

아동의 모래놀이치료에서 물(水)을 통한 연행의 상징 분석*

An Analysis of the Archetypal Symbols of Children's Performance
with Water During Sandplay Therapy*

고은경(Eun Kyoung Goh)¹⁾

정계숙(Kai Sook Chung)²⁾

ABSTRACT

The purpose of this study was to understand the archetypal symbols present when conducting sandplay therapy with water from a hermeneutic point of view. The research participants were 6 children aged 8~9 who experienced problems in parent-children relationships. The result were as follows : The nature of archetypal symbols of present when working with water can be structured along two themes, vertical movements and horizontal movements. In vertical movements with three sub-themes, the meaning of 'to put in and boil out' is interpreted as 'mother's feeding baby', the meaning of 'to sink and bring out of water' is interpreted as 'resource acquisition', 'to swamp and float on the water' represents 'death and rebirth'. In horizontal movements consisted of two sub- themes, the meaning of 'to be swept away' is interpreted as 'initiation and conversion', the meaning of 'to wave and fix' is interpreted as 'to overcome the difficulties and create stability'.

Key Words : 모래놀이치료(Sandplay therapy), 원형적 상징(archetypal symbols), 물(water), 연행(performance), 이야기 해석학(narrative hermeneutics).

* 이 논문은 2010년도 한국아동학회 추계학술대회 구두발표논문을 확장한 것임.

¹⁾ 부산대학교 어린이상담실 상담원

²⁾ 부산대학교 유아교육과 교수

Corresponding Author : Kai Sook Chung, Department of Early childhood Education, Pusan National University, Busan 609-735, Korea
E-mail : kschung@pusan.ac.kr

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

학교 운동장과 놀이터에서 아동들이 물과 모래를 이용하여 놀이에 열중하는 것을 쉽게 관찰할 수 있는데, 물과 모래는 개방적이고 유동적인 특성을 가지고 있어 아동들이 자유롭게 이용할 수 있는 재료이다. 실제로 실외에서 어린 아동들이 가장 선호하는 놀이가 물과 모래를 이용한 놀이였고(이화정, 2000), 놀이터에 물과 물놀이 도구가 구비되어 있을 때 아동의 구성놀이와 상상 놀이가 증가하였으며(인나영·유안진, 1998; 이화정, 2000 재인용), 이러한 놀이는 아동의 긴장을 이완시키고 마음을 안정시키는 것으로 보고되고 있다(Betz, 1992; Wheat, 1995; 박애자, 1999 재인용).

모래가 주는 자유로운 감정의 발산과 해소, 그리고 심리적 안정감을 주는 기능으로 인해 모래는 아동의 심리적 문제를 치유하기 위한 주요 도구로 개발되었다. Lowenfeld(1979)는 모래상자와 다양한 소품을 사용하는 소아정신치료기법으로 세계기법을 창안하였으며, Kalf(1980)는 Jung의 분석심리학적 관점에서 내담자가 치료자와 함께 자신의 정신적 내용을 이해하고 치유하는 독특한 관점의 모래놀이치료기법을 발달시켰다(김보애, 2008).

모래놀이치료에서 내담자의 내적 변화는 모래상자에서 전개되는 창조적인 환상, 혹은 환상적인 이야기에서 암시된다. 줄거리를 형성하는 인물의 행위에서 아동의 심리적 변화를 상징적으로 이해할 수 있다. 인간은 인간적인 양식으로 반응하게 되는 무의식의 정신적 소인을 갖는데 상(像)(Bilder)은 인간이라는 종족에 고유하다는 점에서 '원초적 상'이며 선천적인 형식으로서 인

간적인 활동의 형식뿐만 아니라 활동이 발생된 전형적인 상황도 나타낸다. 인간 중에 유전되는 원초적 상은 개인에 따라서 구체적인 발현 양식이 무수히 변형되는데, 이렇게 변형된 원형들은 무의식에서 유래한, 창조적 환상의 산물 속에서 살펴 볼 수 있다(Jung, 2002a).

분석심리학적 정신치료는 개성화 혹은 자기실현을 돕는 과정으로서 집중화 과정을 묘사하는데, 아동기 개성화 과정과 집중화는 모래놀이치료 과정에서 창조신화와 영웅신화로 나타나기도 한다. 개성화 과정에서 나타나는 집중화의 중앙은 대극을 통합하며 전체를 만드는 곳으로 새로운 인격의 중심이 형성되는 것을 상징한다. 대표적으로 만다라 모티프의 생성이 있다. 아동기 개성화 과정도 중심화 혹은 집중화의 경향을 보이는데, 아동기의 중심화는 무의식에서 의식을 분화시키고 의식의 핵인 자아의 힘을 키우는데 집중된다. 창조신화는 의식과 무의식이 구별되기 직전의 질료(materia)가 출현하고 의식과 무의식의 구분이 명확해질 때까지 창조와 파괴가 반복해서 나타난다. 영웅신화는 미약한 능력의 어린이가 신(神)과 같은 존재로 변화하는 과정으로 전개되는데, 의식이 탄생하여 미약한 상태였다가 의식화가 강화되면서 무의식과의 대결에서 영웅이 승리함으로써 자아의 힘이 강화되는 과정을 상징한다. 아동의 개성화 과정에서 심리적 에너지가 의식의 탄생과 자아의 강화에 집중됨으로써 아동의 사회적 적응도 돕게 된다(Jung, 2002b, 2004).

물의 주요한 상징은 어머니이자 무의식으로 물로 들어가는 연행의 상징은 모태로 회귀하는 것, 혹은 무의식으로서의 퇴행을 의미할 수 있다. 주체는 외부 상황에 대한 적응력이 떨어져 불안이 커지고 현실을 회피하게 되면 어머니로 되돌아가는 퇴보를 하게 되는데 마찬가지로 약화된

의식과 자아는 자신의 근원, 즉 무의식 속으로 퇴행하여 이전에 잠재되었던 내용들을 확인하고 더 높은 차원의 인격의 변화를 경험한다. 아동의 창조신화와 영웅신화에서 빈번하게 나타나는 홍수신화의 의미는 인간의 의식이 무의식에서 재분화되어 더욱 강력한 의식화를 경험하였음을 의미한다(Jung, 2005, 2006).

아동이 연행을 통해 보여주는 상징적 이미지들은 인간의 본능과 원형의 밀접한 연관성을 암시한다. 연행은 말과 몸짓 등의 행위를 매개로 이루어지는 의사소통 혹은 상호작용이라고 할 수 있는데, 연구의 대상을 품목(item)이나 사물(things)로 보던 시각에서 사건(event)과 행하기(doing)로 보는 새로운 관점이기도 하다(Bauman, 1984; Bauman & Paredes, 2000). 인간은 그가 본능적으로 기능하는 한, 행위의 동기와 본모기를 만들어내는 본능 유형을 선형적으로 가지고 있다. 원형과 본능은 우리가 상상할 수 있는 가장 큰 대극을 이루는 것으로 둘은 동전의 양면처럼 하나가 다른 하나로부터 도출되는 식이 아니라, 대극으로부터 우리가 만든 표상으로서 나란히 존재한다(von Franz, 1980). 실제적으로 신체적인 행동으로 표현되는 것이 본능이라면 동시에 일어나는 내적 표현들, 감정들, 환청과 환시 등은 원형의 표현이다. 그런 의미에서 말하기(speaking)를 포함한 신체의 동작성은 인간의 본능과 관련된 충동성뿐만 아니라 정신적 원형이 결합되어 표현되는 것이라고 볼 수 있다. 따라서 고대적이고 의식의 분화가 덜 진행된 어린 아동의 움직임에서 본능에 가까운 신체적인 움직임을 발견할 수 있다. 그러나 동시에 그러한 움직임의 표현에서 더 근원적인 무의식, 즉 집단 무의식의 원형적 이미지들이 강렬하게 표현되는 것을 발견할 수 있다(Jung, 2002a).

Durand(2007)은 상징적 이미지들의 분류를 위

한 근원적 범주를 인간의 보편적인 운동 기능에서 찾고 이를 토대로 상징체계를 구성하는데, 물과 관련된 운동 기능을 이러한 상징체계 중에서도 가장 근원적이고 기본적인 것으로 보았다. 그는 자신의 이론체계의 근거를 반사학자인 Bechterev (1913)의 3가지 지배몸짓(gestes dominants), 즉 평형감각과 관련된 자세 지배소, 섭취와 관련된 삼킴 지배소, 성욕반사와 관련된 교접 지배소와 관련시켜 각각의 몸짓은 물질과 기술, 그 물질과 기술을 다룰 수 있는 도구들을 불러들인다고 말한다. 예를 들어, 삼킴 지배소는 음료나 음식 등의 물질과 관련된 기술을 필요로 하며 소화의 하강성과 관련되는 물, 동굴과 같은 어머니의 상징체계를 형성하게 된다. 상징의 기본적인 세 구조 중에서 어머니의 상징과 관련된 삼킴 지배소의 체계가 가장 원시적인 동물에게서도 나타나는 보편적인 감각에 속한다고 말한다. 따라서 아동의 상징적 표현을 말과 행동의 연행으로부터, 특히 물과 관련된 연행을 통해 고찰하는 것은 인간의 무의식적인 원형적 이미지를 이해하는 가장 기본적인 출발이라고 할 수 있다. 이를 위해서는 우선 아동의 상징적 행동을 동사적 표현으로 구성되는 행위의 과정으로 이해할 필요가 있다.

모래놀이치료 과정은 내담자의 개성화에 초점을 둔다는 점에서 결과보다도 과정적 변화에 초점을 둔다. 더욱이 아동이 표현하는 물과 관련된 연행들은 원형적 상징이기 때문에 그 의미를 심리치료적인 측면에서 이해하기 위해서는 질적 연구방법 중에서도 특히 해석학적인 연구방법이 필요하다. 이야기 해석학(narrative hermeneutics)은 인간 행위의 배열인 이야기를 통해 인간의 실존적 의미에 대한 해석의 지평을 융합하고 확장하는 작업이다. 아동의 모래놀이치료는 소품과 인물들의 행위로 내적 상태의 변화를 표현하는

과정이며, 이야기 해석학은 이러한 행위 배열 (muthos) 패턴의 변화를 통해 화자의 내적 정체성의 변화를 이해하는 것(Ricoeur, 1999)이다. 따라서 이야기 해석학적 연구방법을 통해 모래놀이치료의 목표인 아동기의 개성화 과정에서의 의식의 분화와 자아의 강화과정을 이해하는 것은 적절한 접근일 것이다.

본 연구의 목적은 아동의 모래놀이치료의 목표인 아동의 개성화 과정으로서 자아가 강화되는 과정을 확인하기 위해 아동이 전개하는 이야기에 등장하는 인물과 의인화된 사물이 보여주는 연행의 상징적 의미를 이야기 해석학의 질적 연구방법으로 분석하는데 있다. 본 연구는 아동의 모래놀이치료의 상징들을 연행의 측면에서 해석하여 성인 모래놀이치료와는 다른 아동 모래놀이치료, 즉 아동의 개성화 과정의 독특성을 이해하는 기초자료를 제공하는데 의의를 둔다. 이에 따른 연구문제는 다음과 같다.

<연구문제 1> 아동의 모래놀이치료 과정에서 물을 통한 연행의 상징적 의미는 무엇인가?

II. 연구방법

1. 연구 참여자

본 연구에 참여한 아동은 대학교 부설 아동 상담실에 의뢰된 남아 5명과 어린이 요양원에서 보호되고 있는 여아 1명으로 주호소 및 양육환경에서 공통적으로 관계의 어려움이 있거나 자신감이 부족하였다. 남아들의 경우, 어머니와의 관계 형성에 있어서 부정적이거나 의존적인 성향이 있었으며 여아의 경우 모성결핍의 심리적 문제가 있었다. 연구 참여자의 배경 및 발달적 특징은 표 1과 같다.

<표 1> 연구 참여자 배경정보

연구 참여자	연령 (성별)	주호소	양육환경
W	8세(여)	애정의 결핍 및 자신감 부족	1남 1녀의 장녀로 선천성 심환질환을 가지고 출생하여 생후 1년부터 4년까지 사회복지 단체의 지원으로 수술을 받았으며 5세가 될 무렵에 모가 가출하고 부가 방임적으로 양육하여 어린이 보호기관에서 치료 및 양육을 받고 있음.
R	8세(남)	반항적이고 짜증과 불만이 많으며 형제 및 또래관계의 어려움	1남 1녀 중 첫째로 부모간의 불화로 가족관계에서 불안정함을 느끼며 특히 모가 아동에게서 부에 대한 부정적 모습을 투사하여 긴밀한 모자관계 형성에 어려움을 보임.
S	8세(남)	반항적이고 또래관계의 어려움	1남 1녀 중 둘째로 모의 강압적 양육으로 인해 가족관계에 불안정한 모습을 보이며 긴밀한 가족관계를 희망함.
H	8세(남)	위축되고 타인을 경계하며 또래관계에서 자신감이 부족함	외아들로 모의 직장문제로 모와 분리된 경험이 있으며 모에게 의존적인 태도를 보임.
N	9세(남)	충동적이며 또래관계의 어려움	2남 1녀 중 첫째로 잦은 양육자 교체와 부모의 부정적이고 강압적인 태도로 인해 이해와 격려를 받지 못하고 성장함.

*유아들의 이름은 가명으로 처리됨.

2. 치료과정

모래놀이치료과정은 소품과 모래상자가 준비되어 있는 모래놀이치료실에서 이루어졌다. 모래놀이치료실에는 마른 모래상자와 젖은 모래상자 2 종류와 물이 나오는 세면대가 구비되어 있다. 아동은 마른 모래상자와 젖은 모래상자를 선택할 수 있으며 물의 양도 선택할 수 있다. 치료사는 아동 R의 경우, 아동이 물을 상자에 넘치도록 붓거나 혹은 상자를 흔들어 상자 밖으로 물이 넘치게 하는 경우에는 물의 사용을 제한하였다. 그러나 R의 치료 이후에 만나게 된 나머지 아동들은 상자에 부을 수 있는 물의 양을 모래상자 높이의 반으로 미리 제한하였다.

아동상담실의 젖은 모래상자는 상자 겉 표면에서 상자 안이 보일 수 있도록 하늘색 반투명 플라스틱 상자를 사용하였다. 반투명 상자를 이용한 이유는 아동들이 마치 수족관을 보는 것처럼 모래상자의 겉 표면에서 물속을 바라보기를 희망하는 경우가 많았기 때문이며 하늘색을 사용한 이유는 아동이 푸른 물의 이미지를 더 강하게 느낄 수 있도록 하기 위해서였다. 젖은 모래상자의 규격은 52×40×15cm이다. 아동 W의 경우 요양원 내 모래놀이치료실에 있던 플라스틱 상자 중에서 아동이 선택한 상자를 사용하였다.

아동의 치료는 매주 1회씩 50분간 이루어졌는데, 물을 사용한 횟수를 살펴보면 다음과 같다. 먼저 아동 W의 경우 전체 23회기 중 15회기 동안 물을 사용하였으며 아동 R의 경우 전체 31회기 중 10회기 동안 물을 사용하였다. 두 아동의 물 사용은 회기 초반에 집중되어 있으며 치료시간 대부분을 물 상자를 이용하여 놀이하였다. 아동 S의 경우 전체 13회기 중 3회기, 아동 H는 전체 33회기 중 4회기, 그리고 아동 N은 전체 18회기 중 6회기 동안 물을 사용하였다. 아동 H는 주

로 회기 초반에 물을 사용하였으나 아동 S와 N은 전 회기에 걸쳐 간헐적으로 물을 사용하였다.

3. 자료수집

본 연구는 이야기 해석학적 연구방법에 따라 수행되었으며 연구를 위해 연구참여 아동의 부모 및 보호자로부터 연구의 목적에 동의를 구한 이후에 자료가 수집되었다. 아동의 심리검사 자료, 비구조화된 부모면담 모래상자 사진 및 소품 사진, 동영상, 녹음자료 및 전사자료 등이 수집되었다. 치료사의 치료일지와 사례정리, 그리고 전문가에게 슈퍼비전 받은 자료들, 그리고 상징과 관련된 문헌자료들이 수집되었다. 또한 치료과정에서 나타난 연행 주제와 관련된 민담 이야기들에 대한 자료를 수집하였다.

4. 자료분석

본 연구의 자료분석에 적용한 해석학적 방법은 Ricœur(1999, 2000, 2004)의 이야기 해석학과 미메시스 이론을 근거로 하였다. Ricœur가 ‘쓰기에 의해 고정된 담화’로 정의한 광범위한 텍스트 영역에서 이야기 텍스트로 해석의 영역을 좁힌 것은 인간의 행위로 구성되는 즐거리를 통해 이해의 과정(process)이 보다 명확해지고 해석의 차원도 깊어지기 때문이다. 이야기 해석학의 특징으로는 첫째, 인간 행동이 시간적으로 이해되는 과정에서 인간 삶의 실존적 의미가 명료해진다. 둘째, 줄거리(plot)를 구성하는 행위의 배열(muthos)을 통해 이야기 생산자의 세계관이 표현되어 해석자와 지평 융합의 가능성이 높아진다. 셋째, 인간 행위의 의미는 전형상화, 형상화 그리고 재형상화와 같은 삼중의 미메시스 단계를 통해 이해될 수 있다. 미메시스 I, 전형상화

단계는 이야기 생산자와 해석자 간의 공통된 선(先) 이해, 즉 공유된 개념망을 확인하고 문화의 상징적 틀을 확인하는 과정이다. 이 과정을 통해 해석의 선 이해 혹은 선 구조를 형성한다. 미메시스 II, 형상화 단계는 이야기를 창조적으로 구성하는 단계로서 개별 사건들을 행동의 주제, 목표, 수단, 상호작용, 상황 등의 다양한 요소들로 구성하여 하나의 이야기로 완성시켜가는 과정이다. 미메시스 III, 재형상화 단계는 해석자가 선 이해 혹은 선 구조의 안대로 이야기 생산자의 세계를 새롭게 이해하고 새로운 구조를 창조하는 과정이다. 이러한 이해를 통해 해석자는 자신의 내적 세계를 확장하고 나아가 삶을 변화시키게 된다.

본 연구에서 전형상화에 해당하는 것은 아동의 이야기를 해석할 수 있는 선 이해 혹은 선 구조를 제공하는 원형적 이야기들, 즉 민담과 신화의 의미를 분석심리학적 관점에서 확인하는 과정이다. 형상화는 아동이 모래놀이치료 시간동안 물을 매개로 연행하면서 이야기들을 만들어가는 과정이다. 재형상화는 전형상화의 규범적 의미, 즉 분석심리학적 관점에서의 원형적 이야기들에 대한 이해를 토대로 아동이 연행을 통해 창조한 이야기들에 관통하는 주제들의 의미를 연구자가 이해하는 과정이다.

본 연구의 분석과정은 연구자들의 협의에 의해 이루어졌다. 분석과정을 살펴보면 첫째, 아동이 형상화한 이야기와 연행을 동사표현의 의미 단위를 기호화하였다. 의미 단위의 예를 들면, ‘(모래상자에) 가라앉게 넣기’, ‘(그릇에) 담기’, ‘퍼내기’, ‘건지기’, ‘떠오르게 하기’, ‘흔들리지 않게 고정시키기’ 등이다. 둘째, 상징과 관련된 문헌 자료와 아동관련 자료, 그리고 민담과 신화 자료에서 아동의 연행과 관련된 주제어들에 의미를 부여하면서 기호화하였다. 셋째, 전형상화,

형상화 그리고 재형상화 단계에서 생성된 일관된 의미에 하위주제를 부여하였다. 예를 들어, 아동 W가 그릇에 모래를 ‘담기’와 ‘퍼내기’를 반복하는 연행을 연구자들은 ‘담기-퍼내기’의 연합된 의미 단위로 이해하면서 이 행동을 ‘신체가 영양분을 제공받는’ 의미로 재형상화 하였다. 또한 이러한 주제의 전형상화된 원형적 이미지를 양식과 재화를 끊임없이 제공하는 단체인 ‘화수분’ 설화의 구조에서 확인하였다. 넷째, 하위주제들을 범주화하여 하위주제를 대표하는 대주제를 선정하였다. 본 연구에서 하위 주제 단위들은 ‘움직임의 방향’으로 구분할 수 있었다. ‘담음과 퍼냄’, ‘가라앉힘과 건짐’, ‘빠뜨림과 떠오름’의 주제들은 ‘수직적 움직임’의 대주제로, 그리고 ‘떠내려감’, ‘흔들림과 고정’은 ‘수평적 움직임’의 대주제로 구조화되었다. 다섯째, 각각의 하위주제를 대표하는 이야기를 선택하여 해석적 글쓰기를 하였다. 예를 들어, 대주제 ‘수평적 움직임’에서 하위주제인 ‘담음과 퍼냄’의 주제는 아동 W의 이야기 중 3, 7, 8, 10회기에 걸친 변화 과정이, ‘가라앉힘과 건짐’의 주제는 아동 S와 N의 이야기가, 그리고 ‘빠뜨림과 떠오름’의 주제는 아동 R과 S의 이야기가 대표적으로 선정되었다.

5. 연구결과의 신뢰성과 타당성

본 연구의 분석 결과의 적절성을 확보하기 위해 연구자는 다음과 같은 노력을 하였다. 첫째, 아동의 치료과정을 깊이 이해하기 위해 자료수집을 다각화하였다. 기본적인 사진, 녹음 자료뿐만 아니라 연행을 분석하기 위해 동영상 관찰자료와 전문가 슈퍼비전 자료 및 문헌자료 수집을 위해 노력하였다. 둘째, 치료과정에서 전개된 주제의 적절한 이해를 위해 아동의 변화과정을 선

<표 2> 물을 통한 연행의 상징에 대한 주제

대주제	소주제	주제 의미	원형적 이야기
수직적 움직임	담음과 퍼냄	모성으로부터 양육 받는 신체	'화수분'
	가라앉힘과 건짐	내적 자원의 확인과 획득	'용궁설화'
	빠뜨림과 떠오름	죽음과 재생	'동명왕', '박혁거세', '문희', '심청전'
수평적 움직임	떠내려감	입문과 변환	'바리테기'
	흔들림과 고정	고난의 극복과 안정	'탈해왕'

이해로 제시한 분석심리학적 이론과의 통합성 및 논리적 일치성을 검토하였다. 이를 위해 아동 발달 및 심리치료 분야의 전문가로부터 연구결과를 검토 받았다.

III 연구 결과

본 연구에서 연구 참여자의 모래놀이치료과정에서 물을 통한 연행의 상징적 의미와 주제를 이야기해석학적 연구방법으로 살펴 본 결과, 크게 '수직적 움직임'과 '수평적 움직임'의 2가지 대주제로 구분되었다. 연구결과의 주제 및 의미를 표로 제시하면 표 2와 같다.

1. 수직적 움직임

1) 담음과 퍼냄 : 모성으로부터 양육받는 신체 귀중한 내용물을 담는 상자, 그릇, 바구니 등은 여성, 어머니의 자궁을 상징하는 것으로 귀중한 것을 생산하는 공간이다(Jung, 2006) 비슷한 맥락에서 연금술의 그릇(vas Hermetis)도 최고의 물질(메르쿠리우스)을 생성시켜 내는 곳이다. 마치 동정녀의 신체가 신성한 아기를 길러내듯이 연금술의 그릇은 증류기, 용광로, 변화물질을 담은 기구로서 신비한 돌이나 알을 산출하는 하나

의 모체이자 자궁이며 대극을 융합하는 포괄적인 전체성을 상징한다(이부영, 2002).

'화수분'과 관련된 설화나 민담은 공통적으로 단지에 넣어둔 물건이 계속 꺼내 써도 재물이 끊이지 않고 나오는 주제로 이루어져 있다(한국학중앙연구원, 1980-1999). 움푹 들어간 단지 모양의 화수분은 어린 아이에게 어머니가 끊임없이 먹을 것을 주어 삶의 기본적인 욕구를 충족시켜주는 주는 모성의 헌신과 능력을 연상시킨다.



<그림 1>

그릇 주둥이에 스푼으로 물과 모래를 넣으며 반복적으로 입을 오물거린다. 치료사가 “맛있니?”라고 묻자 아동이 고개를 끄덕인다. 치료사가 “으~음 맛있어” 하며 입을 오물거리자 아동이 웃으며 “다시 말해보세요” 라고 요구한다. 치료사가 “으~음 맛있어”라고 말하며 입을 오물거리자 아동이 환하게 웃은 후 다시 그릇에 물과 모래를 스푼으로 밀어 넣으며 치료사를 향해 입을 오물거린다. (W. 3회기)

아동은 물상자에 물을 넣고 담고 퍼낼 수 있는

그릇, 스푼, 채, 깔때기를 찾는다. 물상자 속에서 입구가 좁은 그릇에 스푼으로 모래와 물을 넣고 있다. 큰 그릇 속에 작은 그릇을 담고 큰 그릇의 물과 모래를 작은 그릇에 담고 퍼내는 연행은 모성 안에서 양육받는 정신과 신체를 연상시킨다. 물상자가 양분을 주는 모성이라면 그릇은 양육받는 신체가 된다. 좁은 입구는 양분을 받아먹는 입이 된다. 아동은 모래와 물을 넣기를 반복하는데 그릇이 내용물로 가득차면 채워진 내용물을 깨끗하게 비우고 다시 채우기를 반복한다. 반복적인 동작은 아동의 채워지지 않는 ‘허기’, 애정의 욕구를 느끼게 해준다.



<그림 2>

그릇 주둥이에 스푼으로 물과 모래를 반복적으로 옮겨가며 넣는다. 깔때기에 모래를 넣다가 한 꺼번에 넣어 모래가 내려가지 않는다. 물을 붓자 모래가 쉽게 내려간다... 모래 넣고 물 붓기를 반복하며 아동이 “안 내려가요”... 물을 부어 모래가 내려가게 한다. “자~알 내려간다” 아동이 깔때기 속의 모래에 물을 부어 내려가게 하다가 모래와 물이 넘쳐 올라온다... 아동이 치료실 문을 나가면서 “다음에 먹고 토하기 또 할 거예요”라고 말한다. (W. 7회기)

아동의 연행은 과도한 식이욕구로 인해 체하기와 토하기를 반복하는 것처럼 보인다. 아동에게는 체하고 토할 정도로 먹어야 할 만큼 모성으로부터 충족되지 못한 것이 있다는 것을 환기시키며 아동의 연행은 이러한 충족되지 못한 욕구가 보상되는 치유의 행위임을 보여준다. 물상자의 모래와 물은 끊임없이 퍼내어도 마르지 않는 모성의 양분을 의미하는 것 같다.



<그림 3>

아기 인형을 발가벗기고 물 상자에 넣어 목욕을 시킨다. 인형을 들어 올리자 아기 몸속에 들어갔던 물이 빠져나와 다리 사이로 흘러내린다. 아기 인형을 물속에 넣었다가 꺼내기를 반복하며 “오줌 누다”라고 말한다. 아기 인형 하나를 더 발가벗기고 물속에 담근 다음 꺼내 오줌을 누이기를 반복한다. (W. 8회기)

식은 배설을 동반한다. 아동은 1명의 아이가 아닌 2명의 아이를 상자 안에 넣어 아직 단일화된 자아상을 형성하지는 못한 것으로 보인다. 그러나 아이가 섭취와 배설까지 모성의 품에서 충분히 양육 받는 상을 표현하고 있으며, 그릇의 형상은 입에서 배설까지에 이르는 온전하고 실재하는 신체의 형상에 가까워졌다. 또한 아동은 배설의 본능적 욕구와 함께 ‘밖으로 나오는 방식’, 즉 생산하는 방식(Jung, 2006)에 대한 정신적 상을 형성하고 있는 것 같다. 생산에 대한 정신적 원형의 이미지는 다음과 같이 세계로 나오는 알의 출현으로 구체화된다.



<그림 4>

섞여있는 물과 모래, 플라스틱 조각들을 체로 걸러서 그릇마다 물, 모래, 플라스틱 조각들을 따로 담는다. 물만 담은 그릇에 알에 모래를 채우고 담근다. 알에 물을 가득 채우고 담근다. 알이 물속에 가라앉는 것을 반복한다... 알속에 물을

반쯤 넣고 플라스틱을 넣자 알이 가라앉지 않고 둥둥 떠 있다. 알속에 물을 완전히 빼고 공기와 플라스틱 내용물을 넣고 물속에 알을 담갔다가 손을 떼자 알이 수면위로 떠오른다. 알을 물속에 담갔다가 떠오르게 하는 행위를 반복한다.

(W. 10회기)

아동은 물, 모래, 플라스틱 색조각을 분류한 후 분류한 플라스틱 색조각을 알 속에 넣고 물속에 담갔다가 떠오르게 하기를 반복하고 있다. 물만 담은 노란 통은 순수한 질료를 넣은 알을 품고 있다. 알이 물속에 가라앉았다가 저절로 떠오르는 장면은 알이 물속에서 물 밖으로 돌출되는 인상을 주는데, 세계로 알이 배출되어 탄생되는 창조의 과정을 보여주는 것 같다. 이후의 치료 회기에서 아동은 위와 동일한 연행을 반복하다가 알을 물 밖으로 들어올린다. 아동은 알을 물속에서 물 밖으로 들어올리기를 반복하다가 일어서서 팔을 쭉 들어올려 ‘백두산보다 높이’라고 외친다. 이러한 연행은 무의식-모성에서 알-의식이 탄생하는 과정을 상징적으로 보여주는 것 같다. 그러나 알은 아직 물질로서만 존재하고 분화되지 못한 혼돈의 상태 그리고 동시에 분화의 잠재성만을 보여주고 있다. 그러나 원형 물통의 중심에서 알을 계속 떠오르게 하는 행위는 전체의 중심잡기, 즉 집중화의 치유과정을 연상시킨다.

2) 가라앉힘과 건짐 : 내적 자원의 확인과 획득
보(寶)의 의미는 고대의 화폐였던 조개(貝)와 귀금속이었던 옥(玉)의 의미에서 유래되었다(정민경, 2009). 화폐와 귀금속은 생존을 유리하게 또는 풍요롭게 해주는 귀중한 자원으로서의 기능을 한다. 이러한 귀중한 것을 얻는 것은 인간을 매혹시키지만 ‘쉽게 얻을 수 없는’ 신비로움(mysterium)을 갖는다. 신비로운 보물은 어머니인 무의식, 즉 정신의 전체성에 중심과 같은 무

엇인가가 존재하며 이러한 ‘쉽게 얻을 수 없는 보배’를 얻는 것은 무의식에서 정신의 근원성 및 금지된 것에 대한 저항을 의식화하고 극복하는 것을 의미한다(Jung, 2006).

쉽게 얻을 수 없는 보물의 주제는 물속 깊숙이 가라앉은 보물이 있는 심해를 탐사하는 이야기, 용감한 기사들이 불을 내뿜는 드래곤이 지키고 있는 동굴을 찾아가 보물이나 공주를 구하는 주제로 이루어져 있다. 한편 한국의 「용궁설화」는 물고기, 자라, 거북이 등의 수생동물들을 도와주고 쉽게 구할 수 없는 용궁의 보물을 얻는 주제로 이루어져 있다(이동철, 2005).



<그림 5>

“바닷물 같죠?”... 칼을 물속에 넣으며 “전설의 칼”이라고 말한다. 칼이 물 위에 뜨자 칼을 빼고 황금색 나팔을 가져와서 물 속에 가라앉힌다. “마법의 나팔... 소원을 빌면 이뤄줘요... 근데요 보물을 지키는 뱀이 있어요... 무섭기도 하죠”
(S. 6회기)

아동은 보물로 먼저 칼을 선택했지만 칼이 물위에 뜨자 물에 가라앉는 나팔을 사용하였다. 아동에게 보물은 가라앉는 것이어야 하고 보물을 얻기 위해서는 물속으로 들어가야만 하는 것이다. 보물이 있는 물속으로 들어가는 과정은 위험한데 근처를 나는 비행기는 추락하고 해적선들은 출몰하여 위험하다. 또한 보물을 지키는 뱀은 위협적이다. 뱀이 죽으면 동굴 위의 작은 드래곤이 성장하여 보물을 지킨다. 아동은 반복되는 어려움을 재현한 후 마법의 나팔을 물속에서 건져올려 나팔을 불며 즐거워한다. 아동의 이야기는

마법의 나팔을 구하는 과정보다는 마법의 나팔을 지키는 것에 초점을 두고 있는 인상이다. 아동은 자신의 내면에 이루고 싶은 욕구와 소원이 있고 그 소원이 여러 겹의 어려움을 극복해야만 이루어질 수 있다는 것을 자각하는 것 같다.



<그림 6>

물속의 해저 도시에 잠수부가 보물을 캐러 들어간다. 잠수부는 칼로 보석을 캐고 있다. 손으로 파도를 만들고 물 위의 배에 있던 대장이 갈고리로 잠수부를 끌어 올린다. “잠수부와 대장도 물에 빠지고... 다른 대원이 구해주러 왔어요” 대장과 잠수부를 갈고리로 모두 끌어 올린다.
(N, 6회기)

해저 도시의 심해 세계에서 보물을 캐는 과정은 어려움으로 가득 차 있다. 보석들은 단단하게 박혀있어 칼로 캐내야 하고 거친 파도는 사람들을 계속 위협한다. 사람들은 보물을 얻기 위해서는 물속으로 들어가야만 하고 그 과정의 어려움은 여러 번 반복된다.



<그림 7>

물 상자 속에 흰 돌, 푸른 돌, 자연 돌을 넣는다. 금과 은도 뿌린다. 금과 은이 물 위에 뜨는 것을 보고 “가라앉지 않네”라고 말한다. 물고기, 꽃게, 작은 고동을 가져와 뿌린다. “가라앉는 것도 있고 안 가라앉는 것도 있는데... 이번엔 모래로” 물 위에 모래로 살짝 흘뿌린다. “이거는(모래 일

부) 왜 안 가라앉지? 너무 가벼워서 그런가?” 물개 한 마리를 상자 한 가운데 머리를 물 위에 내밀도록 넣고 거북이 2마리를 주위에 넣는다.
(N, 15회기)

물속의 내적 자원을 확인한 아동들은 그 자원을 획득하기 위해 보다 적극적인 연행을 펼치게 된다. 섬이나 물속의 흙을 파헤치고 내적 자원은 보석에서 광물, 석유, 생물들로 점차 확장되고 풍부해진다. 또한 이러한 다양한 자원들을 건져 올릴 수 있는 도구들, 즉 보물을 얻거나 건져 올릴 수 있는 칼, 갈고리, 낚시도구, 그물, 시추선 등을 찾거나 만들게 된다.

아동에게 내적 자원은 여러 종류의 보석, 물고기, 꽃게, 고동 등의 생물로 다양해졌다. 아동에게 이러한 자원은 물속에 가라앉아야 되는 것이다. 가라앉을 수 있는 다양한 재료들을 실험한 후에 아동은 마지막으로 물개와 거북이를 상자에 놓는데, 특히 물개는 머리를 물 밖으로 내밀 수 있도록 바닥을 돋우고 상자의 중심에 놓는다. 물개와 거북이는 물속과 밖을 이동할 수 있는 동물로 물속에서 먹이를 구하고 육지로 올라오는 동물들인데 아동은 내적으로 에너지를 확보하고 이제 자연스럽게 육지로 올라올 수 있는 준비를 하고 있는 것 같다. 아직 완전히 물 밖으로 나오지는 않았지만 이러한 의식화의 가능성이 상자의 중심에 놓여 있다.

3) 빠뜨림과 떠오름 : 죽음과 재생

물의 원형적 이미지는 생명을 창조하는 모성이다. 물은 모든 생물의 생존에 절대적으로 필요한 원소이며 다른 물질과 쉽게 결합하는 특성을 가지고 있다. Bachelard(2004)는 가루를 물로 반죽하여 만든 ‘작품은 태아’라고 말한다. 물이 다른 물질과의 결합을 통해 새로운 물질과 형태를 탄생시키는 것은 대극의 통합을 통해 새로운 전

체성을 생산하는 것이라고 볼 수 있다.

물의 창조성과 관련된 이야기는 다양한 창조 신화 및 건국신화에서 나타난다. 한국의 『삼국유사』의 고구려 「동명왕」 편에서 동명왕의 아버지 해모수는 천제, 하늘을 상징하는 빛, 어머니 유희부인은 강을 다스리는 신 하백의 딸로서 물을 상징한다. 신라 「박혁거세」 왕은 하늘을 상징하는 빛과 백마, 부인 알영은 우물의 용에게서 태어나 박혁거세왕과 왕비 알영은 하늘을 상징하는 아버지와 물로 상징되는 어머니의 결합이라는 원형적 이야기를 담고 있다. 또한 신라 김유신의 동생 「문희」는 서라벌이 오줌에 잠기는 꿈을 사서 왕비가 되는데, 이 꿈의 내용은 서라벌을 물(양수)로 품은 국모를 상징한다.

물은 생명이자 동시에 생명이 있기 전의 상태, 즉 죽음에서 기원한다는 점에서 모성의 물은 생명 이전의 상태로 돌아가는 죽음의 상징적 이미지를 함께 가지고 있다. ‘밤의 바다감옥’, ‘밤의 항해’ 이미지는 자궁으로 되돌아감으로써 새롭게 태어나고자 하는 그리움, 즉 죽음의 상태를 환기시키며(Jung, 2006), 죽음의 물은 생명의 물과 달리 깊고, 어둡고, 무거운 밤처럼 ‘달린 물’이다(Bachelard, 2004).

죽음을 통한 두 번의 탄생 주제는 영웅신화와 창조신화의 일부인 홍수신화에서 나타난다. 현실적인 어려움에 직면한 인간은 모성으로 퇴행한다. 이러한 모성으로의 퇴행은 모성으로부터 분리되어 모성 밖으로 다시 태어남으로써 영웅으로 변형된다. 이렇게 모성으로 퇴행하는 외디푸스 콤플렉스는 요나 콤플렉스로 변환되어 보다 강한 자아의 팽창과 의식화를 구축하게 된다(Jung, 2006).

재생의 주제와 친숙한 이야기로 『심청전』의 심청은 새로운 인격으로 거듭나기 위해 인당수로 빠지는 죽음의 단계를 거쳐 왕비로 상징되는

더 높은 차원의 인격으로 창조적으로 변화되는 ‘인격의 신생(erneuerung)’을 이루게 된다(이부영, 1997).



<그림 8>

물상자에 따뜻한 물을 채우고 손을 담근다... 물고기들을 물 속에 넣는다. 흑인 아이를 물속에 던져 놓으며 “까맣게 탄 아기”라고 말한다. 물고기들을 뒤집기 시작한다. “뒤집어 졌다... 애도 뒤집어졌다... 아까보다 좀 차가워졌다” 모래 속에 물에 뜨는 상어를 넣으며 “식인상어”라고 말하고 고기들을 모래 속에 숨기고 움켜지듯 모래를 강하게 주무른다... 물속에서 모래를 주물럭거리며 “이건 꼭 찰흙 같아요” (R, 1회기)

아동은 따뜻한 물을 많이 부어줄 것을 요구하면서 손을 물 속 깊숙이 담그고 찰흙을 만지듯이 물속의 모래를 만진다. 아동의 손은 마치 따뜻한 어머니의 양수나 품속에 싸여 있는 인상을 주며 모래 반죽의 부드러운 촉감은 어머니와의 접촉을 느끼고 있음을 환기시킨다. 이러한 어머니 품에서 생물들은 마치 죽은 것처럼 뒤집어져 가라앉아 있고 물 위에는 식인상어만이 떠다니고 있다. 어머니의 품속으로 들어가는 것은 죽음을 거치는 것과 같다.



<그림 9>

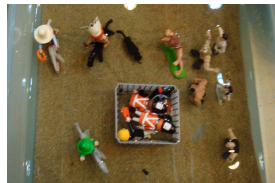
“선생님, 식인상어 없어요?” “이거 다 부으면 어디까지 갈까요?... 우와, 정말 (물이) 많다... 선생님, 물 이(여기)까지 더 올리고 싶어요” 머리들 달린 공룡의 몸을 물속에서 누르자 소리가 난다 “아파요”... “선생님 (머리들 달린 공룡 몸속에) 모래 안 들어가게 (물) 넣어보세요... (상자에) 물이 너무 많아요” (R, 2회기)



<그림 11>

상자에 물을 붓고 배들을 가져온다. 뽀뽀기를 할 수 있는 플라스틱 개구리를 가져와서 물 표면에 뜰 때까지 반복해서 띄운다. 배를 물 위에 띄우고 개구리를 태운다... 바위를 물 상자 안에 던지자 상자에 파도가 일어나고 배가 흔들린다. “지진이 일어난다.” 상자를 흔들어 파도를 일으킨다. 뱀들을 가져와서 물속에 넣고 큰 뱀을 물 위로 꺼내며 “쉬~이 쉬~이... 개구리가 꼬리를 물어서 뱀을 다 죽인다” 상자를 흔들면서 “다 가라앉아요... 뱀은 개구리가 다 죽이고... 사람들은 구명보트에...” 사람들을 구명보트에 태운다. (R, 19회기)

아동에게 어머니의 품은 따뜻한 그리움이자 동시에 죽음과도 같은 고통스런 품이기도 하다. R 아동은 특히 20여회기 동안 물상자로 놀이하 며 무기력하고 우울한 모습을 보였다. 공룡의 아 품은 아동의 죽음과도 같은 고통의 상태, 즉 무 의식의 공포에 빠져 있음을 암시하는 것 같다.



<그림 10>

“이런 사람들은 경찰. 이런 사람들은 나쁜 짓을 하는 사람이에요” 사람과 말들을 가져와서 “물 속의 감옥” 경찰이 밖에 있고 말 탄 사람과 레슬러들이 울타리 밖에 있었으나 위치를 바꾸어 경찰들을 울타리 안에 가두고 “이 사람들이 경찰들을 감옥에 가두었어요” (R, 8회기)

아동의 의식은 아직 무의식에 압도당한 분위기이다. 상자 속 물의 수위는 낮아졌지만 무의식적 공포에 사로잡힌 아동의 의식 상태는 나쁜 사람 가두는 감옥에 갇혀 꼼짝 못하는 경찰로 표현되고 있다.

아동은 회기가 진행되면서 물속에 빠뜨리는 연행에서 물 위로 올라오는 연행으로 변화를 보이는데, 이때 등장하는 동물로 뱀과 개구리가 등장한다. 뱀은 허물을 벗고 변형된다는 점에서 아동의 내적 변화를 암시하는 동물일 수 있다. 또

한 뱀은 삼키는 동물이라는 점에서 바다괴물처럼 물의 삼키는 이미지와 연결될 수 있다. 한편 개구리도 성장하면서 외양이 변형되고 물과 물을 함께 이동하는 특성, 특히 물속에서 호흡하고 성장하다 이후에 물 밖에서 호흡하고 물 밖으로 튀어 오르는 특성으로 인해 의식화라는 정신적 변화를 암시하는 동물이라고 할 수 있다. 개구리가 뱀을 잡아 먹음으로써 아동의 의식은 무의식에서 점차 벗어나고 있음을 표현해주고 있다. 사람들이 물속에 빠졌다가 구조되는 상황은 자아의 상태가 홍수신화를 거쳐 강화되고 있음을 상징한다고 볼 수 있다.



<그림 12>

“한국군과 북한군이 싸우는데... 제우스가 나타

나 바이러스를 퍼뜨리고... 북한군은 모두 죽는다.” 제우스가 상자 위와 치료실 위를 날라 다니며 바이러스를 퍼트린다... 제우스를 치료실 선반 맨 위에 매달아 놓는다. (S, 13회기)

홍수신화와 관련된 아동의 이야기는 마치 세레 장면처럼 완전히 물속에 잠겼다가 물 밖으로 완전히 올라오는 생존자로 나타나거나 정화를 기복한 절대자인 신의 모습으로 등장한다. 이는 아동의 자아 이미지가 마치 신으로 격상된 영웅의 힘을 상징적으로 보여준다고 할 수 있다. 아동이 치료실 가장 높은 곳에서 제우스를 매달아 높음으로써 자아가 자신의 정신적 세계 전체에서 가장 강력한 힘의 중심이 되었음을 공포하는 것 같다.

2. 수평적 움직임

1) 떠내려감 : 입문과 변환

흐름은 진행, 떠남, 혹은 일련의 상태에서 다른 상태로 이동하는 것을 암시할 수 있다. 많은 신화에서 영웅들은 이승에서 저승으로 갈 때 강을 건너거나 강을 따라 간다. 이러한 이동의 연행은 죽음이나 전환의 관념을 상징할 수 있다. 죽이고 싶지도 않고 살리고 싶지도 않은 허약하고 불길한 아이들은 물결에 내던져진다(Bachelard, 2004). 이러한 의미에서 떠내려감은 심연으로 가라앉는 죽음의 의미와 유사해진다. 이러한 죽음의 상징적 의미는 재생을 위한 입문을 의미할 수 있는데, 입문(initiation)은 외부의 가치에 구애받지 않고 자기의 내면세계에 몰입하여 새로운 인격으로 재생하기 위한 자기실현 과정(이부영, 2002)의 시작이라고 할 수 있다.

『바리데기』 이야기에서 공주라는 고귀한 신분으로 태어난 아이는 물에 떠내려가도록 버려져 천한 신분이 된다. 즉, 공주의 신분을 죽음으

로써 천한 신분으로의 전환되는 설정이 일어난다. 또한 바리공주는 명계에 있는 영생의 약물을 얻기 위해 여러 바다를 건너간다. 즉 재생과 치유를 위해 죽음의 바다를 건너야 한다.



<그림 13>

상자에 물을 붓고 기차길과 기차를 놓는다. “기차길을 놓아야지... 일단 기차길을 만들고...” 기차길을 빼고 기차를 나선형으로 상자 안을 움직인다. “이번엔 기차놀이 말고... 자동차를 가져와서 레이싱... 이걸 가져와 관광객이라 하는 거고...” 흰 울타리를 가져와 나선형으로 길을 만들고 “이 걸 한 바퀴 돌아야 돼...”

(H, 2회기)

아동은 치료 초반에 기차를 넣고 나선형으로 움직이는 연행을 보이는데 나선형의 형상은 만다라상 또는 자기실현의 상징으로서 미로의 상징과 함께 죽음과 재생, 생성과 회귀, 후진과 전진, 생명의 원초적 리듬의 영원한 반복의 상징(이부영, 2002)으로 알려져 있다. 아동의 연행은 아동의 정신적 에너지의 흐름이 의식적 상태에서 무의식 상태로 이동하는 과정을 보여준다. 나선형의 움직임은 깊은 곳에 있는 중심지로 향하는 수직적 움직임과 수평적 움직임의 결합을 연상시키는데 이러한 연행은 내향화로 향하는 입문, 혹은 치유의 시작을 의미하는 것으로 보인다.

아동은 나쁜 인물들을 완전히 죽여 떠내려 보냄으로써 나쁜 인물들을 제거시켰다. 나쁜 인물들은 죽음을 통해 착한 편으로 전환시키는 과정이 이루어지고 있다. 그러나 아동은 나쁜 편을 착한 편으로, 착한 편을 나쁜 편으로 전환시키는



<그림 14>

스타워즈의 나쁜 인물들을 넣고 물을 부어 병사들이 떠내려가게 한다. “시체가 되어 떠내려가는 거예요” 스타워즈의 주인공들을 넣고 “원래는 스타워즈의 착한 편인데... 이제 나쁜 편이 되었어요...” 스타워즈의 착한 편과 나쁜 편의 설정을 바꾸어 전쟁을 벌인다. 새로운 인물들을 넣으면서 “갑자기 나타난 친구들이 서로 돕는 거예요” (N, 9회기)

연행을 계속 반복함으로써 지속적인 대립상황을 만들고 있다. 아동들은 끊임없이 대립하고 평정하기를 반복함으로써 자아가 자신의 정신적 세계를 더 장악할 수 있도록 힘을 계속 강화시키는 것으로 보인다.

2) 흔들림과 고정 : 고난의 극복과 안정

물 위에 떠 있는 물체는 물의 흐름에 따라 표류하는데 물체가 제어되지 못한다면 물체는 자신의 의도와는 상관없이 물의 흐름에 따라 이동하게 된다. 어디로 흘러가는지 알 수 없는 ‘밤의 항해’는 죽음의 물로서(Jung, 2006), 흐르는 물은 물속에 삼켜지는 것과 같은 상징성을 가진다고 볼 수 있다. Bachelard(2004)는 자연의 4원소 중에서 ‘흔들릴 수 있는 원소’는 물 뿐이라고 말한다. ‘잔잔한’ 물의 흔들림은 어머니의 품 혹은 요람의 이미지를 연상시키지만 ‘난폭한’ 물의 흔들림은 삼켜버릴 것 같은 분노의 이미지를 환기시킨다. 물의 난폭한 속성은 아동의 연행에서 목적을 성취하는데 방해 받거나 어려움을 겪는 ‘장애’의 의미로 표현될 수 있다. 영웅으로 태어난 아이들은 그러한 장애를 헤쳐 나가야 하는 운명

으로 태어난다.

『오디세이아』의 오디세우스는 바다를 항해하면서 수많은 바다괴물과 함정들을 극복해 나가야 한다. 이렇게 곤란을 견디면서 주인공들은 영웅으로 단련된다. 로마건국신화에서 로마의 시조 ‘로물루스와 레무스’ 쌍둥이 형제들은 강에 버려져 떠내려 간 후 살아남아 로마제국을 건설하고 『삼국유사』의 「탈해」 왕도 먼 바다에서 신라로 떠 내려와 신라의 왕이 되는데, 죽음과도 같은 고난을 헤쳐 살아남 영웅들은 새로운 세계를 건설할 수 있는 힘을 가지고 있다고 할 수 있다. 육지에 닿아 새로운 세계를 건설하는 영웅은 의식화와 자아의 강화를 상징한다고 볼 수 있다.



<그림 15>

“맞은 없나요?” 치료사가 갈고리를 알려주자 물에 넣어본다. 물 위에 갈고리가 뜨자 “다른 배 연결할 수 있어요?” 배들이 흔들리자 갈고리로 배들을 연결시킨다... 물속에 사람을 가라앉히고 포크레인으로 사람을 물 밖으로 건져 낸다... 물 위에 뜬 플라스틱 위에 사람들을 올려놓고 “석유 파는 사람... 오, 이 사람(해적 선장)도 살았다... 아, 떨어졌다...” 뽀로로가 탄 배를 움직이며 “항구로 가고 있는데 파도가 너무 많이 쳐서... 으악!” 손으로 물을 쳐서 파도를 만든다. “바람을 일으켜요” 배들이 항구로 향한다. (R, 22회기)

물의 흐름은 끊임없이 흔들리는 특성에 의해 ‘불안정’의 관념과 관련될 수 있다. 이러한 불안정은 물속에 빠짐으로써 무의식에 압도될 것 같은 심리적 불안감을 암시하기 때문에 이러한 불안정을 변화시키는 과정이 모래놀이치료 전개과

정에서 나타나게 된다. 닻을 올리는 배의 출항과정이 죽음과 불안을 암시한다면 재생의 과정은 닻을 내리는 것으로 상징화될 수 있다. 파도를 일으켜 배를 흔들리게 만들면서 아동은 닻을 찾게 되는데 배가 움직일 수 없도록 무겁게 가라앉는 닻을 원한다. 원하는 닻을 찾지 못한 아동은 작은 배를 좀 더 크고 튼튼한 배와 연결시키도록 갈고리를 이용한다. 그러나 갈고리라도 충분한 안정성을 얻지 못하자 배들을 육지인 항구로 움직인다. 항구라는 안정된 기반에 대한 목표가 생겼지만 목표에 도달하는 과정이 쉽지 않도록 설정됨으로써 아동의 정신적 에너지는 고난을 극복하며 항구로 향하는 과정에 집중되게 된다. 이러한 집중화를 통해 아동은 바다로 상징되는 무의식 세계를 극복하고 있다. 이렇게 무의식을 극복한 정신적 에너지는 단단한 육지에서 새로운 세계를 건설하는데 집중하게 될 것이다. 실제로 아동들은 바다에서 벗어나는 연행 이후에는 육지에서 정복 전쟁을 벌이거나 새로운 세계를 건설하는 연행을 하여 치료 후반기로 갈수록 물 상자를 이용한 연행이 감소하는 경향이 있다. 아동 R의 경우에도 22회기 이후에는 물을 이용한 연행이 거의 나타나지 않게 되었다.

IV. 논 의

본 연구의 목적은 아동의 모래놀이치료에서 자아가 강화되는 과정을 물을 통한 연행의 상징적 의미로서 분석해보는데 있다. 이를 위해 본 연구는 이야기 해석학의 질적 연구방법을 적용하였으며, 전형상화 단계에서는 Jung의 분석심리학과 Kallf의 모래놀이치료이론, 그리고 민담과 설화의 분석심리학적 의미, 그리고 아동의 양육배경과 심리적 특성을 참조하였다. 형상화 단

계에서 아동은 의식화와 자아의 강화를 상징하는 이야기와 연행을 창조적으로 전개하였다. 아동의 형상화에 대한 재형상화 과정이 본 연구의 결과로, 아동의 모래놀이치료에서 나타난 물을 통한 연행의 주제들은 크게 ‘수직적 움직임’과 ‘수평적 움직임’으로 구조화되었다. 수직적 움직임의 ‘담음과 퍼냄’ 연행의 의미는 ‘모성으로부터 양육받는 신체’, ‘가라앉힘과 건짐’ 연행의 의미는 ‘내적 자원의 확인과 획득’ 그리고 ‘빠뜨림과 떠오름’ 연행은 ‘죽음과 재생’을 의미하였다. 수평적 움직임의 ‘떠내려감’ 연행은 ‘입문과 변환’을 그리고 ‘흔들림과 고정’은 ‘고난의 극복과 안정’을 의미하였다.

이러한 상징적 의미들의 심리치료적 의의를 논의하면 다음과 같다. 첫째, 모래놀이치료과정에서 아동의 연행은 물의 수직적 움직임 및 수평적 움직임과 관련된 상징체계로 구조화될 수 있다. 물을 사용하는 아동의 연행이 수직적 움직임에 있어서 하강에서 상승으로 변화하는 과정과 수평적 움직임에서 불안정으로부터 안정으로 변화하는 과정은 아동의 정신세계가 의식화되는 개성화과정을 보여준다. 그러나 수평적 움직임에서 떠내려가는 과정은 수직적 움직임에서 하강의 의미, 즉 재생을 위한 죽음의 과정과 같은 심리적 의미를 갖는다고 볼 수 있다. 따라서 아동의 물을 통한 연행은 크게 물로 들어가는 과정과 물에서 나오는 과정으로 볼 수 있으며, 물로 들어가는 과정은 치유를 위한 퇴행과 입문을 의미하며, 그리고 물에서 나오는 과정은 무의식적 자원과의 결합을 통해 의식화와 자아가 강화되어 가는 아동기의 개성화 과정을 보여준다. 또한 이러한 개성화 과정에서 물에서 나오는 과정은 에너지가 집중되는 중심화 현상(Jung, 2002b)이 반복적으로 나타나는 것을 확인할 수 있다.

둘째, 본 연구의 결과들은 아동기 모래놀이치

료의 주요한 특성 중의 하나가 신체 동작을 사용한 연행임을 보여준다, 이는 인간의 신체적인 동작은 본능적 행동과 정신적 원형의 결합이며 미분화된 어린 아동의 신체 움직임에서 보다 본능에 가까운 충동과 집단적인 원형 상이 나타난다(Jung, 2002a)는 주장을 뒷받침한다. 또한 원시적 운동기능에서 출발한 동사적 원형 이미지는 도구와 같은 명사적 실사를 필요로 하며 명사적 원형 이미지보다 먼저 발달한다(Durand, 2007)는 사실도 뒷받침한다. 실제로 연구 참여 아동들도 회기가 진행될수록 치료사에게 더 많은 바다 속 자원 및 자원을 끌어 올리거나 이동에 필요한 도구들을 요구하거나 고안해 내었다.

셋째, 분석심리학적 관점에서 아동기 심리치료의 목표는 자아의 강화에 있으며, 이 시기의 모래놀이치료의 과정은 자아로 상징되는 인물이나 소품이 목표로 하는 행동을 실제로 구현하는 특징이 있다. 이러한 특징적인 연행을 통해 연구 참여 아동들은 실제 현실에서도 적응적으로 변화하게 된 것으로 보인다. 회기 진행 중에 혹은 회기 종결 이후에 아동의 보호자들과의 비구조화된 면담에서 보호자들은 공통적으로 아동들의 적응적 행동이 증가하였다고 보고하였다. 아동 W는 영아기 어머니의 가출, 오랜 시설 생활, 그리고 시설 내의 또래 대부분이 돌봄을 많이 필요로 하는 지체 장애인이어서 아동의 애정의 욕구와 현실 적응의 과제를 수행하는데 한계가 있었다. 아동 W는 치료사와의 개별 심리치료를 통해 결핍된 모성에 대한 욕구를 어느 정도 충족시킨 것으로 보이며 다른 시설로 이동하기 전까지 이루어진 치료의 마지막 몇 회기동안 학업에 대한 의욕을 보이며 공부하는 모습을 반복적으로 재연하였다. 아동 S와 N의 부모는 공통적으로 또래관계의 어려움과 충동적이고 산만한 행동을 주호소로 보고하였다. 또한 두 아동 모두 틱증상

을 보였는데 치료 후반기에 아동 S는 가정에서도 틱증상이 더 이상 나타나지 않으며 아동 N은 틱증상이 감소하였고 갈등 관계에 있던 동생을 돌보는 행동도 증가하였다. 아동 S, N, R, 그리고 H는 공통적으로 학교생활에서 또래관계의 어려움을 호소하였으나 네 아동 모두 친구가 새로 생겼고 방과 후에 친구들과 정기적으로 축구를 하거나 친구 집을 방문하는 일과가 생겼다. 부모에게 자기주장을 이전보다 더 많이 하지만 동시에 보호자의 제한에 대해서도 수용하는 정도가 이전보다 더 증가하였다고 어머니들이 보고하였다. 아동들은 무의식을 상징하는 물속에서 자신의 내적 자원을 건져 올리는 연행을 통해 자아의 잠재력을 확인함으로써 현실 적응적인 의식과 자아의 기능이 회복되었다고 볼 수 있다. 이는 아동의 상징적인 연행은 ‘실현화의 양식’(Hymes, 1981)으로서 현실적인 적응을 도우며, 실제로 모래놀이치료를 통해 자아가 강화된 아동들이 실제 현실에서도 집단에 적응적으로 변화하게 된다(김보애, 2008)는 사실을 뒷받침한다.

넷째, 아동마다 모성과의 긍정적인 접촉의 정도에 따라 물을 통한 연행의 욕구가 표현되는 정도가 다른 것으로 보인다. 본 연구에 참여한 아동들은 내담자 중에서도 물 상자를 자주 사용하거나 혹은 주요한 시점에서 인상적으로 사용한 아동들이었으며 공통적으로 모성과 분리되는 경험이 있었거나 신체적·정서적으로 학대당한 경험이 있었다. 특히 아동 W는 유아기로 접어들면서 어머니가 가출하고 아버지로부터 방임된 양육을 받아 아동요양시설에서 성장하였으며 아동 R은 부모의 불화로 인해 어머니가 아동에게 아버지의 부정적인 특징을 투사하고 친밀한 부모 자녀관계를 형성하지 못하였다. 이로 인해 아동 W는 요양원에서 담당교사에게 의존적인 태도를 보이며 신경전을 자주 벌였으며 아동 R은 무력

하고 우울한 표정을 자주 짓고 있었다. 다른 세 아동에 비해 이들 두 아동은 물을 이용한 상자가 상대적으로 많이 나타났으며 특히 아동 W는 가장 기본적인 욕구라고 할 수 있는 식이요구가 강하게 나타났다. 따라서 심한 모성 박탈은 모성으로의 퇴행욕구 또한 강하게 불러일으키는데, 물을 통한 연행이 모성결핍의 아동에게 보상적인 특성이 있다는 것을 보여준다. 그러나 이러한 개인적 차이는 존재하지만 공통적으로 모성과의 긍정적인 접촉이 부족했던 경험은 물을 통한 연행을 증가시키며, 이는 물이 모성과 무의식을 상징하며 물에 들어가고 나오는 과정이 내향화와 정신의 고양을 의미하는 집단적 원형의 이미지라는 것을 보여준다. 이와 관련하여 연구자는 슈퍼비전 과정에서 물의 사용과 관련하여 제한의 필요성을 인식하였는데, 아동 W와 R은 치료 초반에 물이 상자에 가득 찰 정도로 혹은 넘치도록 부을 것을 치료사에게 요구하였다. 이렇게 상자를 가득 채운 깊은 물은 아동의 정신이 무의식에 압도되어 벗어날 수 없음을 무의식적으로 인정하게 만드는 위험성이 있을 것으로 보인다. 따라서 치료사들은 치료 초반에 아동과 물의 사용에 대한 약속을 하되 치료사의 일관된 기준이 필요할 것으로 보인다.

본 연구는 아동의 모래놀이치료과정에서 물을 통한 연행의 상징적 의미를 이야기 해석학적 연구방법을 통해 살펴보았는데 의의가 있다. 이를 통해 성인기와 다른 아동기의 정신치료의 과제와 모래놀이치료과정의 이해에 관한 기초자료를 제공하였다. 따라서 이야기 해석학적 연구방법으로 모래놀이치료과정을 학문적으로 연구하는 것은 다양한 주제로 전개되는 치료의 전개과정을 체계적으로 정리하고 이해하는데 도움이 될 것이다.

앞으로의 연구를 위한 제언을 하자면, 첫째,

본 연구에서는 물의 다양한 특성과 관련된 연행을 다루지 못하였다. 연구자는 다양한 아동의 치료과정에서 물을 통한 연행에는 물에 들어가고 나오는 연행뿐 아니라 물을 뿌리거나 모래에 적셔 모래를 단단한 모양으로 빚는 연행, 물에서 빛이 투과하거나 반사하는 현상과 관련하여 아동이 연출하는 장면들을 간혹 관찰할 수 있었다. 이후의 연구에서는 이와 관련된 체계적인 분석이 필요하리라 본다. 둘째, 모성의 결핍이 심했던 아동 W와 R의 치료과정에서 연구자는 치료사로서 아동에 대한 연민의 감정과 자기치유의 잠재성을 경험하였다. 그러나 이러한 치료사로서의 정서적 경험과 태도 변화에 대한 분석은 부족하였다. 후속 연구에서는 내담자의 형상화를 통해 치료사가 경험하는 내적 세계의 변화를 적극적으로 재형상화할 필요가 있으며, 나아가 이것이 내담자의 심리적 재형상화에 미치는 영향, 즉 내담자와 치료사의 내적 경험 간의 역동성을 연구할 필요가 있을 것이다.

참 고 문 헌

- 김보애(2008). **모래놀이여행**. 서울: 가톨릭출판사.
- 박애자(1999). 유아의 연령과 성에 따른 물·모래놀이에 관한 연구. **유아교육학논집**, 3(2), 95-118.
- 이동철(2005). 용궁설화의 서사구조와 의미. **비교민속학**, 28, 397-436.
- 이부영(1997). '재생'의 상징적 의미. **심성연구**, 12(2), 89-114.
- 이부영(2002). **자기와 자기실현**. 서울: 한길사.
- 이화정(2000). **실외놀이시설에 대한 유아의 선호도와 놀이시설별 유아의 놀이형태**. 덕성여자대학교 석사학위 청구논문.
- 인나영·유안진(1998). 물 공급의 유무에 따른 7세 아동의 모래놀이 내용과 형태. **생활과학연구**, 23, 49-60.

- 정민경(2009). 호인이 보물을 구하다-당대에 널리 유행한 이야기 유형에 대하여. *중국어문학지*, 31, 85-109.
- 한국학중앙연구원(1980-1999). 한국구비문학대계. www.yoksa.ac.kr
- Bachelard, G. (2004). *물과 꿈*(이가림 역). 서울: 문예출판사(원전 *L'eau et les rêves-essai sur l'imagination de la matière*. 1979년에 출판).
- Bauman, R. (1984). *Verbal art as prospect heights*. Long Grove, IL : Waveland Press.
- Bauman, R., & Paredes, A. (2000). *Towards new perspective in folklore*. Austin, TX : University of Texas Press.
- Bechtereve, W. (1913). *La Psychologie objective*. Paris : Alcan.
- Betz, C. (1992). The happy medium. *Young Children*, 47(3), 34-35.
- Durand, G. (2007). *상상계의 인류학적 구조들*(진형준 역). 서울: 문학동네(원전 *Les structure anthropologiques de l'imaginaire*. 원전은 1992년에 출판).
- von Franz, M. L. (1980). *Alchemy : An introduction to the symbolism and the psychology*. Toronto, Canada : Canadian Cataloging in Publication Data.
- Hymes, D. (1981). "In Vain I Tried to Tell You" : *Essays in native American ethnopoetics*. Philadelphia, PA : University of Pennsylvania Press.
- Jung, C. G. (2002a). *융 기본 저작집 2 원형과 무의식*(한국융연구원 C. G. 융 저작번역위원회 역). 서울: 솔 출판사(원전 *Grundwerk C. G. Jung Bd. 2 Archetyp und Unbewußtes*. 1984년에 출판).
- Jung, C. G. (2002b). *융 기본 저작집 5 꿈에 나타난 개성화 과정의 상징*(한국융연구원 C. G. 융 저작번역위원회 역). 서울: 솔 출판사(원전 *Grundwerk C. G. Jung Bd. 5 Traumsymbol des Individuationsprozesses*. 1984년에 출판).
- Jung, C. G. (2004). *융 기본 저작집 3 인격과 전이*(한국융연구원 C. G. 융 저작번역위원회 역). 서울: 솔 출판사(원전 *Grundwerk C. G. Jung Bd. 3 Persönlichkeit und Übertragung*. 1984년에 출판).
- Jung, C. G. (2005). *융 기본 저작집 7 상징과 리비도*(한국융연구원 C. G. 융 저작번역위원회 역). 서울: 솔 출판사(원전 *Grundwerk C. G. Jung Bd. 7 Symbol und Libido*. 1985년에 출판).
- Jung, C. G. (2006). *융 기본 저작집 8 영웅과 어머니 원형*(한국융연구원 C. G. 융 저작번역위원회 역). 서울: 솔 출판사(원전 *Grundwerk C. G. Jung Bd. 8 Heros und Mutterarchetyp*. 1985년에 출판).
- Kalff, D. M. (1980). *Sandplay : A psychotherapeutic approach to the psyche*. Boston, MA : Sigo Press.
- Lowenfeld, M. (1979). *The world technique*. London : Allen & Unwin.
- Ricœur, P. (1999). *시간과 이야기 1*(김한식 · 이경래 역). 서울: 문학과 지성사(원전 *Temps et récit I*. 1983년에 출판).
- Ricœur, P. (2000). *시간과 이야기 2*(김한식 · 이경래 역). 서울: 문학과 지성사(원전 *Temps et récit II*. 1984년에 출판).
- Ricœur, P. (2004). *시간과 이야기 3*(김한식 역). 서울: 문학과 지성사(원전 *Temps et récit III*. 1985년에 출판).
- Wheat, R. (1995). Helping children work through emotional difficulties-sand trays are great! *Young Children*, 50(11), 82-83.

2011년 2월 28일 투고, 2011년 5월 23일 수정
2011년 5월 24일 채택