

## 폭력 영화의 맥락에 따른 등장인물 및 영화 평가 차이: 주인공과 배경음악의 효과를 중심으로\*

김 예 지

최 지 연†

숙명여자대학교

미디어 폭력물의 부정적인 과급효과에 대해 오래전부터 논의되어 왔다. 선행 연구에서는 폭력의 빈도, 수위와 같은 양적 요인보다 가해자 유형 및 폭력 동기와 같은 맥락 요인이 시청자에게 더 큰 영향력을 미칠 수 있다고 하였다. 본 연구는 폭력물의 맥락 요인을 주인공과 배경음악으로 한정하고, 이를 달리하였을 때 등장인물과 영화에 대한 평가가 달라지는지 알아보았다. 주인공은 시나리오를 통해 피해자 주인공과 가해자 주인공으로 조작하고, 배경음악은 폭력 영상과 정서적으로 일치하는 조건 및 불일치하는 조건으로 조작하였다. 실험 참가자는 시나리오를 읽고, 영상과 정서적으로 일치 또는 불일치하는 음악이 삽입된 폭력 영상을 시청한 후 설문에 참여하였다. 연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 폭력 영화의 주인공이 피해자인 조건에서 가해자인 조건에 비해 가해자를 더 비난하였고, 가해자가 주인공인 조건에서 피해자가 주인공인 조건에 비해 피해자를 더욱 비난하였다. 둘째, 폭력 영상과 배경음악이 유발하는 정서가 일치하지 않을 때보다 일치할 때에 영화 폭력성을 더 높게 지각하였다. 마지막으로 피해자 주인공 조건에서 영상과 배경음악의 정서가 일치할 때 영화를 더 폭력적으로 지각하였고, 가해자 주인공 조건에서 영상과 배경음악의 정서가 불일치할 때 영화를 더 흥미롭게 지각하였다. 본 연구 결과는 폭력 영화의 맥락에 따라 영화의 폭력성에 대한 시청자의 지각이 달라질 수 있음을 시사한다.

주요어 : 폭력물, 영화, 맥락 요인, 주인공 동일시, 배경음악, 정서 불일치 음악

\* 본 연구는 한국 한의학 연구소의 지원을 받아 수행되었습니다(KSN2211010).

† 교신저자: 최지연, 숙명여자대학교 사회심리학과, 서울시 용산구 청파로 100 수련교수회관 308 (jiyoun.choi@sookyoung.ac.kr)

최근 온라인동영상제공서비스(Over The Top, OTT)의 이용률이 급격한 증가를 보이고 있다. 방송통신위원회의 '2020년 방송매체 이용행태 조사'에 따르면 전체 응답자 중 과반수 이상(61.7%)이 주 5일 이상 OTT를 이용한다고 보고하였고, 특히 20대(91.6%), 10대(88.6%), 30대(84.2%)에서 매우 높은 이용률을 보였다. OTT 이용률은 빠르게 증가하고 있으나, 전통적인 미디어 매체와는 달리 유해 콘텐츠 규제가 잘 이루어지지 않아 잔인하고 폭력적인 콘텐츠에 쉽게 노출될 수 있다는 문제가 있어 보인다(경향신문, 2021; 매일경제, 2019).

미디어 폭력물 시청이 모방행동을 야기할 수 있다는 연구는 오래전부터 이어져왔다. Bandura(1977)가 처음 제안한 사회학습이론은 폭력적인 영상을 시청하는 것만으로도 폭력행위를 모방할 수 있다고 설명한다. 사회학습이론에 따르면 등장인물의 폭력행동을 관찰함으로써 학습이 이루어지는데, 특히 보상이 제공되는 행동을 더욱 쉽게 모방한다고 하였다. 한편 정보처리이론은 문제를 해결하는 방법으로써 폭력행동을 학습할 수 있다고 하였다. 폭력행동에 관한 스키마, 즉 특정한 상황에서 이루어지는 폭력 행동의 양상을 기억하였다가 유사한 상황이 닥치면 이를 회상하여 행동으로 옮길 수 있다는 것이다(곽금주, 1993; Huesmann, 1988).

다만 폭력물에서 폭력행동이 어떻게 묘사되는지에 따라 폭력물의 영향력은 크게 달라질 것으로 보인다. Potter와 Ware(1987)는 폭력 행동의 빈도나 폭력의 수위와 같은 양적인 측면보다는 폭력이 묘사되는 맥락을 강조하며, 가해자의 유형, 폭력 정당화, 폭력의 동기, 폭력 이후의 보상 및 처벌 등에 따라 폭력적인 메시지가 전혀 다르게 수용될 수 있다고 보았다. Gunter(1985) 역시 폭력물의 맥락 요인으로 등장인물의 유형, 물리적 또는 신체적 폭력의 유형, 유해 정도 등을 제시하며 이에 대한 연구 필요성을 제기하였다. 이를 바탕으로 국내에서도 미디어 폭력물의 맥락에 대한 연구가 이루어졌다. 가령, 최이정

(2001)의 연구에서는 폭력의 맥락 요인을 '보상과 처벌', '폭력의 결과'로 구분하여 공격행동에 대한 허용수준의 차이를 확인하였다. 구체적으로, 가해자에게 보상이 따르고 피해자의 피해 단서를 최소화한 영상을 긍정 맥락 조건으로, 가해자에게 처벌이 따르며 피해자의 피해 단서를 생생하게 포함한 영상을 부정 맥락 조건으로 구분하여 연구를 진행하였다. 한편 곽진희(2001)의 연구에서는 폭력의 맥락을 비교적 다양한 수준으로 측정하였는데, '폭력의 사실성', '폭력의 정당성', '폭력의 효율성', '가해자 및 피해자의 매력성', '폭력의 심각성', '폭력의 비윤리성' 6가지로 구분하여 폭력물의 맥락이 폭력성 지각에 영향을 미치는지 알아보았다.

그러나 미디어 콘텐츠의 변화와 발전으로 인해 선행연구에서 제시한 폭력 맥락 요인 외에 시청자의 지각과 판단에 영향을 미치는 요인이 다양해졌을 것으로 예상된다. 최근 영화 및 드라마의 서사구조와 등장인물 유형이 매우 다양하고 복잡해졌는데, 예컨대 등장인물의 선악구조가 모호하거나 인물 또는 사건에 대해 옳고 그름을 분명히 하지 않고 결말을 맺는 경우가 있다. 이처럼 모호한 정보만 제시될 때 시청자들은 영화 속 시청각 요소(예: 배경음악) 등을 단서로 삼아 맥락을 유추할 수 있다. 반대로 맥락에 따라 시청각 요소에 의미를 부여하기도 하며 등장인물과 영화를 새롭게 이해하고 평가할 수 있다(Cohen, 2015). 따라서 본 연구에서는 폭력 영화의 배경 정보를 불분명하게 제시하였을 때 배경음악(부정적 정서 유발 음악, 긍정적 정서 유발 음악, 음악 없음)에 따라 등장인물 및 영화에 대한 평가가 달라지는지 살펴보고자 하였다. 폭력의 개념은 광범위하여 행위적·언어적·심리적 차원으로 다양하게 정의되지만(Gerbner, Gross, Signorielli, Morgan & Jackson-Beeck, 1979; Potter & Ware, 1987; Potter & Warren, 1996), 본 연구에서는 사람의 신체에 물리적인 해를 가하는 폭행의 개념으로 한정하였다.

본 연구에서 배경음악은 영상과 정서적으로

일치하는 음악(부정적 정서 유발 음악)과 그렇지 않은 음악(긍정적 정서 유발 음악)으로 조작하여 배경음악에 따라 등장인물 및 영화에 대한 평가가 달라지는지 확인하고자 하였다. 영화에서 음악은 몰입을 돕기도 하고(Cohen, MacMillan & Drew, 2006), 정서를 변화시키기도 한다(Steffens, 2020). 또 배경음악은 영상의 정서를 극대화하거나 영상만으로는 알 수 없는 정보를 추측하게도 하기도 한다(송희영, 2008). 선행연구에 의하면 중립적이고 모호한 영상에서 시청자는 배경음악의 정서에 따라 영상과 등장인물을 편향적으로 해석하기도 하고(Boltz, 2001, Hoekner, Wyatt, Decety & Nusbaum, 2011), 등장인물의 비도덕적인 행동을 정당화하기도 하였다(Steffens, 2020). 이처럼 배경음악은 등장인물과 영상의 해석에 영향을 미치는 것으로 보인다.

그렇다면 영상의 정서가 두드러지는 경우에도 배경음악에 따라 등장인물과 영화에 대한 시청자의 해석이 달라질까? Bolivar, Cohen & Fentress(1994)의 연구는 공격적인 정서를 유발하는 영상을 시청할 때 영상의 정서와 일치하는 음악을 들은 조건보다 정서적으로 불일치하는 음악을 들은 조건에서 영상의 공격성을 낮게 지각하였다고 보고하였다. 정서적으로 불일치하는 음악은 폭력적인 장면에서 시청자가 지나치게 몰입하여 발생할 수 있는 피로감을 감소시키는 효과가 있다(조현일, 2012). 영화 'Bonnie & Clyde'(1967)와 'A Clockwork Orange'(1971)가 정서 불일치 음악으로 영상의 폭력성을 낮추어 흥행한 실제 사례라고 할 수 있다(Boltz, 2004). 따라서 본 연구에서 폭력적인 영상과 정서적으로 불일치하는 음악은 영화 폭력성 지각을 낮출 수 있을 것으로 예상하였다.

배경음악과 영상이 상호작용하며 영상에 대한 해석이 달라지듯이, 시청자가 동일시한 인물에 따라서도 등장인물 및 영상에 대한 해석은 달라질 수 있을 것이다. 시청자는 일반적으로 주인공의 시점에서 영화 속 사건과 다른 등장인물들을 접하게 된다. 이로 인해 시청자는 주인

공에게 감정 이입을 하고, 주인공의 일을 마치 자신이 겪는 것처럼 느끼는 동일시(identification)를 경험한다(Cohen, 2001). 가령, '슈퍼맨'과 같은 영웅 주인공(hero protagonist) 서사의 영화에서 시청자는 주인공의 행동이 올바르다고 판단하여 주인공에게 호감을 느끼고 영화를 흥미롭게 지각한다(Zillmann, 1991). 그러나 악행을 저지르는 '조커'와 같은 악당 주인공(antihero protagonist) 서사의 영화에서 또한 시청자는 주인공에게 호감을 느끼고 영화를 흥미롭게 지각하는데, 이는 주인공을 동일시하였기 때문이다(Raney, Schmid, Niemann & Ellensohn, 2009). 이처럼 주인공이 반사회적인 행동을 하는 악인이더라도 동일시를 하게 되면, 악한 행동을 정당화하며 영화를 흥미롭게 느끼는 것이다(진교교, 2018; Raney, Schmid, Niemann & Ellensohn, 2009; Tsay & Krakowiak, 2011). 이로 미루어 보아 영화 속 주인공이 폭행을 휘두르는 인물이라고 하더라도 주인공에게 동일시를 하게 되면 시청자는 주인공의 폭력을 이해하려는 한편, 폭력을 당하는 피해자에게 보다 더 책임을 전가하거나 비난하려는 태도를 보일 것으로 예측된다. 따라서 본 연구에서는 배경음악과 더불어 폭력 영화에서 주인공이 폭력의 가해자인지 피해자인지에 따라 주인공 및 다른 등장인물에 대한 평가가 달라지는지 알아보려고 하였다.

본 연구의 두 가지 변인인 주인공과 배경음악은 상호작용 효과를 보일 것으로 예측된다. 스키마 이론(schema theory)에 따르면 시청자는 과거의 경험을 기반으로 하는 인지적인 해석의 틀(interpretative framework)을 활용하여 선택적 주의를 기울임으로써 인지적인 노력을 줄이고 일관된 지적 경험을 한다(Boltz, 2001). 동일시한 주인공에게 정서적·인지적으로 이입한 시청자는 이미 형성된 인지적 태도를 바꾸려하지 않고 일관된 태도로 배경음악을 해석할 것이다. 이러한 이유로 본 연구에서는 동일한 배경음악의 조건이더라도 주인공에 따라 등장인물 및 영화 평가가 달라지는 형태의 상호작용 효과를 기대하

였다.

본 연구는 폭력 영화의 주인공 및 배경음악에 따라 등장인물 비난, 영화 폭력성 및 흥미 평가가 달라지는지 실험을 통해 탐색적으로 밝히는 데에 목적이 있다. 미디어 폭력물을 주제로 하는 선행연구들은 폭력물이 제시되는 맥락 보다는 폭력물에 노출되는 빈도와 공격성 및 둔감화와 같은 주제에 초점을 두었다. 국내에서도 폭력물 시청과 공격성 및 공격행동 간의 관계(곽금주, 1992; 유흥식, 2005; 윤진, 박윤창, 1997), 폭력물 시청 빈도와 심리적 또는 생리적 둔감화(김현정, 심재웅, 2013; 우형진, 김성벽, 2006; 최광선, 정명선, 1999) 등을 주제로 한 다수의 연구들이 존재한다. 그러나 Potter와 Ware (1987)가 주장하였듯이 폭력물이 시청자에게 미치는 영향력은 폭력물의 맥락에 따라 크게 달라질 수 있어 이와 관련된 다양한 연구가 필요하다. 미디어 폭력의 맥락에 관한 선행연구(곽진희, 2001; 최이정, 2001)에서는 폭력물의 맥락 요인을 가해자의 매력, 폭력 행동의 결과, 보상과 처벌 여부 등으로 한정하고 이를 측정하여 폭력성 지각, 도덕 추론 등과의 관계를 연구하였다. 그러나 앞서 언급한 바와 같이 최근 영상 콘텐츠는 복잡한 서사, 모호한 선악구조 등의 특징을 보이기 때문에 기존에 제시되었던 폭력 맥락 요인만으로 연구를 진행하기에는 한계가 있을 수 있다. 따라서 본 연구에서는 기존의 폭력물 연구에 사용되었던 맥락 요인을 넘어 아직 많은 연구가 이뤄지지 않은 것으로 보이는 주인공 시점 및 배경음악을 맥락 요인으로 적용하고자 하였다.

## 방 법

### 실험 자극물

#### 영상

실험 영상으로 독립영화 ‘악당출현’(2017)<sup>1)</sup> 중

21분 7초부터 22분 57초 사이의 장면을 선정하였다. 선정 기준은 다음과 같다. 본 영화는 15세 관람가로, 실험 참가자에게 심리적 위해를 가하지 않을 수준의 폭력적인 장면을 내포하고 있다. 또 상업영화에 비해 본 영화 및 출연배우에 대한 인지도가 비교적 낮은 편이어서 실험 참가자의 영화와 출연배우에 대한 사전지식을 통제하기가 비교적 용이하였다. 뿐만 아니라 폭행을 가하는 인물과 폭행을 당하는 인물이 분명히 구분되는지, 유머러스한 대사나 상황이 등장하는 않는지 등과 같이 실험결과에 영향을 줄 만한 요인들을 검토하여 선정하였다.

더불어 실험 목적에 부합하도록 영상 편집 분야의 종사자의 도움을 받아 실험 영상을 편집하였다. 먼저 영상 속 가해자 인물과 피해자 인물을 뚜렷하게 구분하기 위해 피해자로 설정한 인물이 폭력을 휘두르는 장면인 22분 6-7초, 22분 16-19초 구간의 장면은 삭제하였다. 또한 피가 흐르거나 죽음을 암시하는 장면을 제거하여 실험 참가자가 지나친 불쾌감을 느끼지 않도록 하였다. 추가로 기존의 영화에 삽입되어 있던 배경음은 최소한으로 줄여 대사와 효과음만 들리도록 소리를 편집하였다. 모든 영상 편집은 Apple Final cut Pro를 통해 이루어졌다.

편집된 실험 영상의 내용은 다음과 같다. 가해자 인물로 설정한 ‘성용’의 창고에 피해자 인물로 설정한 ‘희준’과 희준의 친구가 몰래 침입하였다가 성용에게 발각된다. 성용은 그들에게 “어디까지 알고 왔나”며 추궁을 하고, 희준과 희준의 친구는 불안감을 느끼고 변명을 하는 와중에 몸싸움이 일어나게 된다. 영상을 통해 성용이 창고 안에서 들켜서는 안 될 만한 불법행위를 하였다든 사실과 희준이와 희준이의 친구가 성용이의 창고에 허락 없이 침입하였다는 사실을 유추할 수 있다. 실험 영상을 통해 참가자

1) 실험 영상은 영리를 목적으로 상영하지 않고, 교육 및 연구의 목적으로 실험 참가자에 한하여 영화의 일부만 상영하였음을 밝힌다(저작권법 제29조 제2항, 제 25조 5항).

들은 희준이와 성용이에게 모두 법적 및 도덕적 책임이 있음을 인지하고, 성용이가 일방적으로 희준이를 폭행하였음을 예측할 수 있을 것이다.

본 실험에 앞서 실험 영상의 폭력성과 정서 유인가를 검토하기 위해 사전실험을 실시하였다. 사전실험의 목적은 첫째, 영상이 심리적으로 위해를 끼치지 않을 정도의 폭력성을 내포하는지, 둘째, 영상의 정서 유인가는 어떠한지 알아보기 위함이다. 사전실험은 대학생 10명(남 5, 여 5, 평균 연령 23.2세)을 대상으로 약 10-15분간 진행하였다. 참가자들은 실험 영상을 시청하고, 영상의 폭력성과 정서 유인가에 대해 7점 척도로 보고하였다(영상의 폭력성: 1 = 전혀 폭력적이지 않음, 7 = 매우 폭력적임; 영상의 정서 유인가: 1 = 매우 불쾌함, 7 = 매우 유쾌함). 사전실험이 끝난 후, 실험참가에 대한 보상으로 4000원 상당의 커피 쿠폰을 지급하였다.

사전실험 결과, 참가자들은 평균적으로 영상을 약간 폭력적이라고 보고하였으며( $M = 5.6$ ,  $SD = 0.70$ ), 영상의 정서는 약간 불쾌하다고 응답하였다( $M = 2.9$ ,  $SD = 1.10$ ). 이를 통해 실험 영상은 폭력의 수위가 지나치게 높지 않으며 약한 불쾌감을 유발하는 영상임을 확인하였다.

### 음악

실험 영상에 삽입할 배경음악을 선정한 기준은 다음과 같다. 첫째, 배경음악이 분명하게 불쾌 또는 유쾌한 정서를 유발하는지 고려하였다. 둘째, 영상의 몰입을 방해하는 음악은 아닌지 확인하기 위해 영상과의 조화를 검토하였다. 셋째, 가사가 없는 음악으로 선정하였다. 이러한 기준을 통해 유쾌감을 유발하는 음악 2가지, 불쾌감을 유발하는 음악 2가지를 저자가 선정하였다<sup>2)</sup>(음악 1: The jam - Slynk&Mr Stabalina, 음악 2:

Catch up - Dan Lebowitz, 음악 3: Day of Recon - Max Surla/Media Right Productions, 음악 4: Lucifer Sonata - Diplopia).

음악 자극물에 대해서도 사전실험을 진행하였다. 실험은 영상 자극물 사전실험과 동시에 진행되었으며, 실험 참가자는 동일하였다(남 5, 여 5, 평균 연령 23.2세). 참가자들은 음악을 한 곡씩 듣고, 음악의 정서 유인가를 보고하였다(1 = 매우 불쾌함, 7 = 매우 유쾌함). 이후 영상 자극물에 4가지 음악을 삽입한 4가지 조건의 영상을 하나씩 시청하고, 영상과 음악의 조화 정도에 대해 평정하였다(1 = 매우 부조화, 7 = 매우 조화). 음악은 영상 편집 분야의 종사자의 도움을 받아 Apple Final Cut Pro로 편집하였고, 영상에서 폭행 장면이 시작되는 시점인 27초부터 영상의 종료 시점인 1분 10초까지 재생되었다.

사전실험의 목적은 4가지 음악 중 영상의 정서 유인가와 불일치하는 음악 및 일치하는 음악을 각각 1가지씩 선정하는 것이었다. 따라서 영상의 정서 유인가 점수와 음악의 정서 유인가 점수 간의 차이를 구해서 차이 값이 가장 큰 것을 정서 불일치 음악으로, 차이 값이 가장 작은 것을 정서 일치 음악으로 상정하고자 하였다. 더불어 영상과 음악의 조화 정도를 고려하였는데, 영상과 음악 간의 정서가 불일치하더라도 조화로워야 영상 몰입에 방해를 받지 않기 때문이다. 가령 음악이 등장하는 시점과 사건의 발생 시점 간의 일치, 음악의 속도와 등장인물이 움직이는 속도의 일치 등은 영상과 음악 간 조화로 이해할 수 있을 것이다. 따라서 음악 자극물 중 영상과의 조화 점수가 높은 음악을 선택하고자 했다.

사전실험 결과, 유쾌감을 유발하는 음악 2가지에 대해서는 약간 높은 유쾌감을 보고하였으며(음악1  $M = 5.7$ , 음악2  $M = 5.7$ ), 불쾌감을 유발하는 음악 2가지에 대해서는 약한 불쾌감을

무료로 사용할 수 있는 음악이었다. 음악 4는 유료 구매 시 출처를 표기하지 않아도 되는 음악으로, 라이선스를 구매한 후 사용하였다.

2) 실험 음악은 영리를 목적으로 사용하지 않고, 교육 및 연구의 목적으로 음악의 일부분만 사용하였음을 밝힌다(저작권법 제29조 제2항, 제 25조 5항). 음악 1-3은 Youtube 오디오 보관함에서 제공받은 음악으로, 저작권자를 표시하지 않아도 무방하며 모든 동영상에서

보고하였다(음악3  $M = 2.6$ , 음악4  $M = 2.8$ ). 다시 말해 영상의 정서 유인가 점수( $M = 2.9$ )는 음악 1과 2의 정서 유인가 점수와 가장 큰 차이를 보였고, 음악 4의 정서 유인가 점수와 가장 작은 차이를 보였다. 한편 영상과 음악의 조화 정도에 대한 응답에서는 음악 4, 음악 1, 음악 3, 음악 2 순으로 높게 나타났다(음악1  $M = 4.9$ , 음악2  $M = 2.9$ , 음악3  $M = 3.5$ , 음악4  $M = 5.3$ ). 따라서 영상과 음악의 정서 유인가 점수, 영상과 음악의 조화 점수를 종합적으로 고려하여 음악 4를 정서 일치 조건의 배경음악으로, 음악 1을 정서 불일치 조건의 배경음악으로 선정하였다.

#### 시나리오

시나리오는 1인칭 주인공 시점으로 구성하였다. 일반적으로 영화의 서사는 주인공의 시점에서 전개되며, 주인공이 자신의 내면 심리와 사건에 대해 서술하는 1인칭 주인공 시점에서 3인칭 주인공 시점보다 주인공을 더욱 지지하기 때문이다(Kim, Kim, Wojcieszak, Igartua & Lim, 2020). 영상 속 폭행을 가하는 인물인 '성용'이 주인공인 조건과 폭행을 당하는 인물인 '희준'이 주인공인 조건의 시나리오를 제작하였고, 두 시나리오 모두 9문장으로 이루어졌으며 이야기의 구조는 유사하였다. 참가자에게 실험 영상을 시청하기 이전에 시나리오를 읽게 하였으며, '성용'의 시나리오를 읽은 참가자들은 가해자가 주인공인 시점에서, '희준'의 시나리오를 읽은 참가자들은 피해자가 주인공인 시점에서 영상을 시청하도록 조작하기 위함이었다.

시나리오 제작 시 고려한 사항은 다음과 같다. 첫째, 짧은 폭력영상을 통해 파악하기 어려운 등장인물 관계와 사건의 발단을 제시하여 영상 속에 등장하는 인물 및 대사를 이해할 수 있도록 시나리오를 제작하였다. 둘째, 주인공이 상대 인물에게 적대적인 감정을 느끼는 이유와 두 인물 사이에 몸싸움이 벌어지게 되는 이유를 암시하고자 하였다. 셋째, 이야기의 맥락만 유추할

수 있도록 모호한 정보를 제시하고, 구체적인 정보는 제시하지 않았다. 구체적이고 사실적인 단서는 등장인물을 평가하는 주요 근거로 작용할 수 있기 때문이다. 시나리오는 부록 1에 제시하였으며, 시나리오 조건에 따라 다르게 조작한 내용은 굵은 글씨체로 표시하였다.

#### 실험 참가자

본 실험은 수도권 대학의 온라인 커뮤니티 게시판을 통해 모집한 만 19세 이상의 20대 70명을 대상으로 진행하였다(여 48, 남 22,  $M = 23.49$ 세,  $SD = 2.37$ ). 실험은 숙명여자대학교 제1캠퍼스와 고려대학교 서울캠퍼스에서 진행하였으며, 실험실 환경과 자극물 출력장치는 유사했다. 모든 참가자들은 자발적으로 실험에 참여하였고, 중도포기를 한 인원은 없었다. 실험이 종료된 이후에는 실험참가에 대한 보상으로 5000원이 지급되었다. 모든 연구절차는 숙명여자대학교 기관생명윤리위원회(IRB)의 승인을 받은 후에 진행되었다(SMWU-2009-HR-085). 더불어 COVID-19 확산 방지 및 예방을 위해 실험실 내 마스크 착용, 잦은 실험실 환기와 기자재 소독을 실시하였다.

#### 실험 절차

실험은 2(주인공 시점: 피해자/가해자) X 3(배경음악: 영상과 정서 일치/불일치/음악 없음) 참가자 간 설계로, 각 조건 당 9-11명의 참가자를 무작위로 배정하였다. 실험실에 방문한 참가자는 간략한 연구 목적 및 방법, 실험 도중 중단할 수 있는 권리에 대해 설명을 듣고 연구 참가동의서를 작성하였다. 이후 피해자 또는 가해자가 주인공인 시나리오 1가지를 무작위로 배정받아 읽고, '시나리오 속 주인공(희준/성용)의 상황이라면 어떤 감정을 느꼈을 것 같은지 구체적으로 기술해주세요.'라는 글이 적힌 종이에 자신의 생각을 기술하게 하여 주인공 시점에 몰입하도

록 점화하였다. 점화 시간은 제한하지 않았고, 참가자가 모두 작성했다고 보고할 때에 종료하였다. 점화 이후에는 배경음악이 없는 조건, 영상과 정서적으로 일치하는 배경음악이 삽입된 조건, 영상과 정서적으로 불일치하는 배경음악이 삽입된 조건 중 하나의 영상을 시청하게 하고, 영상이 종료된 후에 설문을 진행하였다. 실험이 종료된 이후에는 구체적인 연구 주제와 목적, 방법에 대한 디브리핑을 하고, 본래 연구의 목적대로 정보 활용에 동의한다는 것을 의미하는 사후 서면 동의서를 작성하였다. 실험 영상은 Samsung BX2240X, CB22WS 모델의 LCD 모니터와 Shure SRH440 헤드셋을 통해 제시하였으며, 모든 실험 절차는 약 15분에 걸쳐 진행되었다.

#### 측정도구

##### 등장인물 동일시

시나리오상의 주인공에게 동일시하였는지를 알아보기 위해 피해자에 대한 동일시, 가해자에 대한 동일시를 측정하였다. Cohen(2001)의 미디어 캐릭터 동일시에 대한 연구에서 제시한 10가지 항목을 본 연구에 맞게 번안하고 수정하여 사용하였다(문항은 부록 II에 제시하였음). 모든 문항은 7점 척도로 측정하였고(1: 전적으로 아니다, 7: 전적으로 그렇다), 한 참가자가 피해자와 가해자, 두 인물에 대한 동일시 정도를 모두 보고하게 하였다. 단, 10가지 문항 중 영상 자체에 대한 몰입을 측정하는 두 문항('나는 영상을 보는 동안 영상의 스토리에 완전히 빠져든 상태로 보았다', '나는 영상을 보는 동안 현실을 잊고 완전히 몰입되었다')에 대해서는 한 번만 보고하게끔 설문을 구성하였다. 본 연구에서 사용한 동일시 척도의 주성분 분석과 직교회전 방식을 사용한 요인분석을 실시한 결과, 피해자 동일시 척도는 총 설명분산 83.75%, Cronbach's alpha 값 .877, 가해자 동일시 척도는 총 설명분산 84.17%, Cronbach's alpha 값 .869로 나타났다.

##### 등장인물 비난

영상 속 폭력사건에 대한 인물의 책임과 잘못이 얼마나 있다고 생각하는지를 알아보기 위해 피해자 비난 정도와 가해자 비난 정도를 측정하였다. Sizemore(2013)의 연구에서 시나리오상의 가해자 및 피해자 평가를 위해 사용한 4가지 문항을 본 연구의 실정에 맞게 번안하고 수정하여 활용하였다(문항은 부록 II에 제시하였음). 모든 문항은 7점 척도로 이루어졌고(1: 전적으로 아니다, 7: 전적으로 그렇다), 한 참가자가 피해자와 가해자, 두 인물에 대한 비난 정도를 모두 보고하게 하였다. 비난 척도에 대해 주성분 분석과 직교회전 방식으로 요인분석을 실시한 결과, 피해자 비난 척도의 총 설명분산은 77.10%, Cronbach's alpha 값은 .718로 나타났고, 가해자 비난 척도의 총 설명분산은 84.75%, Cronbach's alpha 값은 .797인 것으로 나타났다.

##### 영화 폭력성 및 흥미

폭력 영화에 대해 시청자가 지각하는 폭력성과 흥미를 측정하고자 하였다. 최광선, 정명선(1999)의 연구에서 사용한 10가지 문항 중 성폭력 영화와 관련된 1가지 문항은 제거하고, 일부 문항은 수정하여 총 9가지 문항을 사용하였다(문항은 부록 II에 제시하였음). 모든 문항에 대한 응답은 7점 척도로 이루어졌다(1: 전적으로 아니다, 7: 전적으로 그렇다). 주성분 분석과 직교회전 방식의 요인분석을 실시한 결과, 총 설명분산은 74.54%로 나타났고, 2가지 요인으로 추출되었다. Cronbach's alpha 값은 .640이었다<sup>3)</sup>.

##### 그 외

##### 영화 및 배우에 대한 사전지식. 영화와 배우

3) 영화 폭력성 문항 중 '영상을 보는 동안 폭력적인 장면 때문에 영상에서 눈을 돌린 적이 많았다'가 문항의 공통성이 낮아 요인 추출 시 제외되었고, 신뢰도를 저하시키는 것으로 나타났다. 그럼에도 원척도를 최대한 유지하고자 해당 문항을 제외하지 않고 결과를 분석하였다.

에 대한 사전지식은 연구결과를 오염시킬 가능성이 있다. 따라서 영화 및 배우에 대한 사전지식 유무를 이분변인으로 측정하였다(‘시청하신 영상을 이전에 보신 적이 있습니까?’, ‘영상에 등장한 배우를 사전에 알고 있었습니까?’; 1: 예, 2: 아니오). 만일 사전에 배우를 알고 있었다면, 배우에 대해 어떠한 인상을 가지고 있었는지에 대해서도 기술하도록 하였다.

**주의점검.** 시나리오와 영상을 집중하여 보았는지, 내용을 잘 이해했는지 알아보기 위해 주의점검을 실시하였다. 2명의 등장인물 사진과 이름을 제시하고, 주인공이 누구였는지를 묻는 방식으로 이루어졌다(‘시나리오와 영상에 등장한 인물 중 주인공은 누구였습니까?’; 1: 희준, 2: 성용).

## 결 과

전체 실험 참가자 70명 중 배우에 대한 사전지식이 있다고 보고한 5명, 주의점검에서 탈락한 7명을 제외하여 총 58명의 참가자를 최종 분석에 포함하였다(여 39, 남 19,  $M = 23.62$ 세,  $SD = 2.45$ ). 주요 결과 분석에 앞서, 시나리오를 통한 주인공 시점에서의 점화가 잘 이루어졌는지 알아보았다. 시나리오의 주인공 시점(폭력 가해자 주인공 vs. 폭력 피해자 주인공) 별로 등장인물에 대한 동일시 척도 점수를 확인한 결과, 시나리오에서 주인공이 피해자인 조건에서는 가해자 인물( $M = 3.48$ ,  $SD = 0.95$ )보다 피해자 인물( $M = 4.59$ ,  $SD = 0.95$ )을 더욱 동일시하였고( $F(1,52) = 19.313$ ,  $p < .001$ ,  $\text{partial } \eta^2 = .271$ ), 주인공이 가해자인 조건에서는 피해자 인물( $M = 3.91$ ,  $SD = 1.01$ )보다 가해자 인물( $M = 4.50$ ,  $SD = 1.04$ )을 더 동일시하는 것으로 나타났다( $F(1,52) = 5.884$ ,  $p = .019$ ,  $\text{partial } \eta^2 = .102$ ). 따라서 시나리오를 통해 조작한 주인공에게 점화

가 이루어진 것을 확인할 수 있었다.

주요 결과 분석에서는 주인공 시점(2수준: 폭력 피해자, 폭력 가해자)과 배경음악(3수준: 영상과 음악이 정서적으로 일치, 영상과 음악이 정서적으로 불일치, 배경음악 없음) 변인에 따라 등장인물 평가(피해자 비난, 가해자 비난) 및 영화 평가(영화 폭력성, 영화 흥미)가 달라지는지 확인하기 위해 주인공과 배경음악을 독립변인으로 한 참가자간 ANOVA<sup>4)</sup>를 각 종속변인별로 실시하였다. 모든 결과 분석에는 IBM SPSS statistics 25 프로그램을 사용하였다. 더불어 G\*Power 3.1 프로그램을 이용하여 사후 검정력 분석(post-hoc power analysis)을 실시하였다.

등장인물 평가<sup>5)</sup>

### 피해자 비난

피해자 비난 정도는 주인공에 따라 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $F(1,52) = 8.757$ ,  $p = .005$ ,  $\text{partial } \eta^2 = .144$ ,  $\text{power} =$

4) 연구 표본이 작은 관계로 정규성 검정을 통해 표본의 정규분포 가정을 검토하였다. Shapiro-Wilk 정규성 검정 결과, 피해자 비난, 가해자 비난, 영화 폭력성, 영화 흥미의 통계량은 0.966, 0.82, 0.959, 0.941이었으며, 유의확률은 각각 0.102, 0.001 미만, 0.046, 0.007이었다. 이에 따라 유의확률이 0.05미만으로 나타난 가해자 비난, 영화 폭력성, 영화 흥미에 대해 모수검정과 비모수검정을 모두 실시하였으나 검정 방식에 의해 결과가 달라지지 않는 것을 확인하였다. 따라서 결과 보고의 일관성과 독자의 편의성을 위해 모수 검정 결과를 기준으로 보고하였다.

5) 주인공 시점(피해자, 가해자) X 배경음악(정서적 일치, 정서적 불일치, 없음) X 등장인물 평가(피해자 비난, 가해자 비난)의 혼합변량분석(mixed ANOVA)을 추가적으로 실시하였다. 그 결과 등장인물 평가의 주효과( $F(1,52) = 45.713$ ,  $p < .001$ ,  $\text{partial } \eta^2 = .468$ )가 유의미하였는데 이는 가해자 비난이 피해자 비난보다 높았음을 보여준다. 주인공 시점과 등장인물 평가의 상호작용 또한 유의미하였으며( $F(1,52) = 13.303$ ,  $p = .001$ ,  $\text{partial } \eta^2 = .204$ ), 이는 본문에 제시된 등장인물 평가 결과에 부합하는 결과이다.



.87). 가해자 주인공 조건( $M = 4.60, SD = 0.99$ )에서 피해자 주인공 조건( $M = 3.77, SD = 1.27$ )보다 더욱 피해자 인물을 비난하였다. 한편 피해자 비난에 대한 배경음악의 주효과는 나타나지 않았으며( $R(2,52) = .131, p = .877, \text{partial } \eta^2 = .005$ ), 주인공과 배경음악 간의 상호작용 효과도 존재하지 않는 것으로 나타났다( $R(2,52) = 2.970, p = .06, \text{partial } \eta^2 = .103$ ). 피해자 비난에 대한 주인공 주효과는 그림 1(A)에 그래프로 제시하였다.

### 가해자 비난

가해자 비난 정도 역시 주인공에 따라 통계적으로 유의한 차이가 나타났다( $F(1,52) = 8.630, p = .005, \text{partial } \eta^2 = .142, \text{power} = .86$ ). 피해자 주인공 조건( $M = 6.04, SD = 0.68$ )에서 가해자 주인공 조건( $M = 5.29, SD = 1.16$ )보다 가해자 인물을 더욱 비난하였다. 반면 배경음악의 주효과는 존재하지 않았으며( $R(2,52) = .047, p = .954, \text{partial } \eta^2 = .002$ ), 주인공과 배경음악 간의 상호작용 효과도 통계적으로 유의하지 않았다( $R(2,52) = .229, p = .796, \text{partial } \eta^2 = .009$ ). 가해자 비난에 대한 주인공 주효과는 그림 1(B)에 그래프로 제시하였다.

### 영화 평가

### 영화 폭력성

영화 폭력성 평가는 주인공에 따라 유의한 차이가 나타나지 않았으나( $F(1,52) = 2.341, p = .132, \text{partial } \eta^2 = .043$ ), 배경음악에 따른 차이는 존재하는 것으로 나타났다( $R(2,52) = 6.075, p = .004, \text{partial } \eta^2 = .189, \text{power} = .90$ ). 영상과 음악이 정서적으로 불일치하는 조건( $M = 4.03, SD = 0.82$ )에서 정서적으로 일치하는 조건( $M = 4.74, SD = 0.77$ ) 및 배경음악이 없는 조건( $M = 4.78, SD = 0.77$ )보다 영화 폭력성을 더 낮게 지각했다( $t(36) = 2.68, p = .011; t(38) = -2.96, p = .005$ ). 한편 영상과 음악이 정서적으로 일치하는 조건과 배경음악이 없는 조건 간의 영화 폭력성 차이는 통계적으로 유의하지 않았다( $t(36) = .135, p = .894$ ).

주인공과 배경음악 간의 상호작용 효과도 통계적으로 유의하였다( $R(2,52) = 4.787, p = .012, \text{partial } \eta^2 = .155, \text{power} = .82$ ) (그림 2 참고). 사후분석 결과, 영상과 배경음악이 정서적으로 일치할 때 피해자 주인공 조건( $M = 5.22, SD = 0.73$ )에서 가해자 주인공 조건( $M = 4.26, SD = 0.57$ )보다 영화 폭력성을 더 높게 지각하는 것으로 나타났다( $t(16) = 3.137, p = .006$ ). 그 외 배경음악 불일치 및 배경음악 없음 조건에서는 피해자 주인공 조건과 가해자 주인공 조건 간 통계적으로 유의한 차이가 없었다. 또한 주인공 조건별로 배경음악 효과를 확인한 결과, 가해자 주인공 조건에서는 배경음악 3조건 간 유의미한

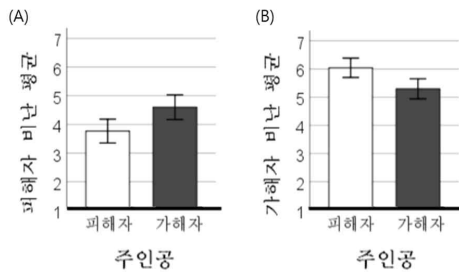


그림 1. (A)피해자 비난과 (B)가해자 비난에 대한 주인공 주효과 그래프(오차 막대는 표준오차를 나타냄)

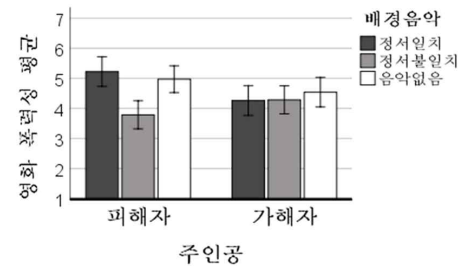


그림 2. 영화 폭력성 평가에 대한 주인공 및 배경음악의 상호작용 효과(오차 막대는 표준 오차를 나타냄)

차이가 없었으나, 피해자 주인공 조건에서는 영상과 배경음악이 정서적으로 불일치할 때( $M = 3.78, SD = 1.02$ )가 정서적으로 일치하는 조건( $M = 5.22, SD = 0.73$ )이거나 배경음악이 없는 조건( $M = 4.97, SD = 0.63$ )보다 영화 폭력성을 낮게 지각하여 통계적으로 유의한 차이가 있었다(불일치 vs. 일치:  $t(17) = -3.514, p = .003$ ; 불일치 vs. 없음:  $t(19) = 3.249, p = .004$ ).

### 영화 흥미

영화 흥미 평가에 대한 주인공의 주효과( $F(1,52) = 969, p = .329, \text{partial } \eta^2 = .018$ )와 배경음악의 주효과는 모두 유의하지 않았으나( $F(2,52) = .020, p = .980, \text{partial } \eta^2 = .001$ ), 주인공과 배경음악 간의 상호작용 효과는 통계적으로 유의하였다( $F(2,52) = 4.234, p = .02, \text{partial } \eta^2 = .140, \text{power} = .77$ ) (그림 3 참고). 상호작용 효과에 대한 사후분석을 위해 배경음악 조건별로 피해자 주인공 조건과 가해자 주인공 조건을 비교한 결과, 영상과 배경음악이 정서적으로 불일치할 때 가해자 주인공 조건( $M = 3.90, SD = 1.18$ )에서 피해자 주인공 조건( $M = 2.47, SD = 1.45$ )보다 영화를 더욱 흥미롭게 지각하는 것으로 나타났다( $t(18) = -2.427, p = .026$ ). 그 외 배경음악 불일치 및 배경음악 없음 조건에서는 피해자 조건과 가해자 조건 간 유의미한 차이가 없었다. 또한, 주인공 조건별로 실시한 배경음악 조건 간 비교에서도 유의미한 차이가

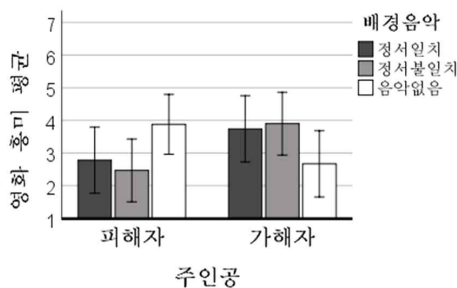


그림 3. 영화 흥미 평가에 대한 주인공 및 배경음악의 상호작용 효과(오차 막대는 표준 오차를 나타냄)

발견되지 않았다.

## 논 의

본 연구는 폭력 영화의 주인공 시점과 배경음악에 따라 등장인물 및 영화 평가가 달라지는지 알아보았다. 전체 실험 참가자 70명 중 주의 점검에 탈락한 7명과 배우에 대한 사전지식이 있는 5명을 제외하고, 총 58명을 대상으로 결과를 분석하였으며 주요 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 주인공에 따라 등장인물을 비난하는 정도에 차이가 나타났다. 폭력 영화의 가해자가 주인공인 경우에 비해 피해자가 주인공일 때 가해자를 더 비난하였고, 피해자가 주인공인 경우에 비해 가해자가 주인공일 때 피해자를 더 비난하는 것으로 나타났다. 둘째, 배경음악에 따라 영화의 폭력성에 대한 평가가 달라졌다. 배경음악이 폭력 영화와 정서적으로 일치하거나 없는 조건일 때에 비해 정서적으로 불일치할 때 영화를 덜 폭력적으로 지각하였다. 셋째, 가해자가 주인공인 조건에 비해 피해자가 주인공인 조건에서, 폭력 영화와 배경음악이 정서적으로 일치하면 영화를 더욱 폭력적이라고 평가하였다. 마지막으로, 피해자가 주인공인 경우에 비해 가해자가 주인공인 경우, 폭력 영화와 배경음악이 정서적으로 불일치할 때 영화를 더욱 흥미롭다고 평가하였다.

먼저 본 연구는 폭력 영화의 주인공이 피해자인지 가해자인지에 따라 시청자의 등장인물에 대한 평가가 달라지는 것을 확인하였다. 실험 참가자들은 주인공과 적대적인 관계에 있는 상대인물을 주인공보다 더 비난하였는데, 설령 주인공이 폭력을 행사하는 인물일지라도 동일한 결과를 보였다. 이는 주인공 동일시(identification)를 통해 자의식을 갖고 주인공이 경험하는 일이 마치 자신의 일인 것처럼 정서적·인지적으로 이입하여(Busselle & Bilandzic, 2008; Cohen, 2001), 주인공이 적대시하는 인물을 비난한 것으로 이

해할 수 있다. 이 결과는 Heider(1946)의 균형이론(balance theory)으로 해석해볼 수 있다. 균형이론은 나(P: Person), 상대방(O: Other person), 대상(X: Third party) 3자 관계(triad)에서 우호적이거나 적대적인 관계 유형에 따라 인지적 균형 상태가 결정되며, 3자 관계가 모두 긍정적인 경우, 또는 두 관계는 부정적이나 하나의 관계가 긍정적인 경우에 균형 상태를 이룬다고 하였다. 이를 본 연구에 적용해보면 실험 참가자(P)는 감정이입을 하고 동일시를 한 주인공(O)에게 호감을 느낄 것이고(P-O 관계: +), 동일시하는 주인공(O)이 상대 인물(X)과 갈등 관계에 놓여있다는 것을 인지하게 될 것이다(O-X 관계: -). 그러므로 실험 참가자(P)가 인지적인 균형 상태를 이루기 위해서는 주인공이 적대시하는 상대 인물(X)과 부정적인 관계를 형성해야 할 것이다(P-X 관계: -). 즉 실험 참가자는 인지적 균형 상태를 유지하고자 하는 동기로 인해 주인공이 피해자 또는 가해자일 때 모두 주인공을 동일시하고, 상대 인물을 비난하는 결과가 나타나는 것으로 이해할 수 있다.

한편 피해자 주인공 조건보다 가해자 주인공 조건에서 피해자를 더 비난한 결과도 주목할 필요가 있어 보인다. 폭력의 책임을 피해자에게 전가하는 것은 합리화를 통해 인지적 균형을 유지하려는 노력으로 보인다(Festinger, 1957). 선행 연구에서도 동일한 맥락의 결과를 확인할 수 있었는데, 범죄 시나리오 속 가해자와 유사성이 없을 때보다 유사성이 있을 때 피해자를 더욱 비난하는 것으로 나타났다(Bal & Bos, 2010). 이는 동일시를 통해 가해자의 폭력 행동을 정당화할 수 있고, 피해자에게 폭력의 책임을 전가하여 비난할 수 있음을 보여주는 결과이다.

다음으로 폭력 영화의 배경음악에 따라 시청자의 영화 평가가 달라지는 것을 확인하였다. 영상과 음악이 정서적으로 불일치하는 조건에서 정서적으로 일치하는 조건과 음악이 없는 조건보다 영화의 폭력성을 낮게 지각하였다. 정서 불일치 조건의 음악은 유쾌감을 유발하는 음악

이므로, 음악이 유발하는 긍정적 정서로 인해 영화의 폭력성을 낮게 지각하였을 수 있다. 긍정적인 정서의 음악은 폭력 행동에 대한 비판을 감소시킬 수 있기 때문이다(Boltz, 2001; Seidel & Prinz, 2013; Steffens, 2020). 선행연구에서는 행복감을 유발하는 음악 또는 분노감을 유발하는 음악을 들으며 비도덕적인 행동의 사례를 읽고 얼마나 잘못된 행동이라고 느끼는지 보고하게 하였는데, 분노 음악 조건보다는 행복 음악 조건에서 비도덕적인 행동을 덜 부정적으로 평가하였다(Seidel & Prinz, 2013). 이로 미루어 보아 긍정적인 정서의 음악은 부정적인 정서의 음악에 비해 도덕적으로 옳지 않은 폭력행위를 덜 부정적으로 느끼게 하여 영화 폭력성을 낮게 평가한 것으로 이해해 볼 수 있다.

또는 음악 정서의 유인가(긍정, 부정)와 상관 없이 영상의 정서와 음악의 정서가 상충하는 불일치 효과로 인해 영화의 폭력성을 낮게 지각하였을 수 있다. 영상과 음악이 유발하는 정서가 다를 때, 지각하는 정서의 수준은 낮아질 수 있다. Bolivar, Cohen & Fentress(1994)의 연구에서 늑대 무리가 상호작용을 하는 영상 중 시청자들이 친밀하게 느끼는 장면과 공격적으로 느끼는 장면을 선정하여 영상과 정서적으로 일치하는 음악 또는 정서적으로 불일치하는 음악을 제시하고, 시청자가 지각하는 친밀감과 공격성을 측정하였다. 친밀감이 느껴지는 영상의 경우, 정서적으로 불일치하는 음악 조건에서 정서적으로 일치하는 음악 조건보다 친밀감을 낮게 지각하는 것으로 나타났고, 공격적으로 느껴지는 영상 역시 정서적으로 불일치하는 음악 조건에서 정서적으로 일치하는 음악 조건보다 공격성을 낮게 지각하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 영상과 음악이 유발하는 정서의 유인가(긍정, 부정)와 관계없이 정서 불일치 효과에 의해 지각하는 정서의 수준이 낮아지는 것으로 이해할 수 있다. 즉, 본 연구의 영상과 음악이 불일치하는 조건에서 폭력성이 낮게 나타난 것은 영상의 정서와 음악의 정서가 상충하여 지각하는 정서의 강

도가 낮아졌기 때문인 것으로 해석할 수 있다.

마지막으로 본 연구는 폭력 영화의 주인공과 배경음악의 상호작용에 의해 영화 폭력성 및 흥미 평가가 유의하게 달라지는 것을 확인하였다. 영상과 음악이 정서적으로 일치할 때 가해자 주인공 조건보다 피해자 주인공 조건에서 영화의 폭력성을 더 높게 지각하였고, 영상과 음악이 정서적으로 불일치할 때 피해자 주인공 조건보다 가해자 주인공 조건에서 영화의 흥미를 더 높게 지각하였다. 즉 주인공 시점(가해자, 피해자)이 영화 평가(영화 폭력성, 영화 흥미)에 미치는 효과가 영화의 배경음악에 의해 달라질 수 있음을 보여준 결과다. 앞서 언급한 바와 같이 본 연구에서는 영상과 음악을 제시하기 이전에 주인공을 달리한 시나리오를 제시하였고, 그 결과 피해자 및 가해자 주인공 조건 모두에서 참가자들은 본인이 제시받은 시나리오의 주인공에게 더 동일시하였다. 선행연구에 따르면 피해자 동일시는 폭력 피해에 대한 위협을 높이 지각하게 하고(Igartua & Fiuza, 2018), 폭력물의 폭력성을 높이 평가하는 것과 상관이 있었다(Sander, 1997). 반면 가해자 동일시는 폭력물의 폭력성을 낮게 지각하는 것과 상관이 존재하였다(Sander, 1997). 이와 같이 본 연구에서도 피해자 주인공 조건 즉, 피해자 동일시가 이뤄진 조건에서 가해자 동일시가 발생한 가해자 주인공 조건에 비해 영화의 폭력성을 더 높게 지각하였다. 특히 이러한 차이는 영상과 음악이 모두 부정적 정서를 유발할 때 관찰되었는데, 이는 피해자 주인공 조건에서 피해자 동일시 및 부정적 영상으로 인해 고양된 폭력성 지각이 부정적 정서 음악에 의해 증폭된 결과로 볼 수 있을 것이다. 또한, 본 연구에서 영상과 음악이 정서적으로 불일치할 때 영화의 흥미가 가해자 주인공 조건에서 더 높았는데 이 결과 역시 유사한 접근이 가능할 것으로 보인다. 선행연구에 따르면 가해자를 옹호할수록 피해자를 향한 폭력적인 유머에 대해 흥미롭다고 평가한 반면, 피해자를 옹호할수록 흥미롭지 않다고 보고하였다(Gutman & Priest,

1969). 이와 마찬가지로 본 연구에서도 피해자 동일시에 비해 가해자 동일시가 발생할 때 영화를 더 흥미롭게 평가하였다. 특히 음악이 긍정적 정서를 유발할 때 이러한 차이가 유의미하였으며, 이는 가해자 주인공 조건에서 가해자 동일시에 의해 지각된 영화의 흥미가 긍정적 정서를 유발하는 음악에 의해 증폭되어 발생한 결과로 해석할 수 있을 것이다. 이 외에도 시청자가 여러 시청각적 요소를 통합적으로 해석하는 데에 미치는 요인은 다수 존재할 것이다.

본 연구의 한계는 다음과 같다. 우선, 표본의 한계로 연구결과를 일반화하기에는 무리가 있다. 본 연구의 참가자는 총 58명이었으며, 여성 39명, 남성 19명으로 성비 불균형이 존재하였다. 선행연구에 따르면 폭력적인 장면이 등장하는 영화를 여성에 비해 남성이 더 흥미롭게 느끼는 것으로 나타나(김현정, 심재웅, 2013; 유홍식, 2003), 후속 연구에서 성별의 효과를 고려할 수 있을 것으로 보인다. 또한 본 연구에서는 참가자의 정서 또는 기분을 고려하지 않았다. 사전 조사를 통해 음악과 영상이 유발하는 정서를 측정하여 실험 자극물을 선정하였지만, 주인공 및 배경음악 조건에 따른 집단별 참가자가 지각하는 정서 및 기분은 측정하지 않았다. 그러나 선행연구의 결과로 보아 지각하는 정서와 기분에 따라 등장인물 및 영화 평가가 달라질 수 있을 것으로 보인다(박윤창, 윤진, 1988; 유홍식, 2003; Boltz, 2004; Shevy, 2007; Steffens, 2020). 따라서 후속연구에서 시청자의 정서와 기분이 폭력물의 맥락에 따른 시청자의 평가 및 태도 변화에 영향을 미치는지 확인할 필요가 있다.

그럼에도 불구하고 본 연구는 다음과 같은 의의가 있다. 첫째, 가해자 주인공의 폭력 영화는 피해자 비난을 유발하는 효과가 있음을 확인하였다. 가해자 입장에서 폭력 영상을 시청하였을 때 가해자를 동일시하고 피해자를 더욱 비난하는 결과는 폭력물의 주인공과 묘사 방법에 따라 피해자를 비난하는 태도가 형성될 수 있음을 암시한다. 둘째, 폭력 영상과 정서적으로 불일치

하는 음악은 영화 폭력성 지각을 낮추는 효과가 있음을 발견하였다. 이는 영상과 음악이 유발하는 정서가 상충하여 발생하는 효과일 수도 있고, 긍정적인 음악이 부정적인 영상의 정서를 상쇄시키며 일어나는 효과일 수도 있다. 본 연구를 통해 구체적인 인과관계를 파악할 수는 없었으나, 폭력적인 영상과 음악이 유발하는 정서의 불일치는 영화를 덜 폭력적인 것으로 지각하게 한다는 사실을 확인하였다. 셋째, 모호한 정보만 존재할 때 영화에 대한 평가는 영화의 맥락에 의해 달라질 수 있음을 확인하였다. 인물과 사건에 대한 세부적인 정보를 알 수 없을 때 시청자는 영화의 맥락에 의해 주변 단서를 의미 있게 고려하고, 영화를 다르게 해석할 수 있음을 발견하였다. 마지막으로, 실험연구를 통해 폭력물의 맥락 요인으로서 주인공과 배경음악의 효과를 확인하였다는 점에서 의의가 있다. 본 연구는 폭력물의 맥락에 따라 등장인물 및 영화에 대한 평가가 달라질 수 있음을 증명한 최초의 연구이며, 선행연구와 달리 새로운 변인에 대한 연구를 시도하여 미디어 폭력물 연구를 확장하였다는 것에 함의가 있다.

### 저자 소개

김예지는 숙명여자대학교 사회심리학과에서 석사학위를 받았으며, 주요 관심 분야는 미디어 심리, 태도 변화 등이다.

최지연은 숙명여자대학교 사회심리학과 조교수로 재직 중이며, 주요 연구 관심사로는 인간의 정서 처리 및 말소리 지각과 산출 등이다.

### 참고문헌

김서영 (2021.01.13). 초등생들, 온라인학습 링크 타고...유해 콘텐츠 클릭. 경향신문,

<https://www.khan.co.kr/national/education/article/202101130600065>

김현정, 심재웅 (2013). 반복적 폭력 애니메이션 노출이 여대생들의 폭력에 대한 감정과 인지 변화에 미치는 영향. 미디어와 공연예술 연구, 8(1), 121-142.

곽금주 (1992). 공격영화시청에 따른 공격스크립트의 활성화. 아동과 청소년의 비교. 한국심리학회지: 발달, 5(1), 85-98.

곽금주 (1993). 공격영화시청이 아동과 청소년의 사회정보처리과정에 미치는 영향. 한국심리학회지: 발달, 6(1), 15-35.

곽진희 (2001). TV 폭력의 맥락차원(Context Dimensions)과 시청자의 폭력성 지각에 관한 연구. 한국방송학보, 15(2), 7-41.

나은영 (2010). 미디어 심리학. 서울: 한나래.

방송통신위원회 (2020). 2020년 방송매체 이용행태 조사. 121-126.

<https://www.kcc.go.kr/user.do?mode=view&page=A02060100&dc=K02060100&boardId=1027&cp=2&boardSeq=50589>

송희영 (2008). 영화의 내러티브 진행과 내적 세계의 구현으로서의 영화음악. 카프카연구, 19, 137-157.

신찬옥 (2019.10.07). 유튜브, 방통위 경고 '패싱'... 불법콘텐츠 무더기로 방치. 매일경제, <https://mk.co.kr/news/economy/view/2019/10/806105>

우형진, 김성벽 (2006). 폭력 영상물 둔감화(desensitization)에 대한 실험연구. 한국방송학보, 20(5), 187-219.

유홍식 (2003). 영화시청 후 기분(mood)이 시청자의 인지적 판단(cognitive judgment)에 미치는 영향. 한국언론학보, 47(6), 5-30.

박윤창, 윤진 (1988). 성역할 태도와 공격적 영화가 공격성에 미치는 영향. 한국심리학회지: 사회 및 성격, 4(1), 213-240.

윤진, 박윤창 (1997). 공격영화가 공격성에 미치는 영향 및 그 중재방안. 한국심리학회지:

- 사회 및 성격, 11(1), 9-22.
- 진교교 (2018). 드라마 캐릭터가 드라마 시청의 흥미도에 미치는 영향: 도덕적으로 모호한 캐릭터, 지각된 현실감과 동일시를 중심으로. 성균관대학교 석사학위 논문.
- 최광선, 정명선 (1999). 공격특성과 성폭력 영화에의 반복 노출이 시청자의 기분변화, 폭력영화 및 피해자 평가에 미치는 영향. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 5(2), 123-139.
- 최이정 (2001). 미디어 폭력의 맥락적 요인 (Contextual Factors)이 어린이의 도덕추론에 미치는 영향. 한국언론학보, 46(1), 483-516.
- Bal, M., & van den Bos, K. (2010). The role of perpetrator similarity in reactions toward innocent victims. *European Journal of Social Psychology, 40*(6), 957-969.  
<https://doi.org/10.1002/ejsp.668>
- Bolivar, V. J., Cohen, A. J., & Fentress, J. C. (1994). Semantic and formal congruency in music and motion pictures: Effects on the interpretation of visual action. *Psychomusicology: A Journal of Research in Music Cognition, 13*(1-2), 28-59. <https://doi.org/10.1037/h0094102>
- Boltz, M. G. (2001). Musical soundtracks as a schematic influence on the cognitive processing of filmed events. *Music Perception, 18*(4), 427-454.  
<https://doi.org/10.1525/mp.2001.18.4.427>
- Boltz, M. G. (2004). The cognitive processing of film and musical soundtracks. *Memory & Cognition, 32*(7), 1194-1205.  
<https://doi.org/10.3758/BF03196892>
- Busselle, R., & Bilandzic, H. (2008). Fictionality and perceived realism in experiencing stories: A model of narrative comprehension and engagement. *Communication Theory, 18*(2), 255-280.  
<https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2008.00322.x>
- Cohen, A. J. (2015). Congruence-association model and experiments in film music: Toward interdisciplinary collaboration. *Music and the Moving Image, 8*(2), 5-24.  
<https://doi.org/10.5406/musimoviimag.8.2.0005>
- Cohen, A. J., MacMillan, K., & Drew, R. (2006). The role of music, sound effects & speech on absorption in a film: The congruence-associationist model of media cognition. *Canadian acoustics, 34*(3), 40-41.
- Cohen, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass communication & Society, 4*(3), 245-264.  
[https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0403\\_01](https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0403_01)
- Cohen, J. (2006). Audience identification with media characters. In J. Bryant & P. Vorderer (Eds.) *Psychology of entertainment* (pp. 183-197). New York: Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9780203873694>
- Faul, F., Erdfelder, E., Lang, A.-G., & Buchner, A. (2007). G\*Power 3: A flexible statistical power analysis program for the social, behavioral, and biomedical sciences. *Behavior Research Methods, 39*, 175-191.
- Faul, F., Erdfelder, E., Buchner, A., & Lang, A.-G. (2009). Statistical power analyses using G\*Power 3.1: Tests for correlation and regression analyses. *Behavior Research Methods, 41*, 1149-1160.
- Festinger, L. (1957). *A theory of cognitive dissonance*. Stanford: Stanford University Press.
- Gerbner, G., Gross, L., Signorielli, N., Morgan, M., & Jackson-Beeck, M. (1979). The demonstration of power: Violence profile no. 10. *Journal of Communication, 29*(3), 177-196.  
<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1979.tb01731.x>
- Gunter, B. (1985). *Dimensions of television violence*. Aldershot, UK: Gower.
- Gutman, J., & Priest, R. F. (1969). When is

- aggression funny? *Journal of Personality and Social Psychology*, 12(1), 60-65.  
<https://doi.org/10.1037/h0027357>
- Heider, F. (1946). Attitudes and cognitive organization. *The Journal of psychology*, 21(1), 107-112.  
<https://doi.org/10.1080/00223980.1946.9917275>
- Hoekner, B., Wyatt, E. W., Decety, J., & Nusbaum, H. (2011). Film music influences how viewers relate to movie characters. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 5(2), 146.  
<https://doi.org/10.1037/a0021544>
- Igartua, J. J., & Fiuza, D. (2018). Persuading with narratives against gender violence. Effect of similarity with the protagonist on identification and risk-perception. *Palabra Clave*, 21(2), 499-523.  
<https://doi.org/10.5294/pacla.2018.21.2.10>
- Kim, N., Kim, H. K., Wojcieszak, M., Igartua, J. J., & Lim, C. M. (2020). The presence of the protagonist: explaining narrative perspective effects through social presence. *Media Psychology*, 23(6), 891-914.  
<https://doi.org/10.1080/15213269.2019.1665548>
- Potter, W. J., & Ware, W. (1987). An analysis of the contexts of antisocial acts on prime-time television. *Communication Research*, 14(6), 664-686.  
<https://doi.org/10.1177/009365087014006003>
- Potter, W. J., & Warren, R. (1996). Considering policies to protect children from TV violence. *Journal of Communication*, 46(4), 116-138.  
<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1996.tb01509.x>
- Raney, A. A., Schmid, H., Niemann, J., & Ellensohn, M. (2009). *Testing affective disposition theory: A comparison of the enjoyment of hero and antihero narratives*. Chicago: Annual Conference of the International Communication Association.
- Rowell Huesmann, L. (1988). An information processing model for the development of aggression. *Aggressive behavior*, 14(1), 13-24.  
[https://doi.org/10.1002/1098-2337\(1988\)14:1<13::AID-AB2480140104>3.0.CO;2-J](https://doi.org/10.1002/1098-2337(1988)14:1<13::AID-AB2480140104>3.0.CO;2-J)
- Sander, I. (1997). How violent is TV violence? An empirical investigation of factors influencing viewers' perceptions of TV violence. *European Journal of communication*, 12(1), 43-98.  
<https://doi.org/10.1177/0267323197012001004>
- Seidel, A., & Prinz, J. (2013). Mad and glad: Musically induced emotions have divergent impact on morals. *Motivation and Emotion*, 37(3), 629-637.  
<https://doi.org/10.1007/s11031-012-9320-7>
- Shevy, M. (2007). The mood of rock music affects evaluation of video elements differing in valence and dominance. *Psychomusicology: A Journal of Research in Music Cognition*, 19(2), 57-78.  
<https://doi.org/10.1037/h0094034>
- Sizemore, O. J. (2013). The role of perpetrator motivation in two crime scenarios. *Journal of Interpersonal Violence*, 28(1), 80-91.  
<https://doi.org/10.1177/0886260512448843>
- Steffens, J. (2020). The influence of film music on moral judgments of movie scenes and felt emotions. *Psychology of Music*, 48(1), 3-17.  
<https://doi.org/10.1177/0305735618779443>
- Tsay, M., & Krakowiak, K. M. (2011). The impact of perceived character similarity and identification on moral disengagement. *International Journal of Arts and Technology*, 4(1), 102-110.
- Zillmann, D. (1991). Empathy: Affect from bearing witness to the emotions of others. In J. Bryant & D. Zillmann(Eds.) *Responding to the screen: Reception and Reaction processes* (pp. 135-167). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

1 차원고접수 : 2022. 01. 22.

수정원고접수 : 2022. 03. 30.

최종게재결정 : 2022. 04. 08.

## Investigating the Effects of Contextual Factors in Evaluating Characters and Film in Violent Media: The Role of Narrative Point of View and Background Music

Yeji Kim

Jiyoun Choi

Sookmyung Women's University

There has been a growing body of literature demonstrating that media violence may be harmful to viewers of violent media. It has been shown that contextual factors (e.g., perpetrator types and motivation for violence) may have a greater influence than quantitative factors (e.g., violence frequency and level of violence) on the viewers. The present study set out to examine whether and to what extent the contextual factors, such as background music and film protagonist, may affect the viewers' evaluation of characters and film in the violent media. In this study, participants first read a scenario where either a perpetrator or victim of violence was a protagonist, watched a violent film about the perpetrator and victim, in which either a mood-congruent or mood-incongruent background music was inserted, and then completed surveys about the two characters and film. Our results showed first that a level of criticism to the perpetrator was higher in the victim scenario condition than in the perpetrator scenario condition while a level of criticism to the victim was higher in the perpetrator than in the victim condition. Second, a level of perceived violence in the film was rated higher for the mood-congruent background music than for the mood-incongruent music. Finally, the level of perceived violence was rated higher in the victim condition than in the perpetrator condition when the background music was mood-congruent, whereas a level of interest in the film was higher in the perpetrator than victim condition when the background music was mood-incongruent. Taken together, this study has shown that the contextual factors of violent film can influence how viewers perceive the violence in the film.

*Key words* : violent media, film, contextual factors, identification with film protagonist, background music, mood-incongruent music



## 부록 I: 시나리오

### 1. 피해자 주인공 조건

---

#### 주인공: 희준

---

어린 시절부터 가난하여 친구들에게 무시를 자주 당했던 나(희준)는 이를 극복하기 위해 고등학교 때부터 온갖 일을 하며 돈을 모았다. 하루는 **배달 아르바이트를 하던 도중, 창고에서 나오는 성용과 마주쳤다.** 어린 시절 친하게 지냈던 **형인 성용**은 고등학교 시절에 불미스러운 일로 다툼 이후로 본 적이 없었다. 잘 지냈냐며 무슨 일하고 **지내냐고 위아래로 훑어보는 무시하는 태도와** 시비를 거는 말투에 화가 났지만 애써 화를 참으며 발길을 돌렸다. 그날 밤, 나는 고등학교 동창과 술을 마시며 이야기를 하다가 우연히 **성용과 마주친** 이야기를 하였다. 친구는 이야기를 듣자마자 깜짝 놀라며 **성용**에 대한 이야기를 전해주었다. **성용이 최근 한 창고에서 불법적인 일을 하여 큰 돈을 벌었다**는 소문이 돈다는 것이다. **이를 경찰에 신고하면 포상금을 받을 수도 있다**며 신고하기 전에 **창고에 들러 확인을 해보라고** 하는 친구의 말에 불현듯 학창시절 **성용**과의 좋지 않은 기억들이 떠오르며 의심이 들었다. **낮에 창고 앞에서 마주친 성용의 손에 묻어 있던 피가 떠올라 나는 친구와 함께 창고에 가보기로 결심하였다.**

---

### 2. 가해자 주인공 조건

---

#### 주인공: 성용

---

어린 시절부터 가난하여 친구들에게 무시를 자주 당했던 나(성용)는 이를 극복하기 위해 고등학교 때부터 온갖 일을 하며 돈을 모았다. 하루는 **창고 안에 있는 금고를 정리하고 나가던 중, 길가에서 서성이던 희준과 마주쳤다.** 어린 시절 친하게 지냈던 **동생인 희준**은 고등학교 시절에 불미스러운 일로 다툼 이후로 본 적이 없었다. 잘 지냈냐며 **여기서 뭐하고 있었냐고 툭툭 치는 건방진 태도와** 시비를 거는 말투에 화가 났지만 애써 화를 참으며 발길을 돌렸다. 그날 밤, 나는 고등학교 동창과 술을 마시며 이야기를 하다가 우연히 **희준과 마주친** 이야기를 하였다. 친구는 이야기를 듣자마자 깜짝 놀라며 **희준**에 대한 이야기를 전해주었다. **희준이 최근 한 금고를 털어 큰 돈을 빼돌렸**다는 소문이 돈다는 것이다. **아직 경찰이 증거를 찾지는 못했다**는 친구의 말에 불현듯 학창시절 **희준**과의 좋지 않은 기억들이 떠오르며 의심이 들었다. **낮에 돈을 보관해 둔 창고 앞에서 니퍼를 들고 서성이던 희준이 떠올랐던 나는 창고에 가보기로 결심하였다.**

---

## 부록 II: 측정도구

### 1. 피해자 동일시 및 가해자 동일시 문항

| 항목         | 문항  |
|------------|---|
| 피해자<br>동일시 | 1 나는 영상을 보는 동안 영상의 스토리에 완전히 빠져든 상태로 보았다     |
|            | 2 나는 영상을 보는 동안 현실을 잊고 완전히 몰입되었다             |
|            | 3 나는 영상에서 일어난 일들을 회준의 시점에서 이해할 수 있었다        |
|            | 4 나는 회준이라는 인물에 대해 잘 이해한 것 같다                |
|            | 5 나는 회준이가 하는 행동의 이유를 알 것 같다                 |
|            | 6 나는 영상을 보는 동안 회준이가 보인 감정을 느낄 수 있었다         |
|            | 7 나는 영상을 보는 동안 회준의 생각을 완전히 이해할 수 있었다        |
|            | 8 나는 영상의 중요한 순간에 회준이가 겪는 일들을 정확히 이해할 수 있었다  |
|            | 9 나는 영상을 보는 동안 회준이가 이루고자 하는 목표를 꼭 달성하기를 원했다 |
|            | 10 회준이가 성공하면 기쁘고, 실패하면 슬플 것 같다              |
| 가해자<br>동일시 | 1 나는 영상을 보는 동안 영상의 스토리에 완전히 빠져든 상태로 보았다     |
|            | 2 나는 영상을 보는 동안 현실을 잊고 완전히 몰입되었다             |
|            | 3 나는 영상에서 일어난 일들을 성용의 시점에서 이해할 수 있었다        |
|            | 4 나는 성용이라는 인물에 대해 잘 이해한 것 같다                |
|            | 5 나는 성용이가 하는 행동의 이유를 알 것 같다                 |
|            | 6 나는 영상을 보는 동안 성용이가 보인 감정을 느낄 수 있었다         |
|            | 7 나는 영상을 보는 동안 성용의 생각을 완전히 이해할 수 있었다        |
|            | 8 나는 영상의 중요한 순간에 성용이가 겪는 일들을 정확히 이해할 수 있었다  |
|            | 9 나는 영상을 보는 동안 성용이가 이루고자 하는 목표를 꼭 달성하기를 원했다 |
|            | 10 성용이가 성공하면 기쁘고, 실패하면 슬플 것 같다              |

### 2. 피해자 비난 및 가해자 비난 문항

| 항목     | 문항                      |
|--------|-------------------------|
| 피해자 비난 | 1 회준은 폭력사건에 대한 책임이 있다   |
|        | 2 회준은 폭력에 휘말리지 않을 수 있었다 |
|        | 3 회준은 폭력사건을 유발했다        |
|        | 4 폭력사건에 대해 회준은 비난받을 만하다 |
| 가해자 비난 | 1 성용은 폭력사건에 대한 책임이 있다   |
|        | 2 성용은 폭력을 휘두르지 않을 수 있었다 |
|        | 3 성용은 폭력사건을 유발했다        |
|        | 4 폭력사건에 대해 성용은 비난받을 만하다 |

### 3. 영화 흥미 및 폭력성 문항

| 항목     | 문항  |
|--------|---|
| 영화 흥미  | 1 영상이 재미있었다                               |
|        | 2 영상을 즐기면서 보았다                            |
|        | 3 영상을 보면서 유쾌한 시간을 보냈다                     |
| 영화 폭력성 | 1 영상은 전반적으로 많은 양의 폭력적인 행동을 담고 있다고 생각한다    |
|        | 2 영상은 공격적인 장면을 많이 포함하고 있다                 |
|        | 3 영상에서 폭력은 너무나 생생하고 실감나게 그려지고 있다          |
|        | 4 영상에서의 폭력은 잔인하고 살인적이었다                   |
|        | 5 영상을 보는 동안 폭력적인 장면 때문에 영상에서 눈을 돌린 적이 많았다 |
|        | 6 영상은 회준을 향한 공격적인 행동을 많이 포함하고 있다          |