

색채프로그램과 예능프로그램을 활용한 대학생의 심리변화

Psychological Changes of Undergraduate using Color Programs and Entertainment Programs

김미경
성신여자대학교 평생교육원

Mi-Kyoung Kim(mikyoun5969@hanmail.net)

요약

본 연구는 예능프로그램을 시청한 후 색채프로그램을 실시한 실험집단과 실시하지 않은 통제집단의 심리상태(강박증, 불안 및 적대감)에 어떠한 영향을 미치는지 확인하기 위해 실시하였으며, 결과는 다음과 같다.

첫째, 색채프로그램에 참여한 실험집단의 심리상태(강박증, 불안 및 적대감)는 사전 검사치보다 사후 검사치 모두 95% 통계수준에서 유의적으로 낮아졌으나 통제집단을 그런 변화가 나타나지 않았다.

둘째, 예능프로그램을 시청한 후 색채프로그램을 참여한 대학생들의 색채표현에서 빨강색과 파랑색의 지각이 폭넓게 나타났다. 이러한 변화는 흰색의 이성과 검정의 억압에서 현재 해야 할 일에 대한 책임감을 갖는 변화과정이라고 해석할 수 있었다.

결론적으로, 예능프로그램을 시청한 대학생들의 심리상태에 긍정적인 영향을 줄 수 있도록 다양한 색채 프로그램을 교육과정에 도입하는 것은 의미 있다고 본다.

■ 중심어 : | 색채프로그램 | 강박증 | 불안 | 적대감 | 예능프로그램 |

Abstract

This study will be conducted to verify that color programs and entertainment programs affect undergraduates' psychology(Obsessive-compulsive, anxiety and hostility). The results of this study can be summarized as follows.

First, the experimental group's psychology(Obsessive-compulsive, anxiety and hostility) participated in color programs than did all the pre-investigation levels decreased post-mortem examination, statistically significant at 95% appeared to be.

Second, after watching entertainment programs, pass through cognition process of color, undergraduates' color representation worked perception of red and blue respectively. This results is that the reason of white and the suppression of black what to do now with a sense of responsibility can be considered as a change process.

In conclusion, after watching entertainment programs take advantage of color programs that a positive impact on undergraduates' psychological state, as they can provide bright colors with a variety of ways that make sense to suggest.

■ keyword : | Color Programs | Entertainment Programs | Obsessive-compulsive | Anxiety | Hostility |

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

최근 방영되는 예능프로그램을 분석해 보면, 출연자들이 시청자에게 억지웃음을 자아낼 수 있도록 서로 비방하거나 도덕적이지 못한 모습도 거침없이 방송하고 있다. 이러한 현상은 자아정체감을 완전하게 형성하지 못한 학생들에게 옳고 그름의 판단 없이 “나도 해보고 싶다”는 동일시를 느끼게 한다. 즉, 도시화·산업화 사회에서 학생들은 미디어 의존도가 높으며, 시청률도 높아 미디어의 영향이 큰 것으로 나타났다[1]. 따라서 미디어 제작자들은 부정적 내용임에도 시청률 때문에 학생들의 감정을 자극하는 쾌락과 외모지향주의로 유도하게 되는 것이다[2]. 물론 이러한 것은 몇 마디로 영향을 줄 수는 없으나 학생들 각자의 가슴에 보이는 것에 대한 의미와 시각 체계의 형성을 통해 창의적인 시각을 갖는 것에 대해서는 장애로 작용한다[3]. 그러므로 시청률이 높은 예능프로그램을 시청한 후 표현하는 색채를 통해 학생들의 심리상태(강박증, 불안 및 적대감)에 어떠한 영향을 미치는지 현실적인 측면에서 검증하는 것은 의미가 있다고 본다.

일반적으로 예능프로그램에서 제공하는 공감적인 자기대상으로서 기능을 상실하는 것은 실제 자기와 관계가 있다고 한다[4]. 따라서 쾌락적·외모 지향적 예능프로그램에 의한 색채표현은 학생들의 신념을 변화시키는 요인으로 그들이 느끼는 강박증, 적대감 및 불안 반응에 대해서 충분히 설명할 수 있어야 한다. 왜냐하면 감정표현인 색채효과는 2가지 이상으로 구성되는 배색의 조화를 통해 감정과 관계를 갖는데, 만약 색채의 조화가 깨질 때에는 감정의 불균형을 보이기 때문이다[5]. 또한 감정색채의 발달측면에서 학생들은 과거, 현재 및 미래를 넘나드는 정신적 공간의 한계를 없애버리는 미디어의 발전에 따라 강한 현실적 메시지만을 요구하기도 한다[6]. 즉 이러한 영상의 흐름에 학생들도 대응해야 하는데, 현재 상황을 정확히 이해하지 못한 상태에서는 정신적 궁지에 몰리게 되는 것이다[7]. 물론 TV 매체로 자신이 좋아하는 색채를 입거나 먹을 수 있게 한다면 자연스럽게 잠재의식을 자극하게 되어 강박과

적대감, 불안을 줄일 수 있게 될 것이다[8]. 그러므로 영상에서 보이는 색채의 존재는 지속성을 가져야 하며, 이렇게 나타내는 색채배색은 정서적인 부분에 대한 재구조화를 의미하므로 그 의미를 영속화 시키는 영상심리프로그램이 필요한 것이다[9]. 이처럼 예능프로그램을 통한 색채는 매체의 다양함을 선택하여 심리적 자극을 유도하고 욕구를 충족하여 그 시대를 반영하는 무언의 의미를 전달하는 사회적 산물인 것이다[3]. 따라서 리얼리티 프로그램이 청소년의 인식된 현실성에 어떠한 영향을 미치는지 조사하여 교육과 치료의 목적으로 활용하는 것은 의미가 있다[1].

예능프로그램의 주된 시청자인 학생에게 간접적인 영향을 응용하는 것은 특정 영상물을 시청한 후 표현하는 색채가 신체와 정신에 소통역할을 할 수 있도록 하기 때문이다. 다시 말해, 색채의 다양한 의미와 내용을 포함하는 구체적 시각화는 지각된 형태를 경험하는 감각의 반복된 상상인 것이다. 따라서 색채는 인지작용의 탐색을 위해 스크린 색인 빨강, 노랑, 초록, 파랑 등의 색채 변화를 통해 학생의 흥미도와 성격을 관찰하여 자기의 내면에 투사되는 3원색으로 영향을 줌으로써 심리적 증상을 억제시키는 것이다[10]. 결국, 긍정적 감정을 잔상색채로 남아있게 표현하도록 이끌어내는 것은 학생들에게 강박증, 불안 및 적대감의 감소와 대리만족을 느낄 수 있도록 하는 것이다. 이처럼 예능프로그램의 영향은 인지부문에 자각되어 표현되는 감정색채를 통해 무의식의 가치관과 의식적인 가치관의 통일과정을 거치는 것이므로 학생들의 근본을 파악하고 내면의 감정을 색채로 접근하는 것이 필요하다고 말할 수 있다[11].

2. 연구의 방법

본 연구는 공중파에서 방영되었던 특정 예능프로그램(문화방송의 ‘우리 결혼 했어요’, 한국방송공사의 ‘1박 2일’)을 녹화하여 특정 시간에 집단으로 시청시킨 후, 색채프로그램(4회기)을 통해 학생들의 심리상태(강박증, 불안 및 적대감)에 어떠한 영향을 미치는지 검증하고자 하였다. 검증 과정에서 발생할 수 있는 연구자의 주관성을 배제시키고 객관성을 확보하기 위하여 색채

프로그램을 실시하기 전과 후에 간이정신진단(SCL-90-R) 검사지를 사용하여 통계적으로 검증하였다[12]. 통계처리는 SPSS통계프로그램을 사용하여 처리하였으며, 실험집단과 통제집단에 어떠한 영향을 미치고 있는지를 확인하기 위해 t-검정을 실시하였다. 또한 예능프로그램과 색채프로그램이 학생들에게 어떻게 연결되어 활용될 수 있는지를 파악하기 위하여 선행연구의 결과와 비교하여 설명하고자 하였다. 다시 말해, 본 연구는 예능프로그램을 시청한 후에 표현하는 색채가 학생들의 강박증, 적대감, 불안에 어떠한 영향을 미치는지 실증적으로 검증함으로써, 색채프로그램을 다양한 교육과정에서 활용할 수 있는 방안을 제시하고자 하였다.

II. 예능프로그램과 색채가 학생에게 미치는 영향

여학생들은 자신의 복장이나 애완동물의 추상적 이미지에 색채를 연관시키는 반면, 남학생들은 소지품이나 이성애 색채를 연관시키는 경향이 있다[13]. 이처럼 색채연상은 개인마다 다르지만 색(色)의 생물학적인 기본원리에 의해 인체에 직접 작용하며 심리적인 요인으로 강박증, 적대감, 불안에 영향을 주는 것이 일반적인 현상이다. 특히 청소년기에 좌절을 경험한 학생들은 무질서한 행동, 지나친 흡연, 음주 등으로 학교생활에 적응하지 못하는 행동을 보이는데[14], 이러한 것은 정적인 색채연상을 머리로 이해하는 것이 아니라 마음으로 느끼기 때문이다[15]. 이처럼 색채가 학생에게 외향적 심리와 구심적 심리를 표현하도록 하는데 이러한 색의 구성은 난색계열과 한색계열로 나뉘며, 심리적인 제2의 언어로 표현되어지는 것이다[16]. 그리고 학생들에게 사랑의 소재가 되는 미디어의 색채표현은 감정변화를 추적하는 의식적 자아추구와 능동적 탐구심으로 환상

을 내포한 부정적인 것들과 관계되어 현실에서 이성적이기보다는 감정적인 것을 선호하게 되는 것이다[6].

무계획적인 의식 하에서 미디어시청한 후 표현하는 색채는 학생들의 강박증, 적대감, 불안에 새로운 커뮤니케이션의 변화(윤리적 의미 변화→개인의 정체성(정서)→사생활 노출→대응능력)에 감정적인 불균형을 초래하는 부정적 양상을 가져올 수 있다. 이러한 전이적 가치를 원형적 가치(Protovalues), 초월적 가치(Supra-values), 표면적 가치(Epivalues)로 분류할 수 있으며[17], 색채표현의 변화를 통해 감정적인 대응효과를 개선시키도록 한다.

학생들의 영상채널 선택은 특정 노출 상황의 자극에 대해 일관성 있게 호감 또는 비호감 방식으로 반응하는 성향을 보인다[18]. 따라서 그 균형상태가 깨지면 심리적 불안을 느끼게 되어 다시 새로운 균형 상태를 유지하기 위하여 강박증, 적대감, 불안을 느끼게 되는 것이다[19]. 시각 구조에 근거하여 학생사이 상호작용의 공존이라는 시간적 차원에서 신체적인 기관, 형태 또는 기능으로 한정하지 않고 색채가 '정서적인 뇌 구조' 부분에 영향을 미친다고 하였다[20]. 이와 같이 학생들의 선택 증가에 부응하기 위하여 다른 사람의 삶을 들여다 보고 싶은 쾌락적·폐쇄적 심리의 발현이라고 할 수 있을 것이다[11].

일반적으로 마젠타핑크는 생활에서 나타나는 사랑과 이별, 일상의 삶에 자신을 투영하기 때문에 이들의 생활이 케도에서 벗어나고, 그 사이에 충돌이 발생하면 이러한 갈등이 해소되고 다시 일상으로 돌아갈 수 있도록 원색에 흰색이 다량 섞인 펠톤의 색채를 사용하게 된다. 이러한 색채는 심리적 갈등으로 학생들에게 왜곡된 삶의 방식이나 불안 혹은 현실을 경시하는 역기능적 시각으로 전이될 가능성도 존재한다[7]. 또한 학생들은 자신의 욕구분출인 현란한 색채를 통해 강박증을 부추이고 있다. 그러나 회색계열과 올리브그린의 배색은 학생들에게 타인에 대한 호기심과 자신의 전시 욕구에 대한 대리만족감을 결합시켜 자신들의 아픔이나 기쁨을 같이 호흡할 수 있다고 생각한다[21]. 그 이유는 색채가 행복추구인 반면에 사적인 강박감에 몰입하며 금기시되어 있는 비밀스러움을 학생들의 억압된 욕망과 혼돈

1) 신체화, 강박증, 대인민감성, 우울, 불안, 적대감, 공포불안, 편집증, 정신증 및 부가적 문항의 9개 증상 척도와 3개의 타당도 척도로 구성된 90문항의 자기 보고식 다차원 증상목록검사로 정신 건강과 부적응적 정신증상을 측정하는데 널리 사용되고 있는 검사도구이다. 피검사자는 각 문항에 대해 지난 7일 동안의 경험을 토대로 하여 그 증상의 정도에 따라 '전혀 없다(0점)'에서 '아주 심하다(4점)'로 분류되는 5점 척도로 평정된다.

스러운 자의식으로 성과 폭력이라는 대상이 될 수도 있는 것이다.

한편, 학생들이 선호하는 색채가 신체적 감정의 분출을 도와주는 핑크크 심리이다. 이러한 색채는 학생들의 이중적이고 심리적인 죄의식을 불러일으키지만 과거와 달리 현대의 미디어는 정신적 동반자로서 예능프로그램을 통해 호감이 일어나고 현실을 인지하는 존재감과 만남이 되고 있다[22]. 이러한 현상을 표현할 때는 스스로 유난히 싫어하는 방어기제 색채로 표현되는 경우가 많다. 그러므로 너무 싫어하는 색채라 할지라도 배척하기보다는 취하려고 노력하는 것으로 자신의 단점을 알아차리는 색채로 인식할 수 있는 것이다.

유사배색의 사용은 현실을 자신에 투영하고 논리와 비논리의 기묘한 혼합을 대조하며 현실을 인지하는 상태이다. 이에 따라 두서없는 배색의 사용은 틀에 박힌 인위적인 것에 길들여지는 성과중심의 경쟁이 학생들로 하여금 적대감을 발생하게 한다. 따라서 예능프로그램을 시청한 후 표현되어지는 동계(同系)배색은 학생들의 인지와 감성을 만족하고자 시청경험에 근거하여 프로그램을 평가하는 능동적인 모습으로 영상내용과 색채표현의 상호작용을 통해 이루어지는 것이라 할 수 있다[23]. 다시 말해, 예능프로그램을 시청한 후 표현되는 색채는 메시지에 대한 해독과정이라고 볼 수 있는데, 시청여부에 의한 평가방법은 시청행위에 대한 제한된 정보만을 제공해 주는 것이다. 가령 시청률 자료는 시청자의 규모 혹은 시청경험에 대해서는 별다른 정보를 제공해주지 못하고 있다[24]. 왜냐하면 모방주의의 미술교육을 받아온 학생들은 변하는 다양한 이벤트에서 뭔가 특별한 독창성을 발휘하기보다는 인터넷에서 쉽게 공유하는 정보 때문에 체계적이고 창의적인 생활을 못하고 불안을 나타내는 것이다. 그리고 예능프로그램이 주는 메시지나 카메라에 보이는 시선은 내적 선정성으로 인한 강박증, 폭력성과 과열경쟁으로 인해 적대감과 불안에 미치는 영향에 대해서 모든 학생들이 동일한 자극을 받는 것은 아니기 때문에 지속적인 연구가 필요하다.

III. 연구대상 학생들의 심리상태

S대학의 남학생들은 군대를 가야 한다는 의무감은 있으나 내적 갈등을 인지하지 못하고 무의식적으로 쾌락을 쫓으며 대리만족을 느끼려고 하는 강박증으로 인해 무채색을 많이 사용하였다. 왜냐하면 남학생들은 국방의무로 인하여 자신의 현재 해야 할 일에 주의를 기울이지 못하며 쾌락적으로 음주와 흡연에 집착하거나 일부는 무기력증에 빠져있기 때문이다. 그리고 군복무를 마친 복학생들은 힘든 시기를 지냈음에도 불구하고 여전히 목적을 정하지 못해 수업에 열중하는 것이 아니라 노트북을 갖고 다니며 실시간 인터넷 검색이나 게임을 하는 것으로 현재 상황에 대한 불안을 느끼고 있었다.

한편, 여학생들은 외모에 신경 쓰며 화장을 독특하게 하여 타인의 시선을 끌고, 또한 흡연에 집착하고 화려한 메이크업과는 다른 스모크 모습으로 타인의 시선을 받고 있다. 이런 대부분 여학생들은 대학도 마치 가상 현실에서 지내는 것처럼 학업 목적이 불분명하고 학우들과의 밀착감도 부진하며 심할 경우에는 타인에 대한 적대감을 갖고 있는 것으로 나타났다. 그리고 예술 관련 전공 특성상 합동 과제 작업이 많은데도 협동이 이루어지지 않아서 시작과는 달리 우유부단한 판단력과 '나 아니어도 어떻게 되겠지'하는 나태함이 결국에는 과제작업의 결과를 얻지 못하고 집단을 망가트리고 있는 상황이라고 할 수 있다.

한편, 학생들의 관심 분야는 다양하게 논의 되어야 하는데도 삶의 기초적인 본능에 대한 허상으로부터 나타나고, 남들보다 좋은 옷, 좀 더 편하고 즐거운 생활을 원하는 감정은 많은 시행착오를 거쳐서 성숙단계에 이르는 것인데도 학생들은 현재만 생각하는 한정된 사고를 하였다. 이러한 학생들의 심리에 기쁨을 붓듯이 미디어에서는 쾌락·흥분을 고조시키고 이것에 열광하는 감정들을 대신 표현해주고 있다. 학생들의 은밀한 욕구는 '사람들이 기분 좋게 향유하고 싶은 것이라는 생각'이 들어야함에도 불구하고 최근 학생들은 가능한 한 즐겁고 기분 나쁘면 버리고 싶은 느낌을 아무데서나 쉽게 표현하며 자존감을 낮추고 있다.

관심의 대상에서 의식적인 사고는 그들을 일상에서 이탈하게 만드는 심리적 자극을 준다고 볼 수 있다. 청소년기를 벗어나며 성인기의 준비단계인 학생들에게 물질적·정신적 보상을 받고 싶은 창작자가 되고자 하는 각성을 하게 되는 것이다. 그러나 본 연구에 참여한 S대 학생들의 창의성은 결여되고 막연하게 누군가 도와줄 것이라는 의존적인 의식을 갖고 있어 단순한 과제물도 수준 낮게 나타나고 있다. 즉, 학생들의 과제에는 자신의 노력으로 뭔가를 새롭게 만들어야 하는 노력 없이 인터넷의 모방이나 베끼는 것으로 결론내고 있다.

또한 평상시에 친근하게 지내다가도 시험기간이 다가오면 친구들이 노트필기를 빌려달라고 한다든지 중요 요점을 알려 달라고 할 때 감정적 불편함을 느끼는 적대감을 보이고 있다. 이러한 적대감은 불안과 함께 돌출 심리로 일상 과정에서 노력과 열정이 빠져있는 학생들에게 심리적 욕구의 결과에서 좋은 학점을 받으면 된다는 왜곡되고 편협적인 의식으로 흐르고 있다. 결과 중심이 아닌 책임과 융통성이 있는 과정중심의 경쟁을 할 수 있도록 변화를 가져야만 학생들의 신체와 정신이 통합된 균형을 이룰 수 있는 것이다.

실험을 하기 전에 학생들이 선호하는 색채를 조사하기 위해 풍경구성법을 이용하였다. 일반적으로 선명한 색상을 사용될 때에는 실제적으로 더 나은 삶을 위해 원초적인 욕구 충족을 전한다든지 자기의 부족함을 채우는 의지를 확실히 가지는 표현이라고 볼 수 있다. 그러나 [그림 1]에서 보는 바와 같이, 학생들의 심리상태는 흰색을 과도하게 사용하고 낮은 명도의 한정된 색채를 사용하고 있다. 즉, 극과 극인 대극의 상태를 지속시키고 있으며, 의식적이든 무의식적이든 자신의 감정을 영위하는데 있어서 거의 본능만 앞세우고 있는 모습이라 말할 수 있다. 또한 학생들은 욕구충족의 기초적인 삶만을 찾고 있는데, 이 경우 흰색은 신체와 정신의 통합이 이루어지지 않고 보고 느껴지는 현상만을 인식하는 강박적인 부분을 표현한 것이다.

학생들에게는 전공 특성상 작품을 공동으로 만들어 제출해야 하는데, ‘함께’라는 것에 익숙하지 못한 학생들은 조원들끼리의 불만이 많이 터져 나오며 누구 때문에 진행되어지지 못한다는 적대감이 나타난다. 이러한

복잡한 심리상태로 인해 부정적인 감정을 검정이 섞인 색상으로 표현되고 있다. 이와 같이, 학생들 자신의 문제점이 무엇인지 근본적이고 전체적인 것을 생각하지 못하고, 당장 눈앞에 벌어지는 것만 해결하면 된다는 한정된 생각을 하고 있다는 것을 보여준 것이라 할 수 있다. 또한 검정과 유채색의 혼색은 수용보다는 거부 반응으로 수업과 동아리행사에 자발적인 참여를 해야 하는데 귀찮고 바쁘다는 이유로 연습하지 못한 학생들이 주로 사용하였다. 한편, 색채의 배색에 있어서도 사고능력은 방어기제를 사용하며 정제되어지지 않은 목소리나 행동을 나타내는 검정이 많이 섞인 붉은색으로 표현하고 있다. 다시 말해, 긍정적 정서로 자신이 하고 싶어 하는 일과 자신의 생각이 적용되어 자신의 미래를 꿈꾸는 상황적인 판단력이 결핍되어 있는 것이다. 이러한 실험 전 조사결과를 통해 예능프로그램과 함께 색채를 활용하여 학생들에게 심리상태에 변화를 주는 것이 적용 가능한가에 살펴보고, 많은 학생들의 참여가 이루어질 수 있도록 보편화하는 방법을 찾고자 하였다.



그림 1. 실험 전 학생들이 선호하는 색채 특징²⁾

IV. 연구대상 및 실험방법

1. 연구대상

S대에 재학하고 있는 학생 60명을 실험집단과 통제 집단의 두 집단으로 우선 나누었다. 그런 다음 실험집단은 2010년 10월 1일부터 10월 31일까지 매주 1회씩

2) Suenaga Tamio(末永倉生)가 개발한 Heart&Color Chart 1을 사용하여 분석하였다.

심리상태에 자극을 줄 수 있는 예능프로그램을 시청한 후 3원색과 무채색을 이용하여 자신의 색채를 표현하도록 실험설계를 하였다. 하지만 통제집단은 예능프로그램을 시청하지 않을 뿐만 아니라 색채프로그램에 대해서도 참여하지 않고 4주 후 SCL-90-R 검사에 응하도록 조치하였다.

2. 실험방법

실험집단은 특정 예능프로그램을 실험영상물로 시청하도록 한 후 학생들에게 색채표현과 간이정신진단(SCL-90-R) 검사지를 작성하도록 하여 강박증, 불안 및 적대감의 증상에 미치는 효과를 측정하였지만, 통제집단은 색채표현을 위한 실험처치는 하지 않고 간이정신진단 검사지만 작성하도록 하였다.

색채표현에 사용된 재료는 물과 함께 3원색 물감이었는데, 재료를 사용하는 과정에서 물의 양으로 학생들의 심리적인 상태를 가늠하고자 하였다. 즉, 특정 예능프로그램을 시청한 후 감정의 잔상을 색채를 통하여 표현하도록 지시하여 불편함을 주는 학생들의 심리상태(강박증, 불안 및 적대감)를 변화시키는 방법을 사용하였다. 다시 말해, 학생들에게 적극적으로 표현되는 색채를 중심으로 재탐색되는 자신의 심리적인 상태를 알아차리도록 하여 강박증, 불안 및 적대감에 긍정적인 영향을 미치는지 알아보하고자 하였다.

2.1 예능프로그램의 내용과 특징

공영방송에 방영된 특정 예능프로그램('1박 2일'과 '우리 결혼 했어요')을 각각 2편씩 녹화하여 일정 시간에 집단적으로 시청할 수 있도록 하였다. 여러 예능프로그램 중에서 '1박 2일'과 '우리 결혼 했어요' 예능프로그램을 선택한 것은 대학생들이 가장 선호하는 프로그램으로 조사되었으며, 실험의 집중도를 가질 수 있을 것으로 판단하여 선정하였다. 이러한 예능프로그램의 특징은 다음과 같다.

① 2010년 10월 9일 MBC 우리 결혼 했어요(제53회)

가상 결혼한 커플의 생일축하 설계이다. 남편 생일을 맞아 특별한 선물을 준비한 결혼 1년차 부인의 선물 전

달을 위한 설정으로 눈치가 빠른 남편이 알아채지 못하도록 하며 긴장감을 주도록 구성되어 있다. 이 예능프로그램을 선택한 것은 학생들이 많이 웃을 수 있는 속에서 자기감정 발산으로 대리만족경험을 유도하기 위함이다.

② 2010년 10월 17일 KBS 1박2일 : 가을 음악여행(제304회)

음악프로그램의 설계로 진행하는데 가사, 음정, 박자가 틀리면 벌칙을 주어 많이 틀리는 팀은 실외에서 잠을 자도록 함으로써 출연진들이 웃음을 자아낸다. 이 예능프로그램을 선택한 것은 노래가사의 서정성과 출연진들도 완벽하지 않다는 자기합리화 과정을 통하여 나도 할 수 있다는 것을 유도하기 위함이다.

③ 2010년 10월 23일 MBC 우리 결혼 했어요(제55회)

실험부부의 200일 기념일을 맞이하며 축하의 메시지로 설계되는데 아침부터 비가 내리며 밀고 당기는 심리전을 바탕으로 출연진의 악조건상황이 긴장감을 자아내며 진행된다. 일반적으로 개인의 생활은 자연의 환경인 날씨와 상관성을 갖고 있으며, 환경에서 일어나는 상황들은 극복해야하는 과정인식을 위해 이 프로그램을 선택한 것이다.

④ 2010년 10월 24일 KBS 1박2일 : 만재도에 가다(제305회)

배낭여행기 프로그램으로 설계되며 전남 신안군에 있는 만재도 섬에 배를 타고 들어가며 일어나는 출연진들의 고생하는 실전모습으로 진행된다. 또한 도착한곳에서의 미션은 팀원들이 먹을 식사거리를 직접 자급자족하는 진행으로 웃음을 자아낸다. 이 예능프로그램을 선택한 것은 자기가 이루어내는 상황들의 즐거움은 반드시 힘들고 그때그때의 이겨내야 하는 상황들을 인식하고 스스로 거울대상을 갖도록 한 것이다.

2.2 색채프로그램의 내용

[표 1]과 같은 색채프로그램을 구성하였다. 다시 말해, 예능프로그램의 내용을 녹화하여 일주일 1회씩 4회

기 동안 시청하도록 한 후 각 회기에 맞는 주제를 제시하고 색채로 표현하도록 하였다. 그렇게 표현된 색채를 분석하고, 한편으로 실험 전후의 어떠한 차이를 보이는지 풍경구성법을 사용하여 비교하였다. 이때 사용된 재료는 검정싸인펜, 색연필, 4B 연필, 3원색 물감, 8절 도화지(흰색, 흑색) 및 SCL-90-R 검사지를 사용하였다.

표 1. 색채프로그램의 구체적 내용

회기	영상물 제목	색채표현	내용
사전 검사	사전 검사지, 풍경구성법에 의한 색채진단	실험 전 학생들의 심리적 증상 진단	실험처치를 실시하기 전
1	우리 결혼했어요 (제53회)	빨강, 노랑, 흰색, 검정 표현하기	자기대상의 욕구발산의 심리인 분출 감정을 미디어로 나타낸다. 빨강색의 색채자극은 노랑의 중간색과 의식적사고의 통찰을 하도록 빛과 어둠을 혼합하는 흑과 백으로 감정정리를 하는 과정을 처치.
2	1박2일 가을 음악여행 (제304회)	파랑, 노랑, 흰색, 검정 표현하기	관계의 제인식을 유도하는 감정과 이성의 결합인 자기대상 기능을 강화시키도록 내면화시킨다. 파란색의 방어적인 성격의 수용과 반응처리과정 처치.
3	우리 결혼했어요 (제55회)	무채색으로 표현하기	미디어의 긴장감이 형태심리학의 자기대상 욕구와 반영적 자기대상의 수용으로 강박, 적대감, 불안 등에 거울작업처치.
4	1박2일 만재도에 가다 (제305회)	3원색 표현하기	다양한 색채는 공감적 역할과 자기대상을 형성하는 새로운 구조의 습득처치.
사후 검사	사후 검사지, 풍경구성법에 의한 색채진단	실험 후 학생들의 심리적 증상 진단	실험처치를 실시한 후

V. 실험결과

1. 풍경구성법에 의한 색채 변화 분석

예능프로그램을 시청한 후에 학생들이 선호하는 색채를 풍경구성법을 이용하여 조사하였더니 [그림 2]와 같이 나타났다. 대다수 학생들은 켈톤의 색채를 줄이고 원색의 무지개 색채의 단계로 배색효과를 많이 사용하

였다. 이것을 통해 예능프로그램을 시청한 후 색채표현은 학생의 심리상태를 긍정적인 방향을 변화시키는데 있어서 효용성이 있다고 말할 수 있다.

또한 다양한 색채를 갖는 것은 자신의 심리적인 현상을 알아차리면서 불안과 강박적인 두려움의 요소를 감소시킨 것이라 할 수 있다. 즉, 실험 전에 흰색을 과도하게 사용하는 것이 감소된 것은 음주와 흡연으로 인하여 과제 수행능력은 저조하더라도 자신들의 생각이 관찰되어지도록 교수와 선배들에게 공격적으로 대처한다는 것인데, 이러한 것은 자신의 생각과 다르게 나타나는 강박적인 부분으로 자신은 불공정한 피해를 당할 수 있다고 생각하기 때문이다. 그러므로 여러 가지 감정을 수용하는데 있어서 겪는 불안은 검정색의 표현을 통해 감정의 상승역할을 하며 변덕스러워질 수 있기 때문이다.

한편, 화가 많이 나고 전체성을 생각하지 못하였던 학생들은 검정색의 양이 작고 유채색의 양이 많이 혼합되는 어덜트톤을 선택하여 사용한 것은 적대감을 조절하는 양가감정으로 적극적 참여의 사고로 변한 것을 의미한다. 이처럼 학생들에게 색채와 배색의 변화는 불안을 감소시키며 자신의 미래에 대한 긍정적인 생각으로 적용되어 상황판단 능력도 상승하고 활동에도 흥미로움을 느끼는 것으로 볼 수 있다. 이러한 결과를 통해 알 수 있는 것은 예능프로그램과 함께 색채를 활용하여 시간이 경과하더라도 안정된 활동을 할 수 있도록 강박증, 적대감, 불안은 지속적으로 살펴보아야 한다는 것을 의미한다. 왜냐하면 학생들의 행동에 있어서 개인적인 차이는 합의점을 찾을 수 없기 때문이다.

학생들에게 있어서 빨강, 주황, 노랑, 초록, 파랑, 남색, 보라, 흰색, 검정 순의 색채표현은 효율적으로 적용되면서 자신에게 특별함을 발휘할 수 있는 가능성이 높음을 보여준 것이다. 결론적으로 학생들의 강박증, 불안 및 적대감이 감소될 수 있도록 무지개 색을 사용하여 사소한 것에 집착보다는 자신이 확신하는 신념과 가치관을 따르도록 도덕적인 융통성을 적용시키고 있다는 것을 보여주는 것이다.



그림 2. 4주 후 실험집단 학생들이 선호하는 색채 특징



그림 3. 4주 후 통제집단 학생들이 선호하는 색채 특징

통제집단은 두서없는 색채로 자신의 감정이 어떤 의미인지 감지 못하고 있다. 또한 색채표현에서도 보이는 부분만 처리하였으며 의식적인 전체성을 생각하는 부분은 여전히 결여되어 있다. 학생들은 관계의 형성을 위한 표현인 배색의 관계를 생각해 보아야함에도 불구하고 바깥채색은 생략하는 경향이 두드러졌다. 그러나 바탕을 채색하지 않았다는 것은 강박증과 불안은 더 높아졌다고 할 수 있는 것이다. 왜냐하면 채색을 하지 않는다는 것은 주의집중의 부족으로 지시사항에는 잘 따르지만 협동적이지 못하고 적극적인 태도는 아니기 때문에 나타난 것이다. 물론 충동적이고 민감성이 비정상적인 부분은 아니지만 학교적응이 어렵고 곁도는 느낌은 감정적인 고립으로 강박증, 적대감, 불안을 일으키며 성취 욕구에 부정적인 영향을 미치는 것이다. 즉, 다양한 색은 사용하되 선으로만 나타내는 것은 의식적인 부분만을 강조하는 것이며 외적으로 순종하는 반응은 사회적인 가면일 뿐 학생들은 내면으로 흔쾌히 순종 반응하는 것이 아니기 때문이다. 이러한 결과를 통해서 학생들이 예능프로그램과 함께 색채표현을 활용하여 시간이 경과하더라도 심리적으로 안정된 활동을 할 수 있도록 색채치료를 통하여 자신감을 찾아가는 것은 필요하다는 것을 보여주는 것이다.

2. 심리상태 변화 분석

풍경구성법에 의한 색채 표현의 변화가 학생들의 심리상태(강박증, 불안 및 적대감)에 어떤 변화를 주었는지 간이정신진단검사(SCL-90-R)를 이용하여 조사하였다.

표 2. SCL-90-R 검사지에 의한 심리상태 변화여부

구 분	평균	표준편차	평균의 동일성에 대한 t-검정			
			t-값	유의확률 (양쪽)		
실험집단	강박증	사전	44.08	7.199	4.199	.000
		사후	37.56	7.997		
	불안	사전	46.98	7.135	3.050	.003
		사후	41.94	8.959		
	적대감	사전	47.60	8.368	2.389	.019
		사후	43.83	7.039		
통제집단	강박증	사전	37.92	5.885	-.493	.627
		사후	39.75	11.466		
	불안	사전	40.75	4.267	-.681	.503
		사후	43.42	12.873		
	적대감	사전	41.67	5.836	-.262	.796
		사후	42.50	9.337		

[표 2]에서 보는 바와 같이, 색채치료프로그램에 참여한 실험집단은 강박증, 불안 및 적대감 모두 사전 조사에 나타난 평균치보다 사후 조사에 나타난 평균치가 낮아졌으며, 통계적으로도 95% 수준에서 유의적인 것으로 나타났다. 그러나 색채치료프로그램에 참여하지 않은 통제집단은 강박증, 불안 및 적대감 모두 사후 조사

에 나타난 평균치가 사전 조사에 나타난 평균치보다 높아졌으며, 통계적으로도 95% 수준에서 유의하지 않는 것으로 나타났다.

이런 결과를 통해 알 수 있는 것은 예능프로그램을 시청한 후 색채프로그램을 활용할 수 있다면 학생들이 갖고 있는 강박증, 불안 및 적대감에 대하여 긍정적인 영향을 줄 수 있다는 것이다. 따라서 학생들이 선호하는 예능프로그램에 반복적으로 노출되어 나타날 수 있는 심리상태(강박증, 불안 및 적대감)에 대해 긍정적인 영향을 줄 수 있는 다양한 방법을 통해 학생들에게 기회를 제공하는 것이 필요하다고 판단된다.

3. 색채프로그램별 실험집단의 심리상태 분석

3.1 빨강, 노랑, 흰색, 검정 표현하기(1회기)

재료의 낯설음으로 인해 불편함을 나타냈지만 10분 쯤 경과 후에는 작업에 몰입하는 모습을 보였으며, 작업을 마친 후에는 재미있다고 반응하였다. 빨강색과 무채색의 혼색에서 학생들은 분홍색이 만들어지자 예쁘다, 우와 등 감탄사를 내기도 하였다. 재료를 통해 잊고 있었던 기억들이 떠오르며 개인적으로 경험하는 공상 자각이 자신만의 변별평가 체계를 통해 만들어낸 허구, 즉 공상일 뿐 실체가 아님을 깨닫는 것이라고 할 수 있다[25]. 그리고 예능프로그램을 시청 후 색채의 인지과정을 거치며 학생들에게 나타났던 흰색의 이성적 측면과 검정의 감정적 억압은 현재해야 할 일에 대한 책임을 인지한 것이었다. 그 이유는 수업을 마치고 놀이문화에 빠지는 횡수가 줄었으며, 학교수업을 마친 후에도 친구들과 즐기는 여가생활에 시간의 한계를 정하였다. 즉, 내일 수업이 시작되는 시간을 기억하고 음주의 시간과 양을 줄이는 태도의 변화가 있다. 흡연과 관련하여 한 학생은 참으려고 하면 검정돌이 자신의 어깨에 올려있다는 강박적인 생각으로 흡연을 줄이지는 못한다고 말하였다. 왜냐하면 검정을 섞는 색채는 자신의 내면적인 부분을 억누르는 것이라고 볼 수 있기 때문이다. 그리고 검정을 사용하면서도 다양한 혼색을 사용하지 않는다는 것은 삶의 목적에서 욕구를 벗어나기보다는 기본적인 생활환경에 따라 학생들의 주체성이 이루어지고 있는 것이다. 절친한 친구와의 관계에서 다양한

유채색은 거부감을 느끼고 싶지 않은 적대감을 검정으로 표현하였는데, 이것은 방어기제로 볼 수 있다.

3.2 파랑, 노랑, 흰색, 검정 표현하기(2회기)

찍기 기법으로 이성적인 발산을 유도하였다. 빨강색의 열정과 흥분을 자극하고, 파랑색의 이성적인 의미의 요인으로 자기반응의 주관성에 대한 자각이 일어나도록 해석을 도와주는 것이다[26]. 군대를 갔다 온 복학생들은 현재 학과에 대해 적성이 맞는지 검토 중이라고 하였다. 입학 시기에 계획했던 교육과정과 다른 수업을 받고 있는데 지금의 전공이 자신의 꿈과는 다르다는 갈등으로 인해 이해하고 싶은 일이 무엇인지 목적이 정하지 못하였다. 그 이유는 색채에서 알 수 있듯이 비비드톤의 사용은 내면의 에너지가 분출되고 그 에너지로 인하여 자신을 자각할 수 있는 직면상황을 보이기 때문이다. 행동적인 부분에서도 유행을 쫓아가듯 예능프로그램의 출연자들과 비슷한 스타일에 신경을 쓰고는 있지만 자신에게 어울리는지 생각하고 선택한다고 하였다. 또한 원색사용에서 감정의 조절은 부족하였으나 하고 싶은 것이 있으면 일단 해보고 아니다 싶으면 다시 재조정하려는 적극적인 재탐색과정이 불안해하기만 하던 심리적 현상에 긍정적인 영향을 미치는 것이라 할 수 있다. 붉은색, 노란색, 파란색 갈색의 사용은 남학생들과 여학생 모두 독특한 퍼스널리티에 관심 받고 싶은 적극적인 모습을 표현할 것이라 할 수 있다.

3.3 무채색으로 표현하기(3회기)

정서적인 인식과 감정 조절보다는 무의식과 의식의 상관관계로 학교생활의 전반적인 만족도에 관해 자각 표현을 하는 것이다. 학생들은 검정과 빨강을 조금 혼색하여 갈색을 만들고 싶다고 하는데, 이 과정에서 학생들은 유채색을 섞고 싶은 적극성을 나타내었다. 갈색의 사용은 모성원형을 나타내는데 여학생들은 기초적인 차원으로 '귀찮아서, 하기 싫어서'라는 갈등차원의 불안을 포기하지 않고 깨달음으로 변화시켰다. 준비부족이었던 학생들에게 있어 파스텔 색채의 사용은 흡연에 집착하던 여학생들의 내부에 흰색의 투명한 빛과 유채색의 특성이 영향을 주기 때문이다. 즉, 학생들은 불

안감정을 다른 모습 안에 시선을 주목하고 있는 것인데 다크톤의 스모크 화장은 자신의 두려움과 자존감을 표현하고 있는 것이다. 또한 대학생활도 배척하지 않고 마치 가상현실에서 미래의 현실을 지내는 것처럼 학업과 학우들과의 높은 밀착으로 과제를 발표하였다. 예술 전공의 특성상 합동 과제 작업이 많다는 것에 짜증을 많이 내었던 학생들도 학우들에게 피해를 주지 않기 위하여 밤늦게 까지 작업을 마치고 귀가하려는 모습을 보인 것은 많은 변화를 가져왔음을 보여주는 것이다.

무채색과 유채색의 배색효과는 시작에서는 부진함을 보였지만 마무리할 때는 작업의 결과를 얻어 함께 제출하는 변화를 보였음을 보여주는 것이다. 이렇듯 학생들의 외적 모습은 관심을 받으며 달라지는 양상을 보였다. 그리고 그들이 표현한 관심 분야의 색채는 스스로 자신을 탐색하는 계기를 만들며 삶의 기초적인 본능이 허상이 아니라 현실임을 인식하게 되었다. 그러면서도 문득문득 남들보다 좋은 옷, 좀 더 편하고 즐거운 생활을 원하는 학생들은 자신의 마음상태에 대한 색채를 재탐색하면서 성숙단계에 이르는 긍정적인 사고전환을 통해 합리적인 상태로 변화였다.

3.4 3원색으로 표현하기(4회기)

분석적 입장에서 감정, 말, 행동, 사고 및 정서를 지배하는 핵심감정을 통해 사랑받고, 인정받고 싶은 욕구가 좌절되었을 때를 생각한다. 학생들의 가족관계 또는 그와 유사한 의미를 갖고 있는 관계성에서 나타나는 강박증, 적대감, 불안의 핵심감정을 철저히 파악하여 지금 - 여기에서 학우들과의 관계를 충분히 형성하도록 하였다. 그 이유는 학생들에게 자존감을 키우고 강박증, 불안 및 적대감을 감소시키는 의식적인 사고는 그들의 관심대상에 물질적이면서 정신적 보상을 이끌어내는 창작자가 되고 싶은 각성을 하기 때문이다. 그러므로 대학생활에서 노력과 열정이 함께 공존하는 캠퍼스를 심리적 욕구로 인해 좋은 결과를 낳는다는 의식으로 전환되었다는 것이다.

결론적으로 예능프로그램으로 인해 상실된 자존감에 대해 색채프로그램을 실시하였더니 학생들의 심리상태(강박증, 불안 및 적대감)에 긍정적인 변화를 주었다.

그 이유는 색채와 심리의 조화가 감정을 표현하는데 색채배색의 효과는 긍정적인 반응을 이루어지도록 제공되었기 때문이다. 또한 특정 예능프로그램을 통해 자신이 좋아하는 색채를 입거나 먹을 수 있도록 자연스럽게 내면 의식을 자극하고 강박증, 불안 및 적대감에 기억되어지는 심리상태를 자극하는 역할을 하였다. 즉, 예능미디어를 통한 색채는 매체의 다양함을 선택하여 심리적 자극을 유도하고 욕구를 충족하여 그 시대를 반영하는 무의식적인 의미를 전달하도록 해야만 한다[3].

V. 결 론

본 연구는 실험집단과 통제집단이 구분한 후 실험집단에 실시한 색채프로그램이 심리상태에 어떠한 영향을 주는지 알아보기 위한 것이다. 통제집단은 진단검사를 마친 후 실험처치가 제공 되지 않았지만 실험집단의 사후 검사와 진단그림을 그릴 때 다시 합류하였다. 한편, 실험집단은 공영방송국의 예능프로그램을 실험 영상물로 시청하도록 처치한 후 학생들의 감정적인 잔상을 색채표현으로 하도록 하였다. 일반적으로 색채는 인지작용에 영향을 주어 삶의 질적 수준을 향상시키는 데 붉은색은 행동변화 측면에, 푸른색은 이성적 측면에 각각 영향을 미치는 것으로 나타났다. 한편, 물의 상징은 정화의 의미를 가지고 있음에도 불구하고 학생들은 물을 많이 사용하지 않았다. 이러한 모습은 물이 상징하는 감정정화보다는 물감의 양을 두텁게 하는 억압적인 강박증을 표현한 것이라 말할 수 있다.

예능프로그램의 감정 발산과 긴장감은 학생들의 심리적인 부분을 자극하여 존재감을 느끼지 못하는 학생들에게 사회성을 향상시키도록 할 수 있다. 특히 시청자인 학생에게 간접적 상호작용을 통해 신체와 정신의 소통역할을 할 수 있도록 하기 때문이다. 또한 예능프로그램을 시청한 후 독창적이고 자유로운 사상을 적극적으로 해석하여 나타나는 학생의 색채변화는 형식적인 것에 억매이지 않고 자율적인 내면반응으로 변화하는 과정이므로 중요하다. 다시 말해, 예능프로그램을 활용하여 색채의 다양한 의미와 내용이 포함하는 구체적

구조화는 학생들에게 지각된 태도, 경험과 감각의 상상
으로 흥미를 높일 수 있다. 그러므로 색채가 인지작용
의 탐색을 위해 빨강, 노랑, 파랑 등의 다채로운 색채
변화로 학생의 내면에 투사되어 3원색이 정서적으로
영향을 줌으로써 불안을 억제시킨다는 것을 알 수 있
다. 즉 합리적인 자기반응 감정을 잔상색채로 수용하며
표현하는 것은 학생들에게 대리만족을 느끼게 하고, 예
능프로그램의 영향이 인지부분에 자각되어 반응하는
거울작용으로 표현된 감정색채는 무의식의 의식화인
치료과정인 것이다. 이러한 과정을 거치는 것은 학생들
에게 자신의 근본을 느끼고, 또한 내면의 감정을 색채
로 접근하여 자각하도록 일깨우는 것은 필요하다. 본
연구에서는 예능프로그램의 긍정적 효과에 반응하고,
그 후 반응감정을 색채표현을 통해 강박증, 적대감, 불
안을 감소시킬 수 있음을 검증하였다.

결국 학생들의 생활에 무채색과 유채색의 조화는 책
입과 융통성이 있는 과정중심의 경쟁을 할 수 있도록
변화를 갖는 계기가 될 수 있으며, 학생들의 신체와 정
신이 통합된 균형을 이루도록 할 것이다. 그러나 인간
의 본능은 각성기간이 지나가면 다시 본래의 심리적 상
태로 돌아가고 싶은 본능적인 부분이 있으므로 색채의
재탐색은 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

끝으로 본 연구는 예능프로그램에 색채프로그램을
활용하여 학생들의 강박, 적대감, 불안의 심리상태에 영
향을 미치는 알아보았는데, 단기간에 걸친 분석적·탐
색적 연구로 이루어졌기 때문에 본 연구의 결과를 일반
화하기는 한계점이 있으므로 추후 확대된 연구를 통해
일반화를 시도하는 것이 필요하다고 본다.

참 고 문 헌

용에 관한 연구: 대학생 집단을 중심으로”, 중앙
대학교 석사학위논문, pp.29-47, 2000.

[4] 임선희, “우울청소년의 자아정체감 향상을 위한
예술치료의 효과 연구 - 코헛의 자기심리학을 관
점으로”, 명지대학교 예술치료학과 사회교육대학
원 석사학위논문, pp.7-19, 2007.

[5] 김운배, “애니메이션 캐릭터의 기호학적 생성구
조 연구”, 홍익대학교 박사학위논문, pp.15-17,
2003.

[6] 정용국, “학생들의 정서적 각성이 팝업(pop-up)
프로모션에 대한 태도 및 기억에 미치는 영향”,
방송문화연구, 제19권, 제2호, pp.123-150, 2007.

[7] 유진숙, “색명과 기억색에 관한 조사연구: 대학
생을 중심으로”, 숙명여자대학교 석사학위논문,
pp.15-51, 1986.

[8] 김미경, *사례를 통한 색채치료*, 학림사, 2010.

[9] 김경순, “대학생의 심리적 안녕감 증진을 위한 프
로그래밍 개발과 적용”, 경성대학교 박사학위논문,
pp.26-46, 2006.

[10] 진환성, “영상 메시지의 색상변화에 따른 뇌 반
응 특성 연구”, 청주대학교사회과학연구소, 제31
권, 제1호, pp.163-193, 2009.

[11] 손병돈, “영상의 정신분석학적 해석에 관한 연
구”, 숭실대학교 박사학위논문, pp.35-49, 2008.

[12] 김광일, 김재환, 원호택, “간이정신진단검사 실시
요강”, 중앙적성연구소, 1984.

[13] 정혜진, “영화 ‘올드 보이’의 색채상징 의미 분
석”, 한국색채디자인학연구, 제1권, 제1호, pp.5-14,
2005.

[14] 원호택, 이민규, 조용래, “대학생 강박집단의 위
협자극에 대한 선택적 정보처리”, 한국 심리학회
지임상, 제7권, 제1호, pp.110-127, 1988.

[15] 김진한, *색채의 원리*, 시공사, 2002.

[16] 이윤경, “표현주의 미술의 색채심리와 심리 치료
적 요인에 관한 연구”, 한양대학교 석사학위논문,
pp.39-69, 2010.

[17] 김미라, “리얼리티 데이트 프로그램 시청이 데이
트와 이성 관계에 대한 시청자 인식에 미치는 영

[1] 김광희, “리얼리티 프로그램이 청소년의 인식된
현실성에 미치는 영향에 관한 조사 연구”, 이화여
자대학교 석사학위논문, pp.11-24, 1995.

[2] 권명광, 신항식, *광고 커뮤니케이션과 기호학*, 문
학과경제사, 2003.

[3] 권 영, “텔레비전 리포터에 관한 준사회적 상호작

- 향에 관한 연구”, 한국언론학보, 제52권, 제2호, pp.355-368, 2007.
- [18] 최중은, “TV 오락 프로그램의 옛보기 카메라 활용방식에 관한 연구”, 중앙대학교 석사학위논문, pp.38-52, 2002.
- [19] 박은숙, “Color Therapy의 임상적 적용과 효과”, 가정의학회지, 제24권, 제3호, pp.225-231, 2003.
- [20] 임인섭, “초기 청소년의 정서능력과 뇌 정보처리 특성이 외형화 문제에 미치는 영향”, 감성과학, 제9권, 제4호, pp.307-319, 2006.
- [21] 김정현, “리얼리티 프로그램의 수용특성에 관한 연구”, 서강대학교 석사학위논문, pp.9-32, 2005.
- [22] 김성도, 구조에서 감성으로, 고려대 출판부, 2002.
- [23] 박영원, “시각적 유머의 생산과 의미작용에 관한 연구”, 홍익대학교 박사학위논문, pp.65-87, 2001.
- [24] 박주연, 텔레비전 리얼리티 프로그램, 한국언론재단, 2005.
- [25] 윤호균, “심리상담의 치료적 기제”, 한국심리학회지, 제17권, 제1호, pp.1-13, 2005.
- [26] 김은경, “온마음 집단상담의 치료기제에 관한 연구: 공상의 자각을 중심으로”, 가톨릭대학교 박사학위논문, pp.44-61, 2006.
- [27] <http://www.imbc.com>
- [28] <http://www.kbs.co.kr>

저 자 소 개

김 미 경(Mi-Kyoung Kim)

정회원



- 1987년 2월 : 성신여자대학교 미술학과(예술학사)
- 2009년 8월 : 원광대학교 대학원(의학박사)
- 2007년 3월 ~ 현재 : 성신여자대학교 평생교육원

<관심분야> : 색채치료, 심리학, 영상심리