

사회적 관계가 개인의 정보처리와 정서경험에 미치는 효과[†]

신 홍 임*

영남대학교 교양학부

김 주 영

서강대학교 경영학부

사회적 상황은 개인의 정보처리와 정서경험에 영향을 주는가? 본 논문에서는 두 개의 연구를 통해 사회적 정보처리와 자기참조효과 및 정서경험의 관계를 검증하였다. 연구 1에서는 외부의 명시적 지시없이도 자기개념이 자동적으로 활성화되어, 도형과제를 통해 자신과 연관된 자극의 처리가 친구/타인과 연관된 자극의 처리보다 더 수월한지를 검증했다. 그 결과 자신을 표상하는 자극의 처리가 친구/타인에 대한 자극처리보다 더 촉진되는 경향이 나타났다. 연구 2에서는 참가자들에게 다양한 단어를 보여주고, 자신이 선택한 단어 또는 친구가 선택한 단어라는 설명과 함께 제시된 단어에 대한 기억을 비교하였다. 그 결과 참가자들은 혼자 과제를 수행하는 비사회적 조건에서 친구와 함께 과제를 수행하는 사회적 조건보다 자신이 선택한 단어를 더 많이 기억하는 경향이 나타났다. 이에 비해 사회적 조건에서는 참가자들이 친구가 선택한 단어를 자신이 선택한 단어보다 더 많이 기억하였다. 또한 사회적 조건에서는 실험상황에서 초콜릿 경험에 대해 보고한 긍정적 정서의 강도가 비사회적 조건보다 더 높게 나타났다. 이 결과는 사회적 정보처리가 자동적 자기참조효과를 감소시키며, 타인과의 경험공유는 정서경험을 증폭시킬 가능성을 시사한다.

주요어 : 사회적 정보처리, 자기, 자기참조효과, 경험의 공유

* 이 논문은 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임
(NRF-2017S1A5A8018952).

† 교신저자 : 신흥임, 영남대학교 교양학부, (38541) 경상북도 경산시 대학로 280 영남대학교 종합강의동 418호, E-mail : shin7038@naver.com

현재 한국사회에는 혼밥, 혼술, 싱글족 등의 단어가 유행하고 있으며, 마케팅분야에서도 이를 겨냥한 제품들이 증가하고 있다(경향신문). 또한 과거와 비교하여 1인 가구세대가 증가하여, 10가구 중 3가구가 1인가구로 집계되고 있으며, 이 비율은 지난 30년 동안 8배나 증가하였다(조선일보). 또한 문화성향에서도 한국사회는 전통적으로 타인과의 조화 및 관계성을 강조하는 집단주의문화권에 속하지만, 점차로 개인의 개성과 자율성을 강조하는 개인주의문화권으로 변화하고 있다(남순현, 2008). 본 연구에서는 개인주의문화가 증가하는 현재의 한국사회에서 사회적 관계가 한 개인의 정보처리와 정서경험에 어떤 영향을 끼치는지를 검증해보고자 한다.

선행연구들(Baumeister & Leary, 1995; Nairine, Pandeirada, Gregory & van Arsdall, 2009; Powers, Worsham, Freeman, Wheatley & Heatherton, 2014)에서는 사회적 관계가 인간의 생존에 있어서 필수적인 문제임을 강조하고 있다. 친밀한 인간관계에 대한 욕구가 충족되지 못하면, 정신적 문제와 신체적 질병이 발생하고(Adam, Hawkey, Kudielka, & Cacioppo, 2006), 개인주의 문화성향이 높은 청소년일수록 심리적 행복감 수준이 낮고, 일상의 삶에 대해 우울유발적 귀인을 더 많이 하는 것으로 나타났다(남순현, 2008). 또한 김선미, 고하영, 박수현과 양은주(2012)는 아동청소년의 우울관련변인을 분석한 국내의 300여 편 논문에 대한 메타분석에서 사회적 관계를 통한 사회적 지지는 아동청소년의 우울과 부적 상관관계에 있는 중요한 변인임을 보여주었다.

인간의 사회적 관계에 대한 욕구는 대상지각에도 영향을 미치는 것으로 보인다. 예를 들어 Powers 등(2014)은 사회적 관계에 대한

인간의 욕구가 얼굴지각에 어떤 영향을 미치는지를 검증하였다. 참가자들에게 인형얼굴에서 사람얼굴로 점차로 변화하는 합성사진(예: 10% -100% 사람 얼굴)을 제시하고, 이 사진이 인형 또는 사람인지를 판단하도록 하였다. 그 결과 자신이 현재 외롭다고 느끼며, 타인과의 연결욕구가 강한 참가자일수록 살아있지 않은 인형얼굴을 살아있는 인간의 얼굴로 판단하는 경향이 나타났다¹⁾. 연구자들은 이 결과를 진화심리학적 관점에서 인간이 생존을 위해 사회적 연결의 기회를 최대화하기 위한 정보처리과정의 적응전략으로 설명하였다.

Powers 등(2014)이 주장한 것처럼 사회적 관계가 인간의 생존을 위해 중요하다면, 타인과 연결되는 사회적 상황은 개인의 정보처리와 정서경험에 긍정적 영향을 끼칠 것을 추정해 볼 수 있다. 이에 따라 본 연구에서는 타인과의 연결이 부각되는 사회적 조건과 타인과 연결되지 않은 비사회적 조건에 따라 개인의 정보처리과정과 정서경험이 어떻게 달라지는지를 탐색해보고자 한다. 본 연구의 필요성은 다음과 같다.

첫째, 지금까지의 선행연구(Brewer, 1991; Kesebir & Oishi, 2010; Rogers, Kuiper & Kirker, 1977; Symons & Johnson, 1997)에서는 정보처리에서 주로 자기에 초점을 맞추어 연구한데

1) Powers 등(2014)의 연구에서 참가자들은 평균 68.9%의 사람 얼굴의 특징이 합성된 사진을 사람얼굴로 판단하였다. 특히 주목할 것은 참가자가 자기보고식 질문지에 따라 평정한 연결욕구의 정도와 사진을 보고 인형 얼굴 혹은 사람 얼굴로 판단하는 경계수준 간에 유의한 부적 상관관계가 나타난 것이다. 연구자들은 이 결과를 연결 욕구가 높은 참가자일수록 얼굴사진을 사람 얼굴로 판단하는 역치가 낮아지는 것으로 해석했다.

비해, 최근의 연구들(Boothby, Clark & Bargh, 2014; Heatherton, Macrae & Kelley, 2004; Rajaram & Pereira-Pasarin, 2007; Reysen & Adair, 2008; Shreynberg & Apfelbaum, 2013)에서는 사회적 상황의 중요성에 초점을 맞추어, 사회적 맥락이 자기/타인과 연관된 정보처리에 어떤 영향을 주는지를 검증하고 있다. 사회적 정보처리는 집단주의문화와 개인주의문화에 따른 정보처리의 차이에 대한 학문적 시사점을 제시한다. 또한 사회적 정보처리에 대한 이해는 현재 한국사회가 집단주의문화에서 개인주의문화로 변화되고 있기 때문에 실제로 필요할 것으로 보인다. 이에 따라 본 연구에서는 사회적 상황의 정보처리에서 비사회적 상황의 정보처리에 비해 자신 혹은 타인과 연관된 정보 중에서 어떤 정보가 더 중요시되어 처리되고, 기억되는지를 분석해보고자 한다.

둘째, 본 연구에서는 사회적 상황의 경험공유와 정서의 관계에 대해 국내 연구를 거의 찾아볼 수 없기 때문에 타인과의 경험공유가 정서반응에 끼치는 영향을 검증해보고자 한다. 우리가 일상에서 자주 듣는, 즐거움은 나누면 두 배가 된다는 말은 타인과 경험을 공유하는 사회적 상황이 비사회적 상황에 비해 정서경험에서 차이가 나타날 가능성을 보여준다. 선행연구(Shreynberg & Apfelbaum, 2013)에서는 타인과의 경험공유는 공동의 주의집중 과정을 통해 동일한 정보에 대한 중요성을 더 많이 인식하도록 하며, 정보처리가 더 정교하게 진행된다. 본 연구에서는 사회적 상황에서 경험공유를 통해 정보처리가 더 정교하게 진행된다면, 동일한 경험에 대한 정서반응의 증가가 나타날 것인지를 문제를 검증해보고자 한다. 이것은 '무엇을' 경험하는지의 문제보다는 '누구와 함께' 경험하는지의 문제가 한

개인의 정서반응에 영향을 끼칠 수 있음을 보여주기 때문에 사회적 정보처리의 이득에 대한 또 다른 시사점을 제시한다고 볼 수 있다.

이에 따라 본 논문에서는 사회적 정보처리에 대한 선행연구를 개관하고, 사회적 정보처리가 자기편향효과 및 정서경험에 어떤 영향을 끼칠 것인지에 대해 가설을 도출하여, 두 개의 실험을 통해 이 가설을 검증하고자 한다.

자기편향적 정보처리

자기(self)는 우리 자신의 지각, 사고 및 행동을 특징짓는 중심구조다(Banaji & Prentice, 1994). 지금까지 많은 연구들(예: Bellezza, 1984; Bower & Gilligan, 1979; Kuiper, 1982)이 다양한 영역에서 나타나는 자기편향적 정보처리를 보여주었다. 자기참조효과(self reference effect)의 선행연구들(Kesebir & Oishi, 2010; Rogers, Kuiper, & Kirker, 1977; Symons & Johnson, 1997)에서는 외부로부터 유입되는 정보가 자기와 연관된 방식으로 부호화될 때, 그렇지 않은 경우보다 더 잘 기억됨을 보여주었다. 예를 들어, Rogers 등(1977)에서는 참가자들이 '수줍은'과 같은 성격형용사를 자신과 연관된 정도에 따라 평정하면서 학습하게 되면, 단어에 대해 음운판단을 하거나 동의어를 생각하면서 부호화하는 경우보다 단어를 더 잘 회상함을 보고하였다. 또한 Symons와 Johnson(1997)은 자기참조효과와 다양한 연구들에 대한 메타분석을 통해 자기와 연관된 방식으로 정보를 저장하는 경우 타인과 연관된 방식보다 더 정교한 부호화가 진행됨을 보여주었다. 그러나 이러한 자기참조효과는 가족이나 친구와 같이 친밀한 타인과 연관된 방식으로 기억항목이 처리되는 경우에는 친숙성편향(familiarity bias)으로 인해 효과

차이가 감소하였다. 따라서 특정한 상황에서 자기, 친구 혹은 타인 중에서 어느 쪽이 부각되는지에 따라 부호화의 깊이가 달라질 것을 추정해볼 수 있다. 본 연구에서는 자기참조효과와 친숙성 효과가 사회적 상황과 비사회적 상황에 따라 어떻게 다르게 나타나는지를 비교하고, 사회적 맥락에 따라 부호화가 달라지는지를 분석해보려 한다.

한편 지금까지 수행된 자기참조효과의 연구(예: Rogers et al., 1977; Symons & Johnson, 1997)는 대체로 자기와 연관된 방식으로 정보를 저장해야 한다는 명시적인 지시를 주었다는 점에서 유사하다. 본 연구에서는 선행연구(예: Kesebir & Oishi, 2010; Sui, He, & Humphreys, 2012; Sui, Sun, Peng, & Humphreys, 2014)를 토대로 자기를 활성화시키는 명시적 지시없이도 자동적 자기참조효과가 나타나는지를 일련의 실험을 통해 검증하고, 사회적/비사회적 상황에 따라 자기참조효과가 다르게 나타나는지를 비교해보려 한다. 연구 1에서는 자동적 자기참조효과를 검증하기 위해 선행연구(Symons & Johnson, 1997)에서 많이 사용한 단어자극이나 얼굴자극대신에 중립적 도형자극을 사용하여, 자신을 표상하는 도형자극이 친구나 타인을 표상하는 도형자극보다 접근성에서 더 수월한지를 참가자의 반응시간을 통해 측정하고자 한다. Sui 등(2014)은 자신을 표상하는 도형자극에서 가족/타인을 표상하는 자극보다 반응시간이 더 적게 소요됨을 보고하였다. 본 연구에서도 중립적 도형자극이 자신과 연관될 때, 친구/타인과 연관될 때보다 반응시간이 더 적게 걸린다면, 이 결과는 자동적 자기참조효과를 나타낸다고 볼 수 있을 것이다. 연구 2에서는 자신과 연관된 방식으로 정보를 저장하기 때문에 나타나는 자기참조효과가 사회적

상황과 비사회적 상황에 따라 차별화되는지를 비교하고자 한다. 자기참조효과는 사회적 맥락과 관계없이 언제나 일정하게 나타날 것인가? 혹은 사회적 맥락에 따라 부호화의 초점이 달라져서 자기참조효과의 크기도 감소될 것인가?

사회적 관계, 정보처리 및 정서경험

사회적 상황의 정보처리에 대해 선행연구(예: Basden, Reysen, & Basden, 2002; Gabbert, Memon, & Wright, 2006; Hoffman, Granhag, See, & Loftus, 2001)에서는 일관된 연구결과를 보고하고 있지 않다. 몇몇 연구(예: Wright & Klumpp, 2004)에서는 타인과의 협업이 정보처리를 방해한다고 보고한 반면, 다른 연구(예: Rajaram & Pereira-Pasarin, 2007)에서는 협업이 정보처리에 끼치는 긍정적 영향을 보고한다.

본 연구에서는 사회적 상황의 정보처리에서 타인의 중요성이 부각되기 때문에 자신과 연관된 방식으로 정보를 저장하는 자기참조효과를 감소시키는지를 검증하고자 한다. 사회적 정보처리와 적응의 관계에 대해 Nairine 등(2009)의 연구에서는 생존에 적합한 정보일수록 처리의 효율성이 증가한다는 증거를 제시했다. 이 연구에서는 참가자들에게 세 가지 유형의 시나리오의 조건(예: 수렵 원시인, 채집 원시인, 보물찾기 게임)에서 순차적으로 제시되는 단어(예: 책상, 오렌지 등)가 시나리오와의 연관성 측면에서 어느 정도 중요한지를 평정하도록 했다. 이후 사전에 알리지 않은 단어회상과제를 실시했을 때, 수렵이나 채집의 조건에서 참가자들은 보물찾기의 조건보다 단어들을 더 잘 기억하는 경향이 나타났다. 그러나 이러한 차이는 수렵을 생존의 수단으

로 제시하는 시나리오에서만 나타났고, 사냥 대회에 참가하는 시나리오로 수정하여 제시할 경우, 수렵과 연관된 정보처리의 이득효과는 사라졌다. Nairine 등(2009)은 이 결과를 인간의 정보처리과정이 주어진 환경에서 살아남을 수 있도록 적응의 문제를 해결하도록 설계되어 있으며, 특정한 상황에서 자신의 생존과의 연관성을 직접적으로 인식할수록 정보처리의 효율성이 증가하는 것으로 설명했다. 따라서 상황에 대한 생존 적합성에 따라 정보처리의 과정이 차별화된다면, 사회적 상황과 비사회적 상황에 따라 동일한 정보에 대해 중요하게 생각하는 정도가 달라질 것을 예측해볼 수 있다. 예를 들어 혼자서 과제를 수행하는 상황에서는 자신과 연관된 정보의 중요성이 타인과 연관된 정보의 중요성보다 더 높겠지만, 타인의 존재가 부각되는 사회적 상황에서는 조화로운 적응을 위해 타인과 연관된 정보의 중요성이 증가될 것을 추정해볼 수 있다(Reysen & Adair, 2008). 이에 따라 본 연구에서는 사회적 상황과 비사회적 상황에서 자신 혹은 친구와 연관된 정보회상이 달라지는지를 비교해보고자 한다. 사회적 조건에서 자신과 연관된 정보보다 친밀한 타인과 연관된 정보를 더 많이 회상한다면, 이 결과는 인간의 인지과정이 사회적 정보처리에 더 잘 적응하도록 프로그램화되어 있는 증거로 추정해 볼 수 있을 것이다.

또한 사회적 상황에서는 타인과의 경험공유를 통해 정서반응의 강도가 증가할 가능성이 있다. 최근 Boothby, Clark와 Bargh(2014)는 정서반응의 증폭가설(amplification hypothesis)을 지지하는, 흥미로운 연구결과를 제시했다. 이 연구에서 참가자들은 초콜릿을 먹은 후, 초콜릿의 맛, 즐거움 및 몰입정도를 보고하였다. 그 결과 참가자들은 다른 참가자와 함께 초콜릿을

먹은 사회적 조건에서는 비사회적 조건보다 초콜릿의 맛, 즐거움 및 몰입정도에 대해 긍정적인 정서의 강도를 더 높게 보고하였다. 이 연구에서는 참가자들의 상호간 언어소통이 차단되어 있었기 때문에 연구자들은 이 결과를 참가자들이 사회적 상황에서 경험의 단순한 공유를 통해서도 정서의 폭이 확대되는 이득을 갖게 되는 것으로 설명했다. 또한 이 연구에서 정서경험의 강도가 증가한 것은 동일한 경험이 타인과의 관심공유를 통해 더 중요하게 인식되고, 이 과정을 거쳐 결과적으로 더 정교하게 부호화된다는 설명(Shreyenberg & Apfelbaum, 2013)과도 연결될 수 있다.

위에 기술한 선행연구들을 요약하면 다음과 같다. 첫째, 타인의 존재가 부각되지 않는 상황에서는 자기와 연관된 정보가 타인과 연관된 정보보다 더 효율적으로 진행되는 것으로 보인다. 둘째, 타인의 존재가 부각되는 상황에서는 타인과 연관된 정보처리가 자기와 연관된 정보처리보다 더 촉진될 가능성이 있다. 셋째, 타인의 존재가 부각되는 사회적 상황에서는 비사회적 상황에 비해 경험된 정서에서 차이가 나타날 가능성이 있다.

이에 따라 본 연구에서는 두 개의 실험을 통해 타인의 존재가 개인의 정보처리와 정서 경험에 영향을 끼치는지를 검증하려 한다. 연구문제와 가설은 다음과 같다. 첫째, 비사회적 상황에서는 자기와 연관된 정보처리가 자동적으로 활성화되는가(연구 1)? 외부상황의 특정한 지시없어도 자기개념이 자동적으로 활성화된다면, 자기를 표상하는 도형자극이 친구 혹은 타인을 표상하는 도형자극보다 더 잘 기억되는 경향을 예측할 수 있다. 둘째, 사회적 정보처리는 타인의 존재가 부각될 때, 정보처리과정의 자기참조효과를 감소시키는가(연구 2)?

정보처리과정에서 자기 또는 타인 중에 어느 쪽이 부각되는지에 따라 정보저장이 달라진다면, 사회적 상황에서는 비사회적 상황에 비해 자기와 연관된 정보보다 타인과 연관된 정보의 회상이 촉진될 것을 예측할 수 있다. 셋째, 경험된 정서의 강도는 사회적/비사회적 상황에 따라 차이가 나타나는가(연구 2)? 타인과의 경험공유가 정서처리에도 영향을 끼친다면, 사회적 상황에서 비사회적 상황보다 정서강도가 증가할 것을 예측할 수 있다.

연구 1

연구 1의 목적은 자신을 표상하는 자극의 처리가 친구/타인을 표상하는 자극의 처리보다 더 자동적으로 촉진되는지를 검증하는데 있다.

참가자

4년제 대학교의 대학생 26명(남=13, 여=13, 평균연령 만 21.54세, 표준편차=2.24)이 참가하였다. 참가자들에게는 실험의 목적을 도형지각과 반응민첩성의 관계로 설명하였다. 참가자들은 실험참가에 대한 보상으로 오천원 상당의 식당쿠폰을 받았다.

연구도구 및 절차

본 연구는 참가자와 연구진행자 간에 일대일로 진행되었다. 참가자는 컴퓨터앞에 혼자 앉아 과제를 수행하였다. 자극은 e-prime 소프트웨어(Schneider, Eschmann, & Zuccolotto, 2002)를 통해 14인치 컴퓨터화면에 제시되었다. 자극화면은 Sui 등(2014)을 토대로 그림 1과 같이 도형 한 개와 '나', '친구' 및 '타인' 중의 한 단어로 구성되었다. 자극화면이 제시되기 전에는 응시점 화면이 300msec동안 제시되었다. 총 시행은 20회의 연습시행을 포함하여 총 74 시행이었다. 연습시행이 끝나면 참가자들에게는 본 시행이 시작된다는 지시문이 제시되었다. 도형자극으로는 '○', '△', '□'를 사용했다. 이 중 '○'은 '나'를 나타내는 도형이며, '△'과 '□'은 각각 '친구', '타인'을 나타내는 도형으로 참가자들에게 지시문과 구두로 설명하였다. 또한 친구는 '나와 가까운 사람'으로, 타인은 '내가 모르는, 다른 사람'으로 설명하였다. 참가자들에게는 도형과 함께 제시되는 단어가 서로 일치하면 '네' 버튼을, 불일치하면 '아니오' 버튼을 가능한 빨리 정확하게 누르도록 지시하였다. 예를 들어, 일치시행은 '△'과 '친구'가 함께 제시되는 시행이며, 불일치시행은 '△'과 '나'가 제시되는 시행이었다.

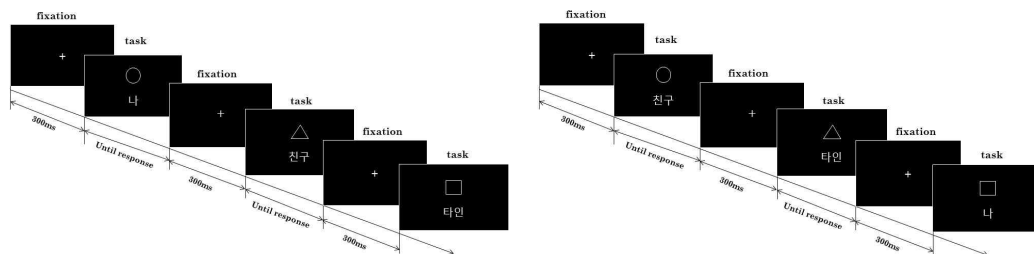


그림 1. 연구 1의 도형과제에서 일치시행과 불일치시행 예시

자극화면은 참가자가 반응할 때까지 지속되었으며, 피드백은 오반응의 경우에만 붉은 색의 'X' 표시로 제시되었다. 도형과제가 종료되면, 실험의 원래 목적에 대한 간략한 설명이 있었으며, 참가자에게 감사를 표한 후 실험을 종료했다.

결 과

도형자극유형에 따른 자기참조효과 분석

표 1과 같이 도형자극유형('나', '친구', '타인')에 따라 반응시간과 오반응 비율의 차이를

비교하였다. 반응시간에 대한 자기편향효과는 일치시행에서 자기조건의 반응시간을 친구조건과 타인조건의 반응시간 평균으로부터 감산하여 산출하였다. 오반응 비율에 대한 자기편향효과는 일치시행에서 친구/타인조건의 오반응 비율로부터 평균을 산출하여 자기조건의 평균으로부터 감산하였다. 동일한 방식으로 친숙편향효과는 일치시행에서 친구조건의 반응시간 및 오반응비율을 다른 조건들의 반응시간 및 오반응비율의 평균에서 감산하여 산출하였다.

표 2와 같이 일치시행에서 도형자극유형('나', '친구', '타인')에 따른 반응시간의 분석을 위해 반복측정 변량분석을 수행한 결과,

표 1. 일치시행과 불일치시행의 반응시간 평균(ms)과 오반응비율(%)

	일치시행					불일치시행		
	자기	친구	타인	자기편향	친숙편향	자기	친구	타인
반응시간	772 (154)	1110 (326)	1468 (1019)	516 (578)	10 (428)	1020 (331)	1132 (529)	1272 (529)
오반응 비율	.00 (.00)	1.71 (4.01)	.40 (2.17)	1.1 (2.23)	1.5 (4.12)	.85 (2.04)	.43 (1.51)	.43 (1.51)

주. 괄호 안은 표준편차임. 자기편향효과는 일치시행에서 자기조건의 반응시간 및 오반응비율을 다른 조건들(친구 및 타인)의 반응시간 및 오반응비율의 평균으로부터 감산하여 산출하였음. 친숙편향효과는 일치시행에서 친구조건의 반응시간 및 오반응비율을 다른 조건들(자기 및 타인)의 반응시간 및 오반응비율의 평균에서 감산하여 산출하였음.

표 2. 일치시행과 불일치시행의 도형자극유형에 따른 반응시간(ms)의 변량분석 결과

조건	도형자극유형			F	η^2
	나	친구	타인		
일치시행	772 (154) _a	1110 (328) _b	1466 (1019) _c	15.12*	.59
불일치시행	1020 (331) _d	1132 (529) _e	1272 (529) _f	6.59*	.35

주. 괄호안은 표준편차임. * $p < .05$. 사후평균분석에 의하면, 일치시행에서는 $a < b < c$ 의 차이가 유의하게 나타났음. 불일치시행에서는 $d < e = f$ 의 관계가 유의하게 나타났음.

도형자극유형의 주효과가 유의하게 나타났다, $F(2, 24) = 15.12, p < .001, \eta_p^2 = .59$. 참가자들은 자기를 나타내는 '○'에서 가장 빨리 반응하였다. 자기와 연관된 '○'에 대한 반응시간은 친구를 나타내는 '△'의 반응시간보다 더 빨랐다, $t(25) = -5.51, p < .001$. 또한 자기와 짝지어진 '○'에 대한 반응시간은 타인과 짝지어진 '□'에 대한 반응시간보다 더 적게 걸렸다, $t(25) = -3.64, p = .001$. 또한 친구를 나타내는 '△'에 대한 반응시간은 타인을 나타내는 '□'에 대한 반응시간보다 더 짧았다, $t(25) = -2.21, p = .04$. 이 결과는 자기와 연관된 도형 자극이 친구 또는 타인과 연관된 자극보다 더 수월하게 처리되는 자기편향효과를 보여준다. 또한 친구와 연관된 자극이 타인과 연관된 자극보다 더 빨리 처리되었기 때문에 친숙편향효과 역시 나타났다고 볼 수 있다.

일치시행의 오반응 분석에서도 유의한 결과가 나타났다. 자기와 연관된 '○'에 대한 오반응비율은 친구를 나타내는 '△'의 오반응비율보다 더 적었다, $t(25) = -2.51, p = .04$. 그러나 자기와 연관된 '○'에 대한 오반응비율은 타인을 나타내는 '□'의 오반응비율과 비교할 때, 유의한 차이가 나타나지 않았다, $t(25) = -1.13, p = .34$. 또한 친구를 나타내는 '△'과 타인을 나타내는 '□'의 시행에서 오반응 비율 간에는 유의한 차이가 나타나지 않았다, $t(25) = 1.36, p = .19$. 따라서 오반응 분석에서는 자기편향효과나 친숙편향효과가 예측한 방향으로 나타나지 않았다.

한편 불일치시행에 대한 반복측정 변량분석을 수행했을 때, 도형자극유형('나', '친구', '타인')의 주효과가 유의하게 나타났다, $F(2, 24) = 6.59, p = .005, \eta_p^2 = .35$. 불일치시행에서도 참가자들은 자기를 나타내는 '○'에서 가장

빨리 반응하였다. 자기와 연관된 '○'에 대한 반응시간은 친구를 나타내는 '△'의 반응시간보다 더 빨랐다, $t(25) = -2.08, p = .04$. 또한 자기와 짝지어진 '○'에 대한 반응시간은 타인과 짝지어진 '□'에 대한 반응시간보다 더 적게 걸렸다, $t(25) = -3.52, p = .002$. 친구를 나타내는 '△'에 대한 반응시간은 타인을 나타내는 '□'에 대한 반응시간과 유의한 차이가 나타나지 않았다, $t(25) = -1.33, p = .19$. 따라서 불일치시행의 분석에서는 자기편향효과가 나타났지만, 친숙편향효과는 나타나지 않았다.

연구 1에서 나타난 도형자극유형과 자기 참조효과의 결과는 '나'와 연관된 도형자극이 자기를 생각하라는 명시적 지시를 제시하지 않아도 자동적으로 자기를 활성화시켜, 친구/타인과 연관된 도형자극보다 접근성에서 전반적으로 더 수월함을 보여준다. 또한 일치시행에서 친구와 연관된 자극에 대한 반응이 타인과 연관된 자극보다 더 촉진되었기 때문에 친숙성효과도 명시적 지시 없이 자동적으로 나타날 수 있음을 보여준다.

논 의

연구 1에서는 '자기'와 연관된 도형자극이 '친구'나 '타인'을 표상하는 도형자극보다 혼자 과제를 수행하는 비사회적 조건에서 더 잘 활성화되는지를 검증하였다. 그 결과 자기와 연관된 자극에서 친구나 타인을 표상하는 자극보다 반응시간이 더 적게 소요되었고, 오반응비율도 더 적게 나타났다. 또한 친구와 연관된 자극은 타인을 표상하는 자극보다 반응시간에서 더 빨랐지만, 자기와 연관된 자극보다는 반응시간이 더 많이 걸렸다. 이 결과는

자기개념을 활성화시키는 명시적 지시없이도 비사회적 조건의 정보처리과정에서 자기참조 효과가 자동적으로 활성화될 가능성을 보여준다. 연구 2에서는 자기/친구와 연관된 정보가 비사회적 조건과 사회적 조건에 따라 각각 어떻게 다르게 진행되는지를 분석하고자 한다.

연구 2

연구 2의 목적은 친구와 함께 학습하는 사회적 조건(n=24)과 혼자 학습하는 비사회적 조건(n=21)에 따라 정보의 회상과 경험된 정서에서 차이가 나타나는지를 비교하는데 있다.

참가자

4년제 대학교의 대학생 52명(남=21, 여=31, 평균연령 만 20.32세, 표준편차=2.03)이 참가하였다. 이 중 7명의 자료는 실험에서 참가자가 선택한 단어가 목표단어로 제시되었던 단어와 부분적으로 중복되었기 때문에 분석에서 제외하였다. 이에 따라 연구 2에서는 참가자 45명(남=19, 여=26, 평균연령 만 20.76세, 표준편차=2.12)의 결과만을 분석하였다. 참가자들에게는 실험의 목적을 단어지각과 산술능력의 관계로 설명하였다. 참가자들은 실험참가에 대한 보상으로 오천원 상당의 학교식당쿠폰을 받았다.

연구도구 및 절차

본 연구는 참가자와 연구진행자 간에 일대일로 진행되었다. 사회적 조건에서는 친구관계의 참가자가 두 명씩 앉아 과제를 수행하였

고, 비사회적 조건에서는 한명씩 혼자 앉아 과제를 수행하였다. 어휘판단과제의 단어 자극은 e-prime 소프트웨어(Schneider, Eschmann & Zuccolotto, 2002)를 통해 14인치 컴퓨터화면에 한 개씩 제시되었다. 단어 자극으로는 고빈도 단어 30개(예: 동네, 책상)와 발음이 가능하고, 형태적으로 단어와 유사한 비단어 15개(예: 굴장, 도만)가 사용되었다(부록 1 참조). 그밖에 연습용 단어 4개와 비단어 4개가 사용되었다. 이 단어들은 권효원, 김선경 및 이해원(2006)과 박태진(2003)을 토대로 선정되었다. 본 연구에서는 선행연구(권효원 등, 2006; 박태진, 2003; 조중열, 2001)에서 고빈도단어는 저빈도 단어에 비해 활성화정도가 높기 때문에 단어 처리가 수월하다는 결과를 토대로 객관적 빈도 추정치 1000이상인 고빈도단어들만을 사용하였다. 반면 고빈도 단어들에 범주의 중복성으로 인해 의미의 활성화정도가 높아져서 본 연구의 결과에 영향을 끼치지 않도록 Van Overschelde, Rawson과 Dunlosky(2004)에 따라 단어의 범주가 서로 중복되지 않도록 선정하였다. 단어와 비단어들은 모두 무선적으로 제시되었다. 참가자들에게는 의미가 있는 단어인 경우 'O'버튼을, 단어가 아닌 경우 'X'버튼을 누르도록 지시하였다. 연습시행은 8시행이었으며, 본 시행은 45번의 시행이었다. 각 시행마다 먼저 응시점('+')이 300ms동안 제시되었고, 그 이후 단어 또는 비단어가 한 개씩 참가자가 반응할 때까지 제시되었다. 어휘판단과제가 끝나면, 참가자는 지금까지 보았던 단어들 중에서 5개만 선택하여 회상하도록 하였다. 단어 회상과제 이후 사회적 조건과 비사회적 조건에는 각각 다른 지시화면이 제시되었다. 사회적 조건에서는 옆에 앉은 친구가 선택한 단어들이라고 설명하는 지시문과 함께

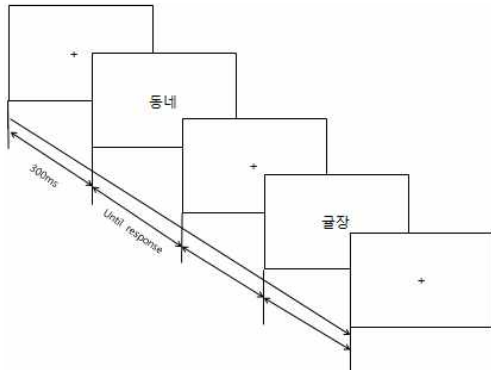


그림 2. 어휘판단과제 절차

실험자가 사전에 선정한 목표단어 다섯 개가 컴퓨터화면에 한 개씩 제시되었다. 반면 비사회적 조건에서는 컴퓨터가 선택한 단어들이라는 지시문을 주면서, 사회적 조건과 동일한 목표단어 다섯 개가 한 개씩 제시되었다. 사회적 조건과 비사회적 조건에서 제시된 목표단어가 참가자가 선택한 단어와 부분적으로 중복되는 경우에는 참가자의 자료를 분석에서 제외하였다. 이후 참가자는 삽입과제로 수식과제를 수행하였다. 수식과제에서는 간단한 수식의 정답이 맞는지의 여부를 반응키('O', 'X')를 눌러 판단하였다. 수식과제에서는 총 열 시행이 실시되었다. 수식과제가 종료되면 참가자는 처음에 제시되었던 단어목록을 모두 회상하는 과제를 수행했다.

이후 참가자는 초콜릿을 먹고, 자기보고식 질문지에 응답하였다. 이 질문지에는 초콜릿에 대한 호감도, 초콜릿을 맛있게 느낀 정도, 먹는 순간에 몰입한 정도와 현재 기분에 대한 문항에 응답하였다. 이 문항들은 Boothy 등 (2014)의 연구에서 사용된 문항들이었으며, 초콜릿을 먹는 경험에 대한 네 개의 문항들을 한국어로 번역하여 사용하였다. 사회적 조건과 비사회적 조건에서는 모두 동일한 초콜릿

이 제공되었으며, 먹는 시간에는 제한시간이 없었다. 사회적 조건에서는 참가자들 간의 의사소통이 연구결과에 혼입될 가능성을 배제하기 위해 참가자들 간에 언어적/비언어적 상호작용을 하지 않도록 지시하였다. 초콜릿과제가 끝나면, 참가자가 실험의 의도를 파악했는지에 대한 사후질문지를 실시하고, 참가자에게 감사를 표한 후 실험을 종료했다.

결 과

사회적/비사회적 조건과 단어유형에 따른 정확회상을 비교

표 3과 같이 사회적 조건과 단어 유형에 따라 회상된 단어개수의 차이를 비교하였다. 첫 번째 독립변인은 사회적/비사회적 조건(사회적 vs. 비사회적)이었고, 두 번째 독립변인은 회상한 단어유형(자신이 선택한 단어 vs. 목표 단어(친구 또는 컴퓨터가 선택한 단어) vs. 그 밖의 다른 단어)이었다. 이 중 첫 번째 변인은 참가자간 변인이었고, 두 번째 변인은 참가자내 변인이었다. 종속변인은 회상한 단어개수로 측정하였다.

표 3과 같이 사회적/비사회적 조건과 단어 유형에 대한 반복측정 변량분석을 수행한 결과, 사회적 조건의 주효과는 유의하지 않았다, $F(1,43) = .10, p = .74$. 반면, 회상한 단어유형의 주효과는 유의하게 나타났다, $F(2,42) = 49.22, p < .001, \eta_p^2 = .53$. 목표 단어는 전반적으로 자신이 선택한 단어보다 더 정확하게 회상되는 경향이 있었다, $t(44) = 1.97, p = .06$. 이에 비해 자신이 선택한 단어목록의 회상율은 목표단어에 속하지 않았던 다른 단어

표 3. 사회적/비사회적 조건과 단어유형에 따른 단어회상의 변량분석결과

조건	단어유형				F	η^2
	목표 단어	자신이 선택한 단어	다른 단어	전체 단어		
사회적	2.29 (.99) _a	1.29 (1.08) _b	.29 (.55) _c	3.88 (1.91)	48.56*	.81
비사회적	1.76 (1.22) _d	1.90 (1.67) _e	.00 (.00) _f	3.67 (2.39)	25.25*	.72

주. 괄호안은 표준편차임. * $p < .05$, 목표단어는 친구 또는 컴퓨터에 의해 선택된 것이라는 지시문과 함께 제시되는 다섯 단어를 말함. 사회적 조건에서는 옆에 앉은 친구가 선택한 단어라는 지시문을 주었으며, 비사회적 조건에서는 컴퓨터에 의해 선택한 단어라는 지시문을 주었음. 자신이 선택한 단어는 첫 번째 회상과제에서 참가자가 처음에 제시된 단어목록 중에서 자신이 선택하여 회상한 다섯 개의 단어를 말하며, 다른 단어는 처음에 제시된 단어목록의 단어들 중에서 자신이 선택한 단어와 목표단어를 제외한 단어를 남은 단어들을 의미함. 전체 단어는 처음에 제시한 단어목록 중에서 회상한 총 단어 개수임. 사후평균분석에 의하면, 사회적 조건에서는 $a > b > c$ 의 차이가 유의하게 나타났음. 비사회적 조건에서는 $d = e > f$ 의 관계가 유의하게 나타났음.

의 회상율보다 유의하게 높았다, $t(44) = 6.86$, $p < .001$. 또한 사회적 조건과 회상한 단어유형의 상호작용이 유의했다, $F(2,42) = 4.60$, $p = .02$, $\eta^2_p = .11$. 사회적 조건에서는 친구가 선택한 단어를 자신이 선택한 단어보다 더 많이 회상하였다, $t(23) = 3.71$, $p = .001$. 반면 비사회적 조건에서는 자신이 선택한 단어의 회상율과 컴퓨터가 선택한 단어의 회상율 간의 차이가 유의하지 않았다, $t(20) = .38$, $p = .70$. 그러나 비사회적 조건에서는 자신이 선택한 단어를 사회적 조건보다 더 많이 회상하였다, $t(43) = 2.26$, $p = .04$. 이 결과는 사회적 조건과 비사회적 조건에서 자신/타인과 연관된 정보처리가 다르게 진행될 가능성을 보여준다. 따라서 사회적 조건에서는 친밀한 타인과 연관된 정보가 자신과 연관된 정보보다 더 우선적으로 저장되고, 비사회적 조건에서는 자신과 연관된 정보를 중심으로 부호화가 진행될 가능성을 추정해볼 수 있다.

사회적/비사회적 조건에 따른 초콜릿 경험 비교

표 4와 같이 사회적/비사회적 조건에 따른 초콜릿 경험을 맛, 호감도, 몰입정도 및 현재 느껴지는 긍정적인 기분의 네 가지 측면에서 비교하였다. 독립표본 t-검정을 수행한 결과, 네 가지 측면에서 모두 유의한 차이가 나타났다(맛: $t(43) = 2.35$, $p = .02$; 호감도: $t(43) = 2.14$, $p = .03$; 몰입: $t(43) = 3.24$, $p = .002$; 현재 기분: $t(43) = 2.32$, $p = .03$). 사회적 조

표 4. 사회적/비사회적 조건에 따른 초콜릿 호감도 비교

초콜릿 경험	사회적	비사회적
맛	7.08 (1.99)	5.47 (2.58)
호감도	7.79 (1.88)	6.47 (2.22)
몰입정도	7.29 (2.29)	4.80 (2.83)
현재 기분의 긍정성	7.58 (1.99)	6.19 (2.01)
합계	7.34 (1.94)	5.72 (2.07)

주. 괄호 안은 표준편차임.

건에서는 초콜릿의 맛, 호감도, 몰입정도 및 현재 기분의 긍정성에서 비사회적 조건보다 유의하게 높게 평정했다. 이 결과는 동일한 경험이라도 사회적 조건에서 타인과의 공유를 통해 느껴지는 정서의 폭이 비사회적 조건보다 더 커질 가능성을 보여준다.

논 의

연구 2에서는 사회적 조건과 비사회적 조건에서 자기와 연관된 정보회상이 다르게 나타나는지를 비교하였다. 그 결과, 사회적 조건의 참가자들은 자기와 연관된 정보보다 친구와 연관된 정보를 더 많이 회상하였다. 반면 비사회적 조건의 참가자들은 자기가 선택한 단어를 사회적 조건의 참가자들보다 더 많이 회상하였다. 이 결과는 사회적 상황의 학습이 정보처리과정의 자동적인 자기참조효과를 감소시킬 가능성을 보여준다.

또한 연구 2에서는 사회적 조건과 비사회적 조건에서 연구참가자가 유사한 경험을 지각하는 정도가 다르게 나타났다. 사회적 조건에서는 비사회적 조건보다 경험의 공유를 통해 체험된 정서가 더 강하게 인식되는 경향이 있었다. 이 결과는 선행연구(Boothby 등, 2014)의 정서증폭가설을 지지하며, 의사소통이 차단된 경우에도 사회적 관계가 정서경험을 증가시킬 수 있음을 보여준다.

연구 2의 결과를 통해 사회적 상황은 개인의 정보처리과정에서 어떤 정보에 더 주의를 기울이고, 인지적 자원을 더 많이 투입시키는지를 변화시킬 가능성을 추정해볼 수 있다. 사회적 관계는 자신과 연관된 정보보다는 타인과 연관된 정보에 대해 더 많은 주의집중을

하도록 하는 것으로 보인다. 또한 타인과의 경험공유는 동일한 경험을 더 중요하게 인식하도록 하여 정서경험을 증가시키는 것으로 해석할 수 있다.

전체논의

본 연구에서는 한 개인의 정보처리과정에서 자기와 연관된 개념을 활성화시키는 자기참조효과가 명시적인 지시없이 자동적으로 나타날 것인지의 문제와 이러한 자동적 자기참조효과가 사회적 상황에서 감소되는지를 검증하였다. 그 결과 연구 1에서는 자신을 표상하는 도형 자극에 대한 반응이 친구 혹은 타인과 연관된 도형자극에 대한 반응보다 더 촉진되는 것으로 나타났다. 또한 연구 2에서는 이러한 자동적 자기참조효과가 혼자 학습하는 비사회적 조건에서는 그대로 나타나지만, 친구와 함께 학습하는 사회적 상황에서는 자기편향이 사라지는 경향이 나타났다. 이와 더불어 사회적 상황에서는 비사회적 상황보다 초콜릿을 먹은 경험에 대한 정서강도를 더 높게 보고하여, 사회적 상황에서 동일한 경험을 느끼는 정서의 폭이 확대될 가능성을 보여주었다. 이 결과는 특정한 상황에서 자기 또는 타인이 부각되는 정도에 따라 정보처리의 부호화가 다르게 진행되고 있으며, 사회적 상황이 타인과의 경험 공유를 통해 개인의 인지적 및 정서적 측면에 주게 될 이득을 시사한다. 이러한 사회적 정보처리의 이득은 개인의 기억과 정서가 사회적 상황에서 비사회적 상황에서보다 더 많이 확장될 가능성을 보여준다.

Brewer(1991)는 사회심리학의 연구가 대체로 한 개인의 자기에 초점을 맞추어 진행되었음

을 비판하였다. Brewer(1991)은 자기참조(self-referencing), 자기도식(self-schema), 자기확신(self-affirmation) 등의 많은 개념은 사회적 상황에서 자기를 부각시키며, 자기에 대한 이해를 향상시키는데 도움을 주었지만, 한 개인의 자기는 사회와의 연계속에서 더 잘 파악될 수 있음을 주장하였다. 예를 들어, 인간의 본성에 대한 자기중심적인 이해는 사적인 이득을 포기하고, 공적인 이익을 위해 희생하는 개인에 대한 설명을 하지 못한다. 이에 대해 Brewer(1991)은 개인적 정체성(personal identity)인 '나(I)'는 특정한 사회적 맥락에서 사회적 정체성(social identity)인 '우리(we)'로 확장될 수 있음을 강조하였다. 선행연구(Brewer, 1991; Looser & Wheatley, 2010; Nairine et al., 2007)에서는 개인이 사회적 관계 속에서 자기개념을 확장시키는 것에 대해 진화심리학의 생존, 자존감고양 등의 다양한 입장을 통해 설명한다. 본 연구에서는 사회적 상황에서 개인의 정보처리과정을 비사회적 상황과 비교해보았을 때, 정보처리의 초점이 달라질 뿐만 아니라 정서경험의 폭이 확장되는 것으로 나타났다. 이 결과는 개인의 정체감이 상황의 맥락에 따라 외부로부터의 명시적인 지시가 없어도 효과적인 적응을 위해 자동적으로 사회적 정체감으로 변화될 가능성을 보여주며, 본 연구의 학문적인 시사점으로 볼 수 있다. 이와 더불어 본 연구에서 검증한 타인과의 경험공유와 정서반응의 관계는 사회적 정보처리가 동일한 경험에 대한 긍정적 정서반응에도 영향을 끼칠 수 있음을 보여주었기 때문에 사회적 관계의 향상이 정교한 부호화를 통해 정서경험의 확장에도 기여할 수 있음을 시사한다.

또한 본 연구에서는 사회적 조건에서 타인과 연관된 정보처리가 더 촉진되었기 때문에

인간의 정보처리과정이 자기참조효과의 선행연구들(Kesebir & Oishi, 2010; Rogers et al., 1977)에서 제시된 것처럼 전반적으로 자기와 연관된 부호화가 우선시되도록 설계된 것인지에 대한 의문이 제기된다. 이에 대해 Heatherton 등(2004)은 뇌영상기법을 통해 자기참조효과는 정보처리의 깊이에 따른 차이에 기인하며, 자기/타인과 연관된 정보처리가 동일한 뇌 영역(예: 내측 전전두피질)을 활성화시킴을 보여주었다. 따라서 자기참조효과가 자기의 개념이 뇌의 특별한 영역을 활성화시키기 때문에 나타난다기보다는 상황적 맥락의 중요성에 따라 자기/타인과 연관된 정보의 부호화의 수준이 바뀌게 될 가능성을 생각해볼 수 있다. 후속연구에서는 한 개인이 다양하게 변화하는 환경에서 생존하고, 적응하기 위해 자기/타인과 연관된 정보처리가 어떻게 진행되는지에 대한 세분화된 탐색이 필요할 것이다.

본 연구의 한계점을 다음과 같이 네 가지로 요약해볼 수 있다. 첫째, 연구 1에서는 '나', '친구' 및 '타인'을 표상하는 도형자극에 대한 반응시간에서 자동적 자기참조효과가 나타나는지를 선행연구(Sui et al., 2012; 2014)를 토대로 검증했다. 그러나 연구 1의 설계에서 혼입 가능성이 있다. 예를 들어 단어자극의 글자 수가 결과에 영향을 끼쳤을 가능성이 있다. 본 연구에서는 '나', '친구' 및 '타인'의 단어자극에서 글자 수의 차이가 있었다. 선행연구(Sui et al., 2012; 2014)에서도 글자 수가 차이가 있는 단어(예: self, stranger)를 사용했으나, 반응시간의 차이를 측정하는 연구이기 때문에 글자 수의 통제가 중요한 영향을 끼칠 수 있다. 후속연구에서는 글자 수를 통제하기 위해 '나' 대신 '자기'의 단어로 대체할 필요가 있다. 또한 본 연구에서 도형자극과 단어자극의 연결

을 참가자간 역균형화하지 않았던 점(예: '나'의 단어가 항상 일정하게 '○'과 연결되는 것이 아니라 '○', '△' 또는 '□'과 연결되는 세 가지 참가자조건으로 균등하게 배분)과 총 시행수의 부족은 연구 1의 결과를 해석하기에 아쉬움이 있다.

둘째, 연구 2에서는 단어회상과제를 통해 사회적 상황에서 자기참조효과가 비사회적 상황에 비해 줄어드는 지를 검증하고자 했다. 사회적 상황에서는 친구가 선택한 단어를 자신이 선택한 단어보다 더 많이 기억하여 자기참조효과가 나타나지 않았다. 반면 사회적 상황에서는 비사회적 상황보다 자신이 선택한 단어를 더 적게 기억했다. 따라서 특정한 상황에서 자신과 친구 중에 누가 부각되는지에 따라 정보처리의 초점이 달라질 것을 추정해 볼 수 있다. 그러나 본 연구에서는 단어 유형에 따라 노출빈도와 노출시점이 상이하여 회상검사에 영향을 주었을 가능성이 있다. 또한 비사회적 상황에서 친구가 선택했다고 가정하며 단어를 제시한 조건이 포함되어 있지 않았기 때문에 비사회적 상황에서 정보처리의 초점이 자기에게만 향했는지를 보여주기에 연구 결과의 해석이 제한적이다.

셋째, 본 연구에서는 자기참조효과가 사회적 상황에서 감소될 가능성을 보여주었다. 그러나 자기편향이 사회적 상황에서 어떤 경로를 통해 감소되는지를 구체적으로 보여주지는 못했다. 또한 사회적 상황을 세분화하지 않았다는 한계점이 있다. 예를 들어 타인의 존재가 전반적으로 사회적인 정보처리를 가능하게 하는 조건인지 또는 친밀한 타인의 존재가 사회적 정보처리에 필수적인지의 문제를 검증하지 못했다. Brewer(1991)가 언급한 대로 개인적 정체성이 사회적 정체성과 특정한 맥락에 따

라 자동적으로 상호변화한다면, 여기에는 집단소속감과 같은 정서가 필요할 것이다. 후속 연구에서는 사회적 상황의 정보처리경로를 다양한 사회적 상황(예: 낯선 사람조건/친구조건, 동성친구/이성친구조건 등)에 따라 세분화하여 사회적 정보처리의 이득을 탐색해보아야 할 것이다.

넷째, 본 연구에서는 참가자들의 문화성향을 통제하지 않았다. 문화성향에 대한 선행연구들(예: 임소은, 박혜경, 2015; 조궁호, 김은진, 2001; 조궁호, 김지연, 최경순, 2009)에서는 개인중심성향의 참가자들은 집단중심성향의 참가자들과 비교하여 개인의 자율성과 독특성을 더 우선시하기 때문에, 사회적 상황에서 귀인양식과 정서반응이 달라짐을 보여주고 있다. 그러나 본 연구에서 참가자들의 문화성향을 사회적/비사회적 조건에 따라 통제하지 않았기 때문에, 본 연구의 결과를 해석하는데 한계가 있다. 후속연구에서는 개인중심성향의 참가자들이 사회적 조건에서 비사회적 조건보다 동일한 정서경험을 더 긍정적 혹은 더 부정적으로 해석하는지, 집단중심성향의 참가자들이 사회적 조건에서 비사회적 조건보다 정보처리과정에서 더 이득을 갖게 되는지에 대해 검증해 볼 수 있을 것이다.

본 연구는 사회적 관계가 개인의 정보처리를 자기중심에서 타인지향으로 변화시킬 수 있으며, 타인과의 경험공유를 통해 긍정적 정서가 증가될 수 있음을 보여주었다. 따라서 후속연구에서는 사회적 관계의 향상을 위한 실제적 방안을 탐색해 볼 필요가 있다. Meyer와 Lieberman(2016)은 사회적 작업기억(social working memory)의 훈련이 타인 조망수용에 긍정적인 영향을 끼침을 일련의 실험을 통해 보여주었다. 연구자들은 정신적 장애가 없는 건

강한 성인들도 타인의 입장을 이해하는데 많은 어려움을 겪고 있으며, 사회기능훈련을 위한 다양한 기법을 개발해야 한다고 주장하였다. 최근 한국 사회에서 벌어지고 있는 독거노인, 외국인 노동자, 결혼이주여성 및 장애인 등의 사회적 약자에 대한 차별은 한국 사회가 자기 이외의 타인에 대해 무관심하며, 사회적 관계가 인간의 생존을 위해 필수적이라는 인식을 잃어가고 있음을 보여준다(한겨레신문). 후속연구에서는 사회적 정보처리에 대한 정교한 탐색을 통해 타인과의 연결이 개인에게 주는 인지적 및 정서적 이득을 분석하고, 사회적 관계의 향상방안을 더 구체적으로 제시하는 것이 필요할 것으로 보인다.

참고문헌

경향신문 (2016. 11. 28). 이유있는 변신: 타깃은 혼밥, 혼술족. http://biz.khan.co.kr/khan_art_view.html?artid=201611281134021&code=920100.

권효원, 김선경, 이해원 (2006). 한글단어재인에서 단어빈도와 의미점화효과의 관계. *한국심리학회지: 인지 및 생물*, 18, 203-220.

김선미, 고하영, 박수현, 양은주 (2012). 메타분석을 통한 국내 아동·청소년의 우울 관련 변인 탐색. *한국심리학회지: 문화 및 사회문제*, 18, 533-555.

남순현 (2008). 청소년 모방자살의 심리적 기제에 관한 탐색. *인문사회과학연구*, 19, 51-87

박태진 (2003). 한국어 단어의 주관적 빈도 추정치 및 단어 재인에 미치는 빈도 효과.

한국심리학회지: 인지 및 생물, 15, 349-366.

임소은, 박혜경 (2015). 문화성향에 따른 거절 반응과 예측의 차이. *한국심리학회지: 문화 및 사회문제*, 21, 279-297.

조공호, 김은진 (2001). 문화성향과 동조행동. *한국심리학회지: 사회 및 성격*, 15, 139-165.

조공호, 김지연, 최경순 (2009). 문화성향과 분노통제: 분노 수준과 공감의 매개효과를 중심으로. *한국심리학회지: 사회 및 성격*, 23, 69-90.

조선일보(2016. 2. 18). 506만 가구가 나홀로 살아요. http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2016/02/18/2016021800300.html.

조중열 (2001). 범주화 과제에서 한글단어의 빈도효과. *한국심리학회지: 인지 및 생물*, 13, 113-131.

한겨레신문(2017. 8. 19). 그의 이주와, 노동과, 이산으로 지탱되는 '우리'. <http://www.hani.co.kr/arti/society/labor/807445.html>.

Adam, E. K., Hawkey, L. C., Kudielka, B. M., & Cacioppo, J. T. (2006). Day-to-day dynamics of experience-cortisol associations in a population-based sample of older adults. *Proceedings of the National Academy of Sciences, USA*, 103, 17058-17063.

Allan, K., Midjord, J. P., Martin, D., & Gabbert, F. (2012). Memory conformity and the perceived accuracy of self versus other. *Memory & Cognition*, 40, 280-286.

Banaji, M. R. & Prentice, D. A. (1994). The self in social context. *Annual Review of Psychology*, 45, 297-332.

Basden, B. H., Reysen, M. B., & Basden, D. R.

- (2002). Transmitting false memories in social groups. *American Journal of Psychology*, 115, 211-231.
- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1995). The need to belong: Desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation. *Psychological Bulletin*, 117, 497-529.
- Bellezza, E. S. (1984). The self as a mnemonic device: The role of internal cues. *Journal of Personality and Social Psychology*, 47, 506-516.
- Boothy, E. J., Clark, M. S., & Bargh, J. A. (2014). Shared experiences are amplified. *Psychological Science*, 25, 2209-2216.
- Bower, H., & Gilligan, S. G. (1979). Remembering information related to one's self. *Journal of Research in Personality*, 13, 420-432.
- Brewer, M. (1991). The social self: On being the same and different at the same time. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 17, 475-482.
- Burger, J. M., Messian, N., Patel, S., del Prado, A., & Anderson, C. (2004). What a coincidence! The effects of incidental similarity on compliance. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 30, 35-43.
- Cacioppo, J. T., Hughes, M. E., Waite, L. J., Hawkley, L. C., & Thisted, R. A. (2006). Loneliness as a specific and longitudinal analyses. *Psychology and Aging*, 21, 140-151.
- Gabbert, F., Memon, A., & Wright, D. B. (2006). Memory conformity: Disentangling the steps toward influence during a discussion. *Psychonomic Bulletin & Review*, 13, 480-485.
- Hoffman, H. G., Granhag, P. A., See, S. T. K., & Loftus, E. F. (2001). Social influences on reality-monitoring decisions. *Memory & Cognition*, 29, 394-404.
- Kesebir, S., & Oishi, S. (2010). A spontaneous self-reference effect in memory: Why some birthdays are harder to remember than others. *Psychological Science*, 21, 1525-1531.
- Kuiper, N. A. (1982). Processing personal information about well-known others and the self: The use of efficient cognitive schemata. *Canadian Journal of Behavioral Science*, 14, 1-12.
- Liberman, N., Trope, Y., & Stephan, E. (2007). Psychological distance. In A. W. Kruglanski & E. T. Higgins (Eds.), *Social Psychology: Handbook of Basic Principles*. New York: Guilford Press.
- Looser, C. E., & Wheatley, T. (2010). The tipping point of animacy: How, when, and where we perceive life in a face. *Psychological Science*, 21, 1854-1862.
- Miller, D. T., Downs, J. S., & Prentice, D. A. (1998). Minimal conditions for the creation of a unit relationship: The social bond between birthday mates. *European Journal of Social Psychology*, 28, 475-481.
- Nairine, J. S., Thompson, S. R., & Pandeirada, J. N. S. (2007). Adaptive memory: Survival processing enhances retention. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory & Cognition*, 33, 263-273.
- Nairine, J. S., Pandeirada, J. N. S., Gregory, K. J., & Van Arsdall, J. E. (2009). Adaptive memory: Fitness relevance and the hunter-gatherer mind. *Psychological Science*, 20, 740-746.
- Powers, K. E., Worsham, A. L., Freeman, J. B.,

- Wheatley, T., & Heatherton, T. F. (2014). Social connection modulates perceptions of animacy. *Psychological Science*, 25, 1943-1948.
- Rajaram, S., & Pereira-Pasarin, L. P. (2007). Collaboration can improve individual recognition memory: Evidence from immediate and delayed tests. *Psychonomic Bulletin & Review*, 14, 95-100.
- Reysen, M. B. (2007). The effects of social pressure on false memories. *Memory & Cognition*, 35, 59-65.
- Reysen, M. B., & Adair, S. A. (2008). Social processing improves recall performance. *Psychonomic Bulletin & Review*, 15, 197-201.
- Rogers, T. B., Kuiper, N. A., & Kirker, W. S. (1977). Self-reference and the encoding of personal information. *Journal of Personality and Social Psychology*, 35, 677-688.
- Schneider, W., Eschmann, A., & Zuccolotto, A. (2002). E-Prime reference guide. Pittsburgh, PA: Psychology Software Tools.
- Shreyenberg, G., & Apfelbaum, E. P. (2013). The power of shared experience: Simultaneous observation with similar others facilitates social learning. *Social Psychological and Personality Science*, 4, 738-744.
- Spunt, R. P., Meyer, M. L., & Lieberman, M. D. (2015). The default mode of human brain function primes the intentional stance. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 27, 1116-1124.
- Sui, J., He, X., & Humphreys, G. W. (2012). Perceptual effects of social salience: Evidence from self-prioritization effects on perceptual matching. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 38, 1105-1117.
- Sui, J., Sun, Y., Peng, K., & Humphreys, G. W. (2014). The automatic and the expected self: Separating self- and familiarity biases effects by manipulating stimulus. *Attention, Perception and Psychophysics*, 76, 1176-1184.
- Symons, C. S., & Johnson, B. T. (1997). The self-reference effect in memory: A meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 121, 371-394.
- Van Overschelde, J. P., Rawson, K. A., & Dunlosky, J. (2004). Category norms: An updated and expanded version of the Batting and Montague (1969) norms. *Journal of Memory & Language*, 50, 289-335.
- Wright, D. B., & Klumpp, A. (2004). Collaborative inhibition is due to the product, not the process, of recalling in groups. *Psychonomic Bulletin & Review*, 11, 1080-1083.

논문 투고일 : 2017. 11. 21

1 차 심사일 : 2017. 11. 24

게재 확정일 : 2018. 01. 17

Impact of social relationships on self-related information processing and emotional experiences

Hong Im Shin

Yeungnam University

Juyoung Kim

Sogang University

Do social situations have an impact on an individual's information processing and emotional experiences? Two studies were conducted to investigate relationships between self-reference effects, emotional experiences and social information processing. Study 1 examined whether biases favoring self-related stimuli could occur automatically. Participants had to judge whether sequential geometric shape - label pairs matched or mismatched. The results showed that self-related stimuli are more rapidly processed than friends/others-related stimuli. In Study 2, the participants had to recall items which were presented with different instructions (either chosen by a friend or by the computer). Here we explored whether the self-reference effect is reduced in a social learning condition. When comparing the social learning condition (seated in pairs) with the nonsocial learning condition (seated alone), the participants recalled more self-related words in the nonsocial learning condition than in the social learning condition. Importantly, the automatic self-reference effect disappeared in the social learning condition. More friends-related words were recalled in the social condition than self-related words. In addition, while tasting chocolates, the participants judged them to be more likeable in the social condition than in the nonsocial condition. These results implicated that social processing can be useful for reducing the automatic self-reference effects and shared experiences are perceived more intensely than unshared experiences.

Key words : social processing, self, self-reference effect, shared experiences

부록 1. 연구 1에 사용된 단어와 비단어

연번	단어	비단어
1	행운	무억
2	명성	건추
3	평화	일련
4	여자	바경
5	약속	누제
6	한복	도만
7	나무	핼눈
8	신발	겨슬
9	책상	곧장
10	부자	농조
11	화가	참쇠
12	편지	우래
13	눈물	휘약
14	검사	되론
15	수영	덥주
16	노래	
17	포도	
18	소설	
19	까치	
20	비판	
21	가위	
22	걸음	
23	순간	
24	민요	
25	경찰	
26	내일	
27	간접	
28	도둑	
29	동네	
30	공부	