

스포츠와 攻擊性 : 定義的 · 理論的 考察

김 승 곤*

目 次

- I. 序 論
- II. 攻擊性的 定義 및 測定
 - 1. 攻擊性的 定義
 - 2. 攻擊性的 測定
- III. 攻擊性的 理論
 - 1. 本能理論
 - 2. 挫折 攻擊 假說
- IV. 스포츠에서 攻擊性和 遂行간의 關係
 - 1. 選手 水準에서의 關係
 - 2. 팀 水準에서의 關係
 - 3. 攻擊과 遂行간의 關係
- V. 結 論

I. 序 論

攻擊性은 人類의 시작과 함께 出現했다. 카인의 아벨을 살해한 것으로부터 全人類의 歷史를 통해 볼 때 인간들은 種族戰爭, 宗教戰爭 등의 이유로 서로 싸워왔다. 현대와 같이 고도한 機械文明의 발달로 人間性이 喪失되어가는 사회에서는 무엇보다도 공격성이나 暴力이 심각한 社會問題로 擡頭되고 있다. 시시각각으로 매스컴을 통하여 보도되는 사회전반에 걸쳐 연속적으로 발생하는 暴力犯罪의 亂暴性和 攻擊의 性向에 대하여 현대인들은 深刻한 憂慮를 나타내고 있다. 技術的, 文化的 發達이 人間을 더욱 공격적이고 破壞的인 行動을 하도록 만드는 것일까?

이러한 사회적 문제와 아울러 攻擊의 行爲나 暴力은 스포츠/運動 現場에서도 상당한 문제를 던져주고 있다. 우리는 경기장에서 우연치 않게 난폭한 행동, 거친 플레이, 적개심을 지닌 意圖의 行爲를 目擊하게 된다. 사실 스포츠는 他人과의 競爭을 통해서 이루어지기 때문에 다른 어떤 狀

* 자연과학대학 체육학과(Dept. of Physical Edu., Cheju Univ., Cheju-do, 690-756, Korea)

況에서 보다 攻撃的 行動이 일어날 가능성이 높다. 一般의인 觀點에서 볼때 스포츠에서 발생하는 攻撃行爲나 暴力은 선수들의 지나친 競爭意識과 情緒의 動搖 및 自制力 不足에 起因한 結果로 볼 수 있다. 스포츠는 선수들 자신의 直接的인 身體的 接觸을 통하여, 또는 운동기구들을 媒介로 한 間接的인 身體接觸을 통하여 선수 자신의 身體技能과 運動能力을 發揮하는 경쟁의 場이다". 이러한 신체적 접촉은 경기의 중요성이나 상황에 따라 感情의 誘發로 인해 意圖的 攻撃이나 暴力으로까지 擴散될 수 있다. 특히 프로스포츠 세계에서는 개인의 技能水準이나 能力에 따라 名聲과 金錢的 보상이 좌우되기 때문에, 目的을 達成키 위하여 意圖적인 신체 접촉이나 심지어는 공격적 행동을 表出하는 경우가 잦아진다. 따라서 이렇게 격해질 수 있는 攻撃行爲를 방지하기 위하여 상대방에게 害를 끼치는 攻撃行爲는 競技規則에 의해 금지되고 있으며, 최근 팀 스포츠나 對人 스포츠에서 경기규칙이 強化되고 경기를 主導하는 審判의 權限이 擴大되고 있는 것은 바로 이러한 행위에 대한 制裁를 強化하는 措置인 것이다.

또한 스포츠 상황에서 선수들이 보이는 攻撃性은 직접적으로 스포츠에 參與하는 觀覽者들에게도 攻撃的인 感情, 心理的 動요 및 緊張을 誘發시킬 수 있는 傳染效果를 加重시킨다. 따라서 스포츠 장면에서의 攻撃性은 스포츠 心理·社會學的인 측면에서 深層的으로 取扱되어야 할 중요한 社會問題인 것이다.

現代에까지도 攻撃性에 대한 解釋 및 誘發原因들을 명확하게 規程짓고 있지 못하나 공격성 (aggression) 직접 觀察할 수 없는 內的인 感情狀態로 看做되고 있다. 다시 말해서 攻撃的 感情이나 欲求(drive)는 반드시 公功연하게 表現되지는 않는다는 것이다. 이러한 理由때문에 공격성에 관한 研究들은 心理學的 測定方法을 이용하여 선수들에게 그들의 感情狀態를 물어보거나 血壓이나 脈搏數와 같은 生理的 測定值들을 이용하여 攻撃性 程度를 알아낸다. 또 外現的으로 드러난 行動으로부터 內面的인 狀態를 類推하는 등의 方法을 適用하고 있다. 이러한 방법들은 實驗設計時 統制를 要하는 變인들이 무수히 많고 方法論上的 信賴도와 妥當度의 문제가 提起된다. 따라서 이러한 方法論的인 懶弱性 때문에 經驗的인 연구가 활발히 進行되지 못하고 있다. 그러나 社會的 關係에서 공격적 행위가 갖는 중요성에 비추어 볼 때 이에 대한 研究가 質的으로나 量的으로 더 이루어져야 한다고 思料된다.

이러한 觀點에서 本 考에서는 攻撃性에 대한 理論的 考察을 통하여 스포츠와 攻撃的 行動과의 關係를 보다 深度있게 分析하고자 한다. 具體的으로 本 研究는 攻撃性에 대한 概念的 定義, 測定 方法의 種類 및 長·短點, 攻撃現象을 說明하는 理論, 그리고 攻撃性에 대한 先行研究들을 體系的으로 分析하고자 한다.

II. 攻撃性的의 定義 및 測定

1) 류정무, 이강현, "스포츠심리학", (서울:민음사, 1990), p. 302.

1. 攻擊性的 定義

攻擊性이란 누구나 쉽게 그 語義를 짐작할 수 있는 概念이지만 學者들에 따라 여러가지 觀點으로 定義된다.

攻擊性(aggression)이란 單語는 “앞으로” 또는 “-을 향한”이란 뜻의 接頭語 ‘ad’와 ‘걸어가다’의 뜻인 “gradior”란 語幹의 合成語인 “aggredi”란 라틴어로부터 由來된 것이다. 이 낱말은 “go forward to approach”의 意味를 갖고 있으며, May에 의하면 “반대로 움직인다”(to move against) 또는 “相對를 害칠 意圖를 갖고 움직인다”(move with intent to hurt or harm)라는 意味를 갖고 있다²⁾.

Webster에 의하면, 攻擊性을 “攻擊을 하거나, 하려 하는 것, 싸움이나 다툼을 시작하는 것” 또는 “冒險의이고 果敢한 活動의인 것”이라고 定義하고 있으며, Funk와 Wagnalls는 “理由없는 攻擊, 侵略” 또는 “情緒 狀態와 관련된 敵對行爲의 傾向性”이라고 定義하고 있다.³⁾

Dollard, Miller, Doob 및 Sears⁴⁾는 他人을 害치려는 목적을 지닌 一連의 行爲이라고 정의하였으며, Johnson⁵⁾은 攻擊性이란 萬物의 本能으로 苦痛이나 挫折 등이 그 原因이며, 모든 行爲의 根源으로서 여하한 攻擊性도 좋은 것은 아니라고 主張하였다. 그리고 Buss는 공격성은 타인에게 嫌惡刺戟(noxious stimulus)을 生成하는 攻擊習慣(habit of attacking)이라고 정의하였다.⁶⁾

이러한 정의들 통해 볼 때 攻擊性이란 概念을 正確하게 정의하기는 어려우나 操作的으로 타인에게 身體的, 精神的 傷害를 주거나 苦痛, 害를 주려는 目的을 지닌 一連의 行爲라고 정의내릴 수 있겠다. 그러나 이러한 정의는 매우 含蓄的인 意味를 內包하고 있기 때문에 스포츠 장면에서 보여지는 대부분의 斷乎한 行爲(forceful act)가 攻擊 行爲으로 規程되어야 하는 矛盾點이 발견된다. 따라서 스포츠 상황에서 攻擊의 行爲와 그 類似한 概念에 관한 定義가 要求된다.

1) 攻擊的 行爲(aggressive behavior)

攻擊的 行爲란 다른 사람이나 자신을 肉體的으로 또는 精神的으로 해할 수 있는 外現的인 言語的, 肉體의 行爲를 말한다. 이 때 攻擊對象이 他人인 경우를 外罰的 行爲(extropunitive behavior)이라고 하며, 반면 自身에 대한 攻擊行爲를 內罰的 行爲(intropunitive behavior)이라고 부른다. 攻擊的 行爲는 偶然한 것이 아니고 공격자 측에서 害할 意圖를 지닌 것이며, 行爲은 자신의 意志하에서 이루어지는 것이다. 결국 攻擊者는 特定 狀況下에서 비공격적 行爲를 포함하고 있는 多樣한

2) R. May, *Power and innocence*, (New York : Noton, 1972), p. 105.

3) B. Weber, *Violence in sport : What next?*, *Senior Scholastic* 28 (February 9, 1978).

4) J. Dollard, N. Miller, L. Doob, O.H., Murer, & R.R. Sears, *Frustration and aggression*, (New Haven, CT : Yale University Press, 1939), p. 9.

5) R. Johnson, *Aggression in man and animals*, (Piladelphia : Saunders, 1972), P. 3.

6) A.H., Buss, "Physical aggression in relation to different frustrations," *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 67 : 7, 1963.

行爲중에서 攻擊行爲을 選擇한 것이다.

이러한 攻擊의 行爲는 또한 行위를 통하여 추구하는 一次的인 強化要因(primary reinforcement)에 따라서 敵對敵 攻擊(hostile aggression)과 道具的 攻擊(instrumental aggression)으로 분류할 수 있다. 敵對敵 攻擊의 一次的인 報償 意圖는 특정한 對象에게 고통을 주거나 상처를 입히는 것이다. 즉, 육체적, 정신적인 處罰을 만족스럽게 加하는 것이 強化 그 자체이다. 따라서 적대적 공격은 그것이 手段이라기 보다는 하나의 目的인 셈이다. 이 攻擊行爲은 항상 공격자 측에서 노여움(anger)을 隋伴하기 때문에 反應的 攻擊(reactive aggression)⁷⁾ 또는 노여움 공격(anger aggerssion)이라고 부른다. 적대적 공격의 좋은 예로는 야구의 피처가 자신을 화나게 하는 타자에게 몸쪽으로 빠르게 높은 공을 던지는 경우에서 찾아볼 수 있다.

道具的 攻擊은 상대를 害치려는 意圖를 지니고 있다는 점에서 적대적 공격과 같으나 그 根本目的이 돈이나 승리 및 威信과 같은 보상을 얻는 것이다. 따라서 도구적 공격은 어떤 목적을 위한 수단인 셈이다. 이 공격의 예로는 스트라이크 존을 넓게 確保하기 위하여 타자 몸쪽으로 빠르고 높은 공을 投球하는 투수나, 더블플레이를 막기 위하여 2루수의 正面으로 슬라이딩 해 들어가는 走者 등의 行動에서 볼 수 있다.⁸⁾

2) 權利的 行爲(assertive behavior)

身體的 衝突이 許容되는 대부분의 스포츠 종목에서 공격성이란 用語는 매우 包括的으로 사용되어진다. 그러나 競技規則에 의하여 허용되는 여러가지 斷乎한 行動이 반드시 상대방을 害칠 意圖를 갖고 있는 것은 아니다. 많은 스포츠 종목에 있어서 단호한 행동이 공격행동과 同一하게 取扱되는 경우가 많다.

權利的 行爲는 경기중의 高調된 身體行動에서 쉽게 볼 수 있는 데, 이러한 目標志向的 行動은 종종 合法的인 言語的, 身體的 힘의 사용을 同伴한다. 일상생활에서는 이러한 단호한 행동이 공격적 행동으로 취급될 수 있을 정도로 높은 強度의 에너지와 努力을 隋伴한다.

권리적 행위는 다른 사람을 해치거나 다치게 할 의도를 나타내지 않을 뿐만 아니라 該當種目的 規則을 違反하려는 것도 아니다. Silva⁹⁾는 스포츠에서의 이러한 행동을 積極的 또는 能動的 權利(proactive assertion)라고 정의하고 있는 데, 행동 자체가 社會的으로 容認可能한 程度의 積極的이고 斷乎한 힘의 發揮를 의미하는 것이므로 攻擊的 行爲와는 區別되어야 한다고 示唆하였다.

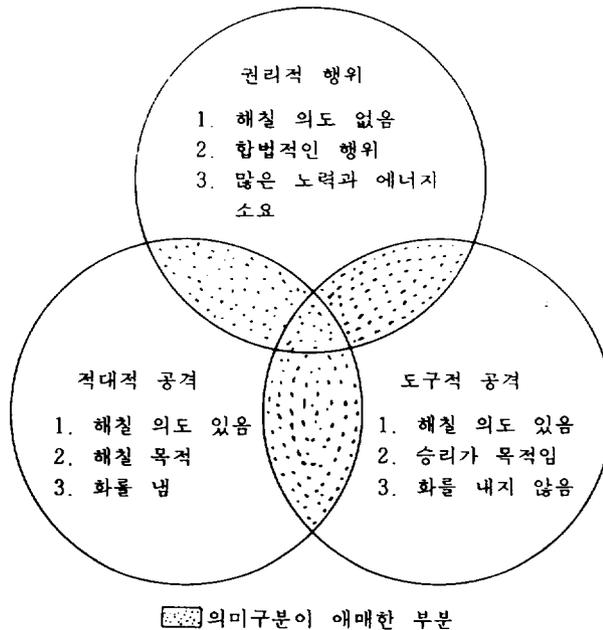
7) John M. Silva III, "Assertive and aggressive behavior in sport: A definitional clarification", In C.H. Nadeau(ed.), *Psychology of motor behavior and sport*, (Champaign, IL: Human Kinetics Publications, 1979), p. 248.

8) Richard H. Cox, *Sport psychology: Concept and applications*, (Dubuque IA: Wm. C. Brown Publishers, 1990), p. 267.

9) John M. Silva III, "Changes in the affective state of guilt as a function of exhibiting proactive assertion or hostile aggression, In G.C. Roberts & K.M. Newell(Eds.), *Psychology of motor behavior and sport*, (Champaign, IL: Human Kinetics, 1978).

그러나 制度化된 스포츠는 肉體的 힘과 言語的 交換을 지배하는 公式的인 規則構造를 갖고 있기 때문에 攻擊行動과 權利行動간의 구별이 매우 어려운 것 같으나 분명히 구별가능하다. 태클(tackling), 브로킹(blocking), 채킹(checking) 등 규칙에 制裁를 받는 接觸이나 衝突은 합법적인 스포츠에서는 반드시 공격적 행동이라고 斷定지을 수 없다.

그림-1은 道具的 攻擊, 敵對敵 攻擊 및 權利的 行動간에는 意味 구분이 모호한 부분이 있음을 나타내고 있다. 攻擊的 行動이 意圖的인 非意圖的인지 與否는 選手들 自身만이 알고 있기 때문에 이러한 區別의 模糊性이 재기된다. 模糊한 領域은 스포츠의 種類에 따라 다른데, 非接觸 스포츠보다 接觸이나 衝突 스포츠에서 이 영역이 더 크게 차지한다.



〈그림-1〉. 적대적 공격, 도구적 공격, 권리적 행위의 차이

2. 攻擊性的의 測定

攻擊성을 측정하는 方法은 많으나 方法들간의 相關關係가 낮다. 이것은 아마도 方法들이 서로 다른 어떤 것을 측정하고 있는 것일지도 모른다. 이것은 정의의 문제에서도 지적되었듯이 學者들에 따라서 공격성을 定義하는 데 차이가 있기 때문이다. 本 論文에서는 공격성을 측정하는 普遍的인 方法들을 紹介하고 그것들의 지니는 長, 短點을 論議하기로 하겠다.

1) 공격성의 特質 測定

性格特質은 特定한 方式으로 行動하는 비교적 永久的인 性向을 말한다. 特質攻擊性(trait

aggression) 또한 특정한 상황에서 攻撃行爲로 反應하는 비교적 安定된 性格 特性을 일컫는다. 이 공격성에 대한 성향(disposition)을 갖고 있다고 말할 수 있으나 반드시 그렇치 않은 않다. 또한 紙·墨 공격성 檢査는 文句에 따라서 狀態測定일 수 있고 特質 측정일 수도 있다. 공격성의 상태 측정은 공격성에 대한 피험자의 當面 感情(immediate feeling) 또는 狀況 特定 感情을 알아보는 것인 반면, 특질 측정은 攻撃性에 대한 被驗者의 一般的인 감정을 確認하는 것이다.

(1) 投射技法(Projective Techniques)

Rorschach의 잉크얼룩 檢査와 주제통각검사(Thematic Apperception Test) 두가지 投射技法이 가장 널리 사용되고 있다. 이러한 검사들의 長點은 검사의 진정한 목적을 偽裝할 수 있다는 것이다. 스포츠 공격성 文獻에서는 Rosenzweig Picture Frustration Study Test가 攻撃性의 多様한 側面을 評價하기 위해 使用되고 있다¹⁰⁾.

(2) 紙·墨檢査紙(Pencil and Paper Tests)

紙墨檢査紙는 공격성에 內包하고 있는 다양한 性格 局面을 평가하기 위하여 製作되었다. 가장 널리 사용되고 道具의 信賴性을 인정받고 있는 검사지가 Cattell 16PF이다. 攻撃性 文獻에서는 공격성의 性格特質을 把握하기 위하여 다양한 특정검사지들이 開發되었는데, 다음 4가지가 보편적으로 이용되고 있다.

Buss-Durkee Hostility Scale. Buss-Durkee의 敵對感 尺度는 Buss와 Durkee¹¹⁾가 개발한 도구로서 敵對感과 罪意識을 7가지 측면에서 평가할 수 있다. 7가지의 적대감은 暴行, 間接的 敵對感, 興奮性, 否定主義, 憤慨, 用意, 言語的 敵對心으로 구성된다. 검사지는 75문항의 眞偽項目(true-false items)으로 구성되어 있는데, 그 중 적대감을 측정하는 項目이 66문항, 나머지 9문항이 죄의식을 측정하게 된다. 이 검사에서 점수가 높을수록 적대감이 높은 것을 의미한다.

Anger Self-Report Test(ASR). 自己報告型 노여움 검사지인 ASR은 Zelin, Adler 및 Myerson¹²⁾이 개발한 도구로서 공격성 認知와 表現을 辨別할 수 있다. ASR은 노여움 自覺, 노여움 表出, 罪意識, 노여움 判決, 不信에 대하여 개별적으로 점수화 할 수 있는 리커트식 질문지이다. 이 검사지는 64항목으로 구성되어 있다.

Bredemeier의 공격성검사지인 BAAGI(Bredemeier Athletic Aggression Inventory)는 道具的, 反應的(노여움) 攻撃性을 평가할 수 있는 스포츠 關聯 檢査道具이다¹³⁾. 이 검사지는 100문항으로 구

10) L. A. Martin, "Effects of competition upon the aggressive responses of college basketball players and wrestlers", *Research Quarterly*, 47 : 388-393, 1976.

11) A. H Buss, & A. Durkee, "An inventory for assessing different kinds of hostility", *Journal of Consulting Psychology*, 21 : 343-348, 1957.

12) M. L. Zelin, G. Adler, & P. Myerson, "The anger self report : An objective questionnaire for the measurement of expression", *Journal of Consulting Psychology*, 39 : 340, 1972.

13) Bredemeier, "The assesment of reactive and instrumental athletic aggression", *Proceedings of the international symposium on psychological assessment* (Israel : Wingate Institute for Physical Education and Sport, 1978).

성되어 있는 데, 도구적 공격성을 측정하는 항목이 50개이고 나머지 50문항이 반응적 공격성을 측정한다. BAAGI는 두가지 形態의 공격성으로 分類한 두 要因들을 確認할 수 있다. 반응적 공격성이라고 命名된 요인들은 敵對敵 攻撃性的 성격 특질을 妥當하게 測定하고 있는 것으로 인정 받고 있으나, 道具的 攻撃性이라 命名된 요인들은 도구적 공격성과 단호한 행동(權利的 行動)을 모두 측정하고 있다.

Bredemeier의 運動攻撃性檢査紙의 簡便型(BAAGI-S)이 Wall과 Gruber¹⁴⁾에 의해 개발되었다. BAAGI-S 역시 도구적 적대적 공격성을 측정하고 있으며, 28문항으로 簡素하게 製作되었다. 이 검사지는 4점 리커트 척도를 이용하여 各 項目에 反應하도록 構成되어 있다.

Bredemeier의 어린이 行動傾向性尺度(SCATS)는 스포츠 特定狀況에서 어린이들의 攻撃性向을 自己報告式으로 평가하는 도구이다¹⁵⁾. 이 검사지는 어린이의 攻撃性, 獨斷性, 服從性을 신뢰롭고 타당하게 평가해 줄 수 있는 30문항으로 구성되어 있다.

2) 攻撃性的의 狀態 測定

공격성의 상태 측정은 實驗室 檢査와 現場 檢査 두 部類로 나누어진다. 상태 공격성(state aggression)은 意識的으로 知覺된 攻撃感情으로 特徵지워지는 一時的인 情緒 狀態를 일컬으며, 종종 外現的인 攻撃 表出을 招來한다. 현장측정에서는 실제 스포츠 공격성이 觀察되고 記錄되며, 실험실에서는 공격성을 다소 推論한다. 예를들어, Bandura의 모델링(modeling) 研究에서 어린이들이 Bobo인형을 어떻게 다루는가 하는 것이 공격성의 指標가 된다. 이것은 狀況에 特定한 것이고 따라서 狀態 攻撃性을 측정할 것이나, 實生活에서도 類似한 形態로 행동할 것이라고 推論하는 것이다.

(1) 攻撃性的의 實驗室 測定

Buss¹⁶⁾는 攻撃性을 측정하기 위한 道具로서 電氣衝擊 箱子(shock box)를 考案하였다. 전기충격상자 또는 Buss Aggression Machine은 실험자로 하여금 피험자가 實驗 共謀者인 다른 피험자에게 부과하는 전기충격의 지속시간과 강도에 따라서 被驗者의 攻撃水準을 평가할 수 있도록 해 준다. 물론 실제로 전기충격이 가해지지는 않으나, 實驗 共謀者는 전기쇼크를 받은 것 같이 행동한다. 피험자의 충격강도는 1에서 10까지 等級이 매겨진 단추를 누른 것을 보고 알 수 있으며, 持續時間은 그 단추를 누르고 있는 시간으로 측정된다. 전기충격은 有害刺戟이기 때문에 그것을

- 14) B. R. Wall, & J. J. Gruber, "Relevancy of athletic aggression inventory for use in women's intercollegiate basketball: A pilot investigation, *International Journal of Sport Psychology*, 17: 23-33, 1986.
- 15) B. J. Bredemeier, M. R. Weiss, D. L. Shields, & B. A. B. Cooper, "The relationship between children's legitimacy judgements and their moral reasoning, aggression tendencies, and sport involvement", *Sociology of Sport Journal*, 4: 48-60, 1986.
- 16) A. H. Buss, "Physical aggression in relation to different frustrations", *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 67: 1-7, 1963.

傳達하는 것은 공격성의 定義를 充足시켜준다고 假定할 수 있다. Leith¹⁷⁾의 연구는 충격상자를 어떻게 사용할 수 있는지를 보여주는 理想的인 예이다. 그의 연구에서 공격성 평가는 學習研究로 僞裝하였다. 피험자는 교사의 役割을 하고 실험 공도자는 학습자의 역할을 遂行하였다. 실험자는 교사인 피험자에게 학습자가 單語 聯想檢査(word association test)에서 실수할 때 마다 전기충격을 加할 수 있다고 얘기해 주었다. 또한 교사는 자신의 裁量權내에서 衝擊의 強度와 持續時間을 정할 수도 있다고 指示받았다. 1단계 연구에서 피험자의 기초 공격성향 정도를 알아낸 후 다양한 강도의 신체활동이 담겨있는 영화를 보여주었다. 필름을 본 후 피험자는 학습연구를 反復하였다. 1단계에서 전달된 衝擊強度와 2단계에서 전달된 충격강도를 비교한 결과, 교사인 피험자는 2단계에서 더 강한 전기충격을 학습자에게 주었다. 이것은 攻擊性向의 유의한 변화가 필름을 본 것 때문에 초래된 것을 지적해주는 結果이다. 즉 攻擊感情이 공격장면을 봄으로써 高調된다는 사실을 示唆해 주는 것이다.

실험실 연구자들이 Buss의 攻擊性 機械를 좋아하는 이유는 여러가지가 있다. 첫째, 實驗操作을 쉽게 할 수 있다. 둘째, 電氣衝擊을 전달했다는 意志가 공격성의 理論的 定義와 아주 잘 들어 맞는다. 셋째, 攻擊性 測定値가 客觀的이고 解釋이 容易하다. 그러나 전기충격상자에 대한 비판이 없는 것은 아니다. 몇몇 연구자들은 실험실 상황에서 人爲的으로 誘導된 攻擊性과 現場 狀況에서 보여지는 실제 공격성간의 관계를 問題삼는다¹⁸⁾.

實驗室 研究에서 전기충격 사용은 여러가지 理由때문에 最近에는 減少趨勢를 보이고 있다. 무엇보다도, 피험자의 安全과 安寧에 관한 문제이다. 衝擊이 실제로 전달되지 않는 경우에도, 被驗者에게 여러가지 心理的 損傷을 招來할 수 있다. 전기충격상자를 濫用한 가장 古典的인 研究凡例가 유명한 Milgram의 研究이다.

(2) 攻擊性的 現場 測定

공격성의 현장 측정은 스포츠 心理學者들이 많이 사용하여 왔다. 그 이유는 실험실에서 현장으로의 跳躍이 큰 發展이라고 생각하는 것이 스포츠심리학자들의 信條이기 때문이다. 현장연구(field study)의 한가지 弱點은 實驗者들이 결과를 誘發시키거나 감추어버릴 수 있는 모든 變因들을 統制하거나 確認할 수 없다는 점이다. 스포츠 攻擊性을 현장에서 研究하는데 活用되는 가장 普遍的인 방법은 行動觀察과 記錄文書研究 두가지가 있다.¹⁹⁾

行動觀察(Behavioral Observation). 이 측정 방법은 사용하기가 매우 어려우나 또한 가장 價値있고, 妥當한 方法이다. 이 觀測法은 대개 3段階로 나뉘어진다. 1단계에서는 연구자가 關聯行動을 확인하고 유목화할 檢목록(checklist)를 만들어야 한다. 선수들의 攻擊反應을 無作爲로 考察한 것은 無意味하기 때문에 이 단계가 가장 중요하다고 볼 수 있다. 2단계에서는 연구자가 測定道具를

17) L. M. Leith, "An experimental analysis of the effects of vicarious participation in physical activity on subject aggression", *International Journal of Sport Psychology*, 13 : 234-241, 1982.

18) Richard H. Cox, op. cit., p. 273.

19) Ibid, p. 274.

사용할 補助者는 관찰한 것을 알아야 하고 判斷에 있어서도 客觀的이고 一貫性을 維持해야 한다. 3단계에서는 龐大한 資料를 의미있는 測定點數로 選別할 수 있도록 다양한 計劃을 樹立해야 한다. 이러한 계획이 없으면 資料는 無用한 것이 될 것이다.

Harrell의 研究²⁰⁾는 行動觀察法의 훌륭한 凡例를 보여주고 있다. 그는 45명의 남자 고등학교 농구선수들을 대상으로 45경기를 치르는 동안 攻擊行動을 관찰하였다. 각 경기중에 홈팀에서 한 선수를 選擇하여 두명의 훈련반은 관찰자에 의해 體系的으로 觀察, 調查되었다. 從屬變因은 피험자가 외현적으로 表出한 攻擊行爲와 罰點의 횟수였다. 獨立變因은 공돌림, 어시스트(assist), 골 득점, 상대선수에게 가해지는 공격행동 등이었다.

一般的으로, 행동접근법의 長點은 資料가 理論的으로 妥當하고 自然的인 狀況에서 얻어진다는 점이다. 반면, 이 技法은 採用한 分類體系에 의해 制約을 받으며, 統制不可能한 變因들을 統制할 수 없다는 弱點을 지닌다.

행동관찰법을 효과적으로 활용하기 위해서는 관찰자들은 "害칠 意圖"(intent to harm)를 認知할 수 있는 訓練을 받아야 하고, 攻擊성과 斷乎한 行動을 구별할 수 있어야 한다. 파울(foul)을 단순히 기록하는 것 만으로는 이 두가지 行動을 辨別할 수 없다.

記錄文書研究(Archival Studies). 기록문서연구접근법은 시험중에 수집된 실재 資料에 依存하지 만 훗날에야 體系的으로 研究되는 것이 特徵이다. 公文書研究에서 統計的 情報은 公式集計員이 기록한 競技情報에 의존한다. 이 接近法의 長點은 시즌중 또는 수년간의 경기자료를 공식집계표에 의해 얻을 수 있으므로 龐大한 資料를 求할 수 있다는 점이다. 短點으로는 정보가 공식기록에 限定된다는 點과 연구자들이 記錄의 妥當度를 決定할 수 없다는 점이다. 예를들어, 파울이 공격성에 起因한 것인지 아니면 단순히 斷乎한 行動을 했기 때문에 주어진 것인지 與否를 결정할 수 있는 方法이 없다. 아이스하키(ice hockey)인 경우에 벌점은 嚴正性(페널티 박스에서의 지속시간)에 의해 주어진다. 이 문제는 다소 修正이 가능하나 除去할 수는 없다. 罰點의 횟수와 페널티 박스에서의 시간이 타당한 攻擊性 測定值가 된다는 것은 분명히 잘못이다. 이 접근법은 몇몇 연구자들에 의해 축구, 아이스하키 등에서 사용되고 있다.

Ⅲ. 攻擊性 理論

歴史的으로 攻擊現象을 說明하기 위하여 여러가지 理論들이 발전되어 왔으며, 各 理論들은 공격성의 起源에 대한 몇가지 基本假定을 지니고 있다. 더 나아가 공격성을 줄이거나 除去할 수 있는 展望을 提供하고 있다는 점에서 그 重要性이 크다고 하겠다. 대체로 攻擊性 理論들은 本能理

20) W. A. Harrell. "Aggression by high school basketball players: An observational study of the effects of opponents' aggression and frustration-inducing factors", *International Journal of Sport Psychology*, 11: 290-298, 1980.

論 (instinct theory), 挫折-攻擊假說 (frustration-aggression hypothesis), 社會學習理論 (social learning theory) 으로 大別된다.

1. 本能理論 (Instinct Theory)

본능이론은 Sigmund Freud나 Konrad Lorenz와 같은 生態學者들의 主張에 基礎한다. Freud는 공격성을 性慾 또는 배고픔과 같이 본태적인 추동으로 看做한다. 모든 欲求가 그러하듯이 공격성도 本能的이기 때문에 回避할수는 없으나 放出 또는 充足을 통하여 調節할 수 있다고 본다. 한편, Lorenz²¹⁾는 人間은 동물과 동일한 攻擊本能을 갖고 있다고 주장한다. 인간은 領土防衛나 生存을 위한 鬭爭을 本能的으로 지니고 태어난다고 본다. 따라서 生物學的 本能說에 따르면, 인간은 공격적인 동물이고 이 생물학적 本能을 充足시켜야 한다. 우리사회에서의 攻擊性 解決策은 이 본능적 측면을 無視하는 것이 아니라 攻擊性を 肯定的으로 排出할 수 있는 通路를 提供하는 것이다.

本能理論이란 모든 사람들이 攻擊에너지를 蓄積하고 있는 本能的 構造를 가지고 있다는 說로서 이러한 에너지가 危險水準에 도달하게 되면 싸움과 같은 적절한 반응을 통하여 에너지를 減滅시켜야 한다는 것이다. 공격에너지 減少나 淨化는 에너지 소도를 돕고 새로운 週期를 형성시킨다.

Lorenz는 공격의 淨化手段으로 스포츠를 提示하였다. 그는 스포츠에 참여하는 사람들에게서 破壞的인 攻擊行動들이 나타나는 것으로 미루어 공격성 본능이 淨化될 수 있다고 주장하였다. 즉 스포츠는 本能的 攻擊性を 감소시키는 手段으로 利用된다는 것이다. 여기에서 淨化 (catharsis)란 情緒의 表現에 따르는 緊張의 減少를 의미하는 것으로 攻擊行動을 한 후에 공격성의 감소하는 것을 말한다.

Scott²²⁾도 競爭的 遊戲와 스포츠는 攻擊性を 減少시키며, 스포츠의 存在는 인간의 攻擊的 本能을 除去하는 것 이외의 다른 이유들 때문이라고 하였다. 특히 Johnson과 Hutton²³⁾는 스포츠 활동에 參與하거나 觀覽하는 것은 攻擊性向을 감소시키는 데 도움을 준다고 하였다. 또한 그들은 투사법을 이용하여 레슬링 선수들을 대상으로 試合 前, 後의 공격감정의 변화를 연구한 결과, 시합전 4-5시간의 공격 감정이 시합 다음날 아침에 측정한 감정보다 더 높게 나타났다는 것을 발견하였다.

Martin²⁴⁾은 농구선수와 레슬링 선수들을 대상으로 僧, 敗가 攻擊的 反應에 미치는 影響을 研究한 結果, 농구선수들은 승리후에 外罰的 攻擊이 감소하였고, 레슬링 선수는 敗北후에 外罰的 攻

21) Konrad Lorenz, *On aggression*, (New York: Harcourt Brace and World, 1966), p. 13.

22) J.P. Scott, *Aggression*, (Chicago: University of Chicago Press, 1975), p. 89.

23) W.R. Johnson, & D.H. Hutton, "Effects of combative sport upon personality dynamics as measured by two projective test", *Research Quarterly*, 26: 49-53, 1955.

24) L. Martin, "Effects of competition upon the aggressive responses of college basketball players and wrestlers", *Research Quarterly* 47: 388-393, 1976.

擊이 감소함을 발견하였다. 이러한 결과에 대하여 그는 競爭的 스포츠에서 僥利하였을 때에 공격성의 淨化가 이루어진다고 結論지었다. 그러나 攻擊欲求 緩和 模型을 強調하는 本能理論은 몇가지 矛盾되는 經驗的 證據들이 있다. 즉, 화가 나지 않는 사람이 攻擊을 하게 될 때, 흔히 그들은 그 뒤에 더욱 공격적으로 된다는 證據로서 이는 그들이 화를 풀어버리기 보다는 累積하고 있는 것이다. 또한 Baron은 이에 대해 淨化는 憤怒의 熱氣속에서 일어나지만 冷靜을 유지할 때는 일어나지 않는다고 주장하였다.²⁵⁾

淨化說에 대한 이러한 批判은 스포츠에도 適用되는 것 같다. 많은 연구들은 스포츠에 直接 參與나 間接 參與가 攻擊性向을 높일 수 있다는 주장을 支持하고 있다. 이에 대하여 Husman²⁶⁾은 投射法을 이용하여 복싱선수들이 시준중에는 攻擊性이 增加한다는 사실을 발견하였다. 즉, 攻擊的이고 活動的인 스포츠나 놀이는 공격성을 減少시키는 것이 아니라 오히려 增加시킨다는 것이다. 激烈한 스포츠에서의 광복한 霧圍氣는 攻擊性向을 抑制하고자 하는 노력을 瓦解시키고 그들에게 공격적 행동을 模倣하도록 만든다고 主張한다. Leith의 研究²⁷⁾에서는 高等學校 남학생들에게 복싱, 테니스, 보트타기 비디오를 관전하게 한후 전기충격상자 實驗을 통하여 攻擊性 反應을 分析하였다. 激烈한 鬪爭 場面을 觀戰한 被驗者들이 다른 被驗者들보다 攻擊性이 有意하게 增加하였다. 또한 Fenigstein도 攻擊的인 남자들이 自然的인 映畫보다 攻擊的인 場面을 더 좋아한다고 주장하였다.²⁸⁾

한편 Arms, Russel 및 Sandilands²⁹⁾는 스포츠에 직접 참여하지 않는 觀覽者들에게도 이러한 攻擊性 增加 假說이 동일하게 適用된다고 하였다. Goldstein과 Arms³⁰⁾는 127명의 여성과 87명의 남성 被驗者들에게 아이스하키, 프로레슬링, 수영경기중 한 競技를 觀戰하도록 無作爲 配置하였다. 紙墨檢査法을 이용하여 事前, 事後에 攻擊性을 측정한 結果, 아이스하키나 프로레슬링 같은 접촉스포츠를 관전하는 경우에 被驗者의 攻擊性 知覺이 낮아지는 것이 아니라 증가하였다. 따라서 그들은 代理的으로 공격스포츠에 參與하는 것이 攻擊性向을 淨化시켜 주기 보다는 오히려 強化시킨다고 주장하였다. 따라서 生物學的 本能理論만으로는 스포츠에서 發生하는 攻擊性을 충분히 說明할 수 없다.

25) R. A. Baron, *Human aggression*, (New York : Plenum Press, 1977).

26) B. F. Husman, *An analysis of aggression in boxers, wrestlers, and cross-country runners as measured by the Rosenzweig P-F Study, selected TAT pictures and a sentence completion test*, (Unpublished doctoral dissertation, University of Maryland, 1954).

27) L. M. Leith, op. cit., pp. 234-241.

28) A. Fenigstein, "Does aggression cause a preference for viewing media violence?", *Journal of Personality and Social Psychology*, 37 : 2307-2317.

29) Robert L. Arms, Gordon W. Russell, & Mark L. Sandilands, "Effects of viewing aggressive sport on the hostility of spectators", In Richard M. Suinn(ed.), *Psychology in sports : Method and applications*, (Minneapolis : Burgess Publishing Company, 1980), p. 142.

30) J. H. Gouldstein, & R. L. Arms, "Effects of observing athletic contests on hostility", *Sociometry*, 34 : 83-90, 1971.

2. 挫折-攻擊 假說(Frustration-Aggression Hypothesis)

原 挫折-攻擊理論(frustration-aggression theory: F-A)은 Sigmund Freud의 挫折과 攻擊이라는 著述에 대한 應戰으로서 Dollard, Miller, Doob, Mowrer 그리고 Sears³¹⁾가 탄생시켰다. 이 假說의 基本假定은 攻擊은 항상 挫折의 結果로 나타난다는 것이다. Dollard 등은 공격성의 발생은 언제나 欲求挫折을 前提로 하고, 欲求挫折이 있으면, 攻擊性은 어떠한 형태로든 나타난다고 하여, 欲求挫折이 공격성의 唯一한 先鋒條件이 된다고 주장하였다. 그러나 이 理論은 심한 非難을 받는다. 반드시 挫折이 攻擊的인 原因이 되지 않으며, 모든 攻擊的 行動이 挫折에 起因한 것이라고 주장하는 것은 批判이 대상되기에 충분하였다.

Rosenweig는 威脅없는 刺戟은 攻擊性을 誘發하지 않는다고 하였고, Maslow도 단순한 挫折은 攻擊的 行動을 유발하지 않고, 단지 攻擊과 威脅때문에 攻擊反應이 나타난다고 하였다. 특히 Bandura³²⁾는 挫折과 忿怒가 攻擊反應의 必要條件이 아니라 촉진제 役割을 한다고 주장하였다. 그러나 이 觀點에 기초하여 挫折-攻擊(F-A)理論을 棄却시킨다는 것은 不公平하다고 본다. Dollard 등은 자신들의 原論文에서 攻擊性이 여러가지 형태로 나타날 수 있다고 주장하였다(p. 28). 예를들어, 스트라이크 아웃당한 타자가 主審이나 投手에게 外現的으로 공격반응을 보이지 않으나, 음료수냉각기를 공격하거나 심판에게 一時的으로 辱說을 퍼붓고 싶은 氣分, 심지어 순진한 팬들에게까지 反感을 보일 수 있다. 만약 공격성의 定義가 一時的인 氣分이나 置換(감정을 해친자 이외의 다른 사물이나 사람을 공격하는 행위)까지 포함한다면 挫折이 항상 어떤 형태로든 攻擊을 招來한다는 것이 사실일 것이다. Miller³³⁾는 挫折은 수많은 相異한 形態의 反應을 부추키는 데, 그러한 反應중 하나가 바로 攻擊性이다 라고 言及하였다. 그러나 앞서 정의한 攻擊性의 概念을 受容한다면, 一時的 攻擊 夢想(fantasy)이나 無生物에 대한 攻擊은 定義에서 除外되는 것이 妥當하다고 본다.

F-A假說의 두번째 假定은 攻擊煽動의 강도가 挫折의 強度, 挫折의 程度, 挫折의 頻度, 攻擊反應으로 豫想되는 處罰의 양에 따라 달라진다는 것이다. 이러한 原理의 推論은 가장 강한 攻擊煽動은 挫折原이라는 데서 비롯된다. 따라서 挫折이 攻擊을 초래한다면, 挫折을 誘發시킨 사람에게 공격할 가능성이 커지고 이것이 실패했을 때는 공격자는 제2의 標的을 攻擊할 수 있다. 실제로 應用한 예를 들자면, 디펜스 홀딩(defensive holding) 때문에 드라이브 슛을 계속적으로 失敗한 농구선수는 화나게 만든 相對方 防禦選手에게 공격을 할 可能性이 높아진다. 그러나 이러한 行動이 罰則으로 이어지면 挫折된 選手는 이 좌절을 농구공으로 轉嫁시켜, 공을 바닥에 내동댕이 치는

31) Dollard, et al, loc. cit.

32) Albert Bandura, *Aggression: A social learning analysis*, (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1973), P. 87.

33) N. Miller, "The frustration-aggression hypothesis", *Psychological Review*, 48: 338, 1941.

行動을 하게 된다³⁴⁾

F-A理論의 세번째 假定은 외현적 攻擊이 後續的인 攻擊을 緩和시키는 淨化劑로서 作用한다는 것이다. 즉 攻擊을 통하여 자신의 感情을 表出함으로써 貯藏된 感情을 淨化하고 放出시킬수 있다는 것이다. 일단 淨化가 일어나면, 사람은 더 이상 攻擊을 하지 않게 된다. 그러나 淨化說에 반대하는 상당수의 證據들이 있고 理論 자체를 疑心하는 學者들도 많다. 하지만 이 淨化의 문제를 取扱하는 F-A이론은 Dollard 등과 Berkowitz³⁵⁾에 의하여 妥當한 論據를 提示받고 있다. F-A理論은 공격을 필요로 하는 좌절된 사람은 다음과 같은 條件을 除外하고는 淨化를 통하여 攻擊性을 減少시킨다고 假定한다. 挫折이 계속되거나, 攻擊行動이 學習된 反應으로 나타나는 境遇, 또는 공격이 不安을 초래하는 경우에 限해서는 淨化의 機能을 하지 못하고 挫折이 攻擊性을 증가시키게 된다.

挫折-攻擊假說을 쉽게 反駁할 수 없는 理由는 1939년 이후 공격성 연구의 核心을 擔當해 왔고, 수차례의 修正을 통하여 改訂된 理論이 등장했기 때문이다. 修正 模型이 바로 Berkowitz의 改訂論이다. 개정된 좌절-공격가설은 學習이나 本能 메카니즘을 모두 考慮한다.

Berkowitz의 改訂論은 本能 決定論과 學習이 共存한다는 입장을 취한다. 공격이 실제로 일어나기 위해서는 攻擊과 關聯된 特定한 刺戟이 出現해야만 한다. 이러한 刺戟들이 挫折된 사람이 攻擊을 행하는 端緒가 된다. 아주 쉬운 예로, 격분하고 좌절된 황소앞에 보이는 붉은 망또는 攻擊의 端緒가 된다. 스포츠에 관련된 예로서, 계속 공격반응을 하지 않고 있던 挫折된 농구선수가 相對選手の 야楡 몇마디에 攻擊的인 行動을 보이는 경우를 볼 수 있다. 이 때 야楡가 攻擊의 端緒 役割을 한 것이다. Berkowitz와 Le Page³⁶⁾는 被驗者를 좌절되거나 화나게 만든후 무기나 배드민턴 라켓을 쉽게 볼 수 있는 방에 들여보내 攻擊行動의 端緒效果를 연구한 論文에서 이 點을 잘 立證해 주고 있다. 총을 보았던 피험자들이 배드민턴 라켓을 보았던 統制集團보다 더 높은 攻擊反應을 보였다. 이 때 攻擊反應은 전기쇼크 箱子를 이용하여 측정하였다.

Berkowitz의 挫折-攻擊改訂論은 挫折이 반드시 攻擊을 誘發한다고 보지 않으며, 단지 좌절이 攻擊性向을 증가시킬 따름이라고 주장한다. 挫折-攻擊反應은 學習을 통하여 修正할 수 있고, 선수들은 挫折에 대한 反應으로 攻擊을 學習하지 않을 수도 있다. 淨化(catharsis)에 관하여 Berkowitz는 공격이 人間의 基本的인 攻擊性向을 낮출수 있다는 생각에 反對하면서, 攻擊은 後續攻擊을 낳는다고 주장하였다. 이러한 주장을 하면서도 그는 소위 "完成傾向"(completion tendency)이라 불리는 어떠한 滿足이 있다고 하였다³⁷⁾. 즉, 挫折된 사람은 공격의 衝動이 完了되

34) Cox, op. cit., p. 279.

35) L. Berkowitz, "The expression and reduction of hostility", *Psychological Bulletin*, 55: 257-283, 1958.

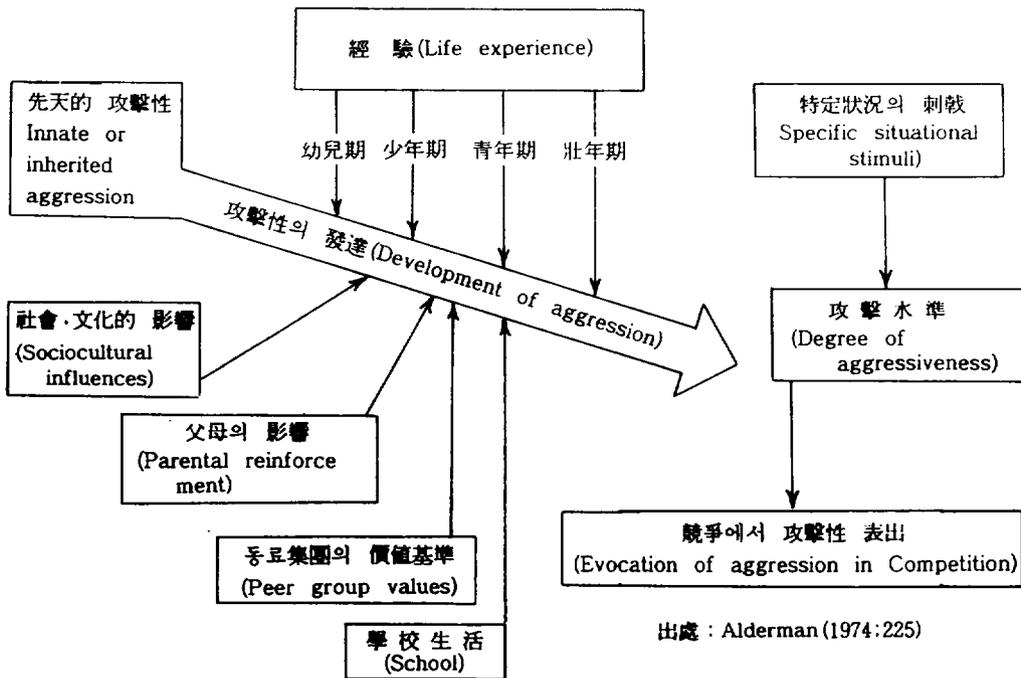
36) L. Berkowitz, & A. LePage, "Weapons as aggression-eliciting stimuli", *Journal of Personality and Social Psychology*, 7: 202-207, 1967.

37) L. Berkowitz, "Aggressive cues in aggressive behavior and hostility catharsis", *Psychological Review*, 71: 104-122, 1964.

있을 때라야 비로소 滿足하거나 充足할 수 있다는 것이다. 따라서, 계속되는 一連의 攻撃을 完了했다는 것은... 攻撃感情이 滿足스럽게 緩和되었다는 것을 意味한다. 그러나 이 攻撃行動이 強化되거나 學習되면, 後續의인 攻撃을 초래할 뿐이다. Berkowitz는 좌절의 適法性이 또한 攻撃의 중요한 要因이라고 주장하였다³⁸⁾. 만약 좌절을 유발한 사람에게 잘못이 없다면 좌절은 適法한 것으로 看做되며, 이러한 경우에 攻撃傾向은 거의 나타나지 않는다는 것이 그의 주장이다.

3. 社會學習理論 (Social Learning Theory)

사람들은 공격적인 感情이 없어도 攻撃的으로 行動할 可能性이 있다. 따라서 攻撃行動을 決定하는 요인들은 최초로 攻撃反應을 일으키는 요인들과 마찬가지로 중요하다. 이러한 人間の 攻撃行動을 決定짓는 주요 기제로는 過去의 學習과 外部環境 등을 들 수 있다. 社會學習理論은 挫折과 攻撃性의 관계가 반드시 本能的인 반응에 의한 것이 아니라 학습에 의해서 영향을 받을 수 있다고 주장한다. 즉 공격은 社會環境속에서 學習되는 것이라고 주장한다³⁹⁾.



〈그림-2〉 攻撃性の 獲得過程

38) L. Berkowitz, "On the difference between internal and external reactions to legitimate and illegitimate frustration: A demonstration", *Aggressive Behavior*, 7: 83-96, 1981.

39) 류정무·이강현, 「스포츠심리학」, (서울: 민음사, 1990), p. 309.

Carron⁴⁰⁾도 攻擊行動은 學習되어진 社會的 反應으로 看做한다. 즉, 어릴때는 완전히 統制되지 못한 方式으로 攻擊感情을 表現하나 社會化(socialization) 過程을 거치면서 攻擊行動 抑制, 統制되고 攻擊이 일어나도 限定된 狀況에 局限되는데, 이러한 發達이 대부분 學習에 의한 것이라고 주장한다. Alderman⁴¹⁾은 社會化 過程에 따라서 攻擊性이 獲得되는 過程과 社會的으로 容認된 攻擊排出口로서 競爭을 提示하였다. (그림-2)

Silva⁴²⁾는 攻擊性的 社會學習理論的 研究에서 어린시절의 行動의 強化와 條件化를 통해 개인은 攻擊性을 學習한다고 주장하였다. 특히 그는 스포츠에서 어린이 行動에 영향을 미치는 것은 父母, 兄弟, 同僚, 教師, 코치 등의 支持나 同調 그리고 反則을 저지른 경우 罰則이 豫想되는 規則 등이라고 지적하였다. Carron도 공격성을 학습되어진 社會的 反應으로 간주하고 어린이들은 社會化 過程을 통해서 이미 社會화된 사람들(부모, 코치, 教師, 先輩選手, 프로선수, 同年輩)의 攻擊行動을 模倣한다고 하였다. 만일 Carron이 주장한 바와 같이 공격성이 學習된 社會反應으로 看做된다면 서로 社會化 過程이 다른 선수 個人간에는 공격성이 정도가 다를 것으로 推測할 수 있을 것이다⁴³⁾

人間이 攻擊性을 학습할 수 있다는 사실은 實驗文獻에서 明確히 立證된다. 攻擊性和 敵對行爲를 하는 모델을 觀察한 후에는 어린이들의 遊戲行動이 변화한다는 결과가 여러연구에서 발견되었다⁴⁴⁾. 이러한 研究에서, 어린이들은 Bobo인형을 향해 공격적인 行爲를 하거나 비공격적인 行爲를 하는 成人모델을 관찰하게 된다. 모델이 출현한 후 어린이들에게 인형을 갖고 놀라고 指示한다. 研究結果들은 공격적 모델을 觀察한 어린이들이 受動的 모델을 觀察한 어린이들보다 인형에 대해 더욱 많은 攻擊行爲를 한다는 것을 확실하게 보여주었다. 이런類의 研究에서 Bobo인형은 被驗者에게 強化를 줄 있는 바람을 집어넣은 프라스틱 人物形象이다. 인형이 주먹세례를 받았을 때 눈에 불이 들어오고, 복부를 구타당하면 색깔있는 유리구슬이 떨어져 나가는 것으로부터 강화를 받는다⁴⁵⁾.

Bandura는 攻擊이 循環的 效果(circular effects)를 갖는다고 주장한다. 즉, 하나의 攻擊行爲는 後續的인 攻擊行爲를 誘導한다. 이 패턴은 一種의 正的, 負的 強化에 의해 주기가 깨질 때까지 계속된다. 예를들어 Smith는 아이스하키에서의 暴力은 모델행동에 起因한다고 주장하였으며, 어린선수들은 자신들의 역할모델, 프로선수를 개인적으로나 텔레비전에서 봄으로써 공격성을 학습한다고 說明하였다. 프로스포츠에서 攻擊性이 許容되는 한 어린이들은 성인모델의 攻擊行動을

40) Albert V. Carron, *Social psychology of sport*, (Ithaca NY: Movement Publication, 1980), p. 85.

41) R. B. Alderman, *Psychological behavior in sport*, (Toronto: Saunders, 1974), p. 123.

42) *ibid.*, p. 36.

43) P.R. Christy, D.M. Gelfand, & D.P. Hartmann, "Effects of competition induced frustration one two classes of modeled behavior", *Developmental Psychology*, 5:104-111.; A. Bandura, D. Ross, & S. Ross, "Transmission of aggression through imitation of aggressive models", *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63:575-582.

44) Cox, *op. cit.*, p.281.

계속 學習할 것이다.⁴⁵⁾

前述한 두 理論과 社會學習理論간에 가장 두드러지게 差異나는 것은 正化에 대한 見解이다. Bandura는 淨化의 概念을 無意味한 것으로 보며, 攻擊的인 結果가 攻擊性을 減少시키는 것이 아니고 後續的으로 攻擊性을 增加시킨다고 주장한다.

前述한 세가지 理論들의 主張을 要約해 보면, 本能理論은 生物學的 메카니즘으로 攻擊에너지의 循環週期에 따라 攻擊行動이 일어난다고 보았으며, 挫折-攻擊假說은 欲求의 挫折에 의하여 攻擊反應이 일어난다고 假定하였다. 마지막으로 社會學習理論은 生物學的 메카니즘이 存在하는 것을 認定하면서도, 攻擊反應은 주로 學習된 反應으로서 나타난다고 주장한다.

〈표 1〉 攻擊性 理論의 比較

理 論	理論의 基本 綱領
본 능 이 론	<ol style="list-style-type: none"> 1. 고역성은 본능적인 생물학적 욕구다. 2. 공격성은 고조된 감정을 정화시켜준다. 3. 스포츠는 사회적으로 용인된 공격의 배출구이다.
좌 절-공 격 설	<ol style="list-style-type: none"> 1. 공격성은 좌절의 결과로 나타난다. 2. 공격성은 좌절의 결과로 나타난다. 3. 의현적 공격은 후속적 공격을 완화시키거나 정화시킨다.
사회학습이론	<ol style="list-style-type: none"> 1. 공격욕구는 하나의 학습된 반응이다. 2. 공격은 공격을 강화한다. 3. 공격성은 후속공격에 대해 정화의 역할을 하지 못한다.

IV. 스포츠에서 攻擊성과 遂行간의 關係

스포츠에서 攻擊성에 관한 問題는 典型的으로 變因의 統制가 어려운 現場에서 이루어지는 研究設計上의 難點으로 인하여 運動遂行과 攻擊性, 攻擊성과 運動遂行에 대한 直接的인 因果關係를 糾明하기가 매우 어렵다. 運動遂行과 攻擊性간의 暫定的인 影響力 관계에 대한 研究와 理論들이 다수 發展되어 왔으나, 대부분의 攻擊성과 遂行의 關係를 一般的으로 取扱하여 왔다고 볼 수 있다. 이 문제에 관한 研究는 個人 選手 水準과 팀 水準에서의 關係로 細分하여 다루어져야 한다고 思料된다. 여기서는 實驗室 結果보다는 現場研究를 中心으로 스포츠에서 이루어진 연구결과들을 論議하기로 하겠다.

45) M. D. Smith, "Hockey violence: Interring some myths", In W. F. Straub(ed.), *Sport Psychology: An analysis of athlete behavior*, (Ithaca, NY: Movement Publications, 1980), pp. 124-125.

1. 選手 水準에서의 關係

스포츠에서 攻撃性은 選手 個人水準에 보면 하나의 特質이나 狀態的인 現象으로 볼 수 있다. Johnson, Hutton, 그리고 Johnson⁴⁶⁾, Ogilvie와 Tutko⁴⁷⁾, Kane⁴⁸⁾, Singer 등⁴⁹⁾은 모두 競技에 僧利한 滿足한 선수들이 그렇지 못한 선수들에 비해서 特質論的 攻撃性向이 강하다고 報告하고 있다. Pilz는 두편의 調查研究⁵⁰⁾에서 축구선수나 핸드볼선수들 중 僧率이 높은 選手들이 그렇지 못한 選手들보다 이들 종목에서 공격적인 行動을 하는 데 더욱 肯定的인 態度를 보였다는 結果를 보고하였다.

한편, 攻撃性을 行動的인 상태로 취급하여 個人의 攻撃性을 연구한 결과들은 매우 矛盾된 結果를 報告하고 있다. 예를들어, Russell⁵¹⁾은 上位 아이스하키 선수의 總體的인 攻撃性(權威에 대한 挑戰 罰點 + 肉體的 攻撃 罰點을 합한 공격점수)은 골득點 및 어시스트(assist)의 수와 정적인 相關을 보였으나, 신체적 공격성은 어시스트인 경우에는 정적이고, 골득점과는 상관이 없음을 발견하였다. 이러한 後者의 結果에 대하여 Russell은 아이스하키인 경우 得點場面보다는 어시스트를 하기 위한 상황이 競技場 코너나 골에어리에서 주로 이루어지기 때문에 肉體的 接觸이 잦아지고 結局 過激한 行爲를 가게 되기 때문이라고 說明하였다.

미국대학하키 선수들을 대상으로 두편의 연구를 실시한 McCarthy와 Kelley의 결과⁵²⁾에서는 身體的, 言語的 反則에 의한 退場時間이 골득점과 어시스트와 정적인 相關關係가 나타났다. 또한 攻撃選手인 경우에는 敵對敵 攻撃性이 슛팅횟수와 正的關係가 있었다. 이 結果들은 공격적인 集團이 보다 精力的인 때문에 더욱 많은 勝利를 거둔다는 사실을 示唆하고 있다. 공격적인 선수보다 공격적인 집단의 선수보다 得點率이 높다는 사실은 이 집단이 훨씬 能動的인 일 뿐만 아니라 効

-
- 46) W.R. Johnson, D.H. Hutton, & G.B. Johnson, "Personality traits of some champion athletes as measured by two projective tests: The Rorschach and H-T-P". *Research Quarterly*, 25: 484-485.
- 47) B.C. Ogilvie, & T.A. Tutko, The psychological profile of champions. In F. Antonelli(ed.), *Proceedings of First International Congress of Sport Psychology*, (Rome, 1965). 4848J. Kane, "Personality description of soccer ability". *Research in Physical Education*, 1: 54-64.
- 49) Robert N. Singer, "Personality differences between and within baseball and tennis players". *Research Quarterly*, 40: 582-588.
- 50) G. Pilz, "Attitudes toward different forms of aggressive and violent behavior in competitive sports: Two empirical studies". *Journal of Sport Behavior*, 2: 3-26
- 51) G. W. Russell, "Machiavellianism, locus of control, aggression, performance and precautionary behavior in ice hockey". *Human Relations*, 4: 309-313, 1974.
- 52) J.F. McCarthy, & B.R. Kelley, "Aggression, performance variables, and anger self-report in ice hockey players". *Journal of psychology*, 99: 1978a. J.F. McCarthy, B. R. Kelley, "Aggressive behavior and its effects on performance over time in the ice hockey athletes: an archival study". *International Journal of Sport Psychology*, 9: 90-96, 1978b.

率的으로 競技를 運營해 가는 것을 시사하는 것이다.

한편, Widmeyer과 Birch⁵³⁾의 研究는 個人的 攻擊性과 成功간에는 曲線的인 關係가 있다는 것을 發見하였다. 보다 具體的으로 說明하면, 最上位 大學아이스하키 선수들(울스타)은 極度로 攻擊的이거난 非攻擊的이었으며, 一般선수들은 攻擊性 정도가 中間水準이었음을 發見하였다. 매우 공격적인 優秀選手들 대부분이 守備手였고, 거의 攻擊反應을 보이지 않는 選手들이 攻擊手였다는 사실은 優秀守備手는 一般守備手에 비해 보다 攻擊的이고, 優秀攻擊選手는 一般攻擊手보다 덜 공격적이라는 것을 의미한다. Birch⁵⁴⁾은 NHL(전국하키리그)경기에서 경기 포지션에 관계없이 選手水準에 따라서는 공격성에 有意한 差異가 없음을 報告하였고, 守備選手가 攻擊選手보다 공격적이라는 결과를 提示함으로써 Widmeyer과 Birch(1979)의 結果를 部分的으로 支持하였다.

實驗統制를 改善하여 現場研究를 실시한 Silva의 結果⁵⁵⁾는 攻擊的 行動을 表出한 被驗者는 攻擊行動이 制約된 선수들보다 競技成績이 부진함을 지적하였다. 또 공격적인 선수가 덜 공격적인 선수보다 集中力이 떨어진다는 사실을 얻었다. 이러한 研究結果는 공격적인 행동에 일반적으로 隨伴되는 覺醒(arousal)水準이 개인의 集中을 沮害하고, 차례로 이것이 競技力을 低下시킨다는 사실을 指摘하고 있다.

2. 팀 水準에서의 關係

팀 수준에서 攻擊性-遂行간의 關係를 考察한 研究結果들도 역시 개인수준에서 실시된 연구들만큼이나 矛盾된 結果를 보고하고 있다. NHL統計員인 Andrew⁵⁶⁾는 팀의 罰則數와 팀 順位間에는 $r=.64$ 의 有意한 正적 關係가 있다고 발표하였다. Cullen과 Cullen⁵⁷⁾의 연구에서는 승리팀들의 벌칙수의 평균이 진팀보다 尤의하게 높다는 사실을 發見하였다. 좀더 자세하게 分析해보면, 勝利한 팀은 點數가 近接해 있거나 아주 많은 差異가 날 때 더욱 攻擊的이었던 반면, 점수차가 3~4골일 때는 지고있는 팀이 더욱 공격적인 되었다. 또 Albrecht도 유럽핸드볼 팀들중 승리한 팀들이 패한 팀들보다 더 많은 반칙을 범하고 있다고 보고하였다. 이 세편의 연구는 공격성이 팀의

53) W.N. Widmeyer, & J.s. Birch, "The relationship between aggression and performance outcome in ice hockey", *Canadian Journal of Applied Sport Sciences* 4: 91-94, 1979.

54) J.S. Birch, *The relationship between aggression and performance outcome in professional ice hockey*, (Unpublished master's thesis, University of Waterloo, 1980).

55) John M. Silva III, "Behavioral and situational factors affecting concentration and skill performance", *Journal of Sport Psychology*, 1: 221-227, 1979.

56) R. Andrews, "Spearman rank order correlation for 18 N.H.L teams", *National Hockey League Guide*, (1974).

57) J.B. Cullen, & F.T Cullen, "The structural and contextual conditions of group norm violation: Some implications from the game of ice hockey", *International Review of Sociology*, 10: 69-78, 1975.

승리에 도움을 주고 있다는 것을 말해주고 있다.⁵⁸⁾

반면, Volkamer는 서독의 축구경기를 대상으로 연구한 결과, 패한 팀이 승리한 팀보다 더 많은 罰則을 기록했다고 보고하였다. 또한 LeFebvre와 Passer 벨기에 국내축구리그전 240게임을 치루는 동안 지고 있는 팀들이 이기고 있는 팀보다 황색경고카드(yellow caution card)를 더 많이 받았다는 결과를 제시하고 있다. 그러나 진 팀들이 자신들의 골문앞에서 공격수를 阻止하면서 받는 벌칙의 수는 이긴 팀들과 有意한 差異가 없었다.⁵⁹⁾

영국1부축구리그를 대상으로 조사한 Underwood와 Whitwood⁶⁰⁾의 결과는 僥利한 팀과 敗北한 팀간의 벌칙수가 유의한 차이를 보이지 않았으며, 하키팀을 대상으로 한 연구에서와 같이 수비수들이 공격수들보다 더 많은 파울(fouls)을 범하였다고 보고하고 있다.

한편 여자 소프트볼 팀을 대상으로 攻擊-遂行간의 관계를 考察한 Sachs의 연구에서는 팀성원들간의 反應的 攻擊性 또는 道具的 攻擊性 點數 어느것도 팀 成功과 상관이 없음을 지적하였다. Wankel도 대학 아이스하키시즌중 승리한 팀과 패배한 팀간의 공격적 벌점 면에서는 차이가 없음을 보고하였다⁶¹⁾.

最近의 結果들은 長期間에 걸쳐 資料를 蒐集하는 趨勢를 보이고 있다. 대학 아이스하키선수들을 대상으로 6시즌의 競技成績과 攻擊性간의 관계를 분석한 Widmeyer과 Birch는 退場時間과 팀 成績間에는 有意한 相關關係가 없다는 결과를 제시하였다. Birch는 攻擊行動의 指標로 12개의 벌칙을 이용하여 5시즌의 NHL리그를 분석한 結果, 매 경기당 평균 벌칙시간과 평균득점간에는 유의한 상관이 없음을 발견하였다⁶²⁾. Widmeyer와 Birch⁶³⁾은 Birch의 절차를 修正하여 4시즌의 NHL리그를 分析한 結果 팀의 攻擊성과 팀승률간에는 유의한 관계가 없음을 제시하였다. 그러나 後續研究에서는 제 1피어리어드에서는 공격성과 득점간에 유의한 상관관계($r=.48$)가 있었고, 제 3피어리어드에서는 공격성과 수행결과간에 부적인 상관($r=-.28$)이 나타났다.

이러한 결과는 競技 前半部의 攻擊性은 僥利에 效果的인 手段이 되고, 後半部의 攻擊的 行爲는 相對方의 攻擊에 대한 報復, 또는 敗北에 대한 反應的 行動으로 活用된다는 것을 意味한다.

3. 攻擊과 遂行간의 關係: 研究 問題點

58) W. Neil Widmeyer, "Aggression-performance relationships in sport", In J.M Silva, & R.S Weinberg. (Ed.), *Psychological Foundations of Sport*, (Champaign Illinois: Human Kinetics Publishers, 1980), p. 280.

59) *ibid*, p. 280

60) G.L Underwood, & J.R. Whitwood, "Aggression in sport-A study of an English first division soccer team", *FIEP Bulletin*, 50: 31-39, 1980

61) Widmeyer, *op. oit.*, pp. 280~281.

62) *ibid*, p. 281.

63) W.N Widmeyer, & J.S. Birch, Aggression in professional icehockey: A Strategy for success or a reaction to failure?, *Paper presented at NASPSA Conference*, (Monterey, CA, 1981), pp. 234-240.

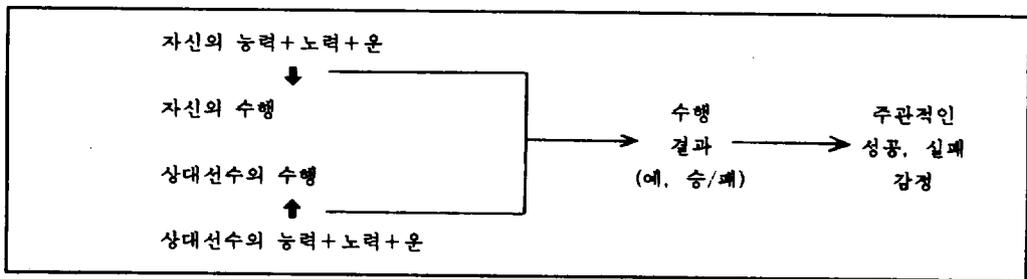
攻撃性と遂行간의 關係를 考察한 先行研究들에서 提起되는 問題는 概念的 問題, 方法論的 問題 또는 解釋的 問題로 생각해 볼 수 있다.

1) 概念的인 問題

攻撃性이 遂行에 어떻게 影響을 미치고, 遂行이 攻撃性에 어떠한 影響을 미치는지를 說明하는 理論들은 前述하였다. 지금까지 스포츠 상황에서 이러한 理論들을 直接 檢證한 研究들은 全無한 實情이다. 어떤 研究者들은 그들의 結果를 사후설명식(post hoc explanation)으로 提示하고 있으나, 대부분의 경우에 檢證을 거치지 않고 結果를 一般化시키고 있다. Birch, Widmeyer와 Birch는 연구서론에 Steiner⁶⁴⁾의 遂行結果理論을 概觀하고 있으나, 理論 自體를 檢證하지 않았다. 즉, 그들은 遂行資料를 팀 資源, 상대방 資源, 팀 過程(역학), 상대방의 과정과 關聯시키지 못하였다. 또 挫折-攻撃說을 例證하려는 研究者들이 있으나, 그들 역시 個人이나 팀이 挫折되었는지 與否를 檢證하지 못하였다.

攻撃性的 概念을 좀더 精練하기 위한 提案들을 여러 연구자들(Silva, 1978; Tedeschi, Gaes & Rivera, 1977)이 제시하고 있으나, 攻撃-遂行간의 關係에 대한 考察을 無視하고 있는 듯하다. 사실, Silva만이 攻撃行動과 權利的 行動을 分離하고 있으며, 지금까지 이 研究領域에서 Tedeschi의 強壓力(coerceive power)의 概念을 考慮한 研究는 한편도 없다.⁶⁵⁾

또한 遂行(performance)에 대한 精巧한 概念化가 이루어지지 않고 있어서 팀 成功과 遂行, 遂行結果를 混用하는 結果를 招來하고 있다. 成功(success)은 전보다 나아졌다는 것과 같은 相對的 基準에 立脚한 主觀的인 概念이다. 연구자들이 이 主觀的인 面을 認識한다면, 왜 어떠한 팀들은 敗北에 의해서 좌절하지 않은 데 비해, 어떤 팀들은 僥利했음에도 불구하고 挫折하는가 하는 理由를 좀 더 깊이있게 理解할 수 있을 것이다. 아울러 遂行과 遂行結果(performance outcome)을 區別하지 못하는 事例가 많다. 遂行은 外現的인 目標指向 行動(overt goal-directed behavior)이고, 遂行結果는 그러한 行動의 結果이다. 수행은 技能水準, 努力, 운동에 의해 影響을 받으며, 遂行



(그림-3) 수행·수행결과 및 성공간의 관계

64) I. D. Steiner, Group process and productivity, (New York : Academic, 1972).

65) Widmeyer, op. cit., p. 282.

結果는 어떠한 競爭狀況이든 양 경쟁자간의 수행에 따라 左右된다. 遂行과 遂行結果 成功간의 關係를 圖式化 한 것이 그림-3 이다.

2) 方法論的인 問題

이 연구 영역에서 주요한 方法論的인 問題는 攻擊性과 遂行을 어떻게 操作的으로 定義내리느냐 하는 問題에 起因하고 있다. 攻擊性을 조작적으로 정의하는데 어려움을 "害할 意圖"가 觀察不能하다는 사실에 基礎한다. 따라서 선수들의 行動이나 選手들에게 직접 質問하여 선수들의 攻擊 行動을 推論하고 있다. 그러나 가장 容認할 수 있는 攻擊性 指標는 競技審判에 의해 觀察되는 規則違反이다.

그러나 모든 規則違反이 상대선수를 害할 意圖를 갖고 있지 않다는 것을 認知한다면, '攻擊的 罰則'을 確認, 分類하는 努力이 필요하다. 불행하게도 공격적 벌칙이 무엇이나 라는 점에 대해서는 一般的인 合意가 없으며, 단지 연구자의 直觀에 依存하는 경우가 大部分이었다. 또 規則違反이 어떤 심판에 의해서는 罰則으로 어떤 심판은 權利的 行動으로 判斷함으로써 公式資料를 이용한 연구에서는 자료의 汚染效果가 加重된다.

遂行이 攻擊性에 미치는 效果를 고찰하는 연구자들은 대개 競技의 僉, 敗의 횟수와 벌칙수와를 연관시켜왔다. 그러나 狀況的인 要因이나 媒介變因들에 따른 效果를 고려해야 한다. 즉, 스포츠의 형태, 스포츠의 수준, 선수의 성, 覺醒, 觀衆들의 霧圍氣 등과 같은 변인들의 影響을 勘案해야 한다. 그리고 마지막으로 지적할 수 있는 問題는 대부분의 연구가 單純相關을 이용한 資料로부터 因果關係를 推論하고 있는 점이다. 資料解釋시 注意해야 할 點은 特定한 스포츠의 승리, 패배한 선수들이 특별한 攻擊性向을 보인다고 해서 攻擊性이 成功을 誘導하거나 그 原因이 된다고 推論해서는 안된다. 덧붙여 特定한 표집의 선수들로부터 발견된 關係를 다른 운동이나 스포츠에 過一般化하는 傾向이 있으며, 研究結果가 實用的 價値가 크지 않는 데도 불구하고 그럴듯하게 結論을 誘導하는 그릇된 詭辯은 삼가해야 한다고 思料된다.

V. 結 論

本 研究의 目的은 스포츠 상황에서의 攻擊性의 問題를 理論的, 定義的으로 考察하여 攻擊性과 스포츠 遂行간의 關係를 糾明하고자 하였다. 一般的으로 攻擊性은 인간이 "大凡하고 힘에 넘치는 目標追求 行動"과 같은 概念까지도 包括하는 廣義의 개념으로 定義할 수도 있다. 이러한 定義는 연구자들로 하여금 生存이나 追放의 動機的 欲求가 攻擊性이라고 推論하도록 하였다. 그러나 本 研究에서는 공격성이란 "他人에게 身體的, 精神的 傷害를 주거나 苦痛, 害를 주려는 目的을 지닌 一連의 行爲"라고 정의하였다. 그러나 이러한 정의마저도 매우 含蓄的인 意味를 內包하고 있기 때문에 스포츠 장면에서 보여지는 대부분의 斷乎한 行爲(forceful act)가 攻擊 行動으로 규정되어야 하는 矛盾點이 발견되었다.

공격성을 測定하는 方法중 普遍的으로 활용되는 모든 道具를 檢討하고 각 方法들의 長, 短點을 논의하였다. 特質攻擊性을 측정하는 道具로는 投射技法, 紙墨檢査法으로 大別되며, 狀態攻擊性을 측정하는 方法으로는 實驗室 研究와 現場研究法 두가지로 分類하였다. 실험실 도구로는 電氣 衝擊箱子가 가장 많이 사용되고 있고, 현장연구 도구로는 行動觀察法과 記錄文書 觀察法이 있었다.

攻擊性을 說明하는 理論들의 主張을 要約해 보면, 本能理論은 生物學的 메카니즘으로 공격에너지의 循環週期에 따라 攻擊行動이 일어난다고 보았으며, 挫折-攻擊假說은 欲求의 挫折에 의하여 攻擊反應이 일어난다고 假定하였다. 마지막으로 社會學習理論은 생물학적 메카니즘이 존재하는 것을 認定하면서도, 攻擊反應은 주로 學習된 反應으로서 나타난다고 主張하였다.

攻擊성과 스포츠 遂行간의 關係를 고찰한 最近까지의 研究結果를 분석한 결과, 서로 矛盾된 結果를 보고하고 있으며, 그러한 모순된 결과가 나타난 原因에는 크게 두가지 점에서 비롯됨을 알 수 있었다. 즉 概念的인 問題와 方法論的 또는 해석상의 문제로 인하여 一貫된 結果 流出이 부족했음을 알 수 있었다.

이러한 연구 問題點들에 立脚하여 未來研究를 위하여 다음과 같은 提案을 하고자 한다.

첫째, 미래의 연구들은 理論的 틀에 입각하여 研究를 遂行해야 할 뿐만 아니라 理論을 檢證하는 努力을 倍加해야 하겠다. 加외변인(extraneous variables)을 잘 統制한 現場實驗과 實驗室 實驗들이 현장연구의 결과들을 檢證하는 노력이 요구된다.

둘째, 概念的 區分의 문제로서 미래 연구들은 攻擊성과 權利的 行動, 道具的 攻擊성과 反應的 攻擊性을 辨別할 수 있어야 한다. 罰則을 공격성의 指標로 활용한다면, 經驗的인 土臺위에서 罰則들을 選定하여야만 한다. 副次的으로 선수들에게 自己報告式 質問紙를 이용하여 “害할 意圖” 여부를 알아내어야 한다.

셋째, 스포츠의 水準이나 形態 및 선수의 성과 같은 변인들이 공격성-수행간의 關係를 어떻게 仲裁하는지를 알아내어야 한다.

넷째, 單純相關 資料로부터 因果性 推論은 삼가해야 한다. 縱斷的 時差比較法(cross-lagged panel design)이나 經路分析(path analysis) 등을 이용하여 자료를 추론하여야 하겠고, 實驗設計시 統制集團을 포함시켜야 하는 點도 考慮해야 한다.

Summary

Sport and Aggression : Definitional and Theoretical Considerations

Seong-Gon Kim

Human aggression is a problem in society as well as in sport. Aggression is any form of behavior directed to the goal of harming or injuring another being. The key element in this definition is the notion of intent to harm. We have identified two basic kinds of aggression. In hostile aggression, the primary goal is the injury of another humaning. In instrument aggression, the reinforcement is an external reward such as winnig. Assertive behavior involves the use of legitimate physical or verbal force to achieve one's purpose.

Aggression may be measured in terms of the personality trait of aggressiveness or through situation-specific state measures of aggression. Trait measures of aggression are genearily ascertained through projective techniques and pencil-and-paper tests. State measures of aggression include laboratory test such as the shock box and field test such as behavior observation and archival studies.

There are three major theories that attempt to explain why athletes are aggressive. These theoretical positions are extremely important because they make some very basic assumptions about the origin of aggressive behavior and the prospects for changing it. Accoding to instinct theory, aggression was unavoidable since it was innate, but as with any drive it could be regulated through discharge or fulfillment. Frustration-aggression theory proposes that aggression occurs as a result of frustration. Social learning theory regards aggression as a learned response.

Findings from examination of aggression-performance relationships have yielded more conflicting results. The problems associated with investigation aggression-performance relationship can be classified as conceptual, methodological, or interpretive. Based upon the research problems outlined, the following suggestions are made for future research. First, Future studies not only should be based upon a theoretical framework but also should test the theory or some aspect of it. Second, Studies should distinguish between aggressive and assertive behavior as well as between instrumental and reactive

aggression. Third, Researchers should attempt to determine how the level and type of sport, as well as the gender, mediate aggression-performance relationships. Fourth, Conclusions about causality should not be drawn from correlation data.