

청소년의 반사회성과 사회정보처리 과정간의 관계(I)

— 일반청소년과 비행청소년의 차이에 대한 탐색 —

곽 금 주 · 김 하 연 · 윤 진

연세대학교 심리학과

본 연구는 공격행동을 설명하는 최근의 사회정보처리입장에 근거하여 일반청소년의 반사회성정도과 사회정보처리단계간의 관계를 알아보고 이러한 관계가 비행청소년에서는 어떻게 나타나는지를 살펴보았다. 고등학교 1,2학년인 남학생 241명과 소년감별소에 위탁되어 있는 비행청소년 105명을 대상으로 애매한 상황에 대한 반응과 반사회성 정도를 측정하였다. 그 결과 일반집단에서는 애매한 상황에 대한 판단, 반응생성단계, 행동결과에 관한 평가과정과 반사회성간의 상관의 유의미하였으며 그중에서 반응생성과정이 가장 중요한 단계인 것으로 나타났다. 한편, 비행집단에서는 반응생성과정과 행동결과에 관한 평가과정이 반사회성과 상관을 보였으며, 공격행동의 결과가 긍정적이라는 사고가 반사회성에 가장 중요한 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다. 공격적인 사고의 틀을 반영하는 정보처리과정이 청소년의 반사회성과 연관되어 있는 것으로 보인다.

반사회적 행동이 환경조건의 영향에 의해 그 정도가 달라진다는 많은 연구결과에도 불구하고, 아동기에 이미 형성된 공격특성이 장기간에 걸쳐 안정적으로 유지되고 더 나아가 성인기까지 지속된다는 증거가 있다(Huesmann과 동료들;1984). 따라서 어린시기에 공격성을 발달시키거나 반사회적 행동을 습득하는 것은 그 이후 발달단계에서 매우 심각한 결과를 낳게 된다는 관점에서 그동안 상당수의 연구가 이루어져 왔다.

그런데 공격행동의 원인이나 수정에 관한 여러 이론 중에서 최근들어 공격행동을 매개하는 인지적 기저과정에 관해 설명하려는 입장이 대두되었다. 아동의 일탈적인(deviant) 공격행동을 설명하기 위하여 일부 연구자들은 사회인지과정 특히 인지적 기술 결함(skill deficit)에 관한 연구를 시작하였는데, 이들은 인지적 기술의 결함이 일탈적인 사회행동과 관련된다는 가설을 제시하고 역할 수행, 감정어입, 문제해결과 같은 인지기술에 많은 관심을 기울여

왔다. 그러나 공격행동을 증재하는 인지적 처리과정과 그 내용을 밝히려 하는 통합된 사회인지발달모델은 없었으나, 최근들어 Dodge와 Huesmann이 각각 새로운 모델을 제시하였다.

Dodge의 사회 정보처리 모델

Dodge(1986,1990)는 개인이 사회적 상황에 직면할 때 그 상황에 관한 정보를 처리하는 과정에 대한 사회 정보처리 모델을 제시하였다. 이 모델에 따르면 아동은 다음과 같은 심리학적, 생물학적 조건을 지니고 특정한 사회상황이나 과제에 직면하게 된다. 즉 생물학적으로 이미 결정된 반응능력, 과거 경험에 의한 기억이나 특정목적, 또는 이에 따른 반응양식, 그리고 환경으로 부터 들어오는 일련의 사회적 단서가 그것이다. 이때, 이러한 단서에 대한 아동의 행동반응은 제시된 사회적 정보를 처리하는 방식의 함수로 일어난다. 이 처리과정은 계열적인 단계로 일어나는데 각 단계는 유능하게 반응(competent responding) 하기 위해서 필요한 부분이다. 그런데 이중 어느 하나 이상의 단계에서 기술적(skillful)으로 반응하는데 실패하거나 편파된 방식으로 반응하는 것은 아동으로 하여금 공격적이거나 일탈적인 방향으로 행동하게 한다.

사회정보처리 모델의 각 단계를 설명하면 다음과 같다.

제1단계(부호화 과정): 환경에 있는 사회적 단서를 부호화하는 단계이다. 단일순간에 사회 환경에 있는 정보의 양이 많기 때문에, 적절한 단서에 주의를 하고 정보를 절편화하는 과정이 요구된다.

제2단계(표상과 해석과정): 일단 단서가 부호화되면, 표상이나 해석과정이 일어난다. 단서를 자신의 과거 경험이나 기억에 통합하고 그 단서에 대한 의미있는 해석을 하게 된다.

제3단계(반응탐색과정): 상황에 대한 해석이 이루어지고 나면 이 상황에서 가능한 행동반응을 탐색하는 과정이 일어난다. 아동은 자신이 생성한 다양한 반응목록 중에서 가장 합당한 반응에 접근하게 된다. 반응을 생성하는 기술, 과거경험, 가능한 반응목록, 앞에서 일어난 처리과정이 이 단계에서 생성되는 반응에 영향을 준다.

제4단계(반응결정과정): 생성된 반응에 관한 잠재적 결과를 평가하고 효율적인 결과에 관한 확률을 계산하여 한가지 행동반응을 선택하는 과정이다. 이때 세가지 능력 즉, 환경맥락과 자신의 행동능력, 가능한 결과에 관한 정신적 표상능력, 그리고 활동기억(working memory)능력이 동시에 고려되어 이 과정이 처리된다.

제5단계(행동수행과정): 여러 반응중에서 최적의 반응이 선택된 다음에는 그것을 수행하는 과정이 따른다. 이때 언어적 기술이나 운동기술 등이 이 과정에 영향을 준다.

비공격적인 아동과 비교하여 공격적인 아동이 갖는 사회 정보처리과정을 알아보는 대부분의 연구들이 이러한 다섯단계 모두를 다루지 못하고, 특정단계에만 한정되어 정보처리과정을 연구하였다. 그러나 하나의 상황에서 이 다섯단계를 모두 살펴본 것으로는 Dodge(1986) 그리고 Slaby와 Guerra(1988)의 연구가 있다. Dodge(1986)는 국민학교 아동을 대상으로 하였으며, Slaby와 Guerra(1988)는 이러한 Dodge의 모델을 고등학교 청소년을 대상으로 검증하였다. 이들은 가상적인 문제해결 상황에 대해 정보탐색, 문제규정, 목표선정, 대안해결 생성, 결과기대, 반응의 우선성 설정과 같은 각각의 단계를 살펴보았다. 이때 공격적인 청소년집단은 주어진 상황에서 비공격적인 집단에 비해 더 적은 정보를 탐

색하였고, 문제규정 단계에서는 타인이 적대적인 동기를 가진 것으로 지각하였고, 문제해결과 목표선정단계에서 적대적으로 지각한 대상에게 공격이나 방어를 목표로 삼는 것으로 나타났다. 또한 대안적인 해결생성과정에서는 공격적인 집단보다 공격성이 낮은 집단에서 더 많은 대안적인 반응을 생성하였다. 그리고 효율적 해결방안의 1위와 2위의 등위를 선정토록 하는 방식으로 측정된 반응의 효율성 평가과정에서, 해결방안에 대한 효율성의 평가는 공격집단과 비공격집단간에 차이가 크지 않았다. 이외에도 공격적인 청소년은 공격행동을 지지하는 일반화된 생각을 가지고 있었다.

Huesmann의 정보처리모델

공격행동을 사회적 상황에서의 정보처리과정의 이해를 설명하는 Dodge의 시도와 유사한 설명을 Huesmann의 정보처리모델에서도 찾을 수 있다. 즉, 사회행동이란 초기 발달시기 동안 학습되어 왔던 행동 프로그램에 의해 상당히 통제를 받는데, 이 프로그램은 기억에 저장된 인지적 도식(script)으로 기술될 수 있고 동시에 이것은 행동과 사회문제 해결을 위한 안내자로서 사용된다. 이 script는 주변환경에서 무슨 사건이 일어나고 이것에 어떻게 반응해 행동하며 그 행동결과가 어떻게 될 것인지에 관해 제시해 준다. 이 script가 실제행동을 이끌어 낼 때 일어나는 인지적 과정은 다음과 같다.

1. 사회적 문제에 직면
2. 환경단서 평가
3. 행동을 이끄는 script를 위한 기억을 탐색
4. 생성된 script를 평가

이러한 과정에 있어서 개인에 따라 차이가 나는 부분 이 세가지가 있다.

첫째, 객관적인 상황은 사회적 문제와 환경단서에 의해 정의된다. 이때 이러한 단서의 해석은 아동마다 다양하고 아동의 지난 학습경험에 따라 다른데, 예컨대 환경을 적대적인 것으로 지각하는 아동은 좀 더 공격적으로 행동하게 된다.

둘째, script를 위한 기억을 탐색할때 사용하는 처리과정의 특성에 따라 공격행동을 많이 표출할 수도 있고 혹은 적게 표출할 수도 있다.

세째, 생성된 반응이 사회적으로 적절하고 원하는 목표를 달성하기 쉬운 것인지를 결정하기 위해 각 반응 script를 평가하여 그 중 하나를 행동으로 옮기게 된다. 이때 아동에 따라서 같은 반응 script에 대해서 다른 평가를 할 수도 있는데 이것은 그 개인이 가진 내면화된 기준(internalized norm)에 따라 달라질 수 있다.

공격행동을 설명하는데 적용될 수 있는 이와같은 Dodge와 Huesmann의 정보처리 모델은 서로 각기 같은 단계에 관해서 다르게 설명하고 있을 따름이다. 이 두연구자의 모델을 통합하여, 직면한 상황에서 행동을 수행하기 전까지 일어나는 정보처리과정을 다음과 같이 크게 세단계로 나누어 새로이 개념화 하고자 한다.

(1) 부호화 단계: 첫 단계는 사회적 상황에 존재하는 상황단서를 수용, 부호화하는 단계로 다른 것보다 어느 특정 단서에 주의집중(attend)하는 것을 말한다. 이 단계에서 공격적인 아동과 비공격적인 아동은 주의집중하는 경향이 다르다. 다음 정보처리 단계로 진행하기 전에 이 부호화 단계에서 비공격적인 아동에 비해 공격적인 아동은 다른 것보다 공격적인 의미를 지니는 특정단서에 주의집중하며 또 충분한 단서를 고려하지 않고 적은 단서만을 사용하여 이 상황을 공격적인 상황으로 판단한다.

(2) 해석 단계(문제규정 단계): 일단 환경에 존재한 단서가 부호화되고 나면 해석 및 판단과정(interpretation process)에 의해 그 의미가 주어진다. 이 단계에서 단서는 기억내에서 접근 가능한 해석과 대응(match)이 되는데 이것은 그 개인이 이미 획득한 결정규칙에 의해 이루어진다. 이 때 공격적인 아동과 비공격적인 아동간에 나타나는 차이에 관한 일련의 연구를 보면(Dodge와 Tomlin:1987, Dodge와 Coie:1987, Dodge와 동료들:1986, Dodge와 Frame:1982, Dodge:1980), 공격적 아동은 어느 특정 상황의 해석 판단이나 자극사상의 귀인과정에 있어 편파된(biased) 추론을 하는 경향이 있다. 즉 행위자의 의도가 명백하지 않은 애매한 상황에 대해 공격성향이 높은 아동은 행위자가 적대적인 의도를 가지고 그렇게 행동하였다는 적대적인 귀인(hostile attribution)을 하게 된다. 따라서 이러한 편파적인 귀인이 부적절한 공격반응을 일으키게 한다. 이러한 (1)과 (2)의 단계는 Huesmann의 환경단서 평가단계에 해당한다.

(3) 반응 단계: 일단 단서가 해석된 다음에는 반응탐색과정이 시작된다. 이때 반응단계는 다시 두가지 하부단계로 나누어질 수 있다. 그 상황을 해결하기 위해 가능한 여러 반응목록을 생성한다거나 기억안에 떠오르는 반응을 탐색하는 반응생성과정이 있으며, 또 여러 반응목록중에서 특정반응을 선정하여 실행하기 위해 어느 행동이 효과적인지에 관한 반응평가 과정이 있다. 이 때 공격적인 아동이 비공격적인 아동보다 더 많은 공격적인 반응을 생성하며 또한 공격적이 아닌 대안적인 반응을 생성해내지 못한다. 그러나 생성된 모든 반응을 다 행동으로 옮기는 것이 아니라 어느 해결반응이 더 적절한지 또 어느 반응의 결과가 더 효과적인지를 고려하는 평가단계에 의해서 어느 하나의 반응을 선택하게

된다. 이 반응평가 단계에서 아동은 생성된 각 반응의 결과를 예상하여 평가할 뿐만 아니라 자기가 가지고 있는 공격행동에 관한 일반화된 평가기준을 적용하여 반응을 생성할 수도 있다. Huesmann에 의하면 개인은 자신이 이미 가지고 있는 내면화된 기준에 의해서 생성된 반응의 적절성을 평가하고 그 결과를 조사한다. 개인의 내면화된 사회적 기준은 개인에 따라서 다소 다른데, 개인이 주변환경으로부터 빈번히 관찰한 것들이나 또는 자신의 행동 후에 뒤따랐던 결과 등의 이전 경험에 의해서 영향을 받는다. 따라서 주변 타인들이 공격적으로 행동하는 것을 빈번히 관찰하게 되면 그것이 타당한 방법이라는 내면화된 사회적 기준을 발달시키게 되며, 자신이 공격적인 행동을 한 결과가 긍정적인 보상을 받는 경험을 많이 할수록 공격행동이 효과적인 반응이라는 평가 기준을 가지게 된다. 그러므로 반응평가단계는 생성된 공격반응에 대해 각기 그 결과나 효율성을 평가하는 것 뿐만 아니라, 개인이 가지고 있는 공격행동에 관한 일반화된 평가기준(내면화된 규범)을 가지고 생성반응을 평가하는 것도 포함한다. 이와같은 입장에서, 본 연구는 공격성에 관한 사회정보처리과정이 청소년의 비행 또는 반사회성향과는 어떠한 관계를 가지는지를 알아보고, 이러한 관계에 관해 일반청소년과 비행청소년을 비교해 보고자 한다.

애매한 상황에 대해 판단하고 이 상황을 해결하기 위해 반응하는 과정에서 개인은 자신이 가진 기존의 인지적인 사고틀에 근거하여 판단하고 반응을 생성할 것이다. 이러한 정보처리과정이 청소년의 반사회성향과는 어떠한 관계를 가지며, 반사회성을 발달시키는데 정보처리과정중 어느단계가 가장 중요한지를 살펴보고, 비행청소년에서도 일반청소년과 같은 결과가 나타나는지를 알아보고자 한다. 이를

위하여 사회적 정보를 처리하는 과정과 반사회성 정도간의 관계에 대하여 다음과 같은 가설을 설정하였다.

1. 애매한 상황을 공격적인 상황이라고 판단하는 것과 반사회성 간에는 정적인 상관이 있을 것이다.
2. 애매한 상황을 판단하기 위한 부가적인 정보의 필요성에 있어서 정보의 필요성과 반사회성간에는 부적인 상관을 보일 것이다.
3. 주어진 문제상황을 해결하기 위해서 반응을 생성하는 과정에서 반사회성 정도와 공격적인 반응의 생성과는 정적인 상관이 있을 것이다.
4. 공격적인 행동을 취할 때 그 행동의 결과가 긍정적이라는 사고와 반사회성 간에 정적인 상관이 있을 것이다.
5. 이러한 상관관계에 있어서 일반집단과 비행집단간의 차이를 보고자 한다.

방 법

조사대상자

일반집단은 서울시내 4개 고등학교 1,2학년에 재학중인 남학생(평균연령 15.9세)을 대상으로 하였다. 표집대상은 인문계 주간고등학생으로 이들은 학급단위로 임의 표집되었다. 비행집단으로는 서울 소년감별소에 위탁되어 있는 비행청소년(평균연령 16.9세)을 대상으로 실시하였으며 일반 집단학생과 학력수준을 통제하기 위해 중학교 졸업 이상의 학력을 가진 청소년으로 선정하였다. 두 집단의 피험자들이 답한 내용을 평정하는 과정에서 두 평정자간에 일치하지 않는 피험자를 제외하고, 일반집단 241

명과 비행집단 105명의 자료를 분석하였다.

측정도구

1. 애매한 상황 자극

Slaby와 Guerra(1988)가 사용한 자극을 기초로 제작한 다섯개의 애매한 상황을 제시하고 이에 대하여 상황이 어떤 식으로 전개될지, 이 상황을 판단하는데 부가적인 정보가 필요한지와 그 내용, 이 상황을 해결하기 위해 할 수 있는 반응들에 관해 질문하였다.

1) 각 내용을 읽고 이 상황은 어떤 상황이며, 앞으로 어떻게 전개될지에 대하여 기록한 내용을 ‘아주 온건한 내용’, ‘중간정도인 내용’, ‘공격적인 내용’으로 구분하여 각각 1점, 2점, 3점을 주었다.

2) 애매한 상황을 설명하는데 더 이상의 정보가 필요한지에 대해 ‘아니오’라고 응답하면 1점을, ‘예’라고 응답하면 2점을 주었다. 필요하다고 응답한 경우에 한해 필요한 정보의 내용을 기록하게 하였다.

3) 이 상황을 해결하기 위하여 자신이 할 수 있는 가능한 반응들을 쓰게하여 이에 대하여 전체적인 반응수와 그 반응 중에서 공격적인 반응의 비율을 계산하였다. 본 연구 응답자의 다섯개 장면에 대한 신뢰도 계수(Cronbach's alpha)는 0.65였다.

2. 공격적인 행동의 결과에 관한 사고 측정

본 연구에서 생성된 반응을 평가하는데 있어서 개인이 지니고 있는 내면화된 규범 즉, 일반화된 반응평가과정에 관해 알아보고자 하며 이를 위해 Slaby와 Guerra의 연구(1988)를 참조하여 다섯개의 문항을 작성하였다. 공격적인 행동이나 폭력을 사용한 결과에 대한 사고가 부정적-중간-긍정적임을 나타내는 항목에 반응하게 하여 각각 1점, 2점, 3점

을 주었다. 본 연구 응답자들의 다섯개 문항에 대한 신뢰도 계수(Cronbach's alpha)는 0.60이었다.

3. 반사회성 측정

본 연구에서는 반사회성이란 법을 위반하는 행위로서의 비행이라 할 수 있는 행동과 이외 음주, 흡연, 싸움, 자기 또는 타인의 덕성을 해치는 행위로 정의하고, 이에 근거하여 25개의 반사회적 행동에 관해 질문하였다. 이는 김준호(1990)가 청소년들의 숨은 비행정도를 알아보기 위하여 사용한 항목들을 수정하여 사용한 것이다. 각 항목을 제시한 후 그 항목에 대해서 지금까지 해본적이 있는가에 대해서 응답하도록 하였으며, 이를 등간척도의 수준에서 측정하고자, 반응을 '없다', '한두번 있다', '서너번 있다', '많다'로 구분하여 '없다'에 1점, '많다'에 4점을 주었다. 이 25문항에 대한 신뢰도 계수(Cronbach's alpha)는 0.94였다.

분석방법

일반집단과 비행집단내에서 반사회성과 공격적인 사고, 애매한 상황에서의 반응생성과 그밖의 다른 변인과의 상관을 알아보기 위해서 중다회귀분석을 실시하였으며, 두 집단의 반응간의 차이점은 무엇인

지를 알아보려고 집단간 차이검증을 실시하였다.

결 과

사회정보처리과정의 세 단계에 대해 1)애매한 상황에 대한 판단(해석단계), 2)부가적인 정보의 필요성(부호화단계), 그리고 3)반응단계를 ① 공격반응 생성, ② 공격적인 행동의 결과에 관한 사고로 나누어 각 단계들과 반사회성간의 상관을 알아보았다. 이에 대하여 일반집단에서 나타난 결과는 표 1에 제시되어 있다.

일반집단에서는 애매한 상황에 대한 판단, 반응생성, 공격적인 행동의 결과에 관한 사고간의 상관이 유의미하였고, 이 세 단계와 반사회성간의 상관이 유의미하게 나타났다. 애매한 상황을 공격적인 상황으로 판단하는 것은 그 상황을 해결하기 위해 공격적인 반응생성을 하는 것 그리고 공격적인 행동의 결과에 대한 긍정적인 사고와 관계가 있다. 또한 반사회성향이 높을수록 애매한 상황을 공격적으로 판단하며, 애매한 상황에 대한 반응을 생성하는데 있어서 공격적인 반응을 생성하는 비율이 높다는 것을 알 수 있다. 그리고 공격적인 행동을 한 이후 그 결과가 긍정적일 것이라고 생각하는 경향도 반사회성향이 높을수록 증가하였다.

표 1. 일반집단 : 사회정보처리과정의 단계와 반사회성간의 상관

	1	2	3	4	5
1. 상황판단		-.0383	.4610**	.2249**	.2470**
2. 부가정보			-.0967	-.0091	-.0123
3. 공격반응생성				.3142**	.4199**
4. 결과에 대한 사고					.3740**
5. 반사회적 성향					

*p<.01 **p<.001

일반집단에서와 동일한 방식으로 비행집단에 대한 분석을 실시하였다. 비행집단에서는 사회정보처리 단계 중에서 공격반응생성과 공격적인 행동의 결과에 관한 사고간의 상관성이 유의미하였고 이 두 단계와 반사회성간의 상관성이 유의미하였다. 애매한

상황을 해결하는데 있어서 공격적인 반응을 생성하는 것은 공격적인 행동을 한 결과가 긍정적일 것이라고 생각하는 것과 상관성이 있으며, 이는 높은 반사회성과 관계가 있는 것으로 나타났다. 비행집단에 대한 결과는 표 2에 있다.

표 2. 비행집단 : 사회정보처리과정의 단계와 반사회성간의 상관

	1	2	3	4	5
1. 상황판단		-.0936	.5214**	.2179	.2021
2. 부가정보			.0514	.1994	.1412
3. 공격반응생성				.4621**	.5434**
4. 결과에 대한 사고					.6583**
5. 반사회적 성향					

*p<.01** p<.001

사회정보처리과정의 각 단계가 반사회성에 미치는 영향의 상대적 중요성을 알아보기 위하여 단계적 소거법 (stepwise)을 이용한 중다회귀분석을 실시하였다. 그 결과 일반집단에서는 공격적인 반응을 많이

생성할수록, 그리고 공격적인 행동의 결과에 대해 긍정적인 사고를 할수록 반사회성향이 높게 나타났다. 이 결과는 표 3에 제시되어 있다.

표 3. 일반집단 : 정보처리과정과 반사회성간의 중다회귀분석

변 인	중다상관	R ²	Adjusted R ²	F값
공격반응생성	.420	.176	.172	44.526****
결과에 대한 사고	.492	.242	.235	33.026****

****p<.0001

표 4. 비행집단 : 정보처리과정과 반사회성간의 중다회귀분석

변 인	중다상관	R ²	Adjusted R ²	F값
결과에 대한 사고	.653	.433	.428	77.230****
공격반응생성	.711	.506	.496	51.228****

****p<.0001

또한 비행집단에서 반사회성에 영향을 미치는 두 과정인 반응생성과 결과에 관한 사고의 단계에서 상대적 중요성을 알아보았다. 그 결과 표 4에서 보

듯이, 공격적인 행동의 결과에 대한 사고가 긍정적일수록, 공격적인 반응을 많이 생성할수록 반사회성은 높은 것으로 나타났다.

일반집단과 비행집단 모두에서 반사회성에 중요한 영향을 미치는 사회정보처리과정 단계는 반응단계로서, 두가지 측면 즉, 공격반응생성과 공격적인 행동의 결과에 대한 사고과정 이었다. 그러나 반사회성에 미치는 영향의 상대적 중요성은 집단 간에 차이를 보였다. 일반집단에서는 공격적인 반응을 많이 생성하는 것이 반사회성에 가장 큰 영향을 미치지만, 비행집단에서는 공격적인 행동의 결과에 대해 긍정적인 사고를 가지는 것이 반사회성에 가장 중요한 영향을 미치고 있다. 그리고 공격반응생성과 공격적인 행동의 결과에 대한 사고가 반사회성에 미치는 전체 영향력은 일반집단에서 24%, 비행집단에서는 51%로 나타나, 반사회성에 미치는 이 두 단계의 영향력은 비행집단에서 더 크다는 것을 알 수 있다.

각 집단에서 애매한 상황을 공격적인 사태가 일어나는 상황으로 판단하는 것(문제규정 단계)과 이러한 상황을 판단하는데 부가적인 정보의 필요성(부호화)에 있어서 반사회적인 행동에 미치는 영향력이 유의하지 않았다. 그러나 이 두 단계에 대한 일반집단과 비행집단간의 차이검증을 실시하였다. 그 결과 상황판단 단계에 있어서는 비행집단($M=6.78$, $SD=2.12$)이 일반집단($M=6.17$, $SD=1.87$)에 비해 "이 상황이 공격적인 사태가 유발되는 상황"으로 해석하는 경우가 유의미하게 많았다 [$t(1,326)=2.62$, $p<.01$]. 또한 일반집단($M=5.07$, $SD=1.19$)이 비행집단($M=4.58$, $SD=0.99$)에 비하여 애매한 상황을 해석 판단하는데 부가적인 정보가 필요하다는 응답이 유의미하게 많았다 [$t(1,327)=3.65$, $p<.001$].

논 의

청소년의 반사회성과 관련시켜 기존의 사회정보처리이론을 적용해 본 결과, 몇가지 점이 특히 논의될 수 있을 것이다.

첫째, 일반집단에서는 반사회성이 높은 청소년일수록 애매한 상황을 공격적이거나 폭력적인 사태로 판단하는 정도가 높았다.

둘째, 청소년의 반사회성이 높을수록 대안적인 해결 방안을 생성해내지 못하고 공격적인 반응을 더 많이 생성해 냈다. 이러한 결과는 공격적인 피해자가 보이는 특성과 같은 것으로 Richard와 Dodge(1982), Slaby와 Guerra(1988) 연구를 지지해 주는 결과이다.

셋째, 청소년의 반사회성이 높을수록 공격행동이 긍정적인 결과를 주기 때문에 효과적이라는 평가과정을 가지고 있다. 이것은 공격적인 행위의 결과가 효과적이라는 생각이 공격행동을 일으키는 Perry와 동료들(1986)의 연구 결과를 지지하는 결과이다. 본 연구에서 생성된 반응을 평가하는 과정에 대해 Huesmann의 평가과정에 의해 다시 개념화 하였다. 즉 평가과정은 공격적인 행동에 관한 일반적인 평가기준을 포함하는데 이것을 Slaby와 Guerra(1988) 연구에서는 이러한 정보처리과정에 포함시키지 않고 설명하였다. 그러나 본연구에서는 공격성에 관한 일반적인 이러한 기준이 생성된 공격반응을 평가하는데 아주 중요하였다. 그러나 피해자들이 가지고 있는 공격행동에 관해 일반적인 평가기준만을 살펴 보았을 뿐, 주어진 문제상황에 대해 생성한 반응 각각에 관해서 어떻게 평가하는지에 관해서는 알아보지 못하였다. 따라서 이러한 일반적인 평가기준이 주어진 상황에서 생성해낸 각반응을 평가하는데 적용되는 과정을 밝혀야 더 분명하게 이과정을 알아볼 수 있겠다. 그러면 반사회적이고 공격적인 개인은 사회적인 정보를 처리하는 과정에 있어서 왜 차

이가 나는지에 관한 물음이 생긴다. 이것을 Huesmann(1986)의 script 개념과 관련시켜 설명하면 다음과 같다. 사회적 상황이란 사회문제와 사회단서에 의해 정의되는데 이러한 단서에 대한 주의와 해석은 개인이 가진 인지적인 사고 또는 지식들(script 개념에 해당)에 따라 다를 수 있다. 공격적이고 반사회적인 청소년은 그들이 가지고 있는 공격적인 사고들에 맞추어서 주변상황에 대한 해석이나 판단을 하게 되며(해석단계), 적은 정보만으로도(부호화단계) 그상황을 공격적인 상황으로 판단하는 것이 가능하다. 또 행동을 하기위해서 script를 인출하는 과정에서 공격적이고 반사회적인 청소년은 공격반응을 강조하는 사회적 행동의 script를 인출하고 사용하는 것이 더 용이하다. 다시말하면 비공격적인 개인에 비해 공격적이고 반사회적인 개인은 생성될 수 있는 공격행동의 반응목록이 더 풍부하며, 공격적인 행동의 결과가 긍정적이라고 생각하는 반응평가과정에서 결함을 가질 것이다(반응단계).

네째, 사회정보처리과정과 반사회성간의 이러한 상관관계에 있어서 일반집단과 비행집단간을 비교해보면 일반청소년의 반사회성은 연구자가 설정한 사회정보처리 단계중 상황판단, 공격반응생성, 행동결과에 대한 사고단계와 상관을 보이는 반면 비행집단에서는 공격반응생성과 공격행동 결과에 대한 사고단계 등 두 과정만이 반사회성과 상관을 나타냈다. 또한 중다회귀분석 결과에서 볼때 일반집단과 비행집단에서 반사회성 정도에 상대적으로 중요한 영향을 미치는 사회정보처리 단계가 서로 달랐다. 정보처리과정의 반응단계는 두가지 하부단계로 나누어 지는데 문제상황을 해결하기 위한 반응의 목록을 생성한 후, 이 반응가운데 어느 것이 더 효과적인 인지를 평가한 후에 특정행동을 취하게 된다. 일반청소년의 경우에는 공격적인 반응의 생성이 반사회

성과 중요한 관계가 있으며, 비행청소년에서는 가용한 공격반응에 대한 평가과정이 반사회성을 설명하는데 가장 영향력이 있었다. 다시말하면 비행청소년은 자신이 취한 공격행동이 긍정적인 효과를 가진다는 반응평가 과정에서의 편파로 인하여 반사회적인 행동을 더 많이 하는 것으로 보인다.

다섯째, 일반집단의 경우 반사회성이 낮은 청소년은 주어진 애매한 상황에 대해 공격적인 해석을 하지 않는데 반해 비행집단에서는 반사회성 정도와는 상관없이 모든 청소년이 일반집단에 비해 애매한 상황을 더욱 공격적인 상황으로 해석하였다. 또 부가적인 정보의 필요성에 있어서 비행집단의 경우에는 더이상의 정보가 필요하지 않으나, 일반집단의 청소년은 좀 더 명확한 상황판단을 위해서 부가적인 정보를 요구하였다. 이것은 앞에서 언급한 것과 같이 Huesmann(1988)이 실증적인 연구를 통해 밝히지 못한 script 개념으로 설명될 수 있는데, 즉 비행집단의 청소년들이 좀더 풍부한 공격적인 사고들을 가지고 있어서 더 이상의 정보없이도 애매한 상황을 기존의 지식들에 맞추어서 공격적인 상황으로 판단하는 것으로 간주된다. 따라서 이러한 설명을 확인하는 후속연구가 뒤따라야 겠다. 본 연구는 일반청소년에서 개인이 가진 반사회성 정도를 고려하여 정보처리과정과 반사회성사이의 관련성을 알아본 결과, Dodge(1986)의 연구와 Slaby와 Guerra(1988)의 연구를 지지하는 결과를 얻었다. 그러나 이들 연구에서 더 나아가 비행청소년의 경우에서도 반사회성 정도에 따라 정보처리과정이 어떤 관계를 가지는가를 살펴보았으며, 특히 일반청소년과 비행청소년간의 반사회성에 영향을 미치는 정보처리단계가 각각 다르다는 사실을 밝혔다. 그러나 본 연구에서 사용한 자극을 통해서만 문제규정단계와 반응단계는 명확히 볼 수 있었으나, 그 이전단계인 부호

화단계를 완전하게 다루지 못한 것 같다. 본 연구의 부호화단계에서는 더 이상의 정보를 요구하지 않고 적은 단서만을 부호화하여 상황판단이 가능한가를 알아보았는데, 이것만으로는 부호화단계를 충분히 다룰 수 없었다. 예컨대 그상황을 판단한 후 왜 그러한 판단을 하였는지를 질문하여 어떤 단서를 부호화 하였는지를 살펴보는 방법등, 이 단계를 좀 더 자세히 다룰 수 있는 자극의 제작이 요구된다.

본연구에서 반사회성의 정도를 측정하는데 있어서 김준호의 "숨은비행 항목"을 사용하였다. Loeber (1982)에 의하면 반사회성이란 표출된 반사회성 (overt antisocial)과 표출되지 않은 반사회성(covert antisocial)으로 나누어 진다. 표출된 반사회성에는 공격적인 행동, 격렬한 말다툼, 불복종, 격투등이 포함되며 표출되지 않은 반사회성에는 거짓말하기, 도벽, 전닝하기, 무단결석, 약물사용, 풍기문란등이 포함된다. 따라서 본연구에서는 반사회성이란 표출된 반사회적 행동과 표출되지 않은 반사회적 행동 모두를 포함한 좀더 광범위한 반사회성과 연결시켜 보고자 하였다. 그러나 본연구에서 사용한 숨은 비행에 관한 문항의 타당성 내지 적절성을 밝히기 위한 추가 연구가 계속 되어야 겠다. 또 반사회성 정도를 측정하는데 사용한 자기보고식 질문방법에 있어서 청소년이나 성인의 경우 이러한 자기보고식 질문방법이 타당한 것으로 밝혀지긴 하였으나 기존의 공격성연구에서 많이 쓰고 있는 교사나 동료의 평정방법과 같은 다른방법으로 반사회성을 측정할 수 있는지 후속연구에서 다루어져야 할 과제이다.

본 연구에서 일반집단 청소년과 비행집단의 청소년에 있어서 반사회성 정도를 비교해 볼때 두집단 간의 반사회성 점수는 유의미한 차이가 났으나($t(1, 331)=6.87, p<.001$), 점수분포에 있어서는 두집단이 크게 차이가 나지 않았다. 즉 전체 100점에서 일

반집단에서는 하위점수 25점에서 95점까지 그리고 비행집단에서는 28점에서 97점까지 분포되어 있었다. 이것은 일반고등학생들 역시 반사회적행동을 많이 하고 있다는 결과이다. 그러나 일반집단과 비행집단의 청소년들의 반사회적 행동의 유형은 서로 다를 수 있다. 따라서 두집단간의 반사회적 행동의 내용이나 정도에 관한 좀더 세밀한 분석이 요구된다.

참고문헌

- 김 준호(1990). 청소년비행의 원인에 관한 연구. 한국형 사정책연구원.
- Dodge, K.A., & Coie, J.D.(1987). Social-information-processing factors in reactive and proactive aggression in children's peer groups. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53, 1146-1158.
- Dodge, K.A., Pettit,G.S., McClaskey, C.L., & Brown, M. M.(1986). Social competence in children. *Monographs of the society for Research in child Development*. 51, 1-85.
- Dodge, K.A., & Newsman, J.P.(1981). Biased decision-making processes in aggressive boys. *Journal of Abnormal Psychology*, 90, 375-379.
- Dodge,K.A.& Frame,C.L.(1982). Social cognitive biases and deficits in aggressive boys. *Child Development*, 53, 620-635.
- Dodge,K.A.(1980). Social cognition and children's aggressive behavior. *Child Development*, 52, 162-170.
- Dodge,K.A.(1990).Emotion and social information processing. In J. Garber, K. A. Dodge(Eds.), *The development of emotion regulation and dysregulation*. New York: Cambridge University Press.
- Guerra, N.G., & Slaby, R.G.(1989). Evaluative factors in social problem solving by aggressive boys. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 17, 277-289.

Huesmann, L. R., Eron, L. D., Lefkowitz, M., & Walder, L. D. (1984). Stability of aggression over time and generations. *Developmental Psychology, 20*, 1120–1134.

Huesmann, L. R. (1988). An information processing model for the development of aggression. *Aggressive Behavior, 14*, 13–24.

Loeber, R. (1982). The stability of antisocial and delinquent child behavior: a review. *Child Development, 53*, 1431–1446.

Perry, D. G., Kusel, S. J., & Perry, L. C. (1988). Victims of peer aggression. *Development Psychology, 24*, 807–814.

Abstract

The Relationship Between Antisocial Behavioral Tendency and Social Information Processing in Adolescents

Keum-Joo Kwak & Ha-Yeon Kim

Department of Psychology Yonsei University

The relationship between antisocial behavioral tendency and social information processing in adolescence was investigated. Male high school students ($n=241$, Normal Group) and juvenile delinquent boys in a detention center ($n=125$, Delinquent Group) were asked to respond to ambiguous situations and also to self-report questionnaire on antisocial behaviors. In Normal Group, three stages such as interpretation of ambiguous situation, response generation process, and expectation of outcome have significant correlation with antisocial behavioral tendency. Among them, response generation process is most important stage. On the other hand, in delinquent group, the correlations between the two stages (response generation process, expectation of outcome) and antisocial behavioral tendency are significant. And the thought that the outcomes of aggressive behaviors are positive is most important determinant of the antisocial behavioral tendency. Information processing on aggressive thinking has a positive correlation with antisocial behavioral tendency in adolescence.