

대중매체의 폭력성이 청소년에게 미치는 영향

— 사회인지이론에 의한 실험적 접근 —

The Impact of the Violence of Mass Media on the Adolescent

— The Experimental Approach of the Social Cognitive Theory —

한국형사정책연구원

요 약

본 연구는 공격성에 관한 최근의 인지적인 이론에 근거하여, 대중매체의 폭력성이 청소년의 공격적인 사고에 미치는 영향을 비행청소년(30명)과 일반청소년(30명)을 대상으로 비교한 것이다. 예비실험 절차를 거쳐 제작된 두가지 실험자극인 중립영화 또는 폭력영화를 시청하기 전과 후에, 애매한 장면에 대한 피험자들의 반응이 어떻게 달라지는가를 측정하였다. 그 결과, 폭력영화를 보여주기 전과 보고난 후에 애매한 장면을 판단하는데 있어서 폭력적인 해석을 하는 경향이 유의미하게 증가하였다. 이러한 현상은 일반청소년에 비해서 비행청소년에 있어서 더욱 크게 나타났는데, 이러한 결과는 대중매체의 폭력성은 개인이 가진 기존의 공격적인 사고나 지식을 더욱 활성화시킨다는 사실을 뒷받침하는 것이다.

* 본연구의 전체적인 실험절차를 통해 연구조교로 참가한 연세대 심리학과 대학원생 김하연양과 정태연군의 헌신적인 노력을 여기에 밝혀둔다. 그리고 이 연구에 참가해준 소년원생 및 일반고교생 피험자에게 감사를 드린다.

제 1 장 서 론

제1장 서론

최근들어 청소년 비행과 범죄가 급증하게 되고 또한 폭력행동의 정도도 이전보다 더욱 심각해져 주요한 사회문제의 하나로 대두되고 있다. 이와같은 폭력과 관련된 청소년 비행의 원인들은 여러가지 다양한 측면에서 찾아볼 수 있으나 그 중에서도 텔레비전, 영화 등 대중매체의 폭력성이 주요한 원인의 하나로 부각되고 있다. 예를들어 미국의 연구결과를 보면, 아동들은 출생직후 부터 능동적으로든 수동적으로든 많은 시간동안 TV를 시청하게 되는데, 국민학교 1학년의 경우 평균 시청시간이 주당 22-24시간이고 6학년의 경우 30시간, 청소년(중·고등학생)의 경우 27-28시간이나 되었으며, 또 TV시청이 학업성적, 독서량, 가치관형성, 도덕관등에 부정적인 영향을 끼는 것으로 밝혀졌다(Anderson, Lorch, Field & Sanders, 1981). 특히 우리나라에서는 60년대가 TV가 도입되어 80년도에 칼라방송으로 바뀌면서 최근들어 TV나 VTR에 의한 대중매체의 영향이 급증하였다고 할 수 있다. 외국과 비교해 볼때 우리나라 아동의 경우 하루 평균 1시간에서 3시간 정도로 TV를 시청하고 있으며, 중·고등학교의 청소년들은 일주일에 22시간 가량 TV를 시청하는 것으로 나타났다(참조: 박혜원과 박금주, 1989). 한편 텔레비전의 프로그램 내용을 보면, 사람이 죽어가는 장면, 남에게 해를 가하는 주제, 전쟁 폭력장면등을 많이 담고 있으며 심지어 아동용 만화에서도 공격적이고 파괴적인 내용이 다수를 차지하고 있다.

대중매체(mass media)가 이처럼 폭력적이고 공격적인 장면을 묘사하게 될 때, 시청자들의 행동, 특히 청소년에게 어떠한 영향을 미치는지에 관해서는 학자들마다 의견을

달리하고 있다. 즉 대중매체의 폭력에 대한 빈번한 노출은 실제생활에서 나타나는 폭력에 대한 감정 반응을 둔화시키며 분노상태에서 폭력을 행사하려는 동기를 조장하며 따라서 반사회적 공격행동을 야기시킬 수 있다. 또 이는 범죄와 폭력의 수법이나 과정 등을 시사해 주며 폭력장면의 주인공을 우상화 또는 영웅화하여 미화시킴으로써 직접 폭력을 발생하게 하는 요인이 될 수 있다. 뿐만아니라 대중매체와 범죄와의 관계에 있어서 폭력물의 전달은 폭력을 미화하여 '폭력에 대한 동경'에로의 가치관을 형성시키기도 하며, 폭력범죄에 대한 무비판적, 무감각적 성향으로 변모시킬 수 있다. 특히 발달 과정에 있으면서 주변의 환경과 자신과의 상호관계에 의하여 성장해 가는 청소년의 경우에 더 큰 영향을 끼칠 수 있다. 즉 대중매체와 접할 기회가 많아짐에 따라 폭력물은 직접 또는 간접으로 공격에 대한 태도에 영향을 미치게 되어 잠재적 비행성향등이 형성되기 쉽다.

이러한 유해론적인 입장과는 달리 대중매체의 폭력성의 무해론을 지지하는 학자들도 있다. 즉 인간의 생활이란 매우 복잡한 것으로서 대중매체의 영향이란 그리 큰 것이 못되며, 도리어 이런 공격적인 장면을 보게 되면 대리적 욕구 충족을 시켜줌으로써 시청자의 공격행동을 오히려 감소시켜 준다는 입장이 있다. 이와같이 공격적인 장면이 시청자에게 미치는 유해적인 측면과 무해적인 측면의 근거가 되는 이론들을 보면 다음과 같다.

제 2 장 이론적 배경

제 2 장 이론적 배경

1. 정화이론

최근 폭력물 및 공격장면의 시청이 인간의 공격행동에 미치는 영향은 크게 정화이론(淨化理論)과 사회학습이론(社會學習理論)의 두가지 다른 방향에서 논의되고 있다. 정화이론은 인간과 동물의 본능이론에 근거를 두고 있는데, 프로이트(Freud), 맥두갈(McDougall) 그리고 로렌즈(Lorenz)등에 의하면 개인은 죽음(파괴)의 본능을 가지고 있어서 억압된 증오심과 분노는 어떤 경로를 통해서든지 분출해야 한다고 한다. 이때 일상생활을 통해 쌓인 분노와 증오심은 개인내에 축적되어 그 압력이 올라가게 되므로 일반적 공격행동, 격렬한 스포츠, 언어적 공격, 그리고 사회적으로 인정된 공격행동등을 통하여 분출시켜 그 압력을 낮추어야 된다. 이것이 정화작용(catharsis)의 이론적 근거이다.

때때로 우리는 화가 나거나 어떤 일이 좌절되었을 때 누군가를 저주하고 소리지르고 다른사람을 때리고 열기를 발산해 버림으로써 긴장을 완화시킬 수 있는 것을 경험하게 된다. 따라서 인간이 공격행동을 직접 취하거나 폭력행동을 관찰하는 것은 인간에게 생래적으로 존재하는 공격본능을 해소시키게 되고 이후의 공격행동을 감소시키게 되는 것이다. 이때 공격적인 긴장을 해소하는 한 방법으로 ‘환상(fantasy)’을 사용할 수 있다. 즉 환상 속에서 다른 사람을 공격하게 되면 실제로 상처를 입히지 않고 공격적인 긴장을 해소할 수 있다. 이와 같은 사실은 페쉬바하(Feshbach, 1955)가 수행한 연구에

서 잘 증명된 바 있다. 즉 환상적인 공격행동을 하고 나면 기분이 좋아지고 공격성이 일시적으로 감소되는 것을 보여주었다. 실험집단에서는 대학생들이 지시자로 부터 모욕을 당하고 나서, 이중 절반의 학생들에게는 공격에 대한 ‘상상적 이야기’를 쓸 기회를 주었고 나머지 학생들에게는 그러한 기회를 주지 않았다. 그리고 통제집단의 학생들의 경우에는 처음부터 모욕을 주지 않은 상황에서 공격성을 측정하였다. 이러한 결과 공격적인 이야기를 글로 쓸 기회가 있었던 학생이 그런 기회가 없었던 학생보다 공격성이 약간 낮았다. 그러나 모욕을 당했던 이 두 집단 모두 모욕을 당하지 않았던 통제집단보다 훨씬 더 공격적이었다. 다시말하면 실제적인 공격행동이 아닌 환상적인 공격은 어느정도 제한성을 가진 것으로 공격적인 에너지를 해소 시키기는 하나 그 효과가 미미한 수준에 그치고 있다. 또한 정화이론을 지지하는 학자들은 축구시합을 한다거나 TV에서 살인 사건을 봄으로써 공격적인 에너지가 발산된다고 주장하고 있다. 그러나 다른한편으로 운동게임을 구경하는 것이 공격행동을 감소시키는 역할을 한다기보다 일시적으로 오히려 더 증가하는 것으로 나타났다.

2. 사회학습이론

이러한 정화이론과는 달리 사회학습이론에서는 공격장면을 시청하는 것이 해소효과와는 반대 효과를 낳는다는 점을 밝히고 있다.

밴두라(A. Bandura)와 그의 동료들(1961)의 연구에서 보면 플라스틱으로 만들어진 바람이 가득찬 보보(bobo)인형(때려 눕히고 나면 저절로 오뎅이처럼 일어서는 인형)을 계속 때려눕히는 장면을 아동들에게 보여준다. 이때 이 인형에 대해서 신체적인 공격을 하는 것 외에 언어적 공격도 퍼부었다. 그런다음 아동들로 하여금 이 인형을 갖고 놀게 하였다. 그 결과 아동은 성인이 한 공격행동을 관찰한 후 그행동을 그대로 모

방하였을 뿐 아니라, 타인의 공격행동보다 더 진전된 공격적 행동을 하고자 하는 충동을 느끼게 되었다. 즉 TV폭력이 시청자에게 폭력행동의 모델로 작용하게 되어 폭력행동을 일으킬 잠재적 위험성을 더욱 증가시키는 것이다. 이와같이 사회학습이론에서는 대중매체의 폭력이나 부적절한 가치가 사회적 학습과정을 통해 모방학습 또는 충동유발 된다고 설명하고 있다(윤진과 정양은, 1971 ; 윤진과 최상진 번역, 1990 제 8 장 “공격성” 참조).

최근 연구들을 보면, 폭력장면을 본 후의 효과는 아동들이 ‘보보’인형을 때리는 데만 국한된 것이 아니라 아동들끼리 서로 싸우며 공격행동을 표출하도록 한다. 리버트와 배런(Liebert and Baron, 1972)은 매우 폭력적인 경찰강도 수사극인 ‘상종하지 못한 자(The Untouchables)’를 실험집단의 아이들에게만 보여주었다. 한편 통제조건의 아동 집단에게는 매우 액션이 많은 운동경기 장면을, 같은 기간동안 보여주었다. 그런 다음 아동들을 옆방에 넣어 다른 아동과 함께 놀도록 하였다. 이때 폭력영화를 본 아동들이 운동경기 장면을 본 아동들보다 다른 아동에게 더 많은 폭력행동을 보였다.

또한 파크(Parke)와 그의 동료들(1977)은 미국과 벨기에의 소년원 원생을 대상으로 폭력영화의 효과를 측정하였다. 즉 이들은 같은 소년원 안에 수용되어 있으나 살고 있는 건물이 각각 달랐는데, 한 건물에 살고 있는 소년범들에게는 폭력영화를 보여주고, 다른 건물에 살고 있는 소년범들에게는 비폭력적인 영화를 보여 주었다. 영화를 보는 일주일 동안 그리고 그 후에도 폭력영화를 본 집단은 다른 소년범들에 대하여 신체적 및 언어적 공격이 더 많았다. 계속된 추후 연구 결과를 보면 이런 모방효과는 여러 편의 영화를 보아야만 반드시 일어나는 것은 아니라 오직 영화 한편만 보아도 일어날 수 있고, 특히 원래의 공격성 수준이 높은 소년들보다 공격성 수준이 낮았던 소년들에 있어서 이러한 공격행동의 증가가 현저하였다.

그러면 개인이 공격장면을 시청하게 되면 어떤 과정을 통해 공격성향을 증가시키는

가에 관해서 앞에서 지적한 밴두라(Bandura)의 관찰학습이론으로 설명할 수 있다. 이 이론은 사람들이 공격장면을 관찰한 후 그 결과로서 새로운 공격반응을 습득한다는 가설로서, 묘사된 행위가 하나의 모범이나 실례(實例)로 되어, 관찰자들에게 그와 유사한 상황에 처할 경우 어떤 행동이 적절한 행동인지를 가르쳐 준다. 이와 같은 공격장면에 대한 모델링 실험을 좀더 자세히 살펴보면 다음과 같다. 관찰자는 공격행동을 본 순간에는 공격성을 표출하지 않고 단지 수동적으로 모델을 보기만 한다. 즉 공격장면을 관찰한다는 것은 관찰자에게 공격성을 표출할 기회나 강화를 주지않고 대신에 관찰자에게 전체적인 인지구조의 한 부분이 될 '새로운 공격행동의 인지적 표상'을 제공해 준다. 그후 관찰자를 좌절시킨 후, 관찰한 상황과 똑같은 상황을 제시하면 관찰자는 전에 관찰한 것과 같은 공격행동을 보인다. 즉 모델의 행동을 단순히 관찰하는 것 자체로부터 학습이 이루어 진다. 즉 공격적 자극에 반복적으로 노출되면 현재 관찰하고 모방하는 공격행동이 후속되는 공격행동에 대한 금지해제(disinhibition)효과를 일으킨다(Bandura 등, 1963). 그리하여 여태까지 공격행동의 충동에 대한 억제력이 해제되어 일단 좌절상태에 처하게 되면 평화적이고 우호적인 방법이 아니라 공격적 수단을 통하여 문제를 쉽게 해결하려는 경향이 증가된다.

3. 사회인지적 관점 1 : 점화가설에 의한 연합망이론

직접적이 아닌 대리적 공격행동의 효과에 관한 정화효과이론과 사회학습이론이란 양대 조류가 1960년대와 70년대를 풍미해온 이후, 최근 새로운 사회인지적 관점이 주의를 끌기 시작하고 있다. 즉 아동의 공격성에 관한 일련의 연구를 통해 최초로 닷지(Dodge, 1980 ; 1982)는 공격성 획득과 유지과정을 사회정보처리과정에 의해 설명하고자 하였다. 닷지(Dodge)는 실험상황에서 피험자에게 행위자의 의도가 분명하게 드러

나지 않은 가상적인 이야기를 들려주고 이 이야기의 주인공이 어떠한 이유에서 그러한 행동을 하였는지 즉 행동 의도에 관해 추론해 설명하게 하였다. 이때 공격적인 성향이 높은 아동은 비공격적인 아동에 비해 행위자가 “적대적인 의도”를 가지고(즉 타인에게 해를 주기위하여) 그와 같이 행동한 것으로 추론하는 경향을 더 많이 보였다. 다시 말해 단서가 명백하게 제시되지 않은 애매한 상황에서 아동은, 자신의 과거경험으로 인해 형성된 적대감에 대한 기대 때문에 애매한 단서를 적대적 인도쪽으로 왜곡시켜 판단하는 경향을 보인다.

이점에 대한 좀 더 구체적인 설명을 폭력자극에 관한 최근의 인지적인 이론에서 찾아볼 수 있다.

공격행동에 미치는 대중매체의 영향에 대해 최근에, 기억 및 인지 역할을 강조하는 이론이 대두되었다. 즉 대중매체의 영향을 기억 및 인지과정에서의 점화효과(priming effect)와 전개활성화(spreading activation)로 보려는 시도가 이루어 지고 있다. 예를들면 콜린즈와 로프터스(Collins and Loftus, 1975)는 개인이 갖는 생각요소(thought element)는 여러개의 결절(結節: node)들로 구성되어 서로 연결되어 있는데, 그 경로를 통해 사고와 기억이 방출활동을 하며 따라서 다른 연관된 생각들을 활성화시킨다는 전개활성화 가설을 설정했다. 즉, 사람들은 자신이 듣고 본 내용에 대해 직접 반응하기보다 그에 대한 나름대로의 해석을 각자 달리하여 이에 따라 반응하게 되는데 여기에 기억이 개입된다. 기억이란 일종의 조직망(network)으로서 이것은 단위(unit)와 결절(node)로 구성되며 이것은 다시 연합경로(association pathway)로 연결되어 있는데, 이 경로는 인접성, 유사성, 그리고 의미관련성에 의해 활성화된다(참조: 박윤창과 윤진, 1988). 즉 사람들은 어떤 상황에 처할때 그것에 직접적인 반응을 한다기보다 자신의 기억속에 저장되어 있는 여러 사건이나 정보에 비추어 현사태를 이해하기도 하고 또 행동을 취하기도 한다. 이때 생각이나 경험 등은 서로 망(網)구조처럼 연결이 되어 있

으므로 어느 한쪽에서 방아쇠가 당겨지면 이것이 그 땅의 연결을 따라 확산되어 전혀 다른 사고나 감정을 일으키게 되는 것이다.

한편, 베르코비츠(Berkowitz, 1984)는 전개활성화 개념에 기초한 이러한 “점화가설(priming hypothesis)”에 의해 대중매체의 폭력성 효과를 설명하고자 하였다. 즉, 공격 영화에 의해 활성화된 공격적 사고는 의미적으로 관련된 다른 사고들을 점화하게 되며 따라서 그 영화에서 관찰한 것과 동일하지 않은 공격성에 관한 사고도 유발될 수 있다. 한 연구의 예를 보면, 1973년에서 1978년 사이에 미국에서 TV방송망을 통해 헤비급 권투시합을 중계한 후 일정기간 동안 이와는 전혀 다른 형태의 공격행동인 살인 범 죄율이 증가하였다(Phillips, 1983). 이는 공격장면의 영향을 모방학습이나 모델링으로 설명하기 보다(즉 시청자들은 전달매체에서 본 사건 그자체 그대로 영향을 받기보다), 그것이 주는 일반적 의미에 대해 반응한다는 점화이론으로 더 잘 설명된다. 즉 권투시합을 하는 장면을 시청하는 것은 의미적으로 관련된 행동이나 사고, 그리고 공격행동을 점화시키는 효과가 있기 때문에 살인과 같은 공격행동을 증가시킨 것으로 해석할 수 있다.

4. 사회인지적 관점 2: 인지적 지식틀이론

이러한 인지적 연합이론과 더불어 최근들어 공격적인 인지 책략을 강조하는 또 다른 입장이 있다.

후스만(Huesmann, 1984)에 의하면, 사회행동은 개인의 발달초기로부터 학습되어온 행동 프로그램에 의해 상당히 많은 통제를 받는다. 이 프로그램은 개인의 기억에 저장되어 있다가 그의 행동이나 사회적 문제해결을 위한 지침으로 사용되는 “인지적 지식틀(cognitive script)”이라고 규정할 수 있다. 개인이 하는 모든 행동의 기저가 되는

이와 같은 지식틀은 다른 사람의 행동패턴을 관찰함으로써 부호화되고, 공격행동에 있어서도 이러한 지식의 틀이 영향을 주게 된다. 따라서 공격적인 아동은 공격반응을 강조하는 “사회행동의 틀”을 습관적으로 인출하게 된다. 아동은 타인을 일관성 있게 관찰하고 그로부터 정보를 부호화하여 지식틀로 통합한다. 이때 관찰한 모든 공격행동이 전부 부호화되는 것은 아니며 또 그 지식틀이 오랫동안 유지되는 것은 아니나, 여러번의 반복적인 노출은 그 아동에게 그러한 인지적인 틀이 유지되게 하여 그뒤에 행동을 하는데 영향을 주게 된다. 다시 말하면 특정 사건이 공격행동을 위한 일반적인 지식틀의 회상을 유발시킬 수 있다. 이러한 점에서 환경으로부터 주어지는 공격적인 단서에 민감한 공격성이 높은 아동은 그러한 공격적인 지식 이해의 틀을 형성하기 쉽고 이러한 공격적인 지식틀이 애매한 상황에서의 단서 탐지에 영향을 준 것으로 닛지(Dodge)의 연구 결과를 설명해 볼 수 있을 것이다.

그리고 폭력에 대한 노출은 공격적 틀을 제공함으로써 누가적인 장기효과를 나타내지만, 이미 학습되어 형성된 공격적인 틀을 인출하도록 하여 단기효과를 나타내기도 한다(Huesmann, 1986 ; 1988). 즉 하나는 획득과정이고 다른 하나는 인출과정으로서, 발달적 측면에서 볼때 어린아동일수록 공격적 틀(script)을 획득하기가 쉽고 연령이 증가해 갈수록 비특정적 사건에 의해 가동될 수 있는 공격적 틀의 목록이 점차 커진다. 따라서 대중매체의 폭력성이 공격성의 획득단계와 방출단계에서 주요역할을 한다는 이와같은 생각은 기억 연합과정으로도 설명할 수 있다. 즉 관찰된 공격장면은 개인이 부호화하는 공격적 연합의 종류(즉 획득단계)에 영향을 줄 뿐만 아니라, 점화가설에 따라 다른 공격적 사고를 활성화시키고 공격행동을 하게 한다(즉 수행단계). 다시말해 폭력을 관찰하게 되면 이로부터 폭력에 관한 정보를 부호화하여 기억 및 학습하게 되며, 또 관찰된 폭력은 이미 기존에 형성된 공격적인 사고나 지식을 활성화 또는 점화시키는 작용을 하여 공격행동이 일어나게 한다. 이와같이 두가지 다른방향의 이론가들

은 동일한 과정에 대해서 서로 달리 설명하고 있는데, 사실상 후스만(Huesmann)이론의 경우 아직 실제 연구자료가 불충분하고 단지 설명적인 수준에만 머무르고 있을 뿐이다.

이러한 기존의 연구로부터 대중매체에 의해 폭력적인 영화를 시청하는 것이 정화효과가 있기 보다는 또는 단순한 모방에 의해 공격행동을 표출하는 것에 그치는 것이 아니라 장기적인 측면에서는 시청자(아동의 경우)의 공격적인 사고나 지식(인지틀)을 형성케 하거나, 또는 기존의 공격적인 사고를 활성화, 점화시킨다고 할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 공격성을 설명하고 있는 최근의 인지적인 설명인 베르코비츠(Berkowitz)의 점화가설에 의한 연합망(associative network)이론과 후스만(Huesmann)의 인지적인 지식틀(script)이론에 근거해서, 대중매체의 폭력성이 청소년의 공격적인 사고에 미치는 영향을 비행청소년과 일반청소년을 대상으로 비교해 보고자 한다.

다시말해, 중립적인 영화에 비해 폭력적인 영화를 시청한 후에 청소년들의 공격적인 사고가 더 잘 활성화될 것이며, 특히 기존의 공격적인 지식이 더 풍부하다고 할 수 있는 비행청소년에게서 그 활성화 정도가 더 크다고 예언할 수 있겠다.

제 3 장 방법 및 절차

제 3 장 방법 및 절차

본 연구는 크게 예비실험과 본실험으로 나누어져 있다. 예비실험에서는 영화장면 가운데 종속변인들로 사용될 “애매한 장면”을 구성하는 절차였으며, 본 실험에서는 영화 처치에 따른 실험연구와 영화감상후의 감정을 알아보기 위한 정서척도 실시, 그리고 부수적인 자료로 영화선호도 조사를 하였다.

1. 예비실험

본 실험의 종속변인으로 사용될 애매한 영화장면과 반응답안을 작성하기 위하여 예비실험을 실시하였다. 즉 연구자가 선정한 애매한 장면(동일한 영화장면을 폭력적으로 볼 수도 있고 또는 비폭력적으로 볼 수도 있는 장면)이 실제로 청소년들에게도 애매한지 그 타당한 장면을 선택하기 위해서 실시되었다.

피험자

서울시내 인문계 고등학교 3학년(만 18세) 남학생 43명이 참가하였는데 이 가운데 마지막 문항까지 모두 반응을 한 40명의 자료만 분석에 사용하였다.

자극

예비실험의 자극으로, 우선 34편의 영화를 3명의 연구자들이 시청한후 최종적으로 한국, 대만, 홍콩계 영화 12편(부록참조)이 선정되었다. 이 중에서 3명의 연구자가 “애

매하다”고 생각되는 장면을 택해 VTR tape를 편집하였다. 이때 그 장면 이후에 폭력적인 사태가 일어나리라고 볼 수도 있고 한편으로는 그런 상황이 일어나지 않으리라고 볼 수도 있다는 의미에서 애매한 장면이다. 이러한 52개의 애매한 장면을 한 장면씩 제시하는데, 대략 10-20초 정도의 장면이 제시되고 이어서 그 장면이 하나 하나씩 끝날때 마다 파란색 화면이 1분간 제시되는 1시간 30분짜리 필름을 제작하였다.

절차

이와같이 제작된 필름을 TV화면을 통해 보여주면서 각 장면이 제시된 후 파란색 화면이 나타나면, 이 장면이 어떤 내용(상황)을 나타내는 것이며 또한 앞으로 어떠한 일이 일어날지에 관한 생각을 1분동안 자유로이 글로 쓰게 하였다.

분석

모두 52개의 장면에 대해 40명의 피험자가 응답한 반응을 3명의 연구자가 그 내용을 분석하였다. 각 장면에 대해 피험자가 응답한 내용을 폭력적인 내용과 비폭력적인 내용으로 구분한 후, 40명의 피험자 중에서 그 내용을 “폭력적인 것”이라고 응답한 피험자의 비율이 40%에서 60%인 장면을 뽑았다. 그결과 52장면중 반응이 폭력이나 비폭력의 어느 한쪽에서 치우치지 않은 비교적 애매하다고 보이는 28장면이 선정되었다. 이와같이 선정된 28개의 장면이 앞으로 수행할 본 실험의 종속변인 측정을 위한 자극들이 된다. 그리고 이 장면들에 대해 피험자가 한 자유반응을 검토하여 본 실험에 사용할 강제선택(forced choice)반응을 위해 각 장면당 4개의 문항을 작성하였다. 이러한 분석은 3명의 분석자가 모두 일치하는 수준에서 이루어졌다.

*** 중립영화 및 공격영화 장면의 선정, 표집 제작의 자문에 응해준 공연윤리위원회의 현 경석부장과 송 동훈씨께 감사드린다.

2. 본실험

피험자

비행집단으로는 S 소년원에 보호중인 만 16-17세의 비행청소년(남자)중에서 폭력이나 상해의 범행을 저지른 기록을 가진 40명이 실험에 참가하였다. 이들을 20명씩 두 집단으로 나누어, 한 집단에는 폭력내용의 영화를, 다른 한 집단에는 중립적인 내용의 영화를 보게 하였다.

일반집단으로는 서울 시내 고등학교에 재학중인 만 16-17세의 남자 고등학생 30명을 대상으로 비행집단과 마찬가지로 15명씩 두 집단으로 분류하였다. 이들 집단에게도 각기 폭력 내용의 영화와 중립적인 내용의 영화를 보게 하였다.

각 전집(全集)의 동변량 가정을 충족시키기 위하여 각집단의 피험자수를 같게 하였다. 그결과 각 집단에 15명씩 총 60명의 자료가 최종분석에 사용되었다. 이때 연구에 사용된 영화를 이미 본 경험이 있는 1명의 비행집단 피험자는 분석에서 제외되었다.

자극

1. 중립영화(독립변인) : 4편의 영화(다소 희극적인 홍콩 영화, 패션, 스포츠, 풍경 영화등)에서 3명의 연구자에 의해 “중립적(비폭력적)”이 라고 판단되는 장면으로 11분-12분정도 되는 영화 2편을 편집하였다.

2. 폭력영화(독립변인) : 6개의 영화(홍콩, 대만 영화 : 부록참조)에서 폭력장면을 뽑아 11-12분 정도되는 영화 2편을 편집하였다.

이 두 영화에 대해 연세대학교 심리학 전공 대학원생 4명이 평정한 결과, 4명의 학생 모두, 연구자가 편집한 폭력영화에 대해서는 “폭력적”이며 중립영화에 대해서는 “비폭력적”이라고 평정하였다.

3. 애매한 장면(종속변인) : 예비연구에서 선정된 28개의 장면을 처치영화(폭력영화

또는 중립영화)전에 실시할 사전검사 자극과 사후검사자극으로 분류하였다. 28장면중 4장면은 사전 및 사후검사에 공통으로 사용되고 나머지 24장면을 12장면씩 분류하여 각기 16장면을 사용하였다. 따라서 각 장면이 제시되고 그 장면에 대하여 응답하도록 30초간 파란색 화면이 제시되는데, 각기 16장면의 자극들과 그에 대해 반응할 16개의 파란색 장면이 들어간 사전검사 필름과 사후검사 필름을 제작하였다.

4. 응답지: 각 애매한 장면에 대한 피험자의 반응을 측정하기 위해 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 선택지중에서 하나를 고르게 한다. 이때 응답지 문항은 예비실험 자료로부터 작성된 것으로써 2개의 문항 내용은 폭력적으로 묘사되어 있으며 나머지 2개는 비폭력적인 내용이다.

5. 정서척도: 중립영화에 비해 폭력영화를 본 후 감정이 어떻게 달라지는가를 측정하기 위해 정서척도를 실시하였는데 본 실험에서는 주커만과 루빈(Zuckerman and Lubin, 1969)이 제작한 MAACL(multiple affect adjective check list)을 수정하여 사용하였다(부록참조). 원 척도에서는 우울감, 불안감, 적대감의 +, -의 3차원으로 구성된 것을 좀 더 명확하게 일어나는 정서변화를 보고자, 본 연구에서는 6차원으로 확대하였으며, 각 차원에 들어가는 형용사의 수를 조정하였다. 그리하여 침체감, 명랑함, 불안감, 안정감, 불쾌감, 유쾌감의 6차원에 따른 형용사를 주고 현상태를 묘사하는 것에 체크하도록 하였다. 각 차원에 따른 형용사는 다음과 같다.

(1) 침체감차원 형용사:

기분나쁜, 침울한, 절망적인, 맥빠진, 괴로운, 답답한

(2) 명랑함차원 형용사:

활기찬, 충만한, 기분좋은, 명랑한, 즐거운, 건전한

(3) 불안감차원 형용사:

신경질나는, 혼란스러운

(4) 안정감차원 형용사 :

침착한, 안정된

(5) 불쾌감차원 형용사 :

화나는, 잔인한, 불쾌한, 격한

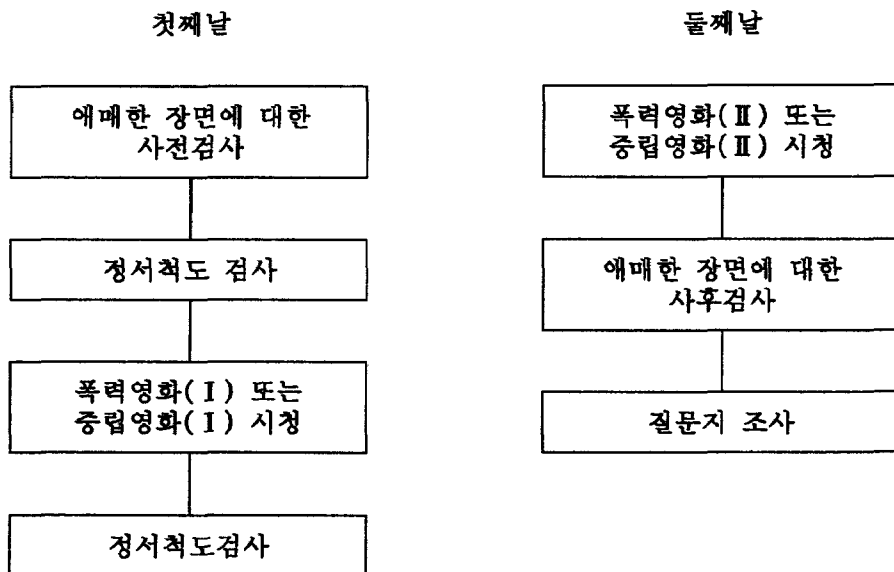
(6) 유쾌감차원 형용사 :

유쾌한, 상냥한, 동정적인, 따뜻한

6. 질문지 : 4개의 문항으로 구성된 질문지로서 그 내용은 어떤 내용의 영화를 좋아하는지, 좋아하는 이유는 무엇이고, 또 한달에 몇편정도의 영화를 보는지 그리고 앞으로 영화를 본다면 어떤 종류의 영화를 보기 원하는지에 대해 응답하게 하였다(부록 참조).

절차

본 실험이 시행된 실험절차를 간략히 도식화하면 다음과 같다.



전체실험은 이틀로 나누어서 실시되었는데, 첫날에는 애매한 장면으로 이루어진 사전검사를 우선 실시하였다. 실험 처치영화인 폭력영화 또는 중립영화를 보기전에 애매한 장면에 대해 피험자 집단간의 차이(기본선 자료)가 있는지를 알아보기 위해서 애매한 장면에 대해 우선 판단하게 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. 그리고나서 각 집단에 해당하는 폭력영화 또는 중립영화를 한편씩 보여주었다. 이때 영화 시청을 하기 전에 비해 시청을 한 후에 감정이 달라졌는지 또 어떻게 달라졌는지를 알아보기 위해 영화시청전과 후에 정서척도를 실시하였다. 두번째 날은 각 집단에 따른 폭력영화와 중립영화를 전날과 다른 영화 한 편씩을 보여주고 곧이어 애매한 장면으로 된 사후검사를 실시하였으며, 그 절차는 사전검사와 같았다.

일반집단과 비행집단 각각의 실험 절차를 다시 자세히 설명하면, 우선 비행집단-폭력영화집단의 경우, S 소년원 시청각실에서 20인치 TV와 VTR시설을 해놓고 폭력 상해죄로 수용중인 원생 40명중 20명을 무선(無選, random)으로 선발하였다. 이들에게 이 연구는 청소년 영화제작을 위해 조사하는 것이며, 따라서 생각나는 대로 솔직하게 응답해 달라고 설명한 뒤, 애매한 사전검사 영화를 보여주면서 응답지에 답하게 하였다. 그리고 나서 잠시(5분간) 쉬는 동안 정서척도지를 나누어 주고 현재의 감정상태가 어떠한지를 알아보기 위해 여러 형용사중 지금 현재의 감정에 해당하는 것을 체크하게 하였다. 그리고 곧이어 두 편의 폭력영화 중 제 I 편을 보여준다. 시청이 끝나면 곧 이어서 “인간의 감정은 유동적이라서 현재 감정이 이전과 달라질 수도 있으며 또는 그대로 유지될 수도 있는데 이것을 알아보려고 한다”고 설명하고서는 이전 것과 같은 정서척도지를 주고 표시하게 하였다.

이들을 내보낸 뒤 나머지 20명을 들어오게 하여 폭력영화집단과 마찬가지로 애매한

사전검사 영화를 보여주고 답하게 하였다. 그리고는 정서척도를 실시하고는 중립영화 제 I 편을 보게 하였다. 곧이어 같은 정서척도지를 나누어 주고 현재 감정에 해당하는 것을 표시하게 하였다.

그 다음날 전날과 같은 폭력영화집단에 속한 20명의 소년들에게 폭력영화 제 II 편을 보여주고 나서 애매한 사후검사 영화를 보여주면서 응답지에 답하게 한다. 전날과 같은 소년으로 구성된 중립영화 집단도 우선 중립영화 제 II 편을 보여주고 사후검사 영화에 답하게 한다. 이것이 끝난 후 두집단 모두에게 질문지를 나누어 주고 각 질문에 응답하게 하였다.

일반집단의 경우, 연세대학교 심리학과 실험실에 TV(20인치)와 VTR시설을 갖추놓고, 30명의 고교생 피험자를 비행집단과 마찬가지로 무선으로 폭력영화집단과 중립영화집단으로 나누어, 같은 절차로 이틀동안 실시하였다.

각 집단의 피험자를 인솔한 교사에게 본 연구의 내용과 방법에 관해 알려주고 모든 실험절차가 끝난 후 참가한 청소년들에게 이에 관해 설명해 줄 것을 미리 알려두었다.

제 4 장 결 과

제 4 장 결 과

본 연구의 결과는 실험적인 절차에 의한 결과, 정서척도, 그리고 질문지법에 의한 결과 등 크게 세가지로 나뉘어 진다. 우선 실험적인 연구결과를 보면 다음과 같다.

1. 실험연구

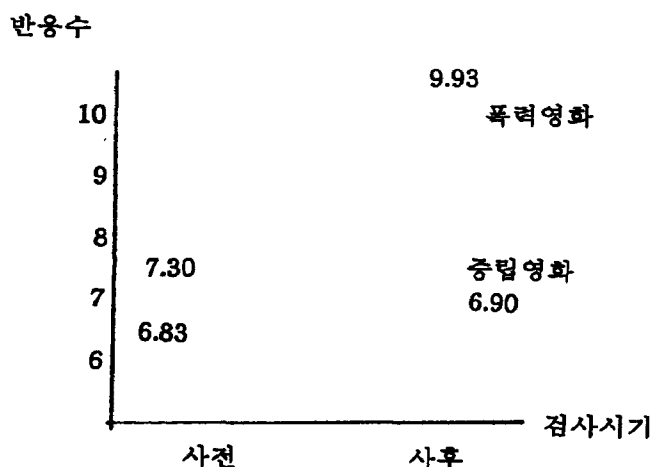
폭력적인 장면으로 볼 수도 있고, 비폭력적인 것으로 판단할 수도 있는 애매한 장면을 폭력적인 것이라고 해석 판단한 장면의 수를 종속변인으로 분석하여 <표 1>과 같은 결과를 얻었다.

**<표 1> 애매한 장면을 폭력적인 것이라고 판단한 집단간의 평균반응수
(폭력적이라고 해석한 장면의 수)**

집 단	점사시기	영 화 의 종 류			
		폭 력		중 립	
		사 전	사 후	사 전	사 후
비	행	6.87 (1.19)	10.93 (1.40)	7.00 (1.77)	6.40 (1.64)
일	반	6.80 (1.78)	8.93 (2.09)	7.60 (1.55)	7.40 (2.03)

(16점 만점임)
(괄호안은 표준편차)

영화를 보여주기 전에 애매한 장면을 판단하는데 있어서 집단간 차이가 이미 존재하고 있는지를 알아보기 위해 실시한 애매한 장면에 대한 사전검사에서 비행집단과 일반 집단간에 아무런 차이가 나지 않았다. 즉 영화를 보여주기 전에 애매한 장면을 어느 정도로 폭력적으로 판단하는지 그 기저수준(baseline)을 알아보기 위해 실시하였다. 그 결과 모든 집단에 있어서 피험자들의 판단이 폭력적이거나 비폭력적인 어느 극단으로 치우치지 않았다. 다시 말해 영화를 보기전에는 애매한 장면을 해석 판단하는데 있어서 비행집단이나 일반집단간에 차이가 없었다.



<그림 1> 애매한 장면을 폭력적이라고 판단한 반응 수
(검사시기와 영화종류에 따른 상호작용)

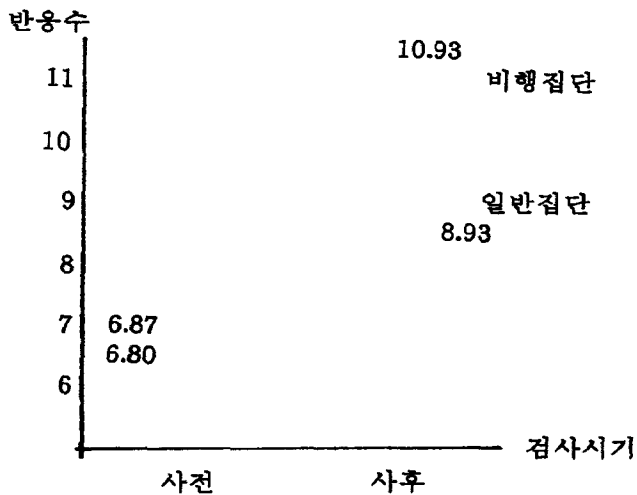
그러나 검사시기와 영화종류의 상호작용효과가 유의미 하였다.

[$F(1,116)=23.72, p<.001$]. <표 1> 및 <그림 1>에서 보듯이 영화를 보기 전과 영화를 본 후 반응이 달라졌다.

중립영화의 경우, 영화를 보기전의 애매한 사전검사와 영화를 보고 난 후의 애매한 사후검사간에 있어서 애매한 장면을 폭력장면으로 해석 판단하는 정도간에 큰 차이가

없었다. 그러나 폭력영화를 시청한 집단의 경우 영화를 보고난 후에 애매한 장면을 폭력적으로 판단하는 경향성이 유의하게 증가하였다.

그리고 폭력영화를 본 조건에서 검사시기와 피험자집단간의 상호작용이 유의미하였다[$F(1, 56)=5.30, p<.05$].



<그림 2> 폭력영화조건에서 애매한 장면을 폭력적이라고 판단한 반응 수
(검사시기와 피험자집단에 따른 상호작용)

즉 비행집단과 일반집단에서 모두 폭력영화를 보기전에 비해 영화를 보고난 후에 폭력적인 것으로 판단하는 장면의 수가 증가하였다. 그러나 일반집단에 비해 비행집단에서 폭력영화가 더 많이 영향을 주었다(<표 1> 및 <그림 2>).

즉 폭력영화를 보고난 후 일반청소년의 경우에도 애매한 장면을 폭력적으로 해석 판단하는 경향성이 증가하였으나, 비행청소년의 경우에 애매한 장면을 폭력적으로 보는 정도가 일반청소년보다도 훨씬 더 많이 증가하였다.

이상의 결과를 볼때, 중립영화에 비해 폭력영화를 시청하는 것이 비행집단과 일반집단 청소년 모두에게 영향을 미치지만 특히 비행집단에서 그 증가의 정도가 더 컸다.

2. 폭력영화 시청에 따른 정서변화

폭력영화의 인지적인 역할과는 별도로, 영화를 시청한 후 청소년들이 어떠한 기분 및 감정을 가지는지를 알아보기 위해 영화를 보기전과 후에 정서척도를 실시하였다. 이 척도에는 침체감, 명랑감, 불안감, 안정감, 불쾌감, 유쾌감의 여섯 차원으로 구성되어 있으며 영화를 보고 난 후에 이 여섯차원상에서 피험자의 기분과 감정이 어떻게 달라졌는가를 알아보고자 하였다. 그 결과 폭력영화를 시청한 후에 6개 차원중에서, 침체감, 명랑감, 불안감, 유쾌감차원에서는 아무런 차이가 없었다. 그러나 안정감 차원과 불쾌감 차원에 있어서는 집단에 따라 폭력영화를 보기전과 후에 감정의 변화가 일어났다(<표 2>, <표 3>).

<표 2> 안정감차원에 있어서 집단간 평균값과 표준편차

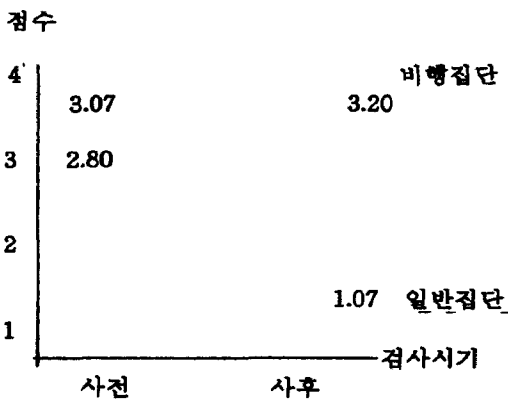
	비행 집단	일반 집단
영화시청 이전	3.07(1.49)	2.80(1.26)
영화시청 이후	3.20(1.66)	1.07(0.26)

<표 3> 불쾌감차원에 있어서 집단간 평균값과 표준편차

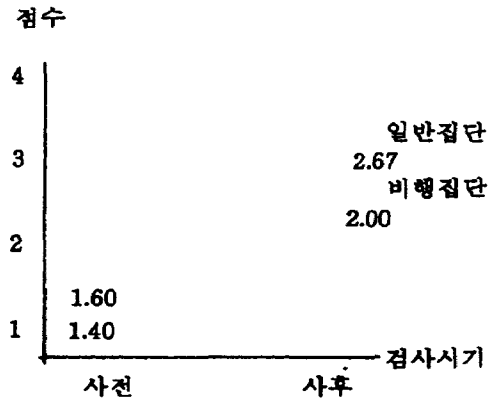
	비행 집단	일반 집단
영화시청 이전	1.60(0.62)	1.40(0.74)
영화시청 이후	2.00(0.85)	2.67(0.72)

즉 안정감 차원에서 피험자 집단과 검사시기간의 상호작용 효과가 나타났는데 [$F(1, 56)=7.89, p<.05$], 폭력영화를 보기 전과 후에 있어 비행집단에서는 차이가 없었으

나 일반집단에서는 안정감이 크게 떨어졌다(<그림 3> 참조). 또 불쾌감 차원에서 피험자 집단과 검사시기간의 상호작용이 유의미하였다[$F(1, 56)=5.17, p<.05$]. 즉 비행집단과 일반집단 모두 폭력영화를 보고난 후 불쾌감이 증가하였으나, 비행집단보다 일반집단에서 불쾌감이 더욱 크게 증가하였다(<그림 4> 참조).



<그림 3> 안정감 척도



<그림 4> 불쾌감 척도

3. 중립영화를 시청한후의 정서변화

본 연구에서는 폭력영화를 시청하고 나서 감정상태가 어떻게 변하는가에 중점을 두었으나, 중립영화를 보고나서의 감정변화도 측정하였다.

중립영화는 두편으로 제작되었는데 제 I 편은 다소 코믹한 홍콩 영화에서부터 여러 장면을 선별하여 11-12분간의 영화를 편집하였고, 제 II 편은 패션, 스포츠, 풍경장면에서 전혀 폭력성이 없는 장면으로 구성하였다. 따라서 이때 두 편의 중립영화 가운데, 제 I 편의 코믹한 중립영화를 시청한 후 정서가 어떻게 달라지는가를 측정하였다. 그

결과 침체감, 명랑감, 유쾌감차원에서 중립영화를 보기전과 후에 있어서 정서변화가 일어났다(<표 4>, <표 5> 및 <표 6>).

<표 4> 침체감척도에 있어서 집단간 평균점수와 표준편차

	비행 집단	일반 집단
영화시청 이전	1.67(1.40)	0.80(1.01)
영화시청 이후	0.87(1.13)	0.13(0.52)

<표 5> 명랑감차원에 있어서 집단간 평균점수와 표준편차

	비행 집단	일반 집단
영화시청 이전	1.53(1.88)	0.87(1.13)
영화시청 이후	2.20(1.70)	2.67(1.88)

<표 6> 유쾌감차원에 있어서 집단간 평균점수와 표준편차

	비행 집단	일반 집단
영화시청 이전	0.67(1.11)	0.33(0.49)
영화시청 이후	1.07(0.70)	1.00(0.53)

침체감 차원에 있어서, 영화를 보고난 후에 침체감이 낮아졌으며[$F(1, 56)=7.15, p<.01$], 또 집단간 차이가 유의미하였다[$F(1, 56)=8.51, p<.005$]. 즉 코믹영화를 보고난 후에 우울감이 줄어들었는데 일반집단에 비해 비행집단의 청소년에게서 우울감이 더 크게 낮아졌다. 또 명랑감차원에서는 영화를 보고 난후 명랑감이 증가하였다

[$F(1, 56)=8.13, p<.01$]. 다시말해 비행집단이나 일반집단의 청소년 모두가 이 영화를 시청하고 난후 명랑감이 증가한 것이다. 유쾌감 차원을 보면 비행집단과 일반집단 모두에게서 영화를 보기전에 비해 보고 난 후 유쾌감이 증가한 것으로 나타났다[$F(1, 56)=7.56, p<.01$]. 그외의 불안감, 안정감, 불쾌감 차원에서는 아무런 정서변화도 없었다. 따라서 이상과 같은 결과에서 볼때, 본 연구의 중립영화로 코믹한 영화를 사용하였으므로 명랑감, 유쾌감이 증가하고 우울감이 감소한 것이다.

4. 부수적 자료 : 영화종류의 선호에 관한 예비조사

실험에 참가한 비행집단의 30명과 일반집단 30명의 청소년을 대상으로 하여 영화에 대한 선호도에 관한 질문을 한 결과를 보면 다음과 같다.

첫째, “어떤 내용의 영화를 좋아합니까?”라는 질문에 대해 애정영화, 코믹영화에 비해 폭력액션영화와 전쟁영화라고 답한 비율이 일반집단에서는 63.3%, 비행집단에서는 72.5% 였다.

둘째, 이러한 영화(질문 1에 답한)를 좋아하는 이유에 답하게 한 결과, 일반집단이나 비행집단 모두(80%)에서 “스트레스가 해소되고 재미있고 신난다”라고 답하였다. 즉 많은 청소년이 폭력이나 전쟁영화를 선호하고 있으며, 이러한 폭력영화는 신나고 스트레스가 풀리기 때문에 좋아하는데 이것은 비행집단, 일반집단 모두 같은 결과였다.

셋째, 지금 영화를 볼 기회가 주어진다면 어떠한 종류의 영화를 보고 싶은지에 관해 질문한 결과 비행집단의 소년들(70%)이, 일반집단(50%)보다 더 많이 암흑가의 비리를 담은 폭력영화 또는 폭력오락 영화를 보고 싶다고 대답했다. 따라서 비행집단의 청소년들이 더욱더 폭력영화를 선호하고 있다고 볼 수 있다.

네째, 한달에 몇편 정도의 영화를 보는지에 관한 질문에서 일반집단의 경우 한달에

1-2편을 본다는 응답이 가장 많았으나(66%) 비행집단의 경우 3-4편이상 보는 경우(60%)가 가장 많았다. 따라서 일반집단보다 비행집단의 경우 훨씬 더 많이 영화를 시청한다고 할 수 있으며, 실제로 소년원내에서 일주일에 한번 정도로 VTR용 영화를 시청하고 있었다. 반면 본 연구의 일반집단의 경우 인문계 고등학교 학생으로서 학업부담이 큰 학생들이기 때문에 영화 시청 빈도가 낮은 것이라고 설명해 볼 수 있겠다.

이상의 결과에서 본 연구에 참가한 16-17세의 청소년 경우 폭력영화를 선호하는 경향이 뚜렷한 것을 알 수 있다.

제 5 장 논 의

제 5 장 논 의

대중매체의 폭력장면과 같은 사회적 자극이 청소년의 사회 인지체계 및 기억과정에 어떤 영향을 주는가를 밝히기 위하여 본연구는 실험적 접근을 통하여 위와 같은 결과를 얻었다. 이제 이와 같은 실험결과에 기초하여 다음과 같이 몇가지 사항을 논의하고자 한다.

1. 피험자가 가진 공격행동의 기준선을 정하는 사전검사의 경우 비행청소년집단과 일반청소년집단 사이에 아무런 차이가 없었다. 이런 점에서 이들 두집단은 동질적인 청소년집단이라 가정해도 좋을 것이다. 그러나 영화의 종류에 따라 사전검사와 사후검사에서의 반응이 현저히 달라진 것은 중요한 의미를 지닌다(그림 1). 즉, 중립 영화를 보았을 경우 사후검사에서 공격적 반응이 더 증가하였다.

이는 전형적인 사회학습이론(Bandura and Walters, 1963), 사회인지이론(Huesmann, 1984;1986;1988), 그리고 사회인지이론의 한 분파인 촉발이론(Berkowitz and Page, 1967)을 지지하는 하나의 결과가 된다. 특히, 폭력장면과 같은 사회적 자극이 개인이 갖고 있는 원초적 공격 잠재 가능성을 점화시킬 뿐만 아니라 동시에 촉진시킨다는 것을 의미한다. 이러한 이론적 근거는 총과 같은 무기(武器)를 사회적 자극으로 이용한 실험에서 피험자는 (배드민턴 라켓과 같은 물건을 사회적 자극으로 주었을 때 보다) 더 많은 공격행동을 타인에게 가한다는 실험(예 : Berkowitz and Le Page, 1967)에서 찾아 볼 수 있다.

다시 말하면, 공격행동과 연관된 어떤 단서(端緒 : Cue)는 개인의 공격성 경향을

증가 시키게 된다. 이러한 사실은 총기소지 제한(銃器所持 制限)정책과 같은 수많은 사회적 국가적 정책과 깊은 관련이 있다. 즉, 서구 여러나라에서 총기소지정책을 옹호하는 보수파들은, “총이 사람을 죽이지는 않는다. 다만 사람이 사람을 죽일 뿐이다.”라고 주장하면서, 총기를 자유로이 소지하더라도 살인 사건 등의 발생은 개인의 특성에 달렸으므로 아무런 위험성이 없다고 주장한다. 그러나 베르코비츠와 르페이제(Berkowitz and Le Page, 1967)의 연구결과나, 본 연구의 결과를 볼 때, 비록 개인이 공격행동에 대한 동기가 높지 않다 할지라도 총기와 공격장면과 같은 사회적 자극물이 있으면 공격적인 사고와 행동이 촉발될 수도 있음을 시사해 준다. 그러므로 총기 자유소지허용이 사회적으로 대단히 큰 위험성을 내포하고 있고 따라서 상당한 정도의 공격행동 촉발수단의 제한이 불가피하다고 하겠다.

2. 폭력영화 장면을 시청한 후 일반집단에서 보다 비행청소년 집단에서 폭력적 반응이 더 많이 증가한 사실은, 같은 자극이라 하더라도 시청자의 특성이나 개인적 변인에 의해 폭력매체의 영향이 변별적으로 작용하는 것을 시사한다(<그림 2> 참조).

특히 비행청소년 집단은 이미 폭력적 자극에 많이 노출되어 왔고, 범행을 저지른 후 사법적 절차를 거쳤으므로 일반 정상청소년과 그 공격행동의 경향성이 동일하지 않을 가능성도 있다. 그리고 어릴적부터 공격적 성향을 미리 갖추고 있는 아동이 폭력적 TV프로그램을 더 선호하고, 많이 시청한다는 미국의 자료(예 : Husemann & Eron, 1986)를 참고로 한다면, 이 문제는 여러가지 방향에서 논의 될 수 있을 것이다.

우선 아동과 청소년 개개인이 갖는 기질적 특성(氣質 : temperament)이 고려되어야 할 것이다. 이러한 기질은 유전적 바탕위에 출생당시부터 상당부분 갖추고 태어나 일생동안 그 특질이, 어느정도 변화를 겪기는 하나, 일관성을 유지하는 것을 말한다. 그러한 기질적 공격성을 가진 개인은 아동 청소년기는 물론 성인기에 있어서

도 공격적 자극에 더욱 민감하고 더 쉽게 반응하게 된다.

또한, 사회인지이론과 사회적 학습이론에서는 다른 측면을 주장한다. 즉, 폭력영화를 보기전에 비해 폭력영화를 본 후에는 애매한 정면을 폭력적으로 해석 판단하는 경향성이 증가하였다. 이때 폭력영화란 기존에 가지고 있었던 공격적인 지식의 틀 및 공격적 사고를 점화시키거나 활성화시키는 역할을 한다고 볼 수 있다. 이러한 영화의 효과는 집단, 및 비행집단의 청소년 모두에게 나타났다. 그러나 일반 청소년 집단에 비해 기존의 공격적인 지식이나 사고가 비교적 풍부하고 견고하다고 할 수 있는 비행청소년에 있어서 활성화와 점화의 정도가 더 크게 나타난 것이다.

그리고 이러한 공격적 자극에 대한 모방 내지 점화효과는 금지해제(禁止解除: Disinhibition) 과정과도 관계가 있다. 즉, 일단 공격행동을 사회적으로 학습한 아동이나 청소년은 자신이 어떤 갈등이나 문제에 부딪치게 될 때 합리적이고 평화적인 방법보다는 공격적이고 폭력적인 방법을 통하여 그 문제를 해결하고자 시도한다.

이것은 어린 시절부터 억제하고 삼가하도록 배워왔던 공격행동을 더 이상 억제하지 못하고 금지가 해제되어 폭력행동으로 표출되는 과정이다. 이러한 금지해제 작용은 공격장면에 대한 인지적 스크립트(script)가 “부호화”과정을 통하여 기억영역속에 “저장”되어 있다가 결국에는 적절한 시기에 폭력적 행동으로 인출되는 것이다.

그리하여, 사회에 폭력이나 비행, 그리고 부정행위가 만연될 경우에 그 사회구성원들이 좌절이나 공격에서 벗어나는 길을 정당한 노력과 절차가 아니라, 흔히 그 사회에 팽배하고 있는 폭력, 비행 등을 통해 쉽게 해결하려 한다는 데에서 이런 원리가 적용될 수 있다.

그리고 이러한 사회인지적 원리는 최근, 조직 폭력배, 유괴살해범 등 강력, 흉악범죄자들이 대한 생생한 보도는 {사회에 대한 경종}을 올린다는 측면을 강조하는 사람들도 있으나, 그와 같은 폭력적 자극이 사회인지 및 기억-인출과정의 원리에 의

해 시청자와 일반 국민 등에게 주는 영향을 다시한번 깊이 고려해 보아야 할 것이다. 따라서, 방송매체에서의 {자율적 보도제한}등 적절한 수준에서의 자기통제가 필요한 것이다.

3. 대중매체의 폭력장면과 시청자의 공격성의 증가문제를 논의할 때 또하나 고려되어야 할 요인은, 시청자의 일반적 정서유발 수준(一般的情緒誘發水準: General Emotional Arousal level)이다. 이 문제에 관해서 최근 여러 갈래의 논의가 있다.

우선 TV폭력을 지나치게 많이 시청한 아동들은, TV폭력을 시청하지 않은 통제 집단에 비해, 새로운 폭력장면에 대해 생리적 흥분을 적게 느낀다고 한다. 이는 폭력장면에 대한 정서적, 생리적 반응이 다른 자극들에 대한 반응을 습관화(habituate)시키기 때문이다.

다른 한편, TV폭력으로 인한 정서유발은 개인의 폭력행동 경향성을 더욱 증가시키고 또 유지하게 한다. 그런데 그린과 오닐(Green and O'Neal, 1969), 질만(Zillman, 1971)의 연구에 따르면, 피험자의 일반적 정서유발 수준이 증가하면 공격행동의 확률이 증가한다고 한다.

한편, 심한 TV폭력물을 시청하고 탈감각화(脫感覺化: desensitized) 된 피험자는, 탈감각화 되지 않은 피험자보다 더 많이 공격적으로 행동할 것으로 예상된다.

그런데 그 이유에 관하여 최근 새로이 나타난 주장은, 공격행동의 자기강화적 특성(self-reinforcing properties of aggression)이다. (Tannenbaum and Hayes, 1980). 즉, 개인은 자기자신에게 가장 만족감을 주는 “적절한 수준의 긴장유발”이 있는데, 이때 공격행동이 바람직한 수준의 “자기정서유발(as desired level of self-arousal)”을 시키는데 이용될 수 있다. 그러므로 이런 필요한 공격행동이 높은 수준의 정서유발을 일으키므로, 탈감각화된 폭력시청자가 “적절한 수준의 정서유발”을 달성하기 위하여 더욱 공격적으로 행동하게 된다. 또, 일단 높은 수준의 정서유발이 달성되면,

가장 먼저 방출될 행동은 기억속에서 인출이 가장 쉽게 되는 우세한 반응이 된다 (Zajonc, 1965). 이때 공격행동이 가장 상위에 있는 우세한 반응이라면, 그 공격행동은 쉽게 촉발될 뿐만 아니라 끊임없이 지속된다.

이러한 이론적 주장에 근거하여 추론해 볼 때, 본 연구에서 나타난 폭력장면의 단서와 청소년의 공격성과의 관련성은 또 다른 측면을 시사해 주고 있다. 특히, 비행청소년들은 정상적인 청소년들에 비해 사회적 자극이 많을수록 일반적 정서유발 수준이 높고 흥분된 상태에서 생활하는 경우가 많은 청소년들이다. 따라서 이들이 폭력장면에 대한 유발효과가 더 크며, 인지적 점화효과가 더 많았다.

뿐만 아니라, 모든 청소년의 경우 일반적 정서유발수준이 높지 않고 중간이하의 수준을 유지하도록 사회적 자극을 감소시켜야 할 것이다. 이때, 일반적 정서수준을 높이는 자극이란 격렬한 신체적 운동(달리기, 복싱 등), 대규모 도박, 열광적인 군중집회나 스포츠 관람, 폭력적 범죄와 비행, 폭력적인 사회분위기와 참혹한 전쟁, 과격폭력시위와 이에 대한 전경들의 무력 진압, 극심한 경제적 불경기와 빈곤, 사회적 불안과 위기의식등 여러가지가 있다. 그러므로 무엇보다 폭력이나 힘에 의한 해결 보다는, 합리적이거나 논리적인 경로를 통하여 수많은 갈등과 문제를 해결하는 사회적 분위기의 조성이 시급히 요청된다.

이와같은 합리적 논리적 해결책을 모색하는 사회적 분위기를 조성해 갈 때, 일반적 정서유발 수준은 낮아지고, 폭력적 단서에 대한 감수성이 감소하게 된다.

4. 우리가 청소년기의 피험자를 대상으로 대중매체의 폭력장면이 이들에게 주는 영향을 논의할 때는, 청소년기가 인생전체의 발달과정에서 어떤 위치에 있는가를 먼저 고려해야 할 것이다.

청소년기는 전생애 발달단계(life-span development)에 있어서 한계상황에 있는 특수한 시기이다. 즉, 초경(初經)과 2차 성징의 발현 등 신체적 생리적 발달은 폭

발적으로 이루어져 성인과 다름없게 된 반면, 아직도 사회적 역할과 경제적 자립의 면에서는 아동기와 비슷하게 의존적인 상황을 벗어나지 못하고 있다. 그러므로 이와 같은 청소년기는 성인에도 소속될 수 없고 그렇다고 하여 아동기로 다시 되돌아갈 수도 없는 이른바 한계인(限界人: marginal man)인 것이다.

또한 자아정체감(ego identity)형성과 역할 혼란(role confusion)의 기로에서 몸부림치는 청소년들은 자신의 생활속에서 항상 불안을 느낀 나머지, “새로운 자극”을 추구하고, 주위환경의 변화와 자극에 대하여 민감하게 반응하게 된다. 이때 공격행동을 촉발시키거나 폭력과 관련된 사회적 자극들이 청소년들의 자극추구동기(Sensation-seeking motivation)와 불안으로부터의 도피욕구를 더욱 촉발 시키게 된다. 이런 관점에서 볼때 TV, 영화, 비디오 등을 통한 폭력장면과 자극들은, 일정한 수준의 사회적 지위와 심리적 안정을 이룩한 성인들에 비해 청소년들에게 더욱 많은 영향을 주게 된다. 특히 대중매체를 통한 폭력장면과 선정적 자극(煽情的 刺激: Erotic stimuli)의 영향을 논의할 때, 이와 같은 청소년기의 발달 단계상의 특수성을 간과하기 쉬운 경향이 있다. 그러나 앞으로의 발달단계를 고려할 때, 이들에 대한 특별한 고려가 있어야 한다.

5. 대중매체의 폭력 장면이 사회인지적 과정을 통해 청소년의 공격적인 지식과 사고에 영향을 준다는 본 연구의 결과는, 가정 및 학교 장면에서의 폭력이 아동에게 주는 영향에 대하여 시사하는 바가 크다. 다시 말하면, 아동은 자기가 성장하고 있는 가정과 학교의 사회적 환경에 의하여 여러가지 행동을 사회화(Socialization)하게 되는데 공격행동도 그중의 하나이다.

일반적으로 학교에서 교사들이 가하는 가벼운 체벌(體罰), 가정에서 부모들이 드는 “사랑의 때” 등은 우리 사회에서 널리 용인되는 하나의 훈육방법이다. 그러나, 아동이 저지른 잘못이나 바람직하지 못한 행동에 대해 “논리적인 설명과 이해”보다

도 어른들의 “공격행동”을 통한 훈육방법은 자칫 이들 아동들이 성장한 후에, 스스로 공격행동을 증가시키고 촉진시킬 가능성이 크다. 오늘날 우리 사회에서 만연되고 있는 아동학대, 아내구타, 학교에서의 폭력 등은 이들 아동 및 청소년들로 하여금, 공격행동에 대한 {인지적 틀}을 형성하게 하고, 점화효과를 가져오고 부호화-저장-인출의 기억과정을 통하여 공격행동을 더욱 많이 유발시킬 가능성이 있다(윤진, 1987).

이는 또한 앞에서 지적한, 사회적 관찰학습이나 모방, 그리고 금지 해제효과를 일으켜, 그 사회가 지닌 공격행동이나 폭력문화를 아동 및 청소년들이 그대로 반영하게 된다. 따라서, 이와같은 가정과 학교에서의 폭력행동의 분위기와 그의 영향을 받은 아동 및 청소년의 행동간의 관계에 대한 보다 면밀한 연구가 추후에 이루어져야 할 것이다.

6. 대중매체의 폭력성이 그 시청자에게 미치는 영향을 실험적으로 검증하는 본연구의 전반적 과정에서, 실험과정의 엄밀성을 기하려고 많은 시간과 노력을 기울였으나, 앞으로 개선되어야 할 미흡한 점이 몇가지 남아있다.

(1) 본 실험에서 사용된 중립영화의 타당성 문제이다. 처치영화의 편집과정에서 [공격영화]는 심리학전공 대학원생들과 연구자들의 전문가 평정과정(expert judgement)을 통해 그 타당도를 검증하였다. [중립영화]의 경우, 흔히 공격행동연구에서 사용하는 장면인 조용한 전원풍경, 어린이의 놀이, 가정생활, 즐거운 장면 등을 이용하였다. 그러나 본 연구에 사용된 두가지 중립영화 가운데 하나는 이러한 중립적 장면이라기 보다는 ‘어린이 대공원의 공중열차타기’, ‘매력적인 패션모델의 패션쇼’, ‘시원한 해변의 파도타기’ 등 사실상 즐겁고 유쾌한 장면들이었다.

물론 이들 장면이 공격적이거나 폭력적 장면은 아니었으나, 엄밀한 의미에서 [중립적인 장면]이었는가의 여부는 앞으로 이와 같은 [긍정적 유쾌한 장면]과 [진정한

중립장면]과의 비교연구를 통하여 보다 면밀히 검증되어야 할 것이다.

(2) 피험자들의 사회경제적 특성에 관한 문제가 있다. 비록 소년원생인 비행집단과 고교생인 일반 집단이 연령이나 신체적 발달측면에서 동등한 수준에 있다고 가정한다. 하더라도, 이들의 가정환경, 지능, 학교성적과 활동경험, 좌절의 경험여부, 그리고 미래에 대한 전망등에 있어서 동일하다고 가정하기는 어렵다. 그럼에도 불구하고 이 두집단을 표집하여 피험자로 삼은 것은, 이 연령기에 속한 청소년들의 사회인지적 과정에 공격장면이 어떻게 작용하는가의 기본적 기제(基本的 機制)를 밝히는데 그 일차적 목적이 있었기 때문이다. 앞으로 보다 정교한 추후연구를 통하여 보다 유사한 배경조건을 갖춘 비행집단 및 일반 집단을 대상으로 공격장면의 영향을 더 심층적으로 검증해야 할 것이다.

(3) 본 연구에서는 공격적인 행동을 직접 다루기 보다 대중매체의 폭력성이 청소년의 폭력적인 사고에, 또 상황판단에 영향을 주는 것을 보고자 한 것으로, 후스만(Huesmann, 1986 ; 1988)과 베르코비츠(Berkowitz, 1984)의 이론을 좀 더 확증한 연구가 된다. 따라서 폭력장면을 시청하게 되면 이것이 공격행동을 위한 지식의 틀을 형성하게 하며 그뿐만 아니라 기존에 가지고 있는 공격적인 사고나 기억에 방아쇠를 당기는 '점화의 효과'가 있게 된다. 본 연구 결과에서 보면 폭력영화를 시청하고 나서 공격적인 사고와 판단이 점화 또는 활성화된 것을 알 수 있다. 또 비교적 이러한 공격적인 지식이 풍부한 비행청소년에게서 더 많은 활성화가 일어났다. 그리하여 대중매체가 시청자에게 폭력적 장면을 보여주게 될 때 이와같이 공격적인 사고 및 기억에 점화효과를 가지게 되어 여러가지 다양한 공격행동을 일으키기 쉬워지게 된다. 그러나 본연구에서는 기존의 공격적인 지식의 틀이 어떻게 형성되어 가는지에 관해서는 아직 명확히 밝히지 못하고 있다. 따라서 좀더 어린연령의 아동을 대상으로 하여 폭력영화가 공격적인 사고와 지식의 틀을 형성하는데 어떤 영향을 주고 있는지에

관한 장기적인 연구가 요구된다.

(4) 공격적인 사고와 공격행동간의 연관성에 있어서 공격적인 사고와 지식이 풍부하면 그렇지 않을 경우보다 공격 행동으로 표출되기 쉽다. 본 연구에서는 폭력영화를 시청하는 것이 공격행동에 어떠한 영향을 주는지를 직접 다루고 있지 않으며, 단지 폭력영화에 따라 공격적인 지식이 활성화되고 점화되는 것을 다루고 있다. 따라서 공격적인 사고와 공격적인 행동간을 직접 연결해서 설명할 수 있는 좀더 확장된 후속연구를 수행하여 공격적인 사고와 지식이 직접 행동으로 표출되는 과정이 깊게 연구되어야겠다.

(5) 본 연구에서는 폭력영화를 시청한 후 청소년들의 감정에 변화가 일어나는지, 또 어떻게 변화하는지에 관해 알아보기 위해 정서척도를 실시하였다. 그 결과 영화의 종류에 따라(즉 폭력영화를 시청하였는지 중립영화(코믹영화)를 시청하였는가에 따라)정서변화가 달리 나타났다. 우선 폭력영화의 경우 안정감 차원과 불쾌감 차원에 있어서 변화가 일어났다. 특히 비행집단에 비해 일반집단에서 불쾌감이 더욱 크게 증가 하였으며, 안정감은 더욱더 떨어졌다. 이러한 정서상태(안정감 차원과 불쾌감 차원)가 비행집단과 일반집단에서 달리 나타나는 것은 다음과 같이 설명될 수 있을 것이다. 즉 공격적인 지식이 풍부한 비행집단에서는 공격적인 지식 목록이 다양하므로 본 연구의 폭력물이 자신이 가지고 있는 기존 공격지식과 크게 이질적인 것이 아니었다. 그러나 일반청소년에게서는 이들의 공격적인 지식의 틀이 비행청소년 만큼 다양하고 단단한 것이 아니므로 본연구의 영화자극이 이들의 공격틀과는 상당히 차이가 나는 것이므로 시청한 후 안정감이 크게 떨어지고 격하고 불쾌한 감정이 증가한 것으로 설명할 수 있다. 따라서 이러한 결과는 앞에서 본 비행청소년과 일반청소년이 가지고 있는 공격적 사고와 지식의 틀이 서로 다르다는 것을 다시 한번 확인해 주는 것이다. 이와는 달리 중립영화를 시청하고 난 후에는 우울감이 낮아졌으며 명

랑감과 유쾌감이 증가하였다. 이는 중립영화로서 코믹영화를 선정하였기 때문인 것으로 볼 수 있다. 여기서 분명히 나타나는 점은 폭력영화인지 중립영화인지 영화종류에 따라서 정서변화가 달라진다는 것이다. 따라서 폭력영화를 시청한 후에 일어나는 정서변화가 이후 공격행동과 어떤 관련성을 갖게 되는지에 관한 추후연구가 요구된다. 또 한편으로 본연구에서 사용한 정서척도는 그 내용이 여섯개의 차원에서 제한되어 있어서, 보다 광범위한 여러측면에서의 감정변화를 정확히 측정하지 못하였다. 그러므로 좀더 광범위한 차원이 포함된 척도를 사용하여 더욱 세밀한 연구가 앞으로 이루어져야겠다.

(6) 우리나라 청소년들이 좋아하는 영화는 무엇이며 또 그 이유는 무엇인지에 관한 부수적인 정보를 얻기위해 본 연구에서는 청소년 피험자의 영화선호도에 관한 질문을 실시하였다. 그 결과, 폭력영화를 선호하는 것으로 나타났으며, 이러한 폭력적이고 공격적인 영화를 보면 신나고 스트레스가 풀리기 때문이라고 응답하였다. 또 청소년들이 몇편의 영화를 시청하는지에 대해 알아본 결과 일반청소년(1-2편)에 비해 비행청소년(3-4편)이 더 많이 시청하는 것으로 나타났다. 그러나 본 연구에서 실시한 질문지법에 의한 결과는 시험에 참가한 청소년들에게만 실시된 것으로 그 숫자가 비교적 적었다. 그러므로 본연구 결과를 우리나라 청소년 전체에 일반화 하기에는 다소 미흡한 점이 있을 수 있다. 따라서 인문계 청소년뿐 아니라 실업계 고등학생 또 근로청소년 등을 포함한 좀더 많은 청소년을 대상으로 더 체계적인 질문에 의해 광범위한 조사를 하여 우리나라 청소년의 폭력영화 선호도를 알아보는 후속연구가 요구된다.

참 고 문 헌

- 박윤창, 윤진(1988), 성역할태도와 공격적 영화가 공격성에 미치는 영향. *사회심리학 연구*, 4(1), 213-240.
- 박혜원, 박금주(1989), 아동의 TV시청에 관한 연구의 동향과 과제 - 심리학적 연구를 위한 한국 문헌고찰. *한국심리학회지 : 발달*, 2(1), 125 - 142
- 윤진, 최상진(1990)역 (Elliot Aronson 저), *사회심리학(사회적 동물 5판)*. 탐구당.
- 윤진(1987). 폭력의 이론 - 공격행동의 심리적 기제, *정신건강연구(한양대 정신건강연구소)*, 6, 1 - 10.
- 윤희윤(윤진), 정양은(1971), 대리적 공격효과에 관한 한 연구, *한국심리학회지*, 1, 167 - 177.
- Anderson, D., Lorch, E., Field, D. & Saders, J.(1981), The effects of TV program comprehensibility on preschool children's television viewing behavior. *Developmental psychology*, 17, 446 - 453.
- Bandura, A., Ross, D & Ross, S.(1961), Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, 575 - 582.
- 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.(1984), Some effects of thoughts on anti - and prosocial influences of media events:A cognitive-neoassociationist analysis. *Psychological Bulletin*, 95, 410 - 427.
- Berkowitz, L., & Le Page, A.(1967), Weapons as aggression eliciting stimulus. *Journal*

of Personality and Social Psychology, 5, 202 - 207.

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.

Dodge, K. A., & Coie, J. D.(1987), Social-information-processing in reactive and proactive aggression in children's peer group. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53, 1146 - 1158.

Dodge, K. A., Coie, J. D., Pettit, G. S., & Price, J. M.(1990), Peer status and aggression in boys' group:development and contextual analyses. *Child Development*.

Feshbach, S.(1955), The drive-reducing function of fantasy behavior. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 50, 3 - 11.

Geen, L. R., & Thomas, S. L.(1986), The immediate effects of media violence on behavior, *Journal of Social Issues*, 42, 7-28.

Hayes, S. C., Rincover, A., & Volosin, D.(1980), Variables influencing the acquisition and maintenance of aggressive behavior:Modeling versus sensory reinforcement. *Journal of Abnormal Psychology*, 89, 254 - 262.

Huesman, L. R., Lagerspetz, K., & Eron, L. D(1984), Intervening variables in the TV violence-aggression relation:Evidence from two countries. *Developmental Psychology*, 20, 746 - 775.

Huesmann, L. R.(1986), Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *Journal of So-*

- cial Issues*, 42, 125 - 140.
- Huesmann, L. R.(1988), An Information processing model for the development of aggression. *Aggressive Behavior*, 14, 13 - 24.
- Huesmann, L. R., & Malamuth, N. M.(1986), Media violence and antisocial behavior:an overview. *Journal of Social Issues*, 42, 1 - 6.
- Huesmann, L. R., & Eron, L. D.(1986), Television and the Aggressive Child:A Cross-National Comparision. New Jersery:Lawrence Erlbaum Associates.
- Liebert, R., & Baron, R.(1972), Some immediate effects of televised violence on children's behavior. *Developmental Psychology*, 6, 469 - 475
- Parke, R., Berkowitz, L., Leyens, J., West, S., & Sebastian, R.(1977), Some effects of violent and nonviolent movies on the behavior of juvenile delinquents. In L. Berkowitz(Ed.), *Advances in experimental social psychology*(pp. 135 - 172), New York:Academic press.
- Phillips, D. P.(1983), The impact of mass media violence on U.S. homicides. *American Sociological Review*, 48, 5660 - 568.
- 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.

THE IMPACT OF THE VIOLENCE OF MASS MEDIA ON THE ADOLESCENT

—The Experimental Approach of the Social Cognitive Theory—

Yoon, Gene*

This present study examines the impact of mass media violence on adolescent aggressive thought process, based on the cognitive theory of aggression. Two groups of delinquent($n=30$) and nondelinquent ($n=30$) adolescents viewed a neutral movie or a violent one. Before and after viewing the film, they were asked to judge an ambiguous scene. Results show that after viewing the violent movie, compared with the neutral one, the subjects tended to judge the ambiguous scene as violent and aggressive. This tendency was greater in the delinquent group. The findings imply that violence in mass media activates aggressive thought and knowledge.

* Professor, Department of Psychology, Yonsei University

부 록

부 록(1)

* 연구에 사용된 영화

1. 예비연구의 애매한 장면제작에 사용된 영화

(제작국, 수입사, 제작연도, 심의번호)

1. 안개섬:	국내,	서툼,	1990,	9001-V31
2. 안개속의 여자:	국내,	세경,	1990,	9004-V125
3. 첩작일 조용:	홍콩,	라이프,	1990,	L9005-V1041
4. 성향쌍용:	홍콩,	장비디오,	1990,	L9008-V1548
5. 황가특경대:	홍콩,	삼부,	1990,	L9008-V651
6. 풍소소:	홍콩,	라이프,	1990,	L9008-V1557
7. 특구풍운:	홍콩,	삼부,	1990,	L9005-V1001
8. 혈전영웅:	홍콩,	삼영,	1990,	L9005-V1005
9. 죽점소년:	대만,	(주)시네콤,	1990,	L9006-V1250
10. 팔성보회:	홍콩,	서진통상,	1990,	L9008-V1476
11. 늑대7(2):	홍콩,	동일,	1990,	L9008-V1551
12. 태양저하:	대만,	유호,	1990,	L9007-V1333

2. 중립장면을 위한 영화

* 중립영화 I

1. 폭소결혼구애작전: 홍콩, 서울미디어, 1990, L9008-V1560

* 중립영화 II

1. 순돌이와 팔도아이: 한국, 1990,
2. 윈드서핑: 중앙영상, 1990, 9004-V199
3. Fashion Special: 삼부, 1990, L9005-L877

3. 폭력장면을 위한 영화

* 폭력영화 I

1. 혈의천사: 홍콩, 서릉, 1990, L9009-V1743
2. 도시의 아이들: 홍콩, 1990,
3. 성향기병(속): 홍콩, 동아수출, 1990, L9006-V1134

* 폭력영화 II

1. 혈전영웅:동일함
2. 태양저하:동일함

부 록(2)

* 본 실험에 사용된 응답지

장면을 잘 보고 있다가 끝이 난 후, 이 장면은 어떤 상황이고 다음에 무슨 일이 일어날 지에 관하여 여러분의 나름대로 생각을 하여 주십시오.

어느 장면은 빠르게 지나가는 것도 있으니 잘 보고 있어야 하며, 파란장면이 제시되는 동안 여러분의 생각에 해당되는 것을 4개의 문항 중에서 하나만을 골라 ○표해 주십시오.

모든 장면에 대한 정답은 없으며, 조사자료는 다른 목적으로 사용되지 않고, 개개인이 답한 내용에 대해서는 일체 밝혀지지 않습니다.

따라서 진지하고 솔직하게 자신의 생각에 해당되는 것을 택하여 주십시오.

사전 검사 응답지

#1.

- 1) 도둑이 빈 집에 들어 왔다가 여자가 들어오자 여자를 몇 대 쳐서 쓰러뜨리고 물건을 훔쳐 달아난다.
- 2) 일찍 집에 돌아와서 아내를 기다리고 있던 남편이 장난을 치기위해 놓아둔 의자에 걸려 넘어진 것이다
- 3) 침대 밑에 숨어 어떤 괴한이 다리를 걸어 넘어뜨린 후 여자를 폭행할 것이다.
- 4) 술에취해 바닥에 누워 잠자고 있는 남편에게 걸려서 넘어지자 남편이 깨어나서 여자에게 화를 낼 것이다.

#2.

- 1) 형사들이 도망자를 잡기위해서 병원 복도를 지나가는 환자의 시체를 검문하는 것으로, 아무 일 없이 지나갈 것이다.
- 2) 사고로 죽은 사람이 병원에 실려 왔는데, 복도에 서 있던 사람이 확인을 하는 것으로, 그냥 보낼 것이다.
- 3) 누워 있던 사람이 벌떡 일어나 검색을 하는 사람을 때려 눕히고 도망을 칠 것이다.
- 4) 폭력배들간의 잇권싸움으로, 환자로 위장해서 누워있던 사람이 총을 꺼내 있던 사람을 쏘고 도망을 칠 것이다.

#3

- 1) 농촌에서 살다 도시로 간 청년이, 시골로 내려와 농촌사람들을 깔보다가 서로 시비가 붙어 싸우게 된다.
- 2) 도시에서 온 청년이 잘난 척을 하다가 서로 실랑이를 벌이지만, 싸우지는 않고 서로 참고 돌아갈 것이다.
- 3) 시골 사람들이 술을 마시며 이야기하고 있는데, 건달같은 도시 청년이 와서 말을 함부로 하다가 집단적으로 폭행을 당할 것이다.
- 4) 어릴 때 서울로 간 동네 청년이 내려와 질투어린 농담을 하는데 곧 이들과 친해져서 같이 술을 마실 것이다.

#4.

- 1) 쫓기고 있는 사람이 경찰에 잡혀 기밀을 누설할까봐, 그가 속한 조직의 미행자가 차를 세우고 총을 쏠것이다.
- 2) 쫓기는 사람은 뭔가 누명을 쓰고 달아나고 있는데, 차안에 타고 있던 동료의 도움으로 도주에 성공을 할 것이다.
- 3) 차안에 있던 사람이 경찰에 쫓기는 사람을 도와 피신시키지만, 자기조직에 필요한 전보를 얻기위해 도망자를 고문할 것이다.
- 4) 아름다운 여자가 자동차를 타고 가다가 이 남자를 발견, 차에 태워서 경찰을 피해 도망을 갈 것이다.

#5.

- 1) 공을 던져 주는 척하다가 다른 곳으로 던져 버려서 싸움이 일어나는데, 공 던진

사람을 두고 여러 명이 구타를 할 것이다.

- 2) 공을 가지고 계속 놀리다가 상대방 편의 소년들이 화가나서 싸움을 걸듯 하자 공을 던져 주고 가버린다.
- 3) 공으로 장난을 하다가 결국은 시합을 하게 되어 어느 한 쪽이 이기게 되고 지는 쪽이 사과를 하게 된다.
- 4) 이 소년이 공을 가지고 그대로 도망을 가서 상대방 소년들이 쫓아가 때려 눕히고 공을 빼앗는다.

#6.

- 1) 남편이 집에 돌아와 보니, 부인이 바람이 나 다른 남자를 만나느라 아직 집에 돌아오지 않았다.
- 2) 남편이 집에 와서 부인을 찾고 있는데, 부인은 괴한의 침입을 받아 욕실에서 죽어 있거나 묶여 있을 것이다.
- 3) 남편이 출장을 다녀 온 사이에, 부인은 나쁜사람들에 의해 납치나 살해를 당했는데, 남편은 그것도 모르고 걱정만 한다.
- 4) 부인이 오랫동안 친구를 만나 한참 이야기를 나누다 남편보다 귀가 시간이 늦어져서 나중에 남편이 화를 낼 것이다.

#7.

- 1) 폭력배 한 명이 백화점을 쇼핑하는데, 다른 패의 폭력배가 원한을 갚기 위해 뒤쫓아 와서 그를 죽일 것이다.
- 2) 앞의 사람이 누구를 만나려 하는데 쫓아 오는 사람이 방해를 하려는 것 같다. 결국

아무도 만나지 못할 것이다.

- 3) 어떤 사람이 백화점을 구경하고 있는데 다른 사람이 미행을 하여 뒤에서 칼로 찌르고 도망을 갈 것이다.
- 4) 앞사람은 다른 조직의 사람이 자신을 미행하고 있음을 알아 뛰어나고 뒷사람은 쫓아가나 결국 도망을 칠 것이다.

#8.

- 1) 적의 은신처를 조심해서 들어 가는 장면으로 곧이어 안에서는 심한 총격전이 일어난 것이다.
- 2) 형사 두 명이 정보를 얻기 위해 물건을 거래하는 갱의 소굴로 잠입을 하는 것인데 싸움이 일어날 것이다.
- 3) 항구에서 두 사람이 자기네 아지트로 가던 중에 미행자가 있지는 않은지 살피면서 가는 중이다.
- 4) 창고안에 있는 물건이나 비밀서류를 훔치기 위해서 조심스레 주위를 살피면서 들어가는 것으로 목적을 달성한다.

#9.

- 1) 화장실에서 나온 이 사람은 손을 씻은 후 아무일 없이 밖으로 나갈 것이다.
- 2) 화장실에서 나오자마자 다른 조직의 미행자가 이 사람 머리를 내리치며 폭행을 가한다.
- 3) 화장실 밖에서 기다리고 있던 사람이 총으로 위협하여 중요한 서류를 훔쳐 달아난다.
- 4) 화장실에서 정보를 건네주기로 한 사람이 오지 않아 담배를 피우며 기다린다.

#10.

- 1) 끝까지 자백을 하지 않자 그 사람을 떨어뜨리고 정보를 얻기위해 다른 사람을 찾아 나설 것이다.
- 2) 협박하던 사람은 자신이 원하던 정보를 얻어내 그 남자를 살려주고 그 곳을 떠나갈 것이다.
- 3) 조직폭력배 한 명을 위협해서 정보를 얻어낸 후, 뒤에 일이 시끄러워질 것을 생각하여 그를 죽일 것이다.
- 4) 협박하던 남자는 경찰인데 악당으로부터 자백을 받아낸 후 그를 경찰서로 데리고 갈 것이다.

#11.

- 1) 자백을 받고자 협박을 하다가, 자기편 소굴로 끌고가 자백을 받은 후 죽일 것이다.
- 2) 잡혀 온 사람이 말할 수 없다고 계속 버티자 하는 수 없이 총으로 쏘 죽일 것이다.
- 3) 계속 협박을 하여 자백을 받은 후에는 엉뚱한 섬으로 데려가서 풀어 줄 것이다.
- 4) 머리에다 총을 들이대자 안경을 쓴 남자는 자백을 다하고 목숨을 구할 것이다.

#12.

- 1) 집안을 다 뒤져 보았으나 ‘아방’이라는 사람이 보이지 않자 밖으로 나가서 찾아본다.
- 2) 방 한구석에서 피를 흘리며 쓰러져 신음하고 있는 여자를 발견하게 된다.
- 3) ‘아방’이 울면서 나오면서, 어떤사람이 와서 집안을 엉망으로 만들었다고 말을 한다.
- 4) 베란다로 나가 밖을 살펴보는데 뒤에서 괴한이 나타나 안경쓴 남자를 밀어 떨어뜨린다.

#13.

- 1) 목욕을 하고 있던 여자의 어머니가 그 남자에게 칼을 휘두르며 야단을 쳐서 내쫓을 것이다.
- 2) 이 남자는 변명을 하려고 애를 썼으나, 칼을 들고 올라온 여인에게 사정없이 두들겨 맞을 것이다.
- 3) 아랫집에 사는 남자가 윗집에서 물이 새는 것으로 알고 온것으로, 오해가 생겼지만 곧 화해한다.
- 4) 남자는 집을 잘못 알고 들어와 치한으로 풀리다가, 칼을 들고 들어 온 여인을 보자 재빨리 도망을 친다.

#14.

- 1) 사고를 당하고 입원을 한 친구를 찾아 왔는데, 자고 있어서 그의 자는 모습을 지켜볼 것이다.
- 2) 몰래 병실에 들어와 환자를 죽이려고 하는데, 환자의 친구가 나타나 싸우다가 침입한 사람이 도망을 갈 것이다.
- 3) 같은 폭력조직의 한 사람이 병실에 들어온 장면으로 조직의 비밀이 누설될까봐 누워있는 사람을 죽일 것이다.
- 4) 사고를 당한 동생을 찾아와 형이 동생에게 누구의 짓이냐고 물으며 같이 격분한다.

#15.

- 1) 가방을 들고 가는 사람과 택시기사는 마약거래를 위해 약속장소에서 접선을 한 후, 각기 자기 길을 갈 것이다.

- 2) 가방을 든 사라는 다른 조직의 사람과 만나러 가고 있는데, 택시운전수가 계속 그를 미행할 것이다.
- 3) 두 사람이 만나 마약거래를 하나, 서로의 의견이 맞지 않아 한 사람이 다른 사람을 총으로 쏘 죽일 것이다.
- 4) 두 사람이 물건을 매매하기 위해 만났는데 경찰이 현장을 습격하여 경찰과 크게 싸우게 되나 결국 체포된다.

#16.

- 1) 아이의 생일파티에 지금까지 한 번도 보지 못한 아버지가 나타나 처음에는 어리둥절하나 곧 아주 기뻐할 것이다.
- 2) 계단을 올라온 사람이 생일 파티를 하는 곳에 나타나 아버지를 총으로 쏘 죽이나 그의 아들은 복수를 결심한다.
- 3) 계단을 올라온 사람이 총으로 가족들을 위협하여 아이 한 명을 인질로 삼아 데려갈 것이다.
- 4) 어린 시절에 살았던 집을 찾아온 사람이 계단을 오르면서 자신의 어렸을 때의 즐거웠던 시절을 회상하고 있다.

사후 검사 응답자

#1.

- 1) 조직폭력배들이 건물 안으로 들어가자마자 그 건물내에 있던 사람들과 치열한 싸움이 벌어질 것이다.
- 2) 큰 권력을 가진 사람이 중대한 문제가 생겨 회의를 하러 온 것으로, 성공적으로 회의가 끝날 것이다.
- 3) 회사 사장이 매우 큰 잇권이 걸린 경영권을 정리하기 위하여 회의장소인 호텔에 도착한 것으로 일이 잘 될 것이다.
- 4) 마피아 집단의 두목이 회의를 하러 온 것으로, 다른 조직과 물건을 거래하다가 의견이 맞지 않아 큰 싸움이 일어난다.

#2.

- 1) 자가용을 타고 적진을 탐색하러 왔는데, 뒤에서 트럭이 오는 것을 발견하고 이 사실을 앞에 간 사람에게 알려서 무사히 도망가게 한다.
- 2) 트럭에서 여러명의 사람이 내려 자가용차에 총을 발사해 사람을 죽이고, 감시하러 건물로 들어가는 사람에게도 총질을 할 것이다.
- 3) 마약을 거래하기 위하여 서로 접선을 하려고 하는데, 경찰이 알고 다가오자 이들은 경찰과 총싸움을 하게 된다.
- 4) 은행을 털려고 은밀히 망을 보고 있는데, 뒤에서 트럭이 옴으로써 방해로 받아 일에 실패하고 달아날 것이다.

#3.

- 1) 친구들을 만나기로 약속한 장소로 가고 있는 장면으로, 가방에는 그들을 만나 도박을 하기 위한 엄청난 돈이 있을 것이다.
- 2) 중요한 서류가 든 가방을 들고 에스컬레이터에서 내리자 어떤 사람이 다가와 옆구리에 총을 들이대며 위협하여 데려간다.
- 3) 마약거래를 위해 거래대상자를 만나지만, 협상이 잘 이루어지지 않아 싸움을 거나, 오히려 부상을 입고 간신히 도망을 친다.
- 4) 사업에 관련된 중대한 일로 이 회사의 회장을 만나러 사무실로 올라가는 장면으로 모든 일이 잘 해결될 것이다.

#4.

- 1) 여자가 기억상실증에 걸려 있는데, 이것을 이용하려고 나이든 사람이 수작을 걸지만 남편이 나타나 그 여자를 데리고 간다.
- 2) 기억상실증에 걸린 자기 아내를 나이든 사람이 희롱하는 것으로 생각하여, 남편되는 사람이 격분해 그를 실컷 때려준다.
- 3) 과거를 기억 못하는 아내에게 고향사람이 나타나자, 남편은 아내의 기억을 되찾아주기 위해 그 사람과 예이야기를 한다.
- 4) 기억력을 상실한 아내를 한 남자가 희롱을 하자, 남편이 다가가서 그 삶의 먹살을 휘여잡고 서로 심하게 싸울 것이다.

#5.

- 1) 술집에서 패거리끼리 놀고 있는데, 처음 보는 사람이 무개를 잡고 들어오는 장면으로,

서로 힘자랑을 하다가 곧 친해질 것이다.

- 2) 한 깡패조직에 다른 조직의 사람이 협상을 하기위한 여러 사항을 가지고 들어왔는데, 서로 잘 타협이 이루어 질 것이다.
- 3) 검은 옷을 입은 사람이 ‘웬 놈이냐’하며 달려들어 시비를 걸다가 서로 싸움이 벌어져 곧 아수라장이 될 것이다.
- 4) 형사가 범인을 잡으로 깡패소굴에 들어왔는데 검은 옷을 입은 사람들이 시비를 걸고 집단적으로 구타를 가해 그를 내쫓는다.

#6.

- 1) 협박하는 남자는 경찰인데 악당으로부터 자백을 받아낸 후 그를 경찰서로 데리고 갈 것이다.
- 2) 협박하던 사람은 자신이 원하던 정보를 얻어낸 후 그 남자를 살려주고 그 곳을 떠날 것이다.
- 3) 폭력집단의 한 사람을 위협해 찾던 정보를 얻어낸 후 뒤에 일이 시끄러워질 것 같아 그를 죽일 것이다.
- 4) 끝까지 자백을 하지 않자 그 사람을 떨어뜨리고 정보를 얻기 위해서 또다른 사람을 찾아 나설 것이다.

#7.

- 1) 묶여 있던 사람에게 계속 겁을 주다가 끝내는 죽이고, 이 사람을 차밖으로 던진 후 가버린다.
- 2) 두목이 겁을 주면서, 충알이 없는 충으로 그를 쏘아 장난을 치는 등 계속 우롱할

것이다.

- 3) 조직의 한 사람이 묶여 있는 사람을 살려 둔채 인질로 삼자고 제안을 해서 죽이지 않고 아지트로 데려간다.
- 4) 묶인 사람의 머리 근처에 여러방의 총을 쏘면서 겁을 주다가, 나중에는 팔다리에 직접 총을 쏘며 놀린다.

#8.

- 1) 계단을 올라오는 사람이 생일 파티를 하는 곳에 나타나 이 집 아버지를 총으로 쏘 죽이자 어린 아들이 복수를 결심한다.
- 2) 계단을 올라오고 있는 사람이 총으로 이 집 가족들을 위협하며 아들 중 한명을 인질로 삼아 데려갈 것이다.
- 3) 지금껏 한 번도 못한 아버지가 생일 파티에 나타나자, 아이가 처음에는 어리둥절해 하나 곧 기뻐할 것이다.
- 4) 어린 시절에 살았던 집을 방문하러 온 사람이 계단을 오르면서 자신의 어렸을 때의 즐거웠던 지난 시절을 회상한다.

#9.

- 1) ‘아방’이 울면서 나와, 어떤 사람들이 들어와서 집안을 엉망으로 만들었다고 말을 한다.
- 2) 배란대로 나가서 밖을 살펴보는데, 뒤에서 괴한이 나타나 안경쓴 남자를 밀어 떨어뜨린다.
- 3) 방 한구석에 피를 흘리며 쓰러져 있는 여자를 발견하게 된다.

4) 집안을 뒤져 보았으나 ‘아방’이라는 사람이 보이지 않자 밖으로 나가 찾아본다.

#10.

1) 자기가 찾던 사람에 대한 정보를 얻어서 뒤쫓아가지만, 그 사람은 이미 도망을 치고 난 후였다.

2) 계단을 올라가던 남자는 파카를 입은 다른 남자와 만나 심한 몸싸움을 벌이게 된다.

3) 계단을 뛰어올라간 남자가 코너에서 몸을 돌리자 다른 사람이 총을 쏘아 총싸움이 벌어진다.

4) 계단에서 뛰어올라온 사람은 파카를 입은 남자와 마주치는데, 이들은 서로 같은 편이어서 함께 악당을 추적한다.

#11.

1) 예전부터 마음에 두었던 여자가 호젓한 곳에 혼자 있는 것을 발견하고, 이 남자가 다가가 폭행을 할 것이다.

2) 오랜만에 고향에 온 남자가 이전에 알았던 여자친구를 만나게 되어서 함께 과거를 회상하며 이야기 한다.

3) 남자가 다가가 폭행하려는데, 여자가 심하게 반항을 하자 마구 때리다가 결국 목줄라 죽이고는 놀라 도망친다.

4) 남편을 잃은 여자가 무덤 앞에서 바다를 보고 있는데, 예전부터 알던 남자가 이 여자를 만나 위로하다 서로 정이든다.

#12.

- 1) 사고를 당하고 입원을 한 친구를 찾아왔는데, 그가 자고 있어서 자는 모습을 지켜 볼 것이다.
- 2) 사고를 당한 동생을 찾아온 형이 누구의 짓이냐고 동생에게 물으면서 같이 격분한다.
- 3) 몰래 병실에 들어와 환자를 죽이려고 하는데, 환자의 친구가 나타나 둘이 싸움을 하다 침입한 사람이 도망간다.
- 4) 환자가 같은 폭력조직의 일원이 들어온 것으로, 비밀이 누설될까봐 누워있는 자기 조직원을 죽일 것이다.

#13.

- 1) 동료들 곤경에 빠뜨리기 위해 가방을 건네준 것으로, 이상한 물건이 발각되어 안경 쓴 사람은 체포된다.
- 2) 안경을 쓴 사람이 점문을 받는 도중 머뭇거리자, 뒤에 따라오던 두 사람이 가방을 빼앗아 도망간다.
- 3) 밀수품이 발각되자 경찰을 밀치고 도망가나, 뒤에 오던 사람에게 붙잡혀 두들겨 맞는다.
- 4) 뒤에 오던 사람들이 다가와 경찰에게 안경쓴 남자가 자기들 물건을 훔쳤다고 하자, 이들간에 싸움이 일어난다.

#14.

- 1) 오토바이를 타고 온 여자가 화해를 청하자, 남자가 이것을 받아들여 서로의 우정을 확인하고 축배를 들기 위해 같이 간다.
- 2) 다시 친구가 되자는 여자의 요청을 남자가 거절하고 떠나버리자, 기진맥진해 있던 여자는 절망하여 그 자리에 쓰러져 호느껴 운다.
- 3) 오토바이를 탄 사람들이 도주한 사람들을 뒤쫓아 왔는데, 이들은 화해를 하지 못하고 싸움을 계속하여 많은 사람이 부상을 당한다.
- 4) 화해를 청하는 여자의 말에 남자가 아무런 반응을 보이지 않자, 오토바이 패거리들 중의 몇사람과 이 남자간에 결투가 벌어진다.

#15.

- 1) 창문을 통해 세찬 바람이 들어와 문이 닫힌 것인데도, 여자는 놀라 집 밖으로 뛰쳐 나온다.
- 2) 집에 숨어 있던 괴한이 나타나 문에 부딪혀 쓰러진 여자를 폭행한 후, 금품을 빼앗아 도망간다.
- 3) 이 집에 원한을 가진 사람이 몰래 들어와 있다가, 문이 닫힌 여자가 쓰러져 있는 순간 그녀를 죽일 것이다.
- 4) 남편이 목욕을 하다가 부인이 들어오자 놀라게 해주기 위해서 숨어 장난을 하고 있는 것이다.

#16.

- 1) 총을 들고 있는 남자는 아내의 설득으로 양복을 입고 있는 사람을 죽이지는 않고, 아내와 그 도시를 떠날 것이다.

- 2) 너무 억울한 일을 당했던 이 남자는 총으로 양복입은 사람을 죽이게 되고, 경찰이 이 사람을 검거해 갈 것이다.
- 3) 총을 든 남자가 아내와 이야기를 하고 있는 도중에, 양복입은 남자와 같은 편 사람이 총으로 이 여자 남편을 죽일 것이다.
- 4) 남편이 아내를 보며 말하는 사이에 양복입은 남자가 총을 빼앗아 남편인 사람을 겨누다 그냥 총을 가지고 나갈 것이다.

정 서 척 도

아래에는 여러가지 감정과 기분을 묘사하는 단어들이 적혀 있습니다.

이 단어들 중에서 당신의 지금 현재의 느낌을 가장 잘 묘사하고 있는 단어에 V표를 하여 주십시오.

어떤 단어들은 서로 비슷하기도 합니다. 그렇지만, 당신의 느낌을 묘사한다고 생각되는 모든 단어에 V를 해 주셔야 합니다.

가능한한 빨리 해 주시기 바랍니다.

피로운	_____	격한	_____	침착한	_____	상냥한	_____
기분나쁜	_____	기분좋은	_____	명랑한	_____	절망적인	_____
잔인한	_____	신경질나는	_____	즐거운	_____	진취적인	_____
혼란스러운	_____	활기찬	_____	답답한	_____	맥빠진	_____
불쾌한	_____	충만한	_____	동정적인	_____	유쾌한	_____
침울한	_____	따뜻한	_____	화나는	_____	안정된	_____

질문지

다음 질문에 대해 답해 주십시오.

각 문항에서 여러분에게 해당되는 번호에 ○표를 하거나, 답을 써 주십시오.

1. 어떤 내용의 영화를 좋아합니까?

1) 애정영화

2) 코믹영화

2) 폭력액션영화

4) 전쟁영화

5) 기타()

2. 위의 1번에서 답한 영화를 좋아하는 이유는 무엇입니까?

(보고나면 어떤 느낌이 듭니까?)

3. 이전에 영화관에서 또는 비디오 등을 통해서(모두 합하여) 한달에 몇편정도의 영화를 보았습니까?

1) 1-2 편

2) 3-4 편

3) 5-6 편

4) 7편 이상

5) 1편도 보지않는 경우가 있다.

4. 여러분들에게 영화를 볼 수 있는 기회가 지금 곧 주어진다면 다음중 어떤 종류의 영화를 보기 원합니까?

- 1) 남녀의 사랑이야기를 다룬 분위기있는 영화
- 2) 인간에 대한 사랑과 평범한 삶에 의미를 둔 잔잔한 영화
- 3) 암흑조직의 활동과 의리를 내용으로 하는 폭력영화
- 4) 어처구니없는 실수연발과 우연으로 인한 사건전개의 우스운 코믹영화
- 5) 액션과 승부, 유머가 담겨있는 폭력오락영화