1. 선택하는 동안 뇌에서 무슨 일이 벌어지는가. 우리가 어떻게 더 나은 결정을 할 수 있을까?
2. 연구분야 : 선택지를 어떻게 배치하고 제시할 때, 그리고 어떤 상황을 사전에 겪을 때 사람들의 의사 결정이 바뀌는지, 즉 뇌 안에 있는 내적요인들과 세상(뇌의 인간 바깥)에 있는 외적 요인이 어떻게 인간의 최종 결정에 영향을 미치는지 두루 고민해야 한다는 것이 의사결정을 탐구하는 관점. V 프로이트의 ‘무의식’과 비슷?
3. 마시멜로 탑 쌓기

실행을 통해 배우기 (Learning by doing)

-계획을 완수하는 것이 아니라 목표를 완수하는 것 이다.

ㄴ 계획을 끊임없이 수정하는 법을 배워야 한다.

처음 해보는 일에서는 계획보다 실행력이 더 중요.

계획은 수정하고 다시 만드는데 더 유용함이 있다.

1. 1등 상금의 함정

* 상금이 커질수록 사람들은 시야가 좁아지고 조급해진다. : 터널비전(tunnel vision)현상
* 인센티브제도는 사람들의 목표와 성취 그 자체를 위해 달리지 않고 보상과 처벌에 따라 일을 하기 때문에 시야가 좁아진다.
* 창의적인 아이디어를 얻기 위해서는 한 발자국 떨어져 문제를 볼 필요가 있고, 실패하더라도 다양한 시도를 할 수 있어야하는데, 무조건 성공해야 하고 가장 높은 탑을 쌓아야 한다면 시야가 좁아져서 ‘과거 집착형’ 으로 다가가게 된다.

1. 합리적인 의사결정을 방해하는 것들.

-게임이론: 상대방의 선택이 나의 이해득실에 영향을 미치는 상황에서 적절한 의사결정 전략을 수립하기 위한 이론.

:존폰노이만(John von Neumann), 오스카 모르겐슈테른(Oscar Morgenstorn).

ㅣ

20세기 내내 게임이론을 바탕으로 인간이 자신의 이익을 최대화 하려는 방식으로 의사결정 할 것이라는 가설 사용.

-호르몬: 네번째 손가락이 길수록 위험 감수 성향이 강하다.

ㄴ 남성 호르몬이 증가하면 네번째 손가락이 길어짐.

* 사람들은 게임 이론가들의 예측과는 달리 수학적으로는 기댓값이 작더라도 안정적인 현금을 선택한다. > 우리의 뇌가 손실을 회피하려는 경향이 있다.
* 창조적 폭발 (Creative explosion)

ㄴ 전두엽에서 발생.

우리의 뇌가 합리적이지 않은 것은 이 복잡한 현대사회에서도 원시부족사회 때 유용했던 전략으로 세상을 바라보고 선택하기 때문이다.

유용했던 전략: 생존과 짝짓기, 저 사람이 내 친구인가 적인가

1. 70% 확신이 들면 실행하라.

-우리가 가진 적절하지 않은 의사결정 패턴 중 하나는 해야할 의사결정을 ‘안 하는’ 경우가 많다는 것.

-미 해병대의 70%룰: 70% 확신이 들면 95% 확신이 들 때까지 기다리지 말고 일단 의사결정을 하고 실행에 옮기라는 것.

=> ‘ 아직 결정하지 않은 상태’를 오랫동안 방치하지 말라는 뜻.

-블링크(Blink)가설. (말콤 그래드 웰 / Marlcohm Gladwell)

ㄴ 전문가들 일수록,문제를 직면한 순간 자신의 오랜 총체적 경험을 바탕으로 빠르게 판단 할 때 의외로 맞는 경우가 많다.

ㄴ 반대 가설로 ‘직관을 믿지 말고 심사숙고 하라.

-하고싶은 것이 있어서 다른 곳으로 옮겨가는 것은 괜찮지만, 지금 이게 싫으니까 그만두는 것은 좋은 선택이 아닙니다.

지금 자리가 싫다면, 뭘 꿈꿔야 할지 계속 고민하면서 대안을 찾는 자세가 필요합니다.

-진영 논리 / 뇌의 생물학적 메커니즘

-체감표지(somatic marker) : 빠른 의사결정을 위해 뇌가 사용하는 것. 일종의 즐겨찾기 같은 것이다.

[A라는 것을 떠올릴 때, 떠오르는 단어(키워드)

이 키워드로 A를 판단]

비합리적인 방식의 의사결정 방법.

ㄴ 복잡한 현대사회에서 중요한 의사결정을 할 때 유익하지 않는 방법

결정 장애는 어떻게 극복할 수 있는가?

우유부단함만큼 사람을 지치게 하는 것도 없으며, 그처럼 아무짝에도 쓸모 없는 것도 없다.

-버트런드 러셀(Bertrand Russell)

프랙털(Fratal)개념(브루아 망텔브로/수학자): 작은 세부 구조가 전체 구조를 그대로 닮아 있는, 복잡한 자연에서 흔히 발견되는 패턴을 찾아낸 석학.

복잡한 과학 (Science of complexity)

-자연이 만들어내는 복잡한 패턴과 역학적인 특성을 탐구하는 학문.

-복잡한 시스템이 왜 복잡한지 알기 위해 탐구하는 학문.

그 시스템이 만들어내는 현상은 매우 복잡하지만, 그것을 만들고 운행하는 근본된지까지 복잡할 필요는 없습니다.

[뇌가 (복잡한 정보처리를 수행하는 신경세포들의 사회 > 인간이 주변 사람들과 소통하며 사회를 이루어가는 것처럼) 뇌가 복잡하니, 뇌의 신경세포가 주변의 다른 신경세포 1000여개와 복잡한 시냅스를 형성하며 얽혀 있듯 사회도 그 영향으로 단순해 보이지만 복잡한 것이 아닐까?]

\*존재 흔적 질문 > 인식 흔적 질문 (철학적)

1)우주가 어떻게 탄생하고 팽창해서 지구와 같은 모습을 갖추게 됐는가?

2)우주를 우리는 뇌를 통해 인식하는가?

\*의사결정의 요소 1.경제적 이익 /2.사회적 이익 /3.과거 경험 /4.주의 집중 /5.도덕적 판단(전전두엽 prefrontal cortex) / 6.편견과 선입견

\*게임이론 바탕의 ‘호모 아코노미쿠스 (Homo Economicus): 인간은 합리적인 의사결정자이다 라는가설.

\*인간은 우리가 생각하는 것만큼 합리적이지 않을 뿐더러 합리적이라는 개념도 불완전하다.

\*학습과 기억은 어떻게 이루어지는가?(인지 과학자들의 연구) >> AI(인공지능)

#4.

햄릿 증후군(Hamlet syndrome)

-셰익스피어의 희곡 <햄릿>의 주인공처럼 빨리 결정을 내리지 못하고 오래 고민하는 사람들의 증세를 일컫는말.

-‘죽느냐 사느냐 그것이 문제로다’

-1989년에 처음 명명

데이터 스모그(Data smog): 의미있는 정보가 어떤 것인지 윽석을 가리기 힘든 상황.

선택의 패러독스 (the paradox of choice): 선택지가 많을수록 우리는 더 나은 의사결정을 할 것 같지만, 실제로는 오히려 만족스러운 결정을 방해한다.

>>내 선택에 대한 불신이 높아지고 선택하지않은 것에 대한 미련이 커지기 때문.

\*패자부활전이 없는, 실패에 대한 두려움

실패에 대한 두려움이 만연해 있고 사회 안전망이 부재한 상황이 사람들의 결정을 어렵게 만드는지도.

결정을 잘 못하는 사람들의 가장 중요한 특징 중 하나는 ‘실패에 대한 두려움이 크다’는 것입니다.

마인드셋(mind set) -성장 마인드셋(growth mind set)

-고정 마인드셋(fixed mind set)

실패를 통해 조금씩 나아지는 기쁨을 아는 사람은 성장하지만, 실패가 두려워 시도조차 안하는 사람은 성장 자체가 어렵습니다.

잘하는 것만 해왔던 아이들은 칭찬에 민감하고, 인정 욕구가 강합니다. 그래서 칭찬 받지 못할 것 같은 일은 아예 안하는 것 입니다.

\*나의 욕망을 대면할 기회

결정장애 시대(generation maybe) / 2012 독일에서 처음 등장

-햄릿 증후군/1989/결정장애: 고정마인드셋에 대한 비판적 의미

-maybe/2012년독일/: 선택의 폭이 늘어나 생기는 결정장애

햄릿증후군 > 우수한 대학을 졸업하고도 실패에 대한 두려움으로 급여가 낮고 일하기 쉬운 직업 선택 >> 도전의식이 없고 어려운 의사결정회피 > 저소득층에 갖히는 현상

“자신만의 지도를 그린 경험이 없고, 자신의 욕망을 대면할 기회가 없었던 거죠.”

#5

아블로마니아(aboulomania) : 의사결정장애

\*결정을 잘 못하는 상태에 오랫동안 머물러있는 사람을 부르는 말.

\*어렸을 때 자신이 의사결정을 해본 경험이 많지 않고

대게 부모다 또래집단의 의사결정을 따랐던 사람

>>성인이 되어 혼자 의사결정을 하려고 하면 자신의 결정을 확신하지 못하는 상태가 오래 지속

결정장애를 극복하기 위해서는 우선 내가 어떤 사람인지 객관적으로 판단 할 수 있어야 한다.

-어떤 상황에서 자신이 얻게되는 보상과 처벌이 뭔지 명확하게 인지한 다음에 계속해서 빠른 의사결정을 연습하는게 의사결정 장애를 위한 좋은 치료법 입니다.

‘ 인문학이란 사람을 알고 나를 알기 위한 것이다’ 18.8.28 삼송리

\*판단하고 결정하는 뇌

‘대뇌 전두엽 손상이 성격과 행동에 큰 변화를 일으킨다’ 할로우박사 게이지의 사고분석결과.

-성격이 생물학적인 뇌에서 비롯된다 는 가설.

-의사결정 과정에서 ‘감정이 매우 중요한 역할을 한다는 사실이 중요한 메시지다.

ㄴ 감정은 상황을 빠르게 파악하고 신속하게 행동할 수 있도록 결정을 내리는데 핵심적인 역할을 하며, 감정이 만들어낸 선호와 우선순위는 의사결정을 할 때 매우 중요하다.

\*인정받고 싶은 욕구 / 인정욕구

-다른 사람에게 인정 받고 싶은 욕구가 강할 때 내 생각보다 남의 눈치를 보는 경우가 많아집니다.

-과순응 행동 (excessive conformity)

타인에게 지나치게 순응하는 것. 그들의 마음에 들지 않는 행동을 하지 않으려는 태도.

즉 인정욕구에서 시작됩니다.

Q 생존이 먼저일까 소신이 먼저일까?

\*신중함에 관한 환상

평소 결정을 내릴 때 주저하는 편이라면, 의사결정에 시간제한을 두는 것이 중요합니다.

\*메멘토 모리, 죽음을 기억하라

MementoMori 오늘 죽는다고 생각하면 그 어떤 상황도 그 보다 비극적이진 않기 때문에 두려움 없이 의사결정을 할 수 있다.