

감각통합치료를 하고 있는 작업치료사의 놀이에 대한 인식

이성아*, 최정실*
*주성대학 작업치료과

Abstract

Play Awareness of Occupational Therapists With Using the Sensory Integration Approach

Lee, Sung-A*, M.P.H., O. T., Choi, Jeong-Sil*, MS., O.T.
*Dept. of Occupational Therapy, Juseong College

Objective : This study is to know about the play awareness of occupational therapists with using the sensory integration approach, and is to suggest educational strategies of play as occupation and research.

Methods : 124 occupational therapists completed the questionnaires including the general use of play in occupational practice and the use of play assessments with preschoolers, and factors influence on the use of play in occupational therapy for children.

Results : Respondents used the play as therapy modality and performed much with based on sensory integration and development approach in individual occupational therapy room with variable play tools. It was restricted to use as objective assessment tools and methods, and had important factors that influence on the use of play in occupational therapy for children; role of occupational therapy in work setting, personal frame of reference and availability of play assessments.

Conclusion : The results suggest a need for increasing the emphasis on play in entry-level curricula and continuing education, improving clinician access to valid and reliable play assessments, and completing studies designed to examine the use and efficacy of play in sensory integration therapy intervention.

Key Words : Sensory integration, Play, Professional practice

I. 서론

어린이들의 최초의 작업은 놀이다(Parham와 Primeau, 1997). Reilly(1974)의 놀이 체계의 설명과 작업행동 이론의 틀(occupational behavior frame of reference)에서 아동을 놀이자(player)로서 정의하였다. 놀이는 즐거움, 오락, 재미를 제공하는 자연스러운 혹은 조직화된 활동이며, 아동에 있어서 발달 능력의 하나이고 목적적인 활동의 근본이다(Parham과 Fazio, 1997). 작업치료 영역에서 놀이 영역은 놀이 탐색(play exploration)과 놀이 참여(play participation)로 나뉜다. 놀이탐색은 자신에게 적절한 놀이활동 정의하기, 탐험활동(exploration play), 관습놀이(practice play), 모방놀이(pretend play), 규칙이 있는 놀이(games with play), 구성놀이(constructive play), 상징 놀이(symbolic play) 등이 포함된다(Bergen, 1988). 놀이 참여로는 놀이에 참여하기, 놀이와 다른 영역의 작업 사이에 균형잡기, 장난감/장비/용품을 적절히 구입하여 사용하고 관리하기 등이 포함된다(AOTA, 2002). 이것은 주로 아동의 처리기술과 환경정보에 대한 반응으로 나타난다(Neville 등, 1985; Reilly, 1974). 아동 작업치료사들은 아동의 놀이행동을 조직적으로 관찰함으로써, 아동-환경간의 상호작용능력에 대한 정보를 얻을 수 있다(Knox, 1974; Takata, 1974).

아동 자신의 신체와 환경으로부터 주어지는 감각들을 조직화하고, 그 환경 속에서 신체를 효과적으로 사용할 수 있도록 하는 신경학적 과정(neurological process)이 감각통합이다(Ayres, 1989). 그리고 감각통합과정에 문제를 가진 아동들은 감각 자극들을 처리하고 통합하는 과정에서, 개념을 이해하고 운동을 학습하며 행동을 계획하고 표현하는 것에 문제를 가진다. 이들에게 감각통합치료의 의미는 조절된 감각자극을 제공받는 기회를 갖게 하고, 적응반응(adaptive response)을 계획하고 조

직화하여 의미 있는 활동으로 이끌어 낼 수 있는 환경을 준비하게 함으로써, 정상적인 활동과 발달을 하게 된다(Ayres, 1989). 따라서 감각통합장애를 가진 아동은 놀이에 어려움을 보인다. 적절한 감각통합능력은 아동이 어떻게 놀이에 대해서 방법적인 면에 영향을 주고, 감각운동 발달수준에서 아동의 능력이 통합되고, 감각을 조직화 하는 놀이에서 효과적으로 몸을 사용하게 된다. 즉 감각통합은 놀이의 발달을 기초로 이루어지는 연속과정이므로 적절한 놀이 경험은 감각통합의 발달에 영향을 준다(Lindquist 등, 1982).

이 연구를 기초로 하여, Schaaf 등(1987)은 감각통합을 사용해서 작업치료를 받는 아동들이 놀이 행동에 의미 있는 변화가 있다고 보고하였다. 감각통합의 원칙을 사용하는 치료사에게 놀이는 치료 효과에 이르기 위해 노력하는 요소이며, 아동작업 치료에 있어서도 중요한 부분이다. 왜냐하면 놀이는 발달을 위한 기초 중 하나이고, 감각통합은 아동의 발달을 위한 신경행동학적인 과정을 놀이로 받아들일 수 있기 때문이다(Clifford와 Bundy, 1989). 그리고 감각통합접근을 활용한 중재는 치료의 구조와 의미 모두를 놀이로서 줄 것이며, 치료사의 역할에서 놀이와 아동이 놀이적 언어를 사용하고 즐거움과 성취의 표시를 보여주는 것 사이의 관련성을 주목하였다(Coster 등, 1995).

위와 같이, 놀이가 일반적인 아동작업치료뿐만 아니라 감각통합에 근거한 아동작업치료에 중요함에도 불구하고 놀이의 역할은 간과되어왔다. Bundy(1991)와 Florey(1981)는 놀이의 중요한 가치가 임상에서 바르게 그 영역이 자리매김 되어야 한다고 주장하였다. Robinson(1977)은 소아 작업치료를 대상으로 한 연구에서 치료사들의 놀이에 대한 부정적인 태도, 놀이 평가의 부재, 놀이 환경과 놀이 강화 등과 관련된 역할을 설명하였다.

국내의 경우, 심리학이나 교육학 분야에서 놀이의 유형이나 발달 놀이적 연구가 있지만(김용수

등, 1998; 김치동, 2000; 정혜원 등, 2001) 작업치료 분야에서는 5~7세 정상아동의 놀이 과거력에 관한 비교 연구만이 있었다(이성아, 2002). 그리고 임상에서는 감각통합에 기초한 치료장면에서 놀이를 주로 사용하고 있으나, 놀이에 대한 적절한 평가가 이루어지지 않고 있는 실정이다. 따라서 본 연구의 목적은 감각통합에 기초하여 치료를 실시하는 작업치료사들의 놀이에 대한 인식을 알아보고, 국내실정에 맞는 아동작업치료를 대상으로 놀이교육개발 및 놀이연구의 방향성을 추정하는데 있다.

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 대한작업치료협회에 등록된 작업치료사 중 학령 전기의 아동작업치료분야에서 감각통합치료를 실시하고 있는 124명(남자 10명, 여자 114명)의 작업치료사를 대상으로 설문조사하였다. 모두 대한감각통합치료학회의 회원이며 평균 23개월의 아동작업치료 경력이 있었다. '놀이' 관련 과목을 이수 혹은 수강한 경험이 있는 사람은 75명(60.5%)이며, 이들 중 대부분이 놀이에 대한 정보를 대학의 교과과정이나 보수교육(84%)을 통하여 학습할 기회를 가졌었다.

2. 연구도구 및 자료수집방법

본 연구를 위하여 사용된 설문지는 Couch 등(1998)이 사용한 설문내용을 번안 및 수정, 보완하여 사용하였다. 설문지의 완성도를 높이기 위하여, 충분한 문헌고찰과 3년 이상의 아동작업치료 경험이 있는 임상가의 조언을 토대로 하여 재구성되었다. 본 설문지는 이분형 다중응답형과 likert 형의 총 27개의 문항으로 인구학적(demographic)정보,

작업치료분야에서 사용 중인 일반적인 놀이형태, 학령전기 아동의 놀이평가, 아동작업치료시 놀이사용에 영향을 주는 요인에 대한 정보를 알아볼 수 있도록 구성되었다. 자료수집방법은 응답자가 설문지를 자필로 작성한 후 바로 연구자에게 전달하도록 하였다.

3. 분석방법

작업치료분야에서 사용 중인 일반적인 놀이형태, 학령전기 아동의 놀이평가, 아동작업치료시 놀이사용에 영향을 주는 요인을 빈도 분석하였다. 아동작업치료경력과 놀이수강여부에 따른 놀이 사용시 영향을 주는 요인의 중요도는 카이검정분석을 사용하였다. 통계적인 유의성을 검정하기 위하여 유의수준 α 는 0.05로 정하였고, 윈도우 SPSS/PC+(Statistical Package for the Social Science/PC+) 11.5를 이용하여 통계 처리하였다.

III. 연구결과

1. 일반적인 놀이형태

임상에서 작업치료를 실시할 때, 놀이 사용의 근거는 감각통합(Sensory Integration approach; SI)과 발달적 접근(Developmental approach; Developmental)으로 나타났다(그림 1). 또한 놀이장면은 주로 다양한 놀이도구를 갖춘 개별 작업치료실에서 치료적 modality로 사용하고 있었다(그림 2, 3, 4).

임상에서 놀이를 적용하기 힘든 경우는 놀이를 사용할 욕구(52.4%)는 있으나, 놀이공간과 놀이 도구, 놀이평가도구, 기관의 이해 등이 필요한 상황이었다(38%). 또한 놀이에 대한 정보를 연수나 보수교육을 통하여 재교육의 받기를 원했다(66.7%)(그림 5, 6, 7).

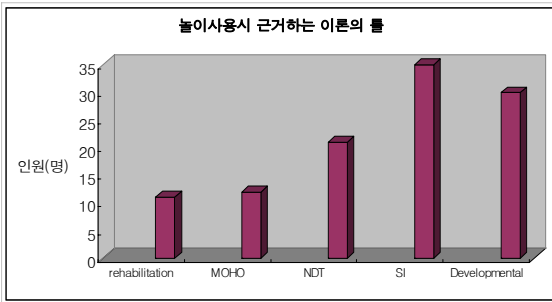


그림 1. 놀이 사용시 근거로 하는 이론의 틀

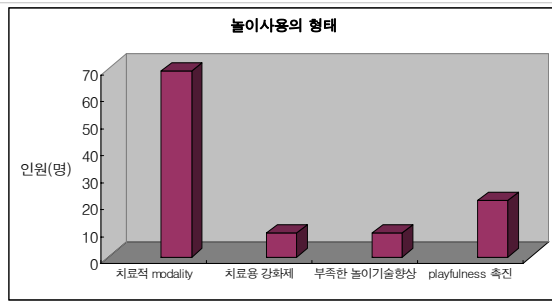


그림 2. 놀이사용의 형태

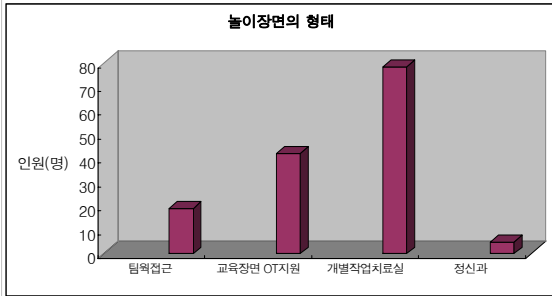


그림 3. 놀이장면의 형태

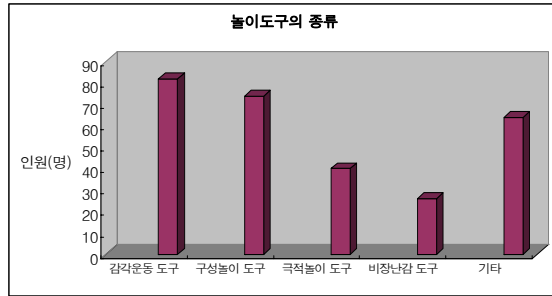


그림 4. 놀이도구의 종류

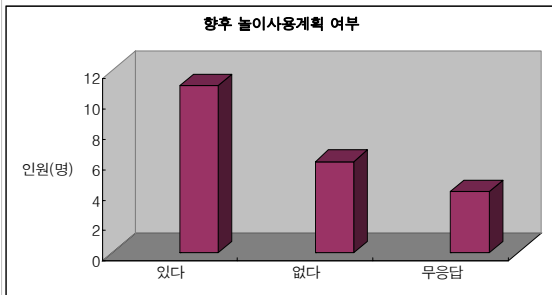


그림 5. 향후 놀이사용계획 여부

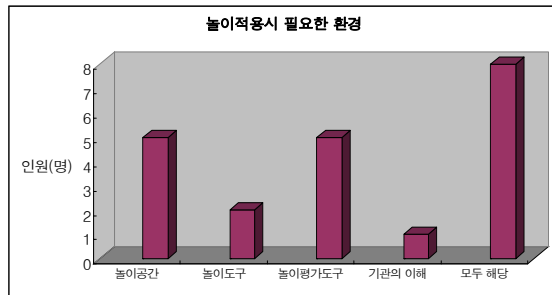


그림 6. 놀이 적용시 필요한 환경

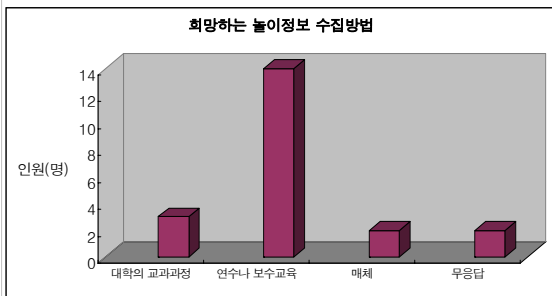


그림 7. 희망하는 놀이정보 수집방법

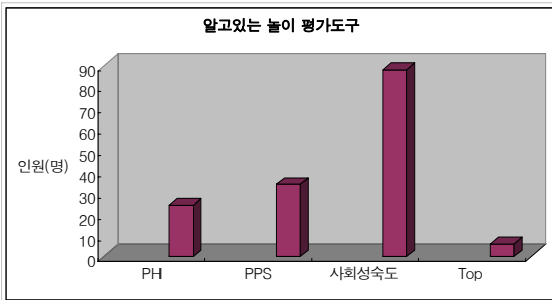


그림 8. 알고 있는 놀이 평가도구

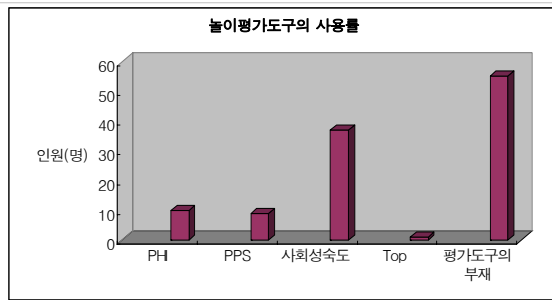


그림 9. 놀이평가도구의 사용률

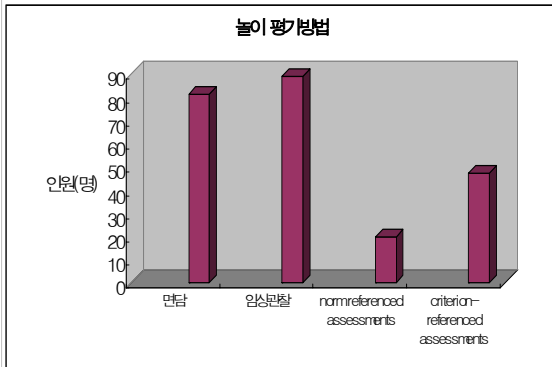


그림 10. 놀이 평가방법

2. 학령기 전 아동의 놀이평가

놀이평가도구로 알고 있는 도구이며, 사용 중인 도구는 사회성속도로 나타났다. 놀이평가도구가 기관에 준비되지 않는 경우가 49.1%로 나타났다(그림 8, 9). 임상에서는 주로 면담과 임상관찰방법으로 장애아동의 놀이를 평가하는 것으로 나타났다(그림 10).

3. 아동작업치료시 놀이사용에 영향을 주는 요인

아동작업치료시 놀이사용에 영향을 주는 요인으로 개인적인 이론의 틀(personal frame of reference), 치료실에서 작업치료사의 역할, 의사의 처방, 치료적 비용, 놀이평가의 유용성(availability of

play assessment), 기관의 철학 혹은 방침(practice setting philosophy) 총 6개의 요인으로 살펴보았다. 그 결과, 치료실에서 작업치료사의 역할, 개인적인 이론의 틀, 놀이평가의 유용성이 매우 중요한 요인으로 나타났다(그림 11). 의사의 처방에 대한 중요성은 중요 수준 이하로 응답하였다(그림 12, 13, 14). 아동작업치료경력의 정도와 놀이수강 여부에 따라 6개의 요인을 카이검정한 결과, 아동작업치료 경력 정도에 따라 기관의 철학 혹은 방침 요인에서만 분포의 차이를 통계학적으로 유의하게 나타내었다(표 1).

IV. 고찰

1. 연구방법에 대한 고찰

아동들의 최초의 작업은 놀이(Parham과 Primeau, 1997)이다. 일반적인 발달에서 초기 감각운동 놀이는 감각과 운동 경험을 박탈했을 경우 큰 영향을 받는다(Mailloux와 Burke, 1997). 놀이 발달 단계인 이 시기 동안 기본적 감각 기능이 행동에 지배적이고 유아는 많은 시간을 통해 탐색적인 놀기, 찾기, 촉각, 고유수용성 지각, 청각, 시각적인 것을 받아들일 수 있게 되고, 감각경험들에 동기부여가 되어 새로운 놀이를 찾아다니고 경험하게 된다(Mailloux와 Burke, 1997).

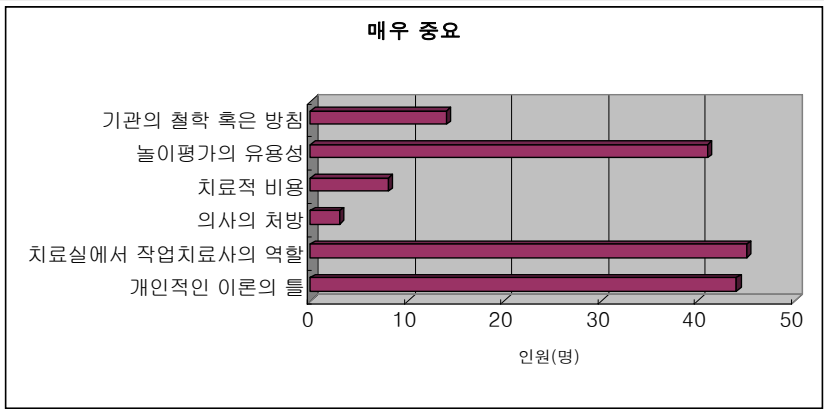


그림 11. 놀이사용에 영향을 주는 요인별 분포도[매우 중요]

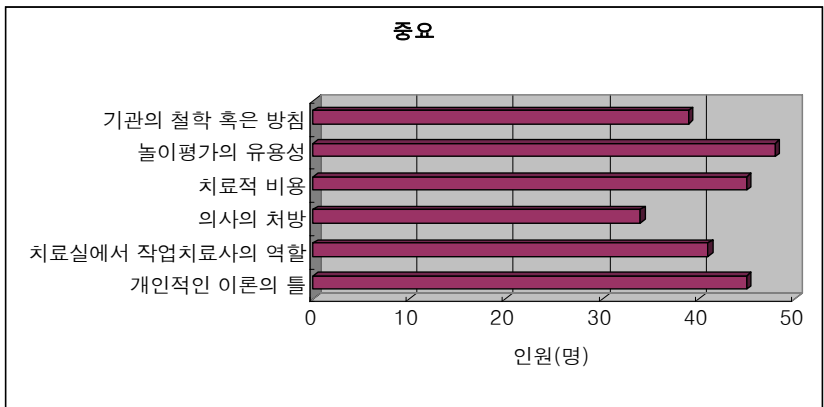


그림 12. 놀이사용에 영향을 주는 요인별 분포도[중요]

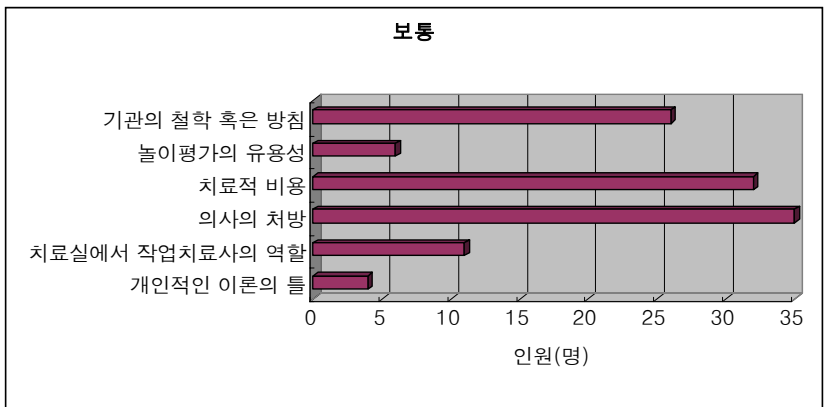


그림 13. 놀이사용에 영향을 주는 요인별 분포도[보통]

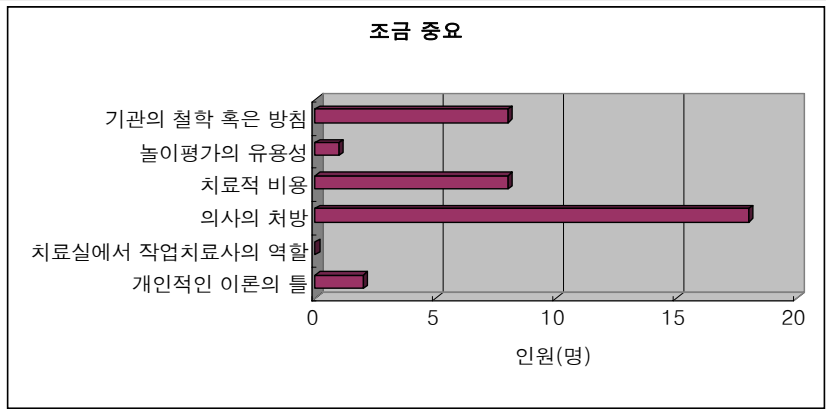


그림 14. 놀이사용에 영향을 주는 요인별 분포도[조금 중요]

놀이 활동들이 내적 동기부여를 가지고 있을 때 가장 성공적이며, 환자들은 치료 동안 여러 면으로 능동적으로 참여하고 감각을 조절하게 된다(Bundy, 2002). 감각통합 장애는 개인의 내적인 동기를 찾는 활동에 영향을 준다(Clifford와 Bundy, 1989). 그리고 놀이에 근거한 중재는 감각 통합에서 담당하는 많은 보편적인 요소를 기초로 담당한다(Bundy, 2002). 따라서 감각 통합을 기초로 아동을 치료하는 작업치료사에게 놀이는 치료 매개로서 중요하지만, 현재 놀이에 대한 인식과 사용에 대한 자세한 연구는 없는 실정이다. 본 연구의 목적은 감각통합에 기초하여 치료를 실시하는 작업치료사들의 놀이에 대한 인식을 알고 이에 따른 교육과 놀이의 연구 방향을 제시하기 위함이다.

본 연구의 제한점은 본 연구의 대상인 모든 임상영역의 아동작업치료사가 아닌 감각통합을 기초로 치료하는 2년 미만의 아동작업치료사를 대상으로 실시되어, 연구결과를 전체적인 아동작업치료 영역으로 일반화하기에는 제한점이 있다. 즉 아동작업치료분야에서 놀이인식과 관련된 타 연구에서는 224명의 응답자 중 대부분이 10년 이상의 경력을 가지고 있었고, 극소수만이 1~2년의 경력을 소유하고 있었다(Couch 등, 1998). 반면에 본 연구는 현재 우리나라 아동작업치료사는 800명 정도(이미자, 2002)로 1/8 정도인 124명의 응답은 전체를 대표하기에는 제한적이며, 임상경력이 높지 못하였다. 그리고 놀이에 영향을 주는 요인을 밝혀내기에는 대상의 수가 적었다.

표 1. 아동작업치료 경력 정도에 따른 기관의 철학 혹은 방침요인의 분포도

		매우 중요하다	중요하다	보통이다	조금 중요하다	중요하지 않다	무응답	χ^2
23개월 미만	명	9	21	23	6	5	22	13.4*
	%	10.5	24.4	26.7	7	5.8	25.6	
23개월 이상	명	5	19	6	2	4	2	
	%	13.2	50	15.7	5.3	10.5	5.3	

*p<.05

2. 연구 결과에 대한 고찰

이 연구의 목적을 중심으로 조사 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 일반적인 놀이 형태로 환경은 개별 작업치료실에서 치료적 modality로 발달적 접근과 감각통합적 접근을 놀이의 사용 근거로 삼았다. 임상에서 놀이를 사용하고 싶은 욕구가 52.4%이지만 기관의 이해와 놀이도구, 공간, 평가 도구가 필요한 상황이며, 응답자의 66.7% 정도가 재교육 받기를 원했다. 미국에서도 놀이의 접근 방법으로 발달적 접근과 감각 통합적 접근에서 가장 많이 선택하는 동일한 결과를 보였다(Couch 등, 1998). 또한 놀이 평가와 관련된 교육 여부에서 미국은 직업 훈련(job training)과 지속적인 교육(continuing education), 기초과정 코스에서 (Entry-level course)와 같이 체계화된 교육체계 재교육에 기회가 제공되는 반면에 국내는 교육의 기회가 제한적이다(Couch 등, 1998).

둘째, 놀이평가도구로 아동작업치료사들이 인식하고 있고 사용 중인 도구는 사회성숙도만이었고 기관에 구비된 놀이평가도구가 거의 없는 실정과 달리, 미국은 Preschool Play Scale(Konx, 1997)과 Play History Interview(Takata, 1969)와 Specification for a Play Milieu(Takata, 1974)을 가장 많이 사용하고 있었다. 그러나 놀이를 평가하는 방법은 주로 면담과 임상관찰 방법을 사용하는데 비하여, 미국은 면담과 임상관찰법 이외에 80% 이상의 치료사들이 표준형(norm-reference) 혹은 규준형(criterion-reference) 평가방법도 사용하였다.

셋째, 아동작업치료 경력에서 놀이에 영향을 주는 매우 중요한 요인으로 작업치료사의 역할, 개인적인 이론의 틀, 놀이 평가의 유용성을 지적하였고, 아동작업치료경력에 따라 놀이에 영향을 주는 요인의 분포차이를 나타낸 것은 아동작업치료 경력과 기관의 철학 혹은 방침 요인이 통계학적으로 유

의하였다. 다른 연구에서도 개인적인 이론의 틀과 작업치료사의 역할 그리고 기관의 철학이 중요한 것으로 보고한 바 있으며, 개인적인 이론의 틀에는 발달적 접근과 감각통합적 접근이 가장 많이 영향을 주는 것으로 나타났다(Couch 등, 1998).

본 연구를 통하여 감각통합 치료에 기초해서 놀이를 사용하는 치료사들을 대상으로 놀이에 대한 일반적인 인식, 이론적 접근과 평가 그리고 임상적으로 사용할 때 영향을 주는 요인 등에 대해서 알 수 있었다. 그러나 본 연구 결과는 일부 치료사를 대상으로 하였기에 일반화하기에는 제한이 있을 것이다. 앞으로 놀이에 대한 교육 과정 개발과 임상에서 놀이 평가의 가치와 신뢰를 증진하며, 감각통합 중재에서 놀이의 효과와 사용에 대한 연구가 계속되어야 할 것이다.

V. 결론

본 연구는 장애아동을 감각통합 치료에 기초하여 치료를 실시하는 124명의 작업치료사들에게 놀이에 대한 접근인식을 알고 교육과 놀이의 연구 방향을 제시하기 위함이다. 자료 수집 방법은 작업치료분야에서 사용 중인 일반적인 놀이형태, 학령전기 아동의 놀이평가, 아동치료 때 놀이사용에 영향을 주는 요인으로 설문 조사하였다.

주요 결과는 치료사들이 놀이를 사용할 때 감각통합과 발달적 접근에 근거하여 많이 사용하고 놀이장면은 다양한 놀이도구를 갖춘 개별 작업치료실에서 치료적 modality로 사용하고 있었다. 평가 도구와 평가 방법으로 사용하는 도구의 다양성이 제한되어 있었고, 작업치료사의 역할, 개인적인 이론의 틀, 놀이평가의 유용성이 놀이사용에 중요한 영향을 주며 경력 정도와 기관의 철학에서 유의하였다.

본 연구 결과를 기초로, 기초 교육 과정과 지속적인 교육에 놀이에 대한 강조가 필요하며, 임상

서 놀이 평가의 가치와 신뢰를 증진하고, 감각통합 중재에서 놀이의 효과와 사용에 대한 연구가 계속 되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 김용수, 이현택, 황채주. 도시·농촌 어린이의 놀이와 놀이 공간의 실태 및 유형에 관하여. 한국조경학회지. 1998;16:59-66.
- 김치동. 놀이의 성별차이에 대한 연구. 서울산업대학교 대학원. 논문집. 2000.
- 이미자. 우리나라 작업치료사 인력양성 실태 및 문제점. 대한작업치료 학회지. 2002;6:93-105.
- 이성아. 5~7세 아동의 연령별 놀이 과거력의 비교 연구: Takata의 놀이과거력 이용. 대한작업치료학회. 2002;10:85-98.
- 정혜원, 안현주, 권소희. 연령에 따른 아동기 놀이 친구와 놀이 유형에 대한 선호도. J Early Childhood Edu. 2001;10:85-96.
- Ayres J. Sensory Integration and Praxis Tests manual. Los Angeles, Western Psychological Services. 1989.
- American Occupational Therapy Association. Occupational Therapy Practice Framework Domain and Process. 2002.
- Bergen, D. Play as a medium for learning and development: A handbook of theory and practice. Portsmouth, NH:Heinemann Educational Books. 1988.
- Bundy AC. Sensory integration: Theory and practice. Philadelphia: FA. Davis. 1991.
- Bundy AC. Play theory and sensory integration. In: Fisher AG, Murray EA, Bundy AC. Sensory integration: Theory and practice. 2nd. ed. Philadelphia, FA. Davis. 2002: 227-240.
- Clifford JM, Bundy AC. Play preference and play performance in normal boys and boys with sensory integrative dysfunction. Occup Ther J Res. 1989;9:202-217.
- Coster W, Tickle-Degnen L, Armenta L. Therapist-child interaction during sensory integration treatment: Development and testing of a research tool. Occup Ther J Res. 1995;15:17-35.
- Couch KJ, Deitz JC, Kanny EM. The role of play in pediatric occupational therapy. Am J Occup Ther. 1998;52:111-117.
- Floreys LL. Studies of play: Implications for growth, development, and for clinical practice. Am J Occup Ther. 1981;35:519-524.
- Knox S. Play scale. In: M Reilly. Play as exploratory learning. Beverly Hills, Sage Publications, 1974.
- Knox S. Play and playfulness in preschool children. In: Parham LD, Fazio LS. Play in occupational therapy for children, St. Louis, MO: Mosby. 1997.
- Lindquist JE, Mack W, Parham LD. A synthesis occupational behavior and sensory integration concepts in theory and practice, Part 2: Clinical applications. Am J Occup Ther. 1982;36:433-437.
- Mailloux Z, Burke JP. Play and sensory integration approach. In: Parham LD, Fazio LS. Play in Occupational Therapy for children, St. Louis, MO: Mosby. 1997.
- Neville A, Kielhofner G, Brasic-Royeen C. Childhood. In Kielhofner G. A model of human occupation theory and application. Baltimore, Williams & Wilkins. 1985.
- Neumann EA. The elements of play. New York:

MSS information. 1971.

Parham LD, Fazio LS. Play in occupational therapy for children. St. Louis, MO: Mosby. 1997.

Parham LD, Primeau LA. Play and occupational therapy. In Parham LD & Fazio LA. Play in occupational therapy for children. St. Louis, MO: Mosby. 1997.

Reilly M. Play as exploratory learning. Beverly Hills, CA, Sage. 1974.

Robinson AL. Play: The arena for acquisition of rules for competent behavior. Am J Occup Ther. 1977;31:248-253.

Schaaf RC, Merrill SC, Kinsella N. Sensory integration and play behavior: A case study of the effectiveness of occupational therapy using sensory integrative techniques. Occup Ther Health Care. 1987;4:61-75.

Takata N. The play history. Am J Occup Ther. 1969;23:314-318.

Takata N. Play as a prescription. In: Reilly M. Play as exploratory learning. Beverly Hills, CA, Sage. 1974.