

공격영화시청에 따른 공격스크립트의 활성화 — 아동과 청소년의 비교 —

곽금주

연세대학교 심리학과

본 연구는 공격적인 사람과 비공격적인 사람이 공격적인 영화에 의해 공격스크립트를 어떻게 달리 갖는가를 규명하고자 한 것이다. 국민학교 5학년 아동(N=117, 만12세)과 고등학교 1학년 청소년(N=113, 만17세)을 대상으로, 피험자 각각의 공격성에 대한 교사의 평정점수와 피험자 자신의 평정점수를 기준으로 하여 공격적인 집단과 비공격적인 집단의 피험자를 구분하였다. 공격영화조건에서는 약 9분 길이의 공격영화를, 중립 영화조건에서는 같은 길이의 비공격적인 영화를 시청하게 하였다. 각 조건의 영화를 시청한 후, 피험자가 어떤 방향으로도 반응할 수 있는 애매한 문제상황을 그림과 글로 제시하고, 이에 대한 반응을 측정하였다. 그 결과 공격영화가 공격적인 피험자집단, 그 중에서도 특히 청소년집단의 공격스크립트(script)를 더 많이 활성화시켰다. 이들이 지닌 공격스크립트의 특징과 내용을 살펴본 결과, 아동에 비해 공격적인 청소년 집단이 다양한 유형의 공격반응을 생성하는 좀 더 일반적이고 추상적인 공격스크립트를 지니고 있었다. 그리고 피험자들이 생성한 반응을 크게 공격반응과 비공격반응을 나눈 후, 그 세부내용을 분류한 결과, 연령과 공격성이 높을수록 대인 신체공격반응, 언어적 공격반응, 대물 공격반응, 공격적인 자제나 표정, 그리고 불특정적인 공격반응이 더 많았다. 이와 같은 결과는 아동에 비해 청소년이, 그리고 비공격적인 사람에 비해 공격적인 사람이 더 풍부한 내용의 공격스크립트를 소유하고 있음을 의미한다.

인간의 공격성의 본질과 그 관련변인에 관한 연구들은 양적인 면에서 풍부할 뿐만 아니라 그 설명기제 또한 매우 다양하다. 인간의 다양하고 복잡한 공격행동 기제를 설명하기에는 기존이론들은 여러 가지 제한점을 갖는다. 일부 연구자들(Ferguson과 Rule, 1980; Shantz, 1983)은 공격행동을 매개하는

인지적 기제를 밝히고자 하는 사회인지적인 관점을 취하고 있다. 이들은 인지적인 기술의 결함이 사회 비행이나 일탈행동과 관련된다는 가설을 제시하고, 주로 조망수행(role-taking), 감정이입(empathy), 문제해결(problem solving)과 같은 세가지 인지적기술에 초점을 두고 연구하여 왔다. 이와 같은 입장에서

* 본 연구는 박사학위 논문의 일부로서 지도해주셨던 윤진 교수님께 다시 한번 감사드립니다.

꾸준히 연구가 진행되어 오면서, Dodge(1980, 1982, 1986)는 공격성에 대한 사회정보처리모델을 제시하였다. 그에 의하면 사회적 상황에 직면할 때 공격적인 아동은 비공격적인 아동과는 다른 방식으로 정보를 처리하기 때문에 공격행동을 하게 된다. 또한 이와 유사한 정보처리모델을 제시한 Huesmann(1988)은, 공격성이란 본능이나 추동의 개념이 아니라 시간과 상황에 걸쳐 안정적이고 지속적인 '스크립트(script)'로 표상된다고 주장하며 이러한 스크립트와 관련된 인지적 과정에 대해 자세히 논의하고 있다.

애매한 문제상황에 대한 정보처리과정은 그 사람의 사회적 스키마(스크립트)를 반영한 것으로, 공격적인 아동과 청소년의 사회정보처리과정이 비공격적인 사람과 다른 것은 그들이 지닌 공격스크립트 차이가 나기 때문이다. 또 공격스크립트의 특징과 내용은 연령 뿐만 아니라 개인이 이미 갖고 있는 공격성 정도에 따라 차이가 있다.

최근, 공격스크립트의 형성과 인출에 대중매체, 특히 공격영화의 효과를 설명한 Berkowitz(1984)는, 공격영화는 그 영화장면에서 관찰한 사건과 의미적으로 관련된 사고를 활성화시킨다고 주장하였다. 또한 Huesmann(1988, 1989)에 의하면 스크립트는 직접적인 경험 뿐만 아니라 주변의 공격적이고 폭력적인 장면으로부터 관찰학습되며, 공격영화는 공격스크립트를 인출하는데 결정적인 영향을 준다. 이러한 두가지 관점에서 볼 때, 공격영화는 개인이 갖고 있는 공격스크립트를 활성화시키는 역할을 한다. 그러나 이런 주장은 경험적인 증거없이, 이론적 수준에서 제시되고 있을 뿐이므로, 개인의 공격성과 그리고 공격영화의 효과를 설명하는 이와 같은 사회인지적 관점을 좀 더 명확하게 밝혀주는 경험적 연구가 필요하다.

스크립트를 설명하고자 하는 많은 연구들이 스크립트의 시간적, 위계적 계열구조에 초점을 두고 있는데 반해, 스크립트의 구성요소의 측면에 초점을 맞추어 발달적 연구를 수행해온 Arcuri, Tretin, Job, Salmasso(1984)는 배역(role)과 기능(function)이란 두가지 주요요소가 스크립트를 구성한다고 보았다. 특히 그들은 특정 상황에 나오는 인물들의 '배역'과 '기능'에 관한 지식을 알아보기 위한 실증적 연구를 시도하였다. 예를 들어 '식당' 스크립트에서 등장하는 배역들을 중요한 순서대로 적게 한 결과, 어린 연령에서는 요리사, 웨이터와 같은 중심적인 배역(central role)과 문지기, 주차관리원과 같은 주변적인 배역(peripheral role)간의 변별이 어려웠다. 그리고 배역이 하는 기능에 있어, 어린 아동은 그 배역과 맞지 않는 잘못된 기능을 그와 연관시키거나 또는 그 배역이 갖는 일반적인 기능보다도 특정적인 기능만을 고려하여 반응하였다(예를 들어 '주방장' 배역이 하는 기능에 대해 '요리를 한다'와 같은 일반적인 기능 보다 '감자를 튀긴다'와 같은 하나하나의 구체적인 특정 기능을 선택하는 경향을 보였다). 그러나 연령이 증가할수록 아동들은 각 인물의 역할을 좀 더 분명하게 선정하게 되며, 또 배역의 선택에 있어서도 분산되어 있지 않고 좁은 범위에서 선정한다. 그리고 어린 연령의 아동은 구체적인 특정기능을 그 배역과 연관시키지만, 나이가 들수록 좀 더 일반화된 기능과 관련시킬 수 있는 지식이 나타난다. 다시 말해 특정행동으로 구성된 스크립트 반응이 아니라 여러 행동들을 포함할 수 있는 좀 더 일반화(generalized)되고 추상화된(abstract) 스크립트를 형성할 수 있으며 이것은 만 13세가 지난 형식적 조작 사고단계에 가야만 가능하다. 그러므로 잘 발달된 스크립트란 그 상황에 있는 등장인물의 배역과 기능에 관한 발달된(일반적이고 추상적인)

지식을 포함한 것이다.

스크립트는 일화적인 기억(episodic memory)과는 다른 것으로, 사건 경험은 처음에는 일화적인 기억으로 부호화 되지만 그런 사건을 계속 경험하게 되면 그것으로부터 불변적인(invariant) 사건의 세부 특징(feature)을 추상화하게 된다(Fivush와 Slackman, 1986). 이것은 개념형성에서 설명되고 있는 추상화(abstraction)이론과 유사한 것이다. 스크립트란 반복적이고 경험되는 상황으로부터 형성된 “사건에 대한 표상”으로 정의될 수 있으므로 이와 같은 추상화이론을 따르는 표상체계라 할 수 있다. 따라서 스크립트란 세마에 비해서는 좀 더 구체적(concrete)이긴 하지만, 그러나 비교적 일반화되고 추상화된 개념이라 할 수 있다. 다시 말하면 스크립트는 경험한 것과 유사한 다른 상황에서도 어떻게 행동할 것인지를 알려주고 어떠한 일이 일어날 것인지를 기대하게 해주는 “사건에 관한 표상”이다. 그러므로 연령이나 경험이 증가하면서, 더 광범위한 내용들을 포함한 보다 더 일반화되고 추상화된 스크립트가 형성된다.

Fivush와 Slackman은 스크립트 발달에 영향을 주는 요인으로 인지적인 요인과 사회적 요인과 문화적 요인을 특히 강조하였다. 즉, 그 사건의 과거와 미래가 통합되어 하나의 스크립트를 형성하므로 스크립트는 반드시 사회상호작용 맥락에서 형성된다. 뿐만 아니라 스크립트는 같은 사회집단에 속하는 사람들에게 공유되는 지식적 기반(knowledge base)으로 작용한다. 그러므로 이것은 관습화된 행동지침을 제공해주고 문화적으로 합의된 잘 알려진 상황을 정의해 주는 지식이다. 어떤 문화권에서 어떤 경험을 반복해서 하게 되느냐에 따라 스크립트 내용이 달라질 수 있다. 또 스크립트는 직접 경험이 아닌 간접적으로도 획득될 수 있다. 특정사건에 대

한 다른 사람들의 설명이나 또는 TV나 영화와 같은 매체에 의해서 그 사건에 대한 스크립트가 형성될 수 있다. 특히 아동이나 청소년의 경우 성인보다 경험이 적기 때문에 대리적인 간접경험에 의존하게 되며, 어린 아동일수록 매체에 의한 간접적인 지식과 실제로 경험되는 직접적인 지식의 구별이 없기 때문에 대리적 경험에 의해서 스크립트가 형성되기 쉽다. 그러므로 공격 영화시청은 아동과 청소년의 공격스크립트 형성에 영향을 준다.

이와 같은 선행연구로부터 유추해 볼 때, 공격스크립트는 어릴 때부터 형성되어 그 사람의 사회적 행동에 영향을 주며, 또한 이것은 영화와 같은 대리적 경험에 의해 영향을 받는다.

이와 같은 이론적 배경에 근거하여 본 연구의 목적은 사회적 정보처리를 요하는 상황에서, 공격적인 사람과 비공격적인 사람이 공격적인 영화에 의해 활성화된 공격적인 스크립트를 어떻게 달리 갖게 되는가를 파악하는 것으로 즉 공격스크립트의 특징과 내용을 다음과 같은 두가지 측면에서 규명해 보고자 한다.

첫째, 스크립트의 구성성분인 배역과 기능에 관한 문제이다. 공격행동이 일어나는 상황에서 주요 등장인물로는 공격행동을 하는 공격자와 그 상대방(즉, 피격자)이 있다. 이때 공격스크립트안에는 상대방을 ‘공격을 당하는 배역’으로 간주하는 지식이 포함된다. 즉, 이러한 피격자(공격을 당하는 배역을 맡은 사람)의 기능에 대해 이들이 타인으로 부터 공격을 받지 않을 수 없는 어떤 의도를 갖고 행동한다는 지식이 들어있다.

둘째, 스크립트란 반복되는 일련의 유사한 사건으로부터 형성된 “표상”으로 정의될 수 있으므로, 연령과 경험의 증가에 따라 구체적이고 특정한(specific)스크립트에서 보다 일반화되고 추상화된 스크

립트로 그 양상이 달라지게 된다. 개인의 공격성이 높을수록 또 연령이 증가할수록 공격상황에 대한 경험이 더 크기 때문에 좀 더 일반화된 추상적 공격스크립트를 형성할 것이다. 이때 일반화되고 추상화된 공격스크립트란, 구체적이고 특정한 상황에서만 생성되는 특정한 반응이 아니라 유사한 상황 모두에서 생성되는 보다 넓은 범위의 공격 반응 유형을 포함하는 것이다.

또 공격스크립트의 내용에 있어 반응은 크게 구체적인 공격반응과 불특정적인 공격반응으로 분류되며 구체적인 공격반응은 다시 대인 신체공격반응, 언어적 공격반응, 대물 공격반응, 공격적인 자세나 표정으로 세분화된다. 이 세부적인 반응 내용이 개인의 연령, 공격성 정도에 따라 어떻게 차이가 나는지를 밝히고자 한다.

이외 부차적인 관심으로 비공격반응의 내용 또한 분석하고자 한다.

방법 및 절차

피험자

서울 시내와 서울 근교 J, S, S의 국민학교 5학년(만 12세) 12개 학급과 서울 K와 S고등학교 1학년(만 17세) 8개 학급의 남학생을 대상으로 하였다. 그 중에서 3개의 학급을 제외하고 국민학교 10개 학급의 241명과 고등학교 6개 학급의 학생 245명 중에서 공격성 집단과 비공격성 집단의 피험자를 선정되었다.

1. 공격성 집단과 비공격성 집단 선정 : 국민학교 10개반과 고등학교 6개반 각각에서 자신이 측정한 공격성 점수 범위에서 상위 30%에 속하는 피험자를 우선 선정하고, 이들 중에서 교사가 평정한 공격

성 점수가 그 학급의 평균점수보다 상위인 피험자만을 공격성 집단으로 선정하였다. 같은 방법으로 비공격성 집단은 자신이 측정한 공격성 점수에서 하위 30%에 해당하는 피험자 중에서 교사의 공격성 평정점수 역시 그 학급의 평균 점수보다 낮은 학생만으로 구성되었다. 그리하여 아동집단으로 117명이, 청소년집단으로 113명이 선정되었다. 이와 같은 피험자들 자신이 측정한 공격성 평정점수와 교사의 평정점수간의 상관은 $r = .72(p < .001)$ 이었다.

자극 및 도구

1. 공격성 측정도구 : 공격성 측정을 위하여 개인의 자기평정점수와 교사의 평정점수를 사용하였다. 교사의 평정은 Dodge(1980) 연구에서 사용한 다섯 문항을 다소 수정하여 5점 척도에서 평정하였다. 이 다섯개 문항에 대한 신뢰도 계수(Cronbach's alpha)는 0.96이었다. 개인의 자기평정은 모두 10개의 문항으로 되어 있으며 5점 척도에서 평정하였다. 이 중 다섯개의 문항은 광금주와 윤진(1992) 연구에서 사용한 공격성 측정 문항이며, 나머지 다섯문항은 교사의 평정과 일치하는 문항으로 구성되어 있다. 이 10개의 문항에 대한 신뢰도 계수(Cronbach's alpha)는 0.84였다.

2. 공격영화 : 광금주와 윤진(1992) 연구에서 사용한 영화 중, 그 한편에서 전문가들이 아동이 시청하기에 지나치게 잔인하다고 평가된(80%의 일치) 장면을 삭제하고 약 9분 되는 영화를 편집, 제작하였다.

3. 증립영화 : 경치와 풍경에 관한 설명과 장면으로 이루어진 영화에서 약 9분 가량으로 편집 제작하였다.

4. 응답지 : 종속변인을 측정하기 위한 응답지는 콕금주와 윤진(1992) 연구에서 사용한 애매한 문제 장면 중에서 3개의 장면을 그림과 글로 제시하였다. 이 장면의 신뢰도 계수(Cronbach's alpha)는 0.65였다.

각 장면에 대해 두개의 질문을 하는데, 그 하나는 애매한 장면에 등장하는 인물들의 배역중 상대방 배역이 맡은 기능에 관한 것이다. 이것은 콕금주와 김하연(1991)연구에서 피험자들이 한 자유반응들을 분석하여 각 장면에 대해 두개의 선택안을 주고 고르게 하였다. 그 중 하나는 공격성과 관련된 판단을 반영한 것이며, 다른 하나는 이후 공격적인 행동을 하는 것과는 무관한 판단으로 볼 수 있다. 이것은 스크립트의 주요성분 중 하나인 등장인물에서 상대방 배역의 기능에 관해 알아 볼 수 있는 선택안이다.

그런 후 각 장면에 대해 등장인물이 할 수 있는 반응을 각기 다섯 개를 쓰게 하였다.

공격스크립트의 특징과 내용을 분석하기 위하여 Rubin, Bream, Rose-Krasnor(1991) 그리고 Reinisch와 Sander(1986)의 연구를 근거로 유형분류의 기준을 설정하였다. 우선 반응을 크게 “공격적인 반응”과 “비공격적인 반응”으로 나눈 다음, 공격적인 반응은 내용의 구체성에 따라 구체적 공격반응과 불특정적인 공격반응으로 나누었다. 구체적인 공격반응에는 ①대인 신체적공격 ②언어적 공격 ③대물 공격 ④공격적 자세나 표정이 포함된다. 그 외의 반응은 불특정적인 공격반응으로 분류되었다. 더 나아가 구체적인 공격과 불특정적인 공격에 해당하는 공격반응범주를 다시 세분화하여 18개의 분류기준을 작성하였다. 한편 비공격적인 반응유목은 다시 ①설득 ②타협이나 협상 ③타인에게 해결요청 ④회피 ⑤판단지연 ⑥억제와 인내로 분류되었다. 이렇게

작성한 분류기준의 타당성에 대해서 심리학 전공 교수와 석사과정생 15명에게 평정을 받은 결과, 18개의 공격반응 유형과 6개의 비공격반응 범주 6개를 포함한 모두 24개의 세부 반응유형 분류에는 모든 평정자들이 일치하였다. 개개 특정반응들이 각 범주에 얼마나 적절한지에 관한 반응별 유형 타당성에 대해서는 평정자들의 80%이상이 타당하다고 평정한 경우에는 그대로 사용하였고, 80%이하의 동의를 얻은 반응에 한해서는 2차적으로 분류하도록 하였다. 2차 분류에서 평정자들 간의 일치도가 60%이상인 유형을 그 반응의 분류유형 기준으로 택하였고 그렇지 않은 반응은 분석에서 제외하였다.

절 차

국민학교와 고등학교에서 각 학급을 중립영화조건과 공격영화조건에 각각 무선적으로 배정하였다. 영화는 학교 방송실에서 해당 학급에 있는 TV(20인치) 화면으로 모두 동시에 방영되도록 하였다. 영화가 끝나면 반응지를 주고 실험자의 지시에 따라 응답을 쓰게 하였다. 이때 실험자는 피험자들에게 “본 조사는 아동과 청소년의 사고, 태도, 행동에 관해 알아보기 위한 것으로, 정답이나 좋고 나쁜 답이 없으니 생각나는대로 솔직하게 쓰라”고 하였다. 그리고 나서 실험이 끝난 후에, 실험 목적에 관해 설명해 주었다.

실험설계

2(영화조건)×2(연령)×2(공격성정도)의 피험자간(between subject) 설계이다.

공격스크립트를 그 특징과 내용으로 구분하여 설명하고 그리고 비공격반응의 내용에 관하여 살펴보

고자 한다.

결 과

공격스크립트를 그 특징과 내용으로 구분하여 설명하고 그리고 비공격반응의 내용에 관하여 살펴보고자 한다.

1. 공격스크립트의 특징

1) 등장인물 배역과 그 기능

본 연구에서는 공격스크립트의 특징을 두가지 점으로 나누어 살펴 보았는데, 그 하나는 애매한 장면

에 등장하는 인물들의 배역중 상대방 배역이 맡은 기능에 관한 것이다. 상대방 배역(피격자)의 기능에 관한 영화, 연령, 그리고 공격성 정도에 따른 집단별 점수는 앞서 제시된 표 1과 같다. 즉 비공격적인 피험자에 비해 공격적인 피험자가 상대방(공격을 당하는 피격자 배역)이 타인으로부터 공격을 당할 수 밖에 없는 어떤 의도를 지닌 것으로(즉, 그런 기능을 수행한다고) 더 많이 판단하였다($F_{1, 231} = 7.25, p < .005$). 또 이러한 판단은 중립영화에 비해서 공격영화를 본 집단에서 더 많이 나타났다. ($F_{1, 231} = 4.97, p < .05$) 이는 공격영화가 공격스크립트를 활성화시킨다는 사실을 시사하는 것이다.

[표 1] 상대방 의도에 있어서 영화, 피험자의 연령 및 공격성 정도에 따른 집단별 평균과 표준편차

영 화	공격영화조건				중립영화조건			
	아동(62명)		청소년(65명)		아동(55명)		청소년(58명)	
연 령								
공격성정도	공격	비공격	공격	비공격	공격	비공격	공격	비공격
공격성판단 (전체 6점)	4.72 (0.99)	4.17 (0.91)	4.38 (0.55)	4.27 (0.72)	4.30 (0.95)	4.04 (0.90)	4.24 (0.69)	4.03 (0.63)

㉠ 수치는 반응빈도수 ㉡ ()안은 표준편차

2) 공격반응의 다양성

공격스크립트의 다른 특징을 알아보기 위해 피험자들이 생성해낸 공격반응을 모두 세부 18개 유형

으로 분류하여 반응유형의 다양성을 측정하였다. 영화, 연령, 공격성 정도에 따른 집단별 공격반응을 유형수의 평균과 표준편차는 표 2와 같다.

[표 2] 공격반응유형의 다양성에서 영화, 피험자의 연령 및 공격성 정도에 따른 집단별 평균과 표준편차

영 화	공격영화조건				중립영화조건			
	아동(62명)		청소년(65명)		아동(55명)		청소년(58명)	
연 령								
공격성정도	공격	비공격	공격	비공격	공격	비공격	공격	비공격
	2.32 (1.27)	2.10 (1.74)	4.09 (1.35)	1.73 (1.46)	2.21 (1.55)	1.78 (1.08)	3.29 (1.08)	2.10 (1.49)

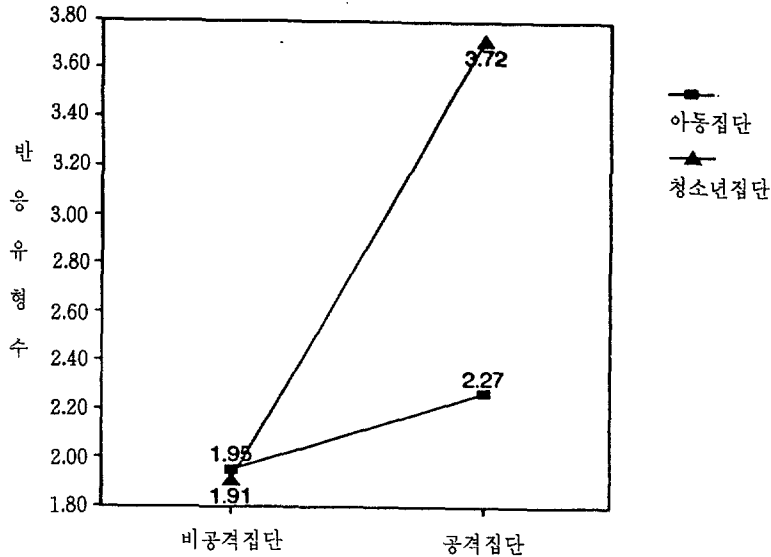
㉠ 수치는 공격반응의 유형수 ㉡ ()안은 표준편차

그 결과 피험자의 연령과 공격성 정도간의 상호작용이 유의미하였다($F_{1, 232} = 16.74, p < .001$). 아동보다

청소년집단에서 공격적인 피험자일수록 공격반응 유형이 다양하였다. 그림 1에서 보듯이 공격적인

청소년집단(M=3.72)이 비공격적인 청소년집단(M=1.95), 공격적인 아동집단(M=2.27), 그리고 비공격적인 아동집단(M=1.91)에 비해 더 다양한 유형의 공격반응을 생성하였다($F_{3,1236}=22.00, p<.001$). 즉

공격적인 청소년 집단이 비공격적인 청소년이나 아동 집단에 비해 좀 더 발달된 공격스크립트를 형성하고 있다(그림1).



(그림 1) 공격반응 유형의 다양성에 대한 연령과 공격성 정도의 효과

피험자의 연령과 공격성이 높을수록 공격반응의 유형이 다양했다.

이때 공격영화란 공격스크립트를 활성화시키는 효과를 지니고 있기 때문에 공격적인 청소년들이 보이는 발달된 공격스크립트가 영화조건에 따라 어떻게 달라지는가 하는 문제가 있다. 통계적으로 유의하지는 않았지만 공격반응 유형의 다양성에 대한 영화, 연령, 공격성 정도간의 3원 상호작용효과가 그 경향을 보였다($F_{1,232}=3.67, p<.06$). Duncan의 사후검증을 실시한 결과, 공격적인 청소년집단이 아동 집단에 비해 더욱 다양한 공격반응의 유형을 나타냈는데, 중립영화조건인 공격적인 청소년집단(M=2.21)에 비해 공격영화조건인 공격적인 청소년집단(M=4.09)에서 생성된 공격반응유형이 더 다양하였다($F_{1,232}=10.52, p<.001$).

공격적인 청소년집단이 더 추상화된, 좀 더 발달

된 공격스크립트를 형성하고 있으며, 이것은 특히 공격영화를 보고 난 후 더 분명하게 나타났다. 즉 공격영화는 공격적인 청소년이 지닌 풍부한 공격스크립트를 활성화시키는 작용을 한다.

2. 공격스크립트의 내용

1) 구체적 공격반응

피험자들이 자유로이 생성한 반응을 크게 공격적인 반응과 비공격적인 반응을 구분하고, 공격적인 반응을 다시 구체적인 공격반응과 불특정적인 공격반응으로 나누었다.

구체적 공격반응에는 대인 신체공격반응, 언어적 공격반응, 대물 공격반응, 공격적인 자세나 표정등

[표 3] 공격반응의 내용에서 영화, 피험자의 연령 및 공격성정도에 따른 집단별 평균과 표준편차

㉠ 수치는 반응빈도수 ㉡ ()안은 표준편차

영 화	연 령	공격영화조건				중립영화조건			
		아동(62명)		청소년(65명)		아동(55명)		청소년(58명)	
		공격	비공격	공격	비공격	공격	비공격	공격	비공격
① 구 체 적 인 공 격 반 응	㉠ 대인 신체 공격	1.72 (1.99)	1.03 (1.33)	2.84 (1.82)	0.85 (1.09)	1.29 (1.72)	0.74 (0.86)	1.83 (1.39)	0.72 (0.99)
	㉡ 언어적 공격	0.81 (0.93)	1.00 (1.08)	1.81 (1.26)	0.91 (1.01)	0.86 (1.00)	1.19 (1.27)	1.17 (0.97)	1.25 (1.02)
	㉢ 대물공격	0.81 (0.59)	0.70 (1.84)	0.91 (0.86)	0.42 (0.61)	0.82 (0.86)	0.55 (0.70)	1.03 (0.90)	0.47 (0.67)
	㉣ 공격적인 자세, 표정	0.00 (0.00)	0.00 (1.00)	0.22 (0.49)	0.03 (0.17)	0.36 (0.19)	0.00 (0.00)	0.24 (0.51)	0.13 (0.34)
②	블록정격공격반응	0.16 (0.57)	0.06 (0.25)	0.47 (0.95)	0.06 (0.24)	0.32 (0.72)	0.11 (0.42)	0.17 (0.38)	0.06 (0.25)

네가지 범주가 포함된다. 이러한 공격반응 각 유형에 대해 피험자들이 생성한 반응의 빈도수를 종속변인으로 하여 표 3과 같은 영화, 연령, 공격성정도에 따른 집단별 평균과 표준편차를 얻었다.

① 대인 신체공격반응

대인 신체공격반응이란 상대방의 신체에 물리적 공격을 가하는 반응으로, 분석결과 연령과 공격성정도에 따른 상호작용이 있었다($F_{1,235}=6.52, p<.05$).

즉, 피험자의 연령이 증가할수록 또 공격적일수록 대인 신체공격반응을 더 많이 생성하였는데, 공격적인 청소년집단($M=2.36$)은 비공격적인 아동집단($M=0.78$)에 비해 유의미하게 더 많은 대인 신체공격반응을 생성하였다($F_{3,235}=14.82, p<.001$). 또 공격적인 영화를 본 집단($M=1.61$)이 중립 영화 집단($M=1.14$)에 비해서 더 많은 대인 신체공격반응을 나타냈다($F_{1,235}=6.26, p<.05$).

② 언어적 공격반응

언어적 공격반응이란 언어를 사용한 공격반응으

로, 연령과 공격성간의 상호작용이 있었다($F_{1,235}=5.80, p<.05$).

언어적 공격반응은 아동집단($M=0.96$)보다 청소년집단($M=1.29$)에서 더 많이 생성되었는데, 아동 집단에서는 공격성정도에 따라 유의미한 차이가 나지 않았으나 청소년 집단에서는 비공격적인 피험자($M=1.09$)에 비해 공격적인 피험자($M=1.51$)가 더 많은 반응을 생성하였다($F_{3,235}=4.08, p<.05$). 이것은 청소년기에 언어적 공격반응이 증가하는 것을 보여주는 결과이다.

③ 대물 공격반응

대물 공격반응이란 물건에 대해 공격행동을 하는 반응으로, 공격적인 집단($M=0.89$)이 비공격적인 집단($M=0.53$)에 비해 더 많이 생성하였다($F_{1,235}=13.58, p<.001$).

아동의 경우 공격적인 집단과 비공격적인 집단 간에 유의미한 차이가 없었으나, 청소년의 경우 비공격적인 집단($M=0.45$)에 비해 공격적인 집단(M

=0.92)이 유의미하게 더 많은 대물 공격반응을 생성하였다($F_{3,239}=5.61, p<.001$). 물건에 대한 공격행동은 청소년 연령에서 특히 그들이 지닌 공격성 정도에 따라 크게 영향을 받는 것으로, 공격적인 청소년은 물건을 부수거나 해를 입히는 공격반응이 공격스크립트에 잘 형성되어 있으나, 비공격적인 청소년의 경우 그러한 반응이 스크립트에 적게 포함되어 있는 것으로 설명된다. 이것은 비공격적인 청소년집단($M=0.45$)이 공격적인 아동집단($M=0.82$)뿐 아니라 비공격적인 아동집단($M=0.63$)보다도 더 적은 대물 공격반응을 생성해내었다는 사실에서도 분명하게 알 수 있다.

④ 공격적인 자세나 표정

피험자가 생성한 반응 중에서 공격적 자세나 표정을 취하는 반응에서는 연령의 주효과($F_{1,235}=14.65, p<.001$)와 공격성 정도의 주효과 ($F_{1,235}=5.42, p<.05$)가 유의미하였다. 이 반응은 아동집단($M=0.01$)보다 청소년집단($M=0.15$)이 더 많이 생성하였으며, 아동이나 청소년 모두 비공격집단($M=0.04$)에 비해 공격집단($M=0.12$)이 더 많이 생성하였다.

2) 불특정적인 공격반응

불특정적인 공격반응은 특정한 대상이나 방법이

제시되지 않았으나 공격반응으로 분류되는 반응을 포함하는데, 피험자가 지닌 공격성 정도의 주효과만이 유의미하였다($F_{1,235}=9.24, p<.005$). 즉, 공격적인 피험자집단($M=0.28$)이 비공격적인 피험자집단($M=0.07$)에 비해 더 많은 반응을 생성하였다.

3. 비공격적인 반응내용

본 연구에서의 주된 관심사는 공격스크립트의 내용과 특성을 파악하는 것이었지만, 공격적인 반응이 외에 피험자들이 생성한 비공격적인 반응의 특성에 대해서도 부가적인 관심을 갖고 이를 분석하였다.

애매한 문제상황을 해결하기 위해 피험자들이 생성한 반응 중에서, 공격적인 반응으로 볼 수 없는 비공격적인 반응을 다음과 같은 여섯가지 유형으로 분류하였다.

① 상대방의 이해를 구하고자 하는 설득, ② 타협이나 협상, ③ 타인에게 이 상황을 해결해줄 것을 요청함, ④ 이 상황을 회피해버림, ⑤ 판단을 지연시킴, ⑥ 억제나 인내등의 여섯가지이다. 영화, 피험자의 연령, 그리고 공격성 정도에 따른 집단간 평균 점수와 표준편차는 표 4와 같다.

[표 4] 비공격적 반응내용에서 영화, 피험자의 연령 및 공격성 정도에 따른 집단별 평균과 표준편차

영 화 연 령 공격성정도	공격영화조건				중립영화조건			
	아동(62)명		청소년(65명)		아동(55)명		청소년(58)명	
	공격	비공격	공격	비공격	공격	비공격	공격	비공격
① 설득	1.63 (1.26)	1.53 (1.17)	1.38 (0.98)	1.85 (0.97)	1.75 (1.27)	1.81 (0.88)	1.45 (0.99)	1.93 (0.92)
② 타협/협상	1.78 (1.54)	2.27 (1.34)	1.81 (1.53)	2.18 (1.49)	1.75 (1.35)	2.37 (1.71)	2.10 (1.42)	2.03 (1.21)
③ 해결요청	0.31 (0.59)	0.43 (0.73)	0.16 (0.57)	0.06 (0.24)	0.11 (0.42)	0.07 (0.27)	0.07 (0.37)	0.00 (0.00)

④ 회피	0.41 (0.61)	0.83 (0.53)	0.56 (0.80)	0.70 (0.95)	0.75 (0.65)	0.56 (0.64)	0.62 (0.68)	0.59 (0.57)
⑤ 판단지연	0.59 (0.84)	0.40 (0.72)	0.38 (0.66)	0.44 (0.93)	0.86 (0.80)	0.67 (0.70)	0.59 (0.80)	0.62 (0.63)
⑥ 억제/인내	1.34 (1.10)	1.33 (0.80)	1.44 (0.84)	2.21 (0.93)	1.32 (0.90)	1.52 (0.98)	1.66 (1.23)	2.28 (1.10)

⑦ 수치는 반응빈도수 ⑧ ()안은 표준편차

비공격반응 중에서 “타인을 설득하여 문제상황을 해결하고자 하는 설득 반응”에서는 영화, 연령, 공격성정도에 따른 유의미한 집단간 차이가 없었다. 그리고 연령과 공격성간의 상호작용은 유의미하지 않으나 그 경향만 나타났다($F_{1,232}=3.68, p<.08$). 즉 공격적인 청소년집단보다 비공격적인 청소년집단에서 비공격적 반응이 우세하게 나타났으며 이들은 상대방을 설득하여 문제상황을 해결하려는 경향을 보였다.

“상대방과 타협을 하거나 또는 다른 방식으로 이 상황을 해결하려는 타협이나 협상 반응”에서는 공격성정도의 주효과가 유의미하지 않았으나 그 경향을 나타냈다($F_{1,232}=3.48, p<.07$). 즉 공격적인 피험자에 비해 비공격적인 피험자가 이런 반응을 더 많이 생성하였는데, 상대방과 타협하거나 다른 유사한 대안적인 방법을 사용하여 문제상황을 해결하려는 반응을 하였다.

또한 “타인에게 이 상황을 해결해 줄 것을 요청하는 반응”에 있어서는 영화조건 주효과($F_{1,232}=8.62, p<.005$)와 연령의 주효과($F_{1,232}=7.82, p<.01$)가 유의미하였다. 즉 중립영화에 비해 공격영화를 본 집단에서 이 반응이 더 많이 생성되었으며, 또 청소년보다 아동에서 더 많았다. 이때 연령과 영화의 상호작용효과는 그 경향을 보였는데($F_{1,232}=3.06, p<.08$), 공격영화를 본 아동집단이 이런 반응을 더 많이 생성하였다. 이것은 아동들이 공격영화를 본

후 자신보다 더 우세한 타인에게 이 상황을 해결해 줄 것을 요청하는 경향이 더 증가한 것으로 보인다.

대처공격반응을 보이지 않고 이러한 문제 상황을 “회피해 버리는 반응”에 있어서 영화조건과 공격성 정도와의 상호작용이 있었다($F_{1,232}=4.67, p<.05$). 즉 공격영화 조건에서는 공격성 정도와의 상호작용이 있었다($F_{1,232}=4.67, p<.05$). 즉 공격영화조건에서는 공격적인 집단보다 비공격적인 집단이 더 많은 회피반응을 하였으나, 중립영화 조건에서는 비공격적인 피험자 집단보다 공격적인 피험자 집단이 이 반응을 더 많이 생성하였다. 이는 공격영화를 본 집단에서는 공격적인 피험자는 공격스크립트가 활성화되므로 회피반응보다 다른 공격반응을 더 많이 나타내며, 반대로 비공격적인 피험자는 공격행동이 아닌 회피반응을 더 많이 생성한 것으로 설명된다.

애매한 상황을 좀 더 자세히 관찰하는 판단지연 반응은 피험자집단간에 아무런 차이가 나지 않았으며, 단지 영화의 주효과가 유의미하지 않으나 그 경향만을 보였다($F_{1,232}=2.75, p<.09$). 공격영화조건에 비해 중립영화조건에서 ‘판단지연’반응이 증가하였는데, 이는 중립영화에 비해 공격영화를 본 후, 공격스크립트가 활성화되기 때문에 공격반응이 생성되기 쉬우며 따라서 판단지연 반응이 적어진 것으로 설명할 수 있다.

그리고 화가 나지만 상대방을 탓하지 않고 참거나 관용을 보이는 “인내 또는 억제 반응”은 연령과

공격성정도간에 상호작용이 있었는데($F_{1,22}=5.66, p < .05$), 특히 다른 세 집단에 비해 비공격적인 청소년집단에서 유의미하게 가장 많았다($F_{3,226}=10.58, p < .001$). 이것은 연령이 높고 비공격적일수록 자신을 통제하고 억제하는 경향이 커진다는 사실을 암시한다.

논 의

일반적인 스크립트가 가지는 특징과 마찬가지로 공격스크립트도 연령에 따라 또 공격적인 경험에 따라 점차 추상화된 표상을 형성한다는 사실이 본 연구결과에서 밝혀졌다. 즉 연령이 증가함에 따라, 몇 개의 공격반응을 포함하는 특징적이고 구체적인 공격스크립트로부터, (많은 상황에서 참조할 수 있고 또 여러 유형의 반응목록을 포함한) 좀 더 일반화되고(generalized), 추상적인 공격스크립트로 발달해 간다는 사실을 보여준 것이다. 그러므로 이것은 만13세가 지난 형식적 조작적 사고단계에 도달해야 일반화된 추상적 스크립트가 형성된다는 Arcuri 등(1984)의 연구와 일치하는 결과이다. 또 이러한 경향은 공격성이 낮은 개인에 비해 공격성이 높은 개인에게서 더 뚜렷이 나타났다.

Schank와 Abelson(1977), 그리고 Arcuri(1984) 등은, 스크립트를 강한 구조를 가진 스크립트(strong script)와 약한 구조를 가진 스크립트(weak script)로 분류하였는데, 공격스크립트는 약한 스크립트에 속한다고 볼 수 있을 것이다. 즉 강한 스크립트란 “식당” 스크립트처럼 시간적인 연관성에 의한 구조를 지니는 것으로서 모든 사람에게 비교적 일관된 행동순서를 나타내는 스크립트를 말하며, 약한 스크립트란 일련의 행동계열에서 첫 부분과 마지막 부분을 제외하면 그 내부순서가 사람마다 다

양하며 또 연관성이 없는 행동으로 이루어진 스크립트이다.

본 연구에서 나타난 공격스크립트는 약한 스크립트에 해당하는 것으로, (강한 스크립트의 특성인) 시간적인 계열성과 연관성, 그리고 위계적인 조직을 구성하지 않는 것으로 보였다. 스크립트생성에 관한 대부분의 연구들에서는 흔히 “식당”과 같은 ‘분명한 상황’을 제시하고 여기서 일어나는 행동을 쓰게 하는 방법을 사용한다. 그런데 본 연구에서는 구체적이고 분명한 문제상황이 아니라 ‘애매한 문제상황’을 사용하였으며, 그 상황에 대해 생성한 반응을 공격스크립트의 지표로 삼았다. 따라서 분명하게 공격적인 장면이나 상황을 제시하고 이에 대한 행동을 기술하는 방법을 사용하거나, 또는 그런 장면을 기술하는 문장을 주고 빠진 부분을 채워넣는 문장완성검사(Bower와 동료들, 1979)를 사용하여 공격스크립트를 알아 본다면, 위계성, 계열성, 인과의존성과 같은 스크립트의 특성을 지닌 강한 공격 스크립트를 보다 정확히 파악할 수 있을 것이다. 특히 스크립트의 위계적인 구조화를 알아보기 위해서는 그 스크립트에 해당하는 행동반응들을 각기 제시하고 이를 판단하는데 걸리는 반응시간을 측정하여 상위 계열에 속한 반응이 하위계열에 속한 반응보다 판단시간이 더 빠르지를 살펴보는 방법이 있다. 이러한 점을 고려하여 공격스크립트의 구조적 특성에 대해 앞으로 후속연구가 이루어져야 하겠다.

본 연구에서는 공격적인 반응뿐 아니라 비공격적인 반응내용 또한 분석하였다. 그러나 이 결과에서 나온 비공격적 반응내용이 과연 비공격적인 전체 스크립트를 설명하는 것으로 볼 수 있을지, 또 어떤 과정을 통해 비공격스크립트를 형성하는지에 관해 본 연구로서는 아직 정확히 논의하기 어렵다. 따라서 비공격적인 반응내용과 비공격적인 스크립트, 그

리극 이것과 공격스크립트와의 관계를 설명하기 위해서는 앞으로 후속연구가 이루어져야 할 것이다.

이와 같은 제한점이 있으나, 공격행동을 설명하는 대부분의 연구들이 아동기를 대상으로 이루어진 것에 비추어 볼 때, 본 연구에서는 동일한 과제를 사용하여 아동뿐 아니라 고등학교 연령의 청소년을 대상을 하여 연령에 따른 차이를 살펴보았다는 점에 그 의의가 있다.

특히 본 연구는 연령과 개인차에 따른 공격스크립트의 차이를 규명하고자 하였다. 즉 아동에 비해 청소년기로 성장해가면서 구체적(specific)인 스크립트로부터 다양한 반응들을 생성해낼 수 있는 추상적이고 일반화된 공격스크립트로 발달된다는 점을 밝혔다. 또 비공격적인 사람에 비해 공격적인 사람이 이와 같은 특징을 지닌 공격스크립트를 가지고 있었다. 공격스크립트의 내용을 세부적으로 대인 신체공격반응, 언어적 공격반응, 대물 공격반응, 공격적인 자세나 표정으로 분류한 결과, 연령과 개인이 지닌 공격성정도가 높을수록 각 범주에 속하는 반응들을 더 많이 생성하였다. 이와 같이 본 연구는 공격스크립트의 내용에 관한 탐색연구를 시도하였다.

이외 본 연구에서는 중립영화에 비해 공격영화에 의해 활성화된 공격스크립트의 특징과 내용을 살펴보고자 하였으며, 아동에 비해 고등학교 청소년에서 공격적인 영화가 공격적인 사고를 더 많이 활성화시킨다(곽금주와 윤진, 1992)는 사실을 다시 한번 확인하였다. 또 개인의 공격성정도에 따른 공격영화의 변별적인 효과는, 일반고등학교 청소년과 비행청소년을 대상으로 하여 공격영화가 일반청소년 보다 비행청소년에서 공격적인 사고를 더 많이 활성화시킨다는 연구결과(윤진과 곽금주, 1991)에서도 볼 수 있다.

그러나 공격영화가 공격스크립트를 형성하고 또 공격영화에 의해 활성화되는 과정을 좀 더 분명하게 살펴보기 위해서는 어린 아동기부터 청소년기까지에 걸친 장기종단적인 연구를 실시하는 것이 바람직하며 앞으로 이러한 연구가 시도되어야 할 것이다.

참고문헌

- 곽금주, 김하연(1991). 청소년의 반사회성과 사회정보처리과정간의 관계(I). *한국심리학회지: 발달*, 4(1), 145-156.
- 곽금주, 윤진(1992). 공격성의 사회인지적 매개과정에 관한 두가지 기초연구: 공격영화장면 효과와 개인의 공격성수준에 따른 차이. *한국심리학회지: 사회*, 6(2), 1-10.
- 박혜원, 곽금주(1989). 아동의 TV시청에 관한 연구의 동향과 과제-심리학적 연구를 위한 한국문헌 고찰. *한국심리학회지: 발달*, 2(1), 125-142.
- 윤진, 곽금주(1991). 대중매체의 폭력성이 청소년에게 미치는 영향(I)-사회인지이론에 의한 실험적 접근. *형사정책연구원*.
- Arcuri, L., Tretin, R. D., Job, R. & Salmaso, p.(1984). Some trends in structuring social knowledge: A developmental study. In W. Doise & A. Palmorai(Eds.), *Social interaction in individual development*. London: Cambridge University Press.
- Bower, G.H., Black, J.B., & Tuner, T.J.(1979). Scripts in memory for text. *Cognitive Psychology*, 11, 177-220.
- Dodge, K.A.(1986). A social information processing model of social competence in children. In M. Perlmutter (Ed.), *Minnesota symposium in child psychology*.(Vol. 18, pp.77-125), Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum & Associates.
- Dodge, K.A., & Tomlin, A.M.(1987). Utilization of self-schemas as a mechanism of interpretational bias in

- aggressive children. *Social Cognition*, 3(5), 280–300.
- 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.
- Ferguson, T.J. & Rule, B.G.(1980). Effects of inferential set, outcome severity, and basis of responsibility on children's evaluation of aggressive acts. *Developmental psychology*, 16, 141–146.
- Fivush, R. & Slackman, E. A.(1986). The acquisition and development of scripts. In K. Nelson. *Event knowledge*, Hillsdale, N.J. : Lawrence Erlbaum & Associates.
- Huesmann, L.R.(1988). An information processing model for the development of aggression. *Aggressive behavior*, 14, 13–24.
- Josephson, W. L.(1987). Television violence and children's aggression : Testing the priming, social script, and disinhibition processing model for the development of aggression. *Aggressive behavior*, 14, 13–24.
- Josephson, W. L.(1987). Television violence and disinhibition predictions. *Journal of Social Psychology*, 53, 882–890.
- Reinisch, J.M., & Sanders, S.A.(1986). A test of sex differences in aggressive response to hypothetical conflict situation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 50(5), 1045–1049.
- Schank, R. C., & Abelson, R.(1977). *Scripts, plans, goals and understanding*. Hillsdale, N.J : Lawrence Erlbaum & Associates.
- Slaby, R. G. & Gurra, N.G.(1988). Cognitive mediators of aggression in adolescent offenders : 1. Assessment. *Developmental Psychology*, 24, 580–588.

Abstract

**The impact of aggressive film on the aggressive script
of the children and adolescents**

Keum-Joo Kwak

Department of Psychology, Yonsei University

The major purpose of this study is to explore the basic mechanism of the aggression script by the aggressive films. This script will function in different ways between the aggressive and the no-aggressive subjects. The number of subjects are 117 fifth grade pupils and 113 high school juniors. The aggressive group and non-aggressive group are classified in terms of the two criteria ; self-rating scores and ratings by their teachers. An edited aggressive film of 9 minutes long was presented in the aggressive film condition, and landscape of tourism film was presented for the non-aggressive film conditions. Then three ambiguous situations were used as response stimuli and the subjects are arranged to judge the intention of the other party in the situation, and to produce the most available and effective alternatives. The experimental design is 2(film) × 2(age of the subjects) × 2(degree of aggressiveness) between subject design. The characteristics and the contents of the aggressive script in the children and adolescents were measured and analyzed. In the adolescents group, the more aggressive the subjects were, the more diverse patterns of aggressive behavior they produced. The responses were classified and the older the subjects are, the more responses in the personal and physical aggression, verbal aggression, aggression against the things and materials, and in the aggressive posture and facial expression. And also the aggressive subjects demonstrated more non-specific aggressive responses. This implies that comparing with the non-aggressive subjects, the aggressive subjects have richer aggressive script.