creative commons

COMMONS DEED

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

dCollection

심리학석사 학위논문

외현적·내현적 자기애 성향과 친사회적 행동의 관계

2020년 8월

서울대학교 대학원

심리학과 임상·상담심리전공

신 보 경

국문 초록

본 연구에서는 행동경제학적 게임 패러다임 중 ‘제2자 처벌 게임과 ‘제3자 처벌 및 도움 게임을 통해 자기애 성격의 유형에 따라 친사회적 처벌 및 도움 행동에서 차이가 있는지 알아보고자 하였다.

연구 1에서는 대학생 및 대학원생 97명을 대상으로 제2자 처벌 게임을 진행하였고 94명의 자료를 분석하였다. 분석 결과, 내현적 자기애 성향은 제2자 처벌 게임의 처벌 수준에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 반면 외현적 자기애 성향은 처벌 수준과 관련이 없었다. 집단 분석에서도 내현적 자기애 집단은 비자기애 집단에 비해서 처벌 수준이 높은 것으로 나타났다.

연구 2에서는 대학생 및 대학원생 92명을 대상으로 제3자 처벌 및 도움 게임을 진행하였고 90명의 자료를 분석 하였다. 제3자 처벌 및 도움 게임에서 ‘처벌’이란 불공정 분배자의 돈을 감소시키는 것을 의미하고, ‘도움’이란 불공정 수령자의 돈을 보완해 주는 것을 의미한다. 분석 결과, 내현적 자기애 성향은 불공정 수령자에게 ‘도움’을 덜 주는 것과 관련되었다. 또한, 내현적 자기애 성향은 처벌 수준에서 도움 수준을 뺀 차이 점수와 정적 상관을 보였다. 이러한 경향은 집단 비교에서도 확인되었다. 반면 외현적 자기애 성향은 ‘처벌’이나 ‘도움’ 행동과 관련이 없었다. 본 연구는 간단한 게임 행동 실험을 통해서 내현적 자기애와 외현적 자기애의 친사회적 처벌 및 도움 행동을 구체적으로 살펴보았다는 점에서 의의가 있다. 마지막으로 본 연구의 의의와 한계점, 추후 연구를 위한 제언을 논의하였다.

주요어 : 내현적 자기애, 외현적 자기애, 친사회적 처벌 및 도움 행동

학 번 : 2018-22286

목 차

국문 초록 i
서 론 1
외현적 자기애와 내현적 자기애 3
친사회적 처벌 및 도움 행동의 측정 7
문제 제기 및 연구 목적 12

연구 1. 외현적•내현적 자기애와 제 2 자 처벌 행동의 관계 16
방 법 18
결 과 24
논 의 29

연구 2. 외현적•내현적 자기애와 제 3 자 처벌 및 도움 행동의 관계 32
방 법 35
결 과 41
논 의 47

종합 논의 51

참고 문헌 57
부 록 69
영문 초록 88

표 목차

표 1. 자기애 성향, 공감, 처벌 정도 간의 상관(*N*=94) 24

표 2. 자기애 성향과 공감이 처벌 행동에 미치는 영향: 회귀분석 결과 25

표 3. 집단 간 차이 분석 결과 27

표 4. 자기애 성향, 공감, 처벌과 도움, 처벌과 도움의
차이 점수 간의 상관(*N*=90) 42

표 5. 자기애 성향과 공감이 처벌과 도움, 처벌과 도움의
차이 점수에 미치는 영향: 회귀분석 결과 43

표 6. 집단 간 차이 분석 결과 45

그림 목차

그림 1. 제 2 자 처벌 게임 1 시행 21

그림 2. 제 2 자 처벌 게임 2 시행 22

그림 3. 제3자 처벌 및 도움 게임 1시행 37

그림 4. 제 3 자 처벌 및 도움 게임 2 시행 38

서 론

권선징악(勸善懲惡)이란, 착한 일은 권장하고 악한 일은 징계한다는 말이다. 이러한 태도는 사회적 질서를 유지하는 데 큰 역할을 한다. 많은 사람들이 자신에게 돌아오는 몫이 당장 없더라도 불의를 보면 참지 않거나 도움이 필요한 사람에게 도움의 손길을 내민다. 이처럼 다른 사람들에게 유익을 주기 위해서 자발적으로 수행되는 행동을 친사회적 행동이라 한다(Penner, Dovidio, Piliavin, & Schroeder, 2005).

친사회적 행동은 대체로 타인에게 유익을 직접적으로 줄 수 있는 도움, 협력, 나누기를 의미하지만(Penner et al., 2005), 공정함이 지켜지기 위해서는 누군가에게 불이익을 주는 행동도 필요하다(Fehr & Gächter, 2000). 행동경제학에서는 친사회적 행동을 간단한 경제 게임을 이용해 관찰해 왔으며, 처벌이 집단의 협력을 이끌어 내는 것에 주목해 왔다. 처벌은 불공정한 행위를 저지른 대상에게 불이익을 주는 행동이지만, 궁극적으로 집단의 규범이 유지될 수 있게 하기 때문에 이타적 처벌(altruistic punishment)이라고 정의하며, 이타적 처벌은 처벌자 자신은 처벌을 통해 얻을 수 있는 이득은 없고, 오히려 손해만 있다는 점에서도 이타적인 행동으로 해석한다(Fehr & Fischbacher, 2000; Fehr & Gãchter, 2002; Nelissen, 2008).

최근 연구에 따르면, 자기중심적이며 낮은 공감 능력을 특징으로 하는 자기애 성격 특성이 공정함을 위해 타인을 처벌하는 행위와도 관련되는 것으로 나타났다(Bocklër, Sharifi, Kanske, Dziobek, & Singer, 2017). 자기애성 성격은 타인에게 공격적일 뿐만 아니라 불신과 착취를 특징으로 하는 대인 적대감(interpersonal antagonism)이 핵심적인 요인으로 알려져 있다(Miller, Lynam, Hyatt, & Campbell, 2017). 이타적 처벌이 이타적이고 친사회적인 행동이라면, 친사회성과는 관련이 낮은 자기애가 어떤 이유로 이타적 처벌과

관련을 보이는가? 이는 두 가지 측면에서 살펴볼 필요가 있다.

먼저, 처벌은 근본적으로 보복과 유사한 측면이 있다. 처벌과 보복은 동기적 측면에서 차이가 있으나, 잘못된 일을 한 사람에게 불이익을 준다는 점에서 매우 유사하다(Schumann & Ross, 2010; Zaibert, 2006). 특히 잘못한 사람이 끼친 손해가 처벌하는 사람과 관련이 있을 때는 부적 상호성(Negative Reciprocity)규범이 관여한다. 부적 상호성 규범이란 누군가 자신에게 피해를 끼쳤을 때 그 사람 또한 그만큼의 피해를 당해야 마땅하다는 일종의 도덕적 규범으로(고재홍 1997; Gouldner, 1960), 친밀한 관계 내의 폭력과 관련이 있으며(Cordova, Jacobson, Gottman, Rushe, & Cox, 1993), 상호 간 복수를 반복하여 갈등이 지속되게 하는 역할을 하기도 한다(Buss, 1961; Kim & Smith, 1993). 자기애성 특성은 자신이 입은 피해를 앙갚음 하려는 태도와 관련이 있는 것으로 알려져 있다(Brunell & Davis, 2016; Bushman & Baumeister, 1998; Bushman, Bonacci, Van Dijk, & Baumeister, 2003).

다음으로, 이타적 처벌을 관찰하는 행동경제학적 실험 패러다임에서 제시하는 선택지가 제한되어 있어 실험 참여자들이 불공정한 분배를 한 사람을 처벌 하도록 만들었을 수 있다(Pendersen, McAuliffe, & McCullough, 2018). 이타적 처벌은 처벌자가 불공정한 일을 행한 사람이 끼친 피해에 얼마나 관여되어 있는 지에 따라 의미가 달라지는데, 자신이 겪은 불공정 상황보다 타인이 겪은 불공정 상황에 개입하는 것은 보복적 성격보다 이타적인 성격이 강하며 사회적 규범을 위한 목적이라 해석된다(Lotz, Okimoto, Schlösser, & Fetchenhauer, 2011; Nelissen & Zeelenberg, 2009). 그러나 이타적 처벌을 측정하는 대부분의 행동경제학적 실험 패러다임은 상대를 처벌하는 행동만 선택지로 제공하는 경우가 많다(Gummerum, Dillen, Dijk, & López-Pérez, 2014). 다른 대안적 선택지를 제공하는 경우 처벌 수준이 줄어드는 경향이 나타나기도 한다(Chavez & Bicchieri, 2013).

불공정 행위에 대한 처벌은 도덕적 행위로 사회적으로 장려되는 행동이기 때문에 사회적으로 허용적이고 대인관계에서 보편적이다. 그러면서도 처벌은 보복적

성격을 가지기 때문에 친사회적으로 작용하더라도 많은 단점을 가지고 있어(Bono, McCullough, & Root, 2008; Kim & Smith, 1993), 자기애적 성격의 역기능적인 대인관계를 파악하는 데에도 도움이 될 것이라 생각된다.

특히 자기애성 성격은 유형에 따라 대인관계적 측면에서 차이를 보이는데(서수균, 권석만 2002), 주로 외현적 자기애와 내현적 자기애로 구분된다(박세란, 신민섭, 이훈진, 2005; 이준득, 서수균, 이훈진 2007; Wink, 1991). 내현적 자기애는 외현적 자기애 성향을 가진 사람보다 낮은 자존감을 보이며(Rose, 2002), 분노를 유발할 만한 촉발 요인이 있는 경우 내현적 자기애 성향이 높을수록 높은 공격성을 보인다는 연구 결과들이 보고 되고 있다(Rasmussen, 2016). 또한, 자신과 관련된 일이 아니어도, 잘못을 저지른 사람을 향해 징벌적인 경향을 보인다(Ng, Tam, & Shu, 2013). Given-Wilson, Mcllwain와 Warburton(2011)의 연구에 따르면, 외현적 자기애에 비해 내현적 자기애 성향은 대인관계에서의 문제가 보복 성향과 관련이 있는 것으로 나타났다.

따라서 본 연구에서는 행동경제학적 게임 패러다임을 이용하여 내현적 자기애와 외현적 자기애 성향이 친사회적 행동으로 해석되는 이타적 처벌과 어떤 관계를 가지는지 살펴보고자 하였고, 특히 자신이 관여된 2자간 상황과 제3자로 참여하는 3자간 처벌 및 보상 상황을 실험적으로 조작해 비교하였다.

외현적 자기애와 내현적 자기애

웅대하지만 취약한 자기상을 가지고 있는 자기애성 성격 성향은 오만하고 건방진 외현적 자기애와, 표면적으로는 자기애적 성향이 두드러지지 않고 과민하며 불안이 높아 보이는 내현적 자기애 성향으로 구분된다(Wink, 1991). 외현적 자기애 성향과 내현적 자기애 성향은 스스로 보고하는 자존감 정도에서 큰 차이를 보인다. 외현적 자기애는 높은 수준의 자존감을 보고할 뿐만 아니라 삶의 만족도도 높지만, 내현적 자기애는 낮은 수준의 자존감을 보고 하고 상대적으로 삶의 만족도가 낮다(Rose, 2002). 외현적 자기애는 경탄을 요구하고 웅대성을 전시하며

자기중심적으로 행동하는 반면, 내현적 자기애는 타인의 반응에 매우 민감하기 때문에 부정적인 비판이나 비난을 피하기 위해서 관심의 초점이 되는 것을 피하고, 다른 사람의 말 중 비판적인 내용에 주의를 기울이며 쉽게 수치심이나 굴욕감을 느낀다(Akhtar & Thomson, 1982).

이러한 상반되는 특성에도 불구하고, 두 유형의 자기애 성향은 공통적으로 타인을 향한 착취성, 불신, 공격성을 의미하는 대인 적대감(interpersonal antagonism)을 공유한다(Miller et al., 2017). 자기애 성향자들의 대인 적대감은 자기를 위협하는 대상을 깎아 내리려는 태도와 공격적인 성향으로 나타난다. 자기애 성향이 높을수록 타인 귀인 비난, 보복과 관련이 높은 것으로 알려져 있다(천주명, 임영진, 2017; 한미향, 2014; Okada, 2010).

자아 위협 모델(Ego-threat model)에 따르면, 높지만 불안정한 자존감을 가진 자기애 성향자들은 자신의 자존감이 떨어지는 상황에 취약하기 때문에 자아 위협 상황에서 공격성을 드러낸다고 한다(Bushman & Baumeister, 1998). 경험적 연구에서도 자아 위협적 상황에서 자기애 성향은 높은 수준의 공격성과 관련이 있음을 밝혀왔다(Baumeister, Smart, & Boden 1996; Besser & Priel, 2010; Bushman & Baumeister, 1998; Campbell & Finkel; 2004; Konrath, Bushman, & Campbell, 2006). 경험적으로 연구돼 온 자아 위협 상황은 낮은 평가를 받는 상황, 사회적 거절을 받는 상황 등이 있는데, 자기애 성향은 이런 상황에서 보복적인 생각이나 행동과 관련이 높게 나타났다(Rasmussen, 2016). 특히 공격성을 촉발한 상황이 공개적이어서 자신의 평판과 관계가 있을수록 더 높은 공격성을 나타내는데, 이는 타인 평가가 중요한 자기애적 특성을 반영한다(Ferriday, Vartanian, & Mandel, 2011).

그러나 외현적 자기애와 내현적 자기애는 이런 적대적 태도에서도 양상이 다르게 나타난다. 두 자기애 성향과 촉발 요인이 있는 반응적 공격성(Reactive aggression)과 그렇지 않은 주도적 공격성(Proactive aggression)간의 관계를 살펴본 Fossati, Borroni, Eisenberg와 Maffei (2010)의 연구에서 외현적 자기애는 주도적 공격성과 반응적 공격성 모두를 보이는데 반해서, 내현적 자기애는 오직

반응적 공격성만 나타냈다. Baumeister(1998)연구에서, 외현적 자기애 성향은 부정적인 피드백을 받는 상황뿐만 아니라 긍정적인 피드백을 받았을 때도 공격성과 정적으로 관련이 있었다. 이처럼 외현적 자기애는 자아 위협 상황이 아니어도 호전적인 태도를 나타낸다고 할 수 있다(임지영, 2012). 이러한 외현적 자기애와 내현적 자기애의 차이는 접근적 태도와 회피적 태도로 구분하여 설명할 수 있다(Foster & Trimm, 2008). 외현적 자기애는 지배적이고 오만한 태도로 긍정적 피드백을 얻어내기 위해 행동하며 자신이 받게 될 긍정적 피드백을 과대평가 하는 경향이 있는데 반해서, 내현적 자기애는 부정적 평가를 받을 것이라 미리 예상하고 두려워하며 이를 피하기 위해서 평가 자체를 두려워하고 타인의 의도를 적대적으로 해석하는 경향으로 나타난다(이준득 등, 2007). 즉, 외현적 자기애는 적극적으로 타인에게 긍정적인 피드백과 찬사를 요구하지만, 내현적 자기애는 부정적 평가를 받지 않는 것을 중요시하며 회피하기 위해 행동한다는 것이다.

내현적 자기애가 외현적 자기애에 비해 겉으로 보기에 과민하고 소심한 것처럼 보이지만, 상황에 따라 더 적대적인 태도를 보이기도 한다. 특히 내현적 자기애 성향은 보복적 태도와 관련이 있다. Krizan과 Johar(2012) 연구에 따르면 타인에 대해 질투하는 점에서 외현적 자기애와 내현적 자기애가 구분되는데, 내현적 자기애는 외현적 자기애보다 타인을 질투하는 경향이 강하고 질투하는 대상의 불행을 즐거워하는 태도(schadenfreude)와 관련이 있다고 나타났다. Parton과 Ent(2018)는 직장에서 타인을 괴롭히는 사람에 대한 시나리오를 읽게 한 후, 그 대상에 대하여 타인에게 망신을 줄 수 있는 보복적 처벌과 그 사람의 잘못된 행동을 교정하는 목적의 전략적 처벌을 고르게 했을 때, 내현적 자기애는 보복적 처벌과 높은 상관을 나타냈다. 또한, Ng 등(2013)은 자기애 성향에 따라 범죄자의 범죄에 형량을 매기는 정도에 차이를 보이는지 실험을 하였다. 외현적 자기애는 자기애가 낮은 사람과 유의한 차이가 없었으나 내현적 자기애는 심각한 범죄에 유의하게 높은 수준의 형량을 부여하는 것을 확인 하였다. 그리고 외현적 자기애 성향은 용서와 상관을 나타내지 않은 것에 비해, 내현적 자기애 성향은 용서와 부적 상관을 보였다(Brunell & Davis, 2016; Ra, Cha, Hyun, & Bae, 2013). 즉,

내현적 자기애 성향자들은 외현적 자기애 성향자들에 비해 타인을 용서하지 않으며, 자신과 직접적 관련이 없는 상황에서조차 잘못한 사람을 처벌하려는 경향을 보인다고 할 수 있다.

외현적 자기애와 내현적 자기애의 차이는 타인에게 도움을 주는 형태의 친사회적 행동을 살펴 볼 때 두드러진다. 외현적 자기애는 자신이 직접적으로 얻을 수 있는 이득이 있거나 자기 고양적인 이유로 친사회적 행동을 한다(Zaki & Mitchell, 2013). 친사회적 행동을 통해 얻을 수 있는 이점과 손해를 비교하여 손해를 최소화하는 방향으로 행동하며, 친사회적 행동을 통해 얻을 수 있는 이득이 분명할 때 누군가를 돕는다(Kristofferson, White, & Peloza, 2014). Konrath, Ho와 Zarins(2016)의 연구에서 외현적 자기애와 봉사활동 참여 의사와의 관계를 살펴본 결과, 외현적 자기애는 익명보다 공개된 형태의 사회적 행동을 선호하였다. 또한, 아동의 경우 스티커(Newman & Shen, 2012), 성인의 경우 선물(Carrier, 1991)이 있을 때 기부하는 행동이 증가한 것을 확인 할 수 있었다. 반면, 내현적 자기애는 친사회적 행동을 하는 데 있어서 사회적 압력이 중요한 역할을 한다. Lannin, Guyll, Krizan, Madon과 Cornish (2014)의 연구에서는 사회적 압력 수준에 따라 외현적 자기애 성향 및 내현적 자기애 성향과 타인을 도와주는 행동의 관계가 어떻게 달라지는지 확인하였다. 실험 중, 다른 참여자로 실험을 감독하던 다른 실험자가 위장한 실험자를 직접적으로 도움을 요청 했을 때, 내현적 자기애 성향자는 위장한 실험자를 도와주는 행동을 보인데 반해 외현적 자기애 성향자는 오히려 도와주지 않는 경향을 나타났다. 반면, 상대적으로 사회적 압력이 낮은 상황이라 할 수 있는 익명의 상황에서는 내현적 자기애 성향이 높을수록 오히려 도와주지 않는 경향으로 나타났으며 외현적 자기애 성향과 도와주는 행동과는 관련이 없는 것으로 나타났다. 즉, 외현적 자기애 성향자는 자신의 이득을 위해서 전략적으로 타인을 도와주는 행동을 보이는 반면, 내현적 자기애 성향자는 타인의 부정적 반응을 피하기 위해서 어쩔 수 없이 도와주는 행동을 한다고 볼 수 있다. 이처럼 외현적 자기애와 내현적 자기애는 타인을 대하는 태도에서 큰 차이를 나타낸다. 그러나, 두 자기애 유형이 모두 대인관계에서 문제를 보이는 것을 고려할 때(Miller et al., 2017), 두 유형이

친사회적 행동, 처벌 및 보복 행동에서 어떤 차이를 보이는지 구체적으로 살펴볼 필요가 있다.

친사회적 처벌 및 도움 행동의 측정

많은 연구들에서 사람들이 사회적 규범을 위반한 경우를 목격하거나 경험했을 때, 규범을 위반한 사람을 처벌하기 위해서 기꺼이 돈을 지불한다는 사실이 밝혀져 왔다(Carpenter, Matthews, & Ong'Ong'a, 2004; Fehr & Fischbacher, 2004b; Vitaglione & Barnett, 2003). 이 때 처벌자 본인에게는 처벌을 통해 얻을 수 있는 직접적인 이득이 없음에도 불공정한 행위를 저지른 대상에게 처벌을 가하는 행동을 하는 것을 이타적 처벌(altruistic punishment)이라고 한다(Fehr & Gächter, 2002).

Fehr 와 Gächter(2002)는 공공재 게임을 통해 이타적 처벌이 어떻게 이루어지는지 설명했다. 이 연구에 사용된 공공재 게임은 다음과 같이 진행된다. 4명이 한 팀에 참여하고 처음에는 모두가 동등한 양의 토큰 20을 받는다. 각 참여자는 자신이 원하는 만큼 0원에서 20까지 모두가 공유하는 공공 계좌에 토큰을 기여할 수도 있고, 공공 계좌에 기여하지 않고 개인적으로 토큰을 가질 수도 있다. 기여된 공공 계좌의 토큰은 기여된 토큰 1마다 0.4의 추가적인 토큰이 생긴다. 추후에 모든 참여자들은 공공 계좌의 토큰을 동등하게 나누어 갖는다. 만약, 팀원 중 한 사람이 돈을 전혀 기여하지 않은 상황에서 한 명을 제외한 모두가 공공 계좌에 돈을 기여했다면, 공공 계좌에 돈을 기여하지 않은 사람은 개인적으로 가진 토큰에, 동등하게 나누어진 공공 계좌의 토큰까지 더해져 다른 팀원들 보다 더 많은 금액을 가져갈 수 있다. 즉, 이 공공재 게임에서는 자신을 제외한 모두가 협력할 때 자신은 무임승차(free-riding)을 하는 것이 가장 우월한 전략이다. Fehr와 Gächter(2002)는 이러한 공공재 게임에 자신이 가진 토큰의 3배만큼 누군가를 처벌할 수 있는 시행을 포함하여 실험을 진행하였다. 반복적으로

시행하였을 때, 처벌이 있는 경우에는 약 40%의 참여자가 자신이 가진 토큰을 전부 공공 계좌에 기여하였지만, 처벌이 없는 경우에는 약 60%의 참여자가 자신의 토큰을 전혀 기여하지 않았다. 즉, 누군가 처벌을 할 수 있다는 사실만으로 사람들은 보다 협력적으로 행동한다. 따라서 손해를 보면서까지 기꺼이 사회적 규범을 위반한 사람을 처벌하는 행동은 공공의 이익에 기여하기 때문에 이타적인 행동이라는 것이다.

이타적 처벌은 처벌자가 사회적 규범을 위반하여 손해를 본 상황과 어느 정도 관련이 있는지에 따라 두 가지로 나뉜다(박덕준, 성한기, 2019). 처벌자가 불공정한 상황과 직접적 관련이 있는 경우를 '제2자 처벌(second-party punishment)', 처벌자가 불공정한 상황과 관련이 없는 경우를 '제3자 처벌(third-party punishment)'이라 칭한다(Fehr & Fischbacher, 2004a). Fehr와 Gächter(2002)의 연구에서 공공재 게임의 처벌은 사회적 규범을 위반한 사람이 끼치는 피해가 처벌자 자신과 관련되어 있기 때문에 제2자 처벌이라 할 수 있다.

Fehr와 Fischbacher(2004b)는 독재자 게임을 응용하여 제2자 처벌과 제3자 처벌을 비교하였다. 제2자 처벌 게임은 수령인이 비용을 일부 지불하고 독재자의 자원을 감소시키는 처벌을 하는데 비해 제3자 처벌 게임에서는 자원 분배와 전혀 관련 없는 관찰자가 처벌자 역할을 한다. 제2자 처벌게임에서 처벌자는 독재자가 불공정한 분배를 한 경우 직접적인 피해를 입는 반면에, 제3자 처벌 게임에서 관찰자는 자원 분배와 전혀 관련이 없을 뿐만 아니라 독재자를 처벌한다고 하더라도 얻는 이득이 전혀 없고 오히려 손해를 본다. 따라서 관찰자가 처벌을 하는 이유는 독재자의 분배가 적절하지 않았다고 판단했기 때문이며 이타적인 목적이라 볼 수 있다. 제2자 처벌과 제3자 처벌에서 모두 독재자가 자신의 자원을 더 적게 분배할 수록 더 많이 처벌하는 경향을 나타냈다(De Kwaadesteniet, Rijkhoff, & Dijk, 2013; Fehr & Fischbacher, 2004b; Jordan, McAuliffe, & Rand, 2016).

제2자 처벌 역시 불공정한 일을 행한 사람을 처벌한다는 점에서 사회적 규범을

유지하는 역할을 하지만, 이러한 긍정적인 역할은 자신과 관련된 제한된 범위 내에서만 작용한다는 한계가 있다(Fehr & Gächter, 2002). 반면 간접적 성격의 제3자의 이타적 처벌은 이해관계가 없는 타인에게 개입하기 때문에, 제3자의 처벌의 긍정적 영향은 공동체 전체로 확장될 수 있다. 또한, 제2자 처벌은 제3자 처벌에 비해 보복적 성향이 강하다(Ben-Shakhar, Bornstein, Hopfensitz, & van Winden, 2007; Seip, van Dijk, & Rotteveel, 2009; Yamagishi et al., 2009). Nikiforakis(2008)는 공공재 게임에 처벌 외에도 처벌을 한 사람에게 보복(counter-punishment)을 할 수 있는 시행을 도입하여 실험을 진행하였는데, 참여자들은 보복이 두려워 무임승차자에게 처벌을 할 수 없게 되었다. 또한 죄수의 딜레마를 이용한 Falk, Fehr와 Fischbacher(2005)의 연구에서는 게임에 협력을 하지 않아 처벌을 받았던 참여자들이 오히려 게임에 협력을 했던 참여자를 처벌하는 것을 관찰할 수 있었다. 이와 같은 현상은 적은 비용으로 더 큰 처벌을 할 수 있는 고처벌(High-Sanction)조건에서 두드러졌다. 이는 제2자 처벌이 가지는 한계를 보여준다. 제2자 처벌은 비협조자가 게임에 협력할 수 있도록 하는 친사회적 의미의 처벌뿐만 아니라, 자신이 사회적 규범을 위반해서 받은 처벌 조차 처벌한 사람에게 돌려주는 보복적 성향을 가지기 쉽다는 것이다. 처벌 횟수를 제한할 수 없는 현실에서 보복적 성격의 처벌은 보복에의 보복(counter-revenge)을 반복하여 갈등을 지속시킬 수 있는 특징이 있어, 오히려 집단의 이익을 저해 시킬 수 있다(Nikiforakis, 2008). 그러나 제3자 처벌 게임은 처벌자가 자신과 관계 없는 타인이 불공정한 분배를 받았을 때 분배자를 처벌하는 구조이다. 자기에게 직접적으로 돌아오는 이득이 없고 결과적으로는 자신이 손해를 보는 상황이기 때문에 많은 연구들에서 제3자 처벌 게임에서의 처벌 행동을 도덕인 이유에서 비롯된 친사회적 행동으로 해석하는데 동의한다(Lotz et al., 2011; Nelissen & Zeelenberg, 2009).

그러나 제3자 처벌 역시 이타적인 행동으로만 해석하는 것에 비판적인 입장도 있다. 대체로 제3자 게임을 이용한 연구에서는 분배자를 처벌하는 선택지만 있는 패러다임을 사용한 경우가 대다수인데(Gummerum, et al., 2016), 피험자들은

분배자를 처벌하거나 그렇지 않은 두 가지 선택지 중에 골라야 하기 때문에, 분배자를 처벌하는 것이 이타적인 행동이라는 정보가 실험자와 피험자 사이에서 암묵적으로 공유되고, 이것이 일종의 실험에 대한 부담감으로 작용하여 피험자들이 분배자를 처벌을 하게 만들 수도 있다는 것이다(Pedersen, et al., 2018). 이는 제3자 처벌 외에 다른 선택지를 추가하였을 때 분배자를 처벌하는 비율이 현저히 감소하는 것을 통해 확인 할 수 있다(Chavez & Bicchieri, 2013; Leliveld, Dijk, & Beest, 2012; Lotz et al., 2011). 또한 행동경제학의 게임 패러다임이 아닌, 실제 제3자 처벌 상황에서는 가족이나 가까운 지인의 일이 아니라면, 오히려 개입하지 않으려는 경향을 보이기도 한다(Phillips & Cooney, 2005).

일부 연구에서는 제3자로써 규범을 위반한 사람을 처벌 하는 것에 대한 대안적 선택으로 제3자 불공정한 분배를 받은 피해자의 자원을 보상(compensation)해주는 선택지를 함께 제공하기도 한다(Darley & Pittman, 2003; Gummerum et al., 2014; Patil, Dhaliwal, & Cushman, 2018; Van Prooijen, 2010). 불공정 피해를 입은 사람의 자원을 보완해주는 선택지인 제3자 도움은 불공정 분배를 수령자와 분배자 서로에게 이득이 되는 방향으로 회복할 수 있다는 장점이 있다. 또한, 피해를 입은 사람을 직접적으로 도와준다는 점에서 다른 사람에게 이득을 주기 위한 자발적 행동이라는 친사회적 정의에 더 부합한다(Rodrigues, Nagowski, Mussel, & Hewig, 2018).

처벌과 도움은 관련된 심리적 특성에서도 차이가 있다. 제3자 처벌은 특성 분노와 관련이 있는 데 반해 도움은 이타적 특성과 관련이 있는 것으로 나타났다(Rodrigues et al., 2018). 또한, 정서적 공감이 높을 수록 처벌보다는 불공정한 분배를 받은 사람의 자원을 보완해주는 행동을 많이 보이는 것을 고려할 때(Decety & Hodges, 2006; Lannin et al., 2014; Leliveld et al., 2012; Singer & Steinbeis, 2009; Weng, Fox, Hessenthaler, Stodola, & Davidson, 2015), 불공정한 분배를 받은 사람의 손해를 보완해주는 선택지는 좀 더 이타적인 목적이라 할 수 있다. 반면, 많은 연구에서 이타적 처벌은 불공정에 대한 부정적 정서에서 비롯된다고 한다(Fehr and Gãhter, 2000; Jordan et al., 2016; Lotz et al.,

2011; Pillutla & Murnighan, 1996; Sanfey, Rilling, Aronson, Nystrom, & Cohen, 2003) 제2자 처벌 게임에서의 처벌은 분노와 같은 즉각적인 정서에 의한 충동적 행동으로 해석되며(Ben-Shakhar et al., 2007; Seip, van Dijk, & Rotteveel, 2009; Yamagishi et al., 2009) 제3자 처벌도 분노 수준과 처벌하는 경향성이 관계가 있다(Fehr & Schmidt, 1999; Lotz et al., 2011; Nelissen & Zeelenberg, 2009; Raihani & McAuliffe, 2012; Sanfey et al., 2003; Vitaglione & Barnett, 2003).

제3자 처벌 게임에서 처벌자가 기꺼이 비용을 지불하는 이유를 평판에서의 이득이 있기 때문으로 설명하기도 한다. 자신이 비용을 지불한 만큼 집단 전체에 자신이 공정한 사람임을 알리는 효과가 있기 때문에 어느정도 좋은 평판을 기대하고 처벌하는 데에 기꺼이 필요한 비용을 치른다는 것이다(Barclay, 2006; Jordan, Hoffman, Bloom, & Rand, 2016; Raihani & Bshary, 2015; Nelissen, 2008). 그러나 이런 관점에서는 피해자의 자원을 보완하는 '도움' 선택지가 처벌보다 효과적이다. 불공정한 분배를 받은 수령자의 돈을 보완할 수 있는 선택지가 있을 때 관찰자가 분배자를 처벌 하기로 선택하는 경우, 이를 지켜보는 또 다른 관찰자는 처벌을 행한 제3자를 덜 도덕적으로 평가할 뿐만 아니라 자신의 게임 파트너로서 선택하지 않는 경향을 나타냈다(Patil et al., 2018). 따라서 분배자를 처벌하는 것은 수령자의 돈을 보완해주는 것과 비교할 때, 같은 비용을 치르고도 평판에서 상대적으로 손해를 볼 수 있음을 의미한다. 제3자 도움은 누군가에게 자신이 가진 것을 나누어 주는 행동으로, 이는 다른 사람들에게도 영향을 주어 사람들이 더 베풀도록 하는 긍정인 영향을 주기도 한다(Milinski, Semmann, Bakker, & Krambeck, 2001; Seinen & Schram, 2006; Wedekind & Milinski, 2000). 따라서 제3자 도움은 제3자 처벌에 비해 개인적 측면에서도 이득이며, 집단 전체적으로도 친사회적 행동을 증가시키는 역할을 할 수 있다.

이처럼 제2자 처벌 게임과 제3자 처벌 게임은 친사회적 의미가 다르며, 제3자 도움 역시 제3자 처벌과 구분되는 특성을 가진다. 따라서 본 연구에서는 자기애 성향자들의 행동 특성을 보다 상세히 살펴보기 위해서 제2자 처벌 게임과 함께 제3자 처벌 게임에 피해자를 도울 수 있는 도움 선택지를 추가하여 살펴보고자

하였다.

문제 제기 및 연구 목적

자기애 성격을 가진 사람은 타인에게 보복적이고 공격적인 태도를 보인다(Bushman & Baumeister, 1998; Rasmussen, 2016). 특히 자기애 성격 유형 중에서도 내현적 자기애 성향에서 보복적 특성이 두드러진다(Ng et al., 2012; Tam & Shu, 2013). 외현적 자기애는 물질적인 이득처럼 직접적인 이득이 없는 한 친사회적 행동을 보이지 않으며(Kristofferson et al., 2014) 내현적 자기애는 타인의 사회적 압박이 있을 때만 친사회적으로 행동한다(Lannin et al., 2013). 이처럼 자기애 성향을 가진 사람은 타인에게 인색하면서 갈등을 일으킬 수 있는 보복적 경향은 높으므로 대인 관계의 문제를 가져올 수 있을 것이라 예상할 수 있다. 따라서 외현적 자기애 성향과 내현적 자기애 성향이 친사회적 행동에서 어떤 차이를 보이는지 구체적으로 살펴볼 필요가 있다.

행동경제학적 게임 패러다임은 게임 자체는 단순하나, 게임 내의 행동은 대인 간 상호작용을 함축하고 있어 게임을 통해 대인관계에서 실제로 어떻게 행동하는지 가늠하기에 용이하다. 또한, 게임 패러다임이 가지는 의미가 많은 연구들을 통해 지속적으로 연구 되고 있기 때문에(Carpenter et al., 2004; Fehr & Fischbacher, 2004a; Vitaglione & Barnett, 2003), 여러가지 측면에서 해석할 여지도 충분하다.

행동경제학의 게임 패러다임을 이용해 자기애성 성격을 가진 사람들의 행동을 살펴본 선행연구가 있다. Bocklër, Sharifi, Kanske, Dziobek와 Singer(2017)는 독재자 게임의 변형인 제2자 처벌 게임, 제3자 처벌 게임을 이용해서 자기애 성향을 가진 사람들의 행동을 연구했다. 참여자들은 독재자 게임, 제2자, 제3자 처벌에서 분배자와 수령자 역할을 모두 수행하였다. 자기애 성향이 높은 사람들은 돈을 나누어주는 입장에 있을 때 돈을 유의하게 적게 나누어 주며, 돈을 받는 수령자 입장이 되었을 때는 불공정한 분배를 한 분배자의 돈을 감소시키는 처벌을

더 많이 하는 것으로 드러났다. 이 연구에서는 제2자 처벌 게임과 제3자 처벌 게임에서 자기애 성향이 높은 피험자가 분배자의 돈을 감소시키기 위해 얼마나 많은 돈을 쓰는지를 알아보았고 두 실험의 처벌 정도를 평균 내어 자기애가 낮은 집단보다 자기애 집단이 처벌에 더 많은 비용을 지불하는 것을 확인했다.

그러나 이 선행연구에는 몇 가지 제한점이 있다. 첫째, Bocklër 등(2017)은 제2자 처벌 게임에서의 처벌과 제3자 게임에서의 처벌을 보복으로 해석했다. 제2자 처벌 게임과 제3자 처벌 게임에서 사회적 규범을 위반한 사람을 처벌하는 행동은 결과적으로 사회적 규범이 유지될 수 있도록 하기 때문에 이타적 처벌(altruistic punishment)이라고도 해석한다(Fehr & Gãchter, 2002). 따라서 제2자 처벌 게임과 제3자 처벌 게임의 친사회적인 면을 고려할 필요가 있다.

둘째, 제2자 처벌 게임에서의 처벌과 제3자 게임에서의 처벌을 동일선상에서 해석하였다. 많은 연구에서 제2자 처벌 게임에서의 처벌은 개인적인 목적의 복수를 위한 충동적 행동으로 해석된다(Ben-Shakhar et al., 2007; Seip et al., 2009; Yamagishi et al., 2009). 그러나 제3자 처벌 게임에서는 피험자가 '관찰자'로서 참여하고 자신과 관계 없는 타인이 불공정한 분배를 받았을 때 분배자를 처벌하는 구조이다. 따라서 제2자 처벌 게임보다 친사회적이며 도덕적으로 해석한다(Lotz et al., 2011; Nelissen & Zeelenberg, 2009). 따라서 두 게임에서의 처벌은 구분해서 살펴볼 필요가 있다.

셋째, 자기애성 성격은 외현적 자기애와 내현적 자기애 두 가지 유형이 반복적으로 지지되어 왔다(박세란 등, 2005; 이준득 등, 2007; Hendin & Cheek, 1997; Miller & Campbell, 2008; Pincus et al., 2009; Wink, 1991). 외현적 자기애 성향의 사람들은 타인과 관계를 맺을 때 오만하고 자기 도취적이며 거만하게 구는 모습을 숨기지 않고 드러낸다. 반면 내현적 자기애는 이면에는 타인의 반응에 민감하고 복종적인 태도를 보이며 우울하거나 불안한 모습이 자주 관찰되고 수동적인 태도를 보이는 것으로 알려져 있다(권석만, 한수정, 2000). 외현적 자기애와 내현적 자기애는 상당히 이질적일 뿐만 아니라 대인관계에서 보이는

행동의 양상이 다르다. 따라서 두 자기애 유형은 구분 해서 살펴볼 필요가 있다.

넷째, 제3자 처벌 게임(Third-party punishment game)은 처벌은 이타적인 행동으로 해석된다. 그러다면, Bocklër 등(2017)의 연구에 따르면 자기애성 성격을 가진 사람들은 이타적인 목적으로 처벌을 한 것으로 해석할 여지가 있다. 그러나 다른 연구에서 제3자 처벌 게임의 제한적 선택지가 처벌을 더 많이 하게 만드는 압박으로 작용할 수 있다는 비판이 있기 때문에(Pedersen, et al., 2018), 더 이타적인 목적으로 해석되며 공감과 높은 관련성을 보이는(Decety & Hodges, 2006; Lannin, et al., 2014; Leliveld, et al., 2012; Weng, et al., 2015) 제3자 도움 선택지를 통해서 실제로 자기애성 성향자들이 제3자로서 이타적인 목적으로 개입을 하는지 살펴볼 필요가 있다.

이런 제한점들을 바탕으로 본 연구에서는 외현적 내현적 자기애 성향을 측정하는 측정 도구를 활용하였으며, 제2자 처벌 게임과 제3자 게임을 구분하여 각각 살펴보았다. 또한 제3자 처벌 게임에 수령자의 돈을 보완할 수 있는 도움이라는 선택지를 추가하였다.

본 연구는 연구 1과 연구 2로 나누어서 시행했다. 연구 1에서는 가상으로 2인이 참여하는 제2자 처벌 게임을 이용하였으며, 모든 피험자는 수령자의 역할을 부여받았다. 이를 통해 두 자기애 성향이 불공정 분배를 한 사람에게 처벌을 하는 경향과 어떤 관계가 있는지 실험으로 확인하였다. 연구 2에서는 가상으로 3인이 참여하는 게임인 제3자 게임을 이용하였으며, 제3자로서 분배자를 처벌할 수 있는 선택지와 수령자의 돈을 보완해주어서 도와주는 선택지를 모두 선택할 수 있는 게임 패러다임을 이용하였다. 연구 2에 참여한 모든 참여자들에겐 관찰자의 역할이 부여됐다. 1시행에서는 가상의 분배자가 가상의 수령자에게 불공정한 분배를 한다. 2시행에서는 1시행에서 가상의 분배자가 불공정한 분배를 하는 것을 관찰한 피험자가 처벌을 할지 도움을 할지 결정한다. 원하는 경우, 둘 다 할 수도 있다. 이를 통해 자기애 성향이 처벌이나 도움에 돈을 쓰는 정도와 어떤 관련이 있는지 실험적으로 확인하였다. 또한 두 연구에서 외현적 자기애와 내현적 자기애 성향이 친사회적 행동에 다른 영향을 미치는지 비교하고, 이 과정에서 자기애의 특성 중

하나인 낮은 공감(Miller, et al., 2017; Bockër et al., 2017)이 정서적 공감과 관련된 제3자 도움(Decety & Hodges, 2006; Lannin, et al., 2014; Leliveld, et al., 2012; Weng, et al., 2015)에서 어떤 역할을 하는지 확인하고자 하였다.

연구 1. 외현적•내현적 자기애와 제2자 처벌 행동의 관계

연구 1에서는 제2자 처벌 게임에서 두 자기애 유형의 반응 차이를 알아보고자 하였다. 외현적 자기애와 내현적 자기애는 공통적으로 대인 적대감을 공유하며 대인관계에 문제가 있지만(Miller et al., 2017), 겉으로 드러나는 대인관계행동에서는 차이가 있다(서수균, 권석만 2002). 외현적 자기애는 지배적이고 거만한 태도를 보이지만 내현적 자기애는 자존감이 낮고 소심하며 과민한 태도를 보인다(박세란 등, 2005; 이준득 등, 2007; Miller & Campbell, 2008; Pincus et al., 2009; Wink, 1991). 특히 내현적 자기애는 타인의 평가에 취약하다. 이 때문에 내현적 자기애는 촉발 요인이 있을 때 보다 공격적으로 반응하며(임지영, 2012; Fossati et al., 2010), 보복성으로 인해 대인관계에서 문제를 겪는다(Given-Wilson et al., 2011).

연구 1에서는 이러한 외현적 자기애와 내현적 자기애의 차이를 살펴보기 위해서 Fehr와 Fischbacher(2004b)의 연구에서 사용된 독재자 게임을 응용한 제2자 처벌 게임을 사용하였다. Fehr와 Fischebaher(2004b)의 연구에서 사용된 제2자 처벌 게임은 1시행에서는 독재자 게임과 동일하지만 2시행에서는 수령자가 돈을 일부 지불하고 분배자의 돈을 사라지게 만들 수 있다. 제2자 처벌 게임은 불공정한 사람을 처벌하여 집단의 사회적 규범을 유지시키게 한다는 점에서 이타적 처벌로 불리지만(Fehr & Gächter, 2002), 제3자 처벌에 비해서 처벌 행위에 처벌자의 이득이 관여하며, 비협조적인 사람을 처벌하여 협력을 이끌어내는 목적 외에도 보복적 목적으로도 사용된다는 점에서 차이가 있다(Falk et al., 2005; Nikiforakis, 2008).

따라서 연구 1에서 제2자 처벌 게임을 통해 외현적 자기애 성향과 내현적 자기애 성향 간에 보복적인 처벌의 차이를 측정하고자 하였다. 그러나 본 연구에서는 죄수의 딜레마나, 공공재 게임처럼 협력이 중요시 되는 게임 패러다임을 이용하지 않고 단순히 돈을 나누어주는 독재자 게임을 사용하였다.

이는 처벌자 역할을 하는 참여자가 불공정한 분배로 인해 직접적인 피해를 입는 상황을 유도 하기 위함이다. 또한 본 연구에서 사용하는 제2자 처벌 게임은 Bocklër 등(2017)의 연구에서 사용된 방식과 동일하지만, Bocklër 등(2017)은 제2자 처벌 게임과 제3자 처벌 게임을 구분하여 분석하지 않았고, 외현적 자기애와 내현적 자기애를 따로 살펴보지 않았다는 점에서 본 연구와 차이가 있다.

또한, 본 연구에서는 실제 가져가게 될 돈을 토큰으로 변환하지 않고 게임에서 그대로 활용하였고 1회 게임으로 진행하였다. 이는 게임에 몰입하도록 하여 실제 상황에 가까운 반응을 관찰하기 위해서였다. 추가적으로 공감 척도를 이용하여 공감 수준을 측정하였다. 처벌 경향과 공감은 부적 상관을 보이는 것으로 알려져 있는데(Hu, Strang, & Weber, 2015; Leliveld et al., 2012) 자기애 성향은 공감 수준이 낮은 것으로 알려져 있기 때문에(Watson, Grisham, Trotter, & Biderman, 1984) 자기애와 처벌 수준과 관련이 있을 것이라 예측하였다.

내현적 자기애 성향이 높은 사람들은 외현적 자기애 성향자보다 촉발 요인이 있을 때 더 분노하는 경향을 보인다 (Krizan, & Johar, 2015; Miller et al., 2017). 제2자 처벌이 분노와 관련이 높은 것(Ben-Shakhar et al., 2007; Foddy, Platow, & Yamagishi, 2009; Seip et al., 2009)을 고려하면, 내현적 자기애가 외현적 자기애보다 높은 수준의 처벌과 관련이 있을 것이라 예상할 수 있다. 또한 내현적 자기애는 보복적인 성향과 관련이 높다(Dickinson & Pincus, 2003). 제2자 처벌은 보복적 성향이 강하기 때문에 내현적 자기애가 높은 처벌 수준과 관계가 있을 것이라 예측할 수 있다.

이를 바탕으로 설정한 연구 1의 가설은 다음과 같다.

가설 1. 내현적 자기애 성향은 제2자 처벌 게임에서 높은 처벌 수준과 관련될 것이다.

가설 2. 내현적 자기애 성향이 높은 집단은 외현적 자기애 집단이나 비자기애 집단보다 제2자 처벌 게임에서 높은 처벌 수준을 보일 것이다.

방 법

연구 참여자

서울 소재 대학교에 재학 중인 대학생과 대학원생 97명이 실험에 참가하였다. 이 중 불성실하게 응답한 3명을 제외한 94명의 자료를 분석 대상으로 하였다. 이 중 남성은 47명, 여성은 47명이었으며 평균 나이는 23세였다. 실험 참가자들은 온라인과 오프라인에 개재된 모집 문건을 보고 자발적으로 신청하여 참여하였으며, 본 연구는 기관생명윤리위원회의 사전 승인을 받고 진행하였다(IRB No. 1908/001-003)

측정도구

자기애적 성격검사(Narcissistic Personality Inventory: NPI)

Raskin과 Hall(1979, 1981)이 DSM-Ⅲ의 자기애성 성격장애 진단 준거를 근거로 만든 총 54 문항을 Raskin과 Terry(1988)가 40문항으로 단축하였는데, 이를 한수정(1999)이 번안한 것을 사용하였다. 각 문항 마다 자기애성 성격을 반영하는 한 문장과 그렇지 않은 한 문장으로 총 두 문장으로 구성되어 있다. 응답자는 그 중 하나를 반드시 선택하도록 되어 있다. 점수 범위는 0점에서 40점이며 점수가 높을수록 자기애성 성격 성향을 더 많이 지닌 것을 의미한다. NPI는 비교적 적응적인 형태의 자기애를 반영하며, 외현적 자기애 성향을 측정한다(Akhtar & Thomson, 1982; Wink, 1991). 한수정(1999)은 번안된 검사가 .85의 신뢰도 계수(Cronbach's α)를 갖는다고 보고하였다. 본 연구에서는 .86으로 나타났다.

과민성 자기애 척도(Hypersensitive Narcissism Scale: HSNS)

이 검사는 Hendin과 Cheek(1997)이 Murray의 자기애 척도(Murray’s Narcism Scale, 20문항)를 바탕으로 MMPI 검사에서 내현적 자기애를 측정하는 척도들과 상관이 높은 10개 문항(Wink, 1991)을 선정하여 만들었다. 본 연구에서는 이를 정남운(2001)이 타당화한 것을 사용하였다. 각 문항은 5점 척도로 구성되어 있고, 점수 범위는 10점부터 50점이다. 이 척도의 점수가 높을수록 내현적 자기애 성향을 더 많이 지니고 있음을 의미한다. 정남운(2001)은 번안된 검사가 .69~.71의 신뢰도 계수를 갖는다고 보고하였다. 본 연구에서는 .61로 나타났다.

자기애성 성격장애 척도(Narcissistic Personality Disorder Scale: NPDS)

이 검사는 황순택, 오경자, 최정훈(1995)이 임상가들의 전형성 평정을 바탕으로 만든 성격장애 척도 중 자기애 성격장애에 해당하는 문항으로, 모두 18문항으로 구성되어 있다. 본 연구에서는 한수정(1999)이 수정한 7점 척도를 사용하여 점수 범위는 18점에서 126점이다. 점수가 높을수록 자기애성 성격장애 성향을 더 많이 지니고 있음을 의미한다. NPDS는 외현적 자기애를 반영하는 NPI와 내현적 자기애를 반영하는 HSNS와 관련이 있는 것으로 알려져 있다(심상홍, 이장한, 2012; 한수정, 1999). 이는 NPDS가 외현적 자기애 및 내현적 자기애 모두를 포함하고 있기 때문이라고 할 수 있다(심상홍, 이장한, 2012). 한수정(1999)은 번안된 검사가 .88의 신뢰도 계수를 갖는다고 보고하였다. 본 연구에서는 .85로 나타났다.

대인관계 반응 지수(Interpersonal Reaction Index: IRI)

공감의 다차원적 측면을 측정하기 위해 Davis(1983)가 개발하고

박성희(1997)가 번안한 대인관계 반응 지수(Interpersonal Reactivity Index: IRI)를 사용하였다. 인지적 공감은 '관점 취하기'(상대방의 입장을 인지적으로 이해하고자 노력하는 것)와 '상상하기'(허구의 대상에 깊게 몰입하고 동일시하는 것)를 포함하며, 정서적 공감은 '공감적 관심'(타인에 대해 염려하고 동정심을 느끼는 정도)과 '개인적 고통'(타인의 고통으로 인해 불안과 정신적 고통을 경험하는 정도)으로 이루어져 있다. 4개의 하위 차원은 각 7문항으로 총 28문항이다. 설문 형식은 5점 척도이며, 점수가 높을수록 공감 능력이 높은 것을 의미한다. 박성희(1997)의 연구에서 측정된 내적 합치도 는 .62~.81인 것으로 나타났으며, 본 연구에서는 .82의 신뢰도 계수를 보였다.

절차

연구 참여자 모집은 '성격과 대인관계 성향에 따른 사회적 의사결정'이라는 가상의 제목으로 모집하였다. 실제 실험은 게임 참여 결과에 관계없이 동일한 보상이 제공되었으나, 실험 참가에 몰입할 수 있도록 실험 결과에 따라 실험 참여 보상이 상이할 수 있다고 안내하였다. 참가자들은 연구의 원제목과 목적을 모르는 채로 실험을 진행하였다.

참여자들은 실험실에 방문하여 온라인으로 설문지를 작성하고 게임을 하였다. 게임 설명 시 분배자와 수령자라는 두 역할 중 무작위로 배정받는다고 안내하였으나 모든 참가자들은 집단의 구분 없이 모두 수령자의 역할에 배정되었고 동일한 게임을 진행하였다. 참가자들은 실험에 앞서서 동의서에 서명하였으며 실험이 끝난 후엔 연구의 원제와 목적을 알려주었고, 모든 실험 참여자가 수령자 역할을 하고 분배자는 가상의 인물이라고 설명하는 절차를 거친 후, 연구 자료 활용에 대한 추가 동의를 받았다. 실험 참여에 소요된 총 시간은 약 15분이었다.

제2자 처벌 게임

제2자 처벌 게임은 Fehr와 Fischbacher(2004b)가 사용한 방식을 사용했다. 독재자 게임과 최후통첩을 응용한 게임으로, 최후통첩게임이 분배자가 돈을 분배했을 때 수령자가 이를 수용하거나 거절하는 두 가지 선택지만 있는 것에 반해, 본 연구에서는 Bockër 등(2017)의 방식처럼 돈을 분배 받은 수령자가 가진 돈의 몇 퍼센트를 사용하여 사용한 만큼 분배자의 돈의 일부를 사라지게 할 수 있는 방식이다. 본 연구에서 수령자는 분배자의 돈을 감소시키길 원할 경우에만 자신이 가진 돈의 일부를 비용으로 지불하고 지불한 금액의 3배만큼 분배자의 돈을 감소시킬 수 있다.

그림 1 제2자 처벌 게임 1시행

본 연구에서 실험 참여자는 모두 수령자의 역할에 배정되며 분배자의 분배를 받기 전 수령자는 2000원을 가지고 있고 분배자는 수령자에게 1,000원만 분배한다. 이는 분배자의 불공정 분배를 연출하기 위한 것이다. 게임을 실행한 후 약 10초가 지나면 그림 1과 같이, 창과 함께 A가 참여자(수령자)에게 얼마를 분배하였는지 뜬다. 확인을 누르면 'A가 가진 돈과 '당신이 가진 돈' 옆의 숫자가 분배한 금액에 따라 변화하여 참여자가 분배된 금액을 계속 확인할 수 있게 하였다.

그림 2 제2자 처벌 게임 2시행

실험 참여자들은 전혀 돈을 지불하지 않는 0원부터 500원단위로 2500원까지 돈을 지불할 수 있다. 그림 2와 같은 화면에서 진행되며, 'A가 가진 돈' 아래 선택지를 클릭하면 되며 참여자가 지불하기로 선택한 금액에 따라 A의 금액은 참여자가 지불한 금액의 3배만큼 감소한다. 만약 1000원을 지불한다면 분배자의 돈이 3000원 사라진다. 즉, 분배자는 분배 이후 10,000원에서 9000원이 되고 수령자는 2000원에서 3000원이 된다. 이후에 만약 수령자가 1000원을 지불하면 분배자는 3000원이 사라진 6000원만 실험참여보상으로 가져갈 수 있고, 수령자는 3000원에서 1000원이 감소한 2000원을 실험 참여보상으로 가져갈 수 있다. 본 연구에서 실험 참가자가 0원을 선택한 경우는 1점, 500원을 선택한 경우는 2점, 1000원을 선택한 경우는 3점, 1500원은 4점, 2000원은 5점, 2500원은 6점으로 점수를 산정하여 분석에 활용하였다. 복잡한 게임 방식의 이해를 돕기 위해서 실험 자극에 '결과 확인해 보기' 버튼을 만들었고, 이 버튼을 클릭하면 실험 참여자가 선택하는 선택지에 따라 자신과 분배자의 돈이 어느정도 사라지는지 계산된 금액을 확인할 수 있다. 또한, 실험이 끝난 후 게임 방식을 이해하였는지 묻는 절차를 거쳤으며 전혀 이해하지 못했거나 잘못 이해한 경우는 분석에서 제외되었다.

자료 분석

수집된 자료의 분석에는 R studio(R Ver. 3.6.2) 프로그램을 사용하였다. 우선, 각 척도와 처벌 정도 간의 상관을 보기 위해서 pearson 상관 분석이 사용되었고, 자기애 척도 별로 처벌 정도에 미치는 영향을 살펴보기 위해서 처벌 정도를 종속변인으로 다중회귀분석을 하였다.

추가적으로, 외현적 자기애와 내현적 자기애의 차이를 알아보기 위하여 집단 구분을 하였다. 외현적 자기애 집단은 NPI 점수가 상위 30%이상, HSNS가 하위 30%이하로 분류하였으며, 내현적 자기애 집단은 HSNS 점수가 상위 30% 이상, NPI 점수가 하위 30% 이하로 분류하였다. 자기애가 아닌 집단은 HSNS점수가 하위 30%이하, NPI 점수가 하위 30%이하인 집단이며, 두 성향이 모두 높은 집단 역시 분류하였다. 둘 다 높은 집단은 HSNS 점수가 상위 30%이상, NPI 점수가 상위 30% 이상인 경우이다. 집단 분석에서는 각 집단의 표본의 수가 적어서 정규성 가정을 만족시키지 못하였기 때문에 비모수 검정을 하였다. 집단 별로 인구통계학적 변인, 처벌 정도의 차이를 알아보기 위해 Kruskal-Wallis test를 사용하였다. 집단 간 차이를 알아보기 위한 사후 분석으로 Bonferroni test를 실시하였다.

결 과

자기애 성향, 공감, 처벌 행동의 관계

내현적, 외현적 자기애 성향, 공감 및 처벌 수준 간의 상관 관계를 살펴본 결과는 표1에 제시되어 있다. 내현적 자기애를 측정하는 과민성 자기애 척도(HSNS)와 처벌 수준 간에는 유의미한 정적 상관이 나타났다($r(94)=.22$, $p<.05$). 자기애성 성격장애 척도(NPDS)나 자기애적 성격검사 척도(NPI)는 유의미한 상관이 나타나지 않았다. 또한, 공감 척도에서도 처벌 수준과 유의미한 상관은 나타나지 않았다.

자기애 척도 간 상관을 보면 과민성 자기애 척도(HSNS)와 자기애성 성격장애 척도(NPDS)($r(94)=.62$, $p<.01$), 자기애적 성격검사(NPI)와 자기애성 성격장애 척도(NPDS)($r(94)=.47$, $p<.01$) 간에는 유의미한 정적 상관이 나타났으나, 과민성 자기애 척도(HSNS)와 자기애적 성격검사 척도(NPI) 간에는 유의미한 상관이 나타나지 않았다($r(94)=.07$).

표 1. 자기애 성향, 공감, 처벌 정도 간의 상관(N=94)

	PUNISH	HSNS	NPDS	NPI	IRI
PUNISH	1				
HSNS	.22*	1			
NPDS	.07	.62**	1		
NPI	.11	.07	.47**	1	
IRI	−.14	−.17	−.07	−.09	1

주. PUNISH = 처벌 수준; HSNS = 과민성 자기애 척도; NPDS = 자기애성 성격장애 척도; NPI = 자기애적 성격검사; IRI = 대인관계 반응 지수
*$p < .05$. **$p < .01$.

자기애 성향, 공감이 처벌 수준에 미치는 영향

자기애 유형 및 공감 정도가 처벌 수준에 미치는 영향을 살펴본 결과는 표 2에 제시되어 있다. 내현적 자기애를 측정하는 과민성 자기애 척도만이 처벌 수준에 유의미한 영향을 미쳤다(β=.35, p<.05). 이는 내현적 자기애의 정도가 높을수록 더 많이 처벌하는 경향성을 나타낸다고 볼 수 있다. 이는 가설 1을 지지하는 결과이다.

표 2. 자기애 성향과 공감이 처벌 행동에 미치는 영향: 다중회귀분석 결과

종속변수	독립변수	비표준화 계수		표준화 계수	t	공선성 통계량 (VIF)	유의 확률
		B	표준오차	β			
처벌	**내현적 자기애**	**.126**	**0.049**	**0.351**	**2.544***	**1.873**	**0.012***
	자기애성 성격장애	−0.041	0.025	−0.252	−1.636	2.346	0.105
	외현적 자기애	0.049	0.029	0.203	1.666	1.469	0.099
	공감	−0.012	0.016	−0.078	−0.761	1.047	0.448
R^2(.079) AdjR^2(.036) F(1.84)							

*p< .05. **p< .01.

집단 비교 결과

내현적, 외현적 자기애 점수를 기준으로 구분한 집단별 연령과 자기애 척도 점수, 공감 점수, 처벌 수준의 평균과 표준편차를 표 3에 제시하였다. 집단 간에 성비 차가 있는지 알아보기 위해 카이자승 분석을 하였고, 집단 별로 연령과 각 척도 점수에서 차이가 있는지 알아보기 위해 Kruskal-Wallis test를 하였으며 Bonferroni test로 사후 분석을 진행하였다. 집단 간 연령(X^2 (3)= 1.30, *ns*) 과 성별(X^2 (3)= 0.15, *ns*)에서는 유의미한 차이가 나타나지 않았다. NPI점수는 네 집단간 유의미한 차이를 보였다(X^2 (3)= 89.2, p<.01).

사후 분석 결과, NPI 상위 30%로 분류하였던, 외현적 자기애 집단과 둘 다 높은 집단이 다른 집단보다 높게 나타났으며, 자기애가 아닌 집단 보다 내현적 자기애 집단에서 NPI 점수가 더 낮게 나타났다. HSNS점수는 네 집단간 유의미한 차이를 보였다(X^2 (3)= 71.1, p<.01). 사후 분석 결과, HSNS 점수를 기준으로 상위 30%로 분류하였던 내현적 자기애 집단과 모두 높은 집단이 다른 집단보다 높게 나타났다. 선행연구에서 NPI보다 역기능적인 자기애 성격 특성과 더 관련이 있다고 알려진(심상홍, 이장환, 2012) NPDS를 집단 간 비교한 결과, 집단 간 차이가 있었고(X^2(3)= 19.6, p<.01), 사후 분석에서 세 자기애 집단이 자기애가 아닌 집단 보다 높게 나타났으며 자기애 집단 간에는 차이가 없었다. NPDS는 집단 구분에 포함하지 않았으나, 결과적으로 세 자기애 집단에 비슷한 수준의 병리적인 자기애 특성이 반영된 것으로 보인다.

공감 수준에서 집단 간에 차이가 있는지 살펴본 결과, IRI하위 요인인 관점 취하기(Perspective Taking)와 공감적 관심(Emotional Concern)에서 네 집단 간에 차이가 있는 것으로 나타났다(관점취하기 X^2(3)=2.86, p<.05; 공감적 관심 X^2(3)=4.92, p<.01). 사후 분석 결과 공감적 관심에서 내현적 자기애 집단과 둘 다 높은 집단이 비자기애 집단보다 낮았다.

표 3. 집단 간 차이 분석 결과

	내현적 자기애(a) (n=13)		외현적 자기애(b) (n=10)		둘 다 높은 집단(c) (n=10)		비자기애 집단(d) (n=13)		통계	
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD		
성비	7:6		7:3		6:4		4:9		X^2= 0.15	
연령	22.46	3.26	24.01	4	22.51	2.51	23.54	2.88	X^2= 0.64	
NPI	6.46	3.15	25.52	4.88	25.92	3.60	10.23	2.86	X^2=89.20**	c,b>d>a
HSNS	35.38	2.14	25.93	2.73	36.76	3.30	23.62	2.57	X^2=71.10**	c,a>b,d
NPDS	70.31	9.57	70.46	8.82	86.68	7.29	58.62	8.63	X^2=19.60**	c,b,a>d
IRI	92.38	11.66	96.57	9.22	92.22	16.31	94.38	9.22	X^2=0.32	
IRI:PT	24.23	3.72	26.81	3.43	22.90	5.38	26.85	2.61	X^2=2.86*	
IRI:EC	20.38	4.19	23.59	2.80	21.20	6.43	26.54	1,94	X^2=4.92**	d>c,a
IRI:PD	27.46	5.06	24.01	4.78	25.03	5.08	23.31	3.73	X^2=0.14	
IRI:FS	23.15	6.07	24.40	4.48	25.67	5.06	25.54	4.82	X^2=0.60	
처벌	3.69	2.05	3.30	2.49	3.00	1.82	1.46	0.77	X^2=8.84*	a>d

주. PUNISH = 처벌 수준; HSNS = 과민성 자기애 척도; NPDS = 자기애성 성격장애 척도; NPI = 자기애적 성격검사; IRI = 대인관계 반응 지수, IRI:PT = 대인관계 반응 지수 중 관점 취하기, IRI:EC = 대인관계 반응 지수 중 공감적 관심, IRI:PD = 대인관계 반응 지수 중 개인적 고통, IRI:FS = 대인관계 반응 지수 중 상상하기.
*p< .05. **p< .01.

처벌 수준에서 집단 간에 차이가 있는 것으로 나타났으며(X^2(3)= 8.84, p<.01) 내현적 자기애 집단이 가장 높은 점수를 보였다. 사후분석 결과, 내현적 자기애 집단이 자기애가 아닌 집단 보다 유의하게 높게 나타났다. 따라서 가설 2는 부분적으로 지지되었다.

논 의

연구 1에서는 내현적 자기애성향과 외현적 자기애 성향이 제2자 처벌게임에서 어떤 차이를 보는지 살펴보았고, 내현적 자기애 성향이 제2자 처벌게임에서 처벌과 정적 상관을 보이며 처벌 수준에 유의한 영향을 준다는 것을 확인하였다.

우선, 상관분석 결과를 살펴 보았을 때 외현적 자기애를 측정하는 척도인 NPI와 내현적 자기애를 측정하는 척도인 HSNS는 0에 가까운 상관을 보였다($r(94)=.07$, *ns*). 이는 기존 연구(심상홍, 이장한, 2012; Cain, Pincus et al., 2009)에서 두 척도 간 낮은 상관을 나타낸 것과 일치하며, 두 척도가 자기애의 서로 다른 유형을 반영하고, 내현적 자기애와 외현적 자기애가 서로 이질적인 집단임을 의미한다. 따라서 자기애 성향이 높은 사람들의 특성을 파악할 때는 외현적 자기애와 내현적 자기애를 구분하여 살펴볼 필요성을 시사한다. 한편, 자기애성 성격장애의 공통 특성을 측정한다고 알려진(심상홍, 이장한, 2012; 한수정, 1999; 황순택, 1995) NPDS는 예상대로 과민성 자기애 척도(HSNS) 및 자기애적 성격검사(NPI) 모두와 유의미한 정적 상관을 나타냈다(HSNS $r(94)=.62$, $p<.01$; NPI $r(94)=.47$, $p<.01$).

제2자 처벌 게임을 시행한 결과, 내현적 자기애 성향을 측정하는 HSNS 척도만 처벌 수준과 정적 상관을 보였고($r(94)=.22$, $p<.05$), 회귀분석에서도 HSNS만 처벌 수준을 유의하게 예측했다($\beta=.35$, $p<.05$). 외현적 자기애 척도인 NPI는 처벌수준과의 유의한 상관관계를 보이지 않았다. 이는 타인의 행동에 예민하게 반응하고 보복적 태도를 보이는 내현적 자기애의 특성이(임지영, 2012; Bushman & Baumeister, 1998; Given-Wilson et al., 2011) 자신에게 불공정 분배를 한 사람에 대한 처벌로 이어진 것이라 볼 수 있다.

내현적 자기애 성향만이 제2자 처벌에 유의한 영향을 주는 것에 대해서는 여러가지 설명이 가능하다. 먼저, 내현적 자기애의 반응적 공격성(Reactive aggression)성향이다. 제2자 처벌은 피험자가 불공정 분배 상황을 직접 경험하는 것이기 때문에, 촉발 요인이 분명하다. 선행연구에서도 내현적 자기애 성향은 외현적 자기애에 비해서 자존감이 낮은데(Rose, 2002), 자기애 성향이 높고

자존감이 낮으면서 촉발 요인이 있을 때는 더 공격적인 태도를 보이는 것으로 알려져 있다(Bushman & Baumeister, 1998). 또한 내현적 자기애 성향은 비용을 지불하더라도 자신이 입은 피해를 그대로 돌려주려는 태도인 보복성과 관련이 있다(임지영, 2012; Fossati et al., 2010; Given-Wilson et al., 2011). 처벌 행동을 통해서 이러한 보복적 태도가 드러났다고 생각할 수 있다. 또한 이는 불안정한 자존감을 가진 자기애 성향자는 자존감이 떨어지는 상황에 취약해 자아 위협 상황에서 공격성을 보인다는 자아위협모형(Ego-threat model; Bushman & Baumeister, 1998)으로 설명 가능한 결과이기도 하다.

그리고 또다른 설명은 내현적 자기애 성향의 부족한 정서조절 능력(Rasmussen, 2016)과 높은 분노가 높은 처벌 수준으로 이어졌을 가능성이다. 제2자 처벌은 분노 수준과 관계가 있고 충동적인 행동으로 알려져 있다(Ben-Shakhar et al., 2007; Seip et al., 2009; Yamagishi et al., 2009). 내현적 자기애가 자기통제능력이 부족하고 높은 분노를 경험하는 것을 고려할 때, 불공정 상황에 이와 같은 감정적인 태도로 반응하여 처벌 수준을 높이는 요인으로 작용했을 수도 있다(Besser & Priel, 2010). 그러나 내현적 자기애 성향과 제2자 처벌 수준을 매개하는 요인은 본 연구에서는 분명하게 확인하지 못했다. 후속 연구를 통해서 내현적 자기애 성향과 처벌 수준을 매개하는 요인을 밝혀야 할 것이다.

한편, 예상했던 바와 다르게 공감 수준은 처벌 수준과 관계가 없었다. 이러한 결과가 나타난 이유는 실험이 온라인으로 진행되었으며 처벌하는 대상을 대면한 것이 아니기 때문일 가능성이 있다. 추가적으로 집단을 나누어 분석한 결과를 보면, 내현적 자기애 집단과 두 유형 모두 높은 집단이 공감 척도 중 공감적 관심(Emotional Concern)이 외현적 자기애 집단 보다 유의하게 낮게 나타났다. 또한 내현적 자기애 집단은 자기애가 아닌 집단에 비해서 처벌 수준이 유의하게 높게 나타났다. 이는 내현적 자기애 집단이 정서적 공감 수준이 낮다는 기존 연구와 일치하며(Ritter et al., 2011), 낮은 공감 수준과 처벌 행동의 관련성을 간접적으로 보여주는 것일 수 있다.

본 연구에서 불공정 상황은 모두 동일한 조건으로 조작되었으며 분배자가

수령자에게 분배한 금액과 분배자가 자신의 몫으로 챙긴 금액의 차이가 분명하다. 그러나 현실에서는 개개인의 가치에 따라 다르게 받아들일 수 있기 때문에 불공정하거나 불합리한 것에 대한 판단도 사람마다 다를 수밖에 없다. 내현적 자기애 성향은 외현적 자기애 성향보다도 특권의식에서 비롯된 분노를 보이며(Miller et al., 2013; Zeigler-Hill & Wallace, 2011), 타인의 반응에 예민하고 의도를 적대적으로 해석하는 경향이 강하다(Akhtar & Thomson, 1982). 따라서 일반적인 사람에 비해서 불공정하다고 생각되는 일을 많이 겪을 가능성이 높고, 이로 인해 상대를 처벌하는 행동이 일반 사람들에 비해서 더 빈번할 수 있다. 또한, 실험에서 처벌은 돈을 지불하고 분배자의 돈을 약간 없애는 것에 국한되지만, 일상 생활에서는 언어적, 신체적 처벌로도 이어질 수 있다. 실제로 피해를 입었을 때, 그 피해를 입힌 사람에게 똑같이 되돌려 줘야 마땅하다고 생각하는 부적 상호성 신념은 친밀한 관계에서의 폭력이나 직장 내 문제 행동과 관련이 높다(Cordva et al., 1993; Wu, Zhang, Chiu, Kwan, & He, 2013). 따라서 보복이 빈번해지고, 타인에게 이해 받지 못할 수준의 보복이나 처벌이 반복될 경우, 역기능적인 대인관계로 이어질 가능성을 추측해 볼 수 있다. 이러한 측면들에 대해서도 추가 연구가 필요하다.

한편, 연구 1을 통해서 내현적 자기애 성향이 외현적 자기애 성향에 비해서 제2자 처벌 게임에서 더 처벌을 많이 하는 것을 확인하였다. 제2자 처벌 게임은 불공정한 일을 행한 사람을 처벌하기 때문에 이타적 처벌이기 보다는 반사회적이거나 보복적인 처벌로도 이용된다(Nikiforakis 2008, Rand & Nowak 2011). 따라서 제2자 처벌은 타인의 이익을 위하는 이타적인 목적으로만 보기 어렵다. 이타적인 목적으로 행해지는 친사회적 행동을 관찰하는 것이 자기애 성격을 가진 사람들의 행동을 이해하는데 보다 폭넓은 관점을 제시할 것이라 생각된다. 그러므로 외현적 내현적 자기애 성향의 친사회적 행동을 살펴보기 위해서는 불공정한 2자간 분배 상황에 제3자로 참여하는 제3자 게임을 이용할 필요가 있다. 따라서 연구 2에서는 제3자 게임을 통해서 자기애 유형에 따라 친사회적 처벌 및 도움 행동에서 어떤 차이를 보이는지 알아보고자 하였다.

연구 2. 외현적•내현적 자기애와 제3자 처벌 및 도움 행동의 관계

연구 1에서는 처벌자가 불공정 상황과 직접적으로 관련이 있는 제2자 처벌을 이용하였다. 연구 2에서는 불공정 상황에 개입하는 사람이 불공정 상황과 직접 관련이 없는 제3자 처벌 및 도움 게임을 이용해 내현적 자기애와 외현적 자기애의 차이를 알아보고자 하였다. 제3자 게임은 1시행에서는 분배자와 수령자가 독재자 게임을 진행하며 2시행에서 이를 지켜본 관찰자가 불공정 상황에 개입을 하는 게임이다. 본 연구에서는 관찰자가 불공정 분배자를 처벌하는 선택지 외에도 수령자의 돈을 보완해 줄 수 있는 '도움' 선택지를 추가하여 진행하였다.

'처벌'과 '도움' 모두 관찰자는 자신의 돈을 지불하여야 한다. 그렇기 때문에 제3자 게임에서 처벌이나 도움 중 어떤 것을 선택하든 관찰자는 자신과 관련 없는 불공정 상황에 자신이 손해를 보면서까지 개입하는 것이 된다. 따라서 처벌자 자신과 직접적인 관련이 있었던 제2자 처벌에 비해서 제3자 개입은 자신이 아닌 다른 사람과 관련된 일이라는 점에서 보다 친사회적이다. 또한 제3자 도움은 처벌과 선택지가 함께 있을 때 제3자 처벌 보다 도덕적으로 평가되며 이타적 특성과 관련이 있는 것으로 알려져 있다(Rodrigues et al., 2018). 그리고 본 연구에서 처벌은 처벌자의 돈과 처벌을 받는 분배자의 돈이 함께 사라지기 때문에 전체적인 금액이 줄어들지만, 도움은 수령자의 돈이 관찰자가 지불한 비용의 두 배만큼 증가하기 때문에 전체적인 금액은 더 증가한다. 도움은 전체의 이익을 증가시킨다는 점에서도 제3자 처벌보다 친사회적이다. 따라서 본 연구에서는 제3자 게임을 통해 자기애 성향의 친사회적 행동을 보고자 하였고, 제3자 처벌과 도움의 상대적인 차이를 통해 행동이 가지는 친사회적 의미를 심도 있게 탐구해 보고자 하였다.

자기애 성향은 임상적 수준이 아니어도 친사회성과 낮은 관련을 보인다. 공공재 게임(public goods game)을 이용한 연구에서 자기애 성향은 더 이기적이고 전체 그룹에 도움이 되지 않는 선택과 관련이 될 뿐만 아니라(Campbell, Bush, Brunell,

& Shelton, 2005), 봉사활동에 덜 자발적으로 참여하고 다른 사람을 돕는데 시간을 사용하지 않는 경향을 보인다(Brunell, Tumblin, & Buelow, 2014; Lannin et al., 2014). 이를 통해 자기애 성향이 높은 사람들은 친사회적 의미를 가지는 제3자 개입을 덜 할 것이라 예상할 수 있다.

그리고 외현적 자기애와 내현적 자기애 간에는 차이가 있을 것이라 예상된다. 연구에 따르면 내현적 자기애는 외현적 자기애보다 타인을 질투하는 경향이 강하고, 질투하는 대상의 불행을 즐거워하는 태도(schadenfreude)와 관련이 있다고 나타났다(Krizan & Johar, 2016).

또한, 내현적 자기애 성향자들은 본 연구에서 시행하는 제3자 개입과 유사한 처벌 상황에서 높은 처벌 경향성을 나타냈다. 타인을 괴롭히는 사람에 대한 시나리오를 읽은 후 처벌을 선택할 때, 내현적 자기애는 보복적 처벌과 높은 상관을 나타냈으며 (Parton & Ent, 2018), 범죄자의 형량을 결정하게 하는 연구에서도 외현적 자기애와 다르게 높은 수준의 형량과 관련이 있었다(Ng et al., 2013). 내현적 자기애 성향이 외현적 자기애와 다르게 낮은 수준의 용서와 관련을 보인 것을 고려하면(Ra et al., 2013), 내현적 자기애는 높은 처벌 수준과 관련이 있을 것이라 예상할 수 있다.

또한 자기애 성향이 높은 사람은 정서적 공감 수준이 낮고(Ritter et al., 2011) 타인에게 공격적이고 적대적인 태도를 가지고 있다(천주명, 임영진, 2017; 한미향, 2014; Bushman & Baumeister, 1998; Exline, Baumeister, Bushman, Campbell, & Finkel, 2004; Okada, 2010). 그리고 친사회적 행동을 보이더라도 이타적인 동기와는 관련이 낮다(Konrath et al., 2016). 수령자를 도와주는 선택이 정서적 공감과 관련이 높다는 것을 고려하면(Lannin et al., 2014; Leliveld et al., 2012; Weng et al., 2015) 자기애 성향이 높은 사람은 수령자를 도와주는 선택지를 선택하지 않을 것으로 예상해볼 수 있다. 그리고 외현적 자기애 성향자는 자신의 이득이 분명할 때만 타인을 도와주는 모습을 보이는 것을 고려할 때, 외현적 자기애 성향자는 비용을 지불하고도 자신에겐 아무런 이득이 없는 처벌과 도움에서 모두 상관을 보이지 않을 것이라 예상할 수 있다. 그리고 내현적 자기애 성향은

사회적 압력이 있을 때 도와주는 선택을 하지만, 그렇지 않을 때는 외현적 자기애보다도 덜 도와주는 경향을 보인다(Lannin et al., 2013). 본 연구에서 관찰자는 익명이고 분배자나 수령자와 만나지 않는다. 따라서, 내현적 자기애 성향도 제3자 도움은 선택하지 않을 것이라 예상할 수 있다. 특히 제3자 도움은 정서적 공감이 높을 수록 처벌보다는 불공정한 분배를 받은 사람의 자원을 보완해주는 행동을 많이 보이는 것으로 알려져 있다(Decety & Hodges, 2006; Lannin, et al., 2014; Leliveld, et al, 2012; Weng, et al, 2015), 불공정한 분배를 받은 사람의 손해를 보완해주는 제3자 도움은 공감 수준과 관련이 있을 것으로 예상하였다.

이를 바탕으로 연구 2의 가설은 다음과 같다.

가설 1. 내현적 자기애 성향은 높은 제3자 처벌 수준과 관련될 것이다.
가설 2. 외현적 자기애와 내현적 자기애 성향은 낮은 도움 수준과 관련될 것이다.
가설 3. 공감수준은 자기애 성향과 제3자 도움 수준의 관계를 매개할 것이다.

방 법

연구 참여자

서울 소재 대학교에 재학 중인 대학생과 대학원생 92명이 실험에 참가하였다. 이 중 불성실하게 응답한 2명을 제외한 90명의 자료를 분석 대상으로 하였다. 이 중 남성은 29명, 여성은 61명이었으며 평균 나이는 24세였다. 실험 참가자들은 온라인과 오프라인에 개재된 모집 문건을 보고 자발적으로 신청하여 참여하였다. 본 연구는 기관생명윤리위원회의 사전 승인을 받고 진행하였다(IRB No. 1908/001-003)

측정도구

자기애성 성격장애 척도(Narcissistic Personality Disorder Scale: NPDS)

연구 1과 동일한 척도를 사용하였다.

자기애적 성격검사(Narcissistic Personality Inventory: NPI)

연구 1과 동일한 척도를 사용하였다.

과민성 자기애 척도(Hypersensitive Narcissism Scale: HSNS)

연구 1과 동일한 척도를 사용하였다.

대인관계 반응 지수(Interpersonal Reaction Index: IRI)

연구 1과 동일한 척도를 사용하였다.

절차

연구 참여자 모집은 '성격과 대인관계 성향에 따른 사회적 의사결정'이라는 가상의 제목으로 모집하였다. 실제 실험은 게임 참여 결과에 관계없이 동일한 보상이 제공되었으나 실험 참가에 몰입할 수 있도록 모집 문건에는 실험 결과에 따라 실험 참여 보상이 상이할 수 있다고 안내하였다. 또한, 참가자들은 연구의 원제목과 목적을 모르는 채로 실험을 진행하였다. 참여자들은 실험실에 방문하여 온라인으로 설문지를 작성하고 이후 온라인 웹페이지에서 게임을 하였다. 게임 설명 시 분배자와 수령자, 관찰자 중 무작위로 배정받는다고 안내하였으나 모든 참가자들은 집단의 구분 없이 모두 관찰자의 역할에 배정되었고 동일한 게임을 진행하였다. 한 명씩 실험을 진행하였기 때문에 분배자와 수령자가 가상의 인물임을 숨기기 위해서, 분배자와 수령자는 사전에 게임을 진행하였고 관찰자인 실험 참가자의 결과를 바탕으로 추후에 보상이 지급된다고 사전에 공지하였다. 참가자들은 실험에 앞서서 동의서에 서명하였으며 실험이 끝난 후엔 연구의 원제와 목적을 알려주었고, 모든 실험 참여자가 수령자 역할을 하고 분배자는 가상의 인물이라고 설명한 후, 연구 자료 사용에 대한 최종 동의를 받는 절차를 거쳤다. 실험 참여에 소요된 총 시간은 약 20분이었다.

제3자 처벌 및 도움 게임

게임은 웹페이지를 기반으로 html, jQuery, CSS를 이용해 제작되었으며 참여자들은 심리학 실험실에서 컴퓨터를 사용하여 제3자 처벌 게임을 수행하였다. 모든 실험은 개별적으로 진행하였다. 단, 분배자와 수령자는 관찰자 전에 게임을 시행하였으며 관찰자의 선택에 따라 실험 참여 보상을 가져가게 된다고 사전에 공지하였다. 본 연구에서 사용한 방식은 Fehr와 Fischbacher(2004b)가 개발한 제3자 처벌 게임(Third-party punishment game) 방식을 응용한 것이다. Fehr와

Fischbacher(2004b)가 사용한 제3자 처벌 게임은 연구 1에서 두 명이 참여하는 제2자 게임에 제3자인 관찰자가 존재하는 게임이다. 즉, 분배자, 수령자, 관찰자 세 역할이 있으며 1시행에서 관찰자는 분배자가 수령자에게 돈을 나누어 주는 것을 보고 2시행에서 관찰자가 분배자의 돈을 감소시킬지 결정하는 게임이다. Fehr와 Fischbacher(2004b)의 게임에서는 관찰자가 분배자의 돈을 감소시키는 처벌만 존재하지만, 본 연구에서는 처벌 외에 수령자의 돈을 증가시킬 수 있는'도움'선택지를 추가하였다. 관찰자는 분배자가 수령자에게 돈을 나누어주는 것을 먼저 관찰한 후, 자신의 돈을 일부 지불하여 분배자의 돈을 지불한 돈의 두 배만큼 사라지게 할 수 있고, 혹은 수령자의 돈을 지불한 돈의 두 배만큼 증가시킬 수 있다. 동시에 두 선택지를 선택하는 것도 가능하다. 예를 들어, 관찰자는 분배자의 돈을 2000원 감소시키기 위해서 1000원을 쓰고 수령자의돈을 2000원 증가시키기 위해서 1000원을 쓸 수 있다. 이 경우 관찰자는 총 2000원을 사용한 것이다.

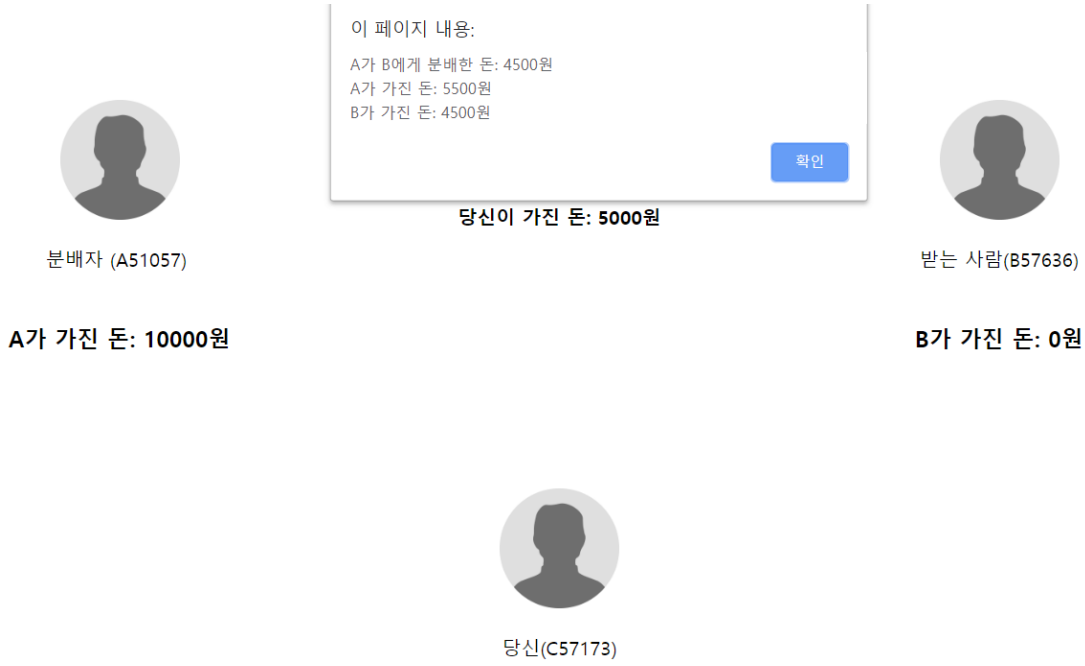


그림 3 제3자 처벌 및 도움 게임 1시행

본 연구에서 실험 참여자는 모두 관찰자의 역할에 배정되며 분배자의 분배를

받기 전 수령자는 0원을 가지고 있고 분배자는 10,000원, 관찰자는 5000원을 가지고 있다. 게임이 시작되면, 분배자는 수령자에게 1,000원만 분배한다. 이는 분배자의 불공정 분배를 연출하기 위한 것이다. 게임을 실행한 후 약 10초가

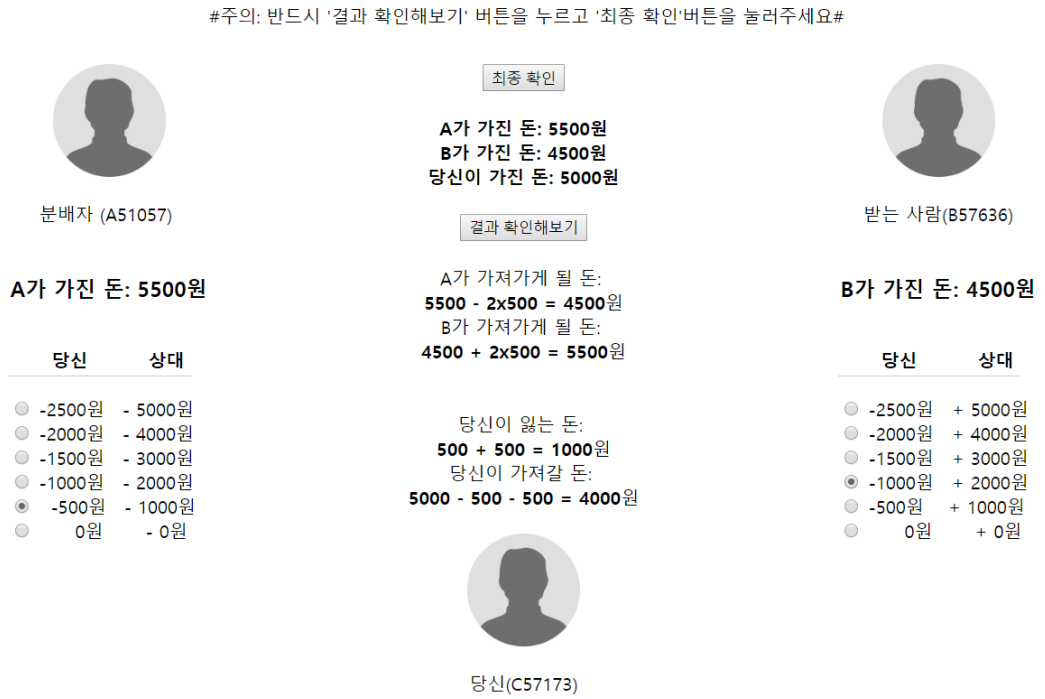


그림 4 제3자 처벌 및 도움 게임 2시행

지나면 그림 3과 같이 창이 뜨며 A가 B에게 분배한 돈을 확인할 수 있다. 확인을 누르면 A가 가진 돈과 B가 가진 돈의 금액이 변하여 참여자가 1시행에서의 분배 금액을 분명히 알 수 있도록 하였다. 또한, 각 참여자들에게 화면에 명시된 금액이 실제로 가져가게 될 실험 참여 보상이라고 설명하여 몰입감을 느끼도록 유도하였다.

관찰자는 이 불공정 분배 상황을 관찰한 후 자신이 가진 5000원을 바탕으로 분배자의 돈을 감소시키거나 수령자의 돈을 증가시킬 수 있는데, 본 연구에서는 분배자의 돈을 감소시키는 것을 처벌, 수령자의 돈을 증가시키는 것을 도움이라 칭했다. 실험 참여자들은 처벌과 도움에 각각 0원부터 500원단위로 2500원까지 돈을 지불할 수 있다. 그림 4에서 왼쪽의 A가 가진 돈 아래의 선택지를 선택하면 A의 돈을 감소시키는 처벌, 오른쪽의 B가 가진 돈 아래의 선택지를 선택하면 B의 돈을 증가시키는 도움이다. 두 선택지 모두 자유롭게 선택할 수 있고, 돈을 전혀

쓰지 않을 수 있다. 관찰자가 선택한 금액의 2배만큼 처벌과 도움이 이루어진다. 만약 관찰자가 분배자를 처벌하는데 1000원, 수령자를 돕는데 500원을 사용했다면, 분배자는 분배 이후 가지고 있던 9000원에서 2000원이 사라진 7000원을 가지고 가게 되고, 수령자는 1000원에서 1000원이 증가한 2000원을 가져가게 되며, 관찰자는 5000원에서 지불한 1500원을 제외한 3500원을 가져가게 된다. 게임 화면의 금액은 실제 참여자가 가져가게 될 금액과 동일하다고 설명하였다. 복잡한 게임 방식의 이해를 돕기 위해서 '결과 확인해 보기'버튼을 이용해 관찰자 역할인 실험 참여자가 선택하는 선택지에 따라 각 역할의 돈이 어떻게 변화하는지 명시하였으며, 최종적으로 본인이 가져가는 돈이 얼마인지 계산된 금액을 확인할 수 있도록 하였다. 또한, 실험이 끝난 후 게임 방식을 이해하였는지 묻는 절차를 거쳤으며 전혀 이해하지 못했거나 잘못 이해한 경우는 분석에서 제외하였다. 또한, 참여자들은 결과에 관계없이 동일한 금액(5000원)을 실험 참여보상으로 지급받았다.

자료분석

수집된 자료의 분석에는 R studio(R Ver. 3.6.2) 프로그램을 사용하였다. 우선, 각 척도와 처벌, 도움 정도 간의 상관을 보기 위해서 pearson 상관 분석을 사용하였고, 자기애 척도 별로 처벌과 도움 정도에 미치는 영향을 살펴보기 위해서 처벌과 도움 정도를 종속 변인으로 각각 다중회귀분석을 하였다. 상대적으로 도움보다 처벌을 많이 하는지 알아보기 위해서 처벌 정도에서 도움 정도를 뺀 차이 점수를 만들어서 종속변인으로 사용하였다.

추가적으로, 외현적 자기애와 내현적 자기애의 차이를 알아보기 위하여 집단 구분을 하였다. 외현적 자기애 집단은 NPI 점수가 상위 30%이상, HSNS가 하위 30%이하로 분류하였으며 내현적 자기애 집단은 HSNS 점수가 상위 30% 이상, NPI 점수가 하위 30% 이하로 분류하였다. 자기애가 아닌 집단은 HSNS점수가

하위 30%이하, NPI 점수가 하위 30%이하인 집단이며, 두 성향이 모두 높은 집단 역시 분류하였다. 둘 다 높은 집단은 HSNS 점수가 상위 30%이상, NPI 점수가 상위 30% 이상인 경우이다. 집단 비교에서는 각 집단의 표본의 수가 적어 정규성 가정을 만족시키지 못하였기 때문에 비모수 검정을 시행하였다. 집단 별로 인구통계학적 변인, 처벌과 도움 정도의 차이, 처벌과 도움의 차이 점수의 차이를 알아보기 위해 Kruskal-Wallis test를 사용하였다. 집단 간 차이를 알아보기 위해서 사후 분석으로 Bonferroni test를 실시하였다.

결 과

자기애 성향, 공감, 처벌 수준, 도움 수준, 처벌과 도움의 차이 점수 간의 관계

자기애 척도, 공감 및 처벌 수준, 도움 수준, 처벌과 도움의 차이 점수 간의 관계는 표 4에 제시되어 있다. 상관 관계를 살펴본 결과, 처벌과 도움은 상호 간의 높은 상관을 제외하면 다른 척도와 상관을 보이지 않았다(처벌과 도움 $r(90)=.43$, $p<.01$). 내현적 자기애가 처벌 수준과 상관을 보일 것이라는 가설 1과 공감이 자기애와 처벌, 도움 수준을 매개할 것이라는 가설 3도 지지 되지 않았다.

그러나, 처벌과 도움의 상대적인 차이를 알아보기 위해서 처벌 수준에서 도움 수준을 뺀 점수로 상관을 낸 결과, HSNS와 유의미한 정적 상관이 나타났다($r(90)=.25$, $p<.05$). 이는 내현적 자기애 성향이 도움보다 상대적으로 처벌을 더 많이 하는 것과 관계가 있다는 것을 의미한다. 자기애성 성격장애 척도(NPDS)나 자기애적 성격검사 척도(NPI)는 유의미한 상관이 나타나지 않았다. 또한, 공감 척도도 처벌, 도움, 처벌과 도움의 차이 점수와 유의미한 상관은 나타나지 않았다.

척도 간 상관을 보면 과민성 자기애 척도(HSNS)와 자기애성 성격장애 척도(NPDS)($r(90)=.56$, $p<.01$), 자기애적 성격검사(NPI)와 자기애성 성격장애 척도(NPDS)($r(90)=.36$, $p<.01$) 간에는 유의미한 정적 상관이 나타났으나 과민성 자기애 척도(HSNS)와 자기애적 성격검사 척도(NPI) 간에는 유의미한 상관이 나타나지 않았다.

표 4 자기애 성향, 공감, 처벌과 도움, 처벌과 도움의 차이 점수 정도 간의 상관(N=90)

	처벌	도움	HSNS	NPDS	NPI	IRI	처벌−도움
1. 처벌	1						
2. 도움	.43**	1					
3. HSNS	.06	−.18	1				
4. NPDS	−.05	−.04	.56**	1			
5. NPI	−.04	−.14	−.01	.36**	1		
6. IRI	−.01	.07	.02	.07	.28**	1	
7. 처벌 - 도움	.55**	−.51**	.25*	.04	.11	−.08	1

주. PUNISH = 처벌 수준; HSNS = 과민성 자기애 척도; NPDS = 자기애성 성격장애 척도; NPI = 자기애적 성격검사; IRI = 대인관계 반응 지수
*p< .05. **p< .01.

자기애 성향, 공감이 처벌 및 도움 수준, 처벌과 도움의 차이 점수에 미치는 영향

자기애 유형 및 공감 정도가 처벌, 도움 및 처벌과 도움의 차이 점수에 미치는 영향을 살펴본 결과는 표 5에 제시되어 있다. 처벌을 종속변인으로 하였을 때, 유의하게 나타난 결과가 없어 표에서 제외하였다. 각 자기애 척도 및 공감 척도가 도움 수준에 미치는 영향을 보면, 내현적 자기애를 측정하는 과민성 자기애 척도(HSNS)는 도움에 유의미한 부적 영향을 미쳤다(β=−.28, p<.05). 이는 내현적 자기애의 정도가 높을수록 도움을 덜 선택하는 경향성을 나타낸다고 볼 수 있다. 한편 처벌과 도움의 차이 점수(처벌 − 도움)의 경우, HSNS가 주는 영향력이 유의미했다(β=.39, p<.01).

표 5. 자기애 성향과 공감이 도움 및 처벌과 도움 차이 점수에 미치는 영향: 회귀분석 결과

종속변수	독립변수	비표준화계수		표준화계수	T	공선성 통계량 (VIF)	R^2	AdjR^2	F
		B	표준오차	β					
도움	HSNS	−.080	.040	−.28	−2.081*	1.65	.079	.036	1.84
	NPDS	.018	.016	.17	1.116	2.08			
	NPI	−.045	.024	−.22	−1.914	1.26			
	IRI	.010	.014	.08	0.665	0.67			
처벌과 도움의 차이 점수	HSNS	0.12	0.04	0.39	2.920**	1.65	.116	.074	2.75
	NPDS	−0.03	0.02	−0.23	−1.541	2.08			
	NPI	0.05	0.02	0.21	1.825	1.26			
	IRI	−0.01	0.01	−0.06	−0.555	1.24			

주. PUNISH = 처벌 수준; HSNS = 과민성 자기애 척도; NPDS = 자기애성 성격장애 척도; NPI = 자기애적 성격검사; IRI = 대인관계 반응 지수
*p< .05. **p< .01.

집단 간 비교

집단별 연령과 자기애 척도 점수, 처벌, 도움, 처벌과 도움의 차이 점수의 평균과 표준편차를 표 6에 제시하였다. 연구 1과 동일하게 집단 간에 성비 차가 있는지 알아보기 위해 카이자승 분석을 하였고, 집단 별로 연령과 각 척도 점수에서 차이가 있는지 알아보기 위해 Kruskal-Wallis test를 하였고 Bonferroni test로 사후 분석을 진행하였다. 집단 간 연령(X^2(3)= 1.58, *ns*) 과 성별(X^2(3)= 0.33, *ns*)에서는 유의미한 차이가 나타나지 않았다. NPI점수는 네 집단간 유의미한 차이를 보였다(X^2(3)= 34.3, p<.01). 사후 분석 결과, 외현적 자기애 집단과 모두 높은 집단이 다른 집단보다 높게 나타났다. HSNS점수는 네 집단간 유의미한 차이를 보였다(X^2(3)= 34.1, p<.01). 사후 분석 결과, 내현적 자기애 집단과 모두 높은 집단이 다른 집단보다 높게 나타났다. NPDS를 집단 간 비교한 결과, 네 집단 간에는 차이가 있었고(X^2 (3)= 18.2, p<.01), 사후 분석에서 내현적 자기애 집단과 모두 높은 집단이 가장 높고, 그 다음으로 외현적 자기애 집단, 비자기애 집단 순이었다.

공감 수준이 집단 간에 차이가 있는지 살펴본 결과, 연구 1과 마찬가지로 IRI하위 요인인 관점 취하기(Perspective Taking)과 공감적 관심(Emotional Concern)에서 네 집단 간에 차이가 있는 것으로 나타났다(관점취하기 X^2=11.4, p<.05; 공감적 관심 X^2=10.5, p<.01). 사후 분석 결과 공감적 관심과 관점취하기 모두 내현적 자기애 집단이 외현적 자기애 집단 보다 낮게 나타났다.

표 6. 집단 간 차이 분석 결과

	내현적 자기애(a) (n=10)		외현적 자기애(b) (n=12)		둘 다 높은 집단(c) (n=13)		비자기애 (n=11)		통계	
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD		
성비	5:5		6:6		5:8		3:8		X^2= 0.33	
연령	25.00	2.98	24.58	2.39	24.15	2.12	23.64	2.73	X^2= 0.99	
NPI	5.00	2.45	22.00	4.31	23.08	3.50	6.36	2.66	X^2= 34.30**	c,b> d,a
HSNS	34.81	2.35	24.58	3.09	35.23	3.72	25.36	2.69	X^2= 34.11**	c,a>d,b
NPDS	71.73	12.64	69.52	11.00	82.92	11.96	56.91	10.30	X^2= 18.21**	c,a>b>d
IRI	87.00	9.01	97.53	13.71	95.71	10.51	95.40	14.12	X^2= 4.89	
IRI:PT	21.00	4.73	27.20	2.32	23.65	6.72	25.68	3.96	X^2= 11.40*	b>a
IRI:EC	19.21	3.82	25.80	4.90	23.27	4.40	24.00	4.11	X^2= 10.53**	b>a
IRI:PD	22.87	4.86	20.41	4.43	23.70	3.83	23.61	4.20	X^2= 5.59	
IRI:FS	23.84	5.94	24.22	6.91	25.22	5.22	22.20	6.31	X^2= 1.25	
처벌 - 도움	0.9	2.13	0.25	1.65	0.46	1.10	−1.18	1.53	X^2= 9.93*	a>d

주. PUNISH = 처벌 수준; HSNS = 과민성 자기애 척도; NPDS = 자기애성 성격장애 척도; NPI = 자기애적 성격검사; IRI = 대인관계 반응 지수, IRI:PT = 대인관계 반응 지수 중 관점 취하기, IRI:EC = 대인관계 반응 지수 중 공감적 관심, IRI:PD = 대인관계 반응 지수 중 개인적 고통, IRI:FS = 대인관계 반응 지수 중 상상하기.
*p< .05. **p< .01.

처벌과 도움 수준에서는 집단 간에 차이가 없는 것으로 나타났다(처벌 $X^2(3)=0.76$, $p=.85$; 도움 $X^2(3)=4.4$, $p=.22$). 그러나 처벌에서 도움을 뺀 점수에서는 네 집단간 차이가 있는 것으로 나타났다($X^2(3)=9.93$, $p<.05$). 사후분석 결과, 내현적 자기애 집단만 자기애가 아닌 집단 보다 유의하게 크게 나타났다.

논 의

연구 2 에서는 내현적 자기애 성향과 외현적 자기애 성향이 제 3 자 처벌 및 도움 게임에서 어떤 차이를 보는지 살펴보았다. 예상과 다르게 내현적 자기애 성향과 처벌 수준의 상관은 나타나지 않았지만, 도움을 주지 않는 것을 확인 하였다. 또한 처벌에서 도움을 뺀 차이 점수로 도움에 대한 상대적인 처벌 수준을 확인하였는데, 내현적 자기애 성향만 이와 관련된 것으로 나타났다. 다시 말해, 내현적 자기애 성향은 높은 처벌에는 영향을 주지는 않았으나, 낮은 도움 수준 및 도움보다 처벌을 많이 하는 경향과 관련되는 것으로 나타났다.

상관 분석을 살펴보았을 때, 처벌과 도움의 상호간 중간 수준의 상관 외에는 처벌과 도움은 다른 척도들과 상관을 보이지 않았다(처벌과 도움 $r(90)=.43$, $p<.01$). 처벌과 도움 간의 상관은 처벌과 도움을 동시에 같은 수준으로 선택한 경우가 전체의 약 52%(92 명 중 48 명)로 절반 이상이었던 것에서 비롯된 것으로 보인다. 이는 같은 패러다임을 이용한 선행 연구에서도 둘 다 선택하는 비율이 많았던 것과 일치한다(Lotz, et al., 2011). 처벌과 도움의 상호 상관이 높은 것은 처벌이나 도움이 단독으로 자기애 성향과 상관을 보이지 않은 이유로도 생각된다.

처벌과 도움의 상대적인 차이를 보기 위해 처벌에서 도움을 뺀 차이 점수를 이용하였다. 이 차이 점수는 처벌과 도움을 동일하게 선택한 경우를 제외하여 도움에 비해 처벌을 많이 하는 경향을 더 명확히 해준다. 또한 차이 점수를 통해 전체 집단의 이익도 살펴볼 수 있다. 예를 들어, 관찰자가 가진 돈의 500 원을 처벌에 사용하면 1000 원만큼의 돈이 분배자의 돈에서 사라지는데, 도움은 반대로 1000 원만큼 돈이 수령자에게서 증가한다. 즉, 관찰자가 처벌을 선택하면 전체 금액에서 1500 원이 감소하지만 도움을 선택하면 전체 금액에서 500 원이 증가한다. 도움은 이처럼 집단의 이득을 증가시킨다. 따라서 처벌과 도움의 상대적 차이를 보는 것은 처벌 경향성과 집단의 이익 측면에서 중요하다. 연구 2 에서 처벌과 도움의 차이 점수는 내현적 자기애 성향과 정적 상관을 나타냈다. 즉, 내현적 자기애 성향은 도움에 비해 상대적으로 처벌을 더 많이 하는 경향과 관계가 있으며,

이런 경향은 결과적으로 집단의 이익을 감소시켰다는 의미로도 해석할 수 있다. 다중 회귀 분석에서도 내현적 자기애 성향은 도움을 덜 주는 경향을 예측하였다.

연구 1 과 비교를 해보면, 연구 1 은 참여자가 불공정한 분배를 당한 당사자였으나, 연구 2 에서는 타인의 일이기 때문에 연구 2 의 처벌은 보복적 성향보다 사회적 규범을 지키기 위한 이타적 성격이 강하다. 연구 1 에서 처벌 수준과 내현적 자기애 성향이 유의한 관련성을 보인 것에 반해 연구 2 에서 처벌과 자기애 성향이 관련이 없었던 것은, 자기 중심적인 자기애 성향자들이 사회적 규범이 침해되는 걸 목격하더라도, 타인의 일이라면 손해를 보면서까지는 개입하지 않는다고 해석할 수 있다. 비슷한 게임 패러다임을 이용한 Böckler 등(2017)의 연구에서 자기애성 성향자들은 비자기애 집단 보다 높은 수준의 제 3 자 처벌을 보였다. 그러나 본 연구에서는 자기애 성향에 관계없이 처벌 수준과 관련을 보이지 않았는데, Böckler 등(2017)의 연구에서는 피해를 입은 수령자를 도와주는 '도움'선택지가 없었다. Pedersen 등(2018)이 주장한 바에 따르면, 처벌만 유일한 선택지로 존재하는 경우, 실험 참여자들이 불공정한 분배를 한 사람을 처벌하는 것이 이타적 행동이라는 정보가 암묵적으로 공유되고, 이에 대한 부담이 분배자를 처벌하는데 영향을 줄 가능성이 있다. Böckler 등(2017)의 연구에서 병리적 자기애 성향을 가진 사람들이 높은 처벌을 보인 것은 실험 구조에서 비롯된 일종의 압박을 받았을 가능성을 배제할 수 없다. 반면 본 연구에서는 '도움'이라는 또다른 선택지가 주어졌고 사회적 규범을 위반한 분배자를 처벌을 해야한다는 압박이 줄었기 때문에 제 3 자로써 개입하지 않기로 선택하였을 수 있다.

또한, 외현적 자기애와 내현적 자기애를 구분하여 제 3 자 처벌을 살펴본 다른 선행 연구들에서는 내현적 자기애 성향자가 제 3 자로서 높은 처벌 수준을 보였던 반면에(Ng et al., 2013; Parton & Ent, 2018) 본 연구에서는 처벌과 내현적 자기애 성향과의 관계는 나타나지 않았다. Ng 등(2013)의 연구 및 Parton 과 Ent(2018)의 연구와 본 연구의 차이점은 처벌자가 처벌을 할 때 손해를 감수하는지 여부이다. Ng 등(2013)의 연구와 Parto 과 Ent(2018)의 연구에서는 처벌자가

별다른 비용을 지불하지 않았다. 반면 본 연구에서는 처벌을 위해서는 처벌자가 일부 비용을 지불해야 했기 때문에 자기애 성향이 처벌을 하는데 영향을 미치지 않은 것으로 생각된다.

처벌 수준에서는 자기애 성향과 관련이 나타나지 않았으나 도움 수준에서 내현적 자기애성향이 낮은 도움 수준을 예측하였다. 제 3 자 도움은 도움을 주는 자신은 손해를 보면서 도움을 받는 수령자는 이득을 얻는 상황이기 때문에 비자기애 집단보다 타인을 돕는 행위를 덜 한 것으로 생각된다. 이러한 결과는 타인을 도와주는 형태의 친사회성을 측정한 선행연구에서 내현적 자기애 성향을 가진 사람들이 사회적 압력이 없는 상황에서 타인을 덜 도와주는 경향을 나타낸 연구 결과와는 일치한다(Lannin et al., 2014). 본 연구가 익명으로 진행되었기 때문에 선행연구와 유사한 결과를 나타낸 것일 수도 있는데, 익명성과 도움을 받는 수령자와 상호작용이 없었던 점이 내현적 자기애 성향자들이 도움을 덜 주는 방향으로 선택하는데 영향을 미쳤는지를 분명히 하기 위해서는 추후 연구가 필요하다.

익명성이 중요한 이유는, 처벌과 도움의 상대적인 차이는 평판에서 영향을 주기 때문이다(Patil et al., 2018). 각 집단의 처벌과 도움의 차이 점수 평균을 살펴보면, 세 자기애 집단은 양수인데 반해 자기애가 아닌 집단은 음수가 나왔다. 양수가 의미하는 것은 처벌이 도움보다 많다는 것이다. 즉, 자기애 집단은 비자기애 집단에 비해서 도움보다는 처벌을 하는 경향을 나타낸 것으로 볼 수 있다. 개인의 입장에서, 처벌은 도움을 주는 것에 비해 평판에 도움이 되지 않는다. 특히 처벌은 도움에 비해 덜 도덕적인 행동으로 평가되며 도움보다 처벌을 택한 사람은 파트너로 선호되지 않는 경향이 있다(Patil et al., 2018). 즉, 도와줄 수 있는 선택지가 있는 상황에서 처벌을 선택한 경우, 자신이 치른 대가에 비해서 상대적으로 좋은 평판을 얻지 못할 수 있다. 본 연구는 익명으로 진행되었으나, 실제 대인관계 상황에서 누군가를 도와줄 때 완전한 익명 상황은 흔하지 않다. 자신과 관련 없다고 생각하는 상황에서 누군가를 도와주지 않는 행동은 내현적 자기애 성향자들의 역기능적인 대인관계에 영향을 미쳐왔을 가능성이 있다.

외현적 자기애 성향은 처벌, 도움, 차이 점수 모두와 상관을 보이지 않았다. 그 이유 중 하나는 본 연구의 집단이 임상적 수준이 아니고, 외현적 자기애를 측정한 NPI 척도가 비교적 건강한 자기애를 측정하기 때문일 수 있으며(Pincus & Lukowitsky, 2010), 내현적 자기애에 비해 타인에게 무관심하고 자기중심적인 외현적 자기애의 특성을 반영한다고도 볼 수 있다(Miller et al., 2017).

그리고 연구 1 과 마찬가지로 공감 수준은 처벌이나 도움, 처벌과 도움의 차이 점수 모두에 영향을 주지 않았다. 선행 연구에서 관점 취하기는 제 3 자 처벌에 유의한 영향을 주었다(Böckler et al., 2017). 연구 2 에서 공감이 처벌과 도움 수준에 영향을 주지 못했던 이유는 처벌과 도움을 동시에 선택하게 했던 점이 영향을 준 것으로 보인다. 처벌이나 도움 수준과 공감 수준이 직접적인 관련을 나타내진 않았지만, 외현적 자기애, 내현적 자기애, 모두 높은 집단, 자기애가 아닌 집단 네 집단으로 나누어 비교한 것을 살펴보면, 내현적 자기애 집단은 외현적 자기애 집단보다 공감적 관심(Emotional Concern)과 관점 취하기(Perspective taking)에서 유의하게 낮게 나타났다. 여러 연구들에서 제 3 자 도움이 정서적 공감과 관련을 보였다는 것을 고려할 때(Decety & Hodges, 2006; Lannin et al., 2014; Leliveld et al., 2012; Singer & Steinbeis, 2009; Weng, et al., 2015), 내현적 자기애 성향자들이 보이는 낮은 공감 능력이 간접적으로나마 영향을 미쳤을 가능성이 있다. 그러나, 직접적인 관련성은 나타나지 않았으므로 추후 연구를 통해 검증할 필요가 있다.

종합 논의

본 연구에서는 내현적 자기애 성향 및 외현적 자기애 성향과 친사회적 행동의 관계를 행동경제학 패러다임을 통해 확인해 보고자 하였다. 연구 1에서는 독재자 게임을 응용한 제2자 처벌 게임을 이용하였고, 불공정 분배를 받았을 때 외현적 자기애와 내현적 자기애 수준에 따라 처벌 수준이 어떻게 달라지는지를 확인하였다. 그 결과, 내현적 자기애 수준이 높을수록 더 많이 처벌하는 것으로 나타났다. 집단으로 나누어 비교해본 결과에서도 내현적 자기애 집단이 비자기애 집단 보다 더 많이 처벌하는 것을 확인했다. 연구 2에서는 제3자 처벌 게임(third-party punishment game)에 수령자를 도와줄 수 있는 선택지를 추가하여, 외현적 자기애와 내현적 자기애 수준에 따라 처벌 및 도움 행동에서 어떤 차이를 보이는지 알아보았다. 처벌 수준에는 영향을 미치지 못했으나, 내현적 자기애 성향이 높을수록 더 낮은 도움을 주는 것으로 나타났다. 또한, 처벌에서 도움을 뺀 차이 점수에 내현적 자기애 성향이 영향을 주는 것으로 나타났으며, 집단을 구분하여 분석하였을 때도 내현적 자기애 집단이 비자기애 집단보다 차이 점수가 더 크게 나타났다. 연구 1과 연구 2를 종합하면, 내현적 자기애 성향은 자신이 불공정한 일을 당했을 때 불공정한 일을 한 사람을 처벌하는 경향이 높으며, 직접 당사자가 아닌 관찰자로서 제3자로 개입할 때는 불공정한 일을 당한 사람을 돕기 보다 불공정 분배자를 처벌하는 경향을 보인다고 할 수 있다.

제2자 처벌 게임과 제3자 게임에서 처벌은 이타적 처벌(altruisitic punishment)로 불린다(Fehr & Gãchter, 2002). 이유는 불공정한 일을 행한 사람을 처벌하는 것은 잠재적으로 전체 집단의 협력을 이끌어낸다는 점에서 도덕적인 개입이며, 실제로 처벌이 없는 경우보다 있는 경우에 보다 더 협력하는 것으로 나타났기 때문이다(Fehr & Fischbacher, 2004; Fehr & Gãchter, 2002; Henrich et al. 2006). 즉, 사회적 규준을 위반 한 사람을 처벌하여 사회적 규준이 유지되게 기여하면서도, 처벌자 자신은 당장 얻는 이득이 없고, 오히려 손해를 보기

때문에 이타적인 행동이라는 것이다.

그러나 개인이 처벌을 하는 동기적 측면에서 보면 단 1회성 게임에서 처벌은 분노에 기반하고 있으며, 충동적인 선택으로 알려져 있다(Crockett et al., 2010; Fehr & Fischbacher, 2004; Lotz et al., 2011; Nelissen & Zeelenberg, 2009). 특히 제3자 도움은 이타적인 특성과 관련이 있는데 반해, 제3자 처벌은 분노와 관련이 있는 것으로 알려져 있다(Rodrigues et al., 2018). 그렇지만, 본 연구에서는 분노를 측정하지 않았기 때문에 이와 관련해서는 명확한 결론을 내리기 어렵다.

연구 1에서 내현적 자기애 성향만 처벌 경향성과 관련된 것으로 나타난 이유는, 내현적 자기애 성향과 반응적 공격성 간의 관계를 바탕으로 유추해 볼 수도 있다. 내현적 자기애 성향자는 여러 자극에 의해 촉발되는 공격성인 반응적 공격성과 밀접한 관련성을 보인다(한미향, 2014; Baumeister, Smart, & Boden, 1996; Penney & Spector, 2002). 내현적 자기애 성향은 비판을 받았거나, 사회적으로 거절을 받았을 때 혹은 불공정한 일을 겪었을 때 외현적 자기애 성향자보다 더 과민하며 더 공격적인 태도를 보이는 것으로 알려져 있다(Lee et al., 2017; Okada, 2010). 또한, 제2자 처벌과 제3자 처벌은 공통적으로 누군가 피해를 끼쳤다면 그 사람 또한 그만큼의 피해를 받아야 마땅하다고 생각하는 부적 상호성 규준을 바탕으로 하고 있다. 부적 상호성은 복수 혹은 보복(retaliation)이라는 용어로 통용된다(고재홍, 1997). 부적 상호성 신념은 친밀한 관계에서 폭력으로 이어지거나 직장 내 갈등을 일으키는 요인으로 작용하기도 한다(Meier & Semmer, 2012; Walster, Walster, & Berscheid, 1978). 연구 1에서 내현적 자기애 성향은 제2자 처벌과 관련을 보인 것은 내현적 자기애 성향자들이 자신의 이익이 관련되어 있는 불공정 상황에서 외현적 자기애 보다도 더 과민하게 반응하며 상대에게 되갚아 주려는 경향을 보이고(Krizan & Johr, 2016; Parton & Ent, 2018), 이런 경향은 내현적 자기애 성향을 가진 사람들의 역기능적 대인관계에 영향을 미칠 가능성이 있다.

연구 1의 제2자 처벌 게임과 제3자 처벌 게임을 비교하자면, 제2자 처벌 게임이 자신이 겪은 불공정한 일에 반응한 것이라면, 제3자 처벌 및 도움 게임에서는

자신과는 전혀 관련이 없는 불공정 상황에서 비용을 치루어 개입했다는 점에서 보다 친사회적 행동에 가깝다. 연구 2에서 주목해야 할 점은 처벌 수준에서 도움 수준을 뺀 차이 점수와 내현적 자기애 성향이 관련이 있다는 점이다. 연구 2에서 처벌과 도움은 같은 값을 지불해도 결과가 다르다. 처벌을 더 많이 선택한 경우, 처음보다 전체 금액이 줄어들지만 도움을 선택한 경우에는 전체 금액이 늘어난다. 또한, 처벌과 도움을 동시에 선택할 수 있는 기회가 있을 때 이를 지켜보던 제 4의 사람은 도움보다 처벌을 많이 선택하는 쪽을 덜 도덕적으로 판단하고, 파트너로 덜 선호한다고 알려져 있다(Patil et al., 2018). 내현적 자기애 성향이 도움에 비해 처벌을 상대적으로 많이 하는 것은 전체 집단의 이득을 감소시킬 뿐만 아니라, 개인적으로도 타인에게 선호되지 않는 결과를 낳을 수 있다. 이는 기존 연구들에서 자기애 성향을 가진 사람들이 다른 사람에게 덜 선호되는 것과 비슷한 맥락을 가진다고 생각해볼 수 있다(Morf & Rhodewalt, 2001). 한편, 외현적 자기애 성향은 내현적 자기애 성향과 다르게 처벌이나 도움에서 어떤 관련성도 보이지 않았다. 타인을 도와주는 것과 관련된 상황에서 자신에게 확실한 보상이 있을 때만 행동하는 외현적 자기애 성향(Carrier, 1991; Newman & Shen, 2012)이 반영된 것으로 생각된다. 종합하면 내현적 자기애 성향자는 외현적 자기애 성향자에 비해 자신에게 잘못한 이에게는 앙갚음하려는 경향을 보이며, 타인을 도와주는 일에는 인색한 모습을 보인다고 할 수 있다. 이는 내현적 자기애 성향의 착취적인 대인관계를 일부 보여준다고도 할 수 있다(Brunell et al., 2013).

그러나 본 연구는 다음과 같은 한계점을 가진다. 먼저, 내현적 자기애가 높은 처벌 경향성을 보이며 누군가를 도와주려는 경향은 덜 보인다는 것을 확인하였으나, 본 연구의 결과만을 볼 때, 내현적 자기애 성향이 높은 사람들이 왜 처벌을 더 많이 하는지 분명히 하기 어렵다. 영향을 미치는 요인을 살펴보기 위해 정서적 공감이 처벌보다 도움을 주는 행동과 관련되어 있다는 기존 연구(Decety & Hodges, 2006; Lannin, et al., 2014; Leliveld et al., 2012; Weng, et al., 2015)를 바탕으로 공감을 측정하였으나, 예상과 다르게 본 연구에서 공감 수준은 처벌이나 도움 수준과 관련이 나타나지 않았다. 연구 1과 연구 2 모두에서 내현적 자기애

집단에서 정서적 공감 수준이 낮게 나타난 것을 확인 하였으나 처벌이나 도움 수준과는 관련이 없었다.

그리고 본 연구에서 사용한 게임의 방식이 단 1회로 진행되었으며 단순하다는 점에서도 한계가 있다. 연구에 사용된 제2자 처벌 게임과 제3자 처벌 및 도움 게임은 단순히 돈을 나누어 주는 독재자 게임으로 불공정 상황을 연출하였다. 독재자 게임은 공공재 게임이나 죄수의 딜레마 게임처럼 협력을 요하지 않기 때문에 처벌이 가지는 친사회적 의미나 보복적 성격이 상당히 제한되며 실제 상황으로 일반화하기 어렵다.

또한 내현적 자기애 성향을 가진 사람들이 불공정 상황을 경험하고 이에 대한 반응으로 부적 상호성을 나타내는 것을 확인하였으나, 도움을 받는 상황을 관찰한 것은 아니었기 때문에 자기애 성향과 도움을 받았을 때 이에 영향을 받아 타인을 도와주려는 경향과의 관련성은 확인하지 못했다.

본 연구의 한계를 바탕으로 추후에 연구를 제안한다면 다음과 같다. 먼저, 본 연구는 내현적 자기애 성향이 처벌을 많이 하는 경향은 확인하였으나, 이와 관련이 있는 기저의 심리적 과정에 대한 탐색이 부족했다. 특히, 자기애 성향의 핵심 요인으로 알려진 대인 적대감이나 공격성(Besser & Priel, 2010; Bushman & Baumeister, 2008; Miller et al., 2017), 처벌과 관계가 있다고 알려진 분노 및 충동(Crockett et al., 2010; Fehr & Fischbacher, 2004; Lotz et al., 2011; Nelissen & Zeelenberg, 2009; Rodrigues et al., 2018)과 처벌 경향성과의 관련성을 살펴볼 필요가 있다.

또한, 불공정 행위에 대한 처벌보다 보복성이 짙은 처벌에 대한 처벌(counter-punishment)를 비교하여 자기애 성향과 보복성과의 관계를 분명히 하는 것도 좋은 방법으로 보인다. 그리고 공공재 게임이나 사회적 딜레마 게임을 통해 내현적 자기애의 처벌 경향성이 전체 집단에 도움이 되는지 확인해 볼 필요가 있다. 이를 통해 내현적 자기애의 처벌이 친사회적인 목적으로 행해졌는지 보다 분명히 할 수 있을 것이다.

다음으로 자기애 성향을 가진 사람들이 정적 상호성(positive reciprocity)

규범에 영향을 받는지 구체적으로 확인 해볼 필요가 있다. 정적 상호성은 상대방의 은혜에 보답하는 것을 말하는데, 이는 부적 상호성과 마찬가지로 일종의 도덕적 규범으로 작용한다(고재홍 1997; Buunk & Schaufeli, 1999; Gouldner, 1960). 만약 이러한 상호성 규범이 지켜지지 않을 경우 관계가 악화될 뿐만 아니라 집단 내 갈등을 증폭시킬 수 있다(Meier & Semmer, 2012; Walster et al., 1978). 자기애 성격을 가진 사람들의 대인관계를 이해하기 위해서는 도움을 받았을 때 정적 상호성 규범을 지키는지도 확인해볼 필요가 있다. 이를 통해 자기애적 성격의 대인관계 특성을 더 구체적으로 이해할 수 있을 것으로 생각된다.

또한 본 연구 결과를 자기애성 성격을 가진 사람들의 대인관계 행동과 연관 짓기 위해서는 대인관계와 관련된 척도를 함께 살펴보거나 추가적인 실험이 필요하다. 이를 통해 제2자 처벌 게임과 제3자 처벌 및 도움 게임에서, 처벌과 도움이 대인관계 안에서 어떤 의미를 가지는지 구체적으로 탐색할 수 있을 것이다.

마지막으로, 본 연구는 대학생 및 대학원생을 대상으로 이루어져 자기애 성향의 특성을 알아보는 데 그쳤다. 본 연구 결과를 임상 집단이나 일반 성인 집단에 일반화하기 위해서는 추가 연구가 필요하다.

이러한 한계점에도 불구하고 본 연구는 다음과 같은 시사점을 갖는다. 행동경제학적 패러다임을 이용해 측정하기 어려운 개념인 친사회성을 간단한 게임의 형태로 비교적 명료하게 드러나도록 함으로써, 자기애 성향이 대인간 행동에 어떤 영향을 미치는지 측정해 보았다는 것에 의의가 있다. 단순화된 게임 구조 때문에 자기애 성향의 대인관계에 대해서 시사하는 바는 제한적이지만, 본 실험의 게임은 복잡하지 않고 분명하면서 다른 형태로 변형하기 용이하다. 본 연구는 추후 다른 연구에서 행동 경제학적 게임 패러다임을 응용하는데 도움이 될 것으로 기대된다.

또한 내현적 자기애 성향자와 외현적 자기애 성향자가 친사회적 처벌 및 도움에서 서로 다른 행동을 보여준다는 것을 확인 하였다. 기존 연구에서는 외현적 자기애와 내현적 자기애를 구분하여 살펴보지 않았으나, 본 연구에서는 두 집단이 이질적이며 다른 행동을 보인다는 것을 확인 하였다. 따라서 추후에도 두 집단을

구분하여 살펴볼 필요가 있다.

그리고 제3자 게임은 대체로 제3자가 처벌만 할 수 있는 경우가 대다수이며(예, Gummerum, Dillen, Dijk & López-Pérez, 2014), 불공정 분배를 받은 사람의 돈을 보완해 줄 수 있는 선택지를 함께 다룬 경우는 많지 않았다. 본 연구에서는 처벌과 도움을 동시에 선택할 수 있는 방식을 이용하였고, 처벌과 도움의 상대적인 차이를 이용해 추가적인 분석을 시행했다는 점에서도 의의가 있다. 부가적으로, 제3자 개입(third-party intervention)게임이 가지는 의미와 기저의 매커니즘을 알아내는 연구가 활발히 진행되는 시점에서, 처벌을 선택하는 요인에 내현적 자기애 성향이 관련이 되어 있다는 점을 알아냈다는 데에도 의의가 있다고 할 수 있다.

참고 문헌

고재홍 (1997). 우리는 늘 받은 만큼 되갚는가. 한국심리학회지: 사회 및 성격, 11(2), 53-75.

권석만, 한수정 (2000). 자기애적 성격장애. 서울: 학지사.

류경희, 홍혜영 (2014). 중학생의 외현적 내현적 자기애와 스마트폰 중독 간의 관계: 공격성의 매개효과. 청소년학연구, 21(8), 157-183.

박덕준, 성한기 (2019). 제 3 자의 이타적 처벌과 자아고갈. 한국심리학회지: 사회 및 성격, 33(4), 21-43.

박성희 (1997). 공감과 친사회 행동. 서울: 민음사.

박세란, 신민섭, 이훈진 (2005). 외현적·내현적 자기애의 자기평가와 정서 특성. Korean Journal of Clinical Psychology, 24(2), 255-266.

서수균, 권석만 (2002). 자존감 및 자기애 성향과 공격성의 관계. Korean Journal of Clinical Psychology, 21(4), 809-826.

심상홍, 이장한 (2012). 자기애 성격장애 척도의 요인 구조: 외현적 자기애 및 내현적 자기애와의 관련성 검증, 한국심리학회지: 사회 및 성격 26(2), 87-100.

이준득, 서수균, 이훈진 (2007). 내현적·외현적 자기애 성향자의 자기개념 명료성과 부정적 정서특성. Korean Journal of Clinical Psychology, 26(2), 463-477.

임지영 (2012). 공격성 위험집단 청소년의 외현적, 내현적 자기애와 주도적, 반응적 공격성간의 관계. 청소년학연구, 19(12), 1-29.

정남운 (2001). 과민성 자기애 척도 (the Hypersensitive Narcissism Scale) 타당화 연구. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 13(1), 193-216.

천주명, 임영진 (2017). 내현적 자기애 성향이 반응적 관계 공격성에 미치는 영향. 청소년학연구, 24(12), 71-87.

한미향 (2014). 고등학생의 취약성 자기애과 반응적 공격성의 관계에서 귀인양식, 분노의 매개효과 및 성별 조절효과. 청소년학연구, 21(6), 309-338.

한수정 (1999). 자기애적 성격지향자의 외현적·내현적 자기관련 인지특성. 서울대학교 대학원 석사학위논문.

황순택, 오경자, 최정훈 (1995). 전형성 평정에 의한 성격장애 진단준거 개발. 한국심리학회 학술대회 자료집, 255-271

Akhtar, S., & Thomson, J. A. (1982). Overview: Narcissistic personality disorder. *American Journal of Psychiatry, 139*, 12-20.

Barclay, P. (2006). Reputational benefits for altruistic punishment, *Evolution and Human Behavior, 27*(5), 325-344.

Baumeister, R. F., Smart, L., & Boden, J. M. (1996). Relation of threatened egotism to violence and aggression: The dark side of high self-esteem. *Psychological Review, 103*, 5-33.

Ben-Shakhar, G., Bornstein, G., Hopfensitz, A. & van Winden, F. (2007). Reciprocity and emotions in bargaining using physiological and self-report measures. *Journal of Economic Psychology, 28*(3), 314-323.

Besser, A., & Priel, B. (2010). Grandiose narcissism versus vulnerable narcissism in threatening situations: Emotional reactions to achievement failure and interpersonal rejection. *Journal of Social and Clinical Psychology, 8*, 874-902.

Böckler, A., Sharifi, M., Kanske, P., Dziobek, I., & Singer, T. (2017). Social decision making in narcissism: Reduced generosity and increased retaliation are driven by alterations in perspective-taking and anger. *Personality and Individual Differences, 104*, 1-7.

Brunell, A. B. & Davis M. S. (2016). Grandiose Narcissism and Fairness in Social Exchanges. *Current Psychology, 35*, 220-233.

Brunell, A. B., Davis M. S., Schley, D. R.,Eng, A. L. van Dulmen, M. H. M., Wester, K. L. & Flannery, D. J. (2013). A new measure of interpersonal exploitativeness. *Frontiers in Psychology, 4*, 1-9.

Brunell, A. B., Tumblin, L., & Buelow, M. T. (2014). Narcissism and the Motivation to Engage in Volunteerism. *Current Psychology, 33*(3), 365-376.

Bushman, B. J., & Baumeister, R. F. (1998). Threatened egotism, narcissism, self-esteem, and direct and displaced aggression: Does self-love or self-hate lead to violence? *Journal of Personality and Social Psychology, 75*, 219-229.

Bushman, B. J., Bonacci, A. M., Van Dijk, M., & Baumeister, R. F. (2003). Narcissism, sexual refusal, and aggression: Testing a narcissistic reactance model of sexual coercion. *Journal of Personality and Social Psychology, 84*, 1027-1040.

Buss, A. H. (1961). *The psychology of aggression*. NY: Weiley.

Buunk, B. P. & Schaufeli, W. B. (1999). Reciprocity in Interpersonal Relationship: AN Evolutionary Perspective on Its Importance for Health and Well-being. *European Review of Social Psychology, 10*(1), 259-291.

Cain, N. M., Pincus, A. L. & Ansell, E. B. (2008). Narcissism at the crossroads: Phenotypic description of pathological narcissism across clinical theory, social/personality psychology, and psychiatric diagnosis. *Clinical Psychology Review, 28*, 638-656.

Campbell, W. K., Bush, C. P., Brunell, A. B., & Shelton, J. (2005). Understanding the social costs of narcissism: The case of the tragedy of the commons. *Personality and Social Psychology Bulletin, 31*, 1358-1368.

Carrier, J. (1991). Gifts, commodities, and social relations: A Maussian view of exchange. *Paper presented at the Sociological forum, 6*(1), 119-136.

Carpenter, J. P., Mattews, P. H. & Ong'Ong'a, O. (2004). Why Punish? Social reciprocity and the enforcement of prosocial norms. *Journal of Evolutionary Economics, 14*, 407−429.

Chavez, A. K., & Bicchieri, C. (2013). Third−party sanctioning and compensation behavior: Findings from the ultimatum game. *Journal of Economic Psychology, 39*, 268−277.

Cordova, J. V., Jacobson, N. S., Gottman, J. M., Rushe, R., & Cox, G. (1993). Negative reciprocity and communication in couples with a violent husband. *Journal of Abnormal Psychology, 102*(4), 559-564.

Crockett, M. J., Clark, L., Lieberman, M. D., Tabibnia, G., & Robbins, T. W. (2010). Impulsive choice and altruistic punishment are correlated and increase in tandem with serotonin depletion. *Emotion, 10*(6), 855−862.

Davis, M., (1983). Measuring individual differences in empathy: evidence for a multidimensional approach. *Journal of Personality and Social Psychology 44,* 113-126.

Darley, J. M. & Pittman, T. S. (2003). The Psychology of Compensatory and Retributive Justice. *Personality and Social Psychology Review, 7*(4), 324−336.

Dickinson, K. A. & Pincus, A. L. (2003). Interpersonal Analysis of Grandiose and Vulnerable Narcissism. *Journal of Personality Disorders, 17*(3), 188−207.

Exline, J. J., Baumeister, R. F., Bushman, B. J., Campbell, W. K., & Finkel, E. J. (2004). Too proud to let go: Narcissistic entitlement as a barrier to forgiveness. *Journal of Personality and Social Psychology, 87*, 894-912.

Falk, A., Fehr, E. & Fischbacher, U. (2005). Notes and Comments Driving Forces behind Informal Sanctions. *Econometrica, 73*(6), 2017−2030.

Fehr, E., & Fischbacher, U. (2004a). Social norms and human cooperation. *Trends in Cognitive Sciences, 8*, 185-190.

Fehr, E., & Fischbacher, U. (2004b). Third Party Punishment and Social Norms. *Evolution and Human Behavior, 25*, 63-87.

Fehr, E., & Fischbacher, U. (2000). The nature of human altruism. *Nature 425*, 785 - 791.

Fehr, E., & Gãchter, S. (2002). Altruistic punishment in humans. *Nature, 415,* 137-140.

Fehr, E., & Gãchter, S. (2000). Fairness and Retaliation: The Economics of Reciprocity. *Journal of Economic Perspectives, 14*(3), 159-181.

Fehr, E. & Schmidt, K. M. (1999). A Theory of Fairness, Competition, and Cooperation. *The Quarterly Journal of Economics, 114*(3), 817-868.

Ferriday, C., Vartanian, O. & Mandel, D. R. (2011). Public but not private ego threat triggers aggression in narcissists. *European Journal of Social Psychology, 41*(5), 564-568.

Foddy, M., Platow, M. J. & Yamagishi, T. (2009). Group-Based Trust in Strangers: The Role of Stereotypes and Expectations. *Psychological Science, 20*(4), 419-22.

Fossati, A., Borroni, S., Eisenberg, N. & Maffei, C. (2010). Relations of Proactive and Reactive Dimensions of Aggression to Overt and Covert Narcissism in Nonclinical Adolescents, *Aggressive Behavior, 36*, 21-27.

Foster, J. D. & Trimm, R. F (2008). On Being Eager and Uninhibited: Narcissism and Approach-Avoidance Motivation. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 1004-1017.

Given-Wilson, Z., Mcllwain, D. & Warburton, W. (2011). Meta-cognitive and interpersonal difficulties in overt and covert narcissism. *Personality and Individual Differences, 50*(7), 1000-1005.

Gummerum, M. Dillen, L. F. V., Dijk, E. V. & López-Péreza, B. (2016). Costly third-party interventions: The role of incidental anger and attention focus in punishment of the perpetrator and compensation of the victim. *Journal of Experimental Social Psychology, 65*, 94-104.

Gouldner, A. W. (1960). The Norm of Reciprocity: A Preliminary Statement. *American Sociological Review, 25*, 161-178.

Hendin, H. M., & Cheek, J. M. (1997). Assessing hypersensitive narcissism: A reexamination of Murray's Narcism Scale. *Journal of Research in Personality, 31*, 588-599.

Hu, Y., Strang, S. & Webr, B. (2015). Helping or punishing strangers: neural correlates of altruistic decisions as third-party and of its relation to empathic concern. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 18, doi: 10.3389/fnbeh.2015.00024.

Jordan, J. J., Hoffman, M., Bloom, P., & Rand, D. G. (2016). Third-party punishment as a costly signal of trustworthiness. *Nature, 530*(7591), 473-476.

Krizan, Z., & Johar, O. (2015). Narcissistic rage revisited. *Journal of Personality and Social Psychology, 108*(5), 784-801.

Kim, S. H., & Smith, R. H. (1993). Revenge and conflict escalation. *Negotiation Journal, 9*, 37-43.

Konrath, S., Bushman, B., & Campbell, W. K. (2006). Attenuating the link between threatened egotism and aggression. *Psychological Science, 17*(11), 995-1001.

Konrath, S., Ho, M. H. & Zarins, S. (2016). The Strategic Helper: Narcissism and Prosocial Motives and Behaviors, *Current Psychology, 35*, 182-194.

Kristofferson, K., White, K., & Peloza, J. (2014). The nature of slacktivism: How the social observability of an initial act of token support affects

subsequent prosocial action. *Journal of Consumer Research, 40*(6), 1149-1166.

Krizan, Z. & Johar, O. (2012). Envy Divides the Two Faces of Narcissism. *Journal of personality, 80*(5), 1415-1451.

Lannin, D. G., Guyll, M., Krizan, Z., Madon, S., & Cornish, M. (2014). When are grandiose and vulnerable narcissists least helpful?. *Personality and Individual Differences, 56,* 127-132.

Leliveld, M. C. van Dijk, E., & van Beest, I. (2012). Punishing and compensating others at your own expense: The role of empathic concern on reactions to distributive injustice. *European Journal of Social Psychology, 42*(2). 135-140.

Lotz, S., Okimoto, T. G., Schlösser, T., & Fetchenhauer, D. (2011). Punitive versus compensatory reactions to injustice: Emotional antecedents to third-party interventions. *Journal of Experimental Social Psychology, 47*(2), 477-480.

Meier, L. L. & Semmer, N. K. (2012). Lack of Reciprocity and Strain: Narcissism as a Moderator of the Association between Feeling Under-Benefited and Irritation. *Work & Stress, 26*(1), 56-67.

Miller, J. D., & Campbell, W. K. (2008). Comparing Clinical and Social-Personality Conceptualizations of Narcissism. *Journal of Personality, 76*(3), 449-476.

Miller, J., Lynam, D., Hyatt, C. & Campbell, W. K. (2017). Controversies in Narcissism. *Annual review of clinical psychology, 13*, 168- 178.

Milinski, M., Semmann, D., Bakker, T. C. M., & Krambeck, H. J. (2001). Cooperation through indirect reciprocity: image scoring or standing strategy? *Proceedings of the Royal Society of London, 268*(1484), 2495-2501.

Morf, C. C. & Rhodewalt, F. (2001). Unraveling the Paradoxes of Narcissism: A Dynamic Self-Regulatory Processing Model. *Psychological Inquiry, 12,* 177-196.

Nelissen, R. M. (2008). The price you pay: Cost-dependent reputation effects of altruistic punishment. *Evolution and Human Behavior, 29*(4), 242-248.

Nelissen, R. M. A. & Zeelenberg, M. (2009). Moral emotions as determinants of third-party punishment: Anger, guilt, and the function of altruistic sanctions. *Judgement and Decision Making, 4*(7), 543-553.

Newman, G. E., & Shen, Y. J. (2012). The counterintuitive effects of thank-you gifts on charitable giving. *Journal of economic psychology, 33*(5), 973-983.

Ng, H. K. S., Tam, K. P & Shu, T. M. (2013). Narcissism and Punitiveness in a Non-Ego-Threatening Condition. *Personality and Individual Difference, 54*, 442-446.

Nikiforakis, N. (2008). Punishment and Conter-punishment in Public Goods Games: Can we still govern ourselves? *Journal of Public Economics, 92*(1), 91-112.

Okada, R. (2010). The relationship between vulnerable narcissism and aggression in Japanese undergraduate students. *Personality and Individual Differences, 49*(2), 113-118.

Parton, D. M. & Ent, M, (2018). Vulnerable narcissism predicts greater spiteful punishment of a third-party transgressor. *Journal of Research in Personality, 76*, 150-153.

Patil, I., Dhaliwal, N. & Cushman, F. (2018). Reputational and cooperative benefits of third-party compensation. *Psyarxiv, 23.* 10.17605/OSF.IO/C3BSJ.

Pedersen, E. J., McAuliffe, W. H. B., & McCullough, M. E. (2018). The unresponsive avenger: More evidence that disinterested third parties do not

punish altruistically. *Journal of Experimental Psychology: General, 147*(4), 514-544.

Penner, L. A., Dovidio, J. F., Piliavin, J. A., & Schroeder, D. A. (2005). Prosocial behavior: Multilevel perspective. *Annual Review of Psychology, 56*, 365-392.

Penney, L. M. & Spector, P. E. (2002). Narcissism and Counterproductive Work Behavior: Do Bigger Egos Mean Bigger Problems? *International Journal of Selection and Assessment, 10*, 126-134.

Phillips, S. & Cooney, M. (2005). Aiding peace, abetting violence: Third parties and the management of conflict. *American Sociological Review, 70*, 334-354.

Pincus, A. L., Ansell, E. B., Pimentel, C. A., Cain, N. M., Wright, A. G. C., & Levy, K. N. (2009). Initial construction and validation of the Pathological Narcissism Inventory. *Psychological Assessment, 21*, 365-379.

Pincus, A. L., & Lukowitsky, M. R. (2010). Pathological narcissism and narcissistic personality disorders. *Annual Review of Clinical Psychology, 6*, 421-446.

Pillutla, M. M. & Murnighan, J. K. (1996). Unfairness, Anger, and Spite: Emotional Rejections of Ultimatum Offers. *Organizational Behavior and Human Decision Processes, 68*(3), 208-224.

Ra, Y. S., Cha, S. Y., Hyun, M. H. & Bae, S. M. (2013). The Mediating Effects of Attribution Styles on The Relationship Between Overt-Covert Narcissism and Forgiveness. *Behavior and Personality, 41*(6), 881-892.

Raihani, N. J., & Bshary, R. (2015). The reputation of punishers. *Trends in Ecology & Evolution, 30*(2), 98-103.

Raihani, N. J. & McAuliffe, K. (2012). Human punishment is motivated by inequity aversion, not a desire for reciprocity. *Biology letters, 8,* 802-804.

Rand, D. G. & Nowak, M. A. (2011). The evolution of antisocial punishment in optional public goods games, *Nature Communications, 2*, 1-7.

Raskin, R. N., & Hall, C. S. (1979). A Narcissistic Personality Inventory. *Psychological Reports, 40*, 590.

Raskin, R. N., & Terry, H. (1988). A principal-components analysis of the Narcissistic Personality Inventory and further evidence of its construct validity. *Journal of Personality and Social Psychology, 54*, 890-902.

Ritter, K., Dziobek, I., Preißler, S., Rüter, A., Vater, A., Fydrich, T., & Roepke, S. (2011). Lack of empathy in patients with narcissistic personality disorder. *Psychiatry Research, 187*, 241-247.

Rodrigues, J. Nagowski, N., Mussel, P. & Hewig J. (2018). Altruistic punishment is connected to trait anger, not trait altruism, if compensation is available. *Heliyon, 4*(11), 1-19.

Rose, P. (2002). The happy and unhappy faces of narcissism. *Personality and Individual Differences, 33,* 379-391.

Sanfey, A. G., Rilling, J. K., Aronson, J. A., Nystrom, L. E. & Cohen, J. D. (2003). The Neural Basis of Economic Decision-Making in the Ultimatum Game. *Science, 300*(5626), 1755-1758.

Schumann, K. & Ross, M. (2010). The Benefits, Costs, and Paradox of Revenge. *Social Personality Psychology, 4*(12), 1193-1205.

Seinen, I., & Schram, A. (2006). Social status and group norms: Indirect reciprocity in a repeated helping experiment. *European Economic Review, 50*(3), 581-602.

Seip, E. C., van Dijk, W. W. & Rotteveel, M. (2009). Anger motivates costly punishment of unfair behavior. *Motivation and Emotion, 38*(4), 578-588.

Singer, T. & Steinbeis, N. (2009). Differential Roles of Fairness- and Compassion-Based Motivations for Cooperation, Defection, and Punishment. *Annals of the New York Academy of Sciences, 1167*, 41-50.

Van Prooijen, J. W. (2010). Retributive versus compensatory justice: Observers' preference for punishing in response to criminal offenses. *European Journal of Social Psychology, 40*, 72-85.

Vitaglione, G. D. & Barnett, M. A. (2003). Assessing a New Dimension of Empathy: Empathic Anger as a Predictor of Helping and Punishing Desires. *Motivation and Emotion, 27*(4), 302-325.

Watson, P., Grisham, S., Trotter, M., & Biderman, M. (1984). Narcissism and empathy: validity evidence for the Narcissistic Personality Inventory. *Journal of Personality Assessment, 48*(3), 301-305.

Wedekind, C., & Milinski, M. (2000). Cooperation through image scoring in humans. *Science, 288*(5467), 850-852.

Weng, H. Y., Fox, A. S. , Hessenthaler, H. C., Stodola, D. E. & Davidson, R. J. (2015). The Role of Compassion in Altruistic Helping and Punishment Behavior. *PLoS ONE*.

Wink, P. (1991). Two faces of narcissism. *Journal of Personality and Social Psychology, 61*, 590-597.

Wu, L., Zhang, H., Chiu, R. K., Kwan, H. K. & He, X. (2014). Hostile Attribution Bias and Negative Reciprocity Beliefs Exacerbate Incivility's Effects on Interpersonal Deviance. *Journal of Business Ethics, 120,* 189-199.

Yamagishi, T., Horita, Y., Takagishi, H., Shinada, M., Tanida, S. & Cook, K. S. (2009). The private rejection of unfair offers and emotional commitment. *PNAS, 106*(28), 11520-11523.

Zaibart, L. (2006). Punishment and Revenge. *Law and Philosophy, 25*(1), 81-118.

Zaki, J., & Mitchell, J. P. (2013). Intuitive prosociality. *Current Directions in Psychological Science, 22*(6), 466-470.

부 록

부록 1. 과민성 자기애 척도(HSNS) 70

부록 2. 대인관계 반응 지수(IRI) 71

부록 3. 자기애성 성격장애 척도(NPDS) 73

부록 4. 자기애적 성격검사(NPI) 75

부록 5. 제 2 자 처벌 게임 설명문 78

부록 6. 제 3 자 처벌 게임 설명문 83

부록 1. 과민성 자기애 척도(HSNS)

각 문장을 읽고 자신에게 해당하는 정도를 나타내는 적절한 숫자에 체크해 주십시오.

	전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	보통이다	상당히 그렇다	매우 그렇다
1. 나는 나 개인의 일, 건강, 걱정거리, 인간관계 등을 생각할 때 다른 것은 다 잊고 오직 그 생각에만 몰두할 수 있다.	1	2	3	4	5
2. 다른 사람이 나를 비웃거나 무시하는 말을 할 때 나는 기분이 쉽게 상한다	1	2	3	4	5
3. 다른 사람들이 있는 방에 들어갈 때는 종종 내가 어떻게 보이는지 신경이 쓰이고, 남들의 시선이 내게 쏠리는 느낌이 든다.	1	2	3	4	5
4. 나는 내 일의 공로를 다른 사람과 나누는 것이 싫다.	1	2	3	4	5
5. 나를 인정해 주는 사람이 적어도 한 사람이라도 있지 않으면 다른 사람들과 함께 있는 것이 싫다.	1	2	3	4	5
6. 나는 대부분의 사람들과 비교해 기질이 좀 다른 것 같다.	1	2	3	4	5
7. 나는 종종 다른 사람의 말을 나에 대한 비난으로 해석한다.	1	2	3	4	5
8. 나는 종종 내 자신의 관심사에만 몰두해서 다른 사람이 있다는 것을 잊어 버린다.	1	2	3	4	5
9. 나는 내 일만으로도 정신이 없기 때문에 다른 사람의 문제를 걱정해줄 여유가 없다.	1	2	3	4	5
10. 나는 다른 사람이 자기 문제로 와서 내 시간을 요구하거나 공감해주기를 요구할 때, 말은 못해도 괴롭고 귀찮다.	1	2	3	4	5

부록 2. 대인관계 반응 지수(IRI)

다음 문항들을 잘 읽고 자신을 잘 나타내는 지에 따라 0점(전혀 그렇지 않다)에서 4점(매우 그렇다)으로 체크해주시길 바랍니다.

	전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	보통이다	상당히 그렇다	매우 그렇다
1. 남을 비난하기 전에, 내가 만일 그 사람의 입장이었다면 어떻게 느낄 것인가를 상상해 보려고 노력한다.	0	1	2	3	4
2. 어떤 문제에 대해 내가 옳다고 확신하면 나는 다른 사람의 말을 듣기 위해서 많은 시간을 낭비하지 않는다.	0	1	2	3	4
3. 때때로 나는 친구들의 관점에서 보면 어떨 것인가를 상상해 봄으로써 그들을 더 잘 이해하려고 노력한다.	0	1	2	3	4
4. 모든 질문에는 두 가지 측면이 있다고 믿고 두 측면 모두를 보려고 노력한다.	0	1	2	3	4
5. 나는 때때로 '다른 편'의 관점에서 사태를 파악하는 것이 매우 어려움을 느낀다.	0	1	2	3	4
6. 어떤 결정을 내리기 전에 다른 의견을 가진 모든 사람의 측면에서 살펴보려고 노력한다.	0	1	2	3	4
7. 누군가에게 화가 날 때는 나는 대개 잠시나마 그의 입장이 되어보려고 노력한다.	0	1	2	3	4
8. 재미있는 이야기나 소설을 읽을 때 그 이야기 속의 일이 나에게 일어난다면 어떻게 느낄 것인지 상상해 본다.	0	1	2	3	4
9. 소설을 읽을 때 주인공의 느낌에 정말로 깊이 빠져든다.	0	1	2	3	4
10. 영화나 연극을 볼 때 나는 대개 객관적이며 그것에 완전히 사로잡히는 때가 거의 없다.	0	1	2	3	4
11. 연극이나 영화를 본 후에 내가 마치 주인공이 된 것처럼 느낀 적이 있다.	0	1	2	3	4

12. 나는 비교적 규칙적으로 내게 일어날지도 모르는 일들에 대하여 백일몽을 꾸거나 상상을 한다.	0	1	2	3	4
13. 좋은 책이나 영화에 깊이 심취하는 적이 드물다.	0	1	2	3	4
14. 좋은 영화를 볼 때 나는 쉽게 중요 인물이 처한 입장에 선다.	0	1	2	3	4
15. 누군가 이용당하고 있는 것을 보면 나는 그에 대해 일종의 보호심을 느낀다.	0	1	2	3	4
16. 누군가 부당하게 취급 당하는 것을 보아도 그들에게 동정심이 별로 일지 않는 때가 더러 있다.	0	1	2	3	4
17. 나보다 불행한 사람들을 볼 때 자주 그를 염려하는 따뜻한 감정이 일어난다.	0	1	2	3	4
18. 나는 내 자신을 꽤 마음이 부드러운 사람이라고 묘사할 것이다.	0	1	2	3	4
19. 때때로 다른 사람들에게 문제가 있을 때에 그들에게 별로 마음 아파하지 않는 경우가 있다.	0	1	2	3	4
20. 다른 사람들의 불행이 나를 크게 혼란에 빠뜨리는 적은 별로 없다.	0	1	2	3	4
21. 주위에서 일어나는 일들을 보고 자주 감동한다.	0	1	2	3	4
22. 나는 긴급 상황에서 절실히 도움을 필요로 하는 사람을 보면 내 정신을 잃을 정도로 그 사람 일에 빠져버린다.	0	1	2	3	4
23. 감정적인 동요를 심하게 느끼는 상황에 처할 때 가끔 무력감을 느낀다.	0	1	2	3	4
24. 긴급상황에 처하면 걱정과 불안을 느낀다.	0	1	2	3	4
25. 나는 대개 비상상황에 대해 매우 효과적으로 대처한다.	0	1	2	3	4
26. 긴장된 감정적 상황 속에 있는 것은 나를 두렵게 한다.	0	1	2	3	4
27. 누군가 부상당하는 것을 볼 때 차분하게 있을 수 있다.	0	1	2	3	4
28. 나는 비상시에 통제력을 잃어버리는 편이다.	0	1	2	3	4

부록 3. 자기애성 성격장애 척도(NPDS)

각 문장을 읽고 자신에게 해당하는 정도를 나타내는 적절한 숫자를 체크해주십시오.

	전혀 그렇지 않다		약간 그렇다		상당히 그렇다		전적으로 그렇다
1. 나는 남들에게서는 쉽게 찾아보기 어려운 어떤 재능을 가지고 있다.	1	2	3	4	5	6	7
2. 어떤 사람에 대해 때로는 너무나 좋다가 때로는 극도로 미워지는 등 감정이 극단적으로 변하는 경우가 있다.	1	2	3	4	5	6	7
3. 내 주변에 있는 사람들의 의견은 하찮게 생각하며, 그들을 무시하고 내가 하고 싶은 대로 하는 편이다.	1	2	3	4	5	6	7
4. 누가 나를 좋지 않게 평가하면 화가 치밀거나 수치심이나 모욕감을 느낀다.	1	2	3	4	5	6	7
5. 사람들과의 관계에서 모욕감을 느낄 때가 많고 이 경우 화를 내거나 나도 그들에게 모욕을 준다.	1	2	3	4	5	6	7
6. 다른 사람들로부터 비난 받거나 거절당하면 기분이 몹시 상한다.	1	2	3	4	5	6	7
7. 다른 사람들과 똑같은 대접을 받아 자존심 상했던 경우가 있다.	1	2	3	4	5	6	7
8. 나의 이익을 위해서 라면 남을 속이고 이용하는 것도 필요하다.	1	2	3	4	5	6	7
9. 항상 다른 사람들로부터 인정받고 지지 받고 싶다.	1	2	3	4	5	6	7

10. 내 문제는 다른 사람들의 문제와는 질적으로 다른 특별한 것이기 때문에 아주 특별한 사람만이 이해할 수 있다.	1	2	3	4	5	6	7
11. 마음만 먹으면 나에 대해 남들이 평가하는 정도보다 일을 더 잘할 수 있다.	1	2	3	4	5	6	7
12. 다른 사람들이 나의 말이나 행동에 관심을 보이지 않아 기분이 나빴던 적이 종종 있다.	1	2	3	4	5	6	7
13. 다음 주의 한 가지(혹은 여러 가지)가 이루어 지는 것을 상상해 본 적이 있다: 최고의 성공, 막강한 권력, 최고의 미, 이상적인 사랑, 누구보다도 유명해지는 것	1	2	3	4	5	6	7
14. 누군가가 나의 자존심을 건드리는 경우 화를 참지 못한다.	1	2	3	4	5	6	7
15. 다른 사람들이 나에게 주목하고 높이 평가해 주었으면 좋겠다.	1	2	3	4	5	6	7
16. 감정적으로 흥분되어 있을 때는 다른 사람의 생각이나 입장 따위는 생각도 나지 않는다.	1	2	3	4	5	6	7
17. 내가 해낸 중요한 일에 대해 다른 사람들도 마땅히 인정해 줘야 한다.	1	2	3	4	5	6	7
18. 어떤 일에 대해 나와 다르게 생각하는 사람을 보면 이해할 수가 없다.	1	2	3	4	5	6	7

부록 4. 자기애적 성격검사(NPI)

다음에는 사람들이 자신에 대해 갖는 일반적인 태도를 나타내는 문장이 쌍으로 제시되어 있습니다. 그 중 자신이 좀 더 동의하는 문장을 골라 그 문장을 선택해 주세요 각 항목마다 하나만 고르실 수 있고 모든 항목에 응답 해주시기 바랍니다.

1.	□	나는 사람들에게 영향력을 행사하는 타고난 능력이 있다.
	□	나는 사람들에게 영향을 주지 못한다.
2.	□	겸손은 나에게 어울리지 않는다
	□	나는 기본적으로 겸손한 사람이다.
3.	□	나는 거의 모든 일을 과감하게 하는 편이다.
	□	나는 상당히 조심스러운 편이다.
4.	□	사람들에게 칭찬을 받으면 나는 때때로 당황하게 된다.
	□	다른 사람들이 계속 그렇게 말해주기 때문에 나는 내가 괜찮은 사람이라고 생각한다.
5.	□	내가 세상을 다스린다는 것은 생각만 해도 너무 겁나는 일이다.
	□	내가 세상을 다스린다면 세상은 훨씬 더 살기 좋은 곳이 될 것이다.
6.	□	나는 무슨 일이든지 다른 사람을 설득하여 내가 원하는 방식대로 할 수 있다.
	□	나는 내가 한 행동의 결과를 받아들이려고 노력한다.
7.	□	나는 여러 사람 속에 섞여 있는 것이 더 좋다.
	□	나는 여러 사람에게서 주목받는 것을 좋아한다.
8.	□	나는 성공한 사람이 될 것이다.
	□	나는 성공하는 것에 그다지 신경 쓰지 않는다.
9.	□	나는 대부분의 사람들보다 잘나지도 못 나지도 않았다.
	□	나는 특별한 사람이라고 생각한다.
10.	□	나는 내가 좋은 리더가 될지 자신이 없다.
	□	나 자신을 좋은 리더라고 생각한다.
11.	□	나는 자기주장을 잘한다.
	□	나는 내가 좀 더 자기 주장을 잘하면 좋겠다.
12.	□	나는 다른 사람들에게 권위를 갖는 것을 좋아한다.
	□	나는 별로 개의치 않고 다른 사람의 지시에 따른다.
13.	□	사람들을 내 마음대로 조종하는 것이 나에게는 쉬운 일이다.
	□	나는 사람들을 조종하고 있는 내 모습을 발견할 때 그것이 싫다.
14.	□	나는 내가 받아 마땅한 대접을 해줄 것을 요구한다.

15.	□	나는 대개 내가 받을만한 대접을 받는다.
	□	나는 내 몸매(또는 체격)를 과시하기를 별로 좋아하지 않는다.
	□	나는 내 몸매(또는 체격)를 과시하기를 좋아한다.
16.	□	나는 다른 사람들의 마음을 훤히 읽을 수 있다.
	□	사람들은 때때로 이해하기 어렵다.
17.	□	내가 잘할 수 있는 부분에 대해서는 기꺼이 의사결정의 책임을 진다.
	□	나는 내 책임 하에 어떤 결정을 내리는 것을 좋아한다.
18.	□	나는 그저 적당히 행복하기를 원한다.
	□	나는 세상 사람들의 눈으로 봤을 때 무언가 업적을 이룬 사람이 되고 싶다.
19.	□	나의 신체는 별볼일 없다.
	□	나는 내 몸을 바라보는 것을 좋아한다.
20.	□	나는 나 자신을 자랑하지 않으려고 노력한다.
	□	나는 기회가 되면 나의 자랑거리를 드러내 보이는 경향이 있다.
21.	□	나는 항상 내가 무엇을 하고 있는지 잘 알고 있다.
	□	내가 무엇을 하고 있는지 확신하지 못할 때가 있다
22.	□	나는 어떤 일을 하기 위해 때때로 다른 사람에게 의지한다
	□	나는 어떤 일을 하기 위해서 누구에게 의존하는 일이 거의 없다.
23.	□	나도 때로는 재미있는 이야기를 한다.
	□	누구나 내가 하는 이야기를 듣는 것을 좋아한다.
24.	□	나는 다른 사람에게 기대하는 것이 많다.
	□	나는 다른 사람을 위해 무언가 하는 것을 좋아한다.
25.	□	나는 내가 당연히 얻어야 하는 것을 모두 얻을 때까지 결코 만족하지 않을 것이다.
	□	나는 그럴만한 일이 생기면 그것에 대해 만족한다.
26.	□	칭찬을 들으면 좀 난처하다.
	□	나는 칭찬받는 것을 좋아한다.
27.	□	나는 권력에 대한 의지가 강하다.
	□	나는 권력 그 자체에는 별 관심이 없다.
28.	□	나는 새로운 유행과 스타일에 대해 신경 쓰지 않는다.
	□	나는 새로운 유행과 스타일을 주도하기를 좋아한다.
29.	□	나는 거울을 보는 것을 좋아한다.
	□	나는 거울을 들여다보는데 별 관심이 없다.
30.	□	나는 모든 사람들의 관심의 대상이 되는 것을 좋아한다.
	□	나는 모든 사람들의 관심의 대상이 되는 것이 불편하다.
31.	□	나는 내가 원하는 대로 내 삶을 살 수 있다.

32.	□	항상 자신이 원하는 방식대로 삶을 살 수 있은 아니다.
	□	권위를 갖는 것은 나에게는 큰 의미가 없다.
	□	사람들은 항상 나의 권위를 인정해 주는 것 같다.
33.	□	나는 리더가 되는 것을 더 좋아한다.
	□	내가 리더이든 아니든 나에겐 별 상관이 없다.
34.	□	나는 위대한 사람이 될 것이다.
	□	나는 내가 성공할 수 있길 바란다.
35.	□	사람들은 때때로 내가 하는 말을 믿는다.
	□	나는 누구에게나 내가 원하는 대로 뭔가를 믿게 할 수 있다.
36.	□	나는 타고난 리더이다
	□	리더쉽은 오랜 시간에 걸쳐 개발되는 것이다.
37.	□	나는 훗날 누군가가 내 자서전을 써 주었으면 좋겠다.
	□	나는 어떤 이유로든 사람들이 내 삶을 들추어 내는 것이 싫다.
38.	□	나는 밖에 나갔을 때 사람들이 내 모습에 주목하지 않으면 속이 상한다.
	□	나는 밖에 나갔을 때 군중 속에 묻혀 눈에 띄지 않아도 상관없다.
39.	□	나는 다른 사람보다 더 유능하다.
	□	다른 사람에게도 아주 많은 것을 배울 수 있다.
40.	□	나는 다른 여느 사람과 비슷하다.
	□	나는 비범한 사람이다.

부록 5. 제2자 처벌 게임 설명문

게임 방법 안내

※ 게임이 복잡할 수 있습니다.
주의 깊게 읽어주세요 ※

참여자 분께서 참여하시게 될 게임에는 A, B의 두 역할이 있습니다.

A, B 의 역할은 랜덤으로 배정됩니다. 실험실을 방문해 주시는 참여자 분마다 다릅니다.

A, B의 두 역할이 하게 될 일은 아래 설명과 같습니다.

1. A 는 '분배자' 로 처음 가지고 있던 돈을 원하는 만큼 B에게 분배하는 역할을 합니다.

2. B 는 '수령자' 로 A가 나누어 주는 돈을 받습니다. 다음 시행에서 원한다면 A의 돈을 감소시킬 수 있습니다. 하지만 돈을 감소시키려면 비용을 일부 지불해야 합니다.

A에게는 처음에 10,000원이 주어집니다. 이를 B에게 원하는 만큼만 분배해줍니다.
A는 B에게 자신의 돈을 전부 줄 수도 있고 전혀 안 줄 수도 있습니다.
B는 처음에 2,000원을 가지고 있습니다.

B는 A가 분배해준 돈을 그냥 가져갈 수 도 있고, A의 돈을 감소시키기 위해 A에게 분배 받은 돈에서 일부 비용을 지불하고 실험참여보상을 가져갈 수 있습니다.
A는 B가 돈을 감소시킨 이후 남은 금액만을 실험 참여 보상으로 가져갈 수 있습니다.
B는 지불한 금액의 3배만큼 A의 돈을 사라지게 만들 수 있습니다.

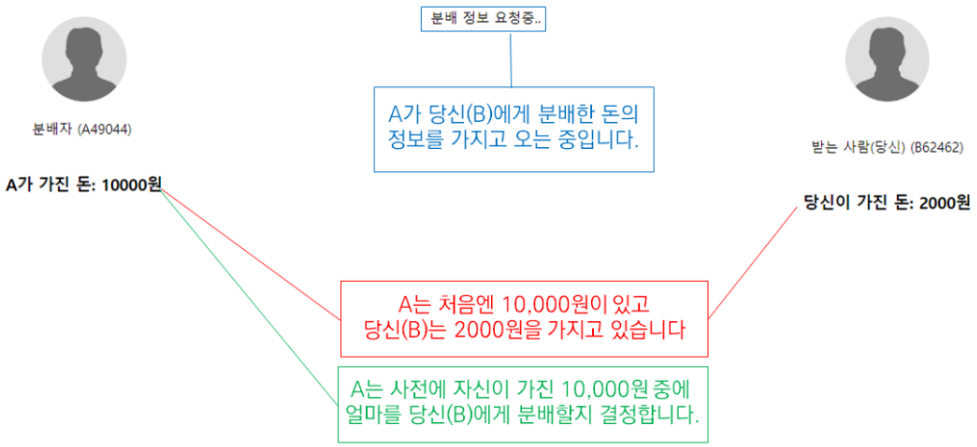
(예)
B가 처음 분배할 때 자신은 6000원, B에게는 4000원을 주었습니다.
이후 B가 A에게 500원을 쓰면 A는 자신이 가져가기로 했던 돈에서 1500원이 감소됩니다.

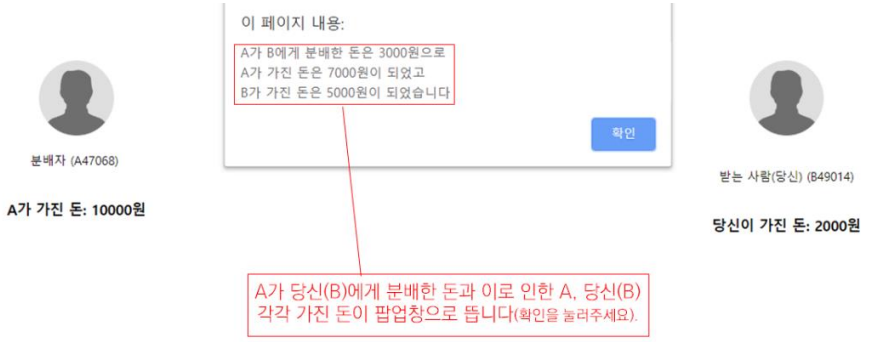
따라서 , A의 돈은 6000원에서 1500원이 감소한 4500원이 되고,
B의 돈은 A에게서 받은 4000원에서 A에게 쓴 500원이 감소된 4500원을 가져가게 됩니다.

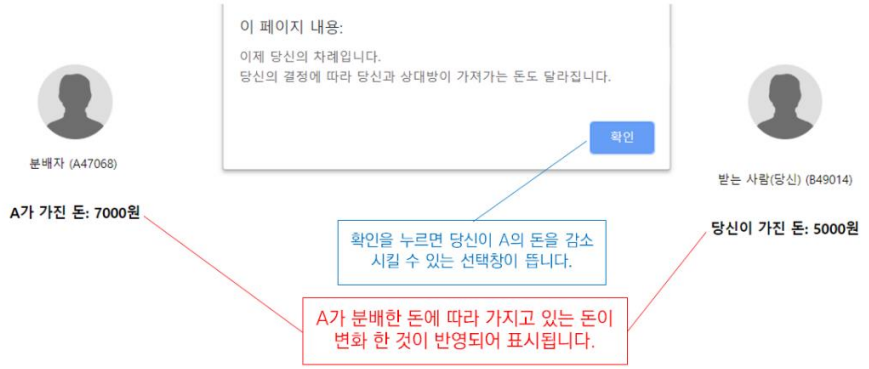
결과적으로 A는 4,500원, B는 4,500원을 가져갑니다.

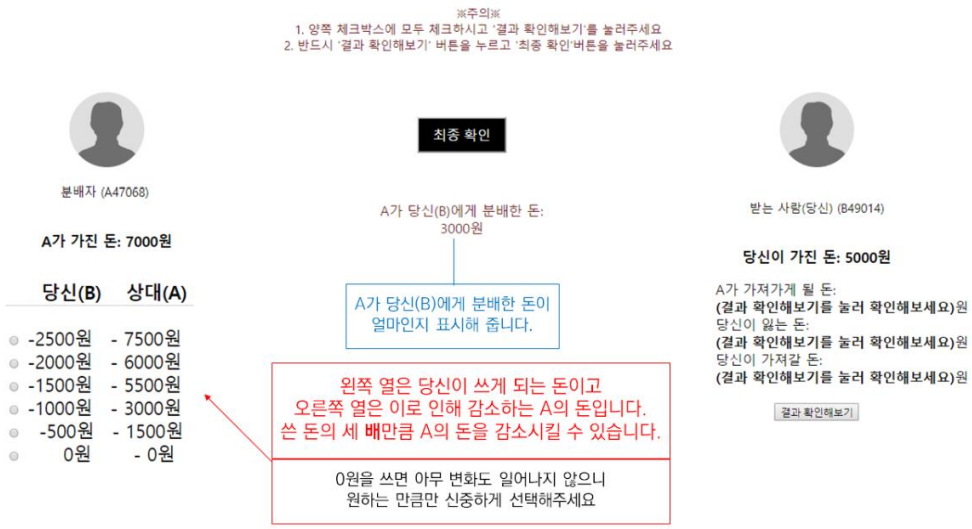
당신의 역할은 'B' 입니다

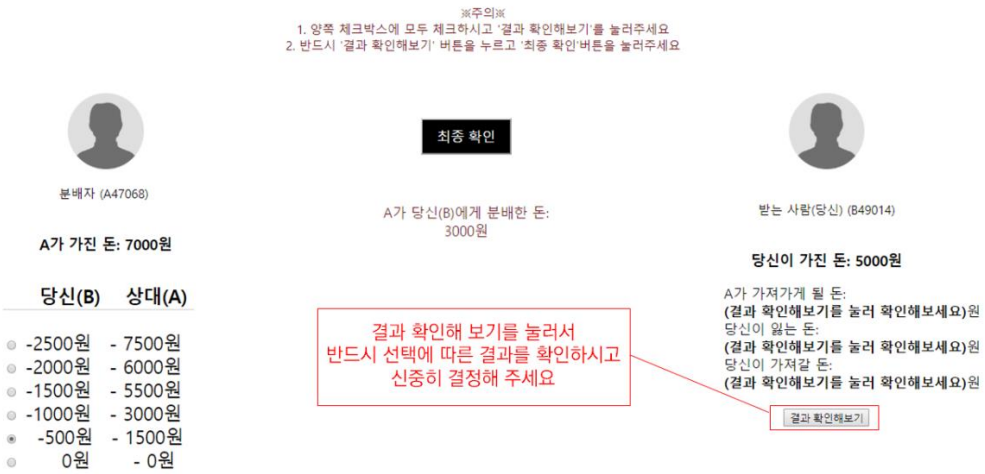
스크롤을 내려서
실제 진행되는 게임 방법을 확인 해주세요

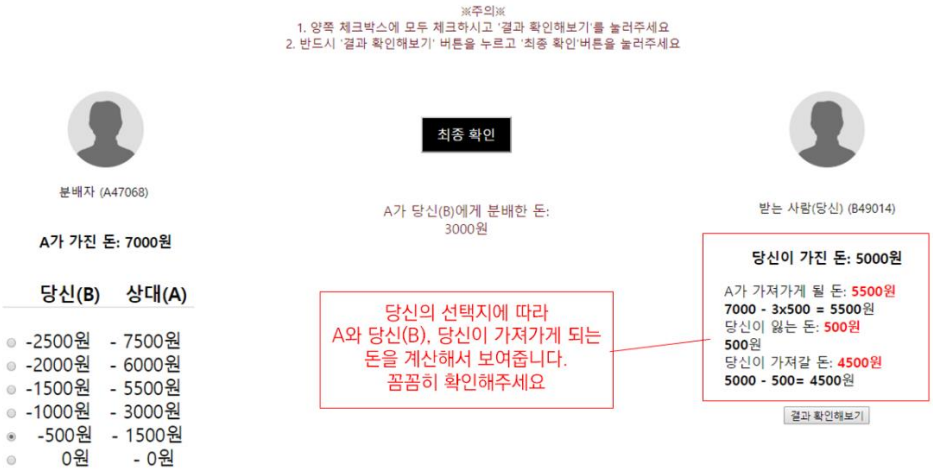


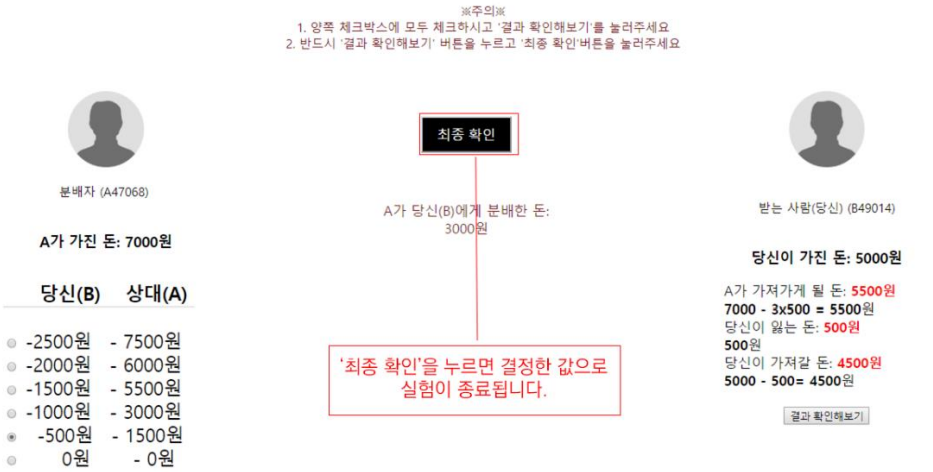

이 페이지 내용:
A가 B에게 분배한 돈은 3000원으로
A가 가진 돈은 7000원이 되었고
B가 가진 돈은 5000원이 되었습니다
확인
분배자 (A47068)
A가 가진 돈: 10000원
받는 사람(당신) (B49014)
당신이 가진 돈: 2000원
A가 당신(B)에게 분배한 돈과 이로 인한 A, 당신(B) 각각 가진 돈이 팝업창으로 뜹니다(확인을 눌러주세요).

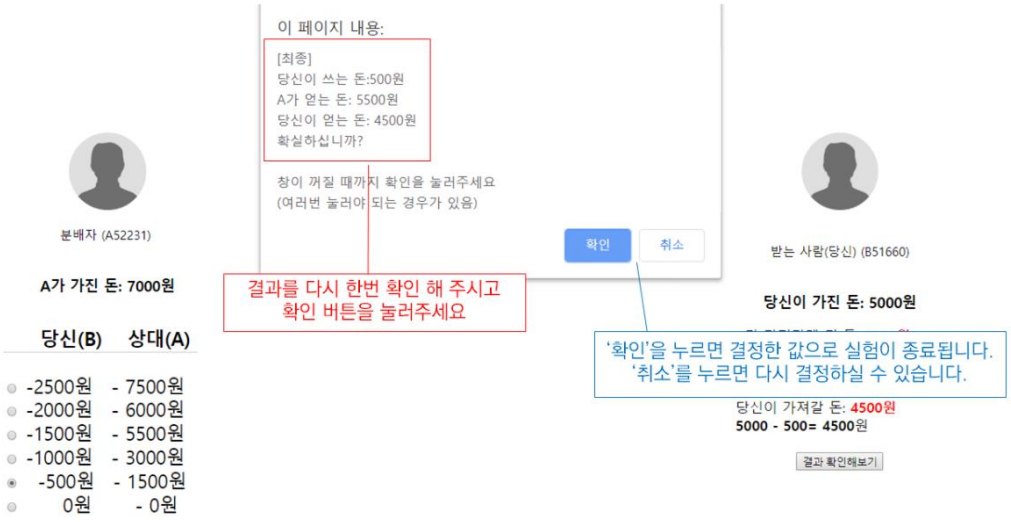

이 페이지 내용:
이제 당신의 차례입니다.
당신의 결정에 따라 당신과 상대방이 가져가는 돈도 달라집니다.
확인
분배자 (A47068)
A가 가진 돈: 7000원
받는 사람(당신) (B49014)
당신이 가진 돈: 5000원
확인을 누르면 당신이 A의 돈을 감소 시킬 수 있는 선택창이 뜹니다.
A가 분배한 돈에 따라 가지고 있는 돈이 변화 한 것이 반영되어 표시됩니다.


※주의※
1. 양쪽 체크박스에 모두 체크하시고 '결과 확인해보기'를 눌러주세요
2. 반드시 '결과 확인해보기' 버튼을 누르고 '최종 확인'버튼을 눌러주세요
최종 확인
분배자 (A47068)
A가 가진 돈: 7000원
당신(B) 상대(A)
-2500원 - 7500원
-2000원 - 6000원
-1500원 - 5500원
-1000원 - 3000원
-500원 - 1500원
0원 - 0원
A가 당신(B)에게 분배한 돈:
3000원
A가 당신(B)에게 분배한 돈이 얼마인지 표시해 줍니다.
왼쪽 열은 당신이 쓰게 되는 돈이고
오른쪽 열은 이로 인해 감소하는 A의 돈입니다.
쓴 돈의 세 배만큼 A의 돈을 감소시킬 수 있습니다.
0원을 쓰면 아무 변화도 일어나지 않으니
원하는 만큼만 신중하게 선택해주세요
받는 사람(당신) (B49014)
당신이 가진 돈: 5000원
A가 가져가게 될 돈:
(결과 확인해보기를 눌러 확인해보세요)원
당신이 잃는 돈:
(결과 확인해보기를 눌러 확인해보세요)원
당신이 가져갈 돈:
(결과 확인해보기를 눌러 확인해보세요)원
결과 확인해보기


※주의※
1. 양쪽 체크박스에 모두 체크하시고 '결과 확인해보기'를 눌러주세요
2. 반드시 '결과 확인해보기' 버튼을 누르고 '최종 확인'버튼을 눌러주세요
최종 확인
분배자 (A47068)
A가 가진 돈: 7000원
당신(B) 상대(A)
-2500원 - 7500원
-2000원 - 6000원
-1500원 - 5500원
-1000원 - 3000원
-500원 - 1500원
0원 - 0원
A가 당신(B)에게 분배한 돈:
3000원
결과 확인해 보기를 눌러서
반드시 선택에 따른 결과를 확인하시고
신중히 결정해 주세요
받는 사람(당신) (B49014)
당신이 가진 돈: 5000원
A가 가져가게 될 돈:
(결과 확인해보기를 눌러 확인해보세요)원
당신이 잃는 돈:
(결과 확인해보기를 눌러 확인해보세요)원
당신이 가져갈 돈:
(결과 확인해보기를 눌러 확인해보세요)원
결과 확인해보기


※주의※
1. 양쪽 체크박스에 모두 체크하시고 '결과 확인해보기'를 눌러주세요
2. 반드시 '결과 확인해보기' 버튼을 누르고 '최종 확인'버튼을 눌러주세요
최종 확인
분배자 (A47068)
A가 가진 돈: 7000원
당신(B) 상대(A)
-2500원 - 7500원
-2000원 - 6000원
-1500원 - 5500원
-1000원 - 3000원
-500원 - 1500원
0원 - 0원
A가 당신(B)에게 분배한 돈:
3000원
당신의 선택지에 따라
A와 당신(B), 당신이 가져가게 되는
돈을 계산해서 보여줍니다.
꼼꼼히 확인해주세요
받는 사람(당신) (B49014)
당신이 가진 돈: 5000원
A가 가져가게 될 돈: 5500원
7000 - 3x500 = 5500원
당신이 잃는 돈: 500원
500원
당신이 가져갈 돈: 4500원
5000 - 500= 4500원
결과 확인해보기


※주의※
1. 양쪽 체크박스에 모두 체크하시고 '결과 확인해보기'를 눌러주세요
2. 반드시 '결과 확인해보기' 버튼을 누르고 '최종 확인'버튼을 눌러주세요
최종 확인
분배자 (A47068)
A가 가진 돈: 7000원
당신(B) 상대(A)
-2500원 - 7500원
-2000원 - 6000원
-1500원 - 5500원
-1000원 - 3000원
-500원 - 1500원
0원 - 0원
A가 당신(B)에게 분배한 돈:
3000원
'최종 확인'을 누르면 결정한 값으로
실험이 종료됩니다.
받는 사람(당신) (B49014)
당신이 가진 돈: 5000원
A가 가져가게 될 돈: 5500원
7000 - 3x500 = 5500원
당신이 잃는 돈: 500원
500원
당신이 가져갈 돈: 4500원
5000 - 500= 4500원
결과 확인해보기


이 페이지 내용:
[최종]
당신이 쓰는 돈:500원
A가 얻는 돈: 5500원
당신이 얻는 돈: 4500원
확실하십니까?
창이 꺼질 때까지 확인을 눌러주세요
(여러번 눌러야 되는 경우가 있음)
확인
취소
분배자 (A52231)
A가 가진 돈: 7000원
당신(B) 상대(A)
-2500원 - 7500원
-2000원 - 6000원
-1500원 - 5500원
-1000원 - 3000원
-500원 - 1500원
0원 - 0원
결과를 다시 한번 확인 해 주시고
확인 버튼을 눌러주세요
받는 사람(당신) (B51660)
당신이 가진 돈: 5000원
'확인'을 누르면 결정한 값으로 실험이 종료됩니다.
'취소'를 누르면 다시 결정하실 수 있습니다.
당신이 가져갈 돈: 4500원
5000 - 500= 4500원
결과 확인해보기

부록 6. 제3자 처벌 게임 설명문

게임 방법 안내

※ 게임이 복잡할 수 있습니다.
주의 깊게 읽어주세요 ※

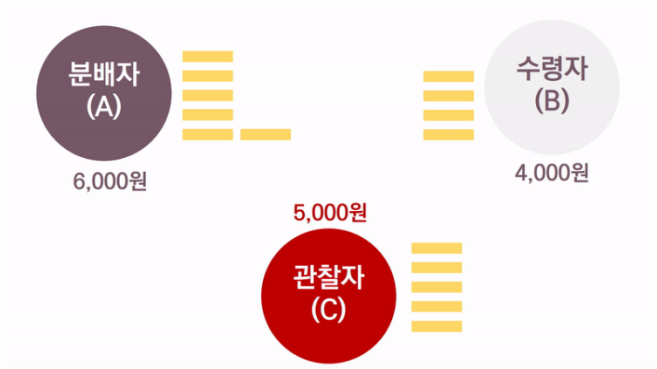
참여자 분께서 참여하시게 될 게임에는 A, B, C의 세 역할이 있습니다.
A와 B는 C 이전에 미리 게임을 진행하고 그 결과를 바탕으로 C가 최종 결정을 내립니다.
결과를 종합해서 A,B,C 세 참여자 분의 '실험 참여 보상'이 지급됩니다.

1. A 는 '분배자' 로 돈(10,000원)을 원하는 만큼 B에게 분배하는 역할을 합니다.
2. B 는 '수령자' 로 A가 나누어 주는 돈을 받기만 하는 역할입니다.

3. C 는 '관찰자' 로 A가 B에게 돈을 분배한 이후 A가 B에게 얼마를 분배했는 지를 바탕으로
   A의 돈을 감소시키거나 B의 돈을 증가시켜 A와 B가 최종으로 가져가게 될 돈을 바꿀 수 있습니다.
   단, A, B 가 가져가게 될 돈을 변화 시키려면 자신의 돈의 일부를 지불 해야합니다.

A에게는 쓴 돈의 두 배만큼 A의 돈을 감소시킬 수 있고

B에게는 쓴 돈의 두 배만큼 B의 돈을 증가시킬 수 있습니다.



A, B, C의 역할은 랜덤으로 배정됩니다. 실험실을 방문해 주시는 참여자 분마다 다릅니다.

A에게는 처음에 10,000원이 주어집니다. 이를 B에게 원하는 만큼만 분배해줍니다.
A는 B에게 자신의 돈을 전부 줄 수도 있고 전혀 안 줄 수도 있습니다.
B는 처음에 0원을 가지고 있습니다. A가 분배해준 만큼만 돈을 가져갈 수 있습니다.

하지만 C의 결정에 따라 A와 B가 가져가는 돈이 달라 질 수 있습니다.
C는 처음에 5,000원을 가지고 있습니다.
A가 B에게 돈을 분배해주고 난 다음에 A와 B가 가진 돈을 증감시킬 수 있습니다.
A와 B에게 각각 2,500원씩 쓸 수 있습니다.
C는 돈을 전혀 안쓸 수 도 있고 전부 쓸 수 도 있습니다.

C가 얼마를 누구에게 쓸 지까지 최종으로 결정하고 나면,
이 결과를 바탕으로 A, B, C 참여자 세 분에게 실험참여보상을 드립니다.

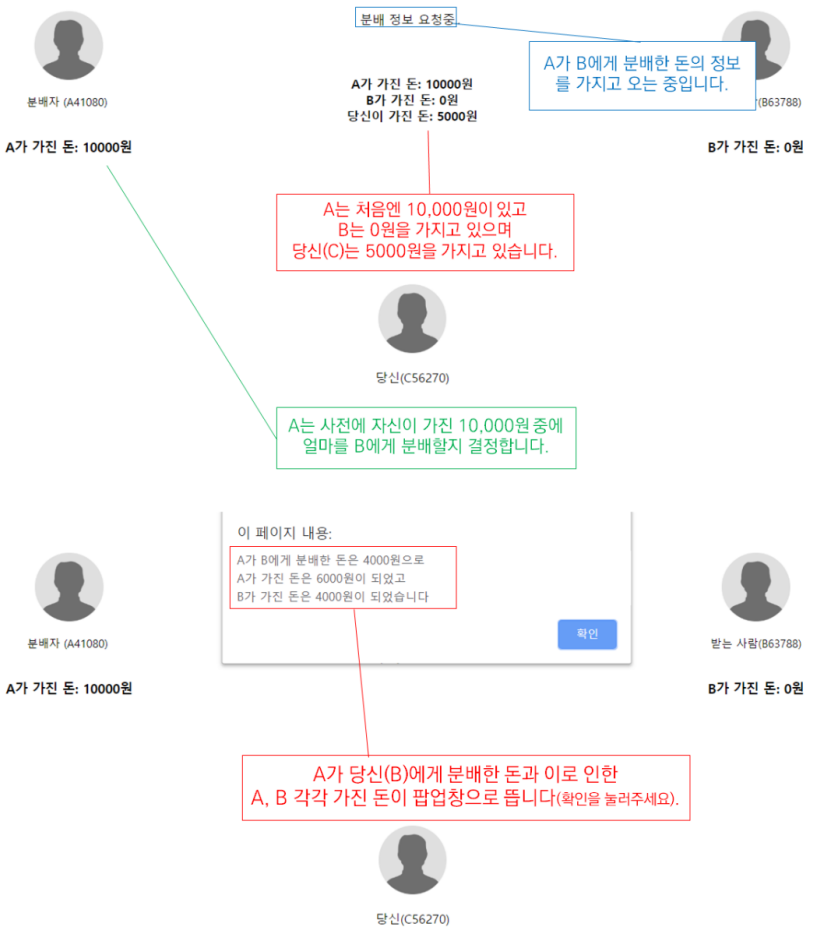
(예)
A가 처음 분배할 때 자신은 7000원, B에게는 3000원을 주었습니다.
이후 C가 A에게 500원을 쓰면 A는 자신이 가져가기로 했던 돈에서 1000원이 감소 되고
C가 B에게 1000원 쓰면 B는 A에게 받은 돈에서 2000원이 추가 됩니다.

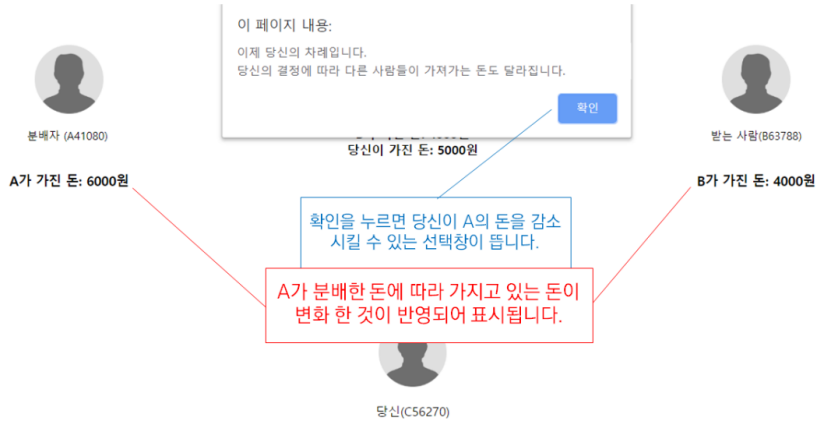
A의 돈은 7000원에서 1000원이 감소한 6000원이 되고,
B의 돈은 A에게서 받은 3000원에서 2000원이 추가된 5000원을 가져가게 됩니다.
C는 A에게 500원, B에게 1000원을 썼기 때문에
처음 가진 5000원에서 1500원이 감소한 3500원을 가져갈 수 있습니다.

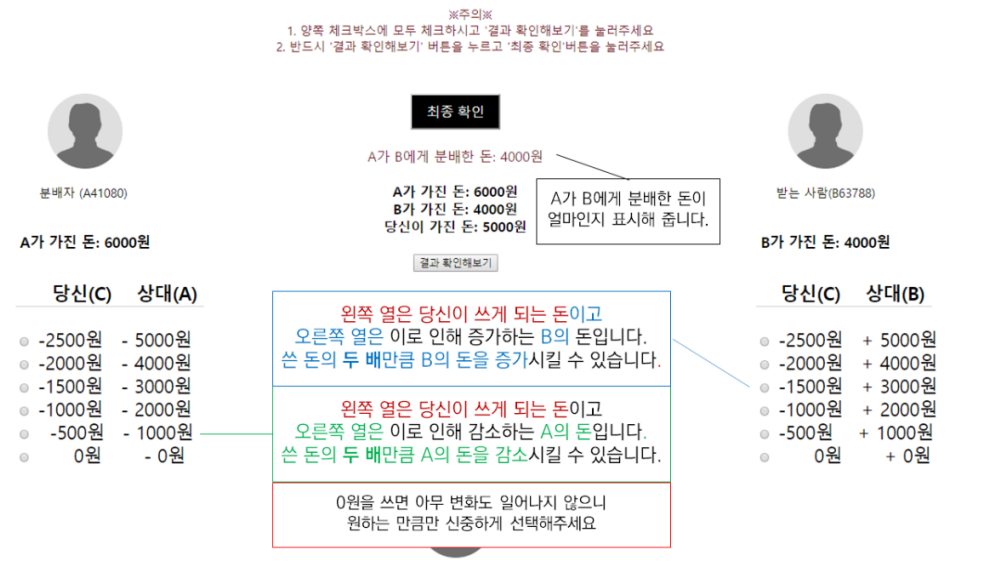
결과적으로 A는 6000원, B는 5000원 C는 3500원을 가져갑니다.

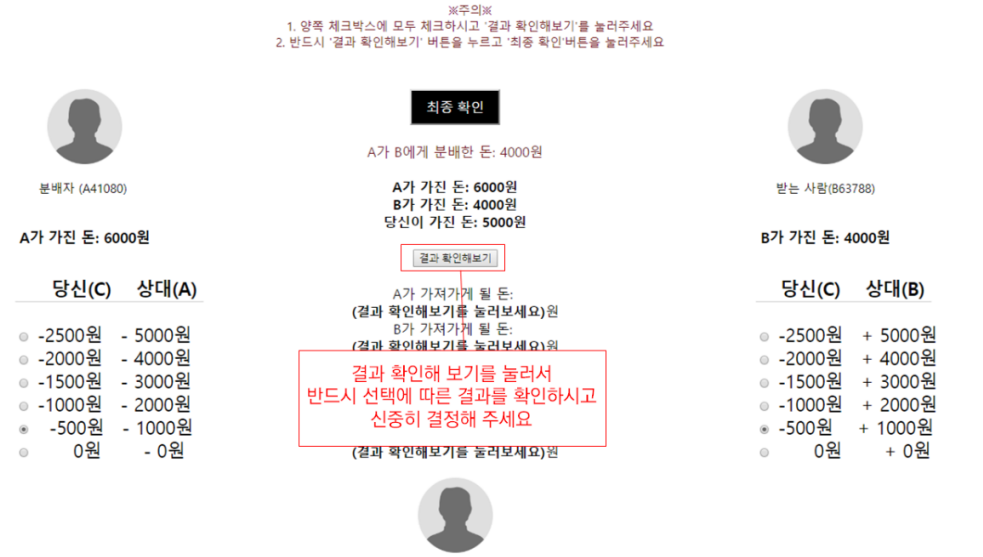
당신의 역할은 'C' 입니다

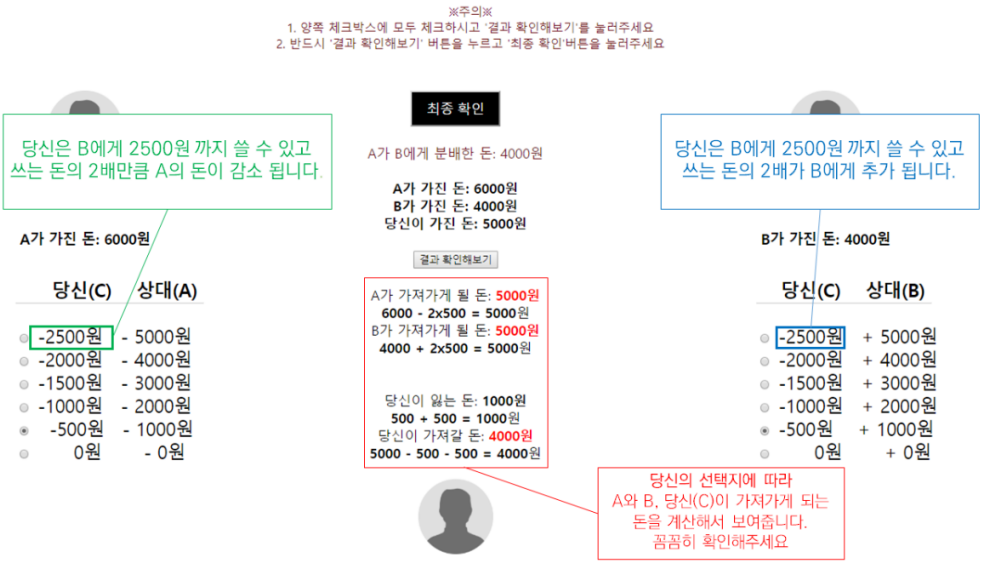
스크롤을 내려서
실제 진행되는 게임 방법을 확인 해주세요

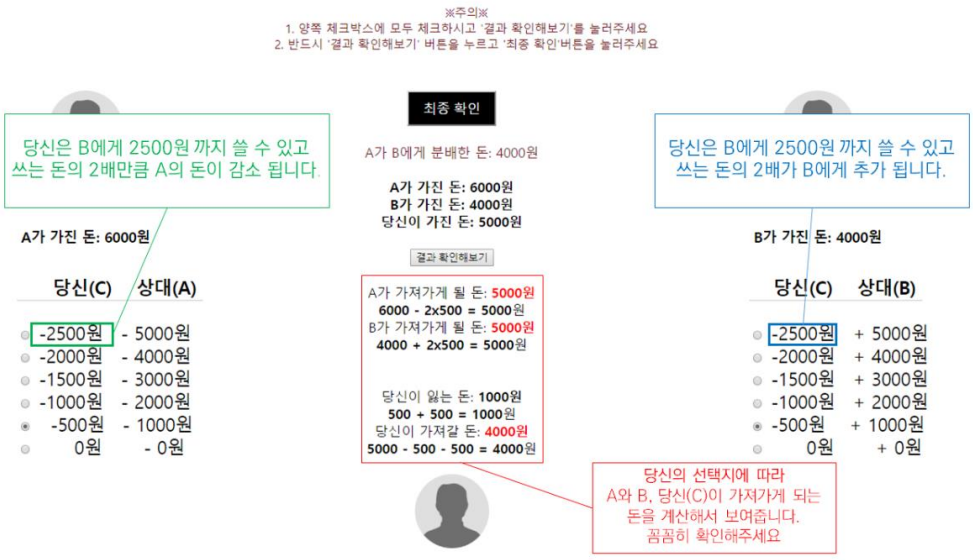


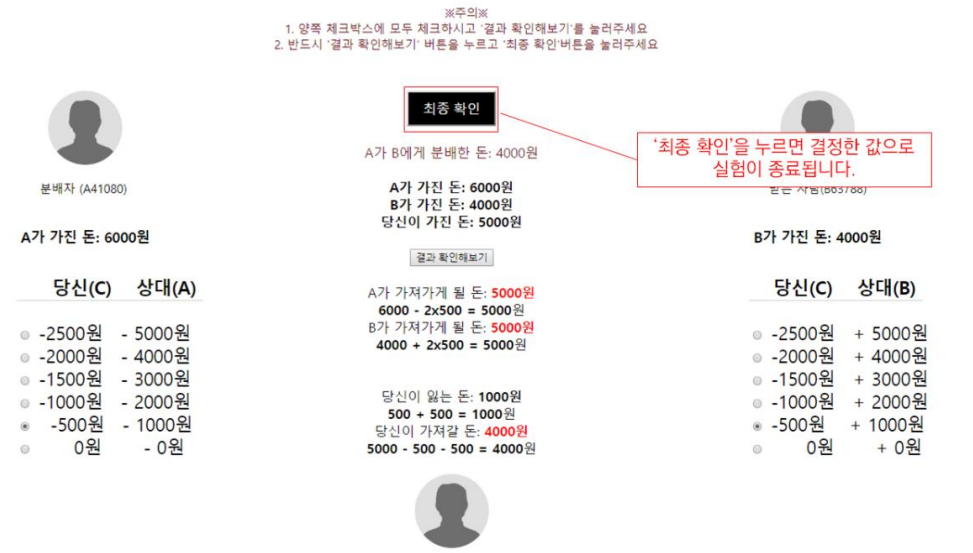


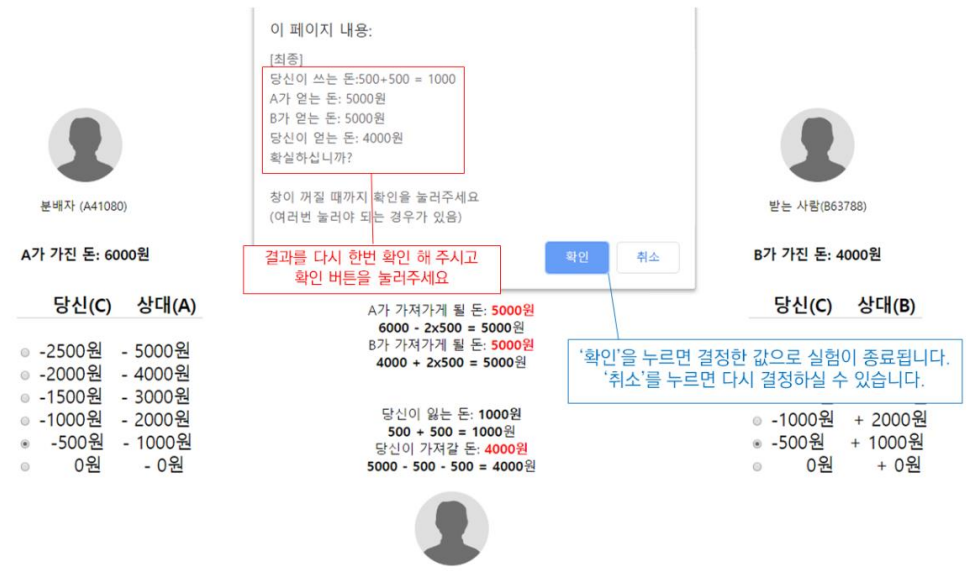

※주의※
1. 양쪽 체크박스에 모두 체크하시고 '결과 확인해보기'를 눌러주세요
2. 반드시 '결과 확인해보기' 버튼을 누르고 '최종 확인'버튼을 눌러주세요
최종 확인
A가 B에게 분배한 돈: 4000원
A가 가진 돈: 6000원
B가 가진 돈: 4000원
당신이 가진 돈: 5000원
A가 B에게 분배한 돈이 얼마인지 표시해 줍니다.
결과 확인해보기
분배자 (A41080)
받는 사람(B63788)
A가 가진 돈: 6000원
B가 가진 돈: 4000원
당신(C) 상대(A)
-2500원 - 5000원
-2000원 - 4000원
-1500원 - 3000원
-1000원 - 2000원
-500원 - 1000원
0원 - 0원
당신(C) 상대(B)
-2500원 + 5000원
-2000원 + 4000원
-1500원 + 3000원
-1000원 + 2000원
-500원 + 1000원
0원 + 0원
왼쪽 열은 당신이 쓰게 되는 돈이고
오른쪽 열은 이로 인해 증가하는 B의 돈입니다.
쓴 돈의 두 배만큼 B의 돈을 증가시킬 수 있습니다.
왼쪽 열은 당신이 쓰게 되는 돈이고
오른쪽 열은 이로 인해 감소하는 A의 돈입니다.
쓴 돈의 두 배만큼 A의 돈을 감소시킬 수 있습니다.
0원을 쓰면 아무 변화도 일어나지 않으니
원하는 만큼만 신중하게 선택해주세요


※주의※
1. 양쪽 체크박스에 모두 체크하시고 '결과 확인해보기'를 눌러주세요
2. 반드시 '결과 확인해보기' 버튼을 누르고 '최종 확인'버튼을 눌러주세요
최종 확인
A가 B에게 분배한 돈: 4000원
A가 가진 돈: 6000원
B가 가진 돈: 4000원
당신이 가진 돈: 5000원
결과 확인해보기
A가 가져가게 될 돈:
(결과 확인해보기를 눌러보세요)원
B가 가져가게 될 돈:
(결과 확인해보기를 눌러보세요)원
결과 확인해 보기를 눌러서
반드시 선택에 따른 결과를 확인하시고
신중히 결정해 주세요
분배자 (A41080)
받는 사람(B63788)
A가 가진 돈: 6000원
B가 가진 돈: 4000원
당신(C) 상대(A)
-2500원 - 5000원
-2000원 - 4000원
-1500원 - 3000원
-1000원 - 2000원
-500원 - 1000원
0원 - 0원
당신(C) 상대(B)
-2500원 + 5000원
-2000원 + 4000원
-1500원 + 3000원
-1000원 + 2000원
-500원 + 1000원
0원 + 0원


※주의※
1. 양쪽 체크박스에 모두 체크하시고 '결과 확인해보기'를 눌러주세요
2. 반드시 '결과 확인해보기' 버튼을 누르고 '최종 확인'버튼을 눌러주세요
최종 확인
A가 B에게 분배한 돈: 4000원
A가 가진 돈: 6000원
B가 가진 돈: 4000원
당신이 가진 돈: 5000원
결과 확인해보기
당신은 B에게 2500원 까지 쓸 수 있고
쓰는 돈의 2배만큼 A의 돈이 감소 됩니다.
당신은 B에게 2500원 까지 쓸 수 있고
쓰는 돈의 2배가 B에게 추가 됩니다.
A가 가져가게 될 돈: 5000원
6000 - 2x500 = 5000원
B가 가져가게 될 돈: 5000원
4000 + 2x500 = 5000원
당신이 잃는 돈: 1000원
500 + 500 = 1000원
당신이 가져갈 돈: 4000원
5000 - 500 - 500 = 4000원
당신의 선택지에 따라
A와 B, 당신(C)이 가져가게 되는
돈을 계산해서 보여줍니다.
꼼꼼히 확인해주세요
A가 가진 돈: 6000원
B가 가진 돈: 4000원
당신(C) 상대(A)
-2500원 - 5000원
-2000원 - 4000원
-1500원 - 3000원
-1000원 - 2000원
-500원 - 1000원
0원 - 0원
당신(C) 상대(B)
-2500원 + 5000원
-2000원 + 4000원
-1500원 + 3000원
-1000원 + 2000원
-500원 + 1000원
0원 + 0원


※주의※
1. 양쪽 체크박스에 모두 체크하시고 '결과 확인해보기'를 눌러주세요
2. 반드시 '결과 확인해보기' 버튼을 누르고 '최종 확인'버튼을 눌러주세요
최종 확인
A가 B에게 분배한 돈: 4000원
A가 가진 돈: 6000원
B가 가진 돈: 4000원
당신이 가진 돈: 5000원
결과 확인해보기
당신은 B에게 2500원 까지 쓸 수 있고 쓰는 돈의 2배만큼 A의 돈이 감소 됩니다.
당신은 B에게 2500원 까지 쓸 수 있고 쓰는 돈의 2배가 B에게 추가 됩니다.
A가 가진 돈: 6000원
당신(C) 상대(A)
-2500원 - 5000원
-2000원 - 4000원
-1500원 - 3000원
-1000원 - 2000원
-500원 - 1000원
0원 - 0원
B가 가진 돈: 4000원
당신(C) 상대(B)
-2500원 + 5000원
-2000원 + 4000원
-1500원 + 3000원
-1000원 + 2000원
-500원 + 1000원
0원 + 0원
A가 가져가게 될 돈: 5000원
6000 - 2x500 = 5000원
B가 가져가게 될 돈: 5000원
4000 + 2x500 = 5000원
당신이 잃는 돈: 1000원
500 + 500 = 1000원
당신이 가져갈 돈: 4000원
5000 - 500 - 500 = 4000원
당신의 선택지에 따라
A와 B, 당신(C)이 가져가게 되는
돈을 계산해서 보여줍니다.
꼼꼼히 확인해주세요


※주의※
1. 양쪽 체크박스에 모두 체크하시고 '결과 확인해보기'를 눌러주세요
2. 반드시 '결과 확인해보기' 버튼을 누르고 '최종 확인'버튼을 눌러주세요
최종 확인
'최종 확인'을 누르면 결정한 값으로
실험이 종료됩니다.
분배자 (A41080)
A가 B에게 분배한 돈: 4000원
A가 가진 돈: 6000원
B가 가진 돈: 4000원
당신이 가진 돈: 5000원
결과 확인해보기
A가 가진 돈: 6000원
당신(C) 상대(A)
-2500원 - 5000원
-2000원 - 4000원
-1500원 - 3000원
-1000원 - 2000원
-500원 - 1000원
0원 - 0원
B가 가진 돈: 4000원
당신(C) 상대(B)
-2500원 + 5000원
-2000원 + 4000원
-1500원 + 3000원
-1000원 + 2000원
-500원 + 1000원
0원 + 0원
A가 가져가게 될 돈: 5000원
6000 - 2x500 = 5000원
B가 가져가게 될 돈: 5000원
4000 + 2x500 = 5000원
당신이 잃는 돈: 1000원
500 + 500 = 1000원
당신이 가져갈 돈: 4000원
5000 - 500 - 500 = 4000원


이 페이지 내용:
[최종]
당신이 쓰는 돈:500+500 = 1000
A가 얻는 돈: 5000원
B가 얻는 돈: 5000원
당신이 얻는 돈: 4000원
확실하십니까?
창이 꺼질 때까지 확인을 눌러주세요
(여러번 눌러야 되는 경우가 있음)
확인
취소
결과를 다시 한번 확인 해 주시고
확인 버튼을 눌러주세요
'확인'을 누르면 결정한 값으로 실험이 종료됩니다.
'취소'를 누르면 다시 결정하실 수 있습니다.
분배자 (A41080)
받는 사람(B63788)
A가 가진 돈: 6000원
B가 가진 돈: 4000원
당신(C) 상대(A)
-2500원 - 5000원
-2000원 - 4000원
-1500원 - 3000원
-1000원 - 2000원
-500원 - 1000원
0원 - 0원
당신(C) 상대(B)
-1000원 + 2000원
-500원 + 1000원
0원 + 0원
A가 가져가게 될 돈: 5000원
6000 - 2x500 = 5000원
B가 가져가게 될 돈: 5000원
4000 + 2x500 = 5000원
당신이 잃는 돈: 1000원
500 + 500 = 1000원
당신이 가져갈 돈: 4000원
5000 - 500 - 500 = 4000원

Abstract

Overt-Covert Narcissism and Prosocial Behavior

Bo Kyoung Shin
Department of Psychology
The Graduate School
Seoul National University

The purpose of this study was to investigate the differences in altruistic punishment and helping behavior according to the subtypes of narcissistic personality by using the 'second-party punishment game' and the 'third-party punishment and helping game.'

In Study 1, ninety-four participants and graduate students completed the second-party punishment game. The results showed that covert narcissism had a positive effect on the level of punishment, while overt narcissism had no relationship to the level of punishment. In the group analysis, covert narcissism group showed higher level of punishment than non-narcissism group.

In Study 2, ninety participants completed the third-party punishment and helping games. In this game, 'punishment' means reducing the money of the dictator who unfairly distributed the money, and 'helping' means compensating the money of the recipient who received the unfair amount. The results showed that covert narcissism had negative effect on helping the recipient. In addition, covert narcissistic tendencies showed a positive correlation with the difference

of score between punishment and helping level. On the other hand, overt narcissism was not related to 'punishment' or 'helping' behavior. The contributions and limitations of this study, and suggestions for further study were discussed.

Keywords : covert narcissism, overt narcissism, prosocial punishment and helping behavior
Student Number : 2018-22286