

정서불안정 아동의 놀이치료 사례 연구

전 숙 영¹⁾

나사렛대학교 아동학과

본 연구는 정서불안정 아동에게 40회기의 아동 중심 놀이치료를 적용한 사례이다. 아동의 놀이치료 과정을 분석하고, 치료실에서의 변화가 일상생활에서 어떤 변화를 가져왔는지 어머니의 면담을 토대로 분석하였다. 놀이치료동안 아동은 치료자와의 신뢰관계 속에서 감정 이완을 거쳐 불안과 공격성을 표출하며 감정정화를 경험하였다. 나아가 긍정적 자아를 통합하면서 상담초기의 주 호소 문제를 해결하게 되었다. 치료자는 놀이치료 초기에 아동중심의 입장에서 내담 아동의 정서를 이완시킬 수 있도록 하는데 주력하였으며, 이후에는 아동이 부정적 자아와 긍정적 자아, 퇴행의 여러 국면을 놀이치료실에서 안전하게 경험하고 긍정적 방향으로 찾을 수 있도록 아동의 놀이를 촉진시켰다. 또한 아동의 놀이치료와 동시에 어머니 교육을 통해 긍정적 양육태도를 습득하도록 하였다. 40회기의 놀이치료 과정동안 아동의 변화와 더불어 어머니와 아버지의 양육태도가 긍정적으로 변화했으며 결국 부모자녀 관계가 회복되면서 아동이 보이는 현실에서의 문제가 긍정적으로 변화하게 되었다.

주요어 : 놀이치료, 정서불안정

1) 교신저자 : 나사렛대학교 아동학과 전임강사 (E-mail : sook0830@kornu.ac.kr)

I. 서 론

아동기는 행복한 시기임에도 불구하고, 어떤 아동들은 또래와 놀고, 친구를 사귀고, 공부하는데 어려움을 겪는다. 특별한 장애가 있는 것도 아니면서 부적절한 행동과 위축행동으로 인해 또래관계를 맺지 못하고, 부모와의 상호작용에 부정적 영향을 주며 기능과 학습에 영향을 받는 아동들에 대해 정서가 불안하다는 말을 하게 된다.

정서불안 아동들은 일반적으로 외현화와 내면화 문제를 보이며 가장 큰 행동특성의 하나는 미숙현상이다. 즉, 정서불안정 아동은 큰소리를 지르거나 욕을 잘하고, 또래를 방해하거나 때리고 싸우며, 교사를 무시하고, 불평하며, 지나치게 논쟁하는 것을 좋아하는 특성이 있다. 또한 도벽, 거짓말, 물건파괴, 감정기복이 심한 특성을 보인다.

한편, 외현화 문제를 보이지 않고, 미숙하고 위축된 행동을 하는 아동들은 또래와 놀이를 못하고, 사회적 기술이 없으며, 이유 없이 사물을 두려워하고, 자주 아프다고 호소하며 우울에 빠지기도 한다.

아동의 정서 불안을 유발하는 환경요인 중 부모의 양육태도가 매우 중요한데, 부모가 훈육에 일관성이 없고 지나친 벌을 사용하며 올바른 행동을 하더라도 사랑과 애정을 보이지 않으며 자녀들과 즐겁게 놀아주는 데 시간을 보내지 않는 경우 아동은 정서가 불안정하게 된다(Dodge, 1993).

한편 아동의 기질 역시 정서불안정과 관련된 변인으로 영아기 때의 까다로운 기질을 가졌던 아동은 그렇지 않은 아동에 비해 문제행

동을 보이는 것으로 밝혀졌다(Garison, Earls, & Kindel, 1984). 즉, 까다로운 기질의 아동은 부모의 양육태도에 부정적 영향을 주기 때문에 아동의 정서가 안정되지 못한다고 볼 수 있다. 따라서 아동의 정서불안정 문제를 해결하기 위해서는 부모와의 부적절한 관계 속에서 형성한 정서적 문제를 해결하고 나아가 건강한 부모자녀관계를 회복하는데 목적을 두어야 할 것이다.

본 연구에서는 정서불안정 아동의 문제를 해결하기 위한 접근법으로 아동중심 놀이치료를 적용하였다. 놀이치료는 아동의 정서적 행동문제를 개선시키기 위한 치료방법중의 하나로 여러 가지 접근법에 의해 시도되고 있으며 가장 효과적인 방법 중의 하나로 대두되고 있는데(이정숙, 안윤영, 2001), 이는 아동이 놀이를 통해 건강한 자기표현과 자아의식을 회복할 수 있기 때문이다.

또한 건강하지 못한 부모와의 상호작용을 경험한 아동은 놀이치료를 통해 아동의 과거 경험, 아동의 발달자체의 교정을 촉진할 수 있는 교정적 발달을 경험함으로써 부모와의 관계를 재 경험할 수 있다(O'conner, 1991). 즉, 언어대신 놀이라는 자연스러운 표현수단을 통해 자신의 기쁨, 소망, 불안과 같은 감정과 갈등을 해소하고(Axline, 1947), 치료자와의 특별한 관계를 통해 불안정한 타인과의 관계를 확립시킬 수 있는 것이다(Klein, 1932).

본 연구의 사례 아동처럼 발달적 사회적으로 이탈된 행동을 보이는 아동에게는 신뢰감을 형성하고 발달에 긍정적인 영향을 줄 수 있는 새로운 환경적 경험이 필요하다. 놀이치료적 경험은 아동이 감정을 적절히 해소함으

로써 현재의 문제를 극복하고 해결할 수 있으며 환경에 대한 통제감과 성취감을 갖고 타인에 대한 감정이입 및 역할을 수용할 수 있도록 할 것이다(송영혜, 1997).

본 연구에서는 정서불안정 문제를 보이는 아동에게 아동중심 놀이치료를 적용하여 그 변화과정과 효과를 검증하고자 한다. 즉, 아동의 불안정한 정서적 문제를 놀이치료 과정 속에서 치료자와의 신뢰관계를 통해 해결하고, 긍정적 자아를 확립하고자 한다. 또한 부모 교육을 통해 모의 양육태도를 변화시키고 나아가 건강한 부모자녀관계를 회복시키고자 한다. 마지막으로 놀이치료실에서의 변화가 일상생활에서의 변화를 가져오는지를 알아보고자 한다. 이를 위한 구체적인 연구문제는 다

음과 같다.

- 1) 놀이치료를 통한 아동의 정서불안정 문제의 변화과정(긍정적 자아의 확립 과정)은 어떠한가?
- 2) 부모-자녀관계는 긍정적으로 변화하였는가?
- 3) 주 호소 문제(변비, 정서조절, 충동성, 컴퓨터게임 몰두)는 해결되었는가?

II. 연구 방법

연구대상

이 연구의 사례는 의뢰 당시 만 7세 7개월

표 1. 초기 면접을 통해 본 아동에 대한 정보

성별/연령	남 만 7세 7개월
주 호소 문제	- 징징거리며, 뜻대로 안되면 데굴데굴 구르며 우는 등 퇴행적 행동을 한다. - 감정 기복이 심하다 - 괴성을 지르는 등 소란스럽고, 부주의하여 다치는 일이 잦다. - 겁이 많다 - 변비가 심하다 - 손톱을 물어 뜯는다. - 컴퓨터 게임에 매달린다 - 집과 학교에서 말을 안 듣는다(반항 및 욕설).
가족관계	(37세) (33세) (만7세) (만 5세) - 아버지는 벤처기업의 엔지니어(대졸)로 자기주장이 강하고, 승부욕이 강한 성격. 무뚝뚝하며, 잔정이 없다. 엄한 시아버님 성격을 그대로 닮았다 - 어머니(고졸)는 전업주부로 감정기복이 심하다. 친정어머니와 아버지가 16살 차이가 나는데, 친정어머니의 성격이 강한 것 같으면서도 무척 약한 양가적 면이 있는데 그걸 닮은 구석이 있다고 함

표 1. 계 속

성별/연령	남 만 7세 7개월
출생 전	- 결혼 하자마자 계획에 없던 임신. 임신 시 연령 26세 - 임신 7개월까지 입덧이 심해 무척 힘들었다
출생 시	- 예정일보다 하루 늦게 자연분만. 순산. 3.49kg - 황달, 설사, 열이 있어 출생 후 15일 동안 치료
건강상태	- 특이한 질병은 없었으나 만 3돌 때부터 2년 동안 변비가 심했다. - 초등학교에 입학한 후 다시 변비 생겼다.
신체발달	- 전반적 신체발달 정상 - 수유 및 식사 : 분유수유. 젖병 24개월에 뗀 - 대소변 훈련 : 18개월부터 가리기 시작 - 수면 : 24개월까지 자다 깨는 일 잦음. 소리에 민감하여 힘들었다.
신변처리	- 젖병을 떼고 난 뒤에는 머리카락을 꼬면서 잔다.
언어발달	- 웅알이 3개월, 첫 단어 8개월(엄마)
인지발달	- 인지발달 정상
발달력	- 낮가림 심함 - 매우 예민하고 특히 소리에 민감해서 우는 일도 많아 키우기 힘들었다. - 유치원에 가서는 친구들과 잘 못 어울리고 교사나 엄마에게 매달렸었다. - 현재 학교에서 선생님한테 많이 혼나고, 집에서도 엄마 말을 안 들어 혼날 때가 많다. - 신경질이 많고 안절부절 하며, 잘 안되면 고함을 지른다.
주양육자	- 어머니
현재 생활상태	- 집에서 컴퓨터 게임만 하려고 하고, 외출을 싫어한다. - 외출을 하면 소리를 지르거나 떼쓰는 일이 많아 힘들다 - 동생과도 잘 싸우고 싸운 것을 엄마한테 울면서 말한다 - 학교나 학원에서 하기 싫은 것이 있으면 징징거리거나 말을 안들어 혼나는 일이 잦다. - 욕을 한다. - 아동이 문제를 보이기 시작하자 아버지가 엄하게 혼내는 일이 잦아졌다. (아버지는 아동이 변을 못 보면 컴퓨터 게임을 못하게 한다)
양육에 영향준 요인	- 모든 면에서 기질이 까다로운 아이였다. - 어머니는 결혼하자마자 신혼도 갖지 못한 채 임신을 하게 되었고 입덧도 심해 심리적으로 우울했었다고 한다. - 아이가 까다로워서 기르기 힘들었지만 남편은 무뚝뚝한 성격과 성공에 대한 욕심이 많아 지지자가 되어주지 못했다. - 어머니 자신의 성격도 감정기복이 심해 스트레스를 아이한테 많이 풀었으며, 많이 소리 지르고 때렸다.

된 남아로 2005년 3월부터 2006년 3월까지 40 회기의 아동중심 놀이치료를 받았으며, 구체적인 정보는 <표 1>과 같다. 표에서 보는 바와 같이 아동의 어머니는 임신당시부터 심리적으로 불안한 상태였으며, 아동의 기질이 까다로운데다 아버지가 전혀 지지자가 되어주지 못한 상태에서 매우 힘들게 아동을 양육했음을 알 수 있다. 어머니의 일관되지 못하고 불안정한 양육태도가 아동의 정서발달에 부정적 영향을 주어 아동은 부모와의 안정적인 애착 관계를 형성하지 못하고, 그 결과 사회적 관계에서 위축되고, 행동문제를 보여 학교생활의 적응에 어려움을 갖게 된 것으로 보인다.

심리평가

아동에 대한 보다 정확한 평가와 치료목표 설정을 위해 아동에게 심리평가를 실시하였다. 먼저, 아동의 전반적인 인지상태 및 심리상태, 가족관계를 파악하기 위해 지능검사, HTP, KFD, SCT, CAT, K-CBCL을 실시하였으며 충동성과 산만함에 대한 문제를 호소하였기 때문에 Conner,s 척도를 실시하였다.

이러한 평가와 더불어 개인 놀이치료 과정을 보다 면밀하게 보기 위해 치료 전 과정을 기록하였으며, 초기 진단 및 평가, 치료 목표, 치료 과정을 아동상담 전공 교수와 정신과 전문의, 융학과 분석가에게 지도 감독을 받았고, 어머니 교육을 매회 실시하였다.

사례 개념화 및 치료 계획

이상과 같은 면접과 심리평가 결과 아동의

문제는 크게 두 가지로 대변되는 것으로 나타났다.

첫째, 심리적으로 불안한 양육환경이 아동의 정서불안정 문제를 가져온 것으로 사료된다. 주 양육자인 엄마의 심리적 불안으로 인한 일관성 없고 예측하기 어려운 양육방식이 아동의 문제를 발현시키는 주된 원인으로 작용한 것으로 보여진다.

아동의 어머니는 나이 많고 가부장적인 친정아버지와 감정기복이 심한 젊은 친정어머니 사이에서 자신의 욕구가 충족되지 않은 채 성장했다. 결혼생활 시작과 더불어 임신이라는 뜻하지 않은 상황으로 인해 심하게 우울할 정도로 어머니 자신의 욕구조절 능력은 미숙하였고, 이러한 부분이 아동을 양육하는 데 영향을 주었을 것으로 사료된다.

두 번째, 아동이 보이고 있는 문제들은 자신의 욕구를 환경과 적절히 조절하고 타협하는 능력의 문제로 판단된다. 아동이 만 3돌부터 시작되었던 변비문제는 항문기의 심리발달과 관련된 문제이다. 즉, 이시기 아동은 자신의 내적 충동을 외부로부터 통제 받는 경험을 하게 되면서 자신의 쾌감을 적절하게 연기하는 훈련을 받게 되고, 이것이 결국은 자신의 내적 충동과 외적 현실을 적절하게 조화하고 타협하는 것을 배우는 근간이 된다. 아동이 보이는 변비문제, 정서조절, 컴퓨터 게임에 빠지는 문제 등이 이를 잘 설명해준다.

상담실을 찾았을 때 어머니는 아동의 과잉행동과 충동성 문제를 가장 심각하게 여기고 ADHD의 가능성을 우려했으나, 모든 정보를 종합 평가해볼 때 아동의 문제는 내적인 욕구와 외부현실간의 조절과 타협을 이루는데 어

표 2. 아동의 심리평가

평가도구		내 용
아동	검사과정 동안의 전반적 태도	- 팔다리를 가만히 두지 않고 질문이 많은 등 산만하다. - 질문을 끝까지 듣지 않고 말하거나 생각지 않고 모른다고 하는 등 충동적이다. - 그림 검사에서는 전반적으로 그림을 빨리 그리며 그림에 대한 설명을 하면서 추가로 덧붙인다. - 지능검사 시에는 초시계에 관심을 갖는 등 시간의 압력에 민감하나 금방 포기해 버렸으며, 지루해하며 바닥에 눕거나 의자를 흔들거리는 행동이 잦았다.
	지능검사	언어성 112(평균 상), 동작성 73(경계선), 전체 91(평균)로 언어성 지능이 동작성 지능보다 유의미하게 높음(15점 이상), 이는 아동이 불안을 유발하는 상황에 취약하고 대처기술에 결함이 있을 수 있음을 시사한다.
	전체	- 전반적으로 그림이 검사지 밑바닥에 붙여져 그려져 불안정감과 부적절함이 내면화되어 있으며, 낮은 자존감과 의존적 경향 및 지지에 대한 욕구가 있을 가능성이 있다.
	HTP	- <u>House(집)</u> : 3층집을 그렸다가 잘못 그렸다면 뒷장에 다시 그렸다. 그림에 대한 설명을 할 때 충동적으로 화산이 폭발했다고 하며 그림에 덧칠을 하더니 순간적으로 연필 끝으로 치료자의 팔뚝을 찌르려하는 등 불안감과 충동성, 공격성의 가능성이 엿보인다. - <u>Tree(나무)</u> : 지면을 활용하여 비교적 기둥이 두꺼우나 가지는 짧은 열매가 열린 나무를 그렸다. 기둥 중앙에는 웅이가 있어 장수풍뎡이 애벌레가 살고 있다고 했다. 실제 내적 성격구조가 약하고, 사회성이 부족하고, 퇴행을 함으로써 약한 자아를 회복하려는 보상 욕구의 가능성을 보여준다. - <u>Person(사람)</u>: 남자그림에서는 호떡집이라고 두 명을 그려 넣고 가게로 다리부분을 가렸다. 호떡을 제대로 굽지 못해 화가 난 표정으로 그려 넣음. 반대 여자그림에서는 손이 없는 장애인이라고 했다. ‘나쁜 여자’라며 ‘사람들을 패는 여자’. ‘살인마’라고 표현했다. 엄마한테 버림받아서 나중에 엄마를 죽인다고 함.
	KFD	- 그림을 못 그린 다며 자신 없어 하면서 그림 - 아버지→엄마(미완성)→아동본인→동생→엄마(완성)의 순으로 그림 - 사진을 찍는 장면이라고 하는데, 아빠, 아동본인, 동생은 정면을 바라보며 웃으나 엄마는 옆모습으로 부엌에서 일함. - 엄마에 대한 부정적 감정이 엿보인다.
	SCT	- 우리 엄마는 무세주먹, 가장 싫어하는 사람은 여자, 가장 무서워하는 것 귀신, 살인마라고 하는 등 어머니에 대한 부정적 감정이 엿보인다.
	CAT	- 이야기의 주인공들이 사고를 당해 죽는 모습을 통해 불안감과 공격성의 감정이 나타나고 있다.
	K-CBCL	- 위축(67), 신체증상(49), 우울/불안(60), 사회적미성숙(60), 사고의 문제(64), 주의집중 문제(67), 비행(49), 공격성(67), 내재화(61), 외현화(61), 충문제행동(61), 정서불안정(61)
	Conner,s	21점

려움이 있어 행동과 감정이 거칠고 강하게 표현되며 감정기복이 심하게 나타나는 상황이 생기는 것으로 사료된다.

이를 위해 치료자는 아동중심 놀이치료를 기본으로 하는 개인놀이치료를 적용하였으며, 아동 개인의 불안정한 정서와 내적 갈등, 분노, 공격성을 반영적 경청과 무조건적 수용을 통해 치료자와의 신뢰관계 속에서 놀이를 통해 문제를 표출하고 해결해 나가도록 돕고자 하였다. 또한 어머니 교육을 통해 아동에 대한 이해와 더불어 긍정적이고 일관된 양육방식을 습득할 수 있도록 돕고자 하였으며, 교사로부터 학교생활에 대한 보고를 받았다.

이러한 치료과정에서 세워진 구체적인 치료 목표는 다음과 같다.

- 1) 일관되고 안정적인 치료자와의 관계 속에서 욕구를 적절히 조절하고 타협하는 능력을 습득할 수 있도록 돕는다.
- 2) 자유로운 놀이를 통해 자연스런 감정을 표출하도록 돕는다.
- 3) 어머니 교육을 통해 부모가 아동을 이해하고 긍정적이고 일관된 상호작용을 할 수 있도록 도와 부모자녀관계를 회복시키고자 한다.

III. 연구결과

연구문제 1. 놀이치료를 통한 정서불안정 문제의 변화과정

초기단계(1-5회기)

: 치료자와의 관계형성 및 감정 이완기

상담실에 온 첫날 엄마는 치료실에 들어가

는 아동에게 ‘공부 잘 배우고 나와’라고 했고 아동은 놀이실에 들어와 장난감을 보며 ‘뭐예요! 유치해요!’라고 하였다. 치료자가 놀이실에 대한 설명을 하자 ‘선생님은 뭐 가르치는 데요?’라고 물어 치료자의 역할과 이곳에서 앞으로 어떤 일을 하게 될 것인지에 대해 설명하자 아동은 ‘이상해요’라고 했다.

아동은 장난감이 유치하다는 말과는 달리 제일 먼저 아기인형을 선택하여 가슴에 안고 흔들며 ‘자장자장’하더니, ‘기저귀 찼네! 애 오줌 싸요?’라고 물었다. 치료자가 물 담은 젖병을 주고 먹여보라고 하자 우유병을 먹이면서 아기인형을 번기에 앉히고 소변을 보게 하는 놀이를 반복하면서 ‘빨리싸.. 에잇 더러워..’하며 아기 배를 때린다.

둘째 날은 오자마자 ‘아! 빨리해요!’하며 귀찮은 듯 놀이실에 들어가자고 한다. 놀이실에 들어가서는 첫날 갖고 놀았던 아기 인형 한번 살펴보고는 옆에 있는 소꿉놀이를 꺼내 ‘음식점 놀이해요’라고 하였다. 치료자에게 손님 역할을 시키고, 아동 자신은 음식점 주인을 한다고 하며 ‘빨리 주문해야죠?’라고 한다. 치료자가 ‘어떤 음식이 맛있나요?’라고 묻자 ‘상어구이 주문해요’라고 하였다. 치료자가 아동이 시킨대로 하자 아동은 접시에 생선 조그만 것을 담아 가져오며 ‘새끼 상어예요’라고 하며 케찹을 뿌려주고, 음료수도 가져다 준다. ‘참! 후식도 있어요’라며 복숭아를 준다. 음식을 줄 때는 ‘수퍼 울트라 맛있는 거예요’라며 주고는 ‘또 줄까요?’라고 묻는다.

3회기 때는 ‘여기는 이상한 학원이에요. 맘대로 놀게 하잖아요. 그럼 컴퓨터 게임도 할 수 있어요?’라고 묻는다. 아동은 게임이 하고

싶다며 원숭이 게임 보고는 ‘아! 이거 알아요. 애들이 하는거 봤어요’라고 했다. 게임 규칙을 설명하고 시작했으나 아동은 규칙대로 하지 않고 충동적으로 규칙을 바꾸고, 불리해지니까 ‘아! 안해요!’라고 한다. 4회기 때 역시 게임을 했고 규칙을 지키지 않았으나 5회기에 들어서는 이전과 달리 규칙을 지키기 시작했고 지는 것에 대해 여전히 감정적이었으나 스스로 자제하려는 노력이 보이기 시작했다.

놀이 중간에 아동은 몸을 비비 꼬며 방귀를 참았고, 소리가 나면 ‘아아!!’하며 큰 소리를 내 방귀소리가 들리지 않게 하였다.

▷ 주된 놀이 분석

아동은 놀이실에 오는 것을 즐거워하는 듯 하였으나 길으로는 귀찮다거나 유치하다거나 하는 표현을 하는 등 자신의 감정을 솔직히 드러내는 것이 힘들어 보였다.

놀이 자체는 오히려 아기놀이와 같은 심리적 퇴행이 엿보이는 놀이를 하였고, 특히 아기 소변을 보게 하는 놀이를 하면서 자신의 현재 변비문제를 표현하고 있었다. 또한 관계에 대한 욕구를 표현하고, 게임 규칙을 지키지 않는 등 욕구조절 능력이 부족하고 충동적이다.

중기단계 (6-25회기)

: 불안, 자기힘 과시 및 경쟁감정 표출

놀이를 통한 불안 감정 표출(6-10회기). 6회기 때 집에서 가지고 온 요요를 갖고 들어갈 수 없다고 하자 엄마에게 말기고는 ‘으으으...’하며 들어와 텐트 안으로 들어가 앉아

있다가 곧 옆 선반의 비행기를 보고 ‘전투 비행기다’하며 나왔다. 전투 비행기를 움직이며 치료자 얼굴에 대고 ‘픽픽..’한다. 치료자가 제한을 하자 비행기로 텐트를 공격하고, 다시 헬리콥터로 공격한다. 금방 놀이를 그만두고는 아기 선반으로 가서 노리개 젓꼭지를 빨아 보고, 옆에 있는 장난감 반지를 끼워보더니 갖고 싶다고 한다.

7회기에 가서 모래상자에 나무를 가져다 놓으며 숲 속이라고 한다. 연못을 파고 나무 옆에 집을 놓은 뒤 집 옆에 공사인부 사람 2명을 놓는다. ‘숲 속이고, 밤이지만 전등이 있어서 낮처럼 밝아요. 하지만 천둥번개가 쳐서 집에 들어가야 되는데.. 이 사람들은 누굴 죽였어요.’ 하더니 곧 ‘아니예요. 산책하는 거예요’라고 한다. 다시 연못에다 사람을 넣고는 ‘누가 빠졌어요. 상어가 잡아먹으려고 해서 경찰이 구해줘요’라고 한다.

칠판에 ‘물고기 키우기 스페셜’이라며 컴퓨터 게임을 그림으로 표현했다. ‘키워서 커진 다음에 잡아먹어요. 게임 오버! 다시 하겠습니까?’하며 컴퓨터 게임을 흥내 내는 놀이를 한다. 놀이시간이 다 되지 않았는데도 놀이를 그만하겠다고 했다.

8회기 때 놀이실에 들어 오자마자 텐트 안으로 들어가 문을 닫더니 금방 ‘확’열고 나오더니 주변의 장난감을 관심 없이 손으로 건드려보더니 칠판으로 가서 곱셈 공부를 한다.

젠가를 하다가 무너지자 빈 상자껍데기를 들고 치료자에게 때리는 흥내를 내면서 ‘때리는 시늉이에요’라고 한다.

병원 놀이를 하며 치료자를 수술시킨다. 심장 마사지를 해야 한다고 치료자의 심장에 전

기충격을 준다. 배를 가르고 망치로 뼈를 두드리는 흉내를 내더니, ‘수술 끝났어요’하며 곧바로 모래상자의 모래를 손으로 힘껏 내리치고는 모래를 위에서 뿌리면서 ‘비가 내려요’ 한다.

10회기 때 놀이실 바닥에 마을을 꾸미고는 ‘태풍이 불어 사람들이 집에 가요. 물에 빠져 2명이 죽었어요’ 하더니 놀이를 중단하고 나간다.

▷ 주된 놀이 분석

치료자에 대한 공격성이 나타나는데 이는 초기 단계에서 치료자와 형성한 신뢰관계를 시험해 보려는 행동으로 해석된다. 그러면서도 한편으로는 곱셈 공부를 하는 등 치료자에게 잘 보이고 싶은 욕구가 엿보인다.

전투비행기, 천둥 번개가 치는 숲 속, 물에 빠져 상어에 물릴 위기에 처한 사람, 폭풍이 치는 마을, 물에 빠져 죽은 사람 등 아동 자신의 금방 터져버릴 화산과 같은 심리적 불안을 놀이를 통해서 표현하고 있음을 알 수 있다.

자기힘 과시(11-15회기). 11회기에 놀이실에 들어 오자마자 편치 백을 때리고는 ‘씨발’이라고 욕을 하고는 치료자를 흘깃 쳐다보는 바닥에 있는 자동차 길을 다 부순다. 치료자가 ‘거인이 나타났구나!’하자 ‘맞아요. 내가 욕한게 아니라 거인이 한거예요’하며 편치 백을 친다. 곧, 아기인형을 죽인다고 던지고 발로 밟고 죽이는 놀이를 한다.

12회기에서는 태국 여행을 이야기하며 바다를 꾸민다고 하면서 상어, 고래, 갈치 등을 놓

다가 휙 집어던지고는 사람을 가져와 죽였다고 묻었다가 다시 살린다. 공룡을 가져와 인간들을 다 잡아먹게 하고는 역시 놀이를 중단하고 놀이실을 나간다.

13회기에서도 지속적으로 편치 백을 주먹과 발로 차고 때치고 하는 놀이를 반복했고, 공룡이 사람을 잡아먹는 놀이, 바다의 고기들을 그물로 낚으면서 ‘애네들 다 죽었어’라고 하는 놀이 등을 지속하였다.

15회기에서는 상담실에 와서 놀이실로 들어오지 않고 엄마와 장난을 하다가 엄마를 때리게 되었는데, 놀이실에 들어와서는 마귀할멈 인형을 발로 차고 잡더니 ‘엄마한테 보여줄거예요’라며 치료자의 제한을 무시하고 놀이실 밖으로 나가 엄마 앞에 들이대었다.

16회기부터는 치료자가 신문지와 잡지책을 가져다 놓고 종이 찢기를 해보자고 하자 좋아하며 놀이실 바닥이 팍 차도록 종이 찢기에 열중한다. 치료자보고 잡으라고 하고 손으로 내리쳐 찢기도 하고, 발로 밟아 찢기도 하고 구겨서 던지기도 하는 놀이를 반복하였다.

▷ 주된 놀이 분석

직접적인 공격성을 분출하기 시작했다. 자신도 모르게 욕을 하는 등 공격성이 충동적으로 나오고 이를 통제하기 어려워 보였다. 공격성을 자아가 감당하지 못하는 수준만큼 분출하고는 놀이를 중단하는 일이 잦았으며, 이것이 엄마와의 갈등과 연관되어 있음을 알 수 있다. 종이 찢기로 아동의 공격성을 조절할 수 있도록 대체해 주었으며, 아동은 이를 통해 점차 공격성을 조절하는 모습을 보였다.

긍정적 자아와 부정적 자아의 양가적 표출(16- 25회기). 16회기에 와서 활쏘기 놀이를 한다. 치료자가 ‘활쏘기 대회가 열렸구나’ 하자 ‘맞아요. 난 지금 미국 선수예요’ 하며 영어 흉내를 낸다. 치료자는 활쏘기 대회의 아나운서 역할을 하고 아동은 각국의 선수 역할을 했다. 미국 선수는 과녁을 맞추지 못했고, 아동은 ‘이번엔 태국 선수예요’하며 역시 알 수 없는 태국어를 흉내 낸다. 일본, 러시아 선수 역할을 하더니 조그만 목소리로 ‘이번에 한국 선수예요’한다. 치료자가 ‘드디어 한국 선수입니다. 자 금메달에 도전합니다’하자 아동이 ‘재미있어요’하며 과녁을 맞추고는 금메달 땀다고 팔작팔작 땀다. 놀이치료실에 있는 메달을 목에 걸어주며 치료사와 악수하는 놀이를 했다. 17,18회기에는 권투 대회, 총쏘기 대회를 같은 방식으로 진행한다.

19회기에는 활쏘기 대회놀이를 하다가 모래상자에서 드레곤볼 놀이를 한다. 우주인데 ‘1) 마인부우’가 주인공으로 이야기를 진행한다. 놀이를 하면서 아동은 마인부우를 그림으로 그리기도 한다.

이후 25회기까지 마인부우가 우주에 나타나 우주인을 죽이고, 흡수를 반복하여 점점 세지는 모습으로 이야기를 만드는 것이 주된 놀이였다. 드레곤볼에서 중요한 손오공은 등장하지 않고, 오로지 여러 가지 모습의 마인부우²⁾가 서로를 흡수하면서 강력해지는 놀이를 반복한다.

1) 마인부우는 흡수력이 있어 최강의 악의 힘을 가진 존재로 그려지는 캐릭터이다. 결국, 나중에 손오공에 의해 사라지며 순한 마인부우의 모습으로 재탄생한다.

▷ 주된 놀이 분석

활쏘기, 권투, 총쏘기 같은 경쟁놀이, 동화 속의 부정적 캐릭터에 자신을 동일시하는 모습은 스스로나 주변에서 문제로 여기고 있는 자신의 모습을 표현한 것이며, 자신을 아직 긍정적 모습으로 동화시키지 못한 것으로 보여진다.

재탄생을 위한 준비기(26-28회기). 26회기부터 아동은 텐트 안으로 들어가 창문을 다 가리라고 하고, 뚫고 나오는 놀이를 반복했다. 나와서는 집을 부수지만 텐트가 자동으로 회복되는 것이었는데, ‘탁원한 복원력’이라며 ‘부수어도 괜찮아요’라고 한다.

27회기에는 텐트 안에 들어가 누워서 ‘1평 짜리 집이에요. 하지만 이 집은 저절로 밥이 생기는 집이에요’하며 치료자에게 텐트 안으로 먹을 것을 넣어달라고 한다. 28회기에는 기차길을 연결하는데 언덕을 세운 뒤 언덕을 넘어 터널을 연결시키고 기차가 언덕을 올라가게 한 뒤 터널을 지나가게 한다. ‘언덕을 올라갈 때는 힘들어요. 킁킁... 근데, 언덕을 넘으면 빨라져요’라며 언덕 위에서 기차를 놓아 터널을 빠르게 지나가게 한다.

집놀이와 기차놀이 중간에 여자 인형을 꺼내 옷을 벗기고 ‘여자는 왜 찌찌가 있어요?’라는 질문을 한다. 치료자가 ‘궁금하구나? 여자는 엄마가 되기 때문이야’라고 하나 반응 없다. 한편, 예쁜 울간 소리가 나는 엄마 닭을 쫓아가는 병아리 장난감이 있는데, 아동은 이 장난감을 작동 시켜놓고 소리를 유심히 들어보기도 한다.

▷ 주된놀이 분석

이전 단계의 강렬한 놀이단계 이후 정적인 놀이가 주되게 나타나고 있다.

긍정적 자아 탄생(29-36회기). 29회기 때 상담실에 유달리 기분 좋게 왔는데, 갑자기 놀이실에 들어가기 싫다고 했다. 치료자가 아동의 감정을 묻자 아동은 ‘선생님이 반겨주지 않았잖아요?’라고 했다. 치료자는 ‘선생님이 반겨주지 않은 것 같아서 많이 섭섭했구나?’하자 엄마가 옆에서 ‘학교 시험에서 8등했어요. 애아빠가 난리 났잖아요’한다. 치료자가 얼른 ‘저런. 그런 일을 선생님이 몰라주는 것 같아 섭섭했겠네. 정말 자랑스럽다’고 하자 아동 ‘됐어요. 얼른 놀거나 해요’하며 놀이실에 들어갔다.

가게 놀이를 하자며 모래상자가 강아지를 사서 키우는 통이라고 하며, 먹을 것, 잠자리 등을 꾸민다. ‘선생님도 한 마리 같이 키워요. 선생님은 이집 주인이고, 난 주인 아들이예요. 선생님 강아지는 띠띠. 내 강아지는 솔로닉이예요’하며 강아지를 갖고 달리기, 공중 제비돌기를 시키며 재미있어 한다. 그러다 갑자기 마인부우가 나타났다면 강아지 집을 부수고는 치료자에게 ‘주인이 아들한테 걱정해야죠!’한다. 치료자가 아동에게 ‘어떻게 하니! 마인부우가 나타나 강아지 집을 다 부수었어’하자 아동은 ‘에잇!’하며 마인부우를 죽인다. 강아지 집을 다시 만들더니 ‘이번에는 고양이 키워요’하며 놀다가 다시 마인부우가 나타났다면 손오공을 등장시켜 마인부우를 죽인다.

놀이 중간에 치료자에게 화장을 해주겠다며 립스틱과 메니큐어를 정성스럽게 발라주기도 한다.

29회기에서는 ‘사슴벌레 키우기 놀이 그려야지’하며 칠판에 나무와 사슴벌레를 그린다. ‘사슴벌레 있어요?’하더니 장난감 사슴벌레 2마리를 모래 상자에 가져온다. 헤라클레스라고 하며 처음에는 애벌레예요. 번데기가 된 다음에 사슴벌레 되는 거예요. 하며 애벌레 때는 땅속에 들어갔다가 밤이 되면 활동해요. 불 끄세요. 한다. 치료자가 불을 꺼주자 먹이를 먹고 활동하게 한다. 다시 불을 켜라고 했고, 애벌레는 사슴벌레가 돼서 날 수 있게 되었다. 아동은 모래상자 꾸민 것을 엄마에게 보여주고 싶다고 했다.

▷ 주된놀이 분석

이전 단계 놀이의 주인공이었던 마인부우가 손오공에 의해 죽고, 원래 모습인 순한 마인부우로 재 탄생했다. 순한 마인부우의 재 탄생, 애벌레에서 번데기를 거쳐 사슴벌레가 되는 놀이를 통해 아동은 긍정적 자아를 탄생시키고 있음을 알 수 있다.

종결단계(37-40회기)**: 통합 및 종결 준비**

아동에게 앞으로 한달 뒤에 종결 할 것을 말해주자 ‘엄마가 말해줬어요. 졸업하는 거죠?’ 한다. 놀이실에 들어가서는 피아노를 치며 노래를 부른다. ‘둥개둥개둥개야...도도미미미미라..딩더덕딩더딩더덕’하는 노래를 부르며 ‘즐생(즐거운 생활)시간에 배웠어요’한다. 노래를 부르고 나서 이것저것 찾다가 시력검사를 하자며 칠판에 숫자와 영어를 섞어 써놓고 치료자보고 가리키게 하고 아동 자신은 한쪽 눈씩 가리고 맞추게 한 뒤 역할을 바꿔 했

다. ‘뒤에 앉아도 칠판글씨 잘 보여요’한다.

놀이시간에 주로 게임을 많이 하였으며, 특히 카드놀이를 제일 좋아했다. 치료자가 이겨도 개의치 않으며 게임을 즐기는 모습을 보였다.

38회기 때는 도화지를 꺼내 그림을 그리는 데 초록색 크레파스로 지구를 그린다. 물감으로 칠하고 ‘지구인데 별로 안 닮은 것 같네’한다. 그림을 벽에 붙여 달라고 하여 붙여 주자 우주선을 가져와 날라 가는 표현을 하며 ‘여기는 우주예요. 지구에서 달을 탐험하러 가는 거예요’하더니 바닥에 내리면서 ‘착륙...’한다. 성조기를 들고 와 우주선 옆에 세우면서 ‘근데 태극기가 없네. 태극기 좀 사다놔요’한다. 우주인을 가져와 달을 탐험하듯 움직이고는 ‘자 지구로 귀환!’하며 우주선을 타고 다시 지구로 돌아가는 놀이를 한다.

마지막 회기에는 카드게임을 하고 즐거워하였고, 파티를 열어주며 글을 담은 카드와 엄마가 준비한 선물을 주자 같이 사진을 찍자고 했다.

▷ 주된 놀이 분석

종결에 대해 받아들이고 현실을 준비하는 모습을 볼 수 있다. 학교에서 배운 노래를 부른다던가, 시력검사 놀이, 달 탐험 놀이 등이 아동이 적극적으로 현실에 적응하고자 하는 노력을 엿볼 수 있는 놀이로 해석된다. 마지막 회기에는 놀이시간에 게임을 하며 즐기는 모습을 보여 매우 안정됨을 알 수 있다.

연구문제 2. 부모-자녀관계의 변화

아동의 놀이치료와 더불어 어머니에게는 어머니 자신에 대한 모습과 자녀에 대한 인식, 일관되고 긍정적인 양육태도를 통해 부모자녀 관계를 회복시키고자 교육을 병행하였다.

그 결과 아동의 어머니는 자신과, 아동에 대한 인식, 어머니-자녀관계의 모든 영역에서 변화를 가져왔다. <표 3>에서 보는 바와 같이 치료과정 초기에는 어머니 자신의 문제로 힘들어하였으며, 결혼생활에 대한 불만, 아동에 대한 부정적 감정등으로 인해 심리적으로 불안했다. 그러나 치료과정 종결기로 가면서 자신의 성장배경에 대한 이해와 양육에 대한 자신감, 남편의 변화로 점차 어머니 자신을 돌아보는 등 긍정적으로 변화하였다. 또한 아동을 바라보는 태도가 긍정적으로 변하고 이것이 어머니-자녀관계의 긍정적 변화를 가져오게 되어 치료초기에 보였던 반항과 욕설의 문제가 사라지고 긍정적 감정 표현이 증가하면서 어머니-자녀관계가 긍정적으로 변화했음을 알 수 있다.

연구문제 3. 주 호소 문제의 변화과정 (일반화 과정)

놀이치료실에서의 변화가 일상생활에서는 어떤 변화를 가져왔는지는 매우 중요한 평가이다. 이는 놀이치료실에서 보인 변화가 일반화 될 수 있느냐의 문제이기 때문이다.

따라서 여기서는 내담 초에 보인 아동의 문제가 치료과정을 거치면서 일상생활에서는 어떤 변화를 가져왔는지 어머니 교육을 통해 얻은 정보를 토대로 알아보고자 한다.

표 3. 어머니-자녀관계 변화

	치료과정 초기	치료과정 종결기
어머니 자신의 변화	- 아동과의 관계에서 양육에 자신감이 없고 불안해 했다. - 남편도 아동을 욕박지르고 겁을 주는 등 남편에 대한 불만과 만족스럽지 못한 결혼 생활에 대해 힘들어했다. - 어머니 자신의 어린시절에 대한 회고를 많이 했으며, 특히 나이 많고 가부장적인 친정아버지와 감정기복이 심한 젊은 친정어머니 사이에서 언제나 눈치보고, 욕구가 좌절되면서 자란 자신에 대해 힘들어했다.	- 아동의 문제가 해결되어 가면서 어머니 자신도 아동의 양육에 자신감을 갖게 되었다. - 남편역시 가족과 함께 하는 시간을 많이 갖고 자녀문제에 대해 함께 이야기를 나누게 되어 기쁘다고 하였다. - 어머니 자신의 성장배경을 다른 관점에서 이해하고 받아들임으로서 자신의 성격에 대해 이해하게 되었다.
아동에 대한 태도	- 기를 때도 까다로워 힘들게 했고 지금도 이렇게 날 고생시킨다고 했다. - 동생과 비교하며 어린 동생도 잘하는데 큰 애가 맨날 질질 흘리고 다니고 엎지르고 해서 일일이 쫓아다니며 어지러운 것 청소하는 것 때문에 화가 난다고 했다. - 학교 어머니 모임도 가고 싶어도 아동의 충동적이고 반항적인 문제 때문에 창피해 갈 수 없다. - 물을 엎지르면 동생한테는 ‘다치지않았나’는 생각이 드는데, 아동이 엎지르면 화가 치민다. 엄마 자신이 생각해도 편애를 눈에 띄게 하는 것 같다.	- 아동의 문제를 좀더 객관적으로 지각하게 되었다. - 어머니 친구네 집에도 아동을 데리고 가도 전혀 문제를 일으키지 않는다면 아동에 대해 긍정적 감정을 보였다. - 아동의 앨범을 보면 그렇게 이쁜데, 때릴 때가 어디 있다고 등짝을 때렸는지 모르겠다며 아동에 대한 미안한 감정을 보인다. - 어머니의 어린시절 사진을 보고 둘째 아이가 ‘형’이라고 했으며, 정말 아동이 어머니 자신과 많이 닮았다고 하며 사랑하면서 키워야겠다고 한다.
어머니-자녀 관계의 변화	- 어머니의 옷자락을 잡아끌며 조르고 징징대며 때를 쓴다. - 아동이 기분 좋을 때는 몸으로 부비며 안기고 업히는데, 덩치가 커서 징그럽게 느껴져 밀쳐낸다. - 엄마에게 화나면 욕하고 때린다.	- 일상생활에서 갈등이 줄어들었다. - 몸으로 치대면 부담스럽게 느껴지지 않고 오히려 잘해주고 안아주려 노력한다. 또한 그런 일도 많이 줄어들었다. - 어머니를 욕하고 때리지 않는다. - 칭찬을 많이 하려고 노력한다.

초기단계 (1-5회기) 때문이었다고 어머니는 말했다. 아버지는 일
부모의 양육태도 변화. 아동의 문제 때문에에만 매달리는 것이 그릇됨을 알고, 아동과
 에 걱정이 많았지만, 결국 상담을 받게 된 계 어머니에게 많은 관심을 가지려고 노력해야겠
 기는 아동의 아버지 스스로의 변화가 있었기 다고 생각했으며, 이런 일로 어머니와의 대화

끝에 상담실을 찾게 되었다고 했다. 남편의 이러한 변화로 어머니는 많이 마음이 편해졌으며, 그러다 보니 아동에게 화를 내는 일이 줄어들었다고 했다. 주말에 아버지는 아이들과 함께 시간을 갖는 일이 많아졌고, 어머니도 운동을 시작해 기분이 한결 좋다고 했다. 물론, 아직 학교에 가서 선생님한테 많이 혼나지는 않을까 걱정은 되지만 상담도 시작하고 했으니 나아질 거라고 믿는다고 했다.

외출 증가. 가족이 함께 마트에 갈 때는 언제나 집에서 혼자 남아 있으려고 했는데 놀이치료 3회기 이후 따라갔고, 그 다음날 에버랜드에도 같이 갔다.

학교 생활. 아동이 친구들을 괴롭혀 교탁 옆에서 따로 수업 받게 했었으나, 치료자의 권유로 인해 제자리로 돌아가게 되었다. 교사는 오히려 교탁 옆에서 수업 받을 때 보다 친구들과의 관계에서 덜 부딪힌다고 했다.

중기단계 (6-25회기)

6-10 회기.

불안 행동 감소. 집에서 혼자 화장실도 못가고, 잠을 잘 때 엄마가 옆에 있어도 불을 켜 상태로 잤어야 했는데, 지금은 화장실에 혼자 가보라고 하면 미적거리면서도 가며 엄마가 옆에 있으면 불을 끄고 잠자리에 드는 일도 늘었다. 손톱을 물어뜯는 것은 여전하지만 예전보다 덜 한다.

외출 증가. 마트에 가는 것뿐만 아니라 저

녁 식사 뒤에는 가족이 함께 나가 놀이터에서 놀다가 들어오는 일도 생겼다. 주말이면 아버지와 함께 운동장에서 축구도 한다.

학교 생활. 쉬는 시간에 친구들 발 걸어 넘여뜨리거나 때리고 도망가는 일이 줄어들었다.

11-15회기.

공격성 감소. 욕하는 일이 없어졌으며, 동생과의 다툼도 많이 줄었으며, 소란스럽게 뛰다가 다치는 일이 없어졌다고 했다.

학교에서 올 때면 위낙 괴성을 지르며 오기 때문에 아파트만 들어서도 엄마는 아동이 오는 것을 알 정도였는데, 이젠 벨을 눌러야 안다고 하며 조용해서 좋다고 했다.

모에 대한 애정 확인. 잠자리에 들 때면 엄마에게 아동 자신의 아기 때 이야기를 해달라고 하며 이야기를 반복해서 들으면서 좋아한다고 했다. 엄마 스스로도 이 과정 속에서 ‘내가 얼마나 사랑했던 아이였나’를 느낀다고 했다.

자조능력 발현. 하루는 아동이 학교에서 늦게 왔는데 이유를 물으니 방과 후 학교 화장실에서 장난을 치다가 화장실 문고리를 잡아 빼게 되었는데, 학교 수위아저씨에게 도움을 청해 문고리를 고치고 오느라고 늦었다고 했다고 한다. 어머니는 이일로 ‘혼자서 아무것도 못하는 애가 어떻게 그런 생각을 했나 모르겠어요’라고 했다.

한번은 엄마가 학교 가방을 챙겼냐고 묻자 ‘당근이지’해서 봤더니 스스로 챙긴 적이 있다

며 아동의 변한 모습에 좋아하는 모습을 보였다.

배변 습관의 변화. 화장실에 이틀에 한번 정도는 가게 되어 배가 아프다고 하는 일이 없어졌다.

학교생활의 긍정적 변화 지속

16- 25회기.

퇴행적 행동 감소. ‘저번에 보니까 애 손톱이 길더라구요’하며 ‘손톱을 깎아주다니 많이 변했어요’라고 한다. 지난 주말에 남편 친구네 집에 놀러가게 되었는데 거기 가서 전혀 아동이 문제를 보이지 않자 아버지는 ‘아이를 데리고 남에 집에 다녀왔더니 믿어지지 않는다’며 아동의 변화에 놀라워하는 모습을 보였다.

모성화. 아동이 사슴벌레 애벌레를 사달라고 하여 사주었더니 맨날 관찰하며 꼬박꼬박 먹이도넣어주고 애지중지 한다고 했다. 엄마가 잠깐 쓰레기를 버리러 갈 때 동생을 돌보아 달라고 하면 잘 돌보아 주고, 외출할 때도 동생 손을 잡아주는 등 동생을 잘 챙기는 모습이 생겼다고 한다.

자조능력 증가. 학교에 갔다 오면 숙제도 알아서 하고, 책가방도 챙기고 하는 일이 잦아졌다. 학교나 피아노 학원에서도 선생님과 문제를 일으키지 않는다. 컴퓨터 게임은 하루에 1시간으로 제한했고 어기는 일은 없다고 했다.

학교생활 변화. 교사가 우유 급식 당번의

역할을 주었더니 책임감 있게 수행하고 있으며, 이로 인해 교사는 아동과의 관계가 긍정적으로 변한 것에 대해 교사로서의 자신감을 갖게 되었다.

26-28회기.

긍정적 변화 지속.

모에 대한 감정 변화. 엄마의 옛날 사진을 보고 난 뒤 ‘아가씨 때는 안 똥똥했는데 나를 낳아서 똥똥해진거야? 왜 아기를 낳으면 똥똥해져?’라는 질문을 한다고 했다. 예전엔 가끔 엄마는 똥똥하다며 ‘돼지 엄마’라고 했는데 지금은 그런 말 안한다고 했다.

29-36회기.

긍정적 변화 지속.

긍정적 자아상 형성. 아동이 학교 시험에서 좋은 성적(8등 이라고 함)이 나와 온 집안이 난리가 났다고 엄마는 표현했다. ‘8등을 했다는 것도 믿기지 않는데, 일등을 하겠다니 애가 자신감이 생겼나봐요’라며 무척 기뻐하는 모습을 보였다. 엄마의 표정이 무척 밝아 보였으며, 아버지와 아동의 관계가 긍정적으로 된 것에 대해 특히 기뻐하는 모습을 보여 부모 모두 아동에 대한 신뢰가 생긴 것으로 보였다

친사회적 행동 증가. 놀이터에서 친구들이 놀면 다가가 함께 놀기도 하는 등 친구관계에서 적극적인 모습을 보인다. 하루에 1시간으로 제한한 컴퓨터 게임을 친구들과 노느라고 못할 정도로 친구에 대한 관심이 증가했다고 했다.

학교생활의 변화. 아동이 시험을 잘 봐서 원래는 등수를 공개하지 않으나 아동의 기를 살려주고 싶어 우등생 10명을 불러주었고, 아동이 무척 으쓱해하는 모습을 보였다. 선생님도 아동의 변한모습에 놀랐다고 했다.

종결단계 (37-40회기)

긍정적 변화 지속.

긍정적 태도 증가. 아파트 엘리베이터에서 어른들을 보면 인사를 하는 모습이 생겼다. 동네 친구들이 ‘○○가 착해져서 좋아요’라고 해서 무척 기분이 좋다고 했다.

치료과정 요약

여기서는 놀이치료 과정에서의 주된 놀이와 일상생활에서의 변화를 연결하여 요약하여 살펴보도록 한다. <표 3>에서 보는 바와 같이 각 단계마다 주된 놀이의 분석을 통해 보면, 아동은 점차 자신의 내적 갈등을 표출하고 해결하며 심리적 재탄생의 과정을 거치고 있으며, 이에 따라 일상생활에서의 변화가 이루어짐을 알 수 있다.

먼저 초기 단계를 살펴보면 아동은 놀이실에 대한 자신의 감정을 반대로 표현하는 등 긍정적 감정 표출에 미숙함이 보였다.

놀이 또한 심리적 퇴행이 엿보이는 놀이를 하였으며, 자신의 현재 배변과 관련된 문제 등을 노출하였고, 어머니에 대한 애정을 갈구하는 놀이를 함으로써 안전하게 자신의 문제를 놀이로 표현하는 기회를 가졌다. 이러한 놀이실에서의 경험은 일상생활에서 집에서만 게임을 하던 아동을 밖으로 외출가능하게 하

는 변화를 가져왔고, 부모의 변화하고자 하는 의지가 양육태도를 바꾸게 하였다.

중기단계에서는 많은 심리적 갈등과 변화를 보이고 있다. 아동은 치료자와의 신뢰로운 관계 형성을 바탕으로 전투비행기, 천둥번개가 치는 숲속, 폭풍 치는 마을 등 위태로운 상황이 벌어지는 놀이를 통해 심리적 불안을 표출할 수 있었으며, 이로 인해 일상생활에서는 불안한 행동이 감소하고 외출 빈도가 증가하는 변화를 가져오게 되었다. 다음 놀이단계에서는 자신도 통제할 수 없을 정도로 공격성을 표출하여 놀이를 중단하는 경우가 잦았고 종이 찢기 놀이를 통해 점차 공격성을 조절하고 통제하는 힘을 기르게 되었다. 이 과정을 통해 아동은 실제 생활에서 욕을 하거나 소리를 지르고 친구나 동생을 때리는 공격성이 줄어들었고, 변비증상이 완화되었으며 자조능력이 발현되기 시작했다. 또한 내적으로 약한 자아를 보상하기 위해 파워가 주제인 놀이가 나타나기 시작했으며, 아동은 금메달을 따는 선수와 만화속의 악당인 역을 하면서 긍정적 자아와 부정적 자아의 양가적 모습을 표현하게 되었다. 이후 마치 애벌레가 번데기가 되고 이후 사슴벌레가 되는 놀이를 통해 긍정적 자아를 탄생시키고 있었다. 마지막으로 시력검사 놀이, 달 탐험놀이를 함으로써 종결을 준비하고 현실에 적응하려는 준비를 하게 되었다. 이런 과정을 통해 아동은 어머니에 대한 감정이 변화했으며, 시험에서 좋은 성적을 거두고 일등을 하겠다는 등 긍정적 자아상을 형성해 나가고 있었다. 또한 친구들과 사이좋게 놀게 되었고, 동네 어른들에게도 인사를 하는 등 긍정적인 행동이 증가하게 되었다.

표 4. 치료과정 요약

단계	특 징	주된 놀이 분석	일상생활에서의 변화
초기	치료자와의 관계 형성 및 감정이완기 (1-5)	- 놀이실에 대한 기대를 반대로 표현(반동형성) - 심리적 퇴행, 변비문제 표현 - 음식점 놀이를 통해 어머니에 대한 애정결핍의 감정 표출 - 게임 규칙을 지키지 않는 등 좌절을 인내하는 힘 부족하고 충동적	- 부모 양육태도 변화 - 외출 증가
	불안감정 표출 (6-10)	- 치료자에 대한 공격성과 잘보이고 싶은 욕구 동시에 표현됨 - 심리적 불안이 놀이를 통해 표현(전투비행기, 천둥 번개가 치는 숲 속, 물에 빠져 상어에 물릴 위기에 처한 사람, 폭풍이 치는 마을, 물에 빠져 죽은 사람)	- 불안 행동 감소 - 외출증가
중기	공격성 표출 (11-15)	- 직접적인 공격성 분출(욕, 장난감 던지기) - 놀이를 중단하는 일이 잦음 (통제할 수 없는 수준정도로 공격성 분출) - 종이 찢기 놀이를 통해 점차 공격성을 조절	- 공격성감소 - 모에 대한 애정 확인 - 자조능력 발현 - 배변습관변화
	긍정적 자아와 부정적 자아의 양가적 표출 (16-25)	- 파워가 주제인 놀이 내적으로 약한 자아를 보상하려는 심리 - 양가적 자기 표출 활쏘기, 권투, 총쏘기 같은 경쟁놀이 속의 주인공 vs 만화속의 부정적 캐릭터	- 퇴행적 행동 감소 - 모성화 - 자조능력 증가
	재탄생을 위한 준비기 (26-28)	- 자궁을 상징하는 듯한 텐트와 길의 터널을 통해 자궁으로의 회귀욕구 표출	- 행동의 긍정적 변화지속 - 모에 대한 감정 변화
	긍정적 자아탄생 (29-36)	- 부정적자아가 사라지고 긍정적 자아 탄생(마인부우 죽고 손오공 등장 / 애벌레, 번데기를 거쳐 사슴벌레 되는 놀이)	- 행동의 긍정적 변화지속 - 긍정적 자아상 형성 - 친사회적 행동 증가
종결기	통합 및 종결준비 (37-40)	- 종결 수용 - 현실준비(시력검사 놀이, 달 탐험 놀이)	- 긍정적 변화 지속 - 긍정적 태도 증가

IV. 결론 및 제언

이 연구는 발달적 사회적으로 일탈된 행동을 보이는 아동에게 아동중심 놀이치료를 적용하여 그 변화과정과 효과를 살펴보고자 한 것이다. 즉, 아동의 부정적 감정이 놀이치료를 통해 적절히 해소되고, 나아가 현재의 문제를 극복하고 해결할 수 있도록 하는데 목적을 두고 다음과 같은 치료 목표를 세웠다. 먼저 일관되고 안정적인 치료자와의 관계 속에서 욕구를 적절히 조절하고 타협하는 능력을 습득할 수 있도록 돕고, 자유로운 놀이를 통해 자연스런 감정을 표출하도록 돕는다. 나아가 어머니 교육을 통해 부모가 아동을 이해하고 긍정적이고 일관된 상호작용을 할 수 있도록 도와 부모자녀관계를 회복시키고자 하였다.

이를 위하여 먼저 전반적인 놀이치료 과정의 변화를 살펴보았으며, 다음으로는 어머니-자녀관계의 변화와 마지막으로 놀이치료실에서의 변화가 일반화되었는지를 알아보기 위해 일상생활에서의 변화를 분석하였고 결과는 다음과 같다.

첫째, 치료자와 관계를 형성하면서 점차 감정을 이완하는 초기단계, 불안감정 및 공격성을 표출하고 이어 긍정적 자아와 부정적 자아 모두를 표현한 뒤 긍정적 자아를 통합하는 중기단계, 통합 및 현실을 준비하는 종결단계의 변화과정을 거치는 것으로 나타났다.

즉, 놀이실에서 치료자와의 긍정적 관계 속에서 게임이라는 규칙과 제한을 지켜야하는 상황에서 타협과 조절을 습득하는 연습을 하게 되었다. 또한 자유로운 놀이를 통해 불안한 감정을 이완시킬 수 있게 되었고, 억압되

었던 정서 표출에 접근하게 되었다. 이어 중기단계에서는 전투비행기, 천둥번개치는 숲속, 폭풍치는 마을, 물에빠져 죽은 사람 등의 놀이를 표현하면서 내면에 억압되었던 불안감과 공격성이 표출되기 시작하였다. 또한 활쏘기, 권투, 총쏘기 놀이, 드레곤볼 만화의 ‘마인부우’의 악당 역을 하면서 긍정적인 자아와 부정적 자아의 모습 모두를 표현하게 되었다. 아동은 이렇게 양가적인 자아의 표현과정을 통해 결국 긍정적 자아를 통합하게 되었다. 종결단계에서는 놀이실에서의 게임을 하면서 승부에 관계 없이 게임 자체를 즐기면서 종결을 준비하고 현실을 준비하는 모습을 보이면서 일상생활에서도 적응되어 가는 변화된 모습이 나타났다.

이러한 놀이치료의 전체적 변화과정은 여러 학자들이 주장한 바와 같이 치료자와 라포를 형성하는 초기단계와 감정표출과 퇴행이 일어나는 중기단계, 그리고 긍정적인 완성의 모습이 보이는 종결단계와도 일치하고 있음을 알 수 있다(O'conner, 1991).

둘째, 어머니-자녀 관계의 변화 역시 긍정적으로 변화했음을 알 수 있다. 상담 초기에는 어머니 자신에 대한 부정적 감정과 결혼생활에 대한 불만, 아동에 대한 부정적 태도들이 지배적이었으나, 종결기로 가면서 어머니 자신의 성장배경에 대한 이해와 양육에 대한 자신감, 남편의 변화로 점차 어머니 자신을 돌아보는 등 긍정적으로 변화하였다. 또한 아동을 바라보는 태도가 긍정적으로 변하고 이것이 어머니-자녀관계의 긍정적 변화를 가져오게 되어 치료초기에 보였던 반항과 욕설의 문제가 사라지고 긍정적 감정 표현이 증가하면

서 어머니-자녀관계가 긍정적으로 변화했음을 알 수 있다.

마지막으로 놀이치료실에서 보인 변화가 일상생활에서의 변화로 일반화되었는지를 알아본 결과, 아동이 초기에 보였던 문제들(퇴행적 행동, 감정의 기복, 충동성, 변비, 컴퓨터 게임, 반항)이 점차 해결되고 있음을 알 수 있었다.

즉, 손톱을 물어뜯거나 겁을 내는 것과 같은 불안 문제가 사라지면서 변비문제가 함께 사라졌다. 또한 컴퓨터 게임에 대한 통제력과 자조능력이 증가하였으며, 가족과 함께 외출을 하고, 욕을 하거나 반항하는 문제가 사라지면서 친사회적 행동, 긍정적 태도가 증가하게 되었다. 이는 아동이 내담 초에 갖던 내적 욕구와 외적 현실간의 조절과 타협의 능력이 향상되었음을 말해주는 결과이다.

다른 정서적 불안 문제를 보이는 아동의 놀이치료 사례에서도 본 연구의 놀이치료 과정과 비슷한 초기의 치료자와의 관계형성, 중기의 불안 및 공격성 표출, 종결기의 긍정적 자아라는 변화과정을 보이고 있다. 치료자의 경험으로 볼 때 정서 불안정의 문제가 반항, 공격성과 같은 외현화 행동 문제로 나타나는 경우 주의력결핍 과잉행동 장애로 의심받는 경우가 많은 것 같다. 그러나 아동의 발달력과 양육환경을 보면 아동의 행동문제가 내적인 불안과 관련있음을 확인할 수 있으므로 주의력결핍 과잉행동장애인 경우와 다른 치료적 개입을 결정할 수 있다.

즉, 내적인 불안으로 인해 행동문제를 보이는 아동에게는 아동중심 놀이치료가 적절한 개입방법이라고 사료된다. 치료자가 아동의 행동이나 비언어적 표현에 반영적 경청을 함

으로써 아동의 불안 수준은 놀이로 확장될 수 있는데(유미숙, 2002), 불안을 야기시키는 놀이를 반복함으로써 불안을 극복할 수 있게 되는 것이다. 또한 아동 스스로 놀잇감을 선택하고 놀이를 통해 공격성을 맘껏 표출함으로써 스스로 공격성을 통제할 수 있게 되는 것이다.

본 연구는 이러한 점에서 정서불안정 아동이 아동중심 놀이치료를 통해 자신의 치유력으로 문제를 해결하고 현실에 적응해 나감을 확인하였다는데 가치가 있다. 내적 불안문제를 갖는 아동의 놀이치료 사례(유미숙, 2002; 송영혜, 오은아, 1996)의 치료과정에서도 아동의 문제가 치료자의 촉진적 반응을 통해 아동 자신의 치유력으로 긍정적 자아를 향해 변화되어 가고 있음을 확인할 수 있다.

한편, 정서불안정 아동들은 또래와의 관계형성에 어려움을 겪는데 이러한 문제가 개인 놀이치료에서는 충분히 다루어지기는 힘들다. 본 연구에서 다루어지지는 않았지만 개인 놀이치료에서 획득한 긍정적인 자아상을 또래관계 속에서 검증해 보고 사회적 기술을 습득할 수 있도록 사회성 증진을 위한 치료적 개입이 함께 이루어지는 것이 바람직 할 것이다.

따라서, 임상현장 뿐 아니라 놀이치료 연구분야 모두에서 정서불안정 아동을 위한 치료적 개입에 있어서 아동 개인의 내적 문제를 해결하기 위한 개인놀이치료와 더불어 아동의 건강한 발달에 중요한 또래관계를 잘 맺을 수 있도록 사회성 증진을 위한 치료적 개입이 함께 이루어져야 할 것이며 연구되어야 할 것이다.

참고문헌

- 송영혜 (1997). 놀이치료 원리. 경북: 대구대학교 출판부.
- 송영혜, 오은아 (1996). 또래형성이 어려운 아동의 놀이치료 사례. 정서·학습장애연구, 12(1), 27-42.
- 유미숙 (2002). 불안장애 아동의 놀이치료 사례연구. 놀이치료연구, 5(1), 45-54.
- 이정숙, 안윤영 (2001). 아동의 수면장애와 놀이치료, 한국생활과학연구, 19, 21-23.
- Klein, M. (1932). *The psycho-analysis of children*. London: Hogarth press.
- Dodge, K. (1994). The future of research on conduct disorder. *Development and psychopathology*, 5(1).
- Garison, W., Earls, F. J., & Kindel, D. (1984). Temperament characteristics in the third year of life and behavior adjustment at school entry. *Journal of Clinical Child Psychology* 13, 298-303.
- O'conner, K. (1991). *The play therapy primer: An integration of theories and techniques*. N.Y: John Wiley & Sons, Inc.

1 차원고접수 : 2007. 04. 01.
수정원고접수 : 2007. 05. 27.
최종게재결정 : 2007. 06. 01.

A Case Study on Play Therapy for a Child with Emotional Instability

Jeon, Sook Young

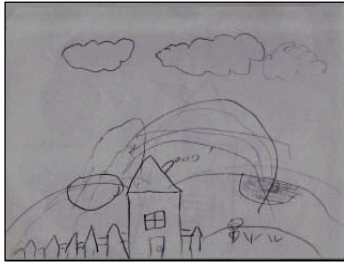
Dept. of Child studies, Korea Nazarene University

The purpose of this case study was to investigate the effect of play therapy on a child with emotional instability. The subject was a 7-year-old boy, who displayed emotional instability such as temper tantrums, computer game dependence, constipation, oppositional defiant behavior, etc. This study was designed to determine the effectiveness of 40 play therapy sessions. In the beginning phase, the child relaxed in the secure relationship with the therapist. In the middle phase, the child expressed anxiety, aggression, positive emotions and positive self-image. These changes were maintained in the final phase. At the same time, the relationship with the mother and peers improved.

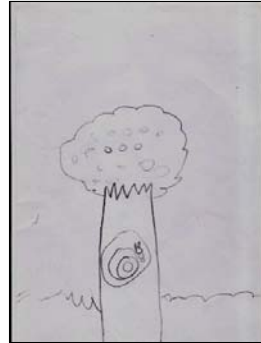
Key words : child-centered play therapy, emotional instability

부 록

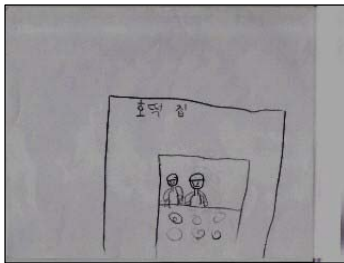
HTP



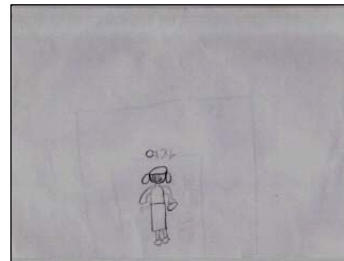
House



Tree



Person(남자)



Person(여자)



KFD