

위축된 아동의 치료놀이(Theraplay) 상호작용

: 현상학적 관점을 중심으로

Phenomenological Study on Theraplay Interaction with an Withdrawal Child

남서울대학교 아동복지학과

겸임교수 신 현 정*

Dept. of Child welfare, Namseoul Univ.

Adjunct Professor : Shin, Hyun-Jung

<Abstract>

The purpose of this study was to understand Theraplay interaction and to find out how Theraplay works to bring about change in withdrawn children. In exploring the meaning of Theraplay interaction, I used a phenomenology, which looked reflectively into a child's experience. Examining the situation, I found that the child had changed by "touch" with a therapist, which had been done throughout the whole process of therapy. The child had changed from "child with horny body" to "playful child." Furthermore, I realized the four meanings (of what?) through research: "encounter", "reconstruction", "responsibility", and "immersion." Those four meanings could have made the subject of interaction go beyond and look for its own existence. In addition, those four meanings melt together in the phenomena of interaction. There were always those four meanings throughout Theraplay interaction. This study has presented different consequences, compared to Theraplay research that is based on effectiveness, and examined the process of change that includes position tendency.

▲주요어(Key Words) : 치료놀이(theraplay), 상호작용(interaction), 현상학(phenomenology), 아동의 변화(child's change)

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

근래 들어 아동의 문제행동에 관한 관심이 급격히 증가하고 있다. 대개 공격적 행동 패턴들은 외현적 행동문제로, 위축과 같은 행동패턴들은 내면적 행동문제로(Quay, 1986)로 간주되는데 아동의 이러한 행동패턴들은 청소년기, 성인기로 이어지면서 더욱 다양하고 심각한 여러 형태로 발달하는 경향이 있다는데 문제의 심각성이 있다. 그런

까닭에 많은 아동상담가들은 부모-자녀 간 애착, 자기개념, 우울감, 지적능력, 자기효능감과 같은 발달심리학적 변인과 아동의 문제행동을 규명하여 설명하고 있다(김유진, 2005). 발달적으로 어려움이 증명된 아동의 문제들은 전문가들의 다양한 치료적 접근을 통해 아동의 인지, 정서, 행동적 측면의 교정 및 성장을 위한 노력으로 이어진다. 아동상담가들은 심리치료를 통해 아동의 문제행동을 이해하고 아동의 건강한 정서발달을 촉진하며 아동과 그 가족, 사회에 닥칠 어려운 미래의 문제들을 예방하려 애를 쓰고 있다. 특히 요즘에는 학교에서의 부적응으로 인한 주의력결핍 과잉행동장애(ADHD) 아동에 대한 선별과 치료가 굉장한 관심의 대상이 되고 있다. 이들의 문제행동은 외현

* 주 저 자 : 신현정 (Email : hjnew@paran.com)

화되어 타인에게 적지 않은 반항을 불러일으키기 때문에 전문가에게 도움을 요청하는 경우가 비교적 흔하다. 하지만 다른 부적응 대상인 위축 아동은 내면화의 성향 상, 상대적인 관심을 덜 받고 있다. 눈에 띄는 행동을 하는 아동에게 관심이 집중되는 것은 당연한 일이지 위축된 아동은 여러 가지 측면에서 소외된다. 그러다 보니 적절히 상호작용할 기회를 상실하게 되는 경우가 많다. 그러나 세상으로 크게 부각되지 않는다고 해서 위축된 아동의 어려움이 크지 않은 것은 아니다.

위축된 아동은 다른 사람에게 다가가 말을 건다든지 상대를 쳐다본다든지 하는 등의 접근적 행동에 어려움이 있다. 또한 또래의 권유에 응하는 일도 드물 뿐만 아니라 사회적 기술이 부족하여 자기 의사를 잘 표현하지 못한다(Kauffman, 1981). 이러한 문제들은 사회적 상호작용의 어려움으로 직결되고 그것은 또 관계의 질을 빈약하게 만들어 버린다. 게다가 아동에게 부정적인 자기 상, 타인 상을 갖게 하는 악순환을 양산한다.

아동의 이러한 어려움 해결을 위해 실시되는 치료놀이(Theraplay)는 아동상담방법 중 하나로서, 관계를 증진시키는 상호작용 중심의 접근법이다(Jernberg & Booth, 1999). 치료놀이는 접촉을 기반으로 치료자와 아동이 직접적인 신체 접촉을 통해 관계의 질을 개선하고 문제행동을 감소시키는 탁월한 심리치료법으로서 건강한 부모 자녀 관계와 상호작용의 모습을 기초로 형성되었다.

치료놀이는 대상관계이론(object relations theory)과 애착이론(attachment theory)을 기본으로 아동의 문제행동은 불안정한 애착과 내부대상과의 부적절한 상호작용에서 기인한 것이라 간주한다. 인간은 관계적 욕구를 가지고 태어난다는 대상관계이론의 전제는 어긋난 부모 자녀 관계가 타인과 긍정적 상호작용을 하는 것에 어려움을 야기하고 소통되지 못한 상호작용은 아동의 문제행동으로 표출된다. 그러므로 관계형성과 상호작용, 사회 적응 행동에 어려움이 있는 아동은 치료놀이 심리치료의 중요 대상이 된다(Jernberg & Booth, 1999). 특히 세상의 안전을 믿지 못하고 자신이 세상과 환경을 통제하려는 아동, 사람들과 함께 하는 것의 즐거움을 모르는 아동, 자신감이 부족한 아동, 자신이 사랑스러운 존재라는 사실을 잊어버린 아동은 타인과 긍정적 상호작용을 하는데 심각한 불편을 감수해야 한다. Jernberg 박사는 이러한 아동들은 세상의 질서와 안전을 믿는 구조(structure), 타인과 함께 하는 즐거움을 만끽하는 개입(engagement), '할 수 있다'는 자신감을 부여하는 도전(challenge), 스스로를 사랑스러운 존재로 인정하고 수용하는 양육(nurture) 등 4가지의 경험이 부족하거나 잘못된 수용의 결과라고 주장하였다(Jernberg, 1979). 이에 관계 속에서 이러한 경험이 충족되어야 한다고 보고 그러한 메시지

들이 건강한 부모 자녀 관계에서 충족될 수 있음에 착안하여 구조, 개입, 도전, 양육에 긍정적 상호작용을 초래하는 즐거움(playfulness)라는 개념을 부가하여 치료놀이의 5가지 원리를 만들었다. 치료놀이의 원리는 치료자들에게 항상 활동의 지침이 된다. 왜냐하면 원리가 주는 메시지들(예를 들면, 안전함, 할 수 있음, 소중함 등)을 상호작용을 통해 아동에게 전달해야 하기 때문이다. 그러므로 치료자는 아동이 그 메시지들을 수용하도록 도와 기존의 왜곡된 대상관계의 상태로 치료자와 상호작용하지 않도록 노력해야 한다. 그것이 곧 치료자의 자세이다. 치료놀이 원리의 메시지들은 각 원리의 특성에 맞는 놀이 활동을 통해 발현되고 수용된다. 그 메시지들을 발현하는 주요 방법은 접촉(touch)이 된다. 피부와 피부가 맞닿는 접촉은 타인과 자신의 경계를 명확히 해 줄 뿐만 아니라 타인과의 부드러운 접촉으로 인해 자신이 소중하게 다루어지고 있음을 인식하게 만든다. 게다가 촉각, 전정감각, 수용감각 등 접촉을 통해 자극되는 신체감각은 아동의 자아에 대한 발달 및 사람과 사물을 운동력 있고 정서적으로 대할 수 있는 능력 및 그것을 관할하는 뇌의 발달과 긴밀하게 연관되어 있다(성영혜, 2000). 생물학적, 정서적 능력 촉진까지, 치료놀이 원리를 활동으로 적용하는 데에는 접촉이 중요한 매개가 된다. 왜냐하면 건강한 부모 자녀 관계를 통한 아동의 성장은 어머니의 따스한 돌봄이 바탕이 되는 데 Jernberg는 그것이 접촉을 배제하고는 이루어지지 않는다고 가정하기 때문이다(Jernberg, 1979). 그렇기에 본 연구에서 말하는 접촉 역시 치료놀이에서 상정하는 접촉의 개념과 마찬가지로 아동과 치료자의 피부의 맞닿음과 눈맞춤 등을 중심으로 전개된다. 다시 말해 어려움을 겪는 아동과 접촉을 중심으로 한 놀이를 통해 상호작용하는 상담방법인 치료놀이는 구조, 도전, 개입, 양육, 즐거움의 원리가 있고 치료자는 이러한 것들을 기반으로 아동과 상호작용하기 때문에 아동이 기존에 형성한 어려움들을 교정할 뿐만 아니라 건강한 성장과 발달을 이룩할 수 있다고 규정한다. 접촉놀이인 치료놀이를 통해 아동은 기존에 가지고 있던 대상에 대한 이미지들을 바꿀 수 있다고 상정한다. 그것은 부적절했던 부모 자녀 관계의 패턴을 치료자와의 새로운 관계 경험으로 아동 스스로 재구성할 수 있다는 것이다. 대상관계이론에 근거한 치료자의 반응은 언어 이전 아동의 경험으로 회귀하여 아동으로 하여금 새로운 혹은 수정된 대상관계를 맺도록 돕는다. 관계에 대한 아동의 재구성 경험은 이후의 행동과 정서, 상호작용 및 관계개선에 많은 긍정적 영향을 초래한다. 물론, 변화를 초래하는 아동의 치료과정은 단계를 거치며 이루어진다. 아동은 탐색기, 불확실한 수용기, 부정적 반응기, 신뢰와 성장기를 거쳐 종결에 이른다(Jernberg & Booth, 1999). 이러한 과정을 거치는 동안, 아동은 새로운 관계패턴을 내재화하게 된다.

이를 증명하듯 많은 치료놀이 연구들은 치료놀이가 부모-자녀 간 애착 형성 및 상호작용 증진, 그리고 아동의 문제행동 감소에 효과적이라고 보고하고 있다(김윤경, 2006; 김정혜, 2005; 박랑규, 1999; 윤미원, 2005; 윤정희, 2007; 이상희, 2003; Booth & Lindaman, 2000; Jernberg, 1979, 1983, 1990; Lindaman, 1996; Makela et al, 2004, Munns et al, 1997; Rubin, 1996). 종합해 보면, 치료놀이는 상호작용을 통해 관계를 발전시킬 수 있기 때문에(Jernberg & Booth, 1999) 상호작용의 증진이라는 치료놀이의 효과가 나타날 수 있다. 다시 말해, 치료놀이에 있어서 긍정적 상호작용은 수단이며 동시에 목적이 된다.

그렇다면 긍정적 상호작용이란 무엇인가? 상호작용(interaction)은 둘 이상 타자 간 행위의 교환이라고 한다. 대상 관계이론에서는 한 인간이 자신의 내부대상과의 관계를 실제 존재하는 외적 타자들과의 관계 속에서 재현하는 것이라고도 한다. 한편, 상징적 상호작용론에서는 인간이 상황에 따른 정의를 내림에 따라 그것에 기초에 행위 하는데 그 행위에 대한 타자의 반응을 보고 자아를 구성하고 재구성하는 것, 타자 역시 마찬가지로 영향을 받는, 그러한 순환 과정을 상호작용이라고 한다. 그렇다면 상호작용은 다분히 지속적이며 서로 간 영향을 미치고 또 미치는 미묘한 과정이다. 그러므로 '긍정적이다' 혹은 '부정적이다'라고 쉽게 단언할 수 없는, 복잡하게 이어지는 순환과정이다. 이렇게 상호작용을 순환적인 것으로 본다면 의문은 또 다시 떠오를 수 밖에 없다. 어떻게 상호작용을 결과 위주로만 제시할 수 있는가?

그럼에도 불구하고 치료놀이에 대한 기존의 많은 연구들은 상호작용의 긍정적 성과에 대한 실증적인 검증에 의존하고 있다. 선행연구들은 치료놀이 효과입증이라는 측면에서 많은 공헌을 했다. 그러나 탈맥락적 검증을 중심으로 상호작용의 측면을 매우 단순화시켜 측정하고 있기 때문에 치료놀이 주체들 간의 복잡다단한 상호작용의 과정을 들여다보기에는 한계가 있다. 치료놀이 상호작용의 역동성을 생생하게 드러내기 위해서는 그 과정을 자세하고 풍부하게 기술하고 분석하며 해석하는 일이 필요하다. 그런 맥락에서 본 연구자는 치료놀이 상호작용에 대해 다음과 같은 새로운 시도를 해 보고자 한다.

본 연구에서는 위축된 아동과의 체험을 바탕으로 치료놀이 상호작용 속에 드러나는 변화과정을 들여다보고 복잡하게 얽혀 있는 상호작용의 맥락을 최대한 '있는 그대로' 드러내자 한다. 위축된 아동의 상호작용이 어떻게 변화되어 나타나는지, 변화를 일으켰다면 아동의 내면에 어떠한 깨달음들이 변화를 유발시켰는지 등을 심층적으로 살펴봄으로써 치료놀이 상호작용에 대한 새로운 이해를 도모해 보려 한다. 치료놀이 상호작용에 대한 이해의 확장은 아동상담현장의 치료사,

어머니, 아동 모두에게 실제적 도움을 줄 수 있을 것이다.

이상의 논의를 바탕으로 연구문제를 정리해 보면 다음과 같다.

<연구문제 1> 위축된 아동의 치료놀이 상호작용 변화 과정은 어떠한가?

<연구문제 2> 위축된 아동의 변화된 상호작용의 의미는 무엇인가?

II. 연구방법

1. 연구방법 및 자료수집

본 연구는 현상학을 기반으로, 위축된 아동과의 치료놀이 사례를 중심으로 수행되었다. 대개 사례연구는 두 가지 축으로 대별된다. 하나는 소수의 사례를 객관화시켜 살펴봄으로써 제시된 결과를 일반화하는 데 목적이 있는 양적 연구로서의 사례연구이다. 여기에서는 사례 속 아동의 행동과 반응이 객관적이어야만 한다. 즉 어떤 치료자가 심리치료를 하더라도 유사한 결과를 도출해내야 한다. 그렇기 때문에 양적 연구의 축에서 보면 사례연구의 연구자와 치료자는 같은 사람일지라도 치료자의 주관이나 치료자와 아동 간 독특한 상호작용의 역동성은 배제된다. 즉 치료자의 반성적 태도나 자세는 최대한 자제되어야 한다. 왜냐하면 치료자의 주관이 연구에 영향을 미치면 안 되기 때문에 연구자, 치료자, 연구대상이 모두 각각 분리되어 존재해야만 한다.

다른 하나는 양적 연구의 반동으로 나타난 사례를 바탕으로 이루어지는, 질적 연구 양식으로서의 사례연구이다. 여기에서는 모든 질적 연구가 그러하듯 맥락 속에서 현상을 이해하려 한다. 질적 연구는 연구자와 참여자의 부단한 상호작용 속에서 연구가 진행되는, 대화의 과정이다(조용환, 1999). 그러므로 연구자, 치료자, 참여자에게 단절된 벽이란 있을 수 없고 끊임없는 상호작용이 흐르고 있다. 실제로 연구자는 치료자로서 아동과 치료놀이 상호작용을 하는 동안 상호 간 풍부한 역동성을 경험하게 되었다. 본 연구자는 이러한 질적 연구의 관점에 입각한 사례연구를 통해 본 연구를 수행하고자 한다. 그 이유는 상호작용의 역동성은 주관이 살아있는 연구자 자신을 인정하지 않는 한, 생생하게 드러낼 수 없기 때문이다.

질적 연구는 실증주의 양적 연구와는 다르다. 더불어 질적 연구방법은 문헌자료에 치중하는 이론적 연구방법과 다르고 구체적 현실을 관찰하지 않는 철학의 선험적 접근과도 다르다(조정호, 2007). 실증적, 이론적, 선험적으로도 설명하지 못하는 아동과의 사례 체험, 즉 복잡하고 미묘한 치료

놀이 상호작용을 이해하기 위해 연구자는 현상학을 방법론적 지표로 삼았다. 여기서 말하는 현상학이란 현상학의 독특한 관점과 안목으로 인간과 세계에 대한 실천적 탐구의 과정에 직접 동참하는 일을 포함하는 탐구방식(이근호, 2007)이다. 현상학은 각각의 인간존재가 갖는 구체적이고도 원초적인 경험세계를 있는 그대로 드러내어 인간과 그가 삶을 영위하는 터전으로서의 세계와의 역동적 관계성 속에서 인간됨의 독특한 의미를 파악하려는 시도이다(이근호, 2005). 현상학에 따르면 연구자는 치료놀이 상호작용의 경험세계를 있는 그대로 드러내려는 노력 속에서 그것이 가지고 있는 의미들을 찾아내야 한다. 그러기 위해서는 현상학의 방법론적 원리에 따라서 경험을 통해 의식에 드러난 것을, 일체의 독단과 편견과 선입견을 배제한 채 있는 그대로 기술(description)해 내야 한다(이근호, 2005). 그러려면 연구자에게 수 년 동안 익숙해져 있는, 당연시 되고 있는 치료놀이의 경험, 상식, 개념들을 '판단중지(epoche)'를 통해 묶어버리고 최대한 낯설게 봐야 하는 노력이 절실했다.

이렇게 하여 연구자는 치료놀이 상호작용의 체험을 바탕으로 연구자를 둘러싼 생활세계에 대한 새로운 앎을 구성하고자 하였다. 현상학에서 추구하는 앎이란 역시 연구자가 구성한 현상에 대한 의미를 밝히는 일과 무관하지 않다. 그러나 의미는 체험하는 순간에, 단순히 체험하고 있다는 사실만으로 성립하는 것이 아니며 적극적으로 그것을 찾고 드러내기 위한 환원(reduction)이라는 특별한 활동을 통해서 이루어질 수 있다(이근호, 2007). 그러므로 연구자는 반성적(reflective)인 사고를 통해 치료놀이 상호작용과 그 상호작용의 변화가 유발되는 의미를 이해하려고 한다.

그러나 치료자와 연구자가 반성적 사고를 하는 과정 역시 쉽지 않다. 무엇보다 전문적 지식에 따라 치료 계획과 전략을 짜야 하는 치료자로서, 반면에 현상학적인 물음을 지속적으로 물어야 하는 연구자로서의 중첩된 지위는 객관과 주관, 상식과 그것의 배제 사이에서 곤혹스러울 수 밖에 없었다. 그래서 연구를 하는 동안, '판단중지(epoche)'와 관련된 물음을 스스로에게 지속적으로 물어야 했고 이러한 모순되고 곤란한 과정을 반복하고 반복하면서 연구자는 질적 연구를 수행하였다.

그 노력 속에서 연구자는 2005년 10월부터 2006년 11월까지 치료놀이 상담센터에서 위축된 아동과의 치료놀이 상호작용을 체험하였고 어머니와의 심층면담을 통해 자료를 수집할 수 있었다. 아동은 놀이를 통해 자신을 자연스럽게 표현한다는 측면에서 아동의 놀이는 언어와 같기에(김광웅·김화란, 2006) 언어로 자신의 어려움을 표현하기 어려운, 즉 아동이 언어로 무언가를 자세하게 제보해주는 것을 바라는 것은 쉽지 않은 일이었다. 그래서 연구자는 아동과의 치료놀이 상호작용을 비디오카메라로 찍어 두고 그것을 반복적

으로 살펴봄으로써 아동이 놀이로 전해주는 이야기들을 보고 듣고 느낄 수 있었다. 놀이 세션이 끝난 후, 어머니와는 15분가량 면담을 할 수 있었으나 상황이 여의치 않을 때 혹은 필요시에는 따로 시간을 잡아 아동과 치료놀이 상호작용에 대한 보다 깊은 대화를 하였다. 모아진 비디오 자료는 반복적으로 돌려 살펴봄으로써 전사하고 상호작용 맥락의 과정을 유심히 관찰하였다.

본 연구에서는 치료자와의 상호작용 속에서 유목화되는 아동의 신체변화를 기본으로 현상을 분류하여 살펴보고 정리하였다. 왜냐하면 조용환(2000)이 지적하듯, 일상이라는 현상의 세계는 시간과 공간, 관계와 체감(lived body)이라는 특정한 방식의 작동원리에 따라 구성되기 때문이다. 더욱이 현상학적 연구가 추구하듯 본 연구 역시 상황 속에 담겨져 있는 아동과 연구자(치료자)의 실존적 차원들을 밝혀내고 체험된 것으로서의 시간, 공간, 체감, 관계들과 그 의미를 드러내려(이근호, 2007) 하기 때문이다. 즉 현상이 나타내는 다층적인 의미들을 드러내기 위해서는 시간의 흐름에 따라 변화되는 일상과 놀이실의 아동의 세세한 신체와 관련된 행동을 자세히 살펴보았다.

질적 연구는 맥락의 중요성을 강조하기 때문에 기술과 해석이라는 체제의 구성에 역점을 둔다. 그러므로 연구자는 생생한 기술과 그것에 대한 연구자 주관을 학문적으로 풀어내는 해석의 과정을 거친다. 연구자의 해석이 객관적이어야 하거나 모든 독자가 반드시 동의해야 하는 것은 아니지만 간주관적으로 이해할 수 있는 글, 다시 말해 상당한 개연성과 보편성을 확보해야 하는 것(이근호, 2007)은 자명한 일이다. 그러므로 본 연구자는 현상학을 중심으로 아동과의 치료놀이 상호작용을 통한 변화 과정, 그 요인들을 살펴보면서 본 연구의 타당성 확보에 대해 심혈을 기울였다. 본 연구에 대한 연구자의 기술과 해석은 삼각검증(triangulation)의 과정을 거쳤다. 우선, 치료놀이 전문가 3인의 내용에 대한 확인절차가 있었다. 더불어 질적 연구자 3인의 현상학적 해석에 대한 점검이 있었다. 뿐만 아니라 이들 외에도 아동상담을 하는 전문가들에게 연구자의 의견을 제시함으로써 다른 이들의 본 연구에 대한 생각도 모을 수 있었다. 이들의 확인을 통해 본 연구는 치료놀이 상호작용과정에 대한 그들의 납득할만한 수준의 인정을 얻을 수 있었다. 더불어 이러한 현상학적 글쓰기라는 나선형적 순환구조를 갖는 연구의 과정을 거치는 동안, 연구자는 새롭게 깨닫게 된 사실이나 의미들을 글쓰기를 통해 드러내고 또한 그 글쓰기를 바탕으로 더 깊은 반성적 경험을 할 수 있게 되었다.

2. 연구참여자

승현이)는 치료놀이를 시작할 당시, 만 6세의 위축된 남

아였다. 첫 만남이후 치료자는 1주일에 한번, 30분 동안 승현이와 치료놀이 상호작용을 하였다. 치료자와 승현이의 치료놀이 상황은 어머니가 모두 지켜보았고 때때로 어머니는 일상생활에서의 아동의 변화과정과 아동의 위축에 따른 어려움 등을 면담시간을 통해 토로하였다. 면담시간은 세션이 종료된 후 15분 정도로 이어졌으며 어머니나 치료자의 상황 상 여의치 않을 경우, 따로 시간을 내어 4회, 각 1시간 정도 진행되었다.

승현이와는 약 1년에 걸쳐 48회기의 치료놀이 상호작용을 경험하였다. 처음에는 MIM(The Marschak Interaction Method)과 반구조화된 면담을 통해 어머니와 아동 간 상호작용 패턴을 파악하였다. 그 패턴 속에서 어머니는 아동을 통제하고 아동은 수동적으로 어머니를 따르는 상호작용 고리를 발견하게 되었다. 아동은 어머니와의 경험에 의해 타인은 자신을 통제하는 무서운 존재이기 때문에 타인에게 혼나지 않기 위해서는 최대한 자신을 드러내지 않으면서 복종하는 것이 상책이라 마음에 각인되어 있는 것 같았다. 당연히, 아동의 생생함이나 자발성은 결핍되었고 수동적이고 위축된 모습이 아동의 삶을 지배하고 있었다. 아동은 항상 시무룩하고 눈맞춤을 못하여 사회성이 부족하였으며 치료자가 묻는 말에도 거의 대답을 못하는 소극적 자세를 나타내었다.

승현이의 위축을 아동이 스스로 떨쳐 버리도록 치료자는 이제껏 경험해보지 못한 타인이 되어주어야 했다. 아동의 발현되지 못한 자발성과 생생함을 드러내고 지금껏 각인된 타인의 이미지를 전환시키기 위해서는 욕구가 충족되지 못한 시점으로 회귀하는 퇴행을 통해 그 욕구를 재충족시켜주는 일이 필요했다(Winnicott, 1971). 아동을 더 어린 시절로 돌아가게 만드는 방법 중에는 어린 아동이 건강한 부모 자녀 관계에서 자연스럽게 발견되는 모습인 접촉을 통해 언어 이전의 놀이와 상호작용을 적용하는 치료놀이가 적합하다(Jernberg & Booth, 1999). 치료자는 어머니와 같은 중요한 타인이 되어 건강한 부모 자녀 관계 재현인 치료놀이를 통해 아동에게 각인된 자신의 수동성과 위축을 탈피하도록 도와주는 일을 해야만 한다. 치료자는 아동이 자신과 타인에 대한 새로운 이미지를 형성하도록 돕는 일에 초점을 두고 주력하였다.

승현이 어머니에 따르면 모든 어머니는 아동을 양육하는데 자기만의 철칙이 있다. 승현이 어머니의 철칙은 승현이를 ‘예의바르고 착한 아동’으로 키우는 것이었다. 그래서 승현이가 거친 총싸움을 하거나 사람들이 있는 곳에서는 뛰어다니지 못하게 했다. 어머니는 승현이가 모범적인 아동이 되기를 원했고 그것은 어머니의 잔소리로 이어졌다.

1) 인명은 가명으로 처리하였다.

어머니가 ‘예의바른’ 아동으로 자라길 원했던 승현이는 그러한 어머니의 바람과는 달리 이웃 어른들을 만나도 인사를 하지 못했으며 어른이 묻는 말에조차 대답을 하지 못했다. 유치원에 들어가서도 승현이는 친구들과 잘 어울리지 못했다. 선생님이 유치원 수업시간에 질문을 해도 손을 들고 대답하지 못했다. 친척들의 모임에서 “이리 와”라고 친척들이 승현이를 부르면 그들에게 가지도 그들이 묻는 말에도 대답하지 못했다. 주변 사람들은 “엄마가 너무 무섭게 하는 것이 아니냐”라는 말을 했고 승현이 어머니는 자신이 전혀 그렇다고 생각하지 않았는데 그런 말을 하는 것에 오히려 마음이 상했다.

승현이 어머니는 둘째인 3살짜리 딸아이보다 승현이가 솔직히 더 버겁다고 하였다. 자신이 정말 아동에게 무섭게 하는지, 자신이 아동을 잘못 양육하고 있는 것인지, 아동이 왜 그렇게 사람들이 묻는 말에도 대답을 못하며 소극적인지 등을 알아보고 싶은 마음에 승현이 어머니는 치료놀이 상담센터를 찾게 되었다. 그리고는 자신이 아동에게 무섭게 대했다면 앞으로 어떻게 양육해야 하는지, 사람들에게 말도 잘 못하고 소극적인 승현이를 앞으로 어떻게 하면 좋을 것인지에 대한 도움을 받고자 하였다. 그런 이유로 승현이는 치료놀이를 하게 된다.

III. 결과 및 해석

1. 위축된 아동의 변화과정

다음은 연구자와 승현이와의 치료놀이 상호작용 상황들이다. 앞에서 밝혔듯, 현상이 드러내는 중요한 변화의 모습은 승현이의 신체를 중심으로 나타날 것이며 승현이와의 상호작용은 시간적 흐름을 따라 전개될 것이다. 생활세계라는 것이 시간을 거스를 수 없는 장이기에 그것이 드러내는 최대한의 자연스러움 속 이야기들은 시간의 흐름을 따라 드러나야 한다. 시간의 흐름이란 보이지 않기 때문에 치료놀이 상호작용의 흐름이란 얼마간 달라져가는 변화의 모습으로 나타날 것이다.

1) 경직

<1>

승현이와 치료자가 마주 앉아 있다. 편하게 기댈 수 있게 비스듬히 세워져 있는 방석이 있음에도 불구하고 승현이의 몸은 방석에서도 꽤 떨어져 있다. 치료자는 승현이가 편하게 기댈 수 있게 자세를 고쳐주려 아동의 겨드랑이에 손을 넣어 방석가까이에 앉혀준다. 그러나 승현이는 다시 상체를 곧추세운다. 치료

자는 로션 병을 꺼낸다. 그리고 아동의 두 손에 정성껏 로션을 바른다. 그러다 내민 아동의 팔이 조금도 구부러져 있지 않은 것을 본다. 마치 ‘앞으로 나란히’를 하고 있는 것처럼 승현이의 팔은 뻗뻗하다. 치료자가 로션을 다 발라준 후, 옆에 놓인 바구니에 로션 병을 집어넣고 고개를 돌릴 때까지도 승현이는 팔을 구부리지 못한 채 자신의 손바닥만 마주대고 있다.
(2005/11/10)

치료놀이를 통해 만난 승현이의 몸은 경직되어 있다. 치료자는 승현이의 겨드랑이에 손을 넣어 편하게 앉을 수 있도록 도우면서 의도적으로 접촉한다. 왜냐하면 치료자는 자연스러운 접촉을 통해 아동에게 ‘편안함’을 제공하고자 노력하기 때문이다. 그리고 ‘친해지고 싶은’ 마음까지 더해져 부드럽게, 정성껏 아동의 손에 로션도 발라준다. 그러나 아동은 치료자의 접촉을 ‘부담’으로 받아들인다. 거부는 하지 않지만 수용도 하지 못한 채 아동은 어찌할 바를 모른다. 아동은 부드럽게 접촉을 시도하는 치료자의 손과 로션을 바르는 행위를 익숙하지 않게 지각한다. 아동은 불편해 보이지만 기존의 경험을 재구성하도록 돕기 위해, Winnicott (1971)의 주장대로 궁극적으로 아동이 원하는 것(wanted)이 아닌 필요한 것(needed)을 주기 위해 치료자는 그러한 아동의 마음을 알면서도 아동에게 접촉을 시도한다. 그래서 승현이의 몸은 더욱 뻗뻗해진다. 뻗뻗한 몸은 시선으로 연결된다. 치료놀이에서도 감정반영은 중요하다. 다만 치료놀이에서는 언어 이전의 놀이를 강조하기 때문에 다른 심리치료법에 비해 언어로 표현된 감정반영이 적은 편이고 행위로 표현되는 경우도 있다. 아동의 심리적 연령이 실제 연령보다 어리다고 보기 때문에 언어적 표현보다 행동적 표현이 우선시 되는 것이 사실이다. 물론, 아동의 감정을 민감하게 파악하고 그것을 접촉놀이로 이어가는 치료자의 능력은 매우 중요하다.

2) 힐끗 봄

‘보는’ 것을 ‘의식의 지향성’을 강조할 때의 보기와 ‘잘 알기 위해 볼 때의 보기’로 구분한 강희연(2006)에 따르면 승현이의 ‘보기’는 의식의 지향성을 강조하는 ‘look’에 해당된다. 승현이는 ‘잠깐 쳐다보는’ 정도가 아니라 상대방이 자신이 본 것을 알아차리지 못하게 하려는 것처럼 ‘힐끗’ 본다.

<2>

치료자는 앉아 있는 승현이의 손바닥에 로션을 고루 문헌 채 아동의 손목을 잡고 함께 일어난다. 그리고는 아동의 몸을 돌려 벽면에 붙어 있는 거울을 향해 서게

한다. 승현이는 거울에 비친 자신의 모습을 쳐다보지 못한다. 시선은 밑을 향해 있다. 치료자는 승현이가 로션이 묻은 손바닥을 거울에 찍을 수 있도록 아동의 손등 위에 내 손을 포갠다. ‘하나 두울 셋’ 숫자를 세는 동안 승현이와 치료자의 손은 거울에 붙어 있다가 떨어진다. 선명하게 승현이의 손모양이 로션으로 그려진다. “와! 이게 네 손바닥이야. 손금도 선명하게 보이네에” 치료자는 승현이가 거울에 박힌 자신의 손모양을 볼 수 있게 하기 위해 아동에게 말을 건넨다. 그러자 승현이는 거울을 한번 힐끗 본다... <중략>... 승현이에게 눈을 감도록 하고나서 치료자는 자신의 코에 로션을 살짝 바르고 숨공(숨뭉치)을 붙인다. 마치 빼어오와 같은 모습에 치료자는 아동이 미소를 지을 수 있기를 희망한다. 그러나 아동은 치료자를 한번 힐끗 쳐다볼 뿐 웃지 않는다. 그리고는 둘이 힘을 합쳐 입김을 ‘후’하고 붙여 치료자의 코에 붙은 숨공을 떨어뜨린다. 치료자는 다시 아동의 코에 로션을 조금 묻혀 숨공을 붙여준다. 그리고 아동에게 거울로 모습을 한번 보라고 이야기한다. 그러자 승현이는 순간적으로 고개만 돌려 거울 속에 비친 자신의 모습을 힐끗 쳐다본다.(2005/11/10)

그런데 승현이의 ‘힐끗 보기’는 ‘쳐다보기’의 수준이 아니다. ‘쳐다보기’는 보인다는 말과 달리 능동적인 행위 요소가 내포되어 있다(강희연, 2006). ‘힐끗 보기’란 타인이 자신이 본 것을 알아차리지 못하게 살짝 보거나 자신도 모르는 사이 살짝 보게 되는 것, 혹은 자신은 내키지 않음에도 타인의 요구에 의해서 봐야 될 경우에 주로 발생한다. 즉 보려고 하는 의지인 능동적인 행위 요소와 더불어 타인의 요구에 영향을 받는 수동성이 상당히 강조되고 있음을 알 수 있다. 승현이는, 보려고 하는 의지보다도 치료자가 보라고 요청하는 지시에 의해 ‘보기’를 강요받고 있다.

그런 모습을 보며 치료자는 승현이와 자연스럽게 접촉할 방법을 강구한다. 접촉은 ‘함께 있음’을 느끼게 하는 매개라고 생각하면서 ‘불안’이나 ‘초조’의 의미가 아닌 ‘안도’와 ‘편안함’으로 ‘함께 있음’의 느낌을 공유할 수 있도록 치료자는 다양한 노력을 기울인다. 그래서 치료자는 치료자의 코에 숨공을 붙이고 아동과 치료자는 함께 붙어 떼어내는 놀이를 시도한다. 그냥 숨공붙기를 하는 것보다 좀 더 아동과의 앉은 거리를 좁히고자, 또 웃지 않는 아동에게 예상치 않은 행동으로 미소를 자아내고자 치료자의 코에 숨공을 붙이고 아동을 바라본다. 치료자는 어른은 어처구니없는 그러한 행동을 하지 않을 것이라는 아동의 고정관념을 깨주고 싶었다. 아동에게 기존과는 달리 느껴지는 성인의 ‘다른 이미지’를 심어주기 위해서. 왜냐하면 Levenson(1972)

의 표현대로 대인관계적 경험을 통합하는 아동의 '체계'에 의해 승현이가 가진 성인에 대한 이미지는 이미 고정되어 있기 때문에 아동은 치료자를 기존 성인과의 경험에 의해 '역시 그럴 것'이라고 미리 예상하고 있는 것이다. 그러므로 치료자는 성인의 예상과는 다른 모습으로 인해 아동 역시 스스로를 '다르게 느끼도록' 돕기를 원한다. 좀처럼 웃지 않는 아동인 자신이 자기도 모르게 웃을 수 있다는. 무엇보다 웃음은 경직되어 있는 상황을 한층 부드럽게 만들 수 있다. 그런데 아동의 신체가 '뻣뻣하게' 경직되어 있는 것과 마찬가지로 승현이의 '보기'도 자연스럽게 못함을 알게 된다. 익숙한 경험은 그것이 재현되는 상황을 편안하고 자연스럽게 받아들일 수 있게 한다. 그러나 아동에게는 치료자가 시선을 마주치는 상황도 역시 '부담'으로 지각되는 것 같다. 그럼에도 불구하고 치료자로서, 접촉에 대해 승현이가 '부담'을 '친밀함'으로 받아들일 수 있도록 하기 위해, 접촉에 대한 의미와 느낌을 공유할 수 있게 하기 위해 상호작용을 지속한다. 그런데 아동의 반응에 따라 치료자의 접촉의 강도와 수준은 달라진다. 아동은 그러한 치료자의 반응에 나름대로 또 반응한다. 그렇게 상호작용은 계속된다.

3) 어색함

<3>

승현이와 마주 앉은 채 치료자는 호일에 싼 칸초(과자이름)를 보여준다. 그리고는 승현이에게 눈을 감으라고 말한다. 승현이가 눈을 감자 치료자는 왼팔 상의의 왼쪽 팔꿈치 안쪽 옷에 호일에 싼 과자 하나를 감춘다. 그리고는 쉽게 그 과자를 찾지 못하도록 팔꿈치 접혀진 옷의 주름으로 교묘하게 그것을 감춘다. 그리고는 승현이에게 더 다가가 앉는다. 눈을 뜬 승현이는 과자를 눈으로 찾는다. 그러나 아이가 쉽게 찾지 못하자 치료자는 아동에게 힌트를 주다며 공중에 원을 긋는다. "힌트! 이 근처에 있어" 힌트가 주어지자 승현이는 그다지 어렵지 않게 과자가 있는 부분을 맞춘다. 그러나 적극적인 아동의 움직임은 동반되지 않는다. 다만 치료자의 팔꿈치 부분을 손가락으로 가리키는 등 마는 등 팔을 조금 들어 공중에다가 가로짓고 만다. 치료자는 "어디?"하고 모르는 척 반문한다. 승현이는 아무 말도 하지 않고 다시 한 번 손가락으로 치료자의 팔꿈치 부분을 힘없이 가리키고 팔을 내려버린다. 치료자는 승현이의 손을 잡는다. 그리고 승현이와 함께 잠시 전에 가리켰던 팔꿈치 부분은 다시 한 번 더듬어 본다. 그리고는 함께, 치료자의 옷에 숨겨진 과자를 찾아낸다.(2005/11/24)

사례<3>에서 보는 것처럼 승현이는 치료자의 말을 저항

없이 잘 따른다. 눈을 감으라 하면 감고, 찾으라 하면 찾는다. 그러나 아동에게 능동적인 힘은 느껴지지 않는다. 경직되어 있는 몸과 들리지 않는 아동의 목소리는 함께 하는 치료자를 상대적인 수다쟁이로 만들어 버린다. '과자를 감추고 찾는' 놀이는 상호작용하는 주체들 간의 능동성을 요구하는 활동이다. 한 사람이 과자를 감추는 적극적인 행동을 취하면 다른 한 사람은 숨겨진 그 과자를 능동적으로 찾아야만 한다. 그러나 승현이는 과자가 어디 있는지 알아도 자신의 몸을 움직이고 치료자의 몸을 뒤져서 그것을 찾아내지 못한다. 다만 팔을 약간 펴다 만 상태로 과자가 숨겨진 치료자의 몸 근처를 향해 손가락으로 찌르다마는 '어색한 몸짓'만 보일 뿐이다. 하지만 그런 상호작용 속에서 치료자는 아동의 그 '어색한 몸짓'이 바로 수동성을 탈피하려는 아동의 노력이라는 것을 알게 된다. 자발적으로 행동하고 싶지만 잘 되지 않는 아동의 행위, 즉 '어색한 몸짓'에서 절실한 모습을 보게 된다.

치료자는 아동이 스스로 과자를 찾는 자발성을 갖기를 희망한다. 그것은 수동적이고 경직되어 있던 아동에게 힘이 생겼음을 나타내는 것이다. 수동적이고 무반응하던 아동이 자신의 의사를 공중을 가로짓는 행위를 통해 표현하긴 하였지만 아직 아동은 적극성을 동반한 채 치료자의 옷 속 과자를 찾지는 못한다. 그래서 치료자는 '보조자아(auxiliary ego)'의 역할을 담당한다(이재훈·이해리 역, 2002). 아동의 자아의 일부가 되어 아동이 하지 못하는 일을 같이 처리해 준다. 보조자아란 아동의 자아기능이 아직 미숙할 때 어머니와 같은 중요한 타인이 아동의 기능을 같이 담당하는 융합과 같다. 승현이는 자신이 하는 일에 대한 치료자의 감정반영을 직면으로 인식했다. 꾸중과 혼남이 반복적인 아동의 삶에서 치료자의 감정반영은 이때까지는 아동이 받아들이기 어려운 것처럼, 자신을 향한 과도한 관심이나 비난으로 인식되는 것처럼 보였다. 마치 접촉을 아동이 불편해하는 것처럼. 그래서 우선은 언어 이전의 놀이를 위주로 아동이 의식적으로 알아차리지 못하도록 아동에게 자연스러운 범위에서만 감정반영을 했고 대신 접촉놀이를 통해 아동에게 필요한 것들을 충족시켜주려 노력하였다. 그리고 나서 아동이 자발성을 가지고 행위를 하는 힘이 점차 늘어갈 때 치료자는 감정을 반영하는 횟수도 늘려갔다. 즉 치료자는 아동이 보조자아의 힘을 빌지 않고 대등하게 주체 대 주체로 상호작용하게 될 때를 기다려 점점 아동이 스스로를 인식하고 자각할 수 있는 언어적, 비언어적 거울이 되어주려 노력했다.

4) 웃음

<4>

1m 쯤 거리를 두고 승현이와 치료자는 마주 앉는다.

치료자는 숨공을 꺼내 반은 승현이 앞에, 반은 치료자 앞에 놓는다. 그리고는 눈싸움처럼 ‘숨공 눈싸움’을 할 거라고 말한다. 치료자는 얼굴에는 던지지 말자고 구조를 한다. 아이는 머뭇거리다. 우선 치료자는 “배 째”이라고 말을 한다. 그 말이 끝나자마자 아동의 배 부분에 숨공 하나를 던진다. 아동도 치료자 배를 향해 숨공 하나를 던진다. 아동이 던진 숨공은 치료자 배 째 근처에도 오지 못한 채 떨어지고 만다. 치료자는 “무릎”하고 말을 하면서 숨공을 또 던진다. 아동도 잠시 후에 치료자 무릎을 향해 숨공을 던진다. 치료자는 “손”하면서 숨공을 던진다. 의도적으로 두 개를 함께 던진다. 그리고는 “우잉, 두 개네”하고 모르는 척, 우스꽝스럽게 말한다. 그 말을 듣자 아동은 미소를 짓는다. 승현이와 치료자의 템포는 빨라진다. 아동도 두 개를 던진다. 그리고 치료자는 “일어나서...”하고 말한다. 승현이와 치료자의 눈싸움은 본격적으로 시작된다. 치료자는 던지고 피한다. 그러자 아동은 치료자에게 숨공을 두 개... 세 개...몽텅이로 던지기 시작한다. 경직되었던 아동의 몸은 유연해지고 발걸음이 빨라진다. ‘씩씩’거리는 숨소리와 함께 입에서 웃음소리도 들린다. 크고 선명하지는 않지만 그것은 분명 웃음이다. 한동안 치료자와 아동은 눈싸움을 하면서, 땀과 웃음과 긴장을 흘려버린다. 그리고 눈싸움이 끝나자 치료자는 아동을 편안하게 방석에 기대게 한다. 그리고 축축이 이마에 배인 땀을, 상기된 아동의 뺨을, 물수건으로 살며시 매만져준다.(2005/12/15)

눈싸움을 하면서 승현이는 처음으로 웃는다. 뻗뻗하고 경직되었던 아동의 몸도, 치료자의 얼굴도 못 쳐다보던 아동의 눈도 자연스럽다. 치료자는 아동을 달리 본다. 그동안 치료자가 가졌던 아동에 대한 인식이 달라짐을 느낀다. 위축되고 힘이 없는 아동으로, 자신도 모르게 규정해가던 생각을 편견이었다고 과거형으로 바꾸게 되는 순간이다. 이제 치료자는 아동의 잠재력을 본다. 치료자의 우스꽝스러운 실수의 말과 행동에 대한 아동의 인식이 미소를 불러 일으킨다. 아동 역시 강요하고 다그치는 성인의 이미지에 대해 변화를 감지한다. 그것이 ‘관계’를 부드럽게 한다. 시키고 시킴을 당하던 ‘상하관계’가 ‘숨공눈싸움’ 놀이를 통해 ‘대등한 관계’로 변화한다. 거기에 ‘성인의 실수’가 아동에게 ‘동질감’을 가져다준다. 치료자의 우스운 말소리가 아동의 컷전을 어루만진다.

한편 아동의 흥분을 ‘진정’시키는 것도 접촉을 통해 이루어지는 것을 알 수 있다. 상기된 볼에 닿는 차가운 수건을 통해 아동의 흥분을 ‘담아주는’ 치료자의 손은 아동에게 ‘진정’을 의미하게 된다. 의미가 상황에 따라 역시 달리

해석되는 순간이다. 중요한 것은 상호작용의 주체들이 그 의미를 어떻게 해석하고 공유하느냐라는 것이기에 치료자와 아동은 점차 접촉의 의미를 공유하며 관계를 발전시킨다.

5) 머뭇거림의 전환

<5>

자신의 왼손 손바닥위에 치료자는 하얀 색 존슨즈 로션을 꾸욱 눌러 찐다. 그리고 승현이의 왼손 손목을 치료자의 왼손으로 살짝 잡는다. 그리고 치료자는 묻는다. “어떤 노래 불러줄까?” 승현이는 대답이 없다. 묻지 않고 아동에게 노래를 불러줬었는데 갑작스러운 치료자의 질문이 의아한지 아동이 치료자를 잠시 쳐다본다. 치료자는 능청스럽게 말한다. “개나리꽃, 반짝반짝 작은 별, 엄마가 섬 그늘에... 이 중에 하나 골라” 승현이는 다시 고개를 숙인다. 그리고는 잠시 후에 입을 연다. “모르겠어요...”(2006/3/2)

치료자는 대개 아동에게 무슨 노래를 듣고 싶냐고 묻지 않고 노래를 부르며 로션을 발라주었다. 왜냐하면 로션을 바르면서 하는 접촉은 특정 노래의 선택이 중요하기 보다는 그 순간 아동과 치료자가 만들어가는 느낌의 공유 때문에 소중한 것이기 때문이다. 그래서 사실, 로션을 바를 때에는 느린 리듬의 편안함을 제공하는 것이라면 아무 것이라도 무방하다. 그런데 이 날, 치료자는 아동에게 질문을 한다. 그리고 승현이는 한참을 망설이고 머뭇거리다가 “모르겠다”라고 대답한다. 아동의 그 대답은 정말, 그 노래를 몰라서도 아니고 귀찮아서도 아니다. ‘이걸 할까, 저걸 할까’ 하는 갈팡질팡 선택의 기로에 선 ‘모름’도 아니다. 아동에게 ‘모르겠다’라는 것은, 치료자에게는 ‘아직 말할 준비가 되지 않았다’라는 의미로 받아들여진다. 그럼에도 불구하고 아동은 처음으로 발화를 시작한다. 이것은 역으로, 아동이 외부로 자신을 표현할 준비가 되어 있음을 암시하는 증거가 된다.

<6>

치료자는 손바닥 등을 합친 크기 정도의 쿠션을 가져와 바닥에 놓는다. 그리고는 아동을 자리에서 일으킨다. 놀이실 벽면의 양쪽 중앙에 방석을 가져다 놓는다. 그러는 사이에도 아동은 엉거주춤 서 있다. 치료자는 놀이실 가운데로 아이를 데려와 “이제부터 축구를 할 거야.”라고 말한다. 그래도 아동이 어떻게 해야 할지를 모르는 것 같은 눈치에 치료자가 먼저 쿠션(공)을 발로 차면서 공격한다. 아동의 골대로 내 쿠션이 들어간다. “와!” 치료자는 의도적으로 크게 환호성을 외치며 “좋아라 박수를 친다. “1: 0. 내가 이기고 있다.”

치료자는 다시 쿠션을 발로 차면서 공격을 한다. 엉거주춤, 머뭇거리던 승현이가 자신의 골대(방석)를 지키기 위해 방석 앞으로 간다. 그리고는 치료자가 쿠션을 집어넣지 못하도록 두 무릎을 굽혀 치료자가 찬 쿠션을 막는다. 그리고 자기 발 앞에 떨어진 쿠션을 걷어찬다. 그래도 치료자는 쿠션을 빨리 발로 잡고 쿠션을 승현이의 방석에 놓으려고 열심히 노력하는 시늉을 한다. 그러자 승현이가 움직인다. 공을 발로 차면서 치료자의 골대로 돌진한다. 치료자는 “어, 어...”하면서 어설피게 막으려는 시늉을 한다. 치료자의 의도대로, 승현이가 몰고 온 쿠션은 치료자 쪽 방석 위에 살짝 었한다. “와!” 승현이의 골에 치료자는 환호성을 질러준다. “대단한데...” 짧은 치료자의 격려와 머리를 쓰다듬는 접촉이 이루어진다. 맥을 끊지 않기 위해 치료자의 공격이 곧바로 이어진다. 주고받고 뺏기고 빼앗는 행동이 좀 더 적극성을 띤다. 한동안 이러한 행동들은 계속된다. 그리고는 치료자가 쿠션을 잡는다. 치료자의 공격은 골로 이어진다. 이어서 승현이의 공격이다. 치료자는 열심히 승현이의 쿠션을 빼앗으려 한다. 승현이는 빼앗기지 않으려고 보다 적극적으로 움직인다. 그리고는 치료자 골대에 쿠션을 넣는다. 치료자는 승현이를 보고 숨을 헐떡거리며 묻는다. “몇 대 몇이지?” “2:2” 곧바로 이어진 승현이의 헐떡거리는 대답이다.(2006/4/12)

축구를 하면서 승현이는 처음에는 머뭇거리고 엉거주춤한다. 그러다가 점차 적극성을 띠게 된다. 적극성은 활동에의 ‘몰입’을 가져온다. ‘몰입’은 또 적극성을 불러들인다. ‘몰입’은 자기 자신도 잊게 하는 것 같다. 자기 자신을 의식하지 못하기 때문에 아동은 더욱 ‘몰입’하게 된다. 그 ‘몰입’이 결국 자연스러운 ‘대화’를 이끌어낸다. 아동은 치료자가 ‘몇 대 몇’이냐고 물어본 질문에 ‘머뭇거림’ 없이 “2 : 2”라고 대답한다. 자신이 동점을 만들었다는 것에 대해, 지고 있지 않음을 드러내기 위한 아동의 ‘빠르고 명쾌한’ 대답이다. 여기서 연구자는 아동의 ‘잠재력’을 본다. 활동에 ‘몰입’할 때 현 상태의 자신을 의식하지 못하는 아동에게, 이기려는 욕구가 있는 아동에게 ‘몰입’을 통한 ‘즐거움’과 ‘성취’를 맛보게 하고 싶어진다. ‘몰입’을 통해서 아동은, 그간 치료자로서 그렇게도 떨쳐 버려주고 싶어도 쉽지 않았던 ‘머뭇거림’을 스스로 걷어 내가고 있다. ‘몰입’을 통해 아동은 스스로, 그간 치료자가 그렇게도 하고 싶었던 ‘자연스러운 대화’를 시작할 계기를 만들어가고 있다.

그러나 한번 ‘몰입’은 영원한 ‘몰입’이 아니다. 헐떡거리던 숨이 진정되고 몰아(沒我)의 상태에서 벗어나게 되면 승현이는 다시, 치료자에게 보여주던 평소의 ‘머뭇거리’는 모습으로 회귀한다. 치료자와 아동과의 상호작용에서는 그

렇게 ‘당겨줌’과 ‘돌아감’이 지속적으로 반복된다. 그러나 상호작용 속에서, 치료자는 아동을 틈만 나면 ‘당겨주려’ 노력한다.

<7>

“풍선치기를 할거야, 근데 너랑 나랑은 몸의 두 군데만 사용할 수 있어. 난 머리랑 오른 손. 너언?” 치료자는 아동과 거리를 두고 마주본 채 서있다. 그리고 부풀어 오른 풍선을 쥐고 승현이를 보고 말을 건넨다. 아동이 치료자의 선택을 보고 선택을 쉽게 할 수 있게 하기 위해 치료자가 먼저 신체 두 곳을 정한다. 승현이는 머뭇거리다. 치료자는 기다려준다. 아동이 말을 못하자 치료자는 “선생님이랑 같은 곳을 해도 돼”라고 말해준다. 아이는 또 머뭇거리다. 그러다가 입을 열고 작은 소리로 말한다. “오른손, 머리”(2006/4/19)

‘언제까지 기다려줘야 하나?’ 짧은 시간이지만 결정해야 하는 치료자의 갈등의 폭은 깊다. 아동에게 ‘짐(burden)’과 ‘힘(power)’ 사이에서의 갈등인 ‘머뭇거림’이 보이는 동안 아동의 ‘준비됨’의 여부를 가늠해야하는 치료자의 갈등 역시 존재한다. 적절한 ‘기다림’은 아동이 ‘힘’을 표명할 ‘준비됨’을 자각하도록 아동을 ‘촉진’할 수 있다. 위니컷(Winnicott)이 강조하는 바처럼, 아동이 필요할 때 곁에 있어주는 것만큼이나 필요하지 않을 때 물러나 주는 ‘안아주는 환경(holding environment)’은 중요하다(Winnicott, 1971). 물론 그 기준은 ‘적절함’에 있다. 기다려주는 시간이 짧으면 아동은 자신을 표현하지 못할 것이고 기다려주는 시간이 길면 아동의 부담은 커지게 될 것이다. 더욱이 아직 준비도 되지 않았는데 ‘기다림’이라는 것으로 아동의 ‘힘’을 보고자 하는 나의 시도는 아동에게는 ‘짐’을 넘어 ‘추궁’의 의미일 수도 있다. ‘언제까지’ 기다려줘야 아동이 ‘적절하게’ 자기를 표현할 수 있는 ‘도전’을 감당해내게 되는가? 아동과 상호작용을 하는 내내, 치료자의 고민은 지속된다. 이러한 ‘상대적’ 느낌 속에서 아동과 치료자는 상호작용을 행해간다.

6) 힘의 표출

<8>

세로로 긴 타월을 승현이와 함께 마주 잡고 치료자는 조금 높은 위치에 선다. 그리고는 승현이에게 치료자보다는 조금 낮은 위치에서 수건을 팽팽하게 잡도록 요구한다. 승현이가 세로로 긴 타월을 팽팽히 잡자 치료자는 탁구공 하나를 수건에 굴러준다. 그러자 승현이는 탁구공이 수건에서 떨어지지 않도록 조심스럽게 수건을 겹쳐 잡아낸다. 반대로 승현이가 치료자에

게 탁구공을 굴려줄 차례이다. 승현이는 치료자가 자신에게 전해준 방법과는 다르게 탁구공을 굴려준다. 높은 위치에서 자연스럽게 수건을 따라 공이 굴러가게 하는 것이 아니라 수건을 약간 접었다 폈을 때의 반동으로 탁구공이 튀도록 하면서 공을 굴려 보내고 있다. “어, 그거 새로운 방법인데...” 이어서 치료자는 승현이가 한 방식을 따라 공을 굴려 보낸다. 몇 차례 승현이가 행동으로 제시한 방법으로 ‘수건에 탁구공 굴리기’는 반복된다.(2006/ 8/3)

아동은 ‘자기의 방식’을 창조해낸다. 이제는 ‘수동적’으로 치료자가 시키는 것을 따라하는 존재로서가 아니라 새로운 행동을 창조하는 ‘능동적’ 자세를 취하는 존재로 치료자의 행동을 유도하고자 한다. 치료자는 승현이의 행위를 ‘수용’하기로 선택한다. 그래서 아동이 제시한 방법을 따라한다. 아동은 놀이실 안에서 좀 더 ‘자유스러워’진다. 자신의 판지(판청)가, 그것을 행하는 아동 자신이, 비난의 대상이 아니라는 것을 확인 해가는 것 같아 아동은 좀 더 편안해 보인다.

<9>

치료자는 ‘따르릉’하자고 아동에게 말을 건넨다. 그리고는 아동과 발바닥을 마주대고 눕는다. 우리는 마치 자전거를 타는 것처럼 서로 발바닥을 붙인 채 다리를 움직인다. “따르릉 따르릉 비켜나세요. 자전거가 나갑니다. 따르르릉, 빨리!”하고 치료자는 노래를 하다가 갑자기 “빨리!”하며 신호를 준다. 그러자 치료자와 아동의 다리 움직임이 빨라진다. ‘천천히!, 빨리!’하는 치료자의 신호와 함께 노래와 활동이 이어진다. 노래가 끝나자 치료자는 자리에서 일어나 앉는다. 그리고 누워있는 승현이를 일으키려고 아동의 두 손을 잡는다. 승현이는 일어나려는 듯 하다가 태도를 바꾸어 치료자가 일으키지 못하도록 온 몸에 힘을 준다. 치료자가 다시 일으키려 하자 아이는 더, 몸에 힘을 주고 안 일어나려 한다. “오! 힘 세인데...” 치료자는 ‘한번 해보자’라는 식의 뉘앙스를 풍기며 말을 건넨다. 아이는 더 몸을 뻗뻗이 경직시킨다. 치료자는 아동을 보며 더 뻗뻗하게 해보라고 말을 한다. 그러자 아동은 최선을 다해 몸을 굳힌다. 치료자는 ‘더 굳게 해보라’고 말을 한다. 아동의 행동이 이어진다. 이어서 치료자는 몸을 ‘오징어처럼’ 흐물흐물하게 만들어 보라고 이야기한다. 아동은 몸의 경직을 풀고 힘을 뺀다. 치료자는

‘나무토막처럼, 오징어처럼’ 잘 변신한 아동의 ‘대담함’을 격려한다. 그리고 아동의 손을 잡고 일으킨다. (2006/8/31)

치료자가 일으키려 하는데 아동은 일어나지 않으려 한다. 이러한 상황은 아에게 자신에게 ‘힘’이 생겼음을 나타내는 것일 수 있다. 한편으로는 자신의 ‘저항’에 치료자가 어떻게 반응을 할까를 테스트하려는 것일 수도 있다. 아무튼 승현이는 치료자가 일어나도록 요청하는 그 행동을 하지 않는다. 그러기에 치료자는 아동의 이러한 반응에 ‘역설적’으로 대처해야만 한다. 아동이 하려는 의도대로, 보다 ‘뻗뻗하게’를 요구하다가 아동이 힘이 빠질 때 쯤 보다 ‘흐물하게’ 몸을 만들 것을 요구함으로써 아무도 굴복했다거나 굴복시켰다는 ‘감정의 상함’이 없이 ‘상하(上下)의 상호작용이 아닌, 동등한 상호작용’을 경험하게 된다.

7) 장난

<10>

승현이와의 마지막 날이다. 승현이가 어머니보다 먼저 상담실로 경쾌하게 뛰어 들어왔다. 그리고는 “안녕하세요”하고 건성건성 인사를 한다. 그러더니 반갑게 맞이하는 치료자를 향해 “화장실 급해요”하며 화장실로 뛰어간다. 몇 분이 지나자 승현이는 치료자가 기다리고 있는 소파로 다가왔다. “오늘은 지난번에 선생님이 말한 것처럼 엄마랑 노는 거야. 엄마랑 노는 거 알지?” 치료자는 다시 확인 차 아이에게 말을 건넨다. 그러자 승현이는 “아니여어. 엄마랑 몇시 몇분 몇초부터 노는 건데요? 언제 어디서 하는 건데요?”하며 빠른 말투로 장난을 쳐 온다.(2006/11/2)

이렇게 승현이는 행위의 변화를 이끌어내며 ‘세계-내-존재’로서의 한계를 깨고 ‘세계-에로-존재’로 지향한다. 그러나 변화의 관점에서 보면 ‘세계-에로-존재’ 역시, 순간순간 ‘세계-내-존재’일 수밖에 없다. 승현이와 1년 정도 치료놀이 상호작용을 하면서 아동에게는 많은 행위의 변화가 일어났다. 놀이실이라는 접촉의 장에서 보여주는 행위의 변화가 그러했고 어머니를 통해 전해들은 이야기 속에서 알게 된 아동의 변화도 그러했다. 그러나 처음에 목표로 잡은 ‘자연스러운 눈 접촉’이 안 된 채 종결하게 되어 치료자로서는 아쉬움이 남는다. 아동과 눈 접촉이 많아졌다 하더라도 치료자가 원했던 만큼의 ‘자연스러움’은 아니었기 때문이다. 여기서도 치료자는 아무리 하려고 해도 ‘할 수 있음’을 더 이상 할 수 없는 치료자가 어찌할 수 없는 것이 너무 많은, ‘한계’를 느끼게 된다. 결국 아동이란 한 인간에게 지배되지 않는 상호작용의 한 주체임을 절실히 깨

2) 이 시기에 승현이는 어머니의 말과 행동에 “사사건건 따지를 걸어서” 어머니를 힘들게 한다고 했다.

달게 되면서 치료자와 승현이는 종결하게 된다. 치료놀이 상호작용은 종결되었지만 아동은 지금 상태의 '세계-내-존재'로서 머물지 않고, 변화된 어머니와 변화된 환경, 그리고 변화된 자신을 바탕으로 '세계-에로-존재'를 향해 갈 것이다. 아동은 앞으로도 변화될 '가능성'을 가진 '무한'의 존재로 자신을 재구성해 갈 것이고 그 '가능성'은 상호작용 속에서 이루어질 것이다. 아동은 관계를 통해 이미 그럴 수 있는 힘을 갖게 된다.

2. 위축된 아동의 변화된 상호작용의 의미

아동의 변화가 드러나게 된 이유와 아동의 변화된 상호작용이 갖는 의미들을 알아보기 위해 연구자는 치료놀이 상호작용 현상을 꼼꼼 들여다보았다. 아동과 치료자의 상호작용은 서로 순환적 영향을 주고받아 의식하지 못하는 사이 보이지 않는 역동을 형성하고 만다. 그렇기 때문에 치료놀이 상호작용이라고 하는 흐름의 모든 행위 속에는 다음의 4가지 의미인 '만남', '책임', '재구성', '몰입'이라는 역동이 있음을 발견하게 된다. 아동의 의미인식은 역시, 아동의 상호작용 행위의 변화를 불러일으킨다. 다음의 의미들은 현상학에서 중요시하는 시간, 공간, 관계, 활동을 중심으로 구성되었다.

1) 만남

치료놀이를 하게 된 승현이의 목표는 다름 아닌 '변화'에 있었다. 아이에게 요구되는 변화란, 기존에 행했던 대로 행동하지 않는 것이었다. 행동의 변화는 내면의 변화로부터 유발되는 것이기에 아동의 변화는 내면적 변화를 동반해야 했고 아동의 내면을 바꾸기 위해서는 내면이 어떤지를 아는 것이 우선이었다. 아닌게 아니라 내면이란 본질과 관련된 물음이었기에 변화를 알기 위해서는 본질을 아는 것이 필요했다. 본질에 관한 물음은 '실존'이란 '본질'에 앞섬을 강조한 사르트르(Sartre)의 말을 빌면(이서규 역, 2003), 실존을 통해 설명될 수 밖에 없다. 아동의 변화가 어떻게 이루어졌는가를 아는 것은 그때그때 부딪치는 그들의 실존적 차이를 비추어 봄을 통해서만이 가능할 수 있었는데 실존이란 어떤 상황에서건 '나를 찾는 것'이며, 그런 맥락에서 변화란 '나를 찾아가는 과정'이기도 했다.

그렇게, '나를 찾아가는 과정'이라는 변화의 시작은 '만남'을 통해 이루어졌다. 우선 공간적 만남이 이루어졌다. 치료놀이를 하게 되는 순간, 승현이는 일상세계와는 또 다른 공간에 참여하게 된다. 그곳이 '놀이실'인데 일상에서는 통용되지 못하는 것이 인정되는 특별한 장소인 '놀이실'에서 처음에 아동은 이질감을 느낀다. 익숙지 않은 치료자라는 타자의 접근을, 자의든 타의든 허용해야 하는

'만남'의 장소인 '놀이실'에서 아동은 지금까지의 일상과는 꽤나 다른 경험을 하게 된다. 일상에서 통했던 방식이 놀이실에서는 관찰되지 않는다. 즉 아동에게 놀이실은, 치료자가 다친 데가 없는지를 돌보아주는 곳이고 자기를 지금 상태 그대로 인정해주는 곳이기도 하다. 한편으로는 치료자가 준비해 온 놀이가 있고 거기에서의 약속을 따라야 하는 곳이기도 하다. 아동은 치료놀이 초기에 치료자와의 이러한 상호작용에 이질감을 느낀다.

그런 까닭에 아동은 기존의 방식을 고수하려고 필사적이다. 어머니에게 했던 예전의 방식대로 치료자를 대하려고 해 치료놀이 초기에 치료자를 시종일관 경직된 채 대하였다. 특별한 공간이지만 아동은 타인을 대하는 데에 있어서 기존과 '동질적'인 상호작용 방식을 드러낸다. 그러던 아동이 점차 놀이실이라는 공간을 '시험장'으로 활용하기 시작한다. 이를 테면, 아동은 저항과 퇴행을 드러내면서 놀이실이라는 공간은 어떤 곳이며 그 속에 존재하는 치료자는 어떠한 사람인가를 끊임없이 확인해보고자 한다. 승현이는 몸을 일으키려는 치료자의 움직임을 따르지 않고 누워서 힘을 줌으로써 즉, 치료자의 요구를 따르지 않음으로써 치료자가 어떻게 행동하고 반응하는지를 살펴보려 한다. 그것이 바로 시험장에서의 치료자에 대한 확인을 위한 시도이다. 아동과의 '만남'은 놀이실을 '시험장'으로 만들지만 '시험장'이 된 놀이실은, 아동이 기존에 형성해 왔던 모든 사람에 대한 이미지들을 전환시킬 계기들을 점점 확고히 다져가는 통로가 되기도 한다. 그렇게, 치료자와 아동은 놀이실에서의 '만남'이라는 계기를 통해 관계를 맺어가기 시작한다.

그런데 놀이실이라는 공간적 만남은 반드시 시간적 만남을 동반한다. 아동과 치료자는 만남을 통해 각자 스스로 '나를 찾아가는 과정'을 '세계-내-존재'로서 밟아 나가게 된다. 그런데 각 주체의 만남이 항상 동일하지 않다는 데에서 흥미로운 점을 발견할 수 있다. 같은 아동에게 치료자가 똑같은 상호작용을 시도하더라도 그때그때 보여주는 아동의 반응은 동일하지 않았다. 시간적 흐름에 따라 만나는 아동은 같은 아동이지만 꼭 같은 아동만은 아니었다. 승현이는 탁구공 굴리기 놀이에서 자기만의 방식을 창조해 낸다. 수건위로 굴러오는 탁구공을 못 잡을까봐 경직되어 있었던 아동의 불안은 시간이 지나 다시 그 놀이를 하게 되었을 시점에는 보이지 않았다. '지금-여기'에서 이루어진 아동과 치료자와의 만남은 '그때-거기'에서 만난 아동과 치료자와의 만남과는 분명 다른 것이었다. 시간의 흐름에 따라, '나를 찾아가는 과정'을 따라, 아동과 치료자가 도달한 지점의 상태에 따라, 같은 놀이라는 외부의 모습은 일정했지만 내면은 분명 달라져 있었다. 그렇게 '나를 찾아가는 과정'은 기존의 '나를 넘어서는 과정'이 되어가고

있음에 틀림없었다.

시간, 공간을 둘러싼 만남만큼이나 중요한 만남이 또 있다. 그것은 주관적이고도 독특한 심리적 만남이다. 항상 소극적이던 승현이가 ‘숨공눈싸움’을 할 때는 예외라는 것을 아는 치료자의 ‘알아차림’이 바로 그것이다. 치료자의 ‘알아차림’을 통해 승현이는 치료자와 ‘좋게’ 느껴지는 경험을 할 수 있었다. 그런데 경험은 주관적으로 처리되기 때문에 모든 아동에게 좋게 느껴지는 객관적인 의미의 좋은 타인이란 존재하기 어렵다(Mitchell & Black, 1995). 서로에게는 ‘좋게’ 느껴지는 주관적인 경험의 중요성이 강조되는데 그런 맥락에서 치료자에게 있어 ‘알아차림’이란, 아동의 신호를 민감하게 해석하는 치료자의 ‘민감성’과 다름 아니다. 그렇다면, 아동에게 있어 ‘알아차림’은 어떠한 것인가? 아동의 처음 ‘알아차림’은 치료놀이가 진행되면서 점차 변화된 ‘알아차림’이 된다. 승현이는 처음에 치료자를 자신의 행동을 추구하고 재촉하는 ‘감시자’로 알아차렸다. 그리고나서 자신과 재미있게 놀아주는 ‘색다른 사람’, ‘우스운 사람’으로 알아차렸다. 그러한 과정을 거치면서 아동은 치료자를, 자신을 수용해주는 ‘신뢰할 만한’ 사람으로 알아차리게 된다.

2) 재구성

아동이 달라지고 있다는 것은 아동이 자신을 ‘재구성’하고 있다는 것에 대한 증명이다. ‘지금-여기’에서 아동의 실존은 분명 ‘세계-내-존재’지만 ‘세계-에로-존재’로 발돋움하면서 스스로를 재편성하고 있음을 나타내는 것이다. 아동은 자기 자신에 대한 이미지들을 재구성하게 되기 때문에 더 이상 자신을, 기존의 자신의 ‘틀’에 가두지 않는다. 어머니의 손에 이끌려 치료놀이 상호작용을 하게 되면서도 아동은 치료자가 제공하는 구조, 도전, 개입, 양육의 치료놀이 원리에 입각한 상호작용을 꺼려했다. 때로 승현이는 치료자의 ‘구조’를 “추궁”으로, ‘양육’을 “불편함”으로 받아들였다. 그러던 승현이가 치료자의 ‘양육’을 받아들임으로 자신을 “사랑스러운 존재”로 인식해 가기 시작하고 ‘구조’를 받아들임으로 “질서”를 예측해간다. 또한 ‘도전’을 받아들임으로 “성취”를 맞보고 ‘개입’을 받아들임으로써 타인과 “함께 하는 즐거움”을 알아간다. 아동은 치료자와 상호작용을 하면서 타인이 자신을 보는 대로 자신을 보게 된다. 긍정적으로 보는 치료자의 눈을 통해 아동은 자신에 대한 인식의 틀을 바꾸게 된다.

이러한 재구성의 과정은 자신에게 뿐만 아니라 공간에 있어서도 예외가 아니었다. 일상세계와 동질적이거나 이질적이었던 놀이실이란 공간은 시점장으로서의 확인을 거치게 되자 점점 ‘분절’적인 곳으로 분리된다. 공간에 대한 ‘재구성’이 생겨난다. 아동은 치료자와 어머니를 달리 대하기

시작하여 때로 치료자에게는 허용하는 것을 어머니에게는 허용하지 않는다. 놀이실에서는 보다 자유스러운 것이 집에서는 어색해진다. 승현이는 상처 난 몸을 치료자에게 보이며 위로받고 싶어 했지만 어머니에게는 보여주지 않았다. 이런 식으로 놀이실에서 이루어지는 일들이 집에서는 이루어지지 않는다. 그러한 분절적인 상황들이 어머니를 더욱 힘들게 만든다. 그러나 어머니의 그러한 어려움은 어머니 역시 자신을 재구성할 수 있는 노력을 하게 만든다. 아동이 치료자와 상호작용하는 방식으로 어머니도 아동과 상호작용하면서 자신의 행위를 재구성하게 되고 행위의 재구성은 내면의 재구성을 위한 노력으로 이어진다. 결국 노력을 통해 어머니는 기존의 자신을 넘어서게 된다.

이렇게 기존의 ‘나를 넘어서는 일’, 즉 타자를 경험함으로써 서로에게 익숙해지는 일을 통해 기존의 자신을 다른 방식으로 바꾸는 것은 ‘재구성’을 통해 가능해진다. 타자의 경험을 자신의 경험 안으로 끌어들이는 것, 자신의 경험을 타자의 경험 속으로 포함시키는 ‘재구성’이야말로 ‘관계맺음’이 된다. 타자의 경험을 끌어들이는 것, 즉 새롭게 관계를 구성해 나가는 과정이 치료의 과정이다.

치료놀이에서는 또한 생애 초기, 아동의 ‘잃어버린 돌봄’을 제공하는 데 집중한다. 아동이 경험해 온 ‘초기 삶’을 치료놀이를 통해 ‘재구성’한다. 치료자는 아동을 태운 채 이불을 끌어주고 음식을 먹여주고 손을 닦아주면서 아동이 초기에 받았음직한 활동을 통한 상호작용을 지속적으로 시도한다. 치료자는 관계를 재구성하고자 노력하지만 자신에게 익숙하지 않은 활동이기 때문에, 더군다나 그 활동이 주는 메시지들을 수용하기 어렵다는 이질감 때문에 아동은 자신의 ‘선이해의 틀’에 갇혀 치료자의 ‘돌봄’을 ‘저항’으로써 방어한다. 그럼에도 불구하고 치료자는 지속적으로 상호작용함으로써 아동의 관계의 경험을 확장시켜주어야 한다. 볼노우(Bollnow, 1981)는 인간이란 ‘선이해’ 안에서 언제나 새로운 것에 부딪쳐야 하고 경험해야 하는 존재임을 강조한다. 새로 맞닥뜨리는 낯선 경험에 대해 때로 당혹하기도 하고 위협을 당하기도 하지만 그것이 사람들 자신이 현재 가지고 있는 세계 이해나 인간 삶의 이해를 새롭게 확대하거나 수정해 주기도 하는 경험(백승균 역, 1993)이기에 그것을 겪어야만 한다. 저항을 통해서건 수용을 통해서건 어떤 방식으로건 관계에 대한 선이해, 그리고 경험을 확대하고 수정하는 일은 역시 치료의 몫이다.

3) 책임

타자를 지향하면서, 즉 타자와 관계하면서 보고 듣고 행위하고 느끼고 깨닫는 것들이 변화를 가능하게 만든다. 그런 맥락에서 ‘타인과 관계를 맺는 것’은 ‘나를 넘어서서 타자를 경험’하는 일이라고도 할 수 있다. 자신의 유한성

을 인정하고 상대방인 타자에 대한 무한성을 ‘갈망’하는 일, 즉 타자를 경험하는 일은 상대방의 가능성을 높이 사는 일이 전제되어야 한다. 그러기에 치료놀이에서 치료자는 자신의 유한성을 인정하면서 아동의 무한성을 ‘갈망’한다. 여기서 ‘갈망’은 자아의 욕망을 충족시켜주고 자아의 영역을 확고히 하는 것이라기보다는 타자를 배려하는 ‘책임’을 갖도록 전환시켜 주는 것(이서규 역, 2003)이다. 타자의 무한성과 가능성을 강조하는 치료놀이에서의 ‘갈망’이란 타자에 대한 피할 수 없는 ‘책임’을 지는 것이기에 레비나스(Levinas)의 지적대로 ‘내가 존재한다는 것은 책임을 지면서 존재하는 것’이다(이서규 역, 2003).

치료는 치료자에 의해 결정되는 것이 아니라 아동 스스로 하는 것이기에 치료자는 아동을 지배할 수도 마음대로 아동을 변화시킬 수도 없다. 치료자가 그러한 무한성을 가진 타자에게 할 수 있는 것은 만난 아동에게 했듯이 다만 타자에 대한 ‘책임’을 지면서 존재하는 것, 타인을 배려하면서 현재의 자신들을 ‘넘어서려는’ 부단한 노력을 하는 것뿐이다.

치료놀이 상호작용을 하는 동안 치료자가 자신의 유한성을 인정하는 것처럼 어머니와 아동 역시 자신의 유한성과 타자의 무한성을 인식해 갈 수 있다. 치료놀이 상호작용을 시작할 시점에 어머니는 아동을 자신의 방식과 틀에 맞추어 ‘엄마가 원하는 대로’ 행동하기를 원했으며 그것을 보다 용이하게 만들기 위해 ‘상담’을 선택했다. 그러나 이제 어머니는 아동의 ‘그러함’을 ‘있는 그대로’ 수용하려 노력한다. 그리고 ‘변화’하려 노력하는 아동의 모습을 지원하기 위해 애를 쓴다. 아동 자체를 ‘문제’라고 여기면서 아동의 잘못을 고치는 것에만 초점을 두었던 전과는 달리, 이제 어머니는 아동의 어려움의 깊이만큼 자리 잡은 자신의 잘못의 깊이를 알 수 있다. 아동의 어려움은 곧 어머니 자신의 어려움이었으며 아동의 어려움은 곧 어머니 자신의 어려움 때문이었음을 깨닫게 되면서 어머니는 자신의 아동에게서 자신을 본다. 그래서 ‘애쓰는’ 어머니의 태도에는 어머니 자신의 유한성을 인정하는 것은 물론 자신을 넘어서서 타자인 아동을 지향하려는 노력, 즉 아동의 가능성을 지향하는 노력이 포함된다. 유한하기에 자신을 넘어서야 하기에, 어머니는 더 이상 자기 마음대로 아동을 ‘지배’하지 않으려 한다. 그리고 아동의 모습을 ‘수용’하는 태도를 가지려 한다. 그래서 어머니는 자신을 ‘절제’한다. 승현이 어머니의 말대로 “답답해도 다그치지 않고 기다리려” 노력한다. 그렇게 어머니는, 책임을 지면서 존재하게 된다. 그러는 동안 기존의 배려 없고 지배하려고만 했던

‘자신에 대한 욕심’을 넘어서 무한한 가능성을 가진 ‘아동에게로 관심’을 돌릴 수 있게 된다. 이타주의로 돌아서면서 어머니는, 비로소 아동과의 ‘소통’을 개척해나가는 삶으로 변화시켜 간다.

4) 몰입

각 주체가 자신들을 재구성함으로써 ‘나를 찾아가는’ 과정 속에는 ‘나를 넘어서는’ 경험이 수반된다. 치료자는 ‘선입견’이 포함되어 있던 ‘선이해’라는 것을, 상호작용하는 다양한 상대방의 반응에 귀 기울임으로써 ‘배움’과 ‘겸손’이라는 자세 속에서 체득해 나갈 수 있게 된다. 그런데 이러한 ‘나를 찾아가는 과정’은 실존을 경험할 때에야 가능해진다. 실존을 통해서 비로소 ‘존재’를 느낄 수 있기 때문이다.

치료놀이에서 이러한 실존의 경험은 ‘몰입’을 통해 이루어지기도 한다. ‘몰입’은 자신을 ‘있게(being)’도 ‘잇게(devoted)’도 만든다. 앞의 <사례 6>의 승현이를 살펴보면 승현이는 놀이에 몰두하면서 기존의 자신을 의식하지 못한 채 경직된 자신의 몸을 풀어내었다. 그 체험 속에서 승현이는 자신을 ‘있게’, 동시에 ‘잇게’ 만들었다. 승현이가 자기 자신을 의식하지 못했기에 더욱 몰입할 수 있었는데 그러한 몰입을 통해서 아동은 스스로 기존의 자기를, 기존의 행동방식을 견어 낼 수 있었다. 몰입을 통해 아동은 스스로, 자신을 의식하지 못한 채 타인과 대화할 계기를 만들게 되었다. 타인인 치료자와 함께 있는 동안 아이는 ‘스스로 풀어낼’ 기회를 갖게 되는데 그것은 치료자나 아동에게나 모두, 몰입이라는 ‘몰아(沒我)의 상태’를 통해서 가능해진다.

자기의 의지를 벗어나게 만든, 몰입으로 인한 놀이실에서의 색다르고 즐거운 경험의 ‘맛’은 일상으로 확장되는데 ‘맛’을 본 아동은 그 ‘맛’을 놀이실 외의 다른 곳에서도 찾으려 한다. 그것이 일상으로 이어지면서 아동은 조금은 달라진 어머니를 알아차린다. 변화된 어머니와 함께 하는 집에서의 상호작용은 아동으로 하여금 놀이실과 일상에서의 분절적 상호작용 상황을 보다 일치된 경험으로 통합할 수 있도록 돕는다. 이를 테면 승현이가 어머니에게 더 이상 ‘침묵’하지 않고 ‘요구’하게 되는 것이 분절에서 통합으로 가는 아동의 노력이다. 놀이실과 집에서의 경험이 각각 구분되고 분절되어 혼란스럽고 불편했던 어머니와 아동은 비로소 공간을 초월한 새로운 경험을 구성하면서 점차 통합으로 나아가게 된다.

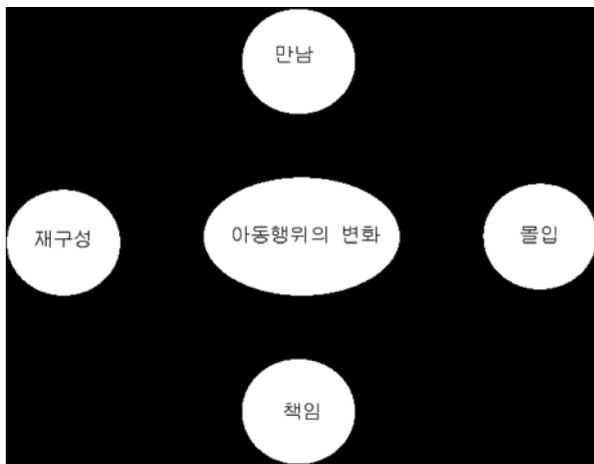
치료놀이 상호작용은 ‘몰입’을 불러일으킨다. 몰입해서 치료놀이를 하는 동안 치료자는 아동이 되고 아동은 치료자가 되는 경험을 한다. 몰입할 때 아동과 치료자는 상대방의 존재감을 확인하게 되는데 자신의 존재감을 상대의 존재를 통해서만 확인할 수 있게 된다. 존재에 대한 몰입을 통해 느끼게 되는 감정들 역시 서로에게 전이되고 공

3) 레비나스(Levinas)에 따르면 인간은 ‘갈망’을 통해서 자아의 세계를 벗어나 무한성의 타자를 경험할 수 있게 된다(이서규 역, 2003).

유되어 '전이'를 통해 '몰입'이 생겨나고 '몰입'을 통해 '전이'도 '공유'도 생겨난다. '몰입'하게 될 때에야 비로소 나를 넘어서는 '일체감'을 서로 느낄 수 있게 된다. 다시 말해 치료자에게 아동이 타자 같지 않게 느껴지는 것, 그동안 알 수 없는 '벽'이 가로막힌 것 같은 느낌인 '이질감'을 씻어 내어 주는 통로가 '몰입'의 순간이 된다. 몰입을 통해 '이질감'을 '동질감'으로 바꾸는 순간, 치료자는 그렇게 허물고자 노력했던 아동과의 '경계'를 허물어 나갈 수 있게 된다. 타자를 향하지 못하게 했던 벽이 허물어지고 타자에게 동질감을 느끼면서 치료자는 아동과 함께 하나가 되어간다. 비로소 자신을 넘어서서 타자를 지향하는 일이 가능해진다. 이것은 곧 '갈망'이 되며 또 '만남(encounter)'이 된다.

IV. 논의 및 결론

만남, 재구성, 책임, 몰입이라는 치료놀이 상호작용의 현상을 따라 흐르는 의미들은 상호작용의 주체들로 하여금 자신을 찾아가게 하고 또 자신을 넘어서게 할 수 있다. 이를 통해 치료놀이 상호작용 주체들은 하이데거(Heidegger)의 말처럼, '세계-내-존재'로서 자신과 서로를 알아가면서 '세계-에로-존재'로 지향해가게 된다(서덕희, 2006). 그렇기에 이러한 의미들은 아동으로 하여금 상호작용의 변화를 유발시킨 요인이라고도 말할 수 있다. 치료놀이를 통해 아동이 이러한 현상학적 의미들을 깨닫게 될 때 아동의 심리적 어려움은 해소되고 아동의 행위는 변화된다. 그러므로 변화하는 아동의 상호작용에 대한 의미의 자각은 아동 스스로에게 행위의 변화를 불러일으킨다. 그것은 또한 아동 행위의 변화요인이 된다. 이러한 생각을 그림으로 나타내면 다음과 같다.



<그림 1> 현상학적 관점에 입각한 아동행위의 변화요인

이상의 연구결과를 바탕으로, 본 연구자는 기존의 연구들과 관련된 논의를 3가지 측면에서 살펴보고자 한다.

첫째, 현상학적 관점에 입각한 아동상호작용 변화과정 및 요인에 관한 논의는 기존의 변화요인 관련 성과연구의 결과와는 다른 관점을 제시하고 있다. 이전의 상담성과연구들은 치료놀이를 비롯한 심리치료나 상담방법의 효과성에 대한 검증에 상당한 비중을 두었다. 그래서 대다수의 연구들(김윤경, 2006; 김정혜, 2005; 박랑규, 1999; 윤미원, 2005; 윤정희, 2007; 이상희, 2003; Booth & Lindaman, 2000; Jernberg, 1979, 1983, 1990; Lindaman, 1996; Makela et al, 2004, Munns et al, 1997; Rubin, 1996)은 특정한 상담방법의 적용이 아동의 문제행동감소나 사회성, 학교적응력 증진에 효과가 있다는 것을 강조하였다. 그런 까닭에 치료놀이를 통해 많은 아동과 부모가 도움을 얻을 수 있었다. 그러나 상담의 효과라는 변화의 결과적 측면은 그것을 야기시키는 변화 요인의 내용적, 과정적 측면을 아는 것과는 분명 다르다. 다시 말해 변화 결과만으로는 변화 과정의 자세한 내용과 문제가 해결된 원인을 알 수는 없다. 변화를 드러내는 요인, 그것들 간의 복잡한 상호작용 양상을 알기 위해서는 맥락을 파헤칠 수 밖에 없었고 시간의 흐름을 따르는 연속적인 과정의 관찰을 통해 아동의 신체 변화를 중심으로 한 현상의 의미를 드러내게 되었다.

현상의 의미에 대한 심층적 분석은 아동상담가들에게 많은 시사점을 제공할 것으로 기대된다. 상담현장에서 이루어지는 만남, 재구성, 몰입, 책임과 무관하지 않은 상호작용 양상에 치료자들은 더욱 많은 관심을 기울이게 될 것이다. 이것은 변화요인에 대한 치료자로서의 앞의 지평을 넓힐 뿐만 아니라 부모상담을 할 때에도 상당한 이점을 제공할 것으로 사료된다.

둘째, 본 연구를 통해 연구자는 아동이 심리치료가 되어가는 과정이란 치료놀이 상호작용을 통해 아동과 치료자가 접촉의 의미를 공유해가는 과정이라는 것을 발견하게 되었다. 예로 들면, 승현이는 처음에 친밀하고자 혹은 편안함을 주고자 하는 치료자의 접촉을 부담으로 받아들였다. 그러다가 점차 치료자의 접촉 행위에 대한 의미를 수용한다. 행위의 의미에 대한 공유와 소통이 가능해지면서 아이에게 변화는 일어났다. 치료의 과정이란 행위에 대한 의미공유의 과정이었다. 다른 상황을 예로 더 들어보면, 승현이가 치료자의 행위를 힐끗 보는 것은 여전히 부담과 수동을 의미했으나 치료자는 친밀하고자 하는 의도를 포함한 행동이었다. 아동의 머뭇거림 역시 부담과 추궁의 의미로 인식된 의식의 발로였지만 치료자는 소통과 촉진을 의미하는 것이었다. 그러다 아동은 서서히 치료자가 여전히 자신의 모습을 '있는 그대로' 인정해 주는지를 확인하기 위한 힘의 표출을 드러내었고 그것을 일관적으로

받아들이고 반응하는 치료자 행위의 의미를 점차 공유해 갔다. 아동이 보여준 장난의 모습은 그것을 수용해 줄 치료자에 대한 믿음의 바탕 하에서 비롯된 것이다. 즉 승현이가 장난스럽게 치료자에게 상호작용을 하면 치료자 역시 그것을 장난과 재미로 받아들일 거라는 공감과 소통의 일치에 대한 확신이 아동에게 서기 때문이었다. 이것이야말로 행위에 대한 의미가 공유되어야만 가능한 일이다. 심리치료는 바로 아동과 중요한 타자 간 의미공유의 과정이다.

셋째로, 치료놀이를 통한 아동의 변화단계에 대한 새로운 발견이다. 대개 일반적인 치료놀이 변화단계에 따르면 아동은 탐색기, 불확실한 수용기, 부정적 반응기, 신뢰와 성장기, 종결기를 거친다(Jernberg & Booth, 1999). 그러나 연구자는 본 연구를 통해 과연 아이들이 겪는 심리적 변화과정이 그렇게 객관적으로 구분될 수 있는가에 대한 의문을 갖게 되었다. 아이들은 대개 위와 같은 순서의 단계를 밟아 나갔지만 때로는 그 순서가 뒤바뀌기도 머물기도 다음 단계로 나갔다가 다시 후퇴하기도 하는 등 다양한 모습을 보였다. 즉 아동과 치료자가 그 상황과 현상을 어떻게 해석하느냐가 중요한 관건이었다. 단계로 표현되는 아동의 객관적인 변화 모습은 아동과 분리된 치료자로서 그것을 평가하고 검증하는 척도로 기능되는 것이지 아동의 주관과 상호작용의 내용을 파악할 수 있는 것은 아니었다. 그렇기에 아동의 주관과 내면, 역동적 상호작용의 측면을 현상학적 관점에서 알아보고 해석하는 것은 중요했다. 그 결과, 연구자는 자리(position)를 ‘경험체계’라고 설명한 Klein(1932)의 개념을 차용하고자 한다. 자리란, 세계를 상징하는 아동의 태도 및 그 속에서의 경험에서 자신이 타인과 관계를 맺으며 나타나는 것에 대한 자기 다른 아동 자신의 해석이다(Klein, 1932). 그리고 경험을 유형화시키고 자신을 위치시키는 전략이기도 하다(Klein, 1932). 그런 맥락에서 승현이가 보여주는 신체의 다양한 모습들은 치료자와의 경험을 통해 자신의 위치를 어떻게 드러내며 자신의 기존 세계와 치료놀이를 통한, 또는 현상학적 의미의 자각이라는 새로운 세계와 어떤 식으로 관련지으며 해석을 해 나가는지를 나타낸다. 그래서 상호작용의 모습은 Jernberg와 Booth(1999)의 제안처럼 일정한 단계로 설명하기에는 조금 부족한 부분이 있다. <사례 6>에서처럼 승현이는 위축을 털어버린 적극적 행동을 보인 이후에도 소극적인 모습으로 회귀해 버린다. 아동은 그 상호작용을 해석하는 자신의 위치에 대해 많은 혼란과 갈등을 품는다. 이러한 것들을 한마디로 말하면, 아동의 변화과정은 아동의 객관적 행위만 볼 것이 아니라 상호작용 현상이라는 관계짓기를 해석하는 아동의 주관적 모습을 파악하는 것이 중요하다. 왜냐하면 아동은 자신의 경험세계를 유형화하면서 스스로 그것에 대한 해석을 할 수 있는 ‘세계’에로

-존재’이기 때문이다. 그러므로 아동의 변화 모습 속에는 ‘자리 경향’이 농후하게 깔려 있다.

연구의 특이점에도 불구하고 본 연구는 연구자의 체험에서 비롯된 것이라는 장점과 더불어 한계를 갖는다. 현상학적 연구의 견지에서 체험은 굉장히 중요한 연구의 몫을 차지함에도 불구하고 일반화와 관련된 보편성의 문제에서는 논쟁을 일으킬 소지가 다분하다. 연구자가 현상의 맥락을 보고 또 보고 밝히려려고 했음에도 불구하고 그 현상의 모든 것을 환원하여 드러낼 수 없는 근본적 한계를 인정하기 때문이다. 그러나 연구자의 체험이라는 주관적 경험은 사회성, 문화성, 역사성을 결여하는 것이 아니며 따라서 개인적인 것과 다르기(조용환, 1999) 때문에 상담가들이 공유하는 주관성 속에서 그 의미가 더욱 부여될 것이다. 비록 연구자가 이러한 앎을 알게 되었음에도 불구하고 연구자의 체험으로 인해 구성된 현재 앎의 형태는 매우 빈약하다. 그러므로 연구자는 치료놀이 상호작용 현상의 깊고도 복잡한 모습을 앞으로 이어질 체험을 통해 알아가려 노력할 것이다. 파악의 새로운 가능성을 열어주는 것으로서의 경험을 이야기하는 볼노우(Bollnow, 1981)의 생각처럼, 이어지는 체험은 현재 알고 있는 것들에 대한 파악의 새로운 가능성을 열어줄 것이다.

본 연구는 기존의 연구와는 색다른 관점에서 비롯된, 다소 생소하게 느껴지는 연구일 것이다. 크게 걸리진 것 외에 너무 촘촘해 걸리지 지조차 못하는 현상이라는 실체를 더 자세히 들여다보려는 노력에 의한 현상학적 연구이다. ‘다르다’는 것이 ‘못하다’는 것을 의미하는 것이 아닌 것처럼, 기존의 연구와 다른 관점의 본 연구로 인해 치료놀이를 비롯한 아동상담의 맥락과 본질에 대한 구체적 이해가 좀 더 쉽게 도모되기를 본 연구자는 희망한다.

【참 고 문 헌】

강희연(2006). **통합학급 장애유아와 일반유아의 상호작용에 대한 질적 연구**. 서울여자대학교 박사학위논문.
 김광웅·김화란(2006). **놀이를 이해하는 우리 아이: 처음 만나는 놀이치료**. 서울: 숙명여자대학교출판국.
 김유진(2005). **공격성과 사회적 위축에 대한 유아의 추론과 행동**. 숙명여자대학교 박사학위논문.
 김윤경(2006). **영아의 애착 증진을 위한 집단치료놀이 프로그램 개발과 효과**. 숙명여자대학교 박사학위논문.
 김정혜(2005). **치료놀이를 활용한 모-자 상호작용증진 프로그램 개발 및 적용효과**. 부산대학교 박사학위논문.
 박랑규(1999). **자폐 영·유아와 부모의 사회적 상호작용 발달을 위한 가족훈련 치료프로그램개발 연구**. 이화여자대학교

- 박사학위논문.
- 서덕희(2006). **홈스쿨링의 가능성과 한계에 관한 참여관찰 연구**. 서울대학교 박사학위논문.
- 성영혜(2000). **치료놀이(I)**. 서울: 형설출판사.
- 윤미원(2005). **자폐아동의 사례분석을 통한 치료놀이 효과**. 숙명여자대학교 박사학위논문.
- 윤정희(2007). **저소득가정 아동과 어머니의 상호작용증진을 위한 가족집단치료놀이 효과**. 숙명여자대학교 박사학위논문.
- 이근호(2005). **달과 손가락: 질적 연구방법론으로서의 해석학적 현상학에 관한 소고** 한국교육인류학회 2005년도 춘계학술대회 자료집.
- 이근호(2007). 질적 연구 방법론으로서의 현상학: 독특성과 보편성 사이의 변증법적 탐구 양식. **교육인류학연구**, 10(2), 41-64.
- 이상희(2003). **모아 치료놀이 프로그램의 개발과 효과**. 숙명여자대학교 박사학위논문.
- 이서규 역(2003). **현대철학의 이해**. 서울: 건국대학교 출판부.
- 이숙 · 정미자 · 최진아 · 유우영 · 김미란(2004). **아동상담**. 서울: 양서원.
- 이재훈 · 이해리 역(2002). **프로이트 이후-현대정신분석학**. 서울: 한국심리치료연구소.
- 조용환(1999). **질적 연구: 방법과 이해**. 서울: 교육과학사.
- 조정호(2007). 전통문화의 전승과제 탐색: 연구자 가정체제와 학술활동을 중심으로. **교육인류학연구**, 10(1), 217-241.
- Bollnow, O. F.(1981). *Philosophie der Erkenntnis*. Stuttgart: Kohlhammer. 백승균 역(1993). **인식의 해석학**. 서울:서광사.
- Booth, P. B., & Lindaman, S.(2000). Theraplay for enhancing attachment in adopted children. In K. Gerard. _____ & C. E. Schaefer. (eds.). *Short-term play therapy for children*, 8, 194-205.
- Jernberg, A. M.(1979). *Theraplay: A new treatment using structured play for problem. children and their families*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Jernberg, A. M.(1983). Therapeutic use of sensory-motor play. In C. E. Schaefer & K. J. O'Connor(eds.). *Theraplay in handbook of play therapy(128-147)*. N.Y.: John Wiley & Sons.
- Jernberg, A. M., & Booth, B.(1999). *Theraplay : Helping Parents and Children Build Better Relationship through attachment - Based Play. (2nd ed.)*. San Francisco : Jossey-Bass.
- Kauffman, H. M.(1981). *Characteristic of children's behavior disorders*. Columbus a bell & Kowell Company.
- Klein, M.(1932). *The psycho-analysis of children*. London: Hogarth.
- Levenson, E.(1972). *The fallacy of understanding*. N.Y.: Basic Books.
- Lindaman, S.(1996). Theraplay for adopted children. *Adoptin therapist*, 7(1), 5-8.
- Makela, J., Vierikko, I.(2004). *Theraplay research at the SOS children's village finland*. Unpublished manuscript. The Theraplay Institute, Chicago, Illinois.
- Mitchell, S. A., & Black, M. J.(1995). *Freud and Beyond - A History of Modern Psychoanalytic Thought -*.
- Munns, E.(2000). *Theraplay: Innovations in Attachment-Enhancing Play Therapy*. New Jersey: Jason Aronson Inc.
- Quay, H. C.(1986). Classification. In H. C. Quay & J. S. Werry(Eds.), *Psychological disorders of childhood(3rd Ed.)*. N.Y.: Wiley.
- Rubin, P.(1996). *Understanding Homeless Mother: The dynamics of adjusting to a long-term shelter*. Unpublished doctoral dissertation. Illinois school of professional psychology, Chicago.
- Winnicott, D. W. (1971). *The maturational process and the facilitating environment*. N.Y.: International Universities press.

접수일 : 2008년 07월 15일

심사일 : 2008년 08월 04일

심사완료일 : 2008년 09월 20일