힐링콘텐츠(Healing Contents)의 정의 및 개념

A Definition and concept of Healing Contents

주저자 : 이연숙(Lee, Yeon Sook)
한국폴리텍대학

논문요약

Abstract

Ⅰ. 서론
1. 연구 목적
2. 연구 방법

Ⅱ. 힐링콘텐츠(Healing Contents)의 연원
1. 유니버설 디자인(Universal Design)
2. 그린디자인(Green design)
3. 콘텐츠(Contents)

Ⅲ. 힐링콘텐츠의 정의 및 개념
1. 기능
2. 대상
3. 특성
4. 구성

Ⅳ. 힐링콘텐츠의 예
1. 거북이 시스터즈
2. 영화 '말아톤'
3. 장애인 올림픽 경기대회

Ⅴ. 결론

참고문헌

Healing Contents, Contents design

논문요약

대한민국 차세대 10대 성장 동력 산업으로 주목받고 있는 문화콘텐츠 산업은 디지털과 인터넷 기술 그리고 뉴미디어의 발전에 힘입어 산업의 전통적인 패러다임을 변화시키고 있다. 또한 '21세기는 문화산업에서 각국의 승패가 결정될 것이고 최후 승부처가 바로 문화 산업이다' 라는 피터 드러커(Peter Ferdinand Drucker)의 주장처럼, 문화콘텐츠산업은 국가의 미래를 좌우할 정도로 중요한 산업 영역으로 부상하고 있다. 이러한 환경 속에서 소외계층을 위한 콘텐츠의 연구와 개발이 필요한 때이다.

본 논문에서는 사회소수 및 약자를 위한 콘텐츠를 힐링콘텐츠(Healing Contents)라 정의했다. 힐링콘텐츠를 상업적 측면보다는 소수를 위한 공익적 측면을 강조함으로 사회적 소외계층인 장애인들을 위한 '치료' 와 '정화' 라는 중심축의 개발 방향성을 가진 기능성 콘텐츠의 개념이다.

힐링콘텐츠 라는 새로운 개념은 기술의 윤리성 및 도덕성까지 재고 할 수 있다는 의미가 있으며 힐링콘텐츠의 개념정립으로 도덕적, 윤리적 콘텐츠에 대한 인식을 확대하여 사회적 인프라가 높아지는 것을 기대할 수 있다.

Abstract

Peter Ferdinand Drucker insisted that the victory and defeat of every country in 21th century would be concluded in the culture industry, and culture industry would be their final war place. As he insisted, culture contents industry is raising as a key industry enough to control the future of nations. Culture contents industry, one of 10 principal industries for next generation in Korea, has changed traditional paradigm owe to digital information technologies and new media's development.

I studied therapy for the disturbed with digital technology within game contents field.I defined 'Healing Contents' as contents developed focus on 'healing' and 'purification' for common weal more than commercial aim, and studied the possibility of its practical use.

the meaning of this study is to reconsider morality and the settling the new concept of healing contents will increase the understanding of moral and ethical contents. I expect this effects the increase of social Infra.

Ⅰ. 서 론

1. 연구목적

디지털산업이 고도화되고 성숙기에 접어든 지금 콘텐츠의 상업적 기능 외에 공익에 기여하는 곳으로 관심을 가져야 할 때이다. 좀 더 새로운 콘텐츠 개발에 초점을 맞추어 나가야 할 부분이 바로 사회소수 및 약자를 위한 콘텐츠 개발이다.

앞으로의 콘텐츠 개발에 있어서 힐링콘텐츠 개념을 적용한 콘텐츠 개발을 외면할 수 없는 것이 사회적 현실이 될 것이다. 이에 따라 힐링콘텐츠에 대한 정의와 개념의 정립이 필요했다.

디지털미디어 개발에 있어 치료와 복지의 개념인 힐링콘텐츠의 정의와 개념은 다양한 콘텐츠 개발에 응용될 수 있게 하기 위함이다.

2. 연구방법 및 기대효과

힐링콘텐츠라는 새로운 정의와 개념정립을 위해 유니버설 디자인과 그린디자인, 콘텐츠, 그리고 국가와 사회 각 분야에서 힐링의 사례를 살펴보았다.

힐링콘텐츠의 정의와 개념을 정립하기 위해 유니버설 디자인, 그린디자인, 콘텐츠에 대해 살펴본 후 각각에 대한 힐링요소를 분석 하였고 힐링콘텐츠의 정의와 개념을 정립했다.

‘치료’ 와 ‘정화’ 가 중심축인 힐링콘텐츠 라는 새로운 개념을 네 가지 항목으로 분류하고 각각에 대한 개념을 정립했다.

도덕적, 윤리적 콘텐츠에 대한 인식확대와 앞으로 사회에 도움이 되는 다양한 기능성 콘텐츠 개발에 응용될 수 있는 가능성을 제시했다.

Ⅱ. 힐링콘텐츠의 연원

1. 유니버설 디자인(Universal Design)

1960년대 후반 장애자, 고령자가 일상생활을 자유롭게 보내기 위한 디자인, 즉 배리어 프리(barrier free)의 개념으로 인해 탄생한 유니버설 디자인(Universal design)이란 능력이나 나이에 관계없이 다양한 사용자들이 쉽게 사용할 수 있는 환경 및 제품을 생성하기 위한 디자인 개념을 갖는 접근방법을 말한다.[1)]

유니버설 디자인의 개념은 20세기 초 대량 생산을 위해 대상을 표준화, 단일화시키고 그 외의 대상은 차별을 받았던 산업화 과정에서 이에 대한 비판 때문에 생기게 되었다. 즉, 유니버설 디자인이란 다양한 대상의 요구에 부합하며, 인간의 나이, 성별, 장애, 신체, 인종까지도 모두 포용하는 평등의 실현이라 할 수 있다. 그리고 모든 사용자들에게 쾌적하고 사용하기 편리한 환경과 제품을 제공한다는 목적을 지향하는 사회적 의식과 태도라고 할 수 있다.(Nakagawa satoshi, 2003)

유니버설 디자인의 주도적 역할을 한 사람은 노스캐롤라이나 주립대학 교수이며, 유니버설 디자인 센터 창설자인 로널스 메이스[2)]이다. 그는 ‘Barrier Free Design [3)],’Adaptive design’[4)], ‘Lifespan Design’[5)]이라고 하는 세 가지 디자인 컨셉을 포괄하는 개념으로서 유니버설 디자인을 제창했다.

메이스는 유니버설 디자인을 보다 쉽게 전달하기 위해 다음과 같은 7가지 원칙을 만들었다.

1. 누구라도 사용할 수 있게 (equitable use); 모든 사용자들에게 같은 사용 방법을 제공 할 수 있도록 어필되도록 하여야 한다.

2. 사용법은 각자가 고를 수 있게 (Flexibility in use): 사용방법의 선택권을 제공하고 사용자의 정확성과 정밀도를 용이하게 사용자에게 제공되어야 한다.

3. 사용법은 누구라도 알기 쉽게 (Simple and intuitive use): 불필요한 복잡함을 제거하고 사용자의 기대와 직관력에 일치되도록 하여야 한다.

4. 사용자가 사용법에 관한 정보를 금방 알 수 있게

---

1) Ronal. L. Mace. Universal design: Housing for the Lifespan for All People.

2) 로널스 메이스는 1998년에 급서했지만, 그 뜻은 노스캐롤라이나 주립대학 유니버설디자인센터에서 계승되고 있다. 로널드 메이스는 1995년에 다른 유니버설디자인 리더들과 함께 유니버설디자인 7원칙을 작성했다. 그뒤 몇 번 개정되어 산업 제품이나 인테리어 디자인, 그리고 건축, 환경 디자인 등 사람들의 일상생활이 밀착한 물건 디자인에 유효한 척도, 지표를 활용되고 있다.

3) 1974년 "국제장애인 전문가회의" 에서 "베리어프리 디자인 보고서" 가 작성된 것을 계기로 세계로 파급된 용어이다. 베리어프리는 장애를 가진 사람이 일상생활의 다양한 장면에서 지장이나 불편을 강요당하는 베리어(장벽)를 제거하고, 장벽이 없는 제품이나 건물로 만들고자 하는 것이다.

4) 어댑티브 디자인은 장애의 종류에 따른 특별한 요구를 개발 단계에서부터 고려하여 제품이나 환경을 만드는 것을 지칭한다.

5) 라이프스팬 디자인은 젊은층, 중년층, 고령자라고 분류되는 모든 연령층과 세대를 뛰어넘어 사용하기 쉬운 디자인을 개발 시작부터 고려하는 디자인을 말한다.

(Perceptible information): 필수적인 정보를 충분히 나타낼 수 있도록 하여야 하며, 장애를 가진 사람들이 사용하는 다양한 기구나 기술들에 호환성을 제공하여야 한다.
5. 사용에 실패하거나 위험하지 않게 (Tolerance for error): 위험과 실수를 최소화 하도록 하여야 한다.
6. 무리한 자세를 취하게 하지 않고 적은 힘으로 사용할 수 있게 (Low physical effort): 사용자들에게 적절한 자세를 유지할 수 있도록 하여 합리적으로 작동하는 힘을 사용하도록 유도하여야 한다.
7. 누구라도 다가가기 쉬운 공간과 크기가 확보될 수 있게 (Size and space for approach and use): 중요한 요소들은 앉아있는 사용자나 서 있는 사용자 모두에게 확실하게 보이도록 하여 적절히 사용할 수 있도록 하여야 한다.
힐링콘텐츠의 관점에서 유니버설 디자인을 분석하여 다음과 같은 유니버설 디자인의 힐링 요소를 분석하였다.

	유니버설 디자인의 힐링 요소
사회적	윤리의식 높이기 (연령, 성별에 관계없이 장애인이나 노약자에 대한 우선배려)
경제적	경제적 계층의 평등화 (디자인을 통한 사회, 경제적 평등 실현)

[표1] 유니버설 디자인의 힐링 요소

2. 그린디자인(Green design)

22세기에는 환경 생태학의 시대가 될 것이라고 미래학자들은 예견하고 있다. 1972년 스톡홀름 회의(UNCHE)에서 '단 하나뿐인 지구(Only One Earth)'라는 인간환경선언[6]을 채택하였고 인간환경의 보전과 개선을 위하여 전 세계에 그 시사(示唆)와 지침을 부여하는 공통의 원칙이다. 라는 내용이다.
1992년 6월 각국의 정상들이 지구의 환경보호를 위해 '미래세대의 요구를 저해하지 않으면서 경제성장과 발전계획에 환경을 고려한 기술을 섞어 경제성장과 환경보존을 추구하자' 라는 환경과 개발에 관한 '리우선언'[7]에 합의하였다.

6) 1972년 6월 스톡홀름에서 개최된 UN 인간환경회의에서 채택된 선언.
7) 정식명칭은 환경 및 개발에 관한 리우데자네이루 선언(Rio de Janeiro declaration on environment and Development)

이 선언은 전문(前文)과 26항의 원칙으로 되어 있으며, 전문에는 인간환경의 보호, 개선의 중요성, 개발도상국과 공업국을 가리지 않고 각각의 입장에서 환경보전에 임할 것을 호소하고 있다. 원칙 중에는 '인간은 그 생활의 존엄과 복지를 보유할 수 있는 환경에서 자유, 평등, 적절한 수준의 생활을 영위할 기본적 권리를 갖는다.' 라는 환경권을 선언하고 있다. 또한 천연자원이나 야생동물의 보호, 유해물질이나 열의 배출규제, 해양오염의 방지, 개발도상국의 개발촉진과 원조, 인구정책, 환경문제에 관한 교육, 환경보전의 국제협력, 핵무기 등 대량파괴 무기의 제거와 파기를 촉구하고 있으며, 다시 환경에 대한 국가의 권리와 책임, 보상에 관한 국제법의 진전 등을 명기하고 있다. 선진국들은 자국의 환경적 국익을 위해 모든 분야에 환경적 생태성을 강조하고 있다.
우리나라도 1993년 12월에 기후변화에 관한 기본협약 및 각종 국제협약과 각국의 개별입법에 가입하였고 환경 친화적 산업구조로의 전환촉진에 관한 법률(環境親和的-産業構造-轉換促進-關-法律)[8] 제 5,085호를 통해 산업 전 분야에 대해 그린 디자인을 연계하여 환경과 경제개발을 동시에 충족시키기 위한 노력을 하고 있다.
1993년 미국산업디자인협회 (Industrial Designers Society of America, IDSA)에서 환경 문제를 주요주제로 다루었고 환경문제 위원회 (Commitee for Excellence Awards, IDEA)를 운영하여 우수디자인의 평가 기준을 새롭게 정립하였다. IDSA에서 1994년부터 매년 수여하는 우수 산업디자인상 (Industrial Design Excellence Awards, IDEA)의 평가기준에서 '재료와 생산 공정의 적절한 사용'이라는 기준을 '자원절약과 에너지 효율성, 보수 및 재사용과 재활용 등을 포함하여 라이프 사이클을 통한 환경에 대해 책임 질수 있는 재료와 생산방법의 사용' 을 변경하였다.
1994년 IDEA의 디자인 교육가 협회에서는 그린 디자인의 개발 및 디자인 교육 프로그램에 관한 사례

8) 1995년 12월 29일에 제정되었다. 2002년 12월 30일까지 8차례 개정되었다. 환경 친화적인 산업구조의 구축을 촉진하여 에너지 및 자원을 절약하고 환경오염을 줄이는 방향으로 산업 활동을 추진함으로써 국민경제를 균형 있게 발전시키는데 기여함을 목적으로 한다.

연구가 발표되었고 자동차, 가구, 가전제품 등 여러 분야의 우수 그린 디자인 개발 사례가 토론 되었다. 미국 디자인 총회(American Design Council)에서 산업디자이너들을 중심으로 환경 보호를 위한 원리(Principles of Environment Stewardship)을 제정하였고 그린 디자인에 대한 디자이너의 의식도 많이 개선되었다.

이러한 노력은 지구보호를 위한 환경문제에 있어 디자인의 방향과 기업의 디자인개발전략을 맞고 있는 디자이너가 중심적인 역할을 해야 함을 강조한 것이고 그린 디자인은 제품뿐만이 아니라 정보 및 다양한 분야에 적용된다.

그린디자인은 환경을 생각하는 디자인으로 환경훼손으로 인해 발생할지도 모를 추후의 비용과 낭비를 줄여 이윤을 창조 할 수 있고 환경에 대한 고객의 니즈와 친환경에 대한 시장의 요구에 부응하는 것이다.[9] 그린디자인의 인간과 환경이라는 개념을 기업의 사회적 책임에 적용한 마케팅이 그린 마케팅(Green Marketing)이다.

	그린 디자인의 힐링 요소
사회적	인간생활 복지에 대한 환경이 훼손되면 인간의 삶에 직접적인 해로움이 온다.
자연적	지구의 생태보호와 자연보호
경제적	훼손된 생태와 자연을 회복시키기 위해 많은 비용을 부담해야 한다.(경제적 예방)

[표2] 그린 디자인의 힐링 요소

디자인을 통한 생태보호와 자연에 대한 경각심을 일깨워주고 생태와 자연환경의 보호가 인간의 삶을 유지하기 위한 방법이라는 환경적 메시지를 디자인으로 표현하고 있다. 힐링콘텐츠 개념에서의 그린 디자인의 힐링 요소를 살펴보면 인간생활 복지를 위한 환경이 훼손되면 인간의 삶에 직접적인 악영향이 온다는 사회적인 힐링 요소와 지구의 생태보호와 자연보호를 위한 자연적 힐링 요소, 훼손된 생태와 자연을 회복시키기 위해 많은 비용을 부담해야 하는 경제적 비용지불에 대한 경제적 예방측면의 힐링을 하고 있다.

3. 콘텐츠(Contents)

랜덤하우스의 정의에 따르면 일반적으로 '콘텐츠' 란 말이나 문장 또는 여러 종류의 예술 작품과 같이 어떤 매체를 통해서 표현되어지는 '내용' 을 뜻한다. 한국디지털콘텐츠학회는 콘텐츠를 '다양한 미디어를 통해서 가치와 효익을 제공하는 핵심의 지식과 정보' 라고 정의하고 있다.[10]

김영기는 콘텐츠 세계는 헤아릴 수 없는 많은 사람들, 문명과 문화의 발생 이후 지구상에 살아 온 인류들에 의해 남겨진 인간 활동의 모든 것이며, 이 모든 경우의 콘텐츠 전부다. 라고 정의하고 콘텐츠는 책 속의 내용, 그릇 속의 음식, 그림 속의 의미 등 흔히 무엇인가 가지고 있는 내면적 부분의 개념이나 의미, 가치 등으로 설명될 수 있는 '알맹이' 로 해석할 수 있다. 그리고 철학적으로는 '개념의 내용'이다.[11] 라고 하였다.

개 념	규 정
콘텐츠	부호, 문자, 음성, 음향 및 영상으로 표현된 모든 종류의 자료 또는 지식 및 이들의 집합물
디지털 콘텐츠	부호, 문자, 음성, 음향 및 영상 등으로 표현된 모든 종류의 자료 또는 지식 및 이들의 집합물로 그 보존 및 이용에 효용을 높일 수 있도록 전자적인 형태로 제작 또는 변환된 것
멀티미디어 콘텐츠	부호, 문자, 음성, 음향 및 영상 등과 관련된 미디어를 유기적으로 복합시켜 새로운 표현 및 저장 기능을 갖게 한 콘텐츠
디지털 문화콘텐츠	문화적 요소가 체화되어 경제적 부가가치를 창출하는 디지털콘텐츠

[표3] 문화산업진흥법의 콘텐츠 개념규정

일반적으로 콘텐츠라 하면 디지털 기술을 배경으로 하는 디지털 콘텐츠를 말한다. 디지털(digital)이라함은 의미 있는 내용이 영(0)과 (1)로 구성된 이진수의 형태로 생산되고, 소비 된다는 것을 뜻한다. 이에 기초해 최근에 제정된 온라인 디지털콘텐츠 산업 발전안에서는 디지털 콘텐츠를 부호, 문자, 음성, 이미지,

9) 우리나라에서는 국민대학교 조형대학 시각디자인학과 윤호섭 교수가 "everyday earthday" (매일 매일 지구의 날)"이란 환경 메시지를 내걸고, 일상 속에서 디자인과 작품 활동을 통해 친환경적인 문화 활동을 펼치고 있다.

10) 김진우『digital contents @ hci lab』도서출판 영진. 2002년

11) 김영기『the contents』이디자인. 2002년. p51

영상으로 이루어진 자료 또는 정보로써 그 보존 및 이용에 효용을 높일 수 있도록 전자적으로 제작되거나 처리된 것으로 규정하고 있다. [표3] 따라서 디지털 콘텐츠란 '유무선 정보통신망에서 사용하기 위해 디지털 방식으로 제작하거나 처리된 콘텐츠' 라 할 수 있다.[12)]

III. 힐링콘텐츠의 정의 및 개념

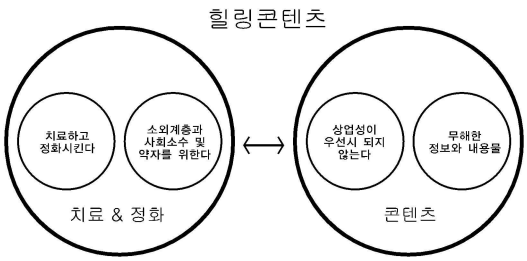
21세기를 살고 있는 우리는 자본주의 사회의 시장경제 체제에서 남을 돌아볼 여유 없이 경쟁적인 삶에 치여 삶을 살고 있다. 자연히 우리 주위에 많은 장애인들에게 관심을 기울일 여유조차 없고 나와는 상관이 없는 일로 여기고 있는 것이 현실이다. 이제 사회가 좀 더 성숙해지면서 장애인의 문제가 나와 별개의 문제가 아니며 우리 사회와 국가의 문제라는 인식의 전환점이 필요하고 적극적인 관심과 도움이 필요할 때이다.

장애인에 대한 우리주위의 소외된 관심도 중요 하지만 국가적인 측면에서 공정한 무역으로 후진국에 대한 배려 또한 필요하다. 제품을 개발하여 소비자에게 가는 단계에서 중간 유통기업에게 유리한 불합리한 수익구조가 형성되어 있는 것이 현실이다. 윤리적이고 깨끗한 수익구조를 의미하는 페어트레이드 제품을 구입하여 그 제품을 생산한 사람에게 착취를 하는 것이 아니라 정당한 값을 지불하고 그들을 돕는데 쓰이길 바라는 공정한 무역으로 자립할 수 있도록 하자는 것이 페어트레이드(Fair Trade)이다. 생산자 보호와 생태환경을 보호하는 효과가 있다. 이러한 페어트레이드 제품을 판매 하는 곳이 피플 트리이다. 세계빈곤의 양극화 현상을 막자는 대안적 시도는 도덕적 윤리적 마인드의 인식과 확대의식이 필요하다.

기업들이 힐링에 대한 개념을 인식하고 제품을 개발하여 도덕적 마인드를 가지고 그동안 기업이 쌓아온 막대한 경제적 이익을 사회전체의 이익을 위해 사회에 환원할 때 더 큰 가치로 돌아올 것이다.

유니버설 디자인은 누구나, 쉽게, 힘들이지 않고, 라는 '범용성'의 의미의 갖고 있으며 그린 디자인의 '그린' 의 의미는 '친환경' 의 의미를 내포하고 있다. 콘텐츠는 디지털정보와 '내용물' 의 의미를 갖고 있다. 이러한 환경에서 힐링콘텐츠는 미디어의 상호작용과 장애인들의 치료와 더불어 '치료' 와 '정화' 를 고려한 의미이다. 이러한 '범용성' 과 '친환경', '내용물' 을 아우르고 콘텐츠 안에서의 어떤 행위, 또는 결과에 대해 '치료' 와 '정화'(淨化) 라는 개념이 키워드로서 '치료하여 맑게 바꾸어 준다.' 라는 중심축의 개발 방향성을 가진 기능성 콘텐츠를 '힐링콘텐츠' (Healing Contents) 라 한다.

급속한 사회 환경의 변화와 더불어 디지털 환경이 미래에 대한 대비 없이 발전되어 오고 있는 시점에서 인간의 정신과 육체에 무해한 정보 또는 내용물로 이루어져 있고 상업적 요소가 우선시 되지 않으며 특히 소외계층과 사회소수 및 약자를 위하고 장애인을 먼저 고려하며 치료하고 정화하는 기능이 있는 긍정적인 측면의 '힐링콘텐츠'(Healing Contents) 개념에 대한 정의를 하겠다.[표4]



[그림1] 힐링콘텐츠(Healing Contents)의 개념

1. 치료하고 정화(淨化) 시킨다.
2. 소외계층과 사회소수 및 약자를 위한다.
3. 상업성이 우선시 되지 않는다.
4. 인간의 정신과 육체에 무해한 정보 또는 내용물로 이루어져 있다.

	힐링콘텐츠의 정의
기능	치료하고 정화(淨化) 시킨다.
대상	소외계층과 사회소수 및 약자를 위한다.
특성	상업성이 우선시 되지 않는다.
구성	인간의 정신과 육체에 무해한 정보 또는 내용물로 이루어져 있다.

[표4] 힐링콘텐츠의 정의

12) 김진우『digital contents @ hci lab』도서출판 영진. 2002년

1. 기능

대부분의 모든 사람들은 각자의 내면 안에 열등하고 어두운 부분들이 있다. 이러한 것들을 의식 밖으로 꺼내어서 치료하고 정화하여 인격의 재조절과 성격의 변화를 통해 정신과 육체에 건강한 상태를 가져오게 하는 힐링콘텐츠의 기능적 측면이 있다. 2007년 4월 미국 버지니아 공대 총기난사 사건과 같은 비극적인 결과가 나타나기 전에 정신적인 치료와 정화과정이 있었다면 사전에 예방할 수 있었을 것이다.

사회적으로는 사회의 일반적 관념과 틀, 사회 규범, 생활 규범, 인간질서 규범 및 환경적인 요소 등을 치료하고 정화시킨다.

경제적으로는 범죄, 질병, 환경파괴, 공해 등의 사회적으로 마이너스 요소들이 비경제적인 결과를 나타내고 있어 그에 따른 회복을 위한 경제적 손실이 크다.[표5]

기 능	치료하고 정화 시킨다
개인적 기능	정신적, 육체적 건강상태
사회적 기능	사회적, 도덕적, 환경적 건강 상태
경제적 기능	범죄, 질병, 환경파괴, 공해 등의 재건을 위한 손실을 막는 경제적 건강 상태

[표5] 치료와 정화기능

2. 대상

소외계층은 사회적 취약계층이다. 사회적 취약계층은 경제적, 정신적, 신체적 등의 조건이 다른 계층에 비해 취약하여 사회참여의 기회가 적고 사회적 구성원으로서 평등한 혜택을 받기도 어려운 장애인, 노인, 노숙자, 성매매 여성, 빈민층등 사회적으로 불평등을 강요받는 계층을 말한다.

사회소수란 숫자의 의미가 아니라 그 집단 구성원이 갖고 있는 사회적, 경제적인 힘을 의미한다.

약자란 강자와의 비교개념이 아닌 절대적 약자로서 사회의 그 어느 누구와 비교했을 경우에도 약자가 되는 계층을 말한다.

정신장애인과 신체 장애인을 포함한 모든 장애인과 사회적으로 소외된 여성, 성매매 여성과 거동이 불편한 노인 및 독거노인, 어린이를 말하며 경제적으로 저소득층인 빈민층이 대상이다.[표6]

대 상	소외계층과 사회소수 및 약자를 위한다.
장애인	정신장애인, 신체 장애인등
여성, 어린이, 노인	사회적으로 소외된 여성, 어린이, 성매매 여성, 거동이 불편한 노인 및 독거노인
빈민층	경제적 저소득층

[표6] 소외계층과 사회소수 및 약자 대상

3. 특성

상업적으로 이윤을 얻는다는 것은 자본주의 사회에서 당연한 시장의 원리이다. 그러나 인간의 모든 행위에 있어 인간의 욕구, 도덕적 갈등, 생명 존중, 인권 문제, 환경오염, 자연파괴 등의 개인적 도덕성이 우선시 되어야 한다.

개인적으로는 생명윤리, 환경문제가 우선 시 되어야 하며 사회적으로는 권력의 힘보다 도덕적, 정신적인 가치관이 우선시 되는 관념을 갖게 하는 무형의 힐링 요소이다. 도덕적 관념을 가진 인간의 행위는 언젠가는 이익이 되어 돌아온다는 경제적 가치의 특성을 갖고 있다.[표7]

특 성	상업성이 우선시 되지 않는다.
개인적	도덕성, 생명윤리, 환경문제가 우선시 되어야 한다.
사회적	권력의 힘보다 도덕적, 정신적인 가치관이 우선시 되는 관념을 갖게 한다. (무형의 힐링 요소)
경제적	도덕적 관념을 가진 인간의 행위는 언젠가는 이익이 되어 돌아온다.

[표7] 상업성이 우선시 되지 않는 특성

4. 구성

인터넷 시대는 정보의 세계화와 더불어 다양화를 꾀하고 있으나 그에 따른 역기능으로 어린아이부터 성인에 이르기까지 정보와 콘텐츠를 거름망 없이 무차별적으로 받고 있다. 이렇게 유해한 정보와 내용물이 인류의 생존을 위협하는 요소로 다가오고 있다.

정보와 콘텐츠의 유익한 부분이 더 많기는 하지만 인간의 정신과 육체에 해롭게 작용할 수 있는 정보와 내용물이 적지 않다. 인간의 정신에 문제가 생기면 육체 역시 병들기 쉽다. 정보화 사회의 스팸이나

무차별적인 광고는 인간의 정신에 악영향을 끼치고 있고 청소년기에 해로운 동영상이나 마약과 같은 약물은 인간의 정신뿐만 아니라 육체도 유해하게 한다.[표8]

대 상	인간의 정신과 육체에 무해한 정보 또는 내용물로 이루어져 있다.
인간의 정신	인간의 정신에 무해한 정보와 내용물 (스팸, 무차별적인 광고, 유해한 동영상등)
인간의 육체 / 자연	자연과 인간의 육체에 무해한 정보와 내용물 (인간의 정신파괴에 따른 육체에 대한 유해성, 마약 등)

[표8] 인간의 정신과 육체에 무해한 정보 또는 내용물

이러한 힐링콘텐츠의 정의와 개념에 따라 현재 우리 사회에서 볼 수 있는 힐링의 사례를 다음 절에서 살펴볼 수 있다.

Ⅳ. 힐링콘텐츠의 예

개인적 노력의 힐링 사례인 신체 장애인에 대한 다큐멘터리 영화 '거북이 시스터즈' 와 사회적 측면의 노력인 정신 장애인에 대한 영화 '말아톤', 그리고 국가의 노력인 '장애인 올림픽 경기대회' 등을 통해 알아보았다. 또한 항목별 힐링 요소를 분석하였다.

1. 거북이 시스터즈

장애인들에 대한 개인의 노력을 먼저 살펴보면 신체 장애인에 대한 영화인 '거북이 시스터즈'[13] 를 보면 알 수 있다.[그림2] 다큐멘터리 식 영화로 장애인들의 불편함과 그에 따라 당연히 올 수밖에 없는 경제적인 어려움을 잘 표현해 주고 있다. 소아마비, 골이형성 부전증 그리고 척추만곡증과 저시력 장애를 가지고 있는 1급 장애 세 명의 여자 장애인들이 장애로 인해 개인들이 겪어야 했던 가족, 사회, 억압적인 요소와 장애여성에 대한 편견과 인식을 바꾸기 위해 자신의 일상의 삶을 공개하여 사회적 편견을 무너뜨리고 비장애인과의 자연스러운 조화를 보여준다.

13) 제작,기획 : 장애여성 공감, 여성영상집단 움. 2002년

[그림2] 거북이 시스터즈

힘의 논리로 지배되는 사회구조와 수직적 나열로 인해 상실된 존재의 다양성을 되살리기 위해서는 장애인과 비장애인에 대한 편견을 버리고 법제도 하에서만 장애인을 이해하려고 하고 있는 정상인들은 장애인들이 활동할 수 있는 영역을 더 넓혀서 장애인들이 가지고 있는 능력을 맘껏 펼칠 수 있도록 도와주어야 한다는 힐링적 요소가 있다.

항 목	내 용
주인공	1급 장애를 가진 척추 만곡증과 저시력증의 30세, 골이형성의 36세, 소아마비의 42세의 여성들
배경	우리나라의 현재사회
목표	장애 여성의 인권 만들기
스토리	신체장애 여성이 사회에서 겪는 경제적 어려움, 한정된 이동 공간, 사람들의 시선 등의 모든 일상생활
장애물	경제적 어려움, 한정된 이동 공간, 사람들의 시선 등
상호지원	법과 제도
힐링 요소	장애인들을 보는 시선, 편견, 활동할 수 있는 영역 넓히기 등을 고쳐 나간다.
사회적 힐링	장애인들의 사회적 편의 시설 증대를 촉진. 장애인을 도와주는 올바른 방법을 제시하며 무지에서 비롯된 편견을 줄인다.

[표9] 영화 '거북이 시스터즈' 내용 분석 및 힐링 요소

이러한 다큐멘터리 영화를 분석해보면 [표9]에서 알 수 있듯이 일반인이 장애인들을 보는 시선과 편견, 활동할 수 있는 영역 확장 등의 고쳐 나가는 힐링

요소와 장애인들의 사회적 편의 시설 증대를 촉진하고 장애인을 도와주는 올바른 방법을 제시하며 무지에서 비롯된 편견을 줄일 수 있는 사회적 힐링 요소가 있다.

2. 영화 '말아톤'

[그림3] 영화 '말아톤'

자폐아 아들을 둔 어머니가 쓴 '달려라 형진아'를 원작으로 한 영화 '말아톤'은 겉으로 보기에 멀쩡하게 보여 시각적으로 구분이 어려운 정신 장애인에 대한 영화이다.[그림3] 정신 장애인 중 자폐아의 증상을 소개한 이 영화는 2005년도에 관객 수 5000만을 넘어서서 일반인들에게 정신 장애에 대한 이해를 할 수 있는 좋은 기회를 부여했고 사회적으로도 자폐아뿐만 아니라 그 가족들의 고통과 삶에 대한 인식을 새롭게 하였다.

이 영화를 분석해 보면 [표10] 와 같이 마라톤을 통한 자신감과 대인관계 개선이 힐링 요소가 되고 자폐아에 대한 일반인의 선입견과 고정관념 개선이라는 사회적 힐링 요소가 있다.

3. 장애인 올림픽 경기대회

장애인 올림픽은 장애인 중 신체 장애인에 대해 한정되어 있고 정신 장애인에 대한 올림픽은 체코에서 열리는 세계장애인 수영 선수권 대회 뿐이다. 장애인 중에서도 정신 장애인에 대한 영역이 더 좁은 것이 현실이다.

항 목	내 용
주인공	남자, 20세 (정신나이: 5세)
배경	춘천 국제 마라톤 대회
목표	서브 쓰리달성 (42.195km)
스토리	자폐아의 실화
장애물	자폐증
상호지원	엄마, 마라톤 코치
힐링 요소	마라톤을 통한 자신감과 대인관계 개선
사회적 힐링	자폐아에 대한 일반인의 선입견과 고정관념 개선

[표10] 영화 '말아톤'의 내용 분석 및 힐링 요소

국가적인 노력을 보면 장애인 올림픽 경기대회가 있고 해가 거듭될수록 사회적 관심이 높아지고 있으나 신체 장애인에 한정되어 있어 다양한 장애인이 참여할 수 있는 대회가 필요하다.

[표11] 에서 보듯이 장애인 올림픽 경기대회는 신체 장애인의 자신감을 증진시키고 사회적으로는 장애인 올림픽에 대해 관심을 갖게 하며 시선과 편견에 위축되고 상처받았던 장애인들이 스포츠 경기를 통해 자신감을 회복할 수 있는 힐링 요소가 있다. 또한 장애인이 활동적이 되며 스포츠 정신과 동료애를 느낄 수 있도록 하고 신체 장애인도 그들의 능력에 따라 스포츠를 즐길 수 있다는 사회적 힐링을 한다.

1993년 장애인 차별 금지법을 만든 호주에서는 장애인을 차별하면 그에 따른 장애인에 대한 별도의 지원금을 써야하기 때문에 재정적 부담이 커지고 정부와 사회가 장애인을 차별하지 않아야 사회적 국가적인 손실이 적다고 하였다. 장애인들의 시설고립치료에 대해서도 운영비용이 많이 든다는 점을 들어 부정적인 시각을 갖고 있다.

사회적 환경과 비용측면을 고려해 보면 앞으로 장애인의 치료영역을 확대 하였을 때 가장 경쟁력 있는 요소가 디지털 게임의 역할이 될 것이고 그 영역은 더욱 더 커질 수 밖에 없을 것이다.

이와 같이 국가와 사회 여러 분야에서도 제도 및 장애인에 대한 사회적 인식변화를 위해 노력하고 있다.

각 기업들은 '장애인고용 촉진법'에 의해 '장애인 고용증진 협약' 을 체결하여 장애인 고용 확대를 사회적 책무로 받아들이기 시작하고 있다.

항 목	내 용
주인공	신체 장애인
배경	스포츠 경기장
목표	운동연습을 하여 스포츠 경기대회에 참가
스토리	신체 장애인의 국제경기대회에서 다양한 종목의 경기를 진행 한다
장애물	경쟁 선수
상호지원	사회단체와 국가의 지원
힐링 요소	신체 장애인의 자신감, 사회적으로 장애인 올림픽에 대해 관심
사회적 힐링	시선과 편견에 위축되고 상처받았던 장애인들이 스포츠 경기를 통해 자신감 회복. 활동적이 되며 스포츠 정신과 동료애를 느낄 수 있도록 한다.

[표11] 장애인 올림픽 경기대회의 내용 분석 및 힐링 요소

Ⅴ. 결론

우리의 인공 환경은 디지털 기술을 응용하여 유비쿼터스의 단계로 진입하고 있다. 하지만 이러한 환경은 사회적 소수의 대표라 할 수 있는 장애인의 사회적 대인관계를 향상 시키는 것을 등한시 한 채 오로지 쾌적함과 편리함 등 기능성만을 중심으로 발전하고 있다. 이러한 시대를 맞아 매체 또한 그에 맞게 변화되어야 한다.

따라서 콘텐츠 또한 디지털 콘텐츠로서의 전환이 필요하며 치료자의 입장에서 다양한 치료서비스의 선택권이 주어지도록 다양한 치료매체의 개발이 필요하다. 그것이 힐링 콘텐츠이며 그리고 그 수요와 요구는 앞으로 더 늘어날 것으로 전망된다.

자연과 인간 모두의 삶에 이롭고 해로움이 없으며 특히 소외계층과 사회소수 및 약자를 위하고 상업적 요소가 우선시 되지 않는 긍정적인 측면의 '치료'와 '정화'의 개념인 콘텐츠를 '힐링콘텐츠' 라 정의 했다. '힐링콘텐츠' 라는 새로운 개념 정립으로 도덕적, 윤리적 콘텐츠에 대한 인식확대와 앞으로 사회에 도움이 되는 다양한 기능성 콘텐츠 개발에 응용될 수 있는 가능성을 제시했다.

참고문헌

- 김진우(2002). "digital contents @ hci lab". 영진
김영기(2002). "the contents". 이디자인.
-디지털콘텐츠 산업백서(2005-2006). (2006). 한국 소프트웨어 진흥원
- IT부분 정책지원 자금 가이드 북(2004-2005). 한국정보산업연합회
- 환경친화를 위한 그린디자인 기술정보화 구축연구 - 실내 건축디자인 중심으로-결과보고서. 2000.10.31. 산업자원부
- 이영호.(2005) "정신건강론". 현학사.
- 원호택,권석만(2000). "이상심리학총론". 학지사.
- 홍숙기(2000). "성격 심리학". 박용사.
- C.S Hall. 최현 역(1973). "융의 심리학 입문". 범우사.
- C. G Jung. 이부영 역(2000). "인간과 무의식의 상징". 집문당.
- Dylan Evans, An Introductory of Lacanian - Psychoanalysis(라캉 정신분석사전)역(1998). 인간사랑.
- Robert D. Nye. 이영만, 유병관 역(1999) "프로이드 스키너 로저스(심리학과 인간이해)". 중앙남성출판사.
- Arthur D. Fisk, Human Factors and the older adult, Ergonomics in design, January, 8-13, 1999.
- Ball. k.. & Owsley, c.. Identifying correlates of accident involvement for the older driver, human Factors. Vol. 33, 583-595, 1991.