

공격성의 사회인지적 매개과정에 관한 두가지 기초연구

- 공격영화장면의 효과와 공격성수준에 따른 차이 -

곽금주·윤진

연세대학교 심리학과

청소년의 공격성을 설명하기 위하여 두개의 연구를 시도하였다. 연구 1에서는 공격영화 시청의 효과에 관해 살펴보기 위하여, 국민학교 5, 6학년, 중학교 2학년, 고등학교 1, 2학년 각기 남학생 20명씩을 대상으로 하여 공격영화 또는 중립영화를 시청한 후 애매한 영화장면에 대해 판단하게 하였다. 그 결과 고등학교 청소년에서 중립영화에 비해 공격영화시청이 그들의 공격적인 사고를 활성화시키는 데 주요한 작용을 하였다. 그러나 이 연구에서는 피험자들이 지닌 공격성정도를 고려하지 않은 점이 과제로 남아 있다. 그리하여 공격적인 청소년이 갖는 특징을 규명하기 위해 연구 2를 실시하였다. 고등학교 1, 2학년의 남학생 261명 중에서 공격적인 집단(46명)과 비공격적인 집단(47명)을 선정하여 애매한 문제상황을 제시하고 이 상황에 대한 사회정보처리과정(판단과정과 반응과정)을 측정하였다. 그 결과 비공격적인 청소년에 비해 공격적인 청소년이 공격적인 상황판단을 더 많이 하였으며, 공격적인 반응을 더 많이 생성하였고, 공격행동을 긍정적이며 또한 효과적이라고 평가하는 정도가 더 높았다. 따라서 청소년이 지닌 공격성에 따라 공격영화 시청의 효과를 살펴보는 후속연구가 요구된다.

최근 들어 청소년 비행과 범죄가 급증하게 되고, 이들이 하는 공격행동의 정도 역시 이전에 비해 매우 심각하며 또 연령도 점차로 낮아지고 있어 주요한 사회문제로 대두되고 있다. 이와 같은 청소년의 반사회적 행동의 원인들은 여러가지 다양한 측면에서 찾아볼 수 있으나, 영화와 TV 프로그램을 비롯한 대중매체의 공격성이 주요한 원인의 하나로 부각되고 있다. 이러한 최근의 경향은 사회적 동기의 하나인 공격성이 획득, 표현되는 발달과정과, 그에 영향을 주는 사회인지과정에 관한 관심을 불러 일으키고 있다.

본 연구에서는 공격영화 시청이 청소년에게 미치는 영향을 파악하고자 하였으며(연구1), 그리고 개인이 지닌 공격성정도에 따른 사회정보처리과정의 차이를 규명해보고자 한다(연구2).

연구 1

공격장면의 시청이 인간의 공격행동에 미치는 영향은 크게 정화이론과 사회학습이론의 두가지 다른 방향에서 논의되어 왔다. 정화이론에서는 TV나 영화를 통해 공격적인 장면을 보게 되면 이것은 공격적인 에너지를 발산시켜주는 역할을 하여 이후의 공격행동을 감소시킨다고 주장한다. 그러나 이러한 입장은 그 후 별다른 지지를 받지 못하고 있으며, 많은 연구들에서 공격영화의 시청은 오히려 공격행동을 증가시킨다는 사실이 밝혀졌다. 정화이론과 반대되는 이러한 연구결과는 다음과 같은 사회학습이론으로 설명되는데, 이것은 1960년대 초 Bandura에 의해 사회학습이론이 처음으로 제안

된 이래 이 이론을 실증하는 실험연구와 현장 연구들이 이루어져왔다. 사회학습이론에서 설명하는 관찰학습과 모방과정은 새로운 공격행동의 획득에 관한 것만 설명할 뿐, 공격장면을 시청한 후 발견되는 금지해제, 정서적 흥분유발(arousal), 태도형성 등이 어떻게 일어나는지에 대해 분명한 설명을 해주지 못한다. 이러한 상황에서, 공격적인 영화장면의 시청이 공격행동을 일으키는 인지적 처리과정(cognitive process)에서 관찰자가 능동적인 역할을 한다는 사실에 초점을 둔 두가지 대안적 설명이 80년대 부터 새로이 제시되었다.

Berkowitz(1984)는 인지적 신연합주의 개념이 그러한 효과를 설명하는데 타당하다고 주장하였다. 그는 Collins와 Loftus(1975)의 활성화 확산(spreading activation) 개념에 기초한 “점화가설(priming hypothesis)”에 의해 공격영화의 효과를 설명하고자 하였다. 즉, 공격영화에 의해 활성화된 공격적 사고는 의미적으로 관련된 다른 사고들을 점화하게 되며, 따라서 그 영화에서 관찰한 것과 관련된 공격적 사고형성의 기회를 증가시킨다. 이때 공격장면의 영향은 모방학습이나 모델링에 의해 설명하기 보다는(즉 시청자들은 전달매체에서 본 사건 자체에 그대로 영향을 받기보다는), 그것이 주는 일반적 의미에 대해 반응한다는 점화이론으로 더 잘 설명할 수 있다. 또 단순히 총이나 칼과 같은 무기를 실제로 혹은 단순히 영상매체를 통해서 노출만 시켜도 공격성 수준을 증가시킨다는 일련의 연구결과(Berkowitz와 LePage, 1967; Leyens와 Parke, 1975; Turner와 Goldsmith, 1976)도 무기가 공격성과 관련된 자극이기 때문에 공격적 사고나 정서를 점화시키는 단서역할을 담당했다고 볼 수 있다.

이와 같은 무기의 공격단서 효과는 Huesmann의 이론에서도 찾아볼 수 있다. 그에 의하면 인간의 사회행동은 개인의 발달초기에서 부터 학습된 프로그램에 의해 상당히 많이 통제를 받는다. 이 프로그램은 개인의 기억내에 저장되어 있다가 그의 행동이나 사회적 문제 해결을 위한 지침으로 사용되는 ‘사회적 스키마(schema)’의 부분인 스크립트(script)라고 규정할 수 있다. 개인이 하는 모든 행동의 기저가 되는 이와같은 스크립트는 다른 사람의 행동패턴을 관찰함으로써 형성되고 또 공격행동을 표출하는데에도 영향을 준다. 따라서 공격적인 사람은 공격반응을 강조하는 “사회행동의 스크립트”를 습관적으로 인출하게 된다. Huesmann

(1988)은 이러한 스크립트가 생성되고 행동에 영향을 주는 과정에 관한 정보처리과정 모델을 제시하면서 사람들이 습관적인 공격행동을 하는데 대해 포괄적인 설명을 하고 있다. 그에 의하면 관찰한 공격장면은 개인이 이미 획득한 스크립트와 일관성을 유지할수록 기억내에서 빠르게 통합된다고 한다. 자신이 이미 가지고 있는 특정 스크립트를 유발시키는 상황뿐만 아니라 공격행위에 대한 일반적인 단서(예를 들어 ‘총’)도 공격행동을 위한 특정 스크립트를 인출하게 한다. 그러므로 앞에서 언급한 무기의 공격단서 효과를 이와같은 Huesmann의 스크립트개념으로도 설명할 수 있다.

이와 같은 Berkowitz와 Huesmann의 이론들은 공격적인 장면을 시청하는 것이 정화효과가 있거나 또는 단순한 모방에 의한 공격행동의 표출에 그치는 것이 아니라, 그 장면과 관련된 다른 공격적인 사고(또는 스크립트)를 점화시킨다는 사실을 암시하고 있다. 즉, 공격영화에 의해 활성화된 공격적 사고는 의미상 관계있는 다른 사고를 점화시키고 또 다른 공격적 사고를 가지게 될 기회를 높여준다고 가정할 수 있다. 공격성과 관련된 사고의 점화효과를 직접 검증한 몇편의 연구(Berkowitz와 Heimer, 1989; Rule 등, 1987)결과에 이런 가설을 지지하고 있다. 그러나 이 연구들에서는 공격영화장면을 자극으로 사용하지 않았으며, 다만 Bushman과 Geen(1990)이 성인을 대상으로 하여 공격영화장면이 그와 관련된 사고와 정서를 점화시킨다는 것을 밝혔을 뿐이다.

본 연구는 Huesmann과 Berkowitz가 설명한 이론에 근거하여 공격적인 영화장면이 기존의 공격적인 사고(공격취마 또는 스크립트)를 점화시키는지를 실증적으로 검증하고자 한다. 이때 연령에 따라 공격영화의 효과가 어떻게 다르게 나타나는지를 알아보고자 한다. 따라서 본 연구의 가설은 다음과 같다.

1. 중립영화에 비해 공격영화를 본 집단에서 공격적인 사고나 지식이 점화되는 정도가 더 클 것이다.
2. 공격적인 영화장면의 시청이 더 많은 공격적인 사고를 활성화시키는 효과는 연령에 따라 다를 것이다.

방법 및 절차

피험자

모든 피험자는 남자였으며 서울의 S국민학교에 재학 중인 5, 6학년 아동(만11-12세), S중학교 2학년(만 14

세), Y고등학교 1·2학년(만 16-17세) 각기 20명씩이 실험에 참가하였다.

자극

본 연구의 자극과 측정도구는 윤진과 광금주(1991) 연구에서 사용한 것을 그대로 사용했는데 이것은 예비 연구를 거쳐 제작된 것이다.

1. 중립영화(독립변인) : 4편의 영화(다소 희극적인 홍콩영화, 패션, 스포츠, 풍경영화 등)에서 "중립적(비공격적)"이라고 판단되는 장면으로 편집된 11분-12분 정도의 영화 두편을 사용하였다.
2. 공격영화(독립변인) : 6개의 영화(홍콩, 대만 영화)에서 뽑은 공격장면으로 구성된 11-12분 정도되는 영화 두편을 사용하였다.
3. 애매한 장면(종속변인) : 본 연구에서는 종속변인으로 애매한 장면에 대해 공격적인 상황으로 판단하는 것을 측정하고자 하였다. 이는 기존의 연구들(Higgins, 1977)에서 왜마나 스크립트를 알아보는 방법으로 애매하거나 중립적인 자극에 대한 평가를 시키는데 이것을 영화장면에 적용시킨 것이다. 처치영화를 보여주기 전에 실시하는 사전검사장면과 사후검사장면 두가지로, 어떤 상황을 묘사하는 20초에서 40초 가량의 애매한 영화장면이 제시되고 그 장면에 대하여 응답하도록 30초간 파란색 화면이 제시된다. 각기 16장면의 자극들과 그에 대해 반응할 16개의 파란색 장면이 들어간 사전검사 필름과 사후검사 필름으로 되어있다. 이것은 윤진과 광금주(1991) 연구에서 사용한 것으로 예비조사에서 각 장면이 어떤 상황인지에 관해 고등학생들이 판단한 반응을 근거로 하여, 공격적인 장면이라고 응답한 피험자의 비율이 40%에서 60%인 장면 즉, 공격적이거나 비공격적인 것의 극단으로 판단하지 않은 장면으로 구성된 것이다.
4. 응답지 : 애매한 각 장면에 대한 반응을 측정하기 위해 피험자에게 각 장면마다 4개의 문항으로 된 응답지에 답하게 하였다. 각 장면에 대해 "이 장면이 무엇을 하는 것이며 앞으로 어떠한 일이 일어날 것인지"에 관해 4개의 응답 선택지 중에서 하나를 고르게 한다. 이때 응답지 문항중 2개의 문항 내용은 공격적으로 묘사되어 있으며 나머지 2개는 비공격적인 내용이다.

절차

각 연령에 해당하는 피험자들을 무선으로 10명씩 공격영화를 시청하는 공격영화집단과 중립영화를 시청하는 중립영화집단으로 나누어서 각 연령에 따라 10명씩 집단별로 실시하였다. 영화장면은 20인치 TV와 VTR을 사용하여 제시하였다.

전체실험은 이틀간 실시되었는데, 첫 날에는 애매한 장면으로 이루어진 사전검사를 우선 실시하였다. 사전검사는 실험 처치영화인 공격영화 또는 중립영화를 보기 전에 애매한 장면에 대해 피험자 집단간의 차이 유무를 확인하기 위해 실시 하였다. 따라서 각 장면이 끝나고 파란색 화면이 제시되는 동안 그 장면이 무슨 상황이며, 이후에 어떠한 일이 일어날지에 관하여 자신의 생각과 일치되는 것을 응답지에서 찾아 표시하게 하였다. 그리고 나서 공격영화집단과 중립영화집단 각각에 공격영화 또는 중립영화를 한 편씩 보여주었다. 두번째 날은 각 집단에게 전날과 다른 공격영화와 중립영화 한 편씩을 보여주고 곧이어 애매한 장면으로 된 사후검사를 실시하였으며, 그 절차는 사전검사와 같았다.

결과

결과자료는 공격적인 사태가 발생 또는 비공격적인 사태등 어느 방향으로도 판단할 수 있는 "애매한 장면"들을 "공격적인 장면"이라고 해석 판단한 "빈도수"를 종속변인으로 삼아 분석하였다.

우선 처치영화를 보여주기 전에, 애매한 장면을 공격적인 것으로 판단함에 있어 집단간 차이의 존재 여부를 확인하기 위해 사전검사를 실시한 결과, 영화 조건에 따른 세 연령집단에서 유의미한 차이가 나지 않았다. 다시 말하면 영화를 보여주기 전에는 애매한 장면을 판단하는데 있어서 영화조건에 따른 국민학교, 중학교, 고등학교의 각 연령집단은 서로 동질적이었다고 볼 수 있다.

그러나 영화시청 후에는 영화조건에 따라 피험자의 반응이 차이가 있었다. 처치영화를 본 후, 사후검사서 애매한 장면을 공격적인 것으로 판단하는 수의 집단간 평균값과 표준편차는 표 1과 같다. 연령과 영화간의 상호작용이 유의하였다($F_{2,54}=3.167, p<0.05$). 중립영화에 비해 공격영화를 보고난 후 애매한 상황을 공격적으로 판단한 반응수가 증가하였는데, 증가량은 세 연령집단에 따라 서로 달랐다.

〈표 1〉 처치영화를 본 후 애매한 장면을 「공격적인 것」이라고 판단한 집단간의 평균반응수와 표준편차

	국민학생	중학생	고등학생
공격영화	7.20(1.93)	9.10(1.52)	10.00(1.63)
중립영화	6.10(2.18)	7.00(2.05)	6.00(1.70)

(공격적이라고 판단한 장면의 수 : 16점 만점)

영화처치 조건에 따른 각 연령집단간의 차이를 사후 검증한 결과, 공격영화 조건에서 국민학생 집단과 고등학생 집단이 유의미한 차이를 보였다($F_{2,27}=7.02, p<0.05$). 그러나 중립영화의 경우에는 세 연령 집단간에 유의미한 차이가 없었다.

논의

처치영화를 보기 전에 어떤 차이가 있는지를 알아보고자 실시한 사전검사에서는 애매한 장면을 공격적이라고 판단한 반응의 수에서 집단간의 차이가 없었다. 따라서 이들은 애매한 장면을 판단하는 경향이 동질적인 집단이라고 볼 수 있다. 그러나 처치영화를 본 후 집단간 반응에 차이가 있었는데, 중립영화에 비해 공격영화를 본 후, 애매한 장면을 공격적인 상황으로 판단하려는 경향이 증가하였다. 이러한 결과는 공격적인 영화가 공격성과 관련된 사고나 지식(스크립트)을 활성화시킨다는 것을 뜻하며, Berkowitz(1984)와 Huesmann(1986)의 선행연구와도 일치한다.

본 연구에서는 공격영화를 본 후 다른 연령에서 보다 특히 고교생 집단에서 공격적인 판단이 의미있게 증가하였다. 공격영화는 영화를 보는 사람이 이미 갖고 있었던 공격적인 스크립트 및 공격적 사고를 점화 또는 활성화시키는 역할을 하게 된다. 그런데 국민학교 및 중학교 연령에서 보다는 고등학교 청소년들이 기존의 공격적인 지식이나 사고가 비교적 풍부하기 때문에 공격적인 영화에 의해 활성화되거나 점화되는 정도가 더 크게 나타난 것으로 보인다.

그런데 본 연구에서는 피험자들이 지니고 있는 공격성정도도 고려하지 않았는데 개인에 따라 공격영화시청의 효과가 다를 수 있다. 예를 들면, 어린아동(7세-10세)의 경우 TV에서 공격적인 프로그램을 많이 시청하게 되면 그 결과 공격성을 획득한다는 주장과 그와 반

대로 원래부터 공격적인 아동은 비공격적 아동에 비하여 TV의 공격물을 더 선호한다는 현상연구들이 많이 있다(박혜원과 박금주, 1989). 또한 국민학교 아동의 경우 공격성이 높은 아동에게서만 공격영화가 공격적인 행동을 인출하는 효과를 가지며 공격성이 낮은 아동에게는 크게 영향을 주지 않았다(Josephson, 1987). 그런데 본 연구에서는 피험자들이 이미 갖고 있는 공격성 정도는 고려하지 않고 실험을 실시하였다. 그러나 사람들이 이미 갖고 있는 공격성 정도에 따라 공격영화가 공격 스크립트에 대한 점화효과를 측정해 보기 전에 먼저 고려해야 할 문제가 있다. 즉 공격적인 사람과 비공격적인 사람의 인지적 특성이 어떻게 차이가 나는가 하는 점이다. 따라서 그들의 정보처리과정의 차이점에 관해 먼저 살펴 보고자 한다.

연구 2

공격행위를 중재하는 인지적 처리과정과 그 내용을 밝히려 하는 통합된 사회인지발달모델은 없었으나, 최근 들어 Dodge와 Huesmann등이 이를 설명하기 위한 모델을 제안하였다.

Dodge(1986, 1990)는 다음과 같은 다섯단계에 따른 사회정보처리 모델을 제시하였다. ① 환경에 있는 사회적 단서를 부호화하는 단계이며, 이때 적절한 단서에 주의를 집중하고 정보를 절편화하는 과정이 요구된다(부호화 과정). ② 일단 단서가 부호화 되면, 표상이나 해석과정이 일어난다. 단서를 자신의 과거 경험이나 기억에 통합하고 그 단서에 대한 의미있는 이해를 하게 된다(표상과 해석과정). ③ 상황에 대한 해석이 이루어지고 나면 이 상황에서 가능한 행동반응을 탐색하는 과정이 일어난다. 아동은 자신이 생성한 다양한 반응목록 중에서 가장 합당한 반응에 접근하게 된다(반응탐색과정). ④ 생성된 반응에 관한 잠재적 결과를 평가하고 효율적인 결과에 관한 확률을 계산하여 한가지 행동반응을 선택하는 과정이다(반응결정과정). ⑤ 여러 반응 중에서 최적의 반응이 선택된 다음에는 그것을 행동으로 옮기는 과정이 따른다(행동수행과정).

사회적 상황에서 정보처리의 과정에 따라 공격행동을 설명하는 Dodge의 접근과 유사한 설명을 Huesmann의 정보처리모델에서도 찾아볼 수 있다. 그에 의하면 사회적 행동이란 발달초기 동안 학습된 행동프로그램에

의해 상당히 통제를 받는데 이 프로그램은 기억에 저장된 인지적 스크립트로 기술될 수 있고, 이것은 행동과 사회문제 해결을 위한 안내자로서 사용된다. 이 스크립트는 주변환경에서 어떤 사건이 일어나고, 이 사건에 대응하여 어떻게 행동하며, 결국에는 그 행동이 어떤 결과를 가져올 것인가에 대해 일반적인 정보를 제공한다. 그리고 궁극적인 행동에 도달할 때까지 이런 스크립트에 의해 일어나는 일련의 인지적 과정은 ① 사회적 문제에 직면, ② 환경단서 평가, ③ 행동을 이끄는 스크립트를 위한 기억을 탐색, ④ 생성된 스크립트를 평가, ⑤ 이 스크립트에 따른 행동 수행이다.

일반적으로 스크립트란 “일상생활에서 반복적으로 일어나는 시간적·공간적 그리고 인과적으로 잘 짜여진 행동의 계열에 관한 지식체계”로 정의될 수 있는데, 공격성에 관한 스크립트연구는 아직 이루어지지 않았다. Huesmann 역시 자신의 모델의 타당성을 실증해 주는 경험적 연구를 아직 제시하지 못하고 있으며, 단지 위와같은 설명적인 틀만을 설정하고 있을 뿐이다.

공격행동 기제에 관한 이와같은 Dodge와 Huesmann의 정보처리 모델은 동일한 과정에 관해 각기 다르게 설명하고 있다. 따라서 이 두 모델을 다시 정리하여 본 연구자는 그동안 논의되어 온 사회정보처리과정을 크게 판단과정과 반응과정으로 나누어 개념화하고자 한다. 개인이 직면한 상황에서 행동을 수행하기 전까지 일어나는 정보처리과정을 다시 정리해 보면 다음과 같다.

1. **판단과정**: 문제상황을 해석·판단하는 과정과 부호화 과정은 서로 밀접하게 관련되어 있어서 이 두가지 과정 사이의 구분이 사실상 어렵다는 주장(Dodge와 Frame, 1982; Dodge와 Newmann, 1982)에 근거해, 이 두 과정을 하나로 묶어볼 수 있을 것이다. 사회적 상황에 존재하는 상황단서를 부호화 하여 상황판단을 하게 되는데 이때 개인이 부호화한 단서와 기존의 경험등이 이 상황을 해석하고 판단하는데 커다란 영향을 준다. 따라서 공격적인 사람은 비공격적인 사람과는 다르게 정보를 처리하게 된다. 즉 공격적인 사람은 다른 자극보다 공격적인 의미를 지니는 특정 단서에 더 많이 주의를 집중시키며, 또 충분한 단서를 고려하지 않고 적은 단서만을 사용하여 이 상황이 공격적인 사태라고 판단한다. 그러므로 공격적인 사람은 ‘애매한 상황’을 공격적이고 위협적인 상황이라고 판단, 해석하는

정도가 훨씬 더 클 것이다.

2. **반응 과정(반응생성단계와 반응평가단계)**: 그 상황이 어떤 상황인지에 관한 해석이나 판단이 내려진 다음에는, 이에 적절한 행동을 하기 위해서 가능한 여러 반응목록을 생성하거나 기억에 떠오르는 반응을 탐색하는 과정이 뒤따른다. 이때 공격적인 사람이 비공격적인 사람보다 더 많은 공격적인 반응을 생성하며 또한 비공격적인 대안적 반응(alternatives)을 충분히 생성해내지 못한다. 그러나 생성된 모든 반응을 다 행동으로 옮기는 것이 아니라 어느 해결반응이 더 적절한지 또는 어느 반응의 결과가 더 효과적인지를 고려하는 ‘평가단계’에 의해서 어느 하나의 반응을 선택하게 된다. 이 반응평가단계에서 생성된 각 반응의 결과를 미리 예상하여 평가할 뿐만 아니라 자기가 현재 갖고 있는 공격행동에 관한 일반화된 평가기준을 적용하여 반응을 생성할 수도 있다. Huesmann에 의하면 개인은 자신이 이미 갖고 있는 내면화된 규범(internalized norm)에 의해서 생성된 반응의 적절성을 평가하고 그 결과를 조사한다. 개인의 내면화된 사회적 규범은 개인에 따라 다소 다른데, 개인이 주변환경으로 부터 빈번히 관찰한 것들이나 또는 자신의 행동 뒤에 따랐던 결과 등 이전 경험에 의해서 영향을 받는다. 일단 상황판단을 하고난 후, 행동을 수행하기 전에 거치게 되는 반응과정은 이와 같이 그 상황에서 가능한 모든 반응을 생성하고 또 평가하는 두 과정으로 구분된다.

본 연구는 이와같은 사회정보처리과정의 두 하부과정을 처리하는데 있어 공격적인 집단과 비공격적인 집단을 비교해 보고자 한다. 즉, 판단과정에서는 애매한 상황에 대한 판단과, 이 상황을 판단할 때 그 상황 자체의 정보외의 또 다른 부가적인 정보의 필요성에 있어서 피험자 집단간에 차이가 있는지를 확인하고자 한다. 한편 반응과정에서는 이 상황을 해결하기 위해 생성하는 전체반응수와, 그 전체반응수 내에서 공격반응수가 차지하는 비율, 그리고 공격행동이 긍정적이고 효과적이라는 ‘일반화된 평가기준’에 있어서 두 집단간에 차이가 있는지를 알아보려고 한다. 따라서 다음과 같은 세가지 가설을 설정했다.

1. 비공격적인 청소년 보다 공격적인 청소년이 애매한 상황을 공격적인 상황으로 더 많이 판단할 것이며, 이때 더 이상의 부가적인 정보를 필요로 하지 않고 판단할 것이다.

- 주어진 문제상황을 해결하기 위한 반응생성 과정에서 비공격적인 청소년에 비해 공격적인 청소년이 공격적인 반응을 더 많이 생성하고 비공격적인 반응을 더 적게 생성할 것이다.
- 비공격적인 청소년보다 공격적인 청소년이 공격적인 행동이 긍정적인 결과를 주리라는 평가를 할 것이다.

방법 및 절차

피험자

서울시내 4개 고등학교 1, 2학년에 재학중인 남학생 261명(평균연령 만16.9세)을 대상으로 하였으며, 자료 수집은 1991년 4월과 5월에 걸쳐 이루어졌다. 표집 대상은 인문계 주간 고등학생으로 이들은 학급단위로 표집되었다. 이들이 답한 것을 평정하는 과정에서 평정 자간에 일치하지 않는 피험자와 끝까지 응답하지 않은 피험자를 제외하고 모두 212명을 공격성 측정점수에서 상위 24%와 하위 24%에 해당하는 피험자로 분류하였다. 따라서 상위점수에 해당하는 공격적인 집단 46명과 하위점수에 해당하는 비공격적인 집단 47명이 선정되었다.

측정도구

본 연구에서 사용한 측정도구는 광급주와 김하연(1991)의 연구에서 사용한 것을 그대로 사용한 것이다.

- 판단과정과 반응생성단계에 관한 자극: 5개의 애매한 문제상황(예를들어, 야구부 학생이 시합을 앞두고 야구연습을 하려 하는데 야구방망이가 없다. 이때 한 학생이 야구방망이를 흔들며 놓고 있는 것을 보고 빌려달라고 하자 안된다고 대답한다.)을 제시하고 이에 대해 이 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 '이주 온건한 내용', '중간정도의 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. ③ 이 상황을 해결하기 위해 자신이 할 수 있는 가능한 반응들을 모두 쓰게하여 그들이 생성한 전체 공격적인 반

응수와 전체 반응중에서 공격적인 반응의 비율을 계산하였다. 본 연구 응답자의 다섯개 장면에 대한 신뢰도 계수(Cronbach's alpha)는 0.65였다. 채점과정에서 평가자 두 사람이 완전히 일치되는 자료만을 분석에 사용하였다.

- 반응평가단계에 관한 측정: 개인이 지니고 있는 내면화된 규범 즉, 일반화된 반응평가기준을 파악하기 위한 것이다. 공격적인 행동이나 폭력을 사용한 결과에 대한 다섯개의 문항에서 응답자의 사고가 부정적-중간-긍정적인지에 따라 각각 1점, 2점, 3점을 주었다. 본 연구 응답자들의 다섯개 문항에 대한 신뢰도 계수(Cronbach's alpha)는 0.60이었다.

- 피험자 선정을 위한 공격성 측정: 이 측정단계에서는 범을 위반하는 행위를 포함하여 음주, 흡연, 싸움, 기타 자기 또는 타인의 덕성을 해치는 반사회적 행동을 측정하는 25개 문항에서 전문가들이 공격성을 측정하는 문항이라고 일치되게 평가한 여섯문항에 대한 점수를 합하여 공격성에 따른 두 집단의 피험자를 분류하는데 사용하였다. 이 여섯문항에 대한 신뢰도 계수(Cronbach's alpha)는 0.84였다.

결과

사회정보처리과정을 크게 상황판단과정과 반응과정으로 나누고 반응과정을 다시 반응생성단계와 반응평가단계로 나누었다. 상황판단과 부가적인 정보의 필요성(판단과정), 전체반응수, 공격반응비율(반응생성 단계), 공격적인 행동의 결과에 대한 평가(반응평가 단계)에 대해 공격적인 집단과 비공격적인 집단에 따른 평균과 표준편차는 표 2와 같다.

애매한 문제상황을 공격적인 상황으로 판단하는데 있어 공격적 집단과 비공격적 집단에서 유의미한 차이가 있었다($t_{1,91}=3.22, p<.001$). 공격적인 피험자는 비공격적인 피험자에 비해 이 상황이 공격적인 사태가 일어나리라고 판단한 정도가 더 컸다. 그리고 애매한 문제상황을 판단하기 위한 부가적 정보의 필요성 정도와 이 상황에서 생성할 수 있는 전체 반응의 수 등 두가지 측정치에 있어 피험자 집단간에 유의미한 차이가 없었다. 그러나 전체반응 수에서 공격적인 반응이 차지하는 비율은 피험자 집단간에 유의미한 차이를 보였는데($t_{1,91}=4.67, p<.001$) 즉, 공격적인 피험자가 비공격적인 피험자에 비해 공격적인 반응을 더 많이 생성하였다.

<표 2> 응답자 집단간 정보처리단계에서 평균값과 표준편차

정보처리과정	공격집단(46명)	비공격집단(47명)	t
판단과정			
상황 판단(전체 15점)	9.13(2.56)	7.53(2.23)	3.22**
부가 정보(전체 10점)	6.47(1.36)	6.55(1.77)	ns
반응과정			
전체반응 수(전체 20점)	12.89(3.85)	12.09(3.96)	ns
공격반응 비율(전체 1.00)	0.34(0.17)	0.19(0.14)	4.67***
긍정적 평가(전체 15점) ^a	11.15(1.99)	9.5(2.09)	3.92***

P<.001 *P<.001

또한 공격적인 행동을 하는 것이 보다 긍정적이고 효과적인 결과를 가져온다는 평가에 있어서 집단간 차이가 유의미 하였는데 ($t_{1,91}=3.92, p<.0001$), 공격적인 피험자가 공격적인 행동을 더 긍정적인 것으로 평가 하였다.

논의

애매한 문제상황에 대한 정보처리과정을 크게 상황판단과정과 반응과정(반응 생성단계와 반응평가단계)으로 나누어 공격적인 청소년과 비공격적인 청소년간의 차이를 검증해 본 결과, 몇가지 중요한 사실을 확인할 수 있었다. 우선, 상황판단과정에 있어서 비공격적인 집단에 비해 공격적인 집단은 문제상황을 공격적인 상황이라고 판단하는 정도가 더 높았다. 즉 공격적인 청소년은 애매한 문제상황에 직면할 때 이 상황은 공격적인 사태가 일어나는 상황이라고 판단하였는데, 이는 아동을 대상으로 한 연구(Dodge, 1980; Dodge와 Tomlin, 1983; Steinberg와 Dodge, 1983; Dodge와 Newmann, 1982)와 일치되는 결과로, 공격적인 청소년의 정보처리과정이 비공격적인 청소년과는 다르다는 것을 의미한다.

또한 이 상황에서 할 수 있는 전체반응수에 있어서 두 집단간에는 아무런 차이가 없었으나 전체반응수에서 공격반응수가 차지하는 비율이 공격집단에서 더 컸다. 이는 공격적인 청소년은 공격적인 반응 이외의 다른 대안적인 반응을 충분히 생성하지 못하는 반면, 공격적인 반응을 더 많이 생성해내는 것을 의미하는 것이다. 사실상 그동안, 공격적인 아동의 대안적인 해결반응 생성 문제에 대해서는 아직 많은 연구자들 간에서 서로 그

주장이 일치하기 않았는데, 본 연구결과는 Richard와 Dodge(1982), Slaby와 Guerra(1988)연구를 지지해 주고 있다.

또한 이전의 많은 연구에서 반응평가단계를 분명하게 다루지 못하였으나, 본 연구에서는 Huesmann이 설명한 “내면화된 규범”으로 이 단계를 다시 설정하여 측정 하였다. 그러나 본 연구에서는 피험자들이 갖고 있는 공격행동에 관한 일반적인 평가규범만을 살펴보았을 뿐, 주어진 문제상황에 대해 생성한 반응 각각에 관한 평가양상은 더 자세히 검증하지 못했다. 따라서 앞으로 이러한 일반적인 평가규범이 주어진 상황에서 생성해낸 각 반응을 평가하는데 어떻게 적용되는가 하는 과정을 보다 명확히 밝혀야만, 공격적인 청소년이 반응평가단계에서 보이는 패턴이 더 분명해질 수 있을 것이다.

또한 애매한 상황을 판단하기 위해 부가적인 정보의 필요성에 있어서 공격적인 집단과 비공격적인 집단간에 아무런 차이가 나지 않았는데, 이 과정을 보다 명확하게 규명하기 위한 후속연구가 필요하다.

본 연구에서 공격적인 피험자와 비공격적인 피험자의 선정은, ‘반사회성 측정 질문지’에 포함된 6개의 공격적인 문항에 대한 피험자의 응답을 근거로 하였다. 물론 그동안 많은 선행연구에서 청소년이나 성인의 경우 이러한 자기보고식 질문 방법이 타당한 것으로 밝혀지긴 하였으나(Sharpland, 1978), Slaby와 Guerra(1988) 또는 Dodge(1986)의 연구뿐 아니라 아동연구에서 가장 많이 쓰이고 있는 교사의 평정이나 같은반 동료들의 사회측정법(sociometry)과 같은 다른 방법으로 공격적인 청소년을 선정하였을 때에도 이와같은 결과가 나오는지에 관해 후속연구가 이어져야 하겠다.

전 체 논 의

본 연구는 공격성을 설명하는 여러 이론중에서 공격 행동으로 이끄는 그 인지적 매개과정에 관해 알아보고자 하였다.

연구 1에서는 이제까지 많은 논란이 있어온 공격영화 가 미치는 효과에 관하여 사회인지적 접근을 시도하였다. 그 결과 공격영화 시청은 관찰자가 갖고 있는 공격적인 사고 또는 반응목록(스크립트)을 활성화시킨다는 점을 밝혔다. 이는 사회학습이론에서 설명하는 단순한 모방에 의한 효과가 아니라, 그 사람이 지닌 기존의 공격적인 사고나 지식을 점화시키는데 공격영화시청이 주요한 역할을 한다는 점을 실증적으로 검증하였다. 이때 피험자가 지닌 개인의 공격성정도에 따라 그들의 공격적인 사고가 차이가 날 것이며 따라서 공격영화시청의 효과가 다를 것이라고 추측할 수 있다. 그러나 이러한 점을 알아보기 전에, 연구 2에서는 공격적인 사람이 갖는 인지적인 특징, 그 중에서도 사회정보처리과정에 관하여 살펴보았다. 그리하여 비공격적인 사람에 비해 공격적인 사람은 판단과정과 반응과정에서 더 많은 공격적인 판단과 반응을 생성함을 밝혔다. 따라서 연구 1과 2로부터 공격영화시청이 개인의 공격성 수준에 따라 사회정보처리과정에 변별적인 영향을 주는지에 관한 연구가 이어져야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 곽금주, 김하연 (1991). 청소년의 반사회성과 사회정보 처리과정간의 관계 (I). *한국심리학회지: 발달*, 4(1), 145-156.
- 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). *형사정책연구*, 2(2) 통권 6호, 53-83.
- Bandura, A. (1965). Influence of models' reinforcement contingencies on the acquisition of imitative responses. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1, 589-595.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. (1963). A comparative test of the status envy, social power, and secondary reinforcement theories of identificatory learning. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 67, 527-534.
- Berkowitz, L., & Heimer, K. (1989). On the construction of the anger experience: Aversive events and negative priming in the formation of feelings. In L. Berkowitz (Ed.), *Advances in experimental social psychology* (Vol. 22, pp.1-37). New York: Academic Press.
- Berkowitz, L. (1984). Some effects of thoughts on anti-and prosocial influences of media events: A cognitive-neoassociation analysis. *Psychological Bulletin*, 95, 410-427.
- Berkowitz, L., & LePage, A. (1967). Weapons as aggression-eliciting stimuli. *Journal of Personality and Social Psychology*, 7, 202-207.
- Bushman, B.B., & Geen, R.G. (1990). Role of cognitive-emotional mediators and individual differences in the effects of media violence on aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 58(2), 156-163.
- Dodge, K.A., & Newmann, J.P. (1981). Biased decision-making processes in aggressive boys. *Journal of Abnormal Psychology*, 90, 375-379.
- 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.
- Huesmann, L.R. (1986). Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *Journal of Social Issues*, 42, 125-139.
- Huesmann, L.R. (1988). An information processing model for the development of aggression. *Aggressive Behavior*, 41, 13-24.
- Josephson, W.L. (1987). Television violence and children's aggression : Testing the priming, social script, and disinhibition predictions. *Journal of Social Psychology*, 53, 882-890.
- Leyens, J.P., & Parke, R.D. (1975). Aggressive slides can induce a weapon effect. *European Journal of Social Psychology*, 5, 229-236.
- Richard, B. A., & Dodge, K.A. (1982). *Children's competence at persuasion: The relation between cognitive skills and social behavior*. Paper presented at the annual meeting of the Association for the Advancement of Behavior Therapy, Los Angeles, November.
- Rule, B.G., Taylor, B.R., & Dobbs, A.R. (1987). Priming effects of heat on aggressive thoughts. *Social Cognition*, 5, 131-143.
- Shapland, J.M. (1978). Self-reported delinquency in boys. *British Journal of Criminology*, 18 (3), 255-266.
- Slaby, R.G., & Guerra, N.G. (1988). Cognitive mediators of aggression in adolescent offenders: 1. Assessment. *Developmental Psychology*, 24, 580-588.
- Steinberg, M.D., & Dodge, D.A. (1983). Attributional bias on aggressive adolescent boys and girls. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 1, 312-321.

Two Exploratory Studies on the Social Cognitive Mediators of Aggression
- The Effects of Aggression Film and of the Individual Difference in Aggression -

Keum-Joo Kwak and Gene Yoon

Department of Psychology, Yonsei University

For exploring the cognitive mechanism of aggression in adolescents, two studies had been done. In study 1, 5th and 6th grade ($N=20$), 8th grade ($N=20$), and high school juniors ($N=20$) watched the film and then were asked to judge the ambiguous scenes whether they were aggressive or not. Comparing with the neutral film, for the high school juniors more aggressive thoughts were activated after viewing the aggressive film. The second study was aimed at the social information processing of the aggressive adolescents. Among 261 high school juniors the aggressive group ($N=46$) and nonaggressive group ($N=47$) were selected. They were presented 5 ambiguous problem situations, and asked to judge them and to write the response. In the results, comparing with the nonaggressive group, the aggressive adolescents judged those situations as aggressive one, generated more aggressive responses and evaluated the aggressive behaviors as the positive one. Concerning the social information processing of the aggressive film in the aggressive adolescent, further research in the future is needed.