A Case Study of Sandplay Therapy for a Boy with Tic

Hee-og Sim

Professor, Department of Child and Family Studies, Kunsan National University, Kunsan, Korea

틱문제로 의뢰된 아동의 모래놀이치료 사례연구

심희옥

군산대학교 아동가족학과

Objectives: This study examined sandplay therapy in an elementary school boy with tic problems. The goal of the therapy was to reduce his tic problems by offering a free and protected space of sandplay therapy.

Methods: The sandboxes were analyzed focusing on analytical psychology and theories of sandplay therapy using Turner (2005)'s content themes, which were the most comprehensive themes.

Results: Seventy-seven therapy sessions were performed. The client showed a race car that was stuck in the sand and then rescued by forklifts in the initial phase of therapy (1-2, a race car stuck in the sand). In the intermediate phase of the therapy (3-70, struggle), he showed regression, meeting the opposites, victory of small animals, construction, and death. In the final phase of therapy (71-77, race, death II, adaptation to reality), he showed race, death, and adaptation to reality.

Conclusion: The client who was entering adolescence saw life as a race. However, the race car that was moving toward masculinity was stuck in the sand. Therefore, the car was sent for repairs. In the middle of the therapy, the boy showed various fights, accidents, and construction. Lastly, there were deaths of an alligator and a bear. By showing a football match, the long journey of developing ego ended. During the therapy, archetypal patterns, such as regression to the primitive psyche, the journey of masculinity as a boy, and confrontation between good and bad, appeared. Sandplay therapy, in a free and protected space, relieved the client's tic problems with improvement of his daily life. Thus, this study demonstrates the effectiveness of sandplay therapy.

Keywords: sandplay therapy, tic, anxiety, struggle

Introduction

아동의 다양한 부적응 행동 중 틱장애는 신경발달장애 특히 신경발달적 운동장애에 속한다. 틱이 가장 흔히 발병하는 연령은 6-8세이고, 일시적으로 틱을 가진 아동은 전체 아동의 12% 이나 이들 모두 틱장애로 진단 받는 것은 아니고 이 중 일부가 적응상의 문제를 갖는다(B. N. Kim, 2004). 틱에는 갑작스럽고, 빠르며, 반복적, 비율동적, 상동증적 운동 틱 또는 음성 틱이 있다. 틱장애는 4-6세 사이에 시작되어 10-12세 사이에 증상

이 가장 심하고, 틱은 불안, 흥분, 탈진에 의해 악화되고, 차분하게 활동에 집중할 때에는 호전되는데 유전적, 환경적 요인은 틱 증상의 표현과 강도에 영향을 준다(American Psychiatric Association [APA], 2013). 일과성 틱장애는 흔한 질환으로 학령기 아동의 5-10%에서 발견되고, 만성 틱과 운동 및 음성 틱이 공존하는 뚜렛은 최소한 12개월 이상 지속되어야 하는데 뚜렛장애 유병률은 매우 낮아 1,500명 당 한 명 정도로 다른 나라와 다른 문화권에서도 비슷하다(B. N. Kim, 2004).

틱장애는 신경발달장애로 환경보다는 유전적인 소인과 관

Corresponding Author: Hee-og Sim, Professor, Department of Child & Family Studies, Kunsan National University, 558 Daehak-ro, Gunsan-si, Jeollabuk-do, Kusan, Korea
E-mail: simh@kunsan.ac.kr

©The Korean Association of Child Studies
This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

런된 다른 장애들과 공존될 수 있다. 틱장애와 공존하는 장애는 강박장애와 ADHD이고, 학습장애와 틱장애가 얼마나 함께 발병하는지에 대해서는 아직 논란의 여지가 많다(B. N. Kim, 2004).

틱장애 아동의 생물학적인 특성으로, ADHD와 틱장애로 진단 받은 초등학교 1학년에서 중학교 3학년까지의 남아 65명(ADHD 45명, 틱장애 20명)의 연구(Y.-S. Lee & Koo, 1998)는, 틱장애 아동은 성장에 따른 공포의 감소가 뚜렷하지 않고, 혼자 남겨지는 것에 대한 공포는 고학년으로 갈수록 증가하여 틱장애 아동은 정상 아동보다 공포 발달측면에서 발달의 지연이 있고, 타고난 기질적 특성과 신경계 미성숙이 있을 수 있음을 보여준다.

틱장애는 틱 증상 자체보다 동반되는 정서, 행동상의 문제로 아동은 어려움을 겪는다(B. N. Kim, 2004). 틱장애를 지닌 아동의 경우 위축, 불안, 미숙한 행동이나 학업부진 등으로 고통스러워 외부의 도움이 절대 필요하다. 틱증상을 경감시키는데 가장 효과적인 것이 약물치료라고 하지만(B. N. Kim, 2004), 틱의 소멸과 더불어 연령에 맞는 발달 과제, 또래관계, 학교적응 등의 사회적 적응을 위해 심리치료 방법이 동원되어야 한다고 사료된다.

틱의 원인이 되면서 또한 결과도 될 수 있는 불안이나 두려움 등 다양한 정서상의 어려움이 있는 아동이 자신의 어려움을 언어로 표현하기에는 한계가 있을 수 있다. 틱의 완화 및 치료를 위한 여러 심리치료 방법 중 손을 사용하는 모래놀이치료에서 놀이의 무의도성이 긴장이나 불안 등을 완화시킨다(Kalff, 2003). 또한 언어에 의존도가 낮은 모래놀이치료에서는 물, 소품 등 상징물을 사용하는데 이는 언어로 표현할 수 있는 정서 표현을 위한 것이 아니고 언어로 표현되지 않는 더 원초적인 정서를 표현하기 위함인데 모래놀이치료에서 상징을 통한 의사소통은 언어로 표현되지 않은 깊은 정서를 표현해 내게 한다(Jang, 2017). 모래놀이치료는 언어뿐만 아니라 모래와 소품 만지기, 모래 뿌리기 등 감각을 사용하는데 모래와 촉각적인 접촉은 정신이 몸과 상호작용하게 하며 몸 깊숙이 들어가게 하는 과정으로, 언어에 크게 의존하지 않으면서 상징이나 상상을 통해 내면세계에 들어가 더 깊은 수준에서 치유가 일어나게 해 의식으로 통제가 어려운 불안, 공포 등의 정서적인 어려움이 큰 틱 문제를 가진 아동에게 유용하다(Sholdice, 2017).

주로 비언어적인 치료여서 모래놀이치료는 강한 정서, 신체 감각, 비언어적 의사소통 등의 기능을 담당하는 우뇌와 관계를 맺게 한다(Jang, 2017). 언어가 발달하기 이전인 2-3년 동안 아기의 우뇌와 어머니의 우뇌 사이에서 이루어지는 의사소

통은 암묵적이고 무의식적인데 이를 통해 영아가 비언어적, 정서적 단서를 신속하게 자동적으로 처리하며 양육자와 애착 관계를 형성한다(Schore, 2014). 심리치료에서 치료자와 내담자 사이에 새로운 애착관계가 만들어지는데(Jang, 2017), 모래놀이치료 창시자인 Kalff (2003)는 이를 모-자 일체성(mother-child unity)이라고 하며 치료자와 내담자 사이를 어머니와 아이 같은 관계로 묘사하고 있다.

이런 모-자일체성으로 모와 원만한 관계를 맺으며 인간 정신의 전체성, 온전체인 자기(Self)가 출현하여 내담자의 자아가 원만하게 발달한다. 자아발달은 세 단계로 이루어지는데 첫 단계가 ‘동물과 식물 단계’로 동물이나 식물이 모래상자에 등장한다. 두 번째 단계는 ‘전쟁’으로 내부와 외부의 영향과 싸우고 대면하는 모습을 보인다. 이 단계에서 악과 선, 북한과 남한, 땅과 하늘 등 대극이 출현을 한다. 세 번째 단계는 ‘공동체로의 적응’으로 내담자는 하나의 인격체로 사회에 받아들여지고 구성원이 되는데 모래상자에는 마을의 모습이나 운동, 경기하는 모습 등이 등장한다.

모래놀이치료로 아동의 틱장애의 어려움을 도운 국내연구들이 있다. Jeon (2005)은 음성 틱을 가진 8세 여아에게 실시한 12회기의 모래놀이치료 과정을 상징적인 풀이보다는 내담자의 어려움과 관련지어 모래상자를 분석하고 있다. Han (2007)은 뚜렛 장애와 ADHD가 있는 11세 남아에게 32회기 치료를 하여 혼돈, 투쟁을 거듭하며 통합성을 키워가는 과정을 밝히고, S. S. Kim (2009)은 다양한 정서와 사회성 문제를 지닌 아동 중 11세 틱장애 남아에게 30회기의 치료를 실시하여 모래상자에서 주제의 발달 단계, 통합성, 공간배치, 공격성, 공허감, 왜곡 등을 상담초기, 중기, 말기로 나누어 비교분석하였다. Cho (2014)는 1년 미만의 일과성 음성 틱을 가진 5학년 남아의 틱증상을 계량적으로 평가하고, 15회기 중 10회기는 모래상자로 구조화된 치료를 실시하여 투쟁단계를 보여주며 최종 현실적인 모습이 보이지 않아 치료가 더 진행되어야 하는 사례임을 밝히고 있다. 그런데 이런 연구 대부분은 내담자의 내면의 흐름 같은 것을 충분히 탐색하지 않아 틱의 어려움을 지닌 아동의 내면세계를 이해하는 데는 한계가 있다. 내면세계에 대한 충분한 이해가 아동의 어려움을 효과적으로 돕게 하므로 이에 대한 연구가 필요하다. 사례연구는 어떤 특정한 사람, 문제와 상황을 깊이 있게 연구할 때 유용한데(Y. O. Kim et al., 2009) 특히 정신 내면에 대한 깊은 탐색에 적합하다.

본 연구의 대상은 초등학교 4학년 남학생으로 부모하고 14개월 터울의 남동생과 생활한다. 내담자는 유아기부터 틱증상이 있어 약물을 포함해 다양한 중재를 받았으나 틱증상은 사

라지지 않았다. 이러한 내담자에게 자유롭고 보호된 공간(free and protected space)을 제공하는 모래놀이치료를 실시하여 틱을 포함한 내담자의 다양한 어려움이 완화되는 것을 치료목표로 삼았다.

모래상자, 모래 장면에 대한 해석은 다양할 수 있으나 Turner (2005)는 모래놀이에서의 변화과정을 탐색하기 위해 모래상자를 내용, 공간, 정서와 동작주제로 파악한다. 내용주제에서는 모래놀이에 사용한 소품, 우화나 신화적 주제, 연금술 같은 변형의 패러다임, 마른 모래와 젖은 모래 사용, 파란 바닥 드러내기 등 모래로 만든 형태 등을 탐색한다. 본 연구는 모래놀이치료 과정을 Turner (2005)의 네 가지 주제 중 가장 포괄적인 내용주제에 초점을 두어 분석심리학과 모래놀이치료 이론의 관점에서 해석하는 것을 목적으로 한다. 또한 본 연구는 심리검사, 어머니와 교사의 보고에 의한 행동평가 및 실생활에서의 변화를 통해 운동 및 음성 틱과 함께 수면장애, 천식 등 신체화 증상을 호소하는 아동의 내면세계에 대한 이해의 폭을 넓히고 모래놀이치료의 효과를 제시하려고 한다. 이는 학교장면과 상담현장에서 틱과 신체화 증상이 있는 아동의 교육, 생활지도 및 상담에 적용할 수 있는 자료를 제공할 수 있다.

Methods

연구대상

양육사 및 내담자의 상황

본 연구의 대상은 초등학교 4학년에 재학 중인 남학생(만 9.9세)으로 부(만 45세), 모(만 44세)와 14개월 터울의 남동생을 둔 가정에서 생활한다. 모의 보고에 의하면, 내담자는 순산으로 건강상태가 양호하게 태어났는데 생후 2개월부터 심한 아토피가 있었고 그 후 천식으로 고생해 오고 있으며 심할 때는 응급실을 가야할 정도이고 입원도 반복하였다. 5세부터 틱이 있었고 초등학교 1학년 때는 대학병원에서 경계선 지능, 틱장애와 주의력에 문제가 있다는 진단을 받았다. 이해력, 집중력 등이 많이 부족하여 학년이 올라갈수록 학교 수업이 힘들고, 친구들이 무시하여 모둠활동 시간에 내담자를 빼기도 하는 등 또래와의 관계도 편안하지 않다.

어머니 역시 어려서부터 예민하고 민감했으며 깊은 잠을 자지 못하고 낮선 곳에서는 특히 잠을 자지 못했는데 이런 부분을 내담자가 많이 닮았다. 내담자는 아토피, 천식이 심해 자

주 아프기를 반복하다보니 몸에 대한 짜증이 많다. 학교에서 무서운 선생님을 힘들어하고 사나운 친구들을 싫어하며 친한 친구가 생기면 편안해 한다. 친구는 저학년 때 세 명 정도 있었고 그의 동생들을 종종 만나서 놀기도 하는데 이해력, 배려, 소통능력이 부족하다. 혼자 있는 것을 무서워하는데 이유 없이 갑자기 이상하고 무서운 생각이 든다고 한다. 엄마가 없는 것을 무서워하고 엄마랑 함께 있으면 행복하다고 한다. 집이 밤이 되면 무섭다고 하기도 한다. 동생하고 잘 지내지만 비교되는 것으로 인해 동생에 대한 미움과 부러움이 있다. 다른 대상에게 못하는 화풀이를 동생에게 하는데 화내고 때리고 소리를 지르기도 한다. 수학에 대한 어려움은 초등학교 1학년부터 시작되었고 수를 수차례 익혀야 이해한다. 국어에서는 이해력이 부족하고 글씨는 알아볼 수 없게 쓴다. 책은 주로 어머니가 읽어주는데 집중을 못해서 이해를 잘 못한다.

아버지는 회사일이 많아 늦게 귀가하는 날이 많고 해외출장이 잦다. 내담자의 낮은 학업성취에 불만족해 하며 짜증으로 반응하고 혼을 많이 내는데 내담자는 혼났던 부분을 많이 부각해서 오랫동안 기억하고 이런 부를 무서워한다.

내담자는 4학년이지만 모에게 지나치게 의존하고 분리불안 등의 문제를 보이는데 틱과 분리불안 등의 어려움으로 간헐적인 약물복용과 함께 8개월, 10개월, 1년 등 그동안 세 기관에서 심리치료를 받기도 했으나 큰 효과를 보지 못해 어머니에 의해 모래놀이치료에 의뢰되었다.

치료 및 연구절차

내담자에게 2016년 10월 5일~2019년 1월 17일까지 상담을 하였는데 처음부터 2018년 2월까지의 거의 1주일에 한번, 2018년 3월부터는 격주로 1시간씩 총 77회기의 모래놀이치료가 K대학교 모래놀이치료실에서 행해졌다. 어머니로부터 매주 주로 이메일로 생활에 대한 보고를 받고 내담자의 심리에 대한 교육을 실시하였다.

심리검사

사전과 사후 심리평가는 치료 첫 2회기와 마지막 2회기에 실시하였다. 사전과 사후 객관 심리평가로 어머니는 아동·청소년 행동평가척도(Korea-Child Behavior Checklist [K-CBCL]; Oh, Kim, Ha, Lee, & Hong, 2010)에 응답하고, 교사는 아동·청소년 행동평가척도(Teacher's Report Form [TRF]; Oh & Kim, 2010)에 답하였다. 투사 심리검사로 내담자에게 집·나무·사람

(House-Tree-Person [HTP]), 동적가족화(Kinetic Family Drawing [KFD])와 동적학교화(Kinetic School Drawing [KSD]), 그리고 30개 문항으로 이루어진 문장완성검사(Sentence Completion Test [SCT])를 실시하였다. 비교를 위해 SCT를 제외한 사전, 사후 투사검사는 Appendix 1에 그리고 모래놀이치료 전체 회기 사진은 Appendix 2에 제시한다. 연구대상자의 권리를 보호하고 연구자의 연구윤리를 지키기 위하여 치료를 시작할 때 상담 아동의 보호자로부터 모래놀이치료 과정과 심리검사 내용이 연구 목적으로 사용되는 것에 대해 동의를 받았다.

사례 개념화

내담자는 영아기부터 아토피, 천식으로 고생해 오고 있고, 5세가 될 때부터 틱이 시작되었으며 초등학교 학업이 시작되면서 학기 초 등 학교생활의 변화에 따라 음성과 운동 틱의 상태가 완화와 악화를 반복하고 있다. 24개월경 어린이집에서 종일 울다가 적응하는 분리불안의 어려움도 있었다. 유아기에 말하기와 한글 터득은 일반 아이들과 비슷하였으나 어려운 내용을 읽어 주고 물어보면 옆에서 듣던 동생은 다 기억하고 내용을 이야기 하는데 내담자는 못했다. 3세인 동생이 5세인 형을 다독이기도 했다. 어머니가 영아기부터 내담자를 조모에게 맡기고 시작한 직업인 설치 미술작업을 할 때면 내담자는 전화해 어머니가 언제 오는지 늘 찾았다. 또한 최근 1년 가까이는 입 주변에 심하게 붉은 끼가 생기는 아토피와 숨을 쉬기 힘들 정도의 천식으로 고생하고 있다. 이 때문에 몸에 대한 짜증이 많으며 수면과 또래관계에서의 어려움도 있다.

이런 문제의 원인과 발생 배경으로 먼저, 내담자 개인 측면에서 보면, 영아기부터 시작된 아토피, 천식으로 응급실에 가는 일이 많았는데 이런 상황이 불안을 더 높게 했을 것이다. 초등학교 1학년 때는 경계선 지능, 상담 중반에 받은 지능검사에서는 지적능력이 매우 낮은 수준으로 나왔듯이 내담자는 인지적으로 우수하지 못해 주변상황에 대한 이해 부족으로 지나치게 겁에 질리기도 했을 것이다. 초등학생이 되면서 학업성취 압력 등으로 불안이 가중된 것으로 보인다. 천식이나 수면 장애는 신체화 증상으로 몸이 부담감, 긴장, 외상을 지니는 것으로 생활사건들에서 통제감을 상실할 때 발생한다(Sholdice, 2017). 두 번째, 가족의 유전적인 측면에서 보면, 어머니는 예민하고 밤에 깊은 잠을 못자는 등 불안이 높는데 결혼 전부터 시작되어 20년 이상 공황장애, 폐쇄공포증을 앓아 오고 있다. 이로써 천성적으로 내담자는 두려움이나 불안이 높은 아동일 수 있는데 성장하며 다양한 버거운 사건들이 스트레스가 되어

만성, 지속성 운동 틱 및 음성 틱을 갖게 된 것으로 사료된다. 세 번째, 사회문화적인 측면을 보면, 학업성취의 압력이 높은 사회문화 배경 속에서 인지적으로 취약한 내담자는 주변의 기대와 함께 스스로 잘하고 싶은 욕구는 높으나 성취가 어려운 경험이 반복되면서 학업에 대한 불안과 무력감이 높았을 것이다. 특히 아버지는 내담자의 심리적인 문제를 이해하지 못하고 부인이 공황장애가 있어서 스트레스인데 아들까지 어려움이 있어 이에 짜증으로 반응하며 혼을 많이 낸다. 특히 내담자가 잘하는 것이 없다보니 더욱 그렇다고 하는데 이런 아버지의 양육태도는 내담자를 더욱 불안하고 위축되게 했을 것으로 사료된다.

이러한 문제를 해결하기 위해 치료자는 내담자가 영유아기부터 경험한 불안과 두려움 등에 공감해 주고, 내담자 내면에서 자기 치유의 능력이 발휘되도록 기다려 주며 언어에 크게 의존 없이 내면을 표현하며 치유가 일어나는 모래놀이치료를 실시하였다. 신체화 증상들은 말로는 효력이 없는 몸 속의 주관적인 무의식 수준에 다가가야 치료가 되는데 모래놀이치료는 이를 가능하게 한다(Sholdice, 2017). 특히 모래놀이치료는 치료환경과 모래상자가 자유롭고 보호된 공간이 되므로 두려움이나 불안이 높은 내담자에게 유용하다.

연구의 타당성과 신뢰성

본 연구는 연구의 타당성과 신뢰성을 갖추기 위해 첫째, 분석심리학과 모래놀이치료 문헌과의 접목을 통해 치료과정에서 펼쳐지는 모래상자 내용의 주제, 내담자의 심리와 실제 생활에서의 변화과정을 학문적으로 탐색하였다. 이런 절차는 연구의 이론적 타당성과 해석적 타당성을 확보하기 위함이다(J. K. Lee, 2006). 둘째, 본 연구의 연구자는 현장에서 장기간 모래놀이치료와 연구에 종사한 자로 모래상자에 대한 관찰의 안정성으로 신뢰도가 확보될 수 있을 것으로 사료된다(J. K. Lee, 2006).

Results

사전과 사후 심리검사

Oh 등(2010)과 Oh와 Kim (2010)은 문제행동증후군 척도 점수가 64T (92%ile) 이상이면 '임상범위'로 보는데, 사전에 어머니가 보고한 K-CBCL에서 총 행동문제와 내재화 문제가 임상적 수준이다(Table 1 참조). 또한 소척도는 70T (98%ile) 이상이면

Table 1

The T Scores of the CBCL 6-18 from Mother and the TRF from School Teacher

	Total	Internalization	Externalization	Anxiety/ Depression	Withdrawal/ Depression	Somatization	Social immaturity	Thinking problem	Attention problem	Violation of rules	Aggression behaviors	Other problems	DSM Emotional problems	Anxiety	Somatization
Mother															
Pre-test	64	67	44	72	54	66	70	66	72	50	50	63	63	87	67
Post-test	59	63	44	62	59	66	58	73	57	50	50	50	71	67	67
Teacher															
Pre-test	64	85	50	69	60	74	62	65	63	52	50	74	61	77	80
Post-test	50	52	39	54	53	50	52	61	51	50	50	55	52	61	50

Note. According to Oh et al. (2010) and Oh & Kim (2010), for the total, internalization & externalization, above 64T (92%ile): clinical range, above 60T (84%ile)-under 64T (92%ile): subclinical range. For the symptom subscales & DSM, above 70T (98%ile): clinical range, above 65T (93%ile)-under 70T (98%ile): subclinical range.

임상범위로 보는데, 어머니가 보고한 불안/우울, 사회적 미성숙과 주의력 문제가 임상범위에 있고, 신체화, 사고문제는 ‘준임상 범위’에 속한다. DSM 진단척도는 70T (98%ile) 이상이면 임상범위로 보는데, 어머니가 보고한 불안이 임상범위에 있고, 신체화는 준임상범위에 있다. 교사의 TRF 사전 보고를 보면, 총 행동문제와 내재화 문제가 임상범위이고, 신체화와 기타 문제들이 임상범위이고, 불안/우울과 사고문제가 준임상범위이며, DSM 진단척도는 불안과 신체화가 임상범위이다 (Table 1 참조).

투사 사전 심리검사 중 첫 번째, HTP의 집은 나무로 지어진 50년 된 것이고, 우리 가족이 살고, 분위기는 좋은 거 같다. 행복한 때는 부자가 되었을 때이고, 불행한 때는 아빠에게 혼날 때이다. 소원은 부자가 되는 것이고, 집은 버섯 집에서 아파트로 변할 것 같으며 종이 오른편에 아파트를 그린다. 나무는 11세 소나무로 베지 말라는 생각을 하고 있는데 벨까봐 걱정한다. 나무의 마음을 잘 알아주는 대상은 뭔가 연구하는 학자이고, 주변에 풀들이 있고, 나무의 소원은 안 베는 것이다. 남자는 11세 나로 몇 때리고 있다. 친구는 4명 정도로 친구들이랑 놀 때 행복하다. 여자는 11세 내 친구로 몇 때리고 있다. 필요한 것은 착해지는 것이다. 두 번째, 가족화에서 가족이 비행기 타고 제주도를 가고 있다. 가족의 좋은 점으로 동생은 장난감을 갖고 좋아하고, 나는 친절하고, 아빠는 출장을 가 기분이 좋고, 엄마는 모르겠고, 우리 가족은 나쁜 점은 없다. 세 번째, 학교화는 애들이 싸워 말리고, 선생님은 쳐다보시고 있다. 친구들의 좋은 점은 친절하고, 나쁜 점은 이기적인 것, 화났을 때 욕하는 것이다. 이 사람들은 더 친절하게 될 것 같다. 마지막으로 SCT 검사 문항 중 내담자의 어려움과 관련이 높은 문항만을 보면, “나는 친구가 있다, 내가 제일 걱정하는 것은 아빠한테 혼나는 것, 내가 가장 무서워하는 것은 어두움, 나를

가장 화나게 하는 것은 친구들이 화낼 때, 나의 외모는 모르겠다, 나는 공부 못한다, 내가 만일 동물로 변할 수 있다면 늑대가 되고 싶다. 왜냐하면 멋진 늑대라서”로 응답하였다.

전체적으로 사전 투사 심리검사를 보면, 몹시 불안정한 초가집 모양의 나무집이고, 나무는 베이는 것을 걱정하고 안 베는 것이 소원이듯이 내담자는 불안이 높고 상해에 대한 걱정이 있으며, 아버지에게 혼나는 것과 어두움이 두려움의 대상임을 알 수 있다. 어머니의 공황장애로 가족이 비행기를 한 번도 타 본 적이 없는데 가족화는 비행기 타고 제주도를 가고 있어 내담자의 소망이 성취되고 있다.

사후 심리검사를 보면, 어머니의 보고에서 사전에 임상수준이었던 내재화 문제는 준임상수준이 되었으나 신체화, 사고문제, DSM 진단척도 중 정서문제, 불안과 신체화에서 여전히 어려움이 있는 것으로 나타났다(Table 1 참조). 교사의 경우는 사후 모든 척도에서 완전히 정상범위로 나타났다(Table 1 참조).

투사 사후 심리검사 중 첫 번째, HTP의 집은 10년 된 벽돌집으로 주부가 살고 있다. 나무는 41세 사과나무인데 추워서 기분이 좀 나쁘다. 행복한 때는 여름에 새들이 사과열매를 따 먹으며 좋아할 때이고, 불행한 때는 겨울에 태풍이 불어서 친구 나무가 부러졌을 때이다. 필요한 것은 물과 햇빛이다. 먼저 그린 남자는 75세로 호텔에서 일하는 사람인데 소원은 취직도 하고 결혼도 하는 것이고, 필요한 것은 아내이다. 여자는 편의점에서 과자를 사고 계산하는 45세인데 “내가 왜 요리사 일을 하고 있을까?”를 생각하고 있고, 필요한 것은 친구이다. 두 번째, 가족화에서 가족이 집에서 쥐라기 월드 영화를 함께 보고 있다. 엄마는 착하고, 아빠는 나의 말을 잘 들어 주시고, 동생은 날렵하고, 나는 동생 편을 들어주는 것이 좋은 점이다. 어머니의 나쁜 점은 약속을 어길 때이고, 아버지는 회사에서 밤늦게 오는 것이고, 동생은 까불까불한 것, 나는 기다림성이 없

Table 2

The Stages, Themes and Life Reports of Sandplay Therapy Process

	Therapy process	Theme	Life report
Initial phase	1-2s A race car stuck in the sand	Chaos with sandstorm & sand typhoon	Sleep disturbance Difficulty in math
Intermediate phase	Struggle 3-20s Regression, meeting the opposites I	Regression Meeting the opposites (good vs bad forklift, good vs bad animals)	Studying the 2nd grade calculation Worrying about the second semester Better sleep
	21-40s Winning of small animals, meeting the opposites II	Fighting between angel and devil Fighting between north and south Korea Victory of small animals	All right in school Going private institution for math They say the client becomes mature Spontaneous relationships with friends
	41-60s Beginning of a new island, construction I	Beginning of a new island Construction of roads	Showing vocal tic with starting the second semester Enjoying going to school Getting brighter Not calling to mother constantly Alleviation of tic
	61-70s Death I, construction II	Death of gun Construction of roads	Stabilization in life Sleeping with brother instead of mother Improvement of language Caring for younger brother Going to school with a bike
Final phase	71-77s Race, death II, adaptation to reality	Race Death of an alligator and a bear Adaptation to reality	Good score in math Staying night alone Getting mature

는 것이다. 세 번째, 학교화는 애들은 체육시간에 축구하러 운동장에 나갔고 다친 애들만 교실에 있다. 애들이 다 다치지 않았으면 좋겠다. 마지막으로 SCT 검사 문항 중 사전검사와의 비교를 위해 사전과 같은 문항만을 보면, “나는 친구가 많다, 내가 제일 걱정하는 것은 미래, 내가 가장 무서워하는 것은 군대 가는 것, 나를 가장 화나게 하는 것은 2018 월드컵, 대한민국 대 스웨덴 전, 나의 외모는 평범, 나는 공부 싫다, 내가 만일 동물로 변할 수 있다면 늑대가 되고 싶다. 왜냐하면 야생적이고 무리로 이동하기 때문이다”로 응답하였다.

전체적으로 투사 심리검사를 보면, 불안정한 모습의 나무집이 튼튼한 벽돌집으로 바뀌었고, 소나무에서 과일나무, 사과나무로 바뀌어 사랑받고 싶은 욕구를 표현하고 있다. 취직과 결혼 같은 사회적인 요구를 해내야 하고, 자신의 직업에 의문을 제기하는 나이가 많은 남자와 여자를 그려 내담자가 삶에서의 사회적인 역할에 대해 고민하는 모습 같다. 사전에는 가족에게 나쁜 점이 없었는데, 사후에는 본인을 포함해 가족에게서 마음에 들지 않는 점을 표현하고 있다. 친구가 많아지고, 공부가 싫다는 표현도 정확히 하고 있어 이는 긍정적인 변화로 사료된다.

모래상자 및 실생활에서의 변화

모래놀이치료 총 77회기에서 모래상자 내용의 주제를 고려하여 치료과정을 상담초기, 상담중기, 상담말기로 구분하여 내담자가 지은 모래상자의 제목과 이야기한 내용을 서술한다. 모래놀이치료 과정이 길고 반복적인 주제가 많아 주요한 내용만을 제시한다. 모래놀이치료과정의 단계 및 주제를 간략하게 정리하면 Table 2와 같다.

상담초기: 모래에 갇힌 경주차

상담초기는 1-2회기(모래에 갇힌 경주차)이다. 1회기 ‘힘들었던 하루’에서 어깨와 가슴부분을 들썩이고 눈을 깜빡이며 모래사장에 갇힌 경주차를 포크레인 등으로 구하는데 모래폭풍이 시작되기도 한다. 모의 보고에 의하면, 최근 매일 밤 잠드는데 20-30분이 걸린다. 1-2학년 연산을 친척이모에게 가볍게 배우다 힘들다며 그만두고 싶어 해 그만 두었다. 2회기 ‘폼 잡은 하루’에서 경주차가 경주하다가 모래태풍으로 모래 속에 빠졌는데 포크레인들과 군인들이 도와 정비공장으로 간다. 어깨를

들썩이고 콧소리를 내기도 한다. 모의 보고에 의하면, 지난 1년 가까이 입 주위의 붉은 끼가 생기는 아토피와 숨을 쉬기 힘들 정도의 천식으로 고생하고 있다.

상담중기: 투쟁

상담중기는 3-70회기(투쟁)로 상담중기 I은 3-20회기(퇴행, 대극과의 만남 I), 상담중기 II는 21-40회기(작은 동물이 이김, 대극과의 만남 II), 상담중기 III는 41-60회기(새로운 섬의 시작, 공사 I), 상담중기 IV는 61-70회기(죽음 I, 공사 II)이다. 상담중기 I은 3-20회기(퇴행, 대극과의 만남 I)이다. 3회기에 내담자는 이야기하며 상체를 계속 들썩인다. 모래상자에 손바닥 크기를 재어본다. 모의 보고에 의하면, 늘 모랑 자다가 친척이 집에 와서 동생하고 자야한다며 온다. 모래놀이치료 시간을 많이 기다린다. 2학년까지는 잘 썼는데 4학년이 되며 적어온 알림장 글씨를 알아보기 어렵다. 4회기 '동물의 승리'에서 먹이를 서로 먹으려고 형광색 동물들이 이두공룡과 싸워 승리한다. 감기에 걸렸으며 숨이 가빠하며 기침을 한다. 모의 보고에 의하면, 글씨를 잘 쓰라고 하니 안 되는데 뭐라고 한다면 속상해 한다. 5회기의 '큰일 났다가 이긴 하루'에서 코브라, 이두공룡과 형광색 동물들이 고릴라를 서로 먹으려고 싸우는데 전체적으로 악당이 지게 된다. 싸움은 전혀 거칠지 않다. 고갯짓을 하고 코를 움직인다. 모의 보고에 의하면, 천식 때문에 처음으로 대학병원에 간다. 6회기 첫 번째 상자 6-1에서 '무승부로 된 하루' 원편 앞 땅을 차지하는 형광색 동물, 이두공룡, 큰 동물들, 박쥐의 싸움인데 오늘 결론이 나지는 않는다. 상체를 들썩이고 고갯짓을 한다. 두 번째 상자 6-2에 모래 탑 만들기로 시작해 모형을 부수고 모래를 양손으로 주무른다.

7회기 '승리된 하루'에서 고갯짓을 한다. 공룡을 만들려다가 이두공룡과 공룡이 싸우고 이두공룡을 처치한다. 대학병원에서 집먼지, 진드기, 새우에 알레르기가 있고 천식진단을 받아 약을 지어 온다. 8회기 '아쉽게 끝난 하루'에서는 어깨가 아 니고 턱을 앞으로 내미는 동작을 한다. 로봇을 맞추느라고 시간을 보내 모래상자에 헬퍼와 악당의 싸움은 아쉽게 끝난다. 집에서 모랑 2학년 더하기와 뿔셈을 공부한다. 9회기 '힘들게 끝난 하루'에서 로봇으로 세상을 지키는 착한 애와 나쁜 애 간의 싸움이 있다. 눈 깜빡임, 눈 굴리기, 입가로 혀를 내미는 행동을 계속한다. 10회기 첫 번째 상자 10-1 '힘들게 끝난 하루'는 황소, 형광색 동물 대 괴물의 싸움인데 괴물들이 다 방바닥으로 떨어진다. 모래폭풍이 분다. 눈을 위로 굴리며 동물들이 싸우는 모습을 연출한다. 두 번째 상자 10-2에서 젖은 상자에

손가락을 찍는다. 모의 보고에 의하면, 친구가 본인에게는 말도 잘 안 걸고 다른 친구하고만 논다며 집에 와서 온다. 친구네가 외국여행 간다며 우리는 언제 한번 갈 꺼냐며 속상해 하고 왜 나는 잘하는 것이 없냐며 속상해 한다. 입 주변 아토피는 다시 좋아진다.

11회기 첫 번째 상자 11-1 '힘들게 사람을 구한 날'에서 차들이 가는데 터널이 무너진다. 모래폭풍이 온다. 눈을 휘두르는 동작을 한다. 구급차들이 온다. 터널공사를 한다. 두 번째 상자 11-2 '복숭아의 엉덩이 모양'에서 모래 속에 부싷돌 2개를 각각 넣고 손자국을 남긴다. 세 번째 상자 11-3 '영동한 산'에서 삽으로 모래를 퍼 섞는다. 모의 보고에 의하면, 국어시험을 잘 보았다. 친구가 내담자의 장난감을 함부로 만지고 놀았는데 불안해만 하고 친구에게 말을 못해 모가 대신해 준다. 턱이 많이 가라앉았는데 요즘은 눈을 휘두른다며 이런 저런 행동을 돌아가면서 한다. 공부를 하려고 학원에 간다. 12회기 '동물들이 해낸 하루'에서 고갯짓을 한다. 모래폭풍이 시작된다. 생물이 위험해 조사하려고 왔는데 괴물인 이두공룡이 왔다. 나쁜 것이 공격할 때 쓰려고 키운 형광색 동물들이 이 괴물과 싸운다. 13회기 '축제하다가 금방 마친 하루'에서 나쁜 포크레인이 축제하는 차들을 공격해 경찰차, 소방차, 구급차와 회색차가 포크레인과 싸운다. 나중에는 착한 포크레인이 되어 구덩이에 빠진 차들을 구한다. 14회기 '동물들이 성이 되었다'에서 착한 형광색 동물 팀과 나쁜 다른 동물들의 싸움이다. 나쁜 팀을 다 쌓아 놓고 이 위에 형광색 팀을 올려놓고 모래를 뿌린다. 모의 보고에 의하면, 수면장애가 가끔 있었는데 최근에는 잠을 잘 자는 편이다. 15회기 '신기한 약초를 구해낸 하루'에서 착한 형광색 동물 대 나쁜 괴물의 싸움에서 형광색 동물이 이긴다. 나중에 약초로 쓰러진 착한 팀을 살려 낸다. 16회기 '호랑이 대 대호의 싸움'에서 대호라는 영화이야기를 한다. 대학병원에서 집중력이 안 좋으며 약을 처방해 주고 집중력이 없어 학습이 어려운 것 같다는 말을 듣는다. 수학공부 학원에 방학만 다니려고 했는데 계속 다니겠다고 한다.

17회기 '호랑이가 도망간 하루'에서 형광색 동물 대 대호의 싸움으로 동물이 많아 대호가 상대를 못한다. 18회기 '대호는 힘이 셸다'에서 형광색 동물과 대호의 싸움에서 대호가 이긴다. 모에 의하면, 오랜만에 곤충을 구입해 키우는데 매일 관찰한다. 19회기 '터널'에서 영화 터널처럼 터널이 산사태로 무너지고 차가 갇히나 사람들은 다 구해진다. 외조부모와 제주도 여행을 간다. 20회기 첫 상자 20-1에서 양손을 깊이 찍고 만족해한다. 눈을 위로 뜨고 깜빡이며 말을 하듯 입을 움직인다. 두 번째 상자 20-2 '방심했던 하루'에서 작은 동물들, 형광색 동물들과 대

호의 싸움이다. 모래폭풍이 불고 돌, 운석이 우주에서 쏟아져 결국 다 죽는다. 엄청난 죽음인데 연출하는 모습은 차분하다. 모에 의하면, 개학 첫날이라 무척 걱정하며 힘들어했다.

상당중기 II는 21-40회기(작은 동물이 이김, 대극과의 만남 II)의 21회기 첫 상자 21-1 '잔머리를 썼다'에서 탐험을 하는데 커다란 코끼리가 나타난다. 큰 동물이 작은 동물을 짓밟는다. 계속 고갯짓을 한다. 결국 작은 동물들이 이긴다. 두 번째 상자 21-2 '고래와 상어가 도와주어 이겼다'에서 바다를 차지하려고 범고래와 물고기들이 싸우고, 상어와 가재가 싸운다. 모에 의하면, 비교적 안정적으로 신학기를 보내고 있다. 학교에서는 거의 틱을 안 보인다. 친구들이 내담자가 그림을 잘 그린다고 했단다. 22회기 '호랑이들은 세다'에서 영화 대호이야기와 함께 다양한 동물들과 형광색 호랑이와 다른 호랑이들이 싸움을 한다. 내담자는 호랑이편이고 호랑이가 이긴다. 23회기 첫 상자 23-1에서 오른편 손을 찌른다. 두 번째 상자 23-2 '작은 호랑이 두 마리가 큰 호랑이를 이겼다'에서 작은 호랑이가 대호를 이긴다. 세 번째 상자 23-3에서 천사와 악마가 나라의 어떤 성을 가지려고 싸운다. 오늘은 혼잣말을 하기도 하며 어갯짓, 입 놀림, 눈 휘두르기 등 그동안 보여 온 온갖 틱을 보인다. 24회기 '소호가 한순간 나타났다'에서 소호인 형광색 호랑이가 대호를 이긴다. 소변을 보기 위해 화장실에 두 번 다녀온다. 25회기 '사냥개의 승리'에서 대호와 사냥개들이 싸워 개들이 이긴다. 형광색 호랑이는 크게 싸워 보도록 도와주지 않고 이길 때까지 기다린다. 26회기 '형광호랑이가 이겼다'에서 개들과 대호의 싸움이고, 새끼들도 죽고 숨어 있던 형광색 호랑이가 대호를 물리친다. 27회기 '복수를 당한 하루'에서 형광색 호랑이, 사냥개, 달마시언이 싸우다가 상황을 바꿔 대호가 나타나기도 하며, 큰 동물들이 크게 다친 적이 있어 복수한다. 28회기 첫 상자 28-1 '사냥개의 싸움은 다르다'에서 본인이 하고 싶어 해 머리를 노랑게 염색하고 안경을 끼고 왔다. 달마시언끼리, 다른 종의 개끼리 싸운다. 두 번째 상자 28-2 '블랙베리가 일등 한 하루'에서 오토바이가 시험을 하는데 모래폭풍이 온다. 영리하게 오토바이를 타는 블랙베리 오토바이를 자신과 동일시한다. 모에 의하면, 천식으로 대학병원에 입원을 했다. 동생을 많이 놀리고 때린다. 반장선거에 나가 표를 아주 조금 받는다. 29회기 첫 상자 29-1에서 양손을 모래에 짚고 밀어 흔적을 남긴다. 두 번째 상자 29-2에서 오토바이들과 괴물이 싸워 오토바이가 이긴다. 30회기 첫 상자 30-1 '모두가 힘을 합쳐서 이겼다'에서 양손을 깊게 두 번 찌른다. 두 번째 상자 30-2 '나는 오늘 죽을 때가 왔구나'에서 오토바이 대 로봇이 싸운다. 오토바이가 동물들을 부른다. 큰 사자, 큰 호랑이, 코끼리가 로봇편이다. 싸움이 엉망

이 되고, 형광색 동물들이 대호를 공격하고, 로봇과 대호가 같이 죽고, 오토바이도 죽는다. 형광색 호랑이를 자신과 동일시한다. 모에 의하면, 안경끼 내담자 모습에 멋져졌다고들 하고 성당에 다니는 사람들에게 의젓해졌다는 말도 듣는다.

31회기 첫 상자 31-1에서 모래에 양손을 짚었다가 주먹을 친다. 두 번째 상자 31-2 '말할 수 없는 배틀, 상대가 안 되었다'에서 상자의 3/4을 동물로 채운다. 결국 형광색 동물들이 이두 공룡과 싸워 승리한다. 모의 보고에 의하면, 학교에서 싸움이 나면 내담자는 자주 말리고, 울면서도 한 친구와 끝까지 싸운다. 32회기 첫 상자 32-1 '승자는 킹콩이다'에서 박쥐를 놓고 동물들이 싸우다가 형광색 호랑이가 박쥐를 차지한다. 두 번째 상자 32-2 '손자국'에서 손바닥을 여러 개 찌른다. 모의 보고에 의하면, 요즘 차별이라는 말을 많이 한다. 근처의 공부방에 다니는데 수학학습이 많이 떨어진다. 33회기 첫 상자 33-1 '구조대는 역시 다르다'에서 부실공사로 터널이 무너지고 터널에 빠진 경찰차를 구한다. 두 번째 상자 33-2 '나만의 손자국'에서 왼손을 여러 번 찌른다. 모의 보고에 의하면, 안정적인 시간을 보내고 있다. 34회기 '쥼쥼빠른 호랑이'에서 동물들이 대호를 물리친다. 새가 알을 낳은 거다. 모에 의하면, 성당에서 한 살 어린 동생과 싸우고 틱을 보이며 서럽게 울었는데 그 동생을 용서했다고 한다. 공부에 노력하지 않는다고 부에게 크게 혼난다. 35회기 첫 상자 35-1에서 손자국을 남긴다. 두 번째 상자 '영망진창인 하루'에서 영망 속에서 남한과 북한이 싸운다. 왼편 앞에 둥근 모형이 있다. 36회기 첫 상자 '낙지 걸고 겨루기'에서 동물들끼리 좋은 약인 낙지를 걸고 싸운다. 두 번째 상자 '리무진의 모래터미'에서 리무진을 이리저리 끈다. 다양한 차들을 굴리다가 방바닥으로 소품을 옮겨 큰 트럭이 기차를 들이받는 내용이 된다. 모에 의하면, 자발적으로 친구들과 교류하고, 수면이 좋아지고, 모에게 긴 책을 읽고 설명 해준다.

37회기 첫 상자 37-1 '숨바꼭질 같은 전쟁'에서 정리장 두 칸의 소품을 다 가져오고 건물을 가져오며 형광색 동물들이 대호를 물리친다. 두 번째 상자 37-2 '리무진의 바퀴자국'에서 리무진을 진지하게 굴린다. 모에 의하면, 어느 친구에 대해 불만이 많다. 키우는 곤충이 79마리로 늘어났다. 38회기 첫 상자 38-1 '영망진창 하루'에서 대호와 동물들의 싸움이고, 건물은 옛날 것으로 쓰나미가 일어나 폐쇄된 것이다. 두 번째 상자 38-2 '손자국'에서 모래에 그림을 그린다며 물고기, 거북이, 나비, 시계 등을 그리다 손자국을 남긴다. 모에 의하면, 성당에서 캠프를 가는데 설레지만 잠을 못잘 까봐 두려워하며 엄마가 안 간다고 운다. 39회기 첫 상자 39-1 '호랑나비'에서 나비라며 양손을 굴린다. 두 번째 상자 39-2 '막대사탕 사람'에서 사람을

그린다며 머리 부분을 굴린다. 이 사람은 100세로 젊어지는 생각을 한다. 40회기 ‘그림 손자국’에서 양손으로 모래를 주물럭거리다가 손을 짚는다. 의자 위에 나무블럭으로 성을 쌓고 ‘자신의 성’이라고 한다. 모에 의하면, 친구가 목주를 끊어서, 계곡에 가고 싶어서, 동생이랑 싸워서, 엄마가 보고 싶어서 등의 이유로 자신도 강한 사람이 되고 싶은데 왜 그런지 모르겠다며 엄청 슬피 운다.

상담중기 III는 41-60회기(새로운 섬의 시작, 공사 I)의 41회기 첫 상자 41-1 ‘맹수들의 결투’에서 바다 생물들끼리 ‘누가 진정한 왕’인지를 놓고 싸운다. 두 번째 상자 41-2 ‘새로운 섬의 시작’에서 동물들끼리 격렬히 싸우다 형광색 호랑이가 승리한다. 모에 의하면, 2학기 개학 때문인지 헛기침 소리처럼 흠흠거리는 음성틱을 보인다. 42회기 ‘태풍은 동물을 도와주었다’에서 동물들이 먹고 자는 것을 반복한다. 모에 의하면, 공부방에 다시 다녀야겠다고 한다. 43회기 ‘지진의 공격이 강하다’에서 태풍이 이는 것을 모르고 사람들이 강을 발견해 물속에 무엇이 있는지 보는 공사를 하려고 왔다. 모에 의하면, 내담자는 공부방에 가야 마음이 놓인단다. 44회기 ‘새로운 집’에서 동물들에게 ‘새로운 집’을 지어 주다가 황소가 뿔로 다 부순 모습이다. 학교에서 내담자 반이 가장 문제가 많아 힘든데 애들이 내담자의 물통의 그림을 보고 놀려 속상하다며 모에게 와서 애들을 혼내달라고 한다. 45회기 ‘모든 것이 무너진 하루’에서 길을 공사하는 것을 시작으로 시멘트가 새서 이를 막는 일을 하다가 사람이 매몰되는데 이들을 구한다. 46회기 첫 상자 46-1에서 손자국을 남긴다. 두 번째 상자 46-2 ‘공사 하루’에서 다른 길로 통해 갈 수 있게 길을 공사한다고 했는데 모래바람으로 못하게 된다. 오늘은 전혀 틱을 보이지 않는다.

47회기 ‘오해로 생긴 일’에서 동물이 어떻게 사는지 관찰하려고 군인들이 왔는데 죽이려고 온 줄 오해를 해 공격을 했고 군인이 커다란 코끼리를 물리치고 코끼리를 구워 먹는다. 엄지와 검지로 딱딱 소리를 내며 여유를 부린다. 학교 가는 것이 즐겁다며 수시로 모에게 전화하는 것이 사라진다. 48회기 ‘호텔’에서 오늘은 진짜 건물을 만들거라며 호텔공사를 완성하고 큰 자전거도 수리를 한다. 치료 마치기를 기다리던 모가 내담자가 요즘 많이 밝아졌다고 한다. 49회기 ‘지진의 하루’에서 대호와 큰 동물들이 싸우고, 형광색 동물과 동물들이 싸우고, 운석과 운석이 충돌한다. 살아난 동물을 앞쪽에 세워 다른 곳에서 살려고 출발한다. 모에 의하면, 이성친구에 관심을 갖고 멋도 부린다며 사춘기가 조금씩 시작된 것 같다고 한다. 50회기 첫 상자 50-1 ‘쓰나미’에서 망가진 집을 철거하고 도시로 이사를 간다. 두 번째 상자 50-2 ‘떡’에서 체질을 해 떡을 만든다. 51

회기 첫 상자 51-1 ‘이사’에서 공사를 한다. 여긴 먼 시골인데 도시에 있는 좋은 집으로 이사를 간다. 두 번째 상자 51-2 ‘주차’에서 형광색 동물 4마리가 산다. 차들을 주차한다. 세 번째 상자 51-3 ‘맛있는 떡’에서 계속 체질을 해 떡을 만든다.

52회기 ‘안전’에서 사나운 동물을 울타리로 가두었다가 차들이 다 뒤집히는 혼란에 처하고 군인, 경찰관, 소방관들이 형광색 동물들을 구한다. 모에 의하면, 학교에서 부반장이 되었다며 치킨을 사달라고 한다. 53회기 ‘사고’에서 주차장을 만들려다가 트럭이 미끄러지고 빙판길에 온갖 차들이 다 미끄러진다. 헬기가 와 사람들을 구한다. 모에 의하면, 여자 친구랑 카카오톡을 하기도 한다. 54회기 ‘사고, 대형사고’에서 돌 치우는 일을 한다. 하수구가 막혀 공사를 한다. 모래폭풍이 인다. 터널이 무너진 것 같다. 군인이 구하러 온다. 모에 의하면, 우리집은 왜 가족여행을 안 가는지 따진다. 공원에 나가 자전거도 타고 저녁에 산책도 한다. 55회기 모래상자를 하지 않고 키보드와 우쿨렐레를 연주한다. 56회기 ‘승리’에서 형광색 동물들이 탐사하려고 왔다. 형광색 동물들과 다른 동물들이 싸운다. 형광색 동물들이 몸을 씻고 먹는다. 모에 의하면, 방학기간에 수학공부와 역사책 보는 것을 목표로 세운다. 57회기 첫 상자 57-1 ‘손자국’에서 양손을 짚고 한참 있다. 두 번째 상자 57-2 ‘마취’에서 형광동물들과 대호가 땅을 가지려고 겨루고 일반 동물과도 싸운다. 갑자기 동물보호소로 가려고 마취를 하고 조사가 끝나고 동물들은 자연으로 가 동물들이 좋아한다. 58회기 ‘구조’에서 탐사로 작은 구멍을 찾는다. 물 아래 무슨 나라를 탐사한다. 쓰나미처럼 모래가 날리기 시작해 탐사를 못하고 지진도 난다. 다행히 사람들은 다 구해진다. 모에 의하면, 방학이어서 배드민턴을 하러 잘 다닌다. 최근 보이던 틱이 완화되어 간다. 중학교에 가기 싫다는 이야기를 종종한다. 59회기 첫 상자 59-1 ‘수시탐’에서 손가락으로 그린 것이 W공원의 수시탐이다. 두 번째 상자 59-2 ‘위험한 공룡’에서 공룡화석을 발견하려고 왔는데 갑자기 살아 있는 공룡 몇 마리가 왔고 이들을 가두자 다 탈출해 키워주는 곳에 맡겨진다. 모에 의하면, 방학이어서 조금씩 수학공부를 했는데 내담자가 힘들었는지 틱을 보인다. 60회기 ‘큰 사고’에서 동물들끼리 싸운다. 큰 돌이 대호에게 떨어졌으나 대호는 살았다. 모에 의하면, 집안에 있는 과학상자 부품들로 꾸준히 무언가를 배우고 동생에게도 알려준다.

상담중기 IV는 61-70회기(죽음 I, 공사 II)로 격주로 상담을 시작 한 61회기 첫 상자 61-1 ‘러프건의 무덤’에서 경주를 한다. 빨간 차가 1등, 노란차는 2등이다. 러프건을 모래에 묻는다. 두 번째 상자 61-2 ‘러프건의 무덤’에서 커다란 러프 건을 묻는다. 모에 의하면, 3월 신학기를 맞아 조금 스트레스를 받고 있

다. 학업에 대한 부담이 크다. 다행히 담임이 친절하시다. 62회기 첫 상자 62-1 '기차길'에서 모래를 유연하게 위로 높이 올린다. 양손을 모래 깊이 쑥 넣고 거침없이 모래를 자연스럽게 만진다. 두 번째 상자 62-2 '하늘'에서 모래를 만지다가 솔로 모래를 가장 자리로 가게 해 커다랗게 바닥을 드러내며 '하늘의 구름 같다'고 한다. 먹구름이 끼었으나 곧 맑은 하늘이 된다. 63회기 첫 상자 63-1 '성, 모래성'에서 손을 깊이 모래에 넣는다. 두 번째 상자 63-2 '바이러스 사고'에서 홍수가 났던 지역에 대원들이 탐구하려고 온다. 차가 고장 나 부딪쳐 차가 도우려고 온다. 모에 의하면, 학교생활은 안정적이다. 64회기 첫 상자 64-1 '러프전'에서 총으로 거울에 공기총알 맞추는 놀이를 하다가 그릇과 함께 러프전을 상자에 놓는다. 두 번째 상자 64-2 '홍수'에서 어떤 곳에 차가 부딪치는 사고가 나 포크레인이 차를 끈다. 세차를 한다. 꽤 힘들게 정리가 된다. 65회기 '동물들의 5.18'에서 동물들이 서로 땅 같은 것을 되찾으려고 한다. 중세 기사들이 동물을 다 없애려고 왔다. 괴물이 왔는데 동물들이 다 처치하고 동물끼리 평화롭게 산다. 그릇의 것은 떡이다. 모에 의하면, 안정적으로 생활하고 있다. 친구들과의 속상한 이야기를 모에게 하며 분 해 하기도 하고 재미있어라 한다.

66회기 모래상자를 직접하지 않고 러프전 쏘는 놀이를 한다. 음성 턱을 조금 보인다. 모에 의하면, 모와 자는 것에서 이제 따로 자는 것을 시도하고 있다. 친구와 교사에 대한 스트레스는 적으나 학교 교과가 너무 어려워 학교에 가기 싫어한다. 67회기 '위험한 사고'에서 도로공사를 해 완성되어 부실인지 시험을 하는데 지진으로 차들이 망가져 카센터로 가 고친다. 모에 의하면, 학교 시험을 많이 걱정한다. 모와 떨어져 동생과 잠을 잘 잔다. 68회기 첫 상자 68-1 '대형사고'에서 자동차 고치는 곳에서 시작해 카센터 근처 터널이 무너져 차들이 나갈 수 없고 119도 접근이 안 되다가 구급차가 출구를 찾게 된다. 두 번째 상자 68-2 '손바닥'에서 양손을 쭉 민다. 세 번째 상자 68-3 '지문'에서 모래를 손가락으로 집으며 바삭바삭하다고 한다. 모에 의하면, 국어가 많이 향상되었다. 좋아하는 가수의 노래를 부르는 등 사춘기인 것 같다. 69회기 '공군의 도움'에서 차들이 고장이 나고 모든 것이 다 뒤집히고 엉망이 되는데 공군의 도움으로 해결된다. 70회기 첫 상자 70-1 '네모난 액자'에서 상자의 가장자리 모래를 만진다. 두 번째 상자 70-2 '연'에서 바이올린 활로 모래상자에 선을 긋는다. 세 번째 상자 70-3 '아찔한 사고'에서 공사를 하려고 땅을 판다. 오른쪽에 폐차를 놓고, 왼쪽에는 고칠 수 있는 차를 놓는다. 모에 의하면, 이제 동생 식사를 챙기고 모에게 수없이 전화하는 것도 사라진다. 자전거를 타고 학교에 갈 정도로 독립심이 생겼다.

상담말기: 경주, 죽음 II, 현실에의 적응

상담말기는 71-77회기(경주, 죽음 II, 현실에의 적응)로 71회기 첫 상자 71-1 '모래 가운데 작두샘'에서 상자 가장자리에 네모를 여러 개의 손가락으로 돌며 그리다가 손을 모래에 넣어 쪽 밀기도 하고 양손을 짠다. 작두샘이 되나며 놓는다. 두 번째 상자 70-2 '사냥'에서 동물 사냥을 사람들이 해 동물들이 화가 났고 군인들이 말리려고 왔는데 늦었다. 자동차로 사람들이 동물을 가져오고 동물이 세니가 사람들이 가져온 동물을 한 번에 죽였다. 자동차를 탄 사람도 폭발해 죽었다. 모에 의하면, 요즘 다시 잠을 잘 잔다. 수학시험을 잘 보았다고 치킨을 시켜달라고 한다. 72회기 첫 상자 72-1 '스파이'에서 수학여행 이야기, 축구 이야기도 한다. 상자의 스파이더맨은 자고 있다. 두 번째 상자 72-2 '모래'에서 땃돌을 만지며 모래를 넣어 돌려보다가 잘 안된다고 텔타샌드로 향한다. 세 번째 상자 72-3 '냉장고와 땃돌'에서 음료와 음식이 든 냉장고를 만지다가 궁금하다며 모래에 묻고 이 위에 땃돌을 놓는다. 모에 의하면, 요즘 온통 수학여행에 관한 생각뿐이다. 73회기 첫 상자 73-1 '손바닥'에서 손바닥을 짠다. 두 번째 상자 73-2 '경주'에서 오토바이 경주를 한다. 네 바퀴를 도는데 2대씩 돌린다. 패자부활전도 하고 장애물로 탱크 등 군용 소품을 가져온다. 합격한 오토바이가 두 대 있다. 모에 의하면, 수학여행을 가 첫 날은 괜찮았는데 둘째 날은 옆에서 코를 골기도 해 잠을 새벽 4시까지 못자 수면유도제를 먹어도 힘들었다며 서러워하며 온다. 친구들과 잘 지낸다.

74회기 첫 상자 74-1 '손바닥'에서 모래에 양손을 짠 쪽 민다. 두 번째 상자 74-2 '폭격'에서 군함도라는 영화이야기를 하며 꾸민다. 싸움이 나지는 않았다고 한다. 모에 의하면, 학원에 다니며 공부하고 싶다고 해 학원을 알아보고 있다. 과학은 100점, 국어도 80-95점 사이를 맞았다. 모가 동생과 성당에 가면 저녁 9시까지 혼자서도 잘 있는다. 75회기 첫 상자 75-1 '생을 마감하다'에서 채식주의자인 악어가 입을 벌려 무엇을 먹고 있는 것 같으며 오늘 날짜와 시간을 말하며 생명을 마감했다고 한다. 두 번째 상자 75-2 '곰탱이 생명을 마감하다'에서 총과 총알 그릇을 놓고 곰탱이가 밟은 발자국이라며 손가락을 움켜쥐고 모래를 주먹질한다. 곰사냥, 싸운 것 같다. 잡은 곰, 죽은 곰도 있다. 곰이 묻혔다. 죽었다. 오늘 날짜와 시간을 말하며 생명을 마감했다고 한다. 모에 의하면, 아들이 부쩍 크고 있단다. 수학학원에 다니게 되었다. 76회기 첫 상자 76-1 '맹수인 독수리'에서 모래를 아주 부드러우면서도 힘차게 만진다. 새이다. 왼쪽은 머리, 오른쪽은 날개로 독수리다. 두 번째 상자 76-2 '날카로운 그리핀'에서 날려고 날개를 펴는 그리핀으로

왼편 아래가 다리, 오른편은 날개와 깃털, 오른편 중앙은 꼬리이다. 77회기 첫 상자 77-1 ‘찍찌기와 올라프’에서 공기총알 하나를 중앙에 세우고 모래를 모은다. 겨울왕국의 눈사람 올라프라고 했다가 찍찌기라며 쥐가 되었다. 두 번째 상자 77-2 ‘아시안 컵’에서 한국 대 키르기스스탄 아시안 컵 축구로 우리가 1대 0으로 이기고 있다. 모에 의하면, 그동안 모래놀이치료 시간이 본인의 인생에서 가장 좋은 시간이었다고 했다.

Discussion

본 연구는 부모하고 14개월 터울의 남동생과 생활하는 초등학교 4학년에 재학 중인 남아의 모래놀이치료 과정을 Turner (2005)의 내용주제에 초점을 두어 분석심리학과 모래놀이치료 이론의 관점에서 해석하였다. 내담자는 영아기부터 아토피, 천식 등으로 고생해 오고 있고, 유아기부터는 틱이 생겨 약물을 비롯해 다양한 중재를 받았으나 큰 효과가 없어 어머니에 의해 모래놀이치료에 의뢰되었다. 불안과 두려움이 많은 내담자에게 언어에 크게 의존 없이 편안하게 자신의 내면세계를 드러내며 어려움이 완화될 수 있는 모래놀이치료를 실시하였다.

총 77회기의 치료과정을 모래상자에 펼쳐지는 내용주제의 흐름에 따라 상담초기, 상담중기, 상담말기로 나누어 해석 및 논의한다. 먼저, 상담초기는 1-2회기(모래에 갇힌 경주차)이다. 1회기 ‘힘들었던 하루’에서 눈을 깜빡이고 어깨와 가슴부분을 들썩이며 모래상자에 갇힌 경주차를 포크레인 등으로 구하는데 모래폭풍이 시작되기도 한다. 꿈분석을 위한 첫 번째의 꿈처럼 처음 모래상자에는 종종 내담자가 치료 받으러 오게 된 콤플렉스나 무의식적인 문제가 드러나는데(Hoeberichts, 2003; Weinrib, 2004), 내담자의 경우, 오른편 앞 여성성의 영역(Foks-Appelman, 2011)에서 왼편 뒤 남성성의 영역을 향해 모래상자에 갇힌 경주차를 포크레인 등으로 구한다. 나쁜 남성성을 향해 가는데 폭풍이 몰아쳐 작업이 힘들어지고 있음을 표현하고 있다. 여기서 ‘폭풍’은 내담자의 틱증상 등 부적응적인 어려움을 초래하는 불안이나 두려움이 아닌가 한다(Kottman & Schaefer, 1993/2006). 2회기 ‘폼 잡은 하루’에서 다시 1회기 경주차가 모래태풍 때문에 모래 속에 빠지지만 포크레인들과 군인들이 돕는다. 콧소리를 내고 어깨를 들썩이기도 한다. 모래태풍으로 경주차가 경주를 못하게 되었지만 정비 공장에 가게 되는 것이 모래놀이치료에 온 내담자의 상황 같다.

두 번째, 상담중기는 3-70회기(투쟁)로 자아발달의 첫 번째 단계인 동물이 등장하고 두 번째 단계인 전쟁이 펼쳐진다

(Kalf, 2003). 상담중기 I은 3-20회기(퇴행, 대극과의 만남 I), 상담중기 II는 21-40회기(작은 동물이 이김, 대극과의 만남 II), 상담중기 III는 41-60회기(새로운 섬의 시작, 공사 I), 상담중기 IV는 61-70회기(죽음 I, 공사 II)이다. 상담중기 I은 3-20회기(퇴행, 대극과의 만남 I)이다. 3회기에 내담자는 이야기하며 상체를 계속 들썩인다. 모래상자에 손바닥 크기를 재어본다. 모에 의하면, 모래 항상 자다가 친척이 방문하여 동생하고 자야한다며 온다. 모래놀이치료 시간을 많이 기다린다. 4-7회기까지 공룡 등 동물들의 싸움이다. 8-9회기는 헬퍼 로봇과 악당 로봇의 싸움으로 착함 대 나쁜의 대극이 등장한다. 13-15회기 역시 나쁜 포크레인 대 착한 포크레인, 착한 동물 대 나쁜 동물로 대극을 표현하고 있다. 치료는 대극을 다루는 것인데 제3의 것이 나오게 해 이를 초월적 기능이라고 한다. 여기서 초월적이라는 말은 결코 초감각적인 신비한 것이 아니라 심리적 기능을 말하며, 무의식과 의식은 초월적 기능을 만들어내는데 초월적이라 함은 두 요소가 통합되어 하나의 다른 관점으로 옮겨가는 것을 말한다(Rhi, 1998). 이를 반증하듯 내담자는 13회기부터는 치료실에서 틱을 보이지 않고, 14회기 후 잠을 잘 자게 된다. 개학 첫날이라 무척 걱정하며 힘들어했다는 20회기에는 모래상자에 양손을 깊이 찍고 만족해한다. 말을 하듯 입을 움직이고 눈을 위로 뜨고 깜빡인다. 모래상자에서는 작은 동물들, 형광색 동물들과 대호의 싸움이 있고, 모래폭풍이 불며, 돌, 운석이 쏟아져 결국 다 죽는다.

상담중기 II는 21-40회기(작은 동물이 이김, 대극과의 만남 II)로 21회기에서 큰 동물이 작은 동물을 짓밟는데 결국 작은 동물들이 승리한다. 학교에서는 거의 틱을 보이지 않고 안정적으로 신학기를 보내고 있다. 친구들로부터 내담자가 그림을 잘 그린다는 긍정적인 말을 듣는다. 23회기 상자에 오른편 손을 찍는다. 천사와 악마가 나라의 어떤 성을 가지려고 싸운다. 모래상자를 하면서 혼잣말을 하고 입놀림, 눈 휘두르기, 어쨌든 등 자신이 해 온 온갖 틱을 다 보인다. 이때 치료자의 느낌은 그동안 내담자가 보여 온 모든 틱을 모래상자에 다 쏟아 놓는 것으로 보인다. 28회기 본인이 하고 싶어 해 머리를 노랑게 물들이고 안경을 끼고 왔다. 반장선거에 나가 표를 너무 조금 받는다. 29회기에서는 양손을 모래에 쥐고 밀어 흔적을 남긴다. 30회기에는 양손을 깊게 두 번 찍는다. 사람들이 안경 낀 내담자 모습이 멋지다고 하고 지인에게서 내담자가 의젓해졌다는 말도 듣는다. 32회기는 손바닥을 여러 번 상자에 찍는다. 33회기는 부실공사로 터널이 무너지나 터널에 빠진 경찰차를 구한다. 상자에 왼손을 여러 번 찍는다. 모에 의하면, 안정적인 시간을 보내고 있다. 34회기는 동물들이 대호를 물리치고 중앙에

는 새가 낳은 알이 있다. 알은 상징적으로 창조, 잠재력과 가능성 의미를 의미하고(Winter, 2004), 부활, 갱생, 재건, 부흥(Bradway, 2001)을 나타내 매우 긍정적인 모습이다. 35회기 상자에 손자국을 남기고 남한과 북한이 싸운다. '영망진창인 하루'의 모래상자 왼편 앞에 둥근 더미가 있는데, 흙둔덕은 죽은 자들이 거주하는 곳이기도 하고 다른 세계로 들어가는 입구이며(Cooper, 1978), 새로운 정돈이기도 해(Zappacosta, 2020) 매우 희망적이다. 36회기 좋은 약인 나뭇잎을 걸고 싸운다. 모에 의하면, 자발적으로 친구들과 교류하고, 수면장애가 좋아지고, 내담자가 모에게 긴 책을 읽고 설명 해준다. 계속 싸움, 전쟁 등을 연출하다가 39회기 호랑나비를 양손으로 굴러 그린다. 애벌레에서 나온 나비는 변형(Wilkinson, 2008)을 나타낸다. 40회기는 치료실 의자 위에 나무블럭으로 '자신의 성'을 만든다. 성은 내담자 자신을 의미하는데(Ackroyd, 1993/1997), 높고 튼튼해 보인다.

상담중기 III는 41-60회기(새로운 섬의 시작, 공사 I)인데 41회기에 '새로운 섬'을 만든다. 모에 의하면, 2학기 개학 때문인지 헛기침 소리 같은 흠흠거리는 음성틱을 보인다. 44회기는 동물들에게 '새로운 집'을 지어 주다가 황소가 뿔로 다 부순 모습이다. 새로운 섬, 새로운 집을 만들려고 하나 아직 온전하지 않다. 섬은 멀리함, 접근하기 어려움, 자기물두를 표현하는 것인데, 내향상태, 넘치는 자극에서의 철수, 혼자 설 수 있는 능력 등을 의미한다(Ronnberg, 2010). 이는 내담자가 자기만의 공간을 만들고, 자율적이 되려고 분투하는 모습으로 보인다. 47회기 모에 의하면, '학교 가는 것이 즐겁다.'며 수시로 모에게 전화하는 것이 사라진다. 48회기 모는 내담자가 요즘 많이 밝아졌다고 한다. 50회기에는 망가진 집을 철거하고 도시로 이사를 가고, 체질을 해 떡을 만든다. 51회기에는 먼 시골인데 도시에 있는 좋은 집으로 이사 간다. 계속 체질을 해 떡을 만든다. 도시는 자기(Self)로 조직화 원리의 상징적인 이미지여서(Donald, 2003) '도시로 이사를 간다'는 것은 좀 더 정돈된 내담자의 내면을 표현하는 것 같다. 이를 위해 먹을 음식, 떡을 만들어 성장하고 있음을 알린다. 52회기 '안전'에서 사나운 동물을 울타리로 가두었다가 차들이 다 뒤집히는 혼란에 처하고 군인, 경찰관, 소방관들이 형광색 동물들을 구한다. 학교에서 부반장이 되었다며 모에게 치킨을 사달라고 한다. 또래관계가 조금씩 원만해진다. 59회기 모래상자에 내담자가 사는 도시의 공원에 있는 '도시를 지켜준다'는 커다란 수시탑을 그린다. 탑은 남근을 상징하고(Ackroyd, 1993/1997), 변형과 변화를 나타내어(Bradway, 2001), 내담자가 보다 강한 남성성을 지닐 가능성을 시사한다.

상담중기 IV는 61-70회기(죽음 I, 공사 II)이다. 61회기 두 개의 상자에 러프건을 하나씩 모래에 묻는다. 총은 공격성을 상징하는데(Ackroyd, 1993/1997) 모래에 묻어 자신의 부정적인 부분을 다스리는 모습 같다. 3월 신학기여서 조금 스트레스를 받고 있으며 학업에 대해 많은 부담을 가지고 있다. 66회기 모와 자는 것에서 이제 따로 자는 것을 시도하고 있고 친구와 교사에 대한 스트레스는 적으나, 학교 교과가 너무 어려워 학교에 가기 싫어한다. 67회기는 도로공사가 완료되어 부실 여부를 조사하는데 지진으로 차들이 망가져 카센터로 가 고친다. 학교 시험을 많이 걱정한다. 이제 모와 떨어져 동생과 잠을 잘 잔다. 68회기는 카센터 근처에 터널이 무너지고, 119도 들어오지 못하다가 구급차가 출구를 찾게 된다. 모래상자에 양손을 쭉 밀어 '지문'을 남긴다. 국어성적이 많이 향상되었고 좋아하는 가수의 노래를 부르는 등 사춘기인 것 같다. 70회기 상자에 네모난 액자를 그린다. 원형인 하늘과 반대로 네모는 땅이며 이 세상에 존재하는 것이다(Cooper, 1978). 바이올린 활로 모래상자에 선을 그어 연을 만든다. 연은 신성한 새를 시사한다(Chevalier & Gheerbrant, 1996). 네모인 땅과 연이 나는 하늘로 대극을 표현하고 있다. 이제 내담자는 동생 식사를 챙기고 모에게 수없이 전화하는 것도 사라진다. 자전거를 타고 학교에 갈 정도로 독립심이 생긴다. 상담중기에 많은 동물들의 싸움이 이어지는데 이는 내담자가 자신의 본능적인 부분과 접촉하여 균형을 찾아가는 모습이다(Dundas, 1990).

끝으로, 상담말기는 71-77회기(경주, 죽음 II, 현실에의 적응)로 71회기에 작두샘을 놓는다. 요즘 다시 잠을 잘 잔다. 수화시험을 잘 보았다며 치킨을 모에게 시켜달라고 한다. 샘은 원기회복, 새로운 삶의 상징으로 생명을 주는 무의식적인 힘을 말한다(Ackroyd, 1993/1997). 72회기에는 수학여행 이야기와 내담자의 관심분야인 축구 이야기를 한다. 음료와 음식이 든 냉장고를 모래에 묻고 이 위에 뱀돌을 놓는다. 뱀돌은 다산의 상징(Neumann, 2004/2010)으로, 돌려 고체의 곡물을 가루로 만드는 변형을 가져오는 도구이다(Cooper, 1978). 이는 내담자 내면에서 변형의 작업이 이루어지고 있음을 의미한다. 73회기는 모래에 손바닥을 찍는다. 오토바이가 경주를 하는데 패자 부활전도 있고 합격환 오토바이가 두 대 있다. 친구들과 잘 지낸다. 74회기도 모래에 양손을 찍어 쭉 민다. 학원에 다니며 공부하고 싶어 해 학원을 찾아보고 있다. 국어는 80-95점 사이, 과학은 100점을 맞는다. 이제 모가 동생과 저녁에 외출을 해도 혼자서 잘 있다. 75회기는 악어와 곰이 생명을 마감하는 상자를 꾸민다. 아들이 부쩍 크고 있고 수학학원에 다니게 되었

단다. 악어는 공격성을 상징하고(Ackroyd, 1993/1997), 곰은 무의식의 원시적이고 위험한 부분을 상징한다(Dundas, 1990). 악어와 곰의 죽음으로 내담자의 부정적인 부분, 부적응적인 행동에 끝을 내는 느낌이다. 76회기에는 맹수인 독수리와 사자 몸통에 독수리의 머리와 날개를 지닌 신화적 존재인 그리핀이 날려고 날개를 펴고 있다. 독수리는 남성성의 상징으로(Ackroyd, 1993/1997), 내담자에게 제법 튼튼한 남성성이 생긴 모습이다. 77회기 첫 상자에서 영화 겨울왕국의 눈사람 올라프에서 쥐가 된다. 쥐는 성격 가운데 연약하고 개발되지 않았으며 할 수 있는 한 전적으로 양육하고 돌봐야 하는 부분으로(Ackroyd, 1993/1997), 여전히 내담자에게 이런 부분이 있음을 시사한다. 두 번째 상자는 한국 대 키르기스스탄 아시안 컵 축구로 우리가 1대 0으로 이기고 있다. 모에 의하면, 치료시간이 본인의 인생에서 가장 좋은 시간이었다고 했단다. 축구하는 일상의 모습(Beavers, 2015), 현실, 공동체로의 적응, 자아발달의 마지막 단계(Kalff, 2003)로 치료가 마무리 되었다. 하지만 내담자에게 여전히 성숙되어야 할 부분이 있음을 표현하고 있다.

모래놀이치료 과정을 요약하면, 내담자는 상담초기에 모래 폭풍으로 경주하지 못하는 경주차 같은 모습이지만 남성성으로 향해가는 여정을 알린다. 상담중기에는 투쟁으로 동물들 간의 지난한 싸움과 전쟁을 반복적으로 치르고, 대극과의 만남, 새로운 섬의 시작, 공사, 죽음 등이 펼쳐진다. 태풍, 쓰나미, 홍수 같은 자연재해, 전쟁은 삶의 오래된 형태의 것들을 파괴하는 모습인데 이를 통해 내담자는 자신의 자아를 더 강한 수준으로 재건하는 것이다. 상담말기에는 자신의 부정적인 부분인 악어와 곰이 죽음을 맞이하고, 자아발달의 마지막 단계, 공동체로의 적응인 축구하는 일상의 모습으로 내면의 여정을 마친다.

상담초반, 중반까지 내담자는 작은 목소리로 말하면서 언어적 의사표현이 많지 않았으며 말끝이 흐리거나 유창하지 못했다. 그러나 상담중기 말부터 아주 유창해지는 않으나 재잘 재잘 말을 하는데 대화가 자연스러웠다. 상담말기에서는 치료 시간 내내 수화여행, 축구 이야기를 쏟아 내기도 하였다.

내담자는 11, 43, 45, 46, 48, 51, 54, 67, 70회기까지 9번의 터널, 길, 호텔 등의 공사를 한다. 공사로 낡은 자아를 파괴하고 새로운 자아를 건설하는 것이다. 또한 '하루'라는 제목이 77회기 전체 회기 중 21번 사용되었는데 내담자에게 하루라는 의미는 무엇일까? 하루에는 탄생, 성장, 성숙과 쇠퇴 등 사건들의 연속이 있다(Chevalier & Gheerbrant, 1996). 매일, 매일이 내담자에게는 힘겹게 견뎌야 할 하루, 하루이지만 내담자의 하루에 성장과 성숙이 또한 존재하는 것 같다.

Turner (2005)는 손을 모래에 넣는 단순한 행위를 통해서도 내담자는 자신의 존재감을 확인한다고 하는데, 내담자는 전체 회기 중 21번 손자국을 남기고 소품을 놓거나, 지문을 만들거나, 양손을 찍기도 하고, 모래에 손을 깊이 넣기도 하는 행동을 한다. 이는 자신이 누구인지에 대한 정체감, 내가 여기 있다(Flahive, 2012)는 자기의 존재에 대한 확인을 거듭하는 모습으로 튼튼한 자아발달을 향해 가는 모습이다.

본 연구는 청소년기로 들어서는 남아가 자신의 남성성을 향해 가는 삶을 경주로 표현하고 있다. 자신인 경주차가 잘 경주하지 못하는 모습으로 시작하여 다양한 동물들의 싸움과 전쟁, 사고, 공사 등을 통해 결국, 자신의 부정적인 모습인 악어와 곰이 죽음을 맞이하며 축구경기를 하는 일상적인 모습의 모래상자로 2년 3개월의 치료를 마무리하는 지난한 여정을 거치며 자아가 발달되어 가는 모습을 보여준다. 객관과 투사 심리검사에서도 알 수 있듯이 치료후 내담자의 주호소 문제가 완화되어 모래놀이치료가 내담자에게 효과적이었음을 보여준다. 모래놀이치료는 내담자의 무의식의 흐름을 따라 이루어지는 것으로 무의식의 작업을 온전히 객관화하는 데는 한계가 있다. 그러나 본 연구는 틱문제를 갖고 청소년기를 향해 가는 초등학생 남아가 남성성을 향한 여정, 자신의 본능적인 부분과 접촉하기 위해 태고의 정신으로의 퇴행, 선과 악의 대극 등과 투쟁하는 원형적인 양식(archetypal pattern), 즉 초개인적인 심리과정을 통해 원만한 남성성을 갖게 되는 과정을 탐색하였다는데 의의가 있다. 또한 본 연구는 교육, 생활지도 및 상담 장면에서 청소년기로 접어드는 남아의 심리를 이해하기 위한 자료로 활용될 수 있다.

Conflict of Interest

No potential conflict of interest relevant to this article was reported.

References

In English

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Washington, DC: Author.
- Beavers, K. (2015). *Awakening the love within: A boy sandplay*

- process. *Journal of Sandplay Therapy*, 24(2), 45-65.
- Bradway, K. (2001). Symbol dictionary: Symbolic meanings of sandplay images. *Journal of Sandplay Therapy*, 10(1), 9-105.
- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (1996). *Dictionary of symbols*. London: Penguin books.
- Cooper, J. C. (1978). *An illustrated encyclopaedia of traditional symbols*. New York: Thames & Hudson.
- Donald, B. (2003). Self-regulation in the repair of an adolescent boy's early insecure attachment. *Journal of Sandplay Therapy*, 12(1), 109-130.
- Dundas, E. T. (1990). *Symbols comes alive in the sand*. Boston, MA: Coventure.
- Flahive, M. W. (2012). Shining stars in the dark night: Sandplay therapy with an adolescent male. *Journal of Sandplay Therapy*, 21(2), 85-102.
- Foks-Appelman, T. (2011). Finding the path: The case of Anita. *Journal of Sandplay Therapy*, 20(1), 135-146.
- Hoeberichts, J. (2003). Snakes: Separation and individuation. *Journal of Sandplay Therapy*, 12(1), 77-88.
- Kalff, D. M. (2003). *Sandplay: A psychotherapeutic approach to the psyche*. Cloverdale, CA: Temenos press.
- Ronnberg, A. (2010). *The book of symbols: Reflections on archetypal images*. Köln, Germany: Tasehen.
- Schore, A. N. (2014). The right brain is dominant in psychotherapy. *Psychotherapy*, 51(3), 388-397. doi:10.1037/a0037083
- Sholdice, H. (2017). Sandplay therapy with children experiencing somatic symptoms. In B. A. Turner (Ed.), *The Routledge international handbook of sandplay therapy* (pp. 119-133). New York: Routledge.
- Turner, B. A. (2005). *The handbook of sandplay therapy*. Cloverdale, CA: Temenos press.
- Weinrib, E. L. (2004). *Images of the self: The sandplay therapy process*. Cloverdale, CA: Temenos press.
- Wilkinson, K. (2008). *Signs and symbols: An illustrated guide to their origins and meanings*. New York: Dorling Kindersley.
- Winter, R. (2004). The egg. *Journal of Sandplay Therapy*, 13(2), 73-85.
- Zappacosta, J. (2020). Dreaming the body into a new reality: A sandplay therapy story. *Journal of Sandplay Therapy*, 29(1), 11-28.
- riss.kr/link?id=T13604842
- Han, S.-O. (2007). *The spiritual capability of sandplay therapy: The case research of children with ADHD and Tourette symptom* (Master's thesis). Retrieved from <http://www.riss.kr/link?id=T10862306>
- Jang, M. (2017). *Analytical psychological sandplay therapy*. Seoul: Hakjisa.
- Jeon, A.-Y. (2005). A case study on sandplay therapy for a child with voice tic. *The Journal of Play Therapy*, 9(1), 85-102.
- Kim, B. N. (2004). Diagnosis and treatment of Tic disorders. *Korean Journal of Family Medicine*, 25(5), 359-370.
- Kim, S. S. (2009). *Analysis of the expression of the sand play therapy in emotionally and socially handicapped children* (Master's thesis). Retrieved from <http://www.riss.kr/link?id=T11736430>
- Kim, Y. O., Park, S. M., Park, S. Y., Son, M., Shin, K. S., Lee, E. H.,...Hwang, H. S. (2009). *Qualitative inquiry*. Paju, Gyeonggi: Kyoyookbook.
- Kottman, T., & Schaefer, C. (2006). *Play therapy in action* (E. J. Kim & Y. O. Jung, Trans.). Seoul: Hakjisa. (Original work published 1993)
- Lee, J. K. (2006). *Qualitative research method*. Seoul: Kyoyookbook.
- Lee, Y.-S., & Koo, Y.-J. (1998). Fears in ADHD and in Tic-disordered boys. *Chung-Ang Journal of Medicine*, 23(1), 51-61.
- Neumann, E. (2010). *Ursprungsgeschichte des bewusstseins* (Y. K. Lee, Trans.). Seoul: Analytical Psychology Center. (Original work published 2004)
- Oh, K. J., & Kim, Y. A. (2010). *Behavior checklist for child and adolescent-Teacher's Report Form (TRF)*. Seoul: Huno.
- Oh, K. J., Kim, Y. A., Ha, E. H., Lee, H. L., & Hong, K. O. (2010). *Behavior checklist for child and adolescent-Parents (CBCL 6-18)*. Seoul: Huno.
- Rhi, B. Y. (1998). *Analytical Psychology: C. G. Jung's thoughts on mind*. Seoul: Ilchokak.

ORCID

Hee-og Sim <http://orcid.org/0000-0001-8790-6996>

In Korean

- Ackroyd, E. (1997). *A dictionary of dream symbols* (B. J. Kim, Trans.). Seoul: Korean Psychotherapy Institute. (Original work published 1993)
- Cho, H.-E. (2014). *A case study of sandplay therapy for a child with tic disorder* (Master's thesis). Retrieved from <http://www.riss.kr/link?id=T13604842>

Received June 22, 2021

Revision received July 29, 2021

Accepted August 23, 2021

Appendix 1*Projective pre-test & post-test*

House (pre-test)

House (post-test)

Tree (pre-test)

Tree (post-test)

Person 1 (pre-test)

Person 1 (post-test)

Person 2 (pre-test)

Person 2 (post-test)

KFD (pre-test)

KFD (post-test)

KSD (pre-test)

KSD (post-test)

Appendix 2*Sandplay therapy sessions*

- The initial phase of therapy: A race car stuck in the sand

1 session
(A difficult day) 2 session
(A day of holding oneself)

- The intermediate phase: Struggle

- The intermediate phase I:

Regression, meeting the opposites I

3 session
(Untitled) 4 session
(Victory of animals) 5 session
(A won day after being in a big trouble) 6-1 session
(A day of tie) 6-2 session
(A day of half done) 7 session
(A day of victory) 8 session
(A day done unfortunately) 9 session
(A day done arduously) 10-1 session
(A day done arduously) 10-2 session
(Untitled)

11-1 session
(A day of saving people arduously)

11-2 session
(Hips shape of peach)

11-3 session
(An irrelevant mountain)

12 session
(A day achieved by animals)

13 session
(A day finished quickly during festival)

14 session
(Animals became castles)

15 session (a)
(A day finding miraculous medical herb)

15 session (b)
(A day finding miraculous medical herb)

16 session
(Fight between a tiger and a big tiger)

17 session
(A day of escaping a tiger)

18 session
(A big tiger was mighty)

19 session
(Tunnel)

20-1 session
(Untitled)

20-2 session
(A day of being off his guard)

- The intermediate phase : A victory of small animals, meeting of the opposites II

21-1 session
(I've been smart)

21-2 session
(Whales & sharks helped us win)

22 session
(Tigers are mighty)

23-1 session
(Untitled)

23-2 session
(Two little tigers beat the big tiger)

23-3 session
(Angel's victory)

24 session
(A small tiger appeared in an instant)

25 session
(The hound's victory)

26 session
(The fluorescent tiger won)

27 session
(A day of revenge)

28-1 session
(Hound fights are different)

28-2 session
(A day when blackberry won first place)

29-1 session
(Untitled)

29-2 session
(Everyone joined forces to win)

36-2 session
(A pile of sand in a limousine)

37-1 session
(A war like hide-&-seek)

30-1 session
(Untitled)

30-2 session
(The day comes when I die!)

37-2 session
(Wheel marks on the limousine)

38-1 session
(A messy day)

31-1 session
(Untitled)

31-2 session
(Unspeaking battle, no match)

38-2 session
(Handprints)

39-1 session
(A tiger swallowtail)

32-1 session
(The winner is king kong)

32-2 session
(Handprints)

39-2 session
(A lollipop person)

40 session
(Picture handprints)

33-1 session
(Rescue team is something extraordinary)

33-2 session
(My own handprints)

- The intermediate phase III : The beginning of new island, construction I

34 session
(A swift tiger)

35-1 session
(Untitled)

41-1 session
(The duel of wild animals)

41-2 session
(The beginning of a new island)

35-2 session
(A day of mess)

36-1 session
(Fighting with betting long-legged octopus)

42 session
(The typhoon helped animals)

43 session
(The attack of earthquake is strong)

44 session
(A new house)

45 session
(A day everything was crushed)

54 session
(Accident, major accident)

56 session
(Victory)

46-1 session
(Untitled)

46-2 session
(A day of construction)

57-1 session
(Handprints)

57-2 session
(Anesthesia)

47 session
(What happened by
misunderstanding)

48 session
(A hotel)

58 session
(Rescue)

59-1 session
(Tower guarding a city)

49 session
(A day of earthquake)

50-1 session
(Tsunami)

59-2 session
(Dangerous dinosaurs)

60 session
(Major incident, big crash)

• The intermediate phase IV : Death I, construction II

50-2 session
(Rice cake)

51-1 session
(Move)

61-1 session
(The grave of a Ruff gun)

61-2 session
(The grave of a Ruff gun)

51-2 session
(Parking)

51-3 session
(Delicious rice cake)

62-1 session
(Railway)

62-2 session
(Sky)

52 session
(Safety)

53 session
(Accident)

63-1 session
(Castle, sand castle)

63-2 session
(Virus incident)

64-1 session
(A Ruff gun)

64-2 session
(Flood)

72-1 session
(Spy)

72-2 session
(Sand)

65 session
(The 5.18 of animals)

67 session
(A dangerous incident)

72-3 session
(Refrigerator & millstone)

73-1 session
(Palm)

68-1 session
(Major incident)

68-2 session
(Handprints)

73-2 session
(Race)

74-1 session
(Palm)

68-3 session
(Fingerprints)

69 session
(Help of air force)

74-2 session
(Bombing)

75-1 session
(Ending one's life)

70-1 session
(Squared frame)

70-2 session
(kite)

75-2 session
(Bear finished life)

76-1 session
(A wild eagle)

70-3 session
(A dizzying accident)

76-2 session
(A sharp griffin)

77-1 session
(Mouse and Olaf)

• The final phase : Race, death II, adaptation to reality

71-1 session
(Pump in the sand)

71-2 session
(Hunting)

77-2 session
(The Asian cup championship)