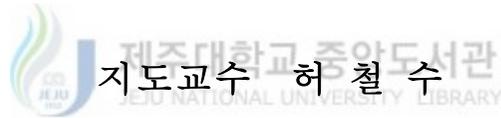


석사학위논문

심리극이 아동의 공격성에
미치는 효과



제주대학교 교육대학원

상담심리전공

변 미 정

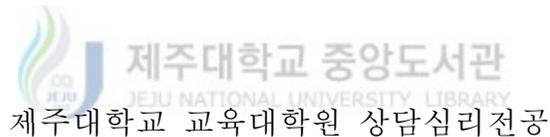
2002년 8월

심리극이 아동의 공격성에 미치는 효과

지도교수 허 철 수

이 논문을 교육학 석사학위논문으로 제출함.

2002년 4월 일



제출자 변 미 정

변미정의 교육학 석사학위논문을 인준함.

2002년 7월 일

심사위원장	_____	인
심사 위원	_____	인
심사 위원	_____	인

<국문초록>

심리극이 아동의 공격성에 미치는 효과

변 미 정

제주대학교 교육대학원 상담심리전공
지도교수 허 철 수

본 연구는 초등학교 학생을 대상으로 심리극을 실시하고 심리극이 아동의 공격성감소에 어떤 효과가 있는지를 밝히는데 목적이 있다.

위의 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

문제 1: 심리극이 아동의 공격성감소에 어떤 효과가 있는가?

문제 2: 심리극이 아동의 공격성 하위영역(부정성, 흥분성, 폭력, 언어적 공격성, 간접적 공격성)에 어떠한 효과가 있는가?

위 연구문제를 해결하기 위하여 제주도 소재 B초등학교 5학년 아동 90명을 대상으로 공격성 검사를 실시하여 공격성이 높은 순으로 18명을 선정하였다. 이들 가운데 상담을 희망하고 시간을 낼 수 있는 아동 9명을 상담집단으로 하고 나머지 9명을 비교집단으로 하였다.

또, 적용한 심리극 프로그램은 연구자가 선행연구(윤은주, 1997; 박상미, 1991; 양혜진, 2000; 민은정, 2000)들을 참조로 하여 아동에 맞도록 재구성하였다. 상담집단에게는 심리극 프로그램을 매 회기 90분씩, 2001년 11월 30일부터 12월 21일 까지 총 8회에 걸쳐 실시하였고, 비교집단은 사전, 사후검사만 실시하였다.

※ 본 논문은 2002년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

사용된 측정도구는 Buss와 Durkee(1957)가 공격성 및 적의성을 측정하기 위하여 제작한 것을 노안녕(1983)이 개작한 공격성 척도를 사용하였다. 전체 문항 중에서 적의성을 재는 척도를 제외시킨 공격성에 관한 내용인 폭력, 간접적 공격성, 흥분성, 부정성, 언어적 공격성의 48개 문항으로 4점 척도로 구성되어 있는 검사지를 사용하였다.

자료처리는 SPSS/WIN 전산프로그램에 의하여 전산처리 하였으며, 상담 집단과 비교집단의 집단별 공격성점수의 사후점수 차이를 비교하기 위해 t 검증을 실시하였고, $P < .01$, $P < .05$ 수준에서 유의한 차이를 나타내는지 검증하였다.

이상의 연구과정을 통하여 얻은 연구 결과는 다음과 같다.

심리극에 참여한 상담집단은 비교집단보다 사후 공격성 검사 결과 유의한 차이로 공격성이 감소하였다.

이를 다시 공격성 하위영역으로 살펴보면 부정성, 흥분성, 폭력, 언어적 공격성 영역에 감소되는 효과를 미치고 있다. 그러나 간접적 공격성에서는 상담집단의 점수가 낮게 나타났으나 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았다.

위와 같은 연구 결과를 토대로 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 심리극은 협동하기를 거절하거나 반항하는 행동을 하는 부정성을 감소시킨다.

둘째, 심리극은 쉽게 화를 내거나 모욕을 주는 흥분성을 감소시킨다.

셋째, 심리극은 육체적 폭력 행위를 감소시킨다.

넷째, 심리극은 언어를 매개로 위협하거나 저주하는 언어적 공격성을 감소시킨다.

결론적으로 적절히 표현되지 못하는 공격성으로 인해 어려움을 겪는 아동들에게 자발성과 창조성을 토대로 심리극의 장에서 문제상황에 대한 감정정화와 통찰을 함으로 해서 공격성을 감소시키는데 심리극이 도움이 됨을 시사한다.

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 문제와 가설	3
3. 연구의 제한점	4
II. 이론적 배경	5
1. 심리극의 개념과 기법	5
2. 공격성의 개념과 유형	14
3. 심리극과 공격성과의 관계	18
III. 연구방법	22
1. 연구대상	22
2. 연구설계	22
3. 연구절차	23
4. 측정도구	26
5. 자료처리	27
IV. 연구결과 및 해석	28
V. 요약, 결론 및 제언	34
1. 요약	35
2. 결론	37
3. 제언	38
참고문헌	38
< Abstract >	42
부록	45

< 표 목 차 >

< 표 III-1 > 연구설계의 구성	23
< 표 III-2 > 프로그램 개요	25
< 표 III-3 > 공격성 하위변인별 문항구성	26
< 표 IV-1 > 공격성 사전검사 점수의 집단간 차이 검증	28
< 표 IV-2 > 총공격성의 집단별 사후점수 차이 검증 결과	29
< 표 IV-3 > 부정성의 사후점수 차이 검증 결과	30
< 표 IV-4 > 흥분성의 공격성 사후점수 차이 검증 결과	31
< 표 IV-5 > 폭력의 사후점수 차이 검증 결과	32
< 표 IV-6 > 언어적 공격성의 사후점수 차이 검증 결과	33
< 표 IV-7 > 간접적 공격성의 사후점수 차이 검증결과	34

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

초등학교 현장에서 공격성이 높은 아동은 또래에게 시비를 걸거나 거친 말을 많이 사용하고 자신의 감정이 조금만 상하면 폭력을 사용하는 등 공격적인 행동을 하므로 또래 사이에 소외당하는 경우가 많다. 또 교사에게도 반항적인 행동을 보이기도 하여 교사와의 관계 또한 원만하지 못하다.

학교에서만 아니라 가정에서도 공격적인 아동은 부모를 지치게 만들어 양육스트레스를 가중시키고, 부모의 공격에 대한 허용도를 높이고 잘못된 양육이나 통제를 하도록 만든다. 이들은 부모와의 상호작용을 지나친 처벌과 강압에 의해 진행되도록 하며, 형제간에도 자주 다투고, 귀찮게 하거나 화나게 하고 억지로 강요하는 등의 공격적인 패턴의 상호작용을 행한다. 가정에서의 강압적인 상호작용은 공격성 발달의 근거가 되고, 결국 그 영향은 가정을 벗어나 학교를 비롯한 다양한 사회환경에서도 표출되어 대인관계의 어려움을 겪게 된다(윤명렬, 1995).

더욱이 아동의 공격성은 아동의 사회적, 정서적 부적응의 문제에서 그치는 것이 아니다. 공격적인 아동이 커가면서 더 큰 폭력과 범죄를 일으킬 수 있기 때문이다. 따라서 문제가 크게 확대되기 이전에 치유의 노력을 기울여야 하는 것이다.

근래 들어 공격성 감소를 위해 심리극을 이용하려는 연구와 그에 따른 연구결과들을 찾아 볼 수 있다.

심리극은 개인이 자신의 문제를 말로 표현하는 대신에 자발적인 행동으로 표현하는 자발성이 핵심이 되는 즉흥극으로 개인의 감정 표현과 더불어 자신의 충동과 그에 관련된 회상, 기억, 특성 등을 의식하게 되는 자아인식을 발달시키는 것이다(박상미, 1991).

이러한 심리극은 행동으로 표현함으로써 언어로 자신의 생각이나 감정을 표현하는데 서툰 아동들에게 더 의미가 있을 수 있고, 비행 청소년들이 역할놀이를 통해 자기중심성에서 탈피하여 다른 사람에게 감정이입을 할 수 있게 되어 반사회적행동을 감소시킬 수 있으며, 감정정화를 통해 공격행동을 줄일 수 있다. 또, 자신을 더 잘 알 수 있게 해주고 극의 정리단계에서 다른 구성원들의 마음을 나누는 과정을 통해 공감이나 이해를 얻을 수 있게 된다.

이와 같이 심리극이 공격성을 감소시킬 수 있다는 것은 박상미(1992), 윤은주(1997), Seleness(1990), Olwes(1978), Farrington(1978)의 선행연구에서도 밝혀지고 있다.

따라서 공격성이 높은 아동들이 심리극프로그램에 참여함으로써 공격적인 행동에 관련된 경험을 통찰하고 정서가 정화되어 공격성이 감소될 것으로 기대된다.

그런데 공격성에 관한 연구는 지금까지 주장훈련에 편중되어 있고 심리극과 연관해서 연구가 되었다고 해도 아동을 대상으로 한 연구는 윤은주(1997)가 있을 뿐이다. 앞에서 살펴봤듯이 공격성은 더 문제가 확대되기 이전에 치유의 노력을 기울여야 한다고 볼 때 아동을 대상으로 한 연구가 필요하다.

이에 본 연구는 초등학교 학생을 대상으로 심리극을 실시하고 심리극이 아동의 공격성 감소에 어떤 효과가 있는지를 밝히는 데 그 목적이 있다.

2. 연구의 문제와 가설

본 연구에서 심리극이 아동의 공격성 감소에 어떤 효과가 있는지 알아보기 위하여 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

문제 1: 심리극이 아동의 공격성 감소에 어떤 효과가 있는가?

문제 2: 심리극이 아동의 공격성 하위영역(부정성, 흥분성, 폭력, 언어적 공격성, 간접적 공격성)감소에 어떠한 효과가 있는가?

이상과 같은 연구문제를 규명하기 위해서 다음과 같은 연구가설을 설정하였다.

가설 1: 심리극을 경험한 상담집단의 아동들은 심리극을 경험하지 않은 비교집단의 아동들에 비하여 공격성이 감소될 것이다.

가설 2: 심리극을 경험한 상담집단의 아동들은 심리극을 경험하지 않은 비교집단의 아동들에 비하여 공격성 하위영역이 감소될 것이다.

2-1: 상담집단의 아동들은 비교집단의 아동들에 비하여 부정성이 감소될 것이다.

2-2: 상담집단의 아동들은 비교집단의 아동들에 비하여 흥분성이 감소될 것이다.

2-3: 상담집단의 아동들은 비교집단의 아동들에 비하여 폭력이 감소될 것이다.

2-4: 상담집단의 아동들은 비교집단의 아동들에 비하여 언어적 공격성이 감소될 것이다.

2-5: 상담집단의 아동들은 비교집단의 아동들에 비하여 간접적 공격성이 감소될 것이다.

3. 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같은 제한점을 갖는다.

첫째, 본 연구의 대상을 제주도 소재 B초등학교 5학년 중 18명의 학생으로 국한되었기 때문에 본 연구결과는 일반화하는데 어려움이 있다.

둘째, 본 연구 결과 해석은 공격성 검사지를 이용한 질문지법에 의존하였기 때문에 아동들의 행동 변화, 주관적 내면세계를 이해하고 평가하는데 한계가 있다.

셋째, 본 연구에서 추후검사를 실시하지 않아서 효과의 지속성 여부를 알아보지 못했다.



II. 이론적 배경

이 연구는 심리극이 아동의 공격성에 어떠한 영향을 미치는지를 밝히는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 심리극의 개념과 기법, 공격성의 개념과 유형을 개관하고 심리극과 공격성과의 관계에 대해 고찰해 보고자 한다.

1. 심리극의 개념과 기법

심리극(psychodrama)은 1921년 Jacob Levy Moreno에 의해 시작되었다. 이 당시에는 언어적인 방법으로만 행하는 심리치료가 주를 이루었는데 모레노는 언어가 아닌 행동으로 심리적 갈등을 치료하고자 하였다. 그 후 1925년 그가 미국으로 이주하면서 각지에 심리극을 소개하였다.

심리극은 주인공이 집단원들의 지지 속에서 말이 아닌 행동으로 자신의 갈등을 자발적이고 즉흥적으로 표현하는 집단심리 치료의 한 형태라고 정의할 수 있다(오수성, 1984).

최헌진(1999)은 심리극이 우리들 내면 깊숙히 잠들어 있는 자발성과 창조성을 일깨우기 위해서 존재한다고 말했다. 그만큼 심리극에서는 자발성과 창조성이 중시되는데 이 둘의 개념과 관계를 살펴보면 다음과 같다.

자발성(spontaneity)이란 라틴어의 sua sponte에서 나온 말로서 의지의 자유란 말이다. 집단에 의한 자발적 창작이라든가, 새로운 장

면에 대한 적응에서 오는 반응, 혹은 이미 있는 장면에서의 독창적인 반응을 말한다. 또, 창조성(creativity)은 창조적 행위와 그것을 행하는 자 이외에 앞에 언급했던 자발성과 결부된다. 즉 자발성은 창조성의 모체가 되어 개인의 자유로운 자발성은 그의 인생문제를 좀 더 적당히 창조적으로 해결할 수 있도록 도와주는 필요한 전제조건이 된다.

즉, 심리극은 일상적인 현실 벽의 두께를 밀어 올리고 내면의 진실들을 드러내고 씻어냄으로써 궁극적으로는 우리들 정신세계를 확장, 발전시키고자 하는 것이다. 사람들은 심리극을 하기 위해서 마치 우리가 몸의 때를 벗기 위해 목욕탕에 들어가듯 심리극 무대 위에 올라선다. 마음의 찌든 옷을 과감히 벗어 던지고 순수한 알몸 정신으로 너 나 할 것 없이 우리들의 진실을 가지고 한마당 신명나게 놀아보는 것이다. 그 내용이 무엇이든, 제 아무리 부끄럽고 아픈, 하찮은, 유치한 것일지라도 여기에서는 그 어떤 비판이나 평가없이 있는 그대로 존중되어지고 더불어 함께 행위화되고 그 자체로 빛을 발하게 된다. 온갖 고정관념, 선악의 판단을 넘어서 참다운 내 자신의 힘, 생명력을 느끼고 실천해 보는 것이다.

이러한 심리극이 실시되기 위해서는 무대, 연출자, 주인공, 보조자아, 관객과 같은 구성요소가 필요하다(Corey, 2000). 이들 구성요소에 대해 자세히 살펴보면 다음과 같다.

무대는 연기를 하는 장소로 주인공의 생활 공간의 확대를 의미하는 것이고 주인공, 보조자아, 연출자가 충분히 활동할 정도로 넓어야 한다.

연출자는 심리극을 연출하는 사람으로서 개인적인 그리고 대인관

계적인 현상들을 모두 이해하려고 노력하는 공감적 경청자인 분석가와, 심리극이 예술적인 경험이 되도록 하기 위하여 극적인 예술을 창조하는 연출자, 주인공의 고통을 덜어주고 그들의 치료적인 도움을 얻도록 치료적 개입을 하는 치료자, 건설적인 집단 분위기와 지지적인 사회적 관계를 촉진하는 집단 지도자와 같은 네 가지 역할을 한다. 이런 역할을 잘 수행하기 위해서 감독지도 받는 훈련, 심리극 참가자로서의 경험, 전문훈련 등을 통해 연출자의 능력을 길러야 한다.

주인공은 극을 통해 자신의 갈등과 문제를 연기하는 사람으로서 지원자이거나 집단 참가자들과 리더에 의해 선발되는데 연출자의 도움을 받으며 자신이 탐색하고자 하는 사건을 선정하고 탐색해 나간다.

보조자아는 심리극에 참가하는 연출자와 주인공 이외의 사람을 말하는 것으로 주인공 자신의 또 다른 부분이거나 주인공 주변인물과 사물등의 역할을 하게 되는데 일반적으로 주인공들이 보조자아의 역할을 맡을 참가자를 선택하고 보조자아는 주인공이 가르쳐준 정보를 토대로 역할 연기를 한다.

마지막으로 관객은 비록 자신이 주인공이나 보조자아가 아니더라도 자신을 주인공과 동일시하거나 공감을 통해 감정이 완화되며 대인관계 갈등에 대한 통찰을 할 수 있다. 또한 자신이 관찰한 장면과 관련된 경험들을 나누고, 그 상황을 다루는 대안과 관련된 피드백을 주인공에게 줌으로써 주인공이 다른 사람에 대한 자신의 영향을 이해하는데 도움을 된다.

본 연구에서 집단구성원들은 주인공, 보조자아, 관객의 역할에 수시로 참여하게 된다.

한편, 심리극은 언어가 아닌 행위중심, 과거가 아닌 지금 이곳을 중심으로 하기에 심리극은 연속되는 회기에 이루어지지 않고 한 회기에 이루어진다. 한 회기는 평균 90-120분 이내에 이루어진다.

한 회기의 심리극 과정은 여러 학자에 따라 조금씩 다르게 과정을 나누고 있다(최헌진, 1999, 재인용). Carl Hollander(1969)는 ①워밍업(warm-up), ②행위화(enactment), ③통정(integration)의 단계로 나누었으나 Goldman과 Blatner(1973)는 같은 3단계이나 용어를 달리하여 각각 ①워밍업, ②행위화(세 개의 동심원으로 가시화), ③나누기와 ①준비단계, ②행동화단계, ③정리단계로 나누고 있다. 반면 Petzold(1977)는 4단계로 ①초기(initial), ②행위(action), ③통정(integration), ④새로운 인식(new creation)의 단계로 나누고 있다.

위의 학자들의 구분을 보면 대체로 3단계로 나뉘고 있고, 실제 활동을 칭하는 명칭이나 설명이 다를 뿐 공통된 점이 많다. 이중 Blatner의 구분이 3단계이면서 심리극의 과정을 시간의 흐름에 따라 분명하면서도 쉬운 용어로 정리하고 있기에 본 연구에서는 Blatner의 과정에 따라 심리극을 진행해 나가하고자 한다.

본 연구에서 적용한 심리극의 과정인 준비단계, 행동화단계, 정리단계에 대해 자세히 살펴보면 다음과 같다.

준비단계에서는 집단의 응집성과 자발성을 증진시키기 위하여 집단에 적합한 작업을 하게 된다. 집단원들은 신체적, 심리적으로 다음 작업에 대한 의지와 준비를 유발, 촉진하는 준비작업을 한다. 그 방법으로는 비언어적 운동, 거울기법, 역할교대와 결속기법, 비지시적 워밍업, 상황테스트, 라이벌 기법, 즉흥극, 역할연기, 노래, 춤, 그림 등이 있다. 준비운동에서 가장 중요한 문제점은 자발성을 조장시키는 전후관계의 성립이다. 자발적 행동에 필요한 조건에는 믿음과

안정감, 비이성적이고 직관적인 차원을 허용하는 기준, 명량함의 한 요소인 임시적인 거리감, 위험감수의 태도와 새로움 탐구 등이다. 주인공이 집단을 믿고 극에서 자신의 문제를 표현할 수 있도록 분위기가 조성되면 주인공을 선발하게 되고 연출가는 주인공이 해결하고자 하는 문제가 무엇이며 그것이 주인공에게 어떤 영향을 주는 지 이야기를 나눈다.

행동화단계에서는 선발된 주인공이 자신의 생활장면이나 갈등상황을 행동으로 표출하는 시기이다. 이 시기는 주인공이 보조자와 함께 주변적인 문제에서 핵심적인 문제로 접근하면서 연기하고 실제생활에서는 표현하지 못했던 내적인 태도나 감정들을 극으로 재현한다. 연출자는 주인공이 상황을 만들고 연기를 할 때 지금-여기에서 벌어지고 있는 것처럼 주인공의 상태나 장면을 고려하면서 극을 진행시킨다. 이 단계에서는 전문적인 기술훈련(역할연기, 역할교대, 이중자아, 거울기법 등), 주장훈련, 감각둔화, 자발성 훈련 등을 적용한다.

정리단계에서는 주인공의 잘못된 생각이나 빗나간 행위를 통찰하도록 하여 새로운 적응행위를 연습시키는 단계이다. 즉 행동화단계를 통해 자신의 갈등이나 억눌린 감정을 해소한 주인공이 새로운 적응행위를 해보는 것이다. 따라서 이 단계에서는 가능한 새로운 행동을 실험해 보고, 관객들이 극을 보고 참여하면서 가진 생각이나 감정을 나눈다. 이 때 관객들이 할 일은 주인공의 문제에 대한 지적인 분석보다는 자신의 경험했던 유사한 상황을 공개하면서 주인공에 대한 공감적 감정을 표현하는 것이다. 주인공은 감추고 있던 자신의 비밀스러운 부분을 드러낸 후의 수치심이나 불안감을 수습하고 자신의 문제를 정리할 수 있게 된다. 이 과정을 통해서 주인공은

집단원들에게 이해를 받고 자신의 문제가 다른 사람들에게도 있을 수 있는 문제임을 알게 된다. 준비단계에서부터 계속된 긴장은 종결 과정을 통해 진정된다. 따라서 심리극은 문제를 제시한 주인공뿐만 아니라 그 집단에 참여한 구성원에게도 좋은 치료적 경험이 된다.

이상에서 심리극을 전반적으로 개관해 보았다. 이를 정리해보면 심리극은 내면 깊숙히 잠들어 있는 자발성과 창조성을 일깨워 정신 세계를 확장, 발전시키고자 하는 것을 목적으로 하며 어떤 비판이나 평가, 고정관념 없이 말이 아닌 행동으로 무대 위에서 자신의 갈등을 자발적이고 즉흥적으로 표현하는 집단치료의 한 형태이다. 이런 심리극의 실시되기 위해서는 무대, 연출자, 주인공, 보조자, 관객과 같은 구성요소가 필요하고 준비단계, 행동화단계, 정리단계의 과정으로 이루어진다.



다음은 심리극의 기법에 대해 살펴보겠다.

심리극은 연출가가 주인공이 보다 감정들을 표현하고 정화를 유도하며 자기이해를 촉진시키기 위하여 300여가지의 다양한 기법들을 사용한다. 준비단계, 행위화단계, 정리 각 단계에 따로 특별한 기법들뿐만 아니라 다양하게 시공간을 활용하는 디렉팅기법, 그리고 적절한 시기에 따르는 상황기법 등이 그것이다(최헌진, 1999).

이 중 심리극 진행에서 일반적으로 많이 사용하는 기법들을 살펴보면 다음과 같다.

심리극의 기본적 지주로서 가장 공통적으로 사용되는 집단행위방식이 바로 역할놀이이다(최헌진, 1999). 목표에 따라 평가적, 놀이적, 문제해결적, 교육적, 특수목적적 역할놀이로 방법에 따라 즉흥적, 계획된, 연습된 역할놀이로 나뉜다.

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.

거울기법은 주인공의 모든 행동, 자세, 말투 등을 거울에 비쳐보듯 똑같이 흉내냄으로써 환자로 하여금 자신을 보다 객관적으로 평가할 수 있게 해주며 그러한 표현을 변화시키고자 하는 의도를 일깨워줄 수가 있다. 이 기법은 환상이 많거나 대인관계가 어려운 환자, 비협조적인 환자, 어린이 등에서 유용한 기법이다(최현진, 1986).

김혜남(1992)은 가장 널리 사용되고 있는 환상장면 중의 하나로 마술가계 기법을 거론하고 있다. 마술가계 기법은 무대 위에 정신적인 가치가 있는 것들로 채워져 있으며 원하는 사람은 누구든지 물건을 살 수 있는 마술가계가 있다. 근데 그것은 돈으로 살 수 있는 것이 아니고 자신이 가지고 있는 다른 정신적인 것을 주어야한다. 이 기법은 주인공과 연출가에게 목표를 명료화시키고 주인공이 진정으로 자신이 원하는 것이 무엇이었던가를 알려주는 기법으로 준비작업으로 사용되며 특히 어린이나 퇴행된 환자들에게 유용하다.

자아표현기법은 짧고 지속적인 나와 너의 어떤 행위화 기법으로 파노라마(연결된 에피소드로 이어지는 방식)와 모노드라마(일련의 완성된 상황)로 나뉜다. 전적으로 자신의 주관과 판단에 의거해서 자기식으로 표현하는 방식으로 정보를 획득하거나 위밍업의 효과를 얻기 위해 혹은 초기 불안을 감소하기 위해 주로 활용된다.

심리극의 주요 목적 중 하나가 주인공의 내면세계 속의 깊은 감정을 인식시키는 것이라고 할 때 이를 위한 가장 효과적인 방법이 바로 이중자아(Double) 기법이다(민은정, 2000). 이 기법은 주인공 내

적 자아의 또 다른 모습을 보조자아가 주인공과 더불어 표현해 주는 것으로 이를 통해 주인공 내면세계 속의 깊은 감정이 유발된다.

독백은 환자가 혼자서 어떤 장면을 연기하고 있으면서 일상적으로는 혼자서 말하지 않는 그때의 머리 속에 떠오르는 생각이나 느낌을 말하도록 하는 기법이다. 이것은 어떤 종류의 행동이 어떻게 감정을 일으키는지에 대해 서로 의사교환을 하는데 도움이 되며, 또한 주인공의 감정을 이해하는데도 도움이 되는 기법이다.

미래투사기법은 주인공의 생각이 미치는 장래의 범위 내지는 행위의 가능성을 탐색하고, 현실과 대결시킴으로써 보다 현실적으로 자신의 문제를 볼 수 있도록 하는 기법이다(윤은주, 1997).

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

화해기법은 극의 정리단계에서 사용되는 기법으로 주인공이 자신에게 중요했던 다른 사람 등에 대한 감정표현이 충분히 이루어지고 극이 절정에 다다르고 다른 사람과의 관계나 이전의 고통스러웠던 상황에 대한 이해나 재평가가 이루어지고 난 후에 어떤 대상과 화해할 수 있도록 해주는 방법이다.

상징적 거리 기법은 주인공이 자신의 역할과는 아주 다른 것을 연기하다가 점차로 자신의 역할을 하도록 이끌어 주는 것이다. 이 기법은 특히 아동이 주인공일 때 유용하며 결손가정이나 부적응적인 가정의 소년과 소녀들은 이 기법을 이용할 수 있다(김혜남, 1992).

위에서 일반적으로 많이 쓰이는 심리극의 기법을 살펴보았다. 앞

에서 언급한 것처럼 심리극의 기법은 아주 다양하나 아동을 대상으로 한 심리극의 적용에서 사용되어지는 주요기법으로는 양혜진(2000)은 이중자아(연출자의 의도에 따라 이중자아로 인형을 사용하기도 함.), 거울기법, 구체화, 확장, 장면만들기, 역할교대, 빈의자기법, 상상기법을 들고 있다. 앞에서 언급되지 않은 기법에 대해 좀더 자세히 살펴보면 아래와 같다.

구체화는 단순한 언어로부터 상황을 탐구하는 활동이다. 이는 육체적 행동을 포함하여 영상을 창조하고 아동의 언어에 활기를 띠게 하기 위해 인형을 사용하여 놀이의 경험을 강화시키기도 한다.

확장은 연출자가 생각 또는 기분 또는 드라마적 유형에 대한 반응을 확장하고 극대화하기 위해 주인공을 도울 때 발생한다.

장면만들기는 아동과 관련된 사건으로서 인형을 사용하여 3차원 영상을 창조한다. 연출자는 'X가 되도록 무엇을 선택하라' 또는 '기차가 어디에 있지? 기차가 되게 무엇을 만들어라'처럼 그러한 말을 통해 사건이 일어나도록 자극시킨다. 그러면 아동은 자신이 창조한 장면의 분위기에 곧바로 끌고 들어가는 힘이 있으며 일단 그러고 나면 곧 행동이 뒤따른다.

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.

위에서 언급된 기법들 중 아동을 대상으로 한 본 연구에서 주로 쓰일 수 있는 주요기법들을 정리해보면 역할놀이, 마술가게기법, 상징적 거리기법, 이중자아, 거울기법, 구체화, 확장, 장면만들기, 역할교대, 빈 의자기법, 상상기법 등이 있다.

2. 공격성의 개념과 유형

공격성이란 용어는 접근 방법에 따라 다양한 의미로 사용되어 왔다. 성격특성, 생물학적 과정, 본능, 일상적인 반응, 학습된 습관, 관찰할 수 있는 신체적·언어적 특성 그리고 상해를 목적으로 하는 의도 등이 그 예라고 할 수 있다.

이러한 다양성에서 벗어나 공격성에 대한 보다 객관적이고 명료한 정의를 내리려는 시도들이 생겨났는데, Bandura와 Walters(1963)는 이를 두 가지의 접근방법으로 대별하였다(윤명렬, 1995, 재인용).

그 하나는 공격성을 ‘상호작용 상황에서 유해한 자극을 가하는 행동’으로 정의하거나(Buss, 1961) ‘사람을 상해하거나 물건을 파괴하는 결과를 초래하는 행동’으로 정의하는 경우(Bandura, 1973)와 같이 공격성을 단지 관찰할 수 있는 특성 및 그 반응의 효과만을 가지고 정의하는 방법이다.

다른 하나는 공격성을 ‘다른 유기체에 대해 파괴적인 행동을 하거나 유해한 자극을 주려는 의도를 가진 외현적 행동’으로 정의하거나(Moyer, 1968), ‘신체적 또는 정서적 방법으로 타인에게 상처를 입히면서 목적을 달성하려는 의도를 지닌 언어적, 비언어적 행동’(윤완기, 1994)처럼 공격성을 반응자의 특성과 공격자의 의도·동기를 포함시켜 정의하는 것이다.

위의 두 정의의 차이는 공격성을 관찰 가능한 결과로서 볼 것이냐 아니면 공격적인 의도를 가지고 한 공격적 행동을 공격성으로 보느냐에서의 견해차이다.

물론 엄밀한 의미에서 본다면 행동의 결과뿐만 아니라 그 의도나 동기 또한 상해할 목적이어야 하겠으나 의도나 동기는 관찰 불가능

하고 상황이나 관찰자에 의해 변화되어질 수 있다는 가능성을 내포함으로 본 연구에서는 공격성을 상호작용 상황에서 상대에게 심리적, 신체적 유해한 자극을 가하는 행동이라고 정의 내리고자 한다.

그렇다면 공격성은 왜 생겨나며, 어떻게 발달하는지 그리고 공격성에 개인차가 생기는 이유가 무엇일까?

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

공격성을 본능적인 것으로 보는 입장에는 Freud의 정신분석학적 입장과 Lorenz의 동물행동학적 관점이 있다. 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 인간에게 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).

한편, 욕구의 충족이 외부의 좌절에 의해 방해받은 결과로써 공격성이 나타난다고 보는 욕구좌절 이론이 있다. 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).

공격성을 본능이나 욕구좌절로 보는 이론과 대조적으로 사회학습 이론은 공격성을 성장과정에서 학습한 행동으로 파악하고 있다. 즉 공격성은 외부의 정적강화나 상황에 따른 변별과 관찰과 모방에 의한 대리학습 등으로 획득되어지고 유지된다는 것이다. 사회학습이론은 인간의 내적 요인 즉 특정상황에서 학습된 개인의 경험과 보상에 대한 기대를 인정하고 있기 때문에 같은 상황에서도 공격성에 있어서 개인차가 생기는 이유를 설명해 줄 수 있다.

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).

위에서 살펴본 봐와 같이 공격성의 원인이나 발달과정을 보는 관점은 본능적인 것, 욕구의 좌절, 사회학습, 사회인지적 접근의 네 가지가 있으나 나름대로 한계들을 갖고 있다. 그러나 그 중에서도 사회인지적 접근은 공격성의 개인차를 가장 잘 설명해주고 있다. 이에 본 연구에서는 어떤 상황의 자극자체보다는 그 자극을 개인이 어떻게 인식하느냐에 따라 공격성이 생겨난다고 보고자 한다.

이러한 공격성은 학자에 따라 그 유형이 다양하게 설명되어지고 있다.

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 사람을 표적으로 하는 공격적인 행동을 말하고, 간접적인 공격성은 공격을 유발한 사람이 아닌 다른 표적에 대한 것이거나, 혹은 구체적인 표적이 아주 없는 공격적인 행위를 말한다(송창윤, 1987, 재인용).

한편 공격성을 야기시키는 자극형태에 따라 Moyer는 약탈공격성, 공포공격성, 과민공격성, 모성공격성, 성공격성, 남성간공격성, 도구공격성, 영토공격성의 8개 유형으로 분류하고 있다(김무길, 1980, 재인용).

Kauffman은 표현방법에 따라 수동적 공격성, 직접적 공격성, 자기회피적 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 행동

으로 자신의 몸을 때리거나, 벽에 부딪히거나, 물어뜯기 등의 행동을 말한다.

마지막으로 Buss와 Durkee(1957)는 공격성을 폭력, 간접적 공격성, 흥분성, 언어적 공격성, 부정성으로 나누었다(노안녕, 1983, 재인용).

폭력은 사람에게 행하는 육체적 폭력행위이며, 간접적 공격성은 공격성을 간접적으로 표현하는 것으로 악의있는 험담이나 짓궂은 장난을 말하며, 흥분성은 쉽게 화를 내거나 모욕을 주는 것을 말한다. 언어적 공격성은 언어를 매개로 하여 위협하고 저주하는 것이며, 부정성은 협동하기를 거절하거나 반항하는 것으로 반대되는 행동을 하는 것을 말한다.

앞에서 살펴봤듯이 공격성의 유형은 학자에 따라 무엇을 기준으로 했느냐에 따라 매우 다양하게 나뉘지고 있다. 이중 Buss와 Durkee의 분류는 앞의 공격성의 정의와 일관되게 공격성을 보고 있고 유해한 자극을 5가지로 적절하게 분류하고 있으므로 본 연구에서는 공격성의 유형을 폭력, 간접적 공격성, 흥분성, 언어적 공격성, 부정성으로 보고자 한다.

3. 심리극과 공격성과의 관계

우선 심리극의 특성이 공격성의 변화에 어떤 영향을 미칠 수 있는지를 살펴보면 아래와 같다.

첫째, 일반적으로 아동은 어른에 비해 언어로서 자신의 생각이나 감정을 표현하는데 서툴다고 할 수 있다. 그런데 심리극은 신체동작을 사용함으로써 참여자의 비언어적 단서를 치료효과로 제공하며,

특히 지적, 언어적 탐색이 거의 없는 아동에게 의미가 있다(김정희, 1995).

둘째, Chauder(1973)에 의하면 심리극은 비행청소년들에게 역할놀이를 통하여 자기중심성에서 탈피하여 다른 사람에게 감정이입을 할 수 있게 됨으로써 반사회적 행동이 감소한다고 하였다(이종문, 1999, 재인용). 심리극에서 역할연기, 역할교대 등의 방법을 통해서 공격적인 행동을 보다 건설적이고 효과적으로 표현할 수 있는 방법을 배울 수 있는 기회를 제공한다.

셋째, 심리극은 온갖 범위의 태도와 정서를 허용하는 비교적 실패에도 안전한 '실험실'에서의 형태로 감정표현이 용인되는 장을 제공한다. 즉 심리극에서 무대는 주인공이 갖고 있는 '행위갈증'을 표현하게 함으로써 상징적인 만족을 얻게 되고 그의 충분한 발산은 감정의 정화로 이어지는데 정화는 이러한 차원에서 공격충동을 감소시켜준다(성한기, 1996).

넷째, 심리극은 우리 자신들이나, 우리 감정들, 꿈들, 생활방식들, 내적 삶들, 갈등들, 동기들을 더욱 더 잘 알게 해 준다. 그것은 우리들로 하여금 우리 자신들과 다른 사람들에게 무엇을 하고 있으며, 우리의 목적들을 달성하기 위한 우리의 행동을 평가 할 수 있도록 돕는다. 따라서 부적절하게 공격적 행동을 하고 있는 자기 자신을 이해하고 적절한 표현방식을 터득하게 된다.

다섯째, 공격성은 그 특성상 특히 비도덕적인 행위도 취급되기 쉽고 그러한 행동은 현실에서 배척되고 몰이해된다. 그런데 심리극에서 행위화가 끝나고 웨어링하는 과정에서 주인공과 관객은 공격적인 경험이 자신만의 독특한 경험이라는 느낌에서 동질적인 경험을 이야기하는 집단원들로 인해 공감과 이해, 인간적 화합이라는 집단

의 역동적 힘을 발휘하게 한다.

이상 심리극의 특성과 공격성과의 관계를 살펴보았다.

다음은 심리극이 공격성과 어떤 관계가 있는지 선행연구들을 통해 살펴보려고 한다.

박상미(1992)는 공격성이 높은 중학생을 대상으로 심리극을 이용한 집단상담을 실시한 결과 공격성이 의미있게 감소한다고 하였다. 윤은주(1997)는 아동을 대상으로 심리극을 시한 결과 마찬가지로 공격성이 의미있게 감소하였다. Seleness(1990)는 심리극을 이용한 집단상담을 실시하여 공격성의 의미있는 감소를 가져왔다고 하였다(박상미, 1992, 재인용).

MMPI검사를 통해서 심리극이 성격에 어떠한 변화를 주는지 살펴본 논문에서는 김유광(1986)은 정신치료극 후 MMPI의 반사회적 성격척도 점수가 낮아져서 공격성이 감소하는 결과를 보여주었으나 이미정(1986)은 성격변화가 의미있게 나타나지 않았다.

또 청소년을 대상으로 한 선행연구를 살펴보면 Sidersky(1984)는 심리극이 행동화 경향이 높은 청소년들의 행동갈망을 충족시켜주며, 잉여현실, 자발성, 창조성 및 역할 확장등을 통해 그들을 도울 수 있다고 하였다(이정희, 1998, 재인용). Schonke(1975)의 연구에서는 침착성의 증가, 자기 존중감의 증가, 외벌적 공격성의 감소에도 불구하고 또다른 공격적 성향의 증가를 나타내었다. 그리고 공격성과 관련된 반사회적 행동에 대한 연구에서(Olwe, 1978, Farrington, 1978) 연구 결과 만성적인 비행청소년들의 상당 부분이 역할놀이를 통해 감정이입으로 높은 사회적 자기중심성을 감소시킴으로서 비행행동을 감소시켰다(박상미, 1991, 재인용).

심리극이 공격성에 미치는 영향과 관련된 위의 연구들을 정리해보면 일부연구에서는 의미 있는 관련이 없거나 오히려 다른 공격적 성향의 증가를 나타내기도 했다.

그러나 대체로 심리극을 실시함으로 해서 공격성에 영향을 미치는 반사회성이 낮아지거나 행동화경향을 낮출 뿐만 아니라 공격성이 의미있게 감소되고 있다.



Ⅲ. 연구방법

이 장에서는 심리극이 아동의 공격성에 미치는 효과를 규명하기 위하여 본 연구에서 연구한 방법 즉, 연구 대상, 연구설계, 연구절차 그리고 측정도구와 자료처리에 대해 살펴보고자 한다.

1. 연구대상

본 연구의 대상은 제주도 소재 B초등학교 5학년 18명이었다. 이들을 선정하기 위하여 먼저 5학년 전체 90명을 대상으로 공격성검사를 실시하였다. 공격성 점수가 높은 아동 순으로 18명을 선정하여 상담을 희망하고 시간을 낼 수 있는 아동 9명을 상담집단으로 하고 나머지 아동 9명을 비교집단으로 하였다.

2. 연구설계

본 연구의 설계는 심리극을 적용한 상담집단과 적용하지 않은 비교집단을 비교하여 실험처치를 비교하는 ‘전후 비교집단 설계 (pretest-posttest control group design)’이다. 상담집단과 비교집단을 각각 G_1 과 G_2 , 상담집단 O_1 (사전검사) 후 X (실험처치)를 투입한 다음 O_2 (사후검사)를 실시하였고, 비교집단은 같은 시기에 O_3 (사전검사)와 O_4 (사후검사)만을 실시하였다. 연구설계의 구성은 <표 III-1>과 같다.

< 표 III-1 > 연구설계의 구성

G ₁	O ₁	X	O ₂
G ₂	O ₃		O ₄

G₁ : 상담집단, G₂ : 비교집단

O₁ , O₃ : 사전검사(공격성검사)

O₂ , O₄ : 사후검사(공격성검사)

X : 심리극 프로그램 적용

3. 연구절차



1) 연구의 진행절차

제주시 소재 B초등학교 5학년 전체 90명을 대상으로 공격성 검사(부록참조)를 실시하였다. 공격성 점수가 높은 아동 순으로 18명을 선정하였으며, 이 아동을 대상으로 개별면담을 하여 상담을 희망하고 시간을 낼 수 있는 아동 9명을 상담집단, 그 외 아동을 9명을 비교집단으로 구성하였다.

상담집단에게는 심리극 프로그램을 매 회기 90분씩, 2001년 11월 30일부터 12월 21일 까지 총 8회에 걸쳐 실시하였고, 비교집단에게는 심리극 프로그램을 실시하는 기간 중 아무런 처치도 하지 않았다.

심리극 프로그램을 끝낸 후 사전검사에 사용했던 공격성 검사지로 상담·비교집단 모두에게 사후검사를 실시하였다.

2) 심리극 프로그램

본 심리극 프로그램은 연구자가 선행연구(윤은주, 1997; 박상미, 1991; 양혜진, 2000; 민은정, 2000)들을 참조로 하여 아동에 맞도록 재구성하였다. 이 프로그램은 < 표 III- 2 >로 요약할 수 있다.

프로그램의 연출자는 본 연구자가 하였고, 또 연구자를 도와 연출자 훈련을 받은 한 분이 보조 연출자와 보조자아의 역을 하면서 연구자를 도와 진행하였다.

프로그램의 과정은 우선 1회와 2회는 본격적인 심리극이 들어가기 위한 준비단계로서 심리극을 이해하고 집단의 응집력을 높이는 데 역점을 두고 구성하였다.

3~7회는 각 회기별로 공격성의 하위요인별로 하나씩 선정하여 각 회기 준비단계에서 해당 공격성과 관련된 위명업을 준비하고 주인공을 선정한 다음 행위화단계에서 자신의 생활장면이나 갈등상황을 행위화하여 감정정화하게 한다. 그리고 나서 정리단계에서는 통찰하여 새로운 적응행동의 해보거나, 보조자아로서 또는 관객으로서 극에 참여하면서 느꼈던 주인공에 대한 공감적 감정을 표현하게 하고 역할들을 벗게 한다.

8회는 프로그램을 마무리하는 회기로서 그 동안의 경험을 정리하고 집단을 마무리하였고 사후검사를 실시하였다.

< 표 III- 2 > 프로그램 개요

회기 (날짜)	주 제	목 표	내 용			준비물
			준비	행위화	정리	
1 (11.30)	자기 소개하기	0 심리극에 대하여 이해하고 준비활동을 통하여 자기를 개방하고 행위표현을 할 수 있다.	0어색함 없애기 0오리엔테이션 0자기소개하기			명찰, 사인펜
2 (12. 1)	역할 연습	0 역할에 대해 이해하고 여러 가지 역할표현연습을 통하여 그 표현방법을 안다.	0행동알아맞추기 0인간조각하기	역할 연습		
3 (12. 7)	부정성	0 상대의 말을 듣지 않고 반대되는 행동을 하게 되는 나를 감정정화 하고 통찰한다.	0볼링놀이 0주인공선정		적용 행동, 마음 나누기,	명찰,천, 의자,북, 방망이
4 (12.11)	흥분성	0 쉽게 화를 내는 나를 감정정화하고 통찰한다.	0단어연상게임 0악기를 치며 대화나누기 0주인공 선정			
5 (12.15)	폭력	0 누군가를 때릴 때의 나를 감정정화하고 통찰한다.	0이야기꾸미기 0종이 눈싸움 0주인공 선정	행위 표현	역할 벗기	명찰,천, 의자,북, 방망이, 색종이
6 (12.18)	언어적 공격성	0 남을 욕하거나 말싸움 할 때의 나를 감정정화 하고 통찰한다.	0공 주고받으며 이야기나누기 0욕하기 0주인공 선정			명찰,천 의자,북, 방망이
7 (12.20)	간접적 공격성	0 누군가를 헐뜯거나 빠지거나 짓궂은 장난을 할 때의 나를 감정 정화하고 통찰한다.	0의자빠기게임 0주인공 선정			명찰,천,의 자,북,음 악, 방망이,
8 (12.21)	마무리 하 기	0 그 동안 경험을 정리 하고 집단을 마무리한다.	0문장완성하기 0지금까지의 겪은 느낌들을 상징적으로 표현해보기 0마음의 선물하기 0사후검사			명찰,천, 의자,북, 방망이, A4용지

4. 측정도구

측정도구로서는 Buss와 Durkee(1957)가 공격성 및 적의성을 측정하기 위하여 제작한 것을 노안녕(1983)이 개작하여 4명의 심리학자로부터 문안수정을 받은 공격성 척도를 사용하였으며, 검사-재검사 신뢰도는 $r=0,93$ 이다(노안녕, 1983).

본 연구에서는 전체 75문항 중에서 적의성을 재는 척도인 원한(8), 의심(10)과 죄의식(9)을 제외시킨 공격성에 해당되는 내용인 폭력(10), 간접적 공격성(9), 흥분성(11), 부정성(5), 언어적 공격성(13)의 48개 문항으로 4점 척도로 구성되어 있는 검사지를 사용하였다. 하위요인별 문항구성은 < 표 III-3 >와 같다.

<표 III-3> 공격성 하위변인별 문항구성

하위 변인	내 용	문항번호	문항 수	역순 문항
부 정 성	협동하기를 거절하거나 반항하는 것으로 반대되는 행동을 하는 것을 의미한다.	4,9,13,19,25	5	
흥 분 성	쉽게 화를 내거나 모욕을 주는 것을 의미한다.	3,8,14,18,21,24,30,35,42,45,46	11	18,42,45
폭 력	육체적 폭력행위를 의미한다.	1,6,11,16,22,27,32,37,41,44	10	1,11
언어적 공격성	언어를 매개로 위협하거나 저주하는 것을 의미한다.	5,10,15,20,26,29,31,34,36,39,40,43,47	13	26,36,40,47
간접적 공격성	악의 있는 험담이나 짓궂은 장난을 의미한다.	2,7,12,17,23,28,33,38,48	9	7,23,33

이 검사지의 채점은 일반 문항은 ‘전혀 그렇지 않다’를 1점, ‘조금 그렇지 않다’를 2점, ‘조금 그렇다’를 3점, ‘아주 그렇다’를 4점으로 채점하였고 도치 문항인 경우는 ‘전혀 그렇지 않다’를 4점, ‘조금 그렇지 않다’를 3점, ‘조금 그렇다’를 2점, ‘아주 그렇다’를 1점으로 채점하였다.

채점한 점수가 높을수록 공격성이 높은 것이고 점수가 낮을수록 공격성이 낮은 것이다.

5. 자료처리

자료의 분석은 SPSS/WIN 전산프로그램에 의하여 기호화, 전산처리, 통계적 해석 등의 순으로 처리하였다.

본 연구의 가설을 검증하기 위하여 상담집단과 비교집단의 집단별 공격성점수의 사후점수 차이를 비교하였다. 이를 위해 t검증을 실시하였고, $P < .01$, $P < .05$ 수준에서 유의한 차이를 나타내는지 검증하였다.

IV. 연구결과 및 해석

이 장에서는 연구대상에 대한 동질성 검증과 사후검사점수로 가설 검증한 결과와 이에 따른 해석의 내용으로 구성된다.

1. 연구대상에 대한 동질성 검사

상담집단과 비교집단이 프로그램을 투입받기 전에 동질한지를 알아보기 위해 사전검사로 공격성 하위영역간 또 총공격성 점수 차이를 t-검정한 결과는 아래 <표 IV-1>과 같다.

<표 IV-1> 공격성 사전검사 점수의 집단간 차이 검증

변 인 명	상담집단 (N=9)	비교집단 (N=9)	t
	M (SD)	M (SD)	
부 정 성	12.56 (3.24)	13.56 (2.01)	-.79
홍 분 성	29.44 (4.25)	30.22 (2.33)	-.48
폭 력	25.78 (3.27)	28.78 (3.73)	-1.81
언어적 공격성	33.89 (4.48)	34.22 (4.66)	-.15
간접적 공격성	24.22 (5.87)	23.33 (3.64)	.39
총공격성	125.89 (14.05)	130.11 (8.87)	-.76

위 표에 대해서 살펴보면 상담집단은 평균점수(M=125.89)는 비교집단 평균점수(M=130.11)보다 낮았으나 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았다. 따라서 공격성에 있어서 상담집단과 비교집단은 서로 동질집단이라고 할 수 있다.

2. 총공격성에 대한 차이 검증

‘가설 1: 심리극을 경험한 상담집단의 아동들은 심리극을 경험하지 않은 비교집단의 아동들에 비하여 공격성이 감소될 것이다.’를 검증하기 위하여 상담집단과 비교집단의 공격성 사후점수를 차이 검증한 결과는 <표 IV-2>와 같다.

<표 IV-2> 총공격성의 집단별 사후점수 차이 검증 결과

구 분 집 단	N	M	SD	t
	상담집단	9	117.56	16.60
비교집단	9	137.11	6.23	



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

** : $p < .01$

위의 <표 IV-2>에 의하면 상담집단의 공격성 점수(M=117.56)가 비교집단의 공격성 점수(M=137.11)보다 낮게 나타났으므로 통계적으로 유의한 차이를 보였다($t = -3.31, P < .01$). 따라서 심리극은 아동의 공격성을 감소시킨다고 볼 수 있다.

그런데 여기서 특이한 점은 상담집단의 사후검사 표준편차가 16.60으로 크다는 것이다. 이는 심리극이 아주 효과적으로 다가간 구성원도 있고, 반면 효과적으로 다가가지 못한 구성원도 있다는 것을 의미하는 것으로 볼 수 있다. 이는 8회 마무리에서 문장을 완성하기형식으로 이루어진 소감지에서도 나타났다.

이 소감지와 연구자의 관찰을 근거로 심리극이 공격성을 감소시킨 까닭을 해석해본다면 심리극 무대에서는 어떤 형태로든 자신의 마

음을 표현할 수 있었기 때문에 자신의 공격성과 행위갈증을 충분히 발산하여 감정정화와 통찰할 수 있었고, 비밀보장과 마음나누기 시간의 비판없고 허물없는 이야기들이 아동들에게 신뢰와 이해받는 느낌을 주었기 때문으로 여겨진다.

3. 하위영역별 차이 검증

1) 부정성에 대한 차이검증

‘가설 2-1: 심리극을 경험한 상담집단의 아동들은 심리극을 경험하지 않은 비교집단의 아동들에 비하여 부정성이 감소될 것이다.’를 검증하기 위하여 상담집단과 비교집단의 부정성의 사후점수를 차이 검증한 결과는 <표 IV-3>과 같다.

<표 IV-3> 부정성의 사후점수 차이 검증 결과

구 분 집 단	N	M	SD	t
	상담집단	9	11.11	3.18
비교집단	9	14.67	1.87	

*: $p < .05$

위의 <표 IV-3>에 의하면 상담집단의 부정성 점수(M=11.11)가 비교집단의 공격성 점수(M=14.67)보다 낮게 나타났으므로 통계적으로 유의한 차이를 보였다($t = -2.89, P < .05$). 따라서 심리극은 아동의 공격성 하위영역중 부정성을 감소시킨다고 볼 수 있다.

이는 심리극을 통해 다른 사람의 말을 듣지 않고 반대되는 행동을 하는 것으로 표현되던 자신의 욕구가 무엇인지 알게 되고 그 욕구를 해소할 수 있었기 때문으로 해석된다.

2) 흥분성에 대한 차이검증

‘가설 2-2: 심리극을 경험한 상담집단의 아동들은 심리극을 경험하지 않은 비교집단의 아동들에 비하여 흥분성이 감소될 것이다.’를 검증하기 위하여 상담집단과 비교집단의 흥분성의 사후점수를 차이 검증한 결과는 <표 IV-4>와 같다.

<표 IV-4> 흥분성의 공격성 사후점수 차이 검증 결과

구 분 집 단	N	M	SD	t
비교집단	9	30.67	2.12	

* : $p < .05$

위의 <표 IV-4>에 의하면 상담집단의 흥분성 점수(M=26.33)가 비교집단의 공격성 점수(M=30.67)보다 낮게 나타났으므로 통계적으로 유의한 차이를 보였다($t = -2.33$, $P < .05$). 따라서 심리극은 아동의 공격성 하위영역중 흥분성을 감소시킨다고 볼 수 있다.

이는 심리극에서 쉽게 화나는 감정을 의자를 상대로 맘껏 때리는 행위로 충분히 행위화하게 하여 마음에 쌓였던 것을 발산할 수 있었으며 종결단계에서 화를 적절히 표현하는 연습을 한 것이 흥분성의 감소에 도움이 된 것으로 해석된다.

3) 폭력에 대한 차이검증

‘가설 2-3: 심리극을 경험한 상담집단의 아동들은 심리극을 경험하지 않은 비교집단의 아동들에 비하여 폭력이 감소될 것이다.’를 검증하기 위하여 상담집단과 비교집단의 폭력의 사후점수를 차이 검증한 결과는 <표 IV-5>와 같다.

<표 IV-5> 폭력의 사후점수 차이 검증 결과

구분 집단	N	M	SD	t
상담집단	9	25.00	4.72	-2.34 *
비교집단	9	29.44	3.21	

* : $p < .05$

위의 <표 IV-5>에 의하면 상담집단의 폭력 점수(M=25.00)가 비교집단의 공격성 점수(M=29.44)보다 낮게 나타났으므로 통계적으로 유의한 차이를 보였다($t = -2.34, P < .05$). 따라서 심리극은 아동의 공격성 하위영역중 폭력을 감소시킨다고 볼 수 있다.

폭력은 도덕적으로 금기시 되는데 반하여 심리극에서는 온갖 범위와 태도를 허용하였고 또한 마음나누기 시간을 통해 다른 아동들도 비슷한 경험이 있다는 데서 오는 공감과 이해가 폭력을 감소시키는 데 기여한 것으로 해석된다.

4) 언어적 공격성에 대한 차이검증

‘가설 2-4: 심리극을 경험한 상담집단의 아동들은 심리극을 경험하지 않은 비교집단의 아동들에 비하여 언어적 공격성이 감소될 것

이다.’을 검증하기 위하여 상담집단과 비교집단의 언어적 공격성 사후점수를 차이 검증한 결과는 <표 IV-6>과 같다.

<표 IV-6> 언어적 공격성의 사후점수 차이 검증 결과

구 분 집 단	구 분			
	N	M	SD	t
상담집단	9	31.44	4.10	-3.05 **
비교집단	9	37.00	3.61	

** : p<.01

위의 <표 IV-6>에 의하면 상담집단의 언어적 공격성 점수(M=31.44)가 비교집단의 공격성 점수(M=37.00)보다 낮게 나타났으므로 통계적으로 유의한 차이를 보였다(t=-3.05, P<.01). 따라서 심리극은 아동의 공격성 하위영역중 언어적 공격성을 감소시킨다고 볼 수 있다.

심리극에서 역할교대 기법을 많이 적용하였다. 특히 6회기에서 언어적 공격성을 중점적으로 다루면서 준비단계에서 욕하기를 했는데 역할교대로 욕 듣는 사람의 감정을 이입할 수 있었고, 마음나누기 시간에 다른 구성원들이 욕이나 말싸움으로 인해 힘들었던 이야기들이 마음에 다가간 것이 언어적 공격성의 감소에 기여한 것으로 해석된다.

5) 간접적 공격성에 대한 차이검증

‘가설 2-5: 심리극을 경험한 상담집단의 아동들은 심리극을 경험하지 않은 비교집단의 아동들에 비하여 간접적 공격성이 감소될 것

이다.’를 검증하기 위하여 상담집단과 비교집단의 간접적 공격성 사후점수를 차이 검증한 결과는 <표 IV-7>과 같다.

<표 IV-7> 간접적 공격성의 사후점수 차이 검증결과

구분 집단	N	M	SD	t
상담집단	9	23.67	4.09	-.91
비교집단	9	25.33	3.64	

위의 <표 IV-7>에 의하면 상담집단의 언어적 공격성 점수 (M=23.67)가 비교집단의 공격성 점수(M=25.33)보다 낮게 나타났으나 통계적으로는 유의한 차이를 보이지 않았다. 따라서 심리극은 아동의 공격성 하위영역 중 간접적 공격성을 감소시킨다고 볼 수 없다.

이는 아동들에게 간접적 공격성은 상대에 대한 폭력이나 욕같이 직접적인 것이 아니라 간접적인 표현이어서 아동들이 그다지 문제시하지 않기 때문에 유의한 정도의 감소에까지 미치지 못한 것이라고 해석된다.

V. 요약, 결론 및 제언

1. 요약

본 연구의 목적은 초등학교 아동을 대상으로 심리극을 실시하고 심리극이 아동의 공격성 감소에 어떤 효과를 미치는지 살펴보는 것으로 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

문제 1: 심리극이 아동의 공격성 감소에 어떤 효과가 있는가?

문제 2: 심리극이 아동의 공격성 하위영역(부정성, 흥분성, 폭력, 언어적 공격성, 간접적 공격성)감소에 어떠한 효과가 있는가?

이상과 같은 연구문제를 규명하기 위해서 다음과 같은 연구가설을 설정하였다.

가설 1: 심리극을 경험한 상담집단의 아동들은 심리극을 경험하지 않은 비교집단의 아동들에 비하여 공격성이 감소될 것이다.

가설 2: 심리극을 경험한 상담집단의 아동들은 심리극을 경험하지 않은 비교집단의 아동들에 비하여 공격성 하위영역이 감소될 것이다.

2-1: 상담집단의 아동들은 비교집단의 아동들에 비하여 부정성이 감소될 것이다.

2-2: 상담집단의 아동들은 비교집단의 아동들에 비하여 흥분성이 감소될 것이다.

2-3: 상담집단의 아동들은 비교집단의 아동들에 비하여 폭력이 감소될 것이다.

2-4: 상담집단의 아동들은 비교집단의 아동들에 비하여 언어적 공격성이 감소될 것이다.

2-5: 상담집단의 아동들은 비교집단의 아동들에 비하여 간접적 공격성이 감소될 것이다.

위의 가설을 검증하기 위해 본 연구에서는 제주시 B초등학교 5학년 전체 90명을 대상으로 공격성 검사를 실시하고 공격성 점수가 높은 아동 순으로 18명을 선정하였다. 이중 상담시간을 같이 할 수 있는 아동 9명을 상담집단으로 하고 나머지 9명을 비교집단으로 하였다.

심리극 프로그램은 선행연구들을 참조하여 아동에 맞도록 재구성하였다. 주당 2-3회씩 총 8회의 심리극 프로그램을 실시하였으며 1회 소요시간은 90분이었다. 그리고 비교집단은 사전, 사후 검사에만 참여시켰다.

본 연구에 사용된 공격성 검사는 Buss와 Durkee(1957)가 공격성 및 적의성을 측정하기 위하여 제작한 것을 노안녕(1983)이 개작한 것을 사용하였다.

자료처리 분석은 SPSS/WIN전산프로그램을 이용하여 전산처리하였으며 본 연구의 가설을 검증하기 위하여 상담집단과 비교집단의 집단별 공격성 점수의 사후점수 차이를 비교하였다. 이를 위해 t검증을 실시하였고, $P < .01$, $P < .05$ 수준에서 유의한 차이를 나타내는지 검증하였다.

연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

심리극에 참여한 상담집단은 비교집단보다 사후 공격성 검사 결과 유의한 차이가 있다. 즉, 공격성 총득점에서 상담집단(M=117.56)이 비교집단(M=137.11)보다 $t=-3.31$, $P<.01$ 의 유의수준에서 공격성이 감소되었다.

이를 다시 공격성 하위영역으로 살펴보면 아래와 같다.

첫째, 부정성은 상담집단(M=11.11)은 비교집단(M=14.67)보다 $t=-2.89$, $P<.05$ 의 유의 수준에서 공격성이 감소되었다.

둘째, 흥분성은 상담집단(M=26.33)은 비교집단(M=30.67)보다 $t=-2.33$, $P<.05$ 의 유의 수준에서 공격성이 감소되었다.

셋째, 폭력은 상담집단(M=25.00)은 비교집단(M=29.44)보다 $t=-2.34$, $P<.05$ 의 유의 수준에서 공격성이 감소되었다.

넷째, 언어적 공격성은 상담집단(M=31.44)은 비교집단(M=37.00)보다 $t=-3.05$, $P<.01$ 의 유의 수준에서 공격성이 감소되었다.

2. 결 론

이와 같은 연구 결과를 토대로 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 심리극은 협동하기를 거절하거나 반항하는 행동인 부정성을 감소시킨다.

둘째, 심리극은 쉽게 화를 내거나 모욕을 주는 흥분성을 감소시킨다.

셋째, 심리극은 육체적 폭력 행위를 감소시킨다.

넷째, 심리극은 언어를 매개로 위협하거나 저주하는 언어적 공격성을 감소시킨다.

결론적으로 적절히 표현되지 못하는 공격성으로 인해 어려움을 겪는 아동들에게 자발성과 창조성을 토대로 심리극의 장에서 문제상황에 대한 감정정화와 통찰을 함으로 해서 공격성을 감소시키는데 심리극이 도움이 됨을 시사한다.

3. 제언

본 연구의 결과를 토대로 하여 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 공격성 검사로만 심리극의 효과를 검증하고 있다. 이보다는 비디오 촬영이나 관찰평가 등의 질적평가가 더불어 이루어질 때 보다 효과적인 검증이 될 것이다.

둘째, 프로그램 구성에 있어 아동들도 성인심리극의 과정을 그다지 어려움 없이 받아들였으나 주의집중력이 낮기 때문에 관객으로 참여하는 아동들이 극에 몰입할 수 있도록 프로그램을 구안할 필요가 있다.

셋째, 본 연구에서는 심리극이 8회기에 걸쳐서 이루어졌으나 적어도 12회 이상의 프로그램이었다면 심리극의 효과를 보다 확실히 검증해 볼 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- 김효정(1999). 청소년의 공격성 유형에 따른 심리적 특성 연구, 고려대학교대학원 석사학위논문.
- 곽금주(1992). 공격영화시청이 아동과 청소년의 사회정보처리과정에 미치는 영향, 연세대학교 박사학위논문.
- 김무길(1980). 공격성 조절을 위한 상담모형에 관한 고찰, 전북대학교 석사학위논문.
- 김유광(1986). “싸이코드라마의 준비작업”, 「임상예술」 2권.
- 김정희(1995). “심리극기법을 활용한 집단상담프로그램”, 「발달상담연구」 3권, 발달상담연구소.
- 김혜남(1992). “정신치료극의 기법”, 「사이코드라마논문모음집」, 한국사이코드라마학회.
- 노안녕(1983). 비행청소년에 있어서 공격성과 불안의 감소에 미치는 주장훈련의 효과, 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 민은정(2000). 심리극이 초등학생의 자기존중감에 미치는 영향에 관한 연구, 한남대학교 대학원 석사학위논문.
- 박상미(1991). 심리극을 통한 집단상담에서의 공격성과 자아개념 변화에 관한 연구, 한국외국어대학교 석사학위논문.
- 박희석(1999). “소시오메트리를 이용한 워밍업과 주인공선정”, 「마음의 극장」 제5권 5호, 한국사이코드라마학회.
- 성한기(1996). 심리학개론, 서울: 학지사.

- 송지원(1997). 청소년의 공격성과 자아존중감에 영향을 미치는 변인에 관한 연구, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 송창윤(1987). 부모의 양육태도와 공격성과의 관계, 제주대학교석사학위논문.
- 안지영(1992). 아동의 공격성에 관한 연구-사회정보처리 모델을 중심으로-, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 양재혁(1996). 심리극 집단상담을 통한 충동성과 대인간 갈등해결양식의 변화 연구, 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 양혜진(2000). 심리극이 자기표현과 상담효과에 미치는 영향, 대전대학교대학원 석사학위논문.
- 오수성(1984). “심리극과 그 적용”, 「전남대학교 논문집」.
- 윤명렬(1995). 아동의 공격성에 영향을 미치는 기질 및 성격 특성-6학년 어린이를 대상으로-, 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 윤완기(1994). 부모체벌과 아동의 공격성과의 관계, 원광대학교 석사학위논문.
- 윤은주(1997). 심리극을 통한 집단상담이 아동의 공격성과 불안에 미치는 효과, 울산대학교 교육대학원석사학위 논문.
- 윤진란(1994). 부모의 성격특성과 아동의 공격성간의 상관, 경상대학교 교육대학원, 석사학위논문.
- 이미정의 3인(1986). “비행청소년에 적용된 심리극”, 「임상예술」 2권.
- 이선화(1992). 자아강화를 위한 심리극 프로그램이 비행청소년의 자아강도에 미치는 효과, 계명대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 이정희(1998). 비행청소년을 위한 심리극과 사회극 프로그램의 상담 효과 요인 및 회기성과 분석, 부산대학교 석사학위논문.
- 이종문(1999). 심리극 집단상담이 초등학생의 자기표현향상에 미치는 효과, 계명대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 장문정(1998). 공격성 검사와 MMPI각 척도와의 관계, 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 장미도(1986). 아동의 공격성과 부모양육태도, 고려대 석사학위논문.
- 장화정(1990). 아동의 공격성과 행위자 유형에 따른 갈등 결과 예상에 대한 연구, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 정우혜(1991). 아동의 공격성 행동에 관한 연구, 계명대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 진혜전(1999). 아동의 적응과 사이코드라마, 마음의 극장, 제5권 7호, 한국사이코드라마학회.
- 최현진 편저(1999). 사이코드라마 지도자교육과정 교재, 한국사이코드라마연구소.
- _____ (1986). “정신치료극 기법의 임상적 적용”, 「임상예술」 2권.
- _____ (1988). “창조성”, 「임상예술」 4권.
- _____ (1992). “사이코드라마의 옛센스”, 「임상예술」 7권.
- _____ 감수(1996). 켈카 모레노 워샵, 한국사이코드라마연구소.
- Bernadette Hoey(1997). Who Calls the Tune - a Psychodramatic Approach to Child the Therapy, London and New York; Routledge, 43-79.
- Blatner(1988). 싸이코드라마, 하나의학사.

- Bradford W. Sheafor, Charles R. Horejsi, Gloria A.Horejsi(1998).
사회복지실천 기법과 지침, 서울: 나남출판사.
- Claude A. Guldner(1991). Creating Training for Interas in Group
Psychotherapy and Psychotherapy and Psychodrama
with Children, *Journal of Group Psychotherapy,*
Psychodrama and sociometry.
- Claude A.Guldner · Tom O'Connor(1991). 알프(=ALF)그룹:소아집단
치료의 모델, *Journal of Group Psychotherapy,*
Psychodrama and Sociometry.
- Corey, M. S.(2000). 집단심리 상담의 이론과 실제, 시그마프레스.
- Lorenz, C.(1996). 공격성에 관하여, 이화문고.
- Moreno, J. L.(1953). Who Shall Survive?, New York: Beacon
House.
- _____, J. L.(1977). Psychodrama Vol. I ~Vol.III, New York:
Beacon House.
- Winnicott, D. W.(1997). 놀이와 현실, 한국심리치료연구소.

< Abstract >

The Effect of Psychodrama on Child Aggressiveness

Byeon, Mi-jeong

Counseling Psychology Major
Graduate School of Education Cheju National University
Jeju, Korea

Directed by Professor Heo, Cheol-su

The purpose of this study was to determine the effect of psychodrama on lowering child aggressiveness by having elementary schoolers join in psychodrama.

The research questions were posed as below:

1. What is the effect of psychodrama on relieving child aggressive- ness?
2. What is the effect of psychodrama on child aggressiveness subareas, including negativeness, excitedness, violence, verbal aggressiveness and secondhand aggressiveness?

The subjects in this study were 18 children who were selected from among fifth graders in B elementary school in the city of Jeju. After aggressiveness test was conducted, they turned out to

※ A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Cheju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in August, 2002.

be most aggressive. Out of them, nine children who hoped for counseling and were available for this study were chosen as an experimental group, and the other nine children were selected as a control group.

A psychodrama program was prepared based on earlier studies by Yun Eun-ju(1997), Park Sang-mi(1991), Yang Hye-jin(2000) and Min Eun-jeong(2000). This program was put in practice in the experimental group eight times from November 30 through December 21, 2001, 90 minutes each. The control group took pretest and posttest only.

The instrument used in this study was Nho An-nyeong(1983)'s aggressiveness scale, which is a revised version of Buss and Burkee(1957)'s aggressiveness and hostility inventory. The hostility segment was excluded, and the 48-item instrument measured violence, indirect aggressiveness, excitedness, negativeness and verbal aggressiveness on a four-point scale.

The collected data were analyzed with SPSS/WIN program. To compare the posttest results between the two groups, t-test was employed, and the level of significance was set at $P<.01$ and $P<.05$.

The findings of this study were as follows:

The posttest results showed that the experimental group that was involved in the psychodrama became significantly less aggressive than the control group that wasn't.

By subarea, the psychodrama had an effect on alleviating

negativeness, excitedness, violence and verbal aggressiveness. The experimental group scored less in indirect aggressiveness than the control group, but the difference between the two wasn't significant.

Based upon the above-mentioned findings, the following conclusion is reached:

First, psychodrama serves to reduce negativeness that refers to rejecting cooperation or rebelling and doing a negative behavior.

Second, psychodrama serves to relieve excitedness that means being angry at the slightest provocation or insulting others.

Third, psychodrama contributes to easing physical violence.

Fourth, psychodrama contributes to mitigating verbal aggressiveness that refers to threatening or cursing in spoken language.

In short, it's suggested in this study that troubled children who fail to properly handle their own aggressiveness would be able to take a deep look at problem situation and calm down themselves, if they take part in psychodrama in a voluntary and creative way.



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

부 록

1. 공격성 검사지
2. 심리극 프로그램

<부록 1. 공격성 검사지>

설문지

이 설문지의 문항은 여러분이 일상생활에서 경험하는 기본이나 행동들을 찍은 것입니다. 다음 문항들을 자세히 읽은 후 자신의 기본이나 행동을 가장 잘 나타내는 것에 √표하세요.

이 설문은 옳고 그름을 판단하기 위한 것이 아니며 비밀이 보장되므로 솔직히 모든 문항에 빠짐없이 응답해 주시기 바랍니다.

제주북초등학교 ()학년 ()반 이름: ()

예)	나는 누가 나를 때린다 할지라도 준처전 맞서 같이 때리지 않는다.	전혀 그렇지 않다	조금 그렇지 않다	조금 그렇다	여주 그렇다
		∨			

번 호	내 응	전혀 그렇지 않다	조금 그렇지 않다	조금 그렇다	여주 그렇다
1	나는 누가 나를 때린다 할지라도 준처전 맞서 같이 때리지 않는다.				
2	나는 때때로 싫어하는 사람에게 대한 원담을 늘어놓는다.				
3	나는 쉽게 화를 내지만 또한 쉽게 풀어진다.				
4	나는 누가 내게 전잠게 부탁하지 않는 한 그가 원하는 것을 하지 않는다.				
5	나는 친구들의 행동이 옳지 않다고 생각될 때는 그 전을 지적해 준다.				
6	나는 때때로 다른 사람을 해치고 싶은 마음이 생긴다.				
7	나는 아무리 화가 나도 결코 물건을 던지지 않는다.				
8	나는 사람들이 주위에 있으면 때때로 복안해진다.				
9	나는 내가 싫어하는 약속은 지키고 싶지 않다.				
10	나는 가끔 사람들과 다른 의견을 표현한다.				
11	나는 무슨 일이 있든지 간에 다른 사람을 때려서는 안된다고 생각한다.				
12	나는 화가 났을 때 때때로 토라진다.				
13	나는 누가 거만하게 굴면 그의 말을 잘 들어주지 않는다.				
14	나는 사람들이 앙고 있는 것보다 훨씬 성급하다.				
15	사람들이 나에게 동의하지 않을 때는 논쟁할 수밖에 없다.				
16	누가 먼저 나를 때린다면 나도 때리겠다.				
17	나는 화가 났을 때 가끔 문을 “짱” 닫는다.				
18	나는 인간관계에 참음성이 강한 편이다.				
19	나는 누군가에게 화가 났을 때는 침묵으로 그을 대하는 편이다.				
20	나는 사람들이 나의 권리를 존중하도록 요구한다.				

번호	내 용	절대 그렇지 않다	조금 그렇지 않다	조금 그렇다	아주 그렇다
21	나는 내가 싫어하는 사람에게에는 좀 무례한 행동을 한다.				
22	나를 혹은 나의 가족을 모욕하는 사람은 누구나 싸움을 걸어 오는 것이라고 생각하게 된다.				
23	나는 결코 짓궂은 장난은 하지 않는다.				
24	나는 누군가가 나를 놀리면 화를 몹시 낸다.				
25	나는 사람들이 장난 체 할 때는 일부러 천천히 익함으로써 반발하는 감정을 표시한다.				
26	나는 화가 났을 때도 욕성을 사용하지 않는다.				
27	계속해서 나를 괴롭히는 사람은 스스로 한 대 얻어맞기쯤 청한다고 볼 수 있다.				
28	나는 내 뜻대로 되지 않을 때 자주 부추통해진다.				
29	나는 누가 나를 한나게 하면 그 사람에 대한 감정을 쉽게 떨친다.				
30	나는 종종 나 자신이 폭발하려고 하는 화약과 같다는 느낌을 갖는다.				
31	사람들이 나에게 호통칠 때 나도 맞서서 호통을 친다.				
32	나는 매우 흥분했을 때 누군가를 때릴 수 있다.				
33	나는 10살 이후로는 심하게 화를 내거나 울화통을 터트린 적이 없다.				
34	나는 화가 몹시 났을 때는 심한 말을 한다.				
35	나는 때때로 시비를 거는 것처럼 행동한다.				
36	나는 누가 래썬해서 혼내주어야 할 때일지라도 차마 그의 자존심을 상하게 할 수 없다.				
37	나는 누구하고나 자주 싸운다.				
38	나는 너무나 화가 나서 주위에 있는 물건을 집어 던져 부숴 버렸던 적이 있다.				
39	나는 거짓 헐박을 자주 한다.				
40	나는 다른 사람들에게 대한 나의 부족한 견해를 보통 내색하지 않는다.				
41	나의 권리를 지키기 위해 폭력을 써야 한다면 쓰겠다.				
42	나는 누가 나를 알잖아 보더라도 화내지 않는다.				
43	나는 논쟁할 때 소리를 높이는 경향이 있다.				
44	나는 나를 궁지에 빠지게 한 사람을 알면 그 사람과 싸운다.				
45	나는 사소한 일로는 불안해 하지 않는다.				
46	나는 유즈음 신경질을 조금 내는 편이다.				
47	나는 어떤 일에 반대하여 논쟁하기보다는 차라리 상대방의 견을 따른다.				
48	나는 화가 났을 때는 가쁜 책상을 내려친다.				

<부록 2. 심리극 프로그램>

제 1 회 자기 소개하기

1. 목표: 심리극에 대하여 이해하고 준비활동을 통하여 자기를 개방하고 행위표현을 할 수 있다.

2. 준비물: 명찰, 사인펜

3. 진행과정

1) 어색함 없애기

(1) 같은 사람끼리 모이기- 태어난 달, 좋아하는 계절, 좋아하는 색깔, 좋아하는 과목, 자기 가족과 비슷해 보이는 사람 등이 모여 간단히 그것에 대해 얘기를 나눈다.

(2) 손님 모셔오기- 원으로 앉고 빈자리를 하나 만든다. 그리고 그 빈자리의 사이에 있는 두 사람이 한 사람(손님)을 빈자리로 모셔온다. 그럼 다시 생긴 빈자리의 양옆에 있는 사람들이 다시 손님을 모셔온다. 이를 노래가 끝날 때까지 반복한다. 이러다 노래가 끝나는 순간 손님을 모셔오지 못한 사람이 벌칙을 받는다. (원의 크기에 따라 움직임 폭이 달라진다. 그리고 좀더 친밀감을 갖게 하기 위해서 두 사람이 서로 손을 잡고 손님을 모셔오게 한다.)

2) 오리엔테이션

(1) 심리극과 프로그램에 대한 설명- 심리극과 프로그램의 특징 (공격성과 관련됨), 회기, 날짜와 시간 등을 안내한다. 간단하고 명료하게 또 아동들이 이해할 수 있는 말로 풀어서 설명한다.

(2) 심리극을 하면서 지켜야 할 규칙- 지각·결석하지 않기, 다른 사람을 다치게 하지 않기, 밖에서 집단 안의 얘기하지 않기 등을 같이 정한다.

3) 자기소개하기

- 별칭을 지어 명찰에 써서 달게 한다. 마음에 와 닿는 사람과 두 명씩 짝을 지어서 서로 자기 소개를 한다. (이 상담을 지원하게 된 이유는 꼭 말하게 한다.)

- 전체 앞에서 서로 역할을 바꾸어 짝이 마치 자기인 것처럼 전체 구성원들에게 소개한다.

4)마음나누기- 오늘 경험을 나누고 구성원의 표현을 보면서 공감 이 가는 부분을 전한다.



제 2 회 역할 연습

1. 목표: 역할에 대해 이해하고 여러 가지 역할표현연습을 통하여 그 표현방법을 안다.

2. 준비물: 명찰, 천, 의자 5개, 북, 신문지 방망이 3개

3. 진행과정

1)행동 알아 맞추기- 전체 구성원을 두 팀으로 나누고 스피드게임 처럼 이름이 적힌 종이를 보고 그 연예인의 특징을 표현하여 정해진 시간 안에 많이 맞추게 한다.

팀원이 돌아가면서 특정한 사물을 말이 아니라 행동으로 표현하여 맞추게 한다.

2)인간 조각하기- 한 명은 조각가, 한 명은 흙덩어리가 되어 자신이 표현하고 싶은 것을 표현하는 것을 지원하는 사람이 나와서 인간 조각을 한다.(행동 알아 맞추기로 시간이 많이 지나서 지원자만 하도록 함)

2)역할연습

- 의자를 무대에 하나 놓고 의자에 누가 앉아 있는지 상상해 보도록 한다.

- 역할 연습에 대해 간략히 할 것을 얘기하고 1명의 지원자를 무대로 나오게 한다.

- 역할교대, 보조자아, 확장, 이중자아, 빈의자 기법 등의 기법들을 사용하고 이에 대해 간략히 설명하면서 지원자가 앞서 상상한 인물과 만나보도록 한다.

4)마음 나누기- 오늘 경험을 나누고 구성원의 표현을 보면서 공감 이 가는 부분을 전한다.

제 3 회 부정성 - 내가 남의 말을 듣지 않을 때

1. 목표: 상대의 말을 듣지 않고 반대되는 행동을 하게 되는 나를 감정정화하고 통찰한다.

2. 준비물: 명찰, 천, 의자 5개, 북, 신문지 방망이 3개

3. 진행과정

1)볼링놀이

- 한 명이 볼을 던지는 사람이 되고 나머지는 볼링핀이 된다. 던지는 사람이 자세를 취하면서 쓰러질 숫자를 말한다. 그 숫자만큼 넘어지면 넘어진 사람 중에 한 사람이 던지는 사람이 되고 맞지 않으면 다시 던진다.

2)주인공 선정과 행위표현

- 볼링핀이 되었을 때 쓰러지기 싫었던 경험을 떠올리면서 누가 부탁하거나 시키는게 엄청 싫었던 경험이 있는 사람은 손을 들어보게 한다.

- 그것을 갖고 극을 해보고 싶은 사람이 나오게 해 주인공을 정하고 구체화해 보고 싶은 감정과 행위표현을 맘껏 표현해 본다.

3)마음 나누기- 오늘 경험을 나누고 구성원의 표현을 보면서 공감이 가는 부분을 전한다.

제 4 회 흥분성 - 내가 흥분할 때

1. 목표: 쉽게 화를 내는 나를 감정정화하고 통찰한다.

2. 준비물: 명찰, 천, 의자 5개, 북, 신문지 방망이 3개

3. 진행과정

1) 단어 연상 게임

- 앞 사람이 말하는 것을 듣고 연상되는 단어를 말한다.

2) 악기를 치며 대화나누기

- 둘씩 짝을 짓고 북이나 장구중 한 악기를 정해 서로 치면서 상대의 흥분되는 마음을 느끼고 대화를 나뉜다.

3) 주인공 선정과 행위표현

- 악기를 치면서 느껴졌던 감정이나 떠올랐던 사람과 만나고 싶은 사람이 있으면 손을 들어보게 한다. 주인공을 정하고 구체화해보고 싶은 감정과 행위표현을 맘껏 표현해 본다.

4) 마음 나누기

- 오늘 경험을 나누고 구성원의 표현을 보면서 공감이가는 부분을 전한다.



제 5 회 폭력 - 내가 누군가를 때릴 때

1. 목표: 누군가를 때릴 때의 나를 감정정화하고 통찰한다.

2. 준비물: 명찰, 천, 의자 5개, 북, 신문지 방망이 3개, 색종이

3. 진행과정

1) 이야기 꾸미기

- 앞사람이 꾸민 이야기를 받아 자신이 이야기를 만들고 다시 뒷사람이 이야기를 꾸며간다.

2) 종이 눈싸움

- 색종이를 마구 구겨 종이 뭉치를 만들고 바닥에 떨어뜨린다.
- 둘씩 짝지어서 왼손을 서로 잡고 풍당풍당 노래에 맞춰 가위바위보를 하면서 이긴 사람이 진 사람의 손등을 때린다.
- 이러다가 디렉터가 “눈싸움”하고 외치면 흩어진 색종이 눈을 마구 던지며 눈싸움을 한다. 짝을 바꿔서 다시 한다.

3) 주인공 선정과 행위 표현

- 각자 의자를 하나씩 갖다 놓고 눈을 10개씩 가진 다음 의자에 자기가 때리고 싶은 사람이 앉아 있다고 연상한 다음 눈을 던지면 서 맞아야 하는 이유를 얘기하게 한다.

충분히 표현되지 못해서 미진함이 남아 있는 사람은 손을 들어보게 한 다음 주인공을 정하고 구체화해 보고 싶은 감정과 행위표현을 맘껏 표현해 본다.



4)마음 나누기

- 오늘 경험을 나누고 구성원의 표현을 보면서 공감이 가는 부분을 전한다.

제 6 회 언어적 공격성 - 내가 남을 욕하거나 말싸움할 때

1. 목표: 남을 욕하거나 말싸움할 때의 나를 감정정화하고 통찰한다.

2. 준비물: 명찰, 천, 의자 5개, 북, 신문지 방망이 3개

3. 진행과정

1) 공 주고 받으며 이야기 나누기- 물어볼 것이 있는 사람에게 공을 준 다음 질문을 한다. 답한 사람이 다시 공을 물어볼 것이 있는 사람에게 공을 준다.

2) 욕하기- 들썩 짝을 지은 다음 한 사람은 욕을 하고 다른 한 사람은 욕을 듣는다. 끝나면 교대한다.

3) 주인공 선정과 행위표현

- 욕을 하면서 욕을 들으면서 어떤 감정이 들었는지 나누면서 더 욕하고 싶은 욕구가 있는 사람은 손을 들도록 하여 주인공을 정하고 구체화해 보고 싶은 감정과 행위표현을 맘껏 표현해 본다.

4)마음 나누기- 오늘 경험을 나누고 구성원의 표현을 보면서 공감 이 가는 부분을 전한다.



제 7 회 간접적 공격성 - 내가 누군가를 헐담하거나 빠지거나 짓궂은 장난을 할 때

1. 목표: 누군가를 헐담하거나 빠지거나 짓궂은 장난을 할 때의 나를 감정정화하고 통찰한다.

2. 준비물: 명찰, 천, 의자 5개, 북, 신문지 방망이 3개, 즐거운 음악

3. 진행과정

1) 의자빼기 게임

- 의자를 하나 빼놓고 모두 의자에서 일어서서 의자 주위를 돈다.
즐거운 음악이 멈추면 의자에 앉는다. 맨 나중까지 남은 사람이 다른 구성원들에게 짓궂은 벌칙을 준다.

2) 주인공선정과 행위표현

- 누군가를 험담하거나 빠지거나 짓궂은 장난을 했던 경험을 떠올려보게 한다. 주인공이 되어 무대에서 드라마를 하고 싶은 사람은 손을 들게 한다. 주인공을 정하고 구체화해 보고 싶은 감정과 행위 표현을 맘껏 표현해 본다.

3)마음 나누기

- 오늘 경험을 나누고 구성원의 표현을 보면서 공감이 가는 부분을 전한다.



제 8 회 - 마무리하기

1. 목표: 그 동안 경험을 정리하고 집단을 마무리한다.
2. 준비물: 명찰, 천, 의자 5개, 북, 신문지 방망이 3개, A4용지 18장

3)진행과정

1) 문장완성하기- A4용지에 <나의 지금 마음은 ~하다. 지금까지 심리극을 하면서 가장 좋았던 것은 ~이다. 끝나면서 아쉬운 것이 있다면 ~이다. 이번 시간에 꼭 하고 싶은 것이 있다면 ~이다.>의

문장을 하나씩 완성하게 한 다음 돌려가면서 읽어본다.

2) 지금까지의 겪은 느낌들을 상징적으로 표현해보기

- 지금까지의 겪은 느낌들을 말이 아니라 몸, 천, 악기 등을 이용하여 표현해본다.

3) 마음의 선물하기

- A4용지 맨 위에 자신의 이름을 쓰고 돌리면서 이름이 적힌 사람에게 주고 싶은 마음의 선물을 그리게 한다. 다 돌린 다음 개인들에게 돌려준다.

4) 사후검사- 공격성 검사를 다시 실시한다.

