

정신장애인들의 문화예술 및
유튜브 크리에이터 활동 참여와
회복 경험
- ‘온택트-투게더’ 프로젝트를 중심으로 -

이은주, 정현주
서울사이버대학교

정신장애인들의 문화예술 및 유튜브 크리에이터 활동 참여와 회복 경험*

- ‘온택트-투게더’ 프로그램을 중심으로 -

이은주**

서울사이버대학교 사회복지대학 교수

정현주***

서울사이버대학교 사회복지대학 교수

주제분류 사회복지, 정신건강사회복지, 문화예술

주제어 정신장애인, 코로나19, 비대면서비스, 문화예술활동, 유튜브 크리에이터, 질적 연구

요약문 본 연구는 ‘온택트-투게더’ 프로그램에 참여한 정신장애인들의 경험을 그들의 시각과 관점에서 알아 보고자 하였다. 이를 위해 본 프로그램에 참여한 10명의 정신장애인들을 대상으로 일반적 질적연구를 활용하여 분석하였다. 연구결과, ‘코로나로 집안에 갇힘’, ‘비대면과 대면: 갇힘과 나눔’, ‘기관: 보호와 인정의 안전지대’, ‘타인과 연결되어 성장함’, ‘일상을 관리하고 일을 통해 세상에 나가기를 희망함’이라는 5개의 주제와 23개의 하위주제, 82개의 의미단위가 도출되었다. 본 연구의 결과는 참여자들이 팬데믹에서 앤데미크로 나아가는 기간에 문화예술 활동과 사회적 지지를 부여하는 온택트-투게더 프로그램의 참여를 통해 사회적 재결합과 회복으로 나아가는 여정을 경험하였음을 제시하였다. 또한 온택트-투게더 프로그램은 참여자들에게 유튜브, 화상회의, SNS 소통에 기초한 사회적 참여의 새로운 공간을 열었고, 그들이 그 공간의 소비자뿐만 아니라 생산자로서 자신감 있게 활동하는 기술과 도구를 제공함으로써 임파워먼트의 향상의 가능성을 시사하고 있다. 연구결과를 바탕으로 연구의 의의와 시사점을 제시하였다.

* 본 논문은 2022년 삼성전자와 사랑의 열매 ‘나눔과 꿈’ 사업의 지원으로 실시된 D임파워먼트센터의 ‘온택트-투게더’ 사업 결과보고서의 일부 데이터를 활용하였음

** 주저자

*** 교신저자

I. 서론

코로나19 재난 상황의 발생으로 사회적 거리두기가 실시되면서 수많은 개인들은 외부 출입이 제한되고, 이로 인한 사회적 고립과 소외로 인한 우울증, 알코올 문제를 비롯한 다양한 형태의 정신건강 문제를 경험하게 되었다. 코로나19로 인한 부정적인 영향은 사회적 취약 계층에게 더욱 불평등하게 작용하고 있는데 소득과 사회적 지위가 낮을수록 임금 삭감, 직업 상실을 더 많이 경험하고 있다(남재현 · 이래혁, 2020).

특히 정신장애인들은 더욱 심각한 영향을 받고 있었다. 지역사회 정신재활서비스가 중단되면서 정신장애인의 일상이 무너지고, 건강이 악화되었다(최윤경, 2020; Brooks et al., 2020; Costa et al., 2021). 정신건강 관련 시설을 이용했던 정신장애인은 사회적 거리두기 조치와 시설의 서비스 중단으로 공동체와의 관계가 단절되어 고립되었다(하정희 · 배은미 2021). 건강한 식생활이 유지되지 못하고 집에만 머무르면서 신체 건강에 적신호가 나타났고, 우울감이나 피해 사고, 망상의 증가 등 증상이 악화되는 모습을 보였다. 선행연구에 의하면, “사회적 거리두기 조치로 개인들은 무시당한다는 두려움과 혼자 남겨지고 심지어 사회로부터 배제되었다”는 부정적 감정을 가지게 되었다고 하며(Wasserman et al., 2020), 또 다른 선행연구에서는 “코로나19가 심각한 시기에 정신질환의 재발 위험이 높아졌으며, 입원 환자의 절반이 기본적인 일상 활동의 어려움과 높은 의료적 증상을 보였다”고 전하고 있다(Vallecillo et al., 2021).

하지만 사회적 취약층을 비롯한 정신장애인을 위한 사회적 지원체계는 제대로 작동하지 않았다. 이를 보완하는 유일한 사회적 통로는 정신건강 관련 기관들의 제한적인 방문서비스와 비대면 서비스였다. 그러나 디지털 소외계층에 속하는 정신장애인들과의 비대면 소통과 활동은 많은 제약과 혼란을 유발하였다. 이러한 여건 속에서 정신재활시설의 정신건강사회복지사들은 제한적인 대면서비스와 함께 비대면을 통한 소통의 기회를 늘리고 사회적인 연결과 유대감을 지속하고자 다각적이며 헌신적인 노력을 기울였고, 이에 비대면을 통한 활동은 제한적이거나 일상적인 소통의 방식으로 정착되었다. 그리고 2022년 코로나19로 인한 사회적 거리두기가 완화되면서 정신재활시설에서는 본격적인 대면 서비스를 재개하고, 정신장애인들의 사회적 연결과 관계를 복구하며 무너진 일상을 관리하도록 돕는 다양한 프로그램을 진행하고자 노력하고 있다. 이제 대면과 비대면 서비스는 상황에 따라 병행하여 사용되고 있다.

이러한 과정에서 경기도 부천시에 소재한 D임파워먼트 센터는 2022년 2월부터 문화예술 프로그램을 통해 정신장애인들의 일상을 관리하고 사회적 재접촉과 통합을 지원하고자 대면 및 비대면 서비스를 결합한 온택트-투게더 프로그램을 기획하여 진행하고 있다. 사회복지공동모금회와 삼성전자 후원으로 진행된 온택트-투게더 프로그램은 그간 디지털 기기의 접근과 활용에서 소외된 정신장애인에게 디지털 기기를 대여하고 활용 역량을 강화하기 위한 교육, 비대면과 대면 소통과 교육에 기초한 문화예술 활동, 그리고 유튜브 크리에이터 과정으로 구성되는 문화예

술 개입이라 할 수 있다. 이 같은 “참여적 예술개입은 걱정과 우울을 줄이고, 사회적 연결, 자율성과 자기존중감을 촉진하며, 사회적 배제를 완화시킨다”고 알려져 있다(McKeown et al., 2015; O’Donnell, 2021). 또한 문화예술 활동에 기반한 개입이 “정신건강을 비롯한 건강과 삶의 질 향상에 긍정적인 영향을 미치고, 정신질환의 회복에 중요한 역할을 한다”고 강조되고 있다(Camic, 2008). 문화예술은 자기표현과 삶에 대한 깊은 숙고와 성찰, 사회적 연대감과 공동체의 결속, 그리고 다양한 차원에서 개인들의 삶의 경험과 밀접하게 관련되어 있다. 그러나 장애인들의 문화예술 향유와 관련하여, “우리 사회는 여전히 장애인을 탈 문화적 존재 또는 문화예술의 참관의 대상으로만 규정하는 경향이 있다”(이소원·이용표, 2015: 38). 정신장애인들이 경험하는 불평등의 해결은 사회경제적 차원만이 아니라 문화예술 분야로 확대되어야 하며, 이에 대한 사회적 관심과 인식의 변화가 필수적이라는 점에서 문화예술의 접근성을 확장하려는 노력은 매우 중요하다고 할 수 있다.

이렇게 볼 때, 장애인들의 문화예술 교육 및 활동은 취약계층의 사회적 배제를 감소시키고, 문화예술이 소수의 행위와 향유물이 아니라 모든 사람들의 권리로서 자리잡아 가도록 하는 정책적이며 사회적인 함의를 가지고 있다. 따라서 정신장애인의 예술 활동은 어떤 의미를 가지며, 이들의 정신건강과 삶에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 연구는 실천적으로, 학문적으로 매우 중요하다. 하지만 국내에서 정신장애인의 예술 활동이 그들에게 어떠한 의미가 되며 정신건강과 삶에 어떠한 영향을 미치는 지에 대한 연구는 부족하다.

이에 본 연구에서는 온택트-투게더 프로그램에 참여한 10명의 정신장애인들을 대상으로 일반적인 질적연구를 수행하여 코로나19가 정신장애인들의 삶에 미치는 영향, 기관의 제한된 대면 서비스와 비대면 서비스로의 전환, 비대면을 중심으로 진행된 문화예술활동 참여의 경험의 의미와 맥락을 살펴보고자 한다. 본 연구의 연구질문은 ‘온택트-투게더 프로그램에 참여한 정신장애인들은 대면 및 비대면 문화예술 활동을 통해 어떠한 삶의 경험을 하였고, 회복에 어떠한 변화가 있었는가?’이다. 본 연구는 코로나19로 인해 사회적으로 고립되어 있던 정신장애인들에게 제공된 비대면 서비스와 대면서비스의 역할, 이들의 문화예술 활동 참여와 사회적 연결 그리고 회복과정 등을 탐색하여 정신건강 사회복지 영역에서의 실천적이며 정책적 함의를 얻고자 한다.

II. 문헌 검토

1. 코로나19와 정신장애인의 사회복지 서비스

지난 2020년 3월 11일 WHO에서 코로나19로 인한 팬데믹을 선언한 이후(WHO, 2020) 전 세계적으로 봉쇄조치(lockdowns)를 비롯한 정부의 규제가 시작되었으며(Kretzky et al., 2021), 이로 인해 전 세계인들은 수많은 어려움을 경험하고 있다. 우선 코로나19는 경제적 위축, 언택트(untact, 비대면이라는 뜻으로 사용) 생산·소비시대의 도래, 노동 형태의 변화를 야기했으며, 사

회적 약자에 대한 국가와 공동체의 보호와 지원이 상당히 약화되는 거시적 변화를 동반했다. 더하여 개인들은 단절된 생활을 지속하면서 사회적 고립감이 증대하고, 불안, 우울증을 포함한 정신건강과 신체적 건강의 문제를 경험하는 등 코로나19는 우리 삶에 지대한 영향을 미치고 있다(남재현·이래혁, 2020).

그런데 코로나19 재난 상황은 개인의 사회적 배경이나 건강 상태에 따라 불평등하게 나타나고 있으며(조민상·김원기, 2019), 그중에서도 정신장애인들은 높은 수준의 고립과 스트레스를 경험하기 때문에 더욱 취약하다(Ramirez et al., 2022). 사회적 봉쇄 조치로 인한 외로움의 증가, 사회적 상호작용의 감소, 불안, 자살 생각은 조현병, 주요 우울장애를 포함한 정신장애의 위험요인으로 잘 알려져 있다(Fiorillo and Gorwood, 2020; Rosa-Alcázar et al., 2021). 선행연구에 의하면 정신장애인들은 팬데믹으로 인해 임상적 증상의 악화, 수면 문제, 스트레스와 불안, 우울, 공포, 심리적 디스트레스, 약물 오남용, 행위중독, 분노와 충동성, 자살 생각 그리고 신체적 문제 등이 악화되고 있었다(Caldioli et al., 2022; Ramirez et al. 2022). 우리나라의 경우 지역사회 정신재활서비스가 중단되면서 정신장애인의 일상이 무너지고 건강이 악화되었다(최윤경, 2020; Brooks et al., 2020; Costa et al., 2021). 시설을 이용했던 정신장애인들은 사회적 거리두기나 서비스 중단으로 일상이 무너지고 사회적으로 고립되었으며, 스트레스가 가중되고 정서적 표현이 줄어드는 등 재발 위험이 높아졌다. 가족관계 또한 악화되고 건강한 식생활이 유지되지 못하고 신체적 활동이 저하되어 비만, 관절 상태 악화 등 신체 건강에 적신호가 나타났고, 우울감과 무기력을 경험하는 사례가 늘어나 정신건강이 취약했던 사람들에게는 더 큰 위험요인이 되었다.

이에 우리나라 정신건강 사회복지 관련 시설은 코로나19의 대유행이 시작되면서 보건복지부(2020.2.28.)의 「정신보건시설 보호조치 강화 안내」에 따라 전화상 모니터링과 긴급 개입이 필요한 경우 재가서비스의 형태로 진행하는 등 서비스 제공 형태를 바꾸어 서비스 공백의 최소화를 위해 노력하였다(강미화, 2020). 전화상담, 개별 가정방문을 통해 당사자의 상태를 파악하고 적합한 서비스를 제공하는 노력을 기울였으며, 특히 다양한 비대면 서비스를 시도하는 등 대안적인 방식을 모색하였다. 주간 활동은 온라인상에서의 화상회의, 채팅, 라이브 방송, SNS상에서의 활동으로 전환되었고, 등록회원에게 대한 개별적인 지원을 위해서 일반 전화상담 외에도 온라인상의 영상통화를 활용하는 등 비대면 활동으로 전환하게 되었다(한국클럽하우스연합, 2020).

비대면 서비스는 감염위험을 낮추고 다른 사람들과 소통을 할 수 있다는 장점이 있다. 또한 이용자의 다양한 선택권과 주도권의 확장, 창조성을 주요 특징으로 하는 패러다임의 전환을 가져오게 되었다(하경희·배은미, 2021). 한편 비대면 방식을 통한 관계 맺기는 제한적인 의미를 가질 것이라는 우려가 제기되었던 것과는 달리, 관계의 친밀성, 평등성, 개방성을 높이는데 긍정적인 효과가 있다고 분석되었다(Michell, 2020, 하경희·배은미, 2021 재인용). 다만, 비대면 서비스의 활성화를 위해서는 무엇보다 온라인을 활용하는 환경, 지원체계가 구축되어 있어야 하며 디지털 기기에 취약한 당사자들이 온라인에 접속할 수 있도록 교육을 진행하는 노력이 필요한 것으로 나타났다.

2. 문화예술 프로그램과 정신장애인의 회복

‘문화예술은 문학, 미술, 음악, 영화, 사진, 어문, 출판 등을 의미하는 것’으로(문화예술진흥법 2022), 문화예술 활동과 향유는 모든 구성원들에게 공평하게 열려 있고, 삶 속에서 풍부하게 경험되어야 한다. 특히 장애인을 비롯한 취약계층의 문화예술 활동과 접근성 확대는 사회적 배제를 줄이고 지역사회 통합을 강화하는 역할을 한다(Camic, 2008; McKeown et al., 2015), 즉 장애인 문화예술 활동의 지원은 우리 사회의 불평등과 차별을 드러내고 이를 고치고 치유하는 의미를 내포하며, 임파워먼트 및 사회적 평등과 긴밀하게 관련돼 있다고 할 수 있다.

정신장애인의 문화예술 교육 및 활동이 중요하게 대두되고 있는 이유는 ‘문화예술 활동이 정신장애인의 잠재력을 계발하고, 이들이 문화예술의 욕구를 표현함으로써 그들의 삶에 대해 새로운 인식의 변화를 가져다주는 경험’을 하고 있기 때문이다(심경순·유숙 2017: 90). 선행연구에서는 정신건강 서비스 이용자들을 대상으로 한 지역사회 문화예술에 기반한 실천이 정신건강의 회복과 개선에 중요한 역할을 하고 있다고 보고하고 있다(Parr 2006; Spandler, et al., 2007; Hacking et al., 2008; Van Lith et al., 2011; Scope et al., 2017; Chilvers et al., 2021; Ford et al., 2021). 특히 문화예술 개입은 자신과 자신의 질환에 대한 이해, 자기표현, 자기존중감, 자기관리의 개선(Matarasso 1997, White and Angus 2003, Heenan 2006; Hacking et al., 2008; Van Lith et al., 2011; Lawson et al., 2014), 개인적 성취감(Scope et al., 2017), 긴장의 완화, 임파워먼트(Secker et al., 2007), 정신건강서비스 제공자, 동료들과의 긍정적인 관계 형성 및 소속감 증가, 사회적 관계의 확장(Herman, 1992; Hacking et al., 2008; Van der Kolk, 2014; Chilvers et al., 2021), 희망의 촉진, 의미와 목적의 창출(Ford et al., 2021), 새로운 대처전략의 개발 및 정체성의 재구축(Spandler et al., 2007)에 영향을 미쳐 회복에 중요한 역할을 하는 것으로 나타나고 있다.

Lawson et al(2014)은 2년 동안 지역사회 예술 프로젝트에 참여한 8명의 정신건강서비스 이용자들을 대상으로 해석학적 현상학 연구를 실시하고, 이들의 경험에 대해 ‘자기 가치감의 개선’, ‘질환의 낙인에서 자기를 해방’, ‘소속감의 제공’, ‘가치 있는 기술의 습득’과 ‘의미 있는 직업과 루틴의 부여’ 등과 같은 의미를 도출하였다. 18명의 정신건강서비스 이용자들에 대한 질적연구를 수행한 Van Lith et al(2011)는 “예술작업이란 전환적 활동(transformative activity)으로, 개인들이 자신의 삶을 통제해 가며 회복의 여정으로 나가는 과정에서 더 많은 자신감과 능력을 갖도록 하는 계기를 제공하고 있다”고 보고하였다.

국내에서 2006년부터 시작된 장애인의 문화예술교육 및 활동에 관한 연구는 2016년 들어서면서 점차 증가하는 추세를 보였다(옥정달·유장순, 2018). 하지만 그중에서도 정신장애인의 문화예술 활동에 관한 연구(강윤경·박정현, 2013; 심경순, 2016; 심경순·유숙, 2017; 김문근, 2019; 정현주·이은주, 2021)는 충분하지 않다. 심경순과 유숙(2017)은 “정신장애인들은 문학자조모임에 참여하여 사회적 참여가 가능해지고 미래를 계획하고 설계하는 주도적인 주체로 변화하였다”고 보고했다. 이은주와 정현주(2021)는 정신장애인들이 3년 동안 “‘더빙 프로젝트’에 참

여하여 성우로서 영상물을 제작하고 지역사회 인식개선사업에 적극적으로 활동함으로써 임파워먼트를 향상시키고 회복을 경험하고 있었다”고 분석하였다. 이상의 선행연구들은 정신장애인들의 문화예술교육 및 활동이 자기 이해와 자기 발견, 정체성의 재구축, 사회적 소통 및 참여의 증가, 능동적 주체, 임파워먼트의 개선 등의 긍정적인 결과가 있었으며, 궁극적으로 그들의 회복과 사회적 재통합으로 나아가는데 도움이 된다고 강조하고 있다.

이러한 긍정적인 연구 결과에도 불구하고 모든 참여자들이 예술 활동을 통해 도움을 받는 것은 아니며, 부정적 사례 혹은 유의미한 변화가 없었다는 보고도 있어서 신중한 접근이 필요하다. 예를 들면 어떤 참여자들은 ‘걱정으로 프로젝트가 끝나기를 바란 경우’ (Lawson et al., 2014)도 있고, 다른 대상자들은 ‘처음부터 문화예술 프로그램을 선택하지 않을 가능성’ (Scope et al., 2017)도 있었다. 또한 문화 예술적 접근 방법과 내용의 구성에 따라 서비스 이용자들의 관심과 흥미가 저하되고 부정적으로 작용할 수도 있으므로 세심하고 주의 깊은 프로그램 구성과 설계가 필요하다.

3. 나눔과 꿈 프로젝트 ‘온택트-투게더’ 사업

정신재활시설 ‘D임파워먼트센터’는 지난 2022년 3월부터-2022년 12월까지 ‘온택트-투게더 (ONTACT TOGETHER)’라는 이름으로 삼성전자와 사랑의 열매가 지원하는 ‘나눔과 꿈’ 사업을 수행하였다. 이 사업은 온택트 인프라 형성과 온택트 프로그램 운영 및 참여로 구성되었다. 먼저 코로나19와 같은 감염병은 정신장애인을 비롯한 정보접근성이 떨어지거나 사회적 지원망이 취약한 계층에는 더 심각한 사회적 고립을 일으키기 때문에, 이의 극복을 위한 방안으로 온택트 인프라 형성은 매우 중요한 조치라고 할 수 있다(김윤정 외, 2021). 온택트 인프라 구축사업에서는 온택트 활동을 위한 공용 통신기기 구입 및 개통과 영상 관련 기기(영상제작 컴퓨터, 그래픽 카드, 카메라, 조명, 웹캠, 마이크, 캡처보드 등) 구입 등 온택트 활동을 위한 디지털 환경을 구성하고, 온라인 환경에서 소외된 정신장애인들에게 태블릿 PC, 이어폰, 마이크 등 디지털 기기와 온라인 기기를 대여하도록 지원하였다. 또한 카메라를 통해 보여지는 열악한 주거환경으로 인해 어려움을 겪는 정신질환자 가구에 대해 주거환경 재구성 사업을 실시하였다.

다음으로 온택트 프로그램 운영 및 참여에서는 온택트 환경으로의 변화를 위한 정규 ‘온라인 전용 프로그램’을 기획하고 진행하였다. 먼저, 온택트 서비스 이용 교육을 통해 이용자들이 일상적으로 디지털 기기를 활용하여 인터넷에 접속하여 필요한 정보를 습득하고 활용하며, 온라인 소통을 하도록 개인의 디지털 활용 역량강화를 지원하였다. 또한 2022년 3월-12월 주 1회 온택트 문화예술 프로그램을 실시하여 미술과 음악 등 다양한 문화예술 활동을 경험하도록 하였다. 마지막으로 정신장애인 10명을 대상으로 ‘정신건강 크리에이터’ 양성 과정을 1, 2차로 나누어 진행하였다. 1차 과정은 2022년 4월-5월 주 1회 총 8회기에 걸쳐 ‘1인 크리에이터 영상 콘텐츠 제작 과정’을 대면과 비대면 교육으로 실시하였다. 그리고 2차 과정은 2022년 6월-12월 7개월간 주 1회 25회기 동안 기관 또는 외부장소에서 대면으로 정신장애인들이 크리에이터¹⁾도

전을 위한 영상 콘텐츠 제작 프로그램을 운영하여 콘텐츠²⁾를 생산할 수 있도록 지원하였다.

본 사업은 디지털 소외계층인 정신장애인들의 온택트 활동의 접근성을 높이고, 정신장애인들이 수동적인 문화소비자가 아니라 문화를 향유하고 생산해내는 문화 선도자로서의 역할을 담당할 수 있도록 하고, 정신건강 관련 콘텐츠를 통해 질환에 대한 이해와 회복을 위한 정보를 공유하여 당사자들이 목소리를 내는 온라인 문화의 창출에 도움을 줄 것으로 예측되고 있다.

III. 연구방법

1. 연구참여자 선정

본 연구에서는 ‘온택트-투게더’ 사업의 참여자들의 활동참여 경험, 그리고 그 경험이 정신장애인의 삶의 질 증진과 나아가 회복에 어떻게 영향을 미치고 있는지를 정신장애인의 시각에서 이해하고, 그 과정과 맥락을 구체적으로 드러내고자 하였다. 이를 위해 ‘온택트-투게더’에 참여한 정신장애인 중, 특히 온택트 문화예술 프로그램에 참여하고, '1인 크리에이터 영상 콘텐츠 제작 과정' 교육과 영상 콘텐츠 제작 프로그램에 참여한 총 10명의 정신장애인을 연구참여자로 선정하였다. 연구참여자의 특성은 아래 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구참여자들의 기본적인 특성

연구참여자	성별	연령(세)	기관 이용기간(년)	진단명
연구참여자 1	남	50	11년	조현병
연구참여자 2	여	58	11년	조현병
연구참여자 3	여	23	3년	조현병
연구참여자 4	남	40	10개월	조현병
연구참여자 5	남	36	6년	조현병
연구참여자 6	여	40	6년	조현병
연구참여자 7	남	26	1개월	조현병
연구참여자 8	남	24	3개월	우울증
연구참여자 9	남	49	4년	조현병
연구참여자 10	남	51	11년	조현병

1) 영상 콘텐츠로 문화를 소비할 수 있는 Youtube에는 일상의 소소한 일들을 다룬 브이로그 콘텐츠, 개인들이 전문성을 가지고 있는 분야의 다양한 콘텐츠가 생산되고 있다. 이렇게 콘텐츠를 만들어 업로드하며 온라인 문화를 선도하는 사람들을 크리에이터라고 한다

2) 콘텐츠 산출물 <https://youtu.be/IJSbtMAh2Ks>, 사업성과보고 <https://youtu.be/tZtZWAQCgKY>

2. 자료 수집

본 연구의 자료 수집을 위해 참여자들을 대상으로 2022년 9월부터 동년 10월까지 개별 심층 면접을 실시하였다. 면접 장소는 본 프로젝트를 운영하고 있는 기관의 상담실 및 회의실이며, 심층면접은 1회당 1시간 30분 ~ 2시간 정도 실시되었다. 개별 심층 면접은 2인의 공동연구자가 참여자들을 4명, 6명으로 나누어 대면으로 진행하였다. 연구자들은 반 구조화된 면접 질문지를 미리 배포하여 연구참여자인 정신장애인 당사자들이 면접에 대비하게 하였다. 면접 질문지는 도입 질문, 주요 질문, 마무리 질문으로 구성되었다. 도입 질문에서는 연구참여자의 일반적 특성과 면접 당일의 상태, 기관에서의 경험 등에 초점을 둔 질문 문항으로 구성되었다. 주요 질문은 크게 연구참여자들의 ‘온택트-투게더’ 사업의 참여경험과 회복과정으로 나뉘며, 세부적으로는 사업에 참여하게 된 동기, 사업에 참여하면서 하게 된 구체적인 경험과 경험의 의미, 사업의 참여에서 느끼게 된 변화과정, 그리고 그러한 경험들이 삶과 회복에 미치는 영향, 앞으로의 계획이나 전망으로 이루어졌다. 마무리 질문에서는 미처 하지 못한 이야기들을 이야기하도록 하고, 경청하고자 하였다.

본 연구에서는 연구참여자들의 심층면접을 녹음한 자료를 모두 전사하여 원자료(raw data)로 만들었다. 그 외에 ‘온택트-투게더’ 실무자와의 회의 및 논의, 사업계획서, 본 기관의 홈페이지나 기관지 등 다양한 자료들을 분석과 해석을 위한 기초자료로 활용하였다.

3. 자료 분석

본 연구에서는 일반적 질적연구(generic qualitative research) 방법을 활용하였다. 일반적 질적 연구 방법을 통해 정신장애인의 ‘나눔과 꿈’ 프로젝트 참여 경험을 이해하는 방식은 “인식론적이나 존재론적 전제에 구속되지 않고 자유롭게 연구에 임하면서 정신장애인들의 ‘온택트 투게더’ 활동 참여 경험의 의미들을 보다 풍부하고 다양하게 포착하여 드러낼 수 있을 것이다” (Snape and Spencer, 2003, 김인숙, 2016 재인용). 또한 일반적 질적연구는 ‘전체적인 관점(holistic)에서 연구참여자의 복잡한 세계를 이해할 수 있는 강점을 가지고 있어’ (패짓, 2005), 다양한 환경적 요소와 참여자들이 놓여있는 삶의 조건과 맥락들을 통합적으로 이해하는데 도움을 줄 수 있다.

본 연구에서는 자료분석의 초기에 자료에서 패턴을 확인하고 보다 체계적인 분석을 통해 핵심 주제들을 찾아내는 귀납적 주제 분석방법을 활용하였다(김인숙, 2016). 귀납적 주제분석은 자료로부터의 출현을 자료분석 전 과정에서 강조하고 있으며, 포괄분석, 의미단위분석, 패턴분석, 범주분석, 주제분석의 5단계로 구성된다. 먼저 연구자들은 포괄분석을 통해 자료 전체의 구조나 개략적 스토리를 찾는 작업을 하였고, 다음으로 원자료들을 줄단위, 사건단위 별로

해체하고 쪼개어 보면서 자료의 조각들을 의미단위(meaning unit)로 분석하는 작업을 거쳤다. 이때 공동연구자들은 심층면접을 통해 확보한 질적 자료들을 각각의 연구자가 별도로 분석하고, 같이 모여 각자가 분석한 의미단위들에 대해 논의하면서 합의하는 과정을 거쳤다. 그 다음 전사자료를 다시 줄 단위로 해체하면서 의미단위를 명명화하는 작업을 실행하였다. 이 과정에서 연구자들은 원자료 속에서 새롭게 나타나는 의미단위들은 지속적으로 추가하였다. 그 후 찾아낸 의미단위들 속에서 공통적으로 나타나는 패턴들을 감지하고 숙고하는 패턴분석을 거친 후, 이어 패턴분류 작업인 범주분석을 통해 범주와 속성을 발견하고 하위주제로 묶어내는 작업을 하였다. 이러한 자료분석의 과정에서 연구자들은 연구참여자들이 경험한 코로나19의 의미들, 그리고 기관의 의미, 본 프로그램의 의미와 맥락들을 드러내고자 하였으며, 최종적으로 하위주제로 묶인 범주들 속에서 공통적인 주제를 찾아내는 주제분석을 하였다. 그 결과, 총 82개의 의미단위가 도출되었고, 연구자들은 이를 23개의 하위주제로 묶어내면서 이를 ‘코로나로 집안에 갇힘’, ‘비대면과 면대면’, ‘기관: 보호와 인정의 안전지대’, ‘타인과 연결되어 성장함’, ‘일상을 관리하고 일을 통해 세상으로 나가기로 희망함’이라는 5개의 주제로 범주화하였다.

4. 연구의 윤리적 고려 및 엄격성

본 연구에서는 연구의 윤리적 고려를 위해 크게 두 가지 절차를 밟았다. 먼저, 연구참여자들의 윤리적 보호, 안전한 연구의 수행을 위해 연구자들이 소속된 학교의 생명윤리심의위원회의 승인(AN01-20220729-HR-002-01)을 받고 진행하였다.

다음으로 연구참여자들에게 다음과 같은 사실을 고지함으로써 윤리적 고려를 위한 노력을 하였다. 우선 연구의 목적과 방법을 설명하고, 자발적 참여인지를 반드시 확인한 후 연구참여 동의를 받았다. 두 번째로 참여자들의 신분은 가명 처리되며, 연구목적 외에는 자료를 사용하지 않고 연구가 끝난 후 폐기한다는 것을 고지하였다. 마지막으로 인터뷰 도중이라도 원하지 않는다면 언제든지 그만둘 수 있고, 인터뷰가 끝난 후라도 원하지 않으면 연구에서 제외할 것을 공지하였다.

본 연구에서는 연구의 엄격성을 지키고자 Lincoln과 Guba(1985)의 질적연구 준수사항을 지키고자 하였다. 우선 적용성(application)의 확보를 위해 자료가 포화될 때까지 분석하고자 노력하였으며, 심층면접 중 참여자의 이야기를 중간중간 확인하고 정확한 기록을 위해 녹음을 하는 등 사실적 가치(truth value)를 통한 객관성을 확보하고자 하였다. 다음으로 ‘온택트투게더’ 프로젝트 수행기관의 시설장과 담당 정신건강사회복지사에게 자문을 구하여, 분석된 의미들을 비교하는 자료의 삼각측정(triangulation)을 실시하여 연구조사의 결과와 해석의 일관성(consistency)을 도모하였다. 마지막으로 연구의 신뢰성을 확보하기 위해 관찰, 명명, 해석에서의 일관성 있는 절차를 담보하고자 노력하였다. 이를 위해서는 심층면접만이 아니라 본 기관의 사업수행 시 적극적인 참여관찰을 통해 연구참여자와 라포 형성을 꾀하며, 이들의 말이나 행동의 의미와 맥락

을 파악하고자 하는 노력이 필요하다(Boyatzis, 1998). 이를 위해 연구자들은 심층면접 시 서두르지 않고 참여자들과 라포를 형성하는 시간을 가졌으며, 기관에서 나온 다양한 자료를 숙지하고, 본 사업의 실무자들과도 밀접하게 이야기하며 미처 파악하지 못한 의미들을 이해하고자 노력하였다.

IV. 연구결과

본 연구는 ‘온택트-투게더’ 사업 참여자들의 문화예술프로그램과 유튜브 크리에이터 활동 경험을 탐색하기 위해 수행되었다. 참여자들의 경험을 분석한 결과, 5개의 주제와 23개의 하위 주제 그리고 총 82개의 의미 단위가 도출되었다. 분석 결과를 아래 <표2>에서 제시하였다.

<표 2> 주제와 하위주제

주제(5개)	하위주제(23개)
코로나로 집안에 갇힘	세상과 떨어져 혼자 보내는 어려움
	별다른 영향을 받지 않음
	디지털 소외와 활용
비대면과 면대면 : 갇힘과 나옴	비대면: 낯센에서 익숙함으로 (집에 갇힘)
	대면: 세상과 만나고 협력함 (집 밖으로 나옴)
기관 : 보호와 인정의 안전지대	다양한 경험
	소중한 만남의 재개
	나를 관리하고 보호받음
타인과 연결되어 성장함	연결됨의 기대로 참여함
	새롭고 흥미로운 세계로 들어감
	나를 자극하는 도전의 기회가 됨
	능력을 발휘함
	동료와 관계 맺기
	나의 지원 부대
	자기를 더 알게 되고 성장함
	세상으로 나갈 기대를 함
	복합적인 감정의 경험
	삶의 의욕을 얻음
일상을 관리하고 일을 통해 세상으로 나가기 희망함	안정감을 얻음
	일상과 증상을 관리함
	삶의 태도를 바꿈
	미래를 희망하고 계획함
	더 나아감의 두려움

1. 코로나로 집안에 갇힘

‘코로나로 집안에 갇힘’ 주제에서는 ‘세상과 떨어져 혼자 보내는 어려움’, ‘별다른 영향을 받지 않음’, ‘디지털 소외와 활용’이라는 3가지 하위주제와 10가지의 의미 단위가 도출되었다. 연구참여자들은 2020년부터 코로나19로 인해 기관에 오지 못하고 집에서 주로 혼자 지내거나, 가족으로 한정되는 좁은 관계망 안에서 생활하면서 답답하고 지루한 시간을 보내고 있었다. 집에 있으니 부정적인 생각이 떠올라 힘들었고, 세상과 소통하지 못하고 분리된 느낌을 받았다. 이 과정에서 기관의 도움으로 제한적으로나마 온라인 소통을 하는 동시에 규칙적인 일상을 유지하기 위해 스스로 노력하는 모습을 보였다. 그러나 일부 참여자들의 경우 기관에 출근하지 않아 오히려 편하고 자유로웠다는 반응을 보이기도 했다. 이러한 반응은 코로나19의 심각성으로 어려움을 경험했던 시기와 상황이 어느 정도 호전되어 대면으로 실시된 심층면접이 진행된 시기 간의 격차로 인해 참여자들이 그 당시의 기억을 떠올리지 못하는 것이라고 추측해 볼 수 있다.

“그냥 지루하고 그냥 많이 쉬었어요. 많이 쉬었잖아요. 집에서 힘들었어요. 그때는 부정적 생각이나 온라인은 도움이 안 됐고 별로 안 좋은 것 같아요.” (참여자 6-65)

“그냥 TV만 아침부터 저녁까지 계속 보고 사람이 멍청해지더라고요. 그러니까 머리가 안 돌아서 이렇게 계산하는 것도 느려지고요. 심심하니까 맨날 기분 TV 보고 집에서 그냥 영향을 남들한테 미치지 못했잖아요. 뭐랄까 영향이 없이 산다거나 할까. 제가 남들한테 이렇게 영향을 주거나 받는 그런 게 없고 그냥 TV만 아침부터 저녁까지 계속 보고 사람이 멍청해지더라고요.” (참여자 10-1)

디지털 기기 사용을 어려워했던 참여자들은 기관의 도움으로 온라인 미팅에 접속하게 되었고, 점차 온라인 접속과 소통에 익숙해지면서 그 이후로는 일상적으로 디지털 기기를 활용한 온라인 소통을 하고 있었다.

“처음에는 접속하는 것이 좀 어려웠으나 그런 게 있었는데요. 배워가려고 하니까 대체로 했어요.” (참여자 9-28)

“스마트폰으로 아침마다 적극적으로 참여합니다. 활동가 중에 제가 적극적으로 참여하는 활동가였어요. 일어나서 아침 먹고 10시부터 소통을 시작하거든요. 그러니까 기관하고 소통할 시간은 제가 대기하고 있다가 10시가 되면 스마트폰을 켜서 인사가 ‘즐거운 하루 되세요’ 예요. 그러면서 끝내는데...” (참여자 2-21)

2. 비대면과 대면 - 간헐과 나옴

‘비대면과 대면-간헐과 나옴’ 주제에서는 ‘비대면: 낯센에서 익숙함으로’, ‘대면: 세상과 만나고 협력함’이라는 2가지 하위주제와 8개의 의미단위가 도출되었다. 참여자들은 비대면 소통과 대면 소통의 의미를 서로 대비되는 것으로 인식하는 경향을 보였다. 즉 비대면 소통은 집안에 ‘간헐’을 상징하고, 대면 소통은 집 밖으로 나와 세상과 만나고 사람들과 접촉하는 일종의 ‘해방’이라는 의미로 인식하는 것이다. 먼저 참여자들은 집에 고립되면 증상이 증가하고 외부 활동을 꾸준히 하면 증상의 관리에 도움이 된다고 생각했기 때문에, 집에 머무는 시간이 길어질수록 불안감을 표출하였다. 이에 온라인 소통을 활용하고자 했으나 적절한 시점에 질문을 하는 것도 어렵고, 집중이 잘 되지 않아 불편함을 호소하였다. 한편 기기를 활용한 소통이 딱딱하고 삭막한 이미지를 내포하기 때문에 타인들과 ‘관계 맺기’ 어렵고, 비대면 소통은 대면 소통의 대안이 되지 못한다고 생각하고 있었다.

“온라인으로는 별로 도움이 안 된 것 같아요. 안 됐어요. 그래서 별로 안 좋았던 것 같아요. 강사님 오셔서 하는 게 나은 것 같아요. 아무래도 물어볼 거 있으면 물어보고요. 온라인으로는 좀 물어보기가 좀 곤란해요. 그러니까 온라인은 좀 별로네요.” (참여자 6-26)

“센터에 나와서 하는 것보다는 프로그램이 재미가 없어요. 시간도 안 가고요. 만나서 하는 것보다는 약간 떨어지더라고요.” (참여자 5-29)

반면에 대면 서비스는 기관에 나와 사람들과 접촉하고 협력할 기회를 제공하기 때문에, 그간의 고립된 상황을 탈피한다는 측면에서 긍정적으로 받아들이고 있었다. 비대면이 ‘분리와 고립’을 의미한다면 대면은 ‘세상과 만나고 협력’하고 활동하는 것이며, 대면 서비스 참여가 자신들의 회복에 도움이 된다고 생각했다. 특히 참여자들은 대면 활동을 통해 동료나 타인을 직접 만난다는 점을 중요하게 생각하였다. 연구참여자들은 코로나로 타인들과의 만남이 차단된 시간의 경험 때문인지 직접적인 만남을 강조하는 관계 지향적 성향을 보였다.

“집에서 하는 것보다는 낫더라고요. 집에서 하는 것보다 나왔어요. 집에서 하는 것은 센터에 나올 때보다는 조금 떨어지죠.” (참여자 5-123)

“계속 있을 수 있는 사람들 진짜 나와 가지고요. 사람들 만나야 되는데 그게 없잖아요. 그래서 좀 아쉬워요. 사람들 만나서 이렇게 나와서 협조하는 것이 나은 것 같아요.” (참여자 6-18)

3. 기관 : 보호와 인정의 안전지대

‘기관 : 보호와 인정의 안전지대’ 주제에서는 ‘다양한 경험’, ‘소중한 만남의 재개’, ‘나를 관리하고 보호받음’이라는 3가지 하위주제와 9개의 의미단위가 도출되었다. 연구참여자들이 인지하는 외부 세계는 두려우며 위험한 공간이기에, 그러한 세계로 진입하는 것은 무척 어려운 일이다. 집에서 나와 외부 세계로 나아가는 중간에 ‘기관’이라는 안전지대(safe space)가 있으며, 이 공간은 그들에게 보호와 인정을 제공하면서 참여자들이 회복으로 나아가는데 필수불가결한 존재로 자리매김하고 있었다. 연구참여자들은 코로나19 시기에 기관에서는 외부 활동이 제한된 이용자들을 위해 디지털 활용 능력을 강화하도록 돕고 일상적인 온택트 활동에 기반한 다양한 프로그램에 참여할 기회를 제공하여, 참여자들이 외부와 연결되고 흩어진 일상을 관리할 수 있도록 헌신적으로 지원했다고 말하고 있었다. 또한 기관의 도움으로 대면 및 비대면 활동을 적절히 활용하여 타인들과 소중한 만남을 통해 사회적 세계를 확장해 나갈 수 있도록 하였으며, 직원들의 따뜻한 환대와 인정으로 위축감이 줄어들고 정서적인 안정을 얻었다고 했다. 그들은 그러한 과정에서 집과 외부 세계 사이에 존재하는 심리적이며 물리적인 공간인 기관이라는 ‘안전지대’에 영구히 머무르는 것이 아니라 언젠가는 더 큰 세상으로 나아가야 한다는 자신감과 용기를 얻었다고 한다. 특히 20-30대 젊은 연구참여자들은 그 공간에서 취업과 독립적인 삶을 살아가는 데 필요한 도움을 받는다고 생각했다.

먼저 참여자들은 기관에서 자신들의 삶에 도움이 될만한 다채로운 프로그램을 경험하고, 외부 세계로 나가는데 필요한 지식과 기술을 배우며 취업을 준비하고 있었다.

“되게 여러 가지 하고 있어요. 기억나는 것만 말씀드리면 당사자 연구 있고 정신건강 교육이랑 달인 아니 생활의 달인 이렇게 하는 월요일에 2개 화요일에 2개 이런 식으로 총 10개로 구성돼 있죠.” (참여자 7-23)

“집에 PC 있어요. 정보 찾아보거나 자격증 시험 그런 거 알아보고요. 그게 IT 기사 자격증 교육 받아요. 문서 다루고 한 달을 준비했어요. 더 준비해야 될 것 같더라고요. 3~4개월 해야 될 것 같아요.” (참여자 8-21)

기관은 ‘만남’ 또는 ‘관계 맺기’를 재개할 수 있게 하는 공간이다. 코로나19로 기관에서의 협소한 사회적 관계마저 단절되었던 참여자들은 소중한 동료들과 다시 만나고 새로운 관계를 맺으면서 즐거움과 설렘이 공존하는 경험을 하고 있었다.

“어떤 ‘만나만나’ 프로그램이 있거든요. 만나서 얘기도 나누고 그다음에 뭐 빵도 사주고 여기 복지센터에서 만나는 프로그램이 있었어요. 그 프로그램이 가장 좋았어요. 그냥 뭐 뭐지 복지사가 같이 가서 산에 이런 데 가는 것들도 있고요. 사통 공원 아시죠. 거기서 만나서 얘기도 하고. 사람들하고 만나서 얘기하는 게 좋아요. 그저 잘 지내냐고 얘기하고 추석 때 잘 지내냐고 얘기하고요.” (참여자 6-53)

“아하.... 재밌었죠 뭐라고 해야 되나 저기 모르던 평소에는 소통 안 하던 활동가들하고도 소통하게 됐고 좀 가까워졌다고 해야 되나.. 좀 말을 트게 됐고 소통하게 됐고 그러니까 뭐 이런 활동가들과의 관계도 가까워졌다고 해야 되나요.... 아하하.....” (참여자 2-70)

참여자들은 집에 있을 때는 일상 관리가 잘되지 않는다고 판단하여 기관으로의 출근을 중요하게 생각하고 있었다. 기관에 나오면 동료와 직원들의 인정과 칭찬으로 자신감이 올라가 회복에 도움이 된다고 생각했다. 또한 여전히 삭막하고 위험한 외부 세계로부터 자신을 보호하고 안전함을 느낄 수 있는 공간이라는 의미를 부여하고 있는 것으로 분석되었다.

“달라진 거는.... 이제 제가 어렸을 때부터 왕따를 좀 당했어요. 근데 제 친구들이 이제 제가 얘기를 하면 안 받아주는 거예요. 상대를 안 하는 거예요. 담임 선생님이 데리고 와도 저를... 아무 상대를 안 하고 그냥 나가는 거예요. 그게 그게 왕따잖아요.. 근데 여기 센터 사람들은 제가 아는 체를 하면 왔냐고 인사도 하고 이제 손도 잡아주고 안아주기도 하니까 제가 여기가 편했던 것 같아요. 변화는 그거죠” (참여자 3-233)

“여기 오는 게 의미가 있는 것 같아요. 정신 차려야지 자신감을 갖게 돼요. 사람들이 칭찬을 많이 해주잖아요. 칭찬 인사할 때도 그렇고요. 좋은 소리 좋은 일을 많이 할 때 칭찬받았을 때 좋아요. 여기에 오면 회원들이나 복지사가 칭찬해줘요. 옷 같은 것도 잘 입었다고 그렇게 얘기할 때도 있고요. 여전히 예쁘다고 하고요.” (참여자 6-69)

4. 타인과 연결되어 성장함

이번 주제는 ‘온택트-투게더 참여 경험’과 관련한 것으로, ‘연결됨의 기대로 참여함’, ‘새롭고 흥미로운 세계로 들어감’, ‘나를 자극하는 도전의 기회가 됨’, ‘능력을 발휘함’, ‘동료와 관계 맺기’, ‘나의 지원 부대’, ‘자기를 더 알게 되고 성장함’, ‘세상으로 나갈 기대를 함’, ‘복합적인 감정의 경험’이라는 9가지 하위주제와 33개의 의미 단위가 도출되었다. 이를 ‘타인과 연결되어 성장함’이라는 주제로 범주화하였다. 연구참여자들은 처음에 프로그램에 대한 관심보다는 ‘밖으로 나와 누군가를 직접 만나며, 관계를 맺을 수 있다’는 기대로 참여하였다. 그들은 기관의 동반자 또는 동료의 권유로 프로그램을 알게 되고 타인들과 ‘연결됨의 기대’로 참여하여, 지금까지 접해 보지 못한 새롭고 다양한 문화예술 활동이자 유튜브 크리에이터라는 미지의 전문가를 추구하면서 내면에 잠재돼 있던 삶에 대한 흥미와 의욕이 되살아나는 경험을 하게 되었다. 그러한 과정을 통해 참여자들은 자기를 더욱 표현하고 알게 되며 동료들과 같이 성장하는 경험을 하였다고 진술하였다.

“저 동반자 OO씨가 같이 하자고...이거 유튜브도.. OO씨도 유튜브에 관심이 많고 먹방 보는 것도 관심이 많으니까 저랑 같이 하자고 하더라고요. 그래서 같이 하게 됐어요.” (참여자 3-49)

“기억 중에는 모든 프로그램이 다 좋지만... 현재 제가 알고 있는 생각은 네 알고 있는... 가지고 있는 생각은 혼자 할 수는 없다는 거를 알게 됐어요.” (참여자 1-37)

‘예술활동에 참여한 정신건강서비스 이용자들은 재미와 즐거움을 느끼며, 이는 삶의 에너지를 제공한다’는 연구 결과가 보고되고 있다(Chilvers et al. 2021). 본 연구의 참여자들도 유튜브 크리에이터를 비롯한 문화예술 활동이 지금까지는 해보지 않았던 새로움을 주며 재밌고 즐거운 활동이라고 생각하였다. 유튜브라는 새로운 공간과 영상을 만드는 활동에 매력을 느껴서 신선함과 호기심을 가지게 되었고, 자신이 가지고 있는 문화예술 역량을 활용하여 영상 제작을 위한 기획서 작성, 동영상 촬영, 악기연주나 노래, 그리고 영상 편집, 업로드 등 일련의 작업을 팀 구성원들과 함께 하면서 새롭고 흥미로운 세계로 들어갈 수 있었다고 말하고 있었다.

“이유라면 좀 새로운 사업이라고 해야 되나, 옛날에 없던 프로그램이라서 참여했던 것 같아요. 새로운 거라서 참여했던 것 같아요.” (참여자 2-28)

“그때 이 자리에서 각자 가면 같은 거 쓰고... 이렇게 서로 이렇게 질문하면 대답해 주면서 영상 찍는 게 있었는데... 그때 당시에 저는 흰색 할아버지 가발 같은 거 쓰고. (크게 웃음).. 마스크 쓰고서는 막 제가 질문하면 답변하고 그런 식이었거든요. 그 영상 할 때 나는 분명히 영상 속에 내 모습에 신경 쓰고 있을 것이라고 생각을 했는데 신경 안 쓰고 그 과정을 즐기고 있더라고요.” (참여자 4-88)

특히 유튜브 크리에이터 과정은 전문성이 요구되는 지식과 기술에 기반한 활동이라는 측면도 참여자들에게 자극이 되고 의욕이 향상되는 계기로 작용하였다. 즉, 흥미나 취미 또는 예술 능력의 확장 그 자체를 넘어 그들의 잠재성을 드러내고 역량을 개발할 도전의 기회가 된다고 보는 것이다. 참여자들은 이러한 전체적인 과정을 경험하면서 현재에 자신이 가지고 있는 역량이 무엇이고, 무엇이 부족한지를 알게 된 것으로 보인다. 또한 미진한 점은 보완하며 계속 배워야 한다고도 생각했다. 결국 직업적 전망이 될 전문적 역량의 향상을 위해 자신에게 필요한 것이 무엇인지, 어떤 부분을 위해 노력할 것인지를 알게 되면서 총체적으로 자신에 대해 더 많이 알게 되는 계기가 되었다.

“좋았지만 조금 어려운 것 같아요. 복잡한 것 같더라고요. 어려운 점도 많았죠. 뒤에서 쓰는 것도 처음에는 어려웠고. 동영상 제작하는 것도 그렇고 더 필요하다고 생각해요.” (참여자 5-89)

“센터에서도 받을 수도 있을 것 같고 아니면 전문가에게 교육을 받아야 할 것 같아요. 지금은 몇 프로 부족하다. 내년에도 계속 배워야 되지 않을까 생각하고 있어요.” (참여자 5-85)

“저는 제가 가지고 있는 잠재 능력이 어디까지 한계가.... 한계는 있다고 보는데 그게 어디까지인가..... 또 그 한계를 꺾어서 나한테 도움이 되는 게 있으면 하고 싶어요.” (참여자 1-122)

참여자들은 프로그램의 참여를 자신들의 역량을 활용하여 의미있는 역할을 담당하고 그로 인

해 자신감을 회복하는 기회라고 생각하고 있었다. 유튜브 영상 제작은 주제 선정과 내용 구성, 그리고 그것을 영상으로 잘 표현할 수 있는 기술적이며 예술적 능력이 필요하다. 그러한 차원에서 참여자들은 팀에서 자신들이 각자 가지고 있는 역량을 발휘하여 역할을 담당할 수 있었다. 참여자 9는 뮤직비디오 제작을 위해 자신의 작곡 기술과 기타연주 및 노래를, 참여자 10은 인형극을 위한 그림 그리기를, 그리고 참여자 6은 동영상 촬영, 참여자 7은 컴퓨터 활용 능력을 활용한 영상 편집을, 참여자 5와 8은 배우 출연, 영상 편집을 맡는 등 참여자 개개인의 재능과 역량에 기반한 팀 활동을 통해 하나의 작품을 완성해가는 팀워크를 경험하는 기회가 되었다고 한다. 이 과정에서 참여자들은 자신의 능력을 발휘함과 동시에 보완해야 할 점을 깨닫게 되었고, 팀에 일정한 기여를 하면서 타인들의 인정을 받게 되었다. 이는 그들의 관계 지향적 추구와 갈망이 만남 그 자체에 머무는 것이 아니라 서로의 협력 활동을 통해 의미있는 결과물을 잉태할 수 있다는 것을 시사한다고 할 수 있다.

“작곡한 지 한 7년 됩니다. 인천에 평화 창작 가요제에서 부른 적 있어요. 평화에 대한 곡을 썼어요. 작곡은 그러니까 평소에 생각을 하고 염두해 두고 생활을 하면서 한 번씩 해보고요. 몇 주 조금씩 하다가 좀 거르고, 더 좋은 거 거르고 거르고 하다가 완성하는 거죠. 독학으로 해서요, 제가 한 게 아직 정확하게 한 건지는 잘 모르겠어요.” (참여자 9-22)

“제가 기획을 했죠. 인형극 하기로. 제가 그림을 그리고요. 카메라로 찍어서 영상을 만드는 거예요.” (참여자 10-8)

선행연구에 의하면, ‘문화예술 프로젝트 참여자들의 집단 경험은 사회적 네트워크를 확대하고, 구성원들의 집합적 지지와 소속감을 향상’ 하는 데 기여한다(McKeown et al., 2016; Chilvers et al., 2021). 본 연구의 참여자들은 동영상 제작을 위한 세 개의 팀 중 하나에 소속되었고, 한 팀에는 3-4명의 구성원들이 함께 팀 활동을 하였다. 참여자들은 팀 활동을 통해 공감대를 형성하며 공동체를 느낄 수 있다고 평가하고 있었고, 동영상 제작과 같은 작업은 팀으로 하는 것이 더욱 효과적이라고 생각하고 있었다. 즉, 참여자들은 활동 과정에서 팀 활동을 통한 긍정적인 사회적 관계 맺기, 집단 역동성의 경험을 하고 있는 것으로 나타났다.

“팀을 이뤄서 활동을 하는데 물론 그분들하고 친하지만 그래도 같이 뭔가 한다는 마음이 있어서 좋겠어요. 확실히 좋았어요.” (참여자 7-33)

“아무래도 팀워크가 가장 중요하고요, 혼자 하는 게 아니라 팀으로 하는 것이 필요해요, 혼자 하면 더 어려울 것 같고요.” (참여자 5-87)

연구참여자들은 문화예술 프로그램의 참여를 통해 자신에 대한 이해가 확장되고, 자신감과 책임이 향상되었다고 느꼈다. 예술작품에 대해 가족한테 칭찬을 받거나 유튜브에 올려 반응이 있다는 것에 큰 성취감과 자신감, 만족감을 얻고 있었는데, 이러한 ‘관점의 변화, 동기의 강화, 그리고 자신감과 자아존중감, 그리고 사회적 참여의 상승’은 선행연구들에서도 자주 보고되고

있다(Hacking et al., 2008, McKeown et al., 2016).

“중요한 거는 이제 적극적인 참여입니다. 그 용기나 자신감.. 유튜브 같은 경우는 이제 ‘나도 할 수 있다’ 라는 그런 자신감 같은, 보여주시는.. ‘나도 할 수 있다’ 라는” (참여자 5-84)

“변화는 많이 있어요. 자신감도 생기고 성실함도 생기고 책임감도 생기고....” (참여자 3-250)

Van Lith, Fenner와 Schofield (2011)는 18명의 정신건강서비스 이용자를 대상으로 질적연구를 실시하여, ‘혁신적인 예술 활동이 정신장애인들의 자기표현과 회복을 촉진할 수 있다’ 는 결과를 도출하였다. 본 연구의 연구참여자들도 유튜브 동영상 제작하면서 자신들의 생활을 타인들과 공유하기를 바라며 이를 긍정적으로 인식하게 되었고, 타인들에게 자신을 표출하여 피드백을 받는 동시에 그들에게도 영향을 줄 수 있다고 생각했다. 이러한 부분은 자기표현 또는 자기 표출의 향상일 뿐만 아니라 개인적인 임파워먼트의 상승이라고도 할 수 있다. 이러한 ‘심리적인 측면에서의 개인적 임파워먼트는 사회적 임파워먼트의 중요한 연결고리가 된다’ 고 할 수 있다 (Secker et al., 2007).

“일상생활이라든가 아니면 이제 내가 잘하는 거, 내 일상 센터에서 어떻게 지내는지 그런 거 일상 같은 거요” (참여자 5-13)

“아무것도 모르는데 무지렁이인데 이런 일이 이런 것이 있구나. 그런 걸 이제 배우게 됐죠. 이렇게 있고 이제 내가 남들한테 이렇게 내 마음을 표출해서 거기서 이제 피드백을 받는다는 것을 알게 된 거죠.” (참여자 10-10)

“될 수 있다면 직업까지도 그렇게 하고 싶어서요. 나도 혼자서 좀 만들어보고 싶다는.. 숙달이 되면은... 아직 동영상 올리는 법을 잘 모르니까 그런 것도 다 숙지가 되면 좀 할 수 있을 것 같아요.” (참여자 5-77)

참여자들은 문화예술 활동을 통해 예술적인 역량을 쌓게 되고, 이러한 역량을 활용하여 유튜브 크리에이터 과정에 참여하면서 앞으로 더 열심히 배우고 노력한다면 취미나 여가를 넘어 직업적인 전망을 가질 수도 있다고 생각했다. 참여자들은 현대인들에게 필수적인 새로운 기술을 습득하면서 관심 분야가 확장되었고, 노력에 따라서는 직업으로 연결될 수 있다는 희망을 가지게 되었다. 이들에게 직업은 마음의 안정을 얻을 수 있게 하며, 세상으로 나가는 필수적인 수단이라고 생각하고 있었다.

5. 일상을 관리하고 일을 통해 세상에 나가기 희망

이번 주제는 ‘온택트 경험을 통한 회복경험’ 과 관련된 것으로, ‘삶의 의욕을 얻음’, ‘안

정감을 얻음’, ‘일상과 증상을 관리함’, ‘삶의 태도를 바꿈’, ‘미래를 희망하고 계획함’, ‘더 나아감의 두려움’이라는 6가지 하위주제와 23개의 의미 단위가 도출되었다. 이를 ‘일상을 관리하고 일을 통해 세상으로 나가기를 희망함’이라는 주제로 범주화하였다.

참여자들은 코로나19 상황에서 집에 갇힌 채 타인이나 세상과 분리되어 시간을 보내면서 매우 제한된 형태의 비대면 소통으로만 외부 세계와 연결되었다. 고립된 시간 속에 참여자들의 상황은 더욱 악화되기도 하고 그럼에도 최대한 노력을 하며 스스로 버티려고 했지만, 의욕 상실과 무기력을 피할 수 없었다. 다시 밖으로 나올 수 있게 되면서 참여자들이 절실하게 원했던 것은 동료나 타인들과 만나 소소한 일상을 나누는 것이었다. 이런 상황에서 만나게 된 온택트-투게더 프로그램에서 참여자들은 흥미롭고 재밌는 예술작업을 통해 새로운 것을 배우고, 동료들과 함께 의미있는 작업을 진행함으로써 관계 맺음의 욕구를 충족하는 기회를 가질 수 있게 되었다. 참여자들은 이런 경험을 통해 오랫동안 움츠렸던 기운과 에너지를 되찾고 불안했던 마음을 다독이며 자신의 일상과 증상을 보다 잘 관리하게 되었으며, 자신감과 용기로 무장하고 일을 통해 미래를 향해 나아가고자 하는 회복의 여정에 발걸음을 내딛게 되었다.

“일단 무기력감이 사라졌고요. 온택트 활동이나 아까 말한 온라인 활동이나 뭐 카메라 동아리라든지 안 해봤던 경험들을 하고 나니까 시상이라고 하죠. 그런 게 훨씬 풍성해졌고 그림 자체도 손도 못 대고 있었어요. 왜냐하면 제 그림이 굉장히 정교하고 복잡한 내면을 형상화하기 때문에 약간... 약간 신화 같은 그런 그림 그리거든요. 손을 못 대겠는 거예요. 엄두가 안 났어요. 또 언제 다 하지 하고... 난 이제 못 할 거야 했는데 그림도 시작하게 됐고 여자친구가 보기에 많이 밝아졌다고 하더라고요. 사람이 활력이 생겼다고 봐야겠죠. 삶의 활력이....” (참여자 4-102)

“바뀐 거는...불안감도 많이 없어졌어요...(중략)...안전감이 좀 없어지는 기분... 뒤에 아무도 없을 거라는 생각... 그런데 이 온택트 프로그램 찍으니까 불안감이 좀 사라진 것 같아요.” (참여자 3-238)

연구참여자들은 삶의 의욕을 얻고 마음의 안정과 일상의 관리를 이루어나가게 되면서 점진적으로 타인에 대한 배려와 감사, 당당하고 긍정적인 사고, 그리고 가족을 돌보는 등 자신감을 가지고 타인과 더불어 살아가는 형태로 삶의 태도를 바꾸고 있었다. 즉, 자신의 주장만 옳다고 하는 자기중심적인 태도보다는 타인들의 의견을 경청하고 양보하는 미덕을 기르는 것이 더불어 사는 삶이라고 생각하게 되었으며, 도움을 준 동료와 직원들에 대한 고마운 마음도 가지게 되었다. 또한 주눅 들고 침체된 마음을 추스르고 당당하게 살아갈 의지를 다지게 되었다.

“내 주장만 옳다고 할 수는 없으니까 양보하는 경향이 그렇죠. 제 주장만 그렇게 자주 하면은 어려운 게 크죠. 그냥 고집 안 피우고 그냥. 다들 양보하고 다 그래요 그냥” (참여자 1-72)

“기죽지 말고 당당하게 살아야겠다. 매번 생각하고 있어요. 매번 이제 잘 해야지, 라는. 긍정적으로 계속 이제 긍정적인 생각만 이제 계속. 건강하게 그냥 성공해야지.” (참여자 5-151)

연구참여자들은 ‘온택트-투게더’ 프로그램 참여를 통해 자신에게 부족한 것이 무엇인지를 알게 됐고 그러한 점을 보완하기 위한 노력을 하면서 개인적인 성장을 이루고, 나아가 다른 사람들과 같은 삶을 살고 싶다는 소망, 직업적인 전망, 그리고 미래를 계획하고 준비하는 모습을 보였다. 특히 20-30대 참여자들은 ‘일’에 대해 강한 의지를 보였다. 일은 누군가의 보호와 의존, 구속의 관계에서 벗어나 자기 보호, 독립, 그리고 자유와 해방으로 나아가는 매개물의 의미를 가지고 있다. 참여자들은 부모와 가족의 보호 아래 경제적으로나 정신적으로 가족에게 의존하여 안정된 삶을 살지만, 그러한 삶의 방식이 영원히 지속되기 힘들다는 것을 알고 있었다. 현재의 삶의 안정은 일시적인 것이며, 가족이나 돌보는 사람들의 부재에 대비하여 언젠가는 스스로 살아갈 준비를 해야 한다는 것을 명확하게 인지하고 있었다. 현재는 안전지대인 기관에서 소중한 동료들과의 일상적인 만남과 상호지지의 관계를 통해 정서적인 안정을 얻고 있지만, 그렇게 비축한 자신감과 용기를 바탕으로 더욱 넓은 관계로 나아가고 사회구성원으로 살고자 하는 강한 의지를 표출하고 있었다. 이들에게 ‘온택트-투게더’라는 낯설고 새로운 세계의 경험은 미래를 열어갈 희망의 도구가 되고 있다고 볼 수 있다.

“계획은 아직 부모님이 살아 계시니까 부모님과 같이 살고요. 나중에 부모님 돌아가시면 동생과 같이 살거나 가까운데 혼자 살기 위해 직업 같은 것도 있어야 되고요. 경제적인 것도 있어요.” (참여자 6-74)

“커피 쪽도 한번 해보고 싶어요. 네 학원 다녔었어요. 자격증이 있으면 조금 유리하니까 취업하는 데..” (참여자 5-43)

“건강하게 이제 다른 사람들처럼 건강하게 살고 기억 잘하고 또 이제 똑같이 평등하게 일 잘하는 거” (참여자 5-101)

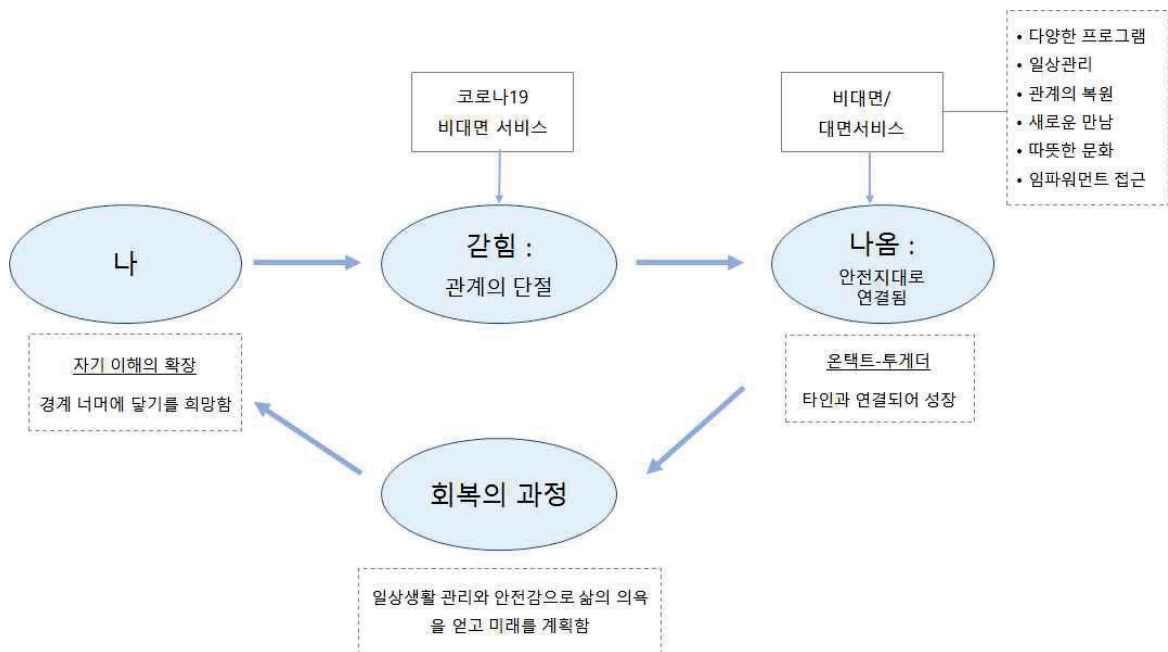
참여자들은 더 나아가야 하는 것을 알고 희망을 가지고 준비를 하지만, 이들에게 세상 밖은 여전히 두려운 곳이며, 언젠가는 혼자가 될 수밖에 없다는 불안감을 가지고 있었다. 참여자들은 ‘세상 밖의 두려움’과 ‘홀로 섬의 불안함’도 깊게 인지하고 있었다.

“좀 힘든 그러니까 그런 일을 하기에는 좀 힘들다 이런 생각이 드는 거예요. 밖에 나가서 하면 사람들에게 제가 밀쳐야 되잖아요. 힘들 것 같아서 보니까 힘들 것 같아서 그냥. 잘 모르겠는데 동생이 힘들 것 같다고. 저도 많이 생각해 봤거든요.” (참여자 6-48)

V. 결론 및 제언

본 연구는 연구참여자들이 코로나19 시기에 온택트-투게더 프로그램의 참여를 통해 어떤 삶의 경험을 하였고, 그 경험에 대해 어떤 의미를 부여하는지를 그들의 목소리와 이야기를 통해 해석하고 탐구하고자 하였다. 참여자들과의 심층면접을 통해 ‘코로나로 집안에 갇힘’, ‘비대면과 면대면-갇힘과 나옴’, ‘기관-보호와 인정의 안전지대’, ‘타인과 연결되어 성장함’, ‘일상을 관리하고 일을 통해 세상으로 나가기의 희망함’ 이라는 다섯 가지의 주제가 도출되었다. 참여자들이 코로나 시기의 ‘갇힘’에서 ‘나옴’으로 가는 시기에 기관의 지원, 사회적 지지 아래 온택트-투게더 프로그램의 경험을 통해 회복으로 가는 과정을 <그림1>에서 묘사하였다.

<그림 1> 온택트-투게더 경험과 회복과정



첫째, 참여자들은 코로나19의 여파로 기관이 폐쇄되고 프로그램 운영이 중단되면서 ‘집에 갇혀’ 혼자 있거나 좁은 관계망 안에 생활하면서 답답하고 지루해했으며, 세상과 분리되고 타인들을 만나지 못해 외롭고 쓸쓸한 시간을 보내고 있었다. 기관의 다각적인 노력으로 비대면 서비스를 통한 제한적인 소통이 이루어지고, 참여자들도 규칙적인 일상을 유지하기 위해 노력하면서 점차 적응할 수 있었다.

둘째, 참여자들은 비대면과 대면 소통을 ‘갇힘과 나옴’이라는 서로 대비되는 개념으로 인

식하면서, 비대면이 낯설고 불편한 것이라면 대면은 세상과 만나고 협력하는 것으로 보았다. 그럼에도 참여자들은 어색하고 어려웠던 비대면의 낯선 세계에서 익숙한 세계로 나아가 온라인 소통을 일상적으로 활용할 수 있었다. 더불어 참여자들은 코로나19로 타인들과의 만남이 차단된 시간의 경험 때문인지 명확하지는 않지만, 직접적인 만남을 강조하는 관계 지향적 성향을 가지고 있었다.

셋째, 참여자들에게 기관은 ‘보호와 인정의 안전지대’였으며, 그들이 코로나로 인한 사회적 고립과 불안을 이겨내고 회복으로 가는데 필수적인 존재로 인식되고 있었다. 그러한 안전지대는 참여자들에게 코로나로 위축된 심상을 달래는 따뜻한 교류와 인정을 주고 사회적 복귀를 돕는 다양한 프로그램에 참여할 기회를 제공하여 타인과의 소중한 만남을 통해 사회적 세계를 확장할 수 있게 하고, 나아가 흐트러진 일상을 추스르고 자신을 관리하도록 지원한다고 생각했다.

넷째, ‘온택트-투게더’ 사업 참여는 타인들과 연결되기를 바라는 참여자들의 작은 기대로 시작되었지만, 새롭고 혁신적인 문화예술 활동을 통해 삶의 흥미와 관심이 되살아나게 되었다. 팀원들과 함께 유튜브 크리에이터라는 미지의 전문가를 체험하면서 자신의 능력을 발휘하고 성장하게 되었으며, 세상으로 나갈 희망을 경험하게 되었다. 이러한 경험은 실질적인 도움이 되고 자신의 한계를 알게 되는 ‘좋은 경험’이었으며, 전문가가 되기 위해 더 많은 배움과 훈련의 필요성을 일깨우는 ‘자기 이해와 성장’의 기회였다고 생각했다.

다섯째, 참여자들은 ‘온택트-투게더’ 활동의 경험을 통해 일상을 관리하게 되었고, 두렵지만 일을 통해 세상으로 나가기를 희망하는 회복의 여정을 경험하게 되었다. 참여자들은 혁신적이며 흥미로운 예술 활동의 참여가 삶의 의욕을 고취하고 동료들과의 만남과 소소한 일상을 재개할 수 있게 하는 동시에, 불안감은 줄고 안정감은 증가시키고 있다고 생각했다. 그로 인해 일상생활과 증상관리가 용이해지고, 더욱 유연하고 당당한 삶의 태도를 겸비하며 미래를 희망하고 계획하는 회복과정으로 가게 되었다고 판단했다. 일부 참여자들은 이러한 과정에서 중요한 것이 ‘일’이며, 일은 보호와 의존, 구속의 관계에서 벗어나 독립, 자유, 그리고 해방으로 나아가는 매개물의 의미를 가졌다고 생각했다. 이를 위해서는 자기를 포기하지 않고 관리하고 변화시켜 나가야 한다고 생각했다. 또한 참여자들은 가족 및 동료를 돌보고 지지하며 더 깊은 결속을 다지기를 추구하고, 그것이 내포한 긍정의 힘을 강하게 믿고 있었다. 전자가 긍정적인 의미에서 ‘가족으로부터 벗어나’ 이라면, 후자는 ‘가족에게 더 다가감’으로 관계를 재설정하고자 하는 전환의 의미가 함축되어 있다고 할 수 있다.

요약하면 참여자들은 ‘코로나’에서 ‘위드(with) 코로나’, 그리고 ‘탈(脫) 코로나’라는 어둡고 외로운 터널을 걷고 있는 정신장애인들이 ‘온택트-투게더’ 프로그램에 참여하여, 터널의 끝에서 자신감 있게 ‘회복’의 발걸음을 내딛는 경험을 하고 있었다고 할 수 있다.

본 연구에서 참여자들이 온택트-투게더 프로그램 참여 경험에 부여하는 의미와 회복과정에 관한 학문적이며 실천적인 중요성은 다음과 같다.

첫째, 온택트-투게더 프로그램은 참여자들에게 ‘간힘과 나옴’이라는 서로 대립되는 시공간적 차원 속에서 해방의 의미로 다가왔다. 즉, 참여자들은 코로나19 팬데믹으로 인해 제공된 비대면 서비스를 ‘간힘’으로, 코로나19 상황이 진정되면서 시작된 대면서비스를 ‘나옴과 만

남’이라는 개념으로 다소 상반되게 이해하는 경향이 있었다. 이를 볼 때, 참여자들에게 비대면 서비스는 대면 서비스와 함께 제공될 때만이 원래의 의미가 되살아나게 된다고 할 수 있다.

이 시기 비대면 활동을 중심으로 제공된 ‘온택트-투게더’ 프로그램에의 참여는 그들에게 코로나로 갇혀 있던 2년의 시공간을 벗어나 사람들과 직접 만나 일상을 나누는 사회적 관계로 복귀하는 기회를 제공하였다. 어렵게 복구된 사회적 관계는 참여자들에게 알아줌과 인정, 격려와 칭찬, 그리고 지지와 위로를 주는 소중한 자산이 되었고, 그 속에서 마음의 안정과 평화를 회복하기 시작했다. 선행연구에서도 지역사회 예술 프로젝트의 참여가 ‘정신장애인들의 사회적 관계를 넓히고’ (White and Angus 2003; Heenan 2006; Hacking et al., 2008), ‘자신과 질환에 대한 이해를 높이며 자신감과 자기존중감을 향상’ (Heenan 2006; Hacking et al., 2008; Van Lith et al., 2011; Lawson et al., 2014; Jensen and Bonde, 2018) 시킨다고 보고하고 있다. 이런 결과로 볼 때 참여자들의 관계를 중시하는 특성을 고려한다면 비대면 활동이 대면 활동의 대안이기보다는 상호보완적으로 활용할 필요성이 있을 것이다.

둘째, 참여자들은 대면과 비대면을 통한 악기연주, 실용공예품 만들기, 그림 그리기 등의 예술 활동과 유튜브 크리에이터 체험이라는 ‘팀과 함께하는 창조적 예술 활동’을 경험하면서, 가라앉았던 에너지를 되찾고 흥미와 관심이 되살아나면서 삶의 활력을 느끼게 되었다. 되살아난 의욕을 가지고 유튜브를 위한 동영상 제작이라는 다소 어려운 과제에 도전하게 된 참여자들은 새로움을 느끼고, 관련 기술들을 배워서 터득하고 싶은 욕구를 가지게 되었다. 이는 “예술 활동에 참여한 정신건강서비스 이용자들은 재미와 즐거움을 느끼며, 이는 삶의 에너지를 제공한다”는 선행연구의 결과와 맥락을 같이 한다(Chilvers et al., 2021).

셋째, 참여자들은 ‘역량의 계발과 표출을 통한 자기 이해’의 경험을 하고 있는 것을 알 수 있었다. 즉, 참여자들은 각자의 역량과 재능을 충분히 발휘하고 활용하는 과정에서 ‘성취감’을 경험하였으며, 가족 및 동료의 ‘인정’도 받게 되었다. 그 결과 그들은 자기를 더 알게 되었고 자신을 표출하는 용기와 성장하는 자신의 모습을 통해 자신감을 얻게 되었다. 이러한 성취감의 획득은 Scope et al.(2017)을 비롯한 다수의 연구 결과와 일치한다. 동시에 팀 활동은 이들에게 타인을 알고 나를 이해하는 기회를 제공하였다. 이러한 연구 결과는 “정신장애인들이 문화 예술 활동의 참여를 통해 ‘나와 타인에 대한 이해’를 확장하고 자신을 알아가는 방법을 배우며, 가족의 입장을 이해하고 타인과의 진정한 대화를 나누는 방법을 경험하고 있다”(심경순·유숙, 2017: 105)는 선행연구 결과와 일치하고 있다.

넷째, ‘온택트-투게더’ 프로그램은 단순한 취미생활이 아니라, 코로나19로 인해 도래된 온택트라는 새롭게 펼쳐진 공간에서 사회적으로 배제되지 않고 합류한다는 ‘벽찬’ 느낌을 제공하였다. 온택트-투게더 프로그램은 유튜브, 화상회의, SNS 소통에 기반한 새로운 온라인 공간을 참여자들에게 펼쳤고, 그 공간의 소비자일 뿐만 아니라 생산자로서 당당하게 활동할 수 있는 기술과 도구를 그들에게 제공하였다. 이는 기존의 다른 문화예술 프로그램 참여 활동과 차별성을 가지는 것이며, 참여자들이 세상의 흐름에 뒤처지지 않고 동반해 나아갈 수 있는 소중한 기회라는 점에서 임파워먼트의 의미도 함축돼 있다고 볼 수 있다. 정신장애인들의 이러한 새로운 공간의 생산자와 소비자로서의 기회와 지평의 확대에 대한 논의는 기존 연구에서 거의 다루어지지

않았다.

다섯째, 참여자들은 ‘온택트-투게더’ 프로그램 참여를 통해 ‘회복의 여정’으로 나아가게 되었다. 참여자들은 집 밖으로 나와 타인들과 만나고 소통하면서 창의적인 예술 활동을 경험하고, 이를 통해 삶의 의욕과 에너지를 얻게 되면서 일상생활과 증상관리가 용이하게 되었다. 창의적인 예술 활동의 참여는 자신의 능력과 역량을 활용하고 타인들과 함께 의미있는 성과를 낼 뿐만 아니라, 상호인정과 지지를 통해 자신감과 성취감이 향상되는 경험이었다. 이러한 자신감은 더 큰 공간으로, 세계로 나아가는데 필요한 용기와 의지로 전환될 수 있었다.

결과적으로 본 연구의 참여자들은 ‘온택트-투게더’ 프로그램 참여를 통해 온라인이라는 새로운 공간에서 자신과 타인이 어떻게 연결되고 어떠한 그림을 완성해 갈 수 있을지 아직은 잘 알지 못하고 알게 되는 것도 두렵지만, 조심스럽게 앞으로 펼쳐질 미래를 계획하며 준비하고자 하는 의지를 가지게 되었다. 즉, 그들은 낡은 것과 새로운 것이 결합되고 융합되리라는 희망을 가지고, 자아가 재구성되는 과정으로 나아가는 경험을 하고 있음이 분명하게 드러나고 있었다.

끝으로 본 연구의 결과는 10명의 정신장애인과 심층 면접을 통한 자료 분석에 근거하므로 일반화의 한계를 가지고 있으나, 기존 연구에서는 보고되지 않았던 정신장애인의 코로나 이후 사회적 재결합과 회복에 필요한 부분들이 도출되어 이러한 결과를 바탕으로 향후 정신장애인을 위한 다양한 차원의 문화예술활동 프로그램이 현장에서 더욱 적용되고 활용될 필요성을 부각하는 실천적이며 정책적인 함의를 지닌다고 할 수 있다.

참고문헌

- 강미화, 2020, 「전염병 재난시기, 지역사회 내 정신장애인에 대한 재활서비스 중단의 문제점과 지원방안 - 대구지역 정신재활시설 종사자 포커스 그룹 인터뷰를 중심으로 -」, 『슈퍼비전과 실천연구』, 5: 29-60.
- 강윤경·박정현, 2013, 「현상학으로 바라본 정신보건사회복지사들의 정신장애인 문화예술교육에 대한 의미 연구」, 『문화예술교육연구』, 8(2): 29-54.
- 김문근, 2019, 「영화제작을 통한 정신장애인 편견 개선 사례 연구」, 『사회복지연구』, 50(1): 5-34.
- 김인숙, 2016, 『사회복지에서의 질적방법과 분석』, 집문당.
- 남재혁·이래혁, 2020, 「코로나19의 영향은 모두에게 동등한가?-종사상 지위별 소득과 빈곤에 미친 영향을 중심으로」, 『한국사회복지학』, 72(4): 215-241.
- 테보라 K. 페짓, 2005, 유태균 옮김, 『사회복지 질적연구방법론』, 나남.
- 심경순, 2016, 「정신장애인을 대상으로 한 인문학적 문화예술교육프로그램에 참여한 정신보건전문가의 경험」, 『한국사회복지질적연구』, 10(2): 223-248.
- 심경순·유숙, 2017, 「정신장애인의 문화예술활동을 위한 당사자 문학자조모임의 경험」, 『한국사회복지질적연구』, 11(2): 87-111.
- 옥정달·유장순, 2018, 「장애인 문화예술교육 및 활동에 관한 국내 연구 동향 분석」, 『특수교육교과연구』, 11(4): 159-178.
- 이소원·이용표, 2015, 「문화예술교육을 통한 장애인의 변화 경험 연구」, 『GR연구논총』, 17(3): 35-71.
- 이은주·정현주, 2021, 「정신장애 인식개선사업에 참여한 정신장애인들의 회복경험에 관한 연구」, 『정신건강과 사회복지』, 49(4): 103-133.
- 정현주·이은주, 2021, 「정신장애인의 '터빙 프로젝트' 참여경험에 관한 연구」, 『미래사회』, 12(1): 23-50.
- 조민상·김원기, 2019, 「자치단체의 재난취약계층 지원 프로그램 강화방안」, 『한국융합과학학회지』, 8(2): 240-250.
- 최윤경, 2020, 「코로나 팬데믹 이후, 뉴노멀 정신건강복지 거버넌스 강화방안」, 『중앙정신건강복지사업지원단 정책포럼 자료집』, 중앙정신건강복지사업지원단.
- 하경희·배은미, 2021, 「코로나바이러스감염증-19는 정신재활서비스에 어떠한 영향을 미쳤는가? : 주간재활시설 종사자의 경험을 중심으로」, 『정신건강과 사회복지』, 49(2): 55-85.
- 한국클럽하우스연합, 2020, 『클럽하우스 실록: 제1편 코로나19_한국클럽하우스 온택트 활동기록』, 새벗클럽하우스.
- Brooks, S. K., Webster, R. K., and Smith, L. E., 2020, "The psychological impact of quarantine and how to reduce it: rapid review of the evidence", *Lancet*, 395: 912-920.
- Camici, P. M., 2008, "Playing in the mud: health psychology, the arts and creative approaches to health care", *Journal of Health Psychology*, 13: 287-298.
- Caldirola, A., Capuzzi, E., Tringali, A., Tagliabue, I., Turco, M., Fortunato, A., Sibilla, M., Montana, C., Maggioni, L., Pellicoli, C., Marcatili, M., Nava, R., Crespi, G., Colmegna, F., Buoli, M., and Clerici, M., 2022, "The psychopathological impact of the SARS-CoV-2 epidemic on subjects suffering from different mental disorders: An observational retrospective study", *Psychiatry Research*, 307: 1-7.

- Chilvers, S., Chesterman, N., and Lim, A., 2021, “ ‘Life is easier now’ : lived experience research into mentalization-based art psychotherapy” , *International Journal of Art Therapy*, 26: 17-28.
- Costa, M., Reis, G., Pavlo, A., Bellamy, C., Pnte, K., and Davidson, L., 2021, “Tele-Mental Health Utilization Among People with Mental Illness to Access Care During the COVID-19 Pandemic” , *Community Mental Health Journal*, 57(4): 720-726.
- Fiorillo, A., and Gorwood, P., 2020, “The consequences of the COVID-19 pandemic on mental health and implications for clinical practice” , *European Psychiatry*, 63(1): 1-2.
- Ford, E., George, N., Holland, E., Maher, S., Maree, L., Naylor, K., Rossel, K. and Wake, J., 2021, “Seven lived experience stories of making meaning using art therapy” , *International Journal of Art Therapy*, 26: 65-72.
- Hacking, S., Secker, J., Spandler, H., Cert, Kent, L., and Shenton, J., 2008, “Evaluating the impact of participatory art projects for people with mental health needs” , *Health and Social Care in the Community*, 16(6): 638-648.
- Heenan, D., 2006, “Art as therapy: an effective way of promoting positive mental health?” , *Disability & Society*, 21(2): 179-191.
- Herman, J., 1992, *Trauma and recovery: The Aftermath of Violence--from Domestic Abuse to Political Terror*, New York: Basic books.
- Jensen, A., and Bonde, L. O., 2018, “The use of arts interventions for mental health and wellbeing in health settings” , *Perspectives in public health*, 138(4): 209-214.
- Lawson, J., Reynolds, F., Bryant, W., and Wilson, L., 2014, “ ‘It’ s like having a day of freedom, a day off from being ill’ : Exploring the experiences of people living with mental health problems who attend a community-based arts project, using interpretative phenomenological analysis” , *Journal of Health psychology*, 19(6): 765-777.
- Lincoln, Y. S., and Guba, E. G., 1985, *Naturalistic inquiry*, Beverly Hills, CA: Sage.
- Matarasso, F., 1997, *Use or Ornament? The Social Impact of Participation in the Arts*, London: Comedia.
- McKeown, E., Weir, H., Berridge, E., Ellis, L., and Kyratsis, Y., 2016, “Art engagement and mental health: experiences of service users of a community-based arts programme at Tate Modern, London” , *Public Health*, 130: 29-35.
- O’ Donnell, S., 2021, “Development of a participatory arts intervention to promote mental health and well-being among men ‘at risk’ of suicide” , Doctoral dissertation, School of Nursing and Midwifery, Queen’ s University Belfast. UK.
- Parr, H., 2003, “Mental health, the arts and belongings” , *Trans Inst Br Geogr*, 31: 150-66.
- Ramirez, D., Rufino, K. A., Rech, M. E., Poa, E., and Patriquin, M. A., 2022, “Increased symptom severity in adults and adolescents admitting to an inpatient psychiatric hospital during the COVID-19 pandemic” , *Psychiatry Research*, 316(114758): 1-8.
- Scope, A., Uttley, L., and Sutton, A., 2017, “A qualitative systematic review of service user and service provider perspectives on the acceptability, relative benefits, and potential harms of art therapy for people with non-psychotic mental health disorders” , *Psychology and Psychotherapy: Theory, Research and Practice*, 90(1): 25-43.
- Secker J, Hacking S, Spandler H, Kent L, and Shenton J., 2007, “Empowerment and arts participation for

- people with mental health needs” , *Journal of Public Mental Health*, 6: 14-23.
- Spandler, H., Secker, J., Kent. L., Hacking, S., and Shenton, J., 2007. “Catching life: the contribution of arts initiatives to recovery approaches in mental health” , *Journal of Psychiatric Mental Health Nursing*, 14(8): 791-9.
- Vallecillo, G., Marti-Bonany, J., Carrió, E., Fortuny, J. R., Páez, A., Pérez, M., and Robles, M. J., 2021, “A comprehensive clinical care for patients with mental illness and COVID-19 in a psychiatric center” , *Journal of Psychosomatic Research*, 149: 110599.
- Van der Kolk, B., 2014, *The Body Keeps the Score: Brain, Mind, and Body in the Healing of Trauma*, New York: Viking.
- Van Lith, T., Fenner, P., and Schofield, M., 2011, “The lived experience of art making as a companion to the mental health recovery process” , *Disability Rehabilitation*, 33: 652-660.
- Wasserman, D., van der Gaag, R. and Wise, J., 2020. “The term ‘Physical distancing’ is recommended rather than ‘social distancing’ during the COVID-19 pandemic for reducing feelings of rejection among people with mental health problems” , *European Psychiatry*, 63(1): e52.
- White, M., and Angus, J., 2003, “Arts and adult mental health literature review” , *Centre for Arts and Humanities in Health and Medicine*, Durham: University of Durham.
- World Health Organization, 2020, 「WHO director-general’s opening remarks at the media briefing on COVID-19」 , 11 March 2020, <https://www.who.int/director-general/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19-11-march-2020>. (검색일: 2022.12.30.)
- 문화예술진흥법, 2022, 「법률 제 18984호 문화체육관광부」, <https://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EB%AC%B8%ED%99%94%EC%98%88%EC%88%A0%EC%A7%84%ED%9D%A5%EB%B2%95>. (검색일: 2022.12.30.)

Participation in YouTube Creator Program with Culture and Arts Activities and Recovery Experience of People with Mental Disabilities: Focusing on 'On-tact Together' Project

Lee, Eunjoo
(Seoul Cyber University)
Chung, Hyunju
(Seoul Cyber University)

Subject Social Welfare, Mental Health Services, Culture and Arts

Key words People with Mental Disabilities, Covid-19, On-tact Services, Culture and Arts Activities, YouTube Creator, Qualitative Research

Summary The purpose of this study is to understand the experience of mental health service users who participated in 'the On-tact Together Project' based on culture and arts activities and YouTube creator courses. Using a general qualitative research method with in-depth interviews with 10 participants, 5 themes, 23 sub-themes, and 82 semantic units were drawn. A total of five themes are 'Stuck at home due to Covid 19', 'Non-face-to-face and face-to-face-Trapped and coming out', 'Institution-Protection and safety zone', 'Connected with others to grow and preparing for future, Managing daily life and hoping to go out into the world through work'. The research results suggest the process to recovery was presented through the experience of the On-Tact Together program with institutional support and social support during the endemic. The results also indicate that the On-tact Together program might open a new space of social inclusion based on YouTube, video conferencing, and SNS communication to the participants, and provide the technology and tools that enable them to act confidently as producers as well as consumers of the space.

접 수 일 : 2023년 1월 3일
심사완료일 : 2023년 1월 25일
게재확정일 : 2023년 1월 29일