

## 문화성향은 윤리적 의사결정의 과정에 영향을 주는가?\*

신 홍 임<sup>†</sup>

영남대학교

본 연구의 목적은 한 개인이 내린 윤리적 의사결정이 개인중심 성향이나 집단중심 성향과 같은 개인의 문화성향과 상호작용하는지를 분석하는데 있다. 이를 위해 연구 1(N=92)에서는 개인의 문화성향에 따라 다수의 이익이 부각되거나 소수의 희생이 강조되는 상황에서 윤리적 의사결정의 차이가 나타나는지를 비교하였다. 그 결과 다수의 이익이 부각되는 상황에서는 공리주의적 입장에 대한 선호가 더 컸고, 소수의 희생이 강조되는 상황에서는 의무론적 입장에 대한 선호가 더 컸다. 또한 문화성향에 따른 도덕판단 기준의 중요성을 평정하게 했을 때, 개인중심성향에서는 위해와 공정의 기준을, 집단중심성향에서는 위해, 내집단, 공정과 권위를 모두 도덕판단의 중요한 기준으로 인식하였다. 연구 2(N=30)에서는 개인 또는 집단을 어휘판단과제를 통해 점화시킨 후, 윤리적 의사결정의 과정을 마우스추적기법을 사용하여 분석하였다. 도덕판단에서 '네'와 '아니오'의 최종적 반응으로 이어지는 경로를 마우스궤적으로 분석한 결과, 소수의 희생이 부각되면 개인점화조건에서는 집단점화조건에 비해 마우스편차와 X축 방향전환횟수가 더 컸다. 또한 내집단과 연관된 행동을 판단할 때, 개인점화조건에서는 집단점화조건보다 마우스편차가 더 큰 경향성이 나타났다. 마우스편차의 증가는 자동적인 정서의 과정을 통제하면서, 다른 대안적인 응답을 동시에 고려하는 사고과정임을 생각할 때, 이 결과는 문화성향과 갈등상황에 따라 도덕판단의 과정이 달라질 가능성을 시사한다.

주제어 : 문화성향, 개인중심, 집단중심, 윤리적 의사결정, 마우스궤적

\* 이 논문(저서)은 2014년도 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음  
(NRF-2014S1A5A8019388). 논문에 대해 중요한 도움말을 주신 세 분의 심사위원께 감사드립니다.

† 교신저자 : 신홍임, 영남대학교 교양학부 조교수, (712-749) 경상북도 경산시 대학로 280 영남대학교 중합강의동 418호, Tel : 053-810-7831, E-mail : shin7038@naver.com

우리는 매일의 일상에서 삶과 죽음에 대한 윤리적 의사결정을 하지 않는 않는다. 그러나 우리는 윤리적 의사결정이 중요하다고 느끼며, 사회에서 이 문제를 어떻게 다루는지는 우리 모두의 중요한 관심사다.

철학에서는 지금까지 윤리적 쟁점에 대한 다양한 입장이 제시되어왔다. 예를 들어 공리주의(utilitarianism)에서 옳은 행위는 가능한 많은 사람들의 이익을 최대화하는 결과를 가져오는 행위로 가정된다. 따라서 행위에 대한 도덕적 판단이 아니라 결과의 가치가 행위의 적절성을 판단하는 기준이 된다. 이 논리에 의하면 다수의 사람들을 살리기 위해 소수의 사람들이 죽는 것은 윤리적으로 더 적절하다(Waldman & Dieterich, 2007). 반면 의무론(deontology)에 의하면 결과에 상관없이 사람들이 이행해야 하는 도덕적 의무와 권리, 원칙이 있다. 따라서 의무론에서는 다수를 위해 소수에게 해를 끼치는 것에 동의하지 않을 것이다.

이와 같이 이 두 가지 입장들은 서로 비슷한 결론을 내릴 때도 있지만 어떤 상황에서는 서로 대조적이다. 철학자들은 이 윤리적 입장들의 갈등을 기본적으로 보여주는 다양한 도덕적 딜레마 상황을 제시했다. 예를 들어 기차딜레마 상황(trolley problem)에서는 기차선로 위에 다섯 명의 인부들이 일하고 있으며, 기관사는 브레이크가 고장났음을 알게 된다. 그는 다른 쪽으로 기차의 방향을 돌릴 수 있는데, 그쪽에는 한 명의 인부가 있다. 이 상황에서 대부분의 사람들은 다섯 명이 죽는 것보다 한 명이 죽는 것이 더 낫겠다는 결정을 내린다. 이 결정은 가능한 피해를 최소화하는 것이 많은 사람들의 이익을 최대화하는 결과와 동일하기 때문에 공리주의적 입장과 통할 것

이다. 그런데, 기관사가 기차의 방향을 돌려야 한다는 결정은 주체의 적극적인 의지로 한 명의 인부가 죽는 것이기 때문에 사람을 죽여서는 안 된다는 의무론적 입장에 위배된다.

반면 장기이식 딜레마상황에서는 양상이 달라진다. 이 상황에서는 다섯 명의 환자가 다른 장기들이 필요하며, 이식이 안 될 경우 죽을 위험에 처해있다. 의사가 병원에 온 방문객 1명을 죽이고, 이 사람의 장기를 이식한다면 다섯 명의 환자는 회복될 수 있다. 대부분의 사람들은 이 상황에서 환자 다섯 명을 살리기 위해 한 명의 방문객을 의도적으로 죽이는 것에 반대한다. 따라서 이 상황은 다섯 명을 죽이느냐, 한 명을 죽이느냐의 문제에서 첫 번째 상황과 비슷하게 보이지만, 선호되는 의사결정은 의무론적 입장에 더 가깝다.

그런데 여기에서 중요한 것은 연구참가자들이 두 번째 상황에서 첫 번째 상황보다 더 정서적으로 민감하게 반응하는 경향이다. Greene, Sommerville, Nystrom, Darley 및 Cohen(2001)의 연구에서 이 두 가지 상황에 대한 뇌영상자료를 비교했을 때, 한 명의 방문객을 의도적으로 죽이는 상황에서 브로드만영역(Brodmann's area)의 정서연관부위가 더 많이 활성화되었다. 또한 Greene, Morelli, Lowenberg, Nystrom 및 Cohen(2008)에서 인지부하를 통해 다수의 이득을 부각시키는 공리주의적 입장과 소수의 희생을 반대하는 의무론적 입장을 비교한 결과, 인지부하가 있으면 공리주의적 입장에서 도덕 판단의 반응시간이 더 길게 소요되었다. 반면, 의무론적 입장에서는 인지부하에 따른 변화가 나타나지 않았다. Greene 등(2008)은 이 결과를 공리주의적 입장은 도덕판단에서 사고의 과정이 주를 이루기 때문에 인지부하의 방해를 받지만, 의무론적 입장에서는 자동적인 정서의

과정이 더 많이 관여되기 때문에 인지부하의 영향을 받지 않는 것으로 설명했다.

### 옳고 그름에 대한 생각의 차이

철학에서 옳고 그름에 대한 보편적 규범을 제시하는 이론을 정립하려고 한다면, 심리학의 목표는 한 개인이 내리는 윤리적 의사결정의 차이를 가져오는 심리학적 변인을 찾는 데 있을 것이다. 예를 들어, Haidt(2007)는 옳고 그름의 판단에서 개인차를 진보성향과 보수성향으로 구분하여 윤리적 의사결정에서 차이가 나타나지는지를 측정했다. 이 연구에서는 그동안 도덕판단에 대한 연구들에서 주로 다루었던 위해(harm)나 공정(fairness)에 관련된 주제를 확대하여, 도덕판단의 기준에 내집단(ingroup), 권위(authority), 순수성(purity)의 주제를 포함시켰다<sup>1)</sup>. 그 결과, 대체로 진보성향의 사람들은

이 행위가 남에게 해를 끼치는지와 이 행위가 공정한가의 여부를 도덕판단에서 가장 중요한 것으로 평정했다. 이에 비해 보수성향의 사람들은 진보성향의 사람들에 비해 위해와 공정뿐만 아니라 내집단, 권위 및 순수성을 도덕 판단에서 모두 중요한 기준으로 생각하고 있었다. 최근 이재호와 조궁호(2014)는 진보성향집단과 보수성향집단에서 다양한 도덕 판단 기준의 중요성을 다르게 인식하는 양상을 한국의 연구참가자들을 대상으로 보여주었다. 한국에서도 Haidt(2007)와 유사하게 진보성향집단이 보수성향집단보다 위해와 공정의 기준을 더 중요하게 생각하고 있는 것으로 나타났다.

Waldmann과 Dieterich(2007)는 다양한 상황적 변인이 도덕 판단에 영향을 끼치는지를 분석했다. 앞에서 언급한 기차 상황과 장기이식 상황은 행동의 유형, 물리적 근접성(예: 의사가 방문객을 직접 죽이는 것은 기관사가 기차

1) Haidt와 Graham(2007)의 도덕기반이론에서는 도덕판단기준이 모두 진화론적 근거를 갖고 있으며, 다양한 문화권에서 공통적으로 나타난다고 했다. 다섯 가지 도덕판단기준은 다음과 같다. 첫째, 돌봄/위해의 기준이다. 진화심리학의 관점에서 볼 때, 사람들은 어린이를 보게 되면 돌보고자 하는 욕구가 직관적으로 생기는데(돌봄), 이것에 거스르는, 해를 끼치는 행동을 하게 될 때(위해), 옳지 못한 행동에 대한 불편한 감정을 느낀다. 둘째, 공정의 기준이다. 사람들은 상호호혜성의 원칙에 따라 이득과 손실을 균등하게 하고자 한다. 이것이 깨질 때 불편한 감정을 느낀다. 셋째, 내집단의 기준이다. 사람들은 자신이 속한 집단으로부터 인정과 신뢰를 받고자 한다. 자신이 속한 집단에 기여하지 못하거나 배신하게 되는 경우 불편한 감정을 느낀다. 넷째, 권위의 기준이다. 사람들은 위계질서 안에서 살아가며, 삶의 지혜가 있는 부모를 공경하며, 리더십을 갖춘 자신의 상급자(superior)에 대한 경외감을 자연적으로 갖게 된다. 권위에 문제제기를 하거나 복종하지 않는 것은 옳지 못하며, 흔히 반사회적인

행동으로서 불편한 감정을 느끼게 한다. 다섯째, 신성의 기준이다. 육체적 충동, 탐욕에 지배된 행동을 하게 되면 불쾌한 감정을 느끼는 반면, 영혼과 정신에 의해 주도된 행동은 미덕으로서 숭고한 느낌을 갖게 한다, Haidt(2007)에서는 도덕 판단의 다섯 가지 주제에 대해 다음과 같은 구체적 상황을 예시로 사용했다. 해를 끼치는 상황에서는 모르는 아이의 손바닥을 바늘로 찌르는 상황, 공정의 주제에서는 도둑이 훔친 TV를 친구로부터 선물로 받는 상황, 내집단/충성에서는 외국의 라디오방송에서 자신의 나라를 헐뜯는 상황, 권위/존경에서는 아버지의 얼굴을 때리는 상황, 순수성/신성의 상황에서는 알몸의 배우가 무대위를 기어다니는 연극작품을 보는 상황을 예시로 들었다. Haidt(2007)는 도덕적 인간(homo moralis)이 위의 다섯 가지 상황에서 제시된 행동을 하게 된다면 자신의 인격이 폄하되는 불쾌한 감정을 경험할 것을 가정했다.

의 방향을 돌려서 인부 1명을 죽이는 것보다 더 직접적이다), 희생자(모두 동일한 선로 인부인가, 병원 방문객인가?) 등의 측면에서 다르다. 연구자들은 이러한 상황적 변인들로 인해 도덕 판단에서 의사결정의 선호가 달라지는지를 비교했다. 연구에서 참가자들은 물리적으로 거리가 더 멀어질수록, 피해를 받는 대상이 전경보다는 배경으로 물러날수록 공리주의적 입장을 의무론적 입장보다 더 지지했다. 연구자들은 이 경향을 도덕 판단은 직관적으로 이루어지며, 딜레마상황의 전경과 배경에 대한 초점의 차이로 설명했다. 즉, 다섯 명을 살리기 위해 한명이 희생되어도 좋은가? 아니면 희생될 필요가 없었던 한 명이 희생되어 다섯 명을 살려야 하는가의 문제이다. 결과는 한 명이 죽고, 다섯 명이 사는 것으로 동일하지만, 연구자들에 의하면 전경의 희생자는 배경의 희생자보다 주의를 더 받는다. 따라서 두 번째 상황에서는 한 명이 전경에 나타나기 때문에, 첫 번째 상황보다 한 명의 희생자에게 더 주의가 가게 된다. 이 결과는 유사하게 보이는 갈등상황에서도 어느 곳에 관찰자의 초점이 향하는지에 따라 도덕 판단이 달라질 수 있음을 보여준다.

### 도덕 판단과 문화성향

위에 기술한 것과 같이 도덕 판단에서는 개인의 성향과 상황의 특성에 따라 차이가 나타나는 것 같다. 본 연구에서는 윤리적 의사결정에 영향을 끼치는 개인적, 상황적 변인을 탐색하고자 한다. 우선, 첫 번째 연구문제는 문화성향이 개인차변인으로서 윤리적 의사결정에 어떤 영향을 끼치는지를 알아보는데 있다. 문화성향은 개인중심성향과 집단중심성향으로 나눌 수 있다. 개인중심성향이 자신이

속한 집단보다 자신을 돌보는 것을 가장 우선 순위로 하며, 더 독립적인 경향이라고 한다면, 집단중심성향에서는 자신이 속한 집단에 대한 충성을 더 중요하게 생각하는 것으로 정의된다(Markus & Kitayama, 1991). 따라서 개인중심성향에서는 자기개념이 타인과는 구분되는, 개인적 속성으로 구성되는 반면, 집단중심성향에서는 집단과의 결속이나 관계를 통해 자기개념이 형성된다. 이러한 맥락에서 김정식, 김완석(2007)은 집단중심성향이 높은 개인은 개인중심성향이 높은 개인보다 타인에 대한 관심이 더 많고, 타인의 정서에 더 민감하며, 도움행동에 더 적극적이라는 결과를 보고했다. 따라서 도덕판단에서도 집단중심성향이 높을수록 타인의 어려움에 ‘우리’라는 맥락속에서 심리적 연관성을 더 느끼며, 정서중심적으로 처리될 가능성이 있다.

그런데 여기에서 문화성향이라는 용어를 사용하는 것은 우리 사회가 더 이상 개인주의나 집단주의의 이분법적 궤도로 구분할 수 없기 때문이다. 예를 들어 문화차이에 관한 선행연구들(예: 조공호, 김은진, 2001; Lau, Cameron, Chich, O’Leary, Fu & Lee, 2012)에서는 국제화와 도시화를 통해 동양과 서양의 구분이 유연해졌고, 이전의 아시아국가들에서는 겸손과 감정의 절제를 통해 원만한 관계의 중요성을 강조하는 집단주의문화가 우세했지만, 현재 아시아사회에서는 개인의 독립성과 자율성을 선호하는 개인주의성향을 갖고 있는 사람들이 많다고 했다. 따라서 행위에 대한 옳고 그름의 판단도 이전과는 다르게 되었으며, 아시아사회에서 개인적 성향을 고려하지 않고 일반적으로 집단주의가 윤리적 의사결정에 영향을 끼칠 것이라고 생각한다면 오류의 가능성이 높다. 따라서 옳고 그름에 대한 생각의 차이

를 이해하기 위해서 동일 문화권에 속한 개인 일지라도 문화성향을 고려하는 것이 필요하다.

### 도덕판단과 점화

점화(priming)는 선행자극을 통해 의미적으로 연관된 다른 자극이 활성화되는 것을 말한다. 최근에는 의미점화뿐만 아니라 선행자극과 간접적으로 연관된 사고와 행동이 활성화되는 다양한 유형의 점화에 대한 연구결과가 보고되고 있다(Custers & Aarts, 2010; Bargh, Gollwitzer, Lee-Chai, Barndollar & Tröschel, 2001; Shah, 2005). 예를 들어 Sassenberg와 Moscowwitz (2005)는 창의성의 목표가 점화되면, 전형적/비전형적인 단어에 대한 반응시간의 차이가 사라져서, 틀에 얽매인 사고에서 벗어나게 함을 보여주었고, Custers, Maas, Wildenbeest 및 Aarts (2008)는 협동의 목표가 점화되면, 개인 자신의 이익보다는 집단의 이익을 더 많이 배려하여 의사결정을 하는 경향이 증가함을 보여주었다.

Lau 등(2012)은 중국인 아동, 캐나다 아동, 중국계 캐나다 아동들을 대상으로 문화성향의 점화와 윤리적 의사결정과의 관계를 보여주었다. 예를 들어, 글쓰기 단체경연대회를 앞두고, 쓰기능력이 부진한 수잔이 자신의 능력을 개발하기 위해 경연대회에 나갈 것인지, 또는 자신 때문에 자신의 학급점수가 낮아질 것을 고려하여 나가지 않을 것인지를 고민한다. 글쓰기대회에 나가기 위해 수잔은 자신의 글쓰기 능력이 뛰어나다는 거짓말을 선생님께 해야 한다. 이 상황에서 중국 아동들의 경우 자신만을 위해 학급에 피해를 주어서는 안 된다는 응답을 하여, 집단중심성향이 더 강했다. 반면, 캐나다 아동들은 반 전체에 피해를 주어도 자신의 능력개발을 위해 경연대회에 나

가야 한다고 응답하여 개인중심성향이 더 강하게 나타났다. 흥미로운 것은 이중언어를 사용하는 중국계 캐나다 아동들이었는데, 이들의 응답결과는 상황특수적이었다. 이 아동들은 갈등상황에서 개인에게 도움이 되는 것을 부각시키면 개인중심성향의 응답을 더 많이 하는 경향이 있었고, 집단의 이익을 부각시키면 집단중심성향의 응답을 더 많이 경향이 나타났다. 또한 주목할 것은 이 세 집단 아동들 중 65% 이상의 아이들은 모두 ‘이것도 그렇고, 저것도 별로’라는 응답을 갈등상황에서 가장 많이 하였는데, 이 아동들은 어느 한 방향으로 결정되지 않은 태도를 보이면서, 윤리적 갈등상황을 어떻게 제시하는지에 따라 영향을 가장 많이 받았다. 연구자들은 이 결과를 이 아동들에게 개인중심 또는 집단중심 문화성향이 공존하고, 문화성향이 외부적인 언어단서에 의해 유도되는 것으로 설명했다. 따라서 상황적으로 개인의 어떤 문화성향이 부각되느냐에 따라 우리의 사고와 윤리적 의사결정이 달라질 수 있는 것 같다.

본 연구에서는 두 번째 연구문제로서 문화성향의 점화가 윤리적 의사결정에 영향을 주는 지를 탐색해보고자 한다. 선행연구들(Oyserman & Lee, 2008; Suh, Diener & Updegraff, 2008; Singelis, 1994; Oishi, Wyer & Colcombe, 2000)에서는 문화성향의 점화를 통해 가치, 자기개념, 사고방식 및 삶의 질의 변화가능성을 검증했다. 우선, Oyserman과 Lee(2008)는 문화성향이 점화될 수 있는지의 가능성을 67개의 선행연구들에 대한 메타분석을 통해 검토했다. 이 연구들에서는 역치화(예: ‘나’, ‘개인’ 또는 ‘우리’, ‘집단’을 35msec동안 점화), 물리적 공간을 통한 점화(예: 혼자서 또는 다른 사람들과 같이 과제를 수행함), 어휘판단과제(예:

개인중심성향에는 ‘독특함’, ‘다름’, ‘개성’, 집단중심성향에는 ‘협동’, ‘의무’, ‘관계’를 단어로 제시함), 언어과제(예: 이중언어사용자들에게 영어 또는 중국어로 과제를 제시), 질문지 과제(예: 가족 및 친구들과의 차이점 또는 공통점을 생각함) 등의 다양한 점화과제를 사용하였다. 그 결과 문화성향의 점화가 개인이 선호하는 가치, 자기개념, 사고유형 및 삶에 대한 태도를 실험상황에서 단기적으로 변화시킬 수 있음을 보여주었다. 또한 효과크기를 분석한 결과, 문화점화는 가치(예: 성취/배려의 가치 선호) 및 자기개념(예: 독립적/의존적 자기개념)에는 다소 미약한 변화를 가져왔으며, 사고유형(예: 타인의 성공/실패에 대한 성향/상황귀인) 및 삶에 대한 태도(예: 자신과 타인의 성공 중에서 삶의 만족도에 더 중요한 것)에는 중간크기의 효과가 있었다. 또한 문화성향의 점화는 다양한 문화권의 연구들에서 비교적 비슷한 효과를 보이는 것으로 나타났다. Suh 등(2008)은 한국과 미국의 연구참가자들을 대상으로 실시된 문화성향과 삶의 만족도의 관계에 대한 연구에서 질문지 과제(예: 독립적인 나 vs. 사회적 관계속에서의 나)를 통해 문화성향을 점화했다. 예를 들어, 연구참가자에게 타인과의 차이점을 3분 동안 생각하게 하여 개인주의를 점화하면, 자신이 주관적으로 느끼고 있는 내적 경험이 삶의 만족도를 가장 잘 예측했다. 반면, 연구참가자들에게 자신과 가족, 친구들과의 공통점이 무엇인지를 생각하게 하여 집단중심성향을 점화했을 때, 삶의 만족도를 가장 잘 예측한 것은 자신이 주위사람들과 맺고 있는 관계에 대한 평가였다. 따라서 문화성향이 점화되면, 동일한 개인에게도 외부 상황에서 유도되는 문화성향에 따라 각각 다른 정보가 활용되어, 삶의 만족도를

평가하는 방식이 달라질 수 있음을 보여주었다.

그런데, 과연 이러한 점화를 통해 개인의 옳고 그름에 대한 생각에도 영향을 줄 수 있는가? 일반적으로 우리는 윤리적 의사결정에 수학처럼 명료한 정답이 없다고 생각한다. 따라서 한 개인이 옳고 그름에 대한 결정을 내린다면, 외부 상황이나 다른 사람과 타협하기 힘든, 진지한 마음의 산물이 아닌가? 이에 대해 Young과 Durwin(2013)은 단순히 우리가 다른 사람으로부터 받는 질문을 통해서도 도덕 판단에 대한 입장과 행동이 달라질 수 있음을 보여주었다. 연구자들은 외부환경으로부터의 점화가 도덕판단과 행동에 영향을 줄 수 있는지를 검증하기 위해 아프리카 아동 후원기관의 행사에 연구참가자들을 소집한 후, 프로그램의 일정 중간에 두 가지 유형의 질문을 했다. 도덕판단에서 보편적인 정의를 점화하는 조건에서는 연구참가자에게 “당신은 보편적인 정의로움이 있다고 생각하십니까?”라고 질문한 데 비해, 의사결정에 대한 개인의 자율성을 점화하는 조건에서는 “당신은 윤리적인 의사결정에는 절대적인 진리가 없다는 것에 동의하십니까?”라는 질문을 했다. 이 미세한 질문의 차이는 연구참가자들의 도덕판단과 행동에 변화를 가져왔다. 도덕판단에서 보편적인 정의를 점화한 조건에서는 도덕판단의 자율성을 점화한 조건보다 두 배 이상의 참가자들이 아프리카의 기아에 허덕이는 아동들을 위한 기부금을 내겠다고 했으며, 약속한 기부금 크기도 보편적인 정답을 점화한 조건에서 더 컸다. Young과 Durwin(2013)은 이 결과를 상황적으로 윤리에 대한 어떤 관점이 활성화되는지에 따라 개인의 도덕판단과 행동이 달라질 수 있음을 주장했다.

본 연구에서는 외부 상황에서 개인주의(예: 경쟁, 개성) 또는 집단주의(예: 단결, 희생)를 점화시킨 조건에서 도덕판단의 결과와 과정에서 차이점이 나타나는지를 살펴보고자 한다. 또한 개인주의/집단주의 점화조건이 특정한 행동에 대한 찬성/반대의 도덕 판단의 과정에 어떤 영향을 끼치는지를 분석하고자 한다. 예를 들어 집단주의가 점화되면 내집단에 해를 끼칠 수 있는 행동에 대해 신속하게 직관적으로 반대할 것을 예측할 수 있지만, 개인주의가 점화되면 집단주의가 점화될 때보다 찬성/반대의 결정에 대한 불확실함이나 갈등이 더 많이 나타날 수 있을 것이다. 따라서 본 연구의 목적은 문화점화에 따른 도덕판단의 결과뿐만 아니라 의사결정에서 사고의 과정을 분석해보는데 있다.

#### 도덕판단의 과정과 마우스궤적의 추적

본 연구에서는 윤리적 의사결정의 과정을 측정하기 위해 마우스궤적기법(Mouse tracker: Freeman & Ambady, 2010)을 도입하였다. 이 기법은 최근 고정관념의 활성화(Freeman & Ambady, 2009), 전형적/비전형적 사례의 범주화(Dale, Kehoe & Spivey, 2009), 암묵적 태도의 측정(Yu, Wang, Wang & Bastin, 2012) 등의 연구에 많이 사용되고 있다. Freeman과 Ambady (2010)에 의하면 우리의 인지과정은 손의 움직임을 통해 마우스궤적에 전달되기 때문에, 마우스를 어떻게 움직이는지를 통해 사고과정에 대한 분석을 할 수 있다. 마우스기법에서는 연구참가자가 컴퓨터 화면 하단의 중앙으로부터 마우스를 움직여서, 화면 상단의 두 가지 선택안중의 한 곳을 결정하여 클릭할 때까지 마우스궤적(trajjectory)을 측정한다. 참가자가 두 선택대안에 대해 고민한 과정을 보여주는 중

속변인들에는 마우스 최대편차(maximal deviation), X축 방향전환횟수( $X_{flips}$ ), Y축 방향전환횟수( $Y_{flips}$ ) 등이 있다. 마우스기법은 마우스위치를 1초당 60-70회 기록하여, X축 수평선과 Y축 수직선상에서 마우스의 움직임을 보여준다. 그림 1과 같이 마우스 최대편차는 연구참가자가 시작지점에서 출발해서 최종적으로 자신의 결정을 클릭할 때까지 최단직선경로를 따라 움직였는지 또는 최단경로에서 많이 벗어나서 움직였는지를 측정하는 변인이다. 마우스가 최단 직선경로에서 많이 벗어날수록 다른 선택대안쪽으로 많이 끌려갔음을 의미하기 때문에<sup>2)</sup> 참가자가 두 가지 선택대안에 대해 동시에 많은 고민을 했음을 보여준다. 이에 비해 X축 방향전환횟수( $X_{flips}$ )는 화면의 수평선상에서 마우스궤적의 방향이 몇 번이나 바뀌었는지를 통해 자신의 결정에 대한 불확실함을 나타내고, Y축 방향전환횟수( $Y_{flips}$ )는 두 가지 선택대안이 교차하는 화면중앙의 수직선상에서 마우스궤적의 방향이 전환된 빈도를 통해 두 가지 선택대안들에 대한 선호역전을 알려준다. 그림 2는 마우스궤적의 예시를 보여준다. 여기에서는 우선, 붉은 색의 궤적이 파란색의 궤적보다 마우스 이동경로가 최단 직선경로에서 더 많이 벗어나서, 마우스최대편차가 붉은 색의 궤적에서 더 컸다. 또한 붉은 색 궤적의  $X_{flips}$  수치(XF)가 파란색 궤적의  $X_{flips}$  수치(XF)보

2) Freeman과 Ambady(2010)의 마우스프로그램에서 마우스 최대편차는 출발지점에서 자신의 선택대안쪽으로 최단 직선경로에서 다른 선택대안쪽으로 끌려간 것만을 계산하며, 자신의 선택대안쪽으로 끌려간 편차는 여기에 포함되지 않는다. 다른 선택대안으로 끌려간 편차는 양수(+)로, 자신의 선택대안으로 기울어진 경우는 음수(-)로 자동계산되어 최대편차는 양수로 가장 큰 수만 자동으로 계산된다.

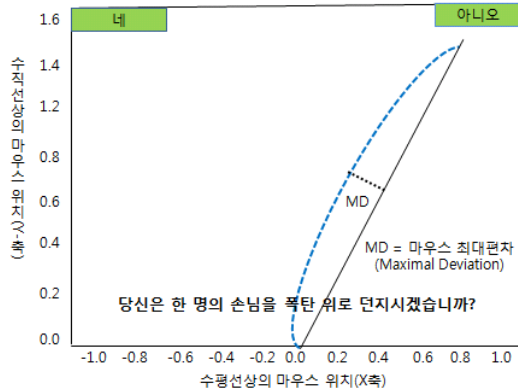


그림 1. 마우스기법의 최대 편차 측정

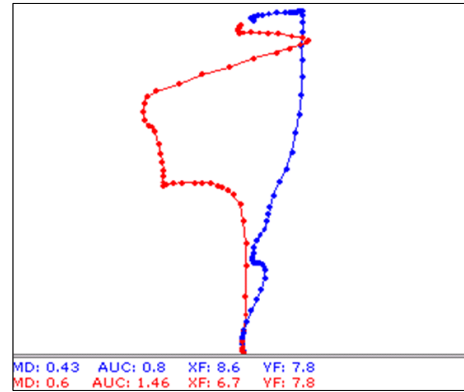


그림 2. 마우스궤적 예시

다 더 커서, 수평선상에서 더 많은 방향전환이 있었음을 알 수 있다. 이에 비해, 수직선상의 방향전환을 보여주는  $Y_{flip}$  (YF) 수치는 이 두 궤적에서 차이가 나타나지 않았다. 이 결과는 Freeman과 Ambady(2010)에 의하면 붉은색의 궤적에서 파란색의 궤적보다 더 자주 자신의 결정에 대한 불확실함이 있었음을 보여주는 자료로 해석할 수 있다.

Koop(2013)은 Greene 등(2001; 2008; 2009)이 제시한 도덕판단의 이중과정모형(Dual process theory of moral judgement)을 마우스기법으로 검증하였다. 이 모형에 의하면 옳고 그름에 대한 판단은 즉각적, 자동적인 정서과정과 느리고 통제된 심사숙고의 과정을 거치며, 이 중 정서가 사고를 항상 선행한다. Koop(2013)은 개인적(personal)/비개인적인(impersonal) 윤리적 갈등상황에 관한 글<sup>3)</sup>을 연구참가자에게 제시

3) Greene(2009)에서는 개인적(personal)/비개인적(impersonal) 윤리적 갈등상황을 다음과 같이 정의한다. 개인적인 윤리적 갈등상황은 신체적 상해를 입히거나, 특정 개인/특정 집단을 향한 심각한 피해를 야기하거나, 또는 이러한 위해가 위협을 피하기 위해 반드시 필요한 것이 아니었을 때에 관한 것이다. 그 외 다른 갈등상황들은 비

하고, 갈등상황과의 심리적 거리에 따라 도덕판단과정에서 정서와 사고가 어떻게 개입되는지를 비교하였다. 예를 들면 개인적인 윤리적 갈등상황은 개인에게 심각한 혐오감을 불러일으키는 상황이기 때문에 행동에 대한 판단에서 정서와 직관이 더 빨리 더 많이 개입될 것을 예측할 수 있다. 반면, 비개인적인 윤리적 갈등상황에서는 심리적 거리를 유지할 수 있기 때문에 정서와 직관보다는 사고가 더 중요한 역할을 하게 될 것을 예측할 수 있다. 따라서 정서나 직관이 사고보다 더 신속하게 도덕판단과정에 개입된다면, 개인적인 윤리적 갈등상황에서 대안들에 대해 고민하는 것을 보여주는 마우스편차, 결정에 대한 불확실함을 보여주는 X축 방향전환 횟수 등이 비개인적인 윤리적 갈등상황보다 더 적게 나타날 것이다. 그러나 마우스궤적을 분석해보았을 때, 이 두 윤리적 갈등상황 간에는 유의한 차이가 나타나지 않았으며, 의사결정의 반응시간, 마우스 궤적의 편차는 갈등상황의 난이도와 유

개인적인 윤리적 갈등상황에 포함된다. 본 연구에서는 개인적인 윤리적 갈등상황만을 제한하여 사용했다.



의한 상호작용이 나타났다. 따라서 Koop(2013)은 선행연구들에서 보고했던 정서의 일방적인 선행성뿐만 아니라 상황특수적으로 (만약 결정이 너무 어렵다면) 정서와 사고가 의사결정 과정에서 처음부터 함께 공존할 가능성 역시 세분화되어 검증되어야 하며, 이를 위해 판단 과정의 역동성을 측정하는 다양한 기법들이 도입되어야 함을 주장했다.

요약하면, 본 연구의 목적은 다음의 두 가지 연구문제에 대한 답변을 찾는 데 있다. 첫째, 문화성향은 도덕 판단의 결과에 영향을 주는가? 연구 1에서는 다수의 이익 또는 소수의 희생이 각각 부각되는 상황에서 개인중심/집단중심성향의 개인들이 공리주의적/의무론적 입장 중에서 어떤 입장을 선택하는지를 비교해보고자 한다. 또한 상이한 문화성향의 개인들이 도덕 판단의 다양한 기준(위해, 공정, 내집단, 권위, 신성)에 대해 중요성을 다르게 인식하는지를 분석해볼 것이다. 둘째, 문화성향이 점화되면 윤리적 의사결정의 과정에 영향을 끼치는가? 본 연구에서는 Koop(2013)의 연구절차를 토대로 공리주의적/의무론적 입장과 연관된 도덕판단과정에서 정서와 사고가 한 개인의 문화성향과 어떻게 상호작용하는지를 연구 2에서 분석해보고자 한다. 개인중심성향이 점화되면 집단중심성향이 점화되는 조건에 비해 도덕판단과정에서 정서와 사고가 어떻게 상호작용하는지를 마우스기법을 통해 살펴볼 것이다. 예를 들어 정서가 많이 개입되는 의무론적 입장에서는 문화성향의 차이가 나타날 것을 예측할 수 있다. 집단점화조건에서 개인점화조건보다 희생되는 소수에게 자신과의 심리적인 연관성을 더 많이 느낀다면, 집단점화조건에서는 자동적인 정서과정에 의해 판단이 이루어질 것이며, 개인점화조건보

다 마우스편차가 더 적을 것이다. 반면 개인점화조건에서는 소수의 희생을 반대하는 의무론적 입장에 최종적으로 결정을 내린다 해도, 희생되는 소수에 대해 심리적 거리를 유지하며, 다른 대안에 대해 집단중심성향의 개인들보다 더 분석적으로 심사숙고한다면, 이러한 사고과정으로 인해 마우스편차가 더 크게 나타날 것이다.

## 연구 1

연구 1의 목적은 대학생들의 문화성향을 조사하고, 윤리적 갈등상황에서 무엇이 중점적으로 부각되는지에 따라 개인중심과 집단중심성향의 집단에서 공리주의적 입장과 의무론적 입장에 대한 선호도가 달라지는지를 비교하고자 한다. 또한 개인중심 또는 집단중심성향에 따라 도덕판단의 다양한 기준에 대한 중요성을 다르게 인식하는지를 분석하는데 있다.

## 방 법

### 참가자

4년제 대학교의 대학생 92명(여=34, 평균 연령 만 23.4세, 표준편차=3.03)이 자발적으로 참가하였다. 참가자들은 심리학 교양과목을 수강하는 학생들이었으며, 연구참가에 대한 보상을 받지 않았다.

### 연구도구

연구 1에서는 참가자의 개인중심성향과 집

단중심성향을 구분하기 위해 Singelis, Triandis, Bhawuk와 Gelfand(1995)가 개발한 문화성향 척도(the individualism collectivism scale)를 사용하였다. 이 척도는 현재 국내에서 한국어로 번역되어 개인주의와 집단주의에 관한 다양한 연구들(조공호, 김은진, 2001; 조공호, 김지연, 최경순, 2009; 이재식, 2013)에 사용되고 있다. 이 질문지는 4개의 하위영역과 총 32개의 문항들로 구성되어 있으며, 응답자는 각 문항들에 대해 7점 척도에서 평정한다. 4개의 하위영역은 수직적 개인주의(VI), 수평적 개인주의(HI), 수직적 집단주의(VC) 및 수평적 집단주의(HC)로 이루어져 있다. 여기에서 수직의 개념은 대인관계에서 위계질서를 강조함을 뜻하는데 비해, 수평이란 용어는 대인관계에서 평등적 교류를 의미한다. 예를 들어 ‘어느 경쟁에서나 이기는 것이 가장 중요하다’의 문항이 수직적 개인주의를 나타낸다면, ‘나만의 개성을 추구하는 것이 나에게 중요하다’의 문항은 수평적 개인주의를 측정한다. 반면 ‘내가 속한 집단을 위해 나의 이익을 양보한다’의 문항은 수직적 집단주의를, ‘나는 사소한 것도 이웃과 나누는 것을 즐긴다’의 문항은 수평적 집단주의를 측정한다. 본 연구에서 문항의 신뢰도는 Cronbach 알파계수로 산출하였으며, 수직적 개인주의=.71, 수평적 개인주의=.72, 수직적 집단주의=.70, 수평적 집단주의=.74로 나타났다.

이와 더불어 본 연구에서는 문화성향에 따라 윤리적 의사결정에서 차이가 나타나지는지를 비교하고자 선행연구(Waldmann & Dieterich, 2007; Haidt, 2007)를 토대로 간략한 시나리오를 작성했다. 이 시나리오는 다수의 이익을 강조하거나(공리주의적 입장), 소수의 희생을 강조하는(의무론적 입장) 내용으로 참가자들에게 각 입장에 대해 두 개씩 총 4개를 제시하

였다(부록 참조). 이 시나리오는 Waldmann과 Dieterich(2007)가 사용한 시나리오를 번역하여 사용하였으며, 개인적인 윤리적 갈등상황과 연관된 것만을 선택하였다. 예를 들어 기차 시나리오에서 다수의 이익을 강조하는 상황에서는 고속열차가 열 명의 승객을 실은 버스에 충돌하기 직전인데, 다른 쪽 선로에는 두 명의 승객을 태운 버스가 있을 때, 자신이 기관사라면 열 명을 살리기 위해 두 명의 승객이 있는 버스쪽으로 열차의 방향을 돌릴 것인지를 묻는 내용이다. 반면 소수의 희생을 부각시키는 상황에서는 고속열차가 선로의 방향을 바꿀 수 있다고 가정할 때, 다른 쪽 선로에 있는 두 명의 승객을 태운 버스를 열 명의 승객이 타고 있는 버스에 충돌하기 전에 기차쪽으로 움직일 것인가를 묻는 내용이다. 또한 폭탄시나리오에서 다수의 이득을 부각시키는 상황에서는 레스토랑에서 폭탄이 발견되었는데, 폭탄을 내 옆에 있는 사람 쪽으로 던진다면 다른 아홉 명의 사람이 살 수 있을 것인데, 폭탄을 이 사람에게 던질 것인지를 묻는 내용이다. 이에 비해 소수의 희생을 부각시키는 상황에서는 내 옆에 있는 한 명의 사람을 폭탄위로 던진다면 다른 아홉 명의 사람이 구조될 수 있을 것인데, 이 사람을 폭탄위로 던질 것인지를 묻는 내용이다. 즉, 다수의 이득이 부각되는 상황에서는 주체의 개입을 통해 구조되는 다수에 초점이 향한다고 한다면, 소수의 희생이 강조되는 상황에서는 희생될 필요가 없었던 소수가 주체의 적극적인 의지를 통해 희생되는 것에 더 주의가 가도록 기술했다. 참가자들에게는 제시된 시나리오를 읽고, 기술된 행동을 자신이 행할 의향이 있는 정도를 6점 척도에 따라 응답하도록 했다. 질문지에는 점수가 높을수록 행동에 동의하는 정도가

높은 것을 설명했다(1: 전혀 동의하지 않음, 6: 매우 동의함). 또한 옳고 그름을 판단하는 다섯 가지 도덕적 기준(위해, 공정, 내집단, 권위, 신성)에 대한 예시들을 Haidt(2007)를 토대로 번역하여 제시하고, 참가자들에게 도덕 판단에서 이 기준들이 각각 어느 정도 중요하다고 생각하는지를 6점 척도에서 평정하게 했다. 예를 들어 위해(harm)는 모르는 아이의 손바닥을 바늘로 찌를 것인지를 묻는 내용이었고, 내집단/충성은 외국의 라디오 프로그램에 출연하여 한국에 대해 부정적으로 말할 것인지를 묻는 내용이었다.

#### 절차

연구 1은 수업시간에 집단으로 실시되었다. 참가자들에게는 연구의 목적을 현대사회에서 의사소통의 과정을 분석하기 위한 것으로 설명하였다. 질문지는 문화성향질문지와 도덕판단질문지를 사용하였다. 질문지는 두 가지 세트로 구성되어 문화성향질문지와 도덕판단질문지의 제시순서를 역균형화하였다. 질문지 응답에는 약 15분-20분이 소요되었다.

## 결 과

### 문화성향

사후질문참가자에게 실시한 문화성향질문지를 하위영역별로 구분하여 결과를 산출하였다. 하위영역은 표 1과 같이 수직적 개인주의(VI), 수평적 개인주의(HI), 수직적 집단주의(VC), 수평적 개인주의(HC), 개인주의성향(TIND) 및 집단주의성향(TCOL)의 총 여섯 가지 영역이었다. 개인주의성향(TIND)은 조궁호와 김은진(2001)에 따라 수직적 개인주의와 수평적 개인주의 점수를 합한 평균치로 하고, 집단주의성향(TCOL)은 수직적 집단주의와 수평적 집단주의 점수를 합한 평균치로 산출하였다. 표 1은 이 점수들 간의 상관관계를 보여주며, 예측한대로 개인중심 하위영역 간에는 상관관계가 유의했고, 집단중심 하위영역 간에도 상관관계가 유의했다. 반면, 개인주의성향과 집단주의성향 간에는 유의한 상관관계가 나타나지 않았다.

### 문화성향과 도덕판단

본 연구에서는 개인중심성향과 집단중심성

표 1. 문화성향 척도의 하위척도치 간 상관(r) (n=91)

	HI	VC	HC	TIND	TCOL
VI	.25*	.15	.11	.75**	.16
HI		.11	.09	.83**	.12
VC			.36**	.17	.81**
HC				.13	.83**
TIND					.18

\*  $p < .05$  \*\*  $p < .01$

향의 점수를 산출하여 Suh 등(2008)에 따라 개인중심성향의 집단과 집단중심성향의 집단으로 구분하였다. 개인중심성향의 참가자들(N=37)은 개인중심성향이 집단중심성향보다 더 높은 참가자들이며, 집단중심성향의 참가자들(N=54)은 집단중심성향이 개인중심성향보다 더 높은 참가자들이다. 또한 개인중심성향과 집단중심성향의 수치가 동일한 참가자 한 명은 분석에서 제외하였다.

표 2와 같이 개인중심성향과 집단중심성향의 개인들 간에 상황의 기술에 따라 도덕 판단의 차이가 나타나는지를 비교하고자 문화성향(개인 vs. 집단)과 상황(다수의 이익 vs. 소수의 희생)에 대해 반복측정 이원변량분석을 수행했다. 문화성향은 집단간 변인이었고, 상황은 집단내 변인이었다. 그 결과 상황의 주효과만 유의했다,  $F(1,89) = 18.58, p < .001, \eta^2_p = .32$ . 다수의 이익을 부각시키는 상황에서는

표 2. 문화성향과 상황의 초점에 따른 윤리적 의사결정의 차이

집단	다수의 이익이 강조	소수의 희생이 강조
개인중심성향	4.41 (1.44)	3.11 (1.66)
집단중심성향	4.10 (1.74)	3.61 (1.65)

주. 괄호 안은 표준편차임.

소수의 희생을 강조하는 상황보다 찬성비율이 유의하게 높았다. 반면 문화성향의 주효과와,  $F < 1$ , 상황과 문화성향의 상호작용은 유의하지 않았다,  $F(1,89) = 2.87, p = .12, \eta^2_p = .04$ . 따라서 문화성향에 관계없이 다수의 이익이 부각되는 상황에서는 공리주의적 입장을 선호하고, 소수의 희생이 부각되는 상황에서는 찬성비율이 낮아지면서 소수의 희생을 반대하는 의무론적 입장에 대한 선호가 유의하게 더 높았다.

또한 연구 1에서는 문화성향에 따라 도덕판단에 대한 다섯 가지 기준의 중요성을 다르게 인식하는지를 분석하기 위해 문화성향(개인중심 vs. 집단중심) \* 도덕판단기준(위해 vs. 공정 vs. 내집단 vs. 권위 vs. 신성)에 대해 반복측정 이원변량분석을 수행했다. 문화성향은 집단간 변인이었고, 도덕판단기준은 집단내 변인이었다. 그 결과 집단의 주효과가 유의했다,  $F(1,89) = 9.00, p < .01, \eta^2_p = .18$ . 표 3과 같이 집단중심성향의 참가자들은 개인중심성향의 참가자들보다 도덕판단의 다양한 기준들이 전반적으로 더 중요하다고 응답했다. 또한 도덕판단기준의 주효과가 유의했다,  $F(4,86) = 21.10, p < .001, \eta^2_p = .49$ . 참가자들이 도덕판단의 다양한 기준에 대해 중요성을 인식하는 정도에는 차이가 있었다. 표 4와 같이 사

표 3. 문화성향에 따른 도덕판단 기준에 대한 중요성 평정의 차이

집단	위해	차이	공정	차이	내집단	차이	권위	차이	신성	차이
개인중심성향	4.95		4.54		4.05		4.11		3.62	
	(.77)		(.90)		(1.07)		(1.07)		(1.10)	
집단중심성향	5.33	.38*	5.04	.49*	4.68	.51*	4.81	.70*	4.15	.52
	(.86)		(.67)		(1.14)		(1.02)		(1.12)	

주. 괄호 안은 표준편차임.

\*  $p < .05$

표 4. 도덕판단 기준의 대응별 비교

(I) 도덕 판단 기준	(J) 도덕 판단 기준	평균차 (I-J)	표준오차	유의확률	차이에 대한 95% 신뢰구간	
					하한값	상한값
위해	공정	.567	.335	.094	-.099	1.234
	내집단	1.557*	.410	.000	.742	2.372
	권위	.785	.428	.070	-.065	1.636
공정	신성	2.170*	.482	.000	1.211	3.128
	위해	-.567	.335	.094	-1.234	.099
	내집단	.989*	.446	.029	.102	1.876
내집단	권위	.218	.458	.635	-.691	1.127
	신성	1.603*	.516	.003	.577	2.628
	위해	-1.557*	.410	.000	-2.372	-.742
권위	공정	-.989*	.446	.029	-1.876	-.102
	내집단	-.771	.416	.067	-1.597	.054
	신성	.613	.534	.253	-.447	1.673
신성	위해	-.785	.428	.070	-1.636	.065
	공정	-.218	.458	.635	-1.127	.691
	내집단	.771	.416	.067	-.054	1.597
신성	신성	1.384*	.484	.005	.423	2.345
	위해	-2.170*	.482	.000	-3.128	-1.211
	공정	-1.603*	.516	.003	-2.628	-.577
신성	내집단	-.613	.534	.253	-1.673	.447
	권위	-1.384*	.484	.005	-2.345	-.423

\*  $p < .05$

후평균비교를 수행한 결과, 위해와 공정이 가장 중요한 기준으로 인식되고 있었으며, 신성의 중요성이 가장 낮게 평가되었다. 반면, 문화성향과 도덕판단기준의 상호작용은 유의하지 않았다,  $F < 1$ , 따라서 문화성향에 따라 개별적인 도덕판단기준의 중요성을 평정한 정도에는 차이가 나타나지 않았다.

개인중심성향과 집단중심성향에 따라 다섯

가지 도덕판단 기준의 중요성정도를 개별적으로 비교하기 위해 사후평균비교를 수행했다. 그 결과 표 5와 같이 개인중심성향의 참가자들은 위해 및 공정의 기준을 다른 기준들보다 더 중요한 것으로 평정하였다. 이에 비해 집단중심성향의 참가자들은 위해, 공정, 내집단 및 권위를 신성보다 더 중요한 기준으로 인식하고 있음이 나타났다.

표 5. 문화성향에 따른 도덕판단 기준의 대응별 비교

		개인중심 성향	집단중심 성향
(I) 도덕판단 기준	(J) 도덕판단 기준	평균차 (I-J)	평균차 (I-J)
위해	공정	.405*	.296*
	내집단	.892*	.778*
	권위	.838*	.519*
공정	신성	1.324*	1.185*
	위해	-.405*	-.296*
	내집단	.486*	.361*
	권위	.432*	.222
내집단	신성	.919*	.889*
	위해	-.892*	-.778*
	공정	-.486*	-.361*
	권위	-.054	-.139
권위	신성	.432	.532*
	위해	-.838*	-.519*
	공정	-.432*	-.222
	내집단	.054	.139
신성	신성	.486*	.667*
	위해	-1.324*	-1.185*
	공정	-.919*	-.889*
	내집단	-.432	-.532*
	권위	-.486*	-.667*

\*  $p < .05$

### 논 의

연구 1의 결과를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 윤리적 의사결정에서 상황의 기술이 어느 쪽으로 부각되는 지가 중요했다. 개인중심성향과 집단중심성향의 참가자들 모두 다수의 이익이 부각되면 공리주의적 입장을 선호했지만, 소수의 희생이 부각되면 의무론적 입장을

선호하는 경향이 나타났다. 둘째, 도덕판단의 기준에 대해 개인중심성향 및 집단중심성향의 참가자들은 그 중요성에 대해 다르게 인식하고 있었다. 개인중심성향의 집단에서는 위해와 공정을 다른 기준들보다 더 중요한 기준으로 평정한데 비해 집단중심성향의 참가자들은 위해/공정 뿐만 아니라 내집단과 권위도 중요한 기준으로 인식하고 있는 것으로 나타났다.

연구 1에서 공리주의적/의무론적 입장과 문화성향의 상호작용이 나타나지 않았던 것은 아쉬운 점이다. 집단중심성향과 개인중심성향의 참가자들이 모두 상황이 어떻게 기술되는 지에 따라 유사하게 반응했다. 이 문제에 대해서는 연구 2에서 마우스편차를 통해 더 탐색해볼 것이다. 예를 들어 소수의 희생이 부각되는 상황에서 집단점화조건의 참가자들이 개인점화조건의 참가자들보다 심리적 연관성을 더 느낀다면 ‘반대’의 결정을 내릴 때까지 마우스가 최단경로를 통해 움직일 가능성이 높다. 반면 개인점화조건의 참가자들이 희생되는 소수에게 심리적 연관성을 덜 느낀다면 결정을 내릴 때까지 다른 대안을 동시에 좀 더 생각할 가능성이 있으며, 이것은 마우스편차의 증가로 나타날 것이다.

연구 1에서는 개인중심성향의 참가자들이 ‘위해’와 ‘공정’을 도덕판단의 중요한 기준으로 인식하고 있으며, 집단중심성향의 참가자들은 ‘위해’, ‘공정’, ‘내집단’ 및 ‘권위’를 모두 도덕판단의 중요한 기준으로 평가하고 있음을 보여주었다. 따라서 연구 2에서는 이 결과를 재검증하기 위해 내집단 및 권위에 연관된 행동을 판단할 때, 개인점화조건의 참가자들이 집단점화조건의 참가자들에 비해 마우스편차에서 어떻게 다르게 나타나는지를 통해 더 분석해볼 수 있을 것이다.

## 연구 2

연구 2의 목적은 개인중심성향 또는 집단중심성향이 점화되었을 때, 윤리적 의사결정에 대한 인지적 과정이 어떻게 달라지는지를 마우스추적기법을 통해 분석하는데 있다. 연구 2에서는 연구 1과 두 가지 차이점이 있다. 첫째, 연구 1에서는 어휘판단과제를 통한 점화로 개인중심성향과 집단중심성향을 유도하고자 한다. 둘째, 연구 2에서는 연구 1과 동일한 시나리오를 사용하는데 비해 반응시간과 마우스편차를 종속변인으로 측정한다. 따라서 연구참가자가 제시된 시나리오를 읽고, 글 속의 행동에 대한 찬성과 반대의 결정을 내릴 때까지 소요되는 반응시간과 두 가지 중 한 쪽으로 의사결정을 내리기 전까지 다른 대안을 얼마나 많이 생각하는지를 보여주는 마우스최대편차를 분석하고자 한다. 연구 1에서 문화성향에 따라 다수의 이득이 부각되는 상황과 소수의 희생이 강조되는 상황에서 차이가 나지 않았던 데 비해 연구 2에서는 개인주의점화 및 집단주의점화 조건에 따라 찬성과 반대의 결정을 동시에 고려하는 경향이 어느 쪽에서 더 많이 나타나는지를 분석해보고자 한다. 또한 도덕판단의 다양한 기준들(위해, 내집단, 공정, 권위)<sup>4)</sup>이 제시되는 상황에서도 두 조건

4) 연구 2에서는 Haidt(2007)가 제시한 다섯 가지 도덕판단기준에서 신성을 제외시켰다. 여기에는 두 가지 이유가 있다. 첫째, 신성은 연구 1에서 개인중심/집단중심성향의 참가자들에게 모두 중요성이 가장 낮게 평가되었으며, 이 두 문화성향간의 차이가 발견되지 않았다. 둘째, 본 연구에서 사용한 시나리오들은 개인적인 윤리적 갈등상황의 기준(예: 신체적인 상해 또는 특정 개인을 향한 심각한 피해)을 토대로 선택하였으나, Haidt(2007)에서 사용한 신성에 관한 시나리오(예: 옷

간의 차이가 나타날 것을 예측할 수 있다. 예를 들어 집단점화조건에서 내집단과 연관된 행동은 심리적인 연관성을 더 많이 느끼기 때문에 자동적, 직관적으로 판단한다면, 최종 결정까지 가능한 최단경로로 마우스가 움직일 것이다. 반면 개인점화조건의 참가자들이 내집단과 연관된 도덕판단의 상황에서 심리적 거리감을 유지하면서, 집단중심성향의 참가자들보다 찬성과 반대의 결정을 내리기 전까지 선택대안들에 대해 더 심사숙고한다면, 마우스편차가 더 크게 나타날 것이다.

## 방 법

### 참가자

4년제 대학교의 대학생 30명(여=17, 평균연령 만 22.1세, 표준편차=2.04)이 참가하였으며, 실험시간은 약 15분 소요되었다. 참가자들은 참가에 대한 보상으로 문화상품권을 받았다.

### 연구도구 및 절차

자극 제시 및 반응 기록은 마우스추적 프로그램(Mouse Tracker: Freeman & Ambady, 2010; <http://www.dartmouth.edu/~freemanlab/mousetracker/pubs.htm>)을 설치하여 사용하였다. 자극은 14인치 컴퓨터 화면을 통해 제시되었으며, 참가자 개인별로 일대일 실험으로 진행되었다. 참가자들에게는 실험의 목적을 단어 및 문장에 대한 이해실험으로 설명하였다. 실험은 어휘판단과제를 활용하여 개인주의와 집단주의를

을 입지 않은 배우의 기괴한 연극을 관람함)는 이 기준에 부합하지 않았다.

점화하는 것으로 시작했다. 참가자들은 개인 점화조건과 집단점화조건에 무선적으로 배정되었다. 어휘판단과제는 총 30개의 단어들을 사용하였다. 이 중 6개의 단어/비단어는 연습 시행에, 다른 24개의 단어/비단어들은 본 시행에 사용되었다. 개인주의를 점화하는 단어로는 ‘개인’, ‘경쟁’, ‘성취’, ‘개성’의 단어를 사용하였고, 집단주의를 점화하는 단어로는 ‘집단’, ‘화합’, ‘희생’, ‘단결’을 어휘목록에 포함시켰으며, 이 단어들은 선행연구들(Singelis et al., 1995; 조근호, 김은진, 2001)을 토대로 선택되었다. 개인과 집단을 점화하는 점화단어 이외에 다른 단어들은 이 두 조건에 모두 동일하였고, 단어/비단어는 무선적 순서로 컴퓨터 화면에 한 개씩 제시되었다. 어휘판단과제에서 참가자들은 단어인지 또는 단어가 아닌지를 판단하여 컴퓨터 화면 상단의 왼쪽과 오른쪽에 각각 위치한 ‘O’ 또는 ‘X’ 버튼을 가능한 빨리 정확하게 마우스로 클릭할 것을 지시했다(예: ‘개인’이 제시되면 의미있는 단어이기 때문에 ‘O’를, ‘니지’가 제시되면 의미가 없는 비단어이기 때문에 ‘X’를 눌러야 함). 정반응의 경우에는 피드백이 없었고, 오반응의 경우에는 붉은 색으로 ‘X’표시가 제시되었다. 어휘판단과제가 끝난 후 참가자들은 문화성향 질문지를 작성했다. 참가자들은 32개 문항의 내용에 대해 자신과의 일치 정도를 7점 척도에서 응답했다.

질문지가 종료되면, 참가자들은 도덕판단과제를 마우스프로그램으로 수행했다. 도덕판단과제의 절차는 도덕판단과정을 마우스프로그램으로 분석한 Koop(2013)의 연구를 토대로 실시하였다. 참가자들에게는 그림 3과 같이 컴퓨터 화면에 제시된 글을 읽고, 글 속의 기술된 행동을 읽은 후, 다음 화면에서 자신이 그

행동을 하는 것이 옳다고 생각하면 ‘네’, 그렇지 않으면 ‘아니오’로 판단할 것을 지시했다. 글을 읽는 화면과 최종적으로 자신이 내린 결정을 클릭하는 화면이 분리된 이유는 글을 읽는 시간과 의사결정을 하는 시간이 혼입되지 않도록 하기 위해서였다. 참가자들에게는 이 과제에는 정답과 오답이 없으며, 가능한 솔직하게 자신의 생각에 따라 응답할 것을 지시했다. 참가자에게는 응답속도를 스스로 조절하도록 했지만, 20초 이상 어떤 응답도 없을 경우 경고문을 주어 가능한 빨리 반응하도록 지시했다.

참가자들에게는 총 14개의 글이 제시되었으며, 이 중 2개의 글은 연습용으로, 다른 12개의 글은 본 시행에 사용되었다. 12개의 글은 선행연구(Waldmann & Dieterich, 2007; Haidt, 2007; Green et al., 2001)를 토대로 선택하였으며, 모두 개인적인 윤리적 갈등상황과 연관되었다. 이 중 4개의 글은 각 2개씩 다수의 이득 또는 소수의 희생을 강조하는 윤리적 갈등 상황에 대한 글이었다. 다른 8개 글에는 위해, 공정성, 내집단, 권위의 도덕판단기준에 관한 글이 각 2개씩 포함되었다. 이 중 4개의 글은 윤리적 갈등상황과 연관되었으며, 다른 4개의 글은 삽입과제(filler task)로서 초점이 되는 행동은 거의 유사하지만 윤리적 갈등상황을 다루지 않았다(예: 위해와 연관된 윤리적 갈등 상황에서는 참가자가 공원에 앉아 있는데 모르는 아이가 와서 바늘로 아이의 손바닥을 찔러 달라고 할 때 그 요구를 들어줄 것인지를 묻는 내용인데 비해, 삽입과제에서는 참가자가 도서관에 앉아 있는데, 졸음이 왔을 때, 바늘로 자신의 손바닥을 찔러 것인지를 묻는 내용임). 연습시행과 본시행에 사용된 글은 무선적 순서로 제시되었으며, 참가자 절반에게는 ‘네’



신홍임 / 문화성향은 윤리적 의사결정의 과정에 영향을 주는가? 문화성향은 윤리적 의사결정의 과정에 영향을 주는가?

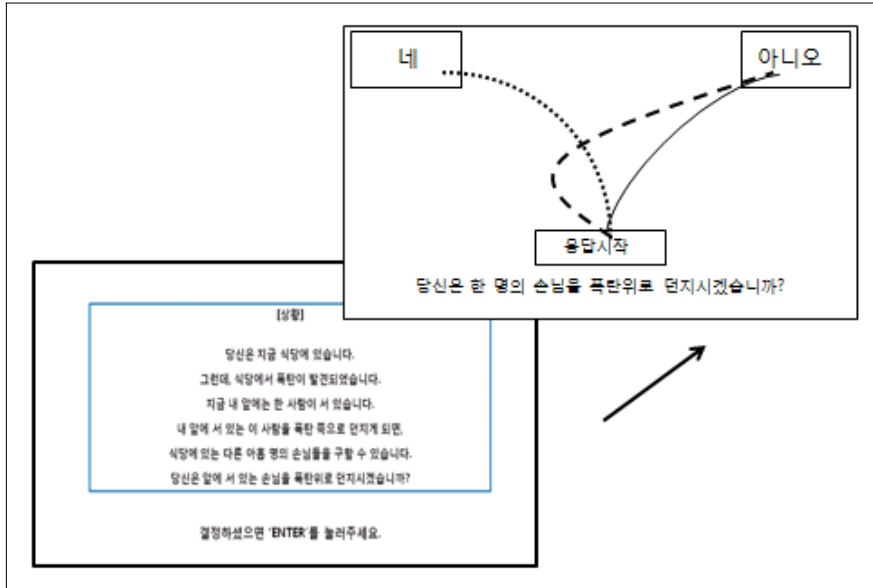


그림 3. 마우스기법 절차 예시5)

와 ‘아니오’가 각각 화면 상단의 왼쪽과 오른쪽에, 다른 절반에게는 ‘아니오’와 ‘네’가 화면 상단의 왼쪽과 오른쪽에 제시되었다.

마지막으로 참가자는 본 연구의 의도를 파악했는지를 응답하는 사후질문지를 작성하였다. 질문지가 종료되면, 참가자에게 감사를 표하고, 문화상품권을 지급했다.

5) 그림 3의 예시에서 참가자가 ‘네’를 클릭한다면 공리주의적 입장에 대한 선호를, ‘아니오’를 클릭한다면 소수의 희생을 반대하는 의무론적 입장에 대한 선호를 보여준다. 또한 최종적으로 ‘아니오’를 동일하게 클릭한다고 해도 최단 직선 경로에서 거의 벗어나지 않는 경우와 많이 벗어나는 경우가 있다. 마우스궤적이 많이 벗어날수록 ‘아니오’의 결정에 대한 다른 대안인 ‘네’쪽을 동시에 생각한 것으로 해석할 수 있다. 따라서 마우스편차가 적을수록(실선) 즉각적이고 자동적인 정서의 과정을 보여주며, 마우스편차가 커질수록(파선) 느리고 통제적인 사고의 과정을 보여준다고 할 수 있다.

## 결 과

### 조작점검

사후질문지를 분석해 본 결과 본 연구의 의도를 파악한 참가자는 없었다. 문화점화조작을 확인하기 위해 독립표본 t-검증을 수행하여 개인중심성향 및 집단중심성향에서 개인점화조건과 집단점화조건에 따라 차이가 나타나는지를 분석하였다. 개인중심성향은 개인점화조건(M=5.11, SD=.49)에서 집단중심성향(M=4.74, SD=.46)보다 더 높았다,  $t(28)=2.10, p < .05$ . 또한 집단중심성향(M=4.85, SD=.58)은 집단점화조건에서 개인중심성향(M=4.41, SD=.53)보다 더 뚜렷하게 나타났다,  $t(28)=2.17, p < .05$ . 따라서 점화조작이 제대로 이루어진 것으로 볼 수 있다.

문화점화와 공리주의적/의무론적 입장

개인점화조건과 집단점화조건에서 상황의 초점에 따라 공리주의적/의무론적 입장의 선호가 다른지를 비교하였다. 표 6과 같이 마우스 궤적을 분석한 결과는 상황에 따라 두 조건 간의 차이를 보여주었다. 본 논문에서 마우스 움직임의 차이는 Koop(2013)에 따라 공리주의적 선택/의무론적 선택 하나에만 한정하여 분석했다. 공리주의적 선택은 다수의 이득/소수의 희생이 부각되는 상황에서 ‘네’를 선택한 경우이며, 의무론적 선택은 다수의 이득/소수의 희생이 강조되는 상황에서 ‘아니오’를 선택한 경우다. 또한 도덕판단기준(위해, 공정, 내 집단, 권위)의 시나리오에서는 ‘아니오’를 선택한 경우의 마우스 궤적을 분석한 결과다. 우선, 다수의 이득이 강조되는 상황과 소수의 희생이 강조되는 상황에 따라 마우스로 ‘네’와 ‘아니오’를 최종적으로 클릭하기 전까지 마우스가 최단직선경로에서 어느 정도 벗어났는지를

두 점화조건 간에 비교하였다. 다수의 이득이 강조되는 상황에서는 마우스 궤적의 차이가 유의하지 않았다,  $t(28)=1.23, p = .24$ . 이에 비해 소수의 희생이 강조되는 상황에서는 개인점화조건에서 집단점화조건보다 마우스 궤적이 더 컸다. 이 차이는 통계적으로 유의하지 않았지만, 예측한 방향으로 경향성이 나타났다,  $t(28)=1.83, p = .08$ . 또한 표 6과 같이 소수의 희생이 강조되면, 결정의 불확실성을 보여주는, X축 방향전환빈도에서 개인점화조건이 집단점화조건보다 더 크게 나타났다,  $t(28)=2.14, p < .05$ . 이 결과는 소수의 희생이 강조되는 상황에서 개인점화조건의 참가자들이 자동적으로 정서에 의해 ‘반대’의 결정을 선택한다기 보다는 소수의 희생을 반대하는 의무론적 입장으로 결정하기 전까지 ‘네’와 ‘아니오’의 두 가지 대안을 집단점화조건의 참가자들보다 동시에 더 많이 고려하고, 자신의 결정에 대해 불확실성을 갖고 있을 가능성을 보여준다.

표 6. 윤리적 갈등 상황의 행동에 대한 찬성비율(Pr), 반응시간(ms) 및 마우스 궤적

		찬성 비율	차이	반응 시간	차이	마우스		X축 방향		Y축 방향	
						편차 (MD)	차이	전환 ( $X_{flip}$ )	차이	전환 ( $Y_{flip}$ )	차이
다수의 이득이 강조	개인 점화	.87		8172 (6482)		.43 (.39)		5.13 (4.34)		4.27 (3.95)	
	집단 점화	.80	.07	6877 (6411)	1295	.35 (.40)	.08	3.73 (2.65)	1.4	3.27 (3.24)	1.00
소수의 희생이 강조	개인 점화	.33		6806 (4160)		.52 (.34)		5.41 (3.33)		2.60 (2.82)	
	집단 점화	.27	.06	9064 (7323)	2258	.33 (.37)	.20	3.07 (2.46)	2.4*	3.33 (2.55)	.73

주. 괄호 안은 표준편차임.

\*  $p < .05$

### 문화점화와 도덕판단 기준

개인점화조건과 집단점화조건에서 도덕판단 기준에 따라 찬성비율의 차이가 나타나는지를 비교하고자 점화(개인 vs. 집단) \* 도덕판단기준(위해 vs. 공정 vs. 내집단 vs. 권위)의 두 변인들에 대한 반복측정 이원변량분석을 수행하였다. 점화는 집단간 변인으로, 도덕판단기준은 집단내 변인으로 분석하였다. 도덕판단기준과 연관된 행동에 대한 찬성비율에서는 도덕판단기준의 주효과가 유의했다,  $F(3,26) = 8.83, p < .001, \eta^2_p = .51$ . 위해와 연관된 행동에 대해서는 내집단과 공정에 연관된 행동보다 찬성비율이 전반적으로 낮았다(위해-내집단,  $t(29) = -3.32, p < .01$ ; 위해-공정,  $t(29) = -4.39, p < .001$ ). 또한 권위와 연관된 행동에 대해 내집단과 공정에 연관된 행동보다 찬성비율이 전반적으로 낮았다(권위-내집단,  $t(29) = -3.01, p < .01$ ; 권위-공정,  $t(29) = -4.39, p < .001$ ). 그러나 찬성비율에 대한 분석에서 점화조건의 주효과나,  $F < 1$ , 점화조건과 도덕판단기준의 상호작용효과는 유의하지 않았다,  $F(3,26) = 1.29, p = .30, \eta^2_p = .13$ .

또한 점화조건과 도덕판단기준에 따른 반응시간을 반복측정 이원변량분석을 수행하여 분석하였다. 우선, 도덕판단기준의 주효과가 유의했다,  $F(3,26) = 10.68, p < .001, \eta^2_p = .55$ . 위해와 연관된 행동의 판단은 내집단과 공정에 연관된 행동보다 반응시간이 전반적으로 더 빨랐다(위해-내집단,  $t(29) = -2.77, p < .05$ ; 위해-공정,  $t(29) = -3.72, p < .01$ ). 또한 권위와 연관된 행동에 대해 내집단과 공정에 연관된 행동보다 도덕판단이 더 빨랐다(권위-내집단,  $t(29) = -4.02, p < .001$ ; 권위-공정,  $t(29) = -4.41, p < .001$ ). 반응시간에 대한 분석에서 점화조건

의 주효과나,  $F < 1$ , 점화조건과 도덕판단기준의 상호작용효과는 유의하지 않았다,  $F < 1$ .

요약하면, 윤리적 갈등상황의 행동에 대한 의사결정에서 찬성비율과 반응시간을 분석하였을 때, 도덕판단기준의 주효과만 유의했고, 점화조건과 도덕판단기준의 상호작용은 나타나지 않았다. 반응시간과 찬성비율을 살펴볼 때, 위해와 권위에 연관된 상황에 대한 도덕판단이 내집단과 공정에 관한 도덕판단의 상황보다 더 수월했을 가능성이 있다. 이에 대해 논의에서 다시 다루기로 하겠다.

계속해서, 도덕판단과정에 대한 마우스클릭을 점화조건과 도덕판단기준에 따라 분석하였다. 우선, 마우스클릭을 종속변인으로 점화(개인 vs. 집단) \* 도덕판단기준(위해 vs. 공정 vs. 내집단 vs. 권위)의 두 변인들에 대한 반복측정 이원변량분석을 수행하였다. 그 결과 점화의 주효과와,  $F(1,28) = 1.32, p = .26, \eta^2_p = .05$ , 도덕판단기준의 주효과는 유의하지 않았다,  $F < 1$ . 반면, 점화조건과 도덕판단기준의 상호작용효과에서는 통계적으로 유의하지 않았지만, 경향성이 나타났다,  $F(3,26) = 2.37, p = .09, \eta^2_p = .22$ . 표 7과 같이 내집단과 연관된 행동을 판단할 때 개인점화조건에서 집단점화조건보다 마우스클릭이 더 컸다. 이 결과는 개인점화조건에서는 내집단과 연관된 행동을 판단할 때, 찬성과 반대를 고려하는 사고의 과정이 더 많이 진행되는데 비해, 집단점화조건에서는 우리라는 맥락속에서 내집단과 연관된 행동을 판단할 때 직관과 정서가 주를 이루었을 가능성을 보여준다. 또한 참가자의 결정에 대한 불확실성을 보여주는 X축 방향전환을 점화조건과 도덕판단기준에 따라 반복측정 이원변량분석으로 비교하였다. 그 결과 점화조건의 주효과가 유의하지 않았고,  $F < 1$ , 도덕

표 7. 도덕판단기준과 연관된 행동에 대한 찬성비율(Pr), 반응시간(ms) 및 마우스클릭

		찬성		반응		마우스		X축 방향		Y축 방향	
		비율	차이	시간	차이	편차	차이	전환빈도	차이	전환빈도	차이
						(MD)		( $X_{f/ps}$ )		( $Y_{f/ps}$ )	
위해	개인	.00	13	3120	82	.24	.18	5.73	.53	4.93	.20
	점화			(2111)		(.29)		(3.78)		(2.73)	
	집단			3137		.42		5.20		4.73	
공정	점화	.13	0	(1456)	1209	(.32)	.15	(2.67)	.93	(2.60)	.86
	개인			6286		.42		5.60		3.80	
	점화			(6449)		(.57)		(4.03)		(2.62)	
내집단	집단	.47	13	7496	1011	.57	.30*	4.67	.40	4.67	.26
	점화			(5658)		(.45)		(3.67)		(3.75)	
	개인			5537		.52		4.60		4.73	
권위	점화	.47	0	(6306)	630	(.41)	.17	(3.92)	.20	(3.95)	1.06
	집단			6549		.22		5.00		4.47	
	점화			(4989)		(.43)		(4.00)		(3.46)	
권위	개인	.07	0	1800	630	.40	.17	5.73	.20	5.27	1.06
	점화			(807)		(.55)		(3.19)		(2.71)	
	집단			2431		.25		5.93		4.20	
	점화			(1351)		(.24)		(3.36)		(2.17)	

주. 괄호 안은 표준편차임.

\*  $p < .05$

판단기준의 주효과도 유의하지 않았다,  $F < 1$ . 점화조건과 도덕판단기준의 상호작용도 유의하지 않았다,  $F < 1$ . 이와 더불어, 참가자의 선택대안들에 대한 선호역전을 보여주는 Y축 방향전환을 반복측정 변량분석을 수행하여 도덕판단기준과 점화조건에 따라 분석하였다. 여기에서도 어떠한 효과도 유의하지 않았다(점화,  $F < 1$ ; 도덕판단기준,  $F < 1$ ; 점화와 도덕판단의 상호작용,  $F < 1$ ).

표 8과 같이 두 점화조건에서 도덕판단기준에 따라 마우스 편차의 차이가 나타나지를 분석하기 위해 사후평균비교를 수행하였

다. 개인점화조건에서는 위해가 내집단보다 마우스편차가 유의하게 적었다. 따라서 개인점화조건에서는 위해와 연관된 행동을 판단할 때는 정서적, 직관적으로 처리하는데 비해, 내집단과 연관된 행동의 옳고 그름을 판단할 때는 이성적으로 다른 선택대안을 동시에 고려하는 경향이 보다 더 컸을 가능성이 있다. 이에 비해 집단점화조건에서는 위해는 공정정보보다 마우스편차가 유의하게 컸다. 또한 공정성은 내집단과 권위보다 마우스편차가 유의하게 컸다. 이 결과는 집단점화조건에서 내집단 및 권위와 연관된 행동에서는 자동적인 처리과정

표 8. 문화점화조건에 따른 도덕판단 기준의 마우스 편차 비교

		개인점화	집단점화
(I) 도덕판단 기준	(J) 도덕판단 기준	평균차 (I-J)	평균차 (I-J)
	공정	-.182	-.153
위해	내집단	-.276*	.202
	권위	-.163	.171*
	위해	.182	.153
공정	내집단	-.094	.355*
	권위	.019	.325*
	위해	.276*	-.202
내집단	공정	.094	-.355*
	권위	.113	-.031
	위해	.163	-.171*
권위	공정	-.019	-.325*
	내집단	-.113	.031

\*  $p < .05$

이 진행되는데 비해, 위해 및 공정성과 연관된 상황에서는 더 이성적으로 심사숙고하는 경향이 있었을 가능성을 시사한다.

연구 2에서는 마우스기법을 사용하여 의사결정의 과정을 분석하였다. 표 9에서 볼 때, 마우스편차는 X축 방향전환 및 Y축 방향전환과 유의한 상관관계가 나타났다. 이에 비해

도덕판단의 결과를 보여주는 찬성비율은 반응시간, 마우스편차, X축 방향전환 및 Y축 방향전환과 유의한 상관관계가 나타나지 않았다. 따라서 마우스케적의 측정변인들은 찬성비율 및 반응시간과는 독립적인 정보를 제공해준다고 볼 수 있다.

## 논 의

연구 1에서 윤리적 갈등상황의 행동에 대한 판단을 질문지로 분석한데 비해, 연구 2에서는 도덕판단의 결과와 과정을 마우스케적을 통해 분석하였다. 또한 연구 2에서는 참가자들을 개인/집단 성향으로 구분하지 않고, 개인과 집단을 각각 점화하여 이에 따라 도덕판단의 과정이 달라지는지를 비교하였다. 연구 2의 결과를 요약하면, 다음과 같다.

첫째, 연구 2에서는 윤리적 갈등상황에 대한 상황의 기술을 어떻게 하는지에 따라 차이점이 나타났다. 다수의 이득이 부각되는 상황에서는 소수의 희생이 부각되는 상황보다 행동에 대한 찬성비율이 높아서 공리주의적 입장에 대한 선호가 더 크게 나타났다. 이것은 연구 1의 결과와 유사하다고 볼 수 있다. 중요한 것은 연구 2에서 마우스케적을 분석했을 때, 개인점화 및 집단점화에 따라 공리주의적/

표 9. 연구 2에서 찬성비율, 반응시간, 마우스편차(MD), X축/Y축 방향전환의 상관 (n=30)

	반응시간	마우스편차	X축 방향전환	Y축 방향전환
찬성비율	.36	-.05	.35	.34
반응시간		-.24	-.30	-.29
마우스편차			.51**	.50**
X축 방향전환				.73*

\*  $p < .05$  \*\*  $p < .01$

의무론적 입장에 대해 차이가 나타났던 것이다. 다수의 이득이 강조되는 상황에서는 두 점화집단 간에 차이가 없었지만, 소수의 희생을 강조하는 상황에서는 개인점화집단에서 마우스편차와 X축 방향전환빈도가 더 높아서 결정을 내리기 전까지 다른 대안들에 대해 동시에 고려하는 과정과 결정에 대한 불확실함이 집단점화조건보다 더 많이 나타났음을 보여주었다.

둘째, 연구 2에서는 점화조건별로 도덕판단 기준을 분석해보았다. 개인점화조건에서는 내집단과 연관된 행동들에 대한 의사결정과정에서 마우스편차가 더 커서, 다른 대안을 고려하는 과정이 더 많이 진행되었을 가능성을 보여주었다. 반면 위해와 연관된 행동을 판단할 때는 마우스편차가 적어져서 자동적인 처리과정이 진행되었을 가능성이 있었다. 이에 비해 집단점화조건에서는 내집단 및 권위와 연관된 행동에서는 마우스편차가 적어져서 자동적으로 처리되었을 가능성을 보여주었고, 위해 및 공정과 연관된 행동에서는 마우스편차가 커져서 대안들을 고려하는 경향이 나타났다.

셋째, 연구 2에서는 집단차이가 내집단과 연관된 행동을 판단할 때만 마우스편차에서 나타났다. 연구 1에서 나타났던 권위와 연관된 집단차이는 마우스케적의 분석에서 볼 수 없었다. 이것은 본 연구에서 제시한 권위에 관한 윤리적 갈등상황에서 행동에 대한 도덕판단이 비교적 수월하여, 의사결정의 과정이 짧게 진행되었던 것으로 보인다. Koop(2013)에서도 도덕판단의 과정이 갈등상황의 난이도와 상호작용함을 언급하였다, 이 결과는 향후 연구에서 윤리적 갈등상황의 행동에 대한 찬성/반대의 난이도를 통제해야 할 필요성을 보여준다.

이와 더불어 연구 2의 마우스기법절차의 결과에 대한 해석에 제한점이 있다. 연구 2의 마우스기법절차는 Koop(2013)에 따라 처음화면에서 시나리오를 읽고, 다음화면에서 의사결정을 하는 단계로 진행되었다. 이 절차는 시나리오를 읽는 시간과 의사결정과정의 시간이 혼입되는 것을 방지하기 위해 이러한 방식으로 진행되었으나, 이 결과가 ‘네’, ‘아니오’에 대한 단순반응을 보여줄 가능성을 배제할 수 없다. 따라서 후속연구에서는 선택대안으로 ‘네’, ‘아니오’가 아닌 두 가지 선택행동(예: 기차의 방향을 돌린다, 계속 직진한다)을 제시하는 것이 의사결정과정을 분석하는데 더 효과적일 것으로 생각된다.

## 전체 논의

19세기 소설 빅토르 위고의 레미제라블(Les Misérable)은 주인공 장발장의 윤리적 갈등을 파헤치고 있다. 장발장은 자신의 탈옥 비밀을 알고 있는 경감을 죽이고, 일생동안 많은 이들을 위한 선행을 하며 사회에 기여할 것인가 아니면 어떤 경우에도 사람을 죽여서는 안 된다는 자신의 마음의 소리에 복종해야 할 것인가를 고민한다. 이 갈등은 주체의 행동이 대다수에게 이득을 주어야 한다는 공리주의적 입장과 인간으로서 지켜야 할 도덕적 책임을 이행해야 한다는 의무론적 입장의 갈등이다. 이러한 고민은 고전소설에서만 흥미를 위해 등장하는, 시대에 뒤떨어진 주제만은 아닐 것이다. 무엇이 옳은 행동인가에 대한 고민은 여전히 현대 사회의 고민이기도 하며, 윤리적 의사결정에 대한 지속적인 관심은 심리학, 철학, 윤리학 및 의료법뿐만 아니라 최근에는

뇌과학, 신경생물학 등과의 다양한 연구들(예: Greene, Sommerville, Nystrom, Darley & Cohen, 2001; Greene, 2003; Koenigs, Young, Adolph, Tranel, Cushman, Hauser & Damasio, 2007; Mendez, 2009)을 자극하고 있다. 또한 현재의 한국 사회에서도 예측하지 못한 심각한 사건들이 발생하고, 이러한 상황에서 어떤 결정이 더 옳고 어떤 행동이 더 정의로운 것인가의 문제는 점점 더 중요해진다.

본 연구에서는 윤리적 갈등상황에서 옳고 그른 행동에 대한 생각의 차이를 문화성향과 연관하여 심리학적 관점에서 살펴보았다. 특히 본 연구에서는 마우스케적의 추적을 통해 윤리적 의사결정의 과정에서 정서와 사고의 상호작용을 분석하였다. 도덕판단과정에서 정서나 직관이 이성적으로 심사숙고하는 과정보다 선행하는가 또는 두 과정이 동시에 작동하는가는 도덕판단이론에서 중요한 쟁점이다. 본 연구의 결과를 통해 소수의 희생이 부각되는 상황에서는 개인중심성향의 참가자들이 집단중심성향의 참가자들보다 자신이 내릴 결정에 대해 불확실해하면서 더 심사숙고하는 과정이 나타났다. 또한 내집단과 연관된 도덕판단과정에서 개인중심성향이 집단중심성향보다 더 심사숙고하는 경향을 보여주었고, 집단중심성향에서는 더 직관적으로 결정을 내리는 경향이 나타났다. 이러한 결과는 그동안 도덕판단에 관한 선행연구들(Green et al., 2001; 2008; Conway & Gawronski, 2013; Waldmann & Dieterich, 2007)에서 대체로 의사결정의 결과에 초점을 맞추었던데 비해, 의사결정의 과정을 분석하고자 했다는 점에서 의의가 있다고 볼 수 있다.

연구 1에서는 개인중심성향과 집단중심성향의 집단에서 공리주의적 입장과 의무론적 입

장을 각각 다르게 부각시키는 상황에 대해 도덕판단이 달라지는지를 자기보고식 질문지를 통해 비교했다. 그 결과 문화성향의 차이가 나타나지 않았다. 개인중심성향과 집단중심성향 모두 다수의 이익을 부각시켜 표현한 상황에서는 공리주의적 입장을 선호했고, 다수의 이익을 위한 개인의 희생을 강조하면 개인중심성향 및 집단중심성향의 참가자 모두 그 행동이 옳지 않다고 응답하는 경향이 더 크게 나타났다. 이 결과는 윤리적 갈등상황에서 다수의 이득과 소수의 희생 중 어느 쪽에 초점이 맞추어지느냐에 따라 개인들의 의사결정 결과가 달라질 수 있다는 선행연구(Waldmann & Dieterich, 2007)의 결과와 일치한다. 그러나 연구 1에서는 공리주의적/의무론적 입장과 문화성향의 상호작용은 나타나지 않았다.

또한 연구 1에서는 개인중심성향 및 집단중심성향의 집단에서 도덕 판단의 다양한 기준에 대해 중요성을 다르게 인식하는 정도를 비교했다. 집단중심 성향 참가자들은 위해, 공정, 내집단, 그리고 권위를 개인중심 성향 참가자들보다 더 중요한 기준으로 생각하고 있었다. 또한 집단중심성향 참가자들내에서는 이 네 가지 기준이 모두 신성보다 더 중요하게 평정된데 비해, 개인중심성향 참가자들내에서는 위해와 공정이 다른 기준들에 비해 상대적으로 더 중요한 것으로 평정되었다. 따라서 문화성향에 따라 차이가 났던 도덕판단의 기준은 내집단과 권위였으며, 이에 대해 연구 2에서 마우스기법을 활용하여 분석해보았다.

연구 2에서는 개인주의와 집단주의를 점화하여 개인중심조건과 집단중심조건에서 윤리적 갈등상황에 대한 의사결정이 어떻게 달라지는지와 결정을 내리는 과정을 탐색해보았다. 연구 1의 결과에 의하면 개인중심조건과 집단

중심조건에서는 모두 다수의 이익을 부각시키는 상황에서 소수의 희생을 강조하는 상황보다 행동에 대한 찬성비율이 더 크게 나타났다. 그런데, 연구 2에서는 마우스퀘적의 분석을 통해 연구 1의 결과와 차이점을 보여주었다. 소수의 희생이 부각되는 상황에서 개인점화조건에서는 집단점화조건보다 마우스펜차와 X축 방향전환횟수가 더 컸다. 따라서 개인점화조건에서는 소수의 희생을 강조하는 상황에서 자동적으로 정서에 의해 결정을 내린다고 하는 행동을 찬성할지 또는 반대할지에 대해 고민하면서 통제적인 사고의 과정을 보여주었고, 자신의 결정에 대한 불확실함을 갖고 있을 가능성이 나타났다. 또한 개인점화조건에서는 내집단과 연관된 행동의 도덕판단에 대해서도 마우스펜차가 집단점화조건보다 더 크게 나타나 직관적인 결정이라기보다는 심사숙고하는 사고의 과정이 진행되었을 가능성을 보여주었다. 이 결과는 집단점화조건에서는 자기개념이 타인과의 관계성으로 정의되고, 집단과의 결속이 중요하기 때문에 타인의 희생이나 내집단에 해를 가하는 행동에 심리적 연관성을 느껴 도덕판단과정에서 자동적인 정서가 주를 이루었던 반면, 개인점화조건에서는 관계성보다는 독립성이 중요하기 때문에 심리적인 거리감을 유지하면서, 사고의 과정이 더 우세하게 진행되었을 것으로 해석된다.

본 연구의 한계점은 아래와 같이 세 가지로 요약해볼 수 있다. 첫째, 본 연구에서는 참가자내 설계로 다양한 관점들에 대한 윤리적 갈등상황에서 연구참가자가 내리는 의사결정을 분석하고자 했다. 도덕판단의 여러 선행연구들(Greene, 2001; 2008; Koop, 2013)이 참가자내 설계를 사용했지만, Waldmann과 Dieterich(2007)에 의하면 참가자내 설계는 윤리적 상황을 바

라보는 상이한 관점들에 대해 참가자내 전이 효과를 유도했을 가능성이 있다. 예를 들어 참가자는 공리주의적/의무론적 관점의 차이를 주의깊게 살펴본다고 보다는 이 모두가 윤리적 갈등상황에 속한다는 공통점을 더 중요하게 생각하고, 자신이 한 상황에서 취했던 관점을 다른 상황에도 일관적으로 적용했을 가능성을 배제할 수 없다. 따라서 후속연구에서는 참가자내 설계를 통해 윤리적 갈등상황의 의사결정과정을 분석하는 것이 더 효과적일 것으로 생각된다. 둘째, 연구 2에서 사용한 윤리적 갈등상황이 도덕판단의 난이도에서 차이가 났을 가능성이 있다. 찬성/반대의 응답과 반응시간을 분석했을 때, 위해 및 권위와 연관된 행동의 찬성비율이 다른 기준에 비해 뚜렷하게 낮았고, 반응시간이 상대적으로 적게 소요되었다. 따라서 윤리적 의사결정을 측정하는데 있어서 연구참가자가 대안에 대해 심사숙고하고, 자신의 결정을 합리화하는 등의 인지적 노력을 적게 투입했을 가능성이 있기 때문에 본 연구에서 위해 및 권위에 대한 마우스 분석결과의 해석이 제한적이다. 후속연구에서는 윤리적 갈등상황에 대한 난이도를 통제하여 문화성향과 도덕판단의 상호작용을 정교하게 탐색해야 할 것이다. 또한 의사결정의 연구에서 상황적 변인이 사고와 정서의 상호작용에 주는 영향은 아무리 강조해도 지나치지 않을 것이다. 이에 대한 한 예로 Shiv와 Fedorikhin(1999)에서는 과제난이도가 낮아서 인지적 처리자원이 풍부한 상황에서는 의사결정이 사고중심으로, 과제난이도가 낮아 인지적 처리자원이 부족한 상황에서는 정서중심으로 진행됨을 보여주었다. 도덕판단의 연구들(Waldmann & Dieterich, 2007; Conway & Gawronski, 2013)에서도 상황의 어느 측면(예:



다수의 이득 또는 소수의 희생)이 부각되는지에 따라 사고 혹은 정서가 더 중요한 역할을 할 수 있으며, 때로는 사고와 정서가 아주 독립적으로 기능할 수도 있음을 보여주었다. 예를 들어 Greene 등(2008)에서 인지부하는 사고가 중심이 되는 공리주의적 판단을 내리게 하는 시간에 영향을 주었으나, 정서가 중심이 되는 의무론적 판단에 걸리는 시간에는 영향을 주지 않았다. 따라서 모든 의사결정의 과정에 Greene 등(2001)이 보고한 것처럼 정서가 언제나 먼저 나타나고, 그 다음으로 사고가 기능한다는 것보다는 상황적 요인을 더 세분화하여 살펴보는 것이 사고와 정서의 상호작용을 이해하는데 유익할 것으로 생각된다. 셋째, 본 연구에서 사용한 마우스추적기법은 많은 연구들(Dale et al., 2007; Freeman & Ambady, 2010; Yu et al., 2009)에서도 도입되고 있으며, 역동적인 인지과정에 대한 다양한 정보를 제공하기에 유익하다. 본 연구에서는 자기보고식 질문지에서 측정되지 않았던 마우스펜차, X축 방향전환횟수 등을 측정하였지만, 이들 간의 상관관계에 대한 명료한 해석이 부족하여 아쉬운 점이 있다. 예를 들어, 본 연구에서는 마우스펜차, X축/Y축 방향전환횟수가 의사결정의 결과에 해당하는 찬성/반대비율이나 반응시간과 유의한 상관관계가 나타나지 않았다. 이것이 마우스추적의 정보가 의사결정의 과정만을 보여주는 독립적인 정보이기 때문인지, 또는 윤리적 갈등상황에 따라 마우스추적의 정보가 의사결정의 결과를 예측하는 정도가 달라질 것인지를 설명하기에는 본 연구의 현재 자료로는 불충분하다. 후속연구에서는 현재 도덕판단연구에 도입되고 있는 뇌영상자료들(Green et al., 2001; 2008; Van Berkum et al., 2009)과 함께 연계하여 마우스

기법의 타당도를 검증해야 할 것이다. 뇌영상자료와의 상관관계분석은 마우스추적에서 기록된 정서 및 사고과정의 수치에 대한 신뢰도를 높여줄 것이다.

본 연구에서는 문화성향과 문화점화에 따라 개인의 도덕판단이 달라질 수 있는지의 문제를 탐색해보았다. 그 결과 개인의 도덕판단은 개인중심/집단중심 성향에 따라 차이가 날 수 있으며, 상황에 따라서도 변화될 수 있음을 보여주었다. 우리와 상호작용하는 다른 사람이 옳고 그름에 대해 다른 생각을 가질 수 있고, 상황에 따라 변화될 수 있음을 인정하는 것은 열린 소통을 위해 중요한 문제일 것이다. 하지만 옳고 그름의 문제를 개인의 문화성향이나 상황의 차이에만 돌리는 것은 아쉬운 일이다. 타인의 희생이 나와 관계없는, 어쩔 수 없는 결과였다고 생각하며, 도덕적인 정서를 느끼지 못한다면, 윤리적인 그릇됨과 상습적인 불공정에 대해 아무도 잘못을 책임지려 하지 않을 것이기 때문이다. 따라서 인간이라면 지켜야할 보편적인 선과 정의의 문제는 이제 철학자들만의 연구문제로 되어서는 안 될 것이다. 후속연구에서는 심리학적 관점에서 보편적인 정의로움에 대한 관심을 갖고, 보편적인 정의에 기여할 수 있는 의사결정의 과정과 행동에 영향을 주는 변인들을 정교하게 탐색해야 할 것이다.

## 참고문헌

- 김정식, 김완석 (2007). 이타행동의 유발요인으로서 정서전염: 문화변인의 조절효과. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 13, 55-76.
- 이재식 (2013). 위험 운전상황에서 운전자의

- 문화성향에 따른 귀인양식의 차이: 운전 시뮬레이션 연구. *한국심리학회지: 문화 및 사회문제*, 19, 368-388.
- 이재호, 조궁호 (2014). 정치성향에 따른 도덕 판단기준의 차이. *한국심리학회지: 사회 및 성격*, 28, 1-26.
- 조궁호, 김은진 (2001). 문화성향과 동조행동. *한국심리학회지: 사회 및 성격*, 15, 139-165.
- 조궁호, 김지연, 최경순 (2009). 문화성향과 분노 통제: 분노 수준과 공감의 매개효과를 중심으로. *한국심리학회지: 사회 및 성격*, 23, 69-90.
- Bargh, J. A., Gollwitzer, P. M., Lee-Chai, A., Barndollar, K., & Trötschel, R. (2001). The automated will: Nonconscious activation and pursuit of behavioral goals. *Journal of Personality and Social Psychology*, 81, 1014-1027.
- Conway, P., & Gawronski, B. (2013). Deontological and utilitarian inclination in moral decision making: A process dissociation approach. *Journal of Personality and Social Psychology*, 104, 216-235.
- Custers, R., & Aarts, H. (2010). The unconscious will: How the pursuit of goals operates outside of conscious awareness. *Science*, 329, 47-50.
- Custers, R., Maas, M., Wildenbeest, M., & Aarts, H. (2008). Nonconscious goal pursuit and the surmounting of social and physical obstacles. *European Journal of Social Psychology*, 38, 1013-1022.
- Dale, R., Kehoe, C. E., & Spivey, M. J. (2007). Graded motor responses in the time course of categorizing atypical exemplars. *Memory & Cognition*, 35, 15-28.
- Freeman, J. B., & Ambady, N. (2009). Motions of the hand expose the partial and the parallel activation of stereotypes. *Psychological Science*, 20, 1183-1188.
- Freeman, J. B., & Ambady, N. (2010). MouseTracker: Software for studying real-time mental processing using a computer mouse-tracking method. *Behavior Research Methods*, 42, 226-241.
- Greene, D., Sommerville, R. B., Nystrom, L. E., Darley, J. M., & Cohen, J. D. (2001). An fMRI investigation of emotional engagement in moral judgement. *Science*, 293, 2105-2108.
- Greene, J. D. (2003). From neural is to moral ought: What are the moral implications of neuroscientific moral psychology? *Nature Reviews Neuroscience*, 4, 847-850.
- Greene, J. D., Morelli, S. A., Lowenberg, K., Nystrom, L. E., & Cohen, J. D. (2008). Cognitive load selectively interferes with utilitarian moral judgment. *Cognition*, 107, 1144-1155.
- Greene, J. D. (2009). Dual-Process morality and the personal/impersonal distinction: A reply to McGuire, Langdon, Coltheart, and Mackenzie. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45, 581-584.
- Haidt, J. (2007). The new synthesis in moral psychology. *Science*, 316, 998-1002.
- Haidt, J., & Graham, J. (2007). When morality opposes justice: Conservatives have moral intuitions that liberals may not recognize. *Social Justice Research*, 20, 98-116.
- Koenigs, M., Young, L., Adolphs, R., Tranel, D., Cushman, F., Hauser, M., & Damasio, A.

- (2007). Damage to the prefrontal cortex increases utilitarian moral judgements. *Nature*, 446, 908-911.
- Koop, G. J. (2013). An assessment of the temporal dynamics of moral decisions. *Judgement and Decision Making*, 8, 527-539.
- Lau, Y. L., Cameron, C. A., Chieh, K. M., O'Leary, J., Fu, G., & Lee, K. (2012). Cultural differences in moral justifications enhance understanding of Chinese and Canadian children's moral decisions. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 1-17.
- Markus, H. R., & Kitayama, S. (1991). Culture and self: Implications for cognition, emotion, and motivation. *Psychological Review*, 98, 224-253.
- Mendez, M. F. (2009). The neurobiology of moral behavior: Review and neuropsychiatric implications. *CNS Spectrums*, 14, 608-620.
- Oyserman, D., & Lee, S. W. S. (2008). Does culture influence what and how we think? Effects of priming individualism and collectivism. *Psychological Bulletin*, 134, 311-342.
- Sassenberg, K., & Moscovitz, G. B. (2005). Don't stereotype, think different! Overcoming automatic stereotype activation by mindset priming. *Journal of Experimental Social Psychology*, 41, 506-514.
- Schwartz, S. H. (1992). Universals in the content and structure of values: Theoretical advances and empirical tests in 20 countries. *Advances in Experimental Social Psychology*, 25, 1-65.
- Shah, J. Y. (2003). Automatic for the people: How representations of significant others implicitly affect goal pursuit. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84, 661-681.
- Shiv, B., & Fedorikhin, A. (1999). Heart and mind in conflict: The interplay of affect and cognition in consumer decision making. *Journal of consumer Research*, 26, 278-292.
- Singelis, T. M., Triandis, H. C., Bhawuk, D., & Gelfand, M. J. (1995). Horizontal and vertical dimensions of individualism and collectivism: A theoretical and measurement refinement. *Cross-Cultural Research*, 29, 240-275.
- Suh, E. M., Diener, E., & Updegraff, J. A. (2008). From culture to priming conditions: Self-construal influences life satisfaction judgement. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 39, 3-15.
- Waldmann, M. R., & Dieterich, J. H. (2007). Throwing a bomb on a person versus throwing a person on a bomb: Intervention Myopia in moral intuitions. *Psychological Science*, 18, 247-253.
- Young, L., & Durwin, A. J. (2013). Moral realism as moral motivation: The impact of meta-ethics on everyday decision-making. *Journal of Experimental Social Psychology*, 49, 302-306.
- Yu, Z., Wang, F., Wang, D., & Bastin, M. (2012). Beyond reaction times: Incorporating mouse-tracking measures into the implicit association test to examine its underlying process. *Social Cognition*, 30, 289-306.

논문 투고일 : 2014. 08. 25

1차 심사일 : 2014. 12. 19

게재 확정일 : 2015. 02. 15

## Individualism and collectivism in ethical decision making

Hong Im Shin

Yeungnam University

Do cultural differences affect moral decisions? Two studies were conducted to investigate whether attitudes of individualism vs. collectivism have an impact on ethical decision making. Study 1 (N=92) showed that utilitarianism was preferred in a situation, in which an intervention resulted in the best outcome (i.e., saving more people's lives), while deontology was preferred in a situation, in which the focus was on negative consequences of the intervention (i.e. personal sacrifices). Additionally, there were differences between the idiocentrics and the allocentrics groups regarding morality aspects. In the idiocentrics group, harm and fairness were regarded as more important than other moral aspects, while in the allocentrics group, not only harm and fairness, but also ingroup and authority were perceived as critical moral aspects. In Study 2 (N=30), after lexical decision tasks were conducted for culture priming, the mouse tracking method was used to explore response dynamics of moral decision processes, while judging appropriateness of interventions in moral dilemmas. In Study 2, in a condition, in which the small number of victims were focused upon, there were more maximal deviations and higher  $X_{\text{flip}}$  in the individualism priming group than in the collectivism priming group, which showed that the participants in the individualism condition had more deliberative processes before choosing their answers between utilitarianism and deontology. In addition, the participants in the individualism priming condition showed more maximal deviations in the mouse trajectories regarding ingroup related interventions in moral dilemmas than those in the collectivism priming condition. These results implicated the possibilities that the automatic emotional process and the controlled deliberative process in moral decision making might interact with cultural dispositions of the individuals and the focus of situations.

*Key words* : culture, individualism, collectivism, moral decision

## 부록. 도덕판단 시나리오

### 1. 공리주의적 관점

#### 기차 시나리오

당신은 고속열차의 기관사입니다. 그런데, 기차의 브레이크가 고장이 났습니다. 이대로 계속 직진하면 앞에 서 있는 버스와 충돌하게 됩니다. 이 버스에는 승객 열 명이 타고 있습니다. 그 버스의 왼쪽 편을 보니 승객 두 명이 타고 있는 버스가 보입니다. 당신은 승객 두 명이 있는 버스 쪽으로 기차의 방향을 돌리시겠습니까?

#### 폭탄 시나리오

당신은 지금 식당에 있습니다. 그런데, 식당에서 폭탄이 발견되었습니다. 식당에는 총 열 명의 손님들이 있습니다. 이 폭탄을 내 앞에 서 있는 사람쪽으로 던지게 되면 다른 아홉명의 손님들을 구할 수 있습니다. 당신은 폭탄을 앞에 서 있는 손님쪽으로 던지시겠습니까?

### 2. 의무론적 관점

#### 기차 시나리오

당신은 고속열차의 기관사입니다. 그런데, 기차의 브레이크가 고장이 났습니다. 이대로 계속 직진하면 앞에 서 있는 버스와 충돌하게 됩니다. 이 버스에는 승객 열 명이 타고 있습니다. 기차의 왼쪽 편에는 승객 두 명이 타고 있는 다른 버스가 있습니다. 당신은 선로의 방향을 바꾸어 승객 두 명이 타고 있는 버스를 기차쪽으로 움직일 수 있습니다. 당신은 승객 두 명이 있는 버스를 기차쪽으로 방향을 바꾸시겠습니까?

#### 폭탄 시나리오

당신은 지금 식당에 있습니다. 그런데, 식당에서 폭탄이 발견되었습니다. 지금 내 앞에는 한 사람이 서 있습니다. 내 앞에 있는 사람을 폭탄위로 던지게 되면, 식당에 있는 다른 아홉 명의 손님들을 구할 수 있습니다. 당신은 앞에 서 있는 손님을 폭탄위로 던지시겠습니까?

### 3. 위해

#### 비윤리적 상황

당신은 지금 공원에 혼자 있습니다. 그런데 갑자기 한 아이가 와서 자신의 손바닥을 바늘로 찢러달라고 합니다. 당신은 이 아이의 손바닥을 바늘로 찢으시겠습니까?

중립적 상황(삽입과제)

당신은 지금 도서관에 있습니다. 그런데 너무 피곤해서 자꾸 졸음이 옵니다. 당신은 잠을 깨기 위해 자신의 손바닥을 바늘로 찌르시겠습니까?

4. 공정

비윤리적 상황

당신은 친구가 최근 액자식 텔레비전을 쇼핑몰에서 사기당해서 아주 비싼 값에 사게 된 것을 알고 있습니다. 그런데 친구가 당신에게 그 텔레비전을 공짜로 준다고 합니다. 당신은 친구로부터 그 텔레비전을 받으시겠습니까?

중립적 상황(삽입과제)

당신은 친구가 최근 액자식 텔레비전을 회사에서 선물로 받게 된 것을 알고 있습니다. 그런데 친구가 당신에게 그 텔레비전을 공짜로 준다고 합니다. 당신은 친구로부터 그 텔레비전을 받으시겠습니까?

5. 내집단

비윤리적 상황

당신은 지금 외국의 한 라디오프로그램에 출연하고 있습니다. 그런데 그 방송에서 당신에게 한국의 사회 및 정치에 대해 가능한 많은 비판을 하라고 부탁드립니다. 당신은 외국인 리포터들과 함께 한국에 대해 신랄한 협담을 하시겠습니까?

중립적 상황(삽입과제)

당신은 지금 친구와 한국의 사회 및 정치에 대해 토론하고 있습니다. 그리고 한국 정치인에 대해 비난합니다. 당신은 친구와 함께 한국의 정치인에 대해 신랄한 협담을 하시겠습니까?

6. 권위

비윤리적 상황

당신은 지금 아버지와 식당에서 식사를 하고 있습니다. 그런데 아버지께서 갑자기 자신의 뺨을 때려달라고 하십니다. 당신은 아버지께서 말씀하신 대로 아버지의 뺨을 때리시겠습니까?

중립적 상황(삽입과제)

당신은 지금 친구와 식당에서 식사를 하고 있습니다. 그런데 친구가 갑자기 자신의 뺨을 때려달라고 합니다. 당신은 친구의 뺨을 때리시겠습니까?