

목표 정체화 수준이 과제 수행에 미치는 효과

서 용 원

성균관대학교 산업심리학과

목표설정 이론(Locke, 1968; Latham & Locke, 1991)에서 지금까지 가장 안정되게 나타난 목표 효과는 목표의 난이도에 따른 과제 수행에서의 차이였다. 그러나, 목표는 난이도 수준에서의 차이 뿐만 아니라 그 목표의 의미를 개인이 인지적으로 표상화하는 수준에서도 다를 수 있다. 본 논문에서는 행위 정체성 이론(Vallacher & Wegner, 1985; 1987)을 적용하여 목표의 정체성 수준이라는 개념을 새롭게 제안하였으며, 동일한 목표일지라도 목표 정체성 수준이 높은 경우에 더 많은 과제 수행이 나타나고, 목표 정체성 수준의 높고 낮음에 따라 목표 난이도 효과가 달리 나타나는 상호작용 효과를 가설화하였다. 이를 검증하기 위해 90명의 피험자들을 대상으로 2(목표 정체성 수준의 높고, 낮음) × 3(목표 난이도가 어려움, 중간, 쉬움) 이요인 완전 무선 설계의 실험을 실시하였다. 연구 결과, 목표를 높은 수준에서 정체화한 피험자들은 목표의 난이도 수준에 관계없이 일률적으로 목표에 대해 더 몰입하고 과제 수행에 있어서도 더 많은 수행증가량을 나타낸 반면, 목표 정체성 수준이 낮은 피험자들은 목표가 쉬울 때에는 낮은 몰입과 과제 수행을 보이고, 목표가 어려울수록 이것이 증가하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 목표 정체성이라는 개념이 성립할 수 있고, 목표 정체성의 위계 구조에서 상위 수준일수록 개인의 이상적인 자아상이나 개인이 추구하는 가치와 관련하여 목표가 정체화된다는 점을 입증해 주는 결과이며, 목표 정체성이 목표 효과를 조절하는 변인으로 작용함을 보여 주는 결과이다. 끝으로 본 연구의 시사점 및 제한점들이 논의되었다.

목표설정 이론은 개인이 장차 성취하기를 원하는 미래의 바람직한 최종 상태를 목표라고 정의하고, 기본적으로 능력과 환경이 비슷한 조건에서 두 개인이 왜 서로 다른 수행 결과를 보이는지를 설명하고자 시도된 이론이다(Locke, 1968; Lee, Locke & Latham, 1989). 목표는 의식적으로

자기 유발적인 행위를 하도록 만드는 주체적인 상징으로서, 어렵고 구체적인 목표는 그 목표의 달성을 위해 적절하거나 부적절한 행위에 대해 보다 많은 주의를 집중하도록 만들기 때문에 과제 수행을 촉진하는 결과를 초래한다. 즉, 목표는 1) 행동의 방향을 결정하고, 2) 평가의 기준이 되며, 3) 목표 달성을 위한 자원의 활용을 정당화함으로써 특정 행위에 대해 합법성의 근거를 제공하고, 4) 조직행동에서의 목표는 조직 구조에 영

* 본 연구는 1996년도 성균학술연구비의 지원을 받아서 수행된 것임.

향을 미치며, 5) 마지막으로 목표는 목표 설정자가 중요하고 가치 있다고 생각하는 것이므로 개인의 감추어진 동기, 성격, 행동 등에 관한 통찰을 제공한다(Steers, 1977).

Latham과 Locke(1991)에 따르면, 목표 설정 이론은 능력이 동일하다면 목표가 행위를 동기화시킨다는 가설을 검증한 초기 연구들(Locke, 1967; 1968; Locke, Cartledge, & Koepfel, 1968) 이래로 과거 25년간 많은 경험적 연구 성과들을 축적해 왔으며, 이들을 기초로 하여 여러 종류의 과제와 여러 장면에서 목표와 관련된 변수들의 효과가 귀납적으로 규명되어져 왔다. 먼저, 목표의 내용과 관련하여 목표 난이도와 목표 구성의 효과를 살펴 보면, 어려운 목표는 쉽거나 중간 정도의 난이도를 지닌 목표들에 비해 높은 수행을 유도하며, 또한 구체적이면서 어려운 목표 역시 최선을 다하라는 애매한 목표나 목표가 없는 경우에 비해 높은 수행을 초래하는 것으로 나타났다. 그러나 목표 난이도와 구체성을 실험적으로 분리한 연구에 의하면(Locke, Chah, Harrison, & Lustgarten, 1989; Latham, Lee, & Locke, 1989), 목표 난이도는 과제 수행의 평균 수준에 영향을 미치지 않지만, 목표의 구체성만이 조작되었을 때에는 수행의 분산에만 영향을 미쳐서 목표가 구체적일수록 피험자들의 수행에서 분산이 낮아지는 효과를 지닌다고 한다(Mento, Steel, & Karren, 1987; Tubbs, 1986).

한편, 목표와 수행 간의 관계에 대한 조절 변수로서 피드백과 목표 몰입이 중요한 역할을 하는 것으로 나타났다(Lee, Locke, & Latham, 1989). 일련의 연구 결과에 따르면(Locke, 1967; Locke & Bryan, 1968 ; Latham, Mitchell, & Dossett, 1978), 목표가 없는 피드백은 수행을 향상시키는 효과를 보이지 않지만, 피드백이 주어진 상황 하에서 목표는 수행을 촉진하는 것으로 나타났다. 그러나, 또 다른 연구 결과들에 의하면(Becker, 1978; Komaki, Barwick, & Scott, 1978), 피드백이 없는 상황 하에서의 목표는 수행을 높이는 효과를 보이지 않는 것으로 나타났다. 따라서 목표와 피드백은 각각 단독으로 과제 수행을 증진시키지 못하며, 두 가지 변수가 함께

존재하는 상황 하에서만 목표의 수행 개선 효과가 나타나는 것으로 볼 수 있으며(Erez, 1977), 이는 목표 효과를 얻기 위해서는 자신의 과제 수행 수준에 대한 피드백 정보가 필요하다는 것을 의미한다.

목표 효과에 관한 중요한 조절 변수 중에서도 다른 한가지는 목표 몰입의 정도이다. 목표설정 이론에서는 목표가 수행을 촉진시키는 효과가 나타나기 위해서는 그 전에 먼저 개인이 목표에 몰입하고 있어야 함을 전제로 하고 있다(Locke, 1968; Locke & Latham, 1984). 즉, 개인이 직접 목표를 설정한 경우이든 아니면 타인이 목표를 할당해 준 경우이든 그 목표 수준을 개인이 수용하고, 목표가 달성될 때까지 그 목표 수준에 대해 동의하고 있는 경우에만 목표가 수행을 촉진하게 된다는 것이다. 따라서, 목표를 수용하지 않거나 목표에 대한 몰입이 낮을 때에는 목표와 수행 간의 정적 관계가 나타나지 않게 된다(Erez & Zidon, 1984). 그렇다면, 목표에 대한 몰입 수준을 높이는 것이 목표 효과를 높일 수 있는 관건이 되는데, Locke, Latham, 및 Erez(1988)에 따르면, 목표에 대해 합법적 권위가 부여된 경우, 목표 달성에 대해 동료와 집단의 압력이 존재하는 경우, 목표 달성의 유인가가 높거나 보상이 제공되는 경우, 끝으로 목표가 타인에게 공개된 경우에 목표 몰입이 높아지고, 따라서 과제수행이 향상된다고 한다.

목표 설정이론의 제한점

이상으로 목표설정 이론과 관련하여 중요하게 다루어진 목표 내용의 효과와 조절변수로서 피드백 및 목표 몰입의 효과를 살펴 보았다. 요약하면, 개인이 목표를 받아들여서 이에 몰입하고, 자신의 과제 수행 수준에 대한 피드백이 주어지는 조건이라면, 어렵고 구체적인 목표는 쉽거나 애매한 목표에 비해 과제수행에 있어서 수행을 향상시키는 효과를 나타낸다는 것이 목표 설정이론의 핵심적인 주장이다.

목표 설정이론에서 주장하는 목표 효과들은 지금까지 실험실 또는 현장에서 수행된 여러 연

구들에 의해서 많은 지지적인 증거들을 확보하고 있지만, 이 이론과 관련된 연구들은 다음과 같은 점들을 아직까지 적절히 다루지 못하는 한계를 지니고 있다.

첫째, 목표설정 이론에서는 목표를 하나의 독립변인으로 놓고 그것이 수행에 미치는 효과를 중점적으로 다루고 있는데, 그렇다면 목표는 어떤 경로로 설정되며, 개인이 목표를 설정하는 이유는 무엇인지 등에 관한 목표의 형성 과정에 대해서는 아무런 설명을 제공하지 못하고 있다. 일반적으로 사람들은 여러 가지의 목표들을 상정한 후 그 중에서 어떤 목표를 추구하는 것이 자신에게 보다 더 의미있는(meaningful) 일인지를 검토하여 어떤 하나의 특정 목표를 선택하는 과정을 거치는 경우가 많다. 목표설정 이론에서는 이 과정은 생략한 채 최종적으로 개인이 바라는 미래 상태를 목표라고 정의한 후 그 효과에 대해서만 언급하고 있다.

둘째, 목표설정 이론은 개인이 한 개의 과제를 수행하는 상황에서 한 개의 목표만을 갖고 있는 장면에서 주로 연구되어져 왔다. 따라서, 둘 이상의 목표가 존재하는 복잡한 상황에서의 목표 효과를 이 이론에서는 다루지 않고 있다. 현실적으로 사람들은 여러 개의 목표를 동시에 추구해야만 하는 경우가 대부분이며, 이때 개인이 과제를 달성하기 위해서 사용하거나 동원할 수 있는 개인적 자원들은 유한하기 때문에, 사람들은 주어진 시점에서 어떤 목표에 더 치중할 것인지 결정해야 한다. Kernan과 Lord(1991)는 이런 경우 제어이론의 관점에 따라서(Carver & Scheier, 1982; 1990) 각각의 목표에 수반된 유인가와 각각의 목표가 달성될 확률에 대한 기대가 목표의 우선성을 결정하는데 영향을 미친다는 점을 밝힌 바 있다. 결국 개인이 어떤 상황에 놓이게 되면 각각의 목표가 자신에게 얼마나 중요하지 또는 각각의 목표를 추구하는 것이 자신에게 얼마나 의미있는지를 판단하여 특정 목표에 더 많은 자원을 할당하게 될 것이다.

셋째, 목표설정 이론에 관한 이전 연구들 중에서 목표를 설정하는 방법에 따른 효과들을 다룬 연구들을 살펴 보면 서로 상반된 결과를 보임

으로써, 목표 설정 방법의 효과가 아직까지 분명하지 못한 상태이다. 즉, Latham과 그의 동료들은 벌목공, 타이피스트, 연구원, 감독자 등을 대상으로 한 현장 연구와 브레인스토밍 과제를 사용한 실험실 연구 등에서 목표 설정 방법을 자기가 설정한 목표, 참여적으로 설정된 목표, 할당된 목표 등으로 조작한 바 있는데, 여기서 목표 설정 방법에 따른 효과는 관찰되지 못했으며, 오직 목표 난이도 효과만이 관찰된 바 있다(Latham & Yukl, 1975; 1976; Latham & Saari, 1979; Latham, Steele, & Saari, 1983). 이에 반해, Erez와 그의 동료들이 행한 연구들에서는 개인에게 목표 선택권이 있거나 개인이 목표 설정 과정에 참여하는 경우에는 행동에 대한 통제감을 주기 때문에 목표 몰입과 수행에 정적인 효과가 있음을 보여주고 있다(Erez & Zidon, 1984; Erez, 1986; Erez & Arad, 1986). 이처럼 두 계열의 연구가 상반된 결과를 보임에 따라 이들이 함께 합동 연구를 수행한 바 있는데(Latham, Erez, & Locke, 1988), 이 연구에 따르면 두 계열의 연구에서 상반된 결과가 나타난 주된 원인은 목표 설정 방법을 조작할 때의 상황적 맥락이 달랐기 때문이라고 결론짓고 있다. 즉, Latham 계열의 연구에서는 할당된 목표를 조작할 때 과제 또는 목표를 달성하는 것이 매우 중요하며, 개인이 충분히 목표를 달성할 수 있다는 자기 효능감 지시가 맥락적으로 주어진 반면, Erez 계열의 연구에서는 이런 맥락 정보를 함께 제시하지 않았기 때문에 상반된 결과가 나온 것이라고 해석한다. 이러한 상황적 맥락의 차이에 관해 서용원과 오선영(1988)은 목표의 자기 관련성(self-relevance)에서의 차이로 접근하고 있다. 여기서 목표의 자기 관련성이란 현재의 목표 달성이 자기 개념이나 자기가 추구하는 자아상에 기여하는 정도로서, 현재의 목표를 달성하는 것이 자신이 되고자 하는 모습에 부합된다고 지각할수록 그 목표의 자기 관련성은 높아짐을 의미한다. 따라서 Latham 계열의 연구에서는 상황적 맥락정보가 주어짐으로써 목표의 자기 관련성이 높게 조작된 반면에, Erez 계열의 연구에서는 목표의 자기 관련성이 낮게 조작됨으로써 목표 설정 방법의 효과가 상

반되게 나타난 것이라고 해석할 수 있다.

이상으로 목표 효과와 관련된 기존의 연구들이 다루지 못하고 있는 제한점들을 살펴 보았는데, 여기서 필자는 이 제한점들이 모두 목표가 자기 자신과 관련하여 얼마나 중요하고 의미있는 것인가라는 문제와 관련되어 있다고 본다. 개인이 처음 어떤 목표를 형성하는 과정에서도 자신이 추구하고자 하는 여러 가지 대안적 목표들 중에서 자신에게 가장 의미있다고 여겨지는 목표를 선택하게 되며, 하나 이상의 목표가 동시에 추구되는 상황에서도 자신에게 가장 중요하고 의미있는 목표에 더 많은 개인적 자원을 할당할 것이며, 목표가 자기에게 의미있고 자신과 관련된 상황에서는 목표 설정 방법에 따라서 수행에 차이가 나타나지 않음을 실증 연구를 통해 입증한 바 있다. 따라서, 목표가 자신에게 얼마나 의미있고 지각되느냐의 정도는 목표설정 효과의 설명 범위를 확장하는데 중요한 이론적 시사점을 제공해 줄 것이며, 이러한 관점에 따라 본 연구에서는 목표의 의미성 지각 수준을 개념화하기 위해 목표 정체성 수준(goal identification level)이라는 개념을 구성하여 그 효과를 살펴 보고자 한다.

목표 정체성 수준

목표설정 이론에서는 목표의 수용 또는 몰입을 전제로 하여 목표 난이도에 의한 목표의 동기적 기제를 다루고 있다. 그러나, 목표가 일단 수용되었다고 하더라도 그것이 인지적으로 표상되어 정체화되는 수준은 다를 수 있다. 예컨대, 대학 입시 합격이라는 동일한 목표를 가진 고등학교 3학년 수험생의 경우, 대학에 합격하는 목표의 의미가 단지 부모님이 시키기 때문에 마지 못해 대학은 적어도 가야겠다라고 생각하는 어느 수험생과, 대학입시가 자신의 앞으로의 인생 설계에서 어떤 의미를 지니고 있고 그것이 자신의 꿈을 성취하는데 어떤 의미를 지니는지를 잘 이해하고 있는 수험생 간에는 입시에 성공하기 위해 투입하는 노력의 강도에 차이가 있을 것이다. 이처럼 목표가 지니는 의미성을 각기 다른 수준에서 지각함으로써 목표 정체성 수준이 달라질

수 있다면, 목표가 높은 수준에서 정체화되거나 낮은 수준에서 정체화된다는 것은 무엇을 의미하며, 그 효과는 어떻게 달라질 것인가? 본 논문에서는 행위 정체성 이론과 제어이론에서 사용하는 개념과 명제들을 적용하여 위에 제시한 문제들을 정리해 보고자 한다.

행위 정체성 이론(action identification theory)에 따르면, 사람들은 자신이 행한 행위에 대해 사후적으로 인지적인 표상을 구성하기도 하며, 사전에 구성된 인지적 표상에 따라 자신의 행위를 계획하고 의도하기도 함으로써, 인지적 표상과 외현적인 행동의 관계는 일방향적인 것이 아니라 순환적이라고 가정한다. 즉, 이 이론에서는 실제 나타난 행위와 그 행위에 대한 인지적 표상 간의 인과적 상호 의존성을 행위 정체성 구조의 작용으로 설명하고자 한다(Vallacher & Wegner, 1985; 1987; Wegner & Vallacher, 1986).

하나의 행위에 대한 인지적 표상은 여러 수준에서 이루어질 수 있으며, 따라서 한 행위에 대해 여러 개의 행위 정체들이 표상화될 수 있다. 이 여러 개의 행위 정체들은 무선적으로 구성되어 있는 것이 아니라, 정체성 수준에 따라서 위계적인 구조를 갖고 있다고 한다. 여기서 행위 정체성 수준의 높고 낮음은 상대적인 개념인데, 낮은 수준의 행위 정체일수록 행위를 구체적으로 어떻게 수행할 것인가에 관한 구체적인 행위의 수행 방법이나 과정을 명세화하고 있고, 높은 수준의 행위 정체일수록 그런 행위를 왜 행하고 그 행위의 의미는 무엇인지 등과 같은 행위에 관한 일반적인 이해를 포함하게 된다. 예컨대, 집 앞에서 초인종을 누르는 행위에 대해 “집안에 있는 사람을 부르고 있다”, “초인종을 누르고 있다”, “손가락에 힘을 주고 있다” 등의 행위 정체로 표상화하는 것이 가능한데, 이들 중 첫 번째의 행위 정체성 수준이 가장 높고 마지막의 행위 정체성 수준이 가장 낮은 것이 된다. 즉, A를 행함으로써 B를 행할 수 있는 관계가 성립한다면, 동일한 행위 정체성 구조 내에서 A보다 B의 정체성 수준이 더 높은 것으로 정의된다(Wegner & Vallacher, 1986).

이처럼 여러 수준의 정체 중에서 주어진 시점에서 가장 우세한 정체 수준에서 그 행위의 정체성이 유지되는데, 낮은 수준과 높은 수준의 행위 정체가 모두 가용하면 일반적으로 높은 수준의 정체가 우세해진다고 한다. 따라서 자신의 행위를 낮은 수준에서만 이해하고 있는 사람에게 높은 수준의 정체가 제공되면 이 사람은 자신의 행위를 높은 수준에서 다시 정체화하게 되며, 이처럼 자신의 행위를 높은 수준에서 재인식하고 나면 차후 행동에도 영향을 미치게 된다. 예를 들어, Wegner, Vallacher, Kiersted 및 Dizadji(1986)의 연구에서 “실험에 참여하고 있는” 피험자들 중 자신의 행위를 “문제를 풀고 있다” 등의 낮은 수준에서 정체화한 피험자들은 “실험자를 도와주고 있다” 또는 “보너스 점수를 받으려 하고 있다” 등과 같은 높은 수준의 암시가 주어졌을 때 쉽게 자신의 행위 정체를 바꾸었다. 또한, “실험자를 도와주고 있다”고 정체화한 피험자는 그 후 학술연구에 도움이 되는 실험과 보너스 점수를 많이 받을 수 있는 실험 중 한가지를 선택하라고 요구받았을 때 전자를 선택한 반면, “보너스 점수를 받으려 하고 있다”고 정체화한 피험자는 후자를 선택하는 경향을 나타냈다.

한편, 가능한 한 높은 수준의 정체가 우세해지지만, 높은 수준의 행위 정체가 유지되기 힘든 경우에는 그보다 낮은 수준의 정체가 다시 우세해지기도 한다고 이 이론에서는 주장한다. 예를 들어, Wegner, Vallacher, Macomber, Wood, 및 Arps(1984)의 연구에 의하면 피험자들에게 정상적인 커피잔으로 커피를 마시게 한 경우에는 “휴식을 취하고 있다”, 또는 “카페인을 보충하고 있다” 등의 높은 수준에서 자신의 행위 정체를 이해한 반면, 비정상적으로 무거운 커피잔으로 커피를 마시게 했을 때에는 “컵을 입까지 들어올리고 있다” 또는 “커피물을 입에 잘 붓고 있다” 등의 낮은 수준에서 행위가 정체화되는 것으로 나타났다.

그렇다면, 특정 시점에서 행위의 정체성 수준을 결정하는 요인은 무엇일까? 이에 대해 Vallacher와 Wegner(1987)는 행위의 맥락, 행위

의 난이도, 및 행위 경험의 세 가지 요인을 제시한다. 첫째, 행위의 맥락과 관련하여 그 행위를 방해하는 상황적 요인이 존재하거나, 행위의 의미에 대한 상황적 단서가 애매 모호한 경우, 자신의 행위를 세밀하게 관찰하는 경우, 또는 신기한 상황에 놓여 있는 경우에는 일반적으로 낮은 수준의 행위 정체가 우세하게 된다. 둘째, 행위의 난이도가 증가할수록 낮은 수준의 행위 정체가 우세해진다고 한다. 행위를 실행하는 것이 어려울수록, 행위의 친숙성이 낮을수록, 행위의 복잡성이 높을수록, 행위의 실행 시간이 길수록, 행위에 대한 학습 시간이 길수록 특정 행위의 난이도는 증가하게 되며, 따라서 낮은 수준에서 그 행위가 정체화될 가능성이 높아진다. 끝으로, 행위 경험과 관련하여, 특정 행위에 대해 과거 경험이 많으면 그 행위가 자동화되고 그 행위를 실행하는데 대한 개인적 능력이 증가하므로, 결과적으로 행위 난이도가 감소하여 행위의 정체성 수준은 높은 수준으로 이동하게 된다.

이와 같은 과정을 거쳐서 우세해진 특정 행위 정체는 그것이 높은 수준에서 정체화되었는지 아니면 낮은 수준에서 정체화되었는지에 따라 서로 다른 효과를 나타낸다. 낮은 수준에서 정체화된 행위는 상황적 맥락이 주어지면 그보다 높은 수준의 정체로 이동하는 경향이 있으며, 행위의 정체성 수준에 대한 이와 같은 재인식은 개인의 차후 행동에 변화를 초래하게 된다. 반면에, 높은 수준에서 정체화된 행위는 다른 수준의 행위 정체로 쉽게 바뀌는 일이 없기 때문에 상황적 맥락 정보에 관계없이 그 행위가 일관되고 안정되게 유지될 수 있다.

연구 가설

본 논문에서는 이상과 같은 행위 정체성 이론을 목표의 개념에 적용하여 목표 정체성 수준이라는 변인을 개념화하게 되면, 앞에서 언급한 목표설정 이론의 제한점들을 보완하고 목표 효과의 설명 범위를 확장시킬 수 있다고 보고, 이를 위한 시도로써 목표 정체성 수준의 효과를 살펴보고자 한다.

하나의 행위가 서로 다른 수준에서 정제화될 수 있는 것처럼, 사람들은 자신이 갖고 있는 목표에 대해서도 서로 다른 수준에서 인지적인 표상을 형성하는 것이 가능하다. 예컨대, 도서관에서 동기 이론에 관한 과제물을 작성하고 있는 학생들 중에는, “동기이론을 깊게 이해하는 것”으로 목표 정체를 표상화한 학생도 있을 것이며, “과제물을 빨리 끝내는 것”으로 목표 정체를 표상화한 학생도 있다. 이와 같이 높은 수준 또는 낮은 수준에서 목표가 정제화된다면 목표 정체성의 구조도 위계적으로 배열될 수 있는데, 그렇다면 목표 정체성의 위계에서 상위 수준의 목표 정체와 하위 수준의 목표 정체는 어떤 의미를 가질 수 있을까? Vallacher와 Wegner(1987)의 행위 정체성 이론을 적용하면, 목표가 낮은 수준에서 정제화된다는 것은 목표를 달성하는데 필요한 구체적인 방법이나 과정상의 내용을 포함할 것이며, 높은 수준에서 목표가 정제화된다는 것은 그 목표를 왜 설정하고 그 목표의 의미가 무엇인지 등과 같은 목표에 관한 보다 일반적인 이해를 포함할 것이다.

목표위계의 성질을 이렇게 개념화하게 되면, 이것은 제어이론에서 다루고 있는 준거값의 위계적 구조와도 유사한 성격을 갖게 된다. Carver와 Scheier(1982)의 제어이론에 따르면, 사람들은 자신의 현재 상태에 대한 지각된 내용을 개인의 내적 기준인 준거값과 비교 평가하여, 양자간에 차이가 있다고 판단되면 이 차이를 감소시키는 방향으로 행동이 시도된다고 한다. 이들은 이러한 제어체계를 부정 피드백 루프(negative feedback loop)라고 명명하였는데, 이 피드백 루프는 한 개만 존재하는 것이 아니라 여러 개가 위계적으로 조직화되어 있으며, 상위 단계 피드백 루프에서의 행동적 산출이 하위 단계 피드백 루프에서 준거값으로 기능한다고 주장한다. 가장 상위 단계의 준거값은 체계 개념(system concept)으로서 이것은 일종의 자신이 되고자 하는 이상적인 자아상을 말하며, 그 다음 단계의 준거값은 원리(principle; 정직, 성실, 책임감, 근면성과 같은 추상적 행동 특성), 프로그램(program; 대부분의 사람들이 행동이라고 생각하는 일련의 활동 계획)

등으로 점차 구체화되며, 가장 하위 단계의 준거값은 근육의 긴장과 같은 행위의 강도(intensity)로 규정하고 있다.

본 논문에서는 목표 정체성의 위계 구조가 이와 유사한 구조로 구성될 수 있다고 본다. 즉, 높은 목표 정체일수록 이상적인 자아상 또는 자기 개념과 관련하여 개인 나름대로의 의미성이 부여되어 있으며, 목표가 낮은 수준에서 정제되었다는 것은 행위의 구체적인 동작 수준에서 목표를 이해하고 있는 상태라고 볼 수 있다. 그렇다면 목표가 높은 수준에서 정제되어 있는 경우에는 주변의 상황적 맥락 정보와 관계없이 그 목표가 일관되고 안정되게 유지되는 경향을 보일 것이며, 따라서 이 경우에는 목표에 대한 몰입 수준이 높게 나타나서 수행을 증진시키는 효과를 가질 것으로 예측된다. 반면에, 목표 정체성 수준이 낮은 경우에는 그 목표가 이상적인 자아상 또는 자신이 추구하는 가치 등과 관련하여 어떤 의미를 갖고 있지 않기 때문에, 전반적으로 목표에 대한 몰입의 정도가 낮게 나타나고, 따라서 수행을 개선하는 효과도 상대적으로 낮을 것으로 예측된다.

한편, 목표설정 이론에서 주장하는 목표 난이도 효과는 어려운 목표일수록 목표에 대한 몰입이 증가되어 수행을 향상시키는 효과를 보이게 되는 것이므로, 목표 정체성 수준이 낮은 경우에는 목표 난이도에 따라서 몰입과 수행에서 차이가 나타날 것이지만, 목표 정체성 수준이 높은 경우에는 목표 난이도에 관계없이 일정 수준 이상의 목표 몰입이 유지될 것이며, 따라서 목표난이도 효과는 나타나지 않을 것으로 예측된다. 이상의 논의를 기초로 하여, 본 연구에서는 다음과 같은 가설을 설정하고 이를 검증해 보고자 한다.

가설 1: 목표 정체성 수준이 높으면 낮은 경우에 비해 목표 몰입, 및 수행증가량이 높게 나타날 것이다.

가설 2: 목표 난이도가 어려울수록 목표 몰입, 및 수행증가량이 높아질 것이다.

가설 3: 목표 정제성 수준이 높은 경우에는 목표 난이도에 관계없이 목표 몰입, 및 수행증가량이 높게 나타나지만, 목표 정제성 수준이 낮은 경우에는 목표 난이도가 어려울수록 목표 몰입과 수행 증가량이 높아질 것이다.

연구방법

피험자

서울 소재 대학교에서 교양강좌를 수강하는 학부생 중에서 실험 참가를 희망하는 94명의 학생들을 대상으로 실험을 실시하였다. 이들 중 독립변인 조작이 확인되지 않은 4명의 자료가 분석에서 제외됨으로써, 최종적으로는 각 실험조건당 15명씩 총 90명의 자료가 사용되었다.

실험설계

실험설계는 목표 정제성 수준 두 조건 (높음, 낮음) 및 목표 난이도 세 조건 (쉬움, 중간, 어려움)의 두 변인 모두가 피험자간 변인인 이원 완전무선 요인설계가 사용되었다. 여기서 목표 난이도를 세 조건으로 조작한 것은 난이도 증가에 따른 수행증가량의 추세를 살펴 보기 위함이다.

실험재료

실험에서 사용된 과제는 서용원과 오선영(1998)의 연구에서 사용된 것으로서, 단순한 덧셈 과제를 변형한 것이다. 화면에 두 자리로 구성된 숫자 두 개가 제시되면 그 두 숫자를 덧셈한 후, 덧셈 결과의 십의 자리수가 1, 2, 3, 4 인 경우에는 자판의 'L'을 누르고, 그것이 6, 7, 8, 9 인 경우에는 자판의 'H'를 누르며, 그것이 0 또는 5인 경우에는 자판의 스페이스 바를 누르도록 되어 있다. 예를 들어, 54 와 87 의 두 숫자가 제시되면 합산 결과가 141 이고, 그 중에서 십의 자리수가 4 이므로 자판의 'L'을 누르면 올바른 반응

이 된다. 매번 시행마다 화면 상단에는 어떤 자판을 눌러야 하는지에 대한 지시문이 동일하게 제시되었고, 단지 화면 가운데 제시되는 두 개의 숫자만이 계속 바뀌어 제시되었다. 피험자가 자판을 눌러서 응답을 하면 다음 화면이 제시되며, 일단 자판을 누른 후에는 응답을 고칠 수 없도록 되어 있었다. 피험자가 연습과제 5분과 본 과제 5분 동안 정확하게 푼 문제수가 그 과제 기간 동안의 수행량으로 계산되었으며, 정해진 시간이 다 지나면 자동적으로 화면이 바뀌면서 더 이상의 문제가 제시되지 않도록 하였다. 본 연구에서 이 과제를 사용한 이유는 이 과제가 너무 쉽거나 너무 어렵지 않아서 독립변인 조작에 따라서 수행량에서 차이를 보일 정도의 민감성을 지니는 것으로 기대되었기 때문이다.

실험절차

독립변인 조작 이외에 실험자의 개입으로 상황적 맥락이 다르게 작용할 여지를 최대한 통제하기 위해서 실험은 컴퓨터로 프로그래밍하였다. 피험자가 컴퓨터 앞에 앉으면 실험자는 화면에 제시되는 지시문을 읽어 주고, 피험자에게는 눈으로 화면의 지시문을 따라 읽도록 하였다. 먼저 이 실험의 목적은 새로 제작되는 적성검사에 사용될 문항들을 개발하기 위한 기초 연구자료를 수집하기 위한 것이라고 설명하였다. 실험의 목적을 이렇게 설명한 이유는 기초자료를 수집하는 연구라고 말해 줌으로써, 나중에 독립변인을 조작할 때 목표 정제성 수준이 낮은 조건의 피험자들이 자기 나름대로 이 실험의 의미를 크게 지각할 가능성을 배제하기 위함이었다. 실험 목적에 대한 소개 후, 피험자들이 풀게 될 과제에 대해 설명해 주고, 5개의 예제 문제들을 풀어보게 함으로써 피험자들이 과제를 수행하는 방법을 익히도록 하였다. 그런 다음 5분 동안의 연습 과제를 실시하게 되는데, 이 때 실험자는 칸막이로 구분된 옆자리에서 대기하게 된다.

피험자가 연습 과제를 마치고 나면, 연습 과제에서 정확하게 맞춘 정답수에 관한 피드백을 제공한 후, 본 과제를 실시하게 된다. 이 때 실험

자는 동일한 과제를 두 번 실시하게 되면 일반적으로 연습 효과로 말미암아 수행량이 증가하게 되므로, 본 과제를 실시할 때에는 연습 과제 때보다 더 많은 문제를 풀 수 있도록 목표 수행량을 정해주겠다고 설명하고, 목표 난이도 조건에 따라 피험자에게 각기 다른 목표를 할당해 주었다. 또한, 이 실험에서 목표를 달성하는 것이 지니는 의미를 각기 다르게 지각할 수 있는 설명문을 제공함으로써 목표 정체성 수준을 조작하였다.

두 개의 독립변인을 조작하기 위한 지시문 전달이 끝난 후, 피험자에게 목표를 달성하기 위해 최선을 다하라는 지시를 하였고, 실험이 다 끝나고 나면 모든 피험자는 2점의 실험 참가 점수를 받게 된다고 알려 준 후 5분 동안의 본 과제가 실시되었다. 여기서 목표달성 여부에 따라 추가적인 보너스 점수와 같은 인센티브를 제공하지 않은 이유는 모든 조건의 피험자들이 목표 달성의 의미를전적으로 보너스 점수를 받는 것으로만 인식할 가능성을 배제하기 위함이다. 본 과제가 끝나고 나면 피험자들에게 독립변인 조작체크 문항과 종속측정치 문항들에 반응토록 하였고, 모든 실험절차가 끝난 후 실험에 대한 사후설명을 제공하였다.

독립변인 조작

1) 목표 난이도의 조작: 연습 과제가 끝난 후 본 과제를 실시하기 전에 각 조건에 따라 서로 다른 목표 수행량을 할당해 줌으로써 어려운 목표, 중간 목표, 쉬운 목표를 조작하였다.

(1) 어려운 목표 조건: 연습 과제의 수행량 보다 50% 증가한 문제수 만큼을 푸는 것이 목표라고 설명한 후 구체적인 문제수를 제시해 주었다.

(2) 중간 목표 조건: 연습 과제의 수행량 보다 30% 증가한 문제수 만큼을 푸는 것이 목표라고 설명한 후 구체적인 문제수를 제시해 주었다.

(3) 쉬운 목표 조건: 연습 과제의 수행량 보다 10% 증가한 문제수 만큼을 푸는 것이 목표라고 설명한 후 구체적인 문제수를 제시해 주었다.

2) 목표 정체성 수준의 조작: 목표 수행량을 할당해 주고 난 후 다음과 같은 지시문을 제공함으로써 목표 정체성 수준의 높고 낮음을 조작하였다.

(1) 목표 정체성이 높은 조건: 이 목표를 달성하기 위해 노력하는 것은 당신이 실험자의 연구 활동을 도와주기 위해 애쓴 성실한 사람임을 의미하며, 당신의 조그만 노력 덕분에 과학적 연구에는 큰 보탬이 될 수 있음을 명심해 주시기 바랍니다.

(2) 목표 정체성이 낮은 조건: 이 목표를 달성하기 위해 노력하는 것은 당신이 합산 결과의 십의 자리수를 정확히 가려내서 해당 자판을 빨리 누르기 위해 반응하였음을 의미한다는 것을 명심해 주시기 바랍니다.

종속변인 측정

종속측정치 중 목표 몰입과 독립변인 조작 확인에 관한 것은 질문지로 측정하였고, 수행 증가는 본 과제에서 정확하게 푼 문제수에서 연습 과제 때 정확하게 푼 문제수를 뺀 값을 사용하였다. 목표 난이도 조작 확인을 위한 2문항, 목표 정체성 수준 조작 확인을 위한 2문항, 및 목표 몰입을 측정하기 위해 사용된 2문항들은 모두 7점 척도 (1: 전혀 그렇지 않다, 7: 매우 그렇다)로 구성하였으며, 구체적인 질문 문항의 내용은 표 1에 제시되어 있다.

연구결과

목표 난이도와 목표 정체성 수준 및 목표 몰입을 각각 2문항씩 사용하여 측정하였기 때문에, 이 두 문항들에 대한 반응치를 평균한 값을 각각의 종속측정치로 사용하는 것이 타당한지 알아보기 위해, 6개의 문항들에 대해 요인 수를 3개로 지정하고 Varimax 법으로 회전하여 요인분석을 실시하였으며, 그 결과를 표 1에 제시하였다.

요인분석 결과 각 변인을 측정하는 문항들이 해당 요인에서 매우 높은 부하량을 가지고 있고,

표 1. 목표 난이도, 목표 정체성, 및 목표 몰입 측정 문항의 요인 구조와 신뢰도

문항내용	요인1	요인2	요인3	공유치
목표 난이도 문항				
본 과제에서 나한테 주어진 목표는 달성하기 쉽지 않은 어려운 목표였다고 생각한다.	.932	.008	.105	.885
본 과제에서 목표를 달성하는 것은 상당히 어려운 일이었다.	.924	.182	.008	.892
목표 몰입 문항				
본 과제에서 문제를 푸는 동안 나는 목표를 달성하기 위해 정말로 최선을 다했다고 생각한다.	.125	.909	.221	.900
본 과제에서 나는 목표를 달성해야겠다는 생각을 시종일관 머리 속에 두고 있었다.	.157	.899	.258	.890
목표 정체성 문항				
내가 이 실험에서 목표를 달성하기 위해 노력한 결과는 과학적 연구 발전에 많은 보탬이 되리라고 생각한다.	.108	.202	.888	.841
이 실험을 통해 실험자의 연구 활동을 도와줄 수 있었다는 사실에 대해 나는 자부심을 느낀다.	.008	.252	.878	.840
Cronbach alpha	.938	.944	.912	
eigenvalue	1.779	1.778	1.692	

Cronbach alpha로 추정된 각 요인의 신뢰도 또한 매우 높은 것으로 나타났다. 따라서, 본 연구에서 사용된 측정 문항들의 구성타당도와 신뢰도는 만족할 만한 수준인 것으로 밝혀졌고, 이후 분석에서는 각 요인 별로 묶인 두 문항들의 평균값을 해당 변인에 대한 종속측정치로 사용하였다.

독립변인 조작 확인

본 과제에서 할당된 목표를 달성하는 것이 얼마나 어려웠다고 생각하는지를 묻는 목표 난이도 조작 확인 문항에 대해 2×3 변량분석을 실시한 결과, 목표 난이도에 따른 주효과가 유의하게 나타났다, $F(2, 84) = 47.25, p < .001$. 즉, 목표가 어려운 조건 ($M=4.93, SD=.93$), 중간 조건 ($M=3.65, SD=.74$), 쉬운 조건 ($M=2.82, SD=.84$)의 순서대로 피험자들은 주어진 목표를 달성하는 것이 어려웠다고 응답하였다. 반면에, 또 다른 독립변인인 목표 정체성 수준에 따라서는 난이도 지각에 차이가 없었으며, $F(1, 84) < 1$, 목표 난이도와 목표 정체성 간의 상호작용 효과도 유의하지 않은 것으로 나타나서, $F(2, 84) < 1$, 목표의 난이도 수준에 대한 조작은 목표 정체성과 독립적으로 성공적이었다.

한편, 목표 정체성 수준의 높고 낮음을 확인하는 문항에 대한 반응치에 대해 2×3 변량분석을 실시한 결과, 목표 정체성 수준에 따른 주효과만이 유의하게 나타났다, $F(1, 84) = 94.99, p < .001$. 즉, 목표 정체성이 높은 조건 ($M=5.19, SD=.71$)의 피험자들은 낮은 조건 ($M=3.68, SD=.73$)의 피험자들에 비해 목표 달성이 과학적 연구 발전에 많은 보탬이 되고, 연구에 도움을 줄 수 있어서 자부심을 느낀다고 응답하였다. 반면에, 목표 난이도의 주효과 및 목표 난이도와 목표 정체성의 상호작용 효과는 모두 유의하지 않은 것으로 나타나서, $F < 1$, 목표 정체성 수준에 대한 조작 또한 목표 난이도 조작과 독립적으로 성공적이었음을 보여 주었다.

수행증가량에 대한 효과

먼저 독립변인을 조작하기 전의 연습 과제에 대한 수행량에서 덧셈 문제에 대한 피험자들의 개인차가 실험조건에 따라서 다르게 나타났을 가능성을 살펴보기 위해 연습 과제의 수행량을 변량분석한 결과, 모든 주효과와 상호작용 효과가 유의하지 않은 것으로 나타났다. 이것은 피험자들의 개인차가 6개의 실험 조건에 걸쳐 잘 무선

화되었음을 의미한다. 따라서 본 과제에서 정확하게 푼 문제수에서 연습과제 때 정확하게 푼 문제수를 뺀 값을 수행증가량으로 사용하면, 수행증가량에 나타난 실험조건별 차이는 독립변인 조작에 의한 효과임을 알 수 있다.

각 조건별 수행증가량의 평균과 표준편차가 표 2에, 그리고 변량분석 결과가 표 3에 제시되어 있다. <가설1>에서 예상한 대로, 목표 정체성 수준의 주효과가 유의한 것으로 나타났다, $F(1, 84) = 18.48, p < .001$. 즉, 목표에 대한 정체성 수준이 높은 피험자들은 그렇지 않은 피험자들에 비해 더 많은 수행증가량을 나타냈다. 목표 난이도의 각 수준에서 목표 정체성에 따른 수행증가량의 차이가 유의한지 Tukey 검증을 통해 사후분석한 결과, 쉬운 목표 ($p < .01$)와 중간 목표 ($p < .05$)에서는 목표 정체성이 높은 경우 더 많은 수행증가를 보였지만, 어려운 목표에서는 목표 정체성 수준의 높고 낮음에 따라 수행 상에 차이를 보이지 않았다.

표 2. 각 조건별 수행증가량의 평균(표준편차)

	높은 정체	낮은 정체	전체
쉬운 목표	25.47(4.69)	18.27(4.79)	21.87(5.92)
중간 목표	25.00(4.72)	20.60(4.52)	22.80(5.06)
어려운 목표	26.40(4.73)	25.27(4.65)	25.83(4.65)
전체	25.62(4.64)	21.38(5.42)	25.83(4.65)

표 3. 수행증가량에 대한 변량분석

	SS	df	MS	F	p
목표 정체성	405.34	1	405.34	18.48	.000
목표 난이도	258.07	2	129.03	5.88	.004
상호작용	138.29	2	69.14	3.15	.048
오차	1842.80	84	21.94		
전체	2644.50	89			

또한, 목표 난이도 효과가 유의한 것으로 나타남으로써, $F(2, 84) = 5.88, p < .01$, 어려운 목표, 중간 목표, 쉬운 목표 등의 목표 난이도에 따라서 수행 결과가 다른 것으로 나타났다. 구체적으로, 이러한 차이에 대해 추세 분석을 실시한 결과, 일차 추세는 유의한 반면, $F(1, 84) = 10.76,$

$p < .01$, 이차 추세는 유의하지 않은 것으로 나타나서, $F(1, 84) = 1.01, p > .03$, 목표가 어려울수록 더 많은 수행증가를 보일 것이라는 <가설2>가 지지되었다.

표 4. 수행증가량에 대한 목표 정체성 수준별 목표 난이도의 단순주효과 및 추세 분석

	SS	df	MS	F	p
높은 정체	15.24	2	7.62	.35	.708
낮은 정체	381.11	2	190.56	8.69	.000
일차추세	367.50	1	367.50	16.75	.000
이차추세	13.61	1	13.61	.62	.433

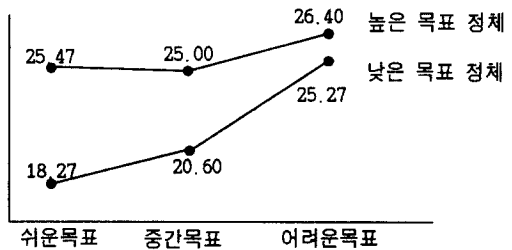


그림 1. 수행증가량에 대한 목표 정체성과 목표 난이도의 상호작용 효과

한편, <가설3>에서 예상한 대로, 목표 정체성 수준과 목표 난이도의 상호작용 효과가 유의하게 나타났다, $F(3, 84) = 3.15, p < .05$. 가설에서 예상한 방향으로 상호작용 효과가 나타난 것인지 알아보기 위해, 목표 정체성 수준이 높은 경우의 목표 난이도 효과와 낮은 경우의 목표 난이도 효과를 단순 주효과 분석한 결과 및 그에 따른 추세분석 결과가 표 4에 제시되어 있으며, 이를 그래프로 나타낸 것이 그림 1에 제시되어 있다. 표 4에서 볼 수 있듯이, 목표 정체성 수준이 높은 경우에는 목표 난이도에 따른 수행증가량의 차이가 유의하지 않은 반면, 목표 정체성 수준이 낮은 경우에는 목표 난이도에 따라서 수행증가량에 유의한 차이를 보였다, $F(1, 84) = 8.69, p < .001$. 따라서, 목표 정체성 수준이 낮은 경우의 목표 난이도 효과에 대해 추세분석을 실시한 결과, 일차 추세는 유의하였으며, $F(1, 84) = 16.75, p < .001$, 이차 추세는 유의하지 않은 것으로 나타났다, $F < 1, p > .40$. 즉, 그림 1에서 볼 수 있듯

이, 목표에 대한 정체성 수준이 높은 경우에는 목표 난이도에 관계없이 일정하게 높은 수준의 수행 증가가 나타난 반면, 목표 정체성 수준이 낮은 경우에는 쉬운 목표 조건에서는 낮은 수준의 수행 증가량을 보이다가 어려운 목표일수록 수행 증가량이 많아지는 것으로 나타났다.

질문지를 사용하여 부가적으로 측정된 목표 몰입에 있어서도 수행 증가량과 같은 패턴의 차이가 나타나는지 살펴보기 위해 2×3 변량분석을 실시하였다. 각 조건별 목표 몰입의 평균과 표준편차가 표 5에, 그리고 변량분석 결과가 표 6에 제시되어 있다. 수행 증가량에 대한 분석과 마찬가지로, 목표 몰입에 있어서도 목표 정체성 수준의 주효과가 유의한 것으로 나타났다, $F(1, 84) = 16.80, p < .001$. 즉, 목표 정체성이 높은 조건의 피험자들을 목표 정체성 수준이 낮은 조건의 피험자들에 비해 더 많이 목표에 몰입한 것으로 나타났다. 이러한 차이가 목표 난이도의 각 조건에서 어떻게 나타났는지 알아보기 위해 Tukey 검증을 통해 사후 분석한 결과, 쉬운 목표 ($p < .01$)와 중간 목표 ($p < .01$)에서는 목표 정체성이 더 높은 경우 목표몰입이 더 크게 나타났지만, 어려운 목표에서는 목표 정체성 수준의 높고 낮음에 따라 목표 몰입에서 차이를 보이지 않았다.

표 5. 각 조건별 목표 몰입의 평균 (표준편차)

	높은 정체	낮은 정체	전 체
쉬운 목표	5.47(1.01)	4.00(0.89)	4.73(1.19)
중간 목표	5.40(1.09)	4.40(1.02)	4.90(1.16)
어려운 목표	5.47(0.95)	5.33(1.05)	5.40(0.99)
전 체	5.44(1.00)	4.58(1.12)	5.01(1.14)

표 6. 목표 몰입에 대한 변량분석

	SS	df	MS	F	p
목표 정체성	16.90	1	16.90	16.80	.000
목표 난이도	7.22	2	3.61	3.59	.032
상호작용	6.87	2	3.43	3.41	.038
오차	84.50	84	1.01		
전체	115.49	89			

목표 몰입에 대한 목표 난이도의 효과 또한 유의한 것으로 나타남으로써, $F(2, 84) = 3.59,$

$p < .05$, 목표가 쉬우나 어려우나에 따라 목표 몰입이 달라지는 것으로 나타났다. 구체적으로, 이 차이에 대해 추세 분석을 실시한 결과, 일차 추세는 유의하였지만, $F(1, 84) = 6.63, p < .01$, 이차 추세는 유의하지 않게 나타났다, $F(1, 84) = 0.55, p > .45$. 즉, 목표가 어려울수록 목표에 대한 몰입이 그에 따라 증가하는 것으로 밝혀졌다.

한편, 수행 증가량에서처럼 목표 정체성 수준과 목표 난이도의 상호작용 효과가 유의하게 나타났다, $F(2, 84) = 3.43, p < .05$. 이 상호작용 효과의 출처를 살펴보기 위해 단순 주효과를 분석한 결과와 그에 따른 추세분석 결과가 표 7에 제시되어 있다. 표 7에서 볼 수 있듯이, 목표 정체성 수준이 높은 경우에는 목표가 어려우나 쉬우나에 따라서 목표 몰입에서 차이가 나타나지 않은 반면에, 목표 정체성 수준이 낮은 경우에는 목표 난이도에 따라서 목표 몰입에 차이가 있는 것으로 나타났다, $F(1, 84) = 6.98, p < .01$. 이에 따라 목표 정체성 수준이 낮은 조건에서 목표 난이도에 따른 목표 몰입의 차이에 대해 추세 분석을 실시한 결과, 일차 추세는 강하게 나타난 반면, $F(1, 84) = 13.25, p < .001$, 이차 추세는 유의하지 않았다, $F < 1, p > .40$. 즉, 목표에 대한 정체성 수준이 높을 때에는 목표 난이도에 상관없이 피험자들이 높은 수준의 목표 몰입을 나타냈지만, 목표 정체성 수준이 낮을 때에는 쉬운 목표 조건에서 어려운 목표 조건으로 변화될수록 목표에 대한 몰입이 증가하는 것으로 나타났다.

표 7. 목표 몰입에 대한 목표 정체성 수준별 목표 난이도의 단순주효과 및 추세 분석

	SS	df	MS	F	p
높은 정체	0.04	2	.02	.02	.978
낮은 정체	14.04	2	7.02	6.98	.002
일차추세	13.33	1	13.33	13.25	.000
이차추세	.71	1	.71	.71	.403

논 의

지금까지 Locke의 목표설정 이론(1968:

Latham et al., 1981; Latham & Locke, 1991)에서 가장 중요하게 다루어져 온 목표 효과는 목표의 난이도에 따른 과제 수행에서의 차이였다. 그러나, 하나의 목표는 난이도 수준에서의 차이뿐만 아니라, 그 목표의 의미를 개인이 어떻게 받아들여거나 지각하고 있느냐, 특히 그 목표의 의미가 개인 자신의 이상적인 자아상이나 자기개념에 비추어 보았을 때 어떤 의미로 인식될 수 있느냐 하는 측면에서 매우 다를 수 있으며, 이에 따라 과제 수행에서 다른 효과를 나타낼 수 있으리라고 기대된다. 이와 같은 관점에 따라, 본 논문에서는, Vallacher와 Wegner의 행위 정체성 이론(1985; 1987)을 적용하여 목표의 정체성 수준이라는 개념화를 시도하였으며, 목표 정체성 수준에 따라 동기와 수행 정도가 과연 어떻게 다른 영향을 받는지를 검토하고자 하였다. 또한, 동기와 과제 수행 정도가 목표 정체성 수준에 따라 달라진다면, 목표 정체성과 목표 난이도의 두 변인이 상호작용하여, 목표 정체성 수준의 높고 낮음에 따라 목표 난이도 효과가 과제 수행에서 다르게 나타나는지를 살펴 보는데 중요한 목적을 두고 있다.

본 연구에서 나타난 결과를 보면, 목표를 높은 수준에서 정체화하고 있는 피험자들은 자신에게 부여된 목표를 달성하고자 노력하는 것이 실험자의 연구 활동을 도와주기 위해 애쓴 성실한 사람임을 의미하고, 그 덕분에 과학적 연구의 발전에 큰 보탬이 된다고 지각하고 있었으며, 따라서 목표에 대해 더 몰입하고 과제 수행에 있어서도 더 많은 수행 증가량을 나타냈다. 뿐만 아니라, 목표 정체성 수준과 목표 난이도의 상호작용 효과가 나타났는데, 목표를 높은 수준에서 정체화한 피험자들은 목표의 난이도가 쉽고 어려운 정도와 관계없이 일률적으로 높은 수준의 몰입과 과제 수행을 보인 반면에, 목표를 낮은 수준에서 정체화한 피험자들은 목표가 쉬울 때에는 낮은 수준의 몰입과 과제 수행을 보이고, 목표가 어려울수록 몰입과 과제 수행 수준이 증가하는 것으로 나타났다.

이와 같은 결과는 첫째, 행위 정체성 이론에서 주장하는 정체성 수준의 개념이 목표에도 적

용될 수 있음을 확인해 주는 결과이다. 즉, 사람들은 동일한 내용의 목표에 대해서 서로 다른 인지적인 표상을 구성할 수 있으며, 이러한 인지적 표상이 어떤 수준에서 이루어지느냐에 따라서 하나의 목표에 대해 여러 가지 수준의 목표 정체들이 일련의 정체성 구조를 형성하는 것이 가능하리라고 본다.

둘째, 목표 정체성 구조 내에서 높은 수준의 목표 정체란 무엇이고, 낮은 수준의 목표 정체란 무엇인지에 관한 필자의 제안을 본 연구의 결과가 확인해 주고 있다. 즉, 본 연구에서는 목표 정체성 수준의 높고 낮음이 상대적인 개념이라고 가정하고, 높은 수준의 목표 정체일수록 목표달성의 의미가 개인의 이상적인 자아상 또는 자기개념과 관련된 의미를 더 많이 내포하게 되며, 낮은 수준의 목표 정체일수록 이와 같은 의미보다는 단지 목표를 달성하는데 필요한 구체적인 방법이나 과정, 또는 과제 수행 요령 등과 같은 내용을 포함하게 된다고 제안한 바 있다. 본 연구에서는 목표 정체성 수준의 높고 낮음을 이러한 제안에 입각해서 조작하였고, 목표 정체성 조작이 목표 몰입과 과제 수행에서 강한 동기적 효과를 갖는 것으로 나타남으로써, 위에서 언급한 목표 정체성 구조가 타당하게 성립함이 입증되었다. 목표 정체성 구조에 대한 이와 같은 개념화는 Carver와 Scheier(1982; 1990)가 그들의 제어이론에서 주장하는 준거값의 위계 구조와 유사하게 설정된 것이며, 서용원과 오선영(1998)의 연구에서도 목표의 자기관련성이라는 변인으로 다루어진 바 있다.

셋째, 본 연구의 결과는 목표 정체성 개념의 효과가 목표 몰입과 과제수행 등의 변인에 작용함을 보여 주고 있으며, 특히 이 변인들에 대해 목표 정체성 수준에 따른 주효과 뿐만 아니라, 목표 난이도와 목표 정체성의 상호작용 효과가 나타남을 보여 주고 있다. 이러한 결과는 목표설정 이론에서 중요하게 다루어져 온 목표 난이도의 효과에 대해 목표 정체성 수준이라는 새로운 조절 변수 효과가 작용할 수 있음을 보여 주는 결과이다.

이상으로 지적인 학술적 의의 이외에도 본 연

구의 결과는 산업조직 현장에서 다음과 같은 시사점을 제공해 준다. 오늘날 대다수의 기업 조직에서는 종업원들의 수행 관리 프로그램으로서 목표설정 이론을 적용한 목표관리(MBO) 시스템을 운용하고 있다. 예컨대, 생산직이나 영업직과 같이 수행 실적이 잘 드러나는 직종 뿐만 아니라, 일반 관리직이나 연구 개발직의 경우까지도 대체로 회사의 경영 목표에 따라 해당 부서의 업무 목표가 설정되고, 이에 기초해서 각 개인의 목표가 할당되어진다. 이렇게 할당된 목표를 어느 정도나 달성했는지의 여부는 각 개인에 대한 평가로 연결되어지고, 따라서 목표 효과가 나타나는 이유는 대부분 평가점수 때문이라고 말해도 과언이 아닐 것이다. 그러나, 본 연구에서 얻어진 결과에 따르면, 목표달성 여부가 평가점수와 같은 인센티브와 직접 연결되어 있지 않더라도, 목표를 어떤 수준에서 정제화하고 있는가에 따라 수행을 증진시키는 효과가 다르게 나타나는 것으로 밝혀졌다. 따라서, 개개인에게 전년도에 비해 상향조정된 업무 목표를 할당하는 것보다 더 중요한 것은 그 목표를 개개인이 높은 수준에서 정제화할 수 있도록 하는 문제라고 볼 수 있다. 예컨대, “위에서 내려온 목표니까,” 또는 “목표에 미달하면 나쁜 평가를 받게 될 것이 두려우니까”라는 의미로 목표가 정제화되는 경우는 “내가 선택해서 정한 목표니까,” 또는 “내가 최소한 이런 사람임을 보여주어야 하니까”라는 의미로 목표가 정제화되는 경우에 비해 동기적 효과가 달리 나타날 수 있음을 본 연구 결과는 시사하고 있다.

끝으로, 본 연구는 다음과 같은 제한점을 지니고 있다. 첫째, 본 연구에서는 목표를 달성하기 위해 노력하는 것이 실험자의 연구활동을 도와주기 위해 애쓴 성실한 사람임을 의미하며, 그것은 또한 과학적 연구 발전에 큰 보탬이 됨을 의미한다는 지시문을 통해서 피험자들이 목표를 높은 수준에서 정제화하도록 조작하였다. 이렇게 규범적인 방식을 이용하여 목표 정제성 수준을 조작한 이유는 모든 피험자들을 동일한 방식으로 조작해야 하는 실험 처치의 논리 때문이었다. 따라서, 본 연구에서는 성실한 사람 또는 협조적인

사람이 된다는 것이 사람들이 일반적으로 자기와 관련하여 이상적으로 추구하는 가치라고 가정해야 하는 제한점을 지닌다. 둘째, 본 연구에서 얻어진 결과는 앞에서 언급한 것처럼 목표 정제성이라는 개념화가 성립하고, 목표 정제성의 동기적 효과가 과제 수행에서 나타나는 것까지 보여주고 있다. 따라서, 서론에서 목표설정 이론의 일반적인 제한점들과 관련하여 필자가 지적한 목표의 형성과정에 대한 문제라든가, 둘 이상의 목표가 동시에 존재하는 경우의 문제 등에서 목표 정제성 수준이 어떤 설명을 제공할 수 있는지에 대해서는 앞으로 연구되어야 할 과제로 남아 있다.

참고문헌

- 서용원, 오선영 (1998). 목표설정방법과 목표의 자기 관련성이 목표몰입과 수행에 미치는 영향. *한국심리학회 1998년도 연차학술 발표논문집*, 277-292.
- Becker, L. J. (1978). Joint effect of feedback and goal setting on performance: A field study of residential energy conservation. *Journal of Applied Psychology*, 63, 428-433.
- Carver, C. S., & Scheier, M. F. (1982). Control theory: A useful conceptual framework for personality-social, clinical, and health psychology. *Psychological bulletin*, 92, 111-135.
- Carver, C. S., & Scheier, M. F. (1990). Origins and functions of positive and negative affect: A control-process view. *Psychological Review*, 97, 19-35.
- Erez, M. (1977). Feedback: A necessary condition for the goal setting performance relationship. *Journal of Applied Psychology*, 62, 624-627.
- Erez, M. (1986). The congruence of goal setting strategies with socio-cultural

- values and its effects on performance. *Journal of Management*, 12, 83-90.
- Erez, M., & Arad, R. (1986). Participative goal setting: Social, motivational and cognitive factors. *Journal of Applied Psychology*, 71, 591-597.
- Erez., & Zidon, I. (1984). Effect of goal acceptance in goal setting and task performance. *Journal of Applied Psychology*, 69, 69-78.
- Komaki, J. L., Barwick, K. D., & Scott, L. R. (1978). A behavioral approach to occupational safety: Pinpointing and reinforcing safety performance in a food manufacturing plant. *Journal of Applied Psychology*, 63, 434-445.
- Latham, G. P., Erez, M., & Locke, E. A. (1988). Resolving scientific disputes by the joint design of crucial experiments by the antagonists: Application to the Erez-Latham dispute regarding participation in goal setting. *Journal of Applied Psychology*, 73(4), 753-772.
- Latham, G. P., Mitchell, T. R., & Dossett, D. L. (1978). Importance of participative goal setting and anticipated rewards on goal difficulty and job performance. *Journal of Applied Psychology*, 63, 163-171.
- Latham, G. P., & Saari, L. M. (1979). The effects of holding goal difficulty constant on assigned and participatively set goals. *Academy of Management Journal*, 22, 163-168.
- Latham, G. P., & Yukl, G. A. (1975). Assigned versus participative goal setting with educated and uneducated wood workers. *Journal of Applied Psychology*, 60, 299-302.
- Latham, G. P., & Yukl, G. A. (1976). Effects of assigned and participative goal setting on performance and job satisfaction. *Journal of Applied Psychology*, 61, 166-171.
- Lee, T. W., Locke, E. A., & Latham, G. P. (1989). Goal setting theory and job performance. In L. A. Pervin (Ed.), *Goal concepts in personality and social psychology* (pp. 291-326). New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Locke, E. A. (1967). Motivational effects of knowledge on results: Knowledge or goal setting? *Journal of Applied Psychology*, 51, 324-329.
- Locke, E. A. (1968). Toward a theory of task motivation and incentives. *Organizational Behavior and Human Performance*, 3, 157-189.
- Locke, F. A., & Bryan, J. F. (1968). Goal setting as a determinant of the effect of knowledge of score on performance. *American Journal of Psychology*, 81, 389-406
- Locke, E. A., Cartledge, N., & Koepfel, J. (1968). Motivational effects of knowledge of results: A goal-setting phenomenon? *Psychological Bulletin*, 70, 474-485.
- Locke, E. A., Chah, D. O., Harrison, S., & Lustgarten, N. (1989). Separating the effects of goal specificity from goal level. *Organization Behavior and Human Decision Processes*, 43, 270-287.
- Locke, E. A., & Latham, G. P. (1984). *Goal setting: A motivational technique that works*. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall.
- Locke, E. A., & Latham, G. P. (1990). *A theory of goal setting and task performance*. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall.
- Locke, E. A., Latham, G. P., & Erez, M. (1988). The determinants of goal commitment.

Academy of Management Review, 13,
23-39.

Mento, A. J., Steel, R. P., & Karren, R. J.
(1987). A meta-analytic study of the
effects of goal setting on task
performance. *Organizational Behavior
and Human Decision Processes*, 39,
52-83.

Tubbs, M. E. (1986). Goal setting: A
meta-analytic examination of the
empirical evidence. *Journal of Applied
Psychology*, 71, 474-483.

Vallacher, R. R., & Wegner, D. M. (1985). *A
theory of action identification*. Hillsdale,
N. J.: Erlbaum.

Vallacher, R. R., & Wegner, D. M. (1987).
What do people think they're doing?
Psychological Review, 94(1), 3-15.

Wegner, D. M., & Vallacher, R. R. (1986).
Action identification. In R. M. Sorrentino
& E. T. Higgins (Eds.), *Handbook of
motivation and cognition: Foundations
of social behavior* (pp. 550-582). New
York: Guilford.

Wegner, D. M., Vallacher, R. R., Kiersted, G.,
& Dizadji, D. (1986). Action
identification in the emergence of social
behavior. *Social Cognition*, 4, 18-38.

Wegner, D. M., Vallacher, R. R., Macomber, G.,
Wood, R., & Arps, K. (1984). The
emergence of action. *Journal of
Personality and Social Psychology*, 46,
269-279.

1차 원고 접수: 1999년 3월 16일

2차 원고 접수: 1999년 5월 6일

Effects of Goal Identification Level on Task Performance

Yongwon Suh

Sungkyunkwan University

Goal-setting theory has shown that difficult goals improve task performance. However, a goal can differ not only in terms of its difficulty level, but also in terms of how its meaningfulness is cognitively represented. The present paper conceptualizes the goal identification level to explain its effects on task performance. As suggested by an action identification theory, the goal identities are assumed to be structured by hierarchical levels. It is hypothesized that the higher the goal identification level, the greater the performance improvement, and there would be an interaction effect of goal identification level and goal difficulty. Ninety subjects participated in 2 (high, low goal identification) \times 3 (high, medium, low goal difficulty) completely randomized factorial experiment. Results showed that subjects with high goal identification performed better than those with low goal identification. Also, goal difficulty effects were observed only in low goal identification condition, whereas subjects in high identification condition maintained high performance level regardless of goal difficulty. These results imply that goal identification level can be a useful concept as a moderating variable, and high goal identification level is related to individuals' ideal self-image or desirable self-concept.