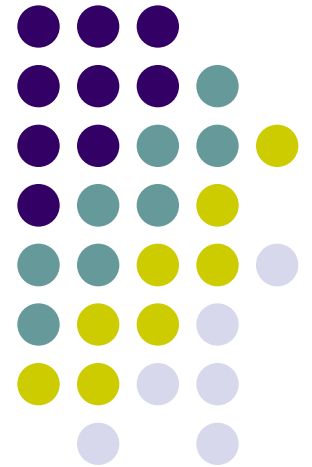
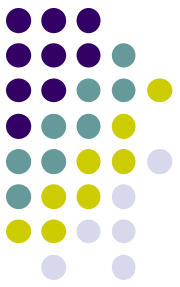


# 사회적 추론과 판단 (Social inference and judgment)

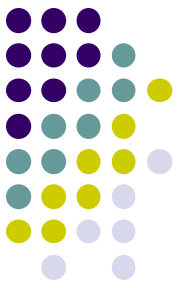
---





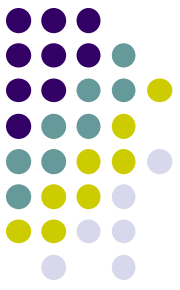
## 사회적 추론(Social inference)

- 2002년 동계올림픽 대회 중 미국 Salt Lake City로 향하던 비행기에서 테러리스트로 오인 받은 파키스탄인 K씨의 사례
- 비행경비 요원들과 K씨는 자신들이 접한 사회적 자극을 처리하여 대상 인물에 관해서 판단하고 그에 상응하는 행동을 취함



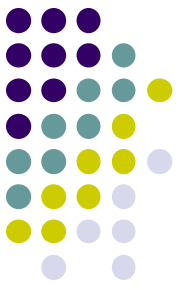
# 사회적 추론

- 우리는 일상생활에서 방대한 양의 사회적 자극에 노출되어 있으며 이 사회적 자극을 신속하게 처리하여 판단하고 결정해야 하는 상황에 직면
- 사회적 추론은 대상 인물이나 사회적 사건에 관한 정보를 수집하는 단계, 추론에 사용할 정보를 결정하는 단계, 여러 정보를 통합하여 판단하는 단계 등으로 구성



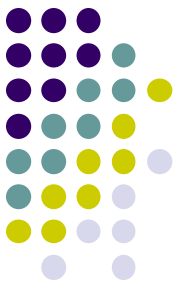
# 도식(Schema)

- 도식은 일상생활에서 우리가 접하는 사물, 사람 및 사건들에 관련된 우리의 기억 속에 저장된 조직화된 지식 구조
- 예: ‘고급 승용차’에 대한 도식
- 사람 도식(person schema) (예: ‘친절한 사람’)
- 역할 도식(role schema): 특정 역할을 수행하는 사람이 전형적으로 어떤 활동을 하며 그들의 행동 특징은 어떠한가에 관한 정보 (예: 의사)



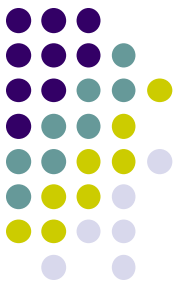
# 절차 도식(script, event schema)

- 절차 도식: 특정 상황에서 일어나는 사건의 순서에 관련된 조직화된 지식구조
- 예: 식당에서 음식 주문하기 (Black, Galambos, and Read, 1984, “Comprehending stories and social situations”): 피험자들에게 음식을 주문하기 전에 지불하는 식으로 사건들의 순서를 바꾸어 이야기를 했음에도 불구하고 자신들이 갖고 있는 절차도식과 일치하는 방향으로 재구성해서 기억하는 경향. ‘메뉴 살피기’를 뺐음에도 불구하고 피험자들은 이 항목을 추가함.

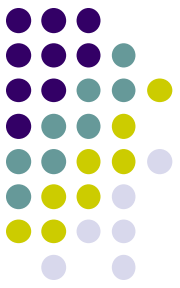


# 도식의 기능

- 도식은 특정 대상에 관한 단순화되고 조직화된 정보를 제공하여 방대한 양의 사회적 자극들을 빠른 시간 내에 처리하는데 도움을 줌.
- 도식과 불일치하는 정보보다 일치하는 정보에 더 많은 주의를 기울이게 됨. 도식은 기억 속에서 더 강해지고 시간이 지날수록 변하지 않는 속성이 있음.



- Cohen(1981)의 연구(“Person categories and social perception”): 한 여성의 생일 파티 장면을 담은 비디오테이프를 피험자들에게 보여주고 이 여성이 도서관 사서 또는 웨이트리스라고 알려줌. 이 여성이 도서관 사서라고 믿은 피험자들은 ‘도서관 사서직’에 잘 어울리는 행위 정보(예: 고전음악을 듣는 장면)를 그렇지 않은 정보(예: 맥주를 마시는 장면)보다 정확하게 기억함.



- Kelley(1950)의 연구(“The Warm-Cold Variable in First Impressions of Person”): 대학 강의에 초청된 외부 강사에 대한 간략한 인상정보를 담은 메모를 피험자들에게 전달(메모 A: “차갑고, 근면하며, 비평적이고, 실용주의자이면서, 자기가 하는 일에 대한 신념이 있다”. 메모 B: “온화하고, 근면하며, 비평적이고, 실용주의자이면서, 자기가 하는 일에 대한 신념이 있다”.)
- 20분 간의 동일한 강의
- “온화한” 사람이라는 메모를 받은 피험자들은 강의를 더 높게 평가했고, 질문도 많이 하고, 토론에 적극 참여했음.

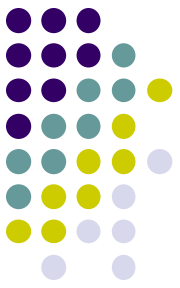




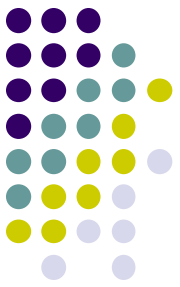
# 도식에 기초한 처리의 문제점

- 사람들이 현실을 자신들이 지니고 있는 도식과 일치하는 방향으로 왜곡해서 지각하고 판단하는 오류(예: Hastorf and Cantril(1954)의 연구: Dartmouth와 Princeton 대학교 미식축구팀 간의 경기를 담은 필름을 양 학교 학생들에게 보여 주고 어느 팀이 반칙을 많이 했나 판단하도록 함. 결과는 동일한 필름을 보고도 상대방이 반칙을 더 많이 했다고 판단함.

# 적대적 미디어 효과(hostile media effect)

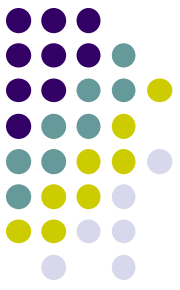


- 특정 이슈를 놓고 서로 반대 입장을 지닌 두 집단이 어느 한쪽에 편향되지 않은 매스컴의 중립적 보도를 서로 자기네 집단에 적대적인 것으로 왜곡하여 지각하는 현상
- 사람들은 특정 대상(인물, 사회적 사건)에 관해서 자신들이 지니고 있는 도식의 보편성을 과장해서 지각하는 경향. 타인들이 자신들처럼 생각하고 느끼는 정도를 과대 추정하는 오류를 범함.



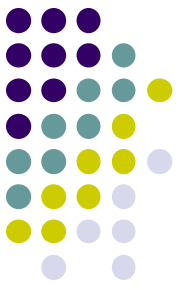
# 판단 휴리스틱(heuristic)

- 휴리스틱은 사람들이 특정 대상에 관해서 판단하고 결정할 때 활용하는 간편 추론 규칙
- 어림법: 많은 경우에 사람들은 복잡한 형식논리에 의존하지 않고 문제를 단순화시켜 도식적 처리를 하거나 지름길적인 해결방략을 사용
- 사회적 추론에 관한 많은 연구들은 인간이 어림법을 사용함으로써 초래되는 판단 오류에 초점



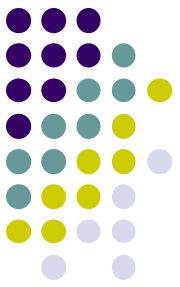
# 대표성 어림법

- 특정 대상이 그 대상이 속한 범주의 대표적 특징과 얼마나 유사한가에 기초해서 판단을 내릴 때 사용되는 전략
- 예: “A양은 컴퓨터 소프트웨어를 생산하는 K라는 회사에 다니는데, 이 회상에는 20명의 비서진과 80명의 컴퓨터 프로그래머들이 일하고 있다. A양은 키가 현철하고 매우 매력적인 28세의 여성이며 K사에서 5년째 근무하고 있다. 그녀는 타이핑을 잘 하고, 다른 사람들과 잘 어울리며, K회사에 다닌다는 사실을 매우 기쁘게 생각하고 있다. 여가 시간에 낱말 퀴즈를 풀거나 그림 그리기를 즐겨하고 무용도 배우고 있다.”



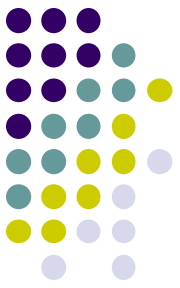
# 고정 및 조정 어림법

- 특정 수자나 값어치를 기준점(혹은 고정점)으로 삼아서 그 기준점으로부터 일종의 조정 과정을 거쳐서 최종 판단에 이르는 판단方略
- 예: 앞으로 5년간 자동차 사고가 일어날 정도를 예측할 때 한 친구가 “아마 50,000건 정도는 일어날 것”이라고 하면 다른 친구는 “50,000건은 너무 많은 것 같고 아마도 그보다 조금 적은 45,000건쯤 될 것”이라고 말하는 경우

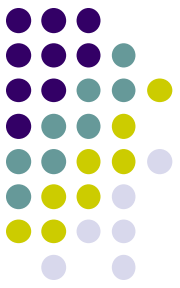


- 사람들은 종종 자신들의 과거 경험과 관찰을 일종의 기점으로 삼아서 대상에 관해서 판단하고 추론함. 이런 경향은 그 대상과 관련된 자신의 경험이 매우 특이하고 대다수의 사람들의 경험과 다를 경우에도 발생.
- 예: 어느 인기 있는 식당에 갔는데 종업원들이 불친절하고 음식맛이 없었을 때 당신은 그 식당에 대해 좋지 않은 인상을 형성하고 다시는 가지 않으려 함. (편파 표집, biased sampling)

# 가용성 어림법(availability heuristic)



- 마음속에 떠올리기 쉬운 예들에 기초해서 특정 대상에 관해서 판단하는 간편화된 판단 전략
- 예 1: 국회의원들이 얼마나 의정활동에 충실한가?
- 예 2: 자동차 여행과 비행기 여행 중 어느 것이 위험한가?
- 예 3: Schwarz와 동료들은 대학생들에게 과거 행동 중 공격적 행동의 예를 12개 혹은 6개씩 회상하여 보고하도록 함. 이후 스스로를 얼마나 공격적이라고 생각하는지를 평가하게 했는데 12개의 공격적 행동을 보고한 학생들이 자신들을 덜 공격적이라고 평가. 12개를 떠올리는 것이 어렵고 그래서 스스로를 덜 공격적이라고 판단.



# 시뮬레이션 어림법

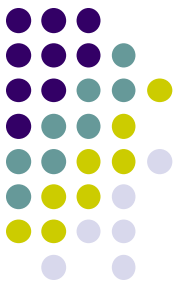
- 과거에 발생한 특정 사건이나 미래에 일어날 일들을 머리속에 떠올려서 모사해 보는 것
- ‘모사’된 시나리오를 자주 마음속에 떠올리면 그 시나리오가 그럴듯하게 느껴지고 사실로 믿을 가능성이 높아짐
- 사후확신편향(hindsight bias): 과거에 일어난 특정 사건의 결과를 알고 난 후, 자신들이 마치 애초부터 그 결과가 일어날 것임을 알고 있었다고 믿는 현상





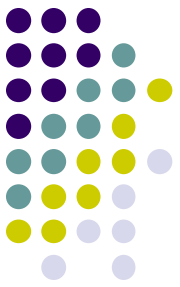
# 상관의 착각(illusory correlation)

- 사람들은 관계가 없는 두 사상 간의 관계를 있는 것처럼 파악하는 경향이 있음.
- 예: 내가 축구 한일전을 보면 한국이 져!
- 통제감의 작용: 사람들은 두 변수의 상관관계를 인과관계로 오인하고 한 행위를 통해서 자신이 원하는 결과를 얻고자 함.

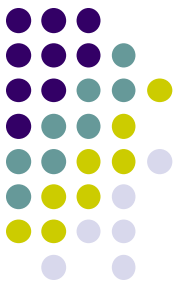


# 통제감의 욕구

- 사람들은 순전히 우연적인 사건일지라도 통제할 수 있다는 생각을 가짐
- 예: 기우제
- Langer(1975)의 실험: 1973년 미식축구 결승전의 복금(상금 50달러)을 1달러씩 사람들에게 팔. 이때 번호를 스스로 선택하게 하거나 배정된 번호를 줌. 나중에 복권을 다른 사람에게 팔게 할 때 스스로 번호를 선택한 사람은 8.67달러, 배정받은 사람은 1.96달러를 제시함.



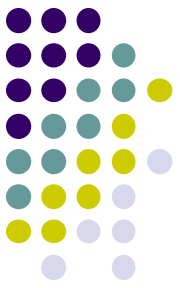
- Langer and Rodin(1976)의 실험: 노인 부양 시설에 있는 노인들을 두 집단으로 나눔. 한 집단에게는 “운영진들이 시설을 깨끗하고, 모범적인 상태로 관리 유지하겠다”고 말하고 노인들은 수동적인 상태로 나뉨. 다른 집단에게는 시설 운영에 관여하고 선택과 결정의 기회를 갖도록 함
- 3주 후에 시설운영에 관여하며 통제력을 지닌 노인들이 대부분 정신이 맑아졌고, 활동도 늘었고, 만족감도 높아졌음.



# 통제감의 상실

- 주어진 환경에 대하여 통제감을 잃게 되는 경우 사람들은 고통스러워하고 수행력이 떨어지며, 분노를 느끼고, 무력감과 우울증에 빠짐.
- 학습된 무기력: 특정과제에 반복적으로 실패한 경험이 있는 사람들은 그러한 과제에 처음 접한 사람들보다 쉽게 그 과제를 포기하는 경향이 있음.

# 사실상반사고(counterfactual thinking)

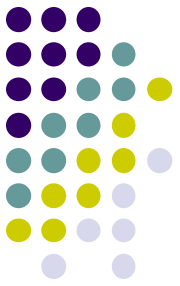


- 과거에 실제로 일어났던 일을 재구성하여 그 일이 만약 ‘실제로 일어났던 바와 다른 방향으로 일어났다면 과연 어떠했을까’를 마음속으로 생각해 보는 것
- 사실상반사고는 우리가 어떤 부적 사건을 경험한 후 그 사건에 대한 우리의 좋지 못한 감정을 완화시켜주는 기능이 있음.
- 사실상반사고는 우리로 하여금 미래를 보다 잘 준비할 수 있도록 해 줌.



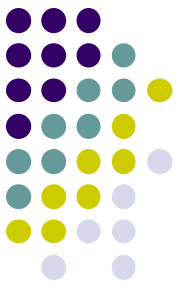
- 왜 동메달을 딴 선수가 은메달을 딴 선수보다 기뻐할 까?





# 사실상반사고의 두 가지 유형

- 첨가형 (additive): 시험공부를 더 했더라면
- 삭제형 (subtractive): 시험 전 날 친구와 놀지 않았다면



# 사실상반사고의 방향성

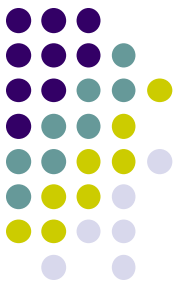
- 상향 사실상반사고: C학점을 받고 ‘C’가 아닌 ‘A’를 받았으면 어땠을까?
- 하향 사실상반사고: C학점을 받고 ‘C’가 아닌 ‘F’를 받았으면 어땠을까?
- 현재 일어난 부적 결과를 놓고 마음이 편해지기를 원하는 사람은 하향 사실상반사고를 선호하고, 미래에 더 나은 결과를 얻고자 동기화되어 있는 사람은 상향 사실상반사고를 선호함





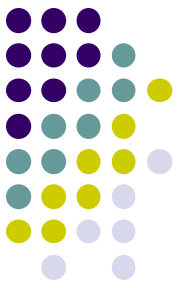
# 사회적 판단에 관한 두 모델

- 인지적 구두쇠(cognitive miser): 개인에게 중요하지 않아서 특별히 많은 노력을 기울여서 정확한 추론을 내릴 만한 동기가 결여된 상황에서 최소노력으로 판단하려고 함.
- 동기화된 전략가(motivated tactician): 개인에게 중요성이 높은 판단 상황들을 이용한 연구들에서는 사람들이 보다 정교한 처리 과정을 거쳐서 추론하고 판단한다는 것을 밝혀냄.



# 사회적 판단의 두 과정

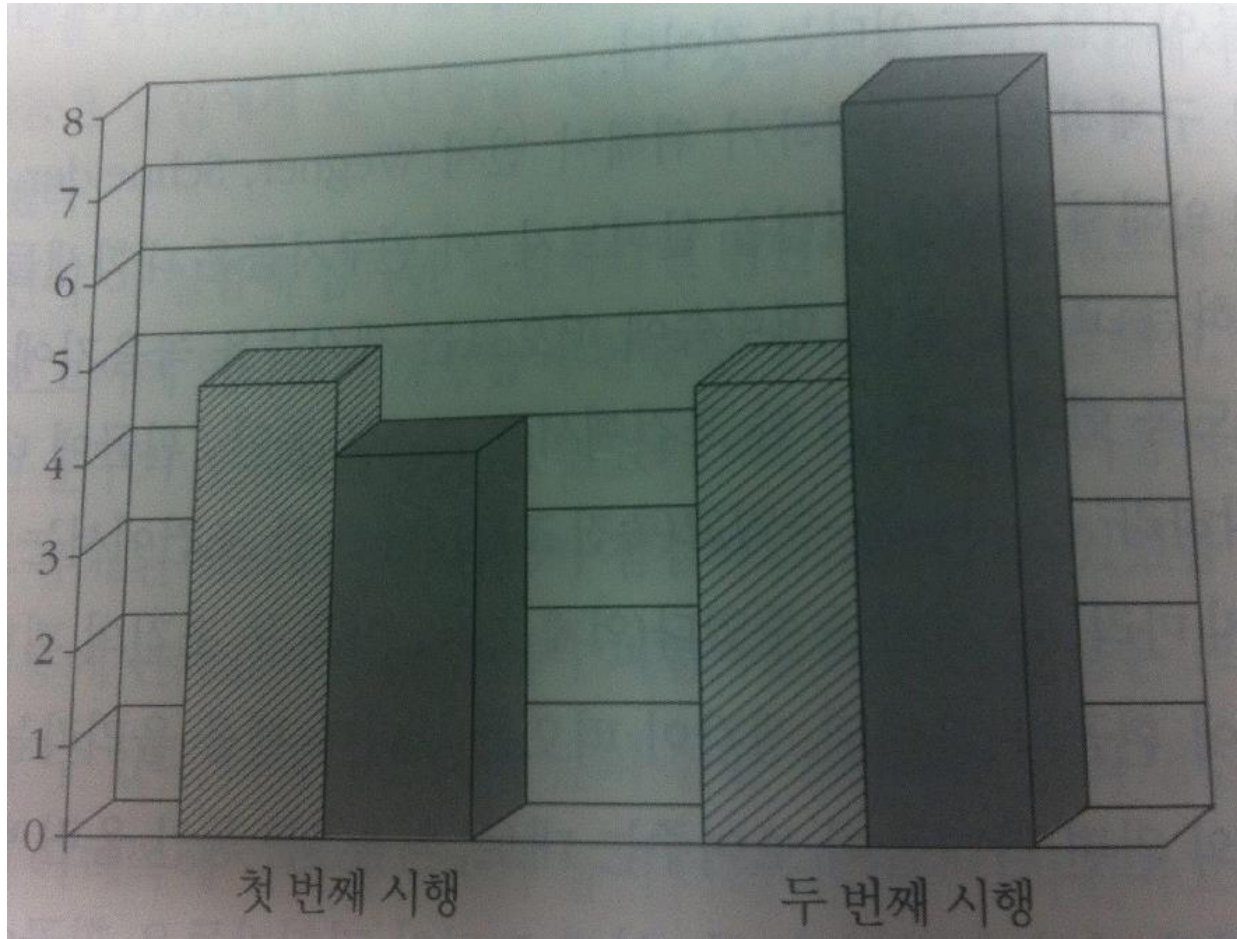
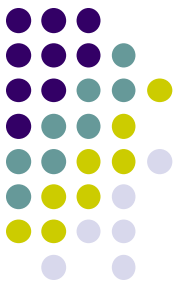
- 자동사고(automatic thinking): 의식하지 않고 많은 심적 노력을 수반하지 않는 사고 처리 과정
- 통제된 사고(controlled thinking): 의식하고 많은 정신적 노력을 수반하는 처리 과정
- 통제된 사고의 중요한 기능 중 하나는 자동사고가 올바른 방향으로 일어나는지를 감시하고 점검하는 것



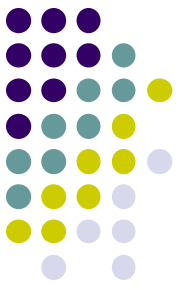
# 사고억제(thought suppression)

- 불쾌한 경험과 같이 우리가 생각하지 않으려는 일들이 마음속에 떠오르는 것을 의도적으로 회피하려는 시도
- 사고억제 노력이 오히려 정반대의 결과를 가져오기도 함

# Wegner, Schneider, Carter, and White(1987)의 사고억제실험



Y축은 벨이 울린 빈도, 사선: 생각 후 억제조건, 점선: 억제 후 생각조건



# 확증오류(confirmation bias)

- 특정 대상과 관련된 지각자의 기대와 합치되는 정보만을 선택적으로 탐색하여 궁극적으로는 그 기대의 내용이 옳음을 확증하려는 편향된 사고 처리 경향
- 자기충족적 예언(자성예언, self-fulfilling prophecy): 우리가 타인에 관하여 지니는 기대가 그 타인에 대한 우리의 행동양식에 영향을 미치고, 그에 따라서 상대방으로 하여금 그 기대와 일치되는 방향으로 행동하도록 만드는 현상