

LA PSICOLOGÍA COGNOSCITIVA DE LA VALORACIÓN

Capítulo 3

**Martha Mora-Torres
Ana Lilia Laureano-Cruces**

ORGANIZACIÓN DEL CAPÍTULO

- De acuerdo a Ortony et al, la intensidad de una emoción y qué la determina son aspectos que una teoría de la emoción tiene que examinar. Son múltiples las variables que influyen en la intensidad y para examinarlas es necesario entender el mecanismo para su valoración. Este capítulo consta de:
 - 1. Macroestructura del sistema de representación del conocimiento (estructura de la valoración).
 - 2. Variables centrales de la intensidad: *deseabilidad, plausibilidad y capacidad de atraer* (3 puntos focales de las reacciones con valencia: acontecimientos, agentes y objetos).



I. ESTRUCTURA DE LA VALORACIÓN

- Las acciones del ser humano casi siempre tienen una motivación compuesta de metas, intereses y creencias estructuradas con un valor determinado. Esta valoración permite a su vez valorar cualitativa y cuantitativamente los aspectos significativos para la emoción.
- Valoración de metas sustenta valoración de la deseabilidad
- Valoración de normas sustenta la valoración de la plausibilidad
- Valoración de las actitudes sustenta la valoración de la capacidad de atraer.

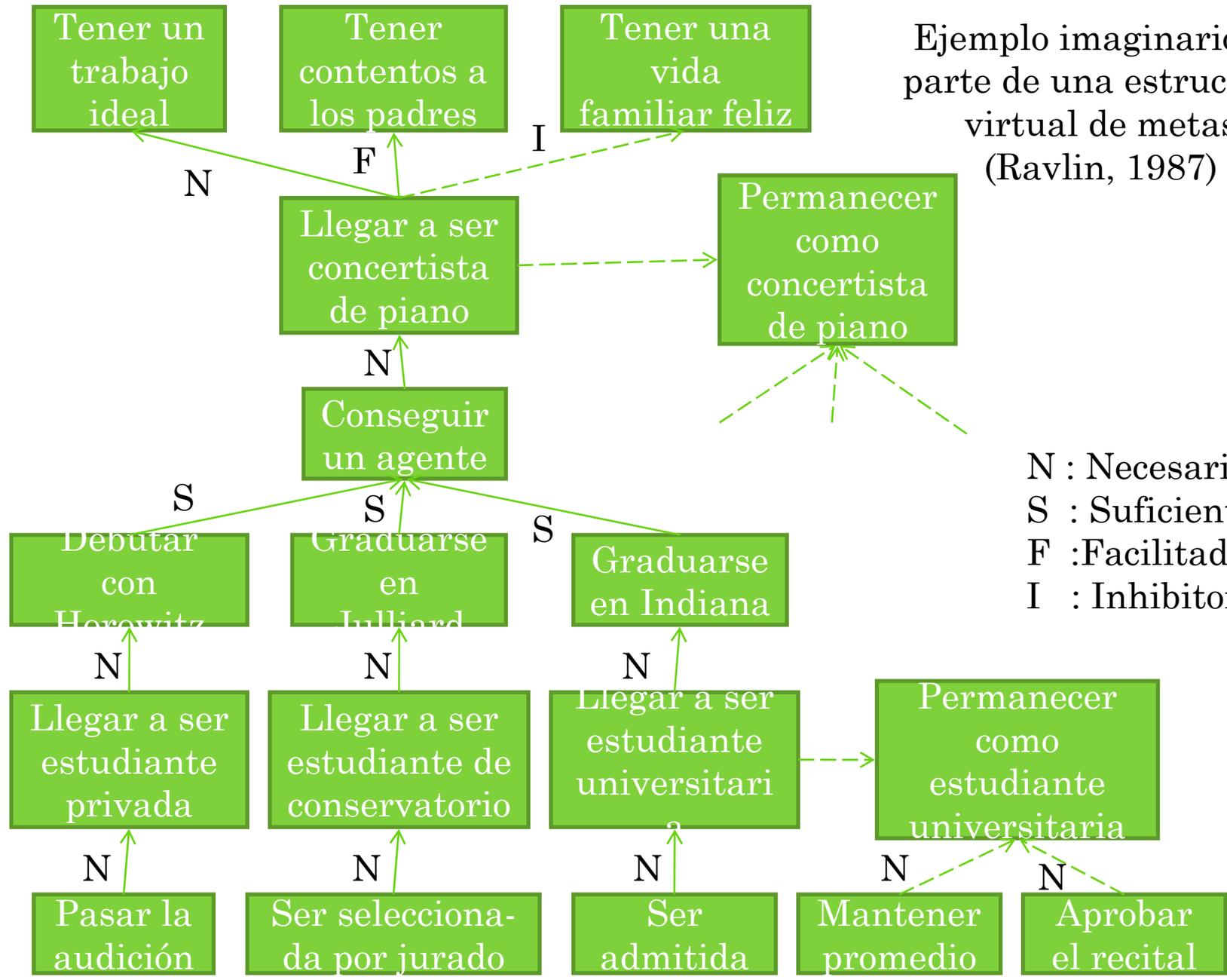


MACROESTRUCTURA

- Estructura de árbol jerárquica y compleja (Nivel alto el más general al nivel inferior el más específico). Cambia al cumplir , desechar o introducir metas.
- Conexiones de entrada y salida de cada uno de los nodos con respecto a otros nodos (excepto los nodos en los límites superior e inferior), estableciendo conexiones de causalidad entre los nodos más específicos con los más generales.
- Ejemplo: Concertista de piano
- Flujo causal: causas o condiciones habilitantes hacia sus efectos.
- Enlaces: disyuntivos (entrantes) y conjuntivos (entrantes y salientes); suficientes y necesarios; facilitadores e inhibitorios.



Ejemplo imaginario de parte de una estructura virtual de metas (Ravlin, 1987)



N : Necesario
 S : Suficiente
 F : Facilitador
 I : Inhibitorio



SUPUESTOS DE PROCESO

- Es necesario realizar suposiciones relacionadas con el proceso mediante mecanismos de propagación (Collins, Loftus, Ortony, Radin).
- La activación de una meta particular por un acontecimiento externo o interno activará los nodos adyacentes, éstos a su vez a otros y así sucesivamente decreciendo la fuerza en cada ciclo hasta parar la propagación al no rebasar el umbral necesario para continuar la activación.
- Hay una parte de la red significativa respecto del nodo activado (relacionada semántica o informativamente). La parte activada es un subconjunto de la significativa y la diferencia entre la significativa y la activada tiene relación con las razones que sostienen la meta (nodo)



METAS

- Schank y Abelson (1977): Existen varias clases de metas, entre ellas están...
- Metas de *consecución* (consiguen ciertas cosas), de *satisfacción* (satisfacen necesidades biológicas), de *entretenimiento* (disfrutar), de *preservación* (preservar estados), de *crisis* (manejar crisis cuando las de preservación están amenazadas), *instrumentales* (realizan otras metas).
- Mandler (1985): Las metas tienen 2 características definatorias (no siempre presentes): tipo de cosas que pueden buscarse y el tipo de cosas que se pueden conseguir con un plan



- Algunas metas tienen cierto grado de independencia de las metas supraordenadas (vestirse). De acuerdo a Ortony, Clore y Collins:
- Metas de *persecución activa* (A): Son las que uno quiere tener hechas . Comprenden las metas de consecución, de entretenimiento, instrumentales y de crisis. Muy variables en persecución (largas).
- Metas de *interés* (I): Las que uno desea que sucedan. No son activas porque no se cree que se pueda ejercer influencia sobre ellas. Preservación (statu quo). Meta I como A es obsesión.
- Metas de *relleno* (R): Las alcanzables que no se desechan. Metas de satisfacción (cíclicas). Fisiológicas y rutinarias.



- Interacción de metas: A generan I y viceversa, también puede generar R.
- Las metas I o A pueden ser alcanzadas total o parcialmente, algunas veces sólo totalmente o nada, algunas veces sólo parcialmente.



NORMAS Y ACTITUDES

- Además de las metas también es necesario considerar 2 categorías de conocimiento:
- Normas: estados de cosas que se cree que se debería obtener. Creencias referentes para valorar decisiones morales y otras. Morales o cuasimorales, de comportamiento (convenciones sociales) y de rendimiento (específicas en función del papel desempeñado).
- Actitudes (incluyen gustos): Base de la valoración para la capacidad de atraer (fundamento del agrado).
- Valor de meta es la contribución a otras, el de las normas es un valor intrínseco o supeditado a una supraordenada con valor intrínseco.



- La violación de normas por alguna de las metas provocará censura, rechazo.
- La violación a actitudes por alguna de las metas provoca desagrado disposicional.
- La mayor parte de lo que se conserva son metas, normas y actitudes de alto nivel, relativamente inespecíficas, poderosamente generativas.
- No toda experiencia pasa por la valoración (insignificantes).
- Cuando es significativa por deducción (propagación) es posible la reacción emocional.
- Metas, normas y actitudes interactúan interfiriendo o facilitando.



II. VARIABLES CENTRALES DE INTENSIDAD

- Asociada a cada una de las 3 (metas, normas y actitudes) hay una variable primaria que afecta la intensidad de todas las emociones que incluyen ese foco:
- *Deseabilidad*: Reacción a los acontecimientos en relación a las metas. Emoción por acontecimiento
- *Plausibilidad*: Reacción a las acciones de los agentes en relación a normas. Emoción por atribución.
- *Capacidad de atraer*: Reacción ante los objetos en relación a las actitudes. Emoción por atracción.



DESEABILIDAD

- El valor de la meta depende del lugar que ocupa y cómo lo ocupa, dentro de la estructura de metas.
- Deseable en términos de beneficio o utilidad y la probabilidad subjetiva de alcanzarla.
- Otro aspecto de esta variable es el negativo, cuando se percibe perjudicial.
- Deseabilidad de un acontecimiento significativo para la meta probable no excede a indeseabilidad si estamos fuera de la estructura de metas.
- Estado deseable: valores de relaciones que facilitan pesan más que los valores de las que interfieren. Lo contrario sería indeseable.
- De esta variable depende la repercusión de los éxitos y fracasos (auto listo para cita laboral).



- La indeseabilidad de un acontecimiento puede ser igual que la meta focal mientras que la deseabilidad del mismo acontecimiento puede ser menor que la meta focal, debido al peso que tiene el valor de esta variable en su repercusión sobre la meta focal (auto-cita), es decir, la evaluación de esta variable dependerá de la perspectiva de la meta focal en que se hace tal valoración.
- La intensidad de las emociones por acontecimientos tiene correlación con el grado de la deseabilidad (deseable o indeseable como un componente de excitación) más que con la excitación misma (suma de los dos componentes de la variable: negativo y positivo).



- Un mismo acontecimiento puede tener al mismo tiempo los dos aspectos, positivo y negativo, de la variable deseabilidad, es decir, deseable e indeseable (la muerte de un amigo con larga agonía), aunque también esta ambivalencia puede ser alternante (primero se enfoca en un aspecto, después en el otro). De esta manera se dan las emociones encontradas.



- Mediante el cálculo del valor de la variable deseabilidad, un mismo hecho puede calificarse como positivo o negativo dependiendo de las restricciones del contexto (expectativas).
- La consideración cognoscitiva de un hecho (entender un estímulo, valorarlo como bueno o malo en algún grado) permite una reacción emocional con valencia ante ese hecho.
- Las emociones por acontecimientos se evalúan en relación a metas.



PLAUSIBILIDAD

- La evaluación de las acciones de los agentes (por lo general personas) se hace con respecto a normas.
- *Acciones plausibles*: Si acatan normas respetadas.
- *Acciones culpables*: Si violan tales normas.
- La plausibilidad depende del esfuerzo o no esfuerzo del agente por acatar o por violar dichas normas:
- *Pecado de omisión* (no esfuerzo): por no evitar, no intervenir en una situación de consecuencia negativa.



- *Pecado de comisión* (esfuerzo): interviene en acciones negativas.
- La culpa o censura resulta de cualquiera de los dos *pecados*.
- La aprobación resulta sólo del esfuerzo para originar lo bueno o impedir lo malo (*virtudes de comisión*).
- El esfuerzo afecta la plausibilidad debido a la invocación de las normas subyacentes que se acatan o violan.
- En la valoración se considera que el agente tiene el control de sus acciones (niño/adulto) y por ende, es responsable de ellas (*atribución de responsabilidad*).



- Shaver (*Psicología de la atribución- 1985*):
Plantea cuál es el foco de la atribución: ¿acción o significado de la acción?
- El agente puede ser incluso un objeto inanimado antropomorfizado.
- Las normas son leyes, reglas, regulaciones, normativas y códigos de conducta y rendimiento morales, legales y convencionales de una cultura o subcultura, de individuos o grupos.
- Las normas son generales y abstractas y no estados de cosas que uno pudiera desear que se produzcan (confianza en seguir normas que alcanzar metas I).



- Las normas adquieren valor de normas supraordenadas y a través de la conexión con metas I de alto nivel. El valor total es el intrínseco y el acumulado debido a las metas de alto nivel que las sustentan.
- Emociones de atribución son evaluadas respecto a normas.
- Un mismo acontecimiento puede ser evaluado con relación a las meta y a las normas. Por ejemplo el reproche (emoción de atribución) está ligada con frecuencia con la frustración (emoción basada en el acontecimiento).



CAPACIDAD DE ATRAER

- Resultado de la evaluación en relación a disposiciones o predisposiciones a que ciertos objetos o aspectos de ellos, agraden o desagraden.
- Esta variable está emparentada con la deseabilidad y la plausibilidad.
- Mientras las normas están ligadas a las metas I, las actitudes están relacionadas con las normas.
- Algo puede ser deseable (visto como acontecimiento) e intrínsecamente desagradable (visto como objeto). Ejemplo: Servicio dental.
- La capacidad de atraer no implica la comprensión de su significado (como sí sucede con la deseabilidad al considerar las consecuencias de un acontecimiento en relación a metas)...



- Por ello es significativa en el contexto de las emociones de bajo contenido cognoscitivo.
- Se puede caer en un círculo vicioso al tratar con esta variable, debido a que las actitudes se consideran como base para evaluar la capacidad de atraer pero cuando se explican las actitudes se hacen en términos de agrado o desagrado lo cual puede confundirse con la emoción de atracción *agrado* que se genera al juzgar algo como atractivo, es decir, la emoción es una *reacción*. En cambio las actitudes son *disposiciones* a que las cosas agraden o desagraden. Las disposiciones con frecuencia están incorporadas en la representación conceptual de las cosas mismas.



RESUMEN

- La valoración de una persona sobre una situación que induce emoción se basa en tres variables centrales de la teoría: la *deseabilidad*, la *plausibilidad* y la *capacidad de atraer* que se aplican a las emociones basadas en acontecimientos, en agentes y en objetos respectivamente.
- La deseabilidad se evalúa en relación a una compleja estructura de metas donde hay una meta focal que gobierna la interpretación de cualquier acontecimiento.



- La valoración de la deseabilidad del acontecimiento es en función de cómo facilita o interfiere esta meta focal y las submetas que la sostienen.
- La plausibilidad de las acciones de un agente se evalúa con relación a una jerarquía de normas.
- La capacidad de atraer de un objeto se evalúa con respecto a las actitudes de la persona.
- Las metas se refieren a lo que uno quiere mientras que las normas se refieren a lo que uno piensa que debe ser.
- Hay tres tipos de metas:



- 1) A: persecución activa (una persona trata de obtener).
- 2) I: interés (habitualmente no se persiguen por tener poco control sobre su realización: salud, éxito de seres queridos).
- 3) R: relleno (crecen y menguan: satisfacción de hambre o gasolina).
- Las metas pueden ser parcialmente alcanzables (conseguir una cantidad de dinero) o totalmente alcanzables o inalcanzables (ganar un premio).
- Todos estos aspectos determinan la intensidad con que se experimentan las emociones.

