

ADHD 아동에 대한 놀이치료적 중재논문 고찰*

Literature Review of Play Therapy Intervention for Children with ADHD

동신대학교 상담심리학과
조교수 최진아

Department of Counseling Psychology, Dong Shin University
Assistant Professor : Jin-Ah Choi

목 차

I. 서론	IV. 논의 및 결론
II. 연구방법	References
III. 연구결과	

Abstract

The purpose of this study was to analyze the research literature on play therapy intervention for children with ADHD. Thirty-nine studies, conducted from 1995 to 2010, were analyzed. The results of the literature review are as follows: The most commonly studied subjects were elementary school children in grades 1-3. The most common subject selection method was to select ADHD tendency children. The most typical intervention setting used was a counseling center. The most frequent intervention was 11-15 sessions of group counseling. Pre-post experimental-control research designs were the most commonly used. In the analyzed studies, play therapy-game play therapy, CBPT, CCPT, sand play therapy, and theraplay- was used for ADHD children. The studies found that game play therapy and cognitive-behavior play therapy are effective for improving ADHD children's attention, impulsiveness, and self-control. The major game play therapy activities used were dart games, "Simon says" games, fishing games, dominoes, Jenga, Beat the Clock, the board game "Stop," and "Ice, break., ice, break." Based on these findings, this article presents implications and discussion for play therapy intervention for ADHD children.

주제어 (Keywords) : 주의력결핍과잉행동장애 (ADHD), 놀이치료 (play therapy), 게임놀이치료 (game play therapy), 인지행동놀이치료 (cognitive-behavioral play therapy)

I. 서론

인간을 둘러싼 사회 환경의 변화는 가족과 아동을 포함한 사회구성원에게 많은 영향을 끼치고 있다. 최근에는 환경에 적응하는데 있어서 어려움을 경험하는 가족과 아동이 증가하고 있는데, 특히 아동이 경험하는 심리, 정서적 문제, 행동상의 문제, 학교적응문제는 청소년기와 성인기 이후의 전반적인 발달과 적응에 영향을 준다는 측면에서 그 중요성이 강조되고 있다. 이에 아동 문제에 대한 다양한 심리치료적 중재가 요구되고 전개되고 있는 실정이다.

최근 상담에 의뢰되는 주요 문제는 주의력 결핍과 행동통제의 어려움에 관한 것이다. 이와 같은 주의력 결핍과 충동성은 ADHD 아동에게서 주로 나타나는 행동으로서 대략 아동의 3-7%에서 진단되고 있는데(American Psychiatric Association [APA], 2002), 진단받은 아동의 상당수가 초기 성인기까지 지속적으로 행동의 어려움을 경험하게 된다고 보고되어 왔다. 우리나라의 경우 연구에 따라 다양한 출현율이 보고되고 있는데, 2004년 서울시 초등학교 2,429명을 대상으로 한 연구에 따르면 6.5%의 아동에서 ADHD가 있는 것으로 나타났다(Yang, Cheong, & Hong, 2006).

ADHD아동은 주의력 결핍, 과잉행동, 충동성을 보이는 바 학습을 포함하는 인지적 영역뿐 아니라 사회, 언어, 건강 등의 여러 영역에서의 어려움을 경험한다. 이에 ADHD 아동에 대한 치료적 개입의 필요성이 강조되고, 그동안 다양한 치료적 개입방법이 제시되어 왔다. ADHD 아동의 치료적 개입으로는 약물치료와 비약물치료로서의 부모교육 훈련, 인지행동치료, 사회적 기술 훈련, 놀이치료를 비롯한 심리치료 등이 있어 왔다(Choi & Cho, 2010; DuPaul & Stoner, 2003; Lee, 2009).

Lee(2009)는 2004년부터 2008년까지 ADHD 아동에 대한 치료를 분석하여 약물치료가 67.3%로 가장 많았다고 보고하였다. 이러한 약물치료는 즉각적이고 단기적인 효과를 보이기는 하나 우리나라의 부모들이 아동에게 약물을 사용하는 것에 대한 부담감이 있고, 아동에게 적절한 대처 행동을 습득시키는데 한계가 있어 비약물치료 등의 개입이 요구되어 왔다.

비약물치료로는 인지행동치료가 가장 많이 사용되는 것으로 보고되었다. 이는 모델링, 역할놀이, 행동적 유관성 등을 사용하며, 학습과 인지적인 문제에 대한 문제해결기술의 지도, 자기 지시적인 훈련 등을 통해 자신의 행동을 조절하고, 인지과정을 훈련하는 방법이다(An, Kim., & Han, 2004). Koo, Choi와 Kwon(2012)의 국내 아동, 청소년 심리치료 효과검증 연구에 대한 메타 분석 연구에서 ADHD 및 충동문제를 갖는 아동을 대상으로 한 개입에서는 인지행동

치료가 47.1%로 가장 많았고, 다음으로 미술치료(17.6%), 놀이치료(11.8%), 사회기술훈련(11.8%)인 것으로 보고하였다. 또한 Min(2011)의 ADHD성향 유아 중재 연구경향 분석에서도 미술치료(32.8%), 인지행동수정(19.7%), 놀이치료(14.8%)로 나타났다.

이와 같이 인지행동치료가 주로 사용되어 왔으나 이는 치료적 훈련의 과정에서 좌절감과 같은 부정적 정서를 경험할 수 있기 때문에 이에 대한 다른 방식의 접근이 요구된다고 하겠다(Hwang & Kim, 2004).

한편 아동은 자신의 느낌과 사고, 입장을 언어화시키는데 필요한 언어적 기술과 추상적 추론능력이 부족하기 때문에 아동을 위한 치료로서 놀이치료가 적용되어 왔다(Hall, Kaduson, & Schaefer, 2002). 놀이치료는 유아, 아동의 문제를 다루는데 발달적으로 가장 적절하고(Landreth, 2002), 아동의 내재적, 외현적 행동 문제를 개선시키는데 효과적인 것으로 보고(Bratton, Ray, Rhine, & Jones, 2005; Lee & Kim, 2006)되어 왔다. 이에 ADHD아동에 대한 개입으로는 게임놀이치료, 인지행동놀이치료, 아동중심놀이치료 등이 다양하게 실시되고 있다.

게임놀이치료는 1970년대 Gardner(1973)의 ‘말하기, 느끼기, 행동하기 게임’이 치료를 위해 고안된 이래로 아동 심리치료에 적용되었다. 게임에서의 규칙, 경쟁적 특성, 목표 지향적인 특성이 ADHD아동의 주의력증진과 자기조절력의 증대에 긍정적인 영향을 끼치는 치료적 요소인 것으로 보고되었다(Bow & Goldberg, 1986; Hall et al., 2002; Reid, 2001; Swanson & Casarjian, 2001). Reid(1993)는 충동적이고 과잉행동을 보이는 공격적인 6세 아동에 대한 게임치료에서 게임놀이가 과잉행동적인 면을 감소시켜주었음을 보고하였다. Shapiro(1981)는 아동이 시계가 울릴 때까지 과업을 수행하는 게임인 ‘시계누르기(Beat the clock)’ 게임을 통해 주의 집중력과 자기통제력의 증가를 가져온다고 보고하였다. Kendall과 Braswell(1985)은 아동이 과제를 마치거나 문제를 해결하기 위해 자기 교시 훈련을 할 수 있는 수단으로서 ‘멈추기, 이완하기, 생각하기 게임(stop, relax, and think game)’을 제시하였다. 또한 체스는 행동하기 전에 결과를 신중하게 고려하여 계획을 짜고, 전략을 세우게 하기 때문에 충동성으로 인해 어려움을 경험하는 사람에게 도움을 줄 수 있다. 즉 사회적으로 적절하고 통제된 방식으로 공격성을 표현하게 하는데 도움을 준다(Berlin, 2001; Smith, 2002).

다음으로 ADHD아동에 대한 인지행동놀이치료가 보고되어 왔다. Kneil(2001)이 개념화한 인지행동놀이치료(Cognitive-Behavioral Play Therapy: CBPT)는 행동이론과 인지이론에 기초하여, 인지적 중재와 행동적 중재를 놀이치료 속에 통합시킨다. 인지행동놀이치료에서 사용되는 인

지행동적 개입책략은 다양하지만 전형적인 방법으로는 모델링, 역할놀이, 행동수반성 등의 행동적 개입과 부적응적 행동과 관련된 부적응적 신념의 증거를 찾고 대안적 방법을 탐색하여 결과를 검토하는 인지적 방법도 사용된다.

Knell(2001)은 배설문제아동, 언어장애 아동, 두려움을 보이는 아동, 성학대 아동 등에 대한 인지행동놀이치료를 통해 그 효과를 보고하였다. Kaduson, Cangelosi와 Schaefer(1997)는 부모훈련, 개별 인지행동놀이치료를 기초로 한 단기 인지행동 놀이프로그램을 통하여 아동들의 자기통제력을 기르게 하고 인지적 문제해결 능력을 증진시킨다는 점을 보고하였다.

마지막으로 인간 중심상담에 근간을 둔 아동중심놀이치료(Child-Centered Play Therapy: CCPT)는 치료사가 아동의 입장에서 보고, 아동을 가치롭게 생각하며, 수용한다(Landreth, 2002). 아동에게 어른의 가치와 신념을 주입하거나 해결책을 제시하지 않고, 놀이치료에서 아동과 치료자와의 친밀하고 수용적인 관계를 통해 아동이 자기자신을 수용하고 존중하는 것, 책임감, 직면한 문제에 대한 창의적이고 풍부한 대응, 자기통제력과 자기지시력, 선택의 힘과 선택에 대한 책임 등을 형성하게 된다. 이러한 요소들은 아동을 성장으로 이끌어 준다(Landreth, 2002).

Ray, Schottelkorb와 Tsai(2007)는 ADHD 증상을 갖는 초등학교 아동 31명에 대해 일주일에 한번씩 16회기의 CCPT를 실시하였다. 그 결과 놀이치료 참여 아동에 대한 교사 코너스 검사 점수에서 사전, 사후 ADHD 행동이 유의하게 감소하였다. 이는 초등학교에서의 CCPT의 효과성에 대해 언급한 것이었다. 이와 같이 아동중심 놀이치료는 내재화, 외재화, 사회적 관계 등의 어려움을 겪는 아동을 대상으로 그 효과가 입증되어 왔으며, 최근에는 학교상담에서 적용되어 그 효과가 보고되고 있다.

이와 같이 놀이치료가 아동심리치료의 영역에서 광범위하고 다양하게 적용되고 있는 시점에서, 특정아동기 장애에 대한 가장 적합한 중재방법을 제시함으로써 놀이치료의 효과를 한층 증진시키는 연구가 요구된다. 이에 본 연구는 ADHD아동에게 가장 효과적인 치료방법은 무엇인지를 탐색함으로써, ADHD 아동에 대한 적절한 중재를 적용할 수 있게 하고, 놀이치료의 효과를 증진시키는데 도움을 주게 될 것이다.

이를 위하여 본 연구는 1995년에서 2010년까지 국내의 ADHD 아동에 대한 놀이치료적 중재를 실시한 선행연구에 대하여 연구대상, 중재형태 및 중재장소 등의 일반적인 특성을 분석하고자 한다. 또한 놀이치료중재 프로그램의 연구설계 모형이 어떠한지, 중재프로그램의 이론적 접근방법과 중재기법의 효과성은 어떠한지 등을 분석하고자 한다.

이를 통하여 ADHD 아동에 대해 가장 효과적인 놀이치료 중재 프로그램의 이론적 접근을 제시하고, ADHD 아동에 대한 놀이치료 현장에의 적용 가능성을 증대시키고자 하는데 그 목적이 있다. 이에 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

첫째, ADHD아동에 대한 놀이치료의 연구대상, 선별방식, 중재형태 및 회기, 중재장소 등의 일반적인 특성을 분석한다.

둘째, 놀이치료 중재프로그램의 연구설계 모형, 중재프로그램의 이론적 접근, 연구 결과 등의 특성을 분석한다.

II. 연구방법

1. 자료수집절차

본 연구는 최근 15년(1995-2010년)동안 ADHD 아동에 대한 놀이치료적 중재 프로그램에 관련된 국내의 연구논문을 그 분석대상으로 하였다. 먼저 ADHD를 대상으로 한 학위논문과 학술지 게재 논문을 수집하였다. 인터넷 사이트에서 한국교육학술정보원(RISS), 한국학술정보(KISS), 누리미디어(DEPIA), 국회도서관, 한국과학기술정보연구원(KISTI)을 검색하여 활용하였다. 먼저 'ADHD'와 관련하여 ADHD, 주의력결핍 과잉행동장애, 부주의, 주의력 결핍, 주의산만, 과잉행동, 충동성을 주제로 논문을 검색하였다. 다시 결과 내 검색을 통하여 '놀이치료'를 포함하여 논문을 수집하였다.

이에 64편의 학위논문이 검색되었으나 성인이나 어머니가 그 대상이거나 미술, 운동, 음악, 가족 치료 등이 주치료 기법인 경우는 본 연구의 의도와 부합되지 않으므로 제외하였다. 또한 학술지 논문은 21편이 검색되었으나 한국학술진흥재단의 등재(후보)지에 게재된 연구가 아닌 경우, 프로그램 개발논문, 학위논문과 중복되는 경우, 기관 논문 등 본 연구의 의도와 부합되지 않는 경우를 제외하였다. 이에 본 연구에서는 학위논문 31편, 학술지 게재논문 8편이 분석에 사용되었다. 학위논문의 경우 석사 28편, 박사 3편이었고, 학술지는 한국아동심리재활학회(4편), 대한가정학회(1편), 한국놀이치료학회(1편), 한국상담학회(1편), 한국정서·행동장애아교육학회(1편)였다. 구체적인 논문의 목록은 Appendix에 제시하였다.

2. 분석내용

선정된 연구논문(학위논문 31편, 학술지 8편) 총 39편의 논문을 토대로 분석대상 연구의 일반적 특성 및 중재프로그램의 이론적 접근 등에 대해 살펴보았다.

첫째, 분석대상 연구의 일반적 특성을 알아보기 위하여 연구대상, 연구대상자 선별방식, 중재형태 및 회기, 중재장

소 등을 살펴보았다.

연구대상은 연령 및 학력에 따라 유아, 유아와 초등학생, 초등 1-3학년, 초등 4-6학년, 초등 1-6학년으로 구분하였다. 연구대상자 선별방식은 ADHD 진단, ADHD 경향으로 구분하였다. 분류과정에서 분석대상 논문들이 진단아동과 경향아동에 대해 분명한 구분을 제시하지 않는 경우는 본 연구자가 선별도구의 특성에 따라 분류하였다. 이에 전문가에 의해 진단받은 경우를 ADHD진단으로, 그렇지 않은 경우를 ADHD경향으로 분류하였다. ADHD 진단의 경우는 임상심리전문가, 신경정신과, 정신과, 발달심리전문가 등의 진단을 받은 사례를 포함시켰고, ADHD 경향의 경우는 연구자, 교사, 부모 등의 DSM-IV 준거에 의한 것, 교사나 부모의 코너스 검사, ADS 검사, 주의집중과잉행동장애 평정지, 교사용 아동행동평가, K-ADHDDS, K-CBCL, K-ARS, BBRs, 사회성숙도 검사, ADHD 아동용 척도 등의 경우를 포함시켰다. 중재형태는 집단과 개인으로 구분하였고, 회기는 각 중재가 진행된 전체 회기수를 제시하였다. 개입장소로는 전문상담센터, 초등학교, 유치원, 복지관으로 구분하였는데 논문에 그 장소가 명시되지 않는 경우는 제외시켰다. 전문상담센터에는 대학상담센터, 사설상담센터, 병원이 포함되었다. 초등학교의 경우 학교교실, 교내 상담실 등이 포함되어 있다. 유치원의 경우도 유치원교실, 원내 상담실이 포함되었다.

둘째, 놀이치료 중재프로그램의 연구설계모형, 중재프로그램의 이론적 접근, 연구 결과 등의 특성을 분석하였다. 연구설계 모형은 수행된 연구에 따라 다양한 형태로 이루어져 있었는데, 이를 사전-사후, 사전-사후-추후, 사전-사후·실험-통제, 사전-사후-추후·실험-통제, 사전-사후·질적 분석, 사전-사후·실험-통제·질적분석, 기초선-중재-유지, 기초선-중재-유지·실험-통제, 기초선-중재·질적분석, 기초선-중재-유지·사전-사후·실험-통제, AB설계, ABAB설계, 질적 분석으로 구분하여 총 13개 모형이었다.

중재프로그램의 이론적 접근의 분류는 논문의 제목 및 독립변인에 명시한 접근법을 토대로 하였고, 명시가 분명하지 않은 경우는 분석대상 논문의 중재 프로그램의 내용을 기준으로 분류하였다. 이에 게임놀이치료, 인지행동놀이치료, 아동중심 놀이치료, 모래놀이치료, 통합놀이치료, 가족놀이치료, 치료놀이 등으로 분류하였다.

한편 논문 중 개입활동에 대한 치료적 목표가 제시되어 있지 않거나, 단순하게 놀이활동인 경우는 '놀이활동'의 영역으로 분류하였다. 또한 일반적인 접근분류에 속하기 어려운 정서중심놀이프로그램은 따로 정서중심놀이프로그램으로 분류하였다. 이와 같은 접근을 토대로 연구결과를 제시하였다.

Ⅲ. 연구결과

1. 분석대상 논문의 일반적 특성

연구대상, 연구대상자 선별방식, 중재형태 및 회기, 중재장소 등을 통하여 분석대상논문의 일반적 특성을 살펴보고자 하였다. 분석한 결과에 대한 구체적인 내용은 Table 1, Table 2와 같고, 이를 요약한 것은 Table 3과 같다.

연구대상자의 연령을 유아, 유아와 초등학생, 초등 1-3학년, 초등 4-6학년, 초등 1-6학년으로 구분하였는데, 학위논문의 경우 초등 1-3학년이 51.6%로 가장 많았고, 4-6학년(16.1%), 유아(12.9%), 초등 1-6학년(12.9%), 유아와 초등학생(6.5%)의 순으로 나타났다. 학술지의 경우 여러 연령층에 대해 고르게 분포되어 있다.

연구대상자 선별방식에 따라, ADHD진단, ADHD경향으로 분류한 바, 전문가의 진단을 받은 경우보다 ADHD경향으로 분류되어지는 경우가 더 많았다. 학위논문의 경우 ADHD진단(32.3%), ADHD경향(67.7%)으로 ADHD경향아동이 2배 정도 많았고, 학술지의 경우 대상아동 모두 ADHD경향 아동이었다.

중재형태로는 집단상담이 개인상담보다 많았는데, 학위논문의 경우 집단 24편(77%), 개인 7편(23%)이었다. 학술지 역시 집단 5편(62.5%), 개인 3편(37.5%)으로 집단 상담이 많았다. 개입의 회기수로는 학위논문의 경우 11-15회기가 42%로 가장 많았다.

중재장소로는 학위논문의 경우 대학상담센터, 사설상담센터, 병원을 포함한 전문상담센터가 12편(48%)으로 가장 많았고, 초등학교(28%), 유치원(12%), 복지관(12%)의 순이었다. 학술지에 있어서는 중재장소에 대한 내용이 기술되어 있지 않은 경우가 많았는데, 기술된 경우는 초등학교, 복지관의 순서였다.

2. 분석대상 논문의 놀이치료 중재 프로그램의 특성

놀이치료 중재 프로그램의 특성은 연구설계 모형, 독립변인, 종속변인, 중재프로그램의 이론적 접근 등으로 분석하고 Table 4, Table 5, Table 6에 제시하였다.

Table 6에 의하면, 연구설계 모형에서 학위논문의 경우 가장 많이 사용된 설계는 사전-사후·실험-통제 설계(22.6%)였고, 다음으로는 사전-사후·질적 분석(16%), 사전-사후(13%), 사전-사후·실험-통제·질적분석(13%)의 순이었다. 학술지의 경우 사전-사후-추후(25%)와 질적 분석(25%)이 가장 많았다.

한편 중재 프로그램의 이론적 접근을 분석한 결과 다양한 치료적 접근방식이 적용되는 것으로 나타났다. 학위논문의 경우 게임놀이치료가 10편(32.2%)으로 가장 많았고, 인지행

동놀이치료 7편(22.5%), 아동중심놀이치료 3편(9.7%), 모래놀이치료 3편(9.7%), 통합놀이치료 1편(3.2%), 가족놀이치료 1편(3.2%), 정서중심놀이프로그램 1편(3.2%)의 순이었다. 학술지논문의 경우 아동중심놀이치료 2편(25%), 가족놀이

Table 1.
General characteristics of research subject I: Master's & doctoral thesisa

No	Research subject	Age (school grade)	Subject criteria	Intervention method	Session	Setting
1	Kim(2002)	7 years old	ADHD tendency	Individual	20	Counseling center
2	D-Y. Kim(2003)	Elementary 3rd grade (mean)	ADHD tendency	Group	10	Counseling center
3	H-R. Kim(2003)	Elementary 2nd grade	ADHD tendency	Group	16	Elementary school
4	Lee(2003)	A: infant B: elementary 1st grade	ADHD tendency	Individual	A: 20 B: 22	Counseling center
5	Park(2004)	8 years old	Diagnosed ADHD	Individual	12	Counseling center
6	Kim(2004)	Infant	ADHD tendency	Group	15	Kindergarden
7	Lee(2004)	Elementary 2nd grade	ADHD tendency	Group	12	Elementary school
8	Kang(2005)	Elementary 3rd grade	ADHD tendency	Group	16	Elementary school
9	Kim(2005)	Elementary 3rd grade	ADHD tendency	Group	14	Elementary school
10	Choi(2005)	Elementary 1-2nd grade	Diagnosed ADHD	Group	12	Social welfare center
11	Song(2005)	Elementary 3-4th grade	ADHD tendency	Group	12	Counseling center
12	Oh(2005)	Elementary	Diagnosed ADHD	Individual (3case)	15	Counseling center
13	Yun(2005)	Infant	ADHD tendency	Group	10	Kindergarden
14	Moon(2005)	Elementary 2nd grade	ADHD tendency	Group	8	Elementary school
15	Han(2006)	Elementary 4th grade	Diagnosed ADHD	Individual	32	Counseling center
16	Jung(2006)	Elementary 2-3rd grade	Diagnosed ADHD	Group	12	Social welfare center
17	Lee(2006)	5-8 years old & parent	ADHD tendency	Group	8	Counseling center
18	Hong(2006)	Elementary 1st grade	Diagnosed ADHD	Individual	34	Counseling center
19	Kim(2006)	Elementary 4th grade	ADHD tendency	Group	10	.
20	Yoon(2007)	Elementary 2-3rd grade	Diagnosed ADHD	Group	10	Counseling center
21	H-S. Kim(2008)	Elementary 2-3rd grade	ADHD tendency	Group	12	Social welfare center
22	Yang(2008)	Elementary 1-3rd grade	Diagnosed ADHD	Group	10	Hospital
23	Ha(2008)	Elementary 3rd grade	ADHD tendency	Group	12	Elementary school
24	M-Y. Kim(2008)	Elementary 4th grade	Diagnosed ADHD	Group	15	.
25	M-H. Kim(2008)	3-6 years old	ADHD tendency	Individual	10	Counseling center
26	So(2009)	4 years old	ADHD tendency	Group	16	Kindergarden
27	Lee(2009)	8-11 years old	ADHD tendency	Group	12	.
28	Lee(2010)	Elementary 5th grade	ADHD tendency	Group	18	.
29	Nam(2010)	Elementary 2nd grade	ADHD tendency	Group	15	.
30	Sin(2010)	Elementary 4-5th grade	ADHD tendency	Group	10	.
31	Kim(2010)	6-10 years old	ADHD tendency	Group	12	Elementary school

Table 2.
General characteristics of research subject II: Journal articles

No	Research subject	Age (school grade)	Subject criteria	Intervention method	Session	Setting
1	Song & Jung(1998)	6 years old	ADHD tendency	Individual	50	Social welfare center
2	Nam, Moon, & Bang(2000)	Elementary 3rd grade	ADHD tendency	Group	11	Elementary school
3	Kim(2006)	4 years old	ADHD tendency	Individual	40	.
4	Lee & Yoon(2007a)	Infant, child & sibling, parent	ADHD tendency	Group	8	.
5	Lee & Yoon(2007b)	Infant, child & sibling, parent	ADHD tendency	Group	8	.
6	Park(2008)	Elementary 3rd grade	ADHD tendency	Individual	28	.
7	Yun & Kil(2009)	Elementary 4th grade	ADHD tendency	Group	11	Elementary school
8	Kim & You(2010)	Elementary 5th grade	ADHD tendency	Group	12	.

Table 3.
Summary of general characteristics

Type	Master's & doctoral thesis	Journal articles
	N (%)	N (%)
Age (school grade)	Infant	2 (25)
	Infant, elementary	2 (25)
	Elementary 1-3rd grade	2 (25)
	Elementary 4-6th grade	2 (25)
	Elementary 1-6th grade	2 (25)
	Total	8 (100)
Subject criteria	Diagnosed ADHD	8 (100)
	ADHD tendency	8 (100)
	Total	8 (100)
Intervention method	Individual counseling	3 (37.5)
	Group counseling	5 (62.5)
	Total	8 (100)
Session	8-10 session	2 (25)
	11-15 session	3 (37.5)
	16-20 session	3 (37.5)
	20 over session	3 (37.5)
	Total	8 (100)
Setting	Kinder garden	1 (33)
	Elementary school	2 (67)
	Social welfare center	1 (33)
	Counseling center/hospital	1 (33)
	Total	3 (100)

료 2편(25%), 게임놀이치료 1편(12.5%), 모래놀이치료 1편(12.5%), 통합놀이치료 1편(12.5%), 심리운동놀이치료 1편(12.5%)의 순이었다.

구체적으로 보면 게임놀이치료는 학술지 논문을 포함한 11편 모두에서 중속변인으로 ADHD의 주 행동문제인 주의력, 충동성, 과잉행동을 선정하였고 그 결과 주의력의 증가와 충동성, 과잉행동의 감소를 보고하였다. 이와 같은 ADHD 주 문제 행동 이외에도 중속변인으로 자아존중감(H-R. Kim, 2003; Park, 2004), 사회성(H-R. Kim, 2003), 개인·정서·사회적 행동(Song, 2005), 인지적 융통성과 문제해결(Yun et al, 2009)에서의 향상도 보고되었다. 주의력, 충동성, 과잉행동 및 자기통제력과 관련된 프로그램에서 구체적으로 적용한 게임의 예는 Table 7과 같다.

Table 7과 같이 다양한 게임이 ADHD 주 증상을 위한 중재에 적용되었다. 주의력에 있어서는 다트게임과 가라사대 게임, 낚시하기, 도미노, 젠가(블록쌓기)가 여러 연구에서 사용되었다. 다음으로 충동조절 및 자기통제력과 관련되어서 STOP 보드게임, 얼음 썩 게임, 시계누르기가 주로 사용되었다.

다음으로 인지행동놀이치료의 경우 주의력, 자기통제력의 증가, 충동성, 과잉행동의 감소가 보고되었고, 이 외에도 자아존중감(Kim, 2006), 학습수행(Yang, 2008), 교우관계와

과제수행태도(Kim, 2005) 등의 향상을 보고하였다. 어머니 교육을 병합하여 실시한 연구에서는 부모역할효능감의 증가도 나타났다(Kim, 2003).

인지행동놀이치료에서 적용된 놀이기법과 인지행동기법을 보면 Table 8과 같다. 인지행동기법으로는 주로 자기교시법이 사용되었고, 상담자와 함께 해결방법을 모색하는 활동이 실시되었다. 그 외에도 전형적인 인지행동기법들인 강화와 칭찬, 이완, 모델링, 반응대가, 행동목표 작성이나 긍정적 자아목록 만들기 등이 사용되었다.

아동중심적 놀이치료 총 5편에서도 주의력, 자기통제력의 증가, 과잉행동 및 공격성의 감소가 보고되었는데, 아동중심적 요소들이 행동의 변화를 가져온 것으로 나타났다. 이외에도 자기표현력(Song & Jung, 1998), 학교적응력 및 수용적 놀이활동(Kim, 2010)에서의 변화도 보고되었다.

모래놀이치료 총 4편에서는 ADHD 행동의 변화 및 영성의 변화(Han, 2006), 공감과 또래관계의 질의 변화(Sin, 2010), 과잉행동감소와 수업참여행동의 증가(So, 2009), 충동성과 공격성 감소(Park, 2008)가 보고되었다.

통합놀이치료(Lee, 2003)는 Hill과 O'Brien(1999)의 이론에 의해 탐색, 통찰, 행동단계로 이어지는 개입을 하였는데, 이를 통하여 아동의 주의산만, 과잉행동, 충동성의 감소를

Table 4
Intervention approach by research subject I: Master's & doctoral thesis

No	Research subject	Research design	Independent variable	Dependent variable	Intervention approach
1	Kim(2002)	⑧	Game play therapy	A	Game play therapy
2	D-Y. Kim(2003)	④	CBPT +parent education	H, M	CBPT
3	H-R. Kim(2003)	①	Group game play therapy	A, At	Game play therapy
4	Lee(2003)	⑤	Integrative play therapy	A, H, I, Anxiety	Integrative play therapy
5	Park(2004)	⑨	Game play therapy	A, Se	Game play therapy
6	Kim(2004)	⑦	Game play therapy	A, H, I, S	Game play therapy
7	Lee(2004)	③	Attention play program	A, H, I, Sa	Play activity
8	Kang(2005)	④	CBPT	A, I, Sc	CBPT
9	Kim(2005)	①	Group play therapy	Pr, Tp	CBPT
10	Choi(2005)	⑩	Group game play therapy	A, H, I	Game play therapy
11	Song(2005)	③	Group game play therapy	A, H, I, behavior	Game play therapy
12	Oh(2005)	⑤	Play therapy	A, H, I	CCPT
13	Yun(2005)	⑥	Group play therapy program	H, aggression	CCPT
14	Moon(2005)	③	Play activities program	A, H, I, Tp	Play activity
15	Han(2006)	⑤	Sand play therapy	Dev, spiritual cap.	Sand play therapy
16	Jung(2006)	①	Play based self control training	A, H, I, S	CBPT
17	Lee(2006)	③	Experimental family play therapy	A, H, I, Ff	Family play therapy
18	Hong(2007)	⑫	Game play activity	A, H, I	Play activity
19	Kim(2006)	①	Play centered cognitive behavior program	A, S, Se	CBPT
20	Yoon(2007)	③	Group game play program	I, S, Ef	Game play therapy
21	H-S. Kim(2008)	③	Emotion based group play program	A, H, I, Ec	Emotion based group play program
22	Yang(2008)	③	CBPT + parent education	A, I, Tp, self-perception	CBPT
23	Ha(2008)	③	Attention play program	A, H, I, Sa	Play activity
24	M-Y. Kim(2008)	②	Attention training	A, I	Game play therapy
25	M-H. Kim(2008)	⑤	Theraplay	H	Theraplay
26	So(2009)	⑪	Sand play therapy	H, Tp	Sand play therapy
27	Lee(2009)	⑥	CBPT	A, I	CBPT
28	Lee(2010)	⑦	Play activity	H, I	Game play therapy
29	Nam(2010)	⑤	Game play program	A	Game play therapy
30	Sin(2010)	⑥	Group sand play therapy	Empathy, Pr	Sand play therapy
31	Kim(2010)	⑥	Play therapy	S, Sa, play behavior	CCPT

Note. ① pre-post ② pre-post-follow up ③ pre-post · experimental-control ④ pre-post-follow up · experimental-control ⑤ pre-post · qualitative analysis ⑥ pre-post · experimental-control · qualitative analysis ⑦ base-medi-main ⑧ base-medi-main · experimental-control ⑨ base-medi · qualitative analysis ⑩ base-medi-main · pre-post · experimental-control ⑪ AB ⑫ ABAB ⑬ qualitative analysis

Note. A = attention; H = hyperactivity; I = impulsiveness; S = self-control; Se = self-esteem; Sc = self-concept; Sa = school adaptation; At = adaptation; Ma = maladaptation; M = mother's variable; Pr = peer relationship; Tp = task performance; Ef = executive function; Ec = emotional control; Ff=family function.

보였고, 불안의 감소도 보고되었다.

가족놀이치료에서는 주의력결핍과잉행동의 감소와 가족 기능의 증대를, 치료놀이에서는 내담아동의 과잉행동조절력의 향상과 또래관계에서의 과잉행동조절이 보고되었다. 정서중심 집단놀이 프로그램에서는 부적응행동으로의 주의력, 충동성, 과잉행동의 감소 및 정서조절의 향상이 감소가 보고되었고, 심리운동놀이치료에서는 부주의, 충동성의 감소 및 사회기술의 향상이 보고되었다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 ADHD아동에 대한 놀이치료적 중재를 한 선행 연구들을 대상으로 그 일반적 특성을 분석하고, 중재 프로그램의 연구 설계 모형, 중재 프로그램의 이론적 접근, 연구 결과 등의 특성을 분석하는 것을 목적으로 수행되었다. 본 연구의 결과를 토대로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 분석 대상논문을 토대로 연구대상, 연구대상자 선

Table 5.
Intervention approach by research subject II: Journal articles

No	Research subject	Research design	Independent variable	Dependent variable	Intervention approach
1	Song & Jung(1998)	①	Play therapy (with a sibling)	S, At, expressiveness	CCPT
2	Nam, Moon, & Bang (2000)	⑬	Play therapy	A, H	CCPT
3	Kim(2006)	⑤	Sand play therapy	A, H, Sc	Sand play therapy
4	Lee & Yoon(2007)	②	Family play therapy	A, H, I, Ff	Family play therapy
5	Lee & Yoon(2007)	④	Family play therapy	A, H, I	Family play therapy
6	Park(2008)	⑬	Play therapy	I, aggression	Integrated play therapy
7	Yun & Kil(2009)	③	Group game play therapy	Ef	Game play therapy
8	Kim & You(2010)	②	Psycho-motoric play therapy	A, I, social skill	Psycho-motoric play therapy

Note. ① pre-post ② pre-post-follow up ③ pre-post · experimental-control ④ pre-post-follow up · experimental-control ⑤ pre-post · qualitative analysis ⑬ qualitative analysis

Note. A = attention; H = hyperactivity; I = impulsiveness; S = self-control; Sc = self-concept; At = adaptation; Ef = executive function; Ff = family function.

Table 6.
Results of the intervention approach

Type	Master's & doctoral thesis	Journal articles
	N (%)	N (%)
① Pre-post	4 (13)	1 (12.5)
② Pre-post-follow up	2 (6.5)	2 (25)
③ Pre-post · experimental-control	7 (22.6)	1 (12.5)
④ Pre-post-follow up · experimental-control	2 (6.5)	1 (12.5)
⑤ Pre-post · qualitative analysis	5 (16)	1 (12.5)
⑥ Pre-post · experimental-control · qualitative analysis	4 (13)	
Research model		
⑦ Base-medi-main	2 (6.5)	
⑧ Base-medi-main · experimental-control	1 (3.2)	
⑨ Base-medi · qualitative analysis	1 (3.2)	
⑩ Base-medi-main · pre-post · experimental-control	1 (3.2)	
⑪ AB	1 (3.2)	
⑫ ABAB	1 (3.2)	
⑬ Qualitative analysis		2 (25)
Total	31 (100)	8 (100)
Intervention approach		
Game play therapy	10 (32.2)	1 (12.5)
CBPT(cognitive-behavior play therapy)	7 (22.5)	
CCPT(child-centered play therapy)	3 (9.7)	2 (25)
Sand play therapy	3 (9.7)	1 (12.5)
Integrative play therapy	1 (3.2)	1 (12.5)
Family play therapy	1 (3.2)	2 (25)
Theraplay	1 (3.2)	
Psycho-motoric play therapy		1 (12.5)
Emotion based group play program	1 (3.2)	
Play activity	4 (13)	
Total	31 (100)	8 (100)

별방식, 중재형태 및 회기, 중재 장소 등 일반적 특성을 살펴 보았다. 그 결과 연구대상자에 있어서는 초등 1-3학년이 가장 많은 것으로 나타났다. 이와 같이 1-3학년을 대상으로 연구가 진행된 것은, 아동들이 유치원생활에서 좀 더 엄격한

규칙이 적용되는 학교생활로 접어들면서 적응상의 어려움을 포함한 ADHD 관련 문제들이 두드러지게 나타나기 때문인 것으로 보여 진다. 따라서 이 시기의 아동행동에 대한 관심과 ADHD아동을 선별하여 적절한 중재를 실시하는 등의 사

Table 7.
Type of game play therapy used in the studies

	Type of game play	Research subject
Attention	Dart game	Kim(2002), H-R. Kim(2003), Park(2004), Kim(2008), Nam(2010)
	'Simon says' game	Kim(2002), H-R. Kim(2003), Kim(2004), Nam(2010)
	Fishing game	Kim(2002), H-R. Kim(2003), Kim(2008), Nam(2010)
	Domino	Kim(2002), H-R. Kim(2003), Park(2004), Nam(2010)
	Jenga (block game)	Kim(2004), Nam(2010)
	Beat the clock	Kim(2008), Nam(2010)
Impulsiveness	Stop board game	Kim(2004), Choi(2005), Lee(2010)
	Ice, break., ice, break	Kim(2004), Choi(2005)
	Beat the clock	Choi(2005), Lee(2010)

Table 8.
CBPT skills regularly used in the studies

	CBPT skills	Research subject
Attention, impulsiveness.	Self-instruction	D-Y. Kim(2003), Kang(2005), Jung(2006), Kim(2006), Kang(2008)
	Relaxation	D-Y. Kim(2003)
	Modeling	D-Y. Kim(2003), Jung(2006)
	Behavior-list	D-Y. Kim(2003), Kang(2005)
	Response cost	Jung(2006)
	Reinforcement	D-Y. Kim(2003)
	Problem solving skill	D-Y. Kim(2003)

회적 관심이 필요하다고 하겠다.

선별방식을 분류한 결과 ADHD경향의 아동이 ADHD 진단받은 아동의 2배 수준으로 많았다. 이는 현재 대부분의 연구가 진단아동보다는 교사나 부모 등의 보고에 의해 ADHD 경향을 보이는 아동을 대상으로 이루어지고 있음을 보여주는 결과이다. 한편 분석대상 논문에 연구대상자에 대한 선별방식이 분명하게 구분되지 않는 경우가 많았는데, 이는 개입의 효과에 대한 연구결과를 비교, 분석하는데 있어서의 어려움을 야기하고, 더 나아가서 놀이치료의 효과성을 검증하는데도 논란의 여지를 갖게 한다. 이에 후속연구에 있어서는 이를 구분하고 진단아동 및 경향아동에 따른 차별적인 개입을 강구하는 것이 필요하다고 하겠다.

중재의 형태로는 집단 상담이 개인상담보다 많았는데, 학위논문의 경우 집단 24편, 개인 7편이었다. 학술지 역시 집단 5편, 개인 3편으로 집단 상담이 많았다. 이는 Schaefer(1998)의 연구에서 21세기에는 학교, 병원, 양로원을 포함하여 대다수의 경우에 집단과 가족중재가 될 것이라고 예견한 것과 유사한 결과이다. 집단상담은 치료의 비용, 시간에 있어서 뿐 아니라 집단상담의 치료적 요인에 의한 치료적 효과가 보고 되고 있으므로, 앞으로 ADHD 아동에 대한 놀이치료에서 집단 상담의 형태가 주를 이룰 것으로 사료된다.

그러나 선행연구에서 중재 대상자들의 문제의 특성에 따

라 개인 또는 집단상담을 진행했는지의 여부는 명시되지 않았고, 집단상담의 장점 및 치료적 효과에 의해 상담이 진행된 것으로 보여지는 바 추후 연구에서는 대상자의 문제의 특성 및 기간, 정도 등에 대한 상세한 정보를 토대로 연구를 진행하는 것이 필요하다고 하겠다. 또한 지금까지는 개인상담만을 또는 집단상담만을 적용한 연구들이 보고되고 있다. 그러나 놀이치료의 현장에서 ADHD 관련 행동문제 뿐 아니라 심각한 수준의 정서적 문제를 경험하고 있는 아동에 대해서는 초기에 개인상담을 통해 문제를 해결한 후, 주의력 증진을 포함하는 ADHD 행동문제와 사회적 기술에 대해 집단상담을 실시하고 있기도 하다. 이에 앞으로는 단편적인 접근에서 한층 나아가 다양한 중재방식을 사용하고 그 효과에 대해 연구하는 것이 필요하리라고 생각된다.

중재의 회기수로는 학위논문의 경우 11-15회기가 가장 많았다. 그러나 이러한 결과를 단순화하여 중재 회수로서 가장 적합하다고 보기는 어려우므로 추후 연구에서는 회기수에 의한 효과성에 대해 더 심도있는 연구가 진행되어야 할 것으로 사료된다.

중재의 장소로는 학위논문의 경우 대학상담센터, 시설상담센터, 병원을 포함한 전문상담센터가 12편으로 가장 많았고, 이외에도 초등학교 7편, 유치원, 복지관 등이었다. 학술지에 있어서는 중재 장소에 대한 내용이 기술되어 있지 않은 경우가 많았는데, 기술된 경우는 초등학교, 복지관의 순서였

다. 이러한 결과는 현재 놀이치료가 치료 셋팅 뿐 아니라 학교 셋팅에서도 실시되고 있다는 점, 더 나아가서는 학교현장에서의 치료적 개입의 가능성을 보여주는 것이라고 하겠다. 외국의 경우 학교에 상담자가 배치되어 있고, 학교에서의 부적응문제를 보이는 아동에 대한 직접적인 개입이 실시되고 있는 바 앞으로 우리나라에서도 아동상담자가 학교 내에서 치료적 기능을 수행할 수 있도록 적절한 체제의 정비가 요구된다.

둘째, 중재 프로그램의 연구 설계 모형, 중재프로그램의 이론적 접근, 연구 결과 등의 특성을 분석하였다.

연구설계의 모형은 사전-사후·실험-통제 설계가 가장 많은 것으로 나타났고, 다음으로는 사전-사후·질적 분석의 순이었다. 이는 사전-사후 설계만 실시될 경우, 사전검사의 경험이 사후 검사에 영향을 준다는 단점이 있으므로 연구자들이 이를 보완하기 위해 실험-통제 설계 및 질적 분석도 함께 사용함으로써 좀 더 타당한 연구결과를 얻고자 한 것으로 볼 수 있다. 이러한 진전된 설계를 사용함으로써 개입의 영향력을 더 정확히 파악할 수 있을 것으로 보인다. 또한 사례 연구의 경우 뿐 아니라 집단 대상연구에서도 점차 질적 분석을 사용하고 있는 경향도 나타났다. 이와 같이 연구 설계모형과 방법에서의 신뢰도와 타당도를 높이기 위한 노력이 계속되어야 할 것이다.

다음으로 중재 프로그램의 이론적 접근과 그 결과를 살펴보면, 다양한 치료적 접근방식이 나타났다. 게임놀이치료가 가장 많았고, 인지행동놀이치료, 아동중심놀이치료, 미래놀이치료가족놀이치료·치료놀이·정서중심놀이프로그램·심리운동놀이치료의 순이었다.

게임놀이치료는 모든 연구에서 종속변인으로 주의력, 충동성, 과잉행동을 선정하였고, 연구결과 게임놀이치료를 통해 이들 문제 행동이 감소하였음을 보고하였다. 그 외에도 자아존중감, 사회성, 개인·정서·사회적 행동의 향상을 보고하였다. 이는 게임놀이치료가 ADHD아동의 주의집중, 자기조절(Bow & Goldberg, 1986; Hall et al, 2002; Swanson & Casarjian, 2001)과 자기통제력(Reid, 2001)의 향상에 효과적이라는 여러 선행연구와 일치하는 결과로서, 게임의 특징인 목표달성을 위한 계획성, 조직성, 지속적 집중력, 규칙을 지켜나가는 자기통제력 등이 ADHD아동의 주의집중력의 증진 및 통제력의 발달에 유용하였다는 것을 보여 준다.

주로 사용된 게임의 종류를 살펴본 결과 주의력에 있어서는 닥트게임과 가라사대 게임, 낚시하기, 도미노, 젠가(블록쌓기)가 주로 사용되었다. 다음으로 충동조절 및 자기통제력과 관련되어서 STOP 보드게임, 얼음 썰 게임, 시계누르기가 주로 사용되었다. 가라사대 게임은 상담자의 지시에 지속적으로 주의를 기울이고, 지시에 따라야 하는 과제이므로 아동

의 주의집중의 향상에 유용한 것으로 보이며, 낚시하기, 도미노, 블록 쌓기 등도 과제수행을 위해서 자기를 조절하고, 지속적으로 주의를 기울이는 능력이 필요한 게임들이다. STOP보드 게임은 상담자의 STOP지시에 자신의 행동을 멈추고 기다려야 하는 과제로서 충동성 조절에, 얼음 썰 게임에서도 '얼음'을 외치고, 멈춘 후 타인의 '썰' 지시가 있을 때까지 멈추고 기다려야 한다. 이와 같은 게임의 특성들이 아동의 주의력과 자기통제력의 향상을 가져왔으리라고 볼 수 있다.

이와 같은 결과를 통해 게임놀이치료는 ADHD아동의 주의력 및 자기통제력의 향상 및 충동성의 감소에 유용한 중재 접근으로 나타났다. 따라서 아동심리치료의 현장에서 ADHD아동의 행동문제를 돕는데 적극적으로 사용하는 것이 요구된다.

또한 지금까지의 연구들이 게임놀이치료에서 사용되는 게임의 종류를 제시할 뿐 치료세션에 게임을 통합하는 과정에 대한 내용은 간과되어 왔다. 따라서 게임놀이치료에서 치료세션에 게임을 통합하는 과정을 구체적으로 알아보고, 적용 결과를 살펴보는 연구가 이루어져야 할 것이다.

또한 게임놀이치료는 강조되는 요소, 이론적 접근에 따라 그 방법과 과정의 적용이 달라질 수 있다. 즉 그 이론적 접근에 따라 사회학습이론, 인지행동놀이치료, 계슈탈트 치료 등에서도 적용되고, 아동중심의 비지시적 접근에서도 적용될 수 있다(Swank, 2008). 예를 들면 비지시적 접근을 취하는 놀이치료에서 게임을 사용할 때는 그 과정이 다르게 된다. 놀이치료실에서 치료사는 다양한 놀잇감에 게임을 포함시키고, 아동이 자발적 선택에 의해 게임을 선택하는 것이지, 직접적으로 게임을 제공하지는 않는다. 또한 규칙이나 게임의 구조를 시도하지도 않는다. 그 대신에 아동이 통제를 하도록 허락한다(Swank, 2008). 이와 같이 게임에 대한 이론적 접근에서의 차이도 나타나는 바 앞으로의 연구는 게임의 치료적 과정, 이론적 접근에 따른 사용과정에 대한 연구가 심도 있게 이루어져야 할 것이다.

다음으로 인지행동놀이치료의 경우 주의력, 자기통제력의 증가, 충동성, 과잉행동의 감소가 보고되었고, 이 외에도 자아존중감, 학습수행, 교우관계와 과제수행태도 등의 향상을 보고하였다. 어머니교육을 병합하여 실시한 논문에서는 부모 역할효능감의 증가도 나타났다. 인지행동놀이치료에서 사용된 인지행동기법으로는 자기교시법, 문제해결방법, 강화와 칭찬, 이완, 모델링, 반응대가, 행동목표록 작성이나 긍정적 자아목록 만들기 등이었다.

CBPT는 놀이치료적 요소들이 CBT에 혼합된 형태로서, 아동간의 치료적 관계에서 신뢰를 형성하고, 의사소통 수단 및 안전한 공간으로서 놀이를 사용한다는 점에서 놀이치료

와 유사하다. 차이점으로는 문제해결지향적인 방법이라는 점(Knell, 2009)인데 이러한 특성이 ADHD 아동의 주의력, 자기통제력의 증가와 충동성의 감소를 긍정적인 영향을 주었을 것으로 사료된다. 그러나 CBPT에 대한 연구가 아직은 미비한 실정이므로 ADHD아동에 대한 다양하고 구체적인 놀이치료 기술의 개발과 적용이 필요하다고 하겠다.

한편 아동중심적 놀이치료, 모래놀이치료, 통합놀이치료, 가족놀이 치료, 심리운동놀이치료 등에서도 아동의 주의력, 자기통제력의 증가, 과잉행동 및 공격성의 감소가 보고되었다. 이러한 결과는 다양한 놀이치료기법들이 아동의 ADHD 주 증상의 긍정적 변화에 영향력이 있다는 것을 보여주는 것이나, 모래놀이치료, 통합놀이치료, 가족놀이치료 등은 그 사례수가 작고 대부분 ADHD증상보다는 사회성, 가족기능, 정서적 문제에 대한 효과를 언급하고 있다. 따라서 ADHD아동의 사회성 및 정서적 문제에 관한 중재에 적합한 치료적 접근에 대해서도 지속적인 연구가 이루어져야 할 것이다.

본 연구는 ADHD아동에 대한 놀이치료적 개입에 대한 선행연구를 고찰하였는 바, 게임놀이치료와 인지행동놀이치료가 ADHD 아동의 행동변화에 적용될 수 있다는 점을 보여주었다. 그러나 그 구체적인 치료적 과정에 대한 연구는 아직까지 미비한 수준이므로, 앞으로 이에 대한 연구가 진행되어야 할 것이며, 이를 토대로 ADHD 아동에 대한 가장 효과적인 놀이치료 접근을 찾고, 기법을 적용함으로써 놀이치료의 효과를 증진시켜야 할 것이다. 더 나아가 아동중심적 놀이치료, 모래놀이치료, 통합놀이치료, 가족놀이 치료, 심리운동놀이치료 등이 ADHD아동의 사회성과 정서적 어려움을 해결하기 위해서 시도되고 있는 입장에서, 이들 접근방식에 대한 연구와 고찰이 앞으로 더욱 필요하다고 하겠다.

References

- American Psychiatric Association. (2002). Diagnostic and statistical manual of mental disorders, text revision (4th ed.). Washington, DC.
- An, D-H., Kim, S-S., & Han, E-S. (2004). Social skill program for ADHD children. Seoul: Hakjisa.
- Berlin, I. N. (2001). The use competitive games in play therapy. In C. E. Schaefer & S. Reid (2nd Eds.), *Game play: Therapeutic use of childhood games* (pp. 109-129). NY: Wiley.
- Bow, J. N., & Goldberg, T. E. (1986). Therapeutic use of games with a fine motor component. In C. Schaefer & S. Reid (Eds.), *Game play: Therapeutic use of childhood games* (pp. 243-256). NY: Wiley.
- Bratton, S. C., Ray, D., Rhine, T., & Jones, L. (2005). The efficacy of play therapy with children: A meta-analytic review of treatment outcomes. *Professional Psychology: Research and practice*, 36(4), 376-390.
- Choi, J-A., & Cho, A. (2010). Effects of social skill program on improving sociality and self-concept of children with ADHD Symptoms, *Korean Association of Parent Counseling and Play Therapy*, 1, 89-105.
- DuPaul, G. D., & Stoner, G. (2003). ADHD in the schools: Assessment and intervention strategies. NY: Guilford Press.
- Gardner, R. A. (1973). The talking, feeling and doing game. NJ: Creative Therapeutics.
- Hall, T. M., Kaduson, H. G., & Schaefer, C. E. (2002). Fifteen effective play therapy techniques. *Professional Psychology: Research and Practice*, 33(6), 515-522.
- Hill, C. E., & O' Brien, K. M. (1999). Helping skills: facilitating exploration, insight, and action. American Psychiatric Association.
- Hwang, H-J., & Kim, B-K. (2004). The effect of the play therapy for the behavior modifications of attention deficit and hyperactivity disorder child. *Dong-A Ronchong*, 41, 5-24.
- Kaduson, H. G., Cangelosi, D., & Schaefer, C. E. (1997). The playing cure: individualized play therapy for specific childhood problems. MD: Jason Aronson.
- Kendall, P. C., & Braswell, L. (1985). Cognitive-behavioral therapy for impulsive children. NY: Guilford Press.
- Knell, S. M. (2001). *Cognitive-behavioral play therapy*. (Y-E. Park, K-H. Yu, Y-H. Choi, I-J. Park, H-J. Mun, & M-K. Lee, Trans.) Seoul: The House of Sharing press. (Original work published 1993).
- Knell, S. M. (2009). Cognitive behavioral play therapy: theory and applications. In A. A. Drewes (Ed.), *Blending play therapy with cognitive behavioral therapy: evidence-based and other effective treatments and techniques* (pp. 117-134). NJ: Wiley.
- Koo, H-J., Choi, S-M., & Kwon, J-H. (2012). Youth

- psychotherapy outcome research: Methodological review and meta-analysis (1995-2010). *The Korean Journal of Clinical Psychology*, 31(1), 43-73.
- Landreth, G. (2002). *Paly therapy: The art of the relationship* (2nd ed.). Philadelphia: Brunner / Routledge.
- Lee, H-S. (2009). Overview of psychological therapy in Korea children with ADHD (2004-2008).
- Lee, Y-N., & Kim, K-W. (2006). Research overview of the prevention methods effect on maladjustment for children with attention deficit hyperactivity disorder, *The Journal of Play Therapy*, 9(3), 1-21.
- Min, S-Y. (2011). Research trends in intervention for a child with at-risk ADHD : A review of research from 1995 to 2010. Unpublished master's thesis, Graduate school of special education, Dankook University, Yongin, Korea.
- Ray, D. C., Schottelkorb, A., & Tsai, M. H. (2007). Play therapy with children exhibiting symptoms of attention deficit hyperactivity disorder. *International Journal of Play Therapy*, 16(2), 95-111.
- Reid, S. E. (1993). It's all in the game: Game play therapy. In T. A. Kottman & C. E. Schaefer (Eds.), *Play therapy in action* (pp. 527-560). MD: Jason Aronson.
- Reid, S. E. (2001). The psychology of play and games. In C. E. Schaefer & S. Reid (2nd Eds.), *Game play: therapeutic use of childhood games* (pp. 1-38). NY: Wiley.
- Schaefer, C. E. (1998). Play therapy: Critical issues for the next millennium. (E-H. Eim, Trans.). *The Journal of Play Therapy*, 2(1), 3-11.
- Shapiro, L. E. (1981). *Games to grow on: Activities to help children learn self-control*. NJ: Prentice-Hall.
- Smith, W. H. (2002). Chess. In C. E. Schaefer & D. Cangelosi (Eds.), *Play therapy techniques* (pp. 347-357). MD: Jason Aronson.
- Swank, J. M. (2008). The use of games: a therapeutic tool with children and families. *International Journal of Play Therapy*, 17(2), 154-167.
- Swanson, A. J., & Casarjian, B. E. (2001). Using game to improve self-control problems in children. In C. E. Schaefer & S. Reid (2nd Eds.), *Game play: therapeutic use of childhood games* (pp. 316-330). NY: Wiley.
- Yang, S-J., Cheong, S-S., & Hong, S-D. (2006). Prevalence and correlates of attention deficit hyperactivity disorder: School-based mental health services in seoul. *Journal of The Korean Neuropsychiatric Association*, 45(1), 69-76.

접 수 일 : 2012년 6월 4일

심사시작일 : 2012년 6월 8일

게재확정일 : 2012년 7월 17일

Appendix.

- Choi, D-J. (2005). The effects of group game play therapy on the decrease of maladjusted behaviors in ADHD children. Unpublished master's thesis, Graduate School of Rehabilitation Science Daegu University, Daegu, Korea.
- Ha, S-M. (2008). The effects of attention play program on ADHD children's behavioral changes and school life adaptation. Unpublished master's thesis, Graduate School of Education Dong-A University, Busan, Korea,
- Han, S-O. (2006). The spiritual capability of sandplay therapy - The case research of children with ADHD and tourette symptom-. Unpublished master's thesis, Changwon National University, Changwon, Korea.
- Hong, S-J. (2007). The effects of the game-play activities with a 6-year-old boy diagnosed as ADHD. Unpublished master's thesis, Graduate School Daejin University, Pocheon, Korea.
- Jung, S-Y. (2006). A case study on improvement in ADHD children's maladjustment behavior with play based self control training. Unpublished master's thesis, Daegu University, Daegu, Korea.
- Kang, H-Y. (2005). The effects of cognitive modification and play therapy on alleviating the problem behaviors and improving self-concepts of children with ADHD. Unpublished master's thesis, Graduate school of education Kosin University, Busan, Korea.
- Kim, C-K, You, Y-J. (2010). The effects of the

- psychomotoric play therapy program on reducing problematic behaviors and improving social skills of the ADHD children. *The Journal of Play Therapy*, 14(1), 51-65.
- Kim, D-Y. (2003). Effects of the combined treatment of cognitive-behavioral play therapy and parent training in children with attention deficit hyperactivity disorder (ADHD). Unpublished doctoral dissertation, Ewha Womans University, Seoul, Korea.
- Kim, H-R. (2003). The effect of group gameplay therapy on ADHD child's attention ability and adaptability, Unpublished master's thesis, Graduate School of Education Incheon National University of Education, Incheon, Korea.
- Kim, H-S. (2008). The effects of an emotion-based group play program on the maladaptive behaviors of children with ADHD. Unpublished master's thesis, Daegu University, Daegu, Korea.
- Kim, K-J. (2005). The effects of group play therapy on ADHD children's peer relationships and task performance attitude. Unpublished master's thesis, Graduate School of Education Kosin University, Busan, Korea.
- Kim, M-H. (2009). The effects on the theraplay for infant's hyper behavior regulation: A case study with maladjusted infant. Unpublished master's thesis, Graduate school of school education, Myongji University, Seoul, Korea.
- Kim, M-J. (2010). The effects of the play therapy by a visiting therapist of elementary school for the improvement of the self-control ability and the adaptation to school environment and the play behavior of children with ADHD. Unpublished master's thesis, Graduate School of Namseoul University, Cheonan, Korea.
- Kim, M-S. (2006). The effects of the play centered cognitive behavior program on the ADHD children self-esteem, attention, and self-control. Unpublished master's thesis, Chonbuk National University, Chonbuk, Korea.
- Kim, M-Y. (2008). A case study on a child with ADHD by the application of attention training composed of play and games. Unpublished master's thesis, Graduate School of Education Chinju University, Chinju, Korea.
- Kim, S-K. (2004). The effects of game play therapy on behavior problems of attention deficit-hyperactivity disorder children. Unpublished master's thesis, Department of Rehabilitation Science Graduate School Daegu University, Daegu, Korea.
- Kim, S-O. (2006). The case study of ADHD child with the sand play therapy. *The Journal of Play Therapy*, 10(2), 37-56.
- Kim, Y-O. (2002). The effect of game play therapy upon a child's attention behavior improvement with borderline intelligence, Unpublished master's thesis, Graduate School of Rehabilitation Science Daegu University, Daegu, Korea.
- Lee, E-M. (2010). The effect of play activities on impulsiveness and hyperactivity of students with ADHD. Unpublished master's thesis, Graduate School of Education Daegu National University of Education, Daegu, Korea.
- Lee, S-H. (2006). The effects of experiential family play therapy on attention deficit hyperactivities of children and family functions, Unpublished doctoral dissertation, Daegu University, Daegu, Korea.
- Lee, S-H., & Yoon, H-Y. (2007a). The effects of family play therapy on family functions with ADHD tendencious child and the ADHD tendencies of children. *Journal of Emotional & Behavioral Disabilities*, 23(3), 25-50.
- Lee, S-H., & Yoon, H-Y. (2007b). The effects of family play therapy on the attention-deficit, impulsivity, and hyperactivity tendencies of children, *The Journal of Play Therapy*, 11(2), 43-69.
- Lee, S-R. (2004). The effects of attention play programs on changes and maladjustment to ADHD children's behaviors. Unpublished master's thesis, Graduate School of Education Dong-A University, Busan, Korea.
- Lee, Y-K. (2009). The effect of cognitive-behavioral group play-therapy on children's aprosaxia and impulse control-disorder. Unpublished master's

- thesis, Graduate school of school education Myongji University, Seoul, Korea.
- Lee, Y-M. (2003). Effects of the integrative play therapy on ADHD children, Unpublished doctoral dissertation. Sookmyung Women's University, Seoul, Korea.
- Moon, I-N. (2005). The effect of play activities program on the behavior of early elementary school children with ADHD. Unpublished master's thesis, Graduate School of Education Hongik University, Seoul, Korea.
- Nam, H-W., Moon, S-Y., & Bang, I-K. (2000). Research of the play therapy in diminishing problematic behavior of attention deficit and hyper disorder children. *The Journal of Play Therapy*, 11(3), 53-62.
- Nam, S-M. (2010). Influence of game play program upon attention of children with attention deficit disorder. Unpublished master's thesis, Daegu University, Daegu, Korea.
- Oh, S-M. (2005). Case study of play therapy for ADHD. Unpublished master's thesis. United Graduate School of Theology Yonse University, Seoul, Korea.
- Park, E-H. (2004). A case study on effects of game play therapy on changes in ADHD child's attention behaviors and self-esteem. Unpublished master's thesis, Graduate School of Rehabilitation Science, Daegu University, Daegu, Korea.
- Park, Y-J. (2008). A case study on play therapy of a child who has difficulty in peer interaction. *Korean Journal of Counseling*, 9(3), 1245-1266.
- Sin, J-W. (2010). The effect of group sandplay therapy program for empathy ability and peer relationship of children with tendency of ADHD. Unpublished master's thesis, Myongji University, Seoul, Korea.
- So, E-Y. (2010). A study on the efficacies of the sand-play therapy with attention deficit hyperactivity-prone children's hyperactivity and class participation activity. Unpublished master's thesis, Daegu University, Daegu, Korea.
- Song, M-H. (2005). The effects of group game-play on executive function, impulsivity, self-control of children with ADHD. Unpublished master's thesis, Duksung Women's University, Seoul, Korea.
- Song, Y-H., & Jung, E-H. (1998). A play therapy with a siblings participation improves an ADHD child's social skills: A case study. *The Journal of Play Therapy*, 2(1), 97-117.
- Yang, M-O. (2008). A comparative study of effects between the combined treatment and medication in children with ADHD. Unpublished master's thesis, Seoul Women's University, Seoul, Korea.
- Yoon, J-H. (2007). The effects of group game-play program on executive function and self-control of children with ADHD. Unpublished master's thesis, Duksung Women's University, Seoul, Korea.
- Yun, M-H., & Kil, K-S. (2009). The effects of group game play program on ADHD-liked children's executive function. *Journal of the Korean Home Economics Association*, 47(4), 1-11.
- Yun, Y-K. (2005). Effect of a group play therapy program on problematic behavior of maladjusted children, Unpublished master's thesis, Kyungsoong University, Busan, Korea.