

정서장애아동의 놀이치료 사례연구

이 희 숙*

I. 문제제기와 연구목적

현대를 살아가는 아동들은 고도의 물질문명화, 핵가족화의 격변속에서 많은 어려움을 겪게 된다. 즉, 가족간의 갈등, 경쟁사회를 의식한 긴장감, 부모의 비일관적 양육태도 또는 사회가치관의 혼란 등으로 인해 쉽게 슬픔, 분노, 당황, 좌절, 두려움등의 감정상태에 이르게 되며 이런 정서적 불안상태가 계속되면 마침내는 언어나 행동등에서 문제들을 표현하게된다. 말하자면 말을 제대로 못하거나 더듬는 아동, 행동이 과다하거나 파괴적인 일을 일삼는 아동, 자기를 학대하거나 손가락을 빨거나 손톱을 물어뜯는 아동, 밤마다 악몽을 꾸거나 오줌을 자주싸는 아동, 얼굴의 특정부위에 경련을 일으키는 아동, 항상 겁에 질려있거나 남과 시선을 못 맞추는 아동, 신경질을 자주 부리거나 떼를 써서 문제를 해결하려는 아동, 단체행동에 참가하려 하지 않고 혼자만 구석에 있으려는 아동, 거짓말이나 도둑질을 습관적으로 하는 아동들이 점차 늘어가고 있다.

놀이치료는 이와 같은 정서장애 아동들이 심리적 안정감을 회복할 수 있도록 하여 신체적, 지적, 정서적, 사회적 능력을 발휘할 수 있도록 하며 나아가 아동자신의 건전한 자아실현을 도와 주는 것을 목적으로 한다. 본 연구의 목적은 정서장애 아동의 놀이치료 사례를 소개하고 그 과정을 추적해 보면서 그 과정이 얼마나 효과적이었는가를 평가해보는 데 있다.

II. 놀이치료의 기본이론

놀이치료를 처음으로 이론화하고 정서장애 아동에게 적용하여 심리치료를 직접 시도한 후 수 많은 아동심리 치료전문가들에게 놀이치료법을 소개한 사람은 Virginia Axline이라고 할 수 있다.

Axline식 놀이치료의 기본기법은 비 지시적 방법이며 Axline의 놀이치료법의 배경이 되는 이론은 인성구조론이다. 각 개인은 경험을 통해서 지각한 모든 요소를 통합시켜서 자기자신의 독특한 형상으로 위어나가는 데 이것을 바로 인성이라 한다. 그런데 인성은 일정한 단계를 통해서 발달한다는 것이 학자들의 견해이다. Erikson은 인간의 사회 심리적 발달을 8 단계로 나누어 설명한 바 있고, Maslow는 인간의 동기발달을 7 단계로 나누어 설명한 바 있다. Axline이 주장하는 성장의 기반요건은 Maslow의 3-4 단계 (소속감의 욕구; 수용되고 소속되기 바람, 배우

* 춘의사회복지관 전문상담실장

고 이해하고 탐구함)에 속한다. Erikson과 Maslow가 말하듯이 계층적 욕구 중 어느 것 하나 만이라도 심하게 결핍되면 아동은 정서적 장애를 경험하게 되고 그 갈등을 해소하려는 무의식적 노력 때문에 그 다음단계에 대한 욕망이 일어나기 어렵게된다. 치료에 의해서 이 결핍이 보충되고 갈등이 해소되면 다음 단계에 대한 욕망이 자연스럽게 일어나므로 궁극에는 자아실현이 가능해지기 마련이다.³⁾

따라서 치료자의 허용적이고 수용적인 태도에 접하고 자기 인격의 존엄성을 인정받으면 정서 장애를 가진 아동은 결국 자아실현의 실마리를 찾게 된다.

III. 놀이치료실의 도구목록

놀이도구는 상담자로 하여금 내담자가 겪고 있는 어려움을 진단하고 치료의 순서를 정하며, 아동의 내부세계로 접근하는 데 도움되는 정보를 얻는 한 수단인 치료의 촉매제로 사용되어진다.⁴⁾ 놀이치료에 필요한 놀이도구 목록들을 살펴보면 다음과 같다.

1. 놀이도구 목록

(1) 가정, 학교, 일상생활을 표현하기 위한 것

- 1) 인형놀이: 가족인형 집, 가족인형, 인형 옷, 가구, 아기 젖병, 유모차등
- 2) 소꿉놀이: 모든 종류의 일상생활 용품
- 3) 학교놀이: 선생님, 교실, 학습도구등의 모형
- 4) 병원놀이: 장난감 주사기, 청진기, 온도계, 혈압계, 각종 수술용품

(2) 감정발산을 위한 것

- 1) 무기류: 칼, 총(위험한 것은 피하지만 다양하게 준비)
- 2) 모래놀이: 모래상자, 삽, 양동이, 체, 병, 깔대기, 각종모형(인물,동물,차 종류)
- 3) 물놀이: 싱크대,그릇, 양동이, 분무기 등
- 4) 타는 것: 세발자전거, 오토바이, 자동차, 기차, 비행기, 배, 레미콘, 덤프, 포크레인,소방차,탱크,트럭,경찰차,버스등
- 5) 악기류: 큰 북, 작은 북, 멜로디온, 템버린, 피리, 하모니카, 각종 타악기
- 6) 운동기구: 소형 농구, 트럼블린, 공놀이, 볼링놀이

(3) 인지향상을 위한 것

- 1) 학습, 미술도구: 그림책, 퍼즐, 언어 및 산수학습자료, 도화지 및 그림도구 일체, 가위, 풀, 색종이, 도장, 찰흙, 핑거 페인팅,플레이 도구
- 2) 게임도구, 블럭: 각종 게임도구, 컴퓨터게임, 레고등

1) 주정일, Axline의 놀이치료법, p 6-10에서 재인용, 원광 아동상담소, 1991
 2) 박관주, 방임된 놀이치료 아동의 사례연구, 성심여대 석사학위 청구논문, P 22,1991.

(4) 의사소통, 언어향상을 위한 것: 장난감 전화, 인터폰, 무전기, 마이크등

(5) 기타: 카세트,테트 담요등

IV. 놀이치료 과정

1. 사례개요(Narrative Summary)

(1) 신상자료(Identifying Data)

성명: 김 인 철(가명)

생년월일: 1987.2 월생

성별: 남

학력: 93 년 3 월에 국교 1 학년에 입학했으나 적응하지 못하고 2 개월 후 자퇴하고 곧바로 본 상담실로 찾아옴.

초기 방문일: 1993.5.6.

치료 종결일: 1994.2.25

총 상담횟수: 아동상담 주 1 회 50 분 총 20 회, 가족상담 주 1 회 23-30 분 총 20 회

(2) 장애개요(History of Present Disorder)

1) 문제의 정도와 에피소드(History of Related Problems & Episodes)

① 국민학교에 입학하여 2 개월 다닐 때도 수업시간 50 분을 다 못 채우고 중간에 나와버리는 일이 많았다고 하며 공부를 하거나 놀이를 할 때 5 분 이상 계속되는 일을 할 수 없었다고 한다.

② 폭력적인 행동이 심하여 이 아동에게 때맞는 아이들이 많았으며 또래 아동들과 잘 어울리지 못하였다고 한다. 유치원에서도 잘 적응하지 못하여 장기간 결석하는 일이 많았다고 한다.

③ 모와의 분리불안 장애가 심하여 모와 잠시 헤어질 때 떼를 쓰고 장난감이나 다른 물건을

④ 의사소통은 조금 할 수 있으나 발음이 정확하지 않아 못 알아들을 때가 많다.

예를 들면 “친구들이랑 총싸움하고 놀았어요”를 “친구야, 총싸우노셔” 물고기를 무이 고기, 콩나물을 콘나무, 불나면 빨리와를 부이나 빠이와로 발음하여 의사소통이 가능한 때도 있으나 전자오락 게임이나 만화영화에서 나오는 외래어나 합성어(야, 배꾸, 빼애, 거셔구)등을 대화도중 갑자기 사용하거나 상대방이 전혀 못 알아듣도록 발음하여 의사소통이 불가능할 때가 있다.

2) 과거의 병력(Past Medical History)

아동의 모는 아동을 출산예정보다 1 개월 늦은 시기에 양수 없는 마른아이로 낳았는데 축진제 맞고 낳다가 잘 나오지 않아 질식하여 호흡기를 사용하였고 인큐베이터에서 한 번 경기도

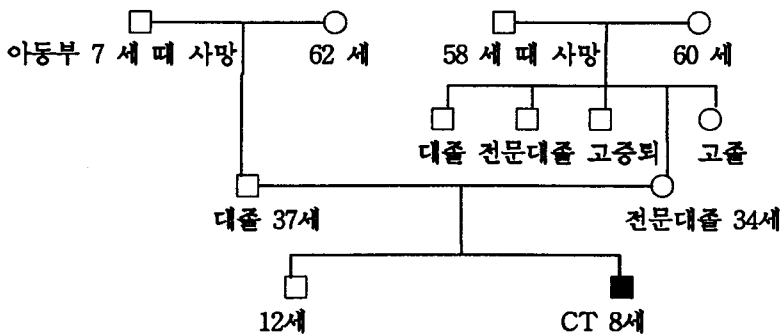
했다고 한다. 뱃속의 찌꺼기는 아동이 먹어 세척을 하고 호흡장애로 물리치료도 10 일정도 받았다고 한다. 생후 1 개월 때 장염에 걸려 1-2 개월간 아팠으며 약물치료도 받았다고 한다.

(3) 사회력과 가족력(Social & Family History)

1) 성장배경 및 생활사(Background)

아동 부모가 원하던 임신으로 출산모 연령 27세, 출산시 아동 몸무게 4.3Kg. 아동의 부는 대학 3 학년 때 전문대에서 피아노를 전공한 아동의 모와 결혼한 뒤 아동모의 피아노 레슨으로 생활을 했고 대학졸업 후에도 3년 동안 직장이 없다가 월급을 적게 받는 회사에서 일하고 있다고 한다. 아동은 혼자서 놀 때가 많았는데 아동이 언어 문제가 있고 폭력적인 행동으로 동네 친구들과 잘 어울리지 못해도 가족들은 아동의 형은 그렇지 않은데 이 아동만 그렇다며 나무라고 시간이 지나 학교에 갈 때가 되면 나아질 것으로 믿었다고 한다. 아동모는 경제적인 이유로 피아노 레슨에 매달리게 되어 아동과 지내는 시간이 더욱 줄어들게 되었고 퇴근 후에도 아동에게 관심이 멀어지게 되었다고 한다. 이 후에 아동이 국민학교에 입학했다가 언어, 학습, 사회성 등의 문제로 적응못하고 자퇴한 뒤 큰 충격을 받고 본 상담실에 오게 되었다고 한다.

2) 가족관계(Genogram)



3) 가족의 역동성(Family Dynamics)

아동의 부모는 아동모가 아동을 임신했을 때 생활이 어려워 아동모의 친절으로 이사 했는데 이 때 아동부가 외박을 1 주에 2~3 회 하여 부부싸움이 잦았으며 아동출산 후 집장만 하느라 아동의 친조모와 함께 살게 되면서 고부간의 갈등이 시작되었다고 한다. 예를 들면 며느리는 시어머니 허락 없이는 시장도 갈 수 없었고, 며느리가 어떤 잘못을 하면 시어머니가, “내가 너를 무당 딸인 줄 알면서도 데려왔는데 네가 이럴 수 있느냐”고 하고 며느리는 시어머니에게 “나가”라고 소리치며 싸웠다고 한다. 아동이 유치원에 안 가려고 할 때 아동모는 아동을 때렸고 이것을 본 시어머니는 아동모를 야단치고 아동을 감싸자 아동이 아동모에게 그것 잘 됐다며 놀러왔고 아동모는 이런 때마다 아동에게 “그래 너는 나에게서 떨어져 나가라, 할머니 손자다”라고 하며 아동을 미워하였고 (당시 아동나이 5세) 아동은 이 때부터 폭력적이고 친구들과

어울리지 못하며 발음이 부정확해졌다고 한다. 아동의 부는 말이 없고 소극적인 성격인데 아동의 문제를 알고 있긴 해도 적극 대처하지 못하고 있는 듯하다. 아동의 조모는 동네 친구분들과 어울리느라 아침 일찍부터 나가 밤늦게 귀가한다고 한다.

4) 내담자 가족중 정서장애자(Family History of Disorder Related Problems)

아동의 외조모는 정서장애자라고 볼 수는 없으나 과거에 오랫동안 무당이였으므로 살림을 거의 등한시하고 자녀교육도 방임한 편이라고 할 수 있다.

(4)진단 및 치료계획(Diagnosis & Treatment Course)

1) 진단(Diagnosis & Symptoms)

①진단(Diagnosis): 주의력 결함장애(Attention Deficit Disorder) 및 언어장애(Speech Impairment)

②증상(Symptoms): <1> 주의산만, 충동성, 파다행동

<2> 조음장애(발음을 대치,생략,왜곡) 및 아기언어 사용

2) 지능 및 심리검사 결과(Mental Status Examination, Psychosocial Evaluation)

① 사회성숙도 검사 - 사회지수는 87로 나타났다.

② 아동모 친자관계 진단검사 - 대부분의 수치는 안정수준(50 %이상)에 있으나 “익애형”이 위험수준에 속했고 적극적 거부가 준위험 수준에 해당되었다. 또한 양육태도에 일관성이 결여되고 모순이 있는 것으로 보여졌다.

③ 아동모 MMPI(다면적 인성검사) - MMPI 결과, 방어적인 성향이 있어 비교적 덜 세련된 방어를 하는 편이며 자신을 좋게 보이려는 욕구가 있는 것 같다. 내적으로 어떤 분노나 불만이 있는 듯하나 이런 분노나 불만이 직접적으로 표현되기 보다는 비관적이거나 투덜거리거나 잔소리가 많은 성격으로 표현될 수 있다.

④ 인물화에 의한 지능검사 - 놀이치료를 위한 접수상담 때는 아동이 인물화를 그릴 수 없어 실시하지 못하였다가 놀이치료 Session을 1 회 실시하여 아동이 치료자와 관계형성을 한 후 실시하였는데 인물화 (남자와 여자)를 그리지 못하고 이상한 형체만을 그렸다.

3) 원인분석(Analysis of the Problem Related Factors)

① 부모의 일관성 없고 체벌로 다스리는 양육태도에 대한 거부적 태도가 오랫동안 계속되어 반항적 기질형성

② 모의 생활비 마련을 위한 장기간의 피아노 레슨, 가족간의 심리적 갈등으로 인해 아동을 미워하거나 무관심하게되어 아동이 오랫동안 방임되어 정서적으로 불안.

③ 언어학습에 적절한 기회와 시간의 수가 부족하여 언어표현에 문제점 형성

4) 치료목적 및 목표 (Treatment Goals& Objectives))

목적: 심리적 안정감 증진 및 언어능력 향상

목표:

- ① 치료자와의 수용적인 관계형성을 통해 친밀감을 형성하고 아동의 심리적 안정을 꾀한다.
- ② 놀이를 통해 부정적인 감정표출로 감정을 정화하고 치료자와의 상호작용을 통해 다른 사람과의 관계를 원만하게 하는 방법을 습득하도록 한다.
- ③ 부모교육을 통해 부모의 양육태도를 일관성 있고 수용적으로 변화하도록 한다.
- ④ 정상적인 언어표현을 할 수 있는 적절한 기회를 제공하여 언어를 정확하게 발음 하도록 한다.

2. 놀이치료 프로그램 효과평가 (Program Effect of Session)

본 사례연구에서는 평가의 기준은 프로그램의 효과를 클라이언트 개인의 변화정도에 초점을 맞추는 효과성 평가로 하고 설계의 모형은 개인에 대한 서비스 개입의 효과를 평가하는 단일사례 연구설계⁵⁾(Single Subject Research Design)로 하며 형태는 ^{AB} 설계를 택한다. 즉 시간 설계를 단일대상에 적용한 것으로 개입 전(A)과 개입 후(B)로 나누어 클라이언트 상태를 반복적으로 복수관찰한다

프로그램 효과평가를 위한 관찰계획은 다음과 같다.

- (1) 효과성 평가를 위한 관찰의 목표 : 발음의 정확도가 얼마나 증가했는지 평가한다.(두 가지 치료목표중 한 가지만 선택)
- (2) 사전검사 : 아동모에 의하면 아동은 유아기적 발음을 하여 또래들에게 놀림을 받거나 발음을 제대로 못하여 의사소통이 불가능할 때가 있다고 한다.
- (3) 문제 : 언어장애
- (4) 문제의 정의 : 유아기적 언어를 사용하고 발음이 부정확하다..
- (5) 표적행동 : 놀이치료를 시작하면서 10 분까지 아동이 전체 말한 내용중에서 자신의 능력보다 낮은 발달단계수준으로 말한 아기언어의 비율, 아기언어란 단어의 잘못된 발음, 특정자음 제거등을 말한다.
- (6) 평가의 지표 : 언어장애가 감소되는 지의 여부
- (7) 성공의 기준 : 놀이치료실에서 나타난 문제양상의 정도를 비율로 관찰하여 관찰 행동의 발전정도가 사전검사에서도보다 50% 이상 증가하면 성공한 것으로 한다.
- (8) 평가도구 : 비율기록(Ratio Recording)을 택한다. 비율기록은 일정한 기간을 정해 그 기간동안 일어나는 전체행동 중에서 목표행동이 차지하는 비율을 기록 한다.
- (9) 관찰 Design : 아동의 모를 통해 일주일마다 50 분씩 한 달간에 걸쳐 표집된 재구성화

된 기초선(Baseline)을 설정한 후, 놀이치료를 실시한 첫 회기(Session)부터를 개입으로 간주하여 AB 설계를 사용한다.

(10) 관찰자 : 1 인

(11) 기록방법 : 비율척도를 사용하며, 놀이치료 시작 후 10분 동안 일어난 전체언어 반응중에서 정확한 발음의 비율을 측정하여 그래프를 그려나간다.

3. 상담과정 (Process)

(1) 개별상담 (Individual Counseling 20 Sessions for 6 Months); 6개월간 20 회

1) 도입단계: 1-8 Session 까지의 단계로서 치료자와의 수용적이고 허용적인 관계형성과 놀이방법 배우기가 추가되는 시기이다. 아동이 놀이실에 들어가기 전에 모와의 분리불안을 보여 아동이 스스로 혼자 놀이방에 들어갈 때까지 아동혼자 또는 아동모와 함께 들어가는 것이 8 Session까지 계속되었다.

1 Session에서 아동은 아동모와 함께 놀이방에 들어왔다. 아동은 나무로 만든 커다란 흔들말 위에 올라타고 흔들거리는 상태에서 놀이방을 탐색하기 시작한다. 아동은 모래상자 앞에 앉아서 손으로 모래를 집어 일부러 흩어뜨리며 방의 아무 데나 모래를 뿌린다. 모래를 먹는 시늉을 한다. 치료자는 “가짜로 먹어 보는구나”라고 하니 아동은 “네, 인규형 (자신의 형을 말함) 하구요, 까자오,마시어, 인규형 하구요, 인규형은 구어체도 일어요” 하면서 자신의 형을 의식하는 말을 한다. 모래위에 작은 남자인형을 올려놓더니 긴 칼로 인형도 치고 모래도 치고 하면서 논다. 조금 있으니 낚시놀이를 꺼내서 낚시대로 물고기를 마구치거나 손으로 물고기를 집어던진다. 아동은 “오기 가망 그이구, 이경 우이가망 그이구” 라고 한다. 치료자가 이제 시간이 다 되었다고 하자 아동은 놀던 장난감을 전부 밀어뜨리며 흩어뜨린다.

2 Session에서 아동이 처음엔 혼자 들어가겠다고 하여 놀이방에 혼자 들어간다. 낚시놀이를 시작한다. 물고기가 잘 안 잡히자 손으로 집어던지고 낚시대를 마구 두들긴다. 물고기를 손으로 마구 집어던지다가 치료자가 자신을 쳐다보고 있는 것을 의식하자 물고기를 하나씩 제 자리에 놓는다. 아동이 “때이면 안 대요?” 라고 하자 치료자는 “인철이는 때리면 안된다고 생각하네, 선생님 생각엔 때리면 물고기가 아플 것 같애 ”라고 한다. 다시 모래상자로 돌아와 숟가락으로 주전자에 모래를 퍼담다 말고 모래를 아무 데나 마구 뿌리고 던지고 한다. 아동은 다시 “여이아 안대요?” 라고 한다. 치료자는 “거기다 뿌리는 것보다 여기 주전자에다 모래를 담아보면 어떨까?” 라고 한다. 주전자에다 모래를 조금 퍼 담다가 엄마 생각이 났는지 “엄마 어디 이어요?” 라고 한다. 치료자는 “엄마는 밖에서 인철이를 기다리고 있어요” 라고 한다. 아동은 모래를 놀이방의 창틀,온갖 장난감의 사이사이 방바닥에 모래를 아주 심하게 뿌리며 놀이 시간이 20 분 정도 남아 있는데도 “나, 엄마테 가이애요” 하면서 놀이방을 나가버린다. (치료자는 Session 후 아동모에게 아동을 놀이터에 매일 데리고 나가 남에게 방해되지 않는 범위내에

서 모래를 실컷 뿌리게 해주라고 제안한다.)

3 Session에서 아동은 모래상자 앞에 앉아서 놀이를 시작한다. 아동은 “이어 긴치예요. 긴 치 머그면 인규형도 이길 수 있어요. 긴치하구 바파구” 라고 한다. 치료자는 “응, 김치하고 밥하고 먹으면 인규형도 이길 수 있구나” 라고 한다. 아동은 군인 인형을 꺼내서 “이새끼, 야배꾸 오약사에서 야배꾸예요. 이압, 이야이. 짝하고 싸우고 넘어져요.” “삐애”라고 한 뒤 다시 모래상자로 와서 모래를 큰 그릇에 뿌린다. 아동은 “여이다 뿌여도 팬차나요?”라고 한다. 치료자는 “네, 그 큰 그릇에다 뿌리면 팬찮아요.”라고 한다. 아동은 모래를 손가락으로 담아 병에 넣으면서 “긴치 잘 머으면 인철이가 싸운해 갖고 이일전데, 5학년 짜이하고 2학년 짜이하고 다 이여요. 형아도 이이구요” 라고 한다. 잠시 후 아동은 가족인형을 의자에 난폭하게 앉히면서 “너 어전네” 라고 한다. 식탁과 의자, 인형을 발작적으로 집어던지며 유모차에 타고 있는 아기 인형의 옷을 벗긴다.

4 Session에서도 모래놀이를 시작하였는데 모래를 아무데나 마구 뿌린다. 냐시놀이도 하였는데 냐시대를 막 두드리며 물고기를 다 집어던진다. 아동은 “성지 났어요” 라고 한다. 치료자는 “응, 인철이가 성질 났구나”라고 한다. 아동은 가족인형 셋트의 인형을 잡아 뽑아 머리와 몸체를 분리시키고 머리를 마구 잡아당긴다. 아동은 “박박머이 되야”라고 한다. 인형 네 개를 식탁에 앉힌 후 다시 다 집어던진다. 아동은 기차놀이상자를 꺼내 어떻게 할 줄 몰라 물끄러미 바라보다가 치료자를 쳐다본다. 치료자는 “선생님 도와주세요 하면 도와줄 수 있어요” 라고 한다. 아동은 “도와주세요” 라고 한다. 그런데 곧 기차를 부딪혀보고 넘어뜨려 탈선시킨 후 손으로 누른다.

5 Session에서는 인형을 먼저 꺼낸다. 인형을 만지며 “때이면 안돼지요?” 라고 한다. 치료자는 “인철이는 때리면 안된다고 생각하는 모양이네” 라고 하자 아동은 “네”라고 한다. 당구놀이를 꺼내놓고는 마구 집어던진다. “재미따, 으악!” 하며 당구채 불을 전부 집어던진다. “오우케이, 우악”하면서 계속 던진다.

6 Session에서는 냐시놀이를 시작한다. “이여캐, 에” 하더니 물고기 두 개를 잡고 “두이겨운하고 이서요” 라고 한다. 잠시 후 아동은 “거거요,가이대에 순정 있어요?” 거거 트어주세요” 라고 한다. 치료자는 “응, 인철이는 갈대의 순정 노래를 틀어보고 싶구나. 그런데 여기 놀이방에는 애들 노래 밖에 없는 데 어떡하지. 우리, 애들 노래 틀어볼까” 라고 하자 아동은 “땡까구 있네”라고 한다. 치료자는 “선생님은 그런 소리 하면 기분이 안 좋아” 라고 말한다. 아동은 다시 기차놀이를 꺼내온다. 치료자와 함께 기차길을 만든 뒤 기차가 돌아가자 아동은 “오케이, 땡큐” 라고 하며 좋아한다.

7 Session에서는 기차상자를 꺼낸다. 아동은 “삐애 삐애”라고 소리를 지르며 기차길을 만들어간다. 아동은 “왜 안 대나?” 라고 한다. 치료자가 천천히 기차 바퀴를 기차에 얹어놓자 아동은 “바퀴울요?” 라고 하며 기차를 자신의 손으로 올려놓았는데 잘 안되자, 나 때때 그애요, 에이 에이”라고 하며 기차를 땅바닥에서 가도록한다. 아동은 “해고 싶은거 해요?” 라고 하면

서 모래놀이 그릇들을 두들겨댄다. 아동은 “부시면 친구드이 아유 그어지요, 여자친구드이 아유 그어지요?” 라고 한다. 치료자는 “인철이는 친구들이 인철이 보고 장난감 부신다고 놀릴까봐 걱정되는 구나” 라고 한다.

8 Session에서 아동은 음악을 틀어 달라고 한다. “나에친구,거거 트어주세요. 가이대에 순정 얼스니까”라고하며 계속 “나의 친구”를 틀어 달라고 한다. 그 당시 놀이방 안에는 나의 친구가 없었으므로 “다음에 찾아봐서 있으면 틀어줄께요” 라고 하자 아동은 크게 실망하며 “나의 친구”를 혼자서 불러본다. Session후 아동모에게 “나의 친구”가 어떤 노래냐고 묻자 유치원에서 들어 본 노래인데 집에 와서도 자꾸 그 노래를 틀어달라고 했는 데 없었다고 한다. 치료자는 “나의 친구(원명은 개구장이 푸므플)라는 노래를 아동용 음악테이프 상점을 여러 군데 찾아본 끝에 구할 수 있었다.

2)중간단계; 9-14 Session 까지를 중간단계로 잡았는데 약간의 퇴행현상이 나타났다가 아동이 자신의 감정을 안정감 있게 처리하는 시기로 보았다.

9 Session에서 아동은 “나의친구” 라는 노래를 Session 50 분 내내 틀어 달라고 하면서 그 노래를 신나게 부른다. 아동의 표정이 아주 행복해 보인다. 아동은 “내 친구는 개그잔이 트르플이예요 선새니 친구는 느그예요?”라고 한다. 치료자는 “선생님 친구는 인철이예요”라고하자 아동은 “우악, 선새니미 내 친구네”라고한다.

10 Session에서도 놀이방에 들어 오자마자 “나의친구”를 틀어달라고 하며 방바닥에 누워서 놀기도 한다. 피아노폰을 치면서 흥을 돋구기도 한다. 나의 친구 노래내용은, “나의 친구는 개구장이 푸므플, 꼬마요정이 나타났어요. 너의친구는 개구장이 푸므플, 정말 귀여운 친구랍니다. 꼬마요정 푸므플 터벅머리 못난이 요술장이 푸므플, 그렇지만 좋아요. 우리 친구는 개구장이 푸므플 말썹꾸러기 수다장이죠, 우리 친구는 개구장이 푸므플 정말 귀여운 친구랍니다” 인데 수 십번 노래를 반복하는 동안 아동은 발음을 거의 정확히 맞게 따라하고 음정도 맞게하며 아주 신나게 부른다.

11-12 Session까지도 “나의 친구”를 계속 틀어달라고 하며 노래를 부르면서 놀이를 했는데 감정이 정화되는 듯 하다가도 약간의 퇴행현상이 나타났다가 안정감을 찾는 현상이 반복된다. 아동은 인형에게 우유를 먹이며 “애이야 우유 먹어, 애이야 내가 우유 주께” 하며 인형과 함께 놀면서 “애가 애이니까 인철이도 애이네요” 라고 하며 인형을 데리고 놀다가도 애기인형의 옷을 벗긴 후 두 팔과 두 다리를 완전히 뽑아 버리고 잘 안 뽑히면 이로 물어서라도 뽑아버린다. 그 후 “아유 다 놀았네, 집에 가야지” 라고 하며 자신의 감정을 충분히 발산한 것 같은 만족한 표정을 짓는다. 스머프 인형과 스머프집 셋트를 꺼내서 스머프 귀를 잡아당기며 “스머프가 아푸겠지요 귀 떼이면요” 라고 한다. 치료자는 “인철이는 스머프의 귀를 잡아당기면 스머프가 아플거라고 생각하는구나” 라고 한다. (Session 후 치료자는 아동모에게 평소에 아동의 귀를 잡아당긴 적이 있느냐고 하니 “그렇다”고 대답하였다)

13 Session에서 아동은 인형을 때리면서 “이 새끼가 자이가 자이를 때여요” 라고 하며 “죽인다. 아, 씨발”이라고 한다. 스프레이를 난로볼에 마구 뿌려댄다. 치료자는 위협하다고 생각되어 “인철아, 그렇게 하면 위험해요” 라고 하니 아동은 “뽕 터져요?” 라고 하고 치료자는 “인철이도 터진다고 생각하고 있구나” 라고 한다. “아동은 한 번만 더 뿌이께요” 하면서 그만둔다.

14 Session에서 아동은 큰 복을 가리키며 “이어 꺼내주세요”라고 한다. 큰 복을 마구 치면서 신나는 표정을 짓는다. 우주여행기차를 꺼내와서 치료자에게 “이어 맞춰주세요” 라고 한다. 기차길을 치료자와 함께 만든 뒤 기차가 잘 돌아가자 “우와 되게도 빠이다인다. 으하 좋다”라고 한다. 아동은 비행기와 헬리콥터를 충돌시키며 “이어 내가 손으로 팡 박으면 퍼나지요” 라고 하며 “나 다 노았어요 그만 하세요”라고 한다.

3)종결단계: 15-20 Session까지는 아동이 정서적인 안정감을 갖고 자아를 찾는 단계이며 마지막 두 Session에서는 아동이 평소에 열등감을 가지고 있는 아동의 형을 놀이방에서 함께 놀게하여 대인관계 강화에 도움이 되도록 하였다

15 Session부터는 아동이 틀리게 발음할 때 ”치료자가 교정해주면 아동은 교정된 발음으로 따라하는 행동을 보였다. 도입, 중간단계에서도 치료자는 가끔씩 틀린 발음을 지적해 보았으나 아동은 발음교정을 하려는 의지가 거의 없었다. 아동이 헬리콥터를 굴리기 시작하며 “헤이코타”라고 하자 치료자가 “헤이코타라고 하면 알아듣기가 힘들어,헬리콥타라고 하면 어떨까? 라고 하니 아동은 “헬리콥다”라고 따라서 발음한다.아동은 헬리콥타와 비행기를 꺼내 바닥에서 구르며 하고 멀리 보내는 일을 반복하며 안정감 있는 놀이형태를 보여준다. 아동은 “비행기라면 다 갈 수 있지요. 미군도 가구, 중군도 가구,영군도 가지요”라고한다. 폭력적인 말이나 행동은 거의 줄어들었다.

16 Session에서 아동은 “헬리코타랑 비앵기는 가짜예요, 진짜가 미국에 가는데”라고 하며 장난감을 버린다. 아동은 기차길을 만들다 잘 안되자 “나 미치겠다 몬마들어서”라고 하며 흥미를 잃어버린다. 치료자가 다른 장난감을 권하며 “여기 말하는 컴퓨터에서는 진짜 사람소리가 나오는데 들어볼래?” 라고 하며 작동을 시켜주니 아동은 흥미를 보인다. 아동은 “말하는 컴퓨터”라는 놀이감에 흥미를 보이며 거기에서 나오는 대로 따라하기 시작하였다.

17-18 Session에서는 말하는 컴퓨터와 함께 주로 놀았는데 발음이 거의 틀리지 않았으며 학습내용에도 흥미를 보였다. 아동이 “마하느 어인이 컴퓨터”라고 하니 치료자가 “말하는 어린이 컴퓨터”라고 천천히 하자 곧 맞게 발음하였다. 그 전에는 놀이상황에서 여러 가지 장난감을 조금씩 건드려만 보거나 잘 안되면 집어던지는 일에만 흥미를 느끼는 것 같았으나 종결단계에서는 놀이에 처음부터 끝까지 집중하면서 제대로 발음하는 모습을 보여주었다.

19-20 Session에서는 아동의 형과 함께 들어왔는데 19 Session에서는 말하는 컴퓨터에서 나오는 말에 집중하느라 형의 행동에 아랑곳 하지 않고 자신의 놀이에만 열중하다가 형을 힐끔 쳐다보며 피아노폰을 치고 노래를 부른다. 이게 “라”지요?, “파”지요? 하면서 음정도 정확히 알

고 있다. Session이 끝나는 줄도 모르고 놀이에 열중해 있었다. 아동의 형은 88기차놀이와 우주여행기차 놀이만 했는 데 혼자서 기차길도 다 만들고 기차 작동법도 다 알기 때문에 치료자가 개입할 필요는 없었다. 다만,기차가 돌아가니까 인철이는 형을 힐끔힐끔 쳐다보기만 한다.

마지막인 20 Session에서도 “나의 친구”노래를 틀어 줄 것을 잊지 않았다. “이거 험래요” 하면서 말하는 컴퓨터를 작동시킨다. 아동이 “나 학교 언제 가나? 라고 하자 치료자는 “인철이는 학교가는 것을 기다리고 있구나”라고 한다. 인철이 형은 피크닉 기차와 레고로 모양 만들기 놀이를 하였다. 피크닉 기차가 돌아갈 때에만 인철이는 형을 힐끔 쳐다볼 뿐 형이 한 참동안이나 레고로 모양 만들기를 해도 피아노폰을 치며 노래부르랴, 그리고 말하는 컴퓨터에서 묻는 말에 대답하느라 자기자신의 놀이에만 열중해 있었다. 그 옆에서 아동모는 아주 만족한 듯한 표정을 짓고 있었다(아동모는 Session 후 아이들이 싸우지 않는 모습을 보니 아주 기분이 좋았다고 하였다). 마지막 날은 치료자가 아동과 모를 아동의 집까지 데려다 주었는데 아동은 “이야!”라고 필쩍뛰며 좋아한다. 집앞까지 도착하자 아동은 “선생님,우리집에서 차 한 잔 드세요, 엄마,우리 선생님 차 한 잔 드려요”라고 하며 남을 생각할 수 있는 여유 있는 감정을 드러내었다.

(2)가족상담 (Family Counseling 20 Sessions for 6 months)

1)도입단계: 아동모와의 접수상담 및 심리점사의 결과를 살펴볼 때 개별상담이 필요하다고 판단되어 도입단계에서는 부모교육도 하였지만 개별상담이 위주가 되었다.

아동의 부는 가난한 농촌가정에서 태어나 7 세 때 아버지가 사망한 뒤 경제적 어려움 속에서 성장하였고 고교졸업 후 상경하여 자취하면서 대학을 다녔으며 어머니는 시골에서 계속 농사를 지었다고 한다. 아동의 부는 아동의 모와 우연히 다방에서 만나 사귀다 결혼하게 되었는데 그 당시 아동모는 남자관계가 복잡하였고 약혼한 애인도 있는 상태였으나 현재의 남편에게서 친절아버지한테 받아보지 못한 푸근한 정을 느꼈기 때문에 결혼하게 되었다고 한다. 아동의 부를 가족상담에 참석시키려고 여러번 시도하였으나 하지 못하고 아동모를 통해 간접적으로 부모교육에 임하도록 하였다.

아동모에 의하면 아동의 부는 아동이 언어문제를 보이기 시작하자 (아동나이 5 세 때) 심한 매질을 하였다고 한다. 아동의 부는 아동의 문제를 알고 있기는 해도 아동의 문제에 대해 언급하는 것을 회피하며 부부간에도 대화가 없는 편이라고 한다. 아동의 모는 아동의 문제는 자신이 아동을 미워하고 잘 돌보지 않아서 그런 것 같아 죄책감을 느끼고 있다고 하였다. 아동모는 친정부모에 대한 분노가 아직도 남아있고 현재는 시어머니를 미워하고 있으며 집안분위기가 아동에게 많은 영향을 주었다고 생각하는데 자신도 모르는 사이에 아동을 제대로 돌보지 않게 되었다고 말하였다.

아동모의 친정 아버지는 직업상 바다축량을 해야하므로 지방을 돌아다니느라 1 년 중 반 이상을 밖에서 지냈다고 한다. 아동모의 어머니는 건강이 좋지 않았고 남편이 가정을 별로 돌보

지 않자 마음이 항상 불안하였고 아동모가 국민학교 때 신들린 사람이 되어 무당이 되었다고 한다. 아동모의 어머니가 무당이 된 후 가정살림을 등한시 하게 되자 살림할 사람이 필요하다고 판단한 아동모의 아버지는 아동모의 첫째 오빠를 고 2 때 옆집 처녀와 억지로 결혼시켰으며 이로 인해 아동모의 첫째 오빠는 부부관계가 원만하지 못하게 되고 술을 많이 마시게 되었다고 한다. 아동모의 둘째 오빠는 아버지의 강요로 아버지의 직업을 따르기 위해 전문대에서 “토목 공학”을 전공했으나 현재 조그만 구멍가게를 하고 있다고 한다. 셋째오빠는 고 3 때 폭력문제로 퇴학당한 후 이발소 차려서 살고 있다고 한다. 아동모의 여동생은 고교졸업 후 결혼하여 현재 아동모와 가장 가깝게 지내고 있다고 한다. 아동의 형은 국민학교 5 학년인 데 학교나 가정에서 큰 문제는 없다고 아동모가 말하나 아동이 형에 대해 열등감, 경쟁의식을 갖고 있다.

아동모는 개별상담을 통하여 자신의 성격적 측면을 깊이 생각하고 자신의 부정적 감정이 해소될 수 있는 방법을 스스로 찾아보도록 노력하게 되었다. 아동모는 자신의 스트레스를 해소할 수 있는 대안도 스스로 찾게 되었다.

치료자는 놀이치료 Session이 끝날 때마다 아동모에게 적절한 부모교육을 시키고 일방경(One way mirror)을 통해 치료자가 아동을 대하는 모습을 보게 한 뒤 집에서도 아동에게 그렇게 대하도록 하였다. 부모교육용 책을 아동의 부모에게 읽게하고 부부간에 토론하도록 하여 양육태도가 일관되고 수용적이 되도록 도와주었다. 고부간의 갈등도 아동모의 감정이 많이 순화되면서 사이가 과거보다 많이 좋아졌다고 하였다.

2) 중간단계: 부모교육이 위주가 되었는데 아동모가 집에서 아동과 대화한 내용을 적어온 뒤 치료자와 함께 생각해 보는 시간을 가졌으며 아동의 문제에 방해가 되는 내용은 지적하고 적절한 방법을 제시하였다. 치료자와 아동모가 대화한 내용을 가지고 부부간에 다시 생각하는 시간을 갖게하여 부부간의 양육태도가 일치되도록 도와주었다. 아동모는 아동부가 요즈음에는 아동을 때리지 않고 아동과 함께 놀아 주고 있다고 하였다. 아동모는 생계를 위해 전념하던 피아노 레슨도 줄이고 아동과 대화하고 많이 놀아주고 있다고 하였다. 아동과의 의사소통이 문제가 되어도 아동이 열등감을 느끼지 않고 고칠 수 있도록 적절한 대화를 하는 가운데 언어 학습의 기회를 갖도록 했다고 하였다. 부부간의 대화횟수가 늘어나고 고부간의 갈등도 줄어들고 서로를 존중할 수 있는 가정 분위기 속에서 아동은 언어가 많이 향상되는 모습을 보였다고 하였다.

3)종결단계: 아동의 폭력적 행동, 분리불안, 언어장애등의 여러 문제가 본 상담실의 놀이치료 Session에만 맡겨져서 해결되는 것이 아니라 가족 구성원이 함께 문제해결을 위해 노력하여 치료자가 개입하지 않아도 아동을 지속적으로 올바르게 대하는 것이 실행에 옮겨지는 시기이다. 아동모는 아동이 차츰 좋아지는 모습을 보니 자신이 과거에 아동에게 심하게 대한 것 같아 가슴이 아프다고 하며 요즈음은 가족모두가 아동에게 많은 관심을 가지고 대하고 있고 치료자에게 배운 부모교육을 실천하느라 최선을 다하고 있다고 하였다.

(3)추후상담(Recommendation and Follow-up)

종결 후 아동이 학교에 입학한 뒤 적응을 잘하고 있어서 고맙다는 내용의 전화를 아동모가 하였다. 그 후 일 주일 만에 다시 전화를 걸어 아동을 어느 학원에 보냈으면 좋겠냐고 문의하였다. 어느 학원을 생각하고 있는냐고 물으니 미술,태권도 중 하나를 선택하고 싶다고 하여 아동을 어떤 것을 원하느냐고 하니 태권도를 원한다고 했다. 이 아동은 폭력적인 행동을 과거에 많이 했으므로 운동을 통해 자신의 스트레스를 발산하는 것이 좋기 때문에 태권도 학원이 좋겠다고 대답해주었다. 현재 아동은 학교생활에 잘 적응하고 있으며 방과 후 태권도 학원에도 열심히 나가고 있다.

V.결과 및 평가(Results and Evaluation)

본 사례연구의 아동은 비일관적이고 모순적인 양육태도와 가족간의 갈등으로 인해 심리적인 불안감을 갖게 되었으며,경제적인 어려움을 극복한다는 이유 또는 여러 가지 이유로 아동을 방임하여 아동이 적절한 학습기회를 갖지 못하게되어 폭력적인 행동을 일삼고 분리불안 양상을 자주 나타내는 동시에 발음상의 문제를 보이는 아동이었다. 이렇게 환경적인 영향으로 인해 문제를 보이는 아동에게는 비지시적 놀이치료의 방법이 효과적이었고 문제에 쉽게 접근 할 수 있었다고 본다.

아동은 놀이방에서 처음에는 모래놀이,뉘시놀이,가족 인형 셋트를 가지고 놀면서 자신의 폭력적인 심성을 그대로 발산하였고 자신의 감정이 다 발산됨과 동시에 약간의 퇴행현상을 보이다가 자신이 가장 좋아하는 노래지만 그 노래를 부를 수 없어 불만인 상태에서 치료자가 아동의 불만을 알아차리고 아동이 절실히 원하던 노래 테이프를 준비하였고 아동은 그 노래를 수십번 부르면서 자신의 감정을 안정되게 찾아갈 수 있었으며 자신감이 생기게됨과 동시에 발음이 많이 정확해질 수 있었다. 아동은 종결단계에서 “말하는 컴퓨터”를 주로 가지고 놀면서 처음부터 끝까지 집중하는 태도를 보였고 언어문제도 자연스럽게 해결되는 양상을 보였다.

아동은 인물화에 의한 지능검사에서 사전검사에서는 정상적인 사람을 그리지 못하고 뉘서 같기도 하고 피클 같기도 한 그림만을 그려 검사해석을 하기가 불가능한 상태였는 데 사후검사에서는 인물화를 제대로 그려 평균보다 약간 쳐지기는 하나 정상의 모습을 보였으므로 심리적인 성장이 많이 이루어졌음이 나타났다.(p 13 그림참조)

치료자는 아동이 놀이를 이끌어가도록 하였고 반영적인 반응법을 사용하여 아동에게 스스로 올바른 것을 생각할 수 있도록 하였고 수용적인 태도를 보여 아동이 자신의 스트레스를 그대로 발산할 수 있도록 하였다. 따라서 아동은 치료자와 친밀감이 형성되면서 심리적 안정감을 찾은 뒤 폭력적인 행동이 감소되었고 자신감을 얻게 됨과 동시에 자기자신을 올바르게 표현할 수 있게 되었다. 놀이치료 Session과 병행한 부모상담을 통해 부모의 양육태도가 일관적이고 수용적이 되도록 도와주었는데 가족들이 다함께 노력하여 아동에게 관심을 가지고 적절한

기회를 제공하게 되었으므로 아동은 변화된 가정환경 속에서 만족감을 느낄 수 있었다. 아동은 폭력적인 행동이 소거되고 언어문제가 자연스럽게 해결되어 또래들과도 잘 어울릴 수 있게 되었고 학교를 자퇴해야만 했었던 상황에서 다시 입학할 수 있게 되었다.

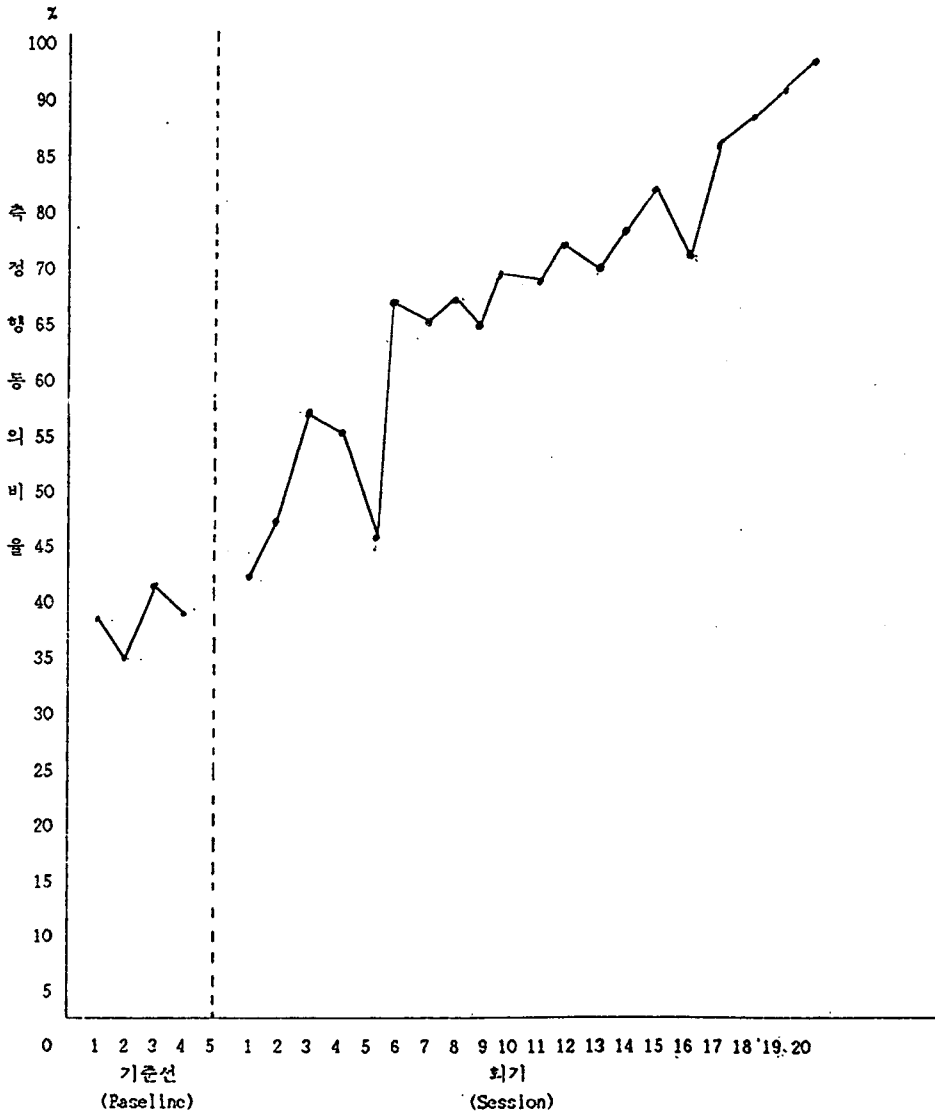
본 연구대상의 아동을 위한 놀이치료 프로그램의 효과를 평가하는 데 있어서는 단일사례 연구설계를 사용하였고 성공의 기준은 놀이치료실에서 나타난 문제양상의 정도를 비율척도를 가지고 관찰하여 관찰행동의 발전 정도가 기준선보다 50 %이상 증가된 것으로 하였던 데 본 연구의 아동은 처음 기준선이 38 % 였다가 6 개월 치료를 받은 후에는 95 %까지 증가하였으므로 57 % 증가한 것으로 나타나 자신의 주된 문제인 언어문제가 많이 향상된 것으로 나타났다.(p 13 그림참조) 효과평가의 결과를 보아서는 성공적이었다고 할 수 있으나 아동의 문제를 전부 평가하는 데는 약간의 한계점이 있었다. 즉 외형상으로 나타난 문제점만 평가할 수 있었다. 아동의 주요문제는 언어문제 하나만이 아니고 주의력 결함장애의 문제도 있었으나 언어문제는 표면적으로 쉽게 나타나 평가를 위한 관찰대상으로 잡기가 쉬웠으나 주의력 결함장애는 심리적인 문제이므로 관찰하여 측정하기가 어려웠기 때문이었다.

프로그램 결과를 타 조건, 타 상황에서도 일반화 할 수 있는가를 알아보는 사후관리(Follow-up)를 해 본 결과 아동은 프로그램 종결 후 언어문제로 인한 어려움은 없으며 학교생활에 잘 적응하고 있고 교우관계도 원만한 것으로 나타났다. 다만 학습에 있어서는 약간 쳐지는 편이라고 하였다.

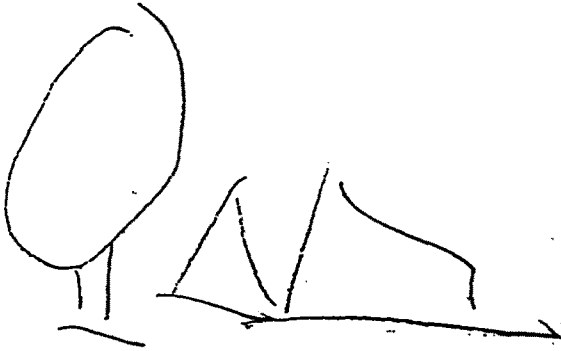
아동의 문제가 가벼운 증상이 아닌데도 6 개월간의 치료기간을 가지고 아동의 심리적인 문제가 다 해결되었다고 보기는 어렵다. 가족 구성원들의 변함없는 노력이 필요하며 문제가 있을 경우 다시 상담실로 문의하는 것이 필요하다고 본다.

프로그램 효과평가를 위한 기록유지 그래프

- (1)이름 : 김인철 (2)생년월일 : 1987년생 (3)놀이치료횟수 : 20회
 (4)측정행동 : 명확한 언어반응 비율 (5)측정방법 : 비율척도



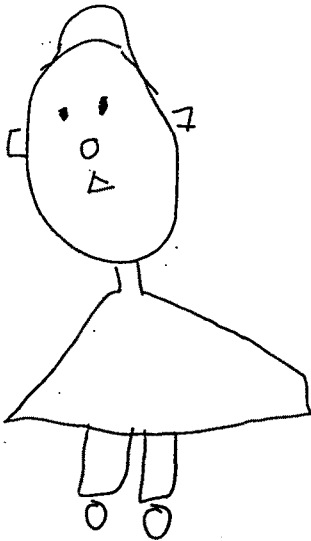
사전사후 인물화 검사



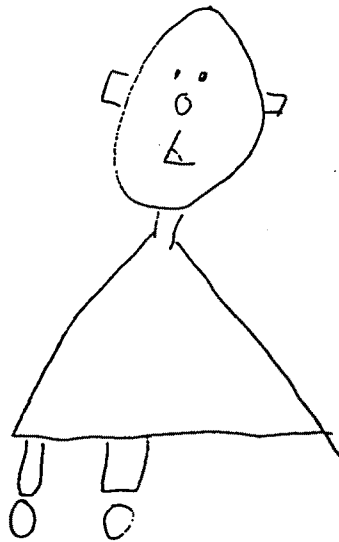
사전 인물화 검사(남)



사전 인물화 검사(여)



사후 인물화 검사(남)



사후 인물화 검사(여)