

# 케이블TV에 나타난 폭력성 연구

폭력의 맥락화를 중심으로\*

하승태\*\*

(경희대학교 언론정보학부 BK 박사연구원)

김창숙\*\*\*

(경희대학교 언론정보학부 강사)

유성훈\*\*\*\*

(경희대학교 대학원 언론정보학과 석사과정)

---

본 연구는 최근의 국내 케이블TV에서 묘사되고 있는 폭력적 장면들을 대상으로 다양한 맥락적 차원에서의 포괄적인 내용 분석을 실시하였다. 전반적으로 폭력행위를 둘러싼 다양한 맥락적 요소들은 장르별로 상당히 차별적인 분포를 보였다. 스포츠 채널이나 어린이 채널에서는 여타 장르와는 전혀 다른 등장인물의 성별·연령별 특성이 두드러졌으며, 영화 장르에서는 고전적인 악당과 영웅의 대립구도가 보다 선명한 것으로 나타났다. 또한 폭력의 희화는 연예·오락 장르에서 가장 많이 일어났으며 어린이 프로그램에서도 상당수의 폭력이 희화된 것으로 관찰되었다. 폭력의 동기로는 개인·집단의 이익이 전반적으로 빈번한 폭력행위의 주요 동기로 분석되었으나, 드라마나 영화 장르의 경우 분노·보복으로 인한 폭력도 상당히 빈번히 묘사되었으며, 연예·오락 장르의 경우는 단순재미가 현저히 높은 폭력동기의 비중을 차지했다. 한편, 시청등급별 분석에 있어서는 장르별 분석에서처럼 분류기준별 맥락 요인의 분포 차이가 크지 않았다. 다만, 7세 시청가 프로그램들에서 다른 등급에서와 달리 주요 맥락변인에 따라 일정 수준의 분포 차이를 보였는데, 주로 청소년층의 남성 인물에 의한 폭력이 자주 묘사되었으며, 폭력행위에 대한 처벌 빈도 역시 타 장르에 비해

---

---

\* 본 연구는 경희대학교 언론정보학부 2단계 Brain Korea 21 사업팀(매스미디어의 폭력성과 선정성 연구사업팀)의 지원을 통해 수행되었음.

\*\* sthaha@naver.com, 교신저자

\*\*\* irun2@hanmail.net

\*\*\*\* mbc79@naver.com

상대적으로 높은 수치를 보였다. 주목할 점은 전체 시청기에 해당하는 프로그램에 나타난 폭력의 맥락화 수준이 다른 상위 시청등급의 프로그램들과 크게 다르지 않다는 것이다. 이런 결과는 프로그램 시청등급제의 제도적 취지와는 달리 적어도 맥락화된 폭력의 관점에서서는 등급의 의미가 크지 않다는 점을 암시하고 있다.

주제어: 케이블 텔레비전, 폭력, 맥락, 장르, 시청등급

## 1. 문제제기

미디어 폭력성은 대중매체의 출현 이후 지속적인 사회적·학술적 관심을 끌어왔다. 폭력물 시청은 대리만족과 감정적 해소를 통해 심리적 정화 즉, 카타르시스를 경험하게 한다는 초기의 정화이론(Catharsis hypothesis, Feshbach, 1955)에서부터, 폭력물 시청이라는 간접적인 체험을 통해서도 공격성은 학습될 수 있다는 반듀라(Bandura, 1965)의 사회학습이론(Social learning theory), 그리고 폭력적 미디어 콘텐츠에 대한 노출은 보다 사회적인 관점에서 수용자의 가치관이나 세계관에 영향을 미치고 있음을 설명하는 배양이론(Cultivation theory, Gerbner et al., 1980)에 이르기까지 미디어 폭력물의 파급효과에 대한 연구들은 다양한 관점에서 진행되어 왔다.

이후 이러한 미디어의 영향이 일어나는 구체적인 심리적 과정에 대한 연구도 활발하게 진행되었는데, 주로 수용자의 인지적 그리고 정서적 측면에 초점을 맞춘 연구들이 대표적이다. 미디어 폭력물에 대한 노출이 직접적인 공격행위로 연결되기도는 수용자의 기억 속에 저장되었다가 후속적인 폭력행위가 일어나기 위한 인지적 기폭제의 역할을 한다는 프라이밍 이론(Priming theory, Berkowitz & Geen, 1966)이나 폭력물 시청이 가져올 수 있는 흥분이나 공포 등 다양한 정서적 반응이 보다 공격성을 증대시킨다는 흥분전이이론(Excitation transfer theory, Zillmann & Weaver, 1999)이 여기에 속한다. 나아가 미디어 폭력물에 대한 지속적이고 반복적인 노출은 오히려 폭력에 대한 심리적인

각성을 누그러뜨리게 되며 이는 결국 폭력행위에 대한 부정적 인식을 약화시킴으로써 폭력행위를 증가시킨다는 이른바 둔감화 이론(Desensitization theory)과 관련한 연구 결과들도 보고되고 있다(Dexter et al., 1997; Krafska et al., 1997).

이러한 일련의 연구들은 미디어 폭력물이 야기할 수 있는 유해성의 유무에 대한 논의를 넘어서 그러한 부정적 영향이 어떤 경로를 통해서 어느 정도로 발생하고 있는가 하는 과정과 수준의 문제에 천착하는 경향을 보이고 있다. 특히, 최근의 연구들은 미디어에서 표현되고 있는 폭력행위를 둘러싼 다양한 맥락들에 대한 분석을 통해 해당 폭력이 수용자들에게 어떤 차별적인 영향을 미치는지에 주목하고 있다(Mustonen & Pulkkinen, 1997; NTVS, 1997a, 1997b, 1998). 이러한 맥락 연구의 중요성은 동일한 폭력행위일지라도 그것이 묘사되는 텍스트 내의 환경적 요소인 다양한 맥락들에 따라 전혀 다른 수준의 폭력으로 인식될 수 있다는 가정에 있다. 따라서 미디어에 나타나는 폭력행위를 둘러싼 맥락의 분석은 미디어 폭력의 유해성을 보다 정밀하게 규명하기 위한 노력의 일환이며 이는 수용자 연구와 더불어 미디어 폭력에 대한 학술적·제도적 논의의 중요한 토대가 될 수 있다.

본 연구는 이러한 미디어 폭력성에 대한 최근의 연구경향과 국내 관련 연구의 절대적 부족을 인식하고, 현재 국내에서 방영되고 있는 케이블TV 프로그램을 대상으로 폭력의 주요 맥락변인들에 대한 세밀한 분석을 시도할 것이다. 기존의 폭력연구들이 주로 단순한 폭력의 양적 측정을 통해 미디어 폭력성에 대한 피상적인 정보를 제공해 왔다면, 본 연구에서 다루어질 맥락분석은 미디어 폭력의 본질적인 요소들에 대한 심도 있는 탐색이 될 것이다. 날로 심화되어 가고 있는 미디어 콘텐츠의 폭력성과 이것이 야기할 수 있는 사회적 파급효과의 심각성을 고려해 볼 때 이러한 체계적인 폭력성 분석은 매우 시급한 학술적 과제라 할 수 있다.

## 2. 문헌연구

### 1) 케이블TV 폭력성 연구의 필요성

본격적인 다채널 시대를 열어 시청자들에게 훨씬 다양한 프로그램을 제공할 것이라는 기대와 함께 케이블TV가 1995년에 개국하였다. 그동안 케이블TV는 꾸준히 성장하여 1,400만 가입가구(2006년 12월 기준)를 확보하고(한국 케이블TV방송협회, 2006), 디지털케이블TV 방송가입자가 54만 가구(2007년 6월 기준)를 넘어설 정도로 양적 증대를 이루어왔다.

그러나, 이러한 외형적인 성장에 비해 케이블TV 방송의 내용적인 측면은 양질의 콘텐츠를 제공하고 있지 못하다는 비판을 받아 왔다. 2007년 방송위원회의 ‘방송심의사례집’에서는 케이블TV의 내용적인 측면의 문제점으로 ‘선정성’, ‘폭력 및 충격·불안감’, ‘간접광고·상품판매’, ‘객관성(진실성)’, ‘건전한 생활기풍’, ‘품위유지’ 등을 지적하였고, 총체적으로 공익성을 저해하여 방송으로서의 원론적인 책임감이 부재하다고 비판하였다. 이러한 비판은 케이블TV의 도입 초기부터 꾸준히 지적되어 왔으나, 문제의 심각성은 오히려 점점 심화되고 있는 상황이다. 방송위원회의 케이블TV(SO, PP) 및 위성방송(SkyLife, TU미디어, PP)에 대한 심의 제재 건수가 2005년도 189건에서 2006년 214건으로 13% 정도 증가하였다는 점이 이를 뒷받침해준다(방송위원회, 2007).

이는 케이블TV의 수익구조<sup>1)</sup>가 대부분 광고와 협찬에 의존하고 있어 비교적 시청률 확보에 용이한 자극적이고 폭력적인 프로그램 방영이 많아지고 있는 것으로 판단된다. 그러나 비록 광고가 주 수익원이라 할지라도 케이블TV가 방송매체로서 가지는 책임감과 공익성을 고려할 때 상업적인 논리에 모든 것을 맡겨둘 수는 없다. 특히, 케이블TV 가입자가 급증하면서 더 많은 수용자들이 케이블TV 콘텐츠에 노출되고 있으며, 그에 따른 영향력이 갈수록

1) 케이블TV PP의 수익구조: 광고수익 42%, 협찬수익 21%, 방송수익률 수익 11%, 기타 매출 26%(방송위원회, 2006).

증대될 것이라는 측면에서 케이블TV의 공익성이 중요한 사회적 논의의 대상이 되어야 함은 마땅하다. 이런 측면에서 현재 우리나라에서 지상파보다 느슨한 잣대로 케이블TV를 규제하고 있는 것은 그동안 독과점 시장을 형성해 왔던 지상파의 불공정거래 가능성을 차단함으로써 매체 간 균형발전을 도모하기 위한 조치였지, 케이블TV가 가지는 공익성과 방송으로서의 책임성까지 경감한 것은 아니었음을 상기해야 할 것이다. 그럼에도 불구하고 그동안 케이블TV방송은 이런 제도적인 규제의 유연성을 이용하여 지상파 방송보다 훨씬 높은 수위의 폭력적인 장면들을 수용자들에게 노출시켜 왔으며, 그로 인해 발생할 수 있는 사회적 악영향의 가능성을 간과해 온 것이 사실이다.

케이블TV가 얼마나 폭력성, 선정성, 비윤리성 측면에서 심각한가 하는 것은 국가청소년위원회에서 2007년 10월 11일에 배포된 ‘매체물 모니터링(2007년 6월~8월)’ 중간결과에서도 확인할 수 있다. 분석 대상에 포함된 지상파 및 케이블의 방송 프로그램 455편(지상파 프로그램 234개, 케이블 프로그램 221개)을 분석한 결과, 지상파의 경우 21.4%, 케이블 프로그램의 경우 56.6%가 ‘부적절’한 것으로 나타나 지상파 프로그램보다 프로그램의 선정성과 폭력성이 2배 이상으로 심각한 것으로 나타났다.<sup>2)</sup>

이런 결과는 그대로 시청자 불만으로 이어져 ‘2006년 시청자불만처리보고서’에서 방송채널사업자(PP)에 대한 시청자 불만 총 306건 가운데, 방송프로그램에 관한 사항이 196건으로 가장 높게 나타났다. 그중에 선정·폭력 재연기법 등 소재 표현에 관한 사항이 95건(48%)으로 가장 높은 비율을 차지하였고, 방송언어 관련이 5%로 나타났다. 최근에 언어적인 것도 폭력으로 간주하는 추세를 반영했을 때 50% 이상이 폭력과 선정성과 관련된 불만을 알 수 있다.

현재, 이런 부적절한 내용으로부터 시청자를 보호할 목적으로 프로그램 등급제를 케이블TV방송에 적용하고는 있지만, 이 역시도 문제점을 가지고

2) 이 중간보고 결과는 ‘청소년 시청의 적절성’을 기준으로 하였으므로 일반인을 기준으로 했을 때와 다소 차이가 있을 수 있다는 점을 감안하더라도 그 심각성에 대한 우려를 피하기는 어려울 것이다.

있다. 첫째, 프로그램 등급 관련 정보제공 시스템의 불완전하여 수용자로 하여금 등급표시에 혼란을 느끼게 한다. 예를 들면, 신문, 홈페이지, 편성표에 있는 등급표시가 상이하여 어떤 것이 옳게 표기된 것인지 수용자 입장에서 판단할 수 없는 경우가 있다. 둘째, 낮은 등급의 프로그램에서도 높은 수준의 폭력이 존재한다. 예를 들어 어린이 애니메이션, 특히, 탐정수사물의 경우 납치, 살인 등 강력범죄를 소재로 하는 경우가 많아 어린이 프로그램임에도 불구하고 묘사되는 폭력이 수준이 매우 높게 나타난다(한국방송영상산업진흥원, 2005). 셋째, '19세 이상 시청가'로 설정되어 있는 이종격투기 및 프로레슬링 프로그램의 경우 청소년층에서 높은 시청률을 보이고 있는데, 해당 프로그램에서 묘사되는 사실적인 폭력성이 그대로 청소년들에게 노출되고 있는 것이다. 더불어, 청소년들의 폭력물 시청을 방지하기 위해 도입한 V-칩 사용이 별반 효과를 내지 못하고 있다는 점도 주지할 필요가 있다(박남기, 2007). 이런 일련의 현상은 미디어의 폭력성이 단순히 법적 혹은 제도적 보완만으로는 효과적으로 개선될 수 없음을 시사한다. 따라서 케이블TV에서 보이는 폭력성을 개선하기 위해서는 케이블 방송사 자체에서 프로그램의 질적 수준을 향상시키기 위한 노력이 병행되어야 할 것이다.

한편, 그동안의 연구는 케이블TV 프로그램의 폭력성의 수준을 전체적인 수치나 경향으로 제시하는 보고서 몇 편이 존재할 뿐, 정작 케이블TV의 폭력성에 초점을 맞춘 연구들은 많지가 않다. 국내 케이블TV 프로그램에서 폭력이 어떠한 형태로 보이며 그것이 구현되는 특징은 무엇인지에 대한 구체적인 데이터들이 존재하지 않는다는 것이다. 이런 상황에서 케이블TV 프로그램의 폭력성에 대한 논의를 심화시키는 데는 한계가 있다. 따라서 폭력성 측정에 다양한 변인들을 포함시켜 폭력의 특징을 구체적인 수준에서 제시함으로써 관련 논의를 심화시킬 수 있는 일련의 연구들의 필요성이 강력히 제기된다.

## 2) 폭력의 맥락 연구의 필요성과 주요 변인

미디어 폭력성 연구는 오랫동안 관심을 받아온 분야인 만큼 축적된 연구결

과도 많다. 거브너(Gerbner)의 문화지표연구로 대표되는 초기의 폭력성 연구는 노출빈도 중심의 연구를 진행해 왔으나 최근에는 폭력의 다양한 맥락에 초점을 맞춘 연구들이 진행되고 있다(강남준, 김지환, 1998, 안정임, 1999; 한균태 외, 2007; Mustonen & Pulkkinen, 1997; NTVS, 1997a, 1997b). 이런 연구 경향은 수용자가 폭력성을 평가하는 과정에서 폭력이 제시되는 맥락이 중요한 영향을 미친다고 보기 때문이다. 특히 Gerbner의 문화지표연구에서 폭력으로 간주된 장면들이 실제 시청자들에 의해 상당수의 경우 심각한 폭력으로 받아들여지지 않는다는 Gunter(1985, 1994)의 연구는 미디어의 폭력을 측정하는 데 수용자 중심의 연구 필요성을 제기하고 있다. 단순히 폭력의 노출빈도만을 기준으로 폭력성을 측정하는 것은 맥락에 따라 수용자들의 공격성 유발 정도가 달라질 수 있는 측면을 간과하고 있는 것이다. 전미 텔레비전 폭력 연구(NTVS, 1997a, 1997b)에서도 모든 폭력이 동일하게 묘사되는 것은 아니라고 지적하며 수용자의 폭력성 인식과 연관된 맥락연구의 중요성을 재차 강조하였다. 따라서 그동안의 연구들에서 중요하게 다루어진 맥락 혹은 중재변인들을 살펴보는 것은 미디어 폭력물의 차별적인 영향에 대한 보다 구체적인 밑그림을 제공하게 될 것이다. 여기서는 특히 본 연구에서 주로 다루어질 폭력성 관련 주요 맥락변인들을 살펴보도록 하겠다.

### (1) 등장인물 특성

많은 연구결과들은 폭력의 가해자와 피해자의 특성에 따라 수용자들의 폭력성 평가가 달라짐을 보여주고 있다(곽진희, 2000; Hoffner & Cantor, 1985; Mustonen & Pulkkinen, 1997; NTVS, 1997a, 1997b; Perry & Perry, 1976; Zillmann & Bryant, 1991). 이 연구들은 등장인물의 특징이 수용자의 평가뿐만 아니라 실제로 폭력행위를 모방하려는 욕구와 등장인물에 대한 감정이입 등에도 영향을 미칠 수 있음을 보여준다.

그동안 등장인물의 특성과 관련된 주요 변인으로는 성별(Gunter, 1985, 1994; NTVS, 1997a, 1997b; Signorielli, 1991), 가해자/피해자의 매력도(Mustonen & Pulkkinen, 1997; NTVS, 1997a, 1997b; Potter & Ware, 1987),

캐릭터(악인/선인)(Gunter, 1985; Potter & Ware, 1987), 가해자와 피해자의 관계(Mustonen & Pulkkinen, 1997) 등이 다루어졌다. 이에 대한 주요 연구결과들을 보면, 남성이 여성에게 행하는 폭력이 더 빈번하게 나타나며(Signorielli, 1991), 더 폭력적으로 느껴진다는 것이다(Gunter, 1985, 1994). 또한, 객진희(2000)는 성별이 수용자의 폭력에 대한 비윤리성 평가와 무관하지 않음을 밝히고 있다.

한편, 가해자가 매력적일수록 수용자들은 더 쉽게 감정이입을 일으키며(NTVS, 1997a, 1997b), 가해자의 캐릭터가 영웅적일 때 행사된 폭력을 더 매력적으로 느낌으로써 보다 강력한 모방효과를 일으키는 것으로 관찰되었다(Mustonen & Pulkkinen, 1997; Potter & Ware, 1987). 즉, 폭력의 모방차원에서 매력적인 가해자가 더욱 위험할 수 있다는 것이다. 가해자와 피해자의 관계에 대한 연구도 일부 진행되었다. 동등한 인물간의 폭력보다 동등하지 않은 인물간의 폭력이 더 폭력적인 것으로 여겨졌으며(Mustonen & Pulkkinen, 1997), 사회적인 권위를 가진 경찰과 그렇지 못한 범인이라는 관계 속에서는 경찰이 행하는 폭력에 대해 덜 폭력적으로 느낀다는 결과가 도출되었다(Gunter, 1985).

## (2) 폭력의 회화

현실에서의 폭력은 상대방에게 신체적인 손상을 입히거나 물건을 파괴하거나 정신적인 피해를 일으키는 등의 실제적인 결과를 수반하는 심각한 행위이다. 그러나 폭력의 회화는 폭력을 유머, 과장, 풍자, 과장 등과 결부시켜 표현함으로써 폭력의 심각성을 축소시키고 수용자로 하여금 폭력이 야기하는 부정적인 결과에 대해 간과하도록 만드는 효과가 있다. 즉, 폭력의 가해자나 피해자가 만들어내는 과장스럽고 우스꽝스러운 몸짓은 폭력의 상황에서도 웃음을 유발하도록 만들어 원래 폭력이 발생시키는 긴장상황을 약화시킨다는 것이다(강남준·김지환, 1999).

그동안의 폭력의 회화에 대한 연구들은 회화의 다양한 방법 중에 특히 유머에 초점을 맞추어 진행되었다(Potter & Warren, 1996; Williams, Zabrack



& Joy, 1982; NTVS, 1997a, 1997b). 포터와 워렌(Potter & Warren, 1998)은 코미디 프로그램에서 폭력을 희화시킨 많은 사례들을 발견하였으며, 이것이 시청자들에게 폭력을 사소한 것으로 인지시키는 원인이 될 수 있음을 주장하였다. 특히 어린이 프로그램에 나타나는 폭력의 희화에 주목한 전미 TV 폭력 연구에서는, 폭력이 유머와 결합됨으로써 어린이 수용자로 하여금 폭력이 초래하는 결과를 비현실적으로 받아들이게 할 뿐만 아니라 폭력의 심각성을 제대로 인식하지 못하게 하고 있음을 밝혀냈다(NTVS, 1997a, 1997b). 아직까지 폭력의 희화에 대해 일반화할 수 있을 만큼의 많은 연구들이 진행된 것은 아니지만, 폭력표현에서의 유머사용이 폭력의 심각성과 현실성에 대한 수용자들의 평가에 영향을 미칠 수 있는 가능성은 충분한 것으로 판단된다.

### (3) 폭력의 동기와 보상/처벌

폭력의 동기는 폭력의 정당성 평가와 관련하여 중요한 맥락적 요인으로 나타난다(곽진희, 2000; Mustonen & Pulkkinen, 1997; Potter & Warren, 1996). 예를 들어, 자기방어와 같은 정당한 동기에 의해 행사되어지는 폭력에 노출되었을 경우 수용자들은 이를 더 적법한 것으로 보고 공격적인 행동에 대한 더 강력한 학습욕구를 가지는 것으로 나타났다(방송위원회, 2006; NTVS, 1997a, 1997b). Gunter(1985, 1994)는 정당하지 못한 폭력이 정당한 폭력보다 더 폭력적으로 느껴진다는 연구결과를 내놓기도 하였다.

한편, 폭력에 대한 보상이나 처벌이 행해지는 경우도 수용자의 폭력인식에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 전미 TV 폭력 연구(NTVS, 1997a, 1997b)에서는 보통 처벌되지 않은 폭력, 특히 공개적으로 처벌이 이루어지지 않은 폭력이 수용자가 폭력을 학습할 가능성을 증가시킨다는 것을 발견했다. 또한, 처벌은 시청자들로 하여금 폭력의 결과에 대한 두려움을 형성하여 폭력적인 행동을 감소시킬 수도 있다. 따라서 포터와 웨어(Potter & Ware, 1987)는 수용자들의 폭력적 메시지 해석에 영향을 줄 수 있는 맥락적 요인으로 행위의 보상적 특성을 고려하였다. 하지만 이들의 연구결과를 보면 미디어에서 묘사되는 대부분의 폭력행위들은 아무런 처벌 없이 단순히 간과되고 있음을 알

수 있다. 국내의 최근 연구들에서도 보상과 처벌이라는 맥락적인 차원에 주목하고 이에 대한 연구를 진행하는 추세이다(곽진희 2000; 한균태 외, 2007).

#### (4) 폭력의 현실성

폭력의 현실성이란 프로그램에서 제공된 캐릭터, 세팅, 사건의 실제성을 말하는 것으로서 본 연구에서는 가장 지배적인 특성에 따라 프로그램 단위의 기준으로 분석하였다. 현실성을 다룬 연구결과들을 보면(한균태 외, 2007; Atkin, 1983; Geen, 1975; NTVS, 1997a, 1997b), 현실적인 폭력성이 수용자에게 더 큰 영향력을 행사함을 알 수 있다. 앳킨(Atkin, 1983)은 실제로 뉴스와 광고의 폭력성이 수용자에게 미치는 영향력을 비교하였는데, 사실에 기반을 둔 뉴스가 더 높은 공격성을 유발하는 것으로 나타났다. 이런 폭력의 현실성은 폭력의 사실적 묘사와 관련이 있다. 전미 TV 폭력 연구에 따르면, 사실적인 묘사 장면이 비사실적인 장면보다 수용자의 공격성에 영향을 미칠 가능성이 더 많으며, 생생하게 묘사되는 잔인한 폭력이 수용자에게 공포심을 증가시킬 수도 있다(NTVS, 1997a, 1997b).

### 3. 연구문제

최근 케이블TV의 채널 수와 가입자의 급격한 증가와 함께 이에 따른 미디어 폭력물에 대한 수용자의 노출 가능성이 어느 때보다도 높아진 현 시점에서 케이블TV의 폭력적 콘텐츠에 대한 포괄적이고도 정밀한 분석은 매우 시급한 학술적 과제라 할 수 있다. 본 연구는 특히, 단순한 물리적 폭력의 양적인 측정뿐만 아니라 이를 둘러싼 다양한 맥락적 요소들을 세밀하게 분석함으로써 향후 케이블TV의 폭력성과 관련한 구체적인 논의의 토대 마련에 기여하게 될 것으로 판단된다. 아울러 주요 맥락변인을 케이블TV의 다양한 장르 및 시청등급별로 살펴봄으로써 케이블 방송의 폭력성과 관련된 여러 가지 제도적 장치를 수정·보완함에 있어 실증적인 기초자료를 제공하고자 했다. 따라

서, 케이블TV에 나타난 폭력성 연구의 중요성과 폭력 관련 중재변인들에 대한 연구의 필요성에 대한 이상의 문헌연구를 바탕으로 본 연구에서는 다음과 같은 연구문제들을 제기한다.

연구문제 1: 주 시청시간대의 케이블 텔레비전에 나타나는 폭력성과 관련한 다양한 맥락적 요소들(등장인물의 성별, 캐릭터, 관계, 폭력동기, 보상 및 처벌 여부, 회화, 현실성)의 구체적인 특성은 어떠한가?

연구문제 2: 주 시청시간대의 케이블 텔레비전에 나타나는 폭력성과 관련한 다양한 맥락적 요소들(등장인물의 성별, 캐릭터, 관계, 폭력동기, 보상 및 처벌 여부, 회화, 현실성)의 장르별 특성은 어떠한가?

연구문제 3: 주 시청시간대의 케이블 텔레비전에 나타나는 폭력성과 관련한 다양한 맥락적 요소들(등장인물의 성별, 캐릭터, 관계, 폭력동기, 보상 및 처벌 여부, 회화, 현실성)의 시청등급별 특성은 어떠한가?

#### 4. 연구방법

##### 1) 폭력의 정의

미디어의 폭력성은 지금까지 크게 세 가지의 관점에서 규정되어 왔다. 우선, 행위적 차원에서의 물리적 폭력(Gerbner & Gross, 1976; Gerbner et al., 1980; Kunkel et al., 1995)과 위협이나 압력과 같은 심리적 차원의 폭력(지명희, 1998; Potter & Warren, 1996), 그리고 욕설이나 헐바과 같은 언어적 차원의 폭력(방송위원회, 1996a; NTVS, 1997a, 1997b, 1998)이 그것이다. 그러나 단순한 물리적 폭력에 대한 계량적 연구의 피상성에 대한 비판은 폭력을

둘러싸고 있는 다양한 맥락적 관점의 필요성을 꾸준히 제기해 왔다. 따라서 최근의 연구들은 보다 다양한 물리적·심리적, 그리고 언어적 관점에서 미디어 폭력물이 가져올 수 있는 영향들에 대한 체계적인 검증작업을 수행해 오고 있다. 본 논문에서는 이러한 폭력성의 맥락연구를 위해 보다 포괄적인 수준에서 미디어 폭력성을 정의하였다. 이론적인 측면에서의 폭력성 연구의 타당성과 방법론 차원에서의 폭력성 측정의 신뢰성문제를 동시에 고려해 볼 때, 본 연구는 전통적인 폭력연구의 대상인 물리적 폭력과 함께 최근 새로운 폭력적 요소로 연구되고 있는 언어적 폭력을 폭력성의 범주에 포함시켰다. 즉, 미디어 폭력은 “물리적 혹은 언어적인 방법을 통해 상대방에게 실제적으로나 잠재적으로 해를 가하려는 행동”으로 정의되었다. 보다 구체적으로, 물리적 폭력에는 ① 물리적 힘을 사용한 명백한 위협이 존재하거나, ② 실제 물리적 힘을 행사하는 경우, ③ 그리고 그러한 폭력의 결과로서 발생한 상해가 묘사된 경우가 포함되었으며, 언어적 폭력은 ① 언어를 이용해 상대를 모욕하고 수치심을 주거나, ② 일정한 행동을 하도록 협박하는 상황에 대한 전반적인 묘사를 가리킨다.

## 2) 주요 분석변인들의 조작적 정의

우선 케이블TV 프로그램의 폭력적 장면에서 등장하는 인물들의 인구적 특성을 살펴보기 위해, 등장인물을 크게 가해자와 피해자로 나누고 이들의 성별을 남, 녀 그리고 남녀가 혼재해 있는 집단으로서의 복합적 유형 등으로 나누었으며, 인물의 캐릭터 특성은 선한 인물로 묘사되는 ① 영웅과 악한 캐릭터의 ② 악당, 그리고 ③ 중립적 성향의 캐릭터로 분류하였다. 가해자와 피해자 간의 관계는 크게 ① 면식과 ② 비면식 관계로 나누고 보다 구체적으로 면식관계의 경우 가족과 친지, 포괄적 의미의 동료, 연인 및 사제 관계 등으로 세분화하였다. 폭력장면의 회화여부는 ① 언어를 이용한 회화, ② 신체적 행동을 통한 회화, ③ 컴퓨터 그래픽이나 자막을 통한 회화, ④ 그리고 이 중 2개 이상의 회화방식이 복합적으로 사용된 경우 등으로 범주화하였다. 폭력행동

의 동기분석은 폭력을 사용한 가장 지배적인 이유에 대한 분석으로써, 주요 하위유목으로는 ① 자기방어, ② 분노 및 보복, ③ 명령을 포함한 개인 및 집단의 이익 혹은 신념, ④ 단순재미, ⑤ 우연한 사건 등이 포함되었다. 폭력가해자에 대한 처벌 및 보상 정도 역시 주요 맥락변인으로서 관찰되었는데, 폭력행동에 대해 ① 처벌이 가해졌거나 혹은 ② 보상이 이루어졌는지에 대한 분석이 실시되었다. 마지막으로 묘사되어지는 폭력의 현실성과 관련하여서는, 폭력적 장면을 ① 실제 폭력 혹은 그것의 재현, ② 영화나 드라마 등에서 주로 나타나는 허구로서의 개연성 있는 폭력, 그리고 ③ 캐릭터나 배경이 실제 현실에서는 있을 수 없는 허구적 폭력 등으로 나누어 분석하였다.

### 3) 분석자료 수집

#### (1) 분석 대상으로서의 주 시청시간대

본 연구는 케이블TV의 폭력성분석을 위해 시청률이 가장 높은 주 시청시간대에 방송되어진 프로그램들을 대상으로 내용 분석을 실시했다. 한국방송산업영상진흥원의 케이블TV 시청률분석에 의하면 평일과 토요일은 오전 11시부터 오후 5시까지 가장 높은 시청률을 보였으며, 특히 오후 1시 전후로 최고점을 이루었다(은혜정·박웅진, 2005). 두 번째로 높은 시청시간대는 오후 11시부터 익일 오전 1시 사이인 것으로 나타났다. 일요일의 경우 평일보다 약간 늦은 오후 1시부터 5시 사이에 시청률의 정점을 이루었다가 역시 자정을 전후로 두 번째 시청률 반등을 보여주었다. 이러한 케이블TV의 시청률추이에 따라 본 연구에서는 케이블TV의 주 시청시간대를 오후 12시부터 2시까지 그리고 밤 11시부터 새벽 1시 사이로 설정하고 해당 시간대의 방송프로그램들을 모집단으로 분석 대상을 표집하였다. 한편, 요일별 시청률에 있어서는 금·토·일요일의 주말 동안 평일에 비해 근소하게 높은 시청률을 보이고 있으나 전반적으로 유의미한 차이는 나타나지 않았으며, 마찬가지로 전체적인 시청률의 월별 추이의 특별한 변화 또한 관찰되지 않았다. 물론 주 시청시간대는 채널의 성격에 따라 다소 차이가 있을 수 있다. 예컨대, 여성 채널이나

어린이 채널의 경우 심야시간보다는 오후시간대에서 상대적으로 높은 시청률을 보일 것으로 예상된다. 하지만 각 채널별 주 시청시간대의 구체적인 분석에 대한 현실적인 어려움과 데이터 수집의 편의성으로 인해 전반적인 케이블TV의 주 시청시간대를 분석 대상으로 하였음을 밝혀둔다.

## (2) 자료표집방법

이러한 시청률 추이를 바탕으로 케이블TV의 주 시청시간대 프로그램들에 나타난 폭력성분석을 위해 2007년 2월 6일부터 2월 19일까지 총 2주 동안 오후 12시~2시와 밤 11~익일 오전 1시 사이에 방송된 프로그램들을 대상으로 총 56시간(1일 4시간\*14일)의 표본을 추출하였다. 분석 채널과 관련해서는 HCN(서초/동작/관악/청주시)과 Qrix(도봉·강북/노원/종로·중구/서대문) 케이블 방송의 최상급 서비스등급 중 유료 1개 채널(스페이스TV-유료영화 채널)을 제외하고 양 케이블 방송사가 공통적으로 공급하는 총 85개의 채널이 모집단으로 설정되었다.

표본의 대표성을 확보하기 위해 모집단프로그램을 총 11개의 장르로 층화(stratification)한 다음<sup>3)</sup> 해당 장르에 속하는 채널 수에 따라 가중치를 부여하였다. 즉, 각 장르에 속하는 채널 수에 비례하여 장르별 표본추출시간을 할당한 후 해당 장르별로 분석 채널을 무작위로 추출하였다.<sup>4)</sup> 이는 전체 케이블 방송에서 각 장르와 그에 속하는 채널들이 차지하는 비중과 추출된 표본의 장르 및 채널별 구성 비중을 동일하게 하여 케이블TV에서 방송되는 전체

3) 프로그램의 장르에는 영화, 드라마, 어린이, 연예/오락/게임, 스포츠, 뉴스/정보, 생활, 홈쇼핑, 음악, 교육/교양, 종교 채널 등이 포함되었으며, 이는 은혜정·박용진(2005)의 케이블TV 장르분류를 따랐다.

4) 전체 56시간의 표집시간을 장르별 채널 수에 비례하여 해당 장르에 할당하였으며, 이에 따라 다음과 같은 장르별 표집결과(광고시간 제외)가 나타났다. 영화 12채널·6.3시간, 드라마 6채널·3.2시간, 어린이 6채널·3.2시간, 연예/오락/게임 7채널·3.7시간, 스포츠 11채널·5.8시간, 뉴스/정보 11채널·5.8시간, 생활 6채널·3.2시간, 홈쇼핑 6채널·3.2시간, 음악 2채널·1.0시간, 교육/교양 14채널·7.4시간, 종교 4채널·2.0시간이 표집되었다.

프로그램들에 대한 대표성 있는 표본을 추출하기 위함이다. 표집결과 전체 85개의 채널모집단으로부터 총 32개의 채널이 추출되었으며, 해당 채널에서 주 시청시간대에 방영된 총 66개의 프로그램들에 대해서는 비디오레코더를 이용한 녹화작업이 이루어졌다.

### (3) 분석 단위와 코더 간 신뢰도

구체적인 분석 단위는 PAT(perpetrator-action-target), 즉 가해자와 피해자가 폭력행위를 매개로 연결되어 있는 하나의 폭력적 장면이며, 따라서 가해자와 피해자 그리고 폭력행위 중 어느 하나가 바뀔 경우 이는 새로운 PAT로 간주된다. 예컨대, 연속적인 폭력장면일지라도 가해자나 피해자 즉, 폭력주체나 대상이 바뀐다거나 새로운 도구를 이용한 폭력이 행사될 경우 각각 독립적인 폭력PAT로 간주되는 것이다. PAT 분석은 미국의 NTVS연구 등 많은 미디어폭력 연구들에서 사용되어 왔으며, 폭력성 분석에 있어서 가장 기본적인 분석 단위로 여겨지고 있다(NTVS, 1997a, 1997b, 1998; Smith et al., 2002). 폭력적 PAT 분석은 크게 두 가지 단계를 거쳐 이루어졌는데 먼저, 숙련된 커뮤니케이션전공 대학원생들에 의해 폭력PAT라인을 추출하는 작업이 이루어졌으며, 이후 추출된 PAT라인을 바탕으로 코딩북과 코딩 작업에 대한 2차례의 교육과정을 거친 4명의 코더들에 의해 본격적인 내용 분석이 진행되었다. 분석결과 2주간 표집된 66개의 프로그램으로부터 총 657개의 폭력적 PAT가 발견되었다. PAT 분석과 더불어 폭력의 현실성과 같은 일부 변인분석에 있어서는 전반적으로 묘사된 폭력의 특징적 성격을 파악하기 위해 전체 프로그램 단위에서의 분석도 함께 이루어졌다.

한편, 비교적 폭력적 장면이 많이 등장할 것으로 예상되는 장르 중 무협물, 영화, 오락 프로그램을 1편씩 총 3편의 케이블TV 프로그램을 임의 표집해 코더간 신뢰도 분석에 사용하였다. 네 명의 코더가 내용 분석에 참여했으며 주요 변인별 코더 간 신뢰도(Holsti's intercoder reliability coefficient)는 평균 .85로 나타났으며 구체적인 신뢰도 산출 결과는 다음과 같다. 가해자와 피해자 성별의 경우 각각 .88과 .83, 가해자와 피해자 캐릭터는 .88과 .82, 가해자와

피해자의 관계 .71, 폭력의 동기 .77, 폭력의 회화 .90 그리고 폭력행위에 대한 처벌 및 보상 여부가 1.00으로 나타났다.

## 5. 결과

### 1) 케이블TV의 폭력적 장면에 등장하는 맥락적 요소들의 특성

2주간 총 56시간의 케이블TV 프로그램에서 발견된 657건의 폭력적 PAT를 대상으로 <표 1>에서와 같이 주요 맥락변인별 분석이 이루어졌다. 우선, 폭력장면에 등장하는 인물들의 성별 특성을 보면 대부분의 폭력이 남성들 사이에서 발생했음을 알 수 있으며, 가해자와 피해자 모두에서 거의 유사한 성별 비율을 보이고 있다. 폭력 관련 인물들의 관계설정을 보면, 전체 PAT의 58%에서 면식관계에서의 폭력을 묘사하고 있으며 비면식의 경우 그의 절반인 약 29%에 그쳤다. 면식관계 중 가족들 사이에서 발생하는 폭력비중도 약 11%에 달해 적지 않은 폭력장면이 가족관계에서도 나타나고 있음을 알 수 있다. 면식관계에서의 폭력이 비면식관계에서의 폭력에 비해 보다 정당하게 인식된다는 측면에서 이러한 결과는 폭력의 모방효과를 상대적으로 강화시킬 위험성을 내포한다고 할 수 있을 것이다. 한편, 인물들의 캐릭터별 특성을 살펴보면, 대부분의 경우 전통적인 영웅과 악당이라는 이분법적 캐릭터로 구분하기 어려웠으나, 전반적으로 가해자의 경우 영웅적 캐릭터보다는 악당 캐릭터가 훨씬 많이 등장하는 것으로 관찰되었다. 폭력의 동기와 관련해서는, 자기방어를 위한 폭력의 경우 전체의 4%에도 미치지 못하는 것으로 나타났으나, 개인이나 집단의 이익을 위한 경우 가장 많은 약 33%, 분노·보복 그리고 단순한 재미가 동일하게 약 22%씩을 차지해 정당하지 못한 폭력이 상대적으로 자주 묘사되고 있음을 알 수 있다. 폭력행위에 대한 처벌 여부를 분석해 보면, 4.5%의 폭력적 장면에서 처벌이 이루어졌으나 보상은 0.3%로 거의 이루어지지 않았다. 그러나 처벌이나 보상이 이루어지지 않고 간과되거나



&lt;표 1&gt; 케이블TV에 나타난 폭력성의 맥락변인별 분석(%)

성별	남성	여성	복합		
가해자	72.7	17.3	1.0		
피해자	70.4	17.8	3.8		
관계	가족관계	면식(가족외)	비면식		
가해자/피해자	10.6	47.4	28.9		
캐릭터	영웅	악당	중립		
가해자	5.9	14.1	66.2		
피해자	7.9	7.9	71.9		
동기	분노/보복	개인·집단이익	단순재미	자기방어	우연한 사건
폭력PAT	21.9	32.7	21.9	3.8	6.3
처벌/보상	처벌	보상	간과		
폭력PAT	4.1	0.3	95.5		
폭력의 회화	언어적 회화	신체적 회화	복합적 회화		
폭력PAT	4.5	20.8	6.0		
폭력의 현실성	실제 폭력	개연적 허구	비현실적 폭력		
프로그램	39.7	39.7	20.5		
총 PAT 건수: 657건					

이에 대한 판단이 불명확한 경우가 절대다수인 95.5%에 달해 케이블TV에서 묘사되는 대부분의 폭력행위에 대한 처벌은 극히 미미한 수준으로 드러났다. 폭력행위에 대한 회화도 전체 폭력의 31.3%로 상당 부분 이루어지고 있는 것으로 관찰되었는데, 이 중 신체를 이용한 회화가 20.8%로 가장 높은 비중을 보였다. 한편, 전체 프로그램 수준에서 분석되어진 폭력의 전반적인 현실성을 보면, 실제 전혀 발생할 가능성이 없는 비현실적 폭력이 전체의 20.5%인 반면, 실제한 폭력이나 이의 재현 그리고 허구이지만 매우 개연성 있는 사실적 폭력의 표현이 각각 39.7%를 차지해 대다수의 폭력의 매우 현실적으로 묘사

되고 있는 것으로 나타났다.

## 2) 케이블TV의 폭력적 장면에 등장하는 맥락적 요소들의 장르별 특성

먼저, 각 장르별 그리고 등급별 주요 하위유목 간 분포 차이에 대한 유의성 분석에서는 교차분석(cross-tab)방법을 이용하였는데 카이제곱지수가 분포 차이의 유의미성을 나타내는 구체적인 통계치로 제시되었다. 다만, 본 연구에서 사용되어지는 많은 양의 폭력적 PAT 건수로 인해 분포 차이의 통계적 유의 수준이 실제보다 과도하게 평가될 가능성이 있다는 점은 유의할 필요가 있을 것이다. 따라서 이러한 통계적 수치는 만족할 만한 유의 수준과 함께 실제 주요 유목 간 분포비중이 최소 10% 정도 차이가 나는 경우에 한해 실질적인 의미를 지닌다고 하겠다(Smith et al., 2002). 거의 대부분의 하위유목 간 분포 차이에 대한 카이제곱 분석결과는 .05 유의 수준에서 유의미한 것으로 나타났다.

폭력PAT에 대한 주요 장르별 분석을 보면, 전체 11개의 케이블TV 프로그램장르 중 교육·교양, 뉴스·정보, 음악, 생활 장르의 경우 모두 합쳐 40건의 폭력PAT만이 발견되었고, 특히 홈쇼핑과 종교 채널들에서는 폭력적 장면이 전혀 발견되지 않았다. 따라서 이 6개의 장르들은 장르별 맥락변인분석에서 제외되었으며, 나머지 5개의 장르별 분석이 <표 2>에 나타나 있다. 또한, 주요 맥락별 하위유목의 분석에 있어서, 해당 유목에 속하는 PAT의 수가 현저히 적었거나(예, 성별의 '복합') 혹은 주요 유목이 아닐 경우(예, '기타', '중립', '불명확' 등) 주요 분석결과의 독이성을 높이기 위해 <표 1>의 전체 분석과는 달리 장르별 분석 대상에서 제외시켰다.

먼저, 인물의 성별을 기준으로 살펴보면 전반적으로 남성이 여성에 비해 훨씬 자주 폭력장면에 등장하고 있으나, 드라마장르에서 상대적으로 가장 많은 여성가해자(33.6%)와 피해자(26.8%)가 폭력과 연관되어 있으며 이는 스포츠(각각 0%, 6.9%)나 어린이 프로그램(각각 7.0%, 6.2%)에 비해 현저히 많은 것으로 분석되었다. 영화나 연예·오락의 경우는 <표 1>에서 보인 전체

<표 2> 케이블TV에 나타난 폭력성의 장르별 매력변인 분석(%)

장르	드라마	영화	스포츠	어린이	연예오락
<b>가해자 성별</b>					
남성	56.3	75.2	97.6	74.2	73.6
여성	33.6	15.6	0.0	7.0	18.6
$\chi^2(4, 552)=41.31, p<.001$					
<b>피해자 성별</b>					
남성	59.6	68.1	93.0	87.5	72.0
여성	26.8	20.2	6.9	6.2	18.6
$\chi^2(4, 558)=27.31, p<.001$					
<b>가해자/피해자 관계</b>					
면식관계	48.7	51.0	37.2	66.4	82.9
비면식관계	22.6	42.4	62.7	16.4	9.3
$\chi^2(4, 617)=52.46, p<.001$					
<b>가해자 캐릭터</b>					
영웅	8.4	3.5	0.0	17.1	0.0
악당	13.4	21.7	0.0	13.2	10.0
$\chi^2(4, 497)=19.25, p<.01$					
<b>피해자 캐릭터</b>					
영웅	6.7	10.1	0.0	18.7	0.0
악당	10.0	5.5	0.0	9.3	13.1
$\chi^2(4, 511)=12.57, p<.05$					
<b>폭력 동기</b>					
분노/보복	37.8	29.7	0.0	10.1	13.1
개인·집단이익	39.4	30.8	60.4	16.4	23.2
단순재미	10.0	23.2	32.5	2.3	48.8
자기방어	4.2	4.0	0.0	6.2	1.5
우연한 사건	2.5	3.5	4.6	17.1	6.2
$\chi^2(16, 530)=170.07, p<.001$					

## 처벌 여부

처벌	2.5	4.5	6.9	6.2	3.1
보상	0.8	0.0	0.0	0.0	0.7

$\chi^2(4, 29)=4.86, N.S.$

## 폭력의 회화

언어적 회화	5.8	2.5	20.9	6.2	0.7
신체적 회화	11.7	10.1	6.9	36.7	41.0
복합적 회화	0.0	7.5	2.3	0.0	18.6

$\chi^2(8, 207)=77.60, p<.001$

## 폭력의 현실성

실제 폭력	10.0	14.2	100.0	0.0	69.5
개연적 허구	60	85.7	0.0	0.0	30.4
비현실적 폭력	30	0.0	0.0	100	0.0

$\chi^2(8, 59)=53.25, p<.001$

장르별 PAT 건수:	119건	198건	43건	128건	129건
-------------	------	------	-----	------	------

평균과 유사한 성별 분포를 보였다. 이런 결과는 각 장르에 속하는 프로그램의 특성에 어느 정도 기인하는 것으로 볼 수 있는데 예를 들어, 스포츠 채널의 경우 여성 스포츠보다는 남성 스포츠가 주로 방영되고 있으며, 어린이 프로그램의 경우 남성이 상대적으로 자주 폭력적 캐릭터로 묘사되고 있다는 것이다. 이러한 장르 특성에 따른 경향은 가해자와 피해자의 관계분석에서도 나타나는데, 전반적으로 높은 면식관계에서의 폭력비중이 연예·오락 장르(82.9%)와 어린이 프로그램(66.4%)에서 월등히 높게 나타났으며, 반대로 스포츠 장르에서는 가장 낮은 수치(32.7%)를 보였다. 특히, 청소년층을 주요 목표수용자 중 하나로 삼고 있는 어린이와 연예·오락 프로그램들에 나타난 높은 면식관계에서의 폭력비중은 특히, 모방심리가 강한 청소년 시청자들로 하여금 폭력을 보다 정당하게 인식시킴으로써 이에 대한 모방 성향을 강화시킬 가능성이 크다 하겠다.

한편, 장르에 따른 인물의 캐릭터분포를 살펴보면 주로 악당·가해자, 영웅·피해자라는 고전적 캐릭터 설정이 모든 장르에서 뚜렷이 나타나지는 않았다. 추측컨대, 가해자와 피해자 간의 쌍방폭력이 자주 묘사되는 것도 부분적인 원인으로 판단된다. 전체 폭력PAT에 대한 가해자와 피해자의 쌍방 간 폭력비율을 분석한 결과 9.9%의 장면이 이에 해당하는 것으로 분석되었다. 그러나 영화 프로그램에서는 이러한 이분법적 유형화가 상대적으로 두드러졌는데, 해당 장르에서는 가해자로서의 영웅캐릭터가 3.7%에 그친 반면 악당캐릭터의 경우 21.7%에 달했으며 반대로 피해자 영웅은 10.1%로 피해자 악당의 5.5%에 비해 거의 배에 달했다. 폭력동기의 장르별 분포를 보면, 연예·오락에서는 단순재미가 48.8%로, 드라마에서는 분보·보복과 개인·집단 이익이 각각 37.8%와 39.4%로 폭력행사의 주요 요인으로 나타났다. 영화에서도 정도의 차이는 있으나 드라마와 유사한 폭력동기의 분포를 보였다. 어린이 프로그램에서는 타 장르와 달리 우연한 사건이 17.1%로 가장 높은 동기적 요인으로 나타났다. 폭력행동에 대한 처벌 여부에 있어서는 장르별로 큰 차이를 보이지 않았으며 역시 절대다수의 폭력은 처벌 없이 간과된 것으로 관찰되었다. 폭력의 회화부분에 있어서는 역시 연예·오락(60.3%)과 어린이 장르(42.9%)에서 가장 높은 회화가 이루어졌으며, 스포츠 장르를 제외하고는 대부분 신체적 회화가 많이 나타났다. 폭력의 현실성을 보면 장르별로 극명한 차이를 알 수 있는데 어린이 장르의 경우 비현실적 폭력이 스포츠 장르의 경우 실제 폭력이 전부를 차지했으며 연예·오락 장르(69.5%)의 경우 상대적으로 실제폭력이 드라마(60.0%)나 영화(85.7%)의 경우 개연적 폭력이 현저히 높은 비중을 차지한 것으로 분석되었다.

전반적으로 장르에 따라 해당 프로그램에서 묘사되어지는 폭력은 상당히 다른 중재 과정을 거치는 것으로 보인다. 즉, 다양한 폭력의 맥락적 요소들이 프로그램의 장르적 특성에 따라 상이한 분포를 나타내고 있는 것이다. 이런 결과는 지상파와는 달리 케이블 방송이 가지고 있는 뚜렷한 채널별 특성이 결과적으로 수용자들에게 매우 차별적인 영향력을 행사할 수 있다는 점에서 중요한 의미를 가진다고 할 수 있다. 채널별 목표 수용자층이 상대적으로

뚜렷한 케이블 방송의 경우 폭력에 대한 편향된 인식을 심어줄 수 있다는 것이다. 예컨대, 어린이나 청소년이 주로 시청하는 연예·오락이나 어린이 프로그램의 경우 상대적으로 희화된 폭력이 많이 묘사되고 있는데, 이는 폭력 자체 혹은 폭력이 가져올 수 있는 결과에 대한 사소화(trivialization)와 둔감화(desensitization)를 야기함으로써 폭력에 대한 윤리적 판단 및 가치관에 부정적 영향을 미칠 수 있다는 것이다.

### 3) 케이블TV의 폭력적 장면이 등장하는 매력적 요소들의 시청등급별 특성

장르별 분석에 비해 프로그램의 시청등급별 분석에 있어서는 분류기준별 매력 요소의 분포 차이가 상대적으로 적은 것으로 나타났으나, 케이블 방송의 장르별 프로그램들이 어느 정도 시청등급과 연관되어 있다는 점에서 예측 가능한 부분들이 다수 관찰되었다. 등장인물의 성별 분석을 보면 7세 시청가에 해당하는 프로그램들의 경우 상대적으로 남성가해자와 피해자가 많이 등장하고 있는데 이는 장르 분석의 어린이 프로그램에서 보이는 경향과 일치하는 것이다. 가해자와 피해자의 관계의 경우에 있어서는 시청등급에 따른 일정한 패턴이 발견되지 않았으며 면식관계에서의 폭력이 각 등급별로 다수로 나타났다. 등장인물의 캐릭터 분석의 경우에서도 7세 시청가의 프로그램에서는 전반적인 경향과는 반대로 영웅적 캐릭터의 가해자 비중(21.5%)이 여타 등급(평균 3.4%)에 비해 훨씬 높았는데, 이는 모방심리가 높은 어린이들이 시청 가능한 프로그램이라는 점에서 매력적인 인물에 의한 폭력이 미치는 영향력이 상대적으로 클 것으로 추측된다.

폭력의 동기에 있어서는 대부분의 시청등급에서 개인·집단 이익(평균 31.5%)이 가장 높은 비중을 차지했으나 19세 시청가의 경우 단순재미(40.2%)가 주요 동기로 나타났다. 전반적으로 분노·보복의 경우 높은 시청등급에서의 비중이 컸으며, 7세와 12세 시청가에서는 자기방어의 비중이 약간 높은 것으로 관찰되었다. 폭력행위에 대한 처벌은 7세 시청가가 7.8%로 여타 등급

<표 3> 케이블 TV에 나타난 폭력성의 시청등급별 맥락변인 분석(%)

시청등급	전체 시청가	7세 시청가	12세 시청가	15세 시청가	19세 시청가
<b>가해자 성별</b>					
남성	78.7	78.4	73.6	60.3	76.0
여성	10.9	8.8	15.3	31.1	17.3
$\chi^2(4, 592)=29.19, p<.001$					
<b>피해자 성별</b>					
남성	73.2	84.3	69.3	57.7	73.9
여성	10.9	7.8	20.8	27.2	18.4
$\chi^2(4, 580)=24.16, p<.001$					
<b>가해자/피해자 관계</b>					
면식관계	45.2	75.4	45.3	61.6	76.0
비면식관계	37.6	14.7	46.6	13.6	23.9
$\chi^2(4, 580)=35.87, p<.001$					
<b>가해자 캐릭터</b>					
영웅	0.0	21.5	0.6	6.4	6.5
악당	8.9	16.6	24.5	9.7	8.6
$\chi^2(4, 132)=35.95, p<.001$					
<b>피해자 캐릭터</b>					
영웅	0.0	23.5	3.0	3.8	18.4
악당	11.6	11.7	6.7	5.8	3.2
$\chi^2(4, 104)=33.65, p<.001$					
<b>폭력 동기</b>					
분노/보복	10.2	10.7	24.5	35.7	23.9
개인·집단이익	37.6	20.5	29.4	38.3	25.0
단순재미	24.6	2.9	22.6	20.1	40.2
자기방어	1.3	7.8	6.7	1.2	2.1
우연한 사건	11.6	8.8	5.5	1.2	5.4
$\chi^2(16, 569)=85.24, p<.001$					

## 처벌 여부

처벌	2.7	7.8	3.6	3.2	4.3
보상	0.0	0.0	0.6	0.6	0.0

$\chi^2(4, 29)=2.67, N.S.$

## 폭력의 회화

언어적 회화	7.5	6.8	7.3	0.0	0.0
신체적 회화	31.5	26.4	15.3	12.3	21.7
복합적 회화	0.6	0.0	0.6	16.2	14.1

$\chi^2(8, 207)=86.81, p<.001$

## 폭력의 현실성

실제 폭력	60	0.0	50	32.1	0.0
개연적 허구	30	0.0	41.6	46.4	100.0
비현실적 폭력	10.0	100.0	8.3	21.4	0.0

$\chi^2(8, 59)=23.14, p<.01$

## 시청등급별 PAT

건수	146건	102건	163건	154건	92건
----	------	------	------	------	-----

평균인 3.5%에 비해 높은 것으로 나타났으나 전반적으로는 역시 미미한 수준에 그쳤다. 폭력동기의 정당성과 폭력행위에 대한 처벌 여부가 수용자의 모방 의도와 공격성 증가에 유의미한 영향을 미친다는 연구결과들을 고려해 볼 때, 특히 어린이 및 청소년 시청가 프로그램에서 보여 지는 높은 비중의 정당 화할 수 없는 폭력과 처벌이 이루어지지 않는 폭력행위의 묘사는 매우 우려되는 결과라 할 수 있다. 한편, 전체 시청가 등급에서 폭력의 회화 경향은 가장 뚜렷하게 나타났으며 특히, 신체적 회화의 비중이 큰 것으로 분석되었다. 그러나 15세와 19세 시청가의 경우 복합적 회화가 16.2%와 14.1%로 많이 묘사되었으며 다른 등급에서는 거의 나타나지 않았다. 폭력의 현실성에 대한 분석은 역시 장르 분석결과와 일정 부분 일치하는데 어린이 프로그램이 많은 7세 시청가의 경우 전부 비현실적 폭력으로 나타났으며 성인물 등급인 19세 시청가에서는 개연적 허구를 바탕으로 하는 폭력이 절대적이었다. 다만 실제



폭력의 경우 전체가 등급에서 가장 많이 묘사된 것으로 나타났다.

전반적으로 서열성을 가지는 시청등급에 따른 폭력의 맥락적 표현 방법에 있어서는 일정한 패턴이 나타나지 않았다. 이런 결과는 시청등급별 케이블TV 프로그램이 등급자체의 제도적 기준보다는 해당 등급에 주로 포함되는 장르별 특성을 주로 반영하고 있기 때문인 것으로 판단된다. 즉, 특정 프로그램이 묘사하는 폭력성의 맥락과는 상관없이 프로그램의 장르적 특성이 시청등급을 결정하는 주요 요인으로 작용한다는 것이다. 예컨대, 애니메이션 장르의 경우 상당한 폭력성을 보여주는 프로그램들이 다수 포함되어 있으나 그 장르적 특성으로 인해 7세 시청가로 분류될 개연성이 높다는 것이다. 따라서 어린이 프로그램이 주로 포함된 7세 시청가의 경우 여타 등급의 프로그램들과는 여러 맥락적 차원에서 일정 부분 차별성을 보이는 반면, 오히려 전체 시청가의 경우 다른 상위 등급에서 묘사된 맥락적 요소들의 분포와 거의 차이를 보이지 않고 있는 것은 시청등급의 효율성에 대한 우려를 상당 부분 야기시키는 결과이다. 적어도 폭력의 표현 방법에 있어서는 시청등급제의 역할이 별다른 의미를 지니지 못한다고 볼 수 있기 때문이다. 시청등급제의 시행이 미디어 콘텐츠가 다양한 수용자에게 미칠 수 있는 차별적인 영향들을 토대로 이루어진다고 볼 때, 단순한 폭력장면의 양적인 측면뿐만 아니라 이의 다양한 맥락적 차원들이 등급별 해당 수용자에게 미칠 수 있는 영향 또한 충분히 고려되어야 할 것으로 판단된다.

## 6. 결론 및 함의

본 연구는 최근의 국내 케이블TV에서 묘사되고 있는 폭력적 장면들을 대상으로 다양한 맥락적 차원에서의 포괄적인 내용 분석을 실시하였다. 분석 대상은 케이블 방송의 11개 장르에 속한 85개 전 채널이었으며 가장 시청률이 높은 주 시청시간대에 방영된 프로그램들이 표집되었다. 이러한 탐색적 노력의 필요성은 미디어 폭력성이라는 사회적 이슈의 중요성과 함께 이에 대한

학술적 연구의 절대적 부족에서 찾을 수 있을 것이다. 특히, 지상파와는 달리 폭력성과 선정성의 기준에서 보다 유연한 제도적 규제를 적용받고 있는 케이블 방송의 경우, 이에 대한 본격적인 폭력성 연구가 지금까지 거의 이루어지지 않았다는 점은 본 연구의 사회적 의미를 함축적으로 대변한다 하겠다. 무엇보다 가구당 가입비율이 67%에 이르고 있는 케이블TV의 보급률을 고려해 볼 때(문화관광부, 2007) 케이블 방송 콘텐츠에 대한 폭력성분석은 매우 시급한 학술적 과제라 할 수 있다. 나아가 기존 폭력성 연구의 주요 관심이 물리적 폭력의 계량화에 집중되었다면, 본 연구에서는 물리적 폭력과 언어적 폭력을 아우르는 보다 광범위한 의미의 미디어 폭력을 다루었으며, 또한 하나의 폭력 장면을 둘러싸고 있는 다양한 맥락적 요소들을 정밀하게 관찰함으로써 미디어 폭력성이 구체적으로 표현되는 방식에 초점을 두었다고 할 수 있다. 동일한 폭력이 어떤 맥락적 요소에 의해 중재되느냐 하는 것은 해당 폭력의 실질적인 파급효과를 규명함에 있어 매우 중대한 의미를 지닌다. 따라서 미디어 폭력성에 대한 보다 구체적인 논의를 위해서는 실제 미디어에서 노출되고 있는 폭력의 환경적 요인들에 대한 정밀한 분석 작업이 선행되어야 함은 매우 당위적이다.

분석결과를 간략히 요약하자면, 전체적으로 케이블 방송의 폭력성은 장르에 따라 매우 편중되어 있음을 알 수 있다. 총 11개 장르 중 6개의 장르에서는 폭력적 장면이 전혀 혹은 거의 발견되지 않았다. 폭력성의 맥락적 요소들 또한 장르별로 상당히 차별적인 분포를 보였는데 해당 장르의 구조적 특성에 따라 스포츠 채널이나 어린이 채널에서는 여타 장르와는 전혀 다른 등장인물의 성별 특징이 두드러졌으며, 영화 장르에서는 고전적인 악당과 영웅의 대립 구도가 폭력행사의 주체와 객체라는 관점에서 보다 선명한 것으로 나타났다. 또한 폭력의 회화는 연예·오락 장르에서 가장 많이 일어났으며 어린이 프로그램에서도 상당수의 폭력이 회화된 것으로 관찰되었다. 폭력의 현실성 차원에서는 스포츠 채널을 물론이고 연예·오락 채널의 경우 실제 폭력 장면이 타 채널에 비해 상대적으로 많은 것으로 분석되었다. 폭력의 동기로는 개인·집단의 이익이 전반적으로 빈번한 폭력행위의 주요 동기로 분석되었으나, 드라마

나 영화 장르의 경우 분노·보복으로 인한 폭력도 이에 준하는 수준으로 묘사되었으며, 연애·오락 장르의 경우는 단순재미가 현저히 높은 폭력동기의 비중을 차지했다. 한편, 시청등급별 분석에 있어서는 장르별 분석에서처럼 분류기준별 맥락 요인의 분포 차이가 크지 않았다. 다만, 7세 시청가 프로그램들에서 다른 등급에서와 달리 주요 맥락변인에 따라 일정 수준의 분포 차이를 보였는데, 주로 청소년층의 남성 인물에 의한 폭력이 자주 묘사되었으며, 폭력행위에 대한 처벌 빈도 역시 타 장르에 비해 상대적으로 높은 수치를 보였다. 다만, PAT수준에서의 분석에서는 폭력행위에 대한 처벌 여부를 파악하기가 상대적으로 어려운 만큼 처벌 및 보상 여부에 대한 분석결과의 해석에는 주의를 기울일 필요가 있을 것으로 사료된다. 폭력의 현실성에 있어서도 다른 등급과는 대조적으로 7세 시청가 등급에서는 현실에서 발생할 수 없는 비현실적 폭력이 일관되게 묘사되었다. 한 가지 주목할 점은 전체 시청가에 해당하는 프로그램에 나타난 폭력의 맥락화 수준이 다른 상위 시청등급의 프로그램들과 크게 다르지 않다는 것이다. 이런 결과는 프로그램 시청등급제의 제도적 취지와는 달리 적어도 맥락화된 폭력의 관점에서는 등급의 의미가 크지 않다는 점을 암시하고 있다. 비록 시청등급이 주로 폭력의 강도와 빈도를 토대로 결정되나, 특정 폭력장면이 폭력적인지 아닌지 혹은 얼마나 폭력적인지에 대해서는 수용자의 다양한 인구학적·정서적 특성에 따라 판단 기준이 달라질 수밖에 없다. 어린이 수용자에게 미치는 미디어 폭력물의 영향을 장기간 연구해 온 조앤 칸터(Cantor, 1998)의 역작 <Mommy, I'm Scared!>는 이러한 동일한 폭력장면의 차별적인 영향력을 잘 설명해 주고 있다. 예컨대, 고립이나 따돌림 같은 장면에서조차 어린이 수용자들은 극심한 공포심을 느낄 수 있다는 것이다.

미디어 폭력물의 유해성 여부는 이미 학술적인 논란의 대상이 아니다. 다만 미디어 폭력물이 어떻게 다양한 그리고 차별적인 영향력을 행사하게 되는지에 관한 구체적인 과정의 문제는 앞으로도 규명해야 할 주제임에 틀림없다. 주목할 점은 이러한 미디어효과와 과정에서 폭력물의 양적인 측면과 함께 폭력행위를 둘러싸고 있는 중재변인 혹은 맥락변인들의 역할에 대한 연구의

중요성이 증폭되고 있다는 사실이다. 따라서 시청등급제에 대한 제도적 보완과 수정작업을 함에 있어서 구체적인 논의의 토대가 될 수 있는 폭력의 맥락성 연구는 앞으로도 지속되어야 할 것으로 사료된다.

한편, 본 연구의 한계점이자 향후 폭력성 연구를 위한 제언을 몇 가지 밝히고자 한다. 우선, 연구의 범위에 있어서 케이블TV의 방대한 채널 수와 방송시간으로 인해 표본 수집을 주 시청시간대로 한정하였고, 구체적인 채널 별 주 시청시간대 역시 어느 정도 차이가 있음을 감안할 때 연구결과가 케이블 방송 콘텐츠에 대한 완벽한 대표성을 가진다고 보기는 어렵다. 비록 전체 수용자의 노출 정도를 고려했을 때 주 시청시간대가 가장 유의미한 표집시간대라고 판단되나 보다 타당성 있는 연구를 위해서는 다양한 방송시간대와 채널에 대한 표집이 이루어져야 할 것이다. 또한 표집기간과 관련하여 프로그램 편성의 주요 결정요인인 계절성을 고려하지 않았다는 것도 결과를 해석함에 있어서 유의해야 할 대목이다. 다만 장르가 특화된 케이블 방송의 경우 프로그램 편성 시 지상파에 비해 비교적 계절성 요인의 영향이 적은 것으로 판단된다. 끝으로 본 연구는 맥락변인별 하위유목 간 분포의 차이를 논함에 있어 그 유의미성에 대한 구체적인 기준으로 유목 간 최소 10%차이라는 기준을 제시하였다. 표본수의 과도한 크기로 인해 카이제곱 분석이 가지는 통계적 의미가 일정 부분 제한될 수밖에 없는 상황에서 이러한 선행 연구의 기준이 이용되었으나 보다 다양한 환경에서의 후속적인 내용 분석 연구를 통하여 이에 대한 보다 신뢰할 수 있는 기준 마련이 필요한 것으로 판단된다. 이상의 여러 한계점에도 불구하고 본 연구는 향후 국내 미디어 폭력성 연구의 중요한 출발점이 될 수 있는 자료 축적에 기여했다는 점과 케이블TV의 폭력물에 대한 법적·제도적 장치를 마련함에 있어 중요한 논의의 토대를 제공했다는 점에서 그 학술적 의의를 찾을 수 있을 것이다.

## Ⅰ 참고문헌

- 강남준·김지환 (1999). 폭력물 시청과 청소년 폭력성 간의 관계에서 중재변인으로서의 자기 효능감 역할. 『한국방송학보』, 13, 47~86.
- 곽진희 (2000). 『TV폭력의 맥락차원과 시청자의 폭력성의 지각에 관한 연구』. 성균관대학교 대학원 박사학위논문.
- 권준모 (2000). 미디어 폭력에 관한 이론과 연구방법의 검토 『경희대학교 교육문제연구소 논문집』, 16, 25~36
- 김인형 (2006). 매스미디어를 통한 이종격투기 프로그램 시청 심취도가 청소년의 공격성과 폭력태도에 미치는 영향. 『한국체육학회지』, 45(5), 91~101.
- 문화관광부 (2007). 『2006 문화 미디어산업 백서』.
- 박남기 (2007). 美 FCC의 ‘폭력’ 보고서, 논란. KBS 『해외방송정보』 6월호
- 박치형 (2001). 『텔레비전 영상의 수용유형에 관한 연구: 폭력성에 대한 집단별 상호지향성 분석』. 중앙대학교 대학원 박사학위 논문.
- 방송위원회 (1994). 『1993 방송문화지표연구 종합보고서』.
- \_\_\_\_\_ (1996a). 『1996 방송문화지표연구 종합보고서』.
- \_\_\_\_\_ (1996b). 전미 TV 폭력 연구(1994~1995). 『방송조사자료집』, 제15집.
- \_\_\_\_\_ (2007). 『2006 방송심의사례집』.
- \_\_\_\_\_ 『2006 방송사업자 재산상황공표집』.
- \_\_\_\_\_ 『2006년 시청자불만처리보고서』.
- 안정임 (1999). 텔레비전 만화프로그램의 내러티브에 관한 어린이의 이해도 연구. 『한국언론학보』, 44(1), 204~243.
- 유홍식 (2005). 『청소년의 유해영상물 이용실태 및 영향 연구』. 청소년위원회.
- 유홍식·임성원·김수정·박원준·김원경 (2004). 폭력적 이종격투기 프로그램 시청이 수용자의 지각각성, 상태 분노, 상태 적대감 및 행위의도에 미치는 영향. 『한국언론학보』, 48(4), 147~176.
- 은혜정·박웅진(2005). 『2004년도 TV프로그램 시청률 백서』. 서울: 한국방송영상산업진흥원.
- 지명희(1998). 『학교주변폭력의 실태와 발생 원인에 대한 연구』. 고려대학교 경영정보 대학원 석사 논문.
- 한국방송개발원 (1997). 『텔레비전 모니터보고서 97-1: TV프로그램에 내재한 선정,

- 폭력 만연도 조사」.
- 한국방송공사 (1996). 『매체이용행태조사』.
- 한국방송영상산업진흥원 (2001). 『2000년 지상파TV 프로그램의 폭력성 분석결과』 (KBI 분석리포트).
- \_\_\_\_\_ (2005). 『케이블방송 프로그램 등급제 관련 편성분석 : 영화, 여성, 애니메이션, 스포츠 채널 중심으로』 (한국방송영상산업진흥원 프로그램분석 자료).
- 한국케이블TV방송협회 (2007). 『케이블TV 가입현황(2006-12)』.
- 한근태·하승태·서영남·조의현 (2007). 지상파 텔레비전의 어린이 프로그램에 나타난 폭력성 연구: 내용분석을 중심으로 『한국방송학보』, 21(1), 311~351.
- Anderson, C. A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L. R., Johnson, J. D., Linz, D., Malamuth, N. M. & Wartella, E. (2003). The Influence of Media Violence on Youth. *Psychological Science in the Public Interest*, 4(3), 81~110.
- Atkin, C. (1983). Effects of Realistic TV Violence vs. Fictional Violence on Aggression. *Journalism Quarterly*, 60, 615~421.
- Bandura, A. (1965). Influence of models' reinforcement contingencies on the acquisition of imitative responses. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1, 589~595.
- Berkowitz, L & Geen, R. G. (1966). Film violence and the cue properties of available targets. *Journal of Personality and Social Psychology*, 3, 525~530.
- Bushman, B. J. & Anderson, C. A. (2001). Media Violence and the American Public: Scientific Fact Versus Media Misinformation. *American Psychologist*, 56, 477~489.
- Calvert, S. L. & Sin-Lan Tan (1994). Impact of Virtual Reality on Young Adults' Physiological Arousal and Aggressive Thoughts: Interaction Versus Observation. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15, 125~139.
- Cantor, J. (1998). "Mommy, I'm Scared": How TV and Movies Frighten Children and What We Can Do to Protect Them. San Diego, CA: Harcourt.
- Dexter, H. R., Penrod, S., Linz, D. & Saunders, D. (1997). Attributing Responsibility to Female Victims after Exposure to Sexually Violent Films. *Journal of Applied Social Psychology*, 27(24), 2149~2171.
- Feshbach, S. (1955). The Drive-Reducing Function of Fantasy Behaviour. *Journal*

- of Abnormal and Social Psychology*, 50, 3~11.
- Geen, R. G. (1981). Behavioral and Physiological Reactions to Observed Violence: Effects of Prior Exposure to Aggressive Stimuli. *Journal of Personality and Social Psychology*, 40, 868~875.
- Gerbner, G. & Gross, L. (1976). Living With Television: The Violence Profile. *Journal of Communication*, 26(2), 172~194.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M. & Signorielli, N. (1980). The Mainstreaming of America: Violence Profile(no. 11). *Journal of Communication*, 30(3), 10~29.
- Gerbner, G., Gross, L., Signorielli, N. & Morgan, M. (1980). Aging with television: Images on television drama and conceptions of social reality. *Journal of Communication*, 30(1), 37~47.
- Gunter, B. (1985). *Dimensions of Television Violence*. England: Gower Publishing Company Limited.
- \_\_\_\_\_ (1994). The Question of Media Violence, in J. Bryant & D. Zillmann(eds.), *Media Effects: Advances in Theory and Research* (pp. 163~164). Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Harris, R. J. (1999). *A Cognitive Psychology of Mass Communication*(3rd ed.). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Hoffner, C. & Cantor, J. (1985). Developmental Differences in Reasons to a Television Character's Appearance and Behavior. *Developmental Psychology*, 21(6), 1065~1074.
- Huesmann, L. R. & Moise, J. (1996). Media Violence: A Demonstrated Public Health Threat to Children. *Harvard Mental Health Letter*, 12(12), 5~7
- Krafka, C., Linz, D., Donnerstein, E. & Penrod, S. (1997). Women's Reactions to Sexually Aggressive Mass Media Depictions. *Violence Against Women*, 3(2), 149~181.
- Krcmar, M. & Cooke, M. C. (2001). Children's Moral Reasoning and Their Perceptions of Television Violence. *Journal of Communication*, 51(2), 300~316.
- Kunkel, D., Wilson, B., Donnerstein, F., Linz, D., Smith, S., Gray, T., Blumenthal, E. & Potter, W. J. (1995). Measuring television violence: The importance of context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 39(2), 284~291.

- Mustonen, A. & L. Pulkkinen (1997). Television Violence: A Development of Coding Scheme. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 47, 168~189.
- National Television Violence Study (1997a, 1997b, 1998). *National Television Violence Study*, Vol. 1, 2 & 3. Thousands Oaks, CA: Sage.
- Perry, D. G. & Perry, L. C. (1976). Identification with Film Characters, Covert Aggressive Verbalization and Reactions to Film Violence. *Journal of Research in Personality*, 10, 399~409.
- Potter, W. J. & Ware, W. (1987). An Analysis of the Contexts of Antisocial Acts on Prime-time Television. *Communication Research*, 14(6), 664~686.
- Potter, W. & Warren, R. (1996). Considering Policies to Protect Children from TV Violence. *Journal of Communication*, 46(4), 116~138.
- \_\_\_\_\_ (1998). Humor as Camouflage of Televised Violence. *Journal of Communication*, 48(2), 40~58.
- Signorielli, N. (1991). *Violence. A Sourcebook and Children and Television*. London: Greenwood Press.
- Smith, S. L., Nathanson, A. I. & Wilson, B. J. (2002). Prime-time television: Assessing violence during the most popular viewing hours. *Journal of Communication*, 52(2), 84~111.
- Strasburger, V. C. (1995). *Adolescents and the Media: Medical and Psychological Impact*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Williams, T., Zabrack, M. & Joy, L. (1982). The Portrayal of Aggression on North American Television. *Journal of Applied Social Psychology*, 12(5), 360~380.
- Zillmann, D. & Bryant, J. (1991). Responding to Comedy: The Sense and Nonsense in Humor. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Responding to the Screen*(pp. 261~279). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Zillmann, D. & Weaver, J. B., III. (1999). Effects of prolonged exposure to gratuitous media violence on provoked and unprovoked hostile behavior. *Journal of Applied Social Psychology*, 29(1), 145~165.



## Cable TV Violence: A Context Analysis

Sung-Tae Ha

Post-doc Researcher

School of Journalism & Communication, Kyung Hee University

Chang-Sook Kim

Doctoral Student

Graduate School of Journalism & Communication, Kyung Hee University

Sung-Hoon Ryu

Master's Student

Graduate School of Journalism & Communication, Kyung Hee University

This study content-analyzed Korean cable television programs aired from Feb. 6 to Feb. 19, 2007, focusing on the contextual variables linked to violent acts. A total of 657 PAT's (perpetrator-action-target) in the 68 programs sampled were analyzed for characters' age, sex, type, relationship, and motivation, humorization, punishment for their violent acts, and finally reality of violence. According to the results, (1) most violence occurred among male characters, who were at their ages between 20 and 39; (2) more than half of the total violent acts happened among acquaintances including family members; (3) anger, retaliation, personal or group interest, and violence for fun were ranked at the top tiers of the motivation list; (4) most violences were overlooked without punishment; (5) and about 80% of the whole violence were realistic. In terms of program types, (1) female perpetrator and victims appeared more often in drama than the other genres; (2) violence among acquaintances and simple fun as motivation were prevalent most in entertainment programs; (3) every violent act in children's programs was done by unrealistic characters. According to the analysis by program ratings, (1) while least violence appeared in '19 and older', all of the violent acts were portrayed as realistic; (2) humorization were most prevalent in the

'everyone' rating; (3) and female perpetrators and victims appeared most in the programs rated as '15 and older'. Generally, various contextualized violences displayed different distributions according to program types and ratings. The qualitative features of the current findings about cable television violence provide a fundamental data for future studies, which will explore the subsequent effects of violent media contents.

Key words: Cable TV, contextualized violence, genre, ratings