

# 전통놀이를 활용한 초보놀이치료자 치료역량강화 프로그램 개발 및 효과

## The Development and Effectiveness of a Therapy Competency Enhancement Program for Novice Play-therapists Using Traditional Play

소 현 하(Hyeon-ha So)<sup>1</sup>, 한 유 진(You-jin Han)<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>N-steps language-psycho research institute

<sup>2</sup>Department of Child Development and Education, Myongji University

---

### <Abstract>

The purpose of this study is, first, to develop a Therapy Competency Enhancement Program for Novice Play-therapists Using Traditional Play to enhance therapy Competency and second, to examine the program's effectiveness. The program consists of 10 sessions and each session employs a variety of traditional plays. The Therapeutic relationship Scale and Playfulness Scale were used as a pre-test and post-test respectively. The data were analyzed by the SPSS 18.0 program, which applied the Mann-Whitney U test and Wilcoxon rank sum test. Twelve novice play therapists participated in ten sessions of the Therapy Competency Enhancement Program, and were compared with the control group of twelve novice play therapists who did not receive treatment. The treatment group statistically showed significant enhancement in therapeutic relationships, and playfulness in comparison to the control group. It was concluded that the Therapy Competency Enhancement Program for Novice Play-therapists Using Traditional Play was effective for enhancing therapeutic relationships and playfulness. This study has significance in its attempt to develop a Therapy Competency Enhancement program to improve the therapeutic relationship, and playfulness of novice play therapists by Traditional Play.

---

▲주제어(Key words) : 전통놀이(traditional play), 초보놀이치료자(novice play therapists), 치료역량(therapy competency), 치료관계(therapeutic relationship), 놀이성(playfulness)

### I. 서론

현대 사회의 아동들은 무수히 많은 요구와 지나친 기대로 인해 아동 본연의 자연스러운 발달을 이루기 어렵다. 아동은 누구나 자기실현 경향성을 가지고 태어나지만 과도한 선행학습, 지나친 경쟁구조 속에서 내적 성장을 방

해받게 되었다. 이러한 사회문화적 환경 속에서 아동들은 감정, 사고, 행동발달의 불균형을 보이고 있으며 그 심각성은 날로 더해지고 있다. 최근에는 이러한 사회문화적 환경으로 인한 아동의 심리적 문제에 대한 예방과 대책의 필요성이 제기되었고 이를 해결하고자 다각적인 연구와 노력이 진행되고 있다. 그에 대한 연구결과의 하나가 놀

---

• 본 논문은 박사학위논문 중 일부로, 2015학년도 한국가정관리학회 주관 공동춘계학술대회에서 포스터 발표한 논문을 확장한 것임.

\* Corresponding Author : You-Jin Han, Department of Child Development and Education, Myong-Ji University, Namgajwa-dong, Seodaemun-gu, Seoul, 120-728, Korea, tel: +82-2-300-0604, E-mail: yjhan@mju.ac.kr

이치료이다. 놀이치료란 놀이의 치료적 힘을 체계적으로 적용시키는 대인관계과정이며(K. J. O'Connor, 1991), 놀이치료자와 아동의 관계를 바탕으로 치료가 진행되는 아동상담기법이다. 그 중에서 가장 대표적인 접근법이 아동중심놀이치료이다(S. Shin, Y. Lee, & J. Han, 2000).

아동중심놀이치료는 자신의 성장을 향한 능력이 아동에게 있다고 믿으며, 놀이를 매개로 하여 아동과 치료자가 맺는 치료적 관계를 강조하며 '아동의 문제'가 아닌 '아동'에게 초점을 맞추는 치료적 접근이다. 아동은 놀이를 통해 자신의 욕구, 심리적 갈등을 표현하고, 치료자와 맺는 신뢰관계 속에서 치료적인 관계를 경험하며, 놀이치료자는 치료 상황에서 아동의 내적성장을 위해 안정적인 관계를 형성하는 역할을 한다(V. Axline, 1969; G. Landreth, 1991). 따라서 아동중심놀이치료는 특별한 치료기법보다 치료자가 가장 강력한 치료도구라고 할 수 있으며(G. Kim, 1999; G. Landreth, 1991; H. SunWoo & Y. Cho, 2012), 이러한 이유로 놀이치료자의 역할을 잘 수행할 수 있도록 하는 치료역량은 매우 중요하다고 할 수 있다.

치료역량이란 주어진 환경 속에서 효과적으로 치료를 수행할 수 있는 능력을 뜻한다. 아동과 치료자와의 치료 관계를 바탕으로 진행되는 놀이치료의 특성상, 안정적이고 신뢰로운 치료관계형성은 치료자가 우선적으로 갖추어야 할 능력이다. 놀이치료에서의 치료관계는 자기 내면의 힘을 발휘하고자 하는 아동의 능력을 향한 치료자의 지속적인 신뢰가 전달되어 형성된 특별한 관계이다. 아동은 이러한 독특하고 유일한 관계 안에서의 교정적인 경험을 통해 자기실현성을 발휘하고 내적 성장을 이룰 수 있다. 따라서 놀이치료자에게 놀이치료 지식과 기술 뿐 아니라 효과적인 치료적 관계를 맺고 유지하기 위한 능력이 요구된다.

또한 놀이치료자는 치료관계를 바탕으로 아동의 놀이에 진심으로 함께 할 수 있는 놀이성을 갖추어야 한다. 놀이 행동에 대한 성향 내지 태도를 일컫는 놀이성은 아동과 함께 즐길 수 있고 어려운 문제도 여유를 갖고 풀어갈 수 있는 유머러스한 태도로, 아동을 이완시켜 놀이에 참여하도록 하는 자극제가 되며, 긍정적인 감정을 이끌어낼 뿐 아니라 치료적 관계를 용이하게 한다(Lewinsohn, 1974). 따라서 놀이치료자에게는 긍정적 치료관계를 형성하고, 아동의 의사소통 도구인 놀이를 통해 그들과 함께 같은 것을 느끼며, 정서적으로 공유할 수 있는 치료역량이 요구된다.

놀이치료자들이 치료역량을 충분히 발휘하려면 그들 스스로 아동을 효과적으로 치료할 수 있다는 믿음과 자신감이 있을 때 가능하다. 그러나 일반적으로 초보놀이치료자

는 치료경험과 놀이치료에 대한 자신감이 부족하고 경직되어 있으며 필요이상의 긴장과 불안을 느끼고 있어 치료역량을 발휘하기 어렵다. 초보놀이치료자란 3년 이하의 치료경력을 가진 놀이치료자로(Y. Park & Y. Lee, 2012; T. M. Skovholt, 2000), 이들은 상담에 대한 열의가 높고 이론적인 지식도 열심히 습득하나(S. B. Baker, T. G. Daniels, & A. T. Greeley, 1990), 실제 치료현장에서 필요한 역량으로 연결되지 않아 곤란과 어려움을 호소한다. 놀이과정에 있어서 아동이 보이는 외적인 면들을 보고 인식하므로 놀이에 대한 몰입과 집중, 의미해석이 어렵고, 아동이 경험하는 놀이의 의미를 파악하기보다 자신의 놀이치료 수행에 더 많은 관심을 기울인다. 아동의 놀이에 어떻게 참여해야 하는지 어려워하며, 아동과 함께 즐길 수 있는 유머감각이 부재하다(H. Cheun & M. Yoo, 2011; Y. Park & Y. Lee, 2012). 심리적으로 긴장하고 불안한 초보놀이치료자에게 아동과 치료적 관계를 맺고 놀이를 통해서 정서를 공유하고, 온전히 집중하며 치료를 진행하는 것은 매우 힘든 일이다. 이러한 이유로 놀이치료 현장에서 초보놀이치료자의 치료역량을 발휘할 수 있도록 돕는 프로그램이 요구되는 실정이다.

국외의 경우, 미국에서는 부부가족상담자를 대상으로 상담역량과 상담자 단계를 구분하여 치료역량 프로그램을 개발하였다. 이를 통해 상담자의 상담역량을 향상시키며, 상담효과를 높이기 위해 각각의 상담자 단계에서 요구되는 역량을 제시하고 이에 적절한 훈련을 진행하고 있다(American Association for Marriage and Family Therapy, 2010). 아일랜드에서는 작업치료사, 언어치료사의 단계를 초보치료사, 선임치료사, 임상전문가로 나누어 그들이 수행해야 할 역할과 그들에게 필요한 교육을 실시하고 있다(Therapy Project Office, 2009). 반면에 국내에서는 교사나 어린이집 원장을 대상으로 상담역량 프로그램을 개발하거나(E. Byun, 2013; Y. Yoon, 2013), 진로 및 직업 상담자의 역량을 측정하는 척도개발연구만이 진행되어(S. Kim & J. Tak, 2011), 실제적으로 초보놀이치료자들을 대상으로 하는 치료역량강화 프로그램은 미비한 실정이다.

현재 상담자의 상담역량 강화를 위한 몇몇 훈련 프로그램은 실시되고 있으나(Korea Youth Counseling & Welfare Institute, 2011, 2013), 이론적인 개념을 설명하거나 사례발표 등의 형식으로 진행되는 이론적 지식 전달 및 강의식, 교육식 프로그램들이 대부분이다. 대상의 특성을 고려한 전문적 프로그램이 부족한 상황에서 초보놀이치료자의 목적을 반영한 프로그램 계획과 진행이 요구되고 있다. 더욱이 초보놀이치료자의 치료역량을 강화시키

는 프로그램의 개발과 활용은 전무한 상황이며, 이들의 특수하고 전문적인 욕구가 반영되지 못하고 있다.

이를 미루어 볼 때, 초보놀이치료자의 전문적인 치료역량을 강화시키기 위한 체계적이고, 실질적인 프로그램이 개발된다면 그들의 역량강화에 있어 매우 도움이 될 것이다. 놀이치료는 관계형성이 가장 중요하며 놀이를 매개로 치료가 진행된다는 점을 착안하여, 초보놀이치료자를 위한 치료역량강화 프로그램 개발시, 놀이를 활용하여 구성한다면 치료관계형성능력과 놀이성을 강화시킬 수 있을 것으로 기대된다. 이를 통해 치료역량의 강화 뿐 아니라 놀이에 대한 경험적 이해를 높임으로써 성공적인 치료에 많은 도움이 될 것으로 예측된다.

놀이 중에서도 자연스럽게 신체적 상호작용이 가능하고, 다양한 교류를 활발히 하여 관계형성의 성격이 강하며, 재미를 경험할 수 있는 놀이성의 특징이 두드러질 수 있는 놀이를 활용하는 것이 도움이 될 것이라고 여겨지는데 이런 특징을 내포하고 있는 것이 바로 우리의 전통놀이이다.

전통놀이란 예부터 전해 내려오므로 역사성이 강하고 남녀노소 관계없이 누구나 쉽게 알 수 있으며, 모두가 접근하고 즐길 수 있는 놀이이며, 다음과 같은 특징을 가지고 있다. 첫째, 2명 이상의 사람들이 함께 어울려 놀 수 있는 집단놀이 형태가 대부분이므로 다양한 사람들과의 교류를 가능하게 한다. 언어적, 비언어적인 다양한 상호작용을 통해 공감대 형성을 돕는다(E. Lee, Y. Hong, J. Cho, & Ohm. J, 2001). 둘째, 전통놀이는 뛰고, 달리고, 밀고, 당기고, 알아맞히는 과정을 통해 정서를 거침없이 표현하게 되어 즐거움을 주고, 또래들과 어울려 놀이 규칙을 만들기 위해 자신의 생각과 행동을 조절하고 규칙을 따르는 과정에서 상호 의존성과 존중의 가치를 자연스럽게 깨닫게 해준다(Ministry Of Education, 2006). 나아가 서로 간에 더 많은 관심을 보이며 즐거운 감정 및 긍정적인 정서를 공유하려는 표현이 증가하며 더욱 친밀하고 안정된 관계를 형성하게 하며, 공고히 할 수 있도록 한다. 셋째, 전통놀이는 목적이 존재하는 놀이가 아니라 재미를 위한 놀이이다. 사람이 중심이 되어서 다함께 놀잇감을 찾는 과정에서 놀이가 만들어 졌으며, 놀이 과정 자체에서 즐거움을 주는 놀이성의 요소들이 풍부하다. 따라서 놀이가 주는 재미와 더불어 관계가 주는 즐거움을 동시에 제공한다.

본 연구에서는 이와 같은 전통놀이의 특징을 활용하여 초보놀이치료자들의 치료역량강화를 위한 프로그램을 연구하고자 한다. 이를 위하여 문헌분석 및 관련 프로그램 분석과정을 거쳐 놀이치료자의 치료관계, 놀이성을 향상

할 수 있는 치료역량강화 프로그램을 개발할 것이다. 이후 개발된 프로그램이 놀이치료자의 치료관계, 놀이성 강화에 어떠한 효과가 있는지 통제집단과의 비교를 통하여 그 효과성을 검증하고자 한다. 초보놀이치료자의 치료역량강화를 위한 프로그램이 개발되어 그 효과가 검증된다면 초보놀이치료자의 불안을 감소시키고 치료역량에 대한 자신감과 전문성을 높여 치료적 성과를 높이는데 도움이 될 것이다. 나아가 초보놀이치료자뿐만 아니라 모든 발달 단계에 있는 치료자의 치료역량을 강화하는 프로그램으로도 널리 활용될 수 있을 것이다.

본 연구의 목적은 초보놀이치료자의 치료역량을 강화하는 프로그램을 개발하고 그 효과를 검증하는 것이다. 이와 같은 연구목적을 달성하기 위해 설정한 연구문제는 다음과 같다.

<연구문제 1> 전통놀이를 활용한 초보놀이치료자 치료역량강화 프로그램은 효과가 있는가?

[1-1] 전통놀이를 활용한 초보놀이치료자 치료역량강화 프로그램은 초보놀이치료자의 치료관계에 효과가 있는가?

[1-2] 전통놀이를 활용한 초보놀이치료자 치료역량강화 프로그램은 초보놀이치료자의 놀이성에 효과가 있는가?

## II. 이론적 배경

### 1. 초보놀이치료자

초보놀이치료자는 3년 이하의 경력을 가진 놀이치료자를 말하며(Y. Park & Y. Lee, 2012; T. M. Skovholt, 2000), 이론적인 개념보다 실제적인 측면에 대한 이해가 부족하여 이론을 상담회기에 적용하는데 유연성이 부족하다. 이들은 전문적인 경험이 없으며, 아동에 대한 이해와 지식이 부족하여 아동의 주호소를 복잡하고 난해하게 생각한다. 이론과 연구결과로부터 얻은 지식은 초보놀이치료자 자신의 경험으로부터 체득된 것이 아니므로 상담의 실제에 활용하는데 무리가 있다(K. Bang, 2003).

실제로 치료장면에서 초보놀이치료자는 자신의 치료과정 이해정도, 치료의 적절성 및 수행 정도에 관심을 둔다. 자신이 정리한 개념으로 내담자를 해석하여, 내담자를 진심으로 이해하지 못한다. 즉, 아동에 대한 알아차림 측면에서 아동에게 온전한 관심을 두기보다는 자신의 사고나 행동, 반응에 더 많은 주의를 기울여 아동에 대한 통찰이

일어나지 않는다. 아동의 감정을 파악하는 것이 어렵고, 공감적 이해와 관심이 부족하여 아동과의 관계형성에 취약하다.

놀이치료는 놀이가 가지고 있는 치료적 힘을 빌려 아동의 어려움을 표현하고 정화하는 것이므로 놀이에 대한 태도 및 관심인 놀이성이 놀이치료자에게 요구된다. 그러나 초보놀이치료자는 자신감이 부족하여 쉽게 긴장과 불안감을 경험하고 자연스럽게 놀이를 즐기지 못한다. 놀이 분위기를 편안하게 만들지 못하고, 아동의 부정적 감정을 유머러스하게 긍정적인 감정을 바꾸는데 도움을 줄 수 없다.

이를 정리하면, 초보놀이치료자는 치료관계형성에 부족함을 보이고 아동의 놀이에 진심으로 참여하는 태도가 취약하다. 따라서 본 연구에서는 경력 3년 이내의 초보놀이치료자들을 대상으로 전통놀이를 활용한 프로그램을 개발하여 실제적인 관계를 경험하고 놀이를 즐길 수 있도록 하고자 한다.

## 2. 초보놀이치료자의 치료역량

놀이치료는 아동과 전문적 훈련을 받은 놀이치료자와의 역동적인 관계를 바탕으로 이루어진다. 때문에 치료자가 아동에 대해 갖는 관점 및 태도와 역할은 매우 중요하고 그 영향력 또한 대단하다(G. Landreth, 1991). 놀이치료자가 어떠한 지에 따라 아동이 자아를 찾고 성공적으로 적응해 나갈 수도 있고, 정서적 어려움을 해결하지 못할 수도 있다. 따라서 가장 중요한 도구는 놀이치료자 자신이며(M. Choi, 2005; L. Gaston, 1990; G. Landreth, 1991; D. Victor, K. T. Kronmueller, H. Horn, C. Reck, & M. Hartmann, 1999), 그들이 가지고 있는 역량은 치료의 성과를 결정짓는다.

역량에 대한 정의를 살펴보면, 과제나 역할을 수행하는데 필요한 수행 관련 능력(C. Yoon, M. Kim, S. Yoon, & M. Park, 2007)과 효과적이고 우수한 행동이나 수행의 원인이 되는 개인의 내적인 능력(E. Ga, 2002)이 있다. 이를 바탕으로 본 연구에서는 치료역량이란 주어진 환경 속에서 효과적으로 치료를 수행할 수 있는 능력이라고 정의 하겠다.

놀이치료에서 첫째 과업은 아동과의 치료관계 형성이다(L. Gaston, 1990). 치료관계란 심리치료과정에서 내담자와 치료자 간에 형성된 관계로, 내담자와 치료자가 서로에 대해 가지게 되는 감정과 태도, 이것이 표현되는 방식을 말한다(C. J. Gelso & J. A. Carter, 1985). 아동에게 치료관계는 변화를 위한 주요한 매개체이고, 긴장을 완화시키는 과정이자, 이전의 부정적 경험을 지각하고 변화를

통해 자기의 통합이 이루어지는 과정이다(C. Rogers, 1959). 안정되고 신뢰로운 관계를 통해 아동은 자신을 두려움 없이 드러낼 수 있어 감정해소와 통찰을 이룰 수 있다. 아동은 치료자와의 독특하고 유일한 관계를 형성하면 그 안전한 관계 안에서 놀이를 통해 현실세계에서 다룰 수 없는 것들을 상징적으로 표현하여 다룰 수 있는 상황으로 변화시키고, 자기를 탐구하는데 몰두한다. 이러한 자연적인 역동 안에서 놀이치료자는 아동과 함께 놀이를 즐기며, 동참할 수 있는 태도, 즉, 놀이성이 필요하다.

놀이성이란 놀이에 대한 흥미, 관심 등과 같은 내적 동기 및 성향을 말하며, 즐거움을 더하기 위한 재미있는 활동으로 생각하거나 그 활동에 참여하는 성향을 말한다(L. A. Barnett, 2007; M. Glynn & J. Webster, 1992; C. Schaefer & R. Greenberg, 1997). 놀이성이 풍부한 놀이치료자는 아동과의 라포형성이 용이하며, 아동 스스로 놀이를 경험할 수 있도록 하고, 동시에 아동의 놀이에 몰입하고 집중할 수 있다. 놀이성은 아동이 경험하는 부정적인 감정을 긍정적인 감정으로 바꿔주는 도구가 되며, 유머감각을 통해 어려운 문제에 직면하였을 때, 여유를 가지고 이를 해결할 수 있게 한다. 이와 같이 아동들이 표현하는 놀이를 도구로 하여 놀이치료가 이루어지므로 치료자의 놀이에 대한 태도인 놀이성이 특히 중요한 것으로 부각되고 있다(E. Yan & G. Kim, 1998).

결론적으로, 놀이치료는 놀이를 매개로 하여 치료관계를 형성하여 이를 바탕으로 아동의 심리적 어려움을 해결해가는 과정이므로 놀이치료자가 갖추어야 할 역량 가운데 신뢰관계를 촉진할 수 있는 치료관계, 아동의 세계를 더 깊이 이해할 수 있게 돕는 놀이성은 놀이치료자에게 우선적으로 요구되는 역량이다. 그러나 초보놀이치료자는 이론적으로 습득한 치료관계와 놀이성을 실제적으로 놀이치료 과정 내에서 어떻게 적용하는지 인식하는 것은 난해한 일이다. 이는 초보놀이치료자가 이론으로 습득한 치료관계와 놀이성을 강화시킬 수 있는 프로그램의 필요성을 시사하는 바이다.

## 3. 전통놀이

전통놀이는 고대부터 일반적으로 행해지면서 민간에 의해 전승되어 오는 놀이를 뜻하며(S. Lee, 1993), 대부분 다양한 연령대의 사람들이 참여하여 함께 어울려 놀 수 있는 집단놀이의 형태를 가지고 있다. 규칙을 정하고 조율하는 합의의 과정에서 자신의 생각을 자유롭게 표현하고 타인의 생각과 감정이 '나'와 다를 수 있음을 이해할 수 있다. 전통놀이문화 속에는 추종자, 협력자, 촉매자, 중

재자, 지도자, 지지자, 협조자 등 다양한 역할의 놀이대상자가 존재하며, 이들과 관계를 맺고 그 안에서 감정을 공유하고, 이해하고, 배려하는 기회를 자연스럽게 경험한다. 나아가 이런 특성은 타인과의 공감과 이해를 통한 관계형성에 기여한다.

전통놀이 내에서의 상호작용은 사람을 중심으로 이루어졌다. 타인과 함께 놀기 위해 적절한 놀이공간을 찾았으며, 놀잇감을 이용하였다. 전통놀이에서는 환경, 사람, 놀잇감과 통합적이고 유기적인 상호소통 과정을 경험할 수 있으며 이를 통해 서로를 이해하는 정서적 교감을 나눌 수 있다. 놀이 활동에 몰입한 주체들 간에는 몸짓이나 말, 표정을 통해서도 이미 상대의 기분과 의도를 읽어낼 수 있게 하는 해석적 기능을 경험한다(S. Choi & I. Choi, 2006). 이처럼 전통놀이 속의 상호작용은 상호이해적 교감이라는 상호작용의 질을 향상시킬 수 있는 특징을 지니고 있다.

전통놀이의 성격을 살펴보면, 다양한 익살과 해학 같은 놀이성의 성격이 두드러진다. 그 예로 유머와 재치가 깃든 동요나 민담, 수수께끼를 들 수 있다. 익살과 해학의 정서는 놀이 과정 중 일어나는 상황의존적인 갈등과 카타르시적인 정서표출, 놀이의 행동과 행동 사이에 숨은 행간의 틈새에서 일어나는 재미이다. 전통놀이에는 모든 삶의 문화, 풍습과 정서에 농담과 익살, 상상 및 즐거움의 등의 해학의 요소가 담겨있다(The Research of Korean Cultural Exchange, 1998).

과정 중심의 성격이 강한 전통놀이는 무언가의 목표를 달성하기 위한 놀이가 아니다. 그러므로 놀이 참여자로 하여금 과정을 즐기게 한다. 여기서 과정이란 전통놀이의 기본 목적인 놀이에 대한 재미, 흥미에 집중하는 것을 뜻하며, 이는 놀이 자체를 즐기고, 놀이과정이 주는 재미와 즐거움의 정서 경험을 가능하게 한다. 또한, 사람이 주체적으로 진행되는 전통놀이는 사람과 사람이 중심이 되어 관계 내에서의 놀이의 즐거움을 경험하게 하며, 놀이에 대한 흥미와 관심인 놀이성을 강화시킨다.

모든 놀이에는 규칙이 있으며, 그것은 놀이에 의해 분리된 일시적 세계 속에서 적용되고 통용될 수 있는 것을 결정한다. 규칙에 따라 놀이를 하고, 이것에 의해서 다양한 상황과 재미가 연출된다. 전통놀이에서도 마찬가지로이며, 규칙은 서로 합의하고 조율하는 과정을 거쳐 놀이 환경과 여건에 맞는 놀이규칙을 창조해 내며 그들만의 질서를 만들고 다른 놀이를 창조하기도 한다. 놀이규칙이 변화함에 따라 한 가지 놀이형태에서 다양한 놀이가 파생되어 나오기도 하고, 놀이의 단계가 더 다양해지며 심화되기도 한다. 술래가 다른 아이들을 잡으러 쫓아 다니는 술

래잡기의 경우를 살펴보아도 이를 쉽게 알 수 있다. '얼음 땡'과 '얇은땡이'놀이는 술래잡기의 한 유형이지만 놀이 규칙의 수정과 변형으로 더 흥미로워졌고, 서로 다른 형태로 재창조 되었다(Y. Kim, 2007). 같은 유형이지만 놀이규칙의 변화로 인하여 경험할 수 있는 재미와 즐거움은 다른 것이다.

이와 같이 전통놀이는 함께 놀이하는 과정을 통해 다양한 경험을 발생시키고 정서적 교감을 불러일으켜 관계를 형성할 수 있게 돕는다. 이러한 사람과의 관계를 바탕으로 놀이 자체에서 재미를 경험할 수 있는 놀이성의 요소들이 포함되어있다. 따라서 본 연구에서는 초보놀이치료자의 치료역량을 강화하는데 이러한 전통놀이의 특징을 활용하고자 한다.

### III. 연구방법

#### 1. 프로그램의 개발

1) 전통놀이를 활용한 치료역량강화 프로그램 개발과정  
초보놀이치료자의 치료역량강화 프로그램을 개발하기 위해 C. Kim, H. Kim, E. Shin, S. Lee and H. Choi (2011)의 프로그램 개발 모형을 기초로 하였다. 프로그램 기획, 프로그램 구성, 프로그램 실시, 프로그램 평가의 4 단계로 이루어졌다. 단계에 따라 진행된 절차는 다음과 같다.

첫 번째 단계는 프로그램 기획단계로 문헌분석을 통해 초보놀이치료자에게 중요한 치료역량에 관한 연구와 전통놀이에 관한 연구들을 고찰하였다. 놀이치료는 치료자와의 안전한 치료관계 속에서 과거의 부정적 감정을 교정적 경험을 통해 긍정적 감정으로 바꾸며 심리적 어려움을 해결하는 것이다. 그러므로 치료관계는 치료의 성공을 결정하며, 치료관계가 안정적인 때, 놀이치료의 효과가 높다(M. Choi, 2005; D. Victor et al., 1999). 이에 놀이치료자에게 가장 중요한 과업은 치료관계라고 할 수 있다.

놀이치료는 아동의 언어인 놀이를 매개로 하여 놀이의 치료적 힘을 빌려 진행된다. 그러므로 놀이치료자의 놀이성은 아동의 언어를 이해하도록 하고, 치료관계형성에 기여하며, 놀이에 집중할 수 있게 돕는 것은 물론, 아동의 정서를 공유하며 아동과 같은 시각으로 경험할 수 있게 한다(E. Go & J. Kim, 2010; E. Yang & G. Kim, 1998). 이에 놀이치료자에게 놀이성은 아동과의 소통을 위한 핵심적인 역할을 한다고 하겠다.

전통놀이는 다양한 놀이역할이 있고, 놀이규칙을 조절

하고 변경하는 과정에서 서로의 입장을 이해할 수 있는 기회들이 존재한다. 자신과 다른 입장이 있다는 사실을 받아들이며 조율하는 과정에서 배려와 협력을 경험하고 이를 통해 관계를 형성할 수 있도록 돕는다. 뿐만 아니라, 놀이 활동에 참여하도록 유도하고 놀이의 목표가 달성될 때까지 놀이를 유지, 지속하려고 하는 내재적 동기를 촉진하는 특징이 강하여 스스로의 놀이동기를 통해 놀이가 주는 긴장과 이완의 순환을 경험하며 재미와 즐거움을 경험할 수 있게 한다(K. Chung, H. Koh, & J. Hwang, 2011). 이어서 도전과 성취에서 오는 완성감은 색다른 절정의 즐거움을 제공하고 이를 통해 놀이성이 촉진된다.

두 번째 단계는 프로그램 구성단계이며, 치료역량강화로 목적을 설정하고, 치료관계와 놀이성을 강화시키는 것으로 목표를 정했다. 이후 문헌분석단계에서 수집된 전통놀이 중에서 아동학 전문가 2인, 놀이치료전문가 2인, 전통놀이 전문가 1인이 중복된 것을 제외하고 100 여 가지를 선택한 것 중에서 치료적 협력관계, 긍정적 감정관계를 향상시키며, 부정적 감정관계를 줄이고, 유머와 익살, 재미를 증가시킬 수 있는 전통놀이를 분석하고 추출하였다. 이를 바탕으로 프로그램을 조직하고 구성하여 초보놀이치료자 12명에게 2014년 7월 1일부터 8월 15일까지 매 회기 2시간씩, 총 10회기의 예비프로그램을 실시하였다. 여기에서 나온 피드백과 아동학 전문가 2인, 놀이치료전문가 2인, 전통놀이 전문가 1인에 걸친 자문회의를 통해 프로그램의 적합성과 수정사항을 검토하여 매 회기 2시간씩, 총 10회기의 세부내용을 구성하여 최종프로그램을 개발하였다.

세 번째 단계에서 프로그램을 실시하였으며, 네 번째 단계에서는 프로그램의 효과를 검증하였다.

## 2) 전통놀이를 활용한 치료역량강화 프로그램의 목적과 목표

본 프로그램의 목적은 치료역량강화이며, 특히, 자신들의 이론적 배경지식과 놀이치료에 대한 열의를 치료현장에서 발휘하지 못하는 초보놀이치료자의 치료역량강화이다. 프로그램의 목표는 놀이치료가 대인관계의 과정이며, 놀이를 매개로 하는 놀이치료의 특성을 고려하여 치료관계, 놀이성 강화이다.

## 3) 전통놀이를 활용한 치료역량강화 프로그램 절차 및 실시

2014년 9월 1일부터 2014년 10월 30일 까지 총 10회, 매 회기 2시간씩, 총 20시간에 걸쳐 진행되었다. 서울시 S 동 복지관에서 본 연구자가 진행하였으며, 아동학 박사

과정 1명이 보조연구자로 함께 참여하였다. 초보놀이치료자들은 본 연구자가 계획한 프로그램의 개괄적인 오리엔테이션을 받고 본 프로그램에 참여하였다. 초보놀이치료자들에게 본 프로그램의 취지를 설명하고 적극적으로 참여하고 협조하겠다는 동의서를 받았다. 실험집단에는 초기 놀이치료자의 치료역량강화를 위한 프로그램이 진행되었으며, 통제집단에는 프로그램을 실시하지 않았다.

## 4) 전통놀이를 활용한 치료역량강화 프로그램 구성

전통놀이를 활용한 치료역량강화 프로그램을 살펴보면, 1-2회기가 초기 단계, 3-9회기가 중기단계, 10회기가 종결단계로 구성되어있으며, 매 회기 마다 도입, 본활동, 마무리의 3단계로 구성하였다. 도입단계는 매 회기의 초반에 도입활동을 통해 이완할 수 있도록 하였으며, 본 활동에 대한 호기심을 자극하였다. 본활동 단계에서는 다양한 특징의 전통놀이를 하였고, 초보놀이치료자들이 알고 있는 여러 규칙들을 적용, 활용하여 전통놀이를 다양하게 변형하여 경험할 수 있게 하였다. 피드백단계에서는 회기를 마무리하며 느낀 점과 전통놀이, 치료관계, 놀이성에 관한 경험을 이야기하는 시간을 마련하였다. 프로그램에서 진행되는 구체적인 활동은 <Table 1>의 내용과 같다.

## 2. 연구대상

본 연구의 대상은 아동관련 석사과정 중에 있거나, 석사과정을 수료하였으며, 3년 이하의 경력을 가지고 있는 초보놀이치료자이다. 경기도와 서울시에 있는 상담센터에 4주 동안 광고를 낸 뒤 신청서를 받아 40명의 지원자 가운데 자발적 의사를 보인 놀이치료자 24명을 대상으로 하였다. 12명은 실험집단에, 12명은 통제집단에 무선으로 배치하였다.

### 1) 연구대상자의 일반적 특성

연구대상자의 일반적 특성은 <Table 2>에 제시하였고 부분적으로 살펴보면 다음과 같다. 초보놀이치료자의 성별은 모두 여성이었고, 연령은 실험집단에서는 27세 이상부터 29세 미만인 7명(58.3%)으로 가장 많았고, 통제집단에서는 25세 이상부터 27세 미만, 27세 이상부터 29세 미만이 각각 6명(50%)으로 같았다. 학력은 실험집단과 통제집단 모두 석사학위를 가지고 있다. 경력은 실험집단은 1년 이상부터 2년 미만의 초보놀이치료자 7명(58.3%), 2년 이상부터 3년 미만의 초보놀이치료자가 5명(41.7%)이었으며, 통제집단은 1년 이상부터 2년 미만의 초보놀이치료자 9명(75%), 2년 이상부터 3년 미만의 초보놀이치료자

Table 1. Therapy Competency Enhancement Program for Novice Play-therapists Using Traditional Play

level	session	warming-up	activity	ending	goal
Beginnig	1	Traditional Play - A Finger	Orientation 1. Introduction : Traditional Play, Therapeutic relationship	Sharing feedback - expectation of a program	Increasing intimacy
	2	Traditional puppet play - See puppet show, Ask after a counterpart about what they'd experienced for a week	1. Clap hands - by turns with the entire play therapists 2. Thread play - play with a thread, make various forms with a thread with a counterpart. 3. Build a toad's house - Prepare a small sand box and build a toad's house with a counterpart	Sharing feedback - Summarize your own thoughts about play	Together establishing a sense of trust
	3	Nose Nose Nose - Eye contact each other naturally through Nose Nose play.	1. Look for a flower - let play therapists call each other's name once in the playing process. 2. Mugunghwa - there is a moment when you must stop once during the playing process. provide an opportunity to see play therapists within a short moment 3. Sing a lullaby - have time to take a rest by singing a lullaby	Sharing feedback - take favorable interest in traditional play and have time to experience therapeutic relationship within play therapy and playfulness.	Provide experience of forming a sense of trust and arousing empathy while taking interests in each other.
	4	Chakcha-koong - Have fun by playing 'paty-cake' like a rearer does to a baby.	1. Gate play - make names for various doors and experience unrestrictedness. 2. Put arms around each other's shoulders - get their arms free one by one, and again put their arms around each other's shoulders 3. Comforting hand play - rub belly	Sharing feedback - talk about your degree of therapeutic relationship, playfulness	Express each other's interests through physical contact
	5	Riddle - Think outside the box, Listen to a right answer and form a humorous and comical atmosphere.	1. Computing rods play - take one leaf off from the computing rods without touching the other leaves. 2. Tangram - set a shape that one player should make and let the counterpart give a correct answer. 3. Ride on back play - Reexperience a reliable relationship by having experience of your touching	Sharing feedback - talk about humor, the nature of playfulness.	Providing experience of humorous, funny and silly atmosphere.
Development	6	Twenty questions - Add answering with a body to 'a yes or no answer' to increase humor.	1. Playing yut - play yut in team competitions and experience relationship within team work. 2. Go-Nu - play in individual competition and change it into team competitions 3. Bedtime story - lie on a big pillow and listen to an old story.	Sharing feedback - share experience relationship, playfulness within team work.	Experiencing teamwork and Various roles through teamwork
	7	Rabbit wrestling - Two persons are paired up. They repeat holding up and lowering.	1. Silgeongdalgeong - Taking each other from the head to toe. 2. This or that - play with sing as if there were a plot. 3. Gonzigonzi jamjam - play Gonzigonzi jamjam, which is a hand play.	Sharing feedback - share small physical interactions in the therapeutic relationship formation	Increasing humor, fun, silly through language play
	8	Drop-the-handkerchief - Experience becoming the oneness with a tagger and play therapists who make a circle.	1. Ganggangsullae - make a circle and turn it around. 2. Namsaenge play - if they dance ridiculously one by one, the others follow him/her. 3. Fan - a researcher fans play therapists.	Sharing feedback - share that relationship formation is to be able to start with taking interests	Forming relationship through small group
	9	Ride a sedan chair - Three persons are teamed up and ride a sedan chair.	1. Cheongeoyeokki - make a circle and take each other's hands, and Play Ganggangsullae. 2. Gosari play - From a circle made, they release their hands, and Play Ganggangsullae. 3. Hand-rub play - rub each other.	Sharing feedback - share forming a relationship through reliability, interest, and understanding	Building relationship through big group
Conclusion	10	Prepare with ingredients for rice cake	Closing party - make rice cake by using rice-flour mill and play eating rice cake.	Sharing feedback - give your thoughts about a program.	Internalizing therapy competency

Table 2. Demographic characteristics of research participant

(N=24)

Variable	N(%)	
	Experimental Group	Control Group
Sex	Male	0( 0%)
	Female	12(100%)
Age	25 years or over - under 27 years	5(41.7%)
	27 years or over - under 29 years	7(58.3%)
Education level	Completion of a master's	0( 0%)
	Master	12(100%)
Experience	over 1 year - 2 years and under	7(58.3%)
	over 2 years - 3 years and under	5(41.7%)

가 3명(25%)으로 구성되었다.

### 3. 연구도구

본 프로그램을 통해 치료역량을 측정하는 여러 가지 측정 도구를 검토하고, 본 연구에서 개발하고자 하는 프로그램의 효과를 가장 타당하고 신뢰롭게 측정할 수 있는 도구를 선정하여, 프로그램 실시 전과 실시 후에 측정하였다.

#### 1) 치료관계척도

본 연구에서는 E. Bang and M. Choi(2004)가 국외의 아동치료관계척도(K. T. Kronmueller, M. Hartman, C. Reck, D. Victor, H. Horn, & K. Winkelmann, 2003; S. R. Shirt & C. C. Saiz, 1992)를 번안하여 타당화한 것을 사용한다. 본 척도는 치료적 협력관계(아동이 치유되기 위해 치료적으로 협력하는 관계, 아동이 치료자에게 자신의 고민이나 문제, 감정 상태 등을 이야기하거나 치료자가 질문을 하였을 때 기꺼이 이야기하는 것을 의미), 긍정적 감정관계(아동이 치료자에 대해 좋은 감정을 느끼고 치료 시간을 좋아하고 기다리는 등 치료자와의 긍정적인 감정으로 형성된 관계를 의미), 부정적 감정관계(아동이 치료자와 함께 하는 시간을 좋아하지 않고 치료자와의 상호작용이나 접촉을 꺼려하는 등 치료자에 대해 부정적인 생각과 느낌을 가지고 있는 관계를 의미)의 세 가지 하위요인으로 구분되어 있으며 총 12문항으로 구성되어 있다.

각 문항의 채점은 Likert식 5점 척도로써 '전혀 그렇지 않다'의 1점에서 '매우 그렇다'의 5점까지 반응하도록 되어 있으며 점수가 높을수록 그 변인의 성향이 높다는 것을 의미한다. 척도의 Cronbach's  $\alpha$ 는 .83이다.

#### 2) 놀이성척도

놀이치료자의 놀이성 수준을 측정하기 위해 C. Shaefer and R. Greenberg(1997)가 개발한 PSA(Playfulness Scale

for Adults)를 J. Oh(2008)가 번안하고 수정한 것을 사용하였다. PSA는 M. Glynn and J. Webster(1992)의 척도(Adults Playfulness Scale)를 수정하고 보완하여 만들어진 성인용 놀이성 척도로, 원래 익살스러움(Fun-loving), 유머 감각(Sense of Humor), 재미탐닉(Enjoy Silliness), 비형식성(Informal), 별남(Whimsical)의 5요인으로 구성된 28 문항의 도구이지만, J. Oh(2008)는 요인분석 결과 유머감각, 익살스러움, 재미탐닉의 3요인을 측정하는 총 18문항의 Likert식 척도로 제작하였으며, 각 문항의 점수가 높을수록 해당영역의 놀이성 성향이 높은 것을 의미한다. 각 문항별 반응양식은 Likert식 5점 척도로써 '전혀 그렇지 않다'의 1점에서 '매우 그렇다'의 5점까지 반응하도록 되어 있으며 점수가 높을수록 그 변인의 성향이 높다는 것을 의미한다. 놀이성 척도의 Cronbach's  $\alpha$ 는 유머감각, 익살스러움, 재미탐닉에서 각각 .88, .86, .72이다.

### 4. 자료분석

본 연구에서 수집된 자료는 SPSS 18.0 통계 프로그램을 이용하여 통계처리하였다. 실험집단과 통제집단에 프로그램 실시 전에 사전 질문지를 측정하였고, 프로그램이 종료된 후 사후 설문지를 실시하였다. 분석방법으로는 비모수 통계방법인 Mann-Whitney U 검정과 Wilcoxon 순위합 검정을 실시하였다.

## IV. 연구결과

### 1. 초보놀이치료자의 치료관계 비교

1) 프로그램 사전 실험집단과 통제집단 간 치료관계 차이  
프로그램 사전검사시 실험집단과 통제집단 간의 치료관계의 동질성 검증을 위해 Mann-Whitney U 검정을 실



Table 3. Difference in Therapeutic relationship of Experimental Group and Control Group before the Program

Variable	Group division	N	Average Raking	Sum of Ranking	Mann-Whitney U	Z	
Therapeutic relationship	Therapeutic cooperative relationship	Experimental Group	12	12.50	150.00	70.00	-.071
		Control Group	12	13.59	163.15		
	Positive emotional relationship	Experimental Group	12	11.04	132.50	54.50	-1.105
		Control Group	12	13.96	167.50		
	Negative emotional relationship	Experimental Group	12	12.58	151.00	71.00	-.064
		Control Group	12	12.42	149.00		
Total	Experimental Group	12	11.83	142.00	64.00	-.469	
	Control Group	12	13.17	158.00			

Table 4. Difference in Therapeutic relationship of Experimental Group and Control Group before and after the Program

Variable	Group division	Before	After	N	Negative Ranking		Positive Ranking		Z		
		M (SD)	M (SD)		Average Raking	Sum of Ranking	N	Average Raking		Sum of Ranking	
Therapeutic relationship	Therapeutic cooperative relationship	Experimental Group	14.08 (2.46)	19.50 (3.17)	3	2.67	8.00	8	7.25	58.00	-2.235*
		Control Group	14.16 (1.87)	14.66 (1.23)	7	4.79	33.50	2	5.75	11.50	-1.317
	Positive emotional relationship	Experimental Group	14.66 (2.18)	21.66 (2.46)	3	2.67	8.00	8	7.25	58.00	-2.236*
		Control Group	15.66 (1.54)	15.83 (1.46)	7	6.71	47.00	3	2.67	8.00	-1.519
	Negative emotional relationship	Experimental Group	12.50 (2.81)	7.58 (2.68)	11	7.00	77.00	1	1.00	1.00	-2.991**
		Control Group	11.50 (2.31)	12.01 (1.75)	3	7.67	23.00	3	2.67	8.00	-.915
Total	Experimental Group	38.75 (4.00)	47.75 (3.33)	5	4.60	23.00	7	7.86	55.00	-1.258*	
	Control Group	38.50 (2.84)	39.50 (2.23)	7	6.93	48.50	4	4.38	17.50	-1.393	

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ 

시하였다. 분석결과 프로그램 사전 실험집단과 통제집단 간의 놀이치료자의 치료관계는 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았으며, 모든 하위영역에도 역시 유의한 차이가 없는 것으로 나타나, 두 집단의 동질성이 검증되었다(<Table 3> 참조).

## (2) 프로그램 사전·사후 실험집단과 통제집단의 치료 관계 차이

실험집단 초보놀이치료자의 치료관계를 살펴보면, 프로그램 실시 후 전체 치료적 관계( $Z=-1.258$ ,  $p<.05$ )가 유의하게 증가하였으며, 치료관계의 하위영역에서 치료적 협력 관계( $Z=-2.235$ ,  $p<.05$ ), 긍정적 감정관계( $Z=-2.236$ ,  $p<.05$ )가 높아지고 부정적 감정관계( $Z=-2.991$ ,  $p<.01$ )가 유의하게 낮아졌다(<Table 4> 참조).

## 2. 초보놀이치료자의 놀이성 비교

(1) 프로그램 사전 실험집단과 통제집단 간 놀이성 차이  
프로그램 사전검사 시 실험집단과 통제집단 간의 치료관계의 동질성 검증을 위해 맨 휘트니(Mann-Whitney U) 검정을 실시하였다. 분석결과 프로그램 사전 실험집단과 통제집단 간의 초보놀이치료자의 놀이성은 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았으며, 모든 하위영역에도 역시 유의한 차이가 없는 것으로 나타나, 두 집단의 동질성이 검증되었다(<Table 5> 참조).

## (2) 프로그램 사전·사후 실험집단과 통제집단의 놀이성 차이

실험집단 초보놀이치료자의 놀이성의 변화를 살펴보면,

Table 5. Difference in Playfulness of Experimental Group and Control Group before the Program

Variable	Group division	N	Average Raking	Sum of Ranking	Mann-Whitney U	Z	
playfulness	sense of humor	Experimental Group	12	11.54	138.50	60.50	-.680
		Control Group	12	13.46	161.50		
	fun-loving	Experimental Group	12	12.75	153.00	69.00	-.176
		Control Group	12	12.25	147.00		
	enjoy silliness	Experimental Group	12	11.29	135.50	57.50	-.847
		Control Group	12	13.71	164.50		
Total	Experimental Group	12	12.00	144.00	66.00	-.347	
	Control Group	12	13.00	156.00			

Table 6. Difference in playfulness of Experimental Group and Control Group before and after the Program

Variable	Group division	Before	After	N	Negative Ranking		Positive Ranking		Z	
		M (SD)	M (SD)		Average Raking	Sum of Ranking	N	Average Raking		Sum of Ranking
sense of humor	Experimental Group	22.75 (1.81)	27.75 (2.21)	4	3.25	13.00	8	8.13	65.00	-2.041*
	Control Group	22.25 (3.01)	23.51 (1.37)	7	8.29	58.00	5	4.00	20.00	-1.50
fun-loving	Experimental Group	17.00 (2.81)	27.50 (3.50)	1	6.50	6.50	11	6.50	71.50	-2.553*
	Control Group	18.00 (3.51)	19.50 (3.02)	7	4.93	34.50	3	6.83	20.50	-.716
enjoy silliness	Experimental Group	10.83 (2.39)	17.41 (2.35)	3	3.00	9.00	8	7.13	57.00	-2.143*
	Control Group	11.01 (4.26)	11.05 (2.95)	6	5.08	30.50	3	6.83	20.50	-.307
Total	Experimental Group	59.58 (5.11)	74.01 (6.84)	3	2.83	8.50	9	7.72	69.50	-2.395*
	Control Group	60.83 (9.00)	62.50 (6.15)	8	6.44	51.50	4	6.63	26.50	-.982

\*p < .05

프로그램 실시 후 전체 놀이성(Z=-2.395, P<.05)이 유의하게 향상되었으며 이는 프로그램을 통해 전체 놀이성이 향상되었음을 의미한다. 또한 하위영역인 유머(Z=-.2041, p<.05), 익살(Z=-2.553, p<.05), 재미(Z=-2.413, p<.05)가 유의하게 상승하여서 놀이성이 향상되었다(<Table 6> 참조).

V. 논의 및 결론

본 연구는 초보놀이치료자의 치료역량을 강화하기 위해 전통놀이를 활용한 프로그램을 개발하고 그 효과성을 검증하는 과정으로 진행되었다. 연구대상은 실험집단, 통제집단에 각각 경력 3년 이하의 놀이치료자 12명이었다. 이들은 아동학을 전공하였으며, 실험집단 12명만 전통놀이를 활용한 초보놀이치료자 치료역량강화 프로그램에 참여하였다. 초보놀이치료자들의 치료역량강화 프로그램은 2014년 9월 1일부터 2014년 10월 30일 까지 초기, 중기,

종결의 단계로 구성되었다. 매 회기 도입, 본활동, 마무리의 순서로, 10회기, 2시간씩, 총 20시간 동안 이루어졌다. 본 연구의 주요결과를 토대로 한 논의 다음과 같다.

첫째, 전통놀이를 활용한 초보놀이치료자 치료역량강화 프로그램은 치료관계를 향상시키는 효과가 있었다. 하위영역별로 설명하면, 치료적 협력관계와 긍정적 감정관계는 향상하였고, 부정적 감정관계는 감소하였다. 전통놀이의 가장 큰 특징은 집단놀이라고 할 수 있다. 즉, 혼자하는 놀이가 아닌 타인과 함께 하는 놀이이다. 자신을 조율하고 타인에게 관심을 기울여야 놀이가 지속가능하므로 서로 협력하는 과정에서 관계형성이 가능했다고 보여진다. 전통놀이의 신체적 상호작용을 활발하게 하는 특징이 영향을 미쳤을 것으로 생각되는데 전통놀이는 스킨십을 촉진하며, 눈맞춤이나 미소짓기 등의 비언어적 상호작용을 가능하게 한다. 이는 자신의 정서를 상황에 맞게 적절한 수준으로 표현할 수 있게 하여 관계형성에 영향을 준 것이라 사료된다. 이러한 결과는 전통놀이가 관계형성에

영향을 미친다는 선행연구와 부합된다(S. Hong & B. Park, 2005). 초보놀이치료자에게 실제적으로 놀이를 통하여 치료관계역량을 강화시키는 기회를 제공함으로써 본 전통놀이를 활용한 초보놀이치료자 치료역량강화프로그램이 치료관계 역량강화에 도움이 됨을 보여준다.

둘째, 전통놀이를 활용한 초보놀이치료자 치료역량강화 프로그램은 초보놀이치료자의 놀이성 강화에 긍정적인 효과가 있었다. 하위영역별로 살펴보면, 유머, 익살, 재미에 유의한 변화가 나타났다. 이는 초보놀이치료자가 실제적으로 전통놀이를 직접 경험하면서 놀이성 향상에 필요한 유머와 익살, 재미가 증가한 것으로 생각된다. 전통놀이의 즐겁고 재미있는 특징들이 초보놀이치료자들의 놀이성에 긍정적 영향을 미쳤을 것으로 판단된다. 이와 같은 결과는 실외전래놀이를 통해 놀이성을 향상시켰다는 연구결과(H. Han, 2008)와 전래동요를 통해 놀이성을 향상시킨 연구결과(K. Lee, 2008)와 유사한 맥락이라고 할 수 있다. 전통놀이의 중심은 사람이며, 타인과 함께 즐겁게 놀이하기 위해 적절한 놀이공간을 찾고, 놀잇감을 찾았다. 즉, 전통놀이를 통해 경험할 수 있는 놀이성은 단순히 놀잇감, 놀이공간이 주는 것에서부터 출발하는 것이 아니라 사람에게서부터 출발하는 놀이성이므로 강력하고 지속적이라고 할 수 있다. 놀이는 '재미'에 의해 이루어지고, 놀이에 몰두하게 하는 힘을 지닌 '재미'는 생리학적 욕구를 넘어서는 비물질적인 요소이며 놀이의 본질이다(S. Ahn, 2009). 이러한 놀이의 재미추구 성격은 전통놀이에서 더 강하다. 이에 전통놀이를 활용한 초보놀이치료자 치료역량강화프로그램은 사람이 중심이 되어서 실제적으로 놀이를 통해 재미를 경험하고 그 안에서 유머와 익살을 실제적으로 해봄으로써 초보놀이치료자의 놀이성 강화에 도움을 주었을 것으로 사료된다.

본 연구의 제한점으로는 첫째, 연구의 종속변인인 치료관계와 놀이성 모두 자기보고식 척도이므로 프로그램참가에 따른 일시적 효과이거나 주관적 인식에서 나타난 결과일 수도 있다. 따라서 프로그램 진행자의 관찰, 구성원 간의 보고 등 다양한 측정방법을 사용하는 것이 필요하겠다. 둘째, 본 연구는 양적연구만을 진행하였다는 한계가 있다. 프로그램의 만족도나 평가 등을 질적 분석하였다면 다양한 결과를 도출해 낼 수 있었을 것이다. 이에 후속연구에서는 참여자의 변화과정이나 심층면접을 포함한 질적연구가 수행되어야 할 것이다. 셋째, 본 프로그램에서는 초보놀이치료자들에게 전통놀이를 통한 치료관계, 놀이성에 대한 경험만을 제공하였으며, 진행 중인 놀이치료사례에 대해서 공유하지 않았다. 향후, 치료역량강화 프로그램에 참여하며 실제적으로 놀이치료 현장에서 어떠한 변화

가 있는지 놀이치료자 함께 공유하는 내용의 프로그램까지 함께 개발하는 연구가 병행되어야 할 것이다.

위와 같은 제한점에도 불구하고 본 연구의 의의는 다음과 같다.

첫째, 본 프로그램은 다른 상담역량강화프로그램과 다르게 놀이를 매개로 하였으며, 직접 경험할 수 있는 기회를 제공하였다. 이에 본 연구에서 직접 놀이를 경험하며 그것을 통해 관계를 형성할 수 있는 기회를 제공하고, 놀이성을 증진 시킬 수 있도록 하였다.

둘째, 전통놀이를 활용하여 프로그램을 개발하였다. 전통놀이는 물질이 아닌 정신으로 우리의 삶을 통해서 자연스럽게 접근할 수 있으며, 이질감이 없이 익숙하다. 나아가 전통놀이는 연령이나 성별에 관계없이 전반적으로 공유되는 특징이 높기 때문에 과거에 경험하였던 전통놀이를 활용한다는 것은 긴장되어 있는 초보놀이치료자들이 쉽게 접근할 수 있으며, 친숙하게 다가갈 수 있도록 하였다.

셋째, 기존에는 상담자의 상담역량강화를 위한 프로그램이 거의 없었고, 특히 초보놀이치료자를 위한 치료역량강화프로그램이 거의 이루어지지 않은 시점에서, 프로그램을 개발하였다는 점에서 의의가 있다. 따라서 본 프로그램은 교육을 통한 이론적 지식의 전달이 아니라 초보놀이치료자들이 치료를 함에 있어서, 어떠한 마음가짐과 태도를 가져야 하는지를 제공하였다.

이상의 결론을 바탕으로 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서는 치료역량강화 프로그램의 효과가 장기적으로 지속성을 갖는지에 대한 평가가 이루어지지 않았으므로 이를 위한 추후검사가 시행될 필요가 있다.

둘째, 치료역량과 관련하여 치료관계와 놀이성 외에 민감성이나 공감, 또는 수용성 등의 치료역량과 관련된 여러 특성을 포함하는 프로그램 개발 연구가 이루어져야 할 것이다.

셋째, 국외의 상담역량 프로그램에서는 상담자의 각 단계에 따라 요구되는 치료역량 및 교육의 수준이 설정된 것과 비교하였을 때 향후 놀이치료자의 발달 단계에 따른 치료역량 프로그램 개발의 필요성이 시사되는 바이다.

## REFERENCE

- Ah, S. H. (2009). A Study on the play of TV drama 'Kyung-Sook, Kyung-Sook's father'. *The Society of Korean Literary Creative Writing*, 8(2), 339-382.
- American Association for Marriage and Family Therapy.

- (2010). *Marriage and family therapy core competencies*. Alexandria, America: Author.
- Axline, V. (1969). *Play therapy*. Boston: Hough-Mifflin.
- Baker, S. B., Daniels, T. G., & Greeley, A. T. (1990). Systematic training of graduate level counselors: Narrative and meta-analytic reviews of three major programs. *The counseling Psychologist, 18*, 355-419.
- Bang, E. R., & Choi, M. S. (2004). Evaluation of a Korean version of the therapeutic relationship for children. *The Korean Journal of Developmental Psychology, 17*(2), 101-121.
- Bang, K. Y. (2003). *Counseling supervision*. Seoul: Hakjisa.
- Barnett, L. A. (2007). The nature of playfulness in young adults. *Personality and individual Differences, 43*(4), 949-958.
- Byun, E. J. (2013). *Development of counseling competency enhancement program for elementary homeroom teachers*. Unpublished doctoral dissertation. Pusan National University. Pusan, Korea.
- Cheun, H. S., & Yoo, M. S. (2011). Analysis of therapeutic responses of play therapy in the initial process of counseling by using PLATO among trainees of play therapy. *Korean Journal of Play Therapy, 14*(3), 1-16.
- Choi, M. S. (2005). *The therapeutic relationships and outcomes of the playtherapy*. Unpublished doctoral dissertation. Sookmyung University, Seoul, Korea.
- Choi, S. H., & Choi, I. J. (2006). The hermeneutics of plays - An hermeneutical approach to the Korean traditional play culture -. *Studies for Hermeneutics, 18*(0), 183-221.
- Chung, K. S., Koh, H. S., & Hwang, J. H. (2011). Effects of a social competence program based on group traditional play activities for Young children with social difficulties. *The Journal of Eco-Early Childhood Education, 10*(2), 191-222.
- Ga, E. H. (2002). *Delphi study on competency modeling of online instructor*. Unpublished master's thesis. Sejong University, Seoul. Korea.
- Gaston, L. (1990). The concept of the alliance and its role in psychotherapie: Theoretical and empirical considerations. *Psychotherapeut, 27*, 143-153.
- Gelso, C. J., & Carter, J. A. (1985). The relationship in counseling and psychotherapy: Components and theoretical antecedents. *The Counseling Psychologist, 2*, 155-243.
- Glynn, M., & Webster, J. (1992). The adult playfulness scale : An initial assessment. *Psychological Reports, 71*, 83-103.
- Go, E. A., & Kim, J. N. (2010). The effect of the playfulness and limit-setting of play therapist on the therapeutic alliance. *The Journal of Play Therapy, 14*(1), 1-19.
- Han, H. E. (2008). *The effects of the "Out-door traditional play" program on children's playfulness and emotional intelligence*. Unpublished master's thesis. Changwon National University, Kyungnam, Korea.
- Hong, S. P., & Park, B. G. (2005). The effects of traditional games on children's affective perspective taking ability on others and their peer relationship. *The Journal of Child Education, 14*(1), 179-189.
- Kim, C. D., Kim, H. S., Shin, E. J, Lee, S. H., & Choi, H. N. (2011). *Development and evaluation about counseling, psycho education program*. Seoul: Hakjisa.
- Kim, G. W. (1999). Therapeutic factors of child's play. *Korean Journal of Play Therapy, 2*(1), 49-57.
- Kim, S. H., & Tak, J. K. (2011). Development of the career and vocational counselor's competences scale and validation. *Korean Journal of Psychology: General, 32*(2), 461-481.
- Kim, Y. M. (2007). *A critical review of the contemporary play from the Korean children traditional play*. Unpublished master's thesis. Ajou University, Suwon, Korea.
- Korea Youth Counseling & Welfare Institute. (2011). *Year 2011 counseling competency enhancement education*. Seoul, Korea: Korea Youth Counseling & Welfare Institute.
- Korea Youth Counseling & Welfare Institute. (2013). *Year 2013, 1388 youth support group counseling competency enhancement education*. Seoul, Korea: Korea Youth Counseling & Welfare Institute.
- Kronmueller, K. T., Hartman, M., Reck, C., Victor, D., Horn, H., & Winkelmann, K. (2003). Die therapeutische beziehung in der kinderund jugendlichen-psychotherapie: Evaluation einer detuschen version der therapeutic alliance scales for children. *Zeitschrift fur Klinische Psychologie und Psychotherapie, 32*(1), 14-23.

- Landreth, G. (1991). *Play therapy: The art of the relationship*. Bristol: PA.
- Lee, E. W., Hong, Y. H., Cho, K. J., & Ohm, J. A. (2001). A study of children's traditional play in Korea. *The Journal of Early Childhood Education*, 21(1), 117-140.
- Lee, K. J. (2008). *The effects of playing using traditional children's song on young children's playfulness and music preference*. Unpublished master's thesis. ChungAng University, Seoul, Korea.
- Lee, S. J. (1993). *Theory of play and its practice for child*. Seoul: Changjisa.
- Lewinsohn, P. M. (1974). A behavioral approach to depression. In R. J. Friedman & M. M. Katz, (Eds.) *The psychology of depression. Contemporary theory and research*. New York: Wiley.
- Ministry Of Education. (2006). *Cooperative activity program for young children's sociality*. Seoul, Korea: Ministry Of Education.
- O'Conner, K. J. (1991). *The play therapy primer. An integration of theories and techniques*. New York: Wiley.
- Oh, H. J. (2008). *A study on mother's playfulness comparison between general children and child patients under play therapy*. Unpublished master's thesis. Sookmyung University, Seoul, Korea.
- Park, Y., & Lee, Y. A. (2012). The relationship between the big five personality factors of the novice play therapists, cognitive emotion regulation and the burnout. *Korean Journal of Play Therapy*, 15(2), 179-195.
- Rogers, C. (1959). A theory of therapy, personality and interpersonal relationships as developed in the client-centered framework. In S. Koch, (Ed.), *Psychology: A study of science*, 2. New York: McGraw-Hill.
- Schaefer, C., & Greenberg, R. (1997). Measurement of playfulness : A neglected therapist variable. *International Journal of Play Therapy*, 6(2), 21-31.
- Shin, S. J., Lee, Y. M., & Han, J. W. (2000). *Child-centered play therapy: Child counseling*. Seoul: Dongseomunhwawon.
- Shirk, S. R., & Saiz, C. C. (1992). Clinical, empirical, and developmental perspectives on the therapeutic relationship in child psychotherapy. Special issue: Developmental approaches to prevention and intervention. *Development and Psychopathology*, 4(4), 713-728.
- Skovholt, T. M. (2000). *The resilient practitioner: Burnout prevention and self-care strategies for counselors, therapists, teachers, and health professionals*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sunwoo, H., & Cho, Y. H. (2012). Relations among relationship and professional experiences of play therapist and child's therapeutic relationship. *The Journal of Play Therapy*, 16(1), 1-12.
- The Research of Korean Cultural Exchange. (1998). *Humorous and us*. Seoul: Sigongsa.
- Therapy Project Office. (2009). *Occupational therapy competencies*. Cork, Irish: Author.
- Victor, D., Kronmuller, K-T., Horn, H., Reck, C., & Hartman, M. (1999). Die therapeutische beziehung und Kooperation in der analytischen kinder jugendlichen psycho therapie. In G. Richarde (Ed.), *Beitrage zur Angewandten Psychologize*. Bonn: Deutscher Psychologen Verlag.
- Yang, E. S., & Kim, G. W. (1998). Relationship between playfulness of the play therapists and a career, an attitude, knowledge, and skills. *Korean Journal of Play Therapy*, 1(0), 179-195.
- Yoon, C. I., Kim, M. S., Yoon, S. K., & Park, M. J. (2007). The essential characteristics and dimensions of competence as human ability. *Korean Journal of Educational Research*, 45(3), 233-260.
- Yoon, Y. S. (2013). *Development of counseling competency enhancement program for child care center directors*. Unpublished doctoral dissertation. Myoungi University. Seoul, Korea.

Received: July 15. 2015

Revised: September 28. 2015

Accepted: September 30. 2015