

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2024.10.6.109>

JCCT 2024-11-13

## 이미지테일 앱의 기능과 심리상담 및 교육을 위한 활용

### Functions of ImageTale Application and Utilization for Psychological Counseling and Education

구미향\*

Mee Hyang Koo\*

**요약** 최근 과학기술의 발달과 더불어 휴먼케어서비스 분야에 첨단기술을 활용한 다양한 제품이 출시되고 있다. 전통적으로 내담자의 인간적인 성장을 돕기 위해 주로 상담실에서 면대면 접촉을 통해 서비스를 제공하였던 심리상담 분야와 인간 대 인간의 실시간 상호작용을 중시했던 교육 분야에도 변화의 바람이 불고 있다. 특히 코로나19로 인해 비대면 접촉에 대한 요구가 커지면서 인터넷기반 어플리케이션을 활용한 상담 및 교육용 매체의 필요성이 대두되었다. 본 연구는 심리상담 및 교육용으로 개발된 이미지테일 앱을 소개하였다. 이미지테일 앱의 설계와 기능, 구현과정을 분석하고, 이미지와 이야기를 구성하는 이미지테일 상담단계와 그 전과 후 단계에서 이미지테일 앱의 심리상담 매체로서 적합성을 확인하였다. 마지막으로 심리상담과 교육을 위해 이미지테일 앱을 활용한 사례를 분석함으로써 인간의 내면심리를 이해하고 성장과 발달을 지원하는 매체로서 이미지테일 앱의 유용성과 활용가능성을 탐색하였다.

**주요어** : 이미지테일 앱, 심리상담, 심리교육

**Abstract** Recently, with the development of science and technology, various products using cutting-edge technology are being released in the human care service field. A wind of change is blowing in the field of psychological counseling, which traditionally provided services mainly through face-to-face contact in counseling rooms to help clients grow, and in the field of education, which emphasized real-time interaction of human to human. In particular, as the demand for non-face-to-face contact increases due to COVID-19, the need for counseling and educational media using internet-based applications has emerged. This study introduced the ImageTail app developed for psychological counseling and education. The design, function, and implementation process of the Imagetail app were analyzed, and the suitability of the Imagetail app as a psychological counseling medium was confirmed during the Imagetail counseling stage, which create of images and stories, and the before and after stages. Lastly, by analyzing cases in which the ImageTail app was used for psychological counseling and education, the usefulness and usability of the ImageTail app as a medium to understand human inner psychology and support growth and development was explored.

**Key words** : ImageTale Application, Psychological Counseling, Education

\*정회원, 서일대학교 유아교육학과 부교수  
접수일: 2024년 8월 2일, 수정완료일: 2024년 9월 10일  
게재확정일: 2024년 11월 6일

Received: August 2, 2024 / Revised: September 10, 2024

Accepted: November 6, 2024

\*Corresponding Author: viakoo@hanmail.net

Dept. of Early Childhood Education, Seoil University, Korea

## 1. 서론

최근 과학기술의 급격한 발달은 인간의 삶을 보다 편리하게 만들었다. 우리는 일상생활 도처에서 쉽게 기계문명의 혜택을 보고 있다. 서비스 제공을 위해 특정한 시간과 공간과 인간적인 손길이 필요하다고 여겨졌던 의료, 헬스, 건강 관련 휴면서비스 분야에서도 인터넷기반 첨단매체와 다양한 어플리케이션 등이 개발되어 고객이 필요로 하는 맞춤형서비스를 신속하게 제공하고 있다. 특히 Covid-19의 전 세계적인 발발과 확산은 예기치 않게 비대면 접촉을 가능하게 하는 기술의 발달을 촉진하였고, 그에 대한 사람들의 편견과 거부감을 누그러뜨렸다.

심리상담은 전통적으로 인간과 인간의 참 만남을 중요하게 여기는 휴면서비스 전문분야이다. 그런 까닭에 통상적으로 도움이 필요한 내담자가 정해진 시간에 상담실을 방문하여 상담자와 대면접촉 하는 방식으로 서비스가 제공되어왔다. 그러나 코로나바이러스의 확산으로 외출이 제한되고, 상담기관 방문이 어려워지자 비대면 상담의 필요성이 절실했고, 앱 기반 상담매체의 개발과 활용에 대한 요구도 크게 증가하였다. 또한 시간과 거리상의 문제로 상담실 방문이 어렵거나 상담 받는 사실을 숨기고 싶은 내담자의 경우엔 오히려 비대면 상담이 심리적 부담감을 줄이는 역할을 하였다.

포스트코로나 시대를 맞았으나 전 세계적으로 정신건강이 지속적으로 악화되고 있으며 코로나19 팬데믹 이전과 비교하여 개선의 조짐이 보이지 않는다[1]. 우리나라의 경우도 10대와 20대 젊은 세대가 정신병원에 입원한 환자 5명 중 1명꼴로 추산되고, 치료적 도움이 필요함에도 병원방문을 꺼리는 중장년층이 많아 마음건강을 돌보는 정책이 시급한 실정이다[2][3]. 이에 보건복지부는 국민의 마음건강 돌봄 및 자살 예방·정신질환 조기발견을 목적으로 전 국민 마음투자 지원 사업을 시행하기에 이르렀다[4].

모든 국민이 일상에서 필요할 때 정신건강서비스를 제공받기 위해서는 심리적 상처를 치유하는 심리상담이나 개인의 성장과 발달을 지원하는 교육서비스에 누구나 쉽고 편리하게 접근할 수 있게 하는 매체의 개발도 필수적이다. 최근 세계적으로 정신건강 앱 시장이 성장하고 있고, 정신건강 관련 앱에 대한 관심과 투자도 증가하고 있는 추세이다. 특히 한국인 10명 중 6명

가량은 디지털 치료기기가 향후 질환치료와 관리에 도움이 될 것으로 여기고 있고, 전문가의 도움을 통해 마음건강을 적극적으로 돌보려는 젊은 세대가 늘어나고 있다. 국내 일반인을 대상으로 한 조사에서 국민 53.8%, 의료인 78.4%가 향후 디지털 치료기기 이용 의향이 있다고 보고하였는데, 이는 일상생활 중 원하는 시간과 장소에서 치료받고, 시간과 비용을 절감하며, 의료접근성을 향상시키고 싶은 욕구를 반영한다[5].

따라서 활용가능성이 높은 심리상담 및 교육용 앱을 개발하고 보급하는 일이 시급한 과제가 되었다. 그러나 앱 기반 비대면 상담에 대한 수요와 요구가 높은 것에 비해 국내에서 유아부터 아동청소년, 성인과 노인에게 이르기까지 다양한 연령대의 내담자가 쉽게 활용할 수 있는 심리상담 및 교육용 앱은 많지 않다. 특히 심리상담이 개인뿐만 아니라 집단을 대상으로 진행될 수 있고, 내담자의 심리상태에 대한 평가 및 교육과도 연계된다는 점을 고려할 때 다양한 형태의 상담과 심리평가, 교육용으로도 활용할 수 있는 앱을 찾기는 더욱 어렵다.

본 연구는 심리상담 및 교육용으로 최근 개발된 이미지테일 앱을 소개하고자 한다. 가상현실환경구성치료 아이디어를 구현한 이미지테일 앱은 이미지와 이야기의 생성과 변화에 초점을 두고 내담자가 가상의 이미지와 이야기를 구성하고, 자신의 내면세계를 탐색하고 표현함으로써 치유와 성장의 경험을 할 수 있도록 돕는다 [6]. 조력자로서 상담자 또한 이미지테일 앱을 활용해 내담자가 창작한 작품의 상징과 은유를 해석함으로써 내담자의 자기인식과 성찰, 변화의 과정을 함께 할 수 있다. 이미지테일 앱의 가장 큰 특징은 시공간의 제약 없이 유아부터 노인까지 누구나 마음챙김이 필요한 순간 대면 또는 비대면, 개인상담 또는 집단상담 등 다양한 형태로 활용할 수 있다는 것이다. 이미지테일 앱은 현재 이미지테일 상담교육학회를 중심으로 다양한 상담 장면과 교육현장에서 활용되고 있으나, 그 유용성에도 불구하고 많이 알려지지 않은 상황이다.

이에 본 연구는 이미지테일 앱의 기능, 심리상담 매체로서 적합성, 심리상담 및 교육적 활용방안을 소개함으로써 이미지테일 앱을 상담 및 교육에 활용하고자 하는 사람들에게 기초정보를 제공하고자 한다. 본 연구의 문제는 다음과 같다. 첫째, 이미지테일 앱의 기능은 어떠한가? 둘째, 이미지테일 앱의 심리상담 매체로서 적합성은 어떠한가? 마지막으로 이미지테일 앱의 심리상

답 및 교육적 활용방안은 어떠한가?

## II. 이미지테일 앱의 기능

### 1. 이미지테일 앱 설계

이미지테일 앱은 구글플레이스토어와 애플스토어를 통해 설치할 수 있고, Android, iOS 기반 휴대용 모바일 단말기와 스마트폰에서 실행할 수 있다. 그림 1의 구성도와 같이 메인메뉴의 ‘내 이미지테일’에 접속하면 앱에서 제공하는 다양한 상징물(figure)을 이용하여 자유롭게 이미지와 이야기를 구성할 수 있다. 또한 ‘통계’ 시스템에 접속하여 기분상태에 대한 일간, 월간 통계자료를 확인할 수 있다.

표 1. 시스템 모델  
 Table 1. System model

개발툴	유니티 3D
언어	C#
데이터베이스	SQLite
운영체제	안드로이드, iOS

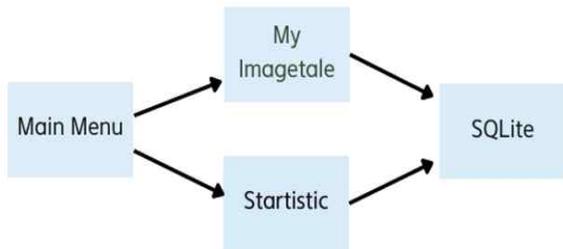


그림 1. 구성도  
 Figure 1. Structure Diagram

### 2. 이미지테일 앱 기능

그림 2와 같이 초기화면에서 ‘이미지테일’ 기능 메뉴를 선택하면 제일 먼저 사용자가 이미지테일 기능을 활용하여 만든 작업결과물 저장목록이 나온다. 특정한 배경이나 상징물에 부여된 고유코드를 목록 검색창에 입력하면 그 배경이나 상징물이 사용된 이미지테일 결과물을 확인할 수 있다. 새로운 이미지 생성을 위해 사용자는 앱 접속 당시 자신의 기분상태를 체크하고, 배경을 포함한 상징물을 선택하여 배치함으로써 이미지를 구성한다. 글쓰기 작업을 완료하면 이미지테일 작업결과물을 저장·공유할 수 있다. 통계기능 메뉴는 사용자

의 일간, 월간 기분상태 분석그래프 자료를 제공한다.



그림 2. 기능 메뉴 구성  
 Figure 2. Structure Diagram of Function

### 3. 이미지테일 앱 구현

그림 3은 이미지테일 앱의 초기화면에서 ‘내 이미지테일’ 메뉴를 선택했을 때 구현된 화면이다. 새 이미지테일 생성을 위해 사용자는 먼저 ‘화남’, ‘슬픔’, ‘우울’, ‘보통’, ‘좋음’, ‘신남’의 6가지 기분상태 이모티콘 중 하나를 선택한다. 이미지 구성을 위해 제공되는 기본배경은 흰색이며, 자연배경과 인문배경을 포함한 13개 범주에 속하는 총 2,168개의 상징물 중 마음에 드는 것을 선택하여 이미지를 구성할 수 있다. 배경 화면에 상징물을 배치할 때 상징물의 크기를 확대하거나 축소할 수 있고, 회전, 이동, 상하좌우반전, 순서전환, 색상변경, 삭제, 초기화 기능을 이용하여 상징물을 조정할 수 있다. 또한 각 범주에 포함된 상징물 외에 사용자가 사진이나 그림 등의 이미지를 새로 등록하여 사용할 수 있다.



그림 3. 기분선택, 상징물 선택 결과화면  
 Figure 3. Execution Results of Mood & Symbol Selection

그림 4의 좌측 화면은 이미지테일 앱의 배경과 상징물을 이용하여 구성된 이미지의 예이다. 이미지를 구성한 후엔 그림 4의 우측 화면과 같이 글쓰기 기능을 이용하여 제목, 본문내용, 감상평을 기록하고, 이미지테일 작업 종료 시의 기본상태 이모티콘을 선택한 후 이미지테일 결과물을 저장한다.

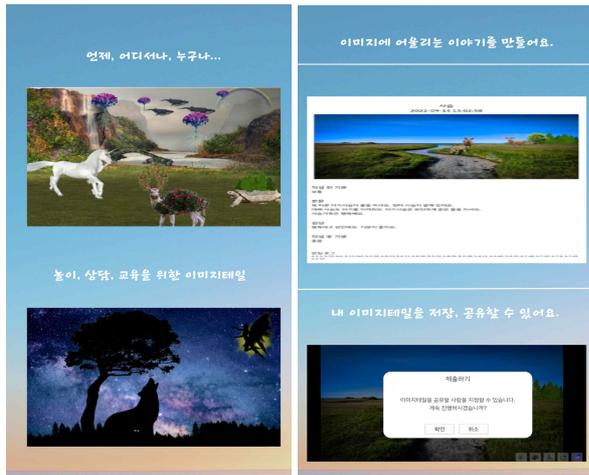


그림 4. 이미지 구성, 이야기, 저장 결과화면  
Figure 4. Execution Results of Image Construction, Story Telling & Save

이미지테일 작업 전후 사용자가 체크한 기분상태는 그림 5의 우측화면과 같이 통계 처리되어 일간, 월간 감정변화 그래프를 제공한다. 또한 PDF 형태로 저장된 이미지테일 작업결과물을 이메일이나 카톡으로 전송하거나 다른 사람과 공유할 수 있다.



그림 5. 통계분석, 공유 결과화면  
Figure 5. Execution Results of Statistical Analysis & Share

### III. 심리상담 매체로서의 적합성

심리상담 과정에 사용하는 매체는 내담자의 자기인식과 표현을 돕고, 상담자와의 상호작용과 의사소통을 촉진하는 역할을 한다. 내담자가 상담자와 언어로만 상담하는 경우와 달리 매체를 활용한 상담에서 내담자는 흥미와 즐거움을 느끼고, 작품을 통해 내면을 탐색할 수 있는 기회를 갖는다[7]. 상담 및 심리치료에서 치료적 매체는 상담초기 단계에서는 감각자극과 알아차림을 촉진하고, 창작활동 단계에서는 내담자의 내면접촉을 활성화시키고 표현을 촉진하는 역할을 한다[7]. 상담초기와 창작활동 단계뿐만 아니라 창작활동 이후 단계에서도 작품을 통해 내담자와 소통하고 경험을 탐색할 수 있는 상담매체의 역할이 고려되어야 한다[8].

본 연구는 상담매체의 역할에 대한 선행연구의 결과와 제안을 기초로, 이미지테일 앱을 이용한 심리상담을 세 단계, 즉 상담초기, 이미지와 이야기를 구성하는 이미지테일 단계, 이미지테일 후 감상 및 평가단계로 구분하여 이미지테일 앱의 심리상담 매체로서 적합성을 분석하였다. 그 결과 상담의 첫 단계에서 이미지테일 앱은 초기화면에 제시된 6개의 기본정서 중 하나를 선택하도록 함으로써 내담자의 정서인식과 자각을 돕는 역할을 했다. 이미지테일 단계에서는 내담자가 자유롭게 이미지를 구성하고, 이야기를 창작할 수 있도록 다양한 배경과 상징물을 제공함으로써 내담자의 내면심리 탐색과 표현을 돕고, 상담자와의 의사소통을 촉진하는 기능이 있었다. 마지막 단계인 이미지테일 이후의 감상 및 평가단계에서 이미지테일 앱은 내담자가 상담진과 비교하여 자신의 기분변화를 점검하고, 완성된 이미지와 이야기를 감상하고 평가하며 의미를 재구성할 수 있는 기능을 제공하였다[9].

이미지테일 앱을 이용한 심리상담의 각 단계가 내담자를 치유적 변화로 이끄는 기제는 감각과 정서, 기억에 관한 최신 뇌 과학연구로 뒷받침된다. 인간은 생존과 적응을 위해 마음과 몸, 뇌와 내장이 연결되어 신체적 느낌과 정서를 자각함으로써 항상성을 유지하고 자신을 돌아보며, 새로운 맞춤형 적응반응을 계획하도록 진화되어왔다[10][11]. 이미지테일 앱을 통해 내담자는 정서를 경험하고 표현하며 이미지로 만들어내는데, 마음작용의 핵심 구성요소이자 심적 패턴인 이미지는 시각, 청각, 촉각, 내장감각 등에 의해 생성되고 변환되며

우리의 마음상태를 지배한다[12]. 어떤 대상에 대한 이미지와 그 대상의 행동, 느낌, 생각의 이미지, 그리고 이 모든 것을 번역하는 언어의 이미지 등이 마음의 단위이다[13]. 개인이 삶에서 겪었던 사건에 대한 자전적 기억과 그에 수반되는 느낌 또한 이미지의 형태로 나타나는데, 이미지가 언어로 번역되어 새로운 의미가 만들어지는 것처럼 감각지각, 탐색, 감정, 의식을 관장하는 뇌 부위가 연결되고 상상력이 동원되어 재구성된 기억 또한 개인의 이야기를 통해 진실을 드러낸다. 따라서 이미지테일 심리상담의 각 단계에서 내담자의 내러티브에 주목할 필요가 있다[12][14].

내담자의 성장과 건강과 회복을 돕는 상담자는 내담자가 자신의 본능적 상태를 조절하고, 마음 속 내용물에 새롭고 건설적인 이미지와 이야기를 추가하여 풍성해진 마음, 즉 확장된 마음상태로 세상에서 더 큰 유연성을 경험하기를 바란다[12][14]. 이미지테일 앱은 내담자와의 의사소통을 돕고 내담자 스스로 변화를 감지하고 의미를 재구성함으로써 삶의 긍정성을 회복하도록 지원하는 상담매체의 기능을 갖춘 것으로 평가된다. 이미지테일 앱의 상담매체로서의 유용성은 이미지테일 심리상담 및 교육의 활용방안에서 실례를 통해 보다 자세히 소개하였다.

#### IV. 심리상담 및 교육을 위한 활용

이미지테일 앱은 유아부터 노인에 이르기까지 폭넓은 연령대의 내담자가 사용할 수 있도록 개발되었으며 개인이나 집단이 대면이나 비대면으로 상담 및 교육장면에서 다양한 방식으로 사용할 수 있다. 일반적으로 손가락의 협응과 정교성이 급격하게 발달하고, 성인 수준의 언어이해와 표현이 가능하며 논리적 사고와 추론 능력이 발달하는 만5세 이상의 유아가 사용하기에 적합하다[15-17]. 선행연구결과, 만5세 유아는 언어를 이해하고 이야기를 구성하고, 자신의 생각과 감정을 글로 쓰는데 초점을 둔 교육프로그램의 대상이 될 수 있고 [15], 특히 전자매체를 활용한 활동은 유아의 읽기, 쓰기, 이야기 이해력을 향상시키는 것으로 밝혀졌다[16]. 유아기 소근육 운동발달을 위해 손 기능 조작에 관한 다양한 활동과 교육프로그램이 필요한데[17], 이미지테일 앱을 이용한 활동은 유아가 놀이처럼 자발적으로 참여하여 손을 움직여 대상을 탐색하고 조작하며 상호작

용하는 흥미로운 경험을 제공한다. 만약 미성숙한 발달이나 손기능 사용 장애로 인해 이미지테일 앱의 글쓰기 기능 활용에 어려움을 겪는 사용자가 있다면 글쓰기 기능을 대신하여 모바일단말기나 핸드폰의 녹음·녹화 및 텍스트 전환기능을 활용하거나 상담자나 교사가 이야기 내용을 기록하여 사용할 수 있다.

이미지테일 앱의 심리상담 매체로서의 활용가능성을 모색하기 위해 본 연구자가 상담하거나 지도감독 한 총 4편의 상담사례 연구를 분석한 결과 상담효과가 입증되었다. 내담자의 연령에 따라 선행연구의 특성을 구분하면, 아동대상 연구가 1편, 성인대상 연구가 3편이었다. 상담유형에 따라 개인상담 연구가 2편, 이미지테일 집단상담을 실시한 연구가 2편이었다. 또한 상담을 진행한 방식에 따라 대면상담이 2편, 비대면 상담이 2편이었고, 비구조화상담이 2편, 반구조화상담이 1편, 구조화상담이 1편으로 분류되었다[18-21].

이미지테일 앱을 상담매체로 활용한 상기 연구들은 대상과 목적, 상담방법에 있어 차이가 있었지만 연구들 모두 이미지테일 앱을 활용한 심리상담이 내담자의 문제를 탐색하고, 개선하는데 유용하였음을 보고하였다. 앞서 심리상담 매체로서 이미지테일 앱의 적합성에 대해 기술한 바와 같이 상담의 전 과정, 즉 이미지와 이야기를 구성하는 이미지테일 단계는 물론 이미지테일 전과 후 단계에서 내담자가 직접 보고하는 이미지테일 앱의 효과를 살펴보면 다음과 같다[18-21].

선행연구에서 이미지테일 앱을 활용한 심리상담에 참여한 내담자들은 이미지테일 앱 자체가 “신기하고”, “흥미롭고”, “신나는 체험”을 가능하게 했으며, 이미지테일 심리상담을 통해 “어린 시절의 추억을 떠올리고”, “별로인 내 모습”, “이런 모습이 나”라는 것을 알게 되었고, “미래를 위해 무엇인가를 해야겠다는 마음”, “변하고 싶은 마음” 등을 갖게 되었다고 보고하였다.

또한 이미지테일 앱을 이용하여 이미지를 구성하면서 “상상을 하게 되어 기분이 좋고”, “이미지 속으로 한번 가보고 싶다”는 생각이 들고, 이야기를 하면서 “누군가에도 도움을 청해야겠다는 생각이 들었다”고 응답하였다. 또한 이미지와 이야기를 구성한 후 이미지테일 작업을 감상하는 단계에서 “작품이 판타지 영화 같고”, “작품이 꿈속같이 신비롭고, 몽환적”이며, “감상 후 따뜻한 느낌이 들고”, “가슴이 떨리고 행복하다”는 긍정적인 정서를 표현하기도 하였고, 또 한편으로는 “이미

지테일 하고 나서 눈물이 나고”, “처음의 즐거운 느낌과 달라져서 우울감이 느껴지고”, “불안한 느낌이 많이 들고”, “이미지를 보니 내가 힘들었다는 느낌”, “정신력이 왜 이렇게 약한가?”라는 부정적인 느낌과 생각이 들었다고 표현한 내담자들도 있었다. 이미지테일 앱을 이용한 심리상담 과정에 대한 전반적인 평가는 “왠지 내 마음을 알아주는 것 같고”, “고마운 느낌”이며, “뿌듯하다”, “이미지테일이 진짜 효과가 있을 줄 몰랐다”, “신기하다”는 반응이었다. 이미지테일 앱을 활용한 상담의 효과는 상담과정뿐 아니라 상담결과에서도 밝혀졌다. 즉 이미지테일 심리상담을 통해 내담자의 손상된 자기 감정이 회복되었고, 내담자가 자신의 정서를 인식하고 표현하며 내면을 탐색하면서 자기이해와 성장, 긍정적인 심리변화를 보였을 뿐만 아니라 타인을 이해하고 공감할 수 있는 능력이 신장된 것으로 나타났다.

한편 다양한 증상을 지닌 내담자의 성장과 발달, 치유를 돕는 상담매체로서 뿐만 아니라 교육적인 목적으로 이미지테일 앱을 활용할 수 있는 방안에도 대해서도 모색되고 있다. 중학생 55명을 대상으로 ‘나무’ 이미지와 이야기에 투영된 자아상을 분석한 최근 연구결과에 의하면, 정서문제를 지닌 청소년이 이미지테일 앱으로 표현한 나무심상이 부정적인 자아상을 드러내는 것으로 나타났다[22]. 이러한 결과는 이미지테일 앱을 투사적 심리검사의 목적으로 활용할 수 있는 가능성을 암시하는 것이며, 후속연구를 통해 타당도와 신뢰도가 입증된다면 정서행동문제 선별 및 교육을 위한 매체로서 이미지테일 앱의 사용이 증가할 것으로 여겨진다.

한편 학교기반 교육뿐만 아니라 개별교육이나 소집단교육에 이미지테일 앱을 활용할 수 있다. 유아와 그 어머니 8쌍을 대상으로 8주간 시행된 이미지테일 앱을 활용한 ‘모아맘 에듀테크 심리교육지원 프로그램’이 그 예다[23]. 교육프로그램 시행 결과, 모자간 안정적인 애착관계 증진과 양육태도 개선을 목표로 ‘백설공주’를 포함하여 다양한 모성상을 다룬 그림책을 읽고, 이미지테일 앱을 활용한 교육활동을 이수한 참여자들의 정서표현과 애정, 상호이해가 증진되고, 양육행동이 개선되었다. 부모가 행복감을 느끼고 자녀와의 애착관계가 안정적인수록 자녀가 더 높은 자율성을 발휘하는 것으로 알려졌다[24], 이미지테일 앱을 이용한 부모자녀 관계증진 프로그램을 통해 이러한 결과가 확인되었다. 프로그램 참여자들이 이미지테일 앱을 이용하여 구성된 작품

사례는 그림6과 같다.



그림 6. 이미지테일 앱 활용 이미지작업 사례  
Figure 6. Example of Image Work using the ImageTale App

## V. 결 론

본 연구는 심리상담 및 교육용으로 개발된 이미지테일 앱의 기능과 심리상담 매체로서 적합성을 알아보고, 실제 이미지테일 앱이 심리상담과 교육에 활용된 예를 통해 상담과 교육에서의 활용가능성을 탐색하는데 목적이 있었다. 현재 구글플레이스토어와 앱스토어에서 다운로드할 수 있는 이미지테일 앱은 2022년에 출시되었으나, 자연배경과 동식물 상징물을 포함한 4개 범주로 구성된 시제품이 개발된 것은 2020년이다. 시제품 테스트를 통해 이미지테일 앱의 기능을 추가하고 보강했는데, 다양한 가상현실이미지를 구성할 수 있도록 자연환경, 인문환경, 하늘·땅·물에 사는 동물, 인간, 자연물, 인공물, 건축물, 가정용품, 교통수단, 소품, 스티커의 13개 범주에 총 2,168개 상징물을 포함하였고, 기분이모티콘, 색상변경과 글쓰기, 이미지삽입, 상징물검색, 저장 및 공유, 통계분석 기능을 추가하였다.

이미지테일 앱은 사용자가 가상의 이미지와 이야기를 창조하는 과정에 그의 무의식적 내면심리가 상징과 은유로 표현된다는 가정을 근거로 개발되었다. 내담자가 자신의 감정과 생각을 자유롭게 표현하고, 통찰하며 스스로 문제를 해결하고 긍정적인 방향으로 성장할 수 있도록 지원하는 것이 심리상담의 목표이다. 이미지테일 심리상담사는 우리의 마음에 갓 만들어진 이미지든 과거의 이미지들과 뒤섞여 재구성되는 이미지든 대부분의 이미지가 정서적 반응을 유발하고, 별개의 이미지들이 통합되어 삶에 대한 무수히 많은 이야기들을 만들어낸다는 사실을 이해해야 한다[13]. 또한 상담자 자신이 안전한 환경이 되어 내담자가 만들어내는 이 서사의 세계에 가득 찬 심오한 상징과 은유를 번역할 수 있는

역량을 갖추어야 한다.

본 연구는 이미지테일 앱이 적합한 상담매체인지 확인하기 위해 이미지와 이야기가 융합된 ‘이미지테일’이라는 개념을 기준으로 내담자가 이미지테일을 구성하기 전 단계, 이미지테일 구성단계, 이미지테일 구성 후 단계로 상담단계를 구분하여 이미지테일 앱의 상담매체로서 적합성을 알아보았다. 그 결과 이미지테일 앱이 상담초기 내담자의 정서지각을 촉진하고, 이미지테일 단계에서 내면탐색과 표현을 촉진하며, 이미지테일 후 단계에서 감상 및 평가와 의미의 재구성을 돕는 기능이 있음을 확인하였다.

이미지테일 앱의 심리상담 매체로서의 적합성은 이미지테일 앱을 심리상담에 활용한 선행연구들을 분석한 결과에서도 밝혀졌다. 또한 유아, 청소년, 부모를 대상으로 이미지테일 앱을 활용한 교육프로그램의 효과검증을 통해 자아성장, 유아교육, 부모교육 등 다양한 교육목적 달성을 위한 매체로 이미지테일 앱을 활용할 수 있음을 제안하였다. 이미지테일 앱은 시간과 공간의 제한 없이 폭넓은 연령대의 내담자가 다양한 방식으로 이용할 수 있다는 장점이 있다. 특히 표현의 다양성, 기록의 편의성, 해석의 용이성, 결과의 활용성 등의 측면에서 전통적인 상담매체와 차별성을 띤다. 디지털문화의 발달과 더불어 이미지테일 앱의 성능과 기능이 지속적으로 향상될 것이라 기대하며, 인간이해와 성장발달을 돕는 분야에서 이미지테일 앱이 유용하게 쓰이길 바란다.

## References

- [1] Medscape Medical News, “Global Report Paints a ‘Worrying Picture’ of Post-Pandemic Mental Health”, 2024. <https://www.medscape.com/2024a10004go?form=fpf>
- [2] Donga News, “Mental illness’ 1020 surge.. Only 2 local governments operate mental health departments”, 2024. <https://www.donga.com/news/20240130/123300333/1>
- [3] H. Kwon, C. Lim, “Intuitive Game Design as digital therapeutic tool for silver-generation”, *International Journal of Advanced Culture Technology(IJACT)*, Vol. 12, No. 1, pp.305-310. 2024.
- [4] Ministry of Health and Welfare, “Start of National Mental Investment Support Project Providing Vouchers for Professional Psychological Counseling”, 2024. <https://www.korea.kr/newsId=148930946&catId=subject#top50>
- [5] Segye Ilbo, “58% of the public: “Digital therapeutic devices will likely help treat diseases”, 2024. <https://www.segye.com/20240129512836>
- [6] M. H. Koo, “The Virtual Reality Environment Configuration Therapy”, *Korean Association of the Rights of Children with Disabilities*, No. 7, No. 2, pp. 1-26. 2016.
- [7] J. S. Lee, A Study on the Roles of Therapeutic Media in Counseling and Psychotherapy. *The Korea Journal of Counseling*, Vol. 9, No. 3, pp. 943-959. 2008.
- [8] J. S. Lee, “The Study on the Effects of Gestalt Group Art Therapy to Reduce Teenage Depression and the Helpful Experience to the Participants,” *Journal of Emotional & Behavioral Disorders*, Vol. 24, No. 2, pp. 81-103. 2008.
- [9] M. H. Koo, “Functions and usage of ImageTale application for child counseling”, *The Korean Association of Child Studies*, No. 11, pp.153-154, 2022.
- [10] A. Damasio, “*The Feeling of What Happens*”, Mariner Books, 2000.
- [11] S. W. Porges, “*The Pocket Guide to the Polyvagal Theory*”, W. W. Morton & Company, 2017.
- [12] A. Damasio, “*Feeling & Knowing*”, Pantheon Books, 2021.
- [13] A. Damasio, “*The Strange Order of Things*”, Pantheon Books, 2018.
- [14] C. Fernyhough, “*Pieces of Light*”, Profile Books, 2013.
- [15] S. H. Park, C. O. Park, “A Study of the Construction and Effects of a Literacy Education Program for Five Year Old Children with the Application of Linguistic Components”, *Early Childhood Education Research & Review*, Vol. 17, No. 1, pp.225-255. 2013.
- [16] Y. R. Kim, “The Effects of Literacy Utilizing Electronic Media on Young Children’s Literacy Ability”, *Korean Journal of Early Childhood Education Research (KJECER)*, Vol. 16, No. 1, pp.377-398. 2004.
- [17] D. K. Park, “An Investigation into the Progressive Characteristics of Gross and Fine Motor Skill Development in Childhood”, PhD thesis, Chung-Ang University, 2004.
- [18] M. H. Koo, “A Case Study on the Transformation Process of Self-feeling for Child

- Who Has Bullying Victimization Experiences”, *Crisisonomy*, Vol. 18, No. 10, pp. 159-176, 2022.
- [19] M. S. Kang, M. H. Koo, J. M. Lee, “The case study on exploring psychological burnout experience of working women through app-based on-line counseling”, *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, Vol. 23, No. 9, pp. 23-46, 2023.
- [20] S. Y. Choi, M. S. Kang, “Experience of Emotional Awareness of Adult Developmental Disabilities Participating in Semi-Structured Group Counseling Using ImageTale App”, *Journal of Emotional & Behavioral Disorders*, Vol. 39, No. 4, pp. 257-281, 2023.
- [21] S. Y. Choi, “Structured Group counseling experience using the ImageTale app: For graduate students majoring in counseling”, *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, Vol. 24, No. 10, pp. 131-146, 2024.
- [22] M. H. Koo, S. H. Min, B. Y. Jeong, “Exploring the Relevance of Middle School Students’ Self-identity, Socio- environmental Support, and Emotional Behavior Problems”, *The Korea Association of Child Studies*, No. 11, pp. 158-159, 2023.
- [23] Seoil University, “*MOAMAM Edutech Psycho-Educational Support Program*”, Innovation Support Project Report, pp.1-13. 2023.
- [24] Y. M. Jeong, “The Effect of Children’s Perceived Parental Attachment and Parents’ Happiness on Children’s Autonomy”, *The Journal of the Convergence on Culture Technology(JCCT)*, Vol. 9, No. 1, pp.95-100. 2023.