

## 공격영화가 공격성에 미치는 영향 및 그 중재방안<sup>1,2</sup>

윤진·박윤창

연세대학교 심리학과

공격영화는 부정적 정서에 영향을 미쳐 공격성을 유발시킬 것이고, 공격적이지 않은 영화라도 부정적 정서를 유발시키는 것이라면 공격영화와 마찬가지로 공격성을 유발시킬 것이라는 가설을 검증하고, 이러한 가설에 기초하여 정서를 상쇄시킴으로써 공격영화를 시청한 후 나타나는 공격행동을 경감시키는 방안을 모색하고자 2개의 실험을 수행하였다. 부정적 정서의 효과에 초점을 맞춘 실험 1에서는 중립영화, 공격영화, 부정적 정서유발 영화, 긍정적 정서유발 영화를 각각 15명의 남자 대학생에게 보여준 후 정서와 공격성을 측정하였다. 공격영화를 시청한 집단의 우울감, 불안감, 불쾌감은 증가하고, 안정감은 감소한 반면, 부정적 정서를 유발하는 영화를 시청한 집단의 명량감은 감소하고 불쾌감은 증가하였다. 또한, 공격영화와 부적 정서를 유발하는 영화를 시청한 집단의 공격성은 중립영화를 시청한 집단이나 정적 정서를 유발하는 영화를 시청한 집단에 비하여 유의하게 높았다. 정서상쇄에 의하여 매체폭력의 영향을 중재하는 방안을 모색하려는 실험 2에서는 공격영화, 정서상쇄 영화(공격영화+정적정서 유발영화), 중립영화를 각각 15명의 남자 대학생에게 보여준 후 정서와 공격성을 측정하였다. 정서 측정치에서 공격영화와 상쇄조건 모두 안정감이 저하되고 불쾌감이 증가하였다. 그러나 공격영화는 명량감과 유쾌감이 저하된 반면, 상쇄조건은 명량감과 유쾌감의 저하가 없었다. 공격성 측정치에서는 공격영화 조건만이 공격성이 높게 나타났다. 실험 2의 결과는 공격성과 양립할 수 없는 정서를 유발시킴으로써 그 효과를 감소시킬 수 있음을 보여준다.

TV는 아동 및 청소년에게 너무나 익숙한 환경이 되고 있어서 아동과 청소년들은 출생직후부터 능동적으로든 수동적으로든 많은 시간동안 TV를 시청하게 된다. Anderson 등(1981)은 국민학교 1학년생이 주당 평균 22~24시간, 6학년생이 30시간, 청소년(중·고등학생)이 27~28시간 TV를 시청하며, TV 시청은 학업성적, 독서량, 가치관형성, 도덕관 등에 부정적인

영향을 끼친다는 연구결과를 보고하였다. 우리 나라 아동은 하루 평균 1시간~3시간 정도 TV를 시청하고 있으며, 중·고등학교의 청소년들은 일주일에 22시간 가량 TV를 시청하고 있다(박혜원·박금주, 1989).

한편 이렇게 아동과 청소년들이 많은 시간을 함께 하는 텔레비전 프로그램의 내용은 사람이 죽어가는 장면, 남에게 해를 가하는 주제, 전쟁, 폭력장면 등을 담고 있으며, 심지어 아동용 만화에서도 공격적이고 파괴적인 내용이 다수를 차지하고 있다. Radecki (1990)의 연구에 의하면, 미국인들은 평균 18세가 될 때까지 TV에서 약 25만건의 폭력장면과 4만건의 살

- 1) 이 연구는 1995년도 한국학술진흥재단의 연구비 지원에 의하여 연구되었음.
- 2) 실험협조자로 실험을 도와준 이도준, 이상훈, 최 훈, 홍상욱 군에게 감사드린다.

인 장면을 보게 된다.

대중매체의 폭력에 관한 연구, 특히 폭력장면을 보는 것이 행동에 미치는 영향은 TV가 세상에 등장한 이후 지속적으로 심리학자들의 관심을 끌어들였다. 더욱이, 최근 들어 청소년 비행과 범죄가 급증하고, 폭력행동의 정도도 이전보다 더욱 심각해지고 있는 시점에서 텔레비전이나 영화 등 대중매체의 폭력성이 폭력과 관련된 청소년 비행의 주요한 원인 중 하나로 부각되고 있다.

대중매체에서의 폭력물 및 공격장면의 시청이 인간의 공격행동에 미치는 영향은 크게 정확이론과 사회학습이론의 두 가지 방향에서 논의되어 왔다. 정확이론에서는 TV나 영화를 통해 공격적인 장면을 보게 되면 이것은 공격적인 에너지를 발산시켜주는 역할을 하여 이후의 공격행동을 감소시켜준다고 주장한다. 그러나 이러한 입장은 지지를 받지 못하고 있으며, 이후의 많은 연구들에서 공격영화의 시청은 오히려 공격행동을 증가시킨다는 결과를 보이고 있다. 정확이론과 반대되는 연구결과들은 흔히 사회학습이론으로 설명되는데, 사회학습이론에서는 폭력을 관찰한 결과로서 새로운 공격반응을 습득한다는 관찰학습과정을 강조하고 있다. 즉, 묘사된 행위가 하나의 모범이나 예로 작용하여 특정 상황에서 관찰자에게 보상을 줄 적절한 형태의 행동을 어떻게 해야 할 지를 가르쳐 준다는 것이다(Bandura, 1965, 1971, 1973).

그러나 관찰학습은 전달매체에서 보여진 특정한 공격행동의 학습만을 설명하고, 다른 종류의 공격적 행동은 설명하지 못한다. 관찰학습이론에 따르면 폭력물의 관찰 후 그것과 유사한 형태의 공격반응만을 보여야 하지만 실제로는 관찰된 공격행동과는 다른 형태의 공격반응이 나타난다. 예를 들어, Phillips(1983), Phillips와 Hensley(1984)는 1973-1978년 사이의 헤비급 권투시합 중계 후 이와는 전혀 다른 형태의 공격행동인 살인율이 증가했다는 연구결과를 보고하였다.

관찰학습이 전달매체를 통한 특정한 공격행동의 학습만을 설명하고 다른 공격적 행동을 설명하지 못하는 데 반해, 인지적 신연합주의적 접근은 관찰된 공격행동은 그것과 연관된 생각, 정서 등을 활성화시켜

결국 전혀 다른 형태의 공격행동이 나타날 가능성을 높인다고 설명하고 있다. 인지적 신연합주의는 구체적인 형태의 정서와 특정한 생각, 기억, 그리고 표현적 운동반응과 생리적 반응 사이에 연합 경로가 있다는 것을 가정한다. 또한 이러한 경로를 통하여 연합망 속의 어떤 한 부분이 활성화되면 다른 부분도 활성화된다고 주장한다. 따라서, 부정적 정서와 분노와 관련된 느낌, 생각, 기억 그리고 공격적 경향 간에는 연합 경로가 있으며, 이러한 경로에 따라 어떤 이유에 의해서든지 기분이 나빠진 사람은 화가 날 가능성이 높고, 적대적 생각과 기억을 가져 결국 공격적으로 될 가능성이 있다고 주장한다. 이러한 주장에 비추어 보면, 폭력물의 영향을 모방학습이나 모델링으로 설명하기 보다는 그 사건이 주는 일반적인 의미에 대한 반응으로 보는 것이 더욱 타당함을 시사해 준다. 다시 말하면, 어떤 묘사된 사건은 의미적으로 관련된 행동이나 사고를 활성화 시키는 점화효과를 발생시킨다는 것이다(Phillips, 1979, 1982). 특히, 총·칼과 같은 무기가 실제로 혹은 영상 매체를 통하여 제시되면 공격성이 유발된다는 무기효과(weapon effect)는 위와 같은 연합망적 해석을 강하게 지지하고 있다(Berkowitz & LePage, 1967).

이러한 인지적 신연합주의적 관점은 Dollard 등(1939)의 좌절-공격성 가설(frustration-aggression hypothesis)에서 그 뿌리를 찾을 수 있는데, Berkowitz(1990)는 좌절-공격 가설을 재검토하여 수정을 가하였다. 그에 따르면, 좌절은 부정 정서를 야기시키고, 공격행동의 경향성은 부정 정서의 정도에 따라 일어난다. 즉, 수정된 좌절-공격성 가설에서는 좌절을 부정적 정서를 유발하는 선행조건의 하나로 다루고 있으며, 부정적 정서를 유발하는 사건은 모두 공격성의 유발원인이 될 수 있다고 가정한다. 이러한 가정은 많은 연구들에 의하여 지지되고 있는데, 악취(Rotton, Barry, Frey & Soler, 1978), 담배연기(Jones & Bogat, 1978), 혐오스럽고 불쾌한 장면(White, 1979), 고통(Berkowitz, Cochran & Embree, 1981), 신체적 불편(Moniteth, Berkowitz, Kruglanski & Blair, 1990) 등은 불쾌감을 증가시키고 이후의 공격적 경향을 증가시켰

다.

한편, 좌절-공격성 가설에서 그 뿌리를 찾아볼 수 있는 현대의 정서적 공격성 이론은 크게 3가지로 대별할 수 있다. 첫째는 흥분전이이론(excitation transfer theory)이고, 둘째는 위에서 언급한 인지적 신연합주의이며, 세 번째는 부정감정 회피모형(negative affect escape model)이다. 이러한 세 가지 이론들은 부정 정서를 유발하는 선행요인들에 있어서 차이가 있을 뿐 본질적으로는 유사한 이론들이다. 이러한 이론들에 의하면 성적각성(Jaffe, Malamuth, Feingold & Feshbach, 1974), 경쟁적 활동에 의한 각성(Christy, Gelfand & Hartmann, 1971), 자극적인 약물의 주사(O'Neal & Kaufman, 1972), 더운 기온(Rule 등, 1987), 추운 기온(Bell과 Greene, 1982), 대기오염(Rotton 등, 1979), 소음(Donnerstein & Wilson, 1976; Glass & Singer, 1972) 등도 불쾌감과 공격적 경향을 일으킨다.

영화도 또한 부정 정서를 유발하는 선행사건이 될 수 있다. 박윤창과 윤진(1988)의 연구에서 공격영화는 우울감, 불안감, 적대감을 증가시켜 공격행동을 증가시켰다. 이 연구에서 경로분석을 수행한 결과, 공격영화는 공격성에 대하여 직접적인 영향을 미치는 것이 아니라 정서적·생리적 각성을 매개로 하는 간접적 영향을 갖고 있었다. 이러한 결과는 TV 폭력을 정서적 공격성으로 설명할 수 있다는 것을 시사한다.

본 연구는 박윤창과 윤진(1988)의 연구를 확장하고, 정서적 공격성에 관한 이론을 영화 영역에 적용시키려는 목적하에 수행되었다. 즉, 공격영화를 시청한 후 나타나는 공격성을 부정적 정서의 효과로 설명하고, 더 나아가, 여러 가지 환경적 스트레스가 부정적 정서를 야기시키듯이, 공격적이지 않은 영화라도 부정적 정서를 발생시키는 영화는 공격성을 유발시키는가를 알아보려고 하였다.

한편, 본 연구의 두번째 목적은 공격영화 시청효과와 감소방안을 부정적 정서의 영향에 기초하여 제안하고자 하는 것이다. 지금까지 공격영화 시청효과를 줄이기 위한 연구는 주로 사람은 태도와 행동 사이의 조화를 달성하기 위하여 동기화된다는 인지부조화 이

론과 자기지각이론을 응용한 방법으로 이루어져 왔다. 이는 Cook과 Flay(1978)의 반대도 주장(counterattitudinal advocacy)연구에서 시작되어 Huesmann 등(1983)이 이 분야에 응용한 방법이다. Huesmann 등은 아동들이 폭력물에 비친 공격 행동을 부호화하지 않고, 이후에 이러한 행동을 하지 않도록 동기화시키는 방안에 대하여 연구하였다. 이들의 실험에서 실험집단의 아동들에게 TV와 실세계는 다르다는 것과, TV 폭력을 모방하는 것이 왜 나쁜지를 글로 쓰게 한 후, 그 글을 읽는 것을 녹화하여 다른 친구들과 함께 시청하게 함으로써 반폭력적 입장을 주장하게 하는 기회를 제공하였다. 즉, 이러한 방법을 통하여 아동에게 자신의 입장을 공식적으로 나타내게 하였다. 한편 통제집단은 TV와 관계없는 글을 쓰게 한 후 같은 절차를 따랐다. 4개월 후 실험집단의 아동들은 또래가 공격적이라고 거명하는 정도에서 현격한 감소를 보였으며, TV 폭력의 해악성에 대한 태도가 증가하였다.

그러나 이러한 절차는 제도적 교육환경 하에 있는 아동을 대상으로 했다는 점에서 일반화에 어려움이 있다. TV 폭력은 아동뿐만 아니라 청소년과 성인에게도 영향을 준다. 따라서 이러한 방법은 현실적인 면에서 실용성이 거의 없다고 보여진다. 이에 대한 가능한 대안은 정서를 이용한 방법이다. 예를 들어, Bandura(1973)의 연구에서는 비록 화난 사람일지라도 기분좋은 경험을 하게 되면 공격행동을 하지 않았다. Bandura는 이에 대하여 행복한 경험은 화난 사람들에게 분노와 정반대인 행복하면서도 즐거운 생각을 산출하여 분노의 영향이 감소된다고 해석하였다. 또한 Berkowitz(1990)는 부정적 정서는 공격성을 야기시키지만, 정서적 공격이 일어나는 것은 다른 반응양상이 미약할 때 나타난다고 주장하고 있다. 따라서 다른 반응양식을 일으킬만한 정서를 유도해 낸다면 이러한 부정적 정서의 영향을 상쇄시킬 수 있을 것이다. 예를 들어, Baron(1976)은 감정이입(empathy), 너무 심하지 않은 성적 각성(mild sexual arousal), 그리고 비적대적 유머(nonhostile humor)가 정서유발과 공격행동 사이에 존재하면 공격행동이 감소할 수 있음

을 보여주었다.

이상과 같은 연구목적하에 본 연구에서는 다음과 같은 세가지 가설을 설정하였다. 첫째, 공격영화는 부정적 정서에 영향을 미쳐서 공격성을 일으킬 것이다. 둘째, 공격적인 장면을 포함하고 있지 않더라도 부정적 정서를 유발시키는 영화는 공격성을 일으킬 것이다. 셋째, 부정적 정서와 양립할 수 없는 정서를 유발시키면, 공격영화를 시청하더라도 공격성이 나타나지 않을 것이다.

## 실 험 1

공격영화는 부정적 정서에 영향을 미쳐 공격성을 유발시킬 것이고, 공격적이지 않은 영화라도 부정적 정서를 유발시키는 것이라면 공격영화와 마찬가지로 공격성을 유발시킬 것이라는 가설 1과 2를 검증하기 위해 실험 1을 수행하였다.

### 방 법

피험자: 연세대학교의 심리학 관련 교양과목을 수강하는 남자 대학생 60명을 대상으로 실험을 수행하였다. 각 피험자는 4개의 영화조건(중립영화, 공격영화, 부정적 정서유발 영화, 긍정적 정서유발 영화)중 한 조건에 무선할당되었다

도 구: 피험자들의 정서와 각성 상태를 측정하기 위하여 Zuckerman, Lubin과 Robin(1969)의 MAACL을 윤진과 박금주(1991)가 수정한 척도와 혈압계를 사용하였다. MAACL 원칙도는 우울감, 불안감, 적대감의 3차원으로 구성되어, 긍정적인 형용사에 체크된 수와 부정적인 형용사에 체크된 수의 차이로 정서점수를 산출한다. 윤진과 박금주(1991)는 이것을 우울감, 명랑감, 불안감, 안정감, 불쾌감, 유쾌감의 6차원으로 확대하고 각 차원에 들어가는 형용사의 수를 조정하였으며, 본 실험에서는 이를 5점 척도로 측정하였다(부록 참조). 일반 대학생 남녀 97명에게 본 척도를 실시해 본 결과, 각각의 신뢰도(Cronbach's  $\alpha$ )는 우울감은 .79, 명랑감은 .85, 불안감은 .59, 안정감은 .86, 불쾌감은 .85, 유쾌감은 .52로써 비교적 양호

하였다.

피험자들의 공격성을 측정하기 위하여 박윤창과 윤진(1988)이 제작한 Buss(1961)의 공격기계를 사용하였다. 이 장치에는 10개의 스위치와 전기 자극을 느낄 수 있는 두 개의 전극이 있다. 전기충격은 1~10까지의 스위치를 누름으로써 전달되도록 장치되어 있으며, 스위치에 표시된 수치가 높아질수록 전달되는 전기충격의 강도도 높아지도록 고안되었다. 충격 강도는 1번 스위치가 0.065mA였으며 10번 스위치가 0.072mA였다. 또한 공격성을 측정하기 위해 공격기계와 컴퓨터를 연결시켜 피험자가 누른 스위치의 번호와 그 지속시간을 1/1000초 단위로 측정하였다.

자 극: 4편의 영화(중립영화, 공격영화, 부정적 정서유발 영화, 긍정적 정서유발 영화)를 5분~8분 길이로 편집하여 60명의 학부생에게 사전 평정시켰다. 중립영화로는 EBS방송의 교양강좌 프로그램인 「EBS 문화센터」 중 토마토 재배에 관한 내용을 녹화하여 사용하였으며, 공격영화로는 국산영화 「테러리스트」를 사용하였다. 부정적 정서유발 영화로는 「아름다운 청년 전태일」을 사용하였으며, 긍정적 정서유발영화로는 「꼬리치는 남자」를 편집하여 사용하였다. 사전 평정 결과 폭력적인 정도와 흥미도 및 정서유발 정도가 연구에 적합하였다(표 1).

절 차: 실험은 개인별로 수행되었다. 피험자가 실험실에 도착하면, 칸막이 너머로 먼저 와 있는 듯이 보이는 다른 피험자(실험협조자)의 뒷모습을 보게 하였으며, 이 두 사람이 실험 도중 서로 바라볼 수 없도록 칸막이를 사이에 두고 앉게 하였다. 피험자의 요구자 특성(demand characteristics)을 줄이기 위하여 두가지 실험이 동시에 수행될 것이라고 지시하였다. 지시문에 제시된 첫번째 실험의 목적은 심리학 실험실에서 느끼는 정서변화를 알아보는 것이었으며, 두번째 실험은 처벌이 사람의 수행에 미치는 영향을 알아보기 위한 것이었다. 지시문은 녹음기를 통하여 들려주었다.

첫번째 실험은 실험실에 처음 들어왔을 때의 정서상태와, 실험이 끝난 후의 정서상태를 알아보기 위한 것이라고 강조를 한 후, 정서척도와 혈압을 측정하였

표 1. 영화에 대한 사전평정 결과

| 정서차원  | 집 단 | 중립영화<br>(N=15)          | 공격영화<br>(N=15)           | 부적정서<br>(N=15)          | 정적정서<br>(N=15)           | F                     |
|-------|-----|-------------------------|--------------------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------|
| 우 울 감 |     | 2.71(1.10) <sup>a</sup> | 4.10(1.59) <sup>b</sup>  | 5.26(1.54) <sup>b</sup> | 2.68(1.55) <sup>a</sup>  | 10.79 <sup>***</sup>  |
| 명 량 감 |     | 4.50(1.67) <sup>a</sup> | 2.56(1.14) <sup>b</sup>  | 2.19(1.12) <sup>b</sup> | 4.36(1.60) <sup>a</sup>  | 10.90 <sup>***</sup>  |
| 불 안 감 |     | 2.07(1.33) <sup>a</sup> | 4.77(1.70) <sup>b</sup>  | 4.80(1.53) <sup>b</sup> | 2.63(1.47) <sup>a</sup>  | 13.25 <sup>***</sup>  |
| 안 정 감 |     | 4.62(1.71) <sup>a</sup> | 3.00(1.05) <sup>ab</sup> | 3.52(2.16) <sup>b</sup> | 4.23(1.59) <sup>ab</sup> | 2.79 <sup>***</sup>   |
| 불 쾌 감 |     | 1.63(.94) <sup>a</sup>  | 5.89(1.49) <sup>b</sup>  | 4.97(1.28) <sup>b</sup> | 2.23(1.55) <sup>a</sup>  | 35.77 <sup>***</sup>  |
| 유 쾌 감 |     | 3.97(1.56) <sup>a</sup> | 3.13(3.71) <sup>a</sup>  | 3.10(2.54) <sup>a</sup> | 6.73(2.10) <sup>b</sup>  | 6.50 <sup>*</sup>     |
| 흥 미 도 |     | 4.53(1.36)              | 4.60(1.30)               | 4.73(1.53)              | 4.53(1.12)               | .08                   |
| 폭 력 성 |     | 1.47(.51) <sup>a</sup>  | 6.47(.64) <sup>b</sup>   | 1.60(.51) <sup>a</sup>  | 1.20(.41) <sup>a</sup>   | 347.00 <sup>***</sup> |

각 수치는 9점 만점이고 ( )안은 표준편차임  
같은 알파벳 첨자는 사후검증 결과 차이 없음을 나타냄  
\*  $p < .05$ , \*\*\*  $p < .001$

다. 그 후 10여분 동안 TV를 시청하라고 지시한 후, 자극 영화의 시청이 끝난 후 바로 피험자에게 다시 정서척도와 혈압을 측정하였다.

이 절차가 끝난 후, 처벌이 수행에 미치는 영향을 알아보고자 하는 두번째 실험을 시작한다고 지시한 후, 피험자와 실험협조자에게 처벌자와 수행자의 역할을 결정하는 준비뿔기를 하게 하였다. 이때 실험협조자가 항상 수행자가 되도록 하였다. 역할이 결정되면 처벌자의 역할을 맡은 피험자에게 자신이 전달할 전기충격의 강도를 직접 느껴 보도록 10회에 걸친 체험시행을 해보도록 하였다. 이 시행은 피험자에게 전극을 부착시킨 후 1부터 10번까지의 스위치를 차례대로 누르게 하여 전기 충격의 강도를 직접 느끼게 하는 절차였다. 전기충격의 강도는, 사람에 따라 다르지만, 평균 5번 스위치에서 전기의 흐름을 감지하고 7~8번 스위치에서 충격으로 인식하였다. 피험자가 충격으로 인식하면 더 이상 높은 스위치를 누르지 않게 하고 바로 본 실험을 진행하였다.

본 실험에서 실험협조자에게는 invader라는 컴퓨터 게임을 하게 하고, 피험자는 컴퓨터의 신호음에 따라 실험협조자에게 전기충격을 전달하도록 지시하였다. 피험자의 반응을 측정하는 컴퓨터는 시간간격을 달리 하면서 무작위로 신호음을 주었고, 피험자는 그 신호음이 들리면 실험협조자에게 전기충격을 전달하였다. 피험자가 총 20회에 걸쳐 전기충격을 전달하면 실험이 끝났다.

실험이 끝난 후 피험자에게 실험의 절차와 목적을 의심하였는지 물어본 후, 실험의 본 목적을 설명하였다.

## 결 과

### 조작검증: 생리적 각성 및 정서의 변화

영화를 시청하기 전과 시청한 직후의 생리적 각성과 정서를 측정하여, 전후의 차를 일원변량분석 하였다(표 2). 분석 결과 최저혈압과 심장박동수에 있어서는 집단간 차이가 나타나지 않았으나, 최고혈압에 있어서는 집단간 차이가 나타났다( $F_{3,37} = 3.98$ ,  $p < .05$ ). Duncan의 다중 범위검증으로 사후검증한 결과, 부정적 정서유발 영화를 시청한 집단이 다른 세 집단에 비하여 최고혈압의 감소폭이 더 컸다.

한편, 유쾌감을 제외한 나머지 5가지 차원의 정서(우울감, 명량감, 불안감, 안정감, 불쾌감)에서 집단간 차이가 있었다. 표 2에서 볼 수 있듯이, 공격영화와 부적 정서를 유발하는 영화는 우울감, 명량감, 불안감, 안정감에서 서로 차이가 없었다. 그러나 이 두 집단의 정서변화는 중립영화나 정적정서를 유발하는 영화 집단과는 차이가 있었다. 한편, 불쾌감 차원은 공격영화를 시청한 후 가장 많은 증가를 보이는 것으로 나타났다. 그러나, 정적 정서를 유발하는 영화는 중립영화를 시청한 집단과 정서 유발의 측면에서 차이가 없었다. 따라서 공격영화와 부적정서 유발영화는 조작이 성공적이었으나, 정적정서를 유발하는 조

표 2. 조건에 따른 생리적 각성과 정서의 변화

| 정서차원 \ 집단 | 중립영화 (N=15)              | 공격영화 (N=15)              | 부적정서 (N=15)              | 정적정서 (N=15)             | F        |
|-----------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------|----------|
| 최고혈압      | 1.93(9.04) <sup>a</sup>  | .27(5.97) <sup>a</sup>   | -7.23(7.27) <sup>b</sup> | -.53(7.08) <sup>a</sup> | 3.98*    |
| 최저혈압      | .00(4.74)                | .47(5.74)                | -2.30(4.50)              | -1.47(4.85)             | .93      |
| 심장박동수     | 2.13(10.18)              | -.67(4.10)               | .38(4.21)                | -1.53(4.44)             | .93      |
| 우울감       | -.41(1.15) <sup>a</sup>  | .73(1.24) <sup>b</sup>   | .31(1.04) <sup>ab</sup>  | -.33(1.08) <sup>a</sup> | 3.46*    |
| 명량감       | -.09(1.26) <sup>ac</sup> | -.79(1.02) <sup>ab</sup> | -.96(1.07) <sup>b</sup>  | .72(1.13) <sup>c</sup>  | 6.92***  |
| 불안감       | -.53(1.48) <sup>a</sup>  | .53(.99) <sup>b</sup>    | .17(.96) <sup>ab</sup>   | -.73(1.44) <sup>a</sup> | 3.42*    |
| 안정감       | -.07(1.51) <sup>a</sup>  | -1.77(1.83) <sup>b</sup> | -.73(2.38) <sup>ab</sup> | -.20(.96) <sup>a</sup>  | 2.92*    |
| 불쾌감       | -.08(.77) <sup>a</sup>   | 2.07(1.60) <sup>b</sup>  | 1.05(1.34) <sup>c</sup>  | -.22(1.22) <sup>a</sup> | 10.68*** |
| 유쾌감       | .00(.43)                 | -.15(.99)                | -.42(.79)                | -.08(1.00)              | .70      |

각 수치는 5점 척도로 평정한 영화시청 전후의 차이이고, ( )안은 표준편차임  
같은 알파벳 첨자는 사후검증 결과 차이 없음을 나타냄

\*  $p < .05$ , \*\*\*  $p < .001$

작은 성공적이지 못하였다.

### 공격성

체험시행 중 각 피험자가 충격으로 느꼈던 강도를 기준으로 그 이상의 충격을 전달한 횟수와 평균 강도, 그리고 지속시간을 공격성의 지표로 분석하였다.

먼저 자신이 충격으로 지각한 강도 이상의 충격을 전달한 횟수를 공격성의 지표로 보았을 때, 각 조건 간에 차이가 있었다( $F_{3,59}=4.37, p < .01$ ). 사후검증(Duncan의 다중범위검증) 결과, 공격영화나 부적 정서 영화를 시청한 집단은 정적 정서 영화를 시청한 집단에 비하여 현저히 많은 횟수를 보였으나, 중립 영화를 시청한 집단과는 차이가 없었다. 한편, 중립영화 집단은 다른 세 집단과 차이가 없었다(그림 1).

피험자가 전달한 평균 충격 강도를 공격성의 지표로 보았을 때는 충격전달 횟수보다 더욱 명확한 결과가 나타났다(그림 2). 그림 2에서 볼 수 있듯이 공격 영화와 부적정서 영화는 체험시행 중 자신이 충격으로 느꼈던 충격과 비슷한 강도의 충격을 전달하였으나, 중립영화나 정적정서영화를 본 집단은 자신이 느낀 것보다는 훨씬 약한 충격을 전달하였다( $F_{3,59}=4.70, p < .01$ ).

마지막으로 분석에 이용된 공격성의 지표는 충격의 전달 시간이었다(그림 3). 일원변량분석 결과 충격전달 시간에 있어서도 동일한 패턴이 나타났다. 즉, 공

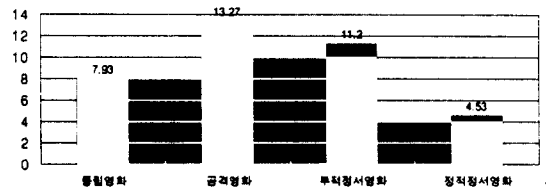


그림 1. 조건별 충격전달 횟수

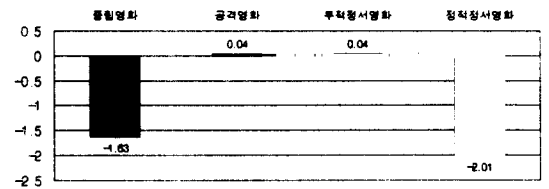


그림 2. 조건별 충격강도

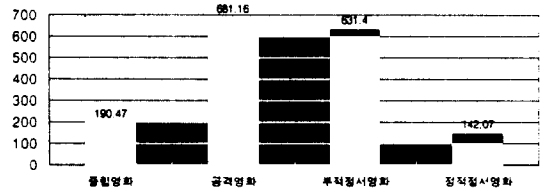


그림 3. 조건별 충격전달 시간

격영화와 부적정서영화는 중립영화나 정적정서 영화에 비하여 충격 전달 시간이 통계적으로 유의하게 길었다( $F_{3,59}=7.18, p < .001$ ).

표 3. 공격성에 대한 중다회귀분석 결과

| 예언변인   | R   | R <sup>2</sup> | β    | F       |
|--------|-----|----------------|------|---------|
| 충격전달횟수 |     |                |      |         |
| 불쾌감    | .34 | .11            | .34  | 7.19**  |
| 심장박동   | .42 | .18            | -.25 | 5.89**  |
| 충격강도   |     |                |      |         |
| 불쾌감    | .36 | .13            | .36  | 8.20**  |
| 심장박동   | .50 | .25            | -.35 | 9.21*** |
| 지속시간   |     |                |      |         |
| 불쾌감    | .28 | .08            | .67  | 4.79*   |
| 유쾌감    | .45 | .20            | .49  | 7.05**  |
| 명랑감    | .52 | .27            | -.45 | 6.59*** |
| 우울감    | .57 | .33            | -.51 | 6.48*** |

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

한편, 정서가 공격성에 미치는 영향력을 알아보기 위하여 단계적(stepwise) 중다회귀분석을 하였다. 각각의 공격성의 지표에 대하여 생리적 각성의 지표와 각 차원의 정서측정치가 어느 정도의 설명력을 가지고 있는가를 알아본 결과가 표 3에 제시되어 있다. 표 3에서 볼 수 있듯이, 3가지의 공격성 지표(충격전달횟수, 충격강도, 지속시간) 모두에 대하여 불쾌감은 공통적으로 가장 높은 설명력을 지닌 변인이었다. 충격전달횟수와 충격강도에 대해서는 생리적 각성의 지표인 심장박동수 또한 설명력을 지니고 있었으며, 지속시간에 대해서는 유쾌감, 명랑감, 우울감의 순으로 높은 설명력을 지니고 있었다.

이상의 결과를 종합해보면, 공격영화는 부정 정서에 영향을 미쳐 공격성을 유발시킬 것이라는 가설 1과, 공격적 장면을 포함하고 있지 않더라도 부정 정서를 유발시키는 자극은 공격성에 영향을 미칠 것 가설 2는 지지되었다.

## 논 의

실험 1의 결과에 따르면 공격영화를 시청하는 것은 각성상태에 유의한 영향을 주지 않는다. 그러나 부정 정서 영화 집단은 나머지 세 집단에 비하여 최고혈압의 감소폭이 컸다. 즉, 부정 정서를 유발하는 영화를 시청한 집단의 경우는 다른 집단에 비하여 각성상태가 감소함을 보였다. 그러나 공격영화를 시청

한 집단과 부정 정서를 유발하는 영화를 본 집단은 모두 중립영화를 시청한 집단에 비하여 공격성이 높았다. 이러한 결과는 일반적 각성 수준이 높아지면 공격 행동의 확률이 증가한다(예; Geen & O'Neal, 1969; Zillmann, 1971)는 각성이론과는 상반된 결과이다.

이와 같은 결과는 정서의 변화를 살펴봄으로써 해석이 가능하다. 즉, 공격영화는 우울감, 불안감, 불쾌감을 증가시키고, 안정감을 감소시켰다. 반면, 부정 정서를 유발하는 영화는 명랑감을 감소시키고 불쾌감을 증가시켰다. 또한 정서 변화와 공격성간의 관계를 알아보기 위한 중다회귀분석의 결과, 불쾌감이 공격성에 대해 가장 큰 설명력을 지닌 변인이었다. 즉, 실험 1의 결과는 선행사건이 무엇이던 시간에 불쾌감이 유발되면 공격적 경향이 나타난다는 정서적 공격성을 지지해 주며, 영화를 시청한 후 나타나는 공격성은 각성이론으로 설명하는 것보다는 정서적 관점에서 설명하는 것이 낫다는 점을 시사한다.

그러나, 여기에 대해서는 논쟁의 여지가 있다. 즉, 공격행동에 있어서는 자기 강화적 특성(self-reinforcing properties of aggression, Tannenbaum, 1980)이 있을 수 있다는 것이다. 사람은 자기 자신에게 가장 만족감을 주는 “적절한 수준의 긴장유발”이 있는데, 이때 공격행동이 바람직한 수준의 “자기 정서유발(as desired level of self-arousal)”에 이용될 수 있다. 따라서 공격행동은 높은 수준의 정서유발을 일으키므로 각성이 저하된 피험자가 “적절한 수준의 정서유발”을 달성하기 위하여 더욱 공격적으로 행동할 수 있다.

## 실 험 2

실험 2는 정서를 상쇄시킴으로써 공격영화를 시청한 후 나타나는 공격행동을 경감시키는 방안을 모색하려는 목적하에 수행되었다. 즉, 공격영화를 시청한 후 나타나는 공격행동은 공격영화에 포함된 공격적 장면의 영향이라기 보다는 공격영화가 유발하는 부정적 정서에 의한 영향이라는 실험 1의 결과를 기초로, 공격영화가 유발하는 부정적 정서와 양립할 수 없는

정서를 유발시킴으로써 공격영화의 시청효과를 경감시키는 방안을 모색하였다.

## 방 법

피험자: 연세대학교 심리학관련 교양과목을 심리학개론을 수강하는 남자 대학생 45명을 대상으로 실험을 수행하였다. 각 피험자는 3개의 영화조건(공격영화, 공격영화+정적정서를 유발하는 영화, 중립영화)에 무선허당되었다. 공격영화 조건에 할당된 2명의 피험자는 실험의 본 목적을 정확히 알고 있었으므로 분석에서 제외하였다. 따라서 분석에는 총 43명의 자료를 사용하였다.

도 구: 실험 1에서 혈압 등 생리적 각성의 측정치에 차이가 없었기 때문에 실험 2에서는 생리적 각성의 측정은 하지 않았다. 나머지 도구는 실험 1과 동일하였다.

자 극: 자극은 실험 1에서 사용된 영화를 그대로 사용하였다. 상쇄조건의 경우 실험 1에서 사용된 자극이 정적 정서를 유발하는데 실패하였기 때문에, 새

롭게 편집한 정적 정서유발 영화를 공격영화에 이어 곧바로 제시하였다. 실험 2에서 사용된 정적 정서를 유발하는 영화도 국산 영화인 「꼬리치는 남자」를 이용하였다. 본실험에 앞서 학부생 20명을 대상으로 시청 전·후의 정서를 비교하였다(표 4). 표 4에서 볼 수 있는 것처럼 이 자극은 우울감, 명랑감, 불안감, 불쾌감, 유쾌감을 변화시켰다.

질 차: 실험 1과 동일하였다.

## 결 과

### 조작검증: 정서의 변화

영화를 시청하기 전과 시청한 후의 정서 차이를 일원변량분석하였다(표 5). 분석결과 명랑감, 안정감 및 불쾌감에 있어서 집단간에 차이가 있었다. 공격영화를 시청한 집단은 명랑감이 저하됐으나, 중립영화나 상쇄조건은 명랑감에 있어서 변화가 없었으며( $F_{2,42}=4.49, p<.05$ ), 안정감( $F_{2,41}=9.79, p<.001$ )과 불쾌감( $F_{2,41}=9.01, p<.001$ )에 있어서 집단간 차이가 있었다. 또한, 유쾌감에 있어서도 약간 차이가 있었으나, 통계적으로 marginal한 수준이었다( $F_{2,41}=2.65, p<.10$ ). 따라서 상쇄조건은 공격영화를 시청한 집단과 명랑감과 유쾌감에 있어서 차이가 있었으며, 이는 정적 정서를 유발한 것이므로 조작은 성공적이었다.

### 공격성

총격전달횟수에 있어서 각 조건간에 차이가 있었다( $F_{2,41}=5.08, p<.05$ ). 사후검증(Duncan의 다중범위검증) 결과, 공격영화를 시청한 집단은 상쇄조건이나 중립영화를 시청한 집단에 비하여 통계적으로 유의하게

표 4. 정적 정서유발 영화의 시청 전후 비교

| 정서차원 | 시청 전       | 시청 후       | t        |
|------|------------|------------|----------|
| 우울감  | 2.75(1.29) | 2.10(1.02) | 2.29*    |
| 명랑감  | 3.50(1.36) | 4.45(1.32) | -2.76*   |
| 불안감  | 3.70(1.26) | 2.90(.86)  | 2.56*    |
| 안정감  | 3.35(1.18) | 2.60(1.19) | 2.07     |
| 불쾌감  | 3.10(1.01) | 2.55(.95)  | 2.77*    |
| 유쾌감  | 2.80(.77)  | 4.45(1.36) | -5.64*** |

각 점수는 7점 만점이고, ( )는 표준편차임

\*  $p<.05$ , \*\*\*  $p<.001$

표 5. 집단별 정서 변화의 차이

| 정서차원 | 집 단 | 공격영화(N=13)             | 상쇄조건(N=15)             | 중립영화(N=15)             | F       |
|------|-----|------------------------|------------------------|------------------------|---------|
| 우울감  |     | .28(.91)               | -.12(.69)              | -.21(.52)              | 1.85    |
| 명랑감  |     | -.62(.67) <sup>a</sup> | .03(.69) <sup>b</sup>  | .02(.57) <sup>b</sup>  | 4.50*   |
| 불안감  |     | .00(.82)               | .17(.94)               | .00(.89)               | .17     |
| 안정감  |     | -.88(.91) <sup>a</sup> | -.43(.84) <sup>a</sup> | .40(.57) <sup>b</sup>  | 9.79*** |
| 불쾌감  |     | 1.11(.99) <sup>a</sup> | .77(.98) <sup>a</sup>  | -.15(.36) <sup>b</sup> | 9.01*** |
| 유쾌감  |     | -.48(.64)              | -.03(.65)              | -.16(.62)              | 2.65+   |

각 수치는 5점척도로 평정한 영화시청 전후의 차이이고, ( )안은 표준편차임

같은 알파벳 첨자는 사후검증 결과 차이가 없음을 나타냄

+  $p<.10$ , \*  $p<.05$ , \*\*\*  $p<.001$



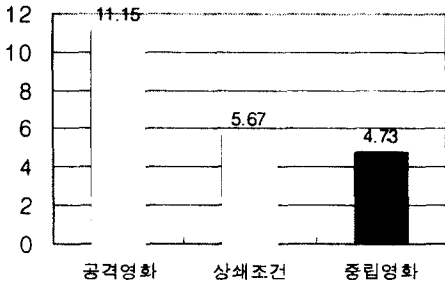


그림 4. 조건별 충격전달 횟수

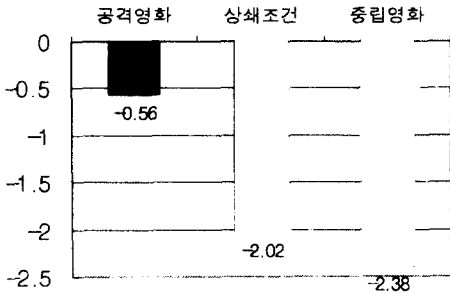


그림 5. 조건별 충격강도

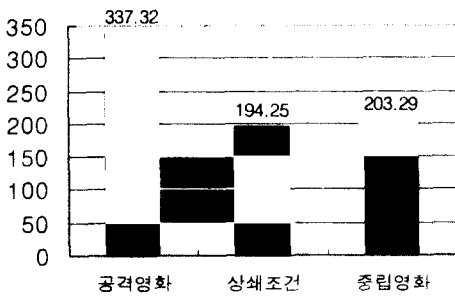


그림 6. 조건별 충격전달 지속시간

더 많은 충격을 전달하였다. 그러나 상쇄조건은 중립 영화집단과 차이가 없었다(그림 4).

충격강도를 공격성의 지표로 보았을 때도 공격영화를 시청한 집단이 상쇄조건과 중립영화를 시청한 집단에 비하여 충격강도가 유의하게 높았다( $F_{2,42}=4.12, p<.05$ )(그림 5).

또한, 충격전달 지속시간에 있어서도 동일한 패턴이 나타났다(그림 6). 즉, 공격영화를 시청한 집단의

충격전달 지속시간이 상쇄조건이나 중립영화를 시청한 집단에 비하여 통계적으로 유의하게 길었다( $F_{2,42}=3.90, p<.05$ ).

위의 결과를 종합해 보면, 상쇄조건에 피험자들은 공격영화를 시청한 집단에 비하여 세가지 공격성 측정치에서 모두 공격적 경향이 낮게 나타났으며, 중립영화를 시청한 집단과 차이가 없었다. 따라서 공격영화가 유발하는 부정적 정서와 양립할 수 없는 정서를 유발시키면, 공격영화를 시청하더라도 공격성이 나타나지 않을 것이라는 가설 3이 지지되었다.

## 논 의

실험 2에서는 정서의 영향에 초점을 맞추어 공격영화를 시청한 후 증가하는 공격성을 경감시키는 방안을 모색하였다. 표 3의 정서 측정치를 보면, 공격영화를 시청한 집단과 상쇄조건에 피험자들은 명랑감과 유쾌감에서 차이가 났다. 즉, 공격영화를 시청한 집단과 상쇄조건에 피험자들은 중립영화를 시청한 집단에 비하여 안정감이 저하되었으며, 불쾌감이 증가하였다. 이러한 변화는 공격영화를 시청한 후 나타난 반응이었다. 그러나 명랑감과 유쾌감에 있어서는 공격영화를 시청한 집단은 현저히 감소되었으나, 상쇄조건은 변화가 없었다. 이러한 까닭은 공격영화를 보여준 직후 정적 정서를 유발하는 영화를 보여준 상쇄조건에 피험자들은 공격영화만 본 피험자들에 비하여 정적 정서를 유발하는 자극이 있었기 때문이며 이러한 긍정적인 정서가 공격성을 방해한 결과이다.

그러나 이와 같은 차이는 영화 시청과 공격성 측정간의 시차에 의해 나타난 결과일 수 있다. 즉, 공격영화만을 시청한 집단과 상쇄조건을 시청한 집단은 공격영화를 시청한 후부터 공격성 측정 사이에 정적 정서 유발영화를 시청한 만큼의 시간에 있어서 차이가 있었다. 따라서 상쇄조건에 피험자가 공격영화만을 시청한 집단에 비하여 공격성이 적게 나타난 것은 공격영화를 시청함으로써 유발되었던 정서의 강도가 시간이 흐름에 따라 약해진 결과일 수도 있다.

## 종합 논의

본 연구는 정서적 공격성에 관한 이론들을 TV 폭력에 적용시키려는 목적에서 출발하였다. 즉, 공격적인 영화는 그 자체로서 영향력을 갖는 것이 아니라 부적 정서에 영향을 미쳐 공격성을 유발하고, 더 나아가 공격적이지 않더라도 부적 정서를 유발하는 영화도 공격 영화와 동일한 효과를 갖을 수 있다는 것을 실험적으로 검증하고자 하였다. 연구 결과, 부적 정서를 유발하는 영화는 공격적 장면을 포함하고 있지 않았지만, 공격적 경향을 증가시켰다.

또한, 본 연구에서는 기존의 정서적 공격성에 관한 연구들이 부적 정서에만 관심의 초점을 갖는데 반하여, 정적 정서가 공격성에 미치는 영향을 알아보려고 하였다. 이와 같은 생각은 기존의 TV 폭력 연구에서 사용된 중립영화의 타당성 문제에서부터 비롯되었다. 즉, 기존 연구에서 사용된 장면들은 주로 조용한 전원풍경, 어린이의 놀이, 가정생활, 즐거운 장면 등 정적 정서를 유발하는 장면이었다. 국내 연구들에서도 '어린이 대공원의 공중열차타기', 매력적인 패션모델이 등장하는 '패션 쇼', '시원한 해변의 파도타기'(윤진과 박금주, 1991), '우리나라의 경치', '어촌풍경' 등의 장면과 더불어 서정적이고 아름다운 배경음악(박운창과 윤진, 1988) 등이 포함된 것으로써 이러한 것들이 중립이 아닌 정적 정서를 유발해내어 중립적 효과보다는 공격영화의 반대효과를 나타냈을 수도 있다. 즉, 공격영화가 공격성에 영향을 미치는 것이 아니라 「정적 정서를 유발하는 중립영화」가 공격성을 저하시켜 결국 공격성에 있어서 차이가 있지 않았나 하는 의문이 생긴다. 그러나 이러한 의문은 실험적 조작의 실패로 인하여 뚜렷한 결론을 얻을 수 없었다.

그러나 실험 2의 결과는 정적 정서의 영향력에 대해 관심을 가져야 할 필요성을 시사한다. 즉, 공격영화를 시청한 집단에 비하여 공격영화와 정적 정서를 유발하는 영화를 동시에 시청한 집단은 부적 정서의 변화가 동일하였으나 정적 정서의 변화는 서로 다

르게 나타났으며, 이러한 상이한 정서 변화는 공격성의 차이로 이어졌다. 즉, 공격영화만을 시청한 집단은 공격성의 수준이 높았으나, 공격영화에 이어 정적 정서를 유발한 영화를 시청한 집단은 공격성과 관련된 정서와 양립할 수 없는 정서의 영향으로 공격성의 발현에 방해로 받았다. 상쇄조건의 피험자들의 공격성 수준은 중립영화를 시청한 집단과 차이가 없었다. 이와 같은 결과는 Bandura(1973)과 Berkowitz(1990)의 연구를 지지하는 결과이다. 즉, 공격성과 관련된 생각이나 정서와 양립할 수 없는 정서가 유발되면 공격성의 발현이 방해로 받는다.

한편, 실험 1의 결과는 부정적 정서라도 각성 수준을 구분해서 연구해야 할 필요가 있음을 시사한다. 정서체험의 구조를 밝히려는 국내 연구에서 격한 부정감정(놀람, 분노, 공포)과 가라앉은 부정감정(연민, 고독, 우울)을 양극단으로 하는 차원이 발견되었다(안신호, 이승혜와 권오식, 1994). 그렇다면 동일한 부정 정서내에서도 각기 다른 기능을 갖는 두 종류의 정서가 존재하는가에 의한 의문이 생길 수 있다. 그러나 부적 정서와 공격성의 관계를 밝히려는 연구들은 분노와 같은 높은 각성을 포함하는 부정정서만을 다루고 있다. 실험 1의 결과는 가라앉은 부정 감정과 격한 부정 감정이 공격성을 유발하는 데 각기 다른 기제를 갖을 수 있다는 함의를 갖는다.

실험 2의 결과는 현실에 대한 많은 시사점을 제공한다. 특히, 그간 많은 연구자들의 노력으로 대중매체의 폭력성이 인간의 공격성에 영향을 미친다는 것은 일반적인 상식이 되었다. 그러나 이러한 영향력을 줄이려는 방안을 모색하는 연구는 상대적으로 부족했던 것이 사실이다. 그간 몇 가지 방안이 연구되어 왔으나, 보다 실용적이고 현실적인 연구가 필요한 시점에서 실험 2의 결과는 하나의 가능성을 제공한다.

본 연구는 정서가 공격성을 매개한다는 가정하에 공격영화를 시청한 후 발생하는 부정적 정서에 초점을 맞추어 공격영화의 효과와 그것을 감소시킬 수 있는 방안을 탐색하였다. 그러나 본 연구는 다음과 같은 제한점을 갖는다.

첫째, 인간의 공격성은 정서뿐만 아니라 인지에 의

해 영향을 받는다. Berkowitz(1990)의 주장에 따르면 불쾌한 사건은 부정 감정을 야기시키고, 부정 감정은 공격경향성과 회피경향성을 동시에 야기시킨다. 여기에서 회피경향성은 고차원적인 인지가 작용할 때 나타나는데, 본 연구에서는 인지의 기능은 무시하고 정서만을 연구에 포함시켰다. 그러나 인지와 정서는 서로 복잡하게 얽혀있기 때문에 분리하기란 불가능하다. 따라서 추후의 연구에서는 인지까지도 연구의 범위에 포함시켜야 할 것이다.

둘째, 본 연구에서는 정적 정서와 공격성간의 관계를 명확하게 밝히는 데 실패했다. 다만, 실험 2의 결과, 부정 정서와 정적 정서가 동시에 존재하면 공격성을 어느 정도 억제하는 것으로 나타났다. 하지만 이것으로 정적 정서의 명확한 기능을 밝히지는 못한다. 따라서 추후의 연구에서는 정적 정서의 공격성에 대한 기능을 밝히려는 시도가 있어야 한다.

셋째, 본 연구에서 사용한 정서척도는 그 내용이 여섯 개의 차원으로 제한되어 있어서 보다 광범위한 여러 측면의 감정변화를 정확히 측정하지 못하였다. 그러므로 좀더 광범위한 차원이 포함된 정서척도를 사용하여 더욱 세밀한 연구가 이루어져야겠다.

## 참 고 문 헌

박윤창·윤진(1988). 성역할 태도와 공격영화가 공격성에 미치는 영향. *사회심리학회지*, 4, 1, 213-240.

박혜원·곽금주(1989). 아동의 TV시청에 관한 연구의 동향과 과제 - 심리학적 연구를 위한 한국문헌 고찰 -. *한국심리학회지: 발달*, 2, 1, 125-142.

안신호·이승혜·권오식(1994). 한국어 정서단어의 분석: 정서단어의 유사성구조와 정서체험의 구조. *한국심리학회지: 사회*, 8, 1, 150-175.

윤진·곽금주(1991). 대중매체의 폭력성이 청소년에게 미치는 영향 - 사회인지 이론에 의한 실험적 접근. *한국 형사정책연구원*.

Anderson, D., Lorch, E., Field, D., & Sanders, J.

(1981). The effects of TV program comprehensibility on preschool children's television viewing behavior. *Developmental Psychology*, 17, 446-453.

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.(1971). *Social learning theory*, New York: General Learning Press.

Bandura, A.(1973). *Aggression: A social learning analysis*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Baron, R. A.(1976). The reduction of human aggression: A field study of the influence of incompatible reactions. *Journal of Applied Social Psychology*, 6, 260-274.

Bell, P. A., & Greene, T. C.(1982). Thermal stress: Physiological, comfort, performance, and social effects of hot and cold environments. In G. W. Evans(Ed.), *Environmental stress*. London: Cambridge University Press.

Berkowitz, L.(1990). On the formation and regulation of anger and aggression. *American Psychologist*, 45, 494-503.

Berkowitz, L., & LePage, A.(1967). Weapons as aggression-eliciting stimulus. *Journal of Personality and Social Psychology*, 7, 202-207.

Berkowitz, L., Cochran, S., & Embree, M. C.(1981). Physical pain and the goal of aversively stimulated aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 40, 687-700.

Buss, A. H.(1961). *The psychology of aggression*. New York: Wiley.

Christy, P. R., Gelfand, D. M., & Hartmann, D. P. (1971). Effects of competition-induced frustration on two classes of modelled behavior. *Developmental Psychology*, 5, 104-111.

Cook, T. D., & Flay, B. R.(1978). The persistence of

- experimentally induced attitude change. In L. Berkowitz(Ed.), *Advances in experimental social psychology*(Vol.11, pp.1-57). New York: Academic Press.
- Dollard, J., Doob, L. W., Miller, N. E., Mowrer, O. H., & Sears, R. R.(1939). *Frustration and Aggression*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Donnerstein, E., & Wilson, D. W.(1976). Effects of noise and perceived control on ongoing and subsequent aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 34, 774-781.
- Geen, R. G., & O'Neal, E. C.(1969). Activation of cue-elicited aggression by general arousal. *Journal of Personality and Social Psychology*, 11, 289-292.
- Geen, R. G.(1990). *Human aggression*. Milton Keynes, UK: Open University Press.
- Glass, D. C., & Singer, J. E.(1972). *Urban Stress*. New York: Academic Press.
- Huesmann, L. R., Eron, L. D., Klein, R., Brice, P., & Fischer, P.(1983). Mitigating the imitation of aggressive behaviors by changing children's attitude about media violence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44, 899-910.
- Jones, J. W., & Bogat, G. A.(1978). Air pollution and human aggression. *Psychological Reports*, 43, 721-722.
- Monteith, M., Berkowitz, L., Kruglanski, A., & Blair, C.(1990). The influence of physical discomfort on experienced anger and anger-related ideas, judgments, and memories. *Unpublished manuscript*.
- Phillips, D. P.(1979). Suicide, motor vehicle fatalities, and the mass media: Evidence toward a theory of suggestion. *American Journal of Sociology*, 84, 1150-1174.
- Phillips, D. P.(1982). The impact of fictional television stories on U.S. adult fatalities: New evidence on the effect of the mass media on violence. *American Journal of Sociology*, 87, 1340-1359.
- Phillips, D. P.(1983). The impact of mass media violence on U.S. homicides. *American Sociological Review*, 48, 560-568.
- Phillips, D. P., & Hensley, J. E.(1984). When violence is rewarded or punished: The impact of mass media stories on homicide. *Journal of Communication*, 34, 101-116.
- Radecki, T.(1990). *National Coalition against Television Violence Newsletter*, 11.
- Rotton, J., Barry, T., Frey, J., & Soler, E.(1978). Air pollution and interpersonal attraction. *Journal of Applied Social Psychology*, 8, 57-71.
- Rotton, J., Frey, J., Barry, T., Milligan, M., & Fitzpatrick, M.(1979). The air pollution experience and physical aggression. *Journal of Applied Social Psychology*, 9, 397-412.
- Rule, B. G., Taylor, B. R., & Doobs, A. R.(1987). Priming effects of heat on aggressive thoughts. *Social Cognition*, 5, 131-143.
- Tannenbaum, P. H.(1980). Entertainment as a vicarious emotional experience. In P. H. Tannenbaum (Ed.), *The entertainment functions of television* (pp.107-131), Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Zillmann, D.(1971). Excitation transfer in communication-mediated aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 7, 419-434.
- Zuckerman, M., Lubin, B., & Robin, S.(1969). Validations of the multiple affect adjective check list in clinical situations. *Journal of Consulting Psychology*, 29, 594.

부록. 정서척도(MAACL)의 차원과 구성 형용사

우울감: 기분나쁜, 침울한, 절망적인, 맥빠진, 괴로운, 답답한

명랑감: 활기찬, 충만한, 기분좋은, 명랑한, 즐거운, 건전한

불안감: 신경질나는, 혼란스러운

안정감: 침착한, 안정된

불쾌감: 화나는, 잔인한, 불쾌한, 격한

유쾌감: 유쾌한, 상냥한, 동정적인, 따뜻한

# **The Impact of the Aggressive Films on Aggression and the Intervention to Mitigate the Psychological Effects**

**Gene Yoon and Yoon-chang Park**

Department of Psychology, Yonsei University

Two experiments were conducted to test the following hypotheses. (1) Watching aggressive films will cause aggression via negative affect. (2) Even non-aggressive films which cause negative affect will induce aggression as aggressive films do. (3) On the basis of above hypotheses, counterbalancing of negative affect by positive affect can mitigate aggression after watching aggressive films. In experiment 1, every 15 male undergraduate students were watched neutral, aggressive, negative affect inducing, positive affect inducing film and were measured affect and aggression by MAACL and aggression machine. Depression, anxiety, and unpleasantness of Ss of aggressive film condition were increased. But their stability was decreased. On the other hand, happiness of Ss of negative affect inducing film condition was decreased and unpleasantness was increased. In the aspect of aggression, both Ss of aggressive film condition and negative affect inducing film condition showed more aggression than neutral and positive affect inducing film condition significantly. So, hypothesis 1 and 2 were supported. In experiment 2, the procedure was same as experiment 1 except the film Ss watched. Experimental conditions were aggressive, neutral, and counterbalancing film condition. Ss of counterbalancing condition were watched aggressive film and positive affect inducing film successively. Both of aggressive film and counterbalancing film decreased stability and increased unpleasantness. But while happiness of aggressive film condition was decreased, that of counterbalancing was not changed. Aggression of aggressive film condition was significantly higher than other two conditions. These results showed aggression after watching aggressive films could mitigate by counterbalancing affect.