

감성문화시대의 청소년 자의식 포트폴리오

The Youth's Self-Consciousness Portfolio
in The Age of High Context Culture

정미경 · 이지현

조형문화연구센터 대표 · 국립군산대학교 교수

Mi-Kyung Jung · Ji-Hyun Lee

The Formative & Cultural Center · Kunsan National University

1. 서론

2. 이론적 배경

- 2-1. 감성
- 2-2. 감성문화시대
- 2-3. 과학문화
- 2-4. 포트폴리오

3. 청소년 자의식 표현 포트폴리오

- 3-1. 주제: 알에서 깨어나다
- 3-2. 포트폴리오 제작
- 3-3. 포트폴리오 결과와 분석

4. 결론과 제언

참고문헌

논문요약

감성문화시대는 상호작용, 상상력, 흥미, 개인화, 소프트 자본, 그리고 스토리텔링 등의 특성을 토대로 감성과 미, 이미지 등의 소프트 자원이 사회·정치·경제 등 많은 영역에서 영향력을 끼치고 있다. 이는 논리와 검증이 필수불가결한 과학에서도 예외는 아니다. 특히 청소년의 과학활동에 대한 감성적인 접근은 이성과 감성이 고르게 발달한 창의적 인재를 양성할 수 있을 것이다. 청소년들은 '알에서 깨어나다'라는 과학적 주제를 감성적이고 시각적인 방법을 통해 제2의 독립적인 기회로 삼아 주변과 소통하려는 자의식의 의지를 표현하는 포트폴리오를 제작한다. 자의식 포트폴리오는 청소년의 논리와 감성이 고르게 작용하도록 도우며 포트폴리오 분석을 통해 청소년들의 다양한 관점을 이해하고, 감성시대에 적합한 창조형 고급 인재로 양성하는데 역할을 담당할 것이다.

주제어

감성문화, 과학, 자의식, 포트폴리오, 청소년

Abstract

The age of High Context Culture has six characteristics, such as interest, individualization, interaction, Imagination, soft resources, and storytelling. Based on them, soft resources like context, beauty, and image have influence on science as well as society, politics, economy, history and other area. Especially the youth's science activities with high context will foster them as creative human being. The self-consciousness portfolio entitled: hatched from an egg is the project of exhibiting self-conscious through emotional and visual expression and it will be bred to the creative person combining harmonious logics and context.

Keyword

high context culture, science, self-conscious portfolio, youth

1. 서론

지식과 정보가 넘쳐나는 20세기 문화 속에서 인간의 조형 활동은 다양한 형식으로 발전하게 되었으며 미와 감성에 대한 회귀욕구는 코펜하겐 미래학 연구소(Copenhagen Institute for Futures Studies) 소장을 역임한 미래학자 로프 옌센(Rolf Jensen)이 21세기에는 "드림 소사이어티(The Dream Society)"가 도래할 것이라고 예언했듯이 감성문화시대를 초래하였다.

감성문화시대에는 이미지와 창의성이 가치창출의 원천으로써 감성적 이미지와 창조적 스토리의 결합은 경제, 문화, 산업 등에서 뿐만 아니라 실험과 검증을 통해 얻어지는 지식에 강한 기반을 둔 과학에서도 창조적인 시너지 효과와 새로운 부가가치를 창출할 수 있다. 감성문화시대의 과학은 전문 지식을 갖춘 과학자들의 영역을 벗어나 이미지와 스토리를 중시하는 사회적 맥락 속에서 즐겁고 재미있는 접근방식과 합리적인 사고방식을 갖춘 '과학문화'의 의미로 자리를 잡아가고 있다. 물론 과학문화라는 용어는 아직은 모호한 개념으로 정의되고 있지만 과학적 지식과 그것을 둘러싸고 이루어지는 창의적인 과학 활동과 실험 등이 더해져서 생활양식의 일부로 승화될 때에야 비로소 문화로서의 과학이 가능하다.

본 논문에서는 감성문화시대의 창의적인 과학문화 활동을 통한 포트폴리오 제작으로 체계적인 사고력, 창의력과 응용력, 그리고 표현력과 자신감을 보여주는 능동적인 의미를 담은 매체로서 구조적인 자의식 개발을 시도하고자한다. 특히 논리적인 사고력과 자아의식의 개발이 요구되는 청소년들을 대상으로 하여 '알에서 깨어나다'라는 과학적 주제를 시각적이고 감성적으로 풀어가는 자의식 포트폴리오는 그들이 성공적인 가치관과 자아상, 그리고 미래관을 형성하는데 도움이 될 것이다. 세계적인 융과 분석 심리학자이자 과학, 종교, 문학, 심리학 등 다학제간 연구자인 가와이 하야오가 그의 저서 <그림책의 힘>에서 그림책이야말로 "간결하면서도 인간의 가장 깊은 내면을 울리는 형태로 생명을 표현하는 장르"라고 극찬했듯이 이미지로 풀어낸 자의식 포트폴리오는 자신의 생각이나 다짐을 문자로 기록하는 방식의 언어적 커뮤니케이션의 한계를 극복한 가장 효과적인 매체라고 할 수 있다.

2. 이론적 배경

2-1. 감성

'감성(Emotion)'의 어원은 '움직임(to Move)'을 의미하는 라틴어 'Movere'에서 비롯되었다. 인간의 '감성'은 그 특성상 매우 미묘하고 복잡한 의미를 지니고 있으며 일상생활에서 '감성'으로부터 파생된 많은 단어를 발견할 수 있다. 감동, 감정, 정서, 충동, 열정, 열망, 흥분, 감격, 경외심, 기분 등을 예로 들 수 있다. 이러한 감성적 의미를 지니는 모든 단어들은 혼용하여 사용되기도 하며 문화가 발달될수록 그 용어들은 더욱 세분화되어 미묘하게 활용된다. 감성은 인간의 의식체계와 관계가 있어 신중한 의사결정에 대해서도 이성적 판단이 내려지고 나면 감성적 반응을 거쳐 최종적인 결정에 도달하게 된다. 감성의 영향을 받은 의사결정은 이성적 사고만으로 내린 결정에 비해 더 깊게, 그리고 더 오랫동안 지속된다. 그러나 청소년은 입시교육에 의한 스트레스와 사춘기 등으로 인한 정서적 불안 등으로 불균형하고 즉흥적인 감성 상태를 나타내는 경우가 많다. 하지만 이들이 소유하고 있는 규격화 되지 않은 상상력, 독창성, 감수성은 충동을 조절할 수 있는 능력, 낙관적인 사고의 원동력, 조화와 협동을 추구하는 사회적 능력 등의 긍정적인 힘으로 표출 될 수 있는 가능성을 갖추고 있다.

2-2. 감성문화시대

신권만능의 중세시대를 거쳐 인간중심의 르네상스 시대는 감성문화시대의 1차 전성기라고 할 수 있다. 현대시대의 감성문화(High Context Culture)는 감성, 창의, 예술 등 무형의 소프트자원 또는 물질화된 하드 문화에 소프트 자원이 투입되어 소프트화된 문화로서 미국의 대니얼 골먼(Daniel Goleman)이 창시한 감성지능(EI)이 높은 문화를 의미한다. 청소년의 감성 문화는 성인의 감성문화의 특성과 유사하게 상호작용, 상상력, 흥미, 개인화¹⁾, 소프트 자본, 그리고 스토리텔링 등 여섯 가지의 특성을 드러낸다.

(1) 상호작용(Interaction): 감성문화는 이성과 감성이 상호작용하여 생성되기도 하며 인간생활과 관련된 다양한 요소가 상호 영향을 받아 형성되는 동적인 특성을 지닌다. 동양의 명상문화와 서구의 대중문화가 상호 영향을 주면서 새로운 퓨전문화로 창출되어 흡수, 전파되고 있는 것도 한 예로 들 수 있다. 상호작용

1) 이해주 · 이상만. (2006). 감성경제와 Brand Design Management. 형설출판사

용성은 서로 대립되는 이질적 문화가 자연스럽게 융합되어 상호 반영됨으로써 궁극적으로 새로운 문화를 탄생시키는 계기를 마련하기도 한다.

서로 관계가 전혀 없는 수백 명의 사람들이 메일이나 문자메시지를 통해 약속된 시간과 장소에 모여서 의도된 퍼포먼스를 하고 해산하는 플래시몹도 이에 참여한 사람들의 온라인과 오프라인에서의 상호작용을 나타낸다. 2002년 한일월드컵과 2006년 독일월드컵 기간 중 '붉은 악마'를 중심으로 국내외에서 펼쳐진 대규모 길거리 응원이나 버어마 민주화운동 지지 촛불시위 등은 한국인의 감성문화의 상호작용 특성을 대표적으로 보여주는 예이다. 또한 온라인 커뮤니티를 통해 공통의 취미나 정보를 나누는 활동, 연예인이나 드라마에 대한 폐인문화, 그리고 인터넷 게시판의 댓글문화는 청소년의 감성문화에서 볼 수 있는 대표적인 상호작용이라 할 수 있다.

(2) 상상력(Imagination): 상상력은 소프트 문화를 창출할 수 있는 인간의 정신으로서 혁신적인 아이디어를 창출하게 하는 에너지원이며 시대적 환경, 사상, 가치 등을 바탕으로 현실적으로 구체화될 때 그 가치를 발휘하게 된다.

김장독을 이용하는 한국인의 생활방식에 적합하게 개발되어 대히트를 친 김치냉장고는 기존의 냉장고 제작과는 다른 방식으로 생산되었다. 김치냉장고는 통 안의 온도를 1도 이내로 유지하고 내부 알루미늄 통의 이음새를 제거하여 만드는 자동차 에어컨의 노하우를 적용²⁾하는 상상력을 발휘하여 제작되었다. 2000년 서울문화사 신인만화대상에서 은상을 수상한 박소희 작가의 '궁'을 드라마로 만들어 청소년들 사이에서 큰 인기를 얻었던 '궁'도 21세기 우리나라가 입헌군주제라는 상상력을 발휘하여 제작된 것이다.

(3) 흥미(Interest): 오늘날 감성문화는 대중의 흥미와 취향에 그 원천을 두고 있어 감성문화 창출을 위해서는 흥미를 극대화할 수 있는 경험적 가치가 중요해진다. 흥미는 과거 권위주의적 엘리트 문화가 아닌 대중문화 현상에서 강하게 나타난다. 대중적 취향은 접근성으로 인해 쉽게 향유되며 전파력 또한 강한 특징을 지니고 있다.

팽과리, 장고, 징, 북의 네 가지 타악기로 풍물을

2) 고정민 외. (2005). 소프트강국으로 가는 길. 삼성경제연구소. p.34.

실내 연주용으로 재구성한 김덕수의 사물놀이는 전통을 현대적인 감각으로 해석하여 국내는 물론 해외에서도 '흥'을 공유하며 한국의 대표 소리로 인정받게 되었다. PMC 프로덕션의 '난타' 역시 한국적 소재인 사물놀이와 세계 보편적 소재인 '요리'를 접목한 융합 효과로 뉴욕브로드웨이에 전용극장을 개관하여 공연할 정도로 국내외 대중의 사랑을 독차지하였다.

흥미는 공연문화에서뿐만 아니라 교육(Education)에서도 활용되어 교육과 놀이(Entertainment)를 결합한 에듀테인먼트(Edutainment)의 탄생으로 청소년에게 학습동기를 부여하고 학습능력을 향상시키는 시너지 효과를 거두는 요소로 작용하고 있다. 이러한 흥미는 감성문화시대의 주체를 수동적인 보는 대상에서 보여주는 대상으로 바꾸었다.

(4) 개인화(Individualization): 일반적으로 문화는 시대적으로 나타나는 한 집단의 특정 생활방식을 의미하며 한 사회의 문화는 다시 세분되어 복잡한 하위문화 현상을 낳는다. 특히 포스트모더니즘 이후의 감성문화에서는 규범화되고 획일화된 문화가 '해체'되고 세분화·파편화되어 개인화되는 현상을 보이고 있다.

2007년 1월 온라인 미디어랩 업체인 나스미디어가 10대에서 50대의 누리꾼 5000명을 대상으로 실시한 조사에 의하면 응답자의 60% 이상이 미니홈피나 블로그 등 1인 미디어를 운영한다³⁾고 한다. 특히 900만 미니홈피 회원중 10대와 20대가 90% 이상을 차지⁴⁾하고 있듯 감성시대의 청소년은 개인화 현상을 두드러지게 보여주고 있다. 이들은 미니홈피나 블로그를 운영하여 콘텐츠는 물론 선물가게나 음악 스트리밍 등의 유료 서비스를 이용하며 홈피나 블로그의 레이아웃, 폰트, 칼라 등의 디자인 영역까지 활용하여 개인의 관심과 개성을 표출하는 철저히 개인주인적인 가상공간을 건설한다. 이외 아바타와 같은 사이버 공간에서 분신의 양육이나 UCC(User Created Contents)의 제작은 청소년을 집단중심주의에서 벗어나 개인화를 정착화 시킨 주체라고 할 수 있다.

(5) 소프트 자원(Soft Resources): 다양하고 성숙한 문화 환경은 한 나라의 경제력과 구성원들의 삶의 질을 결정하며 문화는 역사적으로 경험되어 온 기술적,

3) <http://blog.paran.com/badfood71/17953026>

4)

http://pcline.todaykorea.co.kr/bbs/bbs/board.php?bo_table=contents_homepage&wr_id=31&page=1

제도적, 기록적 범주로서 과거로부터 축적되어 온 한 사회의 이성적인 지적 수준의 총체라고 할 수 있다. 또한 인간의 사상과 경험의 본질을 표현한 언어·형식·관습의 세부사항 등이 상세한 방식으로 다양하게 기록된 지적 체계이다.

21세기에 들어 이성적인 지적 체계는 감성과 창조 등의 소프트한 요소들이 개입되면서 새로운 부가가치를 창출하는 감성체제로 전이되었다. '소프트'는 '부드럽다'라는 인간의 감성을 반영한 것으로서 과학분야에서는 1980년대 컴퓨터가 등장하면서부터 소프트라는 용어가 사용되기 시작하여 컴퓨터를 작동시키는 프로그램을 소프트웨어라 부르기 시작하였다. 80년대 중반에 이르러서는 사회분야에 '감성, 문화, 창의' 등이 대두되면서 소프트 시대로 접어들었다. 창조성과 아이디어를 요구하는 감성 문화시대는 한정된 하드 자원에 소프트 자원과 파워를 접목함으로써 새로운 가치를 창출할 수 있다.

(6) 스토리텔링

스토리텔링(storytelling)은 가장 오래되고 일반화된 기술(description)형식 중의 하나이다. 그러나 현대적 의미의 스토리텔링은 해박한 지식전달이나 논리적이고 조리있게 '말하는' 기술의 의미를 넘어 감성과 진실을 전달하고 상호작용(interaction)을 불러일으키는 '이야기하기'라고 할 수 있다.

영화 '디 워'는 개봉과 함께 비평가의 혹평에 시달려야했다. 이에 대한 네티즌들의 논쟁에 대한 참여는 '디 워'가 본래 소유하고 있는 스토리에 참여자들이 스토리를 더해가면서 커뮤니케이션의 공유가 발생하였고 이는 네티즌과 일반인들의 감성을 자극하면서 국내에서 800만 관객동원이라는 성공을 가져왔다.

한국문화콘텐츠진흥원과 한겨레신문사가 공동주최한 문화영역의 콘텐츠 생산자를 꿈꾸는 청소년들의 창작 잔치인 '청소년 문화콘텐츠 창작 페스티벌' 역시 스토리텔링의 대두를 암시하고 있다. 기존 공모전들이 창작물의 최종 결과물을 일회 평가하는 방식을 채택해왔다. 그러나 이 페스티벌은 '기획-제작-발표'의 전 과정을 문화전문가와 함께 행함으로써 청소년의 스토리텔링의 체계적인 표출의 장으로 시도되었다.

5) 고정민의. (2005). 소프트강국으로 가는 길. 삼성경제연구소. p.16.

6) <http://amba.kocca.or.kr/>

청소년의 참신하지만 때로는 추상적이고 애매모호한 생각을 막연히 표현하는 것을 넘어 구체적이고 체계적인 스토리텔링 방식을 통해 실현가능한 상태로 개발시켜주는 주최측의 '공상이상(公想以上)'이라는 취의를 알 수 있다.

2-3. 과학문화

과학문화라는 용어가 일반적으로 사용되기 시작한 것은 물리학자이자 소설가인 찰스 스노우(Charles Percy Snow)가 1959년에 발간한 '두 문화(The Two Cultures)'에서 비롯된 것으로 보인다. 스노우는 이 저서에서 세계에는 인문학적 지식을 소유한 사람(literary Intellectuals)이 갖고 있는 인문적 문화와 자연과학적 지식을 소유한 사람(Science Intellectuals)이 갖고 있는 과학적 문화가 있는데, 이 두 가지 문화가 서로 대립함으로써 사회발전에 걸림돌이 되고 있다고 지적하고 있다. 또한 산업혁명이후의 학문적 세분화 경향과 함께 인문계와 과학계가 서로 엄격하게 구분되기 시작하면서 각각 상대방에 대한 이해를 결여하고 있는 두 가지 대립문화가 형성되었고, 이로 인해 사회적 갈등이 유발되고 있다는 것이다.

그러나 한국과학문화재단의 나도선 이사장은 매일경제 [매경춘추 2007.07.03] '과학은 문화' 기고문에서 과학기술을 '과학문화'라는 관점에서 바라보아야하며 과학문화는 '과학'과 '문화'가 하나가 된 새로운 개념으로 일반인이 쉽게 향유할 수 있는 문화가 되어야한다고 했다. 또한 과학문화는 과학적 합리주의가 사회의 보편가치로 자리매김해 문화로서 저변에 자리 잡는 것을 말하며 과학과 대중, 과학과 사회가 어떻게 만나고 의사소통하는 문제이어서 정치경제사회 등 다른 부문의 문화와 융합하여 새로운 차원의 종합문화를 만들어내는 과학기술의 핵심인자를 뜻한다고 했다. 과학문화를 정부차원에서 지원·육성하기 시작한 20세기 중후반에 들어오면서 과학의 사회적 영향력은 급격히 확대되었고 일반인들은 과학을 보다 가깝게 접할 수 있는 문화로 자리매김을 하였다. 과학과 사회를 연결하는 통합학문의 성격의 과학문화는 다양한 영역에 걸친 학제간 연구로 확대되어가고 있어서 과학을 사회·문화적, 감성적으로 이해하는 것은 감성 문화시대의 필수적인 요소가 되었다.

2-4. 포트폴리오

포트폴리오는 일정기간에 걸친 한 개인의 아이디어, 활동, 발전, 성취를 포함한 완성물을 담아두는 용

7) 이충원. (2001); 이인식(2000); 한국과학문화재단 홈페이지.

기를 의미하는 Folio에서 유래한 용어로서 포트폴리오의 여러 가지 복합적인 매체로 표현하여 모아 놓은 것이다. 포트폴리오는 과정 포트폴리오와 결과 포트폴리오로 구분하는데, 과정물은 반성결과나 어려움 점, 장애 등을 포함하고 결과 포트폴리오는 최종적인 성과품에 초점을 맞춘다⁸⁾.

‘알에서 깨어나다’는 과학적 소재를 그림그리기 방식으로 청소년의 자의식을 표현하는 과정 포트폴리오이다. 청소년의 자의식 표현 포트폴리오는 과학적 평가의 대상이 아니라 표현 주체자의 자의식을 다시 한번 정립하고 감성을 개발하여 라이프스타일을 변화시키고 질 높은 삶을 구축하게 하는 보다 실제적이고 사회적이며 문화적인 행위가 될 것이다. 자의식 포트폴리오는 드로잉을 기본으로 하여 미니홈피와 같은 1인 미디어와 마찬가지로 레이아웃, 색상, 질감, 소재, 이미지 등의 표현요소를 추가하여 청소년의 자의식 표현의 효과를 극대화할 수 있다. 또한 포트폴리오 제작을 통하여 정체성을 확립시키고, 감성문화를 형성하여 새로운 생활양식을 창조할 것이다. 청소년의 자의식을 개발하기 위한 감성적 방식의 포트폴리오는 다음과 같이 네 가지 내용을 내포해야 한다.

- (1) 주체의 내면과 외면, 감성과 이성의 조화, 주체와 타자와의 쌍방향성 교감을 표현한다.
- (2) 자신의 이미지와 스토리 텔링을 창출 할 수 있고 정체성을 적극적으로 표현한다.
- (3) 하나의 포트폴리오는 다양한 욕구를 충족 할 수 있도록 다기능화, 복합화 되어야 한다.
- (4) 자유로움과 즐거움을 줄 수 있는 긍정적인 요인을 담아 삶의 질을 향상시킨다.

이러한 네 가지 내용을 담고 있는 청소년의 자의식 표현 포트폴리오는 제2의 탄생으로서 새로운 도약의 시기를 의미하고, 감성과 이성이 조화로운 존재임을 나타내게 될 것이다.

3. 청소년 자의식 표현 포트폴리오

3-1. 주제: “알에서 깨어나다”

청소년 자의식 포트폴리오는 서울 강북 소재 전문계 고등학교 2학년 100명(남학생 30명, 여학생 70명)을 대상으로 실시되었다. ‘알에서 깨어나다’라는 과학적 활동은 창의성, 감성, 문화, 예술적 접근으로 풀어

8) 최호성. (1999). 수행 평가: 단원 평가에서 열린 평가로의 전환. 교육과학사.

나간 학제간 교육(Inter-Disciplinary)을 통해 제작되었다. 자의식 성립과 실행에 필요한 구조를 제공하는 감성적인 포트폴리오는 21세기 감성문화시대에 적합한 창조형 고급인재양성에 기여할 것이다.

제2의 탄생시기로 형성된 자의식을 표현하기 위해 참여자에게 제시된 질문과 그것이 내포하는 의미는 다음과 같다.

질문1: 알에서 어떻게 나왔을까?

의미1: 참여자가 처해진 환경에 대한 정서적 태도와 반응

질문2: 알에서의 보여주고 싶은 부분을 표현하면?

의미2: 외부환경과의 상호관계

질문3: ()가(이) 지니고 있는 느낌은?

의미3: 현재의 정서적 분위기

질문4: 또다른 (())를(을) 만났다면?

질문4의 추가 질문1: (())를 표현한다면?

질문4의 추가 질문2: ()와(과) (())가(이) 친해질 수 있는 방법은?

의미4: 참여자에게 필요시 되는 부분 또는 자신에게 결핍된 부분을 표현

질문5: ()가(이) 만드는 세상은 어떤 곳일까?

의미5: 희망하는 환경, 유토피아

위키사전의 ‘알’에 대한 정의는 ‘대부분의 조류와 파충류에서, 알은 난자의 수정으로 발생된 접합체로서 태아를 기르고 보호한다. 그리고 파충류알, 새알, 그리고 단공류알은 알은 보호하는 알 껍질에 의하여 둘러싸여 있다. 알 껍질은 생명체가 부화되면서 생명체에 의해 깨지게 된다’라고 되어있다.

알의 의미가 유아기·아동기에겐 자의식이나 자아탄생의 의미로 부여되나, 사춘기의 청소년은 자아정체감을 확립하는 시기이므로 알은 제2의 탄생이나 도약, 세상으로부터의 독립의 의미로 접근되었다. 자의식 포트폴리오에서 알은 ‘자아’를 의미하며 자신의 성장과정에서 축적된 모든 경험과 그것을 토대로 형성된 가치관 및 내면의식을 내포하게 된다.

과학적 정의와는 달리 자의식 포트폴리오에서 알은 ‘자아’를 의미하듯 알 속에 존재하는 ‘무엇’은 생

명체일 수도 있고 아닐 수도 있다. 또한 구체적인 대상일 수도 있고 추상적인 개념이 될 수도 있다. 이는 알 속의 '무엇'(질문3에서 제시된 ())을 눈으로 볼 수 없다는 점에서 '무엇'을 추측하도록 유도함으로써 청소년의 상상력을 자극시키고 의식세계를 표출하도록 한다. '무엇'은 알에서 나오므로써 또 다른 자아를 성찰하게 되고, 이 자아가 타자(질문4에서 제시된 (()))를 만나 관계를 형성하면서 자신의 가치관을 재정립하게 된다. 이러한 경험의 반복을 통해 결국은 자신이 꿈꾸는 이상적인 세계, 즉 유토피아를 만들어가며 감성시대에 적합한 인격체로 성장할 것이다.

3.2. 포트폴리오 제작

자의식 포트폴리오의 제작 방법은 다음과 같다.

첫째, 포트폴리오 전문가가 제작의도와 방법, 그리고 제시된 질문에 대한 설명을 하고 감성문화시대에서 과학문화활동을 통한 자의식 포트폴리오가 갖는 의미와 가치를 제시한다.

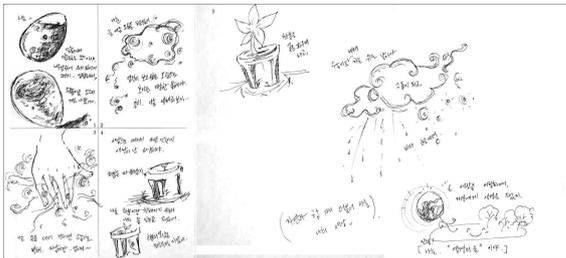
둘째, 과학적 사고를 토대로 조형적인 요소와 감성적인 표현방식을 이용해 자의식 포트폴리오를 직접 제작한다. 제작 소요시간은 약 30분이며 제작매체는 펜과 종이를 이용한다.

셋째, 청소년들은 창의적인 포트폴리오 활동을 통하여 내면의 세계를 가시적인 형태로 표현하게 되며 제작이 끝난 후 각자 포트폴리오에 담긴 의미에 대해 스토리텔링을 하며 포트폴리오 전문가의 피드백을 통해 격려와 개선에 대한 시간을 공유한다.

3.3. 포트폴리오 결과와 분석

100명의 참여자들의 자의식 포트폴리오는 개인을 둘러싸고 있는 환경적·심리적인 요인에 의해 다양하게 표현되었다. 그리고 자의식을 표출함에 있어서 시각적 표현력 측면은 크게 문제가 되지 않았다. 포트폴리오는 전문가의 분석 후 이들의 문제점 해결을 시도하고 긍정적인 면은 격려를 하여 이상적인 자의식의 형성을 돕는다.

[결과]



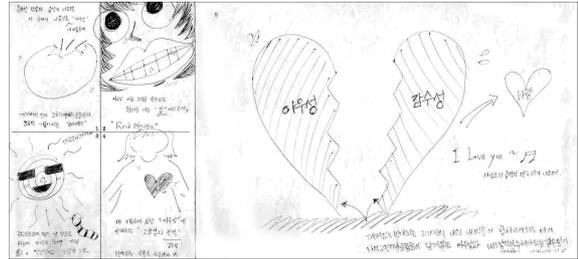
[그림 1] 포트폴리오 예1 (17세, 여)

1. 알 속에 너무 오래 있는 것이 답답하여 소용돌이를 일으켜 깨고 나옴.
2. 사람들이 보고 싶은 모습으로 보이는 액체.
3. 차가운 느낌.
4. 새싹이 난 화분을 만남. 화분이랑 친해지기 위해 몸의 일부를 줌.
5. 자연과 함께 더불어 사는 나만의 세상을 만들어감.

[분석]

액체는 사람들이 보고 싶은 모습으로 보이는 대상이기 때문에 청소년이 인식하는 외부환경은 주체적이지 못한 듯 하다. 알에서 오래 있다 깨고 나온 자신을 새롭게 태어난 새싹으로 자신을 표현한 부분은 아직 유아적인 부분들이 보여지는 표현으로 자신만의 느낌을 찾아가는데 초점이 맞추어진 포트폴리오라고 해석할 수 있다. 나의 세상이라는 것은 현실 적용하는데 있어 자기중심적인 태도가 조금 더 드러난다.

[결과]



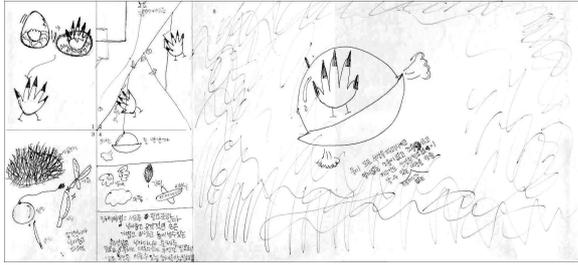
[그림 2] 포트폴리오 예2 (18세, 여)

1. 음악을 듣고 껍질이 조금씩 갈라지며 나옴.
2. 마음속의 아우성을 입으로 표현.
3. 붉고, 열정적이고 강렬한 느낌.
4. 고요한 감수성을 만남. 반대되는 성향을 사랑하려고함.
5. 깨져있는 반대되는 두 가지의 나의 내면들(나의 고민이나 슬픔들이 담겨있는 아우성과 나의 성격의 주체가 되는 감수성)이 합쳐지게 되는 세계를 만들어감.

[분석]

음악을 듣고 껍질이 조금씩 갈라지며 나온다는 부분에서 감수성이 예민하고 감성이 풍부한 청소년임을 알 수 있다. 서로 반대되는 성향을 사랑하려고 하는 모습은 이상적인 것에 대한 갈망을 내포하고 있어 현실성이 부족할 가능성이 있다.

[결과]



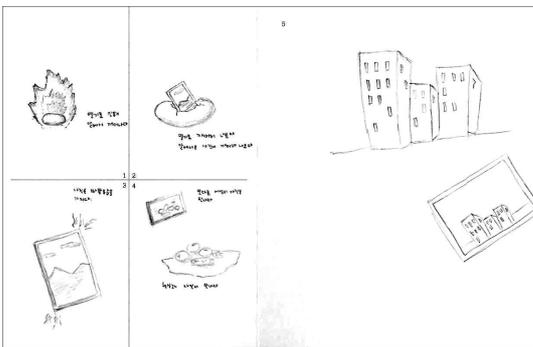
[그림 3] 포트폴리오 예3 (17세, 남)

1. 주먹을 쥐고 있던 손을 편 후 길게 자란 손톱으로 알을 깨고 나옴.
2. 길을 가고 있는 긴 손톱을 가진 손을 표현함.
3. 공격적, 날카롭고 파괴적인 느낌.
4. 날아다니는 물체를 만남. 서로가 필요로 하는 부분을 충족시켜 주는 과정에서 친해짐.
5. 모든 세상을 파괴시킨 후 소음이 없고 조용하고 아무 것도 신경 쓸 필요 없이 살 수 있는, 스트레스가 없는 세상을 만들어감.

[분석]

청소년이 인식하는 환경은 파괴적이고 공격적인 것으로, 현재 청소년의 정서적인 태도가 반항적이고 적대적인 것을 알 수 있다. 또한 포트폴리오 속에 등장하는 많은 이미지들은 공격적인 환타지가 많을 수 있으며, 현실 적응력이 떨어질 수 있을 가능성도 전해준다. 자신이 결핍된 부분들을 현실에서 적절히 해결하지 못하고 자신만의 환타지 안에서 충족하는 태도를 지녔다고 본다.

[결과]



[그림 4] 포트폴리오 예4 (18세, 남)

1. 열기로 인하여 알에서 나옴.
2. 사진을 표현함.
3. 따뜻한 느낌.
4. 사진이 사진 속의 세상인 현실을 만남. 현실을

사진 속에 담으며 친해짐.

5. 타인에게 보여지는 모습과 내가 느끼는 모습이 일치하는 세상.

[분석]

청소년이 인식하는 환경은 따뜻한 느낌이며, 현실적인 과제들에 관심이 많음을 알 수 있다. 자신이 생각한 이상적인 부분들과 현실적인 문제들을 적절히 보완하여 해결하려는 모습이 보인다.

4. 결론 및 제언

자의식 표현 포트폴리오에서 알 속의 주체 대상은 새나 사람과 같은 생물은 물론이고 무생물과 추상적인 개념으로 다양하게 표현되었다. 이중 알이라는 이미지와 제시어의 영향 때문인지 조류가 제일 많이 등장하였고 그 다음엔 사람, 무생물 (핸드폰, 종이), 동·식물 순이었고 기타 답으로 눈물, 세상, 행성 등도 언급되었다. 포트폴리오에서 등장한 타인의 개념은 자신을 둘러싸고 있는 추상적, 관념적, 또는 물질적인 주변 환경에 많은 영향을 받고 있었다. 평소 좋아하던 것들 혹은 생활환경에서 친근하게 접해온 TV, 애니메이션, 영화, 인터넷 등과 같은 대중매체를 인용 또는 응용하여 자유롭게 표현하였고 그 속에서 자의식은 세대와 환경에 따른 개인별 사고와 다양한 심리상태로 드러났다. 유토피아를 표현하는 부분에서는 세상과 공존하고자 하는 청소년의 순수한 소망이 담겨있다.

그러나 청소년들의 자의식 포트폴리오를 분석해보면 자의든 타의든 이들이 접하는 문화환경은 이들에게 긍정적인 영향만 끼치는 것은 아니다. 1인 1PC는 물론 와이브로(WiBro: Wireless Broadband)와 같은 무선광대역 서비스 기술을 이용한 인터넷환경, 그리고 케이블 TV의 보급화는 청소년에게 다양하고 신속한 정보를 제공하는 긍정적인 부분과 폭력적이고 자극적으로 감성을 자극하여 청소년들의 자의식 형성에 부정적인 역할을 하였다.

포트폴리오 제작을 통해 청소년들이 '알'을 대하는 태도에서 자신의 환경이나 틀에 적응하고 자신이 스스로 주체성을 가지고 나아가는지를 확인하는 기회가 확인되었다. 또한 자신의 창의력과 상상력을 제작 과정에 반영하면서 시각적·예술적 감각을 향상시키는 계기가 되었다. 감성문화시대의 사회적 흐름 속에서 청소년의 과학문화활동을 조형적·미적 제작 프로세스를 이용하여 자신의 가치관과 내면세계를 표현하

기 위한 포트폴리오는 여러 가지 의미를 지닌다. 내적·외적 요인에 의해 자아의식의 형성이 영향을 받는 청소년들에게 자의식 포트폴리오 제작의 경험은 자신의 가치관을 표현함으로써 자신에 대한 반성과 성찰뿐만 아니라 타자에 대한 관찰 및 타자와의 관계 등을 이해하는 기회를 제공하였다. 또한 과학과 관련된 주제의 제시로 과학적·체계적인 사고 능력을 활용하였다.

이 연구는 서울 소재 전문계 고등학교 2학년 학생만을 조사 대상으로 한 제한성으로 인하여 청소년 자의식 표현 포트폴리오의 내용 역시 다양성이 결여되었다. 이로 인해 결과 또한 다양화되지 못했다. 이외 피드백의 시간의 부족으로 포트폴리오에 표현된 내용으로만 분석이 가능하여 심도있는 조언이 요구되었다. 그러나 청소년들이 주제에 대한 관찰과 느낌, 상호작용의 경험을 유추하고 시각적인 제작방법을 통하여 감성을 자극하는 기회가 되었으며, 사회와 함께하며 소통하고자 하였다는 태도에서 가치를 되새겨 보고자 한다. 또한 자의식 포트폴리오의 제작과 분석을 통해 감성과 지식을 고르게 갖춘 감성문화시대의 고급인재로 성장할 수 있는 계기를 마련하였다.

참고문헌

- 고정민외. (2005). 소프트강국으로 가는 길. 삼성경제연구소.
- 박순호. (2001). 조형활동 포트폴리오 평가모형 개발. 부산대학교 교육대학원.
- 설영애. (2005). 청소년 문화와 디자인의 상관관계에 관한연구. 동의대학교대학원.
- 이혜주·이상만. (2006). 감성경제와 Brand Design Management. 형설출판사.
- 전성수. (1999) 문화의 시대와 미술교육의 방향. 미술학의 지평에 서서. 학교재.
- 정미경. (2005) 툭툭 튀는 아이디어 문화콘텐츠 디자인 포트폴리오. 아이우에오디자인.
- 최 덕. (2004). 포트폴리오를 활용한 중학교 미술 수업의 개선. 충북대학교교육대학원.
- 최호성. (1999). 수행 평가: 닫힌 평가에서 열린 평가로의 전환. 교육과학사.
- <http://amba.kocca.or.kr/>
- <http://blog.paran.com/badfood71/17953026>
- http://pcline.todaykorea.co.kr/bbs/bbs/board.php?bo_table=contents_homepage&wr_id=31&page=1

부록(설문내용)

1. 앞에서 어떻게 나왔을까?	2. ()의 보아주고 싶은 부분을 표현해라.	5. ()가 만드는 세상은 어떤 곳일까?
3. ()가 재미있고 있는 이유는?	4. 무대본 ()를 만났다. 4-1. ()를 좋아한다. 4-2. ()가 ()와 관계를 맺고 있는 방법은?	