

EBS 교재 분석 방법:

<어법, 빈칸넣기, 끼워넣기, 순서, 연결어 넣기, 어휘선택, 무관한 문장으로 변형 대비>

1. 문장들 간 논리적 관계 파악:

- (1) 부연(예, 인용, 비유, 실험, 구체적으로 쉽게 풀어쓴 것), 강조(재진술)
- (2) 인과 / 과인
- (3) 역접(A주장에 대해 B의 이의제기), 대조(양면성)
- (4) 추가

2. 재진술(강조) 표현은 같은 의미끼리 묶는다

1. 3. 전체 논리 구도 잡아본다

<예> EBS 수특: 11-10

한 주장이 계속 반복됨 → 그 주장이 옳은 것이 되는 것 아님

<But> it(한 주장 계속 반복) → 그 주장이 옳지 않은 데도 옳은 것으로 받아들여도록 유도

<이유> 한 진술에 대한 (A) **친숙함**을 그 진술의 정확성과 혼돈

<예> “특정 치약이 더 많은 전문가에 의해 추천 받았다”라고 반복 → 위 원리 이용

<Furthermore/추가>

어떤 사람이 한 견해를 10번 반복 → 10사람이 이 견해를 한 번씩 표현하는 것만큼이나 이 견해를 널리 받아들여도록 함

<요약> 한 진술을 반복해서 들음 → 이 때 듣는 것이 (B) **믿는 것이 됨**



빨간색은 1번 문장들 간 논리적 관계 파악과 3번 전체 논리구도 잡은 것임

파랑색과 녹색은 2번 재진술 표현이 나올 때 같은 의미끼리 묶은 것임

<예> EBS 수특: 3-1 어법예상 변형 문제

(응용동사와 메인동사 구별, 능동과 수도의 구별, 접속사와 관계사 구별, 주어/동사 수의 일치, 형용사/부사 구별, 병렬)

Paying attention to one thing necessarily comes at the expense of another. Letting your eyes get too taken in by all of the scientific equipment in the laboratory [preventing/prevents] you from noticing anything of significance about the man in that same room. We cannot allocate our attention to multiple things at once and [expect/to expect] it to function at the same level as it would [be/were] we to focus on just one activity. Two tasks cannot possibly be in the attentional focus at the same time. One will inevitably end up being the focus, and [the other/the others] - or others - more like irrelevant noise, something to be filtered out. Or worse still, none will have the focus and all will be, although slightly [clearer/more clearly], noise, but degrees of noise all the same.

<EBS 수특: 2-1>

TV → 움직이는 사진일 뿐
시청자의 노력X → 시청 쉬움

<However>

TV에 관한 분석적 글쓰기는 어려움

<부연> 각종 학문 연구할 때, TV프로그램에 대해 글 쓰거나 TV에 관한 과제 제출해야 함 → 매우 어려움

<요약> TV 시청하기 쉬움 → TV를 비판적으로 분석하기 어려움(resist our effort)

<EBS 수특: 2-4>★ <어린 아이들이 충분한 칼로리를 얻지 못하는 이유들>

(1) 어린 아이: 위 작음 → <그래서> 농축음식(칼로리 ↑, 양 ↓) 필요함

<그래서> 유아 영양실조 초래

<부연> 아이들은 많이 먹지 못하고 있음

<이유> 성인이 더 많이 먹어서가 아님 → 부모가 아이에게 음식 많이 제공

(2) 집에서 먹는 음식이 칼로리 낮은 채소와 뿌리음식이기 때문

<부연> 성인: 위 큼 → 채소 양 ↑ → 체중 ↑

<그러나> 아이: 위 작음 → 채소 양 ↓

<EBS 수특: 2-5>★

스포츠: 건강/복지와 깊은 관련 → 효과적으로 환경에 관한 메시지 전달

<과거> 스포츠: 국가적 자존심과 공정한 경기에 관한 메시지 전달

<지금> 스포츠: 지속가능한 개발에 관한 메시지 전달

환경 지속성 → 스포츠 경기를 시장성 있게 만들,

대중의 호응을 얻어 기업평판 향상시키려는 기업후원을 끌어들이

스포츠 영웅 참여 → 스포츠가 환경메시지를 더 효과적으로 전달하게 됨

<예> Planet Ark

The universal appeal of sports, together with its inherent link to health and well-being, [makes/make] it the ideal transmitter of messages about the environment. We are already accustomed to '[hear/hearing]' messages about national pride and fair play through sport. Sport, and in particular the sporting event industry, now represents the front line for sustainable development campaigns. Environmental sustainability is not only making sporting events more marketable, but it is attracting the kind of corporate sponsors who are keen to use public approval to enhance corporate reputation. The environmental 'virus' is made more [infectiously/infectious] when sporting heroes are used to [transmit/transmitting] the 'disease' → a notable example [being/is] Planet Ark, an Australian not-for-profit environmental group, [set up/setting up] by retired Wimbledon tennis champion Pat Cash.

<EBS 수특: 2-6>

미국에서 하위문화의 차이점 → 중요 ↑

<부연> 노동인구: 백인남성 ↓ → 여성/흑인, 스페인계/아시아계 남성 ↑

<Moreover> 관리직 여성/소수민족의 수 → 25% 이상 증가

<그래서> 관리자: 능력/개성/동기의 개인적인 차이 알고 대책 세워야 함

→ 이런 차이에서 나온 결과들 아는 것 → 관리자에게 도움 줌

<EBS 수특: 2-7>★★

다양한 전자레인지 용 팝콘들의 덜 튀겨진 낱알의 비율 파악

<부연> 다양한 회사의 전자레인지 용 팝콘들 준비(A조건), 한 대의 전자레인지 준비(B조건)

<그러나> 다양한 회사의 전자레인지 용 팝콘들 준비(A조건), 다양한 전자레인지들 준비(C조건)

→ 덜 튀겨진 낱알 비율의 조합이 너무 많아짐 → 실험자는 그 비율의 차이가 팝콘 때문인지 전자레인지 때문인지 결정X

<그래서/해결책> 한 대의 전자레인지로 테스트해야 함

<즉> "A 변수의 변화가 B 변수의 변화 초래" 라는 결론 얻기 위해, 실험에서 다른 변수들 없어야 함

<즉> 같은 전자레인지 사용하여 변수의 수를 통제해야 함

<EBS 수특: 2-8>★★

“도로 넓힘 → 교통정체↓” 계획

<그러나> 도로 넓힘 → 교통정체↑

<이유> 도로 넓어짐 → 운전 장애물↓ → 자동차 수요↑ → 차 제조사들 경쟁↑ → 차 가격↓ → 도로에 자동차 수↑
차 제조사들이 배기가스 줄이는 것에 투자X

<also>

더 넓은 도로/값싼 차 → 시내에서 더 멀고 값싼 지역으로 이사 → 운전 시간↑, 도로에 자동차 수↑

→ 차에 더 의존 → 기간 시설(도로) 더 건설 → 도로에 자동차 수↑

<EBS 수특: 3-1>★

한 가지에 집중 → 다른 것 희생해야 함

<즉> 실험실의 실험장비에 너무 현혹됨 → 실험실의 사람에 관한 것(인적 요인) 주목X

<즉> 주의력을 여러 가지에 분산 → 한 가지 활동에 집중하는 경우와 같은 수준으로 주의력이 기능 못함

<즉> Two tasks → 동시에 집중X

<부연> one → 집중, the other → 걸러짐(소음이 됨)

<설상가상으로> none(둘 다) → 집중X, all(둘 다) → 소음

Paying attention to one thing necessarily comes at the expense of another. Letting your eyes get too taken in by all of the scientific equipment in the laboratory [preventing/prevents] you from noticing anything of significance about the man in that same room. We cannot allocate our attention to multiple things at once and [expect/to expect] it to function at the same level as it would [be/were] we to focus on just one activity. Two tasks cannot possibly be in the attentional focus at the same time. One will inevitably end up being the focus, and [the other/the others] - or others - more like irrelevant noise, something to be filtered out. Or worse still, none will have the focus and all will be, although slightly [clearer/more clearly], noise, but degrees of noise all the same.

<EBS 수특: 3-3>★

공식적 평가 → 직원의 업무수행에 대한 평가

<However> 피드백 → 일 년에 한 번 → 피드백의 목적 수행X

<그래서> 피드백 → 규칙적으로, 자주 제공 → 업무수행 향상

<부연> 개선해야 할 것 평가 → 연례평가 때까지 기다리면 안 됨

<Similarly> 훌륭한 업무수행 평가 → 규칙적으로, 자주 전달되어야 함

<for example> 분기별 토론, 프로젝트가 끝날 때/적절한 시기마다 토론

<EBS 수특: 3-5>★ <어떤 물건의 이력/역사에 근거해서 그 물건을 범주화함>

<예1> 레몬과 비슷한 과일 → 레몬과 딱 맞는 형태/냄새/색깔/질감 → 레몬이라고 생각

<But> 이 레몬에 빨간 색 칠 /암모니아 냄새/납작하게 누름 → 여전히 레몬임

<But> 이 레몬 → 다른 레몬과 유사X

<그러나> 이 레몬은 레몬임 → <이유> 이 레몬이 어떻게 시작되었고, 어떻게 지금의 레몬이 되었는지 알기 때문

<예2> 칼라복사기로 복사한 가짜 20달러 지폐 → 20달러 지폐와 딱 맞는 모양/느낌/냄새

→ 여전히 가짜 20달러 지폐임 (이 가짜 20달러 지폐가 어떻게 나왔는지 알기 때문)

<EBS 수특: 3-6>★★

색깔 → 유기체에게 다른 신호 전달 → 색깔 선호 초래

<부연> 색깔 → 접근신호 보냄(예: 꽃의 색깔 → 벌 유인)

회피신호 보냄(예: 독 두꺼비 색깔 → 포식자 경고)

<즉> 접근신호 보내는 색깔 좋아함, 회피신호 보내는 색깔 싫어함 → 한 유기체가 그 물체에 접근할지 말지 결정

→ 유기체의 적응↑ → 유기체에게 유익함

<요약> 색깔 정보 → 유기체의 건강/행복과 관련됨 → 유기체가 선호하는 색깔에 따라 행동 → 유기체에게 유익

<EBS 수특: 3-7>★

대중의(개개인의) 정치적 견해 → 유리병 안에 있는 구슬의 수 추측과 유사 → 대부분의 추측이 맞지 않음
(즉, 대중의 정치적 견해는 대부분 정확X)

<but> 매우 많은 사람의 평균적인 추측 → 매우 정확
즉, "대중이 훌륭한 종합적 결론 내놓음" → 매우 잘 맞음

<그러나> 우리는 정치를 직접 못 봄 → 대중매체 통해 정치를 봄 → <그러나> 대중매체가 정치에 대한 왜곡된 시야 제공
<Thus> 대중매체의 편견 인식 → 우리의 정치적 판단의 혼란 ↓

<EBS 수특: 3-8>★★

지구 온난화 해결 위해 → CO2규제만 집착

<But> 인간/환경의 행복을 최대한 발전시키는 방향으로 나가야 함
→ 다른 요인 고려해야 함

<부연> CO2 ↓ → 열 ↓ → 일부 사람 구함(2명 살림)
<반면에> CO2 ↓ → 추위 ↑ → 더 많은 사람 죽음(4명 죽음)

<그래서> CO2 ↓ → 지구온난화의 부정적 효과(더워져 2명 죽음)/
긍정적 효과(추위 줄어들어 4명 살게 됨) 둘 다를 제거하게 됨

<그래서> 지구 온난화의 피해 줄이면서, 지구 온난화의 긍정적 효과는 살려야 함

<EBS 수특: 3-10>★

테니스에서 첫 서브는 시험용이고, 두 번째 서브를 성공시키면 된다고 생각
→ 자주 두 서브에서 실수하게 됨(실점하게 됨) → 더 이상 경기할 수 없게 됨

<즉> 중요한 게임에서 더블폴트(서브 2번 모두 실패) → 자멸 초래

<적용> 인생에서 실수피해야 함, 기회는 맨 처음에 잡아야 함

<However> 일단 실수했다면 반복해서는 안 됨

<이유> 모든 기회 놓치면 인생에서 패배자 됨

<Therefore> 인생에 주어진 모든 기회들에 주의를 기울여야 함

<즉> 더 기회가 올 것이라고 희망X, 어떤 기회든 놓치지 않겠다는 각오 필요

Some tennis players believe that the first chance of serving is for trial and invariably [uses/use] the second chance. The result is that they make a mistake with both serves quite often. Once you have faltered in serving, there is no question of playing further. At times they commit a double fault at such a crucial stage of the game [that/which] it becomes suicidal. The lesson to be learnt is that, first of all, one should avoid committing mistakes in life and the opportunity should be grabbed in the first instance itself. If a mistake has been [committing/committed], however, it should not be repeated because life does not give you many chances. If you miss all your chances, you lose the game of life. Therefore one has to be watchful in order to make use of the opportunities offered by life. In no case should any opportunity [be/is] lost in the hope [that/which] more opportunities will come.

<EBS 수특: 3-12>★

건물과 더불어 삶

(but) 그 건물 만들 때 관여X → 수동적 거주민 됨

<But> 우리는 건물의 최고의 관중

<부연> 건축 비평가 → 새 건축 디자인 칭찬/비판 → 여기에 관심 있는 사람 적음

건물을 돈과 관련시킴 <but> 건물의 물리적인(눈에 보이는) 특징에 대해 이야기X

→ 건물과 돈 관련X, 건축물의 높이/크기/양식/지속가능성/개방성에 대해 이야기해야 함

건축디자인 → 걸치레 장식X, 건물을 생활하고 싶은 공간으로 만드는 것

<그래서> 도시를 새로 만들기 위해 시민 비평 필요

<EBS 수특: 4-1>

플러그인(전기충전) 하이브리드 → 잠재성 소유

(1) 처음 도입 시 가격↑ → <그러나> 몇 년 안에 일반 차와 가격경쟁력 생김

(2) 갤런 당 100마일 주행(연료효율↑) → 석유 의존/공기오염/악화되는 대기에서 우리 구해 줌

<예> 과거 자동차와 비교해 80~90% 휘발유 사용X → 화석연료에서 벗어나게 됨

<EBS 수특: 4-4>★

성격 상 인내하지 못하면 → 인내 길러야 함 → <이유> 인내가 있어야 가르치는 일 유지 가능

<부연> 학생들이 선생님의 인내를 여러 면에서 시험

→ 교직 첫 해에 학생에게 소리 지르고, 눈에 보이게 분노/좌절 보여주고 싶은 때가 있음

<그러나> 억제해야 함

<also> 좌절을 다루는 방법 개발해야 함

<부연> 1. 한 번에 한 명씩 학생 다뤄야 함

2. 압도당할 때, 상황을 다룰 방법 찾기 위해 잠깐 시간 내야 함

→ 가장 좋은 방법 선택 → 바로 실천

<요약> 인내 → 교사의 자질로 중요

<EBS 수특: 4-5>

대부분의 사람들 → 교육기회X → 재능의 낭비↑ → 경제↓ → 사회전체 와해

<그래서> 사회는 인적 자원을 최대한 활용해야 함

<방법> 인터넷 → 누구에게나 교육 제공 → 경쟁여건 바꿈

모든 지역의 십대들 → 세계의 지식들 경험 가능

<EBS 수특: 4-6>

Since for the Egyptians the Nile was central for existence, it is natural to expect a variety of recreations in and on the water. The management of the great river's gifts [was/were] the basis of Egypt's security and its pleasures. Swimming was therefore not only a pleasure for the playful, but also a necessity in case of an accident on the water. We have wall paintings of young girls swimming below the surface [catch/to catch] water birds by surprise. Several museums have small sculptures of silver or of wood in the form of girl swimmers who [are held/hold] in their outstretched arms a container for ointments. Some documents suggest that swimming was required for royal princes. [That/What] swimming was regularly taught [to be/is] also suggested by many depictions of the crawl stroke - a form of swimming that is not natural to man and which was invented again for competition less than a century ago.

<EBS 수특: 4-7>★

저작권 → 작가의 창작물 보호

<부연> 작품 복제 막을 법 없다면 → 타인이 작가의 노동의 열매 이용

<다행히> 저작권법 존재 → 타인이 작품 도용 저지

<But> 지나치게 제한적인 저작권법 → 작가들의 창의성 꺾음

<이유> 작가들: 다른 작품의 일부 인용 → 연구/문학 발달

저작권법 → 융통성↑ → 작가들 제약↓(법적 위험 노출↓)

<EBS 수특: 6-1> <경주를 앞둔 긴장감>

경주가 있는 날 기다리는 고통 → 참기 힘들

이 고통 → 너무 (A) 강렬 → 스스로에게 이 고통을 다시 겪고 싶지 않다고 말함

<Yet/그러나> 승리하고 기분이 좋아져서 → 경주 기다렸던 고통이 (B) 잊혀짐

<예> Strand: 경주의 긴장은 참을 수 있는 수준 (C) 이상이라고 생각 → 은퇴 후 피아니스트 됨

→ 피아니스트가 스트레스가 훨씬 덜한 것 알게 됨

<EBS 수특: 6-2>

위험 요인들을 다른 회사와 소비자에게 전가

<예1> 한 공원 → 불꽃놀이 쇼 개최 희망 → 그 쇼를 책임질 회사와 (A) 계약
<즉> 그 공원 → 법적 책임을 불꽃놀이 회사에게 전가

<예2> 기획사가 티켓소유자에게 생긴 모든 피해에 대한 책임 지지 않을 것이라는 표현을 티켓 뒷면에 (B) 포함 (인)
→ 팬에게 위험 전가 (과)
<그래서> 이 티켓을 받아들이면, 참석자는 위험에 대한 법적 책임을 받아들이기로 (C)동의하게 됨

<However> 이렇게 위험을 전가해도, 시설/행사 운영진(즉 공원)은 안전한 환경 제공에 책임 회피하지 못함

<EBS 수특: 6-3>★

사람들: 사회적(인) → 같은 사람과 교제하는 것에 감사(과)

타인과 관계 거리/시간/조건 → 문화마다 다양

<예> 부쉬맨: (A)분비는 조건에서 생활

<부연> 타인과 거리 188 (350이 바람직) → 최대한의 접촉 (B) 보장

<부연> 오두막 간에 너무 가까움 → 손으로 물건 주고받는 것 가능

(C) 선택에 의해 가깝게 생활 <and/그래서> 스트레스X

<EBS 수특: 6-4>★★ <미식축구에서 선수의 포지션과 분노 수준>

분노 ↑ → 인지 처리 속도 ↓, 운동협동 능력/고통 민감도 ↓, 근육의 힘 ↑

<So> A 과업 수행할 때, 분노가 (A) 도움이 됨

<예> 태클하기 위해 블로커를 지나 달리는 미식축구 수비수 → 분노가 도움이 됨
(결정을 많이 안 하는 위치)

<그러나> B과업 수행할 때, 분노가 (B) 방해가 됨

<예> 리시버에게 공 던지기 전 수비진을 파악해야 하는 쿼터백 → 분노가 도움이 안 됨
(결정을 많이 하는 위치)

<In fact> 어떤 연구 → 이 내용 지지

많은 결정을 해야 하는 위치에 있는 선수가 그렇지 않은 위치에 있는 선수보다 (C) 더 낮은 분노 보여줌

<EBS 수특: 6-5>★

사람들이 대중 연설을 싫어하는 이유:

(1) 노출

<이유> 많은 사람이 우리를 응시하는 것 → 겁나게 함

<also> (2) 공개토론에서 체면 잃거나 바보가 될 위험 있음

<인용> “두뇌 → 태어나자마자 작동, 그러나 대중연설하려고 할 때 두뇌가 멈춤” (대중연설의 어려움 강조)

<But/해결책> 모든 사람이 대중연설 할 때 ⑤만족→불안 경험한다고 강조해야 함 → 여기에 배우/정치인도 포함됨

<예> 처칠 → 대중연설에 대한 두려움 극복해야 했음

<EBS 수특: 6-6>★ <갈등이 있을 때 음조 낮추는 것의 효과>

심한 갈등 상황에서 타인이 이성을 유지하도록 조치 취해야 함

→ 분노로 행한 행위의 영향 최소화 가능

<부연> 중요한 조치: 상대방의 음조 보다 낮은 음조로 대화 다시 시작

<이유> 한 사람은 속삭이듯 말하고 상대방은 소리 지르고 있을 때

→ 소리 지르는 사람이 더 ③편안한→불편한 경험 함

상대방이 소리의 세기/크기에 똑 같이 대응X → 사람은 계속 소리 지르지 않게 됨

<So> 음량 낮추어야 함/목소리를 고른 상태로 유지해야 함 → 다른 사람도 여기에 맞추기 시작

<EBS 수특: 6-7>★

서비스 경제에서 경쟁 치열 + 높은 자본 수익 원하는 투자자의 압력

→ 생산성 증가와 비용 절감 압력 초래

<그래서> 경영자들이 사업을 줄이고, 인간 대체할 기술 이용 → 노동비용 줄임

<예> 국내 항공사 → 인터넷 통해 탑승절차 밟도록 촉구 → 공항에서 창구 직원 통해 탑승절차 밟는 승객의 수 줄임
이 서비스를 ④ 거절한다→사용한 승객에게 인센티브 제공
직접 서비스 신청한 고객에게 수수료 추가, 인터넷 이용하면 무료로 서비스 제공

<EBS 수특: 6-8>★

신대륙에서 모든 커피 품종: 소수의 열매와 두 품종에서 나온
 → 이런 좁은 유전적 기반(인) → 자체적으로 이종교배되고, 극소수의 다른 품종 내에서 이종교배됨(과)
 <또한> 커피의 원산지인 에티오피아(아프리카)에 있는 수천 종의 품종에서 나온 추가종은 없음(아프리카 커피와 교류X)
 <또한> 신세계 커피 → 200년 간 거의 동일
 <그래서> 신대륙 커피의 품질에 영향을 주는 요인 → 문화적/기후적임(두 요인뿐임)
 <In turn/그래서> 맛의 매우 ⑤구별됨→감지하기 힘든(subtle) 차이 초래, 미세하게 조정된 커피의 등장 초래
 <예> Jamaican Blue와 Kona coffee 간 차이 구별X

<EBS 수특: 7-2> <인공조명이 필요한 이유들>

건물이 자연광을 최대한 이용하기 위해 설계됨
 <그러나> 인공조명도 필요함
 <이유> 1. 하루 중 어두운 시간대 위해
 2. 자연광이 도달되지 않는 지역 위해,
 자연광이 바람직하지 않는 지역 위해 → <예> 예술작품 전시실: 자연광의 자외선 → 작품의 변질 초래
 → <그래서> 산광기 이용해 자연광 산란시킴/인공조명 이용
 <예> 콘서트/극장: 조명은 공연에만 초점 뒀야 함

<EBS 수특: 7-3>

노인 → 일반적이 됨
 <즉> 곧 베이비붐 세대(45년~65년)의 절반 이상 → 85세 됨
 <but> 이들 대부분 → 만성적인 질병 가능성
 <그래서> 공중 보건 정책과 기술↑ → 긴 수명 → 더 오랫동안 독립/건강 유지해야 함

100세 이상인 사람: 잘 늙는 것에 대한 최고의 기준 → 사회의 역할 모델
 <즉> 우리가 사는 방식 형성에 도움, 생산성 유지/삶 enjoyment/건강비용 관리에 도움

<EBS 수특: 7-4> <과학과 기술의 차이>

사람들: "과학과 기술 간 차이 → 기초지식과 응용지식 간 차이와 유사"라고 생각
 <However> 역사는 모든 지식이 응용된다고 말함
 <Thus> 지식 실행 공동체(누가 어떤 구분을 어디서, 왜 하는지)에 초점
 <For example>
 물리학의 새 지식 → 이론가만 관심 갖는 문제에 적용됨 → "기초"라고 부름
 <반면에> 더 넓은 지식 실행 공동체(의사, 제조업자, 공학자...) → 더 "응용된"연구와 관련됨
 <그래서> "지식과 실행의 융합" 사례: 바이오 기술 산업 → 유전학/단백질 화학의 기초과정 연구해서 치료제 개발
 → 바이오 기술: 과학인지 기술인지 아니면 둘 다인지 파악해야 함
 → 테크노 사이언스가 이 질문에 답하는 데 도움

<EBS 수특: 7-5> <개별 작업 공간 제공의 필요성>

선생님과 학생 → 누군가 옆에서 지켜보면 근무/공부 환경 즐기지 못 함
 <Likewise>
 집단 작업 → 긍정적 결과 초래 <그러나> 어떤 일은 한 사람이 다룰 때 더 좋은 결과 초래
 <적용> 미술품 만드는 과정에 적용됨
 <부연> 초등/중등학교 미술 교실: 소그룹으로 작업할 공간 제공과 개별 작업 공간 둘 다제공해야 함

<EBS 수특: 7-6>★ <투자 가치가 있는 아이디어>

아이디어들은 주변에 풍부함 <그래서> 매우 창의적인 사람은 짧은 시간에 두어 개의 좋은 아이디어 생각
 아이디어에 자금을 댈 사람을 끌어들이기 위해
 → 그 아이디어를 발전시킬 조치가 있고, 그 아이디어가 모방이 아니라는 것 보여줘야 함
 <즉> 너의 아이디어가 엄청난 이익을 남길 잠재성 있다는 것 보여 줘야 함
 <In short> 아이디어를 발견단계 이상으로 발전 시켜야 함
 천연물질이 어떤 공정을 거쳐 플라스틱으로 가공되듯이, 아이디어도 예상할 수 있는 목적 향해 발전해야 함
 즉, 아이디어에서 나온 장치가 소비자와 투자자에게 매력적인 것이 되어야 함

<EBS 수특: 7-8>

(1) 음식 → 만성적인 질병의 주요 요인

20세기 후반부부터 산업이 발달된 지역과 개발도상국에서 음식의 주요 변화 생김

<즉> 채식위주의 음식 → 동물성 음식, 고지방/고에너지 음식으로 변화

<But> 음식 → 질병 예방에 중요하지만 한 위험 요인에 불과함 (또 다른 요인 뒤에 나옴)

(2) 앉아서 생활하는 방식으로 전환 → 신체적 활동 ↓ → 건강에 영향

<EBS 수특: 11-1>

한 치과 의사 → 통증 없는 치료로 유명

<이유> 치과용 의자에 버튼 있음 → 약간의 불편만 있어도 그 버튼 누르면 됨

환자가 진통제 거의 요구X, 환자가 이 버튼을 거의 사용X

<이유> 버튼 존재 → 사람들이 통제력 갖고 있다고 생각

환자는 무력X(인) → 불안(통증 유발요인)이 사라짐 (→ 통증 ↓)

<EBS 수특: 11-2>★★

지능과 믿음 사이에 음의 상관관계(반비례) 존재:

<즉> 지능 ↑ → 미신/마술에 대한 믿음 ↓

<In fact> IQ가 높을수록 이것은 사실이 아님(미신에 대한 믿음 ↑)

평균이상의 IQ 소유자가 자신이 모르는 주장 만날 때, 지능은 믿음에 영향X(자신이 모른 주장(미신)에 대한 믿음 ↓)

<그러나> 한 가지 예외 존재:

<즉> 한 믿음에 빠지면, 지능 높을수록 이 믿음 합리화

<Thus> 지능 높은 사람 → 이상한 것(미신) 믿음

<이유> 똑똑하지 않게 도달한 믿음(미신에 대한 믿음)을 방어하는 것에 능숙함

<EBS 수특: 11-3>★★

과학실험 → 자신의 가설이 틀리다는 것 보여줘야 함, 결과에 대한 주관적 영향 없이 객관적으로 수행되어야 함

<Unfortunately> 진정으로 객관적인 과학자 거의 없음

<부연> 실험을 하기도 전에 그들이 원하는 결과를 결정해 놓음

<즉> 편견이 실험/실험절차/결과해석에 개입

<즉> 자신의 기대와 맞지 않는 실험을 무시하고, 자신이 희망했던 결과를 제시하는 실험은 옳다고 정당화함

이런 상황을 피할 방법 → 1. 실험을 눈(주관적 견해)을 가린 채 함

2. 타인에게 너의 자료를 점검하도록 요청하거나 실험을 반복해보도록 요청

Scientific experiments should be designed to show that your hypothesis is wrong, and [is / should be] conducted completely objectively with no possible subjective influence on the outcome. Unfortunately few, if [any / ever], scientists are truly objective. They [have often decided / have been often decided] long before the experiment is begun [what / that] they would like the result to be. This means that very often bias is (unintentionally) introduced into the experiment, the experimental procedure or the interpretation of results. It is all too easy to [be justified / justify] to yourself why an experiment which does not fit with your expectations should be ignored, and why one which provides the results you 'hoped for' [being / is] the right one. This can be partly avoided by conducting experiments 'blinded' and by asking others to check your data or repeat experiments.

<EBS 수특: 11-4>★

<인터넷의 유혹을 참는 것이 과업수행에 미치는 영향>

인터넷이 컴퓨터에서 숨어 기다린다는 사실 → 업무수행에 피해

유혹을 참는 행위 → 집중력 없음, 정신적으로 지치게 함

<부연> 심리학 연구: 참여자 전원 → 컴퓨터 업무 수행

이후에, 이 참여자 중 일부(A) → 웃긴 비디오 시청

이 참여자 중 또 다른 일부(B) → 비디오 재생버튼을 마주보고 있었지만 그 버튼 누르는 것을 참아야 했음

이후에, 참여자 전원 → 추가 업무 받게 됨 → (B)가 (A)보다 업무수행을 더 못 했음

<EBS 수특: 11-5>★

신체적 역량 기를 때 행복한 사람의 장점 → 뜻밖의 어려운 사건 잘 처리

얼음물 안에 손을 담가둘 수 있는 평균 기간: 60~90초

실험: **어려움에 대처하는 것**에 대한 긍정적 감정의 영향 보여줌

고정 출연진에게 긍정적 감정에 관한 테스트함 → Gibson이 가장 득점 높았음(가장 긍정적인 사람)

→ 그 후, 각 출연자들이 손을 얼음물에 넣음

→ Gibson 제외한 나머지 사람들은 90초도 안되어 손을 뺐 <그러나> Gibson은 계속 손을 넣고 있었음

<EBS 수특: 11-6>★★

<이해를 위한 용인(상상)의 과정>

길버트: 인간의 뇌가 어떤 것을 처리하기 위해 → 아주 잠깐이라도 그것을 믿어야 함

<예> 분홍색 코끼리에 대해 생각해 보기 → 분홍색 코끼리 존재하지 않는 것 알지만, 잠깐 동안 분홍색코끼리 생각하게 됨

<즉> 그것이 존재하지 않는 것 깨닫기 위해 → 잠깐 동안 그것이 존재한다는 것 믿어야 함

<즉> 이해와 믿음은 동시에 발생

<인용> 스피노자: **이해하기 위한 받아들임**의 필요성에 대해 처음으로 생각

<인용> 제임스: 상상이 가능하다는 사실을 통해 모든 명제를 믿음

<즉> 개념/이해가 생긴 뒤에야 어떤 것을 애써 믿지 않게 됨(무의식적X)

<EBS 수특: 11-7>

트위터 메시지의 영향력 연구

이 연구 → **트위터가 여론을 측정하는 중요한 도구임**을 밝힘

정치적 문제에 대한 트위터에 표현된 정서들 → 정확한 척도가 됨

소비자 신뢰와 대통령 지지에 대한 트위터에 표현된 견해들 → 같은 주제에 대한 조사결과와 일치

트위터 사용자 → 일반 대중의 특수한 부류X, 주류에 속하고 대표성이 있는 견해 소유

<EBS 수특: 11-8>★

요약은 모든 분야에서 어려움 느낌

<부연> 유명 소설가들: 자신의 원고의 과도한 길이에 대해 후회

처칠: 5분전에 통지 받으면(일어난 후 5분 뒤에 통지 받으면) 하루 종일 연설 가능

<그러나> 연설할 시간이 5분이면 하루 종일 연설 준비해야 함

로빈슨: 나이 들면서 짧은 운문(시)에서 길이가 긴 작품 쓰는 것으로 전환 <이유> 짧은 시 쓰는 것 너무 힘들

<요약> 이 사람들은 "글쓰기의 본질이 페이지 위에 말을 늘어놓는 것X

불필요한 말을 인식하고 그 말을 지우는 것 배우는 것" 라고 말함

<EBS 수특: 11-9>

교훈: 어느 누구도 모든 것에 잘하지 못 함

- <부연> 지능/외모/재산에서 누군가 나보다 나을 때 불행 느낌 → 평생 동안 불행 느낌
- <이유> 지능/외모/재산에서 나보다 나은 누군가가 반드시 존재함
- <그러나> 각 사람마다 재능이 다름
- <그래서> 자신의 가장 좋은 재능 개발하고 잘 못하는 것 신경 쓰지 않아야 함
- <그래서> 그들이 한 것 내가 못해서 열등감을 느끼게 하는 사람 때문에 정신이 흐트러지면 안 됨
- <인용> 루즈벨트: 다른 사람 때문에 열등감 느껴서는 안 됨

<EBS 수특: 11-10>★★

- 한 주장이 계속 반복됨 → 그 주장이 옳은 것이 되는 것 아님 (사실의 변화)
- <But> it(한 주장 계속 반복) → 그 주장이 옳지 않은 데도 옳은 것으로 받아들여도록 유도 (인식의 변화)
- <이유> 한 진술에 대한 (A) 친숙함을 그 진술의 정확성과 혼돈
- <예> "특정 치약이 더 많은 전문가에 의해 추천 받았다"라고 반복 → 위 원리 이용
- <Furthermore>
- 어떤 사람이 한 견해를 10번 반복 → 10사람이 이 견해를 한 번씩 표현하는 것만큼이나 이 견해를 널리 받아들여도록 함
- <요약> 한 진술을 반복해서 들음 → 이 때 듣는 것이 (B) 믿는 것이 됨

The fact [that / which] we've heard a claim repeated over and over again doesn't make it correct. But it can lead us to accept this claim as correct even when it's not, because we can confuse a statement's familiarity with its accuracy. Advertisers who tell us repeatedly that "Seven of eight dentists surveyed [recommended / recommending] Brightshine Toothpaste above all other brands!" [employ / to employ] this principle without mercy. Furthermore, research [showing / shows] that hearing one person [express / expressed] an opinion ("Joe Smith is the best qualified person to be President!") 10 times can lead us to assume that this opinion is as widely held as hearing 10 people express this opinion once. Hearing is often believing, especially when we hear a statement over and over again.

<EBS 수특: 11-11>★★

- 모든 개체 → 생물학적인 내적 본성 소유(그 종에게 공통적인 요소들+그 개체에게만 고유한 요소들)
- <인용> 다윈: 인간 → (A) 동정의 본능 소유 → 중요한 생존 본능
- <However>
- 서구사상들: 인간 → "자기중심적, 이기적, 파괴적"이라고 생각
- 프로이드: 인간은 인간에게 늑대(적대적 관계)(인간을 못된 동물로 봄)
- <이유> 인간을 높은 수준에 있지 않은 것으로 보기 때문
- <Furthermore>
- It(인간은 이기적이라는 견해) → 인간은 불친절/무정하기도 하지만 협력적/배려하기도 하다는 많은 증거 (B) 무시
- 사람의 행동방식 → 훈련에 달려있고, 동물적 본성이 얼마나 조장되고 좌절되었는가에 달려 있음(즉 후천적)

<EBS 수특: 11-12>

동업자 구할 때, 그 동업자의 기질 평가해야 함
 여기서의 기질: 그 사람 특유의 사고/행동/반응 방식 의미
 좋은 동업 → 동업자들의 기질 간 양립 가능성에 달려 있음
 효과적인 조합이 정해진 것 아님 <but> (A) 상호보완적인 기질은 효과가 있음
 <부연> 감정관리X 동업자 → 감정관리 잘하는 동업자와 좋은 짝
 성급하게 결론 내리는 동업자 → 판단에 신중한 동업자와 좋은 짝
 <In contrast>
 둘 다 성격이 급하고 충동적 → 언쟁이 많고 불안정한 관계
 둘 다 우유부단(결정 쉽게 못 내림) → 시기적절한 결정 못 내림
 둘 다 (B) 완벽 추구(→머뭇거리게 됨) → 목표에 못 미침

<EBS 수특: 12-1>

어른이 아이에게 감정 표현 방식에 대해 피드백 제공 → 이 피드백이 몸짓/소리/말을 통해 제공됨
 <For instance>
 아이의 미소에 대해 돌보는 이의 흥분된 목소리(사회적 보상으로 역할) → 아이가 더 자주 미소
 <그러나> 아이의 미소가 계속 무시됨 → 아이의 미소 ↓
 <Likewise>
 한 학생이 웃긴 만화를 보고 웃음, 선생님도 따라 웃음
 <그러나> 이 학생이 시 암송하려는 타 학생 보고 비웃음, 선생님은 눈살을 찌푸리고 고개 저음

<EBS 수특: 12-2>★★

웃음 → 얼굴 근육이 공기로 시원해진 피를 두뇌로 더 가게 함 → 두뇌온도 ↓ → 기분 좋아짐
 <Conversely>
 얼굴 찌푸림 → 피 흐름 ↓ → 두뇌온도 ↑ → 불쾌한 기분
 <실험> 참여자들: ah/e/u/ü 모음 20번 반복, <동시에> 이마 온도 변화 측정/참여자들이 느낀 감정을 보고함
 → ah/e(웃음과 관련된 모음) → 이마 온도 ↓ → 기분 ↑
 <반면에> u/ü(얼굴 찌푸림과 관련된 모음) → 이마 온도 ↑ → 기분 ↓
 <In short>
 얼굴 표정 → 생리적 변화 초래 → 감정 초래

<EBS 수특: 12-3>

교황이 미켈란젤로에게 자신의 무덤 설계 요청 → 40 개의 조각품으로 구성된 디자인 설계
 → 완성되기 전 교황이 돈을 쓰지 않기로 함
 <Instead>
 교황이 그에게 시스틴 성당의 천장 그리도록 요청
 그 성당의 천장 → 둥근 형태, 바닥에서 높은 곳에 있음
 천장에 그림 그리는 것에 모욕 느낌 <이유> 명예로운 임무로 생각X, 높은 천장에 그리는 방법 모랐음
 <However>
 교황이 강요/고집 → 미켈란젤로 굴복함 → 비계 설치하고 누워서 그림

<EBS 수특: 12-4>★★

같은 이야기에 대해 영화 방식보다 책의 방식 선호하는 이유 → 독자가 좋아하는 장면에서 세부사항 만드는 것 가능
작가: 등장인물과 이야기 속 모든 것 유도

<but> 독자: 자신의 개인적 기호에 따라 등장인물과 이야기 속 모든 것 구성

<In effect>

독자: 감독과 제작자 됨, 자신의 기호에 맞게 모든 것 조정

<However>

감독이 이야기를 영화로 바꿈 → 위의 모든 권리를 독자에게 빼앗음, 모든 것이 (독자가 아닌) 사람의 기호에 따라 구성됨
세부사항들이 특정 방식으로 굳혀질수록 → 관객의 영역을 더 많이 침범,

글 읽는 사람의 상상력이 감독과 작가가 제시한 것에 한정됨

<Thus>

예술/예술가/청중 → 모두 손해 봄

<EBS 수특: 13-1>

인간의 사회생활의 특징 → 서로의 행동에 대한 관심

- ① <부연> 타인의 행위에 관심 갖고 서로 함께 하면서 여러 시간 보냄
- ② <이것 때문에> 인간이 다른 생명체보다 낫다고 생각 → 틀린 생각
- ③ <그러나> 지난 30년 간 원숭이/유인원 연구 → 인간이 독특하지 않다고 보여줌
- ④ they(원숭이/유인원) → 지능/사회성 소유 <그러나> 언어 면에서 인간과 경쟁X
- ⑤ 원숭이/유인원 → 인간만큼 사회적 → 사회활동에 관심 많음

<EBS 수특: 13-2>

미국병원들 → 안전X

- ① <부연> 매년 매 20명의 입원환자 중 1명이 미국 병원에서 감염증 걸림
→ 매년 9만9천명 사망자 발생, 400억 달러가 넘는 비용 발생
- ② <다행히/그러나> 미국병원에서 의사는 환자에 대한 의료 정보에 빨리 접근 가능
- ③ <해결책> 이 감염증을 예방할 비용효율적인 방법 존재 → 의료 관계자들이 정기적 손 씻는 것
- ④ <But> 미국 병원에서 손 씻는 빈도가 낮음
- ⑤ <즉> 더 많은 사람이 더 자주 손 씻게 하려는 노력 → 효과X

<EBS 수특: 13-3>★★

실험에서 동정심과 도덕의 충돌 발생

- ① <부연> 참여자들에게 A의 관점(입장) 취하도록 함 → 참여자들이 A를 다른 사람들 보다 선호함
- ② <예> 참여자들이 한 고통스러워하는 소녀를 모든 사람보다 먼저 이동시킴
- ③ 이것은 동정적인 것이지만 도덕적인 것은 아님
<이유> 이런 결정(그 소녀 먼저 구출)
→ 가장 동정을 초래하는 사람이 아니라, 객관적이고 공정한 절차에 근거해야 함
(그러나, 이 결정은 객관적이고 공정한 절차에 근거하지 않았다는 것 의미)
- ④ 도덕 자체가 목적, 인간애가 없으면 도덕도 없음 <도덕과 인간애의 관계>
- ⑤ <그래서> 좋은 사람(도덕적인 사람)이 되기 위해 → 자신의 동정심을 무시해야 함

<EBS 수특: 13-4>

아메리카 원주민 아이들 → 넓은 친족관계 통해 사회화됨

- ① 조부모/삼촌/숙모가 부모와 함께 아이 양육/관리/사랑에 참여 → 사촌들이 형제자매만큼 가까움
- ② <also> 이 대가족의 구성원들 → 아이에게 부족의 가치관/믿음/전통/의례 가르침
- ③ 협동/공유의 가치관(집단 지향 문화 반영) 강조, 경쟁 저지됨
- ④ <As a result> 종족집단 떠나 결혼한 원주민의 3분의 1 → 백인 가치관 채택, 백인의 가치관과 전통적 가치관의 혼합
- ⑤ 아이/청소년 → 부족 의식에 참여 / 문화적 유산에 대한 이해

<EBS 수특: 13-5>★

새 의사소통 기술 → 어떤 형태의 개인간 의사소통 강화

<반면> 다른 형태의 개인간 의사소통 저지

- ① <예> 인터넷 → 전자적으로 매개되는 세계에서 모든 사람이 이웃이 되게 함
- ② 인터넷에서 형성된 가상 사회 → 새로운 형태의 인간관계 나올 것 암시
- ③ 무선 통신 기술 → 편리/자유 ↑ → 네트워크 접근 방식 / 전자 장비 사용 방식 바꿈
- ④ <However>
(인터넷 때문에) "세계가 혼란이 지배하는 극단적으로 분할된 사회로 진행"
- ⑤ <also> 정보기술 → 사회적 존재감(얼굴을 대면하고 말할 때 생김) 낮춤

<EBS 수특: 13-6>★

수학적 개념의 시각화 → 수와 관련된 추론 쉽게 함

- ① <인용> 아인슈타인: 시각화 통해 사고과정 발생, 언어로 생각X
- ② 뇌 정밀 검사: 계산할 때 뇌 활동 → 좌뇌에 한정X, 두뇌의 시각/청각/운동 영역에도 나타남
- ③ <Furthermore>
그래프 읽기/기하학(복잡한 수 데이터) 이해 위해 → 오른 쪽 측두엽과 관련 → 시각적 기술 필요
- ④ 학습에 전념(즉, 두려움 인정하고 해결하는 것에 전념) → 수에 대한 두려움 극복
- ⑤ 수학 문제를 시각적으로 제시 → 문제가 더 명확해지고 접근이 쉬워짐, 그 지식을 회상하는 것이 더 쉬워짐

<EBS 수특: 13-7>

지방 → 아이의 식단에 필수

<그러나> 지방의 종류 → 큰 영향을 끼침

- ① 건강에서 지방의 역할 연구: 처음부터 가장 좋은 지방으로 시작 → 아이의 건강에 중요
- ② 아이들이 성장과 건강에 필요한 영양분 얻기 위해 다양한 음식 먹어야 함
- ③ 아이의 성장하는 신체 → 성인과 다른 지방 필요
<이유> 지방 → 새 조직 만들 때 필요
- ④ <동시에/또한> 과도한 지방(포화 지방, 트랜스 지방) 피하는 것 → 아이의 미래 건강 위해 중요
- ⑤ 영아들: 식단에 더 많은 지방 필요,
2~3세 이상의 아이들: 성인에게 권장되는 지방 먹어야 함

<EBS 수특: 13-8>★★

인구 ↑ → 에너지 사용 ↑ → 지구 온난화 초래

<Yet/그러나> 문제는 사람의 수가 아님, 에너지가 사용되는 방법임

- ① 선진국의 소수의 사람 → 엄청난 에너지 소비 → 지구온난화 확대
- ② 세계 인구의 대부분 → (적은 에너지 소비, 그래서 지구온난화에) 거의 영향 안 줌
- ③ 개발도상국(중국/인도)의 빠른 성장 → 2050년까지 지구의 CO2 배출의 절반이상이 됨
- ④ <So> 세계 인구의 큰 하락 → (남은 소수의 사람들이 소비패턴을 바꾸지 않으면) 지구온난화가 꼭 완화되는 것은 아님
- ⑤ <또한> 세계 인구의 증가 → 지구온난화가 꼭 심화되는 것도 아님

<EBS 수특: 14-1>

한 장소에 정착 → 일 년 동안 음식을 먹기 위해 음식 저장법 개발

 첫 방법: 과즙 저장 <예> 포도즙

<부연> 과일이 상할 때 한 변화 발생 → <숙> 발효과정

<A> 이 발효과정이 적절한 때 멈추면, 그 과즙이 사용할 수 있는 상태로 저장 가능

<C> 이것이 포도주 산업의 시작임

이 발견에서 나온 새 방법들 → 더 새롭고 더 나은 제품 초래

<예> 치즈 가공

<EBS 수특: 14-2> <아이들이 높은 성취에 도달하는 과정>

Bloom: 성취 위한 첫 단계: 아이들이 재미 삼아 음악/수영/과학 아이디어에 접하게 하는 것

 처음에, 많은 아이들: 평범한 기술 소유

<예> 한 올림픽 수영선수: 10살 때, 경기에서 여러 번 진 것 기억

<C> <However> 어느 시점에서, 그 아이들: 적극적으로 자신의 능력 개발 → 빠른 진보 → 전문 강사의 도움 받게 됨

<A> 여러 번 성공 후, 그 재능에 모든 것 투자 / 매일 여러 시간 연습 → 이렇게 여러 해 지속됨 → 뛰어난 성취단계 도달

<EBS 수특: 14-3>★

많은 것들 → 인간에게 동기 부여

<예> 음식욕구, 거처욕구, TV보며 아이스크림 먹는 욕구

<C> 1차 욕구(음식/거처욕구) 충족된 후, 소속욕구(인간의 동기 중 하나)가 중요

<그래서> 타인과 관계를 맺고/타인의 호감을 사고/집단에 속하기 위해 최선 다함

 이 욕구들 → 진화적 압박에서 생김

<부연> 사회집단에서 추방 → 사냥/채집/포식자로부터 보호 어려워짐 → 사망

<A> <In addition> 집단에서 추방 → 번식 ↓

<Thus> 혼자가 된 사냥꾼은 후손을 낳지 못 함

<EBS 수특: 14-4>★★

지각적 주관: 관객에게 등장인물이 경험한 것을 더 가깝게 인식하게 함

영화 제작자: 관객이 등장인물과 더 강한 유대감 만들도록 이 기법 이용

 한 갱스터 영화에서 Joel/Cohen → 편집 통해 관객이 정신을 잃었다가 혼란스러운 상태에서 깨어나는 정신적 혼미 겪게 함

<A> <부연> 주인공 Tom이 의식을 잃었을 때 전체화면 어두워짐 → <그래서> 관객도 암흑 상태가 됨

→ Tom이 의식이 돌아왔을 때 나머지 장면이 보임

<C> <Therefore> this scene에서 관객 → 지각적 주관 경험

<이유> 관객은 Tom이 본 것만 봄, 즉 Tom이 의식을 잃어 못 본 것은 관객도 못 봄

<EBS 수특: 14-5>★ <과도한 두려움이 끼치는 영향>

우리가 우리의 현실을 만드는 방법: <예> 시험 긴장감 → 명확한 원인 갖고 있는 스트레스

<즉> 약간의 긴장/불안 → 시험기간에 정상임

<C> It(약간의 긴장/불안) → 학생의 집중력과 속도 향상

<But> 이 스트레스가 너무 심해질 때 → 부정적인 생각/믿음 경험(예>나실패할 거야)

 these 생각 → 신체적 증상(두려움, 수면 ↓, 식욕 ↓, ...) 초래

<A> <in turn/그래서> this → 수행에 심각한 영향

<부연> 두려움 → 사실이 됨 → 정말 실험에 실패 → 부정적인 생각 확인/강화

<In other words> 두려움 → 우리가 원하지 않는 것 초래

<EBS 수특: 14-6>

3달 동안 해변/조수 웅덩이 탐구 → 항상 새로운 것 존재

 낮고 지속적인 굽는 소리 들음 → <그러나> 주변에는 생명체가 없었음 → 갯바위에서 나오는 것처럼 들려 가까이 감

<A> 갯바위에 따개비들의 움직임 발견:

돌에 달라붙어 있어 움직일 수 없었음 <그러나> 수백 개의 따개비가 자신의 껍데기 안에서 맴돌고 있었음

<C> They(수 백 개의 따개비) → 껍데기 안쪽을 굽고 있었음 → 이유 모름

<그러나> 그들이 굽는 것에서 그 소리가 나온 것임

<EBS 수특: 14-7>★

과학 → 탐구/실험X, 증거에 기반을 둔 설명임

 과학자: 세상에서 패턴 만남 → 이 패턴 설명할 이론 만들

과학에서 설명의 의미: 수집된 자료를 요약하는 것 이상임, 즉 현상이 발생한 이유 말하는 것

<A> 설명의 의미: 상상을 뛰어넘어야 함.

설명 방법: 모델 만들고 검증, 증거 강조, 인정된 원리 이용

<C> <예> 물질의 다른 상태: 분자의 배열과 움직임으로 설명(인정된 원리 이용)

<또한> 가장 좋은 설명 → 가장 간단 / 가장 많은 증거 고려

<그래서> 과학에서 설명이 핵심적 역할 → 과학 수업의 일부가 되어야 함

<EBS 수특: 14-8>★★

데카르트: "나는 생각한다. 고로 나는 존재한다"

심리학에서 이것 말고 또 다른 기여했음

<C> 데카르트 시대에, 사람들: "인간의 행위 → 전적으로 자유의지와 이성에 의해 지배됨" 라고 생각

<그러나> 데카르트: 이것에 반박 → 인간 본성의 이원론적 모델 제시

 <부연>

<On the one hand> 신체 일부: 기계처럼 반응, 외부 자극에 자동적(비자발적) 행위(예> 먼지에 반응하여 기침)

<On the other hand> 마음: 자유 의지 소유, 자발적 행위(예> 저녁식사로 먹을 것 선택)

<A> <Thus/요약> 데카르트 심신이원론: 일부 인간 행위 → 외부 자극에 의한 자동적 반응

<반면에> 다른 행위들 → 마음에 의해 통제/선택됨

<EBS 수특: 15-1>★

유능한 리더 → 지도력에 관한 이야기를 잘 알고 있음

<이유> 우리가 스스로에게 말하는 이야기 → 실생활에서 실천하는 이야기임

<즉> 이야기 → 우리의 태도/행위/반응을 형성

<그래서> 우리가 우리 이야기 알 때, 우리는 우리 자신을 알 수 있음

<however> 이야기 통해, 타인이 우리를 알게 됨 <그래서> 이야기는 중요함

<부연> 이야기 → 타인이 우리의 마음과 삶에 들어오도록 하게 함 → 실제적/인간적 관계 만들

이야기(인간적인 주인공, 드라마, 절정 포함) → 들은 사람들을 감정/직관적인 것에 끌어들이

(합리적인 주장을 통해서도 이것에 도달할 수 없음)

<EBS 수특: 15-2>★

유치원 교실 → 다양한 학습센터/자료(미술, 자연, 블록, 수학, 독서..) 소유

<그러나> 아이의 인지발달에 대한 평가 → 언어/수학에 집중됨

<이유> 지능에 대한 전통적 개념(인간 마음에 대한 단일한 관점 채택)에 근거했기 때문

→ 학교에서 아이를 바라보는 방식에 영향, 지능에 대한 서양의 사고방식에 영향

<그래서> 언어와 논리(수학)에 능력 없는 아이들 → 학교에서 실패할 위험이 있는 것으로 인식됨

<그래서> these 아이들 중 일부 → 다른 영역에서 이들의 장점 발견X → 교육 체계에서 소외됨

<EBS 수특: 15-3>★★

신념 → 신뢰의 감정에서 나옴

<반면에> 믿음 → 6 가지 감각에서 나옴, 즉 인식임

모든 인간 → 어떤 것에 대한 신념/신뢰 소유

<더욱이> 비신자도 → 마음/자연/우주 등에 대한 신념 소유

인간 → 신념을 종교적인 것과 연결시킴 <but> 신념과 믿음을 구별할 많은 방법 존재함
(=종교<신자/비신자>와 연결 안 시켜도)

<예> 인공 암벽 바닥에 있을 때, 인공 암벽 등반 기술 믿는다(인식)고 말함

<그러나> 이 암벽을 50피트 정도 올라갔을 때(이 기술이 통한다는 것 경험), 이 암벽 등반 기술에 대한 신념(신뢰/자신감)이 있다고 생각

<즉> 신념 → 결과 몰라도 행동할 만큼 자신감을 가지고 믿음 붙잡는 것임

<그래서> 지적능력을 사용하는 방법(믿음에서 신념으로 가는 방법)에 따라, 암벽 등반 가능/불가능 결정

<EBS 수특: 15-4>★

아이들이 타인 도울 때, 타인에 대해 배려함

<실험> 한 성인이 세 살 아이와 놀고 그 아이에게 어떤 물건을 주도록 요청

<예> 성인이 물 주전자 들고 있음 → 그 아이에게 컵을 주도록 요청

→ 요청한 물건이 적합할 때(깨지지 않는 컵), 그 아이가 컵을 줌

<But> 요청한 물건이 부적합할 때 있음(금이 간 컵)

아이가 요청한 물건을 무시하고, 다른 곳에서 온전한 컵을 가지고 옴

<So> 아이 → 성인의 요청을 그냥 따르는 것이 아님, 어른이 과업을 완수하도록 도움

<EBS 수특: 15-5>★

물리학 → 확실한 과학 → 힘(영향력)↑ → 일상의 삶 크게 바꿈

<But> 이 변화 → 인간 그 자체에 영향X, 환경에 영향

물리학만큼 확실하고 인간까지 바꿀 수 있는 과학 존재하면 → 물리학의 영향 ↓

이 과학이 바로 심리학임

심리학 → 최근까지, 사소한 철학적 장황함(배울 가치가 없는 비실용적 내용)이었음

<But> 지금, 중요한 두 가지의 심리학 접근방식 존재: (1) 생리학자의 방법, (2) 정신분석의 방법

these 두 방향의 결과 → 확실성 ↑ → 심리학이 인간의 관점 지배

<EBS 수특: 15-6>★★

많은 건강 교육 캠페인 → 두려움/죄책감 통해 사람의 행위 바꾸려고 함

<예> 음주운전 방지 캠페인 → 교통사고 피해자의 가정에 대한 끔찍한 영향력 보여줌(두려움 이용)

흡연방지 포스터 → 부모가 아이에게 흡연 방법 가르치지 않도록 촉구(죄책감 이용)

→ 점점 강력한 캠페인을 통해 음주/흡연/마약 결과 인식 ↑

<그러나> 이런 캠페인들의 사람 행위에 대한 영향력 → 계속 논쟁거리임

두려움 → (흡연 등에 대한)부정적인 태도 촉진, 바꾸려는 의도 촉진

<그러나> 이 감정은 시간이 지나면서, 진짜 의사결정 상황에서 사라짐

<also> 매우 겁먹는 것 → 그 메시지를 거부하고 피하게 함

<이유> 보호동기 이론: 위협이 심각하게 인식되어 그 조언을 따르지 않으면 그 위협이 생길 경우에만, 두려움이 효과가 있음

제기동 제억착원/수원 페이스메이커

<EBS 수특: 15-7>★

인간의 유전적 특징 연구 통해, 인간 신체에 가장 적절한 음식 파악 가능
 <그러나> 지나친 단순화로 모든 인간에게 자연스러운 단 한 가지의 먹는 방식 있다고 믿음
 <As a result> 건강하고 활동적인 상태 유지하기 위해, 한 가지의 자연스러운 건강식 있다고 믿음
 <In fact/그러나> 이 믿음은 사실X
 현대 인간이 아프리카에서 전 세계로 퍼졌고, 통밀빵/소고기/녹색채소가 없는 지역에서 살게 됨

<Luckily/그러나> 인간의 어떤 것이든 먹을 수 있음,
 전 세계의 각 집단은 각종 영양분을 혼합하여 각자 독특한 음식 소유

피부가 아름다운(건강한) 사람들 → 이런 많은 다양한 음식 먹고 성장했음

<EBS 수특: 15-8>★★

기술 → 전문직종과 노동인력 간에 구분을 재조정
 제조업에서 자동화의 도입 → 덜 숙련된 노동자가 많은 제조과정 수행
 <Also> 자동화된 제조업과 관련된 기술이 복잡하고 새로워질수록 더 많은 노하우 필요함
 <그래서> 기술적 노하우 → 강력한 소규모 집단의 사람들의 영역이 됨

<also> 1960~1970년대에, 자동화 → 사무실에 도입, 그리고 같은 결과 초래

<예> 컴퓨터가 경영/은행업무/행정에 도입됨 → 보통 노동자에게 어려운 것이었음
 <그래서> 소수의 컴퓨터 전문가가 상당한 돈을 벌었음
 <한편> 비서/회계 담당자의 일부 업무 → 워드프로세서(문서작성)/스프레드시트(회계처리)로 처리됨
 → 경영자가 직접 하게 됨

<EBS 수특: 16-1>★★

실험 참여자들 → 여러 건의 자동차 사고 시청 → 사고 직 전 그 자동차의 속도 추정
 모든 참여자들 → 같은 비디오 시청
 이 참여자들이 작성할 설문지 → 5 개의 용어 중 하나를 이용하여 자동차들이 상호작용하는 방식묘사
 (각각 다른 용어를 쓴 5 가지 설문지)



참여자(1) : “자동차가 서로 hit(부딪치다)했을 때”, 자동차의 속도 추정 요청
 참여자(2) : “자동차가 서로 smashed(들이박다)했을 때,” 자동차의 속도 추정 요청
 참여자(3) : “자동차가 서로 collided(충돌하다)했을 때,” 자동차의 속도 추정 요청
 참여자(4) : “자동차가 서로 bumped(부딪치다)했을 때,” 자동차의 속도 추정 요청
 참여자(5) : “자동차가 서로 contacted(접촉하다)했을 때”, 자동차의 속도 추정 요청



모든 참여자들 : 같은 차가 같은 사고 낸 것 시청
 <그러나> 그들의 속도 추정 매우 달랐음
 <이유> 사고가 충격적으로 표현(sensationalized)되었을 때, 자동차가 더 빨리 달렸다고 추정
 <즉> smashed car가 contacted/hit car 보다 더 빨리 달렸다고 추정

<EBS 수특: 16-2>★

젊은이들: 프랑스 수도 모름, 2차 세계대전의 발생 시기 모름(특정 기초 지식 모름) → 우리 실망함
 <이런 실망의 원인> 특정 지식이 부족해서가 아닌,
 특정 지식의 부족은 깊은 무지의 상태(주변 것에 대한 관심 부족, 무관심, 낮은 자기 기대)를 나타낸 것
 <Instead>
 한 젊은이: 프랑스 수도 아는 것에 관심 보임, 그 수도에 관해 많은 질문함 → 충격/공포X, 놀라움 느낌
 <요약> 지식 자체는 그 지식이 보여주는 정신 상태보다 덜 중요

※ “젊은이들의 무지의 밑바닥에 깔려 있는 마음의 상태가 우리를 염려하게 함”
 = 주변에 대한 무관심

Anyone would be totally dismayed on hearing that many young people do not know the capital of France or [thinking / think] that the Second World War was two hundred years ago. The shock is not the lack of this specific knowledge itself but rather the fact [that / which] it is taken to be expressive or indicative of a more general state of deep-seated ignorance, a set of qualities such as lack of interest in [which / what] is around one, indifference and low self-expectation. If one imagined instead a young person expressing interest in learning that Paris is the capital of France, and [going / went] on to ask lots of questions about the city and what a capital is, then in this case, one would not feel shock or horror, but rather surprise. The point is that the knowledge in itself is less important than the state of mind that it illustrates.

<EBS 수특: 16-3>★

암에 관한 연구: 15명의 말기 암 환자가 따뜻한 계절에 많은 시간을 밖에서 보내도록 했음
인공조명X, 각종 안경 착용X

<이유> 눈으로 들어오는 빛 에너지 → 종양성장에 관해 성장 조절요인이 될 수 있음(즉 종양성장에 영향 끼침)
여름이 끝났을 때, 15명 중 14명이 종양이 성장하지 않았음

<그러나>

1 명은 상태가 악화됨 <이유> 맞춤 안경 계속 착용 → 햇빛의 자외선이 눈에 도달하는 것 막음

<EBS 수특: 16-4>

한 이집트인이 한 캐나다인에게 합작회사 제안

→ 캐나다인은 서로 변호사 대동 제안 → 이집트인이 나타나지 않음 → 캐나다인이 잘못된 여러 가지 이유 생각해 봄
<그러나> 진정한 원인: 변호사 대동에 대해 캐나다인과 이집트인이 다른 의미를 두었기 때문



<부연> 캐나다인 → 변호사는 협상의 성공적인 마무리 위해 필요

이집트인 → 변호사 대동을 자신의 구두 약속에 대한 캐나다인의 불신으로 해석

캐나다인 → 사사로움에 치우치지 않는 형식상 절차로서 변호사 이용

<by contrast>

이집트인 → 거래 상대방과 개인적 관계 의존

<EBS 수특: 16-5>★★

인간 → 과거경험 보존 → 동물과 다름 → <그래서> 과거의 사건이 기억에 다시 출현

<부연> 지난날에 겪은 유사한 것에 대한 생각들 → 오늘 일어나고 있는 일과 관련됨

동물: 경험은 생기자마자 사라짐, 각각의 행위들은 서로 연관성X

<But>

인간: 각각의 사건(현재 사건)은 전에 지나간 것을 회상하게 함

<즉> 각각의 사건(현재 사건)은 다른 것들을 기억나게 함

<Hence/그래서> 인간: 물질적인 세계에서 사는 것X, 기호와 상식의 세계에서 삶

<예> 불(현재 사건) → 따뜻하게 태우는 것일 뿐만 아니라,

<또한> 가족의 지속적인 삶(즉 돌아갈 수 있는 거처, 영양, 잘 차린 음식에 대한 변치 않는 근원)에 대한 상징

<EBS 수특: 16-6>★

인간: 고립주의(각각의 집단으로 분열) 성향

<예> 뉴기니에서, 800개 이상의 언어 존재 → <그래서> 단지 몇 마일 떨어진 지역에서 사용되는 언어들 간 서로 이해X

<즉> 지구상에 7,000개 언어 존재, 언어가 다른 사람들은 서로 단어/전통/의례/취향 차용X

<즉> 문화적 특징의 수직적 전파(과거에서 현재로 전파) → 눈에 띄지 않음

<그러나> 문화적 특징의 수평적 전파 → 의심과 분노의 대상이 됨

<즉> 문화들 → 전달자를 자주 제거

<요약> 인간: 생각/기술/습관의 흐름에서 자신을 단절 → 문화교류 제한

<EBS 수특: 17-1~2>★

some(어떤 사람) → 인생에서 의도적인 변화X

<예> 나이 들면서 외모가 변해도, 같은 머리스타일/신발/아침식사하고, 틀에 박힌 일상 고집

<이유> 편안하고 예측 가능한 삶의 용이함 때문

<Yet/그러나> others(다른 사람들) → 변화 시도

<예> 마라톤 시도, 금연, 분야 바꿈, 악기 배움, 춤 배움...



이 두 집단 간 차이: 그들의 **관점** 때문임

<부연> 변화하는 사람들 → 변화 가능 여부 묻지 않음, 바꾸지 못하는 이유 찾지 않음

원하는 변화 결정 → 이것 실천하기 위해 행동함

<즉> 단호한 결단에서 나온 변화가 우선순위가 됨

변화가 없는 이유 → 변화 멈추고 변화 가능성 제한

<이유> 자신이 바꿀 수 없다고 생각하고, 이것 증명할 이유 찾음

<물론> 바꿀 수 없는 것들도 있음

<예> 태어난 시기/장소와 날씨 바꿀 수 없음, 스스로 하늘을 날 수 없음

<But> 전에 해본 적이 없기 때문에 어떤 것 할 수 없다고 생각

<EBS 수특: 17-3~4>★

우리의 주장에 대한 타당한 이유/증거 있을 때, 어떤 것 안다고 말함

<예> 내 앞에 컴퓨터가 있다는 것 **않** <이유> 내가 컴퓨터를 보고 있기 때문

영국의 위대한 인문주의자 토마스 모어가 1535년에 죽은 것 **않** <이유> 모어에 대한 연구 ↑, 이것이 역사기록임

모든 삼각형의 내각의 합이 180도임 **않** <이유> 이것은 삼각형의 정의임

→ 이 세 사례는 지식과 관련됨 <but> 이 세 사례는 (이유가) 다름

<즉> 각 사례에서 어떤 것 안다고 주장 <but> 제시하는 이유가 **계속 달라짐**

<부연> 첫 번째 주장: 직접 감각 경험에 의존

두 번째 주장: 타인의 직접 경험에 근거한 간접 증거(즉 전해들은 말)와 관련됨

세 번째 주장: 감각 경험에 의존하지 않음

→ 이유가 이렇게 다른데도 이 세 사례가 지식과 관련되어 있다고 말할 수 있는가? (이유가 같으면) 같은 지식인가?

→ 지식에 관한 질문은 상당히 복잡함

<EBS 수특: 17-5~6>

Biondi → 수영에서 7개 금메달 기대 받음

<But> Biondi → 두 경기에서 3등과 2등을 함

<그래서> 기자들은 Biondi가 연이은 경기에서 좌절할 것이라고 예측

<But> Biondi는 이 패배 극복하고 5경기에서 금메달 획득

<이유> 전에 Biondi가 낙관주의 테스트 받음:

실험에서, 수영코치가 시범경기에서 실제보다 나쁜 기록 나왔다고 속임

→ 이런 실망스런 평가에도, 다시 시도해서 훨씬 더 좋은 성적을 냄

<But> 다른 팀원들 → 가짜의 나쁜 기록 받음, 이들의 테스트 성적은 **염세적인 태도** 보여줌

→ 다시 시도했을 때 훨씬 성적이 나빴음

<EBS 수특: 17-7~8>★★

전통음식이 건강을 촉진시키기 위해, 여러 세월 세심하게 선택됨

<또한> 사람들은 자신이 재배하고 모으고 죽이고 구입한 것 먹음, 날씨/토양/경제/정치가 음식선택에 영향

→ these 제한 안에서 다양한 문화권이 다양한 조합의 건강에 좋은 음식 개발

<However> 이러한 음식 선택들 → 단기적인 건강 위한 것, 노년까지 살기 위한 것X

육체노동자에게 좋은 음식이 사무노동자에게 꼭 좋은 것X

<예> (1) 북유럽에서 식물성장시기 짧음 → 과일/야채 일 년 내내 먹는 것 힘들

<그러나> 이 지역은 가축 기르기에 좋은 기후임 → 고기/유제품 풍부

→ 사람들의 에너지 필요량 재워줌 → 길고 추운 겨울에 생존

(2) 일본 같은 섬나라에서 주요음식은 물고기와 쌀(작은 땅에서 많은 곡물)

이 두 경우에, 전통음식 → 건강유지 → 번식과 양육 ↑, 복잡한 사회 ↑

<Yet/그러나> 전통음식의 성공 → 하루 종일 앉아 있는 현대인에게 최고의 건강을 보장하지 않음

<EBS 수특: 19-2>

Mazur(일류 수학자 중 한 명) → 계속 영재였음

He → MIT에 가기위해 과학 고등학교 2학년 마친 후 그만둠

프린스턴 대학원에 가기위해 MIT 2학년 마친 후 그만둠

영국에서 공부하기 위해 1년 후 프린스턴 대학원 그만둠

<결국> Mazur의 유일한 학위 → 프린스턴에서 박사학위

This 사소한 사실 → 사회생활이 진행될 때 끝없는 두통거리 초래

<예> 전미과학재단에 보조금 신청 → 이 재단은 고등학교/대학교 졸업증명 요구

→ 그 재단에 Mazur 교수의 유일한 학위는 박사학위라고 해명

<EBS 수특: 19-3>

쓰레기통 사이에서 그림 한 점 발견

(C) 멈춰서 the art에 대해 깊이 생각 → 그 예술품의 압도적인 힘을 느낌

(A) 그 예술을 집으로 가져옴,

후에 그 예술품이 유명한 "Three People"로 알려짐

(B) 20분만 늦었어도 쓰레기 수거인이 가져갔을 상황이었음

<Instead> 원래의 소유주에게 돌아감 → 백만 불 이상에 경매됨

<EBS 수특: 20-1>★

콜럼버스가 아시아에 있다고 착각한 이유?

콜럼버스가 미국 대륙에서 발견했던 동물/식물/사람 → 마르코 폴로가 그의 동방여행에서 이야기했던 것과 같지 않았음

(B) 그 답(이유): 자료와 이론이라는 이중적인 문제에 있었음

<즉> 콜럼버스를 착각하게 한 것 → 부정확한 이론+질 낮은 자료였음

(A) <부연> 아시아에 대한 마르코 폴로의 보고서(자료)가 불완전

→ 신세계(미국 대륙)의 자료를 구세계(아시아 대륙)의 사실들로 해석

(C) <Plus/게다가> 신세계에 대한 이론 없었음 → 콜럼버스가 처음 신세계와 접촉했을 때, 아시아에 있다고 생각했음

<EBS 수특: 20-2>

미국 → "자연에 대한 지배"라는 정신으로 설립됨

<인용> 아담스: "내 가문이 미국에서 가장 많은 나무를 베었다"고 자랑

벤자민 링컨: "문명을 만들기 위해 가능한 빨리 땅에서 자연에서 자란 것을 제거해야 한다"고 말함

→ 그 당시 대부분의 미국인을 대변한 것임

➔ 아담스와 링컨의 이런 생각은 미국의 태평양으로 팽창/시카고 건축학회/포드차 조립라인 가능하게 함

<however> 환경에 대한 인식 ↑ → these 성취물에 부정적 시선 초래

<부연> 1950년 이래로 지구의 숲의 25%이상 사라짐

"나무가 지구의 허파"라는 인식 ↑ → 이것(자연에 대한 지배)이 진보라고 생각X

<EBS 수특: 20-3>

과거에 인구증가 → 고르지 않게 분포,

미래에도 인구증가 → 고르지 않게 분포가능성

<부연> 미래 인구증가의 90% → 개발도상국에 나타날 것, <그러나> 이 지역은 증가한 인구의 자원 수요 대처X

인구증가가 가장 큰 곳 → 아시아

<In contrast>

유럽에서 인구증가 → 멈춤, 감소

세계인구의 80% → 개발도상국에서 살고 있음,

선진국 인구 → 세계인구의 20% 구성 → 2020년에 16%로 하락 가능성

<However>

미국에서 태어난 아이 → 인도에서 태어난 아이보다 평생 80배 더 많은 자원 소비

<EBS 수특: 20-4>★

과거에 아이들에게 가족의 역사를 가르치는데 힘씀

<이유> 과거를 통해 아이가 자신의 정체성을 파악가능하다고 생각

<However> 현대, 과거에 신경X

<이유> 지금 빠른 변화와 발전의 시대 → 우리의 기원(출처)이 아니라 우리의 미래의 관점에서 자신을 정의하기 원함

→ 우리의 조상을 중요하게 여기지 않음

<부연> 우리의 조상은 우리와 다른 시대에 살았음 <그래서> 그들은 우리의 경험을 설명@할 수 있음→할 수 없음

<또한> 인간은 10년 전보다 훨씬 똑똑해졌음 → 과거는 구시대적이고 우리와 관련 없음

<Therefore> 최근의 과거도 매우 막연하게 인식됨

정보의 부족이 아니라 무관심 때문에 과거에 대한 무지 생김

<그래서> 역사가 중요하다고 생각X

Ancient cultures devoted much time and effort to [teach/teaching] their children family history. It was thought that the past helps a child understand who he is. Modern society, however, has turned its back on the past. We live in a time of rapid change, a time of progress. We prefer to define ourselves in terms of where we are going, not where we come from. Our ancestors hold no importance for us. They lived in times so [different/differently] from our own that they are incapable of shedding light on our experience. Man is so much smarter now than he was even ten years ago [when/that] anything from the past is outdated and irrelevant to us. Therefore the past, even the relatively recent past, is, in the minds of most of us, only very vaguely perceived. Our ignorance of the past is not the result of a lack of information, but of indifference. We do not believe [that/what] history matters.

<EBS 수특: 21-1>

보존 윤리: 자연을 그 자체로 특별하다고 생각

자연 → 자연에 대한 인간의 의존 외에, (A) 본질적 가치 소유

보존주의자: 자연보존에 대한 다양한 이유 소유

(1) 모든 생명체에 대한 존경/살 권리 존중 → (자연보존 위해) 사회적/경제적 비용 중요X

(2) (B) 여가 면에서 중요

<부연> 자연은 아름다움 → 소풍/캠핑/낚시, 평화/평온을 위해 이용가능

(3) 자연의 (C)과학적 중요성 존중

<부연> 인간 → 자연에 의존, 자연에서 많은 것 배움

흔한 종/생태계와 희귀한 종/생태계 둘 다 → 보존되어야 함

<이유> 이것들의 장기적인 실용적 유용성 때문

<EBS 수특: 21-2>★

농작물로 만든 대체 연료의 문제점 → 식량공급 ↓

(C) <예> 옥수수 → 식량 용도에서 바이오 연료로 바뀜 → 식량가격 ↑

→ 가난한 사람들이 음식을 사는 것 어렵게 함

(B) <인용> 세계식량계획(WFP) → 기근에 대응할 능력 ↓

<이유> 식량에 포함된 연료가격 분 지불 때문임

(즉, 바이오 연료 수요 ↑ → 식량가격 ↑ → 식량을 많이 사들 수 없음)

(A) <also> 대체 연료에 대한 수요 ↑ → 숲 파괴 ↑ → 바이오 연료 작물 재배 ↑

→ 열대 우림 파괴 → 숲의 이산화탄소 흡수 ↓ → 지온난화 악화시킴

<EBS 수특: 21-3>

재활용에 관해 이론과 실제 간 이상한 단절 존재:

실제적인 측면에서 모든 사람이 재활용하고 있음

<그러나> 이론적인 측면에서 환경옹호론자/환경옹호론 비판자 → 재활용에 대해 이야기X

<또한> 이런 단절은 각종 책에서도 나타남:

(1) 어떤 책들 → 지구를 살리기 위해 가정에서 할 일 조언 → 재활용 주제 선호

<즉> 가정에서 쓰레기처리가 혼자 할 수 있는 환경개선의 적합한 방법이 됨

<But> (2) 다른 책들 → 지구의 운명과 환경운동의 상태 언급 <그러나> 재활용과 폐기물에 대해 이야기X

재활용 → 환경개선 위한 가장 실용적인 조치

<반면> 환경론자는 다른 곳에 초점을 맞춤

<이유> 쓰레기 재활용 보다 가정 수준에서 다루기 어려운 문제들이 더 시급하기 때문임

<EBS 수특: 21-4>★★

석유가 야생보호구역에서 발견되었을 때,

야생생물은 경제수익(자연관광에서 오는 수익)을 가져오기 때문에 야생생물 보호 주장하는 것 → 설득력 없음

(즉, 석유의 경제적 가치 > 야생 보호구역의 경제적 가치)

<그러나> 100년이라는 장기적 관점에서 유전은 사라지지만 생태계는 영원히 지속됨(즉, 장기적으로 생태계 보존이 더 유익)

<But> 사람들은 단기적 결과에 치중(즉, 유전 선택, 생태계 파괴)

<그래서> (동물 보존의 유일한 근거는) 결국 윤리적인 주장만 남게 됨:

동물 보존이 옳기 때문에 동물이 보존되어야 함,

<즉> 자연 보존이 선이기 때문에, 동물 없애는 것이 더 큰 이익이더라도 동물 보존 고수해야 함

<요약> 관광산업의 경제적 이익(자연관광에서 오는 이익)이 동물을 보존하는 이유X

관광산업은 옳은 일 하는 것(동물보존)을 경제적으로 가능하게 할 뿐임

<EBS 수특: 22-2>★

에너지 보존의 법칙 → 정확X

에너지와 물질 → 서로 바뀔 수 있음

<In other words/즉> 에너지 → 물질에서 만들어지고, 물질로 바뀔 수도 있음

(B) <As a result> 에너지 보존의 법칙 → 에너지/질량 보존의 법칙으로 바뀜

<부연> 우주에서 물질과 에너지의 총량은 보존된다 (변하지 않는다)

(A) This은 배워야 할 가장 중요한 법칙임

<Nevertheless> 화학에서, 물질을 에너지로 에너지를 물질로 바꾸는 것에 관심이 거의 없음

(C) <Instead> 화학자는 주로 물질의 한 형태로 물질의 또 다른 형태로 바꾸고,

에너지의 한 형태를 에너지의 또 다른 형태로 바꿈

<EBS 수특: 22-3>★

개미 사는 방식 연구 → 개미 사회에 이상한 것 발견

<부연> 일부 개미들 → 다른 개미들의 집 습격해서 포로로 만들어 그들을 위해 일하게 만들

<indeed/강조> 개미집에 개미들만 사는 것 아님

<즉> 수백 마리의 다른 동물도 개미와 거주함

These 동물 중 일부 → 동지를 청소하고 다른 임무를 수행하는 개미에게 도움이 됨

<반면> 다른 동물은 자신의 식량 외에 아무 것도 하지 않는 단순 기숙자일뿐

개미들이 these 단순 기숙자들을 머물도록 하는 이유는 모름

<이유> 개미의 성격이 좋아서 일수도 있고, 큰 집단의 종들을 유지하는 개미의 봉건적 정신일수도 있음

<EBS 수특: 22-4>★★

진화론: 외부환경이 생명체 형성했다는 가정에 근거 → 환경이 생명체의 성질을 결정한다는 사회학 나오게 함

<Yet/그러나>

생명체는 자신의 내부 잠재력을 펼친 것임 → 이 잠재력은 (환경) 작용에 의해 실현됨

<비유> 씨앗(잠재력)(씨를 틔워 열매를 맺을 내적 확실성 소유)은 물/공기/토양 등의 작용에 의해 실현되는 것처럼

환경이 내적 잠재력 결정X, <즉> 환경은 잠재력의 발현을 돕거나 방해할 뿐임

(예, 비(환경) 내리면 잠재력 발현 돕고, 비 안 내리면 잠재력 발현 방해)

<in reality> 자연의 물리적 세계는 생명체의 내적 잠재력이 구체화된 것임

<즉> 내부세계가 외부세계를 만든 것임

※ 잠재력(씨앗) 존재 → 환경의 도움/방해(작용) → 잠재력 실현 → 생명체 나옴 → 자연(생명체 집합) 창조

<EBS 수특: 23-1>★

스포츠 세계에서 경쟁↑ → 실수 하나, 느린 반응 하나가 스포츠 경력 망침

<그래서> 좋은 시력 → 좋은 신체조건과 정신집중 능력만큼 운동 수행에 중요

(B) 신체 조건의 가치는 이미 증명됨 <그래서> 운동선수가 시각적 조건에서 가치를 발견

→ 운동선수들이 보통사람들보다 더 나은 시각적 능력 소유

(C) <부연> they → 더 나은 초점 유연성/깊이감각/눈손 협응력/기타 다른 시각기술들 소유

<그래서> 이들의 시각 체계는 더 빠르게 조준/예상/반응함

(A) <also> 탁월한 시각을 소유한 운동선수들이 다른 운동선수보다 경기력 뛰어남

<In fact/강조> 오늘날, 시각이 훌륭한 운동선수와 비범한 운동선수를 구분함

<EBS 수특: 23-2>

문화관광(자연관광과 대조됨) → 자연보다 인간(문화) 강조

<부연> 문화관광 통해, 관광객이 자신의 문화와 다른 문화 경험

<부연> 유럽 내에 있는 지역들 여행 → 접하는 문화와 차이가 작음

<On the other hand>

선진국의 부유한 도시 관광객이 개발도상국의 시골 오지 지역 여행 → 그 차이가 큼

<also> 관광객과 관광지의 문화 간 상호작용 → 관광의 종류에 따라 상당히 다름

<however> (문화관광의) 결정적인 특징(공통점) → 관광지의 문화가 관광상품의 일부임 (관광지의 종류에 관계없이 동일)

문화관광 → 관광지의 정통성 여부, 문화 간 상호작용이 서로에게 교육적이고 서로 존중하는지 여부 나타내지 못함
(즉, 문화 관광 상품의 구성X)

이것들은 생태관광과 관련된 문제이고 사회적 영향력과 관련됨 <그러나> 문화관광 상품의 구성은 아님

<EBS 수특: 23-3>★

과거에, 개와 이야기하는 주인 → 미친 사람으로 간주됨

현재도, 반려 동물과 문제에 대해 논의 → 미친 사람으로 간주됨

<But> 애완동물과 긴 대화 해야 할 이유 있음

<예> 종교/정치/농담에 대해 이야기 가능

<이유> 의학적으로, 애완동물과 진지한 대화 → 더 행복해짐

반려동물과 대화 → 행복/건강/감정적 적응 ↑ → 과학계도 동의

<EBS 수특: 23-4>★

요즘, 변화와 사건 때문에 스포츠이해하고 경험하는 방식 바뀜

<부연> 스포츠에 대한 과거의 생각들(승고한 교육적인 가치, 빈자에게 탈출구 제공, 국가 간 관계 더 가깝게 됨, 건강 증진)
→ 신뢰 잃고 있음

경제적인/정치적인 힘의 영향↑ → 전 세계에서 스포츠의 역할과 위상 ③ 향상→왜곡 → 널리 퍼진 염려

<Further> 신기술과 소비문화 → 스포츠의 고결함에 영향 줌 → 걱정/혼란 거리가 됨

<In short> 21세기에, 스포츠가 가장 심각하고 중요한 도전 직면

Dramatic changes and controversial developments are transforming the ways ①in which sport is experienced and understood. Many of the old ideas about sport embracing 'noble' and 'educational' values, offering disadvantaged peoples 'a way out,' bringing nations closer together, or creating healthy bodies ②seem increasingly to lack credibility. In particular, there are widespread concerns ④ that economic and political forces are becoming too influential and are ③distorting the role and place of sport in societies across the world. Further, there are anxious and often confused debates about the impact of new technologies and cultures of consumption on the integrity of sport. In short, as we move through the twenty-first century, sport ⑤facing the most serious and important challenges since its emergence in its modern form in the nineteenth century.

<EBS 수특: 24-2>★

음악 녹음할 때 → 청취자에게 보이지 않음 → (음악가와 청취자 간에) 의사소통 경로를 (A) 제거

<이유> 연주가가 목소리와 악기 뿐만 아니라 얼굴과 몸으로도 자신을 표현

<그래서> 콘서트에서, 몸짓이 음악에 대한 청중의 이해에 영향

<For example> 바이올린 연주자 Perlman: 콘서트에서 좋은 반응 얻음

<이유> 그의 얼굴이 음악의 표현적 뉘앙스를 나타내고 강화

<즉> 연주할 때, 사람들은 반만 들음, 나머지 절반은 보는 것임

<또한> 공연의 (B) 시각적 측면 → 대중음악가에게 중요

<부연> 각종 몸동작들, 가죽/피부노출, 연기/불꽃 없으면 → 대중음악의 영향력↓

<즉> 단지 소리에 불과해져 대중음악이 더욱 형편없어지게 됨

<EBS 수특: 24-3>★

사진 찍기 → 즐겁고 도전적임

기억 저장, 상황 보여 줌, 견해 표현, 말을 잘 할 필요X

<But> 효과적인 사진 찍기 위해 최신의 비싼 카메라 필요X

<즉> 사진술 → 사진기(technology)와 관계없는 기술(skills) 요구

→ 가장 중요한 기술은 관찰 능력: 주변 환경/사람/일상의 물체들을 보는 능력 연마

<부연> 이것들이 익숙하다고 당연하게 여기면 안 됨

조명/시각이 외양 바꾸는 방식 배워야 함

빠른 사고 통해 사진 찍을 적절한 순간 선택해서 빠르게 변하는 상황을 압축적으로 보여줘야 함

→ 훌륭한 사진사 될 수 있음

<EBS 수특: 24-4>★★

(건물의) 지속가능성의 많은 측면들(요소들) 존재

→ 건물은 이런 지속 가능성의 다양한 요소들로 구성된 조립체임

<그래서> 이 여러 요소들이 균형을 이뤄야 함

<For example> 멀리 떨어진 곳에 건물 지음

→ 태양을 활용하기 위해 건물 배치 가능, 소음이 없기 때문에 열 수 있는 창문 설치할 수 있음

<However> (멀리 떨어져 있어서) 대부분의 건물 이용자들이 대중교통으로 도달X, 걸어서 또는 자전거 타고 도달X

<그래서> 모든 사람이 운전해서 도달해야 함

<그래서> 이런 위치에 있는 친환경 건물의 탄소발자국(사용한 탄소 총량)이 대중교통이 잘된 도심에 있는 건물보다 더 큼

<EBS 수특: 25-1>

일본 유치원은 학생에게 집단의 일원이라는 느낌 부여 → 이 느낌을 만드는 한 방식: 학교 교복

① <그래서> 각 유치원은 자체 교복 소유, 그 교복은 색깔과 디자인 다양

② 부모가 교복 구입할 여유 없는 유치원 → 명찰 발급(아이의 이름/성, 유치원 명, 학급 명)

③ 선생님이 아이들과 대화할 때, 이 학급 명으로 아이들을 집합적으로 부름

④ 아이들이 일상에 익숙해지면 → 선생님/타인에게 자신의 감정/느낌 묘사

⑤ <그래서> 이것들이 아이에게 소속감 제공

<EBS 수특: 25-2>★

보조금 유치차 → 돈 요청에 능숙

<부연> 그들은 (A) 비영리 단체 위한 돈을 요청하기 위해, 기업/재단/정부/부자를 신중하게 선택하여 접근

<그러나> 기부자는 선한 일 위해 돈 썼다는 것 제외하고 보답으로 받는 것X

<그래서> 보조금 유치자가 기부자의 관심과 맞는 프로그램을 (B) 지원하도록 요청해야 함 → 보조금 요청이 쉬워짐

<For instance> 대학 위한 보조금 유치자: 이전 졸업자에게 새 과학 시설에 자금 지원 부탁

이 전략을 통해, 돈을 구걸하는 개념이 아니라, (c) 차이를 만드는(의미 있는) 기회에 돈을 쓴다는 개념으로 전환됨

<EBS 수특: 25-3>

학교 체육 교육 → 균형 있는 다양한 활동 제공해야 함 → 젊은 사람이 평생 동안 의미 있고 즐거운 활동능력 개발
 <부연> 팀/2인/개인 스포츠 간에 균형 있어야 함
 <부연> 팀 스포츠(농구/축구) → 팀으로서 기술을 개발하고 서로 경쟁할 기회 제공
 <However> 학교 체육에서, 팀 스포츠가 개인/2인 스포츠(테니스, 수영, 골프...)에 비해 지배적임
 → 성인시절 동안 할 수 있는 활동기술을 개발X
 <요약> 팀/2인/개인 스포츠의 균형 통해, 고르게 발달된 개인 가능

<EBS 수특: 25-4>★★

학습과정이 즐거운 것이라는 확인 → 독립성을 갖는 대학/대학원생이 해야 할 일
 ① <Yet> 학생이 자신의 교육을 책임질 나이가 되었을 때, 자신이 하는 것을 즐길 수 없다는 것 이미 내면화해놓음
 ② 모든 연령대의 아이들: 삶을 풍성하게 하고 인생목표를 이를 교육기회 이용
 ③ <이유> 부모 통해, 성적과 상이 성공의 척도라고 배움
 <그래서> 학습 그 자체를 즐기기도 뛰어난 성적표 받아야 한다고 배움
 ④ <그러나> 교육자(부모/선생님) → 아이들의 행복한 삶을 돕기 위해, 행복이 최후의 목적임을 믿어야 함
 ⑤ <이유> 아이들 → 신호에 민감해서 교육자의 믿음이 암시적일 때도 교육자의 믿음을 내면화함

<EBS 수특: 26-1>★★

(예1) 18세기 까지, You가 한 명을 지칭할 때 "You(너) was"가 옳은 표현이었음
 → 현재, 이 표현은 이상하게 들림 <그러나> 이 표현의 논리는문제 없음
 <이유> was는 단수동사, were는 복수동사임
 <그러나> 현대에, (You(너) were에서) 주어 의미는 단수인데, 복수동사 쓰는 이유 모름 → 논리적으로 문제 있음
 (예2) "I'm hurrying, are I not?" → 매우 비문법적임,
 "I'm hurrying, aren't I?"(같은 단어의 축약형) → 완벽한 표현임 (→ 논리적으로 문제 있음)
 (예3) many → 항상 복수임(Many people were there)
 <but> "a"가 many 뒤에 올 때 → 복수X(Many a man was there)
 → 이 표현들이 나오기까지 본질적인 이유X, 문법 면에서 옳지 않음

<EBS 수특: 26-2>★★

스포일러 문제(소설/영화에서 결말을 알려주는 것) 발생
 <이유> 해커와 출판업자 → 독서의 의미(가장 중요한 것)에 대해 오해
 <이유> 독서의 여러 이유 존재
 <즉> 이야기의 결말 아는 것 → 여러 이유 중 하나, 가장 중요한 이유는 아님
 이야기의 결말 아는 것이 독서하는 가장 중요한 이유라면 → 어느 누구도 책을 두 번 읽지 않을 것임
 <이야기의 결말 아는 것이 독서하는 가장 중요한 이유X <그래서> 많은 사람이 다른 이유들로 책을 여러 번 읽음>
 독서 통해 → 등장인물과 시간 보내고, 허구세계 들어가고, 단어와 놀고, 이야기를 경험함
 <그래서> 이야기의 결말 드러내면 그 소설이 망한다는 생각 → "모나리자"가 가운데 가르마를 한 여성에 대한 그림이라고 밝히면 그 그림을 망칠 수 있다고 말하는 것과 같음(즉 이 생각은 설득력 없음)
 <그래서> 스포일러 문제 → 근거X
 <즉> 스포일러가 이야기 망치지 않음
 치밀한 비밀 염수 → 한 소설을 더 좋게 만드는 것X,
 어떤 인터넷 사이트(이야기의 결말을 알린 곳) → 그 소설을 쓸모없고 지루하게 만들지 않음

<EBS 수특: 26-3>★

자바어 대화 → 화자 간에 체계적으로 계층적 관계 정의함

화자 → 듣는 사람의 지위에 따라 말하는 수준 조정

<부연> 두 가지 말하는 수준 존재: ngoko / kromo

ngoko: 언어의 기본적인 형태, 친밀한 같은 지위의 사람에게 사용, 사회적으로 하급자에게 나용

kromo: 노인, 더 높은 지위에 있는 사람, 지위를 모르는 사람에게 사용

대다수의 어휘는 말하는 수준(ngoko/kromo)에 따라 변하지 않음,

(즉, 같은 어휘 사용, "학교"라는 단어는 두 언어 수준에서 모두 사용)

<그러나> 가장 흔하게 사용되는 어휘는 말하는 수준에 따라 변함(즉, 다른 어휘 사용)

<Thus> 가장 기본적인 문장 → ④ 약간(slightly)→눈에 띄게(markedly) 다름

<예> Whrere are you coming from? → ngoko: Soko ngendi? kromo: Saking pundi?

I cannot do it → Aku ora iso <or> Kulo mboten saged로 번역됨

<Moreover> 이 두 가지 말하는 수준의 성질이 대조를 이룸 → ngoko: 거칠고 가혹하게 들림, 정확한 전달

<On the other hand>

kromo: 부드럽고 느리게 전달, 의도적으로 모호하게 전달

<EBS 수특: 26-4>★

일회성 매체 → 독특함

<이유> 소비재와 연속적인 매체와 다르게, 반복구매에 대한 기대가 없음

<예> 영화와 책 홍보 → 그 영화와 책이 구매자를 실망시켜도 어느 정도 성공 가능

TV 방송국(광고 수익이 시청률에 의존)(연속적인 매체)과 다르게, 영화와 출판은 대중이 돈을 썼다면 홍보가 제 역할을 했다고 생각

그 책과 영화의 평이 나빠서 추가 판매가 상실될 수 있음

<그러나> 사람들은 이미 구매한 것 합리화함

<즉> 그 책을 읽지 않고 책꽂이에 놓아두어도 언젠가 그 책에 관심 갖게 될 것이라고 생각,

일단 영화 보려고 돈 지불하면 영화가 실망스러워도 계속 봄

<EBS 수특: 27-1>★

집단행동 → 컴퓨터 기술과 네트워크 기술발달 초래

<비유> 사회운동(환경운동, 금연운동, 여성운동)의 집단행동과 유사:

사회운동들은 각각 목적 소유(깨끗한 공기, 담배연기 제거, 기회균등),

<그러나> 반대하는 것을 바로 잡거나 사회적 불이익을 받는 집단의 환경을 바꾸는 것에 집중

<Similarly> 컴퓨터화 지지자: 최첨단의 컴퓨터 장비 이용하고 시간과 공간의 신체적 한계가 사라지는 신세계 질서 만드는 것에 집중

<EBS 수특: 27-2>★★

조사연구의 증거:

TV에서 폭력 과도하게 시청 → 더 공격적 행동 가능성 있음

<Moreover> 폭력적인 TV 시청자 → 대인관계의 갈등 해결위해 더 많은 폭력사용 의지 표현

<However> 이런 상관관계 연구: TV에서 폭력시청 → 단지 폭력 사용과 공격적 행위에 대한 호의적인 태도와 관련됨

→ 그래서, 이 연구만으로는 대중매체의 폭력이 공격을 초래한다는 충분한 증거X

<Furthermore> 상관관계의 증거 → 인과관계의 증거 되지 못함

<이유> 폭력적인 성향의 사람 → TV폭력 시청 가능성 있음

<즉> 폭력적인 성향이 폭력적인 TV시청 초래함, TV폭력 시청이 폭력적인 성향 초래X

※ TV에서 폭력적인 내용 시청 / 공격적 행동 간에는 상관관계이지 인과관계가 아님

<이유> 폭력적인 성향의 사람이 TV에서 폭력적인 내용 시청을 좋아할 수도 있기 때문임

<EBS 수특: 27-3>★★

보고된 세계에 대한 인식에 체계적 (A) 결함 존재 → 미래에 낙관적인 것 초래

<부연> 어떤 뉴스(재난/테러)는 매우 과장됨,

과학적 진보/세상에 대한 통계 조사는 매우 축소 보도됨

this (B) 불균형이 합리적 공공정책을 왜곡시킴, 세계 종말에 대한 비합리적 두려움 초래

<그러나> 이 불균형이 낙관적인 것 초래

<이유> 실제보다 상황이 (C) 더 나쁘다고 믿도록 잘못 인도된 것 인식

→ 용기를 가지고 밝은 곳으로 나갈 수 있음

<EBS 수특: 27-4>

정부에 의한 대중교통 투자가 없었던 지역에서, 대중교통이 자가용 이용보다 오랜 시간 걸림

<But> 대중교통이 우리 생각보다 더 즐거움

<예> 한 가족이 전적으로 버스에 의존

→ 그 가족의 엄마는 버스 타는 동안 아이들과 멋진 대화 시간 갖음

가는 도중에 보이는 모든 것에 대해 이야기함

주의가 산만해지지 않기 때문에 차를 운전할 때보다 더 많은 대화

엄마의 집중적인 관심에 아이의 반응 ↑ → 엄마의 기분 ↑

<EBS 수특: 28-1>★★

"감정과 느낌은 정상적이고 자연스러운 것"이라고 인정(받아들임) → 감정/느낌의 효과적인 관리

충격을 받고 부정적이고 반발하는 방식으로 반응X

<동물실험> 미리 빨간 불 주어 충격이 올 것 알림 → 스트레스 덜 받게 됨

<이유> 이 신호 통해 동물이 그 충격을 예측 → 불안이 제거되고 긴장 풀림

<그러나> 동물이 예측이 안 되는 충격을 받을 때 → ④ 부주의하게 됨(careless) → 경계하게 됨(alert)

인정(받아들임) 연습 → 일반화된 경고체계 제공 → 고통스런 감정의 영양 최소화

<EBS 수특: 28-2>★★

죄책감이 감정 지배 → 죄책감에 너무 많은 에너지 소비

<그러나> 어떤 죄책감 → 유익함

<즉> 죄책감 → 우리의 행동방침 바꾸고 보상하는 것 도움

<예> 과식/미루기/돈 낭비 → 죄책감 초래 → 이 죄책감은 자기 통제력이 고장 났다는 것 알림

→ 멈추고 자기 통제력을 되찾을 기회 제공

<즉> 우리는 죄책감의 내적 브레이크 기능 경험한 것임

<예> 운동가는 것 빼먹음/과음 → 죄책감 → 슬픔/후회

→ 무거운 몸을 끌고 러닝머신 위에 올라감/술값 지불하고 자리 뜸

<요약> 죄책감 → 강력하게 동기 부여하는 감정임

<EBS 수특: 28-3>★

조명 → 환경에 대한 인식 ↑ → 우리가 보내는 메시지에 영향

(1) 조명이 희미한 방 → 말 더 부드럽게 함, 더 가까이 앉음, 사적인 대화 ↑

<However>

(2) 조명이 밝아짐 → 덜 친밀한 상호작용 초래

<예> 조명이 어두운 나이트클럽이 밝아짐 → 곧 마감시간이라는 것 의미,

한 분위기에서 다른 분위기로 바뀔 시간을 손님에게 줌

(3) <실험> 어두운 조명에서 친근하지 않은 사람과 친근한 질문하는 것 → 반응 시 망설임 ↑, 눈 접촉 ↓, 응시 길이 ↓

<이유> 이런 비언어적 행위들 → 심리적 거리감 만들 → 조명과 질문에 의해 생기게 된 친밀함의 부적절함을 감소시

킴(피함/없앴)

<EBS 수특: 28-4>★★

타인의 관점 받아들이기: 타인의 사물에 대한 의미부여 / 타인의 상황 인식 방법 이해하는 것임

<방법> 잠시 자신의 판단을 보류해야 이것이 가능함

<그러나> 옳고 그름 / 분별과 무분별에 대한 자신의 평가를 강요 → 타인의 관점 이해X

<Instead> 우리의 관점/인식 놓아야 함 → 타인의 세계에 들어갈 수 있음

→ 이렇게 하면 타인의 관점에서 쟁점 이해 가능 → 타인과 더 효과적으로 소통 가능

→ 이런 소통이 지속되면, 자신의 관점을 표현 가능하고 타인의 관점에 동의하지 않을 수도 있음

→ 이것이 정직한 소통에 적절함

<그래서> 자신의 관점 표현 → 타인의 관점 인식하는 기술 대체X (즉, 타인의 관점 인식 못하게 됨)

<EBS 수특: 29-1>

인간이 처음으로 법을 만들지 않았음

<부연> 자연의 법칙에 따라 우주 만들어짐, 동물이 인간보다 먼저 이 자연의 법칙 소유

<부연> 자연의 법칙을 메커니즘(인과법칙)으로 부름

자연의 법칙은 우리의 기계적 환경 구성

동물이 법 소유

<예> 동물이 집단으로 움직임, 보초를 배치, 대형을 이루어 비행, 새끼 돌봄, 왕국을 만들

<그러나> 이것들은 인간의 법과 다름: 동물의 법 → 생존에서 나온 본능적 행위

인간의 법 → 이성과 타인의 감정에서 나온 사실에 근거한 법

<EBS 수특: 29-2>★

과거 유럽의 랜드마크 만드는 법 → 조합 상징물 이용

<예> 가게 전면에 배치한 큰 열쇠 → 자물쇠 만드는 곳 의미

(B) <이유> 조합 상징물 → 한 장소/그 장소의 의미/그곳에서 예상되는 행위들 인식하게 함

그 상징물 → 그 가게의 전면 뒤에서 무슨 일이 일어나는지 표시함

(C) 이 원리가 오늘까지 지속됨, 즉, 상인방(건물 정문 위쪽에 있는 석재) 형태로 남아 있음

<예> 캘리포니아 베니스비치에 있는 한 광고회사의 상인방 → 감탄/승배의 대상이 됨

(A) this 굉장한 건물(이 가게의 정문은 사람이 걸어들어 갈 수 있을 만큼 큰 쌍안경 모양임)

→ 정면 뒤쪽에서 생기는 일이 통찰력/선견지명/미래에 대한 안목과 관련됨을 의미

<EBS 수특: 29-3>★

<인용> 전 역사에서, 정부의 형태는 군주정치와 귀족정치였음, 가끔씩 민주주의 시도

<그러나> 이런 형태의 정부들(군주정/귀족정/민주주의) → 각각 장점과 위험 존재

<For example>

군주정 → 강한 권력의 중심 소유 → 전쟁 요구에 유용

<On the other hand>

귀족정 → 부유한 귀족(자신의 재산 보호에 관심 많음) 존재 → 부의 보호와 국가의 천연 자원의 개발과 관련됨

➔ 이 두 영역: 건강한 국가에 꼭 필요한 것

<However>

이 두 정부 형태가 통제되지 않으면, 이 두 정부는 억압적인 체제가 될 수 있음

<또한> 민주주의도 장단점 있음:

대중이 발언권 소유(장점) <but> 소수의 견해는 발언권X → 열정(대중의 움직임)이 이성(소수의 견해 고려) 지배

→ 민주주의 망가짐

<EBS 수특: 29-4>★

중국의 1인당 소득이 미국의 10분의 1임 <but> 중국은 미국보다 인구가 4배 더 많음

→ (그래서) 중국경제는 미국경제의 거의 절반임

<그래서> 중국의 1인당 소득이 미국의 4분의 1 넘으면 → 중국경제가 미국보다 커짐

<이유> 중국의 생산성↑, 달러에 대한 중국의 통화가치↑ → 2010년대 말에 중국의 1인당 소득이 미국의 4분의 1이 됨

<이유> 이것은 미국이 쇠퇴를 의미X,

중국이 하위소득에서 중간 소득 단계로 가기위해 교육/도시화/산업화의 비결을 ③이용하는 것 의미

<그러나> 멕시코와 같은 많은 나라들 → 같은 것 시도했지만, 부자가 되기 전 실패했음

<그래서> 이 함정 피하기 위해 중국은 세심한 변화 시도:

수출/투자/제조 경제에서 서비스/소비자 경제로 전환(정부 정책에 의해 조정 어려운 영역)

<EBS 수특: 30-1>★

어떤 사람의 생각: 약한 감기 걸렸을 때 운동이 더 건강해졌다고 느끼게 함

<그러나> 질병은 심각성의 정도 다양(즉, 질병이 심각할 때), 사람들이 질병에 다르게 반응(병에서 회복이 느릴 때) (인)

→ 자신의 몸의 요구에 경청해야 함 (과)

<부연>

(1) 기침/몸친 근육 같은 사소한 문제 있지만, 모든 면에서 양호하면 → 운동 가능, <그러나> 지칠 때까지 운동X

<그러나> (2) 독감, 열, 몸 통증, 심한 피곤, 호흡곤란, 내분비선 부어오름 → 운동X

운동은 질병 치료X

<즉> "운동으로 땀을 내서 감기를 낫게 할 수 있다"는 격언 → 사실X

<그래서> 병에서 회복 중에 전과 같은 수준으로 운동X

정상적인 수준이 될 때까지 며칠을 기다려야 함

<EBS 수특: 30-2>

매우 많은 중독과 독극물 관련 사망 → 매해 미국에서 발생

독극물의 형태는 다양 <그러나> 독극물 중 일부는 독극물로 간주되지 않음

<예> 약물 → 처방된 대로 사용하면 안전 <그러나> 약물과 다른 물질을 잘못 혼합하면 → 중독 초래

다른 중독물질: 세제, 석유원료제품, 살충제...

<그래서> 이런 잠재적 독성 물질 → 지시대로 사용되어야 함, 아이들 손에 닿지 않는 곳에 두어야 함

<EBS 수특: 30-3>★★

다른 지역으로 이동 → 경제적인 상태 바뀜, 새 음식/새 식생활 관습에 접하게 됨

<부연> 원래의 식생활 관습이 영양 면에서 충분 <그러나> 이사한 새 환경 때문에 식습관 바뀜

<For example>

이사 전에 우유가 주식이었고, 새 환경에서 우유가 비싸면

→ 우유는 더 저렴하고 영양 면에서 더 못한 음료수(탄산수, 커피)로 대체됨

<그러나> 이전 환경에서 캔디는 사치품이었음 → 새 환경에서 저렴하고 대중적임

<As a result>

탄산수/캔디 소비↑, 더 영양가 있는 음식 구입↓

<이유> 음식의 영양가 모르는 사람이 이런 실수 하게 됨

<EBS 수특: 30-4>★★

역사적이고 사회과학적인 관점에서 건강 유/무의 분포 분석

<부연> 의학이 생각만큼 (A)효과적이지 않았음

<인용> 항생제/예방접종 체계가 나오기 전에 19세기의 대부분의 치명적인 질병들이 사라졌음

<이유> 일반적인 생활여건의 사회적 (B)발전(예, 개선된 위생시설/실질임금 상승으로 인한 더 나아진 영양)

→ 20세기에 대부분의 사망률 감소 초래

개선된 환경 여건의 (사망률 감소에 끼친) 영향에 비해, 사망률 감소에 대한 의학의 기여가 (C)작았다는 것에 이견 없음

제기동 제임착원/수원 페이스메이커

<EBS TEST: 1-3>★★

과학 → 가능성에 관한 것

<즉> 이론, 추측, 가설, 설명

<그래서> 증거와 자료를 모아 이론들 검증 → 자료와 이론이 모순 → 이론 바꿈 → 과학 발전

<부연> 항상 기존의 이론과 모순되는 새 증거 생김 → 과학에서 결론/진리는 바뀜

<예> 케인즈(경제학자):

사실들 바뀜 → 통화 정책에 대한 입장 바꿈

<EBS TEST: 1-4>★

자동차 번호판/주소 꼬리표 → 개인 취향에 맞출 수 있음

<But> 안 좋은 일들을 개인에게 맞추어서는 안 됨

<이유> 인생은 무작위, 어떤 사건이 특정 개인을 겨냥X

<Yet> 우리는 이것 이해 못하고 “나에게만 역경이 생긴다”고 생각

→ 이렇게 생각하면 안 됨 → <이유> (1) 역경은 나의 문제X, 인생의 문제임, (2) 곧 꽃에서 꿀(좋은 일) 발견

<부연> 골프장 → 항상 장애구역 존재

인생도 마찬가지임

<즉> 모든 사람이 고통과 기쁨 겪음 → 나도 이 사람들 중 일부일 뿐임

<즉> 나의 경험 → 보편적임(누구나 경험하는 것)

<그래서> 시련을 극복하고 생존 기술 개발해야 함

<EBS TEST: 1-5>★

사람들: 혼자 있을 때 외롭다고 생각

<However> 외로움 받아들일 때 → 자유롭게 일/관계에 전념 가능

<인용> McNamara: 고독과 고립을 동일시 → 오해

<부연> 고독 → 나의 존재의 본질 보게 됨, 타인과 깊은 관계

<즉> 침묵/고독 → 내 자신 더 잘 알게 됨, 집중 ↑, 의미 있는 관계

<인용> 달라이 라마: 삶의 변화 위해 고독 필요,

고독의 정의: 산만함이 없는 정신 상태, 조용한 장소에서 혼자 있는 것만 의미X

<EBS TEST: 1-8>★

동물원 → 과거에, 오락 장소 → 야생동물인 체 하는 이국적 동물 구경

<그러나> 최근, 동물원 역할 바뀜

동물원 → (1) 사라지는 야생동물 보존

<부연> 동물을 야생에서 포획X, 동물원에서 번식됨

동물원 자연환경과 매우 유사 → 동물 편안함 느낌

(2) 과학연구 위한 시설 역할

→ 생물학자가 종들의 욕구 더 잘 이해

→ 환경보호가들이 적절한 야생동물 보호구역 결정하는데 도움

동물 사육사가 동물을 더 잘 보살피게 됨

<EBS TEST: 1-14>★★ <피부온도 변화 속도와 감지 증량>

피부온도의 변화 속도 → 손 안에 있는 물체의 감지 온도에 영향

<Thus> 실온(15°C~20°C)에서 금속이 나무보다 더 차갑게 느껴짐

<이유> 딱딱한 금속이 피부 열을 더 잘 전달 (즉 피부의 열이 금속으로 더 잘 빠져나감)

<also> 온도 → 물체의 감지 **증량** 바꿈

<실험> 얼음 위에 놓아 차갑게 한 동전과 실온에 유지한 또 하나의 동전 준비

→ 두 동전을 맨 팔뚝 안쪽 면에 올려놓음 → 차가운 동전이 실온에 있었던(중립적인) 동전보다 더 무겁게 느껴짐

<이유> 압력에 반응하는 미세신경말단 → 온도변화에 반응

<EBS TEST: 1-15>★★

식물의 이로운을 얻을 가장 좋은 방법 → 원래의 형태대로 식물을 먹는 것임

사람들: 과일/채소 먹는 장점은 한 특별한 성분 때문이라고 생각

<예> 연구: "카로테노이드가 높은 채소/과일 섭취 → 여러 암 막아줌"

→ 베타카로틴(비타민A)(카로테노이드 중 한 종류)에 관심 ↑ → 비타민A 보충제 섭취 ↑

<But> 과일/채소 → 약 40 종의 카로테노이드 포함하고 있음

<그래서> 한 성분이 식물(복잡한 완전체)의 일부로 역할(한 성분이 다른 성분들과 어울려 역할)을 할 때와 비교해서, 한 성분이 독립적으로 역할(한 성분이 다른 성분과 어울리지 않고 역할)을 할 때, 같은 역할을 한다고 볼 수 없음
→ 한 성분을 분리하여 한 알약 안에 넣는 문제뿐만 아니라 다른 문제도 생길 수 있음

<EBS TEST: 1-16>★

독립적 사고 → 혼자 해결책 생각해 내는 것(X), 전통적 사고틀에서 벗어나는 것(O)

이렇게 할 방법 → 해결책을 고안하는 과정에서 다른 사람 포함시킴

<부연> 많은 사람(룸메이트, 세계 최고의 전문가)과 대화 → 그들의 조언/생각/영감 얻음(연구에 해당) 더 현명한 사람의 해결책 채택(X),

전문가에게 충분히 배움 → 자신의 독립적인 의견 형성 → 자신의 상황에 맞는 해결책 선택

<그러나> 소수의 사람과 대화 → 관점 좁아짐 → 자신의 관점 형성(X)

<예> 해양학자 꿈 소유 → 넓고 깊은 관점 얻기 위해 십여 명의 해양학자와 대화 필요

<EBS TEST: 1-17>★

미취학 기간(3~5세)에, 친구 → 아이의 친구 세계에서 중요함

<부연> 대부분의 취학 전 아동 → 친구 소유, 그 친구 가치 있게 여김, 놀이 통해 우정이 생김
미취학 아동의 친구에 대한 기대 → 성숙/복잡하지 않음(not)

<Rather(Instead)>

they → 공통의 관심사와 활동을 함께 즐기는 것에 집중

<즉> 친구 → 함께 놀이에 재밌고 같은 것을 하기 좋아하는 사람임

→ <그래서> 놀이와 유사점 통해 친구 선택하고 같이 시간 보냄

<As a result>

우정 → 취학 전 아동에게 노는 동안 다양한 감정/행위 시험할 상대 제공

<EBS TEST: 1-18>★

<온라인 자료와 읽기 자료>

교육용 CD의 게임/활동 설명하는 설명서 → 말로 전달됨

① <Yet/그러나> 온라인의 쌍방향 자료는 다름

② 온라인 음성파일 → 내려받는데 시간 ↑ → 자료 이용을 단념케 함

③ <Likewise> 긴 대화 사용X → 교육용 매체 상품의 매력 상승

(대화가 길고 짧은 것이 중요X, 음성을 쓰면 안 된다는 것임)

④ <For this reason> 온라인 자료 설계자 → 설명/정보 전달위해 음성대화 방식에 의존X, 문자 방식에 의존

⑤ <Thus> 읽기 능력 → 온라인 자료를 사용하기 위한 전제 조건

<EBS TEST: 1-19>★★

<인간 정신의 가능성과 작동 방식>

인간 정신 → 복잡 → 많은 창의적인 일 수행(미래 상상, 환상, 가정/추측...)

 (also) it(인간 정신) → 매우 효율적으로 일상적인 일 수행

<방법> 자동화된 습관 (경험을 통해 배운 후, 노력을 들이지 않고 반복적으로 적용하는 연속적인 행위/사고)

<C> 연속적인 행위(신발끈 묶기, 이 닦기, 기타로 노래) 학습 → 학습초기와 비교해 거의 노력 없이 그것 반복적으로 수행

<A> <이유> 어떤 것 학습할 때, 마음에 지시사항 기록 → 마음속에 쌓임 → 자동적으로 작동

→ 거의 노력 없이 그 업무 수행하도록 인도

<EBS TEST: 1-20>

퇴근 직후, 인간관계 형성에 도움 될 행사에 가는 도중

 적절한 옷, 명함 준비, 정각에 도착 → <그러나> 한 중요한 준비(식사)하지 않았음

<A> 이 행사에 풍부한 음식 있음 → <그러나> 먹기 위해 온 것X → 어떤 작업을 하고, 인간관계 형성하고, 도움이 되기 위해 온 것임

<즉> 이 행사에 도움 받고 주기 위해 온 것임

<C> <Therefore> 너의 행위 → 이 메시지 전달해야 함

<그러나> 뉘페로 바로 가는 행위 → 타인과 관계에 관심 없다는 것 전달

<EBS TEST: 1-21>★

사회학에서 확고한 원리: 150~200 이상의 사회집단 → 점차 계층화된 구조 형성

<그러나> 작은 사회 집단 → 특정 구조가 없음 → <그래서> 개인접촉에 의존 → 사회적 교류 활성화

<But> 조정할 사람이 많아지면서 계층구조 필요해짐

<부연> 지휘할 수장이 있어야 하고, 사회 규칙 준수를 보장할 경찰력 있어야 함

이것은 현대 기업조직에서도 필요함

<부연> 150~200 이하의 기업 → 비공식 체계로 조직 → 정보교환 위해 직원 간 개인적인 접촉 의존

<But> 더 큰 기업 → 공식적인 관리구조 필요 → 접촉 활성화, 직원의 의무/보고체계 보장

<EBS TEST: 1-22>

분장사의 일 → 실용적/지속적이어야 함, 촬영장 안팎에서 잘 준비되어야 함

<즉> 정각에 도착, 조감독과 조정, 일정을 맞추어야 함, 배우들 관리, 촬영이 끝날 때마다 분장 유지

<그래서> 배우의 분장 지울 때 효율적이고 조심해야 함

<이유> 요즘 분장 지우는 단계가 중요하기 때문

<부연> 접착제가 너무 강력 → 조심스럽게 제거되어야 함 → 배우의 피부가 영향 안 받음 → 촬영 지연X

<예> 한 할리우드 영화에서, 분장사 부주의 → 다음날 배우 얼굴 많이 부음 → 배우 10일 동안 활동X

<EBS TEST: 1-23>★

과학에 대한 이해 ↑ → 우리의 세계 비인간화됨

<즉> 인간: 우주에서 고립됐다고 생각

<이유> 인간: 자연과 관련X, 자연현상과 정서적 동질감 상실 → 자연현상은 상징적 의미 상실

<예> 천둥 → 화난 신의 목소리X, 번개 → 신의 징벌X, 강 → 정령 포함X, 나무 → 인간의 삶의 지침X,...

<즉> 돌/식물/동물에게서 나온 소리가 인간에 말 걸지 않음(대화 단절), 그 반대도 마찬가지임

<즉> 자연과 접촉 사라짐 → 이런 상징이 제공한 감정 사라짐

<EBS TEST: 1-24~25>

모토롤라 창업자 칼뱅: "실패는 성공으로 가는 성장 경험" 알게 됨

<부연> 여러 번 사업 실패 후, 직원으로부터 아이디어 얻는 능력 갖게 됨

동료들에게 자신이 오만하지 않다는 것 믿게 함

<그래서> 동료들은 칼뱅의 실수/잘못 지적하게 됨

→ 직원이 제안한 새로운 사실들이 그의 점검테스트를 통과하면 그들의 분석 받아들임

<즉> 칼뱅은 사람들에게 자신의 결정이 틀렸다는 것 말함

명확한 사고 추구, 자신의 직책/지위 내세우지 않음

<이유> 거만/교만X → 잘못 인정/다른 생각 받아들임

칼뱅이 추구하는 것 → "결과 <그래서> 결정 내린 사람/시기/방법 신경X, 단지 올바른 결정 추종

자신의 실수를 인정하지 않는 사람을 참지 못 했음 → 경쟁 세계에서 이상한 조언처럼 들림

<그러나> 이렇게 하면 존경 받고 진보하게 됨

<EBS TEST: 2-2>★

메시지 전달 방법들: 사실→언어, 언어→글, 글→타인의 마음 속 언어, 타인의 마음 속 언어→저장된 정보
 → 이 각각의 전달이 얼마나 효율적인지 모름
 <also> 이 효율성을 알아낼 실험을 고안하는 것 어려움
 <Nevertheless>
 실제 세계에서 이 전달이 100% 효율적X
 이 전달의 효율성이 거의 90%라고 가정해도 → 이 4단계에서 메시지 손실은 총 65% 이하의 효율성임
 <즉> 원래 메시지의 절반 남짓만 독자의 마음에 도달
 <즉> 책 읽고 강의 듣고 마음속에 남은 정보 비율(은 매우 적음) → 정보 전달은 매우 비효율적임

<EBS TEST: 2-3>★

연구: 아이의 행복감 → 부모가 직장에 오랜 시간 있는 것에 영향 덜 받음
 <그러나> 부모가 집에 도착해서 갖고 있는 기분에 영향 더 받음
 <즉> 짧은 시간 일하고 집에서 불행한 부모보다 좋아하는 일로 늦게까지 일한 부모가 아이에게 더 좋음
 <즉> 우리 직업이 가정에 영향을 끼침
 <즉> 늦게까지 일한 것 → 아이에게 부정적 영향X,
 직장에서 느낀 기분 → 아이에게 부정적 영향
 <즉> 늦게까지 일한 것, 빈번한 출장 → 부모들 죄책감 느낌, 아이들 부모 그리워함 <but> 이것은 문제가 안 됨
 <그래서> 업무가 마음에 안들 때, 아이들 위해 집에 가서는 안 됨
 (늦게까지 일해서 업무가 마음에 들면 집에 가라는 뜻)

A study by two researchers at the Graduate School of Social Work at Boston College found that a child's sense of well-being to be affected less by the long hours their parents put in at work and more by the mood their parents are in when they come home. Children are better off having a parent who works into the night in a job they love than a parent who works shorter hours but comes home unhappy. This is the influence our jobs have on our families. Working late does not negatively affect our children, but rather, how we feel at work does. Parents may feel guilty, and their children may miss them, but late nights at the office or frequent business trips are not likely the problem. If you don't like your work, for your kids' sake, don't go home.

<EBS TEST: 2-4>★

독자를 오도하지 않기 위해 과학 필요
 <이유> 과학지식 통해 세계와 세계의 작동방식 이해 → <그래서> 직접 과학 연구함, 많은 과학연구 지지
 <또한> 사실들(과학지식)을 자신의 가치관과 구별 → 과학연구가 가치관에 의해 편향되어서는 안 됨
 (지식 그 자체는 가치관이 개입하면 안 됨)
 <But> 과학은 우리의 가치관에 의해 형성되어야 함
 (과학의 사용법은 가치관이 개입되어야 함)
 <이유> 과학도 실수 가능 → 우리를 어려움으로 몰고 감 → <그래서> 과학을 통제하는 법을 배워야 함
 과학이 우리를 통제하는 결과는 막아야 함

<EBS TEST: 2-5>★ <언어의 의미는 사람의 이해에 따라 좌우됨>

사람들: 말이 의미 갖고 있다고 생각 → <그래서> 한 단어 사용할 때, 타인이 이해하기를 기대
 <though/그러나> 말은 의미 갖지 않음, 사람이 의미를 가짐
 <그래서> 사람들 간 말의 의미 차이 때문에, 오해 생김
 <그러나> 사람들 간 말의 의미 공유할 때, 의사소통 잘 이루어짐
 <though/그러나> 한 단어에 대해 서로가 다른 의미 가질 때, 문제 발생
 <요약> 언어와 언어사용에 대한 이해 ↑ → 더 효과적인 주장, 관계를 해치는 오해 ↓, 타인 탓하지 않고 오해 바로잡게 됨

<EBS TEST: 2-7>★

독서 기술 → 체스 기술과 유사
 훌륭한 독서 → 배경지식(이미 획득해서 바로 알아낼 필요 없는 지식)의 빠른 활성화 요구
 독서 잘하는 사람 → 패턴을 빨리 인식 → 글의 사소한 특징들 ②주목→무시 → 단기 기억에 의미의 전체구조 이해할 여지 갖게 됨 → <이것이 가능한 이유> 관련된 배경 정보에 쉽게 접근
 <By contrast>
 기술이 부족한 독자 → 관련된 이전 지식(배경지식) 부족 → 독서할 때 사소한 의미 관계 파악해야 함 → 단기기억에 과도한 부담 → 수행 ↓

<EBS TEST: 2-8>

서양 문화 → 아프리카의 음악발달에 영향
 <부연> 아프리카의 작곡가들 → 서양의 고전음악 양식으로 합창음악 만들
 아프리카의 대중가요 → 일부 아프리카적 요소 유지하면서 서양 스타일로 만들어짐,
 서양식 화성법/악기 혼해짐
 → 새로운 세계관, 음악에 대한 새로운 취향, 새로운 공연자와 관객 관계,
 새로운 음악 감상 방식 초래
 <요약> 음악의 변화 → 사회변화 반영 → 전통 아프리카 음악의 레퍼토리 확장시킴 → 서양음악의 영향 수용한 것 나타냄

<EBS TEST: 2-14>★ <시간 의존적인 정보 찾기 활동>

대부분의 사건들 → 불확실성 소유
 <이유> 특정시간에 적은 정보만 이용 가능 → <그래서> 이 간격 메우기 위해 자료구함(대응전략),
 <그러나 또한> 정보 얻는 것 → **시간** 의존적임
 <예> 의사는 검사 결과가 나오는 데 여러 날 걸려서 그 때까지 예상과 예측이 어려워짐 (시간이 중요)
 관리자가 회의 전까지 어떤 것도 폭로X, 그 동안 사람들은 걱정과 짜증 (시간이 중요)
 십대가 말로 전체 상황의 파편들만 전달, 그 동안 우리 마음은 과거 일과 미래 일에 대한 전체 상황을 파악하는데 지나치게 많은 시간이 걸림 (시간이 중요)
 <요약> 의미부여/간격 메우기/정보 탐색이 주기적으로 연속됨
 <그러나> 마음이 만족스러운 평가/통합 성취했을 때, 의미부여 멈춤

<EBS TEST: 2-15>

친구 간 갈등 → 또래 간 갈등과 여러 면에서 다름
 <이유> 친구들 → 서로 좋아함, 또래들보다 더 친밀한 관계 나눔
 (1) 친구들은 또래들보다 더 많은 갈등에 빠짐
 <이유> 친구들은 목표를 공유하고 서로 함께 보내는 시간이 더 많음
 (2) <동시에/그러나> 친구들 → 또래들보다 더 건설적으로 갈등 다룸
 <즉> 친구들 → 더 넓은 협상/합의/조정/건설적 의사소통/설명 보여줌
 <On the other hand>
 친구가 아닌 사람들(또래들) → 더 많은 복종/분리/3자 개입 보여줌
 <Thus> 아이들이 그들의 차이점 해결 위해 사용한 전략(즉 갈등 처리 전략)
 → 그들이 상대편을 좋아하는 정도에 따라(즉 친구관계인지 또래관계인지에 따라) 다름

<EBS TEST: 2-16>

인간 건강에 대한 영양의 중요성 → 잘 알려짐
 <but> 두뇌에 대한 영양의 영향 → 연구X
 <However> 최근 연구: 영양이 두뇌발달과 두뇌의 기능에 중요
 <예> 임신 10주~18주에 두뇌성장 ↑ → 이 기간 임신부가 먹는 음식이 중요
 <그래서> 임신기간 음식을 잘 못 먹은 여자의 아이 → 정신/행동 상 문제에 대한 위험 커짐
 <also> 두뇌 → 태어난 후 2년 동안 두뇌성장 ↑
 <So> 이 기간 아이는 영양 섭취 잘해야 함

<EBS TEST: 2-17>★

건물을 시원하게 하기 위해 에너지 소비 큰 냉방장치 의존

<However>

상황에 따라 햇빛/온기/시원한 공기 선택하면서 건물 자체를 필터역할하게 함

→ 이 방법은 혁신적X

<이유> 석유/전기가 존재하기 전, 초기의 건축가가 이 방법 이용했음

<For example> 안달루시아의 무어식 궁전 → 여름의 햇빛 막고, 겨울의 햇빛 받아들이는 지붕의 경사도 파악했음

<also> 현대 건물도 이런 식으로 설계 가능

<but> 새로 만들지 않고, 이미 갖고 있는 것으로 이렇게 할 수 있음

<즉> 태양이 창문을 직접 비출 때, 덧문 닫거나 블라인드 치면 됨

<EBS TEST: 2-18>

경제 상황 ↓ → 소비자는 소비통제(특히 사치품 소비 ↓)

① <예> 1929년, 뉴욕 주식시장 붕괴 → 세계에 경제 불황/대량하고 초래

② 이 사건이 미국 패션산업과 주로 미국 소매업자에게 수출했던 프랑스의 패션 산업에 영향

③ <그래서> 미국 백화점은 주문 취소, 디자이너는 가격 내리고 저렴한 기성복 만들

④ 미국 패션 산업이 큰 성과 냄, 프랑스 패션 시장의 혁신과 우수함도 대단했음

⑤ <마찬가지로> 2008년, 경제 불황 → 미국소비자가 값싼 옷 찾음

<EBS TEST: 2-19>★

누가 무엇을 하는지 아는 것 → 타인의 행위에 대한 정확한 예측 가능

<예> 병원의 진찰실 들어갈 때, 누가 환자/의사/간호원 인지 앎

(C) <그래서> 의료에 관한 대화와 활동 생길 것 앎, 의사가 요청할 것/의사의 질문내용과 태도 예상

(A) 이것은 그런 상황에 들어가기 전에, 마음에 모든 가능한 사건들을 목록을 작성(예상)해서 모든 것을 준비한다는 것 의미X

<in fact> 발생할 모든 것 상상X

(B) <But> 발생할 것에 대한 몇 가지의 생각 품음(즉 발생할 것 상상)

<그래서> 역할/상황이 제시하는 관점들을 아는 것 통해 발생할 것 알게 됨

<EBS TEST: 2-20>★★

인간의 사고 능력에 대한 언어의 영향 파악 쉬움

<예> 특정 언어와 언어문화에서, 가족관계 묘사위해 다양한 용어 사용

(C) 영어를 사용하는 문화에서, "Uncle" 단어 → 아빠나 엄마의 형제 지칭

<그러나> 이 uncle이 아빠의 형제 가리키는지 엄마의 형제를 가리키는지 구별해 주는 영어 단어가 없음

(즉, 영어는 외삼촌 개념X)

(A) <However> 일부 다른 문화에서, 다른 종류의 형제(엄마의 형제/아빠의 형제)에 대한 구별된 단어 소유

<그러나> 이 두 종류의 형제에 대한 통칭 단어X

<또한> 자신의 부모의 형제 같은 관계를 갖는 다른 남성에 대한 단어들 존재

(예, 외종숙<어머니의 사촌형제>, 당숙<아버지의 사촌 형제>

(B) <그래서> 이 문화에서 such 남자 친척을 통칭해서(가족 관계의 차이를 나타내는 단어들 사용하지 않고) 부르는 것

→ 이상함

<EBS TEST: 2-21>★

달걀의 분배 → 특정시기에 불균형을 이를 필요 있음

<예> 직장에서 큰 프로젝트에 참여 → 많은 시간차지

또 다른 공통된 패턴: 새로운 연인 관계에서 모든 달걀을 그 바꾸니(연인관계)에 넣음

This은 잠시 관심을 <그러나> 그 관계가 붕괴되면, 가족/친구의 후원X

This는 그 관계 상실에 대한 고통을 악화시킴

<Another 사례> 일에 모든 노력을 투입하며 살다가 은퇴 후 상실감 느낌

<Hence> "한 바꾸니 안에 모든 달걀을 넣지 마라"

<EBS TEST: 2-22>

앵무새(또는 구관조) → 듣는 소리 흉내 가능
 앵무새 → 여느 새만큼 지능 떨어짐, 자신이 한 말의 의미 모름
 앵무새 → 성대 없음 <Instead> 성조와 소리 재현 위해 목근육의 움직임 통제

앵무새 → 두껍고 큰 혀 구조 때문에 "말"할 수 있음

<However> 구관조 → 인간의 소리 흉내 가능 (그러나) 두껍고 큰 혀X

<또한> 다른 사람들은 "앵무새의 발성 메커니즘과 청각이 다른 새보다 더 천천히 작용해서, 사람이 내는 소리와 앵무새가 내는 소리 아주 비슷함" 라고 생각함

<EBS TEST: 2-23>★

어떤 사회에서든 예술 → 종교적 목적 위해서 뿐만 아니라 미학적 가치를 위해서도 만들어짐
 <인용> 비서양 예술 → 주로 종교적 의식과 관련되어 있다고 추정 <그러나> 이것은 잘못된 것임
 <즉> 항상 종교와 관련된 것만은 아님
 <그러나> 서양인들은 비서양 사회는 예술을 위한 예술은 없다고 생각
 <즉> 비서양 예술가의 개성과 창의적 표현에 대한 관심 무시함
 <인용> 학자들은 모든 아프리카 전통예술에서 종교를 보는 경향 있음
 <그러나> 종교의식행할 때도, 개인의 창의적 표현이 들어감
 <예> 구비예술에서, 청중은 공연자가 연극에서 이야기하는 특정 신보다 예술가의 연기와 전달에 관심 더 많음

<EBS TEST: 2-24~25>★

호감에 대한 고전적 조건화 → 대통령 선거기간에 나타남
 <예> 1984년 대통령 선거에서, 세 방송사의 저녁 뉴스 녹화
 → 두 명의 대통령 후보 레이건(공화당)과 먼데일(민주당)에 대해 이야기할 때 나타나는 뉴스 진행자의 얼굴 표정 조사
 <즉> ABC의 제닝스, CBS의 래더, NBC의 브로코의 얼굴표정 조사
 → 래더와 브로코는 특정 후보자를 선호하는 미소짓는 편향X
 <반면> 제닝스는 미소짓는 행위 통해 레이건에게 호의적인 것 나타냄
 → TV시청자에 대한 전화 설문조사: 어떤 뉴스 진행자 봤는지, 어떤 후보자에게 투표했는지 조사
 → 제닝스의 뉴스를 봤던 사람들은 레이건에게 투표 더 많이 함
 <Moreover> 이 세 방송사의 뉴스 보도는 편향된 것X
 <그러나> 뉴스의 유일한 차이 → 뉴스 진행자들이 각 후보자에게 나타낸 미소의 양이 었음

<EBS TEST: 3-2>★

프로스포츠 TV계약 → 스포츠 리그와 팀에게 큰 돈 벌게 함

이 계약의 핵심은 광고 지원임

<이유> 광고주는 광고 방영 위해 방송국에 돈 지불 → 방송국은 중계권 위해 리그와 팀에게 돈 지불

<also> 광고 지원 → 팀들이 시즌 길이 늘림, 선수 봉급 지불....

<In addition> 스포츠의 TV 중계 → 스포츠의 경기방식 바꿈

<부연> 1. TV의 타임아웃(광고 방송시간)이 추가됨 → 경기 진행속도 바꿈

2. 방송국이 가장 많은 시청자를 확보하도록 게임장소/시간 바뀜 → 경기 시간 동안 광고에 대해 광고주에게 더 많은 돈 청구

<EBS TEST: 3-3>★★

사람들: "도덕성의 보편적 개념은 예외가 없는 도덕적 원칙"라고 생각

<예> 거짓말하는 것 나쁨 → 거짓말하는 것은 항상 나빠야 함

<그래서> 이 원칙에 하나의 예외가 발견되면, 도덕적 진리의 개념 버려야 함

<But> 도덕적 진리 → 변치 않는 도덕적 원칙의 관점에서 도덕성을 정의X

<비유> 도덕성은 체스와 유사: 일반적으로 적용되는 원칙 존재

<but> 그 원칙은 예외 허용

<예> 여왕 잃어서는 안 된다는 원칙은 항상 지켜야 함

<But> 예외 허용함: 가끔씩 여와 희생시키는 것은 훌륭한 일, 가끔씩 할 유일한 일

<EBS TEST: 3-4>★

큰 성공을 한 사람 → 휴가시간을 떼어놓고 한 해 시작

<이유> 휴가의 필요성/휴가 누릴 능력 알고 있기 때문

<In truth/강조> 가장 성공한 사람 → 휴가와 휴가 사이에서 일한다고 생각(휴가를 위해 일한다고 개념)

<On the other hand>

가장 적게 성공한 사람 → 휴가 계획X

<이유> 휴가 누릴 자격 없다고 생각, 휴가 누릴 수 없다고 생각

미리 휴가 계획 → 휴가 기간에 맞춰 근무시간 관리,

<also> 모든 사람이 나의 휴가계획 미리 알게 됨 → 다른 사람도 그에 따라 휴가 계획 짤

<그래서> 성공하기 위해 자신을 재충전하고 보상해 줄 시간 남겨줘야 함

<EBS TEST: 3-5>★★

아이들이 매일 겪는 개인적 교류 → 사회 환경에 대한 독특한 심적 지도 초래

<즉> 아이들이 자기의 경험에 대해 심리 지도 만듦: 죄책감을 초래한 행위, 기분 좋게 만든 행위, 보상 받는 행위, 이런 조건들이 적용될 상황 기록

이 지도의 크기/복잡성이 커짐

<즉> 점점 많은 경험 목록 작성해서 사건들 더 잘 구별

→ 이런 사건에서 얻은 정보를 통해 상황에 따른 요구에 자신의 행위 맞춤, 타인에게 의존X

<In addition> 아이의 발달 능력↑ → 받은 신호를 더 정확하게 해석, 이 신호에 대한 더 다양한 반응 예측

<As a result> 자신의 행위 감시에 더 성공적임

<EBS TEST: 3-7>★

세익스피어 → 심리학과 철학에 통찰력 ↑

<부연> 인간 행위에 대한 예리한 통찰력 → 그의 글을 강하게 만들

자신의 시에서 우리가 되고 싶은 가짜 인간 대신 진짜 인간 되도록 말함

<적용> 특정 상황에서가 아니라 삶의 방식으로 정직 선택 → 진정한 사람의 의미 파악 ↑

→ 당연히 되어야 할 존재가 될 수 있음 → 우리 안에 선한 것 발생 → 우리 자신 ⑤과대평가→존중

→ 진정성이 너무 좋게 느껴짐 → 타인을 진실하게 대하게 됨

<EBS TEST: 3-8>★

음악 → 창의성 자극

<실험> 성인이 배경음악에 노출 → 창의력 검사에서 더 높은 점수 받음

<두 가지 다른 연구> 음악 들은 피실험자 → 더 기발한 이야기/더 창의적인 글쓰기

음악 → 새로운 사고와 통찰력 초래

원시문화에서, 음악의 힘 인식 → 의식에서 북, 노래, 율조리기 → 부족을 꿈과 같은 상태에 놓이게 함

→ 부족의 생각을 근본적으로 바꿈

<EBS TEST: 3-14>

예술을 표현한 사람의 감정을 사람들이 느낄 수 있음(인) → 예술 활동 나눔(과)

<예> 한 사람의 웃음 → 타인의 즐거움, 한 사람의 울음 → 타인의 슬픔

한 사람의 흥분/짜증 → 타인도 같은 마음의 상태 도달

<즉> 동작/목소리로, 용기/결단/슬픔/평온 표현 → 이 마음의 상태가 타인에게 전달됨

<예> 신음/발작으로, 고통 표현 → 이 고통이 타인에게 전달됨

<요약> 감탄/헌신/두려움/존경/사랑의 감정 표현 → 타인이 같은 감탄/헌신/두려움/존경/사랑의 감정으로 감염됨

<EBS TEST: 3-15>★★

비판적 사고의 장애물 → 너의 편견을 지지하는 박식한 사람 나타났을 때, 묻는 것을 멈추고 싶은 유혹임

그 박식한 사람이 네가 만난 첫 번째 사람일 때, 이 유혹 더 강해짐

<즉> 자신의 생각이 확정적인 답이라고 결론 내리기 원함

<그래서> 이런 경향을 따르면, 쟁점을 무시하게 되어 쟁점에 대한 진정한 이해를 박탈(문제점)

쟁점의 진정한 의미: 박식하고 신중하게 생각하는 사람이 동의하지 않을 수도 있는 문제임

(박식한 사람이 너의 편견을 지지한다면 쟁점의 진정한 의미를 어긴 것임)

<그래서> 여기서(자신의 생각이 확정적인 답이라고 결론 내리면), 경고를 해야 함(해결책):

한 쟁점의 양 측면 점검해야 함 → 양 측면의 장점이 동일하다는 것 의미X

(한 쪽 측면의 장점이 더 클 수 있기 때문에 판단 필요)

<즉> 양 측면에 판단 어렵게 할 충분한 장점 존재 가능 <but> 이것 때문에 판단회피해서는 안 됨

One of the greatest challenges to critical thinking ①is the temptation to stop inquiring when you find a knowledgeable person who supports your bias. The temptation will be especially strong when that person is the first one you encounter. You will want to say, "This is the definitive answer. Case closed!" If you follow this inclination, you will play down the issue and cheat yourself of genuine understanding. An issue is, by definition, a matter ②about which informed, careful thinkers may disagree. A word of caution is in order here. To say that it is important ③examines both sides of an issue ④does not mean that both sides are equal in merit. Often there will be enough merit on each side to make judgment ⑤difficult, but that never justifies the avoidance of judgment.

<EBS TEST: 3-16>★★

한 사실을 진술하여 증명 → 그 사실의 진실성 보여주는 것임, <그러나> 논쟁하는 것 아님

개인적인 취향을 말하고 설명 → 의견을 나는 것임, <그러나> 논쟁하는 것 아님

<즉> 논쟁 → 사실/취향과 관련X, 다소 개연성 있는 진술의 방대한 중간지대와 관련됨

<예> 호수는 내륙의 바다다 → 사실

호숫가에서 휴가 희망 여부 → 취향

호숫가 개발 구역 지정 여부 → 논쟁 → 하나의 정답X

<즉> 이성적인 사람은 동일한 사실들을 다르게 배치하여, 좋은 의도로 둘 중 한 쪽 측면의 입장에서 논쟁 가능

<But> 이 논쟁에서 이긴 쪽 → 사실을 규명X, 한 선택의 개연성 있는 타당성을 규명한 것임

<EBS TEST: 3-17>★★

사우디아라비아에서, 나의 안부에 대한 현지인의 아랍어로 된 질문(How are you?와 동등한 말)에, 나는 (아랍어로) "Okay/Fine"과 동등한 말(나의 익숙한 일상적인 반응)로 답함
<However>

내가 그들에게 안부를 물었을 때, 현지인은 Praise to God라는 의미의 아랍어로 답함
→ 나는 화용론적으로 그 맥락에 적절한 이 새 표현을 배움

나의 첫 번째 답(Okay/Fine에 해당되는 아랍어로 답)이 어휘와 발음이 정확했음 → 틀린 것X
<but> 이렇게 답하는 것 → 내가 예상 밖의 방식으로 대답하는 사회적 이방인임을 알림
<In other words>

실제로 말한 것(Okay/Fine에 해당되는 아랍어로 답한 것)보다 더 많은 것이 전달됨(내가 이방인임을 알림)

초기에 사회적 내부자들이 규칙적으로 특정 언어 형태를 사용하는 법(화용론)을 알지 못한 채, 일부 언어 형식을 배움

<EBS TEST: 3-18>★<현대 소비지상주의 특징>

사회적 상상력: 상품을 소유하고 사용하면 내가 어떻게 보이고 어떤 기분이 들지와 주변 사람들의 시선을 예측하는 능력
→ 소비지상주의 초래

- ① 사람들: 상품과 상상으로 만들어진 이런 사회적 구조가 즐거움을 결정짓는 것으로/자기표현 수단으로 생각됨
- ② 시장 → 경제적 생존을 위한 수단일 뿐만 아니라 의미가 나오는 곳(삶에 의미부여)임
- ④ 패션/스타일의 끊임없는 변화 속에서 자신의 개인적 위치 관리 → 힘들지만 즐거운 일
- ⑤ 한 개인의 개인 정체성과 사회 정체성 → 소비자 문화와 너무 밀접하게 관련됨 → 그래서, 소비자 문화 안에 들어오게 된 배경을 성찰하지 못하게 됨

<EBS TEST: 3-19>★★

많은 사람의 인식:

타인들도 자신의 것이 더 낫다고 생각(모든 사람의 본능)한다고 인식함으로써, 내 것이 더 낫다는 경향이 상쇄됨(균형을 이룸)
(즉, 내 것이 더 낫다고 주장하지 않게 됨)

(C) <In other words>

많은 사람의 깨달음:

우리 모두가 특별한 방식으로 자신을 생각(우리 모두는 자기 것이 더 낫다고 생각)하고 있다고 깨달음,
<즉> 자기 것이 아닌 것에 대해 다르게 생각하고, 자기와 관련된 것은 마음에 자기 것으로 받아들인다고 깨달음

(A) this 이해를 갖고 있는 사람 → 그 경향을 통제함

<그러나> 문제점: 일부 사람들 → 각 사람이 자신에 대해 특별한 관점 갖고 있다고 이해X
(어떤 사람은 자기의 것이 더 낫다고 생각X)

(B) <그래서> 그들에게, 내 것이 더 낫다는 경향은 모든 사람이 자기 것에 대해 갖고 있는 태도가 아니라고 생각
(즉, 그들은 어떤 사람은 자기의 것이 더 낫지 않다는 태도 갖고 있다고 생각)

<Rather> 내 것이 더 낫다는 것은 자기의 특정한 상황(내 것이 더 낫다)을 더 진실하게 나타낸 것으로 생각

<그래서> they: 자신이 유일한 정답 갖고 있고, 타인들도 자기와 같은 답을 갖도록 강요

※ A: 모든 사람이 자기 것이 더 낫다고 생각한다는 것 인식 → A는 A의 것이 더 낫다고 주장X

B: 모든 사람이 자기 것이 더 나은 것은 아니라고 생각한다는 것 깨달음 → B는 B의 것이 더 낫다고 확신
→ B는 자기 것을 타인에게 강요

<EBS TEST: 3-20>★

세계화↑ → 번역문학 역할 중요해짐

<부연> 작가/독자/출판업자: 문화 간(서양과 아랍 간) 다리 역할로서의 문학에 관심↑

(A) <In turn/그래서> this 관심↑ → 번역 호황 초래

<However> 대부분의 번역: 영어에서 타 언어로 번역, 아랍어 같은 타 언어에서 영어로 번역X

(C) <Hence/그래서> 미국시장에서 이런 불균형 나타남

<for exmaple> 미국 서점: 노벨 문학상 수상자인 이집트인 작가 Mahfouz의 작품, "Cairo Trilogy" 외에는 진열X

(B) <그래서> 서양 독자 → Mahfouz의 다른 작품들(실협작, 종교/정치 우화, 사극)에 대해 거의 모름

<결과적으로> 미국과 나머지 국가들 사이에서 거울이 한 쪽만 비추게 됨(미국의 작품들만 소개됨)

<EBS TEST: 3-21>★

지리학의 정의: 문자적 정의 → 지구에 대한 설명

<부연> 지구는 다양한 것들로 가득 차 있음 → 지구를 따로따로 연구하는 것 어려움

<In fact/강조> 지구는 세계와 같은 의미 → 세계도 다양한 것들로 가득 차 있음

지구에서 발견한 모든 것을 설명할 때 → 정의 내리는 것 어려움

<방법> 중요한 것에 초점 두고, 사소한 것 제외시켜야 함 → 이렇게 하기 위해, 어떤 원칙 제공해야 함

→ 관련 있는 요인들을 가지고 지구 연구하게 됨

<In fact/부연> 지구를 인간의 거처로 연구

<Therefore> “지구를 인간의 거처로 연구 또는 인간 활동과 관계 속에서 인간 환경 연구”로
지리학에 대한 정의 내려야 적절함

<EBS TEST: 3-22>★

생각의 속도 느린 사람 → 생각의 속도가 빠른 사람만큼 창의적

→ 이것은 아이디어가 더 느리게 생긴다는 것을 의미함

가장 좋은 아이디어는 상황을 신중하게 생각하는 것에서 나옴

<이유> 생각의 속도 느린 사람 → 더 긴 시간 동안 하나의 일에 집중 가능

These 사람들을 경영/미술인쇄업/회계(집중력을 요구하는 분야)에서 발견 가능

비즈니스계의 많은 직업에서, 빠른 사고의 흐름은 (아이디어에) 방해가 됨

<예> 에디슨: 백열전구의 필라멘트를 생각해내기 전, 수 백 개의 필라멘트로 실험

빠른 사고의 흐름 소유자(아이디어가 빨리 나오기를 기대) → 포기/다른 계획으로 이동

<EBS TEST: 3-23>★★

얼굴이 인간에게 흥미롭고 눈길을 끄는 이유들:

<부연> 아이가 얼굴에 관심↑ → 부모와 자녀 간 애착을 촉진시키는 적응기재로 역할

<부연> 보호자를 인식하고 보호자의 관심을 끄는 것 → 아이와 그 보호자 간에 정서적 유대감↑,
적절한 양육 받을 가능성↑

얼굴들을 인식하고 그들의 관심을 끌고, 그 얼굴에서 정보 얻는 것 → 어린 시절부터 성인기까지 지속됨

<also> 타인의 마음 읽는 것 → 생존/번식 성공에 필요함

<그러나> 인간이 마음을 읽을 수 없음, <그러나> 차선책으로 감정을 이해하는 것은 가능

<방법> 얼굴이 어떤 신체 부위보다 더 많은 감정 정보 만들어냄

(즉, 사람들의 얼굴을 통해 감정 정보를 얻을 수 있음)

<EBS TEST: 3-24~25>★

청소년 4명이 한 노인의 뒤뜰에서 그 노인이 정성스럽게 가꾼 꽃 정원을 엔드존(미식축구에서 공격팀이 득점 가능한 곳)으로

여기고, 2대2로 너무 재밌게 미식축구 놀이를 했음 → 그 꽃 정원은 심하게 망가짐

<그러나> 그 청소년들에게 그 꽃 정원은 고의로 파괴했던 대상이 아니라,

매우 귀중한 훌륭한 경기의 목표물(이 내적 동기 때문에 자주 꽃 정원에 온 것임)이었음

→ 이제 그 노인은 화가 나기보다 (그 소년들에게 그 꽃 정원이 얼마나 귀중한 경기 목표물인지) 궁금해졌음

<그래서> 그 노인은 (이것을 알아보기 위해) 실험을 했음 (궁금증/호기심→실험 초래)

<부연> 그 소년들을 불러, 자신도 그 꽃 정원을 사랑한다고 말하고 그들의 플레이에 대해 보상해주기로 함

그의 잔디밭에 와서 경기하도록 그 소년들 각자에게 매일 1달러 줌

→ 소년들은 보수 받고 경기하는 프로선수처럼 느낌

<But> 다음 몇 주 동안 노인이 보상을 줄임 → 소년들이 덜 빈번하게 나타남

<In fact> 받아야 할 돈을 못 받자 마음이 동요된 것임

※ (엔드존 중심의) 플레이에 돈↑ → 그 플레이(엔드존)의 가치↑ → 플레이하려는 내적 동기↑ → 플레이하러 오는 횟수↑

<But>

(엔드존 중심의) 플레이에 돈↓ → 그 플레이(엔드존)의 가치↓ → 플레이하려는 내적 동기↓ → 플레이하러 오는 횟수↓

<즉> 내적 동기가 보상에 의해 훼손된 것임