

피학대 남매아동을 위한 놀이치료*

Play Therapy for abused brother and sister

최정미**

전남대학교 어린이집 원장

Choi, Jung Mi**

Chonnam University Child Day Care Center, Chonnam University

Abstract

This research is based on two cases study of brother and sister who experienced difficulties due to their parent's abuse. The brother and sister play therapy was conducted for sixteen sessions. Each of the therapy and the activity sessions ran 90 minutes weekly. The purpose of this study is to decrease problematic behaviors and to improve self-confidence of abused brother and sister.

As a result, the brother's and sister's self-confidence lowered by past negative experiences has been improved, poor social relationship patterns have changed and need for growth as a good person has arisen.

The results of research indicate the effectiveness of play therapy to abused brother and sister.

Key Words : child abuse, play therapy

I. 서론

인류와 더불어 모든 사회에서 오랫동안 지속되어 온 아동학대는 가정 안에 은폐되어 있다는 특수성으로 인해 정확한 조사가 어려울 뿐 아니라 대부분 공개되지 않고 있기 때문에 그 심각성은 더욱 크다고 할 수 있다. 학대 아동에 대한 여러 보고에 따르면 학대받은 아동의 수는 해마다 증가하고 있으며 학대의 정도 역시 심각해지고 있다.

학대가 아동에게 미치는 영향을 연구한 선행연구들(김현수, 1996; 이미애, 1998; Green, 1985)을 살펴보면, 학대받은 아동들은 반사회적인 행동과 공격성을 포함한 외향적인 행동, 그리고 우울·불안·위축과 같은 내향적인 행동, 자아개념이나 자아존중감의 손상, 애착을 기본으로 한 사회적 관계의 시작과 연속성의 어려움 등의 문제가 있는 것으로 나타났다. 또한 피학대 아동은 발달과정, 심리적 문제, 적응문제에 부정적 영향을 받게 되는데, 특히 신체

적 학대는 활동성이 높지만 안정성이 낮으며(이주연, 1997), 공격성, 비행 등의 행동(권자영, 1991)에 영향을 미친다. 그리고 정서적 학대는 부주의, 퇴행적 행동, 강박 행동에, 성적 학대는 분노, 두려움, 우울, 또래나 학교적응, 과제집중능력에, 방임은 발달과정, 충동조절력, 대인관계에 각각 영향을 미친다(Mash & Wolfe, 1999).

학대받은 아동들은 대부분 학대자와 감정적 문제를 일으키고 학대받은 자신의 경험을 직접 언어나 행동으로 표현하는 것이 어려우며, 학대 그 자체의 영향을 충분히 이해하거나 설명하지 못하기 때문에, 아동의 능력에 따라 자신의 학대 경험을 다룰 수 있도록 도와주는 치료적 접근이 필요하다. 이때 가까운 사람과의 친목은 대안적인 애착역할을 하여 정서적으로 안정되고 사회적 기술을 향상시킬 수 있는 기회를 제공하기 때문에(Kerry, Charlotte, & Janis, 1998), 학대받은 아동에게 가족 외의 지지적 관계와 같은 환경의 긍정적 요인은 부모로 인한 학대의 부정적 영향을 완화시킨다. 따라서 학대받은 아동이 신뢰롭고 친밀한 새로운 애착

* 이 논문은 2005년도 정부재원(교육인적자원부 학술연구조성사업비)으로 한국학술진흥재단의 지원을 받아 연구되었음(KRF-2005-043-C00005).

** Corresponding author: Choi, Jung Mi
Tel: 062) 530-1361, Fax: 062) 530-1365
E-mail: shuma523@hanmail.net

관계를 형성하는 경험은 아주 중요하며, 이런 관계 재형성은 아동이 학대와 관련된 특정한 감정 및 행동 문제를 보다 잘 해결할 수 있도록 도와준다. 이를 위한 다양한 표현매체 중에서 놀이는 현실에서 다룰 수 없었던 상황을 상징적 표상을 통해 다룰 수 있도록 변화시킬 수 있으며(Landreth, 1991), 구체적 경험과 추상적 사고 사이의 차이를 연결하는 다리가 될 수 있다. 신체 학대 받은 아동을 대상으로 하는 놀이치료는 학대로 인해 야기된 아동의 문제행동이나 감정에 대한 교정과 학대자로부터 받은 상처에 대한 회복이다. 학대받은 아동의 심리치료에 관한 선행연구에서 김윤경은 미술치료가 학대받은 아동의 자기 존중감과 자기표출에 미치는 효과에 대한 집단치료 사례를 제시하였고, 김경선(2001)은 놀이의 상징기능을 사용하여 놀이치료가 신체학대 받은 아동의 문제행동 및 자아존중감에 미치는 효과를 연구하였다. 또한 옥금자(1998)은 표현예술 치료기법을 적용하여 학대 받은 아동의 심리치료를 실시하였다.

이와 같이 학대는 아동에게 신체 손상뿐 아니라 정서적, 심리적 손상을 입히지만 신체학대에 대한 실제임상이나 치료효과에 관한 연구들(옥금자, 1998; 김경선, 2001; 김윤경, 2001; 한국이웃사회학, 2000)은 아동학대의 사례나 빈도 발생 원인 등에 대한 연구(김광일, 고복자, 1987; 이배근, 1993), 발달력에 대한 연구(권자영, 1991; 정혜원, 1992; 이주연, 1997), 학대 유형에 따른 행동 특성이나 정서적 부적응에 대한 연구(권자영, 1991; 김현수, 1996) 등에 비해 양적으로 빈약한 편이다. 학대 받은 아동이 급증하고 학대의 후유증 또한 심각하여 적절한 심리치료 서비스가 제공되어야 한다는 것은 누구나 인정하고 있지만 치료효과에 관한 연구는 아직 미미한 실정이다.

한편, 놀이는 치료적인 면에서 매우 효과적이라고 알려져 있다. Amster(1943)에 의하면, 놀이는 치료적인 면에서 가치와 효과를 갖는다. 첫째, 놀이는 치료적 관계를 형성하는데 유용한 도구이다. 둘째, 놀이는 치료자가 아동을 이해하기 위한 진단적인 도구가 된다. 셋째, 놀이는 아동을 이완시키도록 도와주고 불안과 방어적인 자세를 감소시켜 치료를 효과적으로 할 수 있게 한다. 넷째, 놀이는 치료받기를 꺼리거나 말이 없는 내담자를 격려하여 치료에 임할 수 있도록 한다. 다섯째, 놀이는 안전한 환경 안에서 아동으로 하여금 충격적인 생활 경험에서 느낀 감정을 표출하도록 돕는다. 여섯째, 놀이는 아동들이 일상생활에서 일반화될 수 있는 사회적 기술을 발달시킬 수 있는 기회를 제공해 준다.

놀이가 아동의 가장 자연스런 활동이라고 할 때 학대 받은 아동을 대상으로 하는 심리치료는 놀이를 통한 치료가 적합하며 학대받은 아동이 그들의 경험을 극복할 수 있게 하기 위해서 치료자는 아동의 요구에 적절히 대응하

면서 치료를 시작한다. 대부분의 놀이치료자들은 학대 받은 아동의 치료목표를 아동에게 안정감과 신뢰감을 일으키는 편안하고 적절한 상호작용 경험의 제공, 외상 사건을 이해하고 참아낼 수 있는 방법을 찾는 경험의 제공, 놀이치료실에서 안전하고 편안함을 느끼는 것, 신뢰를 재형성하는 것, 감정을 조절하는 것, 긍정적인 자아상을 발달시키는 것, 비학대적인 양육 접촉을 경험하는 것, 파괴된 애착 관계를 교정하거나 새로운 애착관계를 형성하는데 두었다. 이러한 목표를 달성하기 위해 상징 활동을 많이 사용하였고, 상징 활동을 촉진하기 위하여 인형, 플랫, 그림 그리기, 점토 만들기, 역할 놀이, 인형집, 이야기 만들기 등 은유와 상징을 이용한 놀이를 사용하였다. 상징 활동 뿐만 아니라 비학대적인 양육활동을 경험시키기 위하여 신체접촉이나 신체활동도 이용한다. 이러한 활동을 통해 애착을 발달시켜서 아동이 상처받은 감정을 표출하고, 부정적 행동을 감소시키며, 우회적으로 자신을 드러내어 성인에 대한 신뢰를 회복시킨다. 이러한 과정을 통해 무의식적으로 문제를 해결하고 세상과 화해하게 만든다.

이러한 놀이치료는 놀이가 자연스러운 자기표현의 매개체라는 사실을 바탕으로 유아의 심리치료에 많이 이용되는 방법이며 놀이 그 자체가 갖고 있는 카타르시스 효과를 최대의 메커니즘으로 하여 억압되어서 무의식 속에 머물러 있던 정신적 외상에 의한 덩어리를 언어로써 또는 행위로써 외부에 표출함으로써 해서 증상을 해소시키려는 심리요법의 기술이다(김재은, 1992).

위에서 살펴본 바와 같이 학대의 후유증은 심각하여 생애 전체에 손상을 받을 수 있기에 적절한 치료가 실시되지 않는다면 신체적, 정서적, 행동적 측면에서 문제가 발생할 위험이 높다고 하겠다. 대부분 피학대 아동은 일반 아동들 보다 말보다는 행동을 통해서 자신들의 내적인 감정과 상상력을 표현하기에 피학대 아동의 치료에 있어서 놀이치료는 유용하다고 할 수 있다(성영혜, 장미경 역, 1997). 놀이치료를 통해 피학대 아동은 학대사실과 관련해 이전에는 표출하기 힘들었거나 표출하지 못했던 부정적 감정을 이완할 수 있으며, 외상 사건을 상징적이고 반복적으로 재경험하고 놀이결과를 변화시킴으로써 스스로 해결책을 향해 움직여가며 이로써 학대로 인한 외상을 극복하게 된다(송영혜, 1997).

이에 따라 본 연구에서는 부모로부터 학대를 받은 남매에게 상징적 활동을 포함한 놀이치료를 적용하여 그들의 문제행동에 미치는 영향을 알아보려고 한다. 이를 통하여 피학대 아동에게 영향을 미치는 놀이치료의 효과를 제시하고자 하였다.

II. 사례개요

1. 연구대상 및 가족상황

1) 연구대상

* 대상 아동

피학대 남매 : 안OO (만12세 초등학교 6학년 남아),
안△△ (만9세 초등학교 3학년 여아)

2) 가족상황

* 아버지(만 48세, 무직) : 알콜 중독자, 내담자들의 어머니 사망 후에는 내담자들의 양육을 포기하고 센터에 내담자의 시설 입소를 부탁하였다.

* 어머니(만41세, 주부) : 알콜중독자, 2달 전에 사망

* 삼촌(만46세) : 내담자들과 함께 지냈으며 술을 매일 마시고 폭력으로 인한 전과가 있고, 내담자들에게 학대를 가하기도 하였다. 내담자들의 격리시 삼촌의 저항이 있었다.

부모, 삼촌 모두가 알콜 중독자이며 매일 술을 마시면서 생활을 하고 있으며 부모는 자녀들을 신체적 학대와 방임을 하면서 양육을 하였다. 최근에는 어머니가 사망하였고, 아버지와 삼촌으로부터 지속적인 신체적 학대를 받았다. 센터의 개입으로 남매가 육아원에 입소하게 되었고, 아버지는 가끔 남매를 만났다. 남매는 결석을 자주하며 음식을 제대로 제공받지 못하고 있었으며 주거환경 또한 매우 열악하고 불결하였다.

2. 주호소 문제 및 심리검사

1) 주호소문제, 전반적인 인상 및 행동

N시 육아원에 남매가 입소 중에 있었다. 센터에서 아동학대로 인해 부모와 남매가 격리되어 시설에 입소하였으나 잘 적응하지 못하고 학교생활도 잘 적응하지 못하고 학업의 어려움과 도벽 등의 문제를 가지고 있어 상담과 치료를 하게 되었다.

(1) 안OO(만 12세, 초등학교 6학년, 남아)

칠자법이 거의 틀리게 적고 말하는 것이 어눌하고 자신감이 없으며 학교에 가기 싫어하며 친구가 거의 없다. 가장 좋아하는 사람은 남자친구들이며 가장 싫어하는 사람은 여자아이들이라고 하였다. 도벽이 있고 남의 입장이

나 주변상황에 대해 적절하게 인식하지 못하고, 자신의 욕구나 생각대로 표현하고 행동하였다. 또한 자신감이 없고 많이 위축되어 학교생활의 어려움을 호소하였다. 사회 복지사의 진술에 의하면 내담자가 또래 친구들과 놀면서 성행위를 한 것으로 보아 성적인 문제가 있는 것은 아닌지 염려하였다.

전반적인 인상 및 행동은 12세 아동답지 않게 작은 키와 매우 마른 체격으로 인해 또래에 비해 상당히 왜소해 보였다. 이름이나 동생에 대해 묻자 불분명한 말투와 작은 목소리로 대답을 하였다. 어눌하기도 하고 굵뜨기도 하다는 인상을 주었고, 눈을 별로 맞추지 않고 치료자를 자주 힐끗 힐끗 쳐다보고 가끔 치료자의 눈치를 살피기도 하였다. 전반적으로 의욕이 없으며 수동적인 태도를 보이고 주변 성인의 눈치를 살피는 행동이 자주 나타났다.

(2) 안△△ (만 9세, 초등학교 3학년 여아)

한글 이해 능력이 부족하고 칠자법을 거의 틀리게 적는 등 미취학 수준이었다. 학교에 가기 싫어해 결석을 자주하고 친구가 없으며 오빠하고만 다니려고 하였다. 자신감이 없고 많이 위축되어 학교생활에 어려움이 있었다.

전반적인 인상 및 행동은 9세 아동답지 않게 매우 작은 키에 마른 체격으로 상당히 왜소해 보여 6세정도로 보였다. 눈은 사시이고 눈을 잘 맞추지 않고 이름이나 오빠에 대해 물어보면 불분명한 말투로 대답을 하였다. 오빠와 같이 놀이치료를 하게 되어 누가 먼저 할 것인지 순서를 정하는데 있어 여동생은 오빠에게 먼저하고 순순히 양보하고, 센터의 상담원들이 챙겨주는 과자류나 문구류에 대해서도 지나치게 욕심을 부리는 오빠에 비해 내담자는 자기 것을 오빠에게 주기도 하는 등 대체로 오빠에게 양보를 잘 하였다.

2) 심리검사

아동의 심리적 상태를 알아보기 위하여 집-나무-사람 그림검사(HTP)를 실시하였고, 가족관계 내에서의 아동의 관계양상 및 심리적 위치를 살펴보기 위해서 동적 가족화 검사(KFD)를 실시하였다. 문장완성검사(SCT)를 실시하였으나 아동들이 한글을 잘 모르는 관계로 검사가 제대로 이루어지지 않았다.

(1) 안OO의 심리검사

* HTP - 검사시 아동은 손을 입에 대고 움직이면서 이야기를 하는 등 긴장된 모습이었다. 그림을 그리면서 검사자의 얼굴을 계속 쳐다보면서 맞는지 확인하려고 하는 등 검사자의 반응을 살피는 행동을 하였다.

① 집 : 지면의 오른쪽에 기와집을 그려 불안정감과 자신이 세상과의 교류를 원하고 다른 길을 찾고자 하는 소망이 있음을 보여주었다. 집에 대해서는 이 집에 사람이 혼자서 사는데 무서운 분위기라고 답함으로써 자신이 고립되어 있음에 대한 두려움과 무서움을 보여주었다.

② 나무 : 자신에 대한 안정감은 있는 것으로 보이거나 상황에 대처하는데 있어서의 수동성, 세상과 환경을 향해 나아가는 태도에 있어서의 억제가 보임. 나무 옆에 강아지를 그리고 강아지의 발톱을 날카롭게 그려 공격성을 나타냈다.

③ 사람 : 인지적 활동이나 신체적 반응에 대한 통제력이 약화되어 신체적 행동의 통합이나 조절이 부족한 상태가 엿보였다. 또한 성격적으로 우유부단하고 자신 없는 태도가 나타남. 그러나 스스로가 자기 자신에 대한 존재감을 느끼고 싶고, 타인으로부터 인정을 받고 싶어하는 욕구를 표현하였다.

집, 나무, 사람 모두 결국에는 부서지거나 죽을 것이라고 응답함으로써 자신의 존재가 미미하고 무기력함을 보여주었다.

* KFD - 가족화를 그려보라는 제안에 대해 '못그리겠어요'라고 해서 가족화는 그리지 못하였다. 가족에 대해 '다 싫다'고 표현함으로써 가족에 대한 적대적인 감정을 가지고 는 것으로 보였다.

(2) 안△△의 심리검사

* HTP - 검사시 아동은 검사자가 지시하는 대로 그림을 그렸고 다 그리고 나면 '다 그렸어요' 라고 하며 검사자를 쳐다보았다.

① 집 : 집을 다 그리지 않고 그리다가 그만둠으로써 가정이 온전하지 못함을 나타냈다. 지붕 위에 창문을 그렸는데 이는 내적 사고활동을 주된 매개로 세상과 소통함을 알 수 있었다. 창문과 문이 비슷한 높이로 그렸는데 이는 자신이 세상과의 교류를 원하고 다른 길을 찾고자 하는 소망이 있음을 보여주었다.

② 나무 : 나무의 열매를 많이 그려서 사랑과 관심을 받고 싶어 한다는 것을 알 수 있었다. 나무를 그리고 나서 나무전체를 까맣게 색칠함. 상황에 대처하는데 있어서의 수동적, 세상과 환경을 향해 나아가는 태도에 있어서의 억제를 나타냈다.

③ 사람 : 얼굴형태만 그리다가 가위표를 그어버렸다. 매우 불안하고 자신감이 결여되어 있으며 사회적 상황이 나 현재의 상황을 회피하고 위축되는 경향을 의미한다.

* KFD - 가족화를 그려보라는 제안에 얼굴을 그리다가 지워버려서 가족화는 그리지 못하였다.

전반적으로 남매 내담자들은 부모의 학대로 인해 또래

에 비해 신체적, 인지적, 사회적 미성숙을 보이고 있으며 이에 따른 또래관계에서의 부적응, 학교 및 학업에서의 부적응으로 인한 위축, 우울과 불안, 자신감의 결여, 무기력감, 고립감에 따른 두려움 등의 내적 문제를 갖고 있으며 주의집중문제 등을 갖고 있는 것으로 나타났다. 그러나 외부세계와의 관계를 맺고 싶은 욕구와 스스로가 자기 자신에 대한 존재감을 느끼고 싶고, 타인으로부터 인정을 받고 싶어 하는 욕구 등을 갖고 있으며 이를 표현하였다.

(3) 상담목표

첫째, 긍정적, 부정적 감정을 효과적인 방법으로 표현하고 조절하며 감정을 정화하기

둘째, 또래관계의 증진을 위하여 사회적 기술을 훈련시키기

셋째, 자신의 생각을 긍정적인 방법으로 주장하는 기술을 습득하고 실생활에 적용하기

넷째, 자신감 있게 자기를 표현하기

III. 상담과정 및 결과

놀이치료를 주로 실시하였으며, 남매는 육아원에 입소되어 있는 관계로 주말에만 상담자가 데리고 나올 수가 있어서 회기당 1시간 30분씩 각각 16회기씩 치료를 실시하였다. 본 연구에서는 2회기씩 과정요약, 내담자표현, 상담자의 의견 순서로 제시하였다.

1. 안00 사례

<1회기-2회기>

놀이치료실로 들어온 아동은 놀이치료실에 있는 장난감들을 한번 둘러보고는 축구놀이감을 가리키면서 '이것 가지고 놀아도 되요?'라고 치료자에게 물어보았다. 치료자가 '네가 결정하렴'하고 말하자, 아동은 축구놀이감을 가져와 테이블 위에 놓았다. 축구놀이는 2명에서 하는 놀이감이기 때문에 아동은 치료자에게 같이 하자고 하였다. 치료자가 어떻게 하는 것인지 방법을 가르쳐 달라고 하자, 아동은 자신이 시범을 보여주면서 가르쳐주었다. 치료자와 아동이 함께 축구 놀이를 하는데 치료자가 잘 모를 때는 '이렇게 하면 되요'라고 하면서 가르쳐주기도 하였다. 그리고는 아동이 먼저 한팔을 놓자 아동은 매우 즐거워 하였다. 그러면서 공이 다 없어질 때까지 누가 이기는지 시합을 하자고 하였다. 치료자가 공을 넣어서 3:2로 이

기자 안타까워하면서 '선생님이 이겼어요'라고 하였다.

낚시 놀이감을 가져와서는 치료자에게 낚시 놀이를 하자고 하였다. 그러면서 하는 방법을 말해주었다. 치료자와 내담자와 함께 누가 더 많이 물고기를 낚는지 시합을 하였다. 물고기를 하나씩 하나씩 낚으면서 내담자는 치료자를 이기려고 열심히 놀이를 하였다. 그러다가 내담자가 치료자 보다 하나를 더 많이 낚자 '이겼다'라고 소리치면서 좋아했다.

놀이시간이 끝나기 5분전에 놀이시간이 곧 종료됨을 알려주자 내담자는 놀이감을 정리해야한다면서 놀이감을 정리하고 놀이치료실을 나갔다.

* 상담자 의견 : 내담자는 놀이감을 선택할 때 주로 함께 할 수 있는 놀이감을 가져와 치료자와 함께 하고자 하였다. 그러나 놀이감을 선택하고 가지고 놀려고 할 때는 자신감이 없고 치료자를 쳐다보면서 가지고 놀아도 되는지를 자주 물어보았다. 내담자 자신이 원하는 놀이보다는 주변 사람이 좋아할만한 놀이를 선택하는 경향이 있었다.

<3회기-4회기>

놀이치료실로 들어온 내담자는 선반위에 놓인 장난감들을 둘러보았다. 그리고 레고 박스가 있는 곳으로 가서는 레고 박스를 가리키면서 치료자를 바라보았다. '가지고 놀아도 되요?'라고 물어보고는 레고 박스를 가져와서는 치료자 옆으로 왔다. 레고 박스의 뚜껑을 열어 안에 있는 레고 조각들을 바닥에 다 부었다. 그리고는 레고 박스 안에 있는 책자를 넘기면서 보더니만 거기에서 내담자가 만들고 싶은 모양을 정했다. 그리고 먼저 필요한 레고 조각들을 찾아 모았다. 그러면서 찾는 레고 조각들이 없으면 '어디있지'라고 혼자 중얼거리면서 조각들을 찾았다. 조각들을 찾아내고 사람모양의 레고가 4개가 필요한데 2개밖에 없자 만들어진 모양을 들어서 여기서 빼야겠다면서 사람모양의 레고를 빼냈다. 필요한 레고 조각들을 다 모았는지, 내담자는 다시 그림책을 보면서 하나씩 하나씩 레고 조각들을 끼워 맞춰나갔다. 끼우면서 필요한 스티커를 레고 조각에 붙여가면서 모양을 만들어 나갔다.

모양을 만들어가면서 내담자는 치료자에게 갑자기 '제가 경찰관이 되고 싶어 했잖아요, 그런데 축구선수가 되려구요' '왜냐면 축구선수가 돈을 더 많이 벌거든요' '축구선수는 경기에서 이기면 돈을 많이 벌어요'라고 말하였다. 내담자는 치료자에게 언젠가 자신이 되고 싶어하는 것을 말했다고 생각하는 모양이었다. 그리고나서 '그래서 많이 고민하기도 했는데 축구선수가 되려구요'라고 말하였다.

레고 조각을 계속 맞추어가면서 네 명의 사람이 크로스된 시소를 타고 있는 모양을 완성하였다. 완성된 모양

을 바닥에 놓고서는 내담자가 손으로 돌렸다. 네 명이 탄 시소가 돌아가자 웃으면서 치료자를 쳐다보았다. 놀이시간이 다되었음을 알려주자 내담자는 '한 개만 더 만들면 안되요?'라고 물어보았다. 치료자가 제한을 설정해주자 내담자는 '다음에 와서 해야지'하면서 레고 조각들을 박스 안에 담아 선반에 가져다 놓고 놀이치료실을 나갔다.

* 상담자 의견 : 집안의 경제적인 어려움이 직업선택에 영향을 미친 듯하여, 본인이 되고 싶은 것보다는 돈을 많이 버는 직업을 선택하였다. 레고로 모양을 만들어 나갈 때 네 명이 있는 모양을 선택한 것은 내담자의 네 명의 가족을 의미한다고 볼 수 있다. 놀 때 치료자를 많이 의식하는 듯 때를 쓰지 않고 자신이 하고 싶은 부분을 강하게 주장하기보다는 치료자의 눈치를 보는 경향이 있었다.

<5회기-6회기>

놀이치료실로 들어온 내담자는 먼저 두리번거리다가 바닥에 깔려있는 도로가 그려진 천을 발견하고는 그곳으로 갔다. 그리고는 선반에 있던 자동차를 3개 가지고 왔다. 도로에 차례로 자동차를 놓고는 경주놀이를 하였다. 출발점에서 자동차가 차례로 도로에 나가 경주를 하는데 먼저 첫 번째 차를 보내고 다음차를 보내고 마지막 세 번째 차를 보냈다. 세 차가 도로에서 차례로 경주를 하는데 두 번째 차가 첫 번째 차를 추월하기도 하였다. 그리고 첫 번째 차가 도로에서 사고가 나기도 하였다. 그리고 다시 선반으로 가서는 경찰인형, 사람 모형이랑 통행금지표지판이랑 가지고 왔다. 그것들을 도로 중간 중간에 세워놓았다. 그리고 다시 출발점에 자동차 세 개를 두고 경주를 시작하였다. 세 개의 자동차가 도로에서 앞서거나 뒤서거나 하면서 달렸고, 달리다가 사람을 다치게 하기도 하였다. 그리고나서 다친 사람을 실고 병원에 데려다 주었다. 자동차 한 대는 금지표지판을 들이받아서 자동차가 튕굴게 하기도 하였다. 그리고나서 내담자는 그 자동차를 다른 곳에 가져다 두고는 나머지 두 자동차로 경주를 하였다. 한 대가 골인지점으로 먼저 들어오고 나머지 차가 나중에 들어왔다.

자동차 경주 놀이를 끝내고 내담자는 선반에서 낚시 놀이를 가져와서는 치료자에게 낚시 놀이를 하자고 하였다. 치료자와 함께 낚시 놀이를 하면서 누가 더 많이 고기를 낚는지 시합을 하여 아동이 이기자 신나했다. 그리고 낚시 놀이를 마치고는 축구놀이를 하자면서 축구놀이감을 가져왔다. 치료자와 축구놀이를 하다가 놀이시간이 다 끝났음을 알려주자 아동은 놀이감을 정리하고 치료실을 나갔다.

* 상담자 의견 : 혼자서 잘 놀다가도 치료자와 함께 놀아야 한다고 생각하는지 치료자와 함께 할 수 있는 놀이

를 선택하여 놀았다. 자동차 경주놀이에서 사람을 죽이고 통행금지판을 부수는 놀이를 하는 등 공격성을 많이 표출하였다.

<7회기-8회기>

치료실로 들어온 내담자는 지난번에 하고 싶었던 도미노 놀이기구를 가지고 와서 '제가 저번에 하고 싶어잖아요'라고 치료자에게 말한다. 치료자가 '그래, 지난번에 하고 싶었는데 시간이 다 되어버려서 못했었지'라고 말해주었다. 도미노 놀이기구를 가져온 내담자는 테이블 위에 상자를 놓고는 '어디서 할까요?'라고 물어본다. 치료자가 내담자가 하고 싶은대로 결정해라고 했더니 도로그림이 그려진 매트 위에 하겠다고 하면서 매트 위에서 놀이를 시작하였다. 그러나 매트가 평평하지 않은 곳이 있어 도미노 블럭이 자주 쓰러지자 다른 곳으로 옮겼다.

옮기면서 치료자에게 '제가 경찰이 되고 싶어했잖아요', 치료자가 '그랬구나', 내담자가 '그런데 지금은 축구선수가 되고 싶어요', 치료자가 '그렇구나 이제 축구선수가 되고 싶은가 보구나'라고 말하자, 내담자가 '축구선수는 이기면 돈을 벌잖아요', 치료자가 '음, 축구선수는 이기면 돈을 버니까 축구선수가 되고 싶은가 보구나'라고 말해주었다.

치료자가 앉아있는 곳 앞으로 와서 바닥에 도미노를 가져와서는 '같이해요'하면서 치료자에게 오라고 하였다. 그리고 치료자와 함께 도미노 블럭을 세우는데 블럭이 무너지기도 하고 그래서 다시 세우기를 반복하였다.

처음에는 S모양으로 세우고 나서 2차처럼 보인다고도 하였다. 치료자가 'S를 2처럼 보이기도 하는구나, 00는 그렇게 생각할 수도 있구나'라고 말해주자, 내담자는 웃으면서 블럭을 여러가지 모양으로 세우면서 '바나나, 고추, 가지 모양으로 보인다'라고 말하였다.

도미노 놀이를 하다가 다른 놀이감을 보면서 '선생님은 계속 도미노 놀이하고 싶으세요?'라고 물었다. '00가 하고 싶은 것 있으면 해도 돼, 여기서는 00이가 결정할 수 있어' 하고 말하자 내담자는 '그럼 다른 놀이를 하고 싶어요'라고 하면서 도미노 놀이감을 정리하여 제자리에 가져다 놓았다.

동물인형이 놓여있는 곳으로 가서는 동물인형을 추려서 바닥에 내려놓았다. 큰 것과 작은 것을 골라 바닥에 내려놓고는 다시 테이블 위에 올려놓았다. 그리고 동물인형 중에 맘에 드는 큰 공룡, 작은 동물인형 등을 다시 골라 왼쪽에 놓고는 나머지는 바닥에 내려놓았다.

치료자가 놀이시간이 5분 남았음을 알려주자 '그럼 인형 정리하면 끝났네요'라고 말하였다. 그리고는 인형을 다시 제자리에 가져다가 하나씩 세워두었다. 놀이감을 정

리하면서 '이제 2분정도 남았나요?' 라고 물어보았다. 동물인형을 다 세워두고서는 놀이치료실을 나갔다.

* 상담자 의견 : 치료자와 함께 하는 놀이를 하면서 상호작용을 시도하고, 같이 놀이를 하다가도 내담자가 원하는 놀이가 있을 때 해도 되는지 치료자에게 물어봄으로써 아직 자신감 있게 자신이 원하는 것을 하는데 있어 많이 경직되어 있다. 내담자 자신이 되고 싶은 꿈에 대해 지난번 회기 때와 같이 똑같이 이야기하였다. 놀이를 할 때 자기 뜻대로 잘 안되더라고 화를 내지 않고 조절 하려고 하였다.

<9회기-10회기>

놀이치료실로 들어온 내담자는 이젤이 놓인 곳으로 가서는 그림을 그려도 되냐고 치료자에게 물어보았다. 치료자가 내담자에게 '내가 결정하렴'하고 말을 하자, 내담자는 '오늘은 그림을 그럴거예요, 제가 그림을 잘 못그리잖아요, 그래도 한번 그려볼래요'라고 말하였다. 이젤에 놓여있던 큰 스케치북을 바닥에 내려놓고는 연필을 찾았다. 연필을 찾아서는 그림을 그리기 시작했다. 도화지 위쪽엔 커다란 구름을 세 개 그리고, 왼쪽엔 빌딩을 그렸다. 빌딩에는 창문들을 그렸는데 중간층의 창문에는 한 사람이 손을 들고 있고 '싸워주세요'라고 썼다. 오른쪽 아래쪽에는 차를 그리고는 차 그림 안에 '경찰'이라고 써 넣었다. 경찰차 앞에 빌딩을 향해서 가는 4명의 경찰을 그렸는데 맨 앞의 경찰은 방망이를 들었고 나머지 3명의 경찰은 총을 들고 있었다. 경찰이 쓴 모자에도 경찰이라고 썼다. 그리고 구름 가까이엔 헬리콥터를 그렸는데 헬리콥터에도 경찰이라고 써넣었다. 그리고 헬리콥터 아래에는 사람처럼 보이는 세 명이 날고 있는 그림을 그렸다. 그림을 그리는 도중 도중에 내담자는 맘에 들지 않으면 지우개로 자주 지우면서 다시 그리기를 반복하였다.

그림을 다 그리고 난 내담자는 그림에 대해 치료자에게 설명을 해주었다. 빌딩 안에 4명이 살고 있었는데 강도가 들어와서는 3명의 누나를 잡고 있고 막내가 강도 몰래 도망 나와서 살려달라고 도움을 청하고 있다고 하였다. 그리고 날고 있는 사람을 가리키면서 이것은 '힘센 맨'인데 텔레비전 만화영화에 나온다면서 힘센 맨은 도움을 청하는 사람이 있으면 어디든지 가서 문제를 해결해 준다고 하였다.

* 상담자 의견 : 내담자는 그동안 본인이 잘하지 못해 하지 않았던 그림을 그리겠다고 하였고, 오랜 시간 동안 계속해서 그림을 열심히 그리고 그림에 대한 설명까지 치료자에게 해주었다. 그림에서 어려울 때 주변에 적극적으로 도움을 청하고, 도움을 받아 문제를 해결해 가는 내용과 언제든지 도와줄 수 있는 캐릭터가 등장하여 내담자가

점차적으로 안정되어 감을 알 수 있었다. 또한 내담자가 이전에 가장 못했던 그림그리기를 다시 시도해보고 열중하는 자신감에 찬 모습을 보였다. 잘 보이기 위해 치료자와 같이 할 놀이를 선택하기보다는 자신이 원하는 놀이를 위주로 하였다.

<11회기-12회기>

치료실로 들어온 내담자는 기차놀이를 하겠다며 장난감이 놓인 선반으로 가서는 기차놀이 장난감을 꺼냈다. 그리고는 큰 건전지가 없냐면서 건전지를 찾았다. 건전지를 찾기 위해 박스를 열어 찾기도 했다. 그러나 큰 건전지가 없자 다른 놀이를 하겠다며 경찰차를 선반에서 내렸다. 경찰차에 작은 건전지를 넣고는 이 차는 맘대로 가는 차라고 치료자에게 설명해 주었다. 경찰차를 바닥에 놓고 스위치를 켜니 경찰차가 여기저기 다니면서 장애물에 부딪치면 다시 방향을 바꾸어 움직였다. 계속 경찰차가 움직이는 것을 보면서 내담자는 동물인형을 가져와 경찰차가 다니는 길에 동물인형을 세워두었다. 그리고 경찰차를 지켜보면서 경찰차가 동물인형이 있는 곳에 오면 방향을 돌리는 것을 지켜보았다.

레고 박스를 가지고 와서 박스에서 레고를 꺼내 레고 박스 안에 있는 그림을 보면서 모양을 만들었다. 시이소타는 모양과 그네 타는 모양을 만들었다. 그림을 보면서 먼저 필요한 레고 조각들을 가져다가 그림처럼 스티커를 붙이고 하나씩 하나씩 레고를 맞추어가면서 모양을 만들었다. 치료시간이 종료됨을 알려주자 아동은 만든 모양을 통째로 레고 박스 통 안에 하나를 넣고는 나머지 하나를 들어서 넣으려다가 부서질 것 같으니깐 선반위에 두어도 되냐고 치료자에게 물어보았다. 치료자가 내담자에게 본인이 결정하도록 하자, 내담자는 선반 위에 조심스럽게 놓았고 레고 박스 안에 넣었던 것도 다시 꺼내어 선반 위에 두었다. 그리고는 나머지 레고 조각들을 박스 안에 넣고 정리하고 갔다.

* 상담자 의견 : 놀이치료실에서 치료자를 의식하지 않고 본인이 하고 싶은 놀이를 적극적으로 선택하였다. 그리고 놀이를 하다가 도움이 필요한 부분은 치료자에게 요구하는 행동이 나타났다. 레고로 작품을 집중해서 만들고 다 만들어진 작품이 해체되서 상자에 들어가는 것을 원하지 않고 본인이 만든 그대로 선반 위에 놓여지기를 치료자에게 요구함으로써 자신의 욕구를 치료자에게 요구하는 행동을 하였다.

<13회기-14회기>

놀이치료실로 들어온 내담자는 농구대를 보면서 '오늘은 농구를 할거예요'라고 말하면서 선반 위에 놓여있는

농구공을 가지고 왔다. 그리고는 농구대가 걸려있는 곳에서 조금 떨어진 곳에서 농구공을 골대를 향해 던졌다. 농구공은 골대로 들어가지 않았다. 그리고 나서는 치료자에게 '선생님도 같이해요'라고 하면서 농구공을 가져와서는 치료자에게 주었다.

그러면서 골대와 일정 거리를 두고서는 '여기서 던지세요'라고 말했다. 그리고나서 내담자는 먼저 농구공을 던졌다. 공이 들어가지 않자 치료자에게도 던지라고 하였다. 내담자는 치료자와 번갈아 가면서 농구공을 던졌다. 치료자와 번갈아가면서 농구공을 던지다가 농구공이 골대에 들어가지 않자 '내가 선생님보다 먼저 넣어야하는데..'하면서 혼자 중얼거렸다. 치료자가 농구공을 던져서 먼저 골대에 놓자 '어, 선생님이 먼저 넣어버렸네' 하면서 내담자는 급하게 서두르듯 농구공을 던졌다. 그리고 몇 번 던지다가 내담자가 던진 농구공이 골대 안으로 들어가자 내담자는 신나 하면서 '이제 일대 일이에요'라고 자랑스러운 듯 말했다. 계속 농구공을 던지다가 치료자가 골인을 2번하자 내담자는 '선생님이 이겼어요'라고 하면서, '이제 다시 시작해요'라고 하면서 내담자가 먼저 공을 던졌다. 그리고 먼저 한골을 골인하자 내담자는 좋아하면서 '선생님, 하세요'라고 말했다. 치료자와 계속 번갈아 가면서 공을 던지다가 치료자가 한골 넣고, 내담자가 또 한골을 넣었다. 내담자는 2:1이라면서 자신이 한골만 더 넣으면 이긴다고 하면서 계속 농구공을 던졌다. 치료자가 또 한 골을 넣자 내담자는 이제 동점이라면서 먼저 넣은 사람이 이긴다고 하였다. 내담자는 급하게 농구공을 던지기 시작하였으나 농구공이 맘대로 들어가지 않자 조급해 하였다. 그러다가 내담자는 한골을 넣자 이겼다면 매우 기뻐하였다.

* 상담자 의견 : 치료자에게 함께 놀이하기를 요구하고 농구 게임을 경쟁적으로 하면서 게임에서 이기자 매우 기뻐하였다. 치료자와 적절한 방법으로 상호작용을 해나가면서 자신의 욕구를 충족시키고 게임에서 이기고자 하는 승부욕도 나타냈다.

<15회기-16회기>

그림을 그리겠다면서 스케치북을 가져왔다. 그리고는 테이블 위에 스케치북을 올려놓고 연필과 지우개를 가져와서 그림을 그리기 시작했다. 도화지 왼쪽엔 큰 나무를 그렸고 오른쪽에는 집을 그렸는데 집을 반 틀만 그렸다. 집 앞에는 신발을 두 켤레 그렸다. 그리고 나무와 집 사이에 강아지를 그렸다. 강아지의 꼬리는 위로 올라가게 그렸고 네 발에는 뾰족한 발톱을 그렸다. 그림을 그리면서 맘에 들지 않으면 지우고 다시 그리고를 반복하였다. 그림을 다 그리고 나서는 이 위에 물감으로 색을 칠하거라고 말하였다.

물감과 물이 담긴 물통을 가져왔다. 붓에 물감을 찍어 조심스럽게 색깔을 파레트에 칠해보고는 이 색이 아닌데 하면서 다른 색깔을 골랐다. 여러 물감의 뚜껑을 열어보고 다시 닫고는 한참 색을 찾더니만 맘에 드는 색이 나왔는지 밤색을 골라 나무에 색을 칠했다.

* 상담자 의견 : 자신감이 생겨서 그림 그릴 때에 연필로만 그리는 것이 아니라 색을 칠하기도 하였다. 치료자가 내담자에게 지속적으로 민감하고 수용하며 집중하는 성인의 모델이 되어줌으로써 정서적인 안정을 찾았다. 또한 내담자는 치료자에게 계속 칭찬과 격려를 받음으로써 자신감을 갖게 되었다.

2. 안△△ 사례

<1회기-2회기>

놀이치료실로 들어온 내담자는 선반 위에 놓여있는 놀이감을 둘러보았다. 여러 장난감들을 구경은 하지만 장난감을 가지고 선뜻 놀지는 못했다. 한참을 머뭇거리면서 서있었다. 그러다가 낚시놀이감이 있는 곳으로 가서는 선반위에 놓여있는 채로 낚시 놀이를 하였다. 낚시놀이감의 버튼을 누르고 물고기가 놓인 곳이 돌아가자 낚시 바늘로 물고기를 하나씩 하나씩 낚시하였다. 그리고 물고기를 다 낚자 다시 물고기를 안으로 집어넣고 다시 물고기 낚는 놀이를 반복하였다.

낚시 놀이를 마치고 가족인형이 놓여있는 곳으로 가서는 가족인형(할아버지, 할머니, 아버지, 어머니, 오빠, 나, 동생)을 가져와서는 가족들을 테이블 의자에 앉혔다. 그리고는 두리번거리다가 인형들을 집에 넣고는 인형들이 창문을 내다보도록 하였다. 그러다가 자동차에 아버지 인형을 태우고, 아기 인형은 수레에 태우고 엄마 인형이 그 수레를 밀고 시장 보는 놀이를 하였다. 수레에 시장물건을 채우고 밀고 다녔다.

인형놀이를 마치고는 모래상자가 있는 곳으로 가서 모래상자에 동물 인형을 가져다 놓고 모래에 동물 인형을 작은 것을 앞에, 큰 것은 뒤에 위치하게 하여 세웠다. 그리고는 다시 동물 인형들을 조금씩 앞으로 전진시키기를 반복하였다. 그러다가 나무모형 토막으로 모래바닥을 평평하게 고르기도 하였다.

내담자는 자동차를 가져와 자동차를 직접타고 놀이치료실을 돌아다녔다. 놀이치료 시간이 끝나고 나가는 길에 문에 걸려있는 칠판에 사람그림을 그렸다가 다시 지웠다.

* 상담자 의견 : 행동을 하기 전에 주춤하고 두리번거리는 행동이 자주 나타났다. 치료자와 상호작용은 전혀 시도하지 않았으며 치료자의 존재에 대해 낯선 느낌이 들

어서인지 놀이를 할 때에도 치료자에게 등을 보이면서 놀이를 하였다. 낯선 치료자에게 방어적인 태도를 치료시간 내내 보였다.

<3회기-4회기>

치료실로 들어온 내담자는 모래놀이를 하겠다며 모래상자에 앉아 손으로 모래를 만지면서 선반 위에 있는 장난감들을 둘러보았다. 그리고는 모래를 손으로 뭉쳐서 동그란 모양으로 여러 개를 만들었다. 작은 모양에서부터 큰 모양까지 다양하게 만들었다. 모래상자의 한쪽 모래를 다 사용하여 만들고 나서는 한켠에 동그랗게 만든 것을 모아놓았다.

그리고나서 큰 통을 가져와 만든 것을 담았다. 모래상자에서 조금 떨어진 곳에 통을 놓고, 모래로 뭉쳐 만든 것을 하나씩 통에서 꺼내어 모래상자에 던졌다. 던져서 모래상자에 들어가면서 부서지자 신이 나서 더 빠르게 던졌다. 다 던지고 나서는 다시 한번 더 반복하여 놀이를 하였다.

* 상담자 의견 : 모래를 뭉치고 던져서 부서지는 놀이를 반복하면서 자신의 부정적인 감정들을 발산시켰다. 이전에 놀이를 할 때 치료자에게 등을 보이면서 놀이를 했던 것과는 다르게 이번 회기 부터는 치료자가 놀이를 볼 수 있도록 치료자 쪽을 향해 놀이를 하면서 치료자에 대한 경계심을 풀고, 치료자에게 호의적인 태도를 보였다.

<5회기- 6회기>

치료실로 들어와 치료자에게 인사를 하고는 장난감이 놓여있는 선반으로 갔다. 왼쪽 선반에서부터 한칸씩 놓여있는 장난감들을 보면서 만져보기도 하고 소리를 내보기도 하고 두들겨 보기도 하였다. 선반위에서 장난감을 가지고 놀면서 바로 제자리에 놓고는 다른 장난감들을 가지고 놀았다.

지난번에 보지 못했던 장난감들을 찾아내어 치료자에게 보여주기도 하였다. 선반을 둘러 본 다음에는 곰돌이 푸우를 가져왔다. 푸우를 안아보기도 하고 내담자 등에 업어서 치료실을 돌아다니기도 하였다. 푸우를 업고 다니면서 자장가 노래를 불러주었다.

* 상담자 의견 : 치료실의 놀이감들을 자세하게 둘러보고, 장난감 탐색을 여러 가지 방법으로 하고 이전에 보지 못했던 장난감들을 찾아내어 치료자에게 보여주는 등 치료자에게 적극적이고 상호작용을 시도하는 행동을 보였다. 또한 인형을 업고 자장가를 부르면서 재우는 엄마놀이를 하면서 모성을 그리워함을 알 수 있었다.

<7회기-8회기>

놀이치료실로 들어온 내담자는 놀이감들을 둘러보았다.

도화지를 보고는 ‘오빠는 그림 그리고 놀았어요?’라고 물어보았다. 그리고 오토바이 장난감을 꺼내어 인형을 오토바이 위에 앉히고는 오토바이를 굴린다. 인형이 탄 오토바이가 굴러가다가 장애물에 부딪쳐 멈춘다. 몇 번 굴리다가 오토바이를 다시 제자리에 가져다 놓고는 이번엔 자동차 장난감을 꺼내고 작은 인형을 자동차 문을 열고 안으로 넣으려고 하였다. 그러나 인형이 커서 잘 들어가지 않자, 몇 번 시도해 보다가 다시 자동차를 제자리에 가져다 놓았다.

레고 블록 통을 가져와 블럭 통을 엮어서 레고를 다 꺼냈다. 그리고는 통 안에 있는 모양이 만들어진 그림을 보면서 필요한 레고 조각들을 찾아 모았다. 그리고 레고 조각들을 하나씩 맞추어 시소를 타는 모양과 그네를 타는 모양을 만들었다. 만들면서 모양이 부서지자 내담자는 모양을 다시 처음부터 만들었다. 오랫동안 만들기에 집중하였으며 그림을 보면서 모양을 만들어 나갔다.

* 상담자 의견 : 놀이를 하는데 있어 내담자가 원하는 대로 잘 되지 않는 경우가 있었지만 내담자는 잘 안되더라도 다시 차분하게 놀이를 시도하였으며 놀이 할 때 집중력이 매우 뛰어났다.

<9회기-10회기>

놀이치료실로 들어온 내담자는 한번 둘러보고는 모래 놀이를 하는 곳으로 갔다. 그리고는 모래를 손으로 눌러 편편하게 바닥을 깔았다. 그러다가 모래를 한주먹씩 손에 들고는 양손으로 공모양처럼 뭉쳤다. 계속 공모양으로 모래를 뭉쳐서 모래박스 한쪽에 두고 다시 뭉치는 놀이를 반복하였다. 그리고 꽤 많이 뭉쳐지자 선반에 있는 트럭차를 모래박스 안으로 가져와서는 내담자가 뭉쳐놓은 모래 공을 트럭차에 실었다. 하나씩 하나씩 모래공을 트럭차에 하나 가득 실고 나서는 모래박스 안에서 밖으로 트럭차를 꺼냈다. 그리고는 트럭차를 바닥에서 굴리고 다녔다. 여기저기 트럭차를 조심히 돌고 다녔다.

그리고 나서는 트럭차를 모래박스과 조금 떨어진 곳으로 가지고 가서는 트럭차에서 모래공을 하나 들어서 모래박스 안으로 던졌다. 모래박스 안에 모래공이 들어가자 웃으면서 다음 모래공을 주어서 모래박스 안을 향해 던졌다. 이번에는 모래공이 모래박스 안으로 들어가지 않자 약간 머뭇거리다가 ‘조금 있다가 다시 넣어야지’ 라고 말하였다. 그리고는 트럭차 안에 있던 내담자가 만들었던 모래공을 계속해서 모래박스 안으로 던졌다. 모래박스 안으로 들어간 모래공도 있었고 모래박스 안에 들어가서 부서진 모래공도 있었다. 간혹 모래박스 안으로 들어가지 않고 밖으로 떨어지는 모래공도 있었다. 내담자는 트럭차에 자신이 실었던 모래공을 신나게 다 던지고 나서 트럭

차를 선반에 가져다 놓았다. 그리고는 모래박스 밖으로 떨어져 바닥에 흩어져 있는 모래공의 잔해들을 모아 모래박스 안으로 다시 집어넣었다.

* 상담자 의견 : 모래를 뭉치고 뭉친 모래를 던지면 부서지는 놀이를 반복적으로 하면서 내담자 내면의 부정적인 감정을 정화시켜주고 즐거워하였다.

<11회기-12회기>

찰흙을 가져와서는 손으로 주무르고 모양 찍기를 가져와서 모양 판에 찰흙을 넣고는 모양이 찍혀진 대로 옆에 남아있는 찰흙을 잘라냈다. 찰흙을 주무르면서 ‘떡이에요’ 하면서 먹는 시늉을 하였다. 그리고는 찰흙을 조금씩 뜯어 손으로 비벼 동그랗게 만들고는 송편 빛는 것처럼 모양을 만들었다. 그리고는 다른 색깔의 찰흙을 가져와서는 조그맣게 동그란 모양을 만들어 송편 모양의 떡 속에 고물처럼 넣었다. 그리고는 찰흙 입구를 막았다. 그리고는 인형을 가져와 인형의 입에 떡을 먹였다. 그리고 나서 떡을 다시 안에 있는 찰흙을 꺼내려 하니 찰흙 두 가지가 붙어있자 처음에는 분리하려고 하다가 되지 않으니 그냥 손으로 주물러 버렸다. 계속해서 찰흙을 주무르고 테이블 위에 반죽하고 길게 만들어 칼로 일정한 크기로 썰기도 하였다.

찰흙을 통에 넣으면서 굳어 버리니까 넣어야 한다면서 찰흙을 통에 집어넣었다. 그리고 한 가지 찰흙은 계속 손에 가지고 만지면서 이 찰흙은 말랑말랑해서 괜찮다고 말했다. 그리고는 떡 같으면서 먹고 싶다고 하였다. 그리고는 입에 가까이 가져가서 먹는 시늉을 하였다.

* 상담자 의견 : 내담자가 요리활동 놀이를 선택하고 요리활동으로 떡을 선택하였다. 내담자는 나이에 비해 떡이 어떻게 하면 굳어지는지 등 떡에 대해 많이 알고 있었다. 또한 다양한 방법으로 요리활동놀이를 시도하였다. 이는 내담자가 자신감이 생겨 놀이의 방법으로 여러 가지를 시도한 것으로 볼 수 있다.

<13회기-14회기>

스케치북을 가져와 테이블 위에 놓고 크레파스와 색 싸인펜을 가져왔다. 도화지 왼쪽에 살색 크레파스를 꺼내 사람 얼굴을 그렸다. 그리고는 검정 싸인펜을 꺼내서 머리 부분을 까맣게 그렸다. 그리고 눈, 코, 입을 싸인펜으로 그리고는 그 위에 살색 크레파스로 색을 칠하다가 눈코입을 그린 싸인펜이 마르지 않아 번지자 그리다 말고 가위표를 그림 위에 그린다. 그리고는 그림 밑에 칸을 그리고는 다시 사람 얼굴을 그린다. 얼굴선을 크레파스로, 머리 부분은 싸인펜으로 그리다가 그만둔다.

바로 옆에 나무를 그리는데 싸인펜으로 나무줄기에 해

당하는 부분에 밤색으로 색을 칠했다. 그리고는 나무 위에 빨간색으로 꼭지가 있는 사과를 여러 개를 그리고는 초록색으로 그 위를 칠했다. 나무 그림을 다 그리고 나서는 오른쪽에 집을 그렸는데, 지붕에 창문처럼 그려져 있고 문은 집 그림의 맨 왼쪽에 그렸고 집 가운데에 창문을 그렸다.

* 상담자 의견 : 내담자가 그림을 그리면서 놀이를 하였는데, 그림을 그리다가 지워버리거나 진한 색깔로 덧입히기를 하였다. 특히 사람을 그릴 때는 매우 어려움을 나타냈다. 이는 내담자가 아직 관계에 대한 어려움이 있음을 알 수 있다.

<15회기-16회기>

놀이치료실로 들어온 내담자는 선반 위에 놓여있는 찰흙 통을 몇 개 가져와 테이블 위에 놓았다. 그리고는 찰흙 통을 열어 안에 있는 찰흙을 꺼냈다. 손으로 찰흙을 반죽을 하듯 만지작거렸다. 그러다가 선반에 있는 모양 찍기판을 가져와 테이블 위에 놓고 찰흙을 모양 찍기판에 놓고는 손으로 눌렀다. 그리고는 손으로 다시 뜯어내 꽃모양이 나오자 아동은 웃으면서 치료자에게 보여주었다. 그리고는 치료자 옆에 있는 천으로 만들어진 집의 지붕위에 내담자가 만든 꽃모양을 올려놓았다. 그리고 다시 테이블로 가서는 다시 찰흙으로 모양을 찍고는 그것을 가져와 천집의 지붕위에 아까 올려놓은 것과 나란히 올려놓으려고 하였다. 그런데 두 개를 한꺼번에 올려놓을 수가 없자 내담자는 다양한 방법으로 시도 하였다. 두 개를 나란히 놓기도 하고 안되니까 하나를 더 높게 하나는 낮게 놓기도 하는 등 다양한 방법을 시도하였다. 그러나 두 개를 올려놓을 수가 없자 내담자는 치료자 의자 옆의 바닥에 놓여있는 박스 위에 두 개를 나란히 놓았다.

다시 테이블로 가서 여러 가지 꽃모양을 두 가지 색깔의 찰흙으로 모양을 찍어냈고, 두 가지 색깔의 찰흙을 섞어 혼합된 색으로 모양을 찍기도 하였다. 두 가지 색깔의 찰흙도 섞는 비율을 각기 다르게 하여 다른 색이 나오게 하여 꽃모양을 찍어냈다. 꽃모양을 찍어낼 때 마다 아동은 그 꽃모양을 치료자에게 가져와서는 치료자의 손에 주고 갔다.

* 상담자 의견 : 내담자가 만든 모양 찍기 작품을 치료자에게 주고, 놀이를 할 때 치료자 가까이에서 놀면서 치료자에게 호의를 표현하였다. 놀이를 할 때 다양한 방법을 시도하고, 시도한 방법이 잘 안 되는 경우에는 또 다른 방법을 찾아내어 놀이를 지속하였다. 이는 치료자에게 좋은 감정을 가지고 있음을 알 수 있으며 치료자와 친해질 수 있는 방법을 사용함으로써 관계 증진을 위한 사회적인 기술을 습득했다고 볼 수 있다.

3. 심리검사를 통한 변화

놀이치료 후 HTP 검사결과는 다음과 같다. 안00의 그림에서 집그림은 적당한 크기의 집과 문, 창문, 집 옆에는 강아지와 강아지 집을 표현하였다. 나무 그림에서는 적당한 크기의 나무기둥과 나뭇가지를 그렸고, 사람그림에서는 웃는 표정의 사람을 종이 중앙에 크게 그렸다. KFD에서는 동생과 과자를 먹으면서 텔레비전을 보는 그림을 그렸다. 이는 가족의 일상적인 모습을 보여준 것이다.

안△△의 그림에서 집그림은 집모양 전체를 그리고 적당한 크기의 문과 창문이 있는 집을 종이 가운데에 그렸다. 나무그림에서는 나무가지가 쪽 뺀 그림을 그리고, 사람그림에서는 얼굴 안의 눈, 코, 입을 그렸다. KFD에서는 오빠와 공원에 놀러간 그림을 그렸다. 이러한 결과에서 남매는 긍정적인 자아상과 안정감, 타인과 긍정적인 관계를 갖게 되었음을 알 수 있었다.

IV. 논의

본 연구는 부모의 학대로 인해 부적절한 양육과 돌봄을 받은 남매에 대한 놀이치료 과정을 살펴 본 것이다. 연구대상인 남매아동은 알콜 중독인 부모의 학대와 어머니의 죽음으로 인하여 불안감과 자신감의 부족, 자아발달에서의 어려움을 가지고 있었다. 또한 부모와의 관계에 있어 부정적인 태도를 가지고 있었다.

남매아동은 회기당 1시간 30분씩 각각 16회기씩 상담이 진행되었고, 놀이치료를 실시하였다. 치료 초기에 남매는 자신을 개방하지 않고 놀이를 할 때 소극적이고 자신감이 없고 위축된 모습을 보이다가 점차적으로 이완된 모습을 보이고 치료자에게 같이 놀자고 하는 등 놀이치료시간을 좋아하는 모습을 나타냈다.

증기에 들어서면서 남매 아동은 치료자에게 말을 걸기도 하고 놀이 중에 먹을 것을 만들어 치료자에게 주기도 하는 등 치료자에게 관심을 보이고 호의를 베푸는 행동을 하였다. 그리고 자신감이 없어 해보지 못하고 포기했었던 그림 그리기를 시도하고 자신감을 얻어 계속 그림을 그리기를 하면서 점차적으로 자신감을 회복해 나갔다.

말기에는 매 회기마다 나타났던 한 가지 놀이를 한 후 꼼꼼하게 정리를 하는 모습에 변화를 보이고 초기에 비해 융통성 있게 대응하는 모습을 보였다. 남매아동은 자신의 억압된 감정을 놀이를 통해 풀고 해소하여 가족에 대한 감정을 표현하는 과정에 이르게 되어 놀이치료의 목표였던 정서적 긴장감과 심리적 불안감이 해소되었다.

이와 같이 본 놀이치료를 통해 학대받았던 남매아동은 자신감을 회복하고 자신의 긍정적인 자아상을 인식하게 되었다. 치료과정에서 보여준 놀이에서도 남매아동의 변화가 두드러졌다. 초기에 남매는 학대받고 어머니의 죽음에 대한 거칠고 투박한 양육의 모습을 표현하였고 자신감과 자발성이 결여되어 있었다. 그러나 치료 말기에 보여준 놀이에서 남매는 자신에 대한 긍정적 수용, 자신에 대한 가치감을 느꼈고, 주도적으로 놀이를 진행하면서 자신감을 표출하였다.

이와 같은 결과들은 부모의 학대로 인한 부적절한 양육으로 인해 자신감 결여와 발달에서 어려움을 겪는 남매에 대한 놀이치료의 치료적 효과를 보여준 것이다.

주제어 : 아동학대, 놀이치료

참 고 문 헌

고성혜(1992) 아동학대개념 규정 및 아동학대에 대한 모, 자녀의 지각성향. 서울대학교 박사학위논문.
 권자영(1991) 신체적 학대가 아동의 정서 및 행동에 미치는 영향에 관한 연구. 이화여자대학교 석사학위논문.
 김광일,고복자(1987) 아동구타의 발생을 조사, *정신건강연구*, 6, 66-81.
 김경선(2001) 놀이치료가 신체학대 받은 아동의 문제행동 및 자아존중감에 미치는 효과. 대구대학교 석사학위논문.
 김윤경(2001) 미술치료가 학대 받은 아동의 자아존중감과 자기표출에 미치는 효과. 대구대학교 석사학위논문.
 김재은(1992) 아동의 심리치료, 서울: 배영사.

김현수(1996) 부모로부터의 학대 및 방임경험과 아동의 또래간 공격성 및 피공격성. 서울대학교 석사학위논문.
 옥금자(1998) 학대 받은 아동을 위한 집단사회 사업실천 사례 연구. 서울여자대학교석사학위논문.
 이미애(1998) 아동에 대한 신체적 학대의 실태와 그 예방대책에 관한 연구. 동신대학교 석사학위논문.
 이배근(1993) 한국아동에 대한 신체적 학대의 실태와 예방대책에 관한 연구. 중앙대학교 석사학위논문.
 이주연(1997) 아동학대유형에 따른 또래수용과 인성특성. 이화여자대학교 석사학위논문.
 성영혜, 장미경 역(1997). *발달놀이치료*. 서울: 상조사.
 송영혜 (1997). *놀이치료원리*. 경북: 대구대학교 출판부.
 정혜원(1992) 가정내의 아동학대, 훈육태도와 아동의 성격간의 관계, 연세대학교 석사학위논문.
 한국이웃사랑회(2000) 아동학대예방교육. 한국이웃사랑회.
 Amster, F(1943) Differential uses of play in treatment of young children. *American Journal of Orthopsychiatry*.
 Green A(1985) *Child abuse and neglect*. In : *The Clinical guide to child psychiatry* edited by shaffer, D., Eehardt, A.A. & Greenhill, L.L., New York, The Free Press.
 Kerry E.B., Charlotte H. P., & Janis B.K.(1998) Peer relationships and self-esteem among children who have been maltreated. *Child Development*, 69(4), 1171-1197.
 Landreth, G.L(1991) *Play therapy : The art of the relationship*. Muncie, IN: Accelerated Development.
 Mash,E.J. & Wolfe, D.A.(1999) *Abnormal Child Psychology*. London : Wandsworth Publishing Company.

(2008. 7. 29 접수; 2008. 9. 29 채택)