

## 우연 대 노력 귀인점화가 과제 만족과 재수행 의도에 미치는 효과

The Effect of Priming Attribution of Chance versus Effort on Task Satisfaction and Re-performance Intention

이병관\* · 이국희\*\*

Byung-Kwan Lee\* · Guk-Hee Lee\*\*

\*광운대학교 산업심리학과

\*Department of Industrial Psychology, Kwangwoon University

### Abstract

Prior research on attribution has paid much attention to cognitive processes through which people infer causes. However, surprising omission from this research stream is the role of unconscious priming of different causes in task satisfaction and re-performance intention. This research is conducted to examine how attributing to different causes (chance vs. effort) via priming procedure affects task satisfaction and re-performance intention. To do this, participants were assigned to either chance-priming or effort-priming attribution condition and asked to answer O/X quiz (Exp 1) or multiple choice questions (Exp 2). Then, we provided 'Good' or 'Bad' feedback to participants randomly regardless of their actual task results. Finally, we measured their task satisfaction and re-performance intention. Results indicate that task satisfaction is affected by the valence of feedback they received but re-performance intention is influenced by interaction between attribution priming and the valence of feedback. Specifically, when receiving 'Good' feedback, participants in effort-priming condition have higher re-performance intention than those in chance-priming condition, whereas when receiving 'Bad' feedback, participants in effort-priming condition have lower re-performance intention than those in chance-priming condition. Implications of the findings are discussed in relation to the research for induction and decision making as well as psychology of addiction.

**Key words** : chance, priming, attribution, task satisfaction, re-performance intention

### 요약

결과에 대한 원인을 추론하는 인지적 정보처리과정에 대한 연구에는 많은 성과가 있었다. 그러나 서로 다른 원인의 무의식적 점화가 과제 결과의 만족도와 과제 재수행에 관한 의사결정에 미치는 영향을 검증한 연구는 찾아보기 어렵다. 본 연구는 암묵적 귀인점화 절차를 사용하여 과제의 결과를 우연 또는 개인적인 노력에 귀인시키는 것이 과제에 대한 만족도와 과제 재수행 의도에 미치는 효과를 알아보기 위해 수행되었다. 이를 위해 지시문을 사용하여 우연과 노력 조건별로 실험참가자들을 점화한 후, O/X 퀴즈 과제 (실험 1) 또는 5

\* 이 논문은 2011년도 정부재원(교육과학기술부 사회과학연구지원사업비)으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음 (NRF-2011-330-B00167).

† 교신저자 : 이국희 (광운대학교 산업심리학과 석박사통합과정)

E-mail : leegh1983@gmail.com

TEL : 02-940-5428

FAX : 02-941-9214

지선다형 문제 (실험 2)를 풀게 하였다. 그리고 실제 과제수행 결과와 관계없이 ‘좋은’ 또는 ‘나쁨’의 피드백을 주고 과제 만족도와 과제의 재수행 의도를 측정하였다. 분석 결과, 과제 만족도는 주로 피드백에 의해 영향을 받지만, 과제 재수행 의도는 피드백과 점화 유형에 따라 상호작용이 있음이 관찰되었다. 즉, ‘좋은’의 피드백을 받은 조건의 경우, 우연 점화 참가자들보다 노력 점화 참가자들에게서 재수행의도가 높게 나타났고, ‘나쁨’의 피드백을 받은 조건에서는 우연 점화 참가자들이 노력 점화 참가자들보다 재수행의도가 높았다. 본 연구의 결과는 귀인과 의사결정 관련 연구뿐만 아니라 중독 관련 상담심리연구에도 이론적, 실무적 시사점을 줄 수 있을 것으로 기대한다.

**주제어** : 우연, 점화, 귀인, 과제 만족, 재수행 의도

## 1. 서론

결과에 대한 원인을 추론하는 것은 빈번하게 사용되는 인간의 인지과정이다. 지금까지 인과적 지식에 관한 연구들은 인과관계가 범주화의 단서로 사용될 수 있다는 것(Rehder, 2003), 어떤 대상의 속성을 추론할 때 영향을 미칠 수 있는 중요한 단서가 된다는 것(Rehder & Burnett, 2005), 심지어 사람들은 관련 없는 두 가지 대상을 서로 인과적으로 연관 지어 생각하는 오류(Conjunction Fallacy)를 범하기도 한다는 것(Tversky & Kahneman, 1983; Crisp & Feeney, 2009) 등을 밝혀왔다. 이러한 연구들의 대부분은 외현적으로 주어진 인과적 지식을 활용하여 사람들이 어떤 방식으로 추론하는지에 초점을 맞춘 것으로 연구의 범위가 다소 제한적이었다.

그러나 현실의 인과관계가 항상 위와 같이 명확한 것은 아니다. 밤길을 걷다가 저 멀리 서있는 수상한 사람이 이웃사람인지 아니면 강도인지를 결정해야 하는 상황처럼 불확실한 상황에서 무엇인가를 결정하고 그렇게 결정한 결과의 책임을 스스로 져야 하는 상황도 많다(Murphy, Chen, & Ross, 2012). 이러한 불확실성은 우연히 어떤 일이 발생할 수도 있는 가능성을 포함한 것인데, 유감스럽게도 지금까지 이러한 우발적 상황을 가정하여 사람들이 결과를 어떻게 귀인시키며, 그것이 그 이후의 판단에 어떠한 영향을 미치는지에 대해서는 연구가 거의 이루어지지 않았다. 따라서 본 연구는 사람들이 어떤 사건의 결과를 우연에 귀인시킬 경우 그 결과에 대해 어떻게 평가하게 되는지에 초점을 맞추었다. 더하여 결과를 우연에 귀인시키는 것과 함께 대조해볼 사항으로 결과를 노력에 귀인시키는 상황을 상정하여 우연귀인과 노력귀인에 따라 상황에 대한 평가가 어떻게 달라질 수 있는지 살펴보고자 했다.

구체적으로 자신의 선택의 결과를 우연으로 설명할 수 있고, 노력으로도 설명할 수 있을 때, 둘 중 어떤 것에 결과를 귀인하느냐에 따라 만족도와 재수행의도가 어떻게 달라지는 지에 대해서는 유사한 연구를 찾아보기 힘들다. 예를 들어, 결과를 예측할 수 없는 어떤 시험의 결과가 동일하게 긍정적인 두 사람이 있다고 가정할 때, 우연에 귀인시키는 사람은 운이 좋았다고 평가하는 반면, 노력에 귀인시키는 사람은 자신의 노력의 결실이라고 생각할 수 있다. 마찬가지로 결과가 동일하게 부정적일 때도 우연에 입각해 사고하는 사람은 이번에는 운이 나빴을 뿐이라고 생각하는 한편, 노력에 귀인시키는 사람은 자신이 더 노력하지 못한 결과라고 생각할 수 있다. 그리고 이러한 사고과정이 동일한 결과에 대한 만족도와 재수행의도에 영향을 미칠 수 있다.

이를 알아보기 위해 본 연구는 실험참가자를 두 집단으로 구분하여, 과제를 수행하기 전에 점화를 주었고, 이를 통해 우연 또는 노력에 입각한 귀인을 유도하였다. 그리고 이러한 귀인점화의 효과가 나타남에 따라, 긍정적(좋은, Good) 또는 부정적(나쁨, Bad) 결과에 대한 만족도와 과제재수행의도가 어떻게 달라지는지 살펴보고자 하였다. 구체적인 실험방법은 다음과 같다.

## 2. 실험 1

실험 1은 어떤 과제의 결과에 대한 원인을 우연에 입각하여 찾는 사람(우연 점화 조건)과 개인적인 노력에 입각하여 찾는 사람(노력 점화 조건) 사이에 결과 만족도와 과제 재수행의도가 다를 것이라는 가설을 확인하기 위하여 진행하였다. 이를 위해 인구통계학적 정보를 적고, 지시문을 전달하는 내용 주변에 우연에 입각한 문장 또는 노력에 입각한 문장을 조건에

따라 삽입하면서 점화하였고, 이러한 점화를 실시한 후 O/X 퀴즈를 진행하였다. 퀴즈수행을 마치면 결과가 나올 때 까지 5분 정도 제자리에 기다리게 하였고, 정확히 5분 후에 퀴즈수행결과에 대한 피드백을 제공하였다. 이 결과 피드백은 실제 자신의 수행과는 관계가 없이 절반의 실험참가자에게는 ‘좋은 (Good)’ 피드백을 다른 절반에게는 ‘나쁨 (Bad)’를 무선적으로 할당하였다.

### 2.1. 실험방법

실험 1은 귀인점화 2 (우연 vs. 노력) × 피드백 2 (좋은 vs. 나쁨) 참가자 간 요인설계이다. 이를 위해 광운대학교 학부생 45명이(남: 33명, 여: 12명) 실험실습의 일환으로 참여하였다. 실험은 문제지를 통해 진행하였다. 참가자들에게 실험목적은 숨기고, 대학생의 상식수준을 파악하기 위함이라고 안내하였다.

귀인점화는 과제에 대한 간단한 소개와 인구통계학적 정보를 기입하도록 되어 있는 표지를 통해 이루어졌다. 우연점화 조건에 참여한 사람들의 지시문 머리말에는 ‘행운을 믿는 자 행운을 얻으리라!!!’는 문구가 삽입되었고, 안내문에는 ‘당신에게 행운이 가득하길 기원합니다’라는 문구가 삽입되었다(Fishbach, Ratner, & Zhang, 2011). 노력점화 조건에 참여한 사람들의 지시문 머리말에는 ‘기회는 노력하는 자의 것이다!!!’라는 문구가 삽입되었고, 안내문에는 ‘노력하는 모든 일에 성과가 있길 기원합니다’라는 문장이 삽입되었다(Fishbach et al., 2011). 실험참가자들은 위와 같은 두 가지 점화조건 중 하나에 무선적으로 할당되었다. 점화문구 제시방법에 대한 자세한 내용은 부록을 참고하기 바란다.

실험진행자는 과제수행 전과 후에 귀인점화효과를 증가시키기 위한 지시를 두 차례 진행하였다. 먼저 과제를 수행하기 전 인구통계학적 정보를 제대로 기입했는지 재차 확인하게 하면서 점화문구에 주의가 갈 수 있게 유도하였다. 다음으로 과제 종료 직후 문제지를 제출하기 전에 참가자의 이름을 명확히 적었는지 다시 한 번 확인하게 하면서 점화문구에 주의가 가도록 유도하였다.

귀인점화가 이루어지면, O/X 상식문제를 15개 풀었다. 이중 8문제는 사전 테스트 결과 우연수준의 정답률을 보인 문제였고, 나머지 7문제는 80%이상의 정답률을 보인 문제였다. 이렇게 두 종류의 문제를 섞어서

과제 난이도를 조절한 이유는 과제수행결과에 대한 개인적 추측을 불가능하게 함으로써 무선적으로 제시할 좋음(Good) 또는 나쁨(Bad) 피드백을 그대로 수용하게 만들기 위함이다.

피드백은 문제지 제출 5분 후에 자신의 이름과 성적이 표시되어 있는 종이에 배부되었다. 이 피드백은 실제 O/X 상식문제 실제 정답률과는 관계없이 무선적으로 할당하였다. 구체적으로 우연과 노력을 점화한 집단 각각의 참가자들을 다시 무선적으로 구분하여 절반은 ‘좋은(Good)’(상위 30%) 피드백을 다른 절반은 ‘나쁨(Bad)’(하위 30%) 피드백을 주었다(Karabenick & Heller, 1976; Medway & Venino, 1982). 피드백표에는 ‘보통 (Intermediate)’ 등급도 있었는데, 이는 피드백을 보다 사실적으로 만들기 위한 장치였으며, 실제로 이 등급을 받은 사람은 없었다. 끝으로 피드백 바로 아래로 표 1과 같은 4가지 설문문항이 주어졌는데, 실험참가자들은 각 질문을 읽고 1-7점 척도로 응답하였다. 피드백의 구체적인 형식은 부록을 참고하기 바란다.

Table 1. Questionnaire after Feedback

Questions	Contents
Q1. Satisfaction	How satisfied are you with the result? (1: never satisfied, 7: very satisfied)
Q2. Re-performance Intention	Do you want to re-perform the task? (1: never, 7: very much)
Q3. Attribution of Chance	Is the result just luck which you have? (1: never, 7: very much)
Q4. Attribution of Effort	Is the result from your ordinary effort? (1: never, 7: very much)

표 1에 대한 평정을 마치고, 설문지를 제출한 후에는 실험참가자가 실험목적에 대해 예상하여 반응하였는지 확인하였다. 즉 현재 수행한 과제의 감추어진 목적이 있는 것 같은지, 있는 것 같다면 무엇인지 답변하도록 요청하였다.

### 2.2. 결과

본격적인 분석에 앞서 과제표지에 제시한 점화 문구와 실험의 의도를 예측한 참가자가 있는지 확인한 결과, 이를 짐작하여 반응한 참가자는 없었다.

만족도와 재수행의도 분석에 앞서 점화가 귀인(표 1의 질문 3과 질문 4)에 미치는 영향과 성별에 의한 반

응의 차이를 확인하였다. 우연귀인점화 조건의 경우, 과제의 결과가 우연에 의한 것이라는 평가( $M=4.38$ ,  $SE=0.327$ )가 노력에 의한 것이라는 평가( $M=3.25$ ,  $SE=0.331$ )보다 유의미하게 높았다( $t(43)=2.417$ ,  $p=.02$ ). 다음으로 노력귀인점화 조건의 경우, 과제의 결과가 우연에 의한 것이라는 평가( $M=2.81$ ,  $SE=0.313$ )가 노력에 의한 것이라는 평가( $M=4.54$ ,  $SE=0.301$ )보다 유의미하게 낮았다( $t(43)=-3.981$ ,  $p<.001$ ). 따라서 귀인점화의 조작은 성공적으로 이루어졌다. 끝으로 만족도와 재수행의도 평가에 성별이 미치는 효과는 관찰되지 않았다( $F(1, 43)=1.194$ ,  $p=.281$ ).



Figure 1. Satisfaction Assessment in Experiment 1. Error bars represent standard error of mean.

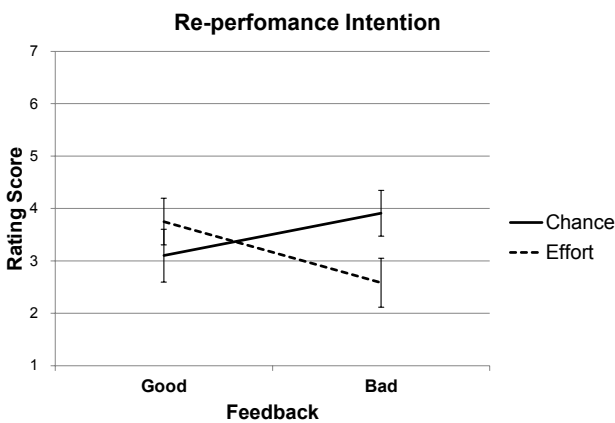


Figure 2. Re-performance Intention in Experiment 1. Error bars represent standard error of mean.

그림 1과 그림 2는 결과 만족도 평가와 재수행의도가 피드백과 점화에 따라 어떻게 달라졌는지를 보여준다. 먼저 귀인점화 조건 2(우연 vs. 노력)와 피드백 조건 2(좋음 vs. 나쁨)의 2×2 변량분석을 실시한 결과, 점화( $F(1, 44)=7.503$ ,  $p=.009$ )와 피드백( $F(1, 44)=91.057$ ,  $p<.001$ )이 만족도에 미치는 주효과가 나타

났고, 점화와 피드백 간의 상호작용이 만족도에 미치는 효과도 관찰할 수 있었다( $F(1, 44)=4.259$ ,  $p=.045$ ). 그러나 점화와 피드백이 과제 재수행의도에 미치는 주효과는 없었고( $F_s < 1$ ), 오직 점화와 피드백 간의 상호작용이 미치는 효과만 유의미했다( $F(1, 44)=4.522$ ,  $p=.04$ ). 즉 결과만족도(그림 1)에 대해서는 피드백의 주효과가 나타났고, 재수행의도(그림 2)에 대해서 좋음 vs. 나쁨 피드백과 우연 vs. 노력귀인점화간의 상호작용이 나타났다.

그림 1은 점화와 피드백에 따른 결과만족도의 차이를 보여준다. 즉 피드백이 좋음(Good)일 때( $M=6.22$ ,  $SE=0.207$ )가 나쁨(Bad)일 때( $M=2.95$ ,  $SE=0.317$ )보다 만족도가 높았다( $t(43)=8.546$ ,  $p<.001$ ). 흥미로운 현상은 나쁨(Bad) 피드백이 주어졌을 때, 우연귀인점화 조건 참여자들의 만족도( $M=2.09$ ,  $SE=0.368$ )보다 노력귀인점화에 조건 참여자들의 만족도( $M=3.75$ ,  $SE=0.391$ )가 높았다는 것이다( $t(21)=-3.072$ ,  $p=.006$ ).

다음으로 그림 2는 점화와 피드백에 따른 재수행의도 차이이다. 구체적으로 피드백이 좋음(Good)으로 주어질 경우에는 노력에 점화된 사람들( $M=3.75$ ,  $SE=0.445$ )이 우연에 점화된 사람들( $M=3.10$ ,  $SE=0.504$ )보다 재수행의도가 높았지만 이 차이는 유의미하지 않았다( $t < 1$ ). 피드백이 나쁨(Bad)으로 주어질 경우에는 우연에 점화된 사람들( $M=3.90$ ,  $SE=0.435$ )이 노력에 점화된 사람들( $M=2.58$ ,  $SE=0.468$ )보다 재수행의도가 높았지만, 그 차이가 통계적으로 유의미한 것은 아니었다( $t(21)=2.062$ ,  $p=.052$ ).

### 2.3. 논의

실험 1은 과제에 대한 만족도는 피드백의 영향을 받고, 재수행의도는 점화와 피드백 간의 상호작용의 영향을 받는다는 것을 보여주었다. 특히 나쁨(Bad) 피드백을 받았을 경우에는 우연 vs. 노력귀인에 따른 재수행의도의 차이가 더 명확해졌다. 이러한 현상은 우연에 귀인시킨 사람과 노력에 귀인시킨 사람이 느끼는 원인에 대한 안정성에 차이를 느꼈기 때문으로 보인다(Weiner, 1985; Weiner & Kukla, 1970; Weiner, Frieze, Kukla, Reed, Rest, & Rosenbaum, 1971). 즉 우연은 변산이 크기 때문에 언제든 다른 결과를 얻을 수 있다고 생각한 반면, 스스로의 노력은 변산이 낮기 때문에 다음에 수행하더라도 결과가 다르지 않을 것이라는 예측이 반영된 것이다.

더하여 Jeong과 Han(2005)은 과제수행 성공과 실패에 따른 재수행시간을 측정하였다. 그 결과 성공시의 재수행시간이 실패시의 시간보다 더 길었다. 그리고 이를 성공에 따른 자기고양 (Self-Enhancement)의 욕구 증가와 실패에 따른 자기고양 욕구의 감소로 해석하였다. 이는 실험 1의 노력귀인 점화조건에서 좋음 (Good) 피드백을 받은 사람들의 재수행의도가 나쁨 (Bad) 피드백을 사람들보다 높은 것과 일맥상통한다. 즉 좋음 피드백을 받은 사람들은 자기고양 욕구가 증가한 결과 재수행의도가 높아졌고, 나쁨 피드백을 받은 사람들은 자기고양 욕구가 감소한 결과 재수행의도가 낮아졌다. 실험 1의 노력귀인 점화조건에서 그림 2와 같은 결과가 나타난 근본에는 이러한 자기고양 욕구의 조절이 작용한 것으로 보인다.

그러나 실험 1은 현실에서 이루어지는 다양한 과제를 O/X 퀴즈라는 형태로 단순화시켰다는 한계를 가진다. 현실에서 주어지는 과제가 언제나 실험 1과 같이 2가지 선택지로 주어지는 것은 아니며, 더 많은 경우보다 다양한 선택지를 놓고 결정하게 된다. 만약 실험 1의 결과가 확률 50%의 선택이라는 과제 특성을 반영한 결과라면 5지선다형과 같은 좀 더 복잡한 형태의 과제에서는 실험 1과 같은 결과를 관찰할 수 없을 가능성도 배재할 수 없다. 실험 2는 실험 1의 이러한 한계를 보완하고자, 실험 1보다 조금 더 복잡한 5지선다형 과제를 수행하게 하면서, 실험 1과 같은 경향성이 나오는지 확인하려는 목적을 가진다.

### 3. 실험 2

실험 2는 실험 1의 결과가 현실을 지나치게 단순화시켜서 얻어진 것이 아닌가라는 문제를 확인하기 위해 진행하였다. 이를 위해 실험 2에서는 실험 1에서 사용한 O/X퀴즈와 같이 두 가지 선택지에 대해 고르도록 한 것이 아니라, 5가지 선택지를 주고 그 안에서 고르도록 함으로써 문제를 조금 더 복잡하게 만들었다. 만약 실험 2에서도 실험 1과 같은 경향성이 나타난다면, 실험 1에서 나타난 피드백과 귀인점화의 주효과와 상호작용의 신뢰성을 조금 더 보충할 수 있을 것이다.

#### 3.1. 실험방법

실험 2를 위해 40명(남: 27명, 여: 13명)의 광운대학

부생이 실험실습의무로 참여하였다. 실험 1에서 사용한 O/X문제 대신 5지선다형(확률 20%) 객관식 문제를 15개 출제한 것을 제외하고는 실험 1과 동일하였다. 5지선다형 15문제 중 8문제는 사전 테스트 결과 우연 수준의 정답률을 보인 문제였고, 나머지 7문제는 80% 이상의 정답률을 보인 문제였다. 이렇게 두 종류의 문제를 섞어서 과제 난이도를 조절한 이유는 과제수행 결과에 대한 추측을 불가능하게 함으로써 피드백을 그대로 수용하게 만들기 위함이다.

#### 3.2. 결과

만족도와 재수행의도 분석에 앞서 점화가 귀인(표 1의 질문 3과 질문 4)에 미치는 영향과 성별에 의한 반응의 차이를 확인하였다. 먼저 우연귀인점화 조건의 경우, 과제의 결과가 우연에 의한 것이라는 평가( $M=4.50$ ,  $SE=0.294$ )가 노력에 의한 것이라는 평가( $M=2.70$ ,  $SE=0.262$ )보다 유의미하게 높았다( $t(38)=4.560$ ,  $p<.001$ ). 다음으로 노력귀인점화 조건의 경우, 과제의 결과가 우연에 의한 것이라는 평가( $M=2.75$ ,  $SE=0.270$ )가 노력에 의한 것이라는 평가( $M=4.04$ ,  $SE=0.419$ )보다 유의미하게 낮았다( $t(43)=-2.604$ ,  $p=.013$ ). 따라서 실험 1과 마찬가지로 귀인 점화의 조 작은 성공적으로 이루어졌다. 끝으로 만족도와 재수행의도 평가에 성별이 미치는 효과는 관찰되지 않았다( $F < 1$ ).

그림 3과 그림 4는 결과 만족도 평가와 재수행의도가 피드백과 점화에 따라 어떻게 달라졌는지를 보여준다. 먼저 귀인점화 조건 2(우연 vs. 노력)와 피드백 조건 2(좋음 vs. 나쁨)의  $2 \times 2$  변량분석을 실시한 결과, 점화는 만족도에 미치는 효과가 없었던 반면( $F < 1$ ), 피드백이 만족도에 미치는 주효과가 실험 1과 마찬가지로 나타났다( $F(1, 39)=62.831$ ,  $p<.001$ ). 재수행의도에 대해서는 피드백의 주효과는 나타나지 않았지만( $F < 1$ ), 점화가 재수행의도에 미치는 영향은 유의미하였다( $F(1, 39)=4.880$ ,  $p<.034$ ). 더하여 점화와 피드백 간의 상호작용이 만족도에 미치는 효과는 없었으나( $F < 1$ ), 과제 재수행의도에 미치는 효과는 유의미했다( $F(1, 39)=7.447$ ,  $p=.01$ ). 정리하면 결과만족도(그림 3)에 대해서는 피드백의 주효과가 나타났고, 재수행의도(그림 4)에 대해서 좋음 vs. 나쁨 피드백과 우연 vs. 노력귀인점화에 따른 귀인 간의 상호작용이 나타났다.



Figure 3. Satisfaction Assessment in Experiment 2. Error bars represent standard error of mean.

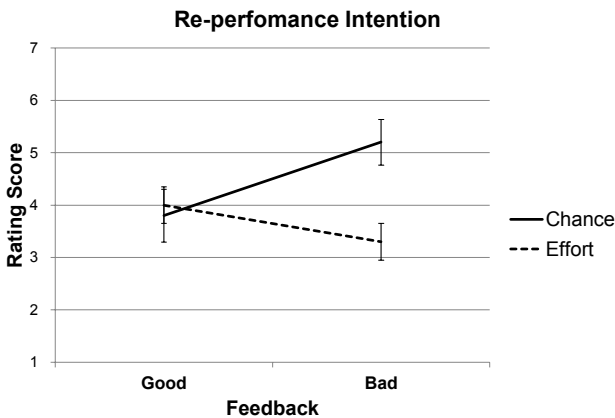


Figure 4. Re-execution Intention in Experiment 2. Error bars represent standard error of mean.

그림 3은 점화와 피드백에 따른 결과만족도의 차이를 보여준다. 즉 피드백이 좋음(Good)일 때( $M=5.50$ ,  $SE=0.312$ )가 부정적일 때( $M=2.45$ ,  $SE=0.211$ )보다 만족도가 높았다( $t(38) = 8.095$ ,  $p < .001$ ).

다음으로 그림 4는 점화와 피드백에 따른 재수행의도 차이이다. 실험 1과 마찬가지로 피드백이 좋음(Good)으로 주어질 경우에는 노력에 점화된 사람들( $M=5.40$ ,  $SE=0.326$ )이 우연에 점화된 사람들( $M=3.80$ ,  $SE=0.365$ )보다 재수행의도가 높았지만 이 차이는 유의미하지 않았다( $t < 1$ ). 피드백이 나쁨(Bad)으로 주어질 경우에는 우연에 점화된 사람들( $M=5.20$ ,  $SE=0.290$ )이 노력에 점화된 사람들( $M=3.30$ ,  $SE=0.517$ )보다 재수행의도가 높았다( $t(18) = 3.201$ ,  $p = .005$ ).

### 3.3. 논의

실험 2의 5지선다형 과제에서도 실험 1과 동일한 경향성이 확인됨에 따라 실험 1에서 확인한 우연 vs.

노력귀인 점화와 좋음 vs. 나쁨 피드백 간의 상호작용이 과제 재수행의도와 피드백이 과제 만족도에 미치는 영향을 다시 한 번 확인할 수 있었다. 특히 실험 2에서 피드백이 나쁨이고 우연귀인을 점화했을 때의 재수행의도가 피드백이 나쁨이고 노력귀인을 점화했을 때에 비해 유의미하게 높다는 것은 실험 1에서는 관찰하지 못했던 현상이었다.

## 4. 종합논의

본 연구는 우연에 입각하여 사고하는 사람과 노력에 입각하여 사고하는 사람들 사이에 과제 만족도와 과제 재수행의도에 차이가 있는지 알아보려고 한 것이다. 이를 위해 참가자들을 두 집단으로 구분하여 한 집단은 우연을 다른 집단은 개인적 노력을 점화시킨 후, 실험 1에서는 O/X 과제를 수행하게 했고 실험 2에서는 5지선다형 과제를 진행하였다. 그리고 각 집단을 다시 무선적으로 두 집단으로 나누어 한 집단에게는 평균보다 ‘잘했다’(상위 30%)는 피드백을 주었고, 다른 집단에게는 평균보다 ‘못했다’(하위 30%)는 피드백을 준 후, 과제 만족도와 과제 재수행 의도를 측정하였다.

결과적으로 과제 만족도 측정에서는 실험 1과 2 모두에서 피드백의 주효과가 나타났다. 즉, 전반적인 경향성에서 좋음(Good) 피드백을 받으면 만족도가 높아지고, 나쁨(Bad) 피드백을 받으면 만족도가 낮아졌다.

그러나 피드백이 나쁨일 때, 우연귀인 점화조건에 참가자들보다 노력귀인 조건에 참가자들의 만족도가 더 높았다는 것은 주의 깊게 살펴볼 필요가 있다(실험 1의 결과). 먼저 우연에 입각하여 사고하는 사람이 나쁨(Bad) 피드백을 받았을 경우에는 단지 운이 없었을 뿐이고 다음에 더 나은 피드백을 받을 기회가 얼마든지 있다고 생각하여 결과만족도가 상대적으로 낮아졌을 수 있다. 다음으로 노력에 입각하여 생각하는 사람은 자신이 평소 노력하지 않은 결과이기 때문에 피드백 수용도와 만족도가 상대적으로 높아진 것 같다. 더하여 피드백이 나쁘지만 ‘나만 어려운 게 아닐 거야, 다른 사람도 어려웠을 거야’라고 하는 자기고양(Self-Enhancement) 동기기제가 발현된 결과로도 해석할 수 있다(Jeong & Han, 2005).

이어서 과제 재수행 의도의 측면에서 보면, 실험 1과 2 모두에서 귀인점화로 사용한 2조건(우연 vs. 노력)과 피드백 조작한 2조건(좋음 vs. 나쁨)간에 상호작용

용이 나타났다. 즉, 피드백이 좋음일 때는 우연에 입각하여 귀인하는 사람보다 노력에 입각하여 귀인하는 사람의 재수행의도가 더 높았고, 반대로 피드백이 나쁨일 때는 우연에 입각하여 사고한 사람이 노력에 입각하여 사고한 사람보다 재수행의도가 더 높았다.

이는 피드백이 좋음일 때 우연에 입각하여 귀인하는 사람들은 자신의 결과가 우연에 의한 것이기 때문에 다음번에 또 다시 시도하면 운이 나쁠 수가 있다고 생각하여 과제 재수행 의도가 상대적으로 낮아진 것 같다. 한편, 노력에 입각하여 귀인하는 사람들은 결과가 자신의 평소 노력에 의한 것이기 때문에 다음에도 지금과 같은 수준의 문제가 나온다면 얼마든지 다시 해결할 수 있다고 생각하여 재수행 의도가 높아진 것으로 보인다.

반면 피드백이 나쁨일 때 우연귀인하는 사람들은 자신의 결과가 우연에 의한 것이기 때문에 다음에 운이 좋으면 얼마든지 더 좋은 결과가 나올 수 있을 것이라고 생각하여 과제 재수행 의도가 상대적으로 높아지는 것 같다. 반대로 노력귀인하는 사람은 현재의 결과는 자신의 노력 부족이기 때문에 다음에 다시 과제를 수행한다고 해도 현재 정도의 수준을 면키 어렵다고 생각한 결과 재수행의도가 낮아진 것으로 보인다.

위와 같은 귀인점화에 따른 재수행의도의 차이에도 자기고양기제가 작용한 것으로 보인다(Jeong & Han, 2005). 즉 변산이 높은 우연에 귀인하는 사람들은 현재의 실패는 언제든지 성공으로 바뀔 수 있다는 자기고양적 욕구를 발현시켜 긍정적 심리상태를 유지한다. 한편 변산이 낮은 노력에 귀인하는 사람들은 당장 극복하기 어려운 실패를 수용하면서 해당 과제의 재수행을 통해 자존감의 저하를 또 다시 경험하게 되면 자신을 긍정적으로 바라보기 어렵게 된다. 이에 따라 자존감을 감소시켜 심리적 안정유지를 저해시키는 과제를 다시 수행하려는 의지가 저하한다.

본 연구는 두 가지 실험을 통해 만족도에 있어서의 피드백의 주효과와 재수행의도에 있어서의 피드백과 귀인점화와의 상호작용이라는 일관성 있는 결과를 얻었지만 몇 가지 한계가 있는 것도 사실이다. 첫째, 본 연구는 현실에서의 상황을 단순화시켜 확률 50% O/X 상식문제(실험 1) 또는 확률 20%의 5지선다형 상식문제(실험 2)를 사용하였다. 물론 이러한 결과는 실험설계상의 독립변인들이 효과를 나타냈기 때문에 가능했고, 충분히 납득할 수 있는 해석이 가능하다. 그러나 비확률적인 상황을 과제로 한 다음 본 연구와 같은

측정을 하는 것 또는 조금 더 현실과 가까운 과제를 진행한 후 본 연구의 독립변인의 주효과 또는 상호작용을 확인하는 것 등의 연구가 추가적으로 진행될 필요가 있다.

둘째, 본 연구에서는 과제의 실질적인 수행의 결과를 반영하지 않았다. 만약 본 연구 참가자 중 상식문제에 익숙하고 거의 모든 문제의 답을 맞혔다고 자신하는 사람이 있었고 그 사람이 하위 30%라는 피드백을 받았다면 본 연구가 이상하다고 생각했을 수 있다. 더 나아가 피드백이 무선적으로 할당되었음을 눈치채서 만족도와 재수행의도 평가 그리고 실험조작 확인 문항 등에 오염된 반응을 했을 수도 있다. 향후 유사한 연구를 진행한다면 실험 1의 O/X 퀴즈와 실험 2의 5지선다형 문제의 참가자별 정답률 차이가 귀인과 상호작용하여 만족도와 재수행의도에 미친 영향이 없는지 확인할 필요가 있다. 같은 맥락에서 실험 1과 2에서 정답확률로 조절한 과제복잡성 차이가 만족도와 재수행의도에 미치는 주효과 그리고 과제복잡성과 귀인 또는 피드백의 상호작용이 만족도와 재수행의도에 미치는 영향에 대해 분석하는 것도 의미있는 작업이 될 것이다.

더하여 본 연구는 자기고양기제를 통해 피드백과 귀인의 상호작용을 설명하였는데, 향후 이에 대한 추가적인 연구가 가능할 것으로 보인다. 즉, 우연에 귀인하는 사람이 실패 피드백을 받았을 때가 노력에 귀인하는 사람이 실패 피드백을 받았을 때보다 재수행의도가 높은 것을 해석하면서, 우연귀인은 실패는 언제든지 성공으로 바뀔 수 있는 것이라고 해석하는 자기고양을 촉진시키고, 노력귀인은 자기고양을 불가능하게 하는 현 과제에 대한 흥미를 감소시켜 재수행의도를 감소시킨다고 해석하였다. 향후에는 첫 번째 과제에 대한 실패를 노력에 귀인하는 사람에게 전혀 다른 두 번째 과제를 수행할 수 있는 기회를 준다면 그 과제에 대해서는 얼마나 수행할 의도가 어느 정도될 것인지 측정해보는 것도 필요할 것이다. 그리고 이 상이한 두 번째 과제에 대한 수행의도를 우연에 귀인하는 사람들과 비교하였을 때, 차이가 없는지 아니면 오히려 재수행의도가 높아지는지 확인할 필요가 있다. 만약 실패 피드백을 받은 첫 번째 과제와 전혀 다른 성격의 두 번째 과제에 대한 수행의도가 우연귀인한 사람보다 노력귀인한 사람이 높다면 이는 노력귀인한 사람의 자기고양기제가 다른 과제수행으로 표출된 결과로 해석할 수 있을 것이다.

본 연구는 상황에 대한 추론과 의사결정 연구과 중독관련 상담심리 분야에 중요한 의의를 준다. 먼저 본 연구는 우연에 입각하여 사고하는 것과 노력에 입각하여 사고하는 것 사이에 과제 수행여부 결정에 영향을 미칠 수 있다는 것을 보여준다. 즉, 연속적으로 주어지는 동일한 과제 또는 이전에 수행했던 과제와 비슷한 과제를 수행하고자 하는 의도에 있어 우연에 입각하여 생각하는 사람과 평소 노력 중심으로 사고하는 사람 간에는 분명한 차이가 존재할 것이다. 이는 상황에 대한 추론과 의사결정에 있어서 우연 vs. 노력에 입각한 사고 사이에 차이가 존재할 수 있음을 보여준다고 해석할 여지가 있다.

Tversky & Kahneman(1973; 1974; 1983; 1986)는 다양한 맥락을 통해 직관적 추론에 의한(Heuristic) 정보처리과정과 분석적인(Analytic) 정보처리과정이 의사결정에 미치는 영향을 관찰하였고, 기존의 정서 관련 연구들은 긍정적 정서가 직관적 정보처리과정을 활성화시키고, 부정적 정서가 분석적인 정보처리과정을 활성화시킨다는 것을 관찰하여 왔다(Pham, 2007; Greene & Noice, 1988; Hirt, Melton, McDonald, & Harackiewicz, 1996; Isen & Daubman, 1984; Isen, Daubman, & Nowicki, 1987; Isen, Niedenthal, & Cantor, 1992). 본 연구는 이에서 나아가 우연에 입각한 사고는 직관적인 정보처리과정을 활성화시켜 피드백이 나쁨(Bad)일 때 오히려 과제 재수행의도를 증가시키고, 개인적 노력에 입각한 사고는 분석적인 정보처리과정을 활성화시켜 피드백이 나쁨(Bad)일 때 과제 재수행의도를 감소시킨다는 것을 보여줄 수 있었다. 반대로 피드백이 좋음(Good)일 때 우연에 입각한 사고는 자신의 직관이 다음번에도 정확할지에 대한 확신이 낮아 재수행의도가 낮아지고, 노력에 입각하여 사고하는 사람이 좋음(Good) 피드백을 받았을 때는 그 결과 자체가 노력의 산물이므로 다음에도 언제든지 비슷한 결과를 얻을 수 있다고 확신하기 때문에 재수행의도가 높아진다. 즉 우연에 입각하고 결과를 추론하는 사람들은 주어진 현실보다는 자신의 직관에 의존한 판단을 하게 되고, 개인적 노력에 입각하여 결과를 추론하는 사람들은 현실을 직시하고 결과자체를 근거로 의사결정한다는 것을 본 연구를 통해 관찰할 수 있었다.

더하여 본 연구는 도박중독자 상담과 치료에 시사점을 줄 수 있다. 예를 들어 도박중독자들이 부정적 피드백에도 불구하고 도박을 계속하는 이유가 결과를 우연에 귀인하기 때문일 수 있다. 만약 이러한 사람들

에게 개인적 노력을 접화시킨다면, 도박중독을 극복할 수 있는 인지적 사고를 할 수 있을지 모른다. 또는 실패로 인해 낮아진 자존감을 접화하거나 폭로시키면 자기고양과 자존감의 극복 동기로 인해 도박 재수행의 의도가 낮아질 것이다.

본 연구에서 지적한 한계점과 의의에 대한 추가적인 연구가 계속 진행되어, 우연과 노력에 입각한 사고자 추론 및 의사결정에 미치는 효과 및 관련 분야 연구에 많은 기여를 하길 기대한다.

## REFERENCES

- Crisp, A. K. & Feeney, A. (2009). Causal conjunction fallacies: The roles of causal strength and mental resources. *The Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 62(12), 2320-2337.
- Fishbach, A., Ratner, R. K., & Zhang, Y. (2011). Inherently loyal or easily bored?: Nonconscious activation of consistency versus variety-seeking behavior. *Journal of Consumer Psychology*, 21(1), 38-48.
- Greene, T. R., & Noice, H. (1988). Influence of positive affect upon creative-thinking and problem-solving in children. *Psychological Reports*, 63(3), 895 - 898.
- Hirt, E. R., Melton, R. J., McDonald, H. E., & Harackiewicz, J. M. (1996). Processing goals, task interest, and the mood-performance relationship: A mediational analysis. *Journal of Personality and Social Psychology*, 71(2), 245 - 261.
- Isen, A. M. & Daubman, K. A. (1984). The influence of affect on categorization. *Journal of Personality and Social Psychology*, 47(6), 1206 - 1217.
- Isen, A. M., Daubman, K. A., & Nowicki, G. P. (1987). Positive affect facilitates creative problem solving. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52(6), 1122 - 1131.
- Isen, A. M., Niedenthal, P. M., & Cantor, N. (1992). An influence of positive affect on social categorization. *Motivation and Emotion*, 16(1), 65 - 78.
- Jeong, W. & Han, G. S. (2005). Self-Esteem as A Moderator of Self-Enhancing Tendency. *Korean Journal of Social and Personality Psychology*, 19(1), 199-216.
- Karabenick, J. D. & Heller, K. A.(1976). A



- developmental study of effort and ability attributions. *Developmental Psychology*, 12(6), 559-560.
- Medway, F. J. & Venino, G. R.(1982). The effects of effort feedback and performance patterns on children's attributions and task persistence. *Contemporary Educational Psychology*, 7(1), 26-34.
- Murphy, G. L., Chen, S. Y., & Ross, B. H. (2012). Reasoning with uncertain categories. *Thinking & Reasoning*, 18(1), 81-117.
- Pham, M. T. (2007). Emotion and rationality: A critical review and interpretation of empirical evidence. *Review of General Psychology*, 11 (2), 155~178.
- Rehder, B.(2003). Categorization as causal reasoning. *Cognitive Science*, 27(5), 709-748.
- Rehder, B. & Burnett, R. C.(2005). Feature inference and the causal structure of categories. *Cognitive Psychology*, 50(3), 264-314.
- Tversky, A. & Kahneman, D. (1973). Availability: A heuristic for judging frequency and probability. *Cognitive Psychology*, 5(2), 207-232.
- Tversky, A. & Kahneman, D. (1974). Judgment under uncertainty: Heuristics and biases. *Science*, 185(4157), 1124-1131.
- Tversky, A. & Kahneman, D. (1983). Extensional versus intuitive reasoning: The conjunction fallacy in probability judgment. *Psychological Review*, 90(4), 293-315.
- Tversky, A. & Kahneman, D. (1986). Rational choice and the framing of decisions. *Journal of Business*, 59(4), S251-S278.
- Weiner, B. (1985). An Attributional Theory of Achievement Motivation and Emotion. *Psychological Review*, 92(4), 548-573.
- Weiner, B., Frieze, I. H., Kukla, A., Reed, L., Rest, S., & Rosenbaum, R. M. (1971). *Perceiving the causes of success and failure*. Morristown, NJ: General Learning Press.
- Weiner, B. & Kukla, A. (1970). An attributional analysis of achievement motivation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 15, 1-20.

원고접수: 2013.10.02

수정접수: 2013.12.24

게재확정: 2013.12.31

