



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

사이코드라마 프로그램이 초등학교  
4학년 아동의 공격성에 미치는 효과

제주대학교 교육대학원

상담심리전공

김 난 용

2014년 8월

사이코드라마 프로그램이  
초등학교 4학년 아동의 공격성에  
미치는 효과

지도교수 김 성 봉

김 난 용

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함.

2014년 8월

김난용의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

제주대학교 교육대학원

2014년 8월



<국문초록>

사이코드라마 프로그램이  
초등학교 4학년 아동의 공격성에 미치는 효과

김 난 용

제주대학교 교육대학원 상담심리전공

지도교수 김 성 봉

본 연구<sup>1)</sup>는 사이코드라마 프로그램이 초등학교 4학년 아동의 공격성에 미치는 효과가 있는지 밝히고자 하였으며, 이를 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 : 사이코드라마 프로그램은 초등학교 4학년 아동의 공격성에 어떤 효과가 있는가?

위의 연구문제를 해결하기 위하여 연구대상 선정, 사전검사, 실험집단과 통제집단의 구성, 사이코드라마 프로그램의 적용, 사후검사, 통계 처리 및 자료 분석의 순으로 진행하였다.

연구대상은 제주특별자치도 제주시 소재 방과 후 아카데미 2곳에 협조를 얻어 4학년 아동 30명에게 공격성 검사를 실시 한 후 공격성검사가 총점의 60% 이상에 드는 아동 16명을 선정하여, 실험집단과 통제집단에 각각 8명씩 배정하였다.

본 연구에서 아동의 공격성을 측정하기 위하여 사용한 검사 도구는 Buss와 Durkee(1957)가 제작한 도구를 이윤경(2003)이 수정·보완한 것을 사용하였다.

본 연구에서의 사이코드라마 프로그램은 관련문헌과 선행연구들을 기초로 본 연구자가

---

1) 본 논문은 2014년 8월 제주대학교 교육대학원위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임

연구 대상에 알맞게 수정·보완하여 재구성하였다. 프로그램 실시는 매 회기 90분씩 총 8회기에 걸쳐 실시하였다.

본 연구에서의 자료처리 분석은 Windows SPSS 18.0 프로그램을 사용하여  $t$  검증을 실시하였다.

이상과 같은 과정을 통하여 얻어진 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 사이코드라마 프로그램을 처치한 실험집단은 아무런 처치도 받지 않은 통제 집단에 비해 공격성이 유의미하게 감소되었다( $P < .001$ ).

둘째, 사이코드라마 프로그램을 처치한 실험집단은 아무런 처치도 받지 않은 통제 집단에 비해 공격성의 하위영역인 신체적 공격성, 흥분성, 적의성, 수동공격성, 부정성이 유의미하게 감소되었다( $P < .05$ ). 그러나 언어적 공격성에서는 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

이와 같이 본 연구는 사이코드라마 프로그램을 통해 초등학교 4학년 아동들의 공격성을 감소시킨 것으로 볼 수 있다. 공격성이 높은 아동이 사이코드라마 프로그램을 접하면 공격성을 감소시킬 수 있다는 점에서 의의가 크다고 할 수 있다. 따라서 아동들에게 사이코드라마 프로그램을 접할 수 있는 기회를 많이 만들어 주어 공격성을 감소시키고 원만한 교우관계 및 대인관계를 유지할 수 있도록 도와주는데 본 연구의 목적이 있다.

# 목 차

<b>I. 서 론</b> .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구 문제 및 가설 .....	5
3. 용어의 정의 .....	5
<b>II. 이론적 배경</b> .....	7
1. 사이코드라마 .....	7
2. 아동과 사이코드라마 .....	18
3. 공격성 .....	19
4. 사이코드라마와 아동의 공격성 .....	24
5. 선행연구 고찰 .....	26
<b>III. 연구방법</b> .....	28
1. 연구대상 .....	28
2. 연구설계 .....	28
3. 연구도구 .....	29
4. 연구절차 .....	32
5. 자료처리 .....	34
<b>IV. 연구결과 및 해석</b> .....	35
1. 연구대상에 대한 동질성 검증 .....	35
2. 가설 검증 .....	36

V. 논의 .....	39
참고문헌 .....	43
Abstract .....	48
부록목차 .....	50

## 표 목 차

표Ⅲ-1 연구설계 .....	28
표Ⅲ-2 공격성 척도 하위영역과 문항구성 .....	29
표Ⅲ-3 사이코드라마 프로그램 .....	30
표Ⅲ-4 연구 진행 절차 .....	33
표Ⅳ-1 대상 아동들의 공격성 점수 .....	35
표Ⅳ-2 실험집단과 통제집단의 공격성 사전검사에 대한 차이검증 .....	36
표Ⅳ-3 공격성에 대한 사전-사후 평균 및 표준편차(n=8) 비교 .....	36
표Ⅳ-4 실험집단과 통제집단의 사후-사전 공격성 검사결과 비교 .....	37
표Ⅳ-5 실험 및 통제집단의 사후-사전 공격성 하위영역 검사결과 비교 .....	38

## 그 립 목 차

그림Ⅱ-1 사이코드라마의 토대 .....	10
그림Ⅱ-2 사이코드라마의 3단계 .....	16
그림Ⅲ-1 연구 설계 .....	28



# I. 서 론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

우리의 옛 속담에 ‘세 살 버릇 여든 간다.’는 말이 있다. 이는 아동기에 경험한 정서적, 인지적, 신체적 경험이 한 개인의 삶에 주는 영향이 적지 않음을 의미하는 것이라고 볼 수 있다. 특히 결혼 되었거나 과잉되었던 기억 혹은 박탈의 경험은 청소년기를 거쳐 성인기에 이르기까지 생활 속에서 직접적 혹은 간접적 영향이 될 수 있다. 이렇듯 중요한 아동기를 보내는 데 있어 과거의 아동들은 자연과 동네 친구, 대가족 속에서 많은 형제자매와 우애를 나누고 웃어른들로부터의 삶의 지혜를 배우며 돌봄과 지지로 안정감을 느낄 수 있는 환경이 있었다.

그러나 현세대는 핵가족화와 부모의 맞벌이, 이혼율의 증가 등으로 부모의 역할 및 권위가 약화됨에 따른 불안정한 양육환경과 입시위주의 교육 등으로 인한 스트레스 및 TV, 인터넷 게임, 스마트폰 등 폭력성과 접하기 쉬운 환경에 무방비 상태로 노출되어 아동의 공격성을 증가시키고 있다. 허은순(2003)에 의하면 아동들이 화가 났을 때 즉각적인 욕설이나 주먹이 먼저 나가는 등의 폭력적인 행동을 보이며 이유 없이 상대방을 괴롭히는 것을 즐기는 등 자신의 감정을 조절하지 못하여 직선적으로 표현하고 여러 가지 분노 상황에서 적절하게 대처하는 방법을 알지 못하기 때문에 언어 사용이나 행동이 점점 더 거칠어지고 있다고 하였다. 또한 여자 아동들도 남자 아동 못지않은 거칠고 폭력적인 모습을 많이 보이며, 특히 언어폭력, 집단 따돌림과 괴롭힘, 휴대폰이나 인터넷을 이용한 협박과 욕설 등의 행동들도 나타난다(송지혜, 2011).

이와 같은 공격성은 부모를 지치게 만들어 양육스트레스를 가중시키고 부모의 공격에 대한 허용도를 높여 잘못된 훈육이나 통제를 하도록 만든다. 형제간에도 자주 다투고 귀찮게 하거나 화나게 하고 억지로 강요하는 등의 공격적인 패턴의 상호작용을 행한다(이영애, 2002, Patterson, 1986, 재인용).

Kauffman(1981)은 공격성이 높은 아동이 가정을 벗어나서는 또래와의 잦은 시비, 말다툼, 공격행동 등의 표출로 친구들로부터 소외되기 쉽고, 수업장면에서 교사를 혼란시킬 뿐만 아니라 어른과의 관계에서도 외면당할 소지가 농후하다고 보고하였다(이영애, 2002, 재인용). 아동의 공격성은 사회적 정서적 부적응에서부터 청소년기, 성인기의 폭력이나 범죄 행위로까지 확대 지속될 수 있으며 실제 청소년 범죄는 아동기에 습득된 공격성의 연장 또는 확대인 경우가 많다(이영애, 2002). 실제로 중학생 이후의 범죄는 초등학교 시기에 습득된 공격성의 연장 또는 확대인 경우가 많다는 것이 보고되었다(이은아, 2011).

특히 주목하게 되는 것은 폭력행동의 저연령화 현상이다. 2013년 청소년폭력예방재단이 실시한 학교폭력실태조사에서 초등학교 4-6학년 시기에 최초 학교폭력 가해 경험이 전체의 43.7%로 나타났다(청소년폭력예방재단, 2014). 여성가족부의 '2013년 청소년 백서'에서 발표한 소년 강력범(살인, 강도, 방화, 성폭력)의 수가 2011년 83,068명에서 2012년 107,490명으로 증가하였다(여성가족부, 2014). 이처럼 청소년들의 폭력과 일탈행위는 저연령화 현상을 보이고 있고 청소년 비행의 경우 80%정도가 10세가 되면 조짐이 보이므로 예방적 측면에서의 접근이 필요하다(김진희, 2004).

김광수(2009)에 의하면 현재 학교 현장에서 초등학교 5,6학년이 되면 공격적인 행동으로 학급분위기를 주도하거나 교사의 학급운영을 어렵게 하는 부적응 행동을 보이는 경우가 늘어나고 있다(탁안희, 2010, 재인용). 아동기에 형성된 공격성은 다른 어떤 심리적 특성보다 발달단계에서 안정성과 지속성이 높은 것으로 나타나는데 아동의 공격성이 안정화되기 전인 4학년은 자신의 분노 정서 이해, 적절한 분노 표현 방법을 통한 공격성을 감소시키고 개인적, 사회적 적응력을 향상시켜야 하는 적기라고 볼 수 있다(노윤정, 2005).

Klein & Last(1989)는 초등학교 4학년 시기인 9~12세 아동들이 일반적으로 느끼는 공포는 '학교에서의 시험, 성적, 신체의 손상이나 상처, 외모, 천둥과 번개, 죽음'이라고 하였다(강문희, 2007, 재인용). 아동이 7~8세까지는 '부모와의 분리, 초자연적인 것, 어두움, 무당, 영매, 혼자 있는 것, 신체의 상처'와 같은 추상적인 대상 혹은 안전에 대한 공포를 많이 느끼다가 초등학교 4학년 시기가 되

면 현실적인 상황에 대해 불안과 공포를 느끼기 시작한다고 볼 수 있다.

Erikson은 6~11세 동안의 시기를 ‘학동기’라 칭하였는데 이 시기 동안 아동의 근면성이나 열등감이 형성된다고 하였으며, 자아성장의 결정적인 시기로 보고 이 시기에 가정이나 학교에서 좌절감과 패배감을 많이 경험하게 되면 열등감이 형성된다고 하였다(정선양, 2002, 재인용). 열등감은 일상생활의 부적응 행동과 밀접한 관계가 있는데 열등 콤플렉스에 빠져 그 정도가 심해지면 사람은 자신을 잃게 되고 자기 무력감을 느끼게 되며, 이것을 보상하고 만회하기 위하여 극단적인 행동을 하게 되므로 부적응 행동이 일어나게 된다(정선양, 2002, 재인용).

아동기에 나타날 수 있는 부적응 행동 중 가장 널리 알려진 것은 공격성이다(류순정, 2010). 최근의 아동의 공격성에 관한 연구는 독서프로그램(송유진, 2011;오계선, 2008; 황기혁, 2008; 임은정, 2002), 분노조절프로그램(류순정, 2010;이윤경,2003), 인지행동 집단상담(남순희, 2010; 김주희, 2007; 정은혜, 2005), 현실요법 집단상담(김관우: 2011; 정은자, 2005) 등이 있다. 그러나 아동기는 언어능력이 충분히 발달되지 않아 자신의 생각과 감정을 정확하게 표현하기 어려운 특성을 보이므로 놀이를 통하여 배우고 흥미를 느끼고 몰입하여 감정을 분출하며 적극성을 발휘할 수 있는 프로그램을 적용해볼 필요가 있다.

특히 만 12세 미만의 초등학교 아동들은 구체적 조작과 신체 활동에 더 흥미를 느끼며 주의 집중 시간이 짧은 아동기의 심리적·사회적 특성을 고려한 집단상담이 요구된다. 따라서 아동의 흥미를 유지하며 활동에 참여토록 하기 위해서는 놀이나 신체 활동, 놀이, 동화를 매개로 한 다양한 활동으로 프로그램이 이루어져야 한다(박경희, 2008). 이러한 형태를 반영한 집단상담이 사이코드라마라 할 수 있다.

사이코드라마는 놀이정신을 바탕으로 자발성과 창조성이 강조되는 집단상담이다(박경희, 2008). 한임순(1995)은 아동들이 놀이에 참여하며 친구들과 협동함으로써 사회성을 배우게 되고 신체적으로는 튼튼하고 건강한 몸을 유지하며, 정서적으로도 긴장과 피로를 해소시켜 주며 분노나 적개심을 발산시켜 주어 건전한 태도를 가지게 해준다고 하였다(조성채, 1995, 재인용). 사이코드라마의 창시자인 Moreno는 아동들의 몸은 상호작용을 하기 위해 자발성을 배출하는 신체적

웁업의 공간이라고 하였는데(R. M. Ridge, 2010), 사이코드라마 장면에서 아동은 희망, 두려움, 기대, 표현하지 못했던 원망, 투사, 내재화 그리고 판단태도 등을 무대로 가져올 수 있고 이러한 감정들이 정화되어 상징적으로 이겨낼 수 있게 도움을 얻게 된다(H. Blatner, 1973).

아동 및 청소년을 대상으로 사이코드라마에 대한 선행연구를 살펴보면 사이코드라마는 불안이나 두려움을 감소시키는 데 중요한 방법임이 입증되어 왔으며 초등학생의 대인간 갈등해결 방식(김혜련, 2003), 초등학생의 대인간 갈등해결방식과 자아존중감(김혜련, 2003; 이성금, 2007; 조응수; 2010) 비행청소년의 자기조절(최진이, 2009), 비행청소년의 공격성(박병훈, 2002; 최연숙, 2002)에 관한 연구가 있다. 이종문(1999)은 아동의 자기표현력을 향상시키는 효과가 있다고 하였고 민은정(2000)은 아동의 자기존중감 향상에 효과가 있다고 하였다. 이은영(2004)은 아동을 대상으로 공격성, 대인불안, 자기표현에 효과가 있음을 보고 하였고 변미정(2002), 윤은주(1997)는 아동의 공격성을 감소시키는데 효과가 있다고 보고하고 있다.

그러나 1977년부터 2013년까지의 국회도서관 데이터베이스에서 ‘심리극’ 및 ‘사이코드라마’를 검색해 본 바에 의하면 아동의 공격성이 안정화되기 이전 예방차원에서의 초등학교 4학년 아동만을 대상으로 공격성을 감소시킬 수 있는지에 대한 연구는 찾아볼 수 없었다.

따라서 본 연구에서는 초등학교 4학년 아동을 대상으로 사이코드라마프로그램을 실시함으로써 공격성에 어떤 효과가 있는지를 검증해보고자 한다.

## 2. 연구문제 및 가설

본 연구는 사이코드라마 프로그램이 아동의 공격성에 미치는 효과를 알아보는 것으로 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 사이코드라마프로그램은 아동의 공격성에 어떤 효과가 있는가?

이러한 연구문제를 바탕으로 설정된 연구가설은 다음과 같다.

가설 1-1. 사이코드라마 프로그램에 참여한 실험집단과 참여하지 않은 통제 집단 간에 공격성에 유의미한 차이가 있을 것이다.

가설 1-2. 사이코드라마프로그램에 참여한 실험집단은 사이코드라마에 참여하지 않은 통제집단보다 공격성 하위영역인 신체적 공격성, 언어적 공격성, 부정성, 흥분성, 수동공격성, 적의성에 유의미한 차이가 있을 것이다.

## 3. 용어의 정의

### 가. 사이코드라마

사이코드라마는 영혼을 의미하는 ‘psyche’와 행동을 의미하는 ‘drama’ 라는 희랍어의 결합에서 유래된 것으로 진실의 세계를 지금-여기의 공간에서 심미적이고 표현주의적이며 영적인 행위화를 통하여 자발적, 창조적으로 삶을 훈련하고 개인의 문제를 지적, 정서적으로 이해하며 대인관계의 상처를 치유하고 행위하는 힘을 키우는 의미 깊은 집단치료의 한 방법이다.

### 나. 공격성

공격성은 다른 유기체에 불쾌한 자극을 가하는 행위이며 폭행(신체적 폭

력), 수동적 공격성, 흥분성, 부정성, 언어적 공격성, 적의성으로 나누어 설명할 수 있다. ‘신체적 공격성’은 사람들에게 신체적인 폭행을 직접 행하는 것이며, 언어를 매개로 하여 위협하고 저주하는 것을 ‘언어적 공격성’, ‘공격성을 간접적으로 표현하는 것으로 악의 있는 험담이나 짓궂은 장난을 ‘수동적 공격성’이라 한다. 협동하기를 거절하거나 반항하는 ‘부정성’, 쉽게 화를 내거나 모욕을 주는 ‘흥분성’, 현실에서 갖는 분노의 감정으로 타인을 질투하고 증오하는 것으로 원한이나 의심을 품는 것을 ‘적의성’으로 구분할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 Buss와 Durkee의 분류에 따라 공격성의 유형을 6가지 하위유형으로 나누어 신체적 공격성, 수동적 공격성, 흥분성, 언어적 공격성, 부정성, 적의성으로 보고자 한다.

## II. 이론적 배경

본 연구는 사이코드라마 프로그램이 아동의 공격성에 미치는 효과를 검증하기 위한 연구로서, 본 장에서는 이에 대한 이론적 기초로 사이코드라마, 공격성의 관계를 선행연구를 바탕으로 고찰해보고자 한다.

### 1. 사이코드라마

#### 가. 사이코드라마 개요

최초의 사이코드라마는 1921년 4월 1일에 오스트리아 빈의 ‘자발성 극장(The Theatre of Spontaneity)’에서 시작되었다. 빈은 역사적으로 가장 불안정하고 안정적인 정부도 없었고 전쟁 직후의 폭동으로 들끓고 있었다. Moreno는 1,000명의 군중이 모인 무대 위에 서서 “무엇이 새로운 질서가 되어야 하고 국가는 어떻게 나아가야 할까요?” 라는 철학적인 질문을 제기하였는데, 관중의 대부분은 떠났고 이 시도는 대실패였다. 이 시도에서 그의 역할은 관중이었고 그의 놀이는 관중이 몰두하는 것이었다. 그는 대중과 함께 실험하였고 자발성에 도전하였다. 이것이 첫번째 즉흥적인 극장, 최초의 사이코드라마였다(R. Ridge, 2010).

Wolff(2004)는 “사이코드라마는 영혼을 의미하는 ‘psyche’와 행동을 의미하는 ‘drama’ 라는 희랍어의 결합에서 유래된 것이라 하였고(Rebecca M. Ridge, 2010, 재인용), 국내에서는 ‘심리극’이라고 번역되어서 사용되는 경우가 많다(김영학, 2013). 유채영(1999)에 의하면 1974년부터 1998년까지의 국내 연구 논문 중 심리극이라는 용어가 가장 많이 사용되었고(48.2%), 정신치료극(24.5%), 사이코드라마(15.1%) 순이었다. 한국에서는 1997년 한국사이코드라마·소시오드라마학회가 창립됨과 함께 ‘사이코드라마’라는 용어의 사용 비율이 증가하고 있다(김상희·천성문, 2004).

본 연구에서는 사이코드라마의 창시자인 Moreno의 철학과 정신, 인간애가



담겨 있는 ‘사이코드라마’라고 부르기로 한다.

옥스퍼드현대영어사전(2002)에서는 ‘심리학’을 인간의 마음과 기능, 전후 상황에서 감동을 주는 행동인 초감각적 지각에 대한 과학적인 연구라고 정의하였다. 철학의 범주에서의 심리학은 영혼, 마음, 그리고 생활의 관계를 연구하는 형이상학의 분파로 설명된다. Pennebaker(1993)는 정서는 언어적인 방법과 동시에 신체적으로 표현할 수 있다면 향상된 생물학적 기능뿐만 아니라 건강이 증진될 것이라고 한다(C.S.Carver & M.F. Scheier, 2005; 김교헌 외, 재인용). 이러한 정의를 조합하면, 심리학은 정신, 영혼, 마음, 행동, 그리고 전인적 인간의 통합이 체화된 몸-관계 안에서의 몸-마음의 통합을 가져온다(Ridge, R. M. 2010).

심리학적 신뢰성을 부여하여 사이코드라마를 설명한 Kellerman(1987)은 ‘극적인 표현, 역할놀이, 연극적인 자기표현 행위를 통해서 내담자의 행동을 지속하고 완성하는 용기를 얻게 하는 심리치료의 방법’으로 언어와 비언어의 소통이 모두 활용된다고 하였다. 사이코드라마에 대한 정의를 보다 정교하게 정의한 Kipper(1988)는 “개인의 극적인 표현을 사용하는 방법으로 고양된 다양한 상태에서 행위화된 역할놀이를 통해서 심리 과정을 활동성 있게 하기 위한 방법”이라고 하였다. Wolff(2004)는 “사이코드라마는 영혼을 의미하는 ‘psyche’와 행동을 의미하는 ‘drama’라는 두 가지의 근원에서 나온 것이다”라고 하였다(R. M. Ridge, 2010, 재인용).

Moreno는 *Psychodrama Volume I*(1946, 1985)에서 “드라마(drama)는 행동(action) 혹은 행해진 일(a thing done)이라는 그리스어를 바꿔 쓴 것이다. 따라서 사이코드라마는 ‘극적인 방식으로 진실을 드러내는 과학’으로 정의할 수 있으며 인간의 상호관계와 개인적 세계를 다룬다.”고 하였다(R. Ridge, 2010). 이 외에도 ‘행위과학(science of action), 자기해방(self liberation) 혹은 정신의 완전한 실현화(full psychic realization)’라고 정의하였다(최현진, 2003, 재인용). 이후 Z. T. Moreno(2000)는 사이코드라마를 ‘자발적·극적·즉흥적인 방법으로 주인공의 진실을 탐구하는 학문’으로 그 범위를 국한시켜 정의하였다.

사이코드라마는 개인적인 상황과 대인관계의 상황을 개방하는 행위방법인데 내담자로 하여금 역할-놀이를 통해서 상황을 연극적인 방식 표현하게 한다. 드



어나지 않고 보이지 않는 감정들이 다양한 극 형식(dramatic device)으로 표현되고 역할 교대, 미래 투사(playing out a future situation), 혹은 감정을 지배하는 과거의 상호작용을 다시 행위해 봄으로써 다른 관점을 상상할 수 있도록 도움을 받는다. 더 넓은 의미에서, 사이코드라마는 다른 치료 기법을 통합하는 기술의 후원자(주최자, 주인)를 의미하고 다른 양식들이 가지는 효과를 강하게 하고 촉진시킬 수 있는 형식이다(M. F. Shaughnessy & Michael S.Nystul, 1997).

사이코드라마(psychodrama), 그 말이 의미하듯이, 정신을 드라마화 하는 것, 일종의 영혼의 극장인데, 원고로 되어있는 것보다 자발적이기 때문에, 깊고 직관적인 삶의 수준의 길을 연다(P. A. Pitzele, 1991). 또한 Moreno는 심리학의 새로운 실행인 사이코드라마에 의학적이지보다는 심미적인, 분석적이지보다는 표현주의적이고, 생물학적이지보다는 영적인 정신을 불어넣었고 1920년 심리학의 새로운 형태인 집단과의 작업을 시작하였다. 그는 집단심리치료가 효과적일 뿐만 아니라 인간을 돕고 치유하는데 있어서 여러 가지 면에서 중요하다는 인식을 지속적으로 유지하였다. Moreno는 상처는 대인관계의 바탕에서 온다고 믿었고, 치유 역시 대인관계라고 믿었기 때문이다(P. A. Pitzele, 1991).

이러한 대인관계의 장을 펼치는 사이코드라마는 실수에 대한 처벌의 두려움 없이 삶을 훈련하는 방법이며 집단에서 실연된 행위는 그 행위가 일어나는 대로 그 사람의 삶을 이해하는 양식이다. 주인공이 자신의 진실을 개인적으로 재현하는 것은 관객들에게 대단히 의미 깊은 일이 될 수 있으며 관객들은 주인공이 진실을 표현하려는 노력 속에 자신들을 반영하여 보게 된다(Karp, Holmes, Tavon, 1998). 이와 같이 사이코드라마는 자신의 내면을 이해하고 통합하는 것을 목표로 하며, 동시에 역할 연기를 통해 행동의 강화와 변화를 추구한다(Blatner, 1973; 심정선, 2002, 재인용).

고강호(1996)는 사이코드라마는 개인이 자신의 문제를 지금-여기의 공간에서 디렉터와 집단 구성원(관객)들과 함께 연극적인 표현 방법으로 작업하면서 자발성과 창조성으로 진실을 표현하는 것이라고 하였다. 즉 자신의 실제 생활, 좌절된 상황, 자기 실현의 소망 등 모든 문제를 연기해 봄으로써 개인의 문제를 해결하고 자기 활동을 회복하며 행위하는 힘을 기르는 것이라고 할 수 있다고 하였다.

이상의 정의에서 보듯이 사이코드라마는 진실의 세계를 지금-여기의 공간에서 심미적이고 표현주의적이며 영적인 행위화를 통하여 자발적, 창조적으로 삶을 훈련하고 개인의 문제를 지적, 정서적으로 이해하며 대인관계의 상처를 치유하고 행위하는 힘을 키우는 의미 깊은 집단치료의 한 방법이다.

#### 나. 사이코드라마의 주요 개념

Garcia & Buchanan(2000)은 사이코드라마 철학의 흐름을 이론적으로 이해할 수 있도록 네 가지의 사이코드라마의 토대를 나타낸 다이어그램을 만들었다. 그 이론들은 첫째, 자발성과 창조성, 둘째, 소시오메트리 셋째, 역할 이론 그리고 넷째, 사이코드라마의 적용방법들이다. 이 초석들은 상호 연계되어 있고 혼합되어 있으며 각각 독립적으로 사용되지만 전체의 독립적인 역할로 창조되었다는 가정을 두었다(Morstad, M, D, 2003, 재인용).

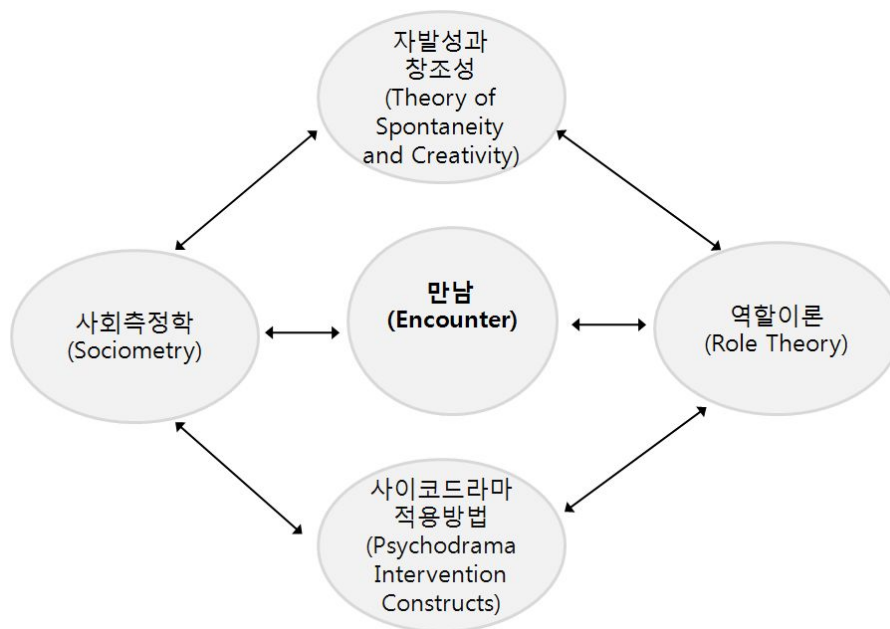


그림 II-1 사이코드라마의 토대

Moreno의 ‘만남(encounter)’의 철학은 인간의 상호작용 및 관계형성에 대한 치료로서의 사이코드라마를 정의내린 개념이다(R. Ridge, 2010).

‘만남(encounter)’은 간단명료하고 독특하게 사이코드라마를 관계 형성에 대한 치료로서 제시하였다. Moreno의 이론은 중앙에 있는 ‘만남(encounter)’에서 시작되고 마무리되는데 즉흥적인, 체계적 조직이 아닌(unstructured), 예상외의(unplanned), 예행연습을 하지 않은(unrehearsed), 순간의 자극, 분출 속에서 주체적인 동시에 총체적 경험이지만 그 핵심에는 ‘만남(encounter)’이 있다는 것이다(Moreno,1969). 1914년 초 Moreno는 “Encounter”를 자기와 내부의 자기의 만남, 자기와 타인의 만남, 그리고 자기와 신(God)과의 만남에의 초대라고 하였다(R. Ridge, 2010, 재인용).

### 1)자발성과 창조성

Moreno는 우주의 근원적 힘을 ‘자발성과 창조성’으로 규정하였는데(최헌진, 2003) 아동들이 그들이 경험한 감정을 놀이에서 행동으로 나타내고 자신들의 언어를 창조하는 것을 관찰하였다. ‘자발성’은 ‘자기 안으로부터(from within the self)’라는 의미로서 라틴어의 ‘sua sponte’, 즉‘자유로운 의지의’라는 뜻을 가진 말에서 유래되었다. Moreno는 “자발성은 주어지는 것이 아니라 언덕을 오르려 할 때처럼 준비해야하는 것이다.” 그리고 “자발성 상태는 한 개인의 내부에서 진행되는 표현일 뿐만 아니라 다른 사람의 자발성 상태를 경유하는 외부의 상태이다”라고 하였다. 또한 ‘갈등이 일어나는 서로 다른 두 가지 상황의 만남’이며 상호간의 반영과 변화를 일으키는 한 가지 동기의 두 가지 축이다. 두 사람 혹은 다수의 상호작용을 통한 자발성 상태의 출발은 매우 중대한 이론적인 의미라고 하였다(Moreno, 1946) 이는 무질서하게 행동하거나 혹은 충동적인 정서가 아닌 매우 체계적으로 형성되는 행동으로 보았다.(R. M. Ridge, 2010).

즉, Moreno가 말하는 ‘자발성’, Moreno(1946,1985)와 Hale(1985)에 의하면 자발성은 즉시적이고 보존되지 않는 에너지로서 새로운 상황에서는 적절한 반응을 하고 익숙한 상황에서는 참신한 반응을 추진하게 한다. 자발성은 시간 감각, 상상력, 적절성과 빠르게 변화하는 환경 속에서 적응하는 유기체에게 요구되

는 능력이다(R. Ridge, 2010, 재인용). 변미정(2002)은 자발성은 ‘집단에 의한 자발적 창작이나 새로운 장면에 대한 적응에서 오는 반응’, 혹은 ‘의미 있는 장면에서의 독창적인 반응’이라고 말한다.

창조성은 신선함, 새로움, 한 번도 존재한 적이 없는 것, 그리고 두 가지 특성의 경험을 연결시켜 유연하게 하며 자발성이 최고조에 이르는 상태를 의미한다. Moreno가 말하는 자발적-창조적인 사람은 훈련된 사람인데 외부로부터의 요구가 아닌 내부에서 훈련된 사람이다(Z. T. Moreno, 1999).

Moreno(1985, 1993)는 자발성을 주요한 촉매제이고 창조성은 중요한 본질이라고 설명하였고 인간 내부의 자발성은 창조성을 발휘하게 하고 삶 속에서 독특하고 개인적인 형태의 삶을 살도록 영감을 준다고 하였다. 또한 사람이 충분히 활동적이기 위해서는 자발성과 창조성을 필요로 한다. Moreno는 Words of the Father(1971), The Theatre of Spontaneity(1947,1983), Who shall survive?

(1934,1993), Psychodrama Volume 1(1946, 1985)과 그 외 모든 저술에서 자발성과 창조성에 대한 설명을 하고 있다.

## 2)역할이론

치료적 방법으로서의 사이코드라마를 이해할 수 있는 핵심은 ‘역할 이론’이다. 1921년 자발성 극장"에서 발전한 사이코드라마의 기법은 1936년 New York의 Beacon에서 처음으로 치료적 접근으로 사용되었다(R. Battegay, 2005).

Moreno는 역할을 다음과 같이 정의하였다. “어떤 한 사람이 자신이 아닌 타인 또는 어떤 사물이 있는 특정한 곳에 존재한다는 가정을 하면 그는 자신이 마치 그 타인이나 사물이 있는 특정한 상황에 있는 것처럼 형상화한다. 그러면 그 사람이 살았던 과거의 경험들과 사회의 문화적 패턴이 만들어진다.”고 하였다. (J. Jefferies, 2005, 재인용). 그러므로 사이코드라마 장면에서의 역할이란 개인의 과거 경험이나 기억의 고정된 반복이 아니라 보다 개성적이고 창조적인 것이다(김혜련, 2003).

사이코드라마는 참가자의 갈등적인 경험을 ‘극적 역할 놀이(dramatic role play)’로 재현할 수 있게 하며 역할 놀이는 내부의 진실의 형태에 변화를 주고 놀이, 역할 바꾸기, 장면에 대한 회상은 참가자와 치료자 간의 개방성을 유지시

킨다( R. Battagay, 1994).

### 3)소시오메트리(sociometry)

소시오메트리(sociometry)란 어원상 라틴어 ‘socios 동료’, 그리고 측정하다는 의미, 사회성 또는 동료관계를 측정한다는 것을 의미한다. 소시오메트리는 한 집단 내에서 개인 상호간의 매력, 배척, 무관심의 정도를 관찰하고 연구함으로써 집단 내의 역동성과 개인의 사회적 위치, 그 집단의 성질과 응집력을 알아보고자 할 때 이용하는 방법이다. 소시오메트리는 그 개념구조상 비교적 단순한 것으로 사회적 원자인 개인이 속한 집단에서 그 집단의 구성원 상호간에 흐르는 감정 또는 느낌에서 어떤 위치를 차지하고 있는가를 밝히는 것이다. Moreno(1934)에 따르면, 소시오메트리란 한정된 집단성원간의 관계를 도출함으로써 집단의 성질, 구조, 역동성, 상호관계를 분석하는 일련의 방법이다.

### 4)사이코드라마의 적용 방법

Moreno는 즉흥성에 가치를 두었고 드라마는 순간의 아이디어, 행위, 그리고 만남 속에서 주인공, 집단 구성원과 디렉터에 의해 대본 없이 자발적이고 즉흥적으로 만들어진다. 그때-그곳(there-and-then)에서의 장면은 지금-여기(here-and-now)의 사이코드라마 공간으로 만들어진다(J. Jefferie, 2005). 이 진행 과정 중에 주인공과 보조자 그리고 관객들은 내면을 투사하고 내면의 정서적 갈등을 명료화할 수 있게 되므로 진행 상황에 즉흥성이 부여되어 몰입할 때 자신에 대한 이해할 수 있게 된다.

이상에서 보면 사이코드라마의 토대의 중심에는 ‘만남’이 있고 자발성과 창조성은 두 사람 혹은 다수의 상호작용을 통해 출발한다. 이러한 자발성은 인간이 행위할 수 있는 힘을 길러주고 창조성을 발휘할 수 있도록 영감을 주어 환경 속에 적절하게 적응할 수 있는 즉시성의 에너지이다. 사이코드라마는 그 특성상 지금-여기에서의 만남을 강조한다. 여기서의 만남은 부분적 교환, 일방적 만남이 아닌 활짝 열려진 가슴으로 나누고 함께 하는 인간 상호간의 총체적 만남이다. 사이코드라마 참가자들의 갈등의 경험은 사이코드라마 장면의 역할놀이를 통해 재현하고 놀이, 역할바꾸기, 장면에 대한 회상 속에 참가자와 치료자는 변화와 창조의 과정을 경험한다. 그것은 지금 여기에서의 실제적인 관계성 속에서 이루

어지는 변화와 창조의 과정이 되고(최현진,1999), 사이코드라마 장면에서 이루어지는 이러한 만남을 통해 집단원들은 촉진적인 관계를 경험하게 된다.

#### 다. 사이코드라마의 구성요소

사이코드라마는 다섯 가지 구성요소로 이루어졌는데 무대(stage), 주인공(protagonist), 디렉터(director), 보조자(auxiliary), 관객 또는 내담자(audience)이다.

공간적 의미로서 ‘무대’는 사이코드라마가 행해지는 장소이며 즉흥적인 공간으로 변화하기도 한다. 현실과 환상, 과거, 현재, 미래, 꿈, 소망 등 원하는 어떤 것도 표현하고 묘사할 수 있다. 일반적으로 집단원들이 편안하게 느끼는 장소라면 사이코드라마의 무대가 될 수 있고 사이코드라마를 위한 전용 극장은 주인공을 비롯한 집단 구성원들에게 좀 더 편리하고 다양한 환경을 제공하기도 한다. 상징적 의미로서의 무대는 삶의 축소판이자 삶을 확장하는 공간, 완벽한 표현의 자유가 주어지는 삶과 영혼의 실험실, 만물을 탄생시키는 우주적 시공간이다. 또한 현실의 의식 저변의 무의식과 직면하는 공간, 변화무쌍한 마술의 공간, 참만남에 의한 감동이 생성되는 제의식이 공간이다.

‘주인공(protagonist)’은 자기가 느끼는 문제를 드러내는 가장 중심적 인물이다. 주인공은 집단원들 중 자발적으로 지원한 사람이고 현실생활에서의 미완의 욕구, 좌절을 지금-여기에서 디렉터와 보조자의 도움으로 재현함으로써 다양한 역할 수행 및 의미 있는 타인과의 관계 상황을 경험하게 된다. ‘protagonist’는 첫 중심인물 혹은 행위를 이끄는 앞서가는 사람을 의미한다(최현진, 2003, 재인용).

‘디렉터(director)’는 주인공이 자신의 문제를 탐구할 수 있도록 이끌어주고 보조자를 적절히 활용하여 주인공이 지금-여기에서 자신의 상황에 의미를 부여할 수 있도록 조력한다. Kellermann(1992)은 디렉터를 분석가(analyst), 감독(producer), 치료자(therapist), 집단 지도자(group leader)로 세분하여 설명하였다. 분석가로서 디렉터는 주인공의 변화와 관객 전체의 반응까지도 관찰하고 분석하며, 공감하는 자세로 경청해야 한다. 감독으로서의 디렉터는 구성원들이 극



적 행동에서 제시되는 모든 단서에 주의를 기울이며 자발성과 창조성이 발휘되도록 유도해야 한다. 치료자로서의 디렉터는 다양한 극적 기법을 치료적으로 활용함에 있어 장단점을 충분히 이해하고 적절하게 활용할 수 있어야 하며 임상적인 지식을 갖추고 있어야 한다. 또한 디렉터는 집단 지도자로서 구성원들 간의 응집력을 강화시키고 적극적인 참여를 유도하여 집단의 역동이 활발해지도록 노력해야한다(심정선, 2002, 재인용).

‘보조자(auxiliary)’는 Moreno가 창안한 사이코드라마의 독특한 용어이다. 무대에서 주인공이 자신의 감정과 정신적인 현실을 유연하게 혹은 확대하여 표현할 수 있도록 언어적 표현 또는 비언어적 표현을 활용하여 조력한다. 주인공의 또 다른 모습으로 표현되어 이중자(double)가 되기도 하고 주인공과 관련 있는 사람, 주인공의 추상적 개념, 관념, 편견 혹은 환상적 인물, 무생물 등도 표현한다. 치료자로서의 디렉터가 보조자의 역할을 하여 주인공을 탐색하고 인도하는 경우도 있다.

관객(audience)은 주인공, 디렉터, 보조자를 제외하고 사이코드라마 장면에 참여하는 모든 사람들이다. 주인공과 디렉터, 보조자 등이 사이코드라마 무대에서 만드는 장면들을 보고 들으며 주인공의 감정과 문제에 대해 관찰, 이해, 분석하거나 자신의 문제와 관련하여 정서적인 공유 및 인지적인 과정을 경험한다. Z. T. Moreno, Blomkvist와 Rützel(2000)은 “사이코드라마에 관중은 없으며 존재하는 모두가 드라마의 일부분이다.”라고 말하였다. 최근에는 ‘내담자(client)’라는 용어가 제기되고 있다.

사이코드라마는 준비(warm-up), 행위화(action), 통합(sharing)의 세 단계의 과정을 통해 진행된다.

준비(warm-up)단계는 참여자들이 사이코드라마의 장면으로 들어가기 위해 심리적·신체적 준비를 하는 단계이다. 전체 집단이 참여하고 집단 안에서 자발적인 행위를 위한 준비를 시작하며 궁극적으로는 주인공이 정해지기 위한 단계이다. 또한 감정, 사고 그리고 지금 여기에서 급하게 작업해야 할 것이 무엇인지를 평가하는 것에 집중하는 과정이다(L. Tavon, 2010). 디렉터는 집단 구성원들이 신뢰할 수 있게 하는 분위기를 만드는 시간이며 주인공이 되어 자신이 원하는

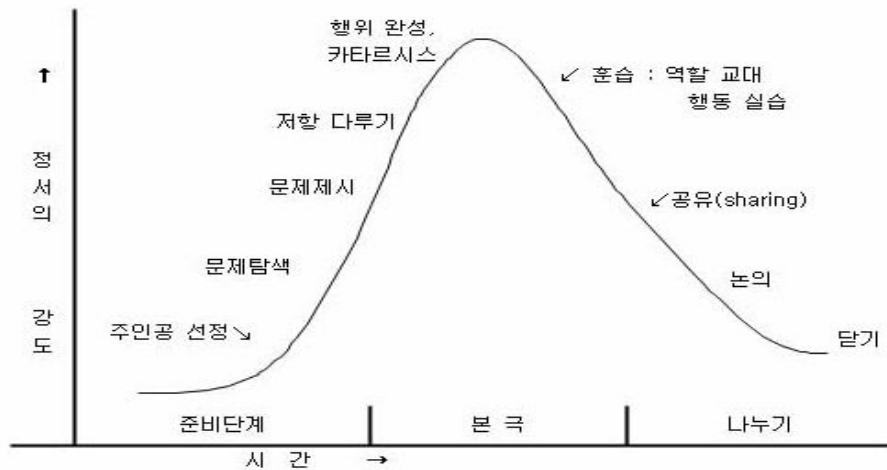


그림 II-2 사이코드라마의 3단계(Seaboume & Hollandar의 모형)

출처:최진이(2009).

주제를 공유할 준비가 된 집단원은 자발적으로 무대로 나와 주인공이 되기를 요청할 수 있다. 주인공이 선정되면 디렉터는 주인공이 집단에서 공유하기 원하는 주제를 인터뷰한다.

행위화(action)단계는 주인공의 문제 상황이 ‘지금-여기(here and now)’ 일어나고 있는 것처럼 극으로 재현되는 단계이다. 디렉터는 주인공의 상태나 장면을 고려하면서 사이코드라마의 다양한 기법들을 사용하면서 진행시킨다. (심정선, 2002). 사이코드라마의 행위화는 절정 즉 드라마의 상연으로 개시된 감정을 풀어주는 카타르시스를 향해 진행된다. 카타르시스는 강한 감정의 표현이고 얼굴을 붉혀 알람으로써, 숨고르기, 울기, 소리 지르기, 때리기 혹은 웃음을 통해서 명백해지는 강한 감정의 표현이다.(L. Tauvon, 2010).

나누기(sharing) 단계에서는 집단은 전체가 모여 원형으로 앉아서 드라마에서 보거나 역할을 한 것에서 느낀 점과 그들 삶에서 깨달은 것을 주인공과 함께 이야기를 나눈다. 이 과정은 주인공이 집단으로 되돌아가 통합되도록 구성된 것으로 집단으로부터의 긍정, 지지, 격려를 통하여 자신의 방어를 재구성하게 되고 당면 문제에 대한 자각을 발전시킨다. 나누기 단계에서 보조자는 감정적으로 지위된 역할로부터 역할 벗기를 하며 보조자와 집단 구성원 전체가 드라마로부터 치료적으로 얻는 것이 있다는 것이 보인다(L. Tauvon, 2010). 소통의 방법은 주



인공을 비판하지 않고 있는 그대로 받아들이고 공격하지 않아야 하며 주인공의 느낌이나 상황과 비슷한 자신의 경험을 개방한다. 나누기단계가 완료되면서 집단의 마무리(closing)에서는 집단 구성원들이 그들이 배운 것을 실제 일상에서 적용할 방안에 대한 이야기를 나누거나 미완성된 과제를 나누고 서로를 지지하며 다음 회기를 계획하거나 혹은 집단과의 이별의 리추얼을 실행한다.

본 연구의 대상은 공격성이 높은 초등학교 4학년 아동으로 구성된 집단이므로 준비(warm-up)단계에서는 놀이와 게임으로 흥미를 유발하고 신체활동을 통하여 적절한 자발성과 집단에 대한 신뢰감을 느낄 수 있도록 진행하였다. 행위화(action) 단계에서는 짧은 사이코드라마의 장면 및 역할극, 비블리오드라마로 진행하였다. 아동들은 자신의 내면을 은유나 상징으로 표현하는 경향이 있으므로 집단 구성원인 아동들이 스스로 역할극을 꾸미거나 비블리오드라마를 통하여 아동들이 역할 속에서 공격성을 표출할 수 있도록 하였다. 이 과정에서 아동들은 주인공, 보조자, 관객이 되어보는 경험을 하였고 빈의자 기법, 역할 교대, 확장, 상상하기 등의 기법을 통하여 자신의 감정을 표현하고 확대할 수 있도록 진행하였다. 나누기(sharing)과정에서는 아동들의 느낌이나 알게 된 점 등을 이야기하는 형태로 진행하였다.

## 라. 사이코드라마의 기법

아동을 대상으로 한 본 연구에서는 초등학생이 쉽게 접할 수 있는 기법을 사용하였는데 역할교대, 이중자아(double), 빈 의자기법, 확장, 상상기법 등이다.

역할교대는 어떤 자연이나 상황에서의 결정적인 순간에 두 사람 사이의 역할을 바꾸게 함으로써 다른 사람과 동일시되어 상대방의 생각과 느낌 그리고 행동을 통찰하게 하여 행동의 변화를 가져오게 하는 기법이다.

사이코드라마의 주요 목적 중 하나가 주인공의 내면세계 속의 깊은 감정을 인식시키는 것이라고 할 때 이를 위한 가장 효과적인 방법이 바로 이중자(Double)기법이다(민은정, 2000). 이 기법은 주인공의 내적 자아의 또 다른 모습을 보조자아가 주인공과 더불어 표현해 주는 것으로 이를 통해 주인공 내면세계 속의 깊은 감정이 유발된다.

빈의자 기법은 상대인물을 등장시키는 대신에 빈 의자를 사용하는 것이다 (이종문, 1999). 어떤 느낌이나 연상을 유발시키거나 어떤 사람에 대한 느낌을 나타내 위한 준비작업으로 사용되는 기법으로 사용될 수 있는 보조자아가 없거나 주인공이 보조자아가 없는 것을 더 편안하게 느낄 때 사용된다.

상상기법은 상상 속의 인물이 되든지 상상 속의 활동이나 상황을 꾸며보는 것이다. 이는 주인공이 직접 자기 삶을 표현하기 어려울 때 상상을 통하여 간접적으로 자신의 꿈이나 환상을 표현해 보는 것으로 아동들에게 많이 사용된다.

## 2. 아동과 사이코드라마

Moreno는 자발성극장에 대한 자신의 애정과 지식을 정신, 집단역동을 아동들에게서 관찰한 자발성과 창조성이라는 배경과 혼합하곤 하였고 어린이의 몸은 상호작용을 하기 위해 자발성을 배출하는 신체적 유희의 공간이라고 생각했다(R. M. Ridge, 2010). 그는 충분히 만나는 삶에 대한 연구를 하였고 ‘첫 번째 시도는 어린이들과의 만남이었다.’고 하였다. 이에 대한 간략한 일화를 나타낸 글이 있다.

그 최초의 형태는 비엔나 공원에서 아이들과의 놀이이다. 나무 등걸에 걸터 앉아 있는 청년 Moreno를 중심으로 동심원을 그리며 앉아서 그의 동화를 듣고 있는 아이들, 그 아이들 머리 위로 끝없이 펼쳐진 푸른 하늘, 마치 동화 속에 빨려 들어가는 것만 같은 착각, 환상의 시간과 공간..... 그것이 사이코드라마의최초의 형태라고 이야기되고 있다(최현진, 2003).

최현진(2003)은 어린이는 생각하기 이전에 행위하고 몸으로 말하며 몸으로 느끼고 받아들이고 말 이전에 자신을 표현한다고 하였다. 발달과정상 초등학교 학생들의 집단상담은 흥미를 유발시키고 상담활동에 집중할 수 있게 하며 참여자의 몰입을 도울 수 있는 적극적인 활동 프로그램이 필요하기 때문이다. 즉 아동들은 성인과 같은 언어위주활동의 집단상담에서는 쉽게 지루함을 느끼고 잘 집중하지 못한다(김혜련, 2003).

한임순(1995)은 어린이의 놀이를 세 가지 측면 즉, 사회적인 측면, 신체적

인 측면, 정서적인 측면에서 설명하였다. 사회적인 측면에서는 사물의 성질이나 역할을 이해하고 다루는 법을 배우고, 놀이에 참여하며 친구들과 협동함으로써 사회성을 배우게 된다고 하였다. 신체적으로는 튼튼하고 건강한 몸을 유지하며, 정서적으로도 긴장과 피로를 해소시켜 주며 분노나 적개심을 발산시켜 주어 건전한 태도를 가지게 해준다고 하였다(조성채, 1995, 재인용).

아이들은 솔직함, 단순함과 더불어 자기만의 거대한 동굴을 간직하고 있고, 이 보호 장벽을 무너뜨리려는 어른들에게 대항하려고 하는 상당히 복잡한 요구가 있다(B. Hoey, 1997). 이러한 아동의 생각과 감정을 사이코드라마의 연극적인 기법을 통해 안전하게 표현할 수 있게 하고 활동적인 참여는 집중하여 듣고 관찰하게 하며 떠오르는 생각들을 허용해준다. 역할에 참여하는 것은 그들이 해로운 역할과 행동을 실습할 수 있게 하고 다른 사람들의 역할을 해봄으로써 그들의 관점을 경험할 수 있다(M. Morstad, 2003).

따라서 아동을 대상으로 하는 집단상담은 놀이나 미술, 신체 활동, 동화를 매개로 하는 다양한 활동이 이루어져야 하는데 이러한 형태를 반영한 집단상담이 사이코드라마이다. 사이코드라마는 자발적인 행동으로 자신의 문제를 자유롭게 표현하도록 하고 언어뿐만 아니라 행동으로 직접 역할을 해보는 활동이다. 이를 통해 자신의 문제를 자각하고 자신의 입장뿐만 아니라 타인의 입장이 되어 타인을 느끼고 이해하여 대인관계에서 원만한 관계를 이끌어내고 여러 상황에서 막연히 갖고 있던 불안을 객관적으로 살펴볼 수 있도록 한다. 그리고 억제된 감정의 표출로서 통찰과 정화를 경험한다(이은영, 2004).

### 3. 공격성

#### 가. 공격성의 정의

공격성은 강도나 유형의 차이를 막론하고 인간 생활이나 중요한 행동의 동기를 이루고 있으며, 현대사회에서는 폭력이나 범죄 등의 심각한 문제로서 대두되고 있다(이은영; 2004, Huddly & Graham, 1993, 재인용). 공격성은 대부분

정서적 불안정과 함께 여러 생활 방면에서 나타나는 것으로 공격성에 대한 정의는 학자들마다 다양하다(강은희, 2008). 국어사전에서는 공격성을 상대방에게 적대적 행동을 취하고 공격을 하며 파괴적 행동을 하는 성질이라고 설명하고 있다(탁안희, 2012, 재인용). Orpinas와 Frankowski(2001)에 의하면 공격성은 때리고 위협하고 욕하고 말다툼하는 외현적인 신체, 언어적 공격뿐만 아니라 직접적인 공격행동을 유발하는 정서 상태인 분노가 포함되어 있다고 하였다(강은희, 2008, 재인용). 박덕규는 가정, 학교, 직장, 사회생활 속에서 어떤 개인이나 사물에 대해 가해하는 행위로서, 특히 개인에게 공포심을 주거나 위축감을 갖게 하는 의식 또는 무의식적인 행위로 정의를 내리고 있다(강신덕, 1997; 문미숙, 2011, 재인용). 이러한 정의들을 살펴볼 때 공격성은 타인에게 상해를 가할 목적을 지닌 신체적, 언어적 행동과 위협적인 자기 방어 태도뿐만 아니라 그러한 내용을 담은 사고 및 정서까지 포함하고 있다(곽금주, 1992).

의도적인 측면이 고려되지 않은 경우 우발적 사고로 인한 상해도 공격행동으로 간주되거나, 반대로 공격 의도를 가진 행동이 결과적으로 상대방에게 해를 끼치지 않게 되면 공격성이 아닌 것으로 간주되기 쉽다(허은순, 2003). 이는 구약성경의 2) ‘도피성(逃避城)’, 유럽의 ‘성역(sanctuary, 피난처라고 불림)’, 한국에는 삼한시대에 신성불가침의 성역으로 ‘소도(蘇塗 : 또는 別邑)’라는 것이 있었던 예와 연관지을 수 있다. 즉, 공격성은 행동으로써 보다 구체화된, 남에게 손상을 입히려는 의도가 포함된 혹은 행동이다(고영인, 1993).

Buss와 Durkee(1961)는 공격성을 다른 유기체에 불쾌한 자극을 가하는 행위로 보았으며 폭행(신체적 폭력), 간접적 공격성, 흥분성, 부정성, 언어적 공격성, 적의성으로 나누어 설명하고 있다. ‘신체적 공격성’은 사람들에게 신체적인 폭행을 직접 행하는 것이며, 언어를 매개로 하여 위협하고 저주하는 것을 ‘언어적 공격성’, ‘공격성을 간접적으로 표현하는 것으로 악의 있는 헐담이나 짓궂은 장난을 ‘수동적 공격성’, 협동하기를 거절하거나 반항하는 ‘부정성’, 쉽게 화를 내거나 모욕을 주는 ‘흥분성’, 현실에서 갖는 분노의 감정으로 타인을 질투하고 증

2) 살인의 경우 의도를 포함한 살인과 의도를 포함하지 않은 살인으로 구별되며, 비고의적으로 그의 이웃을 살해한 사람은 죽은 자의 친척에 의한 복수를 피하기 위해 이스라엘 전역에 6곳의 도피성으로 도피할 수 있었다.

오하는 것으로 원한이나 의심을 품는 것을 ‘적의성’으로 구분하였다(강은희, 2008, 재인용).

본 연구에서는 ‘공격성’을 ‘타인에게 피해를 주려는 의도와 목적을 가진 모든 행동’으로 정의하고자 하며 하위영역으로는 Buss와 Durkee(1957)가 공격성을 6가지 하위 유형으로 나눈 것을 연구척도로 하고자 한다.

## 나. 공격성이 생기는 원인

공격성의 근원과 발달과정을 설명하는데 있어서 어느 요인을 강조하느냐에 따라 본능이론, 욕구좌절이론, 사회학습이론, 사회인지 이론으로 구분할 수 있다(윤명렬, 1995).

첫째, 본능이론에서는 인간의 생리적 내부에서 스스로 공격적인 파괴적 감정을 생산해 낸다고 본다. Freud는 인간의 본능에는 죽음의 본능인 Thanatos가 있는데 이 Thanatos는 내적으로 자기 파괴를, 외적으로 타인에 대한 공격을 이끌어 간다고 하였다. Lorenz는 동물 대상의 공격성 연구를 인간에 게 적용시켰다. Lorenz가 보는 공격성은 동물과 인간이 갖고 있는 일종의 투쟁 본능으로서 생존 및 종족 유지에 필요한 것이라고 하였다. 그러나 Lorenz의 견해는 동물 연구를 인간에게 일반화 시켰다는 비판과 함께 인간의 인지 및 학습능력을 무시하고 지나치게 본능적 요인에 치중하였다는 비판을 받고 있다(곽금주, 1992).

둘째, 욕구좌절이론이 있다. 욕구의 충족이 외부의 좌절에 의해 방해받은 결과로써 공격성이 나타난다고 본다. 그러나 공격성은 좌절이 아닌 다른 사건에 의해서도 유발될 가능성이 있으며, 좌절에 대한 반응도 반드시 공격적인 행동으로만 나타나는 것이 아니기 때문에 위와 같은 좌절에 의한 공격성의 설명은 한계가 있는 것으로 나타났다(안지영, 1992).

셋째, 사회학습이론은 공격성을 인간이 성장과정에서 습득한 행동으로 본다. 이 이론은 ‘조건적 견해’와 ‘사회학습적 견해’로 분류된다. Patterson & Mischel (1976)에 의하면 조건적 견해는 외부의 정적 강화에 의해 공격적 반응과 그 이전의 자극이 강한 관계로 형성되고 다시 그와 비슷한 상황에 접하게 되면 공격

적으로 반응하게 된다는 것이다. 즉, 불유쾌한 상황에서 벗어나기 위한 시도에서 시작된 공격적 행동이 정적 강화를 받게 되면 공격성은 가속화되고 문제 해결 방법으로 공격성을 습득하게 된다는 것이다(이윤경, 2002, 재인용). 공격성에 대한 ‘사회학습적견해’는 관찰과 강화를 통해 공격성이 학습된다(Bandura,1973)는 견해로 유아를 대상으로 한 관찰학습이 새로운 공격반응을 획득함에 있어 중요한 역할을 하고 있음을 밝히고 있다. 또 Hicks(1965)는 공격적인 모델에 10분간 노출된 아동들이 6개월 후에 같은 사태에 놓였을 때 공격적인 모델에 노출되지 않은 아동들보다 높은 공격행동을 나타낸다고 하였다(이윤경, 2003, 재인용).

넷째, 공격성을 해석하는 새로운 시도인 사회인지적 접근에서는 개인의 내적 인지요인과 사회적 상호작용의 결과를 함께 고려하여 공격성을 설명하고 있다. 이 이론에 의하면 인간에게는 상황이나 자극을 해석하는 인지적 평가과정이 있어서 행동을 중재하기 때문에 상대방의 행동에 대한 추론 능력과 여러 사회인지적인 기술이 공격적인 행동반응을 좌우한다고 한다. 즉 어떤 상황의 자극 자체보다는 그 자극을 개인이 어떻게 인식하는가의 인지적 평가과정이 공격적인 행동반응이 나타나는데 영향을 준다는 것이다. 이 이론은 공격성의 개인차와 공격성이 지속되는 이유를 적절히 설명해 주지만 더 많은 검증노력이 필요한 이론으로 평가되고 있다(윤명렬, 1995).

#### 다. 공격성의 유형

Rule과 Nesdale은 공격성을 분노공격성과 비분노공격성으로 나누어 설명하고 있다. 여기에서 분노공격성은 좌절의 반작용으로 나타나는 분노에 의한 공격성이며, 비분노공격성은 자신의 욕구를 충족시키기 위한 수단으로서 공격성을 표출하는 경우를 말한다(정우혜, 1991, 재인용).

Frodi, Macaulay & Thome(1977)은 신체적 공격성, 언어적 공격성, 직접적 공격성, 간접적 공격성으로 나누어 다음과 같이 정의했다. 신체적 공격성은 공격대상에게 신체적 상처나 고통을 주려고 의도하거나 물건을 손상시키려는 반응을 말하며, 언어적 공격성은 상대방에게 심리적, 사회적인 해를 끼치는 모든 반응을 말하며, 직접적인 공격성은 화나게 만든 사람, 혹은 공격적인 행동을 유발한 사



람을 표적으로 하는 공격적인 행동을 말하고, 간접적인 공격성은 공격을 유발한 사람이 아닌 다른 표적에 대한 것이거나, 회피적 공격성으로 분류하였다(정우혜, 1991, 재인용). 수동적 공격성은 고집, 반대 같이 공격성을 표현하고 싶은 욕구를 느끼나 겉으로 그러한 행동을 한다는 것이 두렵고 용기가 나지 않을 때 수동적으로 자신의 공격욕구를 표현하는 것이고, 직접적 공격성은 언어적 공격성과 신체적 공격성으로 나타나는 것이며 마지막으로 자기회피적 공격성은 공격적 행위가 자기에게 가해지는 행동으로 자신의 몸을 때리거나, 벽에 부딪히거나, 물어뜯기 등의 행동을 말한다.

Buss와 Durkee(1957)는 공격성의 하위유형을 신체적 공격, 언어적 공격성, 간접적 공격성, 흥분성, 부정성, 적의성으로 나누고 있다. 즉, 사람들에게 행하는 신체적 폭력을 가하는 신체적 공격성, 공격성을 간접적으로 표현하는 것으로 악의 있는 험담이나 짓궂은 장난과 같은 수동적 공격성, 쉽게 화를 내거나 모욕을 주는 것을 흥분성, 협동하기를 거절하거나 반대되는 행동을 하는 부정성, 언어를 매개로 하는 언어적 공격성, 실제적 혹은 상상적인 학대로 인해 현실에 대해 갖는 분노의 감정으로 타인을 증오하는 원한, 타인을 믿지 못하며 적개심을 가지는 것을 의심으로 구분하였고, 원한과 의심을 합쳐 적의성이라 하였다(송현옥, 2005).

Shaffer(1993)은 공격성을 ‘목적’에 따라 적대적 공격성과 도구적 공격성으로 구분하였다. 적대적 공격성이란 분노와 분노에 선행하는 사건에 의해 동기화되어 나타나는 행동으로 타인에게 고통이나 해를 가하는 것 자체가 목적인 공격을 말한다. 이러한 적대적 공격성은 연령의 증가와 더불어 추론능력이 발달하고 언어와 의사소통능력이 발달함으로써 남을 비판하거나 조롱하는 언어적 폭력의 성향을 많이 띄게 된다. 예를 들어 7-8세의 이후의 아동이 자신에게 도전해 오는 사람의 의도나 동기에 대처하는 방어로 적대적 감정을 가지고 공격적 행동을 하는 경우를 말한다. 반면 도구적 공격성은 단순히 자신에게 이익이 되는 것을 얻거나 원하는 결과를 성취하기 위해 타인에게 해를 가하는 공격성으로 6-7세 이전까지 장난감을 갖기 위해 나타난다(문미숙, 2011, 재인용).

Kaufman(1981)은 공격적인 표현 방법에 의하여 수동적 공격성, 직접적 공격성, 자기 회피적 공격성으로 분류하였다. 수동적 공격성은 공격성을 표현하고

싶은 욕구를 느끼나 겉으로 그러한 행동을 한다는 것이 두렵고 용기가 나지 않을 때 수동적으로 자신의 공격욕구를 표현하는 것으로 고집, 반대, 꾸물거리기, 거부적 태도, 부정적 반응, 상대방 무시 등의 행동을 말한다. 직접적 공격성은 언어적 공격성(소리 지르기, 놀리기, 욕하기, 말다툼하기, 거친 태도로 명령하기, 남을 모욕하기)과 신체적 공격성(위협하기, 바로 차거나 때리기, 다른 사람에게 물건 던지기, 먹살잡기, 물건 파손 혹은 남의 물건을 함부로 다루는 행동 등)으로 나타난다. 자기회피적 공격성은 공격적 행위가 자기에게 가해지는 행동으로 자신의 몸을 때리거나 벽에 부딪히거나 물어뜯기 등의 행동을 말한다.

공격성의 유형은 학자에 따라 무엇을 기준으로 했느냐에 따라 다르게 나타나지만 본 연구에서는 Buss와 Durkee의 분류에 따라 공격성의 유형을 6가지 하위유형으로 나누어 신체적 공격성, 수동적 공격성, 흥분성, 언어적 공격성, 부정성, 적의성으로 보고자 한다.

#### 4. 사이코드라마와 아동의 공격성

2~3세의 아동들은 때리고 밀치는 등 물리적 공격성을 주로 보이지만 3~6세 사이에는 놀리고 흥보고 욕하며 상대방을 위협하고 모욕을 가하는 것과 같은 언어적 공격성으로 바뀌게 된다. 물리적 공격성이 언어적 공격성으로 바뀌는 이유는 부모들의 제재와 더불어 난폭한 행동이 자신의 목적을 달성하는 데 적합한 도구적 수단이 되지 못한다는 것을 어린 아동들도 깨닫기 때문이다(Emmerich, 1966; Hartup, 1974; 송명자, 1995, 재인용).

3~6세 사이에 아동의 공격성은 대체로 도구적이지만 6세를 전후해서 급격하게 적의적 공격성으로 그 성격이 변화한다. 이러한 변화가 나타나는 원인은 대체로 상대방의 의도에 대한 아동의 잘못된 귀인판단에 있는 것으로 보고 있다.

5~6세경에 아동에게 역할수행능력이 생기면서 타인의 의도나 동기를 추론할 수 있게 되면, 타인의 우연한 공격적 행동의 원인을 고의로 해를 가하려 했다는 공격적 의도로 추론하는 경향이 높아진다. 따라서 5~6세 경부터 적의적 공격성이 증가하게 된다(Hartup, 1974, 송명자, 1995, 재인용)

Rogers(1974)는 인간은 자기이해에 대한 놀라울 정도의 잠재력을 가지고



있다고 믿는다. 그러나 아동들이 부모, 형제, 또래, 교사와의 관계에서 부정적인 피드백을 많이 받게 될수록 부정적인 평가에서 벗어나고자 자기지각을 왜곡하게 된다. 자기지각과 다른 사람의 자신에 대한 평가 간에 상위가 크면 클수록 불안하게 되고, 방어적이 되어 다른 사람들에게 적개심을 갖게 된다(정옥분, 2009).

아동의 자기존중감은 11~12세 경 사춘기에 접어들면서 낮아지는데 이 시기는 학업이나 외모 등 자신에 대한 타인의 가치평가를 의식하고 인정 욕구가 충족되지 않으면 아동은 내적으로 긴장하고 불안하여 방어적이며 공격적이 된다. 이 시기에 낮아진 자기존중감은 고등학교 시기에 정상적으로 회복(Harter, 1990c; Wigfield et al., 1991, 재인용)되지만 형성된 공격성은 안정적으로 유지되기 쉽다.

2세에 공격적인 행동이 시작되지만 5세까지는 아동의 공격적 행동의 양은 증가하지 않는다. 그러나 초등학교 1학년에서 5학년 사이에 아동의 공격성은 명백하게 연령에 따라 증가한다(Eron et al., 1983, 송유진, 2011, 재인용)

Freud(1922)는 “어린이는 실생활에서 인상 깊게 경험한 모든 일을 놀이를 통하여 반복한다. 그렇게 함으로써 억압된 감정을 해소시키고 상황의 주인공이 되고자 한다. 불쾌한 경험일지라도 놀이에 등장시키는 것은 그것을 반복함으로써 불쾌한 인상을 극복하고 상황의 주인공이 될 수 있기 때문이다. 따라서 인상이 강하면 강할수록 여러 번 되풀이해야 한다(Freud, 1922:15-16).”고 하였다(조성채, 1995, 재인용).

Piaget(1962)는 놀이는 어린이의 인지발달에 있어서 본질적인 활동이고, 놀이는 어린이 경험의 능동적이고 즐거운 통합의 과정으로써 여러 놀이를 통하여 세계를 경험하고, 가장 순수한 동화와 조정을 이루어 나간다고 하였다(조성채, 1995, 재인용). 사이코드라마 장면에서 행위에 참가하는 사람은 그 행위 자체를 집단의 구성원들로부터 이해받는 경험을 한다. 또한 행위 하는 사람은 실수에 대한 처벌의 두려움 없이 삶을 훈련할 수 있고 진행 형식이 언어보다는 행위중심의 표현방법과 구체적 상황에 대한 역할 경험으로 즉각적인 성취감을 경험할 수 있도록 한다(최대현, 2013; Dayton, 2000, 재인용).

성취감은 자기존중감 향상에 중요한 요인이 되고 자기존중감의 향상은 공격성을 감소시켜준다. 아동들은 10-12세가 되면 외모, 학습능력, 가정과 부모로부터의 지지 등 자신의 가치평가에 민감해지기 시작한다. 이러한 심리적 변인은

자기존중감을 낮아지게 한다. 자기존중감이 낮은 사람은 자기표현력이 떨어지고 위축됨에 따라 상대방의 반응에 민감하게 되고 이는 공격성의 증가와 연결된다.

직접 소리 내어 외치지 않는다 하더라도 “이건 엄마, 아빠하고는 상관없는 일이야”라고 외치는 아동들의 사적인 공간을 사이코드라마를 통해 탐색할 수 있다(B. Hoey, 1997). 아동들은 집단작업을 통해 자신감을 얻고 자기존중감과 긍정적인 사고방식을 가질 수 있다. 또한 타인에 대한 분노, 적대감 태도, 공격적 행동을 감소시키는데 효과적이며 대인간 갈등을 줄이는 방법으로 유용하다(오영숙, 2010).

또한 사이코드라마를 통하여 신체적 행위(역할연습)를 함으로써 결과에 대한 두려움이 없이 다양한 상황 속에서 새로운 방법으로 행동하는 경험의 기회를 가지게 된다. 그리고 자신의 부정적인 감정을 표출하여 감정의 정화를 경험하고 역할교대를 통해 타인에 대한 이해와 공감능력을 향상시키며 역할훈련을 통해 문제 해결을 모색하고 공격적 행동을 감소시키는데 효과적이다(김성애, 2005).

## 5. 선행연구의 고찰

사이코드라마가 아동의 공격성을 감소시키기 위한 방법으로 적절한가에 대해 선행연구를 통해 살펴보면 다음과 같다.

이종문(1999)과 양혜진(2001)은 초등학생을 대상으로 한 사이코드라마가 자기표현 향상에 효과적이라고 밝혔다.

사이코드라마가 아동의 대인간 문제해결방식에 효과적임을 밝힌 연구는 김혜련(2003), 이성금(2005)의 연구가 있으며 권선희(2005)는 불안이나 두려움을 감소시켜주는 효과를 보고하였다. 안윤영(1998)은 아동의 우울성향감소에 효과적임을 보고하였고 민은정(2000)과 이성금(2005)은 아동의 자기존중감을 높이는 데 효과적이라고 보고하였다. 또한 정순선(2012)은 사이코드라마가 아동의 자아탄력성을 증가시킬 수 있음을 보고하였다.

박경희(2008)는 비행경향성 아동의 자기조절능력, 이은영(2004)은 초등학생의 공격성, 대인불안, 자기표현에 미치는 효과를 연구하여 공격성과 대인불안은 감소하고 자기표현력은 향상시킬 수 있었다고 보고하였다. 이 밖에도 김혜정

(2004)은 사이코드라마 집단상담이 초등학생들의 자기표현과 자기존중감을 향상시키는데 효과적이라고 보고하였다.

아동의 공격성에 대한 사이코드라마의 효과에 선행연구를 보면 윤은주(1997)가 아동의 공격성에 유의미한 효과를 보고하였다. 박병훈(2002)의 연구에서는 기관에 수용된 비행청소년들의 충동성과 정서변화에서 유의미한 차이를 보였고 변미정(2002)은 아동의 공격성 감소에 유의미한 효과가 있다고 보고하였다.

박정선(2007)은 사이코드라마의 기법을 적용한 역할놀이를 활용한 프로그램에서도 아동의 우울과 공격성을 감소시켰다고 보고하고 있고 오세현(2003)의 연구와 김태은(2003), 차정화(1998)는 소시오드라마가 공격성과 충동성을 감소시켰다고 보고하고 있다.

이러한 결과는 첫째, 언어적으로 미성숙한 시기에 있는 아동이 사이코드라마 또는 사이코드라마를 활용한 프로그램에 참여함으로써 신체동작 및 비언어적인 활동으로써 자신의 생각이나 감정을 전달하는데 용이한 점이 작용함을 알 수 있다. 둘째, 성한기(1996)에 의하면 사이코드라마의 무대는 집단 구성원의 감정과 행위의 발산을 수용하므로 감정의 정화로 이어지는데 이는 공격충동을 감소시켜준다(변미정, 2002). 셋째, Chauder(1973)에 의하면 사이코드라마는 비행청소년들에게 역할놀이를 통하여 자기중심성에서 탈피하여 타인의 감정을 이해하고 감정이입도 가능하게 됨으로써 반사회적 행동이 감소한다고 하였다(이종문, 1999, 재인용).

위와 같이 사이코드라마는 집단구성원들의 언어적 표현 뿐만 아니라 비언어 및 신체활동으로써 감정과 행위의 발산을 수용하고 감정의 이입 및 정화로써 공격성을 비롯한 부적응적 태도의 변화를 기대해볼 수 있다. 따라서 본 연구에서는 공격성이 높은 초등학교 4학년 아동을 대상으로 공격성 감소를 위한 예방적 차원에서의 사이코드라마 프로그램을 실시하여 효과를 검증하고자 한다.

### Ⅲ. 연구 방법

#### 1. 연구대상

본 연구의 대상자 선정을 위해 제주특별자치도 제주시 소재 방과 후 아카데미 2곳에 협조를 얻어 방과 후 아카데미에 다니는 4학년 아동 중 공격성이 높은 아동을 추출하여 무선표집의 방법으로 20명을 선정한 후 최종 선정된 20명의 대상 아동들 중 실험집단과 통제집단에 각각 8명씩 배정하였다. 본 연구의 실험집단은 여학생 3명, 남학생 5명으로 구성되어 있는 A센터의 아동으로 선정하였고, 통제집단은 실험집단과의 접근성에 제한을 두기 위해 B센터의 아동으로 정하였다. 인원구성은 여학생 4명, 남학생 4명으로 구성되어 있다.

#### 2. 연구설계

사이코드라마 프로그램의 효과를 검증하기 위하여 사전-사후 통제집단 설계를 사용하였다. 실험집단에는 사이코드라마 프로그램을 실시하였고, 통제집단에는 아무런 처치를 하지 않았다. 또한 실험집단과 통제집단 모두 동일한 사전 검사를 실시하였으며 실험집단의 효과 검증을 위하여 동일한 사후 검사를 실시하였다. 이를 도식화하면 그림 III-1과 같다.

실험집단	O <sub>1</sub>	X	O <sub>3</sub>
통제집단	O <sub>2</sub>		O <sub>4</sub>

O<sub>1</sub> O<sub>3</sub> : 사전검사 (공격성)

O<sub>2</sub> O<sub>4</sub> : 사후검사 (공격성)

X : 사이코드라마

그림 III-1 연구 설계

### 3. 연구도구

#### 가. 공격성 척도

본 연구에서 사용하는 공격성 측정도구는 Buss와 Durkee(1957)가 제작한 도구를 이윤경(2003)이 수정·보완한 것을 사용하였다.

각 문항은 4단계 평정 척도로 되어 있다. 각 문항에 대해 ‘전혀 아니다’에 1점, ‘아니다’에 2점, ‘가끔 그렇다’에 3점, ‘자주 그렇다’에 4점을 줘 총점수가 높을수록 공격성이 높은 것을 의미하며, 총점의 범위는 30~120점이다.

※ 공격성 검사의 하위영역별 문항은 다음과 같다.

- ① 신체적 공격성: 사람들에게 육체적 폭력행위
- ② 언어적 공격성: 언어를 매개로 하여 위협하고 저주하는 것
- ③ 흥분성: 쉽게 화를 내거나 모욕을 주는 것
- ④ 적의성: 타인을 믿지 못하고 분노의 감정으로 질투하고 증오하며 지나치게 세심하게 적개심을 투사하는 것
- ⑤ 수동적 공격성: 간접적으로 악의 있는 험담이나 짓궂은 장난
- ⑥ 부정성: 협동하기를 거절하거나 반항하는 것으로 반대되는 행동

표 III-2 공격성 척도 하위영역과 문항구성

하위영역	문항수	문항번호
신체적 공격성	5	1, 12, 19, 26, 29
언어적 공격성	6	2, 8, 13, 20, 24, 25
흥분성	4	4, 18, 22, 30
적의성	4	3, 7, 11, 14
수동공격성	6	6, 10, 16, 21, 23, 28
부정성	5	5, 9, 15, 17, 27
전체	30	Cronbach's $\alpha$ .790

## 나. 사이코드라마 프로그램

본 연구의 사이코드라마 프로그램은 초등학교 아동의 공격성 감소 프로그램 (정성혜, 2010)과 사이코드라마 프로그램으로는 유익순(2008), 이은영(2004), 변미정(2002)의 프로그램을 재구성하였다. 웹업 부분에서는 놀이치료 프로그램인 진선남(2013)과 송영혜·박진희(1999)의 프로그램을 재구성하여 적용하였다. 각 회기별 목표와 주요활동을 정리해 보면 표 III-3와 같다.

### 1) 프로그램 구성 및 내용

사이코드라마 프로그램은 초등학교 4학년 아동들의 공격성을 감소시켜 원만한 교우관계와 대인관계 유지에 도움을 주는 데 목적이 있다. 따라서 자발적이고 즉흥적인 활동을 함으로써 표현하지 못했던 감정을 표현하고 공격성을 표출할 수 있도록 구성하였다. 프로그램 구성에 있어서는 사이코드라마가 자발성과 창조성, 즉흥성을 토대로 하기 때문에 아동들의 자발성에 부응한 프로그램을 구성하였다.

준비단계는 ‘마음열기’로 아동들이 집단에 대한 신뢰감과 친밀감을 느낄 수 있도록 준비하는 단계이다.

행위단계로는 ‘감정 및 소망 표현’, ‘가족과 학교, 친구와 나, 사회에서의 나’에 대해 역할극, 비블리오드라마, 사이코드라마를 실연하였고 통합단계에서는 ‘빈 의자 기법’을 활용하여 ‘나를 칭찬하고 격려하기’로 총 8회기로 구성하였다.

표 III-3 사이코드라마 프로그램

단계	회기	주 제	주요활동
준비 단계	1	마음 열기	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 프로그램의 목적 및 개요 소개</li> <li>· 별칭 짓기- 동기 유발</li> <li>· 비밀유지의 약속과 집단규칙 정하기,</li> <li>· 사이코드라마 프로그램 안내</li> <li>■ 자기소개 및 친밀감 형성-역할 바꿔 자기소개</li> </ul>

행위 단계	2	감정 표현	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 친구를 사랑하십니까? · 거울놀이</li> <li>■ 감정 표현 및 소리 내기</li> <li>■ 소감 나누기</li> </ul>
	3	소망 표현	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 가라사대 놀이/ 눈치게임</li> <li>■ 세 가지 소원</li> <li>■ 소감 나누기</li> </ul>
	4	가족과 나	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 무궁화 꽃이 피었습니다.</li> <li>■ 청개구리이야기/ PC방 아이들</li> <li>■ 소감 나누기</li> </ul>
	5	사회와 나	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 거울놀이</li> <li>■ 가난한 사람들과 부자/ 서울강패와 시골강패</li> <li>■ 소감 나누기</li> </ul>
	6	학교와 나	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 눈치게임/포테이토칩</li> <li>■ 학교에서 속상한 경험/ 집에서 속상한 경험</li> <li>■ 소감 나누기</li> </ul>
	7	친구와 나	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 친구의 몸짓표현 공감해주기/ 요청하기</li> <li>■ 들소 세친구와 사자</li> <li>■ 소감 나누기</li> </ul>
통합 단계	8	나를 칭찬하고 격려	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 빈의자 기법</li> <li>■ 그래, 나는 팬찮은 아이야.</li> <li>■ 소감 나누기</li> </ul>

1회기는 ‘마음열기’로 시작하였다. 공격성이 높은 아동들은 자신을 부정적으로 생각하여 무력감을 느끼거나 타인에게 방어적인 행동양상을 보인다. 따라서 ‘마음열기’를 통해 자신을 부정적으로 바라보는 것을 제거하고, 새로운 것을 하고자 하는 동기나 바람을 갖도록 하기 위해 ‘가장 멋진 나 또는 되고 싶은 나’를 상상하여 별칭 짓기 활동을 하였다.

2회기에는 워밍업 활동으로 아동들이 결속감과 정서를 표출할 수 있도록 ‘친구를 사랑하십니까?’ 놀이와 신체적인 자신감을 얻을 수 있게 하기 위해 자신의 몸짓을 친구가 거울처럼 그대로 움직이는 ‘거울놀이’를 하였다. 행위화 단계에서는 ‘소리내기’로 처음 소리를 낸 아동보다 다른 아동들이 순차적으로 높은 소리를 내도록 하였고 기쁘거나 화난 표현을 점점 확장하여 표현하도록 하였다.

3회기에서 7회기까지는 아동이 소망하는 것을 표현해보고 가정과 학교에서 경험하는 갈등을 사이코드라마의 기법을 적용하여 직면해보고 떠오르는 느낌, 감정, 생각을 원하는 방식으로 표현해 볼 수 있도록 진행하였다. 8회기(종결)에는 빈의자기법을 활용하여 집단의 다른 아동들이 해주는 칭찬과 격려를 듣고 수용하도록 하고 아동 각자 스스로에게 칭찬을 하는 기회를 가지도록 하여 자존감을 향상시킬수 있도록 하였다. 각 회기에서 아동들이 역할놀이를 하면서 상대역할로 만나는 사람이나 동물, 사물에 투사하여 공격성을 표출할 수 있도록 하였다.

#### 4. 연구절차

본 연구를 시작하기에 앞서 201년 1월 제주도 소재 ○○○센터 아동들을 대상으로 예비 검사를 실시하여 도구의 적절성을 파악한 결과, 이해하기 어려운 문항이나 특별히 문제가 있는 문항이 없는 것으로 나타났다.

사이코드라마 프로그램이 아동의 공격성 감소에 효과가 있는지를 알아보기 위하여 선행 연구 및 이론적 고찰을 통하여 연구문제를 설정하였다. 그리고 총 8회기의 프로그램을 구성한 후 동질성 검사를 위한 사전 검사를 한 후 실험집단에만 프로그램을 실시하였다.

연구를 위한 구체적인 진행절차는 표 III-4과 같다.



표 III-4 연구 진행 절차

연구절차	내용	기간	대상집단
기초계획	주제선정, 문헌탐구, 연구문제 설정	2013. 11. 1~ 2013. 12.31	
프로그램 구성	프로그램 분석 및 재구성	2014. 1. 1 ~ 2014. 2. 3	
사전검사	공격성 사전검사	2014. 2. 4	실험집단 통제집단
프로그램 실시	사이코드라마 프로그램 적용	2014. 2. 4~ 2014. 2.28	실험집단
사후검사	사전검사와 동일하게 실시	2014. 2.28	실험집단 통제집단
결과분석	가설 검증 및 검사지 분석, 소감문 및 관찰내용 분석 연구 보고서 작성	2014. 3. 1~ 2014. 5. 31	실험집단 통제집단

#### 가. 사전검사 실시

2014년 2월 4일 1회기의 프로그램을 실시하기 전에 두 집단의 구성원을 대상으로 공격성을 측정하기 위한 사전검사를 실시하였다.

#### 나. 프로그램 실시

2014년 2월 4일부터 2월 28일까지 4주에 걸쳐 총 8회기의 프로그램이 진행되었으며, 각 회기는 1시간 30분정도가 소요되었다. 프로그램은 ○○○수련관 내 방과 후 아카데미 ○○반 교실에서 실시되었으며, 본 연구자에 의해서 진행되었다. 매 회기마다 각 구성원들이 활동내용과 연구자의 진행 방법을 고찰하기 위하여 참가 아동들의 동의를 얻어 프로그램 진행 동안 음성 녹음을 하였다.

#### 다. 사후검사 실시

프로그램의 마지막 회기인 8회기(2014년 2월28일)에 프로그램 효과를 알아보기 위해 두 집단의 구성원들을 대상으로 공격성 척도로 구성된 사후검사를

실시하였다.

## 5. 자료처리

본 연구는 사이코드라마 프로그램이 초등학교 4학년 아동의 공격성에 미치는 효과를 검증하기 위하여 SPSS WIN 18.0 프로그램을 이용하여 이루어졌으며 각 연구단계의 자료 분석 과정은 다음과 같다.

첫째, 각 문항에 대한 신뢰도 검사를 실시하여 문항간의 신뢰도를 측정하여 예측 가능성, 정확성 등을 살펴보았다.

둘째, 실험집단과 통제집단의 공격성의 사전 점수에서 차이가 있는지를 확인하기 위하여 t검증을 실시하였고, 프로그램의 효과를 알아보기 위하여 실험집단과 통제집단을 집단 간 변인으로 하고, 사전-사후 검사를 집단 내 변인으로 하여 분석을 하였다. 가설검증을 위한 통계적 유의 수준은  $p < .05$ ,  $p < .01$ ,  $p < .001$ 에서 검증하였다.

## IV. 연구결과 및 해석

본 연구의 목적은 사이코드라마 프로그램이 초등학교 4학년 아동들의 공격성에 미치는 효과를 검증하는 데 있다. 이를 위해 본 장에서는 연구가설과 연구방법에 따라 수집된 자료를 바탕으로 검증한 결과에 대한 해석을 제시하고자 한다.

### 1. 연구대상에 대한 동질성 검증

#### 가. 공격성 사전 동질성 검증

실험집단과 통제집단 간 공격성에서 차이가 있는지를 알아보기 위해 독립표본 t검증을 실시하였다. 집단의 종류를 독립변인으로, 공격성의 각 하위 영역별 점수를 종속변인으로 하여 두 집단 간 평균, 표준편차를 비교하여 동질성 여부를 검증한 결과는 표 IV-2 와 같다.

표 IV-1 대상 아동들의 공격성 사전점수

실험집단								
아동	A	B	C	D	E	F	G	H
성별	여자	여자	남자	남자	여자	남자	남자	남자
공격성	69	98	83	71	87	91	85	96
통제집단								
아동	a	b	c	d	e	f	g	h
성별	여자	여자	여자	남자	여자	남자	남자	남자
공격성 검사	90	71	72	74	96	76	73	70

표 IV-2 실험집단과 통제집단의 공격성 사전검사에 대한 차이검증 (n=8)  
(검사지는 4점 척도)

	실험집단 (n=8)		통제집단 (n=8)		t	p
	평균	표준편차	평균	표준편차		
공격성	2.83	.35	2.60	.32	1.426	.89

표IV-2는 실험집단과 통제집단이 공격성 검사에서 동질적인 집단으로 구성되어 있는지를 확인하기 위해 t검증한 결과이다. 공격성 사전검사 점수를 살펴보면 모두에서 실험집단과 통제집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 발견되지 않았다( $t=1.426, p>.05$ ). 즉 공격성이  $p>.05$ 로 사이코드라마 프로그램 실시 이전의 실험집단과 통제집단간은 서로 동일집단으로 볼 수 있다.

## 2. 가설 검증

### 가. 공격성에 대한 가설 검증

【가 설 1】 사이코드라마 프로그램에 참여한 실험집단과 참여하지 않은 통제 집단 간의 공격성은 유의미한 차이가 있을 것이다.

사이코드라마 프로그램에 참여한 실험집단은 참여하지 않은 집단 보다 공격성 점수가 낮아질 것이라는 가설을 검증하기 위해서 집단 간 사전검사와 사후검사를 실시하였다. 두 집단의 사전-사후검사의 평균과 표준편차는 표IV-3과 같다.

표 IV-3 공격성에 대한 사전-사후 평균 및 표준편차(n=8) 비교

집단	사전		사후	
	평균	표준편차	평균	표준편차
실험집단	2.93	.27	2.74	.33
통제집단	2.73	.28	2.71	.25

사이코드라마프로그램을 실시한 후 실험집단과 통제집단의 사전검사와 사후검사의 평균점수를 비교해보면, 사전검사에서 실험집단의 공격성 평균은 2.93 (SD=.27)점, 통제집단의 공격성 평균은 2.73(SD=.28)점으로 나타났다. 사후검사에서는 실험집단의 공격성 평균은 2.74(SD=.33)점으로 사전검사보다 .19가 낮아졌고 통제집단의 공격성 사후검사 평균은 2.71(SD=.25)점으로 사전검사보다 .02점이 낮아졌다.

따라서 두 집단에서 보이는 이러한 점수의 차이가 통계적으로 유의한가를 알아보기 위하여 그 결과에 대한 차이를 검증해 보았다.

표 IV-4 실험집단과 통제집단의 사후-사전 공격성 검사결과 비교

집단	실험집단		통제집단		t	p
	평균	표준편차	평균	표준편차		
공격성	-.41	.16	.21	.22	-.541***	.000

\*\*\*  $p \leq .001$

표IV-4는 사이코드라마 프로그램 실시 후 실험집단과 통제집단의 공격성 사전과 사후검사 점수의 차이 값으로 t검정한 결과이다. 결과를 살펴보면 공격성의 전체 점수에서 실험집단은 평균 -.41점 감소했고, 통제집단은 .21점 증가하였다. 이 결과는 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다( $t = -.541$   $p < .001$ ).

따라서 사이코드라마 프로그램에 참여한 실험집단은 프로그램에 참여하지 않은 통제집단보다 공격성에 유의미한 차이가 있을 것이라는 가설이 지지되었다. 즉, 사이코드라마 프로그램을 받은 실험집단이 그렇지 않은 집단에 비해 공격성 사후검사 점수가 낮은 것으로 나타나 사이코드라마 프로그램이 공격성을 감소시키는 데 효과가 있는 것으로 분석되었다.

【가 설 2】 사이코드라마 프로그램에 참여한 실험집단과 참여하지 않은 통제 집단 간의 공격성(신체적 공격성, 언어적 공격성, 부정성, 흥분성, 수동공격성, 적의성)은 유의미한 차이가 있을 것이다.

사이코드라마 프로그램에 참여한 실험집단은 참여하지 않은 집단에 비해 공격성 점수가 낮아질 것이라는 가설을 입증하기 위해서 사이코드라마 프로그램을 실험집단에만 적용한 후 실험집단과 통제집단에 각 사후검사를 실시하여 그 결과에 대해 차이를 검증해보았다.

표IV-5 실험집단과 통제집단의 사후-사전 공격성 하위영역 검사결과 비교

하위요인	실험집단(n=8)		통제집단(n=8)		t	p
	평균	표준편차	평균	표준편차		
신체적 공격성	-2.50	1.76	.50	1.22	-3.42**	.006
언어적 공격성	-1.50.	4.13	1.00	1.26	-1.41	.187
흥분성	-2.50	1.97	.66	1.86	-2.85*	.017
적의성	-.33	1.96	2.33	.816	-3.06*	.012
수동 공격성	-3.16	2.63	1.33	3.66	-2.43*	.036
부정성	-2.33	1.86	.50	2.07	-2.49*	.032

\* $p < .05$ , \*\*  $p < .01$

또한 공격성의 하위영역인 ‘신체적 공격성’( $t = -3.42, p < .01$ ), ‘흥분성’( $t = -2.85, p < .01$ ), ‘적의성’( $t = -3.06, p \leq .05$ ), ‘수동적 공격성’( $t = -2.43, p \leq .05$ ), ‘부정성’( $t = -2.49, p < .032$ ) 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. ‘수동 공격성’( $t = -2.43, p \leq .05$ ), ‘부정성’( $t = -2.49, p \leq .05$ ) 에서 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 그러나 ‘언어적 공격성’은 유의미한 차이를 보이지 않았다.

## V. 논 의

본 연구는 초등학교 4학년 아동을 대상으로 사이코드라마프로그램을 실시한 후 공격성에 미치는 효과를 검증하고자 하였다. 아동의 공격성은 초등학교 5·6학년이 되면 안정화되기 시작하고 이 시기에 형성된 공격성은 중학생 이후의 청소년 비행까지 연장되거나 확대된다고 보고되고 있다. 따라서 본 연구에서는 공격성이 안정화되기 이전 시기인 초등학교 4학년을 대상으로 하여 공격성 감소를 목적으로 한 사이코드라마프로그램을 실시하였다. 프로그램은 사전-사후 통제집단 설계의 실험연구로 제주도 소재 2곳의 방과후아카데미 4학년 아동 16명을 실험집단 8명, 통제집단 8명으로 나누어 구성하였다. 프로그램은 매 회기 90분, 주 2회기를 4주 동안 총 8회기 실시한 후 SPSS WIN 18.0 프로그램을 이용하여 분석하였다. 본 연구에서 분석한 결과를 선행연구와 관련지어 다음과 같이 논의하고자 한다.

첫째, 사이코드라마프로그램에 참여한 실험집단과 참여하지 않은 통제집단 간 공격성 감소의 효과를 검증한 결과, 전체 공격성에서 실험집단이 통제집단에 비해 유의하게 감소되었다. 이러한 결과는 사이코드라마프로그램에 참여하는 아동이 집단과의 역할 연습을 통해 부정적인 감정을 표출하고 감정의 정화를 경험하는 과정에서 긍정적인 감정의 경험을 통하여 공격성이 감소된 것을 알 수 있다.

둘째, 공격성의 하위요인에 있어서는 신체적 공격성, 부정성, 흥분성, 수동 공격성, 적의성에서는 유의미한 감소가 나타나 사이코드라마프로그램에 참여한 실험집단은 통제집단보다 공격성의 하위요인 중 신체적공격성, 부정성, 흥분성, 수동공격성, 적의성을 감소시키는데 유의미한 결과를 보였다.

하위영역별로 유의미한 차이를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 직접적으로 표현되는 신체적 공격성과 흥분성 측면에서 실험집단의 아동들은 사회적으로는 허용되지 않는 행위를 사이코드라마프로그램을 통하여 행위화 해보는 경험을 한다. 또한 아동들이 표현하는 감정의 폭을 확장시켜 표현할 수 있는 사이코드라마프로그램의 특성으로 아동들은 감정을 보다 적극적이고

구체적으로 느끼고 평가나 처벌에 대한 두려움 없이 표현할 수 있다. 즉, 화가 나는 감정을 빈의자를 대상으로 분노를 충분히 표출하는 행위화를 통하여 분노, 억울함, 화남을 발산함으로써 부정적인 감정으로부터 자유로워지고 자신의 행위를 인식하고 인지적인 재구조화의 경험을 가짐으로써 신체적 공격성과 흥분성의 감소에 영향을 준 것으로 보인다. 이는 아동들의 행동에서 관찰해볼 수 있었는데 프로그램 전반기에는 남자 아동들이 말을 하다가도 장난하듯이 상대방의 몸을 주먹으로 세계 치는 모습이 프로그램 후반부에서는 보이지 않았다는 것이다.

둘째, 공격성 하위요인 중 외현적이고 간접적인 공격성의 요소로는 적의성, 수동적 공격성, 부정성이 있다. ‘적의성’은 타인을 믿지 못하고 분노의 감정으로 질투하고 증오하며 지나치게 세심하게 적개심을 투사하는 것이다. ‘수동적 공격성’은 간접적으로 악의 있는 험담이나 짓궂은 장난을 의미하고 ‘부정성’은 협동하기를 거절하거나 반항하는 것으로 반대되는 행동을 하는 것을 의미한다. 이러한 요인들과 관련지어 사이코드라마의 효과를 논의하자면 다음과 같다.

아동들은 개인적인 상황과 대인관계의 상황에서 언어로 진술하게 표현하지 못했던 감정을 역할에 몰입하여 느낌 표현, 소망, 좌절된 의지 등을 대상을 향해 직접 이야기해보는 경험을 하게 된다. 또한 ‘역할바꾸기’를 통하여 상대방의 입장이 되는 경험과 역할을 수행함으로써 타인의 감정 이해 및 동일시 경험으로 적의적이고 부정적인 감정이 완화될 수 있다. 즉, 아동은 그 때-그 곳(there-and-then; 학교, 집, 친구사이)에서의 정서적 갈등을 지금-여기(there-and-now; 사이코드라마 공간)에서 부모님, 선생님 등 아동이 강하게 지각하는 대상에 대한 억압된 감정을 정해진 대본 없이 자발적이고 창조적인 극 형식(dramatic device)으로 표현해본다. 이는 아동을 위한 사이코드라마프로그램이 놀이와 신체 활동으로 구성되어 있어 놀이에 참여하는 과정을 통해 즐거움과 생동감을 느끼고 집단 구성원들과 상호작용을 통해 부정적이고 적의적인 감정이 완화된 것으로 보인다. 이러한 결과는 사이코드라마의 치료적 요인인 대인관계에서의 치유, 감정의 정화를 통한 명료화, 만남을 통한 집단구성원들에 대한 이타심 및 촉진관계의 경험을 통해 적의성, 수동적 공격성, 부정성이 유의미하게 감소된 것으로 사료된다.

이와 같은 결과는 사이코드라마가 아동의 공격성과 대인불안, 자기표현에



유의미한 효과가 있다고 보고한 이은영(2004)의 연구, 아동의 공격성과 하위요인 중 폭력, 흥분성을 감소시키는데 효과적이었다고 보고한 변미정(2002)의 연구와 아동의 공격성과 불안에 대한 유의미한 효과를 보고한 윤은주(1997)의 연구와도 일치한다.

셋째, 본 연구에서는 공격성 하위요인 중 언어적 공격성의 감소는 유의하지 않은 결과가 나타났다. 이는 류순정(2010)의 초등학교 4학년 아동을 대상으로 한 분노조절프로그램에서는 언어적 공격성이 유의미하게 감소하고 신체적 공격성, 부정성, 흥분성은 감소하지 않았다고 보고된 것과는 부분적으로 상이한 결과이다. 또한 박은정(2004)의 놀이중심 인지적행동수정이 아동의 공격성 전체 및 하위영역인 신체적 공격성, 언어적 공격성, 우회적 공격성, 부정성, 흥분성에는 유의미한 결과가 나타났으나 적의성에서는 유의미하지 않았다고 보고하였다.

이와 같이 사이코드라마프로그램을 통하여 학습의 결과로 장기간 내재된 상태인 ‘적의성’이 유의미하게 감소되었음을 알 수 있다.

넷째, 아동이 자신의 공격성을 신체적 가해가 아닌 좀 더 안전한 언어로 표현하고 있다고 보고한 김태후(2006)와 언어적 공격성이 감소되려면 장기간의 회기가 필요하다는 배주란(2012)의 연구와 부분적으로 일치한다.

이상에서 보는 바와 같이 사이코드라마는 공격성이 안정화되기 이전 시기의 초등학교 4학년 아동의 공격성을 감소시켰다. 또한 공격성의 하위영역인 신체적 공격성, 부정성, 흥분성, 수동공격성, 적의성이 감소되었다. 이로써 사이코드라마 프로그램이 아동의 공격성 감소에 적절한 프로그램이라고 볼 수 있다.

본 연구의 결과를 바탕으로 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구는 제주도내 초등학교 4학년 아동 8명을 대상으로 진행한 사이코드라마프로그램이므로 이 결과를 일반화하려면 타지역 초등학교 4학년 아동을 대상으로 연구함으로써 연구 결과의 일반화 가능성이 높아질 것이다. 즉, 초등학교 4학년 아동을 대상으로 후속연구가 계속 이루어져야 할 것이다.

둘째, 공격성의 하위영역인 언어적 공격성에서 유의미한 효과를 얻지 못한

점을 고려하여 사이코드라마 프로그램 구성 시 아동이 역할 속에서 다양한 언어 표현을 경험할 수 있도록 역할의 다양성을 확보한 역할극이나 비블리오드라마 및 사회극을 추가할 필요성이 있다고 사료된다.

셋째, 본 연구는 8회기의 프로그램으로 사후검사를 하였고 추후검사를 하지 않았다. 따라서 추후검사를 통한 효과의 검증도 이루어져야 할 것이다.

넷째, 아동들은 활동은 동선의 범위가 크고 집중하는 시간이 짧다. 아동이 역할에 몰입하고 지도자가 프로그램 진행상황에 민감하게 반응할 수 있도록 하기 위해 집단 구성원의 수는 5~6명 정도가 적당하다.

다섯째, 아동이 있는 현장에서 사이코드라마 프로그램을 활용한다면 아동들의 공격성이 감소되고 자발성이 향상되어 가정과 학교에서의 교우관계 및 생활 환경에 건강하게 적응할 수 있을 것이다.

## 참 고 문 헌

- 강문희(2007). **현대사회와 아동**. 시그마프레스.
- 강은희(2008). **가정폭력재발방지를 위한 교정집단상담이 가정폭력행위자의 폭력 행동, 공격성 및 자아존중감에 미치는 효과**. 영남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 고강호(1997). **심리극에서의 상담효과 요인에 관한 연구**. 계명대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 고영인(1993). 분노의 심리적 과정모형에 관한 연구. **연구報**, 28(1) 133-164.  
부산대학교 학생생활연구소.
- 곽금주(1992). **공격영화시청이 아동과 청소년의 사회정보처리과정에 미치는 영향**. 연세대학교 박사학위논문.
- 김계원(2012). 청소년의 자아존중감과 공격성과의 상관관계 및 그에 대한 고찰.  
**교정 Monthly corrections**, 56(7)32-35
- 김광수(2009). **학교폭력의 실태 분석 및 예방 대책에 관한 연구**. 동국대학교 행정대학원 석사학위논문.
- 김상희·천성문(2004). 사이코드라마의 국내연구동향과 과제. **교육정보연구**, 2(1), 89-110
- 김성애(2005). **사회극이 고등학교 복학생의 학교 적응과 자기효능감에 미치는 효과**. 서울여자대학교 석사학위논문.
- 김영학(2013). **사이코드라마가 조현병환자의 자아존중감과 대인관계에 미치는 효과**. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김주희(2007). **초등학생의 공격성 감소를 위한 현실요법과 인지행동수정의 효과 비교**. 광주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김지현(2005). **아동의 공격성에 영향을 미치는 개인 내적·외적 요인에 대한 구조 방정식 모형 검증**. 연세대학교 대학원 박사학위논문

- 김태후(2006). 사회극이 학대받은 아동의 자아존중감과 정서적부적응행동에 미치는 효과. 서울여자대학교 특수심리치료대학원 석사학위 논문.
- 김혜련(2003). 심리극 기법을 이용한 집단상담이 초등학생의 대인간 갈등해결 방식에 미치는 영향. 한국교원대학교 석사학위논문.
- 남순희(2010). 인지행동 집단상담이 초등학생의 공격성과 자아존중감에 미치는 영향. 대구가톨릭대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 노윤정(2005). 독서요법프로그램이 초등학교 고학년 학생의 공격성 감소에 미치는 효과. 공주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 류순정(2010). 학급단위 분노조절프로그램이 초등학교 4학년 아동의 공격성 감소에 미치는 영향. 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 류연순(2011). 비폭력 의사소통훈련 프로그램이 초등학생의 언어적 공격성에 미치는 효과. 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 민은정(2000). 심리극이 초등학생의 자기존중감에 미치는 영향에 관한 연구. 한남대학교 교육학과 석사학위논문.
- 박경희(2008). 심리극이 비행경향성 아동의 자기조절능력에 미치는효과. 고신대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박병훈(2002). 심리극이 비행청소년의 충동성, 공격성 그리고 정서변화에 미치는 영향. 전남대학교 석사학위논문.
- 박애경(2010). 또래관계증진프로그램이 초등학생의 분노조절력 및 학교생활적응력에 미치는 효과. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박원희(2009). 집단미술치료가결손가정아동의자아존중감과공격성에미치는효과. 나사렛대학교 재활복지대학원 석사학위논문.
- 박은정(2004). 놀이중심 인지적 행동수정이 아동의 공격성과 분노에 미치는 효과. 진주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 배주란(2012). 집단미술치료가 위축아동의 공격성에 미치는 효과. 영남대학교 환경보건대학원 석사학위논문.
- 변미정(2002). 사이코드라마가 아동의 공격성에 미치는 효과. 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 송명자(1995). 발달심리학. 학지사.

- 송시내(2004). **사이코드라마의 연극적 양상 연구**. 경성대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 송영혜·박진희(1999). 학교부적응 아동들의 집단놀이치료사례연구. 한국아동심리 재활학회지: 놀이치료연구, 3(1)
- 송유진(2011). **공격성 조절을 위한 통합적 독서 프로그램 효과 연구 -지역아동 센터 아동을 대상으로-** 가톨릭대학교 교육대학원 독서교육전공 석사학위논문
- 송지혜(2011). **초등학생의 공격성과 자아존중감, 공격성 지각간의 관계**. 고려대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 송현옥(2005). **분노조절 집단상담프로그램이 초등학생의 공격성 감소에 미치는 효과**. 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 심정선(2002). **사이코드라마가 대인관계 개선에 미치는 효과와 치료요인**. 고려대학교 심리학과 석사학위논문.
- 안지영(1992). **아동의 공격성에 관한 연구 : 사회정보처리모델을 중심으로**. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 양순이(2007). **분노조절훈련프로그램이 중학생의 공격성 감소에 미치는 영향**. 공주대학교 석사학위논문.
- 양야기(2009). **학교폭력예방프로그램이 중학생의 학교폭력 태도, 분노 및 공격성에 미치는 효과**. 전남대학교 대학원 박사학위 논문.
- 여성가족부(2014). **2013년 청소년백서**.
- 오계선(2008). **독서치료프로그램이 초등학교 아동의 공격성 감소에 미치는 효과**. 위덕대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 오영숙(2010). **초등학교 고학년의 자아탄력성 증진을 위한 사회극 집단상담 프로그램 개발**. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 오지민(2011). **아동의 공격성 완화를 위한 집단미술치료 프로그램 개선방안 연구 - 인지행동이론을 중심으로 -**. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문
- 유익순(2008). **초등학교 고학년 아동의 자기존중감 향상 및 대인불안 감소를 위한 심리극 집단상담 프로그램개발**. 한국교원대학교 교육대학원 교육학과 석사학위 논문.
- 유채영(1999). 한국사이코드라마의 연구경향분석. 한국사이코드라마학회지, 2(1),

58-88.

- 윤명렬(1995). **아동의 공격성에 영향을 미치는 기질 및 성격 특성-6학년 어린이 대상으로-**. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문
- 윤은주(1997). **심리극을 통한 집단상담이 아동의 공격성과 불안에 미치는 효과**. 울산대학교 교육대학원 석사학위논문
- 이성금(2005). **심리극집단상담이 초등학생의 자아존중감 및 대인관계 해결방식에 미치는 영향**. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이영애(2002). **집단미술요법이 유아의 공격성 및 자아존중감에 미치는 효과**. 대구가톨릭대학원 교육학과 박사학위논문.
- 이영애(2002). **아동공격성검사지의 타당도 연구**. *교육학논총*, 22(2)143-160
- 이윤경(2003). **분노조절프로그램이 초등학교 저학년 아동의 공격성 감소에 미치는 효과**. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이은아(2011). **초등학교용 공격성척도 개발 및 타당화**. 경성대학교 교육대학원 박사학위 논문
- 이은영(2004). **심리극 집단상담이 초등학생의 공격성, 대인불안, 자기표현에 미치는 효과**. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이종문(1999). **심리극 집단상담이 초등학생의 자기표현에 미치는 효과**. 계명대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 임은정(2002). **독서요법 프로그램과 분노조절 훈련 프로그램이 아동의 공격성 감소에 미치는 효과**. 전남대학교 대학원 교육학과 석사학위논문.
- 정선양(2002). **초등학교 4, 6학년 아동의 열등감과 귀인성향과의 관계 연구**. 서
- 정성혜(2010). **초등학교 아동의 공격성 감소를 위한 프로그램 개발 및 효과 검증**. 경남대학교 교육대학원 박사학위논문.
- 정은혜(2005). **인지적 행동수정 프로그램이 아동의 공격성 및 학교적응력에 미치는 효과**. 아주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정옥분(2004). **발달심리학**. 학지사.
- 정우혜(1991). **아동의 공격성 행동에 관한 연구**. 계명대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 정재영(2013). **아동이 지각한 부모의 양육태도 및 아동의 자기개념과 또래지각**

- 이 아동의 공격성에 미치는 영향. 성균관대학교 석사학위논문.
- 조성채(1995). HUIZINGA(호이징하)의 놀이관에 대한 고찰 -Homo Ludens를 중심으로-. 목포해양대학교 논문집 3(1), 59-70
- 진선남(2013). 집단놀이치료가 저소득층 한부모가정 아동의 자아존중감과 공격성에 미치는 효과. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 청소년폭력예방재단(2014). 2013년 전국 학교폭력 실태조사 결과발표.
- 최진이(2009). 심리극 프로그램이 비행청소년의 우울, 공감, 희망에 미치는 효과. 덕성여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 최헌진(2003). 사이코드라마의 이론과 실제. 학지사.
- 탁안희(2012). 학교폭력예방프로그램이 초등학교 4학년 아동의 공격성 감소에 미치는 영향. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 허은순(2003). 분노조절 프로그램이 아동의 공격성에 미치는 효과. 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- Battagay, R. (1995). The Psychodrama between Everyday and Archetypical Experience. *The International Journal of Group Psychotherapy*, 45(4), 562.
- Carver, C. S., & Scheier, M. F. (2004). Perspectives on Personality, 김교현·심미영·원두리 공역(2005). 성격심리학, 학지사.
- Hoey, B. (1997). *Who calls the tune?*, A psychodramatic approach to child therapy. 황헌영·김세준 역(2008). 누가 아이의 마음을 조율하는가? 울력.
- Hale, A. (1985). Conducting clinical sociometric explorations: A manual for psychodramatists and sociometrists. Roanoke, Virginia: Royal Publishing.
- Jefferies, J. (2005). Psychodrama: Working through Action: My Thank You is for Your Concern'. *The Group-Analytic Society(London)*, Vol.38(3): 371-379.
- Karp, Holmes, Tauvon(1998). *The Handbook of Psychodrama*, 김광운 외 공역(2005), 심리극의 세계, 학지사.
- Kellerman, P. F. (1987). A proposed definition of Psychodrama. *Journal of Group Psychotherapy, Psychodrama and Sociometry*, 40, 76-80.



- Kipper, D. A. (1988). On the definition of Psychodrama: Another view Psychotherapy, *Psychodrama and Sociometry*, 42, 164-167.
- Moreno, J. L. (1946). *Who shall survive?* New York Beacon House.
- Moreno, Z. T. (1999). *Zerka Moreno Workshop*. 한국사이코드라마연구소.
- Moreno, Z. T, Blomskvist & Rützel (2000). *Psychodrama, Surplus Reality and the Art of Healing*, 황헌영·김세준 공역. **사이코드라마와 잉여현실** (2005), 학지사.
- Morstad, M. D. (2003). Drama's Role in School Counseling. A Research Paper Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master of Science Degree in Guidance and Counseling. The graduate School University of Wisconsin-Stout.
- Pitzele, P. A. (1991). THE PSYCHODRAMA OF THE BIBLE: MIRROR AND WINDOW OF SOUL. *A Religious Education*, 86(4), 562-570.
- Ridge, R. M. (2010). A Literature review of Psychodrama. *Group Psychotherapy, Psychodrama and Sociometry*, 40. 1-62.
- Shaughnessy, M. F. & Nystul, M. S. (1997). An Interview with Adam Blatner on Psychodrama. *Individual Psychology*. 53(4). 483-492
- Tauvon, L. (2010). Psychodrama: active group psychotherapy using the body in an intersubjective context. *Body, Movement and Dance in Psychotherapy*, 5(3). 257-267.



<Abstract>

The Effect of Psychodrama Program on the Aggression of  
4th Grade Children of Elementary School

Kim, Nahn-yong

Major in Counselling Psychology, Graduate School of Education,  
Jeju National University

Supervised by Prof. Kim, Seong-bong

The purpose of this study<sup>3)</sup> is to investigate how psychodrama program affects the aggression of the 4th grade children of elementary school. To do that, this study set up the study issue as follows:

Study issue: what is effect of psychodrama program on the aggression of the 4th grade children of elementary school?

To solve the study issue, this researcher chose study subjects, conducted preliminary test, organized an experimental group and a control group, applied psychodrama program to the groups, performed post test, and analyzed statistical data.

The study subjects were 4th grade children of elementary school going to two after-school academies located in Jeju. After conducting aggression test with them, this study chose sixteen students whose aggression test score was in over 60% of the total score, and assigned each eight to an experimental group and a control group.

---

3) This thesis that will be submitted to the Committee of Graduate School of Education of Jeju National University in August 2014 is written for a M.A. degree in education.

To measure their aggression, this study employed the test tool which was created by Yoon-gyeong Lee (2003) in the process of changing and supplementing the tool developed by Buss and Durkee(1957).

The psychodrama program used in this study was based on relevant literatures and previous studies, and was redesigned in consideration of the study subjects. The program was performed ninety minutes during each of eight sessions.

For data processing, SPSS Windows 18.0 was used to conduct t-test.

The study results are presented as follows:

First, the experimental group which participated in the psychodrama program showed a significant reduction in aggression more than the control group which didn't ( $p<.001$ ).

Secondly, the experimental group which participated in the psychodrama program showed significant reductions in the sub categories of aggression-physical aggression, excitability, hostility, passive aggression, and negativity-more than the control group which didn't ( $p<.05$ ). However, there was no significant difference in verbal aggression.

As shown earlier, this study revealed that the psychodrama program helped to reduce the aggression of 4th grade children of elementary school. This study is meaningful in the point that children who have strong aggression are able to reduce their aggression as they experience psychodrama program. Therefore, this study is aimed at giving children many opportunities to experience psychodrama program in order to reduce their aggression and have good relations with their friends and other people.

# 부 록

<부록 1> 공격성 검사지 .....	50
<부록 2> 회기별 프로그램 활동지 .....	54

---

---

# 설문지

---

---

안녕하세요?

바쁜 중에도 시간을 내주셔서 감사합니다.

이 설문지는 여러분이 평소 어떻게 생각하고 행동하며 지내는지 알아보기 위한 것입니다.

각 질문에는 맞거나 틀린 답이 없고, 좋거나 나쁜 답이 없습니다. 편안한 마음으로 여러분의 느낌과 생각을 경험한대로 대답해주시시오. 응답하기 어려운 경우에도 각 문항에 솔직하게 빠짐없이 응답해주시기 바랍니다.

여러분이 솔직하게 응답한 결과는 비밀이 보장되며 오직 연구를 위한 것이며 귀중한 자료가 될 것입니다.

설문지에 응답해 주셔서 감사드립니다.

2014년 2월

제주대학교 교육대학원 교육학과 상담심리전공

김 난 용

※다음 사항을 먼저 알려주세요.

\_\_\_\_\_ 학교 \_\_\_\_\_ 학년 \_\_\_\_\_ 이름 \_\_\_\_\_

<부록 1> 공격성 검사지

※ 다음 질문들은 평소 자신에 대해서 어떻게 느끼고 생각하고 있는지를 알아보기 위한 것입니다. 잘 읽고 자신의 느낌과 가장 가까운 항목에 ○표 해주시기 바랍니다.

번호	내 용	전혀 아니다	아니다	가끔 그렇다	자주 그렇다
1	누가 나를 때린다면 나도 맞아서 때린다.	1	2	3	4
2	나는 화가 났을 때 심한 말을 한다.	1	2	3	4
3	나는 가끔 누군가를 미워하거나 질투심으로 가득 찰 때가 있다.	1	2	3	4
4	나는 친구가 나를 놀리면 크게 화를 낸다.	1	2	3	4
5	나는 친구가 나에게 정중하게 부탁하지 않으면 그가 원하는 것을 하지 않는다.	1	2	3	4
6	나는 치고 부수고 때리는 TV나 영화, 책을 좋아한다.	1	2	3	4
7	내 친구들은 항상 나보다 운이 좋은 것 같다.	1	2	3	4
8	나는 누가 나를 화나게 하면 그 감정을 쉽게 말한다.	1	2	3	4
9	나는 친구가 내가 싫어하는 약속을 정할 때는 그 약속을 지키고 싶지 않다.	1	2	3	4
10	나는 짓궂은 장난을 하기를 좋아한다.	1	2	3	4
11	가끔 친구들이 나 모르게 나를 비웃는다고 느낀다.	1	2	3	4
12	나는 나도 모르는 사이에 다른 사람을 툭툭 친다.	1	2	3	4
13	나는 내 의견과 반대되는 의견은 무시해 버린다.	1	2	3	4
14	나를 해치는 사람에게 복수를 한다.	1	2	3	4
15	나는 친구가 잘난 체 하면 그의 말을 잘 들어주지 않는다.	1	2	3	4

번호	내 용	전혀 아니다	아니다	가끔 그렇다	자주 그렇다
16	나는 화가 났을 때 문을 '꽝' 닫는다.	1	2	3	4
17	나는 내 뜻대로 일이 되지 않으면 화가 난다.	1	2	3	4
18	나는 조그만 일에도 화를 낸다.	1	2	3	4
19	나는 나를 화나게 하는 사람에게 물건을 집어 던진다.	1	2	3	4
20	나는 미운 친구에게 별명을 붙여서 부르기를 좋아한다.	1	2	3	4
21	나는 내가 싫어하는 사람에게는 좀 예절바르지 않게 행동한다.	1	2	3	4
22	나는 다른 친구들보다 훨씬 성급하다.	1	2	3	4
23	나는 남을 놀려 주면 기분이 좋게 느껴진다.	1	2	3	4
24	나는 일을 잘 못하는 사람이 있으면 많이 놀려준다.	1	2	3	4
25	나는 거짓말로 친구를 헐박한다.	1	2	3	4
26	내가 손해 보았다고 생각되면 꼭 그 친구를 때려줘야 속이 풀린다.	1	2	3	4
27	나는 누군가에게 화가 나면 그 사람과 말을 하지 않는다.	1	2	3	4
28	나는 내가 싫어하는 사람을 못살게 군다.	1	2	3	4
29	나는 나를 어려운 상황에 빠트린 사람을 알면 그 사람과 싸운다.	1	2	3	4
30	나는 나도 모르는 사이에 친구와 다투는 일이 있다.	1	2	3	4

부록 2. 회기별 프로그램

활동명 (회기)	마음 열기 (1회기)
목표	프로그램의 목적과 사이코드라마에 대해 이해하고 준비활동을 통하여 즐겁게 참여할 수 있도록 준비한다.
준비물	이름표, 크레파스, 의자, 색깔천
활 동	
준비단계 (warm-up)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 프로그램에 내용에 대한 안내                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주위 사람의 눈치나 비난, 압력에 의해 일상생활에서는 펼치지 못하고 마음 속 깊이 간직했던 꿈이나 소망 등 표현하고 싶은 것을 펼쳐보는 것</li> <li>- 주인공은 이 자리에 나와 중심이 되어 자기 이야기를 마음껏 표현하는 주인공을 도와주는 역할을 하는 사람을 ‘보조자’라고 한다.</li> <li>- 워업, 행위화, 나누기의 3단계로 구성된다.</li> </ul> </li> <li>■ 규칙 정하기(집단 안에서의 예측가능성, 안전성, 안전감을 느낄 수 있도록 한다.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램에서 나눈 이야기는 다른 곳에서는 하지 않아야 한다.</li> <li>- 시간을 잘 지키고 정해진 공간에서 활동하기로 한다.</li> </ul> </li> </ul>
행위화 (action)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 별칭짓기 및 역할 교대로 친구 소개하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 별칭이 마음에 드는 친구와 짝이 된다. 마음에 드는 별칭이 없는 친구는 생일이 비슷하거나 좋아하는 색깔 등 공통점이 있는 친구와 짝이 된다.</li> <li>- 자신이 좋아하는 것, 잘하는 것, 가장 기뻐던 일, 장래 희망, 프로그램에 대한 기대, 별칭을 짓게 된 이유를 서로 이야기 한다.</li> <li>- 역할을 바꿔서 자기를 소개 한다.</li> <li>- 위의 과정 중 궁금한 것은 질문하고 대답한다.</li> <li>- 별칭 이어 부르기를 하고 자기소개를 마친다.</li> </ul> </li> </ul>
마음 나누기 (sharing)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 전체 구성원들이 등글게 모여앉아 오늘의 프로그램에 대한 느낌이나 생각을 나눈다.</li> <li>■ 다음 차시 예고를 한다.</li> </ul>

활동명 (회기)	감정 표현 (2회기)
목표	프로그램의 목적과 사이코드라마에 대해 이해하고 준비활동을 통하여 즐겁게 참여할 수 있도록 준비한다.
준비물	이름표, 크레파스, 의자, 색갈천
활 동	
준비단계 (warm-up)	<p>■ 친구를 사랑하십니까? 아동 수 보다 하나 적게 의자를 동그랗게 놓고 술래를 뽑는다. 술래는 누군가에게 가서 “친구를 사랑하십니까?”하고 묻는다. 이 때 “아니오.” 하면 그대로 있고 “예.”하면 “어떤 친구를 사랑하십니까?”한다. 대답에 따라 해당되는 사람은 자리를 서로 옮기고 술래는 빈자리를 차지한다. 자리를 찾지 못한 사람이 술래가 된다.</p>
행위화 (action)	<p>■ 거울놀이 2명이 한 조가 되어 한 명은 거울을 보는 사람, 나머지 한 명은 거울이 되어 상대방이 하는 표정이나 몸짓을 그대로 따라한다.</p> <p>■ 감정 표현 및 소리 점점 크게 내기 구성원들 중 한 명이 말하거나 표현하는 것을 다른 구성원이 따라한다. 목소리를 낼 때는 점점 더 크게 낸다. 화를 내거나 소리를 지르거나 욕을 해도 가능하다. 뒤이어 따라하는 친구는 표정이나 동작, 소리를 좀 더 크게 해야 한다.</p>
마음 나누기 (sharing)	<p>■ 전체 구성원들이 둥글게 모여앉아 오늘의 프로그램에 대한 느낌이나 생각을 나눈다.</p> <p>■ 다음 차시 예고를 한다.</p>



활동명 (회기)	소망 표현 (3회기)
목표	프로그램의 목적과 사이코드라마에 대해 이해하고 준비활동을 통하여 즐겁게 참여할 수 있도록 준비한다.
준비물	이름표, 크레파스, 의자, 색깔천
활 동	
준비단계 (warm-up)	<p>■ 가라사대 놀이 상담자가 지시를 내리기로 하고 ‘가라사대’라는 말을 하며 지시하면 지시에 따르고 그렇지 않으면 따르지 않는 규칙을 정한다. 틀린 사람은 집단에서 정한 벌칙을 따라야 한다.</p> <p>■ 눈치게임 등글게 모여 1부터 차례로 숫자를 말하는데 동시에 똑같은 숫자를 말하면 틀리는 것으로 한다.</p>
행위화 (action)	<p>■ 자 우리 ~로 가자 동그랗게 서서 한 아동이 나와 자 “우리 ~로 가자!” 하면 모든 구성원이 큰 소리로 “ 우리 ~로 가자!” 라고 다시 한번 큰 소리로 외치고 동작을 따라 한다.</p> <p>■ 세 가지 소원 말하기 평소 바라는 일 중 3가지 소원을 말하고 그 소원과 관련되어 있는 상황, 인물 들을 등장시켜 한 장면의 역할극을 한다.</p>
마음 나누기 (sharing)	<p>■ 전체 구성원들이 등글게 모여앉아 오늘의 프로그램에 대한 느낌이나 생각을 나눈다.</p> <p>■ 다음 차시 예고를 한다.</p>

활동명 (회기)	소망 표현 (3회기)
목표	프로그램의 목적과 사이코드라마에 대해 이해하고 준비활동을 통하여 즐겁게 참여할 수 있도록 준비한다.
준비물	이름표, 크레파스, 의자, 색깔천
활 동	
준비단계 (warm-up)	<p>■ 가라사대 놀이 상담자가 지시를 내리기로 하고 ‘가라사대’라는 말을 하며 지시하면 지시에 따르고 그렇지 않으면 따르지 않는 규칙을 정한다. 틀린 사람은 집단에서 정한 벌칙을 따라야 한다.</p> <p>■ 눈치게임 등글게 모여 1부터 차례로 숫자를 말하는데 동시에 똑같은 숫자를 말하면 틀리는 것으로 한다.</p>
행위화 (action)	<p>■ 자 우리 ~로 가자 동그랗게 서서 한 아동이 나와 자 “우리 ~로 가자!” 하면 모든 구성원이 큰 소리로 “ 우리 ~로 가자!” 라고 다시 한번 큰 소리로 외치고 동작을 따라 한다.</p> <p>■ 세 가지 소원 말하기 평소 바라는 일 중 3가지 소원을 말하고 그 소원과 관련되어 있는 상황, 인물 들을 등장시켜 한 장면의 역할극을 한다.</p>
마음 나누기 (sharing)	<p>■ 전체 구성원들이 등글게 모여앉아 오늘의 프로그램에 대한 느낌이나 생각을 나눈다.</p> <p>■ 다음 차시 예고를 한다.</p>

활동명 (회기)	가족과 나 (4회기)
목표	프로그램의 목적과 사이코드라마에 대해 이해하고 준비활동을 통하여 즐겁게 참여할 수 있도록 준비한다.
준비물	이름표, 크레파스, 의자, 이야기가 적힌 인쇄물, 색깔천, 종이 방망이
활 동	
준비단계 (warm-up)	<p>■ 무궁화 꽃이 피었습니다.</p> <p>아이들 스스로 선택한 놀이로 ‘무궁화 꽃이 피었습니다.’를 하기로 한다. 규칙을 원하는 대로 바꾸어서 정해진 시간 동안 처음부터 끝까지 아동들이 원하는 형식과 규칙을 고수하며 놀이를 한다.</p>
행위화 (action)	<p>■ ‘청개구리 이야기’와 ‘PC방 아이들’</p> <p>A팀은 상담자가 제시한 비블리오드라마 ‘청개구리 이야기’를 실연하기로 했고 B팀 아동들은 자신들이 원하는 이야기를 연극으로 꾸몄다.</p> <p>- 제목: 청개구리 이야기(A팀; 청개구리 팀)</p> <p>A팀의 ‘청개구리이야기’에서 아동들은 엄마 개구리가 자식 개구리들 때문에 속상해서 병으로 죽은 게 아니라 독수리의 공격으로 죽었다는 이야기를 만들었다. 아동들은 개구리들은 아들들이 아니라 딸이었다고 설정하였다.</p> <p>- 제목: ‘PC’방 아이들 (B팀; PC방 아이들 팀)</p> <p>○○는 어느 날 친구 두 명과 아빠 몰래 PC방에 갔는데 카운터에 앉아 있는 아저씨가 알고 보니 아빠 친구였다. 아빠에게 말하지 말아달라고 부탁을 하고 왔는데 집에 와보니 아빠가 PC방 갔다온 걸 이미 알고 있었다. 아동은 PC방에 갔다온 게 아니라고 한다. 그러자 아빠는 아동이 보는 앞에서 친구에게 전화를 걸어 다시 한번 아동이 PC방에 다녀왔음을 확인시킨다. 아동은 게임 조금밖에 안했다고 작은 소리로 말하였지만 아빠는 아동과 아동의 친구 두명을 엿드리라고 하고 엉덩이를 세계 때린다. 이후 아동은 종이방망이로 빈의자를 두들기며 화남과 억울함을 분출하였고 보조자 또는 관객 역의 아동들도 같이 소리를 치며 화남 마음을 지지하였다. 아빠에게 PC방을 가고 싶으니 보내주었으면 좋겠다는 얘기, 너무 자주 가지 않을 테니 PC방 가는 것을 허락해주면 좋겠다는 얘기 등을 나누었다.</p>
마음 나누기 (sharing)	<p>■ 전체 구성원들이 둥글게 모여앉아 오늘의 프로그램에 대한 느낌이나 생각을 나눈다.</p> <p>■ 다음 차시 예고를 한다.</p>

활동명 (회기)	사회와 나 (5회기)
목표	프로그램의 목적과 사이코드라마에 대해 이해하고 준비활동을 통하여 즐겁게 참여할 수 있도록 준비한다.
준비물	이름표, 빈 의자, 색깔천, 종이 방망이
활 동	
준비단계 (warm-up)	<p>■ 거울놀이 이번에는 아동들이 원하여서 거울놀이를 하게 되었다. 지난 회기 때보다 더 큰 몸짓과 표정을 짓도록 하였다.</p>
행위화 (action)	<p>■ 가난한 마을의 사람들과 부자 / 서울 깡패, 시골깡패 - A팀은 ‘가난한 사람들과 부자’라는 역할극을 만들었다. 가난한 사람들이 모여 사는 마을에 유일하게 부자가 한 사람 살고 있는데 부자이면서도 밤마다 가난한 사람들의 집으로 가서 돈을 뺏는다는 내용의 역할극을 만들었다. 가난한 마을 사람들의 역을 한 아동들 돈을 뺏긴 데 대해 부자는 정말 나쁘지만 어쩔지 무서워서 돈을 주게 된 것에 대해 부자를 향한 화를 표현하였다. 다른 아동들은 다음에는 끝까지 돈이 없다고 우겨야겠다는 다짐을 하였고 또 다른 아동은 다음에 부자가 오게 되면 집안에 있는 불을 끄고 빨리 도망가버린다고 하였다.</p> <p>- 서울 깡패, 시골 깡패 시골에 서울 깡패 조직이 내려와서 시골 깡패 조직에게 싸움을 걸었고 시골깡패들은 힘껏 싸웠으나 지고 만다. 시골에 서울 깡패 조직이 내려 와서 시골 깡패 조직에게 싸움을 걸었고 시골 깡패들은 힘껏 싸웠으나 지고 만다.</p>
마음 나누기 (sharing)	<p>■ 전체 구성원들이 둥글게 모여앉아 오늘의 프로그램에 대한 느낌이나 생각을 나눈다. ■ 다음 차시 예고를 한다.</p>

활동명 (회기)	학교와 나 (6회기)
목표	프로그램의 목적과 사이코드라마에 대해 이해하고 준비활동을 통하여 즐겁게 참여할 수 있도록 준비한다.
준비물	이름표, 빈 의자, 색깔천, 종이 방망이
활 동	
준비단계 (warm-up)	<p>■ 눈치게임/ 포테이토칩</p> <p>이번 회기에도 상담자가 제시한 놀이를 하지 않고 아동들이 원하는 놀이를 하겠다고 하였다. 아동들은 자신들이 선택한 눈치게임과 포테이토칩을 큰 소리로 외치며 놀이를 하였다.</p>
행위화 (action)	<p>■ 학교에서 속상한 일/집에서 속상한 일</p> <p>- 집에서 속상한 일</p> <p>‘○○○’는 엄마에게 동생을 때린 것에 대해 화난 마음을 표현하고 싶다고 하였고 그런 사실이 정말 싫고 집에서 있었던 슬픈 감정이 올라온다고 하였다. 엄마에게 한번도 그렇게 하지 말아달라고 얘기를 못했던 것에 대해 화가 났던 마음을 종이 방망이를 두들기며 표현하였다.</p> <p>- 학교에서 속상했던 일</p> <p>학교에서 선생님이 숙제를 안해왔다고 야단을 쳤다. 방학숙제를 하지 않은 다른 친구에게는 아무 말도 안하고 본인에게만 말했던 것에 대해 말하였는데 어떤 기분이었는지 물었더니 처음에는 아무렇지 않았다고 하였다. 그러나 여러 가지 색깔 천을 나열하며 어떤 기분들이 있을까를 찾기로 하자 ‘짜증’이라고 하였고 다른 아동들이 ‘슬픔’, ‘절망’과 같은 기분이라고 하며 주인공 아동의 기분을 첨가하여 말하였다. 선생님에 대한 ‘짜증’을 종이방망이로 빈의자를 치면서 표현하자 선생님께 하고 싶은 말을 하면서 표현하라고 권유하였다. 아동은 “짜증나!”라고 큰 소리로 말하였고 “선생님이 나만 싫어하는 것 같다.”고 작은 소리로 말하였지만 아동 자신이 번번이 숙제를 안하고 갔던 사실을 이야기 하였고 같은 반 다른 친구들은 숙제를 잘 해오다가 어찌다 안하고 오는 것이라고 말하였다.</p>
마음 나누기 (sharing)	<p>■ 전체 구성원들이 둥글게 모여앉아 오늘의 프로그램에 대한 느낌이나 생각을 나눈다.</p> <p>■ 다음 차시 예고를 한다. 2회기가 남았음을 알려준다.</p>

활동명 (회기)	학교와 나 (7회기)
목표	프로그램의 목적과 사이코드라마에 대해 이해하고 준비활동을 통하여 즐겁게 참여할 수 있도록 준비한다.
준비물	이름표, 빈 의자, 색깔천, 종이 방망이
활 동	
준비단계 (warm-up)	<p>■ 친구의 바디랭귀지 공감해주기/ 어머니 아빠에게 정중하게 요청하기</p> <p>- 친구의 바디랭귀지 공감해주기</p> <p>술래는 말을 하지 않고 행동으로만 표현한다. 나머지 아동들은 그 행동이 어떤 행동인지 알아맞히기를 한다. 모든 아동이 차례로 한번씩은 술래를 한다. 술래를 해보겠다고 요청하는 아동에게는 기회를 더 준다.</p> <p>- 어머니 아빠에게 정중하게 요청하기</p> <p>아빠 또는 어머니라는 호칭을 꼭 부르고 ~해 주세요.라는 말 해보는 것인데 아동들이 평소 어머니 아빠에게 해보고 싶었지만 못했던 표현을 정중하게 해보도록 한다. 아동들은 처음에 어머니 아빠라는 호칭 없이 얘기를 하려하였다. 어머니 아빠를 먼저 부르지 않으면 벌칙 인디언 밥을 준다고 하자 비로소 신경을 쓰는 듯 아빠 또는 어머니 라고 먼저 부르고 말을 하였다. 어머니, 공부하라고 자꾸 하지 마세요. 어머니, 용돈 만원 주세요. 등등의 얘기가 나왔다.</p>
행위화 (action)	<p>■ 비블리오드라마-들소 세 친구와 사자</p> <p>흰눈, 바람, 천둥 이라는 들소 세 친구와 이들 중 가장 약한 흰 눈을 잡아먹고 싶어하는 사자의 이야기이다.</p> <p>등장한 배역으로는 흰눈, 바람, 천둥, 백호(호랑이), 사자, 착한 사자이다. 착한 사자는 흰눈을 잡아먹으려는 사자를 말렸는데 결국 흰눈은 사자에게 잡혀먹고 말았다. 흰눈이 죽은 것을 안 바람과 천둥은 착한 사자가 흰눈을 죽인 줄 알고 흰눈에게 복수하였는데 10년 후 비로소 오해였다는 것을 알고 화해한다는 내용의 이야기를 만들었다.</p> <p>다른 아동 중 처음으로 가족의 이야기를 하였다. 자신이 하기 싫은 것을 억지로 해야만 했던 경험을 나누었다.</p>
마음 나누기 (sharing)	<p>■ 전체 구성원들이 둥글게 모여앉아 오늘의 프로그램에 대한 느낌이나 생각을 나눈다.</p> <p>■ 다음 차시 예고를 한다. 다음 회기가 마지막 회기임을 알려준다.</p>

활동명 (회기)	학교와 나 (8회기)
목표	프로그램의 목적과 사이코드라마에 대해 이해하고 준비활동을 통하여 즐겁게 참여할 수 있도록 준비한다.
준비물	이름표, 빈 의자, 주사위, 모양스티커, 색깔천
활 동	
준비단계 (warm-up)	<p>■ 가위바위보 놀이</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아동들이 원하는 가위바위보 놀이를 하였다.</li> <li>- 마지막 회기임을 알려주고 회기를 시작하였다. 오늘 회기에 필요한 내용인 장점과 단점의 뜻을 설명해주고 친구를 칭찬해주는 시간을 안내하였다.</li> </ul>
행위화 (action)	<p>■ 그래 나는 ~~사람이야(칭찬 게임과 자기 격려)</p> <p>아동들에게 1번~6번 중 고유번호를 선택하게 한다.</p> <p>주사위를 던져 번호가 뽑힌 아동에게 다른 아동이 칭찬을 한다.</p> <p>칭찬을 받은 것에 대한 반응을 하면 (고마워, 맞아 난 ~ 아이야. 등) 점수를 준다. 아동들은 서로 ‘공부를 너무 잘한다’, ‘키가 크다’, ‘게임을 잘한다’, ‘싸움을 잘 한다’, ‘잘 먹는다’, ‘동물을 잘 키운다’는 등의 칭찬을 하였다. 평소 성격에 대한 칭찬도 해보라고 하자 잠시 어리둥절하는 듯 하더니 ‘잘 도와줘요’ 등 짧게 칭찬하였다.</p> <p>■ 사후검사 - 공격성 검사 설문지</p>
마음 나누기 (sharing)	<p>■ 전체 구성원들이 둥글게 모여앉아 오늘의 프로그램에 대한 느낌이나 생각을 나눈다.</p> <p>■ 프로그램 8회기 동안 참여를 잘 한 것에 대해 기특하고 고마운 마음을 전한다.</p>