



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

심리학 석사 학위논문

재미 경험과 의미 경험의 차이
: 재미보다 의미가 더 주관적인가?

2018 년 8 월

서울대학교 대학원

심리학과 사회심리전공

오 은 빈

초 록

본 연구는 사람들의 웰빙 (well-being)에 영향을 미치는 재미와 의미 중 무엇이 더 주관적인 개념인지 검증하기 위해 수행되었다. 재미와 의미의 관계를 파악하고자 하는 연구는 많이 수행되어왔으며, 이에 따라 학계에서는 재미와 의미의 개념을 구분해야 한다는 견해와 구분하지 않아야 한다는 견해가 대립해왔다. 이처럼 상반된 의견이 대립하고 있는 가운데, 재미와 의미의 차이점을 밝히는 연구의 역할이 중요함에도 불구하고 이러한 연구는 많이 수행되지 못했다. 본 연구는 이와 같은 관점에서 재미와 의미의 차이점을 경험적으로 살펴보기 위해 실시되었다. 그 중에서도, 재미와 의미의 차이점이 의미의 주관성에 있다고 가정하고 이를 실험을 통해 검증하고자 했다. 연구 1에서는 어떤 사건의 직접적인 경험자와 제3자에게서 재미보다 의미가 더 다르게 평가된다는 것을 확인하였다. 이와 같은 결과는 사람들이 재미보다는 의미에 대해 공감하는 것이 상대적으로 어렵다는 것을 보여주며, 이는 의미가 재미보다 더 주관적이기 때문이라고 추론해볼 수 있다. 또한 연구 2에서는 재미보다 의미가 프레이밍 효과에 더 취약한 것으로 나타났다. 프레이밍 효과는 주관적인 상황에서 더 잘 일어나는 심리적 현상이기 때문에, 이 같은 결과 역시 의미가 재미보다 주관성이 더 크다는 것을 증명할 수 있다. 결론적으로 본 연구에서는 두 가지 실험을 통해 재미보다 의미가 더 주관적인 개념일 수 있다는 것을 확인하였다.

주요어 : 재미, 의미, 주관성, 재미와 의미의 차이
학 번 : 2016-20195

목 차

| | |
|--------------------------------------------|----|
| 서 론..... | 1 |
| 행복에 대한 쾌락주의적 접근과 재미 경험..... | 3 |
| 행복에 대한 의미주의적 접근과 의미 경험 | 4 |
| 의미와 재미의 관계: 의미와 재미는 구분되어야 하는 개념인가?..... | 6 |
| 의미와 재미의 차이: 재미보다 의미가 더 주관적인가? | 7 |
| 연구 목적 및 연구 가설..... | 10 |
| 연구 1..... | 12 |
| 연구 1A 방법..... | 13 |
| 연구 1B 방법..... | 15 |
| 연구 1A 결과..... | 17 |
| 연구 1B 결과..... | 21 |
| 논의..... | 25 |
| 연구 2..... | 28 |
| 방법..... | 28 |
| 결과..... | 32 |
| 논의..... | 34 |
| 종합 논의 | 35 |
| 참고문헌..... | 41 |
| Abstract | 45 |

표 목차

| | |
|-------------|----|
| [표 1] | 19 |
| [표 2] | 20 |
| [표 3] | 23 |
| [표 4] | 24 |
| [표 5] | 33 |

일상에서 게임을 하는 남편 때문에 혹은 드라마를 시청하는 아내 때문에 다투는 커플을 마주한 적이 있는가? 이들의 이야기를 들어보면 그 다툼의 원인은 생각보다 복잡하지 않다. 게임을 하는 것이나 드라마를 시청하는 것이 자신에게는 별로 재미있게 여겨지지 않아서, 또는 그 활동들이 의미 있는 활동이라고 생각되지 않기 때문에 상대방을 잘 이해하지 못하게 되고 결국 다툼으로 이어지게 되는 것이다.

재미와 의미는 이처럼 본질적으로 주관적인 것처럼 보인다. 실제로 어떤 사건을 통해 경험하는 기분이나 정서는 대부분 주관적으로 경험된다는 것을 증명한 연구도 존재한다 (Kringelbach, 2004). 그렇기 때문에 누군가에게 재미있는 일이 나에게서는 그다지 재미없을 수 있고, 누군가에게 재미없는 일이 나에게서는 굉장히 재미있게 다가올 수도 있다. 의미 또한 마찬가지이다. 다른 이에게 의미 있는 일도 나에게서는 별다른 의미를 가지지 못하거나, 반대로 내가 상대방보다 더 큰 의미를 느낄 수도 있다. 그렇다면 재미와 의미 중 무엇이 사람끼리 공감하기 어려운, 더 주관적인 개념일까?

이에 대한 답을 찾기 위해서는 우선 쾌락주의적 행복관과 의미주의적 행복관을 이해할 필요가 있다. 쾌락주의적 행복관은 즐거운 감정을 느끼는 것이 행복을 경험하는 것이라고 주장하기 때문에, 이 관점에 따르면 웰빙(well-being)에 있어서는 재미가 가장 중요한 개념이다. 쾌락주의적 행복관에 따라 사람들이 재미있다고 여기는 활동들을 살펴 보면, 달콤한 음식 먹기, 게임하기, 평소보다 더 늦게 일어나기 등이 있음을 알 수 있다 (Huta & Ryan, 2010). 반면 의미주의적 행복관에서는 의미 있는 삶을 사는 것이 행복을 경험하는 길이라고 주장하기 때문에, 의미가 웰빙에 가장 중요한 개념이라고 여긴다. 이러한 의미주의적 행복관에 따른 의미 있는 활동들에는 건강한 음식 먹기, 운동하기, 평소보다 더 열심히 공부하기 등이 있다 (Huta & Ryan, 2010).

한편, 학계에는 재미와 의미의 개념을 구분 지을 필요가 없다는 주장이 있다. 이 같은 입장을 뒷받침해주는 연구들은 재미와 의미가 사람들의 다양한 일상 활동들에서 따로 경험되는 것이 아니라, 함께 경험된다

는 것을 보여준다. 예컨대, 의미와 관련된 대표적인 활동인 기부는 사람들에게 의미만 경험하도록 하는 것이 아니라 재미와 즐거움도 경험하도록 하며, 운동과 음악연주와 같은 일상적인 활동들도 의미와 재미를 모두 함께 제공하는 것으로 나타났다 (Aknin et al., 2013; Kimiecik & Harris, 1996; Lamont, 2012). 그렇기 때문에 재미와 의미를 굳이 구분할 필요가 없다는 것이다.

그러나 일각에서는 재미와 의미가 완전히 다른 개념이기 때문에, 이 두 개념이 구분되어야 함을 주장하기도 한다. 대표적으로 Fowers는 의미가 재미보다 스스로에 대한 탐색을 더욱 요구하는 경험이라고 주장하였으며 (2012), Baumeister와 그의 동료들도 역시 의미와 즐거움이 경험적으로 다르다고 주장하였다 (Baumeister, Baumeister, Vohs, Aaker & Garbinsky, 2013). 특히 Baumeister와 그의 동료들은 여러 가지 실험 연구를 통해 재미보다는 의미를 경험할 때 개인의 해석이 개입하는 경향성이 더 크다는 것을 확인하였으며, 또한 비교적 사건이 경험되는 당시에만 느낄 수 있는 재미와 달리, 의미는 과거와 현재, 미래를 아우르는 과정에서 경험된다는 시간 조망의 차이를 밝히기도 했다 (Baumeister et al., 2013). 따라서 이들의 연구는 앞선 주장과 상이하게, 재미와 의미가 구분되어야 하는 입장을 지지한다.

그런데 이처럼 재미와 의미의 관계를 두고, 이 둘의 여러 가지 차이점들이 밝혀진 것은 사실이나, 재미와 의미 중 무엇이 더 주관적인 개념인가에 관한 앞선 질문에 대해 이를 실험적으로 증명한 연구는 아직까지 수행되지 않았다.

Baumeister와 그의 동료들의 연구에서 의미가 재미보다 더 해석의 과정을 필요로 하고, 과거와 현재, 미래를 아우르는 과정에서 경험된다는 연구 결과는 의미가 재미보다 더 주관적일 수 있다는 가능성을 보여준다. 이는 사람마다 해석하고 바라보는 관점이 다를 수 있고, 또 의미를 언제 판단하느냐의 시간 조망에 따라서도 다르게 경험될 수 있기 때문이다. 게다가 다른 선행 연구들을 살펴보면 의미는 개인에게 굉장히 사적으로 경험되며 개인의 지극히 주관적인 판단이 개입한다는 일관적인

결과들을 확인할 수 있다 (Klinger, 1977; Hicks & King, 2009). 이에 따라 본 연구는 지금까지 학계가 재미와 의미의 관계에 대해 상반된 의견을 보이는 가운데, 재미와 의미의 차이점 중 또 하나의 중요한 차이는 의미가 재미보다 더 주관적이라는 것임을 가정하고, 이를 실험을 통해 검증하고자 한다.

행복에 대한 쾌락주의적 접근과 재미 경험

그 동안 심리학은 개인이나 사회의 좋지 않은 현상에 주목해왔다. 하지만 이러한 현상은 소수의 개인이나 사회에서 나타나는 현상이었기 때문에 모든 이들의 공감과 관심을 사기에는 부족했다. 따라서, 2000년대에 들어와서는 개인이나 사회의 긍정적인 모습에 초점을 맞춰 많은 사람들에게 적용되기 쉬운, 그리고 모두에게 중요한 행복한 삶과 행복의 본질에 관한 연구가 시작되었다 (Rich, 2001; Seligman & Csikszentmihalyi, 2014).

행복을 다루는 연구들은 공통적으로 행복을 바라보는 관점에 크게 두 가지가 있음을 말한다. 쾌락주의적 행복관과 (hedonism) 의미주의적 행복관이 (eudaimonism) 그것이다. 쾌락주의적 행복관은 즐거움과 재미를 추구하고, 편하고 안정적인 신체적인 상태나 감정적인 상태를 지속하는 것이 행복이라는 관점이다 (Ryan & Deci, 2001; Huta & Ryan, 2010; Huta & Waterman, 2014). 좋아하는 음악을 들으며 낮잠을 잘 때의 편안함, 아름다운 풍경 속에서 격렬하게 스키를 타며 느끼는 즐거움과 재미, 이 모든 것이 쾌락주의적 행복관에서 추구하는 경험들이다.

이러한 쾌락주의적 행복관을 주장한 고대 그리스의 철학자 아리스티푸스는 오직 쾌락만이 행복이라고 믿었다 (Tatrkievicz, 1976). 그의 관점은 심리학에도 큰 영향을 끼쳤는데, 긍정적인 정서를 최대한으로 느끼고 부정적인 정서는 최소한으로 느끼는 것이 진정으로 행복한 삶이라는 생각을 바탕으로 Diener는 ‘주관적 안녕감 (subjective well-being;

SWB)’이라는 개념을 정의했으며, 이는 웰빙을 측정하는 심리 도구로 개발되어 많은 연구에서 사용되고 있다 (Ryan & Deci, 2001; Diener, 1984; Diener & Lucas, 1999).

이처럼 쾌락주의적 행복관에서 중요하게 여기는 재미는 긍정적인 정서를 야기한다. 그렇기 때문에 재미를 측정할 때에는 단순히 긍정정서를 얼마나 자주 느끼는 지를 측정하기도 하지만, 더 구체적으로는 개인의 특정한 경험이 만족감이나 즐거움, 기쁨과 같은 긍정적인 감정을 가져다 주는지의 여부로 판단하기도 한다 (Waterman, Schwartz, & Conti, 2008). 뿐만 아니라 쾌락주의적 행복관은 신체적으로 편안한 상태 역시 재미로 평가하기 때문에 어떤 경험의 재미를 판단하기 위해서는 그 경험이 편안함과 휴식을 느끼기 위한 경험인지를 측정할 수도 있다 (Kubovy, 1999; Huta & Ryan, 2010). 이에 따라 본 연구에서도 역시 재미 경험을 즐거움, 신남, 편안함, 안정감 등과 같은 긍정적인 정서를 가져다 주는 경험으로 정의하였다.

행복에 대한 의미주의적 접근과 의미 경험

쾌락주의적 행복관이 행복의 한 축이라면, 다른 하나의 축은 의미주의적 행복관이다. 의미주의적 행복관에서는 재미를 지양하고, 자신을 끊임없이 수양하는 데에서 느끼는 행복이 진정한 행복이라고 주장한다 (Deci & Ryan, 2008). 이러한 관점은 고대 그리스의 철학자, 아리스토텔레스로부터 비롯되는데, 아리스토텔레스는 진정한 행복이란 자신의 가능성을 최대한으로 실현하려는 과정, 또는 자신의 가치관을 실현하기 위해 끊임없이 노력하는 과정에서 얻어지는 것이라고 주장했다. 다시 말해, 인간이 충분히 기능할 때가 비로소 행복한 때라는 것이다 (Aristotle, trans. 1985).

따라서, 의미주의적 행복관에서 중요시 하는 것은 ‘의미’이다. 의미 있는 삶을 사는 것이 행복한 삶이기 때문이다. 이 때 말하는 ‘의미’는 주로

개인의 강점이나 이상향을 추구할 때, 능력이나 지식을 습득하거나 통찰력을 기를 때, 그리고 자신의 가치관을 실현할 때 경험된다 (Huta & Ryan, 2010). 예컨대 사람들이 일상 생활에서 높은 의미를 경험하는 활동에는 운동, 공부, 독서 등이 있다 (Choi, Catapano & Choi, 2017).

의미를 측정하는 도구를 살펴보는 것이 의미의 개념을 이해하는 데 더 도움이 될 것이다. 의미를 측정하는 대표적인 도구 중 하나인 Ryff와 Keyes의 Psychological Well-being (PWB)은 총 6가지의 하위 척도를 사용하여 의미를 평가한다. 6가지의 하위 척도들은 개인이 자기 자신과 자신의 삶을 긍정적으로 평가하는지 (Self-Acceptance), 다른 사람들과 긍정적인 관계를 맺고 있는지 (Positive Relations With Others), 자신의 삶에 자율성을 가지고 있는지 (Autonomy)를 포함하여, 또한 자신의 삶과 주변 환경을 효과적으로 관리할 수 있는 역량을 가지고 있는지 (Environmental Mastery), 삶의 목표를 가지고 나아가는지 (Purpose in Life), 마지막으로 자기 성장을 위해 노력하는지 (Personal Growth)를 기준으로 의미 있는 삶을 평가한다(1995). 이 외에도 개인의 특정한 경험이 자신의 강점을 활용하거나 가치관을 실현하기 위한 것일 때 그 경험이 의미 있다고 판단하기도 한다 (Waterman et al., 2008; Huta & Ryan, 2010). 이와 같이 의미를 측정하는 척도들이 개인의 성장과 삶의 목표 여부를 중점으로 평가한다는 것을 감안하여, 본 연구에서는 의미 경험이란 자신의 신념이나 가치관에 따라 스스로를 발전시키고 있거나, 또는 삶의 목표를 세우고 이를 실천하기 위해 하는 경험이라 정의하였다.

의미와 재미의 관계:

의미와 재미는 구분되어야 하는 개념인가?

의미와 재미는 모두 웰빙 (well-being)에 분명한 영향을 미친다. 예를 들어 의미와 재미는 삶의 만족도를 높여주며, 활력에 도움을 준다. 이 둘을 모두 높게 경험한다면, 둘 중 하나만 경험할 때 보다 더 증진된 삶을 누릴 수 있다는 연구 결과도 존재한다. (Huta & Ryan, 2010). 이렇게 의미와 재미가 ‘좋은 삶’에 모두 중요하게 작용함과 동시에, 이 둘이 통계적으로도 높은 상관 관계를 가진다는 보고도 있다 (Waterman, 1993, Compton, Smith, Cornish & Qualls, 1996; Ryan & Deci, 2001; Keyes, Shmotkin, & Ryff, 2002; Gallagher et al., 2009). 높은 상관 관계를 가지고 있다는 것은 의미와 재미가 양극단에 존재하는 개념이 아니라 서로 공존하는 개념이라는 것을 의미하기도 한다. 이 때문에 일각에서는 의미와 재미는 구분될 필요성이 없다고 주장하기도 한다.

이와 같은 주장을 뒷받침하는 많은 연구들은 사람들의 실제 경험에서 의미와 재미가 함께 나타나는 것을 증명해 보였다. 예컨대, 기부와 같은 친 사회적 행동은 사람들에게 의미 있는 경험인 동시에 긍정정서를 불러 일으킨다는 점에서 재미있는 경험이기도 하며 (Aknin, et al., 2013), 운동과 음악 연주와 같은 일상 활동에서도 사람들은 의미와 재미를 함께 느꼈다고 보고했다 (Kimiecik & Harris, 1996; Lamont, 2012). 또한 Choi와 그의 동료들이 수행한 ESM 연구는 사람들이 다양한 일상 활동을 통해 의미와 재미를 함께 느낀 것을 확인하였다. 예를 들어 연구 참여자들은 식사와 산책, 데이트하기, 그리고 운동과 같은 경험에서 특히 의미와 재미를 모두 높게 느낀다고 보고했는데, 이와 같은 결과도 역시 의미와 재미는 서로 높은 연관성을 가지며 사람들의 경험 속에서 함께 존재하고 있음을 보여준다 (Choi et al., 2017).

그럼에도 불구하고 한편에서는 의미와 재미의 차이에 관한 연구가 수행되었다. 우선적으로 의미와 재미를 측정하는 척도들에서 그 차이점을

살펴보는 연구가 많았다 (Compton, Smith, Cornish, & Qualls, 1996; Keyes, Shmotkin, & Ryff, 2002; Disabato, Goodman, Kashdan, Short, & Jarden, 2016). 예를 들어 Compton과 그의 동료들의 연구는 의미를 평가하는 PWB의 하위 척도인 자기 성장 (Personal Growth)과 재미를 평가하는 주관적 안녕감 (Subjective Well-being)을 통계적으로 분석하였는데, 이 때 두 척도는 높은 상관관계를 보이기는 했으나, 요인 분석에서는 서로 상이한 요인으로 나타나는 것으로 나타났다 (Compton et al., 1996). 다시 말해, 의미와 재미가 아무리 서로 긴밀하게 연관되어 있어도, 두 개념은 완전히 다른 개념이라는 것이다. 이는 국가 수준에서 PWB의 6가지의 하위척도와 SWB를 분석했을 때도 같은 결과로 확인되었다 (Disabato et al., 2016). 이 같은 결과들은 의미와 재미가 서로 관련되어 있기는 하지만 같은 개념은 아니며, 웰빙 (well-being)에도 서로 다른 양상으로 영향을 미친다는 것을 확인시켜 줌으로써, 전자의 의견과는 다르게 의미와 재미가 구분되어야 한다는 목소리에 힘을 실어준다.

의미와 재미의 차이: 재미보다 의미가 더 주관적인가?

학계에서 이렇게 상반되는 의견을 보이는 가운데, 의미와 재미를 측정하는 척도뿐만 아니라 이 두 개념이 경험적으로도 상당히 다르다는 것을 주장하는 연구가 수행되었다. Baumeister와 그의 동료들은 (2013) 의미와 재미는 크게 두 가지 측면에서 차이점을 보이는데, 첫째는 의미와 재미를 경험하기 위한 방법이 다르며, 둘째로 의미와 재미를 경험하는 시간 조망이 다르다는 것을 주장했다.

우선, 이들에 따르면 ‘재미’는 기본적인 욕구가 충족될 때 경험되기 때문에 재미있는 경험은 생물학적인 요소와도 관련이 깊은 경향이 있다. 반면에 ‘의미’는 기본적인 욕구를 참아야 비로소 얻을 수 있는 경우가 대부분이다 (Baumeister, Vohs, Aaker & Garbinsky, 2013). 따라서

즐겁고 행복한 감정을 느끼는 것은 인간의 기본적인 욕구이므로 ‘재미’와 관련이 있으며, 그렇기 때문에 ‘평소보다 더 오래 자기’, ‘음악 듣기’, ‘TV나 영화 시청하기’와 같이 사람들에게 긍정적인 감정과 신체적으로 편안한 상태를 야기하는 활동들은 대부분의 사람들에게 재미있는 활동이라고 여겨진다.

그러나 욕구를 참고 인내하는 과정을 필요로 하는 활동들, 예를 들어 ‘평소보다 더 열심히 공부하는 것’ 또는 ‘주어진 일을 마감일 이전에 마치는 것’과 같은 활동들은 사람들에게 당장의 즐거움을 가져다 주지는 못해도, 자신의 역량을 발전시키거나 개인의 가치관에 부합하는 활동이라는 점에서 사람들에게 상당히 의미 있는 활동이라고 평가된다 (Huta & Ryan, 2010). 같은 맥락에서 원하는 물건을 구입하는 것은 소유하고 싶은 욕구를 따르는 일이기 때문에 이는 ‘재미’와 관련이 있으며, 이 같은 욕구를 억제하고 저축을 하는 활동은 ‘의미’와 관련이 있다 (Baumeister et al., 2013).

또한, 의미와 재미는 시간에 따라 다르게 평가되며 이 때 이들이 평가되는 시간 조망에서도 차이를 보인다. Baumeister와 그의 동료들 (2013)에 의하면, 재미는 ‘현재’라는 시간 조망에 주목하여 평가된다. 다시 말해 어떤 경험의 재미를 평가할 때는 현재 원하는 것이 충족되고 있는가를 고려하는 것인데, 예컨대 운동이라는 경험이 재미있는 경험으로 평가되기 위해서는 현재 내가 신나고 즐거운 기분을 느끼고 있는지의 여부로 판단하는 것이지, 과거에 그 경험으로 인해 신나고 즐거운 기분을 느낀 적이 있는가로 판단하는 것은 아니라는 것이다.

반면에 의미를 평가할 때는 현재뿐만 아니라 과거의 경험과 아직 일어나지 않은 미래의 가능성이 모두 영향을 미친다. 예를 들어, 대부분의 사람들에게 의미 있는 경험이라고 여겨지는 ‘운동’은 건강이 좋지 않았던 과거를 떠올리게 할 수 있고, 더불어 운동을 통해 앞으로는 건강이 증진된 삶을 살 수 있을 것이라는 미래의 가능성을 생각하게 한다. 따라서 King과 그의 동료들은 순간을 넘어서는 목표를 가진 삶이 의미 있는 삶이라고 정의하기도 했다 (King, Hicks, Krull & Del Gaiso, 2006).

실제로 Baumeister와 그의 동료들(2013)의 연구에서 연구 참여자들에게 자신의 과거와 미래의 삶에 관해 생각해보라고 했을 때, 대부분의 참여자들은 자신들의 삶이 의미 있다고 보고했다. 하지만, 현재의 삶을 생각해 보도록 했을 때는 자신들의 삶이 즐겁고 재미있는 삶이라고 보고한 바 있다. 게다가 미래 지향적이거나 장기적인 시간과 관련된 형용사구들이 주어졌을 때, 연구 참여자들은 이를 의미와 관련된 어구라고 보고하였으며, 반대로 단기적인 시간과 관련된 형용사구들이 주어졌을 때는 이를 재미와 관련된 어구라고 보고하였다 (Baumeister et al., 2013). 이러한 결과들은 사람들이 현재라는 시간 조망은 재미있는 삶과 관련이 있다고 여기며, 과거와 미래의 시간 조망은 의미 있는 삶과 관련이 있다고 여기고 있음을 알 수 있게 해준다.

비슷한 맥락에서 Huta와 Ryan은 (2010) 연구 참여자들에게 의미 있는 활동 또는 재미있는 활동을 스스로 정하고 이를 실제로 수행하도록 했는데, 이 때 재미있는 활동을 경험한 참여자들은 즉각적인 긍정정서를 보고한 반면, 의미 있는 활동을 경험한 참여자들은 3개월이라는 시간이 지난 후에야 삶의 활력과 가치를 느끼는 것으로 확인되었다. 즉, 재미 경험이 가져다 주는 긍정정서는 즉각적으로 사람들에게 경험되는 반면, 의미 경험이 가져다 주는 삶의 활력과 삶의 가치는 사람들에게 경험되기 까지 더 오랜 시간을 필요로 하는 것이다. 마찬가지로 Kim과 그의 동료들의 연구에서는 연구 참여자들이 가까운 미래에는 재미있는 경험을 하려 하고, 반면에 먼 미래에는 의미 있는 경험을 하려는 경향성이 있음을 확인했다(Kim, Kang, & Choi, 2014). 이는 실제로 사람들이 재미 경험과 의미 경험으로부터 얻을 수 있는 이익이 서로 다른 때에 제공된다는 것을 인지하고 있다는 것을 뜻하기도 한다.

이와 같은 결과들을 종합해보면, 재미는 사람들끼리 공감할 수 있는 간주관성(inter-subjectivity)의 영역이 크다고 생각해볼 수 있다. 재미 있는 경험은 대부분 원하는 욕구를 충족시키는 경험이고, 이로 인한 긍정적인 정서는 비교적 즉각적으로 나타나기 때문이다. 게다가 재미 경험과 관련된 생물학적인 욕구는 사람들끼리 비슷한 경향이 있기 때문에 다

른 이의 재미 경험을 이해하는 것은 꽤 수월할 것이다.

반면에 의미는 간주관성의 영역이 재미보다 작다고 할 수 있다. 의미 있는 경험은 자신의 가치관에 따라 개인의 삶을 완전하게 일구기 위한 경험이 대부분이고, 이를 위해서는 자신의 가치관과 미덕에 관한 끊임없는 탐색이 필요한데(Fowers, 2012), 이 때 가치관이나 신념, 믿음은 사람들마다 그 내용이 상이하기 때문에 간주관성의 영역이 상대적으로 작을 수 있는 것이다. 게다가 의미 있는 경험을 통한 삶의 의미나 가치는 당장 경험되기보다, 개인의 해석을 통해 다른 시간 조망에서 경험되며, 이는 어떤 시간 조망에서 의미를 판단하느냐에 따라 그 내용이 달라질 수 있다는 것을 의미한다. 따라서 다른 이의 의미 경험을 이해하는 것은 꽤나 어려운 일일 것이다.

간주관성의 영역이 작다는 것은, 그만큼 사람들끼리 공감하기 어렵고 주관적으로 해석될 수 있다는 것을 의미한다. 한편 재미와 의미의 관계를 살펴본 연구는 상당히 많지만, 재미와 의미 중 무엇이 더 주관적이냐는 질문에 명쾌한 답을 주는 연구는 아직까지 수행되지 않았다. 그럼에도 불구하고 이러한 연구는 재미와 의미의 중요한 차이점을 밝히는 연구일 수 있다. 따라서, 본 연구는 간주관성의 영역이 작은 의미가 재미보다 사람들 간에 서로 다르게 해석되고 평가되는, 즉, 더 주관적인 개념일 것이라는 가설을 가지고, 실험 연구를 통해 이를 검증하고자 한다.

연구 목적 및 연구 가설

본 연구의 목적은 재미와 의미의 주관성을 비교하고자 하는 데 있다. 선행연구를 살펴보면 의미는 인지적인 과정을 필요로 하고, 또한 시간 조망에 따라 다르게 경험되기 때문에, 재미보다 더 주관적인 개념일 것이라고 생각된다. 따라서, 연구 1에서는 의미가 재미보다 경험자와 제3자에 의해 더 다르게 평가되는지를 살펴보고자 했다.

사실 어떤 경험을 직접 경험한 경험자와 직접 경험하지 않은 제3자는

그 경험의 재미와 의미를 평가할 때 모두 경험자와 똑같은 수준으로 평가하지는 못할 것이다. 하지만 이 때 본 연구의 가설대로 의미가 재미보다 더 주관적이라면, 경험자와 제3자가 재미보다는 의미를 더 다르게 판단할 것이라고 생각해 볼 수 있다.

연구 2에서는 의미가 재미보다 프레이밍 효과에 더 취약한지 확인하고자 했다. 프레이밍 효과란 같은 상황을 두고도 그 상황이 어떻게 조작되고 형성되는지에 따라 개인의 해석과 의사 결정이 달라지는 심리적 현상이다. 가장 대표적인 예시로, 어떤 게임을 해야 하는 상황에서, 승리할 확률이 30 퍼센트라고 조작하는 것과 패배할 확률이 70퍼센트라고 조작하는 것은 두 조건이 모두 같은 의미임에도 불구하고 사람들에게 다르게 해석될 수 있으며, 이는 또한 다른 의사 결정을 야기할 수 있다.

이 때, 조작이 이루어지는 상황이 주관적이고 애매할수록 프레이밍 효과가 더 잘 일어난다. 예컨대 사람들에게 검정색을 보여주면서 그 색이 하얗다고 생각해보도록 유도하는 것은 상당히 어렵고, 마찬가지로 흰색을 보여주면서 그 색이 까맣다고 생각해보도록 유도하는 것 또한 어렵지만, 검정색과 흰색으로 분명하게 구분될 수 없는 회색을 보여주면서 하얗다고 생각해보도록 하는 것과, 또는 까맣다고 생각해보도록 하는 것은 앞선 두 상황에 비해 비교적 쉽다. 즉, 주관적인 개념일수록 조작이 쉽고, 따라서 프레이밍 효과가 더 잘 일어나는 것이다. 이와 같은 맥락에서, 재미보다 의미가 더 주관적인 개념이라는 가설에 따라 프레이밍 효과가 재미보다 의미에서 더 잘 일어날 것이라고 예상하고, 이를 실험을 통해 검증해보고자 했다.

연구 1

연구 1은 재미보다 의미가 더 주관적이라는 가설 하에 어떤 경험의 경험자와 제3자가 재미와 의미를 평가하는 상황에서, 재미보다는 의미를 서로 더 다르게 평가하는지 확인하기 위해 수행되었다. 이를 위해 연구 참여자들은 무작위로 배정된 조건에 따라 자신에게 의미 있었던 경험 또는 자신에게 재미있었던 경험을 회상하여 기술하였으며, 그 후 회상하여 기술한 그 경험이 얼마나 의미 있는 경험이었는지 그리고 얼마나 재미있는 경험이었는지를 묻는 두 가지 척도에 응답하여 각각 의미 점수와 재미 점수를 평정하였다.

경험자와 제3자의 평가 차이가 재미와 의미 중 무엇에서 더 다르게 나타나는지 알아보기 위한 연구이므로, 본 연구는 연구 참여자 외에 또 다른 제3자의 역할을 수행할 코더를 필요로 했다. 따라서 연구 가설을 모르는 3명의 코더가 연구 참여자들이 회상하여 기술한 내용을 그대로 읽고, 참여자들과 같은 척도에 응답하여 코더의 의미 점수와 재미 점수를 각각 평정하도록 했다. 이 때 가설의 내용이 맞다면 연구 참여자가 평정한 의미 점수와 코더가 평정한 의미 점수의 차이가 연구 참여자와 코더의 재미 점수 차이보다 더 크게 나타날 것이라고 예상했다.

한편, 의미와 재미가 주관적이라면 연구 참여자가 평정한 의미 점수와 재미 점수보다 코더가 평정한 점수가 더 높게 나타나거나, 또는 더 낮게 나타나거나, 혹은 세 명의 코더라는 점을 감안하여 그 평균 값이 참여자의 점수와 유사한 수준으로 나타날 수 있다. 하지만 본 연구는 연구 참여자들이 연구의 지시 사항에 따라 자신에게 굉장히 의미 있었던 경험, 또는 굉장히 재미있었던 경험을 회상할 것이라고 예상했고, 이는 천장효과(ceiling effect)를 야기할 수 있다고 판단했다. 즉, 코더가 연구 참여자들보다 더 높은 의미 점수와 재미 점수를 평정하는 것이 어려울 수도 있는 것이다. 따라서 연구 1A에서는 자신에게 의미 있었던 경험이나 재미있었던 경험을 회상하도록 하였으며, 연구 1B에서는 자신에게 의미 없었던 경험이나 재미없었던 경험을 회상하도록 하여 연구 참여자들보다

높은 점수를 보고할 수도 있고, 낮은 점수를 보고할 수도 있으며, 유사한 수준으로 보고할 수도 있는 세 가지의 가능성을 모두 확인하고자 하였다.

방법

연구 참여자

서울대학교 재학생 중 심리학 관련 교양 수업을 수강하는 학생일 경우 연구 참여의 대가로 연구 참여 점수 1 크레딧을 받고 연구에 참여하였으며, 해당하는 과목을 수강하지 않는 학생일 경우 연구 참여의 대가로 3000원 상당의 기프트콘을 받고 연구에 참여하였다. 모두 338명의 연구 참여자가 모집되었으며, 이 중 연구 1B에 참여한 25명은 연구 참여도중에 응답을 포기하였기 때문에 본 연구에서 제외되었다. 따라서 결과적으로 연구 1A에는 195명 (남 97명, 여 98명, 평균 연령 20.02세), 연구 1B에는 118명 (남 54명, 여 64명, 평균 연령 24.33세)이 참여하였다.

절차

연구 1A

서울대학교 연구 참여 시스템인 SNU R-point에 게시된 연구 참여자 모집 글을 읽고 연구 참여를 원하는 학생들이 자신이 원하는 시간에 실험실 방문을 예약한 뒤, 예약한 시간에 정해진 실험실에서 연구에 참여하는 방법으로 진행하였다. 실험실에 도착한 연구 참여자들은 먼저 연구 설명서와 동의서를 읽은 후 연구 참여에 자발적으로 동의할 경우에만 컴퓨터로 연구 참여를 진행하도록 했다. 본격적으로 연구에 참여하기 이전에 연구의 가설과 목적을 우선적으로 알리는 것은

참여자의 응답과 설문 결과에 영향을 미칠 수 있으므로 연구 참여자들에게는 실제 연구 목적이나 가설과는 다른 지시문이 제시되었으며 내용은 아래와 같다:

사람들은 바쁜 일상으로 인해 자신의 과거 모습을 돌아보는 데에 어려움을 겪습니다. 그러나 한 연구에 따르면, 지난 날들을 회상해 보는 것은 미래를 설계하는 데에 긍정적인 영향을 미친다고 합니다. 이를 바탕으로 본 연구에서는 귀하의 지난 시간들을 돌아보는 시간을 갖고자 합니다. 잠시 시간을 갖고, 지난 일 년 동안 있었던 일들을 차분히 떠올려 보십시오.

지시문을 읽은 연구 참여자들은 지시문의 지시 사항에 따라 20초 동안 자신에게 있었던 지난 일 년 동안의 일들을 생각했다. 그 후, 참여자들은 무작위 배정 프로그램에 의해 ‘의미 집단’ 또는 ‘재미 집단’에 배정되었다 (‘의미 집단’ 110명, ‘재미 집단’ 85명). ‘의미 집단’에 배정된 연구 참여자들은 일 년 동안 있었던 일들 중 가장 의미 있었던 일을 회상하여 기술하도록 하였으며, ‘재미 집단’에 배정된 연구 참여자들은 일 년 동안 있었던 일들 중 가장 재미있었던 일을 회상하여 기술하도록 하였다. 자신의 경험을 의미 있었던 일과 재미있었던 일로 구분해야 하는 절차였기 때문에 ‘의미 집단’의 연구 참여자들에게는 본 연구에서 내리는 의미 경험의 정의와 이와 관련된 다양한 예시를 제공하였으며, 마찬가지로 ‘재미 집단’의 연구 참여자들에게도 재미있는 경험의 정의와 다양한 예시를 제공하였다.

회상의 내용을 충분히 정확하고 생생하게 떠올리게 하기 위해 연구 참여자들에게 언제, 어디서, 누구와 경험한 일인지의 내용을 포함하여, 어떤 점에서 의미 있다고 느꼈는지, 그리고 그 때의 감정은 어떠한지를 상세히 기술하도록 요구했다. 기술을 마친 참여자들은 기술한 경험의 의미 점수와 재미 점수를 평정하기 위하여 그 경험이 자신에게 얼마나

의미 있는 일이었는지를 묻는 척도와, 자신에게 얼마나 재미있는 일이었는지를 묻는 두 가지의 척도에 응답하였다. 두 척도는 모두 7점 리커트 척도이며 순서는 카운터 밸런싱 되었다.

마지막으로 가설을 모르는 세 명의 코더가 연구 참여자들이 회상하여 기술한 내용을 그대로 읽고, 코더 자신이 생각하기에 기술된 내용이 얼마나 의미 있는지, 그리고 얼마나 재미있는지를 묻는 척도에 응답하여 코더의 의미 점수와 재미 점수를 평정하였으며, 이 때 두 척도는 마찬가지로 모두 7점 리커트 척도이다.

연구 1B

서울대학교 연구 참여 시스템인 SNU R-point 또는 서울대학교 웹 커뮤니티 사이트인 스누라이프 (SNULIFE)에 게시된 연구 참여자 모집 글을 읽고 연구 참여를 원하는 학생들이 모집 글에 포함된 설문 링크로 접속하여 온라인으로 연구에 참여하였다. 연구 참여자들은 온라인 상에서 연구 설명서와 동의서를 읽은 후 연구 참여에 자발적으로 동의할 경우에만 이어서 연구 참여를 진행하도록 했다. 연구 1A와 마찬가지로 연구에 참여하기 이전에 연구의 가설과 목적을 우선적으로 알리는 것은 참여자의 응답과 설문 결과에 영향을 미칠 수 있으므로, 연구 참여자들에게는 실제 연구 목적이나 가설과는 다른 지시문이 제시되었으며 그 내용은 연구 1A와 동일하다.

연구 1B와 연구 1A는 유사한 절차를 갖고 진행되었다. 연구 1B에서도 역시 연구 참여자들은 20초 동안 자신에게 있었던 지난 1년 동안의 일들을 떠올리는 시간을 가진 후, 무작위로 ‘의미 집단’과 ‘재미 집단’에 배정되었다 (‘의미 집단’ 57명, ‘재미 집단’ 61명). 연구 1A와 다른 점은 연구 1B에서 ‘의미 집단’에 배정된 연구 참여자들은 일 년 동안 있었던 일들 중 가장 의미 없었던 일을 회상하도록 하였으며, ‘재미 집단’에 배정된 참여자들은 일 년 동안 있었던 일들 중 가장 재미없었던 일을 회상하도록 하였다는 점이다. 이때, 연구 1A와 마찬가지로 참여자들에게 의

미 있는 경험과 재미있는 경험에 대한 정의와 충분한 예시가 주어졌으며, 연구 참여자들에게 언제, 어디서, 누구와 경험한 일인지의 내용을 포함하여, 어떤 점에서 의미 없거나 재미없다고 느꼈는지, 그리고 그 때의 감정은 어떠한지를 상세히 기술하도록 요구했다. 기술을 마친 참여자들은 기술한 경험의 의미 점수와 재미 점수를 평정하기 위한 두 가지 척도에 응답하였으며, 두 척도는 연구 1A에서 사용된 것과 같다.

또한, 경험자와 제3자의 의미 점수와 재미 점수를 비교하기 위한 연구이므로 연구 1B에서도 역시 연구 가설을 모르는 세 명의 코더가 연구 참여자들이 기술한 내용을 그대로 읽고, 연구 1A에서 코더들이 응답한 척도와 같은 척도에 응답하여 코더의 의미 점수와 재미 점수를 평정하였다.

측정도구

의미 점수 평정 문항

연구 참여자들은 의미 점수 평정을 위해 “귀하가 기술하신 경험은 귀하에게 얼마나 의미 있는 일이었습니까?”의 문항에 답하였다. 본 문항은 7점 리커트 척도이다 (1=전혀 의미 있지 않았다, 7=매우 의미 있었다). 한편 코더들에게 “귀하가 기술하신 경험은”이라는 내용은 다소 어색할 수 있기 때문에, 코더는 “기술된 내용이 귀하에게 얼마나 의미 있는 일입니까?”라는 내용의 문항에 답하였다.

재미 점수 평정 문항

연구 참여자들은 재미 점수 평정을 위해 “귀하가 기술하신 경험은 귀하에게 얼마나 즐겁고 재미있는 일이었습니까?”의 문항에 답하였다. 본 문항은 7점 리커트 척도이다 (1=전혀 즐겁고 재미있지 않았다, 7=매우 즐겁고 재미있었다). 의미 점수 평정 문항과 마찬가지로 본 문항도 역시

코더들에게 “귀하가 기술하신 경험은”이라는 내용은 다소 어색할 수 있기 때문에, 코더는 “기술된 내용이 귀하에게 얼마나 즐겁고 재미있는 일입니까?”라는 내용의 문항에 답하였다.

결과

연구 1A

기술통계

분석 결과 의미 집단의 연구 참여자들은 자신이 회상하여 기술한 의미 있는 경험이 평균 6.35 ($SD=.861$)점 정도로 의미 있다고 평가하였으며, 동시에 평균 5.45 ($SD=1.583$)점 정도로 재미있다고 평가하였다. 재미 집단의 연구 참여자들은 자신이 회상하여 기술한 재미있는 경험이 평균 6.40 ($SD=.743$)점 정도로 재미있다고 평가하였으며, 동시에 평균 6.18 ($SD=1.104$)점 정도로 의미 있다고 평가하였다. 따라서 연구의 방향대로 의미 집단의 연구 참여자들은 의미가 높은 경험을 회상하였으며, 재미 집단의 연구 참여자들도 마찬가지로 재미가 높은 경험을 회상하였음을 알 수 있다.

한편 세 명의 코더는 의미 집단의 연구 참여자들이 기술한 의미 있는 경험이 평균 4.21 ($SD = 1.303$)점 정도로 의미 있고, 평균 3.90 ($SD = 1.496$)점 정도로 재미있다고 평가했다. 또한 재미 집단의 참여자들이 기술한 재미있는 경험은 평균 5.67 ($SD = .933$)점 정도로 재미 있으며, 평균 2.52 ($SD = 1.150$)점 정도로 의미 있다고 평가했다.

이 같은 결과들을 종합해보면, 예상대로 코더들은 참여자와 같은 수준으로 의미 점수와 재미 점수를 평정하지는 못한 것을 확인할 수 있다. 그러나 같은 수준으로 평정하지는 못하더라도 코더가 참여자보다 높은 점수로 평정하거나, 또는 낮은 점수로 평정하거나, 혹은 세 명의 코더라는 점을 감안하면 코더들이 평정한 점수의 평균 값이 참여자의 점수와

비슷할 수도 있는 상황임에도 불구하고, 코더들의 점수가 참여자들의 점수보다 모두 낮게 나타난 것을 알 수 있다. 이에 대한 논의는 후에 조금 더 상세하게 기술하였다.

척도에 대한 일치도

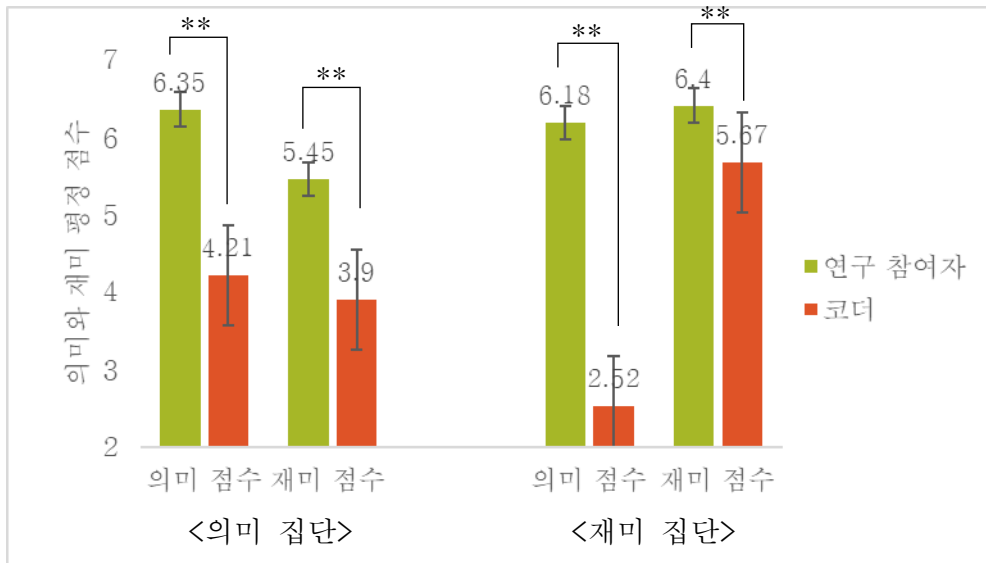
재미보다 의미가 더 주관적이라는 가설이 맞다면, 세 명의 코더가 평정한 의미 점수와 재미 점수의 일치도에도 차이가 나타날 것이다. 다시 말해, 재미 점수에서는 세 명의 코더들 간에 점수가 비교적 높은 일치도를 보이지만, 의미 점수에 대해서는 상대적으로 주관성이 더 개입했을 가능성이 높기 때문에 코더들 간에 일치도가 더 낮을 수 있다.

Fleiss Kappa값을 분석한 결과, 세 명의 코더가 평정한 의미 점수에 대한 일치도는 $\kappa = .086$ ($p = .000$), 95% CI (.06, .111), 그리고 재미 점수에 대한 일치도는 $\kappa = .283$ ($p = .000$), 95% CI (.253, .313)으로 나타났다. 예상했던 것처럼 의미 점수에서의 코더들 간에 일치도가 재미 점수에서의 일치도 보다 낮게 나타났음을 확인할 수 있었다.

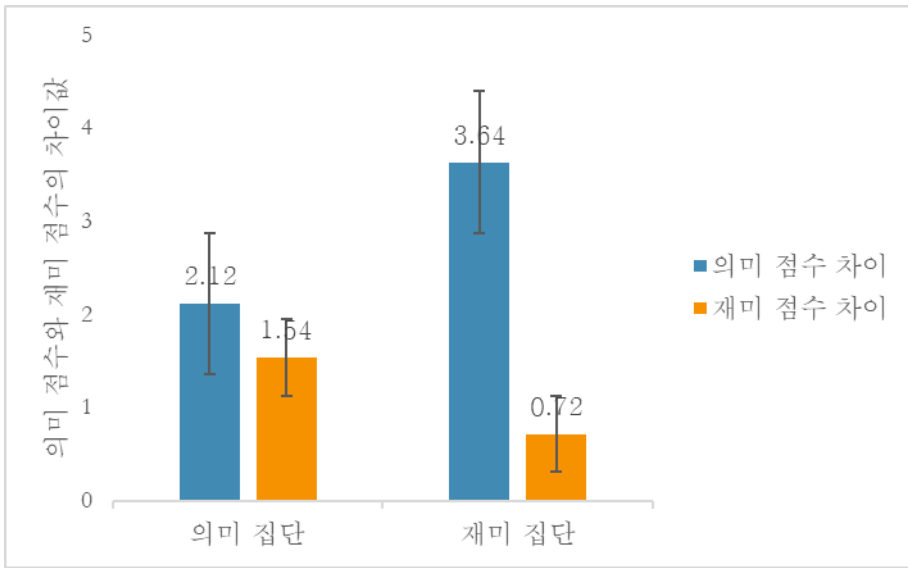
경험자와 제3자의 의미와 재미 평정 점수 차이

지난 일 년 동안 있었던 일에 대한 직접적인 경험자인 연구 참여자들과, 직접 경험하지 않은 제3자의 역할을 수행한 코더들이 각각 평정한 의미 점수와 재미 점수를 비교해보았다. 분석 결과, 의미 집단과 재미 집단에서 모두 경험자인 연구 참여자와 제3자인 코더에게서 재미 점수보다 의미 점수가 더 크게 차이가 나는 것으로 나타났다. 의미 있는 경험을 떠올린 의미 집단의 경우, 연구 참여자와 코더간에서 의미 점수가 재미 점수보다 평균 .57 ($SD = 2.174$)점 정도로 유의미하게 더 크게 나타났으며 ($M_{\text{의미점수차이}} = 2.12$, $SD_{\text{의미점수차이}} = 1.424$ vs. $M_{\text{재미점수차이}} = 1.54$, $SD_{\text{재미점수차이}} = 1.575$, $F(1,109) = 7.792$, $p = .006$), 재미있는 경험을 떠올린 재미 집단에서도 역시 연구 참여자와 코더간에서 의미 점

수가 재미 점수보다 평균 2.91 ($SD = 1.579$)점 정도로 유의미하게 더 크게 나타났다 ($M_{\text{의미점수차이}} = 3.64$, $SD_{\text{의미점수차이}} = 1.383$ vs. $M_{\text{재미점수차이}} = .72$, $SD_{\text{재미점수차이}} = .81$, $F(1,84) = 290.07$, $p = .000$). 이는 연구의 가설과 부합하는 결과라고 할 수 있다. 다시 말해, 의미 점수가 재미 점수에 비해 더 큰 차이를 보인다는 것은, 의미가 재미보다 더 주관적인 개념이기 때문에 나타난 결과라고 추론해볼 수 있는 것이다.



<표 1. 연구 1A의 연구 참여자와 코더의 의미와 재미 평정 점수>



<표 2. 연구 1A의 연구 참여자와 코더 사이에서 나타난
의미 점수 차이와 재미 점수 차이>

연구 1B

기술통계

연구 1B에서는 ‘의미 집단’과 ‘재미 집단’의 연구 참여자들이 각각 의미 없었던 경험과 재미없었던 경험을 회상하여 기술하도록 했다. 분석 결과 의미 집단의 연구 참여자들은 자신의 의미 없는 경험이 평균 2.26 ($SD = 1.126$)점 정도로 의미 있었으며, 동시에 평균 2.35 ($SD = 1.620$)점 정도로 재미있었다고 보고했다. 재미 집단의 연구 참여자들은 자신이 회상하여 기술한 재미없는 경험이 평균 1.57 ($SD = .865$)점 정도로 재미있었으며, 동시에 평균 4.05 ($SD = 1.883$)점 정도로 의미 있었다고 보고했다. 이는 연구의 방향대로 의미 집단의 연구 참여자들은 의미가 낮은 경험을 회상하였으며, 재미 집단의 연구 참여자들도 역시 재미가 낮은 경험을 회상하였음을 확인시켜준다.

한편 세 명의 코더는 의미 집단의 연구 참여자들이 기술한 의미 없는 경험이 평균 3.38 ($SD = 1.214$)점 정도로 의미 있다고 보고하였으며, 동시에 평균 2.76 ($SD = 1.574$)점 정도로 재미있다고 보고하였다. 더불어, 재미 집단의 연구 참여자들이 기술한 재미없는 경험에 대해서는 평균 1.72 ($SD = .797$)점 정도로 재미있다고 보고하였으며, 동시에 평균 3.59 ($SD = 1.373$)점 정도로 의미 있다고 보고하였다.

연구 1B의 이와 같은 결과들은 연구 1A와 마찬가지로 코더들이 연구 참여자와 같은 수준으로 의미 점수와 재미 점수를 평정하지는 못한 것을 다시 한 번 확인시켜준다. 그러나 연구 1B에서는 연구 참여자들에게 의미 없는 경험과 재미없는 경험을 떠올리게 함으로써, 연구 1A와는 다르게 코더들이 평정한 의미 점수가 참여자들의 의미 점수보다 더 높게 보고 될 수 있는 가능성을 검증하고자 했다. 분석 결과, 예상한대로 코더들이 연구 참여자들의 의미 없는 경험에 대해서는 의미 점수와 재미 점수를 모두 참여자들보다 높은 수준으로 보고한 것으로 나타났다. 그러나 연구 참여자들의 재미없는 경험에 대해서는 코더들의 재미 점수가 참여자들의 재미 점수보다 조금 더 높은 경향을 보였으나 의미 경험에 대해

서는 참여자들보다 낮은 점수를 보고한 것을 확인하였다. 이에 대한 논의는 후에 더 상세하게 기술하였다.

척도에 대한 일치도

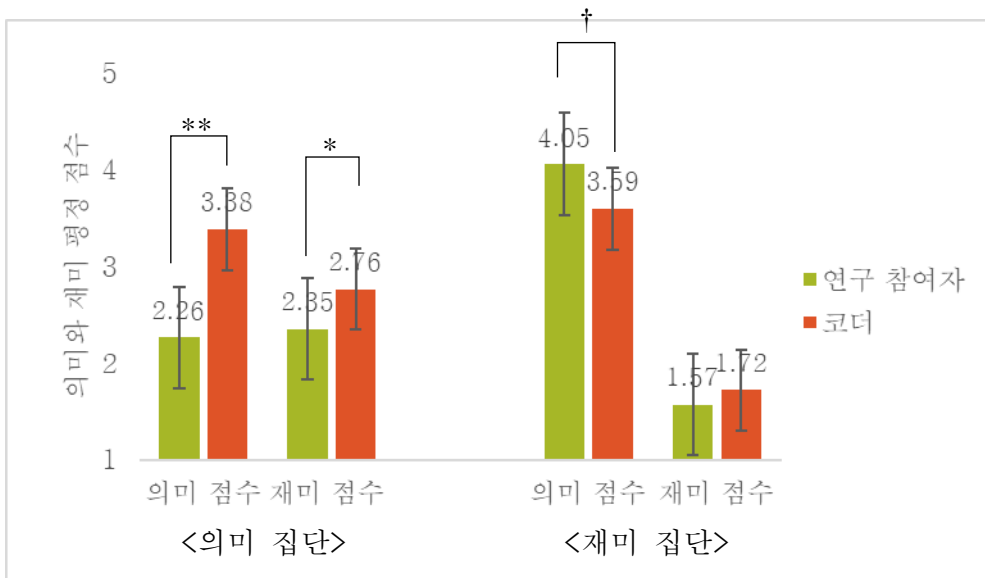
연구 1B에서도 마찬가지로 코더들이 평정한 의미 점수와 재미 점수의 일치도에서 차이가 나타날 것인지 확인해 볼 필요가 있다. Fleiss Kappa 값을 분석한 결과, 세 명의 코더가 평정한 의미 점수에 대한 일치도는 $\kappa = .078$ ($p = .000$), 95% CI (.044, .113), 그리고 재미 점수에 대한 일치도는 $\kappa = .168$ ($p = .000$), 95% CI (.115, .221)으로 나타났다. 예상했던 것처럼 의미 점수에서의 코더들 간에 일치도가 재미 점수에서의 일치도 보다 낮게 나타났음을 확인할 수 있었다.

경험자와 제3자의 의미와 재미 평정 점수 차이

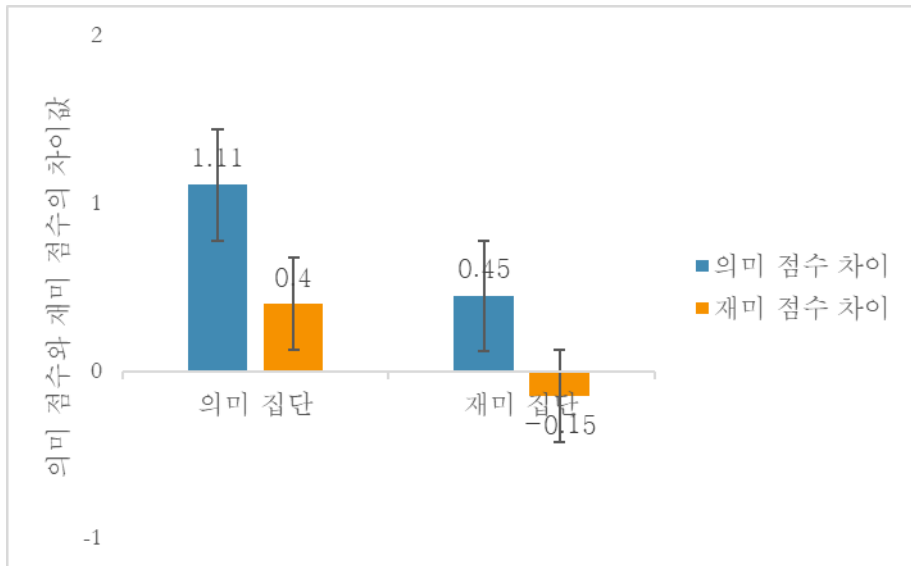
분석을 실시한 결과, 의미 집단에서 연구 참여자들이 회상한 의미 없는 경험에 대해서 참여자와 코더간에 의미 점수와 재미 점수가 모두 유의미한 차이를 보였다 (의미 점수 차이 $p = .000$, 재미 점수 차이 $p = .042$). 연구 참여자들의 의미 없는 경험에 대해 코더들은 참여자보다 평균 1.11 ($SD = 1.338$)점 더 높은 의미 점수를 보고하였으며, 재미 점수는 평균 .40 ($SD = 1.481$)점 더 높은 의미 점수를 보고하였다. 예상대로, 연구 참여자와 코더간에 재미 점수보다 의미 점수가 더 크게 차이를 나타낸 것을 확인할 수 있었다 ($M_{\text{의미점수차이}} = 1.11$, $SD_{\text{의미점수차이}} = 1.338$ vs. $M_{\text{재미점수차이}} = .40$, $SD_{\text{재미점수차이}} = 1.481$, $F(1,56) = 11.064$, $p = .002$)

재미 집단의 연구 참여자들이 회상한 재미없는 경험에 대해서는 코더가 참여자보다 평균 .45 ($SD = 1.998$)점 더 낮은 의미 점수를 보고 하였으나 이는 한계적으로 유의미한 수준이었으며 ($t(60) = -1.794$, $p = .078$) 재미 점수는 코더가 평균 .15 ($SD = .881$)점 더 높게 보고하

는 결과를 보였으나 유의미한 수준은 아니었다 ($t(60)=1.356$, $p = 1.80$). 그러나 결과적으로 재미없는 경험에 대해서도 역시 연구 참여자와 코더간에 의미 점수가 재미 점수보다 더 큰 차이를 보인 것을 확인하였다 ($M_{\text{의미점수차이}} = .45$, $SD_{\text{의미점수차이}} = 1.998$ vs. $M_{\text{재미점수차이}} = -.15$, $SD_{\text{재미점수차이}} = .881$, $F(1,60) = 5.027$, $p = .029$)



<표 3. 연구 1B의 연구 참여자와 코더의 의미와 재미 평정 점수>



<표 4. 연구 1B의 연구 참여자와 코더 사이에서 나타난
의미 점수 차이와 재미 점수 차이>

논의

연구 1에서는 의미가 재미보다 주관적이라는 가정 하에 특정 경험의 의미가 경험자와 제3자에게서 재미보다 더 다르게 평가되는지를 살펴보고자 하였다. 우선적으로 세 명의 코더가 연구 참여자들이 회상하여 기술한 의미 있는 경험과 재미있는 경험의 내용을 읽고 각각 의미 점수와 재미 점수를 평정하였을 때, 재미 점수의 일치도 보다 의미 점수의 일치도가 유의미하게 낮게 나타난 결과가 연구 1A와 연구 1B에서 모두 확인되었다. 이는 가설에 부합하는 결과로, 재미에 비해 의미가 상대적으로 사람들끼리 더 동의하기 어려운, 주관적인 개념일 수 있다는 것을 보여준다.

또한 의미 점수와 재미 점수의 평균을 비교해 봤을 때, 연구 1A에서 연구 참여자들이 기술한 의미 있는 경험과 재미있는 경험에 대해, 두 경험에서 모두 참여자가 평정한 의미 점수와 코더가 평정한 의미 점수의 차이가 재미 점수의 차이보다 더 크게 나타난 것을 확인 할 수 있었다. 다시 말해, 경험자와 제3자가 의미에 대해 공감하는 정도가, 재미에 대해 공감하는 정도보다 더 작다는 것이다. 이러한 연구 결과 역시 재미보다 의미가 사람들간에 더 주관적으로 해석되고 평가된다는 것을 보여주는 결과라고 할 수 있다.

이와 같은 결과는 연구 1B에서도 유사한 것으로 확인되었다. 연구 1B에서 연구 참여자들이 기술한 의미 없는 경험에 대해 참여자와 코더가 평정한 의미 점수의 차이는 재미 점수의 차이보다 더 크게 나타났다. 하지만 재미 없는 경험에 대해 코더들보다 참여자의 의미 점수가 평균 .4점 정도 더 높게 보고되었으며, 재미 점수에서는 참여자와 코더간에 유의미한 차이를 보이지 않았다. 그러나, 본 연구 결과를 정확하게 판단하기 위해서는 연구 참여자들이 보고한 의미 점수와 재미 점수를 다시 한 번 확인할 필요가 있다. 연구 1B에서 의미 집단의 연구 참여자들이 자신의 의미 없는 경험을 회상했을 때, 참여자들은 그 경험의 의미

점수와 재미 점수를 각각 평균 2.26 점, 그리고 평균 2.35 점으로 보고했다. 즉, 의미 없는 경험에 대해서 참여자들은 유사한 수준의 의미와 재미를 경험한 것이라고 할 수 있다. 그러나, 재미 집단의 연구 참여자들이 자신의 재미없는 경험을 회상했을 때는 이와 다른 패턴이 확인되었다. 재미 없는 경험에 대해서 참여자들은 그 경험의 의미 점수를 평균 4.05 점으로 보고하였으나, 재미 점수는 평균 1.57 점 정도로, 의미 점수가 재미 점수보다 현저히 높았다. 다시 말해, 의미 없는 경험을 회상했을 때는 그 경험이 의미도 낮고 재미도 낮은 경험이라고 응답하였으나, 재미없는 경험을 회상했을 때는 그 경험이 재미는 낮으나 꽤 의미 있는 경험이라고 응답한 것이다. 따라서 이는 연구 1A와 같은 결과를 도출하지는 못했지만, 연구 1A와 연구 1B에서 참여자들에게 회상해보도록 한 각각 의미 있었던 경험, 재미있었던 경험, 그리고 의미 없었던 경험, 재미 없었던 경험이 단순히 의미와 재미의 유무에 따른 경험이 아니었기 때문에 나타난 결과라고 추론할 수 있다. 이는 상당히 흥미로운 결과이며 추후에 더 연구해 볼만한 가치가 있다고 판단된다.

한편, 의미가 주관적이라면 연구 참여자가 평정한 의미 점수보다 코더가 평정한 의미 점수가 더 높게 나타나거나, 또는 더 낮게 나타나거나, 혹은 유사한 수준으로 나타날 수도 있었음에도 불구하고 연구 1A의 결과에서는 코더들이 평정한 의미 점수가 참여자보다 더 낮게 나타난 것이 확인되었다. 이는 연구 참여자들이 자신에게 굉장히 의미 있는 것을 회상하여 천장 효과를 야기했을 가능성을 고려할 필요가 있다. 따라서 연구 참여자들이 평정한 의미 점수가 매우 높게 나타났을 수 있으며, 이에 따라 예상했던 것과 같이 코더가 이보다 더 높게 응답하는 것은 상당히 어려웠을 것이다.

연구 1B에서는 이러한 결과를 염두에 두고, 의미가 주관적이라면 코더의 의미 점수가 참여자의 의미 점수보다 낮게 나오거나 또는 코더가 세 명이라는 점을 감안하여 코더들이 평정한 점수의 평균값이 참여자들의 점수와 유사하게 나타날 수도 있다는 가능성을 검증하기 위해 수행되었다. 이를 위해 연구 1B에서는 연구 참여자들에게 의미 없는 경험 또

는 재미없는 경험을 회상하도록 하였다. 예상대로 연구 1B에서 코더들은 연구 참여자들의 의미 없는 경험에 대해 참여자들보다 더 높은 의미 점수와 재미 점수를 평정했다. 그러나 재미없는 경험에 대해서는 참여자들보다 다소 낮은 의미 점수, 그리고 참여자와 유사한 수준의 재미 점수를 평정했다. 이는 앞서 논의된 대로, 참여자들이 재미없는 경험에 대해서는 그 경험이 재미는 낮을지라도 꽤 의미 있는 경험이라고 보고했기 때문에 코더가 참여자들과 같은 수준의 의미를 경험하는 것은 어려웠을 것이라고 추론해볼 수 있다.

연구 2

연구 2에서는 의미의 주관성을 연구 1과 다른 시각에서 검증하고자 했다. 의미가 재미보다 더 주관적이라면 특정한 경험을 직접 경험한 경험자와 제3자에게서 재미보다 의미가 상당히 더 다르게 평가될 것이다. 그러나, 이 뿐만 아니라 의미가 더 주관적이라면 프레이밍 효과에 재미보다 더 취약할 가능성 또한 높다. 프레이밍 효과는 주관적이고 분명하지 않을수록 잘 일어나기 때문이다. 다시 말해, 의미 있음과 의미 없음을 조작했을 때의 차이가 재미있음과 재미없음을 조작했을 때의 차이보다 더 크게 나타날 가능성이 존재하는 것이다.

또한 연구 1에서는 연구 참여자들이 과거의 경험을 회상했기 때문에 그 기억이 일부 왜곡되거나 충분히 생생하지 않을 수도 있다는 점을 고려하여, 연구 2에서는 사람들의 실제 경험을 기록한 동영상을 사용하였다.

방법

연구 참여자

서울대학교 재학생 중 심리학 관련 교양 수업을 수강하는 182명 이 연구 참여의 대가로 연구 참여 점수 1 크레딧을 받고 실험에 참여하였으나, 불성실한 응답자 1명을 제외하여 총 181명의 데이터가 수집되었다 (남 78명, 여 103명, 평균 연령 21.29세).

절차

서울대학교 연구 참여 시스템인 SNU R-point에 게시된 연구 참여자 모집 글을 읽고 연구 참여를 원하는 학생들이 모집 글에 포함된 설문 링

크로 접속하여 온라인으로 연구에 참여하였다. 연구 참여자들은 온라인 상에서 연구 설명서와 동의서를 읽은 후 연구 참여에 자발적으로 동의할 경우에만 이어서 연구 참여를 진행하도록 했다.

연구 참여자들은 무작위로 네 개의 조건에 배정되었다. 네 개의 조건은 우선 ‘의미’를 평정하는 조건과 ‘재미’를 평정하는 조건으로 나뉘며, 이후 의미나 재미가 ‘있음’으로 조작되는 조건과 ‘없음’으로 조작되는 조건으로 나뉘었다. 네 개의 조건에 배정된 연구 참여자들은 모두 네 개의 동영상을 시청했으며, 이 동영상들은 각각 1분 동안 재생되었고, 무작위의 순서로 참여자들에게 제시되었다. 네 개 동영상의 내용은 뮤직 페스티벌 참여하기, 해외 봉사활동하기, 소셜 네트워크 (SNS) 활동하기, 그리고 장 보기와 관련된 영상이었다.

참여자들에게 각각의 영상을 시청할 때마다 시청한 영상이 어떤 활동에 관한 영상이었는지 적도록 하여 영상의 내용을 충분히 숙지하고 있음을 확인했으며, 이 때 영상의 내용을 이해하지 못하는 참여자는 한 명도 없었다. 다음으로 연구 참여자들이 배정된 조건에 맞게 참여자들이 경험할 의미와 재미를 조작했다. 우선 의미를 평정하는 조건의 연구 참여자에게는 영상 시청을 완료할 때마다 아래와 같은 지시사항이 제시되었다:

귀하가 앞서 시청하신 활동은 관점에 따라 의미 있게 경험할 수도, 또는 의미 없게 경험할 수도 있습니다. 예를 들어 ‘공부 하기’라는 경험을 생각해 보십시오. ‘공부 하기’라는 경험은 단순히 자기 계발을 위한 활동이라는 것을 넘어서, 나의 역량을 발휘하고 가치관을 실현하는 경험일 수도 있고, 또한 귀하의 도움을 필요로 하는 곳에 사용하기 위해서 지식을 배양하는 경험일 수도 있습니다.

반면에 ‘공부하기’라는 경험은 실생활에서 전혀 사용되지 않을 내용들을 단순히 암기해야 하는 경험일

수도 있고, 자신의 미래에 가져다 줄 혜택이 거의 없음에도 억지로 해야 하는 경험일 수도 있으며, 또한 자신의 분야가 아니거나 평소 관심이 없는데도 해야 하는 경험일 수도 있습니다. 이러한 관점에서 귀하가 시청한 활동을 다시 한 번 생각해 보십시오.

지시사항을 읽은 연구 참여자들은 배정된 조건에 따라 시청한 영상의 활동이 의미 있을 수도 있는 점 ('있음' 조작)과 의미 없을 수도 있는 점 ('없음' 조작)들을 자유롭게 기술하였다. 다음으로 그 영상의 활동이 얼마나 의미 있다고 생각하는지에 관한 척도에 응답하여 의미 점수를 평정하였다 ("시청하신 활동은 귀하가 생각하기에 얼마나 의미 있는 일이라고 생각합니까?").

재미 평정 조건의 연구 참여자들에게는 영상 시청을 완료할 때마다 아래와 같은 지시사항이 제시되었다.

귀하가 앞서 시청하신 활동은 관점에 따라서 재미있게 경험할 수도, 또는 재미없게 경험할 수도 있습니다. 예를 들어 '게임 하기'라는 경험을 생각해 보십시오. '게임 하기'라는 경험은 즐겁고 짜릿한 기분을 느끼게 해주며, 잠시 일상에서 벗어나 그 동안 쌓였던 스트레스를 해소할 수 있는 경험일 수도 있습니다.

반면에 '게임 하기'라는 경험은 자신의 취미가 아닌데도 친구들과 어울리기 위해 어쩔 수 없이 해야 하는 경험일 수도 있고, 게임의 종류에 따라 지겹게 느껴질 수도 있으며, 또는 의도치 않게 돈을 많이 써버려야 하는 경험일 수도 있습니다. 이러한 관점에서 귀하가 시청한 활동을 다시 한 번 생각해 보십시오.

마찬가지로 지시사항을 읽은 연구 참여자들은 배정된 조건에 따라 시청한 영상의 활동이 재미있을 수도 있는 점 ('있음' 조작)과 재미없을 수도 있는 점 ('없음' 조작)들을 자유롭게 기술하였다. 다음으로 그 영상의 활동이 얼마나 재미있다고 생각하는지에 관한 척도에 응답하여 재미 점수를 평정하였다 ("시청하신 영상의 활동은 귀하가 생각하기에 얼마나 재미있는 일이라고 생각하십니까?").

측정도구

의미 점수

'의미' 평정 조건의 연구 참여자들은 의미 점수 평정을 위해 "시청하신 영상의 활동은 귀하가 생각하기에 얼마나 의미 있는 일이라고 생각하십니까?"의 문항에 답하였다. 본 문항은 7점 리커트 척도이다 (1=전혀 의미 있지 않다, 7=매우 의미 있다).

재미 점수

'재미' 평정 조건의 연구 참여자들은 재미 점수 평정을 위해 "시청하신 영상의 활동은 귀하가 생각하기에 얼마나 재미있는 일이라고 생각하십니까?"의 문항에 답하였다. 본 문항은 7점 리커트 척도이다 (1=전혀 재미 있지 않다, 7=매우 재미 있다).

결과

기술통계

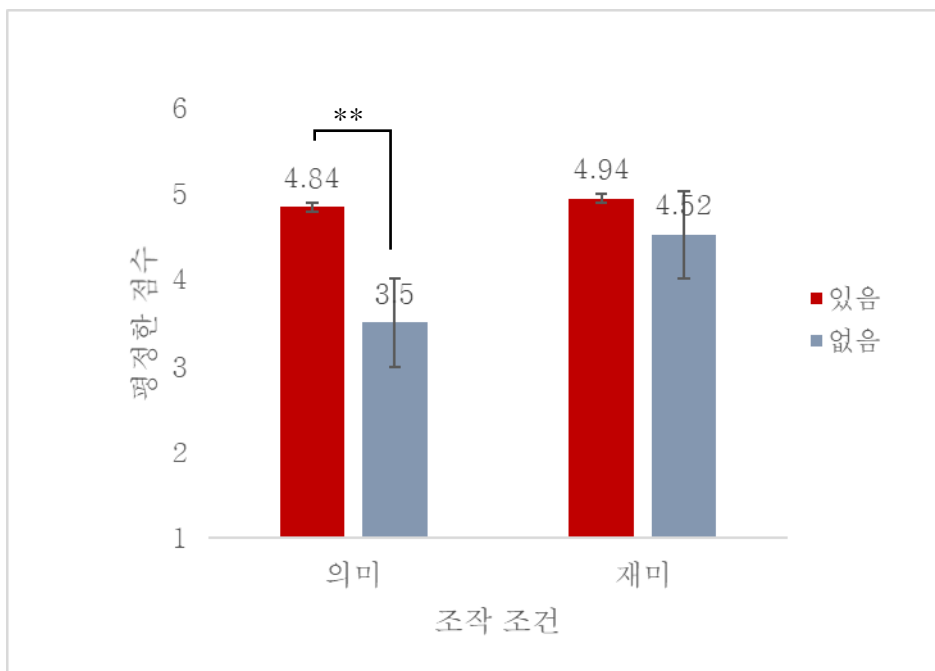
의미가 ‘있음’으로 조작된 조건의 연구 참여자들은 시청한 네 개의 영상에 대해 평균 4.84 ($SD=.949$)점의 의미 점수를 보고하였으며, 의미가 ‘없음’으로 조작된 조건의 연구 참여자들은 평균 3.50 ($SD=.663$)점의 의미 점수를 보고했다. 한편 재미가 ‘있음’으로 조작된 조건의 연구 참여자들은 시청한 네 개의 영상에 대해 평균 4.94 ($SD=.745$)점의 재미 점수를 보고하였으며, 재미가 ‘없음’으로 조작된 조건의 연구 참여자들은 평균 4.52 ($SD=.846$)점의 재미 점수를 보고했다. 결과적으로 의미나 재미가 ‘있음’으로 조작된 조건의 점수가, 의미나 재미가 ‘없음’으로 조작된 조건의 점수보다 높게 나타난 것이 확인되었고, 이는 조작이 연구의 방향에 맞게 이루어졌음을 의미한다.

조작 조건에 따른 점수 차이

연구 참여자들은 네 개의 조건에 배정된 후, 총 네 개의 동영상을 시청하여 배정된 조건에 따라 의미와 재미를 조작한 후 각 영상에 대해 점수를 평정했다. 분석에서는 네 개의 동영상에 대해 평정한 점수의 평균값을 종속 측정치로 사용하였다. 평정의 유형 (‘의미’를 평정하였는지 또는 ‘재미’를 평정하였는지)과 조작의 유형 (‘있음’으로 조작되었는지 또는 ‘없음’으로 조작되었는지)은 참여자 간 독립변인으로 사용하였다.

분석 결과, 연구 참여자들이 네 개의 동영상에 대해 평정한 점수의 평균값과 평정한 점수의 유형, 그리고 조작의 유형에 유의미한 상호작용이 나타났다 ($M_{\text{의미있음}} = 4.84$, $SD_{\text{의미있음}} = .949$, $M_{\text{의미없음}} = 3.50$, $SD_{\text{의미없음}} = .663$, $M_{\text{재미있음}} = 4.94$, $SD_{\text{재미있음}} = .745$, $M_{\text{재미없음}} = 4.52$, $SD_{\text{재미없음}} = .846$, $F(1,177) = 14.720$, $p = .000$). 이 때, ‘의미 있음’과 ‘의미 없

음'의 점수 차이는 평균 1.34 점, '재미 있음'과 '재미 없음'의 점수 차이는 평균 .42 점으로 나타났으며, Scheffé의 사후 분석 결과, 의미 점수는 조작 조건에 따라 유의미한 차이를 보였으나 ($p = .000$), 재미 점수는 유의미한 차이를 보이지 않았음이 확인되었다 ($p = .134$). 이와 같은 결과를 통해 의미 점수의 차이가 재미 점수의 차이보다 더 크게 나타났음을 알 수 있었으며, 이는 본 연구의 가설대로 의미가 재미보다 프레이밍 효과에 더 취약하다는 것을 확인시켜주는 결과인 것이다.



<표 5. 조작 조건에 따른 점수 평정 값>

논의

주관성을 살펴보기 위한 연구 방법은 다양하다. 그러나, 대부분의 연구에서는 자신과 타인의 평정치를 비교하는 방법을 주로 사용한다. 그럼에도 불구하고 연구 2는 주관성이 프레이밍 효과를 통해서도 확인될 수 있다는 가설을 바탕으로 설계되었다. 프레이밍 효과는 주관적일수록 더 잘 나타나는 효과이기 때문에, 의미가 재미보다 더 주관적이라면 프레이밍 효과도 재미보다는 의미에서 더 잘 나타날 것이라고 예상했다. 이를 위해서 연구 참여자들은 네 개의 조건에 배정되어 영상을 시청한 후, 조건에 따라 시청한 영상의 활동이 의미 있을 수 있는 점 또는 의미 없을 수 있는 점을 생각하여 기술해보고, 재미있을 수 있는 점 또는 재미없을 수 있는 점을 생각하여 기술함으로써 일시적으로 의미와 재미를 조작했다.

분석 결과, 의미 있음과 의미 없음을 평정한 의미 점수 차이는 재미있음과 재미없음을 평정한 재미 점수의 차이보다 더 크게 나타났다. 다시 말해, 의미는 ‘의미가 있다’고 조작하는 것과 ‘의미가 없다’고 조작하는 것이 비교적 모두 수월하다는 것을 알 수 있다. 반면에 재미는 ‘재미가 있다’고 조작하는 것과 ‘재미가 없다’고 조작하는 것이 상대적으로 어려운 것처럼 보인다. 이는 가설과 부합한 결과이다. 즉, 의미가 더 주관성이 강한 개념이기 때문에 조작되는 방향대로 생각하는 것이 쉽지만, 이에 비해 재미는 조작되더라도 그 방향대로 생각하는 것이 쉽지 않은 것이다.

종합 논의

연구 결과 요약

사람들이 좋은 삶을 영위하기 위해서는 의미와 재미가 모두 중요하다는 것이 이미 많은 연구를 통해 밝혀졌다. 이에 따라 의미와 재미가 어떻게 웰빙에 영향을 미치는지에 관한 연구도 수행되었으며, 더불어 의미와 재미의 관계를 탐색하기 위한 연구도 상당히 진행되어왔다. 특히, 의미와 재미의 관계에 대해서는 아직까지도 학계가 가지고 있는 관심이 뜨겁다. 그러나 두 개념이 구분되지 않아도 된다는 견해와, 또 두 개념이 반드시 구분되어야 한다는 견해가 대립하고 있는 가운데, 의미와 재미의 중요한 차이점이라고 할 수 있는 의미의 주관성은 아직까지 심도 있게 다뤄지지 않은 연구 주제 중 하나이다.

본 연구는 따라서 의미가 재미보다 주관성이 더 강하다는 것을 실험적으로 증명하고자 했다. 우선 의미가 재미보다 더 주관적인 개념이라면, 본인과 타인에게서 경험되는 의미가 상당히 다를 것이라는 생각에서 출발하여 연구 1이 수행되었다. 연구 1은 두 가지 방법으로 진행되었다. 연구 1A에서는 연구 참여자들에게 자신의 의미 있었던 경험 또는 재미 있었던 경험을 회상하도록 하여 이에 대한 의미 점수와 재미 점수 평가를 경험자인 연구 참여자와 제3자인 코더 사이에서 비교하고자 하였다. 연구 1B에서는 연구 1A와 반대로 연구 참여자들에게 자신의 의미 없었던 경험 또는 재미없었던 경험을 회상하도록 하여 연구 1A와 같은 결과를 도출하는지 살펴보고자 했다.

연구 1에서는 특정 경험의 경험자와 제3자에게서 의미와 재미가 다르게 평가되는 것을 살펴볼 뿐만 아니라, 제3자가 의미와 재미를 평가할 때 그 일치도가 어떻게 나타나는지를 함께 확인함으로써 본 연구 가설을 검증하고자 했다. 연구 1A의 결과는 의미 있는 경험과 재미있는 경험에 대해 그 경험의 직접적인 경험자인 참여자와 비경험자인 코더간에,

의미가 재미보다 더 다르게 평가된다는 것을 확인시켜주었다. 두 경험에 대해서 코더는 연구 참여자들보다 유의미하게 낮은 의미 점수를 평정한 것이다. 연구 1B의 결과 역시 경험자와 제3자에게서 재미보다 의미가 더 다르게 평가된다는 결과를 보여주었다.

연구 1B에서 연구 참여자의 의미 없는 경험에 대해, 코더는 참여자보다 더 높은 의미 점수를 평정하였으며, 연구 참여자의 재미없는 경험에 대해서는 한계적으로 유의미한 수준에서 참여자보다 더 낮은 의미 점수를 평정하였다. 의미 없는 경험에 대해 참여자가 평정한 의미 점수와 코더가 평정한 의미 점수가 재미 점수보다 더 크게 차이가 난다는 것은 역시 의미가 재미보다 더 주관적인 개념일 수 있다는 것을 보여준다. 재미 없는 경험에 대해서도 참여자와 코더가 평정한 의미 점수가 재미점수보다 더 크게 차이가 난다는 것이 확인 되었지만, 그 방향성이 의미 없는 경험과는 달랐다. 그러나 이는 연구 참여자가 의미 없는 경험에 대해서는 유사한 수준의 의미 점수와 재미 점수를 평정한 반면에, 재미없는 경험에 대해서는 의미 점수가 재미 점수에 비해 비교적 높게 평정되었다는 결과를 염두에 두고 해석되어야 할 것이다.

게다가 의미 점수와 재미 점수에 대해 코더간의 일치도를 살펴볼 때, 연구 1A와 연구 1B에서 모두 연구 참여자들의 의미와 관련된 경험, 그리고 재미와 관련된 경험이 얼마나 의미 있는지, 또한 얼마나 재미있는지를 평가하기 위해 평정한 점수에서 세 명의 코더들 간에 일치도가 의미와 재미에 따라 다르게 나타난 것이 확인되었다. 코더들이 연구 참여자들의 경험에 대해 의미 점수를 평정할 때는, 재미 점수를 평정할 때보다 서로 상이한 점수로 평정한 것이다. 이 같은 결과 역시 의미가 재미보다 더 주관적이라는 것을 보여준다 즉, 재미에 관해서는 사람들이 비교적 수월하게 공감하는 반면에, 의미에 관해서는 저마다 다른 ‘의미’를 가지고 해석하는 것이다.

연구 2에서는 프레이밍 효과를 통해 의미와 재미의 주관성을 비교하고자 했다. 주관적일수록 프레이밍 효과에 취약할 것이기 때문에 본 연구의 가설이 맞는다면 의미가 재미보다 더 조작되기 쉬울 것이라고 판단

했다. 따라서 네 개의 동영상을 보여 준 후 영상 속의 활동이 의미 있도록 또는 의미 없도록 조작되게 하고, 마찬가지로 재미있도록 또는 재미 없도록 조작되게 하여 의미와 재미 중 무엇이 더 조작되기 쉬운지 확인하고자 했다. 이에 따라 연구 참여자들은 영상의 활동이 의미 있을 수도 있는 점 또는 의미 없을 수도 있는 점을 생각하여 기술하였으며, 마찬가지로 영상의 활동이 재미있을 수도 있는 점 또는 재미없을 수도 있는 점을 생각하여 기술하여 의미와 재미를 일시적으로 조작하였다. 연구 결과, 의미가 있도록 조작되었을 때와 의미가 없도록 조작되었을 때의 점수 차이가, 재미가 있도록 조작되었을 때와 재미가 없도록 조작되었을 때의 점수차이보다 유의미한 수준에서 더 크게 나타났다. 이를 통해 의미를 조작하는 것이 재미를 조작하는 것보다 더 수월하다고 추론해 볼 수 있으며, 본 연구 가설의 내용처럼 의미가 재미보다 주관적이기 때문에 프레이밍 효과에 더 취약하다고 생각해 볼 수 있다. 결과적으로, 연구 1과 연구 2를 통해 의미가 재미보다 더 주관적이라는 결론이 도출되었다.

연구의 의의

의미와 재미의 관계를 파악하기 위해 수행된 연구는 많지만 지금까지 의미의 주관성을 다룬 연구는 이론적으로만 설명한 연구들이 대부분이거나, 일기와 같은 개인의 기록을 통해 탐색한 연구들에 그쳤다 (Frankl, 1963/1984; Klinger, 1977; Hicks & King, 2009). 비록 Baumeister와 그의 동료들이 실험적으로 의미와 재미의 차이점을 확인하기는 했으나, 의미가 재미보다 더 주관적인 개념임을 밝히는 데까지는 미치지 못했다. 이러한 선행 연구들의 한계점을 극복하고자 본 연구는 의미의 주관성을 실험적으로 증명하고 보다 더 심도 있게 다루고자 하였다.

본 연구에서는 두 가지의 실험을 통해 의미가 재미보다 더 주관적일 수 있다는 결과를 확인하였다. 경험자와 제3자가 느끼는 의미와 재미를 비교하여 의미가 사람끼리 더 공감하기 어려운 개념이라는 것을 검증하였으며, 프레이밍 효과를 활용하여 의미가 재미보다 조작이 더 잘 이루어

지는 개념이라는 것을 확인했다. 또한 본 연구에서는 의미 없는 경험과 재미없는 경험을 회상했을 때, 의미 없는 경험은 의미도, 그리고 재미도 낮은 경험이라고 여겨지지만, 반면에 재미없는 경험은 재미는 낮더라도 의미는 꽤 높은 경험이라고 여겨지는 결과를 발견했다. 이는 추후 연구에서도 충분히 다뤄질 수 있을만한 흥미로운 결과다.

본 연구 결과는 연구실 밖에서도 충분히 활용될 수 있다. 예컨대 의미가 더 주관성이 강하다는 것을 사람들이 인지하고 있다면 일상에서 크고 작은 갈등을 해결하는 데 도움이 될 수 있다. 한 가지 예로, 2013년 인도에서는 자신이 살고 있는 마을의 산을 매일 같이 망치와 정으로 깎아내는 한 노인이 화제가 되었다. 무려 22년간 산을 깎는 노인을 보며 많은 사람들이 무의미한 일이라고 혀를 찼지만, 마침내 그 노인은 산을 모두 깎아 길을 만들었고, 이로 인해 마을 사람들이 산 너머에 위치한 병원을 이전보다 더욱 쉽게 방문할 수 있게 되었다. 마을 사람들에게는 산을 깎는 일이 굉장히 무의미한 일이라고 생각했지만, 이 노인은 끝까지 의미 있는 일이라고 믿었기에 이 같은 성과를 이룰 수 있었다 (김향미, 2013). 만약 사람들이 이 노인과 같이 산을 깎는 일이 의미 있는 일이라고 생각할 수 있었다면 22년이라는 긴 세월이 필요하지 않았을 수 있다.

또 다른 예로, 2018년 5월에는 생계를 책임지기 위해 각종 아르바이트를 하며 아버지와 남동생을 부양하지만, 가족들로부터 어떠한 응원이나 격려도 받지 못하는 우리 나라의 한 여고생이 이러한 자신의 고충을 방송에서 털어놓으며 화두에 올랐다. 사연에 따르면, 아버지나 남동생은 이 여고생이 겪는 일들을 굉장히 의미 있는 일이라고 여겼고, 따라서 힘들어도 참아야 한다고 생각했다. 반면에 이 사연의 주인공은 생계를 책임지는 일이 자신의 힘에 부치지, 이로부터 더 이상 의미를 느끼지 못한 것이었다 (이소현, 2018). 역시 의미가 사람들마다 다르게 해석되고 경험되었기 때문에 나타난 갈등이었다.

우리는 이렇게 다른 사람의 의미를 그 사람보다 훨씬 작게 느끼거나, 또는 더욱 크게 느끼기도 한다. 의미가 이처럼 재미보다도 더 주관적인

개념이라는 것을 안다면 다른 사람을 이해하는 것은 더욱 수월해질 수 있다.

한계 및 후속 연구 제언

연구 1과 연구 2의 연구 결과를 종합해보면, 본 연구가 처음 가졌던 질문-의미와 재미 중 무엇이 더 주관성이 큰 개념이냐는 질문에 대해 의미가 재미보다 더 주관적인 개념이라는 것을 확인할 수 있었다. 그럼에도 불구하고 본 연구는 몇 가지 한계점을 가진다. 따라서 이를 제대로 이해하고 본 연구 결과를 생각해봐야 할 것이다.

첫째로 연구 1에서는 연구 참여자들이 자신의 의미와 관련된 경험 또는 재미와 관련된 경험을 회상하도록 했다. 그러나 회상하도록 하는 방법은 참여자들에게 왜곡된 기억을 불러일으킬 수 있다. 예컨대 Mitchell 과 그의 동료들은 (1997) 어떤 사건을 실제로 경험하고 있을 때보다, 시간이 지난 후 회상을 할 때 그 사건을 더 긍정적으로 평가한다는 것을 실험을 통해 증명한 바 있다. 심리학에서는 이를 ‘장밋빛 효과’라고 부르기도 하는데, 본 연구에서도 이와 같은 효과가 작용했을 가능성이 크다. 그렇기 때문에 연구 1의 참여자들은 자신의 의미와 관련된 경험이나 재미와 관련된 경험을, 경험할 그 당시보다 더 의미 있다고 판단하거나 또는 더 재미있다고 판단하였기 때문에 코더와의 격차가 더 크게 나타난 것일 수도 있다. 그럼에도 불구하고 본 연구에서는 재미보다는 의미에서 더 큰 차이를 보이는 것으로 확인했다. 하지만 추후에는 연구 참여자들이 실제로 경험하고 있는 사건을 대상으로 연구하여 이와 같은 결과도출하는지 살펴볼 필요가 있다.

또한 본 연구는 의미와 재미가 가지고 있는 주관성의 크기가 차이를 보이는 지를 탐색하는 연구로서, 의미와 재미를 판단하는 데 있어 영향을 미칠 수 있는 다양한 변수를 고려하지는 않았다. 하지만 만일, 행복에 대해 쾌락주의적 내재이론을 가지고 있거나 또는 의미주의적 내재이론을 가지고 있다면 이는 의미와 재미 점수를 평정할 때 상당한 영향을

미칠 수 있다고 판단된다. 후속 연구에서는 이 외에도 개인의 행복 수준, 연령, 성별 등 본 연구 결과에 개입할 가능성이 있는 변수들을 함께 살펴보아야 할 것이다. 더불어 연구 1에 참여한 313명에 달하는 연구 참여자들의 의미 경험과 재미 경험에 대해 3명의 코더가 각각의 의미 점수와 재미 점수를 평정하였다는 것 또한 본 연구의 한계점일 것이다. 따라서 후속 연구에서는 이를 극복 할 수 있는 창의적인 방법이 요구될 것이다.

한편 선행 연구를 살펴보면 시간 조망에 따라 의미와 재미가 다르게 평가될 수 있다는 결과를 확인할 수 있다 (Huta & Ryan, 2010; Baumeister et al., 2013; Kim et al., 2014). 그러나 본 연구에서는 시간 조망에 따라 의미와 재미의 주관성이 어떻게 차이를 보이는가에 대해서는 살펴보지 못했으므로 후속 연구에서는 이를 필히 검증할 필요가 있다. 예를 들어, 연구 참여자들에게 의미와 관련된 경험이나 재미와 관련된 경험을 일년 전에 있었던 일과, 한 달 전에 있었던 일로 시간 조망을 나누어 회상시키는 방법을 사용할 수 있다. 또는 연구 참여자들이 어떤 경험에 대한 계획을 세울 때, 실제로 그 경험을 겪을 당시, 그리고 그 경험으로부터 일정한 시간이 지난 후의 의미와 재미를 비교해보는 것 또한 추후에 연구해 볼 수 있는 방법이다.

이러한 한계점에도 불구하고 본 연구는 의미의 주관성을 실험적으로 증명해 보였다. 본 연구는 의미와 재미의 주관성을 회상과 프레이밍 효과를 활용하여 다양한 각도에서 비교해보고자 했으며, 의미가 재미보다 더 주관적이라는 결과를 이끌어냈다. 더불어 연구 1B에서는 의미 경험과 재미 경험에 대한 흥미로운 현상을 발견하기도 했다. 후속 연구에서는 이러한 연구 결과를 바탕으로 의미와 재미의 또 다른 차이점을 밝혀낼 수 있을 것이다. 또한 의미의 주관성은 의미와 재미의 차이점 중 하나임을 넘어서서, 그 자체로도 연구 해볼만한 가치가 있는 주제이다. 본 연구를 기점으로 추후에는 의미의 주관성을 더 심도 있게 다루는 연구들이 많이 생겨날 수 있을 것이라 기대해본다.

참고 문헌

- 김향미. (2013, May 30). 부인이 병원에 못가 죽자 산 깎아 길 만든 사나이. *경향신문*. Retrieved June 5, 2018, from http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201305301103481&code=970211
- 이소현. (2018, May 15). 아빠와 남동생에게 욕 듣고 무시당하기 일쑤인 18살 큰딸. *인사이트*. Retrieved June 5, 2018, from <http://www.insight.co.kr/news/155322>
- Aknin, L. B., Barrington-Leigh, C. P., Dunn, E. W., Helliwell, J. F., Burns, J., Biswas-Diener, R., ... & Norton, M. I. (2013). Prosocial spending and well-being: Cross-cultural evidence for a psychological universal. *Journal of Personality and Social Psychology, 104*(4), 635.
- Aristotle. (1985). *Nicomachean ethics* (T. Irwin, Trans.). Indianapolis, IN: Hackett.
- Baumeister, R. F., Vohs, K. D., Aaker, J. L., & Garbinsky, E. N. (2013). Some key differences between a happy life and a meaningful life. *The Journal of Positive Psychology, 8*(6), 505-516.
- Choi, J., Catapano, R., & Choi, I. (2017). Taking stock of happiness and meaning in everyday life: An experience sampling approach. *Social Psychological and Personality Science, 8*(6), 641-651.
- Compton, W. C., Smith, M. L., Cornish, K. A., & Qualls, D. L. (1996). Factor structure of mental health measures. *Journal of Personality and Social Psychology, 71*(2), 406.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2008). Hedonia, eudaimonia, and well-being: An introduction. *Journal of Happiness Studies, 9*(1), 1-11.
- Diener, E. (1984). Subjective well-being. *Psychological Bulletin, 95*(3), 542.

- Diener, E., Suh, E. M., Lucas, R. E., & Smith, H. L. (1999). Subjective well-being: Three decades of progress. *Psychological Bulletin*, *125*(2), 276.
- Disabato, D. J., Goodman, F. R., Kashdan, T. B., Short, J. L., & Jarden, A. (2016). Different types of well-being? A cross-cultural examination of hedonic and eudaimonic well-being. *Psychological Assessment*, *28*(5), 471.
- Fowers, B. J. (2012). Placing virtue and the human good in psychology. *Journal of Theoretical and Philosophical Psychology*, *32*(1), 1.
- Frankl, V. E. (1963/1984). *Man's search for meaning* (3rd edn). New York, NY: First Washington Square Press.
- Gallagher, M. W., Lopez, S. J., & Preacher, K. J. (2009). The hierarchical structure of well-being. *Journal of Personality*, *77*(4), 1025-1050.
- Huta, V., & Ryan, R. M. (2010). Pursuing pleasure or virtue: The differential and overlapping well-being benefits of hedonic and eudaimonic motives. *Journal of Happiness Studies*, *11*(6), 735-762.
- Huta, V., & Waterman, A. S. (2014). Eudaimonia and its distinction from hedonia: Developing a classification and terminology for understanding conceptual and operational definitions. *Journal of Happiness Studies*, *15*(6), 1425-1456.
- Keyes, C. L., Shmotkin, D., & Ryff, C. D. (2002). Optimizing well-being: The empirical encounter of two traditions. *Journal of Personality and Social Psychology*, *82*(6), 1007.
- Kimiecik, J. C., & Harris, A. T. (1996). What is enjoyment? A conceptual/definitional analysis with implications for sport and exercise psychology. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, *18*(3), 247-263.
- Kim, J., Kang, P., & Choi, I. (2014). Pleasure now, meaning later: Temporal dynamics between pleasure and meaning. *Journal of Experimental*

Social Psychology, 55, 262-270.

- King, L. A., Hicks, J. A., Krull, J. L., & Del Gaiso, A. K. (2006). Positive affect and the experience of meaning in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 90(1), 179.
- Klinger, E. (1977). *Meaning and void: Inner experience and the incentives in peoples lives*. U of Minnesota Press.
- Kringelbach ML. Emotion. In: Gregory RL, editor. *The Oxford Companion to the Mind*. 2. Oxford: Oxford University Press; 2004. pp. 287–90.
- Kubovy, M. (1999). On the pleasures of the mind. *Well-being: The foundations of hedonic psychology*, 1999, 134-154.
- Lamont, A. (2012). Emotion, engagement and meaning in strong experiences of music performance. *Psychology of Music*, 40(5), 574-594.
- Mitchell, T. R., Thompson, L., Peterson, E., & Cronk, R. (1997). Temporal adjustments in the evaluation of events: The “rosy view”. *Journal of Experimental Social Psychology*, 33(4), 421-448.
- Rich, G. J. (2001). Positive psychology: An introduction.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2001). On happiness and human potentials: A review of research on hedonic and eudaimonic well-being. *Annual Review of Psychology*, 52(1), 141-166.
- Ryff, C. D., & Keyes, C. L. M. (1995). The structure of psychological well-being revisited. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(4), 719.
- Schlegel, R. J., Hicks, J. A., Arndt, J., & King, L. A. (2009). Thine own self: True self-concept accessibility and meaning in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 96(2), 473.
- Seligman, M. E., & Csikszentmihalyi, M. (2014). Positive psychology: An introduction. In *Flow and the foundations of positive psychology* (pp. 279-298). Springer Netherlands.
- Tatarkiewicz, W. (1976). *Analysis of happiness*.

- Waterman, A. S., Schwartz, S. J., & Conti, R. (2008). The implications of two conceptions of happiness (hedonic enjoyment and eudaimonia) for the understanding of intrinsic motivation. *Journal of Happiness Studies*, 9(1), 41-79.
- Waterman, A. S. (1993). Two conceptions of happiness: Contrasts of personal expressiveness (eudaimonia) and hedonic enjoyment. *Journal of Personality and Social Psychology*, 64(4), 678.

Abstract

Differences between a Pleasurable Experience and a Meaningful Experience : Is Meaning More Subjective than Pleasure?

Eunbin O

Department of Psychology

The Graduate School

Seoul National University

Extensive research tries to find out the relationship between pleasure and meaning. However, there is still a lack of empirical research that investigates different aspects of pleasure and meaning. Therefore, this research has examined differences between pleasurable experiences and meaningful experiences with a hypothesis that meaning requires more subjective judgment. Two empirical studies have been conducted to provide evidence for this hypothesis. Study 1 found that a third party evaluates one's meaning much differently than one's pleasure. In study 2, it is revealed that meaning is framed more easily than pleasure. These findings show that another key difference between pleasure and meaning lies on the extent of subjectivity. The implications and limitations of this research are also discussed.

Keywords : pleasure, meaning, subjectivity, differences between
pleasure and meaning

Student Number : 2016-20195