

# Simbius

coop711

2016-08-09

## 퀴즈 응답 비교

### Monty Hall 문제

몬티 퀴즈 문제

	바꾼다	고수한다
Red	1	7
Black	2	6

### Social Comparison

사회적 비교

	내가 남보다	남이 나보다
Red	5	4
Black	2	6

### Wason Selection 1

Wason Selection 1

	Right	Wrong
Red	0	8
Black	2	5

### Wason Selection 2

Wason Selection 2

	Right	Wrong
Red	4	5
Black	4	4

### Prospect Theory

#### 이득과 손실

이득은 완전히 하고, 손실은 피하고자 하는 경향 확인. Red는 이득을 완전히 확보하려는 게임(가)에, Black은 손실을 확률적으로 피하려는 게임(나)을 많이 선택.

## 손실회피심리

	100%	90%
Red(딴다)	0	0
Black(잃는다)	8	0

## Framing Effect

### 삶과 죽음

600명 중 200명이 사는 거나 400명이 죽는 것, 모두 살리는 거나 모두 죽지 않는 것이나 같은 내용임에도 반응이 다르게 나타남에 유의. 손실회피 경향과 같은 현상을 관찰할 수 있음.

### Framing Effect

	확정	확률
Red(삶)	1	8
Black(죽음)	5	2

## 디폴트 효과

### 표시하지 않으면 ... 으로 간주합니다의 효과

표시하지 않으면 장기 기증의사가 있는 것으로 간주하는 경우(Red)와 표시하면 장기 기증의사가 있는 것으로 간주하는 경우(Black), 표시하지 않으면 기증의사가 있다고 보는 질문지에 기증의사가 더 높게 나온다는 것에 유의. 어디다 디폴트를 두느냐에 따라 조사결과가 달라짐.

### 장기기증의사

	있음	없음
Red(없으면 표시)	3	7
Black(있으면 표시)	2	8