

문화성향 점화와 기억의도가 장면 지각에 미치는 효과*

김비아 이윤경 이재식 신현정**
부산대학교 심리학과

문화점화 글쓰기 과제를 통해 개인주의와 집단주의 문화성향을 점화시킨 후, 두 조건 간에 장면을 지각하는 방식의 차이를 정보처리적 관점에서 검증하는 두 실험을 실시하였다. 개인주의 성향을 점화시킨 참가자들에 비해 집단주의 성향을 점화시킨 참가자들은 전경은 물론 전경과 배경 간의 관계에도 주의를 기울일 것이라고 가정하였다. 이를 검증하기 위하여 점화조건(개인주의 점화, 집단주의 점화), 전경-배경 관련성 정도(자연스러움, 부자연스러움), 그리고 장면 변화(전경변화, 배경변화)에 처치를 가한 2×2×2 혼합 요인설계를 사용하였다. 또한 선행 연구들에서 참가자에게 제시한 지시문이 상대적으로 주의를 많이 요구하지 않는 과제(선호도 평정)와 많이 요구하는 과제(재인검사)로 나뉘어 일관되지 않은 결과를 보였으므로, 본 연구에서는 실험 1(선호도 평정 지시)과 실험 2(재인검사 지시)에서 서로 다른 지시문을 제시하여 장면을 지각할 때 갖는 기억의도가 미치는 영향도 검증하였다. 분석 결과, 실험 1에서 개인주의 성향을 점화시킨 참가자들에 비해 집단주의 성향을 점화시킨 참가자들이 전경-배경 조합이 부자연스러운 장면에 대한 정확 반응율이 높았다. 이는 후자가 전자에 비해 상대적으로 전체를 보는 조망을 가짐으로써 전경-배경 간의 관련성 파악에 더 많은 인지적 노력을 기울인 것으로 해석 가능하다. 그러나 기억검사를 미리 지시한 실험 2에서는 실험 1에서 나타났던 점화조건 간 차이가 사라졌다. 이러한 결과는 문화성향 점화효과가 동일 문화권의 동일 민족에서도 나타날 수 있다는 사실을 시사한다. 특히 문화성향의 점화에 관계없이 장면을 지각할 때 갖는 의도에 따라 전경과 배경에 할당하는 주의를 영향을 받을 수 있음을 시사한다. 마지막으로 본 연구의 함의와 제한점을 논의하였다.

주요어: 문화성향 점화, 점화효과, 장면 지각, 개인주의, 집단주의, 문화점화 글쓰기 과제

사람들은 자신만의 기준이나 도식 혹은 틀(frame)로 세상을 지각한다. 어떤 문화권에서는 별다른 의미가 없는 행동이 다른 문화권에서는 불경한 행동으로 해석되기도 하고, 동일한 행동이더라도 어떤 맥락에서 나타내느냐에 따라 전혀 다른 반응을 낳기도 한다. 한국

에는 두각을 나타내는 사람이 남에게 미움을 받게 된다는 의미의 속담으로 '모난 돌이 정 맞는다.'라는 표현이 있다. 이는 내집단의 사람들과 달리 독특한 개성을 가진 사람들을 부정적으로 표현할 때 자주 사용되는 속담이다. 개인주의 문화권인 서양은 사정이 전혀

* 이 논문은 2010년도 정부재원(교육과학기술부 인문사회연구 역량강화사업비)으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음(NRF-2010-330-B00297).

** 교신저자 : 신현정, (609-735) 부산광역시 금정구 부산대학로 63번길 2(장전동), E-mail : hjshin@pusan.ac.kr

다르다. 서양에서는 오히려 자신만의 고유한 개성이 있고 타인과 다른 것을 추구한다. 이렇듯 우리가 세상을 지각하는 틀은 개인 별로, 상황 별로, 그리고 문화 별로 상당히 다르다. 그렇다면 이 틀은 고정적인 것인가 아니면 상황에 따라 가변적인 것인가?

사람들은 문화성향에 따라서 장면을 어떻게 지각하고 처리하는가? 상대적으로 장면을 분석적으로 바라보는 개인주의 성향의 서양인들은 배경의 변화가 목표 자극을 기억하는 데 영향을 미치지 않는 반면, 장면을 전체적으로 지각하는 집단주의 성향의 동양인들은 배경의 변화에 많은 영향을 받는다(Chua, Boland, & Nisbett, 2005). 다시 말해, 서양인은 대상(목표 자극)에 보다 많은 주의를 기울이는 반면, 동양인은 대상뿐만 아니라 상대적으로 넓은 장(field) 전체에 주의를 기울이는 것이다. Chua 등(2005)은 목표 자극인 동물과 무생물을 다양한 배경과 조합한 사진을 이용한 장면 지각 연구에서 중국인과 미국인의 안구운동 패턴과 정확 재인율을 비교하였다. 실험 결과, 미국인이 중국인보다 목표 자극을 먼저 그리고 오랫동안 응시함을 확인했다. 또한 이미 학습한 목표 자극을 동일 배경에서 제시하거나 새로운 배경에서 제시하는 두 조건을 비교한 결과, 목표 자극을 새로운 배경에서 제시하였을 때 중국인들은 미국인들에 비해 정확 반응율이 낮았다. 즉, 미국인보다 중국인이 배경의 변화에 더 민감하게 반응했다. Masuda와 Nisbett(2001)은 정지된 사진 대신 물고기가 움직이는 장면을 활용하여 미국과 일본 대학생 간의 목표 자극에 대한 정확 재인율을 비교하였다. 일본 대학생들이 상대적으로 목표 자극 외에 배경이나 다른 움직이지 않는 물체도 더 많이 재인하였으며, 목표 자극이 새로운 배경에서 나타날 때보다 원래 배경에서 나타날 때 더 정확하게 재인하였다. 이렇듯 집단주의 사람들이 배경에 보다 민감하게 반응하는 이유에 대해 본 연구에서는 집단주의 사람들이 전경과 배경 간의 맥락과 관계성 파악에 상대적으로 많은 주의를 기울이기 때문이라고 해석하였다.

Markus와 Kitayama(1991)는 서로 다른 문화의 사람들은 자신과 타인 그리고 서로의 상호 의존성에 관한 해석이 극명히 다르다고 밝힌 바 있다. 이러한 해석은 인지, 감정, 동기를 포함한 개인적 경험의 본질에

영향을 미친다. 예컨대, 집단주의자는 타인에게 주목하고 조화와 소속감을 추구하는 반면, 개인주의자는 대조적으로 본인 스스로에게 집중하고 자신만의 내적이고 독특한 특성을 발현하고 표현함으로써 독립성을 유지하고자 한다. 이러한 점에서 볼 때, 집단주의 사람들이 장면을 지각할 때 전경과 배경 간의 관계성을 파악하고자 노력하는 것은 꽤나 합리적인 논리이다. Davenport와 Potter(2004)의 연구도 목표 자극과 배경의 관계에 주목하여 목표 자극과 배경의 관계에 대한 지식이 장면을 지각하는 데 영향을 미친다는 결과를 보여주었다. 이들은 배경과 일관적인 목표 자극이 제시되는 자연스러운 장면과 비일관적인 목표 자극이 제시되는 부자연스러운 장면에서의 목표 자극과 배경에 대해 회상한 것을 분석하였다. 그 결과 의미적 일관성 정보는 장면이 매우 짧게 제시될 때에도 획득 가능하고 목표 자극과 배경의 지각에 영향을 미친다는 결과를 관찰함으로써, 목표 자극과 배경은 서로 독립적으로 처리되는 것이 아니라 상호 영향을 끼치는 방식으로 함께 처리된다는 것을 제안하였다. 이처럼 전경과 배경이 함께 처리될 때, 관계성에 보다 주의를 기울이는 집단주의 성향의 사람들은 개인주의 성향의 사람들에 비해 관계성 파악을 상대적으로 더 잘 할 것이고, 특히 부자연스러운 장면은 그들에게 더 많은 주의를 끄는 자극일 것이라는 해석이 가능하다.

사람들이 맥락의 영향을 받는다는 사실은 여러 연구에서 검증되어 왔다. 특히 이러한 영향을 극명하게 드러내 보일 수 있는 것이 점화효과(priming effect)이다. 점화효과란 특정 정서나 기억과 관련된 정보들이 그물망처럼 서로 연결되어 있어서 한 가지 정보가 활성화되면 관련 정보들이 함께 떠오르는 것을 말한다(김정식, 송유진, 이성수, 2008). 이 점화효과를 이용한 비교 문화 연구들은 점화과제를 통해 특정 문화를 점화시킨 뒤 일련의 과제에서 그 효과를 검증하는 방식으로 연구를 진행해 왔다.

Van Baaren, Maddux, 그리고 Chartrand(2003)는 제시하는 단어들을 사용하여 문장을 만드는 과제(scrambled sentences task, 이하 ‘문장 생성 과제’)로 실험참가자들에게 독립적(independent)이거나 상호의존적(interdependent)인 자기개념을 점화시킨 후 모방 행

동에서 차이가 있는지를 검증하였다. 참가자가 실험에 참가하는 동안 실험공모자는 다리를 떨거나 얼굴을 문지르는 행동 중 하나를 수행하였다. 비디오 녹화를 통해 공모자 행동의 모방 여부를 확인한 결과 상호의존적 자기개념을 점화한 집단의 참가자들이 더 많은 모방 행동을 보였다. Utz(2004)도 문장 생성 과제를 사용하여 참가자들에게 독립적이거나 상호의존적 자기개념을 점화시킨 후 딜레마 게임 상황에서 실제로 얼마나 협동적인 행동을 선택하는지 알아보았다. 독립적 자기해석 점화조건에 참가자들은 주로 그들 자신에게 되돌아오게 될 결과에 신경을 쓰는 반면, 상호의존적 자기해석 점화조건에 참가자들은 타인 또는 파트너와의 상호작용 결과까지도 유념하는 경향을 보였다. 즉, 독립적 점화조건에 사람들이 낮은 수준의 협동 행동을 보였다.

Peng과 Knowles(2003)는 중국계 미국인 참가자를 대상으로 미국인과 아시아인의 인종적 특성의 다양한 측면을 반영하는 짧은 글을 쓰는 과제를 통해 서양식 자기개념과 동양식 자기개념을 점화시켰다. 예컨대, 참가자들은 미국인 또는 아시아인으로서의 정체성을 분명하게 인식시켜준 경험에 대해 회상하고 그것의 시기, 경험 내용, 그렇게 생각하는 이유 등에 대해 글을 썼다. 점화 과제가 끝난 뒤 참가자들은 물체가 운동하는 그림을 보고 그 운동의 원인을 판단하였다. 실험 결과, 참가자들은 점화된 문화에 따라 물체의 운동 원인을 달리 판단하였다. 미국인의 정체성 경험을 회상한 참가자들이 동양인의 정체성 경험을 회상한 참가자들에 비해 물체의 움직임을 설명할 때 중력이나 마찰 등의 외부 속성보다 모양이나 무게 등의 내부 속성을 더 강조하고 맥락적인 설명을 적게 하였다.

홍콩에 거주하고 영어와 중국어를 모두 구사하는 중국계 미국인을 대상으로 한 Hong, Morris, Chiu와 Benet-Martinez(2000)의 연구 역시 매우 흥미롭다. 미국 의회 빌딩, 말 위에 앉아 있는 카우보이, 미키마우스 등 서양 문화를 강하게 연상시키는 이미지와 용, 불교 사원, 붓글씨를 쓰는 남자 등 동양 문화를 강하게 연상시키는 이미지, 그리고 중립적인 풍경 이미지를 참가자들에게 제시하였다. 그런 다음에 물고기 한 마리가 다른 물고기보다 앞서 헤엄치는 장면의 영상

자료를 보여주고 그 원인을 설명하도록 했다. 서양 이미지 집단은 앞서가는 물고기 자체에 초점을 둔 반면, 동양 이미지 집단은 주변 맥락에 의거한 설명을 상대적으로 더 많이 시도하는 경향을 보였다. 중립적 이미지 집단은 두 집단의 중간에 해당하는 반응 패턴을 보였다. 유사한 방식으로 실시한 다른 일련의 연구도 일관된 결과를 보였다(Wong & Hong, 2005). 비교문화 연구에서 점화효과는 매우 강력하다. 대명사 표시 과제나 문장 생성 과제뿐만 아니라 Hong 등(2000)의 연구에서처럼 단지 사진 장면을 보여주는 것만으로도 문화성향이 점화된다.

문화란 한 민족이나 사회의 전반적인 삶의 모습을 지칭한다. 기존의 많은 비교문화 연구들이 밝힌 바와 같이, 서양인은 대상에 그리고 동양인은 넓은 장(field)에 주의를 기울이는 경향이 있고, 동일한 사건의 원인을 규명할 때에도 서양인은 개인의 내적 특성에 귀인하는 반면, 동양인은 상대적으로 상황적 맥락을 강조하는 경향이 있다(Cha & Nam, 1985; Choi & Nisbett, 1998; Morris & Peng, 1994). 이처럼 각 문화마다 표방하는 가치나 각 문화에 속한 개인에게 내재된 특성은 다르다. 이러한 가치 혹은 특성을 곧 문화성향이라고 정의하였다. 개인주의와 집단주의를 성격특질의 하나로 간주할 수도 있겠지만, 본 연구에서는 기존의 비교문화 연구와 문화점화 효과를 살펴본 연구들에서 주요한 두 축으로 삼았던 개인주의와 집단주의를 문화성향으로 간주하고, 이를 점화하고자 하였다.

본 연구는 집단주의 문화성향이 높은 동일 문화권 내의 동일 민족을 대상으로 개인주의와 집단주의 문화성향을 문화점화 글쓰기 과제를 통해 점화시킨 뒤, 점화조건에 따라 장면을 지각할 때 차이가 나타나는지 여부를 검증하고자 하였다. 즉, 문화에 따른 상이한 자기개념이 인지과정에 상이한 영향을 미친다는 가정 하에 독립적인 자기개념 점화(개인주의 점화)와 상호의존적 자기개념 점화(집단주의 점화)가 장면 지각에 미치는 효과를 알아보려고 하였다. 개인주의와 집단주의 점화 과제를 사용한 문헌들을 메타 분석한 Oyserman과 Lee(2008)는 기존 비교문화 연구에서 주축을 이룬 국가 간 비교 외에 다른 방식의 비교도 필요함을 주장한 바 있다. 비교문화 연구에서 점화효과가 상당히 강

력하다는 선행연구들에 근거할 때, 동일 문화권 내의 동일 민족일지라도 각각 어느 문화를 접화시키는지에 따라서 장면 지각에서 상당한 차이를 보일 가능성이 있다.

한편, 미국인과 중국인 참가자를 대상으로 읽기, 얼굴 처리, 장면 지각, 시각 탐색과제를 하는 동안 안구 운동 패턴을 비교한 연구(Rayner, Li, Williams, Cave, & Well, 2007)에서는 읽기 과제를 제외한 모든 과제에서 문화 간 차이가 없다는 결과가 나타났다. 또한 장면 지각에서 중국인과 미국인 참가자들의 안구 운동 패턴(안구 구정시간, 목표자극에 안구를 고정한 비율)에서도 아무런 차이가 없었다. Rayner 등(2007)은 이러한 연구 결과를 토대로 장면 지각에 문화 간 차이가 있음을 지지하는 증거는 없다고 결론지었다. 이는 서양의 개인주의와 동양의 집단주의가 장면을 지각하는 방식이 다르다는 기존 연구들의 주장과는 상반되는 결과였다.

그러나 장면 지각에서 문화 간에 차이가 없음을 주장하는 Rayner 등(2007)의 연구와 명백한 문화 차이가 존재함을 주장하는 Chua 등(2005)의 연구 간에는 각기 실험에 사용한 자극과 절차에서 몇 가지 차이점이 존재한다. 첫째, 실험참가자에게 보여주는 장면에 포함된 목표자극의 개수이다. Chua 등(2005)은 장면 내에 단일 목표자극만을 사용하였으나 Rayner 등(2007)은 일부 장면에서 여러 개의 목표 자극을 사용하였다. 둘째, 장면의 복잡성을 충분히 통제하지 못하였다. 즉 서로 다른 자극을 사용함으로써 두 실험 간 장면의 복잡성이 상이하게 달랐다. 셋째, 두 연구는 서로 다른 과제를 사용하였다. Chua 등(2005)은 참가자들에게 장면을 보는 동안 단순히 장면의 선호도만을 평정케 한 반면, Rayner 등(2007)은 참가자들에게 추후에 재인 검사를 할 것이라는 지시를 주었다.

Evans, Rotello, 그리고 Rayner(2009)는 두 연구 간의 차이점을 제거하기 위하여 실험 자극으로 Chua 등(2005)의 장면 자극들을 그대로 사용하여 참가자들에게 선호도를 평정케 하였다. 한 종류의 장면 자극을 사용함으로써 장면에 포함된 목표자극의 개수와 장면의 복잡성은 통제하였지만, 참가자에게 장면에 대한 선호도 평정을 받음으로써 두 연구의 지시문 차이에

의한 효과를 직접적으로 검증하지는 못하였다. 따라서 본 연구에서는 선호도 평정 지시(실험 1)와 재인검사 지시(실험 2)로 구분하여 동일한 장면과 실험절차 조건 하에서 앞선 두 선행 연구의 상반된 결과가 학습 시행에서 참가자에게 제시한 지시문에 기인함을 검증하고자 하였다. 상대적으로 선호도 평정을 본 연구의 실험 1에서는 Chua 등(2005)의 방식대로 장면이 제시되는 동안 그 장면의 선호도를 평정토록 지시하고, 실험 2에서는 Rayner 등(2007)의 연구에서처럼 추후 실시하게 될 기억검사에 대해 미리 지시하였다. 실험 상황이라는 것 자체가 일상생활에서 일어나는 자연스러운 시각 정보처리에 비해서는 상당히 인위적이라는 점을 감안하더라도, 제시되는 장면에 대해서 단순히 선호도만을 평정한다고 지시한 조건에서는 재인검사를 사전에 지시받은 조건에서보다 참가자들이 주의할당 등의 인지적 부담이 상대적으로 적은 심적 상태로 장면을 지각할 것으로 기대하였다.

실험 1: 장면 선호도 평정에 따른 재인에서의 문화성향 점화효과

일반적으로 사람들은 장면을 지각할 때, 나중에 그 장면을 재인할 것이라고 기대하지 않는다. 실험 1에서는 Chua 등(2005)의 방식대로 제시하는 장면의 선호도를 평정토록 지시함으로써 접화시킨 문화에 따라서 장면 지각이 차이를 보일 것인지를 검증하고자 하였다. 표적자극의 지각은 문화성향과는 비교적 독립적인 자연스러운 현상이기 때문에, 표적 즉 전경이 변한 장면의 재인에서는 문화에 따른 차이가 없을 것이다. 이에 반해, 표적자극과 배경 간의 관련성을 지각하는 것은 문화성향의 영향을 받을 가능성이 있다. 상대적으로 전경에 주의를 더 많이 기울이는 개인주의 성향자들은 배경이 변하더라도 전경이 변하지 않으면 보았던 장면이라고 오재인하는 경향이 많은 반면에, 전경과 배경 간의 관계에도 전경 못지않게 주의를 기울이는 집단주의 성향자들은 배경만이 변하더라도 그 차이를 상대적으로 쉽게 재인할 가능성이 크다. 특히 장면을 학습할 때 전경과 배경이 부자연스러우면 개인주의 성향자보다 집단주의 성향자가 전경과 배경 간의 관계성에 더

주의를 기울일 가능성이 크기 때문에 부자연스러운 장면 조건에서 배경변화를 상대적으로 더 정확하게 재인할 가능성이 있다.

따라서 학습 시행에서 보았던 장면의 재인에서 어떤 문화성향을 점화했느냐에 따라 다음과 같은 결과가 나타날 것이라고 예상할 수 있다. 첫째, 학습 시행과 재인시행에서 제시하는 장면의 전경과 배경이 모두 동일한 경우, 두 점화 집단 간에 차이가 없을 것이다. 둘째, 전경은 동일하지만 배경만 변한 경우, 개인주의 점화 집단에 비해 집단주의 점화 집단의 정확 반응이 높을 가능성이 크다. 또한 배경의 변화가 자연스러운 장면보다 부자연스러운 장면에서 일어났을 때 집단주의 점화 집단이 더 정확하게 반응할 것이다. 부자연스러운 장면은 전경과 배경 간의 관련성 측면에서 집단주의 성향의 사람들에게 있어서 매우 주의를 끄는 자극이기 때문이다. 따라서 집단주의 점화 집단이 개인주의 점화 집단에 비해 장면을 지각할 때 더 많은 인지적 노력을 기울일 것이다. 따라서 부자연스러운 장면의 배경이 변화한 조건에서 문화성향 점화에 따라 정확 반응율에서 큰 차이가 날 가능성이 있다. 마지막으로 전경과 배경이 모두 변한 경우에는 두 집단 간에 차이가 없을 것이다. 실험 1에서는 전경과 배경이 모두 동일한 장면(동일 조건)과 전경과 배경이 모두 변한 장면(전체변화 조건)은 문화성향 점화 집단 간 차이가 없을 것으로 예상하였다. 따라서 동일 조건과 전체변화 조건은 제외하고 배경변화 조건(전경은 그대로이되 배경만 변화한 조건)과 전경변화 조건(배경은 그대로이되 전경만 변화한 조건)을 위주로 결과를 분석하고, 동일조건과 전체변화 조건은 추가 분석에서 다루었다.

방법

실험참가자 4년제 대학교에서 심리학 교과목을 수강하는 42명의 학생들이 수강생의 의무로 실험에 참가하였으며 ‘개인주의 점화’ 조건에 20명, ‘집단주의 점화’ 조건에 22명을 무선할당 하였다. 실험참가자는 남자 17명, 여자 25명으로 평균 연령은 개인주의 점화조건 22.5세($SD = 2.02$), 집단주의 점화조건 21.9세($SD = 1.62$)였다.

도구 E-prime으로 실험 프로그램을 제작하여 개인용 컴퓨터(Intel(R) Core(TM) i3-2100 CPU 기준)에서 실행하였으며, 17인치 LCD 모니터에 자극을 제시하였다.

재료

문화성향 점화 과제 점화 기법을 사용하여 자기개념이 인지처리에 미치는 영향을 알아보기는 연구들은 주로 대명사 표시 과제(pronoun circling task)나 문장 생성 과제(scrambled sentence task)를 사용한다(Oyserman & Lee, 2008 참조). Brewer와 Gardner(1996)가 개발한 대명사 표시 과제는 참가자들에게 짧은 이야기를 제시하고 그 안에 포함된 대명사들을 동그라미로 표시하게 한다. 독립적인 자기를 점화하는 이야기는 모든 대명사가 ‘I’, ‘mine’ 등으로 이루어졌고, 상호의존적인 자기를 점화하는 조건은 ‘we’, ‘our’ 등으로 이루어져 있다. 하지만 이 과제는 한국어와 영어의 문법적인 차이 때문에 한국인 참가자들에게는 사용하기 어렵다(김정식, 송유진, 및 이성수, 2008). 문장 생성 과제는 무작위로 배열된 5개의 단어를 참가자들에게 보여주고, 5개 중 4개의 단어를 선택하여 문법적으로 알맞고 의미 있는 문장을 만들도록 하는 과제이다. 예컨대, 독립적인 자기를 점화하는 조건은 ‘unique, like, being, dissociate, I’ 라는 5개의 단어를 보고 ‘I like being unique’라는 문장을, 상호의존적 자기를 점화하는 조건은 ‘help, like, group, I, to’를 보고 ‘I like to help’라는 문장을 구성하는 것이다(Kühnen & Hannover, 2000). 완성된 문장은 독립적인 자기 또는 상호의존적인 자기와 밀접한 관련이 있는 문장들이었다. 참가자들은 문장을 완성하면서 각 단어와 관련이 높은 자기개념이 점화된다. 그러나 이 방법 역시 한국어와 영어의 문법 구조가 상이하기 때문에 그대로 사용하기 곤란하다. 영어와 달리 한국어는 주어를 생략하거나 동사만 사용하는 경우가 많기 때문에, 자기 해석 점화를 시키기 위해 주어진 단어들을 사용하여 하나의 완성된 문장을 만드는 것에서 개인차가 존재할 수 있다.

이러한 문제점들을 보완하고자 본 연구에서는 새로운 과제를 제작하여 사용하였다. ‘문화점화 글쓰기 과

제(culture priming story writing task)'라고 명명한 이 과정은 참가자에게 개인주의와 집단주의의 특성을 잘 나타내는 단어 목록을 제시하고, 그 단어들을 사용하여 주어진 작성 요령에 따라 하나의 주제가 있는 이야기를 만드는 것이다. 단순히 대명사에 표시하거나 하나의 문장을 완성하는 것보다 직접 글을 쓰게 하는 것이 참가자들로 하여금 자기개념과 관련된 의미치리를 더욱 깊게 하도록 만들 것으로 기대하였다. 각 단어 목록은 김정식 등(2008)의 연구에서 사용한 척도, 수평/수직-개인주의/집단주의 척도(INDCOL, The Individualism Collectivism Scale; Singelis, Triandis, Bhawuk, & Gelfand, 1995), 그리고 Schwartz 가치 척도(SVS, Schwartz's Value Scale; Schwartz, 1994, Schwartz & Bilsky, 1987)에서 개인주의와 집단주의를 대표한다고 판단되는 25개씩의 단어들로 구성하였다.

추출한 단어들 얼마나 개인주의-집단주의를 대표할 수 있는지를 알아보기 위해 비교문화 연구과제를 수행하고 있는 연구팀의 연구진 12명으로부터 개인주의-집단주의에서 각 단어의 전형성을 7점 척도로 평정하도록 하였다(1: 매우 개인주의적이다, 4: 보통이다, 7: 매우 집단주의적이다). 그 결과 개인주의 점화단어의 전형성 평균은 2.36, 집단주의 점화 단어의 전형성 평균은 5.80이었다. 전자의 어떤 단어도 평균인 4를 넘어서지 않았으며, 후자의 어떤 단어도 4보다 낮은 경우는 없었다. 실험에 사용한 총 50개의 단어와 전형성 평균은 부록 1에 제시하였다.

문화성향을 점화하기 위하여 참가자들에게 실험과제가 대학생들의 글쓰기에 관한 것이라고 알려주었다. 주어진 25개의 단어를 사용하여 개인주의 점화조건에서는 '자신의 차별성'을, 그리고 집단주의 점화조건에서는 '자신이 속한 팀의 팀워크'를 상대에게 소개하는 글을 작성하라는 지시를 주었다(부록 2 참조). 이야기 작성 요령은 다음과 같았다. 첫 번째 작성 요령은 제시되어 있는 첫 문장에 이어서 하나의 이야기를 만들라는 것이었다. 이는 참가자가 제시된 문장에 따라 하나의 이야기를 구성함으로써 보다 높은 내용 몰입도를 유도함을 물론, 이야기의 방향을 미리 제시하는 효과가 있을 것으로 기대하였다. 개인주의 점화 과제의 첫 문장은 '나는 내 인생의 주인공으로서, 그 누구보다도

특별하고 소중한 사람입니다'이고, 집단주의 점화 과제의 첫 문장은 '우리 팀은 탁월한 팀워크로, 공동의 목표를 위해 함께 나아가는 팀입니다'였다. 두 번째 작성 요령은 긍정문만 사용하라는 것이었는데, 이는 문장을 작성할 때 주어진 단어를 부정함으로써 점화효과를 감소시킬 가능성(개인주의 점화 예: '나는 독특하지는 않지만', 집단주의 점화 예: '적응적인 단점이 있고')을 미연에 방지하기 위함이었다. 세 번째 작성 요령은 제시된 25개의 단어들 중 명사, 형용사, 부사로 다양한 품사였는데, 한국어 문법 특성을 고려하고 보다 유연한 글쓰기를 위해 품사 변형이 가능하다고 알려주었다. 예컨대 '전통의'라는 단어는 전통적인, 전통성, 전통적으로 등으로 변형 가능하다. 마지막으로 점화 단어에 대한 의미치리를 많이 하도록 하기 위해 제시된 단어 25개 중 적어도 20개 이상을 사용해야 한다는 조건을 덧붙였다.

실험 자극 구글 이미지 검색 도구(<http://www.google.co.kr/imghp?hl=ko&tab=wi>)를 사용하여 Photoshop 7.0 프로그램으로 자연풍경과 야생동물을 조합하여 장면을 구성하였다. 전경-배경 관련성 정도(자연스러움, 부자연스러움)는 자연 장면에 대한 배경지식을 근거로 제작하였다. 비교문화 연구과제를 수행하고 있는 연구팀의 연구진 12명에게 전경-배경 조합의 자연스러움 정도를 평정 받아 실험에 사용할 장면 자극을 결정하였는데, 자연스러운 장면과 부자연스러운 장면 각각 40개를 무작위로 5초간 제시하여 19점 척도(-9: 매우 부자연스러움, 0: 보통, 9: 매우 자연스러움)로 평정 받았다. 전경-배경 간 자연스러운 조합의 장면에 대한 평균 평정치는 4.80점이고, 부자연스러운 조합의 장면에 대한 평균 평정치는 -1.74점이었다. 자연스러운 장면에 비해 부자연스러운 장면의 효과 크기가 매우 작은 점을 감안하여 가장 부자연스러운 장면 점수 -9에 비해 비교적 효과 크기가 작게 평정된 장면 20개를 수정하여 앞서와 동일한 방식으로 2차 평정 작업을 시행했다. 2차 평정 결과, 자연스러운 장면의 평균 평정치 4.80점, 부자연스러운 장면의 평균 평정치 -3.08점을 토대로 장면 자극을 확정하였다. 2차에 걸친 평정 작업을 거친 후, 교양심리학 과목을 수강하는 학생 51명을 대상

으로 동일한 방식으로 실험자극으로 결정된 장면 80장에 대한 자연스러움 정도를 9점 척도(1: 매우 부자연스러움, 5: 보통, 9: 매우 자연스러움)로 평정하게 하여 재확인한 결과, 자연스러운 장면의 대한 평균 평정치는 7.14점이었고 부자연스러운 장면의 평균 평정치는 2.50이었다.

본 연구에서 장면의 자연스러움과 부자연스러움은 그림자, 색상, 대비 등의 물리적 자극 속성에 초점을 맞춘 것이 아니라 전경과 배경 조합의 자연스러움과 부자연스러움을 의미한다. 전경으로 사용한 동물과 배경으로 사용한 자연풍경의 합성에 따른 부자연스러움을 최소화 하고자 전경과 배경 사진을 합성하여 장면 자극을 제작할 때, 이미지 제작 프로그램의 기능을 이용하여 밝기, 색상, 그리고 대비 등의 차이를 조정하여 장면 자극을 구현하였다. 그림 1은 실험에 사용한 장면의 예이다.



a. 자연스러운 장면 b. 부자연스러운 장면
그림 1. 전경-배경 관련성 조작 사진 자극의 예시

설계 독립변인이 집단 간 요인인 점화조건(개인주의 점화, 집단주의 점화) 그리고 집단 내 요인인 전경-배경 관련성 정도(자연스러움, 부자연스러움)와 장면 변화(전경변화, 배경변화)인 2×2×2 혼합 요인설계였다. 종속변인은 재인검사에서의 정확 반응 개수였다.

절차 절차는 점화 시행, 학습 시행 그리고 재인 시행으로 진행되었다. 점화 시행에서는 실험참가자에게 점화 과제의 목적을 알리지 않기 위해 ‘대학생의 글쓰기에 관한 연구’라고 알려주었다. 부록 1에 제시되어 있듯이, 개인주의 점화 집단은 개인주의와 관련된 25개의 단어(예컨대, 나, 자기중심, 혼자, 스스로 등)가 이미 자신이 가지고 있는 특성이라는 가정 하에, ‘자신의 차별성’을 상대에게 소개하는 글을 작성하였다. 집단주의 점화 집단은 집단주의와 관련된 25개의 단어(예컨대, 집단, 팀워크, 전체적인, 공동체 등)를 이용하여 ‘자신이 속한 팀의 팀워크’를 소개하는 글을 작성하였으며, 이 조건의 참가자들 역시 마찬가지로 주어진 단어가 이미 자신이 속한 팀의 특성이라는 지시를 받았다. 점화 과제를 수행하는 시간은 총 15분이었다. 글쓰기가 끝나면 참가자들에게 한 번 더 자신의 글을 읽으며 문법, 띄어쓰기, 철자 등을 확인해 달라고 요구함으로써 점화 자극에 주의를 다시 한 번 더 기울이도록 하였다.

점화 과제가 끝나면 바로 학습 시행을 시작하였다. 학습 시행에서 참가자들은 컴퓨터 화면에 제시하는 장면들이 얼마나 마음에 드는지 그 정도를 9점 척도에서 평정하였다(0: 마음에 들지 않는다, 4: 보통이다, 8: 매우 마음에 든다). 학습 시행이 시작되면 모니터의 중앙에 응시점 ‘+’이 1,500ms 제시된 후 한 장면이 5,000ms



그림 2. 학습 시행(선호도 평정) 실험 절차의 예시



그림 3. 재인검사의 네 가지 장면 유형의 예

제시되었다. 참가자가 모두 동일한 시간 동안 장면을 보도록 하기 위하여 장면이 화면에서 사라진 뒤에야 신호도 평정이 가능하도록 프로그램을 작성하였다. 신호도 평정은 키보드 오른쪽 숫자 키보드로 받았다. 한 장면에 대한 평정이 끝나면 다시 응시점 ‘+’과 장면, 평정 화면이 제시되는 순서로 실험참가자는 총 20개의 장면을 학습하고 신호도 평정을 하였다(그림 2 참조). 참가자에게 제시하는 20개의 장면 중 10개는 자연스러운 장면이고 다른 10개는 부자연스러운 장면이었으며 전경과 배경이 중복 제시되는 경우는 없었다(그림 1 참조). 장면들은 참가자들마다 무선적인 순서로 제시되었다. 학습 시행이 종료되면 단기기억이나 되뇌기의 효과를 제거하기 위하여 채우개 과제(distracter task)로 약 10분 간 착시 과제를 수행하였다.

채우개 과제가 끝난 후, 모니터에 제시되는 장면이 신호도 평정을 할 때 보았던 장면인지 여부를 Y 버튼(키보드의 S)과 N 버튼(키보드의 N)을 이용하여 가능한 한 정확하고 신속하게 판단하는 재인 시행이 진행되었다. 보았던 장면에 대해서는 Y 버튼을, 보지 못한 장면에 대해서는 N 버튼을 누르는 것이 정확 반응이었다. 재인 시행에서 제시한 80개의 장면은 앞서 학습한 장면 20개(동일 조건), 전경은 그대로이되 배경만 변한 장면 20개(배경변화 조건), 배경은 그대로이되 전

경만 변한 장면 20개(전경변화 조건), 그리고 전경과 배경이 모두 다른 장면 20개(전체변화 조건)이었다. 예컨대, 그림 3에서 만일 참가자가 학습 시행에서 왼쪽 첫 번째 장면을 학습했다면 왼쪽부터 차례로 (a) 동일 조건, (b) 배경변화 조건, (c) 전경변화 조건, (d) 전체변화 조건에 해당한다. 따라서 정확 반응은 동일조건 20개 장면에만 Y 버튼을 누르고 나머지 배경변화, 전경변화, 전체변화 세 조건의 60개 장면에 대해서는 N 버튼을 누르는 것이었다.

실험이 완료되면 신호도 평정을 할 때 기억검사를 예상했는지에 대해 간단히 인터뷰하였다. 실험참가자 중 재인검사를 예상한 참가자는 없었다.

결 과

우선 재인검사의 동일 조건과 전체변화 조건 중에서도 어느 하나라도 정확 반응율이 60% 이하인 참가자의 결과는 무성의한 반응으로 간주하여 결과 분석에서 제외하였다. 실제로 이 기준에 따라서 개인주의 점화 집단 1명과 집단주의 점화 집단 1명이 제외되었다. 따라서 최종 분석에 사용한 참가자 수는 개인주의 점화 집단 19명과 집단주의 점화 집단 21명이었으며, 남녀 각각 16명과 24명이었다. 정확 반응율은 재인 개수를 기

표 1. 실험 1의 각 조건별 평균 정확 재인반응 개수(표준편차)

점화	자연스러움		부자연스러움	
	배경변화	전경변화	배경변화	전경변화
개인주의(n=19)	6.95(1.43)	6.63(2.39)	7.79(1.31)	7.11(2.49)
집단주의(n=21)	7.62(1.91)	6.43(1.60)	8.81(1.40)	6.71(1.77)
합계	7.30(1.71)	6.53(1.99)	8.33(1.44)	6.90(2.12)

주. 각 조건의 정확 재인반응 개수는 10이 만점임.

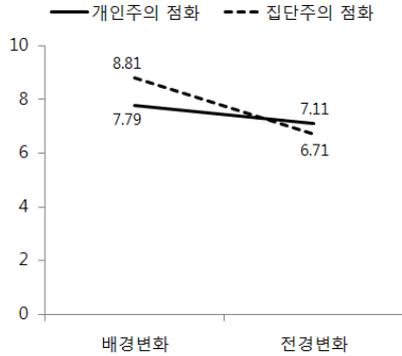


그림 4. 부자연스러운 장면에서 문화성향 점화와 장면변화의 효과(실험 1)

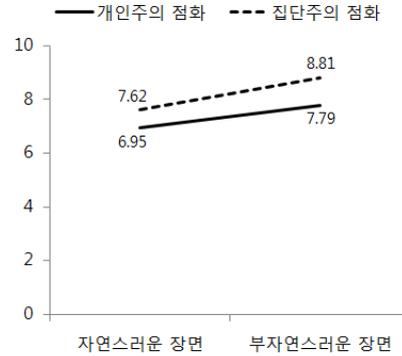


그림 5. 배경이 변할 때 문화성향 점화와 전경-배경 관련성 효과(실험 1)

준으로 계산하였다.

표 1은 조건 별로 평균 정확 재인 반응 개수를 정리한 것이다. 표 1에서 보면, 비록 큰 차이는 아니지만 집단주의 점화 집단이 개인주의 점화 집단에 비해 배경이 변화할 때 정확 재인 개수가 많다. 그리고 전경이 변화할 때는 반대되는 경향성을 나타내고 있다.

문화성향 점화를 집단 간 요인으로, 전경-배경 관련성과 장면 변화를 집단 내 요인으로 하는 삼원 변량분석을 실시하였다. 그 결과, 전경-배경 관련성의 주효과 [$F(1, 38) = 9.61, p < .01, \eta^2 = .202$]와 장면 변화의 주효과 [$F(1, 38) = 8.61, p < .01, \eta^2 = .185$]가 유의한 것으로 나타났다. 즉, 전경-배경 관련성이 자연스러울 때보다 부자연스러울 때 그리고 전경이 변할 때보다 배경이 변할 때 정확 재인율이 높았다. 반면 점화집단 간의 차이는 유의하지 않았다 [$F(1, 38) = .63, p > .05, \eta^2 = .016$]. 상호작용은 어느 것도 통계적으로 유의하지 않았으나, 장면 변화와 전경-배경 관련성 간의 이원 상호작용 [$F(1, 38) = 3.163, p = .083, \eta^2 = .077$]이 경향성을 나타냈다.

이러한 결과에 근거하여 전경-배경 관련성 정도에 따라 자연스러운 장면과 부자연스러운 장면으로 나누어 각각 문화성향 점화와 장면 변화 간의 이원 변량분석을 실시하였다. 부자연스러운 장면의 경우에는 장면 변화의 주효과 [$F(1, 38) = 11.91, p < .01, \eta^2 = .239$]가 통계적으로 유의하였으며, 장면 변화와 문화성향 점화

간의 상호작용 [$F(1, 38) = 3.07, p < .10, \eta^2 = .075$]은 경향성을 보였다. 문화성향 점화의 주효과는 유의하지 않았다 [$F(1, 38) = .62, p > .05, \eta^2 = .016$]. 즉, 부자연스러운 장면에서는 전경이 변할 때보다 배경이 변할 때 정확 재인율이 높았다. 그리고 집단주의 점화 집단은 배경이 변한 것을 더 정확하게 재인하며, 개인주의 점화 집단은 전경이 변한 것을 더 정확하게 재인하는 경향을 나타냈다(그림 4 참조). 반면에 자연스러운 장면의 경우에는 장면 변화만이 경향성을 보였을 뿐 [$F(1, 38) = 3.37, p < .10, \eta^2 = .081$], 어느 것도 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았다. 이 결과는 집단주의 점화 집단이 전경-배경 관련성이 부자연스러운 것일 때 특히 배경에 더 많은 주의를 기울인다는 사실을 시사한다.

한편 장면 변화(전경변화 대 배경변화) 별로 문화성향 점화와 전경-배경 관련성 간의 이원 변량분석도 실시하였다. 배경변화의 경우에는 전경-배경 관련성의 주효과 [$F(1, 38) = 15.39, p < .01, \eta^2 = .288$]와 문화성향 점화의 주효과 [$F(1, 38) = 4.191, p < .05, \eta^2 = .099$]가 통계적으로 유의하였으나, 두 요인 간의 상호작용은 없는 것으로 나타났다. 즉, 배경이 변할 때는 자연스러운 장면보다는 부자연스러운 장면에서 정확 재인율이 높았으며, 집단주의 점화 집단이 개인주의 점화 집단보다 높은 정확 재인율을 나타냈다(그림 5 참조). 반면에 전경이 변할 때는 두 주효과와 상호작용

표 2. 재인 시험의 모든 장면 유형에서 평균 정확 재인반응 개수(표준편차)(실험 1)

점화	동일 ^a	배경변화 ^b	전경변화 ^c	전체변화 ^d	사후검증
개인주의(n=19)	16.63(1.67)	14.74(2.16)	13.74(4.36)	18.11(1.49)	d>a>b>c
집단주의(n=21)	16.10(1.84)	16.43(2.96)	13.14(2.87)	18.05(2.09)	d>a=b>c
합계	16.35(1.76)	15.63(2.72)	13.43(3.62)	18.08(1.80)	d>a=b>c

주. 각 조건의 정확 반응 개수는 20개가 만점임.

이 어느 것도 통계적으로 유의하지 않았다. 다시 말해서 전경이 변할 때는 전경과 배경 간의 자연스러움이나 점화시킨 문화성향이 아무런 차이를 보이지 않는 반면에, 배경이 변할 때는 전경-배경 관련성이 영향을 미치며 특히 집단주의 점화 집단이 배경의 변화에 민감하다는 사실을 시사한다.

부가적 분석으로 재인 시험에서 제시한 장면 유형(동일, 배경변화, 전경변화, 전체변화)을 모두 포함시켜 문화성향 점화와 함께 이원 변량분석을 실시하였다. 표2에서 보는 바와 같이 전경변화 조건에서 정확 재인율이 유독 낮기 때문이었다. 그 결과, 문화성향 점화의 주효과($F(1, 38) = .07, p > .05, \eta^2 = .002$)와 두 요인의 상호작용은 유의하지 않았으나($F(3, 114) = 1.93, p > .05, \eta^2 = .048$), 장면 유형 간에 유의한 차이가 있었다($F(3, 114) = 24.83, p < .001, \eta^2 = .395$). 사후검증 결과, 동일 조건(16.35개)과 배경변화 조건(15.63개) 간에는 차이가 없었고, 나머지 조건들 간에는 유의한 차이가 있었다. 참가자들은 전체변화 조건에서 18.08개로 가장 높은 정확 반응을 보였고, 동일 조건(16.35), 배경변화 조건(15.63), 전경변화 조건(13.43) 순으로 정확 반응을 나타냈다(표 2 참조).

장면을 볼 때 누구나 전경에 주의를 기울이는 것은 지극히 당연한 현상이기 때문에 전경변화 조건에서 정확 반응율이 높은 것이 마땅하다. 그럼에도 불구하고 실험 1의 결과를 보면 전경변화 조건의 정확 반응율이 가장 낮다. 아마도 그 이유는 실험재료의 구성방식에 있는 것으로 보인다. 본 연구에서는 장면 세트를 제작할 때 구성의 효율성과 무작위 선정을 감안하여, 2장의 전경 사진과 2장의 배경 사진을 조합하여 동일, 배경변화, 전경변화, 그리고 전체변화 조건의 자극을 구성하여 하나의 장면 세트를 만들었다(그림 3 참조). 다시 말해서 하나의 장면 세트를 구성하는 전경 2장은

항상 같은 범주의 동물이었다. 예컨대, 그림 3의 장면 세트에서 전경은 항상 ‘캥거루’이다(a와 b는 정면을 바라보고 있는 캥거루, c와 d는 왼쪽을 바라보고 있는 캥거루). 참가자들은 학습 시행에서 장면을 볼 때 전경의 자세나 바라보고 있는 위치 등에 신경을 쓰기 보다는 단순히 ‘캥거루’라는 범주로 학습했을 가능성이 있다. 따라서 재인 시험에서 배경은 학습 시행과 동일하고 전경만이 변한 장면 C를 보게 되면 학습 시행과 동일한 배경에 ‘캥거루’가 나타났으므로 보았던 장면이라고 반응할 확률이 높아진다. 만약 장면을 제작할 때 2장의 전경을 서로 다른 범주의 동물로 구성하였다면 전경변화 조건에서 정확 반응율이 이처럼 낮게 나타나지 않았을 가능성이 있다.

실험 2: 기억의도에 따른 문화성향 점화효과

앞서 언급한 것처럼 본 연구에서는 학습 시행에서 참가자에게 제시하는 지시문이 결과에 영향을 미친다는 가설을 세우고 이를 검증하고자 하였다. Chua 등(2005)의 방식대로 제시하는 장면의 선호도를 평정하도록 지시한 실험 1과 달리, 실험 2에서는 제시하는 장면을 추후 재인검사 할 것이라고 지시한 Rayner 등(2007)의 방법을 차용하였다. 동일한 장면들과 실험 절차 조건에서 실험 1과 2의 결과가 다르게 나타난다면, 이는 참가자에게 지시문에 의한 기억의도에 따른 차이로 해석 가능하다. 반면에 지시문을 달리 제시했음에도 불구하고 실험 1과 2의 결과가 다르지 않다면, 이는 두 개의 선행 연구가 주장하는 상반된 결과가 기억의도 유무에 기인한 결과는 아니라는 해석이 가능하다.

방 법

실험참가자 4년제 대학교 심리학과에서 개설한 전공 및 교양과목을 수강하는 50명의 학생들이 실험에 참가하였으며, ‘개인주의 점화’ 조건과 ‘집단주의 점화’ 조건에 25명씩 무선할당 하였다. 실험참가자는 남녀 각각 15명과 여자 35명으로 개인주의 점화조건 21.32세($SD = 1.86$), 집단주의 점화조건 20.96세($SD = 1.72$)였다.

실험 도구, 재료, 설계 실험 1과 동일하였다.

절차 실험 1과 동일하였다. 다만 참가자에게 장면에 대한 선호도를 평정하게 했던 실험 1과 달리, 실험 2에서는 추후에 재인검사를 실시하므로 주의 깊게 장면들을 보아야 한다고 지시하였다.

결 과

분석 방법은 실험 1과 동일하였다. 재인검사의 동일 조건과 전체변화 조건 각각에서 정확 반응율이 60% 이하인 개인주의 점화조건 5명과 집단주의 점화조건 7명은 분석에서 제외하였다. 따라서 최종 분석에 사용한 참가자 수는 개인주의 점화 집단 20명, 집단주의 점화 집단 18명이었으며 남녀 각각 13명과 25명이었다. 정확 반응율은 재인 개수를 기준으로 계산하였다.

표 3은 조건 별로 평균 정확 재인반응 수를 정리한 것이다. 조건들 간의 결과 패턴을 보면, 실험 1에서 나타났던 경향이 사라진 것을 볼 수 있다. 전경변화 조건에서 개인주의 점화 집단이 미미하게 높은 정확 재인율을 나타낼 뿐, 실험 1에서 보았던 것처럼 배경변화 조건에서 집단주의 점화 집단의 우위성이 나타나지

않았다. 그렇지만 전경-배경 관련성에서 자연스러울 때보다는 부자연스러울 때 그리고 장면 변화에서 전경이 변할 때보다는 배경이 변할 때 정확 재인반응이 많은 경향이 있었다. 실험 1과 2의 차이는 지시문에 따른 마음가짐새의 효과를 검증하고자 한 것이므로, Chua 등(2005)의 방법에 따라 보다 자연스럽게 장면을 지각하도록 선호도를 평정하게 한 실험 1과 Rayner 등(2007)의 방법에 따라 기억의도를 가지고 장면을 지각하게 한 실험 2의 결과를 조건별로 비교해 보았다. 표 3에서 제시한 결과를 실험 1의 결과와 비교해 보면 (표 1 참조), 실험 1에 비해 실험 2에서 전반적으로 정확 재인반응이 증가한 것을 알 수 있다. 각 조건별로 실험 1과 실험 2의 정확 재인반응을 비교해 보면, 배경변화 조건 [$t(76) = 1.42, p > .05$]과 전경변화 조건 [$t(76) = 1.28, p > .05$]에서는 실험 2에서 정확 재인반응이 증가하는 패턴만 관찰될 뿐 통계적으로는 유의하지 않았던 반면, 전경과 배경의 관련성 변인에서는 자연스러운 조건 [$t(76) = 3.11, p < .01$]과 부자연스러운 조건 [$t(76) = 1.91, p < .10$] 모두 통계적으로 유의하거나 유의한 경향성이 있었다. 또한 실험 1과 2의 개인주의와 집단주의 점화조건을 각각 비교한 결과, 개인주의 점화조건 [$t(37) = 2.04, p < .05$]에서는 실험 2에서의 정확 재인반응이 통계적으로 유의하게 증가하였으나 집단주의 점화조건 [$t(37) = .69, p > .05$]에서는 그러한 결과를 관찰하지 못하였다. 이와 같은 결과는 실험 1의 자연스러운 선호도 평정 때보다 기억해야 한다는 의도를 강조한 실험 2에서의 지시가 장면에 더 많은 주의를 기울이게 했을 가능성을 부분적으로 지지하고 있다.

문화성향 점화를 집단간 요인으로, 전경-배경 관련성과 장면 변화를 집단내 요인으로 하는 삼원 변량분

표 3. 실험 2의 각 조건 별 평균 정확 재인반응 개수(표준편차)

	자연스러움		부자연스러움	
	배경변화	전경변화	배경변화	전경변화
개인주의(n=20)	7.95(1.61)	6.95(2.14)	8.50(1.76)	7.75(1.62)
집단주의(n=18)	7.94(1.73)	6.33(1.97)	8.61(1.65)	7.61(1.34)
합계	7.95(1.64)	6.66(2.06)	8.55(1.69)	7.68(1.47)

주. 각 조건의 정확 반응 개수는 10개가 만점임.

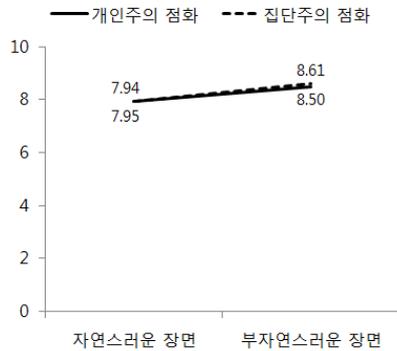


그림 6. 배경이 변할 때 문화성향 점화와 전경-배경 관련성 효과(실험 2)

석을 실시하였다. 실험 1과 마찬가지로, 전경-배경 관련성의 주효과 [$F(1, 36) = 8.87, p = .005, \eta^2 = .198$]와 장면 변화의 주효과 [$F(1, 36) = 13.13, p = .001, \eta^2 = .267$]가 유의한 것으로 나타났다. 즉, 전경-배경 관련성이 자연스러울 때보다 부자연스러울 때 그리고 전경이 변할 때보다 배경이 변할 때 정확 재인율이 높았다. 반면 점화집단 간의 차이는 유의하지 않았다 [$F(1, 36) = .26, p > .05, \eta^2 = .007$]. 상호작용은 어느 것도 통계적으로 유의하지 않았으며, 실험 1에서 보았던 장면 변화와 전경-배경 관련성 간의 이원 상호작용의 경향성도 없었다.

실험 1에서는 배경이 변하는 조건에서 문화성향 점화의 주효과가 유의하였다. 즉 배경이 변할 때 집단주의 점화 집단이 개인주의 점화 집단보다 유의하게 높은 정확 재인율을 나타냈다(그림 5 참조). 실험 2에서는 기억의도에 따른 주의집중이 두 집단 간의 차이를 제거할 것인지 여부가 중요한 물음이기 때문에 장면 변화별로 문화성향 점화와 전경-배경 관련성 간의 이원 변량분석을 실시하였다. 그 결과는 실험 1과 달리 문화성향 점화의 주효과가 나타나지 않았다(그림 6 참조). 즉, 기억의도에 따른 주의가 개인주의 점화 집단으로 하여금 배경에도 상대적으로 더 많은 주의를 기울이게 만들었다고 볼 수 있다.

기억검사를 할 것이라는 지시를 사전에 줌으로써 배경 변화 조건에서 두 점화집단 간의 차이가 나타나지 않았다는 결과는 본 연구에서 중요한 함의를 갖는다. 지시문의 내용에 따른 참가자들의 마음가짐새가 문화성향의 점화효과를 압도함으로써 상반된 결과를 보여 주었던 선행연구들을 설명할 수 있기 때문이다. Chua 등(2005)과 마찬가지로 장면에 대한 선호도만을 평정하며 장면을 지각한 실험 1에서는 학습 시행에서 보았던 장면의 배경만이 변화한 장면이 제시되었을 때, 그 배경의 변화에 집단주의 점화조건에 참가자들이 더 민감하게 반응하였다. 특히, 배경이 변화한 장면이 부자연스러울 때 개인주의 점화조건에 비해 집단주의 점화

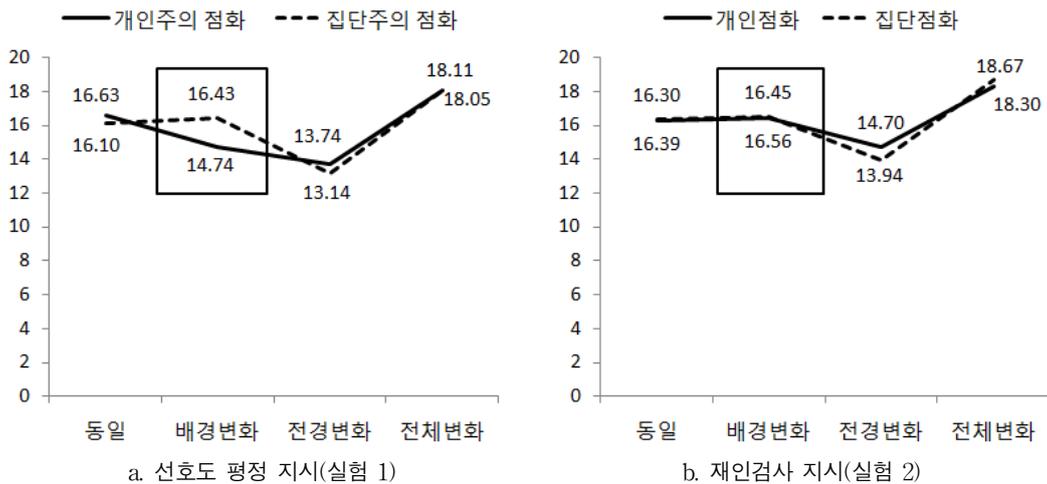


그림 7. 실험 지시에 따른 조건별 평균 정확 재인반응 개수

조건의 정확 반응율이 더 높았다(그림 5 참조). 그러나 Rayner 등(2007)의 방식대로 장면에 대한 기억검사를 지시한 실험 2에서는 실험 1에서 나타났던 두 조건 간의 차이가 사라졌다(그림 6 참조). 그림 7은 실험 지시에 따라서 배경변화 조건에서 두 문화성향 점화 집단 간의 차이를 명확하게 보여주고 있다. 실험 1의 배경변화 조건에서는 개인주의 점화와 집단주의 점화 간에 유의한 차이가 있는 반면($t(38) = 2.05, p < .05$), 실험 2의 배경변화 조건에서는 두 집단 간에 유의한 차이가 없었다($t(36) = .12, p > .05$).

종합 논의

본 연구는 기존의 많은 비교문화 연구에서 강력하게 나타난 문화성향 점화 현상이 장면 지각이라는 기초적인 처리수준에서도 나타날 것인지를 정보처리적 관점에서 살펴보고자 수행하였다. 선행 연구들에 근거하여 장면 지각에서 개인주의 점화 집단은 전경에 더 많은 주의를 기울이는 반면, 집단주의 점화 집단은 전경뿐만 아니라 전경과 배경 간의 관계성에도 많은 주의를 기울일 것이라고 가정하였다. 선행 연구들에서 효과가 강력한 것으로 보이는 자기해석 점화 기법을 사용하여 기존 점화 과제의 언어적 한계를 극복하고 점화효과를 극대화시키기 위해 ‘문화점화 글쓰기 과제’를 제작하여 집단주의 문화성향이 높은 동일 민족을 대상으로 각기 다른 개인주의와 집단주의를 점화시킨 후 각 조건의 참가자들이 장면을 지각하는 방식에서 차이를 보이는지 알아보았다. 또한 실험 1에서는 시각 장면에 대한 선호도를 평정하고, 실험 2에서는 장면에 대한 기억검사를 지시함으로써 장면을 지각할 때 가지고 있는 의도가 미치는 영향력을 확인하였다. 점화 과제에서 참가자는 대학생의 글쓰기에 관한 연구라는 설명 하에 주어진 단어 25개 중 20개 이상을 사용하여 하나의 일관된 이야기를 15분간 작성하였다. 개인주의 점화조건의 제시 단어는 개인주의를 잘 나타내는 어휘들로 구성하였으며, 참가자들은 제시된 단어를 사용하여 상대에게 자신의 차별성을 잘 부각시키는 글을 작성하였다. 집단주의 점화조건 역시 집단주의를 잘 나타내는 표현들로 구성된 어휘들을 사용하여 자신이 속한 팀의 팀

워크를 잘 부각시키는 글을 작성하였다.

문화성향 점화의 효과가 강력하다면 집단주의 성향을 점화한 참가자들은 장면을 지각할 때 전경-배경 간 관련성을 파악하고자 노력할 것이므로 전경과 배경의 조합이 자연스러운 장면보다 부자연스러운 장면에 더 많은 주의를 기울일 것이다. 따라서 부자연스러운 장면에 대한 정확 반응율이 개인주의 점화조건보다 집단주의 점화조건에서 높게 나타날 것이라고 가정했다. 또한 집단주의 성향의 사람들은 배경의 변화에 보다 민감하게 반응한다는 선행 연구들에 근거하여 제인 시행의 배경변화 조건(전경은 그대로이되 배경만 변환 조건)에서 개인주의 점화조건과 집단주의 점화조건 간 차이가 현저하게 드러날 것으로 예상하였다.

Chua 등(2005)의 방식대로 학습 시행에서 장면의 선호도 평정을 시켰던 실험 1의 결과를 보면, 배경변화 조건에서 집단주의 점화 집단(16.43개)이 개인주의 점화 집단(14.74개)에 비해 정확 기억율이 더 높았다. 다시 말해, ‘N(보지 않은 장면이다)’반응이 더 많았다. 이 결과는 집단주의 점화 집단이 배경의 변화에 민감하게 반응하였음을 시사한다. 전경-배경 관련성에 따라 분석한 결과를 보면, 특히 부자연스러운 장면에서 배경이 변화할 때 개인주의와 집단주의 점화조건 간 차이가 크다는 사실을 확인할 수 있었다. 다시 말해서, 부자연스러운 장면의 배경이 변화하였을 때 집단주의 점화 집단(8.81)이 개인주의 점화 집단(7.79)에 비해 더 정확하게 재인하였다. 이것은 전경-배경 간의 관련성 파악이 중요한 집단주의 점화조건의 참가자들이 상대적으로 부자연스러운 장면에 더 많은 주의를 기울여 장면을 더 정확히 재인할 것이라는 본 연구의 예언을 지지하는 결과이다.

실험 1과 달리 Rayner 등(2007)의 방식대로 장면에 대한 기억검사를 지시한 실험 2에서는 어떠한 조건에서도 점화조건에 따른 차이가 나타나지 않았다. 이는 문화성향 점화 효과가 사라졌거나 일관적이지 않기 때문이 아니라 장면을 지각할 때 갖는 의도의 차이에 따른 결과로 보인다. 즉, 장면의 선호도만을 평정한 비교적 자연스러운 상황(실험 1)에서 나타났던 문화성향 점화 효과가 기억의도에 따른 주의집중 상황(실험 2)에서 사라진 것으로 해석할 수 있다. 장면을 지각할

때 갖는 의도가 장면을 지각하는 방식에 영향을 미치고, 의도의 영향력은 문화성향 점화조건 간의 차이를 없앨 만큼 충분히 크다는 사실을 시사한다.

본 연구는 몇 가지 제한점을 가지고 있다. 우선, 본 연구가 검증하고자 한 문화성향 점화 효과는 집단주의 문화성향이 높은 동일 민족만을 대상으로 한 것이다. 따라서 개인주의 문화를 공유하는 동일 민족에서도 문화성향 점화 효과가 나타날 것인지에 대해서는 답할 수 없다. 추후 연구에서는 적어도 둘 이상의 문화권을 대상으로 본 연구의 결과가 타 문화권에서도 일반화될 수 있는지 여부를 검증할 필요가 있다. 둘째, 분석 결과를 보면 자연스러운 장면과 부자연스러운 장면에 대한 정확 반응율이 거의 동일하다. 시각 장면을 제작할 때 실시한 전문가 평정에서 자연스러운 장면과 부자연스러운 장면의 평정치가 각각 4.80점(최대 9점)과 -3.08점(최대 -9점)에 머물렀다. 전경-배경 조합의 관련성 치수가 충분하지 않았기 때문에 이러한 결과가 나왔을 가능성이 있다. 따라서 전경-배경 조합의 자연/부자연스러움 정도가 더 높은 장면들을 사용한 추후 연구가 필요하다. 마지막으로 재인 시행에서 반응편향이 발생하였을 가능성이 있다. 재인 시행에서 참가자들이 보았던 전체 80개의 장면 중에서 동일 조건 20개의 장면만이 Y 반응이고 나머지 전경변화, 배경변화, 전체변화 조건에 속하는 60개의 장면은 모두 N이 정확 반응이라는 점이다. 이는 Y와 N의 비율이 1 : 3으로 동일하지 않아 참가자가 정오 반응을 하는 동안 애매한 자극이나 어려운 자극에 대해서는 무조건 N으로 편향된 반응을 했을 가능성이 존재한다. 따라서 추후 연구에서는 시각 장면에 대한 정오 반응 비율을 동일하게 하여 반응 편향의 가능성을 제거할 필요가 있다.

이러한 제한점에도 불구하고 본 연구의 중요한 함의 중의 하나는 사람들이 장면을 바라볼 때 갖는 의도에 따라 장면을 지각하는 방식이 달라질 수 있음을 보여주었다는 점이다. 기존의 장면 지각 연구에서 문화 간 차이에 대해 서로 상반된 주장을 해 온 연구들은 서로 다른 자극과 절차를 사용한 탓에 각 연구의 결과가 다른 이유를 직접적으로 검증할 기회가 없었다. 그러나 본 연구는 동일한 장면과 절차를 사용하면서 장면의 선호도를 평정할 때(실험 1)와 기억검사에 대해 알려

주었을 때(실험 2) 문화성향 점화에 따른 장면 지각에서의 차이를 보고자 하였다.

둘째, 기존의 문화성향 점화 연구와 달리 비교적 초기에 일어나는 지각적 처리 수준에서도 문화성향 점화 효과가 나타남을 확인했다는 점이다. 귀인, 모방 행동, 도움 행동 등 상대적으로 상위 수준에 주목했던 기존 연구들과 달리, 본 연구는 장면 지각 수준에서도 문화성향 점화효과가 나타날 수 있음을 정보처리 관점으로 조망하였다.

셋째, 새로운 점화 과제의 개발이다. 기존의 대명사 표시 과제나 문장 생성 과제는 그 효과가 강력하다는 장점에도 불구하고 한국어의 문법 특성으로 인해 그대로 차용하기가 어렵다. 따라서 기존의 점화 과제를 활용하여 ‘문화점화 글쓰기 과제’를 제작함으로써 보다 많은 문화성향 점화 연구의 가능성을 제시하고, 그 효과 역시 실험으로 검증하였다.

넷째, 본 연구에서 드러난 점화효과가 긍정적인 행동 학습 프로그램을 개발하는 데 단초가 될 가능성을 제안할 수 있다는 것이다. 각기 다른 특성을 가지고 있는 개인주의 성향과 집단주의 성향은 때로 특정 상황에서 단점으로 작용하기도 한다. 다시 말해, 특정 상황에서 개인주의 성향은 이기주의나 방종 등의 단점으로, 집단주의 성향은 지나친 권위주의나 경직적 사고 등의 단점으로 작용한다. 물론 본 연구는 매우 단순한 점화 절차를 통해 지각에서의 정보처리 변화를 유도할 수 있음을 확인하는 수준에 머물러있지만, 만일 점화가 갖는 이러한 효과를 보다 더 긍정적으로 활용한다면, 추후 이론적이고 실증적인 많은 연구를 토대로 앞으로 일상생활 속 사고패턴의 긍정적 변화를 위한 기초 자료로 점화를 응용할 수 있을 것으로 기대하는 바이다.

이러한 본 연구의 함의를 확대하고 실험 1과 2를 통해 검증하였거나 부분적으로 확인한 점들을 확증해나가기 위해서는 다음과 같은 후속연구가 필요할 것으로 기대한다. 첫째, 본 연구에서 고안한 문화점화 글쓰기 과제를 보다 정교화 시키고, 본 점화과제의 효과를 다른 과제들과 비교하여 확인하는 연구가 이루어져야 할 것으로 생각한다. 현재 문화점화 과제의 상대적 효과에 관한 연구를 수행하고 있다. 둘째, 본 연구의 두 가

지 목적 중 하나였던 지시문의 효과를 보다 자세히 살펴보기 위하여, 기억의도 수준을 조작하여 정보처리의 깊이에 따른 점화효과를 살펴보는 것도 본 연구의 결과를 확증하고 보완하기 위해서 필요할 것으로 사료된다. 셋째, 본 연구에서 재료로 사용한 것은 자연풍경의 배경과 동물인 진경이었다. 재료의 범주가 제한적이라는 점을 보완하고 결과를 일반화시키기 위해서는 인공물로 실험 재료를 제작하여 결과를 확인할 필요가 있다. 마지막으로, 본 연구는 집단주의 문화권 내에서 이루어졌기 때문에 앞서 연구의 제한점에서도 밝혔듯이, 개인주의 문화권에서도 본 연구와 유사한 결과가 수렴적으로 얻어지는지 확인할 필요가 있다. 이러한 후속 연구들을 통하여 본 연구의 결과를 보다 일반화 시켜 나갈 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

- 김정식, 송유진, 이성수 (2008). 문화점화가 자기평가에 미치는 영향. *한국심리학회지: 사회 및 성격*, 22, 177-194.
- Brewer, M. B., & Gardner, W. (1996). Who is this "We?" Levels of collective identity and self representations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 71, 83-93.
- Cha, J. H., & Nam, K. D. (1985). A test of Kelley's cube theory of attribution: A cross-cultural replication of McArthur's study. *Korean Social Science Journal*, 12, 151-180.
- Choi, I., & Nisbett, R. E. (1998). Situational salience and cultural differences in the correspondence bias and in the actor-observer bias. *Personality & Social Psychology Bulletin*, 24, 949-960.
- Chua, H. F., Boland, J. E., & Nisbett, R. E. (2005). Cultural variation in eye movements during scene perception. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 102, 12629-12633.
- Davenport, J. L., & Potter, M. C. (2004). Scene consistency in object and background perception. *Psychological Science*, 15, 1211-1222.
- Evans, K., Rotello, C. M., Li, X., & Rayner, K. (2009). Scene perception and memory revealed by eye movements and receiver-operating characteristic analyses: Does a cultural difference truly exist? *The Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 62, 276-285.
- 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.
- Kühnen, U., & Hannover, B. (2000). Assimilation and contrast in social comparisons as a consequence of self-construal activation. *European Journal of Social Psychology*, 30, 799-811.
- Markus, H. R., & Kitayama, S. (1991). Culture and the self: Implications for cognition, emotion, and motivation. *Psychological Review*, 98, 224-253.
- Masuda, T., & Nisbett, R. E. (2001). Attending holistically vs. analytically: Comparing the context sensitivity of Japanese and Americans. *Journal of Personality and Social Psychology*, 81, 922-934.
- Morris, M. W., & Peng, K. (1994). Culture and cause: American and Chinese attributions for social and physical events. *Journal of Personality and Social Psychology*, 67, 949-971.
- Oyserman, D., & Lee, S. W. S. (2008). Does culture influence what and how we think? Effects of priming individualism and collectivism. *Psychological Bulletin*, 134, 311-342.
- Peng, K., & Knowles, E. D. (2003). Culture, Education, and the Attribution of Physical Causality. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 29, 1272-1284.
- Rayner, K., Li, X., Williams, C. C., Cave, K. R., & Well, A. D. (2007). Eye movements during information processing tasks: Individual differences and cultural effects. *Vision Research*,

- 47, 2714-2726.
- Schwartz, S. H. (1994). Are there universal aspects in the structure and contents of human values? *Journal of Social Issues, 50*, 19-45.
- Schwartz, S. H., & Bilsky, W. (1987). Toward a psychological structure of human values. *Journal of Personality and Social Psychology, 53*, 550-562.
- Singelis, T. M., Triandis, H. C., Bhawuk, D. P. S., & Gelfand, M. J. (1995). Horizontal and vertical dimensions of individualism and collectivism: A theoretical and measurement refinement. *Cross-Cultural Research, 29*, 240-275.
- van Baaren, R. B., Maddux, W. W., & Chartrand, T. L. (2003). It takes two to mimic: Behavioral consequences of self-construals. *Journal of Personality and Social Psychology, 84*, 1093-1102.
- Utz, S. (2004). Self-construal and cooperation: Is the interdependent self more cooperative than the independent self? *Self and Identity, 3*, 177-190.
- Wong, R. Y-M., & Hong, Y. (2005). Dynamic Influences of culture on cooperation in the prisoner's dilemma. *Psychological Science, 16*, 429-434.

부록 1

문화성향 점화를 위해서 사용한 개인주의와 집단주의 단어 목록

개인주의 점화단어	전형성 평정치 M(SD)	집단주의 점화단어	전형성 평정치 M(SD)
나	1.33(0.49)	집단	7.00(0.00)
자기중심	1.33(0.65)	팀워크	6.58(0.51)
혼자	1.50(1.00)	전체적인	6.50(0.67)
스스로	1.50(0.67)	공동체	6.42(0.51)
나만의 책임	1.50(0.67)	우리	6.33(1.50)
독립심	1.83(0.72)	가족	6.25(0.75)
개성있는	1.83(0.39)	협력	6.17(0.58)
사생활	1.92(0.90)	공공의	6.08(0.67)
독특한	1.92(0.90)	동맹	6.00(0.74)
자아존중	2.00(1.35)	함께하는	6.00(0.60)
자유	2.00(0.85)	연합	6.00(0.60)
자율성	2.25(0.75)	단결	6.00(0.60)
자존감	2.25(0.75)	화합	5.92(0.29)
차별성	2.33(0.89)	조화	5.92(0.67)
독창적	2.42(0.79)	동료	5.83(1.03)
주도적	2.75(1.06)	소속감	5.75(0.87)
모험적인	2.83(0.72)	합의	5.58(0.57)
특별한	2.92(1.16)	공통된	5.50(0.90)
창조성	2.92(0.67)	양보	5.33(0.89)
분석적인	3.00(0.74)	전통의	5.33(0.98)
탁월한	3.00(1.28)	화목한	5.17(0.83)
인생을 즐기는	3.08(0.90)	순응하는	5.17(0.94)
솔직한	3.25(0.75)	지지	4.92(0.51)
리더	3.42(1.24)	적응적인	4.67(0.89)
솔선수범	3.75(1.22)	존중하는	4.58(0.51)
평균	2.36(0.25)		5.80(0.28)

주. 1에 가까울수록 개인주의, 7에 가까울수록 집단주의를 연상시킨다고 평정한 것임.

Effects of Priming of Cultural Dispositions and Intention of Memory on the Scene Perception

Bia Kim Yoonkyoung Lee Jaesik Lee HyunJung Shin

Department of Psychology, Pusan National University

Two experiments were conducted to investigate whether priming of either individualistic or collectivistic disposition in the same culture and race can affect perception of the natural scenes in the viewpoint of information processing approach. It was hypothesized that individualistically primed participants pay more attention to the foreground than the background, whereas collectivistically primed participants pay attention to the relation between the foreground and the background as well as the foreground during scene perception. In both experiments, a newly constructed 'cultural priming story writing task' was used to prime the participants to either individualism or collectivism. Also, a 2×2×2 mixed factorial design with cultural disposition(individualism vs. collectivism) as a between-subjects factor and figure-ground relevance(naturalness vs. unnaturalness) and change of scene(figure vs. ground change) as within-subject factors was used. In addition, focusing on the contradictory results of previous studies, we used different instructions in the two experiments. In Experiment 1, participants were instructed to rate the preference of the scenes in the learning phase as in Chua et al.(2005), whereas they were informed the recognition test beforehand as in Rayner et al.(2007) in Experiment 2. The results of Experiment 1 showed that the correct recognition rates of the collectivistically primed participants were better than those of the individualistically primed participants when the scenes were unnatural and when the background were changed in the recognition phase. These results were interpreted that the former having relatively holistic viewpoints pay more attention to the relation between the foreground and the background. In contrast, the differences disappeared in Experiment 2 where the recognition test was informed beforehand. These results suggest that the cultural priming effects can be elicited in the same culture and the race. Furthermore, it was suggested that intention to memorize the scenes can affect the attentional allocation to the foreground and the background regardless of the cultural dispositions. Implications and the limitations of this study were discussed in the final discussion section.

Keywords: cultural priming, priming effect, scene perception, individualism, collectivism, cultural priming story writing task

1차원고 접수일 : 2012년 03월 16일
수정원고 접수일 : 2012년 05월 11일
게재 확정일 : 2012년 05월 11일