

문제	1	2	3	4	5	6
정답	5	3	3	2	4	5
문제	7	8	9	10	11	
정답	4	4	2	2	1	

1 [해석] 매우 많은 문제들은 어떤 주어진 상황에서도 속도를 늦추고 어떻게 진행되는 지를 면밀히 고려함으로써 회피될 수 있다. 물론 어떤 경우에는 속도를 늦출 시간이 없어서 우리는 곧바로 반응해야 한다. 하지만 일반적으로 우리는 결정하고 결론을 내리는데 우리 자신에게 할애하는 시간보다 더 많은 시간을 갖고 있다. 천천히 하는 것은 문제가 어떻게 만들어졌고 관련된 모든 요소를 우리가 실제로 고려했는지 생각할 시간을 제공해 준다. 심각한 결과를 가져올 수 있는 행동을 재고해 보기 위해 잠시 멈추어야 한다. 예를 들면, 당신이 정신적으로 브레이크를 밟는 것은 이동 중인 어떤 사람에게 화내며 반응하는 것과 같은 위험에 이를 수 있는 상황에 빠지지 않게 해 준다. 만약 우리 중에 더 많은 사람들이 어떤 행동에 대해서 깊이 생각하기 위해 얼마간의 여유 시간을 갖는다면 우리는 훨씬 더 나아질 것이다.

2 [해석] 자신의 직업에 가장 만족하는 전문가들에 따르면, 대부분의 사람들은 그들이 뚜렷한 선택권을 갖는 전환점을 만나게 된다. 이 선택은 당신이 생각할 수 있는 것처럼 “내가 머물러야 하는가 또는 내가 가야 하는가?”는 아니다. 그것은 흔히 직장에서 새로운 어떤 것을 하는 것, 즉 연수 기회, 새로운 책임을 맡으라는 제안, 낯선 새로운 지역으로 옮길 기회 같은 것에 대한 결정이다. 많은 가능성들이 있지만, 전문가들은 이 한 가지 점에 대해서 동의한다. ‘네’라고 말해라. 일에 관한 한 그 전문가들은 그들이 ‘아니오’라고 말하도록 유혹을 받았던, 그대로 머무는 것이 더 편안하고 덜 위험했던, 그렇지만 결국 그들이 시도해보기로 결정했던 어떤 결정을 지적할 수 있다.

3 [해석] 한 개인이 어떤 직장에 지원하고 어떤 제의를 고려할 때 급여는 가장 신중하게 고려된다. 일반적으로, 사람들은 금전적 보상이 그들이 원하는 액수가 가까이 있는 제의를 받아들인다. 점차 직원들은 종종 급여 인상과 보너스 양쪽 다 또는 어느 한쪽을 받기를 기대하지만 이 요인들은 단지 돈에 관한 것만은 아니다. 직원들은 그들이 한 일에 대하여 공정하게 보상받기를 원한다. 그들은 더 어려운 프로젝트를 수반한 보다 과중한 업무량을 떠맡으면 그들의 노력에 대하여 불충분한(→추가적인) 보상을 기대할 것이다. 이와 같은 보상의 부분은 금전적일 수도 있지만 종종 인정도 그만큼 중요하다. 사람들은 그들이 일을 잘하고 있다고 듣는 것을 몹시 좋아한다. 직함의 변화를 포함하는 승진은 봉급 인상보다 더 의미가 크지는 않을 지라도 그만큼 의미를 가질 수 있다.

4 [해석] 위 그래프는 2010년과 2011년 미국 소비자 전자 제품 판매량에서 상위 다섯 가지 범주와 총 판매 수익에서 그 범주들의 점유율을 보여준다. 개인용 컴퓨터는 2010년과 2011년에 모두 총 수익에서 가장 높은 점유율을 차지하면서 총 수익의 거의 20퍼센트를 점유했다. 그러나 비디오 게임 하드웨어는 그 전년도에는 세 번째로 높았지만 2011년에는 상위 다섯 가지 범주 중에서 가장 낮은 비율의 수익을 나타냈다. 한 가지 주목할 만한 범주로 수익 점유율 면에서 가장 큰 증가를 보인 것은 태블릿/전자책 단말기였으며 그것의 점유율은 2010년과 2011년 사이에 두 배 이상 증가하였다. 나머지 세 범주는 모두 감소된 점유율을 보였던 반면, 2011년에 휴대폰 또한 태블릿/전자책 단말기와 함께 증가된 점유율을 얻었다. 텔레비전은 2010년에 수익 점유율에서 두 번째로 높은 순위를 차지하였으며 2011년에도 단지 1.2%라는 소폭의 감소를 보이며 동일하였다.

5 [해석] Sybilla Masters는 유명한 필라델피아 상인의 아내였다. 그녀는 또한 미국 최초의 여성 발명가이기도 했다. 1712년에 그녀는 옥수수를 분쇄하여 가루로 만드는 새로운 방법을 고안했다. 이것이 다음에 대단한 것이 될 것이라고 판단해서 그녀는 자신의 아이디어를 보호하기로 결심했다. 펜실베이니아 주가 당시에 특허권을 주지 않아서 그녀는 배를 타고 영국으로 향했다. Sybilla가 그곳으로 간 목적을 이루는데 여러 해가 걸렸다. 그 사이에 그녀는 런던에서 생계를 유지하기 위해 모자 가게를 열었다. 런던 사람들이 이 열정적인 여성 발명가에 대해 어떻게 생각했는지에 대해서는 대체로 기록으로 남아 있지 않다. 하지만 1715년 11월에 영국 정부는 Thomas Masters에게 ‘그의 부인인 Sybilla에 의해 고안된 새로운 발명’에 대해 특허권을 발행해 주었다. 비록 특허권을 얻어낸 것은 그녀의 아이디어였고, 여러 해에 걸친 그녀의 노력이었지만, 법은 그것이 그녀의 남편 이름으로 발행되도록 규정했다.

6 [해석] 수 십 개의 연구가 자기감독의 소모적인 성질을 증명해 왔다. 예를 들면, 결혼식 등록부를 작성하거나 새로운 컴퓨터를 주문하는 일과 같은 까다로운 선택과 거래를 하도록 요청받은 사람들은 힘든 선택을 하지 않았던 사람들 보다 문제에 초점을 맞추고 해결하는 것을 더 못했다. 한 연구에서, 몇몇 사람들은 아픈 동물에 대한 슬픈 영화를 보는 동안 자신들의 감정을 억제하도록 요청을 받았다. 그 후, 그들은 눈물을 마음껏 흘리도록 허락된 사람들보다 더 적은 신체적인 인내를 보여주었다. 그 연구는, 우리는 폭넓은 다양한 상황, 즉 다른 사람들에게 주는 우리의 인상을 관리하는 것, 공포에 대처하는 것, 소비를 통제하는 것, “흰색 꿈에 대해 생각하지 마”와 같은 단순한 지시에 집중하려고 노력하는 것, 그리고 수많은 다른 것들에서 자기 통제력을 소진시켜버린다는 것을 보여 준다.

7 [해석] 만약 당신이 수직으로 내리는 빗속에서 있다면 단지 머리 위만을 적실 것이지만 일단 이동하기 시작하면 당신의 정면 또한 젖기 시작할 것이다. 그러나 결정적으로 당신이 더 천천히 이동함으로써 보다 적은 빗방울을 맞는 것은 아니다! 그것을 이런 식으로 생각해 보라. 모든 공간의 부피에는 일정한 밀도의 빗방울이 존재한다. 어떤 속도로 그것에 접근하는 당신의 정면은 그 밀도의 빗방울과 만날 것이며 따라서 보다 천천히 가는 것은 도움이 되지 않는다. 현실 세계의 효과가 달리는 사람에게 축축함을 약간 증가시킨다. 아마도 달리기로 발생하는 기류는 밀어내는 것 보다 더 많은 양의 비를 빨아들이거나 더 격렬한 발걸음은 물이 더 많이 튀게 할 수 있다. 그러나 그것은 말하자면 보다 빠르게 대피함으로써 당신이 막을 축축함에 비하면 매우 적은 양이다.

8 우리는 선천적으로 원인과 결과의 관점에서 생각한다. 그리고 이것은 세상에서의 우리의 경험을 조직화하는 데 도움이 된다. 우리는 우리가 어떤 것들이 다른 것들을 발생하도록 하는 것을 본다고 생각하지만, 가공하지 않은 감각 경험의 관점에서 우리는 단지 어떤 것들이 다른 것들보다 전에 발생하는 것을 보고 이전에 그러한 전후의 연쇄과정을 봤던 것을 기억한다. 예를 들면, 돌이 창문을 치고 그 후에 창문은 깨진다. 우리는 인과관계라고 불리는 제삼의 어떤 것을 보는 것이 아니다. 그러나 우리는 그것이 발생한 것으로 믿는다. 창문을 치는 돌이 창문이 깨지도록 했다. 그러나 이것은 돌의 비행이나 우리가 산산조각이 나는 것처럼 경험되지 않는다. 경험은 인과관계 개념을 우리에게 강요하는 것처럼 보이지 않는다. 우리는 단지 우리가 경험한 것을 해석하기 위하여 그것을 이용한다. 원인과 결과는 우리의 경험으로부터 결코 읽혀질 수 없는 범주이며 따라서 그러한 연결의 원인을 추정하기 위하여 우리의 이전의 정신적 기질에 의해 그 경험으로 가져가져야 하는 범주이다.

9 [해석] 가장 유명한 고속도로 착시 현상 중 하나인 “운동 시차”는 자동차가 발명되기 오래 전에 심리학자들을 난처하게 했다. 이 현상은 당신이 이동하는 자동차 옆 창문 밖을 내다볼 때 쉽게 목격될 수 있다. (B) 바깥에 더 멀리 떨어져 있는 나무와 사물이 더 천천히 이동하는 것처럼 보이는 반면 전경은 스쳐 지나가며 빠르게 이동하고 산 같이 멀리 떨어져 있는 사물들이 우리와 같은 방향으로 이동하는 것처럼 보인다. (A) 분명히 우리가 아무리 빠르게 운전 을 해도 그것들을 이동시킬 수는 없다. 일어나고 있는 것은 우리가 그 풍경에 있는 사물에 시선을 고정시킬 때 눈의 고정 상태를 유지하기 위해 우리의 눈이 우리가 가고 있는 편의 반대쪽으로 움직여야 한다는 것이다. (C) 그 풍경에서 우리가 어디에 시선을 고정을 시키든 그 고정된 지점 뒤 쪽에 있는 사물은 우리가 이동하는 방향과 같은 방향으로 우리의 망막을 천천히 지나쳐가는 반면, 우리가 보는 그 고정 지점 앞에 있는 것들은 우리가 이동하는 방향의 반대편으로 우리의 망막을 빠르게 지나쳐간다.

10 [해석] 대부분의 육상선수들에게 최대 속도는 40-60m 사이에서 도달된다. 일단 여기에 도달하면 어려운 점은 가능한 오랫동안 이 속도를 유지하는 것이다. 어린 육상선수들은 자신이 결승선에 도달할 때까지 점점 더 빠르게 달릴 것이라는 믿음으로 달릴지도 모른다. 유감스럽게도 세계에서 가장 빠른 단거리 선수들조차 그렇지 못하다. 60m 이후에는 모든 단거리 선수들은 속도가 느려지기 시작한다. 최대 속도와 감소하는 속도 둘 모두에서 주자에게 어려운 점은 가능한 오랫동안 그들의 기술을 유지하는 것이다. 활기찬 팔 움직임, 뒤 다리를 힘차게 뺨기, 그리고 앞 발바닥을 통해 전력 질주하는 힘을 적용하는 것 모두가 가능한 한 오랫동안 속도를 유지하는데 도움이 될 것이다. 어떤 사람들은 훌륭한 단거리 선수들이 다른 주자들보다 앞서 나가기 시작해서 결승선으로 향하는 것을 관찰했는데 이것은 이 육상선수들이 그들의 경쟁자들만큼 빠르게 속도가 줄어 들고 있지 않기 때문이다.

11 [해석] Sesame Street에 관해 이루어진 연구는 아이들이 실제로 지속적으로가 아니라 이따금씩 텔레비전을 본다는 것을 보여준다. 그들은 요지를 파악하고 의미를 이해하기에 충분한 정도로만 시청한다. 한 중요한 연구에서 절반의 아이들은 장난감으로 가득한 방 안에서 프로그램을 시청했다. 예상대로 장난감을 가지고 있던 집단은 주의가 산만해졌고 그 시간의 약 47퍼센트만 쇼를 시청했는데, 장난감이 없던 집단에서 87퍼센트를 시청했던 것과는 대조적이었다. 그렇지만 아이들이 얼마나 그 쇼를 기억하고 이해했는지를 시험했을 때, 그 점수는 정확히 같았다. 그 연구자들은 장난감 집단에 있었던 5세 아동들이 그 프로그램에서 그들에게 가장 유용한 정보를 주는 부분을 보기 위해 장난감 놀이와 시청 사이에 주의를 분배하면서 상당히 전략적으로 주의를 기울이고 있었다는 결론을 내렸다.



한 실험에서 주의를 산만하게 하는 장난감을 가진 아이들은 장난감이 없는 아이들과 비교해보았을 때, TV 프로그램에 대한 동일한 수준의 기억과 이해를 보여주었고, 이것은 아이들이 정보를 선택적으로 받아들인다는 것을 암시한다.