사회성과 정서에 어려움이 있는 초등학생 남아의 모래놀이치료 사례연구

김신화¹ · 심희옥²

¹군산대학교 모래놀이심리상담센터, 심리치료사, ²군산대학교 아동가족학과 교수

A Case Study of Sandplay Therapy for a Boy in an Elementary School with Social and Emotional Difficulties

Shin Hwa Kim¹ · Hee-og Sim²

¹Kunsan National University Sandplay Psychological Counseling Center, Kunsan, Korea, Therapist; ²Department of Child & Family Studies, Kunsan National University, Kunsan, Korea, Professor

Abstract

This study explored the internal world through sandplay therapy for an elementary school boy who had social and emotional difficulties of poor peer relations, anxiety and withdrawal. This study examined the changing processes of sandboxes, how a boy expressed his internal world by the content themes in sandplay according to Turner (2009) based on analytical psychology and sandplay theories. There were 72 sessions. The initial phase was 1-6 (The beginning of war) expressing confusing wars as the start of a long internal journey. The intermediate phase was 7-55 (Struggle), dividing by phase I 7-18 (Hero's fight I), phase II 19-36 (Hero's fight II), phase III 37-48 (Seeking for a male identity), and phase IV 49-55 (Centering). The client identified himself as a teenaged hero and expressed the conflict between good and bad, between death and rebirth and struggled for seeking treasures in the fight of heroes. He found identity as a male by finding a sense of existence, establishing order in the middle of confusion, and expressing strong and rational masculinity. The final phase was 56-72 (The winner of the struggle). In the fights repeating, he expressed an adventurous and positive male energy such as racing, speed contests and a union in the opposites of hero and heroine as well as the birth of a new conscious. This study provides a basic knowledge of educational guidance in school and counseling fields by expanding the understanding of a boy's unconsciousness.

Keywords

sandplay therapy, sociality, emotions, hero-myth

서론

인간은 다른 동물과 달리 긴 시간의 발달과정을 거쳐 성인으로 성장해간다. 그 중 영유아기와 아동기는 육체적 건강만이 아니라 정신건강을 좌우하는 사회성과 정서발달이 이루어지는 매우 중요한 시기이다(Kim, 2009). 이 시기에 아동이 주양육자인 어머니와의 상호작용으로 내재된 사회성의 가능성을 발현하는데, 출생 후 처음 맺게 되는 부모와의 관계는 사회적 관계의 기초가 된다(Jeon, 2018; Park, 2012). 부모와 따뜻하고 긍정적인 관계를 갖게 되면 아동은 세상에 대한 신뢰감과 자신에 대해 긍정적인 인식을 가지게 된다. 그러나 부모로부터 지속적인 학대를 받는 등 온정적이지 못한 양육을 받는 경우 자신과 자신의 능력에 대해 부정적인 인식을 갖게 되어 성장 후에도 자신의 가치를 낮게 여기게 된다(Cho et al., 2017; Lee et al., 2009). 특히 부모 간의 심한 갈등이나 부모의 이혼을 경험한 아동은 두려움, 죄책감, 우울 등 정서적 문제뿐만 아니라 또래관계 회피, 대인관계의 어려움 같은 사회성 발달에도 문제를 보일 수 있다(Kim, 2013; Seo, 2007).

Received: October 10, 2018
Revised: November 27, 2018
Accepted: November 28, 2018

This article is a part of Shin Hwa Kim's master's thesis submitted in 2018.

Corresponding Author:

Hee-og Sim

Department of Child & Family Studies,
Kunsan National University, 558
Daehak-ro, Kunsan 54150, Korea
Tel: +82-63-469-4624
Fax: +82-63-469-7425
E-mail: simh@kunsan.ac.kr

이렇듯 양육자와 부정적 관계를 맺은 아동은 안정감이나 자존감이 부족하고 생활 속에서 쉽게 좌절을 경험한다. 이러한 좌절된 욕구는 청소년기와 성인기를 거치면서 공격성, 충동성, 규칙 위반, 비행, 과잉행동 등 외현화 문제를 일으키거나 우울, 불안, 위축, 신체화 등 내재화 문제 및 사회적인 미성숙이나 사회적인 관계의 어려움을 초래하게 되어(Heo, 2014; J. H. Kim et al., 2002; Lee, 2005) 아동의 원만한 발달을 위해 다각적인 노력이 필요하다.

다양한 부적응 문제의 해결을 위한 방법 중 모래놀이치료는 유아, 아동, 청소년, 성인과 노인 등 모든 연령에게 행해지는 심리치료 기법 중 하나로 내담자가 만든 모래상자의 해석과 분석에 분석심리학의 개념들을 사용한다. 모래, 물과 다양한 소품을 사용하여 깊은 무의식의 의식화를 돕는 모래놀이치료는 언어 표현력이 부족한 아동에게 효과적인 의사소통 도구이다. 치료실과 모래상자라는 자유롭고 보호된 공간에서 모래놀이를 하며 아동은 치료자와 모자일체성을 느끼고 지지를 받으며 자기 스스로를 치유해 나간다(Kalff, 2003). 모래와 물은 상처를 입은 어린 시절의 경험으로 퇴행시켜 의식과 무의식이 접촉하여 원만하지 못한 환경으로 제대로 기능하지 못한 자기(Self)가 재탄생하도록 촉진하는데(Kim, 2005), 아동은 모래놀이에서 자신의 결핍된 부분을 채우며 억압된 분노와 공격성을 표출하는 투쟁의 단계를 통해 자아를 성장시킨다(Kim, 2008). 분석심리학 관점에서 남아의 투쟁에 빈번하게 등장하는 영웅은 신화나 전설에서 힘이 있는 존재로 악과의 싸움에서 승리하고 보물을 얻기도 하는데(Lee, 2008), 이러한 영웅원형은 사춘기 소년의 에너지가 여성적 무의식, 즉 모성성으로부터 자유로워져서 독립적인 한 개인 혹은 성숙한 남성 정체성을 확립하도록 돕는다(Jang, 2017).

모래놀이 과정에서 주제 유형을 살펴보는 것은 그것이 어떠한 과정에 관한 것인지, 어떠한 의미를 가지고 있는지에 대해 알게 해준다. Turner (2005)는 주제 유형을 내용주제, 공간주제, 동작주제, 정서주제로 분류한다. 내용주제는 모래상자에 놓은 소품(일상세계의 소품, 고대나 원시문화의 소품, 영적세계를 표현하는 소품, 환상적인 소품, 색과 숫자 등), 우화나 신화의 주제, 연금술 같은 변환의 틀과 마른 모래나 젖은 모래 사용, 파란 바닥 드러내기 등 모래로 만든 여러 형태 등을 탐색하는 것이다. 모래상자에 포함된 여러 요소 간의 공간적 관계를 살피는 공간주제나 소품이나 모래를 흩뿌리거나 하는 움직임 등을 살피는 동작주제, 감정과 정서를 탐색하는 정서주제보다 가장 포괄적인 내용주제를 모래상자에서 살펴봄으로써 치료자는 내담자의 작업에 대한 이해와 적절한 답아주기를 촉진할 수 있다.

모래놀이치료를 통해 사회성과 정서적 부적응 문제를 다룬 최근 국내연구를 살펴보면, 사회성 관련 연구로 개인 모래놀이치료(Bae, 2014; Lee, 2009; Lee, 2012; Sim, 2014)와 집단 모래놀이치료(Kim, 2015; Lee, 2011)를 적용한 것이 있다. 정서문제를 다룬 개인 모래놀이치료(Heo, 2014; Jeon, 2012; Jeon, 2018; Sim, 2007)와 집단 모래놀이치료(Kim, 2017; Park, 2011) 등이 있는데 이들 연구는 주로 문제행동의 개선과 생활상의 변화를 살폈다. 내담자의 내면세계에 분석심리학에서 상징하는 어떤 정신적인 요소가 존재하는지에 초점을 두어 아동의 정신세계를 깊이 있게 탐색한 연구는 많지 않다(Sim, 2007, 2014). 부적응 행동에 대한 근원적인 이해와 효과적인 개입을 위해 내면세계에 대한 탐색이 필요하다. 겉으로 드러나는 부적응 문제보다 문제의 기저에 흐르는 정신적인 요소를 이해하여 내담자를 보다 효율적으로 도울 수 있다.

본 연구의 목적은 영유아기에 부모 간의 심한 갈등과 이혼을 경험하고 사회성과 정서에 어려움을 호소하는 초등학생 남아가 모래놀이치료를 통해 어떤 변화과정을 거쳐 내재된 공격성과 스스로 통제할 수 없는 환경에 대한 두려움과 불안을 표출하여 원만한 대인관계와 정서적인 안정감을 갖게 되는지 분석심리학과 모래놀이치료 이론에 근거해 탐색하는 것이다. 이와 더불어 심리검사와 부모의 생활보고를 통해 실생활에서의 변화를 살펴봄으로써 모래놀이치료의 효과를 제시하고자 한다.

이를 위해 모래상자에서의 변화과정을 Turner (2005)의 내용주제 관점에서 살펴 모래상자에 표현한 내담아동의 내면에 어떠한 정신적인 요소들이 존재하는지 보다 깊이 이해하고자 한다. 이런 탐색은 사회성과 정서에 어려움이 있는 남아의 무의식에 대한 이해의 폭을 넓혀 학교현장 및 상담 장면에서 효과적인 교육, 생활지도와 개입을 위한 자료를 제공할 수 있다.

연구방법

1. 연구대상

1) 가족상황 및 발달사

본 연구의 대상은 상담시작 당시 만 9세 6개월의 4학년 남아이다. 내담아동의 아버지(만 41세)는 음악관련 전문대학 강사, 어머니(만 40세)는 만학도로 대학 4학년 재학 중이다. 내담아동은 2남 2녀 중 셋째로 형(만 17세)과 누나(만 14세), 그리고 여동생(만 5세)이 있으며 어머니, 누나, 여동생과 생활한다. 어머니 보고에

의하면, 내담아동은 아버지를 닮아 구속받는 것을 싫어하며, 형과 누나에 비해 순종적이지 않다. 생후 12개월경부터 어린이집을 다녔고, 유아기에는 소리에 민감하여 큰 마이크 소리가 나는 어두운 공연장이나 영화관을 무서워해서 많이 울었고 아토피가 심해 자주 등을 긁어달라고 하였다. 초등학교 입학 후 고집이 세졌으나, 학교에서 규율을 잘 지키고 인사도 잘 하였다. 그러나 3학년 때까지 같은 반에 친구가 한 명도 없었다. 초등학교 1학년 때부터 컴퓨터 게임과 동영상을 많이 보고, 집에서 거의 컴퓨터를 하며 시간을 보내는데 어머니는 시간제한을 하거나 통제하지 않는다.

내담아동의 아버지는 온화하고 화를 잘 내지 않는 편인데, 경제적인 책임감이 없다. 어머니는 강하고 강압적이며 화 조절이 안 된다고 한다. 부모는 고등학교 때부터 교제하다 결혼하였는데, 자녀들이 어릴 때부터 자주 싸웠고, 자녀들 앞에서 부부 간에 폭언, 폭행을 하는 등 내담아동이 만 4세 때에 이런 갈등이 가장 심했다. 결국 내담아동이 만 5세경에 이혼을 하고, 그 후 어머니가 자녀들을 양육하며 아버지는 음악을 공부하는 형과 타도시에서 생활하고 한 달에 한두 번 자녀들을 만나러 온다. 그러나 자녀들은 부모의 이혼 사실을 모르고 아버지가 직장 때문에 타도시에서 생활하는 것으로 알고 있다.

2) 주호소 문제

어머니의 내담아동에 대한 주호소 문제는 크게 두 가지이다. 첫째, 또래관계의 어려움으로 같은 반에 친한 친구가 한명도 없고, 친구들의 놀림에 반박하지 못하며 쉽게 수긍해 버리는 것이다. 둘째, 쓰나미, 지진, 홍수, 태풍 등 자연재해나 자동차, 배, 비행기 사고 등에 대한 두려움이다. 내담아동은 어린이집에 다니던 만 4세경부터 인형극 관람을 위해 어두운 공연장이나 영화관에 가거나, 소리가 큰 장소에 가면 심하게 울며 무서워했다. 어둡고 큰 소리가 나는 장소에 대한 두려움은 성장하면서 줄어들었지만 오히려 천재지변이나 사고에 대한 두려움은 커졌다. 그래서 TV 뉴스의 쓰나미, 지진, 홍수, 태풍 등 자연재해나 세월호 사건 보도 같은 것에도 과도한 두려움을 느끼고, 혼자 자는 것을 무서워한다.

2. 사례개념화

내담자는 친구관계에 어려움이 있고, 자연재해나 교통사고 등에 대한 두려움이 크다. 이러한 문제는 내담아동의 타고난 예민한 기질과 함께 남편의 협조 없이 많은 역할을 해야 하는 어머니와 안정적이고 지지적인 관계를 이루지 못하고, 영유아기부터 부모 간의 갈등과 이혼과정, 아버지의 부재로 적절한 관계형성과 정서표

현을 배울 기회가 취약한 가정환경에 원인이 있어 보인다. 이렇게 긴장과 불안한 환경 속에서 내담아동의 불안은 소리가 크고 어두운 특정 장소에서 나타났고, 성장하면서 자연재해, 교통사고로 확장되어 혼자 잠을 자는 것이 어려워지고 산책용 호수의 다리가 무너질까봐 건너기를 두려워할 정도가 되었다. 이것은 작은 자극에서 시작된 불안이 점점 일반화되어 삶의 많은 영역에서 불안을 느끼게 된 것으로 예민한 기질과 함께 영유아기부터 심하게 다루는 부모 밑에서 경험한 불안과 통제감 상실이 연결된 것으로 보인다.

내담아동은 온화한 아버지의 성격을 많이 닮았는데, 긍정적인 지지보다 강압적인 어머니와 생활하면서 감정과 욕구를 잘 표현하지 못하고 억압하며 우울과 좌절을 많이 경험한 것 같다. 또한 아버지의 허용적인 양육태도와 어머니의 통제적인 양육태도 사이에서 내담아동은 혼란스러워하고 심리적인 위축과 정서적인 불균형으로 기본생활 습관 형성과 행동발달에 부정적인 영향을 받은 것으로 보인다. 이로 인해 내담아동은 자신에 대한 내면의 상이 부정적으로 형성되어 자존감이 낮고, 위축되어 친구관계도 어렵고, 학교에서 소극적인 태도로 생활을 하며 존재감이 적었을 것이다.

형제들과의 관계에서 내담아동은 좋아하는 아버지와 형을 자주 만날 수 없어 계속적인 욕구좌절을 경험한 것 같다. 또한 내담아동은 엄마 못지않게 잔소리가 많고 강압적인 누나와 자신의 잘못을 어머니에게 이르는 여동생과 생활하면서 분석심리학 관점에서 부정적인 모성성을 많이 경험한 것으로 보인다.

상담목표는 우선 내담아동이 불안, 위축감과 같은 부정적인 정서에서 자유롭게 되도록 모래놀이라는 자유롭고 보호된 공간에서 치료자와 안정적인 관계를 형성하는 것이었다. 또한 내담아동이 영유아기부터 경험한 심리적인 어려움을 언어에 크게 의존하지 않고 표현할 수 있고, 자신의 내면세계를 드러내며 자기 치유가 이루어지는 모래놀이치료를 통해 영유아기부터 누적되어온 부정적인 정서를 표출하고 긍정적인 정서를 경험하여 자기 존재감과 자존감을 높여 원만한 사회성을 갖도록 하는 것이었다.

3. 치료절차

내담아동에게 2015년 5월 22일부터 2017년 2월 28일까지 1주일에 한번 1시간씩 총 72회기의 모래놀이치료가 K대학교 모래놀이치료실에서 행해졌다. 연구 대상자의 권리를 보호하고 연구자의 연구윤리 준수를 위해 내담아동의 보호자로부터 심리검사 및 치료내용이 연구 목적으로 사용되는 것에 대한 동의를 받았다.

4. 심리검사

모래놀이치료 사전과 사후에 객관적인 검사로 부와 모의 보

고에 의한 Oh 등(2010)의 아동청소년 행동평가척도(Child Behavior Checklist, CBCL 6-18), Cho 등(2006)의 한국아동 인성평정척도(Korea Personality Rating scale for Children, KPRC)를 실시하고, 투사 심리검사로 그림 검사인 집-나무-사람(House-Tree-Person), 가정과 학교에서 내담아동의 심리적인 어려움을 탐색할 수 있는 동적가족화(Kinetic Family Drawing)와 동적학교화(Kinetic School Drawing), 그리고 문장완성검사(Sentence Completion Test)를 실시하였다.

5. 연구의 신뢰성과 타당성

연구의 신뢰성과 타당성을 확보하기 위해 내담아동이 모래놀이치료를 받으며 보이는 행동, 대화, 반응 등을 직접 관찰 기술하였고, 매회기 완성된 모래상자의 장면을 사진으로 촬영하였다. 한국모래놀이치료학회 소속 전문가에게 72회기 상담내용 전체를 수퍼비전 받았으며, 내담아동의 변화를 객관적으로 확인하기 위해 치료 사전과 사후에 부모보고에 의한 행동평가와 인성평가를 실시하였다. 또한 분석심리학과 모래놀이치료 이론을 근거로 치료과정에서 나타나는 내용주제를 분석하였고, 내담아동의 심리적 변화와 실생활에서의 변화과정을 탐색하였다.

연구결과

1. 사전 심리검사

사전 심리검사로 첫째, 아버지가 보고 한 행동평가에서 내담아동은 내재화, 외현화, 그리고 총 문제행동 세 가지 모두가 '임상범위'에 속하고, 어머니 보고에 의하면 내재화 문제는 '임상범위'에, 총 문제행동은 '준임상범위'에 속한다(Table 2). 하위척도에서 아버지와 어머니 모두 내재화 문제에서 불안/우울, 사회적 미성숙이 67T 이상으로 '임상범위'이다(Table 2). 둘째, 아버지가 보고한 인성평가에서 가족관계는 69T이고, 어머니 보고에서 불안은 73T, 가족관계는 71T, 사회관계 76T이다(Table 3). 이로써 내담아동은 우울, 불안, 가족관계, 사회관계에서 뚜렷한 어려움이 있음을 알 수 있다.

셋째, HTP의 집은 지붕과 기둥이 반듯하지 않고 찌그러진 창문과 문이 있으며 거미줄과 거미가 있다. 집에는 할머니와 할아버지가 사는데 자식들이 미국에 가서 불행하고, 자식들이 사고가 날까봐 걱정한다. 집은 가정생활과 가족 내 관계를 반영하는 경우가 많은데(D. Y. Kim et al., 2002), 거미줄이 쳐진 오래된 집이 곧 쓰러질 것처럼 보여 내담아동의 가정생활과 가족관계가 불안

정함을 알 수 있다. 또한 자식들을 걱정하는 모습에서 내담아동의 사고에 대한 불안을 엿볼 수 있다. 나무는 180살로 베일 뻔한 흠집이 있고, 또 베일까봐 걱정한다. 나무의 기둥이 가늘고 길어서 균형감이 낮고, 뿌리가 작고 얇아 불안정해 보인다(Shin et al., 2002). 웅이와 베일 뻔한 흔적으로 외상이 엿보인다(D. Y. Kim et al., 2002). 첫 번째 사람은 17세의 남자로 경찰이자 격투가이다. 큰 눈과 경직된 어깨에서 불안감과 긴장감이 느껴지며 목이 없어 감정을 이성적인 머리와 통합하는 힘이 약해 보인다(Shin et al., 2002). 두 번째 사람은 17세의 여자 고등학생으로 성추행 당해 도망치다 지렁이를 보고 놀랐다. 목이 없고 팔이 길며 어깨는 부자연스러워 긴장되어 있고 대인관계에 어려움이 있어 보인다(D. Y. Kim et al., 2002). 특히 구부린 다리에 발이 없는 것은 부족한 자율성과 무력함을 나타낸다(Shin et al., 2002).

넷째, KFD에서는 6칸을 나누어 아빠, 엄마, 누나, 형, 자신, 동생 순으로 그린다. 이러한 구획화는 주로 가족 간에 애정표현이나 상호작용이 부족한 가정에서 외롭거나 억압된 분노감이 있는 아동에게서 나타난다(Shin et al., 2002). KSD에서는 중앙에 학교건물을 대강 그린 후 우측 아래에 막대기 모양의 사람 3명이 있다. 점심시간으로 내담자는 친구들과 운동장에 있다.

전체적으로 쓰러질 것 같은 집과 베일 것을 걱정하는 나무에서 내담아동의 내면에 불안이 큼을 알 수 있다. 사람의 목이 없어 이성과 감정 통합의 어려움이 있고, 긴 팔과 원모양의 손은 교류와 대처에 부적절함을 시사한다. 가족화에서 내담아동이 침대에서 자는 모습과 장점은 없고 단점을 여러 가지로 열거해 무기력과 낮은 자존감을 시사한다.

다섯째, SCT 문항 중 내담아동의 어려움과 관련이 높은 문항만을 보면, 다른 사람들은 나를 싫어한다, 나의 나쁜 점은 이상하고, 방과후 활동에 잘 빠지고, 머리 나쁘고 등등, 내가 가장 싫어하는 사람은 동생, 나의 좋은 점은 없다, 내가 가장 무서워하는 것은 진격의 거인, 우리 엄마 아빠 사이는 안 좋다, 매날 부부싸움해요, 아빠는 좋은데 엄마가 그래요, 내가 만일 먼 외딴 곳에 혼자 살게 된다면, 하나님과 제일 같이 살고 싶다고 응답해서 내담아동이 다양한 현실의 어려움 속에서 천상의 세계를 그리워하고 있음을 알 수 있다.

2. 모래놀이치료 과정

72회기의 모래놀이치료과정은 내용주제에 따라 상담초기는 1-6회기, 상담중기는 7-55회기, 상담말기는 56-72회기로 구분된다. 72회기 전체 모래놀이치료과정의 단계, 주제와 생활보고 내용에 대한 요약은 Table 1과 같다. Appendix I은 사전과 사후

Table 1. The Phase of Sandplay Therapy, Theme & Life Report

Phase		Theme	Life report
Initial phase	1-6 session The beginning of war	• The war of animals and dinosaurs • Confusion & chaos • The start of journey to unconscious world	• Mother tried to solve problems with conversation
Intermediate phase	Struggle 7-18 session Hero's fight I	• Identification of heroes, confusion & union • Conflict between good and bad • Desires for victory	• Self-criticism • Having a best friend • Expressing own emotions little by little
	19-36 session Hero's fight II	• Death and rebirth • Contest of heroes & fights for treasures • Opposites & integration	• Progression in basic living habits • More adaptive in new semester
	37-48 session Seeking for a male identity	• Expression of existence • Establishing order from confusion • Expressing strong and rational masculinity	• Being active in school • Making efforts for shortness • Having more responsibility
	49-55 session Centering	• Confusion & regression • Centering & desire for becoming stronger	• Knowing parents' divorce • Expressing own thoughts well • Well-rounded peer relations
Final phase	56-72 session The winner of the struggle	• Progressive masculinity such as racing, speed match, contest • Opposites, union of male & female, birth of consciousness	• More adaptive in house, school & church

투사 그림검사이고, Appendix II는 전체회기 중 주요 내용주제와 관련된 모래상자이다.

1) 상담초기: 전쟁의 시작

상담초기는 1-6회기(전쟁의 시작)로 내담아동은 전쟁을 시작으로 내면의 갈등을 표현한다. 첫 회기부터 동물들이 혼란스러운 전쟁을 치른다. 처음에는 팀을 나누어 싸우다가 나중에는 팀의 구분 없이 싸우고, 마지막에는 짓밟힌 작은 공룡과 포켓몬들이 반란을 일으켜 이긴다. 2회기 물을 첨가한 젖은 모래에서 상어, 악어, 이두공룡이 서로의 큰 입으로 먹고 먹히는 놀이를 한다. 내담아동은 놀이 중 힘세고 강한 역할의 소품에 동일시하며 잡아먹고 쓰러뜨리고 모래 속에 묻는 작업을 많이 한다. 5회기는 내담아동이 집에서 장난감을 가져왔는데, 그것은 큰 녹색 고무재질 딱지로 여우를 닮은 포켓몬이다. 가져온 장난감의 팀이 싸움에서 이기고, 이 장난감 딱지는 치료실에 있는 보물함에 넣어 소중히 간직한다. 마지막에는 낙타가 싸운다. 6회기 다시 물을 첨가하여 모래를 뒤로 모아 섬을 만들고 배를 띄워 영웅들이 항해를 한다.

2) 상담중기: 투쟁

상담중기는 7-55회기(투쟁)인데, 상담중기 I은 7-18회기(영웅의 싸움 I), 상담중기 II는 19-36회기(영웅의 싸움 II), 상담중기 III는 37-48회기(남성 정체성을 찾아서), 상담중기 IV는 49-55회기(중심화)로 나뉜다. 먼저, 상담중기 I은 7-18회기(영

웅의 싸움 I)에서는 일본 만화 <나루토>의 주인공들인 10대 영웅 나루토, 사스케, 텐텐 등의 নিজ을 자신과 동일시하며 전쟁을 치른다. 영웅이 모래놀이에서 상대와 싸움을 하는데 팀의 구별 없이 싸우다가 연합을 하고, 반란과 반전으로 악한 팀에게 패하기도 한다. 7회기에 사람과 동물이 혼재하고, 현대인과 중세병사, 고대 가동이 함께하며 같은 팀끼리도 공격하고 싸운다. 9회기에서 10대 영웅들을 등장시켜 싸움을 주도하게 함으로 내담아동이 영웅과 동일시하며 갈등을 해결하고자 한다. 16회기에서 내담아동이 가져온 장난감은 만화에 나오는 로봇사자로 '와일드킹'인데, 이 와일드킹이 사자와 호랑이를 누르고 서 있다.

두 번째, 상담중기 II는 19-36회기(영웅의 싸움 II)로 다양한 대상과 여러 상황에서 전투와 싸움이 벌어진다. 19회기는 로봇전쟁으로 제다이가 고대 이집트의 죽음의 신 아누비스와 싸운다. 이제는 치료자와의 보드게임에서 규칙을 잘 지키며 정정당당히 이긴다. 25회기는 북극동물들이 인간 세상에 침입한다. 29회기 첫 번째 상자 29-1은 4개국의 4명의 영웅들이 각국을 대표하여 싸우고 마지막에는 나루토가 승리하여 선다. 30회기는 고대 이집트 보물인 물고기를 놓고 쟁탈전을 벌인다. 34회기는 경찰과 무법자의 대결로 교회, 병원, 가게, 동대문, 피라미드와 고대 기념비 등 건물들이 등장한다.

세 번째, 상담중기 III는 37-48회기(남성 정체성을 찾아서)로 모래놀이 시간이 짧아지고 간단해지며 다른 상자에 손가락 그림을 그린다. 37회기 두 번째 상자 37-2에서 손가락으로 모래상자

Table 2. Pre- and Post-T Scores of the CBCL 6-18 by Parents

	Total	Internalization	Externalization	Anxiety/ depression	Withdrawal/ depression	Somatization	Social immaturity	Thought problems	Attention problems	Violation of regulations	Aggressive behavior	The others
Father pre-	67	67	64	70	59	66	72	66	64	62	65	61
post	57	54	55	50	59	55	55	59	59	50	57	61
Mother pre-	63	65	53	70	63	55	67	63	59	59	50	63
post	57	63	44	62	66	50	58	59	54	50	50	53

Note. Over 64T (92%ile): clinical level, over 60T (84%ile)-under 64T (92%ile): subclinical level by Oh et al.(2010).

중앙에 큰 별을 그린 후, 별 가운데 오른손을 찍는다. 39회기 두 번째 상자 39-2에서는 모래상자에 손가락으로 돼지 얼굴처럼 보이는 그림을 그린다. 40회기에서 4개의 상자를 만드는데, 두 번째 상자 40-2는 밀랍을 넣어 형상 만들기가 수월한 델타샌드에서 틀에 모래를 넣어 성을 만들고, 성으로 들어가는 길에 공룡을 놓는다. 46회기는 현대 군인 40여명이 좌우로 팀을 나눠 싸우는데, 배트맨을 모래에 묻고 태권소년이 이긴다. 모래놀이 후 치료자와의 칼싸움과 보드게임에서 정정당당하게 이긴다. 47회기는 트리케라톱스 4마리로 사각형을 만들어 마주보게 놓고 짧게 싸운다.

마지막으로, 상담중기 IV는 49-55회기(중심화)로 실생활에서 아버지와 자녀들의 여행 후 내담아동의 모래놀이에서 전쟁이 다시 격렬해진다. 어머니 보고에 의하면, 부모의 이혼사실을 모르는 내담아동은 누나, 여동생과 함께 2주간 아버지와 여행을 갔는데, 아버지가 만나고 있는 여성의 집에 머물면서 아이들이 힘들어했다. 아이들은 아버지와 그 여성의 관계가 이상하다고 느끼면서 어머니에게 자주 전화를 하고 집에 가고 싶어했다. 여행에서 돌아온 후 어머니는 아이들에게 이혼사실을 알리고 앞으로도 어머니가 양육할 것이라며 아이들을 안심시켰다. 이러한 과정에서 누나와 여동생은 아버지에게 실망하고 분노하며 자신들의 감정을 표현했으나, 내담아동은 아버지에게 대해 어떤 이야기도 하지 않았다. 내담아동은 이 여행 후 첫 상담인 49회기에 제다이팀과 외계인팀의 칼과 총의 대결을 시작으로 로봇, 영웅, 큰 뱀, 이두공룡이 아주 격렬하게 싸운다. 뱀은 영웅과 이두공룡을 잡아먹고, 촉수맨과 뱀의 싸움에서 진지한 표정으로 ‘몸을 뜯어주마, 씹어 먹어주마!’라며 공격성을 강하게 표출한다. 중앙에 뱀을 나선형으로 놓고 그 안에 승리한 영웅을 세우고 마친다. 51회기에 외계인팀이 지구에 쳐들어와서 영웅들과 싸운다. 칼로 찌르고, 총을 쏘고, 목을 비틀며 치열하게 싸우는데, 지구팀인 배트맨이 ‘이 세상의 평화를 지킨다!’라고 외치며 이긴다. 모래를 많이 만지며 싸우는데 자신을 초인 영웅과 동일시한다. 모래놀이 후 반복해서 펀치백을 발로 세게 차서 옆에 있던 장난감 유모차를 쓰러뜨린다. 54회기 두 번째

상자 54-2의 제목은 ‘인디언 가족’으로 남자가 아기를 돌보는 모습이다. ‘그만 안아주시고 밥 좀 주세요!’라며 아기가 배가 많이 고픈 것 같다고 한다. 55회기는 싸움에서 사자팀이 호랑이팀을 이겨 사자가 쓰러진 호랑이 위에 선다. 모래놀이 후 펀치백을 때리고, 발로 차서 쓰러뜨리며 ‘다음엔 더 강해져서 돌아오마!’라고 한다.

3) 상담말기: 투쟁에서 승리한 승자

상담말기는 56-72회기(투쟁에서 승리한 승자)로 모래놀이를 짧게 한 후 남은 시간에 보드게임을 많이 한다. 56회기 첫 번째 상자 56-1은 3가지 종류의 자동차 경주로 오른쪽에서 왼쪽으로 달린다. 경주가 정정당당하지 않고 방해와 갈등이 있다. 57회기는 달로 쏘아올린 우주선 2대가 지구로 불시착하나 다시 도전할 것이라고 한다. 수학 연산자 무한대 ∞를 닮은 두 개의 원을 그린다. 모래놀이 후 펀치백을 차고, 치료자와의 보드게임에서 규칙을 잘 지켜 이긴다. 63회기는 올림프스의 지킴이인 남자영웅과 도둑인 여자영웅의 싸움이다. 67회기는 악당과 착한 팀의 대장이 싸우고, 모래놀이 후 총놀이를 한다. 70회기는 3팀의 패거리 싸움으로 10대 또래 영웅인 나루토와 소녀가 한 팀을 이루어 이긴다. 마지막 72회기는 완전무장한 중세기사 2명의 대결로 싸움에서 패한 기사를 중앙 모래 속에 묻고, 그 위에 모래를 모아 높은 산을 만든 후 창과 방패를 든 기사를 산꼭대기에 세운다. 산 우측 중턱에 손자국을 남긴다.

3. 사후 심리검사

첫째, 행동평가에 대한 아버지의 사전검사에서 ‘임상범위’이었던 내재화 문제, 외현화 문제, 총 행동문제가 모두 ‘정상범위’가 되고, 어머니의 사전검사에서 ‘임상범위’이었던 내재화 문제는 63T로 ‘준임상범위’가 되었다(Table 2). 하위척도에서 아버지의 보고는 모두 ‘정상범위’이고, 어머니의 보고는 위축/우울에서만 66T인 ‘임상범위’로 행동문제가 사전에 비해 전체적으로 낮아졌

Table 3. Pre- and Post-T Scores of the KPRC by Parents

	Ego resilience	Language development	movement development	Anxiety	Depression	Somatization	Delinquency	Overactivity	Family relations	Social relations	Psychosis
Father pre-	45	58	56	59	62	46	48	59	69	55	55
post	62	40	44	44	49	34	42	41	60	46	52
Mother pre-	42	46	56	73	58	37	50	56	71	76	55
post	33	49	48	52	60	41	46	44	54	64	58

Note. Scores closing 70 means high in those characteristics by Cho et al.(2006).

다(Table 2). 불안/우울은 낮아졌지만, 위축/우울에서 증가가 있는 것은 치료 이후에 어머니의 내담아동에 대한 기준이 높아져서 나타난 결과가 아닌가 한다.

둘째, 아버지의 인성평가 사전검사에서 점수가 높았던 가족관계는 60T로, 어머니의 사전검사에서 점수가 높았던 불안이 52T, 가족관계는 54T, 사회관계는 64T로 사전에 비해 어려움이 낮아졌다(Table 3).

셋째, HTP의 집은 지은 지 2개월 되고 행복한 분위기이다. 사전보다 집이 좀 더 커지고 벽과 지붕 선이 곧고 견고해 보이며 창문과 문은 반듯해졌다. 나무는 172살의 바오밥나무로 나중에 넓은 그루터기가 된다. 바오밥은 아프리카에서 수명이 길어 신성시하는 나무이고 가장 큰 식물로 동치에 수분을 지니고 있어 비가 오지 않는 환경에서도 살아남는다. 나무는 자화상인데 모래놀이치료로 내담아동 내면의 힘이 커지고 척박한 환경에서도 살아남을 수 있는 모습이 된 것 같다(Kim et al., 2002). 첫 번째 사람은 17세의 남자로 중앙에 작게 그렸으나 사전보다는 활동적으로 보인다. 두 번째 사람은 11세의 여자로 즐거운 생각을 하며 웃는 여동생이다.

넷째, KFD에서 구획이 사라지고 음악을 듣는 형, 요리하는 엄마, 담배 피우는 아빠, 통화하는 누나, TV보는 여동생, 컴퓨터 게임하는 자신을 차례로 그린다. 아버지를 선으로 구분한 것은 아동이 현실 속에서 부모의 이혼을 인정하고 가족관계에서 아버지와 의 정서적 거리를 표현한 것 같다(Shin et al., 2002). KSD에서 내담아동은 교실에서 둘러싸여 친구들과 이야기를 하고 있어 또래관계가 원만해졌음을 알 수 있다.

다섯째, SCT를 비교를 위해 사전검사와 같은 문항을 보면, 다른 사람들은 나를 보고 인사한다. 나의 나쁜 점은 방학 때 게임만 한다. 내가 가장 싫어하는 사람은 엄마. 나의 좋은 점은 말을 잘 한다. 내가 가장 무서워하는 것은 귀신, 어둠, 빨강색, 엄마, 재 앞. 내가 만일 먼 외딴 곳에 혼자 살게 된다면, 아빠와 제일 같이 살고 싶다고 응답하였다. 다른 사람이 자신을 싫어한다고 했었는

데 사후에는 자신에게 인사한다고 했고, 자신에 대한 좋은 점이 없다고 했는데 사후에는 말을 잘 한다고 자신에 대한 인식이 바뀌었으며 무서워하는 것을 다양하게 열거하기도 하였다.

사후 투사 심리검사는 반듯하고 행복한 분위기의 집이 생겼고, 나무는 튼튼해진 모습이다. 사람그림의 남자는 활동적이며 여자는 즐거운 생각으로 웃는 모습에서 힘과 평안함이 느껴진다. 가족들이 각자 활동을 하지만 한 공간에 있고, 교실에서 친구들과 이야기하는 모습으로 또래관계가 원만해 보인다. 또한 자신에 대한 긍정적인 인식이 생기고, 좋고 싫은 자신의 감정을 있는 그대로 표현할 수 있는 자연스러움을 갖게 되었다.

논의

본 연구의 대상은 영유아기부터 부모 간의 갈등이 심한 가정에서 자랐고, 만 5세경에 부모의 이혼 후 어머니, 누나, 여동생과 생활하는 초등학교 4학년 남아이다. 내담아동은 학교생활에 소극적이며 친구관계가 원만하지 못하고 자연재해나 교통사고에 대한 불안과 두려움이 크고, 위축되어 있으며 자신의 감정을 친구들이나 가족에게 잘 표현하지 못하는 정서적인 어려움이 있다.

이러한 내담아동이 총 72회기의 모래놀이치료에서 자신의 내면을 어떻게 표현하며 정서적인 어려움에서 보다 자유로워지고 학교와 가정생활에서 원만성을 찾아가는지 탐색하였다. 분석심리학과 모래놀이치료 이론에 근거해 모래상자가 어떠한 과정에 관한 것인지, 내담아동의 작업이 어떠한 방향으로 진행되고 있는지 파악하기 위하여 사용된 소품, 이야기, 모래의 형태 등 Turner (2005)의 내용주제 관점에서 내면세계의 변화를 분석하였다. 또한 부모의 생활보고를 통해 친구관계, 가정 및 학교생활에서의 변화를 살펴보았다.

72회기의 모래놀이치료과정은 내용주제에 따라 상담초기는 1-6회기, 상담중기는 7-55회기, 상담말기는 56-72회기로 구

분되는데 단계별로 논의한다. 첫째, 상담초기는 1-6회기(전쟁의 시작)로 내담아동은 전쟁을 시작으로 내면의 갈등과 어려움을 표현한다. '전쟁'은 해체와 재결합의 과정이고, 무질서에 종지부를 찍고 혼돈에서 질서를 세우기 시작하는 것인데(Cooper, 1978), 첫 회기에 동물들이 혼란스러운 전쟁을 치른다. Kalff는 치료 초반에 내담자의 치유의 방향, 자원, 자신이 지닌 문제를 나타낸다고 하는데(Kalff, 2003; Turner, 2005), 내담아동은 첫 상자에서 공룡과 동물로 자신의 문제가 오래되고 본능적인 단계의 것임을 보여준다. 어머니 보고에 의하면 내담아동은 모래놀이를 재미있어 하고 상담을 기다린다. 2회기에서 물에 젖은 모래는 여성성(feminine)과 관련이 있고(Grishko, 2014), 상어, 악어, 이두공룡이 서로 먹고 먹히는 놀이는 내담아동 내면의 공격성과 부정적인 모성성을 표현한 것이다(Bradway, 2001). 일반적으로, 아동은 놀이에서 주로 성인이나 어머니의 역할을 하는데, 이것은 아동이 실제의 어머니를 재현한 것이라기보다 아동 내면의 모성 원형을 재현한 것이다(Lee, 2005). 5회기 모래상자의 낙타는 지구력과 절제를 상징하고(Cooper, 1978), 사막에서 무거운 짐을 싣고 오랫동안 여행할 수 있어 내담 아동의 앞으로 긴 내면의 여행에 적합한 동물로 사료된다. 6회기에서 배를 띄워 영웅들이 항해하는 것은 무의식의 세계로 본격적인 여정이 시작되었음을 나타내는 것 같다. 부모의 보고에 의하면, 내담아동은 물건을 자주 잃어버리고, 아침에 일어나는 것이 힘들며, 음식에 집착한다. 이에 어머니는 치료자의 조언으로 내담아동과 함께 시간을 가지며 갈등을 대화로 풀려고 한다.

둘째, 상담중기는 7-55회기(투쟁)인데, 상담중기 I은 7-18회기(영웅의 싸움 I), 상담중기 II는 19-36회기(영웅의 싸움 II), 상담중기 III는 37-48회기(남성 정체성을 찾아서), 상담중기 IV는 49-55회기(중심화)로 나뉜다. 먼저, 상담중기 I 7-18회기(영웅의 싸움 I)에서 내담아동은 자신을 영웅과 동일시하며 전쟁을 치른다. 영웅은 신화와 전설에서 초인적인 힘을 가진 존재로 용, 뱀, 괴물, 악마 등 악과의 싸움에서 승리하고, 죽음과 파괴에서 사람들을 해방시키는데(Jung, 2009) 이는 자기내면의 어두운 부분과의 싸움이기도 하다. 계속되는 혼란과 혼돈의 모래놀이를 통해 내담아동은 영유아기부터 부모 간의 심한 갈등과 다툼 속에서 경험한 불안, 욕구좌절, 무기력 등을 드러낸 것일 수 있다(Turner, 2005). 7회기는 과거와 현재가 혼재하며 같은 팀끼리 싸우는데, 이 역시 혼란스런 내면의 표현이다. 어머니 보고에 의하면, 내담아동은 학교 시험기간 중 스스로를 비난하지만 많이 밝아진 모습이다. 8-10회기에 10대 영웅들의 전쟁이 계속되는데, 연합한 영웅들이나, 싸운 두 나라의 연합은 내담아동 내면의 갈등

이 해결될 가능성인 것 같다. 9회기 모래상자 마지막에 영웅을 높이 세운 모습은 자신을 영웅과 동일시하여 승리감을 표현한 듯하다. 16회기에 내담아동이 가져온 장난감 '와일드킹'이 모래상자에서 공격적인 사자와 호랑이를 누르고 서 있는 모습으로 승리감을 드러낸다. 내담아동은 다트게임에서 진 치료자에게 힘을 주며 치료자가 이기자 기뻐한다. 이는 계속 이기려던 내담아동의 욕구가 해소되어 치료자를 배려하는 것으로 이해된다. 어머니 보고에서 개학 후 내담아동은 학교에 잘 적응해가고 단짝 친구도 생긴다. 또 어머니에게 자신의 감정이나 욕구를 표현한다.

두 번째, 상담중기 II는 19-36회기(영웅의 싸움 II)로 영웅들이 다양한 대상과 여러 상황에서 싸움을 벌인다. 19회기는 제다이가 이집트 신화에서 죽은 사람을 저승으로 인도하는 신 아누비스(Cooper, 1978)와 싸워 이긴 것은 내담아동의 과거의 어둡고 미숙한 부분이 죽고 미래의 승리자로 세워지길 원하는 모습인 것 같다. 어머니 보고에서 내담아동은 기말고사를 잘 보고, 심부름을 잘하며 컴퓨터 게임도 절제한다. 25회기에서 꿈은 모성성과 관련되어 있는데(Ackroyd, 1997), 10대 영웅이 북극곰을 죽이고 이긴다는 상자의 내용은 내담아동이 내면의 힘을 키워 모성성을 뛰어넘어 진정한 남성으로 성장해 감을 의미하는 것 같다. 어머니 보고에 의하면, 내담아동은 자신의 감정과 생각을 잘 표현하며 원하는 것을 당당히 요구한다. 29-1회기에 소품을 모래 속에 묻는 행위는 두려움에 대해 의식을 행하는 것으로 내담아동이 내면의 어두운 그림자 부분과 관계를 시작하는 것 같다(Turner, 2005). 같은 맥락으로 모래상자의 흑인영웅도 어두운 남성성이나 그림자를 상징한다(Rhi, 1999). 30회기의 '보물'은 영웅이 싸움을 통해 얻는 것으로 삶, 생명, 새로 태어난 자신을 의미한다(Flahive, 2012). 또한 보물은 진정한 자기를 상징하여 온전함에 가까이 이르게 하는 어떤 부분을 상징하기도 한다(Ackroyd, 1997). 이는 내담아동이 보물을 얻어 온전한 자기를 찾아가는 모습인 것 같다. 어머니는 방학 중 내담아동이 담임 선생님을 돕고, 씻는 것과 아침에 일어나는 태도가 좋아졌다고 한다. 그러나 밤에 잠자리에서 불을 끄는 것을 여전히 무서워한다. 34회기는 경찰과 무법자로 대극을 표현한다. 보드게임에서 계속 이기려고 하지 않고 치료자를 배려하며 진행하는 모습으로 바뀐다. 어머니는 내담아동이 새 학기에 잘 적응하며 안내장을 잘 챙긴다는 긍정적인 변화를 보고한다.

세 번째, 상담중기 III는 37-48회기(남성 정체성을 찾아서)로 모래놀이에 몰두하는 시간이 짧아지고 간단해진다. 37-2회기 별은 영원하고 어둠 속에 빛나는 희망을 나타내는데(Cooper, 1978), 큰 별 안에 손도장을 찍어 자신을 긍정적으로 인식하는 모

습이다. 같은 모양이 존재하지 않는 손도장은 존재감의 표현으로 '내가 여기 있다'는 의미로, 내담아동이 자신의 정체성을 확고히 함을 알 수 있다(Flahive, 2012). 어머니 보고에 의하면, 내담아동은 방과후에 난타활동과 피아노 학원에 잘 다닌다. 39-2회기 돼지는 모성성과 관련된 동물로(Cooper, 1978), 내담아동이 모성으로부터 분리라는 심리적인 과제를 다루고 있음을 보여준다.

40-2회기 성은 내담자 자신을 상징해(Ackroyd, 1997) 작은 공룡이 성으로 들어가는 것은 내담아동이 새로운 세계로 나아가는 것으로 보인다. 내담아동이 학교에 남아 친구들과 달리기 연습을 하느라 이번 회기에 늦었는데, 이는 단짝친구만 있던 내담아동이 친구들과 활동하는 모습에서 교우관계가 좋아지고, 자신의 부족함을 보완하려는 긍정적인 모습이다. 43회기 4가지 종족에서 숫자 4는 완전한 수로 혼돈에서 벗어나 질서를 가져다주는 것을 나타낸다(Eastwood, 2006). 비슷한 맥락으로 앞뒤좌우에 3명씩 놓은 수평과 수직적 대립은 동등하고 평행적인 형태로 내담아동 내면에 균형이 잡혀감을 알 수 있다. 담임 선생님은 내담아동이 발표를 잘 하고 친구들과 잘 지내며 주어진 일에 책임을 다하는 모습이라며 칭찬한다.

46회기에서 군대는 강력한 남성적 에너지를 나타내(Porat & Meltzer, 1998) 내담아동이 남성적 에너지를 얻고 있음을 알 수 있다. 칼싸움과 보드게임을 정정당당하게 이긴다. 47회기에 사각형은 무질서에서 질서를 부여하고(Eastwood, 2006), 각진 도형은 더 남성적인 에너지를 나타내는 것으로 합리성과 이지적인 정신을 반영한다(Turner, 2005). 어머니 보고에 의하면, 내담아동은 누나에게 협조적이며 여동생과 잘 지낸다. 아버지는 주말을 자녀들과 보내며 여름방학 중 가족여행을 계획하는데 내담아동은 배나 비행기 타는 것이 무섭다고 한다.

마지막으로, 상담중기 IV는 49-55회기(중심화)인데, 아버지와 여행 후 부모의 이혼 사실을 알게 된 내담아동은 모래상자에서 다시 격렬한 전쟁을 치른다. 49회기의 칼은 정신의 깊은 곳의 억압된 원망을 상징하고, 총은 남근, 남성성과 관련되어 공격성을 나타낸다(Ackroyd, 1997). 이번 회기에는 공격성을 강하게 표출하고 부정적인 정서를 다루는 모습은 부모의 이혼을 알게 된 내담아동의 심리적인 충격이 얼마나 컸는지 말해 준다. 그러나 내담아동은 중앙에 나선형 뱀을 놓고 그 안에 영웅을 세움으로 중심화 작업을 해(Jang, 2017) 이 상황에서 균형과 질서를 유지하려고 노력한다. '중심화'란 적절한 사랑과 안정 속에 자란 아동이 마음의 중심성을 자연스럽게 경험하며, 아동의 자기(Self)가 출현하게 하는 과정을 일컫는다(Turner, 2005). 초기박탈과 외상을 경험한 사람에게 중심화작업이 필요한데, 이것은 자신의 온전성과 조화

를 발견하여 갈등과 혼돈이 사라지고, 삶에 질서와 의미를 회복하게 해주기 때문이다(Ackroyd, 1997).

51회기에 외계인팀이 쳐들어오나 영웅들이 이김은, 내담아동이 최근 알게 된 부모의 이혼으로 아버지에게 대한 혼란스러움을 수용해 가는 것 같다. 어머니는 내담아동이 학원과 방과후 교실 등 주어진 일에 최선을 다한다고 한다. 내담아동은 이 때 즈음 발생한 경주와 익산의 지진에 불안해하기도 한다. 54-2회기 인디언 남자는 의식에 가까운 남성에너지로 의미하고(Rhi, 1999), 남자가 아기를 돌봄으로 부성을 긍정적으로 인식하며, 아기에게 밥을 주라고 함은 자신에게 돌봄과 양육이 필요함을 표현하는 것 같다. 55회기 사자와 호랑이는 공격성이 강한 남성성을 상징하나 호랑이가 사자와 함께 등장할 때는 호랑이는 사자의 여성적 그림자로도 볼 수 있다(Kalff, 2003). 호랑이 위에 사자가 선 모습으로 자신의 남성성이 더 강해졌음을 표현한다. 모래놀이 후 편지책을 때리고, 발로 힘껏 차서 완전히 쓰러뜨리며 '다음엔 더 강해져서 돌아오마!'라고 말하는데, 이는 강해지는 남성성의 맥락으로 볼 수 있겠다. 실생활에서 내담아동은 밝아지고, 아버지에게 대한 자신의 생각을 어머니에게 이야기하며, 복싱장에서 새 친구를 사귀고, 반 친구들과 함께 모여 잠을 자는 등 또래관계도 매우 원만해진다.

끝으로, 상담말기는 56-72회기(투쟁에서의 승자)로 모래놀이를 짧게 하고 남은 시간에는 보드게임을 한다. 56-1회기 자동차는 에너지원인데(Kalff, 2003) 방해와 갈등이 있지만 경주를 해 그동안 저지되었던 에너지가 방출되고 있음을 알 수 있다(Kalff, 2007). 57회기는 우주선 2대가 불시착하나 다시 도전할 것이라 한다. 두 개의 원은 무한대 ∞ 를 닮았는데, 우주선이 계속 도전할 것이라는 표현과 연결된다. 또한 무한대 ∞ 는 8을 얹혀놓은 모습인데, 숫자 8은 무한, 영원, 죽음과 재출생의 끝없는 순환을 상징하여 같은 맥락으로(Ackroyd, 1997) 끊임없는 도전으로 보인다. 어머니 보고에 의하면, 내담아동이 부당한 상황에 참지 못하고 힘이 센 친구와 싸운다. 이는 그동안 위축되었던 내담아동의 자아가 팽창되어 자아가 초인적 힘이나 권력을 가진 것 같이 행동하게 된 것일 수 있다(Rhi, 1998).

63회기는 남자와 여자 영웅으로 남녀의 대극을 표현한다. 66회기 숫자 3은 나아갈 방향과 목적에 대한 역동적인 힘을 상징하는데(Eastwood, 2006), 이러한 영웅은 용과 같은 괴물과 싸워서 남성성을 얻으며, 여성성 혹은 모성으로부터 분리된다(Punnett, 2009). 어머니에 의하면, 내담아동은 이제 자기 방에서 혼자 잠을 자고, 여동생에게 간식을 사주는 등 보다 적응적인 모습이다. 70회기는 나루토와 소녀가 한 팀을 이룬 것은 남녀합일, 균형, 전체성의 개념으로 보인다. 내담아동이 방학에 친구들과 자주 만나는

것은 또래관계를 중시하는 사춘기 초기 아동들의 보편적인 모습이다.

최종 회기인 72회기에서는 싸움에서 진 중세기사 위에 모래를 모아서 높은 산을 만들고, 승리한 기사를 산꼭대기에 세운다. 푸른 바닥이 드러나 큰 섬으로 보이는데, 섬은 바다라는 무의식에 솟아오른 새로운 자아의 탄생으로, 이제 더 이상 내담아동이 두려움, 불안과 같은 부정적인 무의식의 흐름에 휘둘리지 않고 생활할 수 있으리라 기대해 본다(Turner, 2005). 산 우측 중턱에 남긴 손자국은 자신의 존재감과 정체성이 확고해진 것을 재확인 시켜 준다. 갑옷, 창, 방패로 무장한 기사의 모습은 내담아동이 긴장과 경계가 계속 필요한 것이 아닌가 생각된다.

이런 모래놀이치료 후 심리평가는 전반적으로 사전보다 안정적임을 알 수 있다. 객관검사인 CBCL 6-18은 사전에 비해 부정적인 모습이 전체적으로 감소했고, KPRC에서는 불안, 가족관계, 사회관계 영역에서 긍정적인 변화가 있다. 투사 그림검사에서 집은 반듯해지고 행복한 분위기이고, 나무는 튼튼해졌으며 가족화는 가족이 한 공간에 모인 모습으로, 학교화는 친구들과 교실에서 대화하는 모습으로 바뀌었다. SCT에서는 자신에 대한 객관적인 인식이 생기고, 자신의 감정과 생각을 있는 그대로 표현하였다. 실생활에서는 기본생활습관이 좋아지고, 자신의 물건을 잘 챙기며, 여동생과의 관계가 좋아지고, 비행기를 타고 여행을 다녀오며, 방에서 혼자 잠을 자는 등 정서적인 어려움이 완화되었다. 학교생활에 적극적으로 참여하며 친구가 많아져 또래관계도 원만해졌다.

본 연구는 이혼가정의 예민한 기질의 소년이 불안한 환경 속에서 심리적으로 진정한 남성의 정체성을 갖는 과정을 영웅을 주제로 전쟁을 치르며 모성에서 자연스럽게 분리되는 모습을 보인 긴 모래놀이치료 여정을 탐색하였다. 치료과정을 통해 학교생활에 적응적이며 친구관계가 좋아지고 불안이 감소하고, 자신의 감정을 잘 표현할 정도로 정서적인 어려움이 완화되어 모래놀이치료가 내담아동에게 효과적이었음을 알 수 있다. 그러나 내담아동이 생활에 어려움이 없어지자 어머니가 상담을 종료하고 싶어 하여서, 마지막 회기에 갑옷을 입고 창과 방패로 완전 무장한 기사의 모습으로 상담이 종료되어 내담아동이 이후 현실에 적응해 살아가는 장면까지 치료가 진행되지 못한 것이 아쉬움으로 남는다.

심리치료는 객관적인 과학이라기보다 부분적으로 주관적인 경험인데(Zoja, 2011), 모래놀이치료는 내담자 개인의 무의식을 따라 진행되어 개인의 무의식 작업을 객관화하는 데는 한계가 있다. 그러나 장기간의 치료를 통해 사회성과 정서적인 어려움이 있는 남아의 무의식에 어떤 정신적인 요소가 있는지 분석심리학과 모

래놀이치료 이론의 관점에서 탐색하여 사회성과 정서문제를 지닌 아동의 내면세계에 대한 이해의 폭을 넓혔다는데 본 연구의 의의가 있다.

Declaration of Conflicting Interests

The authors declare no conflict of interest with respect to their authorship or the publication of this article.

References

- Ackroyd, E. (1997). *A dictionary of dream symbols* (B. J. Kim, Trans.). Seoul: Korea Psychotherapy Institute. (Original work published 1993).
- Bae, H. -S. (2014). *A case study of sandplay therapy to promote self-esteem and the social relationship of children in single-parent families* (Unpublished master's thesis). Korea National University of Education, Cheongju, Korea.
- Bradway, K. (2001). Symbol dictionary: Symbolic meaning of sandplay images. *Journal of Sandplay Therapy*, 10(1), 9-110.
- Cho, S. M., Park, H. Y., Kim, J. H., Hong, C. H., & Hwang, S. T. (2006). A standardization study of the Korean Personality Rating Scale for Children (KPRC). *Korean Journal of Clinical Psychology: Clinical*, 25(3), 825-848.
- Cho, S. Y., Chun, H. Y., Shim, M. K., Hwang, H. J., Choi, H. Y., & Jeon, H. J. (2017). *Infant & early childhood development*. Seoul: Sinjung.
- Cooper, J. C. (1978). *An illustrated encyclopaedia symbols*. New York, NY: Thames & Hudson.
- Eastwood, P. S. (2006). *Nine windows to wholeness: Exploring numbers in sandplay therapy*. (J. S. Jung, B. A. Kim, & S. Y. Jung, Trans.). Seoul: Hakjisa. (Original work published 2002).
- Flahive, M. W. (2012). Shining stars in the dark night: Sandplay therapy with an adolescent male. *Journal of Sandplay Therapy*, 21(2), 85-102.
- Grishko, V. (2014). Use of wet and dry sand in sandplay therapy. *Journal of Sandplay Therapy*, 23(1), 67-84.
- Heo, M. -J. (2014). Sandplay therapy case study: A child with emotional regulation problem caused by attachment trauma. *Symbols and Sandplay Therapy*, 5(2), 57-76.
- Jang, M. K. (2017). *Analytical psychological sandplay therapy*. Seoul: Hakjisa.
- Jeon, J. H. (2018). A case study of on sandplay therapy for a children with depression and anxiety emotional problems caused by attachment. *The Study of Child-Family Therapy*, 16, 59-89.
- Jeon, J. R. (2012). *The effect of sandplay therapy for the children with*

- emotional and behavioral disorder (Unpublished master's thesis). Jeonju University, Jeonju, Korea.
- Jung, C. G. (2009). *Man and his symbols*. (Y. K. Lee, Trans.). Paju: Openbooks. (Original work published 1964).
- Kalff, D. M. (2003). *Sandplay: A psychotherapeutic approach to the psyche*. Cloverdale, CA: Temenos press.
- Kalff, D. M. (2007). Beyond the shadow the special lecture on the sixth international congress of sandplay therapy in Japan. *Journal of Sandplay Therapy*, 16(1), 27-49.
- Kim, B. A. (2008). *Sandplay journey*. Seoul: Catholic book.
- Kim, D. Y., Kong, M., & Choi, O. S. (2002). *The psychological diagnosis of HTP and KHTP*. Seoul: Dongah Moonwhasa.
- Kim, H. S. (2013). *The growth of children from divorced family: Risk and resource*. Seoul: Jipmoondang.
- Kim, J. H., Kim, H. J., Son, O. K., Son, Y. S., & Jung, I. S. (2002). *Child developmental psychology*. Seoul: Dongmoonsa.
- Kim, K. H. (2005). *Sandtray playtherapy: Symbol and fantasy*. Paju: Yangseowon
- Kim, K. H. (2013). Theme analysis of hero-myth in sandplay: Centering around the sandplay therapy case of an 8-year-old boy. *Korean Journal of Sand Play Therapy*, 9(1), 41-65.
- Kim, M.-C. (2017). *A case study on sandtray play to enhance the emotional intelligence of withdrawn children* (Unpublished master's thesis). Daegu University, Daegu, Korea.
- Kim, M.-H. (2015). *The effect of group sandtray play on social skills of low-income children* (Unpublished master's thesis). Daegu University, Daegu, Korea.
- Kim, S. S. (2009). *Analysis of the expression of the sand play therapy in emotionally and socially handicapped children* (Unpublished master's thesis). Woosuk University, Jeonju, Korea.
- Lee, E. H. (2012). The effect of the sand play therapy impacted on the society of children in low-income homes. *The Hanyoung Academic Journal*, 4, 149-175.
- Lee, J.-M. (2005) *A study on attachment types of children with anxiety/depression or withdrawal* (Unpublished master's thesis). Daegu University, Daegu, Korea.
- Lee, S. H. (2009). *The effect of sandplay therapy on the self-expression and social skill of institutionalized children* (Unpublished master's thesis). Mokpo University, Mokpo, Korea.
- Lee, Y., Lee, J. H., Kim, O. G., Lee, M. R., Cho, S. Y., Lee, J. R. et al. (2009). *Infant and toddler development*. Seoul: Hakjisa.
- Lee, Y.-C. (2011). *Effects of sandplay on children's ego development stage, self-esteem and sociality: Based on gender difference* (Unpublished master's thesis). Gachoon University, Incheon, Korea.
- Lee, Y. K. (2005). Psychological meaning of the play in childhood from the Jungian standpoint of view. *The Journal of Play Therapy*, 8(1), 91-99.
- Lee, Y. K. (2008). *Archetype and myth*. Seoul: Analytical psychology institution.
- Oh, K. J., Kim, Y. O., Ha, E. H., Lee, H. L, & Hong, K. O. (2010). *Behavior checklist for child and adolescent (CBCL 6-18)*. Seoul: Huno.
- Park, J. -Y. (2011). *Effect of group sandplay therapy for children's social anxiety and ego strength* (Unpublished master's thesis). Myongji University, Seoul, Korea.
- Park, Y. J. (2012). *Relationship's between mother's play beliefs and their young children's emotional and social development* (Unpublished master's thesis). Konkuk University, Seoul, Korea.
- Porat, R. & Meltzer, B. (1998). Images of war and images of peace. *Journal of Sandplay Therapy*, 7(2), 25-70.
- Punnett, A. F. (2009). Symptom, symbol and sandplay: Manifestation of a tic disorder in a child. *Journal of Sandplay Therapy*, 18(1), 27-45.
- Rhi, B.-Y. (1998). *Analytical psychology: C. G. Jung's thoughts on mind*. Seoul: Ilchokak.
- Rhi, B.-Y. (1999). *Shadow: Our inner dark partners*. Paju: Hangilsa.
- Seo, M. Y. (2007). *The study on psycho and social adaptation of children in divorced family by group play therapy: Focusing on self-esteem, emotional maladjustment, and recognition of divorce* (Unpublished master's thesis). Hanyang University, Seoul, Korea.
- Shin, M. S., Kim, S. K., Kim, Y. H., Kim, J. Y., Park, H. K., & Lee, H. L. (2002). *Assessment and understanding of children through drawings*. Seoul: Hakjisa.
- Sim, H. O. (2007). A case study of sandplay therapy of a primary school child having a difficulty in affect regulation. *The Journal of Play Therapy*, 11(3), 41-65.
- Sim, H. O. (2014). A case study of sandplay therapy for an elementary school boy living in a small income fatherless family who exhibits maladjustments in both school and home. *Korean Journal of Child Studies*, 35(1), 17-41. <http://dx.doi.org/10.5723/KJCS.2014.35.1.17>
- Turner, B. A. (2005). *The handbook of sandplay therapy*. Cloverdale, CA: Temenos Press.
- Zoja, E. P. (2011). *Sandplay therapy in vulnerable communities: A Jungian approach*. New York: Routledge.

Appendix 1 Projective pre-test and post-test

Appendix 2 Sandplay therapy sessions

■ Initial phase of therapy: The beginning of war

■ Intermediate phase of therapy: Struggle

-Intermediate phase I: Hero's fight I

-Intermediate phase II: Hero's fight II

29-1 session(annihilation through great wars)

30 session(the remainder fights)

34 session
(outlaw & police)

-Intermediate phase III: Seeking for a male identity

37-2 session(star having a handprint)

39-2 session(being one in two pieces)

40-2 session(castle)

43 session(tribe's war)

46 session
(military affairs)

47 session(small confused fight)

-Intermediate phase IV: Centering

49 session(mess)

51 session(Superman vs space team)

54-2 session
(Indian family)

55 session(fights)

■ Final phase of therapy: The winner of the struggle

56-1 session(racing)

57 session(a crash landing)

63 session(fellows flying in sky)

66 session(Spiderman vs Jelly & Candy)

70 session(gang's fights)

72 session(winner)