

EBS 교재 분석 방법:

<어법, 빈칸넣기, 끼워넣기, 순서, 연결어 넣기, 어휘선택, 무관한 문장으로 변형 대비>

1. 문장들 간 논리적 관계 파악:

- (1) 부연(예, 인용, 비유, 실험, 구체적으로 쉽게 풀어쓴 것), 강조(재진술)
- (2) 인과 / 과인
- (3) 역접(A주장에 대해 B의 이의제기), 대조(양면성)
- (4) 추가

2. 재진술(강조) 표현은 같은 의미끼리 묶는다

3. 전체 논리 구도 잡아본다

<예> EBS 수특: 11-10

한 주장이 계속 반복됨 → 그 주장이 옳은 것이 되는 것 아님

<But> it(한 주장 계속 반복) → 그 주장이 옳지 않은 데도 옳은 것으로 받아들이도록 유도

<이유> 한 진술에 대한 (A) **친숙함**을 그 진술의 정확성과 혼돈

<예> “특정 치약이 더 많은 전문가에 의해 추천 받았다”라고 반복 → 위 원리 이용

<Furthermore/추가>

어떤 사람이 한 견해를 10번 반복 → 10사람이 이 견해를 한 번씩 표현하는 것만큼이나 이 견해를 널리 받아들이도록 함

<요약> 한 진술을 반복해서 들음 → 이 때 듣는 것이 (B) **믿는 것이 됨**



빨간색은 1번 문장들 간 논리적 관계 파악과 3번 전체 논리구도 잡은 것임

파랑색과 녹색은 2번 재진술 표현이 나올 때 같은 의미끼리 묶은 것임

<EBS 수특: 3-1>★ 어법, 순서 예상

한 가지에 집중 → 다른 것 희생해야 함

<즉> 실험실의 실험장비에 너무 현혹됨 → 실험실의 사람에 관한 것 주목X

<즉> 주의력을 여러 가지에 분산 → 한 가지 활동에 집중하는 경우와 같은 수준으로 주의력이 기능 못함

<즉> Two tasks → 동시에 집중X

<부연> one → 집중, the other → 걸러짐(소음이 됨)

<설상가상으로> none(둘 다) → 집중X, all(둘 다) → 소음

Paying attention to one thing necessarily comes at the expense of another. Letting your eyes get too taken in by all of the scientific equipment in the laboratory [preventing/prevents] you from noticing anything of significance about the man in that same room. We cannot allocate our attention to multiple things at once and [expect/to expect] it to function at the same level as it would [be/were] we to focus on just one activity. Two tasks cannot possibly be in the attentional focus at the same time. One will inevitably end up being the focus, and [the other/the others] - or others - more like irrelevant noise, something to be filtered out. Or worse still, none will have the focus and all will be, although slightly [clearer/more clearly], noise, but degrees of noise all the same.

<EBS 수특: 3-3>

공식적 평가 → 직원의 업무수행에 대한 평가

<However> 피드백 → 일 년에 한 번 → 피드백의 목적 수행X

<그래서> 피드백 → 규칙적으로, 자주 제공 → 업무수행 향상

<부연> 개선해야 할 것 평가 → 연례평가 때까지 기다리면 안 됨

<Similarly> 훌륭한 업무수행 평가 → 규칙적으로, 자주 전달되어야 함

<for example> 분기별 토론, 프로젝트가 끝날 때/적절한 시기마다 토론

<EBS 수특: 3-5>★ <어떤 물건의 이력/역사에 근거해서 그 물건을 범주화함>

<예1> 레몬과 비슷한 과일 → 레몬과 딱 맞는 형태/냄새/색깔/질감 → 레몬이라고 생각

<But> 이 레몬에 빨간 색 칠 /암모니아 냄새/납작하게 누름 → 여전히 레몬임

<But> 이 레몬 → 다른 레몬과 유사X

<그러나> 이 레몬은 레몬임 → <이유> 이 레몬이 어떻게 시작되었고, 어떻게 지금의 레몬이 되었는지 알기 때문

<예2> 칼라복사기로 복사한 가짜 20달러 지폐 → 20달러 지폐와 딱 맞는 모양/느낌/냄새

→ 여전히 가짜 20달러 지폐임 (이 가짜 20달러 지폐가 어떻게 나왔는지 알기 때문)

<EBS 수특: 3-6>★★

색깔 → 유기체에게 다른 신호 전달 → 색깔 선호 초래

<부연> 색깔 → 접근신호 보냄(예: 꽃의 색깔 → 벌 유인)

회피신호 보냄(예: 독 두꺼비 색깔 → 포식자 경고)

<즉> 접근신호 보내는 색깔 좋아함, 회피신호 보내는 색깔 싫어함 → 한 유기체가 그 물체에 접근할지 말지 결정

→ 유기체의 적응 ↑ → 유기체에게 유익함

<요약> 색깔 정보 → 유기체의 건강/행복과 관련됨 → 유기체가 선호하는 색깔에 따라 행동 → 유기체에게 유익

<EBS 수특: 3-7>★

대중의(개개인)의 정치적 견해 → 유리병 안에 있는 구슬의 수 추측과 유사 → 대부분의 추측이 맞지 않음

(즉, 대중의 정치적 견해는 대부분 정확X)

<but> 매우 많은 사람의 평균적인 추측 → 매우 정확

즉, "대중이 훌륭한 종합적 결론 내놓음" → 매우 잘 맞음

<그러나> 우리는 정치를 직접 못 봄 → 대중매체 통해 정치를 봄 → <그러나> 대중매체가 정치에 대한 왜곡된 시야 제공

<Thus> 대중매체의 편견 인식 → 우리의 정치적 판단의 혼란 ↓

<EBS 수특: 3-8>★

지구 온난화 해결 위해 → CO2규제만 집착

<But> 인간/환경의 행복을 최대한 발전시키는 방향으로 나가야 함

→ 다른 요인 고려해야 함

<부연> CO2↓ → 열↓ → 일부 사람 구함(2명 살림)

<반면에> CO2↓ → 추위↑ → 더 많은 사람 죽음(4명 죽음)

<그래서> CO2↓ → 지구온난화의 부정적 효과(더워져 2명 죽음)/
긍정적 효과(추위 줄어들어 4명 살게 됨) 둘 다 제거하게 됨

<그래서> 지구 온난화의 피해 줄이면서, 지구 온난화의 긍정적 효과는 살려야 함

<EBS 수특: 3-10>★ 어법

테니스에서 첫 서브는 시험용이고, 두 번째 서브를 성공시키면 된다고 생각

→ 자주 두 서브에서 실수하게 됨(실점하게 됨) → 더 이상 경기할 수 없게 됨

<즉> 중요한 게임에서 더블폴트(서브 2번 모두 실패) → 자멸 초래

<적용> 인생에서 실수피해야 함, 기회는 맨 처음에 잡아야 함

<However> 일단 실수했다면 반복해서는 안 됨

<이유> 모든 기회 놓치면 인생에서 패배자 됨

<Therefore> 인생에 주어진 모든 기회들에 주의를 기울여야 함

<즉> 더 기회가 올 것이라고 희망X, 어떤 기회든 놓치지 않겠다는 각오 필요

Some tennis players believe that the first chance of serving is for trial and invariably [uses/use] the second chance. The result is that they make a mistake with both serves quite often. Once you have faltered in serving, there is no question of playing further. At times they commit a double fault at such a crucial stage of the game [that/which] it becomes suicidal. The lesson to be learnt is that, first of all, one should avoid committing mistakes in life and the opportunity should be grabbed in the first instance itself. If a mistake has been [committing/committed], however, it should not be repeated because life does not give you many chances. If you miss all your chances, you lose the game of life. Therefore one has to be watchful in order to make use of the opportunities offered by life. In no case should any opportunity [be/is] lost in the hope [that/which] more opportunities will come.

<EBS 수특: 3-12>★

건물과 더불어 삶

(but) 그 건물 만들 때 관여X → 수동적 거주민 됨

<But> 우리는 건물의 최고의 관중

<부연> 건축 비평가 → 새 건축 디자인 칭찬/비판 → 여기에 관심 있는 사람 적음

건물을 돈과 관련시킴 <but> 건물의 물리적인(눈에 보이는) 특징에 대해 이야기X

→ 건물과 돈 관련X, 건축물의 높이/크기/양식/지속가능성/개방성에 대해 이야기해야 함

건축디자인 → 걸치레 장식X, 건물을 생활하고 싶은 공간으로 만드는 것

<그래서> 도시를 새로 만들기 위해 시민 비평 필요

<EBS 수특: 4-1>

플러그인(전기충전) 하이브리드 → 잠재성 소유

(1) 처음 도입 시 가격↑ → <그러나> 몇 년 안에 일반 차와 가격경쟁력 생김

(2) 갤런 당 100마일 주행(연료효율↑) → 석유 의존/공기오염/악화되는 대기에서 우리 구해 줌

<예> 과거 자동차와 비교해 80~90% 휘발유 사용X → 화석연료에서 벗어나게 됨

<EBS 수특: 4-4>★

성격 상 인내하지 못하면 → 인내 길러야 함 → <이유> 인내가 있어야 가르치는 일 유지 가능

<부연> 학생들이 선생님의 인내를 여러 면에서 시험

→ 교직 첫 해에 학생에게 소리 지르고, 눈에 보이게 분노/좌절 보여주고 싶은 때가 있음

<그러나> 억제해야 함

<also> 좌절을 다루는 방법 개발해야 함

<부연> 1. 한 번에 한 명씩 학생 다뤄야 함

2. 압도당할 때, 상황을 다룰 방법 찾기 위해 잠깐 시간 내야 함

→ 가장 좋은 방법 선택 → 바로 실천

<요약> 인내 → 교사의 자질로 중요

<EBS 수특: 4-5>

대부분의 사람들 → 교육기회X → 재능의 낭비↑ → 경제↓ → 사회전체 와해

<그래서> 사회는 인적 자원을 최대한 활용해야 함

<방법> 인터넷 → 누구에게나 교육 제공 → 경쟁여건 바꿈

모든 지역의 십대들 → 세계의 지식들 경험 가능

<EBS 수특: 4-6>

Since for the Egyptians the Nile was central for existence, it is natural to expect a variety of recreations in and on the water. The management of the great river's gifts [was/were] the basis of Egypt's security and its pleasures. Swimming was therefore not only a pleasure for the playful, but also a necessity in case of an accident on the water. We have wall paintings of young girls swimming below the surface [catch/to catch] water birds by surprise. Several museums have small sculptures of silver or of wood in the form of girl swimmers who [are held/hold] in their outstretched arms a container for ointments. Some documents suggest that swimming was required for royal princes. [That/What] swimming was regularly taught [to be/is] also suggested by many depictions of the crawl stroke - a form of swimming that is not natural to man and which was invented again for competition less than a century ago.

<EBS 수특: 4-7>★

저작권 → 작가의 창작물 보호

<부연> 작품 복제 막을 법 없다면 → 타인이 작가의 노동의 열매 이용

<다행히> 저작권법 존재 → 타인이 작품 도용 저지

<But> 지나치게 제한적인 저작권법 → 작가들의 창의성 꺾음

<이유> 작가들: 다른 작품의 일부 인용 → 연구/문학 발달

저작권법 → 융통성↑ → 작가들 제약↓(법적 위험 노출↓)

<EBS 수특: 6-1> <경주를 앞둔 긴장감>

경주가 있는 날 기다리는 고통 → 참기 힘들

이 고통 → 너무 (A) 강렬 → 스스로에게 이 고통을 다시 겪고 싶지 않다고 말함

<Yet/그러나> 승리하고 기분이 좋아져서 → 경주 기다렸던 고통이 (B) 잊혀짐

<예> Strand: 경주의 긴장은 참을 수 있는 수준 (C) 이상이라고 생각 → 은퇴 후 피아니스트 됨
→ 피아니스트가 스트레스가 훨씬 덜한 것 알게 됨

<EBS 수특: 6-2>

위험 요인들을 다른 회사와 소비자에게 전가

<예1> 한 공원 → 불꽃놀이 쇼 개최 희망 → 그 쇼를 책임질 회사와 (A) 계약

<즉> 그 공원 → 법적 책임을 불꽃놀이 회사에게 전가

<예2> 기획사가 티켓소유자에게 생긴 모든 피해에 대한 책임 지지 않을 것이라는 표현을 티켓 뒷면에 (B) 포함 (인)
→ 팬에게 위험 전가 (과)

<그래서> 이 티켓을 받아들이면, 참석자는 위험에 대한 법적 책임을 받아들이기로 (C) 동의하게 됨

<However> 이렇게 위험을 전가해도, 시설/행사 운영진(즉 공원)은 안전한 환경 제공에 책임 회피하지 못함

<EBS 수특: 6-3>★

사람들: 사회적임(인) → 같은 사람과 교제하는 것에 감사(과)

타인과 관계 거리/시간/조건 → 문화마다 다양

<예> 부쉬맨: (A) 불비는 조건에서 생활

<부연> 타인과 거리 188 (350이 바람직) → 최대한의 접촉 (B) 보장

<부연> 오두막 간에 너무 가까움 → 손으로 물건 주고받는 것 가능

(C) 선택에 의해 가깝게 생활 <and/그래서> 스트레스X

<EBS 수특: 6-4>★★ <미식축구에서 선수의 포지션과 분노 수준>

분노 ↑ → 인지 처리 속도 ↓, 운동협동 능력/고통 민감도 ↓, 근육의 힘 ↑

<So> A 과업 수행할 때, 분노가 (A) 도움이 됨

<예> 태클하기 위해 블로커를 지나 달리는 미식축구 수비수 → 분노가 도움이 됨
(결정을 많이 안 하는 위치)

<그러나> B과업 수행할 때, 분노가 (B) 방해가 됨

<예> 리시버에게 공 던지기 전 수비진을 파악해야 하는 쿼터백 → 분노가 도움이 안 됨
(결정을 많이 하는 위치)

<In fact> 어떤 연구 → 이 내용 지지

많은 결정을 해야 하는 위치에 있는 선수가 그렇지 않은 위치에 있는 선수보다 (C) 더 낮은 분노 보여줌

<EBS 수특: 6-5>★

사람들이 대중 연설을 싫어하는 이유:

(1) 노출

<이유> 많은 사람이 우리를 응시하는 것 → 겁나게 함

<also> (2) 공개토론에서 체면 잃거나 바보가 될 위험 있음

<인용> “두뇌 → 태어나자마자 작동, 그러나 대중연설하려고 할 때 두뇌가 멈춤” (대중연설의 어려움 강조)

<But/해결책> 모든 사람이 대중연설 할 때 ⑤ 만족 → 불안 경험한다고 강조해야 함 → 여기에 배우/정치인도 포함됨

<예> 처칠 → 대중연설에 대한 두려움 극복해야 했음

<EBS 수특: 6-6>★ <갈등이 있을 때 음조 낮추는 것의 효과>

심한 갈등 상황에서 타인이 이성을 유지하도록 조치 취해야 함

→ 분노로 행한 행위의 영향 최소화 가능

<부연> 중요한 조치: 상대방의 음조 보다 낮은 음조로 대화 다시 시작

<이유> 한 사람은 속삭이듯 말하고 상대방은 소리 지르고 있을 때

→ 소리 지르는 사람이 더 ③ 편안한 → 불편한 경험 함

상대방이 소리의 세기/크기에 똑 같이 대응X → 사람은 계속 소리 지르지 않게 됨

<So> 음량 낮추어야 함/목소리를 고른 상태로 유지해야 함 → 다른 사람도 여기에 맞추기 시작

<EBS 수특: 6-7>★

서비스 경제에서 경쟁 치열 + 높은 자본 수익 원하는 투자자의 압력

→ 생산성 증가와 비용 절감 압력 초래

<그래서> 경영자들이 사업을 줄이고, 인간 대체할 기술 이용 → 노동비용 줄임

<예> 국내 항공사 → 인터넷 통해 탑승절차 밟도록 촉구 → 공항에서 창구 직원 통해 탑승절차 밟는 승객의 수 줄임
이 서비스를 ④ 거절한→사용한 승객에게 인센티브 제공
직접 서비스 신청한 고객에게 수수료 추가, 인터넷 이용하면 무료로 서비스 제공

<EBS 수특: 6-8>★

신대륙에서 모든 커피 품종: 소수의 열매와 두 품종에서 나옴

→ 이런 좁은 유전적 기반(인) → 자체적으로 이종교배되고, 극소수의 다른 품종 내에서 이종교배됨(과)

<또한> 커피의 원산지인 에티오피아(아프리카)에 있는 수천 종의 품종에서 나온 추가종은 없음(아프리카 커피와 교류X)

<또한> 신세계 커피 → 200년 간 거의 동일

<그래서> 신대륙 커피의 품질에 영향을 주는 요인 → 문화적/기후적임(두 요인뿐임)

<In turn/그래서> 맛의 매우 ⑤ 구별된→감지하기 힘든(subtle) 차이 초래, 미세하게 조정된 커피의 등장 초래

<예> Jamaican Blue와 Kona coffee 간 차이 구별X

<EBS 수특: 7-2> <인공조명이 필요한 이유들>

건물이 자연광을 최대한 이용하기 위해 설계됨

<그러나> 인공조명도 필요함

<이유> 1. 하루 중 어두운 시간대 위해

2. 자연광이 도달되지 않는 지역 위해,

자연광이 바람직하지 않는 지역 위해

→ <예> 예술작품 전시실: 자연광의 자외선 → 작품의 변질 초래

→ <그래서> 산광기 이용해 자연광 산란시킴/인공조명 이용

<예> 콘서트/극장: 조명은 공연에만 초점 줘야 함

<EBS 수특: 7-3>

노인 → 일반적이 됨

<즉> 곧 베이비붐 세대(45년~65년)의 절반 이상 → 85세 됨

<but> 이들 대부분 → 만성적인 질병 가능성

<그래서> 공중 보건 정책과 기술 ↑ → 긴 수명 → 더 오랫동안 독립/건강 유지해야 함

100세 이상인 사람: 잘 늙는 것에 대한 최고의 기준 → 사회의 역할 모델

<즉> 우리가 사는 방식 형성에 도움, 생산성 유지/삶 즐김/건강비용 관리에 도움

<EBS 수특: 7-4> <과학과 기술의 차이>

사람들: "과학과 기술 간 차이 → 기초지식과 응용지식 간 차이와 유사"라고 생각

<However> 역사는 모든 지식이 응용된다고 말함

<Thus> 지식 실행 공동체(누가 어떤 구분을 어디서, 왜 하는지)에 초점

<For example>

물리학의 새 지식 → 이론가만 관심 갖는 문제에 적용됨 → "기초"라고 부름

<반면에> 더 넓은 지식 실행 공동체(의사, 제조업자, 공학자...) → 더 "응용된" 연구와 관련됨

<그래서> "지식과 실행의 융합" 사례: 바이오 기술 산업 → 유전학/단백질 화학의 기초과정 연구해서 치료제 개발

→ 바이오 기술: 과학인지 기술인지 아니면 둘 다인지 파악해야 함

→ 테크노 사이언스가 이 질문에 답하는 데 도움

<EBS 수특: 7-5> <개별 작업 공간 제공의 필요성>

선생님과 학생 → 누군가 옆에서 지켜보면 근무/공부 환경 즐기지 못 함

<Likewise>

집단 작업 → 긍정적 결과 초래 <그러나> 어떤 일은 한 사람이 다룰 때 더 좋은 결과 초래

<적용> 미술품 만드는 과정에 적용됨

<부연> 초등/중등학교 미술 교실: 소그룹으로 작업할 공간 제공과 개별 작업 공간 둘 다 제공해야 함

<EBS 수특: 7-6> ★ <투자 가치가 있는 아이디어>

아이디어들은 주변에 풍부함 <그래서> 매우 창의적인 사람은 짧은 시간에 두어 개의 좋은 아이디어 생각

아이디어에 자금을 댈 사람을 끌어들이기 위해

→ 그 아이디어를 발전시킬 조치가 있고, 그 아이디어가 모방이 아니라는 것 보여줘야 함

<즉> 너의 아이디어가 엄청난 이익을 남길 잠재성 있다는 것 보여 줘야 함

<In short> 아이디어를 발견단계 이상으로 발전 시켜야 함

천연물질이 어떤 공정을 거쳐 플라스틱으로 가공되듯이, 아이디어도 예상할 수 있는 목적 향해 발전해야 함

즉, 아이디어에서 나온 장치가 소비자와 투자자에게 매력적인 것이 되어야 함

<EBS 수특: 7-8>

(1) 음식 → 만성적인 질병의 주요 요인

20세기 후반부부터 산업이 발달된 지역과 개발도상국에서 음식의 주요 변화 생김

<즉> 채식위주의 음식 → 동물성 음식, 고지방/고에너지 음식으로 변화

<But> 음식 → 질병 예방에 중요하지만 한 위험 요인에 불과함(또 다른 요인 뒤에 나옴)

(2) 앉아서 생활하는 방식으로 전환 → 신체적 활동 ↓ → 건강에 영향

<EBS 수특: 11-1>

한 치과 의사 → 통증 없는 치료로 유명

<이유> 치과용 의자에 버튼 있음 → 약간의 불편만 있어도 그 버튼 누르면 됨

환자가 진통제 거의 요구X, 환자가 이 버튼을 거의 사용X

<이유> 버튼 존재 → 사람들이 **통제력** 갖고 있다고 생각

환자는 무력X(인) → 불안(통증유발요인)이 사라짐 (→ 통증 ↓)

<EBS 수특: 11-2>★★

지능과 믿음 사이에 음의 상관관계(반비례) 존재:

<즉> 지능 ↑ → 미신/마술에 대한 믿음 ↓

<In fact> IQ가 높을수록 이것은 사실이 아님

평균이상의 IQ 소유자가 자신이 모르는 주장 만날 때, 지능은 믿음에 영향X, <그러나> 한 가지 예외 존재:

<즉> 한 믿음에 빠지면, 지능 높을수록 이 믿음 합리화

<Thus> 지능 높은 사람 → 이상한 것 믿음

<이유> 똑똑하지 않게 도달한 믿음을 **방어하는 것에 능숙함**

<EBS 수특: 11-3>★★

과학실험 → 자신의 가설이 틀리다는 것 보여줘야 함, 결과에 대한 주관적 영향 없이 객관적으로 수행되어야 함

<Unfortunately> 진정으로 객관적인 과학자 거의 없음

<부연> 실험을 하기도 전에 그들이 원하는 결과를 결정해 놓음

<즉> 편견이 실험/실험절차/결과해석에 개입

<즉> 자신의 기대와 맞지 않는 실험을 무시하고, 자신이 희망했던 결과를 제시하는 실험은 옳다고 정당화함

이런 상황을 피할 방법 → 1. 실험을 **눈을 가린 채(앞을 예측하지 않고)** 함

2. 타인에게 너의 자료를 점검하도록 요청하거나 실험을 반복해보도록 요청

Scientific experiments should be designed to show that your hypothesis is wrong, and [is / should be] conducted completely objectively with no possible subjective influence on the outcome. Unfortunately few, if [any / ever], scientists are truly objective. They [have often decided / have been often decided] long before the experiment is begun [what / that] they would like the result to be. This means that very often bias is (unintentionally) introduced into the experiment, the experimental procedure or the interpretation of results. It is all too easy to [be justified / justify] to yourself why an experiment which does not fit with your expectations should be ignored, and why one which provides the results you 'hoped for' [being / is] the right one. This can be partly avoided by conducting experiments 'blinded' and by asking others to check your data or repeat experiments.

<EBS 수특: 11-4>★

<인터넷의 유혹을 참는 것이 과업수행에 미치는 영향>

인터넷이 컴퓨터에서 숨어 기다린다는 사실 → 업무수행에 피해

유혹을 참는 행위 → 집중력 없앰, 정신적으로 지치게 함

<부연> 심리학 연구: 참여자 전원 → 컴퓨터 업무 수행

이후에, 이 참여자 중 일부(A) → 웃긴 비디오 시청

이 참여자 중 또 다른 일부(B) → 비디오 재생버튼을 마주보고 있었지만 그 버튼 누르는 것을 참아야 했음

이후에, 참여자 전원 → 추가 업무 받게 됨 → (B)가 (A)보다 업무수행을 더 못 했음

<EBS 수특: 11-5>★

신체적 역량 기를 때 행복한 사람의 장점 → 뜻밖의 어려운 사건 잘 처리

얼음물 안에 손을 담가둘 수 있는 평균 기간: 60~90초

실험: 어려움에 대처하는 것에 대한 긍정적 감정의 영향 보여줌

고정 출연진에게 긍정적 감정에 관한 테스트함 → Gibson이 가장 득점 높았음(가장 긍정적인 사람)

→ 그 후, 각 출연자들이 손을 얼음물에 넣음

→ Gibson 제외한 나머지 사람들은 90초도 안되어 손을 뺐 <그러나> Gibson은 계속 손을 넣고 있었음

<EBS 수특: 11-6>★★

<이해를 위한 용인(상상)의 과정>

길버트: 인간의 뇌가 어떤 것을 처리하기 위해 → 아주 잠깐이라도 그것을 믿어야 함

<예> 분홍색 코끼리에 대해 생각해 보기 → 분홍색 코끼리 존재하지 않는 것 알지만, 잠깐 동안 분홍색코끼리 생각하게 됨

<즉> 그것이 존재하지 않는 것 깨닫기 위해 → 잠깐 동안 그것이 존재한다는 것 믿어야 함

<즉> 이해와 믿음은 동시에 발생

<인용> 스피노자: 이해하기 위한 받아들임의 필요성에 대해 처음으로 생각

<인용> 제임스: 상상이 가능하다는 사실을 통해 모든 명제를 믿음

<즉> 개념/이해가 생긴 뒤에야 어떤 것을 애써 믿지 않게 됨(무의식적X)

<EBS 수특: 11-7>

트위터 메시지의 영향력 연구

이 연구 → 트위터가 여론을 측정하는 중요한 도구임을 밝힘

정치적 문제에 대한 트위터에 표현된 정서들 → 정확한 척도가 됨

소비자 신뢰와 대통령 지지에 대한 트위터에 표현된 견해들 → 같은 주제에 대한 조사결과와 일치

트위터 사용자 → 일반 대중의 특수한 부류X, 주류에 속하고 대표성이 있는 견해 소유

<EBS 수특: 11-8>★

요약은 모든 분야에서 어려움 느낌

<부연> 유명 소설가들: 자신의 원고의 과도한 길이에 대해 후회

처칠: 5분전에 통지 받으면 하루 종일 연설 가능 <그러나> 연설할 시간이 5분이면 하루 종일 연설 준비해야 함

로빈슨: 나이 들면서 짧은 운문(시)에서 길이가 긴 작품 쓰는 것으로 전환 <이유> 짧은 시 쓰는 것 너무 힘들

<요약> 이 사람들은 "글쓰기의 본질이 페이지 위에 말을 늘어놓는 것X

불필요한 말을 인식하고 그 말을 지우는 것 배우는 것" 라고 말함

<EBS 수특: 11-9>

교훈: 어느 누구도 모든 것에 잘하지 못 함

<부연> 지능/외모/재산에서 누군가 나보다 나은 때 불행 느낌 → 평생 동안 불행 느낌

<이유> 지능/외모/재산에서 나보다 나은 누군가가 반드시 존재함

<그러나> 각 사람마다 지능이 다름

<그래서> 자신의 가장 좋은 재능 개발하고 잘 못하는 것 신경 쓰지 않아야 함

<그래서> 그들이 한 것 네가 못해서 열등감을 느끼게 하는 사람 때문에 정신이 흐트러지면 안 됨

<인용> 루즈벨트: 다른 사람 때문에 열등감 느껴서는 안 됨

<EBS 수특: 11-10>★

한 주장이 계속 반복됨 → 그 주장이 옳은 것이 되는 것 아님

<But> it(한 주장 계속 반복) → 그 주장이 옳지 않은 데도 옳은 것으로 받아들이도록 유도

<이유> 한 진술에 대한 (A) 친숙함을 그 진술의 정확성과 혼돈

<예> "특정 치약이 더 많은 전문가에 의해 추천 받았다"라고 반복 → 위 원리 이용

<Furthermore>

어떤 사람이 한 견해를 10번 반복 → 10사람이 이 견해를 한 번씩 표현하는 것만큼이나 이 견해를 널리 받아들이도록 함

<요약> 한 진술을 반복해서 들음 → 이 때 듣는 것이 (B) 믿는 것이 됨

The fact [that / which] we've heard a claim repeated over and over again doesn't make it correct. But it can lead us to accept this claim as correct even when it's not, because we can confuse a statement's familiarity with its accuracy. Advertisers who tell us repeatedly that "Seven of eight dentists surveyed [recommended / recommending] Brightshine Toothpaste above all other brands!" [employ / to employ] this principle without mercy. Furthermore, research [showing / shows] that hearing one person [express / expressed] an opinion ("Joe Smith is the best qualified person to be President!") 10 times can lead us to assume that this opinion is as widely held as hearing 10 people express this opinion once. Hearing is often believing, especially when we hear a statement over and over again.

<EBS 수특: 11-11>★

모든 개체 → 생물학적인 내적 본성 소유(그 종에게 공통적인 요소들+그 개체에게만 고유한 요소들)

<인용> 다윈: 인간 → (A) 동정의 본능 소유 → 중요한 생존 본능

<However>

서구사상들: 인간 → "자기중심적, 이기적, 파괴적"이라고 생각

프로이드: 인간은 인간에게 늑대(적대적 관계)(인간을 못된 동물로 봄)

<이유> 인간을 높은 수준에 있지 않은 것으로 보기 때문

<Furthermore>

It(인간은 이기적이라는 견해) → 인간은 불친절/무정하기도 하지만 협력적/배려하기도 한다는 많은 증거 (B) 무시

사람의 행동방식 → 훈련에 달려있고, 동물적 본성이 얼마나 조장되고 좌절되었는가에 달려 있음(즉 후천적)

<EBS 수특: 11-12>

동업자 구할 때, 그 동업자의 기질 평가해야 함

여기서의 기질: 그 사람 특유의 사고/행동/반응 방식 의미

좋은 동업 → 동업자들의 기질 간 양립 가능성에 달려 있음

효과적인 조합이 정해진 것 아님 <but> (A) 상호보완적인 기질은 효과가 있음

<부연> 감정관리X 동업자 → 감정관리 잘하는 동업자와 좋은 짝

성급하게 결론 내리는 동업자 → 판단에 신중한 동업자와 좋은 짝

<In contrast>

둘 다 성격이 급하고 충동적 → 언쟁이 많고 불안정한 관계

둘 다 우유부단(결정 쉽게 못 내림) → 시기적절한 결정 못 내림

둘 다 (B) 완벽 추구(→머뭇거리게 됨) → 목표에 못 미침

<EBS 수특: 12-1>

어른이 아이에게 감정 표현 방식에 대해 피드백 제공 → 이 피드백이 몸짓/소리/말을 통해 제공됨

<For instance>

아이의 미소에 대해 돌보는 이의 흥분된 목소리(사회적 보상으로 역할) → 아이가 더 자주 미소

<그러나> 아이의 미소가 계속 무시됨 → 아이의 미소 ↓

<Likewise>

한 학생이 웃긴 만화를 보고 웃음, 선생님도 따라 웃음

<그러나> 이 학생이 시 암송하려는 타 학생 보고 비웃음, 선생님은 눈살을 찌푸리고 고개 저음

<EBS 수특: 12-2>★

웃음 → 얼굴 근육이 공기로 시원해진 피를 두뇌로 더 가게 함 → 두뇌온도 ↓ → 기분 좋아짐

<Conversely>

얼굴 찌푸림 → 피 흐름 ↓ → 두뇌온도 ↑ → 불쾌한 기분

<실험> 참여자들: ah/e/u/ü 모음 20번 반복, <동시에> 이마 온도 변화 측정/참여자들이 느낀 감정을 보고함

→ ah/e(웃음과 관련된 모음) → 이마 온도 ↓ → 기분 ↑

<반면에> u/ü(얼굴 찌푸림과 관련된 모음) → 이마 온도 ↑ → 기분 ↓

<In short>

얼굴 표정 → 생리적 변화 초래 → 감정 초래

<EBS 수특: 12-3>

교황이 미켈란젤로에게 자신의 무덤 설계 요청 → 40 개의 조각품으로 구성된 디자인 설계

→ 완성되기 전 교황이 돈을 쓰지 않기로 함

<Instead>

교황이 그에게 시스틴 성당의 천장 그리도록 요청

그 성당의 천장 → 둥근 형태, 바닥에서 높은 곳에 있음

천장에 그림 그리는 것에 모욕 느낌 <이유> 명예로운 임무로 생각X, 높은 천장에 그리는 방법 모랐음

<However>

교황이 강요/고집 → 미켈란젤로 굴복함 → 비계 설치하고 누워서 그림

<EBS 수특: 12-4>★

같은 이야기에 대해 영화 방식보다 책의 방식 선호하는 이유 → 독자가 좋아하는 장면에서 세부사항 만드는 것 가능

작가: 등장인물과 이야기 속 모든 것 유도

<but> 독자: 자신의 개인적 기호에 따라 등장인물과 이야기 속 모든 것 구성

<In effect>

독자: 감독과 제작자 됨, 자신의 기호에 맞게 모든 것 조정

<However>

감독이 이야기를 영화로 바꿈 → 위의 모든 권리를 독자에게 빼앗음, 모든 것이 (독자가 아닌) 사람의 기호에 따라 구성됨

세부사항들이 특정 방식으로 굳혀질수록 → 관객의 영역을 더 많이 침범,

글 읽는 사람의 상상력이 감독과 작가가 제시한 것에 한정됨

<Thus>

예술/예술가/청중 → 모두 손해 봄

<EBS 수특: 13-1>

인간의 사회생활의 특징 → 서로의 행동에 대한 관심

- ① <부연> 타인의 행위에 관심 갖고 서로 함께 하면서 여러 시간 보냄
- ② <이것 때문에> 인간이 다른 생명체보다 낫다고 생각 → 틀린 생각
- ③ <그러나> 지난 30년 간 원숭이/유인원 연구 → 인간이 독특하지 않다고 보여줌
- ④ they(원숭이/유인원) → 지능/사회성 소유 <그러나> 언어 면에서 인간과 경쟁X
- ⑤ 원숭이/유인원 → 인간만큼 사회적 → 사회활동에 관심 많음

<EBS 수특: 13-2>

미국병원들 → 안전X

- ① <부연> 매년 매 20명의 입원환자 중 1명이 미국 병원에서 감염증 걸림
→ 매년 9만9천명 사망자 발생, 400억 달러가 넘는 비용 발생
- ② <다행히/그러나> 미국병원에서 의사는 환자에 대한 의료 정보에 빨리 접근 가능
- ③ <해결책> 이 감염증을 예방할 비용효율적인 방법 존재 → 의료 관계자들이 정기적 손 씻는 것
- ④ <But> 미국 병원에서 손 씻는 빈도가 낮음
- ⑤ <즉> 더 많은 사람이 더 자주 손 씻게 하려는 노력 → 효과X

<EBS 수특: 13-3>★★

실험에서 동정심과 도덕의 충돌 발생

- ① <부연> 참여자들에게 A의 관점(입장) 취하도록 함 → 참여자들이 A를 다른 사람들 보다 선호함
- ② <예> 참여자들이 한 고통스러워하는 소녀를 모든 사람보다 먼저 이동시킴
- ③ 이것은 동정적인 것이지만 도덕적인 것은 아님
<이유> 이런 결정(그 소녀 먼저 구출)
→ 가장 동정을 초래하는 사람이 아니라, 객관적이고 공정한 절차에 근거해야 함
(그러나, 이 결정은 객관적이고 공정한 절차에 근거하지 않았다는 것 의미)
- ④ 도덕 자체가 목적, 인간애가 없으면 도덕도 없음 <도덕과 인간애의 관계>
- ⑤ <그래서> 좋은 사람(도덕적인 사람)이 되기 위해 → 자신의 동정심을 무시해야 함

<EBS 수특: 13-4>

아메리카 원주민 아이들 → 넓은 친족관계 통해 사회화됨

- ① 조부모/삼촌/숙모가 부모와 함께 아이 양육/관리/사랑에 참여 → 사촌들이 형제자매만큼 가까움
- ② <also> 이 대가족의 구성원들 → 아이에게 부족의 가치관/믿음/전통/의례 가르침
- ③ 협동/공유의 가치관(집단 지향 문화 반영) 강조, 경쟁 저지됨
- ④ <As a result> 종족집단 떠나 결혼한 원주민의 3분의 1 → 백인 가치관 채택, 백인의 가치관과 전통적 가치관의 혼합
- ⑤ 아이/청소년 → 부족 의식에 참여 / 문화적 유산에 대한 이해

<EBS 수특: 13-5>

새 의사소통 기술 → 어떤 형태의 개인간 의사소통 강화

<반면> 다른 형태의 개인간 의사소통 저지

- ① <예> 인터넷 → 전자적으로 매개되는 세계에서 모든 사람이 이웃이 되게 함
- ② 인터넷에서 형성된 가상 사회 → 새로운 형태의 인간관계 나올 것 암시
- ③ 무선 통신 기술 → 편리/자유↑ → 네트워크 접근 방식 / 전자 장비 사용 방식 바뀜
- ④ <However>
(인터넷 때문에) "세계가 혼란이 지배하는 극단적으로 분할된 사회로 진행"
- ⑤ <also> 정보기술 → 사회적 존재감(얼굴을 대면하고 말할 때 생김) 낮춤

<EBS 수특: 13-6>★

수학적 개념의 시각화 → 수와 관련된 추론 쉽게 함

- ① <인용> 아인슈타인: 시각화 통해 사고과정 발생, 언어로 생각X
- ② 뇌 정밀 검사: 계산할 때 뇌 활동 → 좌뇌에 한정X, 두뇌의 시각/청각/운동 영역에도 나타남
- ③ <Furthermore>
그래프 읽기/기하학(복잡한 수 데이터) 이해 위해 → 오른 쪽 측두엽과 관련 → 시각적 기술 필요
- ④ 학습에 전념(즉, 두려움 인정하고 해결하는 것에 전념) → 수에 대한 두려움 극복
- ⑤ 수학 문제를 시각적으로 제시 → 문제가 더 명확해지고 접근이 쉬워짐, 그 지식을 회상하는 것이 더 쉬워짐

<EBS 수특: 13-7>

지방 → 아이의 식단에 필수

<그러나> 지방의 종류 → 큰 영향을 끼침

- ① 건강에서 지방의 역할 연구: 처음부터 가장 좋은 지방으로 시작 → 아이의 건강에 중요
- ② 아이들이 성장과 건강에 필요한 영양분 얻기 위해 다양한 음식 먹어야 함
- ③ 아이의 성장하는 신체 → 성인과 다른 지방 필요
<이유> 지방 → 새 조직 만들 때 필요
- ④ <동시에/또한> 과도한 지방(포화 지방, 트랜스 지방) 피하는 것 → 아이의 미래 건강 위해 중요
- ⑤ 영아들: 식단에 더 많은 지방 필요,
2~3세 이상의 아이들: 성인에게 권장되는 지방 먹어야 함

<EBS 수특: 13-8>★

인구↑ → 에너지 사용↑ → 지구 온난화 초래

<Yet/그러나> 문제는 사람의 수가 아님, 에너지가 사용되는 방법임

- ① 선진국의 소수의 사람 → 엄청난 에너지 소비 → 지구온난화 확대
- ② 세계 인구의 대부분 → (적은 에너지 소비, 그래서 지구온난화에) 거의 영향 안 줌
- ③ 개발도상국(중국/인도)의 빠른 성장 → 2050년까지 지구의 CO2 배출의 절반이상이 됨
- ④ <So> 세계 인구의 큰 하락 → (남은 소수의 사람들이 소비패턴을 바꾸지 않으면) 지구온난화가 꼭 완화되는 것은 아님
- ⑤ <또한> 세계 인구의 증가 → 지구온난화가 꼭 심화되는 것도 아님

<EBS 수특: 14-1>

한 장소에 정착 → 일 년 동안 음식을 먹기 위해 음식 저장법 개발

 첫 방법: 과즙 저장 <예> 포도즙

<부연> 과일이 상할 때 한 변화 발생 → <즉> 발효과정

<A> 이 발효과정이 적절한 때 멈추면, 그 과즙이 사용할 수 있는 상태로 저장 가능

<C> 이것이 포도주 산업의 시작임

이 발견에서 나온 새 방법들 → 더 새롭고 더 나은 제품 초래

<예> 치즈 가공

<EBS 수특: 14-2>

<아이들이 높은 성취에 도달하는 과정>

Bloom: 성취 위한 첫 단계: 아이들이 재미 삼아 음악/수영/과학 아이디어에 접하게 하는 것

 처음에, 많은 아이들: 평범한 기술 소유

<예> 한 올림픽 수영선수: 10살 때, 경기에서 여러 번 진 것 기억

<C> <However> 어느 시점에서, 그 아이들: 적극적으로 자신의 능력 개발 → 빠른 진보 → 전문 강사의 도움 받게 됨

<A> 여러 번 성공 후, 그 재능에 모든 것 투자 / 매일 여러 시간 연습 → 이렇게 여러 해 지속됨 → 뛰어난 성취단계 도달

<EBS 수특: 14-3>★

많은 것들 → 인간에게 동기 부여

<예> 음식욕구, 거처욕구, TV보며 아이스크림 먹는 욕구

<C> 1차 욕구(음식/거처욕구) 충족된 후, 소속욕구(인간의 동기 중 하나)가 중요

<그래서> 타인과 관계를 맺고/타인의 호감을 사고/집단에 속하기 위해 최선 다함

 이 욕구들 → 진화적 압박에서 생김

<부연> 사회집단에서 추방 → 사냥/채집/포식자로부터 보호 어려워짐 → 사망

<A> <In addition> 집단에서 추방 → 번식 ↓

<Thus> 혼자가 된 사냥꾼은 후손을 낳지 못 함

<EBS 수특: 14-4>★

지각적 주관: 관객에게 등장인물이 경험한 것을 더 가깝게 인식하게 함

영화 제작자: 관객이 등장인물과 더 강한 유대감 만들도록 이 기법 이용

 한 갱스터 영화에서 Joel/Cohen → 편집 통해 관객이 정신을 잃었다가 혼란스러운 상태에서 깨어나는 정신적 혼미 겪게 함

<A> <부연> 주인공 Tom이 의식을 잃었을 때 전체화면 어두워짐 → <그래서> 관객도 암흑 상태가 됨

→ Tom이 의식이 돌아왔을 때 나머지 장면이 보임

<C> <Therefore> this scene에서 관객 → 지각적 주관 경험

<이유> 관객은 Tom이 본 것만 봄, 즉 Tom이 의식을 잃어 못 본 것은 관객도 못 봄

<EBS 수특: 14-5>★

<과도한 두려움이 끼치는 영향>

우리가 우리의 현실을 만드는 방: <예> 시험 긴장감 → 명확한 원인 갖고 있는 스트레스
<즉> 약간의 긴장/불안 → 시험기간에 정상임

<C> It(약간의 긴장/불안) → 학생의 집중력과 속도 향상

<But> 이 스트레스가 너무 심해질 때 → 부정적인 생각/믿음 경험(예>나실패할 거야)

 these 생각 → 신체적 증상(두려움, 수면 ↓, 식욕 ↓,...) 초래

<A> <in turn/그래서> this → 수행에 심각한 영향

<부연> 두려움 → 사실이 됨 → 정말 실험에 실패 → 부정적인 생각 확인/강화

<In other words> 두려움 → 우리가 원하지 않는 것 초래

<EBS 수특: 14-6>

3달 동안 해변/조수 웅덩이 탐구 → 항상 새로운 것 존재

 낮고 지속적인 굽는 소리 들음 → <그러나> 주변에는 생명체가 없었음 → 갯바위에서 나오는 것처럼 들려 가까이 감

<A> 갯바위에 따개비들의 움직임 발견:

돌에 달라붙어 있어 움직일 수 없었음 <그러나> 수백 개의 따개비가 자신의 껍데기 안에서 맴돌고 있었음

<C> They(수 백 개의 따개비) → 껍데기 안쪽을 굽고 있었음 → 이유 모름

<그러나> 그들이 굽는 것에서 그 소리가 나온 것임

<EBS 수특: 14-7>★

과학 → 탐구/실험X, 증거에 기반을 둔 설명임

 과학자: 세상에서 패턴 만남 → 이 패턴 설명할 이론 만들

과학에서 설명의 의미: 수집된 자료를 요약하는 것 이상임, 즉 현상이 발생한 이유 말하는 것

<A> 설명 방법: 상상을 뛰어넘어야 함, 모델 만들고 검증, 증거 강조, 인정된 원리 이용

<C> <예> 물질의 다른 상태: 분자의 배열과 움직임으로 설명(인정된 원리 이용)

<또한> 가장 좋은 설명 → 가장 간단 / 가장 많은 증거 고려

<그래서> 과학에서 설명이 핵심적 역할 → 과학 수업의 일부가 되어야 함

<EBS 수특: 14-8>★★

데카르트: "나는 생각한다. 고로 나는 존재한다"

심리학에서 이것 말고 또 다른 기여했음

<C> 데카르트 시대에, 사람들: "인간의 행위 → 전적으로 자유의지와 이성에 의해 지배됨" 라고 생각

<그러나> 데카르트: 이것에 반박 → 인간 본성의 이원론적 모델 제시

 <부연>

<On the one hand> 신체 일부: 기계처럼 반응, 외부 자극에 자동적(비자발적) 행위(예> 먼지에 반응하여 기침)

<On the other hand> 마음: 자유 의지 소유, 자발적 행위(예> 저녁식사로 먹을 것 선택)

<A> <Thus/요약> 데카르트 심신이원론: 일부 인간 행위 → 외부 자극에 의한 자동적 반응

<반면에> 다른 행위들 → 마음에 의해 통제/선택됨

<EBS 수특: 15-1>★

유능한 리더 → 지도력에 관한 이야기를 잘 알고 있음

<이유> 우리가 스스로에게 말하는 이야기 → 실생활에서 실천하는 이야기임

<즉> 이야기 → 우리의 태도/행위/반응을 형성

<그래서> 우리가 우리 이야기 알 때, 우리는 우리 자신을 알 수 있음

<however> 이야기 통해, 타인이 우리를 알게 됨 <그래서> 이야기는 중요함

<부연> 이야기 → 타인이 우리의 마음과 삶에 들어오도록 하게 함 → 실제적/인간적 관계 만들

이야기(인간적인 주인공, 드라마, 절정 포함) → 듣는 사람들을 감정/직관적인 것에 끌어들이

(합리적인 주장을 통해서도 이것에 도달할 수 없음)

<EBS 수특: 15-2>★

유치원 교실 → 다양한 학습센터/자료(미술, 자연, 블록, 수학, 독서..) 소유

<그러나> 아이의 인지발달에 대한 평가 → 언어/수학에 집중됨

<이유> 지능에 대한 전통적 개념(인간 마음에 대한 단일한 관점 채택)에 근거했기 때문

→ 학교에서 아이를 바라보는 방식에 영향, 지능에 대한 서양의 사고방식에 영향

<그래서> 언어와 논리(수학)에 능력 없는 아이들 → 학교에서 실패할 위험이 있는 것으로 인식됨

<그래서> these 아이들 중 일부 → 다른 영역에서 이들의 장점 발견X → 교육 체계에서 소외됨

<EBS 수특: 15-3>★★

신념 → 신뢰의 감정에서 나옴

<반면에> 믿음 → 6 가지 감각에서 나옴, 즉 인식임

모든 인간 → 어떤 것에 대한 신념/신뢰 소유

<더욱이> 비신자도 → 마음/자연/우주 등에 대한 신념 소유

인간 → 신념을 종교적인 것과 연결시킴 <but> 신념과 믿음을 구별할 많은 방법 존재함
(=종교<신자/비신자>와 연결 안 시켜도)

<예> 인공 암벽 바닥에 있을 때, 인공 암벽 등반 기술 믿는다(인식)고 말함

<그러나> 이 암벽을 50피트 정도 올라갔을 때(이 기술이 통한다는 것 경험), 이 암벽 등반 기술에 대한 신념(신뢰/자신감)이 있다고 생각

<즉> 신념 → 결과 몰라도 행동할 만큼 자신감을 가지고 믿음 붙잡는 것임

<그래서> 지적능력을 사용하는 방법(믿음에서 신념으로 가는 방법)에 따라, 암벽 등반 가능/불가능 결정

<EBS 수특: 15-4>★

아이들이 타인 도울 때, 타인에 대한 배려함

<실험> 한 성인이 세 살 아이와 놀고 그 아이에게 어떤 물건을 주도록 요청

<예> 성인이 물 주전자 들고 있음 → 그 아이에게 컵을 주도록 요청

→ 요청한 물건이 적합할 때(깨지지 않는 컵), 그 아이가 컵을 줌

<But> 요청한 물건이 부적합할 때 있음(금이 간 컵)

아이가 요청한 물건을 무시하고, 다른 곳에서 온전한 컵을 가지고 옴

<So> 아이 → 성인의 요청을 그냥 따르는 것이 아님, 어른이 과업을 완수하도록 도움

<EBS 수특: 16-1>★

실험 참여자들 → 여러 건의 자동차 사고 시청 → 사고 직 전 그 자동차의 속도 추정

모든 참여자들 → 같은 비디오 시청

이 참여자들이 작성할 설문지 → 5 개의 용어 중 하나를 이용하여 자동차들이 상호작용하는 방식묘사
(각각 다른 용어를 쓴 5 가지 설문지)



참여자(1) : “자동차가 서로 hit(부딪치다)했을 때”, 자동차의 속도 추정 요청

참여자(2) : “자동차가 서로 smashed(들이박다)했을 때,” 자동차의 속도 추정 요청

참여자(3) : “자동차가 서로 collided(충돌하다)했을 때,” 자동차의 속도 추정 요청

참여자(4) : “자동차가 서로 bumped(부딪치다)했을 때,” 자동차의 속도 추정 요청

참여자(5) : “자동차가 서로 contacted(접촉하다)했을 때”, 자동차의 속도 추정 요청



모든 참여자들 : 같은 차가 같은 사고 낸 것 시청

<그러나> 그들의 속도 추정 매우 달랐음

<이유> 사고가 충격적으로 표현(sensationalized)되었을 때, 자동차가 더 빨리 달렸다고 추정

<즉> smashed car가 contacted/hit car 보다 더 빨리 달렸다고 추정

<EBS 수특: 16-2>★

젊은이들: 프랑스 수도 모름, 2차 세계대전의 발생 시기 모름(특정 기초 지식 모름) → 우리 실망함

<이런 실망의 원인> 특정 지식이 부족해서가 아님,

특정 지식의 부족은 깊은 무지의 상태(주변 것에 대한 관심 부족, 무관심, 낮은 자기 기대)를 나타낸 것

<Instead>

한 젊은이: 프랑스 수도 아는 것에 관심 보임, 그 수도에 관해 많은 질문함 → 우리 충격/공포X, 놀라움 느낌

<요약> 지식 자체는 그 지식이 보여주는 정신 상태보다 덜 중요

“젊은이들의 무지의 밑바닥에 깔려 있는 마음의 상태가 우리를 염려하게 함”

= 주변에 대한 무관심

Anyone would be totally dismayed on hearing that many young people do not know the capital of France or [thinking / think] that the Second World War was two hundred years ago. The shock is not the lack of this specific knowledge itself but rather the fact [that / which] it is taken to be expressive or indicative of a more general state of deep-seated ignorance, a set of qualities such as lack of interest in [which / what] is around one, indifference and low self-expectation. If one imagined instead a young person expressing interest in learning that Paris is the capital of France, and [going / went] on to ask lots of questions about the city and what a capital is, then in this case, one would not feel shock or horror, but rather surprise. The point is that the knowledge in itself is less important than the state of mind that it illustrates.

<EBS 수특: 16-3>★

암에 관한 연구: 15명의 말기 암 환자가 따뜻한 계절에 많은 시간을 밖에서 보내도록 했음

인공조명X, 각종 안경 착용X

<이유> 눈으로 들어오는 빛 에너지 → 종양성장에 관해 성장 조절요인이 될 수 있음(즉 종양성장에 영향 끼침)

여름이 끝났을 때, 15명 중 14명이 종양이 성장하지 않았음

<그러나>

1 명은 상태가 악화됨 <이유> 맞춤 안경 계속 착용 → 햇빛의 자외선이 눈에 도달하는 것 막음

<EBS 수특: 16-4>

한 이집트인이 한 캐나다인에게 합작회사 제안

→ 캐나다인은 서로 변호사 대동 제안 → 이집트인이 나타나지 않음 → 캐나다인이 잘못된 여러 가지 이유 생각해 봄
<그러나> 진정한 원인: 변호사 대동에 대해 캐나다인과 이집트인이 다른 의미를 두었기 때문



<부연> 캐나다인 → 변호사는 협상의 성공적인 마무리 위해 필요

이집트인 → 변호사 대동을 자신의 구두 약속에 대한 캐나다인의 불신으로 해석

캐나다인 → 사사로운에 치우치지 않는 형식상 절차로서 변호사 이용

<by contrast>

이집트인 → 거래 상대방과 개인적 관계 의존

<EBS 수특: 16-5>★★

인간 → 과거경험 보존 → 동물과 다름 → <그래서> 과거의 사건이 기억에 다시 출현

<부연> 지난날에 겪은 유사한 것에 대한 생각들 → 오늘 일어나고 있는 일과 관련됨

동물: 경험은 생기자마자 사라짐, 각각의 행위들은 서로 연관성X

<But>

인간: 각각의 사건(현재 사건)은 전에 지나간 것을 회상하게 함

<즉> 각각의 사건(현재 사건)은 다른 것들을 기억나게 함

<Hence/그래서> 인간: 물질적인 세계에서 사는 것X, 기호와 상식의 세계에서 삶

<예> 불(현재 사건) → 따뜻하게 태우는 것,

<또한> 가족의 지속적인 삶(즉 돌아갈 수 있는 거처, 영양, 잘 차린 음식에 대한 변치 않는 근원)에 대한 상징

<EBS 수특: 16-6>★★

인간: 고립주의(각각의 집단으로 분열) 성향

<예> 뉴기니에서, 800개 이상의 언어 존재 → <그래서> 단지 몇 마일 떨어진 지역에서 사용되는 언어들 간 서로 이해X

<즉> 지구상에 7,000개 언어 존재, 언어가 다른 사람들은 서로 단어/전통/의례/취향 차용X

<즉> 문화적 특징의 수직적 전파(과거에서 현재로 전파) → 눈에 띄지 않음

<그러나> 문화적 특징의 수평적 전파 → 의심과 분노의 대상이 됨

<즉> 문화들 → 전달자를 자주 제거

<요약> 인간: 생각/기술/습관의 흐름에서 자신을 단절 → 문화교류 제한

<EBS TEST: 1-3>★★

과학 → 가능성에 관한 것

<즉> 이론, 추측, 가설, 설명

<그래서> 증거와 자료를 모아 이론들 검증 → 자료와 이론이 모순 → 이론 바꿈 → 과학 발전

<부연> 항상 기존의 이론과 모순되는 새 증거 생김 → 과학에서 결론/진리는 바뀜

<예> 케인즈(경제학자):

사실들 바뀜 → 통화 정책에 대한 입장 바꿈

<EBS TEST: 1-4>★

자동차 번호판/주소 꼬리표 → 개인 취향에 맞출 수 있음

<But> 안 좋은 일들을 개인에게 맞추어서는 안 됨

<이유> 인생은 무작위, 어떤 사건이 특정 개인을 겨냥X

<Yet> 우리는 이것 이해 못하고 "나에게만 역경이 생긴다"고 생각

→ 이렇게 생각하면 안 됨 → <이유> (1) 역경은 나의 문제X, 인생의 문제임, (2) 곧 꽃에서 꿀(좋은 일) 발견

<부연> 골프장 → 항상 장애구역 존재

인생도 마찬가지임

<즉> 모든 사람이 고통과 기쁨 겪음 → 나도 이 사람들 중 일부일 뿐임

<즉> 나의 경험 → 보편적임(누구나 경험하는 것)

<그래서> 시련을 극복하고 생존 기술 개발해야 함

<EBS TEST: 1-5>★

사람들: 혼자 있을 때 외롭다고 생각

<However> 외로움 받아들일 때 → 자유롭게 일/관계에 전념 가능

<인용> McNamara: 고독과 고립을 동일시 → 오해

<부연> 고독 → 나의 존재의 본질 보게 됨, 타인과 깊은 관계

<즉> 침묵/고독 → 내 자신 더 잘 알게 됨, 집중 ↑, 의미 있는 관계

<인용> 달라이 라마: 삶의 변화 위해 고독 필요,

고독의 정의: 산만함이 없는 정신 상태, 조용한 장소에서 혼자 있는 것만 의미X

<EBS TEST: 1-8>★

동물원 → 과거에, 오락 장소 → 야생동물인 체 하는 이국적 동물 구경

<그러나> 최근, 동물원 역할 바뀜

동물원 → (1) 사라지는 야생동물 보존

<부연> 동물을 야생에서 포획X, 동물원에서 번식됨

동물원 자연환경과 매우 유사 → 동물 편안함 느낌

(2) 과학연구 위한 시설 역할

→ 생물학자가 종들의 욕구 더 잘 이해

→ 환경보호가들이 적절한 야생동물 보호구역 결정하는데 도움

동물 사육사가 동물을 더 잘 보살피게 됨

<EBS TEST: 1-14>★★★ <피부온도 변화 속도와 감지 중량>

피부온도의 변화 속도 → 손 안에 있는 물체의 감지 온도에 영향

<Thus> 실온(15°C~20°C)에서 금속이 나무보다 더 차갑게 느껴짐

<이유> 딱딱한 금속이 피부 열을 더 잘 전달 (즉 피부의 열이 금속으로 더 잘 빠져나감)

<also> 온도 → 물체의 감지 **중량** 바꿈

<실험> 열을 위에 놓아 차갑게 한 동전과 실온에 유지한 또 하나의 동전 준비

→ 두 동전을 맨 팔뚝 안쪽 면에 올려놓음 → 차가운 동전이 실온에 있었던(중립적인) 동전보다 더 무겁게 느껴짐

<이유> 압력에 반응하는 미세신경말단 → 온도변화에 반응

<EBS TEST: 1-15>★★★

식물의 이로운 열을 얻을 가장 좋은 방법 → 원래의 형태대로 식물을 먹는 것임

사람들: 과일/채소 먹는 장점은 한 특별한 성분 때문이라고 생각

<예> 연구: "카로테노이드가 높은 채소/과일 섭취 → 여러 암 막아줌"

→ 베타카로틴(비타민A)(카로테노이드 중 한 종류)에 관심↑ → 비타민A 보충제 섭취↑

<But> 과일/채소 → 약 40 종의 카로테노이드 포함하고 있음

<그래서> 한 성분이 식물(복잡한 완전체)의 일부로 역할(한 성분이 다른 성분들과 어울려 역할)을 할 때와 비교해서,

한 성분이 독립적으로 역할(한 성분이 다른 성분과 어울리지 않고 역할)을 할 때, 같은 역할을 한다고 볼 수 없음

→ 한 성분을 분리하여 한 알약 안에 넣는 문제뿐만 아니라 다른 문제도 생길 수 있음

<EBS TEST: 1-16>★

독립적 사고 → 혼자 해결책 생각해 내는 것(X), 전통적 사고들에서 벗어나는 것(O)

이렇게 할 방법 → 해결책을 고안하는 과정에서 다른 사람 포함시킴

<부연> 많은 사람(룸메이트, 세계 최고의 전문가)과 대화 → 그들의 조언/생각/영감 얻음(연구에 해당)

더 현명한 사람의 해결책 채택(X),

전문가에게 충분히 배움 → 자신의 독립적인 의견 형성 → 자신의 상황에 맞는 해결책 선택

<그러나> 소수의 사람과 대화 → 관점 좁아짐 → 자신의 관점 형성(X)

<예> 해양학자 꿈 소유 → 넓고 깊은 관점 얻기 위해 십여 명의 해양학자와 대화 필요

<EBS TEST: 1-17>★

미취학 기간(3~5세)에, 친구 → 아이의 친구 세계에서 중요함

<부연> 대부분의 취학 전 아동 → 친구 소유, 그 친구 가치 있게 여김, 놀이 통해 우정이 생김

미취학 아동의 친구에 대한 기대 → 성숙/복잡하지 않음(not)

<Rather(Instead)>

they → 공통의 관심사와 활동을 함께 즐기는 것에 집중

<즉> 친구 → 함께 놀이에 재밌고 같은 것을 하기 좋아하는 사람임

→ <그래서> 놀이와 유사점 통해 친구 선택하고 같이 시간 보냄

<As a result>

우정 → 취학 전 아동에게 노는 동안 다양한 감정/행위 시험할 상대 제공

<EBS TEST: 1-18>★

<온라인 자료와 읽기 자료>

교육용 CD의 게임/활동 설명하는 설명서 → 말로 전달됨

① <Yet/그러나> 온라인의 쌍방향 자료는 다름

② 온라인 음성파일 → 내려받는데 시간↑ → 자료 이용을 단념케 함

③ <Likewise> 긴 대화 사용X → 교육용 매체 상품의 매력 상승

(대화가 길고 짧은 것이 중요X, 음성을 쓰면 안 된다는 것임)

④ <For this reason> 온라인 자료 설계자 → 설명/정보 전달위해 음성대화 방식에 의존X, 문자 방식에 의존

⑤ <Thus> 읽기 능력 → 온라인 자료를 사용하기 위한 전제 조건

<EBS TEST: 1-19>★★

<인간 정신의 가능성과 작동 방식>

인간 정신 → 복잡 → 많은 창의적인 일 수행(미래 상상, 환상, 가정/추측...)

 (also) it(인간 정신) → 매우 효율적으로 일상적인 일 수행

<방법> 자동화된 습관 (경험을 통해 배운 후, 노력을 들이지 않고 반복적으로 적용하는 연속적인 행위/사고)

<C> 연속적인 행위(신발끈 묶기, 이 닦기, 기타로 노래) 학습 → 학습초기와 비교해 거의 노력 없이 그것 반복적으로 수행

<A> <이유> 어떤 것 학습할 때, 마음에 지시사항 기록 → 마음속에 쌓임 → 자동적으로 작동

→ 거의 노력 없이 그 업무 수행하도록 인도

<EBS TEST: 1-20>

퇴근 직후, 인간관계 형성에 도움 될 행사에 가는 도중

 적절한 옷, 명함 준비, 정각에 도착 → <그러나> 한 중요한 준비(식사)하지 않았음

<A> 이 행사에 풍부한 음식 있음 → <그러나> 먹기 위해 온 것X → 어떤 작업을 하고, 인간관계 형성하고, 도움이 되기 위해 온 것임

<즉> 이 행사에 도움 받고 주기 위해 온 것임

<C> <Therefore> 너의 행위 → 이 메시지 전달해야 함

<그러나> 뉘페로 바로 가는 행위 → 타인과 관계에 관심 없다는 것 전달

<EBS TEST: 1-21>★

사회학에서 확고한 원리: 150~200 이상의 사회집단 → 점차 계층화된 구조 형성

<그러나> 작은 사회 집단 → 특정 구조가 없음 → <그래서> 개인접촉에 의존 → 사회적 교류 활성화

<But> 조정할 사람이 많아지면서 계층구조 필요해짐

<부연> 지휘할 수장이 있어야 하고, 사회 규칙 준수를 보장할 경찰력 있어야 함

이것은 현대 기업조직에서도 필요함

<부연> 150~200 이하의 기업 → 비공식 체계로 조직 → 정보교환 위해 직원 간 개인적인 접촉 의존

<But> 더 큰 기업 → 공식적인 관리구조 필요 → 접촉 활성화, 직원의 의무/보고체계 보장

<EBS TEST: 1-22>

분장사의 일 → 실용적/지속적이어야 함, 촬영장 안팎에서 잘 준비되어야 함

<즉> 정각에 도착, 조감독과 조정, 일정을 맞추어야 함, 배우들 관리, 촬영이 끝날 때마다 분장 유지

<그래서> 배우의 분장 지울 때 효율적이고 조심해야 함

<이유> 요즘 분장 지우는 단계가 중요하기 때문

<부연> 접착제가 너무 강력 → 조심스럽게 제거되어야 함 → 배우의 피부가 영향 안 받음 → 촬영 지연X

<예> 한 할리우드 영화에서, 분장사 부주의 → 다음날 배우 얼굴 많이 부음 → 배우 10일 동안 활동X

<EBS TEST: 1-23>★

과학에 대한 이해 ↑ → 우리의 세계 비인간화됨

<즉> 인간: 우주에서 고립됐다고 생각

<이유> 인간: 자연과 관련X, 자연현상과 정서적 동질감 상실 → 자연현상은 상징적 의미 상실

<예> 천둥 → 화난 신의 목소리X, 번개 → 신의 징벌X, 강 → 정령 포함X, 나무 → 인간의 삶의 지침X...

<즉> 돌/식물/동물에게서 나온 소리가 인간에 말 걸지 않음(대화 단절), 그 반대도 마찬가지임

<즉> 자연과 접촉 사라짐 → 이런 상징이 제공한 감정 사라짐

<EBS TEST: 1-24~25>

모토롤라 창업자 칼뱅: "실패는 성공으로 가는 성장 경험" 알게 됨

<부연> 여러 번 사업 실패 후, 직원으로부터 아이디어 얻는 능력 갖게 됨

동료들에게 자신이 오만하지 않다는 것 믿게 함

<그래서> 동료들은 칼뱅의 실수/잘못 지적하게 됨

→ 직원이 제안한 새로운 사실들이 그의 점검테스트를 통과하면 그들의 분석 받아들임

<즉> 칼뱅은 사람들에게 자신의 결정이 틀렸다는 것 말함

명확한 사고 추구, 자신의 직책/지위 내세우지 않음

<이유> 거만/교만X → 잘못 인정/다른 생각 받아들임

칼뱅이 추구하는 것 → "결과 <그래서> 결정 내린 사람/시기/방법 신경X, 단지 올바른 결정 추종

자신의 실수를 인정하지 않는 사람을 참지 못 했음 → 경쟁 세계에서 이상한 조언처럼 들림

<그러나> 이렇게 하면 존경 받고 진보하게 됨

<EBS TEST: 2-2>★

메시지 전달 방법들: 사실→언어, 언어→글, 글→타인의 마음 속 언어, 타인의 마음 속 언어→저장된 정보

→ 이 각각의 전달이 얼마나 효율적인지 모름

<also> 이 효율성을 알아낼 실험을 고안하는 것 어려움

<Nevertheless>

실제 세계에서 이 전달이 100% 효율적X

이 전달의 효율성이 거의 90%라고 가정해도 → 이 4단계에서 메시지 손실은 총 65% 이하의 효율성임

<즉> 원래 메시지의 절반 남짓만 독자의 마음에 도달

<즉> 책 읽고 강의 듣고 마음속에 남은 정보 비율(은 매우 적음) → 정보 전달은 매우 비효율적임

<EBS TEST: 2-3>★

연구: 아이의 행복감 → 부모가 직장에 오랜 시간 있는 것에 영향 덜 받음

<그러나> 부모가 집에 도착해서 갖고 있는 기분에 영향 더 받음

<즉> 짧은 시간 일하고 집에서 불행한 부모보다 좋아하는 일로 늦게까지 일한 부모가 아이에게 더 좋음

<즉> 우리 직업이 가정에 영향을 끼침

<즉> 늦게까지 일한 것 → 아이에게 부정적 영향X,

직장에서 느낀 기분 → 아이에게 부정적 영향

<즉> 늦게까지 일한 것, 빈번한 출장 → 부모들 죄책감 느낌, 아이들 부모 그리워함 <but> 이것은 문제가 안 됨

<그래서> 업무가 마음에 안들 때, 아이들 위해 집에 가서는 안 됨

(늦게까지 일해서 업무가 마음에 들면 집에 가라는 뜻)

<EBS TEST: 2-4>★

독자를 오도하지 않기 위해 과학 필요

<이유> 과학지식 통해 세계와 세계의 작동방식 이해 → <그래서> 직접 과학 연구함, 많은 과학연구 지지

<또한> 사실들(과학지식)을 자신의 가치관과 구별 → 과학연구가 가치관에 의해 편향되어서는 안 됨

(지식 그 자체는 가치관이 개입하면 안 됨)

<But> 과학은 우리의 가치관에 의해 형성되어야 함

(과학의 사용법은 가치관이 개입되어야 함)

<이유> 과학도 실수 가능 → 우리를 어려움으로 몰고 감 → <그래서> 과학을 통제하는 법을 배워야 함

과학이 우리를 통제하는 결과는 막아야 함

<EBS TEST: 2-5>★ <언어의 의미는 사람의 이해에 따라 좌우됨>

사람들: 말이 의미 갖고 있다고 생각 → <그래서> 한 단어 사용할 때, 타인이 이해하기를 기대

<though/그러나> 말은 의미 갖지 않음, 사람이 의미를 가짐

<그래서> 사람들 간 말의 의미 차이 때문에, 오해 생김

<그러나> 사람들 간 말의 의미 공유할 때, 의사소통 잘 이루어짐

<though/그러나> 한 단어에 대해 서로가 다른 의미 가질 때, 문제 발생

<요약> 언어와 언어사용에 대한 이해 ↑ → 더 효과적인 주장, 관계를 해치는 오해 ↓, 타인 탓하지 않고 오해 바로잡게 됨

<EBS TEST: 2-7>★

독서 기술 → 체스 기술과 유사

훌륭한 독서 → 배경지식(이미 획득해서 바로 알아낼 필요 없는 지식)의 빠른 활성화 요구

독서 잘하는 사람 → 패턴을 빨리 인식 → 글의 사소한 특징들 ②주목→무시 → 단기 기억에 의미의 전체구조 이해할 여지 갖게 됨 → <이것이 가능한 이유> 관련된 배경 정보에 쉽게 접근

<By contrast>

기술이 부조한 독자 → 관련된 이전 지식(배경지식) 부족 → 독서할 때 사소한 의미 관계 파악해야 함 → 단기기억에 과도한 부담 → 수행 ↓

<EBS TEST: 2-8>

서양 문화 → 아프리카의 음악발달에 영향

<부연> 아프리카의 작곡가들 → 서양의 고전음악 양식으로 합창음악 만들

아프리카의 대중가요 → 일부 아프리카적 요소 유지하면서 서양 스타일로 만들어짐,

서양식 화성법/악기 혼해짐

→ 새로운 세계관, 음악에 대한 새로운 취향, 새로운 공연자와 관객 관계,

새로운 음악 감상 방식 초래

<요약> 음악의 변화 → 사회변화 반영 → 전통 아프리카 음악의 레퍼토리 확장시킴 → 서양음악의 영향 수용한 것 나타냄

<EBS TEST: 2-14>★ <시간 의존적인 정보 찾기 활동>

대부분의 사건들 → 불확실성 소유

<이유> 특정시간에 적은 정보만 이용 가능 → <그래서> 이 간격 메우기 위해 자료구함(대응전략),

<그러나 또한> 정보 얻는 것 → **시간** 의존적임

<예> 의사는 검사 결과가 나오는 데 여러 날 걸려서 그 때까지 예상과 예측이 어려워짐 (시간이 중요)

관리자가 회의 전까지 어떤 것도 폭로X, 그 동안 사람들은 걱정과 짜증 (시간이 중요)

십대가 말로 전체 상황의 파편들만 전달, 그 동안 우리 마음은 과거 일과 미래 일에 대한 전체 상황을 파악하는데 지나치게 많은 시간이 걸림 (시간이 중요)

<요약> 의미부여/간격 메우기/정보 탐색이 주기적으로 연속됨

<그러나> 마음이 만족스러운 평가/통합 성취했을 때, 의미부여 멈춤

<EBS TEST: 2-15>

친구 간 갈등 → 또래 간 갈등과 여러 면에서 다름

<이유> 친구들 → 서로 좋아함, 또래들보다 더 친밀한 관계 나눔

(1) 친구들은 또래들보다 더 많은 갈등에 빠짐

<이유> 친구들은 목표를 공유하고 서로 함께 보내는 시간이 더 많음

(2) <동시에/그러나> 친구들 → 또래들보다 더 건설적으로 갈등 다룸

<즉> 친구들 → 더 넓은 협상/합의/조정/건설적 의사소통/설명 보여줌

<On the other hand>

친구가 아닌 사람들(또래들) → 더 많은 복종/분리/3자 개입 보여줌

<Thus> 아이들이 그들의 차이점 해결 위해 사용한 전략(즉 갈등 처리 전략)

→ 그들이 **상대편을 좋아하는** 정도에 따라(즉 친구관계인지 또래관계인지에 따라) 다름

