

삼화



지문 및 해석

Learning games need to be what we call 'fun enough.' Many new learning-game developers try to design an entertaining game. Unfortunately, that often makes learning harder rather than easier. Remember, you are not creating the next great commercial game to entertain your learners; you are creating a learning game in which success will be measured by the achievement of learning outcomes. Resist the temptation to create a ton of rules, pile on different game elements, and incorporate multiple dynamics to keep player interest high. Yes, the game should be engaging with a mild level of fun, but learning should be the goal. Focus on engagement rather than entertainment. The goals of the game play should be interactivity and engagement. Research shows that what makes games instructional is the level of interactivity and engagement the learners have with the content. Given those parameters, making sure the learners are engaged

학습 게임은 우리가 '필요한 만큼 재미있는'이라 부르는 것이 될 필요가 있다. 많은 새로운 학습 게임 개발자는 재미있는 게임을 설계하려고한다. 불행히도 그것은 종종 학습을 더 쉽게 라기보다는 오히려 더 어렵게 만든다. 당신은 당신의 학습자를 즐겁게 하기 위한 그 다음의 훌륭한 상업용 게임을 만들고 있는 것이 아니라는 것을 기억하라. 당신은 성공이 학습 성과의 달성에 의해 측정될 학습 게임을 만들고 있다. 플레이어의 흥미를 높이기 위해 수많은 규칙을 만들고, 다른 게임 요소들을 쌓아 올리고, 다양한 역학을 포함하려는 유혹을 억제하라. 그렇다, 게임은 가벼운 수준의 재미를 가지고 참여를 이끌어야 하지만, 학습이 목표가 되어야 한다. 오락이 아니라 참여에 집중하라. 게임 플레이의 목표는 상호작용성과 참여여야 한다. 연구는 게임을 교육적으로 만드는 것은 학습자가 콘텐츠와 갖는 상호작용성과 참여의 수준임을 보여준다. 그러한 요인을 고려할 때, 그들이 즐거워하는 것을 보장하는 것보다 학습자가 참여하고 능동적인지를 보장하는 것이 훨씬 더 중요하다.

and active is far more important than making sure they are entertained.

주요 어휘

pile on	[동] 마구 추가하다	engaging	[형] 흥미를 끄는
mild	[형] 가벼운	developer	[명] 개발자
engagement	[명] 참여	parameter	[명] 기준
unfortunately	[부] 불행히도	outcome	[명] 결과
dynamic	[명] 역학 요소	instructional	[형] 교육적인
Resist	[동] 저항하다	Focus	[동] 집중하다
incorporate	[동] 포함하다	temptation	[명] 유혹
achievement	[명] 성취	design	[동] 설계하다
interactivity	[명] 상호작용성	entertaining	[형] 재미있는

지문 핵심 정리

제목 Designing Learning Games for Engagement, Not Entertainment

주제 학습 게임은 오락성보다 학습자의 상호작용과 참여를 중심으로 설계해야 한다는 점

목적 학습 게임의 목표가 상업적 오락이 아니라 학습 성과의 달성에 있음을 설명하기 위한 글이다. 학습 효과를 높이려면 복잡한 게임 요소를 추가하기보다 학습자의 능동적인 참여와 콘텐츠와의 상호작용에 집중해야 한다는 점을 강조하고자 한다.

세 줄 요약

- ① 학습 게임은 지나치게 재미를 추구하면 학습을 쉽게 하기보다 오히려 어렵게 만들 수 있다.
- ② 게임의 성공은 오락성이나 규칙의 복잡성이 아니라 학습 성과의 달성으로 측정되어야 한다.
- ③ 교육적 게임을 만들기 위해서는 학습자가 콘텐츠와 적극적으로 상호작용하고 참여하도록 하는 것이 중요하다.

한 줄 해석

① Learning games / need to be / what we call / 'fun enough.'

학습 게임은 / 될 필요가 있다 / 우리가 부르는 것 / '필요한 만큼 재미있는'

② Many new learning-game developers / try to design / an entertaining game.

많은 새로운 학습 게임 개발자는 / 설계하려고 한다 / 재미있는 게임을

③ Unfortunately, / that often makes / learning harder / rather than easier.

불행히도, / 그것은 종종 만든다 / 학습을 더 어렵게 / 더 쉽게 하기보다는 오히려

- ④ Remember, / you are not creating / the next great commercial game / to entertain your learners; / you are creating / a learning game / in which success / will be measured / by the achievement of learning outcomes.
- ⑤ Resist the temptation / to create a ton of rules, / pile on different game elements, / and incorporate multiple dynamics / to keep player interest high.
- ⑥ Yes, / the game should be engaging / with a mild level of fun, / but learning should be the goal.
- ⑦ Focus on engagement / rather than entertainment.
- ⑧ The goals / of the game play / should be / interactivity and engagement.
- ⑨ Research shows / that what makes games instructional / is the level of interactivity and engagement / the learners have with the content.
- ⑩ Given those parameters, / making sure the learners are engaged and active / is far more important than / making sure they are entertained.

기억하라. / 당신은 만들고 있는 것이 아니다 / 다음의
훌륭한 상업용 게임을 / 학습자들을 즐겁게 하기 위한 /
당신은 만들고 있다 / 학습 게임을 / 그 안에서 성공이 /
측정될 / 학습 성과의 달성에 의해

유혹을 억제하라 / 수많은 규칙을 만들려는 / 다양한 게임
요소를 쌓아 올리고, / 여러 역할을 포함하려는 /
플레이어의 흥미를 높게 유지하기 위해

그렇다, / 게임은 참여를 이끌어야 한다 / 가벼운 수준의
재미를 가지고, / 하지만 학습이 목표가 되어야 한다.

참여에 집중하라 / 오락이 아니라

목표는 / 게임 플레이의 / 이어야 한다 / 상호작용성과
참여

연구는 보여준다 / 게임을 교육적으로 만드는 것이 / 상호작용성과 참여의 수준이다 / 학습자가 콘텐츠와 갖는

그러한 요인을 고려할 때, / 학습자들이 참여하고
능동적인지 확인하는 것이 / 훨씬 더 중요하다 / 그들이
즐거움을 느끼도록 하는 것보다

구문 분석

Learning games need to be [what we call 'fun enough']!

s v o s v oc

주격보어절

학습 게임은 우리가 '필요한 만큼 재미있는'이라고 부르는 것이 될 필요가 있다.

Many new learning-game developers try to design an entertaining game.

많은 새로운 학습 게임 개발자는 재미있는 게임을 설계하려고 한다.

Unfortunately, that ^S often makes ^V learning ^O {harder} ^{OC} rather than {easier}.

불행히도 그것은 종종 학습을 더 쉽게 라기보다는 오히려 더 어렵게 만든다.

Remember, [you are not creating the next great commercial game ^{목적어절} (to entertain your learners) ^{to부정사(형)}; you are creating a ^S learning game ^V ^O [in which ^{관계절} success ^S will be measured ^V (by the achievement ^{전치사구} (of learning outcomes) ^{전치사구})].

당신은 당신의 학습자를 즐겁게 하기 위한 그 다음의 훌륭한 상업용 게임을 만들고 있는 것이 아니라는 것을 기억하라. 당신은 성공이 학습 성과의 달성에 의해 측정될 학습 게임을 만들고 있다.

Resist ^V the temptation ^O ({to create} a ton ^{to부정사(형)} (of rules) ^{전치사구} , {pile on} different game elements, and {incorporate} multiple ^{to부정사(부)} dynamics ^O (to keep player interest high) ^O).

플레이어의 흥미를 높이기 위해 수많은 규칙을 만들고, 다른 게임 요소들을 쌓아 올리고, 다양한 역학을 포함하려는 유혹을 억제하라.

[Yes, the game ^S should be engaging ^V (with a mild level ^{전치사구} (of fun) ^{전치사구})], but [learning ^S should be the goal ^V ^{SC}].

그렇다, 게임은 가벼운 수준의 재미를 가지고 참여를 이끌어야 하지만, 학습이 목표가 되어야 한다.

Focus ^V (on engagement ^{전치사구} (rather than entertainment) ^{전치사구}).

오락이 아니라 참여에 집중하라.

The goals ^S (of the game play) ^{전치사구} should be ^V {interactivity} and {engagement} ^{SC}).

게임 플레이의 목표는 상호작용성과 참여여야 한다.

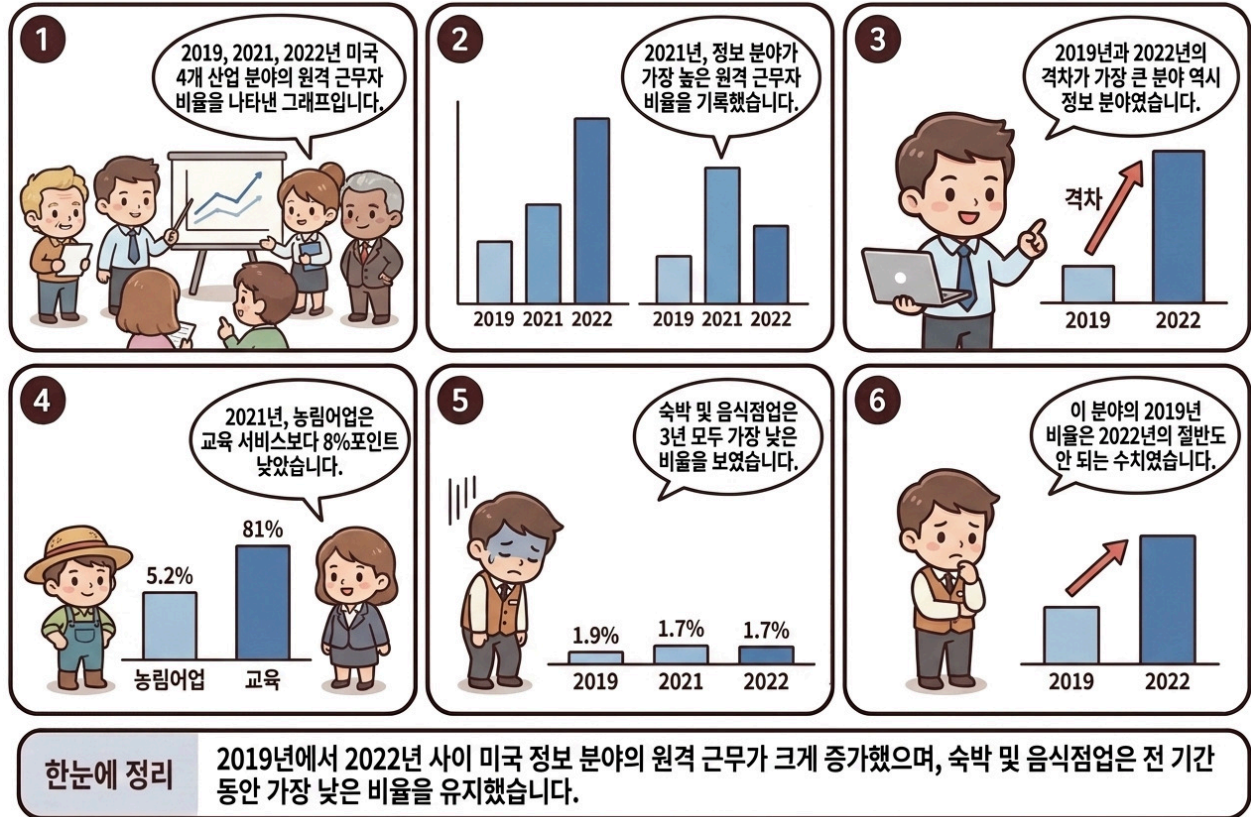
^{주어절}
Research_S shows_V that ^{주어절} [what_S makes_V games instructional_{OC}] is the level ^{전치사구} (of {interactivity} and {engagement} ^{관계절} [the_S
^{전치사구}
learners_S have_V (with the content)]).

연구는 게임을 교육적으로 만드는 것은 학습자가 콘텐츠와 갖는 상호작용성과 참여의 수준임을 보여준다.

^{전치사구}
 (Given those parameters), making sure the learners_S are_V {engaged} and {active} is far more important_{SC} ^{전치사구} (than
 making sure they_S are entertained_V).

그러한 요인을 고려할 때, 학습자가 참여하고 능동적인지를 보장하는 것이 그들이 즐거워하는 것을 보장하는 것보다 훨씬 더 중요하다.

삼화



지문 및 해석

The graph above shows the percentages of remote workers across four different industry sectors in the U.S. in 2019, 2021, and 2022. In 2021, the percentage of remote workers in the information sector was the highest among all industry sectors. Among all industry sectors, the industry sector with the largest gap between the percentage of remote workers in 2019 and that in 2022 was the information sector. In 2021, the percentage of remote workers in the agriculture, forestry, fishing and hunting sector was eight percentage points lower than that in the educational services sector. The accommodation and food services sector showed the lowest percentage of remote workers in 2019, 2021, and 2022, and its percentage in 2019 was less than half of that in 2022.

위 그래프는 미국의 네 가지 서로 다른 산업 부문에서 2019년, 2021년, 2022년에 원격 근무자가 차지한 비율을 보여준다. 2021년에 정보 부문의 원격 근무자 비율은 모든 산업 부문 중 가장 높았다. 모든 산업 부문 중 2019년 원격 근무자 비율과 2022년 원격 근무자 비율 사이의 격차가 가장 큰 산업 부문은 정보 부문이었다. 2021년에 농업, 임업, 어업 및 수렵 부문의 원격 근무자 비율은 교육 서비스 부문의 비율보다 8퍼센트 포인트 낮았다. 숙박 및 음식 서비스 부문은 2019년, 2021년, 2022년에 가장 낮은 원격 근무자 비율을 보였으며, 이 부문의 2019년 비율은 2022년 비율의 절반보다 낮았다.

주요 어휘

forestry	[명] 임업	educational service	[명] 교육 서비스
information sector	[명] 정보 산업 부문	agriculture	[명] 농업
highest	[형] 가장 높은	fishing	[명] 어업
percentage point	[명] 퍼센트포인트	hunting	[명] 사냥업
percentage	[명] 백분율, 비율	accommodation and food service	[명] 숙박 및 음식 서비스업
gap	[명] 격차	lowest	[형] 가장 낮은
less than half	[속어] 절반보다 적은	remote worker	[명] 원격 근무자
industry sector	[명] 산업 부문		

지문 핵심 정리

제목 Remote Worker Percentages Across U.S. Industry Sectors

주제 2019년, 2021년, 2022년 미국 산업 부문별 원격 근로자의 비율 비교

목적 미국의 네 가지 산업 부문에서 2019년, 2021년, 2022년 원격 근로자의 비율을 비교하여 각 부문의 변화와 차이를 설명하기 위한 글이다. 특히 정보 부문과 숙박 및 음식 서비스업 부문의 원격 근로 비율이 보이는 특징을 강조하고자 한다.

세 줄 요약

- ① 2021년에 정보 부문의 원격 근로자 비율이 네 산업 부문 중 가장 높았으며, 2019년과 2022년 사이의 격차도 가장 컸다.
- ② 2021년 농업, 임업, 어업 및 수렵업 부문의 원격 근로자 비율은 교육 서비스업보다 8퍼센트 포인트 낮았다.
- ③ 숙박 및 음식 서비스업은 세 기간 모두 원격 근로자 비율이 가장 낮았고, 2019년의 비율은 2022년의 절반보다 낮았다.

한 줄 해석

- ① The graph above / shows / the percentages of remote workers / across four different industry sectors / in the U.S. / in 2019, 2021, and 2022.
- ② In 2021, / the percentage of remote workers / in the information sector / was the highest / among all industry sectors.
- ③ Among all industry sectors, / the industry sector / with the largest gap / between the percentage of remote workers in 2019 / and that in 2022 / was the information sector.
- ④ In 2021, / the percentage of remote workers / in the agriculture, forestry, fishing and hunting sector / was eight percentage points lower / than that in the educational services sector.

위 그래프는 / 보여준다 / 원격 근로자의 비율을 / 네 가지 다른 산업 부문에 걸친 / 미국의 / 2019년, 2021년, 그리고 2022년의

2021년에 / 원격 근로자의 비율은 / 정보 부문의 / 가장 높았다 / 모든 산업 부문 중에서

모든 산업 부문 중에서, / 산업 부문은 / 가장 큰 격차를 가진 / 2019년의 원격 근로자의 비율과 / 2022년의 그것 사이에서 / 정보 부문이었다.

2021년에, / 원격 근로자의 비율은 / 농업, 임업, 어업 및 수렵업 부문의 / 8퍼센트 포인트 낮았다 / 교육 서비스업 부문의 그것보다

⑤ The accommodation and food services sector / showed the lowest percentage of remote workers / in 2019, 2021, and 2022, / and its percentage in 2019 / was less than half of that in 2022.

숙박 및 음식 서비스업 부문은 / 가장 낮은 원격 근로자의 비율을 보였다 / 2019년, 2021년, 그리고 2022년에, / 그리고 2019년의 그것의 비율은 / 2022년의 그것의 절반보다 낮았다.

구문 분석

The graph above ^S shows ^V the percentages ^O (of remote workers) ^{전치사구} (across four different industry sectors ^{전치사구} (in the U.S.) ^{전치사구}) (in {2019}, {2021}, and {2022}) ^{전치사구}).

위 그래프는 미국의 네 가지 다른 산업 부문에 걸친 2019년, 2021년, 그리고 2022년의 원격 근로자의 비율을 보여준다.

(In 2021), ^{전치사구} the percentage ^{전치사구} (of remote workers) ^{전치사구} (in the information sector) ^{전치사구} was ^V the highest ^{SC} (among all industry sectors) ^{전치사구}).

2021년에 정보 부문의 원격 근로자의 비율은 모든 산업 부문 중에서 가장 높았다.

(Among all industry sectors), ^{전치사구} the industry sector ^{전치사구} (with the largest gap ^{전치사구} (between {the percentage} ^{전치사구} (of remote workers) ^{전치사구} (in 2019) and {that} ^{전치사구} (in 2022)) ^{전치사구}) ^V was ^{SC} the information sector.

모든 산업 부문 중에서, 2019년의 원격 근로자의 비율과 2022년의 그것 사이에서 가장 큰 격차를 가진 산업 부문은 정보 부문이었다.

(In 2021), ^{전치사구} the percentage ^{전치사구} (of remote workers) ^{전치사구} (in the {agriculture}, {forestry}, {fishing} and {hunting} sector) ^{전치사구} ^V was ^{SC} eight percentage points ^{전치사구} lower ^{SC} (than that ^{전치사구} (in the educational services sector) ^{전치사구})).

2021년에 농업, 임업, 어업 및 수렵업 부문의 원격 근로자의 비율은 교육 서비스업 부문의 그것보다 8퍼센트 포인트 낮았다.

[The {accommodation} and {food services} sector $\frac{\text{showed}}{V}$ the lowest $\frac{\text{percentage}}{O}$ (of remote workers) (in $\frac{\text{}}{SC}$ {2019}, {2021}, and {2022})], and [its $\frac{\text{percentage}}{S}$ (in 2019) $\frac{\text{was}}{V}$ less than half of that in 2022] .

숙박 및 음식 서비스업 부문은 2019년, 2021년, 그리고 2022년에 가장 낮은 원격 근로자의 비율을 보였고, 2019년의 그것의 비율은 2022년의 그것의 절반보다 낮았다.

삽화



지문 및 해석

One of the most fascinating and empowering insights in Stoic philosophy is that our emotions are not random; they arise from our judgments. This may sound surprising, especially if you've ever felt overwhelmed by anger, fear, or sadness. But the Stoics taught that emotions aren't just automatic reactions. They're shaped by how we interpret events. Here's how it works: something happens, you interpret what it means, and that interpretation triggers an emotional response. For example: If someone criticizes you, you may feel angry not due to the words themselves but because you perceive the comment as unfair or threatening. If you lose a job, you might feel devastated not simply because of the job loss but because you believe it defines your worth or future. Change the judgment, and you change the emotion. This doesn't mean suppressing how you feel; it means examining the story you tell yourself and choosing one that serves you

스토아 철학에서 가장 매력적이고 힘을 주는 통찰 중 하나는 우리의 감정이 임의적이지 않다는 것이다. 즉, 그것들은 우리의 판단으로부터 생겨난다. 이것은 특히 만약 당신이 분노, 두려움 또는 슬픔에 압도 당해 본 적이 있다면 놀랍게 들릴 수 있다. 하지만 스토아학파는 감정이 단지 자동적인 반응이 아니라고 가르쳤다. 그것들은 어떻게 우리가 사건을 해석하는지에 의해 형성된다. 여기에 그것이 작동하는 방식이 있다. 무언가가 발생하면, 당신은 그것이 무엇을 의미하는지 해석하고, 그 해석은 감정적 반응을 일으킨다. 예를 들어, 만약 누군가가 당신을 비난한다면, 당신은 그 말 자체 때문이 아니라 당신이 그 언급을 불공평하거나 위협적이라고 인식하기 때문에 화가 날 수 있다. 만약 당신이 일자리를 잃는다면, 당신은 단지 일자리 상실 때문만이 아니라 그것이 당신의 가치나 미래를 규정한다고 믿기 때문에 망연자실할 수 있다. 그 해석을 바꿔라, 그러면 당신은 그 감정을 바꾼다. 이것은 당신이 어떻게 느끼는지를 억누르는 것을 의미하는 것이 아니라, 그것은 당신이 스스로에게 하는

better.

이야기를 점검하고 당신에게 더 도움이 되는 것을 선택하는 것을 의미한다.

주요 어휘

arise	[동] 발생하다, 생겨나다	unfair	[형] 불공평한
threatening	[형] 위협적인	empowering	[형] 힘을 주는, 자신감을 높이는
fascinating	[형] 매우 흥미로운	overwhelmed	[형] 압도된, 감당하기 힘든
trigger	[동] 촉발하다, 유발하다	define	[동] 정의하다, 규정하다
random	[형] 무작위적인, 우연한	examine	[동] 검토하다, 살펴보다
suppress	[동] 억누르다, 억제하다	judgment	[명] 판단
devastated	[형] 큰 충격을 받은, 망연자실한	automatic reaction	[명] 자동적인 반응
insight	[명] 통찰, 깊은 이해	criticize	[동] 비판하다
perceive	[동] 인식하다, 여기다	interpret	[동] 해석하다
worth	[명] 가치	serve	[동] 도움이 되다, 기여하다

지문 핵심 정리

제목 Stoic Philosophy: Emotions Shaped by Judgment

주제 감정은 사건 자체가 아니라 사건에 대한 판단과 해석에서 비롯된다는 스토아 철학의 관점

목적 스토아 철학에서 감정이 판단과 해석에 의해 형성되는 과정을 설명하기 위한 글이다. 자신의 감정을 억누르기보다 사건에 대해 스스로에게 들려주는 이야기를 점검하고 더 도움이 되는 해석을 선택하도록 안내하고자 한다.

세 줄 요약

- ① 스토아 철학은 감정이 무작위로 발생하는 것이 아니라 사건에 대한 우리의 판단에서 비롯된다고 본다.
- ② 사람의 비난이나 실직과 같은 사건도 그 자체보다 그것을 불공정하거나 위협적이라고 해석하는 방식에 따라 분노나 절망을 일으킬 수 있다.
- ③ 따라서 감정을 바꾸려면 감정을 억압하기보다 자신의 해석을 살펴보고 더 유익한 판단을 선택해야 한다.

한 줄 해석

① One of the most fascinating and empowering insights / in Stoic philosophy / is that our emotions are not random; / they arise from our judgments.

② This may sound surprising, / especially if / you've ever felt overwhelmed / by anger, fear, or sadness.

가장 매력적이고 힘을 주는 통찰 중 하나는 / 스토아 철학에서 / 우리의 감정이 임의적이지 않다는 것이다. / 그것들은 우리의 판단으로부터 생겨난다.

이것은 놀랍게 들릴 수 있다, / 특히 만약 / 당신이 압도당해 본 적이 있다면 / 분노, 두려움 또는 슬픔에

- ③ But the Stoics / taught that / emotions aren't just / automatic reactions.
- ④ They're shaped / by how we interpret events.
- ⑤ Here's how it works: / something happens, / you interpret what it means, / and that interpretation triggers / an emotional response.
- ⑥ For example: / If someone criticizes you, / you may feel angry / not due to the words themselves / but because / you perceive the comment / as unfair or threatening.
- ⑦ If you lose a job, / you might feel devastated / not simply because of the job loss / but because you believe / it defines your worth or future.
- ⑧ Change the judgment, / and you change the emotion.
- ⑨ This doesn't mean / suppressing how you feel; / it means examining / the story you tell yourself / and choosing one / that serves you better.

하지만 스토아학파는 / 가르쳤다 / 감정이 단지 ...이 아니라고 / 자동적인 반응

그것들은 형성된다 / 우리가 사건을 해석하는 방식에 의해

여기에 그것이 작동하는 방식이 있다. / 무언가가 발생하면, / 당신은 그것이 무엇을 의미하는지 해석하고, / 그 해석은 일으킨다 / 감정적 반응을.

예를 들어: / 누군가가 당신을 비난한다면, / 당신은 화가 날 수 있다 / 그 말 자체 때문이 아니라 / ~하기 때문에 / 당신이 그 언급을 인식하기 / 불공정하거나 위협적인 것으로

만약 당신이 일자리를 잃는다면, / 당신은 망연자실할 수 있다 / 단지 일자리 상실 때문만이 아니라 / 당신이 믿기 때문에 / 그것이 당신의 가치나 미래를 규정한다고

그 판단을 바꿔라, / 그러면 그 감정을 바꾼다.

이것은 의미하지 않는다 / 당신이 어떻게 느끼는지를 억누르는 것을 / 그것은 점검하는 것을 의미한다 / 당신이 스스로에게 하는 이야기를 / 그리고 하나를 선택하는 것을 / 당신에게 더 도움이 되는

구문 분석

One (of the {most fascinating} and {empowering} insights (in Stoic philosophy)) is [that our emotions are not random; they arise (from our judgments)].

스토아 철학에서 가장 매력적이고 힘을 주는 통찰 중 하나는 우리의 감정이 임의적이지 않다는 것이다. 즉, 그것들은 우리의 판단으로부터 생겨난다.

This may sound surprising, [especially if you've ever felt overwhelmed (by {anger}, {fear}, or {sadness})].

이것은 특히 만약 당신이 분노, 두려움 또는 슬픔에 압도 당해 본 적이 있다면 놀라게 들릴 수 있다.

But the Stoics taught ^{목적어절} [that emotions aren't just automatic reactions].
 S V SC O

하지만 스토아학파는 감정이 단지 자동적인 반응이 아니라고 가르쳤다.

They're shaped ^{전치사구} (by how we interpret events).
 S V S V O

그것들은 어떻게 우리가 사건을 해석하는지에 의해 형성된다.

[Here's ^{주격보어절} [how it works]: something happens], [you interpret ^{목적어절} [what it means]], and [that interpretation triggers an emotional response].
 SC S V O S V O S V O

여기에 그것이 작동하는 방식이 있다. 무언가가 발생하면, 당신은 그것이 무엇을 의미하는지 해석하고, 그 해석은 감정적 반응을 일으킨다.

(For example): [^{전치사구} someone criticizes you], [^{부사절} you may feel angry (^{전치사구} [not due to the words themselves] but because [you perceive the comment (as {unfair} or {threatening})))].
 S V O S V SC S V O

예를 들어, 만약 누군가가 당신을 비난한다면, 당신은 그 말 자체 때문이 아니라 당신이 그 언급을 불공정하거나 위협적이라고 인식하기 때문에 화가 날 수 있다.

[If [^{부사절} you lose a job], [^{전치사구} you might feel devastated (not simply [because of the job loss] but because [you believe [^{목적어절} [it defines {your worth} or {future}]]))].
 S V O S V SC S V O S V O

만약 당신이 일자리를 잃는다면, 당신은 단지 일자리 상실 때문만이 아니라 그것이 당신의 가치나 미래를 규정한다고 믿기 때문에 망연자실할 수 있다.

[Change the judgment], and [you change the emotion].
 V O S V O

그 해석을 바꿔라, 그러면 당신은 그 감정을 바꾼다.

This s doesn't mean suppressing o ^{목적어절} [how s you feel o]; s it means v {examining} o the story ^{관계절} [s you tell v yourself] and {choosing}

^{관대(주)}
one [s that serves v you o better].

이것은 당신이 어떻게 느끼는지를 억누르는 것을 의미하는 것이 아니라, 그것은 당신이 스스로에게 하는 이야기를 점검하고 당신에게 더 도움이 되는 것을 선택하는 것을 의미한다.

삼화



지문 및 해석

Even before telescopes existed, people looked out into space and tried to understand the universe. The Egyptians, Babylonians, Greeks, and Maya were among the first peoples to map the movements of the stars. In Europe, a 16th-century Polish mathematician named Nicolaus Copernicus put forth a revolutionary idea. Copernicus watched the stars and took measurements by eye. He concluded that the view of the universe accepted at the time - that the Sun traveled around Earth - was wrong, and that it was in fact Earth that traveled around the Sun. Despite widespread objections to his ideas, he published his theory in a book. Later astronomers built on Copernicus' work. Technological improvements led to the development of the telescope in the early 17th century. Using a telescope, the Italian scientist Galileo Galilei discovered the four largest moons of Jupiter and observed craters on Earth's Moon. He also confirmed that

망원경이 존재하기도 전에, 사람들은 우주로 밖을 내다보았고 우주를 이해하려고 노력했다. 이집트인, 바빌로니아인, 그리스인, 그리고 마야인들은 별들의 움직임을 지도로 만든 최초의 민족 중에 있었다. 유럽에서는, Nicolaus Copernicus라고 불리는 16세기의 폴란드 수학자가 한 가지 혁명적인 아이디어를 제기했다. Copernicus는 별들을 관찰했고 맨눈으로 측정했다. 그는 그 당시에 받아들여진 우주에 대한 관점, 즉 태양이 지구 주위를 이동했다는 것이 틀렸고, 태양 주위를 이동한 것은 사실 지구였다고 결론지었다. 그의 아이디어에 대해 널리 퍼진 반대에도 불구하고, 그는 한 권의 책에 그의 이론을 출판했다. 나중에 천문학자들은 Copernicus의 연구를 바탕으로 삼았다. 기술적인 개선은 17세기 초에 망원경의 발전으로 이어졌다. 망원경을 사용하여, 이탈리아 과학자 Galileo Galilei는 목성의 네 개의 가장 큰 위성을 발견했고 지구의 달에 있는 분화구를 관찰했다. 그는 또한 Copernicus의 이론이 옳았음을 확증했다. 수 세기에 걸쳐,

Copernicus' theory was correct. Over the centuries, scientific discoveries and information from telescopes advanced our knowledge of how the universe works.

망원경으로부터 온 과학적 발견과 정보는 우주가 어떻게 작동하는지에 대한 우리의 지식을 전진시켰다.

주요 어휘

conclude	[동] 결론을 내리다	widespread	[형] 널리 퍼진
publish	[동] 출판하다	theory	[명] 이론
accept	[동] 받아들이다	map	[동] 지도를 만들다, 기록하다
confirm	[동] 확인하다	objection	[명] 반대, 이의
mathematician	[명] 수학자	development	[명] 발전, 개발
discover	[동] 발견하다	telescope	[명] 망원경
observe	[동] 관찰하다	travel	[동] 이동하다, 여행하다
universe	[명] 우주	revolutionary	[형] 혁명적인, 획기적인
movement	[명] 움직임, 운동	advance	[동] 발전시키다
crater	[명] 분화구	astronomer	[명] 천문학자

지문 핵심 정리

제목 The Development of Astronomy Through Observation and Telescopes

주제 인류가 별을 관찰하고 코페르니쿠스와 갈릴레오의 연구 및 망원경의 발전을 통해 우주에 대한 지식을 확장해 온 과정

목적 인류가 고대부터 우주를 관찰하고 이해하려고 노력해 온 과정을 설명하기 위한 글이다. 코페르니쿠스의 태양 중심설과 갈릴레오의 망원경 관측이 현대 천문학의 발전에 기여했음을 전달하고자 한다.

세 줄 요약

- ① 고대 이집트인, 바빌로니아인, 그리스인, 마야인은 별의 움직임을 관찰하고 지도로 만들었다.
- ② 코페르니쿠스는 지구가 태양 주위를 돈다는 혁명적인 이론을 제시했으며, 갈릴레오는 망원경을 이용해 이를 뒷받침하는 증거를 발견했다.
- ③ 망원경의 발전과 과학적 발견은 우주의 작동 방식에 대한 인류의 지식을 크게 확장했다.

한 줄 해석

- ① Even before telescopes existed, / people looked out into space / and tried to understand the universe.
- ② The Egyptians, Babylonians, Greeks, and Maya / were among the first peoples / to map the movements of the stars.

망원경이 존재하기도 전에, / 사람들은 우주로 밖을 내다보았고 / 우주를 이해하려고 노력했다.

이집트인, 바빌로니아인, 그리스인, 그리고 마야인은 / 최초의 민족들 중에 있었다 / 별들의 움직임을 지도로 만든

- ③ In Europe, / a 16th century Polish mathematician / named Nicolaus Copernicus / put forth / a revolutionary idea.
- ④ Copernicus / watched the stars / and took measurements / by eye.
- ⑤ He concluded / that the view of the universe accepted at the time / - that the Sun traveled around Earth - / was wrong, / and that it was in fact Earth / that traveled around the Sun.
- ⑥ Despite widespread objections / to his ideas, / he published / his theory / in a book.
- ⑦ Later astronomers / built on / Copernicus' work.
- ⑧ Technological improvements / led to / the development of the telescope / in the early 17th century.
- ⑨ Using a telescope, / the Italian scientist Galileo Galilei / discovered / the four largest moons of Jupiter / and observed / craters on Earth's Moon.
- ⑩ He also confirmed / that Copernicus' theory / was correct.
- ⑪ Over the centuries, / scientific discoveries and information / from telescopes / advanced our knowledge / of how the universe works.

유럽에서는, / 16세기의 폴란드 수학자가 / Nicolaus Copernicus라고 불리는 / 제기했다 / 한 가지 혁명적인 아이디어를

Copernicus는 / 별들을 관찰했고 / 측정했다 / 맨눈으로

그는 결론지었다 / 그 당시에 받아들여진 우주에 대한
관점이 / 즉 태양이 지구 주위를 이동했다는 것이 /
틀렸고, / 사실 지구였다고 / 태양 주위를 이동한 것은

널리 퍼진 반대에도 불구하고 / 그의 아이디어에 대해 /
그는 출판했다 / 그의 이론을 / 한 권의 책에

나중에 천문학자들은 / 바탕으로 삼았다 / Copernicus의 연구를

기술적인 개선은 / 이어졌다 / 망원경의 발전으로 / 17세기 초에

망원경을 사용하여, / 이탈리아 과학자 Galileo Galilei는
/ 발견했고 / 목성의 네 개의 가장 큰 위성을 / 그리고
관찰했다 / 지구의 달에 있는 분화구를.

그는 또한 확증했다 / Copernicus의 이론이 / 옳았음을

수 세기에 걸쳐, / 과학적 발견과 정보는 / 망원경으로부터
온 / 우리의 지식을 전진시켰다 / 우주가 어떻게
작동하는지에 대한

구문 분석

부사절 전치사구
[Even before S V, S {V} (into space) and {V} to understand the universe.

망원경이 존재하기도 전에, 사람들은 우주로 밖을 내다보았고 우주를 이해하려고 노력했다.

{The Egyptians}, {Babylonians}, {Greeks}, and {Maya} ^S were ^{전치사구} (among the first peoples ^{to 부정사(형)} to map the movements ^{of the stars} ^{전치사구})).

이집트인, 바빌로니아인, 그리스인, 그리고 마야인들은 별들의 움직임을 지도로 만든 최초의 민족 중에 있었다.

(In Europe), ^S a 16th century Polish mathematician ^{과거분사} (named Nicolaus Copernicus) put forth ^{전치사구} a revolutionary idea.

유럽에서는, Nicolaus Copernicus라고 불리는 16세기의 폴란드 수학자가 한 가지 혁명적인 아이디어를 제기했다.

^S Copernicus ^{전치사구} { watched ^V } the stars ^O and { took ^V } measurements ^O (by eye).

Copernicus는 별들을 관찰했고 맨눈으로 측정했다.

^S He concluded ^{부사절} [that ^S the view ^{전치사구} (of the universe) ^{과거분사} (accepted ^{전치사구} (at the time)) - [that ^S the Sun ^{동격절} traveled ^V (around Earth) ^{전치사구}] - was wrong ^V], and that ^{전치사구} [^S it was ^V (in fact) ^{SC} Earth that ^S traveled ^V (around the Sun)]].

그는 그 당시에 받아들여진 우주에 대한 관점, 즉 태양이 지구 주위를 이동했다는 것이 틀렸고, 태양 주위를 이동한 것은 사실 지구였다고 결론지었다.

^{전치사구} (Despite widespread objections ^{전치사구} (to his ideas)), ^{SC} he published ^V his theory ^O ^{전치사구} (in a book).

그의 아이디어에 대해 널리 퍼진 반대에도 불구하고, 그는 한 권의 책에 그의 이론을 출판했다.

^S Later astronomers ^{전치사구} built ^V (on Copernicus' work).

나중에 천문학자들은 Copernicus의 연구를 바탕으로 삼았다.

Technological improvements led (to the development (of the telescope)) (in the early 17th century).

기술적인 개선은 17세기 초에 망원경의 발전으로 이어졌다.

(Using a telescope), the Italian scientist Galileo Galilei {discovered} the four largest moons (of Jupiter) and {observed} craters (on Earth's Moon).

망원경을 사용하여, 이탈리아 과학자 Galileo Galilei는 목성의 네 개의 가장 큰 위성을 발견했고 지구의 달에 있는 분화구를 관찰했다.

He also confirmed [that Copernicus' theory was correct].

그는 또한 Copernicus의 이론이 옳았음을 확증했다.

(Over the centuries), {scientific discoveries} and {information} (from telescopes) advanced our knowledge (of how the universe works).

수 세기에 걸쳐, 망원경으로부터 온 과학적 발견과 정보는 우주가 어떻게 작동하는지에 대한 우리의 지식을 전진시켰다.

삽화



한눈에 정리

인터넷과 소셜 미디어는 언어의 장벽을 허물어, 누구나 속어(slang)를 자유롭게 사용하고 빠르게 확산시키는 새로운 대중문화 환경을 만들었습니다.

지문 및 해석

The role of 'slang' in popular culture has fundamentally changed because of the internet. Since the emergence of Standard English, the rule makers of language have been in charge, and their prescriptive norms about a 'correct' version of the English language have dominated our channels of communication. If you wanted your voice to be heard by the public, you had to work within their limits, conforming to the strict expectations of either print or broadcast media. Social media completely broke that barrier. The playing field is now level, and public access is democratized. Anybody and everybody can become a public figure on the new communicative platforms, meaning that nobody's left to enforce the old rules. TV presenters and journalists might not have been able to use slang, but content creators can. We regularly use words like 'function' and 'sideeye,' and our influence both legitimizes these terms and gives them a large platform to

대중문화에서 '슬랭'의 역할은 인터넷 때문에 근본적으로 변화해 왔다. 표준 영어가 등장한 이후, 언어 규칙 제정자들이 주도권을 쥐었으며, 영어의 '올바른' 형태에 대한 그들의 규범적 기준이 우리의 의사소통 경로를 지배해 왔다. 대중에게 자신의 목소리를 들려주고 싶다면, 인쇄 매체나 방송 매체의 엄격한 기대에 순응하면서 그들이 정한 한계 안에서 활동해야 했다. 소셜 미디어는 그 장벽을 완전히 허물었다. 이제 경쟁의 장은 평평해졌고, 대중의 접근은 민주화되었다. 누구나 새로운 의사소통 플랫폼에서 공적인 인물이 될 수 있으며, 이는 옛 규칙을 강제할 사람이 아무도 남아 있지 않다는 뜻이다. 텔레비전 진행자와 기자들은 슬랭을 사용하지 못했을 수도 있지만, 콘텐츠 제작자들은 사용할 수 있다. 우리는 'function'과 'sideeye' 같은 단어를 일상적으로 사용하며, 우리의 영향력은 이러한 용어를 정당한 표현으로 인정받게 할 뿐만 아니라 이전보다 더 빠르게 퍼질 수 있는 넓은 장을 제공한다. 콘텐츠 제작자들은 또한 전통적인 매체에서 일하는 사람들보다 훨씬 다양한

spread quicker than they could have before. Content creators also come from a greater variety of backgrounds than people working in traditional media. This means that slang can more naturally go beyond the economic and social barriers that once limited its growth. The loose social networks that previously connected us geographically are simply stronger online, and memes are now transmitted at rapid pace.

배경을 지닌다. 이는 슬랭이 한때 그 성장을 제한했던 경제적·사회적 장벽을 더욱 자연스럽게 넘어설 수 있다는 뜻이다. 이전에 우리를 지리적으로 연결했던 느슨한 사회적 관계망은 온라인에서 훨씬 더 강해졌으며, 밈은 이제 매우 빠른 속도로 전파된다.

주요 어휘

emergence	[명] 등장, 출현	norm	[명] 규범
barrier	[명] 장벽, 장애물	prescriptive	[형] 규범을 정하는, 규정적인
influence	[명] 영향력	conform	[동] 따르다, 순응하다
legitimize	[동] 정당성을 부여하다	transmit	[동] 전달하다, 전송하다
dominate	[동] 지배하다	enforce	[동] 시행하다, 강요하다
strict	[형] 엄격한	platform	[명] 플랫폼
background	[명] 배경	slang	[명] 속어
fundamentally	[부] 근본적으로	democratize	[동] 민주화하다

지문 핵심 정리

제목 How the Internet Transformed Slang in Popular Culture

주제 인터넷과 소셜 미디어의 등장으로 대중문화에서 슬랭의 확산과 역할이 변화한 방식

목적 인터넷과 소셜 미디어가 표준 영어와 전통적인 매체가 지배하던 의사소통의 장벽을 허물고 슬랭의 확산을 촉진한 과정을 설명하기 위한 글이다. 다양한 배경의 콘텐츠 제작자들이 새로운 플랫폼을 통해 슬랭을 정당화하고 빠르게 퍼뜨리는 현상을 전달하고자 한다.

세 줄 요약

- ① 과거에는 표준 영어와 전통적인 인쇄·방송 매체의 규범이 대중의 의사소통과 슬랭의 사용을 제한했다.
- ② 소셜 미디어는 누구나 공적인 인물이 될 수 있는 환경을 만들어 이러한 장벽을 허물었으며, 콘텐츠 제작자들은 슬랭을 자유롭게 사용하고 확산시킬 수 있게 되었다.
- ③ 다양한 배경의 콘텐츠 제작자와 강력해진 온라인 사회적 연결망은 슬랭과 밈이 경제적·사회적 장벽을 넘어 빠르게 퍼지도록 한다.

한 줄 해석

① The role of 'slang' / in popular culture / has fundamentally changed / because of the internet.

'슬랭'의 역할은 / 대중 문화에서 / 근본적으로 변화해 왔다 / 인터넷 때문에

- ② Since the emergence of Standard English, / the rule makers of language / have been in charge, / and their prescriptive norms / about a 'correct' version / of the English language / have dominated / our channels of communication.
- ③ If you wanted your voice to be heard by the public, / you had to work within their limits, / conforming to the strict expectations / of either print or broadcast media.
- ④ Social media / completely broke / that barrier.
- ⑤ The playing field / is now level, / and public access / is democratized.
- ⑥ Anybody and everybody / can become / a public figure / on the new communicative platforms, / meaning that / nobody's left / to enforce the old rules.
- ⑦ TV presenters and journalists / might not have been able to use slang, / but content creators can.
- ⑧ We regularly use / words like 'function' and 'sideeye,' / and our influence / both legitimizes these terms / and gives them a large platform / to spread quicker than they could have before.
- ⑨ Content creators / also come from / a greater variety of backgrounds / than people working in traditional media.
- ⑩ This means that / slang / can more naturally go beyond / the economic and social barriers / that once limited its growth.
- ⑪ The loose social networks / that previously connected us geographically / are simply stronger online, / and memes are now transmitted / at rapid pace.

표준 영어의 등장 이후, / 언어 규칙 제정자들이 / 통제해 왔으며, / 그리고 그들의 규범적 기준이 / '올바른' 형태에 대한 / 영어의 / 지배해 왔다 / 우리의 의사소통 경로를.

만약 당신이 당신의 목소리가 대중에게 들리기를 원했다면, / 당신은 그들의 제약 안에서 활동해야만 했다, / 엄격한 기대에 순응하며 / 인쇄 혹은 방송 매체의

소셜 미디어가 / 완전히 허물었다 / 그 장벽을

경기장은 / 이제 평평하며, / 대중의 접근은 / 민주화되었다.

누구나 그리고 모두가 / 될 수 있다 / 공적인 인물이 / 새로운 의사소통 플랫폼에서, / 이는 ...을 의미한다 / 아무도 남겨져 있지 않다는 것을 / 옛 규칙을 강제하기 위해

TV 진행자와 기자들은 / 슬랭을 사용할 수 없었을지도 모르지만, / 콘텐츠 제작자들은 사용할 수 있다.

우리는 일상적으로 사용한다 / 'function'과 'sideeye' 같은 단어를 / 그리고 우리의 영향력은 / 이러한 용어를 합법화하고 / 그것들에게 큰 플랫폼을 제공하며 / 이전보다 더 빠르게 퍼질 수 있도록 한다.

콘텐츠 제작자들은 / 또한 출신이다 / 더 다양한 배경에서 / 전통적인 매체에서 일하는 사람들보다

이는 ...을 의미한다 / 슬랭이 / 더 자연스럽게 넘어설 수 있다는 것을 / 경제적, 사회적 장벽을 / 한때 그것의 성장을 제한했던

느슨한 사회적 네트워크는 / 이전에 우리를 지리적으로 연결했던 / 온라인상에서 단순히 더 강하며, / 밈은 이제 전파된다 / 빠른 속도로.

The role (of 'slang') (in popular culture) has fundamentally changed (because of the internet).

대중 문화에서 '슬랭'의 역할은 인터넷 때문에 근본적으로 변화해 왔다.

[(Since the emergence (of Standard English)), the rule makers (of language) have been (in charge)], and
[their prescriptive norms (about a 'correct' version (of the English language)) have dominated our channels (of communication)].

표준 영어의 등장 이후, 언어 규칙 제정자들이 통제해왔으며, 영어의 '올바른' 형태에 대한 그들의 규범적 기준이 우리의 의사소통 경로를 지배해 왔다.

[If you wanted your voice to be heard (by the public)], you had to work (within their limits), (conforming (to the strict expectations (of either {print} or {broadcast} media))).

만약 당신이 당신의 목소리가 대중에게 들리기를 원했다면, 당신은 인쇄 혹은 방송 매체의 엄격한 기대에 순응하며, 그들의 제약 안에서 활동해야만 했다.

Social media completely broke that barrier.

소셜 미디어가 그 장벽을 완전히 허물었다.

[The playing field is now level], and [public access is democratized].

경기장은 이제 평평하며, 대중의 접근은 민주화되었다.

{Anybody} and {everybody} can become a public figure (on the new communicative platforms), (meaning [that

전치사구 현재분사구문 목적어절
S V SC O

nobody's left to enforce the old rules]).

S V

누구나 그리고 모두가 새로운 의사소통 플랫폼에서 공적인 인물이 될 수 있으며, 이는 옛 규칙을 강제하기 위해 남겨진 사람이 아무도 없음을 의미한다.

{TV presenters} and {journalists} might not have been able to use slang, but content creators can.

S V O S V

TV 진행자와 기자들은 슬랭을 사용할 수 없었을지도 모르지만, 콘텐츠 제작자들은 할 수 있다.

[We regularly use words (like '{function}' and '{sideeye})],' and [our influence both {legitimizes} these terms

전치사구 to부정사(형) 부사구 관-대(주)

and {gives} them a large platform (to spread (quicker) than they could have before)).

V IO O

우리는 'function'과 'sideeye' 같은 단어를 일상적으로 사용하며, 우리의 영향력은 이러한 용어를 합법화하고 그것들이 이전보다 더 빠르게 퍼질 수 있는 큰 플랫폼을 제공한다.

Content creators also come (from a greater variety (of backgrounds)) (than people (working (in traditional media

전치사구 전치사구 전치사구 현재분사 전치사구

))))).

S V O S V O

콘텐츠 제작자들은 또한 전통적인 매체에서 일하는 사람들보다 더 큰 다양한 배경 출신이다.

This means [that slang can (more naturally) go (beyond the {economic} and {social} barriers [that once limited

목적어절 부사구 전치사구 관-대(주)

its growth]).

S V S V O S V O

이것은 슬랭이 한때 그것의 성장을 제한했던 경제적, 사회적 장벽을 더 자연스럽게 넘어설 수 있다는 것을 의미한다.

[The loose social networks ^{관·대(주)} that previously connected us geographically] are simply stronger online], and
memes are now transmitted ^{전치사구} (at rapid pace)].

이전에 지리적으로 우리를 연결했던 느슨한 사회적 네트워크가 온라인상에서는 단순히 더 강하며, 밈은 이제 빠른 속도로 전파된다.