

4. Speak to Be Heard

The Art of Persuasion

Sometimes you need to persuade others in situations ¹⁾[so/such] as debates, discussions, or public speeches. But how can you do so ²⁾ [effective/effectively]? There are three key elements of effective persuasion: credibility, logic, and emotion. Let's look at ³⁾[it/them] one by one.

Credibility

Credibility means that the audience ⁴⁾[believes/believing] you and your words. First, credibility comes from ⁵⁾[propel/proper] delivery. If you use clear expressions and show respect for the audience, they will usually trust you ⁶⁾[more/less]. That is to say, hesitation, exaggeration, or rudeness should be ⁷⁾[keeping/kept] in check.

In addition, credibility ⁸⁾[comes/coming] from reliable sources, ⁹⁾ [what/which] include the results of recent studies or expert opinions. Look at the two statements below. Whose statement do you think is more ¹⁰⁾[credible/incredible]?

Taeho

Violent games cause aggressive behavior in children. Recently ¹¹⁾ [conducting/conducted] research has proved it.

Jimin

Violent games cause ¹²⁾[aggressive/submissive] behavior in children. People say so.

설득의 기술

때때로 당신은 토론, 토의, 또는 대중연설과 같은 상황에서 다른 이들을 설득할 필요가 있다. 하지만 어떻게 하면 효과적으로 그렇게 할 수 있을까? 효과적인 설득에는 세 가지 핵심 요소가 있는데, 이것들은 바로 신뢰성, 논리성, 그리고 감성이다. 그것들을 하나씩 살펴보자.

신뢰성

신뢰성이란 청중이 당신과 당신의 말을 믿는 것을 의미한다. 첫째로, 신뢰성은 적절한 전달 태도에서 나온다. 당신이 명확한 표현을 사용하고 청중에 대한 존경심을 보여 준다면 그들은 대개 당신을 더 믿을 것이다. 다시 말해서, 망설임, 과장이나 무례함은 억제되어야 한다.

게다가, 신뢰성은 믿을 만한 출처에서 나오는데, 그것은 최근의 연구 결과나 전문가의 의견을 포함한다. 아래의 두 진술을 보자. 누구의 진술이 더 신뢰성이 있다고 생각하는가?

태호:

폭력적인 게임은 아이들에게 공격적인 행동을 일으킵니다. 최근에 실시된 연구가 그것을 입증했습니다.

지민:

폭력적인 게임은 아이들에게 공격적인 행동을 일으킵니다. 사람들이 그렇게 이야기 합니다.

Taeho cites the results of recent research ¹³⁾[as/for] supporting evidence for his idea. But Jimin just relies on random ¹⁴⁾ [people/people's] opinions. Therefore, Taeho's statement is more credible than ¹⁵⁾[Jimin/Jimin's].

Logic

Logic is a reasonable way of thinking about something. It is ¹⁶⁾ [another/other] key element of effective persuasion, but we often use it incorrectly. Let's find the logical fallacies that the three speakers are using in the ¹⁷⁾[following/followed] debate.

Social Media: Good or Bad?

Speaker A

I think social media is bad as a ¹⁸⁾[mean/means] of making friends. For a long time, people have been meeting in person to make friends. However, social media is not a way of doing ¹⁹⁾[as/so]. Therefore, it is not a correct way to make friends.

Speaker B

Well, I think social media is very useful. It lets me ²⁰⁾[reach/reaching] my friends anytime, anywhere. So I became closer to ²¹⁾[it/them]. Because it worked for me, I am sure that social media is good for others, too.

Speaker C

I don't agree. Social media ²²⁾[doing/does] us harm. News reports say the use of social media is ²³⁾[increasing/increased]. And the crime rate is also increasing. Therefore, social media causes crime.

태호는 자기 생각을 뒷받침하는 근거로써 최근의 연구 결과를 인용한다. 하지만 지민이는 그저 불특정 다수의 의견에 의존하고 있다. 따라서 태호의 진술이 지민이의 진술보다 신뢰성이 있다.

논리성

논리성이란 어떤 것에 대해 생각하는 합리적인 방법이다. 그것은 효과적인 설득의 또 다른 핵심 요소지만, 우리는 종종 그것을 잘못 사용한다. 다음의 토론에서 세 명의 연사가 사용하고 있는 논리적 오류를 찾아보자.

소셜 미디어: 좋은가 나쁜가?

연사A:

저는 소셜 미디어가 친구를 사귀는 방식으로 나쁘다고 생각합니다. 오랜 세월 동안, 사람들은 친구를 사귀기 위해 직접 만나왔습니다. 하지만, 소셜 미디어는 그렇게 하는 방식이 아닙니다. 따라서, 그것은 친구를 사귀는 올바른 방법이 아닙니다.

연사B:

음, 저는 소셜 미디어가 매우 유용하다고 생각합니다. 그것은 제가 친구들에게 언제 어디서나 연락할 수 있게 해줍니다. 그래서 저는 그들과 더 가까워졌습니다. 제게 효과가 있었기 때문에, 저는 소셜 미디어가 다른 사람들에게도 좋다고 확신합니다.

연사C:

저는 동의하지 않습니다. 소셜 미디어는 우리에게 해를 끼칩니다. 뉴스에 따르면 소셜 미디어의 사용이 증가하고 있습니다. 그리고 범죄율도 증가하고 있습니다. 그러므로, 소셜 미디어는 범죄를 일으킵니다.

Did you find ²⁴[any/some] logical fallacies in the debate? Speaker A ²⁵[appeals/appears] to tradition to back up her opinion. However, tradition cannot be the ²⁶[basic/basis] for our judgment. Doing something for a long time ²⁷[do/does] not guarantee it is ²⁸[correct/incorrect]. In other words, making friends face to face, which is the traditional way, cannot be the reason to ²⁹[inject/reject] social media. In the case of Speaker B, she is making a ³⁰[nasty/hasty] generalization. She just uses her personal situation to make a broad judgment. ³¹[That/Those] who use social media do not always become closer to one another. Speaker C is using false reasoning. The increase in social media use and crime just happened to ³²[occur/occurring] at the same time; there is no logical relationship between them.

Emotion

Emotions are strong feelings ³³[so/such] as love, sympathy, anger, or grief. Good speakers often use ³⁴[affective/effective] language to win over an audience. Let's compare two different speeches.

Speech with Emotion

A man is losing ³⁵[conscience/consciousness]. He is bleeding a lot. He needs ³⁶[less/more] blood to survive. But there is no one ³⁷[for/to] save him. What if you could do so? Well, you can! ³⁸[Donate/Innate] your blood and save a life!

당신은 이 토론에서 논리적 오류를 찾을 수 있었는가? 연사A는 그녀의 의견을 뒷받침하기 위해 전통에 호소한다. 하지만, 전통은 우리의 판단에 대한 근거가 될 수 없다. 무엇인가를 오랫동안 하는 것이 그것이 옳다는 것을 보장하지는 않는다. 다시 말해서, 전통적인 방식인 서로 얼굴을 맞대고 친구를 사귀는 것이 소셜 미디어를 거부하는 이유가 될 수 없다. 연사B의 경우, 그녀는 성급한 일반화를 하고 있다. 그녀는 전반적인 판단을 하기 위해 그저 자신의 개인적인 상황을 이용하고 있다. 소셜 미디어를 사용하는 사람들이 항상 서로에게 더 가까워지는 것은 아니다. 연사C는 잘못된 추론을 하고 있다. 소셜 미디어의 사용과 범죄의 증가는 그저 우연히 동시에 발생한 것이므로, 그들 사이에는 논리적 상관성이 없다.

감성

감성은 사랑, 동정심, 분노나 슬픔과 같은 강한 감정이다. 훌륭한 연사들은 청중을 설득하기 위해 종종 효과적인 언어를 사용한다. 두 개의 다른 연설을 비교해 보자.

감성이 있는 연설:

한 남자가 의식을 잃어가고 있습니다. 그는 피를 많이 흘리고 있습니다. 그는 살아남기 위해 더 많은 피가 필요합니다. 하지만 그를 구할 사람이 아무도 없습니다. 만일 당신이 그렇게 할 수 있다면, 어떻게 하시겠습니까? 자, 당신은 할 수 있습니다! 헌혈하고 생명을 살리세요!

Speech Without Emotion


Recent medical research ³⁹⁾[shows/showing] that donating blood can reduce the risk of a heart attack. Donate your blood and stay ⁴⁰⁾ [healthy/healthily].

Are you having difficulty ⁴¹⁾[persuade/persuading] others? Do you want to be a better speaker? Then, please remember the three key ⁴²⁾ [ailment/elements]: credibility, logic, and emotion. ⁴³⁾[Use/Using] them will make a huge difference.

감성이 없는 연설:

최근 의학 연구에 따르면, 헌혈이 심장 마비의 위험을 줄일 수 있다고 합니다. 헌혈하고 건강을 유지하세요.

당신은 다른 사람을 설득하는 데 어려움을 겪고 있는가? 더 나은 연사가 되기를 원하는가? 그러면 세 가지 핵심 요소인 신뢰성, 논리성, 감성을 기억하라. 그것들을 이용하면 큰 차이를 만들게 될 것이다.



◇「콘텐츠산업 진흥법 시행령」제33조에 의한 표시

1) 제작연월일 : 2020-02-14

2) 제작자 : 교육지대㈜

3) 이 콘텐츠는 「콘텐츠산업 진흥법」에 따라 최초 제작일부터 5년간 보호됩니다.

◇「콘텐츠산업 진흥법」외에도「저작권법」에 의하여 보호되는 콘텐츠의 경우, 그 콘텐츠의 전부 또는 일부를 무단으로 복제하거나 전송하는 것은 콘텐츠산업 진흥법 외에도 저작권법에 의한 법적 책임을 질 수 있습니다.

정답

- 1) such
- 2) effectively
- 3) them
- 4) believes
- 5) proper
- 6) more
- 7) kept
- 8) comes
- 9) which
- 10) credible
- 11) conducted
- 12) aggressive
- 13) as
- 14) people's
- 15) Jimin's
- 16) another
- 17) following
- 18) means
- 19) so
- 20) reach
- 21) them
- 22) does
- 23) increasing
- 24) any
- 25) appeals

- 26) basis
- 27) does
- 28) correct
- 29) reject
- 30) hasty
- 31) Those
- 32) occur
- 33) such
- 34) effective
- 35) consciousness
- 36) more
- 37) to
- 38) Donate
- 39) shows
- 40) healthy
- 41) persuading
- 42) elements
- 43) Using