



통찰력게임 소식지

2018년 5월 (제13호)

통찰력게임의 핵심요소 : 경험과 목적 그리고 의지력

과거 경험(經驗)(지나가며 사실로 경험한 것) : 통찰력게임은 생명력 카드를 통해, 내 주제와 연관해 힘이 되어줄 과거 경험을 되살리는 순간이 있다. 그리고 대부분의 카드에서 지난 경험들이 떠오른다. 거기서 새로운 뭔가를 얻을 수 있는 것이다.

왜 그러한가? 정작 일이 일어나고 있는 동안에는 자신이 그 일 속에 포함되어 있어 전체 일이 돌아가는 것이 잘 보이지 않았지만, 이제 다 지나간 시점에서 과거 경험을 되돌아보면 일이 그렇게 일어나야 했던 전체 구조가 더 높고 넓은 안목에서 보이기 때문이다.

미래 목적(目的)(눈이 과녁을 향하는 것) : 게임에서 정한 자신의 주제는 앞으로 나아갈 미래의 길을 방향 잡아 준다. 내가 나아가야 할 길인 목적을 분명히 하면, 전체 내 삶의 구조는 그 목적을 향해 재구성 된다. 목적이 분명하다면 일이 '현재 일은 그렇게 일어나도록 되어있다'라는 것은 없다. 일은 지나간 과거 경험으로 인해 형성된 나의 무의식적 패턴과, 나의 미래 목적과, 현재의 내 의지가 어우러져 일어난다.

특히 나의 목적이 무엇이나, 내가 정한 방향이 무엇이나에 따라 일은 크게 달라지게 되어있다. 왜냐하면 지나간 경험은 이미 일어났고, 현재 상황도 지금 벌어지고 있으므로, 거기에 내가 정한 목표와 목적이 얼마나 강한 의지로 진행되느냐에 따라 이 구조에 새로운 '전체'가 그려지기 때문이다. 그러므로 지금 당신이 정한 '목적'이 앞으로 일어날 전체 그림의 중요한 해부도가 된다.

현재 통찰(洞察)(깨닫고 살펴 삶) : 원하는 미래 또는 원하는 목표 즉, 게임의 주제가 이루어지도록 하기 위해 지금 당신이 하고 있는 것은 무엇인가? 여기에 통찰이 일어날 중요한 지점이 있다. 이 질문이 통찰력 게임에서는 어떻게 이루어지는가? 이 현재의 행동을 이루는 것이 바로 통찰력 게임의 '깨어있기', '어울리기', '생명력', '위기'이다.

목적을 이루기 위한 통찰이 깨어있기이고, 관계에 대한 행동이 어울리기이며, 이루기 위한 에너지가 생명력이고, 그에 대한 장애를 보고 넘어가는 것이 위기카드의 역할이다.

그러므로 통찰력게임에서 이 네 가지 카드가 지니는 의미는 대단하다. 바로 과거와 미래를 분명히 함으로서 현재 당신의 행동을 재구성하도록 해주기 때문이다. 현재가 미래의 주제에 맞추어 재구성되면 삶은 당신의 미래에 이루고자 하는 주제에 맞추어 재구성되게 된다. 이것이 바로 미래를 원하는 대로 '이루어지게' 하는 게임의 핵심이다.

목차

이원규¹⁾ 두손

다가오는 강좌 소개 / 2쪽

덜리, 마스터 동정(動靜) / 3쪽

통찰력게임 후기 / 4~6쪽

통찰은 어떻게 일어날까요? 책 《맥락지능》 / 7~8쪽

1) 《깨어있기-의식의 대해부》, 《관성을 넘어가기》 저자, 통찰력게임 개발 및 제작.

다가오는 강좌 소개

● 제 7차 통찰력 미니게임 안내자 교육

통찰력 미니게임은 통찰력게임의 킷 버전으로 새롭게 리뉴얼한 것이며, 3~4시간이라는 비교적 짧은 시간에 소기의 목적을 달성하고 게임을 마무리할 수 있도록 고안되었습니다.

- 일시: 2018년 5월 19일(토) 오후 1시 ~ 6시
- 장소: 서울 강의장
- 신청하기: [PC에서는 여기를 클릭!](#)
[스마트폰에서는 여기를 클릭!](#)



● 제 21차 통찰력게임 워크숍

통찰력게임은 자신의 몸과 마음에서 미세하게 올라오는 무의식적 신호를 알아채고 통찰로 이어지게 하며, 그 통찰을 실현시킬 힘을 얻게 합니다.

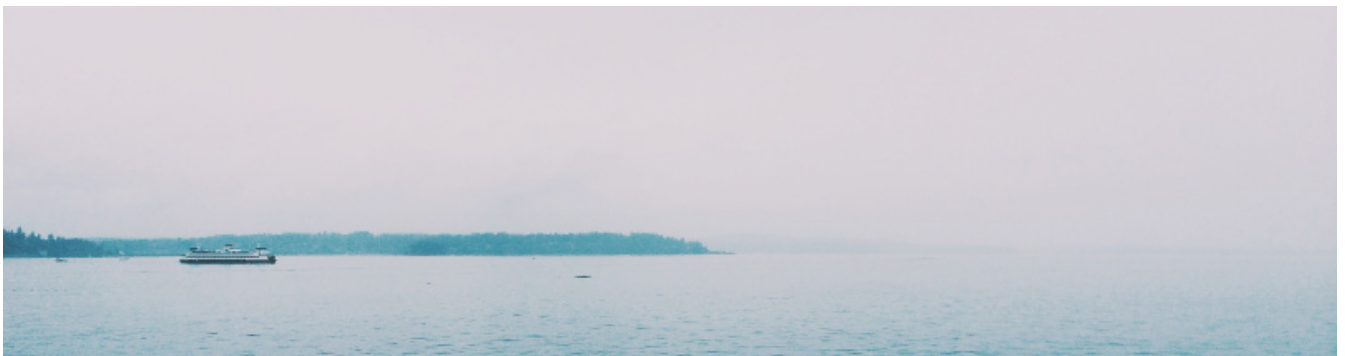
- 일시: 2018년 6월 9일(토) 오후 2시 ~ 10일(일) 오후 5시
- 장소: 홀로스 함양연수원 (최대 6명)
- 신청하기: [PC에서는 여기를 클릭!](#)
[스마트폰에서는 여기를 클릭!](#)



● 제 18차 통찰력게임 딜러교육

통찰력 시범게임을 직접 진행하고 키트 판매도 할 수 있는 '본게임 안내자'를 위한 교육입니다. 재수강은 무료이며(자기 변형게임 딜러도 가능), 미니게임 안내자 교육도 무료로 참가하실 수 있습니다.

- 일시: 2018년 6월 16일(토) 오전 10시 ~ 오후 6시
- 참가비: 무료 (단, 키트 5개 이상 신규 구입자에 한함, 35만원)
- 신청하기: [PC에서는 여기를 클릭!](#)
[스마트폰에서는 여기를 클릭!](#)



통찰력게임 동정動靜

*통찰력게임 마스터/딜러분의 근황을 알려주시면 (진행 강좌나 책 발간 등) 본란에 게재해드리고자 합니다. 편집부로 연락 주십시오. cpo@herenow.co.kr

● 딜러모임 심화반 과정이 진행되고 있습니다.

안내자 교육을 받은 분들 중, 상담이나 코칭을 전공하지 않은 일반인이나 게임 진행이 약한 분들을 위해 게임을 실제 진행할 수 있도록 10회에 걸친 심층 교육이 현재(5월 초) 4회차를 맞이하고 있습니다. 딜러 역량강화, 케이스 스터디, 참가자 모집 등의 전체적인 진행을 온전하게 운영할 수 있는 딜러를 교육하는 과정입니다. 이 과정을 마친 분들에게는 퍼실리테이터 자격이 주어지며, 시범게임과 1일 워크숍을 진행할 수 있게 됩니다.



● 제 20차 통찰력게임 워크숍이 진행되었습니다

지난 4월 28, 29일 양일간 미내사 함양연수원에서 20차 통찰력게임 워크숍을 진행했습니다.



● 제 14차 통찰력게임 마스터교육이 진행되었습니다

2018년 4월 13일부터 15일까지 3일에 걸쳐서 미내사클럽 함양연수원에서 14차 통찰력게임 마스터교육이 진행되었습니다.

● 제 17차 통찰력게임 딜러교육이 진행되었습니다

2018년 4월 7일(토) 미내사클럽 서울강의장에서 17차 통찰력게임 딜러교육이 진행되었습니다. 이 과정은, 교육 후 통찰력 시범게임을 직접 진행하고 키트도 판매할 수 있는 '게임 안내자'를 위한 교육입니다. 기존의 자기변형게임 딜러들은 언제든지 무료로 참석하실 수 있습니다.



● 마스터·딜러분들의 5월 게임 일정을 알려드립니다.

(다른 마스터/딜러분들도 6월 게임 일정이 정해지면 사무실로 알려주세요)



- 이해영 마스터
- 통찰력게임 워크숍 5월 13일(일)
오전 10시~오후 6시
- 통찰력 시범게임 5월 24일(목)
오전 10시~오후 1시
- 장소 : 서울 김포공항 쪽
- 문의 010-5323-4893



- 홍성향 마스터
- 통찰력 시범게임 5월 20일
(일) 오전 9시~12시
- 장소 : 서울 신촌
- 문의 010-2520-0719



- 박은경 딜러
- 자기변형 시범게임 5월 15일
(화) 저녁 7:30~10:30 (조정
가능, 개별문의 요망)
- 장소 : 수원 영통, 경기 분당
- 문의 010-2901-0165

미내사 통찰력게임 마스터교육 후기

호요(건축가)

살면서 뭔지 모를 장애에 부딪치며 답을 찾고자 애쓰지만 막막하기만 했던 경험이 있습니다. 이곳에 와서 통찰력게임의 탁월한 힘을 다시 느꼈습니다. 사소한 것처럼 보이지만 어떤 계기가 다가올 때마다 내면에서 일정한 패턴으로 반복되곤 하던 상처와 상실감을 가지고 게임의 룰을 적용하며 주제, 즉 문제를 대면했습니다.

그 결과 막연히 알고 있었거나 무엇인지 모른 채 걸려왔던 마음의 장애들을 무의식에서 나오는 힌트들로써, 풀고자 하는 주제와 문제들을 성찰할 수 있었습니다.

각 카드의 단어와 문장들이 무의식과의 심오한 연결통로를 만들어주고 나는 나 자신과 깊이 연결되어 스스로 답을 찾아나가는 통찰의 경험을 했습니다.

이러한 도구를 만나게 되어 무한히 감사하고 안내자님에게 거듭 고마운 마음을 올립니다.

미내사 통찰력게임 딜러교육 후기

디안(상담)

통찰력게임 시범게임을 접한 분으로부터 꽤 역동이 일어난다고 들었지만 사실 ‘마음의 깊은 곳까지 건드려 알아차릴까?’ ‘삶의 변화를 가져줄까?’ ‘또 하나의 도구일 뿐일 수도 있어’ ‘기대하면 실망도 크니까 기대하지 말자’ 하고 참여하였습니다.

그런데 웬걸요. 상상 이상, 기대 이상 나의 마음을 직면하는 계기가 되었고 현재 불편하고 힘든 문제를 풀어나가는 데 정면으로 돌파할 수 있는 힘과 자신감을 주었어요.

‘괜찮아지겠지... 지금 별 문제없어.’라고 회피하는 내 마음을 살펴 들여다보고 저항 없이 수욱 몰입하게 만들었어요. 신기하게도 때에 맞는 적절한 메시지가 나왔어요.

성지 님의 침착하고 고요한 진행, 교육생의 마음에 일어나는 변화를 잘 관찰하고 기다려주는 여유로움이 더욱 통찰을 일구어내는 데 한몫한 것 같습니다. 같이 참여한 호요 님과도 호흡이 잘 맞았고 심적으로 잘 공감되어 더욱 잘 되었습니다. 좋은 인연으로 다가온 것 같습니다. 오랫동안 일구어낸 경험을 완성도 높게 배울 수 있는 장을 마련해주신 미내사에 고마움을 전하고 싶습니다.



이혜영 마스터가 진행한 통찰력게임 딜러교육 후기

자운향 님(타로 상담사, 가족세우기안내자, 진로/학습 코칭)

오행과 감정 알아차리기가 신선하면서도 '삶 속에 오행의 원리가 이렇게 배어있겠구나' 싶은 맘이 동시에 들었습니다. 게임 진행은 자기변형게임을 해 본 터라 그리 낯설지 않았어요. 통찰에 대한 어휘라든가 표현은 일반인들이나 안내자 모두에게 다가서기가 조금 더 쉬웠습니다. 그래서 안내자나 경험자 모두 어휘로 인한 어색함 혹은 번역에서 오는 혼동은 줄어서 반가웠습니다.

카드구성과 알아차림, 진행방식에서 적절하게 참여자, 안내자 모두가 투명한 알아차림과 질문을 나눌 수 있어서 좋습니다. 다만 참가자에게 기존의 생각과 경험이 아닌, 새로운 접근이나 연상을 유도하는 것은 늘 안내자의 과제가 되는 부분이라는 마음도 듭니다.

그 자리에 모인 사람들 모두 상호연결성 혹은 동시성을 발견하면서 함께 통찰을 이뤄 나가는 메이트들이 된다는 경험은 흥미롭습니다.

사람들과 직면한 문제에 대한 새로운 접근을 시도할 수 있는 도구를 익히게 되어 고맙습니다.

이혜영 마스터가 진행한 통찰력게임 딜러교육 후기

유결 님(수지에니어그램 일반강사, MBTI 일반강사)

통찰력게임에 처음 참가하고, 내 안의 무언가와 만난다는 느낌 때문인지 반가운 시간이었습니다. 한참 신이 나기에 주변에 친구들에게도 통찰력게임을 소개하고 함께 여러번 참여를 했었어요.

하면 할수록 이 게임의 딜러교육을 받아야겠다는 생각을 하면서 선생님이 진행하시는 게임에 자주 참여해야겠다고도 생각했지요. 그런데 계속 참여하다보니 선생님처럼 잘 이끌어 나갈 자신이 없더라고요. 그 노련함이 부럽기도 하면서 그렇게 하지 못할 거라면 교육을 받는 게 의미없다고 생각해버렸던 것 같아요. 그러다보니 게임에 참여하는 빈도도 낮아졌지요.

그래도 다시 게임을 만나고 싶은 마음에 지난 1월 말에 다시 참여하고 나서야 제 안에서 올라온 마음과 걱정의 이유에 좀 더 다가가게 되었습니다. 누군가에게 영향력 있는 사람이고 싶기에, 나의 유능함을 더 보이고 싶기에 완벽하지 않다면 시도하지 않으려는 갈려있는 마음들에 조금 솔직해졌습니다.

역시, 딜러교육을 받으면서는 마음이 좀 편안해졌어요. 누군가가 자신의 무의식과 만나는 시간은 옆에 있는 사람의 유능함이 도움이 될 수는 있겠지만 그것이 핵심은 아니고, 또한 그것은 자신의 몫이지 제 것이 아니라는 것도 인정하기로 했어요. 어느 누구에게도 상처받지 않을 순간이라는 것은 없는 것인데, 그 환상이 이유인양 아무 것도 하지 않는 것이 오히려 제가 늘 피하고 싶다고 말하던 비겁함이었는데 말이죠.

교육에 참여한 분들과 같이 서로의 게임을 진행하면서 조금은 더 이 게임과 가까워진 기분이예요. 해 보니까 보이는 부분들이 있고, 어떤 것들이 더 게임을 진행할 수 있게 하는가에 대해서도 조금 더 가닥이 잡혔달까요.

지금은, 이 게임을 사람들과 함께 진행할 수 있을 것이라는 사실에 좀 더 벅찬 마음이 되었습니다. 부족하더라도 하면서 하나하나 알아가고 사람들이 이 게임으로 자신과 연결되는 시간의 다리 역할을 하는 딜러가 되고 싶습니다.

통찰력게임을 만나게 했고, 이 게임을 딜러교육까지 함께 기다려주시고 와주신 선생님, 그간 함께했던 모든 참여자들에게도 고마운 마음입니다. 감사해요!

통찰력게임 키트를 활용한 그룹코칭을 마치며

홍성향 코치(통찰력게임 마스터)

지난 3월 26일부터 4월 24일까지 ‘통찰력게임키트를 활용한 자기실현을 위한 그룹코칭 프로그램(총 7 세션)’을 진행을 마쳤습니다. 참가자 모집부터 마지막 그룹코칭 세션까지 연구자(전문코치)로서 모든 순간이 ‘감사’였습니다. 마치 모든 장면이 이미 준비되어 있었던 것처럼 자연스럽게 이루어졌고, 그 장면에서 제가 할 수 있는 것은 ‘최선’과 ‘진심’을 다해 프로그램을 운영하는 것이었습니다.

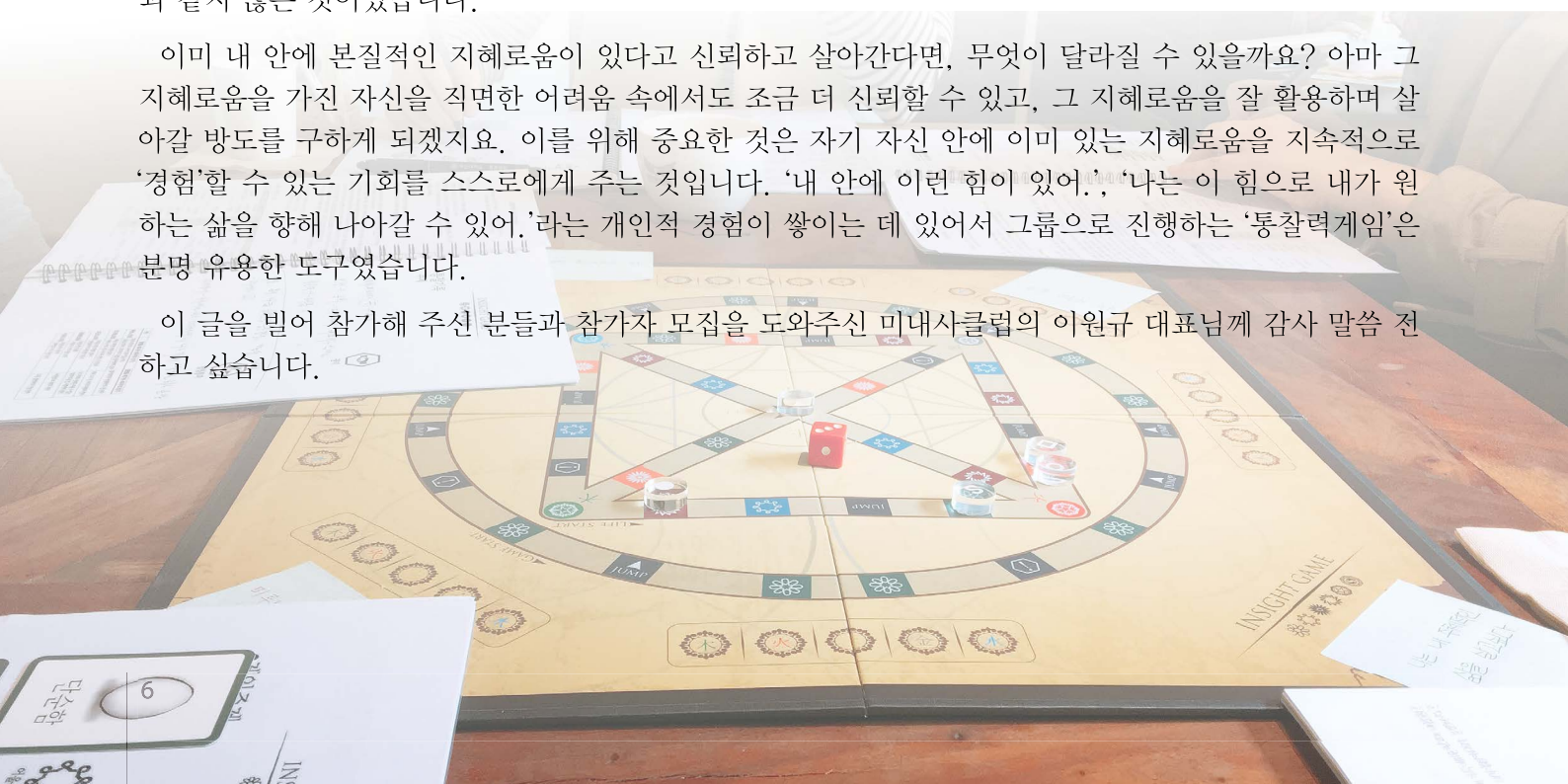
각자의 깊은 무의식으로부터 올라오는 ‘통찰’을 ‘감지’하고 그것이 우리 주제에 관련하여 말해주는 메시지는 무엇인가를 따라가는 여정은 인간이 지닌 본질적인 지혜로움에 대해 이해하는 과정과도 같았습니다. 각자의 삶에 대해서 그 사람만큼 고민하고 있는 이 없으며 동시에 그 사람만큼 그에 대한 지혜를 가진 이도 없었습니다. 각자 삶의 과정에서 거치고 있는 순간이 달랐고, 각 순간이 요구하는 깨달음의 주제도 달랐습니다. 그 깨달음을 이해하는 개인마다의 속도와 태도도 달랐습니다. 그러나 그 모든 순간과 깨달음의 기준은 오롯이 그 사람에게 있음을 한 번 더 자각하는 시간이었습니다. 삶의 통찰이란 그 사람에게 가장 맞는 속도와 깊이로 그 삶의 과정에 드러남에 절로 고개를 끄덕였습니다.

개인의 지혜로움은 ‘그룹’ 안에서 더 확장되었습니다. 통찰의 확장이었습니다. 참가자 간에 어느 정도 친밀감이 쌓이고, 서로의 주제가 이루어졌으면 하는 선한 마음이 모아지는 순간부터 통찰의 단계가 달라짐을 경험했습니다. 그것은 그룹 내에 통일되는 무형의 에너지였으며, 그 에너지는 각 참가자가 자신의 주제에 더 몰입하게 도왔습니다. 다른 참가자가 게임에 참여하는 모든 모습은 각 참가자의 주제에 통찰을 주는 자원으로 전환하였습니다. 또한 각 참가자가 자신의 주제와 관련하여 쉽지 않은 과정을 보낼 때나 도전이 필요한 순간이 다가왔을 때, 다른 참가자들의 지지와 격려는 힘이 되었습니다.

우리가 살아가며 겪는 어려움, 고민과 같은 주제는 각 개인의 것처럼 삶에 드러나지만 결국 우리 모두의 것이었습니다. 참가자 간 그 주제에 대한 표현은 달랐지만 횡수를 거듭하며 진행해갈수록 그 주제 아래에 있는 밑마음(욕구)들은 연결되고 있었습니다. 나 자신을 조금 더 사랑하고 싶다, 나의 부모로 인해 그 동안 힘들었다, 용기가 필요하다 등 우리의 마음이 연결되어 있음을 경험했습니다. 그리고 ‘내가 겪는 이 주제가 오직 나만 겪는 것이 아님’을 참가자 간 인식하게 된 순간 더 이상 그 주제가 주는 고통은 예전과 같지 않은 것이었습니다.

이미 내 안에 본질적인 지혜로움이 있다고 신뢰하고 살아간다면, 무엇이 달라질 수 있을까요? 아마 그 지혜로움을 가진 자신을 직면한 어려움 속에서도 조금 더 신뢰할 수 있고, 그 지혜로움을 잘 활용하며 살아갈 방안을 구하게 되겠지요. 이를 위해 중요한 것은 자기 자신 안에 이미 있는 지혜로움을 지속적으로 ‘경험’할 수 있는 기회를 스스로에게 주는 것입니다. ‘내 안에 이런 힘이 있어.’, ‘나는 이 힘으로 내가 원하는 삶을 향해 나아갈 수 있어.’라는 개인적 경험이 쌓이는 데 있어서 그룹으로 진행하는 ‘통찰력게임’은 분명 유용한 도구였습니다.

이 글을 빌어 참가해 주신 분들과 참가자 모집을 도와주신 미내사클럽의 이원규 대표님께 감사 말씀 전하고 싶습니다.



통찰은 어떻게 일어날까요?(13)

매슈 커츠

카오스와 이상한 끌개

매슈 커츠 지음

‘숨겨진 질서’와 ‘이상한 끌개’란 카오스 이론의 핵심요소입니다. 카오스이론은 단순한 혼돈이나 혼란이 아니라 혼돈처럼 보이는 현상 배후에 미묘한 질서가 있다는 것을 담고 있습니다. 그래서 혼돈 속에 질서가 있다고 말하는 것입니다. 겉보기에 무작위적이고 제멋대로인 것 같은 현상 속에 보이지 않는 패턴이 숨겨져 있음을 의미합니다.

‘10번 짝어 넘어가는 소나무’ 현상에도 카오스 법칙이 숨어있음을 알 수 있습니다. 예를 들어 내가 종로를 걸어가다 지나가던 누군가와 어깨를 심하게 부딪쳤습니다. 그러나 상대방에게 고의가 없었다는 것을 알았기에 마음은 약간 불편하고 몸에 통증이 있었지만 그냥 지나왔습니다. 이때 내 마음의 감정적 소나무는 1번 짝혔습니다. 또 지나가다가 돌부리에 걸려 크게 넘어질 뻔했습니다. 마음이 불편했지만 큰 문제는 아니었기에 또 그냥 넘깁니다. 이때 내 마음의 소나무는 2번 짝혔습니다. 이렇게 사소한 이런 저런 불편함을 경험하여 한강 다리 앞에 섰을 때 내 마음은 9번 짝힌 상태가 되었습니다. 그때까지 나는 아무런 문제가 없다고 여기며 한강 다리를 건너고 있습니다. 그런데 다리 중간쯤 이르렀을 때 갑자기 돌풍이 불어 몸이 휘청 하였습니다. 그러자 내 마음에서는 화가 크게 올라오며 생각 없는 바람에게 큰 소리로 욕을 해 애꿎은 대상에게 화를 냅니다.

이때 내 마음은 단순히 바람을 못 참아서 화를 낸 것일까요? 그보다 사실은 그전에 9번 짝힌 것이 무의식적으로 쌓여서 드디어 소나무가 넘어갈 지경에 있다가, 마지막에 작은 짝힘에 넘어가고 만 것입니다.

겉으로 보면 내가 화를 낸 것은 큰 이유도 되지 않고 바람 때문인 것처럼 여겨지지만, 사실 그동안 무의식에서 진행되던 것은 9번의 짝힘이었습니다. 마침내 10번째가 공교롭게 바람이어서, 화가 난 것이 바람 때문인 것처럼 보인 것뿐입니다. 우리 일상에서도 이런 일들이 많습니다. 그래서 현상적으로 보면 바람에게 화를 낸다는 것이 적절한 원인이 될 수 없는 것인 것 같지만, 보이지 않는 내면에서 진행되던 것을 살펴보면 거기엔 법칙이 숨어있는 것입니다. 바로 우리 내면의 감정적 소나무는 10번 짝혀야 넘어가며 감정적 소리를 내는데, 마지막 10번째는 겉보기에 이유가 될 것 같지 않은 것에도 화가 난다는 것입니다. 이것이 바로 숨겨진 질서입니다. 그것을 알지 못하면 자신이 왜 그리 사소한 일에 화를 내는지 스스로도 이해할 수 없을 것입니다. 그래서 어떤 사람은 왜 화를 내는지 예측불가라는 소리를 듣는 것입니다. 이것을, ‘카오스는 비선형적이고 예측 불가능한 대상이라고 여겨져도 그 속에 질서가 있다’라고 말하는 이유입니다.

카오스의 보이지 않는 질서가 이해되면 이제 이상한 끌개 현상을 살펴볼 필요가 있습니다. 왜냐하면 대규모 통찰력게임에서는 이 카오스 현상을 거쳐 질서로 회복되며, 우리가 의식하지 못하는 내면의 이상한 끌개에 의해 질서 잡히는 현상이 일어나기 때문입니다.

이상한 끌개인 우리 내면의 보이지 않는 신념은 대규모 통찰력게임에서 반드시 이해하고 넘어가야 할 부분입니다. 즉, 대규모 통찰력게임을 진행하고자 하는 단체, 예를 들어 기업이라면 기업의 직원과 임직원들은 모두 자신의 회사가 좀 더 조화롭고 더 나은 곳으로 되어가기를 ‘절실히 원하는 마음’과 같이 어떤 ‘방향’이 내면에 깔려있어야 한다는 점입니다. 그래서 진행자는 이 점을 고려하여 단체의 게임 참여자 모두가 이 부분이 분명한지, 아직 아니라면 이런 마음을 갖도록 한 후에 게임을 진행할 필요가 있습니다. 그 이유는 아래 ‘이상한 끌개’를 읽어보시면 알 수 있습니다(편집자 주).

이상한 끌개

이상한 끌개는 일정한 패턴의 운동에 미치는 정체불명의 영향입니다. 양자의 영역에서, 이상한 끌개는 물질을 끌어당기는 비가시적 현상을 가리킵니다. 따라서 그런 운동을 주도하는 무언가가, 또는 최소한 얼핏 무관해 보이는 현상이 엮이도록 유도하는 무언가가 존재한다고 볼 수 있습니다. 달리 말해 이상한 끌개는 어떤 일이 발생하도록 이끄는 무대 뒤의 사건에 대한 은유로 이해할 수 있습니다.

이상한 끌개의 사례로는 모든 일은 결국 저절로 해결될 것이라거나 모든 일은 이유가 있어서 일어난다는 식의 믿음을 꼽을 수 있습니다. 카오스의 이런 측면을 이해하면 위기의 와중에 가끔 찾아오는 평화의 의미를 설명할 수 있습니다. 모든 일이 일어나는 데는 이유가 있기 마련이라는 확신은 여러분이 그 일에 대처할 때 도움이 됩니다.

이상한 끌개는 인식되지 않는 어떤 대상을 인식할 수 있는 대상으로 만드는, 숨겨진 힘입니다. 이상한 끌개는 무례한 손님 때문에 짜증 난 가게 주인이 “고객은 항상 옳다”는 말을 되새기면서 마음을 다스리는 요령만큼 간단한 것일 수 있습니다.

일반적으로 우리 삶에서 이상한 끌개란, 우리의 견해와 행동에 동기를 부여하면서도 우리의 도덕 의식 표면 아래 자리잡고 있는 핵심적인 믿음이나 가치에 해당합니다. 이상한 끌개는 질서가 전혀 없어 보일 때 질서를 부여합니다. 우리가 속한 조직에, 우리가 이용하는 사회적 연결망에, 우리의 가족에, 우리의 시민적 책임감에 지대한 영향을 미칠 수 있습니다.

핵심적인 믿음과 가치를 염두에 두는 자세는 맥락 지능의 유무를 좌우합니다. 자신의 행위를 이해하는 데, 그리고 얼핏 마구잡이처럼 보이는 대상을 파악하는 데 그런 믿음과 가치가 도움이 되기 때문입니다.

《맥락지능》(매슈 커츠 지음, 현암사), 105쪽~106쪽에서 발췌