Journal of Counseling and Gospel
「복음과 상담」 제32권 3호(2024): 85-114
http://dx.doi.org/10.17841/jocag.2024.32.3.85

자아존중감 증진을 위한 집단놀이치료

신 성 희*

국문초록

본 연구의 목적은 Donald W. Winnicott의 대상관계이론과 심리치료 기법을 토대로 적용한 집단놀이치료를 통해 지역아동센터 아동의 자아존중감 향상을 돕기 위함이다. 본 논문은 낮은 자아존중감으로 인해 심리적 어려움을 겪고 있는 지역아동센터 이용 아동들을 위해 집단놀이치료를 통하여 자아존중감이 증진되며 치유되어가는 과정을 고찰하였다. 연구방법으로는 자아존중감 사전·사후 검사와 투사검사인 HTP와 SCT 사전·사후검사를 실시하였고, 집단놀이치료 프로그램을 60분씩 10회기 실시하였다.

연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 집단놀이치료 안에서 치료자는 연구참여자에게 치료자의 버텨주기와 집단원들의 긍정적 지지를 통해 충분히 좋은 환경 안에서의 안아주기를 조성해주었다. 둘째, 연구참여자들은 위니캇 이론 중심의 집단놀이치료를 통해 자기 내면에 있는 거짓자기를 알아차리고, 참자기를 찾아 홀로 설 수 있게 되었다. 셋째, 집단놀이치료를 통하여 연구참여자들은 자아존중감이 향상되었고, 자신과 타인에 대한 이해도와 사회성이 향상되었다. 넷째, 본 연구의 집단놀이치료는 하나님의 형상 회복을 목표로 하는 목회상담적 돌봄 안에서 이루어 짐을 확인하였다. 다섯째, 자아존중감 척도 사전 · 사후 검사를 통해 연구참여자들의 자아존중감이 긍정적으로 상승 되었다는 유의미한 결과가 도출되었다.

주제어: 지역아동센터 이용아동, 자아존중감, 도널드 위니캇, 집단놀이치료, 혼합가정

---

* 영산신학연구원 기독교상담학과 강사

• 이 연구는 웨스터민스터신학대학원대학교 신성희의 박사학위논문(2023년 12월, 지도교수: 박은정)을 요약 · 재구성한 논문임.

www.kci.go.kr

I. 여는 글

인간의 발달은 성장 및 성숙 그리고 학습을 통해 평생동안 끊임없이 이루어진다. 그 중 아동기는 유아기에서 청소년기의 중간과정으로 학령기가 시작되는 시기다. 아동기는 심리적 안정감과 자아존중감을 키워나가고 긍정적인 자아개념이 형성되는 시기이며, 정상적인 사회인으로 살아갈 사회적 기술을 익혀가는 매우 중요한 시기다. 이 시기에 발생하는 아동의 학습 문제, 사회적 문제, 행동 문제 등은 이후의 발달과업 성취 문제와 정신건강에 많은 영향을 미친다(김춘경, 2015).

자기에 대한 개념의 형성 요인에는 여러 가지가 언급되는데 그중에서도 특히 자아존중감은 자기 스스로 자신을 가치 있는 사람이라고 생각하고 자신을 존중하는 신념적인 태도로 긍정적 자기개념 발달에 필수 요인으로 꼽힌다(김창현, 2011). 아동기는 자아존중감을 건강하게 발달시킬 수 있는 결정적 시기로 자아존중감은 개인의 정신건강에 기초가 되고, 건강한 대인관계 형성과 긍정적인 역할수행에 영향을 가져오므로 높은 자아존중감은 건강한 성격 발달 형성과 자아실현에 중요한 역할을 한다(최광현, 선우현, 2017). 아동의 자아존중감은 아동 자신에 대한 긍정적인 인식과 자기를 사랑하고 존중하는 능력을 말한다. 자아존중감이 높은 아동은 스스로에 대해 자신감을 가지고 긍정적으로 성장하며, 어려운 상황에서도 자기를 지켜내는 데 원만하게 대처할 수 있다. 반대로 자아존중감이 제대로 발달하지 못한 아동은 열등감을 느끼게 되고 학교생활이나 또래관계에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타난다(임혜수, 박경일, 2022).

건강한 자아존중감의 발달을 저해 받을 수 있는 환경에 노출된 아동들에 대한 사회적 책무와 환경 조성을 위한 다양한 노력이 이루어지고 있으며, 그 대표적인 기관이 바로 지역아동센터이다. 지역아동센터는 아동의 생활 교육은 물론 가족의 지원과 빈곤퇴치, 생존 교육 등 많은 빈곤 지역의 문제점들을 해결하고, 빈곤 지역 아동들이 사회보호망 안에서 안전하게 보호받을 수 있도록 도움을 준다. 또한 그들의 권익 보호를 위해 빈곤 가정의 정보와 상황을 확인하고 자신의 의견과 권리를 주장할 수 있도록 돕는 보호기관으로, 지역사회의 체계적인 생태환경 안에서 아동을 중심으로 가정과 가족, 학교, 지역사회 등의 문제를 해결하는 곳으로 볼 수 있다(국가인권위원회 공청회, 2002).

지역아동센터 이용 아동들은 소극적이고 자신감이 결여하여 있는 경우가 많고, 다양한 발달적 어려움을 경험하고 있으며, 스스로 심리적으로 위축감과 좌절을

www.kci.go.kr

느낀 아동은 대인관계의 어려움을 겪게 된다. 이러한 아동의 낮은 자아존중감은 원만한 또래관계 형성에 어려움을 겪기도 한다(정수정, 김소은, 정익중, 2018). 이러한 어려움을 가진 아동들에게 집단놀이를 통한 자아존중감 향상은 매우 중요하다.

아동기는 집단 안에서 소속감을 발달시키기 위해 자신과 타인을 긍정적이고 안전하게 느낄 수 있는 또래집단에서의 상호작용이 이루어져야 한다(이현진, 이미옥, 2006). 아동은 또래집단에서 자신이 수용되고 가치가 있다고 느껴질 때 학교생활에서도 잘 적응하게 된다(최광현, 선우현, 2017). 따라서 가족 안에서 정서적 지지를 충분히 받지 못한 지역아동센터 이용 아동들에게 그들의 특성에 맞는 알맞은 프로그램을 제공하여 집단 안에서 정서적 관계 경험을 맺고, 또래관계 기술을 배우고 익혀서 자아존중감을 향상하도록 돕는 것이 필요하다. 이를 위해 다양한 프로그램이 제안되고 있으나, 본 연구에서는 특히 집단놀이치료에 주목하였다. 집단놀이치료는 아동의 성장과 성숙을 촉진하는 아동기의 주요 활동으로 아동 상담을 목적으로 놀이의 사용이 입증되고 지지 되어 왔다.

아동상담에서 놀이는 자신을 표현하는 자연스러운 수단이며, 의사소통을 위한 수단이다. 놀이는 어떤 결과나 목적을 위해서 하는 것이 아니라 놀이 과정 자체를 즐기는 것이기 때문에 더욱 중요하다(김춘경, 2015). 김춘경(2015)은 놀이의 치료적 기능을 다음과 같은 세 가지로 설명한다. 첫 번째, 놀이는 상담자와 아동 간의 신뢰롭고 특별한 관계의 발달을 촉진 시켜 줌으로 놀이를 통해 상호작용을 쉽게 할 수 있도록 기능한다. 두 번째, 자기 노출 기능이다. 아동은 놀이를 통해 놀면서 무의식적이든 의식적이든 자기노출(self-disclosure)을 한다. 이는 상담 장면을 두려워하는 아동들에게 놀면서 자연스럽게 놀이를 통해 비언어적인 의사소통을 하며 치료를 촉진하고 아동을 이해하게 된다. 또한 아동은 놀이를 통해 친구를 만들기도 하고 적을 만들기도 한다(Winncott, 1981). 세 번째는 치유기능이다. 아동은 놀이를 통해 감정과 갈등을 자연스럽게 표현하게 되므로 카타르시스(catharsis)를 경험하게 되고, 정화를 촉진하여 치료의 효과를 제공한다. 국내에서 놀이치료를 적용한 연구를 살펴보면, 박은정(2015)의 상실을 경험한 놀이목회상담 연구에서의 모래놀이치료, 이정아(2021)의 사진중심 놀이치료, 김성재(2011)의 신체놀이치료, 최광현, 선우현(2017)의 인형집단치료, 이성미(2017)의 숲 미술놀이치료, 이지영(2016)의 성경동화를 통한 오감성경놀이가 있고, 이정열(2023)은 놀이를 통해 미래세대의 기독교 미래교육의 새로운 방안을 모색하는 등 많은 놀이치료 연구들이 진행되었다.

본 연구는 지역아동센터 이용 아동의 결핍이 자아존중감에 미치는 영향을

www.kci.go.kr

Winnicott의 대상관계 중심의 집단놀이치료를 통하여 그 효과를 입증하고 지역아동센터 이용 아동의 자아존중감을 향상시키는데 목적이 있다. 이에 상기 연구의 필요성 및 목적에 따라 본연구에서 구체적으로 설정한 연구문제는 다음과 같다. 첫째, 자아존중감 증진을 위한 집단놀이치료 프로그램 구성은 어떠한가? 둘째, 집단놀이치료 프로그램에 참여 과정에서 지역아동센터 이용 아동의 안아주기, 거짓자기, 참자기 경험은 어떻게 나타나는가? 셋째, 집단놀이치료 프로그램에 참여한 지역아동센터 이용 아동들의 자아존중감 사전·사후검사에서 어떠한 차이점을 보이는가? 이다.

아동은 집단놀이치료의 과정에서 서로에 대해 배울 수 있는 사회적 능력을 향상시킬 수 있다(김민석, 2015). 아동은 집단놀이치료에서 자기를 탐색하고 성장시킬 수 있는 기회를 경험하게 되며, 이 과정에서 아동은 집단구성원의 반응과 행동에 의해 자신의 정서와 행동이 표현되고 촉진된다. 그러므로 집단놀이치료는 아동의 자아존중감을 향상시키는데 도움을 주며, 아동들이 자신을 인정받고 사회적으로 소통하며 협력할 수 있는 기회를 제공한다.

이러한 집단놀이치료 경험은 Winnicott의 대상관계 이론이 효과적으로 이론적 토대를 구축해준다. Winnicott은 놀이를 내면의 정신세계와 실재세계 사이의 중간현상(transitional phenomena)으로 간주한다. 이 중간현상 안에서 아동은 놀이를 통해 자신의 내면에 있는 소망을 외부로 표현한다. 놀이를 통해 환상을 가능하게 해주는 환경을 조성해줌으로 중간대상을 형성하고, 더 넓은 중간대상으로 발전시켜서 그 안에서 놀이 능력과 상징 활동이 이루어지고, 창조적 자기 표상을 형성할 수 있다(이금만, 2002). 놀이는 모호한 경계를 넘나들며 참자기의 생생한 몸짓이 펼쳐진다. 이때 한 개인은 진정으로 살아있는 감각을 맛보게 된다. Winnicott의 대상관계이론을 토대로 하는 놀이치료는 충분히 좋은 환경을 제공함으로 그 환경 안에서 충분히 좋은 엄마의 안아주기는 상처 입고 힘든 아이들을 안아주고 버텨줌으로써 완벽한 엄마가 아닌 충분히 좋은 엄마를 경험할 수 있도록 한다. 그러한 경험은 아이들을 자신이 스스로 홀로 설 수 있는 능력을 가질 수 있도록 돕는다.

본 연구에서 연구자는 집단놀이치료 과정에서 Winnicott의 중간현상과 중간대상의 이론적 체계를 본 연구의 이론적 중심으로 잡고 안전한 환경 안에서 치료자가 집단놀이치료의 중간대상이 되어 주었다. 또한 중간공간 안에서 다양한 놀이방법과 놀이 매체를 사용하면서 아동들의 심리를 분석하였다. 이를 위해 Winnicott의 대상관계를 중심으로 한 집단놀이치료를 통하여 아동 간에 관계 형

www.kci.go.kr

성의 과정을 관찰, 면담, 다양한 설문지와 투사검사를 통하여 얻어진 자료를 분석하면서 진행되는 과정 속에서 변화를 읽어 나갔다. 이러한 과정을 통해 연구자는 지역아동센터 이용 아동의 자아존중감의 향상된 변화의 과정에 함께 하게 된다.

이상의 내용을 종합해보면, 집단놀이치료는 아동들이 서로 존중하고 협력하는 환경을 조성하기도 하고, 다른 아동들과 함께 놀이를 하며 소통하는 경험을 통해 사회적 관계를 키우고 자아존중감을 강화할 수 있다. 이에 본 연구에서는 Winnicott의 대상관계이론을 기반으로 집단놀이치료를 개발하고 이러한 프로그램이 실제 지역아동센터 이용 아동의 자아존중감 향상에 도움이 되는지 그 효과를 확인해 보고자 한다. 또한 기독교 상담 안에서 Winnicott 이론을 결합하여 아동들이 서로의 원만한 관계를 형성하고, 자아발달을 촉진시키는 동시에 기독교적 가치와 원리를 토대로 신앙적 지지와 함께 자아존중감의 향상을 도모할 수 있다.

II. 펴는 글

1. Donald Winnicott의 대상관계이론

정신분석가이자 소아과 의사였던 Winnicott은 어머니와 유아의 관계에 민감하게 조율하는 그의 능력을 활용하여 충분히 좋은 괜찮은 양육(good enough mothering), 안아주는 환경(holding environment), 중간대상(transitional object)의 개념을 발전시켰다(Hamilton, 1988).

Winnicott은 Sigmund Freud와 Melanie Klein의 이론을 결합시켜 자신의 이론을 발전시켰다. 그는 Klein에게서 영향을 받았지만, Klein보다 환경과 모성적 역할에 더 중점을 두었다. “그의 사상적 발달은 치료에 도움이 되고, 정신 질환의 원인을 이해하며, 개인이 아무 어려움 없이 성숙해 갈 수 있도록 하는 목적을 가지고 있었다.”(Davis & Wallbridge, 1997). 이 시기와 관련해서 Winnicott이 제시한 중요한 개념이 일차적 모성몰두(primary maternal preoccupation)이다. 이것은 출산 전, 후 일정기간 동안 지속되는 어머니의 마음 상태로서, 어머니는 자기의 주체성을 포기하고 유아의 주관성을 발달시키는 데 집중하는 상태를 말한다. 이를 통해 어머니는 출생 초기 아이에게 충분한 돌봄을 제공해 주는 ‘안아주는 환경’이 된다(Davis & Wallbridge, 1997).

www.kci.go.kr

이러한 안아주는 환경은 충분히 좋은 어머니가 제공해주는 환경이다. Winnicott이 제시한 충분히 좋은 어머니는 안아주는 환경을 제공해 주는 것은 물론 원초적 욕구를 만족시켜주는 어머니다. 이런 충분히 좋은 어머니의 모성 본능에 따라 완벽했던 초기 적응에서 점차 벗어나면서 유아에게 점진적 좌절을 제공하는 것을 통해 유아가 모험심과 분출된 공격성을 사용하는 능력을 형성할 수 있게 해준다(오채근, 2005). 초기 단계의 아기는 엄마의 전적인 돌봄에 의해 존재한다. 아기는 엄마가 안아주고 받아줄 때 자기 존재의 연속성과 안정감을 느끼게 된다(박노권, 2019). 유아는 정상적인 관계, 즉 충분히 좋은 어머니에 대한 신뢰가 있고, 유아의 의존 욕구를 어머니의 돌봄으로 충족시켜 줄 때 유아가 자율적으로 삶을 살아가도록 지지하는 기대가 있다.

Winnicott은 대상관계이론을 통해 아동의 정체성 형성과 심리적 안정성에 중요한 역할을 하는 '충분히 좋은 어머니(good enough mother)'는 아동이 발전과 공감, 진정, 배려 등을 통해 안전한 상호작용을 경험할 수 있는 환경을 의미한다(Winnicott, 1997). 이러한 대상관계이론은 신학적 이해에서는 개인과 신과의 관계를 이해하는 데에도 적용될 수 있다. Winnicott에 따르면 한 인간이 하나님과 좋은 관계를 맺을 수 있는 능력의 유무는 인간 생애의 가장 초기에 형성된다. 아기가 어떤 초기 대상을 만나고 경험했느냐에 따라 하나님과 관계를 맺을 수 있는 능력이 생기기도 하고 관계를 맺는데 어려움을 경험하기도 한다. 인간은 양육 환경이 긍정적이거나 부정적인 상황에 따라 개인의 자기 이미지와 하나님의 이미지를 형성한다. 아이들은 자기 자신과 타인들의 이미지, 그리고 하나님의 이미지를 초기 부모와의 관계 경험으로부터 생성하고 경험한다(김희정, 2022).

복음주의적 신앙에서는 인간이 하나님과의 관계를 통해 진정한 삶의 의미와 목적을 찾을 수 있다. 인간은 신앙을 통해 심리적 상처를 회복할 수 있게 되고 하나님과의 관계가 새로운 관계를 형성하는 기초가 될 수 있다. 기독교 신앙은 하나님과의 관계, 이웃사랑 등을 강조하는데 이는 Winnicott의 대상관계이론에서의 충분히 좋은 엄마와의 관계와 사랑을 반영한다. 하나님과의 깊은 관계는 다른 사람과의 관계에서도 긍정적인 영향을 미친다고 볼 수 있다. 신앙공동체 안에서의 예배와 예배공간은 개인이 건강한 관계를 맺고 성장할 수 있는 안전한 안아주기 환경을 제공해 준다. 예배공간은 하나님과 인간의 관계를 이어주는 중간현상으로서 기능하며, 안아주는 환경을 감당한다. 안아주기 환경 안에서의 예배공간은 치유의 공간이며, 창조적 놀이와 거룩한 상징의 공간이다. 또한 섬김과 돌봄을 실현 시킬 수 있는 공간이기도 하다(김동영,

www.kci.go.kr

2019). Berryman(2009)의 성스러운 놀이(godly play)에서의 예배는 시각과 청각의 이미지와 상징을 강조하며 성경을 통한 하나님의 현존을 여러 가지 놀이를 통해 경험하고 소통한다.

본 논문의 집단놀이치료에서는 거짓자기로부터 참자기로 이동하는 과정의 경험을 중요시하였다. 따라서 자기에 대한 개념과 거짓자기와 참자기에 대하여 살펴보고자 한다. 유아는 어머니와의 상호 작용으로 이루어진 신뢰 관계로 연결될 때, 분리의 틈에서 중간영역을 창조해 낼 수 있다. 이 중간영역은 유아와 어머니 사이의 빈 공간과 분리에 관한 생각을 없애주고, '자기(self)'를 이루는 모든 발달이 시작된다(Winnicott, 1997). Winnicott은 존재의 연속성을 경험하는 인격의 핵인 '자기(self)'를 강조하였다. 그는 원본능을 경험하는 주체가 되는 자기를 강조하였는데 이것은 인간이 살아있는 삶을 느끼고 의미 있는 일을 할 수 있는 것이 '자기(self)'라고 보았기 때문이다(Davis & Wallbridge, 1997). 자기는 존재의 핵으로서 외부로부터 침범당하지 않는 영역이다. 자기는 하나의 단위를 이루고 있다고 느끼는 시공간이 통합된 상태를 말한다(Lefèvre, 2016).

거짓자기는 자기 자신으로 존재하지 못하게 하고 타인의 기대에 순응하게 한다. 이러한 순응은 거짓자기를 형성하는 원인이 된다(Winnicott, 2000). 박노권(2019)은 "유아의 자기 감각이 분열하는 것은 부족한 돌봄을 경험하기 때문이라고 한다. 이때 거짓자기라고 부르는 성격의 방어층이 발달한다"라고 주장한다. 그에게 거짓자기는 거의 건강한 상태로부터 거짓자기가 참자기와 외부세계를 조금씩 부분적으로 연결하는 지극히 병리적인 상태까지를 포함하는 포괄적인 개념이다(Greenberg & Mitchell, 1999). 즉 그는 거짓자기 발생의 기원은 초기 돌봄을 주는 환경의 실패에 있다고 믿었다(박노권, 2019).

'충분히 좋지 않은 엄마'는 유아의 전능성을 충족시켜주지 못해서 유아의 몸짓에 제대로 반응해주지 못한다. 대신에 엄마는 유아의 몸짓을 자기 자신의 몸짓으로 대체한다. 유아는 엄마에게 순응하고 어머니의 몸짓을 자신의 것처럼 받아들인다. 이런 순응이 거짓자기의 가장 초기 단계이다(Winnicott, 2000).

유아는 이 시기에 어머니의 안아주기 속에서 자기 존재의 지속성과 안정감을 누려야 한다. 충분히 좋은 어머니는 유아의 이러한 필요에 적절히 대응해주며, 이것을 통해서 아기는 전능 환상을 경험하게 된다. 즉 유아가 원하는 무언가를 제공해 줌으로 인해 유아는 마치 자신이 그것을 창조해 냈다는 환상을 갖게 된다. 이 전능 환상은 천천히 포기되어야 하지만 만약 어머니가 유아의 요구에 적응해주지 못하게 되면, 유아

www.kci.go.kr

의 전능 환상은 깨지게 되고, 환상과 자발적 충동이 결핍되고 만다. 어머니가 유아에게 반영해주지 못하고 오히려 유아가 어머니의 기분을 살피게 되면 유아는 살기 위해서 본래의 참자기를 포기하고 조금씩 거짓자기를 형성하게 된다(이재훈, 1991). 거짓자기는 부모나 중요한 타인들의 분노와 평가절하 그리고 그들의 불행한 경험을 내재화한다. 이러한 부정적인 태도가 자신의 것이 되어 결국은 자신의 인생관과 자기개념을 손상하고 억압하여 내적 공허감을 강화하기도 한다(Masterson, 2000).

이러한 거짓자기와 대조되는 참자기는 유아가 삶의 초기 단계에서 자발적 몸짓과 창조적인 생각이 나타나는 자리다. 아기가 신생아 상태에 있을 때부터 다양한 감각 운동적 요소로서 자발적인 몸짓을 시작한다. 아기의 작은 몸짓은 중요한 의미를 지니며 이런 몸짓들은 최초의 참자기 표현이다. 오직 참자기만이 삶을 생생하게 느끼고 창조적일 수 있다. 유아는 어머니의 반영이 충분히 만족할 때 자신이 가지고 있는 전능성과 충돌하지 않으며 행동하는 외적 실재가 있다고 믿는다(Winnicott, 2000). 이 시기에 어머니가 아이의 자발적인 몸짓과 엄마에게 아픔을 주는 공격성까지 되풀이해서 반응해 줄 때 아이는 자신이 무엇이든 창조할 수 있다는 주관적 전능감을 갖게 된다(박노권, 2019).

다음은 Winnicott(1997)이 가장 독창적으로 연구를 한 중간대상과 중간현상에 관하여 살펴보고자 한다. 중간대상과 중간현상은 환상의 영역에 속하는 것으로 유아 자신이 창조하는 것이 존재한다고 환상을 가질 수 있도록 믿는 엄마의 특별한 능력에 의해서 가능해진다. Winnicott(1997)의 중간현상은 내 · 외적 실재 모두가 공유하는 경험의 중간공간을 말한다. 중간대상이란 그런 중간경험을 할 수 있도록 하는 상징적 의미다. 이렇게 내부와 외부, 주관과 객관으로 나뉘는 것을 초월할 수 있는 능력은 유아가 어머니에게 절대 의존되어 있던 상태에서 어머니가 '나-아닌' 대상임을 알아가는 과정에서 생긴다. 유아의 중간현상은 계속 성장하여 내부심리와 외부세계 사이의 중간영역으로 확장된다. 이런 개인의 무의식적 내면세계와 의식적 외부세계 사이의 공간, 통로, 교량을 제공하는 것은 상상력이다. 따라서 확산한 중간현상은 문화영역인 예술, 종교, 과학 등의 전 영역에서 인간의 창조성의 근원이 된다(황지연, 2019).

놀이의 공간은 중간공간이며 삶의 제삼의 영역이다. 이 말은 주관의 세계도 아니며 완전한 객관의 세계도 아닌 영역이며, 아이가 자신에게 제공된 여러 가지 재료를 가지고 자신만의 심리적 창조를 하는 공간이다(Winnicott, 19970). 아이가 몰입한 상태에서 가지고 노는 장난감은 겉으로 보기에는 여느 장난감과 같지만 그 아이에게는 독특한 자신만의 창조물인 것이다. 아이의 창조는 발견된 것(found)과 창조된 것(created)

www.kci.go.kr

사이에 존재한다(정연득, 2015). 아이가 놀이에 빠져 있는 그 대상이 내적 실재인지 타인과 공유된 외적 실재에 속한 것인지에 대해 질문을 받거나 도전받지 않는 이 안전한 중간영역에서의 경험은 아이의 경험의 커다란 부분을 형성하게 된다.

Winnicott(2000)은 중간경험이 홀로서기 이전에 창조적 자기가 작용하고 놀이할 수 있는 보호된 영역이며 종교와 창조예술과 문화가 창출되는 경험의 영역이라고 하였다. 건강한 경우 중간대상에서 놀이의 영역은 예술창조와 감상영역, 종교적 감정의 근원과 상실, 의례 등의 영역으로 확장된다. "도덕과 교육"이라는 Winnicott(2000)의 논문에 의하면, 하나님을 믿을 수 있는 능력은 인간의 내면에 있는 '믿음' 또는 '신뢰'에서 시작된다. 누군가를 '신뢰'할 수 있는 아이가 다른 사람들이 전달해 주는 신을 믿을 수 있게 된다. '신뢰'를 할 수 없는 아이에게 신에 대한 교육은 단지 전달하는 사람의 거짓말이며 미지의 것에 대한 두려움을 표현하는 것일 뿐이다. 아이가 자연스러운 발달과정으로 다른 대상을 신뢰할 수 있게 되면, 아이는 자연스럽게 자신 안에 있는 선을 하나님에게 투사할 수 있게 된다. Winnicott에 의하면 자신 안에 있는 선을 하나님에게 투사할 수 있을 때만 아이는 신이라는 존재를 인식하고 믿을 수 있게 된다(김영수, 2017). 다음은 집단놀이치료의 최종 목표인 홀로 있을 수 있는 능력에 대해 살펴보고자 한다.

홀로 있을 수 있는 능력이란, 신뢰할 수 있는 충분히 좋은 어머니가 곁에 있는 동안에 아기가 홀로 있는 경험을 말한다. Winnicott(2000)은 이를 '나는 홀로 있다(I am alone)'의 단계라고 말한다. 이 단계는 아기 쪽에서 어머니의 지속적 존재에 대한 자각을 갖는 것과 관련된다. 즉 충분히 좋은 어머니의 돌봄은 충분히 좋은 환경에 대한 신뢰를 확립하는 기회를 가졌다는 의미다. 이때 유아는 어머니를 신뢰함으로 인해 일정한 시간 동안 혼자 있을 수 있으며, 혼자 있음을 즐기게 된다. 유아는 신뢰하는 어머니가 곁에 있으면서 홀로 있을 때만 자신의 개인적 삶을 발견할 수 있다. 또한 유아는 홀로 있을 때 성인의 쉼과 같은 편안한 상태를 즐길 수 있다. Winnicott(2000)은 정서적으로 개인은 의존단계를 거쳐 독립단계로 나아가며 성인에 이르기까지 계속 성장한다고 말하였다. 이러한 단계는 실존적인 양육자의 도움 없이 스스로 행동할 수 있으며 독립적인 존재로 설 수 있고 독립을 추구하는 참자기를 확립할 수 있다고 말하였다(박은정, 2021).

목회자나 목회상담자는 주님의 마음으로 생애 초기에 홀로 있을 수 있는 능력을 충분히 키우지 못한 성도들에게 안정적이고 수용적인 경험을 통해 홀로 있을 수 있는 능력을 키울 기회를 제공함으로 그들이 하나님을 경험하고 체험하며 살

www.kci.go.kr

아갈 수 있도록 돕는 역할을 할 수 있어야 한다(김태영, 2018). 놀이 목회상담가가 고통을 겪은 아이들에게 관심을 가지고 돌보는 것은 그들이 다시 힘을 내어 살아갈 수 있도록 돕는 충분히 좋은 안아주기가 될 수 있다. 이러한 목회상담적 노력들은 그들에게 정신적 지지의 대상이 되어주고 고통을 치료할 수 있도록 돕기 때문이다(박은정, 2016).

2. 아동의 자아존중감과 집단놀이치료

아동에게 있어서 자아존중감은 개인 삶의 필수적인 기본 욕구이며, 자기 스스로에 대해 내리는 평가이다. 자아존중감에 대한 욕구가 충족되면 아동은 자신을 가치 있는 사람으로 여기지만 그렇지 못한 아동은 열등감 속에서 본인을 가치 없는 사람으로 인식하게 되어 건강한 삶을 영위하기 어렵다. 자아존중감이 낮은 사람은 사회적 능력을 통해 자신이 속해 있는 사회에서 적절한 사회적 기술을 사용함으로써 기본적인 욕구를 충족시키고 감정을 표현하는 방식을 배우게 되어 그 사회에 적합한 구성원이 될 수 있다. 이는 곧 타인 및 환경과 상호작용하는 능력을 의미한다(김민석, 최진아, 2015).

집단놀이치료는 아동의 자아존중감을 향상시키는데에 도움을 줄 수 있다. 아동들이 집단 내에서 놀이를 통해 상호작용하고 소통하면서 긍정적인 경험을 얻을 수 있기 때문이다. 이를 통해 아동들은 자신과 다른 아동들 사이의 관계에서 자기를 받아들이고 인정받을 수 있는 기회를 가지며, 자아존중감을 강화할 수 있다(김춘경, 김기영, 2004). 또한 아동들이 집단놀이치료에서 함께 놀이함으로써 자신의 생각과 감정을 표현하고 공유할 수 있다. 또한 다른 아동들과의 상호작용과 피드백을 통해 아동은 자신의 생각과 감정이 중요하게 받아들여진다는 느낌을 얻을 수 있다. 집단놀이치료에서는 칭찬과 격려 등 긍정적인 피드백이 제공되며, 아동들은 자신의 능력과 역할을 인정받는 경험을 할 수 있다.

Johann Huzinga(2018)는 놀이의 역할이 인간의 종교와 예술 그리고 문화 등의 근원적인 요소들을 이어주는 통로라고 말한다. 임경수(2004)는 놀이와 쉼은 인간의 영역을 벗어나 신성한 하나님의 영역 속에 있는 초월성을 경험할 수 있는 것이라 하였다. 종교 심리학자 Peter Berger는 놀이와 쉼은 인간의 영역을 넘어서 하나님의 신성한 영역에 있는 초월적인 경지를 경험할 수 있는 것이라고 하였다(임경수, 2004). Jürgen Moltmann(2017)의 놀이는 신학적 개념이다. 그는 참 놀이자 되시는

www.kci.go.kr

하나님의 속성에서 창조의 놀이가 시작되었다고 말한다. 그에게 참 놀이자 되시는 하나님은 그 특성이 자유로운 분이시지만, 자의적으로 행동하시는 분이 아니라고 말한다. 특히 하나님의 창조 근원은 그것을 지으신 하나님의 희락에 있다고 하였다(손규태, 1975). 창조는 하나님의 측량할 수 없고 근거를 가지지 않는 지혜의 놀이다. 하나님의 창조놀이는 인간의 놀이와는 다르게 오직 하나님만이 어떠한 형이상학적 근거나 이유 없는 창조의 주체가 될 수 있다(채현옥, 2012). 이정열(2023)은 하나님이 천지를 창조하신 활동은 노동과는 구별되는 신의 놀이라고 하였다. 하나님은 천지를 창조하심으로 자신의 놀이를 통하여 자신이 누구인지를 나타내셨다.

‘하나님의 놀이’ 곧 하나님의 창조는 ‘사람들의 놀이’를 통하여 계속 이어지고 있다. 기독교인의 삶이 바로 ‘하나님의 놀이’를 모방하는 삶의 놀이다. 이 놀이를 통해 기독교인들은 저마다의 삶의 공간과 환경 안에서 놀이의 성격을 느끼고, 경험한다. ‘하나님의 형상을 닮은 삶’은 하나님을 닮아가는 것이며, 하나님의 놀이를 모방하는 삶이다. 이 놀이는 관계적 삶의 공간에서 자발적이고, 창조적으로 이루어져 즐거움과 생생한 생명력을 가져다준다(김기철, 2013). 하나님의 창조에는 놀이의 속성으로 가득 차 있다. 그 안에서는 질서가 있으며 창조의 기쁨이 있다(김재은, 2004). 그것은 또한 자유스러운 창조이고 신의 유희다. 그렇기 때문에 놀이에는 기쁨이 있고 그 창조는 노동과 구별되는 놀이다. 하나님께서 창조의 놀이를 통해서 자신이 누구인지를 나타내셨듯이 아동도 창조주와의 놀이 속에서자신의 정체성을 찾는다. 따라서 교회 공동체 안에서 아동들은 놀이예배에 참여함으로써 상처를 치유받고 하나님이 창조하신 피조물대로 회복되는 창조의 기쁨에 참여할 수 있는 것이다(박은정, 2016). 이러한 모습은 집단 놀이치료를 통해서도 나타난다. 집단놀이치료를 통해 아동들은 상처 입은 마음을 치유 받고 즐거움을 회복하므로 하나님의 창조하신 형상대로 회복되어 창조의 기쁨에 참여할 수 있다.

Kevin J. O’Connor(2001)는 놀이치료란 전문적으로 훈련받은 치료자가 심리적 어려움을 지닌 내담자를 돕기 위해 놀이의 체계적 힘을 적용시키는 대인관계의 장면이라고 정의하였다. 인간은 놀이를 통해 자신을 둘러싼 상황의 억압으로부터 스스로를 해방하면서 영원의 시간과 만난다. 따라서 놀이의 정신은 특별히 정해놓은 시간이나 장소가 아니라 내 안에 충만한 기쁨과 신적 원리가 거하는 것이다. 복음주의 관점에서는 신앙을 통해 내면의 상처나 갈등을 치유하고 회복할 수 있다고 믿는다. 이러한 점은 놀이치료가 놀이의 과정을 통하여 아동이 자신의 감정을 자연스럽게 드러내거나, 상처나 어려움이 치유된다는 점에서 맥락을 같이 한다.

www.kci.go.kr

기독교 상담은 하나님의 형상으로 지음받은 인간의 회복을 말한다. 또한 기독교 상담은 하나님의 복음을 선포하는 것에 있다. 더 나아가 하나님의 우주적인 창조의 질서를 볼 때 하나님의 형상으로 지음받은 인간은 기독교인이든 비기독교인이든 누구나 하나님의 창조의 선함에 참여할 의무가 있는 것이다.

3. 집단놀이치료 사례연구

1) 집단놀이치료 프로그램

본 연구는 지역아동센터를 이용하는 아동의 자아존중감 향상을 위한 질적 사례연구이다. 사례연구는 체계적 관찰을 통해 참여자의 현상을 이해하고, 자료수집이 요구되는 집중적인 사례연구이다. 연구자는 놀이치료 중심의 집단상담 과정에서 Winnicott의 이론 체계인 지역아동센터라는 안전한 공간과 상담사가 함께하는 안전한 환경 안에서 놀이가 중간현상이 되고 상담자와 놀이도구가 중간대상이 되어 아동이 거짓자기의 모습에서 참자기를 찾아가며, 홀로 설 수 있는 능력을 키움으로 자아존중감이 향상되는 과정을 연구하였다.

본 사례연구를 위한 집단놀이치료는 00시에 있는 00지역아동센터를 이용하고 있는 3~5학년 아동 8명으로 연구참여자는 자아존중감 회복이 필요한 아동을 대상으로 지역아동센터의 추천을 받아 선정하였다. 2023년 04월17일 오리엔테이션 1회를 실시하였고, 다음 주부터 집단놀이치료 프로그램을 시작으로 7월 10일까지 주 1회 60분간 각 10회기를 실시하였다. 연구참여자의 인적 사항과 특성은 〈표1〉과 같다

〈표 1〉 연구참여자 인적사항 및 특성

참여자 (별칭)	성별	학년	가족관계	개인적 특성
잼민	여	4	부모와 오빠	오빠가 센터에 같이 다니고 부모님이 교육열이 강한 편임. 밝고 명랑한 성격을 가졌으며, 긍정적이고 적극적인 편이며, 리더십이 있고, 또래 관계도 좋은 편임.
삐약이	여	5	부모, 오빠, 언니	3남매로 화목한 편이고, 오빠는 고등학교를 작년에 졸업하였고, 언니는 센터에 같이 다니고 있음. 따뜻하고 온화한 편이며 또래 관계가 좋으며, 리더십이 있음.

www.kci.go.kr

토끼	여	3	조부모, 모, 이모	어머니가 최근에 재혼하였음. 또래보다 외모가 작고 왜소하며, 애교가 많고 스스로 결정하기보다는 주변의 눈치를 보고 따라 하는 편임. 선생님에게 이쁨을 받으려고 노력하는 편임.
강강희	여	5	조모, 부모, 언니 2명	다문화 가정으로 언니(중3)가 센터에 같이 다니고 있으며 실질적으로 보호자 역할을 하고 있음. 또래의 아이들보다 키도 크고 덩치가 큰 편임. 또래한테 강하게 보이고 싶어 하나 속으로는 여린 면이 있어 쉽게 상처를 받는 편임.
쫄쫄뤼	남	4	부, 조모, 고모, 남동생	한부모 가정으로 아버지와 할머니와 함께 살고 있지만 아버지는 거의 밤늦게 오심으로 할머니와 주로 지냄. 왜소하고 또래보다 키가 작음. 소심한 편이지만 호기심이 많은 편임.
최씨	남	4	부모, 남동생	다문화 가정으로 어머니가 일하시고 아버지가 가정에서 아이들을 돌보고 있음. 어머니가 한국말을 잘못한다고 최씨가 자주 무시한다고 함. 적당한 덩치로 남자다운 씩씩한 면이 있지만, 부정적인 말과 반응을 많이 하며 공격적이고, 욕을 잘하는 편임.
임순이	남	5	부, 남동생	한부모 가정으로 아버지와 함께 살고 있음. 또래와 비슷한 적당한 덩치로 반항심이 많아 활동을 시작할 때 하기 싫다고 하거나 안 한다고 말하지만, 활동하는 중간에는 몰입을 잘하며, 즐겁게 활동을 하는 편임.
OST	남	5	부모, 형	다문화 가정으로 형이 중2로 센터에 같이 다니고 있으나, 형제끼리 거의 대화가 없는 편임. 또래 아이들보다 덩치가 크고 키도 크다. 많이 소심한 편이어서 또래에게 다가가지 못하는 편임. 활동에 참여하려는 의지는 있는데 다른 아이들보다 행동이 느리고 잘 따라가지 못하여 따돌림을 당하는 편임.

본 연구는 프로그램 효과를 검증하기 위해 자아존중감 검사를 사용하였다. 그러나 이 검사는 수량화된 정보만 주는 것이므로 한계가 있다. 그래서 보다 심층적인 추가 자료를 얻기 위하여 투사검사인 HTP 그림 검사와 문장완성검사(SCT)를 사용하여 아동들의 내면에 관한 자료를 수집하였다.

연구 대상자의 상담 회기별 치료목표와 활동내역은 〈표2〉와 같다.

www.kci.go.kr

〈표2〉 연구 대상자의 상담 회기별 치료목표와 활동내역

단계	회기	주제	목표	활동내용	활동 예시
안아주는 환경	1	자기소개 및 친밀감 형성	• 별칭을 만들어 친밀감을 형성하고, 집단의 안전성 형성	• 안전 규칙 만들기 • 별칭 짓기 및 자기소개	
	2	안아주는 환경	• 이불 요람 안에서 행복한 경험 상상하고 느끼기 • 게임을 통해 친구들의 특징 찾아내기를 통한 공감대 형성	• 이불 요람 놀이 • 이웃을 사랑 하십니까? • 친구 모셔 오기	
	3	몰입	• 자신의 마음 상태를 몸으로 표현하면 친구들이 따라하기를 통해 사회성과 공감력 향상하기 • 파라슈트 안에서 한마음되기	• 거울 놀이 • 파라슈트 놀이	
거짓자기에서 참자기로 성장	4	감정 해소	• 신문지에 부정적인 감정을 낙서로 표현하고, 자신의 눌려있는 감정을 신문지를 찢고, 뿌리며 해소하고, 공을 만들어 담아주기	• 신문지에 감정 표현하기 • 억눌린 감정을 해소하기 • 신문지 공 만들기	
	5	수용과 좌절1 (나에 대해)	• 딱지에 자신의 수용 받고 싶거나 좌절된 경험을 적어 넘기기 • 긍정의 통과 부정의 통에 넣기	• 딱지놀이 • 딱지를 통에 넣기	
	6	수용과 좌절2 (타인에 대해)	• 꼬리 뽑기와 술래잡기를 통해 타인과의 관계에서 전능감과 좌절감 경험하기	• 꼬리를 달고 빼앗기지 않기 와 상대방 꼬리 빼앗아 오기 • 좀비 술래잡기와 짝짓기	

www.kci.go.kr

	7	신뢰감 형성	• 자신의 진짜 모습을 통해 신뢰감 형성하기 • 친구를 믿고 인도하는대로 따라가는 믿음 형성하기	• 진진가 게임을 통해 나를 알리기 • 믿음의 자동차	
홀로서기	8	참 자 기 발견	• 장점경매놀이를 통해 자신의 장점을 찾고, 타인의 장점도 자신의 것으로 만들어 건강한 자아 형성 • 스퀴글 게임을 통하여 협동심과 상징적 의미 찾기	• 장점경매놀이 • 스퀴글 게임	
	9	자기수용	• 자기 안에 있는 부정적 정서를 종이비행기에 적어 날려보냄으로 자신을 비우고 내적인 힘을 키워 자아관계성 형성하기 • 비행기로 종이컵을 쓰러뜨리며 행복감 느끼기	• 종이비행기 날리기 • 종이컵 볼링	
	10	칭찬과 감사	• 감사편지를 서로에게 나누며 긍정적 자아상 확립하기 • 촉감놀이 및 칭찬샤워: 케익을 만들어 촛불을 붙이고 각자에게 칭찬 나누기	• 롤링페이퍼 (감사나누기) • 케익만들어 축복하기 • 나비허그	

2) 사례연구분석

Winnicott의 대상관계이론을 기반으로 하는 집단놀이치료 장면에서의 핵심 주제는 첫째, '안아주는 환경의 경험', 둘째, '거짓자기에서 참자기로의 성장', 셋째, '홀로서기'의 세 가지이다. 먼저, 안아주는 환경의 경험이란 내담자에게 안전한 환경을 제공하는 것을 의미한다. 치료 장면에서 창조적 놀이가 이루어지기 위해서는 상담자와 내담자 사이에 충분히 좋은 창조를 위한 공간이 마련되어야 하고, 창조를 위

www.kci.go.kr

한 재료들도 함께 제공되어야 한다. 또한 상담자는 내담자가 하는 행동과 언어, 내면의 알 수 없음을 견딜 수 있도록 보듬어 주고, 안아주는 안전한 환경을 제공해 주어야 한다(강진아, 정연득, 2018). 이러한 안아주는 환경을 통해 내담자는 창조적 활동을 할 수 있을 것이다.

두 번째로는, 거짓자기에서 참자기로의 성장으로, 참자기는 유아의 자발적인 근원적 몸짓이다. 개인 발달 과제는 성애적 요소와 운동성의 융합을 성취하는 것이다(Winnicott, 2020). 융합에 실패하거나, 성취했던 융합을 다시 상실하는 경우 개인에게서 순수한 파괴성을 가져오지만, 그 파괴성이 대상관계의 기초가 된다는 점에서 생명력 중 일부를 구성하게 된다. 환경이 유아의 초기 욕구에 충분히 적응하여 주지 못했을 때, 유아는 현실감을 강화하지 못하고 참자기를 숨기고 거짓자기로 살아가게 된다(이금만, 2002). 유아는 어머니의 반응이 충분히 좋을 때 자신이 가지고 있는 전능성과 충돌하지 않으며 행동하는 외적 실재가 있다고 믿는다. 오직 참자기만이 삶을 생생하게 느끼게 되고, 창조성을 발휘할 수 있다(Winnicott, 2020). 본 연구에서는 집단놀이치료를 통해 참자기로 성장하는 과정을 배우고, 자신의 내적인 이미지와 연관된 감정을 바르게 인식하고, 경험하여 변화될 수 있도록 돕는 것이다.

세 번째로는, 참 자기의 발현을 통해 홀로서기를 경험하게 되는데, 홀로서기란 홀로 있을 수 있는 능력을 말한다. 홀로 있을 수 있는 능력이란, 신뢰할 수 있는 충분히 좋은 어머니가 곁에 있는 동안에 아기가 홀로 있는 경험을 말한다. Winnicott의 홀로 있음의 능력은 인생의 초기에 어머니가 유아와 함께 머물면서 유아가 안정감과 평온함을 느끼며 놀이에 몰두할 수 있고, 그 과정에서 조금씩 어머니의 부재한 시간이 점점 늘어나도 안정감을 느끼면서 홀로 있을 수 있는 능력이 향상된다(김태형, 2020). 집단놀이치료를 통해 긍정적인 자아상이 확립되고 진정한 자신을 찾아 홀로서기를 경험하는 경우 타인에게 의지하지 않고 스스로 설 수 있는 힘이 생겨, 자아존중감이 향상되는 변화와 경험, 존재감을 확인할 수 있게 된다.

이에 본 연구자는 8명의 참여자와 10회기 동안의 집단놀이치료 프로그램에 참여하면서 진행한 결과에 대한 효과를 분석하기 위하여 Winnicott의 안아주기 경험, 거짓자기의 확인, 참자기로의 이동, 홀로서기 경험과 자아존중감 증진, 기독교 상담적 적용의 6가지 주제로 범주화하여 사례별로 연구 및 분석하였다. 내용별 분석 범주에 관한 자세한 내용은 다음의 〈표 3〉과 같다.

www.kci.go.kr

〈표3〉 내용별 분석 범주

범주	영역
안아주기 경험	◇ 집단 내에서의 안정성 경험 ◇ 행복과 안전함의 경험 ◇ 주요 타인들과의 공감대 형성의 경험 ◇ 상담자의 버텨주기
거짓자기의 확인	◇ 감정 알아차리기 ◇ 좌절의 상황 경험 ◇ 신뢰감 형성하기
참자기로의 이동	◇안아주기 경험 ◇수용과 좌절
홀로서기 경험	◇참자기의 발견 ◇자아관계성 형성
자아존중감 증진을 통한 행동의 변화	◇긍정적 자아상 확립
위니캇의 대상관계이론을 기반으로 하는 집단 놀이치료의 기독교 상담적 적용	◇홀로서기 경험

3) 측정도구

본 연구는 프로그램 효과를 검증하기 위해 자아존중감 검사를 사용하였다. 그리고 심층적인 추가 자료를 얻기 위하여 투사검사인 HTP검사와 SCT검사를 사용하여 아동들의 내면에 관한 자료를 수집하였다.

자아존중감 측정을 위해 국내외 다양한 연구 도구 중 Coopersmith가 연구한 SEI(Self-Esteem Inventory)를 박미선(2009)이 재구성한 것을 사용하였다. 각 문항의 척도는 초등학교 수준을 고려하여 각 문항을 '전혀 그렇지 않다(1점)', '대체로 그렇지 않다(2점)', '보통이다(3점)', '대체로 그렇다(4점)', '매우 그렇다(5점)',로 반응하는 Likert 5점 척도를 사용하였다. 점수가 높을수록 자아존중감이 높은 것으로 나타내며 부정적 진술 문항 5개는 역채점하여 점수를 계산하였다.

www.kci.go.kr

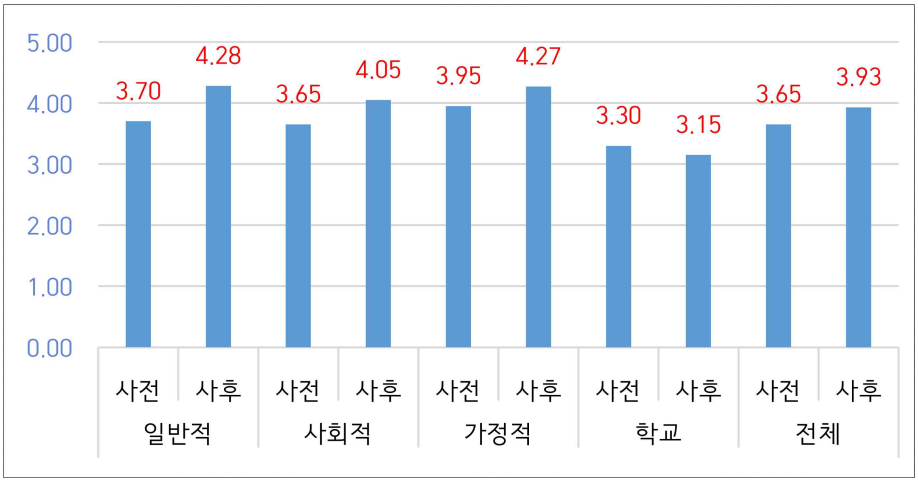
자아존중감 검사의 문항구성 및 신뢰도는 〈표 4〉와 같다.

〈표 4〉 자아존중감 검사의 문항구성 및 신뢰도

하위요인	문항번호	문항수	Cronbach's α
일반적 자아존중감	1,5,9,13,17	5	.689
사회적 자아존중감	2,6,10,14,18	5	.824
가정적 자아존중감	3,7,11,15,19	5	.728
학교 자아존중감	4*,8,*12*,16*,20*	5	.676
전체		20	.811

*역채점 문항

자아존중감 사전-사후 검사 결과는 (그림 1)과 같다.



(그림 1) 자아존중감 사전-사후 검사 결과

4) 집단상담사례분석(임순이의 사례분석)

사례 개념화를 통해 확인한 임순이는 한부모 가정 아동으로, 아버지와 단둘이 살고 있으며, 엄마와 동생은 따로 살고 있다고 한다. 엄마의 이름조차 기억하지 못하고 있을 정도로 교류가 없어, 엄마의 부재로 인하여 심리적 불안이 높고 안정감이 부족해

www.kci.go.kr

보였다. 초기상담에서는 확인되지 않은 사실을 과장되게 말하는 모습을 보였는데, 자신을 드러내고 표현하기 위한 일종의 몸부림으로 보여 안타까움이 느껴졌다. 특히 문장완성검사에서 설사, 변비, 똥 등을 자주 언급하는 것으로 보아, 건강에 대한 염려와 내면의 불안이 있을 것으로 추측되었다. 또 집단놀이치료 중에 계속 부정적인 말을 사용하여 대인관계에서의 어려움도 겪고 있는 것으로 진단하였다.

(1) 임순이의 '안아주기 경험'(1~3회기)

1회기에 별칭 짓기 활동에서 자기 별칭을 '임순이'라고 지었다고 하여, 뜻을 물어보니 별 뜻이 없다고 말했다. 일반적으로 '순이'라는 이름은 여자아이들에게 붙이는데, 남자아이가 자기 이름을 여성스럽게 지은 것에 관해 치료자는, 아버지와 단둘이 살고 있는 임순이가 여성의 부재, 더 정확히는 엄마의 부재와 엄마에 대한 그리움을 무의식적으로 표현한 것으로 보인다.

2회기에 본격적으로 집단놀이치료를 시작하게 되었는데, 임순이는 처음 집단놀이치료를 시작하기 전에 "나는 안 할래요."라고 반항하듯 말했지만, 치료자가 놀이의 규칙을 설명하니 슬금슬금 다가와 놀이에 참여하였다. 2회기의 핵심 놀이였던 이불놀이가 시작되자 임순이는 신나게 이불을 흔들며 즐거워했다. 그러나 다른 집단원들이 이불 놀이하는 동안, 임순이는 구석에 이불을 뒤집어쓰고 자기 몸은 은신하듯 숨긴 채 앉아 있었다. 치료자는 이 행동을 계속하여 유심히 지켜보고 있었는데, 한참 시간이 지난 후 땀이 흘러 머리가 젖은 상태로 이불 밖으로 나왔다. 이불 속에서 어떤 느낌이 들었는지 물으니 포근하고 따뜻해서 좋았다고 말했다.

유아는 부모에게 신체적으로 안전하게 안겨져 있을 때 진정한 자발적인 몸짓으로 자기를 마음껏 드러내게 된다. 이렇게 함으로 유아는 안아주는 환경 안에서 심리적인 안정된 돌봄과 힘을 얻게 된다. 유아에게 지속적 돌봄이 이루어져야 자기가 실제로 존재한다고 느끼기 때문이다(이수진, 2018). 임순이는 엄마의 품에 안전하게 안겨진 기억이 없어 자신의 존재에 대한 불안감이 있었던 것으로 보인다. 그래서 임순이는 자신의 존재를 알리기 위해 계속 '난 안 할래요' 또는 '하기 싫어요'라고 청개구리처럼 반항하듯 말했던 것이다. 그러나 2회기 임순이는 이불 놀이를 통해 이불의 포근함과 안정감을 통하여 비록 육체적인 엄마는 아니지만, 엄마의 안아주기를 경험하는 시간이 된 것으로 관찰되었다.

3회기 거울놀이에서 임순이는 자신을 마음껏 드러낼 수 있는 놀이라 신이 난 것으로 보였다. 임순이는 매우 적극적으로 놀이를 즐겼다. 이러한 적극적 참여를 통해 집단원들이 자신의 동작을 따라 하는 것을 보며 임순이는 전능감과 쌍둥이 자기대상 경

www.kci.go.kr

험을 했을 것이다. 쌍둥이 자기대상(Twinship Selfobject)은 주로 부모와 함께 어떤 행동이나 일하는 어린아이가 가지는 내면적 정서 경험을 의미한다(김병훈, 2002). 집단원들이 부모님은 아니지만 마치 쌍둥이가 이심전심을 느끼듯이 아이들과 자신이 일체가 되는 경험함으로 자신감이 생기고 내면의 힘이 생긴 것으로 보인다. 이러한 놀이의 경험은 임순이에게는 안전한 환경 안에서 자신을 안아주는 경험을 하였다. 임순이는 어린 시절 어머니의 부재와 바쁜 아버지의 돌봄의 공백으로 인한 내면의 불안을 이불을 통해 안아주기를 경험함으로 인해 해소하는 시간이 되었다. 또한 거울 놀이를 통해 쌍둥이 자기를 경험함으로써 자아존중감을 회복하는 시간이 되었다.

(2) 임순이의 '거짓자기의 확인'(4~5회기)

4회기에는 신문지 놀이를 진행하였는데, 신문지에 자기감정을 낙서로 표현하여 정화하고 카타르시스를 경험하도록 만들기 위한 목적을 가지고 있다. 치료자가 임순이에게 3장의 신문지를 주고, 원하는 색을 사용해서 마음대로 감정을 표현해보라고 하였다. 그러자 임순이는 조금 망설이더니 빨간색 유성 매직을 선택하여 조심스럽게 낙서하기 시작했다. 그러나 시간이 조금씩 지남에 따라 감정의 흐름이 조금 과격해지면서 4~5가지 색의 유성 매직을 한 번에 잡고 힘있게 낙서를 시작하였다. 낙서 활동을 충분히 하도록 시간을 준 후, 낙서한 신문지를 찢어서 뿌리는 활동을 하였다. 임순이는 신문지를 찢어 뿌리는 작업을 계속하다 갑자기 찢은 신문지를 구석에 모으더니 신문지 더미에 자기 몸을 날렸다. 또한 잠시 후 찢은 신문지를 모두 모아 신문지 더미 안으로 들어가더니, 자신이 아예 보이지 않게 신문지로 꼭꼭 덮어달라고 친구들에게 부탁했다. 몸을 신문지 속에 완전히 푹 파묻은 임순이는 마치 2회기 이불 놀이에서 이불을 둘러싸고 그 안에 머물렀던 것과 똑같이 신문지 속에 한참을 머물렀다. 마치 처음으로 안전하고 포근한 공간을 경험하는 아이처럼 몸에 힘을 빼고 신문지 안에 몸을 맡긴 듯 보였다. 놀이가 끝날 즈음, 임순이는 신문 더미를 털고 나왔는데, 한결 표정이 편안해 보였다. 4회기 놀이를 통해 임순이는 자신이 타인에게 관심을 받고 싶어 청개구리처럼 말하는 거짓자기의 모습을 털어내고 자기 내면의 참자기가 내는 소리에 따라 자신을 돌아보는 시간이 되었다.

5회기 딱지놀이에서 임순이는 하고 싶은 것에는 '똥 잘 싸기'로 적었고, 하기 싫은 것은 '변비'라고 적어 딱지를 접었다. 임순이는 딱지를 잘 접었지만, 딱지치기 놀이할 때 생각처럼 딱지를 넘기지는 못하여 좌절감을 경험했다. 딱지치기 놀이 활동 이후에는 원통에 딱지를 던져 넣는 놀이가 진행되었는데, 이 놀이는 잘해서 자기를 수용 받는 경험을 하게 되었다. 이를 통해 임순이는 거짓자기에서 참자기로의 이동을 위한 좌

www.kci.go.kr

절감과 수용 받는 경험을 하게 되고, 신문지 낙서를 통해 자기를 괴롭히며 힘들게 했을 거짓자기의 감정들을 해소해 냄으로 카타르시스를 경험하고(김춘경, 2015) 홀로서기를 하기 위한 발걸음을 걷게 되었을 것으로 관찰되었다.

(3) 임순이의 '참 자기로의 이동'(6~7회기)

지난 4~5회기를 통해 자신 내면에 있는 좌절과 수용을 기반으로 참자기로 이동해 가는 과정이 이어졌다. 6~7회기에서는 이를 바탕으로 참 자기로 본격적인 이동을 도왔다. 6회기 꼬리 뽑기 놀이에서 임순이는 자기의 꼬리를 뽑히지 않아 전능감을 경험하는 동시에, 타인의 꼬리는 하나도 가져오지 못하여 좌절감을 함께 경험했다.

7회기에서 진행했던 진진가 놀이에서 임순이는 '나는 친구가 많다.' '나는 변비다.' '나는 엄마가 없다'의 세 가지 내용을 적었다. 이번 놀이에서 갑자기 자기가 엄마가 없다는 것을 공개적으로 이야기한 것은 처음인 것 같았다. 임순이가 이러한 자기 개방이 이루어진 배경에는 현재 집단놀이치료 환경이 안전한 공간이라는 확신이 있었고 자신을 지지하고 안아주는 공간으로 지각했음이 있을 것이다. 즉 임순이는 자신을 수용하고 안아주는 충분히 좋은 환경을 통해 충분히 좋은 친구들을 경험한 것으로 보인다. 진진가 놀이 후에 진행된 믿음의 자동차 놀이에서 임순이는 자신이 안대를 끼었을 때 친구를 믿고 파트너가 인도하여 보물도 잘 찾아 돌아왔다. 임순이는 초창기에 거짓자기의 모습으로 반항하며 반대로 말하였지만, 이번 회기 집단놀이치료를 통해 참자기의 모습을 보이며 진지하게 파트너를 믿고 신뢰하며 따르는 모습을 보여 큰 변화를 보이며 홀로서기로 한발씩 다가가고 있었다.

(4) 임순이의 '홀로서기 경험'(8~10회기)

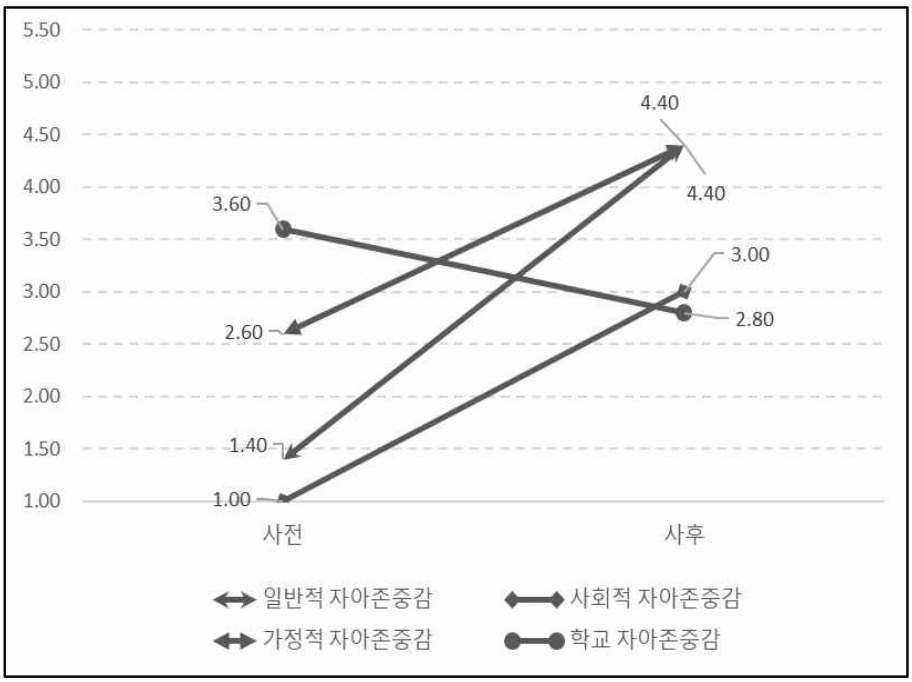
마지막 회기인 8~10회기는 자기 내면의 거짓자기 모습을 확인하고 참자기의 여정을 거친 후 본 집단놀이치료의 최종 목표인 홀로서기 위한 연습의 시간을 위한 과정이다. 8회기에서 진행한 장점 및 소원 경매놀이에서 임순이는 자신의 소원을 '평생 채소 안 먹어도 건강하기'와 '평생 모기한테 안 물리기'를 적었다. 9회기에서는 종이비행기 날리기 놀이를 진행하였다. 임순이는 자신이 날리고 싶은 것은 '변비와 설사'라고 적었다. 임순이는 자신이 날린 비행기가 날아가다 중간에 떨어지면 다시 주워와서 더 멀리 날리면서 "와~ 이제 건강할 수 있겠다!"라고 소리를 지르기도 했다. 임순이에게 8~9회기는 자신 안에 있는 건강염려를 비워내고, 건강한 모습으로 자신감 있게 성장하게 될 힘을 얻은 과정으로 보였다. 마지막 10회기에는 전체 집단놀이치료를 마무리하기 위한 시간으로 밀가루반죽을 통한 촉감놀이와 서로의 마음을 담아 감사와 하고 싶은 말들을 나누는 시간을 가졌다.

www.kci.go.kr

임순이는 이번 집단놀이치료 프로그램에 참여하는 과정에서 반항적이고, 반대로 말하는 거짓자기에서 벗어나 자신 안에 숨어있는 진정한 자기를 찾아가는 시간을 가졌다. 집단놀이치료 초반에 늘 “난 안 할래요”라고 말하던 습관적 말버릇을 버리고, 놀이에 참여하고 싶고, 친구들과 잘 지내고 싶은 자기 안의 진짜 모습인 참자기를 발견하였다(Masterson, 2000). 임순이는 집단놀이치료를 통해 타인을 배려하고 이해하는 방법도 배웠고, 자기 안에 부정적인 것이 아닌 진정성을 찾아가며 자기 자신으로 홀로 설 수 있는 경험을 하면서, 진정한 참 자아를 찾은 것으로 확인되었다.

(5) 임순이의 ‘자존감 증진 및 행동 변화’

임순이의 자아존중감을 변화를 (그림 2)에 제시하였다.



(그림 2) 임순이의 자아존중감 사전-사후 검사 결과

(6) 임순이의 경험에 대한 ‘기독교 상담적 적용’

집단놀이치료는 하나님께서 인간을 창조하실 때 주신 선물인 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각 등 모든 영역을 동원하여 자연과 사물을 느끼며 심리적으로 충분히 좋은 안전한 공간에서 자신의 무의식 안에 있는 거짓자기를 찾아내어 참자기로 의식화하여 표현할 수 있는 효과적인 치유 작업이다. 하나님이 세상을 창조하신 것은 놀이의 과정

www.kci.go.kr

이라 할 수 있다. 하나님은 창조 놀이를 통하여 자신이 하나님임을 나타내셨다. 아이들도 놀이 속에서 자신의 정체성을 찾는다(Davis & Wallbridge, 1997). Winnicott(1997)은 아이가 놀이에서 자신을 창조하고 반복해서 재창조할 시간을 가짐으로 아이의 실재 안에 자신의 가정이 동화될 때 더 넓은 사회 집단과 관계할 수 있다고 말하였다(Davis & Wallbridge, 1997).

임순이는 한부모 가정에서 자라면서 엄마의 빈자리와 일로 바쁜 아버지를 바라보며 불안과 애정결핍을 경험하였다. 그 결과 임순이는 대인관계에서 자신에게 관심을 가지고 바라봐 주기를 바라는 마음이 과장된 행동과 반항적인 말로 나타났다. 이러한 마음은 투사검사와 집단놀이치료 상황에서 자주 나타났다. 이러한 임순이의 마음은 집단놀이치료의 현장에서 놀이를 통하여 자유롭게 자신의 감정을 표현하고, 웃고, 즐기면서 자기 내면의 이야기를 표출해냄으로 카타르시스를 경험하였다. 또한 놀이 속에서 자신을 창조하고 재창조하는 작업을 통해 거짓자기의 모습에서 참자기의 모습으로 자신의 정체성을 발견하였다. 그러므로 임순이는 건강한 자아존중감을 회복하여 대인관계 속에서 자신을 이해하고, 타인을 이해하며 성숙의 과정을 거친다. 임순이의 이러한 모습은 하나님의 본래 창조하신 모습으로 회복하여 높은 자아존중감을 가지고 진정한 홀로서기를 할 수 있음을 볼 수 있었다.

III. 닫는 글

본 연구는 Winnicott이 제안한 대상관계이론의 핵심 개념 및 심리치료기법을 토대로 지역아동센터 아동의 자아존중감 증진을 위하여 집단놀이치료를 개발 및 적용하여 그 효과를 확인해 보기 위한 목적으로 하였다. 본 연구자는 이러한 목적하에 지역아동센터 이용 아동의 자아존중감 증진을 돕기 위한 중재 방법으로 집단놀이치료를 개발하고, 이러한 치료의 과정이 목회적 돌봄 관점에서의 상담적 의미를 찾고자 하였다. 지역아동센터 이용 아동의 자아존중감이 어떻게 증진할 수 있는가에 대한 이론과 연구는 많이 이루어지고 있으나 Winnicott의 대상관계이론과 심리기법의 토대 위에 기독교사상을 기반으로 하는 집단놀이치료의 연구 사례는 매우 희소하다. 이에 본 연구자는 지역아동센터 이용 아동의 특성을 반영하고 그들의 현실적인 상황을 충분히 공감하면서 동시에 성경적인 인간 이해를 기초로 하여 기독교적 자아존중감의 가치를 통해 그들의 문제를 돕는 방안을 고찰하였다(오윤선, 2003).

www.kci.go.kr

본 연구는 집단놀이치료 안에서 치료자는 연구참여자에게 버텨주기와 집단원들의 긍정적 지지를 통해 충분히 좋은 환경을 제공하고, 그 환경 안에서 자기 내면의 거짓자기를 마음껏 표현하며 거짓자기에서 탈피하여 참자기를 찾아 홀로 설 수 있는 능력을 키움으로 자아존중감을 증진할 수 있도록 하였다. 본 연구는 자아존중감 검사와 투사검사(HTP), 문장완성검사(SCT)를 통해 프로그램의 효과가 입증됨으로 연구로서의 가치와 의미가 있다. 그러나 기독교 상담학적으로 다소의 한계를 지니고 있다. 집단놀이치료의 목표가 되는 Winnicott의 홀로서기 이론적 개념이 성경적으로 어떻게 적용할 수 있는가에 대한 성경적 연구는 국내외 자료가 부족한 상태여서 본 연구를 입증할 기본 토대가 부실한 상태이므로 연구의 한계가 있다(이상화, 2013). 이에 다음과 같이 제언한다.

첫째, 본 연구에서는 프로그램의 효과를 확인하기 위하여 질적 사례 분석적 접근을 선택함으로 프로그램에서 상담의 효과와 다양한 반응들을 실감할 수 있다는 것에 의미가 있다. 또한 사례 분석의 한계를 보완하기 위해 자아존중감 검사를 통한 양적 분석을 통해 집단놀이치료의 효과를 다양한 방법으로 입증하였다. 그러나 본 연구 결과는 특정 지역아동센터의 일부 아동을 대상으로 한 연구라는 점에서 본 연구의 결과를 모든 지역아동센터 아동으로 일반화시키기에는 한계가 있다. 따라서 본 연구의 결과를 토대로 향후 다양한 지역의 다수 지역아동센터 아동을 대상으로 반복 연구가 진행되어야 본 연구에서 개발한 집단놀이치료 프로그램이 정착될 수 있을 것으로 제언한다.

둘째, 본 연구자가 집단놀이치료 연구에서 실시한 10회기 집단놀이치료 프로그램으로는 참여자들의 행동과 의사소통의 기술 등이 가정과 학교에서 어떤 영향을 미치는지 확인해 볼 환경과 시간이 부족하여 아쉬움이 남는다. 아동의 홀로서기가 잘 훈련되고 정착되기 위해서는 더 많은 회기나 시간의 확장이 필요하다. 이런 점에서 향후 집단놀이치료 프로그램의 회기 확장을 제언하고자 한다. 또한 회기 연장 시 포함될 추가 놀이치료나 활동은 기존 연구 결과에 의존하지 말고 새롭고 창의적인 집단놀이치료 기법이 나올 수 있기를 기대한다(유미경, 2018).

셋째, 본 연구의 집단놀이치료 프로그램은 아동들을 대상으로만 진행하였는데, 아동의 자아존중감이 잘 유지되기 위해서는 부모나 주요 양육자의 역할도 중요하다 할 것이다. 이에 추후 아동에 대한 개입에 병행하여 부모를 대상으로 하는 집단상담 및 개인상담이 필요할 것임을 제언한다. 실제 본 연구에 참여한 연구 대상 아동의 경우, 가정 내 부모 역할의 부재가 빈번히 확인된 바 있다. 부모 인식의 변화로 인해 아동에게

www.kci.go.kr

어릴 적 안아주기를 재현하여 완벽하지는 않지만, 충분히 좋은 부모의 역할을 감당할 때 아이들은 부모의 안아주기를 통해 건강한 홀로서기가 가능할 수 있기 때문이다.

넷째, 지역아동센터 이용 아동들의 내현화 · 외현화 문제는 학교 부적응을 비롯해 사회에 영향을 미칠 수 있다. 집단놀이치료는 놀이를 통하여 자연스럽게 내현화 · 외현화 문제를 노출함으로 자기 내면을 돌아볼 수 있고, 치유하는 데 효과적이다. 또한 본 연구자가 사용한 집단놀이치료 프로그램이 성격적 가치관을 가지고 이루어졌다. 이러한 성격적 가치관과 개념은 비기독교인의 관점에서 이해하기 어려운 측면이 있다. 이러한 가치의 차이를 인정하고 그들의 현상적 상황에 직면시키면서도 기독교적인 개념을 적용하여 복음적으로 참 자아를 찾아가는 상담기법이 필요하다(Knights, 2006).

다섯째, 집단놀이치료는 참여자들의 역동을 이끌어 가는 과정이 중요하다. 연구자의 노력과 열정으로 인해 아이들은 충분히 안전한 환경에서 놀이할 수 있었고, 자기를 찾아가는 일에 몰두할 수 있었다. 본 연구에서 연구자는 Winnicott 이론을 토대로 한 집단놀이치료 프로그램을 사용하였는데 이러한 방법은 아동의 자아존중감 향상에 효과가 있었다. 연구자가 본 지역아동센터 아동들의 문제점은 주로 개인적인 가정에서 오는 내적 요인과 사회환경으로부터 나오는 외적 요인으로 구성되어 있는데, 사례연구를 통해 살펴본 대로 아동들의 외적 요인은 먼저 내적 요인이 정리되어야 해결된다는 것을 알 수 있었다(이선영, 2009). 향후에 이루어질 연구들에서는 집단놀이치료가 다양한 연령에게 적용하여 자기 안의 문제를 치유 받는 다양한 프로그램으로 보완, 연구되기를 제안한다.

• 논문 투고일: 2024년 10월 01일
• 논문 수정일: 2024년 11월 02일
• 게재 확정일: 2024년 11월 06일

√ √ √ √

www.kci.go.kr

【참고문헌】

강진아, 정연득 (2018). 해석학적 놀이로서의 목회상담. **신학사상, 183,** 229-258. http://dx.doi.org/10.35858/sinhak.2015.168.006

김기철 (2013). 놀이로 구현되는 하나님 형상. **신학사상, 160,** 75-108.

김동영 (2019). 안아주는 환경으로서의 예배공간이해-종교심리학적 관점에서. **신학사상, 185**, 175-221. http://dx.doi.org/10.35858/sinhak.2019.185.007

김민석, 최진아 (2015). 전래놀이프로그램이 지역아동센터 아동의 자아존중감과 사회적 능력에 미치는 영향. **한국아동학회, 36**(6), 39-57. http://dx.doi.org/10.5723/KJCS.2015.36.6.39

김병훈 (2002). 하인즈 코헛의 정신분석학 입장에서 본 삼위일체론. **한국개혁신학, 11,** 165-166.

김영수 (2017). 위니캇의 관점에서 본 기독교 영성. **신학과실천, 56,** 323-346.

김재은 (2004). **기독교 성인교육.** 서울: 한국기독교 교육학회.

김창현 (2011). 성공적 경험을 가지는 신체활동 프로그램이 아동의 자아존중감에 미치는 효과. 계명대학교 박사학위논문.

김춘경 (2015). **아동상담: 이론과 실제.** 서울: 학지사.

김춘경, 김기영 (2004). 시설아동의 사회적 기술증진을 위한 집단놀이치료 프로그램개발과 적용. **놀이치료연구, 8**(1), 19-35.

김태영 (2018). 하나님의 현존 경험의 가능성을 돕는 영성적 관점의 목회상담: 위니캇의 중간대상과 홀로 있음의 개념을 중심으로. **신학과실천, 59**, 351-376. http://dx.doi.org/10.14387/jkspth.2018.59.351

김태형 (2020). 삼위일체 하나님의 상호 관계성의 심리학적 관점과 목회상담적 적용 가능성의 시도. **장로회 신학대학교 기독교사상과 문화원,** 123-144.

김희정 (2022). 자기수용을 통한 하나님 표상의 변화에 대한 목회 상담학적 고찰: 영성 지도 관점으로. 웨스트민스터 신학대학원대학교 박사학위논문.

박노권 (2019). 위니캇의 거짓자기 분석과 목회적 돌봄(목회상담)에의 적용. **한국기독교상담학회지 30**(4), 117-144. http://dx.doi.org/10.23909/KJCC.2019.11.30.4.117

박은정 (2016). 학대받은 어린이의 치유를 위한 놀이목회상담연구, **신학과 실천 52,** 243-270.

www.kci.go.kr

박은정 (2021). **정신분석지향의 놀이치료와모래치료.** 서울: 한국임상정신분석 연구소.

선우현 (2010). 일반초등학생을 대상으로 한 집단놀이치료 프로그램 효과성 연구. **청소년 시설환경, 8**(4), 75-82.

손규태 (1975). 놀이의 신학적 이해: 몰트만의 놀이의 신학을 중심으로. **기독교 사상, 12**, 36-45..

오윤선 (2003). 청소년 위기 상담에 관한 통합. **기독교상담학회, 1,** 93-112.

오채근 (2005). **비교정신분석학.** 서울: 한국심리치료연구소.

유미경 (2018). 자존감증진을 위한 게슈탈트 집단치료의 기독교 상담학적 적용 연구: 청소년 사례를 중심으로. 웨스트민스터 신학대학원대학교 박사학위논문.

이금만 (2002). 놀이를 통한 창조적 자기 형성 교육. **신학연구, 43,** 241-265.

이상화 (2013). 한국게슈탈트치료의 연구동향: 학술지 게재 논문을 중심으로. **한국게슈탈트치료학회 학술대회, 7,** 37.

이선영 (2009). 비행청소년에 대한 통합 치료 프로그램 개발에 관한 연구 게슈탈트 치료기법을 중심으로. 원광대학교 박사학위논문.

이수진 (2018). 조셉의 존재감과 위니캇의 '안아주기'. **인문사회21, 9**(4), 379. http://dx.doi.org/10.22143/HSS21.9.4.28.

이정렬 (2023). 놀이를 통한 기독교 교육과 교회 교육의 활성화 방안연구. **신학과 현장, 33,** 245-272.

이재훈 (1991). 참자기와 거짓자기의 문제. **기독교 사상, 35**(5), 214-223.

이지영, 이유나 (2016). 성경동화를 활용한 오감성경놀이 활동이 유아의 기독교 개념과 종교적 행복감에 미치는 영향. **유아교육연구, 36,** 343-366. http://dx.doi.org/10.18023/kjece.2016.36.1.015

이현진, 이미옥 (2006). 협동작업 중심의 집단미술치료가 저소득층 아동의 또래관계 및 사회성에 미치는 효과. **미술치료연구, 13**(3), 459-481.

임경수(2004). **인간발달이해와 기독교 상담.** 서울: 학지사.

임혜수, 박경일 (2022). 전통놀이프로그램이 지역아동센터 아동의 정서지능, 사회적 능력과 자아존중감에 미치는 영향. **인문사회2, 13**(2), 531-546.

정수정, 김소은, 정익중 (2018). 지역아동센터 이용 아동의 초등학교 시기 자아존중감 발달궤적이 공동체 의식에 미치는 영향. **KJCS, 36**(6), 15-25.

정연득 (2015). 하나님 앞에서 머뭇거리며 놀기. **신학사상, 168,** 177-213. http://dx.doi.org/10.35858/sinhak.2015.168.006

www.kci.go.kr

최광현, 선우현 (2017). 또래관계기술과 자아존중감 증진을 위한 인형치료 집단프로그램 적용 효과-지역아동센터 이용 아동의 상징체계 활용. **청소년시설환경, 15** (4), 65-74.

황지연 (2019). 묵상기도에 대한 고찰: 위니캇의 중간현상 이론을 중심으로. 웨스트민스터 신학대학원대학교 박사학위논문.

Berryman, J. W. (2009). *Teaching godly play: How to mentor the spiritual development of children.* Denver, CO: Morehouse Education Resources.

Winnicott, W. D. (1981). *The child, the family, and outside world.* England: Penguin Books.

Davis, M., & Wallbridge, D. (1997). **울타리와 공간** (이재훈 역, *Boundary and space*). 서울: 한국심리치료연구소. (원전 1981 출판).

Evans, J. H. (2013). **놀이** (홍봉룡 역, *Playing).* 서울: 포이에마. (원전 2010 출판)

Greenberg, J. R., & Mitchell, S. A. (1999). **정신분석학적 대상관계이론** (이재훈 역, *Object relations in psychoanalytic theory*). 서울: 한국심리치료연구소. (원전 1983 출판).

Hamilton, N, G. (2007). **대상관계 이론과 실제** (김진숙, 김창대, 이지연 공역, *Self and others: Object relations theory in practice*), 서울: 학지사. (원전 1990 출판).

Huzinga, J. (2018). **호모루덴스-놀이하는 인간** (이종인 역, *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*). 서울: 연암서가. (원전 1992 출판).

Knights, W. A. (2006). **게슈탈트 목회상담** (윤인, 이한종 공역, *Pastoral counseling: A Gestalt approach*). 서울: 시그마프레스. (원전 2002 출판)

Lefèvre A. (2016). **100% 위니캇** (김유빈 역, *100% Winnicott*). 서울: 한국심리치료 연구소. (원전 2011 출판)

Masterson, J. F. (2000). **참자기** (임혜련 역, *The search for the real self*). 서울: 한국심리치료 연구소. (원전 1990 출판).

Moltmann, J (2017). **삼위일체와 하나님의 나라: 삼위일체론적 신론을 위하여** (김균진 역, *Trinmtat und Reich Gottes: Zur Gotteslehre*). 서울: 대한기독교서회. (원전 1985 출판).

O'Connor, K. J. (2003). **놀이치료 입문** (송영혜, 윤지현 역, *Play therapy*

www.kci.go.kr

Primer). 서울: 시그마프레스. (원전 2008 출판)

Winnicott, W. D. (1997). **놀이와 현실** (이재훈 역, *Playing and reality*). 서울: 한국심리치료 연구소. (원전 1971 출판)

Winnicott, W. D. (2000). **성숙과정과 촉진적 환경** (이재훈 역, *The maturational processes and the facilitating environment*). 서울: 한국심리치료연소. (원전 1994 출판)

www.kci.go.kr

【Abstract】

Group Play Therapy for Enhancing Self-Esteem

Shin, Sung Hee*

This study aims to help children enhance their self-esteem at a local children's center through group play therapy that is applied according to the Object Relations Theory and psychotherapy technique of Donald Winnicott. The study examined the process of children as their self-esteem was promoted and even healed through group play therapy for the children at a local children's center who had psychological difficulties due to their low self-esteem. As a research method, a pre- and post of children's self- esteem and a group play therapy program were conducted for 10 sessions of 60 minutes each.

The findings are as follows: first, the therapist created holding opportunities for the research participants in good enough environment that was sufficiently positive within the group play therapy through therapist's endurance and positive support from the members; second, the research participants noticed a false self within themselves, found a true self, and grew independent through the group play focused on Winnicott's theory; third, the research participants enhanced their self-esteem, understanding of others as well as themselves, and sociality through group play therapy; fourth, the study made certain that group play therapy was provided within pastoral counseling care in which the goal was to restore the images of God; finally, the pre- and post-test results based on a self-esteem scale provided a significant finding in that the self-esteem of the research participants made a positive increase.

Key words: children using local children's center, self-esteem, Donald Winnicott, group play therapy, Blended Family

---

* Youngsan Theological Seminary / Lecturer

www.kci.go.kr