

온라인 게임 중독 청소년의 나르시즘 성향에 대한 기독교 상담에의 고찰

- Otto Kernberg의 이론을 중심으로 -

심정연*

국문초록

본 연구의 목적은 온라인 게임 중독 청소년의 나르시즘 성향에 대한 심층적인 이해를 위해, Kernberg의 이론을 기반으로 기독교 상담에의 고찰을 확인하는 것이다. 먼저, 청소년의 온라인 게임 중독에서 나르시즘의 중요성을 확인하고 Kernberg의 나르시즘 이론을 살펴보았다. 그 후 성경에서 언급하는 나르시즘에 대해 고찰하였고 이를 기반으로 기독교 상담 관점에서 Kernberg의 이론의 한계와 유용성 및 기독교 상담에의 적용점을 확인하였다.

성경에서 나르시즘은 자기 이상화로 설명되며, 성경적 자기 사랑은 자기 부인을 기반으로 하는 자기 돌봄의 형태로 나타난다. 이런 성경의 나르시즘을 기준으로 Kernberg이론은 다음과 같은 한계와 유용성 및 적용점을 지닌다. 나르시즘을 이해하는데 있어 인간 본성인 죄로서의 자기 이상화의 고찰이 부재하고, 하나님과의 관계를 제외하고 현실자아를 이해한 한계점을 갖는다. 그러나 자기 이상화에 대한 형성 과정과 현상에 대한 이론적 통찰을 제공하고, 중독자의 흑백논리와 연관된 양극화된 대상상을 설명하였으며, 애도능력과 승화능력의 중요성을 제시하였다. 적용점으로는 팽창된 자아상에 대한 진단, 현실적이고 통합된 자기 인식, 건강한 성경적 자기 사랑 증진을 기반으로 하는 개입들을 제안한다.

주제어: 온라인 게임 중독, 청소년, 나르시즘, Kernberg, 자기이상화

• 논문 투고일: 2017년 3월 30일

• 논문 수정일: 2017년 5월 5일

• 게재 확정일: 2017년 5월 11일

*충신대학교

I. 여는 글

본 연구의 목적은 Otto Kernberg의 나르시즘 이론을 기반으로 온라인 게임 중독 청소년의 나르시즘 경향을 심층적으로 살펴보고, 기독교 상담에의 고찰을 확인하는 것이다. Kernberg는 나르시즘과 경계선 성격장애의 대가이자 코넬대 정신과 교수로서, 나르시즘과 중독의 긴밀한 연관성에 대해 정신분석 이론을 기반으로 연구해왔다. 그는 나르시즘을 개인의 '거대 자기'를 추구하는 갈망에서 비롯된 내적 역동으로 설명하고, 거대 자기를 재충전하는 역동 과정으로 중독을 설명한다. 거대 자기의 재충전으로 중독을 이해하는 그의 통찰은 기독교 상담에서 중독의 핵심 현상으로 보는 '자기 우상화' (Self-worship)와 현상과 과정의 측면에서 유사하다. 왜냐하면 자기 우상화 또한 '신적인 자기'를 추구하는 과정이며, 그 과정에서 중독 물질과 행동이 사용되기 때문이다. 이런 맥락에서 Kernberg 이론의 구체적인 나르시즘 형성과정과 현상, 치료과정 이론과 사례들은 청소년의 온라인 게임중독과 긴밀한 연관성을 지니는 나르시즘에 대한 기독교 상담에 다양한 이론적, 임상적 통찰과 함의를 제공할 것이 기대된다.

Kernberg의 관점 뿐 아니라 다양한 중독 연구들은 중독을 발생시키거나, 유지시키고 악화시키는 요인으로 개인의 나르시즘 성향을 주목하고 있다. 온라인 게임, SNS, Facebook 중독의 원인으로 타인에게 인정받고 찬양받고자 자신을 지속적으로 노출시키고, 표현하며 성취하는 나르시즘 성향의 영향력이 지속적으로 확인되고 있기 때문이다. 자신을 온라인 상에서 과시하고 드러내는 자기선전(Self-presentation)욕구가 스마트폰의 중독으로 이어지고 있으며,¹⁾ 나르시즘 성향이 높을수록 SNS 중독경

1) 이선중·민규, "스마트폰 사용자의 성격과 이용 동기가 스마트폰 중독에 미치는 영향", 한국심리학회, 『한국심리학회지: 건강』 제21권 2호 (2016): 357-372.

향성과²⁾ Facebook 이용 또한 증가한다.³⁾

그 중 나르시즘 성향과 가장 긴밀한 연관성을 주목받고 있는 중독은 온라인 게임 중독이다.

성공에 대한 판타지와 과도한 자기상을 갖고, 타인에게 인정과 주목을 받고 싶은 청소년의 나르시즘적 욕구가 온라인 게임에서의 자아실현과 성장, 성취를 통해 충족되기 때문이다. 실제 이런 나르시즘적 욕구의 충족 동기는 게임몰입의 주된 요소로서 청소년의 중독 촉진요소로 작용한다.⁴⁾

그러나 선행연구들에서는 나르시즘 성향과 온라인 게임 중독과의 연관성 내지 유의미한 인과관계를 확인했지만, 온라인 게임 중독 청소년의 나르시즘 역동을 심층적으로 살펴본 연구는 부재했다.⁵⁾ 더 나아가 성경적 관점에서 온라인 게임중독 청소년의 나르시즘을 다룬 연구는 드물다. 기존의 기독교 관점에서 중독과 나르시즘의 연구는 결핍된 자기 충족적 행위로서 중독을 접근한 Kohut의 자기 심리학 관점을 중점적으로 다루어 왔다.⁶⁾ 그러나 결핍된 자아상을 충족하기 위한 과정으로 중독을 설명하는 Kohut의 이론보다⁷⁾ 거대 자기 판타지를 추구하는 과정으로 중독

- 2) 조성현 · 서경현, "SNS 중독경향성 관련 요인 탐색: 내현적 자기애, 자기 제시 동기 및 소외감을 중심으로", 한국심리학회, 『한국심리학회지: 건강』 제18권 1호 (2013): 239-250
- 3) S. Mehdizadeh, "Self-Presentation 2.0: Narcissism and Self-Esteem on Facebook," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 13, no. 4 (2010): 357-364.
- 4) Kim Eun Joo, Namkoong Kee, Ku Taeyun, & Kim Se Joo, "The Relationship between Online Game Addiction and Aggression, Self-Control and Narcissistic Personality Traits," *European Psychiatry* 23 (2008): 212-218.
- 5) Kim et al., "The Relationship between Online Game Addiction and Aggression, Self-Control and Narcissistic Personality Traits," 212-218.
- 6) 이란 · 이관직, "자기심리학의 관점에서 본 중독 이해: 목회상담적 적용 가능성", 한국목회상담학회, 『목회와 상담』 제22권 (2014): 142-178.
- 7) H. Kohut, *The Restoration of the Self* (Madison, CT.: International Universities Press, 1977), 197, 11n.

을 설명한 Kernberg의 이론이, 중독에 대한 성경적 관점으로 설명되고 있는 '자기우상화' 현상과 과정의 측면에서 더욱 유사하다고 판단되었기에, 본 연구는 Kernberg의 나르시즘 이론에 주목하고자 한다. 나르시즘 성향은 성경의 '죄'의 주된 현상학적 특성인 '자기 찬양', '자기 우월성' 등의 '자기우상화' 현상과 유사하기에, 기독교 상담 연구와 임상에서도 주목하고 연구해야 하는 주제이다.

이에 본 연구는 Kernberg의 나르시즘 성격이론 연구를 기반으로, 온라인 게임 중독 청소년의 나르시즘 성향의 역동성을 알아보고, 기독교 상담에의 고찰을 확인하려고 한다. 먼저, 온라인 게임 환경의 특징과 청소년기의 발달 특징인 자아중심성을 기반으로 온라인 게임 중독 청소년의 나르시즘 고찰의 중요성을 살핀다. 그 후, Kernberg의 나르시즘 이론을 인간관, 병리관, 치료모델의 관점에서 구체적으로 살펴보면서 나르시즘 성격장애의 원인과 현상 및 치료 방법을 살펴본다. 나르시즘의 기독교 상담에의 고찰을 위해 성경적 관점의 나르시즘을 살펴보고, 이를 기반으로 기독교 상담의 관점에서 Kernberg 이론의 한계와 유용성을 분석한다. 마지막으로 온라인 게임 중독 청소년의 나르시즘 회복을 위한 기독교 상담의 적용을 제시한다.

II. 펴는 글

청소년의 나르시즘의 성향은 온라인 게임중독의 중요한 촉진 요소이다. 왜냐하면 청소년의 '이상적 자기'와 동일시 하려는 성향과 게임 안에서의 성장욕구, 청소년 발달 단계의 주요 특징인 '자기 중심성'이 청소년의 나르시즘 성향과 연결되어 게임을 과다하게 사용하도록 하는 주요 요소로 작용할 수 있기 때문이다. 청소년의 온라인 게임 중독에 나르시즘 성향을 이해하기 위해 먼저 나르시즘 성향의 특징을 살펴보고, 청

소년 나르시즘 특징과 나르시즘을 촉진시키는 온라인 게임 환경의 특징과 청소년 발달 시기의 특징을 살펴본다.

1. 온라인 게임 중독 청소년의 나르시즘 성향에 대한 고찰의 중요성

1) 나르시즘 성향의 특징

온라인 게임 중독에 영향을 미치는 청소년의 나르시즘 성향의 구조와 현상을 면밀하게 살피기 위해 먼저 나르시즘 성격장애의 특징을 살펴본다. 왜냐하면 나르시즘 성격장애의 특징들은 나르시즘 성격으로 고착화된 환자들을 중심으로 나르시즘 역동을 관찰하고 치료한 내용에 근거하여 형성하였기에, 보편적인 나르시즘 성향을 이해하는데 있어 구체적이고 세부적인 특징들을 유추하도록 도울 수 있기 때문이다.

왜곡된 나르시즘의 가장 대표적인 형태는 나르시즘 성격장애로 거대 자아에 대한 판타지를 기반으로 한다.⁸⁾ DSM 5에서 정의하는 나르시즘 성격장애자들의 특징은 내재화된 거대 자기 판타지를 추구하고, 타인에게 감탄과 존경을 요구하는 것이다. 이들은 타인에 대한 공감능력이 부족하고, 자신이 특권계층이라는 우월성과 무한한 성공, 권력, 아름다움에 대한 판타지에 집착한다. 거대자아의 판타지를 기반으로 자신을 인정하고 칭찬하는 도구로서 타인을 인식하기 때문에, 타인을 착취적으로 대한다.⁹⁾ 나

8) R. B. Ulman & H. Paul, *The Self Psychology of Addiction and Its Treatment: Narcissus in Wonderland* (New York: Routledge, 2013), 12.

9) DSM 5는 아래와 같은 특징을 나르시즘 성격 장애로 아래의 요소 중 5개 이상일 경우 성격 장애로 진단할 수 있다고 명시한다. ①자신의 중요성에 대한 과도한 감각 ② 무한한 성공, 권력, 아름다움, 이상적 사랑에 대한 판타지에 집착 ③자신이 특별하고 특정 높은 지위의 사람들에게서만 이해될 수 있음 ④과도한 칭찬, 인정, 경외 요구 ⑤ 특권 개념을 가진 ⑥착취적 대인관계 ⑦공감의 부족 ⑧타인을 질투하고, 타인이 그들을 질투한다고 여김 ⑨거만한 행동과 태도 보임; American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th ed. (Arlington, VA.: American Psychiatric Publishing, 2013), 669-671.

르시즘 성격장애는 자기를 과시하는 외현적 자기애와 수줍고 불안을 느끼는 내현적 자기애로 나뉘어지지만,¹⁰⁾ 가시적인 특징의 차이와 무관하게 나르시즘 성격 장애의 핵심요소는 동일한 ‘거대한 자아상’이다. 이런 특징을 지닌 청소년의 나르시즘은 다음의 온라인 게임 환경의 특징과 청소년 발달시기의 특징으로 인해 더욱 강화되어 게임중독을 촉진시킬 수 있다.

2) 온라인 게임 중독 청소년의 나르시즘 촉진 요소: 무한한 온라인 게임 환경에서 가능한 과장된 이상적 자아판타지에의 몰입

온라인 게임 중독은 타 중독과 동일하게 강박적으로 게임 행위에 집착하는 행위 중독이고, 게임을 중단하면 불안과 같은 금단현상이 나타난다. 예전과 동일한 시간 동안 게임을 해도 기존의 쾌락과 즐거움을 경험할 수 없는 내성 증상도 동반된다. 온라인 게임 중독 청소년들은 우울이나 외로움, 불안 등의 부정적 정서에서 도피하기 위해 게임을 하고, 자기 통제력을 상실하여 학업과 대인관계의 일상생활에 문제를 일으킨다.¹¹⁾

온라인 게임 중독을 직접적으로 유발시키는 동기는 ‘몰입’ 동기로, 과

10) 자기에성성격장애는 크게 외현적 자기애와 내현적 자기애로 나뉜다. 외현적 자기애는 잘난척 하거나 눈에 띄게 자신을 내세우는 행동 특징을 갖는 DSM V의 진단요소에 잘 부합하지만, 내현적 자기애는 거만한 행동 등으로 드러나는 외적 형태의 자기애가 아니라, 과도한 자기몰입과 같은 내적 형태의 자기애를 의미한다. 권석만, 『현대 이상심리학』 (서울: 학지사, 2013), 408.

11) American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th ed., 795–798; A. A. Ceyhan & E. Ceyhan, “Loneliness, Depression, and Computer Self-efficacy as Predictors of Problematic Internet Use,” *CyberPsychology & Behavior* 11, no 6 (2008), 699–701; J. S. Lemmens, P. M. Valkenburg, & J. Peter, “Psychosocial Causes and Consequences of Pathological Gaming,” *Computers in Human Behavior* 27 (2011): 144–152; Bianca W. Lee & Lexine A. Stapinski, “Seeking Safety on the Internet: Relationship between Social Anxiety and Problematic Internet Use,” *Journal of Anxiety Disorders* 26 (2012): 203.

장된 이상적 자기를 추구하는 나르시즘과 긴밀한 연관성이 있다. 왜냐하면 청소년은 ‘이상적 자아’인 아바타와 자신을 동일시하고, 아바타의 성장을 위해 시간과 에너지를 쓰며 몰입하기 때문이다. 가상세계에서 이상적 자아로의 몰입 뿐 아니라 온라인 게임의 주요 사용 동기인 성취와 성장, 동료들의 인정과 지지 모두 ‘사이버 자아의 성장’과 연결된다.¹²⁾ 청소년들의 인터넷 중독 과정을 현상학적으로 연구한 박부환 외 연구에서, 청소년들은 게임 상의 이상적 자기, 즉 아바타를 분신과 같이 여기고 동일시하는 경향이 강했다. 이들은 아바타가 게임 상에서 겪은 일을 자신이 경험한 것처럼 인식했으며, 아바타에 대한 애착으로 아바타를 성장시키기 위해 시간과 노력을 들였다. 이들에게 사이버 자아인 아바타의 성장은 현실에서 부족한 존재감과 자신감을 채워주었다. 그러나 가상세계의 이상적 자아인 아바타에 몰입할수록 현실의 자신에게 소홀해지고, 현실 자각능력이 감소하였다.¹³⁾

이상적 자기인 아바타와 동일시 할 때 청소년은 현실과 괴리된 과장된 자아상을 갖게 되는데, 이 과정에서 온라인 게임 환경은 중요한 촉진제 역할을 한다. 온라인 게임 상에서 제공하는 무한한 가상세계에서는 현실에서는 불가능한 성취들이 가능할 뿐 아니라, 다양한 시각적 그래픽을 기반으로 과장되고, 팽창된 자기상을 추구할 수 있기 때문이다.¹⁴⁾ 동시에 온라인상에서 같은 게임을 하는 동료들의 인정은 이상적 자기를 더욱 견고히 한다. 이렇게 이상적 자기를 아바타로 투영하여 게임에 몰입하게 하는 게임의 특징들은 다음의 청소년의 발달 특징인 자아중심성과

12) N. Yee, “Motivations for Play in Online Games,” *Cyber Psychology & Behavior* 9, no. 6 (2006): 772-774.

13) 박부환 · 김병영 · 장은정, “청소년의 인터넷 중독 과정 경험에 관한 현상학적 연구”, 한국청소년학회, 『청소년학 연구』 제20권 8호 (2013): 71-95.

14) Kimberly S. Young & Christino Nabuco de Abreu, *Internet Addiction: a Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*, 신성만 외 공역, 『인터넷 중독: 평가와 치료를 위한 지침서』 (서울: 시그마프레스, 2013), 97-99.

연관되어 중독을 더욱 촉진시킨다.¹⁵⁾

3) 온라인 게임 중독 청소년의 나르시즘 촉진 요소: 청소년기의 자아중심성

온라인 게임 환경의 특징 뿐 아니라 청소년들의 주요 발달 특징인 자아중심성(Egocentrism) 또한 청소년의 나르시즘을 촉진시켜 온라인 게임 중독을 발생시킬 수 있다. Elkind는 청소년기의 독특한 인지왜곡 현상으로 형식적 조작 사고기(초기 청소년 11-12세)에 나타나는 주요 특징 중 자아중심성(Egocentrism)을 설명하였다. 청소년기는 사물에 대한 다양한 가능성을 고려하고, 가설검증능력, 추상화 능력이 개발되고, 자신의 생각을 구조화하고 개념화할 수 있다.¹⁶⁾ 그러나 타인의 생각을 ‘개념화’ 하는 능력은 개발되지 않았기 때문에, 타인이 자신과 생각이 동일하다고 가정하려는 경향이 강하다.¹⁷⁾ Elkind는 자아중심성을 가상적 청중과 개인적 우화의 특징으로 정의한다. 가상적 청중(Imaginary audience)은 자신의 생각처럼 자신의 외모, 행동에 타인들도 큰 관심을 갖고 있다고 생각하는 것이다. 개인적 우화(Personal fable)는 자신이 남들로부터 주목받는 특별한 존재라고 인식하는 것이다.¹⁸⁾ 가상의 청중이 자신을 주목하고, 자신을 특별한 존재라고 여기는 자아중심성의 특징은 타인의 칭찬을 갈망하고, 자신이 특권층이라고 여기는 나르시즘의 특징들과도 유사하다.¹⁹⁾ 이런 청소년기의 발달 특징인 자아중심성은 자신이

15) Kim et al., “The Relationship between Online Game Addiction and Aggression, Self-Control and Narcissistic Personality Traits,” 212-218.

16) A. Slaer & G. Bermner, *An Introduction to Developmental Psychology*, 송길연 외 공역, 『발달심리학』(서울: 시그마 프레스, 2014), 467-468.

17) D. Elkind, “Egocentrism in Adolescence,” *Child Development* 38, no. 4 (1967): 1025-1034.

18) Elkind, “Egocentrism in Adolescence,” 1025-1034.

19) American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th ed., 669-671; D. P. Cingel, M. Krmar, & M. K. Olsen, “Exploring Predictors and Consequences of Personal Fable Ideation on Facebook,” *Computers in Human Behavior* 48 (2015): 28-35.

타인들에게 과도하게 인정받고 주목받는 나르시즘과 연결되어 청소년의 온라인 게임중독을 촉진시키는 요소로 고려될 수 있다.

실제 연구에서도 이런 맥락을 반영하듯, 나르시즘 성격이 온라인 게임 중독과 밀접한 연관성이 있다고 확인하고 있다. 무한한 가상세계의 성취를 통해 이상적 자아인 아바타와 자신을 동일시하고 타인의 칭찬과 인정을 받을 수 있는 온라인 게임 환경의 특징은 청소년의 나르시즘 성향을 더욱 강화시켜 과도한 온라인 게임 사용을 일으킬 수 있기 때문이다.²⁰⁾ 더불어 청소년기의 발달 특징인 자아중심성은 가상의 청중들에게 관심을 받는 특별한 존재라고 여기며, 나르시즘 성향을 증가시킬 수 있다.

이렇게 청소년의 온라인 게임 중독과 밀접한 연관성이 있는 나르시즘 성향을 심층적으로 검토하기 위해 나르시즘의 형성과정과 현상에 대한 대표적 이론인 Kernberg의 이론을 살펴보고자 한다.

2. Kernberg의 나르시즘 이론

Otto Kernberg는 1928년 오스트리아 빈 출신으로 1961년 미국에서 컬럼비아 의과대학 정신과 교수로 재직했으며, 뉴욕병원-코넬의학센터 연구소 디렉터를 맡았다. 현재 코넬대 의대 정신과교수로 재직 중이며, 컬럼비아 대학교 정신분석 훈련 및 연구 센터 지도 감독, 훈련분석가로 활동해왔다. 그는 나르시즘, 경계선 성격장애, 공격성, 대상관계를 중점적으로 연구해왔으며, 병리적 나르시즘과 중독의 연관성에 대해 연구해왔다. Kernberg는 개인의 나르시즘이 분리의 방어기제를 사용하여 ‘거대 자기’를 만들기 때문에, 이를 추구하는 과정으로 중독을 설명한다.

20) Kim et al., “The Relationship between Online Game Addiction and Aggression, Self-Control and Narcissistic Personality Traits,” 212-218; Cingel, Krmar, & Olsen, “Exploring Predictors and Consequences of Personal Fable Ideation on Facebook,” 28-35.

Kernberg의 나르시즘 이론을 심층적으로 살펴보기 위해, Kernberg의 이론을 인간관, 병리관, 치료 모델을 기반으로 살펴본다.

1) Kernberg 나르시즘 이론의 인간관

Kernberg는 다른 대상관계 이론과 마찬가지로 인간의 성격이 생애 초기의 관계 경험을 기반으로 구축된다고 전제한다. Jones 와 Butman은 대상관계 이론들을 설명하면서, 부모와 주요 대상과의 관계 경험을 통해 대상 이미지들이 내재화되어 내재화된 대상화의 관계를 통해 개인의 성격이 형성된다고 설명한다. 그러므로 한 개인은 특정 대상을 대할 때 자신에게 내재화된 대상 이미지를 기반으로 외적 실제 대상을 대한다.²¹⁾ Kernberg 또한 이런 대상관계의 맥락에서, 인간이 자신의 방어기제로서 분열과 원시적 이상화를 작동시켜 내재화된 내적 대상과의 역동을 통해 나르시즘 성격장애로 발달된다고 주장한다.

2) Kernberg 나르시즘 이론의 병리관

Kernberg는 건강한 상태를 적절한 부모와의 관계 경험을 기반으로 개인이 균형 있고 통합된 대상 이미지와 자기 이미지를 형성하고, 승화와 같은 건강한 방어기제를 사용하는 상태로 정의한다. 반대로 병리적인 상태는 미성숙하고 원시적인 방어기제를 사용하여 분열된 자기와 타인 이미지를 지니고 그 내적 대상과 역기능적으로 관계하는 상태이다. 부모가 공격적이고 방임적일 경우 개인은 분열, 투사, 원시적 이상화와 같은 원시적인 방어기제를 사용하기 때문에 분열된 타인, 자기 이미지를 형성하고, 그에 따른 왜곡된 성격 장애를 일으킨다. 나르시즘 성격 장애도 이런 성격 장애의 한 종류이다.

21) S. L. Jones & R. E. Butman, *A Comprehensive Christian Appraisal*, 이관직 역, 『현대심리치료와 기독교적 평가』 (서울: 대서출판사, 2009), 133-134.

Kernberg는 나르시즘 성격장애를 심각도에 따라 세 가지 단계로 구분한다. 첫 번째 단계는 신경증적으로 나타나는 증상이 단계로 나르시즘적 성격을 바꿀 필요가 없이 현재 삶에서 긍정적으로 기능하는 단계이다. 이 단계는 신경증적으로 나타나지만, 현실에서의 가시적인 기능저하나 문제가 관찰되지 않는다. 그러나 장기적으로는 문제를 발생시킨다. 두 번째 단계는 전형적인 나르시즘 성격장애 특징이 나타나는 시기로, 치료가 필요한 단계이다. 마지막 가장 중증 단계는 외현적 경계선 장애의 병리적 나르시즘 상태이다. 낮은 불안에 대한 내성과 승화 잠재력의 특징을 보이고, 일, 전문성에 만성적인 실패를 경험하며 친밀한 관계를 유지하기 어렵고 반사회적 행동과 공격성, 편집증적 요소가 복합적으로 드러나는 단계이다.²²⁾ 단계별 나르시즘은 다음과 같은 공통된 역동으로 진행되어 간다.

(1) 분열과 원시적 이상화 방어기제로 인한 왜곡된 대상상과 자기상

Kernberg는 나르시즘 성격장애자들이 거대한 자아를 상상하고 즐기며, 과도한 자기중심성을 지닌다고 설명한다. 이들은 지속적으로 타인의 감탄과 갈망을 요구하면서도 타인의 감정이나 생각에는 무관심하다. 감정분화가 적어 다양하고 복합적인 감정을 개별적으로 인지하거나, 표현하는 능력이 낮기 때문에, 감정 기복이 심하고, 타인의 복잡다단한 정서를 이해하지 못한다. 무엇보다, 자신의 우울, 슬픔의 감정을 인식하고 수용하지 못한다.²³⁾

미성숙하고 원시적인 방어기체인 분열, 부인, 전능감, 원시적 이상화

22) O. F. Kernberg, "The Almost Untreatable Narcissistic Patient," *Journal of the American Psychoanalytic Association* 55, no. 2 (2007): 503-539; O. F. Kernberg, *Aggressivity, Narcissism, and Self-Destructiveness in the Psychotherapeutic Relationship: New Developments in the Psychopathology and Psychotherapy of Severe Personality Disorders* (New Haven and London: Yale University Press, 2008), 15.

23) Kernberg, 『경계선 장애와 병리적 나르시시즘』, 240-244.

를 주로 쓰며, 분열과 원시적 이상화의 방어기제를 빈번하게 사용한다. 다수의 나르시즘 성격장애 내담자의 부모들은 물질적인 공급 등 생활에 불편함이 없도록 부모의 역할은 하지만, 정서적으로 아이들을 방임하고 공격적으로 대하는 공통된 경향을 보인다. 내담자들은 부모의 증오와 방임에 자아를 방어하기 위해 분열과 원시적 이상화와 같은 방어기제를 발달시킨다. 내담자들은 분열의 방어기제를 통해 대상을 양분하여 '좋기만 한 대상' 과 '나쁘기만 한 대상' 으로 분리시켜 인식하기 때문에 한 대상에 대해 통합적인 시각을 형성하지 못한다. 원시적 이상화를 통해서는 극단적으로 좋기만 한 대상을 형성하여 과도하게 긍정적으로 편향된 대상상을 갖는다.²⁴⁾ 나르시즘 성격 장애 내담자는 거대자기를 투사하여 타인을 지나치게 이상화시키거나 자신의 착취적 태도를 타인에게 투사시키면서 타인 또한 자신을 착취적으로 대할 것이라고 생각하고 두려워한다. 이들은 타인을 이상화시켜 지나치게 갈망하거나, 투사하여 두려워하는 양가적인 감정을 지니지만, 이 과정의 궁극적인 목적은 자기 확장이다. 왜냐하면 타인이 자신을 감탄하는 역할이 충족되고 그들의 역할이 종료되면, 타인을 자신의 삶에서 폐위시키기 때문이다. 이들은 자신의 자기애를 지속시키고 강화하기 위해 자신을 높여주는 대상으로서 타인을 이용한다.²⁵⁾

(2) 이상적인 자기상과 대상상이 현실의 자기상과 융합하여 형성된 팽창된 자기로 인한 공허함과 흑백논리

나르시즘 성격장애 내담자는 분열과 원시적 이상화를 통해 긍정적인 특징만 있는 이상적인 자기상과 대상상이 현실의 자기상과 결합하면서 '팽창된 자기' 를 형성한다. 한 개인 안에 현실적 자기상, 이상적 자기상과 현실적 대상상, 이상적 대상상은 각각 발달된 자아경계로 분리되어

24) Kernberg, 『경계선 장애와 병리적 나르시시즘』, 243, 246-247.

25) Kernberg, 『경계선 장애와 병리적 나르시시즘』, 244.

서로간의 건강한 긴장감을 갖는다. 그러나 나르시즘 성격장애자는 자아 경계의 발달 후에도, 공격적인 타인에 대한 방어로서 자기상과 대상상이 재융합되기 때문에 거대하고 팽창된 자기상을 형성하게 된다.²⁶⁾

팽창된 자기는 나르시즘 성격 내담자에게 두 가지 주요 문제점을 야기시킨다. 첫째, 이상적 자기상과 대상상이 주자원인 초자아의 발달을 방해한다. 정상적으로 이상적 자기상과 이상적 대상상은 초자아로 발달하는데, 이상적 자기상과 대상상이 초자아를 발달시키지 못하고 현실적 자기와 통합하여 팽창된 자기를 형성했기 때문이다. 초자아의 발달 실패는 초자아와 현실적 자기상과의 건강한 긴장관계를 와해시킨다. 동시에 내담자들은 팽창된 자기를 유지하기 위해 분열의 방어기제를 사용하여 현실의 자기모습 중 수용할 수 없는 자기상을 억압하여 외부대상에 투사하고, 자신의 모습을 투사한 타인을 평가 절하한다.²⁷⁾

팽창과 동시에 억압된 자아는 현실의 자아와 괴리가 발생하기 때문에 깊은 정체성의 혼란과 공허감을 느낀다.²⁸⁾ 동시에 타인을 과도하게 이상화시켜 갈망하거나, 두려워하는 모순된 감정을 경험하고, 온전한 대상관계의 부재로 공허함을 경험한다. 나르시즘 성격장애자들은 분열의 방어기제로 이분법적으로 타인의 특징을 이해하기 때문에 타인을 과도하게 이상화시키거나 비하하는 흑백논리적 사고 오류의 특징을 보인다. 이들은 타인을 이상화할 때, 자신을 공격하고 착취할 것이라는 피해망상으로 두려워하며, 동시에 그 집단에 소속되지 못할까봐 두려워하기도 한다. 이런 양극화된 대상의 이해는 대상에 대한 흑백논리적이며 이분법적 사고로 나타난다.

동시에 이들은 애도의 감정을 경험하고, 수용하는 능력이 결핍되어 있다. 애도의 감정은 현실적인 자기상을 찾아가는 과정에서 필연적으로

26) Kernberg, 『경계선 장애와 병리적 나르시시즘』, 243.

27) Kernberg, 『경계선 장애와 병리적 나르시시즘』, 244.

28) Kernberg, 『경계선 장애와 병리적 나르시시즘』, 235, 245, 249.

겪는 자기상의 상실로 인한 우울을 견디는 능력이다. 이런 애도 감정의 회복은 감정 분화에 중요한 작용을 하기 때문에 나르시즘 회복에도 중요한 치료요인이다.²⁹⁾

(3) 거대자기를 재충전하기 위한 중독 행위로서의 나르시즘

Kernberg는 나르시즘 성격 내담자가 병리적 ‘거대자기’를 재충전하기 위해 알코올과 마약 중독에 빠진다고 설명한다. 왜냐하면 나르시즘 성격의 중독자들은 자신의 팽창된 자기를 즉각적으로 만족시켜줄 대상을 현실에서 찾기 어렵기 때문에, 자기의 ‘전능감을 보호’하기 위해 알코올과 마약을 섭취하고, 그 과정에서 경험하는 전능감에 중독되기 때문이다.

Kernberg는 중독의 예후에 대한 임상적 의견을 나누면서, 나르시즘 성격 내담자가 중독 확률이 높으며 예후도 나쁘다고 설명한다. 그 이유는 이들이 중독과정에서 단순한 물질 섭취를 통한 쾌락을 얻는 것에서 머무는 것이 아니라, 내면의 주요 고착화된 대상관계역동의 영향으로 중독이 지속되기 때문이다.³⁰⁾ 이들은 고착화되고 왜곡된 극단적인 대상상과 팽창된 자기를 채우기 위한 목적으로 중독 물질을 섭취하거나, 중독 행위를 한다. 이는 중독과정에서 단순 쾌락을 추구 이상의 심층적인 대상관계적 역동이 발생한다는 것이다.

Kernberg가 주장한 중독의 핵심 역동인 거대한 자아상의 충전과정은 온라인 게임 중독의 주요 역동이며, 온라인상의 페르소나인 아바타와의 동일시, 자기실현 동기와 매우 밀접한 연관성이 있다. 자신의 욕구가 반영된 ‘이상적 자기’를 온라인 게임 상의 캐릭터인 아바타에 투영하는 것은 온라인 게임의 과몰입을 촉진하는 주요 요소이다. 그들은 자신들의 이상적 외모, 능력 등 자신의 이상적 자아를 아바타에 구체적이고 시각

29) Kernberg, 『경계선 장애와 병리적 나르시시즘』, 241.

30) Kernberg, 『경계선 장애와 병리적 나르시시즘』, 235.

적으로 투사하여 현실의 자아와 동일시하고, 온라인 게임 상의 자기의 모습과 활동에 최적의 만족감을 누린다.³¹⁾

동시에, 온라인상에서 자신이 타인보다 권력, 소유권을 획득하는 구체적인 성취들을 통해 ‘우월한 자기’로서 자아실현을 경험할 때, 게임에 매력을 느끼고 과도하게 몰입하게 된다. 가상공간에서 자아실현 즉 자신이 원하는 모습을 실현했을 때 가장 게임에 몰입한다.³²⁾ Doan은 그의 자서전적 온라인 게임 중독 과정을 집필한 책에서, 온라인 가상세계에서 자신이 ‘완벽한 존재’이자 ‘신’의 역할을 할 수 있어, 자아의 충족을 경험하고, 게임에 매료되었다고 설명한다. 그에게 온라인 게임에서의 성취들은 이상적이고 신적인 자아를 채워주고 자신감을 주는 마약이 되었다.³³⁾ 이들은 자신이 세상의 중심, 주인공이 되었다고 느끼며 강해진 가상세계의 자신의 모습에 매료된다.³⁴⁾ 이런 거대한 자아상의 충전 과정은 온라인 게임을 과도하게 사용하게 되어 중독을 유발시키는 주요 역동으로 작용하게 된다.³⁵⁾

4) Kernberg 나르시즘 이론의 치료모델

온라인 게임 중독에 영향을 주는 나르시즘의 회복에 대한 통찰을 위해 Kernberg가 강조한 병리적 나르시즘의 치료 요소인 애도능력과 승화 잠재력에 대해 알아본다.

31) A. P. Doan. *Hooked on Games: The Lure and Cost of Video Game and Internet Addiction*, 양유성 역, 『게임중독의 심리분석』 (서울: 학지사, 2016), 71, 81; 이동욱, “심리사회변인과 아바타 동일시가 게임중독에 미치는 영향” (석사학위논문, 한국의국어대학교, 2012), 39-40.

32) 박철형, “온라인 게임 사용자의 사회적 경험 연구 - 온라인 RPG <리니지> 사용자를 중심으로” (석사학위논문, 연세대학교, 2004), 47-50.

33) Doan, 『게임중독의 심리분석』, 70-73.

34) 안경승, “중독과 신앙공동체”, 한국복음주의상담학회, 「복음과 상담」 제15권 (2010): 105-133.

35) Doan, 『게임중독의 심리분석』, 70-73.

(1) 치료의 첫 번째 요소: 현실자아의 인식과 수용을 위한 애도 능력

현실의 자아를 인식하고 수용하는 과정은 중독과 연관된 나르시즘 치료의 핵심 과정이다. 치료를 받은 이들은 극단적이고 분열적인 자기이해에서 벗어나 ‘보통’의 ‘통합된’ 자기상을 회복한다. 이들은 자신의 무가치함을 만회시키기 위해 자신이 중요한 사람이 될 필요를 느끼지 않게 된다.³⁶⁾ 이 과정에서 애도할 수 있는 능력과 승화잠재력의 회복은 중요한 치료 요소이다.³⁷⁾ 애도할 수 있는 능력은 거대자기의 상실을 수용하고 현실 자기를 받아들일 수 있는 내적 능력이다. Kernberg는 이성 관계를 자기중심적으로 착취적으로 이끌어왔던 한 남성 환자의 예를 들면서 그가 과도한 자기상을 확인하려는 자기중심적 의도로 한 여성과 가졌던 관계를 포기하는 과정을 설명하였다. 그는 그 여성을 과도한 자아상을 충전하려는 도구로서 만나고 있다는 사실을 자각하고, 그 만남을 포기했다. 그는 그 여성을 도구가 아닌 대상으로 경험하고, 그녀와의 관계를 상실한 슬픔을 경험했다. 이와 같이 거대 자아상에 대한 상실을 수용하고, 애도하며 타인을 착취적으로 인식하던 것을 자각하는 능력은 나르시즘 성격장애의 중요한 회복 요소이다.³⁸⁾

(2) 치료의 두 번째 요소: 승화잠재력

승화잠재력은 자신의 이득을 넘어 특정 가치나 일에 진정한 관심을 갖고 헌신할 수 있는 능력이다.³⁹⁾ 특정 영역에 열정이 있지만, 사실상 피상적으로 관심과 열정이 있는 나르시즘 성격장애 내담자가 지닌 승화잠재력의 회복은 치료의 중요한 요소이다. 나르시즘 성격 장애 내담자는 승화잠재력이 낮아 많은 경우 자신의 삶의 관심 분야라고 주장하는 영역

36) Kernberg, 『경계선 장애와 병리적 나르시시즘』, 246.

37) Kernberg, 『경계선 장애와 병리적 나르시시즘』, 262-266.

38) Kernberg, 『경계선 장애와 병리적 나르시시즘』, 263; O. F. Kernberg, “Factors in the Psychoanalytic Treatment of Narcissistic Personalities,” *Journal of the American psychoanalytic Association* 18, no. 1 (1970): 72-74.

39) Kernberg, 『경계선 장애와 병리적 나르시시즘』, 142-143.

에 대해 피상적으로 이해한다. 이들은 그 영역 자체에 대한 관심보다 그 영역이나 분야를 잘 아는 사람들에 대한 시기심으로 그 분야에 관심을 갖는 경우가 많다. 반면에 승화잠재력이 높은 내담자는 특정 분야 자체에 진심으로 관심이 있고, 그 분야를 알아가고 즐긴다. 예를 들어 음악을 연구할 때, 이들은 음악 그 자체만으로 선함에 대한 믿음을 재확인하게 된다. 이런 내담자의 경우 Kernberg는 나르시즘에서 치료 예후가 좋다고 설명한다.⁴⁰⁾

이렇게 Kernberg의 나르시즘 이론은 나르시즘의 형성과정과 현상, 그리고 온라인 게임 중독과 나르시즘 그리고 나르시즘의 치료 요소에 대한 통찰을 제공해준다. 이런 Kernberg의 이론을 통해 이해한 나르시즘을 기독교 상담적으로 고찰하기 위해 먼저 성경에서 언급하는 중독자의 나르시즘 성향을 이해하고 성경적 자기사랑에 대해 살펴보고자 한다.

3. 성경에서 말하는 온라인 게임 중독 청소년의 나르시즘과 성경적 자기 사랑

성경에서 나르시즘은 자기우상화 현상으로 이해할 수 있으며, 건강한 성경적 자기사랑은 자기 부인과 청지기로서의 자기 돌봄과 관리의 과정으로 이해할 수 있다. 먼저 성경의 인간관을 살펴보고, 성경의 병리관 관점에서 온라인 게임 중독의 핵심 역동인 자기우상화로서 나르시즘을 살펴본다.

1) 성경의 인간관: 피조물이자, 죄인 그리고 의인인 인간

성경은 인간이 하나님과의 관계 안에서 정의되며, 창조주에게 독립된 존재가 아니라 ‘피조물’ 이라고 설명한다. 창조주 되신 유일하신 신이신 하나님 앞에 인간은 다른 피조물과 동일하게 ‘피조물’로서 ‘주’이신 하

40) Kernberg, 『경계선 장애와 병리적 나르시시즘』, 262-266.

나님을 예배한다. 하나님은 인간의 토기장이시며, 인간은 진흙으로 빚어진 존재로, 피조물로 존재한다.⁴¹⁾ 절대자이자 창조주이신 하나님 앞의 피조물로서의 인간이라는 것이다.

두 번째로, 타락 이후 인간은 죄의 노예이자, 죄를 적극적으로 추구하는 자이기 때문에, 죄는 전인적으로 인간의 삶에 영향을 미치며, 중독과 나르시즘을 이해하는데 있어 인간의 죄성의 이해는 필수적이다. 타락 이후 죄의 영향력에 있는 인간의 정신 병리에는 죄로 인한 왜곡된 사고와 선택의 행동, 죄의식 등의 부정적 정서, 자기중심적 동기 등이 긴밀하게 연관되어 있기 때문이다.⁴²⁾ 이런 성경의 인간론을 기반으로 중독의 핵심 요소인 나르시즘에 대한 성경적 병리관을 살펴본다.

2) 성경의 병리관: 중독 행위의 주된 동기인 자기우상화인 나르시즘

나르시즘은 거대자아를 채우려는 심층적인 자기우상(Self-worship)화 현상으로 이해될 수 있으며, 온라인 게임 중독 과정의 핵심 동기이자 원동력이라고 이해할 수 있다. Welch는 중독을 이상숭배로 설명하면서 궁극적으로 하나님이 아닌 어떤 것을 숭배하는 과정이 중독이라고 설명한다. 중독은 중독 물질이 주는 안정감, 쾌락을 이상시하기 때문에 발생한다. 온라인 게임 중독 청소년들은 온라인 게임 상의 성취감과 성장, 가상세계에서 만난 타인에게서 받는 인정과 친밀감, 아바타에 투영한 자기 실현의 만족 등의 욕구를 예배한다.⁴³⁾

그러나 욕구를 이상화하는 궁극적인 목적은 자기 숭배이다. 자기 숭배는 ‘신성’을 띤 자신의 ‘거대 자아에 대한 상상과 욕망’을 기반으로, 모

41) 롬 9:21; A. A. Hoekema, *Created by God's Image*, 이용중 역, 『개혁주의 인간론』 (서울: 부흥과 개혁사, 2012), 17-20.

42) 안경승, “기독교 상담과 병리에 대한 이해”, 한국복음주의상담학회, 『복음과 상담』 제9권 (2007): 141-167.

43) 김정연, “다중접속역할수행 게임(MMORPG)중독자의 외로움에 대한 기독교 상담적 접근”, 한국복음주의상담학회, 『복음과 상담』 제23권 1호(2015): 191-231.

든 것을 통치하는 왕으로서 ‘하나님인 자신’을 추구하는 과정이다.⁴⁴⁾ 이는 자아를 추구하는 것이 삶의 모든 의미와 목적이라고 여기는 것으로 죄의 핵심이다.⁴⁵⁾ 인간의 이상숭배는 궁극적으로 우상이 주는 이득을 통해 자기 우월성을 추구하는 자기숭배과정이었다. 성공, 돈, 건강, 사랑, 안정감 등 다양한 가치와 욕구가 ‘하나님’으로 대체될 때 이상숭배로 전락하지만, 궁극적으로 모든 이상숭배는 자아가 신이 되는 자기 숭배(Self-worship)를 지향한다.⁴⁶⁾ 예레미야 44장에서 이스라엘 백성은 그들이 원한 물질적 풍요와 안전, 복을 위해 가짜 신을 섬겼지만, 그들의 궁극적인 이상숭배의 동기는 자기 예찬과 자기 우월성의 추구였다.⁴⁷⁾ Welch는 인간의 마음이 하나님에 대한 지식과 그분을 향한 반응인 영적인 연합의 층, 상상, 욕구, 동기의 층, 생각과 감정의 층, 행동의 층으로 이루어졌다고 설명한다. 인간은 숭배하는 우상을 상상하고 열망하며, 그 우상이 궁극적인 행동의 동기가 된다.⁴⁸⁾ 이를 자기우상화에 적용하면⁴⁹⁾ ‘신’이 되는 ‘팽창된 자기상’에 대해 상상하고 욕망하며, 팽창된 자기를 추구하기 위해 행동하는 것이다.

3) 건강한 성경적 자기 이해와 사랑: 자기부인과 자기 돌봄

(1) 자기부인을 기반으로 하는 자기 이해: 피조물로서의 자기 인식

왜곡된 자기 이상화와 반대인 성경적 자기 이해와 자기 사랑은 하나님과의 관계 안에서 ‘자기를 부인’하고, 문화명령의 한 일환의 ‘자기 돌

44) 마 22:37-40; 요 3:30; 롬 12:3; 고전 10:33; 고후 5:15; 빌 2:1-11, 요삼 1:9; T. Keller, *The Counterfeit Gods*, 이미정 역, 『거짓 신들의 세상』 (서울: 베가박스, 2012), 29.

45) Keller, 『거짓 신들의 세상』, 29.

46) E. T. Welch, *Addictions: A Banquet in the Grave*, 김준 역, 『중독의 성경적 이해』 (서울: 국제제자훈련원, 2013), 90.

47) H. Lambert, *The Biblical Counseling Movements after Adams*, 김준 역, 『성경적 상담의 핵심 개념』 (서울: 국제제자훈련원, 2015), 236; 렘 44:16-18.

48) E. T. Welch, *Depression: A Stubborn Darkness* (Greensboro, NC.: New Growth Press, 2011), 111.

49) Lambert, 『성경적 상담의 핵심 개념』, 236.

봄(Self-care)의 형태로 자신을 대할 때 가능하다. Calvin은 자기부인에 대해 하나님의 통치와 주권의 전적인 인정하고, 하나님을 향한 순종과 헌신 그리고 이웃을 사랑하는 성도의 삶의 핵심이라고 설명한다.⁵⁰⁾ 자기부인의 핵심은 인간이 하나님과의 인격적 만남과 그분에 대한 지식을 알아가므로 ‘피조물’로서의 자신을 깨닫는 것이다.⁵¹⁾ 십자가 복음 안에서 의인으로서, 하나님의 자녀이자 청지기로서 자신을 깨닫게 되는 것이다. ‘피조물’ 이자 ‘자녀’, ‘청지기’로서의 깨달음은 하나님의 ‘창조주’, ‘아버지’, ‘왕’ 되심을 인정하고, 그 권위 아래 있는 것이다. 하나님과의 관계 안에서의 성경적 자기이해는 자신의 위치를 인식하여, 자기우상화를 깨달을 수 있도록 돕는다.

(2) 청지기적 소명을 기반으로 자기사랑: 자기 돌봄과 자기관리

자기부인을 기반으로 성경적 자기사랑은 자기에게 몰입되거나, 자기를 우상시하지 않고, ‘청지기적 소명’의 맥락에서 자신을 돌보고 관리하는 것(Self-care and management)이다. C. S. Lewis는 성경적 자기 사랑을 하나님의 형상으로 창조된 ‘피조물’이라는 겸손한 인식이 바탕이 되는 과정이라고 설명한다.⁵²⁾ 매일의 삶에서 하나님의 창조주, 구속주 되심을 기억하고, 일상의 일들과 자신의 재능과 특징들을 감사하는 과정이다.⁵³⁾ 보다 구체적으로는 일, 쉬, 건강의 균형을 살피고, 자신의 핵심 가치를 점검하며, 장점과 단점을 생각해보고, 자신의 내적 생각, 감정, 동기와 외적 행동을 점검하는 총체적인 과정이다.⁵⁴⁾ 피조물로서의 자신의 위치에 대한 자각은 거짓 겸손과 허영, 우월감을 물리치고 온전한 자

50) J. Calvin, *Institutes of the Christian Religion*, 원광연 역, 『기독교 강요(중)』(크리스찬 다이제스트: 경기도, 2011), 203-249.

51) Calvin, 『기독교 강요(중)』, 41-44.

52) C. S. Lewis, *The Screwtape Letters*, 김선형 역, 『스크루테이프의 편지』(서울: 홍성사, 2010), 96-99.

53) R. M. Oswald, *Clergy Self-Care*, 최민수 역, 『사역자의 자기 돌봄』(서울: 그리스심, 2007), 120.

54) G. R. Collins, *Christian Counseling: A Comprehensive Guide* (Nashville, TN.: Thomas Nelson, 2007), 832-833.

기 사랑을 가능하게 한다.⁵⁵⁾

동시에 성경적 자기사랑은 하나님이 맡기신 문화의 영역에서 하나님의 질서를 부여하며, 그 잠재력을 최대한 발휘하는 문화명령을 자신의 삶에 적용하는 것이다.⁵⁶⁾ 구체적으로는 자신에게 주어진 시간, 능력, 생명의 자원을 관리하고, 잠재력을 최대한 발휘할 수 있도록 일하는 것이다. 이 과정에서 일의 동기는 자신을 위한 것이 아닌 하나님과 타인을 위한 것이다. 이는 일반 심리학에서 자신의 유익과 확장을 위해 자기를 실현하고 자신의 유익을 최우선적으로 삼는 ‘자기실현’과는 상반된다. 왜냐하면 자신의 성장과 돌봄, 관리의 동기가 자신의 확장에 있지 않고, 하나님과 이웃사랑에 있기 때문이다. 구체적으로는 하나님의 사랑에 반응하는 청지기로서의 의무와 책임을 갖고, 타인을 최고로 섬기기 위한 최적의 내적 자원들을 준비하는데 자기 돌봄과 사랑의 목적이 있다. 예를 들어 학업의 목적이 자신의 성공과 성취를 통해 사회의 최고점에 올라가는 것이 아니라, 하나님이 자신에게 주신 시간과 능력 등의 자원을 효율적으로 활용하고 개발하여, 하나님이 맡기신 사회와 타인의 유익을 위해 지혜롭고 선하게 사용하려는데 있는 것이다.

이런 성경적 관점을 기반으로 Kernberg의 이론을 검토하고 온라인 게임 중독 청소년의 나르시즘에 대한 기독교 상담에의 고찰을 확인한다.

4. Kernberg의 나르시즘과 중독에 대한 기독교 상담에의 고찰

1) Kernberg의 나르시즘과 중독의 연관성에 대한 평가

Kernberg의 이론은 나르시즘의 형태가 인간 본성의 죄성이며, 현실적 자아는 하나님과의 관계 안에서 피조물로서 발견될 수 있다는 사실을 간과한 한계가 있다.

55) Lewis, 『스크루테이프의 편지』, 96-99.

56) T. Keller, *Every Good Endeavor*, 최중훈 역, 『일과 영성』 (서울: 두란노, 2013), 68.

(1) Kernberg의 인간론 관점에 대한 기독교적 평가: 하나님과의 관계를 제외한 현실의 자아 이해

Kernberg 이론의 인간론 관점에서 Kernberg에게 현실적 자아는 신격화시킨 거대 자아에서 평범한 현실의 자아를 받아들이는 과정이지만, 성경적 관점에서는 하나님 앞에서의 '피조물'로서의 이해가 가장 본질적인 현실적 자기이해이다. 현실의 자기에 대한 이해는 사회와 타인, 또는 자신이 규정하고 반영하는 '자아' 뿐 아니라, 본질적으로 하나님의 '피조물'로서의 자리를 인식할 때, 거대자아에서 벗어날 수 있는 자각과 능력이 생긴다. 왜냐하면 앞서 언급했듯이 인간이 자신을 '거대자아'로 신격화 하는 과정은 '피조물'로서의 자기 인식을 통해서만 현실감을 갖게 되기 때문이다. 복음 안에서 자신을 이해할 때, 피조물인 자신의 자기우상화의 동기를 아시면서도 여전히 사랑하시며 예수 그리스도의 십자가로 자신을 받아주신 하나님에 대한 '감사'와 '찬양'이 동반된다. 거대자아를 상실한 상실의 슬픔과 거대자아와 현실의 자아 사이의 괴리로 인한 불안으로 고통 받는 상태에서 피조물로서의 온전한 자리 안에 거할 때 안정감과 감사로 대체된다.

(2) Kernberg의 병리관 관점에 대한 기독교적 평가: 인간의 보편적인 죄성으로서의 자기우상화의 고찰 부재

Kernberg의 병리관 관점에서 Kernberg는 이상적 대상상과 자아상이 현실의 자아상과 통합되어 초자아가 붕괴될 때 나르시즘 성격장애가 발생한다고 설명하며, 초자아의 붕괴를 설명한다. Kernberg가 만난 내담자들은 나르시즘 성격장애로 입원한 환자들을 대상으로 연구한 결과이기도, 보다 다양한 내적 자기 구조의 붕괴가 동반되었을 수 있다 그러나 초자아 즉 내적인 규범과 규율이 내재화되어도 인간은 본연적으로 죄성의 맥락에서 자기를 숭배한다. 이런 예는 신약의 바리새인들에서 확인할 수 있다. 신약의 바리새인들은 율법에 정통하고, 율법을 완전하게 준수하고 높은 도덕적인 내적기준을 가지고 있었지만, 결국 자기 스스로가

올법을 완수함으로 하나님께 인정을 받으려 하였다. 이들의 올법주의적 시도는 궁극적으로 자신의 올법준수를 통해 하나님의 인정을 받아 신을 조종하려는 시도였으며, 궁극적으로 자기숭배의 모습이었다.(마 15: 1-20) Hoekma는 인간의 자아상에 대해 하나님 앞에서의 자신을 발견하지 못한 개인은 자신을 지나치게 과대평가하거나 과소평가한다고 설명한다.⁵⁷⁾ 이처럼 자기우상화 현상은 단순히 초자아의 분리가 아니라, 인간 본연의 죄성에서 비롯되는 현상이다.

2) Kernberg의 나르시즘과 중독 이론의 기독교 상담에의 유용성

Kernberg의 온라인 게임 중독자의 나르시즘에 관한 통찰은 자기 우상화(Self-worship)와 온라인 게임 중독자의 흑백논리에 연계된 왜곡된 대상상에 대한 통찰을 제공하고, 현실적인 자기상을 회복하기 위한 애도과정과 승화 잠재력에 대해 적용하도록 돕는다.

(1) 자기 우상화에 대한 형성과정과 현상에 대한 이론적 통찰 제공

Kernberg의 나르시즘 이론은 온라인 게임 중독의 기저에 있는 하나님 이 되려는 인간의 거대 자아를 추구하는 나르시즘의 구체적인 현상과 구조에 대한 아이디어를 제공한다. 왜냐하면 Kernberg는 개인의 거대 자아가 자기상 뿐 아니라, 이상적 자기상과 이상적 대상상이 현실의 자기상과 결합하면서 ‘팽창된 자기’를 형성한다고 설명하기⁵⁸⁾ 때문이다. 인간이 가장 최고의 이상적 대상인 하나님과 자신을 융합하여, 자신을 신으로 여기려는 경향은 창세기의 인간의 원죄에서 기인한다.⁵⁹⁾ Kernberg는 인간이 ‘신’이 되려는 경향과 자신이 추구하는 ‘신으로서의 나’에 대한 구조가 이상적 대상상과 자기상의 융합에서 기인할 수 있다는 아이디어를 제공한다.

57) Hoekma, 『개혁주의 인간론』, 151-154.

58) Kernberg, 『경계선 장애와 병리적 나르시시즘』, 243.

59) Lambert, 『성경적 상담의 핵심 개념』, 232-233.

동시에 나르시즘 성격 장애 내담자의 착취적 관계는 우상숭배 과정인 중독 안에서의 착취적 요소에 대한 통찰을 제공한다. 인간이 대상을 이상화하고 숭배하는 기반에는 대상을 이용하려는 목적이 존재한다. 이 현상은 Lambert가 언급한 자기숭배와 비슷한 양상이다. 왜냐하면 인간의 우상숭배의 목적은 결국 자신의 안전을 도모하고, 자신이 모든 것의 통치자가 되려는 시도이기 때문이다. 이런 관점에서 하나님님이 아닌 거대자아를 채우려는 시도로서의 Kernberg의 중독 이해는 우상숭배를 더욱 심층적으로 이해하는데 이론적 통찰을 제공한다.

(2) 중독자의 흑백논리의 궁극적인 원인인 양극화된 대상상 설명

Kernberg의 나르시즘 중독자의 양극화된 대상상에 대한 이론은 온라인 게임중독을 야기 시키는 흑백논리(all or nothing)적 사고와 대인 관계에 대한 인지적 왜곡을 설명해준다. 인지왜곡이 단순한 인지적 차원을 넘어 개인의 내적 대상상과 긴밀하게 연결되어 있음을 설명해주는 것이다. 온라인 게임 중독을 야기 시키는 주요 인지왜곡은 흑백논리와 타인을 지나치게 이상화하거나 가치 절하하는 오류이다. 온라인 게임 중독자는 흑백논리로 대상과 사물의 나쁘고 좋은 점을 균형 있게 통합하여 이해하지 못하고, 좋거나 나쁜 극단의 특징을 지닌 대상으로 이해한다. 이렇게 세상과 대상에 대한 흑백논리는 인터넷 중독을 강화시키는 주요 인지 오류이다.⁶⁰⁾ 예를 들어 지나치게 타인을 이상화하거나 폄하하는 것은 인터넷 상에서 타인과 과도한 친밀감을 꿈꾸고 기대하거나, 거절에 대해 지나친 민감성을 보이는 것으로 나타난다.⁶¹⁾ 이런 양극화된 대상과 사물에 대한 인지 편향과 오류는 Kernberg의 이론에서 설명하듯 대상과 극단적인 대상과 사물 이미지가 있을 수 있다는 가능성을 설명한

60) R. A. Davis, "A Cognitive-behavioral Model of Pathological Internet Use," *Computers in Human Behavior* 17, no. 2 (2001): 190-192.

61) M. Kalkan, "Predictiveness of Interpersonal Cognitive Distortions on University Students' Problematic Internet Use," *Children and Youth Services Review* 34, no. 7 (2012): 1305-1308.

다. 개인의 양극화된 사고가 독립적으로 존재한다기 보다 단순한 사고의 극단화가 아니라 그 사고가 연결되어 있는 대상에 대한 총체적인 왜곡된 이미지로 인해 다양한 극단적이고 편향적인 사고와 신념이 발생한다고 추론할 수 있다. 이것은 기독교 상담에서 온라인 게임 중독자의 인지왜곡을 살필 때, 인지 왜곡의 내용을 파악하는 범위보다 하나님, 주요 타인에 대한 대상상과 자아상의 총체적인 고찰의 필요성을 명시한다.

(3) 현실적인 자기상의 회복을 위한 애도 능력과 승화능력에 대한 통찰

온라인 게임 중독자의 나르시즘의 회복에서 자기상의 상실에 대한 우울과 혼란을 견디는 능력의 필요성을 제시한다. 나르시즘 성격의 치료과정에서 개인의 과도한 자기상을 상실할 때, 개인은 상실에 대한 우울과 혼란을 겪을 수 있으며 이것을 인정할 수 있는 내성이 요구된다. 이것은 기독교 신앙에서 창조주이신 하나님을 알아가고 그에 따른 피조물인 자신을 확인할 때 가질 수 있는 능력이다. 즉 하나님과 자신에 대한 올바른 앎을 기반으로 하여 과도한 자기상의 상실로 인한 우울을 극복할 수 있다. 이 때 상담자는 개인이 우울이라는 감정을 자각하고 수용하도록 돕는 것이 필요하다. 나르시즘 성격 장애 내담자는 온전한 자기감정과 조우하지 못하고, 억압과 회피하기 때문에 상실에 대한 우울감정을 억압하고 회피할 수 있기 때문이다.⁶²⁾

3) Kernberg의 나르시즘과 중독 이론의 기독교 상담에의 적용점

지금까지 Kernberg의 이론을 기반으로 기독교 상담과정에서 팽창된 자아상에 대한 진단, 현실적인 통합된 자기 인식, 그리고 애도 능력과 승화 잠재력의 증진을 제안한다.

(1) 팽창된 자아상에 대한 진단과 개입

상담자는 온라인 게임 중독 청소년들의 과도하게 팽창된 자기상에 대

62) Kernberg, 『경계선 장애와 병리적 나르시시즘』, 241.

해 검증하고, 어떤 게임의 요소들이 자기상을 과장되게 왜곡시키는지 진단할 필요가 있다. 다음의 팽창된 자아상 진단 질문들은 자신의 게임 참여의 동기를 자아상의 관점에서 진단하도록 돕고, 게임 안에서 자기가 추구하는 자기상을 성찰하여 객관적으로 인식하도록 돕는다. 이상적 자기상과 이상적 대상상을 각각 탐색하여 팽창된 자아상에 어떤 방식과 어느 정도로 투영되었는지 확인할 수 있다.

〈표 1〉 온라인 게임 참여 청소년의 팽창된 자아상 진단

<p>[온라인 게임 참여 동기로서 자아상]</p> <p>1. 게임을 할 때 꿈꾸거나 상상하며 즐거워하는 나의 모습은 _____이다.</p> <p>[가상세계에서 표현하고 추구하고 싶은 자기 이미지]</p> <p>2. 나는 내가 게임을 할 때 사람들에게 _____의 모습으로 보이길 원한다.</p> <ul style="list-style-type: none">• 사람들이 나를 위의 모습으로 볼 때 나는 _____ 생각과 감정이 든다.• 위의 모습으로 보이기 위해 나는 _____ 시도/노력을 했다. <p>[가상세계에서 가장 만족을 주었던 자기 이미지]</p> <p>4. 내가 제일 좋아하고 자랑스러워하는 온라인 상 나의 모습은 _____이다. (아바타 포함)</p> <ul style="list-style-type: none">• 그때 내가 느꼈던 감정, 생각은 _____이었고,• 그런 모습을 자랑스러워하는 이유는 _____이다. <p>[가상세계에서 가장 싫었던 자기 이미지]</p> <p>4. 내가 제일 싫어하는 온라인 상 나의 모습은 _____이다</p> <ul style="list-style-type: none">• 그때 내가 느꼈던 감정, 생각은 _____이었고,• 그런 모습을 가장 싫어하는 이유는 _____이다. <p>[이상적 자기상]</p> <p>5. 내가 평소 이상적으로 생각하는 나의 모습은 _____이다.</p> <ul style="list-style-type: none">• 그때 내가 느꼈던 감정, 생각은 _____이었고,• 그런 모습을 이상적으로 생각하는 이유는 _____이다. <p>[이상적 대상상]</p> <p>6. 내가 평소 이상적으로 생각하는 타인은 _____이며 그 사람의 가장 멋진 모습은 _____이다.</p> <p>- 그런 모습을 이상적으로 생각하는 이유는 _____이다.</p>
--

(2) 현실적이고 통합된 자기 인식

기독교 상담자는 하나님에 대한 지식과 관계 경험을 통한 피조물로서의 자기 인식과 자신의 장점, 단점, 과거, 현재의 경험의 통합을 통한 현실적이고 통합된 자기 인식을 수립하도록 도울 수 있다.

① 하나님에 대한 지식과 관계 경험을 통한 피조물로서의 자기 인식

현실적이고 통합된 성도로서의 자기인식은 자기부인을 기반으로 하며, 창조주이시고 구속주이신 하나님을 알아가고 경험하는 과정에서 비롯된다. 완전하신 하나님의 창조사역과 하나님의 사랑에 대한 지식이 깊어질수록, 온라인 게임 중독 청소년은 피조물로서 자신의 위치를 되찾고, 자기승배의 동기를 확인하며 돌이킬 수 있다.⁶³⁾ 창세기를 통해 하나님께서 모든 만물을 창조하셨던 과정을 요일별로 구체적으로 살펴보건나, 하나님의 창조하신 사역과 시편을 통해 하나님의 창조하심을 찬양하는 말씀들을 함께 묵상하며 창조주이신 하나님을 기억하고 경험하도록 도울 수 있다. 무엇보다 예수 그리스도의 복음에 대한 이해는 사랑과 공의의 하나님에 대한 균형 있는 이해를 가능하게 하고, 사랑받고 기뻐하시는 하나님의 사랑을 확증하도록 돕는다.⁶⁴⁾

② 장점과 단점, 과거와 현재 경험을 통합한 현실적이고 통합된 자기 인식

자기 자신의 분열된 자아상을 회복하기 위해서는 통합적인 자기에 대한 지식을 기반으로 자아상을 재구성하는 작업이 요구된다. 인지행동치료를 통해 흑백논리의 사고 오류를 확인하는 과정과 더불어⁶⁵⁾ 자신에 대한 통합적인 정보를 모으고, 상담자와 재평가할 수 있도록 도울 수 있다. 동시에 Kernberg가 언급했듯, 현실적인 자아에 대한 직면은 팽창된 자

63) Calvin, 『기독교 강요(중)』, 59-61.

64) Keller, 『거짓 신들의 세상』, 227-229.

65) A. Beck, *Cognitive Therapy of Depression* (New York: The Guilford Press, 1979), 104-116.

아와의 결별을 의미하기 때문에 애도의 과정을 거치게 되며, 상담자는 이 과정에서 내담자의 불안과 슬픔을 이해할 수 있어야 한다.⁶⁶⁾ 이들은 감정분화능력이 낮기 때문에 자신의 감정 자각과 수용이 어렵다. 기독교 상담자는 이들에게 자신들의 감정을 인식하도록 반영(mirroring)해주고, 다양한 상황에서의 감정을 표현하고 인식할 수 있도록 도울 수 있다.

(3) 건강한 성경적 자기 사랑 증진: 자기부인이 기반 된 승화잠재력 개발

현실적 자기인식을 기반으로 건강한 성경적 자기사랑을 증진하도록 도울 수 있다. 이를 위해서는 위에서 언급된 현실적 자아인식이 필수적이다. 창조주이시자 구속주이신 하나님을 기억하고, 하나님께서 내담자의 '현실'에 주신 자원들을 주목할 수 있다. 동시에 하나님의 통치 아래에서 실재하는 자원들을 감사하며 돌보고 가꾸는 창조와 돌봄 작업을 할 수 있도록 도울 수 있다. 앞서 건강한 자기 사랑은 자신에게 주어진 시간, 능력, 생명의 자원을 관리하고, 잠재력을 최대한 발휘할 수 있도록, 하나님과 타인을 위해 개발하고 실현시키는 과정이다. 이는 Kernberg가 언급한 자기에적인 동기를 넘어 일 자체의 의미를 즐기는 능력이 승화잠재력과도 연결된다.⁶⁷⁾ 다만 성경적 자기 사랑은 자기의 성장의 목적이 자기실현에 있지 않고, 하나님과 타인의 유익을 위해 있다는 부분에서 차이가 있다. 기독교 상담자는 자기에적인 목적이 아니라 현실에서 하나님이 주신 일 자체에 몰입하는 능력인 승화잠재력과 더불어 하나님과 타인의 유익을 위해 일할 수 있는 건강한 자기사랑을 도모하여 청소년의 온라인 게임 중독에서 벗어나도록 도울 수 있을 것이다.

66) Kernberg, 『경계선 장애와 병리적 나르시시즘』, 263.

67) Kernberg, 『경계선 장애와 병리적 나르시시즘』, 142-143.

III. 닫는 글

본 연구는 온라인 게임 중독 청소년의 나르시즘을 심층적으로 살피고자, 나르시즘의 주요 이론인 Kernberg의 이론을 검토하고 성경적 관점에서의 비평과 통찰 및 적용을 확인 하였다. Kernberg의 경우 중독은 분열기제로 강화된 팽창된 자기를 재충전하고 유지시키기 위한 방편으로서 발생한다. 팽창된 자기는 이상적 자기상과 대상상 및 현실의 자기상의 융합으로 형성되며, 거대한 자기를 유지하기 위해 자신의 긍정적인 부분은 자신에게 수용하고, 부정적인 부분은 타인에게 투사하는 분열기제가 강화된다. 이는 극단적인 자아상과 대상상의 형성과 더불어 사고의 왜곡까지 발생시킨다. 이들의 중독은 거대 자아를 충족시키는 대상관계의 충족을 위해 진행되기 때문에 단순한 쾌락을 위한 중독보다 치료의 예후가 나쁘다. Kernberg는 이들의 회복을 위해 자신의 거대자아를 인식하고 수용할 수 있는 애도능력과 특정 영역에 대한 자기애적 목적이 아닌 순수한 열정과 관심을 갖는 승화잠재력에 주목한다. Kernberg의 이론은 다양한 고찰을 제공하지만, 죄성으로서 자기 이상화의 고찰이 부재하고, 하나님과의 관계를 제외하고 현실자아를 이해한 한계를 지닌다. 그러나 자기 이상화에 대한 형성 과정과 현상에 대한 이론적 통찰을 제공한다. 또한 중독자의 흑백논리와 연관된 양극화된 대상상을 설명하였으며, 애도능력과 승화능력의 중요성을 제시하였다. 이를 기반으로 기독교 상담은 팽창된 자아상에 대한 진단, 현실적이고 통합된 자아 인식, 건강한 성경적 자기 사랑 증진을 위한 개입이 요구된다.

본 연구는 다음과 같은 독특성을 지닌다. 무엇보다 나르시즘이 성경적 관점에서 자기 이상화의 역동을 지니고 있으며, 건강한 자기 사랑의 요소를 탐색했다는 데 의의를 지닌다. 자기부인을 통한 피조물로서의 자기 인식과 문화 명령의 맥락에서의 자기 돌봄 형태의 자기 사랑을 제시

하였다. 둘째, 온라인 게임 중독 청소년의 나르시즘에 대해 Kernberg이론을 인간론, 병리론, 치료 모델의 관점에서 심층적으로 확인했다는 데 의의를 지닌다. 이는 기독교 상담에서 나르시즘을 보다 체계적으로 연구하고 접근하는 발판을 마련한다. 마지막으로 온라인 중독 청소년의 나르시즘을 진단 질문을 제시하여, 가상세계 안에서의 자신의 모습과 현실의 모습을 비교하고 직면하고, 자신에게 주어진 자원들을 인식하여, 보다 현실적 자아를 인식하도록 돕는다.

그러나 본 연구는 이론 연구의 한계로 청소년의 온라인 게임 중독 청소년의 나르시즘에 대한 보다 현상학적인 연구가 추가되지 못한 한계가 있다. 이에 향후에는 청소년의 온라인 게임중독과 나르시즘의 현상에 대한 질적 연구와 양적 연구가 진행되길 제안 한다.

【 참고문헌 】

- 권석만. 『현대 이상심리학』. 서울: 학지사, 2013.
- 박부환 · 김병영 · 장은정. “청소년의 인터넷 중독 과정 경험에 관한 현상학적 연구”. 한국청소년학회. 「청소년학 연구」 제20권 8호(2013): 71-95.
- 박상규 · 강성균 · 김교현 · 서경현 · 신성만 · 이형초 · 전영민. 『중독의 이해와 상담실제』. 서울: 학지사, 2009.
- 박철형. “온라인 게임 사용자의 사회적 경험 연구 - 온라인 RPG <리니지> 사용자를 중심으로”. 석사학위논문, 연세대학교, 2004.
- 심정연. “다중접속역할수행 게임(MMORPG)중독자의 외로움에 대한 기독교 상담적 접근”. 복음주의상담학회. 「복음과 상담」 제23권 1호(2015): 191-231.
- 안경승. “기독교 상담과 병리에 대한 이해”. 한국복음주의상담학회. 「복음과 상담」 제9권 (2007): 141-167.
- 안경승. “중독과 신앙공동체. 복음과 상담”. 한국복음주의상담학회. 「복음과 상담」 제15권 (2010): 105-133.
- 오윤선. “청소년 발달 특성 문제에 관한 기독교 영성과 상담심리의 통합적 접근”. 한국복음주의상담학회. 「복음과 상담」 제11권(2008): 209-236.
- 윤진 · 김인경 · 김길청. “청소년 비행과 자아중심성 발달과의 관계”. 한국형사정책학회. 「형사 정책」 제4권(1989): 67-96.
- 이동욱. “심리사회변인과 아바타 동일시가 게임중독에 미치는 영향”. 석사학위논문, 한국외국어대학교, 2012.
- 이선중 · 이민규. “스마트폰 사용자의 성격과 이용 동기가 스마트폰 중독에 미치는 영향”. 한국심리학회. 「한국심리학회지: 건강」 제21권 2호 (2016): 357-372.
- 조성현 · 서경현. “SNS 중독경향성 관련 요인 탐색: 내현적 자기애, 자기 제시 동기 및 소외감을 중심으로”. 한국심리학회. 「한국심리학회지: 건강」 제18권 1호(2013): 239-250.
- 최의현. “Kohut의 자기이해: 자아심리학과 대상관계 이론과의 연관성”. 한국기독교상담학회. 「한국기독교상담학회지」 제2권(2001): 105-126.
- 홍이화. 『하인츠코헷의 자기심리학 이야기 I』. 서울: 한국심리치료연구소, 2011.

- American Psychiatric Association *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. 5th ed. Arlington, VA.: American Psychiatric Publishing, 2013.
- Beck, A. *Cognitive Therapy of Depression*. New York: The Guilford Press, 1979.
- Calvin, John. *Institutes of the Christian Religion*. 『기독교 강요(상)』. 원광연역. 경기도: 크리스찬 다이제스트, 2011.
- Calvin, John. *Institutes of the Christian Religion*. 『기독교 강요(중)』. 원광연역. 경기도: 크리스찬 다이제스트, 2011.
- Ceyhan, A. A. & E. Ceyhan. “Loneliness, Depression, and Computer Self-efficacy as Predictors of Problematic Internet Use.” *CyberPsychology & Behavior* 11, no 6 (2008): 699–701.
- Cingel, D. P., M. Krcmar, & M. K. Olsen. “Exploring Predictors and Consequences of Personal Fable Ideation on Facebook.” *Computers in Human Behavior* 48(2015): 28–35.
- Collins, G. R. *Christian Counseling: A Comprehensive Guide*. Nashville, TN.: Thomas Nelson, 2007.
- Davis, R. A. “A Cognitive-behavioral Model of Pathological Internet Use.” *Computers in Human Behavior* 17, no. 2(2001): 187–195.
- Doan, A. P. *Hooked on Games: The Lure and Cost of Video Game and Internet Addiction*. 양유성 역. 『게임중독의 심리분석』. 서울: 학지사, 2016.
- Elkind, D. “Egocentrism in Adolescence.” *Child Development* 38, no 4 (1967): 1025–1034.
- Erickson, E. H. *Identity: Youth and Crisis*. New York: Norton & Company, 1968.
- Halligan, F. R. “Narcissism, Spiritual Pride, and Original Sin.” *Journal of Religion and Health* 36, no 4(1997): 305–320.
- Hoekma, A. A. *Created by God’s Image*. 이용중 역. 『개혁주의 인간론』. 서울: 부흥과 개혁사, 2013.
- Jones, S. L. & R. E. Butman. *A Comprehensive Christian Appraisal*. 이관직 역. 『현대심리치료와 기독교적 평가』. 서울: 대서출판사, 2009.
- Keller, T. *The Counterfeit Gods*. 이미정 역. 『거짓 신들의 세상』. 서울: 베가북

- 스, 2012.
- Keller, T. *Every Good Endeavor*. 최중훈 역. 『일과 영성』. 서울: 두란노, 2013.
- Kernberg, O. F. “Factors in the Psychoanalytic Treatment of Narcissistic Personalities.” *Journal of the American psychoanalytic Association* 18 no. 1 (1970): 51–85.
- Kernberg, O. F. “The Almost Untreatable Narcissistic Patient.” *Journal of the American Psychoanalytic Association* 55, no. 2(2007): 503–539.
- Kernberg, O. F. *Aggressivity, Narcissism, and Self-Destructiveness in the Psychotherapeutic Relationship: New Developments in the Psychopathology and Psychotherapy of Severe Personality Disorders*. New Haven and London: Yale University Press, 2008.
- Kernberg, O. F. *Borderline Conditions and Pathological Narcissism*. 윤순임 외 공역. 『경계선 장애와 병리적 나르시시즘』. 서울: 학지사, 2014.
- Kalkan, M. “Predictiveness of Interpersonal Cognitive Distortions on University Students’ Problematic Internet Use.” *Children and Youth Services Review* 34, no. 7(2012): 1305–1308.
- Kim, Eun Joo, Namkoong Kee, Ku Taeyun, & Kim Se Joo. “The Relationship between Online Game Addiction and Aggression, Self-Control and Narcissistic Personality Traits.” *European Psychiatry* 23 (2008): 212–218.
- Lambert, H. *The Biblical Counseling Movement After Adams*. 김준 역. 『성경적 상담의 핵심 개념』. 서울: 국제제자훈련원, 2015.
- Lee, Bianca W. & Lexine A. Stapinski. “Seeking Safety on the Internet: Relationship between Social Anxiety and Problematic Internet Use.” *Journal of Anxiety Disorders* 26(2012): 197–205.
- Lemmens, J. S., P. M. Valkenburg, & J. Peter. “Psychosocial Causes and Consequences of Pathological Gaming.” *Computers in Human Behavior* 27 (2011): 144–152.
- Lewis, C. S. *The Screwtape Letters*. 김선형 역. 『스크루테이프의 편지』. 서울: 홍성사, 2010.
- Oswald, R. M. *Clergy Self-Care*. 최민수 역. 『사역자의 자기 돌봄』. 서울: 그리심, 2007.

- Schwartz, P. D., A. M. Maynard, & S. M. Uzelac. "Adolescent Egocentrism: A Contemporary View." *Adolescence* 43, no. 171(2008): 441-448.
- Slaer, A. & G. Bermner, *An Introduction to Developmental Psychology*. 송길연 · 장유경 · 이지연 · 유봉현 역. 『발달심리학』. 서울: 시그마프레스, 2014.
- Ulman, R. B. & H. Paul. *The Self Psychology of Addiction and Its Treatment: Narcissus in Wonderland*. New York: Routledge, 2013.
- Welch, E. T. *Addictions: a Banquet in the Grave*. 김준 역. 『중독의 성격적 이해』. 서울: 국제제자훈련원, 2013.
- Welch, E. T. *Depression: A Stubborn Darkness*. Greensboro, NC.: New Growth Press, 2011.
- Yee, N. "Motivations for Play in Online Games." *CyberPsychology & Behavior* 9, no. 6(2006): 772-775.
- Yee, N. "The Psychology of Massively Multi-user Online Role-playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage." In *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*. Eds. R. Schroeder & A. Axelsson. Dordrecht, Netherlands: Springer, 2006, 187-207.
- Young, K. S. & C. N. Abreu. *Internet Addiction: a Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. 신성만 외 공역. 『인터넷 중독: 평가와 치료를 위한 지침서』. 서울: 시그마프레스, 2013.

【 Abstract 】

Christian Counseling Approach to Adolescent Narcissism
Relating to Online Game Addiction
- Based on Otto Kernberg's theory -

Jung Yeon Shim
Chongshin University

The purpose of this study is to research adolescent narcissism relating to online game addiction and suggest applications to Christian counseling. In order to accomplish this research purpose, after confirming the importance of adolescent narcissism to understand online gaming addiction based on online game and adolescent developmental characteristics, this study found Kernberg's narcissism theory and explored narcissism metaphor and biblical healthy self-love in Bible. With the perspective bible's understanding of narcissism and biblical self-love as self-cure based on self-denial, this article suggested the limitation and usefulness of Kernberg's theory and applications to Christian Counseling.

According to understanding narcissism as self-worship and healthy self-love with self-denial and self care, this study proposed the limitation and usefulness of Kernberg's theory as follows: First, his theory did not consider narcissism component and metaphor as a general self-worship metaphor and considered a real self excepting the relationship with God. However, he suggested useful theoretical framework to understand self-worship metaphor and all or nothing thinking connecting to polarized objects, importance to mourning activity and sublimation. Based on these findings, this article suggested specific application to Christian counseling as follows: Diagnosis of inflated self-image, approach to real and integrated self-recognition, biblical healthy self-love based on self-denial were needed to recover adolescent narcissism relating to online game addiction.

Key words: online game addiction, adolescent, narcissism, Kernberg, self-worship