

# 신체표현을 활용한 영상미디어 음악치료프로그램모형 개발 -색깔과 화음 및 다이내믹을 중심으로-

## Development of Model for Video Media Music Therapy Program Using Body Expression

-Based on Color, Harmony and Dynamics-

신연숙\*, 조성희\*\*

충남대학교 사범대학 교육학과\*, 강원대학교 문화예술대학 무용학과\*\*

Yeon-Sook Shin(akeriedu@gmail.com)\*, Sung-Hee Cho(cshee@kangwon.ac.kr)\*\*

### 요약

본 연구는 신체표현을 활용한 색깔과 화음, 다이내믹을 연결하여 일어나는 변화에 목적을 두고 있다. 본 연구를 통하여 영상미디어 음악치료 프로그램 모형개발을 위한 기초 자료 수집을 위해 심리적으로 화음과 다이내믹이 색깔에 변화를 준다는 것을 탐색하였다. 영상매체에서 음악은 비언어적 의사소통으로 많은 분야에서 사용된다. 특히 음과 색깔 관계의 심리적 변화를 통하여 가상과 현실의 갭을 줄이는 데에 가장 효과적인 도구이며 사용자는 메시지와 의미에 대해 우리의 감성을 유도한다. GIM (Method of Guided Imagery and Music)은 인간의 내면세계를 탐색하고 음악에 유도된 다양한 심상 경험을 통해 상징적 의미와 통찰로 자신을 이해하고 문제를 해결해가도록 하는 음악치료방법으로 인간의 내적세계를 광범위하게 다룬다. 본 연구를 통하여 영상미디어라는 도구를 기존의 음악치료에서 사용되어져 왔던 수동적이고 소극적인 음악 감상 활용방법에서 탈피하고 직접 몸으로 체험하는 능동적이고 적극적인 음악치료 프로그램 모형을 적용시켜 나아가 오늘날 급격히 변화하는 청소년기의 사회적응문제에서 긍정적 효과를 줄 수 있는 음악치료 프로그램개발 모형을 위한 기초 자료로 삼고자 한다.

■ 중심어 : | 영상미디어 | 음악치료프로그램 | GIM |

### Abstract

The purpose of this research aims to find the changes resulted from the collaboration of colors, harmonies, and dynamics within a music. Through this research model, psychologically change of color and harmony, dynamics have explored to collect the resources for the research of the visual media music therapy program. In video media, music is utilized as non-verbal communication in many areas. The connection between melodies and colors, especially, is one of the most effective instrument to reduce the gap between realities and imagination, thus leading emotional inspiration. Gim's(Guided Imagery and Music) model of musical therapy strives to understand inner-side of human nature, and gives an insight into self-understanding. We would like to promote active, and physical model of musical therapy aside from passive existing mode, and apply it as the base resource for our ever-changing society, and teenage education.

■ keyword : | Video Media | Musical Therapy | GIM |

## I. 서론

우리 사회에서의 전자 미디어의 발전과 함께, 음악의 관점에 대한 연구는 중요하다. 오늘날, 음악은 우리의 생활에 밀접한 관계를 맺고 있다. 슈퍼마켓, 백화점, 엘리베이터, TV, 컴퓨터 매체 등 어디에서든지 음악을 사용하는 것이 보편화 되어있다. 음악과 인간은 모두 다각적이기 때문에 음악이 인간에게 여러 가지 측면에서 영향을 미칠 수 있으며, 이것은 음악이 어떠한 방식으로 들리는가에 대한 차이에서 느낄 수 있다.

많은 연구자들은 음악의 감성적 자극과, 분위기, 또 음악에 대한 기대에 대해 연구해 왔다. 예를 들어, 차분한 음악은 우리의 감성을 가라앉게 만들고 자극적인 음악들은 우리들의 감성을 요동치게 한다[1]. 그러므로 음악은 우리의 감성조절에 많은 영향을 준다. 크롬한슬(Krumhansl)[2]은 음악에 대한 기억이 언어에 대한 기억보다 더욱 밀접하므로 음악은 시각적인 것을 판단하는 데 있어서 영향을 준다고 말하였다[3].

이 분야와 관련해서 여러 가지 학설과 연구가 진행되어 왔지만, 아주 소수만이 특정 코드와 특정 색에 대한 연관에 중점을 두었다[4]. 단일 미디어에 있어 음악의 사용은 대부분 매체에 대한 관련성을 만들어 주는 것이다. 예를 들어, 텔레비전이나 라디오 등에 쓰인 음악들을 보면, 시청자들은 별 생각 없이, 최소한 신체적인 움직임이 없는 채 관람하게 된다. 반면에 멀티미디어는 시청자들에게 움직임을 요구하며 이러한 것들과 교류하게 된다. 이것은 멀티미디어에서 주어진 목적을 위하여 요구되고 결과적으로, 이러한 교류는 컴퓨터 음악 프로그램들의 내용에 단순한 한 부분이 아니라 그 프로그램의 메시지가 되는 것이다.

교육용 프로그램에서의 음악은 내용을 전달하는 것에 중점을 두었고 영화처럼 단순히 스토리의 일부분으로 되어있지 않다. 만약 이러한 교육용 소프트웨어에서 음악을 지운다면 어떻게 될까? 그렇게 되면 음악에 관해 걱정을 할 필요가 없어서 더욱 편해지지 않을까? 하지만 음악이 쓰이는 데에는 2가지 중요한 이유가 있다. 하나는 사용자의 가능성을 최대한 높이는 것이며, 또 다른 하나는 다른 미디어 매체들에 대해 경제적으로 경쟁해야하기 때문이다. 따라서 소프트웨어 개발자들은

음악의 사용에 대해 다른 시각을 갖고 사용자들에게 상업적으로 사용되는 것을 방지할 필요가 있다.

소리는 언어처럼 문자의 집합체이다. 음악은 소리를 듣는 사람들과 서로 소통하는 정의적 영역이다. 본 연구는 색과 음악의 코드, 다이내믹을 연결하여 색깔의 시각적인 언어를 표현하는데 목적을 두었다. 음악적 소리는 우리 뇌 안에 잠재되어있는 해석법 외에는 다른 소통방법이 없다. 그러므로 전자미디어의 사용자 증대와 함께, 음악의 소리에 따른 의미를 부여함으로써 우리에게 시각적인 개념을 갖게 해주고 음악적인 테마를 사용하여 영상미디어를 통한 음악 치료프로그램 개발의 방향을 제시하는데 있다.

## II. 이론적 배경

### 1. 음악치료의 정의

인류역사에서 음악은 시대를 통해 인간의 삶에서 중요한 역할을 해 왔으며, 자기 삶의 질적 변화와 치료를 위해 사용되어 왔다[5]. 특히 20세기 후반부터 음악을 활용한 치료는 자기실현과 내면의 성장을 추구하는 다양한 치료적 접근과 결합되기 시작하였고, 현재에는 심신의 건강을 도모하기 위한 일상적인 수단으로 음악을 사용하는 것이 보다 확대되고 있다. 예를 들어, 감상 과정에서 느끼는 긍정적인 감정의 변화, 심미적 경험 등은 음악을 통해 얻는 충족감과 만족감의 경험이며, 이러한 내적인 욕구가 채워지는 경험 때문에 인간이 음악을 필요로 하는 것은 매우 자연스러운 현상이라 할 수 있다.

음악치료(Music Therapy)란 예술과 창의성을 중시하는 음악(Music)과 과학적 측정을 기초로 하는 치료(Therapy)의 합성어이다[6]. 음악치료에서도 전체적 모델(holistic model)은 치료모델 중 가장 최근의 것으로, 인간의 건강은 몸, 마음, 그리고 정신의 조화와 융화로 인해 유지된다는 전체를 바탕으로 한다. 이 모델에서는 '병을 치료하는 것' 보다는 '인간을 치료하는 것'에 초점을 두고 있다[7]. 몸, 마음, 정신의 세 가지는 서로 상호작용하므로, 이중 하나의 변화는 곧 다른 부분에 변화

를 가져오며, 질병은 이 세 가지의 균형이 깨질 때 발생하게 된다. 이러한 전체적 모델은 삶과 건강을 복원하고 유지하는 차원에서 건강을 중심으로 한 생활 패턴을 강조한다[6].

음악치료에서의 음악 활동은 음악교육과 비슷하지만 그 목표는 조금 다르다. 즉 음악교육이 음악 활동을 통한 음악의 완성과 개념의 이해가 목표인 반면 음악치료는 음악 활동을 통하여 인간이 사회에 적응하여 올바르게 살아가는데 필요한 음악외적 기술과 기능을 향상시키기 위한 것이 목표이므로 음악 활동의 과정을 중시한다. 이러한 음악경험들은 자기 내면에 대한 접촉을 촉진시키는 것을 통해 자기 인식과 성찰을 얻도록 하는데 목표를 둔다. 즉, 내재적 에너지를 규명하고 자기 가치관을 탐색하고, 자기 내면과의 접촉을 촉진한다. 이러한 접근에서는 내담자의 스트레스 감소에 긍정적인 효과를 미치며, 통증 완화, 생활의 균형과 인내심, 책임감, 정서적 안정 등을 이루게 된다. 본 연구에서의 치료의 개념을 고찰해 보면, 치유 즉 테라피(Therapy)는 ‘보조하다’ 또는 ‘사람을 도와주다’라는 의미를 갖는 단어로써 신체적 또는 정신적 문제의 맥락을 해결하는 것으로 정의한다.

## 2. 영상매체를 활용한 음악치료

틸만(Tillman)은 음악경험이 인간본성의 다양한 측면들과 연관된다고 하였는데, 그것은 물질(materials), 표현(expression), 구조(construction) 가치(value), 그리고 영(spirituality)적 측면들과 같은 것들이다. 음악 경험에는 자신과 환경에 대한 사실적, 혹은 물질적 특성을 이해하고, 자기 표현, 구조나 완성의 경험과 가치를 발견, 나아가 존재적·영적 측면의 경험이 모두 발생한다.

음악경험은 이러한 인간본성의 여러 측면들과 연관되기 때문에, 음악을 사용한다는 능력이 발전할수록 개인은 자기에 대한 지식이 증가되며 이는 자기 발달(self-development), 자기 조절감(self-regulation)을 촉진시켜 나갈 수 있다. 즉, 음악적 능력의 발달은 개인의 다른 영역에서의 능력까지도 강화시켜주는 결과를 가져오는 것이다[8]. 인간의 다양한 측면이 경험되는 음악 경험에서 음악이 가지고 있는 치료적 성격은 크게 세

가지로 요약되는데, 첫째는 음악은 인간의 균형감과 향상성과 밀접히 관련되기 때문이며, 둘째는 음악은 인간의 기본적인 욕구를 다루는 힘이 있기 때문이며, 셋째는 음악경험은 자아실현과 성숙을 추구하게 해주기 때문이다. 이러한 전체적 모델은 삶과 건강을 복원하고 유지하는 차원에서 건강을 중심으로 한 생활 패턴을 강조한다.

현대의 음악들처럼 우리 주변의 소음이나 침묵, 컴퓨터에 의한 인공적인 음까지도 음악의 범주에 포함시키기도 한다. 신체표현을 활용한 영상 미디어 음악치료에서 음악이란 치료매체로 사용되며, 치료 상황에서 음악의 최적 효과는 음악치료사의 적절한 사용에 의해 좌우된다고 윌리엄(William B. Daviss)[9]은 “음악치료학 개론”(An Introduction to Music Therapy, 2002)에서 언급하였다. 일반적으로 컴퓨터에 의한 인공적인 음을 표현하는 영상물은 외적인 표현형태에 따라 크게 정 영상과 동영상으로 구분될 수 있다. 이러한 영상매체를 교육적인 수업에 활용할 때는 영상매체가 가져다주는 ‘정보에 대한 습득·처리과정’과 교사-학생 상호간에 이루어지는 ‘지식에 대한 학습과정’을 구분해야 된다는 점이다[10].

영상의 주관적 조화라는 개념에 근거하여 그 제반요인을 다채로운 연구결과를 망라한 리뷰를 통해서 살펴보면 음과 영상의 조화 감의 형성에 기여하는 ‘구조적 조화’ ‘의미적 조화’ ‘변화패턴의 조화’의 양상을 명확하게 밝힐 수 있었다[11]. 음이 없는 영상은 이미 기계적인 문제를 연상 시킬 정도이며 음이 조합되는 것으로 비로소 영상은 성립 된다. 이러한 음악의 요소 중 화음과 다이내믹의 청각적인 요소와 색깔의 시각적인 요소의 연결은 인간의 감정 조절을 위한 영상매체가 가져다주는 음악치료 효과에 도움을 줄 수 있다.

## 3. 신체표현을 활용한 음악치료

인간의 감정 조절을 위한 신체적 표현으로써 비언어적 커뮤니케이션의 도구로 목소리, 호흡, 얼굴 표정, 상대방과의 시선 교환 제스처, 자세 움직임 의상 등의 신체적 커뮤니케이션 도구일체로 커뮤니케이션의 주요 수단인 언어 외에 대화의 내용이나 감정, 상황에 따라 의

식적 무의식적으로 표현되기도 한다. 이러한 신체적 표현을 통한 시각메시지는 사람과 사람 사이의 대화에서 주고받는 다양한 신체언어를 기본으로 표현되며 메시지가 담고 있는 의미가 전달된다.

신체적 표현에 의한 시각 메시지 효과의 분류는 첫째, 메시지에 감성을 더하고 둘째, 메시지의 정보전달이 빠르며 셋째, 신체적 표현에 대한 이해가 쉽다[12]. 자크 달크루즈(Jaques-Dalcroze)는 리듬감을 개발하는데 있어 신체표현의 사용에 대한 가능성을 처음으로 탐구 하였다. 그의 시스템은 달크루즈 유리드믹스(Dalcroze Eurhythmics)로 불려 지는데 학생들은 다양한 리듬패턴에 대해 특정한 신체움직임을 배우게 된다. 신체동작을 학습한 후에 학생들은 그러한 움직임을 통해 음악의 리듬을 표현하는 것 “실현화”하는 경험을 하게 된다 [13].

아리스토텔레스(Aristoteles)는 “훌륭한 신체표현활동의 결과는 단지 육체에 국한된 것이 아니라 영혼 자체에까지 확장된다.”라고 정신과 신체의 상호작용을 언급한 이래로 지금까지 인간발달을 위한 신체표현활동의 역할에 대하여 다각도로 연구하기 시작하여 신체표현활동의 개념과 그 방법들을 체계화시켜 가고 있다 [14].

신체표현은 음악의 리듬지각과 연주에 관련되어 있는 표현 예술 활동이므로 음악적 리듬을 몸으로 이해하는 것이다. 손뼉치기, 무릎치기, 발구르기 등의 동작과 이러한 신체표현 동작을 반주로 음악활동에서 음악과 함께 무용(몸의 움직임)의 신체표현활동경험은 음악과 동작간의 상호보완적인 역할을 한다.

신체표현을 위해서 내담자들에게 느낌이나 정서를 표현할 수 있게 하는 다양한 신체표현의 형태와 분위기를 의도적으로 제공해 주고, 자유롭게 풍부한 상상력과 느낌을 가지고 자기의 감정을 움직임을 통해 표현할 수 있도록 격려 해 주어야 한다. 내담자들은 자신의 생각, 느낌, 정서를 표현할 수 있는 다양한 동화, 음악, 소품, 시청각 자료, 견학 등을 활용하여야 한다[15].

본 연구에서 신체 표현의 활용은 영상매체 음악을 치료의 목적으로 사용하고 음악의 요소들이 신체의 움직임을 통하여 감정적 특징에 따라 심상체험경험의 효과를 얻기 위하여 심리이미지 수집을 구성하기위한 자료

로 활용된다. 음악은 곡들마다 감정과 분위기가 다르다. 예를 들어 크게 Major, minor로 느리고 빠르고 등으로 나누어지는데 기분에 따라 다르게 들려지기 때문에 음악치료의 자료에 근거를 두어 정리를 악곡을 분류하여 수집 분류해 활용해야 할 것이다[16].

### III. 신체표현을 활용한 영상미디어 음악치료 프로그램 모형

#### 1. GIM을 적용한 음악치료 프로그램

1.1 이미지를 활용한 음악치료 프로그램의 수준별 내용  
본 연구에서는 심리치료 기법 중 음악치료의 심리 분석적 접근 방법인 보니(H. Bonny)의 'BM GIM'[15]에 음악의 요소와 색깔을 통한 이미지를 접목 시켰다. 음악치료 프로그램의 수준별 내용은 [표 1]과 같다.

표 1. 음악치료 프로그램의 수준별 내용(H. Bonny의 'BM GIM' 적용)

수준	이미지 유형과 단계	GIM의 4가지 요소
수준1	감각적인 단계	유도
수준2	자서전적인 단계	대화
수준3	원형적인 단계	음악 경험
수준4	영적인 단계	세션 후 통합

GIM은 음악으로 이끌어낸 심상을 통해서 자기를 발견하고 성찰하여 문제를 해결할 수 있도록 안내해 나가는 음악치료의 한 방법이다. H. Bonny의 'BM GIM (The Bonny Method of Guided Imagery and Music)'은 음악이 중심이 되는 경험적 치료의 한 방법이다. 이 방법은 내담자들이 정서적 분출, 새로운 관련들과 통찰력, 그리고 영적인 발견을 경험할 수 있다[17].

신체를 표현한 음악 요소의 활용은 인간의 내면세계를 탐색하는 다양한 심상 경험, 그 심상의 상징적 의미를 찾고, 자신을 이해하고 문제를 해결하는 인간의 내적세계를 광범위하게 다룰 수 있다. 본 연구는 영상미디어라는 도구를 통하여 기존의 음악치료에서 사용되어져 왔던 수동적이고 소극적인 음악 감상 활용방법에서 탈피하여 직접 몸으로 체험하는 능동적이고 적극적인 음

악치료 프로그램을 개발하고 적용시켜 나아가 현대사회의 다양한 적응문제에서도 긍정적인 효과를 줄 수 있는 프로그램개발 모형을 위한 기초 자료로 삼고자 한다.

## 2. 영상 매체 음악 치료 프로그램 모형

GIM은 수동적으로 음악을 감상함으로써 획일적인 반응을 이끄는 것이 아니라 내담자들의 치료목적에 부합되게 심상을 통해서 자신을 체험할 수 있도록 음악을 프로그램화하고, 이렇게 음악으로 유도된 심상을 통해 자신을 이해하고 자신의 문제와 자기(self)를 찾을 수 있도록 계획된 프로그램으로 연구모형을 [그림 1]과 같이 제시한다.

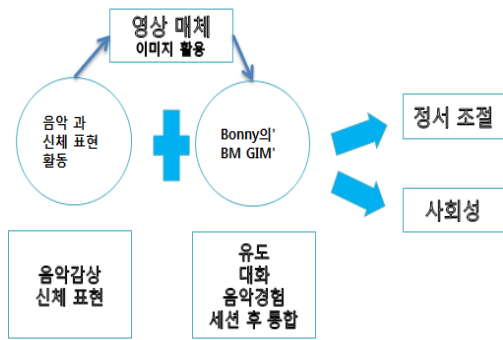


그림 1. 프로그램 개발 모형

## IV. 연구 방법

### 1. 연구 대상

본 연구대상자는 D시에 거주하는 10세부터 29세 사이의 2년에서 15년의 피아노와 바이올린 학습 경험이 있고 두 가지 이상의 언어를 공부한 여학생 15명을 본 실험을 위해 선택하였다.

### 2. 연구절차 및 자료 분석

#### 2-1. 실험처치 1

본 연구는 12x12x10 크기의 개인 스튜디오에서 진행되었다. 본 스튜디오는 피아노와 컴퓨터, 오디오 시스템을 가지고 이루어졌다. 3x5 크기의 21가지 다른 색깔

카드가 실험 대상들에게 주어 졌고 사용 된 색은 다음과 같다: black, gray, light gray; Reddish brown, Tan, Yellow, Ivory, White, no color; red, orange purple, light purple, pink; dark blue, blue, light blue, dark green, green, and light green. 코드는 장조와 단조, 증, 감 그리고 다장조의 7개 스케일이다. C 장조가 선택된 이유로는 피아노의 중앙에 자리 잡고 있기 때문에 가장 적절해 보였기 때문이다. 각각의 실험자들은 중앙 키로부터 두 가지 다른 옥타브의 조를 연주했다.

본 실험은 각각의 피 실험자들의 수업 전에 이루어졌다. 피 실험자들은 전 수업이후 7일 동안 어떠한 장르의 영화를 봤는지 질문을 받았다. 질문의 내용으로는 영화에서의 색상, 무드, 상황의 표현 등이다. 1주 후에 피 실험자들에게 같은 실험을 반복하였다. 피 실험자들에게 색깔을 고르는 데에 맞고 틀림이 없음을 명시시켜 주었으며, 첫 음을 듣기 전까지 5분 동안의 정적을 가졌다. 각각의 실험이 끝난 뒤에는 어두움, 파스텔 톤, 밝은 톤의 카드를 나누라는 지시를 하였다. 본 실험은 약 18분에서 20분가량 소요되었으며, 본 연구 중 실험대상자들은 아무런 질문을 할 수 없도록 지시받았다.

각 색의 카드는 각각의 실험 전에 다시 섞어 피 실험자들로 하여금 같은 카드의 배치를 보는 일이 없도록 만들었다. 코드는 각각의 키에서 단 한번만 연주되었다. 다장조의 낮은 키, 중간키, 그리고 높은 키로 피 실험자들은 소리에 맞는 색을 고르기 위해 5초의 시간이 주어졌다. 본 방법은 4번 동안 반복해서 우연히 일어나는 요소를 최대한 배제했다. 본 연구에 사용된 오디오 SONY의 TC는 D5M 레코더에 의하면 모든 코드의 다이내믹은 0VU로 표기된다.

실험결과로 [표 2]와 같이 각 색에 대한 선택은 왼쪽부터 낮은 음으로 시작되어지고 색깔별로 어두운색이 왼쪽, 중간색, 밝은 색으로 나누어졌다. 낮은 키에서 연주된 음악에는 모두 검은 색을, 중간 키에서는 파스텔 색, 높은 키에서는 밝은 색을 선택했다. 실험자들은 그들의 음악적 경험과 무관하게 음에 따라 모두 같은 색깔을 선택했다.

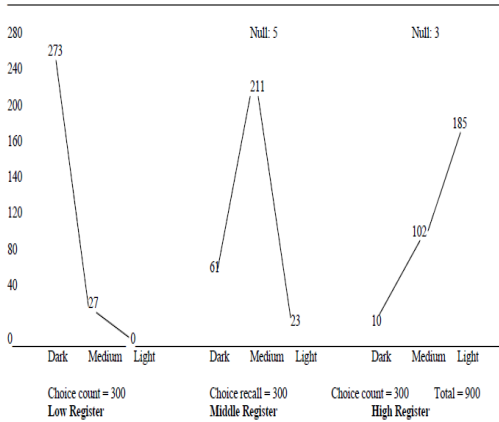


그림 2. 실험 1의 연구결과

실험 결과 낮은 키에 어두운색은 273번, 중간 키에는 27번을, 밝은 색에는 전혀 연관 짓지 않았다. 중간 톤과 파스텔 색은 낮은 키에서 61번, 중간키에서는 211번 그리고 높은 키에 23번만이 선택되었다. 마지막으로 밝은 색에는 낮은 키와 중간키에 각각 10번과 102번, 높은 키에는 185번이 선택되었다. 본 실험1을 통하여 피 실험자들은 그들의 선택에 대한 이유가 무엇인지 질문 받았고 그들은 대부분 두 가지로 응답 하였다. 낮은 톤의 음은 그들이 듣기 어렵고 혼란스럽기 때문에 어두운 색을 선택했고, 또 중간 음은 따듯하고 평화로우 따듯한 색깔의 파스텔 톤을 생각했다. 높은 키는 발랄하고 가벼운 음으로 해석해서 밝은 톤의 색을 선택했다고 설명했다. 또한 다른 결과로는 음악에 대한 색 선택이 공간 관점과도 관련이 있다는 것이다.

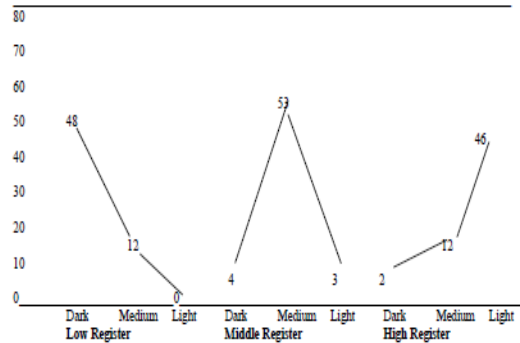
2-2. 실험처치 2

같은 그룹의 피 실험자들은 각각의 코드를 듣고 그에 따른 키를 선택하게 되었다. 톤은 부드럽거나 큰 톤으로 연주되었다. 피 실험자들은 코드를 들음에 따라 색상을 선택하도록 지시받았다. 두 번째 코드를 들은 뒤로, 그들은 본 3가지 항목에 따른 색깔을 선택하도록 지시받았다. 1.변화 없음 2.색이 강해짐 3.색이 약해짐

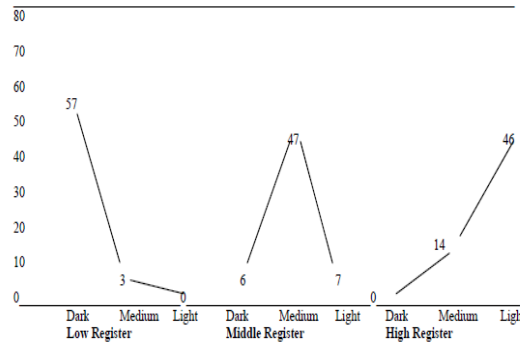
표 2. 실험 2의 색깔 결합의 범주분석표

색깔 범주	색깔
Dark 어두운	black, gray, brown, Reddish brown, dark green, dark blue
Medium 중간	Tan, red, orange, purple, ligh purple, blue, light blue, green, and light green.
Light 밝은	light gray, Ivory, Yellow, White, no-color

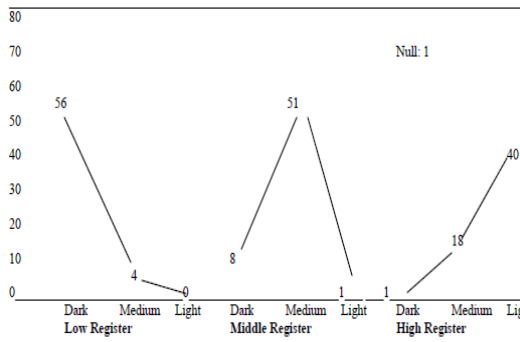
Dominant Seventh



Major



Minor



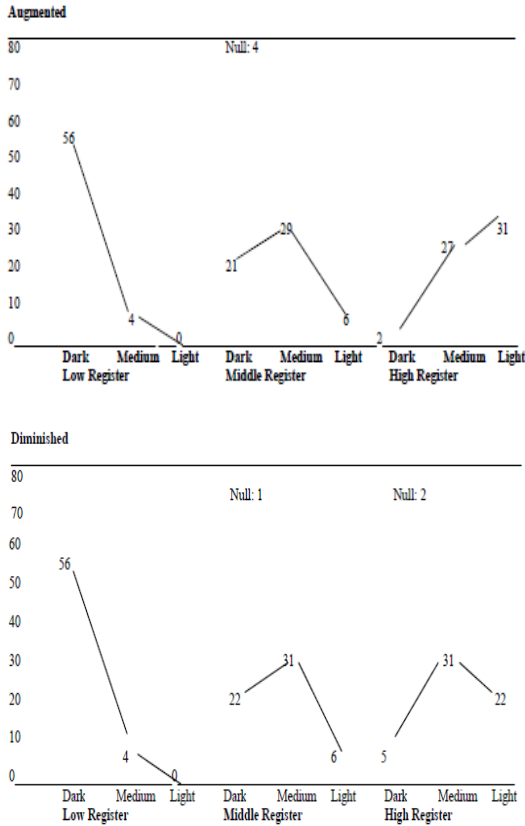


그림 3. 실험 2의 연구결과

### 3. 연구 결과

본 연구의 실험2의 결과로 코드를 들음에 따라 색을 선택하는 것이 선천적인 것인지 혹은 미디어에 노출되어 생기는 후천적인 감각인지에 대해서는 이 연구로는 알 수 없다. 그러나 본 2개의 실험은 음악적 코드와 색깔을 맞추는 것이 인간이 심리적으로 시각적 미디어와 교류하는 데에 있어서 중요한 역할을 한다는 것을 보여주었다. 또한 본 연구를 통하여 소리가 특정한 시각적 효과로 해석될 수 있음을 증명하였다. 그러나 피 실험자들이 음악 코드와 관련해서 색을 선택한 영향이 신체표현을 통한 음악 치료의 효과에 미흡할 수도 있고 더 많은 피 실험자들과 더 긴 시간을 요구할 수 있다. 그러므로 효과적인 음악 치료의 교육적 소프트웨어가 제작되기 위해서는 개발자가 생각해야 할 많은 요소들이 있다. 본 실험은 이러한 교육적 자료를 효과적으로 만

들기 위해 알아야할 첫 단계로 설명되어 진다.

### IV. 결론 및 제언

본 연구는 영상미디어 음악치료 프로그램모형 개발을 위한 기초 자료 수집을 위해 신체표현을 활용한 색깔과 화음, 다이내믹을 연결하여 일어나는 변화를 알아보는 데 목적을 두었다.

연구대상자는 D시에 거주하는 10세부터 29세까지의 두 가지 이상의 언어를 공부했으며 현재 혹은 과거 2년부터 15년 동안의 피아노와 바이올린의 학습 경험을 갖고 있는 여학생 15명을 선정하였다.

본 연구의 결과 첫째, 실험1, 2를 통해 먼저 화음을 들음에 따라 색을 선택하는 것이 선천적인 것인지 혹은 미디어에 노출되어 생기는 후천적인 감각인지에 대해서는 이 연구로는 알 수 없으나 본 2개의 실험결과로 음악적 화음과 색깔을 맞추는 것이 인간이 심리적으로 시각적 미디어와 교류하는 데에 있어서 중요한 역할을 한다는 것으로 나타났다.

둘째, 피 실험자들이 음악 코드와 관련해서 색을 선택한 영향이 신체표현을 통한 음악 치료의 효과에 미흡할 수도 있고 더 많은 피 실험자들과 더 긴 시간을 요구할 수 있으나 본 실험연구를 통하여 소리가 특정한 시각적 효과로 해석될 수 있음을 증명하였다.

효과적인 음악 치료의 교육적 소프트웨어가 제작되기 위해서는 개발자가 생각해야 할 많은 요소들이 필요하다. 그러므로 본 실험은 이러한 교육적 자료를 효과적으로 만들기 위해 알아야할 첫 단계로 설명되어 진다.

본 연구 결과를 토대로 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 음악을 치료의 목적으로 하기 위하여 음악요소들을 감정의 특징에 따라 분류한 영상매체활용이 심리적 이미지의 신체표현 구성자료로 활용되므로 좀 더 구체적인 프로그램 연구를 통하여 미치는 효과분석이 필요할 것이다.

둘째, 음악은 곡들마다 기분이나 내·외적환경에 따라 다르게 구분되어 지므로 음악치료를 위한 자료에 근거를 두어 음원을 수집 분류하여 활용해야 할 것이다.

셋째, 본 실험연구대상자는 지역적 한계와 소수의 인원이므로 일반화하기에 어려움이 있으므로 후속연구는 일반 학생들을 대상으로 적용하여 효과성을 제시할 필요가 있을 것이다.

음악은 일반에 널리 보급되어 있다는 점 때문에 어느 누구라도 음악을 통해 쉽게 접근 할 뿐만 아니라 부정적인 정서 반응을 긍정적인 정서반응으로 유도하는 힘이 있어 고대로부터 현대에 이르기까지 정신건강 치료에 활용되어 왔다. 이러한 음악이 인간에게 여러 가지 측면에서 영향을 미칠 수 있으며, 이것은 음악이 어떠한 방식으로 느끼는가에 대한 차이에서 알 수 있다. 또한 음악은 그 스타일의 다양성과 다각적인 참여 방식으로 인해 융통성 있는 치료 매체가 된다. 음악치료는 신체표현을 활용한 음악이나 음악적인 테마를 사용하여 영상매체활용의 효과성은 음악치료 프로그램 실천과정에서 보다 적극적인 심층적 연구의 접근방법이 필요할 것이다.

음악은 비언어적 커뮤니케이션 활동으로써 신체표현과 더불어 많은 분야에서 사용된다. 이러한 음악의 활용은 신체 표현을 활용하여 가상과 현실의 갭을 줄이는데 가장 효과적인 도구이며 사용자는 메시지와 의미에 대해 매체가 보여 주는 것과 상관없이 우리의 감성의 움직임을 유도한다.

그러므로 본 연구는 영상미디어라는 도구를 통하여 기존의 음악치료에서 사용되어져 왔던 수동적이고 소극적인 음악 감상 활용방법을 탈피하여 직접 몸으로 체험하는 능동적이고 적극적인 음악치료 프로그램으로 적용시켜 나아가 청소년기 사회적 적응문제에서도 긍정적 효과를 줄 수 있는 프로그램 개발의 기초 자료로 삼고 후속 연구를 위하여 본 연구를 바탕으로 청소년들을 위한 신체표현을 활용한 영상매체 음악치료프로그램의 콘텐츠를 개발하고 적용시켜 나타나는 효과를 검증하기 위한 모델로써 제시하고자 한다.

#### 참 고 문 헌

- [1] C. A. Smith and L. W. Morris, "Effects of stimulative and sedative music on cognitive and emotional components of anxiety," *Psychological Reports*, Vol.38, pp.1187-1193, 1976.
- [2] C. L. Krumhansl, "Memory for musical surface, Memory and Cognition," Vol.19, No.4, pp.401-411, 1991.
- [3] J. D. Simpkinsa and J. A. Smith, "Effects of music on source evaluations," *Journal of Broadcasting*, Vol.18, No.3, pp.361-367, 1974.
- [4] J. Bharucha and K. Stoeckig, "Reaction time and musical expectancy: Priming of chords," *Journal of Experimental Psychology Human Perception and Performance*, Vol.12, No.4, pp.403-410, 1996.
- [5] 최병철, *음악치료학*, 서울: 학지사, 2002.
- [6] R. H. Mattson, "A graphic definition of the horticultural therapy model," *Kansas State University Press and Department of Horticulture, Forestry and Recreation Resources*, pp.43-58, 1982.
- [7] 정현주, *음악치료의 이해와 적용*, 서울: 이화여자대학교출판부, 2005.
- [8] J. B. Tillman, "Constructing Musical Healing: The Wounds that Heal," London: Jessica Kingsley Publishers. Anderson, J.R, 1985.
- [9] B. D. Williams, *음악치료학 개론*, 권혜경 외 2인 (역), 서울: 권혜경 음악치료센터, 2002.
- [10] 나호준, *영상매체를 활용한 실과 가족 단원의 교수 학습이 초등학생의 가정생활에 미치는 영향*, 광주교육대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2011.
- [11] 최병철, 방금주, *음악심리학*, 서울: 학지사, 2012.
- [12] 신영희, *신체표현과 연계된 음악 감상활동이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향*, 덕성여자대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2005.
- [13] 방재현, *비언어적 커뮤니케이션의 시각 메시지 표현 연구*, 성균관 대학교 디자인 대학원, 석사학위논문, 2011.
- [14] 김태식, 현혜경, "웹 환경에서 감성적 표현요소를 통한 음악치료 시스템개발", *음악 콘텐츠학회*,



Vol.7, No.6, 2007.

- [15] 김기홍, “영상미디어의 음-시청각 융합의 이론적/실증적 고찰”, 한국콘텐츠학회, 제9권, 제4호, 2011.
- [16] H. L. Bonny, Facilitating GIM sessions. Baltimore, MD: ICM Books. 1978a.
- [17] 이주현, 곽현주, 음악치료 개론서, 대전: 믿음 디자인·출판, 2006

### 저 자 소 개

신 연 숙(Yeon-Sook Shin)

정회원



- 1992년 5월 : Manhattan School of Music. NY.(음악식사)
- 2011년 : 충남대학교 사범대학 교육학과(박사과정 수료)

<관심분야> : 음악교육, 응용프로그램, 음악치유

조 성 희(Sung-Hee Cho)

종신회원



- 1999년 : 강원 대학교문화예술대학 무용학과 교수
- 2010년 : 한국콘텐츠학회 상임이사
- 2000년 : 한국현대무용협회이사
- 1999년 : 아하댄스씨어터 예술감독

<관심분야> : 무용사회학, 무용학