

대학생 학습자의 온라인 예술치료 수업 경험에 대한 분석 연구*

Analytical Research on University Students' Online Art Therapy Class Experience

박진희** | 김선아***

Jinhee PARK | Sunah KIM

초 록

본 연구는 온라인 학습환경에 맞게 재설계된 「예술치료의 이론과 실제」 수업 사례를 중심으로 학습자의 온라인 수업에 대한 인식과 경험에 대해 질적으로 탐구하고자 하였다. 수업에 참여한 7명의 학생들을 선정하여 이메일 면담을 진행하였고 면담 기록물 및 다양한 자료를 수집하여 분석하였다. 연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 비대면 수업이기에 가능하였던 '익명성이 보장하는 솔직함'은 학습자가 내면을 노출하는 것에 대한 부담감을 낮추었으며 타인에 대한 고정관념을 견어내어 서로에게 긍정적 영향을 미칠 수 있었다. 물리적으로는 접촉하지 못하고 있었지만 편견 없이 자신의 목소리가 들려지는 경험을 통해 온라인 수업 공간이 '선입견 없는 안전한 공간'이라고 인식하게 되었다. 둘째, '기록과 성찰을 가능하게 하는 워크시트'와 '파트너의 피드백과 공감'은 기술의 불편함을 넘어서는 상호작용의 경험을 가능하게 하였다. 셋째, 온라인 수업에서의 예술적 경험은 학생들에게 새로운 자기표현의 방법을 획득하는 기회를 제공하였고, 예술은 '누군가의 것이 아닌 누구나의 것'이라고 인식하게 되었으며 예술로 여기지 않았던 일상적 행위들 안에서 미적 의미를 발견하는 기회가 되었다.

주제어: 온라인 예술교육, 온라인 예술치료, 대학교양교육, 대학생 학습자의 수업 경험

ABSTRACT

The purpose of this study is to qualitatively explore the learners' perception and experience on online class, focusing on the case of 「Theory and Practice of Art Therapy」 redesigned for online environment. 7 students who attended the class were selected for the email interview, and various data including interview records were collected and analyzed. The results of the study are as follows: First, the 'frankness guaranteed by anonymity' made possible by untact class, lessened the burden of the learners to expose their inside and had positive effect on each other by breaking stereotypes. Although they couldn't make physical contact, the experience of hearing their own voice without prejudice led them to recognize the online class space as a 'safe space without preconception'. Second, 'Worksheets for recording and reflection' and 'Partner's feedback and empathy' allowed interactive experiences that exceed the inconvenience of technology. Third, the artistic experience in online class provided students with the opportunity to acquire a new way of self-expression, to recognize that the art is 'anyone's, not someone's', and to discover aesthetic meaning within ordinary acts not considered art.

KEY WORDS: online art education, online art therapy, general education, university students' online class experience

* 이 논문은 한양대학교 교내연구지원사업으로 연구되었음(HY-2019년도).

** 주저자
경희대학교 강사, 한양대학교 박사수로
jini2141@naver.com

*** 교신저자
한양대학교 교수
sakim22@hanyang.ac.kr

I. 도입

본 연구자는 A 대학에서 2020년 1학기에 예술치료 관련 교양 수업을 진행하게 되었으며 해당 수업은 예술치료의 이론적 내용과 더불어 실제적 경험을 제공하기 위한 수업으로 계획되었다. 그러나 코로나19 사태로 인해 대면 수업이 어려워지게 되었고, 몇 주 뒤에는 가능할 것이라는 기대와는 다르게 한 학기 전체를 비대면 수업으로 진행하게 되었다. 기존의 교육 환경에 기술이 포함됨에 따라 본 연구자는 대면 수업을 온라인 수업 형태로 재설계해야 하는 상황에 직면하게 되었다. 비대면이라는 낯선 환경 안에서 교수자가 계획한 수업을 온전하게 학생들에게 전달할 수 있을까? 대면 수업과 동일한 학습 경험을 제공할 수 있을까? 라는 걱정과 부담감 속에서 학습에 대한 접근 방식과 바라보는 시각이 변화되어갔으며, 학습자의 교육적 경험에 대해 다시 생각하게 되었고 이는 연구를 시작하는 계기가 되었다.

코로나19로 세상은 급변하고 있고, 우리가 지금까지 당연하다고 받아들였던 일상은 달라지고 있다. 우리의 삶이 코로나 이전의 생활과 사회로 돌아가기 어렵다는 전망 속에서 포스트 코로나 시대에 대한 준비가 필요한 상황이 되었다. ‘코로나19가 일과 생활 모든 면에 영향을 미치면서, 우리는 최근 2개월 동안 2년 치의 디지털 혁신을 경험하고 있다.’라는 마이크로소프트 CEO Nadella(2020)의 말처럼 코로나19로 인해 ‘언택트(Untact)’를 일상화하는 ‘뉴노멀(New Normal)’ 시대가 빠른 속도로 도래하게 되었다(배영임, 신혜리, 2020). 그러나 우리나라의 IT 기술 수준이 세계적으로 상당히 우수한 것에 비해 공교육과 대학교육은 기술혁신을 효과적으로 반영하지 못하고 있는 실정이다. 코로나19로 인해 대면 수업이 어려워짐에 따라 공교육과 대학교육 전면에 비대면 수업이 불가피하게 시행되면서 학교는 학사 운영, 대학은 운영위기 등의 혼란이 고스란히 노출되었다(오재호, 2020). 이는 기술발달에 따른 빠른 현대 사회의 변화에 비해 교육 현장의 변화 속도가 늦다는 것을 보여 주는 것이다. 코로나 19로 인해 공교육 및 대학교육은 위기와 기회에 동시에 직면하게 되면서 기술의 발달과 혁신에 발맞춰 가는 교육의 변화뿐 아니라 지금까지의 교육을 다시 되돌아보는 시간에 놓여 있다.

예술과 관련된 수업은 실기, 실습, 감각의 경험과 재료 표현을 통해 이루어지기 때문에 온라인 수업은 대면 수업과 동일한 학습 경험을 학습자에게 제공하기 어려울 것이라고 인식되어 왔다. 그러나 새로운 시대를 맞이한 예술교육 현장은 교수자와 학습자 모두 온라인 수업의 필요성을 충분히 인지하게 되었다. 인터넷과 IT가 도구로서가 아닌 환경으로 자리 잡으며 우리의 일상생활은 온·오프라인 두 가지 형태가 모두 존재하게 되었고, 예술교육에 있어서도 이러한 사실을 간과해서는 안 될 것이다(문영대, 2003). 중요한 것은 온라인이라는 새로운 형태의 수업이 가지는 한계를 극복하고, 예술의 본질에 대해 고민하며 그 가능성을 찾는 것이다. 이를 위해 본 연구에서는 연구자가 2020년 1학기에 A 대학에서 수업하였던 「예술치료의 이론과 실제」 수업 사례를 중심으로 온라인 학습환경에 맞게 재설계된 수업에 대한 학습자의 인식과 경

험에 대해 질적으로 탐구하고자 하였다. 학습자의 경험을 중심으로 온라인 수업의 교육적 의미를 탐구하여 온라인 예술교육과 예술치료의 새로운 가능성과 확장성을 발견하고자 한 것이다. 이를 위한 세부 연구 문제는 다음과 같다. 첫째, 교육 현장의 주체인 학습자가 온라인 예술 관련 수업에서 어떤 어려움을 가지고 있는가? 둘째, 학습자는 어떻게 수업에 주도적이고 능동적으로 참여할 수 있는가? 셋째, 교수자와 학습자, 학습자와 학습자는 어떠한 상호작용을 맺을 수 있는가? 비대면 수업에서 진정한 예술 경험을 가질 수 있는가?

II. 이론적 배경

1. 교양교육으로서 예술치료의 교육적 의미

1) 대학교양교육의 확대

최근 대학에서는 급변하는 사회 속에서 정형화된 특정 지식이나 기술을 넘어서서 그것을 융합하여 새로운 지식으로 창출해내는 인재 양성을 요구받고 있다. 사회 변화의 속도가 과거와는 비교할 수 없을 만큼 빠른 4차 산업혁명 시대에서 미래사회의 불확실성은 커지고, 보편적인 기준과 방법의 해결책이 아닌 각기 다른 해법을 요구하는 복잡한 사회 문제들이 증가함에 따라 '문제 해결형 인재'에서 '문제 창조형 인재'로, '전문지식형 인재'에서 '융합형 인재'로, '개인 성과형 인재'에서 '관계 성과형 인재'로 21세기 미래사회 인재상은 변화되어 가고 있다(오현석, 유상옥, 2015). 이와 같은 사회적 변화에 반응하기 위해 대학에서도 발전적인 노력을 보여 주고 있는데 특히, 대학의 본질적 목적과 학제적 접근, 다학문적 접근, 다전공적 접근을 지향하며 교양교육과정에 대한 논의와 관심이 높아지고 있다(임은정, 2007). 우리나라의 대학들은 급속한 산업사회에서 요구되었던 특화된 전문 직업교육으로서 특정 분야의 전공 지식과 기술을 가르치는 전공교육에 열중해 왔으나 기존의 특정 전공 지식을 학습하는 것만으로는 대학 고등교육의 역할이 부족한 시대가 되었다. 지식을 다루고, 생산하고, 지식의 지형을 새롭게 만드는 중요한 역할을 담당하고 있는 대학의 교양교육은 '일반적 보편 지성교육'으로서 문화, 예술, 인문 등의 교양교육이 더욱 중요해지고 있다(박주호, 유기웅, 2014; 손동현, 2009). 이와 같은 추세에 맞춰 최근 교양교육 내실화를 위한 교육역량 강화사업, 학부교육 선진화 선도대학 국책사업과 같은 교양교육과 관련한 다양한 사업과 연구가 증가하고 있다(김순임, 이효성, 김현정, 서명희, 2013). 교양교육은 전공교육과 대립되고 충돌하는 교육과정이지 아니다. 사회문화적 삶은 분리되어 있지 않고 서로 융합되어 통합되기 때문에 교양교육은 다양한 전문 분야의 지식을 연계시키는 지적 연결 지평을 갖추는 교육, 즉 일반적 보편 지성교육으로 대학 졸업 후에도 평생학습을 수행해나갈 수 있는 지적 동기와 능력을 계발하는 것으로 의미를 갖는다(손동현, 2019).

OECD(2018)의 DeSeCo 프로젝트에서는 기초교양교육 핵심역량의 범주를 자율적 행동(자기 관리), 타인과 상호작용(대인관계관리), 도구 활용(SNS 등 인터넷 정보) 3가지로 구분하고 있다. 주요 핵심역량 세부적으로 살펴보면 지식과 정보의 활용 능력, 새로운 기술의 활용 능력뿐만 아니라 자기 나름의 세상을 바라보는 관점 형성 능력, 인생계획 수립 능력, 자신의 합당한 권리 및 이해관계를 설명할 수 있는 능력, 다른 사람과 좋은 관계를 맺는 능력, 협동 능력, 갈등을 관리하고 해결하는 능력, 언어, 상징, 텍스트의 활용 능력을 제시하고 있다. 이는 과학·정보통신기술의 급속한 발전하는 시대에서 점차 지식의 주기가 짧아짐에 따라 학생들의 기본 역량 개발의 중요성에 대한 인식이 중요해지고 있을 뿐만 아니라 인성교육을 통해 스스로 삶의 주체성을 확립하고, 공동체의 구성원으로 윤리적 가치관을 함양해야 함을 강조하는 것이다(윤유진, 이연주, 2018). 대학교육은 교양교육을 통해 자신의 삶의 방향에 대한 성찰 능력과 새로운 지식을 습득, 응용, 적용, 선별하고 변화와 복합적인 문제에 대해 총체적으로 조망하고, 창의적으로 사고하고 해결하는 역할을 하여야 한다(윤유진, 2020).

2) 교양교육으로서 예술치료

대학생들은 대입 입시경쟁에서 벗어나자마자 취업을 위한 학점경쟁과 스펙 쌓기 등 학업에 대한 스트레스, 심리적 우울과 상대적 박탈감, 불확실한 미래에 대한 압박감과 불안감을 경험한다(오혜영, 2018). 성적 위주의 인지적 측면과 끊임없는 비교와 경쟁만을 강조, 강요하는 교육 현실은 대학 생활에 있어 학생들에게 학업과 진로, 취업문제를 더 심각하게 만들고 있다. 대학교양교육은 다양한 학문적 지식은 물론 삶과 연관한 정서적, 의지적 교육의 단계로 나아가야 할 시점에 있다(최혜진, 2016). 이러한 요구를 반영하여 많은 대학에서는 학생들의 정신건강, 심리적 안녕감 등을 위한 교양과목으로 인간관계론, 정신건강, 심리학 등 학생의 정신건강을 위한 다양한 교과목을 개설하고 있으나 대부분 이론 중심의 강의식 수업으로 운영되고 있어 학생들의 심리·정서적 문제에 대해 실질적으로 적용하는 데 어려움이 있다(문현영, 2011; 이은진, 2011). '학문과 삶의 연계'라는 측면에서 교양교육의 목적(김지현, 2014)을 상기한다면 교양교육은 학문과 삶의 연계성에 초점을 두고 학생들에게 다양한 시각과 방법을 접할 기회를 제공하여 폭넓은 주제와 내용을 통해 대학 생활 중에 그리고 졸업 후 직면하게 될 다양한 어려움과 문제를 능동적으로 대처할 수 있도록 해야 한다(이배용, 2009).

철학, 문학, 예술을 통한 심미적 체험으로 자기성찰과 자아실현의 과정을 경험하게 하는 것 역시 교양교육의 목표 중 하나이다(오유진, 2015). 인간의 내면과 맞닿아 있는 주제의 예술 작품을 창작하는 심미적 체험과 성찰과 반성의 시간을 거쳐 작품으로 승화시키는 과정은 일상적 삶 속에서 경험하는 예술이 급변하는 현대사회에서 인문교양교육으로서의 핵심적 역할을 할 수 있는 가능성을 제시한다(정옥희, 2014). 예술의 창조적 경험은 새로운 관점과 표현 방법, 생각을 탐구하게 하며 창조적으로 문제를 해결할 수 있는 유동적인 태도를 가지게 한다. 단순

히 작품을 감상하고 분석하는 것이 아닌 창조적 과정과 자기주도적 해석을 통해서 다른 영역들과의 연결 짓기를 가능하게 한다(강인애, 이현민, 김양수, 2015). 또한, 창작 과정을 통해 개인의 잠재력을 발견하고, 일상생활의 한계를 뛰어넘도록 도와준다. 따라서 감각적, 신체적으로 체험하는 예술은 말로 표현하기 힘든 생각과 감정, 욕구 등 학생 개인의 일상적 경험을 더 깊고 솔직하게 표현함으로써 예술적 승화로 이뤄내는 인간의 자기 형성과 외부 세계에 대한 탐색을 경험하게 하는 훌륭한 인문교양교육의 수단이 될 수 있다(정옥희, 2017).

여러 분야의 예술과 현대의학, 상담이론과 심리치료 이론이 통합되어 접근되는 다각적인 치료기법으로 인간 내면의 세계를 예술 매체를 이용한 창작 과정과 창작품을 통하여 외부 세계로 드러냄으로써 부정적인 감정을 치료(한국예술치료학회, 2010)하는 예술치료는 창의적인 매체인 미술, 음악, 무용, 동작, 연극 등과 같은 예술 활동을 통해 개인의 자기표현과 성장, 통찰, 회복, 변화를 가능하게 한다. 예술치료는 생각, 감정, 지각과 같은 내면의 세계를 외부의 현실 세계 및 경험과 연결해 삶의 질을 향상시키고, 우리가 누구인지 이해하도록 하여 조화로운 삶을 영위하도록 하는 데 도움을 준다(Malchiodi, 2008). 대학교양교육에서의 예술치료 관련 선행 연구를 살펴보면 이은진(2011)은 예술치료 교양수업이 학생들의 대인관계 및 삶의 만족도가 긍정적인 영향을 주었다고 하였다. 박미정, 이에스더(2016)는 예술치료 교양수업이 학생들에게 긍정적인 가치, 태도 및 자아정체감 형성, 의미 있는 대학 생활에 도움이 되었으며, 예술치료에 대한 인식 정도와 만족도에 유의미한 영향을 주었다고 하였다. 홍은주, 문현영(2010)은 미술치료 교양수업이 대학생의 자기성장과 자아정체감에 긍정적 영향을 주었다는 연구 결과를 보고하였고, 김경숙(2008)은 음악치료 교양수업에서의 음악치유 경험이 학생들의 스트레스를 완화하고 심리적 안녕감을 도모한다고 하였다. 이렇듯 예술치료 교양과목이 학생들에게 긍정적인 영향을 가져오는데 불구하고, 아직까지 관련 교양과목 개설은 미비하며 교양교육으로서 예술치료에 대한 다양한 연구 역시 부족한 실정이다. 예술적 체험의 장을 열어 보편화된 경험으로서 누구나 예술을 통해 창조적인 표현을 할 수 있도록, 자아인식, 감정 변화, 갈등의 해결, 개인적 성장을 위해 개인 안에 존재하는 창조 과정을 활용할 수 있도록 특정한 재능이 있는 학생들만을 위해서가 아닌 모든 학생을 위한 교양교육으로서 예술치료 교과에 대한 논의가 필요하다.

2. 온라인 예술치료 교육의 특성

1) 온라인 예술교육의 가능성과 한계

우리나라 교육 역사상 유례없는 개학 연기와 온라인 개학이라는 상황이 발생하였다. 공교육과 대학교육에서는 온라인을 통한 비대면 수업을 진행하였으며 정보통신기술과 교육이 결합한 이러닝 산업은 코로나19 사태를 계기로 수요가 급증하고 있다. 2022년에는 이러닝 산업 시장이 세계적으로 2천 4백억 달러 규모에 이를 것으로 전망되며 급격히 성장할 것으로 예상되

고 있고, 에듀테크 산업 역시 2025년까지 연평균 성장률이 12.3%에 다를 것이라고 전망하고 있다(배영임, 신혜리, 2020). IT, 디지털 기술의 발달은 경제, 사회, 문화뿐 아니라 교육의 영역과 시간을 확장하며 변화를 가져오고 있고, 정보통신 발달을 배경으로 최신 사회 경향과 이론의 발전에 따른 온라인 교육이라는 새로운 교육 패러다임이 등장하게 되었다.

온라인 교육은 개방성 및 접근성 측면에서는 비교적 높은 평가를 받고 있지만, 일방향 강의, 상호작용 및 커뮤니케이션 단절, 오프라인 강의를 촬영하여 재활용하는 수준의 강의 형태로 인해 교육의 효과성, 학습 지연 유발, 실재감 부족 등의 한계를 가지게 한다(이정기, 2015; 조석연, 2017). 이러한 한계를 극복하기 위해서는 단순히 온라인 수업의 콘텐츠를 생산하고 기술적 방법론에 대한 논의에 치우치는 것이 아니라 근본적인 온라인 교육에 대한 철학적 고민과 개념의 설정, 교육적 의미에 대한 탐구가 필요하다. 21세기의 이러닝에서는 ‘e’는 단순히 ‘전자의’라는 의미 이상으로 학습 경험의 확장(extending)과 향상(enhancing)을 나타낸다(Garrison, 2013). 인터넷 기술의 발달은 다양한 플랫폼을 통한 새로운 형태의 상호작용이 가능한 온라인 학습이라는 새로운 장을 만들어 가고 있다. 학교라는 장소에서의 전통적인 학습의 공동체를 온라인 학습 공동체로 변형시키고 있으며(서희전, 강명희, 2005), 기술적 속성에 기초한 단순한 개념에서 학습자의 적극적이고 능동적인 행위를 바탕으로 학습자가 커뮤니케이션 행위의 주체가 되는 것에 중점을 두는 방향으로 발전하고 있다(권상희, 강영희, 2003).

최근 서울시교육청은 예술 교과의 온라인 교육 콘텐츠를 학교 현장을 지원하기 위해 총 94종의 콘텐츠를 제작, 보급하였으며 문화체육관광부와 한국문화예술교육진흥원도 학교문화예술교육 원격수업 지원을 위해 미술, 음악, 무용(표현 활동), 연극 분야의 콘텐츠를 제작하여 배포하였다. 예술교육 교강사들 역시도 자체적으로 콘텐츠를 제작하여 인터넷 커뮤니티와 유튜브 등을 통해 동료 교강사들과 공유하고 있는데 이는 대부분 온라인 교육 콘텐츠가 주지교과 중심으로 구성되어 있어 예술 관련 수업을 준비하는 교강사들이 어려움을 느끼고 있을 것을 고려한, 급격히 변화하는 교육 현장에 부응하는 빠른 대처와 지원이라 볼 수 있다. 그러나 예술교육이 지식과 더불어 경험의 체계를 습득하는 것이라고 본다면 예술교육 콘텐츠만을 제작하고 제공하는 것은 향후 온라인 예술교육이 어떤 방향으로 나아가야 하는지에 대한 본질적인 문제로서의 접근과 고민이 부족한 것이라 볼 수 있다.

지금까지 이루어지고 있는 온라인 예술교육 수업은 주로 이론 중심의 교수설계로 강의가 개발, 공급되고 있고 화면 구성 또한 이론 중심의 콘텐츠가 주를 이루고 있다(진정운, 2009). 온라인 예술교육은 대면 수업의 보조, 대체 수단으로서의 교육적 경험을 학습자에게 제공하는 것이 아닌 온라인 교육이 가지는 다양한 가능성을 바탕으로 그 가능성을 실현하기 위한 다양한 방법과 내용, 교육 환경이 제공되어야 한다. 온라인 강의를 위해 사용하는 기술적 툴(Tool)은 대부분 텍스트와 시각에 집중되어 있어 예술교육에서 중요시 여기는 다양한 감각을 표현하는데 한계가 있기 때문에 예술교육 측면에서 도구의 변화를 새롭게 시도할 필요가 있다(한국

문화예술교육진흥원, 2020). 실기와 실습, 매체 경험, 재료를 직접 다루는 것을 중요하게 여기는 예술교육은 지금까지 교수자가 공급자가 되어 본인의 전문성과 고유성을 전달하는 교육의 주도권을 가지고 있었다고 볼 수 있다.

더 나아가 교육의 주체라 할 수 있는 학습자의 부재를 나타내기도 하는데 새로운 시대 변화에 따른 온라인 예술교육은 공급자 중심에서 학습자 중심으로의 이동이 이루어져야 한다. 온라인 교육을 전통 파괴 현상으로 일컬으며 수직적 관계에서의 단순한 정보과 지식을 전달받는 전통적 교육에서 벗어나 무엇(How)에서 왜(Why)의 교육으로, 가르침(teaching) 중심의 교육에서 배움(learning) 중심의 교육으로 전환되어야 한다(문영대, 2003). 학습자 중심의 온라인 예술교육에서는 학생들에게 질문을 던지고 스스로 탐구하며 독특하고 모호한 개별성을 통한 상상력, 다양성에 대한 존중과 공감의 경험이 학습자에게 제공되어야 한다. 학교는 전통적인 교실과 강의실에서 벗어나 온라인과 지역 사회로 시공을 넓혀야 하고, 교수는 자신이 알고 있는 많은 지식과 정보를 학습자에 옮겨주는 정보의 전달자에서 학습자가 원하는 것을 배우도록 돕는 역할, 학습자에게 구조화된 문제 상황을 제공하고 상호작용을 촉진시키고 동기를 유발하는 안내자 역할로 전환해야 한다(오재호, 2020; 한국미술교과교육학회, 2003). 또한, 오프라인 수업의 보조, 대체 수단이 아닌 온라인 교육의 다양한 가능성을 바탕으로 그 가능성을 실현하기 위한 다양한 방법과 내용, 교육 환경에 대한 고민이 필요하다. 경계들이 교차하고, 새로운 방식으로 작동하고, 새로운 참여에 의해 무언가 새롭고 다른 것이 만들어지는 그 자체가 예술이 가지는 본질, 핵심적 가치이기 때문이다.

2) 온라인 예술치료의 특성

정보통신기술이 급격히 발달하고 인터넷이 가정마다 보급되었던 90년대에 접어들면서 사이버, 디지털 예술치료라는 용어가 등장하였고 몇몇 연구자들의 관심이 이어지기 시작하였으나 다른 심리치료 분야와 비교하였을 때 온라인 예술치료에 대한 논의와 관심은 아직 저조한 편이다(이상희, 원광연, 우성주, 2009). 그 이유는 감각적, 신체적으로 체득되어야 하는 예술의 창조적 경험, 즉 예술의 '감각'이라는 특성 때문에 온라인을 통한 예술치료는 한계가 있다고 보아왔기 때문이다. 또한, 상담과 치료 현장에서는 내담자와 치료사 간의 치료적인 상호작용이 중요한데 온라인에서는 모니터라는 벽의 한계가 부딪혀 상호작용이 어려울 것이며, 예술치료에서 기술은 적합하지 않고 불편한 것으로 인식되었다. 그러나 코로나19로 인해 예술치료 현장 역시도 면대면의 치료를 넘어 보다 다양한 예술치료의 환경과 방법을 고려한 온라인 예술치료의 실질적인 가능성에 대한 논의가 필요한 시점이라 할 수 있다. 국내에서는 2000년대 중반부터 미술치료 분야에서 디지털 이미지와 미디어 활용, 미술치료 소프트웨어나 그림검사 진단시스템 개발, 미술치료의 과정을 기록하고 다양한 산출물을 저장하기 위해 사용하는 디지털 기술에 대한 새로운 시도와 연구가 진행되고 있다(소현경, 서영훈, 2018). 현성숙(2006)은

다양한 표현을 시도할 수 있는 디지털 이미지와 매체를 활용한 미술치료 프로그램이 인터넷 게임 중독 아동들에게 즐거운 놀이터가 되어 긍정적 치료의 효과를 가져올 수 있다고 하였으며, 박소정(2019)의 연구에 따르면 디지털 미디어를 활용한 미술치료를 통해 알코올 중독 성향이 있던 참여자에게 자신의 생각과 감정을 손쉽게 구체적인 이미지로 구현하도록 함으로써 치료의 효과적인 수단이 되었다고 보고하였다. 이와 같은 선행연구를 살펴보면 아직까지 대면 예술치료의 도구적 수단으로서의 기술적, 방법적 활용에 대한 내용 위주로 연구되고 있으며 미술치료 외의 다양한 예술치료 분야의 연구는 매우 부족한 상황이다. 향후 다양한 분야의 온라인 예술치료가 가지는 치료적 가치와 목적, 치료사와 내담자의 온라인 예술치료의 경험, 온라인 환경을 고려한 치료사와 내담자 간의 상호작용 등에 대한 연구가 진행되어야 한다.

예술치료는 예술을 창작하는 과정 안에서 자신의 내면을 탐구하고 언어적으로 표현하기 어려운 것들과의 접촉점(Kramer, 2007)을 제공하여 자신의 문제를 새로운 관점에서 접근할 수 있도록 한다. 예술의 창조성은 예술의 핵심적 특성으로 간주되며 예술의 치유적 효과에 있어서 매우 중요한 의미를 가진다(이모영, 2008). 예술치료에서의 예술은 특별한 훈련과 기술이 없어도, 예술적 경험이 많지 않아도 충분히 가능하기 때문에 개인적 탐구와 자기 이해를 위한 예술을 활용하고 창작하는 방법은 너무나 많다고 볼 수 있다. 예술치료에서 가장 훌륭한 기법은 예술 그 자체에 있는데, 현대 과학과 정보기술발달을 통한 예술의 변형과 매체의 확장은 다른 방법으로 불가능하였던 것에 대해 가능성을 제공함으로써 새롭고 의미 있는 예술치료의 방향을 제시한다(Rubin, 2006). Malchiodi(2011)는 ‘사이버 미술치료’ 저서에서 테크놀로지를 활용한 예술치료는 개인의 창의적인 표현에 도움이 되고 내담자와 치료사 간의 상호작용의 매개체 역할을 한다고 강조하였다.

이상희 외(2009)는 디지털 예술치료의 장점을 다음과 같이 설명하고 있다. 첫째, 심리·정서적 문제를 가지는 내담자뿐만 아니라 신체가 불편한 장애인과 이동이 어려운 노인들, 경제적 어려움을 가지는 소외계층 등 더 많은 내담자에게 접근이 가능하다. 둘째, 정신건강 문제가 가져다주는 부정적이 느낌과 개인의 사생활 침해에 대한 우려로 예방적 차원으로 자기 돌봄이 필요한 사람들에게 익명성을 제공하여 사생활을 보호하고 현대인들이 가지고 있는 시간과 공간의 문제를 해결할 수 있도록 도와준다. 셋째, 내담자와 치료사의 의사소통을 보다 편리하게 함으로써 관계자들의 편의성을 높이고, 디지털, 온라인 기술과 장비에 익숙한 세대의 경우 접근성이 용이하며 내담자가 자신의 상태와 판단에 맞게 활용 가능하며 과정과 흐름을 주도할 수 있다. 이와 같은 온라인 예술치료의 장점을 고려한다면 변화하는 시대의 흐름에 맞춰 예술치료 현장에서도 비대면, 온라인이라는 한계와 어려움을 넘어 온라인 예술치료의 가능성을 확장시킬 수 있는 논의와 시도가 활발히 이뤄져야 할 것이다.

III. 온라인 예술치료 수업의 개발

1. 수업 설계 및 실행

「예술치료의 이론과 실제」 강좌는 학부 교양 수업으로, 수업의 목표는 첫째, 예술치료의 개념 및 특성, 치유적인 예술의 본질적 가치에 대해 학문적으로 이해하고, 둘째, 예술치료 사례와 워크숍을 통해 예술치료의 실재를 경험하고 활용하는 것으로 설정하였다. 예술치료의 기본적인 개념에 대한 이해 더불어 다양한 예술의 치유적 경험이 필요한 본 수업은 교육 및 치료적 특성을 모두 고려하여 일방적으로 교수자가 전달하는 형태가 아닌 학습자가 주도적으로 예술 감상과 창작을 통한 활동에 참여하고 교수자-학습자, 학습자-학습자 간의 충분한 상호작용이 가능할 수 있도록 강의를 구성하였다. 이를 위해 실제적인 예술표현 활동을 통해 이론적 개념을 직접적이고 감각적으로 경험함으로써, 예술치료에 관한 신체적인 지식을 형성할 수 있도록 교수학습 방법을 계획하였다. 특히 예술치료의 핵심적인 부분인 상담과 상호 소통의 요소를 수업 진행 과정에 자연스럽게 접목하여 예술치료의 실재를 경험하고 활용할 수 있도록 하는 데 중점을 두었다. 본 연구자는 계획된 수업 방식이 예술 매체의 감각적 활용과 친밀한 교류를 전제로 하고 있다는 점에서 학생들이 일반적인 대학 교양 강좌에서 쉽게 접할 수 없는 차별화된 학습 경험을 제공할 수 있을 것으로 예상하였으나 대학교육이 비대면 수업으로 갑작스럽게 전환되면서 수업의 강점이 곧 수업 운영의 난제로 바뀌게 되었다.

본 강좌에서는 예술치료 이론뿐만 아니라 예술치료의 실재를 경험하고 활용할 수 있는 워크숍이 함께 진행되는 것으로 계획되었다. 그러나 비대면 수업으로 전환되면서 이론 수업은 음성이 녹음된 강의 자료로 진행되었으며 워크숍은 워크시트 형태로 대체되어 학생들은 매주 워크시트에 제시된 활동을 수행하면서 수업 내용을 상기하고 자신에 대한 성찰의 시간을 가질 수 있도록 성찰저널을 작성하였다. 연구자는 학습자의 수업에 대한 이해 정도를 파악하기 위해 학생들이 제출한 성찰저널과 워크시트를 면밀히 살펴보고, 차 주 수업의 워크시트의 문항을 수정하거나 추가하기도 하였다. 교양수업의 특성상 예술 비전공 학생들의 비중이 높다는 점을 고려하여 학생들이 예술 활동이 어렵고 어색한 것이라고 생각하지 않도록 온라인 수업 초반에 다양한 영상과 작품, 작가, 예술치료 사례 등을 공유하였다. 또한, 교수자와 학습자 간의 원활한 소통을 위해 전화, 문자, 메일, 온라인 플랫폼의 댓글 기능 등 가능한 커뮤니케이션 채널을 모두 오픈하였으며, 강의 자료 및 학생 과제는 구글 클래스룸을 개설하여 공지, 제출하도록 하였다. 과제 점검이 필요한 수업에서는 줌(Zoom)을 활용한 실시간 화상 수업을 진행하였다. 또한 필요에 따라 학생들이 서로의 과제를 이메일로 공유하고 피드백할 수 있도록 하였다.

교육 내용과 관련하여 10주차의 수업 중 ‘치유의 미술관’ 활동은 구글 클래스룸 스트림을 활용하여 학생 전체가 자신을 치유하는 작품을 공유하여 온라인 전시와 같은 경험을 가지기도 하였다. 대면 수업에서는 중간고사와 팀플 기말과제를 진행하려고 하였으나 온라인 수업에서

는 다소 어렵다고 판단하여 개인 과제 형태로 수정하였다. 학생들이 자신만의 특별한 이야기를 담아 창작할 수 있도록 중간, 기말과제의 예술 매체에 대한 제한을 하지 않았고, 과제를 하는 데 있어서 막연하거나 부담스럽지 않도록 제출기한 몇 주 전부터 사전 작업의 단계를 거쳐 활동할 수 있도록 하였다. 중간과제는 수집한 데이터부터 창작 과정, 최종 작품, 자기분석 글까지 모두 전체 학생들과 공유하였고, 서로의 과제에 댓글로 피드백을 달아주었다. 기말과제는 파트너 간의 이메일 인터뷰와 같이 적극적인 교류와 교감 후에 서로를 위한 예술치료 프로그램을 계획하였고, 줌 실시간 화상 수업을 통해 교수자 및 파트너와 충분히 의견을 주고받은 후 수정된 프로그램 계획서에 따라 파트너가 실제 예술치료 활동을 실행하도록 하였다. 이 모든 과정 역시 전체 학생들에게 공유되었고, 학생들이 서로 피드백을 할 수 있도록 하였다. 연구자는 학습자들에게 있어 온라인 교육의 내용에 대한 이해뿐만 아니라 익숙하지 않은 수업 방법에 따른 학생들은 혼란을 감소시키고자 수업 영상 업로드, 과제에 대한 안내와 제출 방법, 기한 등에 대해 정확하게 그리고 학생들이 미리 준비할 수 있도록 충분한 시간을 가지고 공지하려고 노력하였다. 이처럼 연구자는 온라인 환경에 최대한 적응할 수 있도록 교수학습 방법을 다양하게 고안하였는데, 그 세부 내용은 <표 1>과 같다.

<표 1> 차시별 온라인 수업 주제 및 활동

주차	주제	활동(워크시트)	학습자 간 공유 방법
1	예술치료의 개념과 탐색	<ul style="list-style-type: none"> • 나만의 '예술'적 행동 발견하기 • 이미지로 자기소개 하기 • Social Atom 자기분석 	
2	예술치료의 역사와 심리학	<ul style="list-style-type: none"> • 난화작업 • 페르조나 가면 작업 	
3	문학치료의 이론과 실제	<ul style="list-style-type: none"> • SCT작업 • 치유적 글쓰기 (1회차 자기소개 이미지를 시로 표현하기) • 치유적 글 읽기 	파트너와 이메일로 과제 공유하고 피드백 주고받기
4	음악치료의 이론과 실제	<ul style="list-style-type: none"> • 1, 3주차 작업과 연결지어 나의 삶의 OST 선정하고 시 낭독 하기 	파트너와 이메일로 과제 공유하고 피드백 주고받기
5	동작치료의 이론과 실제	<ul style="list-style-type: none"> • 동작을 통한 자기발견 활동 • 움직임 관련 단편 영화 감상 	
6	영화치료의 이론과 실제	<ul style="list-style-type: none"> • 치유적 영화 감상 	
7	중간과제 공유	<ul style="list-style-type: none"> • 미술, 사진, 영상, 음악, 동작, 시, 글쓰기 등의 다양한 매체 선택과 치유적 작품 제작 과정을 중심으로 한 정체성 탐구 활동 	중간과제 제작 과정, 최종 작품, 자기 분석 글을 구글 클래스룸에 전체 공유하고 피드백 주고받기
8	연극치료의 이론과 실제	<ul style="list-style-type: none"> • 역할 프로파일 활동 • 6조각 이야기 만들기 활동 • 망가진 장난감 활동 	

9	미술치료 기초 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 감정 이미지 활동 • 8주차 망가진 장난감 활동을 파트너와 함께 고쳐 가는 활동 	파트너와 이메일로 과제 공유하고 함께 작업하기
10	미술치료 표현매체와 기법	<ul style="list-style-type: none"> • 치유의 미술관(나를 위로하고 치유하는 작품) • 사진 파노라마 활동 • 나를 담은 그릇 활동 	구글 클래스룸에 전체 공유(온라인 전시)하고 타인의 작품 감상하기
11	개인/집단 미술치료	<ul style="list-style-type: none"> • 파트너와 관계 맺기 활동 • 파트너를 이미지로 이해하기 • 파트너 인터뷰 	파트너와 이메일로 서로의 워크시트를 공유하고, 인터뷰하기
12	대상별 미술치료	<ul style="list-style-type: none"> • 미술의 치유적 힘이 담긴 영화 감상 	
13	진단도구로서의 미술치료	<ul style="list-style-type: none"> • PITR 그림검사, 자기분석 	
14	기말과제 중간발표 및 점검	<ul style="list-style-type: none"> • 11주차 인터뷰를 바탕으로 파트너를 위한 예술치료 프로그램 계획 	파트너를 위한 예술치료 프로그램 계획서를 줌(ZOOM)을 활용하여 실시간으로 발표하고 파트너, 교수자와 피드백 주고받기
15	기말과제 공유	<ul style="list-style-type: none"> • 파트너의 예술치료 프로그램 계획을 실행, 작품 제작 과정, 작품 발표 	파트너가 계획한 예술치료 프로그램 실행하여 구글 클래스룸에 전체 공유하고 피드백 주고받기

강좌가 시작되었을 때 학생들이 해당 수업을 수강 신청한 이유는 다양하게 나타났다. 미술, 디자인 등 예술 관련 전공자로서 자신의 전공을 확장하고자 하는 학생이 있는 반면, 무관하고 다소 생소하지만 한 번쯤 배워보고 싶은 막연한 관심에서 출발하는 학생들도 있었다. 또한 예술과 예술치료, 심리학 등에 대한 학문적 호기심이 가진 학생들과 함께 현재 가지고 있는 불안하고 공허한 마음, 과거에 가졌던 예술치료의 기억 등 개인적인 이유로 수강 신청을 한 경우도 있었다. 이처럼 다양한 의도를 가진 64명의 학생들과 예술, 치료, 상담이라는 키워드를 가지고 온라인으로 의미 있는 수업을 진행하는 것이 연구자에게는 새로운 도전이 되었으며, 이러한 수업에서 나타난 학습자 경험의 데이터를 기반으로 분석하고 이해하는 것은 수업의 개발 못지않게 중요한 점이 될 것으로 판단하였다.

2. 수업 분석 방법

본 연구는 대학의 온라인 예술치료 수업에 참여한 학습자들의 인식과 경험에 대해 탐구하고자 질적 분석방법을 사용하였다. 질적 연구에서는 일반적 경향을 분석하는 양적 연구와 달리 개별 사례의 심도 있는 해석을 위해 데이터로부터 의미를 발견하여 이야기(story)를 만들어 갈 수 있다(손지현, 2007). 수업을 수강한 64명의 학생 중 7명을 선정하여 온라인 면담 중 비동시적인 방법의 하나인 이메일 면담(E-mail Interview)을 진행하였으며 면담 기록물과 학생의 창조적 예술 활동 산출물과 작품, 글 그리고 매주 수업과 과제 활동 후 작성한 성찰저널을 데

이터로 수집하여 분석하였다. 성찰저널은 학습자의 학습 과정, 수업에 대한 이해도, 요구 파악을 위해 수업 전반에서 활용되었다. 이러한 성찰저널은 학습자가 수업 중 경험하는 활동을 기록하며 자신의 행동과 말, 신념을 글로 표현함으로써 수업에 대한 이해와 더불어 자신의 사고와 내면의 과정을 서술하고 교강사에 대한 생각과 느낌을 드러내는 도구가 된다(강인애, 1997; 강인애, 정은실, 2009). 본 연구자는 학생이 수강하였던 수업의 교수자로 학생들이 연구자와 대면 면담을 할 경우, 수업의 경험에 대해 자유롭게 진솔하게 대면 면담이 불편할 수 있을 것이라 판단되어 이메일 면담을 진행하게 되었다. 이메일 면담은 연구자와 학생의 일대일 관계 안에서 더욱 개인적이고 심사숙고할 수 있는 방법으로 대면 면담이 익숙하지 않거나 다소 불편할 수 있는 대상에게 용이하며 비공식적 기록으로서 의미가 있다는 것이 가장 큰 특징이다(김영천, 2012).

64명의 학생들은 2020년 3월부터 6월까지 A대학교의 「예술치료의 이론과 실제」 교양 강좌를 한 학기 동안 온라인으로 수강하였으며 적극적으로 과제를 수행하고 솔직한 수업 반성을 보인 학생들 중에 전공과 학년의 다양성을 고려하여 최종 7명을 선정하였다. 예술 전공 여부에 따라 학생들의 수업에 대한 기대 목표가 상이할 것이라는 점과 학년에 따라 온라인 학습 경험에 차이가 있을 것을 고려하여 대상을 선정하였다. 면담에 참여한 학생 7명의 전공과 학년에 대한 정보는 <표 2>와 같다.

〈표 2〉 학생 정보

학생	전공	학년
A	전자공학과	4
B	시각디자인학과	3
C	도예학과	1
D	기계공학과	4
E	도예학과	3
F	응용화학과	4
G	체육학과	2

수업은 2020년 3월부터 6월 말까지 진행되었으며 학생들의 경험에 대한 주된 데이터는 이메일 면담 자료와 워크시트 속의 글과 이미지, 작품, 성찰저널이다. 면담은 수업이 종료된 후 1회 진행되었으며 학생이 답변한 내용에 대해 연구자가 추가 질문이 있는 경우 학생에 따라 1회 추가되었다. 이메일 면담의 핵심적인 질문은 다음과 같다. 수업을 신청한 이유, 수업 초반에 비대면 수업으로 전환되면서 가졌던 생각, 비대면 수업의 어려움, 비대면 수업에서 가장 인상적이었던 경험(장면, 상황, 활동 등), 수업이 진행되면서 변화되어갔던 생각과 태도, 교수자와 학습자 간의 상호작용에 대한 경험, 비대면 수업에서 활용하였던 플랫폼, 강의 형태와 강의 자료, 디지털 기기의 경험, 타 비대면 수업과의 차이점 등의 질문을 통해 수업 과정의 경험과 인식에 대해서 학생들이 자유롭게 이야기를 나누고자 하였다.

수집된 다양한 자료는 연구자와 공동연구자가 반복적으로 읽으면서 중요하게 생각되거나 의미 있는 단어와 내용은 유목화하고 연관성 있는 사건과 현상을 중심으로 주제를 도출하는 방식으로 분석하여 연구 결과를 도출하였다. 분석의 타당성을 높이기 위해 자료의 다각화와 연구자의 다각화를 고려하였다. 학습자의 수업 경험에 대한 다양한 자료를 수집하고, 자료 간의 특성을 비교 분석하여 해석의 타당성을 높였으며 연구자 개인의 수업이지만 자료를 분석하고 글쓰기 전 과정에서 지속적으로 공동연구자와 상호검토하여 신뢰도를 높였다. 본 연구자는 학생들에게 연구의 목적과 진행 절차에 대해 충분한 설명을 한 뒤 연구 참여에 대한 동의를 얻어 학생의 개인적인 정보를 보호하고 익명으로 연구에 활용하여, 연구의 윤리성을 확보하고자 하였다.

IV. 수업 결과 분석

본 연구는 온라인 학습환경에 맞게 재설계된 「예술치료의 이론과 실제」 수업 사례를 중심으로 강좌를 수강한 학습자의 온라인 수업에 대한 인식과 경험에 대해 질적으로 탐구하고자 하였다. 자료 분석을 통해 상담, 의사소통, 표현 3가지 측면에서 주제를 도출하였으며 세부 내용은 다음과 같다.

1. 비대면이어서 가능한 것

대학 수업이 전면적으로 비대면으로 전환되었을 때 교수자와 학생 모두 부정적인 시각을 갖고 출발할 수밖에 없었는데, 이는 학생들의 다음 언급에서 잘 나타난다.

비대면으로 이 수업을 진행할 시 너무나도 번거로운 일들도 많을 것 같았고, 원래 어릴 적 받았던 좋은 치료를 받기 위해서는 비대면으로 진행되어서는 안 된다고 생각하였다. 상담자와 구체적인 대화 없이는 사실 불가능하다고 생각했다. 그래서 의미 없는 수업이 되어버리겠다는 아쉬움이 들었다. (학생 G 이메일 면담)

비대면 수업을 처음 듣게 되었을 때는 아무것도 기대하는 것이 없어진 상태이기도 했고, 내가 이 수업을 통해 무언가를 얻어 갈 수 있을 것이라는 마음이 전혀 없었기 때문에 수업에 임하면서도 ‘부질없을 것’이라는 생각이 강했다. (학생 F 이메일 면담)

하지만 배움은 계획한 것이 성취되었을 때보다 위험요소를 감수했을 때 뜻하지 않게 발견된다. 비대면 수업이 많은 제약이 될 것이라고 예상했던 본 수업의 특성이 오히려 온라인 수업 상황에서 보다 수월하게 이루어질 수 있었던 것이다. 특히 상담의 측면에서 기대하지 않은 강점이 발견되었는데, 본 연구에서 나타난 비대면 상황의 효율성은 ‘익명성’과 ‘편견 없는 대화’의 측면에서 논의될 수 있다.

1) 익명성이 보장한 솔직함

현대 대중사회를 특징짓는 익명성은 종종 부정적인 의미로 사용될 때가 많다. 특히 사이버 공간 안에서는 행위의 주체가 쉽게 관찰되거나 드러나지 않는 특성으로 인해 책임을 회피할 수 있는 방편으로 악용되기도 하기 때문이다. 하지만 본 수업에서 다루어진 자신의 감정과 정서를 그대로 표현해야 하는 예술적 표현과 상담의 측면에서는 화면 뒤에 가려진 상황이 타인에게 내면을 노출하는 것에 대한 부담감을 감소시키는 것으로 나타났다.

예술치료 수업의 특성상 선뜻 꺼내기 힘든 자신의 과거와 내면의 예술 창작 과정에서 자연스럽게 드러나게 되고 이야기를 나누는 시간이 수업 및 과제 활동에 포함되어 있다. 모르는 누구에게 얼굴을 맞대고 자신의 이야기를 한다는 것과 타인의 이야기에 반응하고 피드백한다는 것은 쉽지 않고 오랜 시간이 필요하기도 하다. 그럼에도 불구하고 학생 E와 학생 F는 비대면 수업에서는 익명성을 가지기 때문에 자신의 이야기를 솔직하고 용기 있게 꺼낼 수 있었다고 하였다. 또한, 평소 대면 수업에서 소극적으로 참여하던 학생들도 자신을 탐구하고 집중하며 소통하는 것에 있어 적극적으로 참여하고 있었다. 학생 B는 익명성을 기반으로 한 상호작용이 학생들의 부담감을 낮추고 상대방에 대한 고정관념을 걷어내어 서로에게 긍정적 영향을 미칠 수 있었다고 하였다.

중간과제에서 나의 트라우마를 다뤘는데, 만약 작업물에 대해 주변 사람들과 대면하며 이야기해야 했다면 나는 내 트라우마를 꺼낼 수 있었을까. 그랬다면 중간과제 주제로 내 트라우마를 선정하지 않았을 것 같다. 남들에게 내 치부를 드러내는 게 부끄럽기도 하고, 이런 얘기를 또 꺼내었을 때 사람들이 보일 반응들을 생각하면 두렵기도 하기 때문이다. 비대면이었기에 나는 내 인생에 언젠가는 한 번 깊게 생각해보고 싶었던 나의 트라우마에 대해 다룰 수 있었다고 생각한다. 내가 어떤 작업을 하던, 많은 타인의 시선에서 벗어나 작업할 수 있는 비대면이었기에 자유롭게 솔직하게 내 마음속 이야기를 꺼낼 수 있었던 것 같다. (학생 E 이메일 면담)

그 누구의 얼굴도 모른 채 단지 이름으로서만 존재하는 사람들이라 내 작품을 공유할 때 조금이라도 꺼려지거나 부끄럽지 않았다. 그 사람들에게도 내가 이름으로서만 존재할 것이라는 확신이 있어서인지 ‘익명’으로 활동하는 것과 같은 느낌도 받았다. 같이 수업을 듣는 사람들의 얼굴이나 나이나 그 어떤 것에 대한 정보가 없었기 때문에 아무 선입견 없이 오롯이 작품을 감상하고 감정을 공유하고 공감할 수 있었고 그 과정에 몰입되기 쉬웠다. 대면 수업이었다면 적지 않았을, 누구에게도 이야기하지 않을 내 속마음을 드러내고 풀어내기 편했고 그래서 치료의 효과가 더 크지 않았을까 싶기도 했다. (학생 F 이메일 면담)

가장 인상 깊은 점은 아무래도 ‘모두 솔직했다는 것’이다. 나도 워크시트나 과제를 만들 때 진짜 솔직하게 작성할 수 있었는데, ‘어차피 얼굴도 모르고, 다시 볼 사람들도 아니니까’라는 마음이 컸던 것 같다. 오프라인이었다면 전혀 솔직할 수 없었을 것 같은데, 온라인이기에 가능했던 순기능이 아닐까 하는 생각이 들었다. 익명성의 보장이라고 생각한다. (학생 B 이메일 면담)

사이버 공간 안에서 작동하는 익명성은 타인 지향적 성향에서 벗어나 자신의 주관에 따른 삶을 살아갈 수 있도록 하는데 긍정적 역할을 하였다(이지연, 2002). 학생 C가 “나는 그녀가 가장 좋아하는 음악, 그림, 시. 그리고 그녀의 추억과 감정을 알고 있을 뿐이다. 다시금 나는 예술이 가지는 소통과 치유의 힘을 되돌아본다.”라고 이야기하였던 것처럼 비대면 수업에서의 솔직한 익명성은 학생들에게 예술을 통해 자유롭고 진솔한 소통을 가능하게 하는 장을 마련해 주었다.

2) 선입견 없는 안전한 공간

비대면으로 인해 사회적 교류에 결정적 역할을 하는 드러나 보이는 단서가 제거되면서 다른 종류의 사회적 교류가 형성될 수 있는데 이는 부정적 관념이 줄어들고 상대방에 대한 긍정적 이미지를 가지게 된다(최희재, 이준기, 김정원, 2000). 학생들은 서로에게 진정성 있게 임하며 협업하였던 장면이 인상적이었으며 이 과정이 있었기에 예술을 통한 치유적 경험이 가능하였다고 하였다. 함께 움직이고, 말하고, 느끼고, 교감하는 과정, 소통을 통해 서로에 대한 이해와 연대, 서로에 대한 위안과 치유는 예술의 고유한 기능이다(김인설, 2020). 예술치료에서의 창조성은 함께 하는 공동체들이 서로에게 관심을 갖는 것, 그리고 다른 사람의 일에 반응하는 것들 즉, 개인이 세상과 상호작용하는 과정은 더 종합적으로 활성화할 수 있게 하는 발판 역할을 한다(McNiff, 2014). 학생들은 물리적으로는 접촉하지 못하고 있었지만, 편견 없이 자신의 목소리가 들려지는 경험을 통해 안전하고 지지적인 공간 안에서 창조적 표현이 가능함으로 새롭게 인식하게 되었다.

서로 이름은 알지언정 얼굴은 모르는 이번 수업의 상황 덕분에 서로에게 더 친절하게, 아무 편견이나 고정관념 없이 동일하게 대할 수 있었던 것이 아닐까 하는 생각이 들었다. (학생 B 이메일 면담)

비대면 수업으로 인해 내가 누군가에게 외적인 모습, 표정, 목소리, 몸짓 등에 편견이 없이 받아들여질 수 있다는 안도감과 편안함에 짧은 시간 안에 나의 깊은 모습들을 더 진지하게 들여다보고, 가감 없이 솔직하게 표현할 수 있었다. (학생 G 이메일 면담)

얼굴, 성격, 심지어는 나이까지. 같이 무언가를 함께 했다는 것치고 아무것도 아는 것이 없지만 그들이 주었던 위로는 내게 꽤 크게 와닿았던 것 같다. 물론 그들 자신은 나를 위로하기 위해 한 말이 아니었을 수도, 내가 유달리 파트너 운이 좋았던 것일 수도 있지만, 나는 그들의 위로 역시 비대면 수업이었기에 더 크게 와닿을 수 있었던 것이 아닌가 싶다. 대면 수업에서 만났다면 낯부끄러워서, 익숙하지 않아서 머릿속에 있는 말들을 아무렇게나 꺼내 놓았을 것이다. 하지만 바로 대답하지 않아도 된다는 비대면 수업의 특성이 보이지 않는 대상에게 더 위로가 되는 말을 해줄 수 있게끔 했던 것 같다. (학생 D 이메일 면담)

2. 기술의 불편함을 넘어서는 상호작용 전략

현대 사회에서 기술은 생활의 편리를 가져오는 요술 방망이처럼 인식되지만, 비대면 수업에서 컴퓨터를 매개로 한 수업은 다양한 불편함을 야기하였다. 연구자는 효과적인 온라인 수업을 위해 온라인 학습 플랫폼의 이해와 활용은 물론, 대면 수업에서 중요하게 고려하였던 실제적인 예술표현 활동과 예술치료의 상호 소통의 요소를 온라인 수업으로 전환하기 위해 수업을 재설계하였다. 인터넷 접속, 모니터와의 대화로부터 시작하여 아날로그의 수업 콘텐츠를 디지털화하는 과정은 조바심과 긴장을 일으키기 일쑤였다. 따라서 대면 수업을 비대면의 방식으로 전환하기 위해 새로운 형태의 상호작용을 기획하고 학생들의 참여를 생성하는 것이 관건이 되었다. 대면 교육과 비대면 교육의 가치는 분명 다르고 이 둘은 서로가 대체를 한다는 문제가 아닌 상호 보완의 관계가 되어야 하고, 이에 대한 교육의 설정이 필요하다(김선아, 2020). 비대면 수업이 대면 수업을 위한 보조의 역할, 도구라고 생각하는 것이 아닌 대면 수업에서 할 수 없는 것들이 비대면 수업에서는 가능하다는 것을 발견하는 것이 중요하다고 보았다. 이에 본 수업에서는 온라인 상호작용 전략으로 워크시트를 활용하고 상호 피드백을 활성화하였는데, 각각의 세부 내용은 다음과 같다.

1) 기록과 성찰을 가능하게 하는 워크시트

본 강좌는 이론 강의와 워크숍 형태의 학생 참여 활동으로 이루어진 수업이었으나 비대면 수업으로 전환되면서 교수자의 음성이 녹음된 강의 자료를 활용한 이론 강의와 워크숍을 대체하는 워크시트 활동으로 진행되었다. 학생 F는 수업 초반에는 강의 자료 화면 속의 텍스트와 교수자의 목소리에만 의지하여 수업을 듣는 것이 집중력을 잃게 하였으며 워크시트는 예술치료의 실재를 경험하는 활동이기보다는 단순 과제 활동처럼 느껴졌다고 하였다. 그러나 수업의 회 차가 지나면서 학생들은 워크시트에 제시된 활동 안에서 스스로 시행착오를 겪으면서 자신의 생각과 느낌에 집중하게 되고 기록물을 바탕으로 보다 구체적으로 교수자 혹은 동료 학생들과 교류할 수 있었다. 온라인 맥락에서의 상호작용은 면대면에서 발견되는 것보다 더 지적이고 조직적인 것이 요구되는데 글로 쓰여진 커뮤니케이션의 비동시적 특성은 고차원적 인지적 질문과 학생들이 보다 많은 성찰의 시간을 갖고 답하며, 그들의 대답에 집중할 수 있게 한다(Garrison, 2013).

비대면 수업은 물론이고 매주해야 하는 워크시트를 진행하면서도 그 효과에 대한 생각은 반신반의였다...(중략)...처음에는 단순히 매주 나오는 과제처럼 여겨졌던 것도 사실이다. 그러나 수업이 진행되며 파트너와 피드백을 주고받고, 워크시트의 활동들이 여러 매체를 통해 이루어지고 다양해지면서 조금씩 생각이 바뀌는 것을 느꼈다. 점점 더 수업과 워크시트에 임하는 자세가 진지해지고 감정의 변화가 이는 것이 느껴졌다. 아무 힘이 없을 것이라 단언했던 활동들이 의미가 있었고 내 삶과 감정에 조금씩 영향을 주기 시작했다. 이 효과를 인지하고 난 뒤 더욱 수업에 진지하게 임하려

했고 이에 따라 예술치료의 효과는 커져갔다. 수업이 기다러지며, 수업에 임하는 순간만큼은 마음이 안정되는 것을 느꼈다. 수업이 아니라 정말 진지한 예술치료에 임하는 듯한 느낌도 들었다. (학생 F 이메일 면담)

워크시트는 구체적인 방식으로 자신의 느낌과 경험 때로는 의미를 글과 이미지로 기록해서 남김으로써 시간의 흐름에 따른 사고와 감정, 사진 그리고 주제의 변화와 패턴을 살펴볼 수 있는 긍정적 효과를 가져왔다. 학생들이 비용을 들여 재료를 구입하는 것이 아니라 손쉽게 구할 수 있는 재료로도 충분히 가능한 예술 활동을 워크시트 형태의 활동지로 만들어 제공하였으며 학생들은 시간에 구애받지 않고 개인 시간을 충분히 활용하여 참여하였다. 특히 학생들이 자신의 필요에 따라 학습 상황을 스스로 조정하고 증재할 수 있다는 점이 긍정적인 측면으로 이야기되었다. 온라인 교육은 학습자가 개인적으로 학습을 진행하는 형태이기 때문에 교수자 중심의 수동적인 수업 운영이 아닌 학습자의 자기주도성이 중요하다. 학생 B는 물리적 거리에 구애받지 않는 비대면 수업으로 진행됨에 따라 긴 통학 시간을 의미 있게 사용할 수 있었고, 정해진 시간에 맞추는 것이 아닌 자신이 가장 편한 장소와 시간에 워크시트를 할 수 있었다고 하였다. 같은 맥락에서 학생 C는 할당된 시간만큼이 아닌 충분한 자기 시간을 가지고 수업에 임할 수 있었음을 언급하였다. Din에 따르면, 교수자와 학습자가 다른 시간에 온라인 학습에 참여하는 비동시적 상호작용은 교수자가 사전에 설정하고 고안해 놓은 수업의 목표와 학습 활동에 학습자의 속도와 일정에 맞춰 참여할 수 있어 심층적이고 반추하는 경험이 가능하다(양지현, 손차혜, 2016, p.85 재인용). 학생 E는 수업의 내용이 이해되지 않을 때 강의 자료를 반복하여 볼 수 있었으며 비대면 수업의 과제와 피드백 등 대부분의 내용이 디지털 기록물로 남겨져 그것을 다시 꺼내어 볼 수 있었다고 하였다.

나는 경제적 사정으로 자취가 불가하여 통학을 하고 있는데, 왕복 5시간이 걸린다. 학교에 가는 날이면, 나의 하루의 큰 시간을 오롯이 버스와 이동에만 할애해야 하는 것이다. 항상 그 시간이 너무나도 아깝다고 생각해왔던 터라, 통학 시간에 다른 유익한 활동을 할 수 있다는 점에서 좋게 느껴졌다. 가장 큰 장점은 내가 듣고 싶은 시간에 수업을 들을 수 있다는 점이었다. 이 수업같이 심리적, 내면적인 부분을 다루는 수업은 감성의 영역이라고 생각되기에 개인적으로 밤에 공부하는 것을 좋아한다. 대면 수업이었다면, 어쩔 수 없이 아침 시간에 수업을 들었어야 했겠지만, 비대면 수업으로 인해 내가 원하고, 더 집중할 수 있는 환경과 시간대에 수업을 들을 수 있어 좋았다. (학생 B 이메일 면담)

대면으로 이루어졌을 때의 상황보다 비대면으로 이루어졌을 때의 상황에서 워크시트 작업에 시간 투자를 더 많이 할 수 있었을 것이라 판단되어 그 점이 가장 큰 장점이라고 느껴진다. (학생 C 이메일 면담)

대면이었다면 수업 내용이나 작업 과정 속 생각들, 타인과의 피드백으로 서로 주고받은 대화 내용들은 대부분 언어적이지 않았을까 생각해본다. 언어적으로 나눈 대화는 모두 소중했을 것이지만, 그 순간에 존재하는 것이어서 답을 수 없고 다시 꺼내어 볼 수 없다는 점이 있다. 반대로, 비대면

수업에서는 대부분의 내용이 디지털 기록물에 담겼었다...(중략)...작업 내용에 대한 느낌과 생각에 대한 워크시트 기록물을 문서화하여 저장해 두었기 때문에 나중에 꺼내어 보면서 ‘내가 이런 생각을 갖고 있었구나’라고 되돌아볼 수 있었던 것이 좋았다. 특히 나의 경우, 기말과제를 위해서 그동안의 예술치료에서 해왔던 작업물들을 다시 꺼내 돌아보며 주제를 정했었는데, 그동안의 기록물이 파일로 저장되어 있었기 때문에 가능했었다. (학생 E 이메일 면담)

2) 치유 파트너의 피드백과 공감

대면 수업의 집단 활동에서 나타나는 친밀한 교류를 위해 비대면 상황에서도 학습자가 경험할 수 있도록 하는 것은 중요하였다. 교수자와 학생 간의 소통, 학생과 학생 간의 소통을 수업 시간에 녹여내기 위해 다면적인 의사소통의 통로를 구안하였다. 학습자와 학습자가 연결되어 있음을 통해 학습자 간의 상호작용을 활성화하여 능동적인 수업 참여를 할 수 있도록 파트너를 선정하여 지속적으로 서로의 워크시트 활동을 공유하고, 협업하여 작업하며, 파트너의 피드백을 받을 수 있도록 하였다. 구글 클래스룸과 화상 수업을 통해 서로의 작품과 이야기를 공유하고, 귀담아 들어주며 이메일 또는 댓글로 소통하였던 과정은 비대면 수업임에도 불구하고 학생들에게 예술을 매개로 자신을 표현하고, 타인을 알아가는 그리고 함께 공유하고 연대하는 시간을 경험하도록 하였다. 학생 F는 비대면 강의이기 때문에 교류하고 공감하는 것은 어려울 것이라 생각하였으나 소통과 연대는 대면과 비대면의 차이가 아니라는 것을 알게 되었다고 말하였다. 학생 B와 학생 C는 서로에게 진정성 있게 임하며 협업하였던 장면이 인상적이었으며 이 과정이 있었기에 예술을 통한 치유적 경험이 가능하였다고 하였다.

얼굴도 본 적이 없는 상대의 글과 그림을 보고 내 생각을 전하고, 또 그 상대방은 나의 글과 사진을 보고 자신의 생각을 전해주는 일이 처음 있는 일이라 낯설었기 때문에 선뜻 하고 싶은 마음이 들지 않았었다. 그러나 꽤 진지하게 내 글을 읽고 답해주는 모습과 그의 글에서 본 나와 비슷한 점들이 놀라우면서도 조금은 감동스러웠다. 일면식도 없는 누군가와 이런 수준으로 공감이 가능하다는 점이 색다른 경험이었다. 비대면 강의기 때문에 구현되지 못하는 교류와 공감이라고 생각했는데 어쩌면 내 생각이 틀린 것 같았다. (학생 F 4강 성찰저널)

놀라울 정도로 화목하고 친절하고 정성스러운 학생들의 피드백은 이 수업을 통틀어 정말 인상 깊었던 점 중 하나이다. 강의의 성격 덕분인지 파트너나 팀으로 진행했던 모든 학우님들에게 진심 어린 답변을 들을 수 있어 좋고 신기했다. 질량 보존의 법칙이라고 어딜 가든 열심히 참여하지 않는 피하고 싶은 학우가 있길 마련인데, 이 수업에선 한 번도 보지 못했다. 나는 파트너분들께 먼저 카톡 아이디어를 건네며, 즉각적인 대화를 유도했는데 모든 분들이 흔쾌히 승낙하고 빠르게 답변해 주셔서 고맙웠다. 학생들이 자체적으로 따뜻한 마음을 표출하는 신기한 수업이었다는 생각이 든다. (학생 B 이메일 면담)

예술을 매개로 타인에게 나를 알리고 동시에 타인을 알아가는 과정 속에서 저와 학우 분들 모두 예술이 지닌 소통의 능력에 대해서도 깨닫는 시간을 가질 수 있었다. 온라인으로 모든 상황이 진행 되었음에도 불구하고 학우들끼리의 협력이 필요했던 모든 상황들 속에서, 서로의 생활시간과 스케

출 등을 배려하며 다 함께 협업하여 작업을 완성해내었던 것이 굉장히 인상적인 장면으로 남아있다. 치료는, 홀로 행하는 독자적 산물로 정의될 수 없음이 분명하다. 치료의 근원은 상호작용에 있으며, 따라서 해당 수업에서 다른 학생들과의 교류는 불가분 하였다고 생각한다. 예술을 통해 스스로의 자아를 마주하고 이를 타인과 함께 공유하며 만들어내었던 모든 치유적 경험은 이전의 독자적으로 수행하였던 예술적 행위를 통해서 느끼볼 수 없는 새로운 유형의 감정이었다. (학생 C 이메일 면담)

온라인 커뮤니케이션 소통 방식에 익숙한 학생들은 메일과 댓글 등을 통해 파트너의 피드백은 서로를 평가하는 것이 아니라 서로의 창작 활동과 작품을 존중하고 진심을 담아 의견을 전달하였다. <그림 1>에 나타난 바와 같이 학생들은 중간과제의 창작 과정과 작품을 구글 클래스룸에 전체 공유하였고, 학생들은 서로의 파트너에게 자신의 생각을 댓글로 피드백하였다.



사용한 예술 장르(매체)	미술 과거에서부터 현재까지도 나에게 큰 영향을 끼친 '꿈에서 나타난 고래'를 예전부터 그리고 싶었던 꿈은 깨어 나게 되면 보통 기억하지 못하지만 이 꿈만은 내게 프라우마로 오래 남아 내 정체성에 영향을 끼쳤다. 잔상으로 남아있는 이 이야기를 형체가 있는 무언가로 남겨야 속이 후련할 것 같고 글이나 음악보다는 그림이 실체와 실물화 시키기 좋다고 생각했기 때문에 미술을 선택했다.
작품 제목	나의 내면 속에 기생하는 고래 [작품 설명 & 나의 data]
나의 이야기	'나를 구성하는 요소들' worksheet 키워드 중 '꿈에서 나타난 고래'가 있다. (사진 첨부) 어린 시절 꿈속에 나타난 그 고래는 어떤 지하실 때면 같은 공간. 물 밑에 나와 피를 흘리며 죽어가고 있었다. 고래가 알은 숨을 쉬면서 혈액이며 죽어간 그 장면은 꿈임에도 불구하고 우연하게 아직까지 잊지 않고 종종 꿈에 다시 나타나 충격적이고 처절한 모습을 보이며 나를 괴롭힌다. 자주 나타나는 고래를 어느새 나 자신과 동일시하게 되면서 문제가 생겼다. 인생의 실재의 순간마다 그 꿈은 악몽이 되어 다시 나타났다. 재수, 이별, 친구와 다툼 등 괴로운 시기마다 죽어가는 고래 꿈을 자주 봐서 잠들기가 어려웠다. 이젠 그 존재의 피 흘림을 내 억눌리고 상처받은 모습과 동일시했고 그 장면은 억눌린 내 무의식의 깊숙한 곳에 꿈으로 나타난 괴라고 생각했다. 그 '나를 구성하는 요소들' 작업에서도 볼 수 있듯이 '불안감', '불면증', '겁', '장', '자신 없음', '인방'과 같은 나의 부정적 키워드는 주로 고래 꿈과 연결 되어 있으리라 생각한다. 나에 대한 data를 모으면서 군 복무 시절 쓰던 일기를 읽어보았다. (사진 첨부)

- 수업 댓글
- [학생](예술·디자인대학 환경조경디자인학과) 4월 2. 지인한테 고래라는 동물에 희망찬 느낌을 주는 의미를 가진 존재인데, 두려움의 대상이라고 느껴서 처음에는 놀라운 마음이 들었어. 하지만 글을 계속 읽으면서 꿈에서 그렇게 나타나면 저같이도 부정적인 존재로 인식할 것 같아. 주변 사람들에게 이런 고래의 존재를 알렸을 때 누군가가 진심으로 걱정해주고 위로해주었다면 조금은 달라지지 않았을까라는 생각이 듭니다! 그럼에도 이런 두려움의 존재를 그림으로서 맞서고 사실은 자신의 감정이 과했다는 것을 알게되었다는 점이 두려움을 극복한 것 같아 인상깊었습니다!
 - [학생](예술·디자인대학 시각디자인학과) 4월 29일 어릴 때 부터 꿈에 나타나고, 부정적인 시기마다 피를 흘리며 죽어가는 모습의 고래가 프라우마가 될 법도 한데 그것을 직면하고 표현한 모습이 용기있고 멋있다고 느꼈습니다. 작품을 그리는 동안 많은 고민과 생각을 했음을 알게되었고, 그 과정을 보며 그림을 보니 처음 그림을 아무 정보도 없이 볼 때와 달리 많은 부분이 눈에 보였습니다. 왜 고래는 세로로 되어 있을까, 고래가 두마리인 이유가 뭘까

<그림 1> 중간과제 공유 및 피드백 과정

학생 B는 타인의 작품 감상과 상호 간의 피드백 과정까지가 “하나의 커다란 치유의 일대기”라고 하였다. 비대면 수업과 대면 수업의 접촉과 연결은 물론 매체와 기술의 차이는 있지만, 비대면 수업에서도 충분히 가능함을 학생들의 여러 언급을 통해 분명히 알 수 있다. 학생 F는 자료를 수집하고 제작하는 과정, 자기 분석과 작품 결과물까지의 전체 과정을 공유해야 하는 중간과제가 처음에는 내키지 않았으나 서로의 이야기를 편견 없이 나누었던 경험을 통해 그들의 손을 잡고 혼자서 내딛기에는 어려웠던 한 걸음을 뚝 수 있는 용기를 가지게 되었다고

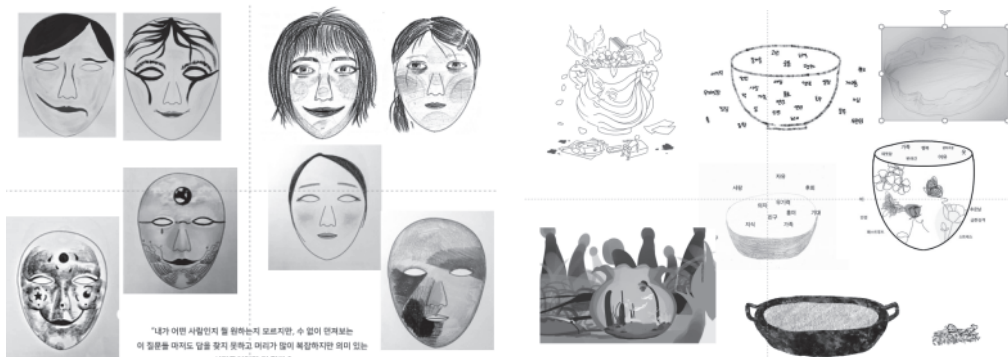
하였다. 구글 클래스룸에는 학생 64명 개개인의 다양한 예술 작품과 자신들만의 이야기가 있었고, 학생들의 작품과 이야기를 통해 한 공간에 있음을 느끼게 되었다. 학생 E는 물리적 거리가 있기에 더욱 상대의 이야기에 귀 기울이고 관심을 가지려고 하였다고 말하였다.

나를 표현하는 중간과제는 개인 작품 제작부터 타인의 작품 감상과 상호 간의 피드백 과정까지 하나의 커다란 치유의 일대기라는 생각이 들었다. (학생 B 중간과제 성찰저널)

중간과제를 학생들과 세어해야 한다는 공지사항을 읽고 왜 그렇게까지 오랫동안 많은 걱정들과 고민을 했을까 싶기도 했다. 우리 모두는 이 수업을 듣기 위해 모인 불특정 다수 집단임과 동시에 서로의 이야기를 편견 없이 들어주고 연대해 줄 치유 파트너인 것 같은 느낌을 받았다. 경험해보지는 않았지만 마치 집단 심리 상담을 같이 하고 있는 동료 같은 느낌이라 동지에 같은 것이 느껴지기도 했다. 그래서 정말 단 한 번도 만나본 적도 없는 조원들의 말에 힘을 얻고, 기뻐하고 또 그들을 응원하고 싶은 마음이 진심에서 우러났다. 모두가 같이 손을 잡고 혼자서 내딛기에는 용기가 나지 않았던 한 걸음을 떼어 나가고 있는 것 같다. (학생 F 중간과제 성찰저널)

나 역시 파트너에게 힘이 되는 말을 해주고 싶었고, 그렇게 하기 위해서는 파트너에 대한 유일한 정보인 파트너의 작업물을 정말 집중해서 읽었던 것 같다. 파트너라는 사람을 알 수 있는 유일한 정보가 작업물뿐이었기에 글을 정말 진지한 자세로 읽었고 그분의 입장에서 감정을 생각해보려고 많이 노력했던 것 같다. (학생 E 이메일 면담)

연구자는 <그림 2>와 같이 매 수업 초반에 이전 시간에 활동하였던 학생들의 작품과 과제에 대해 피드백을 하였고, 학생들은 이를 통해 서로의 활동을 살펴보고 공감할 수 있었다고 하였다. 또한, 이메일과 구글 클래스룸의 스트림 기능으로 진행된 학생들 간의 소통과 공유의 시간은 상호작용과 의사소통에 촉매 작용을 하며 수업에 의미를 부여하는 핵심적인 요소가 되었다. 60여 명의 대규모 대면 수업에서는 개개인의 작품과 이야기를 듣고 충분히 나누기 어려운데 비해 온라인 공간에서는 그러한 제약으로 인해 소외되는 학습자들 없이 한 명, 한 명의 이야기를 귀담아들을 수 있었다.



<그림 2> 학생들의 활동(작품)에 대해 소개하고 피드백하는 수업 화면

3. 예술에 다가가기

예술 활동을 통해 치유적 경험을 할 수 있는가? 예술의 어떤 속성이 이를 가능하게 하는가? 이와 같은 질문은 예술치료라는 분야가 지속적으로 직면하는 문제일 것이다. 이에 대한 해답은 몇 가지 요소로 정리될 수 있기보다는 상황과 맥락 안에서 새롭게 발견되고 재구성될 것이다. 수업 후 면담에서 학생들은 자연스럽게 ‘치유적 경험’에 대하여 이야기하였고, 이러한 발언들에 나타난 예술의 성격이 완전히 새로운 것은 아닐지라도 온라인 공간에서 다시 한번 확인된 미적 경험의 의미라 할 수 있다. 학생들의 경험 속에 나타난 예술의 속성은 예술의 보편성과 접근성의 측면에서 논의될 수 있다.

1) 누군가의 것이 아닌 누구나의 것

수업이 진행됨에 따라 학생들은 점차 예술에 대한 편견과 고정관념을 걷어내기 시작하였다. 수업시간의 다양한 예술치료 활동을 통해 지극히 개인적이고 주관적인 자신들만의 경험을 예술적 매체로 표현하면서 예술을 다시 바라보았다. 학생 E는 잘 그리기 위해 썼던 색연필을 자신을 표현하는 데 사용하며 편안하게 예술 행위를 즐기고 있었다. 학생 B와 학생 C는 누군가에 평가받고 누군가보다 잘 해야 하는 예술이 아닌, 미술을 전공하면서 미술을 잊어버린 학생들이 새롭게 예술을 발견하고 그 안에서 ‘나’를 성찰하는 경험을 적고 있다. 투박하지만 진심을 담은 예술은 “특정한 누군가의 것이 아니라 누구나의 것”으로 오히려 ‘거대하고 화려한 학문’인 미술 앞에서 느껴야 했던 날카로운 잣대, 경쟁, 비참함들로 인해 스스로를 소외시켰던 예술에 대한 인식의 전환이 하나의 치유적 경험이 되었다고 할 수 있다. 보편적인 도구로서 예술이 새롭게 인식되는 과정이 학생들에게 새로운 자기표현의 방법을 획득하는 기회가 된 것으로 볼 수 있다. 학생들이 느끼고 생각하고 경험한 예술은 누구나의 것이며, 소소하고 일상적인 나의 삶이며, 위로받고 치유받을 수 있는 것이었다. 학생 G의 이야기처럼 예술은 나와 동떨어진 것이 아니라 예술은 “나 자체이고, 내 행동이고, 내 생각이며, 내 모습”인 것이다. 이처럼 예술의 본질은 온라인 화면과 매체를 통해서 전달되어도 달라지지 않았다.

오랜만에 입시 때 쓰던 전문가용 색연필을 꺼내 들어 사용했다. 무언가를 잘 그리기 위해 사용되었던 색연필을 나에 집중해서 내 감정을 표현하는 데 쓰는 게 어색했지만, 어느새 색이 이렇게나 예뻐나, 감촉이 이렇게나 부드러웠나 여러 가지 감각에 집중해서 편안하게 이 행위를 즐기고 있었다. 생각지도 못한 것에서 나를 발견할 수 있는 게 신기했다. (학생 E 2강 성찰저널)

예술은 ‘누구나’의 것이라는 점이다. 스스로가 어린 시절이라 칭할 수 있을 정도의 기억이 있는 과거부터, 항상 그림을 그려왔다. 그림이 인생의 운명이라 여기며 살아왔고, 예술 분야만큼은 그 누구보다 내가 뛰어나야 한다는 강박에 사로잡혀 있었다. 전공까지 시각디자인학과로 진학한 후, 더욱 예민한 눈을 가질 수밖에 없었고, 때문에 부끄럽게도 예술 앞에선 유독 날카로운 잣대를 들이밀곤 했다. 하지만 이번 수업 속 다른 학우님들의 작품을 보며 깨달았다. 저의 그런 행동들이 기술적

인 실력을 키웠을진 몰라도, 사고와 생각은 편협하게 만들었다는 것을 말이다. 학우들의 작품을 보며, 새로움과 신박함, 그리고 투박하지만, 그 무엇보다 아름다운 진심을 담은 예술에 감탄의 감탄을 연속할 수밖에 없었다. 이와 더불어 더 이상 예술은 예술가만의 것이여 선 안 된다는 생각이 들었다. 그것은 더욱 일상과 밀접해져야 함과 동시에, 쉽게 '누구나'의 것이어야 한다고 느꼈다. 자신만의 예술로 스스로에게 힐링의 시간을 부여하는 모습들에서 예술이 '누구나'에게 끼치는 선한 영향력을 다시금 느낄 수 있었다. (학생 B 15강 성찰저널)

미술을 전공했지만 단 한 번도 나를 표현하는 그림을 그려 본 적이 없었다. 내가 좋아하는 것에 대해서도 입시의 장에서는 그런 것들이 소위 시간 낭비로 여겨졌으며 하물며 자화상을 그릴 때에도 내 그림에는 점수가 매겨졌다. 그렇게, 내가 떠올리던 예술은 치열한 경쟁 정도의 의미로 여겨졌던 것 같다. 그러나 내가 미술을 시작하게 된 계기는 그런 것이 아니었다. 자유롭게 내 자아를 표출하고 내 생각을 실현해내는 것. 나를 표현하는 것. 어렸을 적 그런 매력에 빠져 미술을 시작했던 것을 이제껏 나는 까맣게 잊고 있었다. 여태 내가 해오던 것들은 예술이 아니라, 그저 연필 스킬을 다루는 행위였구나. 워크시트에 있던 "내 자신을 표현하는 이미지"에서 순간 충격을 받았다. 타인의 얼굴은 그토록 단숨에 그릴 줄 알면서, 스스로 나를 표현하는 것을 망설이는 스스로에 대한 비참함. 처음으로 그린, 형태에서, 원근감에서, 완벽함에서 벗어난 '나'를 그리면서 과제라는 사실을 잊을 정도로 그 몇 분 동안의 스케치가 즐거웠다. (학생 C 2강 성찰저널)

이제 예술은 더 이상 나에게 비실용적이고, 거대하고 화려한 학문이 아니다. 24시간 내내 나의 곁에 존재하는 모든 것이 예술이며, 실용적인 것을 중요시하는 나에게도 이제 예술은 내게 필수적인 요소이다. 내가 그동안 느끼지 못했던 것이지, 미술관을 가지 않아도 예술을 난 느낄 수 있고, 심지어 예술적인 행위마저 내가 하고 있었다. 치유의 목적이 아니어도 내 기분에 따라 다이어리에 붙는 꽃도 다르고, 흥얼거리는 노래도 다르며, 몸짓 하나도 다르다. 나를 표현하는 이 예술들이 참 다양하고, 아름답다는 생각이 든다. 예술은 나 자체이고, 내 행동이고, 내 생각이며, 내 모습이다. 앞으로 치유의 목적이 아니어도 나는 계속해서 예술적인 행위를 할 것이고, 하나의 예술 매체를 보고도 매일매일 다양한 생각을 할 것이며, 예술을 즐길 것이다. 예술은 항상 내 곁에 존재할 것임을 확신한다. (학생 G 15강 성찰저널)

2) 예술의 문을 열어주는 열쇠

시, 음악, 동작, 미술, 미디어 등 다양한 매체를 다루었던 본 강좌에서 학생들은 자신에게 '편안한' 매체 안에서 '위로'를 받았다고 이야기하였다. 특히 그동안 자신이 좋아했던 예술 장르가 단순한 선호가 아닌 치유적 의미가 있음을 발견하고 있었다.

미술과 음악, 연극, 무용 등 다양한 매체와 신기하고 낯선 치유를 경험했다...(중략)... (하지만) 익숙하고 편안한 매체인 문학과 영화에서는 편안함을 느낌과 동시에 이로 인해 치유의 효과가 더 컸던 것 같다. 또, 역설적으로 내가 문학과 영화에서 느끼는 치유가 가장 효과적이었기 때문에 문학과 영화를 사랑해온 것은 아닐까. (학생 F 15강 성찰저널)

수업을 듣기 전부터 나는 그 글을 쓰기 시작했는데, 한창 바쁠 시기에 내가 글을 쓴다는 사실이 부끄러웠다. 과장해서 말하자면 내가 사회부적응자가 된 기분이었다...(중략)...내 글은 내가 현실에서 도망가기 위한 것이 아니라 더 잘 살아보고 싶어서 건강하게 몸부림치던 결과물이라는 것을 수업을 통해 깨달을 수 있었기에 가장 인상적인 경험인 것 같다. (학생 D 이메일 면담)

어릴 때부터 이야기를 만드는 것을 좋아하기도 했고, 스토리보드 작가나 일러스트에 깊은 관심을 갖고 있어서인지 나도 모르게 수업 과제라는 것을 자각하지 못하고 열심히 작업에 임했다. 이 활동으로 또 하나 알게 된 것이, 내가 이 활동을 무척이나 좋아하고 있었다는 사실이었다. 지금은 도자기를 전공하게 되어서 어쩌다 흙으로 공예 작업을 하고 있지만 내가 진짜 좋아하는 것은 이야기를 쓰고 그림을 그리는 것이구나 깨달았다. 내가 잊고 있었던 예술 작업을 통해 옛 기억을 떠올리며 내가 사랑하는 활동이란 바로 이런 것이었다는 것을 알게 된 계기였다. (학생 E 기말과제 성찰 저널)

또한, 학습자들에게 익숙하고 잘 활용할 수 있는 매체를 사용함으로써 ‘어려운 예술’의 진입 장벽을 낮추고 학생들이 더 즐겁게 부담 없이 작업할 수 있도록 하였다. 특히 사진과 같은 미디어 미술은 학생들이 평소에 예술로 여기지 않은 일상적 행위들 안에서 미적 의미를 발견하는 기회가 되었다. 디지털 기술을 자유자재로 활용하고 사용하는 학습자들의 변화를 고려한다면 표현 매체에 대한 학습자 중심의 새로운 접근과 시도가 필요하다(조석연, 2017). <그림 3>에 나타난 바와 같이 학생 F는 평소 익숙하였던 디지털 미술과 사진을 통해 어렵고 낯설게 느껴지는 예술에 대해 조금은 친근하게 다가갈 수 있었다고 하였다. 학생 E는 내가 좋아하는 것을 즐기기 위해 아날로그 작업보다는 평소 부담이 없는 컴퓨터로 작업을 하였다.



<그림 3> 디지털 미술을 활용한 학생 작품

구글 클래스룸을 활용해 다른 학생들과 작품을 공유하거나 디지털 미술 활용에 관한 부분은 비대면 강의의 최대 장점이라 말할 수 있을 정도로 좋은 경험이었다. 다른 학생들과 작품을 공유할 때에 스트림을 이용한 점은 정말 좋은 점이었다. 대면 수업이었을 경우에 가능하지 않았을 학생들 간의 더 깊고 내밀한 교류가 가능했던 것 같다. 특히 디지털 미술, 사진을 통해 어렵고 낯설게 느껴지는 예술에 대해 조금은 친근하게 다가갈 수 있었다. 진입장벽을 낮추고 더 많은 사람들에게 예술의 문을 열어주는 열쇠가 되지 않을까 생각하기도 했다. (학생 F 이메일 면담)

아날로그 작업보다 컴퓨터 작업을 선택하게 된 이유는 내 작품에 대한 자신이 없어서이다. 수십 번의 지우개질이 오갈 것을 예상했기에 종이가 너털너털해지지 않는 몇 번을 고쳐도 문제없이 부담 없이 진행할 수 있는 수단을 선택한 것이다. 나는 내가 좋아하는 것을 즐기기를 원했기 때문에 지우개질 하나로 종이가 우는 것에 대해 신경 쓰고 싶지 않기에 선택한 것이다. (학생 E 중간과제 성찰저널)

예술은 개인의 독특하고 모호한 예술적 문법과 다양한 매체를 통해 일상의 언어로는 표현하기 어려운 자신의 느낌이나 생각을 창조적으로 구현한다(정병은, 2016). 학생들은 한 학기 동안 다양한 예술 매체의 진정한 경험을 통해 비로소 자신을 치유하는 예술 매체를 갖게 되었으며, 예술의 닫힌 문을 열고 자기표현의 도구를 획득하게 되었다.

V. 맺음말

본 연구는 최근 코로나19 사태로 대면 수업이 어려운 대학교육에서 비대면 수업으로 전환된 예술치료 교양 수업 사례를 중심으로 기존의 온라인 교육 연구에서 충분히 다루어지지 못한 학습자의 경험에 초점을 두어 온라인 수업에서의 교육적 의미를 탐구하고자 하였다. 이에 본 연구에서는 온라인 학습환경에 맞게 재설계된 「예술치료의 이론과 실제」 수업 사례를 중심으로 강좌를 수강한 학습자의 온라인 수업에 대한 인식과 경험에 대해 질적으로 탐구하고자 학생 7명을 선정하여 이메일 면담을 진행하였으며 면담 기록물과 예술 활동 산출물과 작품, 성찰저널을 데이터로 수집하여 분석하였다. 연구 결과는 상담, 의사소통, 표현 3가지 주제로 요약될 수 있다.

첫째, 비대면 수업이기에 가능하였던 ‘익명성이 보장하는 솔직함’은 자신의 감정과 정서를 그대로 표현해야 하는 예술적 표현과 상담의 측면에서는 화면 뒤에 가려진 상황이 타인에게 내면을 노출하는 것에 대한 부담감을 낮추었으며 상대방에 대한 고정관념을 걷어내어 서로에게 긍정적 영향을 미칠 수 있었다. 비대면 수업에서의 솔직한 익명성은 학생들에게 예술을 통해 자유롭고 진솔한 소통을 가능하게 하는 장을 마련해 주었다. 또한, 물리적으로는 접촉하지 못하고 있었지만, 편견 없이 자신의 목소리가 들려지는 경험을 통해 ‘선입견 없는 안전한 공간’이라고 인식하고 하게 되었다.

둘째, 의사소통 측면에서 ‘기록과 성찰을 가능하게 하는 워크시트’와 ‘파트너의 피드백과 공감’은 기술의 불편함을 넘어서는 상호작용의 경험을 가능하게 하였다. 온라인 상호작용 전략으로 기록과 성찰이 가능한 워크시트를 활용하였고, 워크시트는 구체적인 방식으로 자신의 느낌과 경험 때로는 의미를 글과 이미지로 기록해서 남김으로써 시간의 흐름에 따른 사고와 감정, 사건 그리고 주제의 변화와 패턴을 살펴볼 수 있는 긍정적 효과를 가져왔으며 기록물을

바탕으로 보다 구체적으로 교수자 혹은 동료 학생들과 교류하며 상호 피드백을 활성화하였다. 온라인 플랫폼을 활용한 학생들 간의 소통과 공유의 시간은 상호작용과 의사소통에 촉매 작용을 하며 수업에 의미를 부여하는 핵심적인 요소가 되었으며 예술을 통한 소통과 연대는 대면과 비대면의 차이가 아니라는 것을 깨달을 수 있었다.

셋째, 표현의 측면에서 온라인 공간에서 예술적 경험은 학생들에게 새로운 자기표현의 방법을 획득하는 기회를 제공하였고, 예술이 새롭게 인식되는 과정을 통해 예술은 ‘누군가의 것이 아닌 누구나의 것’이라고 인식하게 되었다. 또한, 자신에게 ‘편안한’ 매체 안에서 ‘위로’를 받은 학생들은 예술이 치유적 의미가 있음을 발견하게 되었으며 미디어 미술은 학생들이 평소에 예술로 여기지 않은 일상적 행위들 안에서 미적 의미를 발견하는 기회가 되었다.

본 연구는 A 대학의 1개 강좌를 수강한 7명의 학생만을 대상으로 하여 연구의 결과를 일반화하는 데에는 한계를 가진다. 그러나 온라인 학습자의 인식과 경험에 대한 깊이 있는 이해를 통해 온라인 예술치료 교양 수업의 교육적 가치와 의미를 논의할 수 있는 기초 자료로 활용될 수 있을 것으로 기대한다. 더불어 실기가 동반되는 온라인 수업의 교수적 관점, 커뮤니케이션 테크놀로지 관점, 학습자 관점에서 참고자료로 활용될 수 있을 것이다. 향후 다양한 예술 관련 교과목의 온라인 수업 사례를 통해 확장된 교육 맥락에서의 온라인 교육의 특성을 연구하고 이해하며 최적의 교육적 적용을 탐색하기 위한 논의가 활성화될 수 있길 기대한다.

참고문헌

- 강인애(1997). 왜 구성주의인가. 서울: 문음사.
- 강인애, 이현민, 김양수(2015). 온라인 박물관을 활용한 시각문화미술교육의 수업사례: 맥락적 학습과 자기주도적 학습을 중심으로. *조형교육*, 56, 1-34.
- 강인애, 정은실(2009). '성찰저널(Reflective Journal)'이 지닌 교육적 의미에 대한 탐구: 대학에서의 수업사례. *교육방법연구*, 21(2), 93-117.
- 권상희, 강영희(2003). 인터넷미디어의 상호작용성이 라디오방송 제작방식에 미치는 영향 연구. *사이버 커뮤니케이션 학보*, 11, 5-44.
- 김경숙(2008). 음악치료 교양수업 수강생들의 심리적 안녕과 음악치유경험에 대한 연구. 석사학위논문, 이화여자대학교.
- 김선아(2020.5.26). https://news.chosun.com/site/data/html_dir/2020/05/25/2020052502660.html에서 검색
- 김순임, 이효성, 김현정, 서명희(2013). 대학 교양교육의 흐름과 발전 방안. *교양교육연구*, 7(1), 11-39.
- 김영천(2012). *질적연구방법론*. 서울: 아카데미프레스.
- 김인설(2020). http://www.gjarte.or.kr/user/board/view/board_cd/colume/wr_no/61(광주문화예술교육지원센터 칼럼)
- 김지현(2014). ‘학제적 교양교과과정의 특징과 의의-하버드대학’ *새교양교육을 중심으로*-. *교양교육연구*, 8(3), 193-247.
- 문영대(2003). 온라인에서 보여지는 미술교육의 형태와 정보론적 변화에 대해. *교육이론과 실천*, 13(2), 261-277.

- 문현영(2011). 대학의 교양강좌를 이용한 미술치료프로그램이 대학생의 자아정체감에 미치는 영향. 한국예술치료학회지, 11(1), 33-44.
- 박미정, 이에스티(2016). 대학 교양교과목에서 예술치료에 대한 재학생 인식 정도 및 만족도 연구. 심리운동연구, 2(1), 77-94.
- 박소정(2019) 미술치료에서 디지털 미디어를 활용한 ‘가능한 자기’의 적용. 예술심리치료연구, 15(2), 153-178.
- 박주호, 유기웅(2014). 대학 교양교육에 대한 인식, 만족도 및 교육과정 개선요구에 관한 연구. 교양교육연구, 8(2), 43-82.
- 배영임, 신혜리(2020). 코로나 19, 언택트 사회를 가속화하다. 경기연구원 이슈&진단, 2020(5), 1-26.
- 서희진, 강명희(2005). 온라인 학습공동체에서 학습자 특성, 학습자간 상호작용, 학습결과 간의 관계 분석. 교육공학연구, 21(2), 1-28.
- 소현경, 서영훈(2018). 국내 디지털미술치료의 현황과 발전방향. 임상미술심리연구, 8(1),35-49.
- 손동현(2009). 교양교육의 새로운 위상과 그 강화 대책. 교양교육연구, 3(2), 5-22.
- 손동현(2019). 대학교양교육론. 서울: 철학과 현실사.
- 손지현(2007). 반성적 글쓰기를 통해 보는 미술과 교육실습. 미술교육연구논총, 22, 155-172.
- 양지현, 손차혜(2016). 뮤지엄 온라인 원격교육의 의미와 방향. 문화예술교육연구, 14(2), 77-99.
- 오유진(2015). 문학·음악·미술을 통합한 대학교양 수업 연구. 음악교육공학, 23, 197-271.
- 오재호(2020). 코로나 19가 앞당긴 미래, 교육하는 시대에서 학습하는 시대로. 경기연구원 이슈&진단, 2020(6), 1-25.
- 오현석, 유상욱(2015). 미래의 인재조건. 김동일(편), 교육의 미래를 디자인하다(pp 139-171). 서울: 학지사.
- 오혜영(2018). 대학생의 심리적 위기 극복 및 인성계발 지원사업설계연구. 한국대학교육협의회.
- 윤유진(2020). 4차 산업혁명 시대를 대비한 대학의 교양교육의 만족도 및 요구도 조사. 교양교육연구, 14(2), 311-325.
- 윤유진, 이연주(2018). 대학 교양교육과정 개선을 위한 국내외 대학의 교양교육과정 비교연구. 교양교육연구, 4(12), 259-286.
- 이모영(2008). 예술심리치료에서 예술의 창조적 차원에 대한 고찰: 예술에 대한 인지적 관점을 중심으로. 예술심리치료연구, 4(2), 109-129.
- 이배용(2009). 대학교양교육과 이화여자대학교의 비전. 교양교육연구, 3(1), 5-20.
- 이상희, 원광연, 우성주(2009). 디지털 미술치료의 가능성 및 발전방향. 한국HCI학회학술대회, 1309-1315.
- 이은진(2011). 예술치료를 활용한 마음교양강좌가 대학생의 대인관계 및 삶의 만족도에 미치는 효과. 정서·행동장애연구, 27(4), 437-459.
- 이정기(2015). 온라인 대학교육. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 이지연(2002). 현대인의 익명(匿名)적 이미지. 석사학위논문, 이화여자대학교.
- 임은정(2007). 대학 교육과정 결정과정의 특징 : 4개 대학 교양 교육과정 결정 사례를 중심으로. 교육과정연구, 25(3), 81-107.
- 정병은(2016). 장애아동의 사회적 포용을 위한 문화예술정책. 한국정책학회 춘계학술발표논문집, 281-311.
- 정옥희(2014). 인문학적 접근 미술교육의 필요성과 실천 가능성. 미술과 교육, 15(2), 67-92.
- 정옥희(2017). 예술체험을 통한 대학 인문교양교육 활성화 사례 연구. 조형교육, 64, 171-194.
- 조석연(2017). 온라인을 활용한 대학교양교육에서의 국악교육. 국악교육, 44, 215-238.
- 진정운(2009). e-Learning을 활용한 문화소외계층의 문화예술교육 방안 연구. 석사학위논문, 한양대학교 산업경영디자인대학원.
- 최혜진(2016). “창의 융합을 위한 대학의 체험교육 방법 연구-교양교육과정 설계를 중심으로”. 문화와 융

- 합, 38(5), 39-70.
- 최희재, 이준기, 김정원(2000). 온라인 커뮤니티에서 기술적, 사회적 익명성이 자기통제에 미치는 영향에 관한 연구. 인터넷정보학회논문지, 10(1), 63-74.
- 한국문화예술교육진흥원(2020). 문화예술교육 전환을 위한 특별대담 기록집.
- 한국미술교과교육학회(2003). 미술교육 이론의 탐색. 서울: 예경.
- 한국예술치료학회 (2010). 예술치료 용어 사전. 서울: 양서원.
- 현성숙(2006) 미술치료에서의 디지털이미지의 활용과 접근. 한국디자인포럼, 13, 453-465.
- 홍은주, 문현영(2010). 미술치료 교양강좌가 대학생의 자기성장에 미치는 효과. 한국지역사회생활과학회지, 21(3), 427-439.
- Garrison, D. R.(2013). 21세기의 이러닝(권성연 역). 서울: 학지사. (원저 2011 출판).
- Kramer, A.(2007). 치료로서의 미술(김현희, 이동영 역). 서울: 시그마프레스. (원저 2000 출판)
- Malchiodi, C. A.(2008). 미술치료(최재영, 김진연 역). 서울: 서울하우스. (원저 2007 출판).
- Malchiodi, C. A.(2011). 사이버 미술치료의 가능성 :미술치료와 컴퓨터 테크놀로지(오연주, 길지호 역). 서울: 서울하우스. (원저 2007 출판).
- Mcniff, S.(2014). 통합예술치료(윤혜석 역). 파주: 한국학술정보(주). (원저 2009 출판).
- OECD(2018). “*The Definition and Selection of Key Competencies Executive Summary*”, <https://www.oecd.org/pisa/35070367>
- Rubin, J. A.(2006). 미술치료학개론(김진숙 역). 서울: 시그마프레스. (원저 2004 출판).
- Nadella, S.(2020. May 19). <https://www.microsoft.com/ko-kr/microsoft-365/blog/2020/05/19/microsoft-teams-fluid-framework-new-microsoft-365>에서 검색

