

논문요약

제목, 저자, 학술지

< 서론 >

1. 연구의 필요성 및 목적
2. 연구문제 또는 연구가설

< 연구방법 >

1. 연구 대상:
2. 연구 방법 및 연구 도구
3. 연구설계 및 연구 절차
4. 자료 분석

< 연구결과 및 논의 >

1. 연구결과
2. 논의

< 결론 및 제언 >

1. 연구 결론
2. 제언

< 논문에 대한 본인의 연구입장 >

※ 음악치료 등재 학술지

(한국음악치료교육학회, 한국음악치료학회, journal of musictherapy)

음악치료 등재학술지 논문요약(2)

송지선.(2020).게임 과몰입 청소년의 게임 이용동기 인식을 위한 그룹 음악심리치료 사례. 이화여자대학교 석사학위논문

송지선.(2020).게임 과몰입 청소년의 게임 이용동기 인식을 위한 그룹 음악심리치료 사례.인간행동과 음악연구,17(2),1-28.

< 서론 >

1. 연구의 필요성 및 목적

게임 과몰입 청소년에 대한 심각성이 높아지면서 이들을 대상으로 한 다양한 치료 프로그램이 보고되었다. 다양한 분야에서 청소년 게임 과몰입 관련 중재가 보고되며 게임을 이용하는 동기에 치료적 개입을 진행하고 있다. 동기는 내적인 힘으로 인지와 정서가 동시에 자극될 수 있는 매체를 선정하는 것이 중요하며, 게임 과몰입 청소년의 참여를 독려할 수 있는 매체활용이 필요하다. 이 매체로써 음악은 매우 효과적인 매체이며, 선행연구를 통해서도 인터넷 중독 청소년에게 자기 효능감과 회복탄력성에 긍정적인 영향이 있음을 확인할 수 있었다.

이에 본 연구에서는 게임과몰입 청소년을 대상으로 그룹 음악심리치료 과정을 통해 게임 이용에 대한 동기를 탐색하고 내면의 자발적 변화와 실제 게임 이용에 대한 인식 변화가 어떻게 일어나는지 알아보고자 한다.

2. 연구문제 또는 연구가설

-그룹 음악심리치료에 참여한 게임 과몰입 청소년이 중재과정에서 보인 게임 이용동기 인식 변화 관련 음악적 · 언어적 반응에 관한 내용은 어떠한가?

-그룹 음악심리치료에 참여한 게임 과몰입 청소년이 중재과정에서 그룹 역동을 통해 경험한 게임 이용동기 변화 관련 내용은 무엇이 있는가?

-그룹 음악심리치료에 참여한 게임 과몰입 청소년이 인터뷰를 통해 나타난 게임 이용동기 이닉 변화 관련 내용은 어떠한가?

< 연구방법 >

1. 연구 대상: 게임 행동 종합척도검사(CSG)에서 게임 과몰입 경계군인 청소년 5명, 의사소통 및 신체활동에 어려움이 없는 청소년

2. 연구 방법 및 연구 도구

1) 세션 내 가사와 참여자의 언어적 반응 수집 및 분석, 오디오 녹취

2) 사후 인터뷰 자료 수집 및 분석, 반구조화된 형식의 질문지 사용

3. 연구설계 및 연구 절차

1) 타당도 검증: 음악중재 전문가(KCMT) 자격증 소지자 3인에게 검증 받았다. 타당도 검증 항목에는 게임 이용동기 인식 관련 조작적 정의와 프로그램 단계, 프로그램의 활동내용, 프로그램 구성과 치료적 논거를 제시하였다.

2) 연구절차: 사례연구, 연구참여자 5명을 대상으로 4주간(회기당 60분) 총 6회 그룹 프로그램으로 진행

3) 프로그램 구성 및 실행내용

1-3회기: 게임 이용 욕구 탐색 및 인식단계, 즉흥연주를 통해 정서 표현, 가사토의를 통한 내면 문제와 욕구 탐색

4-6회기: 게임 이용동기 재인식 단계, 미래에 대한 변화를 지지해줄 수 있는 내적 외적 자원 인식해볼 수 있도록 하였다.

< 연구결과 및 논의 >

1. 연구결과

1) 참여자 세션 내 음악적, 언어적 반응

-세션 내에서 참여자들은 즉흥연주 및 악기연주를 통해 게임으로 인한 부정적 영향을 인식

-노래토의 및 가사채우기를 통해 부정적인 정서를 회피하기 위한 수단으로서의 게임 이용 인식

-노래 창작을 통해 게임이용에 대한 변화의 필요성 및 강한 의지를 표현, 참여자들은 인식하지 못했던 자원을 인식하여 스스로 게임이용에 대한 인식 변화를 드러내고 행동으로 실천하는 모습을 보임, 게임을 대체하여 다른 활동을 활용하는 사례도 나타남

2) 사후 인터뷰 분석

참여자들 공통으로 발견된 게임 이용동기 인식 경험의 인지적 내용은 'RDLA 이용동기 변화 및 게임 행동 조절의 필요성 인식'이었으며, 정서적 내용은 '내면의 부정정서 확인 및 해소와 음악적 결과물을 통한 게임 이용의 양가감정 해소'였고, 행동적 내용은 '게임 이용시간 감소 및 게임 대체 활동 활용을 통한 긍정적 감정 경험'으로 분류할 수 있었다.

< 결론 및 제언 >

1. 연구 결론

1) 게임 과몰입 청소년들이 자신의 게임 이용동기를 인식하는 데 앞서 음악감상과 즉흥연주를 통해 정서적 측면에서의 자기이해가 선행되어야 함을 알 수 있었다. 참여자들은 음악을 통해 정서표현 및 이해를 도모함으로써 게임 이용동기 인식을 촉구하였다.

2) 자신에 대한 정서적 이해가 선행되었을 때 참여자들은 가사토의와 가사만들기 경험을 통해 게임 이용동기를 인지적으로 탐색할 수 있었다. 음악이 게임이면에 내재된 복합적 이슈

를 다룰 수 있는 도구임을 시사한다.

3) 집단 음악심리치료를 통해 집단의 심리치료적 기능을 확인할 수 있었다. 그룹원 간의 동질성과 안전함이 고려된 집단 구성은 심리치료적 효과가 배가될 수 있는 환경을 구성해주었다.

2. 제언

게임 이용동기가 이후 게임 이용 욕구를 해결할 수 있도록 어떻게 작용하는지 알아보는 후속연구를 기대할 수 있다. 양적 연구 방법을 통해 음악중재의 다양한 변인에 대한 효과성과의 연관성을 밝히는 것이 필요하다. 스마트 애플리케이션을 활용한 음악만들기가 다른 전자 기기 과이용을 방지할 수 있도록 다른 방법을 고려할 필요가 있다.

< 논문에 대한 본인의 연구입장 >

사례연구여서 각 내용마다 포함된 참여자들의 이야기가 잘 인용된 것 같다고 느꼈다. 이 과정을 함께 하는 음악치료사는 얼마나 의미있게 느껴졌을까 생각했다. 짧은 회기임에도 긍정적인 변화가 일어났다는 점에서 매우 뿌듯했을거란 생각이 들었다. 또한 각 사례 인터뷰를 전사하여 인지적, 정서적 변화를 포착하는 연구자의 끈기가 존경스러웠다. 본 연구에서 가장 흥미로웠던 점은 정서적 측면에서 자기이해가 선행되어야 인지적 탐색이 가능하다는 점이었다. 내담자의 변화를 이끌어내지 못하고 정체된 느낌이 들 때, 치료적 목적에 대한 내담자의 정서적 측면이 촉진되었는지 한번 고려해봐야할 필요가 있다고 느꼈다.

※ 음악치료 등재 학술지

(한국음악치료교육학회, 한국음악치료학회, journal of musictherapy)

음악치료 등재학술지 논문요약(3)

노윤희.(2020).난임 여성의 정서조절기술 향상을 위한 심상 중심 음악감상 프로그램 개발. 이화여자대학교석사학위논문.

노윤희.(2020).난임 여성의 정서조절기술 향상을 위한 심상 중심 음악감상 프로그램 개발.인간행동과 음악연구,17(2),29-56.

< 서론 >

1. 연구의 필요성 및 목적

난임과 같은 예측과 통제가 불가능한 상황에서 심리적으로 적응하고 부정 정서에 적절히 대처하기 위해서는 정서조절기술이 중요하다. 난임 여성 대상 심리적 개입으로는 인지행동치료, 수용전념치료, 마음챙김 기반의 중재 등이 있다. 이러한 중재는 인지적 수준에서 이루어지고 있으며, 난임 여성에게 한시적인 부정 정서 수준의 감소가 아닌 이를 대처하는 심리적 기반 형성이 중요하다. 이에 음악심상기법은 정서를 유도하고 연관된 심상을 자극해 긍정 정서 자원을 탐색할 수 있는 안전한 환경을 제공할 수 있다는 점에서 난임여성이 치료과정에서 정서적 안녕감을 유지하는 심리적 역량을 강화하는데 도움이 될 것으로 기대한다.

2. 연구문제 또는 연구가설

- 심상 중심 음악감상 프로그램은 난임 여성의 정서조절기술 향상에 타당한가?
- 심상 중심 음악감상 프로그램의 구성은 타당한가?

< 연구방법 >

1. 연구 대상: 만25세-49세 난임진단을 받고 출산 경험이 없으며, 1회 이상의 난임 치료 실패경험이 있는 여성, 현재 재시술을 진행중이거나 재시술 의향이 있는 여성을 대상, 내적 경험의 명료한 인식과 표현을 위해 환각, 망상, 환청 등의 증상이 없는 대상

2. 연구 방법 및 연구 도구: 타당도가 검증된 프로그램을 실제 대상에서 적용

3. 연구설계 및 연구 절차

- 프로그램 개발 절차: 선행연구를 고찰하여 난임 여성의 정서적 필요에 대한 이론적 기반 확인, SMI 중재 선행연구를 분석하여 프로그램 개발에 필요한 핵심 요소들을 규명하였다.
- 연구자의 준비도: SMI 세미나에 참여해 이론과 임상에서의 적용에 대한 훈련을 받음
- 전문가 타당도 검증: 1차)음악과 심상 전문가 3인, 2차) 음악과 심상 전문가1인

< 연구결과 및 논의 >

1. 프로그램 구성

1) 회기: 6회 구성, 회기당 60분

2) 프로그램 형태: 개별 세션

3) 프로그램에서 사용된 곡의 특징

-긍정 정서 자원 발견: 안전한 내면 탐색과 긍정 정서 자원 발견을 위해 주선율이 명료하고 반복적이며 예측 가능한 곡

-긍정 정서 자원 강화: 초점화된 긍정 정서 자원 탐색 및 강화를 위해 주선율이 예측 가능한 수준에서 1단계 음악대비 조성과 음역의 변화가 있는 곡

-긍정 정서 자원 확립: 긍정 정서 자원을 활용한 부정 정서조절과 이를 통한 내적 변화 경험을 지지하기 위해 주선율의 발전과 해결감이 있는 곡

< 결론 및 제언 >

1. 연구 결론

1) 음악심상기법 적용 대상군의 확장과 심리 정서 중재 구성을 초점화하는 것에 의미가 있다. 심상 경험을 위한 주제를 제시하여 난임에 대한 부정 정서를 대처하는 긍정 정서 자원의 확립을 적극적으로 유도할 수 있다

2) 음악품을 제시한 것은 치료접근의 전문성을 강화한 것으로 사료된다.

3)고려사항: 내담자의 음악과 심상 경험에 대한 준비도, 개인의 긍정 정서 자원에 대한 인식 수준을 고려하여 내담자 중심 음악품을 구성하는 것이 필요, 중재 환경의 고려(개별과 그룹에 형태에 대한 고민)

2. 제언

1) 임상에서는 다양한 요인을 고려한 음악 선곡이 필요하다. 음악품은 정서조절기술 향상을 위한 긍정 정서 자원 확립 단계의 반영을 목적으로 하였으나 최적의 음악 또는 사전에 정해져있는 방식의 고정된 형태로 적용할 수 없다.

2) 심상 경험 예측이 불가능하다. 내담자의 지금-여기에서의 정서적 필요와 이슈를 반영하는 심상 경험이 긍정 정적 자원 확립을 위해 중요하다.

-> 개발된 프로그램의 효과성을 검증하기 위해 임상에서 적용하는 것이 필요하다. / 내담자의 음악과 심상 경험에 대한 준비도와 수용정도 등에 따라 치료 목표와 수준을 확장하는 연구가 필요하다.

< 논문에 대한 본인의 연구입장 >

논문의 본 저자가 언급한 것처럼 난임여성을 대상으로 하는 음악치료연구라는 점에서 매우 신선했다. 시선을 사로잡기에 충분했던 것 같다. 난임 여성과 개별 세션을 하는 동안 다양한 사례와 언어적 반응, 음악적 반응이 나왔을텐데 사례가 궁금해지기 시작했다.

논문에 제시된 각 회기별로 나타난 음악을 들으면서 연구자에게 분류한 내용을 확인하니, SMI에서 말하는 지지적 수준의 내용을 더 명확하게 느낄 수 있었던 것 같다. SMI 트레이닝 과정을 경험했던 것이 너무 오래전이라 잊고 있었는데, 또 한번 음악의 힘을 연구를 통해 음악을 통해 느낄 수 있었다.

※ 음악치료 등재 학술지

(한국음악치료교육학회, 한국음악치료학회, journal of musictherapy)

음악치료 등재학술지 논문요약(4)

김소희.(2021).COVID-19 이후 학령기 발달장애 아동 주양육자의 비대면 음악프로그램 참여 현황 및 인식 조사. 이화여자대학교석사학위논문.

김소희.(2021).COVID-19 이후 학령기 발달장애 아동 주양육자의 비대면 음악프로그램 참여 현황 및 인식 조사.인간행동과 음악연구,18(1),1-27.

< 서론 >

1. 연구의 필요성 및 목적

코로나바이러스감염증-19로 인하여 비대면 매체 및 콘텐츠 개발과 적용의 필요성이 더욱 강조되고 있어, 치료 현장에서도 이러한 변화를 반영하는 적절한 접근 및 매체, 실행방식에 대한 논의가 대두되고 있다. 발달장애 아동을 대상으로 한 교육적, 치료적 접근 분야에서도 온라인 교육 및 프로그램 실행의 장단점에 대한 논의가 이루어지고 있다. 반면 온라인 교육으로 인하여 발달장애 아동을 둔 가정에서 겪는 어려움도 함께 보고되고 있다.

코로나19로 인해 비대면 치료가 불가피해진 상황에서는 음악치료의 본질적인 속성은 유지하면서 변화하는 환경에 대처하는 방향이 필요하며, 이는 발달장애 아동과 보호자의 측면을 모두 고려해야 한다.

2. 연구문제 또는 연구가설

-학령기 발달장애 아동의 주양육자가 보고한 비대면 학교 일반교과수업의 참여 현황 및 인식은 어떠한가?

-학령기 발달장애 아동의 주양육자가 보고한 비대면 음악프로그램의 참여현황 및 인식은 어떠한가?

-참여한 비대면 프로그램 유형에 따라 학령기 발달장애 아동 주양육자의 비대면 프로그램에 대한 인식에 차이가 있는가?

-이전의 비대면 프로그램 참여 경험에 따라 학령기 발달장애 아동 주양육자가 인식하는 향후 진행되는 비대면 음악치료의 참여의사에 차이가 있는가?

< 연구방법 >

1. 연구 참여자: 만6-18세 발달장애 아동을 양육하는 주양육자, 사전에 비대면 수업 또는 프로그램에 참여 경험이 있는 학령기 발달장애 아동의 양육자, 총 83명 중 설문분석자료 67부

2. 연구 방법 및 연구 도구: 설문

3. 연구설계 및 연구 절차

1)설문지 구성 및 내용: 비대면 음악프로그램의 참여 현황 및 인식 문항과 향후 비대면 음

악치료에 대한 참여 의향 및 인식은 연구자가 음악치료와 음악프로그램의 목적에 따라 개발하였다.

2) 설문문항 점검: 음악치료학 박사 이상의 전문가 1인, 발달장애 아동으로 음악치료를 진행하는 음악치료사 1인에게 설문문항의 타당도를 검증받았다. 용어의 적절성을 파악하기 위해 학령기 일반아동의 주양육자 7인과 발달장애 아동의 주양육자1인으로 대상으로 예비조사를 실시하였다. 이를 바탕으로 설문문항을 수정하여 최종 완성하였다.

3) 설문조사 실시: 온라인과 오프라인으로 2020.11.16..11.22.까지 진행

4. 자료 분석: 수집된 데이터를 코딩한 후 IBM SPSS Statistics 27 프로그램을 이용하여 분석, 발달장애 아동 주양육자와 자녀의 기본적인 정보는 빈도분석과 기술통계를 사용하여 분석, 발달장애 아동 주양육자의 비대면 일반교과수업과 비대면 음악프로그램에 대한 인식, 비대면 음악치료 프로그램과 비대면 음악교육 프로그램에 대한 인식은 독립표본 t 검정을 사용하여 비교 분석하였다. 마지막으로 비대면 음악프로그램 경험 유무 및 대면 음악치료 경험 유무에 따라 향후 음악치료 참여 의사가 다른지 알아보기 위해 카이제곱 검정을 실시하여 분석하였다.

< 연구결과 및 논의 >

1. 연구결과

1) 참여자 기본정보: 응답이 불충분한 16부를 제외한 67부 설문 분석

주양육자 평균연령 39.5세, 주양육자는 모가 많았으며, 남아 42명, 여아 25명이었다. 발달지연 아동이 가장 많은 비중, 통합학급 재학중이 경우가 많으며, 음악치료 경험이 있는 경우는 46%, 음악치료 형태는 개인음악치료가 61%로 많았음.

2) 비대면 일반교과수업의 참여현황: 보편적으로 참여하게 되는 일반교과수업의 참여 현황을 확인하고 이를 비대면 음악프로그램 참여 현황과 비교, 비대면 음악 외 일반교과 수업의 경우, 실시간 온라인 프로그램을 통하여 진행하는 형태와 녹화된 영상을 시청하는 형태로 주로 수업이 진행되었다고 보고됨. 대부분 아동이 수업 참여시 타인의 도움이 필요하며, 가장 좋았던 점은 43%가 아동의 감염문제를 예방할 수 있는 점이라고 응답, 주양육자가 겪는 어려움에 있어서는 33%가 아동의 수업 및 과제의 보조역할을 담당하는 것이 가장 어렵다고 보고, 부정적인 행동에 대한 대처의 어려움 28%로 나타남.

3)비대면 음악프로그램의 참여현황: 실시간 녹화된 영상을 시청하는 경우가 55%로 가장 많음. 비대면 음악프로그램에 참여할 때 타인의 도움이 필요하다고 응답하였으며, 주로 아동을 돕는 사람은 어머니인 것으로 나타남

4) 주양육자의 비대면 일반교과 수업과 비대면 음악프로그램에 대한 인식 비교: (두 가지를 모두 경험한 응답자) 비대면 음악치료에 참여한 아동의 주양육자가 비대면 음악교과에 참여한 아동의 주양육자 보다 더 긍정적으로 인식하고 있는 것으로 나타났다.

5) 향후 비대면 음악치료의 필요성 및 내용에 대한 인식

< 결론 및 제언 >

1. 연구 결론

- 1) 비대면 일반교과수업 참여 현황을 살펴보았을 때 실시한 온라인, 녹화영상을 활용하여 진행되는 경우가 많았으며, 이는 팬데믹 이후 비대면 교육 및 치료에 대한 참여가 빈번하게 이루어졌음을 확인할 수 있으며, 비대면 수업에 대한 환경이 어느정도 마련되었다는 것을 응답을 통해 할 수 있음. 반면 발달장애 아동에게 비대면 수업 참여시 타인의 도움이 필요했다고 응답하는 비율이 높았으며 이는 선행연구와 일치하는 결과이다.
- 2) 비대면 음악프로그램의 참여가 높아지고 있으며, 영상자료, 라이브 악기 연주를 접하며, 집에서 구비된 악기를 사용하는 경우가 많았다. 주양육자들이 아동이 음악에 맞추어 움직이는 모습과 긍정적인 정서 변화가 관찰되었다고 보고하였다.
- 3) 비대면 일반교과수업과 비대면 음악프로그램 참여에 대한 인식을 비교한 결과 비대면 음악프로그램의 인식이 일반 교과 수업에 비해 긍정적인 것으로 나타났다. 특히 주의를 유지할 수 있었다는 비율이 높았다.
- 4) 비대면 음악프로그램 내에서 비대면 음악치료와 음악교과수업에 대한 인식을 비교한 결과 필요성에 대한 인식이나 환경구성에 대한 인식은 음악치료를 경험한 그룹이 보다 긍정적으로 인식하는 것으로 나타났다
- 5) 향후 비대면 음악치료에 대한 인식에서는 비대면 음악프로그램을 경험한 응답자 그룹이 경험하지 않은 응답자 그룹보다 향후 비대면 음악치료의 필요성에 대해 긍정적으로 응답하였다. 이는 주양육자의 인식과 관련있는 것으로 보인다.

2. 제언

- 1) 표본집단이 작아 연구의 결과를 일반화하기에 제한이 있다. 특히 비대면 음악프로그램을 경험한 참여사의 주의 표본이 적었기 때문이다.
- 2) 일반교과수업만 경험한 사람과 음악치료, 음악교과수업을 경험한 사람을 분리하여 비교 분석하여야 각각에 대한 결론을 보다 타당하게 도출할 수 있을것으로 보인다.
- 3) 본 연구 결과를 근거로 발달장애 아동에게 적합한 비대면 음악치료 프로그램을 구성할 필요가 있다.

< 논문에 대한 본인의 연구입장 >

실제로 비대면 음악치료와 음악프로그램을 접한 사람이 생각보다 많아 놀랐다. 특히 가장 의미있었던 점은 비대면 음악프로그램을 경험한 사람이 향후 비대면 음악프로그램, 음악치료에도 긍정적인 관심을 보인다는 점이었다. 이는 음악프로그램의 효과성을 경험해야 그 다 음이 있다는 것으로 보여, 음악프로그램을 경험할 수 있는 기회가 많아져야겠다는 생각이

들었다. 특히 주의를 유지할 수 있다는 점은 음악의 가장 큰 장점이라는 생각이 들었다. 단순히 주의끌기를 넘어서 비대면 음악치료를 진행할 때 어떠한 점을 구성하고, 상호작용해야 하는지에 대해 고민하는 계기가 되었다. 단순히 관람하는 것을 넘어서서 상호작용이 활발하게 이루어지기 위해서는 비대면으로 만나는 플랫폼 자체도 많이 개발된다면 비대면 음악치료도 또 다른 방식으로 이루어지지 않을까 기대해본다. 음악치료사 역시도 비대면 프로그램의 활용능력이 필요하겠다는 생각도 들었다.

음악치료 등재학술지 논문요약(5)

윤술.(2021).자폐스펙트럼장애 아동의 사회적 의사소통 향상을 위한 음악제작 앱 기반 상호적 음악만들기 사례. 이화여자대학교석사학위논문.

윤술.(2021).자폐스펙트럼장애 아동의 사회적 의사소통 향상을 위한 음악제작 앱 기반 상호적 음악만들기 사례.인간행동과 음악연구,18(2),19-43.

< 서론 >

1. 연구의 필요성 및 목적

최근에는 스마트폰, 태블릿 pc 등의 테크놀로지를 이용하여 ASD 아동의 사회적 의사소통을 증진시키고자 하는 시도가 일어나고 있다. ASD아동의 교수학습 매개체로서의 가치가 주목 받고 있으나 테크놀로지 기기에 대한 관심을 자기 자극적인 방식으로 사용하거나 치료사를 상호작용에서 제외시킬 경우, 테크놀로지 활용이 제한점으로 작용할 수 있다. 이에 내담자의 기능과 필요에 따라 적절한 활용방식과 전략에 대한 고려가 필요하다. 음악테크놀로지 기기를 기반으로 한 보조기기 사용이 ASD의 사회적 의사소통에 있어 긍정적인 효과가 보고 되기도 하였다. 특히 Garageband는 동기유발을 용이하게 하고, 다양한 반응을 촉진하고, 확장된 의사소통 기술을 유도할 수 있다. 본 연구는 Garageband를 활용한 상호적 음악만들기 활동을 단계적으로 제공하여 해당 연구 절차의 실현 가능성과 기대 효과에 대해 알아보하고자 한다.

2. 연구문제 또는 연구가설

-음악제작 앱 기반 상호적 음악만들기에 참여한 ASD 아동은 의사를 개시하고 조율하는 행동에 있어 향상을 보이는가?

-음악제작 앱 기반 상호적 음악만들기에 참여한 ASD 아동은 사회적 반응성 척도(SRS-2)의 사전 사후 점수에 차이가 있는가?

-음악제작 앱 기반 상호적 음악만들기는 ASD 대상 음악치료교육현장에 적용하기에 적절한가?

< 연구방법 >

1. 연구 대상 : ASD로 진단받아 일반 초등학교에서 통합교육을 받고 있는 6-12세 학령기 아동으로 아동기 자폐증 평정척도의 점수가 30점 이상에 해당하는 아동 2명

2. 중재 구성 및 내용

1) 중재구성: 중재요인 추출(직접적인 의사소통이 요구되는 환경의 구성, 타인의 시도에 반응하거나 반영하여 의사소통을 시도하고자 하는 동기의 증진 및 이와 관련된 구체적인 기술

의 습득, 의사소통을 적용할 수 있는 기회의 제공)

2) 중재내용

-1단계: 타인의 음악패턴 모방하여 주고받는 악기 연주활동

-2단계: 타인의 음악패턴을 반영한 상호적 악기연주 활동

-3단계: 타인과 공동 음악만들기 활동

3.. 자료 수집 및 분석

1) 상호적 음악만들기 활동 내 의견 개시 및 조율활동

전체 중재 활동에서 초반 2분, 중반 2분, 후반 2분 총 6분을 추출하여 빈도기록법을 사용하여 목표행동일 발생을 측정하고 백분율로 환산하여 분석, 관찰자가 신뢰도 산출(95.3)

2) 음악적 상호작용 행동

조작적 정의에 의거하여 대상자의 음악적 상호작용 행동은 '불일치' '일치' '균형'의 측면에서 분석되었다. 측정을 위해 전체 중재 활동 내에서 5분을 추출하여 10초 간격, 총 30구간으로 나누어 매 구간마다 행동 발생 여부를 기록하였으며, 전체 구간 수에 행동 발생 구간 수를 백분율로 환산하여 비교, 관찰자 간 신뢰도(89.1)

3) 사회반응성 척도: 부모가 척도에 응답

4) 적용가능성 평가: 중재의 임상 가능성을 알아보기 위해 ASD 아동 대상 중재 경험이 있는 음악치료 전공 석사학위를 소지한 음악치료 전문가 2인에 의해 실시

5) 사회적 타당도: 활동의 효과성, 유용성, 만족도를 확인하기 위해 중재가 종료된 이후 참여 아동의 보호자를 대상으로 사회적 타당도를 실시

< 연구결과 및 논의 >

1. 연구결과

상호적 음악만들기 활동 내 의견 개시 및 조율행동은 2명의 아동 모두 회기가 진행될수록 증가하는 양상을 보였다. 음악적 상호작용 행동 변화 양상은 두 아동 모두 불일치의 비율이 높았으나 점점 균형의 비율이 증가하는 양상을 보였다. 사회적 반응성 척도 점수 변화는 사전 사후 검사 비교 결과 연구에 참여한 아동의 사회반응성 척도의 사후 점수가 사전점수에 비해 감소했다. 적용가능성 평가에서는 평가점수는 91.1로 임상 현장에 적용가능성이 높은 것으로 평가되었다. 사회적 타당도 평가 결과 아동의 주 양육자로서 아동의 일상생활에서의 행동변화를 꾸준히 관찰하는 것이 가능했다. 평균점수 4.5점이 산출되었다.

< 결론 및 제언 >

1. 연구 결론

1) 중재에 참여한 아동들은 중재의 회기가 진행오되면서 음악적 상호작용 행동이 점진적으로 향상되었다. 이는 음악테크놀로지가 ASD 아동의 사회적 의사소통 기술 향상을 위한 중

재도구로 활용될 수 있는 가능성을 시사한다.

2) 의견 개선 및 조율행동이 향상되었다. 음악테크놀로지를 활용했을 때 음악만들기의 수준이 다양하게 조정될 수 있고 보다 복합적, 다각적인 과제가 구성될 수 있어 기회를 충분하게 제공할 수 있었던 것으로 사료된다. 음악 제작 앱을 통한 다양한 음악자원의 활용이 공동 음악만들기의 강점을 강화시킬 수 있다.

3) 중재 내에서 관찰된 참여아동의 변화된 행동이 일상생활에서도 관찰되는지 확인하기 위해 부모 대상으로 SRS-2를 실시하였다. 중재 이후 점수가 나아진 것으로 보아 본 프로그램이 참여아동의 사회적 의사소통 및 사회적 향상에 긍정적인 영향이 있었다고 평가할 수 있다.

3) 음악테크놀로지 기반 프로그램의 적용은 태블릿PC를 활용하여 학령기 ASD아동의 사회적 의사소통 향상을 목표로 한 실제 임상현장과 향후 관련 연구에 대한 다양한 방향을 시사한다. 반면, 감각운동적인 측면의 양상이 제한될 수 있다.

2. 제언

1) ASD아동 2명을 대상으로 진행한 사례연구로, 중재의 효과성을 검증하는 추후 연구가 필요하다.

2) 중재가 8회기로 진행되어 이후 유지 및 효과에 대한 확인이 필요하다.

< 논문에 대한 본인의 연구입장 >

음악 테크놀로지 기기를 사용하여 2명의 아동과 이루어진 내용이 흥미로웠다. 특히 사회적 동기가 감소한 부분에서, 함께 기기를 다루고 공동음악을 만들면서, 참여 아동이 타인의 행동 및 의도를 이해하고 타인과의 공동작업에 대한 동기가 향상되었다는 점이다. 음악을 만드는 음악적 목표가 비음악적인 목표에서도 드러난다는 점이 흥미로웠다. 음악 만드는 결과물이 아니라 음악을 만드는 과정에서 비롯된 내용이므로, 내담자와 상호작용하는 과정이 치료결과로 나타나는 것을 다시 확인할 수 있는 계기가 되었다. 테크놀로지에 익숙하지 않지만, 아주 간단한 활동이라도 내담자와 함께 만들어보고 싶다는 용기가 생겼다.

※ 음악치료 등재 학술지

(한국음악치료교육학회, 한국음악치료학회, journal of musictherapy)