사회과학연구 제34권 1호(2023) 충남대학교 사회과학연구소 pp. 3-17
http://dx.doi.org/10.16881/jss.2023.01.34.1.3

선량한 유머를 위한 심리적 거리*

신 홍 임†

국립순천대학교

유머는 사회적 갈등상황에서 긴장을 완화시키고, 삶을 풍요롭게 하는, 성격의 강점이다. 그러나 지나친 유머는 오히려 상대방에 대한 공격으로 지각된다. 본 연구에서는 선량한 위반이론(benign violation theory)을 토대로 유머가 재미있게 지각되는 정도, 유머의 기대위반정도, 심리적 위협감 및 심리적 거리 간의 관계를 검증하였다. 연구 1(*N*=78)에서는 대학생들에게 유머가 포함된 문장자극을 제시하고, 유머지각, 기대위반 정도 및 심리적 위협감을 자기보고식 질문지에 따라 측정한 후, 변인들 간의 관계를 분석하였다. 그 결과 기대위반의 정도와 심리적 위협감이 높을수록 유머가 더 재미있게 지각되었다. 연구 2(*N*=70)에서는 사회적 차원의 심리적 거리가 가까운 유머조건과 심리적 거리가 먼 유머조건으로 구분하여 유머를 즐긴 정도, 기대위반의 정도, 심리적 위협감 및 자신과의 연관성을 자기보고식 질문지를 통해 측정하였다. 그 결과 심리적 거리가 가까운 유머조건에서는 연구참가자가 심리적 위협감을 높다고 지각할수록 유머를 재미있다고 지각한 정도가 감소하는 경향이 나타났다. 반면, 심리적 거리가 먼 유머조건에서는 심리적 위협감이 강해질수록 유머를 즐긴 정도가 증가하였다. 이 결과는 심리적 위협감과 유머지각의 관계에 심리적 거리가 영향을 끼칠 가능성을 시사한다. 논의에서는 선량한 위반 이론의 시사점 및 후속연구방향을 제시하였다.

주요어: 유머, 선량한 위반, 심리적 거리, 심리적 위협감

* 이 논문은 2021년 순천대학교 학술연구비 공모과제(과제번호: 2021-0234)로 연구되었음.
논문에 중요한 도움말을 주신 세 분의 심사위원님께 감사드립니다.
† 단독저자 : 신홍임, 순천대학교 자유전공학부 부교수, 전라남도 순천시 중앙로 255, E-mail : shin7038@scnu.ac.kr
■ 최초투고일 : 2022년 8월 16일 ■ 심사마감일 : 2022년 12월 23일 ■ 게재확정일 : 2023년 1월 14일

1. 서 론

유머(humor)는 한 개인이 어떤 것을 재미있다고 평가하며, 즐거움을 경험하는 심리적 상태로 정의된다(Gervais & Wilson, 2005; Martin, 2007). 그러나 재미있다고 해서 모두 유머는 아니다(McGraw & Warren, 2010). 유머는 지적 사고가 필요하기 때문에 단순한 웃음(laughter)과는 다르다(Polimeni & Reiss, 2006). 유머는 우리가 재미있다고 판단하는 것이지만, 우리가 "하하!"하고 웃게 되는 신체반응으로 반드시 이어지는 것은 아니다. 웃음에는 재미있는 자극이 반드시 필요하지 않으며, 그저 실없이 웃게 되는, 간지럼에 대한 신체반응도 웃음에 해당한다. 반면, 사회의 어두운 면을 풍자하는 블랙 코미디를 보며, 우리는 웃지 않지만, 품격있는 유머라고 생각한다. 이에 비해 타인의 인격을 모독하는 차가운 농담(cold joke)[1]은 웃음을 주지 않을 뿐만 아니라 타인에게 심각한 정신적 피해를 입힌다(예: 세월호 오뎅 선발 대회 발언[2]).

유머는 오래전부터 문학, 철학, 과학 및 예술에서 많은 관심을 받아왔지만, 이론적으로 정립되는데 아직까지 많은 이견이 있다. 그중에서도 유머의 전제조건으로 자주 언급된 것은 Suls(1972)의 불일치(incongruity)이다. Suls(1972)의 2단계이론에 의하면, 첫 단계의 불일치 발견(incongruity detection)은 유머의 정보처리과정에서 어떤 개념이나 상황이 서로 모순되는 것을 발견하며, 불편한 감정을 느끼는 것이다. 두 번째 단계의 불일치 해결(incongruity resolution)은 한 개인이 서로 모순되는 것을 대안적 방식으로 이해해나가는 과정에서 즐거움을 경험하는 것이다. 그러나 어떤 상황에서 예상치 않은 불일치가 있다고 반드시 재미있는 유머가 되는 것은 아니다. 예를 들어, 어떤 사람이 도서관 사서에게 햄버거를 갖고 있느냐고 묻는다면, 일반적 기대에서 벗어나는 불일치이긴 하지만, 별로 재미있는 유머는 아니다. 또는 어떤 사람이 자신이 사랑하는 사람을 죽이게 된다면 기대불일치가 존재하지만, 이 사건이 즐거운 유머가 되지는 않는다. 이에 따라 본 연구에서는 기대불일치를 재미있는 유머로서 지각하게 하는 변인에 대해 탐색하려 한다.

2. 이론적 배경

1) 선량한 위반 이론

McGraw와 Warren(2010)은 선량한 위반 이론(benign violation theory)에서 유머의 3요소를 기대위반(violation), 선량함(benign) 및 동시성(simultaneity)으로 정의했다. 첫째, 어떤 진술이 재미있기 위해서는 그 사회의 사람들이 일반적으로 세상에 대해 생각하는 방식이나 그 사회에서 일반적으로 통용되는 규범을 위반해야 한다. 위반은 신체적 위협[3]부터 언어적 규범, 개인적 위엄, 사회적 규범 등의 위반까지 다양한 범위에 걸치며, 위반의 정도에 따라 부정적 정서(예: 위협

1) Glover(2001)는 타인을 비하하는 유머를 차가운 농담으로 정의하였다. 예를 들어, 전쟁피해 아동들이 총알 한 개값이라고 피해자 부모에게 이야기하는 차가운 농담은 인간에게 인간이 아닌 속성을 부여하는 비인간화를 통해 우리(us)와 그들(them)을 구분하며, 자신들의 비윤리적 행위를 합리화한다고 설명하였다.

2) 한 인터넷 커뮤니티 '일간베스트 저장소(일베)'에서는 세월호 희생 학생들을 '어묵'이라고 비하하며, 어묵탕 사진을 올리며 '단원고 단체사진', '제일 맛있는 세월호 오뎅 선발 대회'라고 조롱했다(김기성, 2015).

3) 진화론적 관점에 의하면 유머의 기대위반은 상대방의 신체를 간지럽히거나 놀이로 싸움을 하면서 적정수준의 신체적 위협감을 주는 것에서 시작했다(Gervais & Wilson, 2005).

감, 혐오)를 유발한다. 둘째, 위반의 정도는 선량함의 수준을 벗어나서는 안 된다. 보통의 사람들이 "그래야만 한다"고 생각하는 규범의 범위에서 너무 많이 벗어나게 되면(예: 인신공격, 비윤리적 행동, 금기시되는 성적 주제), 강한 부정적 감정을 유발하기 때문에 어느 적정범위에서 약간만 벗어나서, 사람들이 계속해서 안전감과 즐거움을 누릴 수 있는 범위에 있어야 한다. 셋째, 규범위반과 선량함에 대한 지각이 동시에 존재해야 유머를 재미있는 것으로 경험하게 된다. 즉, 유머의 위반정도가 선량함의 범위에 있다고 해석되어야 즐거운 유머가 된다. 예를 들어, McGraw와 Warren(2010)은 도덕성의 침해가 있는 글과 그렇지 않은 글을 약간의 단어 수정으로 조작했을 때, 참가자들이 도덕성의 침해가 있는 글을 더 재밌게 느꼈지만, 이 침해의 정도가 어느 범위 이상을 넘게 되면, 유머지각에서 낮은 점수로서 평가되었다.

본 연구에서는 선량한 위반 이론을 토대로 유머지각(humor perception)에서 기대위반과 심리적 위협감의 역할을 탐색하려 한다. 양질의 유머로서 지각되기 위해 기대위반과 선량함이 동시에 전제된다면, 기대위반이 적정 수준을 벗어나서 발생하는 심리적 위협감은 유머지각에서 중요한 역할을 하게 될 가능성이 있지만, 지금까지 기대위반, 심리적 위협감 및 유머지각의 관계에 대한 연구는 별로 수행되지 않았다. 최근 Yam 등(2019)의 연구에서는 참가자에게 자신이 과거에 도덕적으로 행동한 경험을 회상하도록 하여 도덕적 정체감을 활성화시킨 조건에서 하루 전날 무엇을 했는지를 회상하는 통제조건보다 유머의 기대위반(예: 상대방을 모욕하는 유머, 성적 농담)이 증가할수록, 심리적 위협감의 강도가 커져 유머를 즐기는 정도가 낮아짐을 보고하였다. 그러나 이 연구에서는 도덕성과 유머지각의 관계를 심리적 거리의 상황적 변인에 따라 구분하여 분석하지 않았다는 점에서 이 결과를 재검증해 볼 필요가 있다. 또한 Yam 등(2019)이 보고한 선형적 상관은 심리적 위협감과 유머지각의 특정 범위에서만 나타날 것을 예측할 수 있다. 선량한 위반이론에 의하면 적정 범위의 심리적 위협감은 유머를 즐기는 과정을 촉진시키지만, 일정 수준을 넘어서면 심리적 위협감과 유머지각의 부적 상관이 나타나는 결과를 가져올 가능성도 있다. 이에 따라 본 연구에서는 유머를 즐기는 정도, 기대위반 및 심리적 위협감의 관계를 검증하려 한다. 본 연구에서는 선량한 위반 이론을 검증하기 위해 기대위반이 혐오와 같은 부정 정서를 유발하지 않는 적정 수준일 경우 심리적 위협감이 증가할수록 재미있는 유머로서 지각될 것을 예측한다. 이에 비해 기대위반의 수준이 적정범위를 넘어설 경우, 심리적 위협감의 강도가 클수록 유머를 즐기는 정도가 감소될 것을 예측한다.

2) 심리적 거리와 유머 지각

심리적 거리(psychological distance)는 특정 대상으로부터 가깝거나 혹은 멀게 떨어져 있는 것으로 느끼게 되는 주관적 경험이다(Ross & Wilson, 2002). Liberman, Trope와 Stephan(2007)은 심리적 거리를 공간적 차원, 시간적 차원, 사회적 차원 및 가상적 차원의 네 가지 유형으로 구분한다. 공간적 차원의 심리적 거리는 먼 곳에서 벌어지는 사건이 가까운 곳에서 벌어지는 사건보다 더 멀게 느껴지는 것을 말하며, 가상적 차원의 심리적 거리는 상상 속에서 일어나는 사건이 실제 현실의 사건보다 더 멀게 느껴짐을 뜻한다. 또한 시간적 차원의 심리적 거리는 오래전 과거에 일어난 사건 혹은 먼 미래에 발생할 사건이 현재 일어나고 있는 사건보다 더 멀게 느껴짐을 의미한다. 이에 비해 사회적 차원의 심리적 거리는 내가 모

르는 사람들에게 발생한 사건이 내가 경험하는 현실에 존재하지 않는 것처럼 멀게 느껴지는 것을 뜻한다.

해석수준이론(construal level theory: Liberman & Trope, 2008)에 의하면 심리적 거리는 대상을 구체적으로 또는 추상적으로 표상하는 과정을 통해 정보가 감정주도적 또는 이성주도적으로 처리되기 때문에 동일한 유머를 지각하는 과정에 차별화된 영향을 끼칠 가능성이 크다. 또한 심리적 거리는 특정 상황에서 심리적 위협감을 증가시키거나 또는 감소시키면서 유머의 즐거움을 달라지게 할 수 있다. 예를 들어 비극적 사건을 경험하는 지금 이 순간에는 심리적 거리가 가까워서 심리적 위협감이 클 것이다. 반면, 비극적 상황이 발생한 후 시간이 지나가거나 물리적으로 떨어진 공간에 있게 되면 심리적 거리를 멀게 두면서 심리적 위협감이 줄어들게 될 것이다. 따라서 심리적 거리는 그 상황에서 경험하게 되는 심리적 위협감과 유머지각에 영향을 끼칠 가능성이 크다. 그러나 지금까지 선행연구에서는 유머를 지각하는 과정에서 유머에 대한 심리적 거리를 변인으로 측정한 연구가 드물다. 이에 대한 한 예외가 McGraw 등(2012)이 수행한 연구다. 연구자들은 선량한 위반이론을 토대로 시간적 차원의 심리적 거리를 변인으로 설계하여 부정적 사건을 유머로 즐길 수 있는 시점이 언제인지를 검증하였다. 이 연구에서는 시간적 차원의 심리적 거리와 유머 지각의 관계를 검증하기 위해 참가자들에게 태풍이 오는 시점의 전후에서 태풍의 피해에 관한 유머를 어느 정도 즐기고 있는지를 측정하였다. 그 결과 태풍이 오기까지 어느 정도 시간적으로 떨어져 있어서, 아직 아주 위험하거나 공포스럽다고 느끼지 않는 시점에서는 태풍에 대한 유머를 재미있는 것으로 지각하였다. 이에 비해 태풍의 피해를 위협적으로 경험하는 시점에서는 태풍에 관한 유머를 재미있다고 지각하는 정도가 급격하게 감소하였다. 연구자들은 이 결과를 선량한 위반이론에서 주장하는 심리적 위협의 수준과 유머지각의 관계에 시간적 차원의 심리적 거리가 영향을 끼친 것으로서 설명하였다.

위와 같이 선행연구(McGraw & Warren, 2010; McGraw et al., 2012)에서는 심리적 거리가 특정 사건이나 자극이 유발하는 부정 정서의 정도를 강하게 또는 약하게 조절하면서, 유머를 재미있게 경험하는 정도에 영향을 끼침을 보고하였다. 본 연구에서는 다음의 두 가지 측면에서 선행연구와 차별화된다. 첫째, 선행연구에서는 도덕적 혐오감을 유발하는 자극재료를 사용한 데 비해, 연구 1에서는 대학생을 대상으로 일상의 삶과 연관된 자연스러운 유머자극재료를 수집하였다. 둘째, 연구 2에서는 선행연구를 확장하기 위해 심리적 거리의 한 유형인 사회적 차원의 심리적 거리를 변인으로 측정하여 심리적 거리가 먼 조건과 가까운 조건에 따라 달라지는 유머지각을 선량한 위반 이론과 해석수준이론을 토대로 검증하려 한다.[4] 사회적 상황으로부터 느끼는 심리적 거리가 먼 조건(예: 대학생에게 직장생활의 상사-부하직원과의 갈등을 제시)에서는 심리적 위협감을 적게 느끼게 되어 상대적으로 높은 수준의 공격성과 심리적 위협감이 있을 때, 재미있는 유머로 느끼게 될 것이다. 반면 심리적 거리가 가깝다면(예: 대학생에게 대학원생 유머 제시) 높은 수준의 공

4) 본 연구에서는 선량한 위반이론으로 모든 유머지각을 설명할 수 없기 때문에 선행연구(McGraw 등, 2012)에 따라 선량한 위반이론과 해석수준이론의 두 가지 이론을 서로 연결시켜 유머지각을 예측하였다. 기대위반과 심리적위협감이 끼치는 영향을 선량한 위반이론에서 설명한다면, 유머지각에 심리적 거리가 끼치는 영향을 해석수준이론으로 보완하여 설명할 수 있다.

격성이 있는 유머자극의 경우 심리적 거리가 먼 조건보다 기대위반과 연관된 심리적 위협감을 더 강하게 느끼게 되어 유머지각의 즐거움이 감소할 것이다.

본 연구의 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 유머 지각, 기대위반과 심리적 위협감(예: 공격적으로 느끼는 정도)은 어떤 관계에 있는가(연구 1)? 본 연구에서는 기대위반과 적정 수준의 심리적 위협감을 동시에 지각할 때 연구참가자가 유머의 즐거움을 가장 크게 경험할 것을 예측한다. 둘째, 사회적 차원의 심리적 거리가 가까운 조건과 먼 조건에서 유머지각은 기대위반 및 심리적 위협에 따라 어떻게 달라지는가(연구 2)? 본 연구에서는 심리적 거리가 먼 조건에서는 기대위반과 심리적 위협감이 증가할수록 유머가 재미있게 지각될 것을 예측한다. 이에 비해 심리적 거리가 가까운 조건에서는 기대위반이 적정수준의 범위안에서 증가할수록 연구참가자가 유머지각에서 즐거움을 많이 경험하겠지만, 높은 수준의 심리적 위협감이 발생할 때, 유머를 재미있게 느끼는 정도가 감소할 것을 예측한다.

2. 연구 1

2.1 방법

(1) 연구설계

연구 1에서는 유머지각, 기대위반 및 심리적 위협감이 어떤 관계에 있는지를 분석하였다.

(2) 참가자

4년제 대학교의 대학생 78명(남 = 35, 여 = 43, 평균연령 만 19.69세, 표준편차=1.30)이 대학교 홈페이지 공고를 통해 자발적으로 참가하였다. 연구참가에는 약 10분의 시간이 소요되었으며, 참가자들은 오천원 상당의 커피쿠폰의 보상을 받았다.

(3) 절차

연구 1은 온라인 질문지를 기반으로 실시되었다. 참가자에게는 유머의 즐거움을 경험할 수 있는 일곱 개의 문장을 제시하였다([부록 1] 참조). 이 문장은 대학생 온라인 유머 게시판에서 500회 이상의 조회수를 기준으로 선정되었다. 참가자들은 문장을 읽고, 각 문장에 대해 다음의 여섯 가지 특성을 7점 척도(1: 전혀 그렇지 않다. 7: 매우 그렇다)에서 평정하였다: (1) 즐거움, (2) 재미있음, (3) 공격성, (4) 당황함, (5) 일반적 생각이나 규범을 벗어난 기대위반[5], (6) 자신과의 연관성. 이 여섯 가지 특성은 선행연구(McGraw & Warren, 2010)를 토대로 선정하였다. 질문지가 종료되면, 참가자가 연구의 취지와 목적을 파악했는지를 조사한 후, 참가에 대한 보상으로 커피쿠폰을 제공하였다.

(4) 분석방법

연구 1에서는 유머지각(즐거움과 재미있음), 심리적 위협감(공격성, 놀람), 기대위반 및 자신과의 연관성의 관계를 분석하였다. 이를 위해 SPSS 26.0 통계분석프로그램을 사용하여 기술통계, 상관분석 및 다중회귀분석을 수행하였다.

5) 본 연구에서는 McGraw & Warren(2010)을 토대로 기대위반을 사회에서 일반적으로 통용되는 규범을 벗어나는, 이상한 행동으로 조작적으로 정의하였다. 선량함은 규범위반이 너무 지나치지 않은 적정 수준을 뜻한다. McGraw와 Warren(2010)에 의하면 선량함을 다음과 같이 정의할 수 있다: 첫째, 규범위반이 타인에게 해를 끼치지 않고, 개인적 도덕적 성향에 따라 대안적 해석이 가능한 범위에 있으며, 실제 발생하지 않을 가상의 사건일 경우에 규범위반은 선량함의 범위 안에 있는 것으로 정의된다.

2.2 결과

(1) 유머지각, 심리적 위협감, 기대위반 및 자신과의 연관성의 관계

<표 1>에는 본 연구의 주요 변인들의 상관분석결과가 제시되어 있다. 일곱 개의 유머의 즐거움은 7점 척도상에서 평균 4.03(최소 3.12 - 최대 4.37)으로 평정되었다. 일곱 개의 유머를 변인별로 평균을 산출하여[6], 변인들간의 상관분석을 수행한 결과, 연구참가자가 유머를 재미있다고 지각할수록 심리적 위협감을 경험하는 경향이 높게 나타났다. 또한 유머가 재미있다고 지각할수록 기대위반의 정도가 높게 나타났고, 자신과의 연관성이 높다고 지각하였다. 이 결과는 유머를 재미있게 인식하는 정도는 심리적 위협감과 기대위반이 증가할수록 커짐을 보여준다. 또한 자신과의 연관성을 인식하여 심리적 거리가 가까울수록 유머를 더 재미있게 지각함을 보여준다.

(2) 심리적 위협감, 기대위반 및 자신과의 연관성이 유머지각에 끼치는 영향

연구 1에서 심리적 위협감, 기대불일치 및 자신과의 연관성이 유머지각에 끼치는 영향을 분석하기 위해 다중회귀분석을 수행하였다. 우선, 다중공선성 진단에 의하면, 공선성의 문제는 없는 것으로 나타났다. 세 독립변인의 분산팽창지수(VIF)는 모두 10 이하의 범위에 있었다. <표 2>와 같이 다중회귀분석 결과에 의하면, 세 가지 변인이 유머지각의 변량을 총 46.4% 설명하는 것으로 나타났다. 심리적 위협감, 기대불일치와 자신과의 연관성은 유머의 즐거움에 대한 지각에 정적 영향을끼치는 것으로 나타났다. 또한 심리적 위협감과 자신과의 연관성의 상호작용변수는 유머지각에 유의한 정적 영향을 끼치는 것으로 나타났다. 이 결과는 재미있는 유머로 지각되려면 기대위반에 의한 반전, 심리적 위협감과 자신과의 연관성을 인식하는 것이 필요함을 보여준다.

요약하면, 연구 1에서는 유머지각, 심리적 위협감, 기대위반 및 자신과의 연관성의 관계를 분석하였다. 그 결과 연구참가자들은 심리적 위협감이 있고, 기대위반이 있는 유머를 재미있다고 인식하였다. 연구 1에서 참가자가 보고한 심리적 위협감은 중간수준의 범위(최소 2.93 - 최대 4.74)에 있기 때문에 심리적 위협감이 선량함의 범위를 벗어나지 않은 것으로 보인다. 따라서 연구 1의 결과는 과도하지 않은 심리적 위협감과 기대불일치

<표 1> 주요 변인의 기술통계치와 상관분석결과(연구 1)

	평균(표준편차)	상관			
		1	2	3	4
1. 유머지각(즐거움, 재미있음)	4.03 (1.25)				
2. 심리적 위협감(공격성, 놀람)	3.51 (.84)	.306*			
3. 기대위반	3.65 (1.16)	.581**	.721**		
4. 자신과의 연관성	2.64 (.95)	.604**	.451**	.598**	

주. * $p<.05$, ** $p<.01$

6) 연구 1에서 일곱 개의 유머를 변인별로 평균을 산출하였기 때문에 각 변인별 내적합치도를 보고한다: 유머의 즐거움, Cronbach's α = .81, 유머의 재미있음, Cronbach's α = .81, 공격성, Cronbach's α = .79, 놀람, Cronbach's α = .67, 기대위반, Cronbach's α = .75, 자신과의 연관성, Cronbach's α = .71.

<표 2> 유머지각을 설명하는 변인에 대한 다중회귀분석(연구 1)

	B	*S.E.*	ß	*t*	
심리적 위협감	.375	.182	.251	2.057*	$F=17.65$*** $R^2=.492$ $Adj.R^2=.464$
기대위반	.559	.147	.518	3.810***	
자신과의 연관성	.538	.139	.408	3.857***	
심리적 위협감 * 자신과의 연관성	.258	.148	.470	2.437*	

주. * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

가 있을 때, 유머지각의 즐거움을 예측하는 선량한 위반이론의 가정과 일치한다. 또한 연구 1에서 참가자들은 자신과 연관된다고 느낄수록 유머를 즐겁게 인식하는 것으로 나타났다. 연구 1에서는 자신과의 연관성의 정도에 따라 유머의 심리적 거리를 구분하여 검증하지 않았다. 연구 2에서는 사회적 차원의 심리적 거리를 조작하여 심리적 거리가 가까운 조건과 먼 조건에 따라 유머지각, 심리적 위협감 및 기대위반의 관계가 어떻게 달라지는지를 분석하려 한다.

3. 연구 2

3.1 방법

(1) 연구설계

연구 2는 2(심리적 거리: 먼 거리 vs. 가까운 거리)의 집단내 설계로 구성되었다. 측정변인은 유머지각, 심리적 위협감, 기대위반 및 자신과의 연관성이었다.

(2) 참가자

4년제 대학교의 대학생 70명(남 = 24, 여 = 46, 평균연령 만 19.91세, 표준편차=1.78)이 대학교 홈페이지 자유게시판 공고를 통해 자발적으로 참가하였다. 연구 참가에는 약 10분의 시간이 소요되었으며, 참가자들은 오천원 상당의 커피쿠폰의 보상을 받았다.

(3) 절차

연구 2는 설문지를 기반으로 실시되었다. 참가자에게는 총 여섯 개의 유머자극재료를 제시하였다. 연구 2의 자극재료는 참가자들에게 높은 수준의 심리적 위협감을 유도하기 위해 사전 연구(N=32)를 거쳐서 10개의 대화중에서 공격성이

상대적으로 높은 여섯 개의 대화를 선정하였다. 또한 사회적 차원의 심리적 거리를 조작하기 위해 세 개의 유머는 대학생활과 연관되어, 사회적 차원의 심리적 거리가 가까운 것으로 선정하였다. 반면 다른 세 개의 유머는 직장생활의 상사-부하 상호작용에 관한 것으로 사회적 차원의 심리적 거리에서 연구참가자와 상대적으로 먼 것으로 선택하였다([부록 2] 참조). 연구참가자는 각각의 유머를 연구 1과 같이 7점 척도(1: 전혀 그렇지 않다. 7: 매우 그렇다)에서 다음의 여섯 가지 특성을 평정하였다: (1) 즐거움, (2) 재미있음, (3) 공격성, (4) 당황함, (5) 기대불일치, (6) 자신과의 연관성. 질문지가 종료되면, 참가자가 연구의 취지와 목적을 파악했는지를 조사한 후, 참가에 대한 보상으로 커피쿠폰을 제공하였다.

(4) 분석방법

연구 2에서는 심리적 거리에 따라 유머지각, (즐

거움과 재미있음), 심리적 위협감(공격성, 놀람) 및 기대불일치가 달라지는지를 분석하였다. 이를 위해 SPSS 26.0 통계분석프로그램을 사용하여 기술통계, 대응표본 t-검정 및 다중회귀분석을 수행하였다.

3.2 결과

(1) 조작점검

연구 2에서는 참가자에게 대학생활 또는 직장생활과 연관된 유머를 제시하여 사회적 차원의 심리적 거리를 조작하였다. 대학생활과 연관된 유머(M=3.74)는 직장생활 유머(M=1.94)보다 심리적 연관성에서 유의하게 높았다($t(69)=5.931$, $p<.001$).

(2) 심리적 거리에 따른 유머지각, 심리적 위협감 및 기대위반의 관계

<표 3>과 같이 사회적 차원의 심리적 거리에 따라 주요 변인의 평균분석[7] 및 변인 간의 상관관계를 분석하였다. 그 결과 심리적 거리가 가까운 조건(대학생활 유머)에서는 유머지각과 심리적 위협감 간에 부적 상관관계가 나타났다. 반면 심리적 거리가 먼 조건(직장생활유머)에서는 유머지각과 심리적 위협감 간에 정적 상관관계가 나타나났다. 이 결과는 심리적 거리가 가까운 조건에서는 심리적 위협감이 증가할수록 유머를 재미있게 경험하는 정도가 감소하는데 비해, 심리적 거리가 먼 조건에서는 심리적 위협감이 커질수록 유머가 더 재미있는 것으로 인식됨을 보여준다. 이 결과는 선량한 위반이론의 예측과 같이 심리적 위협감이 중간수준의 범위에서 벗어날 때, 자신과 많이 연관된 상황에서는 심리적 위협감이 증가할수록 유머의 즐거움이 감소할 가능성을 보여준다.

(3) 심리적 거리, 심리적 위협감 및 기대위반이 유머지각에 끼치는 영향

<표 4>와 같이 심리적 거리, 심리적 위협감 및 기대위반이 유머지각에 끼치는 영향을 분석하기 위해 다중회귀분석을 수행하였다. 그 결과 이 세 가지 변인은 유머지각 총 변량의 49.5%를 설명하였다. 이 중 심리적 위협감은 유머지각에 부적 영향을 주는 것으로 나타났다. 기대위반정도와 자신과의 연관성은 모두 유머지각에 유의한 정적 영

<표 3> 주요 변인의 기술통계치와 상관분석결과(연구 2)

조건	변인	평균(표준편차)	상관		
			1	2	3
가까운 심리적 거리	1. 유머지각(즐거움, 재미있음)	4.21 (1.80)			
	2. 심리적 위협감(공격성, 놀람)	4.67 (1.57)	-.312*		
	3. 기대위반	3.08 (1.90)	.458**	.546**	
먼 심리적 거리	1. 유머지각(즐거움, 재미있음)	4.01 (1.79)			
	2. 심리적 위협감(공격성, 놀람)	4.42 (1.14)	.344*		
	3. 기대위반	3.34 (2.11)	.653**	.631**	

주. * $p<.05$, ** $p<.01$

7) 연구 2에서 여섯 개의 유머를 변인별로 평균을 산출하였기 때문에 각 변인별 내적합치도를 보고한다: 유머의 즐거움, Cronbach's α = .68, 유머의 재미있음, Cronbach's α = .71, 공격성, Cronbach's α = .74, 놀람, Cronbach's α = .75, 자신과의 연관성, Cronbach's α = .81.

<표 4> 심리적 거리, 심리적 위협감 및 기대위반이 유머지각에 끼치는 영향에 대한 다중회귀분석(연구 2)

	B	*S.E.*	ß	*t*	
심리적 위협감	-.466	.158	-.406	-2.945*	$F=28.47^{***}$ $R^2=.513$ $Adj.R^2=.495$
기대위반	.541	.133	.570	4.070**	
심리적 거리	.470	.106	.525	4.440**	
심리적 위협감 * 심리적 거리	-.220	.077	-.438	-2.426*	

주. * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

향을 끼쳤다. 또한 심리적 위협감과 심리적 거리의 상호작용변수는 유머지각에 부적 영향을 끼치는 것으로 나타났다. 이 결과는 심리적 거리에 따라 심리적 위협감이 유머지각에 차별화된 영향을 끼침을 보여준다. 심리적 거리가 가까운 조건에서는 연구참가자가 경험하는 심리적 위협감이 증가할수록 유머지각의 즐거움이 감소되는데 비해 심리적 거리가 먼 조건에서는 심리적 위협감이 증가할수록 연구참가자가 유머를 더 재미있게 느끼고 있음을 보여준다. 이 결과는 선량한 위반이론에서 예측한 것과 같이 심리적 위협감이 선량함의 수준을 벗어날 때, 유머의 즐거움 지각에 유의한 부적 영향을 끼침을 보여준다. 또한 심리적 거리에 따라 한 개인이 경험하는 유머의 심리적 위협감이 달라져서 유머의 안전하고, 재미있게 인식하는 정도가 달라짐을 보여준다.

4. 논 의

본 연구에서는 대학생들의 유머지각이 심리적 위협감, 심리적 거리 및 기대불일치와 어떤 관계에 있는지를 검증하였다. 그 결과 연구 1에서는 중간 정도의 심리적 위협감을 느끼는 유머에서 위협감을 강하게 느낄수록 유머의 즐거움을 더 높게 경험하는 것으로 나타났다. 둘째, 연구 2에서는 대학생들에게 대학생활에 관한 문장 자극 또는 직장생활에 관한 문장 자극을 제시하여 사회적 차원의 심리적 거리를 유도하였다. 그 결과 사회적 차원의 심리적 거리가 가까운 조건에서는 유머에서 공격성이나 위협감을 높게 느낄수록 즐거움을 더 적게 경험하였다. 이에 비해 심리적 거리가 먼 조건에서는 유머의 공격성이 증가할수록 유머를 더 재미있게 지각하는 경향이 나타났다. 이 결과는 심리적 거리에 따라 심리적 위협감이 유머지각에 차별화된 영향을 끼치고 있음을 보여준다.

본 연구의 시사점과 제한점은 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서는 유머지각에서 사회적 차원의 심리적 거리가 심리적 위협감에 영향을 끼침을 보여주었다. 심리적 거리를 멀게 느낄수록 심리적 위협감이 감소되어, 공격적인 유머도 재미있게 인식되었다. 해석수준이론에 의하면 심리적 거리가 멀게 떨어질수록 정보가 더 추상적이고, 이성주도적으로 처리된다. 따라서 심리적 거리가 먼 조건에서 심리적 거리가 가까운 조건보다 심리적 위협감이 더 낮게 경험되는 것은 해석수준이론의 합리적 정보처리에 의해 설명이 가능하다. 반면 해석수준이론은 심리적 거리가 먼 조건에서 심리적 위협감과 공격성이 큰 유머가 재미있게 인식되는 이유에 대해 설명하는데 어려움이 있다. 심리적 거리를 멀게 두는 것이 논리적/추상적 정보처리를 촉진시킨다면 어떤 이유로 심리적 거리가 먼, 공격적 유머가 재미있게 느껴지는가? 본 연구

결과는 적정 수준의 심리적 위협감에서 유머의 긍정적 정서를 경험함을 보여주기 때문에 선량한 위반이론으로 더 잘 해석할 수 있다. 심리적 거리를 멀리 두게 되면, 공격적 유머도 심리적 위협감을 덜 경험하게 하여, 타인을 비하하는 유머도 마치 선량한 유머처럼 재미있게 인식하게 되는 것으로 보인다. 둘째, 본 연구에서는 기대위반과 선량함에 대한 지각이 동시에 존재해야 유머의 즐거움을 느낄 수 있음을 보여주었다. 또한 심리적 거리에 따라 기대위반과 심리적 위협감이 유머지각에 각각 다른 영향을 끼치는 것으로 보인다. 그러나 본 연구에서 사용한 변인들은 자기보고식질문지를 통해 측정되었고, 변인들 간의 관계도 상관분석이나 회귀분석을 통해 도출한 결과이기 때문에 결과해석에 한계점이 있다. 후속연구에서는 심리적 거리, 기대위반과 심리적 위협감을 정교한 실험설계를 통해 측정하여 유머지각에서 참가자의 자연스러운 반응을 수집하고, 변인들간의 상호작용을 재검증할 필요가 있다. 셋째, 본 연구에서는 기대위반과 유머의 긍정 정서의 관계를 보여주었지만, 기대위반이 적정 수준을 벗어날 경우 부정 정서(예: 혐오감)를 실제로 유발하는지에 대해 검증하지 않았다. 후속 연구에서는 기대위반이 선량함의 수준을 넘을 경우, 긍정 정서와 부정 정서가 변화하는 과정을 분석해볼 필요가 있다. 넷째, 본 연구에서는 대학생 유머게시판의 사례를 인용하여 심리적 거리와 심리적 위협감이 유머지각에 끼치는 영향을 분석하였다. 연구 1에서는 심리적 위협감이 상대적으로 낮은 수준으로 유머사례를 선정하였기 때문에 공격성이 높아질수록 재미있는 유머로서 인식되었다. 이것은 연구 2의 심리적 거리가 먼 조건과 비슷한 결과로 해석할 수 있다. 이에 비해 연구 2에서는 공격성이 상대적으로 높은 수준의 유머만을 대상으로 연구를 실시하였기 때문에 공격성이 낮은 수준의 유머지각에서 심리적 거리에 따른 심리적 위협감의 효과를 검증하는데 한계가 있다. 후속연구에서는 심리적 거리와 심리적 위협감의 역할을 정교하게 측정하기 위해 공격성이 낮은 수준부터 높은 수준까지 충분한 유머사례를 수집하여, 두 변인의 상호작용을 세분화하여 측정할 필요가 있다.

Gray와 Wegner(2010)에 의하면 도덕적 정서(moral emotion)에는 행위자/피행위자의 차원과 돕다/해치다의 차원이 있다. 이 두 가지 차원의 조합은 다양한 도덕적 정서(예: 분노, 혐오, 공감, 슬픔)를 만들어낸다. 예를 들어, 악당은 행위자이고, 남에게 해를 끼친 사람이며, 분노와 혐오를 유발한다. 반면, 피해자는 피행위자이면서 해를 입은 사람이고, 공감과 슬픔을 유발한다. 주목할 것은 상대방이 입은 피해에 대한 지각이 없으면 공감과 같은 도덕적 정서도 유발되지 않는다는 것이다. 본 연구에서는 기대불일치, 심리적 위협감과 심리적 거리가 유머의 선량함을 인식하고, 즐거움을 경험하게 하는데 중요한 영향을 끼침을 보여주었다. 사회적 차원의 심리적 거리가 멀어질 때, 한 개인은 도덕성 위반과 심리적 위협감을 덜 느끼게 되어 타인이 처한 비극적 상황을 재미있는 유머로 느끼게 될 가능성이 있다. 또한 유머를 구실로 하게 되는, 타인에 대한 공격적 언행(예: 타인의 외모를 품평하며 웃음)도 타인과 심리적 거리를 멀게 느낀다면, 상대방이 느끼는 공격성과 심리적 위협감을 공감하지 못하고, 자신은 재미있는 유머로서 착각할 가능성도 있다. McGraw와 Warren(2010)은 유머지각에서 선량함의 역할을 강조하였다. 이에 비해 본 연구에서는 한 개인이 사회적 상황에서 타인에게 심리적 거리를 멀게 둘 때, 심리적 위협감이 클수록 오히려 유머를 재미있게 인식하는 것으로 나타났다. 이 결과는 사회적 차원의 심리적 거리는 심리적 위협감의 적정 수준을 벗어나서, 타인을 공격하는 유머를 재

미있게 느끼며, 사회적 긴장과 갈등을 증폭시킬 가능성을 보여준다. 타인에게 상처주는 유머는 더 이상 인류의 흥미로운 지적 능력이 아니다(이충걸, 2021). 양질의 유머를 공유하기 위해 후속연구에서는 선량한 유머의 특성에 대한 세분화된 분석이 필요할 것으로 보인다.

참 고 문 헌

강연미 (2005). 위험생활사건과 유머스타일이 심리적 안녕에 미치는 상대적 영향력 분석. 이화여자대학교 일반대학원 석사학위논문.

김기성 (2015. 2. 17). 세월호 희생자에 또 '어묵' 모욕. 한겨레.

김희경・서수균 (2019). 유머스타일 패턴과 심리사회적 적응. <사회과학연구>, 30(3), 51-68.

이충걸 (2021. 4. 11). 금지된 장난. 한겨레.

Amir, O., & Biederman, I. (2016). The neural correlates of humor creativity. *Frontiers in Human Neuroscience,* 10, 597.

Aquino, K., & Reed, A. (2002). The self-importance of moral identity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 83(6), 1423-1440.

Chen, G., & Martin, R. A. (2005). Coping humor of 354 Chinese university students. *Chinese Mental Health Journal*, 19, 307-309.

Chen, G., & Martin, R. A. (2007). A comparison of humor styles, coping humor, and mental health between Chinese and Canadian university students. *Humor International Journal of Humor Research*, 20(3), 215-234.

Garnefski, N., Kraaij, V., & Spinhoven, P. (2001). Negative life events, cognitive emotion regulation and emotional problems. *Personality and Individual Differences*, 30(8), 1311-1327.

Gervais, M., & Wilson, D. S. (2005). The Evolution and Functions of Laughter and Humor: A Synthetic Approach. *The Quarterly Review of Biology*, 80, 395-430.

Glover, J. (2001). *Humanity: A moral history of the twentieth century*. Yale University Press.

Gray, K., & Wegner, D. M. (2011). Dimensions of moral emotions. *Emotion Review*, 3(3), 258-260.

Greengross, G., & Miller, G. (2011). Humor ability reveals intelligence, predicts mating success, and is higher in males. *Intelligence*, 39(4), 188-192.

Greenwald, A. G., McGhee, D. E., & Schwartz, J. L. K. (1998) Measuring individual differences in implicit cognition: the Implicit Association Test. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74(6), 1464-1480.

Greenwald, A. G., Nosek, B. A., & Banaji, M. R. (2003). Understanding and using the Implicit Association Test: an improved scoring algorithm. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(2), 197-216.

Heintz, S. (2017). Putting a spotlight on daily humor behaviors: Dimensionality and relationships with

personality, subjective well-being, and humor styles. *Personality and Individual Differences*, 104, 407-412.

Liberman, N., Trope, Y., & Stephan, E. (2007). Psychological distance. In A. W. Kruglanski & E. T. Higgins (Eds.), *Social Psychology: Handbook of Basic Principles*. New York: Guilford Press.

Martin, R. A. (2007). *The psychology of humor: An integrative approach*. Elsevier Academic Press.

Martin, R. A., Puhlik-Doris, P., Larsen, G., Gray, J., & Weir, K. (2003). Individual differences in uses of humor and their relation to psychological well-being: Development of the Humor Styles Questionnaire. *Journal of Research in Personality*, 37(1), 48-75.

McGraw, A. P., & Warren, C. (2010). Benign violations: Making immoral behavior funny. *Psychological Science*, 21(8), 1141-1149.

McGraw, A. P., Warren, C., Williams, L. E., & Leonard, B. (2012). Too close for comfort, or too far to care? Finding humor in distant tragedies and close mishaps. *Psychological Science*, 23(10), 1215-1223.

Müller, L., & Ruch, W. (2011). Humor and strength of character. *The Journal of Positive Psychology*, 6(5), 368-376.

Niwa, S., & Maruno, S. (2009). Self-denigrating humor for constructing relationships and regional cultural differences in Japan: A focus on blunder-telling behavior. *Journal of Social, Evolutionary*, and Cultural Psychology, 3(2), 133-154.

Papousek, I., Rominger, C., Weiss, E. M., Perchtold, C. M., Fink, A., & Feyaerts, K. (2019). Humor creation during efforts to find humorous cognitive reappraisals of threatening situations. *Current Psychology*, in press.

Ross, M., & Wilson, A. E. (2002). It feels like yesterday: Self-esteem, valence of personal past experiences, and judgments of subjective distance. *Journal of Personality and Social Psychology*, 82(5), 792-803.

Ruch, W., & Heintz, S. (2019a). Humor production and creativity: Overview and recommendations. In S. R. Luria, J. Baer, & J. C. Kaufman (Eds.), *Creativity and Humor* (pp. 1-42). London: Elsevier.

Ruch, W., & Heintz, S. (2019b). On the dimensionality of humorous conduct and associations with humor traits and behaviors. HUMOR: *International Journal of Humor Research*, 32(4), 643-666.

Samson, A. C., Glassco, A. L., Lee, I. A., & Gross, J. J. (2014). Humorous coping and serious reappraisal: Short-term and longer-term effects. *Europe's Journal of Psychology*, 10(3), 571-581.

Schermer, J. A., Rogoza, R., & Kwiatkowska, M. (2019). Humor styles across 28 countries. *Current Psychology*, in press.

Schneider, W., Eschmann, A., & Zuccolotto, A. (2002). E-Prime reference guide. Pittsburgh, PA: Psychology Software Tools.

Suls, J. M. (1972). A two-stage model for the appreciation of jokes and cartoons: an information-

processing analysis. In J. H. Goldstein ans P. E. McGhee (Eds), *The Psychology of Humor, Theoretical Perspectives and Empirical Issues* (pp. 81-100). New York: Academic Press.

Yam, K. C., Barnes, C. M., Leavitt, K., Wei, W., Lau, J., & Uhlmann, E. L. (2019). Why so serious? A laboratory and field investigation of the link between morality and humor. *Journal of Personality and Social Psychology*, 117(4), 758-772.

[부록 1] 연구 1의 자극재료 예시

- **아래의 문장을 읽으시고, 이 문장에 대한 자신의 의견에 일치하는 곳에 “V” 표시해주십시오**
  (1: 전혀 일치하지 않음, 4: 보통, 7: 매우 일치함).

모든 대학생의 3대 고민 아침: 뭐 입지? 점심: 뭐 먹지? 저녁: 왜 살지?	재미있음	1－2－3－4－5－6－7
	유머있음	1－2－3－4－5－6－7
	당황스러움	1－2－3－4－5－6－7
	공격적임	1－2－3－4－5－6－7
	반전이 있음	1－2－3－4－5－6－7
	내 자신과 연관됨	1－2－3－4－5－6－7

[부록 2] 연구 2의 자극재료 예시

- **아래의 문장을 읽으시고, 이 문장에 대한 자신의 의견에 일치하는 곳에 “V” 표시해주십시오**
  (1: 전혀 일치하지 않음, 4: 보통, 7: 매우 일치함).

[직장인 유머: 내일까지] 상사: 이거 내일까지 부탁해. 하하 이 정도는 껌이잖아. 부하: 물론이죠 (이게 네 일까지 부탁해?. 호호 씹어버릴까?)	재미있음	1－2－3－4－5－6－7
	유머있음	1－2－3－4－5－6－7
	당황스러움	1－2－3－4－5－6－7
	공격적임	1－2－3－4－5－6－7
	반전이 있음	1－2－3－4－5－6－7
	내 자신과 연관됨	1－2－3－4－5－6－7

[대학생 유머: 학년별 개강 심정] 1학년: 떨린다. 내가 잘 할 수 있을까? 캠퍼스 라이프 제대로 즐겨보자! 2, 3, 4학년: X발	재미있음	1－2－3－4－5－6－7
	유머있음	1－2－3－4－5－6－7
	당황스러움	1－2－3－4－5－6－7
	공격적임	1－2－3－4－5－6－7
	반전이 있음	1－2－3－4－5－6－7
	내 자신과 연관됨	1－2－3－4－5－6－7

Psychological Distance for Benign Humor

Hong Im Shin

Sunchon National University

Humor reduces tension in social conflict situations and facilitates psychological wellbeing as a character strength. However, certain types of humor are perceived to be annoying and to increase conflict. Based on the theory of benign violations, the current research aim to differentiate what is and is not humorous In Study 1, the participants (N=78) had to rate the extent to which they found each of the seven instances of humor presented to be funny, humorous, upsetting, offensive, threatening, and relevant. Our results revealed that humor with middle scores of violation (threatening and offensive) was more humorous than humor with lower scores of violation. In Study 2, the participants (N= 70), either in a psychologically close or psychologically distant condition, had to indicate the extent to which they rated seven sentences as funny, humorous, upsetting, offensive, threatening, and one's perceived relevance of the stimulus. According to the results, participants in the psychologically close condition perceived less humor in the sentences which they rated more threatening. In contrast, participants in the psychologically distant condition rated these violating sentences as funnier. Our findings implicate that psychological distance plays a critical role in humor perception under conditions of violations. Future research and limitations of this study are discussed.

Keywords: Humor, Benign Violation, Psychological Distance, Psychologically Threatening