

2023

게임 과몰입 미술 프로그램

시범교육 확대 및 효과성 검증 보완 연구



연구수행기간 2023년 08월 01일 ~ 2023년 12월 31일
주 최 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 게임문화재단
수행기관 중앙대학교병원 (중앙대학교 산학협력단)
책임연구원 한덕현 (중앙대학교병원 교수)
자문위원 김선희 (서울여자대학교 교수)
연구원 김선주 (미술치료전문가)

목차

CONTENTS

I 연구 목적

1. 연구의 필요성과 목적	6
2. 연구 목표	9
3. 연구 문제	9

II 연구 방법

1. 연구 설계	10
2. 연구 대상	11
3. 연구 절차	11
4. 연구 도구	12
1) 청소년용 인터넷 게임 중독 척도	12
2) CDI 우울척도(CDI)	14
3) TAIC 불안척도(TAIC)	14
4) 주의력 결핍·과잉행동 장애 척도(ADHD_CASS)	15
5) PPAT 나무에서 사과 따는 사람 그림검사	15
5. ETC 기반 집단미술치료 진행	17
1) 목표	18
2) 구성과 회기별 내용	18
6. 자료 수집	25
7. 자료 분석	25
8. 윤리적 고려	25

III 연구 결과

1. 연구대상자의 인구사회학적 특성	26
2. 참여자의 사전-사후 결과	28



1) 인터넷 게임 중독 척도의 사전-사후 변화	29
2) 우울척도(CDI)의 사전-사후 변화	30
3) 불안척도(TAIC)의 사전-사후 변화	31
4) 주의력 결핍·과잉행동 장애(ADHD)의 사전-사후 변화	32
5) PPAT 그림검사 형식척도의 사전-사후 변화	32
3. ETC 기반 집단미술치료 진행 과정	34
1) 집단별 ETC 기반 집단미술치료 회기 과정	34
4. PPAT 그림검사 질적 분석	62
5. 질적 자료 분석 결과	70

IV 논의 및 결론

1. 연구결과 요약 및 논의	76
1) 연구결과 요약	75
2) 논의 및 결론	77
2. 연구의 의의 및 제언	80

참고문헌	83
-------------	----

부록	87
부록 1. 연구 참여 동의서	87
부록 2. 사전 설문지	91
부록 3. 인터넷 게임 중독 척도	94
부록 4. 우울척도(CDI)	95
부록 5. 불안척도(TAIC)	98
부록 6. 주의력 결핍·과잉행동 장애(ADHD CASS) 척도	99
부록 7. PPAT 그림검사 형식척도(FEATS)	100
부록 8. 사후 인터뷰 작성지	102

2023 게임과몰입 미술 프로그램



- PART I 연구 목적
- PART II 연구 방법
- PART III 연구 결과
- PART IV 논의 및 결론



1 연구의 필요성과 목적

청소년들은 온라인 수업과 다양한 디지털 미디어를 접하면서 자연스럽게 인터넷 이용 시간이 늘고 있다. 이로 인해 청소년들은 더욱 인터넷 의존도가 높아질 가능성이 있다. 서울시 교육청은 ‘2022년도 서울교육 주요 업무’에 ‘인공지능(AI)·에듀테크 기반 개발 맞춤형 교육’을 강화한다는 계획을 제시하였고, COVID-19 이후로 스마트 기기를 활용한 교육이 확대되고 있다. 2022년 한국콘텐츠진흥원에서는 ‘게임 행동 종합 실태조사’ 결과를 발표하였다. 향후 아동·청소년의 건전한 게임문화를 위한 정책 기초자료로 활용하기 위하여 기존 조사와 달리 2022년에는 새로운 척도를 개발하여 타당도 검증을 거쳐 조사에 도입하였다. 문제적 행동 중심 접근에서 벗어나 아동·청소년의 능동적이고 주체적 게임 행동을 파악하기 위하여 아동 학생 및 학부모 2만 명과 청소년 10만 명을 대상으로 조사를 진행하였다. 주요 조사 결과를 살펴보면 청소년 중에서 게임 이용군은 82.7%였고, 아동 중에서 게임 이용군은 68.8%, 학부모가 관찰한 아동 게임 이용군은 81.2%로 나타났다. 이와 같은 결과는 게임이 아동·청소년의 중요한 여가 생활로 자리 잡았음을 알 수 있다. 또한 학부모가 자녀의 교육, 교우관계, 성장환경에 관심을 가지고, 게임 이용에 대한 긍정적 인식을 지니는 것이 자녀의 게임 행동 유형 특성에 영향을 주는 것으로 나타났다. 그러므로 게임 이용을 긍정적인 방향으로 활용하는 방안이 필요하다(한국콘텐츠진흥원, 2021).

선행연구에 따르면, 게임 과몰입 성향 집단은 일반 집단과 비교해 자기 통제력이 약하고, 충동적인 행동을 자주 보이며 학교 폭력이나 비행과 관련된 학교 부적응 문제가 많이 나타났다(남영옥, 이상준, 2005; 이만제, 2009; 이성대, 염동문, 2013). 인터넷 게임 과몰입은 게임 몰입의 정도가 과도한 수준에 이르는 것으로 신체적, 정신적, 심리적 영역에서 심각한 지장을 받고 게임 중독의 병리적인 증상을 함께 경험하는 상태이다(김광웅, 부정민, 2006). 본 효과성 검증 연구에서는 이 대상자들을 병리적인 중독으로 평가할 수 없으므로 ‘게임 과몰입’이라는 용어를 사용하고자 한다.

게임 과몰입 청소년은 현실보다 가상공간에 집중하는 경향이 강하고 감정 표현이나 대인관계 경험이 미숙하여 언어적 표현에 어려움이 있다(신영희, 김갑숙, 2008). 현재 언어적 표현에 어려움이 있는 게임 과몰입 청소년을 대상으로 미술, 음악, 무용 등의 다양한 예술치료가 진행되고 있다. 인지, 정서적 발달 과정에 있는 초기 청소년기에는 미래의 문제행동과 관련한 치료 및 예방을 위해 개입이 중요하다. 특히 미술은 자신의 감정, 생각, 떠오르는 이미지를 자유로운 방식으로 표현하여 내면의 모습을 이미지로 투영한다. 미국 미술치료협회(AATA)에 따르면, 미술치료는 정신건강과 연계된 전문 분과의 하나이며, 내담자는 미술 매체를 활용하여 창의적인 과정을 경험하고, 미술치료사와 미술작품을 통해 내담자 감정을 탐색하고 정서적인 갈등을 해소하며 불안을 감소시킨다고 하였다.

청소년 대상 인터넷 중독 치료프로그램 메타분석 연구(권은정, 장승옥, 2016)에 따르면, 2000년부터 2015년까지 진행한 예술치료 프로그램 중에서 미술치료가 가장 높은 효과를 보였다고 하였다. 미술치료에 참여한 인터넷 과의존 청소년은 억압된 내면 및 부정적인 감정들을 안전하게 표출하고 작업 과정에서 성취감을 경험하면서 자신감이 향상되었다(김도연, 태유월, 2013; 신아름, 신지현, 임지향, 2015; 장재영, 2015). 또한 미술치료사와 집단 간 대화 과정을 통해 타인에 대한 이해와 수용을 높여 인터넷 중독 수준 하위 항목에서 일탈행동이나 현실 구분 장애 등이 개선되었다(김도연, 태유월, 2013). 이와 같은 선행연구 결과를 통해 미술치료는 인터넷 과의존 청소년에게 도움을 주는 심리적 개입 방식이 될 수 있다. 집단미술치료는 자신과 타인에 대한 감정을 조절할 수 있고, 작업 과정에서 자기감정을 이해하고 조절할 기회를 제공하며 자기 인식과 자기 수용이 가능하다(강보민, 2015; Rubin, 1984).

게임 과몰입 청소년은 일반 청소년보다 우울증, ADHD 등의 공존 질환이 있는 경우가 많다. 미술치료 선행연구들은 주로 심리학적 방식으로 다양한 실험을 통해 효과성 연구가 진행됐으나 미술치료의 논리적인 이점을 설명하는 데 한계가 있었다. 이에 미술치료의 가치를 논의하기 위해서는 과학 분야와의 협력이 요구된다(박윤희, 2016). 또한 학자들은 다양한 과학적인 방식을 도입하여 대안을 제시하기도 하였다. Gardner(1983)는 미술치료 활동이 뇌의 우반구뿐만 아니라 언어 기능과 관련된 좌반구도 활성화한다는 것을 입증하였다. 이를 통해 예술정보와 인지심리학, 신경과학을 결합하여 미술치료의 과학적 접근의 가능성을 제시하였다. Lusebrink(2016)는 예술 활동과 심상의 신경과학 메커니즘을 연구하여 표현예술치료 연계(Expressive Therapy Continuum; ETC)를 개발하였다. ETC는 내담자의 심리적인 특성에 적합한 미술 매체의 사용이 뇌의 구조와 기능적 특성에 영향을 주는 것을 설명할 수 있다(서희경, 김선희, 2016).

또한 Gantt와 Tabone(1998)는 정신진단과 예술작업의 형식적 요소 간의 상호관련성을

근거로 FEATS(Formal Elements Art Therapy Scale)를 개발하여 미술치료와 신경과학의 관련성을 강조하였다. 이렇게 미술치료가 신경과학접근 방식으로 진행된다면 미술 매체의 조작, 미술표현의 과정, 작품의 생산 과정을 조직적으로 이해할 수 있는 근거자료가 될 것이다.

게임 과몰입 힐링센터에서는 미술치유 프로그램 개발 및 시범 교육 연구를 진행하였다. 2021년 1차년도 연구에서는 신경과학적 접근 방식의 표현예술치료 연계(ETC: Expressive Therapies Continuum) 기반 미술치료 프로그램을 개발하였다. ETC는 발달단계에 따라 운동 감각적 구성 요소부터 상징적 구성 요소까지 모든 수준을 경험할 수 있도록 단계적으로 구성하였다. ETC는 실제 임상 현장에서 내담자의 정보처리 수준을 미술 매체와 상호작용하는 방식으로 평가할 수 있어 각 수준에 따라 치료계획을 세울 수 있고 각 수준을 적절히 통합하고 개입할 수 있다. 미술치료의 기본적인 개념과 ETC 각 수준에 대한 개념 설명 및 사전, 사후 그림검사와 회기 별 프로그램 내용을 자세하게 기술하였다. 본 프로그램 개발을 통하여 게임 과몰입 청소년이 미술치료 경험을 통하여 미술작업 과정에서의 성취감을 경험하고, 자기 탐색과 이해를 도모하여 문제해결력과 자기 조절력을 향상하고자 하였다. 프로그램 개발 후 병원 외래 청소년을 대상으로 프로토 세션을 진행하였고, 실제 회기를 진행하며 수정 및 보완할 점을 논의하였다.

2022년 2차년도 연구에서는 개발한 프로그램을 기반으로 병원 외래 집단과 초등학교에서 집단미술치료를 진행하였다. 학사 일정으로 인하여 16회기에서 12회기로 축소하였으나 ETC 수준을 고르게 경험할 수 있도록 계획하여 진행하였다. 더불어 ETC 미술작업 활동을 통해 뇌의 전두엽 부위에 어떠한 영향을 미치는지 알아보하고자 휴대용 다채널 뇌 산소포화도 측정기 NIRSIT(널시) 기기를 활용하여 20~30대 성인 총 26명을 대상으로 반응 특성 연구를 진행하였다. 연구 결과를 통하여 NIRSIT 연구에서도 동적, 감각 단계에서의 복 외측 전두엽의 활성화가 향상되었고, 상징, 창조작업에서 의미를 부여하는 좌측 전두엽과 복측 전두엽의 활성화가 향상되었다. 이러한 결과로 미루어 볼 때, 조절 기능을 담당하는 전두엽 전체 부위가 통합적으로 향상되었다는 것을 알 수 있었다. 본 연구는 미술치료에서의 과학적인 접근을 시도한 첫 연구로서 의미가 매우 크고 ETC 기반 미술작업이 뇌의 어떠한 부위를 활성화하는지 근거를 제공함으로써 참여자의 심리적인 특성에 적합한 미술 매체를 제공할 수 있는 이점이 있다.

2023년 3차년도 연구에서는 2차년도 연구에서 참여자 20명 이상을 확보하지 못했던 점을 보완하고자 연구대상자 20명 이상으로 효과성 연구를 진행한다. 또한 ETC 수준의 미술작업이 뇌 전두엽에 긍정적인 영향을 미친다는 연구 결과에 근거하여 본 프로그램이 게임 과몰입 청소년에게 인터넷 게임 과몰입, 우울, 불안, 주의력 결핍·과잉행동, 문제해결력 수준의 변화가 어떠한지 알아보하고자 한다. 이에 ETC 집단미술치료 프로그램은 학사 일정을 고려하여 10회기로

수정 및 보완하여 진행한다. 또한 게임 과몰입 청소년을 대상으로 한 ETC 미술치료가 실제 필요로 하는 기관에서 의미 있게 활용할 수 있도록 사전-사후 효과성 연구를 통하여 타당도를 검증하고자 한다.

2 연구 목표

본 연구의 목표는 게임 과몰입으로 어려움을 겪고 있는 청소년을 대상으로 한 ETC 기반 미술치료 프로그램의 사전-사후 효과를 검증하고, 이를 통해 게임 과몰입 예방 및 개선에 기여하는 것이다. 본 연구에서는 1~2차 연구를 통해 개발된 프로그램의 효과성을 확인하고, 미술치료가 게임 과몰입 청소년의 인터넷 게임 과몰입 수준, 우울과 불안 수준, 주의력 결핍·과잉행동 수준, 문제해결력에 미치는 영향을 심층적으로 연구하고자 한다. 더불어 현장에서 이 프로그램을 활용하여 청소년의 게임 과몰입 예방 및 개선에 도움을 주고자 한다.

3 연구 문제

본 연구에서는 게임 과몰입 청소년을 대상으로 한 ETC 기반 집단미술치료가 그들의 인터넷 게임 과몰입 수준 및 우울과 불안 수준, 주의력 결핍·과잉행동 수준, 문제해결력에 미치는 영향을 알아보려고 하였다. 연구 문제는 다음과 같다.

연구문제 1. ETC 기반 집단미술치료에 참여한 게임 과몰입 청소년의 인터넷 게임 과몰입 수준에 나타난 변화는 무엇인가?

연구문제 2. ETC 기반 집단미술치료에 참여한 게임 과몰입 청소년의 우울과 불안 및 주의력 결핍·과잉행동 수준에 나타난 변화는 무엇인가?

연구문제 3. ETC 기반 집단미술치료에 참여한 게임 과몰입 청소년의 문제해결력 수준에 나타난 변화는 무엇인가?

연구문제 4. ETC 기반 집단미술치료에 참여한 게임 과몰입 청소년의 경험은 어떠하였는가?

II

연구 방법



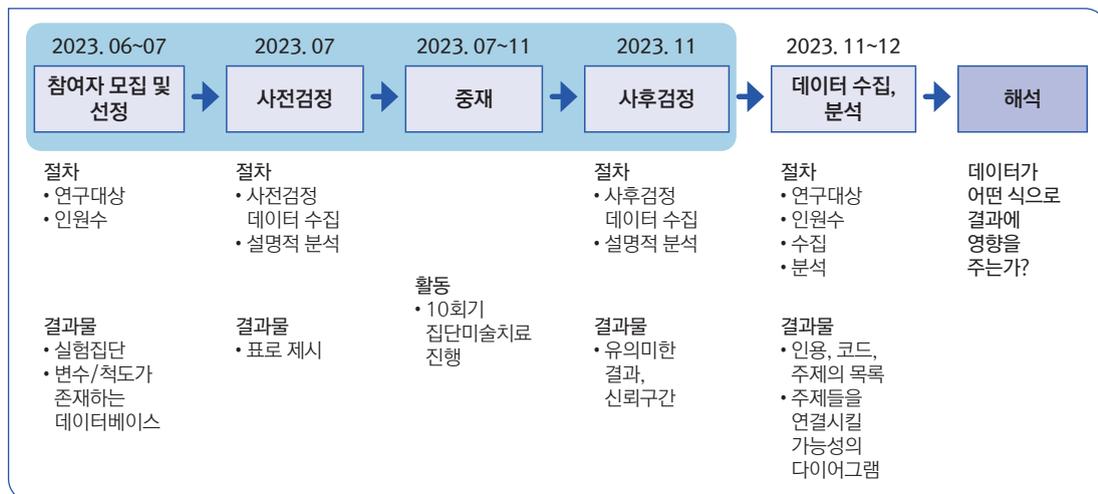
본 연구는 게임 과몰입 청소년을 대상으로 한 ETC 기반 집단미술치료가 이들의 인터넷 게임 과몰입 수준과 우울, 불안, 주의력 결핍·과잉행동 및 문제해결력에 미치는 영향을 알아보고, 참여자들의 집단미술치료 경험을 서면 인터뷰로 진행하였다.

1 연구 설계

게임 과몰입 청소년을 대상으로 한 ETC 기반 집단미술치료가 그들의 인터넷 게임 과몰입 수준 및 우울, 불안, 주의력 결핍·과잉행동, 문제해결력에 미치는 효과를 검증하고자 하였다. 이를 위해 실험연구를 설계하여 연구 참여자에게 10회기 집단미술치료를 진행하여 사전, 사후 검사 변화를 알아보하고자 하였다.

집단미술치료 종료 후에 집단 간 인터넷 게임 중독 검사, 우울, 불안, 주의력 결핍·과잉행동 검사 및 PPAT 그림검사의 사전, 사후 검사에서 어떠한 차이가 있었는지 알아보하고자 통계 분석을 하였다. 양적 연구 방법의 연구 절차는 그림 1과 같다.

그림 1 본 연구의 양적 연구 설계



2 연구 대상

연구 대상은 게임 과몰입 증상이 있는 만 11세 이상부터 만 15세 이하의 청소년으로 아래의 기준을 충족하는 연구 참여자를 모집하였다.

- 가. 학교 관계자와 보호자가 게임 문제로 일상생활이나 학교생활에 문제가 발생하여 어려움을 겪고 있는 대상자를 추천
- 나. 아동 또는 청소년용 인터넷 게임 중독 척도(20문항)를 진행하여 아동의 경우에는 46점 이상(고위험 사용자군), 35~45점(잠재적 위험사용자군)인 자, 청소년의 경우에는 49점 이상(고위험 사용자군), 38~48점(잠재적 위험사용자군)인 자
- 다. 연구대상자는 1 집단당 최소 3명부터 최대 10명으로 총 3~4 집단을 모집하며 학사 일정을 고려하여 10회기에 참여 가능한 대상으로 선정
- 라. 제외기준
 - (1) 정신과적 진단을 받은 과거력이 있거나 정신과 약물을 복용 중인 자
 - (2) 선천성 유전질환을 앓고 있는 자
 - (3) 뇌성마비 등 후천성 뇌 손상의 병력이 있는 자
 - (4) 지적장애, 자폐스펙트럼 장애를 비롯한 발달장애 환자
 - (5) 언어 장애나 학습 장애가 있는 자

양적 연구 진행을 위해 서울 소재 A 중학교와 서울 소재 대학 병원에서 모집된 참여자 총 48명을 대상으로 인터넷 게임 중독 결과 분류 방법에 따라 게임 과몰입 위험군을 고위험군 11명, 잠재위험군 37명으로 설정하였다. 연구 참여자에게 안내문 및 동의서 1(부록 1)을 전달한 후 설문지(부록 2)와 인터넷 게임 중독 척도를 실시하였다. 모두 연구 참여에 동의하고 부모 동의 한 대상자들로 구성하였다.

3 연구 절차

본 연구에 참여를 원하는 대상자에게 동의를 취득한 후 선정기준 및 제외기준에 따라 선별된 대상자의 인구학적 정보를 수집하였다.

학교에서 모집된 44명의 참여자를 11명씩 네 집단으로 나누어 2023년 8월부터 10월까지

진행하였다. 집단미술치료는 ETC 기반 집단미술치료 진행 관련 교육을 받은 미술 심리치료 전공 박사과정생 4명(주 미술치료사)과 석사생들(보조 미술치료사)이 매주 1회 90분씩 회기를 진행하였다. 병원에서 모집된 참여자 4명은 미술 심리치료 전공 박사 졸업생인 본 연구자가 직접 ETC 기반 집단미술치료를 진행하였다. 게임 과몰입 청소년은 일반 청소년보다 우울증, ADHD 등의 공존 질환이 있는 경우가 많으므로 미술치료 개입의 효과를 알아보기 위하여 사전-사후 검사로 우울, 불안, 주의력 결핍·과잉행동 단축형(CASS) 척도(검사소요 기간 약 30분)를 시행하였다.

집단미술치료는 2021년에 게임문화재단에서 개발한 ETC(Expressive Therapies Continuum) 기반 집단미술치료 16회기를 10회기로 변경하여 진행하였다. 2022년 연구에서 집단미술치료 관련 연구 집단 모집 시 학교와 회기 일정을 조율했는데, 최대 8~10회기가 진행될 수 있음을 확인하였다. ETC 수준(동적/감각, 지각/정서, 인지/상징, 창조)을 고르게 경험할 수 있도록 회기 구성을 하였다.

ETC를 적용한 미술치료 신경과학적 측면에서 ETC의 이론적 토대로 접근한 연구(박윤희, 2016)와 ETC의 발달적 위계 수준과 평가 기준을 적용하여 미술치료를 통한 변화 과정과 효과성을 검증한 연구(홍지영, 2019)가 있다. 그러나 ADHD 아동을 대상으로 ETC를 적용한 미술치료 연구는 현재까지 보고되지 않았다. ADHD 아동들은 다양한 문제들과 학습장애 등 공존 질환이 많고 있는 경우가 많아 아동 개개인에게 적합한 포괄적이고 다원적인 치료가 필요하며, 치료 과정에 의학적, 교육학적, 심리학적 요소들이 포함될 필요가 있다(Greb, 1999). 또한 쉽게 주의가 산만해지고 자기조절이 어려운 ADHD 아동에게는 더 쉽고 재미있는 중재법이 적용되어야 하며, 자발적으로 흥미를 느끼고 참여할 수 있는 놀이, 음악, 미술 등의 다양한 매체를 활용한 치료적 접근이 필요하다(이선영, 김상희, 2017).

4 연구 도구

1) 청소년용 인터넷 게임 중독 척도

본 연구에서는 게임 과몰입 청소년을 선별하기 위해 한국정보문화진흥원에서 개발한 아동 또는 청소년용 인터넷 게임 중독 척도를 사용하였다. 이 척도는 자기 보고식 척도로 각 문항 점수를 모두 합산하여 총점을 구한다. 총 20문항으로 구성되어 있으며, 하위 요인은 게임 지향적 생활(5문항), 내성과 통제력 상실(8문항), 금단과 정서 경험(7문항)이다. 각 문항은

모두 ‘전혀 그렇지 않다(1점)~항상 그렇다(4점)’의 4점의 리커트 척도이며, 점수가 높을수록 게임 중독의 수준이 높은 것으로 볼 수 있다. 아동의 경우에는 46점 이상(고위험 사용자군), 35~45점(잠재적 위험사용자군)인 자, 청소년의 경우에는 49점 이상(고위험 사용자군), 38~48점(잠재적 위험사용자군)인 자이다.

청소년의 스트레스가 인터넷 게임 중독에 미치는 영향에 대한 가족, 친구, 교사 관계의 다중매개 효과를 연구한 박병선, 박수지(2016)는 척도의 하위 요인별 신뢰도를 살펴본 결과, 전체 문항의 신뢰도는 Cronbach's α =.930으로 나타났다. 본 연구에서의 신뢰도는 .953으로 나타났다.

표 1 한국형 인터넷 중독 검사 문항항목

구분	하위 요인	문항 내용	문항번호	문항수
1요인	게임지향적 생활	인터넷 사용으로 인한 생활 기능 저하, 갈등 등의 문제 발생 정도	1~6	9
2요인	내성과 통제력 상실	인터넷 사용으로 인한 현실과 가상세계 구분의 어려움 정도	7~13	3
3요인	금단과 정서 경험	인터넷 사용에 대한 기대와 인터넷 사용으로 인한 자유감 정도	14~20	6

표 2 한국형 인터넷 중독 검사 점수 분류(중, 고등학생)

구분	아동	청소년
고위험 사용자군	총점 46점 이상	총점 49점 이상
잠재적 위험 사용자군	총점 35~45점 이상	총점 38~48점 이상

고위험 사용자는 게임 중독 점수 49점 이상으로 현실 세계보다는 가상의 게임 세계에 몰입하여 게임 공간과 현실 생활을 혼동하거나 게임으로 인하여 현실 세계의 대인관계나 일상생활에 부적응 문제를 보이며, 부정적 정서를 나타낸다. 하루 2시간 30분 이상 매일 게임을 하는 경우가 많으며, 게임을 하느라 친구와 어울리지 못하는 등 게임 행동을 적절하게 조절할 수 없는 상태이다. 일반적으로 자기 통제력이 낮아 일시적인 충동이나 즉각적인 만족을 추구하며 인내력과 효율적인 문제해결 능력이 부족한 경향을 보인다. 또한 공격적 성향이 높으며, 자신에 대해 부정적으로 생각하는 경향이 강하다.

잠재적 위험 사용자는 게임 중독 점수 38~49점 이상으로 고위험 사용자에 비해 낮은 수준이나 가상세계에 대해 더 많은 관심을 보이며 게임에 몰입하여 게임과 현실 생활을 혼동하거나 게임으로 인하여 현실 세계의 대인관계, 일상생활에 문제가 나타나기도 한다.

하루 2시간 이상, 주 5~6회 정도 게임을 한다. 공격적 성향을 보이며 자기 통제력이 낮고 충동적이며, 자기 위주로 생각하고 말보다는 행동이 앞서는 경향이 있다. 자신에 대해 부정적으로 생각하는 경향을 보인다.

일반사용자는 게임 중독 점수 37점 이하로 게임 습관을 스스로 조절할 수 있으며, 게임과 현실 세계에 대한 구분이 명확하고 게임으로 인한 정서적인 변화를 경험하지 않는다. 하루 1시간 30분 이하, 주 1~2회 이하 게임을 하는 등 인터넷 게임 행동을 적절하게 조절할 수 있다. 자신의 욕구를 적절히 조절할 수 있으며, 효율적으로 문제를 해결하는 경향을 보인다. 일시적인 충동에 의하거나 즉각적인 만족을 주는 문제행동을 회피하고 인내할 수 있는 능력이 높다. 자신에 대해 긍정적으로 생각하는 경향이 강하다.

2) CDI(Children's Depression Inventory) 우울척도

우울척도는 우울 정도를 측정하기 위해 유용한 임상적 도구로서 CDI(Children's Depression Inventory) 우울척도는 Kovacs & Beck(1977)이 아동과 청소년의 우울증의 인지, 정서, 행동적 증상들을 평가하기 위해 개발한 자기 보고형 척도이다.

총 27문항으로 채점 방법은 0~2점 척도로 각 문항의 점수를 합산하여 총점을 구하고, 점수가 높을수록 우울 정도가 심한 것으로 본다. 역 채점 문항은 2, 5, 7, 8, 10, 11, 13, 15, 16, 18, 21, 24, 25번이다. 점수 범위는 0~21점(우울하지 않은), 22~25점(약간 우울), 26~28점(상당한 우울), 29~54점(매우 심각한 우울) 상태이다.

3) TAIC(Trait Anxiety Inventory for Children) 소아 특성 불안 척도

TAIC(Trait Anxiety Inventory for Children) 소아 특성 불안 척도는 Spielberger(1972)의 성인용 특성 불안 척도를 조수철, 최진숙(1989)이 이해하기 쉬운 형태로 변형한 자기 보고형 척도이다. 특성 불안이란 불안을 일으키는 경향으로 개인이 지닌 지속적인 특성을 의미한다. 총 20문항으로 채점 방법은 1(거의 없다)~3점(자주 그렇다) 척도로 점수를 합산하여 총점을 구하고, 점수가 높을수록 불안 정도가 심한 것으로 본다. 역 채점 문항은 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20번이다. 점수 범위는 39~42점(특성 불안 수준이 약간 높음), 43~46점(특성 불안 수준이 상당히 높음), 47점 이상(특성 불안 수준이 매우 높음)이다. 본 연구에서의 신뢰도는 .947로 나타났다.

4) ADHD(Attention-Deficit Hyperactivity Disorder) Conners-Wells 주의력 결핍·과잉행동 장애 검사

단축형 코너스-웰스 청소년 자기 보고형 검사(Conners-Wells Adolescent Self-Report Scale(Short Form): CASS(S)는 ADHD 진단을 위한 Conners Rating Scale-Revised(CRS-R) 복합 검사 중 하나로 부모용(CPRS), 교사용(CTRS), 청소년용(CASS)으로 구성되어 있다. 이 세 가지 검사는 각각 L(정규검사)형과 S(단축검사)형이 있다. CASS(S)는 단축형 자기 보고식 척도로 총 27개 문항이다. 채점 방법은 0(전혀 아니다)~3점(아주 그렇다)의 4점 척도로 각 문항 점수를 합산하여 총점을 구한다. 역 채점 문항은 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26번이다. 점수 범위는 중학교 1학년 41점, 2학년 41점, 3학년 44점, 고등학교 1~3학년은 모두 42점으로 산출한다. 반건호, 신민섭, 조수철, 홍강의(2001) 연구에서는 청소년 ADHD 평가 도구 개발을 위한 예비 연구로 CASS(S)의 검사-재검사 신뢰도는 .83이었고, 본 연구에서의 신뢰도는 .932로 높게 나타났다. CASS(S) 27개 문항에 대한 요인 분석 결과 1요인은 인지(cognition), 2요인 과잉행동(Hyperactivity), 3요인 품행문제(Conduct)로 나누어볼 수 있다. 주의력 결핍·과잉행동 장애 하위 요인의 문항 내용은 아래 표 3과 같다.

표 3 주의력 결핍·과잉행동 장애 하위 요인

구분	하위 요인	문항 내용	문항수
1요인	인지	<ul style="list-style-type: none"> • 나는 공부를 정리하기 어렵다. • 나는 한 번에 한 가지 일에 집중하기가 어렵다. • 어떤 일을 수 분간 계속하는 게 어렵다. • 나는 책을 읽을 때 읽던 곳을 잊어버린다. 	13
2요인	과잉행동	<ul style="list-style-type: none"> • 나는 힘이 넘쳐서 오래 앉아 있지 못한다. • 나는 몸을 비비 틀고 꼼지락거리는 편이다. • 나는 규칙을 어긴다. 	10
3요인	품행문제	<ul style="list-style-type: none"> • 우리 부모님은 내 나쁜 행동만 지적하신다. • 나는 정말로 나쁜 짓을 하고 싶은 충동을 느낀다. 	4

5) PPAT(Person Picking Apple from a Tree) 나무에서 사과 따는 사람 그림검사

투사적 그림검사(Projective drawing test)는 내담자의 무의식적인 감정, 갈등 등이 그림으로 드러나게 되어 내담자에 대한 다양한 정보를 얻고 내담자 스스로 통찰의 기회를 가질 수 있다(임나영, 2013). 투사적 그림검사의 특징으로는 첫째, 내담자가 미술 재료에 보이는

반응을 관찰하여 치료계획을 세우는 데 도움이 된다. 둘째, 내담자의 강점에 관한 유용한 자료들을 제공받을 수 있다(Rubin, 1984). 투사적 그림검사 종류에는 집-나무-사람(HTP), 인물화(DAP), 동적 가족화(KFD), 빛속 사람 그리기(PITR), 사과나무에서 사과 따는 사람 그림(PPAT) 등이 있다.

본 연구에서는 미술치료사 Gantt와 Tabone(1998)가 개발한 사과나무에서 사과 따는 사람 그리기(PPAT) 검사를 사용하였다. 게임 과몰입 청소년은 현실에서 해결해야 할 문제들을 회피하거나 적절하게 대처하지 못하는 등의 낮은 문제해결력을 보이기 때문에 이러한 특성을 고려하여 게임 과몰입 청소년에게 PPAT 그림검사를 진행하였다.

PPAT 그림검사에서 필요한 재료는 8절 흰색 도화지와 수성 마커 혹은 사인펜 12색(빨강, 주황, 노랑, 연두, 초록, 밝은 파랑, 어두운 파랑, 보라, 자주, 분홍, 갈색, 검정)이다. 본 연구자는 참여자들에게 도화지와 사인펜 12색을 1인당 1세트씩 제공하였고, “나무에서 사과를 따는 사람을 그려주세요. 사람은 막대 모양이 아닌 최대한 사람같이 표현할 수 있는 만큼 그려주세요.”라고 이야기하였다.

PPAT 그림검사는 친숙한 대상인 나무, 사과를 그림으로써 주제를 어려워하거나 거부하는 사람들이 거의 없다. ‘사람’은 청소년의 의식적인 자아상을, ‘나무’는 청소년의 무의식적인 자아상을 알아볼 수 있다. ‘어떤 식으로 사과를 따는가’는 중심주제로서 청소년들이 일상생활에서 부딪히는 많은 문제 상황에서 어떻게 대처하고 있는지 유추해 볼 수 있다(이정현, 김선희 2012; 임송연, 2011). 따라서 PPAT 그림검사는 청소년기의 발달과업 성취와 밀접한 관련이 있는 청소년들의 ‘문제 상황’에 대해서 그들이 어떻게 해결해 나가는지를 종합적으로 알아볼 수 있다.

PPAT 그림검사의 평가 기준은 Gantt와 Tabone(1998)이 표준화하여 개발한 14개 항목의 형식척도(Formal Elements Art Therapy Scale, FEATS)와 13개 항목의 내용척도(Contents Scale)이다. 이 중에서 형식척도는 임상장면에서 치료의 효과성을 평가하는 데 유용하고(차유미, 2009), 그림을 평가하는 기준이 더욱 명확하고 채점자들 간의 일치도가 높아 표준화된 검사가 가능해졌다(김은주, 2005). 형식척도 항목은 색칠정도, 색 적절성, 내적 에너지, 공간, 통합성, 논리성, 사실성, 문제해결력, 발달단계, 세부묘사 및 환경묘사, 선의 질, 사람, 회전, 보속성이다. ‘색칠정도’는 그림에서 얼마나 색을 칠했는가를 보는 것이고, ‘색 적절성’은 사용한 색들이 적절한지를 평가하는 것이다. ‘내적 에너지’는 그림을 그리는데 얼마나 많은 에너지를 사용하였는지 공간, 색 사용 등을 고려하여 평가하고, ‘공간’은 그림을 그린 비율을 측정하는 것이다. ‘통합성’은 그림의 구성 요소가 서로 연관되어 있고 전체적으로 균형을 이루었는지를 평가한다. ‘논리성’은 논리적이지 않은 부분을 평가하는 것이고, ‘사실성’은 사람, 나무, 사과가

얼마나 사실적으로 그려졌는지 평가하는 항목이다. ‘문제해결력’은 사람이 사과나무에서 사과를 어떠한 방식으로 따고 있는지를 평가하는 것이다. ‘발달 단계’는 발달 수준을 측정하는 것이고, ‘세부묘사 및 환경묘사’는 사과나무, 사과, 사람을 제외하고 다양한 항목이 그려졌는지를 알아보는 항목이다. ‘선의 질’은 선의 세기, 필압 등을 살펴보고, 얼마나 통제되었는지 평가하는 것이다. ‘사람’은 사람 그림에서 신체상의 왜곡 및 생략된 부분이 있는가를 보는 것이고, ‘회전’은 사람이 얼마나 기울어져 있는가를 평가하며 ‘보속성’ 항목은 무의식적으로나 반복적으로 그린 곳이 있는지 알아보는 것이다. 청소년의 사회적 문제해결력 예측을 위한 PPAT 그림검사 타당화 연구를 진행한 이미경, 이근매(2018)의 연구에서는 중, 고등학생 700명을 대상으로 형식척도의 전체 신뢰도는 .91로 나타났고, 본 연구에서 전체 신뢰도는 .89로 나타났다.

5 ETC 기반 집단미술치료 진행

연구자는 대학병원에 외래로 방문하는 참여자 4명을 근처 센터에 매주 1회, 회기 당 90분씩 총 10회(2023년 8~10월)에 걸쳐 ETC 기반 집단미술치료를 직접 진행하였고, 학교에서 만나는 참여자 44명은 미술심리치료학 전공 박사과정생 4명이 매주 1회, 회기 당 90분씩 총 10회(2023년 8~10월)에 걸쳐 보조 치료사들과 함께 ETC 기반 집단미술치료를 진행하였다. 청소년 대상 인터넷 중독 집단 프로그램의 중독 감소에 대한 미술치료 개입은 회기 시간 60~90분 이내, 회기 수 최저 10회기 이상 진행 시 효과 크기가 통계적으로도 유의하였다는 선행연구에 따라(권은정, 장승옥, 2016) 본 연구에서는 해당 중학교 학사일정에서 가능한 최대 회기인 10회기를 진행하였다. 집단미술치료 회기 진행 장소는 학교 상담 선생님의 동의하에 학교 내의 집단미술치료를 진행할 수 있는 빈 교실에서 실시하였다. 교실에는 테이블과 의자가 갖춰져 있었고, 집단미술치료 회기 시간 내에 외부 사람들의 방해 없이 진행되었다.

집단미술치료 과정은 ETC의 발달적 수준과 평가 기준을 적용하여 미술치료 회기를 구성하였고, 동적/감각, 지각/정서, 인지/상징, 창조 수준을 고르게 경험할 수 있도록 하였다. 더불어 연구자는 Wadeson(2010)의 전체 회기 구조인 ‘초기-중기-종결’의 3단계와 Nucho(2003)의 사이코사이버네틱 미술치료 모델(The Psychobernetic Model of Art Therapy) 4단계인 ‘긴장완화-미술작업-이미지와 대화-마무리 및 통합’을 참고하여 구조화하였다. 이러한 방식으로 집단미술치료를 구조화한 이유는 게임 과몰입 청소년이 연구자와 미술치료사가 함께 하는 과정에서 스스로 미술작업에 대한 이해를 높이며 정서적인 안정감을 가질 수 있고, 규칙적인 참여 및 활동으로 조절력을 향상하는 등의 긍정적인 효과를

기대해 볼 수 있기 때문이다.

집단미술치료를 진행한 연구자와 미술치료사들은 게임 과몰입 청소년의 특징을 고려하여 흥미를 유발할 수 있도록 기본적인 도화지, 색연필, 사인펜, 파스텔, 연필, 지우개 등의 채색 도구부터 면도크림, 아이클레이, 석고 붕대, 소금 등의 다양한 재료 등을 제공하였다.

연구자와 미술치료사들은 회기 진행 과정에서 참여자들의 행동을 관찰하여 메모지에 기록하였고, 회기 종료 이후에 ETC를 기반으로 한 집단미술치료 회기 일지를 작성하였다. 연구자와 미술치료사들은 전문 수퍼바이저 1인에게 집단미술치료 회기 과정에서 미술치료사의 역할을 충실히 이행하고 있는지 지속해서 점검을 받았다.

1) 목표

본 연구에서 게임 과몰입 청소년을 대상으로 한 ETC 기반 집단미술치료의 목표는 다음과 같다. 첫째, 게임 과몰입 증상으로 학습 및 일상생활에 어려움이 겪고 있는 청소년들에게 표현예술치료 연계(ETC: Expressive Therapies Continuum)를 기반으로 개발된 미술치료 프로그램을 진행함으로써 증상 완화에 도움을 줄 수 있다. 둘째, 1~2차 연도에 수정 보완한 ETC 집단미술치료의 사전-사후 효과성 연구를 통하여 타당도를 검증하고, 현장에서 이 프로그램을 활용하여 청소년의 게임 과몰입 예방 및 개선에 도움을 주고자 한다.

2) 구성과 회기별 내용

게임 과몰입 청소년을 대상으로 한 ETC 기반 집단미술치료는 매회기 90분간 진행이 되었고, 본 집단미술치료 회기 구성은 총 10회기로 초기단계(1~3회기), 중기단계(4~7회기), 종결단계(8~10회기)로 나누었다.

미술치료 프로그램은 표현예술치료 연계(ETC)에 근거하여 참여자의 심리적인 특성에 적합한 미술 매체를 뇌의 구조와 연결 지어 구성하였다. 게임 과몰입 참여자들이 현실에서 해결해야 할 문제들을 회피하거나 적절하게 대처하지 못하는 등의 낮은 문제해결력을 보이는 특성을 고려하여 프로그램 내에 사전, 사후 검사로 PPAT(사과나무에서 사과 따는 사람 그리기) 그림검사를 포함하였다.

ETC(Expressive Therapy Continuum) 미술치료는 Kagin과 Lusebrink가 개발하였고, Lusebrink와 Hinz가 더욱 정교화하였다. ETC에서 제시하는 발달단계에 따라 운동 감각적 구성 요소부터 상징적 구성 요소까지 모든 수준을 경험할 수 있도록 단계적으로 구성하였다.

ETC는 내담자가 정보를 처리하고 이미지를 형성하는 방식을 조직적으로 규명할 수 있다(서희경, 김선희, 2016). 또한 ETC는 실제 임상 현장에서 내담자의 정보처리 수준을 미술 매체와 상호작용하는 방식으로 평가할 수 있으므로 각각의 재료를 가지고 어떻게 창조해 내는가를 관찰함으로써 매체에 대한 선호도뿐만 아니라 미술을 통해서 무엇을 표현하는가에 관해 알 수 있다. 내담자의 발달 수준에 적합한 표현을 하는지, 혹은 퇴행하는지를 평가할 수 있다. 또한 어떤 특정한 하나의 재료를 선호하는지, 혹은 그림이나 점토 중 어느 것이 더 능숙한지 관찰할 수 있다. 이러한 정보는 치료계획 시 미술 제작에 관한 지시들과 어떤 구체적 재료들을 선택하는 것이 더 좋은지를 알려주는 정보로 활용할 수 있다. 예를 들어 어떤 아동은 데생을 특별히 잘하지는 않더라도 점토로 대상을 구성하는 것에 편안함을 느낄 수 있다. 또 어떤 아동은 완성된 미술표현을 창조하기보다 단지 재료를 가지고 노는 것을 더 좋아하고, 물감을 사용할 때는 퇴행 행동을 나타낼 수도 있다(Malchiodi, 2011).

표 4 ETC 기반 미술치료에서의 미술작업

구분	발달단계 (Piaget, 1969)	단계	세부	미술 활동	미술 재료 및 표현방식
리듬, 동작, 에너지 방출 (긴장 방출)	난화기, 감각 운동기	동적/감각 수준	동적	<ul style="list-style-type: none"> 억제, 통제로부터 에너지 방출 카타르시스 경험, 각성 해체에 의한 완전한 이완을 하면서 치료적인 성취로 이끄는(Slater, 2006) 	돌, 나무, 모자이크, 점토, 소금, 석고 봉대 등
			감각	<ul style="list-style-type: none"> 감각, 촉각, 다른 매체와의 감각 경험 기억 재구성을 위해 시각과 인지를 촉진하는 데에 도움이 됨 	면도크림, 핑거페인팅, 향이 나는 물감, 자연물, 섬유작업 등
예술 매체와 시각 언어로 구체화 (정서 표현)	도식기	지각/정서 수준	지각	<ul style="list-style-type: none"> 경계 표시, 표현의 형태, 시지각적 특징 시각 표현의 형식적인 형태 강조(선, 형태, 크기, 방향 등) 비구조적인 매체에서 질서 만들어냄 내담자의 현재 기능이 경험적인 사건을 어떻게 긍정적인 변화와 통합으로 이끌어 가는지 보여줌 	구조적인 매체 사용(연필, 사인펜 등) 종이, 나무, 금속, 타일과 같은 경계가 있는 매체로 작업
			정서	<ul style="list-style-type: none"> 정서를 적절하게 표현하는 것, 수용될만한 행동이라는 것을 인식 긍정적인 정서의 환기와 조절능력 함양 예술표현에서 색채는 정서적 환기에 직접 관여함 	선명한 색채, 유동적인 매체 사용(물감), 오일 파스텔, 무의식적으로 떠오르는 것 그리기

구분	발달단계 (Piaget, 1969)	단계	세부	미술 활동	미술 재료 및 표현방식
언어적 반응 (통합) 언어적 반응 (통합)	가장 정교한 단계로 청소년기, 형식적, 조작적 사고 발달	인지/상징 수준	인지	<ul style="list-style-type: none"> 논리적 사고, 문제해결력 등과 같은 분석적이고 순차적인 작동에 초점 현실검증, 통제력, 판단력, 체계적인 사고를 증진함으로써 스트레스에 건강하게 대처하는 방식을 갖출 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 예술매체를 분류할 수 있는 능력 외부현실에서 대상 간의 관계들을 묘사하기 시간에 따라 사건을 묘사하는 능력 나무, 돌, 타일, 콜라주 등 복잡한 절차가 필요한 매체 사용, 인생그래프, 과제 수행 그리기 등
			상징	<ul style="list-style-type: none"> 직관적인 개념형성, 의미에 대한 상징적 표현 자기 관점의 확장을 통해 새로운 가능성 모색, 자기 인식 보편적인 상징 내에서 개인적인 의미를 획득하는 능력과 개인적인 경험을 일반화하는 기능을 증진시켜 자기 이해를 확장할 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 퇴화적: 무의식 표상, 욕망, 욕구 등 개인적 의미 표현 진보적: 미래 투지, 새로운 목표, 자기 성숙함을 표현 콜라주, 가면, 자기 상징 등 비시적인 방식으로 자유화 작업
개인의 잠재력 최적화 및 자기 실현화	조형적, 조작적 구성 요소	창조 수준		<ul style="list-style-type: none"> 개인의 종합화와 자기실현화 	통합적

이러한 이론적 기반을 근거로 하여 2021년에 게임 과몰입 힐링센터에서 개발한 신경과학적 접근 방식의 표현예술치료 연계(ETC) 기반 미술치료 프로그램은 <표 5>와 같다.

표 5 표현예술치료 연계(ETC: Expressive Therapies Continuum) 기반 집단미술치료 단계별 목표

단계	적용 회기	ETC 수준	활동	단계별 치료목표
초기	1		사전 검사 및 자기소개 작업	미술 재료로 신체의 움직임과 감각을 활성화하여 치료자와의 안전한 치료 설정을 경험하고 감정 표현을 편안히 할 수 있도록 한다.
	2	동적/감각	슬라임 혹은 자유 점토 작업	
	3	동적/감각	색소금 작업	
중기	4	감각/지각	나의 손 석고 붕대 작업 및 게임 사용의 장단점	감각적 미술 재료로 형상을 만들며 자기를 지각하고, 창의적 표현을 통해 정서적 심상을 표현하는 즐거움을 경험한다.
	5	지각/정서	마을 만들기 1	
	6	지각/정서	마을 만들기 2 + 안전한 공간 탐색	
	7	정서/인지	학교와 집에서의 내 모습	

단계	적용 회기	ETC 수준	활동	단계별 치료목표
후기	8	정서/인지	나를 힘들게 하는 것과 힘을 주는 것	자기 생각을 시각적 미술표현을 통해 조율해 나가며 자기 조절력을 향상하고, 장소 및 상황에서의 자기 느낌과 생각을 미술로 표현하여 자신을 이해한다.
	9	인지/상징	나의 상징물 작업하기	
	10	상징	나만의 가방 만들기 및 사후 검사	

* 집단 특성에 따라 회기 순서는 변경될 수 있음.

초기단계(1~3회기)는 미술 재료로 신체의 움직임과 감각을 활성화하여 치료자와의 안전한 치료 설정을 경험하고 감정 표현을 편안히 할 수 있도록 구성하였다. 1회기는 미술치료에 대한 오리엔테이션을 하였고, 참여자들과 그림에 대한 평가 금지 및 작업하는 동안 최대한 대화를 하지 않고 집중하기 등의 규칙을 함께 정하였다. 또한 타인의 평가에 민감한 청소년은 초기에 방어적이고 저항적인 모습 등을 보일 수 있으므로 불편감 및 긴장감 완화(Liebmann, 2016; Riley & Brown, 2001)를 위해 다양한 매체를 사용하여 감각을 활성화하고 매체에 대한 흥미를 높이고자 하였다. 2회기 아이클레이를 활용한 자유 작업에서는 점토를 만지고 냄새를 맡아보며 다양한 방식으로 탐색하여 긴장감을 완화할 수 있도록 하였다. 슬라임 작업에서는 면도크림, 물풀, 리뉴를 사용하여 자신이 만들고 싶은 대로 만들어볼 수 있도록 하여 완성물에 대한 성취감을 느낄 수 있도록 하였다. 3회기 색소금 작업에서는 소금의 짙은 촉감을 느껴보고 자신이 원하는 색들을 만드는 과정을 통하여 작업에 대한 몰입도를 높이고자 하였다.

중기단계(4~7회기)는 감각적 미술 재료로 형상을 만들며 자기를 지각하고, 창의적 표현을 통해 정서적 심상을 표현하는 즐거움을 경험할 수 있도록 하였다. 4회기 석고 봉대로 손 본뜨기 작업을 통해 감각 및 지각적 수준을 활성화하고 신체 지각 경험을 할 수 있도록 하였다. 5~6회기는 자신이 만든 마을 작품에서 마을 내에 안전한 공간을 탐색해 보고, 가상공간과 현실 공간을 연결할 수 있도록 하였다. 나무와 집을 만들고 이어서 자신만의 마을을 만드는 작업을 진행하였다. 나무와 종이집을 꾸미는 작업을 통하여 창의적인 표현을 촉진하고, 마을 만들기에서는 우드락, 동물 모형들, 아이클레이, 나무 조각들, 스펅글 등을 제공하여 주변 환경을 꾸며 볼 수 있도록 제안함으로써 편안하고 안전한 공간을 만들어보았다. 7회기 학교에서의 나, 집에서 나의 모습 작업에서는 자기 모습에 대해 탐색해 보고 자연스럽게 표현하는 과정을 통해 자기 이해를 증진시킬 수 있도록 하였다.

종결단계(8~10회기)는 생각을 시각적 미술표현을 통해 조율해 나가며 자기 조절력을 향상하고, 장소 및 상황에서의 자기 느낌과 생각을 미술로 표현하여 자신을 이해한다. 8회기에는 나에게 힘을 주는 것과 자기 모습을 이미지로 표현해 보는 과정을 통해 몰랐던 나의 모습이나

변화된 모습 등의 다양한 긍정적인 자원을 발견하고자 하였다. 이를 통해 정서 및 인지적 수준을 활성화하고 나를 상징적으로 표현하며 인지 및 상징적 수준을 활성화하는 것으로 구성하였다. 9회기 나의 상징물 작업에서는 자신이 소중하게 보관하고 싶은 것들을 떠올려보고 꾸며보는 작업을 하였다. 이러한 미술치료를 통해 경험한 긍정적인 자원과 내면의 변화를 인식하여 자기 내면의 모습을 긍정적으로 통합하고자 하였다. 10회기는 가방 꾸미기 및 사후 검사를 진행하여 지난 회기의 작품들을 떠올리며, 작품의 소중함을 경험하고자 하였다.

본 연구에서는 매회기 사이코사이버네틱 미술치료 모델 4단계인 ‘긴장완화-미술작업-이미지와 대화-마무리 및 통합’ 참고하여 집단미술치료를 구조화하여 진행하였다. 사이코사이버네틱 미술치료는 사이버네틱(cybernetics)의 개념을 미술치료에 적용하여 발전시킨 것으로 미술치료 단계가 체계적으로 구조화되어 있어 참여자들에게 더 안전한 치료 환경을 제공할 수 있는 이점이 있다. 사이코사이버네틱 미술치료에서 이미지는 우뇌의 시각적 사고방식과 좌뇌의 언어적 사고방식의 두 가지 인지구조를 활용하므로(Nucho, 2003) 이미지를 통해 미술치료사와 내담자 사이의 대화를 촉진하여 통찰을 얻는 데 도움을 줄 수 있다. 사이코사이버네틱 미술치료는 내담자의 작품에 대해 치료사가 해석하기보다는 내담자의 주관적인 관점을 강조한다. 내담자 자신이 직접 그린 이미지에 주의를 기울이고 스스로 이미지에 대한 개념, 감정을 설명하여 미술작품에 대해 열린 시각으로 접근한다. 즉, 내담자는 개인적인 경험을 시각적으로 표현하고 스스로 이미지에 주의를 기울이며 언어화하는 과정을 통하여 의도적이지 않았으나 자신에 대해 진솔하게 표현된 것이 흥미로울 수 있음을 경험한다.

첫 번째 긴장완화 단계(Unfreezing Phase)는 내담자에게 미술치료에 관해 자세하게 설명하는 단계이다. 미술치료사는 미술치료의 의미와 치료 진행 과정에 관해 설명하고, 작업시간은 얼마나 소요되는지, 작품 완성 후에는 무엇을 할 것인지, 재료는 어떻게 사용하는 것인지를 구체적으로 알려준다. 또한 미술치료는 학교에서 배우는 미술과 다르며, 내담자가 만든 작품의 최종적인 권한은 자신에게 있음을 알려주는 등 미술치료에 대한 오해와 두려움을 완화할 수 있도록 도와준다(Nucho, 2003). 이로써 흰 도화지에 어떻게 그릴지, 무엇을 그려야 할지 마주하며 느끼는 두려움과 부담감을 줄여줄 수 있고, 내담자의 신체적, 심리적 긴장을 완화하여 안정감을 경험할 수 있도록 돕는다.

본 연구에서 긴장완화 단계는 회기당 5~10분 동안 진행하였다. 연구자는 회기가 시작되기 전에 참여자들이 미술 재료를 사용하기 편리하도록 준비해 놓았다. 연구자는 해당 회기가 진행된 날짜와 전체 10회기 중 몇 번째 회기인지를 참여자들에게 안내하였고, 연구자와 참여자들은 서로 안부를 주고받으며 한 주간의 근황에 관해 함께 이야기를 나누었다. 연구자는 매회기 참여자들에게 작업한 결과물에 대해 평가를 받는 시간이 아니고, 작업 과정을 통해

자신의 새로운 모습을 발견하거나 자기에 대해 더욱 잘 알아가는 시간이 되길 바란다고 전달하면서 미술치료의 의미와 목적을 설명하였다. 또한 본격적으로 미술작업을 시작하기 전에 미술 재료를 탐색하며 긴장을 이완시키는 시간을 가졌고, 회기마다 진행되는 주제를 설명해 주고 작업에 더욱 집중할 수 있는 환경을 제공하였다.

두 번째 미술작업 단계(Doing phase)에서는 미술작업을 수행한다. 미술치료사는 내담자의 기능 수준과 회기 목표를 고려하여 미술 재료 및 주제, 회기 길이 등을 맞추어나간다. 이 단계에서 내담자는 초반에 느꼈던 두려움, 부담감에서 벗어나 무엇인가를 그리고 만들면서 어떻게 작업을 해야 할지 아이디어가 생기는 등의 일차적인 창의성(Maslow, 1982)이 발현된다. 이를 통해 작업에 몰입하게 되고 미술치료사에게 작업에 관해 질문하고 대화하면서 서로 친밀한 관계를 맺게 된다. 작업 과정에 몰두하다 보면 참여자가 경험했던 중요한 일이나 감정에 대해 직접적 혹은 은유적으로 표현하게 되는 경우가 많다(Nucho, 2003).

본 연구에서 미술작업 단계에는 회기 당 40~50분 동안 진행하였고, 연구자는 참여자들에게 미술작업의 내용, 주제 등을 구조화된 형식으로 제공하였다. 연구자는 기본적인 미술 재료(8절지 도화지, 12색 사인펜, 12색 색연필, 연필, 지우개, 24색 파스텔)부터 면도크림, 천사 점토, 석고 봉대 등의 다양한 매체 및 그리기 앱 기능이 있는 태블릿 기기 등을 폭넓게 제공하여 스스로 선택하여 작업할 수 있도록 하였고, 추가로 필요한 재료가 있으면 연구자에게 요청할 수 있도록 하였다. 또한 연구자는 참여자들이 미술작업을 진행하는 동안에 최대한 본인 작업에 집중할 수 있도록 안내하였고, 작업 과정에서 집단원이 어려움을 보일 때는 도움이 필요한지 물어보고 도움을 주었다. 이때 연구자는 집단원이 교실로 들어오는 순간부터 미술 재료를 선택하고 작업을 하는 모습과 집단 내에서 개인의 특징적인 모습 등을 섬세하게 관찰하여 종이에 기록하였다.

세 번째 이미지와의 대화 단계(Dialoguing phase)에서는 시각적인 메시지가 언어적인 메시지로 변환되는 단계로서 내담자가 만든 작품에 스스로 제목을 붙여보거나 언어적으로 설명하게 된다. 이때 미술치료사는 내담자의 작품에 관해 미술치료사의 경험, 생각들을 활용하여 바라보기보다는 선입견 없이 열린 시각으로 바라보아야 한다. 내담자는 거리를 두고 작품을 바라보면서 내담자와 작품 사이의 대화가 활성화되고, 미술작품에 관해 언어로 설명하는 동안 새로운 정보와 이전 정보의 통합이 이루어진다(Nucho, 2003).

본 연구에서 이미지와의 대화 단계는 회기당 20분 동안 진행하였다. 참여자들이 매회기 작품 완성 후 자신의 이미지를 바라보면서 작품에 제목을 정하고 떠오르는 느낌이나 생각들을 서면 활동지에 작성하고 연구자와 함께 이야기를 나누는 시간을 가졌다. 글쓰기를 마친 후에는 자신이 만든 작품과 적당한 거리를 두고, 자발적으로 자기 작품을 참여자들에게 소개하고 싶은

경우에는 함께 이야기를 나누었다. 이때 연구자는 참여자에게 “그림을 선생님이 좀 들어도 될까?”라고 물은 뒤 그림을 그린 집단원이 잘 보이게끔 거리감을 두고 들어주었다. “직접 그린 그림에 관해 설명해 줄 수 있을까?”라고 제안하며, 참여자가 직접 자기 작품 제목, 그림에 관한 설명 등을 이야기할 수 있도록 하였다. 또한 참여자들에게 “이 그림을 보고 궁금한 점이나 그림을 보고 느껴지는 것이 있다면 함께 나누어도 좋아”라고 서로 그림에 대해 피드백할 수 있도록 하였다. 이 단계에서는 참여자들이 자기 작품에 거리를 두고 바라봄으로써 작업하는 과정에서 미처 알지 못했던 부분에 대해 생각할 수 있고, 언어를 사용하여 자기 생각, 감정을 명확하게 표현함으로써 더욱 통합적인 정보처리가 이루어진다(Nucho, 2003).

마지막 단계인 마무리 및 통합 단계(Ending & Integrating phase)는 내담자와 함께 종결 기간을 확인하고 종결을 준비하는 것이다. 미술치료사는 다가오는 종결에 대한 내담자의 저항을 적절하게 다루어주고 전체적인 경험이 어떠했는지, 첫 시점에서부터 현재까지의 모습을 되돌아보며 변화한 부분이 있는지 등 전체적인 회기 과정을 통합한다. 미술치료 회기 과정에서 내담자의 어려움이나 문제 상황들이 완전히 해결되지 않았더라도 내담자는 비슷한 경험에 직면하게 되면 기존 정보와 새로운 정보들이 새롭게 수용되어 보다 나은 방식으로 인지, 행동 방식 등이 점진적으로 통합된다(Nucho, 2003).

본 연구에서 마무리 및 통합 단계에서는 회기당 5~10분 동안 진행하였다. 지난 회기에 경험한 일들을 되돌아보고 현재 새롭게 경험한 감정과 생각들을 나누는 시간을 가졌다. 이를 통해 자신의 변화를 인식할 수 있도록 하여 개인이 경험한 통찰에 대해 정리하는 시간을 가지며 회기를 마무리하였다. 연구자는 참여자들에게 오늘의 작업 경험이 어떠했는지 혹은 회기를 마무리하며 하고 싶은 이야기가 있는지 등을 질문하였고, 다음 회기 일정을 안내한 뒤 회기를 마무리하였다. 회기 종료 후에 연구자는 참여자들의 작품을 사진으로 남겼고, 작품들은 학교 상담실에 안전하게 보관하였다.

이를 바탕으로 본 집단미술치료 회기 구성은 청소년기의 발달단계를 고려하여 미술작업 단계의 시간을 40~50분으로 가장 길게 구성하였다. 주제 또한 일반적인 주제에서 점차 자기를 탐색해 볼 수 있는 핵심적인 주제로 구성하여 자신에 대한 이해를 높일 수 있도록 회기 과정을 구성하였다. 또한 연구자는 천사 점토, 소금, 면도크림, 채색 도구 등의 다양한 미술 재료를 제공하여 미술 재료들을 능동적으로 선택하여 작업할 수 있도록 하였다.

6 자료 수집

자료 수집은 2023년 8~10월까지 이루어졌다. 연구 진행에 앞서 연구자는 IRB 승인을 받았다. 게임 과몰입군을 선별하기 위하여 학교 교사, 상담 교사의 추천 및 학교에 참여 안내문 공고를 게시하여 참여자를 모집하였고, 이들에게 ‘연구 안내문 및 동의서1’을 전달한 후 설문지와 아동 또는 청소년용 인터넷 게임 중독 척도를 실시하였다. 검사 결과로 총 48명을 게임 몰입군을 고위험군 11명, 잠재위험군 37명으로 설정하였다. 연구자는 참여자 48명의 ‘인터넷 게임 중독 척도’, ‘우울척도’, ‘불안척도’, ‘주의력 결핍·과잉행동 척도’, ‘PPAT 그림검사’ 사전, 사후 자료들을 수집하였다.

7 자료 분석

미술치료에 참여한 참여자의 사전, 사후 점수 변화를 알아봄으로써 ETC 기반 집단미술치료 개입의 효과를 알아볼 것이다. 이를 위하여 아동 또는 청소년용 인터넷 게임 중독 척도, 아동 우울척도(CDI), 아동 불안 척도(TAIC), 주의력 결핍·과잉행동 척도(ADHD_CASS), PPAT 그림검사의 형식척도를 대응 표본 t -검증으로 통계 처리하였다. 더불어 연구자는 양적 연구 결과를 뒷받침할 수 있는 자료로 서면 인터뷰 질문지, 회기 인터뷰 질문지, 작품 사진, 회기 일지 등의 자료들을 분석하였다.

8 윤리적 고려

본 연구는 연구 참여자의 윤리적 보호를 위하여 중앙대학교 생명윤리위원회(IRB)의 승인(1041078-202203-HR-054)을 받은 후 진행하였다. 시작에 앞서 연구자는 연구 참여자, 교사에게 각각 해당 연구의 목적, 내용, 절차에 관해서 설명하였고, 연구 참여자나 보호자에게 연구 참여 동의서를 서면으로 받았다. 또한 연구 참여자에게 자발적으로 연구에 참여할 수 있도록 하였으며, 연구 중에도 언제든지 원하지 않으면 연구 참여를 철회할 수 있음을 알리고 자료의 익명성, 사생활 및 비밀보장에 관해 설명하였다. 연구 참여자 보호를 위해 수집된 모든 자료는 개인정보를 삭제하고 식별코드만을 부여함으로써 노출을 최소화하기 위해 노력하였다.

III

연구 결과



본 연구는 참여자에게 총 10회기 ETC 기반 집단미술치료를 진행하였으며, 게임 과몰입 청소년이 집단미술치료를 통하여 인터넷 게임 과몰입 수준과 우울, 불안, 주의력 결핍·과잉행동 및 문제해결력에 어떠한 변화가 있는지 알아보았다. 또한, 게임 과몰입 청소년의 집단미술치료 경험은 어떠했는지 알아보기 위해 사후 서면 인터뷰, 회기별 서면 활동지, 작품 사진, 회기 일지 등을 활용하여 양적 연구 결과를 뒷받침하였다. 연구 결과는 다음과 같다.

1 연구대상자의 인구사회학적 특성

연구대상자의 인구사회학적 특성을 파악하기 위해서 성별과 연령, 가족 형태, 인터넷 처음 사용 나이, 사용기기, 이용 목적, 인터넷 과다 사용 여부, 예상 도움 방법 등을 살펴보았다. 그 결과는 표 6과 같다.

표 6 연구대상자의 인구통계학적 특성(N=48) 인원수(%)

항목	구분	참여자
성별	남	28(58.3)
	여	20(41.7)
대상	초등학교	1(2.1)
	중학교	47(97.9)
학년	초등학교 6학년	1(2.1)
	중학교 1학년	45(93.8)
	중학교 2학년	2(4.2)
종교	기독교	17(35.4)
	천주교	1(2.1)
	불교	1(2.1)
	종교 없음	25(52.1)
	기타	3(6.3)

항목	구분	참여자
출생 순위	첫째	13(27.1)
	둘째	6(12.5)
	막내	21(43.8)
	외동	8(16.7)
부모관심도	매우 관심	10(20.8)
	높음	24(50)
	보통	13(27.1)
	좋지 않음	1(2.1)
마음 터놓을 대상	부모	13(27.1)
	형제, 자매	4(8.3)
	친구	23(47.9)
	대상 없음	6(12.5)
	기타	2(4.2)
처음 인터넷 사용 나이	8세 이전	22(45.8)
	9세	6(12.5)
	10세	13(27.1)
	11세	3(6.3)
	12세 이상	4(8.3)
사용기기	스마트미디어	33(68.8)
	PC	8(16.7)
	둘 다	7(14.6)
주로 많이 하는 장소	집	41(85.4)
	PC방	7(14.6)
게임 사용 시간	30분~1시간	10(20.9)
	1~2시간	10(20.8)
	2~3시간	13(27.1)
	3시간 이상	15(31.3)
게임 종류	롤플레이	6(12.5)
	웹보드게임	9(18.8)
	전략시뮬레이션	5(10.4)
	슈팅게임	20(41.7)
	스포츠	8(16.7)
과다 사용 여부	있다	27(56.3)
	없다	21(43.8)

항목	구분	참여자
예상 도움 방법	교육, 상담	2(4.2)
	자기 의지	14(29.2)
	주변 도움	8(16.7)
	여가 활동	22(45.8)
	기타	2(4.2)
일상감정	우울	3(6.4)
	불안	4(8.3)
	분노	11(22.9)
	외로움	4(8.3)
	기타	26(54.2)
미술치료 경험	없음	42(87.5)
	있음	6(12.5)

게임 과몰입 청소년의 성별 비율은 남성이 28명(58.3%), 여성이 20명(41.7%)으로 구성되었으며, 연령대는 주로 중학교(97.9%) 학생들이었다. 학년 분포는 주로 중학교 1학년(93.8%)이었으며, 종교적 성향은 기독교(35.4%)가 가장 많았다. 가족 구성원 중에서는 부모의 관심도를 나타내는 부분에서 ‘높음’이 50%로 가장 많았으며, 가장 자주 마음을 터놓는 대상은 주로 친구(47.9%)였다. 인터넷 사용에 대한 시작 연령은 대부분이 8세 이전(45.8%)으로 나타났으며, 주로 사용하는 기기는 스마트미디어(68.8%)가 압도적으로 많았다. 게임을 주로 하는 장소는 집(85.4%)으로 나타났으며, 게임 종류는 슈팅게임(41.7%)이 가장 높은 비율을 차지하였다. 게임 사용 시간은 3시간 이상의 경우가 31.3%로 나타났다. 과다 사용 여부는 56.3%의 참여자가 있다고 응답하였다. 게임 과몰입 청소년들이 일상생활에서 느끼는 감정은 기타를 제외하고 분노(22.9%)가 가장 높게 나타났으며, 미술치료 경험이 있는 경우는 12.5%로 적은 편이었다.

2 참여자의 사전-사후 결과

ETC 기반 집단미술치료의 효과를 알아보기 위하여, 게임 과몰입 청소년 48명을 대상으로 인터넷 게임 중독 척도의 사전-사후 검사 차이를 대응표본 t -검증을 실시하여 분석한 결과는 다음과 같다.

1) 인터넷 게임 중독 척도의 사전-사후 변화

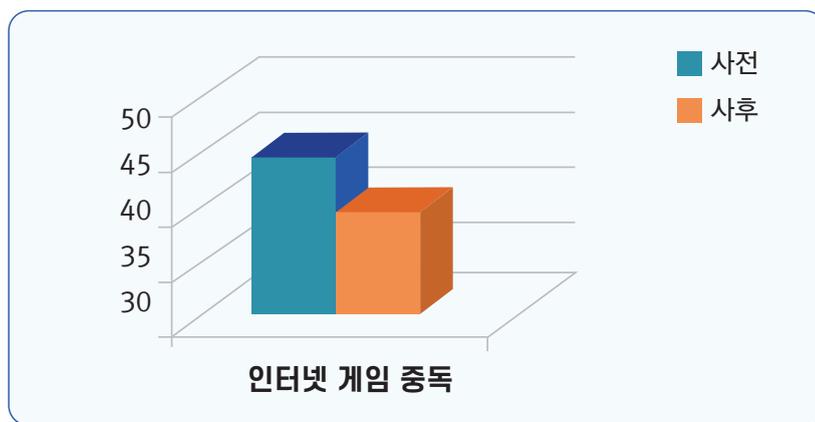
ETC 기반 집단미술치료 실시 전후로 실험집단의 인터넷 게임 중독 척도 점수 변화의 비교를 위해 대응표본 t -검증을 시행하였으며, 그 결과는 표 7에 제시하였다.

표 7 인터넷 게임 중독 척도에 대한 대응표본 t -검증 결과

$N=48$

항목	사전	사후	t
	$M(SD)$	$M(SD)$	
전체	44.2(5.14)	40.2(6.19)	7.309***

*** $p<.001$



[그림 2] 인터넷 게임 중독 척도의 사전-사후 그래프

분석 결과, 인터넷 게임 중독 척도 총점에서 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 구체적으로 총점($t=7.309$)은 유의확률 .001 수준에서 사전 검사보다 사후 검사 점수가 통계적으로 유의하게 높은 것으로 나타났다. 즉 ETC 기반 집단미술치료는 게임 과몰입 아동 청소년의 인터넷 게임 중독을 완화하는 데 효과가 있다고 할 수 있다.

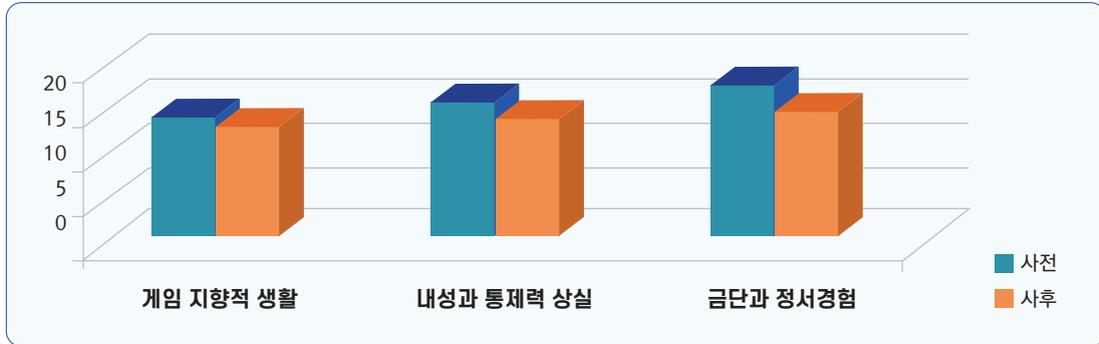
인터넷 게임 중독 척도의 하위 요인인 게임지향적 생활, 내성과 통제력 상실, 금단과 정서 경험의 사전-사후 검사 차이를 대응표본 t -검증을 실시하여 분석한 결과는 다음과 같다.

표 8 인터넷 게임 중독 척도 하위 요인에 대한 대응표본 t -검증 결과

$N=48$

항목	사전	사후	t
	$M(SD)$	$M(SD)$	
게임지향적 생활	12.54(2.49)	11.91(2.91)	1.783
내성과 통제력 상실	15.25(2.13)	14.14(2.44)	3.225**
금단과 정서 경험	16.45(2.53)	14.14(2.84)	5.692***

** $p<.01$, *** $p<.001$



[그림 3] 인터넷 게임 중독 하위척도의 사전-사후 그래프

분석 결과, 인터넷 게임 중독 척도 하위 요인인 게임지향적 생활을 제외하고 내성과 통제력 상실, 금단과 정서 경험 항목에서 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 구체적으로 내성과 통제력 상실($t=3.225$)은 .01 수준에서, 금단과 정서 경험($t=5.692$)은 .001 수준에서 사전 검사보다 사후 검사 점수가 통계적으로 유의하게 낮은 것으로 나타났다.

2) 우울척도(CDI)의 사전-사후 변화

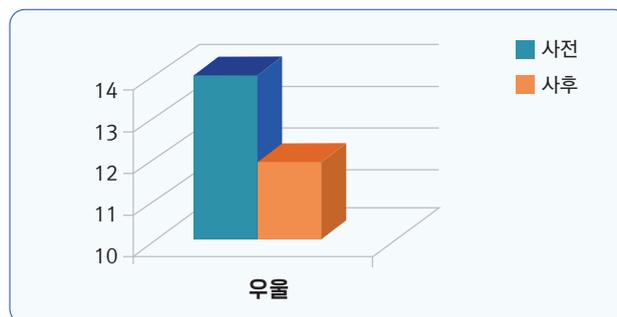
ETC 기반 집단미술치료의 효과를 알아보기 위하여, 게임 과몰입 청소년 48명을 대상으로 우울척도의 사전-사후 검사 차이를 비교하기 위해 대응표본 t -검증을 실시하였다. 분석한 결과는 다음 표 9와 같다.

표 9 우울 척도에 대한 대응표본 t -검증 결과

N=48

항목	사전	사후	t
	$M(SD)$	$M(SD)$	
전체	14.02(7.89)	11.81(6.50)	2.492*

* $p < .05$



[그림 4] 우울 척도의 사전-사후 그래프

분석 결과, 사전 점수와 사후 점수 모두 우울척도 결과에서 0~21점 ‘우울하지 않은’ 것에 해당하지만, 우울척도의 총점은 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 구체적으로 총점($t=2.492$)은 .05 수준에서 사전 검사보다 사후 검사 점수가 통계적으로 유의하게 낮은 것으로 나타났다.

3) 불안척도(TAIC)의 사전-사후 변화

ETC 기반 집단미술치료의 효과를 알아보기 위하여, 게임 과몰입 청소년 48명을 대상으로 불안척도의 사전-사후 검사 차이를 비교하기 위해 대응표본 t -검증을 실시하였다. 분석한 결과는 다음 표 10과 같다.

표 10 불안 척도에 대한 대응표본 t -검증 결과

$N=48$

항목	사전	사후	t
	$M(SD)$	$M(SD)$	
전체	38.87(2.35)	38.41(2.52)	1.031



[그림 5] 불안척도의 사전-사후 그래프

분석 결과, 사전 점수와 사후 점수 모두 불안척도 결과에서 39~42점 ‘특성 불안 수준이 약간 높음’ 수준에 가까우나 불안척도의 총점은 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았다. 구체적으로 총점($t=1.031$)은 사전 검사보다 사후 검사 점수가 약간 낮아졌으나 통계적으로 유의하지 않았다.

4) 주의력 결핍·과잉행동(ADHD_CASS)의 사전-사후 변화

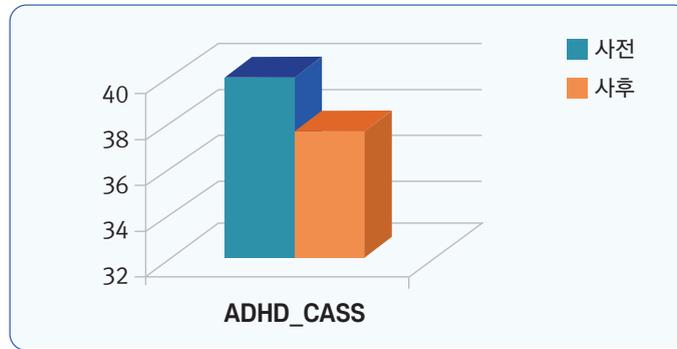
ETC 기반 집단미술치료의 효과를 알아보기 위하여, 게임 과몰입 청소년 48명을 대상으로 주의력 결핍·과잉행동 척도의 사전-사후 검사 차이를 비교하기 위해 대응표본 t -검증을 실시하였다. 분석한 결과는 다음 표 11과 같다.

표 11 ADHD 척도에 대한 대응표본 t -검증 결과

N=48

항목	사전	사후	t
	M(SD)	M(SD)	
전체	39.89(3.68)	37.83(3.47)	3.445**

** $p < .01$



[그림 6] ADHD_CASS척도의 사전-사후 그래프

분석 결과, 사전 점수와 사후 점수 모두 주의력 결핍·과잉행동(ADHD) 척도 결과에서 중학교 1학년은 41점 이하이지만, 척도의 총점은 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 구체적으로 총점($t=3.445$)은 .01 수준에서 사전 검사보다 사후 검사 점수가 통계적으로 유의하게 낮은 것으로 나타났다.

5) PPAT 그림검사 형식척도의 사전-사후 변화

ETC 기반 집단미술치료의 효과를 알아보기 위하여, 게임 과몰입 청소년 48명을 대상으로 PPAT 그림검사 형식척도의 요인별 사전-사후 검사 차이를 대응표본 t -검증을 실시하였다. 분석한 결과는 다음 표 12와 같다.

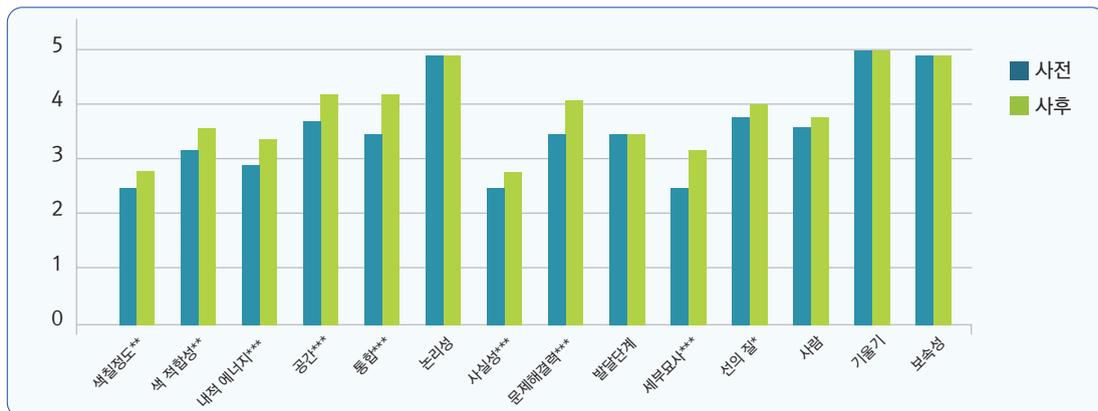
표 12 PPAT 그림검사 형식척도 검사 대응표본 t-검증 결과

N=48

항목	사전 검사	사후 검사	t
	M(SD)	M(SD)	
1. 색칠정도	2.46(.80)	2.85(.78)	-2.804**
2. 색의 적합성	3.22(.55)	3.63(.77)	-3.504**
3. 내적에너지	2.91(.72)	3.36(.92)	-4.163***
4. 공간	3.65(.92)	4.19(.68)	-3.839***
5. 통합	3.52(.50)	4.25(.81)	-5.814***
6. 논리성	4.89(.30)	4.89(.30)	.000
7. 사실성	2.47(.54)	2.83(.51)	-4.276***
8. 문제해결력	3.50(.92)	4.14(.618)	-6.516***
9. 발달단계	3.53(.49)	3.52(.46)	.155
10. 세부묘사	2.50(.96)	3.18(.96)	-4.137***
11. 선의 질	3.78(.49)	3.96(.16)	-2.488*
12. 사람	3.62(.84)	3.85(.71)	-1.910
13. 기울기	5.0(.00)	5.0(.00)	1.00
14. 보속성	4.89(.51)	4.91(.57)	-.443

*p<.05, ***p<.01, ****p<.001

분석 결과, PPAT 그림검사 형식척도에서는 색칠정도, 색 적합성, 내적 에너지, 공간, 통합, 사실성, 문제해결력, 세부묘사, 선의 질에서 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 구체적으로는 내적 에너지($t=-4.163$), 공간($t=-3.839$), 통합($t=-5.814$), 사실성($t=-4.276$), 문제해결력($t=-6.516$), 세부묘사($t=-4.137$)은 유의확률 .001 수준에서, 색칠정도($t=-2.804$), 색 적합성($t=-3.504$)은 유의확률 .01 수준에서, 선의 질($t=-2.488$)은 유의확률 .05 수준에서 사전 검사보다 사후 검사 점수가 통계적으로 유의하게 높은 것으로 나타났다. 즉 ETC 기반 집단미술치료는 그림검사의 색칠정도, 색 적합성, 내적 에너지, 공간, 통합, 사실성, 문제해결력, 세부묘사, 선의 질 요인에서 효과가 있다고 할 수 있다.



[그림 7] PPAT 검사 형식척도의 사전-사후 그래프

3 ETC 기반 집단미술치료 진행 과정

1) 집단별 ETC 기반 집단미술치료 회기 과정

(1) 학교 집단 A

회기	활동	ETC 수준	집단에서의 ETC 수준
1	사전 검사 및 자기소개 작업		
2	슬라임 혹은 자유 점토 작업 슬라임 및 클레이 조형으로 동적 및 감각적 수준 활성화, 라포 형성	동적/감각	동적/감각 → 인지/지각
3	색소금 작업 : 미술로 나의 감정을 이해해보기 위하여 감정이나 형태를 색으로 표현	동적/감각	감각/정서 수준에서의 색표현 → 동적/지각에서의 클레이 작업
4	나의 손 석고 붓대 작업 석고 붓대로 손 본뜨기를 통해 감각 및 지각적 수준 활성화, 신체 지각 경험	감각/지각	감각
5	마을 만들기 1 살고 싶은 마을을 먼저 그려보고 입체작업	지각/정서	지각/인지
6	마을 만들기 2 지각 및 정서적 수준 활성화, 창조적 표현 경험	지각/정서	지각/인지
7	학교와 집에서의 내 모습 : 클레이로 긴장감을 이완하고 평면 혹은 입체로 표현해보기 정서 및 인지적 수준 활성화, 자기 탐색	정서/인지	동적/감각 → 지각/정서 → 인지/상징 모두 드러남
8	나를 힘들게 하는 것과 힘을 주는 것 정서 및 인지적 수준 활성화, 자기 이해	정서/인지	정서/상징 지각/인지
9	나의 상징물 인지 및 상징적 수준 활성화, 자기 통합	인지/상징	운동/감각 → 지각, 인지, 상징
10	나만의 가방 만들기 및 사후 검사	상징	모든 수준이 고르게 경험되어짐

2회기는 동적/감각에서 인지/지각 수준으로 이동하였고, 정서 탐색이 필요하여 3회기에는 미술로 나의 감정을 이해할 수 있는 색소금 작업을 진행하였다. 색을 표현하는 과정에서 감각, 정서 수준을 경험하고 클레이 작업에 형태를 부여하며 동적/지각 수준도 경험하였다.



4회기는 석고 붓대로 나의 손을 본뜨는 작업을 하였다. 대부분 로션의 냄새와 촉각 등 감각에 몰입하는 모습을 보였고, 색을 다양하게 칠하는 모습을 보였다.



5~6회기 마을 만들기 작업에서는 초반 회기에서의 동적/감각 수준에서 인지/지각 수준을 경험할 수 있도록 구성하였다. 구체적으로 공간을 설계해 보고 표현할 수 있도록 내가 살고 싶은 곳을 전개도로 그려보고 입체로 표현해 보고자 하였다.



7회기에 학교와 집에서의 내 모습을 표현해 보는 시간을 통하여 참여자들은 자기 모습을 조각상으로 만들거나 이미지로 그렸고, 대화를 나누는 과정에서 자기 감정을 작품에 투사하여 표현하는 등 동적/감각, 지각/정서, 인지/상징, 창조 수준을 모두 고르게 경험하는 것을 관찰하였다.





[그림 16] **의 일상



[그림 17] 귀찮아 누워있는 모습

8회기 나를 힘들게 하는 것, 힘을 주는 것을 표현하는 작업에서는 대부분 자기표현에 집중하였고 구체적으로 그림을 그려나갔다. 집단원 5명은 정서/상징 수준에 몰입하였고, 다른 5명은 지각/인지 수준에 몰입하기도 하였다. 대부분 나를 힘들게 하는 것은 학교와 공부에 대한 스트레스였고, 힘을 주는 것은 게임, 또래 응원, 지지가 대부분이었다. 참여자들은 대부분 나에게 힘이 되는 것을 표현하고 나니 기분이 좋아졌다고 하였다.



[그림 18] 힘들게 하는 것은 '공부 숙제'



[그림 19] 힘을 주는 것은 '노는 것 (게임)'



[그림 20] '태클' 축구를 할 때 타박상 입었던 힘들었던 경험

9회기 나의 상징물 작업에서는 참여자 대부분이 초기 운동/감각 수준에 머물렀었다면 후반으로 갈수록 지각, 인지, 상징 수준에도 머무르면서 클레이를 만지거나 감각 수준에서 머무르는 시간이 줄어들었다. 더불어 나를 상징화하는 작업에 관해 대화를 나누는 과정에서 부정적으로 바라보았던 자기 모습이 긍정적인 시선으로 변화함을 인식하기도 하였다.



[그림 21] '디지니' 카트라이더에 나오는 캐릭터



[그림 22] '좋아하는 것' 웹툰, 과일, 유튜브, 총, 초밥



[그림 23] 작업 과정



[그림 24] 작업 과정



[그림 25] 미술 재료 세팅



[그림 26] 작업 과정

(2) 학교 집단 B

회기	활동	ETC 수준	집단에서의 ETC 수준
1	사전 검사 및 자기소개 작업		
2	슬라임 혹은 자유 점토 작업	동적/감각	동적/감각
3	색소금 작업 : 미술로 나의 감정을 이해해보기 위하여 감정이나 형태를 색으로 표현	동적/감각	동적/감각 → 지각/정서 수준이 교차됨
4	나의 손 석고 붓대 작업 및 게임 사용의 장단점	감각/지각	감각 → 정서 → 지각 → 인지 수준을 경험함
5	마을 만들기 1	지각/정서	지각/인지
6	마을 만들기 2 + 안전한 공간 탐색	지각/정서	지각/인지
7	학교와 집에서의 내 모습	정서/인지	정서/인지
8	나를 힘들게 하는 것과 힘을 주는 것	정서/인지	동적/감각 → 지각/정서 → 인지/ 상징을 모두 경험함
9	나의 상징물	인지/상징	운동/감각 → 지각, 인지, 상징
10	나만의 가방 만들기 및 사후 검사	상징	

1회기 미술치료 OT와 자기소개 시간에는 전체적으로 조용하고 정적인 분위기에서 긴장하는 모습을 보이기도 하였다. 자기소개를 위한 명패 만들기 작업 시에 참여자들 모두 연필로 스케치를 한 뒤에 사인펜으로 완성하며 인지 수준의 자기조절이 되는 미술 매체의 사용을 선호하는 모습을 보였다. 2회기는 정서적 매체인 점토와 슬라임 만들기를 하며 물풀과 웨이빙 폼 재료를 모두 소진하려는 모습을 보이기도 하였다. 슬라임을 손으로 계속 반죽하거나 책상에 문지르는 행동을 반복하며 신체적 이완과 심리적 긴장감이 풀리는 모습이 관찰되어 동적/감각 수준의 작업을 지속할 수 있도록 하였다. 집단원은 전반적으로 작업 주제 설명에 대한 이해력과 미술 재료 사용 수준이 높고 작업 수행 능력이 좋은 편이나 불안과 긴장감도 높은 편이었다. 3회기부터 치료사와 참여자 간에 자연스럽게 대화를 나누는 상호소통의 원활해졌고, 집단미술치료 시간에 잘 적응하고 있음을 알 수 있었다.



[그림 31] 슬라임 재밌었어요.



[그림 32] 뱀뽕 만들기

3회기는 가장 최근에 떠오르는 감정탐색을 색소금으로 완성하는 단계로 이어졌다. 참여자들은 작업 주제에 높은 이해력과 함께 빠르게 작업에 몰입하여 완성하는 모습을 보였다. 작업 과정 내내 동적/감각 수준과 지각/정서 수준이 교차하며, 미술 매체와 상호작용하는 것을 발견할 수 있었다. 참여자들은 이러한 상호작용적 매체사용을 하며, 자신의 감정을 발견하고 표현하는 과정에 흥미와 안정감을 느끼는 것을 알 수 있었다.



- 색소금을 만들 때 손으로 천천히 원을 그리듯 움직이며, 동적/감각 수준으로 재료탐색을 시작함. 자연스럽게 상징 이미지(하트)를 만들며 인지/상징 수준으로 이동하여 완성함.
- 소소하게 행복을 느끼는 것에 대해 치료사가 묻자, 학교 쉬는 시간에 친구들이랑 놀 때와 학원 끝나고 집에 갈 때라고 대답함.

4회기 석고 손작업에는 참여자들이 모두 석고 붓대 재료에 시각과 촉각적 감각 탐색을 하며, 자신의 손을 본뜨는 작업으로 자연스럽게 이어졌다. 작업 과정 중에 느낀 감각적 경험에 대해 ‘답답했어요.’, ‘힘들고 불편해요.’, ‘속이 시원해요.’와 같은 정서적 표현으로 지각되는 과정이 빠르게 이어지는 점이 관찰되었다. 더 나아가 게임 사용에 대해 얻을 수 있는 점과 잃을 수 있는 점에 대해 나눌 때 게임을 하는 것이 흥미롭고 재미있지만, 자신의 시간과 친구 관계에 어려움이 있을 수 있다는 점을 인식하는 통찰로 이어지기도 하였다. 감각적 자극에서 게임 사용에 대한 주제를 생각하고, 통찰로 이어지는 사고의 확장이 유기적으로 이어졌다.



[그림 29] 되게 간지러웠고 석고로 손을 감싸는 느낌이 너무 좋았음.



[그림 30] SANDS UNDERTABLE, 내 손(아님)



[그림 31] ‘하트 손’ 내 손 모양을 석고로 표현하니까 더 예쁘기도 하고 뭔가 느낌이 달랐음.

5~6회기는 마을 만들기 작업으로 집과 나무를 수정하거나 주변 환경을 꾸미며 완성하는 작업으로 진행하였다. 참여자들 모두 자율적이며 적극적인 태도였으며, 자기 작품에 대한 애착이 강하였다. 점토 재료와 채색재료 외에 비닐, 은박지, 나무 조각과 같은 다양한 재료 사용으로 확장하며 완성도를 높이려는 욕구를 보였으며, 치료사에게 적극적으로 도움을 요청하는 과정을 통해서도 이를 확인할 수 있었다. 참여자들은 작업 과정에서 자기표현에 적극적이며, 주체적인 참여 태도의 변화를 보였다. 또한 작품 완성까지의 주어진 시간을 잘 지키는 등 행동 조율의 변화가 나타났다.



[그림 32] P** house

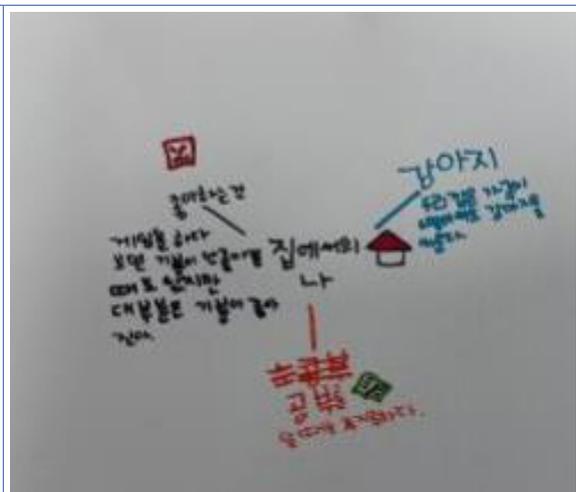


[그림 33] 꿈의 정원

7회기 학교와 집에서의 나의 모습 그리기 작업에는 참여자들이 학교와 집의 관계망에서 자기 모습을 탐색해 보고, 시각적 이미지를 통해 자신을 인식할 수 있도록 하였다. 지난 회기와 동일하게 참여자들 모두 상징적 이미지 표현을 통한 자기 탐색이 잘 이루어졌다. 자기표현에 적극적인 자세로 임하며, 작품 완성까지 약속한 종료 시간을 잘 지키는 등 시간 조율의 변화를 보였다.



[그림 34] 나의 감정 마인드맵



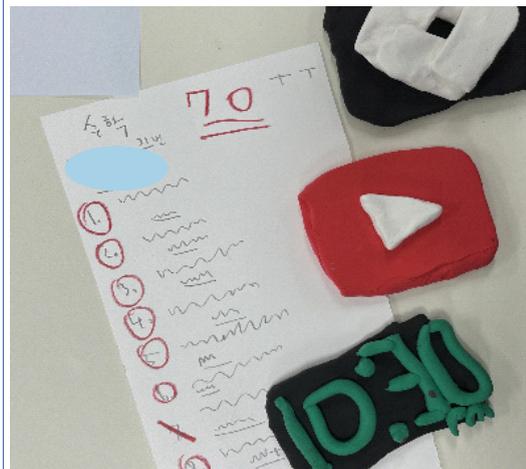
[그림 35] 나의 학교, 집

8회기에서는 참여자들이 인지/상징 수준으로 작업 주제를 생각하고, 동적/감각 수준의 미술 매체인 점토를 활용하여 자신이 원하는 형태를 편하게 표현하고 완성하였다. 이러한 과정에서 모든 수준이 교차하는 통합 단계로 자기표현이 이루어지는 것을 확인할 수 있었다. 8회기 나에게 힘들게 하는 것, 힘이 되는 작업에서는 주로 학원, 숙제 등 학업에 대한 압박감이 커 보였고, 이를 해소하는 방법으로 주로 유튜브 시청, 게임 등을 하는 것을 알 수 있었다.



[그림 36] 나를 힘들게 하는 것과 힘을 주는 것

- 제목: 좋은 것과 싫은 것
- 나를 힘들게 하는 것: 공부와 어린이. 공부는 재미없고 귀찮고 어렵고 힘들어서이며, 어린이는 뽀뽀 소리나 지르고 말은 재미도 없고 짜증만 내서 싫다.
- 힘들 때 하는 생각이나 활동: 게임이나 집에 가는 상상을 하거나 유튜브를 봄.
- 나에게 힘을 주는 것: 유튜브, 친구, 가족, 게임
- 작업하며 느낀 점: 내가 정말로 하기 좋아하는 것, 싫어하는 것에 대해 자세히 생각해 볼 수 있는 시간이었다. 그래서 더욱 내가 좋아하는 것을 정확히 알게 되었다.



[그림 37] 나를 힘들게 하는 것과 나에게 힘을 주는 것

- 유튜브 로고를 먼저 완성한 뒤 모바일 게임인 로블록스 로고를 완성함. 이후에 시험지를 만들고 시계를 완성하였음
- 이후, 자신의 작업이 모두 끝나자 빨강, 보라, 파란색의 아이클레이를 섞어 자신의 왼손 주먹에 감싸기 시작함. 손에서 잘 떨어지지 않아 난감해하기보다 치료사에게 자랑하는 모습. 치료사가 어벤져스의 건틀렛같다고 하자 웃으며 좋아하는 반응
- 손에 아이클레이를 덮은 채로 질문지를 작성하고, 아이클레이를 떼어내지 않은 채 기본 줄게 인사를 하고 퇴실함

9회기 나의 상징물 만들기는 종결에 대해 안내하고, 자신을 상징하는 상징물을 시각적 이미지로 표현하는 시간을 가졌다. 모든 미술 재료를 사용할 수 있는 환경에서 작업 활동을 시작하였으며, 주제에 대해 생각할 수 있는 시간을 충분히 가진 뒤에 각자의 속도로 시작할 수 있도록 하였다. 상징적 이미지 표현에 주저하거나 어려움을 느끼지 않았으며, 빠르게 재료를 선택하고 작품 완성까지 집중하는 태도를 보였다. 무엇보다 자신의 의도에 맞게 미술 재료를 선택하고 조작하는 수행 능력의 향상과 작업종료 시각에 맞게 완성하는 자기조절능력을 보였다.



[그림 38] 벽돌 사이에 핀 민들레

- 상징물로 표현한 부분: 민들레는 벽돌과 벽돌 사이라는 힘든 환경에서도 멋지게 꽃을 피우는 것으로 유명하다. 나도 힘든 환경 속에서도 나만의 개성을 키우고 싶어서 그리고 키우고 있다.
- 상징물에 담긴 의미: 벽돌과 벽돌 사이는 힘든 환경, 예를 들면 학교에서의 공부, 학원과 힘든 스케줄을 표시한다. 그리고 꽃은 내가 환경에 굴하지 않고 열심히 내 개성을 냈을 경우의 결과물을 상징한다.
- 상징물에게 해주고 싶은 이야기: 민들레야, 힘든 일이 있을 수는 있겠지만 앞으로도 너만의 그 노란 꽃을 계속 피워내길 바랄게, 파이팅!
- 상징물을 만들고 난 뒤의 기분: 무언가 나만 힘든 일을 겪는 게 아니었다는 생각이 들어 힘이 나기도 하고 민들레에게 힘내라고 말해주고 싶다.



[그림 39] 나만의 마라탕

- 제목: 나만의 마라탕
- 나에게 힘을 주는 것: 나에게 힘을 주는 것은 마라탕이다. 힘이 들 때 친구들과 함께 마라탕을 먹으면 기분이 좋아진다.
- 작업하며 느낀 점: 조금 더 힘이 난 것 같다. 힘을 주는 것을 만드니 좋은 일만 생각하고 긍정적으로 생각하게 되는 것 같다. 정말 뜻깊고 좋았던 시간이었다.

10회기는 종결 회기로 참여자들과 지난 9회기 동안 다룬 주제와 작품들을 회상하며 각자의 경험을 나누는 시간을 가졌다. 이어서 ‘자신에게 해주고 싶은, 힘이 되는 한마디!’를 ‘나만의 가방’에 표현하는 작업으로 종결 회기를 가졌다. 주어진 미술 매체들을 모두 사용할 수 있는 환경에서 작업 활동을 시작하였고, 집단원 모두 패브릭 마카와 일부는 물감을 사용하며 자기표현에 대한 열정을 보이는 등 몰입도가 매우 높은 회기였다. 반면에, 몇몇 참여자들은 사후 검사에 대한 저항감을 보이는 태도로 종결에 대한 아쉬운 감정을 표출하기도 하였다. 이에 치료사는 참여자의 종결에 대한 감정을 공감해 주며 지지적인 피드백을 해주었다.



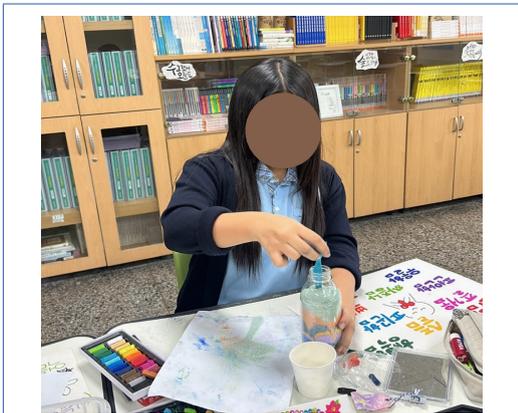
[그림 40] 자신에게 해주고 싶은, 힘이 되는 한마디!



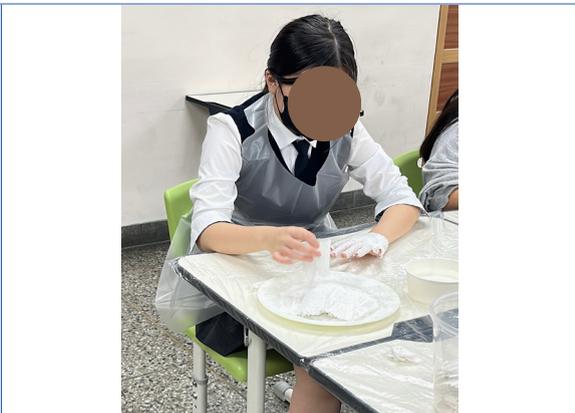
[그림 41] 자신에게 해주고 싶은, 힘이 되는 한마디!



[그림 42] 자신에게 해주고 싶은, 힘이 되는 한마디!



[그림 43] 작업 과정



[그림 44] 작업 과정



[그림 45] 작업 과정



[그림 46] 작업 과정

(3) 학교 집단 C

회기	활동	ETC 수준	집단에서의 ETC 수준
1	사전 검사 및 자기소개 작업		
2	슬라임 혹은 자유 점토 작업	동적/감각	동적/감각
3	색소금 작업 : 미술로 나의 감정을 이해해보기 위하여 감정이나 형태를 색으로 표현	동적/감각	동적/감각 지각/정서
4	나의 손 석고 붕대 작업 및 게임 사용의 장단점	감각/지각	감각
5	마을 만들기 1	지각/정서	동적/감각 → 지각
6	마을 만들기 2 + 안전한 공간 탐색	지각/정서	동적/감각 → 지각
7	학교와 집에서의 내 모습	정서/인지	지각/정서 → 인지
8	나를 힘들게 하는 것과 힘을 주는 것	인지/상징	지각/정서 → 인지/상징
9	나의 상징물	인지/상징	
10	나만의 가방 만들기 및 사후 검사	상징	

1, 2회기에는 동적/감각 수준으로 미술치료에 대해 이해하고, 서로를 소개하며 치료사 및 집단원과 친밀감을 형성하는 것을 목표로 하였다. 주로 신체의 이완과 다양한 감각들을 활성화하여 오감으로 전달되는 정보를 인식하는 작업을 하였다. 3회기 색소금 작업에서 참여자들은 전반적으로 차분하고 에너지 수준이 높지 않은 편이나, 자신의 작업과 활동에 성실히 임하며 시간이 흐를수록 더 깊이 몰두하는 모습을 보였다. 쉬는 시간 전에는 작업을 즐기는 모습이었으나 병을 절반도 채우지 못한 학생이 다수였다. 후반부 작업에서 재료의 양을 조절하면서 속도를 높여 완성하려는 모습이 많이 보였다. 활동 후 참여자들은 전체적으로 자기 작품에 만족도가 높았고, 작업하면서 편안한 기분이었다고 이야기하였다.



[그림 47] 아침 식사



[그림 48] 하늘



[그림 49] 무지개

4~7회기는 감각/지각 수준을 활성화할 수 있도록 하였다. 나만의 마을과 안전한 공간을 만들어 구조에 맞춘 지각적 표현을 통해 사고와 감정을 형성할 수 있도록 도움을 주었다. 학교, 집에서 나의 모습에서는 나의 다양한 모습을 탐색해 보고 미술 재료로 형태, 감정 등을 표현하여 사고와 감정을 형성하도록 하였다.



[그림 50] 나무 밑에서 쉬고 있을 거예요.



[그림 51] 집 앞 테이블에서 친구가 오면 수다를 떨 수 있을 것 같아 편안할 것 같아요.



[그림 52] 시들지 않는 벚꽃나무가 파스하게 맞이해주는 오두막

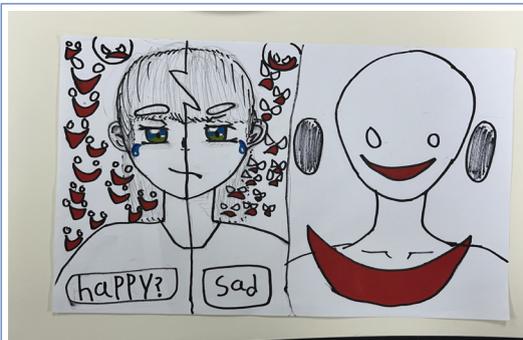


[그림 53] 전혀 다른 나와 나

- 제목: 전혀 다른 나와 나
- 학교에서의 나와 집에서의 나를 보색으로 표현함. 얼룩무늬로 자신을 표현하였고, 얼굴의 형태는 거의 없지만, '짜증 내기'에서는 화난 눈, '게임'에서는 웃는 입을 표현하였음. 등교하는 장면에서는 마스크를 쓰고 있음. 만화 같은 느낌을 줌/ 집에서 나는 게임 유튜브 보기-잠-짜증 내기 순으로 표현함. 이후에 학교에서의 나를 그렸는데, 등교-친구와 노는 모습 순으로 표현함.

8~10회기는 정서/인지 수준을 경험할 수 있도록 하였고, 중반 회기에 참여자들은 이미지와 대화하거나 작품에 관해 피드백 나누는 시간이 많이 없었으나 종결 회기로 가면서 적극적으로 대화하기 시작하였다.

완성한 이후, 참여자들은 자신의 작품을 보며 대체로 만족한다고 표현하였고 성취감을 느끼는 모습이었다. 치료사의 진행으로 모뎀(세 모뎀)끼리 발표하는 방식으로 이미지와의 대화 시간을 가졌다. 다른 모뎀이 발표하는 모습을 관찰하고 관심을 보였다. 다른 모뎀 발표 때 서로의 작품에 관심을 보이면서 만져보거나 질문을 하는 모습들이 이어졌다. 자기를 표현하고 감정을 이해하는 과정에서 참여자들은 부정적인 감정을 자연스럽게 배출하는 경험을 하였다. 미술치료사는 참여자 각자의 경계를 지어주어 심리적으로 안정적인 환경을 제공할 수 있도록 하였다.



[그림 54] 강제적 감정

- 제목: 강제적 감정
- 왼쪽 인물의 반쪽은 슬프지만 이겨내기 위해 억지로 웃는 모습이고 반쪽은 슬퍼서 우는 모습이라고 함. 오른쪽 인물은 가해자이고, 왼쪽 인물의 배경에 있는 많은 표정은 집단 괴롭힘의 모습이라고 하였음. 이런 환경을 경험한 적이 있느냐고 물었으나 없다고 함
- 질문지에는 힘들게 하는 것은 공부(수학, 영어)와 자신을 압박하는 말이라고 하였으며, 힘 나게 하는 것은 게임과 혼자만의 시간이라고 하였음.



[그림 55] 별의 커비

- 상징물 표현
- 자신의 관심 분야(게임캐릭터) 표현을 통해 즐거운 정서적 요소의 표현이 많아짐
- 닌텐도 게임캐릭터를 통한 경험 이야기하며 언어적 표현 증가하였고, 자신의 작품에 관해 충분히 설명해주려는 모습 보임. 이 캐릭터가 무엇이든 잘 먹는데, 자신도 그러므로 커비를 자신의 상징물로 만들었다고 함.
- 인지/상징 수준에 대한 활동 선호



- 제목: 우울한 마음속 구름과 그 속의 웅장한 기쁨과 행복의 숲
- 자신의 마음속을 표현한 것이라고 말하며, 가운데 파란색 클레이로 만든 인물은 자신이 앉아서 쉬고 있는 것이라고 함. 우울한 마음을 기쁨으로 덮는다는 의미를 담았다고 설명함
- 요즘 왠지 모르게 파란색이 좋아졌다며 파란색을 보면 편안하다고 함

[그림 56] 우울한 마음속 구름과 그 속의 웅장한 기쁨과 행복의 숲



[그림 57] 작업 과정



[그림 58] 작업 과정



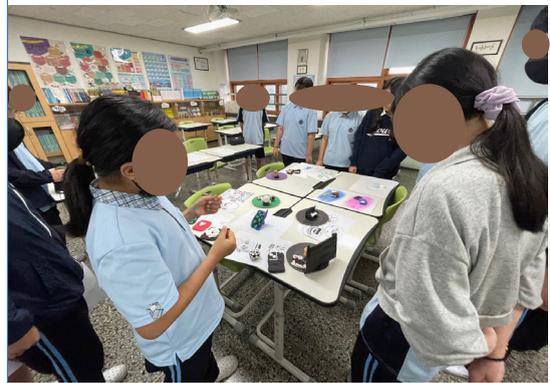
[그림 59] 작업 과정



[그림 60] 작업 과정



[그림 61] 작업 과정



[그림 62] 작업 과정

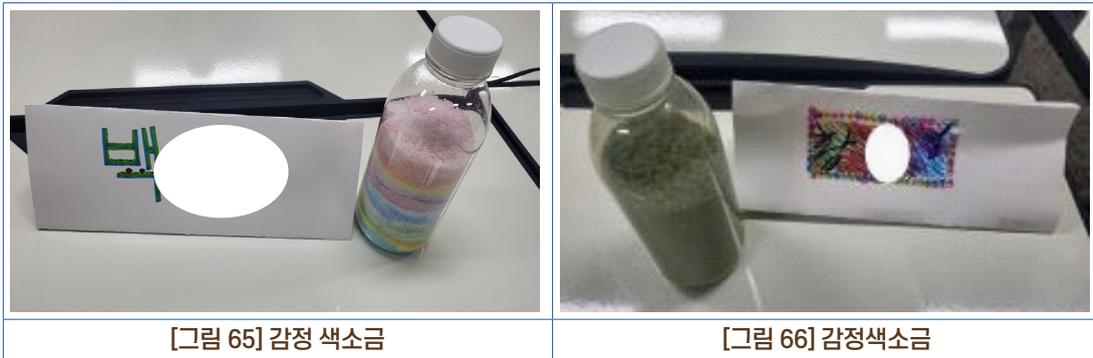
(4) 학교 집단 D

회기	활동	ETC 수준	집단에서의 ETC 수준
1	사전 검사 및 자기소개 작업		
2	슬라임 혹은 자유 점토 작업	동적/감각	동적/감각 → 인지/지각
3	색소금 작업 : 미술로 나의 감정을 이해해보기 위하여 감정이나 형태를 색으로 표현	동적/감각	감각/정서 → 정서(감정탐색)
4	나의 손 석고 봉대 작업 및 게임 사용의 장단점	감각/지각	감각
5	마을 만들기 1	지각/정서	지각
6	마을 만들기 2 + 안전한 공간 탐색	지각/정서	지각/인지
7	학교와 집에서의 내 모습	정서/인지	감각 → 정서/인지
8	나를 힘들게 하는 것과 힘을 주는 것	인지/상징	정서/상징 지각/인지
9	나의 상징물	인지/상징	운동/감각 → 지각/인지 → 상징
10	나만의 가방 만들기 및 사후 검사	상징	상징

2회기에는 집단원이 긴장한 모습을 보이며 자기표현에 소극적이었으나, 미술활동에는 임하는 태도는 진지하고 성실하게 임하였다. 대부분의 집단원은 동적/감각 수준의 활동에 집중하고 흥미를 느끼는 것으로 보였고, 집단원 간의 친밀도가 있는 몇몇 아동들을 제외하고는 상호작용이 없고 정적인 모습이 관찰되었다. 집단원 대부분은 작업을 소개하고 나누는 시간을 부담스러워하는 것으로 보아 자기를 표현 능력에 다소 어려움이 있다고 생각되었다.



3회기 동적/감각 수준의 활동인 색소금 활동을 통해 긴장감이 이완되는 모습이 관찰되었다. 대부분 참여자가 활동에 몰입도가 좋았으며 활동 초기보다 동작의 움직임, 에너지를 발산하는 수준들이 높아졌고, 소금의 양을 스스로 조절하며 작업을 즐기는 모습이 긍정적으로 보였다. 또한 감정을 다루는 감정 빙고 게임, 감정 색 소금의 작업을 통해 자신의 감정을 알고 이를 표현하며 감정인식의 기회가 주어졌다.

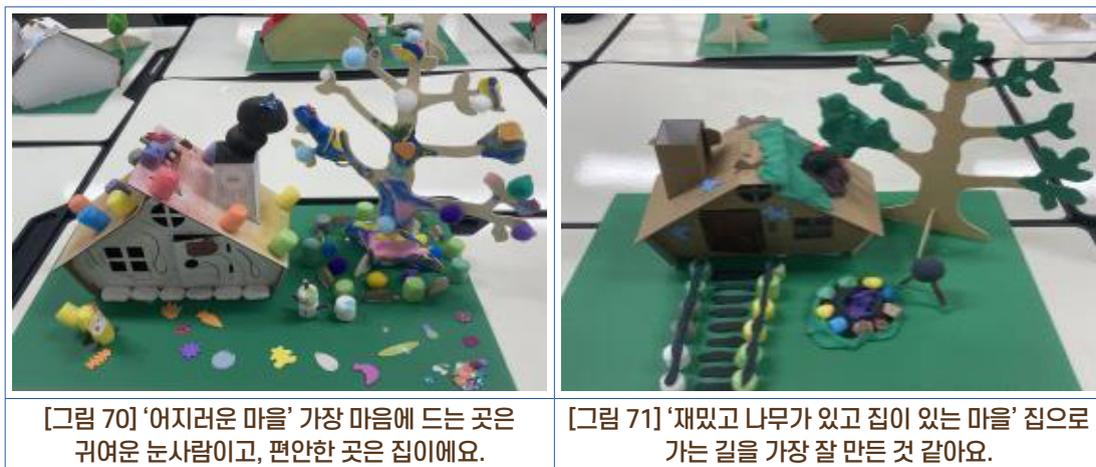


4회기에서는 집단원이 새롭게 접하는 석고 붓대 작업에 호기심을 가지고 적극적으로 임하였다. 집단원 대부분의 몰입도가 좋았으며, 석고 붓대 작업을 하며 느껴지는 감각에 대해 민감하게 반응하며 신체에 집중할 수 있는 시간이었다. 집단원은 원하는 결과물을 얻기 위해 정성을 쏟는 모습이 인상적이었고, 다소 의존적인 태도를 보였던 집단원도 자기 주도적으로 작업을 이어나가려는 변화를 목격할 수 있었다. 집단원은 활동 시작 시 손에 대한 나눔과 작품 나눔 시간에 모두 자기 생각, 느낀 점을 말하며 자유롭게 자신을 표현하는 능력이 향상되었다. 활동을 마치고 게임했을 때와 미술 활동했을 때의 느낌과 경험을 비교해 보며 장단점에 나누는 시간을 가졌다. 집단원은 미술활동에 더 큰 흥미를 느꼈다. 몰입의 경험에 관해 긍정적으로 이야기를 하는 것으로 보아 감각 매체를 사용한 미술활동이 집단원에게 새로운 경험이었다고

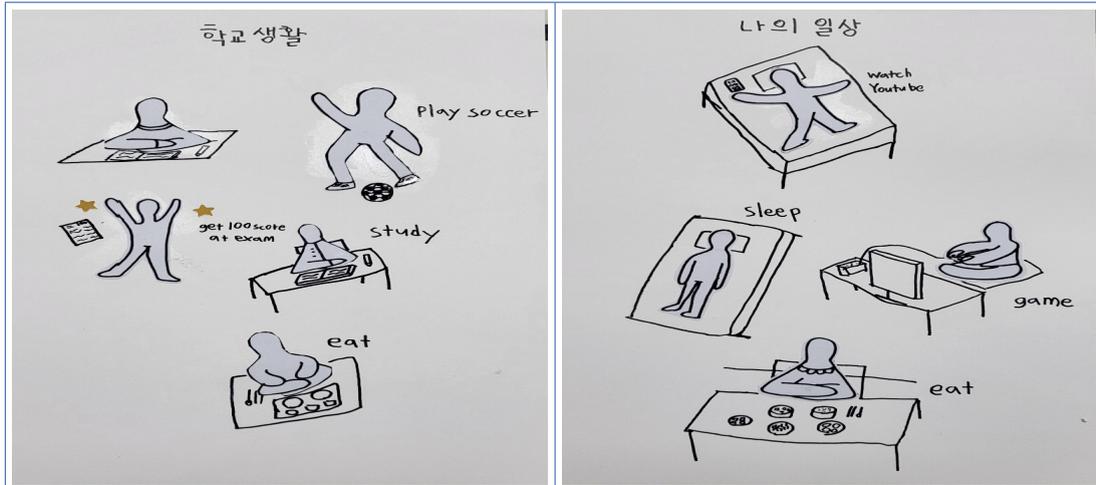
생각되었고, 물입을 통해 자신만의 결과물을 만들어내는 성취감을 느끼는 것으로 파악되었다.



5~6회기에는 '집'을 꾸미는 활동에 집중하였다. 이 활동을 통해 아동들이 생각하는 '집'에 대한 인식을 엿볼 수 있는 시간이 되었으며, 현재 주어진 환경과 그 속에 경험하는 정서적인 부분을 미술작업으로 표현해 보았다.



7회기 학교와 집에서의 내 모습을 표현하는 작업은 매체 사용에 있어서 감각적 매체가 아닌 지각적 매체의 사용에 흥미를 보이지 않거나, 어려워하는 모습을 보이기도 하였다.



[그림 74] 학교에서는 공부하거나 친구들과 놀다. 집에서는 잠자기, 유튜브 보기, 게임을 한다. 집보다 학교에서 친구들과 노는 것이 더 좋다고 적음

8회기에는 집단원 대부분이 나를 힘들게 하는 것을 생각해 보고 이를 극복할 수 있는 자원에 대해 생각하고 나눔을 하는 과정 자체를 어려워하였다. 나에게 힘을 주는 것을 표현할 때 매우 집중력이 좋았고, 평소 어느 활동보다 진지한 모습으로 임하였다. 12명의 집단원 모두 나에게 힘을 주는 것을 발견하고 표현하며 자신의 자원을 찾는 과정에 몰입하였다. 나를 힘들게 하는 것에 대해서도 구체적으로 알고 있으며, 미술활동을 하며 스트레스를 발산하는 듯한 모습을 관찰할 수 있었다. 점차 작업에 임하는 태도나 작업의 밀도가 높아졌으며, 감각/동적 수준의 작업을 선호하던 집단원도 지각 수준의 작업에 흥미를 보이는 긍정적인 변화를 볼 수 있었다.



[그림 75] 힘들게 하는 것과 힘 나게 하는 것

- 치료사가 자기 자신을 힘들게 하는 것, 스트레스받는 것이 무엇인지 묻자 '공부요.'라고 답함. 스트레스를 이겨내는 방법에 대해서는 '핸드폰, 게임'이라고 답함. 자신의 작품을 소개하지 않았으며, 다른 집단원이 작품 소개 시 해당 작품과 집단원을 바라보지 않고 자신의 손을 바라보거나 다른 집단원과 이야기를 나눔.
- 활동지에 제목은 '원'이며, 나를 힘들게 하는 것은 '공부, 학교, 독서, 학원', 힘들 때 주로 하는 것은 '게임, 노래 듣기, 그림 그리기, SNS, 잠자기', 작업하며 느낀 점은 '힘들게 하는 것은 학업과 관련되어있어 힘들지만 열심히 해야겠다고 생각이 든다.'라고 적음.

		
[그림 79] '호날두'와 좋아하는 숫자/ 학원 가방	[그림 80] 그냥 손을 그리고 싶었어요./ 학원 가방	[그림 81] '나만의 가방' 학원책을 넣을 거예요.

(5) 병원 집단 E

회기	활동	ETC 수준	집단에서의 ETC 수준
1	사전 검사 및 자기소개 작업		
2	슬라임 혹은 자유 점토 작업	동적/감각	동적/감각 → 인지/지각
3	색소금 작업 : 미술로 나의 감정을 이해해보기 위하여 감정이나 형태를 색으로 표현	동적/감각	감각/정서 → 동적/지각
4	나의 손 석고 붕대 작업 및 게임 사용의 장단점	감각/지각	감각
5	마을 만들기 1	지각/정서	지각/인지
6	마을 만들기 2 + 안전한 공간 탐색	지각/정서	지각/인지
7	학교와 집에서의 내 모습	정서/인지	동적/감각 → 지각/정서 → 인지/상징 모두 다 함께 드러남
8	나를 힘들게 하는 것과 힘을 주는 것	인지/상징	정서/상징 지각/인지
9	나의 상징물	인지/상징	운동/감각 → 지각, 인지, 상징
10	나만의 가방 만들기 및 사후검사	상징	

1, 2회기에는 미술치료 안내와 사전 검사 및 자유 작업을 진행하였다. 다소 긴장한 모습으로 사전 그림검사 때는 연필로 스케치한 후 사인펜으로 그려나갔다. 이후에 자유 작업은 대부분 아이클레이를 선택하여 손이 가는 대로 만들어보는 시간을 가지며 주변 환경에 적응하는 시간을 가졌다. 아이들이 말수가 적은 편이었고, 아이클레이를 작게 떼어내어 만들기예 집중하였다.



[그림 82] 그냥 만들었어요.



[그림 83] 아이클레이 표지에 나비요.



[그림 84] 자유 작업

3회기에 색소금 작업에는 처음에 어떻게 작업하는지 조심스럽게 매체를 탐색하고 적응하는 시간을 가졌다. 차분히 다양한 색을 만들고 색소금을 층층이 쌓아나가며 동적/감각 수준을 충분히 경험하였다.



[그림 85] 알록달록한 안약



[그림 86] 알록달록한 안약



[그림 87] 색소금 작업 과정

4회기 석고 손작업과 게임에 관한 장단점을 표현하는 과정에서 참여자들은 서로 좋아하는 게임에 관해 이야기를 나누기 시작하였다. 각자 좋아하는 게임은 달랐으나 게임 현실, 게임하는 시간, 게임 종류에 관해 이야기하자 대화하는 시간이 조금 더 길어지기도 하였다.



[그림 88] 그냥 만들었어요.

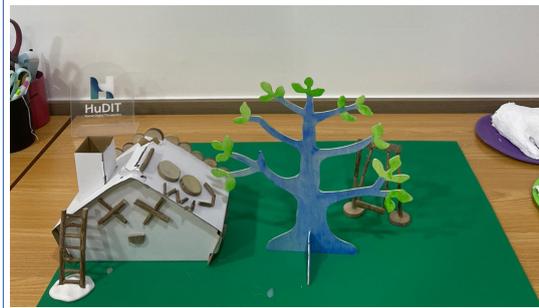


[그림 89] 석고 손작업



[그림 90] 석고 손작업

5~6회기 나만의 마을 작업에서는 모두 다 물감으로 집을 색칠하였고, 아이클레이, 나무 조각, 물감 등 다양한 미술 재료를 활용하여 작업하는 등 내적 에너지 수준이 증가하였다. 마을 공간에서 쉴 수 있는 공간으로 그네를 만들거나 집 밖에 온전히 게임할 수 있는 공간 등 다양한 방식으로 만들어 나가며 설명하는 시간을 가졌다.

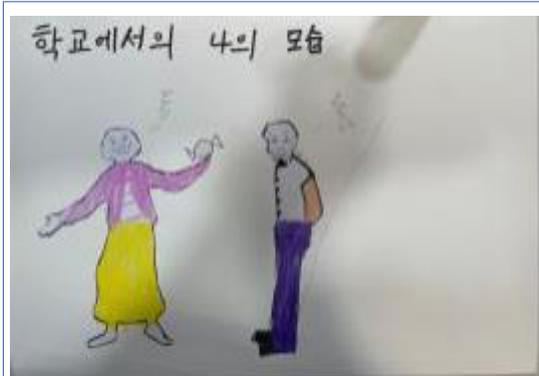


[그림 91] 쉴 수 있는 곳은 그네요.

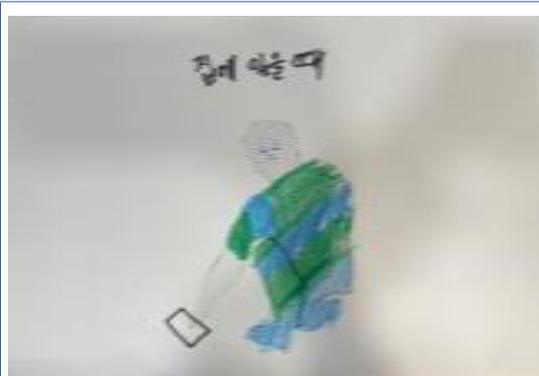


[그림 92] 집 앞에 노란색 의자에 앉고 싶어요.

7회기 학교와 집에서의 내 모습 작업에서는 대부분 학교에서의 내 모습 작업에 많은 시간을 할애하였다. 대부분 학교보다 집에서는 할 것이 없어서 심심해하는 모습으로 대비되게 표현하였다. 이에 대하여 감정 카드를 활용하였으나 참여자 대부분이 이미지에서 표현한 표정과 다른 감정 카드를 선택하는 등 정서와 인지 부분의 부조화를 발견할 수 있었다.



[그림 93] 학교에서는 의기양양하다.



[그림 94] 집에서는 불안하다. 게임을 하고 시간이 지나버리면 할 것들이 생각난다.

이에 8~9회기는 정서 탐색을 위하여 감정 표현 작업을 제안하였으나 집단원이 감정에 대해 이해하는 과정을 어려워하여 만들고 싶은 것을 만들어 볼 수 있도록 하였다. 집단원은 자연스럽게 좋아하는 게임 체스판을 그리거나 게임에 나오는 탱크, 칼을 든 주인공 등을 표현하였다.



[그림 95] 체스판 같네요.

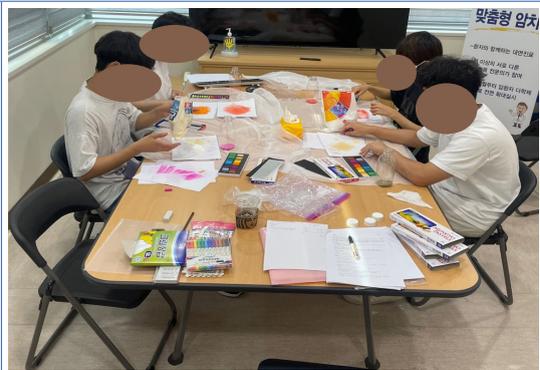


[그림 96] 게임에 나오는 트럭

10회기에는 사후 그림검사를 진행하였다. 사전 그림검사보다 그림을 그리는데 시간을 많이 할애하며 집중하는 모습을 보였다. 더불어 사전 검사에서는 연필로 스케치하고 사인펜으로 그림을 그렸으나, 사후 검사에서는 대부분이 바로 사인펜으로 자신 있게 그리고 사과를 집중적으로 표현하는 등 성취하고 싶은 대상을 먼저 그린 것을 알 수 있었다. ETC 수준으로 보았을 때 아이들은 동적/감각 수준에 가장 많이 머물러있었고, 아이들의 특성에 따라 지각/정서, 인지/상징, 창조 수준을 각각 경험한 것을 알 수 있었다.



[그림 97] 재료 세팅



[그림 98] 작업 과정



[그림 99] 작업 과정



[그림 100] 작업 과정

• 참여자 H의 작업 과정

참여자 H의 진단명은 ADHD(주의력 결핍 과잉행동 장애), Habit Impulse Disorder(습관 및 충동 제어 장애), Combined Vocal and Motor Tic(음성 및 운동 틱을 결합한 증상)이었다. 이러한 진단 결과로 참여자는 특정 행동 패턴과 주의력, 충동 통제 등에 영향을 미칠 수 있음을 알 수 있었다.

참여자는 까무잡잡한 피부에 키 크고 마른 체형이었고, 손톱과 머리카락을 계속 기르고 있어서 위생 관리가 잘 안되는 편이었다. 초반에 미술작업 시 반복적인 움직임을 보였고, 말소리가 매우 작아 들리지 않는 편이었다. 1회기에 참여자는 사전 검사를 하고 엮드려 있기도 하고, 눈 마주침이 잘되지 않는 편이었다. 2회기에 아이클레이를 제공하자 검은색을 선택하여 재료를 탐색해 나갔다. 대화를 거의 하지 않았고 만들기 작업에 집중하여 ETC 운동/감각 수준에 머물렀다. 3회기 색소금 작업에는 처음 접하는 재료라 익숙하지 않아 탐색하고 적응하는데 시간이 걸렸고, 최대한 다양한 색들로 층층이 쌓아나갔다. 색소금 스티커에 웃는 모습을 붙였고, 제목을 ‘행복한 사람’이라고 하였으나 실제 참여자의 얼굴 표정과 행동과는 대비되는 모습이었다.



4회기 석고 손 본뜨기와 내가 생각하는 게임의 장단점을 생각해 보고 표현하는 시간에는 처음 접해보는 재료에 탐색하는 시간을 많이 할애하였고, 물을 흥건히 사용하여 석고 손작업을 하는 등 물의 양을 조절하는 데 어려움이 있었다. 이에 치료사는 도와주어도 되는지 의사를 물어보고 함께 본뜨는 작업을 진행하였다. 이러한 과정에서 참여자는 작은 목소리로 자기 의사를 말하기도 하였고, 상호소통을 하기 시작하였다. 미술치료사는 참여자에게 신체 부위에서 게임하는 데 가장 중요한 손을 본떠보고 그려보자고 제안함으로써 참여자가 손으로 하는 게임에 대한 좋은 점과 나쁜 점을 생각해 보고 ETC 지각/인지 수준을 경험해 볼 수 있도록 하였다.

참여자는 언어적으로 이야기하는 것보다 글로 작성할 때 더욱 적극적인 모습을 보였고, 스스로 생각하는 장단점을 구체적으로 적어놓았다.



[그림 104] 내가 생각하는 게임 장·단점



[그림 105] 석고 손작업

5~6회기에 나만의 마을 만들기 작업에서는 참여자가 치료사와 마스크를 쓰고 말을 조금씩 나누기 시작하였고, 아이클레이를 선호하여 원하는 색을 선택하고 다양한 크기로 동물, 새를 만들었다. 치료사가 제안하지 않았음에도 만든 것이 무엇인지 글로 적어놓았고, 집 바깥에서 게임하는 나만의 공간을 따로 만들어놓았다. 집 밖에서 게임하고 있다고 설명하며 나무 조각을 활용해 꾸며나가며 글루건을 많이 사용하기 시작하였고, 글루건을 활용해 스스로 힘을 조절해나가는 것을 경험하였다. 마을 제목은 ‘아마도 행복 마을’로 게임 중인 내 집과 주변에 ‘어린이 안전구역’이라고 경계를 지어놓고 주변에는 PC방도 있다고 말하는 등 게임 생활에 몰입된 참여자의 현재 상태를 작업물로 이해해 볼 수 있었다.



[그림 106] 아마도 행복마을

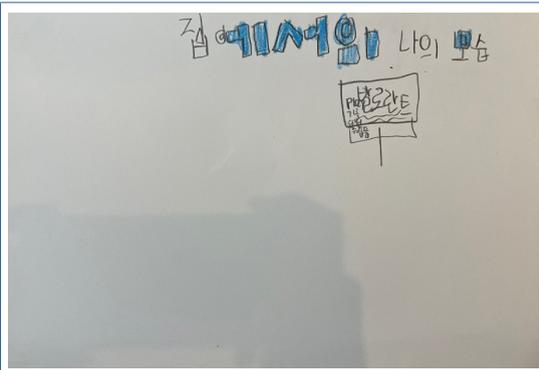


[그림 107] 게임 중 내 집, 어린이 안전구역

7회기에는 학교와 집에서의 내 모습 그리기 작업에서 학교에서의 내 모습을 그리는 데 많은 시간을 할애하였다. 그리기 작업 중간에 참여자가 선호하는 클레이 색을 섞고 손으로 잡아당기며 늘어뜨리기를 반복하며 신체적인 이완도 경험하였다. 학교에서의 내 모습과 학교 환경, 친구들의 모습을 그리고 색칠하는 등 화지를 꽉 채운 것에 비하여 집에서의 내 모습은 ‘발로란트’ 게임 모니터만 단순하게 표현하여 두 모습이 대비되었다. 참여자는 작업에 몰입한 시간에 비하여 학교에서의 내 모습은 ‘외롭다.’, 집에서의 내 모습은 ‘괜찮다.’라고 적어놓아 행동과 자신의 감정 표현이 불일치되는 모습을 초반 회기부터 지속해서 보이는 것을 관찰하였다.

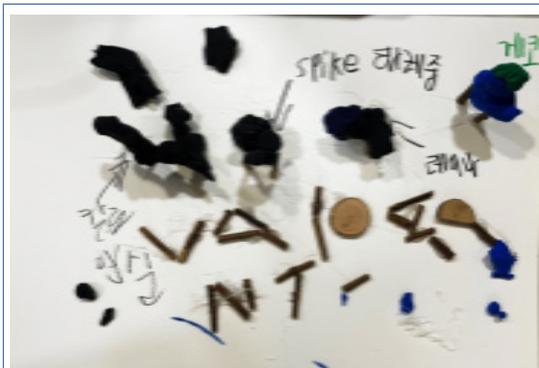


[그림 108] 학교에서의 내 모습.
감정단어선택 : 외롭다.



[그림 109] 집에서의 내 모습. 감정단어 선택: 괜찮다.

8~9회기에는 집단원 중 한 명이 ‘발로란트’ 게임을 주로 한다고 하자 이에 대한 영향으로 발로란트를 나무 조각을 활용해 영어로 붙여나가거나 다른 집단원이 만들었던 마을 내에 실 수 있는 그네 모양을 똑같이 모사해 보는 등 참여자 H가 집단원과 대화를 나누지 않았지만, 다른 집단원이 나누는 대화를 듣고 미술작업으로 반응하는 형태로 집단원과 소통하고자 하는 욕구를 보였다. 더불어 그네를 모사해 보는 과정을 통하여 가상 현실의 게임 속 모습을 표현하지 않고, 현재 보이는 것에 집중하여 만들어보려는 시도하는 것을 알 수 있었다.

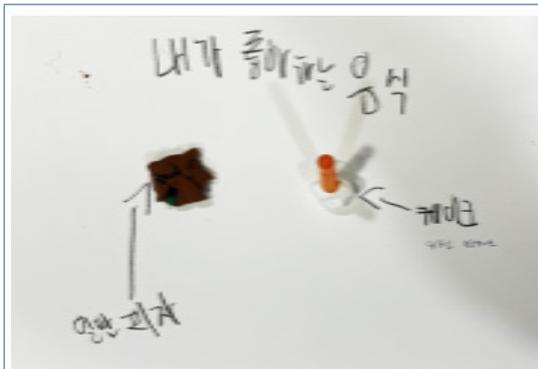


[그림 110] 형들이 한다는 ‘발로란트’ 게임 저도 하고 있어요.



[그림 111] 형이 만든 그네(좌)와 똑같이 만들어보려고요(우)

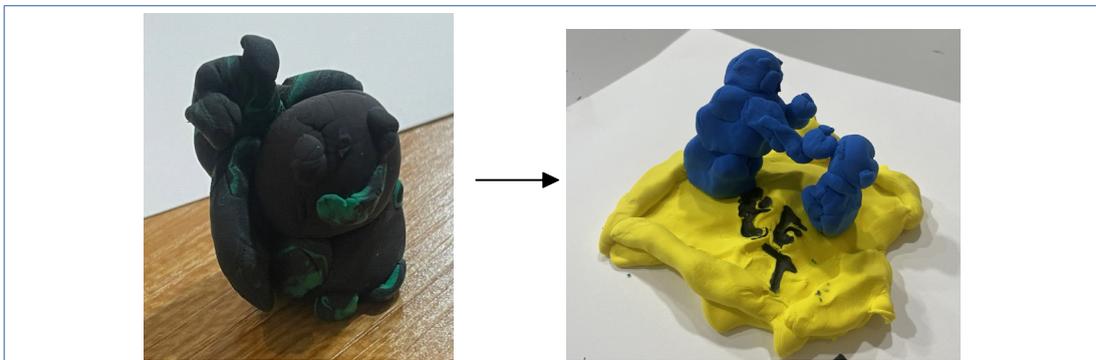
또한 참여자는 후반 회기에 만들기 작업을 한 후 스스로 ‘내가 좋아하는 음식’이라는 제목으로 초코케이크와 일반 피자를 클레이로 만들고 설명을 적어놓는 등 치료사와 집단원에게 자기를 적극적으로 개방하여 소통하고자 하는 모습도 보였다. 이후 작업에서는 ‘내가 싫어하는 음식들’로 와사비, 일반 초밥을 표현하였고, 지속해서 아이클레이 작업을 하였다. 초반 회기에서는 덩어리 형태의 추상적인 작업을 하였으나 후반 회기에서는 사람이 실제 다투고 있는 상황을 구체적으로 작업하며 작품에서도 조작 능력이 향상되고 내적 에너지 수준이 높아진 것을 알 수 있었다.



[그림 112] 자유화-내가 좋아하는 음식



[그림 113] 자유화-내가 싫어하는 음식들



[그림 114] 1회기 작업(좌)에서 10회기 작업(우)의 변화

즉, 참여자는 초기에 작은 목소리로 의사 표현을 하였으나 세션이 진행됨에 따라 소통과 표현에 더 적극적으로 참여하며, 다양한 미술작업을 통해 자아 표현과 감정 표출에 변화가 있었다. 특히, 아이클레이를 사용한 작업이나 나만의 마을 만들기 작업에서 참여자가 점차 미술치료에 참여하고 주변 환경을 표현하려는 노력이 돋보였다. 후반 회기에는 다른 집단원과 상호작용하려는 시도가 있었으며, 자신을 개방하고 소통하려는 모습이 관찰되었다. 이러한 변화는 참여자의 사회적 기술과 감정 표현 능력의 향상을 시사한다. 전반적으로 참여자의 미술치료 과정은 그의 어려움에 대한 이해와 함께 발전과 성장을 보여주었다.

4. PPAT 그림검사 질적 분석

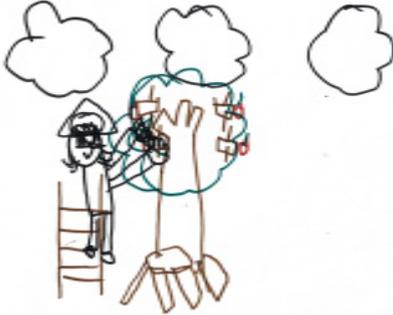
1) 참여자 A 사전, 사후 그림검사

	사전	사후
그림		
그림검사 질적 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 사다리 위에 사람이 올라가 있으나 사과를 따지 않고 있음. 주변 환경은 글자 '다 초원'으로 적어 표현함. 사과나무와 사람이 주변 환경과 조화롭지 않게 표현되어 있음. 	<ul style="list-style-type: none"> • 사다리 위에 사람이 사과를 향해 있고 사과를 따고 있음. 주변에 사과나무와 풀을 표현하였고 주변 환경을 조화롭게 표현함. • 사전 그림보다 화지에 공간을 많이 채웠고 사과나무와 사람 크기가 적절하게 그려짐.
종결 보고서	<ul style="list-style-type: none"> • 미술치료 과정에서 이 참여자는 초반에 경직되고 소극적 움직임에서 점차 활동적인 움직임으로 변화함. 작업 과정에서 어렸을 때 만들기에 실패했던 비행기를 다시 만들고 매우 기뻐하는 경험을 하였으며 ETC 수준은 감각/지각 수준 우세함. 	<ul style="list-style-type: none"> • 중, 후반으로 갈수록 시각적 표현을 하기 전에 표현할 이미지에 대해 생각을 깊이 하고 계획하여 표현함. 자기 느낌과 생각에 몰입하여 표현하였고, ETC 수준은 감각/지각 수준에서 인지/상징 수준으로 변화함.
미술 치료사 역할	<ul style="list-style-type: none"> • 미술치료사는 초기의 운동 및 감각적 수준에서의 활동보다 중, 후반으로 갈수록 자기를 탐색하고 표현하는 과정에서 무엇을 어떻게 표현해야 할지 몰라 막막해할 때 대화를 통해 스스로 자기 생각을 발견할 수 있도록 함. 	

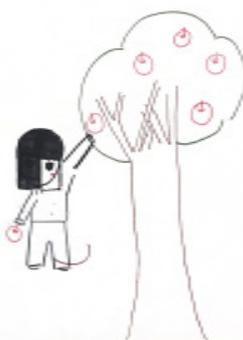
2) 참여자 B 사전, 사후 그림검사

	사전	사후
그림		
그림검사 질적 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 가로로 그렸고, 화지 중앙에 사과나무와 사람을 그림. 사람이 계단 위에서 사과를 따고 있는 것으로 표현하였고 사과나무보다 사람을 작게 표현함. 	<ul style="list-style-type: none"> • 세로로 그렸고, 사전과 비교해 색을 다양하게 색칠함. 색 면적이 증가하여 내적 에너지 수준이 증가하였고, 사다리, 사과나무, 수관 명암을 사실적으로 표현함. 주변에 사과 바구니와 사람이 더 추가하였고, 사람이 직접 사과를 따고 있는 것으로 그림.
종결 보고서	<ul style="list-style-type: none"> • 미술치료 과정에서 이 참여자는 눈 마주침이 별로 없고, 친구와 상호소통하지 않은 채 책상 위 작품을 만드는데 시선을 고정하여 표현함. • 클레이를 만질 때 좋지만 계속 만지면 불쾌한 감정이 올라오는 것을 탐색함. 매번 표현한 작품의 크기가 매우 작은 편이었고, ETC 수준에서 지각/상징 수준 우세한 편이었음. 	<ul style="list-style-type: none"> • 표현의 과정에서 이전과 달리 옆자리에 앉은 친구와 서로의 작품에 대해 소통하고, 친구에게 작품을 표현할 때 자기가 깨달았던 점을 바탕으로 조언을 해주기도 함. (“미술에서는 그림을 망쳤을 때 수습하는 능력도 중요해.”) • 회기 중기부터 클레이 사용을 매우 좋아하기 시작하였고, 작품의 이미지를 크게 나타내고 중앙의 위치에 표현하는 변화를 보임. • ETC 수준에서 지각, 상징, 인지 수준으로 변화함.
미술 치료사 역할	<ul style="list-style-type: none"> • 미술치료사는 참여자에게 자유롭게 재료를 사용하고, 원하는 의도대로 표현할 수 있도록 이끔. • 작품에 관해 설명할 때 자기와 조금 떨어져서 작품을 바라보며, 감정과 생각을 살펴볼 수 있도록 함. 	

3) 참여자 C 사전, 사후 그림검사

	사전	사후
그림		
그림검사 질적 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 사과나무보다 사다리와 사람이 떠서 불안정하게 사과를 향해 있었고 구체적으로 실행할 수 있는 손이 생략되어 있었음. • 지면에 떠서 사과를 따고 있는 불안정한 모습 	<ul style="list-style-type: none"> • 사전보다 사람 크기가 커졌고 사람, 나무, 사다리 크기가 통합적으로 표현됨. • 안정적인 지면 위에 사람이 사과를 따고 있음. • 공간 사용이 많아졌고 주변 환경묘사가 증가함.
종결 보고서	<ul style="list-style-type: none"> • 초반에는 다소 불안정하고 틱 반응을 보였으나 다양한 감각 재료를 탐색하며 아이클레이 사용을 많이 하게 되면서 불안이 감소함. 게임 내용을 평면, 입체작업으로 표현하고 자기 개방을 하면서 작업에 더욱 몰입하는 경험을 함. ETC 수준에서는 동적/감각, 지각 수준을 주로 경험하였고 정서와 인지가 불균형한 모습을 보임. 	<ul style="list-style-type: none"> • 중, 후반으로 갈수록 표현하고 싶은 바를 적극적으로 만들어 나가기 시작함. 초반에 덩어리로 표현했던 작품이 후반에는 구체적으로 표현되는 등 표현력이 향상함. 다른 집단원의 작품을 모방하고 자신이 좋아하는 음식, 싫어하는 음식을 직접 표현하여 가상공간이 아닌 현실 세계에 집중하는 것을 알 수 있었음.

4) 참여자 D 사전, 사후 그림검사

	사전	사후
그림		
그림검사 질적 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 화지의 오른쪽 공간에 그림을 그렸고 사과를 허공에서 따는 것으로 표현함. 사과나무와 사람만 표현됨. 	<ul style="list-style-type: none"> • 사전에 비하여 선 필압이 강해졌고, 사다리 위에서 사람이 사과를 따고 있음. 화지 공간을 대부분 채웠고 사다리, 바구니, 구름을 그려 주변 환경이 증가함. • 공간 사용, 내적 에너지, 색 다양성
종결 보고서	<ul style="list-style-type: none"> • 참여자는 색소금 작업에서 소금의 촉감 반응과 색소금으로 변화하는 과정에 흥미를 느낌. 특히, 점토 재료탐색의 감각 수준에서 물결무늬 형태를 창조하는 상징적 수준으로 이동하는 것이 발견됨. 	<ul style="list-style-type: none"> • 자신이 원하는 상징적 이미지를 표현하기 위해 적절하게 미술 매체를 선택하고 활용하는 능력이 향상되며 높은 작품완성도를 보임. 미술작업을 통한 자기표현에 자신감과 자기효능감을 보이는 변화를 보임.
미술 치료사 역할	<ul style="list-style-type: none"> • ETC의 어느 수준의 미술 재료를 편하게 느끼고 사용하는지를 관찰하고, 내담자가 경험하는 수준을 적합한 질문을 통하여 자신의 창조적 경험을 인식하고 통합할 수 있도록 촉진함. 	

5) 참여자 E 사전, 사후 그림검사

	사전	사후
그림		
그림검사 질적 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 세로 방향으로 그렸고 사과나무와 사람이 중앙 위쪽 상단에 치우쳐 그림. 사람이 허공에서 사과를 따고 있는 것으로 표현하였고, 사과나무와 사람만 그림. 	<ul style="list-style-type: none"> • 가로 방향으로 그렸고, 화지 중앙에 잘 배치하여 그림. 사전보다 색칠 면적이 증가하였고 사람이 지면 위 사다리를 타고 사과를 따고 있음. 풀, 사다리, 바구니, 친구들을 그려 주변 환경 묘사가 증가함. 사다리 위에서 사람이 사과를 따고 있어서 문제해결력 점수가 향상함.
종결 보고서	<ul style="list-style-type: none"> • 참여자는 색소금 작업에서 소금의 촉감 자극에 머무르며 감각적 탐색을 즐기며 집중하였고 색과 감정을 연결 짓는 것에도 진지한 모습을 보임. 동적/감각적 수준에서 인지/정서 수준으로 이동하는 것을 발견할 수 있었음. 	<ul style="list-style-type: none"> • 상징적 이미지를 표현하기 위해 적절하게 미술 매체를 활용하며 높은 작품완성도를 보임. 미술작업을 통한 자기표현에 자신감과 흥미를 보이는 등 ETC 모든 수준을 적절하게 경험함.
미술 치료사 역할	<ul style="list-style-type: none"> • 내담자가 경험하는 창조적 수준에 맞는 질문을 통해 상위수준으로 인식하고 확장할 수 있도록 도움. 다양한 미술 재료를 소개함으로써 미술작업을 통한 자기표현의 흥미를 느낄 수 있도록 도움. 	

6) 참여자 F 사전, 사후 그림검사

	사전	사후
그림		
그림검사 질적 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 지면이 생략되어 있고 사람이 사과를 따고 있는 모습이 아닌 이후의 모습으로 표현함. 	<ul style="list-style-type: none"> • 사전 그림보다 나무, 사람, 지면 크기가 적절해졌고, 사람이 땅 위에서 사과를 따고 있는 모습으로 주제에 맞게 표현함. 다양한 색을 사용하였고, 사람, 바구니의 묘사도 증가함.
종결 보고서	<ul style="list-style-type: none"> • 작업 과정에서 참여자는 치료사의 질문에 적극적으로 반응하고 작업에도 적극적인 모습을 보임. 	<ul style="list-style-type: none"> • 참여자는 새로운 매체에 대한 위험을 감수하며 시도하는 반응을 보였고, 작품을 만들 때 공간구성을 많이 표현하고 세부묘사가 증가하는 등 지각, 인지 수준을 경험함. 회기 전체에서 적극적이고 유연하게 활동하는 편이었음.
미술 치료사 역할	<ul style="list-style-type: none"> • 집단 전체적으로 작품에 대한 설명이나 회기 소감이 짧게 형식적으로 이루어지는 경향이 보여, 작품 만드는 과정에서 개개인에게 질문을 통해 언어적인 표현을 촉진할 수 있도록 함 	

7) 참여자 G 사전, 사후 그림검사

	사전	사후
그림		
그림검사 질적 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 사람이 사과를 손으로 따고 있으나 어떻게 따고 있는지 알 수 없음. 사과나무, 사람이 전면으로 크게 표현됨. 	<ul style="list-style-type: none"> • 사전 그림보다 사후 그림에서는 사람, 사다리, 나무가 통합적으로 표현이 되었고, 사람이 사다리 위에서 안정적으로 사과를 따고 있는 것을 알 수 있음.
종결 보고서	<ul style="list-style-type: none"> • 작업 과정에서 참여자는 점토를 늘리고 주무르며 동적, 감각적 부분에 집중하며 에너지를 방출하는 듯 활기찬 모습을 보임. 동적/감각 수준으로 활성화되었음. 	<ul style="list-style-type: none"> • 활동 초기보다 감각 매체뿐만 아니라 평면작업 작업에 몰입하는 시간이 길어졌고, 구체적으로 표현하려고 노력하는 모습이 관찰됨. • 지각/정서 수준으로 변화된 것으로 보임.
미술 치료사 역할	<ul style="list-style-type: none"> • 참여자는 초반에 다소 반항적인 모습으로 임하며 활동에 집중하는 시간이 짧은 편이었음. 치료사는 참여자의 활동하는 모습에 관심을 두고 다양한 매체를 접할 수 있도록 지지하였음. 또한 매체를 접했을 때의 느낌과 생각을 자유롭게 표현할 수 있도록 하였으며, 작업에 몰입할 수 있는 환경을 조성하였음. 전체 수준을 다 경험하지 못하였으나 작업 과정을 통하여 ETC 수준을 순차적으로 경험한 것으로 보임. 	

8) 참여자 H 사전, 사후 그림검사

	사전	사후
그림		
그림검사 질적 분석	<ul style="list-style-type: none"> 한 가지 색으로 그림을 그렸고, 사과를 잡는 손을 확대해서 그려 사람이 사과를 어떻게 따고 있는지는 알 수 없음. 	<ul style="list-style-type: none"> 사후 그림에서는 사전보다 사과나무, 사람, 사다리, 바구니 크기가 통합적으로 그려졌음, 사람이 사과를 어떻게 따고 있는지 알 수 있어서 문제해결력 점수가 향상함. 통합적, 내적 에너지, 사실성 점수 항목도 증가함.
종결 보고서	<ul style="list-style-type: none"> 참여자는 미술 활동 시 동적/감각 재료인 클레이 작업에 우위를 두고 있으며, 그 외 작업에는 큰 흥미를 보이지 않는 편이었음. 동적/감각 수준을 경험함. 	<ul style="list-style-type: none"> 중, 후반으로 갈수록 집단원과 대화나 과격한 장난이 눈에 띄게 줄어들음. 작업을 시작할 때 다소 어려워했으나, 시작한 이후에는 어려움 없이 작업을 이어가는 모습을 볼 수 있었음. 활동 초기보다 차분해졌으며 작업에 몰입하는 시간도 길어졌음. 지각/정서 수준으로 변화한 것으로 보임
미술 치료사 역할	<ul style="list-style-type: none"> 감각 재료 외에는 흥미를 두지 않고 산만함을 보이거나 집단의 분위기를 흐리는 행동을 했음. 평면작업에 임할 때 치료사는 아동에게 직접 다가가 활동에 대한 안내를 구체적으로 하거나 작은 표현에도 칭찬과 격려를 아끼지 않았음. 선호하지 않는 매체를 접할 수 있도록 제안하였음. 전체 수준을 다 경험하지 못하였으나 작업 과정을 통하여 ETC 수준을 순차적으로 경험한 것으로 보임. 	

5 질적 자료 분석 결과

연구자는 게임 과몰입 청소년을 대상으로 한 ETC 기반 집단미술치료가 그들의 인터넷 게임 과몰입 수준 및 우울, 불안, 주의력 결핍·과잉행동, 문제해결력에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고, 게임 과몰입 청소년이 집단미술치료에 참여하면서 경험한 것은 무엇인지 맥락에 따라 의미를 분석하였다. 질적 사례연구를 진행하기 위하여 집단미술치료에 참여한 참여자 48명에게 1회 사후 인터뷰를 진행하였다. 또한 참여자들이 매회기 작품을 만들고 난 후에 작성한 서면 활동지, 작품 사진과 미술치료사가 작성한 회기 일지 등의 다양한 자료들을 수집하여 분석하였다.

질적 자료 분석 결과는 미술작업 경험의 긍정적인 측면, 미술작업을 통한 자기 성장과 이해, 집단원 간 긍정적인 영향, 집단미술치료 이후의 일상적인 변화로 분석되었다. 첫 번째, 참여자들의 미술작업 경험은 전반적으로 매우 긍정적이었다. 먼저, 미술작업이 재미와 즐거움을 제공하였다는 의견이 많았다. 참여자들은 미술치료 시간을 기대하면서 참여하였고, 자유롭게 작업할 수 있어서 좋았다고 언급하였다. 서면 인터뷰에서는 미술작업이 주는 즐거움으로 인하여 한 주를 시작하는 데 긍정적인 영향을 끼쳤다고 말하였다. 그뿐만 아니라, 참여자들은 미술작업이 신선하고 새로웠다고 언급하였다. 다양한 경험을 할 수 있었고, 일상에서는 경험하기 어려운 새로운 작업을 시도함으로써 흥미로운 경험을 쌓을 수 있었다고 말하였다. 이러한 새로운 경험이 작업하는 동안 잡생각을 잊게 해주었고, 참여자들은 그 과정에서 평온함을 느꼈다고 전하였다. 또한, 미술작업은 참여자들에게 편안함과 안정감을 제공하였다. 스트레스 해소에도 도움이 되었고, 미술작업을 통해 마음을 안정시키는 시간으로 여겨졌다.

표 13 미술작업 경험의 긍정적인 측면

	인터뷰 작성 내용
재미, 즐거움	전반적으로 재미있었다. 한 주 한 주 수요일마다 기대가 되었다.
	자유롭게 할 수 있으니 좋았던 것 같다.
	대부분 긍정적인 영향을 끼쳤다.
신선함	신선하고 재밌었다.
	내가 더 다양한 경험을 해보게 하였다.
	새로운 경험을 많이 해봐서 재밌었다.
	평소에 해보지 못한 일을 할 수 있어서 좋았고, 하는 동안에는 잡생각이 안 들어서 좋았다.
	새로운 경험이었다.
편안함	색소금을 만들고(파스텔 작업하는데 평온해졌고), 석고 손 만들었을 때(빠는 게 재밌었고 볼수록 신기하였다)
	미술작업을 해도 마음이 편안해질 수 있었다.
	되게 편안하였고, 마음에 안정이 찾아오는 시간이었다.
	너무 평온하였고 재미있었다.
	스트레스가 해소되었다.

두 번째, 미술작업을 통해 자신에 대한 깊은 이해를 얻은 참여자들은 다양한 측면에서 성장하고 변화함을 경험하였다. 먼저, 자신의 정체성에 대해 더 깊이 알게 되었다고 하였다. 미술작업은 참여자들에게 자신을 돌아보고 생각해 볼 수 있는 소중한 시간을 제공하였다. “나는 누구인가”에 대한 질문에 ‘나 자신을 새롭게 발견하는 경험이었다’라고 대답하였다. 미술치료 시간을 통해 참여자들은 성장과 발전에 대한 인식을 얻었다. 자기 능력과 예술적 표현을 통해 성장한 모습을 발견하며, 미술 수업이 나 자신의 발전에 도움이 되었다고 언급하였다. 이는 창의성과 예술적 능력의 증진을 통해 나 자신을 발전시키는 중요한 경험이라고 말할 수 있다.

또한, 참여자들은 미술작업을 통해 자신만의 독특한 특성을 표현하고 발견하였다. 좋아하는 것과 싫어하는 것, 자신만의 스타일을 찾아내며, 나 자신을 표현할 수 있는 능력에 대해 자각하였다. 또한, 자신이 좋아하고 편안한 때를 파악하며, 자기 자신에 대한 존중과 이해를 높였다. 또 다른 중요한 인식은 외로움과 예술에 대한 능력이었다. 참여자는 미술을 통해 자신의 감정과 성향을 드러내고, 때로는 외로움을 느끼는 모습을 발견하였다. 또한, 미술작업을 통해 또 다른 재능을 발견하고, 창의적이며 열정적인 성향을 확인하였다. 이러한 경험을 통해 참여자들은 자신에 대한 더 깊은 이해를 얻었으며, 창의성, 열정, 적극성 등 다양한 면모에서 성장함으로써 자신의 정체성을 더욱 강화하였다. 미술을 통한 자기 탐구는 그들에게 예술적 표현뿐만 아니라 자기 인식의 폭을 확장하였다.

표 14 미술작업을 통한 자기 성장과 이해

	인터뷰 작성 내용
미술작업을 통해 나에 대해 알게 됨	내가 누구인지에 대해 더 알게 되어 좋은 시간이었다./ 나 자신을 생각해볼 수 있었다.
	미술 수업으로 인하여 나의 성장 발달과 내가 좀 달라진 게 있었던 것 같았다
	자신만의 특성을 나타낼 수 있다.
	내가 무엇을 좋아하는지, 싫어하는지를 알게 되었다.
	난 그래도 나를 잘 표현할 능력이 있구나
	내가 무엇을 좋아하고, 무엇에 관심이 있는지 알게 되었다.
	의외로 외로움이 많고 미술에 약하다.
	내가 좋아하고 편안할 때가 언제인지 알게 되었다.
	난 또 다른 재능이 있을 수 있겠다는 걸 알게 되었다.
	내가 어떤 사람인지 한 걸음 더 다가간 것 같다.
	나는 열정적, 적극적이다.
	내가 좀 더 창의적인 걸 알았다.
	미술을 좋아한다는 걸 알았다.

세 번째, 미술작업은 참여자들 간에 긍정적인 영향을 미쳤다. 여러 참여자는 미술작업을 통해 서로 조금 더 친해졌다고 표현하였다. 공통된 관심사를 공유하고 함께 창작하는 경험이 그들 사이의 유대감을 강화하였다고 말할 수 있다. 또한 미술작업을 함께 하면서 친구들이 무엇에 관심이 있는지 생각하게 되었다고 언급한 참여자도 많았다. 공동의 창작 경험을 통해 서로의 취향과 관심사를 발견하면서, 그들은 서로에게 더 많은 이해와 관심을 가질 수 있었다. 그뿐만 아니라, 미술작업은 참여자들 서로에게 대화를 나눌 수 있는 소중한 시간을 제공하였다. 미술작업을 통해 작품에 담긴 이야기를 주고받으면서, 그들은 서로에게 자기 생각과 감정을 나눌 기회를 얻었다. 이는 미술작업을 통한 소통이 그룹 내의 관계를 더욱 풍부하게 만들어갔음을 시사한다. 즉, 미술작업은 참여자 간의 관계를 조금 더 친밀하게 만들어주었고, 창작 경험을 통해 서로를 더 잘 이해하고 소통할 기회를 제공하였다.

참여자들은 대부분 미술작업에 대해 다양한 경험을 한 것을 알 수 있었고, 집단원과의 관계 경험보다는 개인 경험에 더욱 집중한 것을 알 수 있었다.

표 15 집단원 간 긍정적 영향

	인터뷰 작성 내용
집단 영향	조금 친해졌다고 표현하는 경우가 많았다.
	같이 모여서 하니깐 친구들이 무엇에 관심이 있는지도 생각하게 되었다.
	미술작업을 함으로써 사람들과 대화를 할 수 있는 시간이었다.

네 번째, 집단미술치료 이후의 일상생활에서의 변화는 참여자들의 감정, 행동, 인지 측면에서 다양하게 나타났다. 먼저, 감정 측면에서는 집에서의 화가 감소하였다고 말하였다. 이는 미술치료를 통해 참여자들이 자신의 감정을 표현하고 해소하는 과정에서 내면의 갈등이 완화되었음을 시사한다.

행동적인 측면에서는 게임하는 시간이 감소하였거나, 게임을 하는 태도에 변화가 있었다. 어떤 참여자는 수업 덕분에 잠을 더 많이 자게 되어 게임 시간이 줄었다고 언급하였다. 이는 미술치료가 참여자의 일상 습관을 긍정적인 방향으로 변화시킨 것으로 보인다. 또한, 나 자신을 표현하는데 거리낌이 없어졌다는 언급은 미술작업이 참여자의 자기표현과 소통에 긍정적인 영향을 끼쳤음을 나타낸다.

인지적인 변화는 미술치료를 통해 게임을 줄이고 미술작업을 시도하려는 의지가 생겼다는 것으로 나타났다. 게임보다 미술작업이 재미있고, 집중력을 높일 수 있었다는 인식이 반영되었다. 게임은 생각 없이 하는 경향이 있었지만, 미술작업은 더 집중하게 된다는 참여자의 의견은 창의적인 활동이 더욱 의미 있는 경험으로 여겨졌음을 시사한다. 더불어, 게임을 하지 않아도 미술치료가 만족스러웠다는 의견은 참여자가 새로운 취미나 활동을 찾아가며 다양한 경험을 즐기고 있다는 것을 나타낸다. 참여자들의 학원에 다니면서 게임 시간이 줄어들었다는 언급은 미술치료가 참여자의 일상적인 활동과의 균형을 도모하는 데 이바지하였다고 볼 수 있다.

표 16 집단미술치료 이후의 일상적인 변화

	인터뷰 작성 내용
감정	집에서의 화가 줄었다.
행동	게임을 하는 시간이 줄어들었다.
	이 수업 덕분에 잠을 더 많이 자게 되어 게임 시간이 줄어들었다.
	나 자신을 표현하는데 거리낌이 없어졌다.
	긍정적인 영향을 주었다. 게임을 잘 하지 않는다.
	시간을 정해서 게임을 한다.
인지	이 작업을 하면서 게임을 줄이고 미술작업을 해볼까 하는 생각이 들었다.
	게임보단 만들기가 재밌다는 것을 알았다.
	게임은 생각 없이 하는데 미술작업은 더 집중하게 된다.
	게임을 안 해도 미술치료가 괜찮았다.
	내가 게임을 얼마나 하는지 좀 인지하기 시작한 것 같다.
	학원에 다니면서 게임 시간이 줄어든 것 같다.

앞의 내용을 종합하면, 집단미술치료는 참여자들의 감정, 행동, 인지 측면에서 다양한 긍정적인 변화를 불러왔다. 이를 통해 참여자들은 미술작업을 통한 자기표현과 창의적인 활동이 일상생활에 긍정적인 영향을 미치고 있음을 알 수 있었다.



1 연구결과 요약 및 논의

1) 연구결과 요약

본 연구는 게임 과몰입 청소년을 대상으로 ETC 기반 집단미술치료를 진행하여 이들의 인터넷 게임 과몰입 수준과 우울, 불안, 주의력 결핍 과잉행동 및 문제해결력 수준을 다각도로 검증함으로써 집단미술치료 개입의 효과를 알아보았다.

연구 대상은 서울 소재 A 중학교 중학생과 병원 외래로 오는 초등학교 고학년, 중학생 총 48명을 게임 과몰입군으로 설정하였다. 집단미술치료 기간은 2023년 8월부터 2023년 10월까지 진행하였다.

연구를 위하여 학교에서 모집된 참여자 44명을 11명씩 네 집단으로 나누어 집단미술치료를 진행하였다. ETC 기반 집단미술치료 진행은 ETC 기반 집단미술치료 진행 관련 교육을 받은 미술심리치료 전공 박사과정생 4명(주 미술치료사)과 석사생들(보조 미술치료사)이 매주 1회 90분씩 회기를 진행하였다. 병원에서 모집된 참여자 4명은 미술심리치료 전공 박사 졸업생인 본 연구자가 직접 ETC 기반 집단미술치료를 진행하였다. 게임 과몰입 청소년은 일반 청소년보다 우울증, ADHD 등의 공존 질환이 있는 경우가 많으므로 미술치료 개입의 효과를 알아보기 위하여 사전-사후 검사로 우울, 불안, 주의력 결핍·과잉행동 척도(검사소요 시간 약 30분)를 시행하였다. 더불어 연구자는 양적 연구 결과를 뒷받침할 수 있는 자료로 서면 인터뷰 질문지, 회기 인터뷰 질문지, 작품 사진, 회기 일지 등의 자료들을 분석하였다.

본 연구자가 제시하였던 연구 문제는 다음과 같다.

연구문제 1. ETC 기반 집단미술치료에 참여한 게임 과몰입 청소년의 인터넷 게임 과몰입 수준에 나타난 변화는 무엇인가?

연구문제 2. ETC 기반 집단미술치료에 참여한 게임 과몰입 청소년의 우울과 불안 및 주의력 결핍·과잉행동 수준에 나타난 변화는 무엇인가?

연구문제 3. ETC 기반 집단미술치료에 참여한 게임 과몰입 청소년의 문제해결력 수준에 나타난 변화는 무엇인가?

연구문제 4. ETC 기반 집단미술치료에 참여한 게임 과몰입 청소년의 경험은 어떠하였는가?

본 연구가 게임 과몰입 청소년을 대상으로 ETC 기반 집단미술치료를 진행하여 얻은 결과는 다음과 같다.

첫째, ETC 기반 집단미술치료에 참여한 게임 과몰입 청소년은 인터넷 게임 중독 척도의 총점과 하위 요인인 게임 지향적 생활을 제외하고는 내성과 통제력 상실, 금단과 정서 경험 항목에서 사전과 사후의 점수 차이가 통계적으로 유의하게 나타났다. 하위 요인인 게임 지향적 생활 점수는 0.6점 낮아졌으나 통계적으로 유의하지는 않았다. 집단미술치료를 실시한 후에는 게임 과몰입 청소년의 인터넷 게임 중독 척도 점수가 감소한 것을 확인하였다.

둘째, ETC 기반 집단미술치료에 참여한 게임 과몰입 청소년은 우울척도의 총점에서 사전과 사후의 점수 차이가 통계적으로 유의하게 나타났다. 게임 과몰입 청소년의 사전 평균 점수는 14.02로 ‘우울하지 않은(0~21점)’ 수준에 해당하지만, 집단미술치료를 실시한 후에는 게임 과몰입 청소년의 우울척도 점수가 감소한 것을 확인하였다.

ETC 기반 집단미술치료에 참여한 게임 과몰입 청소년은 불안척도의 총점에서 사전과 사후의 점수 차이가 통계적으로 유의하지 않았다. 게임 과몰입 청소년의 사전 평균 점수는 38.87로 ‘특성 불안 수준이 약간 높음(39~42점)’보다 낮은 수준에 해당하고, 집단미술치료를 실시한 후에는 게임 과몰입 청소년의 불안척도 점수가 소폭 감소한 것을 확인하였다.

ETC 기반 집단미술치료에 참여한 게임 과몰입 청소년은 주의력 결핍 과잉행동 장애 척도의 총점에서 사전과 사후의 점수 차이가 통계적으로 유의하게 나타났다. 게임 과몰입 청소년의 사전 평균 점수는 39.89로 기준 점수 41점보다 약간 낮은 수준에 해당하고, 집단미술치료를 실시한 후에는 게임 과몰입 청소년의 주의력 결핍 과잉행동 장애 점수가 감소한 것을 확인하였다.

셋째, ETC 기반 집단미술치료에 참여한 게임 과몰입 청소년은 PPAT 그림검사 형식척도의 색칠정도, 색 적합성, 내적 에너지, 공간, 통합, 사실성, 문제해결력, 세부묘사, 선의질 항목에서 사전과 사후의 점수 차이가 통계적으로 유의하게 나타났다. 집단미술치료를 실시한 후에는 게임

과몰입 청소년의 문제해결력 점수가 향상한 것을 확인하였다.

넷째, ETC 기반 집단미술치료를 경험한 게임 과몰입 청소년의 의미를 탐색해 보기 위해 진행한 질적 자료 분석 결과는 다음과 같다. 게임 과몰입 청소년은 미술작업을 즐기며 스트레스를 해소하고, 이로 인해 편안함과 안정감을 느꼈다. 그뿐만 아니라, 참여자들은 미술작업을 통해 나 자신을 새롭게 발견하고 창의성이 향상되면서 자기를 발견하고 이해하는 시간을 가졌다. 마지막으로 참여자들은 집단 내에서 소통하며 친밀감을 형성하였고 일상생활에서도 긍정적인 변화를 경험하였다.

이러한 결과는 ETC 기반 집단미술치료가 게임 과몰입 청소년의 다양한 측면에서 긍정적인 효과를 나타내었음을 시사하며, 미술치료가 심리 정서적인 문제 및 게임 중독에 대한 개입으로써 유의한 변화를 나타낼 수 있음을 알 수 있다.

2) 논의 및 결론

본 연구의 결과를 바탕으로 게임 과몰입 청소년을 대상으로 한 ETC 기반 집단미술치료가 이들의 인터넷 게임 과몰입 수준 및 우울과 불안, 주의력 결핍·과잉행동, 문제해결력에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고, 집단미술치료를 통해 경험한 것은 무엇인지 논의를 해보면 다음과 같다.

첫째, 연구 결과에 따르면 ETC 기반 집단미술치료는 게임 과몰입 청소년의 인터넷 게임 중독을 감소시키는 데 효과적이었다. ETC 기반 집단미술치료 참여 이후에 하위 요인인 게임 지향적 생활 점수는 0.6점 소폭 감소하여 통계적으로 유의한 결과가 나오지는 않았으나, 내성과 통제력 상실, 금단과 정서 경험 점수가 감소하여 게임 과몰입 청소년의 인터넷 게임 중독 점수는 통계적으로 유의하게 나타났다.

이는 인터넷 과의존 청소년을 대상으로 한 집단미술치료가 인터넷 중독 수준에 유의한 효과가 있었음을 보고한 선행연구들과도 맥락을 같이한다(김선주, 김선희, 2021; 신영희, 김갑숙, 2008; 이지나, 신지현, 2020; 장성숙, 이근매, 2016; 장현정, 최선남, 2016). 또한 2010년부터 2019년까지 스마트폰 중독 치료를 위해 미술치료를 활용한 논문에 따르면(김덕주, 2020), 자신의 감정을 그림으로 표현하고 즐겼던 시간을 회상하면서 긍정적인

정서를 경험하였고, 스마트폰 중독의 금단증상감소, 우울 불안, 및 충동성과 같은 부정적인 감정이 감소하였다고 하였다.

게임 과몰입 청소년들은 다양한 미술 재료를 사용하면서 이전에 해보지 못했던 새로운 미술 재료에 흥미와 즐거움을 느꼈다. 이들은 집단미술치료 시간을 기다리며 매회기 스스로 참여하여 작업하려고 하는 등 현실에서의 만족감이 높아졌다. 참여자들이 가장 즐겁게 참여한 미술작업 순위를 보면 색소금 작업, 석고 손 만들기, 마을 만들기였다. 첫째, 색소금 작업은 예쁘게 만들어본 경험이 평소에 하지 못한 새로운 경험이었기 때문에 가장 즐거웠다고 하였다. 둘째, 석고 손 만들기는 일상에서 경험하기 어려운 작업으로, 만드는 과정과 결과물이 모두 재미있어서였다고 표현하였다. 마지막으로, 마을 만들기는 크고 튼튼한 집을 만들 수 있어서 즐거웠으나, 창의적인 방식으로 만드는 데 어려움을 겪었다는 참여자의 의견이 있었다. 이러한 긍정적인 경험을 통해 미술작업은 참여자들에게 새롭고 흥미로운 경험, 그리고 마음의 평안함을 제공하여 긍정적인 영향을 미쳤다고 볼 수 있다.

이러한 결과로 연구자는 게임 과몰입 청소년의 과도한 게임 몰입을 방지하기 위해 주변 환경을 조성하는 가정과 학교의 역할이 중요하며, 게임 이외에도 다양한 미술 재료를 활용하거나 이외의 취미 생활을 할 수 있는 환경을 조성하는 것이 필요하다. 또한 예방 차원에서 집단미술치료가 꾸준히 진행된다면 이들의 게임 과몰입 수준을 조절하는 데 도움이 될 것이다. 이러한 ETC 기반 집단미술치료 구성을 토대로 학교 및 인터넷 과몰입 예방 센터 등과 협력하고, 대면 미술치료가 어려운 경우에도 비대면 온라인 미술치료 등의 전문적인 미술치료 서비스가 제공될 수 있는 토대를 마련하여야 한다.

둘째, 게임 과몰입 청소년을 대상으로 한 ETC 기반 집단미술치료가 우울, 주의력 결핍 과잉행동 장애 점수 향상에 긍정적인 영향을 미쳤다. 연구 결과에서도 ETC 기반 집단미술치료 참여 이후에 게임 과몰입 청소년은 불안을 제외하고 우울과 주의력 결핍 과잉행동 장애 점수가 감소하여 통계적으로 유의하게 나타났다. 본 연구에 참여한 게임 과몰입 청소년은 ETC 기반 집단미술치료를 통하여 다양한 미술 매체를 통해 운동/감각적 수준이 활성화되었고, 창조적 과정에서 마음대로 만들고 표현하는 것에 대한 유능감과 완성물에 대한 성취감을 느끼면서 자신감이 고취되었다. 참여자들은 미술작업을 통해 내가 좋아하는 것과 싫어하는 것을 알게 되었고, 내가 좋아하고 편안할 때가 언제인지에 대해 감정을 인식하는 과정에서 ETC 정서 수준도 경험하였다.

정신건강의학과 외래에 내원한 청소년을 대상으로 인터넷 게임 중독과 정신과적 증상의 관계를 연구한 오은정 외(2014)에 따르면, 인터넷 중독 척도는 우울, 불안, 부주의함, 과잉행동

충동성 척도와 정적 상관관계가 있었고, 주관적 행복감 척도와 부적 상관관계가 있었다고 하였다. 하지만 본 연구에서는 인터넷 게임 중독과 우울, 주의력 결핍·과잉행동 장애 점수가 통계적으로 유의하게 낮아졌으나 불안 요인은 점수가 소폭 감소하여 유의한 결과가 나오지 않았다. 연구 결과에 따르면 연구 참여자의 우울 척도의 사전 점수는 14.02로 ‘우울하지 않은’ 점수에 해당하지만, 불안 척도의 사전 점수는 38.87로 39~42점인 ‘특성 불안 수준이 약간 높음’ 수준에 가까운 것을 확인하였다. 우울 점수는 우울하지 않은 상태에서 유의하게 점수가 더 낮아졌으나 불안 점수는 특성 불안 수준이 약간 높은 상태였다는 점을 고려할 필요가 있다. 참여자들은 대부분 후반 회기에서 나를 힘들게 하는 것으로 대부분 학원 숙제, 학교 성적 등 학업에 대한 스트레스 지수가 높은 것을 확인하였고, 시험 성적이 잘 나오지 않을까 걱정하는 등 수행 불안의 모습을 확인할 수 있었다. 그러므로 청소년의 우울 및 불안이 높아질수록 스마트폰 중독이 높아질 수 있고, 청소년의 우울과 불안 요소는 스마트폰 중독에 직접적인 영향을 미친다는 기존 연구(노석준, 2013; 오지희·최현철, 2017; 정민, 2015)의 결과와도 연관이 있다. 2000년부터 2022년 12월까지 우울과 불안, 아동·청소년을 종속변인으로, 집단미술치료를 중재 방법으로 설정한 논문 33편을 최종 선정하여 메타분석을 실시한 연구에 따르면(김지은, 공마리아, 이은주, 2023), 집단미술치료에 참여한 아동 청소년이 우울과 불안에 높은 효과 크기가 높게 나와 집단미술치료가 집단원과의 정서적인 안전감으로 우울과 불안 감소의 효과가 있음을 시사한다.

더불어 주의력 결핍 과잉행동 장애(ADHD)는 학령기의 가장 흔한 정신과 질환 중 하나로 우울, 불안 등 기분장애와 같은 정서적인 어려움의 공존율이 높은 편이다(박은진 외, 2012). 현재까지 발표된 연구들에 의하면 우울장애는 22%, 불안장애는 ADHD의 25%에서 47%까지 동반하고 있다. 스마트폰 중독 중재 프로그램에 관한 체계적 고찰 연구(정동영, 2005)에서는 미술치료가 게임 중독 아동의 주의 집중력과 자기조절능력 향상에 효과가 있는 것으로 나타났다.

셋째, 게임 과몰입 청소년을 대상으로 한 ETC 기반 집단미술치료가 PPAT 그림검사 형식척도의 문제해결력 향상에 긍정적인 영향을 미쳤다. PPAT 그림검사 형식척도에서의 문제해결력 항목은 사람이 사과를 합리적으로 따고 있는지를 측정하는 것이다(이경은, 2012; 이미경, 이근매, 2018). 연구 결과에서도 집단미술치료 참여 이후에 게임 과몰입 청소년의 형식척도 항목에서 색칠정도, 색 적합성, 내적 에너지, 공간, 통합, 사실성, 문제해결력, 세부묘사, 선의 질 점수가 향상되었고 통계적으로 유의하게 나타났다. 이러한 결과는 인터넷 과의존 청소년을 대상으로 한 PPAT 그림검사 연구에서 형식척도의 문제해결력 항목에 긍정적인 변화를 보였다는 선행연구(김선주, 김선희, 2021; 김선주, 김선희, 2014; 김진경, 김선희, 2012)와

유사한 결과이다.

본 연구에서 게임 과몰입 청소년들은 미술작업에 집중하는 시간 덕분에 잠을 더 자게 되거나 의식적으로 게임을 덜하게 된다고 말했으며, 게임에 과몰입되는 자기 행동을 인식하고 다른 활동으로 전환하려는 등 조절하고자 하는 시도를 하였다. 56쪽 PPAT 그림검사 질적 분석과 같이, 참여자들의 사후 그림검사에서는 사전 그림검사보다 사과를 따는 모습이 합리적으로 변화하였고, 그림 요소 간 크기, 비율, 화지 공간 사용 등 전체적인 조화로움을 이루었다. 또한 회기 과정에서 참여자들은 중, 후반 회기로 갈수록 미술치료사가 제시하는 주제, 방법들을 잘 수용하고 집중력과 표현력이 향상하는 등 작업 수행 능력도 좋아졌다. 결론적으로, ETC 기반 집단미술치료를 통해 참여자들은 미술작업을 통한 자기표현과 창의적인 활동이 일상생활에 긍정적인 영향을 미치고 있음을 알 수 있었다.

종합하면, 이 연구는 ETC 기반 집단미술치료가 게임 과몰입 청소년의 다양한 측면에서 긍정적인 영향을 미치며, 미술치료가 정서, 인지, 행동적인 측면에서의 문제에 대한 효과적인 대안으로 나타날 수 있음을 제시하였다. 결과적으로, 게임 과몰입을 예방하고 치료하기 위해서는 이러한 ETC 기반 집단미술치료가 유용한 도구로 활용될 수 있음을 밝혔다.

2 연구의 의의 및 제언

본 연구의 학문적, 실천적 의의는 다음과 같다.

첫째, 이 연구는 게임 과몰입 청소년을 대상으로 ETC 기반 집단미술치료 효과성을 진행한 첫 연구로서, ETC 기반 집단미술치료는 의료인, 미술치료 전문가 등이 함께 다각적으로 접근하여 개발하였다. 이는 미술치료의 학문적인 이해를 확장하며 게임 과몰입 청소년을 연구하고 이들의 과몰입 예방 및 치료 개입에 유용한 대안이 될 수 있음을 시사한다.

둘째, 연구자는 게임 과몰입 청소년이 기록한 서면 활동지와 사후 서면 인터뷰지, 미술작품 등의 질적 자료들도 활용하여 양적 연구에서 확인하기에 어려웠던 집단미술치료 경험을 알 수 있었다. 이를 통하여 참여자들의 변화 과정과 미술치료사 역할을 실제 미술치료 환경에서 재확인할 수 있었다.

셋째, 연구자는 ETC 기반 집단미술치료가 게임 과몰입 청소년의 문제해결력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 PPAT 그림검사를 진행하였다. 연구자는 2014년부터 인터넷 과의존 청소년을 대상으로 PPAT 그림검사를 활용하여 연구를 진행했었고 꾸준히 자료들을 수집하고 있다. 이처럼 PPAT 그림검사는 참여자들의 문제해결력의 점수 변화를 측정할 수 있고, 양적 연구에서는 밝히기 어려운 질적인 변화 부분을 확인하는 데 유용한 도구이다.

본 연구의 제한점 및 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, ETC 기반 집단미술치료 참여 이후에 하위 요인인 게임 지향적 생활 점수는 0.6점 소폭 감소하여 통계적으로 유의한 결과가 나오지는 않았다. 게임 지향적 생활은 인터넷 사용으로 인한 생활 기능 저하, 갈등 등의 문제 발생 정도를 나타내는 것으로 실제 참여자들은 일주일에 1회 90분의 미술작업을 하다 보니 인터넷을 사용하는 것을 유지하고자 하였다. 그러므로 다양한 현장에서 지속적인 게임 리터러시 교육과 다양한 여가 활동을 통해 참여자들이 게임 이외의 활동에도 흥미를 느낄 수 있도록 하는 것이 필요하다.

둘째, 횡단 연구이므로 인터넷 게임 과몰입 수준과 우울, 불안, 주의력 결핍·과잉행동 장애, 문제해결력 요인들 간의 인과관계를 명확히 검증할 수 없었다. 향후 연구에서는 종단 연구를 통해 인터넷 게임 중독 수준과 각 변수 간의 인과관계 및 상호작용을 다각적으로 검증할 필요가 있다.

셋째, 연구 대상이 서울시 초등학교와 중학교에 재학 중인 학생들로 한정되어 있어 게임 과몰입 청소년들의 특성을 대표한다고 볼 수 없다. 이를 보완하기 위해 다양한 지역 내의 게임 과몰입 청소년을 대상으로 ETC 기반 집단미술치료를 진행하여 다른 지역의 특성과 환경적인 차이를 고려해야 한다. 이에 추후 연구에서는 다양한 지역에서 보급 교육을 시행하고 연구 자료로 수집하여 분석하는 것도 의미가 있을 것으로 보인다.

넷째, 본 연구는 자기 보고식 평가로 이루어졌다. 하지만 이는 연구대상자의 부인이나 일관성 없는 응답이 없는 제한점을 가지고 있다. 후속 연구에서는 연구 참여자의 행동 변화를 직접 관찰하는 연구자, 교사, 부모 등을 대상으로 인터뷰 혹은 관찰질문지를 활용한 객관적인 평가가 필요하다.

다섯째, 본 연구자는 ETC 기반 미술치료 프로그램 효과성을 검증한 결과를 토대로, 시대적 변화의 메커니즘을 반영한 디지털 기반 미술치료 프로그램에 관한 후속 연구를 제안한다. 이 후속 연구를 통해 대면 프로그램과 디지털 매체를 활용한 프로그램 간의 효과성을 비교·분석하여 검증할 필요가 있다. 이를 통해 효과성 검증을 시행함으로써 교육 수혜자에 따른 교육적 활용성을 높일 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

- 강보민.(2015). 집단미술치료가 복지시설아동의 분노조절 및 정서지능에 미치는 영향. 한양대학교 석사학위논문.
- 권은정, 장승옥.(2016). 청소년 인터넷 중독 치료 프로그램의 중독 감소 효과에 관한 메타분석. 한국사회복지조사연구, 48, 105-129.
- 김계현, 이윤주, 왕은자.(2002). 국내 집단상담 성과연구에 대한 메타분석. 상담학연구, 3(1), 47-62.
- 김광웅, 부정민.(2006). 온라인게임 몰입 및 중독과 개인내적 요인과의 관계-자기존중감, 자기통제력, 우울, 공격성, 감각추구성향을 중심으로. 상담학연구, 7(4), 1169-1187.
- 김도연, 태유월.(2013). 중독자에 대한 미술치료의 활용가능성에 대한 고찰 인터넷 중독과 알코올 중독을 중심으로. 임상미술심리연구, 3(1), 39-59.
- 김선주, 김선희.(2021). 집단미술치료가 인터넷 과의존 중학생의 인터넷 중독 수준과 심리적인 변화 및 문제해결력에 미치는 효과. 미술치료연구, 28(6), 1553-1575.
- 김선주, 김선희.(2014). 인터넷 과몰입 청소년을 대상으로 한 디지털 기기를 활용한 PPAT 검사 이론적 고찰. 심리치료: 다학제적 접근, 12(2), 145-159.
- 김성운, 양일호, & 임성만.(2020). COVID-19 상황에서 초등 과학 전담 교사의 수업 운영 실태 및 인식. 대한지구과학교육학회지, 13(3), 317-329.
- 김은주.(2005). PPAT 그림검사에 나타난 정상인, 정신분열증 환자, 정신지체인의 반응 차이. 서울여자대학교 특수치료전문대학원 석사학위논문.
- 김지은, 공마리아, 이은주(2023). 우울, 불안 아동 청소년을 위한 집단미술치료 프로그램 효과에 대한 메타분석, 미술치료 연구, 30(5), 1259-1274.
- 김진경, 김선희.(2012). 인터넷 중독 초등학생의 PPAT(사과나무에서 사과 따는 사람 그리기) 검사 반응특성, 심리치료: 다학제적 접근, 12(2), 149-169.
- 남영옥.(2005). 중학생의 인터넷 중독, 게임중독, 음란물 중독의 심리사회적 특성 비교. 청소년학연구, 12(3), 363-388.
- 박병선, 박수지.(2016). 청소년의 스트레스가 인터넷 게임중독에 미치는 영향에 대한 가족, 친구, 교사관계의 다중매개 효과. 보건사회연구, 36(1). 061-088.
- 박윤희.(2016). ETC모형에 기반한 미술치료의 신경과학적 접근. 서울불교대학원 박사학위논문.
- 박은진, 방수영, 서천석, 이영식, 황준원, & 곽영숙.(2012). 주의력결핍 과잉행동장애 아동에서

- 불안장애 및 기분장애의 공존과 약물치료. *소아청소년정신의학*, 23, 46-54.
- 반건호, 신민섭, 조수철, & 홍강의.(2001). 청소년 ADHD 평가 도구 개발을 위한 예비 연구: CASS (S) 의 신뢰도 및 타당도 연구. *소아청소년정신의학*, 12(2), 218-224.
- 서희경, 김선희(2016). 미술심리치료에서의 표현치료 연계의 유용성에 대한 이론적 고찰. *심리치료. 심리치료: 다학제적 접근*, 16(2), 133-153.
- 신아름, 신지현, 임지향.(2015). 인터넷 중독 청소년의 대인관계와 인터넷 중독 개선을 위한 미술치료 사례연구. *미술치료 연구*, 22(4), 1161-1188.
- 신영희, 김갑숙. (2008). 집단미술치료가 인터넷 중독 초등학생의 과몰입도 감소에 미치는 영향. *예술심리치료연구*, 4(1), 101-124.
- 오은정, 최삼욱, 이해국, 박장호, 안준호, 최지은, & 방수영. (2014). 일 대학병원 소아청소년 정신건강클리닉에 내원한 청소년에서 인터넷게임중독과 정신과적 증상의 관계. *소아청소년정신의학*, 25(3), 136-141.
- 오은정, 최삼욱, 이해국, 박장호, 안준호, 최지은, & 방수영.(2014). 일 대학병원 소아 청소년 정신건강클리닉에 내원한 청소년에서 인터넷게임중독과 정신과적 증상의 관계. *소아청소년정신의학*, 25(3), 136-141.
- 오익수, 김철.(2009). 인터넷 중독 예방 및 개입 프로그램의 효과에 대한 메타분석. *정보교육학회논문지*, 13(4), 529-537.
- 이경은.(2012). 초등학생의 스트레스 대처수준에 따른 PPAT 그림검사 반응특성 연구. *한양대학교 석사학위 논문*.
- 이만제.(2009). 청소년의 인터넷 중독 수준에 따른 감성지능 및 대인관계성향 차이. *한국콘텐츠학회논문지*, 9(11), 201-211.
- 이미경, 이근매.(2018). 청소년의 사회적 문제해결력 예측을 위한 사과 따는 사람 그림검사(PPAT) 타당화 연구. *미술치료연구*, 25(4), 647-699.
- 이선영, 김상희.(2017). ADHD 아동 집단놀이치료 효과에 대한 메타분석. *놀이치료연구*, 21(3), 95-111.
- 이성대, 염동문.(2013). 청소년의 게임중독성이 학교적응에 미치는 영향: 사회적 지지의 매개효과를 중심으로. *한국콘텐츠학회논문지*, 13(8), 229-239.
- 이정현, 김선희.(2012). 청소년의 학교적응 수준에 따른. PPAT 검사 반응 특성. *심리치료: 다학제적 접근*, 12(1), 171-196.
- 이지나, 신지현.(2020). 동기강화 집단미술치료가 인터넷 중독 아동의 인터넷 중독 증상과 자기통제력에 미치는 효과. *미술치료연구*, 27(2), 259-281.

- 임나영.(2013). 청소년 정서행동 문제 그림검사(EBDT) 개발연구. 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 임송연.(2011). 문제해결 측정도구로서의 PPAT(사과 따는 사람 그리기 검사) 타당성 검증. 서울여자대학교 특수치료전문대학원 석사학위논문.
- 장성숙, 이근매.(2016). 집단미술치료 프로그램이 인터넷중독 아동의 문제행동 감소와 자기효능감에 미치는 효과. 임상미술심리연구, 6(1), 85-103.
- 장재영.(2015). 인터넷 중독 청소년의 증상 완화를 위한 표현예술치료 사례연구: 여가태도 개선을 중심으로. 명지대학교 사회교육대학원 석사학위논문.
- 장현정, 최선남.(2016). 남자 중학생의 인터넷 중독 완화를 위한 집단미술치료 효과 연구. 예술심리치료연구, 12(1), 27-49.
- 정동영.(2005). 스마트폰 중독의 중재 프로그램에 관한 체계적 고찰. 미술치료연구, 12(2), 355-381.
- 정동영.(2005). 미술치료가 인터넷게임 중독아동의 주의집중력, 대인관계 및 자기조절력 향상에 미치는 효과. 미술치료연구, 12(2), 355-381.
- 조수철, 최진숙.(1989). 한국형 소아의 상태,특성 불안척도의 개발, 서울의대정신의학 14, 150-157.
- 차유미.(2009). 초등학생의 ‘사과 따는 사람 그림검사 (PPAT)’반응 연구. 서울여자대학교 특수치료전문대학원 석사학위논문.
- 한국콘텐츠진흥원(2021). 2021 게임 과몰입 종합 실태조사. 한국콘텐츠진흥원.
- Gantt, L. and Tabone, C. (1998). The Formal Elements Art Therapy Scale: The Rating Manual Morgantown, WV: Gargoyle Press.
- Gardner, H. (1983). Artistic intelligences. Art Education, 36(2), 47-49.
- Greb, F. M. (1999). Learning style preferences of fifth-through twelfth-grade students medically diagnosed with attention-deficit hyperactivity/disorder. St. John's University (New York).
- Hinz, L. D.(2009). Expressive Therapies Continuum: A Framework for Using Art in Therapy. New York: Routledge
- Liebmann, M. (2016). Art therapy for groups : a handbook of themes and exercises. 집단미술치료: 주제와 활동에 대한 안내서. (최외선, 김갑숙, 전종국, 최윤숙 공역). 서울: 학지사. (원저 2004 출판).
- Lusebrink(2016) Lusebrink, V. B. (2015). Expressive therapies continuum. The Wiley

-
- handbook of art therapy, 57–67.
- Malchiodi, C. A. (Ed.). (2011). Handbook of art therapy. Guilford Press.
- Maslow, A. (1982). Self-actualization. In: Psychology of a Personality. Moscow.
- Naumberg, M. (1958). Art therapy: its scope ad function. Clinical Applications of Projective Drawings. Springfield, IL: Charles C. Thomas.
- Nucho, A. O. (2003). The psychocybernetic model of art therapy(2nd ed.). Springfield, IL: Charles C Thomas Publisher.
- Riley, M. J., & Brown, D. C. (2001). Case study of the application of BPR in an SME contractor. Knowledge and ProcessManagement, 8(1), 17–28.
- Rubin, J, A. (1984). Child Art Therapy: Understanding and Heling Children Grow throught Art, 2nd edn. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Rush, A. J., Beck, A. T., Kovacs, M., & Hollon, S. (1977). Comparative efficacy of cognitive therapy and pharmacotherapy in the treatment of depressed outpatients. Cognitive therapy and research, 1, 17–37.
- Spielberger, C. D. (1972). Review of Profile of Mood States.
- Wadeson, H. (1980). Art therapy research. Art Education, 33(4), 31–34.
- Wadeson, H. (2008). Art therapy practice: Innovative aoroached with diverse populations. New York: John Wiley & Sons.
- Wadeson, H. (2008). The Dynamics of Art Psychotherapy. 미술심리치료학. (장연집 역). 서울: 시그마프레스. (원전은 1987년 출판).
- Wadeson, H. (2010). Art psychotherapy. John Wiley & Sons.
- Weng, A., & Montemayor, R. (1997). Conflict between mothers and adolescents. In meeting of the Society for Research in Child Development, Washington, DC.

연구 참여자 설명문

연구 과제명: 게임 과몰입 증상이 있는 청소년을 대상으로 한 미술치료 프로그램의 효과성 검증 연구

1. 연구 목적

본 연구는 게임 과몰입 증상으로 학습 및 일상생활에 어려움이 겪고 있는 청소년들에게 표현 예술치료 연속체(ETC: Expressive Therapies Continuum)를 기반으로 개발한 미술치료 프로그램을 적용하여 미술치료를 함으로써 증상 완화에 도움을 줄 수 있는 것을 목적으로 하였습니다.

2. 연구 참여 대상 및 절차

연구 대상자는 게임 문제로 일상생활 및 학교생활에 문제가 발생한 만11세~ 만 15세의 청소년으로 구성하였습니다. 연구자는 wee센터 및 게임 과몰입 힐링센터에 직접 연락하여 본 연구에 대해 안내를 하고, 연구 가능한 참여자들을 선정할 예정입니다. 또한 센터 담당자 및 상담 선생님이 1차적으로 게임 과몰입군을 모집하고, 연구자는 참여자들에게 연구 목적과 연구윤리, 개인정보 사용 동의 및 비밀 유지에 대한 설명을 실행 후 연구 참여자 설명문과 동의서를 전달할 예정입니다.

중앙대학교 및 서울, 경기 관할 wee센터 학교 내, 게임문화재단 게시판을 통해 연구대상자 모집 광고를 내고, 게임 문제로 일상생활 및 학교생활에 문제가 발생한 만 11세~ 만 15세의 초등학교 고학년, 중학생 70명 이상~100명 이하를 모집합니다. 이를 위하여 연구대상자 모집 시 70명 이상을 대상으로 청소년용 인터넷 게임중독 척도(20문항)를 진행한 후에 문제군으로 선정되는 30~40명을 게임 과몰입군으로 선정합니다.

본 설명문과 청소년용 인터넷 게임중독 척도(20문항)를 통하여 게임 과몰입 청소년을 선정하고 이들 중에 연구 참여에 동의할 때 ETC(표현예술치료 연속체) 기반으로 참여자 특성에 맞는 다양한 미술 재료들을 활용하여 최소 10회기~12회기 집단미술치료를 진행할 예정입니다. 1주에 1~2회, 1회기의 당 60~90분 사이로 진행할 예정이고, 장소는 집단 최소 3명~10명 이내로 모일 수 있는 안전한 환경의 공간에서 진행할 예정입니다. 연구 참여자는 본 연구에 참여할 것인지를 결정하기 전에, 설명문과 동의서를 신중하게 읽어보셔야 합니다. 이 설명문에서는 이 연구가 왜 진행하고, 무엇을 진행하는지를 설명하고 있습니다. 또한 언제든지 연구 참여자는 연구 참여를 중단 및 마무리할 수 있음을 설명하고 있습니다. 다음 내용을 신중히 읽어보신 후 참여 결정을 해 주시고, 필요하다면 가족이나 친구들과 의논해 보십시오. 만일 어떠한 질문이 있다면 담당 연구원이 자세하게 설명해 줄 것입니다. 연구 참여자 서명은 본 연구에 및 연구의 위험성에 관해 설명을 들었음을 의미하며, 이 문서에 관한 연구 참여자의 서명은 자신 (또는 법정대리인)이 본 연구에 참여하기를 원한다는 것을 의미합니다.

3. 연구 참여 기간, 절차 및 방법

연구자는 IRB 승인일로부터 8월 1일까지, 연구 참여자들에게 설명문 및 동의서를 전달할 것입니다. 연구 참여시 다음과 같은 과정이 진행될 것입니다. 귀하는 연구 참여 동의를 하게 되면 기본정보 및 청소년용 인터넷 게임중독 척도(20문항)를 하게 될 것이고 약 45분 정도 소요될 것입니다. 설문지는 법적기간인 3년간 보관 후 폐기할 것입니다. 본 연구에 참여를 원하는 대상자에게 동의를 취득한 후 선정기준 및 제외기준에 따라 선별된 대상자의 인구학적 정보를 수집하며, 심리척도 검사(약 45분)를 아래 표와 같이 실시할 것입니다. 연구 참여자에게 표현예술치료 연계(ETC: Expressive Therapies Continuum)를 기반으로 개발된 미술치료 프로그램(10~12회기)을 적용하여 미술치료를 시행하기 전, 후의 PPAT(사과나무에서 사과를 따는 사람 그리기) 그림검사와 아동 청소년 인터넷 게임 중독 척도, 아동우울척도(CDI), 아동불안척도(TAIC), ADHD척도의 CASS를 실시하여 효과성을 검증할 것입니다.

4. 연구 참여에 따른 손실에 대한 보상

여러분이 연구에 참여하는 데 있어 예상되는 위험 및 직접적인 이득(보상)은 없습니다.

5. 개인정보 보호 및 제공에 관한 사항

본 연구의 참여로 귀하에게서 수집되는 개인정보는 다음과 같습니다.

- 설문지의 이름, 성별, 학년, 종교 및 가족구성, 인터넷 이용현황 등 설문지의 모든 항목
- 사전, 사후 검사지 모든 항목
- 사전, 사후 PPAT 그림검사

이 정보는 연구를 위해 연구 기간 동안 사용되며 수집된 정보는 개인정보보호법에 따라 적절히 관리됩니다. 또한 연구 목적 이외에는 절대 사용되지 않으며 철저히 비밀이 보장됨을 약속드립니다.

귀하가 응답하신 설문 내용과 작품은 법적 기간인 3년간 보관 후 폐기하겠습니다.

이 연구에서 얻어진 개인 정보가 학회지나 학회에 공개 될 때 귀하의 이름과 다른 개인 정보는 사용되지 않을 것입니다. 그러나 만일 법이 요구하면 귀하의 개인정보는 제공될 수도 있습니다. 또한 모니터 요원, 점검요원, 생명윤리위원회는 연구대상자의 비밀보장을 침해하지 않고 관련 규정이 정하는 범위 안에서 본 연구의 실시 절차와 자료의 신뢰성을 검증하기 위해 연구 결과를 직접 열람할 수 있습니다.

귀하가 본 동의서에 서명하는 것은 이러한 사항에 대하여 사전에 알고 있었으며 이를 허용한다는 동의로 간주될 것입니다.

6. 동의 및 동의 철회에 관한 사항

귀하는 본 연구에 참여하지 않을 자유가 있으며, 본 연구에 참여하지 않아도 귀하에게는 어떠한 불이익도 없습니다. 귀하는 연구에 참여한 후에도 언제든지 도중에 그만 둘 수 있으며, 그만두더라도 어떠한 불이익도 없습니다. 만일 귀하가 연구에 참여하는 것을 그만두고 싶다면 담당 연구원이나 연구책임자에게 즉시 연락하여 주십시오. 참여 철회 시 귀하의 자료는 더 이상 연구의 사용되지 않고 즉시 폐기하게 됩니다.

본 연구에 대해 궁금하신 점이 있으시면 언제든지 아래의 연구자, 혹은 지도교수에게 연락주시요.

- 연구책임자: 한 덕 현 TEL) 02-6299-3132

본 연구에 참여하는 경우 귀하의 권리에 대한 질문이 있을 때에는 아래의 연락처를 이용하여 연구책임자에게 문의하십시오.

- 중앙대학교 생명윤리 위원회 : TEL) 02-820-6236, E-mail) jdngo1@cau.ac.kr

연구 참여자 동의서

본인은 본 연구와 관련된 모든 설명을 듣고 이해하였으며, 모든 궁금한 사항에 대하여 충분한 답변을 들었습니다. 충분한 시간을 갖고 생각한 이후에 본인은 상기 연구에 참여하기를 자발적인 의사에 의하여 동의합니다. 본인은 동의서 사본 1부를 받을 것임을 이해하고 있습니다.

연구참여자 성명: _____ 인 날짜: _____ 년 _____ 월 _____ 일

부모/보호자(법정 대리인) 성명: _____ 인 날짜: _____ 년 _____ 월 _____ 일

연구자 성명: _____ 인 날짜: _____ 년 _____ 월 _____ 일

책임연구자: 한 덕 현

전화번호: 02) 6299-3132

공동연구자: 황 현 찬

전화번호: 02) 6299-3133

중앙대학교 생명윤리 위원회

TEL) 02-820-6346, E-mail) ethics@cau.ac.kr

13 평소 즐겨하는 게임을 선택해주시요.

- ① 롤플레이팅(RPG): 리니지,세븐나이츠,월드로브워크래프트 등
- ② 웹보드게임: 모두의 마블, 고스톱, 모노폴리, 바둑
- ③ 전략시뮬레이션: 크래시로얄, 트레시오브클랜, 스타그래프트, 워크래프트
- ④ 슈팅게임: 오버워치, 서든어택, 스페셜 포스
- ⑤ 스포츠: 컴투스 프로야구, 피파 등 기타

14 PC 혹은 스마트미디어의 과도한 사용으로 인해 일상생활에서 어려움을 겪은 경험이 있는가?

- ① 있다. → 15-1로 이동
- ② 없다. → 15-2로 이동

15-1 인터넷, 게임 사용을 줄이기 위해 가장 도움이 된 방법은 무엇인가?

- ① 교육 및 상담
- ② 자신의 의지
- ③ 주변(가족, 친구 등) 도움
- ④ 여가활동(문화, 스포츠, 여행 등)
- ⑤ 기타

15-2 인터넷, 게임 사용을 줄이기 위해 가장 도움이 되는 방법은 무엇이라고 생각합니까?

- ① 교육 및 상담
- ② 자신의 의지
- ③ 주변(가족, 친구 등) 도움
- ④ 여가활동(문화, 스포츠, 여행 등)
- ⑤ 기타

16 평소 일상에서 아래의 문항 중 가장 많이 경험한 감정은 무엇인가?

- ① 매사에 의욕이 없고 우울하다.
- ② 불안하다.
- ③ 분노를 느낀다.
- ④ 외롭다.
- ⑤ 기타(심심하다, 지루하다 등)

17 이전에 미술치료 경험이 있나요?

- ① 없다.
- ② 있다. (언제? 검사종류?)

부록 3

APPENDIX

아동 청소년 인터넷 게임 중독 척도

DATE 2023년 월 일 _____ 학교 ____학년 (남, 여) 이름

문항 내용	전혀 그렇지 않다	때때로 그렇다	자주 그렇다	항상 그렇다
1. 게임을 하는 것이 친한 친구들과 어울리는 것보다 더 좋다.	1	2	3	4
2. 게임공간에서의 생활이 실제생활보다 더 좋다.	1	2	3	4
3. 게임 속의 내가 실제의 나보다 더 좋다.	1	2	3	4
4. 게임에서 사귀 친구들이 실제친구들 보다 나를 더 알아준다.	1	2	3	4
5. 게임에서 사람을 사귀는 것이 더 편하고 자신 있다.	1	2	3	4
6. 밤 늦게까지 게임을 하느라 시간 가는 줄 모른다.	1	2	3	4
7. 게임을 하느라 해야 할 일을 못한다.	1	2	3	4
8. 갈수록 게임을 하는 시간이 길어진다.	1	2	3	4
9. 점점 더 오랜 시간 게임을 해야 만족하게 된다.	1	2	3	4
10. 게임을 그만두어야 하는 경우에도 게임을 그만두는 것이 어렵다.	1	2	3	4
11. 게임 하는 시간을 줄이려고 노력하지만 실패한다.	1	2	3	4
12. 게임을 안 하겠다고 마음먹고도 다시 게임을 하게 된다.	1	2	3	4
13. 게임 생각 때문에 공부에 집중하기 어렵다.	1	2	3	4
14. 게임을 못한다는 것은 견디기 힘든 일이다.	1	2	3	4
15. 게임을 하지 않을 때에도 게임 생각을 하게 된다.	1	2	3	4
16. 게임으로 인해 생활에 문제가 생기더라도 게임을 해야 한다.	1	2	3	4
17. 게임을 하지 못하면 불안하고 초조하다.	1	2	3	4
18. 다른 일 때문에 게임을 못하게 될까봐 걱정된다.	1	2	3	4
19. 누가 게임을 못 하게하면 신경질이 난다.	1	2	3	4
20. 게임을 못하게 되면 화가 난다.	1	2	3	4

부록 4

APPENDIX

우울척도(CDI)

다음은 잘 읽고 평소의 여러분을 가장 잘 나타내는 곳에 ✓ 표시해 주세요. 옳고 그른 답이 있는 것은 아닙니다.

1	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 나는 가끔 슬프다.<input type="checkbox"/> 나는 자주 슬프다.<input type="checkbox"/> 나는 항상 슬프다.
2	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 나에게 제대로 되어가는 일이란 없다.<input type="checkbox"/> 나는 일이 제대로 되어갈지 확신할 수 없다.<input type="checkbox"/> 나에게 모든 일이 제대로 되어 갈 것이다.
3	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 나는 대체로 무슨 일이든지 웬만큼 한다.<input type="checkbox"/> 나는 잘못하는 일이 많다.<input type="checkbox"/> 나는 모든 일을 잘못한다.
4	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 나는 재미있는 일들이 많다.<input type="checkbox"/> 나는 재미있는 일들이 더러 있다.<input type="checkbox"/> 나는 어떤 일도 전혀 재미가 없다.
5	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 나는 언제나 못된 행동을 한다.<input type="checkbox"/> 나는 못된 행동을 할 때가 많다.<input type="checkbox"/> 나는 가끔 못된 행동을 한다.
6	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 나는 가끔씩 나에게 나쁜 일이 일어나지 않을까 생각한다.<input type="checkbox"/> 나는 나에게 나쁜 일이 일어날까 걱정한다.<input type="checkbox"/> 나는 나에게 무서운 일이 일어나리라는 것을 확신한다.
7	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 나는 나 자신을 미워한다.<input type="checkbox"/> 나는 나 자신을 좋아하지 않는다.<input type="checkbox"/> 나는 나 자신을 좋아한다.
8	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 잘못되는 일은 모두 내 탓이다.<input type="checkbox"/> 잘못되는 일은 내 탓인 것이 많다.<input type="checkbox"/> 잘못되는 일은 보통 내 탓이 아니다.
9	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 나는 자살을 생각하지 않는다.<input type="checkbox"/> 나는 자살에 대하여 생각은 하지만 그렇게 하지는 않을 것이다.<input type="checkbox"/> 나는 자살하고 싶다.
10	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 나는 매일 울고 싶은 기분이다.<input type="checkbox"/> 나는 울고 싶은 기분인 날도 많다.<input type="checkbox"/> 나는 때때로 울고 싶은 기분이 든다.

11	<ul style="list-style-type: none"> ● 이일 저일로 해서 늘 성가시다. ● 이일 저일로 해서 성가실 때가 많다. ● 간혹 이일 저일로 해서 성가실 때가 있다.
12	<ul style="list-style-type: none"> ● 나는 사람들과 함께 있는 것이 좋다. ● 나는 사람들과 함께 있는 것이 싫을 때가 많다. ● 나는 사람들과 함께 있는 것을 전혀 원하지 않는다.
13	<ul style="list-style-type: none"> ● 나는 어떤 일에 대한 결정을 내릴 수가 없다. ● 나는 어떤 일에 대한 결정을 내리기가 어렵다. ● 나는 쉽게 결정을 내린다.
14	<ul style="list-style-type: none"> ● 나는 관찮게 생겼다. ● 나는 못 생긴 구석이 약간 있다. ● 나는 못 생겼다.
15	<ul style="list-style-type: none"> ● 나는 학교 공부를 해내려면 언제나 노력하여야만 한다. ● 나는 학교 공부를 해내려면 많이 노력하여야만 한다. ● 나는 별로 어렵지 않게 학교 공부를 해낼 수 있다.
16	<ul style="list-style-type: none"> ● 나는 매일 밤 잠들기가 어렵다. ● 나는 잠들이 어려운 밤이 많다. ● 나는 잠을 잘 잔다.
17	<ul style="list-style-type: none"> ● 나는 가끔 피곤하다. ● 나는 자주 피곤하다. ● 나는 언제나 피곤하다.
18	<ul style="list-style-type: none"> ● 나는 밥맛이 없을 때가 대부분이다. ● 나는 밥맛이 없을 때가 많다. ● 나는 밥맛이 좋다.
19	<ul style="list-style-type: none"> ● 나는 몸이 쭈시고 아프다든지 하는 것에 대해 걱정하지 않는다. ● 나는 몸이 쭈시고 아픈 것에 대해 걱정할 때가 많다. ● 나는 몸이 쭈시고 아픈 것에 대해 항상 걱정한다.
20	<ul style="list-style-type: none"> ● 나는 외롭다고 느끼지 않는다. ● 나는 자주 외롭다고 느낀다. ● 나는 항상 외롭다고 느낀다.
21	<ul style="list-style-type: none"> ● 나는 학교생활이 재미있었던 적이 없다. ● 나는 가끔씩 학교생활이 재미있다. ● 나는 학교생활이 재미있을 때가 많다.
22	<ul style="list-style-type: none"> ● 나는 친구가 많다. ● 나는 친구가 좀 있지만 더 있었으면 한다. ● 나는 친구가 하나도 없다.
23	<ul style="list-style-type: none"> ● 나는 학교 성적은 관찮다. ● 나의 학교 성적은 예전처럼 좋지는 않다. ● 내가 예전에는 무척 잘하던 과목의 성적이 요즘에 툭 떨어졌다.
24	<ul style="list-style-type: none"> ● 나는 절대로 다른 아이들처럼 착할 수가 없다. ● 나는 마음만 먹으면 다른 아이들처럼 착할 수가 있다. ● 나는 다른 아이들처럼 착하다.

25	<ul style="list-style-type: none"> ● 나를 진심으로 좋아하는 사람은 아무도 없다. ● 나를 진심으로 좋아하는 사람이 있을지 확실하지 않다. ● 분명히 나를 진심으로 좋아하는 사람이 있다.
26	<ul style="list-style-type: none"> ● 나는 누가 나에게 시킨 일을 대체로 한다. ● 나는 누가 나에게 시킨 일을 제대로 하지 않는다. ● 나는 누가 나에게 시킨 일을 절대로 하지 않는다.
27	<ul style="list-style-type: none"> ● 나는 사람들과 사이좋게 지낸다. ● 나는 사람들과 잘 싸운다. ● 나는 사람들과 언제나 싸운다.

부록 5

APPENDIX

불안척도(TAIC)

다음은 잘 읽고 평소의 여러분을 가장 잘 나타내는 곳에 ✓ 표시해 주세요. 옳고 그른 답이 있는 것은 아닙니다.

번호	문항	그런 일이 거의 없다	때로 그렇다	자주 그렇다
1	나는 실수하지 않을까 걱정한다.	①	②	③
2	나는 울고 싶다	①	②	③
3	나는 불행하다고 느낀다.	①	②	③
4	나는 결심하기가 어렵다.	①	②	③
5	나는 내 문제에 직접 맞서 다루기가 어렵다.	①	②	③
6	나는 걱정이 너무 많다.	①	②	③
7	나는 집에 있으면 마음이 편치 않다.	①	②	③
8	나는 부끄러움이 많다.	①	②	③
9	나는 고민이 많다.	①	②	③
10	쓸데없는 생각이 나를 괴롭힌다.	①	②	③
11	나는 학교생활에 대해 걱정한다.	①	②	③
12	나는 무엇을 할까 결정하기가 어렵다.	①	②	③
13	내 심장이 빨리 뛰는 것을 느낀다.	①	②	③
14	나는 남이 모르는 두려움이 있다.	①	②	③
15	내 부모님들에 대해 걱정한다.	①	②	③
16	내 손이 땀에 젖는다.	①	②	③
17	나는 앞으로 일어날 지도 모르는 일에 대해 걱정한다.	①	②	③
18	나는 밤에 잠들기가 어렵다.	①	②	③
19	나는 뱃속에 이상한 느낌이 들 때가 있다.	①	②	③
20	나는 남들이 나를 어떻게 생각할지 걱정한다.	①	②	③

부록 6

APPENDIX

ADHD CASS 척도

다음은 잘 읽고 평소의 여러분을 가장 잘 나타내는 곳에 ✓ 표시해 주세요. 옳고 그른 답이 있는 것은 아닙니다.

번호	문항	전혀 아니다	약간 그렇다	그런 편이다	아주 그렇다
1	우리 부모는 나의 나쁜 행동만 지적한다.				
2	나는 내가 따를 수 있는 규율이라면 따르려한다.				
3	나는 내가 의도하는 것보다 더디게 배우는 편이다.				
4	나는 짜증이 잘난다.				
5	나는 오래 앉아 있기가 힘들다.				
6	나는 자주 울고 싶다.				
7	나는 경찰과 자주 접촉하게 된다.				
8	나는 계획을 세워 공부나 일을 하기가 힘들다.				
9	우리부모는 나에게 너무 많은 것을 기대한다.				
10	나는 너무 에너지가 넘쳐 가만히 앉아있지 못한다.				
11	공부 혹은 일을 하다 시끄러운 소리가 나면 그쪽으로 신경이 쓰여 하던 일이 중단된다.				
12	나는 규칙을 어긴다.				
13	나는 배운 걸 잘 잊어먹는다.				
14	나는 손발을 꼼지락거리고 몸을 뒤흔는 편이다.				
15	나는 잘 판단하여 일을 처리하지 못한다.				
16	나는 상대방의 기분을 나쁘게 만드는 것을 즐긴다.				
17	10분 이상 한 가지 일에 매달려 집중하는 것이 힘들다.				
18	가만히 앉아있으면 손발이 근질거리고 졸이 쉰다.				
19	내 글씨는 엉망이다.				
20	나쁜 일을 저지르고 싶은 충동이 생기곤 한다.				
21	나는 한 가지 일에 주의집중하는 것이 힘들다.				
22	공부나 일을 하는 도중에 괜히 일어서서 돌아다닌다.				
23	나는 공부나 작업을 하는데 남보다 뒤쳐진다.				
24	다른 사람의 물건을 부순다.				
25	책을 읽을 때 방금 내가 어디를 읽고 있었는지를 모른다.				
26	나는 식사시간 중 가만히 앉아있기가 힘들다.				
27	우리 부모님은 잘한 일에 대해선 별로 칭찬이나 관심을 보이지 않는다.				

부록 7

APPENDIX

PPAT 그림검사 형식척도(FEATS)

Formal Elements Art Therapy Scale(FEATS) Rating Sheet

Picture #: _____

Rater: _____

FEATS는 특정 변수의 정도의 차이를 측정하는 척도입니다. 평가 설명서에 제공된 예들과 비교하면서 그림이 해당 척도에 적합한 정도를 확인 하십시오. 척도 상의 숫자 사이에 표시 할 수도 있습니다. 있어야 할 것에 대해 알지 못하는 것처럼 그림에 접근하십시오. 평가하기 힘든 그림의 경우, 참고 그림과 기술에 묘사에 최선을 다해 비교하십시오. 채점이 다른 채점자의 것과 다른지 고민하지 말고, 측정될 변수의 첫 인상에 집중하십시오.

01 색칠정도 Prominence of Color

외곽선만 칠해짐	0	1	2	3	4	5	색상이 모든 가능한 공간에 칠해짐
----------	---	---	---	---	---	---	--------------------

02 색의 적합성 Color Fit

색상들이 과제와 관련 없음	0	1	2	3	4	5	색상들이 과제와 관련이 있음
----------------	---	---	---	---	---	---	-----------------

03 포함된 에너지 Implied energy

에너지 없음	0	1	2	3	4	5	과도한 에너지
--------	---	---	---	---	---	---	---------

04 공간 Space

25% 이하의 공간 사용	0	1	2	3	4	5	100%의 공간 사용
---------------	---	---	---	---	---	---	-------------

05 통합 Intergration

채점할 수 없음	0	1	2	3	4	5	구성이 전체적으로 균형을 이루고 잘 통합됨
----------	---	---	---	---	---	---	-------------------------

06 논리성 Logic

전반적으로 그림이 기괴하거나 비논리적	0	1	2	3	4	5	그림이 논리적임
----------------------	---	---	---	---	---	---	----------

07 현실성 Realism

현실적이지 않음 (무엇을 그렸는지 알 수 없음)	0	1	2	3	4	5	매우 현실적임
-------------------------------	---	---	---	---	---	---	---------

08 문제해결력 Problem-solving

문제해결의 증거 없음	0	1	2	3	4	5	사과를 따기 위한 합리적인 해결 사용
-------------	---	---	---	---	---	---	-------------------------

09 발달단계 Development Level

2세 단계	0	1	2	3	4	5	성인 단계
-------	---	---	---	---	---	---	-------

10 대상과 환경의 세부묘사 Details of Objects and Environment

세부묘사 또는 환경묘사 없음	0	1	2	3	4	5	충분한 세부묘사와 풍부한 환경묘사
-----------------	---	---	---	---	---	---	--------------------

11 선의 질 Line Quality

끊어진 산만한 선	0	1	2	3	4	5	흐르는 유동적인 선
-----------	---	---	---	---	---	---	------------

12 사람 Person

사람 표현 없음	0	1	2	3	4	5	사실적인 사람
----------	---	---	---	---	---	---	---------

13 기울기 Rotation

완전히 기움	0	1	2	3	4	5	사람, 나무 바로 섬
--------	---	---	---	---	---	---	-------------

14 보속성 Perseveration

상당히 많음	0	1	2	3	4	5	전혀 없음
--------	---	---	---	---	---	---	-------

부록 8

APPENDIX

사후 인터뷰 작성지

- 01 전반적으로 10회기 동안의 집단미술작업의 경험이 어떠했나요? 이러한 경험이 당신에게 어떤 영향을 주었나요?
- 02 10회기까지의 작품들을 보고난 후에 어떠한 회기가 가장 기억에 남나요? 기억에 남는 이유는 무엇인가요?
- 03 미술 재료들을 활용한 작업에서 편했던 점은 무엇이었나요? 그렇다면 미술 재료들을 활용한 작업에서 불편했던 점도 있었나요? 있다면 무엇이었나요?
- 04 미술작업을 하면서 어려웠던 점이 있었나요?
- 05 미술작업을 통해 '나' 자신에 대해 알게 된 점은 무엇인가요? 새롭게 알게 된 점도 있었나요? 그렇다면 당신에게 어떠한 영향을 주었나요?
- 06 집단미술치료 초반과 후반 회기의 나의 모습들을 돌아켜보았을 때, 나에 대해 알게 된 점은 무엇인가요?
- 07 당신은 초반에 비해 집단원들과의 관계에 변화가 있었나요? 이러한 변화는 집단 내에서 어떠한 영향을 주었나요?
- 08 당신은 집단미술치료를 경험한 이후에, 친구들에게 집단미술치료를 인터넷 & 핸드폰 게임 대신 할 수 있는 대안활동으로 추천할 것인가요? 그 이유는 무엇인가요?

