

## 서두름 행동이 과제수행의 속도와 정확성에 미치는 영향\*

박 선 진

이 순 철†

충북대학교 심리학과

서두름 행동은 행동의 속도를 높여 최적의 목표를 달성하는 것으로 시간압력, 불편함, 고립, 지루함, 보상기대라는 5가지 요인으로 이루어져 있다. 그리고 5가지 요인은 확인생략행동 영역과 성취욕구 영역으로 나뉜다. 본 연구는 5가지 요인 가운데 시간압력, 보상기대, 지루함이 관여하고 있는 서두름 행동의 성취욕구 영역의 특성을 살펴보고자 시간압력과 보상기대, 지루함을 고려한 실험을 시도하였다. 시간압력과 보상기대 유무에 따라 총 4가지 조건을 설정하였으며, 지루함은 수행해야하는 과제성격에 반영하여 지루한 과제로 '즐거기 과제'를 사용하였다. 총 81명이 실험에 참가하였으며, 참가자들은 30분 동안 즐거기 과제를 수행한 후, 각 조건의 지시문에 따라 다시 1분 동안 즐거기 과제를 수행하였다. 그 결과, 시간압력이 있으면 과제수행 속도는 증가하고 정확성은 감소하였다. 그리고 과제수행 정확성에 대해 시간압력과 보상기대의 상호작용 효과가 나타났다. 끝으로 서두름 행동의 성취욕구 영역의 특성을 제시하고자 시간압력과 보상기대가 모두 있는 조건에서 나타난 결과를 논의하였다.

주요어 : 서두름 행동, 성취욕구 영역, 시간압력, 보상기대, 지루함, 수행속도, 수행정확성

\* 이 논문은 2008년도 충북대학교 학술연구지원사업의 연구비지원에 의하여 연구되었음.

† 교신저자 : 이순철, 충북대학교 심리학과, snchul@chungbuk.ac.kr

일반적으로 어떤 일을 빨리 끝내려고 바쁘게 움직이는 것을 서두른다고 이야기한다. 하지만, 우리가 여기서 살펴보고자 하는 것은 단순히 행동의 속도를 높여 과제를 수행하는 것이 아니라 행동의 속도를 높여 최적의 목표를 달성하는 서두름 행동이다. '서두르다'의 명사형인 [서두름]은 시간적 압력이 있는 상황에서 발생하는 심리상태에 대해 설명할 때 이순철(2001)이 언급한 용어이다. 이순철(2001)은 시간적 압력이 있는 상황에서 일을 하거나 재촉당하는 것 같은 느낌이 드는 경우, 조급함과 당황스러움이 발생하여 "「서두름→조급함→당황」 같은 재해발생의 인과관계를 이루게 된다"고 서두름으로 인한 사고발생 위험성을 제기하였다.

한편, 속도가 경쟁력이 되는 오늘날, 무언가를 짧은 시간 안에 한다는 것은 같은 시간 안에 상대적으로 많은 일을 하는 것으로 연결되기 때문에 더 큰 경쟁력을 갖는다고 할 수 있다. 그리고 이러한 이유로 사람들은 자신이 하고 있는 일을 좀 더 빨리 끝내기 위해 바쁘게 움직이는 것이라 할 수 있다. 2008년 8월 'SBS 스페셜'은 한국의 '빨리빨리 문화'에 대해 방송하며 '빨리빨리 문화'와 거기에 있는 서두름 혹은 서두름 행동이 한국인의 극단적인 특성이라고 언급하였다. 그리고 "민감하고 빠르게 대처하며 이성보다는 감성적 자극에 반응하고 경쟁적인 사회에서 살아남는 한국인에게 서두름의 심리상태가 내포하고 있다(서울방송, 2008)"고 서두름 행동의 영향력에 대해 언급하였다.

행동의 속도를 중요하게 생각하는 서두름과 거기서 비롯된 서두름 행동은 일을 진행하는데 경쟁력을 가져오며, 이것은 단기간 내 경제적, 문화적 성장을 이룩할 수 있는 계기가

된다. 동시에 이순철(2001)이 제기한 것처럼 속도만을 중시하는 서두름 행동은 지나친 경쟁을 부추겨 작업기간의 단축이라는 이점뿐만 아니라 삼풍백화점과 성수대교 붕괴사고라는 폐해로 이어지기도 하였다. 이처럼 서두름의 심리상태에서 나타나는 결과들은 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 동시에 가지는 다양성이 있는 것으로 생각할 수 있다. 그렇다면, 서두름으로 인한 행동, 서두름 행동은 어떤 구조로 이루어져 있을까?

이순철과 박선진(2007)은 서두름 행동의 다양성에 초점을 맞추어 서두름 행동의 심리적 구조를 분석하였다. 그리고 시간압력, 불편함, 고립, 지루함, 보상기대라는 요인이 서두름 행동을 구성하고 있음을 발견하였다. 시간압력은 어떤 행동을 수행할 때 시간적 여유가 없거나 촉박함을 느끼는 경우에 행동의 속도가 빨라지는 것이다. 불편함은 심리적인 불편함을 경험하는 경우에 행동의 속도가 빨라지는 것을 의미하며, 고립은 고립된 상황으로 인한 불안이나 공포를 느끼는 경우 행동의 속도가 빨라지는 것이다. 그리고 지루함은 따분하거나 지루한 기분이 드는 상황, 혹은 지루한 과제를 수행할 때 그러한 상황이나 과제에 노출되는 시간을 단축시키고자 행동의 속도를 높이는 것을 의미한다. 보상기대는 보상을 받을 거라는 기대가 있는 상황에서 행동의 속도가 빨라지는 서두름 행동이다.

이후, 이순철과 박선진(2008)은 서두름 행동이 크게 확인생략행동 영역과 성취욕구 영역으로 나누어진다고 주장하였다. 확인생략행동 영역은 불편한 심리상태에서 행동의 속도를 높임으로써 발생하는 서두름 행동으로 점검해야 하는 사항들을 놓치거나 누락시키게 되는 것이다. 성취욕구 영역은 자신의 과업을 잘하

려고 하는 의지를 가지고 과제를 수행하는 과정에서 서두름 행동이 발생하는 것이다. 그리고 서두름 행동의 구성요소 5가지 가운데 시간압력은 확인생략행동 영역과 성취욕구 영역에 모두 관여하는 요인이며, 불편함과 고립은 확인생략행동 영역에 지루함과 보상기대는 성취욕구 영역에 관여한다고 보고하였다.

#### 시간압력이 과제수행에 미치는 영향

서두름 행동의 구성요인 가운데 시간압력은 확인생략행동 영역과 성취욕구 영역, 양쪽 모두에 관여하는 요인이다(이순철 등, 2008). 시간압력이 서두름 행동의 서로 다른 두 영역과 관련된 것에 대해, 이순철 등(2008)은 시간압력을 경험하는 상황에서는 사람들이 긴장하게 되고 그로 인해 심리적인 불편감을 경험하는 것과 함께 각성수준이 높아지는 계기가 되기 때문이라고 설명하였다.

서두름 행동의 시간압력 요인은 어떤 행동을 수행할 때 시간적 여유가 없거나 촉박함을 느끼는 경우 발생하는 서두름 행동의 수준이다. 그렇다면, 사람들이 시간압력을 경험한다는 것은 어떤 의미일까? 화물운전자, 시내버스 및 택시운전자를 대상으로 한 연구(이순철, 황윤숙과 오주석, 2008; 황윤숙, 오주석과 이순철, 2009)에서 운전자들의 작업부하 가운데 하나로 시간적 부담(Temporal demand)을 측정하고 있다. 이것은 운전을 할 때, 정해진 시간 내에 도착해야만 한다는 시간적인 압력·시간적 촉박함이 운전이 부담이 되는 정도로, 시간압력을 경험하는 것은 사람들에게 심리적 부담을 경험하게 만든다는 것을 의미한다. 뿐만 아니라 이순열과 이순철(2007)은 운전중 발생하는 스트레스 가운데 시간압력과 관련된

요인이 있음을 언급하였다.

어떤 과업을 수행하는 사람들에게 시간적 여유가 없다는 것은 심리적 부담이고 스트레스로 작용할 수 있다. 이러한 시간압력의 경험은 사람들에게 어떠한 영향을 미치는 것일까? Edland와 Svenson(1993)에 의하면, 사람들은 시간압력 하에서 의사결정을 할 때, 일부의 입력 정보를 선택적으로 받아들이고, 중요한 정보 원천이 더 큰 비중을 갖게 되며, 정확도가 감소하고, 복잡한 심적 계산 능력이 저하되며, 한 가지의 방략에만 집착하는 모습을 보인다. 마찬가지로 시간 압력이 있는 상황에 노출된 사람들은 자신들이 가장 중요하다고 믿는 과제나 정보에만 주의를 기울이는 경향이 있다(Raby & Wickens, 1994; Chao, Madhavan, & Funk, 1996).

다양한 인지 과제를 시간압력 하(下)에서 실시한 연구들은 일반적으로 시간압력이 일정수준의 수행개선을 가져오지만 과도한 시간압력은 오류를 증가시키고 있음을 보고하고 있다(Bryan & Locke, 1967; Freedman & Edwards, 1988; Sales, 1970; Slobounov, Fukada, Simon, Rearick, & Ray, 2000에서 재인용). 대부분의 실험결과가 시간압력은 빠른 반응 생성과 함께 많은 오류를 보여주는데, 여러 연구에서 일관되게 발견된 이러한 결과를 속도와 정확성(speed-accuracy)의 교환(trade-off)이라고 한다(Fitts, 1954; Slobounov-accura0에서 재인용). Slobounov-accura0의 연구에서도 시간압력이 있는 경우 그렇지 않은 경우보다 과제수행 완료시간이 짧아지고 오류가 증가하는 것이 관찰되었다. 한편, 최원범과 이재식(ura4ura0)에 압력이 있는 경우, 시간 압력이 없는 경우에 비 시과제를 완료하는 시간이 유의하게 빨랐으며, 에러율에도 차이가 없음을 발표하였다.

이들은 오히려 속도유지 변산성 및 목표속도 이탈 정도에서는 시간 압력이 없는 조건에 비해 시간 압력이 있는 조건에서 운전자의 수행이 더 우수한 것을 관찰하였다. 즉, 시간압력이 있는 상황에서 과제완료 시간의 단축뿐만 아니라 과제수행 정확성이 상대적으로 높았다. 이것은 시간압력이 언제나 과제완료 시간의 단축으로 이어지는 것이 아니며, 정확성의 감소를 유발하는 것이 아님을 의미한다.

기존연구에서 시간압력은 주로 과제 수행 속도와 오류의 증가로 연결되었지만, 항상 그렇다고 단정할 수 없을 것으로 생각한다. 그리고 서두름 행동이 속도 증가를 기본으로, 확인생략행동 영역과 성취욕구 영역과 같은 다양한 특성을 가질 수 있는 것은 시간압력이 가지는 이러한 특성 때문에 가능할 것이다.

#### 보상과 과제수행의 관계

Vroom(1964; Schultz & Schultz, 2008에서 재인용)은 사람들이 어떤 방식으로 행동할 때, 특정 보상이 수반될 것이라는 기대를 바탕으로 자신의 행동을 선택한다고 주장하였다. 보상은 행위를 촉진하거나 학습 분위기를 조성하기 위하여 제공되는 물질이나 칭찬을 의미하며, 사람들의 선택에 영향을 미치고 행동 뒤에 제시되어 행동의 빈도, 강도를 증가시킨다.

보상이 수반될 것이라는 기대를 바탕으로 행동을 선택한다는 것에 대해 Schultz와 Schultz(2008)는 다음과 같이 설명하였다. 작업장에서 종업원들이 자신의 작업에 대한 보상이 수반될 것이라는 기대를 가지고 있다면, 이들은 최고의 임금 혹은 이득을 가져올 수 있는 수준의 수행을 선택할 것이다. 종업원들의 노력이 승진이나 임금 인상과 같은 긍정적인 결과

를 이끌어낼 수 있고 그러한 결과들이 다른 간절히 원하는 결과물의 수단이 된다면 열심히 일하도록 동기화 될 것이다. 사람들은 어떤 보상이 충분한 가치가 있다는 가정 하에, 보상에 대한 기대가 높아질수록 더욱더 열심히 일하게 된다. 즉, 보상에 대한 기대감이 작업에 대한 동기를 높여주는 효과를 가지는 것이다.

최근 보상에 대한 연구를 살펴보면, 보상은 과제수행과 과제수행에 관여하는 동기(motivation)에 영향을 주고 이 동기도 과제수행에 영향을 미치는 것으로 보고 있다. 그리고 보상과 동기의 관계에 대해 Deci, Koestner와 Ryan(1999)은 보상은 일반적으로 동기에 부정적으로 작용한다고 주장하고 있다. 이들은 보상이 창의력 및 난이도가 있는 과제수행에 대한 인간의 본래적인 동기수준을 낮춘다고 보았다. 한편, Comeron, Banko와 Pierce(2001)는 보상과 과제의 성격에 따라 영향력이 다름을 보고하였다. 이들의 연구는 메타분석을 통해 과제의 난이도가 높지 않은 경우 보상은 사람들의 동기를 강화시키는 효과를 가지며, 난이도가 있는 경우에도 칭찬 같은 언어적 보상이 긍정적인 효과를 가지고 있음을 보여주었다. 다만, 난이도가 있는 과제에 대한 물질적 보상은 과제수행 동기에 부정적인 영향을 미쳐, 과제난이도 및 보상의 성격에 따라 보상이 가지는 영향력에 차이가 있음을 언급하였다. 즉, 과제와 보상의 특성에 따라 보상의 영향력에 차이가 있는 것이다.

#### 지루함 요인에서 나타나는 서두름 행동

Melamed, Ben-Avi, Luz와 Green(1995)은 과소 부하된 업무(work underload)와 반복적인 업무

(repetitive work) 조건에서 사람들은 단조로움을 느끼게 된다고 보고하였다. 즉, 사람들은 그다지 어렵지 않고, 반복적이며 단순한 과제를 할 때 지루해하는 것이다. 따라서 서두름 행동의 지루함(boring condition) 요인이 ‘따분하거나 지루한 기분이 드는 상황, 지루한 과제를 수행할 때 그러한 상황이나 과제에 노출되는 시간을 단축시키고자 행동의 속도를 높이는 것’이라는 점을 고려하면, 서두름 행동의 지루함이 과제수행과 관련이 있을 것임을 예상할 수 있다. 서두름 행동의 지루함 요인은 이순철 등(2008)의 연구에서 성취동기와 정적 상관을 보여주었다. 이것은 지루한 상황에서 나타나는 서두름 행동이 단순히 지루함으로부터 벗어나려는 행동일 뿐만 아니라 과제수행에도 관여하고 있음을 보여주는 것이라 생각한다.

#### 연구목표

원래 ‘서두르다’의 의미는 일을 빨리 끝내기 위해 바빠 움직이는 것이다. 이러한 속도의 증가를 좋다 혹은 나쁘다고 단정할 수 없다. 그러나 과거에는 주로 이러한 속도의 증가가 결국 실수나 사고로 이어진다고만 생각하였다. 이순철 등(2008)이 서두름 행동의 새로운 특성인 성취욕구 영역에 대해 언급하고는 있지만, 여기에 관여하는 요인들이 과연 수행에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 연구는 풍부하지 않은 실정이다.

따라서 본 연구는 서두름 행동의 성취욕구 영역과 관련된 요인을 조작하여 서두름 행동의 성취욕구 영역이 가지는 특성을 살펴보고자 한다. 서두름 행동의 성취욕구 영역과 관련된 시간압력과 보상기대의 유무에 따라 지루한 과제의 수행 결과에서 나타나는 차이를

살펴볼 것이다. 그리고 연구결과를 바탕으로 과제수행 속도 및 정확성에 대해 같은 가설을 검증하고자 한다.

과제수행 속도에 대한 가설은 다음과 같다.

**가설 1-1.** 시간압력이 있는 조건에서 보이는 과제수행 속도는 시간압력이 없는 조건에서 보이는 과제수행 속도보다 빠를 것이다. 시간압력이 발생하는 경우, 사람들은 인지적인 정보처리에서 여러 가지 문제점을 갖게 되지만, 과제수행속도는 일관되게 증가하며, 본 연구에서는 서두름 행동의 지루함을 반영하고자 단순하고 반복적인 과제를 설정했기 때문에, 시간압력은 과제수행속도를 높이는 작용을 할 것으로 기대한다.

**가설 1-2.** 보상기대가 있는 조건에서 보이는 과제수행 속도는 보상기대가 없는 조건에서 보이는 과제수행 속도보다 빠를 것이다. 보상이 과제수행에 미치는 영향은 일관되지 않지만, 본 연구에서 의도하는 과제의 성격이 단순하고 반복적인 지루한 과제라는 점을 고려하면 보상기대는 과제수행 속도를 상승시킬 것으로 예상할 수 있다.

**가설 1-3.** 시간압력이 있는 경우, 보상기대가 있는 조건의 과제수행 속도는 보상기대가 없는 조건의 과제수행 속도보다 빠를 것이다. 시간압력과 보상기대가 결합되면, 두 변인 모두 과제수행속도에 동일한 방향으로 작용할 것으로 예상되는 변인이기에 시간압력만 작용하는 조건에서보다 과제수행 속도가 빠를 것이다.

과제수행 정확성에 대한 가설은 다음과 같다.

**가설 2-1.** 시간압력이 있는 조건에서 보이

는 과제수행 정확성은 시간압력이 없는 조건에서 보이는 과제수행 정확성보다 낮거나 차이가 없을 것이다. 과제수행 속도와 정확성의 교환법칙에 의해, 시간압력에 의해 과제수행 속도가 증가하면 과제수행 정확성은 감소할 것이다. 한편, 시간압력이 행동의 속도를 높여 최적의 목표를 달성하는 서두름 행동에 관여하는 요인임을 고려하면, 과제수행 속도의 상승은 과제수행 정확성을 유지하는 수준까지만 발생할 수도 있어 시간압력 유무에 따른 과제수행 정확성에 차이가 없을 가능성도 있을 것이다.

**가설 2-2.** 보상기대가 있는 조건에서 보이는 과제수행 정확성은 보상기대가 없는 조건에서 보이는 과제수행 정확성보다 높거나 차이가 없을 것이다. 보상기대가 과제에 대한 동기에 긍정적인 영향을 준다는 점을 감안하면, 보상기대가 없는 조건에서보다 높은 과제수행 정확성을 가질 것으로 생각한다.

**가설 2-3.** 시간압력이 있는 경우, 보상기대가 있는 조건에서 보이는 과제수행 정확성은 보상기대가 없는 조건에서 보이는 과제수행 정확성보다 높을 것이다. 보상기대는 과제수행에 대한 동기를 강화하는 변인이기 때문에 시간압력만 있는 조건보다 시간압력과 보상기대가 함께 있는 조건에서 더 나은 과제수행 정확성을 보여줄 것이다.

## 방 법

본 연구는 서두름 행동의 성취욕구 영역에 관여하는 구성요인이 시간압력, 보상기대, 지루함이라는 점을 바탕으로 시간압력과 보상기대를 독립변인으로 설정하고, 지루함은 수행

해야하는 과제에 반영하였다. 그리고 지루한 과제에서의 수행결과를 종속변인으로 설정하여 시간압력과 보상기대 유무에 따라 지루한 과제의 수행에서 나타나는 속도와 정확성을 살펴보고자 하였다.

## 실험설계 및 참가자

시간압력과 보상기대의 유무에 따라 총 4가지 조건을 설정하였다. 남성 17명, 여성 64명, 총 81명이 실험에 참가하였다. 참가자의 연령은 18세부터 41세에 분포하고 있었으며, 평균 연령은 23.10(SD=4.32)세였다.

시간압력과 보상기대에 따라 참가자는 시간압력과 보상기대 어떤 변인에도 노출되지 않은 통제집단, 시간압력과 보상기대가 모두 있는 조건에 노출된 집단, 시간압력만 있는 조건에 노출된 집단, 보상기대만 있는 조건에 노출된 집단으로 구분되었다. 각각의 조건에 18~22명이 할당되었으며, 실험조건 및 각 조건에 할당된 참가자 규모는 표 1에 제시한 바와 같다.

표 1. 독립변인에 따른 실험조건 및 참가자 할당  
전체 N=81(단위: 명)

보상기대 \ 시간압력	있음	없음
	있음	21
없음	18	22

## 도구

### 즐거기 과제와 과제의 성격 평가

즐거기 과제는 A4 용지 위에 10cm 선분이 평행하도록, 종이 한 장 당 25개의 줄을 그리

는 작업이었다. 종이 위에는 점들이 찍혀 있었으며, 종이 위에 찍혀 있는 점들의 간격은 10cm이었다. 참가자에게 종이와 연필을 제공하여 과제를 수행하도록 지시하였다.

실험에서 사용한 줄긋기 과제의 성격을 확인하기 위하여 참가자에게 ‘본인이 수행한 과제의 성격은 어떠하였습니까?’라는 질문을 실시하였다. 이 질문에 대해 참가자는 ‘매우 지루한 과제이다’, ‘지루한 과제이다’, ‘보통이다’, ‘재미있는 과제이다’, ‘매우 재미있는 과제이다’로 반응하였다.

#### 서두름 행동 질문지

참가자가 가지는 서두름 행동의 수준을 알아보기로 하자 이순철 등(2008)이 작성한 서두름 행동 질문지를 사용하였다. 서두름 행동 질문지는 전체 27개 문항으로 이순철 등(2008)의 연구에서 전체 문항 신뢰도는 Cronbach's  $\alpha$  .83이었다. 서두름 행동 질문지는 다양한 상황에서 본인이 서두르는 정도를 측정하여 시간압력, 고립, 불편함, 지루함, 보상기대라는 서두름 행동의 5가지 요인을 측정하고 있다. 각 문항에 대해 ‘전혀 서두르지 않는다’부터 ‘매우 서두른다’까지 반응할 수 있으며, 각 문항에 대한 반응은 각각 1점부터 5점으로 채점하였다.

#### 성취동기 척도

성취동기를 측정하기 위하여 유창열(1986)이 제작한 성취동기 척도를 사용하였다. 이 척도는 총 21개 문항으로 구성되어 있으며, 재검사 신뢰도는 .95이다. 각 문항은 ‘절대 반대한다’부터 ‘절대 찬성한다’까지이며, 각 문항에 대한 반응은 1점부터 5점으로 채점하였다.

#### 절차

총 1시간 정도 소요되며 참가자와 실험자가 1:1로 실험이 진행되어야 했기 때문에 심리학강의를 수강하는 이들에게 실험에 대해 설명하고, 실험참가를 협조하여 참가자를 모집하였다. 그리고 참가자들이 신청한 일정에 따라 실험자가 임의적으로 참가자의 실험조건을 할당하였다. 그리고 다음과 같이 지시하였다.

“[좌우 10cm 간격으로 25쌍의 점이 찍힌 종이와 연필을 주며] 우선, 종이와 연필을 드리겠습니다. [참가자에게 A4 한 장에 10cm 선분 25개가 그려진 보기를 보여주고] 지금 보고 있는 것은 A4 한 장에 10cm 선분 25개를 그린 것입니다. 지금부터 할 일은 제가 보여드린 것과 같은 형태로 직선을 긋는 일입니다. 받으신 종이 위에는 좌우로 점이 있으며, 양쪽 간격은 10cm입니다. 그러니 가로로 두 점을 연결하여 10cm 직선을 그려주시면 됩니다. 종이에 직선을 긋는 동안 저는 잠시 자리를 비우겠습니다. 제가 다시 돌아올 때까지 직선을 그려주십시오”라고 전달한 후 참가자가 줄긋기 과제를 수행하는 동안 실험자는 실험실 밖에서 대기하였다. 과제를 수행한지 30분이 경과하면, 실험실에 들어가 “그만 하세요”라고 과제수행을 중지시켰다.

30분 동안 참가자가 수행한 것을 회수하며, 25쌍의 점이 찍힌 종이를 다시 전달하고, 미리 정해진 참가자의 할당조건에 따라 참가자에게 각 조건에 해당하는 지시문 내용을 전달하였다. 참가자는 지시문에 따라 1분 동안 과제를 수행하였으며 각 조건별 지시문은 다음과 같았다(표 3). 모든 조건에서 참가자가 과제를 수행한지 1분이 되면 실험자는 참가자에게 “그만 하십시오”라고 전달하였다.

표 3. 실험조건 별 지시문 내용

실험조건	지시문 내용
A : 시간압력과 보상기대가 모두 있음	“방금 전에 했던 형태로 종이 위에 직선을 그어주십시오. 단, 1분 안에 직선 100개를 그려주셔야만 합니다. 성공하면 준비한 선물을 드립니다.” “방금 전에 했던 형태로 종이 위에 직선 100개를 그려주시기 바랍니다.” 수행이 끝나면 바로 준비한 선물을 드립니다.”
B : 보상기대만 있음	“방금 전에 했던 형태로 종이 위에 직선을 그어주십시오. 단, 1분 안에 직선 100개를 그려주셔야만 합니다.”
C : 시간압력만 있음	“방금 전에 했던 형태로 종이 위에 직선을 그어주십시오. 단, 1분 안에 직선 100개를 그려주시기 바랍니다.”
D : 시간압력과 보상기대가 모두 없음(통제집단)	“방금 전에 했던 형태로 종이 위에 직선 100개를 그려주시기 바랍니다.”

참가자가 1분 동안 수행한 결과를 회수하고 설문지를 통해 참가자는 수행한 과제 성격 평가하고 성취동기 척도 및 서두름 행동 질문지를 작성하였다.

#### 종속변인 채점방식

시간압력과 보상기대에 따른 과제수행 결과의 차이를 알아보기 위해 과제수행 속도와 정확성을 채점하였다. 과제수행 속도는 참가자가 각 조건에 따라 지시문을 듣고 1분 동안 작성한 직선의 개수로 채점되었다. 여기서 줄긋기 과제에서 작성한 직선의 개수가 많다는 것은 그만큼 과제수행 속도가 빠르다고 해석하였다. 한편, 과제수행 정확성은 참가자가 작성한 모든 직선 가운데 10cm 선분에서 벗어나는 직선의 개수가 차지하는 비율을 가지고 판단하였다.

#### 결 과

#### 서두름 행동의 성취욕구 영역과 성취동기의 관계

서두름 행동의 성취욕구 영역과 성취동기 간에 어떠한 관계가 존재하는지를 상관분석을 통해 알아보았다. 성취욕구 영역은 시간압력, 지루함, 보상기대의 점수를 평균한 값이다. 그 결과, 서두름 행동의 성취욕구 영역과 성취동기는 정적인 관계를 가지는 것으로 나타났다 ( $r=.25, p<.05$ ). 이러한 결과는 성취욕구 영역의 서두름 행동 수준이 높으면 성취동기 수준이 높다는 것을 의미한다. 이것은 이순철 등 (2008)의 결과와 일관된 것으로 서두름 행동의 성취욕구 영역이 과제를 이루고자 하는 의지와 관련되어 있음을 보여주는 결과이다.

추가적으로 성취욕구 영역에 관여하는 시간압력, 지루함, 보상기대 요인 간 관계 및 각각의 요인과 성취동기의 관계를 분석하였다. 그 결과, 서두름 행동의 성취욕구 영역에 관여하는 시간압력은 지루함( $r=.22, p<.05$ ), 보상기대( $r=.37, p<.01$ ) 요인과 모두 정적 상관을 가지고 있었다. 시간압력은 성취동기와도 정적 관



표 4. 성취욕구 영역과 성취동기의 상관분석 결과

	성취동기	성취욕구 영역	시간압력	지루함	보상기대
성취동기	1				
성취욕구 영역	.25*	1			
시간압력	.32**	.80***	1		
지루함	.05	.69***	.22*	1	
보상기대	.18	.55***	.37**	.07	1

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

련이 있었다( $r = .32, p < .01$ (표 4).

즐거기 과제에 대한 참가자 평가결과

즐거기 과제의 성격 평가에 대한 빈도를 분석한 결과, 전체 81명 가운데 10명은 ‘매우 지루한 과제이다’로, 51명은 ‘지루한 과제이다’로 평가하였다. 그리고 ‘보통이다’는 12명, ‘재미있는 과제이다’는 7명, ‘매우 재미있는 과제이다’라고 평가한 참가자는 1명으로 전체 75.3%의 참가자가 자신들이 수행한 과제를 지루한 성격의 과제로 평가하고 있었다(표 5). 또한, 이러한 반응양상은 참가자들이 할당된 4가지 조건에서 유의한 차이 없이 나타났다( $X^2_{(12)} = 12.74, p = .39$ ).

표 5. 즐거기 과제 성격 평가 빈도

평가내용	빈도(%)
매우 지루한 과제이다	10(12.3)
지루한 과제이다	51(63.0)
보통이다	12(14.8)
재미있는 과제이다	7(8.6)
매우 재미있는 과제이다	1(1.2)
전체	81(100)

이러한 결과는 본 연구에서 사용한 과제를 통해 참가자들이 지루함을 경험하였음을 의미한다. 서두름 행동의 성취욕구 영역과 관련된 특징 가운데 하나가 ‘지루함’이라는 것을 생각해 보면, 본 연구가 서두름 행동의 성취욕구 영역에 관여하는 변인들을 모두 고려했음을 보여준다.

시간압력과 보상기대 유무가 과제수행의 속도에 미치는 영향

1분 동안 작성한 직선의 개수를 과제수행 속도로 보고 시간압력과 보상기대 유무 조건에 따른 조건별 과제수행 속도를 표 6에 제시하였다. 과제수행 속도를 살펴보면, 시간압력이 있는 경우 45.69개, 시간압력이 없는 경우 30.83개였다. 그리고 보상기대가 있는 경우

표 6. 시간압력과 보상기대 유무에 따른 과제수행 속도  
단위: 개(SD)

보상기대 \ 시간압력	시간압력		전체
	있음	없음	
있음	42.43(14.77)	32.55(11.52)	37.61(14.04)
없음	49.50(16.27)	29.27(8.32)	38.38(16.02)
전체	45.69(15.68)	30.83(9.99)	37.99(14.96)

37.61개, 보상기대가 없는 경우 38.38개였다.

시간압력과 보상기대 유무에 따른 각 조건별 과제수행 속도는 시간압력만 있는 경우 가장 빨랐고, 시간압력과 보상기대가 모두 있는 경우, 보상기대만 있는 경우, 시간압력과 보상기대가 모두 없는 통제집단 순이었다(그림 1).

가설 1-1인 시간압력이 있는 조건에서 보이는 과제수행 속도가 시간압력이 없는 조건에서 보이는 과제수행 속도보다 빠르지 여부 및 가설 1-2인 보상기대가 있는 조건에서 보이는

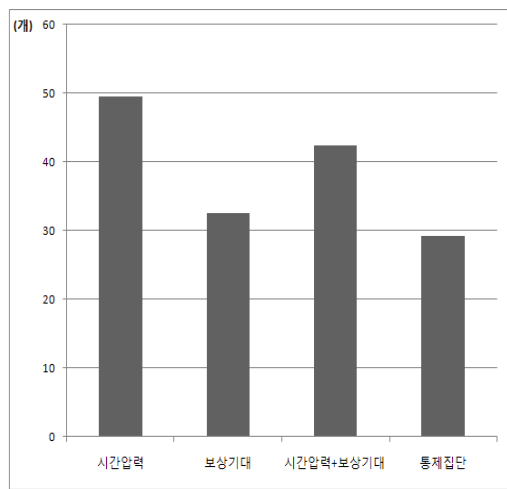


그림 1. 시간압력 및 보상기대 유무에 따른 각 조건별 과제수행 속도

과제수행 속도가 보상기대가 없는 조건에서 보이는 과제수행 속도보다 빠르지 여부를 판단하기 위해 이원변량분석을 실시하였다.

그 결과, 시간압력은 과제수행 속도에 유의한 영향력을 가지는 것으로 나타났다( $F_{(1,80)} = 27.371, p < .001$ ). 즉, 시간압력이 있는 경우 과제수행 속도는 유의하게 빠른 모습을 보였다. 이것은 시간압력이 있는 경우 시간압력이 없는 경우 과제수행 속도가 빠르다는 의미로 가설 1-1을 지지하는 결과이다.

그러나 보상기대는 과제수행 속도에 유의한 영향력을 가지지 못하는 것으로 나타나 보상기대가 유무에 따른 과제수행 속도에 유의한 차이는 나타나지 않았다. 따라서 보상기대에 따라 과제수행 속도의 차이를 예상한 가설은 지지되지 않았다(표 7).

그리고 과제수행 속도에 대해 시간압력과 보상기대의 상호작용효과도 유의하지 않았다. 그러나 그림 2를 통해, 시간압력 유무에 따라 보상기대가 가지는 효과의 방향이 역전하는 모습을 관찰할 수 있었다. 시간압력이 없는 경우 보상기대가 있는 조건에서, 상대적으로 과제수행 속도가 높아지는데 반해 시간압력이 있는 경우, 오히려 보상기대의 존재는 과제수행 속도를 낮추는 것으로 나타났다.

표 7. 과제수행 속도에 대한 이원변량분석 결과

변산원	자승합	자유도	평균자승	F
시간압력(A)	4563.086	1	4563.086	27.371***
보상기대(B)	72.475	1	72.475	.435
A×B	539.174	1	539.174	3.234
집단내	12836.956	77	166.714	
전체	134787.000	81		

\*\*\*  $p < .001$

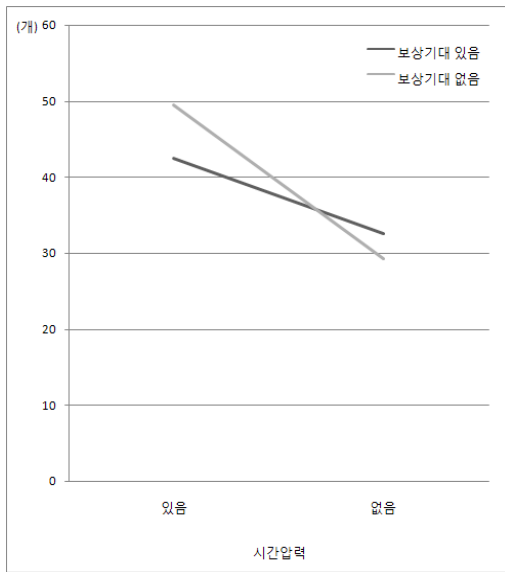


그림 2. 시간압력과 보상기대 유무에 따른 과제수행 속도 변화 패턴

시간압력에 따른 각 조건에서 보상기대 유무가 과제수행 속도에 미치는 영향

가설 1-3 시간압력이 있는 경우, 보상기대가 있는 조건의 과제수행 속도는 보상기대가 없는 과제수행 조건의 과제수행 속도보다 빠를 것인지를 검증하고자 시간압력이 있는 조건과 없는 조건을 구분하여 보상기대 유무에 따른 과제수행 속도의 차이를 살펴보았다.

그 결과, 과제수행 속도를 보여주는 직선의 개수는 시간압력이 있는 조건에서 보상기대가 있는 경우 평균 42.43개인데 비해, 보상기대가 없는 경우 평균 49.50개로, 시간압력이 있는 경우, 보상기대 유무에 따른 유의한 차이는 없었다. 그리고 시간압력이 없는 조건에서 나타난 과제수행 속도는 보상기대가 있는 경우 평균 32.55개, 보상기대가 없는 경우 평균 29.27개로, 두 조건 간 차이가 없었다(표 8).

표 8. 시간압력 유무 각 조건별, 보상기대 유무에 따른 속도 단위: 개(SD)

시간 압력	보상 기대	과제수행 속도	t
있음	있음	42.43(14.77)	-1.41
	없음	49.50(16.27)	
없음	있음	32.55(11.52)	1.06
	없음	29.27(8.32)	

시간압력이 있는 조건과 없는 조건을 구분하여 각각의 조건에서 보상기대 유무에 따른 과제수행 속도에 대한 검증 결과를 바탕으로 시간압력이 있는 경우, 보상기대가 없는 조건보다 보상기대가 있는 조건에서 상대적으로 빠른 과제수행 속도를 가질 것이라는 1-3 가설을 기각하였다.

시간압력과 보상기대 유무가 과제수행의 정확성에 미치는 영향

참가자가 작성한 모든 직선 가운데 10cm 선분에서 벗어나는 직선의 개수가 차지하는 비율을 과제수행 정확성으로 보고, 시간압력과 보상기대 유무에 따라 과제수행의 정확성을 각 조건별로 표 9에 제시하였다.

각 조건 별 과제수행 정확성을 살펴보면,

표 9. 시간압력과 보상기대에 유무에 따른 과제수행의 정확성 단위: %(SD)

시간압력 \ 보상기대	시간압력		전체
	있음	없음	
있음	57.82(29.95)	71.09(27.86)	64.29(29.37)
없음	38.05(32.52)	77.83(25.08)	59.93(34.66)
전체	48.69(32.33)	74.62(26.33)	62.14(31.96)

시간압력이 있는 조건에서 나타난 과제수행 정확성은 48.69%였으며, 시간압력이 없는 조건에서 나타난 과제수행 정확성은 74.62%인 것으로 나타났다. 그리고 보상기대가 있는 조건과 없는 조건의 과제수행 정확성은 각각 64.29%, 59.93%였다.

시간압력과 보상기대 유무에 따른 4조건별 과제수행 정확성은 시간압력이나 보상기대가

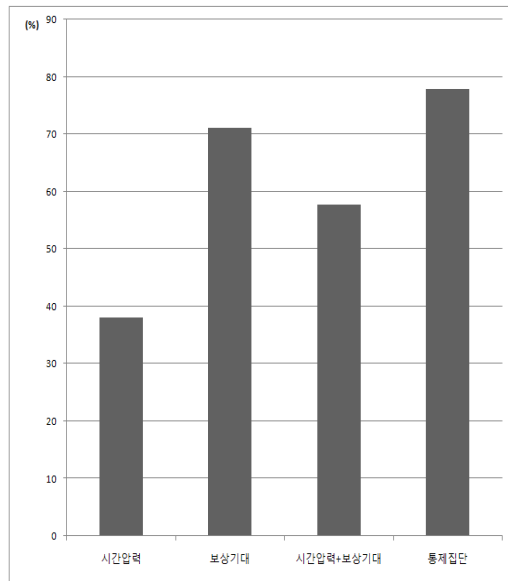


그림 3. 시간압력 및 보상기대 유무에 따른 각 조건별 과제수행 정확성

전혀 없는 통제집단에서 가장 높았고, 보상기대만 있는 경우, 시간압력과 보상기대가 모두 있는 경우, 시간압력만 있는 경우 순이었다(그림 3).

시간압력과 보상기대가 과제수행 정확성에 미치는 영향력을 살펴보기 위해 이원변량분석을 실시하여 시간압력 및 보상기대에 따라 과제수행 정확성에 차이를 예상하는 가설 2-1, 가설 2-2를 검증하였다.

표 10에 제시한 과제수행 정확성에 대한 이원변량분석 결과를 살펴보면, 시간압력 유무에 따라 과제수행 정확성에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $F_{(3, 79)}=17.080, p<.001$ ). 즉, 시간압력이 있는 경우 그렇지 않은 경우보다 과제수행 정확성이 낮아지는 것으로 나타났다. 따라서 시간압력이 있는 조건에서 보이는 과제수행 정확성은 시간압력이 없는 조건에서 보이는 과제수행 정확성보다 낮거나 차이가 없을 것이라는 가설 2-1을 지지하는 것으로 나타났다.

한편, 기술통계 수치상 보상기대가 있는 경우 그렇지 않은 경우보다 과제수행 정확성이 더 높았지만, 유의한 차이는 나타나지 않았다. 따라서 보상기대가 있는 조건에서 보이는 과제수행 정확성은 보상기대가 없는 조건에서

표 10. 과제수행의 정확성에 대한 이원변량분석 결과

변산원	자승합	자유도	평균자승	F
시간압력(A)	14169.722	1	14169.722	17.080***
보상기대(B)	854.736	1	854.736	1.030
A×B	3539.929	1	3539.929	4.267*
집단내	63878.718	77	829.594	
전체	394469.714	81		

\*  $p<.05$ , \*\*\*  $p<.001$

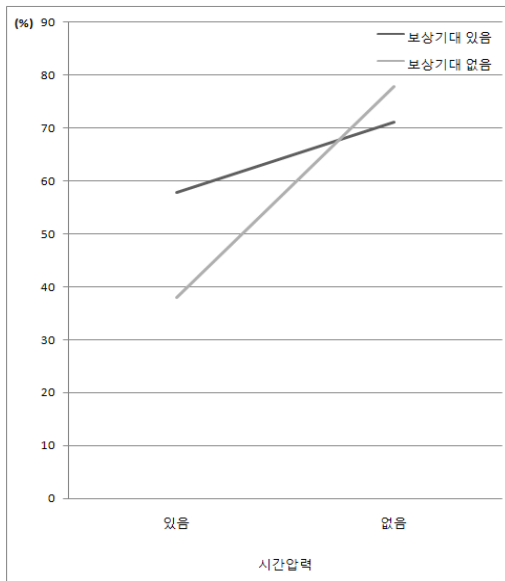


그림 4. 시간압력과 보상기대 유무에 따른 과제수행 정확성 변화 패턴

보이는 과제수행 정확성보다 높거나 차이가 없을 것이라는 가설 2-2를 지지해주었다.

한편, 과제수행 정확성에 대해 시간압력과 보상기대의 상호작용효과가 유의한 것으로 나타났다. 그림 4에 제시한 바와 같이, 시간압력 유무에 따라 보상기대가 가지는 효과의 방향이 변화하는 모습을 보였다. 시간압력이 있는 경우 보상기대가 있는 조건에서, 보다 높은 정확성을 보이는데 반해 시간압력이 없는 경우, 오히려 보상기대는 과제수행 정확성을 낮추었다.

#### 시간압력에 따른 각 조건에서 보상기대 유무가 과제수행 정확성에 미치는 영향

시간압력이 있는 경우, 보상기대가 있는 조건에서 보이는 과제수행 정확성이 보상기대가 없는 조건에서 보이는 과제수행 정확성보다

표 11. 시간압력 유무 각 조건별, 보상기대 유무에 따른 과제수행 정확성 단위: %(SD)

시간 압력	보상 기대	과제수행 정확성	t
있음	있음	57.82(29.95)	1.98 ( $p=.05$ )
	없음	38.05(32.52)	
없음	있음	71.09(27.86)	-.82
	없음	77.83(25.08)	

높을 것이라는 가설 2-3을 검증하고자 시간압력이 있는 조건과 없는 조건을 구분하여, 보상기대 유무에 따른 집단별 과제수행 정확성의 차이를 분석하였다.

그 결과 시간압력과 보상기대에 모두 노출된 집단의 과제수행 정확성은 57.81%인데 비해, 시간압력만 있는 집단의 과제수행 정확성은 38.05%로 시간압력과 보상기대가 함께 제시되는 경우 시간압력만 제시되는 것보다 상대적으로 과제수행 정확성이 높아지는 경향이 있었다( $t=1.98, p=.05$ ). 한편, 시간압력이 없는 조건에서는 보상기대가 있는 경우와 없는 경우 각각의 과제수행 정확성은 평균 71.09%, 77.83%로 유의한 차이가 없었다.

시간압력만 있는 조건과 시간압력과 보상기대가 모두 있는 조건에서 나타나는 과제수행 정확성의 살펴보고자 보상기대에 따른 과제수행 정확성을 시간압력이 있는 조건과 시간압력이 없는 조건으로 구분하여 살펴보았다. 그 결과, 시간압력만 있는 조건보다 시간압력과 보상기대가 모두 있는 조건에서 과제수행 정확성이 유의하게 높았다. 이러한 결과를 통해 시간압력만 있는 것보다 시간압력과 보상기대가 함께 할 때 과제수행 정확성을 높일 것이라는 가설 2-3을 지지하였다.

## 논 의

서두름 행동이 가지는 다양성에 주목하면서 서두름 행동이 과업을 달성하는데 긍정적인 역할을 한다는 시각이 나타나고 있다. 서두름 행동의 성취욕구 영역은 최근에 언급되고 있는 특성으로 성취욕구 영역에서 발생하는 서두름 행동과 성취동기 간에 정적 상관이 존재한다는 결과가 보고되었다(이순철 등, 2008), 이것을 바탕으로 이순철 등(2008)의 연구자들은 성취욕구 영역에서 나타나는 서두름 행동이 과제수행에 긍정적인 영향을 줄 것이라는 기대를 가지게 되었다.

따라서 본 연구는 서두름 행동의 성취욕구 영역이 과제수행에 어떠한 영향을 주는지를 살펴보는데 초점을 맞추었다. 그리고 서두름 행동의 성취욕구 영역에 관여하는 변인인 시간압력, 보상기대, 지루함을 고려하였다. 서두름 행동의 성취욕구 영역에 관여하는 변인을 모두 반영하고자 시간압력과 보상기대는 독립 변인으로 설정하고 참가자가 수행하는 과제의 성격을 지루한 과제로 설정하였다.

수행한 과제에 대한 참가자들의 평가는 본 연구에서 수행한 과제가 지루한 성격이었음을 보여주었다. 이것은 본 연구에 서두름 행동의 성취욕구 영역에 관여하는 모든 변인이 반영되었음을 보여주는 것이다.

연구결과를 요약하자면, 시간압력에 따른 과제수행 결과에서는 시간압력이 존재함에 따라 과제수행 속도와 오류가 증가하였다. 즉, 속도와 정확성의 교환법칙이 그대로 나타나 Slobounov 등(2000)의 연구와 일관된 모습을 보였다. 서두름 행동의 성취욕구 영역에서 시간압력의 존재로 인한 과제수행 속도의 증가는 긍정적인 결과이지만, 오류의 증가는 성취욕

구 영역에서 추구하는 과제수행 결과가 아니다. 즉, 시간압력 요인은 우선적으로 속도에 큰 영향을 미치는 요인임을 보여주는 것이라 하겠다.

특히, 시간압력만 있는 조건에서 나타난 결과는 다른 세 조건(시간압력과 보상기대 모두 있는 조건, 보상기대만 있는 조건, 시간압력과 보상기대 모두 없는 조건)에 비해 과제수행 속도는 월등히 빠르지만, 과제수행 정확성에서는 현저하게 낮은 모습을 보여주고 있다. 이것은 과제수행 시 시간압력만 존재하는 경우 서두름 행동의 성취욕구 영역으로 연결되기 보다는 확인생략행동으로 흘러가게 됨을 의미한다.

보상기대 자체는 과제수행 결과에 영향을 미치지 않는 것으로 나타나 서두름 행동의 보상기대는 과제수행 결과와 무관한 모습을 보였다. Deci 등(1999)과 Comeron, 등(2001)에 의하면, 보상은 어떤 식으로든 영향을 미치는 변인이다. 현대, 어찌하여 이러한 결과가 나타난 것일까?

이러한 결과에 대해 여러 가지 원인이 생각해 볼 수 있을 것이다. 일단, 본 연구에서 사용한 보상은 참가자에게 보상으로 여겨지지 않았거나 여겨지더라도 그 정도가 그다지 크지 않았을 것으로 추측할 수 있을 것이다. 즉, 본 연구에서 처치한 보상이 참가자들에게 제대로 작용하지 않았을 수도 있다. 실험자는 ‘준비한 선물을 드립니다’라는 부분을 통해 참가자로부터 보상기대를 유발하고자 의도하였지만 참가자의 보상기대를 유발하자의 적절하지 않았던 것이다. 즉, 보상에 대한 정보 전달에 실패한 것일 수 있다. 한편, [보상→동기→과제수행]이라는 순서를 고려하면, 동기에 영향은 미쳤지만, 과제에 대한 동기가 과제수행

에 미칠만한 수준이하로 활성화 되었을 가능성도 있다.

그리고 서두름 행동의 성취욕구 영역에 관여하는 요인들 간의 관계를 보면, 시간압력은 서두름 행동의 성취동기와 관련이 있었는데 비해, 보상기대는 시간압력과 유의한 관련성을 보였다. 즉, 보상기대가 과제수행에 대해 가지는 영향력은 간접적이거나 그 강도가 강력하지 않아 나타난 결과일 수도 있다.

본 연구에서 초점을 맞추고 있는 조건은 시간압력과 보상기대가 모두 있는 조건이다. 이 조건은 서두름 행동의 성취욕구 영역에 관여하는 모든 요인이 반영된 조건이기 때문이다. 이 조건에서 나타난 결과를 살펴보면, 시간압력만 있는 조건과 과제수행 속도에서 차이가 유의하지 않으면서 정확성은 유의하게 높다는 특성을 보였다. 즉, 시간압력에 보상기대가 추가되면 과제수행 속도는 유지되면서 과제수행 정확성이 증가하는 것이다. 이 조건이 서두름 행동의 성취욕구 영역에 관여하고 있는 시간압력, 보상기대, 지루함이라는 요소를 가지고 있다는 점을 감안하면, 행동에 속도를 높여 최적의 목표를 달성한다는 서두름 행동의 특성을 잘 보여주고 있다고 할 수 있다.

서두름 행동의 성취욕구 영역이 가지는 과제수행 속도의 증가가 단순한 과제수행 속도를 의미하는 것이 아니라 과제수행 정확성을 고려한 최적의 속도 증가라고 볼 수 있다. 따라서 서두름 행동의 성취욕구 영역은 과제수행에 있어 보다 효율적이라고 할 수 있을 것이다.

본 연구는 서두름 행동의 성취욕구 영역과 관련한 요인을 실험조건에 반영하고자 노력하면서 실제, 서두름 행동과 관련한 참가자의 개인적 특성 및 심리상태를 실험설계에 반영

하지 못했다는 한계를 가지고 있다. 따라서 이러한 부분이 보완된 연구를 통해 서두름 행동에 대한 설명이 이루어져야 할 것이다. 그리고 서두름 행동이 가지는 특성 중 하나가 과제수행에 보다 효율적으로 작용하고 있음을 실험적으로 확인한 첫 걸음이라고 생각한다. 서두름 행동은 단지 머릿속에 존재하는 추상적인 개념이 아니라 실제 인간의 행동에 관여하고 있으며, 서두름 행동을 관찰하고 측정할 수 있다고 생각한다. 이러한 연구를 필두로 서두름 행동의 성취욕구 영역뿐만 아니라 확 인생략행동 영역, 그리고 두 영역에 관여하고 있는 시간압력, 불편함, 고립, 지루함, 보상기대에 대한 활발한 연구가 이루어져야 할 것이다.

## 참고문헌

- 서울방송 (2008). SBS 스페셜, 대한민국 건국 60주년 특집 2부작 ‘대한민국 기적의 열쇠’ 60년의 비밀의 문을 열다(8월 11일 방영).
- 유창열 (1986). 성취동기 측정척도 개발. 충남대학교 공업교육연구소 논문집, 8(3), 10-16.
- 이순열, 이순철 (2008). 운전 스트레스 척도 (Driving Stress Sacle: DSS)의 개발과 타당화 연구. 한국심리학회지: 사회문제, 14(3), 21-40.
- 이순철 (2001). 산업재해와 오류행동. 사회과학연구, 18(2), 231-250, 충북대학교 사회과학연구소.
- 이순철, 박선진 (2007). 서두름의 심리적 구조. 2007 한국심리학회 연차학술대회 논문집, 512-513.

- 이순철, 박선진 (2008). 서두름 행동의 심리적 구조 및 특성 파악: 서두름 행동, 확인생략행동, 성취욕구 간의 관계 이해. *한국심리학회지:사회문제*, 14(2), 63-82.
- 이순철, 황윤숙, 오주석 (2008). 작업부하가 화물차운전자의 피로에 미치는 영향. *한국심리학회지:산업및조직*, 21(2), 367-381.
- 최원범, 이재식 (2004). 운전자와 자동차 항법시스템의 상호작용에 관한 연구: 시간압력과 시스템 메뉴구조의 효과를 중심으로. *한국심리학회지: 산업및조직*, 17(1), 1-17.
- 황윤숙, 오주석, 이순철 (2009). 시내버스 및 택시운전자의 작업부하가 피로에 미치는 영향과 부적정서상태의 매개효과. *한국심리학회지:산업및조직*, 22(1), 87-108.
- Cameron, J., Banko, K. M., & Pierce, W. D. (2001). Pervasive Negative Effects of Rewards on Intrinsic Motivation: The Myth Continues. *The Behavior Analyst*, 24, 1-44.
- Chao, C. D., Madhavan, D., & Funk, K. (1996). Studies of cockpit task management errors. *The International Journal of Aviation Psychology*, 6, 307-320.
- Deci, E. L., Koestner, R., & Ryan, R. M. (1999). A meta-analytic review of experiments examining the effects of extrinsic rewards on intrinsic motivation. *Psychological Bulletin*, 125, 627-668.
- Edland, A. & Svenson, O. (1993). Time pressure and stress on human judgement and decision making. In O. Svenson and A. J. Maule(eds.). New York: Plenum Press.
- Melamed, S., Ben-Avi, I., Luz, J., & Green, M. S. (1995). Objective and subjective work monotony: Effects on job satisfaction, psychological distress, and absenteeism in blue-collar workers. *Journal of Applied Psychology*, 8(1), 29-42.
- Raby, M. & Wickens, C. D. (1994). Strategic workload management and decision biases in aviation. *International Journal of Aviation Psychology*, 4, 211-240.
- Slobounov, S. M., Fukada, K., Simon, R., Rearick, M., & Ray, W. (2000). Neurophysiological and behavioral indices of time pressure effects on visuomotor task performance. *Cognitive Brain Research*, 9, 287-298.
- Schultz, D. P. & Schultz, S. E. (2008). 일과 심리학[Psychology and Work Today, 9/E]. (양윤, 이재식, 신강현 역). 서울: 박학사. (원전 2006년에 출판)

1차 원고접수 : 2009. 3. 28

2차 원고접수 : 2009. 7. 10

3차 원고접수 : 2009. 8. 19

최종게재결정 : 2009. 5. 23



## **The effects of hasteful behavior on performance speed and accuracy**

**Sun Jin Park**

**Soon Chul Lee**

Department of Psychology, Chungbuk National University

We define “hasteful behavior” as the action of accomplishing a optimal goal as well as possible while increasing the speed of the action to the greatest extent possible. Five factors influence hasteful behavior ;time-pressure, discomfort, isolation, boring-condition, and reward expectation. Hasteful behavior can be divided into “Missing Confirmation Domain” and “Need for Achievement Domain”. We investigated the 'Need for Achievement Domain' in hasteful behavior as related to time-pressure, boring-condition, and reward expectation. A total of 4 conditions were set according to the presence or absence of time pressure and reward expectation. The boring-condition was reflected to the task; therefore a ‘line-drawing task’ was set as the tedium task. 81 subjects performed the ‘line-drawing task’ for 30 min in compliance with same direction, and then repeated the task for 1 min under a direction as each condition. Time pressure resulted in increased task performance speed and reduced task performance accuracy. Also, time pressure and reward expectation had an interactive effect on task performance accuracy. According to the analysis of task performance based on reward expectation varied across presence or absence of time pressure, reward expectation appeared to increase accuracy. We discussed the results in the condition with time pressure and the reward expectation to show characteristics of “Need for Achievement Domain” in hasteful behavior.

*Key words : Hasteful behavior, Need for achievement, Time pressure, Reward expectation Boring-condition, Performance Speed, Performance Accuracy*