

인물화 검사를 활용한 굿즈 디자인 수업이 특성화 고등학생의 자아정체감에 미치는 영향

The Impact of Goods Design Classes Utilizing Draw-a-Person Tests on Self-Identity of Specialized High School Students

주 저 자 : 김은희 (Kim, Eun Hee) 국민대학교 교육대학원 디자인교육전공 석사과정

교 신 저 자 : 남원석 (Nam, Won Suk) 국민대학교 공업디자인학과 교수
name@kookmin.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kids.2024.4.749>

접수일 2024. 10. 04. / 심사완료일 2024. 10. 10. / 게재확정일 2024. 10. 14. / 게재일 2024. 12. 30.

Abstract

This study investigates the effects of goods design classes utilizing draw-a-person tests on self-identity. Literature reviews and a survey were conducted on self-identity and design classes. Based on these findings, four class sessions were developed with input from design education experts. In April 2024, 46 third-year students from Y High School participated, divided into a control group and an experimental group of 23 students each. Pre and post-tests on self-identity were administered and analyzed using SPSS with a significance level of $p < .05$. The paired non-parametric test revealed significant improvements in five out of six self-identity sub-domains for the experimental group, including initiative, self-acceptance, goal orientation, autonomy, and intimacy. The overall self-identity score increased from 3.40 in the pre-test to 3.85 in the post-test, confirming the intervention's effectiveness. This study demonstrates the positive impact of goods design classes on students' self-identity. However, the small sample size limits the generalizability of the findings, highlighting the need for further research on educational interventions to enhance self-identity. Overall, the study provides valuable insights into the role of design education in personal development.

Keyword

Self-Identity(자아정체감), Goods Design Education(굿즈 디자인 교육), Draw-A-Person test(인물화 검사)

요약

본 연구는 인물화 검사를 활용한 굿즈 디자인 수업이 자아정체감에 어떠한 영향을 미치는지 알아보는 데 목적이 있다. 연구를 위해 자아정체감과 디자인 수업 실태조사와 자아정체감, 인물화 검사, 굿즈에 대한 문헌조사를 진행하고, 수업 4차시를 개발하여 디자인 교육 전문가 3인에게 자문을 받고 수정 및 보완하여 수업을 구성하였다. Y 특성화 고등학교의 3학년 2개 학급(총 46명)을 대상으로 1개 학급은 통제집단(23명), 1개 학급은 실험집단(23명)으로 구분하여 수업 처치를 하였으며, 자아정체감 사전·사후 검사와 분석을 진행하였다. 연구자료는 SPSS 통계 프로그램(Ver 28.0) 사용해 전산통계 처리를 진행하였고, 유의수준 $p < .05$ 에서 검증을 하였다. 실험집단 23명을 대상으로 교육적 효과를 탐색하고자 대응표본 비모수검정을 실시한 결과, 인물화 검사를 활용한 굿즈 디자인 수업을 경험한 학생들의 자아정체감 하위 영역인 주체성, 미래확신성, 자기수용성, 목표지향성, 주도성, 친밀성 중 미래확신성을 제외한 5가지 영역에서 통계적으로 유의미한 결과가 나타났다. 전체 영역에서 사전($M=3.40$)에 비해 사후($M=3.85$) 값이 0.45 증가하여 교육 효과가 있는 것이 검증되었다. 본 연구를 통해 인물화 검사를 활용한 굿즈 디자인 수업이 학생들의 자아정체감 향상에 영향을 미친다는 결과를 도출할 수 있었다. 일부 고등학교 학생 대상으로 진행한 연구로 일반화하기엔 어려우나, 자아정체감을 향상할 수 있는 수업연구가 지속되기를 바란다.

목차

1. 서론

2. 이론적 배경

2-1. 자아정체감의 이해

2-2. 인물화 검사의 이해

2-3. 굿즈의 이해

3. 연구방법

3-1. 연구대상

3-2. 검사도구

- 3-3. 연구설계 및 연구절차
- 3-4. 수업 설계
- 3-5. 수업결과물

4. 연구결과

- 4-1. 분석방법
- 4-2. 집단 내 자아정체감 차이

1. 서론

‘청소년기는 빠른 신체적 성장과 정신적 변화를 겪게 되는 시기로 자신만의 특성과 일관성을 가지면서 자아정체감과 자아의식이 발달하는 시기이다. 자아정체감 형성은 학업 및 진로에 영향을 미치기 때문에 청소년기에 이루어져야 할 중요한 발달 과업으로 간주된다.¹⁾ 특히 졸업 후 취업을 목표로 특성화 고등학교에 진학한 학생들은 취업만 고려하는 것이 아니라 자신에 대한 이해를 바탕으로 자신의 성격, 적성, 가치관, 흥미, 능력 등을 파악하여 이에 적합한 진로를 선택하는 것이 무엇보다 중요하다. 또한 학업과 취업을 동시에 준비해야 하는 3학년 시기에 자아정체감 위기와 흥미를 경험하게 되며 부정적인 자기에 상처받기 쉽다. 이러한 문제를 극복하기 위해서는 긍정적인 자아정체감을 확립하기 위해 자신에 대해 탐구하고 고민해 볼 수 있는 수업을 연구하는 것이 매우 필요하다.

최근 디자인을 ‘자아 탐색’의 목적으로 활용한 사례들이 나타나고 있는데 미국의 D-School에서는 ‘인생 디자인’ 수업을 통해 자아정체감 형성과 미래설계에 디자인 사고를 응용한 방법을 제시하였고, 여러 기업과 기관에서도 디자인을 통해 자기 발견을 하는 프로그램을 도입하여 워크숍에 활용하고 있다.²⁾ 이러한 사례를 통해 디자인이 자아정체감을 형성하는 과정에 도움을 줄 수 있다는 것을 알 수 있다.

이에 따라 디자인 교육 과정을 살펴보면 디자인 교육은 디지털 역량을 함양하여 자아를 실현하고 진로를 개척하는 인재로 성장하도록 돕는 성격을 바탕으로 자

1) Erikson, E. H, On the generational cycle: An address, The International Journal of Psychoanalysis, Vol.61, No.2, 1980, pp.213-224.

2) 노현지, 창의적 자아정체감 확립을 위한 사고-창조 기반 경험 디자인, 서울대학교 대학원 박사학위논문, 2020, p.26.

- 4-3. 자아정체감 하위영역 결과 분석
- 4-4. 자아정체감 사전·사후검사 결과 총론
- 4-5. 학생 인터뷰 결과
- 4-6. 수업 만족도 결과

5. 결론

참고문헌

아정체감과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로를 설계함으로써 행복을 추구하고, 지속적인 능력 개발로 해당 산업에 이바지할 수 있는 자기관리 역량을 기르는데 교육 목표를 두고 있다.³⁾ 즉 디자인 교육은 자아정체감을 형성하는 시기에 필요한 교육으로서 자아를 발견하고 표현하여 진로를 설계하는 매체가 될 수 있다.

따라서 디자인 교과를 중심으로 자아정체감 향상을 위한 수업을 고안하기 위해 서울 소재 특성화 고등학교 디자인과 학생 120명을 대상으로 설문조사를 진행하였다. ‘디자인 수업 시간에 자아정체감 탐구를 한 적이 있나요?’라는 질문에 ‘없다’ 57%로 학생들이 디자인 수업 시간에 자아정체감 탐구 경험이 없다고 응답하였으며, ‘자아정체감 탐구 시 하고 싶은 활동은 무엇인가요?’라는 질문에 ‘인물화 검사’ 58%로 학생들이 인물화 검사에 대한 흥미가 있음을 알 수 있었다. ‘자아정체감 탐구를 위한 디자인 수업이 있다면 어떤 수업을 듣고 싶나요?’라는 질문에 ‘굿즈 디자인 수업’ 67%로 굿즈 디자인 수업이 가장 높았다. 구체적인 내용은 다음 [표 1]과 같다.

[표 1] 학생 대상 설문조사 결과(N=120)

문항	항목	N	%
디자인 수업 시간에 자아정체감 탐구를 한 적이 있나요?	있다.	52	43
	없다.	68	57
자아정체감 탐구 시 하고 싶은 활동은 무엇인가요?	마인드맵	0	0
	성격유형검사	20	17
	심리 검사	30	25
	인물화 검사	70	58
	굿즈 디자인 수업	80	67
자아정체감 탐구를 위한 디자인 수업이 있다면 어떤 수업을 듣고 싶나요?	웹 디자인 수업	14	12
	영상 디자인 수업	12	10
	공간 디자인 수업	14	12

3) 교육부, [별책 25] 문화·예술·디자인·방송 전문교과 교육과정, 2022, pp.7-8.

설문조사 결과를 바탕으로 ‘인물화 검사와 ‘굿즈 디자인’을 접목한 수업을 개발하였다. 본 연구의 목적은 인물화 검사를 활용한 굿즈 디자인 수업이 특성화 고등학생의 자아정체감과 자아정체감의 하위 영역에 어떠한 영향을 미치는지 연구하는 데 있다. 이에 기초한 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 인물화 검사를 활용한 굿즈 디자인 수업이 자아정체감에 어떠한 영향을 미치는가?

둘째, 인물화 검사를 활용한 굿즈 디자인 수업이 자아정체감의 하위 영역에 어떠한 영향을 미치는가?

2. 이론적 배경

2-1. 자아정체감의 이해

자아정체감은 삶 전반에 걸쳐 진행되는 발달과정 중의 하나이다. Erikson(1968)은 자아정체감이란 ‘자기 존재의 동일성과 연속성에 대한 지각’으로 정의하며 개인은 자아정체감을 통해 자신의 역할과 신념 등을 정할 수 있다고 하였다.⁴⁾ Stryker와 Burke(2000)는 자아정체감을 개인이 집단이나 사회에서 부여되는 역할로 자기 자신을 보는 독특한 방식이라고 정의하였다.⁵⁾ 이처럼 자아정체감은 자신이 누구이며 어디에 있으며 어디를 향해 가고 있는지를 인식하며 사회적 역할과 자신의 능력을 융합하여 하나의 자아를 찾아가는 자아통합의 과정으로 볼 수 있다. 특히 청소년기의 자아정체감 확립은 현재 자신의 위치에서부터 앞으로 나아갈 방향성을 명확하게 알려주고 자신에게 요구되는 사회적 역할을 잘 수행할 수 있도록 해 주는 핵심 요소이기 때문에 매우 중요한 의미를 갖는다.

2-1-1. 자아정체감 교육에 관한 선행연구

자아정체감 형성을 위한 디자인 교육의 필요성을 알아보기 위해 자아정체감 교육에 관한 선행연구를 조사하였다. 내용은 다음 [표 2]와 같다.

[표 2] 자아정체감 교육에 관한 선행연구

연구자	내용
장하은 (2024)	-빠르게 변화하는 사회에 있어 자기 이해를 통해 진로와 미래를 주체적으로 계획하기 위한 교육의 필요성을 언급함. -자아정체감 함양을 위해 다양한 시각문화미술 매체를 활용한 수업 연구가 필요함.
송서하 (2023)	-뉴노멀 시대의 도입으로 자신의 존재 가치와 방향성을 정하고 올바르게 상호 교류할 수 있는 교육에 대한 필요성을 강조함. -MBTI처럼 자아 성찰에 영감을 줄 수 있는 다양한 도구를 적용한 수업 연구가 필요함.
이루다 (2019)	-청소년기는 자신에 대한 정체감을 획득하는 시기로 자신에 대해 알고, 자아존중감을 위한 실제적인 교육 프로그램의 필요성을 언급함. -자아탐색을 위한 다양한 수업 방안에 대한 실제적인 연구가 필요함.

선행연구의 연구 내용을 살펴보면 공통적으로 자아정체감 교육이 청소년기에 필수적인 교육이라고 언급하며 자아정체감을 향상시키기 위한 디자인 수업 방안에 대한 연구가 이루어졌다. 또한 자아탐색에 있어 다양한 도구들을 활용하는 수업 방안에 대한 연구가 필요함을 확인하였다. 지금까지의 선행연구들은 많은 학생들이 흥미를 보였던 인물화 검사를 활용한 수업 방안에 대해서는 다루지 않았다. 이에 따라 본 연구에서는 인물화 검사를 활용하여 굿즈 디자인 수업 개발을 통해 기존 연구들과의 차별성을 두고자 한다.

2-2. 인물화 검사의 이해

그림 검사는 자신의 심리상태를 언어가 아닌 그림을 통해 표현함으로써 내적 욕구나 무의식을 효과적으로 확인할 수 있는 방법이다. 따라서 자신의 내면에 대한 심리적, 정서적 감정을 표현하는 비언어적 의사소통 도구라 할 수 있다. 그림 검사 중 인물화 검사(dap: draw-a-person test)는 자신의 자아상을 투사함과 동시에 무의식 세계의 동기나 욕구를 종합적이면서 객관적으로 표현해 주는 중요한 역할을 한다. 또한 인물화 검사는 실시하기 쉽고, 자기 보고식 검사에 비해 방어가 낮아 자신의 성격적 특성을 시각적, 상징적으로 볼 수 있으며 자기이해를 돕는데 매우 효과적이다.⁶⁾

4) Erikson, E, Identity: Youth and Crisis, New York: W.W Norton & Co, 1968, p.211.

5) Stryker, S. & Burke, P. J, The Past, Present, and Future of an Identity Theory, Social Psychology Quarterly, Vol.63, No.4, American Sociological Association, 2000, pp.284-297.

6) 전원미, 에니어그램 2, 5, 8유형의 인물화 특성에 대한 탐색적 연구, 에니어그램심리역동연구, Vol.1, No.1, 한국에니어그램역동심리학회, 2014, pp.179-197.

2-2-1. 인물화 검사의 교육적 기대효과

인물화 검사를 활용한 굿즈 디자인 수업의 교육적 효과는 첫 번째로, 인물화 검사를 통해 자신의 내면세계를 돌아보고 자아정체감을 탐구하는 교육을 할 수 있다. 두 번째로는 자신의 성격 및 정체성을 시각적 이미지로 표현하는 과정에서 자기표현 능력을 향상할 수 있다. 마지막으로 자아정체감이 긍정적으로 향상되어 개인의 다양성이 존중되고 빠르게 변화하는 현대 사회에서 자신의 정체성을 확립하고 나아가 주체적으로 자신의 미래를 계획하는 능력을 기를 수 있다.

2-3. 굿즈의 이해

굿즈(goods)는 사전적 의미로 상품, 제품이라는 뜻을 지니고 있지만, 최근에는 MZ 세대가 주 소비계층의 주역으로 등장하면서 자신이 좋아하거나 기억하고 싶은 콘텐츠가 담긴 상품을 '굿즈'라고 표현하기 시작했다. 또한 상품의 특성에 따라 패션, 뷰티, IT, 식품 등 라이프 스타일 상품으로 형태가 다양화되었다. 즉 굿즈는 모든 콘텐츠를 담을 수 있고, 그 자체로 상품이 된다.

굿즈가 다양한 문화 콘텐츠를 담을 수 있는 특성을 지녔음에도 불구하고 기존의 연구들은 굿즈를 마케팅 분야에서의 상품 가치에 중점을 두어 왔다. 하지만 마케팅 분석을 위한 자료가 아닌 수업 자료로서 굿즈가 지니는 의미에도 주목할 필요가 있다. 굿즈는 학생들의 가장 주요 관심 요소라 할 수 있는 팬덤 문화, 만화, 캐릭터 등 삶과 밀접하게 연관되어 있으며,⁷⁾ 평소 디자인 수업에서 단순히 외형 구상만 하거나 사용할 수 없는 작품을 만드는 활동에 아쉬움이 있던 학생들은 직접 굿즈를 구상하고 제작하는 활동에 많은 관심과 흥미를 보인다. 최근에는 목적에 따라 다양하게 제작되고 있기에 디자인 수업에 있어서 굿즈가 지니는 교육적 의미는 크다.

3. 연구방법

3-1. 연구대상

본 연구에서는 Y 특성화 고등학교의 3학년 2개 학급 총 46명을 대상으로 수업 전에 두 집단의 자아정체감 사전검사를 실시하였다. 그리고 학급 중 1개 학급

7) 류재만 외, 융합적 사고력 증진을 위한 굿즈(goods) 디자인 수업 연구. 미술교육논총, Vol.67, No.0, 한국초등미술교육학회, 2021, pp.141-168.

은 통제집단(23명), 1개 집단은 실험집단(23명)으로 구분하였다. 통제집단에는 마인드맵을 활용한 수업으로, 실험집단에는 인물화 검사를 활용한 수업을 진행하였다. 수업 후에는 통제집단과 실험집단 모두 자아정체감 사후검사와 수업 만족도 조사를 실시하였다. 수업 처치는 2024년 4월 중 고등학교 3학년 디자인 수업을 통해 1시간씩 4회(총 4시간) 실시하였다.

3-2. 검사도구

본 연구의 효과성을 살펴보기 위해 박아청(2003)⁸⁾의 자아정체감 검사지를 수정하여 사용하였다. 검사에 소요되는 시간과 부담을 줄이기 위해 기존의 개념과 구성을 따르면서 문항수를 최소화하였다. 각 하위 영역에 9개 문항으로 전체 54문항으로 수정하였으며, 검사지 문항을 읽고 자신의 생각과 태도에 대해서 5점 Likert 식 척도로 평가하도록 하였다. 수정된 검사도구는 신뢰도 분석을 위해 크론바흐 알파 계수를 활용하여 계산한 결과 .935로 높은 신뢰수준을 보여주는 것으로 나타났다. 구체적인 내용은 다음 [표 3]과 같다.

[표 3] 검사도구 신뢰도

하위영역	문항	문항수	cronbach's α
주체성	1, 7, 17, 22, 27, 33, 39, 45, 50	9	.928
자기수용성	2*, 8*, 13, 18*, 23*, 28*, 34*, 40*, 51*	9	.917
미래확신성	3*, 9, 14*, 24, 29*, 35, 41, 46, 52*	9	.913
목표지향성	4*, 10*, 15*, 19*, 30*, 36*, 42*, 47*, 53	9	.911
주도성	5*, 11*, 20*, 25*, 31*, 37*, 43*, 48, 53*	9	.920
친밀성	6*, 12*, 16*, 21*, 26*, 32*, 38, 44*, 49	9	.944
전체		54	.935

*표는 역채점 문항임

3-3. 연구설계 및 연구절차

본 연구에서 인물화 검사를 활용한 굿즈 디자인 수업이 자아정체감에 미치는 영향을 살펴보기 위한 연구설계는 [표 4]와 같다.

8) 박아청, '한국형 자아정체감검사의 타당화 연구, 教育心理研究, Vol.17, No.3, 한국교육심리학회, 2003, pp.373-392.

[표 4] 연구설계

G1	O1	X1	O2
G2	O3	X2	O4
G1	: 실험집단		
G2	: 통제집단		
O1, O3	: 사전검사(자아정체감)		
X1	: 인물화 검사를 활용한 굿즈 디자인 수업		
X2	: 마인드맵을 활용한 굿즈 디자인 수업		
O2, O4	: 사후검사(자아정체감), 인터뷰		

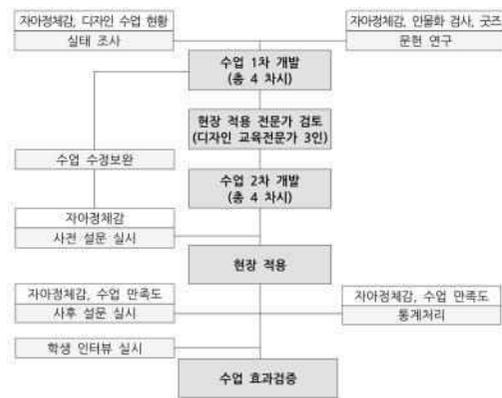
본 연구는 [그림 1]의 연구절차에 따라 진행하였다.

첫째, 자아정체감과 디자인 수업 현황에 대한 실태 조사와 자아정체감, 인물화 검사, 굿즈에 대한 문헌연구를 실시하였다.

둘째, 인물화 검사를 활용한 굿즈 디자인 수업 4차시를 개발하고 디자인 교육전문가 3인에게 자문을 받아 내용을 수정 보완하였다.

셋째, 2024년 4월 고등학교 학생을 대상으로 자아정체감 사전 설문 조사를 실시한 뒤 개발한 지도안으로 수업을 진행하였다.

넷째, 수업을 마치고 자아정체감 사후 설문 조사를 실시하여 사전·사후 검사 결과와 수업 만족도 결과를 분석하였다. 그리고 학생 인터뷰를 실시하여 좋았던 점이나 개선점에 대한 유무를 확인하였다.



[그림 1] 연구절차

3-4. 수업 설계

본 연구에서는 Y 특성화 고등학교 3학년 학생을 대상으로 인물화 검사를 분석하며 자아를 탐구하고 자아를 캐릭터로 표현하여 굿즈에 적용하도록 수업을 구성하였다. 자아정체감 개념부터 인물화 검사, 굿즈 디자인

인까지 총체적인 관점에서의 디자인 수업을 설계하였다. 본 수업을 통해 자아에 대한 생각을 서로 공유하며 이해하고 굿즈로 제작해 봄으로써 자아 탐구뿐만 아니라 자아표현 활용 능력과 자기주도적인 학습효과도 기대된다.

본 수업은 특성화 고등학교의 디자인 교과를 중심으로 총 4차시로 구성하였으며, 수업 주제는 자아를 캐릭터화하여 굿즈 디자인을 하는 수업이다. 각 차시별 수업 내용은 아래와 같으며 구체적인 내용은 다음 [표 5]와 같다.

[표 5] 수업설계

개요	차시	교수·학습내용	학습자료
자아정체감 탐색	1	자아정체감 개념 학습 인물화 검사 분석	PPT, 활동지1
굿즈 디자인 이해하기	2	굿즈 디자인 개념 학습 키워드를 바탕으로 캐릭터 설정	PPT, 활동지2
작품 제작	3	굿즈 디자인과 관련한 세부 디자인 설정 스케치를 바탕으로 시각적 구체화	PPT
발표 및 수정	4	수정 및 보완 최종 결과물 제출 및 발표	PPT

1차시는 자아정체감의 중요성과 기본 개념에 대해서 학습한다. 자아 탐구를 위해 인물화 검사를 활용할 수 있음을 제시하고 인물화 검사를 진행한다. 인물화 검사 분석지를 활용해 자아에 대해서 이해한다.

2차시는 다양한 굿즈 디자인에 대한 사례를 제시하며 굿즈 디자인의 기본 개념에 대해서 학습한다. 그리고 지난 시간에 진행한 활동지를 기초하여 캐릭터 스케치를 전개한다.

3차시는 아이디어의 시각적 구체화를 위해 디지털 프로그램 또는 핸드 드로잉을 활용해 스케치를 채색하며 시각 이미지를 제작한다.

4차시는 굿즈 디자인을 완성하고, 자신이 제작한 굿즈 디자인을 발표하고 서로 의견을 제시하는 시간을 가지며 수업을 마무리한다.

3-5. 수업결과물

본 수업은 Y 특성화 고등학교 디자인과 3학년을 대상으로 2024년 4월 16일부터 4월 29일까지 약 2주에 걸쳐 실시하였다. ‘나만의 굿즈 제작하기’를 주제로 굿즈 디자인 수업을 진행하였다. 수업 시수는 1차시 50분 기준으로 진행되었으며 다음과 같이 실행하였다.

4. 연구결과

4-1. 분석방법

본 연구의 수집된 자료는 SPSS(statistical package for social science) 통계 프로그램(ver 28.0) 사용하여 전산통계를 진행했고, 유의수준을 $p < .05$ 에서 검증했다. 분석방법은 아래와 같다.

첫째, 집단 내 자아정체감 차이를 살펴보기 위해 독립표본 비모수검정과 대응표본 비모수검정을 실시했다.

둘째, 수업 실시 전과 후의 자아정체감의 하위영역별 변화를 살펴보기 위하여 대응표본 비모수검정을 실시했다.

4-2. 집단 내 자아정체감 차이

실험집단과 통제집단의 동질성 검증을 위해 각 집단의 자아정체감 사전검사 결과를 가지고 독립표본 비모수검정을 실시하였다. [표 6]에서 보는 바와 같이 유의한 차이가 없는 것으로 나타나 실험집단과 통제집단은 동질 집단이라 할 수 있다($Z = -1.802, p > 0.05$).

[표 6] 집단 내 동질성 검사

구분	집단	N	M	Z	p
사전검사	실험집단	23	3.40	-1.802	.072
	통제집단	23	2.99		

수업을 실시 한 후에 실험집단과 통제집단의 자아정체감에서 유의한 효과가 있는지 알아보기 위해 대응표본 비모수검정을 실시하였다. [표 7]에서 보는 바와 같이 실험집단에서만 유의한 차이가 있었다. 이것은 인물화 검사를 활용한 굿즈 디자인 수업이 자아정체감을 증진 시키는데 효과가 있다고 할 수 있다($Z = -2.038, p < 0.05$).

[표 7] 집단 내 자아정체감 사전·사후 결과 분석

실험집단 (N=23)				통제집단 (N=23)			
사전 검사	사후 검사	Z	p	사전 검사	사후 검사	Z	p
3.40	3.85	-2.038b	.042	2.99	2.99	-.049c	.961

* $p < 0.05$

- a. Wilcoxon 부호순위 검정.
- b. 음의 순위를 기준으로.
- c. 양의 순위를 기준으로.

4-3. 자아정체감 하위영역 결과 분석

실험집단 23명을 대상으로 수업 전, 후 학생의 자아정체감 변화를 통해 수업의 효과성을 살펴보고자 대응표본 비모수검정을 실시한 결과 [표 8]과 같이 대부분 하위영역에서 매우 긍정적인 변화가 뚜렷하게 보였으나 미래확신성 영역에서는 변화가 뚜렷하게 보이지 않았다. 이는 수업 실행 전에 진로탐색 활동을 해봄으로 미래에 대한 확신이 있는 것으로 분석된다.

자아정체감 전체 영역의 분석 결과에 있어서 사전검사($M=3.40$)에서 사후검사($M=3.85$)로 전체 영역이 0.45점 증가하여 통계적으로 유의미한 차이가 났다($Z = -2.038, p < 0.05$).

하위 영역별로 보면 주체성에서 사전검사($M=3.54$)에 비해 사후검사($M=3.88$)로 주체성이 0.34점 증가하여 통계 차이가 유의미하게 났다($Z = -2.038, p < 0.05$). 자기수용성에서 사전검사($M=3.60$)에 비해 사후검사($M=4.11$)로 자기수용성이 0.51점 증가하여 통계 차이가 유의미하게 났다($Z = -1.997, p < 0.05$). 미래확신성에서는 사전검사($M=3.74$)에 비해 사후검사($M=4.00$)로 미래확신성이 0.26점 증가했으나 의미 없는 통계 차이로 분석된다($Z = -.958, p > 0.05$). 목표지향성에 있어서 사전검사($M=3.17$)에 비해 사후검사($M=3.78$)로 목표지향성이 0.61점 증가하여 통계 차이가 가장 유의미하게 났다($Z = -2.419, p < 0.05$). 주도성에서 사전검사($M=3.31$)에 비해 사후검사($M=3.80$)로 주도성이 0.49점 증가하여 통계 차이가 유의미하게 났다($Z = -2.221, p < 0.05$). 친밀성에서 사전검사($M=3.01$) 점수에서 사후검사($M=3.56$)로 친밀성이 0.55점 증가하여 차이가 유의미하게 나왔다($Z = -1.993, p < 0.05$).

[표 8] 자아정체감 하위영역별 사전·사후 결과 분석

하위영역	사전	사후	N	Z	p
주체성	3.54	3.88	23	-2.038b	.042
자기수용성	3.60	4.11	23	-1.997b	.046
미래확신성	3.74	4.00	23	-.958b	.338
목표지향성	3.17	3.78	23	-2.419b	.016
주도성	3.31	3.80	23	-2.221b	.026
친밀성	3.01	3.56	23	-1.993b	.046
전체	3.40	3.85	23	-2.038b	.042

* $p < 0.05$

- a. Wilcoxon 부호순위 검정.
- b. 음의 순위를 기준으로.

4-4. 자아정체감 사전·사후검사 결과 총론

결과적으로, 자아정체감의 사후검사 점수가 증가하여 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 총 5개 하위영역인 ‘주체성’, ‘자기수용성’, ‘목표지향성’, ‘주도성’, ‘친밀성’ 영역이 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 따라서 인물화 검사를 활용한 굿즈 디자인 수업은 자아정체감 향상에 도움이 되는 것을 알 수 있다.

4-5. 학생 인터뷰 결과

수업이 끝난 후 실험집단 23명을 대상으로 수업의 장단점에 대한 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰에서 나온 의견을 바탕으로 인물화 검사를 활용한 굿즈 디자인 수업에 대한 효과와 보완점에 대한 시사점을 얻을 수 있었다. 대부분의 학생들은 굿즈 디자인 수업에 대해 흥미와 관심이 높았으며, 인물화 검사를 활용해 직접 자신을 분석하는 것이 새롭고 의미 있는 경험이었다고 답하였다. 주요한 학생의 의견은 아래와 같다.

“내가 어떤 사람인지 알게 된 것 같아요.(학생 A)”

“나에 대해 생각해보는 계기가 되었어요.(학생 B)”

“인물화 검사를 분석하면서 내 성격이 인물화에 나타나는 게 신기했어요. (학생 C)”

보완해야 할 점에 대해서는 수업에 대한 만족도에 비해 적게 나왔으나, 주요 보완점으로 논의된 의견을 분석하면, 실습시간이 부족하여 높은 수준의 결과물을 만들어 내기에 한계가 있다고 답하였다. 학생의 의견은 아래와 같다.

“굿즈 디자인 작업 시간이 충분했으면 좋을 것 같아요.(학생 D)”

“수업 시간이 짧아서 굿즈를 디자인하는데 시간이 부족했어요.(학생 E)”

4-6. 수업 만족도 결과

실험집단의 23명 학생을 대상으로 본 수업에 대한 만족도를 조사하고 분석하였다. 수업 만족도 조사 결과를 정리하면 [표 9]와 같다. 만족도는 12개 문항을 5점 Likert 식 척도로 조사했으며, 항목의 구성은 전반적 만족도, 수업 참여도, 진행과정, 수업 난이도, 수업 이해도, 인물화 검사의 도움 정도, 수업 흥미도, 지속이용의도이다. 실험집단의 수업 만족도를 분석한 결과 평균 4.53점으로 학생들이 수업에 대해 만족하고 있는 것을 볼 수 있었다.

[표 9] 수업 만족도 분석

	항목	N	M	SD
1	전반적인 굿즈 디자인 수업 내용에 만족하십니까?	23	4.57	.590
2	굿즈 디자인 수업에 흥미를 느끼고 적극적으로 참여하였습니까?	23	4.61	.656
3	굿즈 디자인 수업의 진행 과정이 적절하였다고 생각하십니까?	23	4.43	.843
4	굿즈 디자인 수업 난이도는 적절했습니까?	23	4.70	.559
5	굿즈 디자인에 대해 충분히 이해하였나요?	23	4.65	.647
6	자아정체감에 대해 충분히 이해하였나요?	23	4.30	.765
7	인물화 검사 활동이 나를 이해하는데 도움이 되었습니까?	23	4.30	.765
8	나를 탐구하는 학습 주제 선정이 수업의 흥미를 유발하였습니까?	23	4.52	.665
9	굿즈 디자인 수업을 통해 자신에 대해 잘 알게 되었습니까?	23	4.43	.728
10	이번 굿즈 디자인 수업을 통해 제작된 자신의 굿즈에 대해 만족하십니까?	23	4.57	.662
11	수업 중간에 교사의 피드백이 적절하게 이루어졌다고 생각하십니까?	23	4.61	.656
12	향후 디자인 과목에서 본 수업과 같은 프로그램이 도움이 될 것이라고 생각하십니까?	23	4.70	.559
	전체	23	4.53	.593

5. 결론

본 연구는 인물화 검사를 굿즈 디자인 수업에 적용함으로써 특성화 고등학교 학생들의 자아정체감에 어떠한 영향을 미치는지 연구하고자 하였다. 연구목적 달 성하기 위하여 자아정체감과 디자인 수업 실태조사를 진행하고 자아정체감, 인물화 검사, 굿즈 디자인에 대한 문헌연구를 진행하였다. 특성화 고등학교 3학년 학생들을 대상으로 인물화 검사를 활용한 굿즈 디자인 수업을 제안하였다. 수업 과정은 총 4단계로 구성하였으며, 단계별 필요한 학습은 자아정체감, 인물화 검사, 굿즈 디자인을 바탕으로 구성하였다. 수업의 효과성을 검증하고자 실제 교육 현장에 적용하였으며, 수업을 마치고 자아정체감 사전, 사후검사 결과 분석과 학생 인터뷰를 실시하였다. 앞서 언급한 연구 문제를 중심으로 결론을 기술하고자 한다.

첫 번째 연구 문제로, 인물화 검사를 활용한 굿즈 디자인 수업이 자아정체감에 어떠한 영향을 미치는가에 대한 결과는 다음과 같다. 자아정체감에 대한 사전검사

와 사후검사 결과를 보면 통계적으로 유의미한 차이가 뚜렷하게 나타났다. 학생 대상 인터뷰에서도 인물화 검사를 활용해 직접 자아를 분석하는 것이 새로운 경험이었고, 나에 대해 이해하게 되었다고 답하였다. 이는 인물화 검사 활용으로 인한 흥미 증진과 인물화 검사를 분석하는 과정에 따른 자아 탐구의 향상으로 보인다.

두 번째 연구 주제로, 인물화 검사를 활용한 굿즈 디자인 수업이 자아정체감의 하위 영역에 어떠한 영향을 미치는가에 대한 결과는 다음과 같다. 자아정체감에 대한 여섯 가지 하위 영역인 주체성, 자기수용성, 미래확신성, 목표지향성, 주도성, 친밀성 중 미래확신성을 제외한 5가지 영역에서 교육적 변화를 볼 수 있었으며 특히 목표지향성이 가장 많이 상승된 것으로 보인다. 또한 수업 만족도를 통해서도 학생들이 인물화 검사와 굿즈 활용으로 인해 수업 만족도가 높았으며, 자아정체감이 향상되었음을 확인할 수 있었다.

본 연구는 인물화 검사를 활용한 굿즈 디자인 수업을 설계함에 있어, 특성과 고등학교 학생들의 자아정체감을 향상하고자 접근하였다. 추후 수업 진행 시 단계 및 특성을 고려하여 볼 때 짧은 기간 내에 높은 수준의 결과물을 제작하기에 어려움이 있음을 확인하였다. 이를 보완하기 위해 12차시 정도의 수업 구성안으로 운영하는 것을 고려할 필요가 있다. 또한 본 연구의 대상이 특성화 고등학교 3학년 학생 46명이라는 한정된 구성원으로 한 결과이기 때문에 결과를 일반화하기에는 무리가 있다. 따라서 이번 연구에서 발견된 한계점들은 앞으로의 후속 연구를 통해 개선되어야 할 것이다.

마지막으로 앞으로도 특성화 고등학교에서 자아정체감 향상을 위한 수업이 요구될 것이며, 향후 인물화 검사를 수업에 활용하는 방안에 대한 많은 연구가 이루어질 것으로 예상된다. 빠르게 변화하는 사회에 따라 특성화 고등학교에서의 자아정체감 향상을 위한 수업이 지속적이고 다양한 후속 연구가 활발하게 이루어지기를 기대한다.

참고문헌

1. 교육부, [별책 25] 문화·예술·디자인·방송

전문 교과 교육과정, 2022

2. Erikson. E, 『Identity: Youth and Crisis』, New York: W.W Norton & Co, 1968
3. 류재만, 박미진, ‘융합적 사고력 증진을 위한 굿즈(goods) 디자인 수업 연구’, 미술교육논총, 2021
4. 박아청, “한국형 자아정체감검사의 타당화 연구”, 教育心理研究, 2003
5. 전원미, ‘에니어그램 2, 5, 8유형의 인물화 특성에 대한 탐색적 연구’, 에니어그램심리역동연구, 2014
6. Erikson. E. H, ‘On the generational cycle: An address’, The International Journal of Psychoanalysis, 1980
7. Stryker, S. & Burke, P. J, ‘The Past, Present, and Future of an Identity Theory’, Social Psychology Quarterly, 2000
8. 노현지, ‘창의적 자아정체감 확립을 위한 사고-창조 기반 경험 디자인’, 서울대학교 대학원 박사학위논문, 2020