



메타 인지 훈련 (MCT)

MCT 5 A – 기억

© Moritz, Woodward & Park (10|21)

www.uke.de/mct

이 모듈의 사진 사용은 작가와 저작권 소유자에게 허락 받았다. 세부사항(작가, 제목)은, 이 프리젠테이션의 마지막 슬라이드에 언급





기억

- 우리가 정보를 기억하는 능력에는 한계가 있다.



기억

- 우리가 정보를 기억하는 능력에는 한계가 있다.
예: 우리가 30분전에 들었던 이야기의 세부사항은 약 40%정도가 실제로 기억되지 않는다.



기억

- 우리가 정보를 기억하는 능력에는 한계가 있다.
예: 우리가 30분전에 들었던 이야기의 세부사항은 약 40%정도가 실제로 기억되지 않는다.
- 장점: ???
- 단점: ???



기억

- 우리가 정보를 기억하는 능력에는 한계가 있다.
예: 우리가 30분전에 들었던 이야기의 세부사항은 약 40%정도가 실제로 기억되지 않는다.
- **장점:** 우리 뇌는 불필요한 정보로 지나치게 많은 부담을 받지 않는다. 대체로 불필요한 정보는 잊혀진다... **반면에**
- **단점:** ???



기억

- 우리가 정보를 기억하는 능력에는 한계가 있다.
예: 우리가 30분전에 들었던 이야기의 세부사항은 약 40%정도가 실제로 기억되지 않는다.
- **장점:** 우리 뇌는 불필요한 정보로 지나치게 많은 부담을 받지 않는다. 대체로 불필요한 정보는 잊혀진다... **반면에**
- **단점:** ... 여러 중요한 정보도 함께 없어진다 (약속, 휴가에서의 추억, 학교에서 배운 지식...)



기억력을 어떻게 향상시키나?

???



기억력을 어떻게 향상시키나?

- 반복하기와 실행하기; 완전히 이해하기 (파악하기, 깨닫기)



기억력을 어떻게 향상시키나?

- 반복하기와 실행하기; 완전히 이해하기 (파악하기, 깨닫기)
- 추상적 요소를 활용: 예시나 간단한 기억을 돕는 도움들을 생각해보도록 노력하라 (예, 나사못: 왼손잡이의 left=느슨함의 loosy; 오른손잡이의 right=단단히 쥐는 tight, 비슷한 모음, 자음 사용)



기억력을 어떻게 향상시키나?

- 반복하기와 실행하기; 완전히 이해하기 (파악하기, 깨닫기)
- 추상적 요소를 활용: 예시나 간단한 기억을 돕는 도움들을 생각해보도록 노력하라 (예, 나사못: 왼손잡이의 left=느슨함의 loosy; 오른손잡이의 right=단단히 쥐는 tight, 비슷한 모음, 자음 사용)
- 정보를 실재로 존재하는 지식과 결합시켜라



기억력을 어떻게 향상시키나?

- 반복하기와 실행하기; 완전히 이해하기 (파악하기, 깨닫기)
- 추상적 요소를 활용: 예시나 간단한 기억을 돕는 도움들을 생각해보도록 노력하라 (예, 나사못: 왼손잡이의 left=느슨함의 loosy; 오른손잡이의 right=단단히 쥐는 tight, 비슷한 모음, 자음 사용)
- 정보를 실재로 존재하는 지식과 결합시켜라
- 너무 오래 동안 공부하는 것은 피함



기억력을 어떻게 향상시키나?

- 반복하기와 실행하기; 완전히 이해하기 (파악하기, 깨닫기)
- 추상적 요소를 활용: 예시나 간단한 기억을 돕는 도움들을 생각해보도록 노력하라 (예, 나사못: 왼손잡이의 left=느슨함의 loosy; 오른손잡이의 right=단단히 쥐는 tight, 비슷한 모음, 자음 사용)
- 정보를 실재로 존재하는 지식과 결합시켜라
- 너무 오래 동안 공부하는 것은 피함
- 술은 마시지 않거나 조금만 함



기억력을 어떻게 향상시키나?

- 반복하기와 실행하기; 완전히 이해하기 (파악하기, 깨닫기)
- 추상적 요소를 활용: 예시나 간단한 기억을 돕는 도움들을 생각해보도록 노력하라 (예, 나사못: 왼손잡이의 left=느슨함의 loosy; 오른손잡이의 right=단단히 짐의 tight, 비슷한 모음, 자음 사용)
- 정보를 실재로 존재하는 지식과 결합시켜라
- 너무 오래 동안 공부하는 것은 피함
- 술은 마시지 않거나 조금만 함
- 학습 후에는 수면을 취해라(머리가 더 복잡해 지는 것 방지)



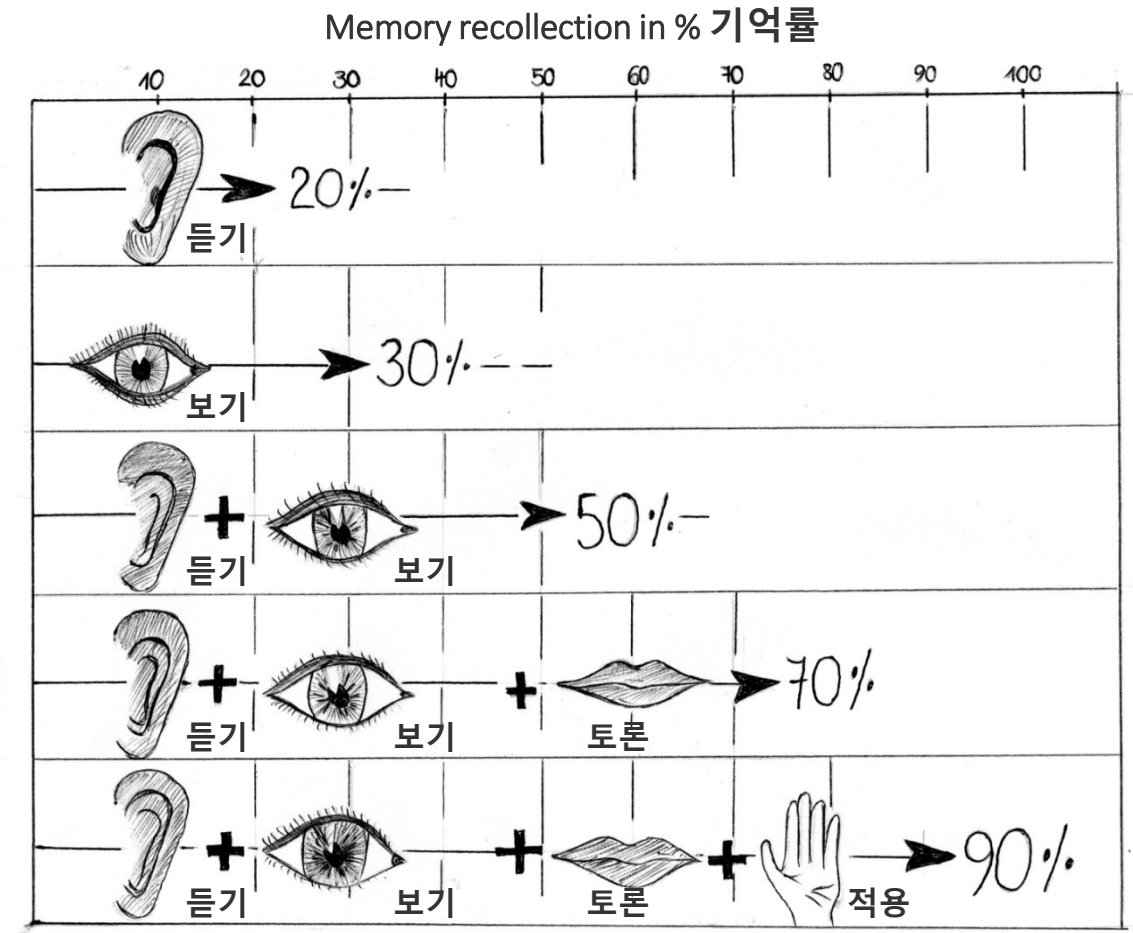
기억력을 어떻게 향상시키나?

- 반복하기와 실행하기; 완전히 이해하기 (파악하기, 깨닫기)
- 추상적 요소를 활용: 예시나 간단한 기억을 돕는 도움들을 생각해보도록 노력하라 (예, 나사못: 왼손잡이의 left=느슨함의 loosy; 오른손잡이의 right=단단히 쥐는 tight, 비슷한 모음, 자음 사용)
- 정보를 실재로 존재하는 지식과 결합시켜라
- 너무 오래 동안 공부하는 것은 피함
- 술은 마시지 않거나 조금만 함
- 학습 후에는 수면을 취해라(머리가 더 복잡해 지는 것 방지)
- 학습하는 동안에는 많은 감각을 사용하라(예, 듣기, 보기, 쓰기)



기억력을 어떻게 향상시키나?

학습하는 동안에 더 많은 감각을 사용할수록 더 잘 기억된다!





우리는 같은 것을 모두 인식하고 기억하는가?



예: 세명의 다른 예술가가 그린 같은 스페인의 풍경



그림속의 색깔과 크기와 관련하여 차이점에 주의를 기울여주세요. 화가들이 다르거나 생략한 부분들이 있습니까?



안드레아스 바이스거버



버나드 험펠

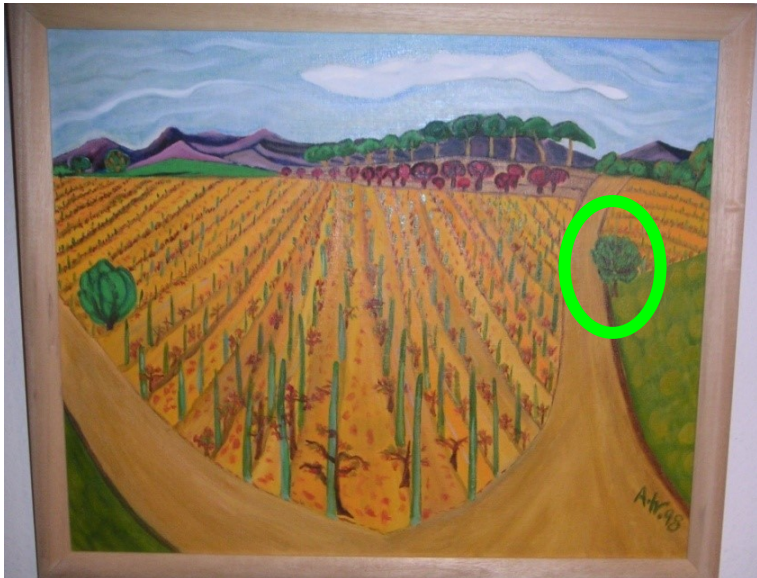


헬무트 삭



모든 사람들은 사물을 다르게 인식한다!

세가지 그림에서와 같이: 같은 풍경이 다르게 강조되어 묘사되었다!



안드레아스 바이스거버: 이 그림에서 언덕은 다른 두개의 그림에서의 언덕보다 작다



버나드 헴펠: 풍경의 색깔은 훨씬 더 짙은 황토색이다. 길 옆의 나무는 사라져 있다 (붉은색 동그라미)



헬무트 샷: 이 그림에서는, 지평선까지 확장된 땅의 다른 부분을 보게 된다. 풍경은 훨씬 다채롭다. 다른 두 개의 그림과 대조적으로, 나무숲은 어느 정도 지평선 바로 앞에 서있다 (뒤에 언덕이 없음)



연습

- 당신에게 복잡한 광경이 보여진다 (즉, 해변, 기차역)



연습

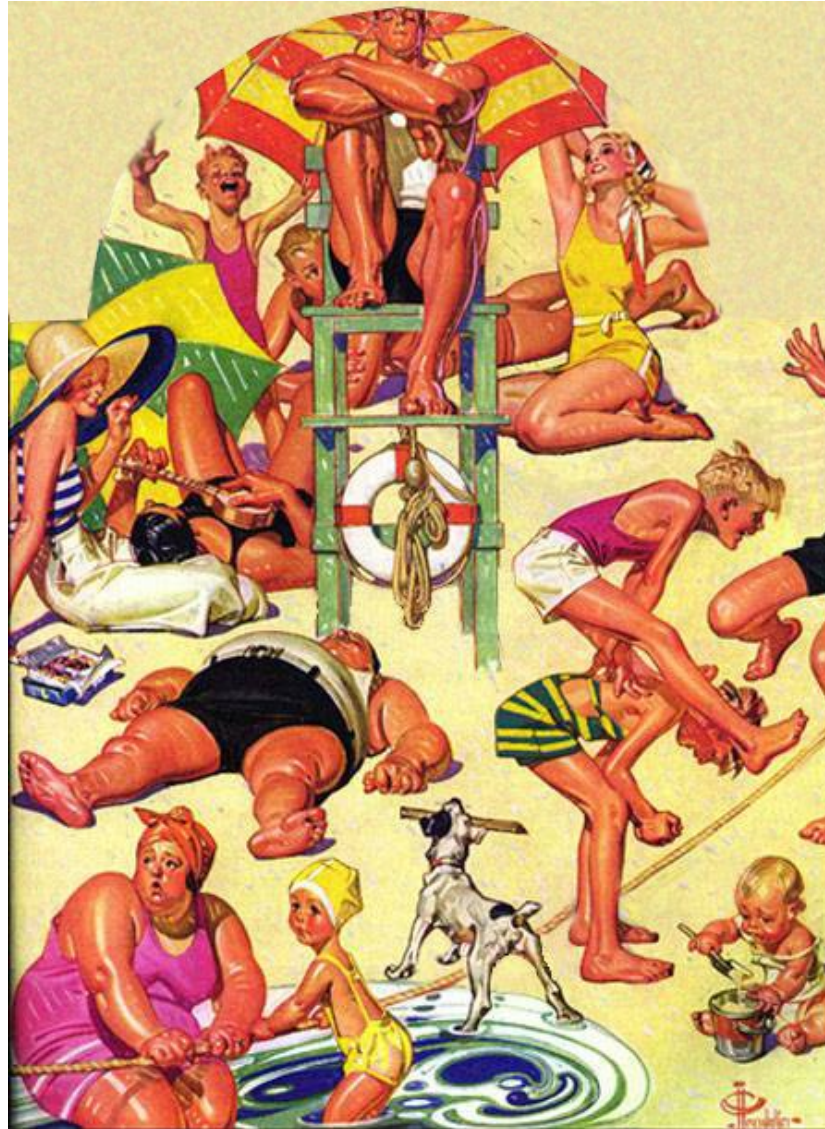
- 당신에게 복잡한 광경이 보여진다 (즉, 해변, 기차역)
- 나중에 당신은 당신이 사진에서 본 것을 회상하고 얼마나 당신의 판단에 대해 확신하는지를 질문받을 것입니다.



연습

- 당신에게 복잡한 광경이 보여진다 (즉, 해변, 기차역)
- 나중에 당신은 당신이 사진에서 본 것을 회상하고 얼마나 당신의 판단에 대해 확신하는지를 질문받을 것입니다.

가능한 한, 많은 세부사항을 기억해보도록 한다!





해변에서 당신이 본 것은 무엇입니까? 당신은 얼마나 확신하나요?

- 비치파라솔
- 구조요원
- 개
- 공
- 인명구조요원
- 물
- 모자
- 수건



해변에서

- 비치파라솔
- 구조요원
- 개
- 공
- 인명구조요원
- 물
- 모자
- 타월



■ = 없음





역

당신이 본 것은 무엇입니까? 당신은 얼마나 확신하나요?

- 선로
- 객차
- 기차 엔진
- 역
- 시간표
- 선로표지판
- 의자



역

- 선로
- 객차
- 기차 엔진
- 역
- 시간표
- 선로표지판
- 의자





잘못된 기억

- 우리가 기억하는 모든 것이 실제로 일어난 것은 아니다!



잘못된 기억

- 우리가 기억하는 모든 것이 실제로 일어난 것은 아니다!
- 우리의 뇌는 이전의, 연관된 사건(즉, 휴가철의 전형적인 해변의 모습)을 바탕으로 정보를 더하고 대체시키기도 한다. 어떤 사물들은 “논리, 정황”에 의거하여 더해지기도 한다 (예, 공, 타월)!



잘못된 기억

- 우리가 기억하는 모든 것이 실제로 일어난 것은 아니다!
- 우리의 뇌는 이전의, 연관된 사건(즉, 휴가철의 전형적인 해변의 모습)을 바탕으로 정보를 더하고 대체시키기도 한다. 어떤 사물들은 “논리, 정황”에 의거하여 더해지기도 한다 (예, 공, 타월)!
- 진짜 기억은 종종 가짜 기억과 얼마나 생생한지로 구분이 된다: 가짜 기억은 비교적 희미하고 상세함이 떨어진다.



기억 착오의 형태

???



기억 착오의 형태

- 망각



기억 착오의 형태

- 망각
- 기억의 편향:
 - 정상적인 기억오류: 긍정적인 사건을 부정적인 사건 보다 더 잘 기억하고 있다.
 - 우울증환자의 기억오류: 부정적인 사건을 긍정적인 사건보다 더 잘 기억하고 있다.



기억 착오의 형태

- 망각
- 기억의 편향:
 - 정상적인 기억오류: 긍정적인 사건을 부정적인 사건 보다 더 잘 기억하고 있다.
 - 우울증환자의 기억오류: 부정적인 사건을 긍정적인 사건보다 더 잘 기억하고 있다.
- 환영/오류적 기억: 일어나지 않은 일들을 기억!



기억 착오의 형태



일반적인 사람들의 생각과는 달리 스타 트렉이란 영화에서 커크 대위는 “나에게 빔을 쏘아라, 스카티” 라고 말한 적이 없다.



기억 착오의 형태



일반적인 사람들의 생각과는 달리 스타 트렉이란 영화에서 커크 대위는 “나에게 빔을 쏘아라, 스카티” 라고 말한 적이 없다.



일부 드레스덴 (독일) 폭격 당시 목격자들은 폭격 후 비행기들이 저공비행으로 도망가는 사람들을 쫓아다녔다고 기억했다. 사학자들은 이것의 진실성을 점점 더 의심한다 (즉, 먼지와 화재사이로 이런 비행이 불가능 했을 것이다).



기억 착오의 형태



일반적인 사람들의 생각과는 달리 스타 트렉이란 영화에서 커크 대위는 “나에게 빔을 쏘아라, 스카티” 라고 말한 적이 없다.



일부 드레스덴 (독일) 폭격 당시 목격자들은 폭격 후 비행기들이 저공비행으로 도망가는 사람들을 쫓아다녔다고 기억했다. 사학자들은 이것의 진실성을 점점 더 의심한다 (즉, 먼지와 화재사 이로 이런 비행이 불가능 했을 것이다).



유명한 심리학자 장 피아제는 2살 때 유괴당하였던 것을 기억하였다. 하지만 이는 그가 아이였을 때, 그의 유모가 만들어낸 이야기로 밝혀졌다.



기억 착오의 형태



일반적인 사람들의 생각과는 달리 스타 트렉이란 영화에서 커크 대위는 “나에게 빔을 쏘아라, 스카티” 라고 말한 적이 없다.



일부 드레스덴 (독일) 폭격 당시 목격자들은 폭격 후 비행기들이 저공비행으로 도망가는 사람들을 쫓아다녔다고 기억했다. 사학자들은 이것의 진실성을 점점 더 의심한다 (즉, 먼지와 화재사이로 이런 비행이 불가능 했을 것이다).



유명한 심리학자 장 피아제는 2살 때 유괴당하였던 것을 기억하였다. 하지만 이는 그가 아이였을 때, 그의 유모가 만들어낸 이야기로 밝혀졌다.



한 실험에서 벅스 버니가 디즈니월드 광고에 나오는 것을 보여주었다. 사실 벅스버니는 디즈니사의 캐릭터가 아닌 워너 브라더스사의 캐릭터임에 도 불구하고 실험에 참가한 30%의 사람이 어릴 적 디즈니 월드에 갔을 때 벅스 버니를 보았던 것을 기억 했다.



왜 우리는 이것을 하는가?

- 연구결과 정신증을 경험하고 있는 많은 사람들이 (모든 사람이 그런 것은 아니다!) 정신증이 없는 사람보다 잘못된 기억에 더 자신감을 가지고 있는 것으로 나타났다.



왜 우리는 이것을 하는가?

- 연구결과 정신증을 경험하고 있는 많은 사람들이 (모든 사람이 그런 것은 아니다!) 정신증이 없는 사람보다 잘못된 기억에 더 자신감을 가지고 있는 것으로 나타났다.
- 그와 동시에 옳은 기억(즉, 실제로 일어났던 일)에 대한 자신감은 정신증에서 감소된다.



왜 우리는 이것을 하는가?

- 연구결과 정신증을 경험하고 있는 많은 사람들이 (모든 사람이 그런 것은 아니다!) 정신증이 없는 사람보다 잘못된 기억에 더 자신감을 가지고 있는 것으로 나타났다.
- 그와 동시에 옳은 기억(즉, 실제로 일어났던 일)에 대한 자신감은 정신증에서 감소된다.
- 이는 잘못된 기억과 옳은 기억을 구분해내는데 어려움을 일으키며 환경에 대한 건강하고 현실성있는 전망을 방해할 수 있다.



정신증에서 기억착오가 어떻게 현실해석착오를 일으키는가 - 사례

사건	기억착오	실제상황
어머니와 언쟁.	그녀가 “너는 더 이상 내 딸이 아냐” 라고 말한 것으로 기억.	어머니는 실제로 “나는 네가 그런 사람인지 몰랐다” 라고 말했고 시간이 지날수록 정확하게 기억하기 어려워진다.
그룹치료 회기.	아무도 나의 문제에는 관심이 없다.	그러나 다른 참여자들은 그 상황에서 위로하려 했으나 나중에 이 사실은 잊혀졌다.

누가 개인적인 경험을 말할 수 있겠는가?



과제 2

- 다시, 당신에게 복잡한 장면이 보여진다.



과제 2

- 다시, 당신에게 복잡한 장면이 보여진다.
- 무엇이 빠졌는지 알아내기 위해 노력하라 (빠진 세부사항들은 나중에 파란색으로 보여진다).





가판대

무엇을 보았나? 당신은 얼마나 확신하나요?

- 가판대 간판
- 소세지
- 쓰레기통
- 의자
- 깃발
- 가격표
- 병
- 행상



가판대

- 가판대 간판
- 소세지
- 쓰레기통
- 의자
- 깃발
- 가격표
- 병
- 행상

■ = 없음







정원

없었던 것은 무엇입니까? 당신은 얼마나 확신하나요?

- 물 뿌리개
- 해바라기
- 꽃밭
- 나무
- 샵
- 갈퀴
- 호스



정원

- 물 뿌리개
- 해바라기
- 꽃밭
- 나무
- 삽
- 갈퀴
- 호스



■ = 없음



선택 : 비디오 영상

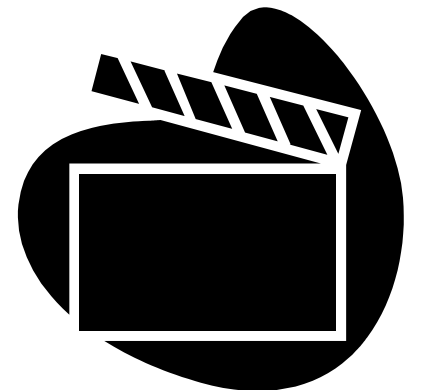
선택: 비디오 영상은 오늘의 화제가 다음의 웹 사이트에서 유용했음을 나타내고 있다:

http://www.uke.de/mct_videos

비디오가 끝나면, 당신은 그것이 오늘의 화제와 어떤 관련성이 있는지 토론할 수 있다.

[훈련자들을 위해:

몇몇의 동영상은 모든 청중이나 문화에 적절하지 않는 언어를 담고 있습니다.
보기전에 앞선화면을 주의깊게 보기 바랍니다]







브레인스토밍

전형적인 교실에는 무엇이 보이나?

...

...

...

...



교실

그림에서 당신이 본 것은 무엇입니까? 당신은 얼마나 확신하나요?

- 가방
- 선생님
- 지도
- 책
- 의자들
- 선생님 의자
- 흑판
- 선생님 가방



교실

- 가방
- 선생님
- 지도
- 책
- 의자들
- 선생님 의자
- 흑판
- 선생님 가방



■ = 없음





어부

보이지 않은 것은 무엇입니까? 당신은 얼마나 확신하나요?

- 파이프 담배
- 물동이
- 모자의 단추
- 보트에 쓰인 “스포츠” 글씨
- 낚시대
- 스웨타
- 물
- 물고기

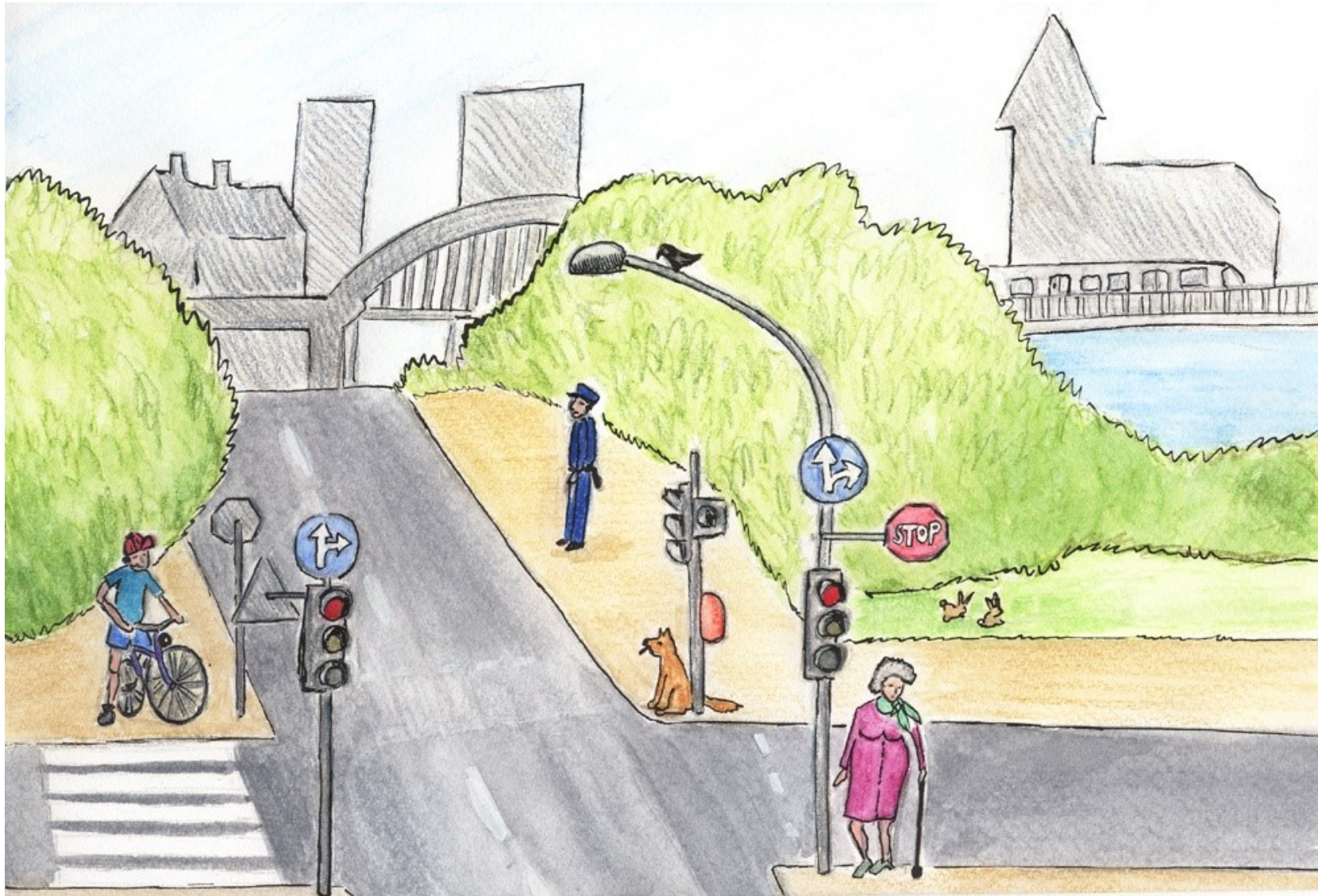


어부

- 파이프 담배
- 물동이
- 모자의 단추
- 보트에 쓰인 “스포츠” 글씨
- 낚시대
- 스웨터
- 물
- 물고기



■ = 없음





브레인스토밍

교차로에는 무엇이 보입니까?



횡단보도

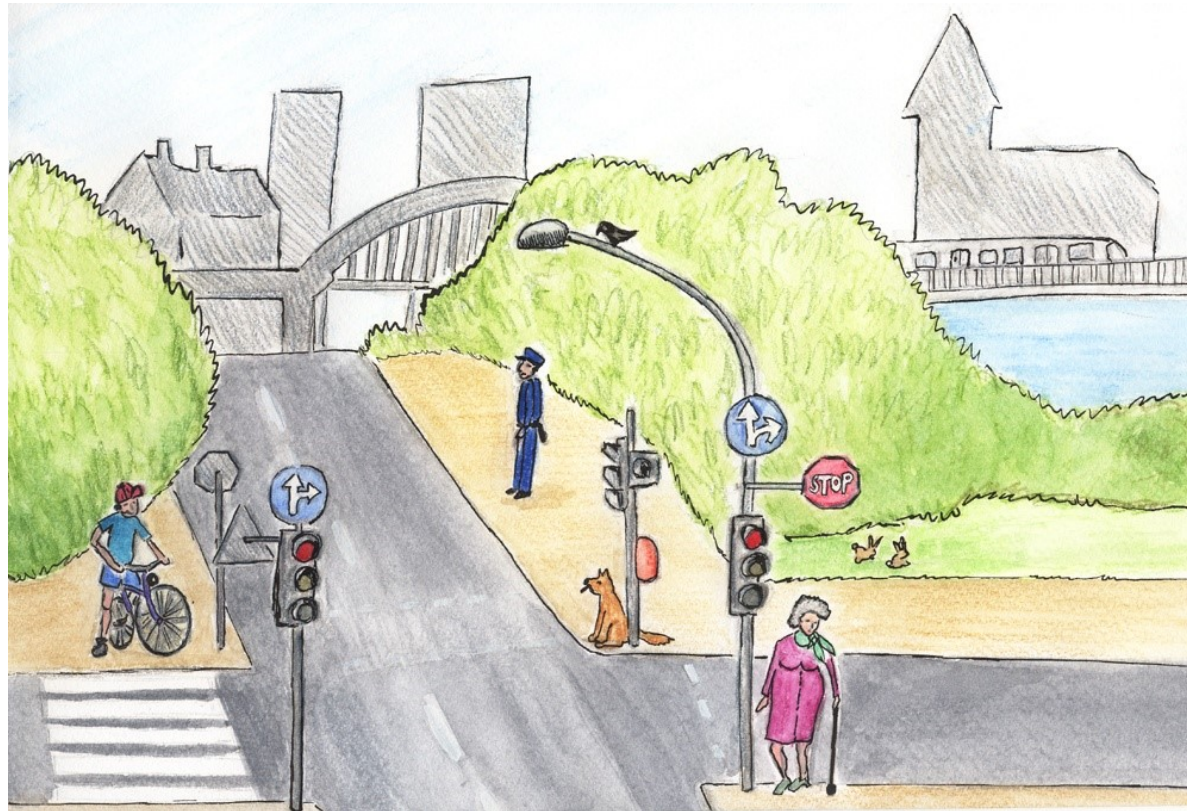
그림에서 당신이 본 것은 무엇입니까? 당신은 얼마나 확신하나요?

- 승용차
- 경찰관
- 자전거탄 아이
- 할머니
- 파란 신호등
- 건널목 표시
- 정지 표시
- 지평선



횡단보도

- 승용차
- 경찰관
- 자전거탄 아이
- 할머니
- 파란 신호등
- 건물목 표시
- 정지 표시
- 지평선



■ = 없음





브레인스토밍

놀이터에서는 무엇을 볼 수 있습니까?

...

...

...

...



놀이터

그림에서 당신이 본 것은 무엇입니까? 당신은 얼마나 확신하나요?

- 미끄럼틀
- 회전기구
- 연
- 스케이트보드
- 공
- 나무
- 그네
- 장난감
- 모래놀이장



놀이터

- 미끄럼틀
- 회전기구
- 연
- 스케이트보드
- 공
- 나무
- 그네
- 장난감
- 모래놀이장



■ = 없음





결혼식

보이지 않았던 것은 무엇입니까? 당신은 얼마나 확신하나요?

- 교회 창문
- 신랑들러리
- 면사포
- 화동소녀
- 긴 의자
- 문



결혼식

- 교회 창문
- 신랑들러리
- 면사포
- 화동소녀
- 긴 의자
- 문







축구

보이지 않았던 것은 무엇입니까? 당신은 얼마나 확신하나요?

- 전광판
- 골대
- 옆줄
- 선수
- 축구공
- 관중
- 광고
- 깃발

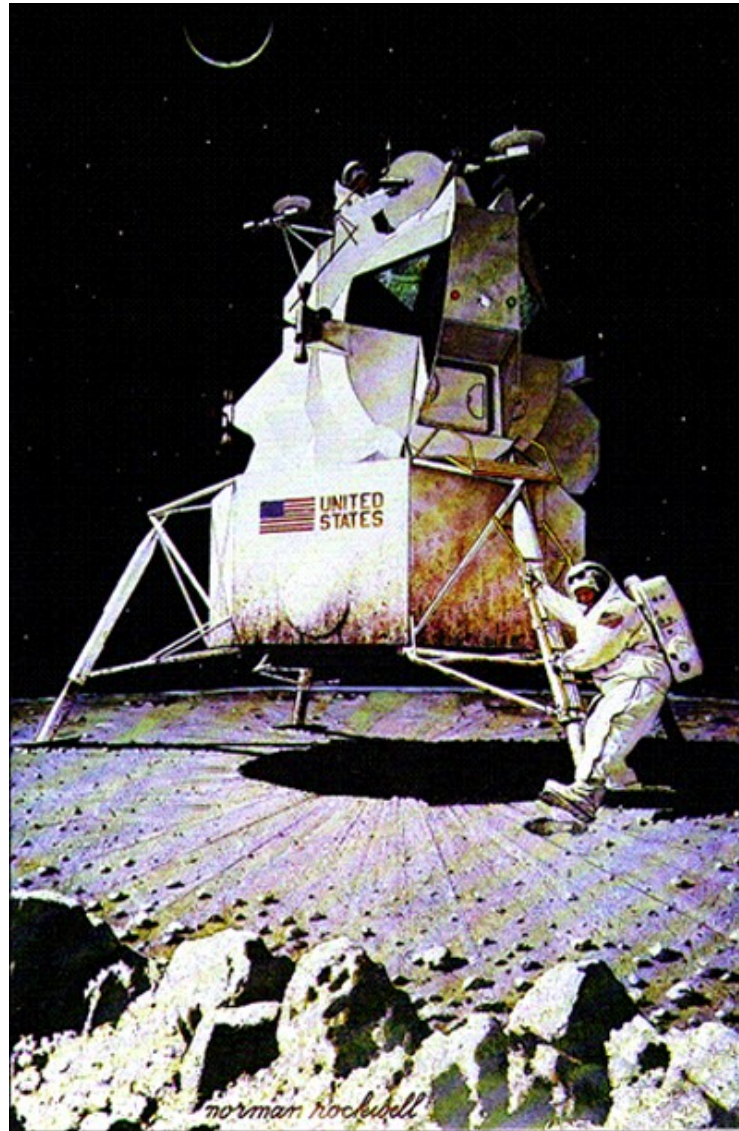


축구

- 전광판
- 골대
- 옆줄
- 선수
- 축구공
- 관중
- 광고
- 깃발

■ = 없음







달표면

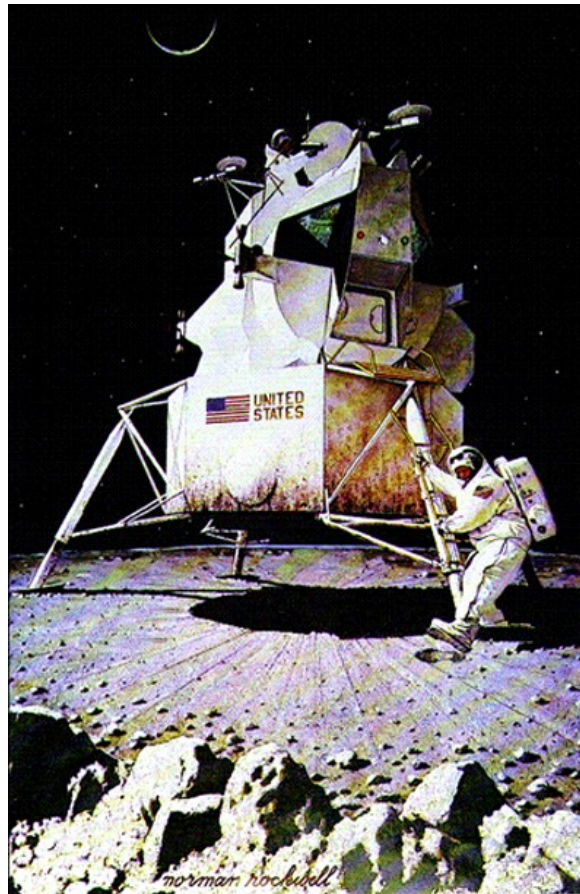
보이지 않았던 것은 무엇입니까? 당신은 얼마나 확신하나요?

- 로켓거치대
- 산소통
- 헬멧
- 달 분화구
- 로켓 분사구
- 배경 속 행성의 부분 모습



달표면

- 로켓거치대
- 산소통
- 헬멧
- 달 분화구
- 로켓 분사구
- 배경 속 행성의 부분 모습







구조

보이지 않았던 것은 무엇입니까? 당신은 얼마나 확신하나요?

- 헬기
- 구명보트
- 잠수부
- 침몰선
- 물
- 들것
- 구조요원
- 조종사



구조

- 헬기
- 구명보트
- 잠수부
- 침몰선
- 물
- 들것
- 구조요원
- 조종사

■ = 없음







브레인스토밍

공사현장에는 무엇이 보입니까?

...

...

...

...



노면공사

그림에서 당신이 본 것은 무엇입니까? 당신은 얼마나 확신하나요?

- 파이프
- 손수레
- 차단벽
- 굴착기
- 착암기
- 삽
- 정지사인



노면공사

- 파이프
- 손수레
- 차단벽
- 굴착기
- 착암기
- 삽
- 정지사인





일상생활로의 전환

학습목표:

- 우리의 기억이 우리를 속일 수도 있다.
특히 중요한 사건들(언쟁, 증언 등)에서는 명심하라:
만일 사건의 세부사항들이 기억나지 않는다면:
 - 당신의 기억이 사실이라고 확신하지 마라.



일상생활로의 전환

학습목표:

- 우리의 기억이 우리를 속일 수도 있다.
특히 중요한 사건들(언쟁, 증언 등)에서는 명심하라:
만일 사건의 세부사항들이 기억나지 않는다면:
 - 당신의 기억이 사실이라고 확신하지 마라.
 - 추가적 정보를 수집하라 (예, 증인).



일상생활로의 전환

학습목표:

- 우리의 기억이 우리를 속일 수도 있다.
특히 중요한 사건들(언쟁, 증언 등)에서는 명심하라:
만일 사건의 세부사항들이 기억나지 않는다면:
 - 당신의 기억이 사실이라고 확신하지 마라.
 - 추가적 정보를 수집하라 (예, 증인).
예: 당신이 어떤 사람과 언쟁을 벌였고 그/그녀가 당신에게 모욕적인 말을 한 기억이 겨우 난다. 당신의 기억력이 당신을 속이거나 또는 그것이 왜곡되었을 수도 있음을 고려하라. 또한 그 경우에 당신과 함께 있었던 사람들에게 물어 보라.



정신증과 이것이 어떤 관계가 있는가?

정신병 환자들은 일어나지도 않은 일들을 기억하거나 일어난 것과는 다른 형태로 기억하는 경향이 있다.



정신증과 이것이 어떤 관계가 있는가?

정신병 환자들은 일어나지도 않은 일들을 기억하거나 일어난 것과는 다른 형태로 기억하는 경향이 있다.

예: 필립은 누군가가 자신의 자전거를 훔쳤다고 확신한다.

배경: 그의 자전거가 평소와 달리 문 앞에 없고 전날 밤 분명히 그곳에 두었다고 확신한다. 그리고 슈퍼마켓 앞에 그의 자전거가 잠겨진 채로 있는 것을 보고 자전거 도둑이 슈퍼마켓에 있다고 보고 경찰에 신고하려 한다. 그는, 3주 전에도 지갑을 도둑맞았으므로, 이 일이 그에 대한 음모의 일부로 생각한다.

그러나: 공중전화박스에서 뒷주머니에서 자전거 열쇠를 발견하고 자신이 슈퍼마켓 앞에 자전거를 두었던 사실을 기억해 낸다.



정신증과 이것이 어떤 관계가 있는가?

정신병 환자들은 일어나지도 않은 일들을 기억하거나 일어난 것과는 다른 형태로 기억하는 경향이 있다.

예: 필립은 누군가가 자신의 자전거를 훔쳤다고 확신한다.

배경: 그의 자전거가 평소와 달리 문 앞에 없고 전날 밤 분명히 그곳에 두었다고 확신한다. 그리고 슈퍼마켓 앞에 그의 자전거가 잠겨진 채로 있는 것을 보고 자전거 도둑이 슈퍼마켓에 있다고 보고 경찰에 신고하려 한다. 그는, 3주 전에도 지갑을 도둑맞았으므로, 이 일이 그에 대한 음모의 일부로 생각한다.

그러나: 공중전화박스에서 뒷주머니에서 자전거 열쇠를 발견하고 자신이 슈퍼마켓 앞에 자전거를 두었던 사실을 기억해 낸다.

잘못된 기억은 공포감을 느끼거나 압박감을 느낄 때 생길 가능성이 더 크다. 중요한 결론을 내리기에 앞서 당신이 생각하는 가설 (맞는다고 여기는) 들이 객관적이고 근거가 확실한가 신중히 생각하라. 확실한 기억에 비해 잘못된 기억들은 좀 가물가물 하다는 것도 고려하라.



집중해주셔서 감사합니다!

훈련자들을 위해:

워크시트를 나눠 주세요. 우리의 응용 프로그램 COGITO (무료로 다운로드)를 소개합니다.



www.uke.de/mct_app





Pictures used in this module are reproduced with indirect (creative commons license) or direct permission of the artists listed below, for which we would like to express our gratitude! A full list can be obtained via www.uke.de/mct. If we have involuntarily breached copyright, please accept our apologies. In this case, we kindly ask creators for their permission to use their work under the “fair use” policy.

Die in diesem Modul verwendeten Bilder wurden mit der indirekten (creative commons Lizenz) oder direkten Zustimmung der untenstehenden Künstler reproduziert, wofür wir uns herzlich bedanken möchten! Eine vollständige Liste ist hinterlegt auf www.uke.de/mkt. Sollten wir unbeabsichtigt gegen das Urheberrecht verstoßen haben, so bitten wir dies vielmals zu entschuldigen und bitten nachträglich um die Verwendungserlaubnis.

Name Photographer/Artist Name Fotograf/Künstler/	Source/ Quelle	Picture Name/ Name des Bildes	CC = used with corresponding creative commons license; PP = used with personal permission of artist CC = genutzt unter creative commons Lizenz, PP = verwendet mit persönlicher Zustimmung des Künstlers	Description/Kurzbeschreibung
Bernd Hampel, Helmut Schack, Andreas Weißgerber	Private/privat	Untitled/ohne Titel	PP	Paintings of Spanish landscape/ Gemälde einer katalanischen Landschaft
The Rocketeer	flickr	Kirk Talks to Spock about his Fez Addiction	CC	Star trek/ Raumschiff Enterprise
lyricsart	flickr	Dresden bombing	CC	Bombed Dresden/ Zerbombtes Dresden
Nobik Attila	flickr	Piaget	CC	Piaget/ Piaget
missha	flickr	bugs bunny	CC	Bugs Bunny/ Bugs Bunny
Norman Rockwell Edited by/Editiert v. Michael B. Miller	---	---	PP	False memory pictures/False Memory Bilder
Geobra Brandstätter; Stefan Merz & Frank Burmeister	---	---	PP	Playmobil figures/ Playmobilbilder
Ximena Del Villar Derpsch	Private/privat	---	PP	Drawings/Zeichnungen: Kiosk/Kiosk, Garden/Garten, Fisherman/Fischer, Road Crossing/Straßenkreuzung, Playground/Spielplatz, Football/Fußball