◆ 05년 9월 고1 48~51번

【48 – 51】 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

영국 출신의 유명한 희극 배우인 채플린은 코 밑에 조그만 수염을 달고 머리에는 다 떨어진 모자를 쓰고, 자기 몸에 ㉠ 맞지 않는 바지와 신발을 신고 지팡이를 든 모습으로 무대에서 연기한다. 우리는 그의 콧수염, 모자, 바지, 신발, 지팡이 등을 보고 '이 사람이 채플린이구나.' 하고 생각한다. 눈에 보이는 콧수염, 모자, 지팡이 등은 모두가 채플린의 한 부분이며 동시에 그의 표면적 현상이다. 이처럼 우리의 감각 기관을 통하여 감득할 수 있는 것을 우리는 '감성적 인식'이라고 한다.

그런데 인간이 사물을 인식하는 것이 이러한 감성적 인식에 그치는 것일까? 그렇지 않다. 인간은 사물의 표면적 현상만을 담는 사진기와 달라서 감성적 인식과 더불어 고도의 인식 능력을 가지고 있으며, 이러한 인식 능력 덕택으로 사물의 표면 현상뿐만 아니라 사물의 깊은 근본 성질까지도 인식할 수 있다.

사진에 찍힌 채플린은 단지 콧수염을 기른 사람에 불과하며 그 모습 자체 말고는 우리에게 더 이상 말해 주는 바가 없다. 만약 우리가 감성적 인식밖에 할 수 없다면 채플린의 수염은 독일의 독재자 히틀러의 수염과 비슷해서 언뜻 보면 두 사람을 구별할 수 없을 것이다. 하지만 다시 한 번 우리의 인식을 살펴보면 채플린의 여러 가지 표면적 현상을 떠나서 그의 근본 성질을 알게 하는 측면이 있다. 다시 말해서 채플린은 희극 배우이고 히틀러는 독재자로, 그 근본 성질이 전혀 다른 사람임을 알 수 있는 것이다. 이러한 근본 성질은 감성적 인식만으로는 인식할 수 없다. 이처럼 표면적 차이점이 아닌 그 내적 연관성의 유무를 파악하는 것은 감성적 인식을 통해서가 아니라 인간의 다른 인식 능력, 즉 '이성적 인식'을 통해서 가능해진다.

이상에서 본 바와 같이 인간의 인식은 ⓐ 감성적 인식과 ⓑ 이성적 인식을 통해서 이루어진다. 감성적 인식은 인간의 감각 기관이 사물에 작용해서 이루어진 생생한 인식이며, 사물의 외적 측면인 현상에 대한 인식으로서 단편적, 표면적이며, 여기에는 감각, 지각과 같은 인식 형태들이 포함된다. 이에 반해 이성적 인식은 인간의 이해력을 통해서 획득하는 인식으로서, 사물의 본질과 내적 연관성을 인식한다. 여기에는 판단, 추리 같은 인식 형태들이 있다.

그런데 감성적 인식과 이성적 인식은 서로 모순 관계에 있는 것처럼 보인다. 감성적 인식은 채플린이 콧수염이 있고 히틀러도 콧수염이 있으므로 두 사람이 같다고 혼동할 수 있다. 이에 반해, 이성적 인식은 채플린과 히틀러는 전혀 다른 사람이라고 인식한다. 또한 감성적 인식은 외모상으로 확연히 구별되는 로이드나 하디 같은 희극 배우들과 채플린은 다르다고 느끼는 데 반해, 이성적 인식은 그들의 내적 연관성을 파악하여 '희극 배우'라는 점에서 그들이 동일하다고 인식한다. 즉, 이성적 인식은 감성적 인식이 동일하다고 느낀 것을 동일하지 않다고 인식할 수 있으며, 감성적 인식이 동일하지 않다고 느낀 것을 동일하다고 인식할 수도 있다.

하지만 채플린의 표면적인 현상을 인식할 수 없다면 희극 배우로서의 채플린도 인식할 수 없듯이 만약 감성적 인식이 존재하지 않는다면 이성적 인식도 존재할 수 없다. 감성적 인식이 외계 사물에 작용해서 그 본질을 인식할 수 있는 정보를 제공하면 이에 기초해서 이성적 인식이 진행된다. 이성적 인식은 감성적 인식과 상호 작용하면서 감성적 인식의 대상과 방향을 바로잡아 주며 사물의 본질과 내적 연관성을 깊이 인식할 수 있게 한다.

48. 위 글을 학교 신문에 소개하려고 할 때, 제목으로 가장 적절한 것은?

① 인식이란 무엇인가
 –감성적 인식을 바탕으로 한 이성적 사고
② 인식에는 어떤 종류가 있는가
 –감성적 인식과 이성적 인식
③ 인식의 대상은 무엇인가
 –관념을 포함한 모든 사물
④ 인식은 어떻게 이루어지는가
 –감성적 인식과 이성적 인식의 상호 작용
⑤ 인식은 어떤 과정을 통해 확대되는가
 –감성적 인식과 이성적 인식의 지속적 대립

49. 위 글의 서술상 특징으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은? [1점]

〈 보 기 〉

ㄱ. 서로 다른 두 견해를 객관적으로 소개한다.
ㄴ. 구체적인 사례를 통해 독자의 이해를 돕는다.
ㄷ. 대상의 특성을 대비하고 그 차이점을 설명한다.
ㄹ. 시간의 흐름에 따른 대상의 변화 양상을 서술한다.

① ㄱ, ㄴ ② ㄴ, ㄷ ③ ㄷ, ㄹ
④ ㄱ, ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄷ, ㄹ

50. ㉠과 유사한 의미로 쓰인 것은? [1점]

① 올 가을에 사위를 맞으신다면서요?
② 할머니 반지가 내 손가락에 딱 맞네.
③ 요즘에는 일기예보가 잘 맞는 것 같아.
④ 내 육감이 맞았는지 우리 팀이 승리했어.
⑤ 국산 시계가 외제 시계보다 더 잘 맞는군.

51. ⓐ, ⓑ를 바르게 이해한 것은?

① ⓐ는 주관적으로, ⓑ는 객관적으로 정보를 해석한다.
② ⓐ는 대상의 표면적 현상에, ⓑ는 대상의 본질에 주목한다.
③ ⓐ는 모순을 갖고 있고, ⓑ는 그 모순을 극복하는 과정이다.
④ ⓐ는 인식의 대상을 결정하고, ⓑ는 인식의 방향을 결정한다.
⑤ ⓐ는 이해력을 통해서, ⓑ는 감각 기관을 통해서 이루어진다.

- 출전: 조성오 저. 《철학 에세이》
- 정답: 48.④ 49.② 50.② 51.②

◆ 14년 9월 고2 A형 22~23번

[22~23] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

우리의 삶은 판단과 의사 결정의 연속이다. 아주 사소한 문제부터 매우 중대한 문제까지 판단하고 결정해야 할 것들이 너무 많다. 아침에 집을 나서면서 '오늘은 버스를 탈까, 지하철을 탈까?', '오늘 점심은 분식을 먹을까, 한식을 먹을까?' 등과 같이 일상 속에서 선택해야 할 순간이 계속된다.

하지만, 우리가 판단이나 의사 결정을 할 때 주어진 정보가 불확실하며 불완전한 경우가 많다. 또한, 시간적 제약도 무시할 수 없다. 따라서 우리는 정보의 제한과 시간의 제약을 고려한 해답이 필요하다. '편의법'이라고 불리는 이 방법은 불확실한 상황에서 모든 경우를 고려하지 않고 나름대로 편리한 기준에 따라 그 중 일부만을 고려하여 문제를 해결하는 방법이다. 그 중에서도 많이 사용되는 것이 대표성 편의법과 가용성 편의법이다.

대표성 편의법은 주로 어떤 사건의 발생 가능성을 판단할 때 사용되는 방법으로, 여러 자료를 참작하여 판단하기보다는 그 사건이 속할지도 모르는 범주의 전형적인 경우와 유사한 정도에 의해 판단하는 방법이다. 즉, 하나를 보면 열을 안다는 속담처럼 어떤 사람이나 사건을 판단할 때 한두 가지 대표되는 특성을 기준으로 삼는 방법이다. 예를 들어, "겸손하고 수줍어하고 정리하기를 좋아하는 특성을 가진 사람이 기자와 도서관 사서 직원 중 어떤 직업을 선택할 가능성이 더 큰가?"라는 질문에 대해 대부분의 사람들은 사서 직원이라고 답하는 경우가 많았다. 그러나 대표성 편의법을 사용하면 대표성만을 따지고 다른 정보를 고려하지 않게 되어 성급한 일반화의 오류를 범하게 된다.

대표성 편의법과 아울러 널리 사용되는 편의법은 기억에 의존하는 수법이다. 가용성 편의법이라 불리는 이 방법은 자신이 경험한 사실을 근거로 가장 쉽게 떠오르는 것이 가장 일반적인 것이라고 판단하는 경향을 말한다. 여기서 가용성이란 가설의 예 혹은 가설 자체가 마음속에 떠오르는 용이성의 정도를 말한다. 완전하고 정확한 정보가 없을 때 흔히 기억에서 가장 쉽게 인출해 낼 수 있는 정보를 기초로 하여 결정을 내리게 된다는 것이다. 예를 들어, 아는 사람이 교통사고를 당했던 사람은 교통사고 발생률을 실제보다 높게 추정하게 된다. 결국 가용성 편의법에 의한 판단 오류는 기억에서나 실제로 더 쉽게 구해지는 것에 근거해서 판단하는 것이라 할 수 있는데, 고정관념이나 편견은 이러한 가용성 중심 처리의 문제라 할 수 있다.

편의법은 판단과 의사 결정에 있어서 해답에 빨리 도달하게 하고 그 나름대로 편리한 기준을 제공하므로 제한된 상황에서 현실적으로 만족할 만한 수준의 해답을 찾을 수 있게 해 준다. 그러나 오류의 가능성이 있으며 합리적 사고가 이루어지지 않는 경우도 있으므로 선택된 대안이 정말 타당한 것인지 보다 신중한 판단이 요구된다.

22. '편의법'에 대한 이해로 가장 적절한 것은?

① 오류를 초래할 가능성이 있지만 편리성 때문에 사용된다.
② 확실하고 완전한 정보가 주어져야만 의사 결정이 가능하다.
③ 판단이나 의사 결정 시 해답을 찾는 데 걸리는 시간이 길다.
④ 가용성 편의법의 경우 성급한 일반화의 오류를 범하게 된다.
⑤ 사건의 발생 가능성에 대한 판단은 가용성 편의법이 더 정확하다.

23. 윗글의 내용을 활용하여 <보기>의 사례를 평가한 것으로 적절한 것은? [3점]

<보 기>

국어 수업 시간에 '사투리'를 주제로 토론을 하였다. 사투리를 쓰는 A는 우리나라 국민 중 사투리를 쓰는 비율이 더 높을 것으로 판단하는 반면, 사투리를 쓰지 않는 B는 더 낮을 것으로 판단하였다.

① A와 B는 모두 가설이 마음에 떠오르는 용이성의 정도를 기초로 판단한 것이다.
② A와 B는 모두 전형적인 경우와 유사한 정도를 기초로 판단한 것이다.
③ A와 B는 모두 주어진 통계 자료를 바탕으로 판단한 것이다.
④ A와 달리 B는 한 가지 대표되는 특성에 따라 판단한 것이다.
⑤ B와 달리 A는 기억에서 쉽게 인출할 수 있는 정보를 기초로 판단한 것이다.

- 출전: 손영화 저. 《생활과 심리학》
- 정답: 22.① 2.①

◆ 17년 3월 고1 16~19번

[16 ~ 19] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

사람들은 하루에도 수많은 일들을 판단하면서 살아간다. 판단을 할 때마다 필요한 모든 정보를 수집하여 이용하고자 하면, 정보를 수집하는 것도 힘들뿐더러 그 정보를 처리하는 것도 부담이 된다. 그렇기 때문에 사람들은 과거 경험을 바탕으로 어림짐작을 하게 되는데, 이를 휴리스틱이라고 한다. 이러한 휴리스틱에는 대표성 휴리스틱과 회상 용이성 휴리스틱, 그리고 시뮬레이션 휴리스틱 등이 있다.

대표성 휴리스틱은 어떤 대상이 특정 집단에 속할 가능성을 판단할 때, 그 대상이 특정 집단의 전형적인 이미지와 얼마나 닮았는지에 따라 판단하는 경향을 말한다. 우리는 키 198 ㎝인 사람이 키 165 ㎝인 사람보다 농구 선수일 가능성이 높을 것이라 판단한다. 이와 같이 대표성 휴리스틱은 흔히 첫인상을 형성할 때나 타인에 대해 판단을 할 때 작용한다. 그런데 대표성 휴리스틱에 따른 판단은 그 대상이 가지고 있는 특정 집단의 전형적인 속성에만 주목하여 이루어진 것이다. 따라서 이러한 판단은 신속한 결정을 내리는 데 도움이 되기도 하지만, 항상 정확하고 객관적인 것이라고 보기는 어렵다.

회상 용이성 휴리스틱은 당장 머릿속에 잘 떠오르는 정보에 의존하여 판단하는 경향을 말한다. 사람들에게 작년 겨울 독감에 걸린 환자들이 얼마나 많았는지 물어보면, 일단 자기 주변에서 발생한 사례들을 떠올려 추정하게 된다. 이러한 추정은 적절할 수도 있지만, 실제 발생 확률과는 다를 수도 있다. 사람들은 최근에 자신이 경험한 사례, 생동감 있는 사례, 충격적이거나 극적인 사례들을 더 쉽게 회상한다. 그래서 비행기 사고 장면을 담은 충격적인 뉴스 보도 영상을 접하게 되면, 그 장면이 자꾸 떠올라 자동차보다 비행기가 더 위험하다고 생각하게 되는 것이다. 그러나 이것은 실제 사고 발생 확률을 고려하지 못한 잘못된 판단이다.

시뮬레이션 휴리스틱은 과거에 발생한 특정 사건이나 미래에 일어날 일들을 마음속에 떠올려 그 장면을 상상해 보는 것이다. 범죄 용의자를 심문하는 경찰관이 그 용의자의 진술에 기초해서 범죄 장면을 머릿속에 그려보는 것이 이에 해당한다. 이때 경찰관은 그 용의자를 범인으로 가정해야만 그가 범죄를 저지르는 장면을 머릿속에 떠올려 볼 수 있다. 이러한 가상적 장면을 자꾸 머릿속에 떠올리다 보면, 그 용의자가 정말 범인인 것처럼 생각하게 된다. 그래서 그가 범인임을 입증하는 객관적인 증거를 충분히 수집하기도 전에 그를 범인이라고 판단할 가능성이 높아지는 것이다.

이처럼 휴리스틱은 종종 판단 착오를 낳기도 하지만, 경험에 기반하여 답을 찾는 효율적인 방법이라고 ⓐ볼 수도 있다. 일상생활에서 우리의 판단과 추론이 항상 합리적인 사고 과정을 거쳐 일어나는 것은 아니다. 우리는 '결정을 위한 시간이 많지 않다.'는 가정을 무의식적으로 하고 있다. 휴리스틱은 우리가 쓰고 싶지 않아도 거의 자동적으로 작용한다. 그리고 수많은 대안 중 순식간에 몇 가지 혹은 단 한 가지의 대안만을 남겨 판단하기 쉽게 만들어 준다. 이런 점에서 인간은 ㉠'인지적 구두쇠'라고 할 만하다.

16. 윗글의 내용과 일치하지 않는 것은?

① 일상생활 속에서 사람들은 과거 경험을 바탕으로 어림짐작을 하게 된다.
② 사람들은 충격적인 경험을 충격적이지 않은 경험보다 더 쉽게 회상한다.
③ 휴리스틱에 따른 판단은 사실에 부합하는 판단일 수도 있고 그렇지 않을 수도 있다.
④ 가상적인 상황을 반복하여 상상하면 마치 그 상황이 실제 사실인 것처럼 느껴질 수 있다.
⑤ 다른 사람의 입장이 되어 가상적인 상황을 생각함으로써 정확하고 객관적인 판단을 내릴 수 있다.

17. ㉠의 의미를 가장 잘 나타내고 있는 것은?

① 인간은 세상의 수많은 일들을 판단할 때 가능하면 노력을 덜 들이려는 경향이 있다.
② 인간은 주변 세계에 의미를 부여하고 앞으로 일어날 일을 예측하려는 욕구를 가지고 있다.
③ 인간은 과학적이고 체계적으로 정보를 처리하여 정확하고 객관적인 판단을 하려는 경향이 있다.
④ 인간은 판단에 필요한 정보나 판단하기 위한 시간이 부족하기 때문에 휴리스틱을 의도적으로 사용한다.
⑤ 인간은 일상생활 속에서 판단이나 결정을 할 때 가능한 모든 대안의 장점과 단점을 분석하여 결론을 도출한다.

18. 다음은 휴리스틱과 관련한 실험 내용이다. 윗글로 보아 <보기>의 ㉮에 들어갈 내용으로 가장 적절한 것은?

< 보 기 >

한 심리학 실험에서 연구자들은 사람들에게 '영미는 31세로 감성적이며 새로운 곳에 대한 호기심이 많은 여성이다. 대학에서 국어국문학을 전공하였고 사진 동아리에서 꾸준히 활동하였다.'라는 정보를 제시한 후, 영미가 현재 어떤 모습일지 A와 B 중 가능성이 높은 순서대로 배열하도록 하였다.

A. 영미는 은행원이다.
B. 영미는 여행 블로그를 운영하는 은행원이다.

B는 A의 부분집합이므로, 적어도 B보다 A일 가능성이 높다. 그러나 대부분의 사람들은 A보다 B일 가능성이 더 높다고 판단했다. 이에 대해 연구자들은 대표성 휴리스틱이 이러한 판단을 유도한 것이라고 보았다. 사람들이 (㉮) 보고, B의 '영미는 여행 블로그를 운영'에 주목했기 때문이라는 것이다.

① 최근에 여행 블로그가 유행하고 있다는 점을 고려해
② 대표적인 여행 블로그는 어떤 특징이 있는지 판단해
③ 영미가 은행원보다는 여행 블로그 운영자에 더 어울린다고
④ 가고 싶은 장소를 여행 블로그에서 검색했던 경험을 떠올려
⑤ 영미가 은행원이 되어 고객들에게 친절하게 대하는 모습을 상상해

19. ⓐ와 가장 유사한 의미로 사용된 것은?

① 김 씨는 오십이 넘어 늦게 아들을 <u>보았다</u>.
② 나는 날씨가 좋을 것으로 <u>보고</u> 세차를 했다.
③ 그녀는 남편이 사업에 실패할까 <u>봐</u> 걱정했다.
④ 다른 사람의 흉을 <u>보는</u> 것은 좋지 못한 습관이다.
⑤ 그는 <u>보던</u> 신문을 끊고 다른 신문을 새로 신청했다.

- 출전: 한덕웅 외 공저. 《사회심리학》
- 정답: 16.⑤ 17.① 18.③ 19.②

[27 ~ 30] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

일상에서 우리는 별개의 대상을 같은 이름으로 ㉠지칭하는 경우가 있다. 이것은 그것들이 무엇인가 공통점을 지니고 있다고 생각하기 때문이다. 예컨대 옆집에서 키우는 '진돗개'와 우리 집에서 키우는 '치와와'를 생김새의 차이에도 불구하고 모두 '개'라고 부른다면, '개'라는 이름이 뜻하는 그 무엇, 즉 '개'라는 개념이 포함하고 있는 속성을 '진돗개'와 '치와와'가 공유하는 것으로 보아 둘 모두를 '개'의 범주에 포함시킨 것이다. 이는 개념이 범주화의 기능을 한다는 것을 보여 준다.

그렇다면 개념과 범주는 무엇일까? 개념은 특정한 사물이나 사건, 상징적인 대상들의 공통된 속성을 추상화하여 종합화한 보편적 관념을 말하고, 범주는 같은 성질을 가진 부류나 범위라고 말할 수 있다. 개념은 내포(內包)와 외연(外延)으로 구성되어 있다. 내포는 개념이 적용되는 범위에 속하는 여러 사물이 공통적으로 가지고 있는 어떤 필연적 성질 전체를 가리킨다. 예를 들어 생물이라는 말의 경우 '생명을 가지고 생활 현상을 영위하는 존재'가 내포가 된다. 반면 외연은 그 개념이 ㉡지시할 수 있는 대상 전체의 범위를 가리킨다. 생물이라는 말의 외연은 생물이라는 개념이 지시할 수 있는 대상 전체, 곧 동물, 식물 등이 된다. 이는 외연이 범주화와 관련이 있음을 보여 준다.

범주화란 특정한 사례가 특정한 범주의 구성원인지의 여부를 결정하는 것, 그리고 특정한 개념이 다른 개념의 부분 집합인지를 결정하는 것이다. 범주화는 위계적으로 이루어지는데, 예를 들어 하위 범주인 '작은북'은 상위 범주인 '북'의 부분 집합이 되며, '북'은 보다 높은 상위 범주인 '타악기'의 부분 집합이 되는 식이다. 이러한 범주화는 인간이 사물과 현상을 변별하고, 이해하고, 추론하고, 기억하는 데 많은 도움을 준다. 만일 사람이 새로운 경험을 할 때마다 그 경험을 개별적인 속성에 기초해서 독특한 것으로 지각한다면 엄청나게 다양한 경험에 ㉢압도당할 것이며, 접하는 것들의 대부분을 기억할 수 없을 것이다. 또한 접하는 모든 대상들을 그 이전에 경험한 어떤 것과도 같지 않은 속성을 지닌 것으로 인식한다면 경험에 의미를 부여할 수 없으며, 그 경험으로부터 도움을 받을 수 없게 된다.

범주화는 주위에서 일어나는 사물이나 현상들을 의미 있는 단위로 분할하여 이해하고 설명하며, 그 사물이나 현상들과 관련 있는 이후의 일들을 ㉣예상할 수 있게도 해 준다. 예를 들어 '침엽수'가 침 모양의 잎사귀를 가지고 있으며, 건조와 추위에 강하다는 것을 알고 있는 사람이 가을에 여행을 가서 침 모양의 잎사귀를 가진 나무를 본다면, 그는 그 나무를 침엽수로 범주화하여 그 나무가 겨울의 매서운 추위에도 잘 견딜 것이라고 예상할 수 있을 것이다.

범주화는 인류가 오랫동안 지식을 ㉤축적해 온 방법으로 유용한 도구이지만 범주화에 기초해 판단하는 것에 익숙해지다 보면 성급하게 범주화하여 오판에 이르는 경우가 발생할 수 있다. 그러므로 판단의 오류를 줄이기 위해서는 여러 요소를 고려하여 범주화할 수 있어야 한다.

27. 윗글에서 다루고 있는 내용이 아닌 것은?

① 범주화의 다양한 종류
② 범주화의 위계적 성격
③ 내포와 외연의 의미
④ 개념의 범주화 기능
⑤ 범주화의 유용성

28. 윗글을 참고하여 <보기>를 해석한 내용으로 적절하지 않은 것은? [3점]

< 보 기 >

ㄱ. A는 곤충이 다리가 세 쌍이며 거미는 다리가 네 쌍이라는 것을 몰랐다. 그래서 거미를 보고 거미와 곤충의 유사한 모습에만 주목해 거미가 곤충에 속한다고 말했다. 곤충과 거미의 차이점을 알고 있는 B는 그 말을 듣고 거미는 곤충이 아니라고 A에게 알려 주었다.

ㄴ. 유아들과 청소년들을 대상으로 사과, 개, 장미, 소, 국화, 포도 그림을 보여 주며 어떤 그림을 봤는지를 외워 보라고 했다. 유아들은 그림들 간의 관계를 고려하지 않고 외운 반면, 청소년들은 그림들을 '과일', '꽃', '가축'으로 나누어 외웠다.

ㄷ. C는 수업 시간에 영상물을 통해 기도가 막혔을 때의 응급 처치 방법을 배웠다. 친구들과 저녁 식사를 하던 중 한 친구가 갑자기 목을 부여잡고 제대로 숨을 쉬지 못하는 상황이 발생하자, C는 영상물에서 본 상황과 유사하다고 생각하여 응급 처치를 시행하였다. 그 덕분에 그 친구는 무사했다.

① ㄱ에서 A는 거미가 지니고 있는 곤충과의 유사한 모습에 주목하여 범주화했겠군.
② ㄱ에서 B는 거미의 개념과 관련해 곤충과 구별되는 거미의 속성을 이해하고 있었기 때문에 A가 잘못 범주화한 것을 바로잡아 줄 수 있었겠군.
③ ㄴ에서 그림의 개수가 더 많아지면 '유아들'이 제시된 그림들을 모두 기억하는 데 겪는 어려움이 더 커질 수 있겠군.
④ ㄴ에서 '청소년들'은 '사과, 개, 장미, 소, 국화, 포도' 각각의 그림 속 대상이 지닌 독특한 고유의 특성에 주목해 외웠겠군.
⑤ ㄷ에서 C는 '친구'가 숨을 못 쉬게 된 것을 기도가 막혔을 때의 증상으로 범주화했기 때문에 영상물을 본 경험으로부터 도움을 받을 수 있었겠군.

29. 윗글을 토대로 <보기>에 대해 이해한 내용으로 적절한 것은?

< 보 기 >

[연역 추론의 예]

㉮ 대전제 : 어류는 모두 아가미로 호흡한다.

⬇

㉯ 소전제 : 잉어는 어류이다.

⬇

㉰ 결론 : 따라서 잉어는 아가미로 호흡한다.

① ㉮에서 '아가미로 호흡한다'는 것은 '어류'의 외연에 해당한다.
② ㉯는 '어류'의 모든 내포가 '잉어'의 모든 내포와 일치한다는 것을 전제로 삼아 범주화한 것이다.
③ ㉰는 '어류'라는 범주에 해당하는 속성이 '잉어'에 부여되었기 때문에 도출되는 것이다.
④ ㉮와 ㉯가 각각 대전제와 소전제가 되는 것은 '잉어'의 외연이 '어류'의 외연보다 크기 때문이다.
⑤ ㉯에서 '잉어'는 '어류'의 상위 범주에 해당하기 때문에 ㉰에서 '아가미로 호흡한다'는 속성을 가진다.

30. ㉠~㉤의 사전적 의미로 적절하지 않은 것은?

① ㉠ : 어떤 대상을 가리켜 이르는 일.
② ㉡ : 가리켜 보임.
③ ㉢ : 보다 뛰어난 힘이나 재주로 남을 눌러 꼼짝 못하게 함.
④ ㉣ : 어떤 일을 직접 당하기 전에 미리 생각하여 둠.
⑤ ㉤ : 보호하고 간수해서 남김.

- 출전: 이정모 외 공저. 《인지심리학》
- 정답: 27.① 28.④ 29.③ 30.⑤

◆ 15년 3월 고2 16~19번

[16 ~ 19] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

'범주화'란 우리가 접하는 사물, 개념, 현상을 분류하여 이해하는 방식이다. 예컨대, 우리는 우리가 접하는 대상들 가운데 특정한 대상들을 '나무'로 묶어 이해한다. 어떤 것을 '나무'라는 이름으로 범주화하는 것은 그것이 '풀'이나 '돌'과는 다름을 아는 것이며, 모양이나 특성이 다른 낱낱의 수많은 나무들을 하나의 개념으로 이해하는 것이다. 만약 범주화하는 능력이 ⓐ없다면 새로운 존재를 접할 때마다 모든 정보를 새롭게 파악하고 기억해야 한다는 점에서 인지적인 부담이 매우 클 수밖에 없을 것이다.

그렇다면 범주화는 어떻게 이루어지는가? 이에 대한 견해로 우선 고전적 범주화 이론을 들 수 있다. 고전적 범주화 이론은 아리스토텔레스에서 비롯된 것으로, 범주는 해당 범주를 정의하는 필요충분 속성의 집합으로 결정된다고 ⓑ본다. 예컨대, 아리스토텔레스는 '사각형'이라는 범주의 필요충분 속성을 [네 개의 변], [폐쇄 도형], [평면 도형]으로 보았다. 모든 사각형은 이 세 가지 속성을 반드시 필요로 하며, 역으로 이 세 가지 속성을 가지면 모두 사각형으로 범주화하기에 충분하다는 것이다. 그리고 일단 사각형으로 범주화된 것은 삼각형이나 오각형이라는 범주와 그 경계가 명확하게 구분되며, 범주 내의 사각형은 모두 대등한 가치를 지녀 더 그럴듯하거나 덜 그럴듯한 사각형의 구별이 없다고 보았다.

이러한 견해에 대해 철학자 비트겐슈타인은 근본적인 의문을 제기하였다. 즉, 우리가 접하는 수많은 개별 대상은 필요충분 속성의 집합으로 범주화되지는 않으며, 범주의 구성원들은 일부 속성만 공유한다는 것이다. 비트겐슈타인은 이를 '가족 유사성'이라는 개념으로 설명했다. 예컨대 '나, 동생, 아버지'로 ⓒ이루어진 가족이 있다고 하자. '나'는 '아버지'와 부분적으로 닮고, '동생'도 '아버지'와 부분적으로 닮았다. 하지만 '나'와 '동생'은 닮은 점이 없을 수 있다. 다시 말해 구성원 전체가 모든 속성을 공유하지 않더라도 '가족'이 될 수 있다.

심리학자인 로쉬 등은 비트겐슈타인의 견해를 바탕으로 ㉠원형 범주화 이론을 제시하였다. 이 이론에 의하면 어떤 대상의 범주는 그것이 해당 범주의 원형과 얼마나 많은 속성을 공유하느냐에 따라 결정된다. 원형은 어떤 범주에 대해 사람들이 마음속에 가지고 있는 표상*으로, 어떤 대상이 해당 범주에 속하는지를 판단할 수 있게 해 주는 속성들의 추상적 집합체이다. 기존 범주에 속하지 않는 새로운 대상이 ⓓ나타날 경우, 그 대상의 속성으로부터 새로운 범주의 원형이 만들어지며, 범주의 구성원들이 계속 추가되면 원형이 ⓔ바뀌기도 한다. 예를 들어, 우리가 '배추, 양파, 마늘, 고추, 토마토' 등을 '채소'로 범주화한다는 것은, 각 채소들이 우리 마음속에 있는 원형과 일정 부분 유사하다고 판단했음을 의미한다. 원형과 많은 속성을 공유하는 '배추'나 '양파' 같은 것은 전형적인 '채소'로 평가되는 반면, 적은 속성을 공유하는 '고추'나 '토마토'는 덜 전형적인 것으로 평가될 수 있다. 또 판단 기준이 되는 원형이 무엇이냐에 따라 '토마토' 같은 것은 '채소'뿐 아니라 '과일'로 범주화될 수도 있다.

* 표상 : 외부 세계의 대상을 마음속에 나타내는 것.

16. 윗글의 이해한 내용으로 가장 적절한 것은?

① 범주화하지 않고서는 대상을 기억하거나 이해할 수 없다.
② 대상을 범주화했다는 것은 대상을 완전히 이해했다는 뜻이다.
③ 새로운 대상을 범주화하는 것은 인간의 능력을 넘어서는 일이다.
④ 범주화하여 대상을 이해하는 것은 인간의 인지 부담을 줄여준다.
⑤ 인간의 인지 능력으로는 세계를 범주화하여 이해하는 것이 불가능하다.

17. <보기>에 대해 비트겐슈타인이 보일 만한 반응으로 가장 적절한 것은?

< 보 기 >

아리스토텔레스는 '인간'의 필요충분 속성을 [동물], [두 다리]로 보았다.

① '인간'을 포함한 모든 대상은 일정한 필요충분 속성의 집합으로 범주화할 수 있어.
② [두 다리]는 '인간'의 구성원들이 모두 공유하는 속성이 아니므로 [동물]만이 필요충분 속성이야.
③ '인간'을 좀 더 분명하게 범주화하기 위해서는 [동물], [두 다리] 이외에 필요한 속성을 추가해야 해.
④ 범주는 필요충분 속성의 집합으로 결정되지 않으므로 '인간'을 [동물], [두 다리]의 집합으로 범주화할 수는 없어.
⑤ '인간'이기 위해서는 [동물], [두 다리]라는 속성을 지녀야 하며, 이 두 가지 속성은 '인간'을 정의하기에 충분해.

18. ㉠의 관점에서 <보기>를 이해한 것으로 적절하지 않은 것은? [3점]

< 보 기 >

라보프는 높이와 너비가 다른 여러 개의 '그릇'을 제시하고 사람들에게 그것이 '컵'인지, '접시'인지를 판단하게 하는 실험을 진행하였다. 그 결과 '컵'과 '접시'의 구분 지점은 사람들마다 차이를 보였다. 이후 맥클로스키는 동일한 실험을 시차를 두고 진행한 결과, 한 개인 내에서도 구분 지점이 변화함을 확인하였다.

① '컵'과 '접시'의 구분 지점은 사람들마다 다르므로 '컵'이라는 범주는 존재하지 않는다.
② 마음속의 원형이 달라지면 한 개인 내에서도 '컵'과 '접시'의 구분 지점이 바뀔 수 있다.
③ '컵'으로 분류되는 대상의 구분 지점이 다르다는 것은 범주의 경계가 모호하고 불분명함을 의미한다.
④ 어떤 그릇을 '컵'으로 판단했다면 그 그릇이 '접시'보다 '컵'의 원형과 공유하는 속성이 많다고 보았기 때문이다.
⑤ 사람들 간에 '컵'과 '접시'의 구분 지점이 다른 것은 원형과 얼마나 유사한지를 사람들마다 다르게 판단했기 때문이다.

19. 문맥상 ⓐ ~ ⓔ와 바꿔 쓰기에 적절하지 <u>않은</u> 것은?

① ⓐ : 결여(缺如)된다면
② ⓑ : 간주(看做)한다
③ ⓒ : 형성(形成)된
④ ⓓ : 출현(出現)할
⑤ ⓔ : 변화(變化)하기도

- 출전: 이정모 외 공저. 《인지심리학》
- 정답: 16.④ 17.④ 18.① 19.③

[28~29] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

사람들은 새로운 사물을 보고 그것이 무엇인지 어떻게 파악하는가? 이는 그 사물이 어떤 범주에 속하는지 찾아내는 범주 판단에 관한 질문이다. 범주 판단 과정을 설명하는 이론으로 유사성 기반 접근과 설명 기반 접근이 제안되었다.

유사성 기반 접근은 새로운 대상의 범주 판단이 기억에 저장된 심적 표상과 그 대상과의 지각적 유사성에 근거한다고 가정한다. 유사성 기반 접근은 범주 판단에 사용되는 심적 표상을 기준으로 원형 모형과 본보기 모형으로 다시 구분된다. 원형 모형에서는 해당 범주에 속하는 사례들이 갖는 속성들의 평균으로 구성된 추상적 집합체인 단일한 원형이 사용되며, 본보기 모형에서는 구체적 사례가 그대로 기억된 심적 표상인 본보기들이 사용된다. 범주 판단에서 전형적인 사례가 비전형적인 사례보다 빨리 판단되는 전형성 효과는 원형 모형과 잘 부합한다. 반면에 전형성이 맥락에 따라 달라지는 현상은 많은 수의 본보기를 사용하는 본보기 모형이 더 잘 설명한다. 하지만 유사성 기반 접근은 여러 지각적 속성 중 어떤 속성을 범주 판단에 사용할지의 기준을 제시하지 못하는 한계가 있다. 한편 설명 기반 접근은 사람들이 범주에 관한 암묵적 이론이나 규칙 또는 인과적 관계를 바탕으로 사례들을 어떤 설명적 구조에 연결시킨다고 본다. 설명 기반 접근은 범주 판단이 단순히 기억 속의 표상과 사례를 비교하는 데 그치는 것이 아니라 사례들을 하나의 범주로 묶을 수 있는 기저 본질을 기준으로 삼아 이루어진다고 주장한다.

유사성 기반 접근이 옳다면 특정 범주와 사례 간의 지각적 유사성을 비교하는 유사성 판단과 이를 바탕으로 한 범주 판단이 일치해야 하지만, 설명 기반 접근이 옳다면 유사성 판단과 범주 판단이 일치해야 할 이유는 없다. 물론 현실적으로는 대개 기저 본질에 따라 지각적 속성들이 결정되기 때문에 유사성 판단과 범주 판단이 같은 과정인 것처럼 보이는 경우가 많다.

설명 기반 접근을 지지했던 립스는 유사성 판단과 범주 판단이 같은 과정이 아니라는 가설을 입증하려고 가상 동물의 변형에 대한 글을 소재로 한 실험을 했다. 이 실험에서 피험자들은 가상 동물이 외형의 변형을 겪는 내용의 글을 읽은 뒤 그 동물이 어떤 범주와 얼마나 유사한지(유사성 판단) 또 어떤 범주에 속하는지(범주 판단)를 판단하도록 요구받았다.

실험에 쓰인 글은 두 부분으로 만들어졌는데, 첫째 부분은 피험자들이 묘사된 가상 동물을 새의 범주에 속한다고 쉽게 판단할 수 있도록 만들어졌고, 둘째 부분은 가상 동물이 특정한 이유 때문에 외형적으로 곤충과 유사하게 되었다는 내용으로 만들어졌다. 특히 둘째 부분을 만들 때에는 가상 동물의 외형 변화가 일어나는 것을 우연한 환경적 조건 때문인 경우와 올챙이에서 개구리로 변하는 것처럼 자연적인 성숙에 따른 경우로 구분하여 두 종류의 글을 만들었다. 이에 따라 전자의 경우를 제시한 <글 A>는 "솔프라는 동물은 두 다리와 깃털이 있는 날개가 있었다. …… 그러나 솔프는 화학 폐기물에 노출되어 여섯 개의 다리와 투명한 막 형태로 된 날개를 갖게 되었지만 이후 원래의 솔프와 같은 형태의 새끼를 낳았다."라는 식으로 서술되었고, 후자의 경우를 제시한 <글 B>는 "둔은 어릴 때 솔프라고 불리는데 솔프는 두 다리와 깃털이 있는 날개가 있었다.

…… 몇 달 지나 솔프는 둔이 되었는데 둔은 여섯 개의 다리와 투명한 막 형태로 된 날개를 갖게 되었다."라는 식으로 서술되었다.

여기에 립스는 또 하나의 조건을 추가하였다. 피험자들을 각각의 글에서 첫째 부분만 읽는 통제 집단과 두 부분을 모두 읽는 실험 집단으로 나눈 것이다. 결과적으로 네 개의 집단으로 나뉜 피험자들은 글을 읽은 후 "솔프는 새와 곤충 중 어느 것과 유사한가?"와 "솔프는 새와 곤충 중 어디에 포함되는가?"라는 질문에 새 10점, 곤충 1점으로 하는 척도에서 한 지점을 택하는 방식으로 답하였다.

그 결과, <글 A>를 읽은 통제 집단과 <글 B>를 읽은 통제 집단은 모두 유사성 판단과 범주 판단에서 각각 평균 9.5점을 부여했다. 그리고 <글 A>를 읽은 실험 집단은 유사성 판단에서 평균 3.8점, 범주 판단에서 평균 6.5점을 부여했다. 그러나 <글 B>를 읽은 실험 집단은 유사성 판단에서 평균 7.6점, 범주 판단에서 평균 5.2점을 부여했다. 이러한 실험 결과는 범주 판단은 외형의 변화보다 기저 본질의 변화에 더 큰 영향을 받지만 유사성 판단은 기저 본질의 변화보다 외형의 변화에 더 큰 영향을 받는다는 것을 알려 준다.

28. 위 글의 주요 개념을 이해한 것으로 적절하지 <u>않은</u> 것은?

① 환자를 진단할 때 숙련된 의사는 과거의 유사한 구체적 사례를 활용하여 진단한다. 이는 본보기 모형을 지지하는 예이다.
② 어린이는 얼굴을 가리고 검은 옷을 입은 사람을 겉모습만 보고 도둑으로 판단한다. 이는 유사성 기반 접근을 지지하는 예이다.
③ 사람이 취미로 키울 수 있다는 속성을 기준으로 햄스터와 이구아나는 애완동물이라는 범주에 포함된다. 이는 원형 모형을 지지하는 예이다.
④ 일반적으로 아침 식사라고 하면 밥이 전형적인 사례이지만 설날에는 떡국이 더 전형적인 사례이다. 이는 범주의 전형성이 맥락에 따라 바뀔 수 있음을 보여 주는 예이다.
⑤ 오리의 털이 붉게 변한 경우보다 발에서 물갈퀴 모양이 없어진 경우에 오리로 판단하기가 더 어려운데 이는 발 모양이 헤엄치기라는 기저 본질과 연결되기 때문이다. 이는 설명 기반 접근을 지지하는 예이다.

29. 립스의 실험에 대한 서술로 적절하지 <u>않은</u> 것은?

① 일상적 범주 판단이 지각적 유사성에만 기초하는 것인지 알아보려고 설계되었다.
② 통제 집단은 가상 동물이 새와 유사하며 새의 구성원인 것으로 판단하도록 설계되었다.
③ 가상 동물의 외형이 환경 조건에 의해 변한 경우는 기저 본질이 변한 것으로 판단하게 하기 위해 설계되었다.
④ <글 B>를 읽은 통제 집단과 실험 집단에서 유사성 판단의 결과가 다르다는 것은 기저 본질에 대한 지식이 유사성 판단에 영향을 주었다고 해석될 수 있다.
⑤ 실험 집단에서 유사성 판단과 범주 판단의 결과에 차이가 있다는 것은 실험자가 세운 가설을 지지하는 것으로 해석될 수 있다.

- 정답: 28.③ 29.③

◆ 16년 3월 고1 23~26번

[23～26] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

인간을 흔히 망각의 동물이라고 한다. 망각이란 기억과 반대되는 개념으로 일종의 기억 실패에 해당한다. 기억은 외부의 정보를 기억 체계에 맞게 부호로 바꾸어 저장 및 인출하는 것으로 부호화 단계, 저장 단계, 인출 단계로 나뉜다. 심리학에서는 기억 실패가 기억의 세 단계 중 어느 단계에서 일어난다고 보느냐에 따라 망각 현상을 각기 다르게 설명한다.

㉠ 부호화 단계와 관련하여 망각을 설명하는 입장에서는 외부 정보가 부호화되는 과정에서 정보의 일부가 생략되거나 왜곡되어 망각이 일어난다고 본다. 부호화란 외부 정보를 기억의 체계에 맞게 변환하는 과정으로, 부호에는 음운 부호와 의미 부호 등이 있다. 음운 부호는 외부 정보가 발음될 때 나는 소리에 초점을 둔 부호이고, 의미 부호는 외부 정보의 의미에 초점을 둔 부호이다. 가령 '8255'라는 숫자를 부호화할 때, [팔이오오]라는 소리로 부호화하는 것은 전자에 해당하고, '빨리 오오.'와 같이 의미로 부호화하는 것은 후자에 해당한다. 의미 부호는 외부 정보가 갖는 의미에 집중하여 부호화하는 것이므로, 음운 부호에 비해 정교화가 잘 일어난다. 정교화는 외부 정보를 배경지식이나 상황 맥락 등의 부가 정보와 밀접하게 관련시키는 것이다. 부호화 단계에서 망각을 설명하는 학자들은 정교화가 잘된 정보가 그렇지 않은 정보보다 기억에 유리하여 망각이 잘 일어나지 않는다고 주장한다.

㉡ 저장 단계에서 망각이 일어난다고 보는 입장에서는 망각을 부호화 단계에서의 문제가 아니라, 저장 단계에서 정보가 사라지는 현상으로 설명한다. 즉 망각은 부호화가 되어 저장된 정보 중 사용하지 않는 정보가 시간의 경과에 따라 상실된다는 것이다. 독일의 심리학자 에빙하우스는 학습을 통해 저장된 단어가 시간의 경과에 따라 망각되는 양상을 알아보는 실험을 하였다. 그 결과 학습이 끝난 직후부터 망각이 일어나기 시작해서 1시간이 지나자 학습한 단어의 약 44% 정도가 망각되었다. 이를 근거로 저장 단계에서 망각을 설명하는 학자들은 망각은 저장 단계에서 일어나는 현상이며 시간의 흐름에 비례하여 나타난다고 주장하였다. 그리고 학습 직후 복습을 해야 학습 효과가 높다는 것을 강조하였다.

㉢ 인출 단계에서 망각이 일어난다고 보는 입장에서는 망각을 저장된 정보가 제대로 인출되지 못하여 나타나는 현상으로 설명한다. 즉 망각은 저장된 정보가 사라지는 것이 아니라, 이를 밖으로 끄집어내지 못해서 나타난다는 것이다. 저장된 정보를 인출해 내기 위해서는 적절한 인출 단서가 필요하다. 일반적으로 저장된 정보와 인출 단서가 밀접할 경우 인출이 잘 되지만, 그렇지 않으면 인출 실패로 망각이 일어날 가능성이 크다. 가령 '사랑'이라는 단어를 인출할 때 이와 의미상 연관이 큰 '애인'이라는 단어를 인출 단서로 사용하면 인출이 잘 되지만, 이와 관련이 먼 '책상'이라는 단어를 인출 단서로 사용하면 인출이 잘 되지 않는다. 인출 단계에서의 망각은 저장된 정보를 인출할 만한 단서가 부족하거나 부적절해서 나타나는 현상이므로, 시간이 흐르더라도 적절한 인출 단서만 제시되면 저장된 정보가 떠오를 수 있다.

23. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

① 특정 현상을 설명하는 다양한 관점을 제시하고 있다.
② 특정 현상을 소개하는 이론의 문제점을 설명하고 있다.
③ 특정 현상과 관련된 통념을 제시하고 이를 반박하고 있다.
④ 특정 현상을 설명하는 여러 이론의 타당성을 비교하고 있다.
⑤ 특정 현상에 대한 상반된 주장을 제시한 후 이를 절충하고 있다.

24. '음운 부호'와 '의미 부호'에 대한 설명으로 적절한 것은?

① '음운 부호'는 외부 정보를 배경지식이나 맥락에 따라 수정한 것이다.
② '음운 부호'는 외부 정보를 그것에서 연상되는 의미로 처리하는 부호이다.
③ '의미 부호'는 외부 정보를 기억의 체계에 맞게 전환하는 데 필요한 부가 정보이다.
④ '음운 부호'와 달리 '의미 부호'로 입력된 정보는 망각되지 않는다.
⑤ '의미 부호'는 '음운 부호'에 비해 부호화 과정에서 정교화가 잘 이루어진다.

25. ㉠ ~ ㉢에서 단어 학습과 관련된 <보기>의 대화를 설명한다고 할 때, 그 내용으로 적절하지 않은 것은?

< 보 기 >

다련 : 단어를 외울 때 기존에 알고 있는 단어와 연관 지어서 암기하면 좀 더 오래 기억할 수 있어.
수민 : 단어를 소리로 외우지 않고 용례를 보며 의미에 집중하여 외우는 것이 오래 기억되지만, 시간이 많이 걸린다는 것이 흠이야.
예린 : 단어 시험 볼 때는 다 맞았는데, 시험이 끝난 후 며칠 뒤에 다시 보니 그 단어들이 기억나지 않아 속상해.
서정 : 외운 단어를 잊어버리지 않으려면, 학습 직후부터 반복적으로 복습을 하는 것이 최고인 것 같아.
석현 : 좀 전까지도 알고 있는 단어였는데, 갑자기 말하려니까 혀끝에서만 빙빙 돌 뿐 생각이 나지 않아 답답해.

① ㉠ : 다련은 단어를 정교화하는 것이 기억에 효과적이라는 것을 언급하고 있다.
② ㉠ : 수민은 단어를 음운 부호로 부호화하는 과정이 시간이 많이 걸린다는 것을 말하고 있다.
③ ㉡ : 예린이 단어들을 기억하지 못하는 것은 시간의 경과에 따라 저장 단계에서 망각이 일어났기 때문이다.
④ ㉡ : 서정이 복습을 중요하게 여기는 이유는 학습 직후부터 망각이 시작되기 때문이다.
⑤ ㉢ : 석현에게 단어와 관련이 큰 적절한 인출 단서를 주면 단어가 생각날 수도 있다.

26. 윗글을 바탕으로 할 때, <보기>의 ⓐ와 같은 결과가 나타난 이유를 추리한 것으로 가장 적절한 것은? [3점]

< 보 기 >

실험 참가자들을 X와 Y 두 집단으로 나누고 100개의 단어를 학습시킨 후 얼마나 많은 단어를 회상하는지 알아보는 실험을 하였다. 단어를 학습시킬 때 '장미 – 꽃'과 같이 단어와 그 단어를 포함하는 범주*를 함께 제시하였다. 학습 후 두 차례에 걸쳐 100개의 학습 단어를 회상하는 검사를 하였는데, 첫 번째 회상 검사에서는 두 집단 모두에게 범주를 제시하고, 두 번째 회상 검사에서는 X 집단에게만 범주를 제시하고 Y 집단에게는 제시하지 않았다. 1차 회상 검사에서는 두 집단의 단어 회상률이 동일하게 나타났으나, 2차 회상 검사에서는 ⓐ<u>X 집단이 Y 집단보다 단어 회상률이 유의미한 수준에서 높게 나타났다.</u>

* 범주 : 동일한 성질을 가진 부류나 범위.

① X 집단이 Y 집단과 달리 단어를 떠올리는 인출 단서로 범주를 활용했기 때문이다.
② X 집단이 Y 집단과 달리 단어의 의미를 범주화하여 체계적으로 저장했기 때문이다.
③ X 집단이 Y 집단과 달리 단어를 정교화하는 과정에서 부적절한 범주를 사용했기 때문이다.
④ Y 집단이 X 집단과 달리 구체적 사례와 관련지어 단어를 의미 부호화하여 저장했기 때문이다.
⑤ Y 집단이 X 집단과 달리 단어의 의미를 부호화하는 과정에서 기억 실패가 발생했기 때문이다.

- 출전: 이정모 저. 《인지과학》
- 정답: 23.① 24.⑤ 25.② 26.①

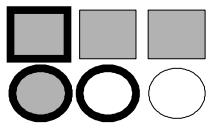
◆ 17년 3월 고3 33~36번

[33 ~ 36] 다음을 읽고 물음에 답하시오.

삼단 논증은 두 개의 전제에서 하나의 결론을 도출하는 연역 논증이다. 이때 두 전제로부터 그 결론만이 반드시 도출될 수 있는지를 확인하기 위해서는 논리적 규칙에 따라 추론해야 하는데, 사람들은 이 추론 과정에서 자주 오류를 범한다. 인지 실험 연구자들은 삼단 논증의 추론 과정에서 일어나는 오류 현상에 일정한 유형이 있다는 것에 착안하여 오류의 원인을 분석했다.

인지적 측면에서 오류의 원인을 분석한 최초의 주요 이론은 '분위기 이론'이다. 분위기 이론은 <모든 A는 B이다. 어떤 B는 C이다.>에서 <어떤 A는 C이다.>가 반드시 도출되는 것이 아님에도, '반드시 도출된다'라고 생각하는 사람이 많은 이유는 전제의 분위기 때문이라고 설명한다. 즉 전제가 긍정인가 부정인가, 전칭('모든')인가 특칭('어떤')인가에 따라 일정한 분위기가 형성되어 결론에 영향을 끼친다는 것이다. 분위기 이론은 사람들이 두 전제가 모두 긍정문이면 긍정 결론을, 하나라도 부정문이면 부정 결론을 받아들이는 경향이 있다고 본다. 또한 두 전제가 모두 전칭이면 전칭 결론을, 하나라도 특칭이면 특칭 결론을 선호한다고 본다. 하지만 똑같은 결론이 도출되는 두 개의 서로 다른 삼단 논증에 대한 사람들의 상이한 반응을 이 이론으로는 설명하기 힘들다. <모든 A는 B이다. 어떤 B는 C이다. 따라서 어떤 A는 C이다.>라는 부당한 논증과 <어떤 A는 B이다. 모든 B는 C이다. 따라서 어떤 A는 C이다.>라는 타당한 논증이 주어졌을 때, 분위기 이론은 피험자들이 두 논증의 결론을 모두 비슷한 비율로 '반드시 도출된다'라고 선택할 것이라고 예측한다. 왜냐하면 전제 하나가 특칭이라는 점에서는 차이가 없기 때문이다. 하지만 피험자들은 타당한 논증인 후자를 부당한 논증인 전자보다 더 높은 비율로 '반드시 도출된다'를 선택한다는 것이 밝혀졌다. 그래서 이 이론으로는 구체적으로 추론의 어떤 과정에서 오류가 발생하는지 설명하기 어렵다.

사람들이 삼단 논증에서 오류를 범하는 이유를 그 추론 과정에 주목하여 분석한 것으로는 '심적 모형 이론'이 있다. 이 이론은 사람들이 삼단 논증의 전제를 만족시키는 심적 모형을 만들고 결론이 만족스러운지 그 모형을 주의 깊게 살펴본다고 설명한다. 가령 <모든 사각형은 음영이 있는 도형이다. 어떤 음영이 있는 도형은 뚜렷한 윤곽이 있다.>에서 <어떤 사각형은 뚜렷한 윤곽이 있다.>가 '반드시 도출된다'라고 생각하는 사람들은 주어진 전제로부터 오른쪽 그림과 같은 심적 모형을 상상한 것이라고 보았다. 즉 피험자들은 삼단 논증의 전제를 만족시키는 심적 모형을 만들고 결론이 만족스러운지 그 모형을 살펴보고 결론이 만족스럽다면 '반드시 도출된다'라고 답한다는 것이다. 그러나 ㉠ 이 논증의 전제를 만족시키는 다른 심적 모형을 마음속에서 표상한다면 <어떤 사각형은 뚜렷한 윤곽이 있다.>가 이 전제로부터 반드시 도출되는 것이 아님을 알 수 있다. 심적 모형 이론은 전제로부터 결론이 반드시 도출되는지 여부를 알기 위해서는 전제로부터 도출할 수 있는 모형을 모두 구성하는 것이 필수적이며, 사람들이 이러한 모형 구성에 실패하기 때문에 삼단 논증 추론에서 오류가 발생한다고 주장한다.



삼단 논증 추론에서 오류가 생기는 원인을 명제의 잘못된 '환위' 때문이라고 분석하는 이론도 있다. 환위란 주어진 명제에서 주어와 술어의 위치를 바꾸는 것을 말한다. 사람들은 <모든 A는 B이다.>를 <모든 B는 A이다.>로, <어떤 A는 B가 아니다.>를 <어떤 B는 A가 아니다.>로 환위하는 경향이 있다. 이런 경우에는 환위가 비논리적 결과를 야기한다. 즉 같은 뜻을 갖고 있는 문장이 아니므로 논리적 문제를 일으킨다.

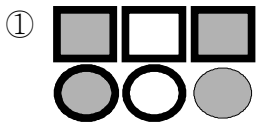
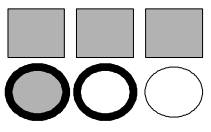
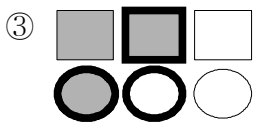
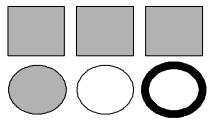
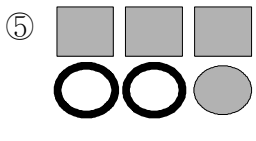
사람들은 결론이 담고 있는 내용에 영향을 받아 오류를 범할 때도 있다. 피험자들은 두 전제로부터 그 결론이 반드시 도출될 수 있는지 여부보다는 자신이 가지고 있는 믿음 체계와 정합적이거나 적어도 모순을 일으키지 않는 결론을 받아들이는 성향, 이른바 '믿음 편향'이 있다는 점이 발견되었다. 에번스는 사람들이 일단 결론의 믿을 만함을 평가하고, 믿을 만하면 논리적 규칙을 적용하지 않고 그대로 결론을 받아들인다고 분석했다. 그리고 ⓐ 믿을 만하지 못하면 그제야 논리적 규칙을 적용하여 삼단 논증을 점검한다고 보았다. 이와 같은 맥락에서 폴라드의 연구 결과에 의하면 ⓑ 전제들이 논리적으로 더 복잡하다고 해서 그에 따라 믿음 편향 효과가 더 증가되지는 않는다는 것이 밝혀졌다.

인지 오류에 대한 연구를 통해 일부 인지 심리학자들은 여러 실용적 목적에서 효율적인 수준이라고 만족한다면 사람들이 합리성이나 논리적 정합성을 기꺼이 버리는 사고를 하는 것이야말로 인간의 인지적 특성이라고 주장한다. 이러한 생각은 전통적 관점과 달리 인간이 논리적 사고 중심의 인지 체계를 가지고 있지 않을 가능성을 암시한다.

33. 윗글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

① 인지 오류 현상에 대한 상반된 이론을 설명하며 절충적 대안을 제시하고 있다.
② 인지 오류 이론의 핵심 개념을 정의하며 인지 능력의 발달 단계를 제시하고 있다.
③ 하나로 통합되어 있던 인지 오류 이론이 다양하게 분화하는 과정을 설명하고 있다.
④ 인지 오류 현상의 원인을 분석한 이론들을 소개하며 인간의 인지적 특성을 제시하고 있다.
⑤ 인간의 논리적 사고력에 초점을 맞추어 인지 오류 이론에 영향을 미친 다른 이론들을 소개하고 있다.

34. ㉠을 뒷받침하는 심적 모형으로 가장 적절한 것은?

① 
② 
③ 
④ 
⑤ 

35. ⓐ와 ⓑ를 통해 이해한 내용으로 가장 적절한 것은?

① 믿음 편향은 논리적 규칙 적용 이전에 일어난다.
② 믿음 편향이 강할수록 개인의 합리성은 증가한다.
③ 믿음 편향은 논리적 규칙 적용에 능숙할수록 자주 일어난다.
④ 전제들이 논리적으로 복잡할수록 믿음 편향 효과가 발휘된다.
⑤ 전제들이 논리적으로 복잡할수록 논리적 규칙 적용이 수행되기 어렵다.

36. 윗글을 바탕으로 <보기>를 이해할 때, 적절하지 <u>않은</u> 것은? [3점]

< 보 기 >

어떤 인류학자는 생물학자가 아니다.
모든 생물학자들은 바둑 기사이다.
따라서 어떤 인류학자는 바둑 기사가 아니다.

① 전제들을 <어떤 생물학자는 인류학자가 아니다.>와 <모든 바둑 기사는 생물학자이다.>로 환위할 경우 환위하기 전과 뜻이 달라지게 되겠군.
② 심적 모형 이론은, 전제로부터 가능한 모형을 모두 구성하는 것에 실패한다면 결론이 '반드시 도출된다'라고 잘못 답할 가능성이 높다고 설명하겠군.
③ 분위기 이론은, 전제에서 특칭과 부정이 사용되었으므로 이것에 영향을 받아 결론이 '반드시 도출된다'라고 답하는 경향이 있을 것이라고 설명하겠군.
④ 에번스는, 인류학자 중 적어도 한 명은 바둑 기사일 리 없다는 믿음 편향이 있는 사람이라면 결론이 '반드시 도출된다'라고 답할 것이라고 설명하겠군.
⑤ 분위기 이론은, 첫 번째 전제의 특칭을 전칭으로, 두 번째 전제의 전칭을 특칭으로 바꾼다면 결론이 '반드시 도출된다'라고 답하는 사람이 <보기>의 논증보다 늘어날 것이라고 예측하겠군.

- 출전: 석봉래 저. 《논리와 심리》
- 정답: 33.④ 34.② 35.① 36.⑤

◆ 19년 3월 고2 16~20번

[16 ~ 20] 다음을 읽고 물음에 답하시오.

누군가 자신이 불행한 일을 겪었다고 말한다면 사람들은 그에게 동정심을 느낄 것이다. 그러나 다음 순간 자신의 이야기가 전부 꾸며낸 것이라고 말한다면, 더는 그에게 동정심을 느끼지 않게 될 것이다. 일반적으로 감정은 그 감정을 유발하는 대상이나 사건이 실제로 존재한다는 믿음이 전제되어 있기 때문이다. 그렇다면 허구임이 분명한 공포 영화를 보는 관객들이, 존재한다고 믿지 않는 괴물과 그 괴물을 중심으로 펼쳐지는 허구적 사건을 보면서 공포를 느끼는 현상은 어떻게 이해해야 할까?

래드포드는 허구적 인물과 사건에 대해 감정 반응을 보이는 현상을 '허구의 역설'이라 규정하고, 다음 세 가지 전제를 제시하였다.

> 전제 1. 우리는 존재한다고 믿는 것에 대해 감정적으로 반응한다.
> 전제 2. 우리는 허구적 사건이나 인물은 존재하지 않는다고 믿는다.
> 전제 3. 우리는 허구적 사건이나 인물에 대해 감정적으로 반응한다.

㉠ 이 세 가지 전제가 동시에 참일 수 없다는 모순을 해결하는 방법은 그중 일부를 부정하는 것이다. 래드포드는 감정을 유발하는 대상이 존재한다는 믿음 없이 허구에 의해서도 감정이 발생할 수 있다고 보았다. 그렇지만 그 감정은 존재에 대한 믿음이 결여된 것이므로 비합리적이라고 하였다. 이후 학자들은 허구에서 비롯된 감정이 합리적일 수 있다고 주장하며, 믿음이나 생각과 같은 인지적 요소가 어떤 역할을 하는지에 대해 논의를 전개해 왔다.

환영론에서는 사람들이 허구를 감상하는 동안 허구에 몰입하여 허구적 사건이나 인물이 존재하지 않는다는 사실을 잊어버리고, 그 사건이나 인물이 실제로 존재한다는 환영에 빠져 감정 반응을 하게 된다고 보았다. 이에 대해 월턴과 캐럴은 공포 영화의 관객이 영화를 감상하는 동안에도 영화가 허구라는 사실을 잊지 않는다고 주장하였다. 만약 관객이 영화 속 괴물이 실제로 존재한다고 믿는다면 공포로 인해 영화관에서 도망을 가거나 도움을 요청하는 등의 행동을 보여야 하는데 그렇게 하지 않는다는 것이다. ㉡ 이런 점에서 월턴과 캐럴은, 환영론은 허구에서 느끼는 감정을 설명하는 타당한 이론이 될 수 없다고 주장하였다.

월턴은 관객이 허구의 세계에 빠져드는 현상을 상상의 인물과 세계에 대해 '믿는 체하기' 놀이를 하는 것으로 설명하였다. 믿는 체하기란, 어린아이들이 소도구를 가지고 노는 소꿉장난에서 볼 수 있는 것처럼 실제 사물을 가지고 하는 일종의 상상하기이다. 공포 영화를 보는 관객은 영화를 소도구로 하는 믿는 체하기 놀이에 참여하는 중이고, 관객의 감정 반응은 허구에 대한 믿음에서 비롯되는 것이 아니라 상상하기의 결과인 것이다. 이때 괴물은 상상의 세계 안에서는 실제로 존재하는 대상이다. 다만 허구적 대상에서 비롯된 감정은 상상의 세계에서만 성립하는 것일 뿐, 대상이 실제 세계에 존재한다는 믿음에서 비롯된 것은 아니다. 이런 점에서 월턴은 허구를 감상할 때 유발되는 감정을 '유사 감정'이라고 하였다.

캐럴은 생각도 감정을 유발하는 인지적 요소라고 하면서 사고 이론을 전개하였다. 사고 이론은 허구를 감상하는 사람은 허구적 사건이나 인물 자체에 대해 반응하는 것이 아니라 그것들에 대한 '생각'에 반응한다고 보았다. 마음속에서 명제가 참임을 받아들이는 상태가 믿음이라면, 명제를 그저 머릿속에 떠올리는 것이 생각이다. 캐럴은 생각을 품는 것만으로도 감정이 유발될 수 있다고 보았다. 괴물이 실제로 존재한다는 믿음 없이 괴물에 대해 생각하는 것만으로도 공포를 느낄 수 있다는 것이다.

[A]
최근 등장한 감각믿음 이론은 영화가 주는 감각 자극에 주목하여, 믿음을 '중심믿음'과 '감각믿음'으로 구분하였다. 중심믿음은 추론적 사고와 기억 등에 의해 만들어지는 믿음을, 감각믿음은 오로지 감각 경험에 의해 자동적으로 떠오르는 믿음을 말한다. 건물이 불타는 영화의 장면을 보면 '건물에 불이 났다.'라는 감각믿음이 자동적으로 생긴다는 것이다. 감각믿음 이론에서는 관객이 허구인 영화의 내용을 인지적으로는 사실이라고 믿지 않지만 감각적으로는 사실이라고 믿고 감정 반응을 한다고 보았다. 공포 영화를 보는 관객 역시 감각 경험에 의해 괴물의 존재를 경험하고 공포를 느끼는데, 이러한 감각 경험이 괴물은 허구적 대상이라는 인지적 판단에 의해 억제될 수 없다는 것이다. 또한 감각믿음 이론은 관객이 감각 경험에 의해 영화 속 괴물이 존재한다고 믿으면서도 괴물은 허구적 대상이라는 중심믿음이 있기 때문에 도망가거나 도움을 요청하지 않는 것이라고 설명하였다.

허구의 감상과 그에 따른 감정 발생을 연구하는 학자들은 허구가 사실이 아님을 알면서도 그 허구에 대해 감정 반응을 보이는 인간의 행동을 설명하기 위한 고민을 계속하고 있다. 특히 공포 영화를 보는 관객의 공포가 인지적 경험과 감각적 경험의 통합에서 비롯된다는 최근의 논의는 영화 제작 시 공포를 주는 대상의 존재감이나 위협감이 어떻게 구성되어야 하는가를 말해주고 있다.

16. 윗글의 내용 전개 방식으로 가장 적절한 것은?

① 특정 현상에 관한 다양한 이론을 제시하고 시사점을 도출하고 있다.
② 특정 현상을 설명하는 상반된 이론을 제시하고 절충 방안을 모색하고 있다.
③ 특정 현상에 관한 이론들을 유형별로 분류하면서 그 분류 기준에 대해 검토하고 있다.
④ 특정 현상을 설명하는 각 이론의 의의와 한계를 평가하여 하나의 이론 아래 통합하고 있다.
⑤ 특정 현상에 관한 이론이 분화되는 과정을 단계적으로 서술하고 현상이 지닌 의의를 제시하고 있다.

17. ㉠의 방식을 활용하여 '환영론'의 입장을 설명한 것으로 적절한 것은?

① 전제 1을 부정하고 전제 2와 전제 3을 받아들인다.
② 전제 2를 부정하고 전제 1과 전제 3을 받아들인다.
③ 전제 3을 부정하고 전제 1과 전제 2를 받아들인다.
④ 전제 1과 전제 2를 부정하고 전제 3을 받아들인다.
⑤ 전제 1과 전제 3을 부정하고 전제 2를 받아들인다.

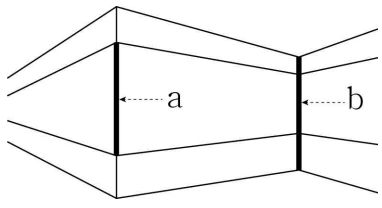
18. ㉡의 이유로 가장 적절한 것은?

① 실제로 존재하지 않는 대상에 대해 감정을 느끼는 것은 모순이기 때문이다.
② 대상이 존재한다는 믿음에서 유발된 감정은 해당 감정과 관련된 행동을 촉발하기 때문이다.
③ 허구에서 느끼는 감정은 실제로 존재하는 인물과 사건에서 느끼는 감정과 다르기 때문이다.
④ 감정을 인지적 경험과 감각적 경험이 통합된 결과로 설명할 때 이론적 타당성을 높일 수 있기 때문이다.
⑤ 사람들은 일반적인 경우와 달리 허구에 대해서는 '믿는 체하기' 놀이처럼 생각하여 감정 반응을 보이기 때문이다.

19. [A]를 바탕으로 <보기>를 이해한 내용으로 적절한 것은?

< 보 기 >

한 연구자가 감각믿음 이론과 관련하여 다음과 같은 실험을 실시하였다. 우선, 실험 참가자들에게 두 선분 a, b가 그려진 <그림>을 보여주겠다고 예고하였다. 그리고 ㉮ <그림>을 보여 주기 전, 굵은 선으로 표시된 선분 a와 선분 b의 길이는 동일하다고 말해 주었다. 하지만 ㉯ <그림>을 본 모든 실험 참가자들은 연구자가 앞서 한 말을 기억하고 있었음에도 불구하고, 선분 a보다 선분 b가 길어 보인다고 응답하였다. 이 실험에서 사용된 <그림>은 아래와 같다.



< 그림 >

① 연구자는 실험 참가자들이 ㉮ 단계에서 시각 경험에 의한 감각믿음을 가질 것으로 기대하였다.
② 실험 참가자들은 ㉮ 단계에서 추론적 사고에 의한 감각믿음을 형성하였다.
③ 실험 참가자들이 ㉮ 단계에서 가지게 된 중심믿음은 ㉯ 단계에서 감각 경험에 의해 유지되었다.
④ ㉮ 단계에서 연구자가 말해 준 내용은 ㉯ 단계에서 실험 참가자들의 감각믿음에 영향을 미치지 못한 것으로 나타났다.
⑤ ㉯ 단계에서 연구자는 실험 참가자들의 중심믿음과 감각믿음이 일치한 것으로 판단하였을 것이다.

20. 윗글을 바탕으로 할 때 <보기>에 대한 반응을 추론한 것으로 적절하지 않은 것은? [3점]

< 보 기 >

윤수는 끔찍한 녹색 점액 괴물이 나오는 공포 영화를 보고 있다. 괴물이 천천히 땅 위로 흘러내리며 주변의 모든 것을 파괴하는 장면을 보며 몸을 움츠린다. 이윽고 녹색 괴물의 몸체에서 끈적끈적한 머리가 솟아오르더니, 갑자기 관객을 향해 돌진한다. 윤수는 공포를 느껴 비명을 지른다. 영화가 끝난 후에도 윤수는 공포에 몸을 떨면서, "괴물이 진짜처럼 무서웠다."라고 말한다.

① 래드포드의 관점에서는, 영화를 보면서 윤수가 느낀 공포는 괴물이 존재한다는 믿음 없이 생겨난 것이라고 보겠군.
② 환영론의 관점에서는, 윤수가 비명을 지른 것에 대해 환영에 빠져 영화 속 내용을 사실이라 믿은 것으로 판단하겠군.
③ 월턴의 관점에서는, 영화를 보면서 윤수가 느낀 공포는 실제로 괴물이 존재한다는 믿음에서 비롯된 것이므로 유사 감정이라고 주장하겠군.
④ 캐럴의 관점에서는, 영화가 끝난 후에도 윤수가 공포를 느낀 것은 괴물에 대한 생각 때문이라고 주장하겠군.
⑤ 감각믿음 이론의 관점에서는, 영화를 보는 동안 윤수가 감각 경험으로 인해 공포를 느낀다고 주장하겠군.

- 정답: 16.① 17.② 18.② 19.④ 20.③