

## 문화적 개념의 인지 표상과 활성화 과정 : 한(恨)의 담화분석과 온라인 점화효과\*

이재호<sup>†</sup> · 최상진  
중앙대학교 심리학과

이 연구는 우리 문화에서 가장 흔하게 사용되는 恨 어휘의 인지표상과 활성화 과정을 인지심리학의 새로운 연구방법을 적용하여 관찰하였다. 이 연구는 자유생성과제, 담화분석 및 점화과제 등의 다중과제 접근을 새롭게 시도하였다. 실험 1은 참가자의 恨 개념의 표상 내용을 수집하기 위해서 실시되었다. 참가자에게 恨 관련 질문을 제시한 다음 자유생성된 언어보고 자료를 수집하고 수집된 자료를 평정하는 과제를 실시하였다. 恨 관련 단어는 상황모형에 근거하여 6 차원으로 분류하였다. 실험 2에서는 영화 서편제를 문화자극으로 사용하여 恨 개념의 온라인적 활성화 과정을 관찰하였고 서편제의 담화구조를 이야기 도식에 근거하여 분석하였다. 그 결과 서편제를 보는 동안에 恨 개념이 온라인적으로 활성화되었고, 서편제는 문화적 恨 도식 구조를 내포함을 확인하였다. 실험 3은 실험 1과 실험 2의 결과를 기반으로 영화 서편제를 편집한 화면을 점화자극으로 하여 6차원으로 분류된 恨 관련 단어들에 대한 점화효과를 관찰하였다. 恨의 구체대상, 사건원인 및 행위 단어에서 점화효과가 관찰되었다. 세 개의 연구는 恨 개념이 문화 경험을 담화적 표상의 형식으로 추상화하며, 문화적 개념의 표상도 온라인적으로 활성화된다는 증거를 제시하였다. 이 연구의 결과를 인지표상이론과 문화심리학의 표상이론에 근거하여 설명하였다.

주제어 : 恨, 개념, 문화, 인지, 표상, 점화효과

한국인은 일상에서 '恨맏힌다.', '恨스럽다.', 혹은 '恨이나 풀자.' 등의 언어적 표현을 자주 사용하고 있다. 우리는 이러한 담화를 아무런 어려움 없이 이해할 수 있다. 언어의 이해는 언어 정보가 담고 있는 의미적 해석에서 시작된다. 언어의 의미적 이해는 그 언어가 지니고 있는 의미적 속성을 활성화함으로써 가능하다(이정모와 이재호, 1998). 예를 들어, '사과'는 '과일의 한 종류'이며, '부사, 홍옥' 등을 포함하며, '붉고, 둥글다.'

등의 속성을 지닌다. '사과' 단어가 입력되면 관련된 의미 지식들이 활성화됨으로써 그 단어를 이해하게 된다. 그러나 언어적 의미만으로는 언어가 이해되기 어려운 경우가 종종 있다. 예를 들어 '까마귀'라는 단어를 들었을 때 단순히 '새'라는 의미로만 해석되었다면 까마귀의 의미를 모두 이해했다고 볼 수 없다. 우리 문화에서 '까마귀'는 기분 나쁜 혹은 불길한 징조'의 의미를 지니고 있다. 비록 까마귀에 대한 정서를 직접적으로 경험하지

\* 이 연구는 2002년도 한국학술진흥재단의 기초학문지원(KRF-2002-074-HS1002)으로 수행되었다. 실험 2의 서편제의 편집과 실험 진행을 도와준 김효창 박사께 감사드린다. 이 논문의 부족한 점에 귀한 조언을 주신 세 분의 심사위원께 감사드린다.

<sup>†</sup> 교신저자 : 이재호(156-756 서울 동작구 흑석동 221, 중앙대학교 심리학과, leejh@cau.ac.kr)

않더라도 '까마귀는 어찌하다'라는 문화적 경험에 근거한 의미를 구성한다는 것이다. 그런데 서구의 문화에서는 까마귀는 오히려 반가운 새의 의미를 지니고 있다. 비록 언어적 의미는 같으나 문화적 의미가 다를 가능성이 있다는 것이다. 언어는 언어의 문자적 의미와 더불어 문화적 의미를 병렬적으로 활성화하여 통합하였을 때 보다 의미가 명확하게 이해되는 것이다(D'Andrade, 1990).

일반적으로 언어가 단어로 표현되는 경우 단어의 문법적 범주에 따라 분류된다. 명사는 대상이나 사물을 지칭하는 품사이며, 형용사는 사물의 속성을 기술하는 품사이며, 동사는 행위, 사건, 상태 등을 나타내는 품사이다. 단어의 문법적 범주가 그 단어의 개념적 표상에도 영향을 미친다는 것이다(Rips & Estin, 1999). 그러면 '恨'은 어떤 문법적 범주에 속하는가? '恨 맺힌다.'에서는 명사로 표현되며 '恨스럽다.'에서는 형용사로 표현되며 '恨 풀기'에서는 동사로 표현된다. 단일한 단어가 다양한 품사로 사용될 수 있다는 것은 그 단어의 의미적 표상 차원이 다양할 가능성을 시사하며, 그 단어의 의미인 개념적 표상이 매우 복잡할 가능성을 내포하는 것임을 짐작케 한다. 개념의 범주 표상의 연구에 따르면, 명사가 표현하는 물리적 대상과 동사가 표현하는 물리적 사건이나 정신적 사건은 서로 상이한 표상을 구성하고 있다는 것이다(Barsalou & Sewell, 1985; 이재호와 이정모, 2000; 이재호, 이정모, 및 전문기, 2002).

#### 恨의 문화심리적 모형

많은 연구자들이 '情'이나 '恨'은 한국인의 문화적 마음을 표현하는 대표적인 어휘라는 주장을 하였다. 특히 한국적 역사와 문학에서 가장 흔하게 다루었던 주제 중의 하나가恨인 것이다(예; 김열규, 이어령, 한완상 등, 이들이 기술한恨 개념은 최상진, 2000 참조). 이들은 문화적 어휘인恨이 '한국인의 고유한 정서체계'라는 주장을 하였지만恨의 심적 실체에 대한 경험적 증거를 제시한 것은 아니었다. 최상진(1993)은 문학적, 민속학적, 혹은 사회학적 관점에서 탈피하여 심리학적 관점에서恨에 대한 체계적이고 경험적인 접근을 시도하였다.

최상진(1993, 2000)은恨의 심적 구성을 '恨 특성', '恨 센터먼트(sentiment)', '恨 감정', '恨 인지' 등으로

세분하였다. '恨 센터먼트'나 '恨 감정'은 전통적으로 주장되었던 정서체계에 연계되는 것이다. 그러나 전통적 입장에 비해서恨의 정서를 고정된 정서가 아니라 역동적인 정서임을 강조하였다. 즉恨의 정서는 경험에 의해서 역동적으로 변화하는 양상을 강조하였던 것이다. 또한恨은 한국인이恨과 유사한 성격 특성을 지니고 있을 가능성을 제시함으로써 문화적 특성과 개인의 성격적 특성이 별개의 현상이 아니라 연계된 체계임을 강조하였다. 즉恨 자체가 단순한 언어 개념이 아니라 한국인의 자아를 반영하는 구성체임을 강조한 것이다. 마지막으로 '恨의 개념에는恨의 발생 원인이나 조건을 내포하고 있다는 주장을 피력하여恨 표상의 구성 차원을 인지적 표상과 연계시켜야 한다는 주장을 하였다.

심리학적 입장에서 특히, 문화심리학적 입장에서 제안된 최상진(1993, 2000)의 '恨'의 심적 구성 모델은恨이 정서체계만으로 규정되는 단순한 구성체가 아니라 그 체계가 훨씬 복잡하고 다차원적일 가능성을 시사한 것이며, 다양한 차원을 포괄하여 통합한 표현 언어가恨이라는 것이다. 즉恨은 개인 마음의 수준에서는 정서와 인지의 체계의 차원을 통합하고 있으며,恨은 한국인의 문화적 자아를 비유하는 모델이 되며, 사회와 문화적 수준에서는 한국적 문화의 공유된 경험과 지식을 반영하는 체계로 규정한 것이다.恨 개념의 표상에 대한 최상진의 주장은恨 심리 혹은恨 마음의 과정적 특성에 대한 논의를 자연스럽게 유도하게 하였다.

恨이 심적 구성체로 간주된다면恨의 의식 경험이 구성되는 동안에 심적 과정이 어떤 변화를 야기하며,恨의 경험이 어떻게 구성되어 가는지에 대한 설명이 요구된다. 최상진(2000)은恨 경험으로 구성되는恨 마음의 구성 과정을 설명하는 심적 모델을 제안하였다. 이 모델은 일종의 단계적 모형이다. 초기 단계에서는恨의 감정과 정서의 표상이 두드러지는 단계이며,恨 유발 대상에 대한 직접적인怨과恨의 복합적 심적 상태가 구성된다. 다음은恨 유발 감정과 정서의 경험 강도가 약화되며,恨 유발 대상에 대한 원한의 지향성이 경험자 자신으로 전환되는 단계이다. 마지막 단계는 감정과 정서의 경험이 인지적 수준에서 통합되는 단계이다. 즉恨 대상이나 내재된 마음의恨을 다른 표상으로 전환하는 과정이 일어나는 단계이다. 이 단계가恨을 넘어서

는 초월 단계인 것이다. 恨의 개념은 특정 단계에서 고정되고 정지된 속성을 지칭하기보다는 시간의 흐름에 따른 단계적 변화, 그 단계에 따른 감정, 인지 및 동기의 역동적 관계, 그리고 자기와 타인의 관계를 구분하지 않는 통정된 표상을 구성하는 것이다.

#### 恨 경험의 인지 표상과 활성화 과정

恨을 문화적 표상으로 간주한다면 恨 경험의 표상은 문화적 마음에 구성된 문화적 지식으로 표현될 수 있다(예; Barsalou, 1999; Graesser & Clark, 1985; 이재호와 이정모, 2000). Graesser와 Clark(1985)에 따르면, 지식의 구성은 상위 개념이 하위 개념들을 포함하는 위계적 구조를 지니며, 그 구조는 개념적 도표 구조(conceptual graph structure)의 형식을 지닌다는 것이다. 이 도표 구조가 범주적 진술 마디들(node-arcs)로 구성되었다고 가정하였다. 恨 또한 이런 지식의 인지 표상 이론에 근거하여 설명할 수 있다. 즉 恨 경험의 도표 구조의 표상은 일종의 문화적 경험의 범주적 도식(schema)인 것이다(예; 최상진 2000). 범주 도식은 세상의 일반적 지식을 구성하는 체계이다. 따라서 情, 恨, 怨 등은 서로 구별되는 경험 지식을 표상하고 있는 것이다. 문화 경험에 의해서 恨이 활성화되면, 하위에 구성된 일반적 표상 내용들이 활성화되며, 恨 경험에 대한 의미를 구성하게 된다는 것이다.

이 표상 이론을 恨의 경험 지식에 적용하면, 恨은 '恨'이라는 상위 마디를 중심으로 '성격', '정서', '인지' 등의 하위 범주 마디들로 구성되며(최상진, 1993), 이들 범주 마디에는 다시 하위 세부 내용이 포함된다는 가정을 할 수 있다. 즉 恨의 인지 표상은 상위 恨 개념을 중심으로 하위 恨 개념이 위계적 구조로 표상 되었다고 가정할 수 있다. 예를 들어, '그리움'이라는 개념은 恨의 정서 개념을 활성화시키고, 다시 恨의 개념을 활성화시키게 되며, '차별대우'라는 개념은 恨의 인지 개념을 활성화시키고 다시 恨의 개념을 활성화시키게 될 것이다. 역으로 상위의 恨 개념이 활성화되면 恨의 하위 개념들이 연결 마디를 통해서 활성화된다고 볼 수 있다. 恨 표상의 활성화 정도가 恨의 마음 상태를 결정할 가능성이 있다.

#### 연구문제

문화적 지식의 표상의 실체를 밝혀내기 위해서는 恨 지식 개념의 내용이 상위 개념을 중심으로 어떤 표상을 구성하고 있는지를 밝히는 작업이 선행되어야 할 것이다. 恨의 문화적 표상이 일반 지식의 위계적 표상과 유사한 표상을 구성하고 있다면 표상의 내용과 차원을 밝히는 경험적 연구가 필요한 것이다. 구체적으로, 문화적 표상의 대표적 개념인 恨은 과연 어떤 개념적 표상 구조를 지니고 있으며, 恨 경험을 통해서 恨 표상이 어떻게 활성화되며, 그러한 표상의 심적 모형은 무엇인가? 이러한 물음에 대한 해답을 얻기 위해서 먼저 恨 개념에 대한 문화인지적 가정을 설정하였다: 恨을 경험에 의해서 구성된 개념체계로 간주하였고, 그 개념은 한국인이 공유하는 것으로 간주하였고, 恨 경험에 의해서 구성된 恨 개념의 문화적 지식은 한국인간에는 자동적으로 전이될 수 있다고 보았다(Bargh, 1999; 최상진, 2000). 이를 확인하기 위해서는 한국인이 지니는 恨의 표상 내용에 대한 분석이 우선되어야 하며, 타인의 恨 경험을 통해서 恨 개념이 활성화되는지가 확인되어야 하며, 恨 경험이 유발된 상황에서 恨의 심적 활성화 과정이 일어나는지를 규명해야 한다.

문화적 개념은 매우 일반화된 개념이면서 추상화된 개념들이기에 전통적인 문화심리학적 방법론으로는 문화적 지식의 표상과 과정에 대한 접근이 어렵다(예; 최상진과 한규석, 2000). 전통적 문화심리학의 방법론적 문제는 문화인의 마음 내용에 대한 질적인 분석을 강조하여 양적인 분석은 상대적으로 빈약했다는 것이다. 마음에 대한 양적인 접근은 전통적 실험법을 적용하여 접근할 수 있다. 전통적인 문화심리학은 질문지를 통한 조사 연구가 대부분이었는데 이러한 방법으로는 문화적 마음의 표상 내용에 대한 정보는 얻을 수 있지만 문화적 마음의 심적 과정에 대해 접근하기는 어렵다. 최근에 들어 질적 분석과 양적 분석을 동시에 고려하는 방법들이 제안되었고(Magliano & Graesser, 1991; Suh & Trabasso, 1993), 사회문화 연구에서도 양적 접근을 시도하는 연구들이 증가하고 있다. 예를 들어, 태도와 편견의 암묵 자동적 과정 연구(Banaji & Hardin, 1996; Blair & Banaji, 1996; 이재호, 조공호, 오경기, 김미라, 2001)와 문화적 지식의 역동성 연구(Hong, et al.,

2000)는 점화패러다임(priming paradigm)을 사용하여 사회 문화적 마음의 과정을 밝히고자 하였다.

본 연구는 질적 분석과 양적 분석을 종합하는 접근 틀을 제안하고자 하였다. 문화적 마음은 경험에 의해서 구성되며 마음의 내용을 파악하기 위해서는 일차적으로 질적 접근이 선행되어야 한다. 문화적 내용을 파악하기 위한 질적 접근법으로 전통적인 설문지의 개방형 질문에 근거한 자유생성과제(free generation task)를 사용할 수 있다. 더불어 생성 정보가 질문의 내용에 적합한지에 대한 양적 접근이 가능하다. 평정과제(rating task)를 사용하여 생성 정보의 내용에 대한 양적인 정보를 확보할 수 있다. 실험 1에서는 질적 분석과 양적 분석을 적용하여 恨 개념의 인지적 표상 내용을 살펴보고자 하였다. 문화적 경험은 문화적 환경 자극에 의해서 자동적으로 발생하게 된다. 문화적 경험을 인위적으로 조작하기는 매우 어렵기 때문에 문화적 경험이 담겨있는 자극을 사용하여 문화적 마음을 활성화시킬 수 있다. 실험 2에서는 문화적 자극인 영화 '서편제'를 참가자에게 보여 주면서 그 자극에 의해서 활성화되는 문화적 마음을 확인하고자 하였다. 즉 문화적 자극을 통해서 생성되는 문화적 마음의 심적 과정을 온라인적으로 접근하였다. 마지막으로 문화적 마음의 온라인적 활성화를 양적으로 접근하고자 하였다. 실험 1에서 생성된 恨 개념의 단어를 자극으로 제시하고 그 자극에 의해서 발생하는 표상의 활성화 과정을 점화어휘판단과제(primed lexical decision task)로 확인하고자 하였다. 세 연구는 질적 분석과 양적 분석을 단일한 실험 맥락에서 수렴적으로 접근할 수 있다는 점에서 새로운 접근인 것이다.

### 실험 1 : 恨 개념의 자유생성과제와 평정과제

실험 1은 한국인의 恨 관련 표상 내용을 살펴보기 위해서 실시되었다. 즉 문화인지 수준에서 恨 지식에 대한 표상 체계를 살펴보고자 하였다. 참가자에게 恨 관련 질문을 개방적으로 제시하고 질문에 의해서 자유생성된 언어보고 내용을 분석하였다. 질문은, '자신이 恨을 경험했다고 생각하는가?', '과연 恨이 한국문화의 고유한 인지체계인가?' '그러면 恨은 어떻게 정의될 수 있는가?', '恨을 유발하는 원인사건은 무엇인가?', '恨을 경

험했을 때의 마음 상태는 어떠한가?', '이러한 경우에 어떠한 행동을 취하겠는가?', '자신이 아닌 타인이 恨 상태에 있는 경우에 자신은 어떤 행위를 하겠는가?', '특히 恨이라는 단어를 들었을 때 자신의 기억에서 떠오르는 단어는 무엇인가?' 등이었다. 이러한 질문을 통해서 얻어진 생성자료의 질적인 분류를 통해서 恨의 문화인 지적 지식체계의 내용을 알아보고자 하였다. 또한 恨 관련 연상단어의 恨 관련성 평정과제를 실시하고자 하였다. 참가자가 질문에 의해서 연상된 단어 개념이 과연 恨 지식과 어느 정도의 관련성이 있는지를 확인하고자 하였다. 즉 생성 빈도와 적절성 평정간의 관계성을 살펴봄으로써 질적 자료의 특성을 확인할 수 있는 것이다.

### 방 법

**참가자 :** 恨의 자유생성과제에는 고려대학교에 재학 중이면서, 심리학의 이해를 수강한 대학생 111명이 설문지 반응에 참여하였으며, 연상단어의 恨 관련성 평정과제에는 중앙대학교에 재학중이면서 인간관계론을 수강한 대학생 85명이 참가하였다. 모두 196명의 참가자가 실험 1에 참여하였다.

**실험재료 :** 실험 1은 개방형 설문지를 사용하여 한국인이 지니고 있는 恨의 인지적 표상 내용을 관찰하고자 하였다. 恨 설문지는 모두 10개의 개방형 질문으로 구성되었다. 질문의 내용은 개인의 恨 경험여부와 그 이유를 묻는 질문(1), 恨의 문화적 고유성 판단과 특성(2), 일반적 개념 수준의 恨(1), 恨의 연상단어(1), 恨의 주관적 정의(1), 恨 발생시의 마음 상태의 내성(1), 恨 발생시의 행동양식(2) 등이 포함되었다. 설문지의 응답 반응은 恨 표상의 일반적 도식 구조를 확인하는 데에 사용되었다. 반응 문장 중에서 恨 연상단어는 恨 경험 구조의 온라인 활성화 과정을 관찰하는 연구에 사용되었다. 생성빈도가 2이상인 단어 100개를 선정하였으며, 이들 단어를 정리하여 평정과제의 자료로 사용하였다.

**실험절차 :** 자유생성과제는 집단적으로 실시되었다. 실험자는 참가자에게 설문지를 제시하고, 설문지의 질문을 충분히 읽게 하였다. 그런 다음, 질문 문항을 읽으면서 기억에서 인출되는 심적 내용을 언어로 표현하게 하였다. 기억 내용의 표현은 가능한 기억에서 인출되는

순서에 따라서 기술하게 하였다. 설문지 작성에 소요된 시간은 약 40분이었다.

평정과정은 자유생성과제의 연상단어 자료에서 생성 빈도가 2이상인 단어를 대상으로 실시하였다. 이 과정의 참가자는 자유생성과제에는 참여하지 않았던 대학생이었다. 恨 연상단어를 무선적으로 배열하여 반응 응답지를 구성하고, 참가자에게 개인별로 제시한 다음 7점 척도로 반응하도록 하였다. 제시된 단어가 恨과 매우 관련이 있으면 1점, 전혀 관련이 없으면 7점을 표시하게 하였다. 실험에 소요된 시간은 약 20분이었다.

### 결과 및 논의

‘恨이 문화-특정적인가?’ 하는 질문에 대해서, ‘恨은 우리 문화에 고유하다.’고 반응한 비율이 43%이었으며, ‘다른 문화에서도 유사한 개념이 있다’는 반응은 57%이었다( $X(1)=2.00, p=.15$ ). ‘자신이 恨을 경험했다고 판단하는가?’ 하는 질문에 대해서, ‘경험했다’는 반응이 44%이었으며, ‘경험하지 못했다’는 반응이 56%이었다( $X(1)=1.50, p=.21$ ). 그 다음 ‘恨의 인지적 정의는?’, ‘恨의 원인은?’, ‘恨 경험시의 마음 상태(혹은 심정)는?’, ‘恨 발생 사건에 대한 대처행위는?’ 등의 질문을 하였다. 각 질문에 대한 주요 반응의 내용과 빈도가 표 1에 제시되었다.

실험 1의 주요 관심은 恨의 인지적 표상의 내용을 관찰하고, 다음 실험(실험 3)에 사용될 실험 재료를 확보하는데 있었다. 恨 개념에 의해서 생성되는 연상단어를 확보하기 위해서 참가자에게 恨 단어를 보고 연상되는 단어를 순서대로 자유생성하게 하였다. 그 결과, 개인당 평균 7.2개(표준편차 2.5)의 단어를 생성하였다. 생성 빈도가

높은 단어로는 ‘여인’, ‘눈물’, ‘고통’, ‘슬픔’, ‘민족’, ‘일제’, ‘복수’, ‘죽음’, ‘분노’, ‘인내’, ‘가난’, ‘억압’ 등의 순이었다. 이들 단어를 단어의 문법적 범주 유형에 따라 분류하였다. 그 결과, 대상단어(예; ‘여인’, ‘민족’, ‘일제’), 정서단어(예; ‘고통’, ‘슬픔’, ‘분노’), 사건원인단어(예; ‘죽음’, ‘가난’, ‘억압’), 그리고 행위와 상태 단어(예; ‘눈물’, ‘복수’, ‘인내’) 등으로 범주화할 수 있었다. 恨 단어에 의한 연합 생성된 단어들을 범주별로 분류한 결과, 대상단어의 빈도(36%)가 가장 많았다. 특히 ‘여인(31%)’과 같은 일반적 대상 단어와 ‘민족(22%)’과 같은 추상적 대상 단어의 빈도가 다른 대상 단어에 비해서 많았다. 그 다음은 정서단어의 빈도(21%)가 많았고, 정서단어에서 ‘고통(27%)’과 ‘슬픔(24%)’의 빈도가 다른 정서 단어에 비해서 많았다. 사건(14%)과 행위(10%)의 단어가 다음 순으로 나타났는데, 사건단어에서는 ‘죽음(13%)’과 ‘가난(10%)’이 많았고, 행위단어에서는 ‘눈물(28%)’이 가장 많았다. 특정한 범주로 분류되기 어려운 단어도 5.3%를 차지하였다(예; 세월, 의지, 끈기 등).

실험 1에서는 자유생성과제와 평정과제를 실시하였으며, 두 과정의 관계를 확인하기 위해서 과제 점수의 상관관계를 계산하였다(부록 1 참조). 恨 연상단어의 빈도와 恨 관련성 평정치와의 상관은  $r=-.28 (p=.01)$ 로 나타났다. 둘간의 상관이 비록 통계적으로 유의하였지만 높은 것은 아니었다. 그러나 생성과제와 평정과제의 두 집단의 참가자가 다르다는 것을 고려한다면 .28의 상관은 생성빈도와 평정치 간의 연관이 적다고 보기는 어렵다. 따라서 두 과정은 恨 표상에 대한 수렴적 결과를 보여 주었다고 해석할 수 있다.

恨 단어의 생성 빈도에서 나타난 결과는, 전반적으로

표 1. 恨 질문지의 질문유형에 따른 인지적 표상 내용 (%)

질 문	생 성 내 용
恨의 문화적 고유성 :	침략 (31), 민족정서 (26), 인내심 (12), 소극성 (9)
恨의 주관적 정의 :	가슴 웅어리 (25), 어쩔 수 없는 감정 내재화 (21), 비극적 정서 (14), 체념과 자포자기 (9)
恨의 일반적 원인 :	좌절 혹은 실패의 경험 (21), 억울한 고통 (16), 죽음 (9), 환경 혹은 경제적 어려움 (8), 억압과 구속 (7), 능력한계 (7)
恨의 구체적 원인 :	좌절 (26), 환경 영향 (14), 차별대우 (12), 능력한계 (10), (연인)헤어짐 (6), 차별대우 (6)
恨 경험시의 상태 :	허무 (19), 고통 (17), 답답함 (13), 분노 (11), 극복 (10)
恨의 대처행위 :	자신 : 초월 (17), 풀기 (14), 강경대처 (14), 체념 (11), 다른 일 전념 (11) 타인 : 위로(31), 공감대 형성(19), 해결 못함(19)

恨 관련 단어의 범주가 매우 다양함을 보여주었다. 생성 단어의 표상 특성을 차원별로 범주화하였다. 恨의 연상단어의 분류는 텍스트나 이야기의 인지적 표상 이론인 상황 모델(situation model)의 차원과 상당히 유사하였다 (Graesser, Singer, & Trabasso, 1994; Zwaan & Radvansky, 1998). Zwaan과 Radvansky(1998)는 텍스트의 인지적 표상은 행위자(agent), 시간과 공간(time and space), 사건인과(event cause), 의도와 목표(intention and goal) 등의 차원으로 구성된다는 주장을 하였다. 대상단어는 恨의 경험을 주체하는 행위자를 표상 하는 것이다. 따라서 恨 어휘가 恨 경험의 구체적 혹은 추상적 대상에 대한 단어의 생성 빈도가 높은 것은 恨이 참조적 표상(referent representation)을 구성한다는 증거가 된다. 둘째, 정서단어의 빈도도 높았다. 恨 개념에 의해서 정서단어가 많이 생성된 것은 이 개념이 정서적 표상을 구성하고 있다는 증거가 된다. 이것은 恨을 민족 정서, 혹은 한국 문화를 대표하는 개념으로 정의한 연구들과 일치한다(예; 최상진, 1993). 또한 사건이나 행위 단어의 빈도 또한 적지 않았다. 이는 恨 경험의 원인과 그에 대한 결과 즉 인과성(causality)에 대한 표상이 구성된다는 증거가 된다.

실험 1의 자유생성과제와 평정과제의 결과는 한국인(20-40대의 대학생과 직장인)의 恨의 인지 표상의 내용들이 단순한 연합 의미적 표상을 구성하기보다는 다양한 차원의 연합 의미를 구성하는 복잡한 구성체일 가능성을 시사하였다. 특히 그 구성체는 텍스트 정보의 심성 표상(mental models)과 유사하다는 사실을 확인할 수 있었다 (Graesser, Singer, & Trabasso, 1994; Zwaan & Radvansky, 1998; 이재호, 1993; 이정모와 이재호, 1998). 恨 어휘의 개념이 상황모델과 다른 점은 감정 혹은 정서 단어의 빈도가 높았다는 것이다. 따라서 恨은 인지와 정서의 문화적 의미를 공유하고 있을 가능성이 있다고 보겠다(예; 최상진, 2000). 즉 恨 개념이 대상의 참조, 사건의 인과, 그리고 감정이나 정서를 포괄하는 구성체일 가능성을 보여주는 것이다.

## 실험 2 : 恨 개념의 온라인 활성화 및 담화 분석

실험 1의 恨 개념의 표상은 한국인이 지니고 있는 일반적 개념 체계에 대한 정보는 제공하였지만 실제 恨을

경험하면서 생성되는 심적 과정에 대한 논의를 제공하기에는 미흡하다. 문화적 인지 과정은 실제 문화의 구성원이 문화적 환경에서 경험하는 과정을 통해서 일어나는 것이며, 그 과정을 직접 관찰할 수 있어야 한다. 그러나 恨의 경험은 오랜 세월을 두고 점진적으로 생성되었기 때문에 실제 문화적 환경에서 恨 경험을 경험적으로 접근한다는 것은 매우 어렵다. 대안적 방법으로 직접 경험은 아니지만 간접적 경험을 유도하는 것이다. 恨의 경험 내용이 가장 충실하게 표현된 자극을 참가자에게 제시하여 恨의 경험을 점화시키는 것이다. 만약 恨이 인지적으로 표상 되어 있다면 恨 자극에 의해서 恨 인지가 활성화된다는 예측이 가능하다. 영화 서편제가 恨 경험을 유발하게 하는 점화 자극으로 선택되었다. 이 영화는 보편적으로 한국인의 恨을 담고 있는 것으로 간주되었고(최상진, 2000), 실험 1의 자유생성과제에서도 恨의 연상단어로 '서편제'를 생성한 빈도(5)가 비교적 높게 나타났기 때문이다.

실험 2는 恨 자극이 점화 자극으로 제시되면 恨 관련 경험의 도식적 개념이 활성화될 것을 가정하였다. 즉 영화 서편제의 주인공은 恨 관련 경험을 제공하게 되며 주인공의 恨 경험은 참가자들의 恨의 인지적 과정을 간접적으로 일으키게 될 것이다. 영화 서편제에서 제시되는 자극이 참가자의 恨 경험과 恨의 인지적 표상을 활성화하게 되면 참가자는 恨 관련 프로토콜을 생성하게 될 것이다. 이를 확인하는 것이 실험 2의 첫째 목적이다. 그리고 영화 서편제의 담화 구조를 분석하고자 하였다. 영화 속에서 恨의 자극 속성이 과연 어떻게 구성되어 있는지를 확인함으로써 恨의 경험 구조를 밝히는 자료로 이용될 수 있을 것이다. 이것이 실험 2의 둘째 목적인 것이다.

## 방 법

**참가자 :** 중앙대에 재학중인 대학생 36명이 실험에 참가하였다.

**실험재료 :** 실험 2는 恨 에피소드에 의한 恨 개념의 온라인 활성화 과정을 탐색하는 실험이었으며, 영화 '서편제'가 실험자극으로 사용되었다. 恨 질문은 '서편제를 본 다음 생각나는 장면은 무엇인가?', '주인공 행위의

원인과 이유는 무엇인가?', '서편제를 보면서 어떤 마음의 변화와 상태를 느꼈는가?'에 관한 것이었다. 서편제의 주요 장면이 끝나는 시점에서 이들 질문에 반응하도록 하였다. 그 장면은 '유봉이 친구들과의 술자리 대화 장면', '송화가 유봉에게 야단맞는 장면', '유봉과 송화의 대화 장면', '낙산거사와 동호의 대화 장면', '송화와 천씨의 대화 장면'이었다.

**실험절차** : 참가자는 집단적으로 실험에 참여하였다. 영화 '서편제' 전편을 VCR을 통해서 보여주면서 실험재료에서 기술한 5개의 장면이 끝날 무렵 비디오 상영을 멈춘 다음 준비된 질문지에 반응을 기록하게 하였다(예; '주인공 행위의 이유와 원인', '주인공의 마음 상태', '참가자의 기억내용', '참가자의 마음 상태'). 질문에 대한 대답은 오래 생각하지 못하게 통제하였다.

### 결과 및 논의

실험 2에서는 영화 '서편제'를 상영하는 동안의 **恨** 단어의 생성과정을 온라인적으로 접근하였다. 영화를 감상한 다음, 참여자에게 가장 기억에 남는 장면을 기술하게 하였다. '복치는 장면(42%)'과 '아리랑 장면(28%)'이 많았으며, '아리랑 장면'에서는 '신명(42%)'과 '송화(34%)' 단어가 많았다. 송화 아버지가 화를 내는 장면에서 송화가 동호에게 '얼마나 피로우시면 그러시겠냐?'하는 대화에서는 '아버지의 이해'가 74%를 차지하였다. 유봉이 송화에게 약 먹인 이유에 대해서는 '소리 전념(50%)', '恨 심기(22%)' 등이었다. 영화를 감상한 다음 송화와 동호의 심정에 대해서는 '恨을 풀었다'라는 응답이 65%로 가장 많았고, 참가자 자신의 마음 상태를 묻는 질문에는 '恨(33%)', '안타까움(30%)', '카타르시스(25%)' 등의 순으로 답하였다.

영화 서편제에서 가장 기억에 남는 장면에서는, 이전에 영화를 보았던 경험이 있는 참가자나 처음 보는 참가자나 차이가 없었으며, 영화를 본 다음의 질문 반응에서도 두 집단은 차이를 보이지 않았다. 또한 자신의 마음 상태에서 '恨', '안타까움', '카타르시스'가 많았던 결과를 통해 **恨** 경험에서 '자신/타인'의 구분이 명료하지 않다는 사실을 알 수 있었고, 사회 문화적으로 공유하는 문화적 **恨** 개념이 존재할 가능성을 엿볼 수 있었

다. 유봉(송화의 아버지)이 친구와의 술자리에서 화내는 장면, 동호(송화의 남동생)가 아버지(유봉)의 박대에 도망가는 장면에서는 **恨**이라는 개념이 생성되지 않았다. 그러나 영화의 마지막으로 갈수록 **恨** 개념에 대한 생성 빈도가 많았고, 영화를 본 다음 대부분의 참가자가 '**恨**의 활성화'가 일어났다고 언어보고를 하였다.

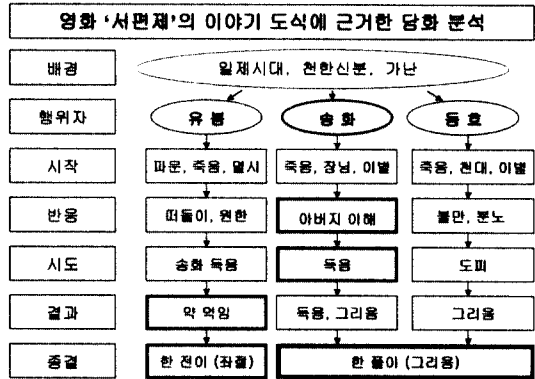


그림 1. 영화 서편제의 이야기 도식에 근거한 담화 구조

영화 서편제는 한국인의 **恨**을 가장 잘 표현한 영화로 알려졌다. 영화 서편제에 내포된 **恨**의 구조는 무엇인가? 영화 서편제의 구성(plot)을 분석해봄으로써 **恨** 경험의 표상 구조를 관찰할 수 있다. 영화는 시대적, 공간적, 시간적 배경과 주인공의 소개로 영화는 시작된다. 주인공의 행위나 주인공에게 발생한 사건에 의해서 주인공의 목표가 설정되고 그 목표를 성취하기 위한 일화들이 진행된다. 그 다음에 목표의 성취 여부가 결과로 나타나고 그 영화는 막을 내린다. 이런 면에서 모든 영화의 구성은 이야기 도식과 유사한 것이다(예; Graesser & Clark, 1985; 이정모와 이재호, 1998; 조혜자, 1989).

서편제의 담화 구조에 대한 분석 결과는 **恨**의 발생 배경, 발생 사건, 발생 동안의 주인공의 심정과 행위의 변화를 보여주고 있다(그림 1 참조). 세 주인공 중에서 가장 전형적인 **恨**은 송화의 **恨**이라고 볼 수 있다. 유봉은 자신의 **恨**을 송화에게 전이시키며, 동호는 **恨** 발생 사건으로부터 도피 행위를 하게 된다. 그러나 송화는 그 모든 **恨**의 발생 사건과 원인에 의해서 야기되는 심정 및 감정을 가슴에 담아두면서 살아간다. 일반적으로 주인공은 목표 사건의 해결을 위해서 목표 대상에 대한

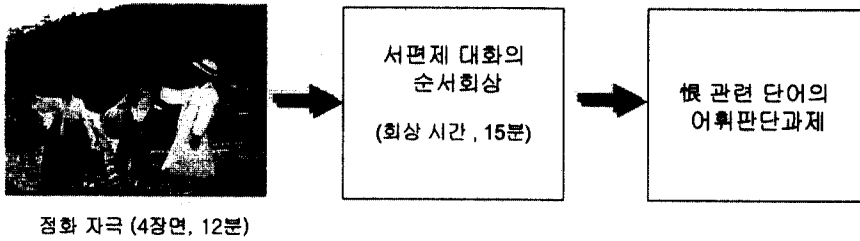


그림 2. 실험 3의 실험절차 순서도

성취 행위를 하게 되지만 송화는 그 목표를 억제하고 내재화시키고 있는 것이다. 서편제의 마지막 장면인 송화와 천씨의 대화 중에서 보면,

천씨 : '저 사람이 자네가 늘 기다리던 동생인가?'  
 송화 : '예.. 지 소리가 저 사람의 복장단을 만났을 디 대 번에 동생인지 알아쥬' ...  
 천씨 : '...왜 서로 모른척하고 헤어졌단 말인가?'  
 송화 : '한을 다치고 싶지 않아서였어요.'  
 천씨 : '무슨 한이 그렇게도 깊이 맺혔단디, 풀지도 못하고 허망하게 헤어졌단 말이어.'  
 송화 : '우린 간밤에 한을 풀었었어요.'  
 천씨 : '어떻게?'  
 송화 : '지 소리고 동생의 복으로요.'  
 천씨 : '어쩐지 입자 소리가 예전하고 썩 다르다 했더니 만든....'

계속하여 천씨는 송화의 지난밤 한 풀이 소리를 회상 하며 그 恨을 풀어 가는 상황을 이야기하는 것으로 서편제는 종결된다. 또한 송화는 恨 원인의 대상을 이해 하지만 그러면서 아버지(유봉)에 대한 용서는 결국 하지 않는다. 즉 타인에 대한 이해와 원한의 갈등적 감정을 복합적으로 유지하면서 恨 발생 대상을 향한 것이 아니라 판소리를 통한 송화와 카타르시스를 통해서 갈등적 감정을 풀어가는 것이다.

### 실험 3 : 恨 개념의 점화어휘판단과제

실험 1에서는 恨 관련 단어를 범주별로 분류하는 과정을 수행하였다. 그 결과, 恨 연상단어는 대상단어(구체대상, 추상대상), 정서단어, 사건원인단어, 행위단어, 상태단어로 분류할 수 있었다. 恨 연상단어의 분류는

단어의 문법적 분류이었지만 텍스트의 상황모델의 구성 차원과 유사하였다(Zwaan & Radvansky, 1998). 서편제는 恨을 주제로 하는 영화이기에 서편제의 장면 이해는 텍스트나 이야기를 이해하는 동안에 일어나는 과정에 비유된다. 실험 2에서 보면 서편제의 영화 장면이 恨 개념을 활성화시켰으며, 영화 서편제의 담화분석을 통하여 恨의 경험자극이 어떻게 담화적으로 구성되는지를 관찰하였다. 실험 3에서는 점화패러다임을 사용하여 직접적으로 恨 개념의 활성화 과정을 체계적으로 관찰하고자 하였다.

점화패러다임은 점화자극을 제시하고 목표자극을 제시한 다음 목표자극의 반응시간을 측정하는 실험 방법이다(이재호와 김성일, 1998). 이 패러다임은 점화자극의 특성이 목표자극의 활성화에 어떤 작용을 하는지를 밝힐 수 있다. 만약 恨을 점화자극으로 제시하면 恨 관련 개념이 활성화되며, 그 결과 한 개념의 활성화 수준이 목표자극의 반응시간에 영향을 미치게 될 것이다. 실험 1에서 수집한 恨의 연상단어를 목표자극으로 사용했을 경우 恨 점화에 의해서 恨 관련 개념들의 활성화가 일어나는 과정을 온라인적으로 관찰할 수 있을 것이다.

텍스트 이해의 연구에서 보면 텍스트 정보를 이해하는 동안에는 다양한 추론(inference)이 생성되는 것으로 알려졌다. 즉 텍스트 정보를 이해하는 동안에 이해자 지식에서 각종 추론 과정이 발생하게 된다(예; Graesser, Singer, & Trabasso, 1994 : 조혜자와 이재호, 1998). 실험 2의 결과를 통해 서편제를 보는 동안에 恨 개념이 온라인적으로 인출된다는 증거를 얻었다. 恨 개념이 활성화되었다면 그와 연관된 하위 개념들의 활성화가 일어났을 가능성이 있고, 만약 그렇다면 어떤 개념들이 온라인적으로 활성화되는지를 관찰할 수 있다. 온라인적으로



추론되는 추론 유형에 대해서는 논란이 많았지만(이정모와 이재호, 1998 : 조혜자와 이재호, 1998), 대용어의 참조추론(Gernsbacher, 1990; 이재호, 1993), 인과원인의 추론(이정모와 최상섭, 1986), 주인공 정서추론(Gernsbacher, Goldsmith, & Robertson, 1992; 이흥철, 1994) 등은 온라인적으로 생성될 가능성이 높은 추론이다.

실험 1의 恨 관련 생성단어의 범주 분류가 이러한 추론의 연구와 연관이 있다면 이들 단어의 활성화 수준은 다른 恨 관련 단어나 통제 단어에 비해서 활성화 수준이 높을 것이며, 반응시간도 빠를 것이라고 예상할 수 있다. 그러나 어떤 범주 단어들의 활성화 수준이 높을 것인지에 대한 예측은 구체적으로 제시하기 어렵다. 단지 최상진(1993, 2000)은 恨을 정서, 인지, 정동, 및 인과를 포괄하는 개념으로 규정하였고, 실험 1의 결과에서 보면 恨의 참조적 표상을 나타내는 구체대상, 정서적 표상을 나타내는 정서단어, 사건의 원인을 나타내는 단어들의 생성빈도와 한 관련 평정점수가 높게 나타났다. 만약 이런 결과가 恨 개념의 활성화 수준에도 적용된다면 구체대상, 정서단어, 사건원인 등의 단어들의 활성화 수준이 통제 단어에 비해서 높을 가능성이 있다. 恨 경험의 대표적 자극인 서편제를 점화자극으로 제시한 점화집단과 단순히 恨과 무관한 텍스트를 기억하는 통제집단에서 恨 관련 단어들이 범주에 따라 점화효과의 차별적 차이를 보일 것인지를 관찰하였다.

## 방 법

**참가자** : 중앙대학교에 재학중이면서, 인간관계론을 수강한 대학생 47명이 실험에 참가하였다. 참가자 중 25명은 서편제를 경험하는 점화집단에 무선적으로 할당되었으며, 22명은 서편제를 경험하지 않는 통제집단에 무선적으로 할당되었다.

**실험설계** : 恨 점화집단과 통제집단은 피험자간 변인이었으며, 단어범주(구체대상, 추상개념, 정서단어, 사건원인, 행위단어, 상태단어, 통제단어)는 피험자내 변인이었다. 실험 3은 2\*7 혼합요인설계를 사용하였다.

**실험재료** : 영화 서편제의 4개 장면을 점화자극으로 선정하였다. 선정 기준은 장면이 恨을 추론하게 하는가? 恨 관련 담화가 많은 장면인가? 恨 관련 단어가 대화에

있는가? 그리고 그 장면들의 상영시간이 비슷한가? 이 기준에 근거하여 4개 장면을 점화자극으로 선정하였다. (1) '유봉과 친구들과의 대화 장면(4분 42초)', (2) '낙산 거사와 동호의 대화 장면(1분 27초)', (3) '유봉과 송화의 대화 장면(1분 20초)', 및 (4) '송화와 천씨의 대화 장면(3분 7초)'을 선정하였다. 장면의 순서 효과를 배제하기 위해서 4개의 순서 이형을 만들었다. 4개의 장면이 각각 다른 순서로 배열된 비디오 4개를 편집하였다. 참가자는 4개의 장면의 한 이형에 무선적으로 할당되었다. 어휘판단과제의 목표자극으로 사용한 단어들 중, 실험조건(恨 관련 단어)의 자극은 실험 1의 연상단어 중에서 빈도 2이상인 49개의 단어가 선정되었다. 실험단어에는 구체대상 8개, 추상단어 9개, 정서단어 9개, 사건원인 7개, 행위단어 8개, 상태단어 8개가 포함되었다(부록 1참조). 통제단어는 恨과 전혀 관련이 없는 27개의 사람이름이 사용되었다(이재호, 1993). 또한 어휘판단의 아니오 반응을 유도하는 비단어 60개를 추가하였다. 한 참가자가 반응해야 하는 단어는 모두 136개이었다.

**실험절차** : 점화집단의 실험은 3-8명씩 집단적으로 실시되었다. 참여자에게 편집된 서편제 장면 4개를 10여분에 걸쳐서 상영하였다. 제시 순서는 집단에 따라 달랐으며, 미리 준비한 4개의 비디오 테이프 중 한 개를 무선적으로 제시하였다. 영화자극을 본 다음 미리 준비한 빈 종이에 영화에서 주인공들의 대사를 정확하게 회상하게 하였다. 약 15분의 시간을 주고 기억된 대사를 빈 종이에 기록하게 하였다. 그런 다음 모든 참가자는 앞에 있는 컴퓨터에 위치하게 하였다. 컴퓨터 화면에 제시되는 글자가 단어인지 아닌지를 판단하게 하였다. 반면에 통제집단의 참가자는 恨 자극과 관련이 없는 텍스트를 10여분 읽고 그 텍스트의 내용을 회상하는 과제를 실시한 다음 실험집단과 동일한 자극에 대한 어휘판단과제를 실시하였다. 어휘판단 단어는 무선적으로 화면에 제시되었으며, 먼저 화면에 '\*\*\*\*\*' 표시가 500ms 동안 제시되어 단어가 제시되는 위치를 확인하게 하였으며, 동일한 화면 위치에 목표 단어가 제시되었다. 이때 참가자에게 그 글자가 단어인지 아닌지를 판단하게 하였다. 단어이면 '예(/)' 키를 누르게 하였고, 단어가 아니면 '아니오(z)' 키를 누르게 하였다. 참가자에게 반응의 신속성과 정확성을 강조하였다. 참가자의

반응시간과 반응정확률은 프로그램에 의해서 기록되게 하였다. 어휘판단과제에 걸린 시간은 5분 정도이었다. 모두 8대의 IBM PC 호환 컴퓨터가 사용되었으며, 프로그램은 Quick BASIC으로 구성하였고, MS-DOS 상에서 운용되도록 하였다. 실험에 소요된 총 시간은 약 40-50분이었다.

### 결과 및 논의

실험 3은 恨 관련 단어가 통제 단어에 비해서 점화효과가 있는지를 관찰하는 것이다. 점화효과는 통제단어의 반응시간에서 실험단어(범주단어)의 반응시간을 차감한 시간이며, 점화집단과 통제집단에서 각각 차감하여 계산을 하였다. 그리고 각 집단의 범주단어와 통제단어가 통계적으로 차이가 있는지를 비교하였고, 각 범주별로 집단간 비교를 개별적으로 분석하였다. 어휘판단과제의 반응오류(범주단어를 단어가 아니라고 반응한 자료)와 반응시간이 표준편차 3이상인 값은 분석에서 제외시켰다. 분석에서 제외된 자료는 모두 2.3%이었다.

실험 3의 실험 조건별 반응시간의 평균, 반응정확률 및 점화효과가 표 2에 제시되었다. 집단과 단어범주를 독립변인으로 하여 반응시간을 변량분석한 결과, 단어범주의 주효과가 통계적으로 유의미하였으며( $F(6,270)=24.70, MSe=2006.32, p<.0001$ ) 집단과 단어범주간의 상호작용이 통계적으로 유의미하였다( $F(6,270)=2.15, MSe=2006.32, p<.05$ ). 단어범주의 주효과는 恨 관련 범주단어(568ms)가 통제단어(648ms)에 비해서 80ms 빨랐기 때문이며, 이원 상호작용은 각 범주단어들의 점화효과가 범주 유형에 따라 다름을 보여준 것이다.

범주단어의 점화효과를 집단별로 분석하기 위해서 통제단어에서 범주단어의 반응시간을 뺀 시간을 종속측정치로 하여 변량분석을 실시하였다. 점화효과의 변량분석 결과, 범주단어(구체대상 : 80ms, 추상단어 : 72ms, 정서단어 : 102ms, 사건원인 : 87ms, 행위단어 : 69ms, 상태단어 : 68ms)의 주효과 통계적으로 유의미한 차이를 보였으며( $F(5,225)=4.69, MSe=1725.18, p<.0001$ ), 집단(점화집단 : 100ms, 통제집단 : 60ms, 차이 40ms)의 주효과도 통계적으로 유의미하였다( $F(1,45)=4.70, MSe=23884.17, p<.05$ ). 그러나 집단과 범주단어의 상호작용은 통계적인

차이가 없었다. 비록 집단과 범주단어의 상호작용이 통계적인 차이를 보이지 않았지만 이 연구의 관심이 범주단어의 유형에 따른 집단간 점화효과의 차이에 있었기 때문에 각 범주단어별로 집단간 점화효과의 차이를 분석하였다. 그 결과, 구체대상은 점화집단(107ms)이 통제집단(53ms)에 비해서 점화효과가 54ms 많았으며( $F(1,45)=6.28, MSe=5456.60, p<.05$ ), 사건원인은 점화집단(115ms)이 통제집단(59ms)보다 56ms 많았으며( $F(1,45)=5.92, MSe=6357.08, p<.05$ ), 행위단어도 점화집단(90ms)이 통제집단(48ms)보다 42ms 많았다( $F(1,45)=4.78, MSe=4313.23, p<.05$ ). 정서단어는 범주단어 중에서 점화효과는 가장 많았지만(103ms) 집단간 차이는 28ms에 불과하였으며, 추상단어와 상태단어도 각각 27ms와 37ms의 차이를 보였지만 통계적으로 유의미하지는 않았다.

표 2. 단어범주에 따른 빈도, 평정치, 반응시간 및 점화효과의 평균

단어유목	단어수	생성빈도	한관련성	어휘판단시간		
				점화집단	통제집단	점화효과
구체대상	8	11.00(12.90)	3.03 (.64)	565ms	571ms	54ms*
추상단어	9	8.22( 8.74)	2.92 (.46)	586ms	566ms	27ms
정서단어	9	8.22( 8.22)	3.08 (.52)	555ms	536ms	29ms
사건원인	7	7.00( 4.24)	3.26 (.61)	556ms	565ms	56ms*
행위단어	8	6.00( 4.57)	3.68 (.74)	582ms	576ms	52ms*
상태단어	8	6.25( 6.27)	3.11 (.70)	588ms	572ms	42ms
통제단어	27	—	—	672ms	624ms	

\* 단어수의 단위는 개, ( ) 은 표준편차,

\*\* 점화효과는 통제단어의 반응시간에서 범주단어의 반응시간을 차감한 시간을 계산하여, 점화집단의 점화효과와 통제집단의 점화효과의 차이를 계산한 것이다. \*는  $p<.05$ .

실험 1의 연상단어가 恨의 표상 내용을 반영하는 것이라면, 실험 3에서 얻어진 결과는 恨 개념의 어떤 차원이 온라인적으로 활성화되는지를 경험적으로 보여주는 것이다. 반응시간과 점화효과는 '구체대상=사건원인=행위단어<정서단어=추상개념=상태단어' 관계임을 확인하였다. 점화효과의 크기가 집단간에 40ms의 차이를 보임으로써 恨 관련 점화자극의 제시가 恨 관련 지식을 활성화시켰다는 증거는 확보한 것이다. 이러한 결과는 범주 표상의 연구에서 얻어진 범주의 점화효과의 결과와 일치한다 (예; 이재호와 이정모, 2000; 이재호, 이정모, 전문기, 2002). 범주별 분석에서는 구체대상, 사건원인 및 행위

단어가 점화집단이 통제집단에 비해서 점화효과가 많았다. 이는 恨 개념이 활성화되면 한 지식의 대상 참조 처리와 인과 원인-행위 관련 처리가 일어난다는 증거가 된다. 그러나 정서단어는 특이한 현상을 보였다. 전통적으로 恨은 민족적 정서라고 하였기 때문에 정서적 단어의 점화효과가 많을 것으로 예측하였다. 실험 1이나 실험 2의 결과에서도 정서단어의 생성빈도가 많았고, 평정범수도 높았다. 그런데 다른 범주단어에 비해서 점화효과가 적게 관찰된 것이다. 그 이유는 정서단어의 점화효과와 절대크기는 다른 단어에 비해서 많았지만 상대적으로 통제집단에 비해서 점화효과가 많지 않았다. 따라서 참가자들이 정서단어에 대한 활성화 수준이 높다고 보겠다. 그렇지만 정서단어의 점화 활성화가 전혀 일어나지 않았다고 보기는 어렵다(예; Gernsbacher, Goldsmith, & Robertson, 1992).

실험 3의 결과를 보면, 恨 개념의 활성화에는 恨 관련 대상의 참조적 차원, 恨 사건의 원인 차원 및 恨 행위 차원 등이 주요한 표상임을 알 수 있다. 정서 단어의 활성화 수준이 높은 결과는 전통적으로 恨을 정서의 개념으로 정의한 이론들과 일치한다. 그러나 恨의 대상 단어와 恨의 원인사건의 활성화 수준이 높은 것은 흥미로운 결과인 것이다. 구체대상은 두 가지 의미를 지니고 있다. 恨을 경험하는 주체로의 의미와 恨의 참조 표상으로서의 의미이다. 전자는 恨이 누구(agent)에 의해서 경험되는지에 대한 표상을 포함하는 것이며, 후자는 恨의 개념적 표상에 구체적 대상이 포함되어 있다는 것이다. 즉 문화와 같은 추상적 표상에도 구체적 대상을 활

성화하여 그 개념을 이해하고 표상 한다는 증거가 된다. 또한 원인 사건과 행위에 대한 활성화 수준이 높은 것은 恨 개념에 인과적 표상이 작용된다는 증거가 된다. 즉 恨이 사건의 행위적(event-action) 표상임을 의미하는 증거가 된다.

### 종합 논의

恨의 문화인지적 개념 표상의 구조와 恨의 경험적 과정이 일어나는 동안의 자동적 과정을 확인하기 위해서 세 실험 연구가 실시되었다. 실험 1에서 恨의 개념적 지식구조를 살펴본 결과 恨의 인지구조가 恨의 대상, 恨의 인과 및 恨의 정서 차원을 중심으로 구성되어 있음을 확인하였다. 연구 2에서는 恨 경험의 온라인적 인지과정을 살펴보기 위해서 영화 서편제를 사용하였다. 그 결과, 서편제를 보면서 恨 개념이 온라인적으로 생성될 가능성이 확인되었다. 실험 3에서는 서편제를 점화 자극으로 제시하고 恨 연상단어를 목표단어로 제시하여 恨 관련 개념의 점화효과를 관찰하였다. 그 결과, 대상 단어, 사건원인과 행위 단어의 점화효과가 관찰되었고, 정서단어는 활성화 수준이 전반적으로 높음이 관찰되었다.

### 恨의 문화인지적 특성

문학이나 한국학 등에서는 전통적으로 恨을 정서개념으로 규정하였지만 최상진(1993)은 恨은 단순한 정서 개념이 아니라 문화적 경험이 담긴 복합 개념임을 강조하

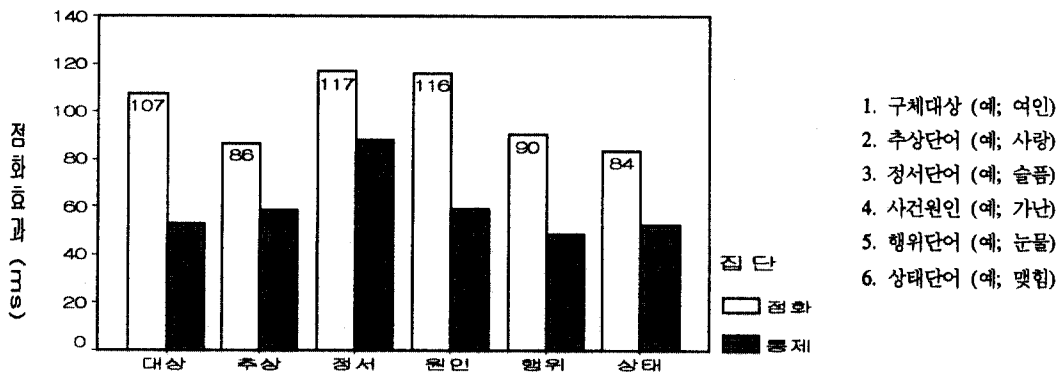


그림 3. 恨 연상단어의 범주 차원에 따른 점화효과

었다. 문화적 개념의 이해는 문화인이 지니고 있는 표상의 내용을 통해서 경험적으로 접근되어야 한다는 주장을 하였다. 최상진(2000)은 문화 현상의 인지적 과정에 대한 이론적 가정을 제안하였다. 첫째, 문화인의 사회 문화적 마음의 경험은 마음의 內外的 사건에 의해서 발생하며, 內外的 사건의 연계적 과정 속에서 자동적으로 발생한다. 둘째, 마음 경험의 과정적 모델은 자신이 아닌 타인이 특정한 마음 경험 상황에서 마음 경험 '질(質)'을 유발할 것이라고 믿는 상황이나 사건에 관여되었을 때 타인이 겪게될 마음 경험을 해석하거나 추론하는데 자동적으로 적용된다. 셋째, 사회 문화적 마음의 경험은 타인이 경험할 수 있는 방식과 자신의 사회적 문화적 경험이 동일할 가능성이 높다. 이러한 주장은 문화적 개념인 恨은 문화인이 공유하는 표상체계이며, 이 표상 체계의 활성화는 자타인간의 구분의 벽을 넘어서 자동적 처리의 가능성을 제안한 것이다. 문화인이 직접 경험을 통해서도 이러한 과정이 자동적으로 발생할 수 있지만 타인의 경험을 통해서도 유사한 과정이 일어날 것이라는 가정을 하였다.

특히 타인의 경험과 자신의 경험에서 유사한 恨 개념의 인지적 과정이 유발될 수 있다면 개인의 인지적 처리에서의 자동적 처리(예; 이재호와 김성일, 1998; 이재호와 이정모, 2000; 이재호, 이정모, 전문기, 2002), 사회적 개념의 자동적 처리(Banaji & Hardin, 1996; 이재호, 조금호, 오경기, 김미라, 2001; 이재호, 조혜자, 방희정, 2001)와 연속선상에서 설명될 수 있다. 이 연구에서 보면 참가자간의 恨 관련 단어의 생성빈도나 평정치의 일치성(실험 1), 영화 서편제에 의한 恨 상태의 온라인적 활성화(실험 2), 및 恨 관련 단어의 활성화 수준의 점화 효과(실험 3) 등의 결과는 恨 표상과 과정에 대한 실시간 증거를 제시한 것이다.

#### 담화구성체로의 恨

마음의 표상은 세상에 대한 모델을 구성하는 것이다. 마음은 지각적 세상에 대한 추상적 표상을 구성하는 것 과 더불어 그러한 지각적 표상이 구성되는 것에 대한 설명을 제공하려 한다(Barsalou, 1999; Schank & Childers, 1988). Chafe(1990)는 마음의 작동은 'Model-building activity'라고 하였다. 주어진 자극에 대한 능동적 재구성

과 정교화도 마음의 시뮬레이션 작동에 의해서 세상에 대한 모델을 구성할 수 있다는 것이다. 이런 면에서 인간의 마음은 지각적 세상의 수동적 표상 체계가 아니라 능동적 구성체라는 것이다(이정모와 이재호, 1998). 이를 사회 문화적 사건에 적용하면, 마음의 구성적 표상은 사람이 관여된 사건이나 맥락 속에서 발생하게 되며, 관여된 사건에 대한 능동적 의미를 구성하게 된다. 문화인은 자신이 경험한 사회 문화적 사건에 대한 구성적, 정교적 표상을 통해서 세상을 의미 있게 구성하려 하며, 그 세상에 대한 해석 체계를 제공하고자 한다(최상진, 2000).

문화인의 마음 표상은 타인에게 자신의 마음 내용을 전달하는 수단을 제공하는데 가장 흔히 사용하는 방식이 '이야기(story)' 혹은 '담화(narrative)'이다. 마음의 표상 내용을 이야기나 담화의 형식을 빌어 타인에게 전달하게 된다. 문화인의 마음을 타인에게 전달함으로써 문화적 표상을 공유하게 된다는 것이다. 이러한 이야기는 기본적인 차원을 지니고 있다. 즉 이야기의 대상에 대한 신념, 이야기 주인공의 목표와 계획, 주인공의 행위와 방식 등이 포함된다(Schank, 1988; Schank & Abelson, 1977). 이야기 속의 신념, 목표, 계획, 행위는 사건이 발생하는 시간과 공간을 배경으로 하여 인과적 연결 관계로 구성된다. 즉 세상의 사건 경험, 마음의 정교적 표상, 이야기 구성은 그런 면에서 유사한 구조를 지니고 있다(Barsalou, 2000; Zwaan & Radvansky, 1998).

글 이해는 텍스트에 담겨진 언어의 명제적 표상을 구성하는 것이며 동시에 텍스트가 기술하는 상황에 대한 표상이 동시에 구성된다(Barsalou, 1999; van Dijk & Kintsch, 1983; Zwaan & Radvansky, 1998). Barsalou(1999)는 개념의 의미에는 언어적 의미가 포함되고 동시에 상황적 정보도 표상 된다는 주장을 하였다. 동일한 의미를 지니고 있는 단어 개념이 상황의 변화에 따라서 그 의미적 속성 활성화가 달라지고, 그 결과 그 단어 개념의 심성 표상의 변화가 야기된다는 것이다. 개념의 상황적 표상은 매우 중요한 의미를 지니게 된다. 恨 경험 역시 문화적 상황에서 발생하는 것이며, 그 표상 역시 문화적 상황 경험을 내포할 가능성이 높다. Zwaan과 Radvansky(1998)는 텍스트 이해의 상황 모형은 5가지 차원으로 구성된다고 하였다: 1) 주인공(캐릭터의 인지, 정서, 성격 특성), 2) 인과성(사건의 인과적 연결 관계), 3) 시간과 공간(사건 발생

의 상황적 배경 제공, 4) 의도와 목표 (사건의 경험 질(質)의 제공). 이 이론에 따르면 담화의 표상은 주인공 표상, 사건의 인과성 표상, 시간과 공간의 표상, 의도와 목표의 표상으로 구분된다는 것이다.

이 연구의 결과에서 보면 최소한 단일한 문화 개념에서 세 개의 주요 표상이 위계적으로 구성되었을 가능성을 시사하였다. 첫째, 恨의 구체적 대상에 대한 표상이다. 이 표상은 恨 개념의 행위자 표상이며, 恨은 세상의 참조적 표상이다. 이 표상은 恨의 주체가 되는 대상이나 사물이 무엇인지에 대한 표상을 의미하며, 恨 개념의 유추적, 참조적 설명의 이해 개념이다. 둘째, 恨의 정서적 표상이다. 이 표상은 恨 경험을 통해서 야기되는 경험의 감정이 무엇인지를 대표하는 恨 개념의 심정을 반영하는 표상이다. 셋째, 恨의 인과성 표상이다. 무엇이 恨을 야기하며 그 결과 행위는 무엇인가에 대한 표상이다. 恨 사건의 인과원인의 표상이며, 경험의 행위간의 관계적 표상을 구성하게 된다. 비록 추상단어와 상태단어의 점화효과가 미약하게 나타났지만 恨 개념의 표상 구조와 과정의 분석에서 나타난 결과를 종합하면 恨 개념은 상황적 심성모델의 표상 구조를 구성할 가능성이 높다.

단일한 단어인 恨 개념의 표상이 텍스트 정보의 표상과 유사하다는 것은 恨 개념이 얼마나 복잡한 언어 표상의 구조를 포함하고 있는지를 알 수 있다. 恨은 단어 의미 차원의 개념이기보다는 그 자체가 문화적 경험의 내용이며, 문화적 경험을 상위에서 설명하는 메타 모형의 특성을 지니고 있다는 해석이 가능하다. 恨은 정서체계로도 인지체계로도 규정하기 어려운 경험 그 자체를 표현하는 언어이며, 자기와 세상을 한 덩어리로 보는 문화 상황적 담화 모형인 것이다. 恨 개념의 문화성, 복합성, 자동성을 고려한다면 그 자체가 문화적 마음의 의미를 담은 상위 추상 수준의 담화 구성체로 규정되어야 할 것이다.

이 연구만으로 恨의 담화구성체의 실체를 밝혔다고 보기는 어렵다. 단지 恨의 문화인지적 접근을 시도함으로써 恨이 구성하고 있는 문화적 표상의 인지적 실체에 한걸음 가까이 다가갔다고 볼 수 있다. 특히 다양한 실험적 방법을 입체적으로 적용하여 수렴적인 결과를 얻고자 하였다는 것이 이 연구의 의의라고 본다. 이 연구는 전통적인 恨의 경험을 경험한 대상을 직접 다루지 않았기 때문에 이상적인 恨의 실체에 대해서는 설명할

수는 없다는 것이다. 이와 유사한 문화적 개념에서도 유사한 인지적 표상과 과정의 특성이 관찰될 것인지? 서구의 문화적 개념에도 이런 표상과 과정이 적용될 수 있는지? 더욱이 恨의 표상처럼 추상화된 메타적 담화구성체의 표상이 지니는 또 다른 특성은 무엇인지? 앞으로의 연구에서 해야 할 작업들이 더욱 많아졌다.

## 참 고 문 헌

- 이재호 (1993). 시간경과에 따른 대명사 참조해결과정. 미발간 고려대학교 박사학위논문.
- 이재호·김성일 (1998). 언어 이해과정의 연구 방법. 이정모·이재호 (공편), 인지심리학의 제 문제 II : 언어와 인지. 서울 : 학지사.
- 이재호·이정모 (2000). 개념 지식의 유형에 따른 표상 차이 : 범주와 각본의 위계성과 전형성 비교 인지 과학, 11, 73-81.
- 이재호·이정모·전문기 (2002). 개념 유형에 따른 전형성의 비대칭적 점화효과 : 대상개념과 행위개념의 차이 비교. 한국심리학회지 : 실험 및 인지, 14, 17-34.
- 이재호·조공호·오경기·김미라 (2001). 사회적 범주의 자동 암묵적 표상구조 : 성별 고정관념의 비대칭적 점화효과. 인지과학, 12, 43-54.
- 이재호·조혜자·방희정 (2001). 성별 고정관념의 암묵적 표상구조 : 성별단서, 범주전형성 및 성별선호도의 상호작용. 한국심리학회지 : 여성, 6, 49-67.
- 이정모·이재호 (1998). 글 이해의 심리적 과정. 이정모, 이재호 (공편), 인지심리학의 제 문제 II : 언어와 인지. 서울 : 학지사.
- 이정모·최상섭 (1986). 인과적으로 연결된 문장들의 처리 : 점화재인과 처리깊이. 한국심리학회지, 5, 116-127.
- 이흥철 (1994). 정서상태가 기억수행 및 주의편향에 미치는 효과. 미발간 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 조혜자 (1989). 이야기 구조에 따른 이해시의 추론양상. 한국심리학회지 : 일반, 8, 17-33.
- 조혜자·이재호 (1998). 글 이해와 추론과정 : 추론의 유형과 특성. 이정모·이재호 (공편), 인지심리학의

- 제 문제 II : 언어와 인지. 서울 : 학지사
- 최상진 (1993). 한국인의 심정심리학 : 정과 한에 대한 현상학적 한 이해. 한국심리학회 연차대회 심포지움, 5-21.
- 최상진 (2000). 한국인 심리학. 서울 : 중앙대학교 출판부.
- 최상진, 한규석 (2000). 문화심리학적 연구방법론. 한국심리학회지 : 사회 및 성격, 14, 123-144.
- Banaji, M. R., & Hardin, C. (1996). Automatic gender stereotyping. *Psychological Science*, 7, 136-141.
- Bargh, J. A. (1999). The cognitive monster. In S. Chaiken & Y. Trope (Eds.), *Dual process theories in social psychology* (pp. 361-382). New York : Guilford Press.
- Barsalou, L. W. (1999). Perceptual symbol systems. *Behavioral. Brain Science*. 22, 577-609.
- Barsalou, L. W., & Sewell, D. R. (1985). Constrasting the representation of scripts and categories. *Journal of Memory and Language*, 24, 646-665.
- Blair, I. V., & Banaji, M. R. (1996). Automatic and controlled processes in stereotype priming. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70, 1142-1163.
- Chafe, W. (1990). Some things that narratives tell us about the mind. In B. K. Britten & A. D. Pellegrini(Eds.), *Narrative thought and narrative language*. Hillsdale, N. J. : Erlbaum.
- D'Andrade, R. (1990). Some propositions about the relations between culture and human cognition. In Stigler, J.W., Shweder, R.A., & Herdt, G. (Eds.), *Cultural psychology*. N.Y. : Cambridge Univ. Press.
- Gernsbacher, M. A. (1990). *Language comprehension as structure building*. Hillsdale, N. J. : Erlbaum.
- Gernsbacher, M.A., Goldsmith, H.H., & Robertson, R.W. (1992). Do readers mentally represent character's emotional states? *Cognition and Emotion*, 6, 89-112.
- Glaser, J., & Banaji, M. R. (1999). When fair is foul and foul is fair : Reverse priming in automatic evaluation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 77, 669-687.
- Graesser, A. C., Bertus, E. L., & Magliano, J. P. (1995). Inference generation during the comprehension of narrative text. In E. J. O'Brien & R. F. Lorch (Eds.), *Sources of coherence in text comprehension*(pp. 295-319). Hillsdale, NJ : Erlbaum.
- Graesser, A. C., & Clark, L. F. (1985). *Structures and procedures of implicit knowledge*. Norwood, N. J. : Ablex Publishing Corporation.
- Graesser, A.C., Singer, M., & Trabasso, T. (1994). Constructing inferences during narrative text comprehension. *Psychological Review*, 101, 371- 395.
- Hong, Y., Morris, M. W., Chiu, C., & Benet-Martinez, V. (2000). Multicultural minds : A dynamic constructivist approach to culture and cognition. *American Psychologist*, 55, 709-720.
- Magliano, J. P., & Graesser, A. C. (1991). A three-pronged method for studying inference generation in literary text. *Poetics*, 20, 193-232.
- Rips, L. J., & Estin, P. A. (1998). Components of objects and events. *Journal of Memory and Language*, 39, 309-330.
- Schank, R. C. (1986). *Explanation patterns : Understanding mechanically and creatively*. Hillsdale, NJ : Erlbaum.
- Schank, R. C., & Abelson, R. (1977). *Scripts, plans, goals and understanding : An inquiry into human knowledge structures*. Hillsdale, NJ : Erlbaum.
- Schank, R., & Childers, P. (1988). *The creative attitude*. N.Y. : MacMillan.
- Suh, S., & Trabasso, T. (1993). Inferences during reading : Converging evidences from discourse analysis, talk-aloud protocols, and recognition priming. *Journal of Memory and Language*, 32, 279-300.
- van Dijk, T.A., & Kintsch, W. (1983). *Strategies of discourse comprehension*. NY : Academic Press.
- Zwaan, R.A., & Radvansky, G.A. (1998). Situation models in language comprehension and memory. *Psychological Bulletin*, 123, 162-185.

부록 1. 恨 관련 생성단어의 빈도와 평정치

단어 범주	실험 단어	생성 빈도	한 관련성
구체 대상	정신대	3	2.05
	이상가족	3	2.15
	어머니	10	2.91
	고아	2	3.12
	민족	22	3.22
	한국인	9	3.38
	타향여인	38	3.56
추상 단어	원한	5	2.41
	눈물	28	2.52
	시련	1	2.71
	세월	4	2.71
	일제	17	2.79
	가슴앓이	4	2.81
	마음	3	2.99
정서 단어	사랑서	8	3.68
	정서	4	3.69
	서러움	9	2.21
	그리움	3	2.46
	슬픔	24	2.66
	비애	5	3.01
	안타까움	4	3.36
사건 원인	괴로움	6	3.40
	분노	13	3.46
	미움	3	3.58
	절망	7	3.60
	가난	10	2.42
	이별	7	2.68
	억압	10	2.98
행위 단어	압박	2	3.20
	차별대우	2	3.75
	좌절	5	3.89
	죽음	13	3.95
	한탄	2	2.74
	원망	2	2.94
	복수	14	3.19
상태 단어	자살	5	3.55
	승화	4	3.68
	인내	12	4.01
	체념	6	4.53
	포기	3	4.87
	맷	8	1.94
	억울	5	2.56
상대 단어	한숨	5	2.81
	답답	3	2.91
	고통	21	3.25
	탄식	2	3.49
	불만	2	3.85
	고뇌	4	4.09

\* 恨 관련성 평정치는 7점 척도이며, 1점은 가장 관련이며 7점은 가장 관련 없음.

## **Cognitive Representation and Processing of Cultural Concept : Discourse Analysis and On-line Priming Effects on 'HAN'**

**Jae-Ho Lee and Sang-Jin Choi**

Dept. of Psychology, Chung-Ang University

This study was conducted to explore cultural representation and processing of HAN concepts using multi-task approaches. We assumed that HAN concept has not a single meaning but culture-based multi-complex ones because the concept includes cultural experience. In Experiment 1, HAN knowledge contents were selected by free generation task and rating task. In Experiment 2, On-line activation of HAN concepts was explored using HAN stimuli. In Experiment 3, HAN concepts based processing were explored by an priming task. The results of three experiments suggested that HAN concepts represent HAN-objects, HAN-emotions, and HAN-cause events. We conclude HAN concepts can be regarded as narrative constructs including culture-based experiences.

**Key words : HAN, Concept, Culture, Representation, Cognition, Priming effect**

원고접수 : 2002년 12월 24일

심사통과 : 2003년 2월 10일