Crisisonomy Vol.16 No.11, 131-148
ISSN 2466-1198 (Print) ISSN 2466-1201 (Online) https://doi.org/10.14251/crisisonomy.2020.16.11.131
© 2020 Crisis and Emergency Management : Theory and Praxis. All rights reserved.

Crisisonomy

Family Stability and Crisis Expressed in Image and Story on Family

Mee Hyang Koo+

Department of Early Childhood Education, Seoil University, 28 Yongmasan-ro 90-gil, Jungnang-gu, Seoul, Korea

Abstract

The purpose of this study is to discover the types of family expressed in family image and story using sand tray and virtual environments and analyze the characteristics of family in crisis and stable family. Using the NVivo12 program, 222 images and stories on family expressed in sand tray and virtual environments by 104 ordinary people aged 21 to 28 were analyzed. Four family types were identified; positive image and positive story (stable family), negative image and positive story (fake family), negative image and negative story (broken family), and positive image and negative story (superficial family). Despite the differences in the medium of expression and the passage of time, the characteristics of each type of family image and story appeared consistent. This study confirmed how well family images and stories expressed in sand tray and virtual environments reflect the individual's realistic family characteristics, which highlights the usefulness of virtual environment-based psychological diagnostic tools for evaluating family stability and crisis.

Key words: family, stability, crisis, image, story

Ⅰ. 서 론

최근 신종코로나바이러스감염증(COVID-19)의 확산으로 인해 공유경제의 시대를 넘어 비대면접촉시대로의 갑작스러운 변화를 겪으면서 인류의 삶의 방식 또한 많은 영향을 받고 있다. 가정 밖에서 사회적 거리두기가 강화되고 사회활동이 제한될수록 가정 안에서 가족 구성원이 접촉하고 함께 하는 시간과 활동은 많아지고 있다. 위험으로부터 가족을 보호하고, 가족 구성원 개개인의 심신의 건강을 지키는 안전한 보금자리로서의 가정의 기능이 그 어느 때보다 중요해졌다. 그러나 COVID-19가 장기화됨에 따라 경제적 위기에 봉착한 가정, 돌봄의 사각지대에 놓인 아이들, 가정폭력과 아동학대 등 가정에 드리워진 어두운 그림자가 심각한 사회 문제로 조명되면서 가정의 안정성을 평가하고 위기가정을 지원할 수 있는 방안을 모색할 필요성 또한 제기되고 있다(News1, 2020. 10. 5.).

가족은 한 인간이 이 세상에 태어나는 순간부터 죽음에 이르는 순간까지 양적, 질적 시간을 함께 하는 가장 친밀한 타인의 집합이다. 뿐만 아니라 희로애락의 기본정서는 물론 정제되지 않은 감정까지 함께 공유하는 은밀한 집단이기도하다. 붕괴된 해체가족의

+ Corresponding author: Mee Hyang Koo, Tel. +82-2-490-7257, e-mail. viakoo@hanmail.net

www.kci.go.kr

특성이 약한 정서적 연대감이라면, 건강한 가족은 헌신, 감사와 애정, 긍정적 의사소통, 스트레스 대처능력, 질적 시간의 공유, 정신적 안녕을 기반으로 한다(Yang, 2000; Yoo, 2004).

본 연구는 건강한 가족정체감을 형성하고 유지시키는 안정적인 가족(stable family)과 가족정체감 위기를 경험하는 위기가족(family in crisis)의 유형과 특성을 탐색함으로써 위기가정 심리지원을 위한 기초자료를 제공하는 데 연구의 목적을 두었다. 가족의 건강성을 평가한 선행연구들을 통해 가족응집성과 개별성, 의사소통 및 감정표현 방식, 상호작용, 문제해결능력 등을 기준으로 강한 가족(strong family), 기능적인 가족(functional family), 정상적인 가족(normal family) 등으로 명명되는 가족의 특성이 밝혀졌다(Kim, 2010). 서로 다른 이름에도 불구하고 이들 가족은 가족구성원이 서로에 대한 친밀감을 기반으로 개성의 조화를 이루며 긍정적인 가족정체감을 형성하는 것으로 나타났는데, 본 연구는 이러한 특성을 보이는 가족을 '안정적인 가족'으로 명명하였다. 한편 안정적인 가족과 대비되는 위기가족은 약한 가족(weak family), 역기능적 가족(disfunctional family), 비정상적인 가족(abnormal family)이 갖는 불안정성과 잠재적 위험을 내포한 가족이다.

가족의 안정성을 비롯하여 한 개인이 자신의 가족에 대해 갖는 인상이나 가족분위기 등은 흔히 그림이나 사진과 같은 시각적 이미지를 통해 잘 드러난다(Lee, 2014). 시각적 이미지가 전달하는 메시지는 보는 사람의 눈과 마음을 통해 인지로부터 기억으로 전이되는 특성이 있다(Kim, 1997). 우리가 어떤 인상적인 이미지에 주목할 때 그 이미지가 불러일으키는 내면의 깊은 감정을 경험할 때가 있다. 인간은 본래 이런 감정을 즐기도록 타고난 존재인데, 이야기(storytelling)를 통해 현실의 삶뿐만 아니라 인간 내면의 깊이를 이해할 수 있게 된다. 이미지와 마찬가지로 이야기 또한 심리학자 Jerome Bruner의 말처럼 '바깥 세계의 풍경'과 '생각과 감정과 비밀이 담긴 마음의 풍경'의 두 차원으로 작동하며, 개인의 삶과의 접촉점을 발견할 수 있도록 하기 때문이다(Choi & Kim, 2005; Moon, 2020). 이런 의미에서 한 개인이 가족이미지와 가족이야기에 표현한 인물의 행동, 특징, 역동성 등을 분석하는 것은 그 사람의 가족관계와 가족 응집성 및 적응성 등을 가늠할 수 있는 심리 진단적 가치를 갖는다(An, *et. al.*, 1996; Hyun, 2013; Oh & Kim, 1999).

그러나 사람의 모습으로 가족이미지를 표현하는 것이 어떤 이에게는 어렵고 저항감을 주는 일이 될 수 있다. 이때 가족 상징물로 가장 많이 대체되는 것이 동물이다(Kim, *et. al.*, 2009). 인간의 원시적이고 본능적인 성질을 상징하는 동물은 신체적 특성이나 생태학적 속성뿐만 아니라 그 자체가 지닌 기호화된 상징성으로 인해 다양한 시각적 언어와 이미지를 창출한다(Kim, 1997). 실제 동물상징은 민담, 소설, 춤, 광고 등 다양한 문화콘텐츠뿐만 아니라 모래놀이치료와 심리상담 분야에서 인간의 내면 심리와 자기표현의 매체로 활용되고 있다(Jeon, 2009).

본 연구에서 가족이미지와 가족이야기를 표현하기 위해 사용한 매체 중 하나가 모래상자이다. 전통적인 심리치료기법인 모래놀이치료에서 사용하는 모래상자는 인간의 내면 심리가 표현되는 공간으로서 내담자가 선택하여 배치한 피겨들(figures) 간의 거리와 관계, 공간 배치, 상징적 의미 등의 해석을 가능하게 하는 시각적 이미지와 이야기를 제공한다.

본 연구에서 가족이미지와 이야기를 표현하기 위해 선택한 또 다른 매체는 가상환경이다. 최근'비대면'과'온라인 연결'을 합성한 신조어'온택트(Ontact)' 문화가 자연스럽게 하나의 트렌드로 자리 잡아가고 있다(Yonhapnews, 2020. 4. 21.). 온라인을 통한 소통과 비대면 접촉에 최적화된 기술 중 하나가 바로 확장현실(XR; eXtended Reality)이다. 확장현실은 4차 산업혁명시대 유망한 신기술로 등장하였던 가상현실(VR; Virtual Reality), 증강현실(AR; Augmented Reality), 혼합현실(MR; Mixed or Merged Reality)을 아우르는 개념으로 가상과 현실간의 더욱 강력한 상호작용을 가능하게 한다(Lee, *et. al.*, 2018). 실제와 유사한 가상의

www.kci.go.kr

환경에 자신의 생각과 감정을 투영하고 의미를 부여함으로써 가상과 현실의 경계는 무너지고 모호해진다. 스스로 구축한 가상세계를 들여다보고 탐험하면서 우리는 가상세계를 구성하는 수많은 상징들과 그들이 지닌 은유를 발견할 수 있다. 상징과 은유는 심리학이나 상담학에서 인간의 마음을 탐색하는 데 매우 효과적인 도구이자 그 자체가 하나의 기법으로서 오랫동안 유용하게 사용되어 왔다. 그러나 전통적으로 '인간 대 인간의 만남'을 선호하는 학문분야의 특성상 인간 내면의 무의식을 이해하기 위한 수단으로 확장현실기술을 이용하려는 시도는 최근까지 많지 않았다. 따라서 컴퓨터에 기반 한 가상의 환경에 드러나는 가족의 유형과 특성을 분석함으로써 가상의 세계가 실제와 어느 정도 맞닿아 있는지 알아보는 시도는 의미 있을 것이다.

본 연구는 동물과 사람 등의 상징물을 이용하여 모래상자와 가상환경에 표현한 가족이미지와 가족이야기가 개인의 현실적인 삶을 어떻게 반영하는지 알아보고, 가족이미지와 이야기에 표현된 가족유형 및 안정적인 가족과 위기가족의 특성을 탐색하는 데 목적이 있다. 이를 위해 설정한 연구문제는 다음과 같다. 첫째, 가족이미지와 가족이야기에 표현된 가족유형은 어떠한가? 둘째, 가족이미지와 가족이야기에 표현된 안정적인 가족과 위기가족의 특성은 어떠한가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 심리장애로 인해 심리진단이나 상담을 받은 경험이 없는 21세~28세 연령의 여성 104명이 표현한 222개의 가족이미지와 그에 따른 가족이야기를 분석 대상으로 삼았다. 연구 자료를 수집하기 위해 2017년 9월부터 2019년 12월까지 연구 참여에 동의한 사람들을 편의표집하였고, 개인면담이나 집단면담을 통해 연구참여자가 모래상자 또는 가상환경에 표현한 가족이미지와 가족이야기를 수집하였다.

2. 연구도구

가상환경을 이용한 가족이미지와 가족이야기 구성을 위해 구글플레이(Google Play)에서 제공하는 하얀 화면 앱[1]과 FishFarm3[2], FlavorStickers[3], 코스페이시스에듀(CoSpaces Edu)프로그램[4]을 사용하였다. 모래상자를 이용한 가족이미지와 가족이야기 표현을 위해 모래상자치료용 모래상자와 모래, 피겨(figure)를 사용하였다. 가족이야기를 기록하기 위해 연구자가 제작한 기록지를 사용하였다.

3. 연구절차

연구참여자에게 연구의 목적을 설명하고 연구 참여에 대한 동의를 구한 후 자료형태에 따라 다섯 가지 방법으로 자료를 수집하였다. 첫 번째, 스마트폰을 이용하여 연구참여자가 하얀 화면에 가족을 상징하는 육지동물을 선택하여 배치한 후 가족이미지와 가족이야기를 구성하도록 하였다. 두 번째, 스마트폰을 이용하여 연구참여자가 바다생물이 움직이는 여섯 가지 수중배경 중 하나를 선택하여 가족을 상징하는 바다동물을 배치한 후 가족이미지와 가족이야기를 구성하도록 하였다. 세 번째, 데스크탑 컴퓨터나 스마트폰을 이용하여 코스페이시스에듀 프로그램의 푸른색 기본배경에 연구참여자가 가족을 상징하는 동물을 배치하고 가족이미지와 가족이야기를 구성하도록 하였다. 네 번째, 코스페이시스에듀 프로그램의 다양한 가상환경을 연구참여자가 자유롭게 선택하여 가족 상징물을 배치하고 가족이미지와 가족이야기를 구성하도록

1) URL: https://play.google.com/store/apps/details?id=moris.white
2) URL: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bitbros.android.fishfarm3.googleplay
3) URL: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.palmeralabs.animals_stickers,
URL: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.palmeralabs.fish_bowl_aquarium_stickers
4) URL: https://cospaces.io/edu/

www.kci.go.kr

하였다. 마지막으로, 모래가 담긴 모래상자에 연구참여자가 자신의 가족을 상징하는 피겨를 자유롭게 선택하여 배치하도록 한 후 가족이미지와 가족이야기를 구성하도록 하였다. 연구참여자가 가상환경 또는 모래상자를 이용하여 완성한 가족이미지는 사진으로 저장하고, 가족이야기는 기록지에 기록하였다.

4. 자료분석

가족이미지와 가족이야기를 긍정과 부정의 두 차원으로 구분하여 네 개의 유형으로 분류한 후 동적가족화와 모래상자치료, 이야기치료의 진단 및 해석 지침을 참조하여 유형별로 가족이미지와 가족이야기에 표현된 가족구성원의 특성과 활동내용, 환경과 공간의 상징적 의미, 가족의 건강성과 역동 등을 질적으로 분석하였다. NVivo 12프로그램을 이용하여 가족이야기에 표현된 정서 관련 단어의 종류와 빈도를 분석하고 군집분석을 실시하였다.

Ⅲ. 연구결과

1. 가족이미지와 가족이야기의 유형 분류

모래상자와 가상환경에 표현된 가족이미지와 가족이야기를 긍정과 부정의 두 차원으로 구분하여 긍정적 이미지와 긍정적 이야기, 부정적 이미지와 긍정적 이야기, 부정적 이미지와 부정적 이야기, 긍정적 이미지와 부정적 이야기의 네 유형으로 분류하였다. 각 유형별 가족이야기에 표현된 정서적 단어의 유사성에 근거하여 NVivo프로그램을 이용하여 군집분석한 후 각 유형의 상대적 위치를 3D Cluster Map, 2D Cluster Map, Circle Graph로 <Figure 1>에 제시하였고, <Figure 2>에 네 유형의 가족이야기에 표현된 정서적 단어의 특성을 시각적으로 제시하였다.

각 유형의 가족이야기에 사용한 정서적 단어의 유사성과 차이점을 구체적으로 살펴보기 위해 각 유형별로 2명 이상이 표현한 상위 20개 단어를 분석하였다. Type 1의 정서 단어 사용빈도를 분석한 결과는

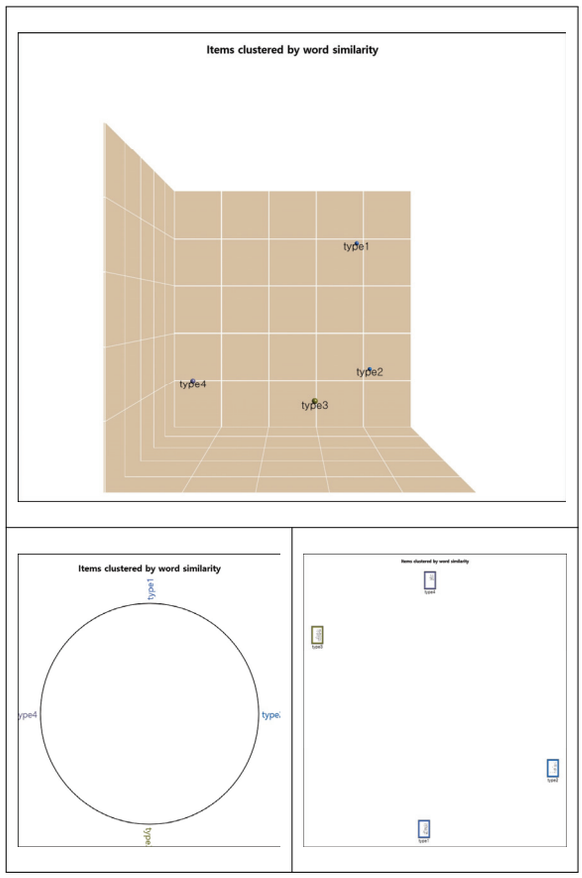

Figure 1. Cluster analysis diagrams by word similarity

<Table 1>과 같다. Type 1이 가족이야기에 가장 많이 사용한 단어는 '행복한'이었고, '즐거운'과 '좋은'이 뒤를 이었다. '피곤한'과 같은 부정적 단어 1개(5%)와 '나른한'과 같은 중립적 단어 1개(5%)를 제외하고 20개의 단어가 긍정적인 정서단어(90%)였다.

Table 1. Word frequency query result: Type 1

Word	Count	%	Word	Count	%
1. Happy	61	12.27	12. Satisfied	11	2.21
2. Enjoyable	53	10.66	13. Shared	11	2.21
3. Pleasant	44	8.85	14. Amusing	10	2.01
4. Exciting	36	7.24	15. Stable	9	1.81
5. Relaxed	26	5.23	16. Tranquil	9	1.81
6. Hopeful	18	3.62	17. Tired	8	1.61
7. Comfortable	17	3.42	18. Intimate	7	1.41
8. Peaceful	17	3.42	19. Cheerful	6	1.21
9. Warmhearted	17	3.42	20. Interesting	6	1.21
10. Free	13	2.62	21. Lazy	6	1.21
11. Harmonious	13	2.62	22. Lovely	6	1.21

Note. % = weighted percentage

www.kci.go.kr

Figure 2. Word cloud of 4 types

가족에 대한 부정적 이미지와 긍정적 이야기를 표현한 Type 2의 정서단어 목록은 <Table 2>와 같다. Type 2의 가족이야기에 가장 많이 등장하는 단어는 '평온한'이었고, '화목한', '좋은'과 같은 긍정적 단어가 다음 순서였다. 단어 목록에 포함된 23개의 단어 중 14개가 긍정적 단어(61%)였고, '무심한', '어색한', '이질적인', '게으른', '생기 없는', '예민한'과 같은 부정적 단어가 6개(26%), '바쁜', 가상적인', '평범한'과 같은 중립적 단어가 3개(13%)였다.

Table 2. Word frequency query result: Type 2

Word	Count	%	Word	Count	%
1. Tranquil	12	11.76	13. Awkward	2	1.96
2. Harmonious	6	5.88	14. Cosy	2	1.96
3. Pleasant	6	5.88	15. Disparate	2	1.96
4. Relaxed	5	4.90	16. Easygoing	2	1.96
5. Exciting	4	3.92	17. Enjoyable	2	1.96
6. Busy	3	2.94	18. Imaginary	2	1.96
7. Delighted	3	2.94	19. Lazy	2	1.96
8. Elated	3	2.94	20. Lifeless	2	1.96
9. Happy	3	2.94	21. Normal	2	1.96
10. Peaceful	3	2.94	22. Satisfied	2	1.96
11. Unconcerned	3	2.94	23. Sensitive	2	1.96
12. Warmhearted	3	2.94			

Note. % = weighted percentage

가족에 대한 부정적 이미지와 부정적 이야기를 표현한 Type 3이 사용한 정서단어 빈도는 <Table 3>과 같다. Type 3의 가족이야기에 가장 많이 사용된 단어는 '외로운'이었고, 그 다음으로 '걱정스러운'과 '슬픈'이었다. 선정된 20개의 단어 목록에서 '신나는', '좋은', '즐거운'과 같은 긍정적 단어 3개(15%)를 제외하고 나머지 17개는 부정적 단어(85%)였다.

Table 3. Word frequency query result: Type 3

Word	Count	%	Word	Count	%
1. Lonely	13	5.94	11. Annoying	6	2.74
2. Worried	12	5.48	12. Uncomfortable	6	2.74
3. Sad	9	4.11	13. Apathetic	5	2.28
4. Angry	8	3.65	14. Enjoyable	5	2.28
5. Displeasing	8	3.65	15. Tired	5	2.28
6. Solitary	8	3.65	16. Afraid	4	1.83
7. Exciting	7	3.20	17. Distressed	4	1.83
8. Hard	7	3.20	18. Irritating	4	1.83
9. Pleasant	7	3.20	19. Pent-up	4	1.83
10. Sensitive	7	3.20	20. Pitiful	4	1.83

Note. % = weighted percentage

www.kci.go.kr

가족에 대한 긍정적 이미지와 부정적 이야기를 표현한 Type 4가 사용한 정서단어 빈도는 <Table 4>와 같다. Type 4가 가족이야기에 가장 많이 표현한 단어는 '무관심한'이었고, 그 다음이 '두려운'과 '걱정스러운'이었다. 2명 이상이 표현한 단어 16개 중 '즐거운', '신나는', '좋은', '평온한'과 같은 4개의 긍정적 단어(25%)를 제외하고 나머지 12개는 부정적 단어(75%)였다.

Table 4. Word frequency query result: Type 4

Word	Count	%	Word	Count	%
1. Apathetic	6	10.17	9. Exciting	2	3.39
2. Afraid	4	6.78	10. Lonely	2	3.39
3. Worried	4	6.78	11. Pent-up	2	3.39
4. Displeasing	3	5.08	12. Pitiful	2	3.39
5. Anxious	2	3.39	13. Pleasant	2	3.39
6. Awkward	2	3.39	14. Tired	2	3.39
7. Boring	2	3.39	15. Tranquil	2	3.39
8. Enjoyable	2	3.39	16. Vague	2	3.39

Note. % = weighted percentage

2. 가족이미지와 가족이야기의 유형별 특성

1) Type 1: 안정적 가족(Stable Family)

120개의 긍정적 가족이미지와 그에 따른 긍정적 가족이야기가 Type 1에 속하였다. Type 1의 가족이미지와 가족이야기 특성을 살펴보면, 가족은 환경의 중앙에 함께 모여 있거나 서로 가까우면서도 적절한 거리를 유지하고 있다. 가족 구성원 개개인의 성격과 개성을 드러내는 상징물이 등장하며, 가족이 함께 가족활동을 계획하여 활동하거나 휴식하며 즐거운 시간을 공유한다. 가족은 대화와 협력을 통해 갈등을 해결하고, 가정 안과 밖의 활동이 자유롭고 개방적이다. 전반적인 가족의 정서는 즐겁고 유쾌하고 평화롭다. 주로 꽃이나 나무와 같은 식물, 무지개, 하트, 풍선 등의 소품을 사용하여 화목한 가족분위기를 표현하였다. 가족이미지와 이야기의 특성을 토대로 Type 1을 '안정적 가족(stable family)'으로 명명하였다. <Figure 3>은 안정적인 가족이 다섯 가지 매체에 표현한 대표적인 가족이미지이며, 가족이야기는 다음과 같다.

"우직하지만 상냥한 성격의 아빠 '소'와, 모든 것을 포용하는 넓은 마음씨를 가진 엄마 '양', 빠릿빠릿한 성격을 가진 동생 '고양이(나)', 노는 것을 좋아하는 발랄한 언니 '강아지'는 저녁시간이 되자 각자 자신 있는 음식을 준비하기 시작했어요. 아빠 소는 매콤한 김치볶음밥, 엄마는 매콤새콤한 골뱅이 무침, 언니랑 동생은 된장찌개를 만들고 있어요. 언니 강아지가 된장찌개 맛을 봤어요. "음 무언가 부족한 걸? 그러자 고양이 동생이 "그러면 우리 할머니 된장을 넣어볼까?" 둘은 고민하다가 할머니의 비법 된장을 넣었는데, 글쎄 된장찌개 맛이 기가 막히게 살아났어요. 동물가족들은 서로의 음식을 맛있다고 칭찬해주었어요. 맛있게 저녁을 먹으면서 어떻게 하루를 보냈는지, 재밌는 일은 있었는지 이야기 나누었어요. 저녁을 먹은 후 동생과 언니가 설거지를 깨끗이 하고 엄마가 사 오신 달콤한 망고를 후식으로 먹었어요. 그리고 운동 겸 산책을 하러 공원으로 나갔어요. 오늘도 역시 일상적이면서도 굉장히 행복한 하루네요" 평소 우리가족의 모습을 표현했고, 우리 가족의 성격과 비슷한 동물들을 선택했다(<Figure 3>, Image 1).

"물고기 가족은 각자 어울리는 색깔의 예쁜 옷을 입고 놀이동산으로 놀러갔어요. 파란색이 잘 어울리는 아빠는 파란 줄무늬 옷, 무난한 옷을 좋아하는 엄마는 검정 줄무늬 옷, 핑크색이 잘 어울리는 언니는 핑크색 옷, 파란색을 좋아하는 나는 파란 옷을 입었어요. 놀이동산은 형형색색의 풍경을 가지고 있어 보고만 있어도 신이 나요. 아빠와 엄마는 신난 언니와 나를 보고 흐뭇해해요. 물고기 가족은 바다 속 놀이동산에서 행복한 동심의 세계로 들어가 즐거운 시간을 보냈어요." 아빠, 엄마, 언니 물고기 느낌이 각각 듬직하고, 현명하고, 귀여운 느낌으로 실제와 비슷하다(<Figure 3>, Image 2).

"어느 따뜻한 오후, 고래부부(부모)가 산책을 나왔어요. 오랜만에 둘만의 시간을 갖는 고래부부가 주변

www.kci.go.kr

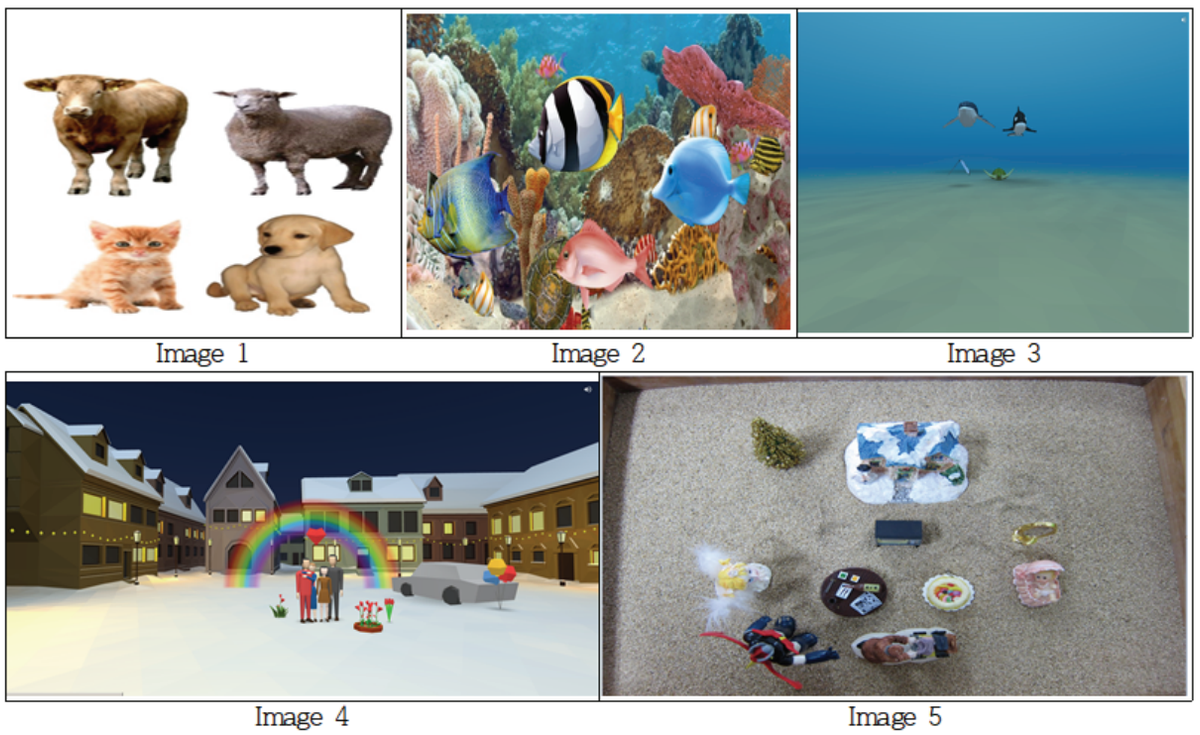

Figure 3. Image of type 1

을 둘러보니 땅바닥에서 바다거북(동생)이 꾸벅꾸벅 졸고 있었어요. 고래부부는 바다거북을 위해 다른 포식자로부터 지켜주고 더 깊은 잠을 잘 수 있도록 주위를 맴돌았어요. 그런데 바다거북 주변으로 한 마리 나비(나)가 날아왔어요. 나비는 자고 있는 바다거북이의 잠을 깨우며 장난을 쳤어요. 잠에서 깬 바다거북이는 나비와 술래잡기 놀이를 했어요. 이처럼 깊은 바다 속 한 구석에서는 서로 다른 동물들이 다름을 인정하고 깊은 유대감을 느끼며 평화로운 오후를 따로 또 같이 즐겨요." 바다 속 동물들이 각자의 시간을 즐기면서도 또 옹기종기 모여 있는 모습을 보니 '따로 또 같이'라는 생각이 든다. 다른 종류의 동물이지만 일정거리를 유지하면서도 떨어지지 않는 모습이 우리 가족 같다(<Figure 3>, Image 3).

"아빠는 원색을 좋아하셔서 빨간색 옷을 입으셨고, 엄마는 짙은 푸른 계열을 좋아하셔서 남색 옷을 입으셨다. 나는 베이지색 옷을 입고, 동생은 어두운 색을 좋아하여 짙은 색의 옷을 입었다. 가족이 함께 외식하고 집에 들어가기 전에 눈이 내린 모습이 예뻐서 집 앞에서 네 명이 옹기종기 붙어서 사진을 찍었다." 엄마, 아빠가 차에 관심이 많으시고 동생은 자동차 디자이너가 꿈이라서 자동차를 한 쪽에 두었다. 눈이 내렸지만 마을배경이 따뜻해 보인다. 가족 네 명이 서로 떨어져있지 않고 모여 있는 모습이 보기 좋다(<Figure 3>, Image 4).

"크리스마스 분위기처럼 트리도 있어요. 엄마는 천사처럼 착하고 우리를 보살펴줘요. 아빠는 가족을 위해 열심히 일하시고, 나와 오빠는 아직 철이 안든 것 같아요. 가족이 함께 케익과 음식을 먹으며 TV 보고 있어요. 따뜻하고 화목한 분위기예요. 그냥 보통 평범한 집이고, 단단하고 좋은 집에서 가족이 같이 옹기종기 있는 느낌이에요. 편안해요."(<Figure 3>, Image 5)

2) Type 2: 가식적 가족(Fake Family)

Type 2에는 34개의 부정적 가족이미지와 그에 대한 긍정적인 가족이야기가 포함되었다. 가족이미지에 표

www.kci.go.kr

현된 가정환경은 단조롭고 폐쇄적이며 사용된 소품은 빈약하였다. 가족이미지 속에 자신이나 가족 구성원 중 일부가 없거나 소외되는 경향이 있었고, 가족 내 영향력 있는 인물이 크거나 위협적인 상징물로 표현되었다. 가족 구성원은 개인적으로 활동하며 서로 간에 감정의 공유나 대화가 없지만 가족이야기는 행복한 결말을 맺는다. Type 2의 가족에 대한 표현을 살펴보면, 부정적인 가족이미지, 긍정적인 가족이야기, 가족이미지에 대한 부정적인 감상평 등 가족에 대한 모순된 표현을 발견할 수 있다. 이는 이들의 가족이야기가 실제와 차이가 있음을 암시한다. 가족 구성원만이 알고 있는 불편한 진실을 숨기고 겉으로 평온하고 화목한 가정처럼 보이고 싶어 하는 Type 2를 '가식적 가족(fake family)'으로 명명하였다. <Figure 4>는 가식적인 가족의 대표적인 가족이미지이며, 가족이야기는 다음과 같다.

"옛날 하늘 숲에는 거대한 곰이 살고 있었어요. 언제나 곰(아버지)은 자신이 너무 커다란 것에 불만을 가지고 숲 속의 친구들을 괴롭혔어요. 그러던 중에 지혜로운 고양이(어머니)가 나타나 아름다운 말로 곰을 타일렀고 곰과 고양이는 사랑하게 되었어요. 곰은 작은 것을 사랑하는 방법을 배웠고 고양이는 자신의 지혜를 더욱 아름답게 빛낼 수 있었어요. 숲속의 작은 물고기(언니)를 비롯한 동물들은 행복한 평화를 느낄 수 있게 되었답니다." 언제나 크고 강인해 보이는 아빠, 작지만 강한 엄마, 그리고 남처럼 지내는 언니까지 우리 가족 구성원을 잘 나타낸 것 같다. 화난 곰의 눈치를 보는 고양이의 표정이 나를 보는 엄마의 표정과 너무 닮아서 씁쓸하고 마음이 아프다(<Figure 4>, Image 6).

"너무 고요해서 물방울 터지는 소리까지 들리는 작고 고요한 깊은 바다 속에 물고기 네 친구가 살고 있었어요. 커다란 상어(아버지)는 천천히 헤엄치며 수영하는 것을 좋아해요. 가끔씩 커다란 꼬리로 물살을 만들어 놀라게 하지만 그저 수영하는 것일 뿐이니 친구들 모두가 까르르 웃으며 지나가요. 주황 물고기(어머

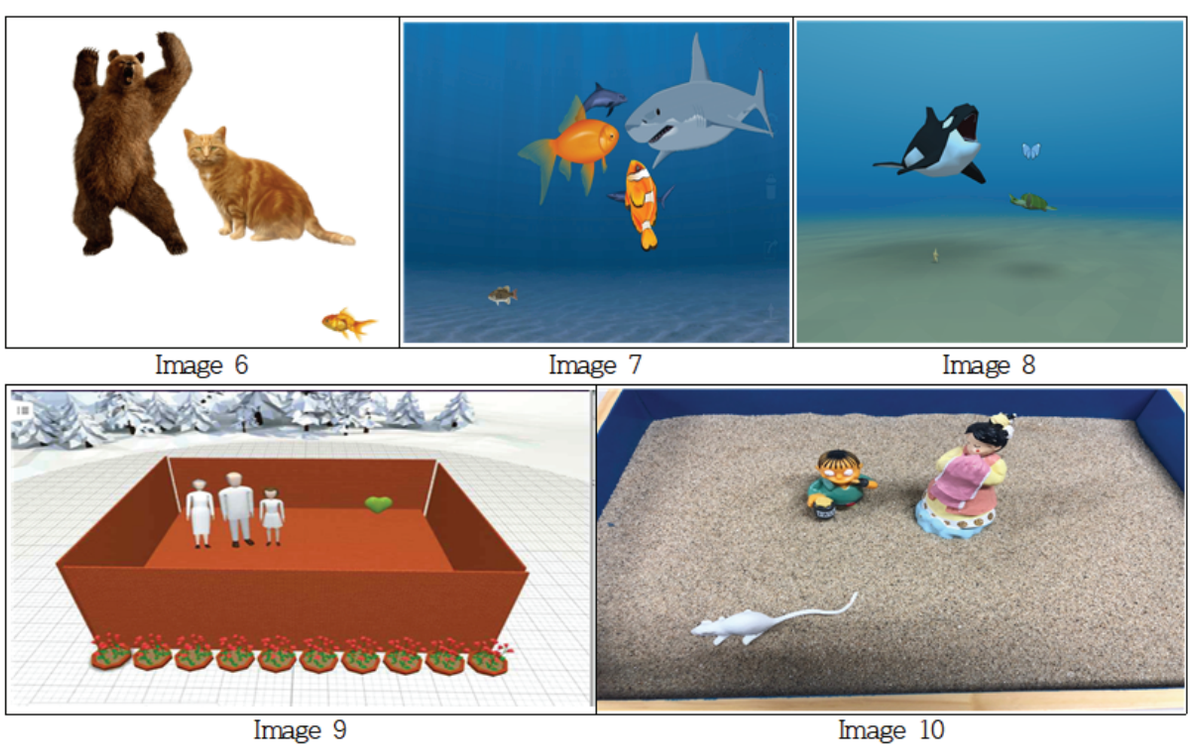

Figure 4. Image of type 2

www.kci.go.kr

니)는 언제나 빠르게 헤엄을 치는 친구에요. 너무 바삐 움직이는 모습은 조금 힘들어 보이기도 해요. 둘 사이에 있는 주황 줄무늬 물고기(나)는 빠르고 느린 두 물고기를 사랑해요. 언제나 둘 사이에서 속도를 맞추며 헤엄쳐요. 지나가는 작은 물고기(언니)는 혼자 노는 것을 좋아해요. 아주 특이한 친구에요. 우리는 모두 사이좋은 깊은 바다 속 친구랍니다." 우리 가족은 현재 친척과 연락을 끊고 가족끼리 서로 의지하고 지내고 있는데, 고요하고 깊은 바다 배경이 우리 가족 상황과 잘 맞는 것 같다(<Figure 4>, Image 7).

"언제나 차가운 북극의 바다 속에 드디어 여름이 찾아왔어요. 따뜻한 햇살이 비치고 집 안에 꼭꼭 숨어 있던 바다 속 친구들이 나들이를 나왔어요. 범고래(아버지)는 웃으며 포효하고, 거북이(어머니)는 여유롭게 헤엄을 쳐요. 모래 안에 숨어있던 불가사리(언니)는 나와서 춤을 추고 있어요. 이 모습을 지켜보던 나비(나)는 너무나 행복해 보이는 모습에 바다 속에 잠시 놀러왔답니다. 오늘 저녁에는 나비를 위한 바다 속 친구들의 환영식이 있을 것 같네요." 다 같이 모여 있는 모습이 따뜻하고 행복해 보이는데, 배경은 너무 차가워 보여서 이질적인 느낌이 든다(<Figure 4>, Image 8).

"눈이 많이 내린 마을에 집 한 채가 있어요. 집을 벽돌로 만들었어요. 그 집안에는 우리가족(할아버지, 할머니, 나)이 살고 있어요. 우리는 서로 사랑해요. 가족과 함께 살고 싶은 곳이에요. 하얀 눈이 많이 내린 곳에서 산다면 뭔가 춥기도 하겠지만 마음에 평온을 얻고 살 수 있을 것 같아요" 문도 만들고 나무도 뒤에 심고 싶다. 마을과 동떨어진 느낌이고 외로워 보인다.(<Figure 4>, Image 9).

"어느 시골 마을에 놀기 좋아하는 영감님(아버지)이 살고 있었어요. 동네 사람들은 혀를 차며 영감님에게 손가락질 했어요. 어느 날 영감님은 술을 마시며 흥청망청 놀다가 마을 뒷산으로 올라가 흥얼흥얼 노래를 부르며 잠을 청하려는데, 하늘에서 반짝하는 빛이 내리더니 아름다운 선녀(어머니)가 나타나지 않겠어요? 영감님은 선녀의 아름다운 모습에 첫 눈에 반해 버렸답니다. 지혜로운 선녀는 영감의 놀기 좋아하는 모습 뒤에 숨겨져 있던 다정하고 듬직한 모습을 봤어요. 영감님의 청혼으로 둘은 결혼하게 되었고, 영감님은 마을에서 제일가는 성실하고 멋진 남편이, 선녀님은 그녀가 가진 지혜로 마을의 선생님이 되어 행복하게 살았답니다." 우리 가족의 평범한 일상 같은 느낌이 든다. 쥐(언니)는 그저 자신의 길을 가고 있는 것 같고, 엄마는 체념한 듯 보인다. 꾸미고 보니 환경에 내가 없어서 놀랐다. 불안정한 가족 사이를 내가 회피하는 것 같다(<Figure 4>, Image 10).

3) Type 3: 단절된 가족(Broken Family)

56개의 부정적인 가족이미지와 부정적 가족이야기가 Type 3에 포함되었다. 모래상자와 가상환경 속 가족은 서로 단절되어 있거나, 가족 구성원들이 가정 내에서 각자 분리된 공간에 배치되어 상호작용하지 않는 특성을 보였다. 가족은 함께 공유하는 활동 없이 서로에게 무관심하거나 심리적 거리를 두고, 특정 대상을 두려워하거나 서로에 대한 적대적인 감정을 숨긴다. 전반적인 가족분위기는 경직되어 있고 외로움과 슬픔, 두려움, 불안정과 같은 부정적인 정서를 특징으로 한다. 높은 담장, 벽, 닫힌 문, 위협적인 동물 등의 상징과 더불어 가족 구성원간의 심리적 거리감이 의사소통과 상호작용의 단절로 인해 서로를 깊이 이해하지 못하고 고립된 가족의 특성을 드러낸다. 이러한 가족특성을 반영하여 Type 3을 '단절된 가족(broken family)'으로 명명하였다. <Figure 5>는 단절된 가족의 대표적인 가족이미지이며, 가족이야기는 다음과 같다.

"강아지(나) 한 마리가 동물들이 있는 것을 보고 왔어요. 하지만 호랑이(아버지)는 강아지를 무리에 끼워주지 않고 낙타(어머니)가 무얼 하나 지켜보고 있지요. 낙타는 호랑이가 무얼 하든 관심 없다는 듯 양 두

www.kci.go.kr

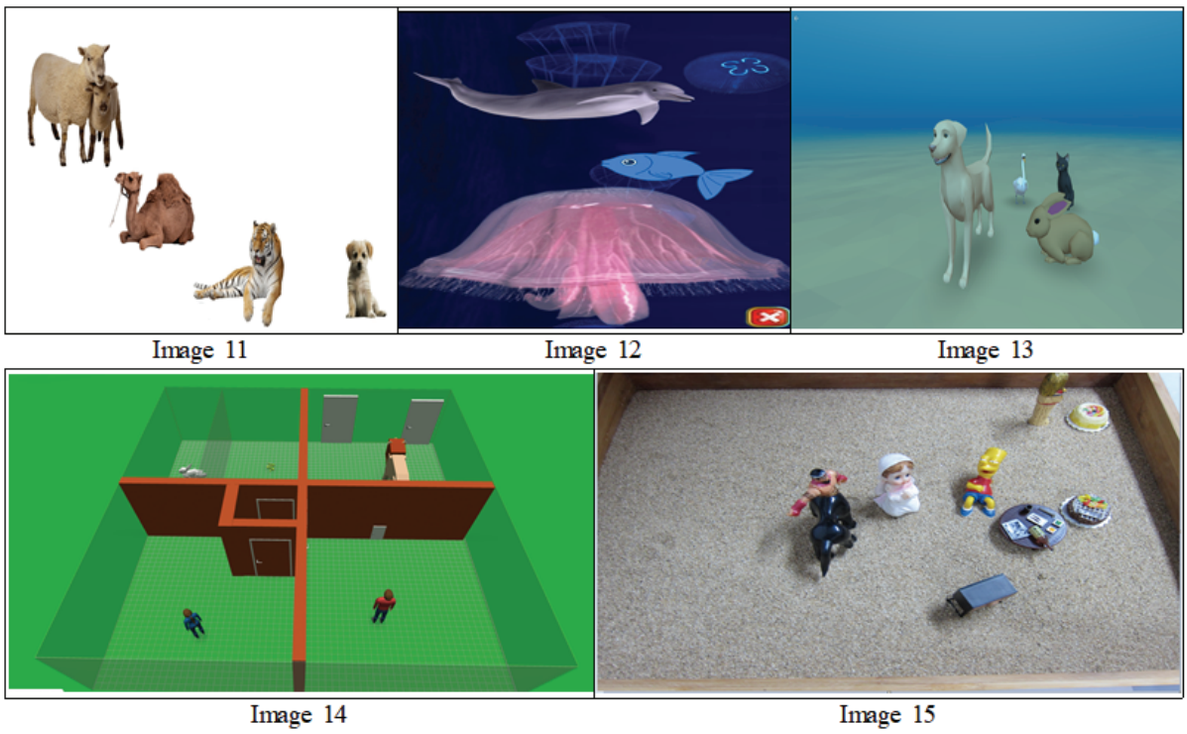

Figure 5. Image of type 3

마리(언니들)만을 보고 있어요. 양들은 서로 너무 좋은 모양인지 꼭 붙어서 절대 떨어지지 않고 있어요." 나로 표현된 동물은 아버지로 표현된 동물에 막혀있는 것 같다는 생각이 들었다. 아버지에 대한 두려움이 큰 것이 아닐까? 어머니와 많이 떨어져 있는 그림을 보면서 나는 심리적으로 어머니와의 거리가 어느 정도인지 궁금해졌다(<Figure 5>, Image 11).

"돌고래(아버지)와 금붕어(어머니)가 마녀의 마법에 걸려 거대 해파리(나)가 사는 바다 깊은 곳에 뽕빠지게 되었어요. 돌고래와 금붕어 모두 해파리에게 도움을 요청하지만 해파리는 아무 말도 하지 않았어요. 그래서 돌고래와 금붕어는 얼마 지나지 않아 죽었습니다." 이야기를 다시 읽으니 슬프다. 가정 내 소통이 원활하지 않다는 것이 느껴진다. 서로의 생각을 말할 뿐 듣지는 않는다. 그래서 나도 누구와도 소통하지 않는 해파리를 선택한 것 같다(<Figure 5>, Image 12).

"개(언니)는 걱정하고, 토끼(나)는 피곤하고, 백조(아버지)는 불안하고, 고양이(어머니)는 지쳤어요. 같은 공간에 있는 듯 보이지만 같이 있는 것은 아니에요. 앞으로 나아가지만 제자리걸음을 하고 있는 것처럼 느껴져요. 같이 있지만 다른 생각을 하고 별다른 말을 하지 않아요. 챙겨주려는 마음이 있지만 상처가 될까, 부담이 되지 않을까 걱정하는 것 같아요." 우리 가족 모습 그대로다. 내가 어떤 상태인지, 어떤 기분인지, 우리 가족과 나는 어떤 관계인지 생각할 수 있었다. 지금까지 내가 힘들다는 것을 가족에게 전하는 것이 가족에게 짐을 주는 것 같았는데, 오히려 속마음을 말하고 누군가의 도움이나 조언을 받는 것이 좋을 것 같다(<Figure 5>, Image 13).

"여자는 엄마, 남자는 아빠, 나는 토끼, 동생은 뱀, 오빠는 호랑이에요. 밖에서 보기에 우리는 한 가족으로 보이지만 우리 집 내부를 보면 서로 간에 벽이 있어요. 나는 엄마에게 문 하나를 통해 들어갈 수 있지만, 아빠와 동생은 엄마에게 가려면 문 두 개를 통과해야 해요. 엄마는 가족이지만 항상 집에서도 방에 들어

www.kci.go.kr

가서 문을 열고 계신 적이 없고 잘 때 항상 문을 잠그는 모습을 봤어요. 엄마는 거의 혼자 있으려하기 때문에 아빠는 거실에 혼자 있어요. 오빠는 가족 안에서 통하는 문이 없어요. 오빠는 가족에게 자신을 내보이지 않아요. 오빠는 항상 친구랑 놀려 하고 집에선 거의 잠만 자요. 오빠는 화가 나면 아무도 못 말려요. 문이 두 개인 이유는 오빠는 문 하나로는 자신의 감정을 밖으로 표출하기엔 턱 없이 부족하기 때문이에요. 동생과 나는 방 하나를 같이 쓰는데, 동생이랑 자주 싸워서 서로 멀리하는 날이 많아요. 동생이 한 번 욱하고 화를 내면 저는 동생한테 항상 져요. 토끼는 뱀에게 물리면 바로 죽어요. 그래서 동생은 뱀, 나는 토끼로 했어요." 그냥 우리 가족 그대로의 모습이에요. 모두 개인적이고 외로운 것 같아요(<Figure 5>, Image 14).

"말 인간은 아빠, 미라는 엄마, 기도하는 소녀는 나, 만화캐릭터는 오빠예요. 엄마 생일날 아빠가 여러 가지 빵을 사오셨어요. 나는 아빠 곁에 있고 오빠는 나를 괴롭혀요. 셋이 TV 보는데, 나는 아빠가 불편하고 무서워서 아빠 쪽을 못 봐요. 엄마는 부엌에서 혼자 음식 준비를 하는데 방에 들어오고 싶어 하지 않아요. 아빠는 폭력적이고 이중적인 사람이고 엄마는 무능력하고 자신만을 보호하는 모습이에요. 오빠는 무슨 생각을 하는지 모르겠고 방관자 같아요." 초등학교 1학년 때 가족 모습이다. 어린 내 모습을 보니까 무능력해보여서 마음에 안 든다. 지금 보니 부모 모두 불쌍해 보인다(<Figure 5>, Image 15).

4) Type 4: 피상적 가족(Superficial Family)

13개의 긍정적 가족이미지와 부정적 가족이야기가 Type 4에 포함되었다. 중앙에 함께 모여 앞을 보거나 마주보는 모래상자와 가상환경 속 가족은 안정적이고 평범해 보인다. 그러나 가족이야기에 등장하는 가족은 각자 다른 생각이나 느낌을 갖고, 두려움이나 걱정, 불안과 같은 부정적인 정서를 숨기거나 회피한다. 가족 구성원간의 의사소통이 일방적이거나 폐쇄적이어서 서로에 대한 관심과 애정은 드러나지 않고, 각자의 생각과 느낌을 공유하지 않은 채 불편한 마음으로 가

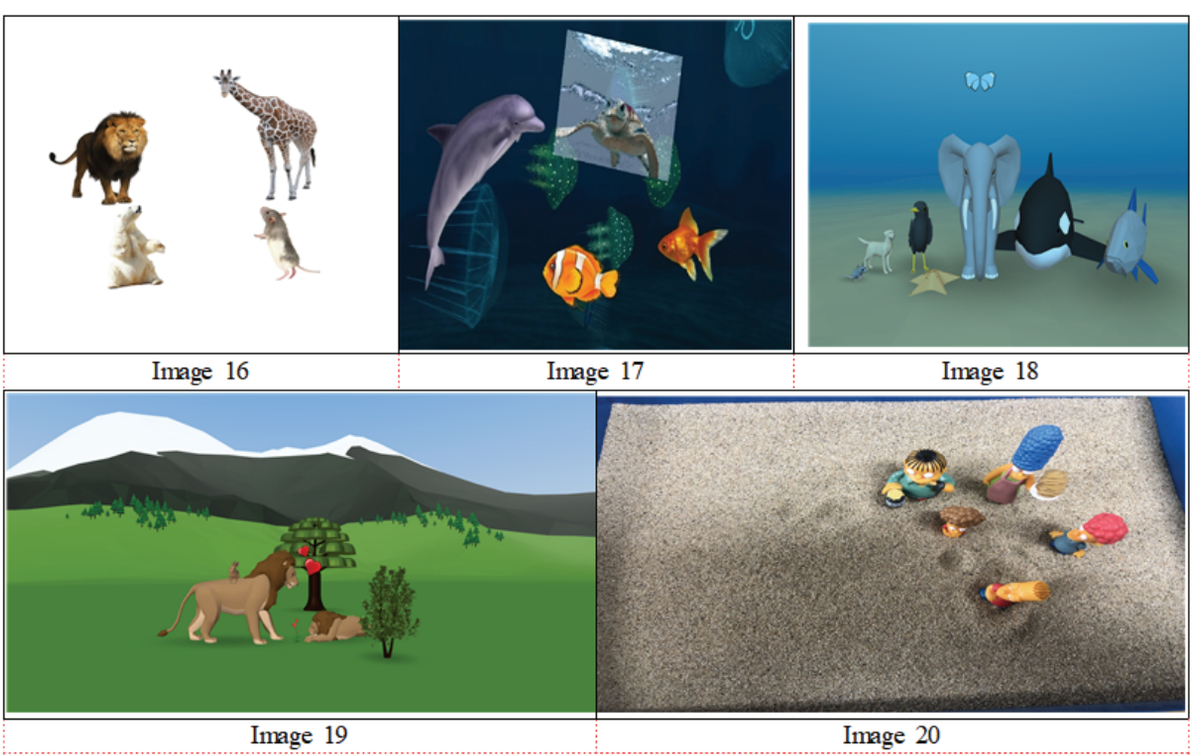

Figure 6. Image of type 4

www.kci.go.kr

족활동에 참여하기 때문에 상호작용은 원활하지 못하고 즐겁지 않다. 비록 가족 갈등을 중재하는 구성원이 존재하더라도 만성적인 가족 내 갈등으로 인해 가족 분위기는 불안정하다. 가족 내 심리적 위기요소에 대한 구성원의 자각에도 불구하고 겉으로 갈등을 표면화하지 않고 가족관계를 유지하는 Type 4를 '피상적 가족(superficial family)'으로 명명하였다. <Figure 6>은 피상적 가족의 대표적인 가족이미지이며, 가족이야기는 다음과 같다.

"사자(아버지)는 텔레비전을 보고 있고 그런 사자를 기린(어머니)이 쳐다봐요. 쥐(동생)는 북극곰(나)에게 말을 거는데 북극곰은 듣는 척을 하지만 신경은 기린과 사자에게 있어요. 조용하지만 존재감이 뚜렷한 사자를 모두 신경 쓰고 걱정하고 있지만 쥐는 아랑곳하지 않아요." 항암치료를 받는 아버지를 걱정하는 마음이 드러난 것 같다(<Figure 6>, Image 16).

"어두운 바다 속, 별처럼 환하게 빛나는 해파리는 조용한 바다를 비추고 있어요. 그리고 밝고 조용한 좁은 곳에는 물고기와 거북이, 돌고래가 있어요. 답답한 마음에 해파리가 없는 어두운 곳에 가고 싶어 하는 금붕어(동생)와 니모(나)는 불안한 돌고래(아버지)의 엄포에 가까이 가지 못해요. 거북이(할머니)도 돌고래 말에 동의하고, 금붕어는 수긍하고 다시 헤엄치지만 니모는 이 좁은 곳에서 헤엄치는 것이 뭐가 자유인가 의문을 품어요." 어두운 배경이 너무 마음에 든다. 우리 가족을 잘 표현한 것 같다. 같이 모여 있지만 서로 대화나 소통이 안 된다(<Figure 6>, Image 17).

"물고기(아버지)는 카메라를 무서워하고 있어요. 개(애완견)와 생쥐(애완견)는 놀 친구를 찾고 있고, 새(나)는 바다 속으로 들어오기 싫었는데 개와 생쥐가 놀자하여 들어오게 되어 불만이 많지만 신기해해요. 코끼리(어머니)는 무슨 생각인지 카메라를 뚫어져라 바라보고 있어요. 나비(언니)는 물속에서 날개를 지느러미처럼 이용하여 물고기가 된 기분이어서 신이 났어요. 고래(여동생)는 땅에 사는 친구들을 만나게 되어 기분이 너무 좋아요. 불가사리(남동생)는 놀고 싶은 생각도 없고 별다른 아무 생각이 없어요." 분명히 놀러 온 건데 조금 무서운 분위기다. 어색하고 낯설고 아무튼 전체적으로 으스스한 느낌이다(<Figure 6>, Image 18).

"넓고 아름다운 아프리카 초원에 사자 부부가 살고 있었어요. 아직 초봄이라 추운 겨울이 끝나고 사자 부부는 머물 곳을 찾아 돌아다니고 있었어요. 길을 가고 있던 사자 부부는 작은 토끼(나)가 추위에 떨고 있는 것을 보게 되었어요. "잡아먹자!" 아빠사자(아버지)는 외쳤어요. 그러나 지혜로운 엄마 사자(어머니)는 힘들게 추위에 떨고 있는 동물은 보듬어 줘야한다 말하며 작은 토끼를 아빠사자의 등에 태우고 다시 길을 떠났어요." 아버지의 공격적인 성향 때문에 나는 어려서부터 아버지가 두렵고 늘 신경 쓰였다(<Figure 6>, Image 19).

"바닷가에 가족 다섯 명이 놀러왔어요. 엄마는 바닷가에서 먹을 음식을 직접 준비했고, 아빠는 자기 놀 것만 챙겼어요. 운전하며 오는 길에 엄마와 아빠는 다투었어요. 딸 셋은 오랜만에 기분이 좋은데, 엄마는 아빠 때문에 힘들어 보여요. 아빠가 하는 거 없이 자꾸 화만 내니까…" 다시 보니 바다에 놀러온 상황인데, 뭔가 그렇게 친밀하고 즐거워보이지는 않는 것 같다. 집에서 중재자 역할을 하는 동생이 가운데 있고, 아빠와 관계가 제일 좋지 않은 나는 아빠와 제일 멀리 떨어져 있다(<Figure 6>, Image 20).

Ⅳ. 논 의

본 연구는 모래상자와 가상환경에 표현된 가족이미지와 가족이야기가 실제 가족의 모습을 반영하는가에 관심을 갖고, 가족이미지와 이야기에 표현된 가족유형 및 안정적인 가족과 위기가족의 특성을 분석하

www.kci.go.kr

였다. 연구 결과, 가족이미지와 가족이야기를 긍정과 부정의 두 차원으로 구분하여 긍정적 가족이미지와 긍정적 가족이야기를 표현한 Type 1, 부정적 가족이미지와 긍정적 가족이야기를 표현한 Type 2, 부정적 가족이미지와 부정적 가족이야기를 표현한 Type 3, 긍정적 가족이미지와 부정적 가족이야기를 표현한 Type 4와 같은 네 개의 가족유형을 발견하였다. 각 유형별 가족이야기에 표현된 정서적 단어의 유사성과 차이점을 살펴본 결과, Type 1이 긍정적 정서단어를 사용한 빈도가 90%로 가장 높았고, 그 다음으로 Type 2가 61%, Type 4가 25%, Type 3이 15%의 순서로 나타났다. 각 유형별로 가족이야기에 가장 많이 사용한 단어는 Type 1이 '행복한', Type 2가 '평온한', Type 3이 '외로운', Type 4가 '무관심한'이었다.

모래상자와 가상환경에 표현된 가족이미지와 가족이야기의 유형별 특성을 살펴본 결과, 배경과 소품, 가족구성원 간의 거리와 역동, 가족 상징물, 가족 간의 의사소통 및 상호작용, 가족분위기와 정서 등에서 동일한 유형에 속하는 가족이 타 유형과 구별되는 유사성을 갖고 있었다. 이러한 결과는 인간 무의식의 공통적인 구성인자인 원형(architype)이 전형적으로 인간의 사고와 감정, 상징과 이미지의 형태로 드러나고(Jang & Jung, 2018), 특정한 이미지나 환경에 대해 갖는 인간의 감정 또한 인류보편적인 정서를 갖도록 진화해 왔기 때문으로 이해된다(Park, 2017). 본 연구에서 가족이야기는 가족이미지와 상징을 해석하고 실제 가족의 특성을 파악하는 데 중요한 정보를 제공하였다. 개인의 생각과 감정과 행동을 이해하기 위해 그 사람의 이야기에 주목해야 하는 이유는 우리의 하루하루의 삶이 이야기로 경험되며 한 개인의 삶이 담긴 이야기는 곧 그 사람 자신이기 때문이다(Moon, 2020). 따라서 이야기의 효과를 잘 활용하면 우리가 자신의 생각과 감정과 행동을 관찰하고 수용하면서 인간으로서 느끼는 근원적인 두려움을 극복하고 내적 성장과 자기이해를 위한 길을 찾는 데 치유적 도움을 받을 수 있을 것이다(Choi & Kim, 2005; Lee, *et. al.*, 2019; Moon, 2020).

본 연구의 두 번째 목적은 안정적인 가족과 위기가족의 특성을 탐색하는 것인데, 이를 위해 본 연구에서 밝혀진 각 가족 유형에 속하는 대표적인 가족이미지와 가족이야기를 질적 분석하였다. 연구 결과, 가족응집성과 개별성, 의사소통 및 감정표현 방식, 상호작용 및 갈등해결방식 등에서 긍정적인 특성을 보여 '안정적인 가족'으로 명명한 Type 1과 달리 부정적인 특성을 보인 나머지 세 유형을 각각 '가식적 가족', '단절된 가족', '피상적 가족'으로 명명하고 위기가족으로 분류하였다. 각 가족 유형별 특성을 토대로 안정적인 가족과 위기가족의 특성을 살펴보면 다음과 같다.

먼저 가족이미지와 가족이야기 모두 긍정적으로 표현한 안정적인 가족과 가족이미지와 가족이야기 모두 부정적으로 표현한 단절된 가족의 특성을 살펴보았다. 안정적인 가족은 다양한 소품과 가족 구성원 개개인의 개성을 잘 드러내는 상징물을 활용하여 가족이미지를 구성하였다. 안정적인 가족의 가족이야기에 묘사된 가족은 가정과 사회에서 서로 친밀한 관계를 유지하며 서로 존중하고 즐거운 시간과 정서를 함께 공유하였고, 대화와 협력을 통해 문제를 해결하였다. 이러한 특성은 구성원들이 의미 있는 시간을 함께 하고 긍정적으로 의사소통하며 스트레스와 위기를 성공적으로 다룸으로써 서로의 행복을 증진시키기 위해 노력하는 '강한 가족(strong family)'의 전형적인 특성이다(DeFrain, *et. al.*, 2008; Rupured & Quick, 2000). 반면 가족구성원 사이에 보이지 않는 경계를 두거나 소품을 이용하여 가족 개인의 영역을 구분한 단절된 가족의 가족이미지는 가족구성원 간의 심리적 단절과 고립으로 인한 외로움과 슬픔, 분노와 같은 부정적인 정서가 지배적인 가족이야기와 연결되었다. 이와 같이 의사소통의 장애와 생활공간의 폐쇄적 구분, 비활동적인 가족 구성원 등에 대한 묘사는 '역기능적 가족'의 주된 특성이다(Jun & You, 2016). 특히 가족 경계와 가족 적응은 기능적 가족과 역기능적 가족을 구분하는 주요 변수인데, 가족 구성원이 개별성과 자율성간의 적절한 경계를 유지하고, 서로에 대해 만족하

www.kci.go.kr

며 가족체계에 융통성이 있을 때 가족 적응력이 높다고 볼 수 있다(Lee & Choi, 2001).

가족이미지와 가족이야기의 긍정성 또는 부정성의 방향이 일치하지 않는 가식적 가족과 피상적 가족은 현실을 왜곡하거나 회피하고, 가족체계 내에 암묵적인 비밀을 공유하는 공통점이 있었다. 가족 간의 유대와 결속을 기반으로 긍정적인 대화를 통해 가족의 문제를 해결하는 가족건강성의 개념을 생각할 때 두 가족유형은 건강하지 않은 가족의 특성을 보인다(Kim, 2010). 두 유형의 가족이미지가 보여주는 두드러진 차이점은 가족 구성원 중 특정인의 소외, 가족의 고립, 위협적인 상징물 등 건강하지 않은 이미지 요소들이 가식적 가족의 가족이미지에 분명히 드러나는 것과 달리 피상적 가족의 가족이미지는 겉으로 보기에 평범한 가정으로 보인다는 것이다. 가식적 가족이 보이는 가족이미지와 가족이야기 사이의 불일치는 평온하고 화목한 가정을 꿈꾸는 이들의 소망이 가족이야기에 투영된 결과로 여겨진다. 가식적 가족은 가족이미지 속에 없는 자기 자신, 소외된 가족원, 외부로 향하는 문이나 창문이 없는 집, 가족 간의 사랑을 표현하기 위해 사용한 초록색 하트 등 모순되고 불안정한 이미지 요소를 자각하지 못한 채 좋은 결말을 맺는 가족이야기를 구성하였다. 단절된 가족이 가정 내에서 가족구성원을 분리하기 위해 사용한 소품인 '벽'은 가식적 가족의 가족이미지에서 외부세계로부터 고립된 가족을 표현하는 데 사용되었다. 가식적 가족은 가족이야기를 완성한 후 가족이미지를 다시 감상할 때에야 비로소 '가상적이고', '동떨어진', '이질적인' 느낌을 경험함으로써 자신이 숨기고 싶었던 가족의 불안정성이 사실은 가족이미지에 드러났음을 알아차렸다. 잠시 물러서서 자기를 관찰하는 것은 삶에서 자신이 무엇을 생각하고 느끼며 행동하는지 새로운 시각으로 볼 수 있게 하여 객관적인 내적 자각능력을 길러주는데(Lee, *et. al.*, 2019), 가식적 가족을 위해 심리적 지원 프로그램을 계획할 때 이러한 알아차림의 내면작업을 포함하는 것이 유용할 수 있다. 부정적인 감정을 억압하는 가식적 가족과 달리 피상적 가족은 가족 구성원 개개인이 느끼는 정서에 예민하였다. 그러나 안정적인 가족이 서로에게 민감하고 긍정적인 정서를 공유하는 것과 달리 피상적인 가족은 같은 공간에서 가족구성원이 갖는 서로 다른 생각, 감정, 욕구 등을 모른 척하거나 표현하지 않음으로써 결과적으로 두려움과 걱정, 불안 등이 지배하는 가족분위기를 만든다. 피상적인 가족은 가족이야기가 실제 그들의 가족분위기와 일치한다는 사실을 자각하고 있었는데, 가족 내부의 갈등 요소에 대한 피상적 가족의 분명한 자각에도 불구하고 겉으로 보기에 가족이미지가 안정적으로 보이는 것은 갈등상황 회피와 무관심이 역설적으로 가족관계를 유지하기 위한 효과적인 전략으로 오랫동안 사용되어 왔기 때문으로 해석된다. 시대의 변화에 따라 개인과 가족의 관계 양상이 달라지면서 가족 간 결핍과 단절에 대한 주제와 함께 가족 내에서도 "주어진 관계"가 아닌 "선호하는 관계"를 선택하려는 개인의 욕구가 표출되고 있다(Lee & Park, 2018).

본 연구를 통해 모래상자와 가상환경에 표현된 가족이미지와 가족이야기가 실제 가족의 현실적인 모습을 반영하고 있음을 확인하였다. 특히 전통적으로 모래상자치료에서 치료도구로 활용해온 모래상자와 가상환경이라는 새로운 매체에 표현된 가족이미지와 가족이야기에서 일관되고 유사한 특성이 발견된 점이 흥미로웠다. 예를 들어 가식적 가족의 가족이미지 중 Image 9를 제외한 네 개의 이미지는 동일한 연구참여자가 일주일 간격으로 구성한 것인데, 매체의 차이에도 불구하고 위협적인 아버지, 가족으로부터 소외된 언니, 지혜로운 어머니를 나타내는 상징물이 일관되게 등장하였고, 아버지의 부정적인 성향이 두드러진 가족이미지에 자신을 표현하지 않는 경향이 반복되었다. 또한 매체에 따라 가족배경이 달라졌음에도 건강하지 않은 가족이미지와 모순되는 사이좋은 가족을 묘사한 가족이야기 패턴도 유지되었다. 동적가족화와 물고기가족화를 비교한 Kim, *et. al.*(2009)과 동적가족화와 상상동물화검사를 결합한 Choi(2019)의 연구에

www.kci.go.kr

서도 표현매체가 변해도 가족의 역동성이 동일하게 나타나는 것으로 확인되었다. 특히 본 연구에서 동물상징을 사용하여 구성한 가족이미지와 가족이야기가 실제 가족의 역동을 반영하고 있음을 확인하였는데, 이러한 결과는 동물상징을 사용한 투사검사와 이야기의 치유적 힘을 결합한 상담도구가 내담자의 무의식적 욕구와 갈등을 의식화하고 핵심정서와 사고를 확인할 수 있게 한다는 선행연구 결과와 일치한다(Choi, 2019).

본 연구는 모래상자와 가상환경이 가족의 안정성과 위기를 평가할 수 있는 유용한 매체가 될 수 있음을 확인하였다. 인간과 컴퓨터의 상호작용을 위한 새로운 의사소통 환경으로서 가상환경이 시각적 이미지와 감상적 체험을 통한 치료매체로 활용될 수 있는 가능성을 생각할 때(La, 2004), 본 연구의 결과가 위기가족 유형에 따른 심리지원 서비스를 계획하는 데 기초자료가 될 수 있기를 기대한다. 본 연구는 가족이미지와 가족이야기 분석에 국한하여 일반인을 대상으로 가족유형별 특성을 분석하였는데, 정서행동상의 어려움을 겪는 다양한 임상집단을 대상으로 가족의 안정성 및 위기요소와 정신건강 간의 관계를 연구하는 것도 의미 있을 것이다. 또한 시공간적 제한이나 대면접촉 없이 편리하게 활용할 수 가상현실 기반 심리진단 및 상담프로그램 개발을 모색하는 노력이 계속되어야겠다.

감사의 글

본 논문은 2020년도 서일대학교 학술연구비에 의해 연구되었음.

References

An, Seung Cheul, Young Suk Lee, and Keun Jin Song. 1996. Differenciations of Family Cohesion and Family Adaptability by Kinetic Family Drawing Interactions and Dynamics. *Korean Journal of Art Therapy*. 3(1): 55-69.

Choi, Seong Jin. 2019. Utilization of the Fantasy Animal Drawing Test and Mutual Storytelling Technique: Focused on Child and Adolescents Cases. *Korean Journal of Youth Studies*. 26(9): 1-27.

Choi, Ye Jeong and Seong Ryong Kim. 2005. *Storytelling and Narrative*. Seoul: Gulnurim.

DeFrain, John, D. Swanson, J. Friesen, and G. Brand. 2008. Creating a Strong Family: What Is a Strong Family? University of Nebraska-lincoln Extension, Institute of Agriculture and Natural Resources.

Hyun, Eun Mim. 2013. A Study on Perception of Family Strength and Characteristics of Korean Version Kinetic Family Drawing Response of University Students. *Korean Journal of Art Therapy*. 26(1): 47-65.

Jang, Mi Jeong. 2018. A Study of Interior Therapy Based on Psychological Image Interpretation by Carl Jung. *Korean Institute of Interior Design Journal*. 27(2): 128-142.

Jeon, Ae Young. 2009. An Ethnographic Case Study on Sandplay Therapy Process Focusing on Animal Symbolism. *The Journal of Play Therapy*. 13(2): 45-66.

Jun, Hyeon Ok and Young Dal You. 2016. Comparison of the Mother-child Interaction Characteristics of Functional vs. Dysfunctional Families in Their Responses to Kinetic Family Drawings. *Korean Journal of Family Welfare*. 21(4): 803-821.

Kim, Jin Hee. 2010. The Effect of Family Concept and Familism on Family Strengths among University Students. *Korean Journal of Human Ecology*. 19(3): 499-510.

Kim, Ki Ho. 2011. A Therapeutic Possibility of Story-making. *Korean Thought and Culture*. 1(58): 67-98.

Kim, Sun Hyun, Seung Hee Kim, Hyun Sook Kim, Ji Hyun Lim, and Youn Hee Choi. 2009. Comparison Study of Family Dynamics of Fish Family Drawing and Dynamic Family Drawing. *Journal of The Korean Academy of Clinical Art Therapy*. 4(2): 91-103.

Kim, Sun Young. 2010. The Correlation between a Measure of 'Family Strength Scale' and KFFD Response That Is Perceived by Middle School Students. Master's Thesis. Seoul Christian University.

Kim, Young Ho. 1997. A Study on the Forms and Sysmbols of

www.kci.go.kr

Animal Expression in Advertising. *Journal of the Korean Society Design Culture*. 2(1): 1-13.

La, Moon Sun. 2004. A Study on the Spatial Production of Virtual Psychotherapy Based on 'The Interpretation of Dream' in Digital Environment. KSDS Conference Proceeding. 122-123.

Lee, Gyu Min, Byung Bok Han, and Chung Sun Park. 2019. *The Complete Enneagram*. Seoul: YeongKyeong Cultural History.

Lee, Joo Eun. 2014. The Representation of Family in the Current Korean Visual Culture. *Humanities Contents*. 35: 95-117.

Lee, Mi Ok and Wae Sun Choi. 2001. The Kinetic Family Drawing(KFD) Validity Study as a Measure of Family Boundary and Family Adaptability Diagnosis. *Korean Journal of Art Therapy*. 8(2): 1-23.

Lee, Sun Hae and Ji Hae Park. 2018. The Trend of Narrative Therapy Research in Korea: 1996-2018. *Family and Family Therapy*. 26(3): 343-377.

Monkediek, B. and H. Bras. 2014. Strong and Weak Family Ties Revisited: Reconsidering European Family Structures from a Network Perspective. *The History of the Family*. 19(2): 235-259.

Moon, Hee Kyung. 2020. *The Science of Storytelling*. Seoul: Next Wave Media.

News1. 2020. 10. 5. Shadow of Corona Care Void. URL: http://www.civicnews.com/news/articleView.html?idxno=29877

Oh, Young Hee and Kyung Hee Kim. 1999. A Study on the Relationship between the Harmony of Family and the Characteristic in Family Drawing Perceived by Children. *Korea Journal of Child Care and Education*. 17: 203-225.

Park, Sung Dae. 2017. Human Universal Spatial View and Feng-shui: A Theoretical Study through the Relation between Spatial and Landscape Psychology, and Feng-shui. *Journal of the Korean Association of Regional Geographer*. 23(3): 500-513.

Rupured, M. and S. Quick. 2000. Family Vitality Characteristics of Strong Families. Educational Programs of the Kentucky Cooperative Extension Service.

Samsung SDS. 2018 12. 13. Trends of Extended Reality Technology Including VR AR MR. URL: http://naver.me/G0O5qxuY

Yang, Ok Gyeong. 2000. Qualitative Research on the Concepts of Family in Korea. *Korean Journal of Family Social Work*. 6: 69-99.

Yonhapnews. 2020. 4. 21. Even If It Is Broken, the Connection Remains: the Era of 'On-tack' beyond the Untack. URL: https://www.yna.co.kr/view/AKR20200421032800003?input=1195m

Yoo, Gye Sook. 2004. Adults Perceptions of Family Functions and Qualities Needed for Strong Families. *Adults Perceptions of Family Functions and Qualities Needed for Strong Families*. 22(4): 173-180.

Korean References Translated from the English

김기호. 2011. 한국사상과 문학: 이야기 만들기의 치유적 가능성: 대학생 우울과 DAS 이야기의 상관성을 중심으로. 한국사상과문화. 1(58): 67-98.

김선영. 2010. 중학생이 지각하는 가족 건강성과 물고기가족화 반응특성의 관계. 석사학위논문. 서울기독대학교.

김선현, 김승희, 김현숙, 임지현, 최윤희. 2009. 물고기 가족화와 동적 가족화의 가족 역동성 비교 연구. 임상미술치료학연구. 4(2): 58, 67-98, 91-103.

김영호. 1997. 광고 표현에 있어서 동물 모델의 상징적 의미에 관한 연구. 한국디자인문화학회지. 2(1): 1-13.

김진희. 2010. 남녀대학생의 가족개념, 가족주의가치관이 가족건장성에 미치는 영향. 한국생활과학회지. 19(3): 499-510.

뉴스1. 2020년 10월 5일자. 코로나 돌봄 공백의 그림자. URL: http://www.civicnews.com/news/articleView.html?idxno=29877

라문선. 2004. 디지털 환경에서 '꿈의 해석'을 적용한 가상심리치료 공간연출에 관한 연구. 한국디자인학회 학술발표대회 논문집. 122-123.

문희경. 2020. 이야기의 탄생. 서울: 흐름출판.

박성대. 인간의 보편적 공간관과 풍수. 한국지역지리학회지. 23(3): 500-513.

삼성 SDS. 2018년 12월 13일자. VR, AR, MR을 아우르는 XR(확장현실) 기술동향. URL: http://naver.me/G0O5qxuY

안승철, 이영석, 송근진. 1996. 동적가족화(KFD)에 묘사된 가족의 상호작용 및 역동성에 따른 가족응집성과 적응성의 차이. 미술치료연구. 3(1): 55-69.

양옥경. 2000. 한국가족개념에 관한 질적 연구. 한국가족복지학. 6: 69-99.

연합뉴스. 2020년 4월 21일자. 떨어져 있어도 연결은 그대로.

www.kci.go.kr

URL: https://www.yna.co.kr/view/AKR20200421032800003?input=1195m

오영희, 김경희. 1999. 유아가 지각한 가족화목도와 가족화에 나타난 특성과의 관계 연구. 한국영유아보육학. 17: 203-225.

유계숙. 2004. 건강가족을 위한 가족의 기능과 특성에 관한 성인의 인식. 한국가정관리학회지. 22(4): 173-180.

이규민, 한병복, 박충선. 2019. 완전한 에니어그램. 서울: 연경문화사.

이미옥, 최외선. 2001. 가족경계와 가족적응 진단 척도로서의 동적가족화(KFD) 타당성 연구. 미술치료연구. 8(2): 1-23.

이선혜, 박지혜. 2018. 이야기치료의 국내 연구동향 분석: 1996~2018. 가족과 가족치료. 26(3): 343-377.

이주은. 2014. 시각문화속에 투영된 현대 한국의 가족이미지. 인문콘텐츠. 35: 95-117.

장미정. 2018. 융의 심리학적 이미지 해석을 통한 인테리어 테라피 사례연구. 27(2): 128-142.

전애영. 2009. 모래놀이치료에서 동물상징의 질적 사례 활용. 놀이치료연구. 13(2): 45-66.

전현옥, 유영달. 2016. 동적가족화 반응에 나타난 기능적 가족과 역기능 가족의 모자 상호작용 특성 비교. 한국가족복지학. 21(4): 803-821.

최성진. 2019. 상상동물화 검사와 상호스토리텔링기법의 활용 가능성. 청소년학연구. 26(9): 1-27.

최예정, 김성룡. 2005. 스토리텔링과 내러티브. 서울: 글누림.

현은민. 2013. 대학생이 지각한 가족건강성과 한국판 동적가족화 반응 특성 연구. 미술치료연구. 20(1): 47-65.

Received: Oct. 12, 2020 / Revised: Nov. 9, 2020 / Accepted: Nov. 9, 2020

www.kci.go.kr

가족 이미지와 이야기에 표현된 가족 안정성과 위기

국문초록 본 연구의 목적은 모래상자와 가상환경을 이용하여 가족이미지와 가족이야기에 표현된 가족유형을 발견하고, 안정적인 가족과 위기 가족의 특성을 분석하는 것이다. NVivo12 프로그램을 사용하여 21~28세의 일반인 104명이 모래상자와 가상환경에 표현한 222개의 가족이미지와 가족이야기를 분석하였다. 연구결과 긍정적인 가족이미지와 긍정적인 가족이야기를 표현한 안정적 가족, 부정적인 가족이미지와 긍정적인 가족이야기를 표현한 가식적 가족, 부정적인 가족이미지와 부정적인 가족이야기를 표현한 단절된 가족, 긍정적인 가족이미지와 부정적인 가족이야기를 표현한 피상적 가족의 네 가지 가족유형이 발견되었다. 표현매체의 차이와 시간의 흐름에도 불구하고 각 유형의 가족이미지와 가족이야기의 특징은 일관되게 나타났다. 본 연구를 통해 모래상자와 가상환경에 표현된 가족이미지와 가족이야기가 개인의 현실적인 가족특성을 반영한다는 사실을 확인하였다. 가족 안정성과 위기 평가를 위한 가상환경기반 심리진단 도구의 유용성에 대해 논의하였다.

주제어 : 가족, 안정성, 위기, 이미지, 이야기

Profiles **Mee Hyang Koo** : She received her B.A., M.A., Ph.D. from Sung Kyun Kwan University, Korea in 2000. She is an associate professor of the Department of Early Childhood Education at Seoil University, in which she has taught since 2009. Her interesting subject and area of research and education are counseling, psychotherapy, stress and problem management (viakoo@hanmail.net).

www.kci.go.kr