

http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2023.9.2.437

JCCT 2023-3-54

## 정신분석 심리학의 도교사상과 예술치료의 미래 발전 트렌드

### The Taoist Ideology of Psychoanalytic Psychology and the Future Development Trend of Art Therapy

리후이쑤\*

Li Huisshu

**요약** 현대 사회의 발전으로 보면 사회는 사람들에게 쾌속하고 편리한 삶을 제공하는 동시에 불안, 우울 및 기타 심리, 정신적 질병을 유발하기도 해서 예술은 심리적 장애를 치료하는 방법과 경로로도 사용할 수 있습니다. 예술 치료는 치료에 사용하는 한 가지 창조적인 표달방식으로서 예술과 심리 치료의 융합에서 비롯됩니다. 예술은 서비스적이고 공공적인 예술활동으로서 주로 인간 심리적 문제를 해결하는 것을 목적으로 하고 비언어적인 표현과 소통기회를 제공하며 다학과 간의 융합을 통해 특수 집단의 정서를 개선하고 안정하며 간접적으로 부적절한 행동을 개선하여 심리 및 정신적 내포를 치료하는 것도 예술 치료의 중점입니다. 예술 치료는 독립적인 학문으로서 20세기 3, 40년대 유럽에서부터 시작되었으며 주로 프로이트(Sigmund Freud)와 융(Carl (Gustav) Jung) 두 심리학자의 영향을 받았습니다. 우리는 정신분석학의 이론적 기초인 용사상으로 시작하여 예술이 현대 사람들의 심리치료에 대한 유효성을 탐구하고 용사상중의 도가 관점에 대한 인용과 참고로부터 시작하여 양자 사상의 유사점을 분석하고 예술치료가 현재 생활에서의 응용과 과학기술의 발전추세를 탐구하며 예술치료와 과학기술 사이의 심층교류를 탐구하여 대중들에게 예술치료의 다양한 길을 제공하고 과학기술의 사용이 예술치료의 타당성 탐색길 중 하나가 될 수 있도록 한다.

**주요어** : 예술 치료, 정신 분석법,도가, 과기향선, 공공장소

**Abstract** With the development of modern society, society provides people with a quick and convenient life, but it also causes anxiety, depression, other psychological and mental illnesses, so art can also be used as a way and path to treating psychological disorders. Art therapy is a creative method of delivery used in therapy, resulting from the fusion of art and psychotherapy. Art is a service and public art activity, mainly aimed at solving human psychological problems, providing nonverbal expression and communication opportunities, and treating psychological and psychological entanglement by improving emotion, stability, and indirectly inappropriate behavior through multi-disciplinary convergence. Art therapy, as an independent discipline, began in Europe in the 3rd and 40th centuries and was mainly influenced by two psychologists, Sigmund Freud and Carl (Gustav) Jung). We Starting with the theoretical foundation of psychoanalysis, this paper explores the effectiveness of modern people's psychotherapy, analyzes the similarities between the two ideas, explores the application of art therapy and the development of science and technology, and provides the public with various ways of art therapy and the validity of science and technology.

**Key words** : Art therapy, Psychoanalysis, Doga, Hypochondria, Public places

\*정회원, 경기대학교 글로벌과인아트학과 박사과정 (제1저자)  
접수일: 2023년 2월 16일, 수정완료일: 2023년 3월 7일  
게재확정일: 2023년 3월 14일

Received: February 16, 2023 / Revised: March 7, 2023

Accepted: March 14, 2023

\*Corresponding Author:lihuisshu2022@sina.com

Dept. of Global Fine Art, Kyonggi Univ, Korea

## I. 서론

최근 몇 년간 중국에서 예술 치료(Art Therapy)에 대한 논의가 점차적으로 증가하고 있고 일부 전문 대학에서도 이를 전문적인 인재를 양성하는 방향으로 삼고 있습니다. 예를 들어, 예술 치료사의 직업이 점차적으로 대중의 시야에 등장하고 있습니다. 중국의 예술 치료는 대략 2008년 원환 대지진 이후로부터 나타나기 시작했으며 전 세계적으로 많은 심리 치료사들이 재해 후 상처 치료에 사용하여 환자들의 심리 회복에 예술 치료의 역할을 광범위하게 인정받았으며 중국 임상 심리학계는 2008년을 중국 심리 치료의 원년이라고 합니다. 그 후로부터 예술 치료는 중국에서 점차적으로 수행되었고 특히 자폐아, 암환자, 에이즈 고아, 교도소 및 기타 특수 집단 및 장소에서 광범위하게 수행되었지만 중국의 예술적 치료 교육 관행 및 시스템에 대한 연구는 유럽과 미국에 비해 상대적으로 뒤떨어져 있습니다. 예술 치료는 치료에 사용되는 한 가지 창조적 표현방식으로서 예술과 심리치료의 융합에서 유래한 서비스적이고 공공적인 예술활동으로 주로 인간의 심리적 문제를 해결하고 비언어적 표현과 소통의 기회를 제공하며 다학 과간 교합을 통해 특수집단의 정서적 개선과 안정, 부적절한 행위의 간접적 개선으로 심리, 정신적 함의를 치료하는 것도 예술치료의 중점입니다. 예술적 치료의 이론적 토대인 융 사상은 노자의 말과 도가의 관점을 인용하여 도가의 사상을 창조적으로 해석하고 참고하였습니다. 도가의 개념과 상징은 분석심리학을 풍부하게 하며 융 사상의 중요한 원천이기도 합니다. 융의 '스스로'와 도가의 '천인합일'은 모두 인간과 자연의 융합 통일, 즉 심리적인 세계와 외부의 자연과 어우러짐을 강조함으로써 삶의 최상의 상태와 최고의 경지를 실현하는 것으로 융의 이론과 도가의 사상의 근본 목표상에서의 상통성을 체현됩니다. 융은 탐색의 궁핍기에 동방 사상을 발견하여 도가사상을 해석하고 참고하며 정신 분석심리학의 독특한 구성을 실현하였습니다. 융의 정신분석심리학의 의미는 정신의 문으로 통하는 과정에서 서로의 목소리를 이해하고 듣는 것이 더 깊은 문화적 지혜라는 것이다 [1].

현재 예술과 과학 기술의 충돌에 대한 주제가 널리 논의되고 있으며 전시회가 끝없이 나타나고 있습니다. 둘 사이에는 연관성이 없어 보이지만 사실은 그렇지 않

으며 융합 구간은 점점 더 광범위해지고 있어 예술의 역사이자 과학 기술의 발전사라고 할 수 있습니다. 주제는 컴퓨터 애니메이션, 인공지능 AI, 생명 공학, 유전자 편집 기술 등과 같은 다양한 첨단 기술의 최전선에 있으며 예술 치료의 축진을 포함하여 이러한 기술 발전의 모든 측면에 대응하고 반성합니다. 과학 기술은 예술에 대하여 단순한 응용이 아니라 이를 기반으로 과기향선으로 발전시키는 방향으로 더 많은 의미 있는 시도를 혁신해야 예술과 과학 기술의 더 깊은 교류와 발전이 있을 수 있습니다.

예를 들어, 국제적으로 모래판 치료법(미니어처 가든 치료법이라고도 함)에 대하여 주장하여 심리 매핑 기술을 채택하여 분석 심리학 이론과 놀이 치료법을 결합한 심리 치료법으로 표현적 예술 치료의 주류 치료 방법이 되었습니다. 컴퓨터와 최신 센서 기술을 사용하여 만든 새로운 인간-기계 상호 작용 방법을 사용하여 응답자가 눈앞에 있는 모든 것이 사실이라고 생각할 수 있는 가상 세계를 만듭니다. VR 기술을 활용해 '외상 후 스트레스 장애'를 위한 '가상 고통의 현장'을 만들어 기억의 어둠에서 벗어나도록 유도할 수도 있습니다. 최근 페이스북(메타명 변경)의 촉각장갑은 착용자의 실제 손에서 VR 객체를 만지는 느낌을 시뮬레이션할 수 있습니다. 이것은 VR이 미래 예술 치료에 사용하여 시각뿐만 아니라 촉각 감각을 증가시킬 수 있도록 합니다. 기술은 예술에 최첨단 재료와 매개체를 제공하고 예술은 과학에 새로운 영감과 영양분을 입력합니다. 오스트리아 린츠 일렉트로닉 아트 페스티벌의 목적 '신기술이 우리 삶에 무엇을 의미하는지'와 같습니다.



그림 1. Met 촉각 장갑  
Figure 1. Met Touch Gloves

## II. 연구배경

## 1. 예술 치료의 맥락

예술치료는 독립적인 학문으로서 20세기 3,40년대 유럽에서부터 시작되었으며 주로 프로이드와 융, 두 심리학자의 영향을 받았습니다. 그 중 정신분석법은 예술치료의 초기 형식 중 하나입니다. 치료사는 일반적으로 '감정 이전' 방법을 사용하여 예술 창작에서 환자의 상징적 자기표현을 분석하고 잠재적인 의식에서 쉽게 발견되지 못한 부분을 밝히고 억제된 감정과 욕망을 릴리스합니다.

예술적 치료를 최초로 실천한 국가는 영국과 미국이고 두 나라 모두 예술적 치료와 관련된 협회가 있으며 예술 치료를 정의하였습니다. 1942년 '예술치료'라는 단어를 만든 영국 예술가 아드리안 힐 (Adrian Hill) 은 결핵병이 회복됐을 때 회화의 치료 효능을 발견하여 홍보하기 시작했고 힐은 영국 적십자사 도서관과 협력해 2차 세계대전으로 트라우마를 입은 병사 등 더 많은 환자들에게 이념을 설명하고 진파했습니다. 예술 치료는 회화를 통해 부상자들이 잠재적인 의식에 억눌린 감정과 충동을 드러내며 회복에 도움이 됩니다. 또 한 명은 "영국 예술치료의 아버지"에드워드 애덤슨 (Edward Adamson)입니다. 그는 줄곳 네드네 병원에서 예술치료를 실천해 왔습니다. 그는 30여년 동안 수백 명의 사람들이 예술을 통해 자신을 표현하도록 치료했고 회화, 도자기, 조각 등 약 6만 점의 작품을 만들었습니다. 예술 치료는 영국에서 점차 성장하여 1964년 영국예술치료사협회 BAAT를 설립하여 예술치료를 '예술매체를 주요 표현과 의사소통 방법으로 하는 심리치료의 한 형태'로 정의하였습니다. 심리학자이자 교육자인 마가렛 나움버그 (Margaret Naumburg) 는 1958년 예술치료의 첫 정의를 내리면서 "예술 치료의 과정은 무의식과 의식의 가교이며 예술은 내면을 시각적 현실로 투영한다"고 말했다. 프로이드와 융의 추종자였던 낭임베르크는 예술을 심리 치료에 접목해 잠재의식을 탐구합니다. 이후 미국에서는 각종 예술 치료 관련 학회, 잡지, 협회가 잇따라 등장했고 1969년 전국적인 전문조직인 '미국예술치료협회'(AATA)가 설립되어 심리치료로서 예술치료의 위상을 확립하고 미국에서 전 세계적으로 예술치료 발전의 이정표를 세웠으며 협회는 1980년대 예술치료에 대해 "예술치료는 비언어적 표현과 소통의 기회를 제공한다"고 정의했습니다. 현재는 '적극적인 예술 창작과 심리

학 이론의 적용을 통해 개인, 가족, 지역사회 생활을 풍요롭게 하는 종합 정신 건강 및 인간 서비스 학과'라고 정의합니다. 시대 변화에 맞춰 예술치료의 정의도 변하고 있습니다.

예술치료에는 두 가지 주요 취향이 있는데 하나는 심리분석 도향한 예술치료 모델이고 심리발생학의 관점에서 볼 때 예술은 심리치료의 효과가 있으며 개인적인 심리 수요와 관련됩니다. 예술적 치료의 표현으로 인해 심상을 사고용으로 사용하는 경우가 많으며 상징성과 불확실성이 있습니다. 이러한 심상 사고는 직관적인 사고이며 방어력을 감소시키고 불안감을 일으키지 않으므로 잠재적인 의식의 내용을 드러낼 수 있습니다. 일반적으로 사용되는 그림 투사는 평가 과정에서 보조적인 효과를 발휘할 수 있으며 또한 사례별로 생활에서 반복적으로 나타나는 어려움이나 주제를 식별할 수 있도록 도와줍니다. 미국의 치료사 벨리사 위커는 전쟁의 그림자에 시달리는 병사들에게 마스크 제작을 통해 자신을 발견하고 그림자에서 벗어날 수 있도록 도와줬습니다 [2].



그림 2. 미국 병사가 그린 마스크  
Figure 2. A mask drawn by an American soldier

또 한 가지 취향은 예술적 본질에 치우쳐 예술 창작을 통해 감정적 충동을 완화하고 당사자의 사물에 대한 통찰력을 높이거나 정서적 정화 효과를 달성하는 것입니다. 예술을 개인의 내적, 외적 경험을 표현하는 가교로 삼아 당사자들이 창작을 통해 불안감을 해소하고 과거의 경험을 명확히 할 수 있도록 합니다. 아이디어를 구체적인 이미지로 바꾸는 과정에서 개인의 욕구와 정서를 전달하는데 예를 들어 시오타 치하루의 작품에서 검은 선은 어두운 시간, 무의식적인 세계 등 보이지 않는 영역에 대한 두려움을 시각화하는 수단입니다.



그림 3. 염전천출이 스위스 루체른미술관에 전시한 “잠들다”  
Figure 3. “Sleeping” exhibited by 염전천출 at the Lucerne Museum of Art in Switzerland.

## 2. 용의 도가사상에 대한 해독

예술적 치료의 이론적 토대인 용 사상은 노자의 말과 도가의 관점을 자주 인용하며 도가의 사상을 창조적으로 해석하고 참고하였습니다. 도가의 이미지와 상징은 전체 분석심리학을 풍부하게 하며 용 사상의 중요한 원천입니다 [3].

장자가 “도는 한계를 분할한 적이 없고 언어도 정한 적이 없으며 단자 ‘예’ 때문에, 함부로 많은 경계를 더했습니다. 부도미시유봉, 언미시유상, 위시이유진야”, “약일지! 무청지이이 이청지이십, 무청지이십, 이청지이기청지이이, 십지이부. 이자, 허이대무자. 유도집허, 허자, 십제이다.”라고 말했습니다. 인지 이성에 대한 도가의 비판과 무의식 심리에 대한 인식을 이해하였고 용의 집단 무의식 및 원 이론을 강력하게 뒷받침하였습니다 [4].

“도가도 비상도 명가명 비상명. 무명천지지지, 유명만물지도”, “도생일 생일이 이생삼 삼생만물”[2] 여기의 도(道)는 만물을 초월하는 것으로 이해하면 된다. 오직 내적 마음의 초월과 이전만이 어떤 영적인 방식으로 우리 스스로와 사회를 변화시킬 수 있습니다. 도가철학에서 자기완성의 과정은 바로 용이 탐구하는 자기성 체험과 자기성화 과정입니다. “개성화”와 “도”가 통하는 점은 ‘초월’과 ‘통일’에 있고 이들은 모두 이상화된 인격 통합과 생명의 의미 추구 과정이며 물질과 마음의 모든 존재를 넘어 우주 만물에 통일됩니다.

노자는 “고도대, 천대, 지대, 인역대. 역중유사대, 이인거기일언. 인법지, 지법천, 천법도, 도법자연”라고 말

했습니다. 도가 사상중에 하늘과 사람은 상호 연결되어 천도와 인도는 상호 포함하며 형상지도에 포함되어 통일됩니다. 도가는 생명이 있어서 적극적인 수행을 통해 최종적으로 이상적인 경지, 즉 도의 경지에 도달해야 한다고 생각합니다. 이런 경지는 인간 현실에서 벗어나 구세주가 만물을 군림하는 허황된 신앙을 추구하거나 형이상학으로 만물을 구하는 진리를 탐구하는 것이 아니라 실생활과 긴밀하게 결합된 진실한 경지입니다. 천인합일의 정신 경지는 도교 사상이 인류의 생명 의의에 대한 깊은 관심을 충분히 반영하고 있습니다. 그것은 인간 생명 실천의 궁극적인 의미, 즉 도를 실천하는 의미입니다. 용의 ‘자성’과 도가의 ‘천인합일’은 모두 인간과 자연의 융합통일, 즉 내적 세계와 외부 자연의 조화 무쟁을 강조함으로써 삶의 최상의 상태와 최고의 경지를 실현하는 것으로 용의 이론과 도가의 사상의 근본 목표상에서의 상통성이 체현되었습니다. 용은 탐색의 곤궁한 막막기에 동방사상을 발견하고 도가사상을 해석하고 참고하여 정신분석심리학의 독특한 구성을 실현하였습니다. 용의 정신분석심리학의 의미는 정신의 문으로 통하는 과정에서 서로의 목소리를 이해하고 듣는 것이 더 깊은 문화적 지혜라는 것입니다.

## III. 연구결과

### 1. 예술치료의 과학기술 사용에 대한 실천적 요구

전시회에 대한 예술과 과학 기술간의 실천적 요소는 공간에 대한 예술치료의 요구 사항, 예술치료의 상호관계 및 예술 창작의 제품, 세 가지 측면에서 분석됩니다. 예술치료는 시각적 예술 재료를 통하여 예술 창작 공간 및 심리학의 결합을 결합하여야 치료 작용을 충분히 발휘합니다.

예술치료의 요소 중의 하나는 격리, 안전 및 포괄적 특성을 가진 치료실이 있어야 하며 외부 간섭 없이 환자를 진정시키는 역할을 할 수 있어야 합니다. 예술 치료의 전시 실천은 공간적 관점에서 치유 방향이 명확해졌으며 공간마다 내적인 잠재의식 인지 체험이 다릅니다. 예술치료 큐레이션이 점점 더 창의적이고 공공장소에서 그것의 중요성을 고려해야 합니다. 치료 장소의 공간적 변화는 공공장소에서 일상적인 생활공간으로 옮겨가고 있으며 자연이 시각과 심리를 가져다주는 치

료에 관심을 가질 필요가 있습니다. 농촌이 대표적으로 자연과 밀접한 관계입니다.[3] 자연환경은 시각을 통해 예술적 치유 효과를 가질 수 있으며 지역 주민들에게 예술적 치료를 제공할 뿐만 아니라 많은 외국 관광객 또는 특별히 치료를 위해 이곳에 온 특별한 사람들에게 치유를 제공합니다. 예를 들면, Akiko Ustumi의 작품 “잃어버린 많은 창들을 위하여”는 일본의 에치고마 유다이 예술계의 랜드마크인 예술 작품으로서 넓은 들판 사이에 실제로 하얀 창들을 세워 시골집을 떠나 도시로 가서 사는 사람들에게 얼마나 아름다운 풍경을 잃어버렸는지를 일깨워 주는 것 같습니다. 또한 “라스트 클래스”는 프랑스 예술가 Christian Boltanski와 Jean Kalman의 작품으로 폐교된 초등학교를 개조해 공간의 모든 창문을 검은 종이로 덮어 눈 속에 묻힌 긴 겨울 동안 봉인된 학교답게 고요하고 절망적인 모습으로 예술작품의 정경을 실감하고 깊숙이 파고듭니다. 많은 환자가 내성적이고 안정감이 부족하며 이러한 방문객은 많은 일에 대해 능동적으로 표현하지 않으며 예술치료를 통해 방문객과 예술 치료사가 안전하고 신뢰할 수 있는 환경을 조성할 수 있도록 돕고 예술 매체를 통해 감정을 표현하면 방문객의 자기방어를 줄이고 거부감을 줄일 수 있습니다. 예술치료 작품은 공공 공간에서 대중에게 시각적 즐거움과 정신적 즐거움을 제공하고 주변 환경과 조화롭게 통일되어야 하고 예술작품과 대중 간의 교류와 상호작용은 직관적인 형식을 통해 대중에게 전달되어야 하며 대중이 작품에서 대표하는 깊은 감정을 느낄 수 있도록 안내해야 하고 예술치료는 언어 표현의 한계를 돌파할 수 있습니다.



그림 4. 《잃어버린 많은 창들을 위하여》와 《라스트 클래스》  
 Figure 4. 《For many lost spears》 and 《Last Class》

예술치료의 요소 중 두 번째는 예술 치료의 상호 관계입니다. 예술치료 과정에서 방문객이 작품과 직접 상호 작용하거나 방문객이 작품과 정자 치료사를 통해 교류합니다. 예술 작품은 의사소통의 매개체 역할을 하며

작품은 환자의 내면의 굴절입니다. 예술 치료의 대상과 치료사는 굳건한 치료관계여야하고 이는 치료관계의 안정화를 촉진하는 효과적인 방법입니다. 예술 창작에 침착하고 위협적이지 않으며 더 몰입할 수 있고 방어 심리를 감소시킵니다. 창작과정은 방문객을 괴롭히는 내면과 잠재의식 속의 사상내용을 직접 시각적으로 표현할 수 있게 하며 창작과정은 작품과 강한 연결감을 가지고 있어 방문객이 치료과정에 더욱 집중할 수 있게 하고 예술치료의 창작과정은 진단기능을 가지고 있으며 예술로 표현된 작품은 독특한 시공간적 정합성을 가지고 있어 추상적인 기억이 아니라 시각적 치료 노트로 심리치료 과정을 볼 수 있어 영구적이고 유용합니다. 사례 데이터를 보완할 뿐만 아니라 공유, 학습 및 연구, 특히 주제가 반복될 때 더욱 중요합니다. 예술 치료사는 또한 일련의 사례 연구에서 질병의 진행을 평가할 수 있습니다. 감정을 표현하고 릴리스할 수 있는 안전한 통로를 제공합니다. 개별 케이스는 공포, 소망, 환상을 표현할 수 있는 방법을 사용할 수 있고 창작과정을 통해 케이스의 감정이 완화되고 좌절과 충동을 올바르게 처리할 수 있습니다. 예술 창작에서 개별 케이스는 사회적으로 받아들여지는 분위기에서 자신의 분노, 적대시 등의 감정을 타인에게 해를 끼치지 않고 표출할 수 있습니다.

예술치료의 요소 중 세 번째는 예술 창작작품입니다. 여기서 말하는 작품은 방문객이 예술 창작 후에 얻은 그림이나 조각, 또는 장난감으로 만든 장면 등을 말하며 방문객이 치료실과 교류하는 중개 역할을 합니다. 방문객은 자신이 만든 작품을 감상할 때 그와 관련된 감도와 체험을 얻고 심지어 일련의 새로운 심리적 이미지를 얻습니다. 방문객의 사상과 감정, 이야기가 작품 속으로 옮겨가고 작품은 방문객의 내적 세계의 굴절이며 그 신비를 치료사와 함께 연구하고 탐구해야 합니다.

## 2. 예술치료의 과학기술 사용에 대한 실천적 요구 예술치료에 사용한 과학기술 탐구 및 발전 추세

“디지털” 대중 공공 공간 현대 사회의 급속한 발전은 대중 공공 공간의 점진적인 개선을 촉진했습니다. 시민의 일상생활과 사회생활을 위하여 공공적으로 이용되는 실외 및 실내 공간으로 협의에서만 이해되는 것

이 아니라 실외부분에는 거리, 광장, 주거지역 야외장소, 공원, 스포츠장소 등이 포함되며 실내부분에는 관공서, 학교, 도서관, 상업장소, 사무공간, 음식 및 유흥업소, 호텔펜션 등이 포함됩니다 [5]. 현재 더욱 중시되는 광의 개념은 공간에 진입하는 사람들과 공간에 전시되는 광범위한 참여, 교류 및 상호 작용이고 이러한 활동에는 일반적으로 대중의 자발적인 일상 문화 및 레저 활동과 백상하향의 웅대한 정치 집회가 포함됩니다. “디지털”은 컴퓨터 기술을 뜻합니다. 즉 컴퓨터 기술은 아름다움을 확장했고 예술에 대한 사람들의 요구는 점점 더 구체적인 것이 아니라 경험하는 경향이 있었습니다. 중국에서는 2017년 베이징페스트에서 선보인 팀랩 전시 이후 몰입형 체험형 아트페어가 폭발하면서 중국 내 몰입형 전시가 활성화되었습니다. TeamLab 그룹의 작품은 보는 자들에게 시각·청각적 충격을 줍니다. 빛과 음표, 즐거움이 가득한 공간, 극도의 몰입감, 작품과 관람자의 거리를 좁혀 보람자로 하여금 자신을 작품의 일부로 주변 사람을 작품의 일부로 바꾸게 합니다. 디지털 기술은 표현 방식을 물질로부터 릴리스하여 변화할 수 있는 존재가 되도록 합니다. 전통적인 작품은 모두 물질적인 매체를 필요로 하는데 예를 들어 유화는 도화지와 수채화가 필요합니다. 디지털 기술은 작품이 더 이상 이러한 물질에 의존하지 않도록 하여 내용을 표현할 수 있고 표현 방식이 물질에서 릴리스 되어 변화적으로 존재할 수 있도록 합니다. 디지털 테크놀로지는 작품 변화를 쉽게 확대할 수 있도록 작품도 더 나은 적용할 수 있는 공간 내에서 체험 작품을 체험할 수 있도록 할 수 있고 표현 방식은 가변, 공간 적응성, 공간 적응성, 작품 수요가 수시로 변화함에 따라 달라질 수 있습니다.관람자가 이 가변한 공간을 자유롭게 돌아보는 것은 작품에도 영향을 미쳐 작품 가변의 한 부분이 될 수 있습니다. TeamLab은 현대 사회에서 수공예 산업이 점차 기계로 대체될 것이며 발명과 창조가 특히 중요하다고 믿습니다. 현재의 교육 체제 하에서 시험은 모두 개인의 능력에 대한 시험입니다. 답은 하나일 때가 많습니다.[5] TeamLab은 세계는 인간이 함께 창조했으며 공동 창작의 경험은 현대인에게 특히 중요하다고 생각합니다. 과감하게 창조하고 과거와 달리 창조적인 답을 찾아 그들이 공감할 수 있도록 하는 것도 중요합니다. TeamLab은 예술을 발전시키는 ‘사람의 관계를 변화시키고 타인의 존재를 더욱 긍정적으로 만드는 것’

에 초점을 맞춰왔습니다. 흔히 볼 수 있었던 개인 창작 활동을 개인과 타인의 자유를 바탕으로 타인과 함께 창작하는 형태로 바뀌 공유의 장을 만들 수 있다는 것입니다.예술 치료의 요소 중 하나는 격리성, 안전성, 포용성이 특징인 치료실로 외부의 방해받지 않고 환자를 진정시키는 역할을 할 수 있는 공간이 있어야 하며 예술 치료의 큐레이션은 공간적 관점에서 치유방향을 명확히 하고 있으며 TeamLab 그룹은 공간에 따라 응답자 내면의 잠재의식 인지 체험감이 다를 수 있습니다.

#### IV. 논의

게임은 연장되지만 우리 개체의 연장이 아니라 우리 사회의 자아 연장입니다.[6] 게임은 매체입니다. 이 두 가지는 이제 충분히 요해하였습니다. 만약 우리가 한가지 질문을 더 한다면:‘게임은 대중 매체입니까?’의 대답은 ‘그렇습니다.’입니다. 게임은 많은 사람들이 동시에 그들 자신의 단체 생활에서 의미 있는 패턴에 참여할 수 있도록 인위적으로 설계된 시나리오입니다. 예술치료는 온라인 네트워크를 통한 치료 형태도 점차 대중의 시야에 등장하고 있으며 현재 두가지 새로운 온라인 예술치료 방법이 있습니다. 하나는 VR을 이용한 모래 디스크 치료와 가상 장면 복원이고 다른 하나는 온라인 게임을 이용한 가상 자아 심리 치료입니다. 국제적으로 모래판 치료법(미니어처 가든 치료법이라고도 함)을 비교적 높이 평가하며 심리사영술 기술을 채택하여 분석 심리학의 이론과 놀이치료법을 결합한 심리치료법으로 응용의 심리분석학을 위주로 하며 인간주의 치료, 형식탐 치료, 통합적 동력치료 등에 널리 받아들여져 표현적 및 예술적 치료의 주류 치료방식이 되었습니다. 처음에는 주로 유아와 학교에서 사용되다가 점차 성인 분야로 발전하여 언어 소통이 어려운 개인, 불안감에 시달리는 개인, 다시 공격적 성향을 가진 개인을 치료합니다.[7] 심리임상기법으로서 전통적인 모래판 치료법은 예술 치료사와 함께 비언어적 수단을 통해 방문객이 장난감 선반에서 자유롭게 장난감을 고를 수 있도록 하고 고운 모래가 담긴 특제 모래판에서 자기표현을 하며 그 다차원적인 실생활을 재현하여 방문객의 무의식을 의식 속으로 통합시키는 ‘무의식화’입니다 [6]. 과학 기술 수단의 발전으로 가상 현실 기술 VR(Virtual Reality)은 인간 모래 열 치료에서 컴퓨터와 최신 센서 기술을 사용

하여 만든 새로운 인간-기계 상호 작용 방법을 사용하여 가상 세계를 만들어 응답자가 눈앞의 모든 것이 사실이라고 생각하게 합니다. 컴퓨터로 생성된 시뮬레이션 환경은 다중 소스 정보가 융합된 대화형 3차원 동적 비전 및 물리적 행동에 대한 체계적인 시뮬레이션으로 응답자가 이 환경에 몰입할 수 있도록 합니다. 전체 경험에서 과학적이고 이성적인 가상 시각화 환경을 사실대로 복원하고 예술 치료사는 데이터 피드백을 기반으로 작업자의 내면을 이해하고 심리적 원인을 맞춤형으로 해결할 수 있습니다.



그림 5. VR 모래판 치료  
Figure 5. VR Sandboard Treatment

VR 샌드디스크 치료법은 중국에서 성공한 사례가 있는데 중국 텐진시 둥리구 검찰원의 VR 샌드디스크 게임은 현지 시 검찰부서에서 미성년자를 위한 심리 치료 게임으로 이것이 좋은 응용 사례입니다 [7]. VR 모래판치료법과 전통적인 고체 모래판치료법의 가장 큰 장점은 휴대성이 크게 향상된다는 점으로 미성년자가 검찰청에 와서 샌드보드 게임 심리 치료법을 받을 때 긴장을 피할 수 없다는 점을 고려할 때 VR 기술과 고체샌드위치를 결합하면 긴장을 어느 정도 줄이고 게임성으로 방문객의 치료 효과를 높일 수 있습니다. VR 모래판 치료법과 전통적인 고체 모래판 치료법의 가장 큰 장점은 휴대성이 크게 향상된다는 점으로 미성년자가 검찰청에 와서 샌드보드 게임 심리요법을 받을 때 긴장을 피할 수 없다는 점을 고려할 때 VR 기술과 고체 모래판을 결합하면 긴장을 어느 정도 줄이고 게임성으로 방문객의 치료 효과를 높일 수 있습니다 [8]. 관람객은 VR 안경을 착용한 뒤 손잡이를 조작해 예술치료사와 심리전문가가 함께 만든 3D 가상환경에서 틀을 자유롭게 골라 고운 모래가 담긴 특수 용기에 담아 장면을 연출할 수 있습니다. VR 모래판의 패키지 소프트웨어는

폴코스 녹화, 실시간 사진 촬영, 인형 상세 리스트 배치 내보내기 등의 기능도 갖춰 체험자의 활동 과정을 전방위로 보여줍니다. 또한 놀이공원, 우주 캡슐 및 기타 특정 시나리오를 체험자가 선택할 수 있어 게임의 재미와 풍부함을 향상시킵니다. 예술 치료사는 융의 '심상' 이론을 사용하여 테스트의 작품을 분석하고 심리 분석과 심리 치료의 종합적인 효과를 달성합니다. 전에 학교와 유치원에서 모래판요법은 아동의 심리교육과 심리치료에 널리 사용되었고 대학과 성인의 심리클리닉에서도 매우 환영을 받았습니다 [9]. 동심을 불러일으킴으로써 사람들은 심령으로 돌아갈 수 있는 방법을 찾았고 나아가 심신질조, 사회적응불량, 인격발달장애 등의 문제가 모래판에서 해결되었습니다. 스탠포드에는 가상현실과 인간 상호작용(VHIL)이라는 실험 공간이 있는데 VR 기술이 인간의 생각과 행동에 미치는 변화를 연구하는데 중점을 두고 있으며 학자인 월터 그린리프 박사는 VR이 인간에게 더 깊은 영향을 미칠 수 있다고 말합니다. 이를테면 VR 기술을 '외상 후 스트레스 장애'라고 합니다. 가상 고통의 현장'을 만들어 기억의 어둠에서 벗어나도록 유도하거나 참여자들이 짧은 층을 위해 가상 자아'를 만들어 '공감심'을 쌓도록 돕습니다. 미래에는 이러한 '창분 후 스트레스 장애'를 가상현실 탐색술로 완화할 수 있는데 VR을 통해 피치료자는 보다 사실적으로 '가상 고통의 현장'으로 돌아갈 수 있고 의사도 VR의 '가상 고통의 현장'에 들어가 피치료자와의 소통을 통해 이들을 안내하고 치료할 수 있습니다.

## V. 결 론

예술치료는 중국에서 아직 발전 단계에 처해 있고 예술치료와 예술 치유는 국내에서 개념상의 혼동이 생겼습니다. 예술치료는 서방이든 동방이든 모두 시작 단계에 처해 있습니다. 융의 사상은 예술치료의 이론적 기초로서 그의 많은 문술은 자주 노자의 말과 도가의 관점을 인용하면서 도가사상을 창조적으로 해석하고 참조하였습니다. 도가의 의미와 상징은 전체 분석심리학을 풍부하게 하고 융 사상의 중요한 원천이기도 합니다.

과학 기술은 예술에 최첨단 재료와 매체를 제공하는 반면 예술은 과학 기술에 새로운 영감과 영양분을 공급합니다. 과학 기술은 예술에 단순한 응용이 아니라 이를

기반으로 과학 기술을 선으로 발전시키는 방향으로 더 많은 의미 있는 시도를 혁신해야 예술과 과학기술의 더 깊은 교류와 발전이 있을 것입니다. 과학기술이 예술 치료에 접목되는 형태도 점차 변화하고 있고 과학과 예술이 서로 보완하고 과학기술을 선으로 지향하는 방향으로 컴퓨터 애니메이션, 인공지능 AI, 바이오테크놀로지, 유전자 편집 기술 등을 통해 더 많은 의미 있는 시도를 할 수 있으며 이렇게 하면 예술과 과학은 더 깊은 교류와 발전을 가지고 대중에게 영양가 있는 사회문화적 혼도를 제공하고 예술의 사회적 책임을 더욱 중시하여 예술치료가 필요한 사람들을 확실히 도울 수 있으며 중국의 예술치료에 더 많은 가능성을 창출할 수 있습니다. 이후 중국의 과학기술이 현대 예술작품에 사용하는 방식은 대중에게 예술을 제공하는 치료 효과가 점점 더 두드러질 것이며 과학기술 사용은 예술치료의 타당성을 탐색하는 길 중 하나가 될 수 있다고 생각합니다.

## References

- [1] Long oil, Wang Jingyang. Doga Ideology in the Psychology of Junggeon Mental Analysis [J. Hebei University Journal of Philosophy and Social Science], 2021,46 (02):17-24.
- [2] A Study on the Principles and Philosophical Significance of Ancient Literature in Yeongyeong Middle School [D. Graduate School of the Chinese Academy of Social Sciences, 2018.]
- [3] [Jeungheon-gun, Liu Dia, Zhang Chui, etc. Progress of domestic rural public art research-CiteSpace-based knowledge map analysis [J]. Art Life-Fuzhou University Journal of Arts (Art Edition), 2022, No. 228 (04):46-56.]
- [4]Jang Yen, Guo Chang. Public Space Dimensions of Community Governance-Shanghai Y Community "First Public Space" Governance as an example [J]. Journal of Tongji University (Social Science Edition), 2022,33(05):54-62.
- [5] Hisayuki Inoko, Takeshi Kudo, HE Siyi. New Implications of Art Publicity in the Digital Age - Team Lab Interview [J]. Architectural Practice, 2019, No. 13(11): 66-73.
- [6] Magor McLuhan "Game: Extensions of Man"
- [7] Yang So-yeon, Moon So-yeon, and Yang Xiaohui. Analysis of the effectiveness of sandboard treatment in youth with widespread anxiety disorder group [J]. Psychological Waldo magazine, 2021, 16(16): 40-41+61.DOI: 10.19738/j.cnki.py.2021.16.019.
- [8] Kim Kyung-hee. Symbolic product of art and unconsciousness [D]. Chinese Academy of Fine Arts, 2008.
- [9] Kim Eun-hee. "The effect of art therapy programs on impulsiveness and self-control of female delinquent adolescents." Domestic Master's Degree thesis Gwangju Women's University Graduate School of Social Development, 2013. Gwangju