

No 18

[1] 관계자 귀하,

[2] 저는 최근에 Qukkon Gold Rush에 관한 Lambsford 역사재단의 전시회를 방문했습니다.

[3] 사진, 도구, 그리고 역사적 문서들의 컬렉션이 Qukkon에 도착한 금광 채굴자들의 모습을 생생하게 재현해 주었습니다.

[4] 이것은 제가 Qukkon에 살면서 광업에 종사했던 시절을 떠올리게 해주었습니다.

[5] 이러한 이유로, 이 전시회를 위한 자원봉사 가이드 자리가 있는지 궁금합니다.

[6] 저는 Qukkon의 극한 추위 속에서 일했던 제 경험을 공유할 수 있습니다.

[7] 다시 한번, 자원봉사 가이드 자리의 가능 여부에 대해 알려 주신다면 감사하겠습니다.

[8] Jonathan Hamilton 드림

No 19

- [1] 그 호숫가는 호수에서 가장 좋은 낚시터를 가진 것으로 유명했다.
- [2] Jessie는 그런 낚시터 중 한 곳에 앉아 있었지만, 그녀의 낚시줄은 여전히 조금도 움직이지 않았다.
- [3] 깊은 한숨을 쉬며 Jessie는 낚시줄을 끌어 올려 다시 물속으로 던졌다.
- [4] 큰 물고기를 잡겠다는 그녀의 꿈은 점점 사라져가고 있었다.
- [5] "아직도 물고기를 한 마리도 못 잡았다니 믿을 수가 없어. 단 한 마리도 말이야,"라고 그녀는 생각했다.
- [6] 그녀가 포기하고 떠나려던 바로 그때, 낚시줄이 갑자기 팽팽해졌다.
- [7] Jessie는 낚시대가 격렬하게 움직이기 시작하자 흥분하며 그것을 꼭 잡았다.
- [8] 그녀의 눈은 커졌고 심장은 흥분으로 더 빠르게 뛰기 시작했다.
- [9] 활짝 웃으며, 그녀는 이것이 자신이 지금까지 잡아본 것 중 가장 큰 물고기라는 것을 느낄 수 있었다!

No 20

- [1] 위험에 대한 우리의 대응 능력은 생존에 중요했기 때문에, 불확실한 상황에서 걱정을 느끼는 것은 정상이다.

- [2] 걱정이라는 감정은, 미래 사건을 예상하면서 활성화되며, 일상적인 상황에서 자주 경험된다.

- [3] 예를 들어, 우리는 중요한 발표 도중 컴퓨터가 갑자기 작동을 멈추는 것과 같은, 일어날 것 같지 않은 일을 상상하며 걱정할 수 있다.

- [4] 어느 정도까지는, 잠재적 시나리오를 충분히 생각하는 것은 도움이 될 수 있다.

- [5] 하지만 우리의 걱정이 통제 범위를 넘어서면, 그것은 우리에게 불필요한 고통을 일으킨다.

- [6] 여러분은 결국 실제로 일어나지 않은 끔찍한 상황을 생각하느라 잠을 설친 적이 얼마나 많았는지 생각해 보라.

- [7] 만약 그 상황이 실제로 일어났다고 해도, 그것은 그것에 대해 걱정하는 것이 그것이 일어나는 것을 막는 데 아무런 도움이 되지 않았다는 것을 보여줄 뿐이다.

- [8] 그러므로 겪지 않을 수도 있는 일에 대해 끝없이 걱정하는 것을 멈추기 위해 의식적인 노력을 기울이는 것은 가치가 있다.

No 21

- [1] 여러분의 자존감을 등반 성과에 근거하는 것은 외부 요인의 변덕에 자신을 맡기는 것이다.

- [2] 이러한 요인은 무작위적이고 오도할 수도 있다.

- [3] 비교는 착각의 한 원천이다.

- [4] 어쩌면 여러분의 파트너가 컨디션이 별로 좋지 않은 날이어서 등반이 매우 어렵다고 생각했기 때문에, 여러분이 그 등반을 잘했다고 느꼈을지도 모른다.

- [5] 실제로는 평소보다 나올 게 없이 등반하고 있었을 때도, 여러분은 그것이 조금 어렵다고만 생각했고, 자신이 꽤 잘 등반하고 있었다고 결론짓는다.

- [6] 아니면, 여러분의 파트너는 기량이 최고였다.

- [7] 실제로는 여러분이 객관적으로 매우 강렬한 성과를 냈을 때도, (그와) 비교하여 자신이 약하다고 느꼈다.

- [8] 환경적 요인이 연관될 수도 있다.

- [9] 어쩌면 실제로는 정말로 그다지 잘 등반하지 못했을 때도, 여러분은, 가령 습도가 낮은 것처럼, 특히 유리한 조건 덕분에 여러분의 하루 목표를 달성했을지도 모른다.

- [10] 이 모든 경우에서, 여러분이 느끼는 좋거나 나쁜 감정은 여러분이 자신의 공으로 돌릴 수 있는 것에 근거한 것이 아니다.

- [1] 만약 그 성과가 여러분의 자존감을 높여준다면, 그 상승은 허구에 근거한 것이다.

No 22

[1] 정보와 의미는 분명히 동일한 것이 아니다.

[2] 전자는 특정 상황에서 그 확률이 쉽게 측정될 수 있는, 해석되지 않은 데이터나 감각 상태를 가리키고, 후자는 그 데이터나 감각 상태에 대한 해석을 가리키며, 여기에는 특정 상황에서 그 정보가 수반하거나 갖도록 의도된 특별한 종류의 뉘앙스와 가치가 포함된다.

[3] 이는 경보 신호에서 정교한 진술문에 이르기까지 어떤 종류의 정보에도 적용된다.

[4] 예를 들어, 연속으로 앞면을 세번 던지는 것이 이기게 되는 것으로 결정된 동전 던지기 게임을 생각해 보자.

[5] 어떤 게임 참가자가 결국 지속적으로 원하는 결과를 얻어 그 참가자에게 도전하는 모든 이들을 이긴다면, 우리는 그 결과를 '행운'의 작용으로 해석하거나, 아니면 그 이긴 게임 참가자에 의한 교묘하고 감지할 수 없는 부정행위로 해석하는 경향이 있다.

[6] 해석은 우리가 행하고, 생각하며, 느끼는 모든 것의 중심에 있다.

No 23

- [1] 수업 토론의 목적은 여러분이 수동적인 기록자가 아닌 능동적인 참여자가 되도록 장려하는 것이다.

- [2] 토론에서는 학생들이 생각하고, 반응하고, 응답하도록 하는 데 많은 강조점이 주어진다.

- [3] 이러한 활동은 학습 과정에서 중요한 지적 활동인데, 이는 그것을 통해 자신의 의견을 발견하고 표현해야 하기 때문이다.

- [4] 글쓰기는 이러한 과업을 완수하는 데 매우 유용한 도구이다.

- [5] 안타깝게도 수업 토론이 시작되면 펜과 연필을 내려놓는 경우가 너무 많다.

- [6] 강의와 달리 토론은 정리가 안 되어 있고 따라가기 어려운 경향이 있기 때문에, 강의에서 보다 토론에서 메모를 하는 것이 훨씬 더 어렵다는 것은 인정한다.

- [7] 또한 학생들은 보통 다른 학생이 하는 말 중 얼마나 많은 부분이 중요한지 모른다.

- [8] 그리고 여러분이 적극적인 참여자라면 메모를 하면서 자신이 하고 싶은 말을 표현하는 것이 쉽지 않다.

- [9] 하지만 토론에서 메모를 하는 것은 관리하기 쉬울 뿐만 아니라 중요하다.

- [10] 메모를 하는 것은 여러분이 능동적이고 정신이 초롱초롱하게 유지하는 데 도움이 되며, 토론에 일정한 체계를 부여할 수 있게 해주고, 말할 준비를 하게 해 줄 수 있다.

No 24

[1] 우리 모두가 아는 것처럼 음식은 인간의 삶에 필수적이다.

[2] 그것은 또한 농업, 식품 가공, 식품 소매업, 식품 서비스업과 같은 전 세계 여러 나라에서 볼 수 있는 몇몇 주요 산업의 기반이기도 하다.

[3] 수천 년 동안 인간과 경제 현상으로서 음식과 관련된 사람들의 관심은 그것의 생산, 보존, 유통, 가격 책정 및 기타 실용적인 문제에 집중되어 있었다.

[4] 하지만 18세기 후반에 이것이 바뀌기 시작했다.

[5] 음식은 단순한 생활필수품 그 이상이 되었다.

[6] 레스토랑은 처음에는 프랑스에서, 하지만 결국에는 다른 나라에서도 사람들에게 식사 선택권과 테이블 서비스, 사교의 기회, 그리고 시간이 지남에 따라 점점 더 고급스러운 분위기를 제공하는 별개의 시설로 발전되기 시작했다.

[7] 레스토랑의 부상은 결국 맛, 음식, 그리고 요리의 비평가임을 자랑하는 한 부류의 식사하는 사람들을 탄생시켰다.

[8] Brillat-Savarin은 아마도 '요리 철학자' 또는 오늘날의 용어로 '미식가'로 가장 잘 알려져 있다.

[9] Brillat-Savarin이 말한 더 잘 알려진 격언 중 하나는 '당신이 무엇을 먹는지 말해주세요, 그러면 당신이 누구인지 알려 드리겠습니다'이다.

No 26

- [1] Mary Budd Rowe는 과학 교육에서 그녀의 성취로 가장 잘 알려졌다.
- [2] 중학교 학생이었을 때, 그녀는 Albert Einstein을 만났고 그에 의해 과학을 공부하도록 영감을 받았다.
- [3] 1954년에, 그녀는 동물학 석사 학위를 받고 Berkeley에 있는 캘리포니아대학교를 졸업했다.
- [4] 그런 다음 그녀는 1964년에 스탠퍼드대학교에서 과학 교육 박사 학위를 취득했다.
- [5] 자신의 연구를 통해, Rowe는 학습이 학생들의 응답을 위한 교사의 평균 '기다려주는 시간'을 늘림으로써 향상될 수 있다는 것을 발견했다.
- [6] 자신의 경력 동안에, 그녀는 Harlem에서 과학 교육 프로그램을 감독했다.
- [7] 그녀는 또한 전국 과학 교사협회의 회장으로 봉사했다.
- [8] 1990년에, 그녀는 자신의 책 'The Process of Knowing'을 출판했다.
- [9] 자신의 경력 내내, 그녀는 Einstein의 충고였던 "과학은 탐험이고, 탐험은 재미있다."를 실천했다.
- [10] 그녀가 1996년에 사망했을 때, 그녀는 과학 교육계의 선도적인 인물 중 한 명으로 기억되었다.

No 29

- [1] 친밀도의 변화는 감정 강도 조절에 매우 중요하다.

- [2] 예를 들어, 텔레비전에 의해 유발된 감정을 생각해 보라.

- [3] 친밀함과 익숙함은 허구의 환경을 더 실제인 것으로 만드는데 중요하다.

- [4] 따라서 대부분의 TV 프로그램은 현재나 시청자의 기억에 있는 어떤 시간을 배경으로 설정한다.

- [5] 대부분의 등장인물은 우리에게 익숙한 유형이 되도록 상정된다.

- [6] 이러한 친밀함과 익숙함은 우리가 상상의 이야기를 실제인 것으로 인식하기 더 쉽게 해 준다.

- [7] TV에서 폭력이 방송될 때와 같은 다른 상황에서는, 친밀함의 변수가 감정 강도를 줄이기 위해 사용된다.

- [8] 텔레비전의 오락물은 폭력과 관련한 사회 문제를 또 다른 시간대와 장소에 배치하여, 우리가 우리 자신의 환경으로부터 안전하게 거리를 둔 배경에서 그러한 허구화된 인물들이 우리의 문제에 대한 해결책을 찾는 모습을 보게 하는 경향이 있다.

- [9] 폭력이 동시대적 배경에서 일어날 때는, 그것은 일반적으로 경찰과 범죄자 사이 상호 작용의 산물이다. 다시 말해, 그것은 선량한 시민의 삶으로부터 제거된다.

No 30

[1] 여러분이 쓴 글에 대한 청중을 확보하는 데에는 단지 목소리를 찾는 것뿐만 아니라, 그 목소리가 여러분이 의도한 독자들과 공명하도록 보장하는 것이 수반된다.

[2] 기업가는 고객을 자신의 제품이나 서비스로 끌어들이며, 자신을 기억에 남을 수 있도록, 그리고 경쟁자와 구별되도록 만드는 하나의 브랜드를 구축하는 것의 중요성을 이해하고 있다.

[3] 그들은 자신들의 목표 청중을 정확히 찾아내고, 고유한 가치 제안을 만들고, 인식할 수 있는 정체성을 형성함으로써 이를 달성한다.

[4] 학자들이 처음에는 이러한 기업가적 개념을 낯설게 여길 수도 있지만, 사실 그들 또한 학술적인 글에서 자신을 차별화할 때, 유사한 관행을 수행한다.

[5] 학술 논문의 전형적인 문헌 검토와 동기 부분을 생각해 보면, 그 목적은 기존 연구의 공백을 강조하고, (학자) 자신을 그러한 간과된 영역을 다룰 사람으로 자리매김하는 것이다.

[6] Labaree가 제안하듯, 도전 과제는 단지 혁신적인 아이디어를 개발하는 것뿐만 아니라, 독자들이 '아, 이걸 [그 저자]의 글인 것 같아'라고 생각하게 만드는 구별되는 하나의 목소리를 기르는 데에도 있다.

[7] 중요한 것은 여러분의 아이디어를 표현하는 것과, 여러분의 청중에게 어떤 영구적인 인상을 남기는 고유한 목소리를 개발하는 것 사이에서 균형을 맞추는 것이다.

No 31

[1] 인간 심리학과 교육계(일부 동물 연구자들까지도!)는 동물의 사회적 학습을 설명할 때 '가르치기'라고 언급하는 것에 반대해 왔는데, 주된 이유는 가르치기는 모델(본보기 역할을 하는 개체)에게 어느 정도 수준의 의도성이 필연적으로 수반되는데, 이는 동물에서는 측정이 어렵기 때문이다.

[2] 그럼에도 불구하고, 동물 인지 관련 분야 내에서는 동물도 실제로 서로를 가르칠 수 있다고 발언하려는 움직임이 있어 왔다.

[3] 예를 들어, 숙련된 개미는 '탠덤 러닝'으로 불리는 행동을 하는데, 이 행동에서 숙련된 개미는 화학적 흔적을 남기면서 초보 개미의 신체에 자기 신체를 접촉하는데, 이는 신입 개미의 경로 학습을 돕기 위한 것으로 추정된다.

[4] 범고래 또한 자신의 새끼 앞에서, 때로는 물개를 죽이지도 않는 상태에서, 같은 물개 사냥 기술을 반복하는데, 이로 인해 연구자들은 먹을 생각이 없다면 범고래가 도대체 왜 물개를 반복적으로 잡고 놓아주는지 의문을 품게 되었다.

[5] 그들(범고래)이 소모해야 하는 에너지를 고려한다면, 타당한 이유가 있어야 하는데, 그 이유가 아마 가르치기일 수도 있을 것이다.

No 32

- [1] 작가는 흔히 자신이 등장인물의 얼굴을 묘사했다는 인상을 우리에게 주지만, 사실, 그들은 여러분에게 채워 넣어야 할 윤곽만 제시했을 뿐이다.
- [2] Hermann Broch의 대표작 *The Sleepwalkers* 에서 가장 중요한 등장인물인 Esch에 대해서, 우리는 그가 큰 치아를 가졌다는 것만 알게 된다.
- [3] 그렇기는 하지만, 우리는 그의 얼굴이 치아만 있는 공허한 공간인 것처럼 느끼지는 않는다.
- [4] 대부분 우리는 누군가의 외모가 갖고 있는 인상을 들은 것을, 실제 그 외모를 기술한 것으로 착각한다.
- [5] "대상 그 자체를 그리지 말고 대상이 주는 인상을 그려라."라는 시인 Mallarme의 충고는 자기 부정적인 법령처럼 들린다.
- [6] 실제로 그것은 다루기 힘든 문제에서 벗어나는 꽤 영리한 방법이다.
- [7] Evelyn Waugh가 자기 소설 중 하나에서 새로운 인물에 대해 "그는 그런 유형의 젊은이라면 가지고 있을 것이라 누구나 예상할 만한, 딱 그런 외모를 가지고 있었다."라고만 말하고, 다른 설명을 하지 않았을 때도, 여러분은 여전히 그가 정확히 어떻게 생겼는지 들은 것처럼 느낀다.

No 33

[1] 우리가 한 곳에 집중할 때, 우리는 모든 연산력을 중요한 몇 가지 과정으로 다시 향하게 하고 있다.

[2] 그것은 마치 느린 와이파이를 돕기 위해, 휴대폰과 태블릿의 접속을 끊어서 화상 회의가 지체되지 않게 하는 것과 같다.

[3] 한 곳에 집중하는 것은 목표 달성에도 도움이 된다.

[4] 그것은 집중을 방해하는 다른 모든 것을 삭제하고 가장 중요한 목표를 전면 중앙에 놓는다.

[5] 전념할 때, 우리는 동기의 강도를 높이고, 우리 눈앞에 있는 것이 우리가 추구해야 하는 것임을 강화한다.

[6] 잠깐은 이러한 절충안이 가치가 있을 수 있지만, 우리가 너무 오랫동안 집중한 상태로 있으면, 우리는 단서와 신호를 놓치기 시작한다.

[7] 우리는 한발 물러서 더 나은 길을 보지 못한 채로 하나의 길에 갇히게 된다.

[8] 우리가 너무 오랫동안 한 곳에 집중한 채 꼼짝도 하지 않으면, 사고는 늘어나고 성과는 떨어진다.

[9] 우리는 다른 곳에 문제가 있다는 것을 알리는 경고음을 듣지 못하게 된다.

No 34

- [1] 지리학과 풀 수 없게 연관된 단어가 하나 있는데, 바로 '어디에서'이다.
- [2] 이는 지리학이 어떤 일이 지구 표면의 어디에서 일어나는지가 중요하다는 전제에서 출발하기 때문이다.
- [3] 하지만 핵심 질문은 단순히 '어디에서'라는 질문이 아니라, '왜 거기인가' 그리고 '그래서 무슨 의미가 있는가'라는 질문들이다.
- [4] 그러한 질문에 도달한다는 것은 공간의 배열, 차이, 상호 연결성을 진지하게 받아들인다는 의미이다.
- [5] 심지어 가장 단순한 일상 활동에 참여하는 것조차도 공간적 상황에 대한 어느 정도의 올바른 인식, 즉 음식과 서비스를 어디서 찾을지, 일터에 어떻게 갈지 등에 대한 올바른 인식을 필요로 한다.
- [6] 범위를 좀 더 확장해 보면, 현상들이 지구 표면에 어떻게 배열되어 있는지에 대한 어느 정도의 인식 없이는, 합리적인 사업 및 정책 판단을 하거나, 사건을 이해하거나, 지구상의 삶을 형성하는 몇 가지 기본적인 힘들을 파악하기 어렵다.
- [7] 새로운 가게나 공공 서비스의 위치를 정하려면 인구 분포, 도로 및 공공시설의 위치, 사회경제적 패턴 등을 고려해야 한다.
- [8] 이주가 왜, 그리고 어디에서 일어나는지를 이해하려면 지역의 정치 구조, 차별의 공간적 영향, 사회경제적 패턴, 그리고 물리적 환경의 배치를 고려해야 한다.

No 35

[1] 진정한 빙하는 영구적이어야 한다.

[2] 일반적으로, 이는 연간 기준으로는 빙하가 지역적 및 지구적 기후 조건에 따라 팽창하거나 수축할 수도 있지만, 추운 몇 달 동안 여름철에 녹는 것을 상쇄할 만큼 충분한 새 눈이 쌓여야 한다는 것을 의미한다.

[3] 오늘날, 전 세계 대부분의 빙하는 온난해지는 기후로 인해 녹고 있으며, 녹는 속도가 더 빨라지고 있는 것으로 보인다.

[4] 이것은 알프스산맥과 같은 곳에서 인상적으로 기록되었는데, 그런 곳에서는 역사상 기록이 보존되었고 날씨가 표기된 스케치와 사진을 이용해 현재의 얼음 범위와 비교할 수 있다.

[5] 심지어 수십 년이라는 짧은 기간에도, 위성 사진은 산악 빙하의 급격한 감소가 안데스산맥, 히말라야산맥, 그리고 그 외 산맥에서 발생해 왔음을 보여준다.

[6] 현재의 온난화 추세에 갑작스럽고 예상치 못한 변화가 없다면, 많은 소규모 산악 빙하는 10년에서 20년 내 완전히 사라질 것으로 추정된다.

No 36

[1] 우리가 우리의 시초를 진화론적으로 살펴보면, 우리는 생존을 위해 높은 수준의 신체 활동이 필요했던 삶을 보게 된다.

[2] 1세기 전만 해도, 사람들 대부분은 일하고 이동하고 가정과 가족을 돌보기 위해 신체적으로 활동적이어야 했다.

[3] 우리 현대 사회는 이러한 활동을 우리 삶에서 사라지도록 설계해 왔다.

[4] 몸을 쓰는 직업은 줄어들었고, 우리는 걸어서 이동할 필요가 없으며, 식량을 위해 사냥과 수확을 할 필요가 없고, 많은 집안일은 기계화되었다.

[5] 이러한 변화는 우리의 장수와 삶의 질에 많은 이로움을 낳았지만, 또한 많은 문제를 유발했다.

[6] 충분한 신체 활동의 부족은 이제 최소 17가지의 건강에 해로운 질병과 연관되었는데, 그 중의 거의 모든 질병이 만성 질환이거나 만성 질환의 위험 요인으로 여겨진다.

[7] Adrienne Hardman은 공중 보건에서의 이 심각한 상황을, "신체 활동을 하지 않는 것은 건강과 행복을 위한 인간 잠재력을 낭비하는 것이다."라고 요약했다.

No 37

- [1] 혼돈의 좋은 예는 사무용 장난감으로 판매되는 자기 진자이다.

- [2] 그것에는 바닥에 사각형으로 배열된 네 개의 자석이 있고 그것들 사이에서 앞뒤로 흔들리는 추가 있다.

- [3] 추를 놓아주고 그것이 향하는 자석과 어떤 순서인지에 주목하라.

- [4] 두 번째 때 추를 똑같은 위치에서 놓으면, 움직임의 양상이 처음에는 같을 수도 있지만, 곧 그것은 완전히 다르게 될 것이다.

- [5] 실제로, 그것의 움직임의 양상은 무질서하다.

- [6] 추를 똑같은 위치에서 시작하기 위해 아무리 신경을 많이 써도, 그 두 번의 경우에서 그것은 일단의 완전히 다른 지점을 향할 것이다.

- [7] 무질서한 체계는 반복을 통해 생겨나지만, 모든 반복이 혼돈을 초래하는 것은 아니다.

- [8] 혼돈을 만들어 내려면, 반복이 비선형 체계라고 불리는 것 안에 있어야 한다.

- [9] 모든 비선형 체계가 무질서한 것 또한 아닌데, 그렇게 되기 위해서 그것들은 '분기'라고 불리는 특정 지점을 넘어 밀려나야 한다.

- [10] 그 지점에 도달되기 전까지 그것들은 꽤 질서정연한 방식으로 움직일 수도 있다.

No 38

[1] 연구에 따르면, 사람들은 귀여워 보이고 아름다운(우아한) 디자인에 강한 본능적인 관심과 접근하고 소유하고자 하는 욕구를 보인다.

[2] 그러나 귀엽고 아름다운 디자인은 두가지 서로 매우 다른 동기를 이끌어 낸다.

[3] 귀여운 제품이나 포장 디자인은 양육 동기, 즉 제품을 보살피고 간직하며, 소중히 여기고 결코 놓치고 싶지 않은 욕구를 이끌어 낸다.

[4] 아름다운 제품이나 포장 디자인은 자기 표현 또는 신호 전달 동기, 즉 제품 소유를 통해 다른 사람들에게 자신을 표현하고자 하는 욕구를 이끌어 낸다.

[5] 하지만 귀엽고 아름다운 디자인은 또한 부정적인 면을 가진다.

[6] 특정 유형의 귀여운 제품은 정교함이나 진지함이 부족하다는 인식과 연관될 수 있는데, 이는 성능에 대한 기대를 줄일 수 있다(인지된 구현 가능성 이점을 감소시킴).

[7] 아름답게 보이는 디자인은 시간이 지남에 따라 사람들의 관심을 끌지 못할 수 있는데, 사람들이 그것들에 둔감해지기 때문이다.

No 39

[1] 연구자들은 우리가 세상에서 겪는 일상적인 신체적 경험이 수학 개념의 이해에 어떻게 기여하는지를 연구하고 있다.

[2] 예를 들어, 길을 따라 걷는 경험은 산수에 대해 생각하는 하나의 은유가 될 수 있다.

[3] 길은 어떤 시작점 0에서 출발하고, 아이들이 걸어가면서 매 걸음 시작점으로부터 1단위만큼 멀어지게 된다. 그들은 심지어 반걸음을 건너거나 두 걸음씩 건너뛰며 나아갈 수도 있다.

[4] 만약 그들이 5와 9를 더하는 것이 무엇을 의미하는지 상상하고 싶다면, 먼저 9걸음을 걷고 나서 5걸음을 더 걷는 것을 생각할 수 있을 것이다.

[5] 그러나 그들은 뒤로 걸어가는 모습을 상상할 수도 있으므로, 그것은 또한 그들이 14에서 3을 빼는 것이 무엇을 의미하는지를 생각하는 데도 도움이 된다.

[6] 그들은 그들의 길을 따라 이렇게 앞뒤로 걷는 것 모두를 상상하면서 가만히 앉아 있을 수도 있지만, 적어도 상상 속에서는 발의 움직임을 다시 체험하고 있다.

[7] 만약 그들이 자신의 눈을 감는다면, 그들은 심지어 길의 형태, 나무 냄새, 마른 나뭇잎을 밟을 때 나는 소리까지 상상할 수 있을지도 모른다.

No 40

[1] 사람들의 근로 생활에서의 심각한 악화는 사회질서를 매우 불안하게 만들 것이다.

[2] 실제로 기술 변화의 결과 중 그만큼 위험한 것은 거의 없다.

[3] 오늘날 근로의 세계는 성장의 결실을 분배하는 주요한 방식이며, 대부분의 사람들에게 일은 유일하지는 않더라도, 주요한 소득원이다.

[4] 기술로 인한 실업은 이 오랜 구조를 악화할 수 있고, 어떤 이들은 다른 이들보다 더 많은 소득을 받고 많은 이들은 전혀 아무것도 받지 못하는 훨씬 더 극단적인 형태의 불평등을 조장할 것이다.

[5] 불안이 그저 경제적인 것만도 아니다.

[6] 많은 사람에게 그들의 일은 소득과 의미의 원천이다.

[7] 그리고 그것을 염두에 두면, 그 위협은 훨씬 더 광범위한데, 노동 시장의 속이 비게 되어 일부 사람들이 좋은 일자리나 안정적인 수입을 얻지 못하게 될 수 있을 뿐 아니라, 일부 사람들이 운 좋게도 직업에서 느끼던 이러한 성취감도 또한 비게 되어, 그들이 삶의 목적을 찾지 못하고 만족스러운 삶을 살아가지 못하게 될 수 있다.

[8] →실업을 초래함으로써, 기술은 사회질서를 뒤흔들어 부(富)의 분배에 영향을 미치고, 어쩌면 어떤 이들이 일에서 발견하는 정서적 보상까지 제거할 것이다.

No 41~42

[1] 기술적 설계에서, '이음매 없음'을 향한 열망은 인간의 기술적 경험이 우리의 일상생활에 매끄럽게 녹아들게 하는 것을 목표로 한다.

[2] 본질적으로, 이러한 열망은 사람들이 기술, 인터페이스, 또는 인간과 기술 간 상호작용과 인간과 인간 간 상호작용 사이의 차이를 더는 인식하지 않는 경험을 지향한다.

[3] 옷에 있는 솔기의 은유를 생각하면, 우리는 촌촌히 솔기를 꿰매고, 그것을 다림질해서 펴고, 그것이 안쪽에 감춰지도록 확실히 함으로써 우리가 천 조각들이 아니라 옷을 입도록 하는 이음매 없는 미학을 열망한다고 말할 수 있다.

[4] 디자이너들과 엔지니어들이 기술적 이음매 없음에 관해 이야기할 때, 그들은 보통 사용의 용이성과 편리함을 말하는 것이다.

[5] 예를 들어, 인터페이스 설계에서, 이음매 없음에 대한 열망은 사용자의 경험이 흐르듯 움직이고 스트레스나 거슬림이 없도록 보장한다.

[6] 우리 대부분은 직장에서 일을 더 복잡하고 거슬리게 만드는 형편없는 인터페이스 디자인이나 앱을 경험해 봤을 것이고, 더 매끄러운 인터페이스를 바라왔을 것이다.

[7] 기술적 이음매 없음은 또한 새로운 기술에서 덜 눈에 띄는 화면, 혹은 매끄러운 기술적 디자인을 가진 가상현실 기술을 포함할 수 있다.

[8] 그 목적은 사용자 경험을 담가서 시각적 상호작용이 신체가 별개의 독립체로서의 디지털 제어장치나 물체와 상호작용을 하는 것이 아니라, 화면 안에서 이루어지는 것처럼 묘사될 수 있도록 하는 것이다.

[9] 마찬가지로, 휴머노이드 로봇 설계에서의 이음매 없음은 휴머노이드를 인간의 몸과 구별되지 않게 만드는 것을 목표로 한다.