

영화의 폭력성 부분이 일상적인 생활에 미치는 영향에 관한 연구

이지훈*

서원대학교 생활경영학부 경영학전공 교수

A Study on the Influence of Violence Part of Movie on Daily Life

Ji-Hun Lee*

Professor, Faculty Life Management, the Department of Business Administration, Seowon University

요약 본 연구는 영화의 장면 중 폭력성(가정적 폭력, 언어적 폭력, 도구적 폭력)이 있는 장면을 관람객들이 시청했을 시 나타나는 반응에 대하여 파악하고, 이를 통해 폭력성이 많이 들어간 영화제작시 고려해야 할 요소에 대하여 시사점을 제시하고자 하였다. 따라서 본 연구의 시사점은 다음과 같다. 첫째, 영화 제작자들은 영화의 전체적인 내용 중에서 가정 내에서의 분쟁과 언쟁은 다룰시 폭력성을 표현하기 보다는 논쟁의 형태로 다루는 것이 더욱 현실감을 줄 수 있을 것이다. 둘째, 영화 제작자들은 언어적 폭력 내용을 영화 속에 넣을시 지나친 욕설이나 헐박 등을 사실성 있게 표현하기 보다는 영화의 관계가 이상하지 않을 정도의 언어를 사용하도록 하거나 언어적 폭력 단어를 무음 처리하는 방식으로 제작되어야 할 것이다. 마지막으로 영화 제작자들은 도구를 사용하여 타인에게 폭력을 행사하는 장면을 표현할 시 도구를 모자이크 처리를 하여 영화상에서 표현되는 잔인성을 일정부분 줄여야 할 것이다.

키워드 : 가정, 폭력, 도구, 언어적, 일상생활

Abstract The purpose of this study is to understand the reactions of viewers to the scene of violence (homely violence, verbal violence, tools violence) and to consider factors to consider when producing violent movies and suggest some implications. The implications of this study are as follows. First, film producers can be more realistic in dealing with disputes and controversies in the home than in the overall contents of the film. Second, when film producers put verbal violence into the film, they would rather not use excessive verbal or profanity, but rather use a verbal that would not make the relationship between the films strange. Finally, film makers should use some tools to mosaic the tools used to express violence to others, thereby reducing some of the cruelty expressed in movies.

Key Words : Home, Violence, Tool, Verbal, Everyday life

1. 서론

오늘날 많은 사람들이 여가 활용으로 영화관람을

이용하고 있다. 관람자 2,000명을 기준으로 할 때 관람자의 과반수 이상이 2003년 한 해 동안 여가활동으로 영화를 선택하였으며, 영화관람 및 비디오/DVD

*Corresponding Author : 이지훈(77spring@naver.com)

Received October 30, 2018

Revised November 22, 2018

Accepted December 14, 2018

Published December 31, 2018

구입 및 대여 비율도 40%에 육박한다[1]. 이처럼 많은 사람들이 영화를 관람한다고 할 수 있다. 영화는 신속하고 광범위한 보급수단을 가지고 있으며 이런 특성으로 인해 영화 관련 서적과 동호회, 영화 관련 웹사이트, 각종 영화제 및 영화 할인카드 등 영화를 둘러싼 다양한 행사 및 서비스가 주를 이루고 있다 [2].

하지만 아동기와 청소년기의 자녀들은 모방학습효과가 매우 높기 때문에 지나친 폭력성을 지니고 있는 영화를 관람할시 자신도 모르게 말투와 행동에서 폭력성을 습득할 수 있게 된다. 이는 집단생활에서 타인에게 피해를 줄 수 있어 부모의 통제가 매우 필요하다고 볼 수 있다. 또한 성인들도 반복적인 폭력물을 관람할시 직장생활 및 가정생활에 악영향을 미치는 있는 소지가 있기 때문에 영화 선정에 많은 관심을 기울여야 할 것이다.

이런 관점에서 본 연구는 다음과 같은 연구 목적을 갖는다.

첫째, 영화가 가지고 있는 다양한 폭력성에 대하여 파악하고 일상생활과의 관련성을 연구모형을 통해 제시하고자 한다.

둘째, 연구모형을 중심으로 실증분석을 하고자 한다.

마지막으로 실증분석을 통해 폭력성이 많이 들어간 영화제작시 고려해야 할 요소에 대하여 시사점을 제시하고자 한다.

2. 이론적 고찰

2.1 가정적 폭력

일반 가정에서 가정폭력이라고 말하는 것은 가족구성원 중 힘의 세기가 강한 사람이 힘이 약한 사람에게 폭력을 행사하는 것을 말한다[3]. 일반적으로 아버지가 아내, 혹은 자녀들에게 폭력을 행사하는 경우가 많다. 가정폭력은 가해자와 피해자의 관계에 따라 폭력 현상의 한 범주를 개념화 한 것으로 폭력의 주체와 대상 모두가 가족 구성원으로 친밀한 관계에 있다는 특징을 가지고 있다[4]. 사회심리적 관점에서 가정폭력을 살펴보면 아동은 그의 부모 혹은 아동 자신에게 중요한 다른 사람이 폭력을 이용함으로써 자신

이 원하는 목적을 달성하는 것을 보았을 때 그런 행위로부터 가정폭력을 배우게 된다. 따라서 이런 가정폭력을 세대 간의 전해지는 지속성이라는 특성을 가지고 있다[5].

2.2 언어적 폭력

언어적 폭력의 사전적 의미는 ‘말로써 온갖 음담패설을 늘어놓거나 욕설, 헐박 따위를 하는 일’ 또는 ‘남의 인격을 무시하는 모욕적인 말 또는 남을 저주하는 말’이다[6]. Infante & Wigley(1986)는 인간 의사소통의 관점에서 언어적 폭력을 정의하고 있는데 언어적 폭력을 다른 사람의 자아개념을 공격하는 언어적 표현으로 정의한다. 즉, 인간 의사소통관점에서 ‘언어적 폭력은 자아개념을 해치거나 손상시키는 언어적 메시지나 표현’으로 정의된다고 할 수 있다[7].

Infante et al(1992)이 제시한 언어적 폭력의 아홉 가지 유형 중에서 성격공격, 능력공격, 배경공격, 생김새공격은 언어적 폭력의 내용에 따라 분류된 것이라고 볼 수 있다. 그러나 저주, 조롱, 헐박, 욕설과 같은 유형은 언어적 폭력의 내용이 아니라 언어적 폭력의 방법에 따라 분류된 것이다[8].

Mooney, Cresser & Blachford(1991)는 학교에서 아동들이 겪는 폭력의 유형을 크게 ‘신체적 폭력’과 ‘언어적 폭력’으로 구분한 후 언어적 폭력은 외모, 가족 모욕, 인종, 행동, 이름과 관련된다고 보고하고 있다. 즉 외모, 가족, 인종, 행동, 이름과 관련된 내용들이 언어적 폭력의 내용이 될 수 있다[9].

2.3 도구적 폭력

도구적 폭력은 음식물, 돈, 오락거리, 짝짓기 기회 등 구체적인 자원을 얻고자 폭력이라는 수단을 사용하는 행위이다[10]. 즉, 도구적 폭력의 가해자는 자신의 목적을 피해자로부터 얻기 위해 폭력을 사용하는 것이 지 피롭히려는 의도는 없다. 가해자는 피해자의 고통에 무관심하고 지극히 실용적인 태도를 취할 뿐이다[11]. 예를 들어 고기를 얻으려 야생 동물을 사냥하는 사냥꾼, 행인의 귀중품을 탈취하려는 강도 등은 모두 도구적 폭력을 저지르는 가해자이다[12].

2.4 부정적 일상생활

일상은 매일 되풀이되는 삶이 바로 일상이며, 이런

일상은 일회적이거나 특별한 사건들이 발생하는 것과는 거리감이 있다. 따라서 반복적이고 진부하며 그다지 중요하지 않은 사소한 것들이야말로 일상이 지니고 있는 속성이다[13]. 하지만 사람들은 자신의 삶에서 새로운 무엇인가의 이념에 가끔 빠지게 된다. 이는 자신이 가지고 있는 이념과 사상에서 새로운 것들이 기존의 일상과 조화를 이루거나 중요한 충돌에서 나타나는 현상이다[14]. 이처럼 인간의 이념은 쉽게 변화하지 않지만 외부의 강한 자극에 의해 이념이 변화될 수도 있다. 즉, 어떤 사람이 오래 전부터 영화에서 범죄 수법이나 폭력적 장면을 장기적으로 시청할 경우 이로 인해 범죄와 폭력성이 강하게 나타나는 특성을 보인다는 것이다[15].

H1 : 가정적 폭력은 부정적 일상생활에 정(+)^의 영향을 미칠 것이다.

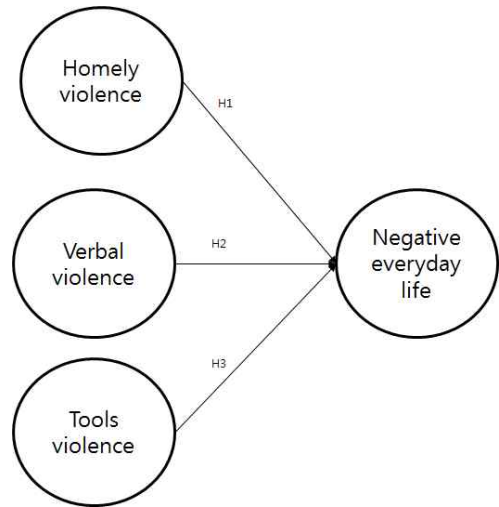
H2 : 언어적 폭력은 부정적 일상생활에 정(+)^의 영향을 미칠 것이다.

H3 : 도구적 폭력은 부정적 일상생활에 정(+)^의 영향을 미칠 것이다.

3. 연구 설계

3.1 연구 모형

본 연구의 실증분석을 수행하기 위해 가정적 폭력, 언어적 폭력, 도구적 폭력, 부정적 일상생활에 대해 선행연구를 중심으로 [Fig. 1]의 연구모형처럼 영향관계를 파악하고자 한다. 연구모형을 살펴보면 크게 2가지로 나누어 볼 수 있다. 첫째는 영화에서 제시되는 다양한 폭력 중 가정적 폭력, 언어적 폭력, 도구적 폭력에 대한 부분이고, 둘째는 3가지 유형의 폭력 장면이 담겨져 있는 영화를 관람한 후 일상적인 생활에서 나타나는 부정적 부분에 관한 것이다.



[Fig. 1] Hypothetical Model

3.2 조작적 정의 및 측정

본 연구에서는 가정적 폭력, 언어적 폭력, 도구적 폭력, 부정적 일상생활을 측정하기 위하여 다음의 선행연구들을 바탕으로 하였다.

가정적 폭력, 언어적 폭력, 도구적 폭력은 Gelles(1997)[4], Infante & Wigley(1986)[7], Gottfredson & Hirschi(1990)[10], Pinker(2011)[12] 등의 연구를 참고하였고, 부정적 일상생활은 Lefebvre(1962)[13], Bandura(1965)[15] 등의 연구를 본 연구에 적합하도록 수정 및 보완하여 구성하였다. 이를 측정하기 위하여 리커트 5점 척도를 사용하였고, ‘전혀 그렇지 않다.’를 1점, ‘그렇지 않다.’를 2점, ‘보통이다.’를 3점, ‘그렇다.’를 4점, ‘매우 그렇다.’를 5점으로 측정하였다. 또한 폭력적 영화의 수준은 아저씨, 친구, 황해 등과 같이 살인과 욕, 무기 사용 등으로 연구의 범위를 한정하였다.

3.3 자료의 수집 및 분석

자료 수집 및 분석 방법으로는 표본추출방법인 비확률 표본 추출 방법(Non-Probability) 중 판단 표본추출법(Judgement Sampling)에 의해 조사하였다. 따라서 조사 대상을 폭력성이 있는 영화를 1회 이상 관람한 경험이 있는 분들을 대상으로 조사하였다.

표본 집단에 대한 조사는 2018년 01월 05일부터 2018년 01월 31일까지 약 26일 동안 시행했으며, 500

<Table 1> General characteristics of participants

Item	Division	Frequency(Persons)	%	Item	Division	Frequency(Persons)	%
Number of Movies	Once every 4 months	123	31.62	Gender	Male	169	43.44
	Twice in 4 months	101	25.96		Female	220	56.56
	3 times in 4 months	88	22.62	Job	Student	291	74.81
	4 times in 4 months	64	16.45		Self-ownership	10	2.57
	More than 4 times in 4 months	13	3.34		Blue collar job	12	3.08
Age	Less than 20 ~30 years old	345	88.69		White-collar job	39	10.03
	Less than 30 ~40 years old	21	5.40		Specialized job	9	2.31
	Less than 40 ~50 years old	21	5.40		Salesperson	26	6.68
	Over 50 years old	2	0.51		Etc.	2	0.51
Total						389	100

부를 배포하고 이 중에서 411부가 회수되었다. 이 중 분석에 부적합한 설문지 22부를 제외한 389부를 유효 표본으로 분석하였다.

수집된 유효 표본은 신뢰성(Reliability) 검증을 Cronbach's α 계수로 확인하였으며, 판별타당성과 수렴타당성의 내적 타당성 확보를 위해 확인적 요인분석(Confirmatory Factor Analysis)을 이용하여 타당성을 검증하였다. 그리고 조사 대상자에 대한 일반적인 특성은 빈도분석을 이용하였다. 그 후 연구모형의 관계를 파악하기 위해 다중회귀분석을 이용하여 인과관계를 검증하였다.

4. 실증분석

4.1 조사 대상자의 일반적 특성

조사 대상자의 일반적 특성은 [Table 1]과 같다. 영화관람 횟수를 묻는 질문에 한 달에 1회가 31.62%로 가장 높게 나타났고, 나이를 묻는 질문에 20세~30세미만이 88.69%로 가장 높게 나타났고. 그리고 성별을 묻는 질문에 여성이 56.56%로 가장 높게 나타났고,

직업을 묻는 질문에 학생이 74.81%로 가장 높게 나타났다.

4.2 변수와 신뢰성 및 타당성 검증

실증분석에 앞서 본 연구에서 사용된 자료에 대한 신뢰성과 타당성을 검증하였다. 이에 측정항목에 대한 Cronbach's Alpha 계수와 탐색적 요인분석을 통해 신뢰성과 타당성을 측정하였다.

Cronbach's Alpha 계수가 0.6이상이면 신뢰성이 있는 것으로 인정된다[16]는 기준에 비추어 본 연구에서 사용된 측정항목들은 0.837로 나타나 [Table 2]와 같이 만족스러운 수준의 신뢰성을 보였다.

구성개념들의 타당성을 분석하기 위해 확인적 요인분석을 수행하였다. 확인적 요인분석은 구성개념들의 집중타당성(Convergent Validity)과 판별타당성(Discriminant Validity)을 검증하기 위하여 측정모형을 분석하는 것이다. 요인적재량이 0.4%이상이면 요인과 구성변수 간 상관관계가 높은 것으로 간주한다 [17,18,19]는 점에 있어서 본 연구에서 사용된 구성개념들의 개념타당성은 [Table 2]와 같이 나타나 충분한 것으로 파악되었다.

<Table 2> Reliability and validity checks

Question	Component				Cronbach's α
	1	2	3	4	
My heart is shaking when I see my father kicking his mother in the movie or hitting it with his hand.		.751			.823
I feel angry when I see parents abusing children in movies.		.787			.820
I feel sad when I see a person who has power in the house pushing or shaking his child or other person.		.736			.822
My heart is shaking when I see a scene in a movie where I swear at my opponent.	.763				.820
I feel angry when I see a scene in the film where a pro-voiced or defamatory statement is made.	.712				.823
I get angry when I see a lewd conversation in a movie.	.789				.820
When I see a scene in a movie that uses threat or threatening language to my opponent, my heart shakes.	.819				.817
I think it is terrible to see the scene of killing an opponent using a knife or an ax in a movie.			.657		.824
When I see the scene of killing the other side with a saw or a fire in a movie, I am appalled.			.600		.826
I often think that my ideology is wrong.				.866	.835
I usually have a time when I do not know.				.842	.828
I feel shame when the other person makes a slight mistake to me.				.840	.839
I have felt that I want to kill someone I hate.				.818	.836
Eigen value	7.472	5.182	1.262	1.127	
Variance Extracted(%)	5.227	4.171	3.581	2.064	

4.3 가설검증

연구 모형을 분석하기 위해 가정적 폭력, 언어적 폭력, 도구적 폭력을 각각의 독립변수로 설정하였으며, 부정적인 일상생활을 종속변수로 설정하였다.

가설 1, 2, 3을 살펴보면 [Table 3]에 제시된 것처럼 독립변수인 가정적 폭력, 언어적 폭력, 도구적 폭력과 종속변수인 부정적인 일상생활과의 관계를 회귀 분석을 실시한 결과 $R^2=0.03$, $F=3.908$, 회귀식에 대한 유의확률은 가정적 폭력 0.035, 언어적 폭력 0.011, 도구적 폭력 0.008로 각각 나타나 유의확률은 P값이 0.05보다 작은 가정적 폭력, 언어적 폭력, 도구적 폭력 모두 다 유의한 것으로 나타났다. 그리고 t값을 살펴보면 가정적 폭력 -2.114, 언어적 폭력 2.542, 도구적 폭력 2.648로 각각 나타나 3 독립변수에 대한 영향력 ($t_{값}>1.645$)은 있는 것으로 나타나지만 가정적 폭력은 음(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 가설 2와 3은 채택되었지만 1은 기각되었다.

채택된 가설 2에 대하여 언어적 폭력과 부정적인 일상생활과의 관계를 회귀식으로 표현해 보면 $Y=0.356x_1$ (언어적 폭력) + 7.734가 된다. 즉, 언어적 폭력 값이 1씩 변화한다고 가정하면 구मे는 0.356씩 증가함을 알 수 있다.

채택된 가설 3에 대하여 도구적 폭력과 부정적인 일상생활과의 관계를 회귀식으로 표현해 보면 $Y=0.303x_1$ (도구적 폭력) + 7.734가 된다. 즉, 언어적 폭력 값이 1씩 변화한다고 가정하면 구मे는 0.303씩 증가함을 알 수 있다.

5. 결론

본 연구는 영화의 장면 중 폭력성(가정적 폭력, 언어적 폭력, 도구적 폭력)이 있는 장면을 관람객들이

<Table 3> Reliability and validity checks

Dependent variable	Independent variable	R ²	Adjusted R ²	F value	B value	Beta	t value	p
Constant					7.734	-	6.488	0.000
Negative everyday life	Homely Violence	.03	0.022	3.908	-.230	-.147	-2.114	.035
	Verbal violence				.356	.157	2.542	.011
	Tools violence				.303	.133	2.648	.008

<Table 4> Results of hypothetical path model

Hypothesis	Path	t-value	p-value	Supported
H1	Homely Violence → Negative everyday life	-2.114	.035	Rejection
H2	Verbal violence → Negative everyday life	2.542	.011	Adoption
H3	Tools violence → Negative everyday life	2.648	.008	Adoption

***p<0.01

시청했을시 나타나는 반응에 대하여 파악하고, 이를 통해 폭력성이 많이 들어간 영화제작시 고려해야 할 요소에 대하여 시사점을 제시하고자 하였다. 따라서 본 연구의 시사점은 다음과 같다.

첫째, 가정적 폭력은 부정적인 일상생활과의 관계에서 유의적인 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 가정 내에서 일어나는 폭력 내용을 관람객들이 시청했을 시 타인이 아닌 내 가족들에게 끔직한 일이 일어나는 것에 대하여 부정적인 생각을 하고 있는 것을 알 수 있다. 즉, 한 울타리 안에서 서로 사랑하는 사람들끼리 폭력이 발생하는 것을 관람객들이 받아들일 수 없다는 것이다. 따라서 영화 제작사들은 영화의 전체적인 내용 중에서 가정 내에서의 분쟁과 언쟁은 다룰시 폭력성을 표현하기 보다는 논쟁의 형태로 다루는 것이 더욱 현실감을 줄 수 있을 것이다.

둘째, 언어적 폭력은 부정적인 일상생활과의 관계에서 유의적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 영화 속에서 욕설, 음란적인 말, 헐박 등의 내용 등을 시청할 시 자신도 모르게 화가 나면 언어적 폭력을 사용하고 있다는 것을 알 수 있다. 따

라서 영화 제작사들은 언어적 폭력 내용을 영화 속에 넣을시 지나친 욕설이나 헐박 등을 사실성 있게 표현하기 보다는 영화의 관계가 이상하지 않을 정도의 언어를 사용하도록 하거나 언어적 폭력 단어를 무음 처리하는 방식으로 제작되어야 할 것이다.

마지막으로 도구적 폭력은 부정적인 일상생활과의 관계에서 유의적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 평소 관람객들이 영화의 장면에서 잔인하고 무서운 장면을 시청하면서 자신도 모르게 폭력성이 잠재되어 있음을 알 수 있다. 따라서 영화 제작사들은 도구를 사용하여 타인에게 폭력을 행사하는 장면을 표현할 시 도구를 모자이크 처리를 하여 영화상에서 표현되는 잔인성을 일정부분 줄여야 할 것이다.

본 연구는 의미 있는 결과와 시사점을 제시하기 위해 많은 노력을 기울였음에도 불구하고 향후 해결해야 할 문제점 역시 존재하고 있다.

첫째, 본 연구에서는 조사 대상을 제시된 특정 영화 1회 이상 관람한 분들을 대상으로 기준하였기에 연구의 결과를 일반화하는데 무리가 있을 수 있다고 판단된다. 따라서 향후에는 폭력적 내용이 들어가 있

는 영화 유형을 다양하게 선정하여 다각적인 연구를 할 필요하다. 둘째, 영화의 규모, 연기력, 폭력성 내용이 관객들마다 특정 지우는 기준이 다를 수 있다. 따라서 향후에는 영화의 주제와 폭력성을 연기하는 연기자, 영화 속에서 표현하고자 하는 내용의 상황 등을 세부적으로 구분하여 연구할 필요가 있다고 생각 된다.

REFERENCES

- [1] Statistical Office, (2003). Art Related Expenditure Items.
- [2] Jeongim Seo, (2006). The Effects of the Movie Therapy Program on Gender Egalitarianism and Gender Stereotype of Middle School Students, (Master's Degree Kyungsoo University).
- [3] Yeon - Bok, Lee, (2000). A Study on Witness of family violence during the childhood effects on attitude of family violence, (Master's Degree Yonsei University).
- [4] R.J. Gelles, (1997). Intimate Violence in Families, Sage Publishers Inc.
- [5] P.D. Scott, (1974). Battered Wives. *British Journal of Psychiatry*, 125, 433-441.
- [6] National Institute of Korean Studies, (1999). Standard Korean Dictionary, Seoul: Doosan Donga.
- [7] D. Infante, C. Wigley, (1986). Verbal Aggressiveness: An Interpersonal Model and Measure, *Communication Monograph*, 53, 61-69.
- [8] D. Infante, B. Riddle, C. Horvath, S. Tumlin, (1992). Verbal Aggressiveness: Message and Reasons. *Communication Quarterly*, 40, 116-126.
- [9] A. Mooney, R. Cresser, P. Blachford, (1991). Children's Views on Teasing and Fighting in Junior School. *Educational Research*, 33, 103-110.
- [10] M.R. Gottfredson, T. Hirschi, (1990). A General Theory of Crime. Stanford, CA: Stanford University Press.
- [11] R.F. Baumeister, (1999). Evil: Inside Human Violence and Cruelty. New York: W.H. Freeman and Company.
- [12] S. Pinker, (2011). The Better Angels of Our Nature: Why Violence Has Declined. Oct. 2011, Linda Hall Library.
- [13] H. Lefebvre, (1962). Critique de la Quotidienne, Paris: L'Arche Editeur.
- [14] H. Lefebvre, (1991). Critique of Everyday Life: Foundations for a Sociology of the Everyday, Verso.
- [15] A. Bandura, (1965). Influence of Model's Reinforcement Contingencies on the Acquisition of Imitative Responses. *Journal of Personality and Social Psychology*.
- [16] J. C. Nunnally, (1967). Psychometric Theory, New York, McGraw-Hill.
- [17] R.P. Bagozzi, Y. Yi, (1998). On the Evaluation of Structural Equation Models, *Journal of the Academy of Marketing Science*, 16(1), pp.74-94.
- [18] G. N. Challagalla, T. A. Shervani, (1996). A., Dimension and Type of Supervisory Control: Effects on Salesperson Performance and Satisfaction, *Journal of Marketing*, 60(1), 89-105.
- [19] J. Singh, G.K. Rhoads, (1991). Boundary Role Ambiguity in Marketing Oriented Positions: A Multidimensional, Multifaceted Operationalization, *Journal of Marketing Research*, 28(3), 328-338.

이지훈(Ji-Hun Lee)

[정회원]



- 2008년 8월 : 한양대학교 경영학과(경영학박사)
- 2016년 3월 ~ 현재 : 서원대학교 생활경영학부 경영학전공 교수

- 관심분야 : 문화컨텐츠, 문화예술, 스토리텔링, 문화경영, 문화정책, 컨텐츠 지식재산권, 게임중독
- E-Mail : 77spring@naver.com