

Journal
of
Research
in
Art Education

Vol. 20, No. 1

Contents

Editorial
Jae-Young Lee

Papers

jan jagodzinski

The Significance of Bio-art for Art/Education: Thinking of the End of Times

Hye-Sook Jeon

The Future of Human and the Art of Posthuman Age

Brigitte Hipfl

13 Reasons Why: An Exploration of Youth Assemblages and Media Assemblages

Eun-Sil Park

8-Year-Old Child in Wonderland:
A Case Study of Visual Culture in Associative Expression of
the First-Grade Elementary School Students

Eun-Ju Lee

Participatory Action Research of the Art Education Program for
Promoting Learners' Interactive Communication

Soo-Jin Kim · Kyeong-A Han

Response characteristics of Person-in-the-Rain (PITR) Testbased on a
University Student's Level of Jobs Seeking Stressand Level of Career Decision-Making Self-Efficacy

Jeong-Sim Ham · Young-In Chung

Study on the Possibility of Using Person in the
Rain (PITR) as a Screening Tool for Aggression of Children

Korean Society for Education through Art

KoSEA
Korean Society for Education through Art

ISSN 1229-747X

한국국제미술교육학회

미술과 교육

제 20 집 1 호 2 0 1 9

KoSEA
Korean Society for Education through Art

한국국제미술교육학회
미술과 교육
제20집 1호 2019

ART
EDUCATION

한국국제미술교육학회
미술과 교육
제20집 1호 2019

미술과 교육 제20집 1호

발행일: 2019년 1월 31일

발행처: KoSEA(한국국제미술교육학회)

편집위원장(Chief Editor):

이재영 (Jae-Young Lee) 한국교원대학교

편집위원(Editorial board):

김미남 (Mi-Nam Kim) 한양대학교

김형숙 (Hyung-Sook Kim) 서울대학교

박정애 (Jeong-Ae Park) 공주교육대학교

백경미 (Kyong-Mi Paek) UNIST

안인기 (In-Kee Ahn) 춘천교육대학교

Dennis Atkinson Goldsmiths College, London University, UK

Graeme Sullivan Pennsylvania State University, USA

jan jagodzinski University of Alberta, Canada

Jeff Adams University of Chester, UK

Karen Keifer-Boyd Pennsylvania State University, USA

Rita Irwin University of British Columbia, Canada

Ryan Shin University of Arizona, USA

자문위원

Brent Wilson Pennsylvania State University, USA

John Steers General Secretary, NSEAD, UK

Rachel Mason University of Roehampton, UK

인쇄처: 진흥인쇄랜드

본 출판물의 저작권과 출판권은 KoSEA가 소유하고 있습니다. 본 저술에 실린 저자들의 개인적인 연구와 연구결과의 내용에 대한 변형, 무단 전재, 복사를 절대 금합니다.

© Korean Society for Education through Art 2019

All rights reserved. Apart from fair dealing for the purposes of research or criticism as permitted under the Copyright Law, this publication may not be reproduced, transmitted in any form or by any means without the prior permission in writing from KoSEA.

“이 학술지는 2018년도 정부재원(교육부)으로 한국연구재단의 지원을 받아 출판되었음.”

“This journal was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government (MOE).”

미술과 교육

第 20 輯 1 號

차례

편집서문

이재영

논 문

jan jagodzinski

*The Significance of Bio-art for Art/Education:
Thinking of the End of Times*

1

진혜숙

인간의 미래와 미술: 포스트휴먼 시대 미술의 현황

39

Brigitte Hipfl

13 Reasons Why:

An Exploration of Youth Assemblages and Media Assemblages

63

박은실

이상한 나라의 여덟 살:

초등학교 1학년 학생들의 연상 표현에 나타난 시각문화 사례 연구

91

이은주

학습자의 상호 교류적 소통의 성장을 위한

미술교육프로그램의 참여적 실행연구

125

김수진 · 한경아

대학생의 취업스트레스와 진로결정 자기효능감 수준에 따른

빛속의 사람(PITR) 그림검사 반응특성

145

함정심 · 정영인

아동의 공격성 선별도구로서 “빛속의 사람(PITR)”

그림 활용 가능성 연구

175

Journal of Research in Art Education

Vol. 20, No. 1

Contents

Editorial

Jae-Young Lee

Papers

jan jagodzinski

*The Significance of Bio-art for Art/Education:
Thinking of the End of Times* 1

Hye-Sook Jeon

The Future of Human and the Art of Posthuman Age 39

Brigitte Hipfl

13 Reasons Why:
An Exploration of Youth Assemblages and Media Assemblages 63

Eun-Sil Park

**8-Year-Old Child in Wonderland: A Case Study of Visual
Culture in Associative Expression of
the First-Grade Elementary School Students** 91

Eun-Ju Lee

**Participatory Action Research of the Art Education Program
for Promoting Learners' Interactive Communication** 125

Soo-Jin Kim & Kyeong-A Han

**Response characteristics of Person-in-the-Rain (PITR) Test
based on a University Student's Level of Jobs Seeking Stress
and Level of Career Decision-Making Self-Efficacy** 145

Jeong-Sim Ham & Young-In Chung

**Study on the Possibility of Using Person in the Rain (PITR)
as a Screening Tool for Aggression of Children** 175

편집서문:

이재영

편집위원장

『미술과 교육』 20집 1호는 포스트휴머니즘과 바이오 아트에 대한 조명에 비중을 두었다. 미술의 에너지를 창의와 생성으로 생각한다면 우리는 시대 변화에 대응하는 미술교육의 새로운 동향을 놓치지 말아야 한다. 괄목할만한 방향성이 명확하지 않을 때 우리는 더욱 더 다양한 가능성을 열어놓고 검토와 논의를 펼쳐가야 한다. 이번 호에 실리는 몇 편의 논문들은 이런 역할을 하기에 충분히 값진 연구라고 생각된다. 여러분의 학문적 호기심을 다양한 방식으로 엮어나 가기 바란다.

권두 논문인 jagodzinski의 *“The Significance of Bio-art for Art/Education: Thinking of the End of Times”*는 미술 교육 분야에서는 아직 생소한 바이오아트에 대한 논의를 전개한다. 포스트휴먼 시대 또는 시대 종말 인류세에 대한 고심은 이러한 새로운 논의를 비주류가 아닌 미술교육의 중심에서 논의할 필요성을 제기한다. 독자들의 이해를 돕기 위해 그가 제공하는 작품을 중심으로 우리는 바이오아트와 연관된 윤리적 문제, 철학적 문제, 생물학적 문제 등을 함께 고심하게 된다.

전혜숙의 논문 *“인간의 미래와 미술: 포스트휴먼 시대 미술의 현황”*은 현시대가 추구하는 기술, 생명, 생태에 대한 탐구가 포스트휴먼 시대 미술에 어떻게 반영되고 있는지를 논의한다. 새로운 시대에 대한 기대감과 위기감의 교차점에서 미술 작업의 진행을 살펴본다. 이분법적 사고의 탈피로부터 가능한 혼성적, 이질적, 복수적 양상 전개를 강조한다. 결국 탈인간중심적 사고로부터 모든 생명에 대한 가치부여 필요성을 함께 제안한다. 물가치적이고 폐쇄적인 사회를 넘어 포스트휴먼 시대에 요구되는 미술뿐만 아니라 미술교육에 대한 큰그림을 그려볼 수 있을 것 같다.

Hipfl의 논문 *“13 Reasons Why: An Exploration of Youth Assemblages and Media Assemblages”*는 Deleuze와 Guattari에 의해 발전된 아쌍블라주 개념을 활용해 청년 문화에 결부된 감정의 구조에 접근한다. 넷플릭스 시리즈인 “13개의 이유”를 중심으로 미디어 아쌍블라주와 정동적 효과에 대해 논의한다. 생성과 정동에 대한 독자들의 기존 이해를 드라마나 감정의 구조 안에서 적용해 보는 신유물론적 기반을 제공하고 있다.

박은실의 논문 “**이상한 나라의 여덟 살: 초등학교 1학년 학생들의 연상 표현에 나타난 시각문화 사례 연구**”는 발도르프 교육의 일부인 포르멘 선묘 수업을 통한 연상 수업 결과를 분석한다. 특히 연상 표현에 나타난 시각문화 경험의 영향성을 찾아보며 연구 대상자들의 그림에 나타나는 공통적 특성을 탐색한다. 초등학교 1학년의 그림에 나타난 시각문화의 영향력을 구체적으로 엿볼 수 있는 유익한 현장 사례 연구이다.

이은주의 논문 “**학습자의 상호 교류적 소통의 성장을 위한 미술교육프로그램의 참여적 실행연구**”는 16주 동안 실시된 미술교육 프로그램이 학습자 간의 소통 기회 증강에 어떤 효과를 가져왔는지 살펴본다. 특히 조별 토론을 통한 의사결정체계를 활용하여 학습자의 소통과 타인에 대한 배려에 나타난 변화를 찾아보는 실행연구이다. 적용된 프로그램뿐만 아니라 해석학적 현상학을 활용한 연구 분석과정도 함께 살펴볼 수 있다.

김수진·한경아의 논문 “**대학생의 취업스트레스와 진로결정 자기효능감 수준에 따른 빗속의 사람(PITR) 그림검사 반응특성**”은 PITR 그림검사의 새로운 가능성 확장을 살펴본다. 대학생 215명을 대상으로 실시된 검사 결과를 통해 해당 검사의 유의미함을 보여준다. 취업스트레스와 진로결정 자기효능감 그리고 대처능력영역 간의 상관관계성을 분석한다.

마지막으로 함정심·정영인의 논문 “**아동의 공격성 선별도구로서 ‘빗속의 사람(PITR)’ 그림 활용 가능성 연구**”는 위 논문과 유사하게 해당 그림검사가 아동의 공격성 선별도구로서의 타당성을 검토한다. 초등학교 4-6학년 365명을 대상으로 실시된 검사 결과를 바탕으로 공격성 선별도구로서 해당 검사 변별력은 76.0%임을 보여주며 해당 그림검사를 활용한 아동의 공격성 선별 가능성을 논의한다.

변화하는 시대는 분명 인식의 전환기이다. 뿐만 아니라 미술교육에 대한 새로운 출발점이다. 포스트휴먼 시대, 인류세, 시대 종말 등과 같은 논의들을 냉소적이고 암담하게 그려내기보다는 보다 교육적 가능성과 기대감으로 풀어가는 연구와 논의가 활성화될 필요가 있다. 논의는 더욱 복잡해지며 학문 영역간의 경계는 이미 허물어졌다. 기존의 논의 방식과 범주를 넘어 또 다른 가능성을 찾아가는 유목적 사고를 체득하는 인류세 미술교육자와 미술교육연구자의 자세가 요구된다. 독자들의 후속 연구와 추가적인 논의가 기다려지는 이유이다.

The Significance of Bio-art for Art/Education: Thinking of the End of Times

jan jagodzinski

University of Alberta, Canada

Abstract

This essay explores the importance of bioArt within the historical moment of the Anthropocene. It raises questions as to why artists and art educators need to pay attention to its developments, although these developments seem marginal and minor. To do so, I turn to the early works of Eduardo Kac and Tissue Culture and Art Project (TC&A) and Natalie Jeremijenko where the question of “life” is explored in order to outline the impact that bioArt has made concerning the ethical and political issues surrounding bioengineering. This raises the difference between philosophy of biology vs. biophilosophy as raised by the theorist Eugene Thacker.

Key words

bioArt, Anthropocene, Eduardo Kac, Tissue Culture and Art Project (TC&A), Natalie Jeremijenko

Introduction

When it comes to bioArt, in this presentation I am addressing a possible future of what is slowly becoming to be taken more seriously by global institutions of art&design, perhaps less so by art education. Yet, there is little to no place for bioArt in universities and public schools as they presently stand. BioArt might be identified as a “minor” development that is inaccessible to most of these institutions: the ethical and political questions that this development raises, as well as the procedural protocols that are required for the production of “life,” are simply too worrisome and too expensive for art&design departments, and certainly for public schools. In short, while a large body of literature now exists examining the wide

range of bioArt installations since the turn of the 21st century, BioArt remains idiosyncratic and marginal in relation to the dominant trends pursued by art & design departments where the turn has been towards the do-it-yourself (DIY) entrepreneurial spirit of “maker culture,” or “makerspaces” as a way of meeting capitalist market demands (Rosenfeld et al., 2014).

Historically, at the turn of the 20th century, as it can be recalled, art education in schools was directed primarily at mechanical and realist drawing targeted for vocational training to meet industrial demands of international capitalism at that time. At the same time, the art-world was flowering in new ideas, exploring changes in the world order that demanded a new understanding of time and space. The proliferation of various “-isms”: Expressionism, Impressionism, Cubism, Fauvism, Surrealism, Dadism, Futurism, Vorticism, Constructivism, and Suprematism, to become collectively known as Modernism.

Modernism decentered the meaning of art, which was entrenched in representational thought, not only in public schools but also in art galleries and museums around the world. It was not, however, until the 1950s, after WW2, that these modernist ideas were finally introduced into public schools in both North America and Europe, primarily through Expressionism where the individualist artistic subjectivity overcame the mechanistic objectivity of drawing for industry. This development is often referred to at the beginnings of art education. By this time capitalism had expanded into its post-International phase requiring higher education to meet the new industrial needs for the job market. Adolescence was ‘invented.’ Colleges and universities began to flourish (Fasick, 1994).

In the contemporary world, we find another decentering of art taking place that incorporates science and technology. Much has already been written about bioArt, yet, I hope to bring something new to this development by showing why its decentering force, and the questions concerning life that it raises, have become so important given the state of the ecological crisis—the so-called Anthropocene that my subtitle alludes to: “thinking of the end of times.”

BioArt exceeds the computer digitalization that initiated a posthuman future in the 70s and 80s—the so-called “dryware” influences of cybernetics, information theory, and discourse analysis where research stressed language as the key to ‘reality,’ often referred to as the “linguistic turn,” which pervaded the Academy in the last quarter of the 20th century (Toews, 1987). With the advent of DNA research at the turn of the 21st century the focus has turned to “life.” What “is” life? Can

it be created and changed? Bioengineering introduced an accelerating dynamic between cultural and genetic evolution—a co-evolution between technical knowledge and an understanding of living matter.

“Technogenesis” refers to the interactions between technology and biology; the way this development impacts our understanding of nature, and the way nature can be manipulated and reconfigured in and for the future (Stiegler, 1998; Hayles, 2012). Eduardo Kac’s (1998) coined the term “transgenic art” when referring to this development. Today bioArt or Sci-Art has injected “wetware” into this former “dryware” development of the 1990s. The 21st century, often cited as the Biotech century, is framed by biopolitics and biotechnologies that are integrated and informed by algorithms, which, through transcribed programmes, set limits and scenarios as to the possibilities when it comes to “creating life.”

At the turn of the 21st century, in 1999 and 2000, BioArt also made its appearance by making “life” as its medium, just like stone, clay, paint, metal and other materials were understood as artistic media or mixed-media, introducing what a host of critics, art historians and curators eventually called a “post-media condition” or “post-medial condition” (Guattari, 2009; Krauss, 2000; Manovich, 2000; Quaranta, 2011; Weibel, 2012). The idea of a medium also has a scientific understanding as a substance that enables bacteria and microorganisms to grow. Added to this has been an overlay of media itself, pertinent to the imaginary in both art and science, which is to say that images, located somewhere between illusion, proof and cognitive projection, have become critical fictions that operate within a cultural imaginary: hence the post-media condition. Fact and fiction are blurred as visual models in art, science, design, advertising, and journalism, clarify, mislead, stimulate and aggrandise reality (often referred to as a post-truth era).

Genesis

I will take one well-known and famous example performed in 1999 for the Ars Electronica in Linz, Austria to illustrate the importance of this development where a collapse between art, science and technology takes place—where “dry” digital information is linked with “wet” biology via biotechnology that is also overlaid by media (usually video, image projections, photography, film). One of the foremost

pioneers of bioArt is the Brazilian artist Eduardo Kac, famously known for his GFP [Green Florescent Protein] Bunny (a genetically modified rabbit that glows a bright green under ultraviolet light), which illustrates an early form of technogenesis, raising questions as to what precisely is creativity and creation? When Alba, the name of the bunny, was displayed in 2000, both scientists and animal activists protested; the scandal that biotechnology could be used for an art exhibit, regardless how harmless, drew sensationalist reporting and shock.

What is significant is that Kac explores the question of genesis as linked to genes, which are complex DNA sequences with the potential that mutant creatures may be created. Kac's explores the boundaries between humans, animals and robots, in my vocabulary the relations between the non-human (organic and inorganic matter) and inhuman (AI or artificial intelligence of any degree like bioBots). DNA's double-helix structure was discovered in 1953 by David Watson and Francis Cricks, and was quickly elevated and given special status in relation cracking the code of life leading to the Human Genome Project (HGP) that was to chart the human genome—a complete and accurate sequence of the 3 billion DNA base pairs, some 20,000 to 25,000 human genes.

The Human Genome Project ran from 1990 and ended in 2003. DNA was then quickly linked to identity, heritage and immortality. DNA testing was used to “discover” bio-historical ancestry, family identity and genealogical connections, paternity testing, and even linked to personal gene therapy. To ascertain one's genealogical gene history, all that is needed is a sample of one's saliva sent to any one of the many companies who will do the analysis (MyHertiageDNA, Ancestry, LivingDNA, GPSOrigins), and “presto” your ancestry is magically revealed! The second phase of genetic engineering that followed this phase became known as “recombinant DNA,” essentially all this meant was a “cut and paste” technique, or “dice and splice” gene sequences to form a mutant collage—inventing new forms of life such as transgenic bacteria, mice, fish and Kac's GFP Bunny. This is where Kac's installation called *Genesis* comes in, setting the stage for the next 20 years.

Kac's installation *Genesis* (1999) explores the feedback loop between computers (algorithms) and biology that is central to current genetic engineering. The artwork focuses on three acts of coded translation, which are then reversed.

This is the flow chart of the Genesis installation. A Biblical sentence is translated into Morse Code, and the Morse Code is translated into synthetic DNA,

which is then subjected to ultraviolet light enabling it to mutate. The first act is to translate a sentence from an English version of the Old Testament

Let man have dominion over the fish of the sea and over the fowl of the air and over every living thing that moves upon the earth.

Obviously Kac's chooses this sentence from the biblical Genesis to show the anthropocentrism that defines our species—it's central place as the apex of all life.

The second translation was to take the sentence and change it into the binary system of Morse Code, a series of dots and dashes. For Kac's, the Morse Code binary was first employed in the 19th century, and extensively used in radiotelegraphy. Morse Code represents the dawn of the information age—a dry information medium based on the Latin alphabet, and extended to include other languages that have more than 26 letters.

The third translation is to convert the resultant Morse code into a DNA sequence—a genetic alphabet: GATC. This is an arbitrary code that uses only capital letters: G, A, T and C. G, A, T and C within molecular biology function as a textual short hand for the four nitrogenous (chemical) bases within a DNA molecule: guanine, adenine, thymine, and cytosine. These four base chemicals interact with a phosphate group and sugar that are the same in all DNA nucleoids.

While such chemistry is difficult to grasp, unless you are a geneticist, Kac's sent this line of text to a laboratory where technicians linked these four DNA bases—guanine, adenine, thymine and cytosine (GATC)—to form a synthetic art gene. I am sure this is perhaps more than you care to know about genetics. Yet, bioArtists are familiar with the biochemistry of cells, bacteria, viruses and so on.

The point is when Kac's 'text' has been translated or transcribed into a DNA sequence by an outside lab what emerges is what Kac's calls a "artist's gene," or Genesis gene, which is synthetic, artificial and arbitrary. The next step is more complex for it involves molecular cloning.

The artist's gene is placed into a petri dish next to a protein called ECFP - a protein that emits a cyan florescent light under ultraviolet radiation. The artist's gene now becomes color-coded through this interaction. This color-coded engineered artist's gene is then inserted into a species of *E.coli* bacteria, which lack the artist's gene. This other colony of *E.coli* is color coded with an Enhanced Yellow

Fluorescent Protein (EYFP) that emits yellow light when exposed to ultraviolet radiation. A mutant gene develops through the interaction of both *E. coli* bacteria, which then undergoes color changes.

The two strains of cyan and yellow bacteria were then placed in a petri dish with a medium that encourages their growth. A video projector and ultraviolet light were placed above the petri dish so that spectators were able to see an enlarged image of the bacteria in real time. These bacteria replicated every 20 min. The audience could visualize both the inter- and intra-generational movement of *Genesis*' genetic sequence. It was possible to monitor how the bacteria retained or lost their respective color, as well as how they produced a hybrid green. Participants in the gallery space could go online, as could outside observers could go to the installation's website, and view the changes that were taking place.

Such interactive "telepresence" (the virtual reality or streaming media created by the Internet) is common to bioArt installations. Spectator-participants could alter the amount of ultraviolet light to which mutant *E.coli* were subjected to. Kac called this "transgenic bacterial communication." By switching the ultraviolet light off and on, the DNA sequence was disrupted in the plasmid. Ultraviolet light accelerated the mutation rate, and visually changed the colors that were projected on the wall.

The installation, for Kac, had an ethical purpose: not only to question man's dominion over nature, but also to exploit the feedback loops between dry information and wet biology. It was possible, at the end of the first *Genesis* exhibition at *Ars Electronica* to translate back the modified DNA of the artist's gene into Morse code and then back into English. The new sentence read:

Let aan have dominion over the fish of the sea and over the fowl of the air and over every living thing that loves ua eon the earth." (This modified sentence appears on the second slide—on the bottom)

The Judeo-Christian message has been altered. The word "Man" has now become a nonsensical signifier and the sentence transformed—a small gesture to be sure, but one of ethical significance. It is Kac's way of questioning the "god-complex" that bioengineering presents. Kac's installation, *Genesis* shows that "life" is very much unbounded, contingent and subject to chance events where mutations occur. When spectator-participants are placed in a "disembodied"

position based on their telepresence through computer-mediation, their interactions with “living material” force an immediate encounter that has strong affective resonances, soliciting feelings of disgust, sympathy, anxiety and bewilderment.

Kac’s bioArt brings together a “convergence” where (physical material—life in this case), dryware (information, code, patterns) and meaningware all come together. Meaningware in this case is less what a bioArt installation means, as in representational epistemological discourses, but as to what is “does:” What are the affects on the spectator-participants? How are they affected and changed?

The ethical question of genesis, questions of creation and creativity, was not only raised by Kac at the turn of the 21st century but by a group of cyber-artists and theorists who became collectively known as Critical Art Ensemble (CAE). In 1999, they presented a performance/installation called Cult of the New Eve (CoNE). They drew a parallel between two historical periods; the first is the period of Catholic Church dominance, and the current era characterized by bioengineering. DNA was extracted from the blood of an anonymous volunteer, which was then copied and mass-produced. It turned out that the donor was a woman from Buffalo, New York. She became the “new eve” of the second *Genesis* as she was the first person who donated her genes for the Human Genome project. During the presentation, members of the audience were asked to join them in an act of molecular cannibalism: CAE offered beer and biscuits that were made with genetically modified yeast containing human genes!

Another work, Italy’s *Societas Raffaello Sanzio* theatre company, under the direction of the acclaimed theatre director Romeo Castellucci, wrote and performed *Genesi: From the Museum of Sleep* in 1999 that echoes both Kac and CAE in the way the work represents the emergence of a New Eve. In the first part, Madame Curie’s discovery of radium is juxtaposed against Eve’s expulsion from the Garden of Eden (Matthew, 2001). The point of genesis in these works of art, like Alba Kac’s GFP Bunny, is that a new line of life is developed.

Consequences

I have spent some time mapping out Kac’s early work *Genesis*, which was followed by two decades (20 years) of exploring the implications of life as an

artistic medium. Here are some startling considerations that have yet to be fully grasped when it comes to the posthuman condition in the 21st century.

There has been a blurring between art and science; science also includes technology and the importance of algorithms that both predict reality by sifting through big data, and their cybernetic use that limits the future. This is why bioArt enables a speculative endeavour since such experimentation is not obligated to scientific research, nor must it follow a set scientific methodology, nor must bioArtists answer to the demands of industry - especially “big Pharma.” We all have heard about the entrepreneurial emphasis of STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics). Adding A—Art—to make it STEAM means little if the ethical and political direction of such research is not considered. Video Games are already a good example of STEAM gone awry where entertainment for profit is developed.

BioArt blurs the line between art and non-art: bioArt draws on two previous art historical developments. The first is the readymade by Duchamp, with an important proviso. Art as life within the gallery and life as art outside the gallery have become indistinguishable. Considering the first, art as life within the gallery, sees the readymade in Duchampian terms. The use of living beings and tissues as artistic media are plausible because it reframes biotechnological tools and techniques as “readymades” within the space of the gallery. The artist is less an autonomous ‘creator’ and more of an agent who selects objects from the realms of non-art and brings them into the space of the gallery. For Duchamp this was to bring in industrialized commodities into the gallery; for vitalist bioArtists this means bringing in “real” biotechnology in the gallery space, and using the gallery to establish the art status of biological experimentation - petri dishes, bacteria, sustaining media and so on. This is especially true of tissue culture, as famously grounded at the turn of the century by Ionat Zurr and Oron Catts at the SymbioticA lab founded at the University of Western Australia in Perth (Catts & Zurr, 2007).

However, the readymade also begins to appear outside the gallery as well, blurring the distinction between gallery space and its outside. Here questions are raised about the genetically modified organisms and grain crops (GMO’s) and the developments of new species of plants and animals, which are used as “pollutant sensors,” engineered using Green Fluorescent Protein (GFP) enabling them to act as biosensors (like the proverbial canary in the coal mine indicating dangerous

levels of methane or carbon monoxide) (Johnson, 2017). Can these developments also be identified as 'bioArt' where the emphasis is placed on design and technology? It raises the way designer capitalism has aestheticized the entire Earth, commodifying and aestheticizing anything that can be sold for a profit.

Besides the readymade, bioArt draws on the tradition of performance art or "live art," where affect becomes a key factor: how are bodies of spectator-participants affected by the bio-performance? Again "art is life" and "life is art" of the gallery and its outside becomes indeterminate. Historically, in the 60s and 70s artists such as Joseph Beuys, Allan Kaprow, and Chris Burden extended art beyond the space of the gallery and undercut the distinction between artists and spectators. These works existed only for the duration of the event rather than persisting as objects that could be collected and purchased. Art and life become blurred yet again. Spectators became involved in completing bioArt installations, which often puts them in a position of uncertainty: what am I to do? Is the performance now over? Spectator-participants are encouraged to think of themselves as part of the artwork itself.

BioArt moves the performance to living matter producing an intensification of "liveliness" and "happening" both in the gallery and outside it. Within gallery spaces the pioneers of tissue culture, Ionat Zurr and Oron Catts form one of the most prominent collectives: The Tissue Culture and Art Project (TC&A). They have been growing evocative transgenetic organisms or "semi-living sculptures" or "partial objects of life" or "tissue sculptures" since 1996, bioengineering tissue organisms that are in composition with non-living materials (biopolymer scaffolding). They, like Kac and Critical Art Assemblage, have staged sci-art experiments where the audience are encouraged to participate in the unfolding dynamic. Like Kac's *Genesis*, spectator-participants can manipulate the growth of mutant genes. At the end of *Disembodied Cuisine*, one of TC&A (2003) more controversial performances, the spectator-participants were asked to collectively consume a "victimless steak" they had grown. They have also grown frog steaks, pig wings and auxiliary ears.

The blurring of artist and audience, or artist and machine (artificial intelligence of one degree or another) is a strategy that enables an encounter with "life" to take place. BioArt problematizes the binary distinction between life and death, that is to say, living and the non-living, organic and the inorganic. TC&A's tissue experiments challenge the question of human/nonhuman animal relationships

—the hypocrisy of anthropocentrism and speciesism (i.e., human species superiority allowing the exploitation of animals). TC&A experiments are prone to failure. The aesthetics of failure is very much part of the process as, often, the tissues that are grown in the art-gallery-lab become contaminated with bacteria, viruses, or fungi and then die, confirming, time and time again that the tissue membrane mediates the inside from the outside and visa versa. Failure belongs to bioArt, and not to the engineering designer's mind that must solve problems. TC&A establishes a "quasi-ritualistic" protocol at the end of each performance that effectively "kills" the tissues. The audience-participants are put in an active position concerning the performance of life and death, and the ethics and responsibility that goes along with it. This is not atypical of bioArt performances.

In 2001 Critical Art Ensemble staged *GenTerra* where audience-participants faced the decision to release or 'kill' the grown *Escherichia Coli* bacterium with its genetically modified DNA. Although this bacterium was rather harmless and benign, the audience did not know this, but had to face the consequences of their decision with all its risks and responsibilities.

What is death when it can be suspended or terminated at will? Is it then murder? The character of semi-living organisms where technology and biology come together is characterized by a "process of duration," a time limit. Recall, the science fiction film *Blade Runner* where the replicants (sophisticated AI clones like one sees recently on the television series *Westworld*) strive to stop their life from being terminated at a specific year, date and time; they have a limited shelf-life, like the living tissues that are created in bioArt experiments. But, there is also a plasticity that pervades these semi-living organisms: they can be altered, transformed and manipulated without resulting in "death," a certain "immortality" pervades cell lines and tissues grown as generations of stem cells and bacteria are maintained through mutations. The metamorphosis and transformations that characterize life show that it is unpredictable, unbounded, and not controllable.

Semi-living bioArt present monstrous hybrid mutants that are positioned somewhere between the living and the non-living, between the organic and the inorganic; they are part-bodies, not completed in any way. The spectacularized mutant sculptures of Patricia Piccinini are perhaps the projections of such a future? A new category emerges when technology sustains life: "life beyond life" or a "suspended death." Catts and Zurr call this a "meta-body" or an "Extended Body," a fragmented body that can only survive by technological means.

Such a concept does not only apply to tissue culture bioArt. I am reminded of Marc Dion's *Neukom Vivarium*, installed in 2006, located in a specially constructed greenhouse space housed in the Olympic Sculpture Park in Seattle Washington, another example of a semi-living creature—an “extended body,” this time a rotting Douglas Fir tree, dragged from its environment and put on life-support systems through high-technology so that an entirely new ecology would develop within its artificial environment. Again, audience-participants are encouraged to interact with the tree to learn how its ecology is sustained, raising questions of speciesism and anthropocentrism.

BioArt also raises the question of “resurrection,” the immortality factor mentioned earlier. What to make of the current genetic engineering projects to clone back to life species that have gone extinct, pejoratively called “resurrection ecology,” “species revivalism,” and “zombie zoology.” The preferred term is de-extinction where, Revive & Restore, the name of the firm that has the capacity to do such genetic engineering, presents its mission statement: “to enhance biodiversity through the genetic rescue of endangered and extinct species.” This is the revival of what is dormant life or necro-life, life that is like death, an afterlife that continues to fascinate us through the figures of the living dead (zombies), the undead (vampires), disembodied spirits (or phantasms) and possessed life by demons. Resurrection just does not go away, nor does the long-standing fascination with this possibility as the *Jurassic Park* film franchise shows us, which projects its sixth film in the series in 2021.

Natalie Jeremijenko

In the above section, I have spent some time indicating bioArt that is performed within art gallery labs, but what about outside: life as art? The foremost exemplary bioArtist here is the campy technological aesthetics developed by New York professor Natalie Jeremijenko, who converges inhuman (AI technologies like biobots), nonhuman agencies (animals, plants, inorganic minerals) with human interaction to form assemblages of affect that make a difference to the health of the environment, and to our species in general. Jeremijenko has set the path and the standard for what many bioArts have come to develop further: her reversal of anthropocentrism is that we are the ones who must listen to the voices of the

non-human other to co-habit within a healthy environment.

Jeremijenko achieves this by constructing interspecies technologies. In her TED talk, “The Art of the Eco-Mindshift,” Jeremijenko unveils her vision to confront the global healthcare crisis, the major environmental health issues culled by interviewing New York physicians. The idea behind her founding the Environmental Health Clinic at NYU is to turn the table around between humans and the environment; human well-being requires a healthy environment, and so “(im)patients” who visit her clinic, so named because nothing environmentally is ever done quickly enough, are given ways they can actively intervene in the environment. But this intervention is somewhat absurd, ironic, campy and whimsical—almost laughable—yet oddly scientific and soundly engineered, supported often by sophisticated technological interfaces and the telepresence of media.

An example of her interspecies technology is “Tadpole Bureaucratic Protocol” (Jeremijenko, 2007, 2009). Tadpoles are treated as a companion species, each named after a local bureaucrat of the Department of Environmental Conservation, whose decisions effect water quality in NY; each tadpole is thus given a personhood. A “tadpole walker” is developed, a stroller with a tadpole in a glass container that can ‘inquire’ into the local water quality when released. The idea is to stroll NY streets to do some testing. Tadpoles have exquisite biosensors to respond to industrial contaminants of endocrine disruptors and t3-mediated hormone emulators—ingredients in personal care products, cleaning products, BPAs found in plastics and canned food containers, pesticides, antibiotics and hormones fed to farmed animals.

These all find their way into the local water supplies and then into the oceans, putting aquatic animals and fish in danger. The idea of such a seemingly outrageous act of taking a tadpole for a stroll is to have neighbours or any one on the street ask what’s going on so that the tadpole walker can explain the issues regarding water quality. Tadpoles use the same three mediated hormones as humans, so a network is established between human and nonhumans to see how each tadpole is getting along. The link to the endocrine disruptors is made to the bodily changes young girls are undergoing: falling age of puberty, obesity and breast cancer. Once the social network is established and the ‘health’ of the network tadpoles is assessed, it is possible to approach the local bureaucrat with evidence to insist on environmental policy change. Tadpoles are used here as a

sensitive bio-monitoring device, and one assumes ethically (as well as politically) in the assemblage created.

It should be pointed out that animals of all kinds have been instrumentally employed in the same capacity as these tadpoles, like canaries in mines. A whole new technology of genetically modified plants and animals is emerging in the new field known as biosensing: the others being biomimcry and synthetic biology (Ginsberg, 2014). Such a trajectory of animal capital expands the more-than-human sensorium, reinstating an anthropocentric world-view where plants and animals become “pollutant sensors” (Johnson, 2017). In Jeremijenko’s case, tadpoles are given ‘citizenship’ and personhood in the sense that, being vulnerable to toxicity, they are able to produce knowledge and metrics regarding their condition, which can then be “shared” for change. They are not instrumentalized solely for human ends; humans as well are affected in turn.

Unlike genetically modified plants using GFP as environmental biosensing pollutant indicators, or LimCo BioSensor System (LBS) that use multiple species whole body organisms to monitor fresh and marine life water sources for pollutants. This in direct contrast to Jeremijenko (2007; 2017) project “TREExOFFICE.” A tree is recognized for the agency of its sentience, consonant with Bolivian Universal Declaration of the Rights of Mother Earth, which became a law in 2010. The tree acts as its own landlord; it has property rights in the space it occupies in the city. With the technology provided, humans become its tenants who pay rent by using it as a workspace or office for freelancers. The proceeds then go to the tree that “determines” if its soil needs augmentation, or if other trees should be planed, giving it a self-monitoring agency, capitalizing on the resources it receives. So, *personhood* is bestowed on the nonhuman and inhuman world, recognizing its agential contribution to the nonhuman, inhuman and human assemblages that are symbiotically formed. Agential contribution does not refer to full individual agency, but is “distributed” overt the assemblage itself.

Thinking of the End of Times

In this last section, I wish to address the subtitle of my talk: “Thinking of the End of Times,” the health of this planet and ourselves as they both constitutes one another. It is well known that the Anthropocene, better known by its

euphemism of climate change, is heading in the direction of our species extinction. Educational thought for the future should take seriously what bioArts are exploring. This requires a collapse of subject areas, most broadly of course is science/technology with the humanities, which have been separate cultures, but more so a rethinking of subjectivity—posthuman as a new relationship with Nature, a decentering of humanist anthropocentrism and a serious questioning of speciesism to provide an understanding of ontogenesis (the processes of becoming) and not fixated on ontology (the states of Being). This requires that art, science and philosophy come together in ways that bioArt (transgenic) art has begun to show us. Why is this so important?

While art and its education remain buried in humanist issues, issues that are defined by states of justice and equality, and science is busy generating new commodities and drugs to sustain the capitalist global economy, which of late has turned to the selling of extremely potent opiates, like Fentanyl, via the Internet for safe post delivery to anywhere in the world, there is little talk in our schools of a future imaginary that has a different relationship with the Earth, and a different use for the technologies that have been developed. There are major questions concerning surveillance and identity as face profile recognition systems can track every moving body. The question of identity is a crucial one when it comes to Bioart. Who owns your DNA? The Chicago-based bioArtist, Heather Dewey-Hagborg is able to 3-D print faces based on the DNA sampling she finds on gum and cigarette butts. The masks that are produced are startlingly look alike of the actual person as Heather Dewey-Hagborg's own experiment shows. Ironically, like many bioArtistic tactics, Heather Dewey-Hagborg has marketed a spray to mask one's DNA. It works, of course, but it is highly impractical—useless, not unlike the technogenic tissues produced by TC&A, or Kac's glowing green bunny. These experiments are meant to raise ethical and political issues, and not become useful for capitalist industries.

When it comes to the Anthropocene, “thinking of the End of Times” has largely resulted in the instrumentalization of nature, perhaps the fastest growing area is known as biomimesis where species are bioengineered with a terminal life to do their job within an ecological environment—like the genetic modified plants mentioned earlier, the biosensing animals and plants and new synthetic bacteria that will eat plastic and make alternative fuel sources to replace the world's dependency on oil. The vision is the complete control of life as a commodity,

including terraforming and eventually leaving the planet for another—like in the dystopian film—WALL-E. Nanotechnologies, synthetic biology, cloning technologies, in vitro insemination, geo-engineering, cognitive engineering (smarter kids) and neuro-engineering that, at times, come close to neo-eugenics, brain imaging—and the entire restructuring of the body which I have not mentioned (breast augmentation, thigh and buttock lifts, penile enlargements, transgender operations and so on), are supposed to guarantee the future and control over living matter so that life is monopolized.

These are the extreme views of transhumanism within a posthuman world order where the end goal is to do produce a modified cybernetic body. This results in the twin fears of bioerror and bioterror. A plethora of companies have already applied for over 100,000 patents on genes and parts of genes. Biotechnologies, Big Pharma, reconstructive surgeries, are all directed towards the anthropocentrism of man and establishing the exclusivity of our species, and what is considered to be human. It is this engineering mindset towards Nature that bioArtists are pushing back against through their useless, ironic, flippant and campy aesthetics, hoping to have audience-participants encounter “life” in such a way that at least a hesitation in their thinking takes place.

BioArt subverts any distinction between different fields that public schools and universities still pursue: art is separate from science is separate from language arts is separate from mathematics is separate from music and so on. BioArt carries the potential to examine possible futures—especially the techno-scientific engineering claims and the ethico-political concerns that this view brings. BioArt shows that life is unbounded. This is an understanding of life as *passive vitalism*, uncontrollable, where mutation and unpredictability occurs. Such a position is contra to an *active vitalism*, which follows the dominant hylomorphic understanding of matter developed ever since Aristotle. Hylomorphism is the view that man imposes form over matter; that matter is passive, unable to respond, only to be formed. In short, the *active vitalism* of matter supports the belief that technology can control matter and impose form on it without life’s excess “escaping” in directions it wishes to go.

I have avoided spending time discussing the philosophical shift that is necessary in understanding subjectivity that is required in order to move education out of its humanistic and technical instrumental mindset. Eugene Thacker, currently professor at the New School in New York City, has usefully made a

distinction between the philosophy of biology and biophilosophy, which helps to understand what is so pressing.

Biophilosophy is not a philosophy of life that deals with essences - like the structure of the genetic code and its categorizations—a representational theory of life; rather biophilosophy focuses on that which transforms life—the focus is on the multiplicity of relations—the network of relations that take the living outside itself, a diagram that is extrinsic—opposed to intrinsic characteristics of a form of life.

The philosophy of biology is trapped in a dichotomy between nature and culture or human and nonhuman or human and inhuman (AI, bioBots). Biophilosophy tries to overcome this dualism by decentering the agency of the human subject, a non-anthropocentric ontology and ethics that considers the human as necessarily enmeshed in a multiplicity of relations with human and nonhuman and inhuman (Artificial Intelligence) others. Relational multiplicity is not the same as ‘many’ (like the one and the many) but in terms of a combination—a proliferating number that differs. Gilles Deleuze would call this the connective logic of the and + and + and. This is a dynamic and agentic account of matter, and a refusal of human exceptionalism (that is placing humans foremost in a world only for-us—only for our species).

Thacker draws on the philosophies of Gilles Deleuze, Félix Guattari and Gilbert Simondon. Their theories underlie bioArt developments, but I do not have the space to develop this connection. I end by stating that artistic research practice (like a/r/tography for example) is much too caught by the major practices of post-humanism based on a world-for-us, supporting an anthropocentrism and speciesism, two developments, which, while related, are not synonymous. Anthropocentrism focus on the dominion of Man, as in Kac’s *Genesis* sentence. Speciesism - refers to an exclusion to all those who do not belong to a species. One can substitute ‘human’ for species to show its effects as many are excluded historically from being human (slaves, women, the colonized and so on). Given the state of the ecological crisis as presented by the Anthropocene era, what some have called a postbiological condition, it seems imperative that artists, and art educators begin to pay attention to what bioArtists are trying to do; to heighten the awareness that not all life is controllable, and that we must begin to live differently if we are to avoid extinction in the future.

References

- Catts, O., and Zurr, I. (2007). Semi-living art. In E. Kac (Ed.), *Signs of life: Bio Art and beyond* (pp. 231-248). Cambridge, Massachusetts, London, England: MIT Press.
- Causey, M. (2001). Stealing from God: The crisis of creation in Societas Raffaello Sanzio's *Genesis* and Eduardo Kac's *Genesis*. *Theatre Research International* 26(2), 199-208.
- Causey, M. (2002). The ethics and anxiety of being with monsters and machines: Thinking through the transgenic art of Eduardo Kac. *Crossings: eJournal of Art and Technology*, 2(1), March. Available: <http://crossings.tcd.ie/issues/2.1/Causey/>
- Fasick, F. A. (1994). On the "Invention" of adolescence. *The Journal of Early Adolescence*, 14(1), 6-23.
- Ginsberg, D. A. Calvert, Schyfter, J., Schyfter, P., Efick, A. and D. Endy (2014). *Synthetic Aesthetics: Investigating Synthetic Biology's Designs on Nature*. London, England and Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Guattari, F. (2009). Postmodern deadlock and post-media transition. In C. Wiener and E. Wittman (Trans.), *Soft subversions: Texts and interviews 1977-1985* (pp. 291-300). Los Angeles, CA: Semiotext(e).
- Hayles, K. N. (2012). *Digital media and contemporary technogenesis*. Chicago: University of Chicago Press.
- Jeremijenko, N. (2007). OneTree. In E. Kac (Ed.), *Signs of life: Bio Art and beyond* (pp. 301-302). Cambridge, Mass. and London: MIT Press.
- Jeremijenko, N. (2009, Sept. 17) Amphibious architecture. Available at: <http://www.sentientcity.net/exhibit/?p=5>
- Jeremijenko, N. (2010). *Natalie Jeremijenko: The art of the eco-mindshift- Ted talk transcript*. Available at: https://en.tiny.ted.com/talks/natalie_jeremijenko_the_art_of_the_eco_mindshift
- Jeremijenko, N. & Dehliia, H. (2017). Natalie Jeremijenko's new experimentalism. In R. Grusin (Ed.), *Anthropocene feminism: Between human/Non-human valorization and the notion of difference* (pp. 197-219). London and Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Johnson, E. R. (2017). At the limits of species being: Sensing the anthropocene. *The South Atlantic Quarterly* 116(2), 275-292.

- Kac, E. (1998, December). Transgenic art. *Leonardo Electronic Almanac*, 6(11). Available at:
<https://test.leoalmanac.org/wp-content/uploads/2012/07/LEA-v6-n11.pdf>
- Kac, E. (Ed.). (2007). *Signs of life: Bio Art and beyond*. Cambridge, Massachusetts, London, England: MIT Press.
- Kac, E. (2007). Life transformation – Art mutation. In E. Kac (Ed.), *Signs of life: Bio Art and beyond* (pp. 163–184). Cambridge, Massachusetts, London, England: MIT Press.
- Kac, E. (2007). Art that looks you in the eye: Hybrids, clones, mutants, synthetics, and transgenics. In E. Kac (Ed.), *Signs of life: Bio Art and beyond* (pp. 1–28). Cambridge, Massachusetts and London, England: MIT Press.
- Krauss, R. (2000). *A voyage on the North Sea: Art in the age of the post-medium condition*. London: Thames & Hudson.
- Manovich, L. (2000). Post-media aesthetics. Available at:
<http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics>
- Mitchell, R. (2010). *Bioart and the vitality of media*. Seattle and London: University of Washington Press.
- Quaranta, D. (2011). The postmedia perspective. *Rhizome*, Jan.12, 2011. Available at: <http://rhizome.org/editorial/2011/jan/12/the-postmedia-perspective/>
- Rosenfeld, H. E. & Sheridan, K. (2014). The maker movement in education. *Harvard Education Review* 84(4), 495–504.
- Savini, M. (2017). Transgenic art: Creativity in the era of genetic engineering. *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, 15(2), 163–169.
- Stiegler, B. (1998). *Technics and time 1: The fault of Epimetheus*. Collins & R. Beardsworth (Trans.). Stanford: Stanford University Press.
- TC&A. (The Tissue Culture and Art Project). (2000). *The tissue culture and art project*. Available at: <http://www.tca.uwa.edu.au/>
- TC&A. (The Tissue Culture and Art Project). (2003). *Disembodied cuisine*. Available at: <http://lab.anhb.uwa.edu.au/tca/disembodied-cuisine/>
- TC&A. (The Tissue Culture and Art Project). (n.d.). *Victimless leather*. Available at: <http://lab.anhb.uwa.edu.au/tca/vl/>
- Thacker, E. (2008). Biophilosophy for the 21st Century. In M. Kroker & A. Kroker (Eds.). *Critical digital studies: A reader* (pp. 132–142). Toronto: University of Toronto Press.
- Toews, J. E. (1987). Intellectual history after the linguistic turn: The autonomy of

meaning and the irreducibility of experience. *The American Historical Review*, 92(4), 879 - 907.

Weibel, Peter (2012). The Post-media Condition. *Mute*, March 19, 2012. Available:
<http://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition>

논문접수 2018. 10. 17

심사수정 2019. 02. 08

게재확정 2019. 02. 12

미술/교육에서의 바이오아트의 의미: 시대의 종말에 대한 숙고

안 야코진스키

앨버타 대학교, 캐나다

최옥희 옮김

백석문화대학교 교수

요 약

본 논문은 인류세라고 하는 역사적 시간 안에서 바이오아트의 의미를 탐구한다. 여기에서는 미술가와 미술교육자들이 이러한 발전들이 비주류적이고 작은 것처럼 보임에도 불구하고 왜 그 발전에 주의를 기울여야 하는지에 대한 질문을 제기한다. 그렇게 하기 위해, 나는 Tissue Culture and Art Project(PC&A)의 에두아르도 캅, /그리고 나탈리 제레미젠코의 작품을 토대로, 바이오아트가 생명공학을 둘러싼 윤리적, 정치적 문제들과 관련해 만들어내는 영향의 개요를 서술하기 위해 “생명”의 문제를 탐구한다. 이는 생물학의 철학과 유진 태거(Eugene Thacker)가 제시한 생물철학 사이의 차이를 제기한다.

주제어

바이오아트, 인류세, 에두아르도 캅, Tissue Culture & Art Project(TC&A), 나탈리 제레미젠코

서언

바이오아트와 관련해, 나는 미술 교육 분야에서는 그렇지 않을지 모르지만 세계적인 미술 및 디자인 단체에서 점점 진지하게 받아들여지고 있는 바이오아트의 가능한 미래에 대해 논하고자 한다. 현재의 대학교나 공립학교에서는 아직도 바이오아트를 논할 공간은 별로 없다. 이러한 기관 대부분에게는 바이오아트가 근접할 수 없는 “비주류적” 발전으로 인식될 지도 모른다. 이러한 발전이 제기하는 윤리적, 정치적 질문들, 그리고 “생명”의 생산에 요구되는 절차의례는 미술 및 디자인 분야, 그리고 확실히 공립학교들에게는 그저 지나치게 성가시고 비용이 많이 드는 것이다. 요컨대, 21

세기에 접어들면서부터 광범위한 바이오아트 설치물을 조사한 많은 양의 문서가 현재 존재하는 반면, 바이오아트는 여전히 미술 및 디자인 분야에서 추구하는 주류 트렌드에 비해 특이하고 주변적인 것으로 남아있다. 미술 및 디자인 분야에서의 변화는 자본주의 시장의 수요에 부응하는 방법인 “생산자 문화” 또는 “생산자 공간”이라는 스스로해보기(DIY) 기업 정신을 향해 이루어져 왔다(Rosenfeld et al., 2014).

역사적으로 돌아켜보면, 20세기에 접어들면서 학교의 미술교육은 그 당시 국제 자본주의의 산업 수요에 부응하기 위한 직업교육에 목표를 둔 기계적, 현실주의 드로잉에 주로 맞추어졌다. 그와 동시에, 미술계는 새로운 아이디어를 꽃피우고, 시공에 대한 새로운 이해를 요구하는 세계질서의 변화를 탐구하고 있었다. 다양한 “주의”가 생겨나, 표현주의, 인상주의, 입체파, 야수주의, 초현실주의, 다다이즘, 보티시즘, 구성주의, 우월주의 등이 모두 하나의 모더니즘으로 알려지게 되었다.

모더니즘은 공립학교뿐만 아니라 전세계 화랑 및 미술관에 있어 재현적 사고에 견고한 위치를 둔 미술의 의미를 분산시켰다. 하지만 이러한 모더니즘 사상이 북미와 유럽의 공립학교에 도입된 것은 세계 2차 대전이 끝난 1950년대에 이르러서였으며, 이는 주로 개인주의 미술적 주관성이 산업을 위한 그림의 기계적 객관성을 압도하는 표현주의를 통해서였다. 이러한 발전은 종종 미술교육의 시작에서 언급되곤 한다. 이 당시까지 자본주의는 후기 국제화 단계로 확대해 나가면서 새로운 취업시장에 대한 요구를 충족시키기 위한 고등 교육을 요구하였다. 청년기가 새로이 만들어졌다. 대학교가 번성하기 시작한 것이다(Fasick, 1994).

현대 세상에서 우리는 과학과 기술을 끌어들이는 또 다른 미술의 탈중심화(해체)를 발견한다. 바이오 아트에 대해 이미 많은 저술이 이루어졌지만, 나는 이러한 미술 해체의 힘, 그리고 그것이 제기하는 생명에 대한 문제들이 생태위기의 상황에서 그렇게 중요해진 이유를 보여줌으로써 이러한 발전에 새로운 것을 더하고자 한다. 이 생태위기의 상황이란 소위 인류세로서, 내 발표의 부제인 “시대 종말에 대한 숙고”를 가리킨다.

바이오아트는 70년대와 80년대의 포스트휴먼 미래를 시작한 컴퓨터 디지털화를 초월한다. 70년대와 80년대는 사이버네틱스, 정보이론, 그리고 “실재”의 열쇠로서 언어를 강조한 연구인 담화 분석 등, 소위 “드라이웨어” 영향이 학술계를 지배했다(Toews, 1987). 21세기 초 DNA 연구의 출현과 더불어 초점이 “생명”으로 옮겨갔다. 생명이 무엇인가? 생명은 창조되고 변경될 수 있는가? 생명공학은 문화적 진화와 유전적 진화 사이의 가속하는 동력을 소개하였고, 이는 기술적 지식과 살아있는 것에 대한 이해 사이의 공진화이다.

“테크노제네시스”는 기술공학과 생물학 사이의 상호작용을 말하는 것으로, 이러한 발전이 자연에 대한 인간의 이해에 영향을 미치는 방식, 그리고 자연이 미래에, 그리고 미래를 위해 다루어지고 재구성되는 방식을 뜻한다(Stiegler, 1998; Hayles,

2012). 에두아르도 캅(Kac, 1998)은 이러한 발전을 언급하면서 “유전자변형 미술”이라는 용어를 만들어냈다. 오늘날 바이오아트 또는 사이아트는 “웨트웨어”를 이러한 이전의 “드라이웨어”에 주입했다. 바이오테크 시대라고 종종 일컬어지는 21세기는 알고리즘에 의해 통합되고 이해되는 생물정치학과 생명공학에 의해 구성되는데, 이 알고리즘은 번역된 프로그램을 통해 “생명 창조”에 있어서 가능성의 한계와 시나리오를 정한다.

21세기에 접어드는 시기인 1999년과 2000년, 바이오아트는 돌이나 진흙, 물감, 금속 및 다른 재료들이 미술의 매체 또는 혼합 매체로 이해된 것처럼, “생명”을 매체로 만들면서 등장했으며, 비평가, 미술사가, 큐레이터 등이 “포스트 미디어 조건” 또는 “포스트 미디어얼” 조건이라고 부르는 것을 도입했다(Guattari, 2009; Krauss, 2000; Manovich, 2000; Quaranta, 2011; Weibel, 2012). 매체라는 아이디어는 과학적으로도 박테리아와 미생물이 자랄 수 있게 하는 물질로서 이해된다. 매체가 덧개로 여기에 추가되어, 미술과 과학에서 가상의 것에 적합하고 이는 환상과 증거, 그리고 인지 투영 사이의 어딘 가에 위치한 이미지가 문화적 가상 안에서 작용하는 중요한 픽션이 되었다는 말이며, 따라서 포스트 미디어 조건이다. 팩트와 픽션은 미술, 과학, 디자인, 광고, 언론 등에서의 시각 모델로서 번지게 되고, 현실을 분명하게 하거나 오도하거나 자극하고 확대, 강화한다(종종 포스트트루스 시대(탈진실 시대)라고 불리운다).

제네시스

나는 1999년 오스트리아 린츠의 아르 일렉트로니카에서 공연된 유명한 행위미술을 예로 들어 미술과 과학 그리고 기술 사이에서 붕괴가 일어나는 이러한 발전의 중요성을 설명하려고 한다. 이 행위미술에서는 “드라이한” 디지털 정보가 생명공학을 통해 매체(보통 비디오, 이미지 투사, 사진, 영화)에 의해 덧입혀지는 “웨트한” 생물학과 연결된다. 바이오아트의 선구자로 유명한 작가 중 하나가 브라질 출신의 작가인 에두아르도 캅(Eduardo Kac)인데, 그는 GFP(Green Florescent Protein: 녹색 형광 단백질) 토끼(유전자 변형으로 인해 자외선 아래에서 밝은 초록색으로 빛나는 토끼)로 잘 알려져 있으며, 이는 테크노제네시스의 초창기 형태를 보여주는 것으로서, 창의성과 창조가 정확히 무엇인가에 대한 의문을 제기한다. 이름이 알바인 이 토끼가 2000년 전시되었을 때, 과학자들과 동물보호운동가들 모두가 항의했다. 생명공학이 무해함과 무관하게 미술 전시품에 쓰일 수 있다는 사실이 선정주의 보도와 충격을 이끌어냈다.

인간 지놈 프로젝트는 1990년에 시작되어 2003년 완료되었다. 그리고 나서 DNA는 정체성, 유산, 불면성 등과 재빨리 결합되었다. DNA 조사는 생물역사적 조

상과 가족의 정체성, 그리고 유전학적 관련성, 찬자관계 검사, 심지어 개인의 유전자 치료를 찾아내는데 사용되었다. 한 인간의 유전학적 유전자 이력을 확인하기 위해 필요한 것은 그의 침 샘플로, 이를 분석할 수 있는 어떤 회사(MyHeritageDNA, Ncestry, Living DNA, GPSOrigins)에든 이를 보내면 “눈 깜짝할 새”에 당신의 조상이 마술처럼 밝혀진다! 이 단계에 이어지는 유전공학의 두 번째 단계는 “재조합형 DNA”로 알려진 것으로, 이것이 근본적으로 의미하는 바는 “자르고 붙이는” 기술, 혹은 돌연변이 콜라주를 만들어내는 잘라 붙이기 유전자 배열이었으며, 이는 유전자 이식 박테리아, 쥐, 물고기 그리고 Kac의 GFP 바니와 같은 새로운 형태의 생명을 발명해내는 것이었다. 이것이 Kac의 설치물 제네시스 가 나오게 된 배경이며 그 다음 20년의 무대를 세우게 되었다.

각의 설치작품 <제네시스>(1999)는 컴퓨터(알고리즘)와 현재의 유전공학에 있어 핵심이 되는 생물학 사이의 피드백 고리를 탐구한다. 이 미술작품은 세 가지 코드화 변환 행위에 초점을 맞추며, 그런 다음엔 그 행위가 거꾸로 반복된다. 이것은 설치물 제네시스의 순서도이다. 성경의 한 문장이 모르스 부호로 변환되고 이 모르스 부호는 합성 DNA로 변환되고 나면 그것의 돌연변이를 보여줄 수 있게 자외선을 쬐이게 된다. 첫 번째 행위는 구약성경 영어본의 한 문장을 바꾸어 놓는 것이다.

Let man have dominion over the fish of the sea and over the fowl of the air and over every living thing that moves upon the earth(사람으로 하여금 바다의 물고기와 하늘의 새와 땅에 기는 모든 것을 다스리게 하라)

분명히 각이 성서의 창세기에서 이 문장을 고른 것은 사람이라는 종을 모든 생명의 정상으로서 중심적인 위치로 정의하는 인간중심주의를 보여주려는 것이다.

두 번째 바꾸어놓기는 그 문장을 택해서 일련의 점과 줄로 된 2진법 체계의 모르스 부호로 바꾸는 것이었다. 모르스 부호는 19세기에 처음 사용되었고 무선 전신에 광범위하게 이용되었다. 모르스 부호는 정보시대의 새벽을 알리는 것으로, 라틴 문자에 기초를 두고 확장되어 다른 언어들까지 포함하는 드라이 정보 매체이다.

세 번째 바꾸어놓기는 위의 결과인 모르스 부호를 DNA 순서로 전환하는 것으로 유전 알파벳인 GATC이다. 이것은 대문자 G, A, T, C만 사용하는 임의적인 코드로서, 분자생물학 안에서 이 G, A, T, C는 한 DNA 분자 안의 네 개의 질소 염기—구아닌, 아데닌, 티민, 시토신—을 뜻하는 속기같은 기능을 한다. 이러한 네 가지 염기 화학물들은 모든 DNA 핵뉴클레오타이드(핵상물질)에서 똑같은 인산염 그룹 및 당과 상호작용한다.

유전학자가 아닌 이상 그러한 화학을 파악하기가 어려운 반면, 각의 작품은 이 글로 된 문장을 실험설로 보내 그곳에서 기술자들이 이 네 가지 DNA 염기들을 연

결시켜 인공적인 미술 유전자를 만들었다. 이는 아마도 여러분이 유전학에 대해 갖는 관심 이상의 것이라고 나는 확신한다. 하지만, 바이오아트 작가들은 세포, 박테리아, 바이러스 등의 생화학에 대해 잘 알고 있다.

중요한 점은 각의 “원문”이 외부의 실험실에서 DNA 배열로 번역 혹은 바뀌어 질 때 생겨나는 것, 각이 “미술가의 유전자,” 또는 “제네시스 유전자”라고 부르는 것이 합성되고 인공적이며 임의적이라는 사실이다. 그 다음 단계는 더 복잡한데 거기에는 분자 복제가 포함되기 때문이다.

미술가의 유전자는 배양접시 위의 ECFP-자외선을 비쳤을 때 청록색의 형광빛을 방출하는 단백질-라는 단백질 옆에 놓여진다. 미술가의 유전자는 이제 이러한 상호작용을 통해 색으로 코드화된다. 이 색으로 코드화된 미술가의 유전자는 다음엔 이 콜리 박테리아(대장균)안에 삽입되는데, 이 균에는 미술가의 유전자가 없다. 이 다른 이 콜리 박테리아균은 자외선에 노출되었을 때 노란색을 방출하는 강화된 황색 형광 단백질(EYFP)로 색상코드화 된다. 이 콜리 박테리아의 상호작용을 통해 돌연변이 유전자가 생겨나고, 그 다음엔 색상 변화를 겪게 된다.

그 다음엔, 청록색과 황색 두 가지의 박테리아가 그들의 성장을 촉진시키는 매개물과 함께 배양접시에 놓였다. 관객들이 확대된 박테리아 영상을 실시간으로 볼 수 있도록 비디오 영사기와 자외선을 배양접시 뒤에 놓았다. 이 박테리아들은 20분마다 자기복제 되었다. 관객들은 제네시스 유전자 배열의 세대 상호적이며 다른 세대 사이의 움직임 모두를 상상할 수 있었다. 박테리아가 그 각각의 생각을 어떻게 유지하거나 상실하게 되는지를 지켜볼 수 있었으며, 그들이 어떻게 혼합의 녹색을 만들어내는 지도 볼 수 있었다. 갤러리 공간의 참가자들은 온라인으로도 볼 있고, 외부 관찰자들 역시 설치물의 웹사이트를 방문하여 벌어지고 있는 변화들을 볼 수 있었다.

그러한 상호작용적 “원격현실”(인터넷에서 만들어지는 가상현실 또는 스트리밍 미디어)은 바이오아트 설치물에게 공통된다. 관객-참가자들은 돌연변이 박테리아가 받는 자외선의 양을 바꿀 수 있었다. 작은 이를 “유전자이식 박테리아의 의사소통”이라고 불렀다. 자외선 불빛을 끄거나 켜는 방법으로 DNA배열이 플라스미드(박테리아와 이스트에서 나타나듯이 자기 복제로 증식할 수 있는 유전 인자) 안에서 파괴되었다. 자외선은 유전자변형 비율을 촉진시켰고 시각적으로는 벽에 투사되는 색상들을 변화시켰다.

각에게 이 설치물은 윤리적 목적을 지닌 것이었다. 인간의 자연 지배에 의문을 제기할 뿐만 아니라 드라이 정보와 웨트 생물학 사이의 피드백 고리를 촉진시키기 위함이었다. 아르 일렉트로니카에서 한 첫 번째 제네시스 전시 마지막에, 미술가 유전자의 변형된 DNA를 모르스 부호로 바꾸고 그런 다음 그것을 영어로 바꾸어 놓을 수 있었다. 새로운 문장이 만들어졌다.

Let man have dominion over the fish of the sea and over the fowl of the air and over every living thing that loves the earth.”

유대-기독교의 메시지가 바뀌었다. “Man”이라는 단어는 이제 이해할 수 없는 기표가 되었고 문장은 변형되었다. 이는 물론 작은 움직임이지만 윤리적 의미 중의 하나이다. 이는 생명공학이 제시하는 “신-컴플렉스”에 의문을 제기하는 각의 방식이다. 각의 설치물인 제네시스는 “생명”이 대단히 무한하고 우발적이며 변형이 일어나는 우연한 사건에 지배된다는 것을 보여준다. 관객-참가자들이 컴퓨터 중개를 통한 원격현실에 토대를 둔 “실체 없는” 위치에 놓일 때, 그들과 “살아있는 재료”와의 상호작용은 강력한 정동적 반향을 지닌 즉각적인 만남을 강요하며, 혐오, 동정, 불안, 당혹 등의 감정을 끌어낸다.

각의 바이오아트에는 웨트웨어(물질적 재료, 여기서는 생명), 드라이웨어(정보, 코드, 원형), 그리고 미닝웨어 모두가 합쳐지는 “수렴”을 불러온다. 여기서 미닝웨어란 재현적 해석학 담론에서 그렇듯이 바이오아트 설치작품이 의미하는 바를 바라기 보다는 작품이 행하는 것과 연관된다. 관객-참가자에 대한 정동이 무엇인가? 그들은 어떻게 영향을 받고 변화되는가?

제네시스의 윤리적 질문, 창조와 창조성의 문제들은 21세기 초 각 뿐만 아니라 통털어 비평미술 앙상블(Critical Art Ensemble(CAE))로 알려지게 되는 사이버미술가 및 이론가들에 의해 제기되었다. 1999년 그들은 <Cult of the New Eve(CoNE)>라는 공연/설치 작품을 내놓았다. 그들은 두 개의 역사적 시기 사이에 평행선을 그었는데, 첫 번째는 카톨릭 교회가 지배하던 시대이고, 다른 하나는 생명공학으로 특징 지워지는 현재의 시기이다. DNA가 익명의 지원자의 피에서 추출되어 복제되고 대량생산되었다. 그 제공자는 뉴욕주 버팔로시에 거주하는 한 여성으로 밝혀졌다. 그녀는 인간 지놈 프로젝트에 자신의 유전자를 기증한 첫 번째 사람이었기 때문에 두 번째 제네시스의 “새로운 이브”가 되었다. 그 전시 동안, 관람객들은 분자단위의 식육행위에 참여해 달라는 요청을 받았다. CAE가 맥주와 비스킷을 제공했는데, 인간의 유전자가 들어있는 유전자 변형 이스트로 만들어진 것들이었다.

또 다른 작품은 이탈리아의 Societas Raffaello Sanzio 극단이 로메오 카스텔루치의 연출 아래 1999년 공연한 <제네시스: 박물관에서 수면으로Genesis: From the Museum of Sleep>으로 이는 새로운 이브의 출현을 묘사한다는 점에서 각과 CAE를 반영한다. 1막에서 퀴리 부인의 라듐 발견이 에덴동산으로부터 이브의 추방과 나란히 놓인다(Matthew, 2001). 이 작품들에서 제네시스의 요점은 각의 <GFP Bunny>와 마찬가지로, 새로운 종의 생명이 만들어진다는 것이다.

귀결

나는 각의 초기 작품인 <제네시스>를 정밀하게 기록하는데 시간을 들였으며, 이는 20년에 걸친 예술적 매개체로서의 생명의 의미에 대한 탐구로 이어졌다. 21세기 포스트휴먼 조건에 관한 한 아직도 파악해야 할 몇 가지 놀라운 문제들이 있다.

미술(예술)과 과학 사이에 경계가 모호해졌다. 또한 과학은 빅데이터를 면밀히 검토하여 현실을 예측하고 미래를 제한하는 사이버네틱스 사용을 예측하는 기술과 알고리즘의 중요성을 포함하고 있다. 이것이 바이오아트가 사색적 시도를 가능케 하는 이유이다. 왜냐하면 이러한 실험은 과학적 연구를 할 의무가 없을 뿐 아니라, 과학적 방법론을 반드시 따라야 하지도 않으며, 바이오아트 작가들은 산업-특히 “big Pharma(대규모 제약회사)”-의 요구에 부응해야 하지도 않다. 우리 모두 기업에서 강조하는 STEM(과학, 기술, 공학, 수학)을 들어보았다. 여기에 A-Art-를 더해 만들어진 STEAM은 그러한 연구의 윤리적, 정치적 방향이 고려되지 않는다면 별 의미가 없다. 비디오 게임은 이미 이윤을 추구하는 엔터테인먼트가 개발되는, 실패한 STEAM의 좋은 예이다.

바이오아트는 미술과 비미술간의 경계를 모호하게 한다. 바이오아트는 과거 두 차례의 미술사적 발전에 의지한다. 첫 번째는 뒤샹의 <레디메이드Readymade>로, 여기엔 중요한 조건이 붙는다. 갤러리 안의 삶으로서의 미술과 갤러리 밖의 삶으로서의 미술은 서로 분간할 수 없어졌다. 갤러리 안의 삶으로서의 미술에 대해 생각하는 것은 뒤샹의 말로 하자면 기성품(the readymade)을 보는 것이다. 미술 매개체로서 살아있는 존재와 세포의 사용은 그럴싸하다. 갤러리 공간 안에서 생명공학적 도구와 기술을 “기성품”으로 다시 구성하기 때문이다. 작가는 독립적인 “창작자”라기 보다는 비미술의 영역에서 사물을 골라서 그것들을 갤러리 공간으로 끌어들이는 대리인에 더 가깝다. 뒤샹에게 있어 이는 산업화된 상품을 갤러리로 끌어들이는 것이었다. 생기론자 바이오아트 작가들에게 있어 이는 갤러리 공간에 “실제의” 생명공학을 끌어들이고, 갤러리를 이용해 생물학적 실험—배양접시, 박테리아, 매개체 유지 등등—의 미술 위상을 수립함을 의미한다. 이는 21세기 들어서면서 퍼스의 웨스턴 오스트레일리아 대학교에 설립된 SymbioticA 실험실에서 아이낫 주르(Ionat Zurr)와 오론 캣츠(Oron Catts)에 의해 구축된 조직 배양에 있어서 특히 꼭 들어맞는다 (Catts & Zurr, 2007).

그러나 기성품(the readymade) 또한 갤러리 밖에서도 등장하기 시작하며, 갤러리 공간과 그 밖의 공간 간의 구분을 모호하게 한다. 여기에서 유전자 조작 생물 및 곡물(GMO), 그리고 “오염 감지기”로 이용되는 새로운 품종의 동식물의 발전에 대한 문제점들이 제기된다. 이러한 동식물들은 녹색형광단백질(GFP)을 이용해 만들어져 바이오센서 역할을 할 수 있게 한 것이다(마치 메탄이나 일산화탄소의 위험 수

치를 알려주는 탄광 안의 카나리아처럼)(Johnson, 2017). 이러한 발전들도 디자인이나 기술을 강조하는 바이오아트로 인식될 수 있는 것인가? 이는 디자이너 자본주의가 지구 전체를 미화하면서 이윤을 목적으로 판매할 수 있는 것이면 무엇이든 상품화하고 미화시킨 방식을 떠올리게 한다.

레디메이드 외에, 바이오아트는 행위미술 또는 “라이브 아트”의 전통에 의지한다. 여기에서는 정동(affect)이 주요 요소가 된다. 관객-참가자의 신체가 바이오 행위 미술에 의해 어떻게 영향을 받았는가? 다시 한번 갤러리의 “미술은 삶,” “삶은 미술”과 갤러리 밖을 규정할 수 없게 된다. 역사적으로, 요셉 보이스, 알란 카로우, 크리스 버든과 같은 60년대, 70년대 작가들은 갤러리 공간 너머로 미술을 확장시켰으며 미술가와 관객 사이의 구분을 없앴다. 이들의 작품들은 수집 또는 구매 가능한 물건으로 존속하기 보다는 이벤트 기간 동안에만 존재했다. 미술과 삶은 또다시 경계가 모호해졌다. 관객들은 바이오아트 설치작품을 완성하는데 참여하게 되었고, 불확실성의 위치에 놓이게 됐다. 나는 무엇을 할 것인가? 공연은 이제 끝났는가? 관객-참가자들은 스스로를 작품의 일부로 생각하도록 조장되었다.

바이오아트는 살아있는 물질로 공연을 옮겨, 갤러리 안과 밖에서의 “생생함”과 “해프닝(happening)”의 극대화를 만들어낸다. 갤러리 공간 안에서 티슈 컬처의 선구자인 아이낫 주르(Ionat Zurr)와 오론 캣츠(Oron Catts)는 가장 유명한 공동작업 중 하나인 <The Tissue Culture and Art Project(TC&A)>를 만든다. 그들은 1996년부터 암시적 유전자 이식 유기물 혹은 “반반 살아있는 조각” 혹은 “부분적 생명체” 혹은 “세포조직 조각”을 키우면서, 비생명물질과 구성된 세포유기물을 만들어냈다. 그들은 각과 Critical Art Assemblage처럼 과학—미술 실험 무대를 만들어, 관객들에게 역학을 풀어보는 데 참여할 것을 권하였다. 각의 <제네시스>처럼, 관객 겸 참가자들은 돌연변이 유전자의 성장을 조작할 수 있다. TC&A의 좀 더 논란의 대상이 된 공연 중 하나인 <Disembodied Cuisine>의 끝부분에서는 관객 겸 참가자들에게 그들이 키운 “희생자 없는 스테이크”를 함께 먹어보라고 권하였다. 그들은 개구리 스테이크, 돼지 날개, 그리고 보조 귀를 키우기도 했다.

작가와 관객, 혹은 작가와 기계(어느 정도의 인공 지능)의 모호한 경계는 “생명”과의 만남을 일어나게 하는 전략이다. 바이오아트는 삶과 죽음, 즉 산다는 것과 살지 않는다는 것, 유기적인 것과 유기적이 아닌 것 사이의 이분법적 구분에 문제를 제기한다. TC&A의 세포실험은 인간/비인간 동물 관계—인간중심주의와 종차별(예를 들면, 동물 학대를 용인하는 인간의 우월성)—라는 문제에 도전한다. TC&A 실험은 실패하기 쉽다. 실패의 미학이 그 과정의 상당한 부분이다. 왜냐하면 종종 미술-갤러리-실험실에서 자라는 세포들은 박테리아, 바이러스, 곰팡이 등에 오염되어 죽어버리기 때문이다. 이는 세포막이 세포 안을 밖과, 또 밖을 안과 연결하는 역할을 한다는 사실을 반복해서 확인시켜준다. 실패는 바이오아트에는 있지만 반드시 문제

를 해결해야 하는 엔지니어 디자이너의 마음속에는 없다. TC&A는 효과적으로 세포들을 “죽이는” 매 공연의 끝에 “유사의례” 규약을 수립한다. 관객-참여자들은 삶과 죽음의 공연, 그리고 거기에 수반되는 윤리와 책임에 관해 적극적인 위치에 놓이게 된다. 이는 전형적인 바이오아트 공연이다.

2001년 Critical Art Ensemble은 GenTerra를 무대에 올렸는데, 여기서 관객-참가자들은 키운 *Escherichia Coli* 박테리아를 유전자 변형된 DNA로 죽여야 할지 살려줘야 할지를 결정해야 했다. 이 박테리아가 해를 끼치거나 양성임에도 불구하고 관객들은 이 점을 알지 못했고, 그들이 내린 결정의 위험성과 책임과 더불어 그 결과를 마주해야 했다.

죽음을 마음대로 연기하거나 끝낼 수 있다면 죽음은 무엇일까? 그것은 살인인가? 기술과 생물학이 결합된 반쯤 살아있는 생물이라는 등장인물은 “지속 과정,” 즉 시간제한이라는 특징을 갖는다. 공상과학 영화, 블레이드 러너에서 복제인간들(최근의 TV 시리즈물인 웨스트월드에서 볼 수 있는 정교한 인공지능 클론들)은 자신의 생명이 특정 연도, 날짜, 시간에 끝나는 것을 막으려고 애를 쓴다. 그들은 바이오아트 실험에서 만들어지는 살아있는 세포처럼 제한된 품질수명을 갖고 있다. 그러나 이렇게 반쯤 살아있는 생물에는 스며들어있는 가소성이 있다. 그들은 “죽음”을 초래하지 않고도 바뀌거나 변형되거나 조작될 수 있고, 여러 세대에 걸친 줄기 세포와 박테리아가 그들의 돌연변이를 통해 유지되기 때문에 어떤 “불멸성”이 세포계와 세포들에 스며들어 있다. 생명의 특징이 되는 변태와 변형은 생명이 예측할 수 없고, 무한하며 통제될 수 없음을 보여준다.

반쯤 살아있는 바이오아트는 생물과 비생물, 유기체와 비유기체 사이 어딘가에 위치한 괴물같은 잡종 돌연변이를 제시한다. 그들은 부분 신체로, 어떤 면에서도 완전하지 않다. 패트리시아 피치니니(Patricia Piccinini)의 인상적인 돌연변이 조각들은 어쩌면 그러한 미래의 투영일지도 모른다. 기술이 생명을 유지할 때 새로운 카테고리 생겨난다. “생을 넘어선 생” 또는 “지연된 죽음”이다. Catts와 Zurr는 이를 “메타바디” 또는 “확장된 신체”라고 부르며, 기술적 수단에 의해서만 생존할 수 있는 파편 상태의 신체이다.

그러한 개념은 티슈컬처 바이오아트에만 적용되지 않는다. 나는 Marc Dion의 Neukom Vivarium을 생각해본다. 2006년에 설치된 작품으로, 워싱턴주 시애틀시의 올림픽 조각공원에 특별히 만들어진 온실 안에 위치하고 있으며, 반만 살아있는 생물—“확장된 신체”—의 한 예이다. 이번에는 원래 살던 곳에서 썩어가는 더글라스 전나무를 이곳으로 실어와 첨단 기술을 통한 생명유지 시스템에 심어놓아 전혀 새로운 생태가 인공적인 환경 안에서 발전되어 가게 한다. 역시, 관객-참가자들은 이 나무와 교감하여 그 생태가 어떻게 유지되는가를 배우고 종차별 및 인간중심주의의 문을 제기하게 된다.

바이오아트는 또한 “부활,” 앞서 언급한 불멸성의 문제를 제기한다. 현재의 유전공학 프로젝트를 통해 사라져버린 종을 복제해 복원하는 것. 비하의 의미로 “부활 생태학,” “종의 부활론,” “좀비 동물학”이라 불리운다. 선호되는 용어는 반멸종(de-extinction)으로, 그러한 유전공학을 실행할 능력을 갖춘 회사의 이름인 Revive & Restore은 회사의 사명으로 “멸종위기에 빠지거나 멸종한 종들의 유전적 구조를 통해 생물의 다양성을 증진한다”를 제시한다. 이는 휴면 생명 또는 죽은 생명(necro-life), 즉 죽음같은 삶, 내세의 부활로, 살아있는 사자(좀비), 죽지 않는 자(벡파이어), 실체없는 귀신(혹은 유령), 그리고 악마에 사로잡힌 생명 등의 모습들을 통해 우리를 매혹한다. 부활은 그저 사라져 버리지도 않고, 이러한 가능성에 대한 매력을 오래 끌지도 못한다. 주라기공원 영화 시리즈에서 볼 수 있듯이 말이다. 이 영화는 2021년 제6편을 계획 중이다.

나탈리 제레미젠코

앞부분에서, 미술 갤러리 실험실 안에서 수행되는 바이오아트를 제시했다. 그렇다면 그 밖에서의 미술, 미술로서의 삶은 어떠할까? 여기에서 가장 좋은 예가 되는 바이오아트는 뉴욕대 나탈리 제레미젠코(Natalie Jeremijenko) 교수가 개발한 과장된 것 같은 기술적 미학이다. 그녀는 비인간(바이오봇과 같은 인공지능 기술), 인간외의 수단(동물, 식물, 무기물) 등을 인간의 상호작용과 수렴해 건강한 환경과 전체 생물에 변화를 가져오는 정동(affect)의 아상블라주(배치체)를 형성한다. Jeremijenko는 여러 바이오아트 작가들이 더 발전해 나가기 위한 경로와 기준을 세웠다. 인간중심주의에 대한 그녀의 반대주장은 건강한 환경 안에서 공존하기 위해 인간이 아닌 타자들의 목소리에 귀를 기울여야 하는 게 우리 인간이라는 것이다.

제레미젠코는 다른 종들 사이의 기술을 구성함으로써 이를 성취한다. 그녀의 TED 강연, “생태-사교방식변화의 예술”에서 제레미젠코는 뉴욕의 의사들과의 인터뷰를 통해 추려낸 주요 환경 건강 문제들인 전 세계 의료 위기를 극복하기 위한 그녀의 비전을 밝히고 있다. 뉴욕대학교에 환경 건강 클리닉을 설립하는데 있어 배경이 된 아이디어는 인간과 환경 사이에서 역전을 시켜보자는 것이다. 인간의 행복은 건강한 환경을 요구하며, 그래서 그녀의 병원을 찾는 환자들에게 그들이 환경에 적극적으로 개입할 수 있는 방법이 제시된다. 하지만 이러한 개입은 다소 터무니없거나 반어적이거나 과장되었거나 즉흥적이어서 거의 웃음이 나올 정도지만 희한하게 과학적이고 건전하게 계획되며 정교한 기술 인터페이스와 원격 미디어의 지원을 받고 있다.

그녀의 종간 기술의 한 예가 <Tadpole Bureaucratic Protocol>(Jeremijenko,

2007; 2008)이다. 올챙이들이 수반종으로 택해져 각각에게 환경보존부 관리의 이름을 붙여준다. 이 관리들의 결정이 뉴욕 수질에 영향을 미친다. 각 올챙이에게는 이처럼 인간성이 주어진다. “올챙이 산책기”가 개발되었는데, 이는 풀어놓으면 지역 수질을 알아볼 수 있는 올챙이가 담겨진 유리 용기가 부착된 유모차이다. 이 아이디어는 뉴욕 거리를 걸으면서 어떤 테스트를 하는 것이다. 올챙이들은 예민한 센서를 갖고 있어 내분비 장애물질과 t3-매개 호르몬 예플레이터(컴퓨터의 호환성을 위한 장치나 소프트웨어)의 산업 오염물질—개인 생활용품이나 청소용품의 성분, 플라스틱에서 발견되는 BPA., 식료품용 깡통, 살충제, 항생제, 가축에게 먹이는 호르몬 등—에 반응한다.

이 모든 것들은 지역의 급수원으로 흘러들어 바다로 들어가고, 물에 사는 동물과 물고기들을 위험에 빠트린다. 이처럼 걸보기에 잔인무도한 행동인 올챙이를 데리고 산책하기는 이웃사람들이나 길에서 만나는 사람으로 하여금 무슨 일이나고 묻게 만들며, 올챙이 유모차는 수질과 관련된 문제들을 설명할 수 있다. 올챙이들은 사람과 똑같은 세 가지의 매개 호르몬을 사용한다. 그래서 인간과 비인간 사이에 네트워크가 형성되어 각각의 올챙이가 어떻게 어울려 지내는지 보게 된다. 내분비 장애물질과의 연결은 어린 소녀들이 겪는 사춘기 경험, 비만, 유방암 등 신체 변화와 이루어진다. 일단 사회 네트워크가 만들어지고 네트워크 올챙이들의 건강이 검사되면 환경정책 변화를 주장할 수 있는 증거를 갖고 지역 관료들에게 접근할 수 있다. 올챙이들은 예민한 생물 모니터 장치로 이용되며, 만들어진 아상블라주 안에서 윤리적으로(뿐만 아니라 정치적으로) 가정된다.

여러 종류의 동물들이 광산 속 카나리아처럼 이러한 올챙이와 동일한 능력에 도구로 쓰여왔다는 것을 지적해야 한다. 유전자 변형 동식물의 새로운 기술공학이 바이오센싱이라는 새로운 분야에서 생겨나고 있다. 그 외 다른 것들은 자연모방(biomimicry)과 인공생물학이 된다(Ginsberg, 2014). 이러한 동물 자본 궤적은 인간 그 이상의 감각중추를 확장시켜, 식물과 동물이 “오염 감지기”가 되는 인간중심적 세계관을 복귀시킨다(Johnson, 2017). 제레미젠코의 경우, 올챙이는 독성에 드러남으로써 그들의 상태에 관한 지식과 매트릭스를 생산하고 그것을 변화를 위해 공유할 수 있다는 점에서 “시민권”과 인간성을 얻게 된다. 그들만 인간의 목적을 위해 도구화되는 것이 아니다. 인간 역시 영향을 받게 된다.

환경 오염 표시장치로서 GFP를 사용하는 유전자변형 식물, 또는 여러 종을 전체 유기물로 사용하여 담수 및 해양수자원의 오염을 감시하는 LimCo BioSensor System(LBS)와는 다르다. 이러한 시스템은 제레미젠코(Jeremijenko, 2007; 2017)의 프로젝트 “TREExOFFICE”와 정 반대되는 것이다. 나무 하나가 그 감각성의 대리자로 인정되며, 2010년 법률로 정해진 지구 권리에 대한 볼리비아 선언(Bolivian Universal Declaration of the Rights of Mother Earth)과 일치한다. 이 나무는 자신

이 지주가 된다. 그것이 도시에서 점하고 있는 공간의 자산권을 갖는다. 제공되는 기술과 더불어, 인간은 그것을 작업장 혹은 프린터를 위한 사무실로 사용함으로써 임대료를 지불하는 임차인이 된다. 땅을 보강해야 할지, 또는 다른 나무들을 더 심어야 할지를 결정하는 과정이 나무에게 넘어가서, 나무가 스스로를 감시하는 대리인이 되고 그것이 부여받는 자원들을 활용하게 된다. 그래서 비인간적인 세계에 인간성이 부여되고, 상징적으로 형성되는 비인간적, 인간적 집합체(asmsemblage)에 대한 이것의 공헌을 인정하게 된다. 대리자로서의 공헌은 완전한 개인적 대리인을 뜻하는 것이 아니라 집합체에 분배된다.

시대의 종말에 대한 속고: 인류세

이 마지막 부분에서는 이 글의 부제인 “시대의 종말에 대한 속고”에 대해 이야기하고자 한다. 지구와 우리 자신은 서로를 구성하고 있으므로 이 둘의 건강에 대한 이야기이다. 기후변화에 대한 완곡어구로 더 잘 알려진 인류세(Anthropocene)는 인간이라는 종의 사멸의 방향으로 가고 있다. 미래를 위한 교육적 생각에서는 바이오아트 탐구하는 바를 진지하게 받아들여야 한다. 이는 주제 영역의 붕괴를 요구하며, 인문학과 함께 하는 과학/기술을 요구한다. 이들은 별도의 문화였다, 하지만 그렇게 함으로써 주관성—자연과의 새로운 관계로서 포스트휴먼—에 대한 재고, 인본주의자들의 인간중심주의의 해체, 그리고 종차별에 대한 진지한 문제 제기를 통해 개체발생학(되기의 과정들)에 대한 이해를 제공하고 존재론에 고착되지 않기를 요구한다. 이는 미술, 과학, 철학이 바이오아트(유전자이식 아트)가 우리에게 보여주기 시작한 방법으로 함께 하기를 요구한다. 이것이 왜 그렇게 중요한가?

미술과 미술교육이 인문주의 이슈—정의와 평등의 상태에 의해 정의되는 이슈—속에 묻혀있는 동안, 그리고 과학이 자본주의 세계경제를 유지하기 위해 새로운 상품과 최근 인터넷을 통해 세계 어디든지 우편으로 배달되는 강력한 아편제인 펜타닐과 같은 약들을 생산해내느라 바쁜 동안, 우리의 학교 안에서는 지구와 다른 관계를 맺고 개발된 기술을 다르게 사용하는 상상의 미래에 대한 이야기가 거의 없다. 감시와 정체성과 관련된 주요 문제들이 있다. 안면 프로파일 인식 체계가 모든 움직임은 사람을 추적할 수 있기 때문이다. 바이오아트에 있어서 정체성의 문제는 중요한 이슈이다. 누가 당신의 DNA를 소유하는가? 시카고를 중심으로 활동하는 바이오 아티스트인 Heather Dewey-Hagborg는 검이나 담배꽂초에서 채취한 DNA를 토대로 얼굴을 3-D 프린트할 수 있다. 이렇게 만들어진 마스크는 실제 사람과 놀라운 정도로 닮았다. 아이러니하게도, 많은 바이오아트의 전략과 마찬가지로, 헤더 듀이-헤그버르(Heather Dewey-Hagborg)는 사람의 DNA를 감추기 위한 스프레이를 판매해

왔다. 물론, 이것은 효과가 있다. 하지만 대단히 비실용적이다. TC&A에서 만든 인공적인 세포, 또는 각의 초록색으로 빛나는 토끼처럼 쓸모가 없다. 이러한 실험들은 자본주의 산업에 유용하기 위해서가 아니라 윤리적, 정치적 이슈를 제기하기 위해 의도된 것이다.

인류세에 관해, “시대 종말에 대한 숙고”는 주로 자연의 도구화를 초래하게 되었고, 어쩌면 가장 급속하게 성장하는 영역은 바이오미메시스(생체모방)라고 알려져 있다. 여기에서는 종들이 생태 환경 안에서 그들의 일을 수행하기 위해 끝이 있는 생명을 갖도록 조작된다. 마치 앞서 언급한 유전자변형 식물, 바이오센싱 동식물, 그리고 플라스틱을 먹여치우고 세계의 석유 의존성을 대체하기 위한 대체 연료원을 만들 어낼 새로운 합성 박테리아와 같은 것이다. 전망은 생명을 하나의 상품으로서 완벽하게 통제하는 것이며, 여기에는 결국 다른 행성을 찾아 떠나는 것—디스토피아적 영화인 WALL_E처럼—포함된다. 나노기술공학, 합성생물학, 클로닝 기술, 체외수정, 지구공학, 인지공학(더 영리한 아이들), 그리고 때로는 신우생학, 브레인 이미징 및 내가 앞서 언급하지 않았던 인체의 완전한 재구성(가슴 강화, 허벅지 및 엉덩이 성형, 음경 확대, 성전환 수술 등)에 근접한 신경공학 등은 생명이 독점될 수 있도록 미래를 보장하고 살아있는 물질을 통제할 것으로 보인다.

포스트휴먼적인 단어 순서상 트랜스휴머니즘에 대한 극단적인 견해들이 있는데, 그 최종 목적은 수정된 사이버네틱 신체를 만드는 것이다. 그 결과가 바이오에러와 바이오테러라는 쌍둥이 같은 공포이다. 다양한 회사들이 이미 유전자 및 유전자 일부에 관한 10만 건이 넘는 특허를 신청했다. 생명공학, 거대 제약회사, 재건 수술 등은 모두 인간의 인간중심주의를 향해 나아가고 있으며, 인간 종의 독점권을, 그리고 인간이라고 생각되는 것을 수립하고 있다. 바이오아티스트들이 그들의 쓸모없고 냉소적이고 경솔하고 과장된 미학을 통해 저항하는 대상은 바로 이러한 기술공학 사고방식이며, 그들은 관객-참가자들이 최소한 그들이 생각하는데 있어 주저함을 가지면서 “생명”과 대면하게 되기를 희망한다.

바이오아트는 공립학교와 대학에서 여전히 추구하는 여러 분야들 간의 구분을 뒤엎는다. 미술이 과학과 다르고, 과학은 언어와 다르고, 예술은 수학과 다르고, 수학은 음악과 다르다는 식 말이다. 바이오아트는 가능한 미래를 탐구하는 잠재력을 끌어오며, 특히 이러한 견해가 가져오는 것은 기술—과학 공학의 주장과 윤리—정치 문제이다. 바이오아트에서는 생명에 무한함을 보여준다. 이는 생명을 수동적 생기론으로, 통제 불가능한 것으로 이해하는 것이며, 여기에서는 돌연변이와 예측 불가능성이 발생한다. 이러한 입장은 능동적 생기론과 반대되는데, 능동적 생기론은 아리스토텔레스 이후로 발전되어온 물질에 대한 우세한 질료형상론적 이해를 따른다. 질료형상론은 인간이 물질에 형태를 부여한다는 견해로서, 물질이 수동적이며 반응할 수 없고, 오직 형성되어질 뿐이다. 요컨대, 물질의 능동적 생기론은 기술공학이 물질을 통

제할 수 있고 생명이 그것이 가고자하는 방향으로 지나치게 벗어나지 않으면서 물질에 형태를 부여할 수 있다는 믿음을 지지한다.

나는 여기서 인간적, 기술적인 중요한 사고방식으로부터 교육을 움직이기 위해 요구되는 주관성을 이해하는데 있어 필요한 철학적 변화에 대한 논의에 시간을 할애하지 않으려고 했다. 현재 뉴욕시 뉴 스쿨의 교수인 유진 태커(Eugene Thacker)는 유용하게 생물학과 생물철학을 구분하였는데, 이는 아주 시급한 문제를 이해하는데 도움이 된다.

생물철학은 유전자 코드나 그 범주화처럼 본질을 다루는 생명에 대한 철학, 재현적 생명 이론이 아니다. 그보다는 생명철학은 생명을 변형시키는 것에 초점을 맞춘다. 그 초점은 생명의 형태가 갖는 고유한 특성과 반대되는, 관계들—생명 자체의 밖에서 삶을 취하는 관계들의 네트워크, 외부적인 방식—의 다양성에 맞추어진다.

생물학이라는 학문은 자연과 문화, 또는 인간과 인간외의 생물, 또는 인간과 비인간(인공지능, 바이오봇) 사이의 이분법에 갇혀 있다. 생명철학은 인간 주체의 작용을 해체함으로써 이러한 이원론을 극복하려고 노력한다. 이것이 인간과 인간이외의 생물, 그리고 비인간(인공지능) 타자들 사이의 관계의 다양성 안에 인간이 얽혀있다고 간주하는 비인간중심적 존재론과 윤리학이다. 상대적 다양성은 “다수”(마치 하나대 다수처럼)와 같은 것이 아니라, 결합 면에 있어 서로 다른 것이 증식하는 수이다. Gilles Deleuze는 이것을 그리고+그리고+그리고라는 결합 논리라고 불렀다. 이것은 물질에 대한 역동적이며 힘(agency)적인 설명이며, (오로지 인간, 우리 종만을 위한 세상에서 인간을 최상의 위치에 올려놓는) 인간 예외론에 대한 거부이다.

태커는 질 들뢰즈(Gilles Deleuze), 페릭스 과타리(Felix Guattari), 질베르 시몽동(Gilbert Simondon) 등의 철학을 이용하였다. 그들의 이론이 바이오아트 발전의 기저를 이루고 있다. 하지만 여기에서는 이러한 연결을 발전시킬 여유가 없다. 나는 미술연구 실제(예컨대, a/r/tography)가 우리를 위한 세계에 기반을 둔 포스트휴머니즘의 주요 실제에 너무 지나치게 잡혀있으며, 인간중심주의와 종차별을 지지하고 있다는 말로 끝맺음을 하고자 한다. 인간중심주의와 종차별, 이 두 발전은 연관되어 있지만 동일한 것은 아니다. 인간중심주의는 Kac의 제네시스 문장에서처럼 인간의 지배에 초점을 맞춘다. 종차별은 어떤 한 종에 속하지 않는 모든 것을 배제하는 것이다. 그 결과를 보여주기 위해 종 대신 “인간”을 집어넣을 수도 있다. 많은 이들이 역사적으로 인간이 되는 것으로부터 배제되었기 때문이다(노예, 여성, 식민지인 등등). 인류세 시대, 혹은 탈생물학적 조건이라고 부르는 시대에 의해 제시된 대로 생태계 위기의 상태를 볼 때, 미술가들, 그리고 미술 교육가들은 바이오아티스트들이 시도하려는 것에 주의를 기울여야 할 필요가 있다. 모든 생명을 통제할 수는 없다는 인식, 미래에 멸종되는 것을 피하고 싶다면 반드시 다르게 살아야 한다는 인식을 높여야 한다.

참고문헌

- Catts, O., and Zurr, I. (2007). Semi-living art. In E. Kac (Ed.), *Signs of life: Bio Art and beyond* (pp. 231-248). Cambridge, Massachusetts, London, England: MIT Press.
- Causey, M. (2001). Stealing from God: The crisis of creation in Societas Raffaello Sanzio's *Genesis* and Eduardo Kac's *Genesis*. *Theatre Research International* 26(2), 199-208.
- Causey, M. (2002). The ethics and anxiety of being with monsters and machines: Thinking through the transgenic art of Eduardo Kac. *Crossings: eJournal of Art and Technology*, 2(1), March. Available: <http://crossings.tcd.ie/issues/2.1/Causey/>
- Fasick, F. A. (1994). On the "Invention" of adolescence. *The Journal of Early Adolescence*, 14(1), 6-23.
- Ginsberg, D. A. Calvert, Schyfter, J., Schyfter, P., Efick, A. and D. Endy (2014). *Synthetic Aesthetics: Investigating Synthetic Biology's Designs on Nature*. London, England and Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Guattari, F. (2009). Postmodern deadlock and post-media transition. In C. Wiener and E. Wittman (Trans.), *Soft subversions: Texts and interviews 1977-1985* (pp. 291-300). Los Angeles, CA: Semiotext(e).
- Hayles, K. N. (2012). *Digital media and contemporary technogenesis*. Chicago: University of Chicago Press.
- Jeremijenko, N. (2007). OneTree. In E. Kac (Ed.), *Signs of life: Bio Art and beyond* (pp. 301-302). Cambridge, Mass. and London: MIT Press.
- Jeremijenko, N. (2009, Sept.17). Amphibious architecture. Available at: <http://www.sentientcity.net/exhibit/?p=5>
- Jeremijenko, N. (2010). *Natalie Jeremijenko: The art of the eco-mindshift-Ted talk transcript*. Available at: https://en.tiny.ted.com/talks/natalie_jeremijenko_the_art_of_the_eco_mindshift
- Jeremijenko, N. & Dehliia, H. (2017). Natalie Jeremijenko's new experimentalism. In R. Grusin (Ed.), *Anthropocene feminism: Between human/Non-human valorization and the notion of difference* (pp. 197-219). London and Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Johnson, E. R. (2017). At the limits of species being: Sensing the anthropocene. *The South Atlantic Quarterly*, 116(2), 275-292.

- Kac, E. (1998, December). Transgenic art. *Leonardo Electronic Almanac*, 6(11). Available at:
<https://test.leoalmanac.org/wp-content/uploads/2012/07/LEA-v6-n11.pdf>
- Kac, E. (Ed.). (2007). *Signs of life: Bio Art and beyond*. Cambridge, Massachusetts, London, England: MIT Press.
- Kac, E. (2007). Life transformation – Art mutation. In E. Kac (Ed.), *Signs of life: Bio Art and beyond* (pp. 163–184). Cambridge, Massachusetts, London, England: MIT Press.
- Kac, E. (2007). Art that looks you in the eye: Hybrids, clones, mutants, synthetics, and transgenics. In E. Kac (Ed.), *Signs of life: Bio Art and beyond* (pp. 1–28). Cambridge, Massachusetts and London, England: MIT Press.
- Krauss, R. (2000). *A voyage on the North Sea: Art in the age of the post-medium condition*. London: Thames & Hudson.
- Manovich, L. (2000). Post-media aesthetics. Available at:
<http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics>
- Mitchell, R. (2010). *Bioart and the vitality of media*. Seattle and London: University of Washington Press.
- Quaranta, D. (2011). The postmedia perspective. *Rhizome*, Jan.12, 2011. Available at: <http://rhizome.org/editorial/2011/jan/12/the-postmedia-perspective/>
- Rosenfeld, H. E. & Sheridan, K. (2014). The maker movement in education. *Harvard Education Review*, 84(4), 495–504.
- Savini, M. (2017). Transgenic art: Creativity in the era of genetic engineering. *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, 15(2), 163–169.
- Stiegler, B. (1998). *Technics and time 1: The fault of Epimetheus*. Collins & R. Beardsworth (Trans.). Stanford: Stanford University Press.
- TC&A. (The Tissue Culture and Art Project). (2000). *The tissue culture and art project*. Available at: <http://www.tca.uwa.edu.au/>
- TC&A. (The Tissue Culture and Art Project). (2003). *Disembodied cuisine*. Available at: <http://lab.anhb.uwa.edu.au/tca/disembodied-cuisine/>
- TC&A. (The Tissue Culture and Art Project). (n.d.). *Victimless leather*. Available at: <http://lab.anhb.uwa.edu.au/tca/vl/>
- Thacker, E. (2008). Biophilosophy for the 21st Century. In M. Kroker & A. Kroker (Eds.), *Critical digital studies: A reader* (pp. 132–142). Toronto: University of Toronto Press.
- Toews, J. E. (1987). Intellectual history after the linguistic turn: The autonomy of

meaning and the irreducibility of experience. *The American Historical Review*, 92(4), 879 - 907.

Weibel, Peter (2012). The Post-media Condition. *Mute*, March 19, 2012. Available:
<http://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition>

인간의 미래와 미술: 포스트휴먼 시대 미술의 현황

전혜숙

이화여자대학교 부교수

요 약

본 글은 포스트휴먼과 포스트휴머니즘이란 무엇이며, 이 시대의 키워드인 기술, 생명, 생태 등이 현시대의 미술들에 어떻게 표현되고 있는지 그리고 어떠한 의의를 지니는가를 밝히는 데 목적이 있다. 이에 21세기의 두드러진 변화를 나타내는 네 가지 관점, 즉 기술에 의한 인간(신체)의 변화, 유전공학기술과 그 영향력에 대한 논쟁, 새로운 생명개념들과 탈(脫) 인간중심주의, 생태위기에 대한 관심 등이 반영된 최근의 미술 작업을 중심으로, 현재 일어나고 있는 변화에 대한 미술가들의 반응과 작품들의 의미를 고찰한다. 이러한 의미는 두 가지로 요약된다. 하나는 이러한 작품들이 인간중심주의를 벗어나 인간/자연, 인간/기술 등 데카르트의 코기토(Cogito)에 기반을 둔 모든 이분법을 거부함으로써 경계를 탈피하고 혼성성, 이질성, 복수성을 수용한다는 점이고, 다른 하나는 이러한 작품들에 내재한 이분법의 탈피가 타자에 대한 적극적인 수용과 배려로 이어질 뿐 아니라 인간만이 아닌 모든 생명에 대한 가치부여로 표현된다는 점이다.

주제어

포스트휴머니즘(Posthumanism), 생명(life), 기술(technology), 인공생명(artificial life), 바이오아트(bioart), 탈인간중심주의(nonanthropocentrism), 생태미술(ecological art)

들어가는 말

최근의 핫 이슈인 “4차 산업혁명”이 몰고 온 기대와 우려들은 대부분 기술의 변화가 우리의 삶을 어떻게 변화시킬 것인가에 대한 문제들이다. 인공지능, 빅데이터, 블록체인 등 스스로 진화하는 이 기술들은 더 이상 정보와 편리함을 제공하는 도구적 위치에 머무르지 않고, 인간이 함께 살아야 하는, 다시 말해 그것들과 우리 사이의 “상호관계”를 생각해야 하는 동반자의 반열에 들어왔다. 그러는 동안 인간은 의학기술과 생명기술에 힘입어 100세가 넘는 수명시대를 열게 되었고, 많은 사람들이 이미 신체 일부를 기술 혹은 기계로 대체한 사이보그의 모습으로 살아가고 있다. 1990년에 시작된 HGP(Human Genome Project) 사업은 10여년에 걸쳐 인간 DNA를 구성

하는 30억 개의 염기쌍을 모두 해독하였다. 질병관리는 물론, 더 나아가 유전체를 합성해 새로운 생명체를 만들 수 있는 기술이 가능해졌다는 뜻이다. 이른바 인류세(anthropocene)의 시대다.¹⁾ 인간이 유전공학기술과 지구환경개입으로 지구상의 모든 생명에 영향을 줄 수 있는 능력을 갖게 된 역사적인 시대가 된 것이다. 하라리(Harari, 2015)가 주장하듯이, 정보기술과 생명기술의 융합이 호모 사피엔스를 정말로 신(神) 같은 인간 즉 “호모데우스(Homo Deus)”로 승격시킨 것일까?

21세기 들어서면서 철학적, 과학적 패러다임의 이동이 시작되었는데 그 중 하나가 포스트휴머니즘 담론의 등장이다. 기술의 폭발적인 발전과 함께 “변화하고 있는 인간”은 더 이상 근대에 확립된 인간성과 휴머니즘으로는 설명 불가능해졌다. “포스트휴먼(Posthuman)”이라는 말은 이렇게 기술에 의해 내적으로든 외적으로든 변화된 인간을 지칭하기 위해 등장한 용어라 할 수 있다. “post”란 접두어는 보통 “-ism” 혹은 개념 앞에 붙어서 “나중에 오지만 뒤에 그것의 단점을 극복하고 보완하며, 그렇기 때문에 이전의 것을 일부 벗어나게 된” 어떤 경향의 특징을 의미한다. 그러므로 포스트휴먼이란 용어는 우선 각종 테크놀로지에 의해 신체의 나약함이 보완되거나 변형된 인간, 즉 기계 혹은 보철로 강화된 신체를 지닌 존재, 유전공학기술에 의해 질병 없이 강력해진 우생학적 존재, 조직공학과 이식기술에 의해 혼성된 신체를 지닌 존재, NBIC(nano, bio, info, cogno)기술에 둘러싸여 스마트폰, 인공지능, 가상현실과 더불어 과거와는 전혀 다른 삶을 살아가는 인간존재를 의미할 수 있을 것이다. 그러나 인간존재에 대한 새로운 정의를 “구하는 이 용어는 “인간 이후에 올 어떤 존재” 그래서 “더 이상 인간이 아닐 수도 있는 존재”를 암시할 수 있으므로, 인간 정체성의 혼란은 물론 미래의 인간존재 자체에 대한 회의(懷疑)가 불가피하게 수반된다. 한편 post와 humanism이 만난 “포스트휴머니즘(Posthumanism)”은 근대 이래로 인간존재의 의미를 주관해왔던 인간중심적 휴머니즘(Anthropocentric Humanism)에 대한 보완 및 극복이자, 더 이상 기존의 휴머니즘으로 설명되지 않는 현재 인간의 상황을 위한 새로운 이론적 요구를 반영한 담론이다. 긍정이든 부정이든 인간의 미래에 대해 근본적으로 재고찰함으로써 인간을 재정의할 인간에 대한 새로운 담론이기도 하다.

기술, 인간, 포스트휴먼, 포스트휴머니즘 등은, 의미하는 층위가 서로 다르긴 하지만, 신체, 기계, 생명, 환경, 생태 등의 개념들과 복잡하고 긴밀하게 얽혀 있다. 본 논문에서는 이러한 개념들이 포스트휴먼 시대라고 불리는 현시대의 미술들에서 어떻게 다루어지고 있는지 살펴보고 그 의미 혹은 의의를 도출하는 데 목적을 두고

1) 네덜란드의 지구 대기화학자(atmospheric chemist)로 노벨상 수상자인 폴 크뤼첸(Paul Jozef Crutzen, 1933~)이 2000년 IGBP(International Geosphere-Biosphere Programme)의 *Newletter* No. 41에서 언급한 용어로, 인류의 행동들이 지구와 생태에 극단적인 영향을 주고 있는 새로운 시대를 의미하기 위해 제안하였다.

있다. 이를 위해 본 논문은 이러한 개념들이 얽혀 21세기의 변화를 가장 잘 드러내는 관점들, 즉 기술에 의한 인간(신체)의 변화, 유전공학기술과 그 영향력에 대한 논쟁, 새로운 생명개념들과 탈(脫) 인간중심주의, 생태위기 및 멸종에 대한 관심 등을 분석의 요건으로 설정하였다. 이 네 가지 관점들은 최근에 발생하고 있는 기술발전 및 인간의 변화와 관련해 가장 첨예하게 나타나는 문제들과 연관되어 있을 뿐 아니라, 미래를 살아갈 후속 세대들이 철학적, 예술적, 환경적 차원에서 계속 안고 가야 할 요건들이기도 하다. 미술이 항상 우리의 삶과 생각에 대한 거울의 역할을 하며 삶을 모방해왔고 더 나아가 시대의 변화를 가장 통찰력 있게 종합하고 표현할 수 있는 수단이라는 점에서 볼 때, 미술가들이 현재 일어나고 있는 변화들에 어떤 반응을 보이고 있으며 그들의 작업들이 소위 포스트휴먼니즘적인 의미를 가진다면 그것이 무엇인지, 인간의 미래적 삶과 어떻게 연관되는지 생각해보는 일은 미술 교육의 측면에서도 의미 있는 일이라고 생각된다.

기술에 의한 인간(신체)의 변화

하라리(Harari, 2015)는 몇 만 년 동안 진화해 온 인간이 불과 몇 십 년 만에 스스로를 급속도로 변화시키고 있다면서, “호모 사피엔스는 스스로의 한계를 초월하는 중”(p. 561)이라고 표현한 바 있다. 이는 인간 스스로 연약한 몸의 기능을 향상시키고 수명을 연장할 수 있는 생명공학기술의 급속한 발달을 지칭할 일 것이다. 노화와 죽음을 극복하려는 인류의 욕망은 이제 서서히 실현되고 있다.

신체능력의 확장에 대한 열망

미술에 나타난 인간의 신체능력 향상에 대한 열망은 대개 기계를 몸에 부착하거나 내부로 받아들이는 방식으로 표현된다. 예를 들어 호주의 사이보그 퍼포먼스 아티스트 스텔락(Stelarc)은 최근 작품 <Re-wired/Re-mixed, 2016: Event for Dismembered Body>에서, 기계 및 인터넷에 연결된 자신의 신체를 다른 장소의 기계나 사람들이 움직이게 내어주는 대신에, 자신은 다른 사람의 눈이나 귀를 통해서 여러 도시에서 일어나는 일들을 보거나 들을 수 있었다. 그의 신체는 이동하지 않고 텔레-프레젠스(tele-presence)처럼 혹은 눈과 귀를 다른 도시에 분해해 놓은 것처럼 시간과 공간의 신체적 한계를 넘어 다른 곳에서 일어나고 있는 것들을 증강현실로 경험할 수 있다는 것이다(Stelarc의 홈페이지).

자신의 오른 팔에 처음 로봇 팔을 장착하는 것(<제 3의 손>, 1982)으로 시작된 신체와 기계의 결합은, 다리 6개가 달린 로봇기계에 들어가 직접 조종했던 <엑소스켈레톤(Exoskeleton)>(1999)을 거쳐, 스텔락 자신의 연골조직을 배양해 만든 여분의



[그림 1] Stelarc, <Ear on Arm>(2006~)

귀를 왼쪽 팔 안쪽에 이식한 <팔위의 귀 (Ear on Arm)>(2006~현재)(그림 1)에서 절정을 이룬다. 이 새로운 귀는 신체 구조 안에 영구적으로 넣기 위한 일종의 인공보철물이다. 원래 있는 두 개의 귀가 그를 위한 것이라면 마이크로폰과 와이파이가 장착된 새로운 귀는 그가 듣는 것을 다른 곳에 있는 사람도 들을 수 있게 하는 장치다(Stelarc의 홈페이지 참조 바람). 감염과 항생제사용, 실패와 성공 등을 반복하면서 지금도 계속되고 있는

이 실험적인 작업은 의학적으로도 기술적으로 매우 어려운 도전임에 틀림없으나, 신체의 한계를 넘어서기 위해서는 피부라는 경계를 초월해 “다른 것”을 받아들일 수 있어야 한다는 그의 신념을 대변한다(Lawler-Dormer, 2018). 스텔락은 인간이 타고난 생물학적 신체는 아름답긴 하지만 너무 나약하므로 기술을 적극적으로 받아들여 강해지거나 나아질 필요가 있다고 주장해왔다(Smith, 2005). 이러한 주장은 “질병과 노화를 제거하고 인간의 지적, 육체적, 심리적 능력을 향상시키는 기술을 개발함으로써 인간의 조건을 근본적으로 향상시킬 수 있는 가능성과 그 바람직함을 긍정하는 지적, 문화적 운동”(Nick Bostrom, 2003, p. 4)으로 정의되는 트랜스휴머니즘(Transhumanism)과 맥락을 같이 한다.²⁾

닐 하비슨(Neil Harbisson)은 2004년 영국 정부로부터 합법적으로 사이보그임을 인정받은 미술가다. 스스로를 “아이보그(eyeborg)”라고 칭하는 그는 날 때부터 색을 구분하지 못하는 색맹이어서 미술학교를 다닐 때 색을 쓰지 않아도 된다는 허락을 받기도 했다. 그러나 21세에 그의 두개골 내부에 진동 칩과 안테나로 이루어진 “전자 눈”을 임플란트한 이후로, 색채(빛의 파장)를 소리(주파수)로 변환해 “느낄 수 있게” 되었으며, 인간의 눈으로 감지할 수 있는 360가지의 색을 모두 소리로 구별할 수 있게 되었다. 심지어 정상적인 인간의 스펙트럼을 넘어서는 적외선과 자외선까지도 “들을 수 있게” 되었다. 안테나에는 인터넷이 연결되어 있어 다른 센서로부터 색상을 수신할 수도 있다. 그의 전자 눈은 뇌를 이용한 확장되고 변형된 감각방식이며, 사이보그만이 누릴 수 있는 새로운 종류의 감각을 제공하고 있다(Pristauz, 2017). 음

2) 트랜스휴머니즘은 “진보”에 대한 계몽주의적 기획을 그대로 받아들여, 기술, 과학, 이성이 인간 진화를 통제하고 인간의 한계를 넘어서게 해주는 수단이라고 보면서, 휴머니즘의 많은 가정을 받아들이고 있다. “인간의 변화가 당연하며 그렇게 되는 것이 바람직하다는 권유나 당위를 함축하는 규범적이고 평가적인 태도를 갖는 트랜스휴머니즘”(신상규, 2014, p. 105)은, 휴머니즘과 인간중심주의에 대한 철학적 비판에 가까운 포스트휴머니즘과는 구별되는 부분이 있다.

악을 전공하기도 했던 그는 여전히 사물을 회색조로 보고 있지만 색에 대한 소리를 귀로 들어 그것을 생생한 색채로 변환시켜 작업하는 미술가가 되었다.³⁾ 그러나 하비슨이 주장하듯이, 중요한 것은 결점을 보완하기 위해 신체를 바꾸었다는 사실 자체가 아니라, 그가 사물과 색과 소리를 인식하는 방식을 바꾸었다는 것이다(Jeffries, 2014). 그만이 느낄 수 있는 현실에 대한 새로운 감각을 음악과 미술의 융합 방식으로 디자인할 수 있었기 때문이다. 그는 2010년부터 다른 사이보그 아티스트인 문 리바스(Moon Ribas)와 함께 새로운 감각으로 예술을 행하는 사이보그 재단을 만들어 운영하고 있다.

정교하게 디자인되는 신체들

또 한 사람의 영국 미술가 에이 헤인즈(Agi Haines)는 향상을 위한 신체변형에 대해 무조건 낙관적이지만은 않은 것 같다. “신체의 기능을 계속 유지하면서 수술을 통해 늘어날 수도 있고 변경될 수도 있는 인간의 몸은 어느 정도까지 향상될 수 있을까? 더 나은 수준의 기능을 얻을 수도 있는데 여기서 멈출 필요가 있을까? 그것이 연약하고 유연한 아기들의 경우라면 어떤 결정을 내릴 것인가?”(Agi Haines의 홈페이지). 이 물음은 헤인즈가 자신의 사이트에서 <변모 (Transfiguration)>(그림 2) 프로젝트를 설명하면서 던진 질문이다. 건강에 대한 관심과 생명과학의 발전은 미래의 건강한 인간을 상상하게 한다. 그러나 의학적인 것으로부터 앞으로 있을지도 모르는 사회적 문제들까지, 그들에게 잠재되어 있는 미래의 문제들을 해결하기 위해 미리 수술을 받은 아기들의 모습은 풍자적이라고 보기에는 너무 가없거나 어처구니없다. 물론 그들은 헤인즈가 만든 일종의 조각들이다.⁴⁾

3) 하비슨은 2003년 컴퓨터 공학자인 Adam Montandon 및 Peter Kese, Maias Lizana의 도움을 받아 ‘전자 눈’을 만드는 데 성공한다. 처음에는 색의 이름과 소리를 의식적으로 외우고 서로 연결하는 연습이 필요했지만 얼마 가지 않아 의식적으로 정보를 연결할 필요도 없어졌고 좀 더 지난 뒤에는 실제로 색을 느낄 수 있을 뿐 아니라 선호하는 색까지도 생겼다고 말한다. “전자 눈”의 소프트웨어는 뇌가 통합되어 꿈에서도 색을 읽어낼 수 있다. “전자 눈”은 더 이상 외부 기관이 아니라 그의 일부이며 감각의 연장선에 있다. 색을 듣기 시작하면서 삶이 변화했다. 예를 들어 피카소의 작품을 보면 음악회에 와 있는 것 같고 옷을 보기 좋게 입는 것이 아니라 듣기 좋게 입는다. 쾌활한 C메이저의 의상이라든가 장례식장용 B단조의 옷이 있다. 색의 소리는 그가 아름다움을 인지하는 방식에도 영향을 미쳤다. 미묘한 색채감각으로 만든 “소리 초상화” 그것들로 만든 콘서트가 가능하다. 더 나아가 색과 관계없는 소리들을 색으로 인식하게 되었다. 모차르트의 노란색 느낌, 초록색 느낌의 전화소리, 청록색의 BBC 빠 소리 등이 그것이다. 모차르트의 <밤의 여왕>, 저스틴 베버의 <베이비>처럼 음악을 색으로 표현한 작품과 유명인들의 연설과 얼굴을 색으로 표현한 작업도 있다(“Neil Harbisson: I listen to color,” YouTube 동영상: <https://www.youtube.com/watch?v=ygRNoieAnzI>)

4) 예를 들면, 성장하면서 많은 스트레스를 받으며 살아가게 될 것을 예비해 카페인을 효과적으로 빠르게 흡수할 수 있도록 뺨에 클립을 넣어 확장시킨 아기, 공기저항을 적게 받도록 콧등에 핀을 삽입한 아기, 약물섭취를 위해 귀 뒤에 괄약근을 가진 구멍을 만든 아기, 잦은 천식 발발을 예방하기

그녀는 바이오메디컬, 헬스 케어 등의 기술들이 어떻게 재현되고 있는가, 그리고 그것이 사회 혹은 생명기술연구에 어떤 영향을 줄 것인가에 관심을 가진다. 그녀의 목적은 이러한 시각적 도발을 이용해 그러한 기술들의 재현에 대한 감수성 즉 기술들이 현실이 되었을 때 오게 될 복잡한 문제들을 관람자들과 함께 미리 생각해보고자 하는 것이다(필자와의 e-메일 인터뷰, 2018. 6. 14). 최근에 그녀는 <그럴싸한 장기들(Circumventive Organs)>에서 신체기관을 대체할 수 있는 강화된 새로운 장기들을 상상해 3D 프린터로 만들었다. 전기뱀장어 조직을 이용해 심장마비 시 바로 전기 자극을 줄 수 있거나, 방울뱀 근육을 이용해 호흡기를 축축하게 함으로써 낭포성 섬유증의 고통에서 해방시켜줄 수 있고, 거머리의 침샘에서 추출된 세포로 뇌의 잠재적 혈전 및 혈액응고를 막을 수 있을 것으로 상상되는 새로운 장기들이다. 그녀는 풍자적 비판이 깔려있는 정교한 수술 퍼포먼스를 통해, 다른 몸체 혹은 다른 종(種)의 세포들이 결합된 “프랑켄슈타인 같은 하이브리드 장기들(Frankenstein-esque hybrid organs)”이 가능해졌으며, 진화에서는 몇 만 년이 걸릴 수도 있는 일들이 바이오프린팅(bioprinting)의 도입으로 단번에 현실이 되었음을 담담하게 알리고 있다(Agi Haines의 홈페이지).



[그림 2] Agi Haines, <Transfiguration>, 2014

유전공학기술과 그 영향력에 대한 논쟁

이미 도래한 사태

에두아르도 카크(Eduardo Kac)이 해파리에서 추출한 형광단백질을 알비노 토끼에 이식해 만든 <GFP토끼>(2000)로 미술계에 충격을 주었던 일이 벌써 20여년이나 지났다. 현재 유전공학을 포함한 생명공학기술의 발달은 생물학적 종(種)의 특성을 바꾸거나 없던 종도 만들 수 있는 단계까지 와있다. 자연선택이라는 진화체계는 인간의 개입, 즉 유전공학 기술에 의해 단번에 그 의미가 무색해지고 있다. 바이오아티스트(bioartist)들은 21세기의 가장 중요한 키워드인 “생명” 개념의 변화를 미술로 표현하고 있다. 이들이 미술이라는 이름으로 유전공학기술을 이용하고 “살아있는 매체”를 다룬다는 사실은 많은 논란과 비판을 가져왔다. 실제로 그들의 정체성은 “Sci-artist” 혹은 “Art-ience”라는 말에서처럼 과학과 미술의 중간에 걸쳐있다. 많은 사람들은 미

위해 중추지골(指骨)이 제거된 아기 등이다(<https://www.agihaines.com/transfigurations>).

술가들이 굳이 생물학실험을 할 필요가 있는지, 혹은 그들에게 생명을 다룰 권리가 있는지에 대해 윤리적인 비판을 가한다. 그러나 들여다보면, 그들의 생물학적 미술들은 과학실험실에서 실행되는 것보다 훨씬 낮은 수준의 기술을 사용하고 있으며, 기술 자체보다는 기술이 불러일으킨 문제를 공유함으로써 이목을 집중하는 데 목적이 있음을 알 수 있다. 형광도끼에 대한 사람들의 갖가지 흥미로운 반응들을 수집해 아카이브로 저장하고 있는 에두아르도 작은 생명기술이 생각보다 더 심각한 수준으로 우리의 일상에 영향을 주고 있음을 알리고, 그것이 이미 도래한 사태임을 객관적으로 보여주려 한다. 그는 알바에 대한 책임과 배려를 외치면서 과학적 실험의 배후에 숨은 인간중심적(anthropocentric) 이기주의를 벗어날 것을 요구하거나, 종간(種間) 혼성을 시도한 작업⁵⁾을 통해 “자연스러움”이라는 이상화된 생각에 대해 재고할 것을 요구하기도 한다.

유전공학기술에 대한 경각심과 비판

유전공학 즉 유전자재조합기술이 농작물과 같은 먹거리를 개선하고 의약품 개발을 가능하게 함으로써 인류를 기아와 질병에서 구할 수 있는 혁명적 역할을 해왔지만, 유전자재조합이라는 인위적이고 부자연스러운 방식은 유전공학기술을 경계하는 미술가들의 비판적 관심을 이끌어냈다. 1987년 설립된 이래 정치, 사회, 기술 등 다양한 분야와 연결시켜 비판적 행동주의 방식으로 작업해 온 미술단체 CAE(Critical Art Ensemble)는 제초제 라운드업(RoundUp)⁶⁾을 뿌려도 살아남도록 유전자 조작된 카놀라, 옥수수, 콩 등 일명 “라운드업레디(RoundUpReady)” 농작물들을 원래대로 되돌리려는 역(逆)-유전공학(reverse genetic engineering) 작업을 하거나(Critical Art Ensemble, 2012), 화랑에 임시 실험실을 설치하고 관람자들이 가져온 농산물들의 유전자조작 여부를 테스트한 후 결과를 알려주는 프로젝트를 실행하기도 했다(Critical Art Ensemble, 2012).

또한 디지털기술, 생물학기술을 미술과 융합하고 있는 미국 미술가 히더 듀이-헤그보그(Heather Dewey-Hagborg)처럼, 국가, 정치, 경제, 사회 등과 연관되는 거시적 차원이 아니라 개인적인 차원에서 실행 가능한 유전공학기술에 대한 우려를 보여주는 미술가도 있다. 그녀의 잘 알려진 작업 <낯선 자의 얼굴들(Stranger Visions)>(2012-2013) (그림 3)이 대표적인 경우다. 우리의 신체정보인 DNA가 다른 누군가에 의해 수집되어 악용될 수 있음을 경고하기 위해, 그녀는 뉴욕의 거리에서 수집한 검과 담배꽂초, 머리카락 즉 “유전자 인공물들(genetic artifacts)”로부터 DNA를 추출하고 분석한

5) 작은 <수수께끼의 자연사>(2003~2008)에서 자신의 혈액에서 추출한 유전자를 페튜니아에 넣어 식물과 인간이 혼성된 “플랜티멀(plantimal)”인 “에듀니아(Edunia)”라는 새로운 품종을 만들었다고 주장하였다.

6) 몬산토(Monsanto) 회사에서 생산된 상품으로, 세계 도처에서 사용되는 제초제 이름이다.

후, 경찰에서 범인의 몽타주를 그릴 때 사용하는 법의학적 DNA 표현형분석(FDP,



[그림 3] Heather Dewey-Hagborg,
<Stranger Visions>, 2012-13

Forensic DNA Phenotyping)을 이용해 얼굴 이미지를 얻었으며, 그것을 3D-프린터에 넣어 초상조각으로 만들었다. 이 초상들이 실제 주인공과 닮았을지 여부도 알 수 없고, FDP 실행에 내포되어 있을지도 모르는 스테레오 타입의 인종차별적 분류체계에 대한 의혹이 담겨있긴 하지만,⁷⁾ 이 작업은 유전자기술이 보편화되면서 나타날 수 있는 개별적 유전자 수집과 감시 혹은 악용에 대한 경각심을 불러일으키고 있다.

새로운 생명개념들과 탈-인간중심주의

생명개념의 확장

“생명이란 무엇인가”라는 질문은 역사를 통해 반복되어왔지만, 생명에 대한 정의는 그리 간단하지 않다.⁸⁾ 일반적으로 생물학자들은 물질대사에 바탕을 둔 생물학적 생명이 항상성, 유기적 조직, 물질대사, 성장, 순응, 자극에 대한 반응, 복제 등의 특징

7) 법의학적 DNA 표현형분석(FDP, Forensic DNA Phenotyping)은 DNA 만으로 피부, 머리카락, 눈동자 색, 조상, 걸음걸이, 흡연선호도 등과 같은 외형상의 특징을 추측해 범죄 용의자의 범위를 좁혀가는 방식이다. 이는 유전자에서 기인하는 유전자의 발현, 즉 표현형(phenotype)을 이용한 것이다. 지금까지 눈동자와 머리카락 색은 비교적 정확한 예측이 가능하게 되었고, 피부색, 눈, 미간, 코, 콧볼 등 각 지점 간의 거리와 높이 등 얼굴 형태도 정확성이 높아지는 단계에 있다. 경찰에서는 FDP가 과학적으로 가능한 방법이자 법적인 유용성을 지닌다고 보고 있으며, 실제로 FDP를 범인의 몽타주를 만드는 데 사용하고 있다. 그러나 듀이-헤그보그는 FDP의 많은 부분이 알고리즘에 의한 통계학적 합성에 의존하며, 그러한 통계, 유형화, 분류체계가 19세기말에 만들어진 인종차별적 유형화에 기초하고 있음을 지적하면서, 무조건적인 신뢰에는 문제가 있다고 비판한다(전혜숙, 2016).

8) “생명”과 “활력(animation)”을 동일시하고 생명과 물질을 구분함으로써 의학과 철학의 생명 구분과 생명이해의 원리에 영향을 준 아리스토텔레스로부터, 유물론적 입장에서 “생물학”이라는 어휘를 처음 사용한 19세기 초 라마르크(Jean-Baptiste Pierre Antoine de Monet, Chevalier de Lamarck, 1744-1829)와, 최초로 생명에 대한 문제를 물리화학적으로 설명하려 했던 에르빈 슈뢰딩거(Erwin Schrödinger, 1887-1961)의 열역학적 어휘에 이르기까지, 그리고 미생물이라는 가장 미시적인 단위에서 시작해 지구를 커다란 육체 혹은 생명체로 본 린 마굴리스(Lynn Margulis)에 이르기까지, 과학 혹은 생물학의 역사 속에 존재하는 생명에 대한 이해는 계속 변화해왔다.

을 나타내며, 지구상의 생명체들은 공통적으로, 탄수화물, 지질, 단백질, 핵산 등의 성분을 지니고, 살아가기 위해 에너지와 물질을 필요로 하며, 하나 이상의 세포로 이루어져 있고, 항상성을 유지함과 동시에 진화하는 현상을 보인다고 말한다(강영희 외, 2008).

그러나 우리가 “바이오(bio) 시대”라고 부르는 21세기의 생명에 대한 정의는 이를 벗어나거나 더 복잡해졌다. 20세기말부터 진행해 온 HGP(Human Genome Project)는 생명개념을 정보의 차원으로 바꾸어 놓았고, 조직공학은 몸체로부터 분리된 조직들을 계속 살아있게 만들고 있다. 또한 최근 미생물의 막대한 역할을 알게 된 생물학자들은 “생명은 곧 박테리아다”(Margulis 외, 2016, p.123)라고 주장하며, 생체 물질에 바이오부품(bio-bricks) 개념을 적용하고 설계-제작을 통하여 새로운 바이오 기능을 창출하는 합성생물학은 생명체를 구성하는 유전자와 단백질을 부품처럼 조립하여 인공생명을 만들고 있다. 이 모든 것들이 생명에 대한 새로운 시각을 제공하고 있다. 과거에는 생명현상에 대한 탐구가 주로 생명이 무엇이며, 어디서 왔는지에 대한 것이었다면, 이제는 유전자 간의 상호관계, 생명물질의 이동, 박테리아의 활동에 초점이 맞추어지고 있다. 이러한 논의들은 *The Posthuman*의 저자 로지 브라이도티(R. Braidotti)가 포스트휴먼 조건의 공통분모로서 끊임없이 강조하고 있는, “생명력이 있고 자기 조직적이지만 비자연적 구조로 되어있는, 살아있는 물질 그 자체를 상징하는 것”(Braidotti, 2015, p. 9)과 만난다. 물론 여기에는 인간중심주의를 넘어서려는 브라이도티의 비판적 포스트휴머니즘(Critical Posthumanism)의 입장이 반영되어 있으나, 다른 한편으로 볼 때, 기술과 과학의 분야에서 먼저 비인간(non-human) 혹은 조예(zoë)⁹⁾ 중심의 평등주의적 생명개념을 확장시켜왔음은 분명하다.

인간과 소통하는 미생물들

조에 중심의 평등한 생명 개념으로의 변화를 가장 잘 드러나는 바이오아트 분야는 바로 미생물을 이용하는 경우다. 미생물을 이용해 인간과 지구생물 간의 소통을 모색해 온 미술가 안나 드미트리우(Anna Dumitriu), 소냐 보멜(Sonja Bäuml), 사샤 스파찰(Saša Spačal) 등은 우리의 몸과 공생하는 미생물은 어떻게 만날 수 있는지, 미생물들은 어떻게 살아가고 있는지, 그리고 더 나아가 그것들은 우리가 자아를 인식하고 경계를 이해하는 데 어떤 영향을 줄 것인가 질문할 뿐 아니라, 퀴럼 센싱(quorum sensing)¹⁰⁾을 이용해 미생물과의 소통을 꾀하는 다양한 작업을 실행함으로써

9) 아감벤(Agamben, 2008)은 고대 그리스인들이 구분했던 단순히 살아있는 자연생명인 조예(zoë)와 정치적으로 가치 있는 생명인 비오스(bios)를 가져와 미셸 푸코(Michel Foucault)의 생명 권력 이론을 보완하고자 했다. 그는 조예가 비오스에 의해 배제되는 방식으로만 생명에 포함되어왔음을 강조한다. 또한 브라이도티(Braidotti, 2015)는 탈인간중심적 포스트휴먼의 생기적 정치학이 생명/조에 중심적 접근방식을 요구하며 삶과 죽음 사이의 경계들을 전환시킨다고 주장하고 있다.

써 미학적·인식론적 차원에서 미생물에 대한 패러다임의 전환을 요구하고 있다.

박테리아를 우리 몸의 협력적 파트너라고 주장하는 보멜은 <확장된 자아(Extended Self)>(2012) (그림 4)에서, 페트리 접시에 자신의 신체를 찍어 몸에 있는 박테리아를 옮기고 영양을 공급해 자라나게 한 후 초록형광단백질(GFP)를 유전자 혼합하여 그것들의 존재를 육안으로 볼 수 있게 했다. 드미트리우가 세균배양액을 가득 넣어 땅에 연결한 투명 플라스틱 상자에 박테리아 퀴럼 센싱의 신호물질인 호모세린 락톤(Homoserine lactone) 호르몬을 첨가하면서 “내가 여기 있다”라고 말했던 퍼포먼스는 전지구적인 네트워크 안에서 활동하는 미생물에 대한 가치부여임과 동시에 생명과 물질의 영역을 결합시키는 미생물들의 상호관계 및 소통의 복잡성을 드러내는 행위였다. 또한 눈에 보이지 않는 미생물과 인간의 소통 가능성은 스파찰의 설치작업들에서도 적극적으로 추구되고 있다. 그녀는 인간과 미생물이 포함되는 인터페이스를 고안해 모든 생명들이 하나의 평면에서 서로 동등하게 소통할 수 있는 방식을 연구했다. 예를 들어 “공생적 종간 연결체(symbiotic interspecies connector)”라고 부른 설치물 <Myconnect>(2013)에 관람자가 들어가 누우면 센서(sensor)에 연결된 관람자의 신경 시스템은 심장박동/전기신호를 통해 인간-균사체 인터페이스(a human-mycelium interface)에 연결되고, 그것은 균사체가 만들어내는 진동에 의해 다시 소리, 빛, 감각으로 관람자에게 돌아온다. 전기자극의 도움을 받는 생물학적 루프(loop) 구성을 응용한 이 작품은, 인간-자연-기술이라는 인간중심주의적인 구분을 벗어나 사람들과 곰팡이 균사체 사이에 원초적이지만 수평적인 소통이 가능함을 보여주려 한 것이다(Saša Spačal의 홈페이지).



[그림 4] Sonja Bäümel,
<Extended Self>, 2012

- 10) 박테리아들은 분자를 통해 서로 소통한다. 이는 박테리아들이 환경에 대응하기 위한 반응으로, 세포와 세포 사이의 화학적 언어를 통하여 서로 신호를 주고받는 독특한 방법이다. 박테리아는 환경의 변화에 반응하여 특정분자로 이루어진 자가유도물질(autoinducer, AI) 즉 화학적 신호전달 물질을 합성하여 세포 밖으로 방출하고 또 그것을 흡수하는 방법을 사용해 상호작용을 한다. 그러한 신호전달기전이 바로 퀴럼 센싱(quorum sensing)이며, 그것은 신호물질에 의해 활성화된다. 퀴럼(정족수)이란 이름이 붙은 이유는 박테리아의 개체수(혹은 개체군의 크기)가 적을 때는 이러한 신호가 일어나지 않고 있다가 개체수가 증가해 자가유도물질의 농도가 일정 수준 이상이 되면 스스로 감지하여 그들의 유전체 발현 변화를 함께 조율하기 때문이다(김영창 외, 2008).

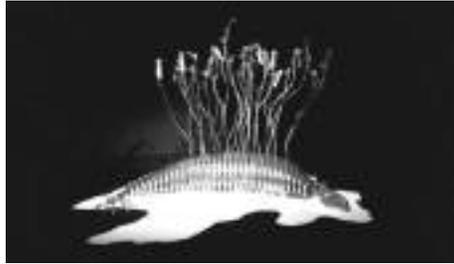
생명과 비생명 사이: 인공생명과 유사생명

생명을 정보로 보는 생명이해는, 정보제어방식으로 생명을 조작하려는 합성생물학, 인공세포학, 인공생명 등에 대한 연구를 배태시켰고, “생명과 닮은 것”을 만들면서 구성적으로 생명을 다시 정의하려는 시도들에 힘을 실어주었다. 이는 실제로 부품처럼 모인 작은 단위체들이 작동하여 창발적인 상위의 생명 집합체를 구성할 수 있기 때문이다. 뉴클레오티드들의 조합이 유전정보 단위를 형성하고, 유전정보를 담은 유전자는 염색체를, 염색체는 유전체를, 그 위로 핵, 세포, 조직, 개체를 형성하는 것과 같은 것이다(서범석, 2015). 문제는 이러한 새로운 생명이해가 생명과 비생명의 경계, 혹은 생명과 인공의 경계를 불분명하게 만들고 있다는 점이다. 모든 것을 정보세계로 간주하고 생명과 비 생명의 연속성이 가능해지면서, 이제 생명의 특성을 열거함으로써 생명을 정의한다는 것은 무의미해졌고, 어디부터 그리고 어디까지 생명인지 그 경계를 가릴 수 없게 되었다. 이제 생명의 본질은 탄소화합물로 구성되어 있는가가 아니라, 자기조직화의 논리를 갖고 있는가의 여부에 있다고 주장되고 있다(조선령, 2001).

미술가인 지하루와 컴퓨터 음악가이자 소프트웨어 개발자인 그래험 웨이크필드(Graham Wakefield)는 2007년부터 “인공자연(artificial nature)” 시리즈를 협업 제작하고 있다(도판 5). 그들의 인공자연들은 생물학과 복잡계의 이론에 기반 한 인공생명 기술에 의한 것이다. 그것은 우리가 이미 알고 있는 생명(life-as-we-know-it)인 “지구 생명”의 물질적 발현을 근거로 하여, 생명의 보편적인 특성을 지니되 자연에 존재하지는 않는 새로운 “가능한 생명(life-as-it-could-be)”의 창발을 이끌어내는 것이다(지하루 외, 2011). 그들은 상호작용혼합현실(interactive mixed reality) 설치를 통해 관람자가 자연과 유사한 시각적, 미적 경험을 할 수 있게 만든다(Ji and Wakefield, 2016). 인공생명 예술은 엄밀히 말해 컴퓨터가 생성한 예술로서, 컴퓨터의 내재적 특징인 자동화 알고리즘을 통해 존재하지 않았던 새로운 요소들(인공생명)이 생성된 결과다. 그러한 요소들은 지하루가 만들어낸 가상현실 안에서 생명체처럼 생성, 번식, 소멸을 계속하면서, 생물학적 자연의 작동원리와 똑같이 상호작용하는 생태계로 존재한다(서범석, 2015). 생태계 안의 존재들은 바쁘게 먹이를 찾고 대사하며 복제하고 소리를 내뿜는다. 관람자들은 움직임이 투사된 지층 풍경들 사이로 걸어 다니면서 인공생명체들의 행동을 관찰하거나, HMD를 착용하고 가상현실로 들어갈 수도 있다(Ji and Wakefield, 2018). 알고리즘에 의한 것이지만 독립적으로 상호작용하는 생태계의 창발적인 존재들은 가상의 자연과 물리적 자연의 경계, 혹은 생명과 비생명의 경계를 무너뜨린다(Ji and Wakefield, 2018).



[그림 5] Haru Ji and Graham Wakefield, <Insuperposition>, 1918



[그림 6] 최우람, <Custos Cavum>, 2011

지하루의 작업이 가상현실 혹은 혼합현실에서 인공생태계를 창조하는 것이라면, 최우람의 작업은 기계공학적인 유사생명체들을 만드는 것이다. 그것들은 움직이는 미술이므로 엄밀히 말해 키네틱 아트로 분류될 수 있겠지만, 정교하고 우아한 움직임은 그것들을 생물학적 신진대사와 호흡을 하는 살아있는 생명체로 보게 만든다. 최우람의 하이브리드 유사생명체들은 상상과 과학이 만난 결과다. <Custos Cavum>(그림 6)에서처럼 같은 생물분류학의 라틴어(같은) 학명을 지닌 그의 작품들은 하늘과 땅과 바다 도처에 서식하는 미확인 생물체를 과학적 추리와 예술적 상상력으로 복원한 생명체처럼 보인다(이선영, 2017). 실제로 생물이 숨을 쉬는 움직임을 본뜬 세밀한 작동방식 때문에, 사람들은 기계생명체라기보다 어딘가 분명 있을 것 같은 미지의 생명체를 만나는 느낌을 받는다(문혜진, 2013). 예술을 통한 생명체의 모방은 새로운 일은 아니다. 그러나 최우람은 기계와 동물의 융합, 동물과 식물의 잡종형태를 과감히 표현하고 성체와 유생, 암컷과 수컷이 하나로 공존하는 인공생명 형태를 창조하며, 더 나아가 가상생명체들이 군집해 살아가는 경계를 넘어선 지구적 혹은 우주적 생태계를 만들어낸다는 점(문혜진, 2013에서 포스트휴먼적 새로운 생명개념의 확장에 참여하고 있다고 할 수 있을 것이다.

경계를 허무는 혼성체들

유전자재조합 방식과 살아있는 물질(조직)의 체외혼합방식은 단순히 생물학적 의미를 넘어서, 인간중심주의적 사고를 벗어나 탈중심적 상호의존적 관계로 선회하는 포스트휴머니즘적 미술표현방식에 영감을 주었다. 순수함 혹은 순혈성이 모더니즘을 대표하는 개념이었다면, 포스트모던, 포스트휴먼을 표방하는 많은 미술가들은 “혼종

성(hybridity)”에 매료되어 왔다. 예를 들어 수차례 성형수술을 통해 “제2의 오를랑”, “제3의 오를랑” 등 늘 경계에 머무르는 자아정체성을 표방해 온 프랑스 미술가 오를랑(Orlan)이 체외에서(in vitro) 혼성피부세포들을 배양해 만든 바이오아트 <할리퀸의 코트 (Harlequin Coat)>¹¹⁾와, 프랑스의 2인조 미술가 그룹 아르 오리양테 오브제(Art orienté objet)의 <내 안에 말이 깃들기를(May the Horse Live in me)>(2011)이 그러한 경우다.



[그림 7] Art orienté objet,
<May the Horse live in me>, 2011

영상물이다. 말의 피를 사람의 몸에 넣는 것이 가능한지, 얼마만큼의 양을 수혈했는지, 그래서 무슨 일이 벌어졌는지, 수혈 후 그녀의 몸은 어땠는지 등이 사람들의 큰 관심거리였고, 또한 이토록 충격적인 실험이 미술로서 의미가 있는가도 문제로 떠올랐다.¹²⁾ 생명을 건 작업을 통해 그녀는 무엇을 말하려 한 것일까? “인간만의 관점”

혼종성을 강조하는 미술작업들이 그 과격성과 함께 종종 세간의 이목을 집중시킨 하듯이, <내 안에 말이 깃들기를>(그림 7)도 마찬가지였다. 슬로베니아 류블랴나에서 처음 발표된 후 2011년 오스트리아 린츠 아르스 일렉트로니카 센터에서 수여하는 골든 니카(Golden Nica) 상(하이브리드 아트 부문)을 받은 이 작업은, 미술가인 마리옹 라발-장테(Marion Laval-Jeantet)의 몸에 말의 피(혈청)를 수혈하는 실험적 퍼포먼스이자 그것을 기록한 설치 및

11) 오를랑은 타자를 받아들인 혼성화된 인물의 재현인 할리퀸 모티프를 위해, 조직은행(tissue bank)에서 주문한 12주된 아프리카계 여아 태아의 WS1 타입 피부 섬유아세포와, 유대목동물인 살쾃 꼬리더나트(a fat-tailed dunnart)의 섬유아근육세포, 그리고 자신의 피부조직을 배양해 혼성피부를 만들었다. 젠더, 피부색, 인종이 서로 다른 사람의 피부세포들과 동물의 세포혼성체는 합성된 후, 다양성을 상징하는 알록달록한 할리퀸 코트에 설치된 페트리 접시(Petri dish)들 위에 놓여졌다. 그녀는 2003년 낭트에서 “다양한 색의 피부 조직배양을 통한 다인종적(多人種的) 할리퀸 코트”에 대한 아이디어를 공개한 후, 심바이오티카(Symbiotica) 연구소의 오론 카츠(Oron Catts), 이오나트 주르(Ionat Zurr)와 협업 방식으로 이 작업을 실행하였다. 그녀는 타자와 혼성된 인물재현을 위해 프랑스의 철학자 미셸 세르(Michel Serres)가 *The Troubadour of Knowledge*의 서문에 쓴 “Secularism”의 할리퀸의 모티프를 이용했다. 이와 관련된 할리퀸의 이야기는 신승철(2013). 생명윤리의 저편? 바이오아트의 비판적 실천. *현대미술사연구*, 33(1)에 자세히 설명되어 있다.

12) 말의 피는 신체조직 정보를 전달하는 면역그로불린 항체를 포함한 세포들 외에 독성을 가진 적혈세포, 림프구, 대식세포가 제거된 후 수혈되었다. 수혈로 인한 과민성 쇼크를 방지하기 위해 퍼포먼스 전에 모든 테스트를 거쳤음에도 불구하고, 대량으로 주입된 이상 세포에 대한 그녀의 몸은 예상치 못한 반응을 나타냈다. 그녀는 다음과 같이 경험을 적고 있다. “처음엔 열이 오르내리고, 창백해지면서 거의 걷지도 못했으며, 강한 염증의 증상으

아래 행해 온 동물실험을 비판해온 그녀의 기존 작업들에 비추어 볼 때, 그것은 일차적으로 동물의 입장을 경험하기 위한 퍼포먼스였고, 그를 위해서는 의학적, 생물학적 실험이 필수적이었다. 말의 혈청을 받아들인 마리옹의 몸은, 유기체를 이루는 기관들의 조직화에서 벗어나 더욱 생동감 있게 복적대는 “기관 없는 몸”(들뢰즈와 가타리의 용어)이자 이질적인 요소들이 만나고 있는 혼성체이며, 경계를 계속해서 구성하고 재구성하는 포스트휴먼 신체라고 할 수 있을 것이다(이재은, 2017). 기술 발전 속에서 불분명한 경계와 혼성성을 가장 민감하게 느끼고 있는 부분은 바로 우리의 신체다. 포스트휴먼 신체를 강조하는 미술들은, 인간신체의 단일함 혹은 유일함이 더이상 의미가 없으며 그 자리에 혼성되고 변형된 경계존재가 들어설 수 있음을 나타내고 있다.

인류세 시대의 생태변화

인간의 이동과 생태계의 붕괴

슬로베니아 미술가 마야 스므레카(Maja Smrekar)는 인간의 이동이 생태계에 끼치는 치명적인 영향과 외래종들의 무분별한 유입과 확산이 생명다양성을 해치고 생태계를 위기로 몰아가고 있다는 사실을 매우 설득력 있게 알리고 있는 미술가다. 류블랴나의 생물학자들과 함께 침습성 동물 연구에 참여해온 그녀는 2015년 베를린 Art Laboratory에서 열린 전시 《21세기의 미술과 생물학적 숭고(Art and the Biological Sulime in the 21st Century)》에서 독일의 갑각류를 관찰하는 건축적 구조설치물 <BioBASE: risky ZOOgraphies>(그림 8)을 만든 바 있다. 그녀는 갑각류 전문가인 훔볼트 대학 비교동물학과 게르하르트 쉘츠(Gerhard Schölz) 교수와의 협업 아래, 최근 독일에서 발견되는 침습적인 종들 특히 암컷 대리석무늬 가재를 연구하였다. 플로리다에 원래 서식했던 것으로 알려진 대리석무늬 가재는 현재 전 세계의 수족관에서 인기 있는 동물이지만, 원래 서식지 외에서는 오직 암컷만이 발견된다. 이는 세계 곳곳의 수로를 통해 불법 반입되거나 강제 이주된 대리석무늬 가재가 원산지에서와는 달리 처녀생식(parthenogenesis)이라고 알려진 무성(無性)생식을 하기 때문이다.¹³⁾ 한 마리의 암컷이 12마리의 딸들만을 복제하는 대리석무늬가재의 처녀생식은

로 피가 응고되었다. 이를 동안 다른 반응들이 연달아 나타났고, 그 다음에는 발작이 일주일 내내 지속되었으며, 이 기간 동안에는 한 번에 한 시간 이상 잠을 자지 못했다. 한 시간씩 자다 깨었다가 다시 잠들기를 반복했다. 비정상적으로 식욕이 강해지는가 하면, 누가 건드리기라도 하면 너무 아파 거의 공황상태에 빠지기도 했다. 그럼에도 불구하고 나는 믿을 수 없을 정도로 강해짐을 느꼈다”(Hirszfeld, interview with Art Orienté Objet, np).

13) 고향을 떠난 암컷 대리석무늬 가재의 비정상적인 처녀생식 및 복제방식은 최근 처녀생식을 이용하는 생명기술 방식과 인간복제에 관한 논쟁을 떠올리게 한다. 이는 장기나 조직

유전자와 환경의 상호작용을 연구하는 발생기구조학(發生機構學, epigenetics)자들의 관심을 끌었다. 물론 대리석무늬 가재의 예상 밖 복제 현상은 환경변화가 원인이었다.

스프레카는 양쪽으로 나뉜 수족관의 왼쪽에 6마리의 암컷 대리석무늬 가재를 넣었고, 오른쪽 수족관에는 같은 속(屬)에 속하는 (역시 독일로 강제 이주된) 수컷 루이지애나 가재들(*procambarus clarkii*)을 넣었다. 양쪽의 수조 사이에는 사다리가 설치되어 서로 왕래할 수 있는 기회를 주었으며, 환경조건을 모니터링하기 위한 기구들도 설치되었다(Rapp and de Lutz, 2015) 스프레카의 작품은 인간에 의해 강제 유입된 침습성 종들의 문제를 고발하면서, 그들 사이의 상호작용이라는 상징적인 주제를 실제 동물들의 행동을 통해 보여주려 하였다. 그녀의 수족관은 자연세계에 대한 탐구와 위태로워진 생태계에 대한 문화적, 생명 정치적 반응을 생각하게 만드는 다면적인 설치였다. 스프레카는 이 프로젝트가 “공포의 인류학”을 보여주는 일종의 경고로 작용한다고 말한다(Smrekar, 2015).



[그림 8] Maja Smrekar,
<BioBASE: risky ZOOographies>

인류세 시대의 다학제적 융합미술 “에코벤션”

생태미술(ecological art)의 분야는 너무 다양해서 하나로 정의할 수 없으나, 생태위기를 대중에게 알리고 적극적으로 생태를 복원한다는 목적은 동일하다. 미술이 죽어가는 포유류와 양서류를 구할 수는 없고 오염된 땅을 되살리기는 어려울 수 있다. 하지만 그러한 문제들에 대해 창의적이고 생산적인 방식으로 재현하고 비관함으로써 관심을 끌거나, 다른 분야의 사람들과 협업하여 실제로 그들을 구할 방법을 찾을 수는 있다. 생태(ecology)와 개입(invention)이라는 두 단어가 합쳐져 만들어진 에코벤션(Ecovention)이 바로 그러한 생태미술의 실행방식이라 할 수 있는데, 이는 오염되거나 황폐해진 생태를 물리적으로 변화시키기 위해 창의적인 전략을 이용하는 미술가 기반 프로젝트(artist-initiated project)를 지칭한다. 적극적인 의미의 생태미술을 의미하게 된 이 용어는 수 스페이드(Sue Spaid)와 에이미 립튼(Amy Lipton)이 2002년에 조직한 《에코벤션, 생태를 변형하는 최근의 미술(Econvention, current art to transform

의 손상을 치료할 수 있는 줄기세포 연구에서 여성의 난자를 이용하는 단성생식(처녀생식)이 지닌 생명윤리문제를 상기시킨다는 것이다. 배아줄기세포를 이용한 조직배양의 경우, 자궁에 이식시키면 인간이 될 수도 있는 배아를 파괴하기 때문에 심각한 윤리적 문제가 발생한다.

ecologies)》 전시와 카탈로그를 통해 널리 알려지게 되었다.¹⁴⁾ 물론 용어에 들어있는 “개입”이라는 말은 근대 이후 인간이 자연과 환경을 개발하고 통제하며 이용함으로써 훼손해온 행위와 같은 개입이 아니라, 미술가의 힘을 빌려 자연을 회복하고자 생태에 개입한다는 의미다. 이는 미술가 혼자만의 프로젝트가 아니라 건축, 식물학, 동물학, 생태학, 공학, 조경학, 도시계획 등 그 지역에 대한 여러 분야의 전문가들과 다(多) 학제적으로 협업해야 하는 복합적인 프로젝트이며, 대체로 과학적인 접근방식을 기반으로 한다. 에코벤션은 학교 등 다양한 교육기관과의 협업을 통해 생태의 중요성을 교육적 차원에서 알릴 수 있는 이점이 있다. 학생들로 하여금 그들을 둘러싼 환경에 민감하도록 만들고, 환경과 관련된 문화적 실행에 직접 참여하게 하거나, 환경을 배우고 환경의 지속가능성(sustainability)의 중요성을 깨닫게 하는 공동체기반의 생태미술교육(Community-based ecology art education) 개념(Blandy & Hoffman, 1993)을 에코벤션을 통해 실현할 수 있다.

에코벤션을 실행하는 미술가들은 항상 다른 분야의 전문가들을 끌어들이고 긴 안목을 가지고 생태복원에 힘쓰고 있다. 학생들과 지역 공동체를 포함시켜 함께 당면한 이슈를 분석하고 환경회복을 위한 구상을 하며 실행에 옮기도록 적극적으로 유도하는 에코벤션 작업은 그들의 생애 동안 그 결과를 보지 못할 수도 있는 장기적 프로젝트로 이어지기도 한다. 이러한 활동에서 중요한 점은 미술가가 생태계를 생각하고 직접 참여하도록 이끄는 교육 패러다임의 변화를 가져왔다는 것이다(Blandy, Congdon, & Krug, 1998). 교육적 차원에서 볼 때, 학생들은 스스로를 생태에서 멀리 떨어진 존재가 아니라 거기에 속해있으며, 상호경쟁이 아닌 협업을 통해 새로운 미학과 비평 방식을 배우게 된다.

그 예로, 미국의 개념미술가이자 생태미술가인 멜 친(Mel Chin)을 들 수 있다. 그는 1991년부터 진행되어 온 <회생 지역(Revival Filed)>(그림 9)라는 작업으로 알려진 미술가다. 그것은 소각된 오물과 쓰레기로 심각하게 오염되어 독성 때문에 누구라도 그 지역에 들어가는 것이 불법인 미네소타 주의 세인트 폴(St. Paul) 근처 250에이커 넓이의 “돼지의 눈(the Pig’s Eye)”이라는 쓰레기 매립지에, 식물학자 루퍼스 채니(Rufus Chaney)가 개발한 중금속을 흡수하는 식물을 심는, 일종의 식물환

14) 스파이드는 이 카탈로그에서 ecovention을 다섯 개의 범주로 나누었다. 그것은 1) 생태학적 문제들을 공론화하기 위한 행동주의/생태학적 문제들을 모니터링하기(activism to publicize ecological issues/monitoring ecological problems), 2) 새롭게 가치부여하기/오염되고 버려진 땅에서 살기(valuing anew/living with brow-filed), 3) 생명다양성/종들에게 충분한 공간을 제공하기/종의 감소를 연구하기(biodiversity/accommodating species/studying species depletion), 4) 도시의 인프라 구조에 관심 갖기/환경적 정의(urban infrastructure/environmental justice), 5) 생태회복과 복원을 위한 미학(reclamation and restoration aesthetics)이다. 대부분의 에코벤션의 작업들은 이러한 범주들의 여럿에 걸쳐서 이루어진다(Spaid, 2002).



[그림 9] Mel Chin, <Revival Field>, 1991~현재

왕김의털, 끈끈이장구초 등)을 심었다. 1991~1993년 사이에 96개의 구역에서 수확된 식물들은, 체니의 실험실이 있는 벨츠빌(Beltsville)의 USDA 연구센터에서 분석되었고, 그 후 <회생 지역>은 철수되었다. 분석 결과, 식물들 중에서는 알프스 말냉이가 가장 효과가 좋은 것으로 판명되었다. 그는 세인트 폴의 <회생 지역>에 이어, 펜실바니아 팔머튼(Palmerton)에 있는 또 다른 오염방지사업대형자금 필요지역에 다른 버전으로 식물들을 심었으며(1993-1997), 독성이 없어서 대중의 방문이 가능한 장소인 네덜란드 죄테르미어(Zoetermeer)의 플로리아데 공원(Floriade park)에도 유사한 작업을 시범적으로 시행하였다(1992). 또한 독일 슈투트가르트 (2000-2001)에서도 같은 방식으로 독성물질을 흡수하는 식물 심기를 실행함으로써, 식물을 통한 환경정화분야에 대한 인식의 상승과 연구의 지속성 보장에 큰 도움을 주고 있다.

친은 또한 2005년 이후로 미국 내 최악의 납 오염 도시 중 하나인 뉴올리언스의 토양을 되살리려는 프로젝트 <광맥 찾기 사업(Operation Paydirt)>을 시행하고 있다.¹⁵⁾ 뉴올리언스에는 미국환경보호국(EPA/Environment Protection Agency)이

15) 이 쓰레기 매립지는 1956-72년까지 배터리 등 자동차 폐기물 및 산업 폐기물이 버려져 쌓여왔으며, 1977년부터는 폐기물 관리위원회가 독성 높은 진흙 쓰레기를 이곳에 버리기 시작했다. 1988년 화재로 인해 2달 이상 검은 연기로 가득 차 있던 곳이기도 하다. 1989년 건강과 환경에 잠재적 혹은 실제적 위협을 주는 장소로 지정되고, 오염방지사업을 위한 대형자금 필요지역(National Superfund Site)의 리스트에 오르기도 했다. 이 작업을 위해 친과 그의 동료들은 위험물질 취급 등과 관련된 40시간의 교육을 받았다. 친의 작업 이후 관심이 높아져, 2000년~2005년 이 매립지에 대한 개선작업이 시행되었다. 고체 폐기물(폐 드럼, 타이어 등)을 제거하고, 석회 및 시멘트 등 오염 물질을 중화하였으며, 전반적인 현장 개선을 위해 2 피트 두께의 표토 층을 추가하고 씨를 뿌렸다. 지하수를 통해 오염 물질이 퍼지는 것을 방지하기 위해 나무 및 식물심기도 추가되었다. 현재 이곳의 일부는 하이킹 코스와 활쏘기 터, 조류관찰로 인기 있는 지역공원이 되었다.

16) 미네소타 오염관리청(Minnesota Pollution Control Agency), 세인트 폴 공공 사업부(the St. Paul Department of Public Works), 대도시 폐기물관리위원회(the Metropolitan Waste Control Commission), 그리고 미네소타 과학박물관(the Science Museum of Minnesota)

허용하는 납 농도의 최고 6배가 넘는 어린이 놀이터가 8만 6천개에 달했고, 도시 내 어린이들의 30~50%가 납의 독성에 노출되어 있었다. 납중독은 청소년범죄, 성인 폭력 등을 유발함으로써 사회의 위기를 불러일으킬 수 있다고 보고되고 있다(Weintraub, 2012, p.136). 장시간 전문가들¹⁸⁾과의 토론 및 준비과정을 거친 후, Chin은 두 가지 방식 즉 오염된 흙을 치우고 다른 흙으로 채우는 “dig and dump” 방식과 그 지역의 어업의 부산물인 인산칼슘을 이용해 납을 중화시키는 “treat, lock, cover” 방식을 얻었으나 모두 3백만 달러 이상의 비용이 드는 방식들이었다.



[그림 10] Mel Chin,
<Fundred dollar Bill Project>, 2005~현재

Chin은 막대한 실행 비용을 마련하기 위해 <펀드레드 달러 지폐 프로젝트(Fundred dollar Bill Project)>(그림 10)를 별도로 시작하게 된다. 실제 크기의 100달러 앞면에서 벤자민 프랭클린의 초상화를, 뒷면에서 독립기념관 사진을 지우고, 그 빈자리에 어린이들이 창의적인 그림을 그리도록 하여 수집하는 것이었다. 2009년부터 어린이들이 그린 “펀드레드 달러”들은 택배 혹은 일반트럭 한 대로 픽업되었다. 그는 아이들의 관심을 끌기 위해 1977년형 구형트럭을 방탄유리로 무장하였으며, 수집된 펀드레드 달러지폐를 모아 놓는 곳으로 금고처럼 생긴 작은 집을 빌려 본사로 지정하기도 했다. 어린이들의 도움으로 환경을 회복하고, 어린이들의 건강과 안전을 위해 여러 방법을 동원했던 이 프로젝트는 흥미진진하고 교육적이며 매우 실용적인 방식으로 진행되었다. 300백만 달러가 되면 워싱턴 D.C. 의회로 가져가 그 액수만큼의 예산을 청구할 예정이었으나, 그것은 현재 스미소니언 미술관에 소장되었고, 그 대신 예술 육성재단인 “풀잎(A Blade of Grass)”의 지원을 받고, MIT의 CoLab(Community Innovators Lab)과 파트너십을 맺게 되었으며, 많은 비영리단체들의 지원과 투자를 받게 되었다. 중요한 성과 중 하나는 납중독 예방 전문가들이 국가적으로 의견을 낼 수 있게 되는 계기를 마련했다는 점이다. 어린이들을 포함해 환경에 대한 사람들의 의식을 고양시키려 했던 것만으로도 이 프로젝트는 성공적이었다. 그의 프로젝트는 “예술, 환경, 과학의 파트너십을 위한 고전적인 모델들이며, 그는 다음 단계의 행동

- 17) “paydirt”는 19세기 서부에서 금광맥을 발견했을 때 개척자들이 외치곤 했던 유망한 광맥, 노다지, 황재 등의 의미를 지닌 말이다. 친은 뉴올리언즈에 해독된 땅이 한 조각이라도 생기면 그것이 바로 “황재하는 것이 아니냐”는 뜻으로 사용했다(Weintraub, 2012, p. 138).
- 18) 그들 중에는 독성학자(toxicologist)이자 도시환경전문가인 Howard Mielke(Tulane/Xavier Center for Environmental Research in New Orleans)와 Dr. Andrew Hunt(Institute of Health Biomedical Innovation) 등이 있다.

을 어떻게 취할지, 비 미술계의 사람들과 어떤 협력을 해야 하는지 잘 알고 있는 선구적인 예술가로 평가되고 있으며”(Heartney, 2014, p.79), 전문적 관료들이 성공하지 못한 일을 미술과 과학의 융합으로 이루어내고, 대중의 목소리를 실제 자원으로 교환하여 활용한 에코벤션 미술의 좋은 모델이 되고 있다.

나오는 말

미술은 항상 그 시대를 반영함으로써 대중의 공감을 끌어낸다. 본 논문에서 소개한 미술가들은 기술발전이 가져온 현실과 미래에 대한 시대적 전망과 패러다임의 변화를 작업에 반영하고 있다. 그들의 공통적인 특징은 최근의 첨단기술(기계, 로봇, 생명공학기술, 디지털기술 등)에 매우 민감하게 반응할 뿐 아니라, 발전된 기술 자체를 직접 사용하는 경우가 많다는 점이다. 기술사용 자체는 1960년대부터 시작된 미술과 기술(art and technology)의 결합이라는 맥락에 놓일 수 있겠지만, 그보다는 기술에 의해 달라진 현실을 알리기 위해 기술을 직접 가져오고 그에 대한 논쟁을 제기하는데 방점을 둔다. 이러한 작업들은 기술에 대한 긍정적 혹은 비판적 견해를 나타내지만 대부분 중립적 입장에서 기술의 현주소를 알리는 경우가 많다.

결론을 대신해, 이러한 작업들에서 발견되는 포스트휴먼 혹은 포스트휴머니즘적인 의미를 두 가지로 요약할 수 있겠다. 하나는 이러한 작업들이 전반적으로 인간 중심주의를 벗어나 인간/자연, 인간/기술 등 데카르트의 코기토(Cogito)에 기반을 둔 모든 이분법을 거부함으로써 경계를 탈피하고 혼종성, 이질성, 복수성을 수용한다는 점이다. 이는 특히 인간의 변화를 민감하게 인식하고 더 나아가 스스로의 신체를 변화시키는데 주저함이 없는 작가들의 경우를 통해 볼 수 있었다. 다른 하나는 이러한 작업들에 내재된 이분법의 탈피가 타자에 대한 적극적인 수용과 배려로 이어지고, 인간/인간의 관계 뿐 아니라 모든 생명들에 대한 가치부여로 표현되며, 이제까지 인간중심으로 생각해 온 생명의 좁은 의미를 벗어나 인공생명, 기계생명 등으로 확장된 생명개념과 그에 수반되는 윤리까지도 포괄한다는 점이다. 이와 관련해 자연과 타자를 위한 배려가 생태에 대한 관심의 필요성과 당위성으로 확장되고 있다는 사실 또한 주목해야 할 부분이다.

참고문헌

- 강영희 외 편집 (2008). *생명과학 대사전*. 서울: 아카데미 서적.
 김영창 외 (2008). *합성생물학*. 서울: 도서출판 개신.

- Braidotti, R. (2015). *포스트휴먼*. (이경란 역). 파주시: 아카넷. (원전은 2013년 출판)
- Margulis, L.과 D. Sagan. (2016), *생명이란 무엇인가?*. (김영 역). 서울: 리수. (원전 출판, 1995)
- 문혜진 (2013). 최우람, 확장된 자동기계의 꿈. *월간미술*, 12월호, 118-125.
- 서범석 (2015). 예술이 놀이로, 놀이에서 세상 비추는 거울로, 지하루 작가: 프로그래밍으로 여는 새로운 예술. *한겨레 과학웹진 사이언스온*. 2015.9.7. retrieved from <http://scienceon.hani.co.kr/315546>
- 신상규 (2014). *호모 사피엔스의 미래, 포스트휴먼과 트랜스휴머니즘*. 포스트휴먼총서 1, 파주시: 아카넷.
- Agamben, G. (2008). *호모 사케르, 주권권력과 벗어벗은 생명*. (박진우 역). 서울: 새물결. (원전 출판, 1995).
- 이선영 (2017). 최우람: '기계생명체'의 힘, *아트 인 컬처*, 2월호, 82-90.
- 이재은 (2017). 포스트휴먼 시대 미술의 사이보그 알레고리 - 아르 오리양테 오브제의 <아마도 내 안에 말이 살고 있을지도 몰라>. *이화인문과학원 (엮음), 분열된 신체와 텍스트 - 포스트휴먼의 무대 2* (289-315). 파주시: 아카넷.
- 전혜숙 (2016). 생명의 감시와 통제를 비판하는 바이오아트, *미술이론과 현장*. 21호. 174-176.
- 조대호, 김응빈, 서홍원 (2017). *위대한 유산, 벼룩에서 인공지능까지, 철학, 과학, 문학이 밝히는 생명의 모든 것*. 파주시: arte.
- 조선령 (2001). 인공생명의 가능성을 위한 제언의 장. *미술세계*, 210, 132-133.
- 지하루 & Wakefield, G. (2011). Interview, 인공생태계 안에서의 새로운 조우, *Aliceonnet Media Art & Culture Channel*. retrieved from <http://aliceon.tistory.com/1786>.
- Harari, Y. (2015). *사피엔스, 유인원에서 사이보그까지, 인간역사의 대담하고 위대한 질문*. (조현욱 역). 파주시: 김영사. (원전 출판, 2014).
- Harari, Y. (2017). *호모테우스, 미래의 역사*. (김명주 역). 파주시: 김영사. (원전 출판, 2016)
- Harari, Y. (2018). *21세기를 위한 21가지 제언: 더 나은 오늘은 어떻게 가능한가*. (전병근 역). 파주시: 김영사. (원전출판, 2018).
- Artistes Nominé, Saša Spačal, Mirjan Švagelj, Anil Podgornik, Myconnect, Installation Interactive, Slovénie. (2015). *Prix Cube, Jeune Création Internationale en Art Numerique*, retrieved from <http://prixcube.com/folio/sasa-spacal-mirjan-svagelj-anil-podgornik/>.
- Bäumel, S. and Selg, M. (2015). Metabodies, Exploring social net works on our body. In T. Schubert and A. Adamatsky (Eds.). *Experiencing the Unconventional, Science in Art* (pp.273-293). Singapore: World Scientific.

- Blandy, D. and Hoffman E. (1993). Toward an Art Education of Place. *Studies in Art Education, A Journal of Issue and Research*, 35(1), 22-33.
- Blandy, D., Congdon K. G. & D. H. Krug (1998). Art, Ecological Restoration, and Art Education. *Studies in Art Education, A Journal of Issues and Research*, 39(3), 230-243.
- Bostrom, N. (2003). What is transhumanism?. *Transhumanist FAQ - General Introduction* (version 2.1) *World transhumanist Association*, 4, retrieved from <https://nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf>.
- Critical Art Ensemble (2012). *Critical Art Ensemble, Disturbances*. London: Four Corners Books.
- Heartney E. (2014). Art for the Anthropocene Era. *Art in America* (February), 76-81.
- Harbisson, N. (2012). I listen to color (YouTube 동영상).
retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=ygRNoieAnzI>.
- Ji, H. and Wakefied, G. (2016). Endogenous Biologically Inspired Art of Complex System. *Art on Graphics*, January/February 2016, 16-21.
- Ji, H. and G. Wakefied (2018). Inhabitat: An Imaginary Ecosystem in a Children's Science Museum. *Leonardo*, 51(4), 343-348.
- Hirszfeld, A. (2016). May the Horse Live in me (interview with Art Orienté Objet). *Art+Science Meeting*, retrieved from http://artandsciencemeeting.pl/teksty/may_the_horse_live_in_me_interview_with_art_oriente_objet-13/.
- Jeffries, S. and Harbisson N. (2014). The world's first cyborg artist (Interview). *The Guardian*, retrieved from <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/may/06/neil-harbisson-worlds-first-cyborg-artist>.
- Lawler-Dormer, S. (2018). Redefining The Human Body As 'Meat, Metal and Code': An Interview with Stelarc. *Art & Photography*, retrieved from <https://www.sleek-mag.com/article/stelarc-interview-posthumanism/>.
- Meyers, W. (2015). *Bio Art, Altered Realities*. New York: Thames & Hudson.
- Pristauz, J. and Harbisson, N. (2017). The reality of a cyborg. *Metalmagazine*.
retrieved from <https://metalmagazine.eu/en/post/interview/neil-harbisson-the-reality-of-a-cyborg>.
- Rapp, R. & de Lutz, C. (2015). Art and the Biological Sublime in the 21st Century. In Rapp, R. & C. de Lutz (Eds.). *Art and the Biological Sublime in the 21st Century, [macro] biologies & [micro] biologies* (pp.9-36). Berlin: Art laboratory Berlin.

- Smrekar, M. (2015). BioBASE - The Eco Utopian Agent. In Rapp, R. & C. de Lutz (Eds.). *Art and the Biological Sublime in the 21st Century, [macro] biologies & [micro] biologies* (pp.70-71). Berlin: Art laboratory Berlin.
- Smith, M. (2005). *Stelarc, The Monograph*, Cambridge. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Spaid, S. (2002). *Ecovention, Current art to transform ecologies*. Greenmuseum.org, The Eontemporary Arts Center, Ecoartscape.
- Weintraub, L. (2012). *To Life! Eco Art in Pursuit of a Sustainable Planet*. Berkely: University of California Press.
- Agi Haines의 홈페이지: <https://www.agihaines.com>.
- Anna Dmitriu의 홈페이지: <http://annadumitriu.tumblr.com/>.
- Mel Chin의 홈페이지: <http://melchin.org/oeuvre/>.
- Saša Spačal의 홈페이지: <http://www.agapea.si/en/projects/myconnect>.
- Sonja Bäümel의 홈페이지: <http://www.sonjabaeumel.at>.
- Stelarc의 홈페이지: <http://stelarc.org/?catID=20353>.

Abstract

The Future of Human and the Art of Posthuman Age

Hye-Sook Jeon

Ewha Womans University

The purpose of this essay is to reveal what the post-human and post-humanism are, and how the key-words of this age, technology, life, and ecology are expressed in contemporary art, and what significance it has. There are four perspectives of the 21st century's remarkable changes: the change of human (body) by technology, the debate about genetic engineering technology and its influence, new concepts of life and de-humanism, and ecological crisis. Focusing on the recent art works reflecting these interests, I want to examine how contemporary artists are responding to the changes that are happening now, and what significance their works have in the so-called post-humanist sense. I can summarize the post-humanistic meanings found in these works. One is that these works are generally away from anthropocentrism and embrace hybridity, heterogeneity, and pluralism by rejecting all dichotomies based on Descartes' Cogito. The other is that the escape from the dichotomy inherent in these works leads not only to the active acceptance and consideration of the other, but also to the value of all life, not just man.

논문접수 2019. 01. 02	심사수정 2019. 01. 24	게재확정 2019. 02. 07
-------------------	-------------------	-------------------

13 Reasons Why: An Exploration of Youth Assemblages and Media Assemblages

Brigitte Hipfl

Klagenfurt University, Austria

Abstract

Based on a new materialist approach and affect theory, this presentation will take the Netflix-series *13 Reasons Why*, and the heated public disputes about the series, as an example of the “structure of feeling” (Williams) of contemporary youth culture. Using the concept of assemblages as developed by Deleuze and Guattari, I will approach youth as bodies within a “web of force, intensities and encounters” (Braidotti). This results in an understanding of agency as “distributive agency” (Bennett) and as “response-ability” (Barad), that is, the potential to make (new) connections with bodies, things, ideas and other elements. The focus is, firstly, on processes of becoming; secondly, the forces of affect that become effective; that is, as affecting and being affected in the power relations that characterize specific moments. This is explored as gendered affective dynamics. The different media assemblages in the series—from digital media to old-fashioned audiotapes—will be discussed regarding their opposite affective effects.

Key words

Assemblage, new materialism, structure of feeling, youth

Introduction

When the first season of the Netflix-series *13 Reasons Why* was put on the air in March 2017, this was broadly and controversially discussed in social media and in print media. *13 Reasons Why* is about the suicide of 17-year old high school student Hannah Baker who comments on her experiences and records them on audiotapes. The title directly refers to the 13 reasons that Hannah refers to on the audiotapes. The screenplay of the first season is based on the highly celebrated 2007 novel of the same title by Jay Asher, which received 15 major

Young Adult Book rewards. The TV series supposedly elicited the most twitter responses ever, more than the TV series *Vampire Diaries* and *The Walking Dead* (Wagmeister, 2017).

Based on a new materialist approach and on affect theory, I will take the Netflix-series *13 Reasons Why*, and the heated public disputes about the series as an example of the “structure of feeling” (Williams, 1977) of contemporary youth culture. Raymond Williams uses the term “structure of feeling” to capture how societal values and meanings are experienced and lived. How does it feel to live under specific historic circumstances? What kind of feelings and tensions characterize the social relations? What is the dominant “tone”? What, at first sight comes across as private and idiosyncratic, however, is a social, collective feeling. As Williams points out, it is, in particular, art and literature that is capable of grasping a certain “structure of feeling.” In my presentation, I will connect Williams’ “structure of feeling” with the concept of “assemblage,” and the notion of affect as developed by Deleuze and Guattari (1987), which will allow us to analyze the complex processes Williams is referring to. This also opens up a more differentiated approach towards media.

13 Reasons Why is a good example for the expression of how it feels for adolescents to live in the contemporary Western world. One key fact is that adolescents’ life is intrinsically tied to media. With the help of the concept of “assemblage” I will also address what all this means regarding questions of agency and responsibility. Both questions are also of key relevance for the structure of the TV-series *13 Reasons Why*. The strong public reactions to the TV-series demonstrate that images and reports on youth fascinate us and affect us (Talbur & Lesko, 2015). On the one hand, the TV show was seen as a trigger to talk about issues that need to be addressed more often, like bullying, sexual assaults, and teenage suicide. On the other hand, there was some “moral panic” regarding the explicit representation of two rape scenes and teenage suicide (where Hannah slits her wrists). Referring to the so-called “Werther-effect” in the 18th century (named after Goethe’s novel, *The Sorrows of Young Werther*, where the main protagonist’s suicide was copied by readers) fears were expressed “that the series could boost copycat suicides” (Markus Schäfer, <https://www.dw.com/en/the-werther-effect-will-13-reasons-why-spur-suicides/a-38885688>). In response, there were calls for censorship on the basis that the TV series does not follow guidelines for media representations of suicides that prevent detailed descriptions of the kinds of suicide possible, as

well as romanticizing suicide and elevating it to heroic stature. Some principals of Canadian schools even sent e-mails to parents to let them know that students are not allowed to talk in schools with their classmates about this TV show (<https://www.teenvogue.com/story/canadian-schools-banning-13-reasons-why>). One of the effects was that the producers of *13 Reasons Why* added trigger warnings regarding sexually explicit and violent scenes, and included a written comment at the end of each episode that viewers in need for help finding crisis resources can visit the website: 13reasonswhy.info.

Youth as Assemblages

In my attempt to get to a more nuanced understanding of the dynamics young people find themselves in, I use an approach beyond the dualistic social ontology that either celebrates young people's self-actualizing agency or—as in the case of the moral panics around *13 Reasons Why*—problematizes the determining effects of social structures (like media) (see Alldred & Fox, 2017). From a new materialist perspective (as developed by Braidotti, Cool & Frost, Alldred & Fox, besides others), I understand adolescents as “young bodies within a ‘web of forces, intensities and encounters’ (Braidotti, 2006, p. 41) between human and non-human elements that produces multiple specifying and aggregating effects on the bodies of young people, but also, importantly, continual challenges, fragmentations and resistances to these specifications and aggregations” (Alldred & Fox, 2017, p. 1164). Materialist scholars stress that “matter is to be studied not in terms of what it is, but in terms of what it does: what associations it makes, and what consequences derive from these interactions” (Fox & Bale, 2018, p. 369). A key element of a materialist approach is the entanglement of the material with the semiotic.

With his concept “structures of feeling,” Williams (1977) already addresses issues that have become prominent in the current discussions in new materialism and affect theories. Williams' “structure of feeling” is an attempt to pay attention to the bodily, affective dimensions of social experiences. It is also his attempt to offer a different understanding of the social—an understanding of the dynamic aspects of the social in the sense of “forming and formative processes” (Williams, 1977, p. 128)—by turning away from using conventional, fixed categories and concepts. In this sense, Williams calls “structure of feeling” a “cultural hypothesis”

(Williams, 1977, p. 131). Within cultural studies, the concept was criticized as being not really developed, too broad, hard to grasp, or offering an essentializing position (in the sense of “structures of feeling” of specific social groups, generations etc.) (Nagai, 2005; Highmore, 2016). However, like Sianne Ngai (2005) and Ben Highmore (2016), I understand Williams’ concept “structure of feeling” as a mobilization of the register of affects, and as his attempt to broaden and deepen the critical and material analysis of his time. Similar to Williams’ goal, new materialism and affect theories try to offer theoretical tools for approaching and analyzing social developments and phenomena as something that is in process and defined by vital forces (affects). Despite different theoretical conceptions of affect, there is an agreement that affect is something that moves us. As Gregory Seigworth and Melissa Gregg (2010, 1) point out, “(a)ffect, at its most anthropomorphic, is the name we give to those forces—visceral forces beneath, alongside or generally *other than* conscious knowing, vital forces insisting beyond emotion—that can serve to drive us toward movement, toward thought and extension.”

Another term that refers to the processual and dynamic dimension of the social and cultural is “worlding.” Originating from Heidegger, the term has been expanded to approach world(s) not as something that “is” a “being,” but as a “doing,” as something that emerges through the engagement of interrelated phenomena (Palmer & Hunter, 2018). The concept of assemblage and the understanding of affect as developed by Deleuze and Guattari (1987) enable us to approach such complex processes theoretically and empirically (see Ringrose & Coleman, 2013).

Assemblages are, using Jane Bennett’s (2005) succinct characterization, historical and circumstantial groupings of diverse components “whose coherence coexists with energies and countercultures that exceed and confound it. . . . (and where) power is not equally distributed across the assemblage.” This grouping of components, like objects, media devices, practices, institutions, humans and so on, is not stable or fixed: it “pulse(s) with energies, only some of which are actualized at any given time and place” (Bennett, 2005, p. 461). No single component can “fully determine the consequences of the activities of the assemblage.” All components of assemblages (never mind if human or non-human) are, according to Spinoza (a Dutch philosopher and contemporary of Descartes), defined by their capacity to affect and be affected; that is, by their capabilities to connect to other bodies (Deleuze, 1988). We are continuously “affected by forces that lie beyond our active decision” (Colebrook, 2002, p. xl). Assemblages refer to the fact that “(a)ll

life is a process of connection and interaction,” and that “(a)ny body or thing is the outcome of a process of connections.” There are no wholes that pre-exist connections, neither are there any pre-established laws or orders that govern an assemblage. “The law of any assemblage is created from its connections” (Colebrook, 2002, p. xx).

If there is a change in the relations of the components of an assemblage, this also means a change of the assemblage. For Deleuze and Guattari these are events, processes of becoming. A good example is the encounter with new information, as, for example, in the case of studying, doing research, using media or in personal encounters. If we are affected by certain statements, theories, concepts, people etc., this results in a change (of our view of the world, of ourselves). Not necessarily does this result in a life-changing turning point, but our lives are full of small changes, which we usually only become aware of in hindsight. The effect of such new connections is not necessarily the emergence of something new; this can also consolidate the assemblage in place—as it is, for example, the case with returning to the same weblink in social media all the time. But even here—besides the assurance and stabilisation of certain connections, there is always also the potential that new connections can emerge.

With the concept of assemblage, issues of power and change also have to be understood through the connections between the components. There are forces that are oriented towards the stabilization of existing relations (certain unites and the power relations connected to them), while there are always also forces that open up new connections that can change the existing power relations. In Deleuze–Guattarian terms these processes are called “territorialisation” and “deterritorialisation” (see Colebrook, 2002). As Deleuze (1988) stresses, we don’t know what a body is capable of, what a body can “do.” The US science fiction Television series *The 100* aimed at a youth audience (the first season of five up to now started in 2014), illustrates this very well. In this dystopian series of the end of the world, the protagonists’ characters change dramatically and unexpectedly in their struggles for survival.

The concept of assemblage can be used for the analyses of phenomena on various scales. Jane Bennett, for example, refers to globalisation as a state of affair where the Earth is seen as an assemblage “in which the parts (e.g. finance capital, CO2 emissions, refugees, viruses, pirated DVDs, ozone, human rights, weapons of mass destruction) now circulate” (Bennett, 2005, p. 445). As suggested

by Hess (2015), selfies can be approached as assemblages, comprising at least of a person, a physical space, the cell phone, and a network. Also, a human body is an assemblage of genetic material, ideas, habits, bacteria, diverse fluids, powers of acting, relations to other bodies (Colebrook, 2002). Each assemblage also is part of other assemblages. Moreover, as Macgregor Wise (2012) stresses “any assemblage we enter into puts us into a particular relation to the world - promises us particular powers, redefines who we think we are or could be” (p. 159).

Respectively, when it comes to agency, we can no longer locate agency just in human bodies since all bodies have the capacity to affect and be affected. We need to understand “the distributive and composite nature of agency” (Bennett, 2005, p. 446), comprising of the agency of each component of the assemblage as well as the agency of the assemble. For human agents, the capacity to affect and be affected means to be open towards the world, towards, new connections. This also calls for a different understanding of responsibility: As Bennett (2005) points out, “(a) distributive notion of agency does interfere with the project of blaming,” (p. 463), but it is possible to identify “(what Hannah Arendt called) the sources of harmful effects. Bennett (2005) suggests that “the responsibility of individual humans may reside most significantly in one’s response to the assemblages in which one finds oneself participating” (p. 464).

13 Reasons Why

The first season presents in 13 episodes the reasons for the suicide of 17-year old high-school student Hannah Baker who was new to the school. The focus is on Hannah’s experiences; Hannah is already dead at the start of the series; she had recorded on old-fashioned audio-tapes what had led her to take her own life. Her peers are admonished to listen to the audiotapes one by one. The second main protagonist is Hannah’s classmate Clay Jensen, a kind of nerd, who like Hannah had a part-time job at the local movie theater, and was in love with Hannah, but was too shy to express his feelings to her. There are two narrative threads: There is the focus on Hannah’s experiences, on her relations to each member of her peer group and how she feels about all that. The second storyline is on the reactions of her peers, her parents, and the staff of the school after her suicide.

Youth assemblages in *13 Reasons Why*

My attempt is to map a few scenes in the series as “youth-assemblages.” Following Claire Colebrook (2002), I will approach the school as “a field of force, with no fixed terms, operating by attraction and repulsion (or territorialisation and deterritorialisation).” As Colebrook suggests, “instead of force we can think of a process of ‘machinic assemblage’: moving in one direction towards organization and in other towards free flow” (p. 102). In Deleuze and Guattari’s terminology, the processes of organization that correspond to pre-existing categories and norms are called molar, whereas breaking away from norms and boundaries is called “molecular” change along a “line of flight.”

I start with the group of male students in the series as an example for an assemblage that exists throughout the first season. How long an assemblage exists depends on the ways in which the relations of this assemblage are organized. In the case of the assemblage of the group of the male students, the relations are organized in a way that corresponds to and (re) constitutes dominant discourses of gender relations characterized as hegemonic masculinity. A key component in this assemblage is Bryce Walker—sport star, co-captain of the school’s football- and baseball-team—who comes from a rich family. The bathhouse at his parent’s swimming pool is the place where the young males meet, and where parties take place. Bryce embodies what can be described as hegemonic masculinity. He is recognized as the sport champion who not only sets the rules in sport (football and baseball), but also for the group of males, displaying patriarchal white masculinity, which includes drinking, conquering girls, and counting sexual adventures. Most of the young males want to belong, and be recognized as part of this group, not to be excluded and participate in various activities. These are the affects that produce this assemblage and hold it together. This assemblage also produces a separation between young men who accept Bryce’s reign and comply, and those who do not. The latter are Clay and his Hispanic friend Tony Padilla, who is gay and Hannah’s confidant (whom she entrusted the audio-tapes with).

Another key element in this assemblage is the territorialising practices of the young males when it comes to girls and sexuality. Deleuze and Guattari speak of territorialisation when they refer to processes that regulate and channel the connection of forces and stabilize assemblages (see Colebrook, 2002). The young females are represented in the series as objects of the male gaze and desire.

They are categorized and ranked according to sexualized parameters; photos are posted in social media and discussed in the peer group. There is one example in episode 1 when Hannah, after flirting with Justin Foley (a basketball-player and former boyfriend of her girlfriend who left town) has a lovely date at night with him in the playground, which then leads to a kiss. Justin, however, secretly takes an upskirt picture of Hannah going down a slide and sends the picture to his male friends as evidence of his date (and by implication of the picture that he had sexual intercourse). Bryce then forwards the picture to the whole school. What does this do? This strengthens the connections of the assemblage of the young males, elevates Justin's status in the group and (re)produces predatory male sexuality. In the group of the young women it produces new configurations: On the one hand, jealousy between the young women emerges. On the other hand, devaluating and exclusionary comments position Hannah as slut (re)territorialises sexual norms of active male sexuality and passive female sexuality. This results in a humiliation, and in an "othering" of Hannah. She feels betrayed. All of this diminishes her capacity to act.

An assemblage that is short-lived is the "group of three" in the coffee shop *Monet* (in episode 2). This assemblage is the result of the contingent connection of three students who were all newbies at the high school, and did not as yet have any friends. Hannah, Jessica Davis and Alex Standall meet regularly after school at the coffee shop, share their experiences and support one another. What keeps this assemblage together? Mutual trust, laughter, a sense of well-being. What does this assemblage produce? A feeling of togetherness, of being understood, of belonging, pleasure, relaxation and relief. The symbolic structures that comprise gender dualisms do not structure the connections of this assemblage. There is the potential for alternative subjectivations and becomings. However, this assemblage breaks down when Alex starts a heterosexual romantic relationship with Jessica behind Hannah's back. The potential of alternative forms of relationships is no longer actualized. In the case of the Alex-Jessica-assemblage, the relations are dominated by social conventions. The change from the "group of three" to the heterosexual couple is an example of a process of reterritorialisation. What are the effects? Alex can score with his heterosexually oriented actions in the group of males, and become a part of this assemblage. The Alex-Jessica-assemblage is also short-lived. When Jessica refuses to have sex with Alex, out of anger Alex adds two comments on the list of sexualized comments on the girls produced by the

group of male students around Bryce that circulate in the school: best ass - Hannah, worst ass—Jessica. As a consequence, Jessica erroneously accuses Hannah of having sexually seduced Alex behind her back.

When we understand the heterosexual relationship as a sexual(ity) assemblage, complex relations have to be taken into account. In episode 11, Hannah and Clay start making out at Jessica's party for the first time. They kiss one another. Clay starts to get undressed, asking Hannah if that is o.k. with her. She first agrees, but suddenly she has a flashback of images and experiences with other male students: the first kiss with Justin and the subsequent humiliation and mobbing, being positioned as slut and not respectable; when she was raped by Bryce in the swimming pool (in episode 12), and when Marcus started to grope her on a Valentine's Day date (in episode 6). As Hannah explains later on the audio-tape, at this moment when she and Clay were ready to make love, all these memories and images became connected to Clay in her mind, with the effect that her capacity to act was diminished. She felt unable to make love to Clay because of her positioning as slut and as not being respectable since she felt that this would ruin Clay's reputation. These connections that emerge unexpectedly, result in her request that Clay should leave—despite Hannah's desire to be with him. Clay leaves, responding to her request, but is restricted in his "response-ability" (Barad, 2012) on the emotional dimension; he is unable to connect emotionally in the sense of telling Hannah that he loves her, does not see her as a slut, and has been jealous of Justin (who had the date with Hannah). What happened to Hannah, can be described with Massumi (2015) as a "microshock"—these are moments where we are moved or irritated, and which can result in an increase or a diminishment of our capacities to act. These can be moments where past occasions and experiences are fused with current ones, and result in certain tendencies of the body towards the future.

Media assemblages

Media technologies are of key significance in *13 Reasons Why*. I approach them here as parts of assemblages and as amplifiers and intensifiers of affect. On the one hand, these are digital technologies like the cell-phone and social media, which make it possible to quickly circulate images (taken out of context), and invite and allow predictable and unpredictable connections. In *13 Reasons Why*, it is pictures of sexually connoted body parts of Hannah circulating in social media

that amplify affects. When we understand Hannah as an assemblage, the circulating images are new components that are added to this assemblage: Hannah's body is sexualized and she is framed as a slut. This is an example of territorialisation where gendered discourses of (hetero)sexuality are forced upon Hannah. Within these discourses, a binary of adolescent femininity with being sexually passive, innocent and respectful on the one hand, and being sexually active, non-respectful, a slut, on the other hand, dominates. For Hannah, the fact that she has been connected to the latter position affects her capacity to act—she feels betrayed, and forced to police herself.

On the other hand, the audiotapes, Hannah uses to record her experiences, play an important role in the series. Hannah describes her experiences in-depth, explicating, in particular, what all these “do” to her. She leaves her peers with the order to individually listen to her tapes. Hannah's audiotapes illustrate the connective, relational capacities and the affective force of her voice. Milla Tiainen (2015) stresses that these relations are constitutive: voice “initiates relational events where the states and capacities of the involved entities veritably transform - become anew” (p. 258). For each of the students that have to listen to Hannah's audio recordings, this is an uncomfortable situation. The evocative capacity of the tapes adds new components to their assemblages. Depending on their past experiences with Hannah, her voice is experienced differently. Some are deeply moved (like Clay, for example), some are threatened, scared, sad or have feelings of guilt. Some male students of Bryce's group try to prevent Clay—who is interested in solving Hannah's suicide—from making information from the audiotapes public. There are also some who try to devaluate and downplay Hannah's statements by making comments like: Hannah exaggerates and just wants attention, and her experiences are typical for all girls in high school. Tellingly, the latter aspect has become a highly disputed public issue in the US at the time of writing this text in September 2018: Brett Kavanaugh, nominee for the US supreme court denies claims of sexual misconduct.

The ways both media technologies have been used in *13 Reasons Why* is exemplary for the increase in the tendency of strategically organizing and modulating affects through media (Massumi, 2015). This also illustrates what Nigel Thrift (2004) characterizes as “a tendency towards the greater and greater engineering of affect,” (p. 64) which encourages “an ontology that replaces the Cartesian maxim, ‘I think, therefore I am’ with the emotive, ‘I feel, therefore I am’” (Thrift,

2004, p. 66). For Thrift this means that truth is grasped through sentiment or feeling, rather than through rational judgment or abstract reasoning. In *13 Reasons Why* the focus is clearly on the feelings and desires of the students. The voice of rational judgment, embodied by the school's guidance counselor, Mr. Porter, does not open up any new directions and new connections for Hannah that would increase her capacity to act. As an effect, she decides to make a radical cut—to leave the assemblages she is part of.

A close look at how the modulation of affect in *13 Reasons Why* takes place by social media, on the one hand, and audiotapes, on the other, shows a difference in pace. With the circulation of images in social media, the intensity increases because so many users have instantly access, can comment and forward them. It is with this acceleration of social processes (Rosa, 2013) that the connections made with an image—in the case of *13 Reasons Why* this is the sexualization of Hannah's body—are strengthened and “stick” to Hannah's body (Ahmed, 2004). These connections are then also re-activated in offline social encounters, affecting both Hannah, who always wonders about how her peers see her, and her peers, where some of them feel free to act accordingly as, for example, Bryce and Marcus Cole, who both grope Hannah. In contrast, the audiotapes, and, the setting in *13 Reasons Why*, where each student has to listen to the tapes individually, decelerate the social processes, resulting in a different kind of intensification. Audiotapes offer a lot of room for the recording of Hannah's experiences and feelings, and it is Hannah's voice as a sensory, perceptual event (Tiainen, 2015) that is constitutive for new relations (as, for example, expressed in self-critical reflections).

What Does *13 Reasons Why* “Do”?

In my last part I address the question what this TV series “does.” What kinds of connections emerge from watching the series, hearing the series, and discussing the series? With the concept of assemblage, we can understand the “moral panic” regarding negative effects of the series as an assemblage that is organized by protective pedagogical discourses, which position adolescents as in need of being guarded from unwanted media influences. At the same time, the concept of assemblages rejects assumptions of specific media effects that can be predicted

(as it is presumed in the “moral panic” about *13 Reasons Why*), because we never know in advance what kind of connections might emerge. I have not yet engaged in any detailed research following connections that emerged in social media for example, but I can talk about the connections I made.

The TV series illustrates what feminist theory has taught us: “The personal is political” and, as has been added more recently, “feeling bad and depressed” is political. This is an argument articulated so precisely in the slogan “Depressed? It might be political” by members of the *Public Feeling* groups (collectives of scholars in Chicago, Austin, New York, Toronto) to “depathologize negative feelings so that they can be seen as possible resource for political action” (Cvetkovich, 2012, p. 1). Emotional states like depression are no longer perceived as an individual illness, but as a socio-cultural phenomenon that “might. . . be the ground for transformation” (Cvetkovich, 2012, p. 3). In *13 Reasons Why*, we can see how Hannah’s emotions (feeling betrayed and unhappy) are the result of being positioned and treated by others in certain ways. To this effect, the series depathologizes Hannah and makes noticeable that what looks like an individual feeling at first sight, actually is a collective one.

13 Reasons Why also illustrates the distributive notion of agency by pointing to the ways in which the entanglement of the various components (mostly actions and failed actions) produce an assemblage where Hannah’s capacity to act is strongly diminished so that suicide becomes her only option left. As Hannah’s peers and the audience learn from listening to the tapes, it is the contingent connections of various events and elements that can change the assemblages. Several times in her tapes Hannah explicitly, references the “butterfly effect” (a term used in chaos theory, see Lorenz, 1993); tiny occurrences like the flutter of the wings of a butterfly can cause a tornado in another part of the world. For Hannah, it all started with Justin and became bigger and more dramatic because of the additional actions or non-actions of other students. She even mentions that her audiotapes potentially also could trigger a butterfly effect.

13 Reasons Why focuses on everyday power struggles and gendered affective dynamics of young people under contemporary conditions. Hannah problematizes social media like Facebook, Twitter, and Instagram as transforming us into a “stalker society,” and refers to the affects involved that would support such a claim. In episode 4, she talks about Tyler Down, the student who takes the pictures for the yearbook, and who stalks Hannah. After finding this out, Hannah

reverses the situation and stalks Tyler, reflecting how seductive it is to watch and observe other people, and have preying insights into their lives. She characterizes her bodily reactions as: “The heart beats like crazy.”

I end with a comment: using the concept of assemblage to discuss the TV series *13 Reasons Why* can sensitize us towards approaching and reflecting our own life and work from this perspective. The question that Hannah’s peers, the student’s parents, and the staff of the school are confronted with in the series (and which is in more detail dealt with in the second season of *13 Reasons Why*)—what could have been done to prevent Hannah’s suicide?—can be translated into a more general question that is also highly relevant for us as researchers and educators: In which ways do we contribute in our work to opening and increasing the agency of others, rather than closing it off?

References

- Allred, P. & Fox, N. J. (2017). Young bodies, power and resistance: a new materialist perspective. *Journal of Youth Studies*, 20(4), 1161–1175.
- Barad, K. (2012). Matter feels, converses, suffers, desires, yearns, and remembers. Interview with Karen Barad. In R. Dolphijn & I. Tuin (Eds.), *New Materialism: Interviews and Cartographies* (pp. 48–70). Ann Arbor: Open Humanities Press.
- Bennett, J. (2005). The agency of assemblages and the North American blackout. *Public Culture*, 13(3), 445–465.
- Braidotti, R. (2006). *Transpositions: On nomadic ethics*. Cambridge und Malden: Polity Press.
- Colebrook, C. (2002). *Understanding Deleuze*. Crows Nest: Allen Unwin.
- Coole, D. & Frost, S. (2010). *New materialisms: Ontology, agency, and politics*. Durham und London: Duke University Press.
- Cvetkovich, A. (2012). *Depression: A public feeling*. Durham und London: Duke University Press.
- Deleuze, G. (1988). *Spinoza: Practical philosophy*. R. Hurley (Trans.). San Francisco: City Lights Book.
- Deleuze, G. (1992). Postscript on the societies of control. *October*, 59(5), 3–7.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia*.

- B. Massumi (Trans). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Fox, N. J. & Bale, C. (2018). Bodies, pornography and the circumscription of sexuality: A new materialist study of young people's sexual practices. *Sexualities*, 21(3), 393-409.
- Hess, A. (2015). The selfie assemblage. *International Journal of Communication* 9(1), 1629-1645.
- Highmore, B. (2016). Formations of feelings, constellations of things. *Cultural Studies Review*, 22(1), 144-167.
- Lorenz, E. L. (1993). *The essence of chaos*. Seattle: University of Washington Press.
- Massumi, B. (2015). *Politics of affect*. Cambridge und Malden: Polity Press.
- Ngai, S. (2005). *Ugly feelings*. Cambridge, Massachusetts und London: Harvard University Press.
- Palmer, H. & Hunter, V. (2018). Worlding. New materialism. How matter comes to matter. <http://newmaterialism.eu/almanac/w/worlding> (Abfrage: 26.08.2018)
- Rizzo, T. (2012). *Deleuze and film: A Feminist Introduction*. London and New York: Continuum.
- Ringrose, J. & Coleman, R. (2013). Looking and desiring machines: A feminist Deleuzian mapping of bodies and affects. In R. Coleman & J. Ringrose (Eds.), *Deleuze and Research Methodologies* (pp. 125-144). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Rosa, H. (2013). *Social acceleration: A new theory of modernity*. New York: Columbia University Press.
- Schäfer, M. (n. d.). The Werther effect: Will "13 reasons Why" spur suicides. Deutsche Welle <https://www.dw.com/en/the-werther-effect-will-13-reasons-why-spur-suicides/a-38885688>
- Seigworth, G. J. & Gregg, M. (2010). An inventory of shimmers. In G. Melissa & S. Gregory (Eds.), *The affect theory reader*. (pp. 1-25). Durham und London: Duke University Press.

13개의 이유: 청년 아상블라주와 미디어 아쌍블라주

Brigitte Hipfl

Klagenfurt University, Austria

최옥희 옮김

백석문화대학교 교수

요 약

신유물론 접근방식과 정동 이론을 근거로, 본 발표는 넷플릭스 시리즈인 “13개의 이유”를 택해 본 드라마에 대한 열띤 논쟁을 현대 청년 문화의 “감정의 구조”(Williams)의 예로서 살펴보고자 한다. Deleuze와 Guattari에 의해 발전된 아쌍블라주 개념을 사용하여, “힘과 강도, 및 만남(조우)의 망”(Braidotti) 안에 있는 신체로서 젊은이에 접근하고자 한다. 이의 결과로서, 에이전시를 “분배적 에이전시”(Bennett)로 이해하며, 즉 신체와 사물, 아이디어, 기타 요소 등과의 (새로운) 연결을 만들어내는 잠재력인 것이다. 첫 번째, 그 초점은 생성(being)의 과정에 맞추어진다. 두 번째로, 정동적이 되는 정동의 힘에 초점을 맞추는데, 다시 말해, 구체적인 순간을 특징짓는 힘의 관계에서 영향을 주고 영향을 받는 것으로의 힘이 다. 다양한 미디어 아상블라주-디지털 미디어에서부터 구식 오디오테이프에 이르기까지-가 이 드라마 안에 존재하며, 그들의 상반되는 정동적 효과에 관해 논의가 이루어질 것이다.

주제어

아상블라주, 신유물론, 감정의 구조, 청년

서론

2017년 3월 넷플릭스 시리즈인 13개의 이유 첫 번째 시즌이 방송되자, 소셜 미디어와 인쇄매체에서는 이 드라마에 대해 광범위하면서 논란을 일으키는 토론이 벌어졌다. 13개의 이유(루머의 루머의 루머)는 한나 베이커라고 하는 17세 소녀의 자살에 관한 이야기로, 그녀는 자신의 경험에 대해 이야기 하면서 이를 오디오테이프에 기록한다. 첫 시즌의 극본은 2007년에 출판되어 대단한 찬사를 받았던 제이슨 애셔의 동명 소설을 토대로 하였는데, 이 소설은 청소년 도서상을 15차례나 수상하였다. 이 TV 시리즈는 뱀파이어 다이어리나 워킹 테드와 같은 다른 TV 시리즈보다 더 많은,

아마도 가장 많은 트위터 응답을 기록한 것으로 보인다(Wagmeister, 2017).

나는 신유물론 접근방식과 정동 이론에 토대를 두고, 넷플릭스 시리즈 13개의 이유와 이 시리즈에 대한 열띤 논쟁을 현재 청년문화의 “감정의 구조(structure of feeling)”(Williams, 1977)의 예로 들고자 한다. Raymond Williams는 “감정의 구조”라는 용어를 사회의 가치 및 의미들이 어떻게 경험되고 살아지는지를 파악하기 위해 사용한다. 특정한 역사적 환경 속에서 산다는 것은 어떤 느낌인가? 어떤 종류의 감정과 긴장이 사회적 관계의 특징을 이루는가? 주도하는 “경향(tone)”은 무엇인가? 하지만, 처음 볼 때는 개인적이고 특유한 것으로 보이던 것이 사회적이며 집단적이 감정이다. 윌리엄스가 지적하듯이, 어떤 “감정의 구조”를 파악할 수 있는 것은 특히 미술과 문학이다. 이 글에서 나는 윌리엄스의 “감정의 구조”를 “아상블라주(배치체)”와 들뢰즈와 과타리(Deleuze & Guattari, 1987)가 발전시킨 정동(affect)의 개념과 연결할 것이다. 이를 통해 우리는 윌리엄스가 언급하고 있는 복잡한 과정들을 분석할 수 있을 것이다.

13개의 이유는 청소년들이 현대의 서구세계에서 산다는 것이 어떤 느낌인지를 표현해주는 좋은 예이다. 한 가지 중요한 사실은 청소년의 삶이 본질적으로 미디어에 얽매어 있다는 것이다. “아상블라주” 개념을 도움을 받아, 나는 힘(agency)과 책임의 문제에 대해 이 모든 것이 의미하는 바도 또한 다루고자 한다. 두 가지 문제 모두 TV 시리즈, 13개의 이유 구조에 있어도 중요한 관련성을 갖는다. 이 드라마에 대한 대중의 강력한 반응은 청년에 관한 이미지와 보고가 우리의 관심을 끌며 우리에게 영향을 미친다는 점을 보여준다(Talbut/Lesko 2015). 한편으로, 이 드라마는 왕따, 성폭력, 십대 자살 등과 같이 좀 더 자주 다루어져야 하는 이슈에 대한 논의의 방아쇠로 간주되었다. 다른 한편으로는, 두 번의 강간 장면과 십대 자살(한나가 손목을 긋는 장면)의 자세한 묘사에 대해 “윤리적 공황”이 있었다. 소위 18세기의 “베르테르 효과”(괴테의 작품, “젊은 베르테르의 죽음”에서 따온 용어로, 주인공의 자살을 독자들이 모방하였음)를 언급하면서, “이 드라마가 모방 자살을 조장할 수도 있다”는 우려가 나오기도 했다(Markus Schafer, <http://www.dw.com/en/the-werther-effect-will-13-reason-why-spur-suicides/a-38885688>). 그 반응으로, 자살에 대한 자세한 묘사를 방지하는 미디어 자살재현 지침을 준수하지 않았고, 자살을 미화하고 영웅적 행위로 올려놓았다는 것을 이유로 이 드라마에 대한 검열 요청이 있었다. 캐나다의 일부 학교 교장들은 심지어 부모들에게 이메일을 보내 학생들이 학교에서 이 드라마에 대해 이야기를 나누는 것이 허용되지 않음을 알리기도 하였다(<http://www.teenvogue.com/story/canadian-schools-banning-13-reasons-why>). 그 결과의 하나로, 이 드라마의 제작자들은 자세한 성적 묘사장면과 폭력 장면에 대해 경고를 내보는 한편, 각 에피소드 끝에는 위기에 처해 도움을 원하는 시청자들은 드라마 웹사이트를 방문할 수 있다는 자막을 포함시켰다.

아상블라주로서의 청년

젊은이들이 발견하게 되는 동력에 대해 보다 세밀한 이해에 이르기 위해, 나는 젊은 이들의 자기성취의 힘을 찬양하거나 아니면 13개의 이유에서의 윤리적 공황처럼 사회 구조(예컨대 미디어)의 결정 효과를 문제화하는 이원적인 사회 존재론을 넘어서는 접근방식을 사용한다(Alldred/Fox 2017). 신유물론적 시각에서(Braidotti, 2006; Cool & Frost, 2010 외 여러 사람들에 의해 발전됨), 나는 청소년을 “젊은이들의 신체에 대해 다수의 지정하는 효과 및 함께 모이게 하는 효과, 그 뿐만 아니라 이 지정과 집합에 대한 지속적인 도전과 해체 및 저항을 만들어내는 인간적, 비인간적 요소들 사이에서 ‘힘과 강도, 그리고 만남’ 안에 있는 젊은 신체”(Alldred & Fox, 2017, 1164)로 이해한다. 유물론 학자들은 “물질은 그것이 무엇인가라는 면이 아닌, 그것이 무엇을 하느냐, 그것이 어떤 연상을 만들어내느냐, 그리고 이러한 상호작용으로부터 어떤 결과가 나오느냐라는 면에서 연구되어야 한다”(Fox & Bale 2018, p. 369)고 강조한다. 유물론 접근방식의 핵심 요소는 재료와 기호의 뒤엉킴이다.

“감정의 구조” 개념과 더불어, 윌리엄스(Williams, 1977)는 신유물론과 정동이론에서의 현재 논의들 가운데 점점 눈에 띄고 있는 이슈들을 이미 언급하고 있다. 윌리엄스의 “감정의 구조”는 사회 경험의 신체적 정동적 차원에 주의를 기울이려는 시도이다. 또한 기존의 고정된 범주 및 개념에서 벗어남으로써, 사회적 것에 대한 다른 이해—“형성하는 과정 및 발달하는 과정”이라는 의미에서 사회적 것의 역동적 측면을 이해하는 것—을 제공하려는 시도이기도 하다. 이런 의미에서, 윌리엄스는 “감정의 구조”를 “문화적 가설”이라고 부른다(Williams 1977, p. 131). 문화연구 안에서는, 이 개념이 실제로 발전되지 않았고, 너무 광범위하며, 파악하기 힘들거나 (특정한 사회 그룹이나 세대의 “감정의 구조”라는 의미에서), 요점을 추출하는 위치를 제공하는 비난을 받았다(Nagai, 2005; Highmore, 2016). 하지만 시안느 나가이(Nagai, 2005)와 벤 하이모어(Highmore, 2016)와 같이, 나는 윌리엄스의 “감정의 구조” 개념을 정동 레지스터의 동원어로, 그리고 그의 시대에서 비평 및 물질 분석을 증대시키고 심화시키려는 시도로 이해한다. 윌리엄스의 목적과 유사하게, 신유물론과 정동이론은 사회발전과 현상들을 진행 중에 있고 매우 중대한 힘(정동)에 의해 정의되는 무엇인가로 접근하고 분석하기 위해, 이론적 도구들을 제공하려고 애쓴다. 정동에 대한 이론적으로 다른 개념에도 불구하고, 정동이 우리를 움직이게 하는 것이라는 합의가 있다. 그레고리 세이그워스와 메리사 그레그(Seigworth & Gregg, 2010)은 지적하기를,

정동은 가장 의인관(시, 동물, 사물을 의인화해서 보는 견해)적인 면에서, 내장의 힘, 의식적인 알기가 아닌 힘, 정서를 초월해 주장하는 아주 중대한 힘으로

서, 우리를 움직이고 생각하고 확장하도록 이끌 수 있는 그림 힘에게 우리가 부여하는 이름이다.(p. 1)

사회적 문화적인 것의 처리과정 및 역동적인 차이를 나타내는 또 다른 용어가 “Worlding”이다. 하이데거에서 시작된 이 용어는 세상을 “존재(being)하는” 무엇으로서가 아니라 “실행하는(doing)”무엇으로, 즉 상호 연관된 현상에 대한 참여를 통해 생성되는 무엇으로 보고 세상에 접근하는 데까지 확장되었다. 들뢰즈와 과타리(Deleuze & Guattari, 1987)가 발전시킨 아상블라주의 개념과 정동에 대한 이해를 통해 우리는 이론적으로나 경험적으로 것처럼 복잡한 과정들에 접근할 수 있다(Ringrose/Coleman, 2013).

아상블라주는, 제인 바네트(Bennett, 2005)의 간결한 특성표시를 사용하면, “구성물들의 밀착이 그것을 초월하고 뒤섞는 에너지와 대항문화와 공존하고……(그리고) 아상블라주 전반에 걸쳐 힘이 평등하게 배분되지 않는 그런 다양한 구성물들의 역사적, 환경적 분류이다”(p. 455) 사물, 미디어 장치, 실제, 기관, 인간 등등 구성물들의 이러한 분류는 안정되거나 고정되어 있지 않다. 그것은 “에너지와 함께 파동하며, 그중 일부만이 어떤 주어진 시간이나 장소에서 실현된다”(Bennett, 2005, p. 461). 어떤 구성물도 “아상블라주의 행위가 가져오는 결과를 완전히 결정할 수 없다.” 모든 아상블라주의 구성물(인간이건 비인간이건 상관없음)은 스피노자(네덜란드의 철학자이자 데카르트와 동시대 사람)에 의하면, 영향을 미치고 영향받을 수 있는 능력에 의해 정의된다. 즉, 다른 구성물에 연결되는 능력에 의해 정의된다(Deleuze, 1988). 우리는 지속적으로 “우리의 능동적 결정 너머에 있는 힘들에 의해 영향을 받는다”(Dolebrook, 2002, p. xl). 아상블라주는 “모든 삶이 연결과 상호작용의 과정이라는” 사실을 가리키며, “누구나, 혹은 어떤 것이나 연결 과정의 결과라는”사실을 가리킨다. 연결보다 앞서 존재하는 전체는 없으며, 아상블라주를 지배하는 앞서 만들어진 법 또는 규칙 또한 없다. “아상블라주 법칙은 그 연결로부터 만들어진다”(Colebrook, 2002, p. xx).

아상블라주 구성원들의 관계에 변화가 있을 경우, 이는 아상블라주의 변화를 의미한다. 들뢰즈와 과타리에게 있어, 이는 이벤트, 즉 되어가기 과정이다. 한 좋은 예가 새로운 정보와의 만남이다. 공부하는 데 있어, 미디어를 사용하거나 개인적 만남을 갖게 되는 경우이다. 만일 우리가 어떤 문장이나 이론, 개념, 사람들 등등으로부터 영향을 받게 된다면, 이는 (세계관 또는 자신에 대한 견해의) 변화를 초래한다. 이것이 반드시 삶을 바꿀 정도의 전환점을 초래하지는 않지만, 우리의 삶은 작은 변화들로 가득차고, 이러한 변화들을 우리는 뒤늦게 인식하게 된다. 이러한 새로운 연결의 효과는 반드시 뭔가 새로운 것의 출현이 되지는 않는다. 그 자리의 아상블라주를 공고히 할 수는 있다. 예를 들어, 언제나 같은 소셜 미디어 웹에 들어가는 경우이다. 여기에서도 어떤 연결의 확인과 안정화 외에 새로운 연결이 생겨날 수 있는 잠재력이 늘 있다.

아상블라주 개념과 더불어, 힘과 변화라는 이슈들 또한 구성원 사이의 연결을 통해 이해되어야 한다. 기존 관계의 안정화 방향으로 향하는 힘들이 있는 반면(특정한 연합과 그것들에 연결되는 세력 관계), 기존 세력 관계를 변화시킬 수 있는 새로운 연결에 개방적인 힘들이 언제나 있다. 들뢰즈와 과타리의 용어에서, 이러한 과정들은 “영토화”와 “탈영토화”라고 부른다(Colebrook 2002, p. xxii 참조). 들뢰즈(Deleuze, 1988)가 강조하듯이, 우리는 신체가 어떤 능력이 있는지, 신체가 무엇을 할 수 있는지 알지 못한다. 미국 공상과학 TV 시리즈인 “the 100”은 청소년 시청자를 겨냥한 드라마로(지금까지 다섯 시리즈가 만들어졌으며 첫 번째 시리즈는 2014년에 만들어짐), 이 점을 잘 보여주고 있다. 세계의 종말을 그린 이 디스토피아 시리즈에서, 주인공들의 성격은 생존을 위한 투쟁 속에서 극적으로, 그리고 예상치 못한 쪽으로 바뀐다.

아상블라주 개념은 다양한 규모의 현상 분석에 이용될 수 있다. 예를 들어, 제인 베네트는 사건 상태로서의 세계화를 언급하는데, 여기서 “지구는 부분들(금융 자본, 이산화탄소 방출, 난민들, 바이러스, 해적판 DVD, 오존, 인권, 대량 학살 무기 등)이 지금 순환하는 하나의 아상블라주로 간주된다”(Bennett, 2005, p. 445). 헤스(Hess, 2015)가 제안한대로, 셀피(셀카)도 하나의 아상블라주로 접근할 수 있는데, 이는 사람, 물리적 공간, 휴대폰, 네트워크 등으로 이루어져 있다. 그리고 인간의 신체 역시 유전 물질, 생각, 습관, 박테리아, 다양한 액체, 행동력, 다른 신체와의 관계 등의 아상블라주이다(Colebrook, 2002). 각각의 아상블라주는 다른 아상블라주의 부분이기도 하다. 뿐만 아니라, 맥크레그로 와이즈(Wise, 2012)의 주장처럼, “우리가 들어가는 모든 아상블라주는 우리를 세계와의 특정한 관계를 집어넣으며, 우리에게 특정한 힘을 약속하고, 우리가 생각하기에 우리가 누구인지, 또는 누가 될 수 있을지를 재정의한다”(p. 159).

힘(agency)에 관한 한, 우리는 더 이상 인간의 신체 안에서만 힘을 찾지 않는다. 모든 신체는 영향을 주고 영향 받을 능력이 있기 때문이다. 우리는 “에이전시의 분배적이며 합성적인 본질”(Bennett 2005, p. 446)을 이해할 필요가 있다. 이는 배치(assemble)의 에이전시뿐만 아니라 아상블라주의 각 구성원의 에이전시를 이룬다. 인간의 힘(agent)에 있어, 영향을 주고 영향을 받을 수 있는 능력이란 세계에 대해서, 새로운 연결에 대해서 열려 있음을 의미한다. 이는 또한 책임에 대한 다른 이해를 요구한다. 베넷(Bennett, 2005)가 지적하듯이 “에이전시의 분배적 개념은 책임전가 행위를 방해한다”(p. 463), 그러나 유해한 효과의 출처(Hanna Arendt가 명명)를 식별하는 것은 가능하다. 베넷(Bennett, 2005)은 “개인의 책임은 그 사람이 참여하고 있다는 생각하는 아상블라주에 대한 그의 반응 안에 가장 의미심장하게 존재한다”(p. 464)고 제안한다.

13개의 이유

첫 번째 시즌 13개의 에피소드에서는 17세의 고등학교 학생으로 학교에 새로 전학 온 한나 베이커의 자살 이유를 보여준다. 초점은 한나의 경험에 맞추어진다. 한나는 시리즈 시작에서 이미 죽는다. 그녀는 구식 오디오테이프에 무엇이 그녀를 자살로 몰고 갔는지를 기록했다. 그녀는 또래 친구들에게 반드시 한사람씩 오디오테이프를 듣게 지시한다. 두 번째 주인공은 한나의 같은 반 친구인 클레이 켄슨인데, 그는 한나를 좋아하는 샌님같은 아이로, 동네 영화관에서 시간제 일을 하면서 한나를 사랑하게 된다. 하지만 너무 소심해서 자신의 감정을 그녀에게 표현하지 못했다. 여기엔 두 가지 이야기 줄거리가 있다. 하나는 한나의 경험, 다른 또래 친구 집단의 구성원들과의 관계, 그리고 그녀가 그것에 대해 느끼는 감정 등에 초점을 맞춘다. 또다른 줄거리는 그녀의 자살 후, 그녀 친구들과 부모, 그리고 학교 교직원들의 반응에 대한 것이다.

13개의 이유 속의 청년 아상블라주

나는 시리즈의 몇 장면을 “청년-아상블라주”로 도표를 그려보는 시도를 한다. 크레르 콜브룩(Colebrook, 2002)을 따라서, 나는 매력과 혐오(또는 영토화와 탈영토화)에 의해 움직이는 “세력의 장”으로서의 학교에 접근하려고 한다. 콜 브룩이 제안하듯이, 힘 대신 우리는 “기계적 아상블라주(기계적 배치체)” 과정을 생각해볼 수 있다. 기계적 아상블라주는 한 방향은 조직화를 향해서, 다른 방향은 자유로운 흐름을 향해 움직인다. 들뢰즈와 파타리의 용어에서는, 조직화 과정은 그램분자적(molar)이라고 불리우는 반면, 기준과 경계로부터 이탈하는 것은 탈주선을 따른 분자적 변화라고 불린다.

나는 첫 번째 시즌 전반에 존재하는 아상블라주의 예로서 남학생 그룹부터 시작한다. 아상블라주가 얼마나 오래 존재하는가는 이 아상블라주의 관계들이 조직되는 방식에 달려 있다. 남학생 그룹의 아상블라주 경우에는, 관계들이 패권적 남성성으로 특징지워진 성 관계의 지배적인 담론에 상응하고 이를 구성하는 방식으로 조직된다. 이 아상블라주의 핵심 구성원은 브라이스 위커이인데, 그는 운동 스타이며 학교 축구부와 야구부의 부주장이고 부유한 가정 출신이다. 그의 부모님 수영장의 탈의실은 남학생들이 만나는 장소이자 파티가 열리는 곳이기도 하다. 브라이스는 패권적 남성성으로 기술되는 것을 구현한다. 그는 운동(축구와 야구) 규칙을 정하는 운동의 챔피언일 뿐만 아니라 남학생 집단에게 가부장적 백인 남성성을 보여주는 존재로서 여기에는 음주, 여학생 정복하기, 성적 모험을 과시하기 등이 포함된다. 대부분의 남학생들은 배척당하지 않고 다양한 활동에 참여하기 위해 이 그룹에 속하고 그 일

부로 인정받기를 원한다. 이러 것들은 이 아상블라주를 만들고 이를 유지하는 정동이다. 또한 이 아상블라주는 브라이스의 통치를 받아들이는 남학생들과 그렇지 않은 남학생들 사이의 분리를 만들어낸다. 후자가 클레이와 그의 중남미계 친구인 토니 파딜라인데, 토니는 게이이자 한나의 비밀친구이다(한나는 그에게 오디오테이프를 맡겼다).

이 아상블라주의 또 다른 핵심 요소는 여학생과 성에 관한 남학생들의 영토화 실제이다. 들뢰즈와 과타리는 세력의 연결을 통제하고 방향을 정하며 아상블라주를 안정화시키는 과정들을 언급하면서 영토화에 대해 이야기한다. 어린 여학생들은 이 시리즈에서 남성 응시와 욕망의 대상으로 재현된다. 그들은 성별화된 매개변수에 따라 범주가 정해지고 순위가 매겨진다. 소셜 미디어에 사진이 올라가고 또래 그룹 안에서 이야기된다. 첫 번째 에피소드에서 한나가 저스틴 폴리(농구선수이자 그 마을을 떠난 한나 여자 친구의 전 남친)와 어울린 뒤, 운동장에서 그와 멋진 밤 데이트를 하고 키스로까지 이어진다. 그러나 저스틴은 미끄럼틀을 타는 한나의 치마 속을 사진으로 몰래 찍어 그의 남자 친구들에게 그의 데이트 증거로 사진을 보낸다(그녀와 성관계를 가졌다는 것을 사진으로 암시함). 이것은 어떤 작용을 할까? 이것은 남학생들의 아쌍블라주 연결을 강화하고, 그룹 내에서 저스틴의 위상을 높이며 약탈자적인 남성의 성적능력을 만들어낸다. 여학생 그룹에서 이것은 새로운 배열을 만들어낸다. 한편으로는 여학생 사이에서 질투가 생겨나고, 다른 한편으로는 평가절하하는 배타적인 말이 한나를 난잡한 여자애로 만든다(능동적 남성의 성과 수동적 여성의 성 기준을 영토화함). 이는 창피함을 가져오고 한나의 “타자화과정(othering)”을 초래한다. 그녀는 배신감을 느낀다. 이 모두는 그녀의 행동 능력을 저하시킨다.

오래 지속되지 못하는 아상블라주는 커피숍 모네(에피소드 2)에 모이는 3명의 그룹이다. 이 아상블라주는 그 고등학교에 새로 진학과 아직 친구를 사귀지 못한 세 학생들의 임시 연결의 결과이다. 한나, 제시카 데이비스, 그리고 알렉스 스탕달은 방과 후 커피숍에서 정기적으로 만나 경험을 나누고 서로를 후원한다. 이 아상블라주를 유지시키는 것은 무엇일까? 상호 신뢰, 웃음, 행복감 등이다. 이 아상블라주는 무엇을 만들어낼까? 함께 있고, 이해받고 있고, 속해 있다는 느낌, 기쁨, 편안함, 안도감 등이다. 성적 이원론을 구성하는 상징적 구조는 이 아상블라주의 연결을 구성하지 않는다. 양자택일의 주관화와 생성(becoming)의 잠재적 가능성은 있다. 하지만 이 아상블라주는 알렉스와 제시카가 한나의 등 뒤에서 이성간의 연애 관계를 시작하면서 깨진다. 양자택일의 관계 형태의 잠재력이 더 이상 실현되지 않는다. 알렉스-제시카-아상블라주의 경우, 관계는 사회 규약에 의해 지배된다. 세 명의 그룹에서 이성 커플로의 변화는 재영토화 과정의 한 예이다. 그 효과는 무엇일까? 알렉스는 남성 그룹 안에서 그의 이성 중심의 행동으로 점수를 얻는다. 제시카가 알렉스와의 성관계를 거부하자, 화가 난 알렉스는 브라이스를 중심으로 하는 남학생 집단에서 만들

어 학교 안에 회람되는 여학생에 대한 성적 의견난에 두 가지 의견을 올린다. 최고의 엉덩이—한나, 최악의 엉덩이—제시카. 그 결과, 제시카는 한나가 자신이 모르게 알렉스를 성적으로 유혹했다고 잘못 비난한다.

성적 능력 이상블라주로서의 이성간의 관계를 이해할 때, 복잡한 관계들을 고려해야 한다. 11번째 에피소드에서, 한나와 클레이는 제시카의 파티에서 처음 사귀기 시작한다. 서로 키스를 하고, 클레이가 옷을 벗기 시작하면서 한나에게 괜찮은지 묻는다. 그녀는 처음엔 동의하나 갑자기 다른 남학생들과의 경험 장면이 머리에 떠오른다. 저스틴과의 첫 키스, 그 뒤에 온 수치심과 왕따, 난잡한 여자로 찍히고 존중받지 못하게 된 것들, 수영장에서 브라이스에게 강간당했을 때(12번째 에피소드), 그리고 마커스가 발렌타인데이 데이트에서 그녀의 몸을 더듬기 시작했을 때(5번째 에피소드). 이 모든 기억과 이미지는 그녀의 마음속에서 클레이와 연결되었고, 그녀의 행동 능력이 줄어드는 효과를 가져왔다. 그녀는 자신이 난잡한 여자로 취급되고 존중받지 못하는 위치라는 것 때문에 클레이와 사랑을 나눌 수 없었다. 이것이 클레이의 평판을 망칠 것이라고 생각했기 때문이다. 예기치 않게 생기는 이러한 연결들은 그와 함께 있고 싶은 한나의 욕망에도 불구하고 그에게 가라고 요구하게 만들었다. 그녀의 요구에 클레이는 떠나지만, 감정적 차원에서 자신의 “반응-능력”(Barad, 2012) 안에 제한되게 된다. 그는 한나에게 자신이 그녀를 사랑하고 그녀를 난잡한 여자라고 여기지 않으며 (한나와 데이트한)저스틴을 질투해왔다고 말하는 점에서 감정적으로 연결할 수 없다. 한나에게 일어난 일은 마수미(Massumi, 2015)가 말하는 “미세 충격(microshock)”이라고 할 수 있다. 이는 우리가 감동을 받거나 짜증이 나는 순간이고, 우리의 행동 능력이 증대되거나 감소되는 현상을 초래한다. 이는 과거의 일과 경험이 현재의 것들과 결합되어 미래를 향한 신체의 특정 경향을 초래한다.

미디어 이상블라주

미디어 기술은 13개의 이유에서 중요한 의미를 갖는다. 나는 여기서 아쌍블라주의 일부로서, 그리고 정동의 증폭자이자 강화자로서 미디어 기술에 접근한다. 한편으로, 미디어 기술은 휴대폰과 소셜 미디어 같은 디지털 기술이며, 이를 통해 (맥락에서 따로 취한) 이미지를 빠르게 유포하고, 예측가능한 연결과 예측불가능한 연결을 요청하고 허용할 수 있다. 13개의 이유에서는 정동을 증폭하는 것이 소셜 미디어에서 유포되는 성적인 암시가 들어간 한나의 신체부위 사진들이다. 한나를 하나의 이상블라주로 이해할 때, 유포되는 이미지들은 이 이상블라주에 추가되는 새로운 구성요소이다. 한나의 신체는 성적으로 구분되면서 난잡한 여자로 규정된다. 이는 성별을 반영하는(남녀 한쪽 성 특유의) 이성간 성에 대한 담론이 한나에게 강요되는 영토화의

한 예이다. 이러한 담론 안에서는 한쪽은 성적으로 수동적이고 순진하며 존중받는 반면, 다른 한쪽은 성적으로 능동적으로 존중받지 못하는 난잡한 여자라는 이분법적 여성성이 지배한다. 한나에게 있어, 그녀가 후자의 위치에 연결되었다는 사실은 그녀의 행동 능력에 영향을 미쳐, 그녀는 배신감을 느끼고 스스로를 단속하도록 강요된다.

한편으로, 한나가 경험을 기록하기 위해 사용하는 오디오테이프은 이 드라마에서 중요한 역할을 한다. 한나는 자신의 경험을 자세히 기술하고, 특히 이 모든 것들이 그녀에게 무슨 일을 하는지를 밝힌다. 그녀는 친구들에게 각자 혼자서 들을 것을 요구하며 테이프를 남긴다. 한나의 오디오테이프은 그녀 목소리의 연결하는 상대적 능력과 정동적 힘을 보여준다. 밀라 타이아이넨(Tiainen, 2015)은 이러한 관계들이 본질적이라고 강조한다. 목소리는 “관련된 존재의 상태와 능력이 진정으로 변형되고—새로워지는—관계적 이벤트를 시작한다”(p. 258)는 것이다. 한나의 녹음 테이프을 들어야 하는 학생 모두에게, 이는 편치 않은 상황이다. 테이프의 환기 능력은 그들의 아상블라주에 새로운 구성요소를 더한다. 그들의 한나와의 과거 경험에 따라서, 한나의 목소리는 다르게 경험된다. 어떤 학생은 깊은 감명을 받고(예를 들면 클레이), 어떤 학생은 위협을 받거나 무서워하거나 슬프거나 죄책감을 느낀다. 브라이스 그룹의 어떤 남학생들은 클레이—한나의 자살사건을 푸는데 관심이 있음—가 오디오테이프에서 알게 된 정보를 공개하는 것을 막으려고 한다. 어떤 친구들은 한나가 과장하고 있고 단지 관심을 끌려는 것이며 한나의 경험은 고등학교 여학생들에게 흔한 일이라는 말로 한나의 진술을 평가절하하고 무시하려고 한다. 강력하게, 후자의 양상은 2018년 9월 이 논문을 쓸 당시 미국에서 열띤 논쟁을 부르는 대중의 이슈가 되었다. 미 대법관 후보자인 브렛 캐버너가 자신의 성폭력 주장을 부인한 것이다.

두 가지 미디어 기술이 13개의 이유에서 사용된 방식은 미디어를 통해 정동을 전략적으로 조직하고 조정하려는 경향이 늘어나는 상황의 예가 된다(Massumi, 2015). 또한 이것은 나이겔 트리프트(Thrift, 2004)가 “정동을 점점 더 잘 관리해나가려는 추세”(p. 64)로 특징짓는 것을 보여준다. 이는 데카르트의 명언, “나는 생각한다, 고로 나는 존재한다”를 “나는 느낀다. 고로 나는 존재한다”(p. 66)로 대체하는 존재론을 격려한다. 트리프트에게 이는 진리가 이성적 판단이나 추상적 논리에 의해서가 아니라 정서나 감정을 통해 파악됨을 의미한다. 13개의 이유에서는 초점이 학생들의 감정과 욕망에 분명히 맞추어져 있다. 학교의 상담관인 포터 선생님께서 구형되는 이성적 판단의 목소리는 한나를 위해 그녀의 행동능력을 증대시킬 새로운 방향이나 새로운 연결을 열어주지 않는다. 그 결과, 한나는 극단적 결정을 내린다. 자신이 그 일부인 아상블라주를 떠나는 것이다.

13개의 이유에서는 한편으로는 소셜 미디어에 의해, 다른 한편으로는 오디오테이프에 의해 정동의 조정이 어떻게 일어나는지를 자세히 들여다봄으로써 그 속도에 있

어 차이를 보여준다. 소셜 미디어에서 영상이 유포됨으로써, 강도가 증가한다. 너무 많은 사용자들이 금방 접속하고 그것들에 의견을 남기고 포워드할 수 있기 때문이다. 이미지와의 연결—13개의 이유에서는 한나 신체의 성의 대상화—이 강화되고 한나의 신체에서 떨어지지 않는 것은 이러한 사회적 과정의 가속화에 의해서다 (Ahmed, 2004). 그리고 나면 이 연결들도 오프라인 사교적 모임에서 재강화되어, 자신의 친구들이 자신을 어떻게 보는지를 궁금해 하는 한나와, 마음대로 행동하는 브라이스나 한나에게 추근대는 마커스 쿨같은 그녀의 친구들, 양쪽에 모두 영향을 미친다. 이와 반대로, 오디오테이프와, 각각의 학생들이 혼자서 테이프를 들어야 하는 드라마의 설정은 사회적 과정의 속도를 감소시키면서 다른 종류의 강화를 초래한다. 오디오테이프는 한나의 경험과 감정을 기록하는 공간을 많이 제공하며, 새로운 관계를 위해 본질적인 것은 감각적, 지각적 이벤트(Tiainen, 2015)로서의 한나의 목소리이다 (예를 들어, 자기 비판적 반성으로 표현됨).

13개의 이유는 어떤 기능을 하는가?

마지막 부분에서 나는 이 드라마가 무슨 일을 하는가라는 질문을 던지려고 한다. 이 드라마를 시청하고, 듣고, 논의함으로써 어떤 종류의 연결이 생겨나는가? 아상블라주 개념을 이용해, 우리는 방어적인 교육 담론에 의해 구성되는 아상블라주로서의 드라마가 갖는 부정적 효과와 관련해 “윤리적 공포”를 이해할 수 있다. 이러한 담론은 청소년을 원치 않는 미디어 영향으로부터 보호받을 필요가 있는 존재로 놓는다. 그와 동시에 아상블라주 개념은 (13개의 이유에 대한 “윤리적 공포”에서 예견되는 것처럼) 예상될 수 있는 구체적인 미디어 효과의 가정을 거부한다. 왜냐하면 우리는 어떤 종류의 연결이 생기게 될지 전혀 미리 알 수 없기 때문이다. 나는 소셜 미디어에서 생기는 연결을 따라가는 어떤 상세한 연구에도 참여한 적이 없다, 하지만 내가 만든 연결에 대해서는 말할 수 있다.

이 드라마는 페미니스트 이론이 우리가 무엇을 가르쳤는지를 보여준다. “개인적인 것은 정치적이다”와, 좀 더 최근에 덧붙여진 것으로, “기분이 나쁘고 의기소침한 것은 정치적이다,” 이것을 “의기소침? 그것은 정치적일 수도 있다”라는 구호에 정확하게 표현된 주장이다. 이는 시카고, 오스틴, 뉴욕, 토론토의 학자들의 모임인 Public Feeling groups의 구호로, 부정적인 감정을 정치적 행동의 잠재적 자원으로 볼 수 있도록 부정적 감정을 비병리화한다(병리적 대상에서 제외함)(Cvetkovich, 2012). 의기소침과 같은 정서 상태는 더 이상 개인의 질병으로 인식되지 않고 사회문화적 현상으로 인식되며, “……변형의 근거가 될 수도 있다”(Cvetkovich 2012, p. 3). 13개의 이유에서, 우리는 어떻게 한나의 정서(배신감을 느끼고 불행함)가 어떤 방법

으로 타인들에게 의해 위치가 정해지고 취급된 데의 결과인지를 알 수 있다. 이러한 효과에 대해, 이 시리즈는 한나를 비병리화하고, 처음에는 개인적인 감정같이 보이는 것이 실제로는 집단적인 감정이라는 것에 주목하게 만든다.

13개의 이유는 다양한 구성요소(대부분 행위와 실패한 행위)의 뒤얽힘이 한나의 행동능력이 심하게 저하되어 자살이 그녀에게 남은 유일한 선택이 되는 아상블라주를 만들어내는 방식들을 적시함으로써, 에이전시의 분배적 개념을 보여준다. 한나의 또래 친구들과 시청자들은 테입을 들음으로써 배우게 되므로, 아상블라주를 변화시킬 수 있는 것은 다양한 이벤트와 요소들의 임시적 연결이다. 자신의 테입에서 한나는 여러 번, 분명하게 “나비효과(혼돈 이론에 쓰이는 용어. Lorenz, 1993 참조)”를 언급한다. 나비 날개의 퍼덕임과 같은 작은 사건이 지구 다른 편에서 돌풍을 일으킬 수 있다. 한나에게는 모든 일이 저스틴과 함께 시작되었고 다른 학생들의 추가되는 행동 또는 비행동으로 인해 일이 더 커지고 더 극적인 상황이 되었다. 심지어 그녀는 자신의 오디오테입 역시 나비 효과를 불러일으킬 수도 있다고 말한다.

13개의 이유는 현대의 조건 속에서 젊은이들의 일상생활 속 힘의 투쟁과 성별이 구분된 정동적 역학에 초점을 맞춘다. 한나는 페이스북, 트위터, 인스타그램과 같은 소셜 미디어가 우리를 “스토커 사회” 안으로 변형시키는 문제를 제기하며, 그러한 주장을 뒷받침해줄 관련된 정동을 말한다. 네 번째 에피소드에서, 한나는 졸업앨범 사진을 찍는 학생으로 그녀를 스토킹하는 타일러 다운에 대해 이야기한다. 이 사실을 안 후, 한나는 상황을 반전시켜 타일러를 스토킹하면서, 다른 사람들을 쳐다보고 관찰하는 것, 그리고 그들의 생활을 들여다보는 것이 얼마나 유혹적인 일인지 반성한다. 그녀는 “심장이 미친 듯이 요동친다”는 말로 자신의 신체반응을 설명한다.

이 글을 마치면서 나는 다음의 말로 결론을 내리고자 한다. TV 시리즈 13개의 이유에 대해 논의하기 위해 아상블라주 개념을 사용함으로써 이러한 시각에서 우리 자신의 삶과 일에 접근하고 또 삶과 일을 뒤돌아보도록 우리를 민감하게 만들 수 있다. 한나의 친구들, 학생들의 부모들, 그리고 학교의 교직원들이 이 시리즈에서 받게 되는 질문—한나의 자살을 막기 위해 무엇을 할 수 있었을까(두 번째 시리즈에서 자세히 다룸)—은 좀 더 일반적인 질문으로 바뀌어질 수 있다. 이는 학자이나 교육가로서 우리에게도 적절한 질문이다. 어떤 방법으로 우리는 우리의 연구에서 타인들의 에이전시를 폐쇄하는 대신 개방하고 증대시키는데 기여할 수 있을까?

참고문헌

- Allured, P. & Fox, N. J. (2017). Young bodies, power and resistance: a new materialist perspective. *Journal of Youth Studies*, 20(4), 1161-1175.

- Barad, K. (2012). Matter feels, converses, suffers, desires, yearns, and remembers. Interview with Karen Barad. In R. Dolphijn & I. Tuin (Eds.), *New Materialism: Interviews and Cartographies* (pp. 48-70). Ann Arbor: Open Humanities Press.
- Bennett, J. (2005). The agency of assemblages and the North American blackout. *Public Culture*, 13(3), 445-465.
- Braidotti, R. (2006). *Transpositions: On nomadic ethics*. Cambridge und Malden: Polity Press.
- Colebrook, C. (2002). *Understanding Deleuze*. Crows Nest: Allen Unwin.
- Coole, D. & Frost, S. (2010). *New materialisms: Ontology, agency, and politics*. Durham und London: Duke University Press.
- Cvetkovich, A. (2012). *Depression: A public feeling*. Durham und London: Duke University Press.
- Deleuze, G. (1988). *Spinoza: Practical philosophy*. R. Hurley (Trans.). San Francisco: City Lights Book.
- Deleuze, G. (1992). Postscript on the societies of control. *October*, 59(5), 3-7.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia*. B. Massumi (Trans.). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Fox, N. J. & Bale, C. (2018). Bodies, pornography and the circumscription of sexuality: A new materialist study of young people's sexual practices. *Sexualities*, 21(3), 393-409.
- Hess, A. (2015). The selfie assemblage. *International Journal of Communication* 9(1), 1629-1645.
- Highmore, B. (2016). Formations of feelings, constellations of things. *Cultural Studies Review*, 22(1), 144-167.
- Lorenz, E. L. (1993). *The essence of chaos*. Seattle: University of Washington Press.
- Massumi, B. (2015). *Politics of affect*. Cambridge und Malden: Polity Press.
- Ngai, S. (2005). *Ugly feelings*. Cambridge, Massachusetts und London: Harvard University Press.
- Palmer, H. & Hunter, V. (2018). Worlding. New materialism. How matter comes to matter. <http://newmaterialism.eu/almanac/w/worlding> (Abfrage: 26.08.2018)
- Rizzo, T. (2012). *Deleuze and film: A Feminist Introduction*. London and New York: Continuum.
- Ringrose, J. & Coleman, R. (2013). Looking and desiring machines: A feminist

- Deleuzian mapping of bodies and affects. In R. Coleman & J. Ringrose (Eds.), *Deleuze and Research Methodologies* (pp. 125-144). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Rosa, H. (2013). *Social acceleration: A new theory of modernity*. New York: Columbia University Press.
- Schäfer, M. (n. d.). The Werther effect: Will “13 reasons Why” spur suicides. Deutsche Welle <https://www.dw.com/en/the-werther-effect-will-13-reasons-why-spur-suicides/a-38885688>
- Seigworth, G. J. & Gregg, M. (2010). An inventory of shimmers. In G. Melissa & S. Gregory (Eds.), *The affect theory reader*. (pp. 1-25). Durham und London: Duke University Press.

이상한 나라의 여덟 살: 초등학교 1학년 학생들의 연상 표현에 나타난 시각문화 사례 연구

박은실

영월신천초등학교 교사

요 약

본 연구는 이 본 연구는 2018년 3월부터 7월까지 ○○초등학교 1학년 아동 5명(남2명, 여3명)을 대상으로 발도르프 교육의 형태그리기(포르멘 선묘) 수업을 실시하고, 아이들이 그림을 그리면서 떠올린 연상의 내용을 분석하였다. 그리고 아동의 연상 표현에 나타난 시각 문화 사례를 탐구하였다. 이를 위해 총 37회의 수업과 5회의 개별 면담을 통해 자료를 수집하고, Giorgi의 8단계 분석과정에 따라 자료를 분석하였다. 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 만화, 게임, 유튜브 등 일상의 시각문화 경험은 아동들의 연상에 직접적인 영향을 주었다. 둘째, 아동들이 연상한 내용에는 몇 가지 공통된 인식이 존재했다. 선악 대결을 중심으로 한 이야기 구성, 죽음이나 폭력과 같은 부정적인 주제의 빈번한 등장, 신비하고 기괴한 몰활론적 세계관이 그것이다. 셋째, 상상 세계에 대한 공통된 인식과는 대조적으로 아동들은 상상 세계에 적응하기 위한 개별적 대응방식을 드러냈다. 연구자는 아동들의 다양한 대응방식을 적극적/소극적/절충적/메타인지적 대응방식으로 분류하였다. 이 과정에서 아동들은 특정 아이টে에 대해 개인적 관심을 발달시키거나 등장인물에게 자기 자신을 투사하는 모습을 보여주었다. 하지만 일부 아동들은 이런 상상은 실체가 아니며 가상의 놀이임을 자각하는 태도 또한 보여주었다.

주제어

형태그리기(form drawing), 연상(association), 상상(imagination), 게슈탈트 심리학(gestalt psychology), 시각문화(visual culture)

들어가며

아동은 시각문화(visual culture)와 상호작용하며 아동의 미술 표현은 시각문화의 영향을 받는다. 창조라는 커다란 관점에서 “모든 상상”은 “축적된 경험”에 의존할 수밖에 없기 때문이다(Vygotsky, 1999, p. 29). “안나 킨들러(Anna Kindler) 역시 아동의

시각적 사고력은 매체로부터 비롯된다는 점을 발견하였다(Kindler, A., 1997, Anderson, T., & Milbrandt, M., 2007, p. 67에서 재인용.) 따라서 아동은 자신의 세계를 스스로 발견해가는 존재가 아니라 사회적인 경험과 성인들의 영향을 받는 존재이며 (Vygotsky, 1999) 아동의 미술 표현 역시 그들이 살아가는 일상세계의 경험을 반영할 수밖에 없다.

아이들이 살아가는 일상세계란 어떤 곳인가? “과거 문자 언어 중심의 의사소통” 시대는 “시각 언어 중심의 의사소통 시대”로 변화하였다(이재영, 2015, p. 23) 그리고 이러한 변화를 배경으로 “1995년 이후 태어난” Z세대는 “유치원 시절부터 스마트폰을 접하며” 자라났다(노가영, 2017, p. 200). 이들은 “온라인 환경, 소셜 미디어, 스트리밍 기반의 모바일 앱이 생활 자체”이며, “하루 최소 4.4회, 51.5분 이상 유튜브를 시청”한다(노가영, 2017, p. 200). 여기에 “2010년 이후 출생하여 지금 8세 미만인 아이들”에 대해서는 “알파 키즈(Generation Post Z)”라는 별칭이 붙기도 하였다(노가영, 2017, p. 199). 이들은 “온라인 환경에서 수초 만에 사고를 전이시킬 수 있는 첫 세대가 될 것”이라고 한다(노가영, 2017, p. 202).

그런데 현재의 미술 교육이 이러한 시대적 변화와 아동의 진정한 관심사를 얼마나 고려하고 있는지에 대해서는 숙고해볼 필요가 있다. “미술을 인간의 삶과 결부시켜야 한다는 이론적 담론이 형성되어 있지만, 현재 초등 미술교육의 가장 큰 문제점은 안타깝게도 “초등학생의 삶”이 없다는 점(초등교육과정연구모임, 2012; 2013)이기 때문이다. “문화적 능력을 함양해야 하는 교육의 측면에서, 변화하는 시각 문화의 산물을 교육의 내용으로 삼는 것”은 어찌 보면 “당연한 일(김정선, 2005, p. 64)”처럼 보인다. 하지만 변화를 수용하고 비판적으로 적용하는 측면에서 그 속도는 다소 느리고 보수적인 경향을 띤다.

같은 맥락으로 미국의 교육학자 애플랜드(Arthur Efland, 1976)는 지난 50여년 간 학교 미술은 거의 변화가 없었다고 주장하면서, 정형화된 “학교미술 양식”과 그 문제점을 비판한 바 있다. “미술은 단순히 무엇을 그리거나 만드는 활동이나 결과물로만 존재하지 않음”에도(김외순, 2015, p. 108), “표현기능 중심의 미술교육에 대한 강조는 학교미술교육에 새로운 시도들이 파고들 수 있는 틈을 주지 못하는 것처럼 보인다(김미남, 2013, p. 22).” 이처럼 미술이 “그 시대의 문화와 동떨어진 것이 아님”에도(이재영, 2015, p. 19), “탈역사적이고 탈맥락적인 권위의 산물”로 전락한다면 그것은 우리들의 “삶으로부터 분리되고 고립”될 수밖에 없을 것이다(이재영, 2015, p. 19).

따라서 우리는 아동의 창조 활동을 위해서 역으로 그들의 “경험을 확대할 필요”가 있다(Vygotsky, 1999, p. 29). 창조 활동은 인간이 가진 “과거 경험의 풍부함과 다양함”에 의해 직접적으로 “좌우”되기 때문이다(Vygotsky, 1999, p. 28). 실제로, 학생들의 창작활동을 관찰해보면 “교사들이 기대하는 것처럼 아동들이 자신만의 이미

지를 창조해내는 경우는 거의 없으며, 따라 그릴 수 있는 모델이 없다면 시각적 기호들의 조합마저도 거의 불가능하다”는 것(김미남, 2005, p. 144)을 빈번하게 관찰할 수 있다. 즉, 아동들의 미술 표현과 그들의 경험은 떼려야 뗄 수 없는 관계에 있다.

미술교육의 범주 안에서 인간의 실제적 삶을 강조(김외순, 2015)하는 이러한 목소리는 미술의 영역을 시각문화로 확장시키는 흐름으로 모아졌다. 학교 교육과정에서 “고급문화뿐만 아니라” “대중적 시각문화를 포함시켜야” 한다는 주장(박정애, 2006, p. 118) 또한 이러한 흐름과 맥을 같이 한다. 김미남(2005)은 3년에 걸친 한 아동의 만화 만들기를 연구하여 그것이 어떤 의미에서 아동에게 학교 미술교육보다 더 중요할 수 있었는지에 대해 소개하였다. 그러면서 “일반적인 발달 이론보다” “개별 아동이 접하고 있는 문화적 상황 속에서” 아동의 표현을 이해하려는 연구가 필요하다고 주장하였다(김미남, 2005, p. 139). 또 이재영(2010)은 “폭력적인 만화를 좋아하는 남학생(6학년)과 한 여학생(6학년)을” 오랜 기간 심층 면담하면서(이재영, 2010, p. 10) “대중 이미지가 주는 즐거움의 요소가 얼마나 개별적인 것이며 다양해질 수 있는” 것인지에 대한 고찰이 필요하다고 보았다(이재영, 2010, p. 11). 그러면서 “학습자 중심 시각문화미술수업의 필요성과 정당성”을 제기하였다(이재영, 2010, p. 11). 그리고 정옥희(2008)는 시각문화미술교육이 다양한 문화를 비판적으로 바라보는 능력을 길러주어 학생들로 하여금 주체적인 삶을 살 수 있게 한다는 점을 강조하였다(정옥희, 2008).

본 연구는 “개별 아동이 접하고 있는 문화적 상황 속에서” 아동의 표현을 이해하려는(김미남, 2005, p. 139) 이상의 연구들과 맥을 같이 한다. 본 연구의 목적은 아동들의 연상 표현에 나타난 개별적 시각문화 사례를 살펴봄으로써, 시각문화 경험이 아동들에게 어떤 영향을 주었는지 알아보려는 것이다. 그리고 이 과정에서 아동의 진정한 관심사가 무엇인지 살펴보고 작으나마 새로운 미술교육을 위한 시사점을 얻고자 한다.

본 연구의 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 아동들은 어떤 시각문화의 영향을 받았는가?

둘째, 아동들은 시각문화 경험을 토대로 어떤 상상을 하였는가?

셋째, 시각문화에 대한 대응방식은 아동들마다 어떻게 달랐으며 그것을 통해 아동들이 말하고자 하는 것은 무엇인가?

이를 통해 본 연구는 대중적 시각문화의 비판적 수용과 관련하여, “한국적 상황에서” 아동들이 자신에게 “익숙한 시각문화(visual culture)”를 통해 말하고자 하는 것이 무엇인지를 이해하려는 시도(김미남, 2005)가 될 것이다. 그리고 아동이 “아주 어린 나이에 도” 자신들이 “만들어 내는 무언가를 통해 의미를 전달하려 한다”는 사실(Anderson, T., & Milbrandt, M., 2007, p. 67)을 보여줄 것이다.

시각문화와 연상 표현의 매커니즘

“상상(imagination)은 경험에 의존한다(Vygotsky, 1999, p. 29).” 그리고 경험의 양과 질은 문화에 의존한다. “만약 상상이 아무 것도 없는 상태에서” 만들어지거나 “이전의 경험 이외에 다른 근원을 가진다면 그것은 기적일 것이다(Vygotsky, 1999, p. 26).” 즉, “상상 과정의 제일 처음”에는 반드시 “경험의 기초를 이루는 외면적, 내면적인 지각”이 존재한다(Vygotsky, 1999, p. 52). 따라서 “아주 공상적인 작품일지라도” 그것은 “결국 현실로부터 얻어진 것이고, 그러한 제 요소를 새로 복합한 것에 지나지 않는다는 것”을 알 수 있다(Vygotsky, 1999, p. 26).

상상과 관련된 개념으로 연상(association)이라는 것이 있다. 연상은 그저 “하나의 관념이 다른 관념을 불러일으키는 현상(네이버 백과사전, 2018)”을 의미하지만, 상상과 연상의 관계에 대한 공통적 견해는 연상을 상상의 한 과정으로 본다. 이와 관련하여 Vygotsky(1999)는 상상이 “지각한 제 인상의 분해와 연상”으로 이루어진다고 하였다(Vygotsky, 1999, p. 52). 그리고 존 듀이(1887)는 상상의 가장 낮은 단계인 기계적 상상력이 연상과 분리의 법칙에 의해서 이루어진다고 하였다(위수영, 2013). 칸트는 상상력을 수동적 의미의 재생적 상상력과 능동적 의미의 산출적 상상력으로 구별했을 때, 재생적 상상력이 ‘연상’의 법칙에 따라 표상들을 결합한다고 주장하였다(사카베 메구미, 아리후쿠 고가쿠, 구로사키 마사오, 나카지마 요시미치, 마키노 에이치, 2009) 이런 견해들을 종합해 볼 때, 연상이 어떤 식으로든 상상의 한 부분을 이룬다는 것은 분명해 보인다.

때문에 상상이 지각 경험에 의존하고 연상이 상상의 한 과정이라는 사실로부터 우리는 상상이나 연상이 일어나려면 모두 최초의 지각이 필요하다는 것을 알 수 있다. 하지만 일반적으로 “지각적 패턴”은 언제나 그것 자체의 “실존 이상의” 무엇을 나타낸다는 점(구진경, 2008, p. 43)이 중요하다. 벤 샨(Ben Shahn)¹⁾이 “형태는 내용을 볼 수 있는 형(구진경, 2008, p. 43)”이라고 말했을 때, 그것은 결국 모든 형태는 “어떤 내용을 담고 있는” 것이라는 사실(구진경, 2008)을 강조한 말이다. 따라서 감상자가 형태를 지각할 때 그 형태가 무엇을 나타내는지 “내용의 형태를 이해하는 것”은 “커다란 쟁점(구진경, 2008, p. 43)”이 될 수 있다.

형태를 보고 특정한 내용을 떠올리게 되는 이러한 과정에는 시지각의 작동 원리가 작용한다. 게슈탈트 이론에 따르면 “우리의 눈은 시각적 정보를 단선적으로” 받아들이면서도 “세계를 연속적이고 안정된 전체로서 경험”하려고 한다(홍경남, 2003, p. 193). 꼬리가 침대 밑에 있는 것을 보고 강아지가 침대 밑에 있다고 믿는 것처럼 말이다(Patricia & Vilayanur, 1994). 반면에 “우리는 경험하는 모든” 것에서 “혼란스럽거

1) 미국의 사회주의 리얼리즘 화가(1898~1969년, 네이버 백과사전, 2018)

나 무질서”한 형태는 “보고 싶어 하지 않는 심리”를 가지고 있다(송석원, 이정교, 2010, p. 11). 그래서 “일관된 형태”를 “발견할 수 없을” 때에는 그것을 아예 “외면”해 버리기도 하고(송석원, 이정교, 2012, p. 11) 역으로 관심 가는 대상에 대해서는 그것을 “선택적으로” 구별하여 보는 “주의”를 발동시키기도 한다(조열, 서윤정, 2004, p. 231). 그러므로 게슈탈트의 시지각 원리에 따라, 시각적 자극과 반응 사이에 일정한 공간이 있다면 그 공간을 좌우하는 것은 인간의 심리적 양태라는 사실을 유추할 수 있다. 따라서 어떤 경험을 했느냐 하는 것이 시각적 자극에 대해 어떤 의미를 부여할 것인지를 결정한다.

본 연구의 설계는 연상 작용에 관여하는 인간의 경험과 시지각의 이 같은 작동 원리를 이론적 배경으로 하고 있다. 연구자는 발도르프 교육의 형태그리기(Formenzeichnen) 활동을 연구에 활용하였다. 이것은 본래 “1919년 독일 슈투트가르트에 설립된 최초의 자유 발도르프학교에서” 시작된 교육법 중의 하나(장순정, 2015, p. 52)로, “움직임으로부터 형태를 창출해내는 새로운 형태체험”을 일컫는다(김성숙, 2003, p. 33). 이 활동의 목적은 사물의 형태를 묘사하는 능력을 기르는 것이 아니다(장순정, 2015). 그보다는 선을 이용해 “자기 안의 에너지를 발산”하거나 “자신을 이해”하게 하는 데 목적이 있다(장순정, 2015, p. 52). 그래서 루돌프 슈타이너(Rudolf Steiner)는 “교사가 형태를 느끼는 힘을 아이들 안에서” 불러일으킬 수 있도록 노력해야 한다고 반복해서 말했다(Hans Rudolf Niederhauser & Margaret Frohlich, 2015, p. 15).

때문에 연구자는 아이들이 본격적으로 연필을 잡기 전에 손가락의 소근육을 발달시켜줄 목적으로, 형태그리기 교본에 수록된 추상적인 형태를 함께 따라 그리는 활동을 반복했다. 처음부터 아동의 내면세계를 엿보려는 의도로 시작한 것은 아니었다. 제시된 형태가 명시적이고 구체적인 내용을 담고 있는 것이었다면, 아동들은 형태가 지시하는 메시지와 좀 더 관련이 있는 그림을 덧붙여나갔을 것이다. 실제로 형태가 복잡해지거나 아예 구상적인(concrete) 형태를 제시하면, 아동들은 형태가 유도하는 힌트에 주목하여 그것이 암시하는 의도와 관련된 그림을 그리려는 경향을 보이기도 하였다. 하지만 수업에서 제시된 형태들은 대부분 무엇을 나타내는 것인지 하나로 단정 지을 수 없는 단순하고 추상적인 모양들이었다. 그리고 구체적인 형태를 그릴 때에도 단순히 형태를 따라 그리라고 하지 않고 옛날 이야기를 지어 들려주면서 아동들의 연상 과정을 도왔다.

그러다보니 같은 도넛 모양의 형태를 보고도 어떤 사람은 튜브를, 어떤 사람은 반지를, 어떤 사람은 토성의 고리를 떠올리는 것과 같은 현상이 수업 중에 나타났다. 교사의 시범에 따라 추상적인 형태를 따라 그리던 아동들은 수업이 중반부에 접어들면 “선생님, 이건 마치 이빨 같아요. 딱 봐도 이빨이에요.”와 같은 말을 늘어놓았다. 그리고 최초의 상상이 떠오르면 거기서 멈추지 않고 다른 것들을 연달아 추가하여

그렸다. 아동들이 상상한 내용 중 상당 부분은 그들이 평소에 즐기는 대중문화와 관련된 것들이었으며, 같은 형태를 보고도 아동들마다 상상하는 내용이 달랐다. 취학 전 연령과 유년기 아동에게는 그림을 “그리는 것”이야말로 자신을 “가장 쉽게 표현”하는 활동(Vygotsky, 1999, p. 92)이라는 말이 떠올랐다. 그럼 학생들의 삶 속에 깊숙이 침투해 있는 대중적인 “시각문화”가 어떻게 그들의 “지식과 믿음을 형성하고 있는지(박정애, 2006, p. 106)” 개별적 사례를 살펴보도록 하자.

연구방법 및 절차

본 연구는 아동들의 연상 표현에 나타난 시각문화 사례를 탐구하기 위해 현상학적 연구방법을 사용하였다. 현상학적 연구방법의 목적은 “체험의 본질적인 의미구조”를 밝히는 것이다(김영천, 2013: 427). 이때의 체험은 “반성 이전의 경험”, 그것이 경험되는 “그 순간의 경험”만을 의미한다(김영천, 2013: 91). 하지만 이것은 “체험하는 순간에는 포착할 수 없고” “오로지 체험 이후의 반성적 활동을 통해서만 포착”할 수 있는 것이다(김영천, 2013: 412). 때문에 “꿈, 환상, 심령체험처럼 현실에 존재하지 않는 경험들도” 현상학적 연구방법의 분석대상이 될 수 있다(김영천, 2013). 단, 반성과 성찰을 통해 역으로 반성 이전의 체험을 규명하려는 노력이 필요하다.

이를 위해 본 연구에서는 지오르기(Amedeo Giorgi)의 기술적 현상학 방법(Descriptive Phenomenology Method)의 절차에 따라 자료를 분석하였다. 지오르기의 기술적 현상학은 현상 자체의 의미를 그대로 파악하기 위하여, 현상이 우리의 체험 세계에 자신을 드러내는 방식 그대로 현상을 탐색하고 기술하려는 기술적(descriptive) 방법론이다(박송이, 2018, p. 43). 지오르기의 8단계 분석절차는 다음과 같다(김정업, 정문경, 2018).

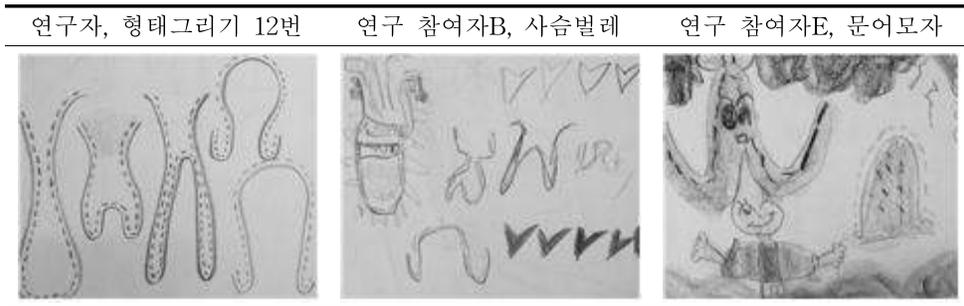
- ① 녹음된 테이프를 들어보고 전체적인 내용을 이해하기 위해서 필사본 읽기,
- ② 각각의 필사본에 대해 직관적으로 파악하고 반성하기,
- ③ 각각의 필사본 속에 있는 의미의 단위들을 파악하기,
- ④ 필사본에 있는 각각의 의미 단위와 관련된 진술들을 다시 묶고 재기술하기,
- ⑤ 주제들을 밝히기 위해 모든 참여자들 전반에 걸쳐서 각 의미에 관해 직관적으로 파악하고 반성하기,
- ⑥ 각각의 불변의 주제를 명시하기 위해서 전형적인 담화 쓰기,
- ⑦ (참여자들과 동료들에 의한) 유효성 확인하기,
- ⑧ 진술들 종합하기이다(신경림 공해병 역, 2001; 신경림 외 4인 역, 2004).

연구자는 연구 참여자 선정 시 목적표집 중 편의표집방법을 사용하였다. 우연

한 기회에 연구를 시작하게 된 점과 자료 수집의 용이성, 그리고 충분한 양의 자료를 얻기 위함이었다. 자료 수집을 위해 2018년 3월부터 6월까지 4개월간 평균 40분씩 총 37회의 수업과 5회의 심층면담을 실시하였다. 그리고 수업 실행 시 연구자는 처음에는 무엇을 관찰할지 정하지 않았고 나중에도 계속적으로 개방적 관찰방법을 사용하였다. 실제 수업은 [1]과 같은 방식으로 진행되었다.

- [1] 연구자: (칠판에 도화지를 붙여놓고 그림 그리는 모습을 보여주면서) 신비로운 형태를 그릴 거예요. 12번 형태. 갈색 아기 선으로 한 이 정도?
 C: **와. 저거 그거 닮았어요. 벼.** 근데 이게 뭐예요?
 E: 아, 뭔가 **콧물 흘리는 거 같은데 콧물. 신발 같은데.** 내가 보기에는.
 C: 선생님 이거 꾸며도 되요?
 연구자: 선생님이랑 모양을 같게 했으면 나머지는 여러분들이 자유롭게 하는 거예요.
 B: 네. 자유롭게 할게요! 선생님 이렇게, 이렇게요?
 연구자: 응, 그 다음에 해도 돼. 흥시 색깔 들어보세요.
 E: **이빨 같아. 이빨, 이빨, 이빨. 딱 봐도 이빨이야.**
 D: 뭔가 **영덩이가 흘러내리는 거 같은데.**
 E: 선생님, 이 옆에 이빨 그려도 되요? <2018.4.3.>

<그림 1> 형태 그리기 실제 수업 내용



(Hans Rudolf Niederhauser & Margaret Frohlich, 2015, p. 25)

처음에 선생님이 그리는 형태를 똑같이 따라 그리던 아동들은 수업이 중반부에 접어들면 저마다 자기 머릿속에 떠오르는 것을 자유롭게 이야기하기 시작하였다. 그리고 제시된 형태 옆에 연상된 형태를 추가하여 그리거나, 아예 처음 형태를 바꿔서 새로운 그림을 그렸다. 수업은 언제나 이처럼 매우 수다스러운 대화가 오고가는 가운데 진행되었다. 그리고 연구자는 현장에서 일어난 모든 사건과 현상을 자세하게

빠짐없이 기술하는 관찰방법을 유지하려고 노력하였다. 아동들은 수업 도중에 가장 활발하게 자신의 생각을 이야기하려고 했기 때문에 특히 수업 중 대화를 꼼꼼하게 녹음하고 전사하였다. 처음에 면담은 피면담자에게 무엇을 물을 것인지 거의 통제하지 않고 자유롭게 진행되는 비구조화된 면담으로 진행되었다(김영천, 2013). 그리고 추후 심층면담에서는 구조화된 면담을 실시하였다.

수업관찰과 심층면담 전사자료 외에 연구자가 촬영한 수업 사진과 아동들의 미술 작품이 수집, 분석되었다. 자료 분석 시 연구자는 어린이들이 동일한 형태를 보고 서로 다른 이미지를 연상하는 것은 아동의 개별적 흥미와 관심사가 반영된 것이라는 가정에 의거하여 자료를 분석하였다. 이렇게 찾아낸 핵심구성요소, 하위구성요소, 의미단위 개념화의 목록은 <표 1>과 같다. 연구자는 분석한 내용에 대해 연구 참여자에게 확인받는 방법으로 연구의 타당성을 검증하려고 노력하였다.

<표 1> 아동의 연상 표현에 나타난 시각문화 예시

의미단위 개념화	하위	핵심
	구성요소	구성요소
<ul style="list-style-type: none"> • 신비아파트(2016)²⁾와 소원을 들어주는 귀신 • 마인크래프트(Minecraft, 2011)³⁾와 네모나라 • 스폰지밥(SpongeBob SquarePants, 2011)⁴⁾과 전투캡프 • 마인크래프트와 강화유리 • 포켓몬(Pokémon, 1997)⁵⁾ 주리비안과 오리방어막 • 그레니 게임(Granny game)⁶⁾과 우리 반 친구들 • 프레디의 피자가게(Five Nights at Freddy's, FNaF, 2014~)⁷⁾와 악몽 • 피드앤그로우(Feed & Grow Fish)⁸⁾와 피라미 • 클래시 로얄(Clash Royale, 2016)⁹⁾과 겐브링(GGAM BRING)¹⁰⁾ 	다양한 시각 이미지와 알파 키즈	상상의 재료
<ul style="list-style-type: none"> • 선과 악의 세계 “악당과 장애물” • 부정적인 주제의 빈번한 등장 “폭력과 죽음” • 예외 사례 “이상한 나라가 이상한 이유” 	공통된 인식	상상 나라의 재구성
<ul style="list-style-type: none"> • 사례 1 : 적극적 대응방식 “평화를 사랑한 전쟁로봇” • 사례 2 : 소극적 대응방식 “무기는 나의 보물” • 사례 3 : 절충적 대응방식 “악마와 숨바꼭질” • 사례 4 : 메타인지적 대응방식 “하지만 이건 모두 연극” 	개별적 대응 방식	이상한 나라에서 살아남기

2) 신비아파트 고스트 볼의 비밀은 투니버스에서 제작한 한국의 애니메이션이다. 투니버스에서 2014년 12월 31일에 ‘신비아파트 44호’라는 제목으로 시범적으로 방송을 했으며, 본방송은 2016년 7월 20일부터 2017년 1월 18일까지 매주 수요일 오후 8시에 방영했다(<https://ko.wikipedia.org/>, 2018).

3) 마인크래프트(영어: Minecraft)는 마르쿠스 알렉세이 페르손이 개발하고 마이크로소프트 스튜디오가 배급하는 오픈 월드 인디 게임이다. 정해진 목표 없이 정육면체 블록과 도구를 이용하여 건축, PvE, PvP를 비롯한 무궁무진한 활동을 자유로이 즐길 수 있다. 싱글 플레이와 멀티 플레이를 지원하며 다양한 확장 기능을 추가할 수 있다. 2011년 11월 18일

상상의 재료

다양한 시각이미지와 알파 키즈(Alpha Kids)

본 연구의 연구 참여자는 ○○초등학교 1학년 아동 6명(남2명, 여3명)이다. ○○초등학교는 강원도의 한 면 소재지(2015년 기준 인구 3,277명)에 위치하고 있으며 전교생은 28명(2018년 기준)인 작은 학교이다. 주민들은 주로 인근의 시멘트 공장에 다니거나 농업에 종사하고 있으며, 전교생의 43%는 시멘트공장에서 제공하는 사원아파트에 거주하고 있다. 쇼핑이나 외식을 하려면 시내로 나가야하는 지역 특성상 주말이나 방학 기간에는 사원 아파트 내에서 집집마다 돌아가며 모이는 일이 많다. 아이들은 “너희 아빠, 쉬는 날 언제야?”라는 특이한 질문을 종종 주고받는다. 아빠가 일하러 나간 집이 파악되면 엄마들은 그 집에 아이들을 모아놓고 놀게 한다. 문방구도 없는 작고 폐쇄적인 동네라 3년 전만 해도 휴대폰이 없는 아이들이 많았지만, 지금은 대부분의 아이들이 휴대폰을 가지고 있다. 한 방에 모여 있지만 각자의 휴대폰으로 같은 게임에 접속하여 온라인상에서 만나 노는 모습이 엄마들 눈에겐 신기하기도 하고 낯설기도 하다.

에 정식판이 출시되었다. 첫 정식판은 자바로 개발되었고, 이후 베드락 에디션은 C++로 개발되었다(<https://ko.wikipedia.org/>, 2018).

- 4) 스폰지밥 네모바지(SpongeBob SquarePants)는 니켈로디언을 위해 해양 생물학자이자 애니메이터인 스티븐 힐런버그가 만든 미국의 TV 애니메이션 시리즈 작품이다(<https://ko.wikipedia.org/>, 2018).
- 5) 포켓몬스터(Pokémon) 또는 그 줄임말인 포켓몬은 닌텐도에서 제작한 게임 시리즈와 이 게임 시리즈를 원작으로 한 애니메이션 시리즈, 카드 게임 시리즈 등의 다양한 상품군을 뜻한다(<https://ko.wikipedia.org/>, 2018).
- 6) 그레니(Granny)는 DVloper에서 개발한 1인칭 모바일 호러 게임이다. 게임 제목 그대로 할머니가 나오는데 할머니는 미쳐있기 때문에 플레이어는 할머니에게서 도망쳐야 한다. 단순한 패턴이지만 신선한 게임성으로 인기를 누리고 있다. 이는 5000만이 넘는 플레이스토어 다운로드 횟수가 방증한다(<https://namu.wiki/w/Granny>, 2018).
- 7) 프레디의 피자가게(Five Nights at Freddy's, FNaF)는 스콧 코슨이 설계, 개발, 배급한 인디 비디오 게임 시리즈에 기반을 둔 미디어 프랜차이즈이다(<https://ko.wikipedia.org/>, 2018).
- 8) 피드앤그로우 피쉬(Feed and grow: Fish)는 물고기를 키우는 게임으로써, 서로 먹고 먹히는 피 튀기는 3인칭 야생 액션 생존 게임이다. 수중세계의 먹이사슬과 물고기들의 생존을 위한 처절한 실상을 그대로 보여준다. 생존싸움이란 게 어떤 것인지 잘 표현한 게임이다(<https://namu.wiki/w/Feed%20and%20Grow:%20Fish>, 2018).
- 9) 클래시 로얄(Clash Royale)은 헤이데이, 클래시 오브 클랜, 붐비치를 제작한 슈퍼셀에 새로 발표한 모바일용 CCG(수집용 카드게임)이다. 클래시 오브 클랜의 세계관을 기초로 제작되었다(<https://namu.wiki/w/%ED%81%B4%EB%9E%98%EC%8B%9C%20%EB%A1%9C%EC%96%84>, 2018).
- 10) 젤브링은 샌드박스 소속 크리에이터(creator)로, 게임을 플레이하는 크리에이터이자 유 튜버다(<https://namu.wiki/w/%EA%B2%9C%EB%B8%8C%EB%A7%81>, 2018).

형태그리기 수업을 시작하자 아이들은 “신비아파트, 마인크래프트, 스폰지밥, 포켓몬스터, 그래니, 프레디의 피자가게, 피드앤그로우, 클래식 로얄, 배틀 그라운드, 잼브링, 도티¹¹⁾ & 잠뜰”에 대한 이야기를 늘어놓았다. “시각 문화라는 확장된 개념 안에서” 보면 “인간의 마음에 심상(imagery)”을 불러일으키는 “모든 시각적 자극”은 미술의 범주에 포함될 수 있다(이재영, 2015, p. 24).

하지만 그 중에서도 아이들의 마음을 가장 많이 사로잡은 것은 TV 애니메이션이나 영화와 같은 대중매체와 휴대폰 게임, 인터넷 게임, VR(Virtual Reality, 가상 현실), 유튜브 게임 채널과 같은 뉴미디어(new media)¹²⁾들이었다. 이것들은 기본적으로 만화나 동영상의 형태로 구현되며, 여기서 얻어진 다양한 시각이미지는 상상의 재료가 되어 아동들의 작품에 영향을 주었다.

[2] D: 선생님, **케이بل TV** 봐요? (...) 선생님, **신비아파트** 알아요? 거기에서 귀신이 나오는 거예요. 근데 그게 괴물이잖아요. 그 귀신은 어떤 사람이 불쌍해서 아파트 옥상에서 소원을 빌면 들어주는데 그 대신 소중한 걸 가져가가지고…….

E: 선생님, B는 네모나라래요. 야, **마인그래프트**냐?

B: 전 네모나라 그랬어요.

A: 선생님, 마인크래프트 있잖아요, 이게 막 때려요.. (...) 선생님, 저 스폰지밥과 똥이가 바닷가 밖에서 아이스크림을 먹고 집에 가는데 전투가 시작돼서……. 원래 바다에서 보면 큰데, **스폰지밥 영화**가 나왔어요. 그거 얼마 전에 개봉했을 때 제가 봤거든요. 선생님 저 뒷장에다 똥이 그려도 되요? (...) **프레디 피자가게**에 있는 프레디를 버렸거든요. 그래서 자기를 버린 사람한테 복수하려고 프레디가 돼서 사람들을 없앤 거예요.

연구자: A야, 만화야 그게? 어디 텔레비전에 나와요?

A: 아니요. 제 **핸드폰**에서 봤어요.

B: **게임**도 있어요. 너 프레디가 됐지?

11) 도티는 대한민국의 유튜브버로 샌드박스 네트워크 소속이다(<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8F%84%ED%8B%B0>, 2018). 도티TV와 잠뜰TV는 마인크래프트를 비롯한 다양한 게임들을 주제로 방송을 진행하며, 유튜브 구독자 수는 각각 244만 명, 163만 명이다. 2018년 9월 한 달간 도티TV에서 발생한 시청 시간은 총 780년이었다 (<https://youtu.be/ECbEXCaxMWI>, 2018).

12) 뉴미디어는 독립적으로 존재하던 기존 매체들이 새로운 기술과 결합하여 더 편리하고 진보된 기능을 갖게 된 미디어이다. 가장 일반적인 예로 온라인 신문, 블로그, 위키(위키피디아 등), 비디오 게임, 소셜 미디어(페이스북 등) 등의 웹 사이트를 들 수 있다. 기존의 미디어와 뉴미디어의 가장 큰 특징은 대화형 상호작용의 가능 여부이다(네이버 두산백과, 2018).

C: 프레디가 된다~ 프레디~ 너 책상에도 프레디가 있었지?

E: 근데 난 프레디가 됐어.

A: 나는 아니야. 나는 회복약을 갖고 있어. 선생님, 프레디에 대한 이야기는 다음주. 며칠 후. 두 번째 프레디 이야기가 있지. 프레디 2탄. 프레디는 작품이에요. (...) 오, 선생님 꼭 그거 같아요. 그거 뭐지? 그 무슨 막 머리에 이렇게 끼고 눈 가려져 있는데 가상현실과 진짜 현실 같은. 그런 막 아이패드 같은 거 있잖아요. 그거 끼우면 눈이 안 보이고 실제 게임과 진짜 비슷하잖아요. **캠브링(유튜브 채널)**이라고 만화에서 나와요. 유튜브에.

C: 캠브링 같은 거 우리 집에도 있어요. 머리에 쓰고 하는 거. **브이알(Virtual Reality)**. 근데 그거 진짜 실제 같아요. 저 작년에 **도티 & 잠플(유튜브 게임 채널)** 보고 브이알 했는데. <2018.4.3.>

던컴(Duncum, 1997)에 따르면 대부분의 교사들은 미술 활동을 할 때 아동들이 “좀 더 진지한 태도”를 가지길 요구하며, “만화는 이런 진지한 작업과는 동떨어진 것으로 생각”하는 경향이 있다고 한다(Duncum, 1997, 김미남, 2005, p. 144에서 재인용). 고급미술을 중시하는 교사의 이러한 의식은 미술수업에서 “만화처럼 진지하지 못하다고 생각되는” 작품 활동에 대한 홀대로 이어진다. 그리고 이런 태도는 아동의 일상적 대중문화 경험에 대한 교사의 이해 부족으로 연결될 수 있다.

[3]의 대화에서 아동이 언급하는 “강화유리”나 “보사사우르스”는 초등학교 1학년 학생이 흔히 이야기하는 대화 주제는 아니다. 하지만 A는 마인크래프트 게임(Minecraft)을 통해 강화유리에 대해 알 수 있었고, 피드앤그로우 게임(Feed & Grow Fish)을 통해 다양한 물고기들의 이름을 알 수 있었다. “도식화 단계”의 아동은 “있는대로 그리는 것이 아니라” “기억”한대로 그리는 특징(Vygotsky, 1999 : 153)이 있으므로 아동이 그리는 것은 곧 자기가 “사물에 대해서 알고 있는 것”임을 말해준다(Vygotsky, 1999, p. 154). [3]에서 A는 소용돌이치는 물결 모양의 18번 형태를 보고 자신이 굳이 “상어”를 떠올리게 된 이유를 설명한다. 그것은 A가 평소에 즐기는 게임에서 본 것으로, A는 다른 물고기들의 이름도 연달아 생각해낸다.

[3] A: 잔인해. 완전 잔인해. **강화유리**로 못 만지게 했습니다.

연구자: 강화유리? 왜 꼭 강화유리로 했어요? A야, 강화유리 본 적 있어?

A: **마크**에서 나와요. 제 핸드폰에 제가 아는 만화가 몇 개 있어요. 거기에서 막 강화유리 같은 거 쓰더라고요. 그래서 알게 됐어요.<2018.5.28.>

[4] A: 늘 여름인 걸 알겠지만 그래서 저는 어항을 그려봤습니다. 그냥 상어를 그려봤습니다.

D: 근데 왜 상어 꼬리에 물고기가 있어요? 방귀 냄새 맡는 거예요?

A: 아니요. 잡아먹으려고 그러는 겁니다.

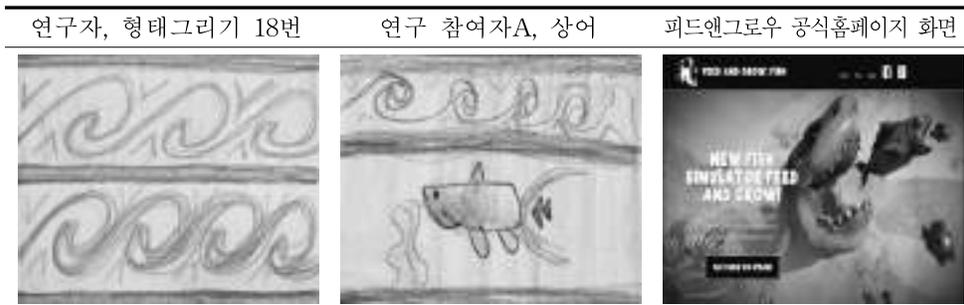
D: 뒤에 있는데 어떻게 잡아먹어요?

A: 위로 가서 물면 되죠. 내가 왜 이렇게 물고기 종류만 할까? **보사사우르스, 버터플라이, 마이마이, 블독, 이크치 사우르스, 바닷가, 그 다음 문어. 그 다음 갑오징어. 그리고 심해어. 백상아리,** 저 왜 이렇게 물고기 종류를 엄청 많이 알아요.

연구자: 관심이 많나보지. 이름은 어디서 들었어요?

A: 피드엔그로우. 게임인데요. 컴퓨터로 하는 건데. 그 속에 물고기 종류가 다 나와요. 자기가 모르는 물고기도 다 나와요. 그리고 레벨을 올릴 수 있어요. 처음엔 작아서 문어나 아니면 불가사리나 그런 걸 먹어야 되요. 그리고 만약에 레벨 3을 올려야 되죠? 거기 사람 같은 거 있는데 피드엔그로우에서. 어쨌든 그런 거거든요. 어쨌든 레벨 3 그러면 그런 불가사리나 그런 걸 먹고 자라요. <2018.6.19.>

<그림 2> 18번 형태를 보고 ‘상어’를 연상한 사례



(Hans Rudolf Niederhauser & Margaret Frohlich, 2015, p. 28)

[4]에서 A는 물고기들의 종류만큼이나 그들이 살아가는 방식 역시 중요하다는 점을 암시한다. 본래 피드엔그로우 게임은 수중세계의 먹이사슬과 물고기들의 처절한 생존싸움을 보여주는 시뮬레이션 게임이다(<https://namu.wiki>, 2018). 실제 수중 세계에서 피라미는 상어를 만나면 피하는 것 외에는 다른 살 방법이 없다. 하지만 이 게임에서는 적의 입에 닿아야만 공격받는다라는 점을 이용하여 적의 몸통이나 꼬리를 물면 자신보다 훨씬 강한 적도 잡아먹을 수 있다. “위로 가서 물면” 피라미는 어찌면 상어를 잡아먹을 수 있을지도 모를 일이다. 겉으로 보기에 그저 물고기 두 마리가 지나가는 그림처럼 보이지만 A의 그림 속에는 ‘피라미의 반전’이라는 여지가 숨겨져 있다. 이런 점을 고려할 때, A가 게임 캐릭터를 그리기는 했지만 그림을 대하는 A의

태도를 장난스럽다고 단정 짓기는 어렵다.

다만, A의 상상과 연결된 게임의 세계관을 이해하지 못하는 교사에게 A의 그림은 다소 시시해 보일 수 있다. 그리고 미술시간에 게임 이야기나 하다니 뭔가 진지하지 못한 태도인 것 같기도 하다. 이처럼 교사가 아동의 경험과 그림의 맥락을 이해하지 못한다면, 아동이 이후에 무엇을 그리건 그림을 통해 아동이 전달하려고 하는 메시지를 제대로 이해하기는 어려울 것이다. 또 자신의 작품을 대하는 교사의 감흥 없는 태도는 그 자체로서 아동에게 하나의 부정적인 피드백이 될 수 있다. 여기서 아동의 경험이란 곧, 아동이 향유하고 있는 문화를 의미한다. 따라서 교사가 아동에게 충분히 공감하기 위해서는 그들의 문화에 대해서도 마찬가지로 공감하는 태도를 가질 필요가 있다.

상상 나라의 재구성: 공통된 인식

아동들은 자신이 그린 그림을 설명할 때, 작품의 소재를 하나로 연결하여 연속적인 이야기로 제시하는 경향을 보였다. 이것은 아동이 “아주 어린 나이에도” 그들이 “만들어 내는 무언가를 통해 의미를 전달하려 한다”는 사실을 시사한다(Anderson, T., & Milbrandt, M., 2007, p. 67). 그래서 박정애(2006)는 “미술교육의 목표”를 “의미 만들기”, “의미 연결”, “의미 구축”, “현실 이해”에 두어야 한다고 주장하기도 하였다(박정애, 2006, p. 106). 따라서 뜬금없이 마술사가 등장하거나 주인공이 갑자기 변신을 하는 것은 어쩌면 이야기를 완성하려는 모종의 전략일지도 모른다. 실제로 이런 허술함은 아동에게 별 문제가 되지 않는다. 왜냐하면 모든 것을 가능하게 해주는 아동의 유연한 상상력이 있기 때문이다. 여기서는 아동이 경험한 시각이미지들이 그들의 상상 속에서 어떤 방식으로 재현되었는지를 살펴보고자 한다. 이를 위해 아동들이 상상한 내용 가운데 공통된 것들을 종합하여 하나의 상상 나라로 재구성해보았다.

선과 악의 세계 “악당과 장애물”

아동들의 상상 세계는 선과 악의 대결 구조를 중심으로 한다는 공통점을 가지고 있었다. 악한 존재로는 “왕, 악당, 거대 로봇, 악마, 귀신, 유령, 마녀” 등이 거론되었다. 그리고 이런 악한 존재들 때문인지 상상 세계에는 언제나 고난과 역경, 자잘한 장애물이 존재했다. 선과 악의 대결 구조를 중심으로 한 아동들의 이러한 상상은 어른들에게도 낯설지 않은 내용이다. 여러 나라의 신화, 종교, 문학 작품에 이런 원형(原型, archetype)적 요소들이 꾸준히 등장해왔으며 현대의 대중문화도 이런 이야기 구조를 모티브로 한 경우가 많기 때문이다.

권우와 직녀 이야기를 듣고 떠오르는 것을 그리는 다음의 사례에서 악한 존재

로 등장한 것은 바로 “왕”이다. 처음에 연구자는 단순히 견우직녀 설화를 들려주고 오작교와 관련된 그림을 함께 그리려고 하였다. 그런데 [5]에서 연구 참여자 B는 왕이 “로켓을 발사해 왕자와 공주를 죽이려 한다”는 상상을 펼쳤다. 하지만 다행히 “방어”가 되어서 왕자와 공주는 목숨을 구하게 된다. 그러나 행복할 줄 알았던 왕자와 공주는 생뚱맞게도 “좀비”로 변하고 만다. 대신 “아주, 아주 착한 좀비”로.

주후 면담 결과 B가 왕자와 공주를 보고 좀비를 떠올린 것은 좀비고등학교¹³⁾라는 휴대폰 게임의 영향을 받은 것이다. 좀비고 게임은 한 명의 플레이어가 좀비가 되어 다른 플레이어를 잡으면, 그 플레이어도 좀비가 되는 슬레잡기 방식의 게임으로 가장 기본이 되는 콘텐츠는 감염모드이다(<https://namu.wiki>, 2018). B는 왕자와 공주의 재회 장면을 그리면서 평소에 자신이 좋아하던 좀비고 게임을 떠올렸고, 이 두 가지 동떨어진 소재를 하나로 결합하였다.

[5] 연구자: 자, 견우랑 직녀 그려볼게요.

A: 이 여자는 엄청 커. ㅋㅋ.

E: 야, 크면 왕자를 밟겠다. 그래, 왕자야 안녕.

A: **공주가 왕자를 죽여요.**

E: 선생님, A가 또 부정적인 얘기해요.

연구자: 공주가 왕자를 왜 죽이는데?

A: 오호호호.

연구자: 뭐하는 거야 그거는?

B: 만나려고 하는데~ 선생님, **로켓 발사**되고 있어요.

연구자: B야, 왕자하고 공주하고 만나는데 옆에서 로켓 발사되는 거야?

B: 네. **왕이 죽일라고.**

연구자: 깜깜한 밤하늘에 다리가 하나 놓이고 견우와 직녀가 드디어 만나게 된 거예요.

A: 드디어 만났군!

B: **하지만 방어해!**

연구자: 근데 B야, 왕자하고 공주가 그래서 미사일을 맞았니?

B: 아니요. 살았어요. 왜냐하면 방어가 됐거든요. 지금 좀비가 된 거예요.

좀비에 감염됐어요. 선생님 착한 좀비가 됐어요. 아주, 아주 착한 좀비.

<2018.6.7.>

13) 좀비고등학교는 어썹피스에서 개발 및 운영 중인 2D 액션게임이다. 기본적으로 계정을 가지고 방을 생성하여 1인~8인까지 플레이하는 방식으로, 다양한 모드들을 즐길 수 있다.

<그림 3> 견우직녀 설화와 관련된 연상화 사례

[5] 연구자 : 견우직녀 설화

[5] 연구 참여자 B가 연상한 그림



부정적인 주제의 빈번한 등장 “폭력과 죽음”

상상 나라의 두 번째 공통된 인식은 폭력이나 죽음과 같은 부정적인 주제의 빈번한 등장이다. 이재영(2010)에 따르면 폭력적인 주제는 최근 대중문화 이미지에서 빼놓을 수 없는 중요한 요소이다(이재영, 2010, p. 8). 실제로 폭력적인 내용을 그림으로 표현할 때 아동들이 보여준 태도는 현실적인 것이라기보다는 만화나 영화, 게임에 나오는 연출된 죽음을 대하는 태도에 가까웠다. 때문에 상대에게 치명적인 상해를 유발할 것이 충분히 예상되는 상황임에도 불구하고 무덤덤하거나 장난스러운 태도를 보였다. 특이한 점은 남학생들(연구 참여자 A, B)이 몰두하는 전쟁, 공격, 방어, 무기 같은 폭력적인 주제에 대한 여학생들(연구 참여자 C, D, E)의 무반응이다. 대신 여학생들은 마법, 마녀, 성, 귀신, 유령, 신비하고 공포스러운 현상에 대한 상상을 펼쳐나갔다.

[6] A: 여기 B네 집이에요. 제가 **지뢰를 깔아놨어요**, 여기. 지뢰는 사람이나 동물이 밟으면 터지는 거예요. 어쨌든.

E: 야, 그게 뭐냐, 그게.

A: 그래가지고 B가 **레이저를 안 켜놓은 거예요**. 그래서 E가 집에 들어가서 B랑 싸우려고 했거든요. 그래서 지뢰를 받고 터져버려 똥딱. 그래서 저는 창문으로 보고 있는 거예요.

연구자: 약간 잔인하네요.

A: B야, 이거는 그림이잖아. 경찰에 신고하면……. ㅋㅋ. <2018.6.5.>

심지어 [7]에서 연구 참여자 A는 “형아”에게 “미사일”을 쏘았다. 그래서 “형아”는 지금 “피를 흘리고” 있다. 이런 상황을 태연하게 설명하는 A의 모습은 어른들의 마음을 불편하고 걱정스럽게 만들기에 충분하다.

[7] A: 선생님 이거 뭘지 알아요?

연구자 : 몰라.

A: 이거 점, 점. **피**.

연구자 : 피가 나는 거야? 이거 뭐하는 모습이에요?

A: 이 사람은 그냥 숨어 있었는데 이젠 방금 위로 발사한 **총**. 그리고 이젠 **미사일**.

연구자 : 근데 왜 애가 쏘는데 애한테서 피가 나니?

A: 이 위에서 이렇게 되가지고 한 쪽을 이렇게 맞아서 이 돌맹이를 맞아서.

연구자 : 돌맹이를 누가 맞았는데?

A: 그게 아니라. 이 사람이 들어오기 전에 이 사람이 들어왔어요. 누가 들어와서 숨었거든요. 근데 **총을 발사했어요**. 근데 두 번째 이게 날아가면서 맞아서 **팍!**

연구자: 그럼 애는 공격하는 거 아니었어? 난 이 사람이 이 사람한테 총 쏘는 건 줄 알았는데, 애가 지금 애한테 이게 지금 총 아니야 총?

A: 총 아닌데요. 돌. **애가 미사일을 쏘어요**.

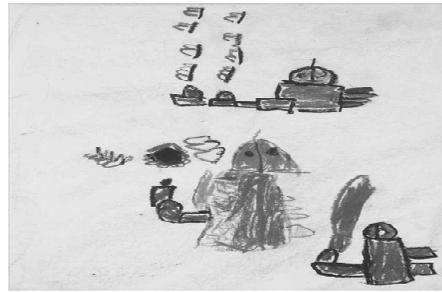
연구자: 음 그럼 이 사람은 미사일을 맞아서 피를 흘리는 거야?

A: 저는 애(미사일을 쏜 사람)고요. 이 사람은 형아(미사일을 맞아서 피 흘리는 사람). ㅋㅋ. <2018.6.5.>

<그림 4> 폭력적인 주제와 관련된 연상화 사례

[7] 연구 참여자 A : 미사일을 쏘는 나

연구 참여자 B : 레이저



하지만 [8]에서 A가 하는 이야기를 들어보면 그가 말하는 죽음은 어른들이 생각하는 죽음과는 조금 다르다는 것을 알 수 있다. A는 죽음을 ‘영원한 이별을 암시하는 진지하고 무거운 주제’로 받아들이기보다는, ‘지나치게 과한 벌칙이나 최상위의 형벌 혹은 영원한 징벌의 지속’으로 인지하는 모습을 보여주었다. 이런 인식을 토대로 A의 마음속에 감춰진 심리를 유추해보면 A는 폭력적인 주제의 그림을 그리는 행

위를 통해, 자신의 약점을 극복하고 힘의 우위를 점하려는 욕구를 추구하고 있는 것으로 추측된다.

[8] 연구자: 미사일을 쏜다니요. 너무 잔인한데요. 그럼 죽잖아요.

A: 그래도 괜찮아요.

연구자: 죽으면 어떻게 되는데요?

다같이: (이구동성으로) **하늘나라로 돌아가요.**

연구자: 거기 가면요? 가면 어떻게 되는 건데요?

A: **벌을 받아요. 계속.**

B: **하지만 다시 돌아갈 수는 없어요. 그래서 싫어요. 엄마를 못 보니까.**

<2018.6.14.>

하지만 죽음을 단순히 “영원한 징벌의 지속”처럼 생각하는 A와 달리, 올해 외 할아버지의 죽음을 경험한 B는 죽음이 ‘불가역적인 이별과 상실’을 의미한다는 사실을 이해하고 있었다. 따라서 폭력이나 죽음처럼 부정적인 주제에 대한 연구 참여자들의 이해는 부분적인 수준에 머무르고 있으며 대부분 대중매체를 통한 간접 경험에 의존하고 있다는 것을 알 수 있다. 그들은 이런 주제에 대해 아직 충분한 분별력을 갖추지 못하고 있었을 뿐만 아니라, 이런 그림을 태연하게 그리는 모습이 어른들에게 어떤 책임감을 불러일으키는지도 잘 인지하지 못하고 있었다. 하지만 잠재된 욕구의 해소이든 억눌린 욕구의 실현이든 간에, 그림을 그리는 행위는 그 자체로 일정한 상징적 영향력을 행사하고 있었다. 이런 점으로 미루어 볼 때 시각 이미지에 대한 맹목적 소비와 관련해서는 비평적 시각에서 보다 조심스럽게 논의를 전개해야 한다는 주장(이재영, 2015, p. 30)에 귀를 기울일 필요가 있다.

예외 사례 “이상한 나라가 이상한 이유“

이재영(2010)에 따르면 우리들은 대중 이미지들을 통해 현실적인 상황이나 설정을 넘어서는 환상적 상상을 즐긴다(이재영, 2010, p. 8). 아이들의 상상 세계에서는 이처럼 초자연적인 현상과 그로테스크한 사건들이 빈번하게 일어났다. 이 나라에는 “토끼 같이 생긴 박쥐”가 살고 있었고, “칼이 저절로 움직여서 수박을 잘랐으며”, “해님은 줄넘기를 하고 있었다.” 그리고 “눈이랑 입을 빼도” 아무렇지도 않았으며 “거북이랑 이빨이 함께 춤을 추고” 있었다. 여기서 우리는 상상의 소재들을 하나의 이야기로 연결 짓는 아이들의 놀라운 창의성을 관찰할 수 있다.

[12]에서 연구 참여자 D가 상상한 내용들은 최근 반 아이들이 폭 빠져있는 만화영화(신비아파트)의 영향을 받은 것이다. 하지만 환상적이고 몰입력적인 상상과 관련된 진술에서는 대중매체를 통한 시각문화의 영향력을 발견하기보다는, 일상의

경험이 총체적으로 녹아들어 있다는 인상을 더 많이 받았다. 따라서 시각문화의 영향을 받은 연상 표현의 사례에서는 제외하였으나 아동들에게서 공통적으로 관찰되는 모습이었기 때문에 예외 사례로 제시하였다.

[9] 연구자: C는 뭐 그리는 거야?

C: 호호호. 거북이랑 이빨. 여기 창문 있는 데에 있어요.

연구자: 이게 뭐하는 장면이에요?

C: **이빨 댄스 추고 있는 거예요.** <2018.6.7.>

[10] 연구자: **문어가 갑자기 하늘에서 나타나서 모자가 됐다고요?**

C: 네. 앤 박진데 **토끼 같은 박쥐**고요. 애 이름은요 토끼 박쥐. 그리고 애는요, 화분처럼 생겼잖아요. 그래가지고 화분이에요. 앤 양과같이 생겨가지고 **보라양파**예요. 생각나서 그렸어요. 이렇게 뒤집혀있으니까. <2018.6.1.>

[11] D: 이게 요정인데 이게 입이고 이게 눈인데요. 애가 **지금 눈이랑 입이 없어서 눈이랑 입을 빼는 거예요.**

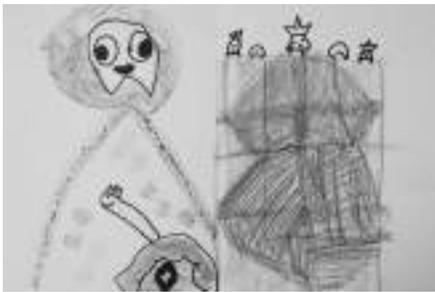
A: 잔인해. 완전 잔인해.

C: **꼬마 유령**이 걷고 있는데 너무 배불러서 하나를 들고 나갔어요. <2018.6.1.>

<그림 5> **물활론적 세계와 관련된 연상화 사례**

[9] 연구 참여자 C : 이빨 댄스

[10] 연구 참여자 C : 토끼박쥐와 보라양파



[12] A: 무서운 집. 씨를 뿌리지 않았는데 수박이 저절로 자라서. 선생님, **칼이 저절로 움직여서 수박을 잘랐어요.** 여기 노란색으로 하려는 여름이 생각나잖아요. 그래서 그냥 여름에 맛있는 수박을 그려봤어요.

E: 선생님, 저는 그림 이렇게 할거다요. 수박이 저절로 움직여서 자른 거

예요. 왕자가 지금 문을 열어 가지고 들어가고 있고 어떤 사람이 창문을 열어가지고 수박을 꺾고 있는데 수박이 바닥에 떨어져가지고 다시 꺾고 있어요.

C: 씨 같은 게 있었는데요 근데요 수박이 사라지고 이것(조각)으로 나타난 거예요. 소름.

D: 성이 있고 **마녀**가 있을 것 같아요. 밤에 누가 나쁜 짓을 하면 **귀신**이 잡아간다 해가지고 제목은 할로윈이야. (...) 선생님 **케이블 TV** 봐요? 아니 그거 더운 날씨에 그거 무슨 무서운 거라 하면서 공포 특집이라고 해요. <2018.4.3.>

[13] 연구자: 자, 노란색 선 들어보세요. 아까 동그라미가 이렇게 있었잖아요. 근데 여기가 너무 미끄러워가지고 위쪽부터 흘러내리기 시작했어요. 여기 붙어 있던 게 여기로 으, 으, 으, 으 이렇게 흘러내려.

C: **해님이 줄넘기를 하고 있는 것 같은데요.**

E: 난 혀를 내밀고 있는 것 같은데. 웍~ <2018.6.5.>

<그림 6> 물활론적 세계관과 관련된 연상화 사례

[11] 연구 참여자 A : 저절로 움직이는 칼 [11] 연구 참여자 C : 햇님의 줄넘기



이상한 나라에서 살아남기: 개별적 대응방식

상상 세계에 대한 공통된 인식과 대조적으로, 아동들은 자신이 인식한 상상 세계에서 살아남기 위해 각자의 성향에 따라 상이한 대응방식을 보여주었다. 그리고 연구자는 이러한 개별적 대응방식을 적극적/소극적/절충적/메타인지적 대응방식으로 분류하였다. 물론 실제로는 아동의 수만큼 다양한 반응이 존재할 것이다. 그리고 한 아동이 반드시 한 가지 대응방식만 가진다고 볼 수도 없다. 다만 여기서는 연구 참여자

들에게서 관찰된 대응방식 가운데 가장 뚜렷한 반응들을 종합하여 4가지 사례로 제시하였다. 그러나 중요한 것은 동질적인 문화를 공유하고 있는 아이들이 보여준 개별적인 해석의 차이이다.

사례 1: 적극적 대응방식 “평화를 사랑한 전쟁로봇”

A는 이야기하는 것을 좋아하는 개구쟁이 남학생이다. 평소 로봇과 무기에 관심이 많은 A는 그냥 걸어 다니는 법이 없고 늘 제자리에서 점프를 하거나 몸을 반 바퀴쯤 회전시키면서 나타나는 것을 좋아한다. 그리고 입으로는 쉴 새 없이 미사일이나 로켓이 발사될 때 내는 추진음 같은 소리를 낸다.

이런 A가 인식한 상상의 세계는 인용문 [14]에 잘 드러나 있다. 그것은 “혼자 사느냐 잡아먹히느냐” 하는 치열한 생존의 장이다. 이런 인식을 토대로 A는 매우 적극적으로 분주한 공격자의 모습을 드러냈다.

[14] 연구자: 전투캠프? 전투캠프가 뭐야?

A: **전투캠프 파이어**는 야생에서 혼자 사느냐 잡아 먹히느냐예요. 왜냐하면 거기서 무기로 사냥을 해가지고 동물을 잡아먹는 거예요. 전투캠프는 **빈손으로 먹히느냐 죽느냐** 그렇게 되어있어요. 그런데 만약에 무기나 그런 게 있으면 그게 전투캠프예요. <2018.5.30.>

[15] A: **캠브링 유튜브** 그런 데 공룡시대 같은 거에서 봤어요. **공룡시대에서 살아남기** 그런 거 많이 봐가지고. 거기 보면 무기로 공룡 잡아먹고 그런. 그런 게 전투캠프예요. <2018.12.27.>

“빈손으로 먹히느냐 죽느냐” 하는 절박한 상황 인식은 이구아나를 “군인”으로 만드는 A의 모습에서도 드러난다. [15]에서 A가 처음에 그런 이구아나는 평범한 이구아나였다. 하지만 A는 이구아나에 “갑옷”도 입히고 “레이저가 발사되는 장치”도 부착하였다. 그러는 사이 A의 이구아나는 어느새 “군인 이구아나가 되어” 있었고, A 역시 처음보다 “강해진” “군인 이구아나”의 모습에 자신의 감정을 투영하는 모습이 었다.

[16] A: B가 그런 이구아나는 레이저를 발사하고 있어. 우두두두두.

A: 선생님 제 꺼 이거 군인 같지 않아요?

연구자: 군인 같았어? 멋있어. 힘이 느껴져요.

A: 진짜 군인 같은 느낌 나는. 선생님 저는 **군인 이구아나**가 되고 있어요. 궁금한 게 있는데 **이구아나 등 뒤에 로봇 같은 장치가 달려있나요?** 위에

그거 로봇이 장착한 거 그거 같은 걸 장착해서 레이저를 발사해요. 제 이구아나는 갑옷을 입었습니다. <2018.6.14.>

이처럼 상상 세계에서 “더 강한 존재”가 되고 싶은 A는 유독 “로봇”에 많은 관심을 보였다. 그리고 A가 로봇에 관심을 가지게 된 데에는 “트랜스포머 게임”이라는 계기가 있었다. 트랜스포머 게임을 알기 전 A는 “원래는 그림만 그리던 사람”이었다고 자신을 표현했다. 처음에는 “레벨 업이 되는” 게임의 진행 방식에 흥미를 느꼈다. 하지만 이제는 로봇 자체에도 깊은 관심을 가지게 되었다. 로봇은 이제 A의 주된 작품 주제이다. 그래서 A는 간혹 다른 그림을 로봇처럼 변형시켜서 그리거나, 비는 시간에도 로봇 그림 그리는 것을 좋아한다.

[17] A: 어느 날 제가 핸드폰으로 게임을 하나 찾았어요. **게임을 깔았는데 재밌어서 로봇에 관심이 많아졌어요. 원래는 그림만 그리던 사람이었어요.**

연구자: 게임을 그때부터. 로봇에 관심이 많아졌어? 그 게임이 뭐였는데?

A: **트랜스포머.**

연구자: 다른 게임은 왜 안 했어요?

A: 아. 그게 이유가 있어요. 왜냐하면 트랜스포머 게임을 깔았을 때 처음엔 로봇이 한 개 밖에 없어요. 그러면서 빨간색 크리스탈을 먼저 줘요. 그러면서 로봇을 만든다고요. 빨간색 크리스탈 한 개는 장난 아니게 비싸요. 정말 비싸요. 보라색 크리스탈 한 개를 사면 그거는 랜덤으로 주는 거예요. 모든 크리스탈이 다 로봇이 나오는 건 아니에요. 마법 카드가 나오기만 하면 로봇이 나올 수가 있어요. 그리고 총 5개의 랩이 있어요. 첫 번째까면 방금 말한 크리스탈로 첫 번째는 대장을 만드는 거예요. 첫 번째 레벨 깨면 올라가거든요 그럼 대장 만들 수 있어요. 그리고 트랜스포머에서 합체되는 게 있어요. 그리고 나타내는 그 뭐지 그 합체용이 있어요. 근데 첫 번째 애는 착한데 세 번째를 깨면 구급차가 로봇 한 개를 줘요 그렇거든요. <2018.6.14.>

연구자는 어느 날 A가 “로봇 들이 전쟁하는” 그림을 그리고 있는 것을 발견하였다. 하지만 A의 설명에 따르면 이 로봇들은 “전쟁을 하는 게 아니라” “우리나라에 전쟁이 났을 때” 그리고 “세계가 멸망할 때” “우리나라를 지켜주고” “평화를 지켜주려는” 큰 뜻을 가지고 있는 것이었다.

[18] 연구자: 그럼 애네들이 지금 뭐하고 있는 거예요? 둘이 전쟁하는 거네요.

A: 그게 아니라 애가 애를 부시고 난 다음에, “저 로봇이 부서지고 나서

난, 난, 난 이 세상에서 없어질 수 있어! 빨리 집으로 가는 게 좋겠어.” 그래서 빨리 집으로 갔어요. 뒷마당. 왜냐하면 자기 집 강아지가 멀리에서 살고 있어서. **그러다 나도 박살 날 수 있겠다** 빨리 집으로 가자 이러면서 집으로 간 거예요. 애는 나중에 평.

연구자: 박살났어요? 애는요?

A: 정의.

연구자: 정의?

A: 정의. 어둠. 봐요. 우리나라가 전쟁을 하죠. 저는 우리나라가 전쟁을 했잖아요. 전쟁할 때 이 로봇들이 나타날 때 이기면 되요. 그리고 **세계도 멸망할 때 지키면 되고요!**

연구자: 좋아하는 것은 뭐야? 애네들이 좋아하는 것은?

A: 평화. 특징은 우리나라를 지켜준다. <2018.6.11.>

<그림 7> 연구 참여자 A의 로봇 그림 사례

점심시간에 로봇을 그리는 A

연구 참여자 A : 평화를 사랑한 전쟁로봇



평화를 지키기 위해 전쟁을 하는 로봇을 그리는 A의 사례는 나루토를 좋아하는 한 여학생(6학년)의 그림에 대한 연구 사례(이재영, 2010)와 매우 유사하다. 연구 결과 “나루토에 대한” 여학생의 “관심은 사실 칼싸움이라는 폭력과는 매우 거리가 먼 것”이었다(이재영, 2010, p. 10). “그녀는 나루토가 자신의 마을에 평화와 평등을 이루기 위해 최고의 닌자가 되고 싶어 한다는 것을 의식”하고, “마을 사람들”에게 “불평등한 대우를 받는 나루토의 모습과 집에서 편파적인 대우를 받는다고 느끼는 자신의 모습을 연결”시켰다(이재영, 2010, p. 11). 나루토의 “칼싸움 장면이” 멋있어 보였던 이유는 나루토가 “이런 불평등에” 맞서고 있었기 때문이다(이재영, 2010, p. 11). 이재영(2010)에 따르면 학생들은 이처럼 “폭력적인 장면과 연관된 인과 관계성 속에서 주인공에 대한 자아동일화를 시도”하고 “대리만족과 가상체험을” 즐긴다(이재영, 2010, p. 12)고 한다.

그런데 이러한 자아동일화 현상은 만화보다 게임을 하는 상황에서 더욱 직접적으로 일어난다. 예를 들어 연구 참여자 D는 마인크래프트 게임을 시작하면 “내 몸이 다 네모로 변하게” 된다고 이야기하였다. 게임을 시작하면 마크처럼 네모난 가상의 인물이 되어 “다른 세계로” 들어가게 되는 것이다. 이 게임은 여러 명이 함께할 수도 있는 것이므로 D는 같은 반 친구 E와 함께 게임 속으로 들어갔다. 따라서 연구 참여자 A의 로봇과 D의 네모친구는 자신들의 생각을 대신 실현시켜주는 상상 속의 아바타(avatar)라고 볼 수 있다.

[19] 연구자: 이거 뭐예요?

D: 마크요. 게임. 이걸 방향키고 뭐 담아놓는 상자예요. 원래 마크 게임에 상자도 나와요. **이 두 사람은 E랑 저예요.**

연구자: 아 진짜? 마크가 아니라?

D: **마크에 제가 들어가면 몸이 다 네모로 변해요.** 제가 마크를 만나려면 인터넷이 돼야 돼요. 포탈을 설치하면 **다른 세계로 갈 수 있어요.**

<2018.6.11.>

<그림 8> 연구 참여자 D의 사례

연구 참여자 D : 마크나라에 간 나와 친구



사례 2: 소극적 대응방식 “무기는 나의 보물”

사례 2는 소극적 대응방식이다. 연구 참여자 B도 A와 마찬가지로 전쟁의 위험이 존재하는 불안정한 세계에 살고 있다. B가 상상한 세계에는 “거대로봇이 길, 정확히는 출구를 막고 있어가지고” “사람이 갇혀있는” 중이다. 그러나 B는 이러한 위협 상황에 대해 상대적으로 소극적이고 방어적인 태도를 보였다. B는 A처럼 지뢰를 설치하거나 미사일을 쏘는 공격적인 방식보다는 “방어”하고 “막는” 쪽을 선호했다. [19]에서 B는 거대로봇이 막고 있는 출구를 “점프를 딱 해서 지나가는” 우회적 방법을 썼다. [20]에서 B가 상상한 악당은 독특한 무기를 사용한다. 그것은 바로 “공포의 독의

빛”이다. 독의 빛을 가진 악당은 B를 비웃는 듯, ‘하하하하’ 여유롭게 웃고 있다.

[20] 연구자: B야, 이리 와봐. 네가 그린 거. 이건 뭐야?

B: 거대 로봇이 길을 막고 있어가지고.

연구자: 뭘 막고 있다고?

B: 입구. 출입구. 여기가 바로 그 출구.

연구자: 아, 이 뒤에 여기가 문이야? 출구를 가리고 있는 거예요?

B: 네. 애, 애가 갇혔어요. 애는 그냥 사람. 이거 가까이에 딱 붙이면 독에 걸려요.

연구자: 그럼 애는 못 통과했어?

B: 근데 점프를 딱 해서 지나갔어용용용! 근데 애가 엘 보면 죽을 거 같아요. <2018.6.5.>

[21] 연구자: B야, 너는 뭐 그린거야?

B: 그냥 악당인데요.

연구자: 이 칫솔 같이 생긴 건?

B: 칫솔 아니예요. 공포의 독의 빛.

연구자: 도깨비가 뭐야? 도깨비?

B: 아, 독의 빛! 아, 이 빛으로 머리를 빗으면 독이 나오는 거예요.

연구자: 이건 뭐야, ‘하하하’는 뭐하는 거야?

B: 이 악당이 ‘하하하하’ 하는 거예요. <참여자 A, 2018.6.7.>

“나쁜 애”가 올 때 B는 도망가지 않고 대신 “장식품이 되는” 것을 상상한다. 이것은 공격을 하거나 도망을 가는 것과는 또 다른 매우 기발한 해결책이다.

[22] 연구자: 이거 뭐야 B야, 이거 뭐 그린 거예요?

B: 나쁜 애가 오는데 애는 도망가지 않고 장식품이에요. 근데 장식품이 조금 움직이는 거예요. 애한테 하고 있는데 애네들이 이길 거 같아요? 아 님 애네들이 이길 거 같아요?

연구자: 재네?

B: 애네? 아니예요! 애가 이겨요! <2018.6.1.>

다정다감하고 애교 많은 B는 평소 친구들의 마음을 잘 헤아려주는 학생이다. 다만 12월생인 B는 또래보다 앳되고 연필을 힘 있게 쥐지 못해 그림 그리기를 무척 귀찮아했다. B가 유일하게 적극적인 관심을 보인 주제는 사슴벌레와 장수풍뎅이

다. 큰 턱과 뿔을 가지고 코끼리처럼 느릿느릿 움직이는 사슴벌레는 공격적이진 않지만 어딘가 단단해 보이는 곤충이다. B의 우회적인 문제해결방식과 사슴벌레에 대한 관심은 주변 세계에 대한 B의 온건한 대응방식을 반영하는 것으로 보인다.

[23] B: 선생님 이거 아이디어, **장수풍뎅이**, 장수풍뎅이, 장수풍뎅이, **사슴벌레**, 장수풍뎅이.

연구자: 어, 장수풍뎅이. 어, 진짜 저거 장수풍뎅이 닮았다. 애들아 B가 그린 그림 안에 사슴벌레랑 장수풍뎅이가 담겨있어요.

B: 선생님, 사슴벌레. 선생님도 해봐요. 이거 진짜 사슴벌레 같다. 그쵸? 선생님, 사슴벌레 진짜 같죠?

연구자: 응 거기다 다리 좀 달아봐. 그럼 사슴벌레 되는 거잖아.

B: 선생님, 발 그렸어요! <2018.5.29.>

<그림 9> 연구 참여자B의 사슴벌레 연상화 사례



(Hans Rudolf Niederhauser & Margaret Frohlich, 2015, p. 24)

그런데 이런 B가 무기를 좋아한다는 사실은 상당히 의외다. 무기를 보물이라고 말하는 아동은 웬지 폭력적인 아이일 것만 같은데 말이다. 하지만 B에게 무기는 공격의 수단이라기보다는 자신의 안전을 “지켜주는” 자기 방어적 수단이다. B는 무기를 통해서 안전의 욕구를 보장받을 수 있다. 이와 관련하여 이재영(2010)은 “학생들이 특정 대중 이미지를 좋아하는 이유”를 알려면 “그들이 설명하는 표면적인 인식의 범위를 넘어, 내면에 존재하는 의식들을” 파고들어야 하며 그럴 때에만 비로소 “전혀 새로운 양상”을 발견할 수 있다고 주장하였다(이재영, 2010, p. 12).

[24] 연구자: B야, B한테도 보물이 있어요?

B: 네. 레이저.

연구자: 그게 보물이야?

B: 무기! 무기가 보물이에요.

연구자: 왜?

B: 왜냐면 저 무서운 꿈꾸어요.

연구자: 그럼 그 꿈에다가 레이저를 막 쏘요?

B: 네.

연구자: 헐, 그게 더 무섭다.

B: 아니, 안 무서워요. 나쁜 데서 살려줘요. <2018.6.5.>

사례 3: 절충적 대응방식 “악마와 숨바꼭질”

사례 3은 절충적 대응방식이다. C가 인식한 세계에도 마찬가지로 약간의 문제가 존재한다. 그런데 C는 악당과 물리적인 전쟁을 하는 대신 “악마와 함께 술래잡기”를 하는 상상을 펼쳤다. 물론 술래잡기라는 소재는 동화나 게임, 영화 등에서 꾸준히 등장하는 테마이다. 하지만 이것은 서로가 합의한 놀이라는 점에서 남자아이들이 몰두하고 있는 전쟁이라는 소재와는 다르다.

C의 상상 속에는 “악마”와 “악마의 물”이라는 신비한 소재가 함께 등장한다. 악마의 물은 “악마에게 힘을 준다.” 이 악마의 물에 대한 아이디어는 “신비아파트”라는 애니메이션에서 온 것이다. 거기에는 “벽수귀”라는 쌍둥이 물귀신이 등장하는데, 이들은 물이 있는 곳이면 어디든지 나타나 검은 물과 검은 수증기로 사람들을 조종한다(위키백과, 2018).

[25] 연구자: C야, C야 다 그렸어요? 그거 뭐 그린 거야? 이건 내가 설명해주지 않으면 알 수가 없다.

C: 이거요? 귀신 로봇. 이거는 해님이에요. 그리고 이거는 오리. 이거는 악마고 이거는 악마의 물이요. 그리고 이거는 구름하고 하늘. 이거는 꽃.

연구자: 그럼 애네들이 뭐하고 있는 거예요?

C: 숨바꼭질.

연구자: 헉! 악마는?

C: 악마는 술래예요.

연구자: 악마가 술래야? 악마의 물은 뭐야? 악마한테서 나오는 거예요?

C: 아니요. 악마의 물은 악마한테 힘을 주는 거예요.

연구자: 아, 진짜?

E: 신비아파트에 보면 벽수귀한테 악마의 물이 나와요.

연구자: 벽수귀? 아. 그리고 애가 귀신 요정이라고?

C: 네. 그리고 애는 애의 언니예요. 그리고 해님은 지금은 막 하늘 이 쪽으로 숨었어요. 그리고 우리는 꽃밭으로 숨었어요. 이 빨간 거는 집이에요.

집 안에서 숨바꼭질을 해서 숨은 거예요. <2018.6.5.>

사례 4: 메타인지적 대응방식 “하지만 이걸 모두 연극”

사례 1, 2, 3과 전혀 다른 차원의 대응방식이 있다. 앞선 사례에서 상상의 주체들은 모두 상상 세계 안에 들어가 있었다. 하지만 사례 4는 상상을 즐기면서도 상상은 상상일 뿐이라는 자각을 가지고 있다. 그래서 사례 4를 메타인지적 대응방식이라고 구분하였다.

예를 들면 연구 참여자 A는 상상 속에서 갑작스런 충격을 피해 집으로 피신하는 중이었다. 이러한 상상의 아이디어는 “배틀 그라운드” 게임에서 왔다. 하지만 상상의 나머지 부분은 A가 스스로 채워나가야 한다. “아직 안 그랬죠. (누구한테 공격당할 건지는) 생각하고 있어요.” A는 지금 그림을 그리는 것과 동시에 화면 속에서 전개될 이야기를 구상해가고 있다. 따라서 누구에게 공격을 당하고 또 공격을 할 것인지는 A가 누구를 그리느냐에 달려있다. 즉, 상상의 재료는 현실에서 가져왔지만 그림의 남은 이야기를 완성하는 것은 A 자신이 된다. 마찬가지로 인용문 [27]의 “무지개 다리”라는 것도 실제로는 존재하지 않지만 우리가 “무지개 다리”를 만들면 그것은 실제처럼 가능하다는 점을 A는 이해하고 있다. 다른 학생들도 연상 활동에 진지하게 참여하기는 하였지만, 상상 속의 등장인물이 “가상의 인물”이라는 점 역시 인지하고 있는 것으로 드러났다.

메타인지(meta-cognition)는 자신의 의식에 대한 의식을 의미하므로, 메타인지적 사고력을 길러주는 것은 시각 이미지에 내재된 의미를 이해하는 것만큼이나 중요하다. 왜냐하면 메타인지적 사고는 범람하는 시각 이미지 속에는 시각문화를 바르게 소비하고 생산하는 데 필요한 비평적 사고력을 길러줄 수 있기 때문이다. 시각문화의 비판적 수용과 생산이라는 관점에서 유의할 만한 개념이라고 볼 수 있다.

[26] A: 근데 애가 여기서 갑자기 나한테 총을 쏘기 시작하는 거예요. 저는 그래서 집으로 피했어요. 후후. ㅋㅋ. 머리에 쓴 건 총. 이거는 방패. 이 노란 건 총이고요. 총을 위에서만 발사할 수 있게 만들어놨죠. **배틀그라운드** 같은 거 하려는. 여기서 3가지를 얻을 수 있어요. 세 가지 중 하나. 표지판.
 연구자: 후퇴를 했다고? 근데 너를 공격하는 건 누구데?

A: 아직 안 그랬죠.

연구자: 누구를 그릴거야? 너 누구한테 공격당할 건데?

A: 생각하고 있어요. <2018.6.5.>

[27] B: 선생님, 좀비에 감염됐어요.

E: 좀비가 있냐? 좀비 없어.

연구자: 이건 왕자, 공주잖아요. 근데 좀비에 감염이 됐다고?

B: 네.

D: **그건 가상의 인물이야.** <2018.6.5.>

[28] C: 무지개 사다리예요. 그 아래 거는요, 어떤 애가 무지개 사다리 타고 가고 있는 거예요.

A: **실제로 무지개 사다리가 있나요?**

C: 아니요.

A: **만들면 되지요, 이래야지.** <2018.6.29.>

결론

본 연구는 아동들이 그림을 그리면서 떠올린 내용을 분석하여 아동의 연상 표현에 나타난 시각문화 사례를 연구하고, 시각이미지들이 아동들의 상상 속에서 어떤 방식으로 재현되었는지를 살펴보고자 하였다. 연구 결과, 아이들은 일상의 시각문화 중에서도 대중문화 이미지로부터 많은 영향을 받고 있었다. 그리고 아이들이 상상한 내용 가운데에는 공통된 인식과 개별적인 대응방식이 공존하고 있었다. 연구자는 공통된 인식을 종합하여 하나의 상상 나라로 제시하고, 개별적인 대응방식은 적극적, 소극적, 절충적, 메타인지적 대응방식으로 분류하였다. 본 연구의 연구문제를 중심으로 지금까지의 논의를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 아동들은 어떤 시각문화의 영향을 받았는가? 아동들에게 영향을 미친 시각문화로는 TV 애니메이션이나 영화와 같은 대중매체와 휴대폰 게임, 인터넷 게임, VR(Virtual Reality, 가상현실), 유튜브 게임 채널과 같은 뉴미디어들이 있었다. 그리고 과거보다 다양해진 시각문화는 아동들의 삶에 깊숙이 들어와 그들만의 또래문화를 형성하였다. 따라서 교사들은 아동뿐만 아니라, 아동이 몸담고 있는 문화에 대해서도 공감하는 태도를 가질 필요가 있다.

둘째, 아동들은 시각문화 경험을 토대로 어떤 상상을 하였는가? 아동들의 상상 세계는 자유롭고 다양하게 전개되었으므로 한 마디로 규정할 수 없다. 하지만 공통적으로 발견되는 것은 ‘선악의 대결 구도를 중심으로 한 이야기 구성’, ‘죽음이나 폭력과 같은 부정적인 주제의 빈번한 등장’, ‘신비하고 기괴한 몰입론적 세계관’에 대한 인식이었다.

이 중 폭력적인 주제를 대할 때 아동들이 보여준 태도는 만화나 영화, 게임에 나오는 연출된 죽음을 대하는 태도에 가까웠다. 그리고 죽음에 대해서는 ‘지나치게 과한 벌칙이나 최상위의 형벌’로 받아들이는 태도도 엿보였다. 이를 종합해볼 때 아

동이 부정적인 주제를 그림으로 그리는 행위는 자신의 약점을 극복하고 내재된 욕구를 실현하며, 힘의 우위를 점하고자 하는 상징적 의미를 내포하고 있는 것으로 해석된다. 결국 폭력이나 죽음과 같은 부정적인 주제에 대한 연구 참여자들의 이해는 아직 부분적인 수준에 머물러 있었으며, 대부분 대중매체를 통한 간접 경험에 의존하고 있다는 사실을 발견할 수 있었다. 따라서 시각 이미지에 대한 분별력과 비평적 시각을 길러줄 수 있는 교육이 함께 이루어질 필요가 있다.

다음으로 아이들이 상상한 세계는 신비하고 기괴한 상상이 넘쳐나는 몰활론적 세계였다. 이 과정에서 연구자는 상상의 소재를 하나의 이야기로 연결 짓는 아동들의 놀라운 창의성을 관찰할 수 있었다. 하지만 이처럼 환상적이고 몰활론적인 상상과 관련된 진술에서는 대중매체를 통한 시각문화의 영향력을 발견하기보다는, 일상의 경험이 총체적으로 녹아들어 있다는 인상을 더 많이 받았다. 때문에 직접적인 영향을 준 시각문화의 사례를 찾기 어려워 예외 사례로 제시하였다.

셋째, 시각문화에 대한 대응방식은 아동들마다 어떻게 달랐으며 그것을 통해 아동들이 말하고자 하는 것은 무엇인가? 상상 세계에 대한 공통된 인식과 대조적으로, 아동들은 자신이 인식한 가상의 세계에 적응하기 위해 서로 다른 대응방식을 보여주었다. 중요한 점은 아동들의 수만큼 다양한 반응이 존재할 것이라는 기대를 갖는 태도이다. 따라서 모든 아동들의 반응을 단편적인 범주에 넣어 일반화하려는 노력은 무의미하다. 여기서 시각문화 경험에 대한 아동들의 반응을 임의로 구분한 것은 동질문화를 공유하고 있는 아이들의 개별적인 해석의 차이를 효율적으로 살펴보기 위함이다.

사례 1에서 연구 참여자 A는 상상의 세계를 ‘치열한 생존의 장’으로 인식하고 ‘더 강한 존재’가 되기 위해 로봇이나 무기와 같은 주제에 몰두하였다. 여기에는 A가 평소 즐기는 다양한 게임들(프레디, 피드앤그로우, 겐브링 유튜브, 배틀 그라운드 등)이 많은 영향을 주었다는 것을 알 수 있다. 하지만 로봇을 좋아하고 폭력적인 그림을 즐겨 그리는 A는 사실 ‘우리나라를 지키고 전쟁으로부터 평화를 수호하는 일’의 가치를 인식하고 있었다. 이때 A의 로봇은 자신의 내재된 욕구를 대신 실현해주는 상상 속의 아바타(avatar)로 기능하였다.

반면 사례 2에서 연구 참여자 B는 A와는 상당히 다른 대응방식을 보여주었다. 평소 온화한 성향을 가진 B는 자신의 ‘진로를 방해하는 장애물들로 가로막힌 세계’를 상상하였다. 그리고 비슷한 위협 상황에서도 상대적으로 방어적이고 우회적인 문제해결방식을 선호하였다. B도 A처럼 무기를 좋아하지만 그것은 “우리나라에 전쟁이 났을 때”나 “세계가 멸망할 때” “우리나라를 지켜주고” “평화를 지켜주려는” 의도보다는, 무서운 꿈을 꿀 때 자신의 안전을 지키고 불안을 덜어주는 아이টে็ม으로 사용되었다.

사례 3에서 연구 참여자 C는 A, B와는 또 다른 상상을 펼쳤다. A와 B가 악당

과 물리적인 전쟁을 하는 데 몰두했다면, C는 악마와 함께 스틸 넘치는 슬래잡기 놀이를 하는 상상에 빠졌다. 모두가 공통적으로 악한 존재를 가정하고 있었지만, C의 상상은 상호간에 정해진 규칙 안에서 이루어지는 놀이로 인식되었다는 점에서 상대를 바라보는 시각이 미묘하게 다르다는 것을 알 수 있다.

마지막으로 사례 4는 메타인지적 대응방식으로 분류하였다. 앞선 사례들이 상상의 세계 안에서 이루어지는 상상이었다면, 사례 4는 상상과 현실의 경계에서 상상의 비현실성을 동시에 자각하고 있는 모습을 보여주었다. 아동들은 자신들의 상상 세계에 몰두하였지만, 또 다른 한편으로는 상상 속의 주인공이 “가상의 인물”이라는 점 또한 인지하고 있었다. 물론 이런 대응방식은 아주 가끔씩 관찰되었고, 대부분의 경우 아이들은 상상의 주체가 되어 가상의 세계를 만들어가는 일에 적극적으로 참여하였다. 그리고 자신들이 설정한 상황에 몰입하여 본인이 맡은 역할을 충실히 수행하였다. 그러나 메타인지적 대응방식이 대변하는 아동의 ‘주체적인 사고 능력’은 시각문화의 대중적 이미지를 수업에 비판적으로 수용하는 데에 의미 있는 개념이라고 생각한다.

본 연구는 “개별 아동이 접하고 있는 문화적 상황 속에서” 아동의 표현을 이해하려고(김미남, 2005, p. 139) 노력했다는 점에서 의미가 있다. 하지만 아동들의 표현에 내재된 시각문화의 영향력을 파악하는 일에는 더 많은 주의와 세심함이 요구된다고 생각한다. 또 대중적인 시각이미지가 아동들의 의식에 많은 영향을 미치고 있다는 사실은 확인할 수 있었지만, 시각문화를 미술수업에 그저 많이 도입하는 것만이 능사는 아니라는 점에서 좀 더 현실적인 대안을 모색하는 단계는 논외로 하였다. 다만 연구에 참여한 아동들의 자발적인 태도를 통해, 이것이 아동들의 “진정한 관심사”라는 사실을 느낄 수 있었다는 점에서 향후 지속적인 논의가 이어지기를 기대한다.

참고문헌

- 구진경 (2008). 계슈탈트 미술치료의 이론연구. *임상미술치료학연구*, 3(1), 37-47.
- 김미남 (2005). 시각문화로서의 만화를 통한 아동의 자발적인 표현과 학습 : 미술 교과과정에서의 시사점. *미술과 교육*, 6(2), 139-166.
- 김미남 (2013). 관계의 미술교육, 그 의미와 실천. *미술과 교육*, 14(1), 21-41.
- 김성숙 (2003). 슈타이너의 포르멘 선묘(2). *예술교육연구*, 12(1), 69-84.
- 김영천 (2013). *질적연구방법론 V*. 서울: 아카데미프레스.
- 김외순 (2015). 삶의 가치를 지향하는 교사의 인식과 미술 수업의 관계에 관한 사례 연구. *미술과 교육*, 16(1), 107-132.
- 김정선 (2005). “미술”에서 “시각문화”로 패러다임 변화의 필요성과 쟁점들. *미술과*

- 교육, 6(1), 51-68.
- 김정업, 정문경 (2018). 고헌력 만화여성의 노년기 자아통합에 대한 현상학적 연구. *학습자중심교과교육연구*, 18(3), 881-906.
- 노가영 (2017). *유튜브 온리*. 서울: 미래의 창.
- 박송이 (2018). *이혼여성의 스티그마와 대처경험에 대한 연구 : 현상학적 접근을 중심으로*. 석사학위논문. 서울: 서울대학교대학원.
- 박정애 (2006). 학교 미술 교육과정에서의 대중적인 시각문화. *미술과 교육*, 7(2), 105-120.
- 박정애 (2017). 포스트모던 미술교육 : 미술을 통한 문화의 이해. *미술과 교육*, 18(1), 1-24.
- 사카베 메구미, 아리후쿠 고가쿠, 구로사키 마사오, 나카지마 요시미치, 마키노 에이지 (2009). *カント事典*. (이신철 역). *칸트사전*. 서울: 도서출판 b. (원저 2009 출판).
- 송석원, 이정교 (2010). 게슈탈트 시지각심리를 적용한 백화점 제화 브랜드샵 공간디자인에 관한 연구. *한국공간디자인학회논문집*, 5(2), 9-18.
- 위수영 (2013). *Dewey의 상상력에 비추어 본 아동의 교육적 경험의 의미*. 청주: 한국교원대학교대학원.
- 이재영 (2010). 시각문화미술교육: 대중문화 이미지와 즐거움. *미술교육논총*, 24(3), 1-20.
- 이재영 (2015). 시각 이미지의 정치성과 비평적 담론: 인문학적 접근을 위해. *미술과 교육*, 16(4), 17-37.
- 장순정 (2015). R. 슈타이너의 미술교육에 기초한 치료적 소묘의 효과. *예술과 인간*, 1(2), 50-69.
- 정옥희 (2008). 시각문화 연구의 교육적 함축성에 대한 이론적 고찰. *미술과 교육*, 9(2), 55-73.
- 조열, 서윤정 (2004). 시각커뮤니케이션 디자인에 있어서 시지각적 유희구조. *기초조형학연구*, 5(1), 227-237.
- 초등교육과정연구모임 (2012). *교과서를 믿지 마라*. 서울: 바다출판사.
- 초등교육과정연구모임 (2013). *초등교육을 재구성하라*. 서울: 에듀니티.
- 홍경남 (2003). 시지각 이론에 있어서 지각주체의 지위에 관하여. *哲學*, 74, 193-211.
- Anderson, T., & Milbrandt, M. (2007). Art for life : authentic instruction in art. (김정희, 최정임, 신승렬 역). *삶을 위한 미술교육: 미술의 실제적 교수 학습을 중심으로*. 서울: 예경. (원저 2007 출판).
- Churchlad, P. S. & Ramachandran, V. S. (1994). "Filling In: Why Dennett Is Wrong," perception, pp.132-157.
- Duncum, p. (1997). Art education for new times, *Studies in Art Education*, 38(2),

69-79.

Efland, A. (1976). The school art style: A functional analysis. *Studies in Art Education*, 17(2), 37-44.

Giorgi, A (1985). *Phenomenology and Psychological Research*; 신경림 외 4인 공역 (2004). 현상학과 심리학 연구. 서울: 현문사.

Hans Rudolf Niederhauser & Margaret Frohlich (2015). Die Menschen-Schule. *발 도르프학교의 형태그리기 수업*. 서울: 푸른 씨앗. (원저 1970 출판).

John, D. (1887). The early Works: 1882-1898, *Psychology*. pp.156-200. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2.

Vygotsky (1999). Children's Imagination and Creation. (팽영일 역). *아동의 상상력과 창조*. 서울: 창지사. (원저 1999 출판).

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1712808&cid=41908&categoryId=41954>에서 2018년 9월 25일에 검색했음. (상상력)

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1101609&cid=40942&categoryId=40472>에서 2018년 9월 25일에 검색했음. (벤 산)

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1712908&cid=41908&categoryId=41954>에서 2018년 9월 25일에 검색했음. (연상)

https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8B%A0%EB%B9%84%EC%95%84%ED%8C%8C%ED%8A%B8:%EA%B3%A0%EC%8A%A4%ED%8A%B8_%EB%B3%BC%EC%9D%98_%EB%B9%84%EB%B0%80에서 2018년 10월 1일에 검색했음. (신비아파트)

<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A7%88%EC%9D%B8%ED%81%AC%EB%9E%98%ED%94%84%ED%8A%B8>에서 2018년 10월 1일에 검색했음. (마인크래프트)

https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8A%A4%ED%8F%B0%EC%A7%80%EB%B0%A5_%EB%84%A4%EB%AA%A8%EB%B0%94%EC%A7%80에서 2018년 10월 1일에 검색했음. (스폰지밥 네모바지)

<https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8F%AC%EC%BC%93%EB%AA%AC%EC%8A%A4%ED%84%B0>에서 2018년 10월 1일에 검색했음. (포켓몬스터)

<https://namu.wiki/w/Granny>에서 2018년 10월 2일에 검색했음. (그래니)

https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%94%84%EB%A0%88%EB%94%94%EC%9D%98_%ED%94%BC%EC%9E%90%EA%B0%80%EA%B2%8C에서 2018년 10월 2일에 검색했음. (프레디의 피자가게)

<https://namu.wiki/w/Feed%20and%20Grow:%20Fish>에서 2018년 10월 2일에 검색했음. (피드앤그로우)

<https://namu.wiki/w/%ED%81%B4%EB%9E%98%EC%8B%9C%20%EB%A1%9C%EC%96%84>에서 2018년 10월 2일에 검색했음. (클래시 로얄)

<https://namu.wiki/w/%EA%B2%9C%EB%B8%8C%EB%A7%81>에서 2018년 10월 2일에 검색했음. (캠브링)

<https://namu.wiki/w/%EC%A2%80%EB%B9%84%EA%B3%A0%EB%93%B1%ED%95%99%EA%B5%90?from=%EC%A2%80%EB%B9%84%EA%B3%A0>에서 2018년 10월 11일에 검색했음. (줍비고등학교)

<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8F%84%ED%8B%B0>에서 12월 18일에 검색했음. (도티)

<https://youtu.be/ECbEXCaxMWI>에서 12월 18일에 검색했음. (법대생 나희선에서 게임 크리에이터 도티로)

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1078250&cid=40942&categoryId=31754>에서 12월 18일에 검색했음. (뉴미디어)

Abstract

8-year-old Child in Wonderland : A Case Study of Visual Culture in Associative Expression of the First-Grade Elementary School Students

Eun-Sil Park

Shincheon Elementary School

This study was conducted from March to July 2018, with 5 elementary school first graders(2 boys, 3 girls). I conducted form drawing lessons of Waldorf Pédagogie. And I analyzed what they imagined while drawing. By analyzing the contents of the children's paintings, we explored the visual culture cases in the child's associative expression. And I analyzed by Giorgi's 8steps analysis method. The results of the study are as follows.

First, everyday visual and cultural experiences have a direct impact on the association of children. Second, there were some common perceptions of what children perceived. For example a confrontation of good and evil, negative themes such as death or violence, and the occurrence of mysterious and incomprehensible events. Third, in contrast to the common perception, some children have shown an individual response to adapt to the imagined world. However, some children have also shown their consciousness that this imagination is not real and it is a sort of controllable play. So I categorized the various responses of children into active/passive/eclectic/meta-cognitive responses.

논문접수 2019. 01. 02	심사수정 2019. 01. 26	게재확정 2019. 01. 27
-------------------	-------------------	-------------------

학습자의 상호 교류적 소통의 성장을 위한 미술교육프로그램의 참여적 실행연구1)

이은주
홍익대학교 박사

요 약

본 연구는 디자인 전공 대학생을 대상으로 16주 동안의 수업을 실행하고 분석한 결과이다. 본 연구의 미술교육 프로그램은 학습자 간의 소통 기회를 증강하기 위해 조별과제를 중심으로 구성하였다. 학습과제 수행 시 학생들의 모든 의사결정은 조별토론을 통해 결정하게 했으며 학생들의 조별토론에는 연구자가 고안한 의사결정체계(ESAD: Expression-Sharing-Acceptance-Decision Making)를 적용하도록 했다. 본 연구에서 적용한 의사결정체계(ESAD)는 대화 참가자들이 자신을 자유롭게 드러내도록 독려하고 서로의 경험을 공유하는 대화를 통해 의미 있는 일이 일어나는 것을 중시하는 파블로 엘게라(Pablo Helguera)의 조직적 대화 및 사회참여 예술에서의 개방적인 구조의 대화체계를 바탕으로 한다. 연구방법론으로 참여적 실행연구(PAR: Participatory Action Research)를 적용하였고 학습과정에서 드러난 학습자의 경험과 그 경험의 의미를 파악하고자 해석학적 현상학을 수업 분석과정에 적용하였다. 본 연구는 연구자가 고안한 의사결정체계(ESAD)를 학습과정에 적용한 후 소통에 대한 학생들의 경험은 무엇이며 소통에 대한 인식과 방법 그리고 타인과의 관계에는 어떤 변화가 나타나는지 확인하고자 하였다.

주제어

사회참여적 예술(socially engaged art), 사회적 약자를 위한 디자인(design for the social minorities), 상호 교류적 의사소통(interactive communication), 조직적인 대화(constructive conversation), 해석학적 현상학(interpretative phenomenology)

서론

연구의 필요성 및 의의

최근에는 다양한 통신수단과 SNS의 발달로 사람들 간의 소통이 빠르고 간편화되고

1) 이 논문은 이은주(2018). 미술을 매개로 한 관계형성: 사회비평적 미술교육에서 학습자의 예술경험에 대한 참여적 실행연구. 홍익대학교 박사학위 논문을 수정, 보완한 연구임.

있다. 이러한 가상의 온라인 공간에서 사람들은 끊임없이 대화하고 있는 듯 보이지만 실제로는 진정으로 소통하고 교류하는 법을 잃어 가고 소통의 단절이 더 심화되고 있진 않은가라는 의문이 든다(주혜연, 2017). 건강한 공동체 형성을 위한 바람직한 소통의 방식은 학교 및 각 가정에서 어떤 측면보다도 중요하게 교육되어야 할 필수적인 부분이다. 그러나 건강한 관계 및 공동체 형성에 필수적인 올바른 소통의 요소들은 제대로 교육되고 있지 않다(김동현, 2014).

본 연구자는 다수와 다른 개인의 다양한 생각과 감정을 자유롭게 드러내지 못하는 우리사회 및 교육의 폐쇄적이고 수직적인 소통의 방식과 오프라인의 면대면 교류가 아닌 온라인 소통의 강화로 인해 상실되어가고 있는 상호 교류적인 소통에 대한 문제의식을 가지게 되었다. 그러한 문제의식이 본 연구를 실행하게 된 배경이자 연구의 필요성이 되었다. 본 연구에서 지향하는 소통체계란 상호적인 교류를 형성할 수 있는 억압과 강제 없는 자유롭고 열린 체계의 대화방식을 의미한다. 또한, 서로 다른 생각과 감정일지라도 그것을 솔직히 표현하고 수용할 수 있는 것 그리고 그 과정에서 발생 되는 갈등의 양상과 차이에 대한 다름을 인정하고 존중하는 수평적이고 개방적인 소통을 지향한다.

본 연구에서는 학생들이 학습과제를 수행할 때 모든 의사결정을 조별토론을 통해 결정하게 했으며 학생들의 조별토론에는 연구자가 고안한 의사결정체계(ESAD: Expression - Sharing - Acceptance-Decision Making)²⁾를 적용하도록 하였다. 본 연구의 의사결정체계(ESAD)는 형식의 구속 및 격식과 걸치레를 없애고 대화 참가자들에게 자신을 드러내도록 독려하는 대화형식을 통해 진정한 얌에 도달하는 것을 목표로 하는 과블로 엘게라(Pable Helguera)의 조직적 대화 및 개방적인 대화체계와 밀접한 연관성이 있다(Helguera, 2013). 또한, 본 연구의 소통체계는 대화에 참여하는 모든 사람이 어떤 억압이나 강제 없이 자유로운 의사표현을 통해 구속 없는 합의가 이루어지는 것을 진정한 상호적 대화 라 생각했던 위르겐 하버마스(Jurgen Habermas)의 소통의 개념을 지향한다(Habermas, 1984).

학습자 간의 소통 기회를 강화하기 위해서 본 연구의 미술교육 프로그램은 조별과제를 중심으로 구성하였다. 본 연구의 미술교육 프로그램은 사회적 약자를 학습과제의 중심주제로 선택해서 사회적 위치와 사회체제로 단절되는 소통의 일면을 부각시키고자 했으며 이런 측면을 통해서 학생들에게 새로운 시각에서 소통의 문제를

2) ESAD는 타인과의 갈등을 회피하기 위해서 다수결에 따르거나 형식적인 합의에 이르는 것을 배제한 민주적이고 열린 소통체계를 지향하는 의사결정체계이다. 즉, 서로 다른 생각과 감정일지라도 그것을 솔직히 드러내고 공유 및 수용하는 과정에서 발생 되는 의견 차이와 갈등의 양상들을 조율하고 진정한 합의점에 이르도록 돕는 소통체계이다. 이러한 의사결정체계는 본 연구에서 지향하는 소통체계로서 학생들이 기존의 관습적인 소통방식(폐쇄적이고 수직적인 방식)에서 벗어나 새로운 소통과 관계의 형식을 학습하고 형성하도록 한 것이다(이은주, 2018).

제고해 볼 기회를 제시하고자 했다. 또한, 본 연구는 학생들에게 연구자가 제시한 의사결정체계를 활용하고 학습한 후 소통에 대한 인식과 방법이 어떻게 변화되는지 그리고 그 과정에서 학생들이 실제로 경험한 의미는 무엇인지에 대해 중점을 두었다.

연구방법

본 연구는 디자인을 전공하고 있는 3, 4학년 대학생을 대상으로 1학기 동안의 수업을 실행한 결과이다. 연구방법론은 연구자가 교수자이자 학습 가이드라인을 제공하는 학습 가이드의 역할 및 학습참여자로서 참여하는 참여적 실행연구(PAR: Participatory Action Research)를 적용하였다. 또한, 본 연구는 현상 너머의 내재된 가치와 의미에 중점을 두고 비평적인 시각과 반성적인 태도를 중시하는 해석학적 현상학의 방향성을 지향한다(Manen, 1994). 본 연구에서는 학생들의 토론내용인 회의록(의사결정 과정의 기록), 실기과제 실행 후의 질의응답 및 면담 내용 등에서 학생들이 언급하고 표현한 내용들을 분석하고 해석해야 할 텍스트로 보았다. 학생들의 언어적 표현에서의 공통적 메시지 및 의미 있는 내용을 도출하여 해석학적 현상학을 바탕으로 분석했다(이은주, 2018).

참여적 실행연구 (PAR: Participatory Action Research)

참여적 실행연구가 전통적인 방법과 명확히 구별되는 것은 연구자와 연구대상 사이에 뚜렷한 경계가 존재하지 않는다는 것이며 학습자가 교육 커리큘럼의 형성에 관여하고 그들의 관심 주제나 필요 등을 바탕으로 커리큘럼을 완성해 가는 민주적인 방법의 교육 수단이라는 것이다(Nelson, 2012).

본 연구에 적용된 실행연구의 방식은 자기 반성적 실행연구 사이클 모형의 네 단계이다. 자기 반성적 실행연구 사이클 모형의 네 단계란 “계획, 실행-관찰, 반성 그리고 재계획”의 반복으로 이루어지는 것이며 이런 절차를 바탕으로 본 연구의 수업을 실행하였다(Kemmis & McTaggart, 1988). 이러한 참여적 실행연구(PAR)의 방식을 통해 연구자가 학습참여자로서 학습과정과 학습자에 밀착되기도 하고 또, 때로는 연구자이자 교수자로서 거리를 두며 객관적인 입장에서 연구의 과정을 관찰하는 것이 가능했다.

해석학적 현상학

해석학적 현상학에서 현상학이 사고, 느낌 등의 경험과 지각한 것의 의미에 초점을 둔다면, 해석학은 맥락 지향적인 특성이 강하다. 해석학은 인간의 주변을 둘러싸고 있는 세계와 삶을 해석하고자 하는 것으로서, 그들의 삶과 세계에서의 경험과 그것

에 부여하는 의미를 이해하고자 하는 것이다(이규호, 1979).

해석학적 현상학의 분석목적은 어떤 것의 본질적 의미 및 그 현상을 통한 경험이 무엇인지 규정하고 파악하는 것이다. 현상학은 체험의 내적 의미를 드러내고 기술하려는 체계적인 시도로서 학생들이 특정한 지식을 학습할 때 학생들에게 일어나는 배움의 경험은 무엇이며, 학습과정에서 학생들이 경험한 의미는 무엇인가를 묻는 것이다(Manen, 1994). 즉, 해석학적 현상학에서의 분석이란 정해진 답을 밝히는 것이 아니라 어떤 현상, 문제 또는 교육과정을 통해 인간이 실제로 경험하는 요소들과 그 경험들을 통해 각 개인이 구성하는 의미는 무엇인지를 드러내는 것이다.

본 연구의 수업결과 분석은 해석학적 현상학의 분석방법에서 텍스트 내용의 전체적인 맥락을 통해 분석하는 전체적인 해석 방법과 텍스트의 특정 부분을 선택해서 분석하는 선택적인 방법을 적용하였다(이은주, 2018).

이론적 배경

사회 참여적 예술

파블로 엘게라(Helguera, 2013)는 그의 저서 『사회 참여적 예술이란 무엇인가』에서 “다른 사람과 의사소통을 하거나 다른 사람이 경험하도록 만들어졌다는 점을 고려하면 모든 예술은 사회적이다(Helguera, 2013, p. 17)”라고 예술의 사회적 특성을 설명했다. 또한, 그는 “예술지식이 예술작품을 아는 것으로 끝이 아니라 세상을 이해하는 도구(Helguera, 2013, p. 121)”라고 언급했다.

사회참여 예술은 작가 개인의 개성과 재능 등을 바탕으로 완성되는 예술적 행위가 아니라 실제적인 사회적 행위를 연계한 것이며 작품제작에 참여한 다양한 참여자들 간의 협업과 대화를 중심으로 한다. 즉, 사회참여 예술은 전통적인 미술 형식으로서의 고급 미술 형식을 지향하는 것이 아니라 다른 사람과 함께 일하는 협업적인 예술 프로젝트로서 공동체성과 민주적인 이상을 지향한다. 이런 측면에서 사회참여 예술은 사회 구성원들 간의 화합과 사회적 연대에 긍정적인 영향을 미치는 미술 형식이라 볼 수 있다(심보선, 강윤주, 2010).

사회 참여적 예술에서의 대화

엘게라(Helguera, 2013)는 사회참여 예술에서의 모든 대화는 진실과 통찰력이라는 두 가지 목표를 향해 나아가는 것이며, 대화를 공동의 이해와 공동체를 구성하는 것의 핵심으로 보았다. 엘게라는 “조직적인 대화”를 강조하였는데 그가 언급한 조직적 대화란 사람들이 다른 사람들과 관계를 맺고 공동체를 이루며 더불어 배우게 해주는 것을 의미한다. 그는 이러한 조직적인 대화의 과정에서 서로의 경험을 공유하게 되

면서 의미 있는 얹이 가능하게 되는 것이라고 설명했다(Helguera, 2013).

사회 참여적인 예술에서의 대화는 개방적인 체계를 추구하고 격식과 걸치레를 없애고 대화 참가자들이 자신을 솔직히 드러내도록 독려하며 대화를 통해 서로의 흥미로운 경험과 생각의 교환에 도달하는 것을 목표로 한다. 사회참여 예술에서의 이러한 개방적인 구조의 대화는 대화 참여자의 자발성을 바탕으로 하며 예술작품의 목표는 어떤 대화라도 가능한 공간을 창조하는 것이다(장윤희, 2016). 여기에서 어떤 대화라도 가능한 공간을 창출 한다는 것은 참여자들이 대화의 과정에서 그들만의 생각과 경험을 자유롭게 표현하고 공유할 기회를 제공한다는 의미이다. 그러므로 사회 참여적인 예술에서 열게라가 중시하는 대화란 개방적인 열린 대화체계로서 참여자들의 자발성을 바탕으로 자신을 자유롭게 표현하고 상호 교류적인 관계를 바탕으로 하는 소통을 의미한다고 볼 수 있다(Nelson, 2012).

본 연구의 교육프로그램

본 논문은 연구자가 개발한 의사결정체계(ESAD)를 본 연구의 미술교육 프로그램에 적용한 후 의사결정 과정 및 타인과의 소통과정에서 학생들이 경험한 것은 무엇이며, 어떤 변화가 나타났는지에 대한 분석에 중점을 둔 것이다. 이러한 이유로 본 장에서는 수업에 적용한 미술 프로그램이나 실기과제의 결과물에 관한 설명을 중심으로 하지 않고 본 연구의 의사결정체계(ESAD) 및 그 실행과정에 대한 상세한 내용을 중심으로 서술하고자 한다. 본 연구의 의사결정체계가 어떠한 교육과정에서 실현되었는지에 대한 전체적인 맥락적 이해를 돕기 위해 미술교육 프로그램에 대한 개괄적인 내용을 본 연구의 의사결정체계(ESAD)에 대한 설명과 함께 제시하였다.

전체 프로그램의 개요

본 연구에서의 수업은 이론 강의, 토론, 실기, 비평 활동 등으로 구성하였다. 대부분의 학습과정에서 학습자의 조별토론이 기초가 되었으며 토론은 본 연구의 의사결정체계(ESAD)를 적용하여 학생들의 의견을 조율하고 소통하도록 했다. 본 연구의 의사결정체계(ESAD)는 “모든 의견을 수용할 것, 타인의 의견을 평가하지 말고 인정하고 수용할 것과 최종 의사결정 단계에서만 학습주체에 적합성을 기준으로 모든 의견의 장단점을 비교한 후 조합하여 최종결정을 할 것(이은주, 2018, p. 52)” 등을 강조한다. 이러한 본 연구의 소통과정 즉, 의사결정체계는 개방적이고 자유로운 의견 개진을 바탕으로 하는 상호 교류적인 소통을 지향한다.

학생들이 학습과제 수행과정에서 어려움을 느낄 때 교수자가 학생들의 조별토론에 참여하여 문제해결을 위한 질문을 하거나 피드백을 제시하며 가이드라인을 제

공했다. 즉, 연구자가 학습참여사이자 학생들의 학습을 원활하게 돕는 학습 가이드인 동시에 교수자의 역할을 하는 참여적 실험연구의 방법론(PAR)을 적용한 것이다 (McIntyre, 1995).

미술교육 프로그램의 구성 및 내용

본 연구에서의 조별 실기과제는 4개의 조로 구성해 진행하였다. 모든 학습과제에서 연구자는 학생들 개인의 문제와 관련된 사회문제 및 사회적 약자 등과 같은 학습 대 주제만을 제시했으며 모든 과제의 구체적인 소주제는 학생들이 조별토론을 통해 결정한 것이다. 학생들은 조별토론을 통해 새터민, 10대 미혼모, 저소득층 청소년, 학내 외국인 학생들을 소주제로 결정했으며 이 소주제를 바탕으로 조별과제를 수행했다 (이은주, 2018).

학습과제는 학습주제의 심화도에 따라 1-3단계로 구분하였다. 학습주제의 심화도란 과제에서 필요로 하는 학습자의 심리적 몰입 정도와 과제의 난이도를 의미한다. 본 연구의 미술교육 프로그램의 내용을 다음의 <표 1>에서 정리해 제시하였다.

<표 1> 본 연구의 미술교육 프로그램

단계	과제구분/ 표현방법	수업주제		수업내용
1단계	조별과제/ 그리기, 콜라주	개인과 공동체: 개인의 문제와 연계한 사회적 이슈	<u>조별 소주제</u> 여성에 대한 폭력, 성차별, 혼밥, 취업	학습자 개인의 고민과 연계한 사회문제 조사, 조별토론 통해 소주제 결정
2단계	조별과제/ PPT, 영상자료	사회적 약자를 위한 디자인 I: 디자인 교육 프로그램 만들기	<u>조별 소주제</u> 유니버설디자인, 로고디자인, 픽토그램, 착한 디자인	사회적 약자를 위한 디자인교육프로그램 제작 후 수업시연, 조별토론 통해 소주제 결정
3단계	조별과제/ 디자인	사회적 약자를 위한 디자인 II: 슬로건 1	<u>조별 소주제</u> 저소득층청소년, 학내 외국인 유학생, 새터민, 10대 미혼모	각 조별로 선택한 사회적 약자를 위한 슬로건 디자인 제작
	개별과제/ 글쓰기, 디자인	사회적 약자를 위한 디자인 III: 슬로건 2 (성폭력 희생자를 위한 슬로건 디자인)		슬로건 제작 후 성폭력 희생자를 위해 개선되어야 할 제도 및 인식에 대한 조별토론

(출처: 이은주, 2018, p. 55)

본 연구의 의사결정체계(ESAD)

학생들의 모든 조별토론 활동은 브레인스토밍과 마인드맵의 핵심 개념을 적용해 연구자가 개발한 의사결정체계(ESAD: Expression - Sharing - Acceptance-Decision Making)를 적용하도록 했다. 학습자들이 본 연구의 의사결정체계 및 소통방식에 익숙하지 않았기 때문에 학기초의 토론에는 많은 시간이 소비되었다. 이러한 문제를 수업의 반성적 고찰 과정에서 확인하게 되었으며 수업에서 나타난 문제점을 인식하고 재계획하여 수업에 반영한 것이 본 연구의 의사결정체계(ESAD)의 개발과 수업에서의 적용이라 할 수 있다.

본 연구의 의사결정체계인 ESAD는 타인과의 갈등을 회피하기 위해서 다수결에 따르거나 형식적인 합의에 이르는 것을 지양하고 민주적이고 수평적인 소통체계를 바탕으로 한다. 본 연구에서 추구하고자 하는 소통이란 서로 다른 생각과 감정일지라도 그것을 솔직히 드러내고 인정할 수 있는 것 그리고 그 과정에서 발생 될 수 있는 의견 차이와 갈등을 조정해 합의점을 찾는 것을 의미한다(이은주, 2018). 즉, 본 연구의 이런 의사결정체계는 대화의 개방성을 바탕으로 하는 상호 교류적인 소통이라 볼 수 있다.

본 연구에서 추구하는 이러한 소통의 방향성은 진정한 상호적 대화를 그 대화에 참여하는 모든 사람들이 어떤 억압 없이 자유로운 의사표현을 통해 구속 없는 합의가 이루어지는 것으로 규정했던 하버마스의 진정한 상호적 의사소통의 개념과 공통점이 있다(Habermas, 1984). 또한, 본 연구의 의사결정체계는 예술활동에서 어떤 대화라도 가능한 공간을 창조해 학습자 개개인이 자신을 드러내도록 독려하고 그런 소통의 과정에서 서로에게 의미 있는 삶의 경험이 일어나는 것을 중시하는 엘게라의 조직적 대화의 개념을 지향한다(Helguera, 2013).

본 연구의 의사결정체계(ESAD)의 첫 번째 단계인 “Expression”에서 학습자들은 각 개인의 생각과 느낌을 솔직하게 표현하고 자신과 다른 타인의 의견일지라도 평가하거나 판단하지 않고 모든 의견을 수용할 것을 강조했다. 타인의 의견에 대한 판단 및 평가는 마지막 단계인 “Decision Making: 의견조율과 최종결정”에서만 하도록 했다. 최종의견 결정은 대화 구성원들이 제시한 모든 의견의 장단점을 비교한 후 학습주제에 대한 논리적인 연계성과 적합성을 바탕으로 하도록 했다(Habermas, 1984). 이런 소통체계를 통해 학생들에게 다수의 의견이나 조 안에서의 권력자인 조장의 의견에 순응하지 않도록 하고 각 개인이 느끼는 감정과 생각의 차이를 솔직하게 표현하고 공유할 수 있는 주체적인 소통의 기회를 제시하고자 했다. <표 2>는 지금까지 언급한 본 연구의 의사결정체계에 대한 설명을 정리한 내용이다.

<표 2> 본 연구의 의사결정체계(ESAD)

“ESAD: Expression, Sharing, Acceptance, Decision Making”

1. Expression: 개인의 생각 및 느낌의 솔직한 표현
2. Sharing: 다양한 의견과 예시의 공유/나눔
3. Acceptance: 모든 아이디어와 의견 수용
4. Decision Making: 의견조율과 최종결정
(제시된 주제에 어떤 의견이 가장 적합한지 장, 단점 조사 후 최종결정)

“Decision Making(의견조율과 최종결정)” 단계에서는 아래 제시된 브레인스토밍의 규칙 중 ‘어떤 가능성도 잘라내지 말 것’과 모든 아이디어를 수정, 결합해서 가장 좋은 새로운 아이디어를 산출할 것’을 적용하도록 했다. 브레인스토밍과 마인드맵의 핵심내용은 다음과 같다.

브레인스토밍

- 가. 브레인스토밍의 개념
상식과 기존의 틀을 벗어나 확산적 사고를 유도하기 위한 방법으로 가능한 많은 아이디어를 도출한 후 그중 가장 좋은 아이디어를 찾아내는 것에 목적이 있다.
- 나. 브레인스토밍의 규칙
 - a. 어떤 가능성도 잘라내지 말고 떠오르는 대로 모두 말하고 적기
 - b. 어떤 의견이나 아이디어든 절대로 평가하지 말 것
 - c. 주어진 시간 동안 가능한 많은 아이디어를 산출할 것
 - d. 자신과 타인의 도출된 아이디어를 수정, 결합해서 새로운 아이디어를 산출할 것

마인드맵

주제가 되는 핵심 키워드나 이미지를 중심으로 아이디어 및 발상을 발전시키는 것으로서 전체계획의 배치와 구조를 파악하는 것에 도움이 된다. 마인드맵은 브레인스토밍보다 입체적이고 체계적으로 창의적 아이디어를 창출 할 수 있으며 중심이미지에서 이어지는 주 가지와, 주 가지에 이어지는 부 가지가 모두 선으로 연결하기 때문에 위계구조를 가지고 구조화된 형태로 그려진다.

(출처: 이은주, 2018, p. 57)

프로그램(수업)의 실행

본 논문의 연구방법론은 참여적 실행연구로서 연구자가 교수자이자 프로그램의 진행자 그리고 학습 가이드인 동시에 참여자로서 연구에 참여하였다. 연구방법론에서 언급한 바 있는 자기 반성적 실행연구 사이클 모형인 계획, 실행-관찰, 반성 그리고 재계획의 네 단계를 바탕으로 프로그램을 실행하였다(Kemmis & McTaggart, 2000). 본 장에서 제시한 교수자의 성찰적 일지와 수업일지는 이 네 단계 중에서 새로운 수업의 재계획을 위한 실행-관찰 및 반성의 단계에 해당된다.

수업에 대한 반성과 성찰은 “다음 수업에 수정, 반영해야 할 부분은 무엇인가?,

수업의 참여자와 교수자로서의 연구자의 방법과 역할은 어땠는가?, 학생들이 학습주제에 어려움을 느낄 때 교수자의 피드백과 도움은 적절했는가?” 등과 같은 연구자의 반성적 질문을 바탕으로 이루어졌다. 이러한 반성적 질문은 본 연구의 목적 및 연구방법론에 적합한 수업을 실현하고 수업의 질적 측면을 발전시키기 위한 연구자의 자체평가 기준이다. 본 장에서 제시한 연구자의 성찰일지는 16주간의 전체 수업을 위한 중간자체 평가이며 연구자의 성찰일지와 수업일지는 핵심적인 내용만 요약해 제시하였다.

연구자의 성찰일지(중간자체 평가)

연구자의 교실내 권력자로서의 역할을 배제하고 학생들에게 학습과제의 구체적인 주제 및 해결방법을 결정하는 책임과 권한을 부여하고자 했다. 그러나 그런 학습과정에 익숙지 않은 학생들은 학습방식에 어려움을 호소했다. 학생들이 학습과제를 좀 더 수월하게 진행할 수 있도록 하는 교수 방법적 측면에서의 보완이 필요했다. (중략)

본 연구는 조별과제를 위한 의사결정 과정인 토론이 많은 수업이며 학생들이 본 연구의 토론과정에서 그들에게 익숙지 않은 의사결정체계 및 소통방식을 활용하도록 했다.

학생들에게 “상호적 소통”과 “민주적인 열린 의사결정”은 서로의 다른 생각과 감정일지라도 가감 없이 표현할 수 있고 수용하는 것이며, 최종 의사결정은 학습주제 및 문제에 가장 도움이 되는 것을 각 의견의 장단점을 파악한 후 의견조합과 조율을 통해 결정하는 것이라고 반복적으로 설명했다. 이러한 관점에서 다수결은 본 수업에서 정의하는 민주적인 의사결정이 아니며 지양할 것을 강조했다. 하지만 학생들은 여전히 조원들과 의견차가 있을 때 이를 조정하는 방법을 어려워 했고 다수결로 결정하거나 주도적인 조원의 의견에 순응하여 의견을 결정하는 모습을 보였다.

여러 번의 토론 활동 후에 학생들은 자신의 솔직한 생각과 감정을 가감 없이 표현하기 시작했고 토론에 대한 어려움 없이 소통의 과정을 즐기기 시작했다. 학생들의 조별토론 과정은 열정적이었고 자신들이 주도적으로 결정하고 만들어가는 것에 만족감을 표현했다. 또한, 교수자 중심의 활동보다 학습 흥미도와 집중도 또한 높았다.

▶ 수업의 반성과 재계획:

학생들은 본 연구에서 제시하는 타인과의 소통방식 및 의사결정체계를 어려워함. 학생들이 본 연구의 의사결정체계에 좀 더 쉽게 적응하고 학습과정에 반영할 수 있도록 본 연구만의 의사결정체계(ESAD)를 개발 후 학습과정에 적용함.

(출처: 이은주, 2018, p. 63)

다음의 수업일지 2는 3조 학생들이 사회적 약자를 위한 디자인(그들의 생활 지원을 위한 디자인) 과제의 소주제 선택을 위한 조별토론에 연구자가 참여한 것이다. 연구자가 교수자 및 학습참여자로서 어떤 역할과 활동을 했는지와 학생들의 표현의 의미의 변형 없이 제시하기 위해 수업과정에서 사용한 언어 표현 그대로 전사했다.

수업일지 2(참여자이자 교수자로서의 연구자)

<3조 학생들의 토론에서 참여자이자 교수자로서의 활동>

3조 학생들: 저희는 ‘소외’라는 주제로 사회적 약자를 생각하고 “기러기 아빠”를 선택하려 하는데요.

연구자: ‘기러기 아빠’라는 소주제 재미있다. ‘소외’라는 키워드에도 잘 맞는 거 같고. 그분들의 생활에 제일 필요한 것이 뭔지, 어떻게 디자인할지 생각해봤어?

(중략)

3조 학생들: TV에서 봤는데, 보통 가족들 다 외국으로 보내고 돈만 벌다 고독사하는 경우도 있는 기러기 아빠가 사회문제 중의 하나이긴 하지만 모두가 동의할 수 있는 사회적 약자는 아닌 거 같아서 고민이 돼요.

연구자: 맞아 그렇지. TV에서 본 것 말고 너희가 속한 학교, 동아리나 봉사활동 등 너희가 경험한 사회적 약자를 생각해보고 의견 공유해 보는거 어때? (중략)

3조 학생들: 저희가 경험한 것들 중에서 농어촌민을 위한 봉사활동, 탈북민(새터민)들의 생활정착을 위한 자원봉사 등에 대한 의견들이 나왔어요.

연구자: 많이 발전했다! 가까운 곳에서 직접 경험한 것 안에서 주제를 찾았다는 것에 박수를 보낸다. 너희가 경험한 사회적 약자들 중에서 경제, 교육 등의 전반적인 사회측면과 사회체제의 문제로 인해 발생 되는 사회적 약자들도 한번 생각해봐.

(중략)

(출처: 이은주, 2018, p. 66)

본 연구자는 학습참여자인 동시에 학습활동을 원활히 이끌어가야 하는 교수자로서의 역할을 했다. 학생들이 학습과제에서 어려움을 느낄 때는 그들 스스로 해결책을 찾도록 돕는 질문들을 제시함으로써 학습 가이드의 역할을 하였다. 또한, 학습자의 의견이 학습 방향성과 일치하지 않을 때에도 학습자의 의견을 인정해주었다. 학생들의 의견에 대한 이러한 긍정적인 피드백과 공감은 학생들이 자유롭게 자신의 의견을 지속적으로 제안할 수 있게 했을 뿐 아니라 학습에 대한 흥미와 집중도를 지속하게 했다(이은주, 2018).

프로그램 실행 결과 및 분석

본 연구의 학습과정에서는 학생들의 의사결정 과정 즉, 토론을 실기수업과 동일한 비중으로 다루었다. 본 연구의 미술 프로그램은 학생 개인의 고민과 사회문제를 연결해 완성한 조별 실기과제, 사회적 약자를 주제로 한 디자인 교육프로그램 제작, 사회적 약자의 입장을 알리는 슬로건 디자인 과제 등으로 구성하였다. 이러한 조별 실

기과제를 수행할 때에 학생들이 진행할 구체적인 과제의 방향성과 표현방법을 조별 의사결정 과정인 조별토론을 통해 스스로 결정하도록 했다.

수업결과 분석은 해석학적 현상학의 분석방법에서 텍스트 내용의 전체적인 맥락을 통해 분석하는 전체적인 해석 방법과 텍스트의 특정 부분을 선택해서 분석하는 선택적인 방법을 적용하였다. 본 연구의 분석에서는 1학기 동안의 수업과정을 통해 드러난 학습자의 언어적 표현의 내용을 해석하고 분석해야 할 텍스트로 보았다. 본 연구만의 의사결정체계(ESAD)를 학습과정에 적용한 후 학생들이 경험한 소통의 의미는 무엇이며 소통에 대한 인식과 방법 그리고 타인과의 관계에는 어떤 변화가 나타나는지 본 장의 수업결과 분석을 통해 확인하고자 하였다(이은주, 2018).

소통에 대해 학생들이 실제적으로 경험한 측면을 분석하기 위해 학생들의 표현은 연구자가 임의대로 변경하거나 수정하지 않는 것을 원칙으로 하였으며 각 조에서 서기를 정한 후 서기가 학생들의 표현 그대로를 전사한 기록(회의록)을 남기도록 하였다.

학생들의 의사결정 과정 및 소통방식의 변화

첫 번째 조별토론과 기말토론 내용의 비교/ 분석. 본 연구의 수업(미술교육 프로그램)은 학생들을 4개의 조로 구성하여 집단과제를 진행하였다. 다음의 회의록 1은 2조 학생들이 실기과제의 소주제를 결정하기 위해서 토론했던 내용 중 일부분으로서 학습자의 표현 그대로를 전사했다. 본 장의 분석에서는 조별토론이 이루어지던 당시의 현장감을 그대로 전달하기 위해서 학생들의 토론내용의 흐름을 끊지 않고 먼저 제시한 후 학생들의 대화 내용 중 의미 있는 핵심적인 부분들을 선택하여 제시해 분석했다.

2조 회의록 1 (첫 번째 조별과제 토론내용)

소주제: 성차별

- 관심 소주제에 대한 의견 나눔

조장: 교수님이 저번 시간에 최근의 개인적으로 고민하거나 많이 생각하는 것을 사회문제와 연관 지어서 주제 생각해 오라고 하셨는데, 생각해 온 거 얘기해 보자.

학생1: 나는 취업을 많이 생각하다 보니, 고용의 불평등함에 대해서 생각했어.

학생2: 아르바이트 하면서 사장이 힘들게 하다 보니 갑과 을의 불평등, 갑질 (중략)

조장: 지금까지 얘기가 불평등에 대한 내용이 많으니까 “차별”에 초점을 맞춰서 의견 나눠 보자. 이번엔 아까 얘기 안한 사람들도 의견 좀 내봐.

학생4: 인종에 대한 차별? 아님, 갑질과 연관한 을에 대한 차별?

학생5: 나는 남자와 여자에 대한 차별 (중략)

- 최종 소주제 결정 과정

조장: 지금까지 얘기한 것 중에 어떤 거로 결정할까?

학생1, 2, 4: 다수결로 투표해.

2조 학생들: 서로 불만 없게 하는 거엔 다수결이 제일 민주적이야. (중략)

조장: 어떻게 결정하지? 교수님한테 어떤 게 나올지 물어보자. 교수님, 다수결로 인종 차별하고 성차별 두 개 똑같이 나왔는데, 어떤 걸 해야 하는지 모르겠어요.

연구자: 인종차별에 대한 경험이 많은지 성차별에 대한 경험이 더 많은지 생각해 본 후 너희하고 관련된 문제이거나 경험해 본 거로 결정하면 좋겠다.

(출처: 이은주, 2018, p. 88)

2조 회의록 1은 학생들이 실기과제의 주제 선정을 위해서 조별토론을 하는 것이며 본 연구의 의사결정체계(ESAD)를 적용하기 전의 학기 초 토론 모습이다. 회의록 1에서는 조장의 리더로서의 역할 비중이 크게 나타나고 학생들이 조장의 의견에 순응하며 질서 있게 토론이 진행되는 모습을 볼 수 있다. 또한, 학생들에게 서로의 의견을 합의하는 가장 좋은 방법이 다수결 결정임을 회의록 1에서 발췌한 아래 내용을 통해서도 확인할 수 있다.

조안에서의 권력자/리더로서의 조장의 모습

조장: 교수님이 (중략) 주제 생각해 오라고 하셨는데, 생각해 본거 얘기해 보자. (중략)

조장: 지금까지 얘기가 불평등에 대한 내용이 많으니까 “차별”에 초점을 맞춰서 의견 나눠 보자. 이번엔 아까 얘기 안한 사람들도 의견 좀 내봐.

학생들의 최종 의견 결정 방법으로서의 다수결

조장: 지금까지 얘기한 것 중에 어떤 거로 결정할까?

학생1, 2, 4: 다수결로 투표해.

2조 학생들: 서로 불만 없게 하는 거엔 다수결이 제일 민주적이야.

다음 회의록 3은 2조 학생들의 기말 토론내용으로서 학생들이 수업의 마지막 과제인 성폭력 희생자를 위한 슬로건 디자인을 완성한 후 성폭력 희생자를 위해 사회제도가 어떻게 변화되고 보장되어야 하는가를 토론한 것이다. 회의록 1의 토론과 달리 회의록 3의 토론에서는 본 연구의 의사결정체계(ESAD)를 적용하였다.

2조 회의록 3(기말 회의록)
성폭력 희생자를 위한 사회제도 확충에 대한 논의

1. Exposure/Expression

조 장: 성폭력 피해자를 위한 사회적 제도가 어떻게 변화돼야 하는지 각자 의견 하나씩 얘기해 볼까?

학생4: 모두 중요한데 뭐를 꼭 먼저 선택해야 하는 건가?

(중략)

학생5: 이렇게 얘기하다 보면 시간만 가고 구체적인 안이 안 나올 거 같아.

학생2: 그럼 브레인스토밍처럼 각자 여성과 성범죄에 대한 편견과 부정적인 시선을 먼저 공유해 보는 거 어때?

학생1: 괜찮은거 같아! 나부터 할게. ‘여자가 늦게 돌아다니니까 험한 꼴 당한다. 등과 같이 오히려 당한 여자한테 이상한 시선이 있는 거 같아.’

(중략)

2. Sharing + Acceptance-Finding difference

학생4: 그럼 지금까지 각자 얘기한걸로 성폭력 피해자에게 뭐가 가장 중요할지 생각해보고 교육, 재정, 보상, 법적인 네 가지 측면으로 각자 1, 2위 우선 순위를 정해서 그게 왜 중요한지에 대한 의견 공유해 보자.

(중략)

조 장: 의견 수합 한 결과, 1위로 법적측면이 가장 많고, 2위 교육, 3위 보상 순으로 피해자에게 가장 필요한 방법이 나왔는데, 그럼 각 항목에 관한 현재의 문제 상황을 짚어보자. 반박 의견 있을 경우에 제시해.

학생5: 지금 1순위로 법이 더 많은 건 알겠는데, 난 1순위 교육으로 했는데, 법도 중요하지만 성폭력 희생자, 가해자, 방관자 역할을 하는 일반인들까지 포함해서 성에 대한 바람직한 인식개선이 먼저이지 않을까?

학생3: 근데 강력한 법적 강제가 없으면 성폭력이 줄지 않을 거 같은데? (중략)

(출처: 이은주, 2018, p. 90)

회의록 1과 비교한 회의록 3의 토론에서 나타난 변화는 학생들이 자신과 다른 타인의 생각에 대해서 자연스럽게 반론을 제기할 뿐 아니라 타인의 반론 또한 인정하는 분위기가 조성되었다는 것이다. 또한, 회의록 1과 달리 회의록 3에서는 조장의 역할이 축소되었으며 모든 학생이 좀 더 자유롭게 의견을 나누고 수평적인 입장에서 토론을 함께 이끌어 가는 차이점을 볼 수 있었다. 좀 더 구체적으로 회의록 3에서 학생2의 “브레인스토밍처럼 각자 여성과 성범죄에 대한 편견과 부정적인 시선을 먼저 공유해 보는 거 어때?”와 학생4의 “지금까지 각자 얘기한 걸로 성폭력 피해자에게 뭐가 가장 중요할지 생각해보고 우선순위를 정해서 의견 공유해 보자.” 등과 같은 표현은 회의록 1에서보다 학습구성원들의 주체적인 참여가 나타난 부분이다.

다음은 회의록 3에서의 토론내용 중에서 핵심적인 부분을 발췌하여 학생들의 변화된 모습을 좀 더 구체적인 예를 들어 제시하고자 했다. 학생들의 표현 중 반박 의견 있으면 제시하라는 표현은 이전의 토론과정에서는 볼 수 없었던 모습이다. 이런 측면은 학생들이 서로 다른 생각과 의견의 차이를 불편해하거나 배타적인 태도를 취하지 않고 자연스럽게 받아들이고 인정하는 모습을 보여준다.

자유로운 의견 표현: 자기주장과 이의제기를 하기 시작함

조 장: 의견 수렴한 결과, 1위로 법적측면이 가장 많이 나왔고, (중략) 그럼 각 항목에 관한 현재의 문제 상황을 짚어보자. 반박 의견 있을 경우에 제시해.

학생5: 1순위로 법이 더 많은 건 알겠는데, 난 1순위 교육으로 했는데, (중략) 성에 대한 바람직한 인식개선이 먼저이지 않을까?

학생3: 근데 강력한 법적 강제가 없으면 인식개선으로 성폭력이 줄지 않을 거 같은데?

위의 학생 5의 “지금 1순위로 법이 더 많은 건 알겠는데”라고 하는 표현은 다수의 의견과 다른 자신의 의견에 대해서도 주저하지 않고 주장하는 모습이 보인다. 이런 학생들의 표현에서 확인할 수 있듯이 학기 초와 비교해 학기 후반부에 학생들은 주류와 다른 자신의 의견도 적극적으로 표현하고 타인과 공유하는 모습을 보였다.

소통에 대해 학습자가 경험한 의미:

안전감과 자유로운 표출(자유롭게 표출해도 된다는 안전감)

학기가 진행됨에 따라 나타난 학생들의 변화는 본 연구의 의사결정체계인 ESAD에서 서로 다른 생각과 의견을 평가하거나 판단하지 말 것과 모든 의견을 수용할 것이라는 명제를 수업에서 반복적으로 강조하여 실행한 것이 영향을 미쳤다고 본다(이은주, 2018). 또한, 여러 번의 조별토론과정과 조별 실기과제를 학생들이 함께 수행하면서 조원들과의 친밀감과 신뢰감이 형성된 것이 또 다른 중요한 요인일 수 있다. 결국, 학생들의 소통방식이 변화되었던 가장 큰 이유는 이 학습공동체 안에서는 주류와 다른 개인의 의견을 얘기해도 배척당하거나 불이익을 당하지 않는다는 믿음과 신뢰 즉, 안전감이 바탕이 된 것이라 해석할 수 있었다(Bollnow, 1989).

지금까지 나타난 학생들의 변화는 다음 <표 3>의 학생들의 응답 내용에서도 유사하게 확인됐다. <표 3>의 소통에 대한 학습자의 체험은 학기 초와 비교하여 조별토론에서의 소통적 측면에서 달라진 점과 발전된 것은 무엇인가? 라는 질의응답과 면담과정에서 나타난 학생들의 응답 내용을 정리한 것이다. 학습자가 응답한 내용의 공통적인 의미를 바탕으로 <표 3>에서의 두가지 핵심요소로 분류, 분석할 수

있었다. 그 두 가지 요소는 소통과정에서의 관계 및 소통에 대한 인식변화와 의사표현 방법의 변화이다. <표 3>의 내용은 학생들이 실제로 경험한 의미를 왜곡 및 변형 없이 전달하기 위해 학생들의 표현 그대로 전사하였다.

<표 3> 소통에 대한 학습자의 체험

학습자의 진술내용

<관계에 대한 인식변화>

(본 연구의 학습 공동체에서 학생들이 느낀 감정: 안전감과 타인에 대한 믿음)

- 다양한 소통의 과정을 통해서 누군가와 함께 의견을 나누는 것이 더 좋은 결론에 이르게 한다는 것을 느꼈고 타인에 대한 믿음이 생겼다.
- 일반적으로 내가 경험한 조별과제란 정말 형식적이고 깊은 소통 없이 카카오톡 대화로만 자료를 공유했다. 하지만 본 수업에서는 조원끼리 의견을 충분히 나누고 서로의 의견을 조율 할 수 있는 진짜 대화의 장을 가질 수 있어서 좋았다.
- 지금까지의 다른 조별 활동에서는 많은 어려움을 느꼈지만, 이 수업에서 조별활동에 대한 거부감이 사라졌다. 조원들과의 관계도 좋았고 타인이 노력하는 모습을 보며 나 또한 더 열심히 하는 조별활동이 됐다.
- 조별과제 수행 시에 조원들 간의 서로의 단점을 잘 보완해주는 의사결정 과정을 통해 사람 간의 관계에 대해서 긍정적인 마인드를 가질 수 있었다.

<의사표현 방법의 변화: 자유로운 생각과 감정의 표출>

- 이 수업 전에는 팀 과제 때 내 의견을 피력하면 트러블이 생길까봐 걱정하고 잘 표현하지 않았지만, 이 수업에서는 내 의견을 자유롭게 표현하게 됐고 서로의 의견을 듣고 표현하는 과정에서 더 좋은 결과물이 생기는 것을 느꼈다.
- 의견을 표현하는 것에 망설임이 없어졌다.
- 무조건적인 다수결 결정에서 벗어나 다수의 의견일지라도 옳지 않거나 합리적이지 않을 때 또 자신과 뜻이 다를 때 이의를 제기하게 됐다.
- 각자 떠오르는 모든 생각과 아이디어를 가감 없이 공유하고 서로 피드백하며 학습 주제에 더 적합한 의견을 선별하는 과정을 통해 좋은 결과를 도출할 수 있었다.
- 각자의 의견을 거리낌 없이 자유롭게 표현하게 한 후 모두 기록하고 각각의 장, 단점을 논의하고 서로 의견을 조합, 절충해서 더 좋은 해결책이 나올 수 있게 했다.
- 각자의 의견을 제시하고 더 나은 의견에 힘을 실어줬다. 의견을 제시할 때는 자신의 주장을 구체적이고 논리적인 예를 들어 타인을 설득하도록 했다.

(출처: 이은주, 2018, p. 99)

학기 초에 학생들은 자신의 생각과 주장을 표현하는 것을 머뭇거리고 타인의 눈치를 보면서 수동적인 모습을 보였다. 또한, 학생들이 생각하는 합리적인 의사결정 및 민주적인 소통의 방식은 다수결이나 투표를 하는 것이었다. 그러나 <표 3>의 진술 내용에서는 학생들의 소통에 대한 인식 및 표현방법의 변화가 나타난다. <표 3>을 통해서 확인할 수 있듯이 학생들은 자신의 솔직한 생각을 좀 더 능동적이고 주

체적으로 표현하게 됐다. 또한, 다수결 방식에서 벗어나 조별토론의 참여자 모두 의견을 자유롭게 표출하는 모습이 확연히 나타났다.

학생들은 자신의 의견을 자유롭게 표현하면서 타인의 다른 생각도 좀 더 편안하게 받아들이고 타인과의 소통과정이 “즐겁다”는 표현을 하게 되었다. 학생들은 “타인에 대한 믿음이 생겼다, 조별 소통과정에 대한 거부감이 사라졌다, 함께 무엇인가를 하면서 더 좋은 결과를 만들 수 있었다(이은주, 2018, p. 98)”라고 진술하고 있다. 이러한 타인과의 관계에서의 긍정적인 경험은 학생들이 자신의 생각과 감정을 솔직하게 표출할 수 있는 안전감을 형성하게 한 중요한 요인 중 하나이다. 여기에서 안전감이란 주류 또는 타인과 다른 자신들의 감정과 생각을 자유롭게 표현해도 괜찮은 것, 불이익을 당하지 않으며 배척당하지 않는다는 믿음 즉, 관계에서의 긍정적인 경험을 바탕으로 하는 것이다(Bollnow, 1989). 지금까지 서술한 분석과 해석을 바탕으로 본 연구의 의사결정체계를 통해 학생들이 경험한 의미 및 변화는 본 연구의 학습공동체에서 학생들이 느낀 감정 즉, 안전감과 타인에 대한 믿음 그리고 자유로운 생각과 감정의 표출로 도출할 수 있었다.

솔직한 의사표현에 대한 학생들의 생각 분석: 두려움과 불편한 감정

앞서 언급한 학생들의 변화된 결과와 더불어 학기 초에 학생들이 왜 자신의 생각과 감정을 잘 드러내지 못했는지에 대한 이유를 학생들과의 대화 내용을 통해 제시하고자 한다. 다음에 제시된 “솔직한 의견표현에 대해 학생들이 느꼈던 불편한 감정과 두려움”은 연구자와 학생들 사이에 신뢰감과 친밀감이 생성된 학기 후반부에 진행된 토론내용의 일부분이다. 이 토론내용은 학생들과의 전체 토론 중에서 의미 있는 부분을 발췌한 것으로 교실 내 권력자인 교수자 및 주류와 다른 각 개인의 솔직한 감정과 의견을 표출했을 때 발생 될 수 있는 결과에 대한 학생들의 불편한 감정을 보여준다.

솔직한 의견표현에 대해 학생들이 느꼈던 불편한 감정과 두려움

(출처: 이은주, 2018, p. 95)

- 학생1** : 예전에 초등학교 때 수업시간에 어떤 애 한명이 다른 애들하고 다른 좀 특이한 애길 했어요. 그 이후로 그 애는 별명 붙어지고 그걸로 계속 애들한테 놀림당했어요.
- 학생2** : 대학 와서도 조별과제 할 때 대세에 따르지 않고 나만 다른 의견 제시 하면 협조 되지 않고 까다롭고 튀는 애라고 싫어해요.
- 학생들** : 조별과제 할 때도 다수결로 하는 게 제일 말이 없고 편해요.
- 학생3** : 선생님들한테 제 얘기해봤자 어차피 잘 안 통할 거 같고, 약간의 두려움 같은 것도 있어요.

학생3 : 학생이 의견 주장하면 잘못하다가 대든다거나 예의 없다고 찍힐까봐 그래서 그냥 의견 주장 안하고 하라는 대로 해요.

학생들 : 괜히 뭔가 솔직한 의견 표현했다가 손해 보거나 불이익 당하는 거 보다 나오니까.

솔직한 의견표현에 대한 학생들의 생각에서 학생들은 어떤 학생이 대다수의 학생들과는 다른 특이한 애길 한 후 계속 다른 학생들한테 놀림당했다는 얘기를 했으며 조별과제 수행시 대세에 따르지 않고 자신만 다른 의견을 제시하면 다른 사람들에게 협조적이지 않고 튀는 애라고 싫어한다는 표현을 했다. 또한, 교수님이나 선생님과 같은 윗사람에게는 대든다거나 예의 없다고 찍힐까 봐 하라는 대로 한다고도 표현했다. 이런 학생들의 생각은 그들이 속한 사회 및 관계에서 윗사람 또는 주류의 의견과 다른 목소리를 냈을 때 발생 될 수 있는 낙인찍힘과 불이익에 대한 불편한 감정과 두려움을 보여준다. 학생들의 대화를 통해 드러난 두려움과 불편한 감정이 학기 초 수업에서 학생들의 생각을 자유롭게 표현할 수 없게 만든 중요한 원인이라고 분석 할 수 있었다.

결론

본 연구는 연구자가 고안한 의사결정체계(ESAD)를 학습과정에 적용한 후 소통에 대해 학생들의 경험한 실제적인 의미를 확인하고자 하였다. 위의 수업결과 분석에서도 서술한 바 있듯이 학생들은 집단에서 주류와 다른 의견을 표현할 때 낙인찍힘에 대한 두려움이 있었다. 또한, 선생님이나 교수님께 대든다고 치부되거나 불이익을 당할까 봐 자신의 의견과 감정을 자유롭게 표현하지 못하고 억눌려있는 모습을 보였다. 그러나 학기초의 모습과는 다르게 본 연구의 의사결정체계인 ESAD를 학습과정에 적용하고 학기가 진행됨에 따라 학생들은 타인과 다른 자신의 생각도 능동적이고 자유롭게 표현하는 변화가 나타났다. 학생들의 소통방식이 변화되었던 가장 큰 이유는 이 학습공동체 안에서는 이의가 있을 때 제기해도 되고, 주류와 다른 개인의 의견을 언급해도 배척당하거나 불이익을 당하지 않는다는 믿음과 신뢰 즉, 안전감을 본 연구의 학습공동체에서 느낀 것임을 분석결과를 통해 확인할 수 있었다(Bollnow, 1989).

깊이 있는 교감을 바탕으로 한 대화 및 다양한 의견들이 자유롭게 개진될 수 있는 상호 교류적인 소통은 건강한 관계 및 공동체 형성을 위해 교실 안에서 필수적으로 교육되어야 할 측면일 것이다. 그러나 아직도 우리 사회와 교육현장에서는 다수 및 조직내의 권력자와 다른 개인의 감정과 생각의 차이를 금기시하며 누군가가 정한 답을 따라야 하는 폐쇄적이고 수직적인 대화방식에 함몰돼있는 듯하다(이범준, 조성겸, 2014).

참고문헌

- 김동현 (2014). 올바른 형태의 대화 또는 소통: 가다머의 대화와 하버마스의 의사소통을 중심으로. *한국정책과학학회보*, 18(1), 245-265.
- 심보선, 강운주 (2010). 참여형 문화예술활동의 유형 및 사회적 기능 분석. *경제와 사회*, 87, 134-328.
- 이범준, 조성겸 (2014). 사회적 소통의 진단 방식에 대한 비판적 고찰. *언론과 사회*, 22(3), 111-149.
- 이규호 (1979). *현대철학의 이해*. 서울: 제일출판사.
- 이은주 (2018). *미술을 매개로 한 관계형성: 사회비평적 미술교육에서 학습자의 예술 경험에 대한 참여적 실험연구*. 박사학위 논문. 홍익대학교 대학원.
- 장윤희 (2016). 사회참여 미술활동을 통한 학교문화예술교육 프로그램 운영 사례 연구. *미술교육논총*, 47, 111-140.
- 주혜연 (2017). 현대인의 소통과 고독에 관한 고찰: 야스퍼의 실존철학적 관점에서. *철학논집*, 50, 237-267.
- Bollnow, O. F. (1989). The pedagogical atmosphere: the perspective of the child. *Phenomenology & Pedagogy*, 7, 12-36.
- Habermas, J. (1984). *The theory of communicative action*. Boston: Beacon Press.
- Helguera, P. (2013). *Education for socially engaged art*. (고기탁 역). *사회참여 예술이란 무엇인가*. 서울: 열린책들. (원저출판, 2011)
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2000). *Participatory action research*. London: Sage Publication.
- McIntyre, A. (1995). *Making meaning of witness: participatory action research with white female student teachers*. Ph. D. Boston College.
- Nelson, M. B. (2012). *How social consciousness and the development of social responsibility can grow through the meaning-making process of collaboration and art making*. Ph. D. Ohio State University.
- Manen, M. V. (1994). *Researching lived experience: human science for an action sensitive pedagogy*. (신경림 역). *체험연구: 해석학적 현상학의 인간 과학 연구방법론*. 서울: 현문사. (원저출판, 1990)

Abstract

Participatory Action Research of the Art Education Program for Promoting Learners' Interactive Communication

Eun-Ju Lee

Ph. D. Hongik University

This study results from performing and analyzing 16-week classes with the subject of the college students majoring in design. The art education program of it was organized centering on team-specific tasks for the purpose of augmenting chances for learners to communicate one another. It had the students make all decisions through their team-by-team discussions at the time of performing their learning tasks and apply to them ESAD(Expression - Sharing-Acceptance-Decision Making) designed by the researcher.

The ESAD applied in this study is based on Pable Helguera's constructive conversation and conversation system of open structure in socially engaged art, which encourage conversation participants to freely reveal themselves and attach importance to generating meaningful knowing through the dialogue for sharing their mutual experiences. PAR(Participatory Action Research) was applied as research methodology, and interpretative phenomenology was applied to a process of analyzing the classes to understand learners' experiences revealed in the learning process and their meanings. This study chose to confirm what the students experienced in communication, how they recognized it and what changes were worked in their relations with others after the ESAD designed by the researcher was applied to the learning process.

논문접수 2019. 01. 07	심사수정 2019. 01. 24	게재확정 2019. 01. 27
-------------------	-------------------	-------------------

대학생의 취업스트레스와 진로결정 자기효능감 수준에 따른 빛속의 사람(PITR) 그림검사 반응특성

김수진

이화여자대학교 교육대학원, 주저자

한경아

이화여자대학교 교육대학원, 조교수, 교신저자

요 약

본 연구는 대학생의 취업스트레스와 진로결정 자기효능감 수준에 따른 PITR그림검사 반응특성 및 상관관계를 분석하여 PITR그림검사가 취업스트레스와 진로결정 자기효능감 수준을 파악하는 도구로서의 활용 가능성을 탐색하고자 한다. 이를 위해 대학생 215명을 표집 하여 취업스트레스 척도, 진로결정 자기효능감 척도, PITR그림검사를 실시하고, *t-test*와 *pearson* 상관분석을 통해 분석하였다. 연구결과는 첫째, 취업스트레스 수준에 따라 PITR그림검사의 스트레스 영역 및 대처자원 영역에서 유의미한 차이를 보였다. 둘째, 진로결정 자기효능감 수준에 따라 PITR그림검사의 대처자원 영역에서 유의미한 차이를 보였다. 셋째, PITR그림검사의 대처능력영역은 취업스트레스와 유의미한 부적 상관관계를 보였고, 진로결정 자기효능감과는 유의미한 정적 상관관계를 보였다. 이를 통해 대학생의 취업스트레스 및 진로결정 자기효능감 수준을 파악하는 검사도구로서 PITR그림검사의 활용 가능성을 확인하였다.

주제어

취업스트레스(jobs seeking stress), 진로결정 자기효능감(career decision-making self-efficacy), 빛속의 사람 그림검사(Person-in-the-Rain), 대학생(university students)

서론

연구의 필요성 및 목적

대학생들은 정체감을 확립하고 부모로부터 독립을 시작해 나가는 동시에 사회로의 진출을 위한 진로 탐색 등의 중요한 발달과업들을 이행하게 된다. 이 시기에 선택한 진로는 대학생 이후의 삶의 방향과 질을 결정하므로, 진로를 결정하고 취업을 준비하는 과정은 매우 중요한 의미를 지닌다(이미경, 2004). 하지만 대학생 729명을 대상

으로 취업스트레스에 관한 설문조사를 실시한 결과에서 82.9%가 취업으로 인한 스트레스를 받는다고 응답한 것으로 보아(한국일보, 2017), 취업 문제는 대학생들에게 가장 큰 스트레스의 요인임을 알 수 있다.

취업스트레스란 정확히 “미취업스트레스 증후군”을 뜻하며(강경훈, 2010), 취업에 관한 문제로 인하여 대학생활 과정에서 신체적, 심리적 평형 상태가 무너지고 위기나 긴장감 혹은 불안을 느끼는 상태이다(황성원, 1998). 취업스트레스에 대해 적응적이지 못할 경우 심리·정서적 평형 상태가 무너져 불안과 긴장이 유발되는 등 삶에 부정적인 영향을 받을 수 있다. 반면 적응적일 경우 취업을 위한 과정에서 겪게 되는 적정 수준의 스트레스와 반응을 통해 성장과 발전을 이루게 된다(오중언, 2017). 이는 모든 사람들이 일정 수준의 취업스트레스를 경험 하지만 모두가 부적응 상태를 경험하는 것은 아니며, 취업스트레스로 인한 부적응의 정도도 개인 및 환경적 요인에 따라 다르게 나타날 수 있음을 의미한다(Eckenrode & Gore, 1990). 대학생의 취업스트레스에 관한 선행연구에서는 자아존중감, 진로성숙도, 자기효능감을 취업스트레스를 완충하는 개인적 보호 요인으로 밝히고 있다. 특히 대학생의 자기효능감은 취업스트레스에 유의한 영향을 미치는 변인으로서 자기효능감이 높을수록 취업스트레스가 낮아진다는 것이 입증되었다(김정현, 2015; 이은혜, 2017; 임혜송, 2012).

반두라(Bandura, 1977)가 정의한 자기효능감은 개인이 어떤 행동이나 활동을 성공적으로 수행할 수 있는 자신의 능력에 대한 신념을 의미한다. 자기효능감은 진로영역에서도 많이 적용되어 진로 관련 자기효능감 측정하는 데까지 확장되었다(김병숙, 2007). 이러한 연구 결과의 축적으로 자신의 진로 목표를 달성하는데 필요한 다양한 과업들을 성공적으로 해결할 수 있을지에 대한 신념을 의미하는 진로결정 자기효능감이 등장하였으며(Taylor & Betz, 1983), 대학생의 취업스트레스를 낮추는 것에 기여하는 관련 변인임이 입증되었다(김명옥, 2011; 김정아, 2014; 김현아, 2016; 이미경, 2004; 이재연, 2014; 정재홍, 2016). 특히 전라북도 대학의 취업스트레스와 진로결정 자기효능감에 관한 연구와 대학생들의 취업스트레스 및 심리적 안녕감이 진로결정 자기효능감에 미치는 영향에 대한 연구에서는 취업스트레스와 진로결정 자기효능감의 모든 하위 항목들 간의 유의한 상관관계가 있음을 밝히고 있다(김영태, 2014; 이미경, 2004). 이와 같은 선행 연구의 결과는 대학생의 취업스트레스를 다각도에서 살펴보고 대학생들에게 실제적인 도움을 주기 위해 완충 요소인 진로결정 자기효능감을 함께 살펴볼 필요가 있음을 시사한다.

대학생의 취업스트레스를 측정하고 진로결정 자기효능감의 관계를 밝히는 연구에서는 일반적으로 채점 및 기준의 제시로 인해 해석이 간편하며, 객관성이 보장되고 검사의 신뢰도가 높은 자기보고식 검사를 사용하고 있다. 하지만 자기보고식 검사는 피검자가 사회적 바람직성에 따라 편향되거나 방어적 태도로 응답을 하여 결과에 영향을 미칠 수 있다는 제한점이 있으므로(김명옥, 2011; 이재연, 2014; 정재홍,

2016), 이를 보완하는 투사적 검사가 대안으로 활용될 수 있는지를 탐구하는 연구가 수행되고 있다(김나현, 2007; 신지원, 2017). 특히 비언어적 기법을 사용하는 투사적 그림검사는 복잡한 체점 체계를 거치지 않고 직접적인 해석이 가능하며(김재환 외, 2006), 무의식 표출에 대한 저항을 낮추어 그림에 표현된 이미지를 통해 피검자의 내면세계에 대한 정보를 제공한다는 장점이 있다(장경서, 정영인, 2018).

투사적 그림검사 도구에는 인물화 검사(Draw A Person: DAP), 집-나무-사람 그림검사(House-Tree-Person test: HTP), 동적가족화(Kinetic-Family-Drawing: KFD), 동적 집-나무-사람 그림검사(Kinetic-House-Tree-Person test: K-HTP), 그리고 빗속의 사람(Person-in-the-Rain: PITR)을 들 수 있다. HTP 그림검사는 DAP 그림검사에 집 그림과 나무 그림을 추가하여 그리는 방식이며, 그림을 통해 피검자의 심리상태와 성격 특징들을 분석할 수 있는 도구이다(조영일, 맹세호, 손성희, 2018). 이와 같이 HTP그림검사를 응용한 대표적인 투사적 그림검사들 중 하나는 스트레스와 이에 대한 대처 자원을 알아보는 목적으로 개발된 PITR그림검사이다.

PITR 그림검사는 비가 오는 상황과 인물 그림을 통해 스트레스와 이에 대한 대처자원을 알아보는 투사적 그림검사로서, 비는 환경적 스트레스를 뜻하고 비로부터의 보호물은 스트레스 상황에서 대처하는 스타일을 나타낸다(정지혜, 2013). 이러한 PITR 그림검사는 전통적인 사람그림이 나타내지 못했던 대처에 관한 다양한 정보를 제공하므로 자아의 힘을 파악하는 진단도구로서 가치가 있으며, 스트레스 평가 및 대처자원의 적절성을 그림을 통해 확인할 수 있다(손무경, 2004). 특히 스트레스 및 스트레스에 대처에 대해 피검자가 구체적인 언어로 표현하지 못하는 한계를 극복하도록 하는 장점이 있다(김나현, 2007). 이처럼 스트레스를 측정하는 대표적인 투사적 검사 도구로서 PITR 그림검사는 비오는 상황과 인물 그림을 통해 개인의 스트레스와 이에 대한 대처자원과 환경을 통제할 수 있는 심리적 역량 및 자아강도를 평가하고자 개발되었다(주리에, 2015). 그래서 PITR 그림검사는 심리치료 관련 임상 현장에서 개인의 심리·정서를 측정하려는 목적으로 적극적으로 활용되고 있다.

임상심리 분야에서는 인지적, 정서적, 행동적 측면을 평가하여 마음의 전반적인 상태를 알아보는 종합심리검사를 실행하는데, 이때 PITR 그림검사가 심리평가 도구로서 활용된다. 또한 미술을 매개로 한 치료적 개입을 통해 심리·정서적으로 어려움에 처한 개인들을 도와주는 미술치료 분야에서는 사전·사후의 변화를 측정하려는 목적으로 PITR 그림검사가 활용된다. PITR 그림검사가 실제 임상 현장에서 활용되는 것과 동시에, 검사도구서의 활용가능성을 검증하기 위해 다각도에서 연구가 진행되고 있다. PITR 그림검사에 관한 연구의 대상군은 아동, 청소년, 직장인, 산모 등으로 다양하며 특히 우울 및 스트레스와 PITR 그림검사의 반응특성을 알아보는 연구가 주를 이룬다. 우울성향과 우울성향을 나타내지 않는 초등학교 고학년의 그림을 비교한 결과 우울 수준에 따라 스트레스 및 대처능력 영역에서 유의한 차이

를 확인하였으며(장미애, 2011), 청소년의 우울과 PITR 그림검사의 상관관계연구에서는 우울척도(BMI)상의 우울수준과 PITR 그림검사에 나타난 우울 특성의 유의한 상관을 보고하였다(김희선, 2007). 스트레스와 PITR 그림검사에 대해 살펴본 연구에서는 직무스트레스 수준에 따라 PITR 그림검사의 대처자원 영역에서 유의한 차이를 확인하였고(오유나, 2011; 한혜경, 2015), 스트레스 수준이 높은 의대생 집단의 PITR 그림검사와 희망척도(Dispositional Hop Scale)간의 유의한 상관관계를 보고하였다(Rose, Elkis-Abuhoff, Goldblatt, & Miller, 2012). 또한 취업스트레스와 PITR 그림검사에 관한 연구의 주된 대상은 대학생으로, 대학생의 취업스트레스 수준에 따라 PITR 그림검사의 스트레스 및 대처자원 영역의 하위 항목에서 유의한 차이를 보고하였다(김나현, 2007; 신지원, 2017). 이와 같이 스트레스와 PITR 그림검사에 관한 연구들은 공통적으로 스트레스 수준에 따른 PITR 그림검사의 반응특성 차이를 살펴보았으며, 그 결과 유의한 관련성을 확인함에 따라 PITR 그림검사가 스트레스를 측정하는 검사도구로 활용가능성이 있음을 입증하였다. 따라서 PITR 그림검사는 비와 관련된 요소들을 통해 대학생의 취업스트레스를 파악하고 비에 대처하는 인물 및 보호물을 통해 취업스트레스에 대한 대처능력을 파악하는 데 적합한 투사적 그림검사 도구이다.

스트레스에 따른 PITR 그림검사의 타당성 입증과 활용 가능성을 탐색하는 연구가 활발하게 수행되고 있음을 선행연구를 통해서 확인할 수 있다. 선행연구들은 공통적으로 스트레스 수준에 따른 PITR 그림검사의 반응특성 차이를 살펴보았으며, 그 결과 유의한 관련성을 확인함에 따라 PITR 그림검사가 스트레스를 측정하는 검사도구로서 활용가능성이 있음을 입증하였다(김나현, 2007; 김미현, 2013; 박미선, 2011). 특히 대학생의 취업스트레스와 PITR 그림검사에 관한 연구는 비와 관련된 요소들을 통해 대학생들의 취업스트레스를 파악하고, 비에 대처하는 인물 및 보호물을 통해 대학생들의 취업스트레스에 대한 대처능력에 따른 반응특성을 탐색하는 데 적합한 도구로서 객관성이 확보되었다(김나현, 2007; 신지원, 2017; 이지영, 2013; 조혜림, 2017).

PITR 그림검사와 대학생의 취업스트레스에 관한 선행연구들은 대학생의 취업스트레스에 따른 PITR 그림검사 반응특성의 유의미한 차이를 밝히고, 대학생의 스트레스와 대처자원을 측정할 수 있는 검사도구로서 PITR 그림검사의 활용 가능성을 제안하고 있다(김나현, 2007; 신지원, 2017; 이지영, 2012; 조혜림, 2017). 대학생의 취업스트레스와 관련 변인인 자기효능감 수준에 따른 PITR 그림검사 반응특성 연구에서는 부분적으로 자기 효능감 수준이 높고 낮은 집단 간의 유의한 차이를 밝힘으로써 두 변인을 측정할 수 있는 검사도구로서 활용 가능성을 검증하였다(신지원, 2017). 나아가 Shelton(1990)은 과제의 상황이나 내용에 따라 그에 적합한 자기효능감이 규명되어야 하며, 이는 진로 장면에서도 적용되어야 한다고 강조하였다. 따라

서 취업 상황에서는 진로장면에서의 자기 효능감을 나타내는 진로결정 자기 효능감 및 취업스트레스라는 두 변인을 함께 보아야 하며, 이 변인들에 따른 투사적 그림검사의 반응특성을 탐색하는 데 PITR 그림검사 도구가 적절하다고 판단하였다.

이에 본 연구의 목적은 대학생의 취업스트레스 및 진로결정 자기효능감에 따른 PITR 그림검사의 반응특성과 상관관계를 파악하고, 대학생의 심리를 파악하기 위한 검사도구로서 PITR 그림검사의 타당성을 입증하여 활용 가능성을 알아보는 데 있다. 나아가 교육 및 상담 현장에서 PITR 그림검사가 대학생의 심리를 이해하고 관리하기 위해 교육과정 및 상담프로그램 등과 연계하여 대학생들에게 발생할 수 있는 이차적 문제를 예방하고 도움을 줄 수 있을 것으로 기대한다. 또한 미술교육이 학생 또는 미술교사의 자존감, 자기 효능감, 스트레스, 그리고 스트레스 등의 심리·정서에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 효과성을 검증하는 미술교육 양적연구에서 자기보고식 설문과 병행하여 PITR 그림검사가 활용될 수 있을 것으로 기대한다.

연구 문제

대학생의 취업스트레스와 진로결정 자기 효능감 수준에 따른 PITR 그림검사의 반응특성을 알아보기 위하여 다음과 같이 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 대학생의 취업스트레스 수준에 따라 PITR 그림검사의 스트레스 영역 및 대처자원 영역의 반응특성 차이는 어떠한가?

둘째, 대학생의 진로결정 자기 효능감 수준에 따라 PITR 그림검사의 스트레스 영역 및 대처자원 영역의 반응특성 차이는 어떠한가?

셋째, 대학생의 취업스트레스, 진로결정 자기 효능감, PITR 그림검사의 전체 및 하위 영역 간의 상관관계는 어떠한가?

연구 방법

연구 참여자 및 절차

본 연구에는 서울, 경기, 충청, 경상 지역의 4년제 대학에 재학 중인 남, 여 대학생 총 215명이 참여하였다. 1학년 9명(4.2%), 2학년 58명(27%), 3학년 129명(60%), 4학년 19명(8.8%)이며, 대학생의 일반적 특성은 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구 참여자의 일반적 특성(N=215)

구분		빈도(명)	비율(%)
성별	남	91	42.3
	여	124	57.7
나이	19세	6	2.8
	20세	46	21.4
	21세	60	27.9
	22세	43	20.0
	23세	29	13.5
	24세	2	9.3
	25-30세	11	5.1
학년	1학년	9	4.2
	2학년	58	27.0
	3학년	129	60.0
	4학년	19	8.8
전공	자연 공학계열	84	39.1
	인문 사회계열	63	29.3
	예체능계열	68	31.6

본 연구의 자료 수집은 2017년 12월 6일부터 2018년 5월 2일까지 이루어졌다. 사전에 대학생들에게 연구 목적과 내용을 설명하였고, 연구 진행에 동의를 얻어 강의실에서 검사를 진행하였다. 검사지는 연구 참여 동의서와 기본 정보 질문지, 취업 스트레스 질문지, 진로결정 자기 효능감 질문지, PITR 그림검사를 위한 A4용지 및 그림검사에 대한 질문지로 구성되었으며, PITR 그림검사를 위한 연필과 지우개를 함께 제공하였다. 총 236개의 설문지를 배부하였는데, 이 중에서 불성실하게 응답하거나 지정된 크기의 종이(A4용지)에 그림을 그리지 않은 21부를 제외하고, 215부의 설문지와 그림을 본 연구의 자료로 사용하였다.

연구도구

취업스트레스 척도

본 연구에서는 대학생의 취업스트레스를 측정하기 위하여 코넬대학의 스트레스 측정법을 참고하여 황성원(1998)이 대학생의 취업스트레스를 측정할 수 있는 검사로 제작하였고, 이를 강유리(2006)가 대학생 대상의 연구에서 적절하게 수정, 보완한 “취업스트레스 설문지”를 사용하였다. 검사지의 하위요인은 성격 스트레스 요인 6문항, 가족환경 스트레스 요인 5문항, 학업 스트레스 요인 4문항, 학교환경 스트레스

요인 4문항, 취업불안 스트레스 요인 3문항으로 구성되어 있다. 5단계 Likert형 척도 (1=매우 그렇지 않다, 2=그렇지 않다, 3=보통이다, 4=그렇다, 5=매우 그렇다)로 점수를 부여하여, 점수가 높을수록 취업스트레스 수준이 높은 것을 의미한다.

본 연구의 취업스트레스 척도 하위요인 문항 및 문항 신뢰도는 <표 2>와 같다. 전체 문항 신뢰도 *Cronbach's a*는 .922로 높은 신뢰도를 나타냈다. 하위요인별 *Cronbach's a*는 성격스트레스 .850, 가족환경스트레스 .819, 학업스트레스 .832, 학교환경스트레스 .837, 취업불안스트레스 .857이다.

<표 2> 취업스트레스 척도 하위요인 문항 및 문항 신뢰도

하위요인	문항번호	문항수	문항 신뢰도
성격스트레스	1,2,3,4,7,8	6	.850
가족환경스트레스	10,11,12,13,14	5	.819
학업스트레스	19,20,21,22	4	.832
학교환경스트레스	15,16,17,18	4	.837
취업불안스트레스	5,6,9	3	.857
전체		22	.922

진로결정 자기효능감 척도

본 연구에서는 진로결정 자기효능감 수준을 알아보기 위해서 벤츠, 클라인, 테일러(Betz, Klein & Taylor, 1996)가 개발한 CDMSES-SF(Career Decision-Making Self-Efficacy Scale-Short Form)를 이은경(2000)이 번안한 것을 사용하였다. CDMSES-SF는 CDMSES(Career Decision-Making Self-Efficacy Scale)의 50문항을 25문항으로 단축한 것이다. 이은경(2000)은 벤츠, 클라인, 테일러(Betz, Klein, Taylor, 1996)가 개발한 진로결정 자기효능감 척도를 2000명 이상을 대상으로 타당화하여 한국의 실정에 적합하도록 원본과 대조하여 수정하였다. 진로결정과 관련된 25개의 문항에 대하여 5단계 Likert형 척도(1=매우 그렇지 않다, 2=그렇지 않다, 3=보통이다, 4=그렇다, 5=매우 그렇다)로 응답하며, 점수가 높을수록 진로결정 자기효능감 수준이 높은 것을 의미한다.

본 연구의 진로결정 자기효능감 척도 하위요인 문항 및 문항 신뢰도는 <표 3>과 같다. 전체 문항 신뢰도 *Cronbach's a*는 .887로 높은 신뢰도를 나타냈다. 하위요인별 *Cronbach's a*는 목표선택 .830, 직업정보 .782, 문제해결 .697, 미래계획 .600이다.

<표 3> 진로결정 자기 효능감 척도 하위요인 문항 및 문항 신뢰도

하위요인	문항 번호	문항수	문항 신뢰도
목표선택	1,2,3,6,8,9,11,14,18,20,22	11	.830
직업정보	7,15,19,21,23,24	6	.782
문제해결	13,17,25	3	.697
미래계획	4,5,10,12,16	5	.600
전체		25	.887

빗속의 사람(PITR) 그림검사

본 연구에서는 대학생의 취업스트레스와 진로결정 자기 효능감 수준을 알아보기 위하여 PITR 그림검사를 실시하였다. PITR 그림검사는 피검자에게 A4용지 1장과 연필, 지우개를 제공하고 다음과 같이 지시한다. ‘비가 내리고 있습니다. 빗속에 있는 사람을 그려 주세요. 옳고 그른 답이 있는 것이 아니므로, 자유롭게 표현하시면 됩니다. 사람은 막대기 형태나 만화와 같은 모습의 사람이 아닌, 완전한 사람의 형태로 그려주시기 바랍니다. 옆 사람의 그림을 흉내 내거나 따라 그리지 말고 자신의 생각대로 그려주세요.’라고 안내하며 집중하여 그림을 그릴 수 있는 환경을 조성한다. 그림을 다 그린 후에 그림을 그린 순서와, 그림 속의 주인공, 인물이 하고 있는 행동, 인물의 현재 기분 등에 대한 질문지를 작성하도록 한다.

본 연구에서는 변안한 채점체계를 사용하였으며 채점 척도는 스트레스, 스트레스의 자원과 대처능력 내용이 포함되어 있다. 스트레스 점수가 높을수록 PITR 그림 검사에서 스트레스를 많이 표현한 것이며, 높은 자원 점수는 스트레스를 다루는 자원이 풍부한 것으로 해석할 수 있다. 대처능력 점수는 자원 점수에서 스트레스 점수를 뺀 것이며, 대처능력의 수준을 가늠하게 해준다. 세부 항목은 <표 4>와 같다.

본 연구에서 사용한 PITR 그림검사 도구의 평가자간 신뢰도를 확인하기 위하여 미술치료 석사학위를 소지하고 있는 미술치료사 2인과 본 연구자가 각자 그림을 채점한 후, 평가자간 신뢰도를 산출하였다. 그 결과 PITR 그림검사의 평가자간 신뢰도는 *Cronbach's a* = 9.66으로 높은 신뢰도를 나타냈다.

<표 4> Lack의 PITR그림검사 채점 체계

스트레스 척도(S1~S16)		자원 척도(R1~R16)		(R17~R19)	
항목	항목명	항목	항목명	항목	항목명
S1	비가 없다	R1	보호장비가 있다	R17	나체
S2	비가 있다	R2	우산이 있다	R18	신체 일부가 생략
S3	비가 많다	R3	우산을 들고 있다	R19	치아가 보인다
S4	비의 스타일	R4	다른 보호장비		
S5	비의 방향	R5	적절한 크기의 보호물		
S6	비가 닿았다	R6	보호장비가 이상 없다		
S7	사람이 젖었다	R7	비옷		
S8	바람	R8	비 모자		
S9	물 웅덩이	R9	장화		
S10	물 웅덩이에 서있다	R10	물이 옷을 입고 있다		
S11	다양한 비 스타일	R11	얼굴 전체가 보인다		
S12	다중 강수	R12	얼굴의 미소		
S13	번개가 친다	R13	중심에 있는 인물		
S14	번개에 맞았다	R14	인물의 크기		
S15	구름	R15	전체 인물		
S16	먹구름	R16	선의 질		
스트레스 점수= S1~S16의 합		자원 점수= (R1~R16의 합)-(R17~R19의 합)			
대처능력 점수= 총 자원 점수 - 스트레스 점수					

자료 분석

본 연구에서는 수집된 자료를 SPSS 23.0 통계프로그램을 사용하여 분석하였다. 연구에 참여한 대학생의 일반적 특성을 파악하기 위해 빈도분석을 실시하여 빈도와 백분율을 산출하였으며, 취업스트레스와 진로결정 자기 효능감 척도의 신뢰도 검증을 위해 전체 및 하위영역의 *Cronbach's a* 계수를 구하였고, PITR 그림검사의 평정자간 신뢰도를 분석하였다. 연구 문제와 관련하여 대학생의 취업스트레스 및 진로결정 자기 효능감 수준에 따른 PITR그림검사의 반응 특성 차이를 알아보기 위해 상위 집단과 하위집단의 독립표본 *t-test*를 실시하였다. 또한 대학생의 취업스트레스, 진로결정 자기 효능감, PITR 그림검사의 상관관계를 알아보기 위해 전체 및 하위영역의 *Pearson* 상관분석을 실시하였다.

연구 결과

대학생의 취업스트레스, 진로결정 자기효능감 빈도분석

본 연구에 참여한 대학생 215명의 취업스트레스 및 진로결정 자기효능감 수준을 알아보기 위해 취업스트레스 척도와 진로결정 자기효능감 척도의 점수를 사용하여 빈도분석을 실시하였으며, 그 결과는 <표 5>와 같다. 연구에 참여한 대학생의 취업스트레스에 대한 빈도분석 결과, 상위군 57명(26.5%), 중위군 105명(48.8%), 하위군 53명(24.7%)으로 나타났으며, 진로결정 자기효능감에 대한 빈도분석을 결과, 상위군 54명(25.1%), 중위군 109명(50.7%), 하위군 52명(24.2%)으로 나타났다.

<표 5> 취업스트레스와 진로결정 자기효능감 빈도분석

구분	항목	빈도	%
취업스트레스	상	57	26.5
	중	105	48.8
	하	53	24.7
진로결정 자기효능감	상	54	25.1
	중	109	50.7
	하	52	24.2

대학생의 취업스트레스에 따른 PITR그림검사 반응특성

취업스트레스에 따른 PITR그림검사 스트레스 영역 반응특성

대학생의 취업스트레스 수준에 따른 PITR 그림검사의 스트레스 영역 반응특성을 알아보기 위해 독립표본 t -test를 실시하였고, 그 결과는 <표 6>과 같다. 취업스트레스 상위집단과 하위집단의 그림을 분석한 결과 PITR 그림검사의 총 스트레스 영역의 평균은 상위집단 6.96, 하위집단 6.38이며, 검정통계량을 살펴보면, t 값이 1.325이고 유의확률이 .188이므로 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 하위항목 중 “비의 접촉”, “비에 젖다”, “구름” 3가지 항목에서는 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. “비의 접촉”에서 검정통계량을 살펴보면, $t=3.374$, $p<.01$ 로, 유의한 차이가 나타났으며, “비에 젖다”에서 $t=2.379$, $p<0.05$ 로 유의한 차이가 나타났고, “구름”에서 $t=-2.432$, $p<.05$ 로, 유의한 차이가 나타났다.

<표 6> 취업스트레스 수준에 따른 PITR그림검사의 스트레스 영역 반응특성

구분	상위집단		하위집단		t	p
	평균	표준편차	평균	표준편차		
비가 없다	.00	.000	.06	.233	-1.832	.070
비가 있다	1.00	.000	.96	.192	1.481	.141
많은 비	.82	.384	.75	.434	.895	.373
비의 스타일	1.00	.000	.96	.192	1.481	.141
비의 방향	.42	.498	.28	.455	1.514	.133
비의 접촉	.75	.434	.45	.503	3.374	.001**
비에 젖다	.42	.498	.21	.412	2.379	.019*
바람	.16	.368	.11	.320	.678	.499
웅덩이	.65	1.157	.42	.795	1.227	.222
웅덩이에 서 있다	.25	.662	.08	.267	1.743	.084
다양한 비 스타일	1.14	.480	1.06	.412	.979	.330
다양한 강수/강설	.05	.294	.00	.000	1.303	.195
번개	.00	.000	.13	.556	-1.794	.076
번개 강타	.00	.000	.02	.137	-1.037	.302
구름	.25	.763	.77	1.436	-2.432	.017*
먹구름	.05	.397	.09	.491	-.491	.624
총 스트레스	6.96	2.026	6.38	2.537	1.325	.188

* $p < 0.05$. ** $p < 0.01$

이러한 연구 결과에 따른 PITR 그림검사의 예시는 <표 7>과 같다. “비의 접촉”은 비가 인물이나 인물의 어떤 부분 혹은 우산, 모자 등과 같은 부속물을 건드리고 있는지에 대한 항목이며, “비에 젖다”는 인물이 비로 인해 젖을 것 같거나 젖어 보이는지에 대한 항목이다. 취업스트레스 수준이 높은 상위 집단은 하위 집단에 비해 인물과 비가 접촉하며, 인물을 비에 젖을 것 같은 상태로 표현하였다. 그 예로, 본 연구에서 취업스트레스 수준이 높은 상위 집단에 해당하는 연구 참여자 A의 그림을 살펴보면, 인물이 비와 직접 접촉하고 있으며, 그로 인해 인물이 젖을 것 같은 상태로 나타났다. 반면에 취업스트레스 수준이 낮은 하위 집단에 해당하는 연구 참여자 B의 그림에서 인물은 우산을 들고 있어 비와 접촉하지 않고 있으며, 비에 젖을 것 같지 않은 상태이다. “구름”은 그림에 구름이 표현되었는지에 관한 항목이다. 취업스트레스 수준이 높은 상위 집단은 하위 집단에 비해 구름을 많이 표현하였다. 그 예로, 취업스트레스 상위 집단에 해당하는 연구 참여자 C와 D의 그림에서 구름이 표현된 것을 확인할 수 있다.

<표 7> 취업스트레스 수준에 따른 PITR그림검사의 스트레스 영역 반응특성 차이 예시

연구 참여자 A			연구 참여자 B		
항목		점수	항목		점수
PITR 그림검사	스트레스 영역	10	PITR 그림검사	스트레스 영역	3
	대처능력 영역	-8		대처능력 영역	6
취업스트레스 척도		73	취업스트레스 척도		40
연구 참여자 C			연구 참여자 D		
항목		점수	항목		점수
PITR 그림검사	스트레스 영역	14	PITR 그림검사	스트레스 영역	8
	대처능력 영역	-9		대처능력 영역	-6
취업스트레스 척도		61	취업스트레스 척도		81

취업스트레스에 따른 PITR 그림검사 대처자원 영역 반응특성

대학생의 취업스트레스 수준에 따른 PITR 그림검사의 대처자원 영역 반응특성을 알아보기 위해 독립표본 *t*-test를 실시하였고, 그 결과는 <표 8>과 같다. 취업스트레스

상위집단과 하위집단의 그림을 분석한 결과 PITR 그림검사의 총 대처자원 영역의 평균은 상위집단 5.68 하위집단 7.98이며, 검정통계량을 살펴보면, t 값이 -3.418이고 유의확률이 .001이므로 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 하위항목으로는 “우산을 들고 있다,” “미소,” “전체 인물,” “선의질,” “몸의 일부가 생략” 5가지 항목에서는 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. “우산을 들고 있다”에서 검정통계량을 살펴보면, $t=-2.045$, $p<.05$ 로, 유의한 차이가 나타났으며, “미소”에서 $t=-3.230$, $p<0.01$ 로 유의한 차이가 나타났다. “전체인물”에서 검정통계량을 살펴보면, $t=-3.354$, $p<.001$ 로, 유의한 차이가 나타났고, “선의질”에서 $t=-2.110$, $p<0.05$ 로 유의한 차이가 나타났으며, “몸의 일부가 생략”에서 $t=2.652$, $p<0.01$ 로 유의한 차이가 나타났다.

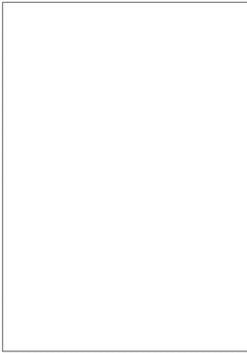
<표 8> 취업스트레스 수준에 따른 PITR그림검사의 대처자원 영역 반응특성

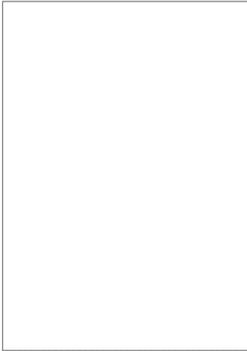
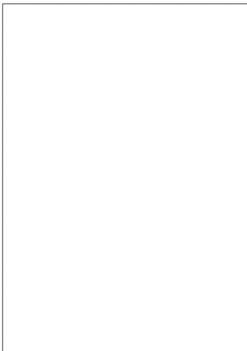
구분	상위 집단		하위 집단		t	p
	평균	표준 편차	평균	표준 편차		
보호물이 있다	.81	.398	.87	.342	-.858	.393
우산이 있다	.75	.434	.79	.409	-.472	.638
우산을 들고 있다	.51	.504	.70	.463	-2.045	.043*
다른 보호장비	.02	.132	.08	.267	-1.458	.148
적절한 크기의 보호물	.61	.491	.77	.423	-1.820	.072
완전무결한 보호물	.75	.434	.87	.342	-1.516	.132
우비	.09	.285	.08	.267	.232	.817
비모자	.72	.453	.87	.342	-1.930	.056
장화	.18	.384	.11	.320	.920	.360
옷	.93	.258	.91	.295	.458	.648
얼굴전체	.60	.495	.68	.471	-.897	.372
미소	.19	.398	.47	.504	-3.230	.002**
중심에 있는 인물	.26	.444	.30	.463	-.447	.655
인물의 크기	.70	.462	.70	.463	.041	.967
전체 인물	.30	.462	.60	.494	-3.354	.001**
선의 질	.39	.491	.58	.497	-2.110	.037*
나체	.05	.225	.08	.267	-.486	.628
몸의 일부가 생략	2.09	1.562	1.32	1.465	2.652	.009**
치아가 보인다	.00	.000	.02	.137	-1.037	.302
총 자원	5.68	3.434	7.98	3.613	-3.418	.001**
대처능력	-1.28	4.279	1.62	4.558	-3.446	.001**

* $p<0.05$. ** $p<0.01$

이러한 연구 결과에 따른 PITR 그림검사의 예시는 <표 9>와 같다. “미소”는 얼굴의 표정에서 미소 짓고 있는지에 대한 항목이다. 취업스트레스 수준이 낮은 하위집단은 상위집단에 비해 얼굴의 미소를 많이 표현하였다. 그 예로, 취업스트레스가 높은 상위집단에 해당하는 연구 참여자 E의 그림에서 인물은 무표정한 얼굴을 하고 있으며, 인물의 기분을 묻는 질문에 대해 외롭다고 표현하였다. 반면에 취업스트레스가 낮은 하위 집단에 해당하는 연구 참여자 F의 그림에서는 인물이 미소 짓고 있으며, 인물의 기분을 묻는 질문에 행복하다고 표현하였다. “전체 인물”은 머리부터 발끝까지의 인물 전체가 앞을 향하고 있는지를 알아보는 것이며, “몸의 일부가 생략”은 인물이 완전하게 표현되어 있는지를 알아보고, “우산을 들고 있다”는 인물이 우산을 들고 있는가를 알아보는 항목이다. 취업스트레스가 높은 상위 집단은 하위 집단에 비해 완전한 인물의 형태를 표현하지 않았고, 몸의 일부를 생략하였으며, 우산을 들고 있지 않은 그림을 그리는 경향을 나타냈다. 그 예로, 취업스트레스 수준이 높은 상위집단에 해당하는 연구 참여자 G의 그림을 보면, 우산을 들고 있지 않은 인물이 어깨까지만 표현되어 있으며, 정면을 바라보고 있지 않은 것을 확인할 수 있다. 취업스트레스 수준이 낮은 하위 집단에 해당하는 연구 참여자 H의 그림에서는 인물의 모습에서 생략된 부분이 없으며, 인물이 우산을 들고 정면을 바라보고 있다. “선의 질”은 선의 질이 균일하고 부드러우며, 연속적이고 일관성 있게 표현되었는지에 대한 항목이다. 취업스트레스가 높은 상위집단은 하위 집단에 비해 선의 질을 균일하고 고르게 표현하였다. 그 예로, 취업스트레스가 높은 상위 집단에 해당하는 연구 참여자 I의 그림을 살펴보면, 선의 질이 다양하고 끊어져 있는 것을 확인할 수 있다. 한편, 취업스트레스가 낮은 하위 집단에 해당하는 연구 참여자 J의 그림은 선의 질이 균일하며 일관성이 있다.

<표 9> 취업스트레스 수준에 따른 PITR 그림검사의 스트레스 영역 반응특성 차이 예시

			
연구 참여자 E		연구 참여자 F	
항목	점수	항목	점수

PITR 그림검사	스트레스 영역	7	PITR 그림검사	스트레스 영역	4
	대처능력 영역	-5		대처능력 영역	5
취업스트레스 척도		66	취업스트레스 척도		38
					
연구 참여자 G			연구 참여자 H		
항목		점수	항목		점수
PITR 그림검사	스트레스 영역	8	PITR 그림검사	스트레스 영역	4
	대처능력 영역	-11		대처능력 영역	7
취업스트레스 척도		57	취업스트레스 척도		26
					
연구 참여자 I			연구 참여자 J		
항목		점수	항목		점수
PITR 그림검사	스트레스 영역	8	PITR 그림검사	스트레스 영역	5
	대처능력 영역	0		대처능력 영역	6
취업스트레스 척도		67	취업스트레스 척도		34

대학생의 진로결정 자기효능감에 따른 PITR그림검사 반응특성

진로결정 자기효능감에 따른 PITR그림검사 스트레스 영역 반응특성

대학생의 진로결정 자기효능감 수준에 따른 PITR그림검사의 스트레스 영역 반응특성을 알아보기 위해 독립표본 t -test를 실시하였고, 그 결과는 <표 10>과 같다. 진로결정 자기효능감 상위집단과 하위집단의 그림을 분석한 결과 PITR그림검사의 총 스트레스 영역의 평균은 상위집단 6.51, 하위집단 6.60이며, 검정통계량을 살펴보면, t 값이 -.206이고 유의확률이 .837이므로 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 하위항목에서도 유의한 차이가 나타나지 않았다.

<표 10> 진로결정 자기효능감 수준에 따른 PITR그림검사의 스트레스 영역 반응특성

구분	상위집단		하위집단		t	p
	평균	표준 편차	평균	표준 편차		
비가 없다	.00	.000	.02	.139	.548	.585
비가 있다	1.00	.000	1.00	.000	-1.401	.164
많은 비	.82	.384	.85	.364	-.178	.859
비의 스타일	1.00	.000	.98	.139	.027	.979
비의 방향	.42	.498	.37	.486	-.545	.587
비의 접촉	.75	.434	.52	.505	.372	.711
비에 젖다	.42	.498	.29	.457	-.722	.472
바람	.16	.368	.17	.382	.161	.872
웅덩이	.65	1.157	.46	.939	.008	.994
웅덩이에 서 있다	.25	.662	.13	.595	-.681	.497
다양한 비 스타일	1.14	.480	1.04	.341	1.196	.235
다양한 강수/강설	.05	.294	.02	.139	-1.019	.310
번개	.00	.000	.17	.734	-1.024	.308
번개 강타	.00	.000	.00	.000a	.423	.673
구름	.25	.763	.48	1.038	-.037	.970
먹구름	.05	.397	.10	.495	.722	.472
총 스트레스	6.51	2.136	6.60	2.172	-.206	.837

* $p < 0.05$. ** $p < 0.01$

진로결정 자기효능감에 따른 PITR 그림검사 대처자원 영역 반응특성

대학생의 진로결정 자기 효능감 수준에 따른 PITR 그림검사의 대처자원 영역 반응특성을 알아보기 위하여 독립표본 t -test를 실시하였고, 그 결과는 <표 11>과 같다.

진로결정 자기 효능감 상위집단과 하위집단의 그림을 분석한 결과 PITR그림검사의 총 대처자원 영역의 평균은 상위집단 7.57, 하위집단 6.23이며, 검정통계량을 살펴보면, t 값이 2.114이고 유의확률이 .037이므로 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 하위항목 중 “우산이 있다”에서 검정통계량을 살펴보면, $t=4.230$, $p<.01$ 로, 유의한 차이가 나타났다.

<표 11> 진로결정 자기 효능감 수준에 따른 PITR그림검사의 대처자원 영역 반응특성

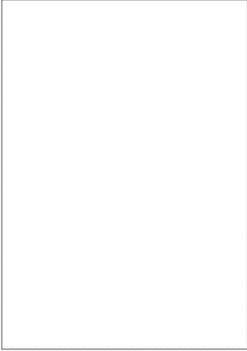
구분	상위집단		하위집단		t	p
	평균	표준 편차	평균	표준 편차		
보호물이 있다	.81	.398	.88	.323	1.314	.192
우산이 있다	.75	.434	.75	.437	4.230	.000**
우산을 들고 있다	.51	.504	.42	.499	-.786	.434
다른 보호장비	.02	.132	.10	.298	1.439	.153
적절한 크기의 보호물	.61	.491	.67	.474	.956	.341
완전무결한 보호물	.75	.434	.85	.364	-1.557	.123
우비	.09	.285	.17	.382	1.646	.103
비모자	.72	.453	.77	.425	-.874	.384
장화	.18	.384	.19	.398	1.392	.167
옷	.93	.258	.87	.345	-1.477	.143
얼굴전체	.60	.495	.71	.457	1.066	.289
미소	.19	.398	.31	.466	1.072	.286
중심에 있는 인물	.26	.444	.17	.382	.751	.454
인물의 크기	.70	.462	.63	.486	.609	.544
전체 인물	.30	.462	.40	.495	-.582	.562
선의 질	.39	.491	.54	.503	1.856	.066
나체	.05	.225	.08	.269	-1.297	.197
몸의 일부가 생략	2.09	1.562	2.06	1.333	-1.019	.310
치아가 보인다	.00	.000	.02	.139	-1.037	.302
총 자원	7.57	3.379	6.23	3.154	2.114	.037*
대처능력	1.06	4.444	-.52	4.075	1.899	.060

* $p<0.05$. ** $p<0.01$

이러한 연구 결과에 따른 PITR 그림검사의 예시는 <표 12>와 같다. “우산이 있다”는 그림에 우산이 표현되었는지에 대한 항목이다. 진로결정 자기효능감이 낮은

하위 집단은 상위 집단에 비해 그림에서 우산을 표현하지 않는 경향을 나타냈다. 그 예로, 진로결정 자기효능감 수준이 높은 상위 집단에 해당하는 연구 참여자 K의 그림을 보면, 인물을 보호할 수 있는 크기의 우산이 표현되었지만, 진로결정 자기효능감 수준이 낮은 하위 집단에 해당하는 연구 참여자 L의 그림에서는 인물이 우산을 들고 있지 않으며, 비를 직접 맞고 있다.

<표 12> 진로결정 자기효능감 수준에 따른 PITR그림검사의 스트레스 영역 반응특성 차이 예시

					
연구 참여자 K			연구 참여자 L		
	항목	점수		항목	점수
PITR 그림검사	스트레스 영역	6	PITR 그림검사	스트레스 영역	7
	대처능력 영역	6		대처능력 영역	-5
진로결정 자기효능감 척도		110	진로결정 자기효능감 척도		74

**대학생의 취업스트레스, 진로결정 자기효능감, PITR 그림검사의 상관관계
취업스트레스, 진로결정 자기효능감, PITR 그림검사 전체 영역의 상관관계**

본 연구에서는 대학생의 취업스트레스 척도, 진로결정 자기 효능감 척도, PITR 그림 검사 전체 영역의 상관관계를 보기 위해 *Pearson* 상관분석을 실시하였고, 그 결과는 <표 13>과 같다. 대학생의 취업스트레스와 진로결정 자기 효능감의 상관계수는 -.262로 통계적으로 유의한 음의 상관관계를 보이고 있다. 취업스트레스와 PITR 그림검사의 대처능력 영역 점수는 -.222로 통계적으로 유의한 음의 상관관계를 보이며, 진로결정 자기효능감과 PITR 그림검사의 대처능력 영역 점수는 .143으로 통계적으로 유의한 양의 상관관계를 나타냈다. 또한 PITR 그림검사의 스트레스 영역 점수와 대처능력 영역 점수의 상관계수는 -.556으로 통계적으로 유의한 음의 상관관계를 보였다.

상관분석 결과, 취업스트레스가 낮은 대학생은 진로결정 자기효능감이 높으며 PITR 그림검사의 대처능력 점수가 높고, 진로결정 자기효능감이 낮은 대학생은 PITR 그림검사의 대처능력 점수가 낮은 것을 알 수 있다. 또한 PITR 그림검사의 스트레스 영역 점수가 낮은 대학생은 대처능력 영역 점수가 높은 것을 알 수 있다.

<표 13> 취업스트레스, 진로결정 자기효능감, PITR 그림검사 전체 영역의 상관분석

	취업 스트레스	진로결정 자기효능감	스트레스 점수	총 자원 점수	대처능력 점수
취업스트레스	1				
진로결정 자기효능감	-.262**	1			
스트레스 점수	.072	.010	1		
총 자원 점수	-.153*	.083	-.180**	1	
대처능력 점수	-.222**	.143*	-.556**	.447**	1

* $p < 0.05$. ** $p < 0.01$

이러한 연구 결과에 따른 PITR 그림검사의 예시는 <표 14>와 같다. 연구 참여자 M은 취업스트레스가 높은 상위 집단에 해당하다. 연구 참여자 M의 그림을 살펴보면, 인물이 우산을 들고 있지만 우산이 인물을 보호해 주는 역할을 하지 못하여 비를 맞고 있다. 또한 옆모습으로 표현된 인물에서 눈, 코, 입 등 신체의 표현이 완전하지 못하며, 선의 질은 일관성이 없고 균일하지 못하여 대처능력 영역의 점수가 낮은 것으로 나타났다. 반면 연구 참여자 N은 취업스트레스가 낮은 하위 집단에 해당한다. 연구 참여자 N의 그림을 살펴보면, 인물이 우비와 장화, 우산을 갖추고 있으며 선의 질이 균일하여 대처능력의 점수가 높은 것으로 나타났다. 이를 통해 취업스트레스 수준이 높을 경우, PITR 그림검사의 대처능력 영역 점수가 낮은 음의 상관관계를 확인할 수 있다. 연구 참여자 O는 진로결정 자기효능감이 높은 상위 집단에 해당하다. 연구 참여자 O의 그림을 살펴보면, 인물이 우비와 장화, 우산을 갖추고 정면을 바라보고 있어 PITR 그림검사의 대처능력 영역 점수가 높은 것으로 나타났다. 반면 연구 참여자 P는 진로결정 자기효능감이 낮은 하위 집단에 해당하다. 연구 참여자 P의 그림을 살펴보면, 인물이 완전하게 표현되지 않았으며 보호물이 없이 비를 맞고 있는 것으로 표현되어 PITR 그림검사의 대처능력 영역 점수가 낮은 것으로 나타났다. 이를 통해 진로결정 자기효능감 수준이 높을 경우, PITR 그림검사의 대처능력 영역 점수도 높은 양의 상관관계를 확인할 수 있다.

<표 14> 취업스트레스, 진로결정 자기효능감, PITR그림검사 전체 영역의 상관관계 반응특성 차이 예시

연구 참여자 M			연구 참여자 N		
항목		점수	항목		점수
PITR 그림검사	스트레스 영역	7	PITR 그림검사	스트레스 영역	4
	대처능력 영역	-8		대처능력 영역	7
취업스트레스 척도		66	취업스트레스 척도		38
연구 참여자 O			연구 참여자 P		
항목		점수	항목		점수
PITR 그림검사	스트레스 영역	4	PITR 그림검사	스트레스 영역	10
	대처능력 영역	9		대처능력 영역	-10
진로결정 자기효능감 척도		101	진로결정 자기효능감 척도		65

취업스트레스, 진로결정 자기효능감, PITR 그림검사 전체 및 하위영역 간의 상관관계
 본 연구에서는 대학생의 취업스트레스 척도, 진로결정 자기 효능감 척도, PITR 그림검사의 전체 및 각 하위영역 간의 상관관계를 알아보기 위하여 *Pearson* 상관분석을 실시하였고, 그 결과는 <표 15>와 같다. 취업스트레스와 PITR 그림검사의 하위 영역 간의 상관관계를 살펴보면, 취업스트레스와 PITR 그림검사 스트레스 영역 간의 유의한 상관관계는 나타나지 않았다. 취업스트레스와 PITR 그림검사의 대처능력영역에서는 전체 취업스트레스 -.222 및 성격스트레스 -.202, 가족환경 스트레스 -.141, 학업스트레스 -.169, 학교환경 스트레스 -.179, 취업불안 스트레스 -.161 모든 5가지 하위영역에서 통계적으로 유의한 음의 상관관계가 나타났다. 진로결정 자기효능감과 PITR 그림검사의 하위 영역 간의 상관관계를 살펴보면, 진로결정 자기효능감과 PITR 그림검사의 스트레스 영역 간의 유의한 상관관계가 나타나지 않았다. 진로결정 자기효능감과 PITR 그림검사의 대처능력영역에서는 전체 진로결정 자기 효능감 .143과 진로결정 자기 효능감의 하위영역 중 직업정보 .159, 미래계획 .159에서 통계적으로 유의한 양의 상관관계가 나타났다. 상관분석 결과, 취업스트레스와 진로결정 자기 효능감 모두 PITR 그림검사의 스트레스 영역과 유의한 상관관계를 보이지 않았지만, PITR 그림검사의 대처능력 영역에서는 유의한 상관관계를 나타냈다.

<표 15> 취업스트레스, 진로결정 자기효능감, PITR그림검사 전체 및 하위영역 간의 상관관계

	목표 선택	직업 정보	문제 해결	미래 계획	진로결정 자기 효능감	성격 스트레스	가족환경 스트레스	학업 스트레스	학교환경 스트레스	취업불안 스트레스	취업 스트레스	스트레스 점수	대처 자원	대처능력 점수
목표선택	1													
직업정보	.646**	1												
문제해결	.350**	.246**	1											
미래계획	.569**	.476**	.322**	1										
진로결정자기효능감	.918**	.800**	.534**	.752**	1									
성격스트레스	-.205**	-.149*	-.153*	-.172*	-.224**	1								
가족환경스트레스	-.099	-.106	-.047	-.136*	-.125	.483**	1							
학업스트레스	-.418**	-.333**	-.138*	-.388**	-.455**	.578**	.411**	1						
학교환경스트레스	-.099	-.215**	-.005	-.080	-.137*	.490**	.354**	.517**	1					
취업불안스트레스	-.086	-.015	-.081	-.037	-.073	.736**	.563**	.400**	.414**	1				
취업스트레스	-.237**	-.217**	-.115	-.216**	-.262**	.864**	.737**	.752**	.716**	.784**	1			
스트레스점수	.074	-.040	-.060	-.013	.010	.126	.005	-.011	.086	.051	.072	1		
대처자원	.034	.051	.134	.094	.083	-.092	-.119	-.127	-.157*	-.101	-.153*	-.180**	1	
대처능력점수	.075	.159*	.084	.159*	.143*	-.202**	-.141*	-.169*	-.179**	-.161*	-.222**	-.536**	.447**	1

* $p < 0.05$. ** $p < 0.01$

논의 및 결론

본 연구는 대학생의 취업스트레스 및 진로결정 자기 효능감 수준에 따른 PITR 그림 검사의 반응특성과 각 척도의 상관관계를 알아보고, 대학생의 취업스트레스와 진로결정 자기 효능감을 예측하는 검사도구로서 PITR 그림검사의 타당성을 입증하여 활용 가능성을 검토하는 데 목적이 있다. 본 연구에는 서울, 경기, 충청, 경상 지역에 위치한 4년제 대학생에게 수집한 총 215부의 자료를 분석하였다. 연구도구는 취업스트레스 척도, 진로결정 자기 효능감 척도, PITR 그림검사를 사용하였다. 취업스트레스와 진로결정 자기효능감의 빈도분석을 통해 상, 하위 집단을 선별하여 PITR 그림검사의 반응특성 차이를 살펴보고 취업스트레스, 진로결정 자기효능감, PITR 그림검사의 상관관계를 알아보았다. 본 연구를 통해 얻은 연구의 논의 및 결론은 다음과 같다.

첫째, 대학생의 취업스트레스 수준에 따른 PITR 그림검사의 스트레스 영역에서 총 스트레스는 취업스트레스 상, 하위집단 간의 유의한 차이가 나타나지 않았으며, 스트레스 영역의 하위 항목 중에서는 “비의 접촉,” “비에 젖다,” “구름” 3가지 항목에서 유의한 차이가 나타났다. 즉 취업스트레스가 높은 상위집단이 하위집단에 비해 비와 인물의 접촉으로 인해 젖은 인물을 표현하였고, 구름을 많이 표현하는 경향을 보였다. 이는 한혜경(2015)의 연구에서 제주 지역의 소방공무원의 경우 직무스트레스 수준에 따라 PITR 그림검사의 총 스트레스에서 반응특성 차이가 나타나지 않았다는 결과와 동일하다. 박미선(2011)과 김선명(2017)의 연구에서는 고등학생의 취업스트레스와 대학 운동선수의 스트레스 수준이 높은 집단이 인물과 비의 접촉을 표현하는 경향을 나타냈으며, 권현진(2016)과 신수정(2017)의 연구에서는 간호사의 스트레스와 영유아 자녀를 둔 취업모의 양육스트레스 수준이 높은 집단에서 비에 젖은 인물을 그리는 경향을 확인하여 본 연구와 같은 맥락에 있음을 확인하였다. 또한 김미현(2013), 김상미(2011), 하소영(2014)의 연구에서는 북한 이탈주민의 외상 후 스트레스와 소방공무원 및 교정공무원의 직무스트레스가 높은 집단이 구름을 많이 표현하였다는 점에서 본 연구와 같은 맥락에 있다. 따라서 PITR 그림검사에서 나타난 비와 인물의 접촉과 비에 젖은 인물 및 구름은 대학생이 지각하는 취업스트레스에 대한 투사적 표현이 될 수 있음을 확인하였다.

대학생의 취업스트레스 수준에 따른 PITR 그림검사의 대처자원 영역에서 총 대처자원은 취업스트레스 상, 하위집단 간의 유의한 차이가 나타났으며, 대처능력 영역의 하위 항목 중 “우산을 들고 있다,” “미소,” “전체 인물,” “선의 질,” “몸의 일부가 생략” 5가지 항목에서 유의한 차이를 나타냈다. 즉 취업스트레스 수준이 낮은 하위 집단의 그림은 우산과 인물의 미소 및 생략된 부분이 없는 전체 인물이 표현되었으며, 선의 질은 균일하였다. 김미진, 이근매, 우정민(2013)과 오유나(2011)의 연구

에서도 간호사 및 유아교사의 직무스트레스 수준이 낮은 하위집단이 상위 집단에 비해 우산을 들고 있는 인물을 표현하여 본 연구와 결과가 동일하였다. 강현정(2011), 김동영(2008)의 연구에서는 초등학교 교사 및 직장인의 직무스트레스 수준이 높은 상위집단이 인물의 얼굴 표정이 무표정하거나 찡그린 것으로 표현하여 본 연구의 결과와 같은 흐름을 나타냈다. 이는 하소영(2014)의 연구에서 교정공무원의 직무스트레스가 낮을 경우 얼굴 표정이 우호적으로 표현된다는 연구의 결과와도 동일하다. 또한 권현진(2016), 한혜경(2015)의 연구에서 스트레스 수준이 낮은 집단에서 이목구비의 생략이 적으며 얼굴표정이 긍정적으로 나타났으며, 박시연(2010), 강현정(2012)의 연구에서 결혼 이주 여성의 문화적응 스트레스와 초등학교 교사의 직무스트레스가 높은 상위집단의 그림은 선의 질이 일관적이지 못한 것으로 나타나 본 연구의 결과와 맥락이 같다. 따라서 PITR 그림검사의 대처자원 영역에서 취업스트레스 수준에 따른 반응특성 차이를 나타내어 PITR 그림검사가 대학생의 취업스트레스 수준에 따라 대처자원을 파악할 수 있는 검사도구로 활용가능성이 있음을 확인하였다.

둘째, 대학생의 진로결정 자기효능감 수준에 따른 PITR 그림검사의 스트레스 영역에서는 총 스트레스와 하위 항목에서 모두 유의한 차이가 나타나지 않았다. 간호사의 자기 효능감 수준에 따라 PITR 그림검사의 반응특성을 살펴본 연구(권현진, 2016)에서도 스트레스 영역에서는 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났으며, 이에 대해 자기 효능감 수준은 스트레스 자체 보다는 스트레스를 대처하는 자원과 관련이 있기 때문으로 분석하였다. 같은 맥락에서 본 연구의 진로결정 자기효능감은 자신의 진로 목표를 달성하는 데 요구되는 여러 과업들을 성공적으로 해결하는 신념으로써 스트레스 영역과의 연관성이 낮은 것으로 분석해 볼 수 있다.

대학생의 진로결정 자기 효능감 수준에 따른 PITR 그림검사의 대처자원 영역에서 총 대처자원은 취업스트레스 상, 하위 집단 간의 유의한 차이를 나타냈으며, 대처자원의 하위 항목 중 “우산이 있다” 1가지 항목에서 유의한 차이를 나타냈다. 즉 진로결정 자기효능감 수준이 높은 상위집단은 하위집단에 비해 우산을 들고 있는 인물을 표현하였다. 이는 권현진(2016)의 연구에서 간호사의 자기 효능감 수준에 따라 우산의 적절성에서 유의한 차이를 확인한 결과와, 우미현(2015)의 연구에서 초등학교생의 자기효능감 수준에 따라 비에 대한 보호물 및 보호물의 적절성에서 유의한 차이를 확인한 결과와 동일한 맥락을 나타낸다. 따라서 PITR 그림검사의 대처자원 영역에서 진로결정 자기 효능감 수준에 따라 유의한 차이를 나타내어 PITR 그림검사가 대학생의 진로결정 자기 효능감 수준에 따라 대처자원을 파악할 수 있는 검사도구로 활용가능성이 있음을 확인하였다.

셋째, 대학생의 취업스트레스, 진로결정 자기 효능감, PITR 그림검사의 상관관계를 분석한 결과, PITR 그림검사의 스트레스 영역에서는 취업스트레스와 진로결정 자기 효능감 모두 유의한 상관관계가 나타나지 않았다. 한편 PITR 그림검사의 대처

능력 영역은 취업스트레스와 유의한 부적 상관관계를 나타냈으며, 진로결정 자기효능감과는 유의한 정적 상관관계를 나타냈다. 따라서 PITR 그림검사는 대학생의 스트레스 영역보다 대처능력 영역을 파악하는 도구로 활용 가능성이 있음을 시사한다.

본 연구에서는 PITR 그림검사를 통해 대학생의 취업스트레스와 이에 대한 대처능력 및 취업스트레스의 관련변인으로 진로결정 자기 효능감 수준에 따른 반응특성 차이를 확인하였으며, 취업스트레스와 진로결정 자기 효능감, PITR 그림검사는 부분적 상관관계가 있음을 확인하였다. 이는 개인의 스트레스 및 그에 대한 대처자원을 나타내는 PITR 그림검사가 대학생의 취업스트레스 및 진로결정 자기 효능감을 측정하는 도구로서 활용 가능성이 있음을 시사한다. 따라서 PITR 그림검사는 교육 및 진로지도와 상담 현장에서 언어적 검사를 보완하여 대학생들의 심리적 특성을 폭넓게 이해하고 취업스트레스에 대한 이해와 관리를 위한 기초 자료로 사용될 수 있으며, 대학생들에게 발생할 수 있는 이차적 문제를 예방하고 도움을 줄 수 있을 것으로 기대한다.

또한 본 연구의 결과가 미술교육에 주는 의의 및 활용 가능성에 대해 교육과 연구를 중심으로 논하면 다음과 같다. 첫째, 중고등학생 및 대학생과의 진로탐색을 위한 미술교육을 장면에서 PITR 그림검사는 자기이해의 도구로서 활용될 수 있을 것이다. 진로탐색과 결정의 과정에서 학생 자신이 가진 자기효능감이나 자존감 같은 자원과 스트레스와 같은 부적응적인 측면을 탐색하는 작업은 필수적이다. 이 단계를 위해 주로 적용되는 활동인 의식적 수준에서 자신을 탐색하는 마인드맵과 같은 기법과 더불어 PITR 그림검사를 실시하면, 의식하지 못했던 자신을 이해하는 기회가 되어 진로탐색을 위한 미술교육에 유용하게 활용될 수 있을 것이다. 둘째, 효과성을 검증하는 미술교육 연구에서 PITR 그림검사는 측정 도구로서 활용될 수 있을 것이다. 미술교육이 학생 또는 미술교사의 자존감, 자기 효능감, 스트레스, 그리고 취업 스트레스 등의 심리·정서에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 효과성을 검증하는 미술교육 양적연구에서 자기보고식 설문과 병행한다면, 자기보고식 검사도구의 한계를 보완하고 정확한 결과 측정을 위해 PITR 그림검사가 활용될 수 있을 것이다. 따라서 본 연구는 PITR 그림검사가 취업스트레스 및 진로결정 자기 효능감을 측정하는 도구로서 활용 가능성을 입증하고, 이를 미술교육 분야의 실제적인 교육과 연구에 적용할 지에 대한 가능성을 제시했다는 데 의의가 있다.

본 연구의 결론에 근거한 제한점과 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 서울, 경기, 충청, 경상 지역의 4년제 1~4학년에 재학 중인 대학생 215명을 대상으로 하였으므로, 연구 결과를 전체 대학생에게 일반화하는 것에는 한계가 있다. 따라서 후속연구에서는 대학생의 지역과 범위를 확대하여 시행할 필요가 있다. 둘째, PITR 그림검사를 실시한 후 해석하는 과정에서 피검자가 인식하는 '비'에 대한 의미를 언어적 개입을 통해 긍정적인 감정인지 혹은 부정적인 감정인지에 대해

확인할 필요가 있다. 따라서 PITR 그림검사를 해석하고 평가할 때에는 그림에 대한 피검자의 의미를 이해하여 형식적 측면과 내용적 측면을 함께 고려하여 자료를 수집하고 분석할 것을 제안한다. 셋째, PITR 그림검사에 관한 연구를 진행한 연구자마다 사용한 채점체계가 다르며 채점체계가 명확한 하나의 채점기준으로 통일되어 있지 않다는 제한점이 있다. 따라서 PITR 그림검사가 진단도구로써 신뢰성을 확보하기 위하여 채점체계를 표준화할 필요가 있으며, 표준화된 기준에 따라 후속연구가 이루어지길 기대한다.

참고문헌

- 강경훈 (2010). *대학생의 자아분화, 자아존중감과 취업스트레스 간의 관계*. 석사학위논문. 인제대학교 대학원.
- 강유리 (2006). *무용전공대학생의 취업스트레스가 진로성숙도에 미치는 영향*. 석사학위논문. 단국대학교 대학원.
- 강정은 (2008). *진로장벽, 심리적 독립, 진로결정 자기효능감이 진로결정수준 및 진로준비행동에 미치는 영향: 4년제 여자대학생과 전문대 여자대학생의 비교*. 석사학위논문. 숙명여자 대학교 대학원.
- 강현정 (2012). *초등학교 교사의 직무스트레스 정도에 따른 '빛속의 사람' 그림 반응 특성 연구*. 석사학위논문. 평택대학교 대학원.
- 권미주 (2015). *대학생의 취업 스트레스가 정서적 안녕감에 미치는 영향에서 조망 확대와 긍정적 초점변경의 조절효과*. 석사학위논문. 대구대학교 대학원.
- 권현진 (2016). *간호사의 스트레스 반응, 자기효능감에 따른 빛속의 사람 그림 (DAPR) 검사 반응특성*. 석사학위논문. 서울여자대학교 대학원.
- 김경옥, 조윤희 (2011). *대학신입생의 진로스트레스와 대학생활적응과의 관계에서 자기효능감의 매개 및 조절효과*. 청소년학연구, 18(4), 197-218.
- 김나현 (2007). *대학생의 '빛속의 사람 그림' 반응특성과 취업스트레스에 관한 연구*. 석사학위논문. 영남대학교 대학원.
- 김동영 (2008). *직장인의 직무스트레스와 빛속의 사람 그림 반응특성*. 석사학위논문. 영남대학교 대학원.
- 김만수 (2016). *대학생의 진로태도성숙도와 자아탄력성이 취업스트레스에 미치는 영향*. 석사학위논문. 동신대학교 대학원.
- 김명옥 (2011). *대학생의 진로준비행동과 취업스트레스와의 관계에서 진로결정 자기효능감의 조절효과*. 석사학위논문. 이화여자대학교 대학원.
- 김미진, 이근매, 우정민 (2013). *대학생의 스트레스, 탄력성, 삶의 질의 관계*. 청소년

- 복지연구, 13(4), 1-19.
- 김미현 (2013). *소방공무원의 직무스트레스에 따른 “빛속의 사람”그림 반응특성 연구*. 석사학위논문. 평택대학교 대학원.
- 김병숙 (2007). *직업심리학*. 서울: 시그마프레스.
- 김상미 (2011). *북한이탈주민의 외상 후 스트레스, 우울과 “빛속의 사람”그림 반응 특성*. 석사학위논문. 대구대학교 대학원.
- 김선명 (2017). *대학 운동선수의 스트레스 및 우울 수준에 따른 “빛속의 사람 (PITR)”그림 반응특성 연구*. *미술치료연구*, 24(1), 197-223.
- 김영상 (2003). *대학생 생활스트레스와 대처방식에 관한 연구*. 석사학위논문. 대구대학교 대학원.
- 김영태 (2014). *대학생들의 취업스트레스와 심리적 안녕감이 진로결정효능감에 미치는 영향*. *한국산학기술학회*, 15(5), 2778-2788.
- 김재환, 오상우, 홍창희, 김지혜, 황순택, 문혜신, 정은경 (2006). *임상심리검사의 이해*. 서울: 학지사.
- 김정아 (2014). *비서학 전공생의 진로결정 자기효능감, 취업준비행동, 스트레스 대처 방식이 취업스트레스에 미치는 영향*. *비서·사무경영연구*, 23(1), 141-164.
- 김정혜 (2010). *취업준비생의 스트레스와 우울 수준에 따른 그림검사 반응 특징 연구*. 석사학위논문. 건국대학교 대학원.
- 김정현 (2015). *대학생의 진로성숙도, 자기효능감, 심리적 안녕감이 취업스트레스에 미치는 영향*. 석사학위논문. 대구대학교 대학원.
- 김현아 (2016). *대학생의 전공선택동기가 취업스트레스에 미치는 영향: 진로결정자기효능감과 결과기대 중심으로*. 석사학위논문. 이화여자대학교 대학원.
- 김혜정 (2004). *대학생 취업스트레스와 우울, 불안, 신체적 증상과의 관련성*. 석사학위논문. 경북대학교 대학원.
- 김희선 (2007). *청소년의 우울과 빛속의 사람 그림 상관관계*. 석사학위 논문. 영남대학교 대학원.
- 박미선 (2011). *고등학생의 학업스트레스 수준에 따른 “빛속의 사람”그림 반응차이 연구*. 석사학위논문. 평택대학교 대학원.
- 박복순 (2015). *간호대학생의 비판적 사고 성향과 자아존중감 및 취업스트레스의 연관성*. *한국산학기술학회논문지*, 16(2), 1109-1117.
- 박선민 (2009). *보건계열대학생들의 취업스트레스와 신체증상 및 정신증상*. 석사학위 논문. 경북대학교 대학원.
- 박시연 (2010). *결혼이주여성의 문화적응 스트레스와, 우울과 “빛속의 사람”그림의 반응특성연구*. 석사학위논문. 대구대학교 대학원.
- 박주희 (2015). *취업 스트레스와 사회적 지지가 자살생각 경험이 있는 취업 준비 대*

- 학생의 자살생각에 미치는 영향. 석사학위논문. 연세대학교 대학원.
- 박혜정 (2002). *대학생의 생활 스트레스 요인과 대처방식*. 석사학위논문. 순천대학교 대학원.
- 손무경 (2004). *PITR을 통한 초등학생의 스트레스와 대처행동 측정에 관한 연구*. 박사학위논문. 경성대학교 대학원.
- 서정희 (2012). *대학생의 취업스트레스와 자아탄력성이 대학생활적응에 미치는 영향*. 석사학위논문. 동아대학교 대학원.
- 신명희, 서은희, 송수지, 김은경, 원영실, 노원경, 김정민, 강소연, 임호용 (2017). *발달 심리학*. 서울: 학지사.
- 신수정 (2017). *영유아 자녀를 둔 취업모의 양육스트레스와 자아탄력성 수준에 따른 빛 속의 사람 그림검사 반응특성 연구*. 석사학위논문. 이화여자대학교 대학원.
- 신지원 (2017). *대학생의 취업스트레스와 자기효능감 수준에 따른 DAPR(빛속의 사람그림)검사 반응특성*. 석사학위논문. 서울여자대학교 대학원.
- 심지은, 안하얀, 김지혜 (2011). 대학생의 취업 스트레스와 우울 간의 관계: 적응적인 인지적 정서조절 전략의 매개효과 검증. *인간이해, 32*(1), 103-118.
- 오유나 (2011). *유아교사의 직무스트레스와 빛속의 사람 그림 반응특성의 관계*. 석사학위논문. 영남대학교 대학원.
- 오중언 (2017). *취업스트레스가 심리적 안녕감에 미치는 영향: 희망 조절 효과와 사회적지지의 매개효과*. 석사학위논문. 영남대학교 대학원.
- 우미현 (2015). *초등학생의 성별에 따른 스트레스, 자기 효능감, 사회적 지지와 빛속의 사람 그림(DAPR) 반응특성의 관계*. 석사학위논문. 영남대학교 대학원.
- 이근매 (2008). *미술치료 이론과 실제*. 경기: 양서원.
- 이미숙 (2011). *대학생의 취업스트레스 척도 개발*. 석사학위논문. 경북대학교 대학원.
- 이미경 (2004). *대학생의 취업스트레스와 진로 자기효능감에 관한 연구: 진로복도를 중심으로*. 석사학위논문. 한일장신대학교 대학원.
- 이용길, 강경희 (2011). 대학생의 취업스트레스와 진로결정효능감 분석-공학 및 사회 계열을 중심으로. *공학교육 연구, 14*(2), 60-67.
- 이은경 (2000). *진로효능감이 진로발달에 미치는 영향*. 박사학위논문. 이화여자대학교 대학원.
- 이은혜 (2017). *대학생의 외모만족도, 자기효능감 및 대인관계만족도가 취업 스트레스에 미치는 영향*. 서울한영대학교 대학원 석사학위논문.
- 이재연 (2014). *대학생의 완벽주의와 취업스트레스의 관계에서 진로결정 자기 효능감의 조절 효과*. 석사학위논문. 건국대학교 대학원.
- 이지영 (2013). *미술전공 대학생의 취업스트레스에 따른 PITR 및 PPAT 투사검사의 반응 특성 연구*. 석사학위논문. 경기대학교 대학원.

- 이현정 (2012). *대학생의 취업스트레스와 자아존중감 수준에 따른 사과나무에서 사과 따는 사람 그리기(PPAT) 검사 반응 특성*. 석사학위논문. 서울여자대학교 대학원.
- 임혜송 (2012). *대학생의 자기효능감, 정서지능과 취업스트레스의 관계*. 석사학위논문. 건양대학교 대학원.
- 장경서, 정영인 (2018). *대학생의 별-파도 그림검사에 나타난 분노에 관한 연구*. *미술과교육*, 19(1), 115-138.
- 장미애 (2011). *초등학교 고학년의 PITR 반응특성 연구: 우울성향과 스트레스 및 대처능력*. 석사학위논문. 경기대학교 대학원.
- 정영희, 양진희 (2013). *유아교육전공 졸업예정자들의 취업스트레스와 전공만족도 및 진로 결정 자기효능감에 관한 연구*. *미래유아교육학회지*, 20(3), 229-248.
- 정재홍 (2016). *대학생의 진로결정 자기효능감 및 적극적 스트레스 대처방식이 취업스트레스에 미치는 효과*. 석사학위논문. 대구대학교 대학원.
- 정지혜 (2013). *미술치료에서의 빗속의 사람그림 검사에 대한 이론적 고찰*. *심리치료: 다학제적 접근*, 13(1), 177-188.
- 조영일, 맹세호, 손성희 (2018). *성격 5요인의 신경증에 따른 HTP그림검사의 반응특성*. *예술인문사회융합멀티미디어논문지*, 8(3), 437-450.
- 조혜림 (2017). *대학생의 취업스트레스에 따른 빗속의 사람(PITR: Person-In-The-Rain) 그림 검사 반응특성 연구*. 석사학위논문. 한양대학교 대학원.
- 주리에 (2015). *미술심리진단 및 평가*. 서울: 학지사.
- 최경원, 김은주 (2011). *대학생의 진로성숙도와 취업스트레스, 우울과의 관계*. *대학보건협회 보건종합학술대회*. 2011, 35-36.
- 최명주 (2013). *전문대학생의 취업스트레스와 자아존중감과의 관계에 관한 연구*. *한국인간복지실천연구*, 11, 169-186.
- 최지옥 (2008). *중학생의 우울과 빗속의 사람 그림검사(PITR) 및 이야기 그림검사(DAS)와의 관계*. 석사학위논문. 영남대학교 대학원.
- 최화영 (2015). *대학생의 진로결정수준과 미래지향 시간관, 자기통제력 및 진로결정 자기효능감의 인과적 관계*. 석사학위논문. 서울대학교 대학원.
- 표은경 (2009). *여대생의 스트레스 대처 방식에 따른 취업스트레스와 진로준비행동간의 관계*. 석사학위논문. 숙명여자대학교 대학원.
- 하소영 (2014). *교정공무원의 직무스트레스에 정도에 따른 '빗속의 사람'그림 반응특성 연구*. 석사학위논문. 평택대학교 대학원.
- 한혜경 (2015). *소방공무원의 직무스트레스, 직무효능감, 경력탄력성과 '빗속의 사람그림'(DAPR) 반응특성 관계: 제주지역을 대상으로*. 석사학위 청구논문. 영남대학교 대학원.

- 황성원 (1998). *대학생의 취업스트레스에 관한 연구*. 석사학위논문. 동아대학교 대학원.
- Bandura A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavior change. *Psychological Review*, 84, 191-215.
- Bandura A. (1986). The explanatory and predictive scope of self-efficacy theory. *Journal of Clinical and Social Psychology*, 4, 359-373.
- Betz, N. E., Klein, K. L., & Taylor, K. M. (1996). Evaluation of a short form of the career decision-making self-efficacy scale. *Journal of Career Assessment*, 4(1), 47-57.
- Eckenrode, J., & Gore, S. (1990). *Stress Between Work and Family*. Massachusetts: Kluwer Academic Pub.
- Hackett, G., & Betz, N. E. (1981). A self-efficacy approach to the career development of woman. *Journal of Vocational Behavior*, 18(3), 326-339.
- Oster, G. D., & Crone, P. G. (2004). *Using Drawings in Assessment and Therapy: A guide for Mental Health Professionals 2nd*. New York: Taylor & Francis Books, Inc.
- Rose, S., Elkis-Abuhoff, D., Goldblatt R., & Miller, E. (2012). Hope against the rain: Investigating the psychometric overlap between an objective and projective measure of hope in a medical student sample. *The art in Psychotherapy*, 39(4), 272-278.
- Shelton, S. H. (1990). Developing the construct of general self-efficacy. *Psychological Reports*, 66(3), 987-994.
- Taylor, K. M., & Betz, N. (1983). Applications of self-efficacy theory to the understanding and treatment of career indecision. *Journal of Vocational Behavior*, 22, 63-81.
- Vinokur, A. D., Price, R. H., & Caplanm R. D. (1991). From field experiments to program implementation: Assessing the potential outcomes of an experimental invention program for unemployed persons. *American Journal of Community Psychology*, 19, 543-562.
- 중앙일보 (2018.01.10.). *끝없는 고용 한파... 지난해 청년실업률 9.9%로 역대 최고*. <http://news.joins.com/article/22272602>에서 2018년 1월 10일 인출.
- 한국일보 (2017.03.31). *대학생 82.9%, 취업스트레스에 우울증*. <http://www.hankookilbo.com/v/eed445cd8a434f21b02cddf518940d75>에서 2017년 3월 31일 인출.

Abstract

Response Characteristics of Person-in-the-Rain(PITR) test: Based on a University Student's Level of Jobs Seeking Stress and Level of Career Decision-Making Self-Efficacy

Soo-Jin Kim

Ewha Womans University

Kyeong-A Han

Ewha Womans University

The purpose of this study is to verify whether PITR test's response characteristics can be used to determine a university student's level of jobs seeking stress and level of career decision-making self-efficacy by analyzing the correlation between level of jobs seeking stress, career decision-making self-efficacy and the PITR test result. For this purpose, a total of 215 answer sheets were analyzed. Frequency analysis, t-tests, and pearson's correlation coefficient was used. The results of the experiment were as follows. First, there were significant differences in the stress area and resource area of the PITR test depending on the level of jobs seeking stress. Second, there were significant differences in the resource area of the PITR test depending on the level of decision-making self-efficacy. Third, there was a positive correlation between a university student's career decision-making self-efficacy level, and a negative correlation between a university student's job seeking stress in the resource area of PITR test. Based on these results, the PITR test can be used to measure the level of university student's stress over job search or career decision-making self-efficacy.

논문접수 2019. 01. 01	심사수정 2019. 01. 25	게재확정 2019. 01. 30
-------------------	-------------------	-------------------

아동의 공격성 선별도구로서 “빗속의 사람(PITR)” 그림 활용 가능성 연구

함정심

한세대학교 박사과정, 주저자

정영인

한세대학교 조교수, 교신저자

요 약

본 연구는 아동의 공격성 정도에 따른 빗속의 사람(PITR: Person In the Rain)의 반응특성 차이를 파악하고, PITR이 아동의 공격성을 선별할 수 있는 검사도구로 활용 가능한지 알아보고자 하였다. 연구 대상은 경기도에 소재한 초등학교 4-6학년 365명이었다. 연구도구는 PITR 그림검사와 공격성 검사를 사용하였다. 자료 분석은 연구문제와 관련하여 공격성 정도에 따른 PITR의 반응특성 차이검증은 교차분석을, 공격성을 선별할 수 있는 도구로 타당성 검증을 위해서는 판별분석을 하였다. 연구결과는 첫째, 공격성이 낮은 집단과 높은 집단의 PITR에 나타난 스트레스 지표의 반응특성은 웅덩이의 면적에서 유의미한 차이를 보였고, 스트레스 대처자원 지표의 반응특성은 인물의 크기, 전체 인물의 모습, 신체부위 생략에서 유의미한 차이를 보였다. PDI 지표의 반응특성은 그림 순서, 그림 속 사람 나이, 그림의 느낌에서 유의미한 차이가 있었다. 둘째, 공격성 선별도구로서 PITR의 변별력은 76.0%로 나타났고, 공격성이 낮은 집단은 69.9%, 높은 집단은 82.2%를 예측하는 것으로 나타났다. 이러한 연구 결과를 통하여 PITR이 아동의 공격성의 선별도구로 활용 가능성이 있다는 것을 알 수 있었다.

주제어

공격성(aggression), 빗속의 사람(person in the rain), 선별도구(screening tool), 스트레스 지표(stress index), 스트레스 대처자원 지표(stress coping resource index), PDI 지표(PDI index)

서론

연구의 필요성 및 목적

사회가 복잡해지고 빠르게 변화하면서 아동의 품행과 관련하여 반항적, 공격적 행동

이 대범해지고, 증가하면서 사회 전반에 큰 문제로 대두되고 있다. 이와 관련하여 최근 촉법소년들의 강력 범죄 발생률이 심각한 수준에 이르고 있다. 촉법소년은 10세 이상 14세 미만의 소년으로서 형벌 법령에 저촉되는 행위를 하여도 형사 미성년자이기 때문에 처벌을 받지 않는다. 경찰청의 2018년 상반기 청소년 범죄 분석에 따르면 촉법소년은 지난해 같은 기간보다 3,167명에서 3,416명으로 7.9% 증가하였다. 또한 푸른나무청예단에서 지난 2016년 12월부터 2017년 2월에 걸쳐 전국 17개 시도의 초, 중, 고등학생 7,531명을 대상으로 조사한 결과, 학교폭력을 경험한 적이 있다고 대답한 학생은 조사 대상 전체의 6.4%로 1년 전인 2015년 4.6%보다 상승한 것으로 나타났다. 특히 학교폭력 피해 학생 가운데 초등학생이 조사 대상의 68.5%로, 높은 비중을 차지하였다. 이는 학교폭력을 당한 학생 10명 가운데 6명 이상이 초등학생이라는 것이다. 따라서 학교폭력의 가장 큰 문제 중 하나는 바로 지연령화이다. 학교폭력은 단기적인 상처를 초래하는 데 그치지 않고, 아동이 성장해 감에 따라 지속적으로 부정적인 영향을 끼친다는 점에서 특별히 심각성을 갖는다.

학교폭력은 아동의 공격적 행동과 밀접하게 연관된 것으로 볼 수 있다. 이른 시기에 나타나는 공격성은 연령의 변화에도 지속적인 경향이 있다(Tremblay, 2000). Huesmann, Eron, & Yarmel(1987)에 의하면 8세 때 공격성이 높은 아이들은 22년 후인 30세 때도 반사회적 범죄 경향을 보일 가능성이 높은 것으로 나타났다고 보고하였다. 이러한 연구 결과는 어린 나이에 공격적인 행동을 한 아동일수록 그렇지 않은 아동들에 비해서 반사회적 행동으로 이행되는 경향성이 높다는 것을 시사해 주고 있다.

공격성은 학자에 따라 다르게 정의되지만, 일반적으로 공격성은 신체적·심리적으로 해를 입히려는 의도를 가지고 다른 사람에게 행하는 모든 행위라고 할 수 있다(Buss, 1961; Aronson, 1992; Berkowitz, 1993; Orpinas & Frankowski, 2001). 공격적인 아동들은 부모나 형제 및 주변 사람들과 갈등 상황이 많으며, 학교생활에서 매우 과잉 활동적이거나 또래관계에서도 갈등, 다툼, 의사소통, 현실적응에서 심각한 어려움을 나타내기도 한다(허은순, 2003). 또한, 공격적인 아동이나 청소년들은 친구들에게 따돌림을 당하고 공부를 잘하지 못하며 열등감을 가지는 경향이 있다고 볼 수 있다(Montemayor & Hanson, 1985). 따라서 공격적인 행동문제를 소거시키는 것이 무엇보다 중요하며, 공격성을 예방하고 감소시킬 수 있는 개입과 중재가 필요하다(박연주, 2008; 이정혜, 2004).

이상에서 살펴본 것과 같이 아동의 공격성에 관한 조기개입의 필요성과 발달단계의 과업들을 잘 밟아가도록 예방적·치료적 차원의 접근이 무엇보다도 중요하다는 것을 알 수 있었다. 이러한 공격성 정도를 파악하기 위해서는 다양한 검사도구들이 사용된다. 특히 교육현장과 상담현장에서 공격성을 파악하는 방법으로 주로 자기보고식 질문지 검사가 사용되고 있다. 이러한 검사 방법은 특정상황에서의 상호작용하는 내용이 밝혀지기 어렵고 피검자의 문제가 표면화되지 않을 수 있다(김갑숙, 2013). 특히 아

동의 경우 질문지 문항을 제대로 파악하지 못하거나, 자기방어로 인하여 개인의 내면이 왜곡되어 나타날 수 있다(신민섭 외, 2007). 인간은 본능적 불안으로 방어적이고, 이로 인해 자신의 언어를 통해 객관화하는 데에 방어적일 수 있기 때문이다(정은주, 정광석, 2007). 따라서 기존의 객관화된 질문지 검사의 단점들을 보완할 수 있는 새로운 접근의 투사적 검사도구가 필요하다. 이러한 점에서 투사적 검사도구 중 하나인 그림검사는 주제에 맞게 제시하는 그림을 자유롭게 그린다는 점에서 자유도가 높고, 피검자가 검사 결과를 예측할 수 없어서 방어할 가능성이 적다는 장점이 있다(김영은, 2014). 또한, 피검자의 언어적 능력에 영향을 받지 않는 검사도구로서 검사받는 것에 대한 심리적 부담이 덜해서 접근성이 용이하다(손현숙, 김갑숙, 2008).

이러한 점에서 본다면 그림검사는 교육 현장이나 상담 장면에서 간편하게 실시할 수 있고, 객관적인 검사를 보완해주는 도구로 활용될 수 있다. 특히 본 연구에서는 아동의 공격성을 파악하기 위한 도구로서 투사적 그림검사의 일종인 “빗속의 사람” 그림검사를 통해 아동의 공격성을 파악하는 도구로서 활용가능성이 있는지를 알아보고자 한다. Taylor(1959)에 의하면 이 그림검사는 프랑스에서 Fay에 의하여 1923, 1934년 개발되었다고 한다. 이는 인물화 검사에 “비”가 첨부된 것으로, Person In The Rain을 줄여 PITR이라고 한다. 또한, Draw A Person in the Rain을 줄여 DAPR이라고 한다. 둘 다 같은 검사지만 전자는 빗속의 사람이라는 주제를 강조하였고, 후자는 “인물화(DAP)” 검사에 “비(Rain)”가 더해진 점을 강조한 것에서 차이가 있다(주리에, 2015). 본 연구에서는 검사의 주제 자체에 강조를 둔 “PITR”을 사용하고자 한다.

PITR은 한 장의 종이에 연필로 그린 그림을 통해 스트레스 정도와 스트레스 대처자원, 대처능력에 관한 정보를 알 수 있는 그림검사이다(Hammer, 1958; Lack, 1996; Oster & Crone, 1987, 2004). 또한, 심리적인 부분을 평가하면서 교육적인 요소를 파악하는 데 적합하다고 볼 수 있다(Weber, 2007). 또한, “비”는 아동 대부분이 경험해 본 적이 있어서 모든 아동에게 사용이 가능한 수월한 점이 있다.

PITR이 스트레스와 관련된 선행연구에서 연구대상을 살펴보면 아동(구계화, 2013; 문지희, 2018; 장미애, 2011; 정아람, 2006), 청소년(김남수, 2018; 김상분, 2011; 박미선, 2011; 황오림 2018), 대학생(김수진, 2018; 신지원, 2017; 이지영, 2013; 조혜림, 2017) 등 주로 학생을 대상으로 연구되었고, 그 밖에 경찰관(김승은, 2018), 소방관(한혜경, 2015), 간호사(권현진, 2016), 보육교사(김상호, 2011) 등 다양한 직업군을 대상으로 연구가 진행되고 있었다. 특히 이 그림검사의 연구대상이 다양한 발달단계에 걸친 학생에게 집중되고 있다는 것은 주목할 만하며, 이는 스트레스와 이들 간의 중요성을 의미하기도 한다.

스트레스와 공격성에 관련된 연구들을 살펴보면 김영선(2000)은 아동의 스트레스가 높을수록 공격성이 높아지고 이에 따라서 스트레스와 공격성이 높은 상관관계 있다고 보고하였다. 이은정(2004) 역시 아동의 공격성은 스트레스와 직결되는 요인으로 보았고, 김경화(2016)는 아동의 학업스트레스와 공격성 간의 유의미한 결과

를 보고하였다. 또한, 이정미(2011)는 일상적 스트레스가 높은 아동이 정보처리 과정의 왜곡을 보여 공격적인 행동을 하는 것으로 보았다. 그밖에 김미경(2001)은 유아를 대상으로, 임민아(2007)는 대학생を対象으로 스트레스와 공격성의 관계에서 관련이 있음을 보고하였다. 이러한 선행연구를 종합해보면 스트레스와 공격성은 밀접한 관계가 있다는 것을 의미한다. 따라서 본 연구에서는 스트레스를 파악하는 검사도구로 활용되는 PITR을 통하여 아동의 스트레스에 따른 반응특성을 살펴보고, 공격성을 선별하는 그림검사로 PITR의 활용가능성을 알아보려고 한다.

PITR의 국내 연구는 대부분 스트레스와 그림과의 반응특성을 파악하는 데 그쳤고, 채점기준 또한 주로 Lack(1996)이 제시한 분석기준을 중심으로 평가되고 있다(김갑숙, 2013). 이에 본 연구에서는 Lack(1996)이 제시한 스트레스 지표와 스트레스 대처자원 지표뿐만 아니라 그린 사람에게 직접 질문을 통해 그림을 파악하는 “PDI(Post Drawing Inquiry)” 지표를 포함시키고자 한다. 그림검사는 그림의 형식적인 반응특성 뿐만 아니라 그림에 대한 피험자의 생각, 느낌 등을 면담을 통해 종합적으로 살펴봐야 분석의 오류를 줄일 수 있다(정영인, 2017). PDI는 검사의 내용을 보완하고, 분석 결과에서 타당성을 높일 뿐만 아니라 이후 상담 과정에 도움이 되기도 한다(오승진, 류정미, 2014). 이에 본 연구에서는 스트레스 지표, 스트레스 대처자원 지표, PDI 지표를 PITR의 분석기준을 삼고자한다.

따라서 본 연구에서는 공격성이 높은 집단과 낮은 집단 간 PITR의 반응특성 차이를 살펴보고, PITR이 공격성을 선별할 수 있는 검사도구로 활용 가능한지 알아보는 데 그 목적이 있다. 이러한 연구결과는 아동의 공격성뿐만 아니라 스트레스 등 전반적인 심리적인 특성을 파악할 수 있고, 미술교육현장에서 아동을 이해하는 기초 자료로 활용될 수 있을 것이다.

연구 문제

본 연구는 아동의 공격성 정도에 따른 PITR의 반응특성 차이를 알아보고, PITR이 공격성을 선별할 수 있는 검사도구로 활용 가능한지 알아보기 위하여 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

첫째, 아동의 공격성에 따른 PITR 반응특성은 차이가 있는가?

둘째, PITR이 공격성의 낮은 집단과 높은 집단을 선별할 수 있는가?

연구방법

연구대상 및 절차

본 연구는 경기도 소재 초등학교 4-6학년 365명을 대상으로 하였다. 연구대상에게 422

부를 배부하여 388부의 자료가 수집되었고, 그중 문항에 대한 답변이 누락되었거나 그림을 그리지 않은 경우 등 분석이 불가능한 23부를 제외한 365부를 최종 분석자료로 사용하였다. 연구대상은 남학생이 183명(50.1%), 여학생이 182명(49.9%)이었고, 학년별로는 4학년 111명(30.4%), 5학년 122명(33.4%), 6학년 132명(36.2%)으로 구성되었다.

본 연구를 위한 검사는 2017년 12월에서 2018년 1월에 걸쳐 학교 교실에서 집단으로 진행되었다. 검사 실시 전, 학생들에게 검사의 목적을 설명하고 검사 결과는 익명으로 누구의 자료인지 알 수 없고 원치 않을 경우 언제든지 검사를 그만둘 수 있다고 하였다. 모든 설명이 끝난 후 동의한 아동에게만 검사를 실시하였다. 집단으로 검사가 실시된 만큼 옆 사람의 그림을 따라 그리거나 의논하지 않도록 하고, 지시어를 듣고 떠오르는 이미지대로 자유롭게 그림을 그리고 질문지에 응답하도록 하였다. 검사는 학급단위로 본 연구자와 담임교사가 함께 실시하였으며, 실시 전 본 연구자가 직접 담임교사에게 검사 방법과 유의사항을 훈련하였다. 검사 순서는 PITR 그림검사를 먼저 그리게 하고, 그림에 관한 질문지, 연구대상자의 일반적인 특성을 묻는 질문지, 공격성 검사지 순으로 진행하였다. 검사 시간은 제한을 두지 않았지만 집단 당 약 40분 정도 소요되었다.

연구도구

빗속의 사람(PITR : Person In the Rain) 그림 검사

PITR은 빗속의 사람을 그리게 하여 그린 사람의 스트레스와 그 대처자원을 통하여 스트레스 대처능력을 알아보는 그림검사이다. PITR의 실시 방법은 A4용지와 연필, 지우개를 제공하고, “빗속에 있는 사람을 그려주세요. 사람을 그릴 때 만화나 막대기 같이 그리지 말고, 온전한 사람을 그려 주세요”라고 한다. 이후 그림에 관한 피험자의 질문에 대해서는 “자유입니다”라고 말하고, 그림에 영향을 미칠 어떠한 단서도 제시하지 않도록 한다.

본 연구에서는 PITR의 분석기준을 스트레스 지표, 스트레스 대처자원 지표, PDI 지표로 나누어 설정하였다. PITR의 분석기준은 국내 연구 대부분 Lack(1996)이 제시한 스트레스와 스트레스 대처자원 지표로 이루어졌다. 본 연구에서도 이 분석기준을 따른 손무경(2004)과 김갑숙(2013), 오승진, 류정미(2014), 정영인(2016) 등의 연구를 참고하여 재구성하였다. 또한, PDI 지표는 정영인(2016)의 분석지표를 참고하였다. 그 구체적인 내용은 <표 1>과 같다.

PITR의 스트레스 지표에서는 비의 양이 많고 세기가 강할수록 스트레스가 높고, 비의 모양이 다양하고 바람이 강할수록, 구름, 번개, 웅덩이 등을 많이 표현할수록 스트레스가 높다는 것을 의미한다. 또한, 스트레스 대처자원은 비를 피할 수 있는 보호물이 많거나 인물의 표현을 온전하게 표현할수록 대처자원이 높을 것으로 보고 있다(김병철 외, 2014). 또한, PDI지표에서는 변인별로 연구대상자의 연령이나 상황

에 따라 각각의 임상적 의미가 다르기에 스트레스 지표와 스트레스 대처자원 지표를 토대로 종합적으로 살펴보아야 한다.

본 연구에서 PITR의 그림 분석은 PITR 분석기준에 맞게 본 연구자와 미술치료와 상담학 전공 박사과정생이 함께 하였다. 전체 그림 중에서 50점을 무선표집하여 채점하였고, 각 변인마다 상관계수를 구한 결과 채점자간 일치도는 A-B는 .86~1.00, B-C는 .89~1.00, A-C는 .91~1.00으로 나타났다.

<표 1> PITR의 분석 기준

변인		분류
스트레스 지표	비의 양	① (없거나) 적음 ② 보통 ③ 많음
	비의 세기	① 약함 ② 보통 ③ 강함
	비의 모양	① (없거나) 점 모양 ② 원, 타원 ③ 직선 ④ 섞여 있음
	바람의 세기	① 없음 ② 약함 ③ 강함
	구름의 수	① 없음 ② 1~2개 ③ 3개 이상
	구름의 면적	① (없거나) 좁음 ② 보통 ③ 넓음
	번개의 수	① 없음 ② 1~2개 ③ 3개 이상
	번개와 사람의 관계	① (없거나) 멀 ② 가까움 ③ 직접 접촉
	웅덩이의 수	① 없음 ② 1~2개 ③ 3개 이상
	웅덩이의 면적	① (없거나) 좁음 ② 보통 ③ 넓음
	웅덩이와 사람 관계	① (없거나) 멀 ② 가까움 ③ 직접 접촉
스트레스 대처자원 지표	직접 보호물 수	① 없음 ② 1~2개 ③ 3개 이상
	간접 보호물 수	① 없음 ② 1~2개 ③ 3개 이상
	얼굴 모습	① 모두 가려짐 ② 부분만 보임 ③ 전체 보임
	얼굴 표정	① 기분이 좋지 않음 ② 그저 그림 ③ 기분이 좋음
	인물의 크기	① 작음 ② 보통 ③ 큼
	인물의 위치	① 가장자리 ② 중심에서 벗어남 ③ 중심
	전체 인물의 모습	① 상반신까지 ② 하반신까지 ③ 전체
PDI 지표	신체 부위 생략	① 없음 ② 1~2개 ③ 3개 이상
	그린 순서	① 사람 ② 비 ③ 우산 ④ 기타
	바람이 부는 여부	① 없음 ② 약함 ③ 강함
	그림 속 사람	① 나 ② 친구 ③ 부모님 ④ 기타
	그림 속 사람 나이	① 아동 ② 청소년(중·고등학생) ③ 성인 ④ 기타
	그림의 느낌	① 부정적 ② 모호·중립 ③ 긍정적
	그림 속 사람 행동	① 비와 관련 없는 행동 ② 비와 관련된 행동 ③ 기타
	그림 속 사람 기분	① 부정적 ② 모호·중립 ③ 긍정적
그림 속 사람 필요한 것	① 보호물 ② 정서적 부분 ③ 물질적인 부분 ④ 기타	

공격성 척도

본 연구에서 아동의 공격성 정도를 알아보기 위하여 사용된 검사도구는 부스와 더키(Buss & Durkee, 1957)의 의해 개발한 BDHI(Buss-Durkee Hostility Inventor)에 기초하였다. 국내에서는 노안녕(1983)이 번안하고, 4명의 심리학자에게 수정을 받아 완성하였는데 본 연구에서는 고영인(1993)에 의해 다시 재구성한 척도를 사용하였다. 노안녕(1983)이 수정번안한 공격성 척도는 총 75문항으로 아동에게 검사를 실시하기에는 무리가 따르고, 고영인(1993)이 제시한 척도는 총 21문항으로, 3가지 하위요인인 신체적 공격성, 간접적 공격성, 언어적 공격성으로 구성되어 있다. 신체적 공격성은 사람에게 행하는 육체적 폭력 행위이고, 간접적 공격성은 간접적으로 표현하는 것으로 공격 유발자가 아닌 다른 대상에게 치환된 것이나 악의 있는 험담을 의미한다. 또한 언어적 공격성은 언어로 위협하고 저주하는 것을 말한다. Edmund와 Kendric(1980)은 이 셋을 능동적 공격성으로 구분하고 있다. 이 척도는 4점 Likert 척도로 전혀 그렇지 않다(1점)에서 확실히 그렇다(4점)까지로 구성되어 있고, 점수의 합이 높을수록 공격성이 높다는 것을 의미한다. 고영인(1993)의 연구에서는 Cronbach α 계수로 산출한 문항 내적합치도는 .78이었으며 재검사 신뢰도는 .79이었다. 본 연구에서 사용한 공격성 검사의 신뢰도 계수는 Cronbach's α =.83로 나타났다.

자료분석

본 연구에서 자료분석은 SPSS ver. 22 Program을 이용하여 통계적 자료처리를 하였다. 연구대상자의 일반적인 특성을 알아보기 위하여 빈도와 백분율을 구하였으며, PITR의 분석기준에 따른 체점자간 일치도를 알아보기 위해서는 상관계수를 구하였다. 또한, 공격성 척도 신뢰도를 살펴보기 위하여 Cronbach's α 값을 구하였다. 연구문제를 분석하기 위해서는 다음과 같은 분석방법을 사용한다. 첫째, 아동의 공격성 정도에 따른 PITR의 반응특성 차이를 알아보기 위하여 교차분석을 하였다. 둘째, PITR 그림검사가 아동의 공격성을 변별할 수 있는지 알아보기 위하여 판별분석을 하였다.

연구 결과

공격성 유형에 따른 PITR 반응특성 차이

공격성이 낮은 집단과 공격성이 높은 집단의 PITR 반응특성 차이를 알아보기 위해서 먼저 연구대상 365명의 공격성 검사 평균점수를 기준으로 하위집단 20%(n=73)과 상위집단 20%(n=73)으로 집단을 분류하였다. 그 후 공격성이 낮은 집단과 높은 집단 간 스트레스, 스트레스 대처자원, PDI의 반응특성을 각각 나누어 교차분석 하였다.

공격성이 낮은 집단과 높은 집단 간 PITR의 스트레스 반응특성 차이를 분석한 결과는 <표 2>와 같다. 이에 따르면 공격성 유형에 따라 응덩이의 면적($\chi^2= 6.729$, $p<.05$)에서 통계적으로 유의미한 차이를 보였다.

<표 2> 공격성 유형에 따른 PITR의 스트레스 반응특성 차이 결과

변인		공격성 낮은 집단 (n=73)		공격성 높은 집단 (n=73)		χ^2
		N	%	N	%	
비의 양	적음	11	(15.1)	14	19.2	1.266
	보통	17	(23.3)	12	16.4	
	많음	45	(61.6)	47	64.4	
비의 세기	약함	37	50.7	33	45.2	2.848
	보통	26	35.6	22	30.1	
	강함	10	13.7	18	24.7	
비와 모양	점 모양	1	1.4	0	0.0	1.294
	원, 타원	13	17.8	11	15.1	
	직선	54	74.0	56	76.7	
	섞여 있음	5	6.8	6	8.2	
바람의 세기	없음	37	50.7	29	39.7	1.770
	약함	23	31.5	28	38.4	
	강함	13	17.8	16	21.9	
구름의 수	없음	58	79.5	63	86.3	1.440
	1-2개	6	8.2	5	6.8	
	3개 이상	9	12.3	5	6.8	
구름의 면적	좁음	57	78.1	64	87.7	2.405
	보통	3	4.1	2	2.7	
	넓음	13	17.8	7	9.6	
번개의 수	없음	72	98.6	69	94.5	3.064
	1-2개	0	0.0	3	4.1	
	3개 이상	1	1.4	1	1.4	
번개와 사람의 관계	없	73	100.0	70	95.9	3.063
	가까움	0	0.0	1	1.4	
	직접 접촉	0	0.0	2	2.7	
응덩이 수	없음	57	78.1	65	89.0	3.325
	1-2개	13	17.8	7	9.6	
	3개 이상	3	4.1	1	1.4	
응덩이의 면적	좁음	61	83.6	70	95.9	6.729*
	보통	8	11.0	1	1.4	
	넓음	4	5.5	2	2.7	
응덩이와 사람의 관계	없	61	83.6	67	91.8	2.404
	가까움	9	12.3	4	5.5	
	직접 접촉	3	4.1	2	2.7	

* $p<.05$

구체적으로 살펴보면, 웅덩이의 면적에서 좁게 그린 경우는 공격성이 낮은 집단 83.6%, 높은 집단 95.9%로 나타났으며, 보통으로 그린 경우는 공격성이 낮은 집단 11.0%, 높은 집단은 1.4%로 차이를 보였다. 따라서 공격성이 높은 집단은 낮은 집단보다 웅덩이의 면적을 좁게 그리는 경향을, 공격성이 낮은 집단은 높은 집단보다 보통으로 그리는 경향을 알 수 있었다. 이러한 결과에 따른 PITR의 예시는 <표 3>과 같다

<표 3> 공격성 유형에 따른 PITR의 스트레스 반응특성 차이 예시

변인	공격성 유형	
	낮은 집단	높은 집단
웅덩이 면적		
	보통	좁음

공격성이 낮은 집단과 높은 집단 간 PITR의 스트레스 대처자원 지표에 따른 반응특성 차이를 분석한 결과는 <표 4>와 같다. 이에 따르면 공격성 유형에 따라 인물의 크기($\chi^2=10.473, p<.01$), 전체 인물의 모습($\chi^2=7.533, p<.05$), 신체부위 생략($\chi^2=6.952, p<.05$)에서 통계적으로 유의미한 차이를 보였다.

<표 4> 공격성 유형에 따른 PITR의 스트레스 대처자원 반응특성 차이 결과

변인		공격성 낮은 집단 (n=73)		공격성 높은 집단 (n=73)		χ^2
		N	%	N	%	
직접 보호물의 수	없음	18	24.7	23	31.5	.857
	1-2개	53	72.6	48	65.8	
	3개 이상	2	2.7	2	2.7	
간접 보호물의 수	없음	59	80.8	53	72.6	1.560
	1-2개	12	16.4	16	21.9	
	3개 이상	2	2.7	4	5.5	

변인		공격성 낮은 집단 (n=73)		공격성 높은 집단 (n=73)		χ^2
		N	%	N	%	
얼굴 모습	모두 가려짐	4	5.5	7	9.6	1.018
	부분만 보임	7	9.6	8	11.0	
	전체 보임	62	84.9	58	79.5	
얼굴 표정	기분이 좋지 않음	15	20.5	11	15.1	4.008
	그저 그림	26	35.6	38	52.1	
	기분이 좋음	32	43.8	24	32.9	
인물의 크기	작음	9	12.3	20	27.4	10.473**
	보통	62	84.9	45	61.6	
	큼	2	2.7	8	11.0	
인물의 위치	가장자리	6	8.2	6	8.2	1.117
	중심에서 벗어남	24	32.9	30	41.1	
	중심	43	58.9	37	50.7	
전체 인물의 모습	상반신까지	2	2.7	11	15.1	7.533*
	하반신까지	6	8.2	8	11.0	
	전체	65	89.0	54	74.0	
신체부위 생략	없음	46	63.0	34	46.6	6.952*
	1-2개	17	23.3	16	21.9	
	3개 이상	10	13.7	23	31.5	

* $p < .05$, ** $p < .01$

구체적으로 살펴보면, 먼저 인물의 크기에서 작게 그린 경우는 공격성이 낮은 집단 12.3%, 높은 집단 27.4%로 나타났고, 보통 크기로 그린 경우는 낮은 집단 84.9%, 높은 집단 61.6%로 차이를 보였다. 따라서 공격성이 높은 집단이 낮은 집단보다 인물의 크기를 작게 그리고, 낮은 집단은 높은 집단보다 보통 크기로 그리는 경향을 알 수 있었다.

전체 인물의 모습에서 상반신까지 그린 경우는 공격성이 낮은 집단 2.7%, 높은 집단은 15.1%로 나타났고, 전체를 그린 경우는 공격성이 낮은 집단 89.0%, 높은 집단은 74.0%로 차이를 보였다. 이에 따르면 공격성이 높은 집단이 낮은 집단보다 인물의 모습을 상반신까지 그리는 경향을, 낮은 집단은 높은 집단보다 인물의 모습을 전체적으로 표현한다는 것을 알 수 있었다.

신체부위 생략에서는 생략 없이 그린 경우는 공격성이 낮은 집단은 63.0%인 반면, 높은 집단은 46.6%로 나타났다. 또한, 3개 이상 생략한 경우는 공격성이 낮은

집단 13.7%, 높은 집단은 31.5%로 차이를 보였다. 따라서 공격성이 높은 집단은 공격성이 낮은 집단보다 신체부위 생략을 3개 이상, 공격성이 낮은 집단은 높은 집단보다 생략 없이 그리는 경향이 있다는 것을 알 수 있었다. 이러한 결과에 따른 PITR의 예시는 <표 5>에서 살펴볼 수 있다.

<표 5> 공격성 유형에 따른 PITR의 스트레스 대처자원 반응특성 차이 예시

변인	공격성 유형	
	낮은 집단	높은 집단
인물의 크기		
	보통	작음
전체 인물의 모습		
	전체	상반신까지
신체부위 생략		
	생략 없음	3개 이상

공격성이 낮은 집단과 높은 집단 간 PITR의 PDI 지표에 따른 반응특성 차이를 분석한 결과는 <표 6>과 같다. 이에 따르면 공격성 유형에 따라 그린 순서($\chi^2=9.776$, $p<.05$), 그림 속 사람 나이($\chi^2=10.481$, $p<.05$), 그림의 느낌($\chi^2=10.326$, $p<.01$)에서 통계적으로 유의미한 차이가 있었다.

<표 6> 공격성 유형에 따른 PITR의 PDI 반응특성 차이 결과

변인		공격성 낮은 집단(n=73)		공격성 높은 집단(n=73)		χ^2
		N	%	N	%	
그린 순서	사람	57	78.1	42	57.5	9.776*
	비	6	8.2	19	26.0	
	우산	4	5.5	3	4.1	
	기타	6	8.2	9	12.3	
바람이 부는지 여부	없음	44	60.3	42	57.5	1.913
	약함	24	32.9	21	28.8	
	강함	5	6.8	10	13.7	
그림 속 사람	나	27	37.0	32	43.8	6.179
	친구	19	26.0	22	30.1	
	형제, 자매	8	11.0	1	1.4	
	부모님	6	8.2	5	6.8	
	기타	13	17.8	13	17.8	
그림 속 사람 나이	아동	58	79.5	41	56.2	10.481*
	청소년	5	6.8	16	21.9	
	성인	7	9.6	13	17.8	
	기타	3	4.1	3	4.1	
그림의 느낌	부정적	19	26.0	34	46.6	10.326* *
	모호 중립	28	38.4	28	38.4	
	긍정적	26	35.6	11	15.1	
그림 속 사람 행동	비와 관련 없는 행동	25	34.2	26	35.6	3.194
	비와 관련된 행동	48	65.8	44	60.3	
	기타	0	0.0	3	4.1	
그림 속 사람 기분	부정적	35	47.9	35	47.9	3.897
	모호 중립	8	11.0	16	21.9	
	긍정적	30	41.1	22	30.1	
그림 속 사람 필요한 것	보호물	26	35.6	26	35.6	3.958
	정서적인 부분	24	32.9	20	27.4	
	물질적인 부분	1	1.4	6	8.2	
	기타	22	30.1	21	28.8	

* $p < .05$, ** $p < .01$

구체적으로 살펴보면, 그린 순서에서 사람을 먼저 그린 경우는 공격성이 낮은 집단은 78.1% 반면, 높은 집단은 57.5%로 나타났다. 또한, 비를 먼저 그린 경우는 낮은 집단 8.2%, 높은 집단은 26.0%로 차이를 보였다. 따라서 공격성이 높은 집단은 낮은 집단보다 비를 먼저 그리는 경향을 알 수 있었고, 공격성이 높은 집단은 낮은 집단보다 사람을 먼저 그리는 것을 알 수 있었다.

그림 속 사람 나이에서는 아동을 그렸다고 답한 경우는 공격성이 낮은 집단

79.5%, 높은 집단 56.2%로 나타났으며, 청소년이라고 한 경우는 낮은 집단 6.8%, 높은 집단은 21.9%로 나타났다. 이에 따르면 공격성이 낮은 집단은 높은 집단보다 그림 속 사람을 아동으로 그리는 경향을, 공격성이 높은 집단은 낮은 집단보다 청소년을 그렸다고 답하는 경향을 알 수 있었다.

그림의 느낌에서는 부정적으로 응답한 경우가 공격성이 낮은 집단 26.0%, 높은 집단 46.6%로 나타났으며, 긍정적으로 답한 경우는 낮은 집단 35.6%, 높은 집단 15.1%로 차이를 보였다. 즉, 공격성이 높은 집단은 낮은 집단보다 그림의 느낌을 부정적으로 느꼈고, 공격성이 낮은 집단은 높은 집단보다 긍정적인 느낌으로 답하는 경향을 보였다. 이러한 연구결과에 따른 PITR 예시는 <표 7>에서 살펴볼 수 있다.

<표 7> 공격성 유형에 따른 PITR의 PDI 반응특성 차이 결과 예시

변인	공격성 유형	
	낮은 집단	높은 집단
그린 순서		
	사람	비
그림 속 사람 나이		
	아동	청소년
그림의 느낌		
	긍정적	부정적

공격성의 선별도구로서의 PITR 활용 가능성

PITR이 아동의 공격성 선별도구로서 활용 가능성이 있는지 알아보기 위하여 PITR 분석지표를 판별변인으로 하고 공격성 낮은 집단과 공격성 높은 집단을 분류변인으로 하여 판별분석을 실시하였다. 그 결과는 <표 8>과 같이 웅덩이 면적, 전체 인물의 모습, 신체부위 생략, 그림 속 사람 나이, 그림의 느낌에서 통계적으로 유의미한 차이가 있었다. ($\chi^2=47.620$, $p<.01$). 판별분석 결과, 판별함수의 정준상관계수는 .553로, 이는 공격성 낮은 집단과 높은 집단 사이의 변동을 30.58%로 설명할 수 있음을 의미한다. 이 판별변인 중 그림의 느낌(.708)이 공격성이 낮은 집단과 높은 집단 간 가장 변별력이 높은 것으로 나타났고, 다음으로는 그림 속 사람 나이(.433)로 나타났다.

<표 8> 공격성 유형에 따른 PITR 판별분석 결과

판별변인		비표준화 판별함수 계수	표준화 판별함수 계수
스트레스 요인	비의 양	-.208	-.161
	비의 세기	-.040	-.031
	비의 모양	.058	.030
	바람의 세기	.256	.197
	구름의 수	-.338	-.211
	구름의 면적	-.254	-.177
	번개의 수	.869	.236
	번개와 사람의 관계	.863	.211
	웅덩이 수	-.374	-.170
	웅덩이 면적	-.610	-.274*
스트레스 대처자원	웅덩이와 사람의 관계	-.080	-.036
	직접 보호물의 수	-.121	-.060
	간접보호물의 수	.523	.278
	얼굴 모습	-.194	-.114
	얼굴 표정	.133	.097
	인물의 크기	.076	.038
	인물의 위치	-.063	-.041
	전체 인물의 모습	-.265	-.160**
PDI	신체부위 생략	.272	.219*
	그린 순서	.322	.314
	바람이 부는지 여부	.409	.277
	그림 속 사람	-.293	-.442
	그림 속 사람 나이	.498	.433*
	그림의 느낌	-.938	-.708**
	그림 속 사람 행동	.525	.271
	그림 속 사람 기분	.382	.348
그림 속 사람 필요한 것	.138	.170	
상수			-1.122
Wilk's Lamda			.694
χ^2			47.620**
정준상관계수(CR)			.553
판별력			76.0

* $p<.05$, ** $p<.01$

공격성 유형에 따른 분류 결과는 <표 9>와 같다. 이에 따르면 PITR이 공격성 낮은 집단과 공격성 높은 집단을 정확하게 예측할 수 있는 변별력은 76.0%로 나타났고, 공격성 낮은 집단은 69.9%, 공격성 높은 집단은 82.2%를 예측하는 것으로 나타났다.

<표 9> 공격성 유형에 따른 분류 결과

변인	공격성 유형				전체	
	공격성 낮은 집단		공격성 높은 집단			
	N	%	N	%	N	%
공격성 낮은 집단	51	69.9	22	30.1	73	100.0
공격성 높은 집단	13	17.8	60	82.2	73	100.0

논의 및 결론

본 연구는 공격성이 높은 아동과 낮은 아동 간 PITR의 반응특성 차이를 살펴보고, PITR이 아동의 공격성 여부를 변별할 수 있는 검사도구로 활용 가능성을 알아보려고 하였다. 연구대상은 경기도 소재의 초등학교 4~6학년 365명이었고, 연구도구는 PITR과 공격성 척도이다. 연구대상의 공격성 척도 점수결과에 따라 공격성이 높은 집단과 낮은 집단으로 분류하였다. PITR의 분석기준은 스트레스 지표, 스트레스 대처자원 지표, PDI 지표로 설정하였다. 공격성 여부에 따른 PITR의 반응특성 차이를 알아보기 위하여 교차분석을 실시하였고, PITR이 공격성 여부를 선별가능한지 알아보기 위하여 판별분석을 하였다. 이를 통해 나타난 결과를 중심으로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 스트레스 지표에 따른 공격성이 높은 아동과 낮은 아동의 PITR 반응특성 차이를 알아본 결과 웅덩이의 면적에서만 통계적으로 유의미한 차이를 나타냈다. 이 연구결과에 따르면 웅덩이 면적은 공격성이 낮은 집단이 높은 집단보다 보통으로 그리는 경향을, 높은 집단은 낮은 집단보다 좁게 표현하는 것을 알 수 있었다. 일반적으로 PITR에서 웅덩이의 면적은 클수록 스트레스가 많은 것을 의미한다(오승진, 류정미, 2014; 정영인, 2018; 주리에, 2015). 이에 따르면 공격성이 높은 아동이 낮은 아동보다 스트레스가 적다는 것을 의미한다. 공격성이 높은 학생들은 분노를 조절하거나 화를 참는 능력이 부족하여 즉시 폭력적으로 반응하며 학교규칙과 질서를 무시하며 자기중심적으로 행동하는 경향이 있다(도기봉, 2007). 따라서 공격성이 높은 아동은 낮은 아동보다 스트레스 환경에 노출되게 되면 내부로 쌓아두지 않고 공격적인 형태로 표출되기에 공격성이 낮은 아동보다 스트레스가 낮았을 것으로 유추해 볼 수 있다.

스트레스 대처자원 지표에 따른 공격성이 높은 아동과 낮은 아동의 PITR 반응특성 차이를 알아본 결과 인물의 크기, 전체 인물의 모습, 신체부위 생략에서 통계적

으로 유의미한 차이가 있었다. 먼저, 인물 크기에서 공격성이 낮은 집단은 높은 집단보다 보통 크기로 그리는 경향을, 높은 집단은 낮은 집단보다 작은 크기로 그리는 경향을 알 수 있었다. 일반적으로 인물의 크기가 작은 경우 자신의 환경에 부적응 적이며, 열등감, 불안한 마음, 낮은 자존감 등을 의미할 수 있다(이근매, 2008; 주리에, 2015). 인물화와 관련하여 매치오버(Machover, 1949)는 그림에서 사람은 자아상을 나타낸다고 하였다. 레비(Levy, 1950) 역시 자아개념의 투사라고 보았다. 즉 그림검사에서 인물은 개인의 신체적, 심리적, 정서적, 대인 관계적 측면 모두를 인물상에 내재화되고 투사한다고 할 수 있다(정길수, 2012). 이를 근거로 본 연구결과를 살펴보면 공격성이 높은 아동은 자아가 약하고, 낮은 자존감과 자신뿐만 아니라 외부와의 관계적인 측면에서도 부적응 적이거나 위축되어 있을 것으로 생각해 볼 수 있다. 이수민(2011)의 연구에서도 위기 청소년은 인물을 작게 그린다고 보고하여 이와 같은 연구결과를 지지하고 있다.

전체 인물의 모습에서는 공격성이 높은 아동은 낮은 아동보다 상반신의 인물 표현을, 공격성이 낮은 아동은 높은 아동보다 전체적인 인물 표현을 하는 것으로 나타났다. 이수민(2011)의 연구를 살펴보면 위기 청소년의 경우도 전체보다는 부분적으로 신체를 그리는 경향을 그리는 것으로 나타나 본 연구결과와 같은 맥락을 보였다. PITR에서는 일반적으로 인물상이 부분이 아닌 전체를 그릴수록 스트레스 대처 자원이 높은 것으로 보고 있다(오승진, 류정미, 2014; 주리에, 2015). 이를 토대로 연구결과를 본다면 공격성이 낮은 아동이 높은 아동보다 스트레스 대처자원이 높다는 것을 의미한다. 따라서 공격성이 높은 아동이 스트레스 대처자원이 부족하여 미숙하고 부적절한 표현방식으로 공격성을 표출하는 것으로 생각해 볼 수 있다.

신체부위 생략에서는 공격성이 낮은 아동이 높은 아동보다 생략이 없고, 공격성이 높은 아동은 낮은 아동보다 3개 이상의 신체부위를 생략하는 경향을 보였다. 이러한 결과는 정신건강집단이 정신건강 고위험집단보다 신체 완성도가 높다고 한 김갑숙(2013)의 연구와 같은 맥락이다. 페어린과 스클러(Pearlin & Schooler, 1978) 연구에서도 스트레스에 대한 대처자원이 풍부할수록 자신의 감정을 적절하게 표현할 수 있어 적응능력이 강해지고 효과적인 대처를 할 수 있다고 보고하여 본 연구결과와 같은 흐름을 보였다. 신체 중 특히 얼굴 표현이 생략된 그림은 자신의 정체성이 흔들리거나 부적절감이 높은 경우라고 할 수 있다(주리에, 2015). 이를 토대로 본다면 공격성이 낮은 아동은 스트레스 환경에 노출되었을 때 풍부한 대처자원을 사용하고, 자신의 정체성이 확고하여 감정이나 표현을 잘 조절할 수 있을 것으로 유추해볼 수 있다.

PDI 지표에 따라 공격성이 높은 아동과 낮은 아동의 PITR 반응특성 차이를 살펴본 결과 그린 순서, 그림 속 사람 나이, 그림의 느낌에서 통계적 유의미한 차이를 보였다. 먼저, 그린 순서를 살펴보면 공격성이 낮은 아동은 높은 아동보다 사람들

먼저 그렸고, 공격성이 높은 아동은 낮은 아동보다 비를 먼저 그리는 경향을 나타냈다. 일반적으로 그림검사에서 순서는 피검자의 내적인 갈등과 그러한 갈등이 주는 심리적 위협과 상황을 어떻게 방어하는가에 대한 양상을 나타낸다. 본 연구에서 공격성이 높은 아동이 비를 먼저 그리는 것으로 나타났는데, PITR에서 비는 스트레스를 나타내기 위해 이와 관련하여 논의해 볼 수 있다. 비는 어떠한 외부적 곤경이나 스트레스 환경을 나타낸다. 이를 토대로 본다면 공격성 높은 아동이 비를 먼저 그린 것은 스트레스 상황을 먼저 표현함으로써, 자신의 내적 갈등적인 상황을 표출한 것은 아닌지 생각해 볼 수 있다.

그림 속 사람 나이에서는 공격성 낮은 아동이 높은 아동보다 사람을 아동으로 그렸다고 답하는 경향을 보였고, 공격성 높은 아동은 낮은 아동보다 청소년을 표현했다고 답하는 경향을 보였다. 정영인(2016)의 연구에서는 사람의 나이가 피검자와 같은 연령을 표현할수록 학교생활적응 수준이 높다고 보고하여, 본 연구결과와 같은 맥락을 보였다. 이를 근거로 본다면 공격성이 높은 아동이 자신보다 나이가 많은 청소년을 표현한 것은 자신보다 크고 힘이 센 것을 상징화하고, 자신과 외부와의 부정적인 부분을 표현한 것으로도 볼 수 있다.

그림의 느낌에서는 공격성이 높은 아동은 낮은 아동보다 부정적인 느낌으로 답했고, 공격성이 낮은 아동은 높은 아동보다 긍정적인 느낌이라고 답하는 차이를 보였다. 그림의 느낌을 묻는 질문은 다른 그림검사에서도 주로 하는 질문으로, 표현하는데 있어서 어려움이 있거나 모호한 부분의 의미를 파악하는데 도움이 된다(정영인, 2016). 김갑숙(2013)의 연구에서 정신건강집단이 고위험 집단보다 긍정적 이야기 내용이 많다고 보고한 것은 본 연구결과와 비슷한 맥락으로 이해할 수 있다. 따라서 공격성이 높은 아동은 그림의 부정적인 느낌을 통하여 자신의 상황이나 감정을 나타내는 것으로 볼 수 있다.

둘째, PITR이 아동의 공격성 선별도구로서 활용 가능한지 알아보기 위하여 판별분석한 결과 5개의 변인인 웅덩이 면적, 전체 인물의 모습, 신체부위 생략, 그림 속 사람 나이, 그림의 느낌에서 통계적으로 유의미한 차이가 있었다. 특히, 유의미한 차이를 보인 판별변인 중 그림의 느낌에서 공격성이 낮은 아동과 높은 아동을 변별할 수 있는 영향력이 가장 높은 변인으로 나타났다. 이는 그림의 느낌이 아동의 공격성을 파악하는 중요한 변인이라는 것을 의미한다. 그림의 느낌은 앞의 연구결과에서도 살펴보았듯이 그린 사람의 상황이나 심리를 그림의 느낌을 통하여 투사하여 직접적으로 표현되기에 아동의 공격성 여부를 파악할 수 있는 가장 중요한 변인이라고 할 수 있다.

이상으로 지금까지 살펴본 바와 같이 연구결과를 종합적으로 보면 PITR이 아동의 공격성을 변별하는 도구로 활용 가능하다는 것을 알 수 있었다. 이는 미술치료 현장뿐만 아니라 미술교육현장에서 PITR을 통하여 아동의 공격성 정도를 변별할 수

있을 뿐만 아니라 스트레스와 그 대처자원 정도를 파악하는 검사도구로서 활용 가치가 있다는 것을 의미한다. 특히 아동의 공격성은 전 생애에 걸쳐 지속가능한 점에서 심각성이 있기에 잠재된 공격성을 예방하고 조기에 발견하여 그에 맞는 적절한 상담적 접근을 하는 데 도움이 될 것이다. 특히 본 연구결과는 아동의 공격성뿐만 아니라 미술교육현장에서 아동을 이해하는 기초 자료로 활용될 수 있기에 더욱 의의가 있다. 또한, 상담 장면에서는 공격적인 내담자의 특성을 파악하여 상담전략과 치료계획을 세울 수 있을 것으로 보인다.

그러나 본 연구는 경기도 소재의 초등학교 4~6학년 365명만을 대상으로 하였기에, 연구결과를 일반화하기에는 무리가 있다. 따라서 후속연구에서는 지역의 다양성과 1-3학년을 포함하여 연구가 진행된다면 더욱 심도 있는 결과가 나올 수 있을 것이다. 또한, 본 연구에서 도출된 판별변인은 성별, 학년, 공격성 유형에 따라서도 결과가 달라질 수 있다. 추후에는 이러한 변수들을 고려하여 타당성을 뒷받침하는 결과가 도출되어야 할 것이다. 특히 본 연구는 공격성 여부에 따른 그림검사 반응특성을 알아보는 선행연구가 미비하여 본 연구결과를 뒷받침할 수 있는 간접적인 자료에만 머물러 있어서 심도 있는 논의가 이루어지 못하였다. 따라서 향후에는 다양하고 지속적인 그림검사 연구를 통해 더욱 객관적이고 타당한 분석 기준을 근거로 아동의 공격성을 파악할 수 있는 후속연구가 진행되길 기대한다.

참고문헌

- 경찰청 (2018). 경찰청 청소년범죄 현황 조사.
- 고영인 (1993). *대학생의 분노 표현양식과 우울 및 공격성과의 관계*. 박사학위논문. 부산대학교 대학원.
- 구계화 (2013). *초등학생의 또래관계 및 학업스트레스와 빗속의 사람(PITR)그림 상관 연구*. 석사학위논문. 한서대학교 교육대학원.
- 권현진 (2016). *간호사의 스트레스 반응, 자기효능감에 따른 빗속의 사람 그림(DAPR)검사 반응특성*. 석사학위논문. 서울여자대학교 특수치료전문대학원.
- 김갑숙 (2013). 청소년의 정신건강 선별도구로서의 빗속의 사람 그림 활용. *상담학 연구*, 14(3), 1755-1771.
- 김경화 (2016). *초등학생의 학업스트레스와 공격성의 관계에서 성격강점의 조절효과*. 석사학위논문. 부산대학교 교육대학원.
- 김남수 (2018). *고등학생의 학업스트레스와 자기효능감에 따른 빗속의 사람 그림(PITR) 검사 반응특성 연구*. 석사학위논문. 이화여자대학교 교육대학원.
- 김미경 (2001). *유아의 공격성과 스트레스 행동과의 관계*. 석사학위논문. 원광대학교

교육대학원.

- 김병철, 김성삼, 최영주 (2014). *그림과 심리진단*. 파주: 양서원.
- 김상분 (2011). *실업계 고등학생의 스트레스와 '빛속의 사람' 그림 반응특성 연구*. 석사학위논문. 대구대학교 대학원.
- 김상호 (2011). *보육교사 직무스트레스와 빛속의 사람 그림(PITR)의 반응특성*. 석사학위논문. 한세대학교 대학원.
- 김수진 (2018). *대학생의 취업스트레스와 진로결정 자기효능감 수준에 따른 빛속의 사람(PITR) 그림검사 반응특성*. 석사학위논문. 이화여자대학교 교육대학원.
- 김승은 (2018). *경찰공무원의 직무스트레스에 따른 빛속의 사람 그림검사 반응특성*. 석사학위논문. 이화여자대학교 교육대학원.
- 김영선 (2000). *스트레스와 자아존중감이 공격성에 미치는 영향*. 석사학위논문. 한양대학교 교육대학원.
- 김영은 (2014). *초등학생의 공격성 선별도구로서의 얼굴자극그림검사(FSA) 타당화 연구*. 석사학위논문. 영남대학교 환경보건대학원.
- 노안녕 (1983). *비행청소년에 있어서 공격성과 불안의 감소에 미치는 주장 훈련의 효과*. 석사학위논문. 서울대학교 대학원.
- 도기봉 (2007). *학교폭력 가해행동에 영향을 미치는 요인에 관한 연구*. 박사학위논문. 대구대학교 대학원.
- 문지희 (2018). *초등학교 고학년의 생활스트레스 및 자기표현에 따른 빛속사람그림(DAPR)검사 반응특성*. 석사학위논문. 서울여자대학교 특수치료전문대학원.
- 박미선 (2011). *고등학생의 학업스트레스 수준에 따른 빛속의 사람 그림 반응 차이 연구*. 석사학위논문. 평택대학교 사회복지대학원.
- 박연주 (2008). *충동성과 공격성으로 인해 또래관계가 어려운 아동의 놀이치료 사례 연구*. *상담학연구*, 9(3), 1245-1266.
- 손무경 (2004). *PITR을 통한 초등학생의 스트레스와 대처행동 측정에 관한 연구*. 박사학위논문. 경성대학교 대학원.
- 손현숙, 김갑숙(2008). *DAS를 적용한 아동의 우울특성 분석*. *미술치료연구*, 15(4), 721-740.
- 신민섭, 김수경, 김용희, 김주현, 김향숙, 김진영, 류명은, 박혜근, 서승연, 이순희, 이혜란, 전선영, 한수정 (2007). *그림을 통한 아동의 진단과 이해*. 서울: 학지사.
- 신지원 (2017). *대학생의 취업스트레스와 자기효능감 수준에 따른 DAPR(빛속사람 그림)검사 반응특성*. 석사학위논문. 서울여자대학교 특수치료전문대학원.
- 오승진, 류정미 (2014). *미술심리진단평가*. 서울: 동문사.
- 이근매 (2008). *미술치료 이론과 실제*. 파주: 양서원.
- 이수민 (2011). *위기청소년의 빛속의 사람 그림에 관한 반응특성 연구*. 석사학위논문.

- 한양대학교 교육대학원.
- 이은정 (2004). *스트레스 대처 훈련 프로그램이 초등학교 아동의 공격성 감소에 미치는 효과*. 석사학위논문. 서울교육대학교 교육대학원.
- 이정미 (2011). *초등학생의 일상적 스트레스와 공격성과의 관계에서 정서조절능력의 매개효과*. 석사학위논문. 인천대학교 교육대학원.
- 이정혜 (2004). 아동의 공격성 유발요인에 대한 대상관계 이론적 관점. *상담학연구*, 5(4), 1155-1168.
- 이지영 (2013). *미술전공 대학생의 취업스트레스에 따른 PITR 및 PPAT 그림 투사 검사의 반응특성 연구*. 석사학위논문. 경기대학교 미술디자인대학원.
- 임민아 (2007). *대학생의 생활스트레스가 공격성에 미치는 영향*. 석사학위논문. 명지대학교 사회교육대학원.
- 장미애 (2011). *초등학교 고학년의 PITR 반응특성 연구: 우울성향과 스트레스 및 대처능력*. 석사학위논문. 경기대학교 미술디자인대학원.
- 정길수 (2012). 대학생의 빗속의 사람그림 반응특성과 스트레스 대처방식. *미술치료 연구*, 19(5), 1029-1044.
- 정아람 (2006). *초등학생의 스트레스와 스트레스 대처, 우울을 측정하기 위한 '빗속의 사람' 그림의 반응특성 연구*. 석사학위논문. 대구대학교 재활과대학원.
- 정영인 (2016). 중학생의 빗속의 사람(PITR) 그림검사에 나타난 학교생활적응에 관한 연구. *미술교육논총*, 30(3), 35-66.
- 정영인 (2017). LMT의 PDI 반응특성에 관한 연구. *미술치료연구*, 24(1), 115-135.
- 정영인 (2018). 청소년의 스마트폰 중독 선별도구로서 빗속의 사람(PITR) 그림 활용 가능성 연구. *교육치료연구*, 10(1), 111-131.
- 정은주, 정광석 (2007). 아동, 청소년 상담: 청소년의 자아개념 향상을 위한 미술치료 사례 연구. *상담학연구*, 8(3), 1151-1168.
- 조혜림 (2017). *대학생의 취업스트레스에 따른 빗속의 사람*. 석사학위논문. 한양대학교 예술디자인대학원.
- 주리에 (2015). *미술심리진단 및 평가*. 서울: 학지사.
- 푸른나무청예단 (2016). 전국 학교폭력 실태조사.
- 한혜경 (2015). *소방공무원의 직무스트레스, 직무효능감, 경력탄력성과 "빗속의 사람 그림(DAPR)" 반응특성의 관계*. 석사학위논문. 영남대학교 환경보건대학원.
- 허은순 (2003). *분노조절 프로그램이 아동의 공격성에 미치는 효과*. 석사학위논문. 제주대학교 교육대학원.
- 황오림 (2018). *비행청소년의 스트레스 및 우울에 따른 "빗속의 사람" 그림 반응특성 연구*. 석사학위논문. 광주여자대학교 사회개발대학원.

- Aronson, E. (1992). *The Social animal*. NY: Freeman..
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. NY: McGraw Hill.
- Buss, A. H., & Durkee, A. (1957). An inventory for assessing different kinds of hostility, *Journal of Consulting Psychology, 21*, 343-349.
- Buss, A. H. (1961). *The psychology of aggression*. NY: Wiley
- Hammer, E. F. (1958). *The clinical application of projective drawing*. Springfield, IL: Charles C. Thomas.
- Huesmann, L. R., Eron, L. D., & Yarmel, P. W. (1987). Intellectual Functioning and Aggressing. *Journal of Personality and Social Psychology, 52*(1), 232-240.
- Lack, H. S. (1996). *The person-in-the-rain projective drawing as a measure of children's coping capacity*. Ph, D. California School of Professional Psychology Berkeley/Alameda.
- Levy, S. (1950). Figuer drawinf as a projective test. In L. E. Abt & L. Bellak. (Eds), *Projective psychology*. New York: Knopf, pp. 257-297.
- Machover, K. (1949). *Personality Projection in the Drawings of Human Figure*. Spring field, IL: Charles C. Thomas.
- Montemayor, R., & Hanson, E. A. (1985). A naturalistic view of conflict between adolescents and their parents and siblings. *Journal of Early Adolescence, 5*, 23-30.
- Orpinas, P., & Frankowski, R. (2001). The aggression scale: A self-report measure of aggressive behavior for young adolescents. *The Journal of Early Adolescence, 21*(1), 50-67.
- Oster, G. D., & Crone, P. D. (1987). *Using drawing in assessment and therapy: A Guide. for mental health professionals*. Bristol, PA: Brunner/Mazel.
- Oster, G. D., & Crone, P. G. (2004). *Using drawings in assessment and therapy*: (2nd ed.). New Yock: Brunner-Routledge
- Pearlin, L. I., & Schooler, C. (1978). The Structure of Coping. *Journal of Health and Social Behavior, 19*, 2-24.
- Taylor, E. M. (1959). *Psychological appraisal of children with cerebral defects*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Tremblay, R. E. (2000). The development of aggressive behavior during childhood: What have we learned in the past century?. *International Journal of Behavioral Development, 24*(2), 129-141.
- Weber, D. H. (2007). *Usefulness of the draw-a-person-in-the-rain projective*

drawing as ascreening for special education evaluations. Pay, D. Adler
School of Professional Psychology.

Abstract

Study on the Possibility of Using Person in the Rain(PITR) as a Screening Tool for Aggression of Children

Jeong-Sim Ham

Hansei University

Young-In Chung

Hansei University

This study was aimed at investigating the difference in response characteristics to Person In the Rain(PITR) according to the degree of children's aggression, and examining whether the PITR can be used as a screening tool to determine children's aggression. The subjects were 365 elementary school in grades 4 to 6 in Gyeonggi-Do. A PITR drawing test and an aggression test were used as research tools. In order to analyze the data, regarding the research question, a cross-analysis was performed to measure the difference in response characteristics to PITR according to the degree of aggression while a discriminant analysis was conducted to verify its validity as a tool to discern aggression. The results of the study are as follows. First, the response characteristics of the stress indicators of groups with low and high aggression revealed in the PITR showed a significant difference in the area of the puddle while those of the stress coping resource index displayed a significant difference in the size of the person, the figure of the whole person, and the omission of the body part. The response characteristics of the PDI index showed a significant difference in the order of drawing, the age of the person in drawing, and the feeling of drawing. Second, the discriminatory power of PITR as a screening tool for aggression was 76.0%, predicting 69.9% for the group with low aggression and 82.2% for the group with high aggression. These results suggest that PITR can be used as a screening tool for aggression of children.

논문접수 2019. 01. 05	심사수정 2019. 01. 24	게재확정 2019. 02. 10
-------------------	-------------------	-------------------