Character "Little i" Design Therapy Program for Single Women in their 20's and 30's: Focusing on the Ample Expressions Detected Through a Comparison with the DAP Test

Hyunji Roh[1], Juhyun Eune[2]

[1,2] Department of Visual Design, Seoul National University, Seoul, Korea

Abstract

Background Despite the fact that diverse art therapy techniques exist for single women in their 20-30s who struggle with identity/issues with self, because art itself stems from and is oriented towards "pure" creation, it is difficult to ignore the reality of limitations in developing goal-oriented methodologies. Nevertheless, we expected that combining the problem-solving and expressive aspects of design with emotional therapy would effectively assist people to communicate their inner being.

Methods By using DAP(Draw a Person), which employs qualitative research methods, we focused on compiling a combined research method that focuses on both the quantitative and qualitative effectiveness of art/design therapy. We analyzed and compared the results drawn from focused interviews with 30 single women in their 20s to 30s and noted the DAP self-portraits and character drawing programs developed via employing design ideologies and methodologies. From the results we organized our findings into contextual and expressional "representations of self." Based on this we employed the Likert 5-point scale to conduct a second interview and extracted a study on each art program's quantitative effectiveness regarding their expressive quality.

Results As one of the design therapy programs, the "Little i" program has been proven to receive positive responses from participants in spite of the fact that it has limitations in the expressiveness of bodyimages. Even when it comes to formalities, the Little i program was proven to receive encouraging participant responses due to its ability to both draw interest and maintain a competitive level of relative difficulty. Our findings were further confirmed according to the Likert scale test results.

Conclusions Integrating design with art therapy programs proves to be an efficient and effective method that, through its expressive availability and attractive intensity, allows one to communicate with the self. By utilizing these facts we hope that further investigation into the pragmatically of design therapy will continue and flourish.

Keywords Design Therapy, Identity Design, Character Design

This research was supported by the MSIP(Ministry of Science, ICT and Future Planning), Korea, under the ITRC(Information Technology Research Center) support program (IITP-2015-H8501-15-1017) supervised by the IITP(Institute for Information & communications Technology Promotion)

Citation: Roh, H., & Eune, J. (2016). Character "Little i" Design Therapy Program for Single Women in their 20's and 30's: Focusing on the Ample Expressions Detected Through a Comparison with the DAP Test. *Archives of Design Research, 29*(4), 123-137.

http://dx.doi.org/10.15187/adr.2016.11.29.4.123

Received : Mar. 24. 2016 ; **Reviewed :** Jun. 24. 20166 ; **Accepted :** Aug. 30. 2016
pISSN 1226-8046 **eISSN** 2288-2987

Copyright : This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/), which permits unrestricted educational and non-commercial use, provided the original work is properly cited.

1. 서론

1. 1. 연구 배경

2·30대 여성들은 높아진 사회적 위상에도 불구하고, 유예된 진로와 결혼 문제, 전통적 역할과의 갈등, 늘어난 책임 등으로 정서적 혼란을 겪고 있다. 높은 수준의 교육을 받은 이들은 정서문제에도 체계화된 해법을 원하기 때문에 심리상담학적 치료를 선호하며 그중에서 여성적 정서로 접근하기 쉬운 미술치료를 선택하는 추세이다. 이러한 선호양상은 유관대학의 학과 수나 심리상담소, 미술치료소의 개원 수 증가, 내담자와 치료기법 비율 등 을 통해 관찰된다. 이러한 관심에따라 다양한 심상치료법이 발달·연구되고 있다. 이 중 심리치료에 디자인을 통섭한 방법은 그동안 디자이너들이 미적 표현이 기능적 목표를 성취할 수 있도록 연구해온 전략과 방법, 현대적 감각을 활용하여 새로운 치료법으로 제안할 수 있다. 이것은 순수한 미적 표현의 카타르시스와 그 해석을 주축으로 하는 기존 미술치료와는 전혀 다른 발전 가능성을 가진다. 본 연구는 그 가능성을 그려가는 시작으로 2·30대 여성들의 정체성 문제에 디자인을 이용한 심상치료를 시도하고 그 실효적 가능성을 살피고자 한다.

1. 2. 연구 가설

심상 치료의 과정을 '상상-표현-대화'로 나눠본다면, '표현'은 내담자가 언어로 표현할 수 없는 꿈이나 내적 경험의 세계를 끌어내는 수단으로 의식과 무의식을 통해 자기 특성을 이끌어 내는 과정이다. 심상표현은 언어에 비해 직접적으로 자아를 드러내야한다는 압박감을 줄이고, 자기 검열을 피해 자연스러운 표현을 도와준다. 이것은 무의식적인 내면의 힘을 표출하도록 도와 창조적인 해소를 경험하도록 한다. 이렇게 그려지는 이미지에는 자아의 인식이 자연스럽게 투사되어 그림을 통해 거울처럼 스스로를 확인할 수 있도록 돕는다. 따라서 '표현의 풍부성', 즉 목적한 내적 투사를 얼마나 잘 견인하는 가는 프로그램의 효과와 직결된다. 잘 구조화된 프로그램을 사용한다면 풍부한 자기표현은 인지상담 과정 중 유용한 자료로 활용되어 깊이 있는 내면을 다룰 수 있다. 본 연구는 가장 기본적인 심리개념 중 하나인 '자아정체감' 표현에 관한 디자인 치료 프로그램을 구조화하고 그 효과를 살피기 위해 '표현의 풍부성'에 집중했다. 디자인 개념과 방법론을 적용하여 설계된 캐릭터 프로그램을 DAP(Draw a Person) 프로그램과 비교하여 내적 자아에 대한 '표현의 풍부성'의 차이를 살펴보고자 한다. DAP는 오랜 역사를 통해 검증된 프로그램으로, 그 결과를 법적 증거 등의 공인자료로 사용할 만큼 신뢰도와 타당도를 가진 종합심리검사 중 하나이다. 하지만 DAP는 검사 시행 시 갑자기 "사람을 그려 보아라."라고 했을 때 난이도나 자기 검열 면에서 불편함을 느낄 수 있다. 이를 보완해 자아정체감을 표현하는 캐릭터 디자인 개념을 활용한 프로그램을 설계한다면, 표현의 거부감을 중화하고 흥미를 높여서 기존 DAP 프로그램보다 자아인식에 관한 더 높은 수준의 '표현의 풍부성'을 이끌어 낼 수 있을 것이라는 가설을 세웠다.

1. 3. 연구방법

가설의 검증을 위해 2·30대 미혼 여성 30명을 대상으로 집중면담을 통한 비교프로그램을 실시했다. 먼저 디자인 개념을 통해 구조화된 캐릭터 디자인 프로그램과 DAP를 교차로 시행하고 결과를 DAP방식으로 분석했다. 이후 상담심리의 질적 연구법인 반 매넌 방법론을 통해 내담자들의 프로그램 반응을 분류하고, 이 결과를 내용적인 면과 형식적인 면에서의 '자아 표현의 요인'으로 정리했다. 이때 정리된 '자아 표현 요인'을 리커트식 5점 척도 항목으로 구성한 설문지를 통해 2차 면접을 실시, 두 가지 프로그램의 표현 요소별 비교 연구를 통해 다시 표현의 결과를 양적으로 분석하는 복합적 연구방법을 사용했다.

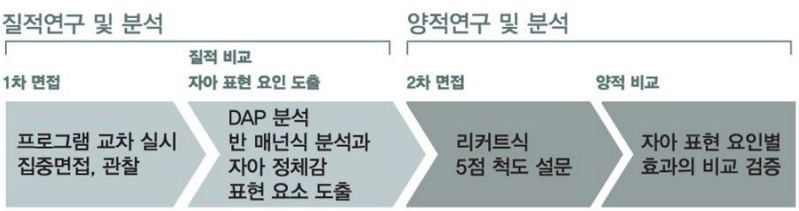


Figure 1 Composite research methodology flow

2. 문헌연구

2. 1. 2·30대 미혼 여성과 정체성의 문제

2000년 이후 한국에서 2·30대 여성들의 사회 활동은 남녀 평등적 사고, 경제활동 증가, 각종 고시합격 비율의 증가, 초혼 연령의 유예와 저출산 현상 등을 배경으로 크게 증대되었다. 하지만 이들은 취업이나, 이성교제와 결혼 등 인생의 중요한 선택적 기로 앞에서 현실적, 정서적 어려움을 겪고 있다. 이러한 정신적 혼란을 소위 '제 2의 사춘기'로 표현한다. 이는 한국의 사회 문화적 맥락에서 그녀들의 정체감의 형성이 실제로 청소년기 이후로 유예되어 나타난 현상으로 보인다. 본래 자아 정체감(ego identity)이란 '나는 누구인가'에 대한 함축적이고 총체적이며 일관된 믿음과 느낌을 말한다. 현재 통용되고 있는 자아정체감의 개념은 에릭슨(E. H. Erikson,1956)이 정신분석적 개념인 '정체성'을 사회심리학으로 발전시킨 것으로 이 안에는 개인의 자아통합 외에 집단이 공유하는 이상 및 정체성과의 연대를 유지하는 것이 포함된다. 결국 자아정체감은 사회 속에서의 상호적으로 자기 개념이 통합되는 총체적 개념으로 이해되어야 한다. 마샤 (James Marcia,1987)는 이 총체적 정체감의 지위를 개인이 자신의 정체감 확립 기회를 제공받았는가의 여부 및 정체감 확립을 위해 개인이 실제로 노력을 개입시켰는가의 여부에 따라 폐쇄, 혼미, 탐색, 성취의 네 가지로 정리했다. (미샤의 연구는 한국의 2·30대 여성들이 자아정체감의 혼란을 겪는 원인을 이해하도록 돕는다.) 한국 청소년의 대부분이 대입만을 목표로 하는 일상 속에 자아를 성찰할 시간을 박탈당했고, 자아정체감을 통해 내려야 하는 주요한 결정들 역시 20대 혹은 30대 이후 까지 이어지고 있다. 교육 기간이 연장되고 직업인으로 진입이 늦춰짐에 따라 성인의 역할을 받아들이는 시기가 지연되고 있는 것이다. 삼성서울병원이 2005년부터 한국 성인남녀 199명의 자아정체감을 분석한 결과, 한국인의 4명 중 3명이 자아정체감이 취약한 `정체성 폐쇄 지위'로 분류되었는데 20대의 전체 중 65%, 30대 전체 중 70%도 '폐쇄 지위'에 해당하였다. 이러한 현실을 고려할 때 2·30대 여성들이 정체성의 문제를 겪고 있다는 것은 사회적 사실로서 이해할 수 있다. 통계청에 따르면 실제로 진로에 대한 고민은 취직으로 연결되어 2014년 20대 여성의 고민의 1위와 2위는 취업과 학업성적으로 전체의 24% 해당했으며, 결혼도 미뤄지면서 2000년 대비 2010년 30대 후반 미혼 여성의 비율은 4만 8080명에서 12만 5493명으로 5.5%에서 15.2%로 크게 올라섰다. 에릭슨은 포괄적인 성취로서 정체감을 확립해야만 성인기의 과제와 성취를 해낼 수 있게 된다고 말했다. 더욱이 사회 성장의 동력이 정신적 생산성을 요구하는 3,4차 산업으로 이양되면서 정체감을 바탕으로 하는 정서 능력들이 중요시 되고 있다. 따라서 사회적 활동이 증가하고 있는 젊은 여성 계층의 자아 정체감 혼란 문제는 사회적인 관심을 받게 되었다.

2. 2. 2·30대 미혼 여성의 심상 치료 표현으로서 디자인

2·30대 미혼 여성의 정체감 문제에 심상 치료가 좋은 해법이 될 수 있다는 사실은 최근 서구의 자아 정체감 연구 경향을 통해 확인할 수 있다. 이른 산업 성장의 경험한 서구 사회는 먼저 개인의 정체성에 관한 문제를 마주했기 때문에 관련 연구들을 오랜 기간 축적해왔다. 지금의 서구의 자아 정체감 연구자들은 기존의 접근에서 나아가 개인이 과거사를 어떻게 주관적으로 구성하는가에 중점을 둔 서술 정체성(narrative identity)에 관심을 기울이고 있다. 정체감 인지의 문제는 결국 개인 스스로가 이해하는 자아 경험에 따른다는 사실이 밝혀졌기 때문이다. 이러한 서술적 연구들은 미술치료 기법을 주목하는데, 그 이유는 바로 이미지가 가진 표현력에서 비롯된다. 앞서 언급한 바와 같이 심상 표현은 언어로서는 불가능한 표현과 무의식의 세계까지 드러내면서도 연구대상의 자기 검열을 피할 수 있기에 효과적이다. 이는 마가렛 나움버그(M. Naumburg, 1966)가 심상을 치료에 도입해 '미술 심리 치료 (Art Psychotherapy)'를 주장하게 된 결정적 근거이기도하다. 하지만 이후 이디스 크레이머 (E. Kramer, 1950)는 치료 목적으로 미술을 사용하는 것이 미술의 순수성이 치료의 목적성과 대치하기 때문에 근본적으로 불가함을 이야기했다. 그는 오히려 미술 자체의 순수성과 미적 성취가 주는 카타르시스에 주목해 '치료로서의 미술 (Art as Therapy)'를 주장하게 되었다. 그러나 치료적 발전을 이루기 위해서는 미술을 치료 목적으로 활용하는 연구들을 피해 갈 수는 없었다. 그래서 미술과 치료의 통섭의 갈등을 피하기 위해 엘리너 울만 (E. Ulman, 1961)은 결국 둘을 동등하게 연구하는 미술 치료 (Art Therapy) 개념을 이야기하게 되었다.

그렇다면 현재 사용되는 '미술 치료'에서의 '미술' 개념은, 치료라는 목적을 두는 개념이며, 오히려 이것은 주어진 목적을 조형적으로 실체화하는 '디자인' 개념에 가깝다고 볼 수 있다. 이 사실은 미술과 구별된 디자인의 방법론과 표현법들을 치료에 통섭했을 때의 여러 가지 효과 창출할 수 있는 가능성을 시사한다. 그리고 이러한 가능성을 통해 '디자인 치료'(Design Therapy)를 제안 할 수 있다.

3. 캐릭터 '리틀 아이' 디자인 프로그램과 DAP의 비교

2·30대 미혼 여성의 정체감 문제를 '디자인 치료'로서 접근하는 시도로 아이덴티티 디자인 개념을 활용했다. 아이덴티티 디자인에 활용되는 로고, 심볼, 통합색채 등 다양한 개념 중 직접적으로 정체성을 투사할 수 있는 '캐릭터'를 선정해 기존 '자화상(Draw a Person)'을 통한 정체성 표현과 그 풍부성을 비교한다.

3. 1. 프로그램

3. 1. 1. (1) 캐릭터 '리틀 아이' 프로그램

① 디자인 개념 : 자아상을 담은 '리틀 아이'의 캐릭터 디자인

큰따옴표 속에 대문자 "I"는 영어에서 타인에게 나를 말할 때 사용된다. 이와 반대되는 의미로 '스스로 생각하는 내 안의 작은 나'를 표현한 디자인은 작은따옴표 속에 소문자 아이 'i' 를 넣어 캐릭터의 눈·코·입을 형상화하였다. 얼굴 둘레는 원형으로 마감했는데 이는 융 심리학에서 우주의 시작으로 보는 만다라를 응용한 것이다. 그렇게 완성된 캐릭터 만다라는 캐릭터의 기본형이 된다. 아이라는 캐릭터의 이름은 영어로는 나(I) 또는 눈(eye)로 이해될 수 있으며, 또 중국어와 일본어로는 사랑(愛)을, 한국어(아이)로는 어린 사람을 뜻해 캐릭터의 의미와 연결된다.

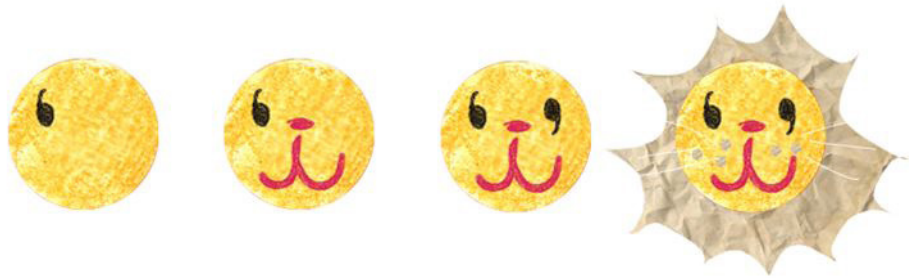


Figure 2 character 'little i'

② 디자인 방법 : 스토리텔링을 통한 참여적 방법

이 캐릭터는 자아 정체감 개념을 표현한 기본형만 있을 뿐, 사용자가 여백에 무엇이든 상상하여 디자인하는 가변적인 캐릭터로 디자인되었다. 먼저 참여자들은 캐릭터에 디자인의 내용과 관련된 스토리텔링을 통해 자아개념으로 집중하게 되고 이후 자신을 표현하는 디자인에 들어간다. 참여영역은 내담자가 자아상을 표현하는 영역으로 내면을 탐색하는 공간이 된다.

③ 디자인 결과 : 실제 생활물품으로 활용되는 캐릭터 스티커

캐릭터 디자인은 스티커 용지에 스케치되기 때문에 참여 이후 사람들이 자신의 캐릭터를 스티커로 활용할 수 있도록 했다. 기존의 결과물 대부분은 상담의 재료로서 사용되고 사라졌으나, 결과물이 참여자에게 실제적으로 활용되는 것을 통해 성취감이나 흥미를 높일 수 있었다. 하지만 이 실험에서는 '표현의 풍부성'에 집중하기 위해 결과물에 대한 직접적 반응은 다루지 않았다.

3. 1. 2. (2) DAP (Draw a Person) 검사

'사람'은 일상을 통해 모든 피검자들이 쉽게 접할 수 있는 대상이며, 그 대상을 인지하여 개념화하는 개인의 성격 발달과 연합되어 있는 독특한 정서적, 표상적 상징체를 만든다. 'DAP(Draw a Person)' 검사는 사실 프롤렌스 (Florance Goodenough)가 아동용 지능검사 도구로서 고안한 것인데, 주로 인물의 세부 묘사를 얼마나 많이 했는가를 측정의 대상으로 삼아 지능에 대해 연구하였다. 그러나 그 검사 수행 과정에서 인물화가 지능뿐만 아니라 성격적 요인을 풍부히 드러내고 있음이 추가로 발견되었다. 그는 이 성격적 요인들의 상징성을 해석하는 과정에서 사람은 자신에게 형성되어 있는 심상으로 세상을 바라보는 경향을 가지며 이것이 그림에 투사된다는 사실을 밝혀냈다. 이후 DAP는 자아상에 대한 자기인식을 살펴보는 검사로서 더 널리 사용되고 있다.

3. 2. 프로그램의 시행

3. 2. 1. 면접자 Sampling

연구자가 개인적으로 알고 있는 2 30대 미혼 여성을 시작으로 그들의 지인들 중 정체감 혼란의 문제를 겪고 있는 사람들을 소개받고, 다시 그들의 지인들 중 같은 호소 문제를 가진 여성을 소개받는 방식의 눈덩이 표집법 (snowball sampling)을 통해 연구 대상을 선정하였다.

Table 1 General Character of Sampling

20대 사례	나이	직업	30대 사례	나이	직업
1	20	대학생	1	31	대기업 직장인
2	20	대학생	2	32	전도사
3	21	대학생	3	33	무직
4	22	대학생	4	33	디자이너
5	23	대학생	5	33	디자이너
6	23	대학생	6	33	회계사
7	23	무직	7	34	상담사
8	24	연구원	8	34	선생님
9	25	대학원생	9	35	NGO 간사
10	26	금융권 직장인	10	36	사회복지사
11	26	대학원생	11	36	자영업
12	26	무직	12	36	회사대표
13	28	연주가	13	36	골프선수
14	29	대학원생	14	37	골프선수
15	29	대기업 회사원	15	38	자영업

3. 2. 2. 실험 시행

① 1차 면접

실험은 30명의 면접자들을 서울의 대학 강의실, 카페, 식당을 여러 장소에서 1:1 혹은 1:다수로 만나 진행되었다. 먼저 프로그램 실시하고 결과물을 취합한 뒤 실험 당시 반응은 기록관찰 했다. 이후 대화 과정을 통해 나타난 면접자들의 프로그램 비교 반응은 녹취를 통해 수집했다.

Table 2 Art Therapy Program of DAP & Character 'little i'

변인	프로그램	내용	
통제변인	재료	연필, 색연필	
	시간	30분 – 1시간 (1회기)	
독립변인	프로그램의 지시	캐릭터 '리틀아이' 프로그램	DAP를 이용한 자화상 프로그램
		① 캐릭터 스토리 소개	① 자화상 그리기 소개
		② 재료 제공	② 재료 제공
		③ 캐릭터 디자인	③ 자화상 그리기
		④ 대화과정	④ 대화 과정

실험의 통제변인으로 재료와 시간이 제약되었다. 심상표현에 있어 재료는 매우 중요한 요인으로 재료의 물성과 점도 색감 등에 따라 표현의 통제와 자율, 긴장과 이완 등이 결정된다. 회기의 시간은 한 시간이 넘지 않도록 제한했고, 참여자의 속도에 따라 30-50분에서 마무리되었다. 실험 시 프로그램은 중간 휴식을 두고 앞뒤로 두 프로그램의 순서를 번갈아 실시했고, 30명의 교차 비율을 1:1로 동일하게 진행했다. 독립변인은 프로그램의 내용으로, DAP의 경우 자신의 전신의 모습을 그리라고 지시했고, 캐릭터 '리틀 아이' 프로그램의 경우 캐릭터 스토리와 참여적으로 설계된 디자인 방법을 알려주었다.

② 질적 분석 및 자아 표현 요인 도출

수집된 자료는 모두 3명의 전문가에 의해 평가되었다. 3명의 전문가는 같은 시간, 서울시 영등포구 소재의 심리상담연구소에 함께 모여, 30명의 검사 결과를 round table 방식으로 평가하였다.

Table 3 Professional list for quality data evaluation

전문가	학력	직업	자격증
1	박사졸업	교수, 심리상담소장	상담전문가 1급, 미술치료사 1급, 가정폭력전문상담사, 성폭력상담사. 다문화상담사, 뇌기능교육사
2	박사재학	미술치료사	미술치료사1급, 뇌기능교육사
3	석사졸업	임상심리사	청소년 상담사, 임상 심리사

프로그램의 결과물은 DAP 해석법을 통해 비교 분석하였고, 몇몇 의미 있는 자료는 심층 분석하였다. 또 면접관찰과 대화 과정을 통해 녹취된 반응과 면접자들의 반응을 대상으로 반 매넌의 질적연구법을 활용한 분석을 실시했다. 이 방식으로 분류·분석된 반응은 도식에 따라 유형화하여 자아 표현 요인으로 정리했다.

③ 2차 면접

2차 면접은 양적 검증을 위한 설문으로 진행되었으며, 설문은 앞서 정리된 자아표현의 요인들의 효과성을 검증하는 리커트 방식으로 설계하였다. 1차 면접이 시행된 후 한 달 이내에 실시되었으며, 설문지와 함께 1차 면접 시 그린 본인의 그림이 제시되었다. 30명 중 19명은 직접 면접, 나머지는 11명은 서면으로 결과를 수집하였다.

④ 자아 표현 요인별 효과의 양적 검증

20대와 30대 사례에서 각각의 설문 항목을 분석하였다. 질적 분석에서 나타난 자아표현의 요인이 양적으로 환산된 경우 개별 항목에서 어떤 차이를 보이는지 살펴보았다.

4. 결과 분석

4. 1. 1차 면접

(1) 프로그램의 결과물 분석 : DAP해석법에 따른 질적 분석

DAP는 구조와 내용으로 나누어 결과를 분석한다. 구조적 분석은 그림의 구도(위치, 크기, 방향, 강조와 생략 등), 그리는 방식 (필선의 길이, 필압, 속도 등), 지우개의 사용 (빈도나 남겨진 필선의 정도 등), 그림을 그릴 때의 태도 등을 관찰하고 그 특징을 해석하는 것이다. 내용적 분석은 인체 기관이 가진 표현의 함의, 비율, 표정 등과 표현된 상징 그리고 대화 과정에서 나타나는 상징에 투사된 개인의 성격 등을 분석하는 것이다. 전문가 3인은 DAP 분석법에 따라 Round Table 분석을 통해 30명 면접자 결과물의 유사점과 차이점을 살피고 분석하였다.

“구조적으로 매우 유사한 분석이 가능합니다. 이를 바탕으로 캐릭터 아이 프로그램이 DAP와 비교하여 프로그램을 통한 일종의 해석의 자료로서 가치를 지닌다고 이야기할 수 있습니다.” [전문가 1]
“묘사의 정도는 다르지만, 구도나 구조에서 유사한 점이 발견됩니다.” [전문가 3]

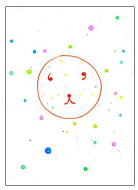
전문가에 의해 두 프로그램이 해석의 유사성을 가지며, 캐릭터 ‘리틀 아이’ 디자인 프로그램에서 역시 구조적·내용적 해석의 준거들이 드러나고 있다는 사실을 확인했다. 이는 기존의 자아상 표현을 위한 심상 치료 프로그램들처럼 디자인 프로그램이 치료의 자료로 활용할 수 있다는 근거를 마련해주었다.

또 내용적 측면에서 캐릭터 아이프로그램에 더 세밀하고 풍부한 자기표현이 상징적으로 사용되고 있다고 평가했다.

“사람 그리기는 검사적 도구로서도 해석이 가능한 충분한 임상이 있으므로 진단과 해석에 있어 정확도가 더 높지만, 캐릭터 아이의 경우 사람들의 표현이 쉽고, 더 풍부한 색채나 내면 이야기가 나타나 상담과정의 자료로서 가치가 있습니다.” [전문가 1]
“캐릭터 아이 그리기는 검사과정에서 자기 방어가 적어져서 더 다채로운 표현이 나타나고 있습니다.” [전문가 2]

20대와 30대에서 각각 1개의 sampling 통해 더 구체적인 분석을 실시 하고자 한다. 각각의 구체화된 사례에서는 두 프로그램의 차이가 관찰된다.

Table 4 Case Analysis by DAP interpretation : 20’s interviewee (case no.14)

캐릭터 ‘리틀 아이’ 프로그램	DAP응용 자화상 프로그램
	

구조적 분석

(1)내담자 태도
두 프로그램 모두에 집중된 태도로 참여하였으며 비슷한 시간 분배를 보였다.
(2)그림의 구조
위치와 구도 : 양쪽 그림 모두가 좌우와 상하의 중앙에 그림 배치가 안정적이다.
필압과 필선 : 안정적인 필압과 매끄럽게 이어지는 선의 사용이 같다.
강조와 생략 : 특별한 생략과 강조는 타나나지 않았으나 캐릭터 그림에서는
내면에서 쏟아지는 동그라미들을 잘 묘사했으며,
자화상에서는 머리, 눈 등에서 여성적 정체감을 섬세히 그렸다.

내용적 분석

캐릭터 아이 주변에서 흩어진 원들을 통해 내면의 여러 가지 이야기가 안에서 쏟아져 나오는 것을 그렸다고 설명했다. 더 다채로운 색상 사용과 대화과정의 소재가 다양하게 나타났다.

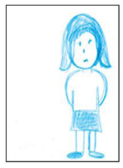
단색의 깔끔한 선으로 단정하게 표현한 외모를 통해 반듯하게 정돈된삶을 추구하는 자아가 표현되었다.

결론

구조적으로 유사한 정서 상태를 보였으나 색채와 내용적 표현의 경우 캐릭터 프로그램을 통해 풍성하게 드러났다. 밖으로 단정하게 비춰지는 자신과, 내면의 다채로운 욕구의 부조화로 인한 갈등을 직면하도록 이끌 수 있었다.

20대의 14번 사례자의 경우 구조적인 면에서 매우 근접한 해석을 이끌 수 있었으나, 캐릭터 프로그램에 더 풍부한 색채를 사용했다. 또 그림을 설명하면서 리틀 아이 프로그램에 더 감정과 내면의 이야기를 담은 이야기들을 표현했다. 그녀는 정돈되고 단정하게 정리된 삶을 지향하지만 다채로운 내면적 욕구들은 자유롭게 분출되지 못하는 부조화를 보여주고 있었다. 내담자의 자아상에 대한 고민의 부분을 구체적인 이야기로 표현한 것은 캐릭터 디자인이었다.

Table 5 Case Analysis by DAP interpretation : 30’s interviewee (case no.3)

캐릭터 ‘리틀 아이’ 프로그램	DAP응용 자화상 프로그램
	

구조적 분석

(1)내담자 태도
매우 피곤한 상태로 조금은 수동적인 느낌으로 양쪽 그림을 그렸으나, 캐릭터 프로그램에 더 많은 시간을 할애하였다.
(2)그림의 구조
위치와 구도 : 양쪽 그림이 모두 눈에 띄게 왼쪽으로 쏠려있다.
필압과 필선 : 필압이 약하고 필선이 여러 차례 반복되어 확신이 없는 자아가 나타났다.
강조와 생략 : 자화상의 손과 귀가 감추어져 있고, 양쪽 모두에서 표정 표현이 빈약하다.

내용적 분석

자신을 나약한 꽃에 비유한 내담자는 캐릭터 프로그램에서는 좀 더 많은 색을 사용해 표현하였다.

취약한 정서가 드러난 그림을 그렸다. 자기 방어가 많이 나타난다.

결론

반복되는 업무로 인해 퇴사했지만 미래에 대한 불안으로 인해 또 다른 스트레스를 받고 있다는 사례자는 내담자는 자기 방어가 심하고 자아에 대한 고민을 표현하기를 꺼려했다. 양쪽 모두에서 구조적인 해석상 그림의 위치나 구조, 필선의 사용이 취약한 심리를 반영했지만 캐릭터 프로그램에서는 더 다채로운 색으로 자아를 표현하고 대화과정에 방어가 줄어들었다.

30대 3번 내담자의 경우, 자발적 지원에도 불구하고 약속에 30분 늦게 자리했다. 회사 내의 갈등과 결혼 등 불안한 자화상을 그리면서는 자기의 불안한 심리상태가 그림에 읽혀지는 것이 싫다고 말했다. 분열된 감정의 혼란은 캐릭터 프로그램에서 실시하면서 이완된 태도로 환기되었다. 자세한 자기표현을 했고 흥미롭게 디자인 과정에 임했으며, 스트레스의 원인에 대해 더 부드럽게 이야기를 이어갈 수 있었다.
전문가들의 DAP 방식의 질적 분석을 통해 캐릭터 '리틀 아이' 디자인 프로그램의 결과물이 DAP 프로그램의 결과물보다 방어를 줄이고 내적 투사를 통해 '표현의 풍부성' 나타냈다는 사실을 알 수 있었다.

4. 2. 프로그램의 반응 분석 : 반 매넌식 질적 분석과 표현 요인 구조화

'반 매넌(Van Maanen)방법론'은 같은 경험을 한 사람들을 모아, 그 경험과 관련이 있는 그림이나 시 등의 예술 작품을 보고 그들의 반응을 수집해 분류·분석하는 방법이다. 본 연구에서는 참여자가 자신을 표현한 캐릭터와 자화상을 앞에 두고 나타낸 반응을 관찰하였다. 녹취와 필기를 통해 참여자들의 모든 반응을 수집하고, 이후 문장으로 형태로 정리하여 반응을 분류·분석하였다. 분류의 기준을 마련하기 위해 먼저 DAP의 분석의 틀을 가져와 내담자들이 반응이, 자아상을 표현한 그림의 '내용'에 대한 것인지, 그림을 대하는 태도나 그릴 때의 느낌이나 방법 등의 '구조'에 대한 것인지 큰 틀에서 분류하였다. 그리고 TJ법을 활용해 두 개의 큰 분류 안에서 비슷한 내용의 반응을 덩어리 지어 다시 세부 요인을 분류했다. 최종적으로 내용은 '감정표현', '자아상', '자기발견', '내면표현', '신체상'의 요인으로, 구조는 '난이도', '성취감', '표현묘사', '흥미도', '자율성'의 요인으로 각각 5가지의 세부 요인으로 전체반응을 정리할 수 있었다. 이후 30명의 반응을 모아 분류, 유형화한 결과를 '표현의 요인'으로 결론지었다. 이 요인들을 한 눈에 살피기 위해 반응의 연관에 관한 내용-구조를 가로축을 두고 각각의 축에 긍정성과 부정성을 분류하는 세로축을 구축해, 반응들의 성격에 따라 긍정-부정, 내용-구조에 따른 2X2 도표상에 위치시켰다.

Figure 3 Mapping of Ego-Expression Factor

먼저, DAP에서는 '내용'의 측면에서 '신체상', '감정 표현'의 요인이 발견되었고, '구조'의 측면에서는 '성취감', '자율성', '난이도'의 요인이 발견되었다. 캐릭터 디자인 프로그램에서는 '내용'의 측면에서 '감정표현', '자아상', '자기발견', '내면표현', '신체상'의 요인이 발견되었고, '구조'적 측면에서는 '난이도', '성취감', '표현묘사', '흥미도', '자율성' 이 나타나, 더 많은 표현의 요인들이 발견 되었다는 사실을 알 수 있었다. 표현의 양 역시 녹취 기록의 글자 수를 기준으로 캐릭터 디자인 프로그램에서 20% 이상 많은 반응이 나타났다. 또 반응의 성격에서는 자화상 표현은 구조적인 부분에 대한 부정 반응을 많이 나타낸 반면, 캐릭터 표현의 경우 내용적인 면에 대한 긍정 반응을 많이 나타냈다.

면담 과정에서 여성들은 자아정체감에 있어서 신체에 대한 많은 이야기를 했다. DAP 프로그램에서 참여자들은 2.30대의 자아 정체감에서 매우 중요한 부분을 차지하는 '신체상'이 잘 표현된다고 이야기했다. 하지만 동시에 면담자들은 신체 표현에 대한 압박감과 자기 방어를 드러냈다.

“저 그림 잘 못 그리는 데 어떻게 해요?”
[20대 사례 1]
연관 사례 20대 2,3,4.5.8.10.11.12.14.15 / 30대 1.2.3.5.8.9.11.15.]
“자화상은 안 그리면 안돼요?”[20대 사례 6]
“새로 종이 한 장만 주실 수 있어요?” [20대 사례 9,14]
“지우개 좀 주세요.” [20대 사례 1]
“(속을) 들킬 것 같아서 최대한 평범하게 그렸어요.”
[20대 사례 9. 30대 사례 6]

모든 반응을 종합한 표는 아래와 같다.

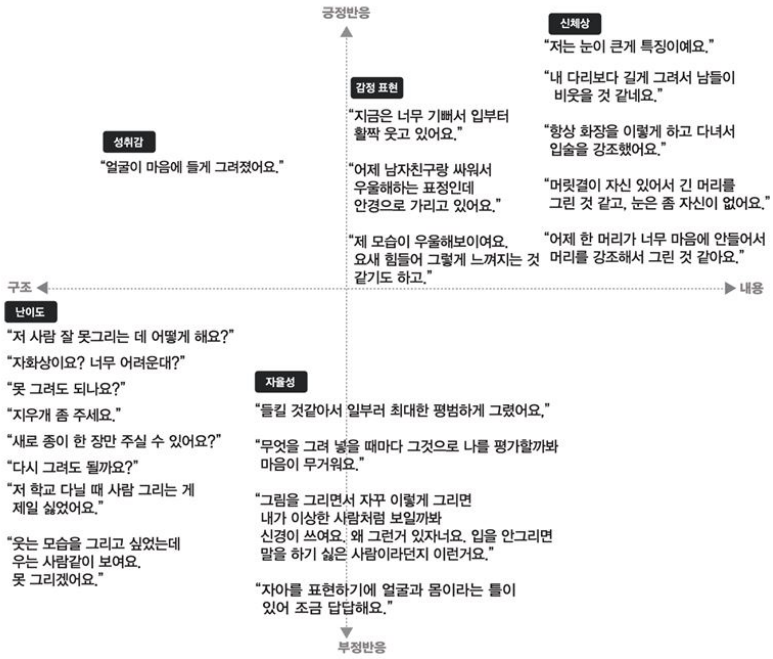


Figure 4 DAP Response Mapping by Ego-Expression Factor

캐릭터 디자인 프로그램의 경우 전체적으로 구조적인 내용에 대한 언급보다 내용적인 요인에 대한 많은 반응이 나타났다.

“나라는 사람은 겉모습으로는 설명이 어렵다고 생각해요.”
[20대 사례 8]
“한 번도 생각 못해봤는데 신기하게 내가 이런 사람이라는 사실이 정리가 되네요.” [20대 사례 15]

또 표현의 풍부성에 대한 언급이 더 구체적으로 나타나기도 하였다.

“색연필 다른 색 없나요? 사람 그릴 때보다 더 다양한 색이 필요해요.” [30대 사례 3]
“자세한 일들을 이야기 그릴 수 있어서 좋아요.” [20대 사례 5]

또 캐릭터 디자인의 프로그램에 대해 더 많은 흥미를 드러냈다.

“처음에는 어려울 줄 알았는데 생각보다 재미있었어요.” [20대 사례 4]
“디자이너가 된 것 같아 뿌듯하네요.” [30대 사례 13]

캐릭터 디자인 프로그램은 전체적으로 대화 반응이 더 풍성했으며, 긍정적인 반응도 더 많이 나타났다.

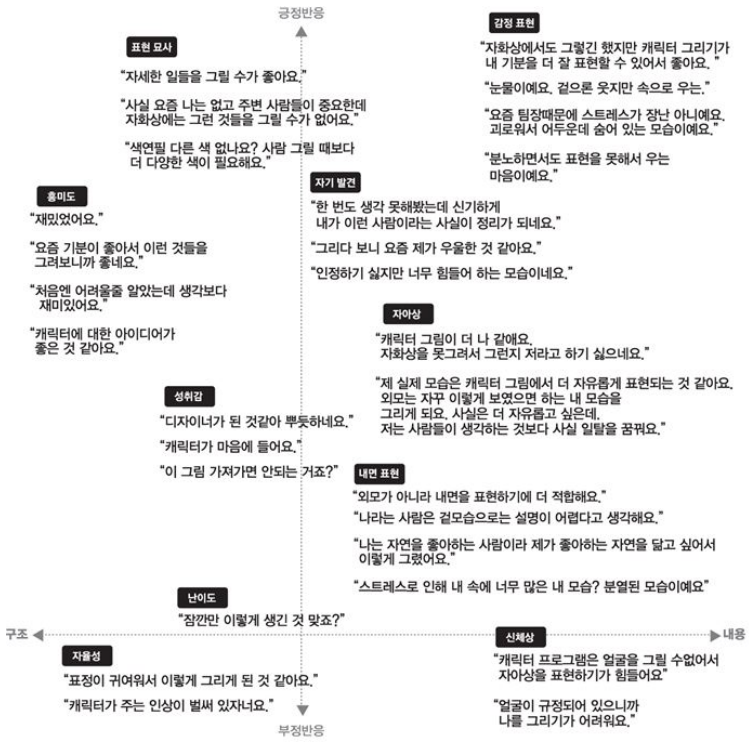


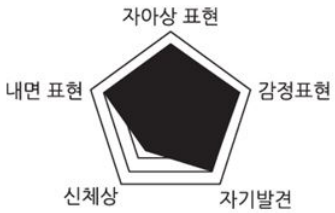
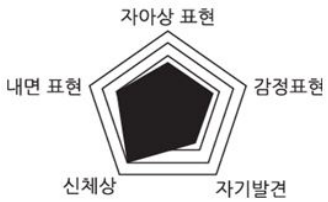
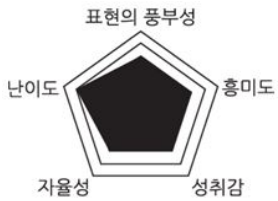
Figure 5 Character ‘little i’ Response Mapping by Ego-Expression Factor

반 매넌 방식의 질적 분석을 통해서도 캐릭터 디자인 프로그램이 ‘표현의 풍부성’을 이끌어낼 수 있을 것이라는 가설을 입증할 수 있었다.

4. 3. 표현 요인의 리커트식 5점 척도에 의한 양적 분석

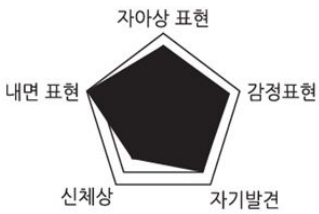
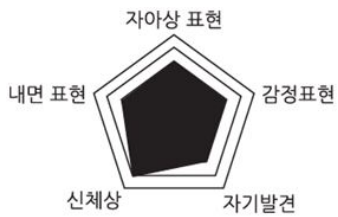
분석된 표현 요인을 개별 문항으로 양적 지표를 마련하여 두 프로그램의 효과성을 비교해 묻는 설문을 설계하였다. 면접자들에게 정리된 10개의 항목에 대한 점수를 1-5점 사이에서 평가하도록 하였다. 척도의 검사의 결과는 올림과 내림되어 그래프로 표현되었다. 결과는 질적 검사에 비해 양적 검사에서는 극단적 반응이 중화되어 표현되었다. 하지만 여전히 결과의 선호도는 동일하게 드러났다. 내용적 측면에서 캐릭터 프로그램이 더 풍부한 내용을 표현하기에 적절한 것으로 집계되었으며, 구조적인 부분에서 ‘흥미도’ 측면과 ‘풍부성’ 항목에서도 앞선 점수를 받았다. 하지만 여전히 ‘신체상’에서는 DAP의 점수가 앞섰으며, ‘성취감’면에서는 두 프로그램은 같은 점수를 받았다.

Table 6 Result of 20's by 5point Likert Scale

항목	캐릭터 '리틀 아이' 디자인	DAP
내용		
구조		

30대의 경우 20대와 양적 검사와 항목간의 선호 경향성은 동일했으나 전체적으로 캐릭터 프로그램이 더 좋은 점수를 받았다.

Table 7 Result of 30's by 5point Likert scale

항목	캐릭터 '리틀 아이' 디자인	DAP
구조		
내용		

양적 연구의 결과를 살펴 볼 때, DAP가 '신체상'등의 외형적 요소에 내면을 담아 투사하기에 좋은 반면, 캐릭터 프로그램은 내면적 표현이나 개념적 표현에 효과적이었음을 더 명확하게 증명할 수 있었다.

5. 결론

캐릭터 '리틀 아이' 디자인 프로그램은 자아정체감에 관한 심상치료에 캐릭터 디자인을 응용하여 '표현의 풍부성'을 끌어 낼 수 있도록 구조화되었다. 이 효과를 살피기 위해 기존에 미술치료를 선호하던 2·30대 여성을 대상으로 캐릭터 디자인 프로그램과 기존 DAP 프로그램을 비교 실험을 실시하였다. 1차 연구에서는 먼저 전문가들의 분석 통해 두 프로그램의 결과를 DAP의 분석법으로 질적 비교했다. 그 결과 캐릭터 '리틀 아이' 프로그램이 많은 부분에서 내적 표현을 이끌기에 더 유리했다는 반응을 얻을 수 있었다. 이후 프로그램에 대한 피드백을 정리하여 반 매넌 기법으로 유형화하여 대상자들의 프로그램 경험을 비교했다. 실험에 참여한 2·30대 여성들도 캐릭터 '리틀 아이' 프로그램에 대해 더 긍정적인 반응을 보였다. 2차 연구는 앞서 질적 연구에서 도출된 표현 요인 10가지를 문항으로 리커트식 5점 척도를 구성해 각 요인에 대한 효과를 양적으로 검증했다. 양적 검증 결과에서도 캐릭터 '리틀 아이' 프로그램이 더 풍부한 표현을 이끌기에 적합했다는 결론이 도출되었다. 질적 / 양적 분석 모두에서 캐릭터 디자인 프로그램이 상징화를 위한 투사적 장치(자아상에 관한 스토리텔링을 통해 디자인 된 참여적 구조의 캐릭터)를 제공함으로서 표현의 풍부성을 이끌어낸 사실을 증명하였으며, 구체적으로는 감정(감정 표현)이나, 자아상(자아상 표현), 방어가 줄어든 투사(자기 발견)등에 긍정적인 영향을 미쳤음을 알 수 있었다. 이 결과는 디자인 프로그램이 2·30대 미혼 여성들이 기존 DAP 검사에 대해 가지고 있던 자아 표현의 거부감을 중화하고 흥미도를 높여서 내면적 자아의 '표현의 풍부성'을 이끌어 낼 수 있을 것이라는 가설을 지지해주었다.

본 연구는 디자인이 심리치료의 효과성에 관련된 작은 실험을 통해 그 가능성을 살펴보았다. 미술치료가 오랜 기간에 걸친 임상적 시도와 검증을 통해 실증되었던 것처럼 디자인 치료 역시 여러 가지 시도를 통해 점차 정확한 지형을 그려갈 수 있을 것이다. '디자인 치료'의 새로운 실험들을 통해 보다 창의적이며 효과적인 표현치료가 발전해가기를 기대한다.

References

1 Buck, J. N. (1948). The HTP test. *Journal of Clinical psychology.*

2 Chio, J. (2010). *Understanding psychological inspection [심리검사의 이해]*. Seoul: Sigmapress.

3 Côté, J. E., & Allahar, A. (1994). *Generation on hold: Coming of age in the late twentieth century*. NYU Press.

4 Erikson, E. H. (1956). The problem of ego identity. *Journal of the American Psychoanalytic Association.*

5 Hankook Research. (2014). *Consumer Trend Report : 20's Life style [20대가 사는 법]*. Retrieved October, 2016, from http://www.hrc.co.kr/.

6 Hwnag, M., Lim, H., Lim, J., & Son, B. (2012). Understanding latent sub-groups of college students based on the level of ego-identity. *Asian Journal of Education, 13*, 15-142.

7 Judith A. Rubin. (2001). *Approaches to Art Therapy and technique [이구동성 미술치료]* (Ju, R., Trans.). Seoul: Hakjisa.

8 Lee, S. (2013). A Study of Art Therapy based on Jacques Lacan's Psychoanalytic Theory. *Journal of Lacan & Contemporary Psychoanalysis, 15*(2).

9 Newsis. (2009, Octobrt 8). Week Self-Esteem of Korean [한국인 자아정체감 취약…고령 폐쇄군↑]. Retrieved October, 2016, from http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=003&aid=0002899075.

10 Marcia, J. E. (1987). The identity status approach to the study of ego identity development.

11 Mo, H. (2008). Fabulous Single and Doenjangnyo: The Politics of Consumption of Single Career Women with Advanced Degrees in Their 20s and 30s. *Korean Journal of Social Issues, 15*(1), 41-67.

12 Moon, E.Y. Moon & Kim, J. S. (2013). A Study on the Work-Life Condition of Generation 2030 and Seoul City's Policies to Support the Generation, *Seoul Foundation of Women & Family.*
13 Moore, Burness E., & Fine, Bernard D. (2002). *Psychoanalytic terms & concepts [정신분석용어사전]* (Lee, J., Trans.). Seoul: Korea Psychotherapy Institute.
14 Rogers, N. (2000). *The creative connection: Expressive arts as healing*. Ross-on-Wye. UK: PCCS Books. (Original work published 1993).
15 Roh, H., & Eune, J. (2014). Design Therapy Program 'Character Little i' for recovery of self-esteem. *Korean Society of Design Science Spring Annual Conference* (pp. 70-71). Seoul: KSDS.
16 Tanock, S. (2002). Youth at work: The unionized fast-fod and grocery workplace. *Labor Studies Journal, Philadelphia: Temple University Pres, 27*(3), 121-122.
17 Yu, M. (2010). *Understanding Art Therapy [미술치료의 이해]*. Seoul: Adam Books.

20-30대 미혼 여성의 정체성 표현을 위한 디자인 치료 프로그램 연구-캐릭터 리틀아이와 DAP와의 비교를 통한 표현의 풍부성 효과를 중심으로-

노현지[1], 윤주현[2]

[1,2] 서울대학교 디자인학부 시각디자인전공, 서울, 대한민국

초록

연구배경 2·30대 미혼 여성들은 정체성의 혼란에 대한 해법으로 미술치료를 선호한다. 이들을 대상으로 한 미술치료 기법은 감각적인 대상의 요구에 따라 다양한 방법을 통해 진화중이다. 심상치료에 디자인 개념을 접목했을 경우, 치료라는 목적과 순수한 자기표현인 미술과의 교섭은 의미적 한계를 넘어, 디자인의 시대적 감수성에 부합하는 문제 해결 능력을 통해 내면 표현을 더 효과적으로 이끌 수 있다고 기대했다.

연구방법 캐릭터 디자인 치료 프로그램의 효과를 검증하기 위해 DAP(Draw a Person) 검사와 비교하는 복합적 연구 방법론을 설계하였다. 먼저 2·30대 미혼 여성 30명에게 대상으로 실험을 실시하고, DAP의 질적분석방법을 통해 비교 분석했다. 이를 기준으로 차별화 요인을 도출해 다시 내용적인 면과 형식적인 면에서의 '자아 표현의 요인'으로 정리, 이를 토대로 설계된 리커트식 5점 척도 설문으로 2차 면접을 통해 두 가지 프로그램의 표현 요소별 비교 연구를 통해 양적 검증한다.

연구결과 디자인 치료 프로그램인 캐릭터 '리틀 아이' 프로그램은 질적 분석에서 자아의 표현에 내용에서 신체상을 표현 외에는 모두 더 긍정적인 반응을 얻었으며, 형식적인 부분에서도 흥미도와 난이도에서 긍정적인 답변을 얻었다. 이러한 결과는 리커트 5점 척도 설문에서도 동일하게 증명되었다.

결론 디자인을 미술치료에 접목한 프로그램이 자아의 내면 표현의 표현하는데 발견한 효과는 표현의 풍부성과 참여의 몰입성의 면에서 효과가 있음이 증명되었다. 이러한 시도를 통해 시작으로 디자인적 개념, 방법론을 적용한 심상 치료로서 '디자인 치료'의 연구와 개발을 기대한다.

주제어 디자인 치료, 자아정체감 디자인, 캐릭터 디자인

본 연구는 미래창조과학부 및 정보통신기술진흥센터의 대학 ICT 연구센터육성 지원사업의 연구결과로 수행되었음 (IITP-2015-H8501-15-1017)