



***Potencjały i pułapki związane z wykorzystaniem
mediów cyfrowych do tworzenia sztuki w bezpośrednich
sesjach arteterapii***
***Potentials and Pitfalls in Using Digital Media to Create Art
in Face-to-Face Art Therapy Sessions***

ABSTRACT

RESEARCH OBJECTIVE: To present the use of digital technology as a medium for creating art in the process of art therapy, thus indicating the possibility of expanding the set of existing therapeutic tools.

THE RESEARCH PROBLEM AND METHODS: What concerns related to the adaptation of digital technology are observed in art therapy practice, and what are the potential benefits, especially in the context of visual therapy? In order to explore this issue, the method of scientific literature analysis and empirical research were used.

THE PROCESS OF ARGUMENTATION: The argument outlines the changes taking place in the field of art therapy that result from the development of digital technology, which is becoming a new therapeutic modality. The analysis indicates both the potential benefits and challenges related to its use in the therapeutic context.

RESEARCH RESULTS: The complexity and ambiguity of the digital art therapy process are shown, and the need for in-depth empirical research on the implications of creative therapy using digital art-making is emphasized.

CONCLUSIONS, RECOMMENDATIONS AND APPLICABLE VALUE OF RESEARCH: The use of digital media in art therapy requires not only knowledge of technology, but also an ethical and professional approach – both in working with clients and in training art therapists in digital competence.

→ **KEYWORDS:** **DIGITAL MEDIA IN ART THERAPY, DIGITAL ART MAKING,
ART THERAPY, CREATIVITY, CREATIVE EXPERIENCE**

STRESZCZENIE

CEL NAUKOWY: Przedstawienie wykorzystania technologii cyfrowej jako medium do tworzenia sztuki w procesie arteterapii ze wskazaniem na możliwość poszerzenia zestawu istniejących narzędzi terapeutycznych.

PROBLEM I METODY BADAWCZE: Jakie w praktyce arteterapii dostrzega się obawy związane z adaptacją technologii cyfrowej i jakie potencjalne korzyści, szczególnie w kontekście terapii wizualnej? W celu zgłębienia tego zagadnienia zastosowano metodę analizy literatury naukowej oraz badań empirycznych.

PROCES WYWODU: Wywód nakreśla zmiany dokonujące się w obszarze arteterapii pod wpływem rozwoju technologii cyfrowej, która staje się nową modalnością terapeutyczną. W toku analizy wskazano zarówno potencjalne korzyści, jak i wyzwania związane z jej zastosowaniem w kontekście terapeutycznym.

WYNIKI ANALIZY NAUKOWEJ: Ukazano złożoność i niejednoznaczność procesu arteterapii cyfrowej, a także podkreślono potrzebę pogłębionych badań empirycznych nad implikacjami terapii kreatywnej z wykorzystaniem cyfrowego tworzenia sztuki.

WNIOSKI, REKOMENDACJE I APLIKACYJNE ZNACZENIE WPŁYWU BADAŃ: Wykorzystanie mediów cyfrowych w arteterapii wymaga nie tylko znajomości technologii, ale także etycznego i profesjonalnego podejścia zarówno w pracy z klientami, jak i w szkoleniu arteterapeutów w zakresie kompetencji cyfrowych.

→ **SŁOWA KLUCZOWE:** MEDIA CYFROWE W ARTETERAPII, TWORZENIE SZTUKI CYFROWEJ, TERAPIA SZTUKĄ, KREATYWNOŚĆ, DOŚWIADCZENIE TWÓRCZE

Wstęp

Coraz częściej naukowcy i praktycy opowiadają się za zwiększonymi wysiłkami na rzecz udoskonalenia procedur komunikacyjnych i opracowania nowych modeli terapeutycznych. Rosnące zainteresowanie zastosowaniami technologii cyfrowej w praktyce arteterapii jest tego doskonałym przykładem. Niewątpliwie bardzo intrygującym wyzwaniem jest zaistnienie technologii cyfrowej w przestrzeni wirtualnej, szerzej w techno-cyfrowej kulturze i pytanie, w jaki sposób może ona być wykorzystywana jako realne kreatywne i komunikacyjne medium artystyczne. Zastosowanie mediów i aplikacji cyfrowych wprowadza dziś do arteterapii zupełnie inne modalności o potencjalnie głębokim wpływie na praktykę. Dotyczą one nie tylko nowych możliwości adaptacji i rozszerzenia zestawu narzędzi terapeutycznych czy zwiększonego pola dla wykorzystania technologii cyfrowej w praktykach społecznych i klinicznych arteterapii, ale obejmują również problem samego tworzenia sztuki cyfrowej. Należy je niewątpliwie bardzo starannie rozważać,

rozpoczynając od ograniczeń i wyzwań natury klinicznej, kierując uwagę na kwestie sfery pragmatycznej i wątpliwości natury etycznej.

Terapia przez sztukę jest dziedziną, która ciągle się rozwija. Oferowane przez technologię narzędzia, choć nie zastępują materiałów używanych tradycyjnie podczas sesji arte, wzbogacają je, oferując innowacyjne sposoby wyrażania siebie, co zmienia sposób podchodzenia do procesu terapeutycznego. Media cyfrowe w arteterapii „to wykorzystanie i adaptacja kompleksowych technologii komputerowych do form sztuki, procesów terapeutycznych i ich łączności” (Carlton, 2014a, s. 12). Wykorzystywanie cyfrowych narzędzi i technologii w terapii przez sztukę jest często określane także terminem „cyfrowa arteterapia”. Postrzega się ją jako inne medium kreacji, tworzącej nowe formy ekspresji. Ponieważ jest narzędziem, którego można używać samodzielnie lub w połączeniu z innymi materiałami, rośnie możliwość innego jeszcze sposobu wspierania kreatywności i pozycji klientów. Obserwowany przez badaczy znaczny przyrost stosowania różnych aplikacji do działań twórczych i montażu prac czy używanie tabletów graficznych wskazuje na ich potencjalne korzyści w arteterapii i dowodzi, jak szybko obniża się w tym względzie niepokój klientów (Diggs i in., 2015). Bez wątpienia coraz częściej pojawiać się będzie w arteterapii obraz cyfrowy (Malchiodi, 2018) i ze względu na unikalne cechy wirtualnej rzeczywistości będzie ona poszerzać swoje terapeutyczne potencjały. Należy jednak pamiętać, że zakres wykorzystania i akceptacji sztuki cyfrowej w obszarze interwencji terapeutycznych potrzebuje ciągle bardzo mocnego rozpoznania – począwszy od sensorycznych właściwości mediów cyfrowych i ich skutków w praktyce, po identyfikację i wykorzystanie technologii odpowiednich pod względem potrzeb rozwojowym uczestnika.

Wokół początków korzystania z technologii cyfrowej w arteterapii

Arteterapia wkroczyła do świata cyfrowego pod koniec lat 90. XX wieku, jednak badania w tym obszarze nie zostały dotąd usystematyzowane jako w pełni dostępne narzędzie interwencji klinicznej. Stosunkowo niewiele wiedziano na temat terapeutycznego i ekspresyjnego wykorzystania sztuki cyfrowej, co argumentowano tym, że proces wdrażania mediów cyfrowych w arteterapii jest powolny (Carlton, 2014a; Choe, 2014). Cathy Malchiodi (2009) zwraca uwagę na początkowe wahania, które dotyczyły nie tylko aspektów technicznych, ale również tego, czy cyfrowe media mogą wspierać autentyczny proces wyrażania emocji i budowania relacji terapeutycznej. Sugerowano, że terapeuci sztuki mogą być bardziej konserwatywni i niepewni w korzystaniu z mediów cyfrowych niż ich klienci (Carlton, 2014b). Niekorzystne spojrzenie na cyfrowe tworzenie sztuki w procesie arte kończono zazwyczaj pytaniem: Czy sztuka cyfrowa jest w ogóle prawdziwą sztuką? Twierdzono, że zapewnia jedynie niewielką wartość dodaną w porównaniu z tradycyjnymi mediami (Orr, 2012). Uważano też, że terapeuci doświadczają

[...] konfliktu między chęcią promowania arteterapii i angażowania się w technologię a chęcią pozostania wiernym korzeniom tej dziedziny, tkwiącym w tradycyjnych metodach komunikacji i mediach artystycznych (Asawa, 2009, s. 58).

Nancy S. Choe pisze z kolei, że choć początkowo terapeuci mieli większe oczekiwania wobec materiałów cyfrowych niż tradycyjnych,

[...] to jednak dzięki większemu docenieniu unikalnych cech technologii sztuki mediów cyfrowych terapeuci sztuki mogą nie tylko ułatwić znaczący proces terapeutyczny, ale także poszerzać i wykorzystywać swoje materiały, media i praktyki (2016, s. 65).

Podobnie Shaun McNiff (2018) uznaje, że rozwój technologii może oferować ekscytujące możliwości dla arteterapii, w tym animację, fotografię terapeutyczną oraz korzystanie z aplikacji i gier. Jak dotąd liczba badań dotyczących konsekwencji korzystania z mediów cyfrowych w opiece nad klientem, w tym w praktykach terapeutycznych, pozostaje niewystarczająca (Kapitan, 2007). Mimo ograniczonej bazy empirycznej coraz częściej dostrzega się celowość włączania sztuki cyfrowej do procesu terapeutycznego – szczególnie w pracy z osobami, dla których tradycyjne formy ekspresji bywają niedostępne lub niewystarczające. Niemniej jednak takie wykorzystanie technologii może w pewnym stopniu ograniczać twórczą aktywność uczestnika. Zamiast rozwijać szeroko pojętą kreatywność, uczestnik terapii skupia się głównie na doskonaleniu umiejętności cyfrowych, co może osłabiać głęboki proces zmiany. Dlatego też choć media cyfrowe mogą stanowić cenne wsparcie w komunikacji, w sesji arteterapeutycznej nie zawsze będą w stanie zastąpić pełne, osobiste doświadczenie twórcze.

Autorzy podręcznika terapii sztuką i technologii cyfrowej *The Handbook of Art Therapy and Digital Technology* (2018), wydane pod redakcją C. Malchiodi, zachęcają, aby w terapii przez sztuki ekspresyjne integrować sztukę cyfrową z pracą z klientami. Warto wspomnieć, że cechą prymarną terapii kreatywnej (ekspresyjnej) jest wsparcie uczestnika w odkrywaniu swojego wewnętrznego świata poprzez obrazy, dźwięki, wyobraźnię, *storytelling*, taniec, muzykę, poezję, ruch czy sztuki wizualne. Ten proces, jak podkreśla Malchiodi, „zachęca klientów do samopoznania (*self-exploration*), ale terapie ekspresyjne skłaniają także do samoekspresji (*self-expression*) przez wybrane media jako głównej części procesu terapeutycznego” (2005, s. 9). Technologia komputerowa uzupełniająca proces arte o swoiste eksperymenty z rozszerzoną rzeczywistością, może być interesująca, kiedy prowadzone jest rejestrowanie kolejnych etapów rozwoju powstającego dzieła klienta. Wyniki tego rodzaju analiz służyć mogą poszerzaniu się zasięgu oddziaływań o nowe kanały komunikacji i w ten sposób otwierać uczestnikom granice ich doświadczenia estetycznego, ich artystycznej kreatywności czy percepcji. Rozpoznawanie podstawowych, kwalifikujących cech i właściwości aplikacji artystycznej, które odpowiadałyby potrzebom uczestników sesji arteterapii, chociażby w zakresie wyrażania silnych emocji, w tym niepokoju, gniewu czy frustracji, potrzebuje krytycznego oglądu wyzwań z tym związanych. Tak samo jak rozważania dotyczące zwiększania korzyści i minimalizowania ryzyka, jakie technologia stwarza na wczesnym etapie

procesu jej wdrażania. Wpływ mediów cyfrowych na metody pracy i przebieg sesji arteterapii wymaga zdecydowanie aktywnego podejmowania szeroko zakrojonych dyskusji, by określić, co można zaktualizować, zmodernizować lub przeformułować, aby arteterapia cyfrowa mogła w pełni sprostać obecnym i przyszłym potrzebom klienta jako metoda wspomagania rozwoju oraz interwencji klinicznej. Dla oceny przydatności urządzeń cyfrowych w terapii przez sztukę zdefiniowano trzy cechy aplikacji artystycznych najbardziej cenionych przez arteterapeutów:

- łatwość obsługi i intuicyjność w użyciu,
- prostota, czyli nieskomplikowane funkcje oraz
- responsywność, czyli natychmiastowe reagowanie na bodźce zmysłowe, takie jak prędkość i nacisk (Choe, 2014, s. 151).

Pozytywy sztuki cyfrowej i rzeczywistości wirtualnej

Zdecydowanie można zauważyć wzrost częstotliwości wykorzystywania mediów cyfrowych w praktyce arteterapii. Niejedni, pracując z fantazją, symbolem i metaforą, dostrzegają unikalną perspektywę wpływu technologii na proces terapeutyczny i doświadczenia emocjonalne, inni natomiast terapeuci są bardziej konserwatywni i niepewni. Pewne jest, że trójwymiarowe instalacje artystyczne mogą być wykorzystane do stymulowania mobilności, ponownej prezentacji oraz przewidywalnej i nieprzewidywalnej zabawy. Takie instalacje mogą również pełnić funkcję kompleksowego narzędzia terapeutycznego. Aparat staje się wówczas pędzlem, film płótnem, światło pigmentem, a tworzący podmiot staje się artystą przechodzącym na zupełnie nowy poziom ekspresji. Efektem końcowym jest dzieło o walorach artystycznych. Uczestnik, chociaż nie ma fizycznie kontaktu z tworzonym obiektem (malarstwo), z jego ciężarem, intensywnością, fakturą, wilgotnością, rzeczywistym rozmiarem czy zapachem, to zostaje niejako zanurzony w malarskim lub filmowym świecie wirtualnym. Proste i pozbawione bałaganu cyfrowe płótno jest niekiedy bardziej doceniane, kiedy tworzenie odbywa się w wolnym od różnych tekstur środowisku. Dotyczy to terapii wizualnej osób, które najbardziej reagują na bodziec przy pomocy inteligencji wizualnej i/lub przestrzennej, jak w przypadku osób z zaburzeniami ze spektrum autyzmu. Tworzenie sztuki cyfrowej, jak się twierdzi, przyczynia się do przejrzystości i realizmu w sztuce dzieci autystycznych (Parsons i Cobb, 2011).

Wykorzystanie wirtualnej rzeczywistości (VR) jako „medium, które rzuca wyzwanie tradycyjnym prawom świata fizycznego materiałów” (Kaimal i in., 2020, s. 17), umożliwia tworzenie nieoczekiwanych, niestandardowych przestrzeni twórczych. Otwiera to przed uczestnikami nowe formy ekspresji artystycznej, które nie są dostępne w świecie materialnym, poszerzając zakres doświadczeń estetycznych i terapeutycznych. Jednak by osiągać w tym procesie zdrowotwórcze skutki, co jest centralnym celem naprawy emocjonalnej, musi nastąpić uświadomienie sobie własnego fizycznego bytu za pomocą zmysłów, akceptacji tego, co fizycznie odczuwamy i czujemy w danej chwili.

Osoby unikające doświadczenia somatycznego, nadwrażliwe na różnorodne impulsy z otoczenia mogą wchodzić w interakcje nawet bardziej efektywnie z urządzeniami cyfrowymi niż z tradycyjnymi materiałami artystycznymi. Łatwiej dla uczestników z nadwrażliwością węchową i dotykową utrzymać się przez czas dłuższy w przeżywanym doświadczeniu, kiedy korzystają z różnych ruchomych naklejek i jednocześnie tekstu, ukazując i wyrażając swoje emocje i osobiste doświadczenia w formie stop-klatek w animacji filmowej. Uważa się, że osoby ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, obniżoną odpornością, depresją lub ograniczoną sprawnością ruchową – przy odpowiednim wsparciu terapeuty – potrafią skutecznie wykorzystywać określone media w procesie terapeutycznym (Alberska, 2016). Tablety graficzne oferują dostęp do niemal nieskończonych kombinacji tekstur i narzędzi, co może zachęcić nawet tych uczestników, którzy zbyt krytycznie oceniają swoje zdolności twórcze lub czują się onieśmieleni swobodą i zabawowym charakterem sesji. Ważnym atutem jest działanie bez martwienia się o zniszczenie dzieła, bo zawsze można wrócić do wcześniej zapisanego pliku, zajmując się eksperymentowaniem bez obawy popełnienia błędów. Prawdopodobieństwo udanych doświadczeń artystycznych i śmiałego wyrażania osobistych doznań z tym związanych rośnie dzięki możliwości ekspresji Nielimitowanej przez naturalne prawa fizyczne. Dlatego sztuka cyfrowa jest idealna w sytuacjach, w których materiały i przestrzeń są ograniczone lub dotykowe aspekty materiału są dla uczestnika w rzeczywistej przestrzeni nazbyt niewygodne. Dobrym przykładem jest arteterapia realizowana w celu kompensacji wyzwań fizycznych i emocjonalnych przy wymaganiu sterylnego środowiska, np. podczas tworzenia sztuki z dziećmi hospitalizowanymi. W badaniach Anny Zubali, Nikoli Kennell i Simona Hacketta (2021) podkreślano walor, jakim jest zapewnienie bezpieczeństwa podczas wykorzystania mediów cyfrowych, bo odbywa się ono w środowisku wolnym od bałaganu. Niestety wykorzystanie technologii, które nie łączą się z większym bałaganem, może skutkować utratą niektórych korzyści terapeutycznych, bowiem arteterapeuci od początku uznali za defekt w arteterapii brak tekstury, bałaganu, dotyku i zapachu (Choe, 2014).

Obawy i wyzwania

Rozwijanie sesji arteterapeutycznych z uwzględnieniem najnowszych rozszerzeń związanych z dynamiką cyfrową stanowi pilne wyzwanie dla terapii przez sztukę (Kapitan, 2007). Ze względu na głębokie implikacje dla przyszłego wykorzystania mediów cyfrowych podkreśla się znaczenie kulturowych zmian zachodzących w obrębie tych mediów. Postrzeganie arteterapii cyfrowej z jednej strony odnosi się do rosnącego zainteresowania możliwościami, jakie niesie technologia komputerowa, z drugiej do postulowanej ostrożności i dalekowzroczności przy jej wdrażaniu, co wydaje się odpowiednim podejściem do czegoś, czego jeszcze w pełni nie rozpoznaliśmy. Jak twierdzi Nancy S. Choe, media sztuki cyfrowej, choć posiadają unikalne właściwości, wymagają uważnego wprowadzenia ograniczeń i zasad. Jest to szczególnie istotne, ponieważ obecnie dostępne aplikacje artystyczne nie zostały stworzone z myślą o zastosowaniu terapeutycznym.

W rezultacie brakuje im kluczowych funkcji klinicznych, które są niezbędne w kontekście arteterapii (2016, s. 65).

Obserwując i doceniając rolę mediów pozwalających na wyrażanie bogatych treści symbolicznych, Brian D. Austin stawia jednakowoż pytanie,

[...] czy zawód zaakceptuje i stanie się w pełni biegły w używaniu komputera jako prawdziwego kreatywnego i terapeutycznego medium. Czy ograniczymy się do naszej cennej, ale ograniczonej roli krytycznych obserwatorów w warunkach klinicznych, czy też będziemy aktywnie przyczyniać się do ekscytujących innowacji technologicznych, które zmieniają kreatywny krajobraz (2009, s. 85).

Etyczne i świadome wykorzystywanie komputerowej technologii w sesji arte wymaga równoważenia możliwości technicznych z zasadami i celami terapii oraz przewidywania możliwych skutków ich wpływu na uczestnika i dalszych potencjalnych skutków (Alders i in., 2011). Braki w tym zakresie mogą z pewnością zmienić interakcję terapeuty z klientem i przewartościować komunikację między nimi. Oczywiście staje się konieczność specjalistycznego kształcenia i pogłębiania umiejętności arteterapeutów związanych z obsługą mediów cyfrowych, w tym aktualizowania wiedzy o procedurach i urządzeniach technologicznych wykorzystywanych w praktyce arteterapii (Orr, 2006, 2012; Choe, 2014). Wymaga to rzetelnego przeglądu propozycji programistów dotyczących projektów komputerowych, które niejednokrotnie stanowią jedynie zestaw z góry określonych aplikacji, chociaż mających tendencję do standaryzowania praktyki arteterapeutycznej (Gussak i Nyce, 1999). W związku z tym zachowanie równowagi między wykorzystywaniem nowych narzędzi a dbałością o indywidualny charakter terapii jest kluczowe dla utrzymania autentyczności i efektywności arteterapii.

Irit Hacmun, Dafne Regev i Roy Salomon (2018) określili kreatywne wykorzystanie immersyjnych środowisk opartych na wirtualnej rzeczywistości jako wyimaginowane doświadczenie nierzeczywistości, które może stanowić źródło uzdrowienia i wsparcia. Oderwanie się od świata rzeczywistego przez uczestników, którzy nie potrafią w pełni wykorzystać dostępnych opcji terapeutycznych, wpływa na sposób, w jaki angażują się oni w przestrzeń cyfrową. Może to stanowić istotną informację diagnostyczną dla arteterapeuty, ale jednocześnie prowadzić do błędnych wniosków na temat ich funkcjonowania w świecie rzeczywistym. Pojawia się także pytanie, czy w sytuacji braku możliwości dokładnego monitorowania procesu twórczego oraz prowadzenia bezpośredniego dialogu na temat powstających dzieł korzystanie z mediów cyfrowych nie osłabia znaczenia i potencjału wewnętrznych zasobów uczestnika – elementów, które dotąd odgrywały kluczową rolę w tradycyjnym procesie terapeutycznym.

Dodatkowe obawy budzi brak specjalistycznego szkolenia arteterapeutów w zakresie korzystania z technologii cyfrowych oraz ich ograniczone doświadczenie z oprogramowaniem komputerowym. Badania dotyczące tego obszaru rozwijają się stosunkowo wolno, a zdobyta wiedza nie została jeszcze wystarczająco usystematyzowana, co utrudnia tworzenie spójnych standardów pracy z nowymi mediami w praktyce terapeutycznej (Zubala i in., 2021). Dlatego:

[...] edukacja w tym zakresie musi ponownie przeanalizować znaczenie, jakie ma ona dla współczesnych kontekstów techno-kulturowych, jak również dla światopoglądu i doświadczenia przybywających uczestników terapii (Malchiodi, 2018, s. 51).

Ponadto w tym obszarze obawy dotyczyć mogą również przygotowania klienta, konieczności zwiększenia nakładu wysiłku i czasu na jego szkolenie, co może potencjalnie utrudniać proces terapeutyczny oraz nawiązanie relacji terapeutycznej z prowadzącym i grupą. Wyzwania związane z cyfryzacją arteterapii wynikają między innymi z faktu, że – jak zauważyli David Gussak i James Nyce – „arteterapia jest eklektyczna i nie sprowadza się do jednego zestawu algorytmów” (1999, s. 194). Połączenie technologii cyfrowej z terapią przez sztukę wymaga nie tylko sprawnego poruszania się w środowisku cyfrowym, ale poruszania się w zgodności z zasadami arteterapii, integracji osiągnięć technologicznych z obowiązującymi standardami terapeutycznymi oraz opracowania szczegółowych wytycznych zarówno technologicznych, jak i etycznych.

Podsumowanie

Planowanie i realizacja zróżnicowanych wydarzeń cyfrowych dla określonych grup uczestników sesji arteterapeutycznych stanowi duże wyzwanie w kontekście dynamicznego rozwoju technologii. Wymaga to od terapeutów nie tylko kreatywności i elastyczności, lecz także systematycznego śledzenia nowych narzędzi i trendów, aby móc skutecznie dostosowywać je do indywidualnych potrzeb swoich podopiecznych. Z jednej strony szybki rozwój technologii daje ogromne możliwości, by tworzyć bardziej angażujące i innowacyjne sesje dostosowane do różnych grup wiekowych czy potrzeb, z drugiej zaś wymaga dużej wiedzy i umiejętności, aby wybrać odpowiednie narzędzia i zapewnić, że będą one wspierały proces terapeutyczny, a nie go utrudniały. Istnieją więc spolaryzowane opinie dotyczące wartości terapeutycznej oraz ryzyka włączania cyfrowych mediów do arteterapii. Stąd potrzeba znalezienia równowagi między postępem technologicznym a podstawowymi zasadami terapii przez sztukę. Badania nad wykorzystaniem sztuki cyfrowej rozwijają się, a obecnie rozszerzyły dialog o ankiety, grupy fokusowe, badania opisowe, obserwację uczestników indywidualnych i grupowych oraz badania fenomenologiczne.

Nie ulega wątpliwości, że sesje arteterapeutyczne będą coraz częściej wzbogacane o media cyfrowe, które zostaną zintegrowane z interakcjami międzyludzkimi oraz doświadczeniami zmysłowymi i emocjonalnymi. W związku z tym postulowane jest podjęcie refleksji nad złożonymi aspektami teoretycznymi i etycznymi związanymi z wykorzystaniem mediów cyfrowych, co powinno stanowić istotny element kształcenia przyszłych arteterapeutów (Orr, 2016). Jednak to, w jakim stopniu technologia cyfrowa okaże się skutecznym medium terapeutycznym, zależy przede wszystkim od reakcji klienta na tego rodzaju formę pomocy – od tego, czy umożliwi mu ona w bezpieczny sposób osiągnięcie pożądanej i uzasadnionej zmiany. Pobudzanie kreatywności i spontaniczności podczas

sesji arte wiąże się wszakże z prowokowaniem uczestników do rozwijania i wzmacniania ich twórczej natury.

BIBLIOGRAFIA

- Alberska, M. (2016). Wykorzystanie multimediów w pracy z uczniem z niepełnosprawnością intelektualną. W: A. Skoczek i A. Piestrzyńska (red.), *Nowoczesne technologie w pedagogice specjalnej* (s. 107–119). Wydawnictwo WAM.
- Alders, A., Beck, L., Allen, P.B. i Mosinski, B.B. (2011). Technology in art therapy: Ethical challenges. *Art Therapy*, 28(4), 165–170. <https://doi.org/10.1080/07421656.2011.622683>
- Asawa, P. (2009). Art therapists' emotional reactions to the demands of technology. *Art Therapy*, 26(2), 58–65. <https://doi.org/10.1080/07421656.2009.10129743>
- Austin, B. (2009). Renewing the debate: Digital technology in art therapy and the creative process. *Art Therapy*, 26(2), 83–85. <https://doi.org/10.1080/07421656.2009.10129745>
- Carlton, N.R. (2014a). Digital culture and art therapy. *The Arts in Psychotherapy*, 41(1), 41–45. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2013.11.006>
- Carlton, N.R. (2014b). *Digital media use in art therapy*. Academia.edu. https://www.academia.edu/112510659/Digital_media_use_in_art_therapy
- Choe, N.S. (2014). An exploration of the qualities and features of art apps for art therapy. *Arts in Psychotherapy*, 41(2), 145–154. <https://doi.org/10.1016/J.AIP.2014.01.002>
- Choe, N.S. (2016). Utilizing digital tools and apps in art therapy sessions. W: R. Garner (red.), *Digital art therapy: Material, methods, and applications* (s. 54–66). Jessica Kingsley Publishers.
- Diggs, L.A., Lubas, M. i De Leo, G. (2015). Use of technology and software applications for therapeutic collage making. *International Journal of Art Therapy*, 20(1), 2–13. <https://doi.org/10.1080/17454832.2014.961493>
- Gussak, D. i Nyce, J. (1999). To bridge art therapy and computer technology: The visual toolbox. *Art Therapy*, 16(4), 194–196. <https://doi.org/10.1080/07421656.1999.10129478>
- Hacmun, I., Regev, D. i Salomon, R. (2018). The principles of art therapy in virtual reality. *Frontiers in Psychology*, 9, 2082. <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2018.02082/full>
- Kaimal, G., Carroll-Haskins, K., Berberian, M., Dougherty, A., Carlton, N. i Ramakrishnan, A. (2020). Virtual reality in art therapy: A pilot qualitative study of the novel medium and implications for practice. *Art Therapy*, 37(1), 16–24. <https://doi.org/10.1080/07421656.2019.1659662>
- Kapitan, L. (2007). Will art therapy cross the digital culture divide? *Art Therapy*, 24(2), 50–51. <https://doi.org/10.1080/07421656.2007.10129591>
- Malchiodi, C. (2005). *Expressive therapies: History, theory, and practice*. The Guilford Press.
- Malchiodi, C. (2009). *Art therapy meets digital art and social multimedia*. Psychology Today. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/arts-and-health/200911/art-therapy-meets-digital-art-and-social-multimedia>
- Malchiodi, C. (2018). *The handbook of art therapy and digital technology*. Jessica Kingsley Publishers.
- McNiff, S. (2018). New media and their effects in art therapy. W: C.A. Malchiodi (red.), *The handbook of art therapy and digital technology* (s. 93–107). Jessica Kingsley Publishers.
- Orr, P. (2006). Technology training for future art therapists: Is there a need? *Art Therapy*, 23(4), 191–196. <https://doi.org/10.1080/07421656.2006.10129329>
- Orr, P. (2012). Technology use in art therapy practice: 2004 and 2011 comparison. *Arts Psychotherapy*, 39(4), 234–238. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2012.03.010>

- Orr, P. (2016). Art therapy and digital media. W: D.E. Gussak i M.L. Rosal (red.), *The Wiley handbook of art therapy* (s. 188–197). John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9781118306543.ch19>
- Parsons, S. i Cobb, S.V. (2011). State-of-the-art of virtual reality technologies for children on the autism spectrum. *European Journal of Special Needs Education*, 26(3), 355–366. <https://doi.org/10.1080/08856257.2011.593831>
- Zubala, A., Kennell, N. i Hackett, S. (2021). Art therapy in the digital world: An integrative review of current practice and future directions. *Frontiers in Psychology*, 12, 595536. <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2021.600070/full>

Copyright and License



This article is published under the terms of the Creative Commons Attribution – NoDerivs (CC BY- ND 4.0) License <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/>

Source of funding

Lack of funding sources.

Disclosure statement

No potential conflict of interest was reported by the author(s).