

미술치료에서의 디지털 이미지의 활용과 접근

The Application and Approach of Digital Image to Art Therapy

현성숙(hyun,sung-sook)

한양대학교 강사

논문요약

Abstract

I. 서론

1. 연구의 필요성
2. 연구의 목적

II. 미술치료의 이론적 배경과 적용준거

1. 미술치료의 개념
2. 미술치료의 유형과 장점
 - 1) 미술치료의 유형
 - 2) 미술치료의 장점과 효과
3. 디지털이미지의 개념적 정의

III. 미술치료에서의 디지털이미지의 활용

1. 디지털이미지의 특징과 상호작용성
2. 디지털이미지를 활용한 미술치료의 매체적 특징과 효과

IV. 결론

참고문헌

논문요약

인터넷이 일상적인 오늘날 우리는 정보의 홍수속에서 살고 있다. 오늘날 모든 영상이미지를 표현하고 있는 디지털방식은 기존의 미디어인 라디오나 TV, 신문등의 매체와는 비교도 안될 정도로 매우 짧은 시간 동안만 주의 집중을 요구하며 현대인의 생활에 커다란 영향을 미치고 있다. 현재 우리나라는 세계 어느나라와도 비교할 수 없을 정도로 IT 산업이 발전하여 IT 최강국이라는 명칭이 새삼스럽지 않은 국가가 되었다. IT 산업이 발전하면서 긍정적인 면도 많지만 그에 못지 않은 부정적인 측면 또한 적지 않다.

디지털의 세계는 인간에게 이로운도 주지만 문제는 이렇게 생명을 앗아갈 정도로 심각한 부작용도 있다는 것이다. 더 나아가 드러나지 않은 잠재 위험군은 청소년과 아동에게 더 많이 있다는 것이다. 디지털매체인 인터넷의 지나친 사용은 다른 중독현상과 마찬가지로 학업적, 직업적, 그리고 심리적 영역에서 청소년과 아동에게 심각한 손상을 가져온다고 많은 심리학자들이 보고 하고 있다. 이에 대하여 Young (1999)은 지나친 인터넷 의존의 결과, 학생들은 학습 장애와 학교생활 부적응을 겪으며, 직장인은 과도한 인터넷 사용으로 상사와의 갈등을 겪고, 일상생활에서는 부부관계등 사랑하는 사람과의 관계에 있어서도 다양한 문제를 일어날 수 있다고 하였다.

이러한 인터넷중독성향의 다양한 특징과 증세를 경감시키기 위해 최근 많은 연구와 치료적 방법들이 응용되고 있는데, 그 중에 자신을 표현하는 다양한 예술 치료 기법들 중에서 미술, 음악, 무용, 연극 등 예술활동을 활용한 치료기법이 많이 적용되고 있다. 그 중에서도 미술치료는 시각매체를 사용하여 아동 내면의 심상을 표현하게 함으로써 아동의 무의식속에 잠재된 게 임몰입에 따른 이기적 사고와 대인기피 등의 심리적자가 치료 능력을 발휘하게 하는데 도움이 된다. 이를 통하여 아동의 내면에 잠재된 왜곡, 상실, 억제되었던 부분을 재발견하게 되고 통합시킴으로써 효과적으로 감정상실성향을 감소시켜 아동의 인격 발전을 가져올 수 있게 한다. 미술치료에서 이러한 다양한 심리적 임상효과의 특징을 갖는 집단미술치료는 미술치료의 특징을 집단에 적용한 것이며, 동시에 집단상담에 미술을 도입함으로써 Wadeson (1980)은 집단미술치료의 장점

처럼 전 언어적 사고(preverbal thinking)가 상(image)의 형태를 통해 인격형성에 투영됨으로서 자기 자신과의 가치에 저항이 있는 사람에게 미술표현을 통해 그의 사고 및 감정을 객관화하는 교량 역할을 하게 된다. 즉 컴퓨터 몰입으로 인한 인터넷중독 등의 정신건강을 저해하는 폐쇄된 공간속에서의 한계성을 벗어날 수 있다.

Abstract

It is necessary to approach on the internalized cognitive factors than external influence or pressure for behavior modification of children addicted to Internet. Based on this, this study aims at establishing theoretical foundations to apply Web and computer-based art therapy programs depending on judgment that digital media-applied art therapy, not the existing offline art therapy, is effective to control the decrease of Internet addiction and management of Internet use time of them who have a high tendency to Internet addiction by undesirable thought and habitual action.

In other words, as recent studies on Internet addiction are largely conducted from only psychopathological aspect with adults, and the existing studies put special stress on therapeutic models under the past offline in the reality that the seriousness of children is not well disclosed, the studies on application of real program, which present theoretical foundations on the actual conditions of Internet addition or the replacement models and therapeutics of maladjustment to the reality under online, are wholly lacking.

In the result, this study set the goal of approach from art educational aspect to understand the seriousness of Internet addiction that have a bad effect on children's schoolwork and emotion, and develop Web-based art therapy program fitted children who are good at using Internet.

In other words, it aims at establishing theoretical

foundations to develop digital image-applied art therapy program that is a help to children in the healthy use and proper control of Internet.

(keyword)

clinical art, art therapy, digital image

I.서론

1. 연구의 필요성

최근 미술치료는 그림을 매체로 내면의 감정을 자유롭게 표출하는 동시에 갈등을 재경험하게 하고, 자기인식과 수용하는 과정에서 통찰 및 자발성을 향상시키고, 사회참여 능력을 높이며 보다 생산적인 인간관계를 유지하게 하는 등 일련의 대인관계기술 습득과정에서 매우 중시되는 방법으로 그 중요성이 매년 커지고 있다. 그중에서도 집단미술치료는 또래간 여러 사람이 집단으로 참여하게 함으로써 하나의 대인관계가 형성되어 개인치료에서 기대할 수 없었던 새로운 잠재적 기대효과를 거둘 수 있으며, 집단 구성원들은 집단 내에서 지지와 칭찬을 받는 체험을 통해 건강한 사회인으로서 자립해 가기 위한 대안적 모델로 많이 활용되고 있다.

특히 초등학교 아동의 경우 대다수 미술을 좋아하고 특정임상치료나 심리적 위축없이 자발적으로 미술표현 및 디지털 미디어를 활용하면서 자신이 좋아하는 그림을 통해 참여가 가능한 점에서 그 활용에 대한 유용성이 매우 크다. 이 같은 미술치료는 참여아동이 좋아하는 부분을 중점 살려 지도할 수 있는 점에서 그 자체로 치유효과가 크고 미술치료를 하면서 갖게 되는 문체감, 숙달감을 통해 게임을 통해 느낄 수 없었던 스트레스를 대처할 수 있는 새로운 능력을 길러주고 자아발달을 촉진시켜 타인과 삶 자체를 긍정적으로 받아들이게 할 수 있는 장점이 많다.

이러한 점에서 최근 갈수록 낮아지는 초등학교생들의 인터넷중독성향의 아동들에게 미술치료를 실시함에 있어 다양한 표현을 지도할 수 있는 디지털 미디어를 활용한 미술치료 프로그램을 접목시켜 새로운 흥미 유발과 아동이 인터넷에서 게임 이외의 일반 생활에 잘 적응할 수 있도록 이끌어 줄 수 있을 것이다. 따라서 그림을 통해 아동의 심상을 읽어 주고 도와주는 역할을

제시해 줄 수 있는 유용성에서 본 연구의 필요성이 제기된다.

2. 연구의 목적

인터넷중독아동들의 행동수정을 위해서는 외부적인 영향이나 압력보다는 내재화된 인지적 요인으로 접근할 필요가 있다. 이를 근거로 본 연구에서는 바람직하지 않은 사고와 습관적 행동으로 인터넷중독경향이 높아진 아동들의 인터넷중독감소와 인터넷사용시간 이용관리를 조절하기 위해 기존 오프라인 미술치료가 아닌 디지털 미디어를 활용한 미술치료가 효과적일 것이라는 판단에 따라 웹 및 컴퓨터 기반에서의 미술치료 프로그램을 구안 적용하는데 필요한 이론적 근거를 마련하는데 있다.

즉 인터넷중독에 관한 최근의 연구들이 대부분 성인을 대상으로 한 정신병리학적 측면에서만 연구되고 있으며 아동들에 대한 심각성은 잘 드러나 있지 않은 현실에서 기존 연구 접근이 과거의 오프라인에서의 치료모델에 치중되어 있어 인터넷중독의 실태나 현실 부적응에 대한 온라인하에서의 대처모델, 치료방법에 대한 이론적 근거를 제시하고 있는 실제 프로그램 적용에 관한 연구는 전무한 실정이다.

이에 본 연구는 아동들의 학업과 정서에 부정적인 영향을 주는 인터넷중독의 심각성을 파악하고, 인터넷 사용에 익숙한 아동에 맞는 디지털매체에서의 디지털 이미지를 활용한 미술치료 프로그램을 도입하여 미술치료 프로그램을 개발하는데 필요한 이론적 근거를 찾아보고자 한다.

II. 미술치료의 이론적 배경과 적용준거

1. 미술치료의 개념

미술치료는 크게 미술과 치료라는 두 단어로 나누어 볼 수 있다.¹⁾ 하나는 미술을 중시하는 입장이고 또 다

1) 미술치료는 넓은 의미에서의 미술로 번역한 경우에는 그림, 조소, 디자인, 서예, 공예 등 미술의 영역을 말하며 사실상 그림만을 의미하는 것은 아니다. 따라서 비언어적 매체로서 미술이 갖는 의미를 생각해볼 때 미술치료란 창조적인 행위를 통하여 자아를 드러내고 그 과정을 통하여 자아의 치료와 발전을 도모하는 것이라 할 수 있다.

른 하나는 치료를 중시하는 입장이다.

미술치료는 학자에 따라 여러 가지 의견이 있으며 접근방법이나 적용 대상에 따라 정신요법적 치료, 재활적 미술치료, 레크리에이션적 미술치료 등으로 나누기도 하지만, 미술치료는 결국 이미지 표현과정에 있어 비언어적인 커뮤니케이션 기법으로 우위를 차지하고 있다.

미술치료의 개념과 견해를 이해하기 위하여 미술치료의 대표적인 학자인 Naumburg(1973), Kramer(1979), Ulman(1975)에 대하여 살펴볼 필요가 있다.

먼저, Naumburg(1973)는 치료자와 환자사이의 치료적 관계형성과 전이와 역전이의 해결, 자유연상, 자발적 그림표현과 그 해석, 그림의 상징성 등을 중시하였다²⁾.

Kramer(1979)는 아동미술치료에 많은 연구를 했으며, 그림의 치료적 속성은 그림에 대한 환자의 연상을 통하여 자기 표현과 승화작용을 함으로써 자아가 성숙하는데 있다고 보았다.³⁾ 즉 미술작업을 통하여 환자 자신의 파괴적, 반사회적 에너지를 분출함으로써 그것을 감소시키거나 전환시킨다고 주장하였다. 또한 환자는 미술작업 과정에서 자신의 원시적 충동이나 환상에 접근하면서 갈등을 재경험하고 자기훈련과 인내를 배우는 과정 속에서 그 갈등을 해결하고 통합한다는 것이다. 때문에 Naumburg(1973)의 견해와는 다르게, 치료자의 역할은 환자가 만든 작품을 해석하는 것이 아니라 승화와 통합과정을 도와주는 것이라고 하였다. 그래서 Kramer의 견해를 가리켜 작품을 만드는 과정 자체를 치료라고 하고, “치료로서의 미술(Art as Therapy)”로 표현하였다. Ulman(1975)은 1961년에 이미 “미술치료”와 “치료로서의 미술”이란 용어를 다 포함하는 정의를 내리기 위해서 노력해 왔으며, 미술치료의 실행에 있어서 두 측면의 적용 타당성을 인정하였다. 즉 미술치료와 치료로서의 미술은 같은 시점에 같

2) Naumburg는 정신분석 지향적 미술치료에 있어서 미술의 장점을 첫째, 말보다는 그림으로써 자신에게 일어나는 내적 욕망이나 꿈, 환상을 직접적으로 표현하도록 한다. 둘째, 무의식을 그림으로 투사하면 언어적 표현보다는 검열기능을 약화시키기 때문에 치료과정이 촉진된다. 셋째, 그림으로 나타난 것은 영속성이 있어서 내용 자체가 망각에 의해 지워지지 않으며 그 내용을 부정하기 힘들다. 넷째, 전이문제가 더 쉽게 해결된다. 즉 환자의 자율성은 자신의 그림을 해석할 수 있는 능력에 의해 고무된다고 했다.

3) 1975년 비엔나 출생, 아동 미술치료에 많은 연구를 했으며 작품을 만드는 과정자체를 치료라고 보았다

은 방에 있는 두 측면이거나 다른 시기에 같은 치료자가 일을 하는 것과 같다고 했다. Ulman(1975)은 Naumburg(1973)와 Kramer(1979)의 정신역동 지향적 미술치료를 통합하면서 쟁점부분에 관해서는 융통성을 부여하고 있다고 볼 수 있다. 그녀는 환자 작품이 예술이나 아니냐를 논하는 것보다는 대상에 따라서 상동적인 표현이나 강박적 표현도 허용되어야 한다고 했다. 다시 말하면 때로는 예술적 성취감을 중시해야 하며 미술치료는 치료적 측면과 창조적 측면을 모두 내포하고 있다는 것이다.

이상의 미술치료의 개념에 대한 세 사람의 견해를 간단히 살펴보았다. 어떤 견해를 선택해서 미술치료에 임하는 간에, 미술치료는 비언어적인 수단으로 내담자의 무의식을 의식화하는데 유용하며, 사회적으로 수용될 수 있는 방법으로 억제된 분노 등을 해소할 수 있는 정화의 기능을 가지고 있고, 내담자와 치료자간에 긍정적인 치료관계 형성에 도움을 준다. 결국, 미술치료의 역할은 미술 창작행위자체가 가지는 치유성, 내담자의 저항심의 감소를 통한 치료관계의 정립, 심리역동 구조의 재정비라고 볼 수 있고, 미술치료의 목적은 심신의 어려움을 겪고 있는 대상들을 그들의 미술작품을 통해 그들의 심리를 진단하고 치료하는데 있다고 할 수 있다.

2. 미술치료의 유형과 장점

1) 미술치료의 유형

미술치료의 유형에는 아동의 흥미, 태도, 특성, 문제 등을 잘 파악하여 적절한 미술치료의 기법을 적용시켜야 하는데 단위 프로그램은 대상자의 수에 따라 개인 미술치료와 집단 미술치료로 구분할 수 있다.

먼저 개인 미술치료는 어떤 치료의 이론을 기본 관점으로 하느냐에 따라 그 진행절차에 차이가 있으며, 치료자의 역할에 따라 비지시적 형태, 지시적 형태, 혼합 형태로 나뉜다. 그리고 집단 미술치료는 집단치료에 미술을 도입한 것이다. 여기서의 목적은 집단의 한 일원으로서의 개인적인 책임이며 치료자와 내담자, 집단 상호간의 교류 가운데서의 통찰이고, 나 자신의 이미지를 시각화한다는 회화적 특수성에 의해서 내담자와 치료자는 내담자의 정신세계를 정확하게 파악할 수 있다.

이와 같이 두 가지 유형 중 본 연구에 응용할 집단

미술치료에 대해 보다 세분화 시켜보면 다음과 같다.

집단미술치료는 집단치료에 미술을 도입한 것으로, 집단미술치료에 매체가 되는 미술은 내담자의 내면에 간직한 감정을 자연스럽게 드러내는 것을 돕고, 언어로서 부딪치는 감정의 위기를 완화시킬 수 있으며, 카타르시스 효과를 가지는 것과 함께 감정 교류의 조정 역할을 한다. 따라서 집단미술치료는 집단구성원에게 집단의 한 일원으로서의 개인적 체험을 하게 하고 상담자와 내담자, 내담자와 내담자 상호간의 교류를 통해서 자기통찰을 하도록 도우며, 나아가 자신의 이미지를 시각화한다는 점에서 상담자는 내담자의 정신세계를 좀 더 명확하게 파악할 수 있다⁴⁾

이러한 집단 미술치료의 특징들은 학교 생활을 하는 아동들이 개인으로서 뿐만아니라 집단 속에서 자신의 감정을 표출하고 조절하며, 자신의 감정을 삶의 목적에 적합하도록 정렬시키고 다른 사람의 기분을 이해하고 보다 바람직한 방향으로 자신의 감정을 변화하도록 도와줄 수 있다. 여기에서 집단은 아동에게 자연스러운 환경으로, 한 성인과의 개별적 관계에 의해 제공되는 학습이 아닌 다른 형태의 학습기회를 부여하고 이러한 기회는 감정이입과 협동을 배우고 질투나 경쟁, 공격성과 같은 문제를 다루며, 이 때 아동은 그들의 사고나 행동이 또래와 어떻게 다른가를 비교해 본다라고 하였다.

이렇듯 집단 미술치료는 여러 사람이 집단에 참여하게 되므로 하나의 대인관계가 형성되어 개인치료에서는 기대할 수 없었던 새로운 잠재적 치료효과를 거둘 수가 있다. 집단과정에서 집단지도자는 집단의 성원을 격려하고 도와줌으로써 희망을 가질 수 있으며, 또 집단의 구성원들도 모두가 자기와 똑 같은 것을 경험할 수 있다고 생각하기 때문에 집단원들에게 안정감이 생기고 활발한 분위기를 형성해 나갈 수 있으며, 집단 미술치료는 사회성 증진, 자기존중감의 증진과 대인관계, 현실검증력, 자기표현력, 자아상의 증진과 자기인식의 변화와 집단원간의 상호작용, 감정의 승화된 표현증진에 효과가 있다.

그리고 집단치료에 미술을 도입하는 시도는 비언어

4) 개인미술치료와 비교해 집단미술치료의 장점은 자기 자신에 관한 사실, 느낌 그리고 상대방의 이야기나 행동에 대한 자기 자신의 반응과 느낌을 꾸밈없이 솔직하게 표현하는 자기 개방이 집단활동을 통해서 증가될 수 있고 개인으로 하여금 자신의 문제를 의식하게 되며, 나아가서는 그 문제를 표출하고자 하는 의욕도 불어넣어 줄 수 있다고 보고 있다.

적인 표현이 중심이 되는 아동정신과 영역에서 행할 수 있는 것이 많았으며, 현재 병행하고 있는 집단 미술 치료는 다음의 세 가지가 있다.

① 내담자의 자발성을 향상시키거나 사회참여의 능력을 높이는 것을 주된 목적으로 하는 것, ② 집단을 가족에 한정하는 것, ③ 집단구성원의 자유로운 상호교류를 촉진하여 내담자의 자기통찰, 왜곡된 인간관계의 교정을 목적으로 하는 것이다.

이와 같이 집단 미술치료는 미술을 매체로 하여 생활문제 해결에 필요한 태도와 자기능력을 습득하고, 대인관계기술을 향상시켜주는데 그 목표를 두고 있으므로, 미술치료의 장점⁵⁾을 살려 집단치료에 효과적으로 활용하고 있다.

Wadeson(2002)에 의하면, 집단미술치료에서 가장 중요한 기여는 이미지 공유이며 타인과 함께 경험의 양상을 공유하는 것이 중요하고 구성원 각자가 내재화된 이미지에 의해 경험하고 체험하는데 있다. 즉 개인적 수준에서 깊게 체험하게 되고 알게 되는 느낌이며, 집단구성원들은 미술표현의 본성과 함께 자신을 느끼게 되고 다른 구성원들과 의사소통하게 되며 자기탐색을 조명한다.

2) 미술치료의 장점과 효과

아동들에게 미술활동은 직관적인 과정이며 놀이 개념과 즉흥성을 모두 포함하는 활동이다. 미술치료는 자기발견의 과정으로 결과보다는 과정이 중요하며 미술을

5) 첫째, 미술치료는 다른 사람의 의식할 필요없이 먼저 미술재료에 그들의 감정을 표현하도록 하기 때문에 자기표출이 위협적으로 느껴져 집단을 회피하려는 사람에게 유용하다. 둘째, 작품 자체가 집단과 개인에게 상징적으로 의미를 줄 수 있어 언어적 표현이 어려운 사람에게도 자기표현의 기회를 줄 수 있다. 셋째, 집단원 모두가 동시에 참여할 수 있어 개인적 경험과 집단 경험을 함께 제공한다. 즉 개인적인 작품 제작시간에는 사적인 경험의 시간이고 다른 집단원과 서로의 작품에 대한 이야기를 나눌 때는 공적인 경험의 시간이다. 그리고 그 중간 단계의 시간으로 자신의 작품을 감상하는 시간이 있다. 따라서 미술치료집단은 사적인 세계와 공적인 세계 모두를 포함한다. 이러한 과정에서 작품은 개인과 집단 모두에게 다양한 의미를 주고 집단원간의 개인차와 보편성을 쉽게 인식한다. 넷째, 미술은 상호작용을 쉽게 유발시키고, 의식의 검열을 적게 받도록 하기 때문에 문제 행동 양식이 빨리 인식되어 집단진행과정을 촉진시킬 수 있다. 다섯째, 집단원들은 자신의 그림이나 작품을 보면서 이야기를 하므로 자신의 이야기를 조리있게 할 수 있으며, 이야기가 주제에서 벗어나는 것을 막을 수 있다(이영숙, 1998).

통하여 정신적, 심리적으로 고통을 당하여 외적으로 불안한 행동을 보이는 인터넷 게임중독성향의 아동들에게 안정을 줄 수 있고 자신과 사회에 재통합을 하도록 한다. 또한 미술활동을 통하여 자기자신의 창작과정에 주의를 기울임으로써 스스로에 대한 개인적인 의미부여를 할 수 있게 한다.

이와 같이 미술치료는 개인의 자발적 참여에 의존하는 치료방법을 갖는 특성을 지니는데 이 같은 미술치료는 방어를 감소시킨다. 미술은 비언어적인 수단이므로 통제를 적게 받는다. 예상치 않았던 인식은 가끔 아동의 통찰학습, 성장으로 유도되기 때문에 더욱 더 아이들에게 필요하다. 또 즉시에 구체적인 유형의 자료를 얻을 수 있고, 미술작품은 보관이 가능하기 때문에 아동이 만든 작품을 필요한 시기에 재검토하여 치료효과를 높일 수 있다.⁶⁾

이 같은 치료적 가치를 갖는 미술치료의 효과를 보면 그림그리기는 부적응 아동들을 이해하는데 하나의 중요한 수단이 된다. 아동들은 일반적으로는 말로는 나타내지 못하는 생각이나 경험내용을 그림을 통해 보여 줄 수 있다. 또한 그들은 그림그리기를 일종의 담화방식으로 사용하기 때문에 그들이 가족과 세상을 어떻게 보고 있느냐 하는가를 치료사들에게 알려준다. 그림그리기는 단순히 그들의 느낌이나 문제점을 전달하는 도구일 뿐 아니라, 정신적 문제를 이겨내고 회복하는데 도움을 주는 방법일 수 있다.

또한 아동들의 그림은 치료사들이 치료목표를 개발시키는데 도움을 준다. 아동들의 그림을 보거나 그림에 대한 그들의 이야기를 듣다보면 아이들이 잘못 느끼고 오해한 탓으로 생긴 죄책감, 자기비난, 벌 받을 공포에 빠져 있다는 사실을 깨닫기도 한다. 그럴 때 미술치료사는 미술활동을 통해 그들을 중재하고 안정시키는 역

6) 미술치료는 그림이나 조소가 주관적인 기억의 왜곡을 방지할 수 있다. 또 아동의 작품 변화를 통해서 치료의 과정을 이해할 수 있는데 그 치료적 가치는 크게 두 가지로 대별된다.

- ① 일반적 가치 : 모든 사람이 미술을 통해 자신을 표현할 수 있으며, 모든 사람은 나름대로의 예술적 능력(보는 것, 느끼는 것, 행하는 것)을 가지고 있다는 점이다.
- ② 치료적 가치 : 상담자는 미술을 통하여 자기를 표현하도록 내담(환자)에게 미술치료적인 요소와 방법으로 내담자에게 적용시킬 수 있어야 할 것이다. 그러므로 미술치료사는 내담자(아동, 성인, 청소년)의 미술활동을 방해하지 않고 "자유로운 표현"이 가능하도록 도와야 할 것이다.

할을 함으로써 그 아동들이 다가올 긴장이나 불안을 미리 깨닫고 풀어내도록 도와줄 수 있다.

아울러 그림그리기는 아동들로 하여금 정신적 문제를 인식하고 정신적 문제에 대한 자신들의 감정을 확인하도록 도와준다. 치료사들은 그림을 통해 성장과 탐색을 할 수 있도록 긍정적이고 안전한 분위기를 만들어 줌으로써 아이들을 지지하는 역할을 제공한다. 그림 그리기는 탄력성을 강화한다. 미술경험을 통해 어린이는 예전의 대처 기술을 회복하고 새로운 대처기술을 터득할 수 있다.

3. 디지털이미지의 개념적 정의

미술치료의 궁극적인 목적은 보람있고 가치있는 삶을 살아가기 위하여 현실에 잘 적응하고 미래에 대처할 수 있는 전인적인 인간 육성에 있다. 그렇기 때문에 미술치료에서도 영상 정보화 시대에 원활한 의사소통을 위하여 시각적 미디어를 어떻게 수용해 나가야 할 것인가에 대한 논의가 시작되었다. 좀 더 구체적으로 말하면 미디어를 바르게 해독하고 활용하기 위한 능력, 그 중에서도 시각적 이미지를 해독하고 메시지를 창조할 수 있는 디지털 이미지를 활용한 visual Literacy 능력이 필요하게 되었다.

이와 같은 맥락으로 아동미술치료에서도 초등학교 아동들의 수준에 맞는 시각적 미디어를 활용한 프로그램을 개발하여 Visual literacy 능력이 향상된다면 영상 문화 시대에 시각적 문화 현상을 보다 잘 이해하고 이를 생활 문화의 표현 수단으로 활용할 수 있게 되어 문화사회에 미적, 질적, 능동적으로 참여하는 문화 경쟁력을 갖춘 전인적인 사람으로 성장하는 미술 교육의 목적을 달성하는 데 기여할 수 있게 한다는 점에서 의미 있는 일이다.

그러므로 본 연구에서는 미술치료에서의 디지털 이미지의 활용과 접근을 연구하기에 앞서 디지털 이미지 활용과 관련한 비주얼 리터러시의 개념을 여러 학자들의 정의와 관련 개념 속에서 고찰하고 프로그램의 효과를 검증하기 위한 방법으로 비주얼 리터러시 능력을 구성하는 요소들을 추출하여 비주얼 리터러시를 함양하기 위한 프로그램의 근간이 되는 이론을 탐색해 보고자 한다.

<표 1> 디지털 이미지 관련 개념

연구자	개념	개념설명
황연주 (2001)	비주얼 리터러시 (Visual Literacy)	-영상미디어에 대한 올바른 이해능력 -비판적인 수용능력, 활용능력, 창의적인 제작능력, 예술적인 창작능력
Zetti (1998)	미디어 해독 (Media Literacy)	-정보원과 커뮤니케이션 하는 기술, 사용되는 코드가 만들어지는 메시지 -메시지의 선택, 해석과 효과 등 총괄적이고 포괄적인 이해 능력
The Bertelsmann Foundation	미디어 리터러시 (Media Literacy)	-다양한 형태의 커뮤니케이션에 접근하고 분석, 평가, 생산능력사회의 모든 상징체계를 이해하고 평가하는 능력
Arnheim (1969)	시각적 사고 (Visual Thinking)	-무의식적이고 은유적인 사고 -심상으로서 시각적인 형식들(그림, 기호 상징)을 볼 수 있는 능력을 필요로 하는 인지와 이해의 통일체
Russell (1982)	시각적 학습 (Visual Learning)	-시각적인 것을 읽고 시각적인 것으로부터 배우는 것, 즉 시각적 메시지를 구분하고 해석하는 것
Wileman (1980)	시각적 의사소통 (Visual Communication)	-시각적인 환상들과 상호작용의 결과로서 지식의 습득구성과 관련된 개념
Considine & Haley	시각정보 분석 능력	-시각정보에 대한 기억·회상능력 -시각정보에 대한 이미지 인식 능력 -시각정보에 대한 메시지 분석 능력

자료 : 조혜진(2004)의 자료를 바탕으로 재구성.

기존연구에서 사용된 디지털 이미지 관련 개념 중 ‘미디어 해독’, ‘시각적 사고 능력’, ‘시각적 사고’, ‘시각적 학습’, ‘시각적 의사소통’의 개념에서는 시각적 정보의 이해능력에 중심을 두고 있음을 알 수 있다. 이에 반해 ‘비주얼 리터러시’의 개념은 능동적인 활용 능력과 창의적인 조형 능력이 포함되어 있는 개념이다.

비주얼 리터러시 관련 개념에 대한 좀 더 세부적인 고찰을 위해 각 개념별로 관련된 능력을 보면 다음과 같다.

<표 2> 비주얼 리터러시 관련 개념들의 능력

연구자	황연주 (2001)	Zetti (1998)	The Bertel smann Foon dation (1995)	Arnhei m (1969)	Seels (1994)	Wilema n (1980)	Consi dine & Haley (1992)
개념	비주얼 리터러시 (visual literacy)	미디어 해독 (media literacy)	미디어 리터러시 (media literacy)	시각적 사고 (Visual Thinking)	시각적 학습 (Visual Learning)	시각적 의사소통 (Visual Communication)	시각 정보 분석 능력
미디어의 이해	○	○	○		○	○	○
인식	○	○		○		○	○
활용	○						
생산/제작	○		○				
분석	○		○		○	○	○
의사소통						○	
평가/판단			○	○		○	
창의적 조형 능력	○						

자료 : 앞의 내용을 바탕으로 재구성.

위의 표에서 황연주가 제시한 visual literacy 교육을 위한 구성요소 중에서 컴퓨터가 본격적으로 사용되기 시작한 1990년대 중반 이후에는 창의적인 조형활동은 다른 연구자들의 내용과 특별히 구분되고 새롭게 삽입된 구성요소이다. visual literacy 교육에서 얼마나 질적으로 수준이 높고 미적 요소가 포함된 시각적 이미지를 활용하는지, 얼마나 미적으로 승화되고 미적 가치가 높으며 창의적이고 독창적인 시각적 메시지를 제작하는지는 미술 교육의 전제 조건이 되어야 할 것이다.

그러나 지금까지 visual literacy 개념에 창의적 조형 능력과 관련된 세부적인 능력에 포함되지 않은 것은 visual literacy 교육이 미술교육의 관점에서 접근되지 못하고, 미디어 교육에서 출발하여 교육공학적인 관점

으로 조망되어 왔기 때문이다. 창의적 조형능력을 갖춘 시각적 메시지를 생산하고 활용할 수 있다면 시각적 적극적으로 대처할 뿐만 아니라 미적 가치가 높고 질적으로 우수한 품격 있는 미술 문화 생산력과 경쟁력 있는 미술 교육이 될 것이다.

III. 미술치료에서의 디지털이미지의 활용

1. 디지털이미지의 특징과 상호작용성

미술치료에 디지털 이미지를 활용하기 위해서는 디지털 이미지의 중요 특징에 대해서 알아볼 필요가 있다.

디지털 이미지가 직접 또는 간접적으로 우리 생활과 인간을 점령하고 있는 상황에서 디지털 이미지와 인간의 인터페이스가 무엇보다도 중요한 문제로 대두되었고, 이들의 관계 개선을 위한 연구가 여러 산업 분야에 걸쳐 지속적으로 이루어져왔다.

이를 위한 연구영역으로 인간-이미지 상호작용 분야가 탄생하게 되었다. 이는 인간-디지털 이미지 시스템에서 인간과 이미지는 독립된 객체를 형성하지만 이를 하나의 통합된 시스템으로 구축하기 위해서는 적절한 인터페이스가 필요하게 되었고 이를 바탕으로 사용자 인터페이스란 용어가 파생된 것이다.

디지털 이미지가 커뮤니케이션 미디어로서 지내고 있는 가장 중요한 특징 가운데 하나는 인터페이스, 즉 상호작용으로 IRC, MUD⁷⁾, 디지털 게임 등은 인터페이스 기능이 매우 뛰어난 좋은 예이다.

인간-기계 인터페이스 또는 인간-컴퓨터 인터페이스를 사용자 인터페이스, 또는 더 간단하게 인터페이스라

7) 머드 게임. MUD는 인터넷상에서 컴퓨터 프로그램에 의해 관리되는 독창적으로 구조화된 사회적 경험으로서, 종종 많은 방이 있고 사방으로 뻗은 오래된 성이나 국가의 역사에서 한 시대 등과 같이, 막연히 짜여진 정황이나 주제가 관련된다. 머드에는 계속 진행되는 모험 게임도 있고 또 교육적인 목적의 머드도 있으며, 또 다른 것들은 단순히 친목도모를 위한 것들도 있다. 머드는 월드와이드웹 이전에도 있었는데, 텔넷을 통하여 접근 가능한 컴퓨터에 머드를 운영하였다. 오늘날 많은 머드들이 디지털 이미지 사이트를 통해 액세스 할 수 있으며, 일부는 아마 3차원 세계나 채팅 세계로 알려진 더 나은 환경을 제공하기도 한다. 비록 많은 머드들이 완전히 텍스트 기반에서 진행되지만 일부 새로운 머드들은 비주얼 리얼리티 설정을 사용하고, 참가자들은 등장인물을 볼 수 있다. 그러나 초점은 특정시간대에 접속한 참가자들 간의 주제 교환에 있다. 머드에는 MOO, MUCK 및 주로 사용된 프로그래밍 언어나 제공하는 기능에 따라 달라진다(양지은, 2002).

고 줄여 표기하고 있다.

즉 제품을 이용해 어떤 작업을 완수하는 방식, 다시 말해 우리가 한 것과 이에 대한 제품의 반응이 바로 인터페이스이다.

인간이 진정으로 필요로 하는 것을 만족시키고 인간의 실수를 고려한 인터페이스가 존재한다면 그것이야말로 인간 중심의 인터페이스라 할 수 있을 것이다. 그러기 위해서 인간이 어떻게 행동하고 기계가 어떻게 작동하는지 잘 이해하고 있어야 한다. 그러나 이는 말처럼 쉽지는 않다. 이미 기존 제품들의 기존 작동 방식에 익숙해져 있어 인터페이스가 불필요하게 복잡하고 혼란스럽고 낭비적이고 인간의 실수를 유발시켜도 이를 당연한 것으로 받아들이기 때문이다.⁸⁾

디지털 이미지의 상호작용성은 정보의 선택과 정보 교류의 폭이 깊어졌다는 데 있으며 전 세계의 어떤 지점이나 지원과도 교류가 가능하다.

버추얼 리얼리티를 구축한 발상들은 새로운 것이 아니라, 우리 문화에 깊숙이 뿌리내리고 있다. 경험세계를 모방하는 기술을 바탕으로 하는 버추얼 리얼리티는 실제 세계에서 그 유용성과 과급효과에 의해 새로운 분야를 지속적으로 개척할 수 있는 유망기술로서 우리 생활에 이미 깊이 침투해 있으며 관련시장과 더불어 무한히 확대될 것으로 전망된다.

버추얼 리터러시 테크놀러지는 시간적 구애를 받지 않고 다양한 경험을 제공하기 때문에 인간이 접근하기 어려운 공간에 대해서도 버추얼 리얼리티를 통하여 현실감 있는 작업을 할 수 있게 해 준다. 실제적으로 건축, 의학, 교육, 훈련, 예술, 스포츠, 오락, 과학, 우주, 항공 산업 등 전 분야에 응용가능성을 두고 있어 무한한 잠재력을 가지고 있는 기술이기도 하다.

그러나 버추얼 리터러시는 아직까지도 기술적인 정립이나 학문적인 연구의 정립이 완전하게 정착되지 않

8) 컴퓨터 시작 부팅 시 많은 시간이 걸리는 것에 짜증을 내도 어쩔 수 없는 일부분으로 받아들여지고 있기 때문에 인터페이스 디자인 분야에서 거의 문제시 하지 않았다. 컴퓨터 부팅이 느려지는 이유는 단지 대부분의 디자이너와 인터페이스 개발자들이 이점에는 인간중심 인터페이스를 우선시 하지 않기 때문이다. 다른 제품에서의 초기화는 신속히 이루어졌다. 지금은 사라진 애플 뉴턴이나 팜 파이럿 그리고 그 외에 포켓용 컴퓨터는 초기화가 신속히 이루어지고 최근에 수면모드를 적용시킨 컴퓨터들이 출시되고 있는데 이는 올바른 방향으로 나아가고 있는 것이다(양지은, 2002).

은 기술에 속하지만 그 응용은 현재 모든 분야에 걸쳐 활발히 적용이 이루어지고 있다. 이미 일본의 경우 버추얼 리얼리티 테크놀로지를 이용한 오락용 게임기 개발에 박차를 가하고 있으며, 미국의 경우 산업용과 군사훈련용 시뮬레이터 개발에 적용하고 있다. 국내에서는 국가출연연구기관을 중심으로 버추얼 리얼리티 기술의 기초기술 확보와 휴먼 인터페이스 기술개발, 감성 측정 평가 시뮬레이터 개발, 차세대 버추얼 리얼리티 게임엔진 플랫폼 개발 등 선진국에서 시도 중이거나 현재 기초 단계에 머무르고 있는 기술개발을 위해 장기간의 계획 하에 연구개발을 진행해 나가고 있다.⁹⁾

가까운 미래에 우리는 인터넷의 3-D 버추얼 공간에서 각국의 사람들과 얼굴을 마주보고 버추얼 리얼리티의 공간에서 파티를 즐기는 것이 가능할 수 있다고 예측할 수 있다. 이는 지금도 어느 정도 예상할 수 있는 일이고 테크놀로지가 더 발전되면 컴퓨터 모니터가 아닌 입체 영상 홀로그램을 통해 실감나는 파티를 즐기는 것이 가능할 것이다. 영화 스타트랙에서 휴식의 공간으로 사용하는 홀로데크가 결코 영화 속의 이야기만은 아닐 것이다.

버추얼 리얼리티의 세계를 비판적으로 보는 이들은 현실도피의 수단으로 사용될 것이라고 비난하지만, 인간 중심의 사용자 환경 구축이라는 명제 하에 그것을 이용하고 문화적인 혜택을 누릴 수 있다면 버추얼 리얼리티의 미래는 아주 낙관적이라고 볼 수 있다. 중요한 점은 테크놀로지와 인간사회와의 모호한 관계들을 해소하는 것이 아니라 테크놀러지를 이용하고 그것이 이용되는 방법을 결정하는 문화적 힘을 이해하고 활용하는 것이다. 책을 통한 대리 체험이나 세대간을 내려온 지식의 전달 등 과거의 수단은 버추얼 리얼리티의 기술발전 여하에 따라 새로운 패러다임을 맞게 될 것이고, 이는 또 다른 문화의 수단으로 사용되면서 우리에게 많은 의식의 변화와 문화적 혁명을 가져올 것이다.

버추얼 리얼리티는 실제적으로 경험해보기 힘든 특수 상황을 직접 경험해 볼 수 있다. 그곳에 있는 것 같은 착각을 불러일으킬 수 있는 것이 버추얼 리얼리티

9) 인류역사에 있어서의 위대한 발명과 그로 인한 혁명은 인문, 사회, 과학 등 사회전반에 그 영향을 미친다는 것을 이미 역사가 증명하고 있다. 디지털 미디어의 발전과 정보사회와는 우리의 생활 전반에 커다란 변화를 불러일으킬 것은 의심할 여지가 없다.

의 발상이다.

디지털 삶은 공간과 시간에대한 의존도를 차츰차츰 줄여 나가고 있으며 시공간이 합쳐진 구조 즉, 시공간 통합구조로까지 발전하기에 이르렀다. 시공간 예술이 무엇인가? 바로 오늘날 우리 일상생활에 깊게 파고들어 자리 잡고 있는 3D 애니메이션, 컴퓨터 그래픽 혹은 데이터 그래픽이라 할 수 있다.

이렇게 최첨단을 나아가는 오늘날, 답답한 기존의 미술치료가 사무실에서 2차원 때론 3차원적 도구들로 부분하게 미술치료를 받는 것보다는 역동적이고 감각적인 디지털 사이트를 구축하여 시공간을 초월한 각기 다른 시간, 장소에서 인터페이스를 할 수 있다면 제한된 전통 미술치료 방법에 일상생활에서의 디지털의 확장적 생활화를 부여할 수 있으리라 생각한다.

또한 지금까지의 미술치료의 극단적인 위험성을 예로 들지만 기존의 임상미술실 수업 때 임상미술가는 일대일 혹은 집단 수업때 대부분이 치료적 친밀감으로 얻어지는 보증되지 않은 효과를 위해 아픈 위험들을 감수해야 한다.¹⁰⁾ 예를 들어 자료들에 따르면 임상미술가의 성적 행위와 관련된 의료 소송이 점점 늘어가고 있는 실정이 그것이다.

미술치료가 안전하다고 하는 관계는 형식적으로는 의식화되어 사실상 아무런 결실도 맺지 못하는 관계, 미술치료가 모든 것을 조정하는 지배자요 단순한 관찰자로서만 남는 관계이다. 이러한 관계가 임상적인 효과를 가져오지 못하는 당연한 결과일 것이다.

미술치료 내담시 친밀한 것을 요구받는 사람은 내담자뿐이다. 내담자는 자신의 알려지지 않은 역사, 비밀스런 과거, 부끄러운 사실들을 임상미술가 앞에 모두 고백할 것을 권장 받는다. 미술치료자는 무조건적인 애정과 관심을 주는 사람으로 느껴지게 해야 하며 화를 내거나 신경질이거나 성급하거나 요구하는 게 많으면

10) 임상미술실에서의 성폭행이나 성희롱에 대한 것들이 그렇다. 내담자를 위해 모든 것이 비밀리에 이야기되는 그 폐쇄된 공간에서 '벌어졌다'고 주장되는 일의 진위 여부를 가리기란 쉽지 않다. 행동과 말투로 해석되는 감정이란 것이 혹은 의도라는 것이 그 자체부터 분명하지 않다. 더욱이 임상미술실에는 증인이 될 만한 사람도 없다. 임상과 관련된 미국의 협회(AATA: American Art Therapy Association)는 성적 관계의 위험성에 대해 아주 확고한 입장들을 취하고 있다. 임상미술가는 차갑고 냉정하게 보일지 언정 시종일관 '치료적 거리감'을 유지하는 것이 더 안전하고, 궁극적으로는 임상에도 효과적이라 믿는 것이다.

안된다. 이는 미술치료자의 기본 자질로서 당연한 것이지만 미술치료자 또한 인간이며 얼굴 표정 또한 감추기란 쉬운 일이 아니기 때문이다.¹¹⁾

또한 미술치료에 있어서의 문제점으로는 대략 다음과 같은 내용으로 요약될 수 있다.

첫째, 하나의 미술작품이 모든 것을 말하지는 않는다는 것이다. 미술치료 동안의 내담자의 태도, 미술작품에 대한 환자의 언급, 그리고 내담자의 과거 같은 자료를 더 필요로 한다. 그렇지만 이런 부가적인 자료가 어떻게 객관적인 공정성을 가지며 연구에 제공될 수 있는지를 생각해야 한다.

둘째, 미술치료 연구에서 고려될 또 한 가지 문제점은 미술작품을 측정하는 방법이다. 컬러감각, 공간이용도, 정교함 같은 특징을 조사하는 것은 통상 환원적인 접근을 요한다. 미술표현에 있어 전체는 부분의 합 이상이므로 이런 접근은 의미가 없을 것이다. 작품의 내용에 초점을 맞출 때, 그것의 의미에 대해 작가의 설명을 들을 때에 비로소 이해가 가능하다.

셋째, 미술치료에서 가장 악명 높은 곡해는 충분한 근거 없이 추측에 의지하는 것이다. 미술표현이 자극적인 경향을 나타내 추측을 유발하는 경향이 있는데, 이 점이 미술치료의 가장 위험스러운 문제점이다.

따라서 디지털 이미지를 활용한 미술치료의 독특한 텔레커뮤니케이션의 특징을 기존의 미술치료와 혼합한 형태로 발전시킨 미술치료를 디지털이미지에서 진행시켜 본다면 여러 문제점을 예방할 수 있다.

오늘날 예술가들은 버추얼 리얼리티 공간이 실제 세계에서 우위적인 성향을 빠른 속도로 따라가고 있다고 제안한다. 예술가들은 이러한 경향을 늦추고 의문시하는 중재 방안을 찾기 위해 노력하고 더 나아가 그들의 예술에 반영하려고 한다.

또한 완벽한 디지털 이미지 미술치료의 실현을 위해서는 아직까지 미지의 숙제로 남아있는 촉지(Haptic)의 문제와 High-Touch Computing 등의 기술적 문제가 더 발전해야만 할 것이다. 촉지의 문제가 해결된다면 100% Artificial, Reality가 실현될 수 있을 뿐만 아니라

11) 내담자 또는 타인에 위험이 발생하거나 다음과 같은 경우에는 예외를 인정받을 수 있다. 첫째, 부모는 어떤 경우에도 자식에 관한 정보를 들을 권리가 있다. 둘째, 해당 정부기관은 청소년 학대, 전염병, 총상과 같은 문제가 발생했을 때는 이에 관한 보고를 받는다.

High-Touch Computing 사용으로 보다 정교하고 편리한 터치형 리얼리티 실현을 바탕으로 디지털 이미지를 활용한 미술치료의 대중화가 될 것이다.

2. 디지털이미지를 활용한 미술치료의 매체적 특징과 효과

디지털이미지를 이용한 임상미술이 필요한 까닭은 현실교육에 대한 불만족이 인터넷이나 사이버교육에 대한 기대가 높듯이 디지털 이미지에서의 임상미술은 성인, 아동에게는 즐거운 놀이터가 될 수 있고 멀티미디어 매체를 이용하므로 재미있는 임상과정을 이끌 수 있기 때문이다.

이는 연령이 낮을수록 이미지들을 조직하고 있는 전체적인 시나리오를 이해하는 능력이 성인보다 낮은 어린 아동일수록 이미지를 현실과 혼동할 위험성을 갖지는 않으나 느닷없이 정신을 사로잡아버리는 어떤 이미지의 포로가 될 수 있다는 점에서 그만큼 이미지가 강렬하다.

이미지를 이용하는 방식들 가운데 하나의 공통점을 꼽는다면 이미지를 하나의 운송수단, 즉 탈 것으로 사용하고 있다는 점이다.¹²⁾ 현재 디지털 미디어의 미술치료에의 활용에 따른 매체적 특징에 있어 디지털 미디어의 특징은 상호 작용성·네트워크성·복합성이다. 상호 작용성은 디지털미디어와 이용자간에 미디어 매체로 연결되어 있는 이용자 또는 미디어 매체 사이에 여러 가지 형태와 차원의 상호교류가 가능함을 뜻한다. 즉 이용자들 간에 즉각적이고 상호적인 피드백을 가능하게 한다. 네트워크성은 이용자 간의 상호적 관계를 보장해 줌으로써 디지털 미디어의 상호작용적 특징을 확장해 준다. 그리고 복합성은 문자, 영상, 음성 등 다양한 종류의 정보가 하나의 미디어 시스템 내에서 수렴되고 융합 또는 멀티미디어적 특성 등으로 정의되기도 한다.

Murray(2001)의 연구에 의하면, 디지털 미디어 매체는 단순히 정적인 정보를 전달하는 통로가 아니라고

했다. 이용자는 디지털 미디어 매체를 통해 일련의 상호작용을 주고받음으로써 이용자 조작에 따라 텍스트가 변화하는 반응을 보이며, 이러한 조작과 반응이 연쇄적으로 이루어진다고 하였다.

미술의 영역도 미디어 매체의 발전과 함께 다양한 변화를 하고 있다. 기존의 미술은 관객에게 시각적인 요소만이 강조되었다면, 현대에는 오감을 통해 경험하는 총체적인 예술의 형태로 변하고 있다. 이러한 광범위한 형태는 미디어 매체의 디지털적인 요소와 결합하여 복합적인 예술형태로 나타난다. 동시다발적이며, 관객과 쌍방향적인 상호관계를 가진다. 그리고 이것이 현대 미술이 가지는 미디어 매체적인 특징이다. 이 같은 다양한 특징을 갖는 디지털 미디어의 미술치료에의 응용에 따른 효과를 요약해보면 다음과 같이 요약할 수 있다.

<표 3> 전통적 임상미술과 디지털 미디어 활용 임상미술 비교

전통적 임상미술	디지털 미디어 활용 임상미술
노동집약적	기술 내용 지원등 영상이미지 중심
개별적, 집단적, 일방적 수업	개별적, 상호작용적, 협동적 수업
폐쇄적, 중앙 집중식	개방적, 클라이언트 개념
기관통제	수요자 중심, 내담자 통제
아날로그, 텍스트 위주, 선형적 학습	디지털,멀티미디어위주, Interactivity
특정시간에특정장소에서Synchronous	Anytime, Anywhere, Asynchronous
임상미술실 중심	현장중심, 고품질 지향
직접 경험 중심	상황분석, 사례중심

자료 : 김용철(2004:59-69).

이와 같은 비교 결과는 과거의 물질적인 전통 미디어만을 고집해온 미술가들에게 또 다른 매체에 대한 관심을 불러일으키기에 충분하다. 따라서 디지털 이미지에 색채프로그램을 구축하여 임상미술을 적용한다면 새로운 연구 분야를 개발할 수 있다.

12) 이러한 방식들이 우리로 하여금 깨닫게 하는 것은 이미지가 무엇보다도 수행하는 기능에 의해서 정의되며, 또 이 기능은 이미지가 담고 있는 내용 자체에 의해서가 아니라, 이미지를 운반하는 매체에 의해 결정된다는 사실이다. 하나의 이미지는 그것을 전달하는 매체가 비디오나, 영화나 텔레비전이나, 혹은 미술관의 벽에 걸린 그림이나에 따라 다른 종류의 운송수단이 되기 때문이다(김용철, 2004).

<표 4> 디지털 미디어 활용에 따른 장점과 단점

장 점	단 점
1. 시간과 공간의 제약 - 최소화	1. 대면 - 직접적인 상호작용 부족
2. 교육기회와 대상-최대화	2. 첨단 미디어를 활용할경우 초기 개발비용이높다
3. 교육비용 저렴, 비용 대비 효율성 높다	3. 시범, 실습을 통한 동작 훈련 등에는 적합하지않다
4. 지속적인 교육 기회 제공- 신속하게 필요한 지식기반 마련	

자료 : 전창림 역(2003: 27-29).

디지털이미지활용에 따른 단점은 내담자는 임상미술가와 직접 대면하는 것이 아니므로 만들기 같은 작업은 수행이 될 수 없다. 그러나 시각적 효과를 잘 활용하여 타블로이드 같은 기기를 사용하여 대안을 생각해 볼 수 있다.

IV. 결론

이미 20세기에 들어서서 산업화를 일찍 겪은 서구에서는 일찍부터 임상미술이 발전되어 왔으며 과거보다 더욱 사회가 복잡해진 현대에는 이제 과거의 육체 질병 치료뿐만 아니라 정신 치료에 더 많은 관심을 기울이고 있다. 더 나아가 인터넷이나 온라인 게임으로 인한 정신적 폐해에 대하여 문제 인식을 같이하고 모든 관련기관들이 협력하여 새로운 현상에 대하여 대처하는 방법론을 모색하고 있다. 다행히 최근 우리나라에서도 이러한 현상에 주목하고 다양한 곳에서 문제제기가 되고 있다. 하지만 아직까지 우리 사회는 다각적으로 이에대한 문제제기나 대처 방법에 대하여는 체계적으로 연구되고 있지 못한 실정이다.

새로운 문화인 디지털세상은 이미 아동들에게 중요한 놀이문화로 자리잡고 있고 컴퓨터를 통해서 또래집단으로부터 소속감과 인정을 얻게 되므로 쉽게 몰입되고 중독현상을 야기한다. 그러므로 아직 자아 정체감이 미숙한 청소년이나 아동들이 컴퓨터에 지나치게 빠져들지 않도록 컴퓨터 이용시간과 방식에 있어 아동 스스로가 조절할 수 있는 능력을 키우도록 가정이나 사

회, 교육현장에서 지도해야 할 것이다.

미술치료의 궁극적인 목적은 보람있고 가치있는 삶을 살아가기 위하여 현실에 잘 적응하고 미래에 대처할 수 있는 전인적인 인간 육성에 있다. 그렇기 때문에 미술치료에서도 영상 정보화 시대에 원활한 의사소통을 위하여 시각적 디지털 미디어를 어떻게 수용해 나가야 할 것인가에 대한 적극적으로 보다 다각적인 연구가 되어야 할 것이다.

참고문헌

- 김주연(2002). 초등학생의 인터넷 중독 경향과 관련요인 연구. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 노영현(2002). 웹사이트 디자인평가를 위한 웹 유저빌리티 평가방법 비교연구. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 박스 노스, 사라 노스, & 조셉 코블 저, 나철 외(1998). 가상현실치료. 서울 : 하나의학사.
- 신민섭(2002). 가상현실로 질병치료 : 사이버테러피가 뜬다. 2002-2-26 의학, 동아일보.
- 신현명(2001). 고교생의 인터넷 게임 중독 치료를 위한 현실치료 프로그램의 효과. 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 윤영민(2002). 청소년의 인터넷 사용 : 어떻게 해석할 것인가 <On-Line>. (주)디지털청년외사.
- 이여임(2003). 시각적 정보 분석 능력을 신장시키기 위한 초등 미술교육 프로그램 개발 연구. 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이장호(1995). 한국인본주의심리학의 현황과 과제, 서울대학교 사회과학대학 심리과학연구소, 심리과학 4(1), p41-48.
- 전자신문(2004.2.25). 청소년의 게임중독 문제 심각. 1면.
- 조혜진(2004). 디지털 이미지를 이용한 임상미술 연구 방법론. 가천의과대학교 영상정보대학원 석사학위논문.
- 황연주(2001). 영상 정보화 시대에 대처하는 미술교육에서의 비주얼 리터러시(visual literacy) 교육. 한국미술교육학회, 미술교육논총 12, pp. 137-156.
- Arnheim, R.(1992). To the rescue of art. Berkely : University of California Press.
- Brenner, V.(1997). Psychology of computer use : XL V II. Parameters of Internet use, abuse and addiction : the first 90 days of the Internet Usage Survey, Psychological Reports, 80(3), pp. 879-882.
- Ellis, S. R., Kaiser, M., & Grunwald, A., Pictorial Communication in Virtual and Real Environments, London : Taylor & Francis, 1991.
- Griffiths, M. D.(1999). Internet addiction. The Psychologis, 12(5), pp. 246-250.
- Judith, Aron Rubin(2001). Approaches to Art

- Therapy : theory & technique, Second Edition. Library of Congress Cataloging-in- Publication Data. p. 122.
- Provenzo, E. F. Jr.(1991). Video Kids: Making Sense of Nintendo. Cambridge : Harvard University Press.
- Stephen Wilson(2000). Information Arts. MIT Cambridge. p. 597.
- The Australian Film Commission for Funding(2002). Electra city a Multi-user Virtual World.
- Wadeson, H.(2002). Art Therapy Practice, New York , John Wiley & Son.

Web site

- <http://www.kado.or.kr>
- <http://www.hanbangsoa.com>
- <http://www.internetaddiction.or.kr/>
- <http://www.sungshin.ac.kr/~phi/main.htm>

