

① We can sometimes assume / that the whole will be as good / as each of its parts.

→ 우리는 때때로 가정한다 / 전체가 (그만큼) 좋을 거라고 / 각 부분만큼.

중딩 비유: 농구 잘하는 애들만 다섯 명 모으면 무조건 우승팀일 것 같지? 글쓴이는 "진짜 그럴까?" 하고 운을 떼는 중.

② Suppose, for example, / you're in charge of a startup, / and you know / that everyone you've brought on board / is productive and efficient.

→ 예를 들어 가정해보자 / 네가 스타트업을 맡고 있고 / 네가 안다고 / 네가 데려온 모든 사람이 / 생산적이고 효율적이라는 걸.

③ It might seem logical to assume / that, as a result, / the startup will be productive and efficient, too / — but this isn't necessarily true.

→ 가정하는 게 논리적으로 보일 수 있다 / 그 결과로 / 그 스타트업도 생산적.효율적일 거라고 / —하지만 이게 꼭 사실인 건 아니다.

해설 : 대시(—) 뒤에서 내용을 단번에 뒤집는다. 글의 중심이 여기서 '통념 → 반박'으로 넘어간다.

④ The fallacy of composition / fails to allow for / how the different "parts" interact with each other / — if, for example, / your efficient administrator / and your highly skilled head of IT / each assumes / the other is in charge of / collating prototype test results, / then you have a problem.

→ 분할의 오류는 / 고려하지 못한다 / 서로 다른 '부분'들이 어떻게 상호작용하는지를 / —예를 들어 / 유능한 행정 담당자와 / 뛰어난 IT 책임자가 / 각자 가정한다면 / 상대가 말고 있다고 / 시제품 테스트 결과 취합을 / 그러면 문제가 생긴다.

해설 : ③에서 던진 "에이스만 모았는데 왜 망하지?"의 답이 여기 있다 — interact(상호작용)를 계산에서 빼먹기 때문이다. 부분의 성능만 더하고, 부분들이 서로 맞물리는 방식은 안 넣은 것. 뒤의 행정/IT 사례는 그 추상 개념을 눈앞에 보여주는 증거물이다. 개인 능력 문제가 아니라 '사이(연결)'의 문제임을 꼭 잡는다.

⑤ Equally, / a unit composed of good people / can still be working on a doomed project, / and a project composed of good ideas / may lack a stable center.

→ 마찬가지로 / 좋은 사람들로 짜인 팀이 / 그래도 망할 운명의 프로젝트를 하고 있을 수 있고 / 좋은 아이디어들로 짜인 프로젝트가 / 안정적 중심을 못 가질 수도 있다.

해설 : Equally(마찬가지로)는 "같은 논리를 다른 상황에도 또 적용해볼게"라는 신호. 사례 하나로 끝내지 않고 추가 적립해서 "이건 우연이 아니라 반복되는 패턴"임을 못 박는다.

⑥ When assembling a team / with a common goal, / always check the overall view / as well as the individuals involved.

→ 팀을 꾸릴 때 / 공동의 목표를 가진 / 항상 전체 그림을 확인해라 / 관련된 개인들뿐 아니라.

전체 흐름: ① 통념 제시 → ② 예시 도입(스타트업) → ③ 반전("논리적으로 보이지만 아니다") → ④ 개념 명명 + 진짜 원인(상호작용 무시) + 증거 → ⑤ 사례 추가로 강화 → ⑥ 교훈(전체를 보라).

① Humans excel / at visual imagery.

→ 인간은 뛰어나다 / 시각적 상상(머릿속 이미지 떠올리기)에.

중딩 비유: 눈 감고 우리 집 현관부터 내 방까지 길을 머릿속으로 짝 그릴 수 있지?
그게 visual imagery 다.

② Our brains evolved this ability / to create an internal mental picture or model of
the world / in which we can rehearse forthcoming actions, / without the risks or the
penalties / of doing them in the real world.

→ 우리 뇌는 이 능력을 진화시켰다 / 세상에 대한 내적인 정신적 그림(모델)을
만들려고 / 그 안에서 다가올 행동들을 미리 리허설할 수 있는 / 위험이나 대가
없이 / 그걸 실제 세계에서 하는.

해설 : 글의 핵심 개념 투입. 상상은 그냥 공상이 아니라 '실패해도 안 다치는
연습실'이라는 것. 게임 세이브 불러서 미리 시뮬 돌려보는 것과 같다.

③ There are even hints / from brain-imaging studies / by Harvard University
psychologist Steve Kosslyn / showing that your brain uses the same regions / to
imagine a scene / as when you actually view one.

→ 심지어 단서들이 있다 / 뇌 영상 연구에서 / 하버드대 심리학자 스티브 코슬린의
/ 뇌가 같은 영역을 쓴다는 걸 보여주는 / 한 장면을 상상할 때 / 실제로 그걸 볼
때와.

해설 : 학자·대학 이름을 붙인 근거 제시. "상상=실제 보기와 거의 같다"를
뇌과학으로 뒷받침해, ②의 주장을 단단하게 만든다.

④ But evolution has seen to it / that such internally generated representations / are never as authentic / as the real thing.

→ 하지만 진화는 (기어이) 그렇게 해놓았다 / 그렇게 내부에서 만들어낸 표상들이 / 결코 진짜만큼 생생하진 않도록 / 실물만큼은.

해설 : 이 글의 핵심(반전). But 으로 방향을 튼다 — 상상이 그렇게 좋다더니, 진화가 일부러 '진짜보단 못하게' 막아놨다는 것. has seen to it that 은 "반드시 ~되게 조치해줬다"는 의도적 뉘앙스라, '실수가 아니라 일부러'라는 뒤 내용의 복선이 된다.

⑤ This is a wise bit of self-restraint / on your genes' part.

→ 이것은 현명한 자기 절제다 / 당신 유전자 쪽의.

해설 : 출제 포인트. 방금 말한 '한계'를 단점이 아니라 wise(현명한) 장치라고 뒤집어 평가한다. 여기를 놓치면 주제를 정반대("상상은 불완전하다")로 잡는다.

⑥ If your internal model of the world were a perfect substitute, / then anytime you felt hungry / you could simply imagine yourself at a banquet, / consuming a feast.

→ 만약 세상에 대한 네 내적 모델이 완벽한 대체물이라면 / 그럼 배고플 때마다 / 그냥 잔칫상에 앉은 네 모습을 상상하면 되겠지 / 진수성찬을 먹으면서.

⑦ You would have no incentive / to find real food / and would soon starve to death.

→ 너는 아무 동기도 없을 거다 / 진짜 음식을 찾을 / 그리고 곧 굶어 죽을 거다.

해설 : ⑥⑦은 한 묶음 사고실험. "상상이 완벽하면 → 굶어 죽는다"를 보여줘서, ⑤의 "그래서 진짜보다 못한 게 현명하다"를 증명한다.

⑧ As the Bard said, / "You cannot cloy / the hungry edge of appetite / by bare imagination of a feast."

→ 음유시인(=셰익스피어)이 말했듯 / "무디게 할 수 없다 / 식욕의 굶주린 칼날을 / 잔치를 그저 상상하는 것만으로는."

해설 : the Bard 는 셰익스피어의 별칭. 마지막에 권위 있는 인용으로 결론을 봉인한다
— 상상만으론 배가 안 부르다 = 진짜를 못 대체한다. 글 전체를 한 문장으로 압축한 빼기.

전체 흐름: ① 능력 제시(인간은 상상에 뛰어남) → ② 왜 진화했나(위험 없는 리허설)
→ ③ 근거(상상=실제 보기, 같은 뇌 영역) → ④ 반전(But: 그런데 진짜만큼 생생하진 않다) → ⑤ 재평가(이건 단점이 아니라 현명한 장치) → ⑥⑦ 사고실험으로 증명(완벽하면 굶어 죽음) → ⑧ 셰익스피어 인용으로 결론 봉인.

① For each objective probability / — from one percent to 100 percent — / we want to know / the subjective probability weight.

→ 각각의 객관적 확률에 대해 / —1 퍼센트부터 100 퍼센트까지— / 우리는 알고 싶다 / 그 주관적 확률 가중치를.

해설 : 객관적 확률(실제 숫자)과 주관적 가중치(머릿속에서 체감하는 비중)를 구분하는 게 이 글의 출발 전제. 둘이 다를 수 있다는 걸 깔고 시작한다.

② When we make decisions, / do we treat a one-percent chance / just like one percent, / or like something else?

→ 우리가 결정을 내릴 때 / 1 퍼센트의 확률을 다루는가 / 딱 1 퍼센트로 / 아니면 뭔가 다른 것으로?

해설 : 질문으로 독자를 끌어들인다. "or like something else?"라는 끝부분이 이미 "다르게 취급한다"는 답을 슬쩍 흘리는 복선.

③ Events that could happen but aren't likely / — low-probability events — / can be defined as probabilities / up to about 25 percent.

→ 일어날 수는 있지만 그럴 법하진 않은 사건들 / —저확률 사건— / 은 확률로 정의될 수 있다 / 약 25 퍼센트까지의.

④ Low-probability events / tend to factor more into decisions / than they should.

→ 저확률 사건들은 / 결정에 더 많이 작용하는 경향이 있다 / 마땅한 정도보다.

해설 : 글의 핵심 주장. factor into 는 "~에 끼어들어 영향을 준다". 포인트는 than they should(마땅한 것보다) — 실제 확률이 짝야 할 무게보다 '과하게' 머릿속 비중을 차지한다는 것.

중딩 비유: 비행기 추락은 실제로 거의 안 일어나는데 탈 때마다 무섭고, 매일 타는 차는 사고 확률이 훨씬 높는데 별로 안 무섭지? 작은 확률이 머릿속에선 부풀려지게 딱 이거다.

⑤ That is, / an event that has an objective one-percent chance / of occurring / could subjectively seem / like it has a five-percent chance / of occurring.

→ 즉 / 객관적으로 1 퍼센트 확률을 가진 사건이 / 일어날 / 주관적으로는 보일 수 있다 / 5 퍼센트 확률을 가진 것처럼 / 일어날.

해설 : That is 는 "쉽게 다시 말하면". 추상적인 ④번 문장의 내용을 "실제 1% 확률 → 체감 5% 확률"이라는 구체적인 숫자로 다시 설명하고 있다.

⑥ We overestimate the likelihood / of these low-probability events.

→ 우리는 그 가능성을 과대평가한다 / 이런 저확률 사건들의.

⑦ In general, / the smaller the probability, / the more we overestimate / its likelihood.

→ 일반적으로 / 확률이 작을수록 / 우리는 더 과대평가한다 / 그 가능성을.

해설 : the 비교급~, the 비교급~ = "~할수록 더 ~하다". 단순히 "과대평가한다"를 넘어 '작을수록 더 심해진다'는 비례 법칙으로 끌어올린 문장. 글의 무게중심.

⑧ For example, / people who play the lottery / are often optimistic about winning.

→ 예를 들어 / 복권을 사는 사람들은 / 종종 당첨에 대해 낙관적이다.

⑨ However, / the odds of a single ticket winning / the largest, most popular U.S. lotteries / are on the order of one in 175 million.

→ 하지만 / 복권 한 장이 당첨될 확률은 / 미국에서 가장 크고 인기 있는 복권에서 / 대략 1억 7500만분의 1 정도다.

해설 : However 로 '체감'과 '현실'의 간극을 들이민다. on the order of 는 "대략 ~ 정도의". 1억 7500만분의 1이라는 숫자를 일부러 맨 끝에 던져, 앞서 말한 '과대평가'를 독자가 충격적으로 체감하게 만드는 마무리.

전체 흐름: ① 전제(객관 확률 vs 주관 가중치) → ② 질문으로 끌어들이기 → ③ 용어 정의(저확률=약 25%까지) → ④ 핵심 주장(마땅한 것보다 더 크게 작용) → ⑤ 부연(1%가 5%로 더 크게 느껴짐) → ⑥ 정리(과대평가한다) → ⑦ 일반 법칙(작을수록 더 심하게) → ⑧ 예시(복권 낙관) → ⑨ 현실 수치로 봉인(1억 7500만분의 1).

① Many of the barriers to trade / exist not because of a lack of markets or customers, / but because there are major barriers / to getting products to market / at competitive prices.

→ 무역의 장벽들 다수는 / 시장이나 고객의 부족 때문에 존재하는 게 아니라 / 큰 장벽들이 있기 때문에 (존재한다) / 제품을 시장에 내놓는 데 있어 / 경쟁력 있는 가격으로.

해설 : not because of A, but because B = "A 때문이 아니라 B 때문". 글쓴이가 통념(시장·고객이 없어서 무역이 막힌다)을 먼저 부정하고, 진짜 원인(경쟁력 있는 가격에 시장에 내놓기까지의 장벽)으로 논점을 갈아끼우며 시작한다.

② Transaction costs are significant for companies / — not only the straight exchange costs, / but also the cost of converting, paying, and hedging funds / just to pay for the goods and services.

→ 거래비용은 기업에 상당하다 / —단순한 직접 교환 비용뿐 아니라 / 자금을 전환·결제·헤지하는 비용까지 / 그저 상품과 서비스 값을 치르기 위해.

해설 : ①에서 말한 '진짜 장벽'의 정체를 거래비용으로 구체화한다. 핵심은 물건값 자체가 아니라 '돈을 주고받는 과정(converting, paying, and hedging)'에서 줄줄 새는 비용이라는 점.

③ Having a common currency / means that many of those transaction costs disappear / and the savings can be reinvested / back into firms' productivity and innovation.

→ 공통 화폐를 갖는 것은 / 그 거래비용 다수가 사라진다는 뜻이고 / 그 절약분이 재투자될 수 있다(는 뜻이다) / 기업의 생산성과 혁신에 다시.

해설 : 드디어 해결책 투입. 같은 돈(공통 화폐)를 쓰면 환전·헤지가 필요 없어지고, 거기서 굳은 돈이 생산성·혁신으로 흘러간다는 메커니즘.

④ Basically, / useless costs turn into productive costs / — with longer-term benefits to the whole economy.

→ 기본적으로 / 쓸모없는 비용이 생산적인 비용으로 바뀐다 / —경제 전체에 더 장기적인 이득과 함께.

⑤ By unifying some of the currencies, / whole economies benefit and grow / more than they would as independents.

→ 통화 일부를 통합함으로써 / 경제 전체가 이득을 보고 성장한다 / 각자 독립적일 때 (성장할) 것보다 더.

해설 : more than they would as independents 에서 would 뒤에 grow 가 생략됐다. "따로따로 갈 때보다 합쳤을 때 더 크다"는 비교 — 단일 사례를 넘어 일반 원리로 확장하는 문장.

⑥ So a common currency / provides for a strong economic foundation / that all can benefit from.

→ 그래서 공통 화폐는 / 강한 경제적 기반을 마련해 준다 / 모두가 이득을 볼 수 있는.

해설 : So 로 글 전체를 결론으로 봉인. provides for 는 "~을 마련해 준다". 처음의 '장벽' 이야기를 '모두가 이득 보는 기반'으로 뒤집어 해피엔딩으로 마무리

전체 흐름: ① 논점 재정의(장벽의 진짜 원인은 시장·고객이 아니라 가격 경쟁력) → ② 그 원인을 거래비용으로 특정 → ③ 해결책(공통 화폐 → 비용 소멸 → 재투자) → ④ 한 줄 요약(쓸모없는 비용 → 생산적 비용) → ⑤ 일반화(통합이 독립보다 더 성장) → ⑥ 결론(공통 화폐 = 모두 이득 보는 강한 기반).

① The light from even our nearest stellar neighbour / takes four years / to reach us.

→ 가장 가까운 항성 이웃에서 온 빛조차 / 4 년이 걸린다 / 우리에게 도달하는 데.

해설 : even(~조차)에 주목 — 제일 가까운 별도 4 년이면, 나머지 별들은 말할 것도 없다는 빌드업이다. 뒤 논의의 전제를 까는 배경지식을 제시.

② When we look at the stars, / we are looking back in time.

→ 우리가 별을 볼 때, / 우리는 시간을 거슬러 보고 있는 것이다.

해설 : 글의 핵심 명제. 빛이 도달하는 데 시간이 걸리니, 지금 보는 별빛은 '과거에 출발한 빛'이라는 것.

중딩 비유: 멀리 사는 친구가 옛날에 부친 편지를 지금 받았다고 해봐. 읽는 순간 너는 사실 '그때의 친구'를 보는 거지. 별빛이 딱 그런 '빛으로 된 편지'다.

③ This is an incredible gift.

→ 이것은 놀라운 선물이다.

④ We can see parts of space, parts of our universe, / as they were many years ago.

→ 우리는 우주의 부분들, 우리 우주의 부분들을 볼 수 있다 / 그것들이 여러 해 전에 그랬던 모습 그대로.

⑤ The further we can collect light from, / the further back in time we can look.

→ 우리가 더 멀리서 빛을 모을수록, / 우리는 더 먼 과거를 볼 수 있다.

해설 : the 비교급~, the 비교급~ = "~할수록 더 ~하다". ②의 명제를 '거리 ↔ 과거의 깊이'라는 비례 법칙으로 끌어올린 문장. 글의 무게중심.

⑥ If you look at the bright star Betelgeuse, / which glows in the Orion constellation,
/ you wind time back / more than six hundred years.

→ 밝은 별 베텔게우스를 본다면, / 오리온자리에서 빛나는 (그 별을), / 너는 시간을
되감는 것이다 / 600 년도 더.

해설 : ⑤의 법칙을 숫자로 보여주는 구체 사례. wind time back 은 "시간을 되감다".

⑦ Its reddish glow / started its journey to Earth / in the Middle Ages.

→ 그 붉은빛은 / 지구로의 여정을 시작했다 / 중세 시대에.

⑧ The stars in Orion's belt / are even further away.

→ 오리온의 벨트(삼태성)에 있는 별들은 / 훨씬 더 멀리 있다.

⑨ Their light, / familiar to generations of humans, / has travelled at least 1,000 years
/ to reach us.

→ 그것들의 빛은, / 여러 세대의 인류에게 친숙한, / 적어도 1,000 년을 여행해 왔다 /
우리에게 도달하기 위해.

해설 : 600 년(⑥) → 1,000 년(⑨)으로 사례를 점층시켜 ⑤의 법칙("멀수록 더 먼
과거")을 눈으로 확인시킨다.

⑩ This means / we have a chance of understanding the history of the universe / because we can see the more distant parts of it / as they were in the past, / thousands or millions or billions of years ago.

→ 이것이 의미하는 바는 / 우리가 우주의 역사를 이해할 기회를 가진다는 것이다 / 우리가 그것의 더 먼 부분들을 볼 수 있기 때문에 / 그것들이 과거에 그랬던 모습 그대로 / 수천, 수백만, 혹은 수십억 년 전에.

해설 : This means 로 글 전체를 결론으로 묶는다. "별=과거"라는 신기함에서 멈추지 않고, 그게 곧 '우주의 역사를 읽는 기회'라는 의의로 확장하며 닫는다. thousands → millions → billions 로 숫자를 키워 스케일을 극대화.

전체 흐름: ① 사실(가장 가까운 별빛도 4 년) → ② 핵심 명제(별 보기 = 과거 보기) → ③ 평가(놀라운 선물) → ④ 부연(과거 모습 그대로 본다) → ⑤ 법칙(멀수록 더 먼 과거) → ⑥⑦ 예시 1(베텔게우스 600 년, 중세) → ⑧⑨ 예시 2(오리온 벨트 1000 년, 점층) → ⑩ 결론(그래서 우주의 역사를 이해할 기회).

① The renowned British philosopher Alfred North Whitehead / asserted that / "civilization advances / by extending the number of operations / we can perform without thinking about them."

→ 저명한 영국 철학자 알프레드 노스 화이트헤드는 / 주장했다 / "문명은 발전한다 / 작업(operations)의 수를 늘림으로써 / 우리가 그것들에 대해 생각하지 않고도 수행할 수 있는."

해설 : 글 전체의 토대가 되는 권위 인용. 핵심은 "생각 없이 자동으로 처리할 수 있는 일이 많아질수록 문명이 발전한다"는 역설적 명제. 보통 '생각 안 하는 것'은 흠인데, 화이트헤드는 그걸 발전의 척도로 본다.

② Take, for example, / the "advance" offered to civilization / by the discount coupon, / which allows consumers to assume / that they will receive a reduced purchase price / by presenting the coupon.

→ 예를 들어 보자 / 문명에 제공된 그 '발전'을 / 할인 쿠폰에 의한, / 소비자가 가정하게 해주는 / 자신이 할인된 구매 가격을 받을 거라고 / 쿠폰을 제시함으로써.

해설 : "advance"의 따옴표가 신호 — 글쓴이는 이걸 진짜 발전이라기보다 살짝 비꼬는 뉘앙스로 쓴다. 쿠폰은 "내면 무조건 싸진다"는 자동 가정을 머릿속에 심어준다.

③ The extent / to which we have learned to operate mechanically / on that assumption / is illustrated in the experience of one automobile-tire company.

→ 그 정도는 / 우리가 기계적으로 반응하도록 학습된 / 그 가정 위에서 / 한 자동차 타이어 회사의 경험에서 드러난다.

④ Mailed-out coupons / that — because of a printing error — / offered no savings to recipients / produced just as much customer response / as did error-free coupons / that offered substantial savings.

→ 우편으로 발송된 쿠폰들이 / —인쇄 오류 때문에— / 수령인에게 아무 할인도 제공하지 않은, / 딱 그만큼의 고객 반응을 만들어냈다 / 오류 없는 쿠폰들이 그랬던 것만큼 / 상당한 할인을 제공한.

해설 : 글의 핵심 증거. 할인이 0 원인 쿠폰인데도 진짜 할인 쿠폰만큼 반응이 왔다 — 사람들이 내용은 안 보고 '쿠폰'이라는 형식에만 자동 반응했다는 뜻. (문법: as did error-free coupons 는 도치로, 원래 as error-free coupons did just as much A as B = "B 만큼이나 A".)

중딩 비유: 마트에서 "1+1" 스티커만 보면 진짜 싸지 계산도 안 하고 손이 가지? 글자만 보고 자동으로 반응하는 게 딱 이거다.

⑤ The obvious but instructive point here / is that we expect discount coupons / to do double duty.

→ 여기서 명백하지만 시사적인 요점은 / 우리가 할인 쿠폰에 기대한다는 것이다 / 이중 임무(1 인 2 역)를 하기를.

⑥ Not only do we expect them to save us money, / we also expect them / to save us the time and mental energy / required to think about how to do it.

→ 우리는 그것들이 돈을 아껴주기를 기대할 뿐 아니라, / 우리는 또한 쿠폰들이 / 시간과 정신적 에너지를 아껴주기를 (기대한다) / 어떻게 돈을 아낄지 생각하는 데 필요한.

해설 : double duty 의 정체를 푼다. (문법: Not only 가 문두로 나가 do we expect 로 도치됐다.) ① 돈 절약 + ② '어떻게 아낄지 머리 쓰는 수고'까지 절약. 즉 쿠폰은 우리 대신 '생각'을 안 해도 되게 해준다 — ①의 화이트헤드 명제와 정확히 맞물리는 지점.

⑦ In today's world, / we need the first advantage / to handle pocketbook strain; / but we need the second advantage / to handle something potentially more important / — brain strain.

→ 오늘날의 세계에서, / 우리는 첫 번째 이점이 필요하다 / 지갑 부담을 감당하려고; / 하지만 우리는 두 번째 이점이 필요하다 / 잠재적으로 더 중요한 무언가를 감당하려고 / — 두뇌 부담을.

해설 : pocketbook strain(지갑 부담) ↔ brain strain(두뇌 부담)의 운율 맞춘 대비로 달는다. 글쓴이가 무게를 실는 쪽은 두 번째 — 돈을 아끼는 것보다 '생각하는 수고를 더는 것'이 더 중요할 수 있다는 결론. ①의 화이트헤드 명제로 되돌아오는 수미상관.

전체 흐름: ① 권위 인용(문명 = 자동화로 할 일을 늘리는 것) → ② 예시 도입(쿠폰의 '발전' = 자동 가정) → ③ 실험 도입(타이어 회사 쿠폰) → ④ 증거(할인 0 원 쿠폰도 똑같이 반응) → ⑤ 요점(쿠폰은 이중 임무) → ⑥ 이중 임무 해설(돈 절약 + 생각 절약) → ⑦ 결론(두뇌 부담 더는 게 더 중요할 수 있다).

① Usually, / innovative high-tech products / have low price elasticity.

→ 보통, / 혁신적인 첨단 기술 제품들은 / 낮은 가격 탄력성을 가진다.

해설 : 주제 문장. price elasticity(가격 탄력성)는 '가격이 바뀔 때 수요가 얼마나 민감하게 출렁이는가'를 뜻한다. '탄력성이 낮다'는 건 가격을 바꿔도 수요는 별로 안 바뀐다는 말 — 이게 글 전체가 증명할 주장이다.

② This means / that high variation in price, / an increase as well as a decrease, / does not significantly modify demand.

→ 이것은 의미한다 / 가격의 큰 변동이, / 인하뿐 아니라 인상도, / 수요를 크게 바꾸지는 못한다는 걸.

해설 : ①의 '낮은 탄력성'을 풀어 쓴 부연. 포인트는 '오르든 내리든' 양방향 다 — 비싸져도 안 떠나고, 싸져도 갑자기 몰리지 않는다.

③ These high-tech products / have few substitutes, / meaning that the costs to switch / to another product / are high.

→ 이런 첨단 제품들은 / 대체재가 거의 없고, / 그건 전환 비용이 / 다른 제품으로 (갈아타는) / 높다는 뜻이다.

④ Additionally, / at the first stage of the technology, / buyers — either innovators or forerunners — / are less sensitive to price / than to additional performance; / they often have deep pockets / or are ready to spend a lot / for a new innovative and outstanding product.

→ 게다가, / 그 기술의 첫 단계에서, / 구매자들은 —혁신가든 선구자(얼리어답터)든— / 가격에 덜 민감하다 / 추가 성능에 (민감한 것)보다; / 그들은 종종 주머니가 두둑하거나 / 많이 쓸 준비가 되어 있다 / 새롭고 혁신적이며 뛰어난 제품에.

해설 : 두 번째 이유. less sensitive to A than to B = "B 보다 A 에 덜 민감" → 즉 가격보다 성능을 더 따진다. deep pockets 는 "돈이 많다"는 관용구. 초기 구매자는 비싸도 개의치 않는 부류라는 것.

⑤ For instance, / with its new product range, / a high-end mobile phone manufacturer / is aiming at the 3% of millionaire households / with assets of more than \$2.5 million; / those are customers / who are ready to accept the price range / the manufacturer has set.

→ 예를 들어, / 새 제품군으로, / 한 고급 휴대폰 제조사가 / 백만장자 가구의 상위 3%를 겨냥하고 있다 / 250 만 달러 넘는 자산을 가진; / 그들은 고객들이다 / 그 가격대를 받아들일 준비가 된 / 제조사가 설정한.

⑥ At that stage, / the competitors are not interested / in lowering their price significantly whatsoever, / because they are chasing the same categories of customers, / not sensitive to price.

→ 그 단계에서, / 경쟁사들은 관심이 없다 / 가격을 의미 있게 내리는 데 전혀, / 왜냐하면 그들도 같은 부류의 고객을 쫓고 있기 때문이다 / 가격에 민감하지 않은.

해설 : 세 번째 이유. whatsoever 는 부정을 강조해 "전혀 ~않다". 한 회사만이 아니라 경쟁사들까지 죄다 가격을 안 내린다 — 시장 전체에 가격 인하 압력 자체가 없다는 것.

⑦ Furthermore, / the high price of these products / is often perceived as a sign of quality / and reinforces a customer's confidence in the company.

→ 게다가, / 이런 제품들의 높은 가격은 / 종종 품질의 신호로 인식되고 / 회사에 대한 고객의 신뢰를 강화한다.

해설 : 네 번째 이유이자 결정타. 보통은 비싸면 안 사는데, 여기선 비싼 것 자체가 "그만큼 좋은 거겠지"라는 품질 보증으로 읽힌다는 역발상. 그래서 가격을 내리는 건 오히려 손해.

중딩 비유: 명품 가방이 갑자기 1 만 원이 되면 "어? 짝퉁 아냐?" 하고 의심하지? 비싼 가격이 곧 '진짜 좋은 것'이라는 신호라서, 안 내리는 게 이득인 거다.

전체 흐름: ① 주제(첨단 제품 = 낮은 가격 탄력성) → ② 부연(올리든 내리든 수요 그대로) → ③ 이유 1(대체재 없음 → 전환비용 ↑) → ④ 이유 2(초기 구매자는 성능 중시·부유) → ⑤ 예시(고급 폰 → 상위 3% 백만장자) → ⑥ 이유 3(경쟁사도 가격 안 내림) → ⑦ 이유 4(높은 가격 = 품질 신호 → 신뢰 ↑). ②부터 ⑦까지가 전부 ①을 떠받치는 근거다.

① One easily underappreciated feature / of a city street or square / is its "future-proof" nature.

→ 쉽게 과소평가되는 한 가지 특징은 / 도시의 거리나 광장의 / 그 '미래에도 끄떡없는(future-proof)' 성질이다.

해설 : 주제 문장. future-proof 는 '시대가 바뀌어도 안 낡고 계속 쓸모 있는' 성질을 뜻한다. 거리·광장이 가진, 사람들이 잘 못 알아보는 강점을 글머리에 박아둔다.

② The ancient medieval squares / in places like Marrakesh and Siena / are still places / where stuff is sold every day, / even if the stuff itself has changed / over the last five hundred years.

→ 고대 중세 광장들은 / 마라케시나 시에나 같은 곳의 / 여전히 장소다 / 매일 물건이 팔리는, / 비록 물건 자체는 바뀌었어도 / 지난 500 년에 걸쳐.

해설 : 첫 예시. 핵심은 even if 절 — '파는 물건'은 500 년간 싹 바뀌었지만 '파는 장소'라는 기능은 그대로다. ①의 future-proof 를 구체적인 사례로 보여준다.

③ The city square is a fairly future-proof technology, / as is the shopping street, / even in an age of online shopping.

→ 도시 광장은 꽤 future-proof 한 기술이다, / 쇼핑 거리가 그렇듯이, / 온라인 쇼핑 시대에조차.

해설 : as is the shopping street 는 도치로 "쇼핑 거리도 마찬가지로 그렇다". 광장을 '기술(technology)'이라 부른 게 포인트 — 첨단 기기만 기술이 아니라, 오래 살아남는 공간 설계도 일종의 기술이라는 관점.

④ For example, / the same physical store / that once sold buggy whips and typewriters / might now repair damaged phones / and sell bubble tea.

→ 예를 들어, / 같은 물리적 점포가 / 한때 마차 채찍과 타자기를 팔던 / 지금은 고장 난 휴대폰을 수리하고 / 버블티를 팔 수도 있다.

해설 : buggy whips(마차 채찍)-typewriters(타자기)는 사라진 옛 물건, phones-bubble tea 는 요즘 것 — '같은 가게, 다른 용도'를 극명하게 대비시킨다.

⑤ The same infrastructure / supports evolving uses.

→ 같은 인프라가 / 진화하는 용도들을 떠받친다.

해설 : 앞 예시들을 한 문장으로 압축한 글의 핵심 명제. 건물·거리(인프라)는 그대로인데, 그 안에서 벌어지는 일(용도)만 계속 바뀐다는 것.

⑥ Jane Jacobs, / the great prophet of the city economy, / made much of this fact / in her books, / including The Death and Life of Great American Cities / and The Nature of Economies.

→ 제인 제이콥스는, / 도시 경제의 위대한 예언자인, / 이 사실을 크게 다뤘다 / 자신의 책들에서, / 『미국 대도시의 죽음과 삶』과 / 『경제의 본질』을 포함한.

해설 : 권위 인용 투입. made much of ~ = "~을 중요하게 다루다/크게 강조하다".

앞에서 펼친 주장을 권위 있는 학자의 입을 빌려 뒷받침한다.

⑦ As she pointed out, / the great advantage of a city architecture / is its ability to support change in uses, / and Jacobs correctly predicted / the persistence of the city itself, / unlike those who predicted / the rise of the Internet would mean / the death of the city.

→ 그녀가 지적했듯, / 도시 건축의 큰 장점은 / 용도 변화를 떠받치는 능력이고, / 제이콥스는 정확히 예측했다 / 도시 자체의 지속을, / 예측한 사람들과 달리 / 인터넷의 부상이 도시의 죽음을 의미할 거라고

해설 : 결론. unlike 이하의 대조가 핵심 — "인터넷이 도시를 죽일 것"이라던 사람들과 달리, 제이콥스는 도시가 살아남으리라 봤고 그게 맞았다. ①의 future-proof 가 '왜 도시는 안 망하는가'의 답으로 회수되며 닫힌다.

전체 흐름: ① 주제(거리·광장의 숨은 강점 = future-proof) → ② 예시 1(중세 광장: 물건은 바뀌어도 장소는 존속) → ③ 일반화(광장·쇼핑 거리 = future-proof 기술, 온라인 시대에도) → ④ 예시 2(같은 가게, 채찍·타자기 → 폰 수리·버블티) → ⑤ 핵심 명제(같은 인프라가 바뀌는 용도를 떠받침) → ⑥ 권위 인용(제인 제이콥스) → ⑦ 결론(도시 건축의 장점 = 용도 변화 수용; 인터넷=도시 죽음 예측과 달리 도시는 존속).

① The genomics revolution / made it possible to see / just how impactful touch is to plants / on a deeper level.

→ 유전체학 혁명은 / 보는 것을 가능하게 만들었다 / 접촉이 식물에 얼마나 영향이 큰지를 / 더 깊은 차원에서.

해설 : 주제 문장. genomics(유전체학)는 유전자 전체(게놈)를 들여다보는 분야. "접촉이 식물에 미치는 영향"을 겉으로 보이는 수준이 아니라 유전자 수준까지 파고들어 보게 됐다는 게 글 전체의 출발점.

② Peering at the genes of Arabidopsis thaliana, / a weedy plant in the mustard family / and the lab rat of the plant biology world, / researchers saw / that touch quietly triggered / such a dramatic response / in their hormones and gene expression / that it could substantially inhibit their growth.

→ 애기장대(Arabidopsis thaliana)의 유전자를 들여다보면서, / 겨자과의 잡초 같은 식물이자 / 식물 생물학계의 '실험용 쥐'인, / 연구자들은 보았다 / 접촉이 조용히 유발한다는 걸 / 그토록 극적인 반응을 / 호르몬과 유전자 발현에 / 그래서 그것이 성장을 상당히 억제할 수 있을 정도로.

해설 : 글의 핵심 발견. (문법: **such** a dramatic response ... **that** ~ = "너무 극적인 반응이라서 ~할 정도다".) lab rat(실험용 쥐)은 '대표 실험 대상'이라는 비유. 포인트는 quietly(조용히) — 겉으론 티도 안 나는 가벼운 접촉이, 속에선 호르몬·유전자를 뒤흔들어 성장까지 막는다는 반전.

애기장대 : 만만한 실험용 동네북 : 실험용 쥐

③ They stroked the arabidopsis / with soft paintbrushes, / and then analyzed the plants' genetic responses.

→ 그들은 애기장대를 쓰다듬었다 / 부드러운 붓으로, / 그리고 나서 식물의 유전적 반응을 분석했다.

④ Within thirty minutes of being touched, / 10 percent of the plant's genome / was altered.

→ 접촉된 지 30 분 이내에, / 식물 유전체의 10 퍼센트가 / 바뀌었다.

해설 : 첫 번째 충격적 수치. '겨우 붓질 → 30 분 만에 유전자의 10%가 변함'. ②의 "조용하지만 극적"을 숫자로 못 박는 증거.

⑤ Clearly, / the plant was reorganizing its priorities / to deal with the disturbance, / and rerouting energy / away from the hard work of getting taller.

→ 분명히, / 그 식물은 우선순위를 재조정하고 있었다 / 그 방해에 대처하려고, / 그리고 에너지를 딴 데로 돌리고 있었다 / 키 크는 고된 일에서.

해설 : ④의 데이터를 '왜?'로 해석한 문장. 식물 입장에선 접촉 = 위협·방해 신호라, 키 크는 데 쓸 에너지를 빼서 대응 모드로 전환한다는 것.

중딩 비유: 게임하는데 엄마가 자꾸 방문 열면, 게임에 쓸 집중력을 '문 언제 또 열리지?' 경계하는 데 빼앗기지? 식물도 자꾸 건드리면 '크는 일'에 쓸 에너지를 '방해 대응'으로 돌린다.

⑥ Touched multiple times, / arabidopsis cut its upward growth rate / by as much as 30 percent.

→ 여러 번 접촉되자, / 애기장대는 위로 자라는 성장 속도를 줄였다 / 무려 30 퍼센트까지.

해설 : 두 번째 수치로 마무리. (문법: Touched multiple times 는 수동 분사구문, "여러 번 접촉되면서".) by as much as 30 percent = "무려 30%나". 접촉이 반복될수록 성장 억제가 커진다는 걸 못 박는다.

전체 흐름: ① 주제(유전체학으로 접촉의 영향을 깊이 보게 됨) → ② 핵심 발견(가벼운 접촉이 조용히 호르몬·유전자에 극적 반응 → 성장 억제) → ③ 실험 방법(붓으로 쓰다듬고 유전자 분석) → ④ 결과 1(30 분 내 유전체 10% 변경) → ⑤ 해석(방해 대응 위해 우선순위 재조정, 성장 에너지 전용) → ⑥ 결과 2(반복 접촉 시 성장 속도 최대 30% 감소).

① Evolution will come to a standstill / until something in the conditions changes: / the onset of an ice age, / a change in the average rainfall of the area, / a shift in the prevailing wind.

→ 진화는 멈춰 서게 될 것이다 / 조건들 중 무언가가 바뀌기 전까지는: / 빙하기의 시작, / 그 지역 평균 강수량의 변화, / 우세풍(주로 부는 바람)의 변화 (같은 것이 바뀌기 전까지).

해설 : 출발 전제를 조건문으로 깬다. 핵심 논리는 "환경이 그대로면 진화는 멈춘다 → 그러니 진화가 계속되려면 환경이 바뀌어야 한다". 콜론 뒤는 '바뀔 수 있는 조건'의 예시 나열.

② Such changes do happen / when we are dealing with a timescale / as long as the evolutionary one.

→ 그런 변화들은 실제로 일어난다 / 우리가 시간 척도를 다룰 때 / 진화의 시간 척도만큼 긴.

해설 : 글의 전환점. 강조의 do(do happen = "정말로 일어난다")가 신호 — ①에서 제시한 '만약 바뀐다면'을 '진화처럼 긴 시간이면 반드시 바뀐다'로 못 박는다. 즉 멈춤은 이론상의 가정일 뿐, 현실에선 환경이 늘 바뀐다.

③ As a consequence, / evolution normally does not come to a halt, / but constantly tracks the changing environment.

→ 그 결과, / 진화는 보통 멈추지 않고, / 끊임없이 변하는 환경을 추적한다.

해설 : 글의 핵심 결론 명제. not A but B 구조 — "멈추는 게 아니라, 변하는 환경을 좇아간다(tracks)". ①②를 이어받아 "그러므로 진화는 사실상 안 멈춘다"로 모이는 지점.

중딩 비유: GPS 가 길이 막히면 자동으로 경로를 다시 짜주지? 환경(길)이 바뀌면 진화도 그 변화를 좇아 방향을 계속 다시 잡는다 — 그게 'tracks'다.

④ If there is a steady downward drift / in the average temperature in the area, / a drift that persists over centuries, / successive generations of animals / will be propelled by a steady selection 'pressure' / in the direction, say, of growing longer coats of hair.

→ 만약 꾸준한 하향 이동이 있다면 / 그 지역 평균 기온에, / 수백 년에 걸쳐 지속되는 이동이, / 잇따른 세대의 동물들은 / 꾸준한 선택 '압력'에 떠밀릴 것이다 / 가령, 더 긴 털을 기르는 방향으로.

해설 : 첫 번째 예시. selection pressure(선택압)는 '어떤 특징을 가진 개체가 더 잘 살아남도록 환경이 가하는 압력'. 기온이 꾸준히 내려가면 당연히 털 긴 놈이 유리해져, 세대를 거치며 점점 털이 길어지는 쪽으로 밀린다는 것. 여기서 say 는 "가령".

⑤ If after a few thousand years of reduced temperature / the trend reverses / and average temperatures creep up again, / the animals will come under the influence of a new selection pressure, / and will be pushed towards growing shorter coats again.

→ 만약 수천 년의 낮아진 기온 뒤에 / 추세가 역전되어 / 평균 기온이 다시 슬금슬금 올라가면, / 동물들은 새로운 선택압의 영향 아래 놓이고, / 다시 더 짧은 털을 기르는 쪽으로 밀릴 것이다.

해설 : 두 번째 예시. ④의 정반대 상황을 일부러 붙인다 — 기온이 다시 오르면 이번엔 털 짧은 쪽으로 밀린다. 진화의 '추적'이 한 방향이 아니라, 환경이 뒤집히면 형질도 따라 뒤집히는 양방향임을 보여주며 ③을 한 번 더 증명한다.

전체 흐름: ① 전제(환경이 그대로면 진화는 멈춤) → ② 전환(진화적 긴 시간이면 환경은 반드시 바뀜) → ③ 핵심 결론(그래서 진화는 멈추지 않고 변하는 환경을 추적함) → ④ 예시 1(기온 하강 → 털 길어지는 선택압) → ⑤ 예시 2(기온 재상승 → 털 짧아지는 선택압, 양방향). ④⑤는 ③의 'tracks'를 증명하는 한 쌍.

① The high price of land / in metropolitan areas / has implications / for the efficient employment of resources.

→ 비싼 땅값은 / 대도시 지역의 / 함의를 가진다 / 자원의 효율적 사용에 대한.

해설 : 주제 문장. employment 는 여기서 '고용'이 아니라 '사용·활용'이다. 즉 "땅값이 비싸면 사람들이 자원을 어떻게 (효율적으로) 쓰는지 달라진다"는 게 글이 보여줄 핵심.

② For example, / in New York City, / as in many large cities, / sidewalk vending carts / sell everything from hot dogs to ice cream.

→ 예를 들어, / 뉴욕시에서는, / 많은 대도시가 그렇듯, / 보도의 노점 카트들이 / 핫도그부터 아이스크림까지 다 판다.

③ Why are these carts so popular, / with over 3,000 in New York City alone?

→ 왜 이 카트들이 그렇게 인기일까, / 뉴욕시에만 3,000 개가 넘는데?

해설 : 질문으로 독자를 끌어들인다(3,000 개라는 숫자로 "이게 우연이 아닌데?" 호기심 유발). 이 질문의 답을 향해 글이 전개된다.

④ Consider the resources / used to supply hot dogs: / land, labor, capital, entrepreneurial ability, / plus intermediate goods / such as hot dogs, buns, and other ingredients.

→ 자원들을 생각해보자 / 핫도그를 공급하는 데 쓰이는: / 땅, 노동, 자본, 기업가적 능력, / 더해서 중간재 / 핫도그(소시지), 빵, 다른 재료 같은.

⑤ Which of these / do you suppose / is most expensive in New York City?

→ 이것들 중 무엇이 / 너는 생각하는가 / 뉴욕시에서 가장 비싸다고?

해설 : 두 번째 질문으로 답을 '땅'으로 몰아간다. ③→④→⑤는 결론으로 가는 깔때기 — 자원을 늘어놓고 "그중 뭐가 제일 비싸?"로 좁혀, 독자가 스스로 '땅값'을 떠올리게 만든다.

⑥ Retail space along Madison Avenue / rents for an average of \$550 a year / per square foot.

→ 매디슨가의 소매 공간은 / 평균 연 550 달러에 임대된다 / 평방피트당.

⑦ Because operating a hot dog cart / requires about 4 square yards, / it could cost as much as \$20,000 a year / to rent that much commercial space.

→ 핫도그 카트 운영은 / 약 4 평방야드를 필요로 하므로, / 무려 연 2 만 달러가 들 수 있다 / 그만큼의 상업 공간을 빌리는 데.

해설 : ⑤의 답("땅이 제일 비싸다")을 숫자로 증명. 고작 카트 한 대 자리인데 상가로 빌리면 연 2 만 달러 — '땅값이 자원 중 압도적으로 비싸다'를 체감시킨다.

⑧ Aside from the necessary public permits, however, / space on the public sidewalk / is free to vendors.

→ 그러나 필요한 공공 허가를 제외하면, / 공공 보도의 공간은 / 노점상에게 공짜다.

해설 : however 가 찍는 반전. 같은 '땅'인데 상가는 2 만 달러, 공공 보도는 공짜다 — 이 가격 차이가 ①의 답이자 ⑨ 결론의 발판.

⑨ Profit-maximizing street vendors / substitute public sidewalks / for costly commercial space.

→ 이윤을 극대화하는 노점상들은 / 공공 보도를 (가져다 쓴다) / 비싼 상업 공간 대신.

해설 : 글의 결론. substitute A for B = "B 대신 A 를 쓰다"(=B 를 A 로 대체). 방향 헷갈리지 말 것 — 여기선 '비싼 상업 공간(B) 대신 공짜 보도(A)'를 쓴다는 뜻.

③의 "왜 뉴욕에서 인기?"에 대한 답: 가장 비싼 자원(땅)을 공짜 대체재로 바꿔 비용을 0으로 만들기 때문.

중당 비유: 스카에서 공부하면 자릿값이 들지? 그게 아까우면 공짜인 도서관·공원 벤치로 옮기잖아. 노점상도 똑같이, 비싼 상가 대신 공짜 보도로 '자리'를 갈아탄 거다.

전체 흐름: ① 주제(비싼 땅값 → 자원의 효율적 사용에 영향) → ② 예시(NYC 노점 카트) → ③ 질문 1(왜 이리 많지?) → ④ 자원 열거 → ⑤ 질문 2('뭐가 제일 비싸?'로 땅을 지목) → ⑥⑦ 증거(상가 임대료 연 2만 달러) → ⑧ 반전(공공 보도는 공짜) → ⑨ 결론(노점상은 비싼 상업 공간을 공짜 보도로 대체). 질문 두 개(③·⑤)로 호기심을 끌고 숫자(⑥~⑧)로 답을 증명하는 구조.

① The process we go through / when we look at a work of art / to determine if we recognize / and can make sense of its content / is not just a visual one.

→ 우리가 거치는 그 과정은 / 예술 작품을 볼 때 / 우리가 (그 내용을) 알아보는지 / 그리고 그 내용을 이해할 수 있는지 판단하려고 / 단지 시각적인 것만은 아니다.

해설 : 주제 문장. 핵심은 not just(단지 ~만은 아니다) — "예술을 이해하는 건 눈으로 보는 게 다가 아니다"라고 통념을 살짝 꺾으며 시작한다. 긴 주어(The process ~ its content)의 동사가 맨 끝 is not 임을 잡아야 문장이 풀린다.

② It is a mental process as well, / largely based on the elements / within and about the work / we can identify and categorize.

→ 그것은 정신적 과정이기도 하다, / 주로 요소들에 기반한 / 작품 안팎에 있는 / 우리가 식별하고 분류할 수 있는.

해설 : ①의 "시각적인 것만은 아니다"를 받아 "정신적 과정이기도 하다(as well)"로 채운다. 즉 본다 + 머리로 따진다. 그리고 그 '따짐'은 작품 안팎의 요소를 알아보고 분류하는 작업이다.

③ As we look and think, / we may be given clues / about what the work means / by where it is, / when it was made, / what culture it came from, / who created it, / or why it was made.

→ 우리가 보고 생각하면서, / 우리는 단서를 받을 수 있다 / 그 작품이 무엇을 의미하는지에 대한 / 그것이 어디 있는지, / 언제 만들어졌는지, / 어느 문화에서 왔는지, / 누가 만들었는지, / 또는 왜 만들어졌는지로부터.

해설 : 첫 단계 — 단서 수집. by 뒤에 의미의 출처(위치·시기·문화·작가·이유)를 죽 나열한다. 작품 자체뿐 아니라 그것을 둘러싼(작품밖의) 정보가 단서가 된다는 것.

④ Any information we can gather / helps us understand the work's context, / that is, for what historical, social, personal, political, or scientific reasons / the work of art was made.

→ 우리가 모을 수 있는 어떤 정보든 / 작품의 맥락(context)을 이해하도록 돕는다, / 즉, 어떤 역사적·사회적·개인적·정치적·과학적 이유로 / 그 예술 작품이 만들어졌는지를.

해설 : 둘째 단계 — 단서를 '맥락'으로 묶는다. that is(즉)로 context 를 정의한다: '그 작품이 무슨 이유로 만들어졌는가'. 글의 핵심 개념이 여기서 드러난다.

중딩 비유: 친구가 보낸 "ㅋㅋ" 하나도, 무슨 상황에서 보냈는지(맥락)를 알아야 비꼬 건지 진짜 웃긴 건지 해석되지? 작품도 똑같아서, 언제·왜 만들어졌는지를 알아야 비로소 뜻이 잡힌다.

⑤ And then, / using all the contextual information we have gathered, / we interpret the work of art's content / to discover what it means or symbolizes.

→ 그리고 나서, / 우리가 모은 모든 맥락 정보를 사용해서, / 우리는 그 예술 작품의 내용을 해석한다 / 그것이 무엇을 의미하거나 상징하는지 알아내기 위해.

해설 : 마지막 단계이자 결론. And then 이 '수집(③) → 맥락 이해(④) → 해석(⑤)'의 순서를 못 박는다. 작품 내외부의 맥락 정보를 총동원해 '해석(interpret)'하는 게

종착점 — 결국 예술 감상은 단순히 눈으로 보는 것을 넘어 '의미를 읽어내는' 정신

작업이라는 ①의 주장으로 회수된다.

전체 흐름: ① 주제(예술 이해 = 단지 시각적인 게 아님) → ② 부연(정신적 과정이기도; 요소 식별·분류) → ③ 단계 1(단서 수집: 위치·시기·문화·작가·이유) → ④ 단계 2(단서를 맥락 context 으로 묶음 = 왜 만들어졌나) → ⑤ 단계 3·결론(맥락을 총동원해 해석 → 의미·상징 발견). ③→④→⑤가 '보기 → 맥락 파악 → 해석'의 단계적 절차.

① For most animals / the struggle to survive / takes up all their time.

→ 대부분의 동물에게 / 생존을 위한 투쟁은 / 그들의 모든 시간을 차지한다.

해설 : 주제의 출발점이자 '대조군'을 까는 문장. takes up all their time(시간을 전부 잡아먹는다) — 동물에겐 '여유'라는 게 없다는 게 핵심. 뒤에서 인간이 이 틀을 깨는 걸 보여주려고 일부러 '동물=여유 0'을 먼저 배경지식으로 준다.

② Finding food and drink, / keeping warm and clean, / avoiding predators, / migrating and reproducing / use up all their energies.

→ 먹이와 물을 찾고, / 따뜻하고 깨끗하게 유지하고, / 포식자를 피하고, / 이주하고 번식하는 것이 / 그들의 모든 에너지를 써버린다.

③ If they do have any time to spare, / they spend it resting or sleeping.

→ 만약 그들에게 남는 시간이 조금이라도 있으면, / 그걸 쉬거나 자는 데 쓴다.

④ Only very young animals, / under the protection of their parents, / have enough surplus energy / to engage in lively bouts of play.

→ 오직 아주 어린 동물들만이, / 부모의 보호 아래 있는, / 충분한 잉여 에너지를 가진다 / 활기찬 놀이에 빠질.

해설 : Only 가 강조하는 예외. 동물 세계에서 '논다'는 건 곧 여유의 증거인데, 그 여유는 부모가 대신 생존을 책임져 주는 새끼에게만 허락된다. '여유 = 놀이'라는 등식을 깔아둔다(뒤에서 인간의 '남는 시간'과 연결된다).

⑤ This was also true / for our early ancestors.

→ 이것은 또한 사실이었다 / 우리의 초기 조상들에게도.

⑥ The constant search for food / would have put heavy demands upon them.

→ 끊임없는 먹이 탐색이 / 그들에게 무거운 부담을 지웠을 것이다.

⑦ But as they slowly evolved / into more and more efficient hunters, / the situation changed.

→ 하지만 그들이 천천히 진화하면서 / 점점 더 효율적인 사냥꾼으로, / 상황이 바뀌었다.

해설 : 글의 핵심(반전). But + the situation changed 가 신호 — 동물과 똑같던 조상이 여기서 갈라진다. 핵심어는 efficient(효율적) — 같은 사냥인데 '덜 들이고 더 얻는' 쪽으로 바뀌었다는 것.

⑧ The secret of their success / was the development of much greater intelligence.

→ 그들의 성공 비결은 / 훨씬 더 큰 지능의 발달이었다.

해설 : ⑦의 '효율'이 어디서 왔는지 그 원인을 꼭 집는다 — 지능. 힘·속도 같은 신체 능력이 아니라 '머리'가 인간을 다른 동물과 갈라놓은 결정적 변수라는 것.

⑨ They used brain not brawn / to kill their prey.

→ 그들은 힘이 아니라 머리를 썼다 / 먹이를 잡기 위해.

해설 : brain(두뇌) not brawn(완력)의 대조 표현으로 ⑧을 한 줄에 압축. 인간 사냥의 본질이 '근육'에서 '지능'으로 옮겨갔음을 각인시킨다.

⑩ At the end of the long hunting era, / before they turned to farming, / they were already enjoying / some degree of affluence.

→ 긴 사냥 시대의 끝 무렵, / 그들이 농경으로 돌아서기 전에, / 그들은 이미 누리고 있었다 / 어느 정도의 풍요를.

해설 : 결과 제시. already(이미)에 주목 — 농사를 짓기도 전에, 사냥만으로도 이미 풍요로워졌다는 것. 효율적 사냥(지능)이 만들어낸 성과다.

⑪ In certain regions, / at particular times of year, / the prey was sufficiently plentiful / and their hunting techniques sufficiently advanced / for them to experience / a remarkable degree of prosperity.

→ 특정 지역에서, / 한 해의 특정 시기에, / 사냥감이 충분히 풍부했고 / 그들의 사냥 기술이 충분히 발달해서 / 그들이 경험할 정도였다 / 놀라운 수준의 번영을.

해설 : ⑩의 '풍요'를 구체화. (문법: sufficiently ... for them to ~ = "~할 만큼 충분히 ...하다".) 사냥감(자원)도 많고 기술도 좋으니, 먹고사는 데 다 쓰지 않고도 남을 만큼 번영했다는 것.

⑫ They had time on their hands.

→ 그들에게는 남아도는 시간이 생겼다.

해설 : 짧지만 글 전체의 결론. time on one's hands 는 "주체할 수 없이 남는 시간"이라는 관용구. ①의 '여유 0'였던 동물 상태에서 출발해, 지능 → 효율 → 풍요를 거쳐 마침내 인간이 '남는 시간'을 손에 쥐었다는 도착점. ④에서 깐 '여유 = 놀이'와 이어지며, 인간만이 (심지어 새끼가 아니어도) 여유를 갖게 됐음을 암시한다.

전체 흐름: ①~④ 대조군 설정(대부분 동물 = 생존에 모든 시간·에너지 소진,
여유=놀이는 새끼만) → ⑤⑥ 조상도 처음엔 동일(먹이 탐색이 큰 부담) → ⑦
반전(효율적 사냥꾼으로 진화하며 상황 변화) → ⑧⑨ 원인(지능 발달; 힘이 아니라
머리) → ⑩⑪ 결과(농경 전에 이미 풍요·번영) → ⑫ 결론(남는 시간 확보).

① Think about a time / when you were startled.

→ 떠올려봐 / 네가 깜짝 놀랐던 때를.

② Did you come to a sudden stop, / freeze all your movements, / and hold your breath / as you scanned the environment / for a threat?

→ 너는 갑자기 멈추고, / 모든 움직임을 얼어붙히고, / 숨을 참지 않았나 / 주변을 살피면서 / 위협이 있는지?

해설 : ①②는 독자의 직접 경험을 끄집어내는 도입. 추상 이론 대신 "너도 그랬지?"로 시작해 freeze(얼어붙기) 반응을 몸으로 떠올리게 한다.

③ All these responses / maximize our ability / to avoid detection, / locate the source of possible danger, / and prepare to fight or flee.

→ 이 모든 반응은 / 우리의 능력을 극대화한다 / 탐지를 피하고, / 가능한 위험의 근원을 찾아내고, / 싸우거나 달아날 준비를 하는.

해설 : freeze 반응이 변덕이 아니라 '생존 장치'임을 밝힌다. 멈추고 얼어붙는 게 사실은 들키지 않고 위험을 파악하고 대응을 준비하는 최적 행동이라는 것.

④ As sophisticated as language has become, / it is still the creation of sound / that might give away our location / to a potential predator.

→ 언어가 아무리 정교해졌어도, / 그것은 여전히 소리를 내는 일이다 / 우리 위치를 노출할 수도 있는 / 잠재적 포식자에게.

해설 : 글의 논리적 연결고리. (문법: As sophisticated as ~ = "아무리 정교해도"라는 양보; it is ... that 은 강조구문.) 말을 한다는 건 결국 '소리'를 내는 것이고, 소리는 숨어 있는 나를 적에게 들키게 만든다 — 언어와 freeze 가 충돌하는 지점을 짚는다.

⑤ Because of this, / the freeze response results in / the inhibition of language / in highly stressful and traumatic situations.

→ 이것 때문에, / 얼어붙기 반응은 초래한다 / 언어의 억제를 / 극심하게 스트레스 받고 트라우마적인 상황에서.

해설 : ④를 받은 결론. 위급할수록 freeze 가 작동해 '말이 안 나오게' 만든다는 것.

무서울 때 입이 안 떨어지는 게 결함이 아니라 본능이라는 뜻.

중딩 비유: 숨바꼭질에서 퐁퐁 숨었을 때, 슬래가 가까이 오면 숨도 못 쉬고 입을 꼭 다물지? 들킬까 봐. 극도로 무서우면 말이 안 나오는 게 딱 그 본능이다.

⑥ Natural selection / promoted the evolution of language / but conserved the freeze rule.

→ 자연선택은 / 언어의 진화를 촉진했지만 / 얼어붙기 규칙은 보존했다.

해설 : 글의 핵심 역설. promoted A but conserved B — 자연선택은 한편으론 언어를 발전시키면서도, 다른 한편 '위급하면 입 다물어라'는 더 오래된 규칙을 그대로 남겨뒀다. 그래서 둘이 부딪치는 순간에는 언어가 진다.

⑦ When the threat passes, / we begin to relax / and find our voices again, / perhaps even to laugh at our own reactions.

→ 위협이 지나가면, / 우리는 긴장을 풀기 시작하고 / 다시 목소리를 되찾는다, / 어쩌면 자신의 반응에 웃기까지 하면서.

⑧ But what if we can never relax?

→ 그런데 만약 우리가 결코 긴장을 풀 수 없다면?

⑨ What if our experiences / shape our brain / to be in a constant state of fear?

→ 만약 우리의 경험이 / 우리 뇌를 만든다면 / 끊임없는 공포 상태에 있도록?

해설 : ⑦의 '정상 회복'과 대비되는 전환점. But what if ~?라는 가정 질문 두 개로 분위기를 확 튼다 — 위협이 지나가 주지 않고 freeze 가 영영 안 풀리면? 생존 장치였던 게 '항시 켜진' 비정상 상태로 넘어가는 길목.

⑩ This interference / with the proper development and integration of neural networks / can result in chronic stress / and even mental illness.

→ 이 방해는 / 신경망의 적절한 발달과 통합에 대한 / 만성 스트레스를 초래할 수 있다 / 심지어 정신질환까지.

해설 : 결론. This = 뇌가 늘 공포 상태에 갇히는 것. 잠깐이면 생존에 이롭던 freeze 가, 풀리지 않고 만성화되면 뇌의 정상 발달을 방해해 만성 스트레스·정신질환으로 이어진다는 것. '유용한 본능 → 만성화되면 병'이라는 반전이 글의 도착점.

전체 흐름: ①② 도입(놀람 경험 환기) → ③ 기능(freeze = 생존 장치) → ④ 연결(소리=위치 노출 위험) → ⑤ 결론 1(그래서 위급 시 언어 억제) → ⑥ 진화 역설(언어는 촉진, freeze 규칙은 보존) → ⑦ 정상 회복(위험 지나면 목소리 되찾음) → ⑧⑨ 전환(만약 영영 안 풀린다면?) → ⑩ 결론 2(만성 공포 → 신경망 방해 → 만성 스트레스·정신질환).

① Video gaming / is one of the most studied technologies / with regard to empathy.

→ 비디오 게임은 / 가장 많이 연구된 기술 중 하나다 / 공감과 관련하여.

② Because there have been longstanding concerns / about the impact of violent video games on youth, / much research has been conducted / over the last couple of decades / on the topic.

→ 오랜 우려가 있어 왔기 때문에 / 폭력적 비디오 게임이 청소년에 미치는 영향에 대한, / 많은 연구가 수행되어 왔다 / 지난 수십 년간 / 그 주제에 대해.

해설 : ①이 왜 그렇게 많이 연구됐는지 그 배경을 말한다 — '폭력 게임이 애들한테 안 좋은 거 아냐?'라는 사회적 걱정이 많~은 연구를 끌어냈다는 것.

③ While measuring and documenting / the impact of video game violence, / scientists have formulated credible explanations / of how video gaming could affect empathy.

→ 측정하고 기록하면서 / 비디오 게임 폭력성의 영향을, / 과학자들은 그럴듯한 설명들을 만들어냈다 / 비디오 게임이 어떻게 공감에 영향을 줄 수 있는지에 대한.

해설 : 본론 예고. could affect(영향을 줄 수 있다)라는 신중한 표현에 주목 — 단정이 아니라 '그럴 수도 있다는 조심스러운 설명'을 세웠다는 것. 이어지는 ④~⑥이 바로 그 '설명(메커니즘)'이다.

④ Part of a normal, healthy reaction / to witnessing violent events / is to feel negative emotions, / and to experience physiological arousal / that is connected to fear or disgust.

→ 정상적이고 건강한 반응의 일부는 / 폭력적 사건을 목격하는 데 대한 / 부정적 감정을 느끼는 것이고, / 생리적 각성을 경험하는 것이다 / 공포나 혐오와 연결된.

해설 : 메커니즘 1 단계 — '기준선'을 세운다. 폭력을 보고 기분 나쁘고 몸이 움찔하는 건 비정상이 아니라 오히려 건강한 정상 반응이라는 것. 이게 무뎠지는 게 문제의 출발점이 된다.

⑤ With repeated exposure to violent events / — such as what might happen when a person plays violent video games — / this normal reaction might become blunted, / a phenomenon known as desensitization.

→ 폭력적 사건에 반복 노출되면 / —폭력적 비디오 게임을 할 때 일어날 수 있는 것 같은— / 이 정상 반응이 무뎠질 수 있다, / 둔감화(desensitization)라고 알려진 현상이다.

해설 : 메커니즘 2 단계. desensitization(둔감화)은 '자꾸 겪다 보니 무뎠짐'을 뜻하는 핵심어. ④의 정상 반응이 반복 노출로 닳아간다는 것.

중딩 비유: 공포영화도 처음 볼 땐 심장이 쿵쿵대는데, 자꾸 보면 같은 장면이 시시해지지? 폭력 장면에 자꾸 노출되면 '움찔'하던 반응이 그렇게 무뎠지는 게 둔감화다.

⑥ The next step in this problematic process / would be having diminished emotional responses to violence, / which could also interfere with the ability / to recognize and/or to sympathize with others, / leading to reduced empathy.

→ 이 문제적 과정의 다음 단계는 / 폭력에 대한 감정 반응이 줄어드는 것일 텐데, / 그것은 또한 능력을 방해할 수 있다 / 타인을 인식하고/하거나 공감하는, / 공감의 감소로 이어지면서.

해설 : 메커니즘 3 단계이자 핵심 연결. 폭력에 무더지는 것(⑤)이 거기서 끝나지 않고, '남의 감정을 알아채고 함께 느끼는' 능력까지 갉아먹어 결국 공감(empathy)이 줄어든다는 것. 둔감화 → 공감 저하의 다리를 놓는 문장.

⑦ A significant body of work / shows an association / between extensive violent video gaming / and reduced empathy in people.

→ 상당한 양의 연구가 / 연관성을 보여준다 / 과도한 폭력적 비디오 게임과 / 사람들의 공감 감소 사이의.

해설 : 결론. 단, 핵심은 association(연관성)이지 'cause(원인)'가 아니라는 점 — "게임이 공감을 떨어뜨린다"가 아니라 "둘이 함께 나타나는 경향이 있다"까지만 말한다. 글 전체가 could/might/would 같은 신중한 표현을 쓴 것과 일관된, 절제된 결론이다.

전체 흐름: ① 주제(게임 = 공감 연구가 많은 기술) → ② 배경(폭력 게임의 청소년 영향 우려 → 다수 연구) → ③ 본론 예고(과학자들이 '어떻게 영향 주나' 설명 수립) → ④ 메커니즘 1(폭력 목격 시 부정 감정·생리 각성 = 정상 반응) → ⑤ 메커니즘 2(반복 노출 → 무더짐 = 둔감화) → ⑥ 메커니즘 3(감정 반응 저하 → 타인 공감 능력 방해 → 공감 감소) → ⑦ 결론(과도한 폭력 게임과 공감 감소의 '연관성' 확인).

① Realising the benefits of differentiation, / some brands broadcast their social purpose / before they do much actual good.

→ 차별화의 이점을 깨닫고서, / 일부 브랜드는 자신의 사회적 목적을 떠벌린다 / 실제로 좋은 일을 별로 하기도 전에.

해설 : 글이 비판할 현상을 첫 줄에 던진다. 핵심은 before they do much actual good(선행을 하기도 전에) — 행동으로 실천하기보다 '광고'가 앞선다는 순서의 전도가 문제삼으며 시작함.

② Their marketers are using social purpose / to boost the brand's reputation, / rather than embracing the purpose itself.

→ 그들의 마케터는 사회적 목적을 이용하고 있다 / 브랜드 평판을 높이려고, / 목적 자체를 끌어안기보다는.

해설 : 문제의 본질을 using ~ rather than embracing(끌어안기보다 이용하기)의 대조로 못 박는다. 사회적 목적이 '진심으로 추구할 가치'가 아니라 '평판을 띄우는 도구'로 전략했다는 것.

③ Making a real difference with social problems / is hard enough; / to succeed, / it has to follow from / an authentic, company-wide commitment to the purpose.

→ 사회 문제로 진짜 변화를 만드는 것은 / 그 자체만으로도 충분히 어렵다; / 성공하려면, / 그것은 비롯되어야 한다 / 그 목적에 대한 진정성 있고 전사적인 헌신에서.

해설 : 진짜 성공의 조건을 제시. authentic, company-wide commitment(진정성 있는, 회사 전체의 헌신)가 핵심 — 마케팅 부서의 구호가 아니라 회사 전체의 진심에서 나와야 한다는 것. (광고로 입만 털지 말고, 진짜 실천(전사적 헌신)을 해야 한다는 말)

④ Otherwise the mission is just window-dressing, / or what we call "purpose-washing" / — similar to green-washing, / where purpose-driven activities / serve mainly for publicity purposes.

→ 그렇지 않으면 그 미션은 그저 눈속임이다, / 즉 우리가 '목적 세탁(purpose-washing)'이라 부르는 것 / —그린워싱과 비슷한, / 목적 지향 활동이 / 주로 홍보 목적에 봉사하는.

해설 : 진정성 없는 미션에 이름표를 붙인다. window-dressing(걸치레), purpose-washing(목적 세탁)은 모두 '실속 없이 좋은 이미지만 덧칠'을 뜻한다. green-washing(친환경인 척)의 사회적 목적 버전.

중딩 비유: 봉사는 잠깐 하고 인증샷만 SNS 에 잔뜩 올려 '착한 사람' 행세하는 거 봤지? 브랜드가 좋은 일은 안 하면서 '우리 착한 기업' 광고만 하는 게 딱 그 짓이다.

⑤ We end up with / what Anand Giridhardas describes in *Winners Take All*: / "social purpose that just furthers the charade / of elites disrupting the old order / without giving much back."

→ 우리는 결국 마주한다 / 아난드 기리다라다스가 『Winners Take All』에서 묘사한 것을: / "그저 쇼를 부추기는 사회적 목적 / 엘리트들이 기존 질서를 뒤흔드는 / 별로 돌려주지도 않으면서."

해설 : 권위 인용으로 비판 강도를 높인다. charade(뻔히 보이는 쇼·연극)가 핵심어 — 엘리트들이 '세상을 바꾼다'며 떠들지만 실제로 사회에 환원하는 건 별로 없는 '연기'에 사회적 목적이 이용된다는 것.

⑥ Purpose-washing brands / gain one of the benefits of social purpose, differentiation, / but only for a short while.

→ 목적 세탁 브랜드들은 / 사회적 목적의 이점 중 하나인 차별화를 얻는다, / 하지만 잠깐 동안만.

해설 : but only for a short while(잠깐뿐)이 방향을 트는 지점. 단기적으로 '남들과 다른 착한 브랜드'로 보여 이득을 보지만, 그 효과가 오래가지 않는다는 것.

⑦ They lose out on positioning for future markets, / and they might even make employees / feel worse about working for them.

→ 그들은 미래 시장의 포지셔닝에서 손해를 보고, / 심지어 직원들이 / 그 회사에서 일하는 것에 대해 더 안 좋게 느끼게 만들 수도 있다.

해설 : 장기 손해로 닫는 결론. 단기 차별화(⑥)의 대가로 ① 미래 시장에서의 자리(포지셔닝)를 잃고 ② 직원 사기까지 떨어뜨린다. '잠깐 이득 vs 장기 손해'의 저울로 purpose-washing 을 단죄하는 마무리.

전체 흐름: ① 현상(선행 전에 사회적 목적을 떠벌리는 브랜드) → ② 본질(목적
끌어안지 않고 평판용으로 이용) → ③ 진짜 조건(성공하려면 진정성 있는 전사적
헌신 필요) → ④ 부정 명명(아니면 눈속임 = purpose-washing, 그린워싱과 유사) →
⑤ 권위 인용(엘리트의 '쇼'를 부추기는 사회적 목적) → ⑥ 단기 이득(차별화, 그러나
잠깐) → ⑦ 장기 손해(미래 시장 포지셔닝 상실 + 직원 사기 저하).

① The brain needs to create a model of a constant pulse / — a schema — / so that we know / when the musicians are not conforming to it.

→ 뇌는 일정한 박자의 모델을 만들어야 한다 / —하나의 스키마(틀)를— / 우리가 알 수 있도록 / 연주자가 언제 그것을 따르지 않는지를.

해설 : 글의 전체. schema(스키마)는 머릿속에 미리 잡아두는 '기준 틀'을 말함. 일정한 박자라는 기준(배경지식)이 머릿속에 있어야 연주자가 거기서 '벗어나는' 순간을 알아챌 수 있다는 것 — 기준이 있어야 일탈이 보인다.

② This is similar to variations of a melody: / We need to have a mental representation / of what the melody is / in order to know — and appreciate — / when the musician is taking liberties with it.

→ 이것은 멜로디의 변주와 비슷하다: / 우리는 정신적 표상을 가지고 있어야 한다 / 그 멜로디가 무엇인지에 대한 / 알고 —그리고 즐기기— 위해 / 연주자가 언제 그것을 자유롭게 변형하는지를.

해설 : ①을 멜로디로 한 번 더 보여주는 유추. taking liberties with it 은 '멋대로 비틀다'인데 여기서 부정적이 아니라 '재량껏 변주하다'는 긍정적 뜻 — 원곡(기준)을 알아야 그 변주를 알아채고 '즐긴다(appreciate)'.

③ Metrical extraction, / knowing what the pulse is / and when we expect it to occur, / is a crucial part of musical emotion.

→ 박자 추출(metrical extraction)은, / 박자가 무엇인지 / 그리고 그것이 언제 일어날 거라 우리가 기대하는지를 아는 것, / 음악적 감정의 결정적인 부분이다.

해설 : ①②에서 깬 '기준 잡기'에 이름을 붙인다(metrical extraction = 박자 파악). 그게 단순한 인지가 아니라 '음악적 감정'의 핵심이라고 끌어올리며 ④로 넘어간다.

④ Music communicates to us emotionally / through systematic violations of expectations.

→ 음악은 우리에게 감정적으로 전달한다 / 기대의 체계적 위반을 통해.

해설 : 글의 핵심 명제. 음악이 감동을 주는 건 기대를 '충족'시켜서가 아니라, 만들어둔 기대를 의도적으로 '어겨서'다. ①②③이 전부 이 한 줄을 위한 빌드업이었다.

중딩 비유: 농담이 빵 터지는 원리랑 똑같다. '이렇게 흘러가겠지' 하고 기대를 깔아둔 다음, 펀치라인에서 예상 밖으로 확 비틀어야 웃기지? 예상대로 끝나면 하나도 안 웃겨. 음악의 감동도 그 '기대 → 비틀기'에서 나온다.

⑤ These violations can occur in any domain / — the domain of pitch, rhythm, tempo, and so on — / but occur they must.

→ 이 위반들은 어느 영역에서든 일어날 수 있다 / —음높이, 리듬, 템포 등의 영역— / 하지만 반드시 일어나야 한다.

해설 : (문법: but occur they must 는 강조 도치로, 원래 but they must occur.) 위반이 '어디서' 일어나는지는 자유지만, '일어나야 한다'는 것만은 필수라는 점을 도치로 강하게 못 박는다.

⑥ Music is organized sound, / but the organization has to involve / some element of the unexpected / or it is emotionally flat and robotic.

→ 음악은 조직된 소리다, / 하지만 그 조직은 포함해야 한다 / 예상 밖의 요소를 / 그렇지 않으면 그것은 감정적으로 밋밋하고 기계적이다.

해설 : ④를 정의의 형태로 다시 누른다. 음악 = 조직된 소리가긴 하나, 그 질서 안에 '예상 밖(the unexpected)'이 섞여야 한다 — 없으면 감정이 빠진 로봇 같은 소리가 된다는 것. organized 와 unexpected 의 균형이 핵심.

⑦ Too much organization / may technically still be music, / but it would be music / that no one wants to listen to.

→ 지나친 조직성은 / 기술적으로는 여전히 음악일 수 있지만, / 그것은 음악일 것이다 / 아무도 듣고 싶어 하지 않는.

해설 : 결론. 너무 질서정연하기만 하면 '음악의 정의'는 만족해도 정작 들을 맛이 없다는 것. 감정을 주는 건 질서가 아니라 그 질서를 깨는 '뜻밖'이라는 ④를, 반대편(너무 조직적인 경우)에서 다시 증명하며 닫는다.

전체 흐름: ① 전제(뇌가 박자 스키마=기준을 만들어야 일탈을 안다) → ② 유추(멜로디 변주도 원곡을 알아야 즐긴다) → ③ 명명(박자 파악 = 음악 감정의 핵심) → ④ 핵심 명제(음악은 '기대의 체계적 위반'으로 감정 전달) → ⑤ 부연(위반은 어느 영역이든 OK, 단 반드시 일어나야) → ⑥ 정의+조건(조직된 소리지만 예상 밖 요소 필수, 없으면 밋밋·기계적) → ⑦ 결론(너무 조직적이면 음악이어도 안 듣고 싶음).

① The major consumer of oil / is transport.

→ 석유의 주된 소비처는 / 운송이다. (택배 같은 거)

② But consider what has happened / over the last 30 years or so / to the technology / involved in producing the internal combustion engine.

→ 하지만 무슨 일이 일어났는지 생각해보라 / 지난 30 년 남짓 동안 / 그 기술에 / 내연기관을 만드는 데 관련된.

해설 : But + consider 로 화제를 튼다 — "석유 주 소비처는 운송이다(①)"라고 깔아놓고, "그런데 그 운송 기술이 어떻게 바뀌었지?"라며 본론(변화)으로 끌고 간다.

③ Because oil is expensive, / car engines today / are far more efficient in their consumption of fuel / (and far less polluting) / than they were in 1972.

→ 석유가 비싸기 때문에, / 오늘날의 자동차 엔진은 / 연료 소비에서 훨씬 더 효율적이다 / (그리고 훨씬 덜 오염시킨다) / 1972 년의 그것보다.

해설 : 글의 핵심 인과를 처음 보여준다 — '비싼 기름값'이 엔진을 '덜 먹는' 쪽으로 진화시켰다는 것. 가격 압력이 기술 변화를 강제한다는, 글 전체를 관통하는 논리의 첫 사례.

중딩 비유: 용돈이 빠듯하면 자연히 알뜰하게 쓰는 법을 터득하지? 기름이 비싸지니까 차도 기름을 덜 먹는 쪽으로 진화한 거다.

④ The cars that Asia buys tomorrow / will certainly not be anything like / those Americans use today.

→ 아시아가 내일 살 차들은 / 분명 전혀 비슷하지 않을 것이다 / 오늘날 미국인이 쓰는 차들과.

⑤ Americans will not buy today's cars / tomorrow either.

→ 미국인도 오늘날의 차를 사지 않을 것이다 / 내일은 마찬가지로.

해설 : ④⑤는 한 묶음 — '미래의 차 ≠ 지금의 차'를 두 번 반복해, 기술 변화가 멈추지 않고 계속될 것임을 못 박는다.

⑥ In fact, / if the price of oil does rise much further / then fuel cell technology / (which produces energy from water!) / will receive yet another momentum.

→ 사실, / 만약 기름값이 정말로 훨씬 더 오른다면 / 그러면 연료전지 기술이 / (물에서 에너지를 만드는데!) / 또 한 번의 추진력을 받을 것이다.

해설 : 가격 압력의 다음 시나리오. 기름값이 더 오르면 아예 석유를 안 쓰는 대체 기술(연료전지)이 탄력을 받는다는 것. ③의 논리("비싸지면 대안을 찾는다")를 한 단계 더 밀고 간다.

⑦ The big car multinationals / have already produced the prototype motors / — they are currently racing / to try and get prices down / and engine performances up.

→ 거대 자동차 다국적 기업들은 / 이미 시제품 모터를 만들어냈다 / —그들은 현재 경쟁 중이다 / 가격을 낮추고 / 엔진 성능을 높이려고.

⑧ Their future profits depend upon it.

→ 그들의 미래 이익이 그것에 달려 있다.

해설 : ⑦⑧은 기업이 왜 그렇게 달려드는지를 설명 — 연료전지가 먼 미래 이야기가 아니라 이미 시제품 단계이고, 회사의 '미래 이익'이 걸린 생존 경쟁이라는 것.

⑨ Imagine now / if there is a breakthrough / in fuel cell technology.

→ 이제 상상해보라 / 만약 돌파구가 생긴다면 / 연료전지 기술에.

⑩ What would happen to oil prices?

→ 유가에는 무슨 일이 일어날까?

⑪ They would fall dramatically / — signalling much less demand than supply — / and oil companies and OPEC oil producers / would stand to lose much income.

→ 그것들은 극적으로 떨어질 것이다 / —공급보다 수요가 훨씬 적다는 신호를 보내면서— / 그리고 석유회사들과 OPEC 산유국들은 / 많은 수입을 잃게 될 처지가 될 것이다.

해설 : ⑨~⑪은 가정 사고실험. "연료전지에 돌파구 → 석유 수요 급감 → 유가 폭락 → 석유 진영 큰 타격"이라는 연쇄를 그려, 석유 생산자들이 직면한 위협을 생생하게 보여준다. stand to lose 는 "(가만있으면) 잃게 될 판이다".

⑫ The fact that this threat is real / is driving the producers / to look for alternative sources of income.

→ 이 위협이 현실이라는 사실이 / 생산자들을 몰아붙이고 있다 / 대체 수입원을 찾으려.

해설 : 글의 핵심 명제. 앞의 사고실험(⑨~⑪)이 '그냥 상상'이 아니라 '현실적 위협'이기에, 석유 생산자들이 석유에만 의존하지 못하고 다른 돈벌이를 찾게 된다는 것. 변화의 원동력이 '위협'임을 못 박는다.

⑬ The 'oil majors' have diversified / and are now more energy companies than oil companies these days / and the OPEC countries / are urgently attempting to develop other industries.

→ '오일 메이저'들은 사업을 다각화했고 / 요즘은 석유회사라기보다 에너지회사에 더 가까우며 / OPEC 국가들은 / 급히 다른 산업을 개발하려 시도하고 있다.

해설 : ⑫를 뒷받침하는 실제 증거로 단는다 — 석유회사는 이미 '석유회사' → '에너지회사'로 변신했고, 산유국은 다른 산업을 키우는 중. 위협이 말뿐 아니라 실제 행동(다각화)으로 이어졌음을 보여준다.

전체 흐름: ① 사실(석유 주 소비처=운송) → ② 전환(But: 그 운송 기술이 어떻게 변했나) → ③ 핵심 인과(비싼 유가 → 엔진 효율화) → ④⑤ 미래 예측(미래 차 ≠ 지금 차, 변화 지속) → ⑥ 조건(유가 더 오르면 연료전지 탄력) → ⑦⑧ 기업 현황·동기(이미 시제품, 미래 이익 걸림) → ⑨~⑪ 사고실험(돌파구 → 유가 폭락 → 석유 진영 타격) → ⑫ 핵심 명제(위협이 현실 → 대체 수입원 모색) → ⑬ 증거·결론(석유회사 다각화=에너지회사화, OPEC 타 산업 육성).