

해결중심단기놀이치료의 개발과 치료 기법에 대한 아동의 반응*

Development of a Solution-Focused Brief Play Therapy and Children's Responses to Its Therapeutic Techniques

연세대학교 아동·가족상담센터

상담 위원 김 태 은

연세대학교 아동·가족학과

교 수 정 문 자

Child & Family Counseling Center, Yonsei University

Counselor : Tae Eun Kim

Department of Child & Family Studies, Yonsei University

Professor : Moon Ja Chung

◀ 목 차 ▶

- | | |
|---------------------|----------------------------|
| I. 서론 | IV. 해결중심단기놀이치료의 실시 및 분석 방법 |
| II. 이론적 배경 | V. 분석 결과 |
| III. 해결중심단기놀이치료의 개발 | VI. 논의 및 결론
참고문헌 |

<Abstract>

The purpose of this study was to develop a 'Solution-Focused Brief Play Therapy' and analyze children's responses to its various therapeutic techniques. The participants were three boys and three girls, all aged between 11 and 10 years, living in an orphanage on the outskirts of Seoul. Each child received 7-10 therapy sessions, each lasting 90 minutes. All sessions were video-taped and recorded verbatim. These data, along with the observational notes recorded by the researcher, were subjected to a qualitative data analysis(Creswell, 2002). The results showed not only that children set their goals and evaluated themselves objectively but also suggested solutions to meet their goals by doing something meaningful to themselves.

주제어(Key Words) : 해결중심단기놀이치료(Solution-Focused Brief Play Therapy), 치료 기법(therapeutic techniques), 아동의 반응(children's responses)

Corresponding Author : Tae Eun Kim, Child & Family Counseling Center, Yonsei University, 262 Seongsanno, Seoul, 120-729, Korea
Tel: +82-2-2123-6483 E-mail: kte0623@hanmail.net

* 본 논문은 박사학위논문의 일부임

I. 서론

전통적인 심리치료 모델은 '과거를 알아야 현재를 충분히 알 수 있다'는 가정과 '원인을 알아야 치료가 가능하다'는 신념에(Weick, 1992) 기초하여 내담자의 문제를 해결하려 하였다. 때문에 치료의 시작은 지금의 문제를 야기한 것으로 보이는 과거의 충격이나 외상적 경험, 그로 인한 갈등과 불안 분석하는 것이었고 결과적으로 장기적인 치료가 시행되었다. 그러나 급속한 사회 변화를 경험하고 분주한 일상을 사는 현대인들은 치료 기간의 단기화와 문제가 발생하기 전에 개입하는 예방적 심리치료 모델을 요구하게 되었다(Schaefer, 1998).

해결중심단기치료(Solution Focused Brief Therapy: SFBT)는 문제를 찾기 보다는 내담자가 이미 가지고 있는 강점과 자원에 초점을 맞추는 강점 관점을 바탕으로 내담자가 원하는 해결책을 찾기 위해 노력함으로써 단기치료를 지향하는 모델이다(정문자, 송성자, 이영분, 김유순, 김은영, 2008). 이 치료 모델은 내담자의 사고체계를 변화시킴으로써 내담자의 정서 조절력과 문제 해결력을 증진시켰고 강점과 자원 발견을 통해 자아존중감을 향상시켜 내담자의 행동과 정서적 문제를 해결하는데 큰 효과를 거두어 왔다(정문자, 김진이, 김태은, 김수지, 2007; 정문자, 김진이, 이현주, 2005; 탁정미, 홍경자, 2005). 해결중심단기치료는 최근 들어 증가하고 심화되고 있는 아동의 문제를 예방하고 해결하는데도 효과적인 것으로 알려져 있다(김희정, 2007; Corcoran & Stephenson, 2000). 이는 해결중심단기치료가 아동에 대해 낙관적·긍정적인 관점을 취하고 아동의 발달 수준에 적합한 치료 기술을 사용하기 때문이다(Berg & Steiner, 2003; Lethem, 1994). 그럼에도 불구하고 주로 언어를 사용하는 '대화 중심의 치료(talk therapy)'이기 때문에 놀이 등 비언어적인 수단을 통해 의사소통을 하는 아동의 발달적 특성을 충족시키는데 한계가 있다고 지적된 바 있다(정문자 외 2008; Nims, 2007; Selekman, 1997). 따라서 아동을 대상으로 한 최근의 해결중심단기치료에서는 아동의 본능적 욕구로 간주되며 포괄적 활동이면서 의사소통의 수단이 되는 놀이를(Gil, 1994) 활용하는 경향이 있다.

해결중심단기치료에서 놀이가 활용된 방식은 다음의 두 가지로 구분해 볼 수 있다. 한 가지는 놀이의 의사소통 촉진 기능을 활용하되, 대화중심으로 진행되는 해결중심단기치료의 틀을 유지하는 것이다. 그 예로 정문자 외(2007)의 연구와 정문자와 어주경(2004)의 연구를 들 수 있다. 이들은 미술활동, 역할놀이, 신체활동, 게임 등으로 아동에게 해결중심의 원리를 전달하였고 이것은 아동을 치료에 더 잘 몰입하게 하는데 도움이 되었다(정문자, 김은영, 2005). 해결중심단기치

료에서 놀이를 활용하는 다른 형태는 놀이의 의사소통 기능만을 활용하는 차원을 넘어 놀이를 보다 적극적으로 활용하는 것이다. 이러한 시도는 놀이의 치료적·교육적 효과를 활용한다는 점에서 매우 의미 있는 일이다. 아동은 놀이를 통하여 신체적·인지적·사회적·정서적 발달, 적응행동과 관련된 발달과정의 성취를 돕기 때문이다(김영희, 2002; McMahon, 1992). 김유숙(2007)은 다양한 놀이를 해결중심단기치료에서 활용하고 해결중심놀이치료로 명명하였다. 해결중심단기치료의 철학 및 원리와 놀이의 치료적 기능을 통합하여 놀이치료를 단기화 하고자 한 것은 매우 의미 있는 일로 생각된다. 그러나 해결중심단기치료의 언어적 질문 기법을 그대로 활용하는 대화 중심의 치료적 틀이 유지되고 있어 의사소통 능력에 한계가 있는 아동에게 적용되기에는 재고의 여지가 있는 것으로 보인다.

최근 놀이치료 분야의 연구들에 의하면 임상가들은 치료 기법의 실제적인 활용 방법에 대해 더 구체적으로 알기를 원하고 있다(Van Velsor, 2004). 치료 기법은 아동의 욕구를 충족시키기 위한 수단으로(Erdman & Lampe, 1996) 치료 기법 활용에 대한 충분한 이해 없이는 아동의 기본적인 욕구를 충족시킬 수 없다. 아동의 욕구가 충족되지 않는 것은 치료의 효과를 기대하기 어렵다는 것을 의미하기 때문에 임상가들의 치료 기법 활용에 대한 정보 요청은 조속히 해결되어야 할 문제이다. 이러한 현실에도 불구하고 놀이치료 분야의 연구는 치료 효과 검증에 집중되고 있어(강예리, 안창일, 2004; Ray, Schottelkorb, & Tasi, 2007) 치료 기법에 관한 연구의 필요성이 제기된다.

이상의 내용에 기초한 본 연구의 목적은 다음과 같다. 첫째, 단기치료 모델에 대한 임상가들의 요구를 반영하여 단기치료 이론인 해결중심 접근에 기초한 해결중심단기놀이치료 모델을 개발하고자 한다. 이를 위해 해결중심 접근과 기존의 놀이치료 모델들을 분석하여 해결중심단기놀이치료 모델을 구성하는 핵심 요소인 치료 목표와 과정, 치료 기법을 구상할 것이다. 둘째, 치료 기법의 활용 방법을 구체적으로 알고자 하는 놀이치료자들의 요구에 주목하여 해결중심단기놀이치료의 치료 기법이 어떻게 적용되는지, 치료 기법에 대해 아동이 어떻게 반응하는지를 살펴보고자 한다. 이를 통해 단기치료에 대한 임상 현장의 요구를 충족시킬 수 있을 것으로 보며 해결중심단기놀이치료를 시행하고자 하는 치료자들에게 해결중심단기놀이치료의 기법과 활용 방법에 대한 심층적인 이해를 제공할 수 있을 것으로 기대한다.

II. 이론적 배경

1. 해결중심단기치료

해결중심단기치료는 1980년대 초반 Steve de Shazer, Insoo Kim Berg와 동료들에 의해 발전된 것으로(de Shazer, 1982, 1988) 문제보다는 해결책 구축을 강조하며 6회기 내외의 단기 치료가 가능하다(Gingerich & Eisengart, 2000). 해결중심단기치료가 현대인의 요구인 단기치료(김계현, 1994)를 실천할 수 있는 이유는 실용주의에 입각한 원리와 철학에 기초하기 때문이다.

1) 해결중심 접근의 원리와 철학

실용주의에 기초하는 해결중심 접근의 목표는 내담자가 변화하고자 하는 방향을 상상하게 하여 그것이 이루어지도록 내담자를 돕는 것으로 해결중심단기치료에서는 병리에 대한 진단, 과거사와 문제에 대한 탐색에 중점을 두지 않는다(Gingerich & Eisengart, 2000). 또한 현실은 개인이 부여한 주관적 의미를 따라 구성된다는 사회구성주의에 근거하기 때문에 순수한 호기심을 바탕으로 내담자의 설명에 귀 기울이는 ‘알지 못함의 자세’(not-knowing posture)를 취한다(Anderson & Goolishian, 1992). 또한 ‘저항’이란 개념을 인정하지 않고(de Shazer, 1984) 오히려 문제에 관심을 가짐으로써 실제로 존재하지 않는 문제를 치료자가 스스로 만들어 내거나 지속시키는 실수를 저지르게 되는 것을 경계해야 한다고 본다(O’ Hanlon & Weiner-Davis, 1989).

국내외의 성과 연구들은(정문자, 송성자, 2001; 정문자, 어주경, 2004; 탁정미, 홍경자, 2005; Gingerich & Eisengart, 2000; Lethem, 2002) 해결중심 접근의 원리와 철학이 가족치료, 집단치료, 개인치료의 다양한 형태로 적용되어 효과를 나타내었음을 보여준다. Eakes, Walch, Markowski, Cain과 Swanson(1997)은 정신분열증 환자와 이들의 가족 10명을 실험집단과 비교집단에 각각 배치하였다. 사전-사후 검사를 비교한 결과 실험집단의 가족 내 표현성, 윤리에 대한 강조, 불일치성 등이 긍정적으로 변화하였다. 최정은과 김성천(2006)은 시설에 거주하는 10대 가출 소녀들을 대상으로 7회기의 해결중심 집단치료를 실시하고 치료 전과 후를 비교한 결과 자아존중감, 생활태도, 수업태도가 유의미하게 개선되었다고 하였다. Estrada와 Beyebach(2007)는 우울증이 있는 청각장애 성인 3명에게 각각 4~8회의 해결중심단기치료를 개별적으로 실시한 결과 모두 우울 수준이 정상으로 감소하였다고 보고했다. 인간중심적인 철학과 원리, 그리고 성과 연구 결과로 볼 때, 해결중심 접근에 기초해 아동을 위한 단기놀이치료 모델을 발전시키는 것은 임상적으로 매우 의미 있는 일로 생각된다.

2) 해결중심단기치료의 구조와 치료 기법

해결중심단기치료 구조의 가장 큰 특징은 ‘문제 파악을 위한 대화(problem talk)’를 피하는 것이다. 문제에 집중하는 것이 해결책 모색을 비효율적으로 만들어 치료를 장기화시키고 해결책 탐색을 저해한다고 보기 때문이다(Selekman, 1997). 회기 후반부의 자문시간(consulting break)도 해결중심단기치료의 독특한 특징이다(Gingerich & Eisengart, 2000). 이 시간에 치료자는 일방경이나 모니터로 치료 과정을 관찰한 치료팀과 내담자에게 전달할 메시지를 만든다. 메시지를 통해 내담자가 성공한 것을 인정하고 칭찬하며 부과된 과제에 대한 동기를 부여하고 다음 회기에 참여할 때까지 내담자가 관찰하거나 수행해 볼 과제를 전달한다(정문자 외, 2008).

주요 기법에는 예외질문, 기적질문, 관계성질문, 척도질문, 대처질문이 있다. 예외질문은 성공했던 경험과 현재 잘하고 있는 것을 발견하고 무의식중에 행해진 효과적인 행동을 깨닫게 하기 위해 활용된다(Berg, 1994). 기적질문은 문제에 집착하는 것에서 벗어나 해결된 상황을 상상해 보고, 현실적인 목표를 설정하기 위한 것이다. 관계성 질문은 타인의 의견, 생각, 가치관을 알아보는 것으로 타인과의 상호작용에 대한 통찰과 관계능력, 배려를 확장시킬 수 있다. 척도질문은 설명하기 어려운 주제에 대해 내담자가 이야기하는 것을 돕는 것으로(Berg & de Shazer, 1993) 자신의 상태나 치료 효과를 평가하기 위해서도 사용된다. 대처질문은 복잡하고 심각한 상황 때문에 희망이 없다고 절망하는 내담자의 사고를 변화시키기 위해 사용된다.

해결중심단기치료의 인간중심적인 철학과 원리, 독특한 구조와 명료하고 간결한 기법은 치료기간의 단기화와 치료 성과에 기여하기 때문에 현재 우리나라 임상가들이 가장 선호하는 모델로 자리 잡았다(서진환, 이선혜, 신영화, 2004). 임상가들은 해결중심단기치료를 성인과 아동, 가족 등에게 개인, 집단, 가족치료의 형태로 적용하고 있다. 이 중 아동을 대상으로 하는 치료에는 독특한 특징이 있는데, 이를 이해함으로써 해결중심단기놀이치료 개발 시 고려할 사항을 알 수 있다.

3) 아동을 위한 해결중심단기치료

해결중심단기치료 연구자들은 아동의 치료를 촉진하고자 비언어적인 놀이나 활동을 사용해 효과를 거두어 왔다(Berg & Steiner, 2003; Selekman, 1997). 정문자 등(2008)은 해결중심단기치료에서의 놀이 활용이 효과적임을 지적하고 활동의 예로 손인형으로 이야기 나누기, 감정카드 놀이, 탐 쌓기 등을 소개하였다. 놀이 활동은 아동의 의사소통, 공감능력, 감정 탐색 및 표현, 목표 설정, 긍정적 변화 인식을 촉진한다. Nims(2007)는 놀이치료에서 사용되는 예술 기법, 모래상

자 기법 등을 해결중심단기치료에서 활용하는 구체적인 방법을 제안하였다. 이는 해결중심단기치료의 언어적인 질문 기법을 아동의 발달단계에 적합한 놀이치료의 기법으로 대체하려는 시도이다. 김유숙(2007)은 놀이의 치료적 기능과 놀이치료의 기법을 부분적으로 사용하는 대신 해결중심단기치료와 놀이치료를 통합하고자 하였다. 회기 초반부에는 아동에게 자유 놀이를 허용하고 치료자가 이를 관찰하면서 아동의 장점을 언급 해준다. 아동에게 또 다른 장점은 무엇이 있는지, 이러한 장점을 누가 알고 있는지 등도 묻는다. 그리고 Nims(2007)의 방법과 유사하게 놀이감을 사용해 해결중심 질문 기법에 답하게 하거나 아동이 자신을 표현하게 한다. 이는 아동을 위한 해결중심단기치료와 놀이의 치료적 효과를 통합하려 했다는 점에서 매우 고무적이다. 그러나 놀이의 표현적 기능과 의사소통 기능만이 사용된 '놀이를 활용한 해결중심단기치료' 라고 보여지므로 해결중심 접근과 놀이치료가 통합되었다고 보기는 어렵다. 따라서 놀이의 다양한 치료적 기능을 활용하는 치료 모델이 개발될 필요가 있다.

2. 놀이치료

1) 놀이치료의 정의와 특성

놀이치료는 놀이의 치료적 기능과 심리치료의 이론에 근거한 치료 기법을 사용하여 내담자인 아동의 심리사회적 어려움을 예방하거나 해결하고 최적의 성장과 발달을 지원하는 심리치료의 한 형태이다(APT, 1997; O'Connor, 2000). 놀이의 치료적 기능에 대해서 학자마다 견해 차이가 있지만 공통적으로는 의사소통, 동맹 형성, 자아존중감, 정화, 감정 해소, 환상, 통찰, 관계증진, 긍정적 정서, 공포 극복, 사회화의 기능에 주목하고 있다(Schaefer, 1993). 놀이치료의 기법은 모델이 기초하는 이론에 따라 달라지는데 예로, 정신분석 놀이치료에서는 해석, 아동중심 놀이치료에서는 반영과 공감, 인지행동 놀이치료에서는 모델링과 강화 등을 사용한다(O'Connor, 2000). 즉, 놀이치료를 놀이의 다양한 치료적 기능과 치료 기술을 사용하는 심리치료 방법으로, 근간이 되는 이론에 따라 치료 기법이 달라진다는 특징이 있다.

2) 놀이치료의 과정과 내용

놀이치료는 일반적으로 초기 면접에서 문제를 사정한 후 사례 개념화, 구조화, 치료적 개입을 거쳐 종결한다. 치료자가 놀이치료에 적용하는 이론에 상관없이 일반적으로 이러한 과정을 거치지만 이론에 따라 특별히 강조하는 단계가 있을 수 있고 단계에서 다루는 내용에도 차이가 있다. 치료 과정 중 첫 단계인 사정의 목적은 특정 문제를 만들어 왔던 근원인 개인 내적 요소와 환경적 요소를 밝혀 치료의 목표를 설정하는 것이다(Chethick, 2000). 사정 결과를 바탕으로 사

례를 개념화하고 아동의 안전감을 촉진하고 잘 진행될 수 있도록 회기를 구조화한다. 치료 단계에서 치료자는 아동이 안전하게 발달해 갈 수 있도록 기술을 활용하여 돕는다(O'Connor, 2000). 놀이치료의 일반적인 과정과 내용을 통해 볼 때, 해결중심단기놀이치료는 기존의 놀이치료 과정을 따를 수 있겠으나 치료 과정에서는 해결책 탐색에 초점을 맞추므로써 치료 기간을 단기화 하는 해결중심 원리가 반영되어야 할 것이다. 해결중심 철학은 문제에 집중하는 것을 지양하기 때문에 해결중심단기놀이치료에서는 문제 원인 탐색이 덜 강조되는 대신 해결책 탐색에 초점이 맞추어 질 수 있다.

3) 단기놀이치료

단기놀이치료 모델인 시간제한 놀이치료(time limited play therapy)에서 치료자는 직접적이고 초점화된 시나리오를 고안하여 매 회기를 구조화한다. 치료 과정은 부정적인 전이가 없는 농축적이고 강화적인 종결 단계의 연속으로 간주되는데 이러한 기본 가정과 회기의 구조화, 아동의 의존성과 퇴행의 역제를 통해 치료를 단기화 한다(Solves & Peterlin, 1993). 해결지향적 놀이치료(solution-oriented play therapy)에서는 비지시적 놀이치료와 지시적 놀이치료를 통합한 치료를 시행한다. 비지시적 놀이치료에서 치료자는 아동을 공감하고 지지하다가 놀이의 주제가 반복되면 지시적 놀이치료로 전환시킨다. 지시적 놀이치료에서는 치료자가 놀이에 적극적으로 개입하여 주제의 반복을 차단한다. 또한 집약적인 치료를 위해 다음 회기에 오기 전까지 부모와 아동에게 가정에서 게임, 독서 요법을 활용한 놀이(homeplay)를 하게 한다(Trebing, 2000).

시간제한 놀이치료와 해결지향적 놀이치료의 과정과 기법을 통해 볼 때, 놀이치료 기간의 단기화를 위해서는 놀이치료와 단기치료를 지향하는 이론을 통합하고 치료 기법과 도구 및 치료과정을 구조화해야 함을 알 수 있다. 또한 치료실 이외의 장소에서도 아동의 변화를 촉진해야 한다. 해결중심단기놀이치료에 이를 반영함으로써 단기치료를 실현할 수 있을 것으로 예상된다.

Ⅲ. 해결중심단기놀이치료의 개발

1. 개발절차

해결중심단기놀이치료 개발을 위해 해결중심 접근과 임상 현장에서 널리 사용되고 있는 놀이치료 모델에 관한 자료를 수집하고 모델을 구상하였다. 정문자 외(2008)이 제시한 해결중심단기치료의 과정과 강진구(2004), Solves와 Peterlin(1993)이 제안한 단기치료 과정을 참고하여 해결중

심단기놀이치료의 과정을 구분하였다. 그리고 해결중심 접근의 철학이 반영된 해결중심단기치료의 질문 기법을 아동의 언어적·인지적 능력을 고려해 해결중심 놀이 기법으로 수정하였다. 아동 상담사 2인, 놀이치료사 1인에게 모델을 검토 받아 치료 모델을 보완하고 모델의 적합성을 알아보기 위해 2008년 11월 1일부터 11월 29일까지 아동양육시설에서 생활하는 초등생 2명에게 각각 3회의 해결중심단기놀이치료를 적용하는 예비조사를 실시하였다. 예비조사에서 파악된 보완점들을 가족치료 슈퍼바이저이자 상담심리전문가인 가족치료 전공 교수 1인에게 지도 받아 해결중심단기놀이치료 모델에 반영하였다.

2. 해결중심단기놀이치료 모델

1) 치료 목표

해결중심단기놀이치료는 아동의 문제 해결을 궁극적인 목표로 하며 협력적 놀이를 통하여 다음과 같은 세부적인 목표를 성취한다.

첫째, 문제의 해결책을 찾는데 초점을 둔다. 문제의 원인을 파악해야만 문제를 해결할 수 있다고 보지 않기 때문에, 문제 해결책 탐색에 초점을 맞춘 해결중심적 놀이에 집중한다.

둘째, 아동이 문제를 보이지 않았던 예외상황을 발견하고 확장한다. 아동이 예외상황에서 자신의 사고와 행동양식을 발견하고 인식하게 되면 예외상황을 더 많이 만들 수 있기 때문에 원하는 목표 행동이 증가하기 때문이다.

셋째, 아동의 자원을 발견하고 이를 활용하여 문제를 해결한다. 아무리 심각한 문제를 갖고 있는 내담자라 할지라도 미처 인식하지 못한 강점과 장점 등 자원을 가지고 있다. 이러한 자원을 해결중심적 놀이 장면에서 발견하여 확장시키고 이를 문제 해결에 활용한다.

2) 치료 과정

해결중심단기놀이치료 치료적 관계 형성 및 치료 목표 설정, 해결책 탐색 및 실행, 종결 단계로 구분된다. 아동의 성격 특성이나 문제의 심각성, 자원의 유형 및 정도 등에 따라 각 단계의 목표를 달성하는데 소요되는 치료 회수는 달라질 수 있다. 일반적으로 치료적 관계 형성 및 치료 목표 설정 단계에 1~2회, 해결책 탐색 및 실천 단계에는 2~9회, 종결 단계에는 1~2회 정도가 필요하다.

(1) 치료적 관계 형성 및 치료 목표 설정 단계

치료적 관계 형성 및 치료 목표 설정 단계에서는 문제와 자원을 탐색하고 치료 목표를 설정한다. 아동의 문제를 알고자 한다는 점에서 기존 놀이치료의 사정 단계와 유사한 면이 있지만 문제의 원인과 문제가 미치는 영향 파악에 초점을 두

기 보다는 아동이 경험하는 문제나 어려움을 이해하고 치료적으로 활용할 수 있는 자원 및 강점을 찾는 것에도 집중한다는 점에서 차이가 있다.

아동의 문제와 자원을 확인하고 난 후 치료자는 해결중심의 원리와 철학에 기초해 해결책 정의를 포함하여 사례를 개념화한다. 해결중심 접근은 내담자의 숨겨진 동기나 무의식의 영향 등을 가정 하지 않기 때문에 다른 놀이치료에서보다 사례 개념화는 덜 강조된다. 이어서 시간, 치료실에서 허용되는 행동, 놀이의 목적과 방향성 등에 대해 개괄적인 설명을 제공하고 목표 설정을 위한 놀이를 통해 치료 목표를 설정한다. 해결중심단기놀이치료에서는 특정 행동의 수정과 같이 구체적인 목표를 설정하며 목표 설정에 아동의 의견을 적극적으로 반영한다는 특징이 있다.

(2) 해결책 탐색 및 실행 단계

치료 목표가 설정되면 문제 해결 방법을 탐색하고 해결책을 실행하는데 집중한다. 이 단계는 지난 회기와 이번 회기 사이에 관찰했거나 경험한 변화를 확인하고 지난 회기에 부여한 과제를 수행한 경험에 대해 이야기를 나누는 것으로 시작된다. 과제 확인이 끝나면 아동에게 설정된 치료 목표와 관련된 문제가 일어나지 않았던 상황을 치료적 도구를 사용하여 제시해 볼 것을 요청하여 해결책을 탐색한다. 아동이 문제가 없었던 상황을 놀이로 표현하면 이 장면에서 아동에게 어떻게 했었는지 자신을 상징하는 치료 도구를 사용해 보여줄 것을 제안한다. 아동이 이 상황에서 치료자에게 역할을 부여하면 치료자는 아동의 지시를 따라 문제가 없었던 상황을 지금-여기에서 경험하도록 돕고 아동에게 문제상황과 어떤 차이가 있는지를 발견해 보게 하거나 치료자가 발견하여 언급해 주는 해결중심 놀이를 활용한다. 이처럼 해결중심단기치료의 해결중심적 대화는 해결중심적 놀이로 대체된다.

치료 단계 회기의 후반부에 치료자는 일방경으로 치료를 관찰한 치료팀과 자문시간(consulting break)을 갖고 회기에서 발견된 아동의 장점과 자원을 바탕으로 칭찬과 과제(메시지)를 작성하여 전달한다. 해결중심단기놀이치료는 의사소통과 인지적 측면에서 한계를 가진 아동을 위한 치료 모델인 만큼, 칭찬과 과제 전달 및 과제 수행 결과를 노트에 기록하게 함으로써 아동기의 특성을 고려하였다.

해결책 탐색 및 실행 단계에는 아동의 문제 정도와 자원 유형, 성격적 특성 등에 따라 2~9회 정도의 회기가 필요하다. 이 단계의 회기에 소요되는 시간은 총 1시간 30분으로 과제 및 변화 확인을 위한 도입부 5분, 아동의 놀이치료 55분, 자문시간 5분, 메시지 전달 및 과제 부여 5분, 보호자 면담을 위한 시간 20분으로 구성된다. 해결중심단기놀이치료에서는 해결중심 철학을 따라 보호자를 아동이 미처 깨닫지 못한 자

〈표 1〉 해결중심단기놀이치료의 단계 별 내용

치료 과정	내용	
치료적 관계 형성 및 치료 목표 설정 단계 (1~2회)	문제와 자원 탐색	· 치료자는 내담 아동과 아동의 보호자를 면담하여 아동의 문제와 자원을 알아봄
	사례개념화	· 치료자는 해결중심 접근의 철학에 기초해 문제 해결 방안을 정의함
	구조화	· 치료자는 치료 일시, 치료에서 허용되는 행동과 통제되는 행동을 위한 놀이의 내용과 형식에 대한 지침을 아동과 보호자에게 전달함
	치료 목표 설정	· 보호자의 의견을 수렴해 아동이 치료 목표를 설정함
해결책 탐색 및 실행 단계 (2~9회)	과제 확인	· 지난 회기의 과제를 실천해 본 결과에 대해 아동과 치료자가 이야기를 나눔
	문제 해결책 탐색	· 아동은 해결중심적 놀이를 통해 문제의 해결책을 탐색함 · 치료자는 치료 기법을 사용하여 이 과정을 촉진함
	자문시간	· 치료자는 과제 확인 및 문제 해결책 탐색에 대한 아동의 반응 기록을 참고하여 아동에게 전달할 메시지(회기 요약, 장점 칭찬)와 과제를 작성함
	메시지 전달	· 치료자는 자문시간에 작성한 메시지와 과제를 아동에게 전달함
	보호자 면담	· 치료자는 보호자로부터 치료에 따른 아동의 변화를 보고 받고 해결중심단기치료의 기법을 사용하여 보호자의 아동에 대한 관점을 긍정적으로 변화시킴 · 아동의 문제와 자원에 대한 정보를 보호자에게 제공함
종결 단계 (9~10회)	장점·강점과 치료에 따른 변화 강화	· 치료자는 아동의 장점·강점, 치료에 따른 변화를 요약하고 축하함 · 변화하기 위해 아동이 노력한 것을 인정하고 칭찬함
	종결과 관련된 이슈 및 유의사항 전달	· 치료자는 치료 종결 후 일어날 수 있는 변화들과 변화를 유지하기 위해 할 수 있는 일들을 알려줌

신의 장점과 강점 인식을 돕는 체계, 치료실 밖 상황에서 아동의 변화를 관찰하여 보고하는 체계로 간주한다. 따라서 보호자는 정보 제공자로 기능하며, 치료자는 보호자의 아동에 대한 관점을 긍정적으로 변화시킨다.

(3) 종결 단계

종결 단계는 해결중심단기놀이치료를 통해 아동이 문제를 해결하게 되었을 때 시작된다. 따라서 아동의 특성과 문제 해결 속도에 따라 종결 단계에 진입하는 시기는 달라진다. 종결 단계에서는 아동이 종결을 심리적으로 수용하도록 돕고 치료 과정에서 발견한 강점과 자원, 치료에 따른 긍정적 변화를 강화하는 것이다. 종결을 축하하고 지속적으로 문제 해결책을 시행해 가도록 격려하며 종결과 관련된 이슈와 유의사항을 전달한다. 치료자는 해결책 탐색 및 실행 단계에서 기록해 둔 칭찬과 과제, 아동이 기록했던 과제 수행 결과가 적힌 노트를 아동에게 전달한다. 이 노트로 아동은 치료자의 메시지에 드러난 자원을 기억하고 활용할 수 있으며 문제 해결책을 계속 사용할 수 있다. 치료의 마지막 1~2회 정도의 상담이 종결에 해당된다. 〈표 1〉에 해결중심단기놀이치료의 과정을 단계 별로 구분하고 내용을 요약하였다.

3) 치료 기법

해결중심단기놀이치료의 해결중심 놀이 기법은 해결중

심단기치료의 언어적 질문 기법을 놀이치료 장면에서 사용할 수 있게 수정한 것이다. 널리 알려진 놀이치료 모델들에서는 이론의 원리와 철학을 아동에게 효과적으로 전달하도록 각 이론에서 사용되어온 기법을 수정·보완해 사용해 왔으며 이를 통해 아동에게 기초 이론의 철학을 전달하여 변화를 도왔다. 이에 본 연구에서는 해결중심 접근의 철학이 반영된 해결중심단기치료의 질문 기법을 아동이 이해하기 쉽게 수정하여 해결중심 놀이 기법으로 활용하였다. 이 기법들로 아동의 해결책 탐색과 긍정적인 미래 모습을 구체화하는 해결중심적 놀이를 촉진할 수 있다. 〈표 2〉에 해결중심 놀이 기법의 종류, 목적 및 활용단계, 예시를 제시하였다.

IV. 해결중심단기놀이치료의 실시 및 분석 방법

1. 치료 참여자

본 연구는 질적 연구의 대상 선정 방법 중 편의표집과 동질표본방식(Hatch, 2008)을 적용, 한 아동양육시설의 보육사들이 의뢰한 정서 및 행동문제를 가진 정상 발달 아동 6명을 대상으로 하였다. 참여자에 대한 정보와 아동이 설정한 치료 목표, 치료 참여 회수를 〈표 3〉에 제시하였다.

〈표 2〉 해결중심 놀이 기법의 목적, 활용 및 적용 예시

종 류	목적 및 활용	
	적용 예시	
예외 찾기 놀이 기법	<ul style="list-style-type: none"> · 목적: 문제시 되지 않았거나 문제가 없었던 예외 상황의 발견 · 활용: 예외 상황의 발견은 문제 해결책의 발견을 의미하므로 해결책을 탐색하고 적용해 보는 해결책 탐색 및 실행 단계에서 활용 	<ul style="list-style-type: none"> · ‘(아동을 상징하는 도구로) 지금은 문제가 나타나지 않아. 문제가 나타나는 때와 난 지금 뭐가 다른 걸까?’ (아동이 답하거나 행동하게 함)
기적 상상 놀이 기법	<ul style="list-style-type: none"> · 목적: 문제 중심적 사고에서 벗어나 해결책에 대한 이미지를 구체화하여 변화를 위한 의지를 갖고 긍정적인 자기 상을 형성 · 활용: 기적이 일어난 상황은 문제가 해결된 상황을 의미하므로 치료 목표 탐색 및 설정을 촉진. 따라서 치료적 관계 형성 및 치료 목표 설정 단계에서 활용 	<ul style="list-style-type: none"> · ‘(아동을 상징하는 도구로) 자고 일어나니까 뭔가 달라졌네? 내가 뭐가 달라진 걸까?’ (아동이 답하거나 행동하게 함)
다른 사람 마음 알기 놀이 기법	<ul style="list-style-type: none"> · 목적: 대인관계에 요구되는 배려, 통제력, 타인의 관점에 대한 이해 향상 · 활용: 타인의 관점을 고려하는 것은 해결책 탐색 및 효과적인 해결책 선택을 도우므로 해결책 탐색 및 실행 단계에서 활용 	<ul style="list-style-type: none"> · (아동에게 중요한 타인을 상징하는 도구로) ‘재(아동을 상징하는 도구)가 어떻게 하는 것을 보니...’ (아동이 답하거나 행동하게 함)
극복 경험 찾기 놀이 기법	<ul style="list-style-type: none"> · 목적: 어려운 상황이나 문제에도 불구하고 자신이 잘 지내올 수 있었던 원인과 노력 발견 · 활용: 문제 극복 방법 및 극복을 위해 했던 노력의 발견은 해결책 발견, 해결책 적용 의지를 강화하므로 해결책 탐색 및 실행 단계에서 활용 	<ul style="list-style-type: none"> · ‘(아동을 상징하는 도구로)내가 그래도 이만큼 잘 지내는 건...’ (아동이 답하거나 행동하게 함)
비교하기 놀이 기법	<ul style="list-style-type: none"> · 목적: 문제 정도, 변화 의지와 실행 정도, 자신의 생각이나 행동 등에 대해 평가해 봄 · 활용: 다양한 요인들을 비교, 평가하는 작업은 해결책 탐색 및 실행단계에서 주로 실시되므로 해결책 탐색 및 실행 단계에서 활용 	<ul style="list-style-type: none"> · ‘네가 좋아하는 모래를 네가 잘 해왔다고 생각하는 만큼 뿌려 볼래?’

〈표 3〉 참여 아동에 대한 정보와 치료 목표

아동	내용	성 (연령)	자원	치료목표	치료 참여 회수
A		남 (12세)	<ul style="list-style-type: none"> · 의지할 힘이 있음 · 운동을 잘함 · 아이들이 많이 따름 	<ul style="list-style-type: none"> · 갈등 해결능력 향상 · 분노조절 능력 향상 · 또래와 상호 작용하며 놀기 	8
B		남 (12세)	<ul style="list-style-type: none"> · 머리가 좋음 	<ul style="list-style-type: none"> · 정서 및 행동 조절 능력 향상 · 또래 관계 개선 · 운동, 독서량 늘리기 · 차분하게 행동하기 	9
C		여 (12세)	<ul style="list-style-type: none"> · 정리정돈을 잘함 · 할 일을 알아서 함 · 동생에게 너그러움 	<ul style="list-style-type: none"> · 갈등 해결능력 향상 · 조절 능력 향상 · 또래 관계 개선 	10
D		여 (11세)	<ul style="list-style-type: none"> · 정리정돈을 잘함 · 자기주장이 강함 · 좋고 싫은 것이 분명함 	<ul style="list-style-type: none"> · 갈등 해결능력 향상 · 분노조절 능력 향상 · 또래 관계 개선 · 타인 입장 고려하기 · 정서표현 능력 향상 	10
E		여 (11세)	<ul style="list-style-type: none"> · 양보와 배려를 잘함 · 온순함 · 정이 많음 	<ul style="list-style-type: none"> · 자기주장 능력 향상 · 또래 관계 개선 	9
F		남 (12세)	<ul style="list-style-type: none"> · 머리가 좋음 · 인내심이 있음 · 또래에 비해 성숙함 · 정이 많음 	<ul style="list-style-type: none"> · 분노조절 능력 향상 · 또래 관계 개선 · 학업에 관심 갖기 	7

2. 치료의 실시

해결중심단기놀이치료는 2008년 12월 1일부터 2009년 2월 4일까지 A시에 있는 한 대학의 놀이치료실에서 주 1회씩 실시되었다. 대상은 정서·행동문제를 보이는 양육시설 아동 6명으로 연구자가 모든 아동의 치료를 담당하였다. 아동에 따라 총 7회~10회의 개인 치료가 실시되었으며 문제의 심각성과 해결 속도가 달랐으므로 치료 과정의 각 단계에 소요된 회기 수에도 차이가 있었다.

3. 자료 수집

연구자는 치료를 실시하면서 아동의 행동을 관찰하고 기록하였으며 치료 과정을 모두 녹화하였다. 관찰기록은 녹화 자료를 보충함으로써 미시적 분석을 가능하게 하고, 녹화자료는 정확성을 보증하기 때문에(Hatch, 2008) 두 가지 방법을 함께 사용하여 자료를 수집하였고 관찰 기록으로 녹화 자료를 보완하여 분석에 사용하였다. 치료 과정에서 연구자는 치료자의 역할을 수행하고 있었기 때문에 관찰한 내용을 빠짐없이 전부 기록하기 어려웠으므로 미세한 표정 변화, 작은 한숨 소리 등 잘 녹화되지 않을 가능성이 있는 내용을 중심으로 기록하였다.

4. 분석 방법

해결중심단기놀이치료의 기법에 대한 아동의 반응을 알아보기 위해 Creswell(2002)이 제안한 나선형 분석 방법으로 자료를 분석하였다.

자료 처리 단계에서는 참여자 6명에게 각각 실시된 치료 회기를 녹화한 테이프를 전사하고 치료 관찰 일지와 비교했다. 읽고 메모하기 단계에서 연구자와 임상 9년차 박사 과정생인 보조 분석자는 원자료를 3회씩 반복해서 읽으며 기법을 기록하고 아동의 반응을 메모하였다. 기술·분류·해석 단계에서는 연구자와 보조 분석자의 메모를 비교하고 기법에 대한 아동의 반응을 기술하였다. 발견된 주제에 명칭을 부여하였고 보조 분석자와 이의 적절성에 대해 의논하였다. 그리고 발견된 주제가 치료 과정에서 언제 나타나는지 알아보기 위해 원자료를 검토하였다. Guba와 Lincoln(1981)의 기준을 따라 연구의 객관성을 확보하고자 하였다. 분석을 마친 후 원자료를 다시 읽으면서 예외사례가 없는지 점검하였고 결과를 가족치료 수퍼바이저 1인에게 검토 받았다. 또한 동료 상담자들의 관점과 조언을 들어 오류를 제한하였으며 보조 분석자를 포함시켜 연구자의 편견이 작용할 가능성을 감소시켰다.

V. 분석 결과

해결중심단기놀이치료의 해결중심적 기법에 대한 아동의 반응을 알아보기 위해 아동과 치료자의 대화를 인용하여 아동의 반응을 기술하고 반응 내용으로부터 도출된 주제를 기술하였다. 치료 기법에 대한 아동의 반응을 살펴보면 다음과 같다.

1. 예외 찾기 놀이 기법

해결중심단기놀이치료 과정에서 아동들은 문제가 나타나지 않았던 예외상황을 발견하는 것을 어려워한다. 이런 상황에서 치료자에 의해 아동이 만든 놀이 장면이 예외상황으로 간주되고 문제상황에서와 어떻게 다르게 행동하는지를 생각해 보게 하는 예외 찾기 놀이 기법을 적용하였다.

아동 D는 분노 조절 능력을 향상시키기 위해 짜증을 잘 해소했던 경험을 찾아볼 것을 치료자에게 제안 받았지만 자신이 했던 문제 행동을 반복해서 묘사했다. 따라서 치료자에 의해 예외 찾기 놀이 기법이 적용되었다.

치료자: 미니(아동을 상징하는 모형)는 아직 짜증이 안 풀렸구나. 어떻게 하면 짜증이 좀 나아지는지 네가 썼던 걸 알려줘.
아동 D: 음... (자신을 상징하는 모형을 보며) '친구한테 말해.' 아, 근데 친구가 방에 없으면 어떻게 해요?
치료자: (놀이 장면에 있는 친구 모형을 빼며) 이렇게 친구들이 없네. 이젠 뭘 하면 좀 도움이 될까?
아동 D: (자신을 상징하는 모형을 방 밖으로 꺼내며) 일단 나가요. 어차피 짜증날 때 공부 설명 들어도 소용없거든요. TV 봐도 되는 시간이면 TV 좀 보고.. 아니면 그림 그려요.
- 3회기(해결책 탐색 및 실행 단계) -

아동 D는 예외 찾기 놀이 기법이 적용된 후 친구들에게 자신의 감정을 이야기했던 것이 짜증을 해소하는데 도움이 되었음을 발견했다. 그리고 친구들이 없을 때에는 TV를 보거나 그림을 그리면서 기분 전환 했던 것을 기억해 내었다. 예외 찾기 놀이 기법을 통해 부정적인 감정을 느낄 때 잠시 다른 일을 하는 것이 효과적임을 알게 되었고 놀이로 경험해 본 후 해결책으로 사용하겠다고 말했다. 아동 B는 '침착하게 행동하기' 목표를 성취한다면 물건을 잊지 않고 잘 챙길 것이라고 했다. 이에 치료자는 아동의 놀이 장면을 물건을 잘 챙겼던 예외상황으로 가정하는 예외 찾기 놀이 기법을 적용했다.

치료자: (아동 모형을 방으로 데려와 TV 앞에 앉히며) '도시락 안 꺼먹고 챙겨오니까 왔다 갔다 안하고, 이 프로그램을 처음부터 보네. 신난다.'

아동 B: (자신의 모형을 다시 식탁에 얹히고 바닥에 가까이 도시락을 둔다.) '그러려고 도시락을 눈에 잘 보이는 곳에 뒀었지. 크크.'

- 6회기(해결책 탐색 및 실행 단계) -

아동 B는 예외 찾기 놀이 기법이 적용되자 물건을 눈에 잘 보이는 곳에 두었을 때 잊지 않고 챙길 수 있었다는 것을 알게 되었고 물건을 잘 보이게 두는 것을 문제의 해결책으로 사용하겠다고 말했다. 그리고 물건을 미리 챙겨두는 상황을 놀이로 표현하였다.

예외 찾기 놀이 기법이 적용되면 아동은 문제가 나타나지 않았던 상황을 발견하고 문제상황에서와 자신이 어떻게 다르게 했었는지를 깨달았다. 예외상황에서의 행동을 지속적으로 실천하는 것이 문제를 해결하는 효과적인 방법임을 알게 되었다.

2. 기적 상상 놀이 기법

아동은 문제에 대한 인식 수준과 치료 동기가 낮기 때문에 치료 목표를 설정 하는 것을 어려워한다. 이런 상황에서 아동은 치료자로부터 기적이 일어난 상황, 달리 말하면 문제가 해결된 미래를 상상해 보도록 제안 받는다.

아동 C는 기적 상상 놀이 기법이 적용된 후 25세가 된 자신의 미래를 놀이로 표현했다. 그리고 자신의 놀이 장면을 보며 미래의 자신은 성격이 달라져 있을 것이라고 말했다.

치료자: (아동이 만든 기적상황 장면을 보며) 여기 있는 너 어떤 아이니? 지금과 뭐가 다른 거니?

아동 C: 25살이에요, 아이 아니죠. 음... 성격이 달라요.

치료자: 그래? 어떻게 성격이 바뀐 거야?

아동 C: 화 잘 안내고, 가족하고 잘 지내고...

걱정이 줄고, 그냥 좀, 참기도 하고, 작은 건 그냥 넘기고.

- 1회기(치료적 관계 형성 및 치료 목표 설정 단계) -

아동 C는 기적 상상 놀이 기법이 적용되자 화를 잘 조절하고 가족과 화목하게 지내며 걱정을 줄인 자신의 모습을 묘사하였다. 그리고 이렇게 변화되는 것을 치료 목표로 설정했다. 아동 F는 한문교수가 되겠다는 거대하고 장기적인 목표를 제안했으나 이를 이루기 위해 해야 할 단기적인 목표를 설정하지 못하였다. 따라서 치료자에 의해 기적 상상 놀이 기법이 적용되었다.

치료자: (팅커벨 모형을 잡고) '아, 애가 내일부터 한문교수가 되기 위해 해야 할 일들을 착착 실천하게 만들어 줘야지.' (아동 모형을 잡고 일으키며) '아훙, 잘 잤다. 어, 뭔가 이상하네.' (아동의 모형을 이리저리 움직이며) '에! 에! 내가 왜 이러지?'

아동 F: (모형을 잡고 집 안에 놓아둔 책상에 앉는다.)

'왜 공부가 하고 싶지?' (자신을 뜻하는 모형이 앉은 책상 위에 작은 책들을 올리며) '왜 예습이 하고 싶지?'

- 1회기(치료적 관계 형성 및 치료 목표 설정 단계) -

아동 F는 기적 상상 놀이 기법이 적용된 후 한문교수가 되기 위해 학교 수업 내용을 예습하는 자신의 모습을 놀이로 묘사하고 예습하기를 구체적인 목표로 설정하게 되었다. 이처럼 기적 상상 놀이 기법으로 아동은 문제가 해결된 자신의 미래를 상상해 보며 변화하기 위해 자신이 할 수 있는 일을 제안하고 결과적으로 치료 목표를 설정했다. 이는 기적 상상 놀이 기법으로 아동이 치료 목표를 설정하게 된다는 것을 의미한다.

3. 다른 사람 마음 알기 놀이 기법

해결중심단기놀이치료 과정에서 아동은 자신의 문제, 문제가 해결된 자신의 모습, 예외상황에서 자신의 행동이 타인의 관점에서는 어떻게 보일지 생각해 볼 것을 제안 받는다.

아동 A는 지난 1회기에서 치료 목표로 '친구들과 잘 지내기'를 설정하였음에도 자신이 친구와 다투는 것이 정당하다고 생각하였다. 이러한 상황에서 치료자에 의해 다른 사람 마음 알기 놀이 기법이 적용되었다.

치료자: (친구들과 다투는 상황을 묘사한 아동의 놀이 장면을 보고) 그런데 이때 친구가 걸어오네. (남아 모형을 잡고) '으, 정말...' 응? 뭐라고?

아동 A: '심하다. 재(맞는) 친구 죽었다.'

치료자: (아동과 싸우게 된 친구 모형을 잡고 모형에 귀를 대며) '뭐?'

아동 A: '난 죽었다.' (웃는다.)

치료자: 여기 있는 사람들 중에 이런 다툼을 반기는 사람은 없나 보구나.

아동 A: 그런가? (웃는다.) 그러네요.

- 2회기(해결책 탐색 및 실행 단계) -

아동 A는 다른 사람 마음 알기 놀이 기법이 적용된 후 엄마와 친구의 관점에서 폭력적인 다툼을 조망해 보고 변화의 필요성을 인식하게 되었다. 그리고 다투는 대신 갈등을 해결할 수 있는 대안을 모색하기 시작했다. 아동 D는 자신이 보육사를 이해해 주는 상황을 놀이로 경험해 본 후 실제로 보육사의 입장을 이해하게 된다면 보육사가 뭐라고 생각할지를 추측해 본다.

치료자: (보육사 모형을 가리키며) 선생님이 네 애길 듣고 뭐라고 하실 것 같니?

아동 D: '재가 변했구나. 다음엔 원하는 걸 해줘야겠다.'

치료자: 그리고 또?

아동 D: '아이고야, 변했네.'

치료자: 선생님 말씀을 들으니까 어떠니? (미니마우스 모형을 가리키며)

아동 D: '다음엔 꼭 해주세요. 저도 먼저 말할게요. 저 고집 안 피우죠?' 호호. (놀이 장면을 가리키며 웃는다.) 선생님이 좋아하겠다.

- 6회기(해결책 탐색 및 실행 단계) -

아동 D는 다른 사람 마음 알기 놀이 기법이 적용되자 자신이 문제행동을 하지 않는다면 시설의 보육사가 기뻐할 것이며 보육사도 자신을 배려해 줄 것이라고 말했다. 보육사의 입장을 이해하는 자신에게 만족감을 느끼고 변화하기 위해 할 수 있는 구체적인 방법, 이미 그렇게 했었던 상황에서 자신의 행동을 찾기 시작했다.

다른 사람 마음 알기 놀이 기법을 통해 아동은 타인의 관점에서 자신을 바라봄으로써 변화의 필요성을 인식하고 제안된 문제 해결책이 효과적인 것인지를 평가해 보며, 문제를 해결할 모습을 다른 사람들은 어떻게 생각할지 추측해 보았다. 이 반응은 아동이 다른 사람 마음 알기 놀이 기법을 통해 자신을 객관적으로 평가해 본다는 것을 뜻한다. 자신을 평가해 본 후 치료 동기를 강화하고 자기 인식이 향상되었으며 행동이나 생각이 현실과 상식 수준에서 타당한 것인지를 생각해 본다는 점에서 의미가 있다. 즉, 이 기법에 대한 아동의 반응은 현실적인 해결책을 제시하도록 하며 치료를 지속하게 만드는 작용을 한다고 볼 수 있다.

4. 극복 경험 찾기 놀이 기법

아동은 자신이 이미 잘 해오고 있다는 사실을 인식하지 못하고 문제 해결책을 찾기 위해 애쓰기도 한다. 이러한 상황에서 치료자로부터 어려움을 잘 극복해온 방법, 문제에도 불구하고 잘 지내고 있는 원인을 생각해 볼 것을 제안 받는다.

아동 F는 이전 회기에서 자주 다투는 아동 B와 다투지 않게 되는 방법을 탐색한 후 B와 잘 지내고 있다. 하지만 시설의 다른 아동들과는 여전히 자주 다투기 때문에 다투지 않는 방법을 찾아야 한다고 말했다. 이러한 상황에서 치료자에 의해 극복 경험 찾기 놀이 기법이 적용되었다.

치료자: B랑은 괜찮아 졌는데 다른 애들하고가 걱정이구나. 그런데 원래는 B랑 매일 티격태격 했으며, 너 대단하다. 어떻게 그랬어?

아동 F: (놀이 장면을 가리키며) 여기요, 제가 이렇게 TV 보고 있잖아요. 그런데 B가 슬슬 와요, 그리고 툭 쳐요. 그럼 (자신을 상징 하는 모형을 옮기며) 이렇게 쓱 가는 거 예요.

치료자: 그런데도 안 싸운 거야?

아동 F: 그럼 2단계로 (인상을 쓰며) '하지 마, 화낸다.' 말하기로 했잖아요.

치료자: 그럼 이걸 다른 애들하고 싸울 것 같을 때도 쓰면 어때? 써 봤는데 안 된 거니?

아동 F: 당연히... 아니죠. 왜 물랐죠? (웃는다.)

- 6회기(해결책 탐색 및 실행 단계) -

아동 F는 극복 경험 찾기 놀이 기법이 적용된 후 B와 다투지 않게 된 원인을 알게 되었다. 그리고 이 방법을 다른 아동들과 갈등이 있는 상황에서도 적용해 볼 것이라고 했다. 아동 C는 치료를 통해 문제 해결 방법을 찾은 후 문제를 경험하지 않고 있지만 종결 후 문제가 재발할지 모른다는 생각에 걱정하고 있었다. 이에 치료자에 의해 극복 경험 찾기 놀이 기법이 적용되었다.

치료자: 너 어떻게 상담 하고 난 후에는 깔끔 심하게 안 떨고 잘 지내고 있어?

아동 C: (치료 도구를 배치한다. 집 모형에 TV를 놓고 자신을 상징하는 모형과 원아들을 놓는다. 잠시 후 자신을 상징하는 모형을 일으키며) '잠 잘 준비해야 되네. 아! 맞대! 상담 숙제해야 되는데.' (공책을 뒤적거리는 척 하며) '깔끔 안 떨기. 지금 깔끔 떨고 싶으니까 이거, 이거 하면 되겠다. 우선, 내가 좋아하는 거 뜨개질 좀 하고.'

- 9회기(해결책 탐색 및 실행 단계) -

아동 C는 극복 경험 찾기 놀이 기법이 적용되자 깔끔을 떨고 싶었던 행동을 통제했던 상황에서는 자신이 좋아하는 뜨개질을 했었다는 것을 알게 되었다. 그리고 깔끔 떨고 싶을 때 좋아하는 일에 집중하는 것으로 문제를 해결하겠다고 결심하였고 해결책을 적용해 보는 놀이를 하였다.

이처럼 극복 경험 찾기 놀이 기법이 적용되면 아동은 자신이 잘 해온 이유를 깨닫게 되고 자신이 잘 해내고 있었다는 사실을 알게 되었다. 그리고 문제를 성공적으로 해결했던 원인을 발견하여 이를 문제의 해결책으로 활용하였다. 즉, 아동은 극복 경험 찾기 놀이 기법을 통해 해결책을 찾고 놀이를 통해 해결책을 적용해 본다. 이 기법으로 제시된 해결책은 이미 성공적이었던 해결책에 근거한 것이므로 성공 가능성이 더 높다는 점에서 가치가 있다. 그리고 이미 잘 되었던 경험을 발견해 활용한다는 점에서 예외 찾기 놀이 기법에 대한 반응과 유사성이 있다.

5. 비교하기 놀이 기법

아동은 치료에 따른 자신의 변화나 의지, 동기 수준 등을 인식하지 못하는 경우가 있다. 이런 때에 치료자에 의해 자신의 변화를 치료 도구를 사용해 표현해 보는 비교하기 놀이 기법이 적용된다.

아동 D는 지난 2회기에서 친구들이 자신의 옷차림을 따

라하는 것을 이해하고 좋게 생각하겠다고 했다. 하지만 이번 회기에서 친구들이 따라하는 것을 그냥 두는게 과연 자신에게 어떤 이득이 되는지 모르겠다고 했다.

치료자: 친구들이 따라하는 걸 하나도 이해하지 못했었잖아. 원래는 그래서 싸우기도 했었고. 그런 너는 몇 점이나 될 것 같니? (아동이 예쁘다고 생각한 순서대로 바닥에 배치한 모형을 가리키며) 미니가 예쁜 만큼? 아님 도라에몽 만큼?
 아동 D: (예쁘다고 생각하는 순서로 배치한 모형 5개 중 4번째로 예쁘다고 생각하는 모형을 가리키며) 햄토리 정도 되죠.
 - 4회기(해결책 탐색 및 실행 단계) -

아동 D는 비교하기 놀이 기법을 통해 다른 친구의 행동을 이해하지 못하는 것에 자신도 만족하지 못하지 있음을 알게 되었다. 그리고 가장 예쁘다고 생각하는 미니마우스 만큼 자신에게 점수를 줄 수 있게 되도록 더 노력하겠다고 말했다. 아동 E는 지난 회기에서 친구들에게 자신의 생각을 잘 말하는 방법을 탐색하고 그 방법을 실천해보는 과제를 수행해 왔다. 그러나 해결책을 사용한 후 변화된 점을 인식하지 못하고 있었다. 아동은 자신이 좋아하는 모래를 사용해 해결책 사용 전과 후의 상황을 비교해 볼 것을 제안 받았다.

치료자: 잘했다고 생각하는 만큼 모래를 뿌려볼까?
 아동 E: (한 손에 모래를 담아 쥐고 손가락 틈 작은 구멍으로 뿌린다)
 치료자: 응 그 만큼 잘했다고 생각하는구나. 그럼 지난 주 방법을 찾고 난 후에는?

아동 E: (양 손에 가득 모래를 담고 손가락 틈 작은 구멍으로 뿌린다. 치료자와 과제 성공에 따른 성과를 확인한 후) 과제 잘 해야겠네요.

- 8회기(해결책 탐색 및 실행 단계) -

아동 E는 비교하기 놀이 기법으로 문제 해결 전과 후의 상태를 비교해 본 후 치료에 따른 성취를 인식하고 긍정적 정서를 느꼈다. 그리고 앞으로 과제를 더 열심히 해야겠다고 결심했다. 비교하기 놀이 기법으로 아동은 자신이 제안한 해결책들, 서로 다른 자신의 생각들, 치료 전후의 상태 등을 비교해 보았다. 그리고 여러 가지 대안, 생각, 경험 중에서 더 원하는 것을 선택하며 실천할 것을 결정했다. 이러한 반응은 비교하기 놀이 기법으로 아동이 주관적 관점에서 자신의 내면과 현실을 비교해 보고 자신에게 의미 있는 것을 하기로 스스로 결정한다는 것을 의미한다.

이상에서 살핀 바와 같이, 아동마다 치료 목표가 다르고 행동 양식에도 다르기 때문에 기법에 대한 반응의 내용에는 차이가 있지만 기법에 대한 반응에는 핵심적인 주제가 있다. 이를 아래 <표 4>에 정리하였다.

VI. 논의 및 결론

본 연구에서는 해결중심 접근의 철학과 원리에 기초하여 해결중심단기놀이치료 모델을 개발하였으며 이를 양육시설에 거주하는 남·녀 아동 6명에게 개별적으로 실시하였다.

<표 4> 해결중심 놀이 기법에 대한 아동의 반응

치료 기법	기법이 활용된 단계	반응 내용	반응 주제
예외 찾기 놀이 기법	해결책 탐색 및 실행 단계	· 문제가 없었을 때 어떻게 행동했는지 생각해 보고 그 행동을 놀이로 실연함 · 문제없이 성장한 미래 모습을 상상 해 봄	해결책을 찾고 실행해 보는 놀이를 함
기적 상상 놀이 기법	치료적 관계 형성 및 치료 목표 설정 단계	· 기적상황에 있는 나와 현재의 나를 비교해 보고 바뀌어야 할 점을 찾음 · 지금과는 다르게 해야 할 행동, 생각, 태도를 치료 목표로 제안함	치료 목표를 세움
다른 사람 마음 알기 놀이 기법	해결책 탐색 및 실행 단계	· 나의 문제를 부모, 선생님, 친구의 관점에서 바라봄 · 문제 해결 결과를 부모, 선생님, 친구의 관점에서 바라봄 · 예외상황에서 나의 행동을 부모, 선생님, 친구의 관점에서 평가해봄	자신을 객관적으로 평가함
극복 경험 찾기 놀이 기법	해결책 탐색 및 실행 단계	· 어려움에도 불구하고 잘 지내 온 이유를 깨닫고 이를 활용해 문제를 해결해 봄 · 생각난 몇 가지 해결책들을 비교해 보고 가장 효과적이라고 생각되는 해결책을 선택함	해결책을 찾고 실행해 보는 놀이를 함
비교하기 놀이 기법	해결책 탐색 및 실행 단계	· 다양한 생각들을 서로 비교해 보고 더 낫다고 생각 하는 것을 선택하고 결정함 · 치료 전과 후 나의 상태를 비교해 보고 변화한 것을 알게 됨. 열심히 상담에 임할 것을 결심함	자신에게 의미 있는 것을 하기로 결정함

아동 문제의 심각성 정도와 치료의 효과에 따라 아동 당 7회에서 10회의 치료를 실시하였다. 치료 기법에 대한 아동의 반응이 녹화된 치료 과정은 전사되었으며 치료자가 관찰한 자료와 함께 분석되었다. 먼저 해결중심단기놀이치료의 개발에 관해 논의하면 다음과 같다.

첫째, 해결중심단기놀이치료는 해결중심 접근에 기초하여 10회 내외의 단기치료를 지향하는 개인 놀이치료 모델이다. 해결중심 철학과 원리에 기초하기 때문에 해결책을 찾는 데 집중하며 놀이를 해결책 탐색 목적으로 사용한다. 치료 과정에서 아동은 놀이라는 가상 세계에서 해결책을 적용해 보고 그 결과를 미리 경험해 봄으로써 두려움을 극복하고 성취감을 느낀다. 또한 이전에 경험했던 문제상황을 해결중심적 관점에서 다시 구성하고 경험해 보면서 감정을 정화한다. 즉, 해결중심단기놀이치료는 다양한 놀이의 치료적 기능을 활용하여 아동의 문제 해결을 촉진한다.

둘째, 해결중심단기놀이치료의 궁극적인 치료 목표는 아동의 문제를 해결하는 것으로 해결책을 찾는데 초점을 맞춘다. 아동이 문제를 보이지 않았던 예외상황의 확장이 목표가 되며 자원을 발견하여 치료에 활용한다. 이런 목표는 해결중심 접근에 기초하는 치료 모델들의 목표와 동일하다. 그러나 해결중심단기치료는 내담자와 치료자가 해결중심적 대화를 통해 목표를 성취하는 반면, 해결중심단기놀이치료에서는 해결중심적 놀이로 목표를 달성한다. 해결중심단기놀이치료의 목표는 원하는 문제의 해결을 목표로 하는 반면, 다른 심리이론에 기초하는 놀이치료 모델은 아동의 전반적인 기능 향상, 문제의 원인인 무의식 탐색이나 생애 초기에 경험한 갈등의 해소(O'Connor, 2000; 김광웅, 유미숙, 유재령, 2004) 등 포괄적인 목표를 설정한다. 이러한 차이는 내담자의 관점에서 중요한 것을 목표로 하며 원인을 알아야 문제를 해결할 수 있다고 보지 않는 해결중심 철학의 특성 때문이다.

셋째, 해결중심단기놀이치료는 치료적 관계 형성 및 치료 목표 설정 단계, 해결책 탐색 및 실행 단계 그리고 종결 단계로 구성된다. 첫 단계인 치료적 관계 형성 및 치료 목표 설정 단계는 문제와 자원 탐색, 사례 개념화, 구조화, 치료 목표 설정으로 세분화 된다. 문제와 자원 탐색 단계는 해결중심단기치료의 첫 단계와 유사하나 대화 대신 놀이를 사용하여 목표를 설정한다는 차이가 있다. 해결중심단기놀이치료의 첫 단계는 정신분석, 아동중심, 인지행동 놀이치료 모델의 첫 단계(Esman, 1983; Knell, 1997; Landreth, 1997)와 비교할 때 문제 탐색과 사례 개념화에 덜 집중한다는 특징이 있다. 해결중심 접근에서는 내담자의 장점과 강점을 발견하여 문제 해결에 사용하도록 돕는 것이 더 효과적이라고 보기 때문에 문제 탐색에는 초점을 덜 둔다. 저항, 내적 갈등 같은 무의식적 요소가 문제의 원인이라고 가정하기 않기 때문에 치

료자는 치료 가설을 세우는 사례 개념화에 집중하기 보다는 내담자의 자원이 문제 해결에 어떻게 도움이 될지를 생각한다. 두 번째 단계인 해결책 탐색 및 실행 단계에서는 문제가 나타나지 않았거나 문제시 되지 않았던 예외상황, 문제에 잘 대처했던 상황 등을 발견하는 해결중심적 놀이를 통해 해결책을 발견하고 실행해 본다. 하지만 아동이 문제상황을 놀이로 표현하길 원할 때에는 문제 재연 놀이를 허용한다. 아동은 문제상황을 재연하면서 문제로 인한 스트레스, 좌절감 등을 표현하는데 치료자가 지지함으로써 감정을 정화하고, 극복 의지를 강화할 수 있기 때문이다. 해결중심단기놀이치료의 해결책 탐색 및 실행 단계에서는 일반적인 놀이치료 모델과(곽영숙, 2000; 황명숙, 2006; Esman, 1983; Landreth, 1991) 달리 해결책 탐색과 실행에 초점을 둔 해결중심적 놀이를 활용함으로써 해결책을 직접 실행해 볼 뿐 아니라 과제를 통해 현실에서 적용해 볼 기회를 갖는다. 직접적으로 해결책을 탐색·실천해 보기 때문에 치료 기간을 단축시킬 수 있다. 종결 단계에서는 강점과 장점, 치료에 따른 변화를 강화하고 해결을 축하하며 유의사항을 전달하는데, 다른 놀이치료 모델의 종결 단계(O'Connor, 2000)와 유사하다.

넷째, 해결중심단기놀이치료의 주요 기법은 해결중심 놀이 기법으로 예외 찾기 놀이 기법, 기적 상상 놀이 기법, 다른 사람 마음 알기 놀이 기법, 극복 경험 찾기 놀이 기법, 비교하기 놀이 기법이 해당된다. 기법들은 해결중심단기치료의 질문 기법을 변형한 것으로 해결중심적 놀이 상황에서 해결중심 철학을 전달하기 위해 사용된다. 많은 연구자들이 아동에게 해결중심 철학을 효과적으로 전달하기 위해 노력해 왔지만(김유숙, 2007; Lethem, 1994; Nims, 2007; Selekmán, 1997) 질문 기법을 아동기 특성에 적합하게 변형한 예는 찾아보기 어려웠다. 연구자들은 공통적으로 아동의 언어·인지능력에 한계가 있음을 지적하면서 놀이를 사용할 것을 제안하였다. 그럼, 모래 상자 꾸미기 등을 통해 아동이 자신을 표현하는 방법은 제시되었으나 아동이 이해하기 쉽게 치료자가 표현할 수 있는 방법은 소개되지 않았다. 즉, 언어 표현 능력을 보완할 수 있는 아동의 표현 방법은 제안되었지만 언어 이해 능력을 보완할 치료자의 기술은 제안되지 않았다. 그러나 해결중심 놀이 기법은 치료자가 아동이 흥미로워하는 놀이 장면에 등장한 인물의 역할을 맡아 일상적인 용어로 대화하는 형식이기 때문에 아동의 이해와 주의집중이 용이하다.

결론적으로 해결중심단기놀이치료는 해결중심 철학과 놀이치료 요소를 통합한 단기치료 모델로, 놀이를 치료 목표 설정과 문제 해결책 탐색을 위한 목적으로 사용하며 치료 과정에서 놀이의 다양한 치료적 기능을 활용한다. 해결중심 철학의 영향으로 아동의 자원 발견과 해결책 탐색 및 실행에 집중하며 단기치료를 실현하기 위해 과제를 부여하고 실천 한다

는 특징이 있다. 그리고 아동의 발달적 특성을 고려하여 언어적 질문 기법을 변형한 놀이 기법을 사용한다. 즉, 해결중심 단기놀이치료는 아동의 발달적 특성에 맞게 해결책 탐색을 도움으로써 아동의 변화를 유도하는 단기놀이치료 모델이다.

다음으로 해결중심 놀이 기법에 대한 아동의 반응 분석 결과에 대해 논의하면 아래와 같다.

예외 찾기 놀이 기법이 적용되면 아동은 예외상황을 발견함으로써 문제 해결책을 찾고 실행해본다. 기적 상상 놀이 기법으로 아동은 문제가 해결된 미래를 상상해 보고 변화하기 위해 해야 할 일을 알게 됨으로써 목표를 설정한다. 다른 사람 마음 알기 놀이 기법이 적용되면 아동은 문제를 타인의 관점에서 바라보고 해결 결과를 타인의 관점에서 조망해 본다. 극복 경험 찾기 놀이 기법으로 아동은 잘 해온 원인 깨닫고 문제 해결에 활용한다. 비교하기 놀이 기법이 적용되면 아동은 자신의 생각과 문제행동을 대체할 대안들, 치료 전후의 경험 등을 비교하여 무엇을 지속해 갈지 결정한다. 이는 비교하기 놀이 기법으로 아동이 자신에게 의미 있는 것을 하기로 결정하게 되는 것을 의미한다. 정리하면, 해결중심 놀이 기법으로 아동은 치료 목표를 설정하며 자신을 객관적으로 평가해보고 의미 있는 것들을 비교해 보며 해결책을 발견하고 실행해 본다.

해결중심 놀이 기법은 해결중심단기치료의 질문 기법을 변형한 것으로 이에 대한 아동의 반응은 질문 기법에 대한 내담자의 반응과 비교될 수 있다. 해결중심단기놀이치료의 예외 찾기 놀이 기법으로 해결책을 찾고 실행해 보는데 해결중심단기치료에서 내담자들은 예외질문으로 문제에 몰두하는 사고에서 벗어나게 된다(송성자, 어주경, 양혜원, 서해정, 2005). 기적 상상 놀이 기법으로 아동은 치료 목표를 설정하고 기적질문으로 내담자는 변화를 위해 작은 일부터 시작해야 한다는 것을 인식하고 상담목표를 설정한다(정문자 외, 2008). 다른 사람 마음 알기 놀이 기법으로 객관적으로 자신을 평가해 보며 관계성질문으로 내담자는 현실적·객관적인 판단을 하게 된다(김인수, 송성자, 정문자, 이영분, 김유숙, 1998). 극복 경험 찾기 놀이 기법으로 해결책을 발견하고 실행해 보며 대처질문으로 내담자는 자아존중감과 자신감을 회복한다(De Jong & Miller, 1995). 비교하기 놀이 기법으로 문제의 대안, 생각, 경험을 비교해 보고 의미 있는 것을 하기로 결정하는 반응을 보였는데 척도질문으로 내담자는 자신의 생각과 감정 변화, 문제에 대해 명확히 설명하고 인식하게 된다(정문자 외, 2008).

해결중심 놀이 기법에 대한 반응과 해결중심단기치료의 질문 기법에 대한 내담자의 반응을 비교해 본 결과, 기적 상상 놀이 기법과 기적질문, 다른 사람 마음 알기 놀이 기법과 관계성질문에 대한 내담자들의 반응이 동질적이었다. 반면,

예외 찾기 놀이 기법과 예외질문에 대한 반응, 극복 경험 찾기 놀이 기법과 대처질문에 대한 반응 그리고 비교하기 놀이 기법과 척도질문에 대한 반응 간에는 차이가 있었다. 하지만 놀이 기법들에 대한 아동의 반응은 해결책 발견과 주관적으로 의미 있다고 생각되는 것을 실천하는 것으로 모두 해결중심 철학을 실천한다는 점에서 의미가 있다.

본 연구의 의의를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 해결중심 철학과 기법 및 놀이치료 요소를 통합한 해결중심단기놀이치료 모델을 개발하였다. 해결중심단기놀이치료는 해결중심 접근에 기초하여 치료 목표를 설정하고, 목표 달성을 위해 해결책 탐색에 초점을 맞춘 해결중심적 놀이를 활용함으로써 단기 놀이치료를 실현한다. 그리고 놀이의 다양한 치료적 기능과 아동의 발달적 특성을 고려한 기법을 사용함으로써 놀이치료의 핵심 요소를 충족시킨다. 즉, 해결중심단기놀이치료는 효과적인 단기치료 이론인 해결중심 접근에 기초한 놀이치료 모델을 제안함으로써, 아동 심리치료 분야에 새로운 지평을 열게 되었다고 사료된다.

둘째, 치료 기법에 대한 아동의 반응에 관한 연구를 찾기 어려운 상황에서 치료자와 아동 간의 대화를 인용하여 기법에 대한 아동의 반응을 심층적으로 기술하였다. 이를 통해 아동 심리치료사들이 치료 기법을 보다 깊이 이해하고 내담 아동의 특성과 상황에 맞는 치료 기법을 선택해 활용할 수 있도록 하여 해결중심단기놀이치료가 임상 현장에서 활용될 수 있는 가능성과 계기를 마련했다는 의의가 있다.

셋째, 해결중심 접근에서는 문제에 초점을 맞추거나 문제에 대해 이야기하는 것을 격려하지 않지만 여기에서는 아동이 원할 때에 문제상황 재연 놀이를 허용함으로써 내담자 중심적인 철학을 실현하였다. 문제에 대해 이야기하는 대신 해결책을 찾는데 집중하는 것은 치료 기간 단기화에 기여하나, 해결중심 접근의 내담자중심 철학에 어긋난다는 지적을 받았다(Lipchik, 1993). 이에 여기에서는 아동이 문제 중심적 놀이를 하는 것을 공식적으로 허용하였으며, 예외 찾기 놀이 기법, 다른 사람 마음 알기 놀이 기법, 반영, 경청으로 문제 중심적 놀이를 해결중심적 놀이로 전환하는 것을 촉진하였다. 즉, 문제에 대해 논의하길 원하는 아동의 욕구를 충족시키고 치료 기법으로 문제 해결책 탐색을 촉진할 수 있다는 사실을 제시하였다.

본 연구의 제한점을 제시하면서 놀이치료의 실제와 추후 연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 대상은 부모의 이혼이나 유기 때문에 아동 양육시설에서 생활하는 아동들로 일반 가정의 아동들에 비해 더 민감하고 수용적으로 치료 과정을 경험하였을 수도 있다. 또한 참여 아동의 수도 소수였기 때문에 후속 연구에서는 다양한 환경에서 생활하는 많은 아동들에게 해결중심단기놀이

치료를 실시하고 기법에 대한 아동의 반응을 분석하는 것이 필요하다. 그럼으로써 본 모델과 치료 기법의 유용성을 더 확고히 하고 일반화를 위한 기반을 다질 수 있을 것으로 본다.

둘째, 본 연구에서는 참여 아동 6명을 대상으로 하였고 기법에 대한 반응을 중심으로 살펴보았기 때문에 더 많은 아동에게 해결중심단기놀이치료를 실시하고 다양한 측면에서 아동의 경험을 살펴볼 필요가 있다. 예로, 치료자와 아동 간 상호작용, 내담자 유형에 따른 변화 과정, 치료 종결 후 아동의 변화 등이 연구된다면 해결중심단기놀이치료를 실시하는 치료자에게 유용한 정보가 제공될 것으로 본다.

셋째, 해결중심단기치료자와 놀이치료사를 위한 해결중심단기놀이치료 교육 및 훈련 프로그램이 개발·실시될 필요가 있다. 이를 통해 해결중심치료자들은 아동의 수준과 욕구에 맞게 놀이를 활용할 수 있을 것이고 놀이치료사들은 치료가 단기에 효율적으로 진행되도록 할 수 있을 것이다.

■ 참고문헌

강예리, 안창일(2004). 우울한 아동에 대한 집단 놀이치료 프로그램의 효과. **한국심리학회지: 임상**, 23(3), 541-558.

강진구(2004). 단기상담 훈련 프로그램의 개발과 효과 연구. 연세대학교 대학원 박사학위논문.

곽영숙(2000). 놀이정신치료. **소아·청소년 정신의학**, 11(2), 161-178.

김계현(1994). 상담심리학의 최근 동향. **한국심리학회지: 임상과 심리치료**, 6(1), 142-165.

김광웅, 유미숙, 유재명(2004). **놀이치료학**. 서울: 학지사.

김영희(2002). 놀이를 잘 하는 아동의 특성에 대한 연구. **놀이치료연구**, 5(2), 3-15.

김유숙(2007). **가족상담**. 서울: 학지사.

김인수, 송성자, 정문자, 이영분, 김유숙(1998). **무엇이 좋아졌습니까?**. 서울: 동인.

김희정(2007). 문제아동을 위한 해결중심 가족치료의 효과에 관한 연구. **한국가족치료학회지**, 15(2), 277-299.

서진환, 이선혜, 신영화(2004). 한국의 가족치료 임상현장: 전국현장조사. "한국가족치료 어디까지 왔나?" **한국가족치료학회 제 19회 추계학술대회 발표자료집**, 37-80.

송성자, 어주경, 양혜원, 서해정(2005). **가정폭력 피해자 치유프로그램**. 서울: 여성가족부.

정문자, 김은영(2005). 이혼 부모와 자녀의 건강한 사회 적응을 위한 통합적 집단치료 모형개발. **대한가정학회지**, 43(3), 161-183.

정문자, 김진이, 김태은, 김수지(2007). 아동의 리더십 증진

을 위한 통합적 프로그램의 효과. **아동학회지**, 28(4), 229-244.

정문자, 김진이, 이현주(2005). 이혼 가정의 아동과 어머니의 사회적응을 위한 통합적 집단치료의 효과성 연구. **대한가정학회지**, 43(6), 145-168.

정문자, 송성자(2001). 보호처분을 받은 비행청소년을 위한 집단치료 프로그램 모형 개발. **대한가정학회지**, 39(12), 239-251.

정문자, 송성자, 이영분, 김유순, 김은영(2008). **해결중심단기치료**. 서울: 학지사.

정문자, 어주경(2004). 학교 부적응 아동을 위한 해결중심집단상담의 개발 및 평가. **한국가족치료학회지**, 12(1), 107-139.

최정은, 김성천(2006). 해결중심 집단상담이 시설거주 가출 소녀의 자아존중감과 생활태도에 미치는 영향. **한국가족치료학회지**, 14(2), 23-52.

탁정미, 홍경자(2005). 해결중심 단기상담이 대학생들의 문제해결능력에 대한 자기 평가와 자아존중감에 미치는 효과. **청소년복지연구**, 7(2), 121-141.

황명숙(2006). **아동 중심 놀이치료-아이 사랑 클리닉**. 서울: 창지사.

Anderson, H., & Goolishian, H.(1992). The client is the expert: A not-knowing approach to therapy. In S. McNamee & K. Gergen(Eds.), *Therapy as social construction*. CA: Sage Publications.

Association for Play Therapy(1997). A definition of play therapy. *The Association for Play Therapy Newsletter*, 16(1), 7.

Berg, I. K.(1994). *Family based service: A solution-focused approach*. New York: Norton.

Berg, I. K., & de Shazer, S.(1993). Making numbers talks: Language in therapy. In S. Friedman(Ed.), *New language of change*. New York: Guilford.

Berg, I. K., & Steiner, T.(2003). *Children's solution work*. NY: Norton & Company.

Chethick, M.(2000). *Techniques of child therapy-Psychodynamics strategies*. NY: The Guilford Press.

Corcoran, J., & Stephenson, M.(2000). The effectiveness of Solution focused therapy with child behavior problems: A preliminary report. Families in Society. *The Journal of Contemporary Human Services*, 468-474.

Creswell, J. W.(2002). *Qualitative inquiry and research design : choosing among five traditions*. CA: Sage Publications. **질적연구방법론: 다섯가지 전통**.

- 조흥식, 정선옥, 김진숙, 권지성(공역). 서울: 학지사. (1998년 원저발간)
- De Jong, P., & Miller, S.(1995). How to interview for client strengths. *Social work, 40*(6), 729-736.
- de Shazer, S.(1982). *Patterns of brief family therapy*. New York: Guilford Press.
- de Shazer, S.(1984). The death of resistance. *Family Process, 23*, 11-21.
- de Shazer, S.(1988). *Clues: Investigating solutions in brief therapy*. New York: Norton.
- Eakes, G., Walch, S., Markowski, M., Cain, H., & Swanson, M.(1997). Family centered brief solution-focused therapy with chronic schizophrenia: a pilot study. *The association for Family Therapy and Systemic Practice, 19*, 145-158.
- Erdman, P., & Lampe, R.(1996). Adapting basic skills to counsel children. *Journal of Counseling & Development, 74*, 374-377.
- Esman, A.(1983). Psychoanalytic play therapy. In Schaefer, C., & O'Connor, K., *Hand book of play therapy*. NY: Wiley.
- Estrada, B., & Beyebach, M.(2007). Solution-Focused Therapy with Depressed Deaf Persons. *Journal of Family Psychotherapy, 18*(3), 45-63.
- Gil, E.(1994). *Play in family therapy*. NY: Guilford Press.
- Gingerich, W. J., & Eisengart, S.(2000). Solution-Focused Brief Therapy: A Review of the Outcome Research. *Family Process, 39*(4), 477-498.
- Guba, E., & Lincoln. Y.(1981). *Effective evaluation*. San Francisco: Jossey Bass.
- Hatch, J. A.(2008). *Doing qualitative research in education settings*. NY: State University of New York Press.
- 교육상황에서 질적 연구 수행하기. 진영은(역). 서울: 학지사. (2002년 원저발간)
- Knell, S. M.(1997). Cognitive-Behavioral play therapy. In O'Connor, K., & Braverman, L.(1997). Eds. *Play therapy theory and practice*. NY: Wiley & Sons.
- Landreth, G.(1991). *Play therapy: The art of the relationship*. IN: Accelerated Development.
- Landreth, G.(1997). Child centered play therapy. In O'Connor, K., & Braverman, L.(1997). Eds. *Play therapy theory and practice*. NY: Wiley & Sons.
- Lethem, J.(1994). *Moved to tears, moved to action: Solution focused brief therapy with woman and child*. London: B.T.
- Lethem, J.(2002). Brief solution focused therapy. *Child and Adolescent Mental Health, 7*(4), 189-192.
- Lipchik, E.(1993). "Both/and" solution. In *the new language of change*, S. Friedman, ed. NY: Guilford Press.
- McMahon, L.(1992). *The handbook of play therapy*. New York and London: Routledg.
- Nims, D. R.(2007). Integrating play therapy techniques into solution-focused brief therapy. *International Journal of Play Therapy, 16*(1), 54-68.
- O'Connor, K. J.(2000). *The play therapy primer*. NY: Wiley & Sons.
- O' Hanlon, W. H., & Weiner-Davis, M.(1989). In search of solutions: *A new direction in psychotherapy*. New York: Norton.
- Ray, D. C., Schottelkorb, A., & Tasi, M. H.(2007). Play therapy with children exhibiting symptoms of attention deficit hyperactivity disorder. *International Journal of Play Therapy, 16*(2), 95-111.
- Schaefer, C.(1993). What is play and why is therapeutic? In Schaefer(Ed.). *The therapeutic power of play*. Northwale, NJ: Jason Aronson.
- Schaefer, C.(1998). *Play therapy: critical issue for the next millennium*. 임연화(역). 새로운 밀레니엄을 향한 놀이치료의 주요과제. *놀이치료연구, 2*(1), 3-11.
- Selekman, M. D.(1997). *Solution focused therapy with children*. New York: The Guilford Press.
- Solves, R., & Peterlin, K.(1993). Time limit play therapy. In T. Kottman, C. Scheafer, *Play therapy in action*. Paterson Marsh.
- Trebing, J.(2000). Short-term solution-oriented play for children of divorced parents. In H. G. Ksduson & C. E. Schaefer(Eds.), *Short-term play therapy for children*(pp. 144-174). New York: Guilford Press.
- Van Velsor, P.(2004). Revisiting basic counseling skills with children. *Journal of Counseling & Development, 82*(3), 313-318.
- Weick, A.(1992). Building a strengths perspective for social work. In D. Saleeey, *The strengths perspective in social work practice*. NY: Longman.

접 수 일 : 2010년 10월 12일

심사시작일 : 2010년 11월 5일

게재확정일 : 2011년 2월 8일