



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](#)

김 정 규 교수지도  
박사학위 청구논문

[그림상황카드]에서 나타나는  
청소년들의 반응패턴 분석

2015

성신여자대학교 일반대학원

심 리 학 과

김 진 아

[그림상황카드]에서 나타나는  
청소년들의 반응패턴 분석

김 정 규 교수지도

이 논문을 박사학위논문으로 제출함

2014년 10월

성신여자대학교 일반대학원

심리학과

김 진 아

# 인 준 서

김진아의 박사학위논문으로 인준함

2014년 10월

심사위원장 김명선 (인)

심사위원 김정규 (인)

심사위원 채규만 (인)

심사위원 김명식 (인)

심사위원 조영일 (인)

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

본 논문은 계슈탈트 관계성 향상 프로그램의 도구인 [그림상황카드]가 진단 도구로서 유용성이 있는지를 밝히고자 하는 첫 번째 연구로, 청소년들이 [그림상황카드]에서 전형적으로 보이는 반응패턴이 무엇인지를 확인하였다. 총 62장의 그림상황카드를 20장 혹은 22장씩 3등분을 하여, 남녀 고등학생 12명에게 총 20장 내지 22장의 카드를 제시하고 반구조화된 면담을 실시하였다. 연구 참여자는 총 36명의 고등학생이며, 18명은 우울 집단이었고, 18명은 일반 집단이었다.

면담한 자료는 모두 전사하였고, 전사한 자료를 연역적 질적 내용분석으로 분석하였다. 계슈탈트 심리치료 이론 및 계슈탈트 관계성 향상 프로그램의 이론에 근거하여, 사전에 두 가지 분석 범주를 설정하였다. 첫 번째 범주는 카드를 분류하는 범주로, 개발자가 제안한 7가지 범주인 가족, 학교, 일, 일탈, 사랑, 관계 갈등, 질병이었다. 두 번째 범주는 그림지각과 개인배경으로, 총 62장의 각 카드 내에서 드러나는 개인 반응을 분석하기 위한 범주이다.

자료 분석 결과, 첫 번째 범주인 카드 범주 7가지가 확인되었다. 7가지 중 ‘관계 갈등’ 범주는 ‘관계’ 범주로 범주명을 변경하였다. 총 62장의 카드는 가족 범주 26장(42%), 학교 범주 9장(15%), 일 범주 8장(13%), 일탈 범주 2장(3%), 사랑 범주 5장(8%), 관계 범주 10장(16%), 그리고 질병 범주 2장(3%)으로 분류되었다. 또한, 그림지각 및 개인배경에 근거하여 총 62장의 카드를 분석하고 각각 표로 제시하였다. 개별 카드 분석 결과에서는 전형적인 그림지각과 다른 반응, 즉, 특이한 반응패턴에서 내담자의 투사가 반영되곤 하였으며, 투사된 반응은 내담자의 주제가 될 가능성이 높았다.

추가로 우울 청소년과 일반 청소년 간의 반응차이도 살펴보았다. 연구 결과, 우울 청소년은 일반 청소년들에 비해서 부모 갈등 상황과 소외감이 주제인 카드에서 동일시하는 경향이 유의미하게 높게 나타났다.

본 연구는 청소년을 대상으로 [그림상황카드]를 진단 도구로서 활용할 수 있는 지침을 제공하는 첫 번째 연구이다. 각 카드에 대한 청소년들의 전형적인 반응패턴을 확인하였고, 그림지각과 개인배경을 활용하는 방법을 제안하였다. 또한, 우울 청소년을 좀 더 쉽게 변별할 수 있는 카드를 확인하였다. 본 논문을 통해서, 상담 동기가 가장 저조한 청소년들의 내적 갈등을 이해하기 위한 도구로 [그림상황카드]가 유용하게 활용되기를 기대한다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론	1
1. 연구 필요성 및 목적	1
2. 이론적 배경	7
1) 게슈탈트 치료, 반복회기 게슈탈트 및 진단	7
2) 게슈탈트 관계성 향상 프로그램과 그림상황카드	11
3) 스토리텔링 검사와 그림상황카드	18
4) 청소년 우울 및 투사검사	26
II. 연구 방법	30
1. 연구 설계	30
2. 연구 참여자	31
3. 연구자 훈련 과정	32
4. 자료 수집 방법 및 절차	33
5. 자료 분석	35
6. 연구 결과의 타당성 확보	39
III. 연구 결과	42
1. 카드별 분석결과	42
1) 카드 내용	42
2) 7가지 범주에 근거한 분류	45
3) 그림지각 및 개인배경	49
4) 범주에 따른 청소년의 미해결 과제	116

2. 우울 집단과 일반 집단 간 비교 .....	127
1) 피셔 정확 검정 .....	127
2) 우울과 일반 집단의 미해결 과제 .....	130
IV. 논의 .....	132
V. 제언 및 한계점 .....	143

참고문헌

ABSTRACT

부    록

# I 서론

## 1. 연구 필요성 및 목적

게슈탈트 관계성 향상 프로그램(Gestalt Relationship Improvement Program; 이하 그립GRIP)(김정규, 2010)은 게슈탈트 심리치료의 철학적 기반을 가지고 한국 문화 및 상황에 맞추어 개발된 심리치료 및 진단 도구이다. 그립 도구 중 하나인 [그림상황카드]는 다양한 사회적 상황을 담은 총 62장의 카드로, 진단 및 치료를 목적으로 개발되었다. [그림상황카드]의 개발 목적이 진단 및 치료에 있지만, 치료 효과에 대한 검증연구가 풍부한 반면(고하나, 김정규, 2011; 김미연, 2011; 서명규, 김정규, 2012; 석미란, 2011; 이지현, 김정규, 2014), 진단 도구로서의 유용성 연구는 전혀 이루어지고 있지 않다. 본 연구는 상담 장면에서 자주 사용되는 [그림상황카드]가 상담 초기에 내담자를 진단할 수 있는 도구로서 활용방법을 모색하는 면에서 의의를 찾고자 한다.

현재 임상현장에서 심리치료와 진단을 위한 심리평가가 유기적으로 연결되어 이루어지지 못하고 분리되어 진행되는 경우가 많다. 하지만, 실제 상담 과정 중에서 심리치료와 심리진단은 같이 병행되어야 하는 작업이다. 정확한 진단은 치료적 방향을 정해주면서 치료를 촉진시킬 수 있다. 또한, 심리치료 과정 중에도 내담자의 자아 기능, 적응패턴 등에 대한 진단적인 작업이 꾸준히 이루어지는 것이 치료적 작업에 도움이 된다. 심리치료를 위한 진단은 ‘정신장애의 진단 및 통계 매뉴얼(Diagnostic and Statistic Manual of Mental Disorder; DSM)’에 근거한 진단체계를 넘어서는 것으로, 단순히 정신과적 진단명이 무엇인지 확인하는 것 이외에 내적인 상태나 역동을 이해하는 것이다.

진단에 대해서 계슈탈트 상담자들은 정신과적 용어를 전혀 받아들이지 않고 거부하는 입장을 가진 사람으로부터 성격장애를 계슈탈트 상담 이론과 연관시켜 아주 복잡하고 정교한 체계를 만들어내는 사람들에 이르기까지 매우 다양하다. 전통적인 입장에서, 계슈탈트 상담자들은 정신과적 진단명으로 환자를 명명하는 것 자체가 환자를 비인간화한다고 생각하여 정신과적 진단을 거부하여 왔다(Clarkson, 1999/2010, pp. 61). 하지만, 현재 계슈탈트 심리치료자들은 인간 행동에서 반복되는 자기 파괴적 패턴들을 인식하는 것은 중요하다고 보면서, 진단에 대한 안목을 갖고 이를 적절하게 활용하는 것에 대한 중요성을 제기해 왔다(Yontef, 1993/2008, pp. 452). 그렇지만, 내담자를 평가할 경우 단순히 진단명을 부과하기보다는, 묘사적이고 현상학적으로 내담자에 대해 기술하면서 진단에 대해 융통성 있는 태도를 유지하는 것을 강조하여 왔다(Joyce & Sills, 2001/2010, pp. 94). 이러한 맥락 내에서, 계슈탈트 심리치료에서는 내담자가 ‘현재 순간에 어떻게 행동하는지’를 파악하는 것이 기본 진단 과정이라 언급하면서, ‘내담자의 주제, 그리고 반복적인 패턴’을 파악하는 것이 계슈탈트적 진단이라고 제시하였다.

기존의 종합심리평가 도구 중에서 ‘지금-현재’의 내담자 실제 상황을 가장 잘 반영하는 도구는 주제통각검사(Thematic Apperception Test)이다(이우경, 이원혜, 2012, pp. 345). 주제통각검사는 1935년 Morgan과 Murray에 의해서 발표된 이후로 가장 대중적인 인기를 얻고 있는 검사로, 30장의 그림 카드와 1장의 백지 카드로 구성이 된다. 현재 활용되고 있는 주제통각검사 도판은 처음 만들어진 세트가 아닌, 1935년부터 사용된 세 번째 세트이다(박경, 2001). 주제통각검사 개발 이전에도 그림을 통해서 내담자를 이해하려는 시도가 다양하게 있어 왔으며, 주제통각검사가 대중적으로 많이 사용되고 있는 중에도 연령 및 문화에 맞춰 고안된 여러 종류의 그림

검사들이 개발되었다. 하지만, 국내임상현장에서는 서구 문화권에서 개발된 주제통각검사의 도판을 변형 없이 그대로 활용하고 있으며, 한국 상황에 맞추어서 개발된 그림 도판은 없는 상황이다. 신동균(1989, pp. 134)은 ‘주제통각검사에 등장하는 인물이 우리나라 사람이 아니라는 것이 큰 문제임은 사실이다.’ 라고 언급하면서 한국 문화권에 맞는 인물과 상황으로 제작된 그림카드가 필요함을 피력하였다. 물론, 주제통각검사가 한국에 들어온 초기에 타당화 연구가 있기는 하지만(전용신, 1979), 30년 이상 후속 연구는 이루어지지 않고 있어, 현재 한국 상황에서 그대로 적용되는 것에 대한 문제는 여전히 남아있다. 상대적으로 외국에서는 히스패닉이나 흑인에게 백인을 대상으로 구성된 기존의 주제통각검사를 적용하는 것이 적절한지에 대한 의문이 제기되었다. Costantino, Malgady, 및 Vazquez(1981)은 주제통각검사서 언어적 표현 부족이 언어능력의 문제이기보다는 문화적 차이로 인한 것임을 증명하였다. Costantino와 Malgady(1983) 역시 주제통각검사와 히스패닉 문화를 반영한 새로운 검사도판을 흑인, 백인 및 히스패닉 아동들에게 실시하여, 흑인과 히스패닉 아동들이 기존의 주제통각검사보다 새로운 검사 도판에서 훨씬 더 표현을 많이 하고 있음을 확인하였다. 이러한 연구에 근거하여 인종 및 시골 혹은 도시의 문화가 반영된 검사 도판인 테매스(Tell-Me-A-Story; TEMAS)(Costantino, Malgady, & Rogler, 1988)가 개발되었다. 아동 청소년들을 위해서 개발된 아동용 로버츠 통각 검사(Roberts Apperception Test for Children) 역시도, 새로 개정된 2판에서는 인종별 버전을 세분화해서 제시하고 있어(Roberts, 2005), 서구에서는 인종 문화적 환경이 반영된 검사 도판이 적극적으로 활용되고 있다.

[그림상황카드]는 등장인물이 동양인이며 왕따나 입시문제 등 다양한 한국적 상황에 맞추어서 그림자극이 개발되어, 주제통각검사서 제기되는

문화적 차이에 대한 문제를 보완할 수 있는 그림 도구이다. 주제통각검사와 마찬가지로 [그림상황카드] 역시 일종의 투사 검사 혹은 스토리텔링 검사로 분류될 수 있다. 스토리텔링 검사(Storytelling Test) 혹은 투사적 기법(Projective Technique)으로도 불리는 이러한 심리평가 방식은 여러 가지 상황에 대한 자극(그림, 인형 등)을 제공하고, 이야기를 완성하도록 요구한다. 이야기를 구성하는 과정을 통해서, 내담자 혹은 피검자들은 자신의 사고과정 및 문제해결 전략을 보여준다(Teglasi, 2001, pp. 1-24). 기본 가정은 “투사적 가정, 즉, 주어진 자극을 지각하고 조직화할 때 개인의 특정 욕구, 동기, 감정, 지각 양식, 인지적 구조가 이야기 구성에 영향을 미친다.”는 것이다(Frank, 1948; Teglasi, 2001에서 재인용). 스토리텔링 검사의 가장 큰 강점은 다른 지필 검사로는 측정할 수 없는 풍부하고 복잡한 정보를 제공할 수 있다는 점과 스트레스 상황에서 내담자의 자원을 평가하는데 유용하다는 점이다. 또한, 내담자가 언어로 표현할 만큼 충분히 자각하지 못하는 측면 역시도 측정할 수 있는 장점이 있어, 경험이 풍부한 임상가에게는 매우 유용한 정보를 제공한다. 특히, 상담에 대한 동기가 부족하고 자기표현이 원활하지 않은 청소년들에게는 진단 도구이면서 치료적 개입의 첫 단계로서 [그림상황카드]를 활용하는 것이 유용할 것으로 기대된다.

위에서 제기한 점들을 고려한다면, [그림상황카드]는 진단 도구로서 장점이 매우 많다. 첫째, 계슈탈트 진단의 주된 목적인 ‘지금-여기’의 상황을 이해하는데, [그림상황카드]와 같은 스토리텔링 검사가 무엇보다 유용하다. 같은 종류의 스토리텔링 검사인 주제통각검사는 개발 초기에 ‘성격 엑스레이’라고 불리면서 내담자 고유의 핵심 주제가 드러날 수 있다고 판단되어 많이 활용이 되었다(이우경, 이원혜, 2012, pp. 346).

두 번째로는 한국에서 개발된 유일한 그림자극이라는 점이다. 등장인물

이 한국 사람이며, 한국의 다양한 현실, 예를 들어, 입시나 왕따 문제 등이 충분히 반영되어 있다. 수검자가 속한 문화적 특성이 반영된 자극이 성격 평가에 필수적이라는 연구 결과처럼(Costantino & Malgady, Jenkins, 2008), 국내의 현실을 반영한 [그림상황카드]에 수검자들이 좀 더 쉽게 감정 이입을 하고 동일시할 수 있을 것이다.

세 번째 부분은 다른 그림투사검사에 비해서 색채가 있다는 점이다. 색채는 투사적 자극의 지각에 영향을 주며(Murstein, 1963), 색채와 형태의 통합은 정서적 성숙 및 인지적 조직화의 지표로 고려되기도 한다(Siipola, 1950). 1950년대 이후에 몇 선행 연구들은 색채가 있는 주제통각검사가 언어적 유창성을 좀 더 증진시키고, 임상 집단과 정상 집단 간의 변별을 좀 더 정확하게 한다고 주장하였다(Brackbill, 1951; Murstein, 1963).

본 논문은 [그림상황카드]의 진단 도구로서의 유용성을 평가하기 위한 첫 번째 연구이다. 진단 도구로 검증하고 임상적 타당도를 확인하기 위해서는 많은 연구가 이루어져야 한다. 가장 먼저 총 62장 카드 중 진단에 적합한 카드를 선별하는 작업이 필요하겠으며, 각 카드의 주된 의미를 파악하고 여러 임상 집단에서 이를 검증하는 동시에, 다양한 임상집단 간의 차별성이 무엇인지를 파악할 수 있어야 할 것이다. 본고에서는 연구의 시발점으로, [그림상황카드]에서 드러나는 반응패턴을 살펴보고자 한다. 질적 내용분석을 통해 각 카드의 의미를 파악하여, 카드 개발자의 의도대로 반응이 드러나는지를 검증하는 한편 진단에 유용한 카드를 제시하고자 한다.

[그림상황카드]가 모든 연령대를 대상으로 개발되어 다양한 연령대에 활용할 수 있지만, 본 연구에서는 상담 동기가 부족하고 상담 장면에서 언어표현이 제한적인 청소년을 대상으로 하였다(김미선, 윤미선, 2010). 한국의 입시나 경쟁 등 스트레스가 가중되는 현실에 청소년 우울이 증가하고 있고 이에 대한 다양한 상담 정책이 개발되고 있는 상황에서, 청소년 상담의

초기 진단에 [그림상황카드]가 활용될 수 있는 방안을 모색하고자 한다(구본용, 김택호, 2009). 특히, 청소년들이 흔히 경험하는 우울을 [그림상황카드]를 통해서 변별할 수 있는지를 확인하고자 하였다. 남녀 청소년들에게 사전에 자기보고식 우울증 검사를 실시한 이후, 우울 청소년과 일반 청소년에게 [그림상황카드]를 활용하여 반구조화된 면담을 실시하였다. 면담 자료를 모두 전사하고 질적 내용분석을 통해 그림카드의 전형적인 반응패턴을 확인하였다. 또한, 우울 청소년과 일반 청소년간의 반응 내용에서 차이를 확인하여, 실제 임상장면에서 우울 청소년을 변별할 수 있는 지침 제공에 의의를 두고자 한다.

본 논문의 목적은 다음과 같다.

첫째, 청소년들에게 드러나는 [그림상황카드]의 주제가 무엇인지 내용 분석을 한다.

1) 각 카드의 전형적인 반응패턴을 파악하여, 그림지각의 준거를 제공한다.

2) 각 카드에서 드러나는 청소년의 미해결과제, 즉, 주제를 파악한다.

둘째, [그림상황카드]에서 우울 청소년과 일반 청소년 간에 차이가 나타나는지를 확인한다.

1) 우울 청소년이 일반 청소년보다 부정적으로 그림을 지각하는지 살펴본다.

2) 우울 청소년과 일반 청소년이 [그림상황카드] 내용 측면에서 어떠한 특성을 보이는지를 확인한다.

## 2. 이론적 배경

### 1) 게슈탈트 치료, 반복회귀 게슈탈트 및 진단

게슈탈트 치료는 Fritz Perls와 Raura Perls, 그리고 Paul Goodman에 의해서 1940년대에 창안한 현상학적-실존적 치료다(Yontef & Jacobs, 2014, pp. 299). 독일어인 게슈탈트(Gestalt)라는 말은 모양, 패턴, 전체 형태 등의 다양한 개념을 포함한 용어로, 게슈탈트 상담은 내담자의 분리된 부분을 통합하면서 전체성을 발견하도록 하는 것을 말한다(Clarkson, 1999/2010, pp. 21~22).

게슈탈트 치료는 정신 분석에 대한 반작용과 함께 성장하고자 하는 인간 능력에 대한 기본적인 믿음에 뿌리를 두면서 나타나기 시작했다(Yontef, 1993/2008, pp. 25). 정신분석이 ‘무의식의 의식화’를 목표로 하는 반면, 게슈탈트 심리치료는 무의식의 존재를 인정하면서도 내담자와 좀더 수평적인 관계에서 의식에 초점을 맞추는 치료 방법이다. 방법론에서도 정신분석이 자유연상을 주된 치료 방법으로 활용했다면, 게슈탈트 심리치료는 치료자의 적극적 현전(presence)을 이용하는 대화적 방법을 중요시했다(Yontef, 1993/2008, pp. 243). 게슈탈트 치료는 치료자들과 환자들에게 알아차림의 현상학적 방법을 가르친다. 알아차림의 현상학적 방법에 의하면, 지각하고 느끼고 행동하는 것은 전통적인 심리치료에서 활용하는 방법인 해석이나 기존의 태도를 바꾸는 것과는 다르다. 치료의 목표는 내담자가 자신이 무엇을 하는지, 그것을 어떻게 하고 있는지, 그리고 자신을 어떻게 변화시킬 수 있는지를 알아차리게 되는 동시에, 자신을 수용하고 소중히 여기는 것을 배우는 것이다.

게슈탈트 치료는 극단적인 생태학적 이론으로, 환경과 분리되어 유기체

를 따로 떨어뜨려서 보는 것은 의미가 없다고 하면서, 전체 장(field)을 중요시한다(Yontef & Jacob, 2014, pp. 309). 심리학적으로, 내담자는 사회적 관계라는 환경의 한 부분으로 한 개인을 대인관계와 분리시켜서 보는 것은 의미가 없다. 자기는 관계 내에서의 자기(self-in-relation)이다. 게슈탈트 치료에서 장은 경계들(boundaries)에 의해서 구분된다. 접촉 경계는 서로를 연결하기도 하면서 분리하기도 하는 이중적인 기능을 한다. 자기는 개인의 접촉체계로, 환경과 유기체의 접촉 경계 내에 위치를 하며, 접촉 경계들이 변하는 곳에 자기가 존재를 하면서 활동 중인 자기가 된다(김영주, 2014). 효과적인 자기조절은 해로운 것과 이로운 것이 무엇인지를 명확하게 자각하고, 적절하게 접촉을 유지하는 것이다.

인간이 근본적으로 건강하며, 균형과 건강 및 성장을 추구하는 존재라는 것이 게슈탈트 심리치료 이론의 기본 개념으로, 치료 작업은 자기실현의 과정을 막는 장애와 장벽, 방해물 제거를 촉진시키는 것이다(Clarkson, 1999/2010, pp. 92-99). 유기체의 자기실현을 막는 방해물을 게슈탈트 치료에서는 접촉경계혼란(contact boundary disturbance)이라고 한다. 건강한 사람인 경우, 새로운 욕구가 적절하게 충족되고 나면 유기체의 주기가 자연스럽게 반복이 된다. 이러한 지속적 흐름은 유기체적 단일체로서 ‘게슈탈트’가 형성된다는 것을 의미한다. 하지만, 상황이 여의치 않아서 욕구를 충족시키지 못하게 되면, 그 욕구는 미해결된 상태로 남게 된다. 이러한 미해결 상태가 반복되고, 유기체가 자연스러운 욕구 충족 방식을 포기하게 되면, 왜곡되고 병리적인 방식이라 하더라도 전체를 완결하고자 하는 인간의 기본적 특성으로 인해, 게슈탈트가 병리적인 방식으로 고정(fix)이 된다. 접촉경계혼란은 유기체와 환경의 경계선에서 창조적인 자아가 건강하게 기능하는 것을 방해하는 ‘고착(fixation)’ 때문에 일어난다. 고통스러운 상황 하에서 일시적인 접촉차단은 상당히 기능적일 수 있다. 하지만, 이러

한 기제가 만성적이고 부적절하게 사용되어, 상황에 맞지 않게 반복되는 경우에는 이를 신경증적인 것으로 보았다.

‘미해결 과제(unfinished business)’는 에너지가 어떻게 차단되고, 방해 받는지를 설명하는 게슈탈트 접근의 핵심 개념이다. 내담자의 미해결과제를 이해하고 전경으로 떠올리며, 게슈탈트를 완성하도록 도와주는 것이 게슈탈트 심리치료에서의 치료 방법이다. 최근에 김정규(인쇄중)는 ‘게슈탈트 심리치료’ 개정판에서 미해결 과제를 완결하기 위한 내담자들의 행동 동기에 대해서 관심을 가지면서 이를 ‘반복회귀 게슈탈트(recurrent gestalt)’라 명명하였다. ‘반복회귀 게슈탈트’는 미해결과제를 해결하기 위한 목적에서 반복적으로 추구되는 행동 동기로, 기존에 널리 알려진 개념인 ‘고정된 게슈탈트(fixed gestalt)’와 유사하다. 하지만, 김정규는 고정되었다는 것은 다른 게슈탈트 형성이 불가능하다는 것을 의미하지 않고, 단지 특정 미해결주제가 반복해서 나타날 뿐이며, 그것 또한 상당히 유동적이기 때문에, 반복회귀 게슈탈트라는 개념이 더 낫다고 주장하였다.

내담자의 ‘반복회귀 게슈탈트’는 행동동기로서, 상담의 중요한 ‘주제(theme)’가 되며, 게슈탈트 진단, 즉, 치료의 첫 단계에서 파악해야 하는 것이다. 주제는 시간, 공간과 맥락을 넘어 거의 변하지 않는 특징적이고 독특한 행동방식이며 패턴화된 관계방식이다. 이와 같은 패턴화된 관계 방식을 정확하게 파악하는 작업이 선행된 이후 상담자는 내담자에 대해 충분히 이해하고 치료적 개입을 할 수 있게 된다. 다음은 김정규(인쇄중)가 ‘게슈탈트 심리치료’ 개정판에서 제안한 주제 파악 방법이다. 게슈탈트 치료 과정 중에 주제를 찾는 과정은 총 4가지로, 1) 이야기 속에서 발견하는 방법, 2) 내담자 스스로 제안하는 방법, 3) 내담자 행동관찰을 통해 발견하는 방법, 그리고 4) 마지막으로 그림도구를 통해서 발견하는 방법이다.

첫 번째 ‘이야기 속에서 발견하는 방법’은 자연스럽게 내담자의 이야기를 들으면서 내담자의 미해결된 정서에 초점을 맞추어 탐색을 하면서 미해결 정서에 접촉을 할 수 있도록 도와주는 것이다. 미해결 정서들은 비슷한 패턴으로 반복이 되며 결과적으로 내담자의 주제와 연결되어 있다. 두 번째는 ‘내담자 스스로 제안하는 방법’으로, 구체적으로 내담자가 자신의 문제를 명료화해서 말하는 경우이다. 치료가 진행된 경우에 많이 나타나며, 내담자가 제안한 문제가 정말 주제가 되는지를 먼저 살펴보는 작업을 하는 것이 필요하다. 내담자의 문제를 구체적으로 예를 들어 설명하도록 하면서, 공감적으로 탐색을 하게 되면, 문제가 명료해지면서 내담자와 치료자가 함께 객관적으로 문제를 바라볼 수 있게 된다. 세 번째는 ‘내담자의 행동관찰을 통해 발견하는 방법’이다. 내담자들은 무의식적으로 끊임없이 자신의 주제를 드러낼 수밖에 없으며, 그것은 지금-여기의 행동으로 드러나게 된다. 따라서, 지금-여기의 행동을 주의 깊게 관찰하게 되면, 그 행동은 내담자의 주제와 관련이 있게 된다. 네 번째는 ‘그립도구를 통해서 발견하는 방법’이다. 그립도구들은 내담자의 저항을 줄이면서 자연스럽게 스토리텔링을 이끌어내게 된다. 치료자는 이러한 자극에 대한 내담자의 반응들 가운데 반복된 패턴을 찾아냄으로써 주제를 발견하도록 도와줄 수 있다. 기존의 진단 방법과는 달리 일상적 대화나 놀이를 하는 분위기에서 편안하게 진행되므로, 내담자는 덜 방어적인 자세로 임하게 된다.

내담자들이 보이는 주제들은 ‘반복회귀 계슈탈트’의 작용으로 인해 나타나는 것이며, 모든 주제는 미해결과제가 현재에 영향을 미치면서 나타나는 현상이다. 따라서 주제의 배후에는 과거의 좌절경험들이 있으며, 그것이 지금-여기에서 살아 움직이면서 표현되는 것이다(김정규, 인쇄중). ‘반복회귀 계슈탈트’를 이해하고, 그 배경의 미해결 과제를 이해하는 것

이 바로 게슈탈트 진단으로서, 우리가 흔히 알고 있는 진단, 즉, 정신과적 진단체계와는 차이가 있다. 물론, 정신과적 진단을 잘 이해하는 것은 치료적 개입에 매우 중요하다. 특히, 사고 장애 등의 정신증적인 문제가 있는 경우에, 약물 치료 등이 선결조건으로 작용하기 때문에, 이러한 진단에 대해서도 잘 이해하고 있어야 한다. 하지만, 게슈탈트 진단은 치료적 개입을 위해 진단으로, Yontef(1993/2008, pp. 452)가 언급한 인간적 진단이다. Yontef는 진단을 위한 진단은 치료에 도움이 되지 않는다고 하였으나, 반 진단적인 편향에 대해서도 견지를 하면서 훌륭한 진단이 게슈탈트 치료의 필수적이며 불가결한 부분이라고 주장하였다.

## 2) 게슈탈트 관계성 향상 프로그램(Gestalt Relationship Improvement Program: 그림GRIP)과 그림상황카드(Picture Situation Card)

게슈탈트 관계성 향상 프로그램(Gestalt Relationship Improvement Program; 그림GRIP)(김정규, 2010)은 구조화된 심리치료 및 진단을 위한 도구이다. 그림 개발자인 김정규는 수십 년간의 임상경험을 통해서 언어만을 사용한 심리상담의 한계에 대해서 통감하면서 여러 가지 놀이나 예술 치료 매체 활용에 관심을 가지게 되었다. 다양한 예술 매체가 포함된 그림은 언어적 표현이 제한되는 아동이나 정서적으로 심하게 억압된 내담자들을 돕기 위한 방안으로 개발되었다. 물론, 기존에 활용되는 예술 치료 매체가 있지만, 이는 외국 것을 단순하게 번안한 경우가 많아서, 한국적 상황에 적합하지는 않다(신동균, 1989). 반면, 그림은 한국에서 오랜 임상경험을 가진 개발자가 한국 내담자의 특성 및 사회적 현상을 포함시키고, 게슈탈트 심리치료라는 이론적 기반을 바탕으로 고안하였다.

게슈탈트 치료에서는 인간을 환경과의 관계성 또는 연결성 (connectedness) 속에서만 온전히 성장하고 자기를 실현할 수 있는 존재로 이해하며, ‘관계성 향상 프로그램’은 관계성 증진을 통한 치료적 개입을 촉진시키고자 하는 맥락에서 개발되었다(김정규, 2010, pp. 15-17). 그림에서 말하는 ‘관계성’의 개념은 통상적으로 사용하는 ‘대인관계 능력’보다 훨씬 넓고 포괄적인 의미이다. ‘그림의 관계성’은 개인이 자신의 신체와 정서, 욕구, 생각, 지각, 상상을 억압하지 않고 잘 알아차릴 뿐만 아니라, 그것들을 타인과의 대화적 관계성 속에서 적절히 표현할 수 있도록 하는 것을 의미한다. 또한 타인을 왜곡하지 않고 있는 그대로 잘 알아차리고 이해하며, 타인과 공감적으로 교류하며 소통할 수 있고, 나아가서 사회적, 문화적 및 자연적 환경과도 유기적이고 효율적인 접촉을 할 수 있는 것이 그림에서 언급하는 관계성에 포함된다.

김정규(2010)는 그림의 매뉴얼에서 그림 및 그림상황카드의 활용방법에 대해서 제시를 하였다. 다음은 이를 요약한 것이다. 그림은 1부, 2부, 3부로 나뉜다. 1부는 ‘알아차림 연습’이고, 2부에서는 기존의 예술 매체들을 게슈탈트 치료적 관점에 근거하여 재구성하였다. 3부는 새롭게 개발된 그림 도구이다. ‘알아차림이 게슈탈트 치료의 유일한 목표이며, 필요한 모든 것’이라고 할 정도로, 알아차림은 게슈탈트 치료의 가장 기본 토대가 되고 있다. 1부에서 제시되는 알아차림은 주로 모든 치료적 과정의 도입부로 활용이 될 수 있으며, 신체, 소리, 생각 등 현상 알아차림을 1단계로 시작하면서, 총 6단계로 진행이 된다. 각 단계를 좀 더 소개를 하면, 2단계는 생각과 감정 및 신체의 상호연결성에 대한 알아차림이며, 3단계는 타인과의 관계성 속에서의 알아차림, 4단계는 대화 속에서의 알아차림과 교류에 대한 연습이며, 5단계는 대화 과정 속에서 공감적 교류이며, 6단계에서는 대화 과정을 통한 미해결 과제의 해결 연습이다.

알아차림 연습 이후에, 2부에서는 기존의 다양한 예술적 기법을 통해서 좀 더 깊이 있는 자기 탐색과 자기 발견, 그리고 상호작용 및 상호피드백을 증진시키게 된다. 2부에 소개된 그림의 기법들에는 어린 시절 집 그리기, 나무 되어보기, 집 가구 되어보기, 가족 상징작업, 찰흙 작업, 플라쥬 작업, 집단 그림, 집단 환상, 집단 동물인형놀이 등이 있다.

마지막으로 3부에는 새롭게 개발된 그림 도구가 소개된다. 이는 총 5가지로 [마음자세카드], [그림상황카드], [감정단어카드 및 감정단어장], [그림가족인형], 그리고 [그림보드게임]이다. [마음자세카드]는 65가지의 긍정적인 마음자세들을 그림 캐릭터와 함께 카드로 제작한 것들로, 긍정적인 가치관 형성, 내사(introjection)와 관련된 작업, 대인관계 상호작용 등 다양한 목적을 위해서 활용될 수 있다. [감정단어카드 및 감정단어장]은 우리말의 감정단어 250여개를 행복한 감정, 화난 감정, 두려운 감정, 슬픈 감정, 우울한 감정의 5가지 범주로 나누어 정리하였다. 게슈탈트 치료에서는 정서를 매우 중요시하는 바, [감정단어카드 및 감정단어장]을 활용한 정서 알아차림과 정서표현 놀이는 그림의 주요 메뉴 중 하나이다. [그림가족인형]은 부모, 형제자매로 구성된 6가지 봉제인형이다. 이 인형은 내담자 행동 진단, 상담주제 탐색, 정서접촉 작업, 미해결과제 작업, 자아 존중감 향상, 그리고 자기개방과 상호작용 촉진 등의 목적으로 개발되었다. [그림보드게임]은 보드 게임을 통하여 즐거운 분위기에서 내담자들의 자기 개방과 상호작용을 가능하도록 도와줄 수 있다.

본 연구에서 주요 초점이 되는 [그림상황카드]에 대해서는 좀 더 자세하게 살펴보겠다. 카드는 총 62장이며, 사이즈는 12cm×12cm이다. 주요 등장인물은 동물이 아닌 사람이며, 기존의 무채색이었던 검사와 달리 색채가 있다. 그림자극들은 주제통각검사보다는 훨씬 명확한 상황이며, 한국적 배경을 중심으로 다양한 상황들이 제시된다(김정규, 2010, pp. 134-135). 주인

공은 아동(12장), 청소년(16장), 성인(16장) 및 복합(18장)으로 다양화하였으며, 주제 역시도 가족관계, 학교, 일, 일탈행동, 사랑, 관계 갈등, 질병 등 삶의 전반적인 영역을 모두 포괄하고 있다.

김정규(2014, 7, 26, 개인서신)는 [그림상황카드]의 제작 배경을 다음과 같이 밝히고 있다:

“치료과정에서 내담자에게 다루고 싶은 문제 또는 주제를 물으면 대답을 잘 못하는 경향이 있다. 특히 아동, 청소년들의 경우 이런 경향이 더욱 심하다는 사실을 알게 되었다. 이는 대부분의 문제가 무의식적 주제에 의해 영향을 받음으로써 나타나는 현상이다. 그래서 내담자의 무의식을 탐사하는 투사검사 형태를 생각하게 되었다. 그런데, 내담자들이 평가도구에 대한 거부감 때문에 (투사검사의 경우도 마찬가지) 방어적 태도가 여전해 내담자를 탐색하는데 어려움이 있었다. 하지만 스토리텔링을 하도록 해줌으로써 스토리에 관심과 흥미가 끌려 방어적 태도가 누그러뜨려질 수 있다는 사실을 임상경험을 통해 알게 되었다. 그래서 투사를 통해 내담자의 문제를 파악하기 위해 굳이 모호한 자극을 제시할 필요가 없다는 가정을 하게 되었다. 그림상황카드는 일상생활 속의 다양한 인간관계 상황을 묘사하고 있어, 내담자로 하여금 자연스럽게 몰입할 수 있게 해주고, 특히 본인의 경험을 동일시할 수 있도록 구성해서 투사가 자연스럽게 일어나도록 했다. 특히, ‘가장 마음이 가는 카드가 무엇인지?’ 라는 식의 질문 등은 내담자의 저항을 감소시키면서 자신의 개인사적 배경을 쉽게 드러나게 할 수 있는 방식이 되기도 한다. 그림상황들은 매우 다양하면서도 보편적인 주제들을 다루고 있어, 사람들마다 쉽게 감정이입을 할 수 있어 특별히 투사라는 의식 없이, 그리고 거부감 없이 스토리를 만들어낼 수 있다. 하지만 동일한 상황에 대해서 사람마다 지각방식과 대응방식이 다르므로 스토리텔링 내용을 통해 내담자의 독특한 지각방식과 반응방식을 알 수 있다.

게슈탈트치료 이론에 따르면 각자의 주제는 본인의 미해결과제에 따라 정해지는 면이 있으므로 내담자가 주목하는 주제의 배경에는 그 사람의 과거 미해결과제가 있기 마련이다. 이때 전경은 주제에 해당하고, 배경은 과거경험이다. 내담자가 자기도 모르게 주목하는 전경이 그 사람의 주제와 연관되어 있으므로 내담자의 스토리 속에서 중심이 되는 전경을 찾아내고, 그 의미를 배경과의 관계 속에서 해명해가는 과정을 통해 주제를 더욱 분명하게 밝혀내도록 해주는 것이 그림상황카드의 진단도구로서의 가치라고 할 수 있을 것이다.”

김정규(2010)가 제안하는 [그림상황카드]의 활용 방법은 총 10가지이다. 첫째, ‘내담자 행동을 진단’ 하기 위한 목적이다. 카드를 제시한 이후에, 현재 무엇이 벌어지고 있는지, 이전에는 어떤 과정이 있었는지, 앞으로는 어떤 방향으로 이야기가 전개될지, 결말은 어떻게 날 것 같은지 등을 물어서, 내담자의 문제와 성격, 행동방식 등을 진단할 수 있다. 보다 구체적으로 카드 간 반복되는 주제를 파악하면서 내담자의 주제를 파악할 수 있게 되며, 그림카드에서 지각하는 주인공이나 환경을 파악하여 내담자의 사고 패턴, 정서반응과 함께 환경 지각방식도 이해하게 될 수 있다고 하였다.

두 번째는 ‘상담주제를 찾아내어 탐색’ 하기 위한 목적이다. 방법은 매우 다양하다. 개인 상담에서는 그림상황카드를 한 장씩 보여주고 어떤 장면인지를 얘기하도록 하면서, 내담자의 독특한 지각 방식과 이야기를 파악할 수도 있으며, 그림의 인물 중 동일시하는 사람에 대해서 얘기하도록 하면서, 정보를 얻을 수도 있다. 혹은, 가장 마음에 드는 카드나 마음에 들지 않는 카드를 고르도록 하고 이유를 설명하면서 주제를 끌어낼 수도 있다.

세 번째는 ‘집단 원들의 자기 개방을 돕기 위한 목적’ 이다. 집단 초반의 어색한 분위기에서 그림상황카드가 자기 개방을 도와주는 촉매제가 될

수 있다. 집단 원들에게 각 카드를 한 장씩 선택해서 주변 사람들에게 그 카드를 고른 이유 등을 설명하도록 할 수 있으며, 4-5장의 카드 중에서 자기가 가장 싫어하는 인물이 들어있는 카드를 고르고, 실제 삶에서 그런 인물을 만난 적이 있었는지 등을 이야기할 수도 있다.

네 번째는 ‘정서자각 및 표현’을 돕기 위한 목적이다. 카드 등장인물의 감정이 어떤지를 말하도록 할 수 있으며, 혹은 반대로, 등장인물의 감정을 상담자가 먼저 얘기하고, 그 인물을 맞추도록 얘기할 수도 있다. 또는 한 장의 카드에서 등장인물들이 느낄 수 있는 감정을 최대한으로 많이 생각해내고 발표하도록 할 수도 있다.

다섯 번째로는 ‘투사의 재소유 및 양극성 통합’을 위한 목적이다. 내담자가 창조해낸 이야기의 주인이 바로 자신이라는 사실을 깨닫게 해주는 것을 목적으로 한다. 스토리텔링이 끝나면 내담자가 만든 이야기와 내담자 자신의 삶 사이에 어떤 연관성이 있는지를 질문하면서, 자신의 삶에 대한 이해와 통찰이 이루어지도록 도와주게 된다.

여섯 번째 활용방법으로는 ‘역할연기를 통한 집단 상호작용 촉진’을 위한 목적이다. 집단 리더는 특정 카드를 집단 원들에게 제시하고, 그림 속의 상황을 역할 연기하면서 집단 원들의 심층적 역동을 드러나게 할 수 있다.

일곱 번째로는 ‘타인 지각의 민감성 향상’을 위한 목적이다. 이는 집단상담 장면에서 이루어질 수 있다. 집단 원들에게 한 장의 그림 카드를 제시하고, 그 장면이 어떤 상황인지에 대해서 각자 상상한 대로 글을 써서 발표를 하도록 하고, 집단 원들은 발표를 듣고 느낀 점을 토론하게 된다. 이 과정에서 집단 원들은 타인의 독특한 내면세계에 대해 새로운 눈을 뜨게 된다. 또 다른 방법으로 두 명씩 짝을 지어, 한 장의 카드에 대해서 차례로 스토리를 이야기하고 나서, 다음 카드에서는 순서를 바꾸어서 다시

스토리를 이야기하게 되면서, 서로에 대해서 많이 이해를 할 수 있게 된다.

여덟 번째로는 ‘문제해결 능력 향상’을 위한 목적이다. 그림상황카드 중에는 생활 속의 다양한 갈등상황들을 암시하고 있는 것들이 많다. 내담자가 갈등상황을 묘사하는 스토리가 나오면, 상담자는 내담자에게 그 갈등이 잘 해결되어 해피엔드로 끝나는 스토리를 하나 만들어보라고 요구하고, 내담자가 전개하는 과정에서 질문을 해주면서 내담자가 좀 더 치밀하게 사고하여 갈등해결책을 생각해내게 한다. 또 다른 방법으로는 갈등 상황에서 등장인물들이 그 갈등을 해결하기 위해 가져야할 마음자세 카드를 고르도록 할 수도 있다. 조별 작업에서도 이를 활용하여 조원들이 갈등해결 방안을 토론하면서 이야기를 완성하도록 할 수도 있다.

아홉 번째 방법으로는 ‘긍정적 시각을 길러주기’ 위한 목적이다. 내담자에게 갈등이 있는 카드를 제시한 다음에 내담자에게 등장인물들이 어떤 감정을 느낄 것인지와 어떤 생각을 할 것인지를 물어본다. 대체적으로 부정적인 감정과 생각을 보고할 것이며, 상담자는 이를 공감해준 이후에, 긍정적인 점을 최대한 찾아보도록 제안을 한다. 부정적인 시각을 고수하는 경우에는 비교적 긍정적인 카드를 가지고 시작하는 것도 한 방법일 수 있다.

마지막 열 번째는 ‘주의력 및 기억력 향상’을 위한 목적이다. 이는 주로 주의력 상의 문제가 있는 아동청소년들을 대상으로 실시할 수 있다. 3명씩 짝을 지어서, 그림상황카드를 보여주고, 화자가 이야기를 하면, 청자는 듣고, 관찰자는 청자가 얼마나 잘 경청을 했는지를 평가하게 된다.

[그림상황카드] 활용 방법은 이처럼 매우 다양하며, 임상 실습 및 연구를 통해서 활용 방법에 대해서 지속적으로 개발하고 보완하는 과정 중에 있다. 저자가 제시한 10가지 방법 중 8가지가 개인 및 집단 치료를 위한 것

이며, 그림 치료의 효과성에 대한 연구는 다방면에서 이루어졌다. 우울성향의 여중생(이지현, 김정규, 2014), 인터넷 중독경향 청소년(황다연, 2011), 우울한 중년여성(고일다, 2011), 우울성향의 독거노인(석미란, 2011), 군부적용 병사들(서명규, 김정규, 2012), 북한 이탈주민(김정규 외, 2014) 및 학교 폭력 피해 학생들(이효정, 2012) 등 다양한 집단에서 그림의 치료효과가 검증되었다. 또한, 심리적 수용촉진(김진주, 2009), 공격성 완화(구도연, 2013), 분노와 충동조절(김숙희, 2011) 및 공감능력 증진(전혜리, 2013) 등 정서능력 함양을 위한 효과검증도 이루어졌다. 프로그램 효과 검증 시에 활용되는 [그림상황카드]는 주로 치료 중기에 정서적 접촉을 증진시키고, 집단원의 투사를 확인하고 자신의 것으로 재소유하는 방식이다. 하지만, 상담 초기에 내담자의 주제를 파악하기 위한 도구로서의 효과성에 대한 검증이 이루어지지 못하고 있다. 정확한 진단이 치료적 개입의 방향을 정해주니만큼, 상담 초기에 주제 파악을 위해서 [그림상황카드]를 활용하는 지침을 제공해주는 것은 현시점에서는 매우 필요한 작업이다.

### 3) 스토리텔링 검사와 그림상황카드

[그림상황카드]는 일종의 스토리텔링 검사로 분류될 수 있으며, 이는 1930년대 후반 이후로 꾸준히 사용되고 발전되어오고 있는 검사 종류이다. 스토리텔링 검사에는 투사적 요소가 개입이 되고 있어, 투사 검사로 불리기도 한다. 하지만, [그림상황카드]는 투사적 요소보다는 스토리텔링 자체가 강조가 되는 바, 스토리텔링 검사로 지칭을 하겠다.

한국의 임상현장에서 가장 많이 활용되는 대표적인 스토리텔링 검사로는 주제통각검사가 있으며, 아동용 버전으로는 아동용 회화통각검사가 있

다(김태련, 서봉연, 이은화, 홍숙기, 1993). 이 두 가지 검사는 로샤 검사와 함께 활용되는 대표적인 투사 검사이다. 임상장면에서 많이 활용되지는 않지만, 연구용으로는 유아를 대상으로 한 맥아더 이야기완성과제(MacArthur Story-Stem Battery; MSSB)(민성혜, 2006; 이경숙, 박석진, 박진아, 신의진, 2008; 임경민, 2005)와 가족관계를 파악하고자 하는 가족지각검사(오은정, 2003)가 있다. 국외에서는 이보다 훨씬 다양한 스토리텔링 검사가 제작되고 연구되어 오고 있다. 스토리텔링 검사의 다양성은 검사도판에 문화적 영향과 아동이나 노인 등 연령의 변인이 반영되기 때문이며, 또한, 애착이나 가족관계 등 특정한 주제를 탐색하고자 하는 시도로 인한 것이다(Costantino, Malgady, & Rogler, 1988; Hansburg, 1986; McArthur & Roberts, 1982). 하지만, 한국에서는 다양한 스토리텔링 검사 개발이 제한적으로만 이루어지고 있으며, 연구가 이루어진 맥아더 이야기 완성과제나 가족지각 검사 모두 실제 임상 장면의 활용도는 높지 않다(이경숙, 박진아, 신의진, 2004).

주제통각검사는 1935년 Morgan과 Murray에 의해서 발표된 이후로 가장 대중적인 인기를 얻고 있는 검사이다. 카드는 30장의 그림 카드와 1장의 백지 카드로 구성이 된다. 카드 번호는 20까지이며, 성인 남녀, 소년 소녀의 4가지 조건에 따라 달리 구성된 카드가 포함이 된다. 검사 실시 방법은 ‘이야기를 완성하도록 하는 것’이다. 여기에는 ‘그림에서 일어나는 것이 무엇인지?, 전에는 어떤 일이 있었는지?, 그림 속 인물의 감정은 어떨지?, 무슨 생각을 할지?, 결말을 어떻게 될지?’에 대한 구성요소들이 포함이 된다. 구체적인 지시사항은 연령이나 지적 능력에 따라서 달라질 수 있다.

Murray(1938)가 언급한 통각(apperception)은 지각(perception)된 것에 의미를 부여하는 것이다(Teglasi, 2001). 그림에 대해서 이야기를 완성하는 것

은 등장인물의 동기, 의도 및 기대에 대한 해석을 필요로 하므로, 통각 과제이다. 피검자가 각 그림에 대해서 이야기를 할 때에 공상 속의 감정, 정서, 욕구, 동기, 소원 등을 나타낸다는 이론적인 근거를 가지고, Murray는 무의식적 욕구를 반영하는 반복되는 주제를 규명하기 위해서 주제통각검사를 개발하였다.

국내에서는 전용신(1979)이 주제통각검사에서 한국 정상성인(중학생 이상)과 미국 성인들과의 반응이 유사하다는 연구 결과를 내면서, 원판을 한국에서 활용하는 것이 타당하다는 결과를 내놓기도 하였다. 이후에 심리학 이외의 영역에서 주제통각 검사의 도판을 활용한 연구(김금란, 홍찬석, 정성환, 2002)가 발표되기도 하였으나, 전통적인 심리학 연구는 거의 전무한 상태이다. 특히, 한국 문화에는 이질적인 주제통각검사의 도판이 한국인에 미치는 영향에 대한 연구는 전혀 이루어지지 않고 있다. 최근에는 투사적 검사의 객관적 채점 체계 개발 추세에 따라서, 이상우, 이보람, 하수홍, 이종환, 장문선(2011)이 부정, 투사 및 동일시와 같은 Cramer 방어기제를 타당화하기 위한 예비연구를 발표하였다.

한국에서 실시되고 있는 검사 지침서에서는 주제통각검사의 평가 목록이 포함되어 있다. 평가 목록에는 주제(서술적 수준, 해석적 수준, 진단적 수준, 상징적 수준, 정교화 수준), 주인공의 적절성(나이, 성별 등), 주인공의 욕구(행동적 욕구, 잠재된 욕구, 공상적 욕구), 환경에 대한 개념, 모습의 지각, 주요한 갈등, 불안의 특성, 갈등과 두려움에 대한 방어, 잘못에 대한 엄격한 처벌로서 초자아의 적절성, 자아의 통합이 포함된다(박경, 2001).

동물이 등장하는 아동용 회화통각검사(CAT)는 1949년에 Leopold 및 Bellak에 의해서 개발되었다(Haworth, 1986). 만 3세에서 10세 아동을 대상으로 하며, 사람이 아닌 동물이 등장인물이다. 카드는 표준판 9장과 보충

판 9장으로 구성이 된다. 실시방법은 기존의 주제통각검사와 동일하다. 한국판 아동용 회화통각검사(K-CAT)는 1993년 김태련 등에 의해 타당화 되었다. 매뉴얼에는 규범적 자료를 얻고자 할 때 활용할 수 있는 ‘연구용 분석지’가 제시되었다. ‘연구용 분석지’에는 등장인물 및 사물, 상황 진행, 도입된 대상(도판에 없는 대상 추가 시), 간과된 대상, 이야기의 분위기, 세부 강조 등의 채점 기준이 포함이 되어 있다. 국내에서 이루어진 중국 외동아의 대인관계 인식특징 연구(고홍월, 2004)는 ‘연구용 분석지’를 활용하였다.

McArthur와 Roberts(1982)가 로버츠 아동용 통각 검사(Roberts' Apperception Test for Children; RATC)를 개발하게 된 이유는 아동 및 청소년을 대상으로 한 자극 카드에 대한 불만족과 함께 합의된 채점 체계가 없다는 것이었다. 인간 상황에 동물 그림은 부적절하다고 보았으며, 주제 통각검사에는 아동에게 적합한 카드가 매우 적다는 것이었다. 카드는 만 6세에서 15세 아동/청소년들을 위해서 만들어졌다. 카드 수는 총 27장이지만, 11장은 남성과 여성 버전으로 구분되어서, 결국에는 총 16장이 실시가 된다. 각 카드는 주제통각검사와는 달리, 일상적으로 일어나는 대인관계 사건들로 구성된다. 실시 시에 카드는 번호 순서대로 제시되며, 표준화된 실시 절차를 따르게 된다. 로버츠 아동용 통각 검사는 개발시기부터 양적 채점 체계를 개발하였다. 채점 체계는 크게 8가지 적응 척도(adaptive scale)와 5가지 임상 척도(clinical scale)로 구성되며, 적응적인 아동들에게는 거의 나타나지 않는 3가지의 결정적 지표(critical indicators)도 포함된다. 각각의 원 점수는 4가지 연령대(6-7세, 8-9세, 10-12세, 13-15세)로 나뉘어서 표준점수로 환산된다.

테마스(Tell-Me-A-Story; TEMAS)(Constantino, Malgady, & Rogler, 1988)는 주제통각검사의 그림배경이 도시에 거주하는 백인들을 대상으로 구성

되어졌다고 언급하면서, 경제적으로 가난하고 시골에 거주하는 흑인이나 히스패닉 아동들에게 친숙한 그림으로 검사 도판을 구성하였다. 그림 카드는 총 23장이다. 그림은 쌍으로 되어 있는데, 하나는 소수민족을 위한 것이며, 다른 하나는 소수민족이 아닌 이들을 위한 것이다. 하지만, 배경은 모두 시골이다. 두 버전 모두 9개의 카드로 된 단축 형이 있으며, 두 집단 모두에 대해서 기준 자료가 있다. 실시는 개별적으로 진행되며, 제시 순서는 첫 번째 카드인 1번 카드를 제외하고는 무작위적이다. 이는 1번 카드가 가장 덜 위협적인 내용이기 때문이다. 지시사항은 주제통각검사와 동일하다. 주제 통각 검사와 마찬가지로 테매스 역시도 대인관계 갈등 상황을 기술하는 것이지만, 주제통각검사와 다른 점은 그림에 색채가 있다는 점과 모호함이 줄어들고 좀 더 명확한 그림으로 구성이 되어 있다는 점이다. 테매스 역시 양적 채점 체계를 개발하였다. 테매스는 18가지 인지 기능(Cognitive Functions), 9가지 성격 기능(Personality Functions), 7가지 정서 기능(Affective Functions)을 측정하고 있다. 각각의 원 점수는 표준점수로 환산된다.

분리 불안 검사(The Separation Anxiety Test; SAT)는 뉴욕에 있는 유대인 아동 센터(Jewish Child Care Association)의 정신건강 클리닉에서 정신과 의사들과 심리학자들에 의해서 시작되었고, 이후에, Hansburg의 의해서 계속 연구되었다(Hansburg, 1986). 이 검사는 만 10세부터 청소년 중기까지의 아동, 청소년들에게서 분리 경험으로 인해 나타나는 다양한 반응패턴들을 변별하기 위한 것이다. 유대인 아동센터(Jewish Child Care Association)의 아동들은 모두 다 부모와 떨어져서 지내고 있으므로, 분리 경험을 연구하기 위한 풍부한 자료를 제공해주었다. 초기 청소년기는 발달적으로 심리적 분화 단계에 있어서, 분리 문제에 직면하게 된다. Ainsworth(1979: Hansburg, 1986에서 재인용)는 어린 아동들을 대상으로 낯선 상황에서 실

험을 통해서 분리 문제를 다루었으나, 이는 아동기 후기나 사춘기에는 적합하지 않다. 따라서, 아동기 후기나 청소년들에게는 그림카드를 통해서 대리의 분리 경험을 제공하며, 그림에 대한 반응을 살펴보고, 과거 분리 경험을 회상하고 감정을 표현할 수 있는 기회를 제공하였다. 분리 상황은 12장의 그림으로 구성된다. 처음에는 6인치의 정사각형이었으나, 이후에 5인치로 줄어들었다. 그림은 흑백이었다. 12장의 그림 중 6가지는 상황이 좀 더 일상적이면서 자극의 강도가 비교적 약하지만, 6가지는 격리 자극이 좀 더 강한 편이다. 그림에는 할머니와 같이 살게 되는 아동, 새로운 교실로 전학오는 아동, 학교를 가기 위해서 엄마를 떠나는 상황, 어머니와 다툰 후 아버지가 떠나는 것, 아동과 아버지가 어머니의 관 옆에서 있는 것 등이 포함된다. 실시 방법은 기존의 스토리텔링 검사가 실시하는 방법과는 다르게, 각 그림에 대해서 문장들을 제시하고, 이를 피검자가 선택하도록 하는 방식이다. 질문은 분리 경험 이후에 나타나는 정서 및 인지적 반응에 대한 것이다. 각 반응은 합산이 되며, 가장 반응수가 많은 문항을 확인하고 해석을 하게 되며, 이에 대한 기준은 Hansburg(1972a, 1980b: Hansburg, 1986에서 재인용)에 제시되어 있다. 또한, 각 12장의 카드에 대해서 ‘이런 분리 경험이 있었는지?’에 대해서 질문을 한 이후에, 총 4개 이하면 과잉보호적인 환경에서 자랐다고 간주하며, 8개 이상이 되면 외상적 분리 경험이 있다고 판단할 수 있다고 제시하였다.

가족지각 검사는 가족 체계에 근거한 투사적 평가절차로, 1988년도에 Wayne, Alexander, Susan, Mary에 의해서 개발되었다(오은정, 2003). 가족 체계는 심리역동이나 개인에게 초점을 맞추기보다는 관계적 측면을 지향하고 있다. 가족지각 검사는 21장의 자극 그림 카드로 구성되어 있으며, 6세 이상의 아동, 청소년에게 사용할 수 있다(Roskam, Stiévenart, Deschuyteneer, & Heenen-Wolff, 2010). 그림의 내용은 가족 상황으로 구

성되며, 저녁 식사, 학교 숙제, 잘못된 행동, 일상적인 일, 놀이 시간 등이 포함된다. 실시 방법은 스토리텔링 검사의 고전적인 방법을 그대로 사용하게 된다. 가족 체계의 4가지 주요한 개념은 갈등, 갈등 해결, 한계설정 및 관계(질, 경계, 순환)이며, 이를 코딩 체계로 구성하였다.

지금까지 언급한 것처럼, 국외에서는 연령, 인종 및 측정하고자 하는 특성에 따라, 여러 종류의 스토리텔링 검사가 개발되고 활용되고 있다. 앞서 설명한 검사 이외에도 노인통각검사(Gerontological Apperception Test; GAT)(Wolk & Wolk, 1971; Hayslip 등, 2002에서 재인용), 자기지각검사(Self-Apperception Test; SAT)(Aidman, 1997; Aidman, 1999에서 재인용), 및 미시건 그림검사-개정판(The Michigan Picture Test-R)(Hutt, 1980; Rabin, 1986에서 재인용) 등 다양한 검사들이 있다.

가장 초창기 스토리텔링 검사인 주제통각검사는 정신분석의 영향을 많이 받았다. 정신분석에 근거해서 도판을 제작한 것은 아니었지만, 정신분석 이론은 주제통각검사의 개념화와 해석에 많은 영향을 미쳤다(이우경, 이원혜, 2012, pp. 348). 1번 도판에서 초자아 갈등이 드러나고, 8번 도판에서 거세 불안이 드러난다는 해석은 정신분석적 영향 하에서 이야기를 해석하는 것이다. 하지만, 최근에는 정신분석적 틀에만 매이기보다는 다양한 측면에서 스토리텔링 검사를 해석하고자 하며, 내용적인 측면뿐만 아니라, 이야기 구성의 형식적인 면도 강조가 되고 있다(Teglasi, 2001).

또한, 1980년대 이후에 제작된 많은 검사들은 자아강도, 적응력 문제 등 다양한 양적 기준표를 제기하고 있다. 주제통각검사 이후에 개발되는 그림 자극에서도 변화가 나타나고 있다. 무채색에서 색채가 있는 것으로, 그리고, 모호하기보다는 좀 더 명백한 내용의 그림으로 바뀌고 있다(Costantino, Malgady, & Rogler, 1988). 특히, 특정한 목적에 맞추어서 개발된 검사들, 예를 들어, 애착을 측정하기 위해 분리불안을 야기하는 그림이

나 가족역동을 살피고자 가족상황으로 구성된 그림도판들이 등장하고 있다. 이는 주제통각검사가 초창기에 주로 다루었던 무의식적인 내적 갈등의 틀에서부터 해석 방향이 다양화되고 있음을 의미한다.

[그림상황카드]는 위에서 언급한 최근의 스토리텔링 검사 도판의 변화와 일맥상통한다. 주제통각검사보다는 그림 내용이 좀 더 명백하며, 학교, 가정, 또래 관계 등의 다양한 대인관계 상황이 그림자극에 포함되어 있어, 내담자의 주제에 적합한 그림자극을 선택할 수 있다. [그림상황카드]에서는 모호한 자극상황에서 투사되는 무의식적인 갈등을 탐색하기보다는, 카드를 통해서 내담자가 반복적으로 드러내는 핵심 주제를 파악하는 것이 목적이다. 사용방법 역시도 기존의 주제통각투사 검사와는 다른 방식을 적용하는 것이 필요할 것이다. 김정규(2014, 7, 26, 개인서신)는 “[그림상황카드]는 주제통각검사와는 달리, 내담자가 드러내는 주제를 자유롭게 탐색하면서 심도 있는 인터뷰를 진행하고, 주제의 의미를 현상학적으로 밝힐 수 있는 장점이 있다” 고 하면서, 검사자가 일방적으로 주제의 의미를 해석하는 방식이 아닌, 수검자와의 대화 과정에서 상호조율 및 현상학적 초점화를 통해 검사자와 수검자에게 동시에 의미가 드러나도록 해주는 방법을 제안하였다. 즉, [그림상황카드]에서 드러나는 이야기 속에서 핵심 주제를 파악할 수 있다는 것이다. 물론, 스토리텔링 검사의 투사(projection)적 가정을 부인하는 것은 아니다. 게슈탈트 심리치료가 내담자의 무의식의 세계를 부인하지는 않으면서도, 내담자와 치료자 간의 대등한 관계에서 자각되는 의식에 치료의 초점을 두는 것처럼, [그림상황카드]에서도 카드를 통한 대화적 관계에서 드러나는 내담자의 반복회기 게슈탈트나 주제를 파악하는 것이 중요하며, 본 연구에서는 이를 탐색하기 위한 초기 작업으로, 그림에서 드러나는 주제가 무엇인지를 우선적으로 파악하고자 한다.

#### 4) 청소년 우울 및 투사 검사

청소년의 정신건강 문제는 한국사회에서 심각한 문제로 대두하여 왔다. 2012년 여성 가족부의 ‘우리나라 청소년의 우울 실태 조사’에 따르면 ‘1년 중 2주 내내 일상생활에 지장이 있을 정도로 우울감을 경험’하는 청소년이 33%(여성가족부, 2012; 조미경, 2014에서 재인용)로, 10명의 청소년 중 3명이 우울감을 경험하고 있다. 이러한 증가된 우울증에 대한 개입을 위해서, 학교 내에서 정기적으로 우울증 검사가 실시되고 있으며, 전문상담자들의 배치도 증가하고 있는 실정이다. 하지만, 청소년 상담은 상담참여에 대한 자발성 문제로 인해 상당한 어려움을 겪고 있다(김미숙, 윤미선, 2010). 게다가, 발달 과정상, 자신의 어려움을 객관적으로 인식하고 보고할 수 있는 인지능력 부족 역시도 청소년 상담을 어렵게 만드는 요인이 되고 있다(구훈정, 최승미, 권정혜, 2012). 따라서, 청소년들을 정확하게 이해하고 파악하기 위해서, 심리 평가가 자주 활용되고 있으며, 이러한 심리 평가는 단순히 진단뿐만 아니라 치료 지속 요인으로서도 매우 중요하게 작용하고 있다. 특히, 자기보고용 지필 검사가 아닌 투사 검사의 경우, 청소년들이 자각하지 못하는 내적 갈등과 역동을 촉발시키는 측면이 있으므로, 좀 더 자신의 내면을 자각하고 이해할 수 있게 만드는 검사 도구이기도 하다.

투사 검사에서 드러나는 청소년의 반응을 살펴본 국내 연구는 그림을 보고 이야기를 구성하는 방식이 아닌, 그림을 그리고서 분석하는 방식의 논문이 대다수이다. 허소임과 주리아(2010)는 ‘Bridge Drawing 검사’에서 자살사고와 무망감이 높은 청소년들이 그렇지 않은 청소년들에 비해서 보다 더 위협적인 그림을 그린다고 보고하였다. 최현진과 송현주(2009)는 ‘사과 따는 사람 그림검사’를 실시하여, 우울한 대학생들과 우울하지 않

은 대학생들을 비교하여, 색칠 사용과 공간 사용에서 차이가 있음을 보고하였다. 우울한 대학생들이 우울하지 않은 대학생들에 비해서 색칠한 공간이 더 적었고, 공간 사용도 적다고 보고하였다. 그 외에 여러 가지 종류의 그림그리기 검사를 통해서 아동, 성인, 군인 등 다양한 집단에서 우울한 특성에 따른 차이를 검증하고자 시도하였고, 집단 간 차이가 나타나기는 하였으나, 이러한 차이만으로 우울한 집단과 그렇지 않은 집단을 구분하기에는 제한점이 있다는 결과들이 일관되게 제기되고 있다(김세은, 홍은주, 2009; 이지영, 2011; 장아름, 2013; 허채원, 2013).

주제통각검사에서 우울감에 따른 반응차이를 검증하는 국내 연구는 매우 제한적이다. 주제통각검사가 연구 도구로 활용되는 검사 자체가 매우 소수이며(원수현, 2013), 우울감 및 청소년을 대상으로 한 연구는 더욱 부족하다. 특히, 청소년이 연구 대상인 경우는 찾아보기 어렵다. 단지, 초등학생과 정신과 내원 환자를 중심으로 우울감을 살펴본 연구는 존재한다. 두 연구 모두, 우울한 집단의 대상표상을 중심으로 연구가 진행되었다. 이은숙(2002)은 우울한 초등학생이 우울하지 않은 초등학생에 비해서 타인과 사회에 부정적인 기대를 가지며, 대상표상의 발달수준이 낮은 단계라는 결과를 보고하였다. 이정림(2011)은 정신과에서 우울 진단을 받은 집단이 우울하지 않은 집단에 비해서 주제통각검사에서 중립적이고 건강한 반응보다 병리적이고 부정적인 반응이 더 많음을 보고하였다.

국외에서 이루어진 주제통각검사 연구는 이보다 좀 더 다양하지만, 국내와 마찬가지로, 우울한 사람들에게서 나타나는 대상표상을 중심으로 진행된 연구가 다수이며, 그 결과는 우울한 사람들이 그렇지 않은 사람들보다는 대상표상의 복잡성이 더 낮고, 정서적 어조가 부정적이어서, 대인관계를 보다 부정적이고 실망스럽게 표현하는 것으로 나타났다(Huprich, 1999; Westen, Lohr, Silk, Glod와 Kerber, 1990; 이정림, 2011에서 재인용). 한편,

Amann(2010)은 주제통각검사에서 우울한 사람들의 대상 표상이 아닌, 특성 자체를 파악하고자 하였으며, 우울한 대학생이 우울하지 않은 대학생에 비해서, 이야기 결말이 부정적이었고 우울한 내용이 높음을 보고한 바 있다.

이처럼, 청소년 우울이 사회적으로 매우 큰 관심을 받고 있음에도 불구하고, 투사 검사를 활용한 연구는 매우 제한적이다. 이는 검사 활용에 대한 현실적인 이유와 관련이 있다. 학교 상황에서 대규모로 이루어지는 검사를 위해서는 투사 검사가 아닌, 지필 검사가 유용하기 때문이다. 그나마 연구가 이루어진 투사 검사는 실시가 간편하고, 집단검사로 활용할 수 있는 그리기 검사라는 점도 같은 맥락으로 보인다. 스토리텔링 검사, 즉, 주제통각검사에 대한 연구가 아예 없는 것은 아니지만, 이 연구 결과를 임상 장면이나 상담 장면에서 적극적으로 활용하기는 제한점이 많다. 우울증 자체보다는 대상표상이라는 복잡한 정신분석 이론에 근거하고 있기 때문이며, 대상표상을 채점하는 방식이 임상가나 상담자 모두에게 익숙하지 않을 뿐더러 많이 활용되지 않기 때문이다. 물론, 검사 자극 자체와 우울증상을 직접적으로 연결하는 Amann의 연구의 경우, 우울한 사람들이 카드 내에서 보이는 반응패턴을 보고하기 때문에 내용 중심으로 좀 더 쉽게 다가갈 수 있는 측면이 있다. [그림상황카드] 역시도 카드에 대한 내용을 중심으로 좀 더 직접적으로 내담자의 상태를 파악하고, 이를 치료적으로 활용할 수 있는 방법을 모색해보고자 우울 청소년들과 일반 청소년 간에 내용적인 면에서 차이가 있는지를 살펴보았다. 스토리텔링 검사를 집단적으로 활용하는 방법에 대해서는 더 많은 연구가 필요하겠지만, 보다 심층적으로 역동을 이해하는 면에서는 지필 검사보다는 훨씬 유용하다. 또한, 상담자와 내담자가 그림자극을 가지고 서로 이야기를 나누는 과정에서 드러나는 현상을 같이 이해하고 주제를 찾아가는 점에서는 그림 그리기 검사보다도

더욱 유용한 방법이다.

## II. 연구 방법

### 1. 연구 설계

본 연구는 게슈탈트 심리치료의 진단 도구로서 [그림상황카드]를 활용할 방안을 모색하는 초기 연구로, 질적 내용분석을 통해 자료 분석을 하였다. 질적 연구는 잘 알려지지 않은 분야에 대한 서술이 필요한 경우, 이미 알려져 있더라도 연구 현상에 대한 새로운 견해의 제공이 필요한 경우, 그리고 이론 개발 혹은 도구 개발에서 중요 개념의 속성이 무엇인지 규명하고자 할 때에 활용된다(Creswell, 2007/2010, pp. 64-66; 김명선, 2014). [그림상황카드]를 진단적인 도구로 활용할 수 있는 기존 연구가 전무하고, [그림상황카드]에서 나타나는 주된 개념이나 중요한 속성이 무엇인지 파악이 되지 않았기 때문에, 이를 규명하기 위해 질적 연구의 필요성이 제기되었다. 따라서, 총 62장의 그림카드를 가지고 청소년들에게 반구조화 인터뷰를 실시하였고 자료는 모두 전사하였다. 전사한 자료는 질적 내용분석을 하였다. 총 62장의 카드를 청소년 1인에서 모두 실시하는 것은 시간 등 현실적인 여건 상 가능하지 않았다. 때문에, 청소년 1인에게 62장의 1/3인 20장 혹은 22장의 카드를 실시하였다. 분석방법은 질적 내용분석이며, 이 방법론은 전사한 데이터의 의미를 추적하고 코딩하는 일반적인 과정으로, 매스커뮤니케이션, 정치학, 여성학, 문화연구 등 여러 학문에서 널리 활용되는 질적 연구과정이다(김영천, 2013, pp. 493-498).

또한, 우울 청소년들과 일반 청소년들에게 나타나는 반응패턴에서 차이가 있는지를 확인하였다. 선행 연구 결과, 우울한 청소년들이 상황을 좀 더 부정적으로 지각하는 경향이 있는 바, [그림상황카드]에서도 이러한 패턴이 나타나는지를 파악하고자 집단 간 비교를 하였다.

## 2. 연구 참여자

본 연구 참여자는 서울과 경기도에 거주하는 고등학생 남녀 36명으로, 연구 참여자의 특성은 <표 1>에 제시하였다. 남학생과 여학생 각각 18명이다. 면담 전 한국판 CES-D(The Center for Epidemiologic Studies Depression Scale)(조맹제, 김계희, 1993)를 통해 우울 여부를 파악하였다. 조맹제와 김계희(1993)에서 확인된 절단 점수 15점 이하는 일반 집단, 그리고 21점 이상은 우울한 집단으로 분류를 하였고, 이에 해당되는 학생들만 인터뷰를 실시하였다. 연구 참여자는 모두 고등학생이며, 정신과적 병력이나 입원 경력은 없는 학생들이었다. 면담 전, 본 연구의 목적 및 활용방안에 대해서 소개를 한 이후에 학생과 보호자 모두에게 동의를 받았다.

<표 1> 참여자 특성 및 인터뷰 실행자료

자료명	성별	학년	CES-D 점수	우울 여부	인터뷰 시간	실시된 카드 번호
DM1	남	2	35	우울	78분	1 - 20
DM2	남	2	32	우울	91분	21 - 40
DM3	남	1	41	우울	93분	41 - 62
DM4	남	3(자퇴)	26	우울	175분	1 - 20
DM5	남	3	26	우울	132분	21 - 40
DM6	남	1(자퇴)	26	우울	116분	41 - 62
DM7	남	1	21	우울	146분	1 - 20
DM8	남	1	21	우울	131분	21 - 40
DM9	남	1	58	우울	98분	41 - 62
NM1	남	2	6	일반	106분	1 - 20
NM2	남	1	11	일반	109분	21 - 40
NM3	남	1	7	일반	94분	41 - 62
NM4	남	1	15	일반	98분	1 - 20
NM5	남	1	4	일반	103분	21 - 40

NM6	남	1	3	일반	127분	41 - 62
NM7	남	2	8	일반	119분	1 - 20
NM8	남	2	0	일반	160분	21 - 40
NM9	남	1	7	일반	105분	41 - 62
DF1	여	2	54	우울	104분	1 - 20
DF2	여	1	36	우울	94분	21 - 40
DF3	여	1	22	우울	93분	41 - 62
DF4	여	2	21	우울	116분	1 - 20
DF5	여	3	31	우울	83분	21 - 40
DF6	여	3	22	우울	97분	41 - 62
DF7	여	3	33	우울	168분	1 - 20
DF8	여	2	26	우울	93분	21 - 40
DF9	여	3	33	우울	109분	41 - 62
NF1	여	2	7	일반	75분	1 - 20
NF2	여	2	8	일반	89분	21 - 40
NF3	여	1	2	일반	98분	41 - 62
NF4	여	2	13	일반	89분	1 - 20
NF5	여	2	8	일반	122분	21 - 40
NF6	여	1	1	일반	91분	41 - 62
NF7	여	2	2	일반	80분	1 - 20
NF8	여	2	12	일반	122분	21 - 40
NF9	여	2	7	일반	154분	41 - 62

### 3. 연구자 훈련 과정

본 연구자는 2003년 2월에 임상심리전문가 자격증을 취득한 후, 임상현장에서 10년 이상 심리평가 및 상담 경험을 쌓아왔다. 질적 연구와 관련하여서는 현상학 및 근거이론에 대한 집중 교육을 28시간 동안 이수하였다. 교육과정을 통해서, 현상학과 근거이론에 대해서 명확하게 이해하고, 인터뷰 방식에 대해서 숙지를 하였으며, 자료 분석과 관련된 교육 및 실습을

받았다. 또한, 대한 질적 연구 학회에서 실시한 질적 내용분석에 대한 세미나에 참석하여 질적 내용분석의 활용 및 다양한 방법에 대한 교육을 이수하였다.

#### 4. 자료 수집 방법 및 절차

##### 면담을 위한 질문지 작성 및 예비조사

면담을 위한 질문은 기존의 스토리텔링 검사에서 전통적으로 활용되는 질문을 기본으로 하여, 그림 매뉴얼에 제시된 질문을 추가하였다. 기존 스토리텔링에서 활용되는 질문은 주로 그림을 통해 이야기를 구성하는 방식이며, 추가된 질문은 카드를 통한 개인적 감정이나 배경이 좀 더 드러날 수 있도록 하는 질문이다. 카드 제시 방법도 기존의 스토리텔링검사와 다르게 하였다. 카드를 한 장씩 제시하지 않고, 5장씩 한 번에 제시를 한 이후, 카드를 ‘마음에 드는 카드’와 ‘마음에 들지 않은 카드’로 분류를 하도록 하였다. 카드를 분류하고 분류한 이유에 대해서 질문을 하였다. 두 번째로는 각 카드의 이야기를 구성하도록 하면서, 등장인물의 감정이나 생각 등에 대해서도 질문하였다. 다음으로는 5장중에서 ‘나랑 비슷하게 느껴지는 인물’과 ‘다르게 느껴지는 인물’에 대해 질문을 하였고, ‘가장 마음이 끌리는 카드’가 무엇인지도 질문을 하였다.

청소년 참여자들을 대상으로 실제 면담을 진행하기 전, 질문지의 내용이 참여자들에게 잘 전달되고 이해될 수 있는지, 혹은 보충하거나 변경해야 할 질문이 있는지 확인하는 선행 작업을 실시하였다. 박사 과정생 2명, 석사 과정생 1명, 임상심리전문가 1인 및 일반인 1인에게 예비조사를 실시하였다. 예비조사 결과, 참여자 모두 질문사항을 이해하고 답하는데 큰 어려움

은 없었으며 다소 모호하게 느껴지는 질문에 대해서는 언어표현을 다듬는 수준에서 수정하였다. 이러한 과정을 거쳐 최종적으로 확정된 질문 내용은 <표 2>에 제시하였다.

**<표 2> 그림상황카드 면담흐름표**

질문순서	질문 내용	측정요소
질문 1	5장의 카드 중, 마음에 드는 카드와 마음에 들지 않은 카드로 분류를 해보세요. 그리고 왜 그런지 설명을 해주세요.	개인 배경
질문 2	각 카드를 보면서 현재 상황, 이전에 있었던 일, 그리고 이후에 어떤 일이 벌어질 것인지에 대한 이야기를 만들어주세요.	그림 지각
질문 3	카드 5장 중, 나랑 가장 비슷하게 느껴지는 인물이 들어있는 카드를 모두 골라주시고, 왜 그런지 이유를 설명해주세요.	개인 배경
질문 4	카드 5장 중, 나랑 가장 다르게 느껴지는 인물이 들어있는 카드를 모두 골라주시고, 왜 그런지 이유를 설명해주세요.	개인 배경
질문 5	좋은 카드든 싫은 카드든 간에 가장 마음이 끌리는 카드를 한 장 골라주시고, 왜 그런지 이유를 설명해주세요.	개인 배경

### 자료수집 과정

연구 참여자 모집 과정은 다음과 같다. 먼저, 서울과 경기 지역의 고등학교 동아리, 사설 학원, 성당 주일학교, 위 클래스, 위 센터, 청소년 쉼터,

사설 상담소 및 고등학생 학부모를 중심으로 연구에 대한 안내문을 배포하였다. 신청자에 한해서 온라인, 전화 및 대면 접촉을 통해 연구에 대한 구체적 안내를 제공하였다. 연구 참여에 동의하는 청소년들에게 CES-D를 온라인 혹은 직접 만나서 실시하였고, 절단 점수 15점 이하 혹은 21점 이상의 참여자만을 대상으로 면담을 진행하였다(조맹제, 김계희, 1993). 면담을 진행하지 않은 학생들에게는 CES-D에 대한 결과를 피드백으로 제공하였다.

본격적인 면담은 4월 17일에서 8월 27일까지 약 4개월 반 동안 진행되었다. 면담 전에 연구 참여 동의서를 설명하고 보호자와 학생 모두에게 서명을 받았다. 면담 시간은 78분에서 175분까지 참여자마다 다양하였고, 평균 면담시간은 110분이었다. 면담 횟수는 1회나 2회였고, 장소는 성신여자대학교 내의 실험실, 참여자의 집이나 학교, 참여자가 상담하는 상담실, 사설 스터디 룸, 연구자의 집 등 참여자가 원하는 장소에서 실시하였다. 면담 시 녹음에 대한 동의를 구한 후, 전 면담 과정을 녹음하여 축어록을 작성하였고, 그 내용을 질적 내용분석 방법에 따라 분석하였다. 면담 진행 중에 녹음을 거부한 학생 1인과 정신과적 문제가 있어 의사소통이 원활하지 않다고 판단되는 학생 1인은 연구에서 제외하였다. 면담 실시는 모두 본 연구자가 진행하였으며, 면담이 끝난 이후에는 참여자들에게 소정의 사례비를 지급하였고, 검사 결과에 대한 개별 피드백을 제공하였다.

## 5. 자료 분석

본 연구의 주된 자료 분석 방법은 질적 내용분석으로, [그림상황카드]의 주제를 검증하기 위한 방법으로 활용하였다. 추가적으로, 우울 청소년과

일반 청소년 간의 반응 패턴을 확인하고 두 집단 간의 차이를 비교하였다.

질적 내용분석은 근거이론이나 현상학처럼 특정한 이론적 철학적 배경 없이, 방대한 양의 텍스트로부터 비슷한 의미를 범주나 주제로 체계적으로 분류하는 과정을 통해서 자료 내용을 주관적으로 해석하는 방법이다(Hsieh & Shannon, 2005; Weber, 1990: 성미라, 이명선, 이동영, 장혜영, 2013에서 재인용). Hsieh와 Shannon(2005)이 분류한 질적 내용분석의 방법은 3종류로, 전통적 내용분석(conventional content analysis), 지시적 내용분석(directed content analysis), 그리고 부과적 내용분석(summative content analysis)이다. 전통적인 내용분석은 현상 기술을 목적으로 한다. 존재하는 이론이나 연구 문헌이 제한적일 때, 미리 범주를 구성하거나 이론적 접근 없이 연구 참가자에 대한 정보를 얻는 귀납적인 접근으로, 미리 범주를 생각하지 않고 직접 정보를 얻게 되는 점이 가장 큰 장점이다(Kondracki & Wellman, 2002). 분석 과정은 근거이론과 비슷하다(Berg & Lune, 2004, pp. 245-255). 하지만, 핵심 범주를 규명하는데 실패할 수도 있으며, 때로는 근거이론이나 현상학과 혼동이 되는 단점도 있다. 근거이론과 현상학의 목적이 이론구축이나 살아온 경험을 이해하는 것이고 철학적인 배경이 매우 중요하게 다뤄지지만, 전통적인 질적 내용분석의 결과는 개념발달에 국한되며, 철학적인 배경을 요하지는 않는 점에서 차이가 있다.

지시적 내용분석은 기존의 이론이나 연구가 존재하는 경우 이론의 구조 점검이나 확장을 목적으로 하며, 전통적인 내용분석보다는 좀 더 구조화된 과정이다(Hickey & Kipping, 1996). 개방형 질문으로 인터뷰를 하지만, 질문 시에 좀 더 초점화된 질문을 사용하기도 한다. 코딩 책략은 연구 문제에 따라서 두 가지 방법이 있다(Hsieh & Shannon, 2005). 특정한 현상을 규명하는 것이 연구 목적이라면, 전사된 자료를 모두 읽고 찾고자 하는 현상을 드러내는 모든 자료에 체크를 해놓는다. 그리고, 체크해 놓은 자료를

사전에 결정한 코드에 따라서 코딩을 하고, 초기 코딩 체계로 범주화되지 않는 텍스트들에는 새로운 코드체계를 부여한다. 두 번째 책략은 사전에 결정된 코드들을 가지고 직접 코딩하면서 시작하는 것이며, 코딩될 수 없는 자료는 이후에 새로운 범주나 하위 범주에 할당하게 된다. 이러한 접근의 선택은 자료나 연구자의 목적에 따라 달라진다. 연구자가 현상에서 드러나는 모든 측면들을 포착하고자 한다면, 코딩 없이 자료를 먼저 보는 것이 필요하지만, 기존의 코딩이 편향되지 않았다는 확신이 있다면 곧바로 코딩을 시작하면 된다. 지시적 내용분석은 이론을 지지하거나 확장하는 면에서는 강점이 있다. 하지만, 질적 연구의 전통인 자연주의적인 패러다임에는 어긋나기도 하다. 즉, 연구자가 정보를 가지고 자료에 접근한다는 점에서는 한계점이 있다.

〈표 3〉 질적 내용 분석의 세 가지 접근들 간의 차이점

질적 내용분석의 유형	연구의 시작	코드나 핵심단어를 정의하는 시점
전통적 내용분석	관찰	자료 분석하는 동안 코드 정의
지시적 내용분석	이론	자료 분석 전과 자료 분석하는 동안 코드 정의
부과적 내용분석	핵심 단어	핵심단어는 자료 분석 전 그리고 진행하는 동안 규명

부과적 내용분석의 목적은 어떤 단어나 내용을 양화하는 것 혹은 내용의 맥락적 사용을 이해하는 것이다. 의미추론보다는 사용탐색이 목적이지만, 단순히 단어수를 보는 방법을 넘어서서 잠재적 내용분석(latent content analysis)도 포함된다. 자료 분석은 단어 빈도를 계산하는 것부터

시작하여 어떤 패턴을 규명하는 것까지 다양하다(Berg & Rune, 2004, pp. 259-263). 부과적 접근은 흥미로운 현상을 연구하기 위한 매우 조심스러운 방법으로, 단어들이 어떻게 사용되는 지에 대한 기본적인 통찰을 제공하는 하지만, 자료에서 제시되는 보다 넓은 의미에는 주의를 기울이지 못하는 한계점이 있다.

본 연구에서는 Hsieh와 Shannon(2005)이 제안한 3가지 질적 내용분석 방법 중에서 지시적 내용분석을 활용하였다. [그림상황카드]의 개발자체가 게슈탈트 심리치료 이론에 기반을 두고 있으며, 현재 연구의 주된 목적이 개발자의 의도대로 카드가 측정하고 있는지를 검증하는 측면이 있기 때문이다. 구체적인 방법론은 Hsieh(2004)의 연역적 내용분석 방법을 참고로 하였다. 본 연구에서 진행한 구체적인 질적 내용분석 절차는 다음과 같다.

첫 번째, 게슈탈트 관계성 향상 프로그램과 게슈탈트 심리치료의 이론에 근거하여 광범위한 수준의 범주를 구상하였다. 범주 하나는 저자가 [그림상황카드]의 측정영역이라고 생각한 7가지로, 가족, 학교, 일, 일탈, 사랑, 관계 갈등, 질병이다. 이 7가지 범주는 카드를 분류하는 기준이 된다. 즉, 각 [그림상황카드]가 어느 영역에 해당되는지를 확인하였다. 또 다른 범주는 그림지각 및 개인배경이다. 게슈탈트 심리치료에서 가장 중요한 개념 중 하나가 전경과 배경이다(김정규, 1995, pp. 17~18). 전경은 현재 드러난 내담자의 주제이며, 배경은 그 주제를 설명해줄 수 있는 내담자의 개인사적 이야기이다. 김정규(인쇄중)는 [그림상황카드]를 통한 이야기 구성에서 내담자의 독특한 지각은 전경이 될 수 있다고 언급하면서, 이러한 지각 이면의 개인 배경을 같이 탐색하는 것에 대한 중요성을 강조하였다. 이에 근거하여, 그림카드에 대한 참여자의 지각은 게슈탈트 치료의 전경 혹은 주제 영역으로 분류하였고, 카드를 통해서 드러나는 참여자의 개인사적인 내용들은 개인배경 영역으로 분류를 하여, 범주의 준거로 삼았다.

두 번째, 전사된 자료를 각 카드에 해당되는 내용 별로 분류를 하고, 분류한 모든 자료를 되풀이해서 읽으면서 자료의 전체적인 의미를 파악하였다.

세 번째, 전체 의미를 고려하면서 각 의미 단위를 나누면서 의미를 명명하는 개방코딩을 실시하였다.

네 번째, 개방 코딩한 것을 본 연구자가 사전에 결정한 범주, 즉, 그림지각 및 개인배경이라는 범주 중 어디에 해당되는지를 확인하고 코딩을 하였다.

다섯 번째, 위에서 분류한 자료를 [그림상황카드]의 측정영역 7가지 범주를 준거로 하여 분류하였고, 기존에 해당이 되지 않은 의미 분석 내용은 새로운 범주로 구성을 하였다.

위의 5가지 방식에 따라서, 연역적 질적 내용분석을 실시하였고, 추가로 우울 집단과 일반 집단 간의 차이를 살펴보았다. 기존의 다른 투사검사에서 우울한 청소년들이 상황을 좀 더 부정적으로 지각한다는 선행연구에 근거하여, 지각 상에서 집단 간 차이가 나타나는지를 확인하였다.

## 6. 연구 결과의 타당성 확보

질적 연구에서 연구 결과의 타당성은 신뢰성(credibility), 적합성(fittingness), 감사가능성(auditability)으로 평가되며, 이 세 가지를 확인하면 확인가능성(Confirmability)을 확보하게 된다(이명선, 2014; Elo, Kääriäinen, Kanste, Pölkki, Utriainen, & Kyngäs, 2014). 신뢰성은 자료에 대한 신뢰도로, 자료 수집이 적절하게 이루어졌는지에 대한 평가이다. 즉, 연구자가 연구 참여자와 친밀하고 신뢰로운 관계를 형성하고, 이에 근거하여 실제 경

험을 발견하였는지, 결과가 올바르게 범주화되고 명명되었는지, 그리고 다른 연구자를 통한 검증 과정이 있었는지 등이 중요하게 평가된다. 본 연구에서는 참여자들에게 연구 과정과 자료의 활용에 대한 충분한 설명 과정을 거치면서 연구 참여를 독려했으며, 장시간의 반구조화된 인터뷰를 통해서 참여자의 경험을 있는 그대로 수집하였다. 이렇게 얻어진 인터뷰 자료를 그대로 전사하고 분석에 이용하여, 자료의 신뢰성을 확보할 수 있었다.

자료 분석 및 해석의 신뢰성을 확보하기 위해서, 질적 연구로 박사논문을 쓴 상담심리전문가이자 게슈탈트 치료 슈퍼바이저에게 2회의 슈퍼비전을 받았으며, 질적 세미나를 위한 전문가 모임(교수 1인, 간호학 박사수료생 1인)에서 수회에 걸쳐서 자문을 받았다. 또한, 게슈탈트 심리치료 박사과정 재학생이자 게슈탈트 전문가인 2인과도 지속적으로 모임을 가지면서 동료 피드백을 받았다. 자료를 모두 분석한 이후에는 임상심리전문가 2인의 검증과정을 통해서 범주가 적절하게 구성되는지와 함께 임상적 활용도에 대한 논의 과정을 거쳤다.

적합성은 외적 타당도와 유사한 개념으로, 연구하는 집단과의 인구통계학적 비교가 있었는지, 참여자의 배경과 정보를 밝히고 있는지 등을 통해서 평가된다. 다양한 표집 집단은 발견의 외적 타당도를 증가시키게 된다. 적합도를 높이기 위한 또 다른 방법은 결과 제시 시에, 참여자의 언어를 그대로 인용하고 다양한 시각들을 제기하여 정보의 활용 범위를 높이는 것이다. 본 연구에서는 연구 참여자를 다양하게 모집하여 외적 타당도를 증가시키고자 하였다. 또한, 참여자들의 일반적 특성을 기술하였으며, 드러나는 현상의 다각적 의미와 임상적 활용도에 대해서 제시하는 한편, 이에 근거가 되는 참여자의 표현을 인용하였다.

감사 가능성은 결론이 유도되는 과정에서 증거와 사고들이 제시되었는

지, 핵심 범주는 어떻게 선정이 되었는지, 이러한 결과가 어떻게 신뢰할만한지를 보여주는 것이다. 본 연구에서는 감사 가능성을 위해서 연구 참여자에 대한 접근과 자료수집 절차 등에 대해 자세히 기술하였다. 또한, 연역적 질적 내용분석 절차를 따르면서 범주에 대한 근거를 제시하였고, 범주들과 실제 자료 간의 관련성을 입증하기 위해서 연구 참여자의 진술을 본문에 인용하였다. 이와 같이 신뢰성, 적합성, 그리고 감사가능성의 충족으로 연구자의 편견이 최소화된 중립된 결과를 보여주는 확인가능성 또한 확립되었다고 사료된다.

### Ⅲ. 연구 결과

#### 1. 카드별 분석 결과

##### 1) 카드 내용

[그림상황카드]를 질적 분석한 결과, <표 4>에 각 카드에서 나타나는 참여자들의 공통적인 지각패턴을 제시하였다. 또한, 카드에 대한 주된 정서가 긍정인지 혹은 부정인지도 같이 제시하였다. 긍정카드는 20장, 부정카드는 30장, 그리고 모호카드는 12장이다.

〈표 4〉 각 카드별 지각 양상 및 정서반응

카드	지각 양상	정서 반응
카드 1	아빠는 아기 돌보고, 엄마는 다림질, 딸은 그림을 그림.	긍정
카드 2	학교에서 쉬는 시간의 모습.	긍정
카드 3	부부갈등, 한 아이는 말리고, 한 아이는 숨어서 보고, 한 아이는 울고 있음.	부정
카드 4	퇴근/출근하는 아버지를 마중/배웅하는 모습.	긍정
카드 5	형과 동생이 장난감 때문에 싸우고, 엄마는 중재하고, 아빠(무관심하거나 못 마땅함)는 싸움에는 관여하지 않음.	부정
카드 6	아이는 혼자 설거지하고, 강아지는 이를 응시.	부정
카드 7	아이는 방에서 공부, 엄마는 지켜봄.	부정
카드 8	오토바이 타면서 즐기는 모습.	부정
카드 9	남자, 여자 만나는 모습. (다수는 연애하는 모습으로 지각)	긍정
카드 10	남편은 설거지, 아내는 옆에서 잔소리를 하거나 설명.	부정

카드 11	주인이 강아지로부터 위안을 받거나 돌봐줌.	긍정
카드 12	명절날 친척들이 모여 있고, 어린아이가 세배하는 모습.	긍정
카드 13	아이나 남편 등 가족을 위해 저녁 찬거리를 준비하러 장을 보러감.	긍정
카드 14	누군가 무덤 앞에서 한 여성이 울고, 아이들은 여성을 위로.	부정
카드 15	엄마와 딸의 갈등상황.	부정
카드 16	아이가 혼자서 인형 놀이하는 장면.	부정
카드 17	일하는 장면.	부정
카드 18	발렌타인데이나 생일에 여자애가 선물주면서 고백.	긍정
카드 19	생일파티, 즐겁게 노는 아이들과 소외된 아이들.	모호
카드 20	공개적으로 담임교사한테 혼나는 장면.	부정
카드 21	한 여성이 바다와 태양을 보는 장면.	모호
카드 22	아빠는 텔레비전을 보고, 엄마는 애들을 보고 있고, 아이들은 놀이하는 장면.	긍정
카드 23	시민들은 시위하고, 경찰들과 대치하고 있는 장면.	부정
카드 24	놀이터에서 혼자 그네타고 있는 장면.	부정
카드 25	콘서트장에서 가수가 노래 부르고, 관객들은 환호.	긍정
카드 26	의사가 수술하는 장면.	모호
카드 27	산신령이 아이한테 귓속말을 하는 장면.	모호
카드 28	언니 혹은 엄마가 아이를 혼내는 장면. 아버지는 귀가하면서 상황을 보게 됨.	부정
카드 29	옆드려서 노래 들으면서 편안하게 책을 봄.	긍정
카드 30	부모가 헤어지면서, 아이를 아빠가 데리고 가는 상황.	부정
카드 31	딸은 이야기를 하고 있고, 엄마는 쳐다보지 않음.	부정
카드 32	남학생 1명이 교실로 들어오고, 앉아있는 학생은 쳐다봄.	부정
카드 33	성적표와 관련하여 엄마한테 혼나고, 아빠는 안쓰러워함.	부정

카드 34	공부하던 도중 잠을 자고, 0점 맞는 악몽을 꿈.	부정
카드 35	혼자서 기도를 하거나 명상하는 모습.	모호
카드 36	아이는 떼를 쓰고, 엄마는 화가 나서 무시하고 가고, 주변 사람들은 쳐다보고 있는 장면.	부정
카드 37	여자애와 남자애가 다투고, 주변 아이들은 싸움 부추김.	부정
카드 38	아빠와 아이들은 물놀이하고, 엄마는 음식 준비.	긍정
카드 39	햄버거 집에서 친구들과 같이 주문하고 있고, 아르바이트생은 주문을 받음.	긍정
카드 40	PC 방에서 여자애 둘이 얘기하면서 컴퓨터 하는 장면.	모호
카드 41	무표정한 표정으로 가족들이 식사하는 장면.	모호
카드 42	남녀가 외국 여행하는 모습. (주로 부부 및 연인관계)	긍정
카드 43	한명의 근심하고 있고, 다른 한명은 근심하는 사람을 염려.	부정
카드 44	남녀가 벤치에 앉아서 대화. (주로 연인관계)	긍정
카드 45	학교 폭력. 한명은 맞고, 한명은 뒤에서 지켜보고, 나머지는 때림.	부정
카드 46	아이가 컴퓨터하고 있고, 엄마가 간식 가지고 들어오는 상황.	모호
카드 47	가족 모임에서 어린 아이가 재물을 부림.	긍정
카드 48	환자들이 쪽 앉아있고, 간호사가 진료 순서에 따라서 호명.	부정
카드 49	상사가 큰소리로 전화 통화하고, 주변 직원들은 싫은 표정.	부정
카드 50	친척들이 모여서 김장하고, 한명은 힘들어하는 표정.	긍정
카드 51	오빠가 동생 울리고, 엄마는 지치고, 아빠는 무관심.	부정
카드 52	가족 쇼핑. 아들과 엄마는 얘기하고, 딸은 자고 아빠는 피곤.	긍정
카드 53	갑자기 비오는 상황에서 우산이 없는 학생들.	부정
카드 54	학교 등하교에 여자애 둘은 같이 가고, 한명은 혼자서 감.	모호
카드 55	4명에서 같이 연주를 하는 모습. (주로 가족)	긍정
카드 56	아빠가 술을 마시고, 가족들은 옆에서 지켜보고 있음.	부정

카드 57	남자애들이 축구를 하고 있고, 가방 맨 아이는 보고 있음.	모호
카드 58	교실에서 한 아이가 난동을 부리고, 옆에 친구들은 아이를 말리고, 교사는 머리 아파함.	부정
카드 59	수업 시간에, 한명은 자고, 한명은 핸드폰하고, 한명은 뒤돌아서 떠들고, 선생님은 무시하고 수업 진행.	부정
카드 60	엄마가 아이들을 재우는 모습.	긍정
카드 61	직장에서 여러 명이 모여서 회의하는 장면.	모호
카드 62	중년 남성이 혼자 걸어감.	모호

## 2) 7가지 범주에 근거한 분류

[그림상황카드]의 저자가 언급한 7가지 범주, ‘가족’, ‘학교’, ‘일’, ‘일탈’, ‘사랑’, ‘관계 갈등’ 및 ‘질병’에 근거하여 자료를 분석하였다. 분석 결과, ‘관계 갈등’이라는 범주에는 포함이 되는 카드가 한정적이어서, 이를 ‘관계’라는 범주로 변경하였다. <표 5>에 7가지 범주에 근거한 카드분석 결과를 제시하였다. ‘가족’ 카드가 26장으로 전체 카드수의 42%에 해당되었다. 다음으로 많은 카드는 ‘관계’ 카드로 10장(16%)이었고, ‘학교’ 카드는 9장(15%), ‘일’ 카드는 8장(13%)이었다. ‘사랑’ 카드는 5장(8%)이었고, ‘일탈’과 ‘질병’ 카드는 각 2장씩(3%)이었다. ‘일탈’ 범주를 제외하고는 모두 하위범주를 추가하였다. 가족’은 ‘일상적 가족 모습’과 ‘가족 관계’라는 하위범주를 구성하였고, ‘학교’는 ‘쉬는 시간’, ‘학습’, ‘처벌’ 및 ‘또래 관계’의 4가지 하위범주를 구성하였다. ‘일’은 ‘직장’, ‘직업’, ‘학업’ 및 ‘여가’로 하위범주를 구성하였고, ‘사랑’은 ‘데이트’, ‘동물’, ‘고백’의 3가지 하위범주, ‘관계’는 ‘사회적 관계’ 및 ‘개인내적 관

계’로 분류가 되었고, ‘질병’은 ‘죽음’ 및 ‘질환’의 2가지 범주로 구성되었다.

〈표 5〉 7가지 범주에 근거한 카드 분석

범주	하위 범주	세부 내용	카드 번호
가족 (26장/42%)	일상 가족 모습	가족 모두 편하게 거실에 있음	카드 1 카드 22
		퇴근하는 아버지를 반김	카드 4
		친척이 모여 있음	카드 12 카드 47
		장을 보는 모습	카드 13
		가족 여행 및 외출	카드 38 카드 52
		가족식사	카드 41
		김장	카드 50
		어머니가 아이를 재워줌	카드 60
	가족관계	부부 갈등	카드 3 카드 10 카드 30
		형제간 갈등	카드 5 카드 28
		가족으로부터의 소외감	카드 6 카드 16
		공부하는 자녀와 어머니의 관계	카드 7 카드 46
		모녀갈등	카드 15 카드 31 카드 36
		엄마를 염려하는 자녀	카드 43

		양육 문제로 힘겨워하는 어머니와 무심한 아버지	카드 51	
		알코올 중독의 아버지	카드 56	
학교 (9장/15%)	쉬는 시간	쉬는 시간의 학생들	카드 2	
	학교 학습	수업에 참여하지 않는 모습	카드 59	
	처벌	교사에게 공개적으로 혼남	카드 20	
	또래관계		한명만 소외되는 모습	카드 32 카드 54 카드 57
			다툼	카드 37 카드 58
			학교 폭력	카드 45
일 (8장/13%)	직장	일 혹은 회의하는 모습	카드 17 카드 61	
		상사의 권력 휘두름	카드 49	
	진로	가수	카드 25	
		의사	카드 26	
	학업	성적표로 인해 혼남	카드 33	
		성적에 대한 악몽	카드 34	
여가	쉬는 장면	카드 29		
일탈 (2장/3%)	일탈	오토바이타면서 즐기는 것	카드 8	
		여자애 들어서 PC 방에 감	카드 40	
사랑 (5장/8%)	데이트	연인/부부간 데이트	카드 9 카드 42 카드 44	
	동물	한 여성이 반려동물과 같이 지냄	카드 11	
	고백	여자애가 남자애한테 고백	카드 18	
관계 (10장/16%)	사회적 관계	생일파티에서 즐거운 아이와 소외되는 아이	카드 19	

		친구와 즐거운 식사	카드 39
		시위하는 사람과 경찰의 대치	카드 23
		문제 해결 및 대인관계에서의 신뢰	카드 27 카드 53
		음악을 통한 협동관계	카드 55
	개인내적 관계	성인 혼자 사색	카드 21 카드 62
		어린아이가 그네를 타면서 생각	카드 24
		영적인 존재와의 관계	카드 35
질병 (2장/3%)	죽음	가족 간의 죽음	카드 14
	질환	병원에서 환자들 대기	카드 48

하나의 카드를 한 가지 범주로 분류하는 것을 원칙으로 그림카드에 대한 지각을 중심으로 카드를 분류하였다. 12명의 참여자 반응이 모두 한 가지 범주로 묶이지 않는 경우가 있었으나, 주된 반응을 중심으로 범주를 구성하였다. 예를 들어, 카드 9와 카드 44는 다수가 연인 관계로 지각하였으나, 2명 혹은 3명은 친구 관계로 지각하여, ‘사랑’이라는 범주보다는 ‘또래관계’로 범주화할 수 있는 반응도 있었다. 카드 26과 카드 48은 둘 다 병원 장면이지만, 카드 26은 ‘의사’를 초점으로 이야기하는 참여자가 다수여서 ‘일’이라는 범주로 구성하였다. 이 중에 3명은 ‘아픔’에 초점을 맞추기는 하였으나, 주된 반응이 ‘일’에 초점이 맞춰져 있어서, ‘일’ 범주로 분류하였다. 카드 48은 이와 반대로, ‘질병’의 범주에 해당된다. 2명은 간호사라는 직업에 초점을 맞추었으나, 다수는 기다리는 환자에 초점이 맞춰지면서 ‘질병’ 범주에 해당되었다.

범주 자체에서 크게 벗어나지는 않았으나, 카드 세부 지각에서 차이가 나타나는 경우도 있었다. 카드 15와 카드 28은 모두 ‘가족’ 범주에 해당

된다. 카드 15에서 등장인물은 다수가 ‘모녀’ 관계로 지각하였으나, 1명은 ‘자매’로 지각하였고, 카드 28에서는 혼내는 대상을 ‘누나’로 주로 지각하였으나, 3명은 누나 대신 ‘어머니’로 지각하였다. 이처럼, 세부적인 반응에서 차이가 있기는 하지만, 카드 간 분류는 주된 반응에 근거하여 7가지 범주로 구성하였다. 카드 내에서 드러나는 좀 더 세분화된 내용 차이는 각 카드별 내용분석에서 자세하게 언급하였다.

### 3) 그림지각 및 개인배경

그림지각 및 개인배경은 각 카드 내에서 참여자들의 반응을 분류하는 범주이다. 총 62장의 각 카드를 그림지각과 개인배경이라는 범주로 나누어서 질적 내용분석을 하였다. 분석 결과, 그림지각과 개인배경이 일치하지 않는 경우가 다수였다. 특히, 많은 학생들이 공통적으로 지각하는 그림지각의 경우에는 개인배경과 일치하지 않았다. 또한, 참여자들의 정서적 표현을 많이 유발하는 카드가 있는 반면, 정서적 반응은 빈약한 상태에서 카드에 대한 지각만을 기술하는 카드도 있었다. 예를 들어, 카드 3에서 참여자들은 부부간 갈등의 원인부터 결말까지 내용을 다양하게 표현하였고, 실제 부모 갈등 상황에서 자신의 역할(회피 혹은 적극적으로 말리는 행동)에 대한 언급도 구체적으로 표현하였다. 상대적으로 카드 17과 같이 노동 장면을 나타내는 카드에서 참여자들은 그림지각에서 그림상황만을 단순하게 기술하였고, 개인배경에서도 단지 3명만이 간략하게 언급하는 등 내용이 풍부하게 드러나지 않았다.

구체적인 카드 내용별 분석은 <표 6>에서 <표 67>까지 제시를 하였고, 각각 임상적 활용에 대한 제언을 덧붙였다.

〈표 6〉 카드 1 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예	
	그림지각	개인배경		
가족 - 일상 가족 모습	일상적인 가족 모습 (6명)	그림처럼 실제 화목한 집 (1명)	일상적으로 행복한 모습이 저희 집과 아주 유사해요.	
		내용없음 (1명)		
	화목한 가정 (8명/67%)	각자 자기 일에 몰두 (1명)	그림과 달리, 실제로는 화목하지 않은 집 (6명)	이런 행복한 가정이 믿어지지 않아요. / 저희 부모님은 이혼하셔서, 화목한 가정 그림이라서 마음에 들어요. / 저는 동생들 돌보느라 힘들어요. / 아버지는 제가 노래를 하면 칭찬보다 지적을 하세요. / 가족과 있는 것보다 친구와 있는 게 더 좋아요. / 저희 집은 항상 바쁘셔서, 이런 일상을 접할 일이 없어요.
	무관심한 가정 (3명/25%)	딸과 엄마가 가족에 무관심 (1명)	내용 없음 (1명)	이 그림 속에서는 화해할 거 같은데, 저희 집은 화해를 안 해서 상상이 안 돼요.
		부부 갈등으로 무관심 (1명)	저희 집은 화해를 잘 안 해요.. (1명)	
		가족 모두 우울 (1명)	가족에 무관심하지 않음. (1명)	
	부모 역할 바뀜 (1명/8%)	엄마와 아빠가 자기 역할이 싫증나서 바뀜 (1명)	내용없음 (1명)	
임상적 활용	행복한 가정이라는 지각은 투사가 덜 일어난 반응으로, 개인배경에 대한 탐색이 필요함. 행복하지 않은 가정으로 지각한 경우, 내적 투사가 많이 일어났을 가능성을 고려해봐야 함.			

카드 1은 ‘가족’ 범주에 해당된다. 카드 지각에서 행복한 가정으로 언급한 참여자가 8명(67%)이었고, 3명(25%)는 무표정한 가정, 그리고 부모 역할 바뀐 것에 대한 언급이 1명(8%)이었다. 카드 지각에서 행복한 가정을 언급한 참여자 중 6명은 개인배경에서 ‘힘든 가정환경’에 대해서 표현하였고, 그림처럼 행복하다고 언급한 참여자는 1명으로 ‘행복한 가정’이라는 그림 지각이 참여자의 개인내적 특성과 일치하지 않고 있다. 참여자 중 한명은 ‘그림은 행복한 가정 같은데요, 저는 이게 믿어지지 않아요.’라고 이야기를 하면서, 그림 지각과 실제 자신의 경험을 분리하여 설명하기도 하였다. 하지만, 무표정한 가족들의 모습에 초점을 맞추면서 무표정한 가정환경으로 지각한 참여자 중 한명은 자신의 가정과 유사하다는 개인 배경을 언급하면서 그림 지각과 개인 배경 간의 일치를 표현하였다.

〈표 7〉 카드 2 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예	
	그림지각	개인배경		
학교 - 쉬는 시간	편하고 즐겁게 쉬는 학교 (10명/83%)	다양한 모습으로 쉬고 있음 (8명)	일상적인 저의 모습이랑 비슷해요. / 애들과 노는 게 좋아요. / 자는 게 저 같아요.	
		주변 혹은 학급임원이 청소 (2명)	카드는 좋지만, 실제 학교생활은 만만치 않아요. / 중학교 때 왕따 당했고, 지금도 애들과 말 안 해요.	
	힘든 학교 장면	쉬는 시간에 청소 장면 (1명)	학교에서 즐거워요 (6명)	청소를 하면서 썸 타는 거 같은데, 저는 남녀공학이 아니라서.
			실제 학교생활은 힘들죠. (2명)	남녀공학이 부러워요 (1명)
		내용없음 (1명)	청소시간에 책임감 있게 청소 (1명)	
			혼자서 일하는 모습이 저랑 비슷해요.	

(2명/ 17%)	무력해서 엎드린 아이 (1명)	가족으로 인한 힘겨움으로 엎드림 (1명)	저는 애들하고 얘기 잘하는데, 요즘 가족 때문에 힘들어서, 엎드려 있는 게 똑같아요.
<b>임상적 활용</b>	참여자들은 세부적으로 한두 명에 초점을 맞추지는 않는 경향이 있으며, 한두 명에 초점이 맞춰진 경우에는 투사가 일어날 가능성이 높음.		

카드 2는 ‘학교’ 범주로, 쉬는 시간의 모습이다. 그림지각은 동일하게 학교 장면이지만, 10명(83%)의 참여자는 즐거운 학교 장면으로 지각하였고, 2명(17%)은 힘든 학교 장면으로 지각하였다. 또한, 8명(67%)의 참여자는 전체 학교 장면을 설명하였으나, 4명(33%)은 몇몇의 인물에 초점을 맞추었다. 개인배경에서는 즐겁거나 힘든 학교 상황, 가족 갈등으로 인해 무력하게 엎드린 모습 및 청소시간에 대한 부담감 등 학교 상황에서의 실제 자신의 모습에 대한 이야기를 많이 하였다. 그림지각에서 세부인물에 초점이 맞춰진 경우에 개인배경과 일치하는 내용이 좀 더 많았다.

〈표 8〉 카드 3 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예	
	그림지각	개인배경		
가족 - 가족 관 계	일상적인 문제로 인한 부모 갈등 (9명/ 75%)	분위기 저하/ 갈등 지속 (4명)	어릴 때 부모님이 다투시면, 눈물만 났어요. / 술 때문에 다투시면, 무섭지만, 일이 커질까봐 말렸어요.	
		내용없음 (1명)		
		부모 갈등 화해 (3명)	부모 갈등 상황에서 회피 (3명)	소심한 애가 저랑 비슷해요. / 방관하는 모습이 저랑 비슷해요.
		이혼/별거 (2명)	가족 갈등/ 부모 이혼 (2명)	현실을 피하고 싶은 게, 이 파란 옷 입은 아이랑 비슷. / 말리는 애가 저랑 비슷한데요, 말려도 소

			용없어요.
외도/폭력 /술로 인한 부모갈등 (3명/25%)	이혼 (2명)	갈등이 많은 가족 상황 언급 (2명)	저희 부모님도 사소한 일로 다툼 이 많으세요. / 엄마, 아빠가 초 1 때 이혼했어요.
	분위기 저하 (1명)	저희 집은 다툼은 없어요. (1명)	저희 집은 다툼이 없어서, 다른 카드로 골랐어요.
<b>임상적 활용</b>	부모 다툼 시, 아이들의 내적 갈등이 잘 드러남. 3명의 아이 중 동일시한 인물이 문제해결패턴과 관련이 있어 보임.		

카드 3은 ‘가족’ 범주에 해당된다. 모든 참여자가 부부다툼 상황으로  
지각하였다. 싸움의 원인에 대해서는 사소한 이유가 9명(75%)으로 술이나  
폭력과 같은 극단적인 이유(3명, 25%)보다는 좀 더 많은 편이었다. 결말과  
관련하여서도 화해는 3명(25%), 갈등 지속은 5명(42%), 이혼 및 별거는 4명  
(33%)로, 부정적 결말이 우세하였다. 개인배경에서 참여자들은 그림 속 아  
이들과 동일시하여, 부모 갈등 상황에서의 자신의 대처패턴에 대한 언급을  
많이 하였으며, 실제 자신이 경험한 부모 갈등 상황이나 이혼에 대한 이야  
기를 하였다.

〈표 9〉 카드 4 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
가 족 - 일 상 가 족 모 습		내용없음 (3명)	
	퇴근/귀가 하는 아버지를 환영 (11명/ 92%)	이후에는 편안하게 설 듯 (7명)	부모님이 이혼해서 의지할 데 가 없어요. / 아버지랑 친한데, 이혼하셨어요. / 예전과 달리, 지금의 저는 이렇게 환영하지 않아요.
		여전히 가까운 아버지 (1명)	저는 9살 이후로, 아버지와 같 이 자요.

	앞으로는 애들이 커서 이렇게 환영 안 해요. (3명)	현재 아버지와의 관계가 좀 힘들어요. (3명)	아빠가 자주 혼내셔서, 지금은 이 딸과 달라요. / 부모님 이혼 후, 저희는 서로 관심을 안 가 져요. / 예전과 달리, 요즘 저 는 이렇게 안 해요.
	이혼해요 (1명)	부모 별거 상황 (1명)	저희 집은 지금 별거를 하고 계세요.
출근하는 아버지 보며 안도 (1명/ 8%)	아빠가 직장 가서 전날 무단결근에 대해서 혼날 듯 (1명)	꾸준히 직장 다니지 못하는 아버지 (1명)	저희 아버지는 게을러서, 직장 생활을 꾸준히 잘 안하셔서, 엄마가 스트레스 많이 받아요.
<b>임상적 활용</b>	퇴근하는 아버지의 모습이 가장 일반적임. 출근하는 아버지의 모습에서는 참여자의 투사가 많이 일어난 상태로, 개인배경에 서 지각에 대한 배경이 드러남.		

카드 4에서는 1명을 제외한 11명(92%)의 참여자가 퇴근하는 아버지와 환  
영하는 가족으로 그림을 지각하였다. 1명(8%)은 아버지가 출근하는 장면으  
로 지각하면서, 개인 배경에서 아버지의 직장 출근과 관련된 가정 내 갈등  
을 언급하였다. 아버지가 퇴근하는 것으로 지각하는 참여자들은 개인배경  
에서 아버지와 관계가 가까운지 혹은 거리감이 있는지 등을 포함하여  
아버지와 관계 언급(7명)을 많이 언급하였다.

〈표 10〉 카드 5 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
가 족 -	형의 심술/질투/욕 심으로 인한	어머니의 중재 혹은 형제간	괜히 갖고 싶은 게 저랑 비슷 / 질투하는 게 저랑 비슷 이 엄마와 달리, 저는 중재를 해도 잘 되지 않아요. / 저는
		형제간 관계 (4명) 방관자적인 태도 (2명)	

가 족 관 계	갈등 (10명/83%)	화해 (7명)	내용없음 (1명)	엄마와 달리, 방관자예요.
		해결되지 않거나 형은 기분 나쁜 상태 (3명)	형으로서 섭섭함 (2명)	엄마가 고3인 저보다 동생만 챙겨줘서 섭섭해요 / 저도 동 생과 많이 다투어요.
		동생이 형의 것을 빼어서 갈등 (2명/17%)	형으로서 억울함/어리광부리 지 못하는 것에 대한 어려움 (2명)	저는 항상 스스로 달래는 편 이에요.
중재가 잘 이루어지지 않음. (2명)	할머니가 동생만 예뻐해서 억 울해요. / 엄마 혼자 계셔서, 어리광 부리지 못해요.			
입상적 활용	형제간 갈등 상황이 드러남. 주로 형을 갈등의 원인으로 지 각하지만, 동생이 갈등의 원인이라고 언급하는 경우도 소수 있음. 외동의 참여자는 개인배경에서 형제 관계보다 다른 면 에 초점을 맞춤			

카드 5는 ‘가족’ 범주로, 형제간 갈등 장면이다. 참여자 다수(10명, 83%)는 형이 동생의 물건을 가져와서 갈등이 지속되는 것으로 보고하였고, 2명(17%)만이 동생이 형의 것을 빼었다고 보고하였다. 개인배경에서 참여자들은 형과 동일시하여 억울함을 호소하는 참여자가 4명이었고, 그 외에 혼자서 스스로를 달래야 하는 상황(1명) 혹은 개인 성격(6명)에 대한 언급을 하였다.

〈표 11〉 카드 6 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
가 족 - 가	억지로 설거지 (7명/58%)	벌칙, 당번, 혹은 맞벌이 부모라서, 억지로 하게	저도 애처럼 설거지 할 때 있어요. (4명)
			저는 챙겨주는 사람이 없어요. / 부모님이 맞벌이라 외롭게 설거 지해요. / 엄마가 집안 일 시키 는 편인데, 안한다고 싸워요. / 설거지하기 귀찮아서 거의 안

			먹어요.
		됨. (7명)	저랑은 상황이 달라요 (2명)
			내용없음 (1명)
족 관 계	자발적 설거지 (5명/42%)	어머니를 행복하게 하기 위해 (3명)	설거지하게 되는 상황에 대한 설명 (3명)
		설거지 할 사람이 없음 (2명)	자기 할 일을 혼자 해결해야 하는 상황 (2명)
			엄마 아빠 다투면 저는 엄마 힘 들지 말라고 설거지해요. / 속상 한 일이 있을 때 설거지를 해 요. / 엄마가 동생 돌보느라 힘 들어서 설거지해요.
			엄마가 늦게 오셔서, 집안일을 제가 해요. / 저는 어머니랑 사 이가 안 좋아서 식사를 안 하니 깐, 제가 다 하죠.
	<b>임상적 활용</b>	지각은 명확하지만, 원인은 다양함. 자발적 설거지를 한다고 지각한 경우, 자신의 경험과 관련이 높음. 집안일 경험에 대 한 배경이 많이 드러남.	

그림 6은 ‘가족’ 범주로, 아이가 혼자서 설거지 하는 장면이다. 그림지각에서는 12명이 모두 설거지 하는 것으로 지각하였으나, 설거지를 하는 이유는 각기 달랐다. 7명(58%)은 어머니가 시켜서 억지로 한다고 지각하였으나, 5명(42%)은 어머니를 위해 자발적으로 설거지를 한다고 지각하거나 혼자서 생활하기 위해서 설거지를 한다고 지각하였다. 개인배경에서는 설거지를 한 경험들에 대한 언급을 많이 하였다. 자발적으로 설거지를 한다고 그림지각을 한 참여자 5명(42%)는 개인배경에서도 자발적으로 설거지 하는 상황에 대해서 이야기하였다. 그림지각에서 억지로 설거지를 하는 것으로 지각한 7명(58%)의 학생 중에서는 4명만이 개인배경에서 억지로 설거지 한 경험에 대해서 언급하였다.

〈표 12〉 카드 7 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
가족 - 가족 관계	학습을 중심으로 어머니와 아이의 관계 (11명/ 92%)	엄마는 걱정 혹은 안쓰러워하고, 아이는 부담, 불안, 짜증나거나, 열심히 공부. (7명)	중학교 때 공부 안했어요. / 저도 버락치기해요. / 저는 애처럼 공부안하고 그냥 자요. / 공부 때문에 엄마랑 계속 다투어요.
		학습으로 인한 어머니와 아이의 다툼 이후 (2명)	저랑 엄마는 서로 일방적으로 얘기해요. / 부모님이 걱정할까봐 저는 일부러 더 밝게 얘기해요.
		내용없음 (1명)	
	어머니는 공부하는지 의심/불안, 아이는 심술/불안 (2명)	주 양육자와의 갈등 호소 (2명)	저는 할머니랑 화해 안 해요.. 무조건 제 잘못이라고 그러세요. / 엄마랑 말다툼하고 억지로 공부하는 게 이 그림이랑 비슷해요.
	또래관계에 대한 염려 (1명/ 8%)	공부하면서 혼자만의 세상에 몰두한 것에 대한 염려 (1명)	내용없음 (1명)
임상적 활용	학습에 대한 스트레스, 태도 및 부모 갈등이 주로 지각됨. 개인배경에서는 학습과 무관하게 주 양육자와의 관계가 드러나기도 함. 어머니가 자녀를 염려하는 게 가장 일반적. 어머니가 아이를 불신하는 것으로 지각하는 경우에는 이면에 개인배경이 있었음.		

카드 7에서는 ‘가족’ 범주이며, 공부하는 자녀와 어머니와의 관계가 드러나는 카드이다. 그림지각에서 7명(58%)의 참여자는 어머니가 자녀를 안

쓰러워하는 것으로 지각하였고, 2명(17%)은 어머니가 자녀를 신뢰하지 못하는 것으로 지각하였다. 1명(8%)은 친구들과 사이가 안 좋아서 공부에 몰두는 것으로 지각하였다. 개인 배경에서는 자신의 학습에 대한 태도와 학업으로 인한 부모와의 갈등(8명)을 주로 이야기하였고, 2명은 학습과 무관하게 주 양육자와의 갈등을 보고하였다.

〈표 13〉 카드 8 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예	
	그림지각	개인배경		
일 탈	주변 사람들에게 피해주는 거 같고, 청소년들이 이러는 건 좋지 않아요 (8명/ 67%)	스트레스 해소 및 심심한 일상의 탈출 (4명)	저는 이 애들과 100% 다른 삶을 살고 있어요. / 아는 형이 오토바이 타다 죽어서, 전 오토바이 타지 않아요. 애들하고 몽쳐서 오토바이 타고 다녔는데, 이 시간은 정말 무의미해요.	
		과거 상처로 인해 (2명)	오토바이 탄 시간은 무의미해요 (1명)	자유롭고 싶지만, 겁나서 이런 건 못해요 / 상처가 있지만, 나는 절대로 비뚤어지지 않을 거라고 다짐해요
		멋있거나 세보이기 위해 (2명)	일탈 행동을 안 하는 이유 (2명)	저희 동네 애들 sns에 노는 거 올리는데, 센척하려고 하는데 이해 안 가요.
		즐거워 위해서 (2명)	과시하려는 게 이해가 안가요 (2명)	예전에 친구아버지랑 다 같이 흥천 갔었는데, 즐거웠어요.
오토바이 타면서 놀거나, 스트레스 해소하는 게 좋아 보여요 (4명/33%)	부모님 잔소리 등 스트레스 해소 차원에서 (1명)	즐거웠던 놀러간 경험 (1명) 내용없음 (1명) 자유로운 느낌을 갖지 못하는 본인 상황 (1명)	저는 이렇게 자유롭지 못해서 자랑은 달라요.	

	반항 일탈하고 싶은 욕구 (1명)	일탈에 대한 욕구 표현 (1명)	한번쯤 해보고 싶은 마음이 들 어서요. 근데, 저는 선생님들에 게 예의 발라야 된다고 생각하 고, 이런 친구들과는 다른 삶을 살아요.
<b>임상적 활용</b>	카드 지각은 명백하게 오토바이 타는 상황으로 지각. 일탈에 대한 태도나 감정 등이 다양하게 나타남.		

그림 8은 오토바이를 타는 ‘일탈’ 장면이다. 그림지각에서 8명(67%)은 부정적인 정서를 표현하였으나, 4명(33%)의 참여자는 이 일탈 장면을 즐겁게 노는 것 혹은 자유로운 모습으로 지각하면서 긍정적 카드로 지각하였다. 즐거운 장면으로의 지각이 개인배경에서 실제 일탈 경험과 일치하지는 않았다. 개인배경에서 일탈 경험을 보고한 참여자(1명)는 이 일탈 행동에 대해서 상당히 부정적으로 표현하였다. 카드를 긍정적으로 지각한 참여자들은 반항적인 욕구(1명) 및 자유롭고자 하는 욕구(1명)를 표현하였다.

**<표 14> 카드 9 반응패턴 분석**

범 주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
사 랑 - 데 이 트	데이트하는 장면 (10명/ 83%)	여성은 좋지만, 남성은 귀찮거나, 애정이 없는 등의 이유로 시큰둥함 (6명)	맞추려는 여자모습이 저랑 같 아요. 저도 아빠 풀어주려고 노력해요. / 이 여자처럼 어 떤 애가 저한테 귀찮게 달라 붙은 적이 있어요. / 저는 이 남자와 달리 적극적으로 애정 표현해요. / 저는 이 남자처 럼 답답하게 있지 않아요.
		행복하게 데이트함 (4명)	

오래된 친구    우연히 오래  
 만남        친구 만나고    내용없음 (2명)  
 (2명/17%)    지나감 (2명)

**임상적 활용**        연애 경험을 언급하기도 하고, 연애에 대한 개인적 태도가 드러나기도 하지만, 개인경험에 대한 얘기가 다양하게 나오지는 않음.

카드 9는 ‘사랑’ 범주에 해당된다. 남녀 데이트 장면에 대한 그림지각이 10명(83%)이었으며, 2명(17%)은 단순히 친구를 만나는 장면으로 지각하였다. 개인배경에서는 개인적 언급을 하지 않은 참여자들의 수가 7명(58%)으로 다수였으며, 아버지와 관계와 자신의 성격에 대한 얘기도 나타났으나, 데이트 경험에 대한 언급은 소수였다.

〈표 15〉 카드 10 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
가족 - 가족 관계	남편 설거지, 아내 잔소리 (9명/75%)  것에 대한 아내의 질책 (6명)	집안일과 관련된 가족 상황에 대한 언급 (2명)	저희 집 부모님이 짜증내는 거랑 비슷해요. / 저희 집은 아빠가 쉬는 날에는 집안일을 하세요.
		개인적 성향에 대한 언급 (2명)	남자가 참는 모습이 저랑 비슷해요. / 누가 도움을 줘도 마음에 안 들면 화낼 때가 있어요.
		내용없음 (2명)	
	경제적 능력 부족으로	설거지 하는 경험에 대해	저는 아버지 설거지할 때 잔심부름해요. / 알바 할 때 매

	남편이 구박받음 (3명)	언급 (2명) 내용없음 (3명)	니저가 잔소리하는 게 비슷 해요.
자발적으로 설거지하는 남편 (3명/25%)	아내를 위해, 남편이 설거지 (3명)	미래의 결혼한 모습 (1명)	미래에 아내한테 저는 저주 고 살아야죠.
<b>임상적 활용</b>	가사 일에서 부모님의 모습이 투영되거나 자신의 일하는 패턴 등에 대한 개인배경이 나타남.		

카드 10은 ‘가족’ 범주로, 참여자 모두 남편이 설거지를 하는 장면으로 지각하였다. 9명(75%)는 억지로 설거지하는 남편으로, 3명(25%)은 아내를 위해 설거지하는 것으로 지각하였다. 개인 배경에서는 아버지가 집안일에 관여하는 정도나 부모 관계를 보고하기도 하였고, 자신의 개인적 성향에 대해서 그림 속 남자나 여자를 동일시하여 언급한 참여자도 2명이었다.

〈표 16〉 카드 11 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예	
	그림지각	개인배경		
사랑-동물	강아지를 통해 위안 받음 (7명/ 58%)	외로운 주인이 강아지로 부터 위안 (4명)	이렇게 혼자 있으면 저도 외로운데, 주로 자요 / 저 는 주로 친구를 만나거나 밖에 있어요. / 혼자 올 때, 강아지가 활아줘요 / 혼자 있을 때 강아지가 있 었으면 좋겠어요.	
		강아지 보면서 스트레스 해소 (3명)	동생이 강아지 같아요. (1명) 강아지라는 동물에 부정적 감정 (1명) 내용없음 (1명)	
		강아지를 우울하거나	자신의 돌보는	동생 안으면 편안해요. 저는 강아지가 싫어요.
				저는 개랑 오래 못 놀아줘 요. / 약한 아이 보면 지켜

돌봄 (5명/ 42%)	아픈 강아지 돌봄 (3명)	행동에 대해 언급 (2명)	주고 싶은 게 저랑 비슷
		아는 누나 생각 (1명)	제가 좋아하는 누나랑 비슷 해요.
	친구같은 강아지 돌봄 (2명)	일상에서 강아지와의 경험 (2명)	엄마가 저보다 강아지를 더 예뻐해요. / 강아지한테 물 린 적 있었는데, 보들보들 털이 좋을 거 같아서 키우 고 싶어요.
<b>임상적 활용</b>	카드에 대한 지각은 거의 긍정적이었으나, 이면에 외로운 정서를 호소하는 참여자들이 있었음.		

카드 11은 ‘사랑’ 범주에 해당된다. 모든 참여자가 그림지각에서 강아지를 통해서 위안(7명, 58%)을 얻거나 강아지를 돌보는 장면(5명, 42%)으로 지각하면서 편안한 정서를 보고하였다. 그림지각에서 위안을 얻는 것으로 지각한 참여자들은 개인배경에서 외로운 상황에서 자신이 어떻게 대처를 하는지(5명)에 대해 얘기하였다. 강아지를 돌보는 것으로 지각한 참여자중 2명은 ‘약한 아이를 보면 지켜주고 싶어요.’ 라고 하는 등 돌보는 행동과 관련된 내용을 개인배경에서 언급하였다.

〈표 17〉 카드 12 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
가 족 - 일 상 가 족	명절 가족 모임. 아이는 세배, 친척들은 보면서 웃고, 이후에 식사해요 (10명)	명절에 세배돈 받고, 놀고, 할아버지 봐서 좋아요 (5명)  저는 명절을 그다지	시골 할아버지가 생각나 요. / 세배돈 받아서 저는 좋아요. / 저는 명절 때 사촌오빠랑 놀아요. / 저 희도 명절에 재미있어요.  고모할아버지가 저한테 시비를 걸어서 전 명절이

모 습	좋아하지 않아요 (4명)			싫어요. / 친척이랑 있으면 격차가 느껴져서 싫어요. / 아빠랑 작은 아버지가 싸워서 저희 집은 왕래 안 해요., / 저희 집은 친척이 친하지 않아서, 명절도 귀찮아요.
	내용없음 (1명)			
명절이라 모였는데 뭔가 긴장감이 흘러요 (2명/17%)	가족 모두 모였지만 한명은 왕따이거나 긴장한 모습 (2명)	가족 모임에서 일어나는 갈등에 대한 언급 (2명)	그림 속 이 사람처럼 우리 아빠도 친가에 가면 왕따예요. / 저랑 동생도 외가에 가면 말조심을 해야 해서, 불편해요.	
입상적 활용	명절에 가족 모임. 친척 간의 갈등이 드러남. 행복하지 않는 가족상황으로 지각한 경우에는 좀 더 투사가 일어난 지각으로 보여짐.			

카드 12는 ‘가족’ 범주로, 명절에 가족이 모인 모습이다. 그림지각에서 10명(83%)의 참여자는 행복한 장면으로 지각하였으나, 2명(17%)은 긴장감이 있는 모습으로 지각하였다. 개인배경에서 참여자 6명(50%)은 명절에 대한 불편한 감정을 표현하였고, 5명(42%)은 즐거운 정서를 표현하였다. 행복한 명절이라는 그림지각과 개인 배경의 일치율은 그다지 높지 않았다.

〈표 18〉 카드 13 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주			내용 예
	그림지각		개인배경	
가 족 -	식사 준비위해 장을 보러온 장면	아이나 남편을 위해	장을 본 경험에 대한 얘기 (5명)	어릴 적 엄마랑 시장 간 게 좋은 기억이에요. / 저는 시장 간 경험 이 없어요. / 전 엄마랑 사이가 안 좋아서, 혼자서 장을 봐요.

일상가족 모습	(11명/92%)	생선을 사러오고 즐겁게 식사할 듯 (11명)	어머니와 자신에 대한 얘기 (3명) 아버지가 요리 잘해요 (1명)	저는 엄마가 없어요. / 엄마랑 자랑 음식을 사거나 누구를 돌봐주는 게 비슷해요. / 가까운 사람에게 잘해주려는 게 비슷해요. 저희 아빠는 요리를 잘 하셔서, 아빠가 해주세요.
	가족 쇼핑 (1명/8%)	가족 쇼핑 (1명)	내용없음 (3명)	
임상적 활용		장을 보러나온 장면에 대한 지각은 동질적. 개인배경에서 어머니와의 관계가 많이 드러남.		

카드 13은 ‘가족’ 범주로, 시장에 장을 보러 나온 장면이다. 그림지각에서 시장에서 어머니가 저녁 찬거리를 위해 장을 보는 장면으로 지각한 참여자가 11명(92%)이었고, 1명(8%)만이 가족 쇼핑으로 지각하였다. 개인배경에서는 어머니와 장을 보러간 경험에 대한 긍정적, 부정적 정서 표현(5명)이 가장 많았으며, 어머니가 없다는 얘기, 어머니와 자신의 유사함에 대한 이야기를 하였다.

<표 19> 카드 14 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
질병-죽음	성인 여성의 남편이 죽어서 슬픈 상황 (10명/83%)	죽음에 대한 자신의 경험 언급 (3명)  내용없음 (1명)	저도 아버지가 돌아가셨어요. / 어차피 죽는데 왜 슬프죠? 전 친구가 죽었는데, 안 슬펐어요. / 저는 경험이 없어서 와 닿지 않아요.
	애들을 위해서 열심히 생활 (3명)	부모임이 힘든 상황에서 즐겁기	부모님이 경제적으로 힘들시고, 많이 다투셨는데,

		위한 노력 (1명)	저는 열심히 하는 모습 보여드리려고 했어요.
	애들이 엄마 위로할 듯 (2명)	내용없음 (3명) 엄마 위로하는 게 비슷 (1명)	저도 엄마가 슬프면 지켜주고 싶어요.
	아빠가 죽어서 슬프지만, 부부갈등이 없어 편안 (1명)	부모 갈등 상황에서 자신의 감정 표현 (1명)	엄마, 아빠 싸우는 게 지켜워서 별거나 이혼하셨으면 하는 마음이었어요.
성인 여성의 아버지	계속 슬퍼할 듯 (1명)	치매기 있는 외조모에 대한 염려 (1명)	할머니가 치매에 걸리셨는데, 저의 엄마가 걱정을 많이 하세요.
가 사망 (2명/17%)	자신의 꿈인 교사가 되어서 잘 살아요. (1명)	조부 사망했지만 슬픈 감정이 공감 안 됨 (1명)	할아버지가 돌아가셨는데, 추억이 없다보니, 눈물이 안 났어요.
<b>임상적 활용</b>	죽음에 대한 직접적인 경험이 제한적인 바, 이에 대한 언급은 적고 가족관계에 대한 내용이 많이 드러남.		

카드 14는 ‘질병’의 하위 범주인 ‘죽음’에 해당된다. 그림지각에서 10명(83%)은 남편이 사망한 장면으로 지각하였고, 2명은 여성의 아버지가 사망한 것으로 지각하였다. 개인 배경에서 죽음 및 질병과 관련된 언급은 5명(42%)이었으나, 이로 인한 정서적 고통 경험에 대한 언급은 2명이며, 다수는 공감을 잘 하지 못하는 것을 표현하였다. 그 외에 부모 갈등 관계 및 어머니를 돌보고자 하는 역할 등에 대한 언급이 소수 나타났다. 간혹, 부모갈등 관계가 그림지각에서도 투사되어서, ‘아버지가 돌아가시면 슬프지만, 이제 안 다투니깐 편할 거 같아요.’라고 언급한 참여자도 있었다.

〈표 20〉 카드 15 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	

가족 - 가족 관계	엄마와 딸의 갈등 (11명/ 92%)	딸의 거짓말, 외모 꾸밈, 성적, 친구와 놀기, 학교 다툼 등으로 인해	갈등이 있는 게 자랑 유사해요 (4명)	저도 이 가족이랑 비슷하게 사이가 안 좋아요 / 콘서트 가는 걸로 인해, 다 투었어요. / 늦으면 저희 집도 전화를 자주해요. / 중 2때가 저는 제일 암흑기였어요.
		어머니와 갈등이 반복될 듯 (8명)	간접적인 갈등 경험 언급 (2명)	저는 이 엄마와 달리 사람을 믿으려고 해요 / 동생이 항상 늦어서 이런 상황이 벌어져요
		내용없음 (2명)		
		엄마 짜증내고, 딸과는 사이가 멀어질 듯 (2명)	부모님한테 혼났던 기억 (2명)	초등학교 때 엄마한테 혼났던 기억이 비슷해요 / 엄마는 안 그러는데, 아빠가 저한테 이렇게 해요
			사소한 일로 서로 짜증내고 나중에 화해 (1명)	엄마와 있었던 일상 (1명)
	자매 간 갈등 (1명/ 8%)	언니는 남 탓만 하고, 동생은 자기 비하적으로 대응 (1명)	자신의 성격에 대한 언급 (1명)	저는 이렇게 자기 탓만 하는 동생과는 달라요.
	<b>임상적 활용</b>	어머니와 딸의 갈등 관계가 드러남. 갈등 원인이 엄마에게 있는 경우에는 좀 더 부정적인 정서가 드러나는 듯 싶음.		

그림 15는 ‘가족’ 범주이다. 그림지각에서 모녀갈등을 11명(92%), 자매갈등을 1명(8%)의 참여자가 보고하였다. 모녀 갈등의 원인을 딸의 잘못된 행동에 대한 질책으로 보는 경우가 8명이었고, 2명은 어머니가 이유없이 짜증을 낸다고 지각하였다. 개인배경에서는 어머니와의 갈등상황에 대해서 6명이 언급하였고, 1명은 아버지로 인한 힘겨운 정서를 표현하였다.

〈표 21〉 카드 16 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예	
	그림지각	개인배경		
가족-가족관계	혼자 멍하니 인형놀이/ 티비를 보거나 자요 (6명)	인형 놀이하는 아이랑 유사 (3명)  내용없음 (3명)	저도 외로웠어요. / 예전에 저도 멍하니 티비 봤어요. / 인형 놀이하는 애랑 저랑 비슷해요	
	부모없이 혼자 외롭게 인형놀이 (10명/ 83%)	부모가 버려 고아가 되거나 주변사람들의 도움을 청해요 (2명)  성격이 소심해져요 (1명) 크고 나서 바쁜 부모님 이해 (1명)	어릴 적 행복했던 경험 (1명)  내용없음 (2명)  외로운 경험 언급 (1명)	어렸을 때는 할머니, 할아 버지가 키워주셔서, 외로운 느낌이 없었어요.
	자다	내용없음 (1명)	저도 혼자인 게 좋아요. (1명)	저도 혼자 있는 시간이 많 았어요.
	일어나서 엄마 옆에서 인형놀이 (1명/8%)	엄마가 집안일 하고 같이 놀 듯 (1명)	내용없음 (1명)	
	혼자라서 편하게 인형놀이 (1명/8%)	부모님이 와도 못 놀아주니, 혼자라 좋아요 (1명)	저도 혼자인 게 좋아요. (1명)	아무 참견도 안하고 신경을 안 써도 되니깐, 혼자인 게 편해요.
	<b>입상적 활용</b>	부모가 여러 가지 사정으로 인해, 아이 혼자 외롭게 있는 경험. 개인적으로 외로운 경험 언급.		

카드 16은 ‘가족’ 범주에 해당된다. 그림지각에서 10명(83%)의 참여자는 여러 가지 사정으로 부모님 없이 한아가 외롭게 인형 놀이하는 장면

으로 지각하였고, 2명은 혼자 인형 놀이하지만 외롭지 않은 것으로 지각하였다. 개인 배경에서 6명은 관련된 내용에 대한 언급이 없었으나, 4명은 혼자 놀이하고 외로웠던 경험을 언급하였고 혼자인 것이 편하다는 언급도 1명이 있었다.

〈표 22〉 카드 17 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예	
	그림지각	개인배경		
일 - 직 장	힘들게 노동하는 장면 (10명/83%)	힘들지만, 각자 맡은 일하고 돈 벌면서 생활을 이어갈 듯. (6명)	일한 경험에 대한 언급 (2명)	힘들게 알바 하는 모 습이랑 비슷해요 / 저 는 노동해본 적이 없 어요.
		직장으로부터 버림받거나	내용없음 (7명)	
		그만두거나, 힘들어 자살하거나 부실공사 (4명)	국가 정책에 대한 생각 언급 (1명)	국가가 도움이 안 되 서, 이런 일이 벌어져 요
	기분 좋게 공사장 일 (2명/17%)	책임감 있게 일하고 나중에 쉴 듯 (2명)	내용없음 (2명)	
임상적 활용	청소년들에게는 잘 와 닿지 않는 그림으로 임상적 활용도가 높지 않음.			

카드 17은 ‘일’ 범주에 해당된다. 그림지각은 모두 일하는 장면이며, 힘든 정서가 10명(83%), 즐거운 정서가 2명(17%)이다. 개인배경에서는 9명(75%)이 관련된 언급을 전혀 하지 않았다.

〈표 23〉 카드 18 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예	
	그림지각	개인배경		
사랑 - 고백	발렌타인 데이날/ 생일에 선물주면서 고백하는 게 좋아요 (9명/75%)	둘이 잘 사귄 듯 (4명)  남자가 거절할 듯 (3명)	고백 경험에 대한 자신의 감정 (2명)  내용없음 (2명)  고백해 본 경험 자체가 너무 좋았어요. / 친구가 한 공개 고백이 멋져보였어요. / 고백 받은 경험이 있어요.	
		사귄지 안 사귄지 모르겠어요 (2명)	고백하는 상황에 대한 부러움 (2명)  저는 고백 받아 본 경험이 없어서 부러워요. / 저도 이렇게 고백하고 싶어요.	
	여자가 고백하는 장면이지만, 흥미롭진 않음 (3명/25%)	결말은 잘 될 수도 있고, 아닐 수도 있고 (2명)  뒤의 여자가 소문내서 창피할 듯 (1명)	고백 받아 본 경험 있지만, 별로예요 (2명)  내용없음 (1명)	전 사귀는 것에 대해서 겁이 나서, 이런 공개 고백 좋아하지 않아요. / 저도 고백 받았지만 거절했죠.
	임상적 활용	여자가 남자한테 고백하는 장면으로 지각. 청소년들의 이성 관계 경험 및 소망이 드러남.		

카드 18은 ‘사랑’ 범주에 해당된다. 그림지각에서 모든 참여자가 여학생의 고백 장면으로 지각하였다. 9명(75%)는 고백 자체를 즐거운 경험으로 생각하면서 긍정적 상황으로 지각하였고, 3명(25%)은 고백하는 것에 대해서 다소 부정적으로 지각하였다. 개인배경에서는 연애나 고백 받아 본 경험에 대한 언급이나 소망을 9명(25%)이 이야기하였다.

〈표 24〉 카드 19 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예	
	그림지각	개인배경		
관계 - 사회적 관계		소외된 아이는 계속 혼자 있고 슬플 듯 (5명)	왕따 경험, 소외된 친구들을 대하는 자신의 모습에 대한 얘기 (5명)	저는 왕따 경험이 없어요. / 저도 부모님이 동생에게만 관심 가져줘서 외로웠어요. / 외로운 아이 챙겨주는 게 저랑 비슷해요. / 소외된 애들 먼저 손 내밀지 않아요. / 저도 소외된 경험이 있어서, 소외당한 아이들을 챙겨주고 싶어요.
	생일 파티와 소외된 아이 (7명/ 58%)	생일 주인공이 영향력이 있어서, 애들이 억지로 비위 맞춤 (1명)	생일파티 경험에 대한 얘기 (1명)	저는 부모님이 생일파티 해준 적이 없으세요.
		왕따 당한 아이가 숨은 재능을 보일 듯 (1명)	저도 애들한테 인정받고 싶어요. (1명)	좋은 고등학교로 전학 가서, 밴드부 들어가서, 인정받을 거예요.
	즐거운 생일파티 동생은 소외 (4명/ 33%)	모든 등장인물이 즐거운 상황이 됨 (4명)	자신의 생일파티 경험 (3명) 내용없음 (1명)	저의 집은 생일파티 안했어요. / 친구들이 즐겁게 생일파티 해줘요.
	생일파티 주인공이 소외 (1명/ 8%)	생일파티해도 소용없다 생각 (1명)	그림과 유사하게 소외감 느낌 (1명)	저도 생일파티에 친구 불렀는데, 친구끼리 놀아서 후회돼요.
	임상적 활용	소외되는 인물이 각각 다르며, 동생보다는 친구들이나 주인공이 소외되는 경우에 좀 더 상황을 부정적으로 지각함. 결론에 다양한 내용이 나타나며, 개인내적인 태도가 반영되는 것으로 보임.		

카드 19는 ‘관계’ 범주에 해당된다. 생일파티 장면과 소외되는 아이에 대한 얘기가 공통 지각내용이다. 7명(58%)은 친구가 소외되는 것으로 지각하였고, 4명(33%)은 동생이 소외, 그리고 1명(8%)은 생일인 당사자가 소외되는 것으로 지각하였다. 생일파티 주인공이 소외되는 것으로 언급한 참여자는 개인배경에서도 생일 주인공으로서 기분이 좋지 않았던 경험을 언급하였다. 개인배경에서는 소외되는 경험(4명, 33%), 소외되는 친구들을 도와준 경험(3명, 25%), 생일 파티 경험이 없음(2명, 17%)이 주로 나타났고, 즐거운 생일파티 경험은 단지 2명(17%)만 언급하였다.

<표 25> 카드 20 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
학교 - 처별	<p>창피하고, 학교 오기 싫고, 왕따가 되는 등 문제가 악화됨 (7명)</p>	<p>혼난 경험 및 주변에서 목격한 경험 언급 (5명)</p>	<p>저는 혼난 적이 없어요. / 혼나는 상황을 보면, 뒤에서 저렇게 되지 말아야지 생각해요. / 저는 자는 것 때문에 혼나요. / 저도 이렇게 공개적으로 혼난 적 있어요. / 저는 혼나도 그냥 넘어가는 편이에요.</p>
	<p>학습 및 학교에서 사고치는 등 학생 잘못으로 혼남 (10명/83%)</p>	<p>왕따 경험에 대한 언급 (1명)</p>	<p>전 피해자인 적은 많았고, 애들은 제 편이 아니었어요.</p>
	<p>공부를 열심히 하던가, 친구와 화해하던지 문제 해결 (2명)</p>	<p>내용없음 (2명)</p>	<p>저도 구구단 못 외워서 혼난 적이 있고, 창피해서 더 열심히 했어요. / 전 혼난 적 없어요.</p>

촌지나 오해 등 교사 잘못으로 학생 혼냄 (2명/17%)	결과적으로, 학생이 계속 혼나거나 공부를 열심히 안할 듯 (2명)	교사에게 부당한 대우를 받은 경험 얘기 (2명)	저도 초 3, 4년 때 계속 혼났는데, 촌지를 안줘서 그런 거더라 고요. / 수학 숙제에 답만 적어 갔는데, 베꼈다고 오해받았고, 억울했어요. 억울한 게 오래 남 아요.
<b>임상적 활용</b> 학교에서 혼난 경험과 이에 대한 태도가 드러남.			

그림 20은 ‘학교’ 범주이다. 모든 참여자가 공개적으로 혼나는 장면으로 지각하였다. 공개적으로 혼내는 것에 대한 부정적 정서가 지배적이었고 (10명, 83%), 특히, 교사가 잘못해서 혼내는 것으로 지각한 2명(17%)의 학생은 개인 배경에서도 부당한 대우를 당한 경험을 언급하였다. 그림지각에서 학생의 잘못으로 혼나는 것으로 지각하는 10명(83%)의 참여자들 중 2명만이 개인배경에서 혼난 경험으로 인한 불편한 감정을 표현하였다.

〈표 26〉 카드 21 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
관계 - 개인 내적 관계	대인관계나 경제적인 문제 등 힘들어서, 바다와 태양을 보면서 마음을 가라앉히는 것 (9명/ 75%)	마음의 안정을 찾고 일상으로 복귀 (6명)	혼자 생각하는 걸 좋아해요 / 저도 힘들 때 혼자 여기저기 다녔어요. / 저는 쓸쓸하지 않아요. / 공부 스트레스 받을 때에 자연 에 의존하고 싶은 마음이 있고, 편안해져요. / 성적 이나 진로 때문에 너무 답 답해서 자유롭게 싶어요.
		자살 사고에 대한 언급 (1명)	저는 자살할 때 아파도 참 자라는 식의 다짐을 해요.

		카드	
	힘겨운 상대가 계속 지속될 듯 (2명)	주인공과 유사하거나 반대 경험 언급 (2명)	저는 고 3이라서, 계속 막막해요. / 저는 누군가를 이렇게 그리워하지 않아요. 시간이 해결해주죠.
	마음이 가라앉거나 아니면 자살 (1명)	이유 없이 힘겨운 정서표현 (1명)	이유 없이 힘들고 쓸쓸한 게 저랑 비슷해요.
	편안한 상태에서 바다와 해를 보는 듯 (3명/25%)	시원한 마음으로 숙소로 가거나 여행할 듯 (3명)	바다 보면서 경험한 긍정적 정서 표현 (3명)
			저도 바다 보는 걸 좋아해요 / 조용히 멍하니 있는 걸 좋아해요 / 가족이랑 이렇게 여행 많이 다녀요.
<b>임상적 활용</b>	혼자 사색에 잠기면서 경험하는 내적 경험이 많이 드러남.		

카드 21은 ‘관계’ 범주에 해당된다. 한 여성이 바다 앞에서 있는 장면으로, 힘겨운 일로 인해 마음을 가라앉히기 위한 의도가 9명(75%), 편안하게 바다를 보는 것이 3명(25%)이다. 편안하게 바다를 보는 참여자들 3명은 개인배경에서도 긍정적 정서를 표현하였으나, 마음을 가라앉히는 모습으로 지각한 9명은 개인 배경에서 혼자 감정을 정리하는 자신의 경험이나 현재의 힘겨운 정서를 주로 표현하였다.

〈표 27〉 카드 22 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
가족-일	아빠 티비보고, 엄마 애들 보고, 아이들	일상적으로 편하게 쉬거나 아이들이 잘 자라서 행복	가족 내에서 정서적 어려움 혹은 자신의
			저도 요즘은 무표정하고 마음이 답답해요 / 어릴적 4살 아래 동생이 원하는 대로 다 해줬어요. 우니깐요 / 저희 집은 맨날 싸웠고, 엄마

상 가 족 모 습	노는 화목한 가정 (10명/ 83%)	(8명)	힘겨운 정서 표현 (4명)	는 집을 나갔어요 / 가족끼 리 모였던 기억이 없어요.
		아이들 사이가 멀어지거나 성적저하로 가족 와해 (2명)	가족 간의 즐거운 여가 활동 (2명)	저도 동생이랑 놀고 싶어해 요 / 주말에 아빠 오시면 저 희도 이렇게 가족끼리 놀아 요.
	편히 쉬지만, 아버지 무관심 혹은 어머니 부재 (2명/17%)	일상적으로 쉬거나 잘 듯 (2명)	내용없음 (5명)	
			가족들에게 친근하게 다가가지 못함 (1명)	누워있는 여성과 달리, 저는 가족들에게 스킨 쉽거나 다가가는 게 어려워요.
<b>임상적 활용</b>	편안한 가족 모습이 일반적. 가족 간의 관계에서 경험하는 내적 갈등이 많이 드러남.			

카드 22는 ‘가족’ 범주에 해당된다. 10명(83%)은 화목한 가정으로 지각하였고, 아버지의 무관심이나 어머니의 부재를 강조한 참여자는 2명(17%)이었다. 하지만, 개인배경에서는 즐거운 가족경험(2명)보다는 가족 내에서 정서적 어려움 표현(5명)이 더 많이 나타났다.

〈표 28〉 카드 23 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
관 계 - 사 회	정부 정책에 대한 반대 시위 (9명/75%)	권력의 힘에 밀려 시위대가 죽거나 상황이 지속 (7명)	육하는 성격적인 면에 대한 언급 (2명) 시위에 대한 개인적
			저는 이렇게 격렬하지 않아요. / 팀별 숙제하 면 저도 육해서 애들하 고 싸워요. 저도 정부가 마음에 안

		생각 언급 (2명)	들고 시위를 하고 싶어요. / 겪어보지 않아서 잘 모르겠어요.
적 관 계		내용없음 (3명)	
		시위대가 정부를 꺾을 듯 (2명)	우리나라 정치 현실 및 욕하는 성격에 대한 언급 (1명)
	범죄자 처벌, 직장 복귀 등 개인사적 이유로 시위 (3명/25%)	시위대가 원하는 대로 되지 않음 (3명)	내용없음 (3명) 욕하지 않기를 바라는 소망 표현 (1명)
이상적 활용	시위장면으로 청소년들의 사회 정책에 대한 생각과 반항적인 개인적 성향이 드러남.		

카드 23은 ‘관계’ 범주에 해당된다. 사회적 관계의 이권 다툼에 대한 얘기가 주된 주제이다. 그림지각에서는 정부 정책에 반해서 시위를 한다는 지각이 9명(75%)이고, 개인적 이유로 인해 시위를 한다는 언급이 3명(25%)이었다. 개인배경에서는 정부에 대한 비판적인 시각과 욕하는 성격적인 면에 대한 것을 각 2명씩 언급하였다.

〈표 29〉 카드 24 반응패턴 분석

주 제	카드 내 범주			내용 예
	그림지각	개인배경		
관 계 -	친구, 성적 및 집안 등 내적 고민으로 인해	문제가 악화되거나 지속됨 (7명)	등장인물과 유사한 경험에 대한 언급	저도 학원에서 혼나요. / 부모님 이혼으로 쉽터 살면서, 언제까지 이렇게 살아야 되나 생각. / 멀리 학교 다녀

		(5명)	서 애처럼 생각이 많아요. / 속으로 화났으면서 겉으로만 애들한테 웃어요. / 혼자 조용히 생각하는 시간이 저는 좋아요.	
		내용없음 (2명)		
개 인 내 적 관 계	혼자 그네 탐 (10명 /83%)	상담 혹은 부모 개입으로 문제 해결 (2명)	왕따 경험이 없음을 언급 (1명) 학습 및 부모님과의 관계에 대한 언급 (1명)	전 왕따 당한 적 없어요. 저도 학원을 많이 다녔어요.
		아이가 반성하면 달라지고, 아니면 안 달라질 듯 (1명)	내용없음 (1명)	
		열쇠가 없거나, 친구가 학원을 가는 등 환경적 이유로 인해 혼자 그네 탐 (2명/17%)	심심한 감정 해소 (2명)	이야기에 공감되는 자신의 일상에 대해서 언급. (2명)
<b>임상적 활용</b>	혼자 있으면서 경험하는 내적 갈등에 대한 언급이 가장 많이 드러남.			

카드 24은 ‘관계’ 범주이며, 하위 범주로 ‘개인내적’인 관계에 해당된다. 그림지각에서 내적 고민으로 그네를 타는 것으로 지각한 참여자가 10명(83%)이며, 열쇠가 없는 등 2명(17%)만이 현실적인 여건으로 인해 집에 들어가지 못하는 것으로 지각하였다. 개인배경에서는 혼자서 경험했던 심리적 갈등에 대한 언급(5명)이 제일 많았으며, 학원 등 현실적인 문제로

인해 또래들과 어울리지 못하는 것에 대한 갈등도 3명이 표현하였다.

〈표 30〉 카드 25 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
일 - 진 로	좋은 직업으로서 가수 (10명/83%)	크게 성공하거나 일을 열심히 할 것이라는 얘기 (6명)	책임감 있는 게 저랑 비슷 해요. / 진로를 잘 못 정했 고, 부모님이 원하는 걸 생각하게 되니 고민돼요. / 저도 능력을 펼칠 수 있으 면 최선을 다해요. 축구할 때 최선을 다했어요.
		공연 이후에 쉬게 됨 (4명)	잘 나서지 않는 자신의 성격에 대한 얘기 (2명) 내용없음 (3명)
	우울하게 억지로 노래하는 가수 (2명/17%)	공연 후 차를 타거나 집에 가서 쉴 듯 (2명)	나서지 않는 자신의 성격에 대한 언급 (2명) 힘겨운 정서 표현 (2명)
입상적 활용	가수라는 직업에 대해서 지각. 개인배경에서는 가수라는 직업과 함께, 나서지 못하는 자신 의 성격에 대해서 언급함.		전 당당하게 나서질 못해 요. / 저는 조명 받는 걸 좋아하지 않아요. 전 내성적이라서 나서는 걸 싫어해요. / 전 주목받 는 게 싫어요. 저는 이 공연장 관객과 달 리 신나지 않아요. / 고 3 이라서 저도 억지로 공부 해요.

카드 25는 ‘일’ 범주이다. 그림지각에서는 가수라는 직업을 선호하는 직업으로 언급한 참여자는 10명(83%)이고, 2명(17%)은 힘겹게 가수 생활하는 것으로 지각하였다. 개인배경에서는 진로 및 일에 대한 책임감 언급이 3명인 반면, 잘 나서지 않는 개인 성향에 대한 언급이 4명, 그리고 여가를

즐기지 못하는 상황에 대한 언급이 2명이었다.

〈표 31〉 카드 26 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
일 - 진 로	직업 정신이 투철한 의사들이 열심히 수술하는 장면 (9명/ 75%)	수술이 잘 됨 (6명)  수술은 잘 안되었지만, 의사는 최선 다함 (2명) 수술 잘 안되었고, 의사 충격 받아 휴가 (1명)	남을 도와주고 싶은 게 저랑 비슷해요 / 협동하면서 뭔가 통솔하는 모습이 비슷해요.
	환자가 수술 받음 (3명/25%)	수술이 잘 되어서 회복되요. (3명)	아픈 경험에 대한 얘기 (2명)  전 병원 입원하거나 수술한 경험이 없어요. / 어릴 때 잔병치레를 많이 해서, 병원은 싫어요.
	임상적 활용	청소년들에게는 일의 범주에 해당. 직업 체험이나 아픈 경험이 제한적인 바, 개인내적 배경은 잘 드러나지 않음.	

카드 26은 ‘일’ 범주에 해당된다. 그림지각에서 9명(75%)은 의사가 자기 직무에 충실한 것에 초점을 맞추었고, 3명(25%)은 아픈 환자들에게 동일시하여 이야기를 구성하였다. 개인경험에서, 아픈 환자들에 초점을 맞추었던 3명 중 1명만이 어릴 적 아팠던 자신의 경험을 언급하였고, 의사에

초점을 맞추었던 9명 중 2명은 일과 관련하여 책임감 있는 자신의 태도에 대해서 언급을 하였다. 그 외에 8명은 관련된 내용에 대한 언급이 전혀 없었다.

〈표 32〉 카드 27 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
관계	산신령이 아이를 도와줌 (8명/67%)	산신령 말대로 하던, 안하던 간에 긍정적으로 해결 (7명)	집을 나오거나, 모르는 사람과 말하거나 소원을 이루는 등 아이와 유사한 면 언급 (4명)
		결말은 모르겠어요. (1명)	내용없음 (4명)
사회적관계	산신령이 아이 유괴 (2명/17%)	아이는 유괴 당해요 (2명)	저는 낯선 사람을 쫓아가지 않아요. / 모르는 사람이 말 걸면 그냥 가요.
		아이는 산신령의 말을 믿고 조심 (1명)	정보를 얻었으면 하는 소망 표현 (1명)
이상적 활용	산신령이 위험을 경고 (2명/17%)	부모가 버릴 것이라는 경고가 실제로 이루어짐 (1명)	저도 정보를 얻고 싶어요.
		산신령이라는 다소 비현실적인 인물이 말을 거는 것과 이에 대한 반응이 주로 드러남. 모르는 사람이 말거는 상황으로 인식하고 이에 대한 경계적인 태도가 많이 나타남.	내용없음 (1명)

카드 27은 ‘관계’ 범주에 해당된다. 산신령이라는 다소 비현실적인 관계에 대해서 참여자들은 신뢰할 수 있는 존재인지, 자신을 해하는 존재인지를 중심으로 언급하였다. 산신령이 길 찾는 방법을 알려준다고 지각한 참여자는 8명(67%), 유괴하려는 시도로 지각한 참여자는 2명(17%), 그리고 위협을 경고하는 것으로 지각한 참여자도 2명(17%)이었다. 개인배경에서는 모르는 사람에 대한 경계심(5명) 혹은 자신의 소망을 들어줬으면 하는 욕구 표현(2명)이 주로 나타났다.

〈표 33〉 카드 28 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
가족 - 가족 관계	어머니는 방치하지만 아버지가 혼내는 아이를 말려서 중재 (5명)	형제 다툼이나 중재에 대한 경험 언급 (4명)	저는 동생을 혼내지 않아요. / 쌍둥이 여동생이 있는데, 맨날 싸워도 서로 잘 이해해요. / 동생이랑 싸우는데 금세 화해해요/ 저의 집도 아버지가 중재 하세요.
	누나/ 형이 혼냄 (9명/75%)	내용없음 (1명)	
	부모 모두 방치하여서, 혼나는 아이가 문제를 해결하거나 혼낸 형제와는 등지고 생활 (4명)	가족 간 갈등 상황에서 벌어지는 일에 대한 언급 (4명)	제가 이 형처럼 간죽대서 형이 혼나요. / 저희 아버지가 이렇게 폭력을 쓰세요. / 저의 부모님은 무심하지 않으세요. / 저는 혼나는 상황에서서도 아버지 들어오시면 인사해요. 이걸 아니죠.
학습 및 말썽 등 아이가 잘 못해서 엄마가 혼냄	아빠가 말림 (2명)	가정 내에서 혼나는 상황에 대한 언급 (2명)	전 엄마한테 혼났으면 좋겠어요. 엄마랑 안 살잖아요. / 공부 안 해서 혼나는 아이가 우리 오빠랑 똑같아요.

(3명/25%)	아이가 슬픈 표정 지어서 엄마 누그러짐 (1명)	내용없음 (1명)
<b>입상적 활용</b>	형제 관계에서 혼나거나 혼낸 경험담보다는 가족 내 다양한 갈등에 대한 언급이 주로 드러남.	

카드 28은 ‘가족’ 범주 중 형제간 갈등에 해당된다. 주로 누나나 형이 동생을 혼나는 것으로 지각(9명, 75%)하며, 어머니가 혼내는 것으로 지각한 참여자도 3명(25%)이다. 개인배경에서는 형이나 누나가 동생을 혼내는 상황과 유사한 경험에 대한 언급은 없었으며, 형제간 갈등, 부모와의 관계 어려움, 어머니 부재로 인해 혼나본 경험이 없는 것에 대한 언급 등등 가족 내의 다양한 문제에 대한 내용이 많았다.

〈표 34〉 카드 29 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
일 - 여 가	방학, 시험 끝난 이후 등 편안하게 음악 듣고 책보면서 여가 시간을 보냄 (11명/92%)	주인에게 위안을 주는 강아지 (3명) 귀엽다/불쌍 하다/기분 좋은 등의 강아지에 대한 정서 언급 (3명) 강아지에 대한 언급 없음 (5명)	여가 활동과 관련된 얘기 (6명) 주말에 바빠서 여유가 없어요. / 저는 핸드폰 하면서 노래 듣고 책보고 레고해요 / 집에 혼자 있을 때 딱 제 모습이에요. / 방 학하고 일주일 동안 하는 짓에 요 / 저는 애와는 달리, 놀면서 도 뭐 해야 한다고 생각해서 불 안해요.. / 저는 갈수록 바빠져 서, 쉬는 시간이 없어요. 전 PC방 가서 게임하는 거 말 고, 좋아하는 게 뭔지 모르겠어 요. / 할 일 끝내고 여가시간 보

		실제 자신의 모습 등을 표현 (4명)	내는 게 저랑 비슷해요. / 저도 이렇게 쉬고 싶어요. / 저도 방학 때 꿀 까먹으면서 이렇게 해요.
		내용없음 (1명)	
공부하기 싫어 늘지만, 불안 (1명/8%)	강아지에 대한 언급 없음 (1명)	그림과 유사한 자신에 대해 언급 (1명)	저랑 비슷한데요, 공부 안하는 제가 좀 한심해요.
<b>임상적 활용</b>	실제 여가 시간 활용에 대한 개인배경이 많음.		

카드 29은 여가 활동이 주제이지만, ‘일’ 범주로 분류하였다. 그림 시각에서 11명(92%)은 편안하게 쉬는 장면, 1명(8%)은 약간 불안감이 있는 장면으로 시각하였다. 불안감을 표현한 1명은 개인배경에서도 공부를 열심히 하지 않는 자신에 대한 불만을 표현하였으나, 그 외 나머지 참여자 10명은 편하게 쉬는 경험 및 소망을 표현하였다.

〈표 35〉 카드 30 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림시각	개인배경	
가족-가족관계	어머니 잘못으로 인해 부모 이혼 / 별거하면 서 아이를	부모 이혼 여부 및 부모 갈등 상황에 대한 언급 (7명)	저희 집은 이혼 안했어요. / 엄마가 집을 나가셨어요. / 부모님 사이는 안 좋지만, 저는 신경 쓰지 않으려고 해요. / 저는 이런 상황 보지 않고 자랐어요.
	엄마랑 아이가 잘 만나지 못하고, 아이가 빠뜨어지거나 외롭게 자람 (10명)	자신의 성격에 대한 언급 (2명)	저는 이 부모랑 달리 주변 사람 들에게 피해 안 가게 해요 / 저는 이 엄마처럼 독단적으로 결정

		하지 않아요.	
아빠가 데리고 가는 상황 (12명/100%)	아이는 어머니를 만나면서 살거나, 부모가 재결합 (2명)	내용없음 (2명)	그림과 달리 화목한 가정 (1명)
		저희 집은 심하게 다투지 않고 금세 화해해요.	
<b>임상적 활용</b> 부모갈등에 대한 내용이 주로 드러남.			

카드 30은 ‘가족’ 범주에 해당되며, 부부 갈등과 그로 인해 아이가 어머니와 헤어지는 것이 주된 주제이다. 그림지각에서 모든 참여자가 동일한 지각을 하였으나, 결말에는 다소 차이가 있었다. 부정적인 결말을 언급한 참여자는 10명(83%)이었고, 긍정적 결말을 언급한 참여자는 2명(17%)이었다. 개인배경에서는 화목한 가정에 대한 언급은 1명(8%)이었고, 부모 갈등에 대한 언급은 7명(58%)이었다. 그 외에 자신의 개인 성격과 관련한 언급도 2명(17%)이었다.

〈표 36〉 카드 31 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
가족 - 가족 관계	아이가 화가 나거나 더 심하면 대화가 없어지거나 관계 단절 (5명)	내용없음 (3명)	저희 집은 안 그래요. / 저희 아빠도 대답을 안 해요.. / 저는 집에서 투명인간 취급을 받아요. / 저희 집은 그렇지 않아요.
	엄마가 귀찮아서 아이 얘기 듣지 않음 (8명/67%)	가족 간의 소통과 관련된 경험 표현 (4명)	
	엄마가 기분이 나아져서 아이한테 화해	개인 성격에	저는 친구들이 상처받지 않고 얘기를 잘 들어줘

	청함 (3명)	대한 얘기 (1명)	요.
엄마가 걱정 때문에 아이 얘기 듣지 못함 (2명/17%)	아이가 계속 엄마 걱정 (1명) 엄마 고민이 해결 되서 아이를 봐줌 (1명)	내용없음 (2명)  자신의 성격에 대한 설명 (1명)	저는 이 엄마랑 달리, 애 들이 얘기하면 잘 들어 줘요.
엄마가 빠지거나 화나서 딸 얘기 무시 (2명/17%)	엄마 화 풀릴 듯 (2명)	그림과 유사하게 잘 빠지는 엄마, 무시하는 엄마에 대한 얘기 (2명)	저희 엄마가 잘 빠져요. / 저희 엄마도 제가 약 사 이외의 진로를 얘기 하면 무시하세요.
<b>임상적 활용</b>	자신의 얘기가 무시되었던 경험이 드러남. 여학생들의 경우 에는 어머니와의 관계 갈등이 드러나기도 함.		

카드 31은 ‘가족’ 범주로, 어머니가 아이 얘기를 듣지 못하는 상황이다. 그림지각에서는 아이 얘기를 듣지 못하는 이유가 다양하게 표현되었다. 어머니가 귀찮아서 이야기를 듣지 못한다는 게 8명(67%)이었고, 어머니가 걱정이 있어서가 2명(17%), 어머니가 화가 나서인 경우가 2명(17%)이었다. 개인배경에서는 가족 간의 소통과 관련된 얘기가 가장 많이 나왔고(4명), 남의 얘기를 잘 들어주는 개인 성격에 대한 얘기(2명)도 있었다. 그리고, 엄마가 빠져서 딸의 얘기를 무시하는 것으로 지각한 참여자는 개인배경에서도 어머니에게 무시 받는 경험에 대한 언급(2명)을 하였다.

〈표 37〉 카드 32 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
학 교 -	들어오는 아이 뒷담을 하거나 왕따	왕따 당하는 아이는 혼란스럽거나 문제가 지속되면서	학교에서의 왕따 및 뒷담화에 저도 방관자인적이 있지 만, 의사표현을 안하니 해결이 안 돼서 제일 나

	시키는 장면 (9명/25%)	심한 경우 자살할 수도 있음 (8명)	대한 직, 간접 경험 (3명)	빠요. / 여고라서 뒷담화 가 많아요. / 전 왕따 경 험이 없어요. 뒷담 될까 봐 애들한테 고민도 말 안 해요.
		왕따는 아니라서, 시간이 지나면서 관계 회복 (1명)	내용없음 (5명)	학교에서 친구를 질투했던 경험 (1명)
또 래 관 계	수업에 늦거나 반장이 선생님 의견 전달 (2명/17%)	한 남자애가 질투해서 다투고 경찰 출동 (1명)	자신이 학교생활에 대한 언급 (2명)	저는 수업 시간에 늦지 않아요. / 담임선생님이 종례 시간에 늦으면, 엄 청 화났고, 반장한테 욕 부터 했죠.
	남자애가 화장실 갔다가 오고, 서로 장난침 (1명/8%)	애들끼리 같이 얘기하고 장난치고, 여자애들은 싫어해요 (1명)	내용없음 (1명)	
	임상적 활용	따돌림 당하는 것, 질투, 늦은 종례 등 다양한 학교 상황이 드러남.		

카드 32은 ‘학교’ 범주에 해당되며, 소외나 왕따가 주제이다. 그림지  
각에서 한명이 따돌림을 당하는 상황으로 지각하는 참여자 수는 9명(25%)  
이고, 3명(25%)는 따돌림 당하지 않는 상황으로 지각하였다. 개인배경에서  
는 관련된 내용을 언급하지 않은 참여자수가 6명이었으며, 3명만이 왕따에  
대한 직·간접 경험을 얘기하였다. 그 외에 또래 관계에서 질투를 하거나  
반장이 뭔가를 알려주는 장면에 대해서 각각 1명씩 언급하였고, 이는 그림

지각의 내용과 개인배경이 일치하는 내용이었다.

〈표 38〉 카드 33 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
일-학업	성적이 저조하거나 부모님 기대보다 낮아서 어머니가 혼내고, 아버지는 측은히 봄 (11명/92%)	어머니가 아버지가 풀어주거나 격려를 함 (5명)	성적과 관련된 자신이 고민 혹은 부모님의 반응에 대한 언급 (5명)
		어머니에게 반감이 생기거나 공부만 해서 또래 관계 문제 생김 (4명)	부모한테 성적과 관련하여 혼난 경험 여부를 언급 (3명) 내용없음 (1명)
		공부를 열심히 하게 됨 (2명)	성적과 관련하여 부모님의 잔소리 얘기 (2명)
		성적표를 위조해서 혼남 (1명/8%)	부모님의 신뢰를 잃어요. (1명) 내용없음 (1명)
		임상적 활용	성적과 관련하여 가정 내에서 부모님의 태도가 많이 반영됨.

카드 33은 ‘가족’ 범주 중 학습이 주된 주제이다. 11명(92%)는 성적으로 인해 혼나는 장면으로 지각하였고, 1명(8%)는 성적표 위조로 인해 혼나

는 것으로 지각하였다. 개인배경에서는 자신의 경험을 언급한 10명이 모두 성적과 관련된 개인내적 경험에 대해서 이야기하였다. 이 중에는 참여자에 대해서 무관심해서 혼내지 않았다고 보고한 경우도 있었다.

〈표 39〉 카드 34 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예	
	그림지각	개인 배경		
일 - 학 업		시험에 대한 압박감 지속, 이로 인한 성적 저하, 혹은 공부 포기 (5명)	자책감 없이 그냥 자요. / 저는 그냥 자요. / 압박감 시달린 적 있지만, 어느 순간 포기 했어요. / 공부를 애초에 안 해요..	
	집이나 학교에서 공부를 하던 도중, 자게 되고, 0점 맞는 악몽을 꿈 (11명/92%)	잠을 다시 자거나 압박감 줄이거나 성적 올릴 듯 (5명)	시험에 대한 압박감 (1명) 걱정 없이 자거나 걱정은 하지만 공부안함 (3명)	시험 전날 이런 꿈을 많이 꾸어요. 저는 부담 없이 편히 자요. / 집에서는 공부 안해요. / 걱정은 하지만, 현실적인 노력은 안 해요.
		우울증 앓다가 자살 혹은 공부할 듯 (1명) 해도 안 된다고 포기하고, 성적 저하 (1명)	시험에 대한 스트레스로 악몽을 꿈 (2명)	저도 불안해서 편히 자지 못하고 책상에서 잔적이 있어요. / 시험 기간에 유독 스트레스를 많이 받아요.
	성적에 대해 고민 (1명/8%)		내용없음 (2명)	
	<b>입상적 활용</b>	시험에 대한 압박감 및 태도가 드러남.		

카드 34은 ‘학교’ 범주로, 학습이 주된 주제이다. 악몽을 꾸는 것으로

지각한 참여자가 11명(92%)이고, 단순히 성적에 대해서 고민하는 것으로 지각한 참여자가 1명(8%)이다. 개인배경에서는 관련내용을 언급하지 않은 참여자 2명을 제외하고, 10명 모두 학습에 대한 고민이나 실제 생활태도 등에 대해서 언급하였다.

〈표 40〉 카드 35 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
관계 - 개인 내적 관계	친구나 내가 소망하는 것을 위해서 기도 (10명/83%)	계속 기도하거나 일상 지속 (5명)	실제 제 친구가 기도해주면서 저한테 소시지를 가져다 줬어요. / 기독교 집안이랑 익숙하고 저랑 비슷해요. / 기도하는 건 뭔가 포기한 거 같고 답답해요. / 저도 남 걱정 많이 하는데요, 특히, 누나가 걱정돼요.
		이루어지지 않거나 우울증으로 자살할 수도 (3명)	내용없음 (3명)
	기도가 이루어질 듯 (2명)	기도 경험 및 태도와 관련된 얘기 (2명)	저는 이런 기도해본 적이 없어요. / 저한테 불안감과 절실함이 공존하는데요, 절실하면 이루어지는 거 같아요.
		자기 성찰에 대한 생각 (1명)	자기 성찰에 대한 생각 (1명)
	명상하면서 잡생각 제거	걱정이 없어질 듯 (1명)	마음을 차분히 하는 경험

(1명/8%)	언급 (1명)
<b>임상적 활용</b>	기도 경험이나 기도에 대한 태도, 개인적 소망이 드러남.

카드 35은 ‘관계’ 범주에 해당된다. 영적인 존재와의 관계나 개인내적 소망이 주된 주제이다. 그림지각에서 11명(92%)은 기도하는 장면으로 지각하였다. 10명은 소원을 비는 기도였으나, 1명은 하루를 반성하는 기도였다. 나머지 1명(8%)는 기도가 아닌 명상하는 장면으로 지각하였다. 이러한 지각은 종교 등 개인내적인 경험과 관련이 높아 보였다. 실제로, 개인 배경에서는 그림처럼 기도를 하거나 명상을 하는 것과 관련된 경험을 8명이 언급하였다.

〈표 41〉 카드 36 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
가 족 - 일 상 가 족 모 습	장 보는데, 아이가 장난감 사달라고 떼쓰고, 엄마는 무시하고, 주변 사람들은 쳐다본다. (11명/92%)	엄마나 아빠가 달래주거나, 아이가 애교를 부리거나 자연스럽게 울음을 그치는 등 분위기 전환 (7명)	저는 이렇게 땡깡 부린 적이 없어요. / 저도 유치원 때 마 트에서 사달라고 조르다가 망 신살 뻔했죠. / 저는 어린애들 을 좋아하지도 않고 땡깡 부 리는 것도 싫어요.
		상황이 지속되거나 아이가 안 좋게 자람 (4명)	
	자신의 성격에 대한 얘기	떼 부리는 것에 대한 개인 경험이나 생각언급 (3명)	어릴 적 저도 엄마가 안사주 면 떼쓰고 화내고 그랬어요. / 저는 어릴 적에는 땡깡 부린 적 없는데요, 요즘에는 오히려 아이스크림을 사달라고 해요.
			저는 이 엄마와 달리 불만이 있으면 말하는 편이에요.

		(1명)	
		내용없음	
		(1명)	
아이가 버릇없이 굴어서, 엄마가 화나서 감 (1명/8%)	엄마가 차분히 잘못한 거 설명하지만, 아이는 이해 못하고 슬픔 (1명)	버릇없이 굴어서, 혼난 경험이 없음을 언급 (1명)	저는 이 아이랑 다르게 버려 진 경험이 없어요. 버릇없지도 않았고, 할머니만 졸졸 쫓아 다녔어요.
<b>임상적 활용</b>		어린 시절 떼를 써본 경험에 대한 내용이 드러남.	

그림 36의 범주는 ‘가족’이다. 그림지각에서 11명(92%)은 아이가 떼를 쓰고 어머니는 화가 나서 가는 장면으로 지각하였고, 1명(8%)은 아이가 버릇이 없는 것으로 지각하였다. 개인경험에서는 떼를 부린 경험 유무에 대한 얘기는 5명이었고, 개인 성격에 대한 얘기는 2명으로, 그림지각 및 개인배경 간의 일치는 많지 않았다.

〈표 42〉 카드 37 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예	
	그림지각	개인배경		
학 교 - 또 래 관 계	사소한 일로 다투거나 남자애가 여자애를 좋아해서 장난쳐서 다툼. 주변 애들은 구경하면서 부추김.	여자애가 계속 섭섭하거나 힘들어 하고, 둘 사이가 안 좋아질 수 있음. (8명)	저는 여자애와 달리 속으 로만 욕을 해요. / 제 여 동생도 한번 울기 시작하 면 통곡을 해요. / 저도 좋아하는 여자애를 놀리 게 되요. / 저는 남자애들 친구가 많은데요, 싸워도 금세 화해해요.	
		남자애가 사과 혹은 담임교사		내용없음 (6명)
			남, 여학생이 다투는 상황에	제가 보니깐, 서로 좋아하 는 애들끼리 놀리고 장난

(11명/92%)	개입으로 갈등 해결 (3명)	대한 개인 경험 (1명)	치더라고요.
남자애들이 여자애를 단체로 왕따 (1명/8%)	여자애가 극심한 스트레스로 자살 (1명)	왕따를 시키지 않음 (1명)	저는 이 남자애와 달리, 왕따시키지 않아요.
<b>임상적 활용</b>	남자, 여자 다툼에 대한 얘기로, 개인배경에서 나오는 이야기는 다양하며, 그림카드 내용에만 국한되지 않음.		

카드 37은 ‘학교’ 범주에 해당된다. 남자애와 여자애가 다투는 장면으로 지각한 참여자가 11명(92%)이고, 남자애들이 여자애를 왕따 시키는 것으로 지각한 참여자가 1명(8%)이었다. 개인 배경에서는 왕따 시키는 상황으로 지각한 참여자 1명은 자신은 왕따 시키지 않는다고 이야기하였다. 남녀 다툼으로 그림을 지각한 참여자 중에 남녀 다툼 상황에 대한 언급은 3명에 그쳤다.

〈표 43〉 카드 38 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
가 족 - 일 상 가 족 모 습	가족이 계곡에서 물놀이. 아빠는 아이들과 놀고, 엄마는 음식 준비 (12명/ 가족이	물놀이하다 가 밥 먹거나 텐트에서 잠. 혹은 집에 가고 다음 여행 계획 (9명) 가족이	저도 자주 동생 튜브를 얻었어요. / 아빠는 없고 엄마가 여행 많이 데리고 다니셨어요. / 물놀이 가서 물에 빠졌는데, 아빠는 안 구해주셨어요 / 물놀이 좋아했는데, 요즘은 점점 귀찮아요. / 계곡에서 놀던 기억이 나요. / 중학교 2년 때에 매주 놀러갔어요.
		가족 물놀이나 가족 여행에 대한 추억 언급 (6명)	내용없음 (4명)

100%)	화목해집/ 추억으로 남음 (3명)	가족 여행에 대한 추억 언급 (2명)	매년 가족 여행을 갔어요. / 저 희 집도 이렇게 잘 놀아요.
<b>임상적 활용</b>	그림지각이 매우 명백하여, 투사적 여지는 높지 않음. 가족 휴 가 경험에 대해서 주로 얘기.		

카드 38은 ‘가족’ 범주로, 12명 모두 물놀이하는 즐거운 장면으로 지각하였다. 개인배경에서는 4명은 언급하지 않았으나, 가족 여행 경험에 대해서 8명은 이야기하였다.

〈표 44〉 카드 39 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
	햄버거 가게에서 주문 (6명/50%)	친구들과 계속 수다를 떨거나, 바쁜 일상으로 복귀 (6명)	저도 맛난 거 같이 먹는 친구가 있어요. / 연휴 내 내 친구와 만나서 수다 떨었어요. / 저도 친구 만 나서 자주 가는 편이에요.
		내용없음 (1명)	
<b>관 계 - 사 회 적 관 계</b>	햄버거 집에 손님이 많고, 알바 생은 힘들 듯 (3명/25%)	점심 지나면 손님이 줄어들 수 있음. 알바대학생은 공부와 알바 병행 (3명)	사람 바글거리는 게 전 싫어요. / 성실하게 일하 는 게 저랑 닮았어요. / 대학 다닐 때 등록금 때 문에 알바 해야 하는 제 미래 같아요.
	패스트푸드 점에서 주문, 질서가 없어요 (2명/16%)	질서를 지키고 대박이 나거나 질서가 아예 무너질 듯 (2명)	저도 질서를 잘 안 지켜 요. / 저는 질서 안 지키 는 상황이 되면 화가 나 서 종업원 불러서 뭐라고 해요.
	두 명이 햄버거 먹고	애네 반성할지 모르겠고, 직원은	저는 이렇게 남 고생시키 는 장난은 하지 않아요.

튀는 거 (1명/8%)	욕할 듯 (1명)	해요.. (1명)
<b>임상적 활용</b>	친구들과 패스트푸드 점에서 음식을 먹었던 경험에 대해서 이야기를 많이 함. 등장인물이 많아서, 누구에게 초점을 맞추는 지가 중요해 보임.	

카드 39는 ‘관계’ 범주에 해당된다. 그림 지각은 상당히 이질적이고, 다양한 인물들에 초점을 맞추고 있다. 친구들과의 담소(6명, 50%)가 제일 많고, 힘든 알바생 생활(3명, 25%), 무질서한 장면(2명, 17%), 햄버거 먹고 튀는 아이(1명, 8%) 순으로 지각을 하였다. 개인 배경에서는 그림 지각과 일치하는 내용을 주로 보고하였다. 친구들과의 모임(5명), 알바 하는 것과 관련된 내용(3명), 질서를 지키거나 혹은 안 지키는 것을 참지 못하는 것(2명), 장난치지 않는 모습(1명)을 이야기하였다.

〈표 45〉 카드 40 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
일탈	가정 갈등이나 공부하기 싫어서, pc방 가고 게임 중독이 되거나 말썽을 피움 (8명/67%)	집에 가서 혼나거나, 악성댓글 달아서 재판 받거나, 공부를 안하 게 되거나, 게임 중독치료를 받는 등 힘겨운 상황(8명)	전 가출이나 pc방 경험이 없어요. / 남고생 시킬 장난은 안 해요. / 악성댓글 달아본 적 없어요. / 학원 째고 pc방 간 적 없어요. / 요즘 애들은 할 게 없어서 pc 방 자주 가요. / 작년까지 저도 야자 빼고 pc 방 자주 갔어요. / 전 애들하고 같이 즐기려고 pc 방 가요.
	pc방 잠시	집에 가서	

놀러감 (3명/25%)	숙제하거나 친구랑 먹으러 갈 듯 (3명)	pc방 간 경험에 대한 얘기 (2명)	컴퓨터 하면서 즐겁게 보 내는 게 저랑 비슷해요 / 저는 pc 방 간 경험이 없 어요.
도서실 컴퓨터에서 친구와 담소 (1명/8%)	같이 웃다가 헤어질 듯 (1명)	친구와 컴퓨터로 즐겁게 대화 (1명)	친구랑 컴퓨터 하면서 공 감대 형성하는 게 비슷해 요
<b>임상적 활용</b>	컴퓨터나 인터넷 경험을 파악할 수 있으며, 이에 대한 태 도도 드러남.		

그림 40의 범주는 ‘일탈’이다. 1명(8%)은 컴퓨터실에서 장난치는 것으로 언급하여 일탈의 요소가 없었으나, 그 외에 11명(92%)는 pc방의 모습으로 지각하였다. 개인 배경에서는 응답하지 않은 2명을 제외하고는 10명이 pc방 간 경험 여부나 컴퓨터를 하는 이유에 대해서 언급하였다.

〈표 46〉 카드 41 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주			내용 예
	그림지각	개인배경		
가 족 - 일 상 가 족 모 습	다양한 이유로 우울하거나 냉기가 흐르는 식사시간 (8명/67%)	갈등을 해결하려고 시도하거나 실제 해결됨 (7명)	가족 식사 및 대화 정도에 대한 언급 (4명)	저희 집은 대화를 많이 해요. / 저랑 엄마는 말 이 많은 편이에요. / 저 희 집은 누나가 늦게 와서 같이 식사하지 못 해요. / 저희 집은 주말 에 식사할 때 막 얘기 하려고 해요.
		갈등 지속 (1명)	내용없음 (5명)	
	화목한 가족 식사시간 (4명/33%)	각자 할 일을 하거나 같이 여가시간을 보내듯 (3명)	같이 하지 못하는 가족 상황에 대한 언급 (2명)	부모님이 일 때문에 따 로 지내요. / 엄마가 바 빠서 집안일을 제가 많 이 해서 힘들어요.
		애들이 떠나고	가족 식사를	중학교 3년 때부터 저

	부모만 남을 듯 (1명)	같이 함 (1명)	희 집은 아버지가 집에 오시면 같이 식사해요.
<b>임상적 활용</b>	무표정한 가족식사 장면이 보다 일반적. 가족 식사 상황에 대한 배경이 주로 드러남.		

카드 41은 ‘가족’ 범주로, 식사장면이다. 무표정한 가족 식사로 지각한 참여자는 8명(67%)이었고, 4명(32%)은 화목한 가족식사장면으로 지각하였다. 개인 배경에서는 가족 식사장면과 관련하여 개인적 경험을 언급하는 참여자(6명)가 제일 많았으나, 그림지각과 개인경험이 반드시 일치하는 것은 아니었다.

〈표 47〉 카드 42 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
사 랑 - 데 이 트	부부나 연인 혹은 남녀 간의 해외여행 (11명/92%)	여행가고 싶은 소망 혹은 여행을 좋아하는 마음 표현 (6명) 내용없음 (3명) 기분이 안 좋은	여행가고 싶어요. / 고 3이라 스 트레스 쌓여서 가고 싶어요. / 학생이라 아직 못 가지만 언젠 간 갈 거예요 / 저는 중학교 때 외국에서 살았고, 여행 다니는 걸 좋아했어요.
	남편은 끌려다니는 게 짜증 (2명)	남성에 동일시해서 자신의 경험 얘기 (2명)	저 중학교 때 유럽여행 갔는데, 덥고 진짜 짜증났어요. / 저도 이 남자처럼 정신없이 감정이 왔다 갔다 해요.
	남녀 기자가 취재 중 (1명/8%)	여성이 짝사랑을 고백하지만, 차임 (1명)	이야기를 구성한 이유 설명 (1명)
<b>임상적 활용</b>	부부나 연인 관계로 지각. 사랑보다는 여행 경험에 좀 더 초점이 맞추어짐.		

카드 42은 ‘사랑’ 범주이다. 연인 관계가 아닌 짝사랑하는 것으로 지각한 참여자는 1명(8%)이었고, 나머지 11명(92%)은 모두 부부나 연인이 여행하는 모습으로 지각하였다. 개인배경에서는 여행을 좋아하고 가고 싶다는 소망을 표현한 참여자가 6명이었다. 기분이 안 좋은 남성과 동일시하여서, 여행 시 불편했던 감정이나 감정기복이 심한 것에 대한 언급을 한 참여자도 2명이었다. ‘사랑’이라는 범주지만, 개인배경에서는 여행이 주로 초점이 맞춰졌다.

〈표 48〉 카드 43 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
가족-가족관계	다양한 스트레스로 인해, 한명은 걱정하고 있고, 뒤에 있는 사람은 염려. 주로 모자지만, 남매간 혹은 딸을 걱정하는 엄마도 있음 (10명/83%)	서로 얘기를 하건 안하던, 힘든 사람은 계속 힘든 상황 (5명)	저도 이 누나처럼, 미래에 대해 불안해요. / 저희 집은 부부싸움을 한 적이 없어요. / 학교 스트레스로 우울하고, 남들이 힘들 때는 위로해주려고 해요. / 저는 걱정할 게 있어서 생각안하고 태연하게 지내려고 해요. / 할머니가 아빠 걱정하는데, 저는 할머니가 걱정돼요. / 기분 안 좋을 때 생각이 많은 게 이 여자랑 비슷해요. 누군가 우울할 때 가까이 다가가지 못하는 게 저랑 비슷해요. / 저는 엄마가 재정적인 문제로 걱정할 때, 옆에서 보기만 하는 게 죄책감이 들어요.
		얘기를 하고 편안해지던가, 문제가 해결됨 (5명)	
		부모 갈등 혹은 둘이	슬픈 게 지속됨 (1명)

다투어서 각자 고민하는 형제 모습 (2명/17%)	다시 친해지게 될 듯 (1명)	감정에 대해서 언급 (2명)	자지 못해요. / 동생이랑 싸우면 저는 오래가는 편 인 게 다르지만, 이렇게 힘들 때 혼자 고민하는 것은 비슷해요.
<b>임상적 활용</b>	개인적 고민이나 다른 사람들이 힘들어할 때 어떤 태도를 취하는지에 대한 정보가 많이 드러남. 어머니를 자주 걱정했던 경우는 이에 대해서 언급을 함.		

카드 43의 범주는 ‘가족’이다. 뒷사람이 앞의 사람을 걱정하는 것으로 지각한 참여자가 10명(83%)이었고, 각자 고민이 있는 것으로 지각한 참여자는 2명(17%)이었다. 개인배경에서 누군가를 염려하면서 다가가거나 힘들어하는 모습 혹은 개인적 고민에 대한 얘기가 주로 나타났으나, 이것이 그림지각의 내용과 일치하지 않았다.

〈표 49〉 카드 44 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
사 랑 - 데 이 트	연인사이로, 벤치에서 서로 대화 (9명/75%)	각자 기분 좋은 상태로 집에 가거나, 결혼을 할 듯 (8명)	고 1때 좋아하던 친구가 있었 어요. / 누군가와 즐겁게 얘기 하는 게 그림 속 여자와 비슷 해요. / 저는 남자친구가 없어 요. / 여친이 있었는데, 지금은 깨졌어요. / 전형적인 남자 패 턴이 저랑 비슷해요.
			연애 경험 혹은 즐겁게 대화한 개인적 경험 언급 (7명)
			시골에서 편안한 경험 언급 (1명)
	헤어질 듯 (1명)	내용없음 (1명)	시골에 많이 갔었는데, 평온하 고 안정되는 게 좋아요.
	친구나	잘 얘기하고	연인, 친구, 여자 친구랑 벤치에서 얘기할 때 참 좋았어요. / 저도 대화하

선후배간에 대화 (3명/25%)	집으로 귀가 (3명)	혹은 후배와 같이 얘기하는 좋은 경험에 대한 언급 (3명)	고 웃고 그럴 때가 많아요. / 저도 동아리 회장인데, 회원들 과 다 같이 가야한다는 책임감 이 있어요.
<b>임상적 활용</b>	사랑 범주에 해당되는 카드 중에서 청소년들에게 좀 더 익숙한 장면. 다른 사람들과의 소통뿐만 아니라 연애 경험에 대한 이야기도 나타남.		

그림 44의 범주는 ‘사랑’이다. 하지만, 연인 관계가 아닌 남녀 관계로 지각한 참여자수도 3명(25%)이었다. 개인 배경에서는 연애 경험 유무 및 직접적인 경험담이 8명이었고, 연인이 아닌 선후배나 동료 간의 대화에 대한 내용은 2명이었다. 그림지각과 개인배경이 반드시 일치하는 것은 아니지만, 연인 관계가 아니라고 지각한 참여자만이 개인배경에서도 선후배나 동료 간의 대화 경험을 언급하였다.

〈표 50〉 카드 45 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
학 교 - 또 래 관 계	학교 폭력, 때리는 애들은 사소한 이유로 마음에 안 들어 하던가, 심심해서 재미로 아이를	폭력이 지속되거나 피해학생 전학 혹은 우울증이 심해서 자살 (6명)	저는 이런 경험이 없어요. / 저는 때린 적이 없어요. / 저는 덩치가 있어서 맞아본 적도 없고, 방관하지 않아요. / 저는 친구를 챙겨주는 편이에요. / 저는 이런 식으로 폭력을 쓰지 않아요.
		교사의 도움으로 문제가 해결 (3명)	
		폭력 경험 없음 혹은	저는 학교 폭력 심한 거 는 보지 못 했어요. / 저

<p>괴롭히거나 때림 (9명/75%)</p>	<p>도움을 청하지만, 복수를 당할 수 있고, 피해학생은 우울증 걸려서 자살 (2명)</p>	<p>방관자로서의 경험 언급 (3명)</p>	<p>는 때리지 않아요. / 후반 장면데, 애들끼리 다투는 걸 말리지 못했어요. 저도 가해 경험이 있는데, 처음에는 별 생각 없이 했는데 지금 생각하면 미안해요. / 저도 이런 장면을 본 적이 있어요. 무릎 꿇고 사과하라고 하더라고요.</p>
<p>맞는 아이가 뒤통을 하거나 애들한테 싫다고 하는 등의 이유로 집단폭력 (3명/25%)</p>	<p>뒤의 아이가 교사에게 얘기해서 도움 청함 (1명)</p>	<p>가해자나 방관자 경험에 대한 얘기 (2명)</p>	<p>내용없음 (1명)</p>
<p><b>임상적 활용</b></p>	<p>일관되게 학교 폭력과 관련된 경험이 드러나지만, 실제 이 정도로 심각한 폭력 경험은 많지 않은 바, 동일시하지는 못하는 참여자가 많음.</p>		

카드 45의 범주는 ‘학교’ 폭력이다. 그림지각에서 폭력 장면에 대한 지각은 동일하였으나, 폭력의 원인에 대해서는 사소한 이유나 심심해서 친구를 괴롭히는 것으로 지각한 참여자가 9명(75%)이었고, 3명은 폭력을 당하는 아이가 원인 제공을 한 것으로 지각하였다. 개인 배경에서는 가해자로서의 경험, 피해자로서의 경험 및 방관자로서의 경험에 대해서 10명이 언급하였다.

〈표 51〉 카드 46 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주			내용 예
	그림지각	개인배경		
가족 - 가	컴퓨터로 게임을 하거나 음란물 등을	아이는 당황하지만, 어머니는 대체적으로	컴퓨터에 대한 개인 생각이나 경험 혹은 가정 내에서 공부하는	저는 할 일 안하고 컴퓨터 하진 않아요. / 집에서는 저도 집중이 잘 되지 않아서, 공부 안할 때가 있어요. / 음란물 너무 많이 보면 키 안

족 관 계	보는데, 어머니는 공부하는 줄 알고 간식가지고 들어옴 (11명/92%)	너그럽게 이해 (6명)	것에 대한 어려움 언급 (4명) 내용없음 (2명)	크고 공부에 집중 안 된다던 데요. / 게임 많이 하는 게 저랑 비슷해요.
	게임 중, 엄마가 간식 주며 방해 (1명/8%)	싸우게 됨 (1명)	학업에 대한 어려움, 부모님 기대에 미치지 못하는 어려움 등 표현 (4명)	대학 갈라면 성적 올려야 하 는데, 집중이 안돼요. / 고등 학교 와서, 하라는 대로 안 하고 부모님께 실망 드리는 게 비슷해요. / 저는 공부 포 기했고, 엄마는 니 인생 니 가 알아서 살라고 얘기해요.
			전 거짓말 안 해요. (1명)	이 그림의 아이와 달리 저는 거짓말 안 해요.
임상적 활용	게임 중독이었던 참가자는 지각에서도 자신의 경험을 반영 하는 언급을 하였음. 그 외에는 게임뿐만 아니라 학습에 대 한 갈등이 동일하게 나타나고 있음.			

카드 46의 범주는 ‘가정’ 이다. 그림지각에서 게임하다가 들킨 것으로 지각한 참여자가 11명(92%)이었고, 1명(8%)은 게임하는 도중에 어머니가 방해하는 것으로 지각하였다. 상황을 다르게 지각한 1명은 개인배경에서 게임으로 인한 어머니와 심각한 갈등이 있음을 이야기하였다. 11명 중에서는 컴퓨터와 관련된 경험 유무를 언급한 참여자가 4명이었고, 학습에 대한 어려움을 표현한 참여자가 4명으로 비슷하게 나타났다.

〈표 52〉 카드 47 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	

가족 - 일상 가족 모습	가족들이 모두 모여서 손주가 재롱을 피우는 것을 보는 장면 (12명/100%)	각자 생활로 돌아가거나, 가족 모두 행복하고, 아이들은 커서 효도할 듯 (11명)	가족 모임이나 가족 내에서 아이들 재롱을 본 경험이나 자신이 취하는 태도 (6명)	저는 가족이 모이면, 제 얘기를 해도 이해 못 받을 거 같아서 주로 듣기만 해요. / 명절 때 사촌이 재롱 피우면 너무 귀여워요. / 이 노란 옷 아이처럼, 저도 어릴 때 재롱 많이 피웠어요. / 막내 동생이 태어나면서 저희 가족의 유대감이 생겼어요. / 동생이 있는 가정을 보면 저도 동생을 갖고 싶어요. / 저희 집에 할머니가 계셔서 친척들이 많이 오는 게 비슷해요.
			내용없음 (5명)	사촌들이 오면 분위기가 좋아져요. 저는 잘 앵기는 편이 아니라서, 심부름만 해요.
인상적 활용	명백한 그림. 사촌이나 동생 등 가족 모임에 대한 경험 표현함.			

카드 47의 범주는 ‘가족’ 모임이다. 그림 지각에서는 12명 모두 어린 아이가 재롱 피우는 장면으로 지각하였다. 개인배경에서 나타나는 내용은 가족 모임에서의 자신의 태도나 사촌동생 및 막내 동생에 대한 언급이 가장 많았다.

〈표 53〉 카드 48 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
질병 - 질환	병원에서 환자들이 기다림에 지쳐있고, 간호사가 순서대로 호명	모두 다 건강해지거나 다들 짜증이 나고 지치는 등 환자의 상태 언급	병원 경험에 대한 언급 (2명) 저도 폐에 문제가 있고, 천식이랑 비염이 있어서 아픈 아이들 마음을 잘 알아요. / 저도 7살에 백혈병 검진차 병원에 있었는데, 이 분위기에 오래 있으면 안 되겠다

		생각했어요.	
	(4명)	내용없음 (2명)	
(8명/67%)	병원 장면이 지속되거나, 진료 이후에 집으로 가는 등 일상적인 모습 (4명)	아프고 지친 환자들에 대한 동일시 여부 (4명)	병원 같일 없고, 간호사도 관심 없어요. / 아파 본적이 없어요. / 요즘 뭘 해도 지 치는 거 같아요. / 중학교 때에 신종플루 때문에 입원 한 경험이 있어요.
할머니, 할아버지가 아파서 가족들이 모두 와 있음 (2명/17%)	수술이 잘 되거나 건강상의 큰 문제가 없음 (2명)	병원 간 경험 없음 (1명) 불안한 상황에서 대처방법 (1명)	전 병원 간 적이 없어요.  최대한 나쁜 일이 있을 것 이라고 생각하고 마음의 준 비를 하는 편이에요.
간호사가 자기 일을 열심히 하고 환자를 도와주려 함 (2명/17%)	사람들이 좋아지거나 간호사로서 일에 만족 (2명)	직업인으로 서 간호사와 유사한 점을 언급 (2명)	간호사랑 비슷하게, 저도 제 일에 최선을 다해요. 용접을 배우는데, 2-3학년부턴 하 는데, 1학년부턴 하고 있어요. / 다른 사람들을 도와주려 게 간호사랑 비슷.
<b>임상적 활용</b>	참여자들은 환자들에 주로 초점을 맞추지만, 간호사라는 직 업적인 면에 초점을 맞추는 경우도 있고, 이는 참여자의 관 심사를 드러내는 것으로 보임.		

카드 48의 범주는 ‘질병’이다. 그림지각에서 2명(17%)이 아픈 것보다  
는 직업인으로서의 간호사에 초점을 맞추었지만, 10명(83%)은 환자들에게  
초점을 맞추었다. 간호사에 초점을 맞춘 2명은 개인배경에서 자신의 일이  
나 진료와 관련된 언급을 하였다. 아픈 환자들에게 초점을 맞추어 지각한  
10명 중에서 4명은 실제 아픈 경험을 이야기하였다.

〈표 54〉 카드 49 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예	
	그림지각	개인배경		
일 - 직장	기분 나쁜 일이 있어서, 큰 소리로 통화하면서 권력을 휘두르고 주변	상사가 권력을 휘두르는데, 주변에서 제지 못함 (5명)	세월호 사건을 보면 국가 권력을 믿을 수 없어요. / 전 남 생각 안하고 자기만 생각하지 않아요. / 저는 권력을 휘두르지 않고 회의를 거쳐서 문제를 해결하려고 해요. / 저희 언니가 이렇게 시끄럽게 통화를 해서 다투어요.	
		직장에서 잘림 혹은 화난 상대의 사정을 이해하는 등	자기 맘대로 권력을 휘두르는 것에 대한 부정적 태도 (4명)	
	사람들에게 피해를 줌 (9명/75%)	밖에 나가서 통화하도록 권유하고 실현됨 (2명)	내용없음 (1명)	공공장소에서 큰 소리로 통화하지 않고, 부당한 상황에서 조용히 있지 않아요. / 저는 자퇴를 해서, 시간이 물같이 흘러가고 그다지 스트레스 없어요. / 저는 짜증내면서 일하지 않아요.
		직장에서 잘림 혹은 화난 상대의 사정을 이해하는 등	현재 스트레스 여부나 권력을 휘두르는 행동과 다른 자신의 모습 언급 (3명)	회사 경험이 없어요.
일이 잘 안되어 부장이 큰 소리로 통화 (3명/75%)	회사 실적 때문에 잘림 / 직원을 혼내고 야근시킴 (3명)	직장 경험이 없어요 (1명)	전 누구 지시받으면서 셀러리맨으로 일하지 않을 거예요. / 저도 야구부에서 자주 실수해서, 혼나는 것에 대해서 부담이 있어요.	
		지시를 받거나 혼나는 것에 대한 부담 (2명)	저는 이 상사와 달리, 차분히 얘기하는 편이에요.	
임상적 활용	회사 상황으로, 청소년들은 다양한 측면에 초점을 맞춤.			

카드 49의 범주는 ‘일’ 이다. 큰 소리로 통화하는 장면은 동일하게 지

각하였으나, 9명(75%)은 권력을 휘두르면서 자기 맘대로 하는 것으로 지각하였고, 3명(25%)은 업무가 잘 못된 상황으로 지각하였다. 개인 배경에서 드러나는 내용은 다양했다. 권력을 휘두는 것에 대한 부당함과 부당함을 참지 않는 것이 6명이었고, 개인적 스트레스 경험 여부와 실수하는 것에 대한 부담감을 언급하는 경우도 있었다.

〈표 55〉 카드 50 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예	
	그림지각	개인배경		
가족-일상가족 모습	<p>김장하는 장면. 조금 힘들기도 하지만, 대체적으로 모두 좋음 (8명/67%)</p>	<p>김치를 가지고 식사 (6명)</p> <p>각자 생활로 돌아갈 듯 (2명)</p>	<p>내용없음 (3명)</p> <p>김장 경험에 대한 언급 (5명)</p>	<p>저희도 친척끼리 모여서 김장해요. / 저희도 외가 가서 김장담갔어요. / 어릴 적 김장하고 얻어먹은 적 있어요.</p>
		<p>애들끼리 장난치고 친해질 듯 (2명)</p>	<p>며느리로서의 엄마의 힘든 모습 언급 (1명)</p>	<p>저희 엄마 할머니 댁에 가면 녹초가 돼서 돌아오세요.</p>
	<p>김장하고, 아이들은 좋지만, 며느리는 너무 힘들어서 짜증 (4명/33%)</p>	<p>시어머니로 인해 불화가 일어나서, 부부 이혼 (1명)</p>	<p>내용없음 (2명)</p>	
		<p>며느리가 아파서 설 듯 (1명)</p>	<p>김장할 때 옆에 있던 경험 얘기 (1명)</p>	<p>김장할 때 저도 새 김치를 먹어요.</p>
임상적 활용	<p>김장하는 장면으로, 개인내적인 반응이 다양하게 나오지는 않음. 어머니를 염려하는 참여자는 며느리에 초점을 맞추어서 지각하는 양상을 보임. 그 외에는 전체적인 분위기가 즐거운 것에 초점.</p>			

카드 50의 범주는 ‘가족’이며, 김장하는 장면이다. 8명(67%)은 즐겁게 김장하는 것으로 지각하였고, 4명(33%)은 며느리가 너무 힘든 상황으로 지각하였다. 개인배경에서는 김장할 때에 옆에서 먹던 기분 좋은 경험에 대한 이야기가 주된 내용이었지만, 며느리가 너무 힘든 것으로 지각한 참여자 중 1명은 며느리로서의 힘든 어머니에 대해서 언급하였다.

〈표 56〉 카드 51 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예	
	그림지각	개인배경		
가족 - 일상 가족 모습	아버지가 아이를 돌보면 문제가 해결됨 (5명)	내용없음 (1명) 유사하거나 다른 가족상황 언급 (2명)	저희 집은 이 가족과 달리 화목해요. / 저희 집도 막내 동생 하나에 찢찢해요. 저는 무관심하지 않아요. / 저는 무심하게 모른척하지 않아요. / 아버지가 관여 안하고 티비 보는 게 저희 집이랑 비슷해요. / 저는 무관심한 게 싫고, 저는 비오는 날 휠체어 탄 할머니 도와줬어요.	
	애들은 장난치면서 오빠가 동생 울리고, 엄마는 지치고, 아빠는 무관심 (11명/92%)	계속 힘든 상태 지속, 아이들이 커야 달라짐 (4명)	무관심에 대한 부정적인 정서 표현 (4명) 외동이라 공감안감 (1명)	저는 외동이라 잘 모르겠어요.
		내용없음 (2명)		
		엄마가 오빠 나무람 (2명)	장난기 많은 오빠와 달라요 (1명)	저는 가족에게 이렇게 장난치지 않아서, 오빠랑 달라요.
	부부 갈등으로 인해, 아빠는 티비만 보고 엄마는 화남 (1명/8%)	이혼할 듯 (1명)	내용없음 (1명)	
임상적 활용	아이들로 인해 힘든 어머니의 모습에 초점이 맞추어짐. 무			

관심한 아버지 및 형제 관계에 대한 이야기가 드러남.

카드 51의 범주는 ‘가족’의 일상적 모습이다. 11명(92%)은 어머니만 양육에 대한 부담을 지는 것으로 지각하였으나, 1명(8%)은 부부 갈등이 주된 초점이 되었다. 개인 배경에서는 모두 가족 얘기를 하였으며, 무심한 아버지에 대해 부정적 정서가 4명으로 가장 많았다. 그 외에 형제 관계에 대한 언급이나 외동이어서 공감이가 안 된다는 이야기도 있었다.

<표 57> 카드 52 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
가족 - 일상 가족 모습	가족쇼핑. 딸은 자고, 아빠는 피곤. 아들과 엄마는 신나서 얘기 나눔 (12명/100%)	쇼핑 이후, 외식 혹은 집에 가서 쉬는 등 (11명)	저도 돌아다니면서 이것저것 물어보는 편이에요. / 저는 가족 쇼핑하는 게 싫어요. 대인기피가 있어요. / 저는 쇼핑을 좋아해요.
		나중에도 자주 놀러갈 듯 (1명)	사람들에게 다가가는 자신의 성격 언급 (1명) 내용없음 (6명)
임상적 활용	지각이 명백하여, 투사적	부모님과 의 스킨십에 대한 불편감 (1명)	저는 저희 부모님이랑 스킨 쉽을 자주 하지 않아요. / 저는 가족 쇼핑에 대해 이야기 나타남.

카드 52의 범주는 ‘가족’에 해당된다. 그림지각에서 12명 모두 엄마와 아들은 신나고 아빠는 피곤하고 딸은 자고 있는 가족 나들이 장면으로 지각하였다. 개인 배경에서는 관련반응이 없는 경우가 50%(6명)였고, 4명은

쇼핑과 관련된 이야기, 그리고 2명은 개인 성격에 대한 내용은 언급하였다.

〈표 58〉 카드 53 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예	
	그림지각	개인배경		
관계 - 사회적 관계	갑자기 비가 와서, 우산 있는 애는	부모님이 못 오는 아이는 혼자서 문제해결 (3명)	저는 항상 우산을 갖고 다녀요 / 저도 비오는 거 좋아해요	
	가고, 부모님이 오시면 가고, 기다리는	부모님이 오는 아이는 가고, 못 오는 아이는 섭섭 (3명)		내용없음 (3명)
	아이도 있는 등 다양한 학교 모습 (7명/58%)	비 맞고 집에 가서, 옷 버렸다고 어머니한테 혼남 (1명)	비 오는 상황에서 큰 갈등 없음 (2명)	부모님이 맞벌이라, 저도 선생님 도움을 많이 받았어요.  저도 비 맞고 와서, 친구 없냐고 엄마가 뭐라고 하시더라고요.
	우산이 없고 부탁할 사람이 없는 아이는	부모님이 오시거나 선생님 도움 받음 (3명)	내용없음 (3명)	
	기다리거나 가방 뒤짚어 쓰고 감 (5명/42%)	비가 적게 오면 뛰어감 (2명)	비 오는 상황에서 문제를 혼자해결 (2명)	
	임상적 활용	비오는 상황에서 우산이 없어서 곤란했던 경험과 문제해결 방식이 드러남.		

카드 53의 범주는 ‘학교’이다. 다양한 아이들에게 초점을 맞추어서 기술하는 경우가 7명(58%)이었고, 우산이 없는 아이한테 초점을 맞추어서 지각한 참여자가 5명(42%)이었다. 개인 배경에서는 비오는 상황에서 문제 해결 방법에 대해서 다양하게 언급하였다. 1명은 ‘비 맞고 집에 가서 어머니한테 옷 버렸다고 혼난 경험’에 대해서 언급하였는데, 카드 지각에서 동일한 내용을 언급하였다.

〈표 59〉 카드 54 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
학교 - 또래 관계	여자애 혼자 성격적인 문제로 친구들과 쉽게 어울리지 못하고, 쓸쓸히 등, 하교 중 (5명/42%)	나중에는 애들과 친해질 듯 (3명)	친구들과 어려웠던 경험 혹은 단짝 친구로 인해 보완되는 경험 (3명)
	새 학기 혹은 청소 등 상황적 이유로 혼자 등, 하교 (3명/25%)	계속 혼자 지낼 듯 (2명)	친구들과 소원하지 않고 가까이 하는 모습 (2명)
	애들이 즐겁게 등/하교 (4명/33%)	애들과 큰 무리 없이 지낼 듯 (3명)	즐거운 등하교 경험 (2명)
		집에 가거나 수업을 하는 등 등하교 이후 장면이	내용없음 (1명)
		친구들과 사이좋게 지내는 경험 (3명)	적응 못했을 때의 제 모습 같아요. / 저도 말할수로 친구들과 어려웠던 적이 있었어요. / 저는 단짝 친구가 있어서, 이렇게 혼자 있지 않아요.
		저는 애와 달리 먼저 다가가는 스타일이에요. / 저는 애들이 다가오면 그냥 끼워줄 거 같은데요.	
		저도 학교생활이 즐거워요. / 저도 친구랑 수다 떨면서 가요.	
		애들하고 야자하는 게 비슷해요. / 집에 갈 때 친구랑 가서 편해요. / 친구들과과는 사이좋은데, 교사 때문에 피곤해요.	
		저는 친구가 없고, 실습 시간에 낙제점을 받아서,	

	펼쳐짐 (4명)	(1점)	학교생활이 싫어요.
<b>임상적 활용</b>	또래관계에서 소외경험 혹은 학교생활이 드러나지만, 그림 지각내용과 직접적으로 일치하지는 않음.		

카드 54는 ‘학교’ 라는 범주에 해당된다. 즐겁게 등하교하는 것으로 지각한 참여자는 4명(33%)이고, 새 학기라서 소외되는 아이에 초점을 맞춘 참여자는 3명(25%), 나머지 5명(42%)은 성격적인 문제로 인해 소외되는 것으로 지각하였다. 개인 배경에서는 학교생활 및 친구들에 대한 이야기가 주된 내용이었고, 힘겨운 경험(3명)보다는 즐거운 경험(8명)을 더 많이 표현하였다.

〈표 60〉 카드 55 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
관 계 - 사 회 적 관 계	가족이 공연 준비 (6명/50%)	연주 후 식사를 하거나 후에 공연을 할 듯 (6명)	교회에서 엄마는 피아노, 저는 플룻 연주 했어요. / 저는 음악, 특히, 화음 넣는 걸 좋아해요. / 저랑 동생도 바이올린을 했는데요, 같이 연주하면 부모님이 관심 가져 주세요.
			내용없음 (4명)
	학원이나 교회에서 교사와 같이 연주 (5명/42%)	연습하거나 대회 나가서 우승 (4명)	악기를 다룬 경험에 대한 긍정적 정서 (3명)
	들은 원하는	자신의 진로와	저는 진로가 확실히 정해졌어

	진로, 한명은 갈등 (1명)	관련된 얘기 (1명)	요.
처음 보는 사람과 연주 (1명/8%)	앨범 냈다고 좋아할 듯 (1명)	모르는 사람에 대한 경계적 태도 (1명)	모르는 사람은 계획적으로 절 괴롭힐 수 있어서, 저는 모르 는 사람은 피해요.
<b>임상적 활용</b>	음악이나 악기 연주 경험 및 진로에 대한 언급.		

카드 55의 범주는 ‘관계’이다. 음악을 통한 협동 작업이 주된 주제로, 참여자들은 가족관계(6명, 50%), 지인(5명, 42%), 낯선 사람(1명, 8%)을 연주자로 지각하였다. 낯선 사람과 연주를 한다고 언급한 1명은 개인배경에서도 낯선 사람에 대한 경계를 언급하였다. 그 외에는 음악과 악기 경험에 대해서 6명이 이야기하였고, 1명은 진로와 관련하여 이야기를 하였다.

〈표 61〉 카드 56 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
가 족 - 가 족 관 계	사업 실패나 가난으로 인해 아버지가 술을 먹고 난폭한 행동 (9명/75%)	가족이 계속 힘들거나 가정 파탄이 날 수도 있음 (9명)	무책임한 아버지와는 다른 나의 모습에 대한 언급 (4명) 술 마신 경험에 대한 언급 (3명) 내용없음 (4명)
	일로 인한 스트레스로 인해 술 먹고 주사 (3명/25%)	엄마가 아빠를 도와줌 (3명)	술과 관련된 경험 (2명)

<b>임상적 활용</b>	아버지의 주사 문제로 힘들었던 참여자는 이에 대한 경험을 언급함.
---------------	--------------------------------------

카드 56의 범주는 ‘가족’으로, 술을 마시는 아버지가 등장하는 장면이다. 그림지각에서 가난이나 사업 실패 등 다소 극복하기 어려운 문제로 인해 술을 마시는 것으로 지각한 참여자는 9명(75%)이었고, 3명은 직업적 스트레스로 술을 마시는 것으로 지각하였다. 개인배경에서는 무책임한 아버지에 대한 질책과 함께 아버지로 인해 힘들었던 경험 등도 표현이 되었다. 또한, 참여자 자신이 술을 마신 경험 유무에 대한 얘기도 하였다. 카드 지각과 개인 배경간의 내용은 일치하지 않았다.

**<표 62> 카드 57 반응패턴 분석**

범주	카드 내 범주		내용 예	
	그림지각	개인배경		
학교 - 또래 관계	학원 때문에 축구하는데 끼지 못함 (5명/42%)	학원을 제치거나 학원 끝나고 축구할 듯 (2명) 축구를 안 하고, 공부해서 좋은 대학 갈 듯 (3명)	학원가서 못 노는 게 비슷해요. / 저도 잘 못 뛰어서 보기만 했어요.	
	애들과 놀아본 적이 없거나 축구를 못해서 지켜봄 (5명/42%)	같이 축구할 듯 (3명)	내용없음 (3명)	
		끼지 못할 듯 (2명)	운동을 좋아함 (2명) 잘하려고 노력 (1명)	저는 운동을 많이 좋아해요. 저는 연습해서 잘 하려고 노력할 거 같아요.
		끼지 못하고 집으로 가고, 왕따 지속 (2명)	내용없음 (2명) 축구를 좋아함 (1명)	저는 축구를 좋아해요.

(2명/17%)	
<b>임상적 활용</b>	축구를 같이 하지 못하는 장면으로, 학교 내에서 왕따를 당하거나 소외되는 현상으로 지각하는 경향성은 적은 편임.

카드 57의 범주는 ‘학교’로, 축구에 끼지 못하는 학생이 등장한다. 그림지각에서 소외되는 학생에 대한 지각이 다르게 나타났다. 애들이 싫어해서 소외되는 것으로 지각한 참여자는 2명(17%)이었고, 10명(83%)은 학원이나 수줍은 성격 혹은 축구를 잘 하지 못해서 끼지 못하는 경우로 지각하였다. 개인배경에서는 축구를 잘 하지 못하거나 학원 때문에 끼지 못하는 경험을 언급한 참여자가 3명(25%)이었으며, 그 외에는 운동에 대한 선호도 및 같이 끼어서 놀고자 하는 시도를 표현하였다. 개인배경에서는 직접적으로 소외나 왕따 당한 경험과 관련된 언급은 없었다.

**<표 63> 카드 58 반응패턴 분석**

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
<b>학 교 - 또 래 관 계</b>	여러 가지 이유로 화가 나서, 난동부리는 것 (11명/92%)	아이를 진정시키거나 부모를 부르는 등 교사가 적극적으로 문제 해결 (8명) 교사가 적극적으로 문제해결하지 않음 (3명)	내용없음 (1명) 짜증내는 시기에 대한 언급 (1명)
			초등 6년 때 사소한 일에 빠져서 투정 많이 부렸어요. 저는 학교에서 짜증낸 적 없어요. / 저는 트러블 생기는 거 별로 안 좋아해요. / 저는 피해주는 거 싫어요. / 저는 ADHD는 한 번도 못 봤어요. / 저는 이렇게 꼬장 안 부려요. / 떼쓰는 아이 보면 화나서 한 대 때려주고 싶어요. (9명)

아이가 맞아서 아픈 거 (1명/8%)	보건실에 가서 쉬고, 때린 아이는 담임한테 혼날 듯 (1명)	내용없음 (1명)
-------------------------------	--	--------------

**임상적 활용** 실제 학교 장면에서 이정도로 짜증내는 학생은 없는 것으로 보고하면서, 참여자들도 이러한 경험이 없음에 대한 언급이 많음.

카드 58의 범주 역시 ‘학교’이다. 학교에서 난동부리는 것으로 지각한 참여자가 다수(11명, 92%)였고, 1명(8%)은 아픈 아이로 지각하였다. 개인배경에서는 짜증낸 경험에 대한 얘기를 한 참여자는 1명이었고, 9명은 학교에서 이렇게 짜증내지는 않는 것으로 이야기를 하였다.

〈표 64〉 카드 59 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
학 교 - 학 교 학 습	공부하기 싫어서, 핸드폰하고, 떠들고, 잠자고, 뒤돌아보면 서 수업 안 듣고, 선생님은 무시하면서 수업 진행 (12명/100%)	선생님은 포기하고 애들은 계속 이 상태일 듯 (9명)	저는 이 애들처럼 행동하지 않아요. (4명)
		수업 시간에 자고, 떠들고 집중 못해요 (4명)	저는 휴대폰 안 해요. / 휴 대폰 하지도 않고 옆드리지 도 않아요. / 저는 이 애들 처럼 하지는 않아요.
		선생님이 군기를 잡거나 주의를 줄 듯 (3명)	내용없음 (2명)
			저도 자요 (2명)
<b>임상적 활용</b>	학교생활에서의 수업 태도가 드러남.		

카드 59는 ‘학교’ 범주에 해당된다. 모든 참여자가 수업시간에 잘 참여하지 않는 학생 모습을 지각하였다. 개인 배경에서는 수업시간 집중하지 못한다고 얘기한 참여자가 4명이었고, 반대되는 행동을 한다고 언급한 참여자는 6명이었다.

〈표 65〉 카드 60 반응패턴 분석

범주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
가족-일상가족 모습	엄마가 아이들을 재워주는 장면 (11명/92%)	어머니도 가서 자거나 아침 일상이 지속되는 등 화목한 가정이 지속 (11명)	환하고 밝은 별처럼, 저도 잘 때 편안해요. / 사촌들이 잘 때 제일 예뻐요. / 동생 재울 때, 너무 예뻐서 이런 표정이 나와요. / 전 엄마가 동화 읽어준 기억이 없어서, 엄마가 있었으면 어땠을까 생각해요. 저도 이 엄마처럼 친구들을 잘 챙겨요.
	엄마가 아픈 아이 간호 (1명/8%)	잘 모르겠어요. (1명)	자는 것 및 어머니에 대한 부정적 정서 표현 (1명) 전 침대에서 자는 것도 싫고, 엄마도 그다지 좋아하지 않아요.
임상적 활용	애정이 넘치는 어머니를 주로 지각하며, 어머니와의 관계 갈등이 큰 경우에는 부정적 반응을 보임.		

카드 60은 ‘가족’ 범주이다. 어머니가 아이들을 재우는 상황으로 지각한 참여자는 11명(92%)이었고, 1명(17%)은 어머니가 아픈 아이를 간호하는 것으로 지각하였다. 개인 배경에서는 반응이 없는 경우도 6명(50%)이었으며, 어머니에 대한 그리움, 동생을 재우면서 행복한 경험, 편안하게 자는 것 등 다양한 내용이 나타났다. 아픈 아이를 간호하는 것으로 지각한 참여

자 1명은 개인배경에서 ‘어머니를 좋아하지 않는다.’ 고 이야기하였다.

〈표 66〉 카드 61 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
일 - 직 장	상사가 잘난 체를 하거나 실수한 사람을 질책하는 등 분위기가 안 좋은 회의 모습. (8명/67%)	사람들 사이의 관계가 안 좋아짐 (6명)	과학상자 발표 때, 저도 칭찬 받을 때 있고, 질책 받을 때 있었어요. / 전 잘난 척 하는 사람이 싫어요. / 저는 권력 을 가져도 주변 사람들도 같 이 행복하기를 바랄 거 같아 요.
	건설적인 방향의 회의 (4명/33%)	실직 (2명) 회사와 직원 모두 좋아짐 (4명)	
임상적 활용		회사의 회의 장면으로, 청소년들의 반응이 적음	

카드 61의 범주는 ‘일’ 이다. 분위기가 안 좋은 회의 장면으로 지각한 참여자는 8명(67%)이었고, 건설적인 회의 장면으로 지각한 참여자는 4명(33%)이었다. 개인배경에서는 다수(9명)가 이야기를 하지 않았으며, 3명은 잘난 척하거나 권력을 휘두르는 것에 대한 부정적 언급을 하였다.

〈표 67〉 카드 62 반응패턴 분석

범 주	카드 내 범주		내용 예
	그림지각	개인배경	
관 계	여유롭게 혼자 생각을	마음의 안정을 찾거나 일상을	편하게 가는 게 저랑 비슷해요. / 답답하면 저는 혼자 걷는 편이

- 개인 내적 관계	정리하면서 산책 (7명/58%)	편안하게 영위할 듯 (7명)	찾는 경험에 대한 언급 (4명)	예요. / 혼자 걷는 걸 좋아해요.
	가족이 없이 혼자 외롭게 걸어감 (5명/42%)	배낭여행 혹은 가족을 만남 (2명)	내용없음 (7명)	
		계속 혼자 있음 (3명)	경험없음 (1명)	전 이렇게 혼자 남겨 진 적이 없어요.
임상적 활용		외로운 정서가 부각되는 경우보다 걸으면서 마음의 안정을 찾는 것으로 지각하는 경우가 더욱 많았음.		

카드 62의 범주는 ‘관계’이다. 외롭게 걸어가는 것으로 지각한 참여자는 5명(42%)이었고, 사색하면서 걸어가는 것으로 지각한 참여자는 7명(58%)이었다. 개인배경에서는 관련된 ‘응답없음’이 7명이나 되었고, 답답할 때 혼자 걸으면서 생각한다는 이야기를 4명이 하였다.

#### 4) 범주에 따른 청소년의 미해결 과제

게슈탈트 심리치료에서 미해결과제는 상담의 주된 주제가 된다. 가족, 학교, 일, 관계, 질병, 사랑, 일탈의 7가지 카드 범주에 따라, 청소년 참여자들이 가장 갈등하는 영역, 즉, 미해결과제가 무엇인지를 살펴보았다. 가족카드에서는 주로 가족에 대한 주제가 많이 드러났고, 학교 카드에서는 학교와 관련된 주제가 많이 표현되었다. 하지만, 가족에 대한 중요한 미해결과제가 남아있게 되면, ‘학교’ 범주 카드에서도 이에 대해서 주제가 중요하게 드러났다. 따라서, 가족, 학교, 일 등의 범주 분류에 따라서 미해결과제가 명확하게 나뉘지지는 않는다. 게다가, 카드 범주 분류에서도 유사

한 주제의 카드가 각기 다른 범주에 포함되는 경우도 있어서, 각 범주에 따라서 일부 주제는 겹쳐지는 양상이 있었다. 예를 들어, ‘일’ 범주와 ‘학교’ 범주 모두에 학습과 관련된 카드가 포함되어 있다. 물론, ‘학교’ 범주에서의 학습은 학교상황에서의 학습이며, ‘일’ 범주에서의 학습은 학습 자체와 관련된 스트레스가 주된 내용으로 세부내용에서 차이가 있지만, 학업과 관련된 스트레스나 태도라는 측면은 동일하였다. 유사한 주제의 카드 중복은 ‘가족’ 범주와 ‘관계’ 범주에서도 나타나고 있다. 혼자 있거나 심각한 고민을 하는 등장인물이 나타나는 카드에서 참여자들은 자신의 힘겨운 삶이나 외로운 정서를 동일시하는 바, 이 두 범주에서 외로움이나 힘겨움의 주제가 나타났다. 한편, ‘일탈’, ‘질병’ 및 ‘사랑’ 범주에서는 개인적 경험 여부에 따라서 주제가 매우 다양하게 나타났다. 개인적으로 아프거나 사별 경험이 없는 경우에는 카드에 동일시하지 못하였고, 직접적인 다른 요소들에 초점을 맞추어서 이야기를 하였다. 한 가지 예로, 카드 14에서는 죽음과 상관없이 부모갈등이 청소년들의 중요한 주제로 나타나기도 하였다.

〈표 68〉 카드 범주 별 청소년의 미해결 과제

범주	하위 범주	내용의 예
가정	가족 해체	<p>“(카드 1과 카드 4) 행복한 가정 그림이 저한테는 거짓말 같아요. 저희 아버지는 같이 살지도 않아요. 초등학교 때 부모님이 이혼을 했고, 저는 할머니랑 살고 있어요.”</p> <p>“(카드 28) 저도 저 남자애처럼 혼나 보고 싶어요. 선생님 말고 엄마한테요. 지금 엄마랑 같이 안 살거든요.”</p> <p>“(카드 22 &amp; 카드 30) 가족들이 함께 행복하게 모여가지고 웃는 걸 보면 저랑 다르다고 느끼죠. 부모님이 맨날 싸웠죠. 그러다가, 13살에 엄마가 나가셨죠. 엄마가 사라진 거죠. 엄마가 나간다고 저한테 말했거든요. 근데, 제가 같이 나간다고 울면서 말하긴 했는데, 며칠 후에 엄마가 나갔어요.”</p>

	<p>“(카드 60) 어릴 적에 엄마, 아빠 이혼했고, 각자 재혼을 하셔서, 저는 할머니랑 살아요. 엄마가 없다보니깐, 엄마가 이렇게 동화책을 읽어준 적이 없어요.”</p>
부모 갈등	<p>“(카드 3) 싸우는 걸 말리는 면에서 울컥했어요. 말려도 소용없는 거 같은데, 말릴 수도 없고 말리지 않을 수도 없어요.”</p> <p>“(카드 3) 엄마 아빠가 다툰 때, 말리는 역할을 했어요. 엄마가 아빠한테 음식 가져다주라고 하면, 아빠가 화나서 가라고 하고 풀지를 앓고 있어요. 그러면 불안하고 힘들어요.”</p> <p>“(카드 30) 저도 엄마랑 아빠 사이가 안 좋거든요.... 실제로 같이 살고 있을 뿐이지 방도 따로 쓰고 얼굴도 안 마주치다 보거든요.. 어릴 때부터요 관심이 없었어요. 엄마랑 아빠 문제니깐, 제가 상처받고 있을지 모르겠지만, 저는 크게 신경 쓰지 않으려고 해요.”</p> <p>“(카드 56) 아빠가 밖에서 안 좋은 일이 있으면, 술을 마시고 오시고, 그러면 엄마도 불안하고, 동생도 불안하고, 저도 불안해요. 스트레스를 술로 푸시지 않고 저희랑 얘기를 했으면 좋겠는데, 안 그러세요.”</p>
가족의 무관심	<p>“(카드 6, 카드 7, 카드 15) 그릇 닦는 애랑 저랑 비슷한데요, 니건 니가 해야지 그래서 설거지 하는데, 다른 애들은 안하는데 내가 이런 걸 왜 하고 있지 이런 마음이 들어요..... 저를 이렇게 봐주는 사람이 없어요. 싸우면 할머니는 절 무시하세요. 계속 방에 혼자 있다가 제가 ‘미안하다’ 고 해야지 ‘생각해볼게’ 그러세요.... 어렸을 때 초등학교 때 엄마, 아빠 다 일하시니깐, 무조건 학원에서 밤늦게 왔거든요. 그러니깐 힘들고, 엄마한테 혼나고 맨날 멍 때렸어요.”</p> <p>“(카드 16) 어릴 적에 부모님이 맞벌이를 하셔서, 이렇게 혼자 있었어요. 제가 5살 때에는 미국에 있는 외삼촌댁에 있었는데, 그때 맨날 울고, 밤마다 오줌 싸어요.”</p>
부모와의 불안정 애착	<p>“(카드 15) 엄마한테 늦게 들어온다고 혼나는 게 딱 저 같아요. 예전에는 엄마 전화 안 받고 늦게 들어오고 그래서 혼나고 핸드폰도 부서지고 그랬어요.”</p> <p>“(카드 22) 제가 원래 사람한테 스킨 쉽 같은 걸 잘 안하는데요.. 먼저 가서 이렇게 살갑게 붙는 건 잘 못해요. 말은 잘 할 수 있는데, 특히 가족한테는요. 엄마가 없다고 보는 걸 보니깐, 제 생각보다 가족에 대해서 더 애정이 없는 거 일 수도 있을 거 같아요..... (카드 31) 집에서 제 얘기를 들어주지 않고 투명인간 취급을 해요. 엄마와 언니가 그래요. 아빠는 되게 신경 많이 써주세요. 학교에서 별일 없는지도 물어봐주시고. 가족 넷이 모여 있으면 대화가 안돼요”</p> <p>“(카드 36) 내가 떼를 써서, 엄마를 화나게 했으면 웃겼겠다 이런 생각을 하면 재미있잖아요. 어렸을 때 떼쓰지 않아서 그런 거를 보지 못했어요.”</p> <p>“(카드 46) 옛날 제 모습 같아요. 게임하는데, 엄마가 간식 먹으라고 하면</p>

		진짜 짜증나거든요. 집중이 분산 돼요.”
	부모 걱정	“(카드 7) 저를 안쓰러운 표정으로 보시면, 저는 더 많이 힘을 내서 밝은 모습을 보여주고, 어머니, 아버지 걱정 많이 안하시게 노력하는 편이에요.”
	형제 갈등	“(카드 5) 동생이랑 싸울 때, 항상 제가 혼나요. 왜 내가 혼나지 그러는데...” “(카드 22) 동생이 원하는 대로 다 해줬는데, 결론은 지가 장난친답시고 막 망치고는 또 해달라고 하는데, 정말 짜증났어요” “(카드 28) 형은 항상 혼나고, 제가 좀 간죽했죠. 형한테는 엄마도 뭐라고 하고 아빠도 뭐라고 했어요. 형이라는 것 때문에 혼났죠. 형이 혼나는 것을 보면 제가 좀 죄책감에 시달렸어요.”
	우울 감	“(카드 43) 이 누나처럼 뭔가 기분이 우울하고 힘들어요. 막연하게 미래에 대한 불안감도 있고요. 내가 잘 견딜 수 있을까 걱정돼요. 가족과는 얘기할 수 없어요.” “(카드 43) 저도 지금 학교생활이 힘들어서, 잠이 잘 오지 않아요. 저 그림 속 사람처럼 슬퍼하고 있어요. (카드 52) 생판 모르는 사람들이 저를 알아보는 게 싫어서, 저는 가족쇼핑 나가는 걸 싫어해요. 대인기피 같은 게 있어요.”
학 교	학업 스트 레스	“(카드 2) 항상 창가 뒷자리에서 떨어져 잤어요. 선생님은 깨우지 않죠. 중학교 때 공부를 너무 하지 않아서 기초적인 것부터 알아야 하는데, 물어봐도 대답 안 해주고.” “(카드 20) 자다가 가끔 혼나요. 좀 깨어있으라고, 그냥 일어나라고 그래요. 전 학교에서 할 일 없어서 그냥 자는데요. 별로 학교 다니고 싶지 않아요.” “(카드 54) 저는 실습을 할 때 시공간 능력이 초등학생보다 떨어져서 낙제점을 받지 않은 적이 없어요. 학교 다니고 싶지 않아요.” “(카드 59) 집중을 잘 하지 못해요. 지루한 수업시간에는 애들하고 떠들고 자기도 해요. 도덕이 제일 지루해요.”
	교우 관계 부적 응	“(카드 2) 교실에서 말 안 해요.. 친구들이 없어요. 제가 초등 4학년 때부터 고 1때까지 왕따를 당해서, 그냥 게임만하고, 몸무게도 94킬로까지 나갔어요. 지금은 몸무게도 많이 빼고... 학교는 공부하는 곳으로만 알고 그냥 애들하고는 얘기 안 해요..” “(카드 32) 저는 질투심이 강해가지고, 애가 실수하면 속으로 웃고, 이제 내가 나설 차례인가 보구나 해요. 그래서 도서부에서 부장자리를 노렸는데, 새로 들어온 애가 하게 돼서 나왔어요... 애들하고 관계가 어렵고 반에서 있기가 힘들어서, 입원한 적도 있었어요.” “(카드 32) 옛날에는 화를 막 분출해서, 다투고 그래서 엄마랑 많이 왔었어요. 화나면 그때 애 표정이 엄청 띠껌고, 그러면 손부터 올라가요. 요즘에는 무시하고 참아요.”

		“(카드 45) 저도 가해자 입장인 것이 있었어요. 그때는 잘 모르고 한 거라서, 지금 생각하면 미안한데요.”
	교사와의 갈등	“(카드 20) 뭐 이런 상황이 있었던 건 아니지만, 평소에도 그거에 대해 억울함의 감정을 남들보다 좀 많이 느끼는 거 같아요. 수학 숙제했는데, 적을 공간이 없어서 답만 적어냈는데, 선생님이 애들 거를 베꼈다고 생각해서 혼난 적이 있었어요. 그게 오래 남아요.”
	의지가 되는 교우관계	“(카드 2) 맨날 집에서 동생 때문에 혼나고 가족끼리 싸우고 힘들어서 학교 가면 앞드려 있었어요. 애들이 말을 걸어요.” “(카드 2) 친구들이랑 얘기할 때 진짜 행복해요. 학교에 딱 왔을 때는 학교 애들이랑 마음속에 있는 거, 아빠랑 무슨 일이 있었던 거, 가족에 대해서 얘기하고, 그런 거 얘기할 때 되게 행복해요” “(카드 54) 친한 친구가 있어서 다행이에요. 얘기할 사람이 있다는 게. 아빠가 화를 잘 내고 말을 안 들어주세요. 동생이랑 언니보다 저한테 더 화를 내시는 거 같아요.”
	반항	“(카드 58) 한자 시간에 100개를 쓰라는 거예요. 그냥 못 쓴다고 하고 나갔는데, 갑자기 나보고 들어오세요. 다 쓰고 나가라고. 그냥 점수 깎으세요. 그러고 나갔어요. 진짜 툭아이죠.”
일	학업 스트레스	“(카드 33, 카드 34) 성적표 보여드리면, 저는 아 잘 봤다 그러는데, 혼나게 되요..... 시험 전날에는 항상 이렇게 꿈을 꾸어요. 가위 놀리는 꿈을 많이 꾸었어요. 스트레스 안 받아도 그래요.” “(카드 33) 어렸을 때 엄마가 절 이렇게 대하셨어요. 100점을 받아오던 잘 받아와도 그렇게 크게 칭찬해 주신다거나 기뻐하진 않으셨어요. ‘엄마나 한 개 틀렸어’ 라고 얘기하면, 엄마는 ‘그걸 왜 실수했나?’ 그러고, ‘100점 맞았다’ 고 하면, ‘자만하지 말라’ 라고 그러세요.” “(카드 33) 중학교 때는 성적 때문에 아빠한테도 많이 맞고 그랬어요. 왜 이걸 갖고 혼내는 지, 많이 혼나고 슬펐어요.”
	부모 관심 부재	“(카드 33) 성적으로 혼난 적이 한 번도 없어요. 엄마가 성적표를 안 보니까요. 좀 관심이 없어요. 집안일에도 별로 관심이 없는 거 같으세요.” “(카드 33) 저는 이렇게 혼난 적이 없어요. 옆에서 안타까워하면서 쳐다보는 사람도 없었던 거 같아요. 시험 봐서 안 나와도 아빠가 안 혼내요. 좋은 건지 나쁜 건지 모르겠어요. 이걸 관심을 주는 거잖아요. 저는 아예 관심조차 없는 거 같아요.”
	학업 동기 저하	“(카드 34) 저는 이렇게 공부를 열심히 하다가 잔적이 없어요. 그냥 졸리면 자요. 공부는 잘 안 해요..” “(카드 34) 제가 공부를 애초에 안 해요.. 시험에 대한 중압감은 있지만, 이 정도까지는 아니고, 공부도 안 해요..”
	일에 대한	“(카드 25) 이 노래하는 가수처럼 맡은 일에 책임감을 갖는 그런게 저랑 비슷해요. 일단 맡은 일에 최대한, 아예 불가능하지 않는 이상은 다 해결하려고 해요.”

	책임감	<p>“(카드 26) 남을 좀 도와주고 싶다는 생각이 강해요. 내가 먼저 해야지 다른 사람들도 보고 도와주니깐요. 도와줘야 한다는 생각이 강한 거 같아요.”</p> <p>“(카드 25) 멋지게 자기 능력을 펼칠 수 있는 그런 거, 축구할 때 저도 이런 모습이이예요. 정말 당당하게 잘 할 수 있거든요. 뒤의 백댄서처럼 조연급 역할은 잘 못할 거 같아요. 저는 그런 거 하면 약간 열등감이 생겨서요. 저랑 잘 안 맞아요.”</p> <p>“(카드 49) 저는 저렇게 샐러리맨은 안 할 거예요. 엄청 스트레스 받잖아요. 저건 미래가 암울해요. 자기 사업을 하던가 해야지”</p>
	진로 및 성취	<p>“(카드 25) 이 사람은 자기가 원하는 걸 노력해서 딱 됐는데요, 저는 그 거에 대해서 아직도 잘 모르겠고, 목표를 생각하다보면 더 스트레스 받아요. 제가 원하는 대로 하고 싶은 걸 부모님이 안 된다고 하시니깐, 도움을 주거나 충고를 해주는 것도 이제 그만해줬으면 좋겠어요.”</p> <p>“(카드 29) 자신만의 취미를 찾았다는 게 저랑 가장 반대되죠. 여러 가지 경험을 못해봐서 그런가, 뭔가 찾았으면 좋겠어요.”</p> <p>“(카드 49) 자퇴하고 4달 되었는데, 진짜 물처럼 흘러가요. 없어지면 없어지는 거고 진짜 물처럼 흘러요.”</p>
일탈	일탈에 대한 부정적 태도	<p>“(카드 8) 저희 동네에서 보는데요. 전 이해할 수 없는 게요. 애네들 오토바이 타고 나서, SNS 사진이나 글을 올리는데, 자기가 센 척하려고 그러는 거 같아요. 전 이해할 수 없어요.”</p> <p>“(카드 8) 전 이런 일을 접할 일이 없어요. 생각하는 가치관도 다르고, 반항하는 애들이 싫고, 저는 어른들한테 예의 발라야 한다고 생각하거든요.”</p>
	일탈 경험	<p>“(카드 8) “고등학교 1학년 때 타고 다녔는데, 진짜 별거 없어요. 그냥 이렇게 놀면 끝이에요. 영양가도 없고 당시만 재미있고 헤어지면 심심하고 똑같은 일상이예요.”</p>
사랑	고백	<p>“(카드 18) 작년에 비슷한 경험이 있었어요. 좋아하는 사람한테 고백을 했고, 잘 안되었는데, 고백 안하고 후회하는 것보다는 좋은 기억이예요.”</p> <p>“(카드 18) 제가 여자 친구가 있는데요, 어떤 제가 저한테 고백을 한 거예요. 여자 친구랑 같은 반이었는데요. 전 거절했어요.”</p>
	반려동물	<p>“(카드 11) 여기 있는 사람은 뭐를 통해서라도 외로움을 달래고 싶어 하는 거 같아요. 저도 저 혼자 말하는 사람도 없고 들어주는 사람도 없고 그럴 때 제일 외로워요.”</p>
	애정욕구	<p>“(카드 9) 남자한테 막 맞추려고 노력하는 거 같아요. 화를 내야 할 상황인데 꼭 참고, 막 웃기려고 해요.”</p>
	여행 경험	<p>“(카드 42) 저는 친구랑 부모님이랑 유럽 갔었는데요. 가기 싫었는데, 엄마가 가라고 해서 갔어요. 날도 덥고 물도 비싸서 맘대로 못 먹고 그래서 괜</p>

		<p>히 짜증났어요.”</p>
관 계	외로 움	<p>“(카드 19) 그림의 뒤에 혼자 있는 아이를 챙겨주지 않는 게 마음에 안 들어요. 제가 많이 외로웠나 싶고, 외로워 보이는 애가 있으면 마음이 가는 거 같아요.”</p> <p>“(카드 21) 앞으로 어떻게 살아야 하나. 고 3인데, 공부를 안 하고 가만히 있어요. 공부해야 하는데 몸이 안 움직이고, 대학은 계속 가라고 하고.”</p> <p>“(카드 24) 혼자 있을 때 저렇게 자기 본마음 상태를 생각하고, 쓸쓸해하고, 그러다 친하다가 그 애가 생각한 애가 오면, 자기 마음보다는 웃고 있고. 나는 애를 친구로 생각하지 않는데, 웃지 않으면 짜증내고 화낸 표정이면 상처받을 수 있으니깐”</p>
	혼자 인 결 즐김	<p>“(카드 21) 혼자 있는 거 좋아해요. 일단 남들의 간섭 안 받고, 조용하고, 그래가지고 좋은데.. 주말에 주로 혼자 다니거든요. 남들하고 만나고 노는 거 안 좋아해요.”</p> <p>“(카드 21) 성적이 안 나온다던가 부모님이 자꾸 나중에 어떻게 될 거 같 으냐는 말을 들을 때, 혼자 여행을 하고 싶거나 사회에서 벗어나고 싶은 마음이 들어요. 자유롭고 싶고 아무에게도 간섭받지 않고 좀 혼자 있고 싶어요.”</p> <p>“(카드 24) 저도 막 멀리서 학교 다녀가지고, 생각할 시간이 많은데요. 친구 관계라던가.. 그때 제일 많이 생각했던 거는 뭔가 불안한 느낌이라는 그런 거..걱정한 것도 좀 많겠고, 싱숭생숭한 것도 있고...”</p> <p>“(카드 35) 혼자 있으면 좀 뭐라고 할까 주변에 아무 방해요소가 없고, 나 혼자 있는 거.. 좀 편안한 느낌이에요.”</p> <p>“(카드 62) 남이 뭐라고 하건, 나는 나다. 나의 정체성을 찾겠다 그런 거 죠. 저는 컴퓨터 그거 하고 싶어요.”</p>
	세상 에 대한 불신	<p>“(카드 23) 반대하는 모습이 인상적이에요. 저도 하고 싶어요. 저도 정부 싫고, 교육도 마음에 안 들고, 정치도 마음에 안 들어요.”</p> <p>“(카드 27) 제가 불신이 깊어서.. 저는 현혹이 잘 안되어요. 예전에 초등학교 때 어떤 남자가 저하고 친구하고 가고 있는데, 뭐 사줄게 같이 가자고 소리 지르면서 따라오는 거예요. 튀자고 하면서 제가 주도해서 튀었어요.”</p> <p>“(카드 35) 힘든 상황에서 기도를 한다는 건 좀 답답한 행동 같아요. 기도를 한다고 해도 뭔가 달라질 수는 없죠. 기도하는 건 좀 포기한 거 같아요. 굳이 싫은 기억을 다시 꺼내서 이루어지지 않는 걸 빌 필요는 없을 거 같아요.”</p>
	사회 적 규범	<p>“(카드 23) 싸우는 게 싫어요. 다툼은 일어나지 않았으면 좋겠어요. 좀 충동적인 게 있어서 저도 책상 발로 차고 엎고 때리고 막 그래요.”</p> <p>“(카드 39) 질서를 지키지 않는 사람을 보면 화가 나서 불러가지고 얘기를 해요.”</p> <p>“(카드 39) 저는 질서를 안 지켜요. 새치기 몇 번 해본 적도 있고, 무단횡</p>

		단 그거 많이 해봤어요. 제가 성격이 너무 급한 거예요. 애들에게 휩쓸려가지고 그랬어요.”
질 병	죽음	“(카드 14) 똑같이 아버지가 돌아가셨어요. 원래 엄마가 직장 안다녔는데, 엄마가 일하시니깐 집에 와도 아무도 없고, 아빠가 하던 청소랑 설거지도 다 제가 하고..”
	질환	“(카드 48) 제가 지금도 몸이 좀 안 좋고, 옛날도 몸이 안 좋아서요. 천식에 비염이 있어서, 이 아픈 아이 마음이 잘 이해가 되요.”
	부모 갈등	“(카드 14) 예전에 아버지 일 때문에, 경제적 문제가 힘들어서, 부모님이 되게 힘들실 때가 있었어요. 맨날 싸우셨는데, 저는 제가 엄청 열심히 하는 모습을 많이 보여드렸어요.” “(카드 14) 아빠가 죽은 그림을 보고 안심을 한 게 저도 놀라워요. 이러면 안 되는데, 아버지가 돌아가셨다니, 이제 싸우지 않겠구나 싶어서 오히려 편하게 느껴져요.”

<표 68>에는 카드 범주별 청소년들의 미해결과제가 제시되어 있다. ‘가족’ 카드에서 참여자들은 자신의 가족 상황을 떠올리고, 이와 관련하여 이야기를 하였다. 가정 해체 문제, 부모 갈등으로 인한 힘겨움, 형제간 갈등, 부모와의 관계 악화, 애착 문제 등 가족과 관련된 다양한 주제가 나타났다. 특히, 조부모 혹은 한 부모 가정에서 생활하면서 부모와 같이 하고자 하는 소망 및 원망감이 표현되었다. 한 참여자는 행복한 가족 그림을 보면서 자신과 다른 경험에 대한 아쉬움을 표현하기도 하였다. 부모 갈등 상황에서는 개인적으로 힘들었던 경험, 화해시키고 싶지만 무력한 감정도 나타났다. 특히, 카드 3 및 카드 30과 같이 직접적으로 부모 갈등상황이 드러나는 장면에서는 참여자들은 그림 속 아이들에게 동일시하면서 내적 갈등을 표현하였다.

가족 관계에서 청소년들의 주된 갈등 중 하나는 부모님과의 관계이다. 엄격한 아버지, 금전적으로 풍족하지 못한 부모님, 귀가 시간으로 인한 갈등, 게임으로 인한 갈등 및 부모님과 정서적으로 거리감 있는 것 등 갈등 내용은 매우 다양하였다. 부모와의 관계만큼 중요한 가족 관계는 형제관계이다. 외동이 증가하는 추세로, 형제간 다툼을 공감하지 못하거나 중요시

하지 않는 경우도 있었지만, 형제가 있는 참여자들은 형으로서의 억울함, 어린 동생을 돌봐줘야 하는 것에 대한 힘겨움, 편애를 당하는 입장에서의 죄책감 및 늦둥이로서 나이 많은 형제들과의 정서적 거리감이 나타났다.

참여자들 중 일부는 부모님을 자신들이 돌봐줘야 하는 존재로 인식하는 듯싶었다. 부모님이 힘들지 않게 돌보는 역할을 하거나 스스로 문제를 혼자 해결하면서 부모님에게 걱정을 끼치지 않으려고 모습을 표현하였다. 가족 카드 중 카드 43은 힘들어하는 사람들이 주요 등장인물이다. 카드 43의 힘들어하는 사람에게 동일시하여, 막연하게 힘들고 우울한 감정을 드러내는 참여자도 있었다. 또한, 어린 시절 혼자 있고 소외되었던 경험은 어린 아이가 혼자 있는 그림인 카드 16에서 자주 드러났다. 설거지 하는 그림인 카드 6에서는 현재 가족으로부터 충분히 돌봄 받지 못하는 내용이 나타났다.

‘학교’ 범주에서 주로 드러나는 주제는 학업에 대한 힘겨움, 또래 관계에서의 갈등 및 교사와의 관계 갈등이다. 학교 학습에서 다수의 참여자들은 공부에 흥미나 동기를 갖지 못하는 것 및 학업 수행이 떨어져서 경험하는 좌절감 등을 표현하였다. 또래 관계에서 참여자들은 왕따 경험부터 친구들 간에 불편감 및 친구들을 때리거나 화를 분출한 경험 등 다양한 측면에서 또래 관계 갈등을 언급하였다. 담임교사에 대한 갈등이나 불만은 많이 나타나지는 않았으나, 공개적으로 부당하게 혼났거나 억울하게 혼난 경험은 상당히 오랫동안 기억에 남는다는 것을 표현하였다. 친구들과 잘 지내는 것에 대한 이야기도 있었다. 이러한 참여자들 중에서는 가족 내에서 정서적 지지를 받지 못해서 친구들로부터 위안을 얻는 양상을 보여서, 미해결과제 목록에 포함시켰다.

‘일’ 범주의 카드에는 전형적인 직장생활뿐만 아니라 학업, 진로 및 여가가 모두 포함된다. 청소년의 특성상, 학업과 관련하여 스트레스 여부와

진로 및 일에 대한 태도가 주요 주제였다. 학습에 대한 부담감과 이로 인한 부모님과의 갈등은 많은 학생들이 자주 경험하는 감정으로, 카드 33과 같이 성적으로 인한 부모와의 갈등을 직접적으로 다루는 카드에서 자주 보고되었다. 하지만, 일부 참여자들은 성적으로 인해 혼란 경험이 없음을 이야기하면서 혼나는 경험을 통해서라도 관심을 받고자 하는 욕구를 표현하였다. 이러한 참여자들의 핵심주제는 학업스트레스와 무관하게 부모의 관심 부재이다. 카드 34는 주로 학업에 대한 부담감과 공부하고자 하는 욕구가 표현되는 카드로, 학업에 대한 흥미나 관심이 없는 참여자들은 카드 34의 등장인물과는 다르게 공부를 하지 않는 것을 강조하였다.

카드 25와 카드 26은 가수와 의사라는 직업인이 등장한다. 참여자들은 책임감 있게 일하는 태도에 대해서 동일시하거나 혹은 다른 사람 밑이 아니라 자기 일을 주도적으로 하고자 하는 욕구를 드러냈다. 참여자 중 일부는 자신이 정말로 원하는 일을 찾지 못해서 혼란스러워하였고, 부모님이 원하는 것과 참여자 자신이 원하는 것이 상충하는 경우에 고민을 하였다. 다양한 경험을 통해서 원하는 것을 찾고자 하는 욕구가 있었고, 자퇴 이후에 어떤 성취나 목표 없이 무의미하게 생활하는 것에 대한 좌절감도 드러냈다.

‘일탈’ 범주인 카드 8과 카드 40 중에서 일탈에 대한 태도나 경험은 카드 8에서 주로 나타났다. 카드 8은 오토바이 타는 장면으로, 다수의 참여자들은 이런 경험이 없었으며, 반항적인 태도에 대해서 상당히 거부감을 보이는 경우도 있었다. 오토바이를 탄 일탈 경험이 있는 청소년은 지루한 일상으로부터 벗어나기 위한 방법으로 오토바이를 탔지만, 그다지 효과가 없었음을 표현하였다.

‘사랑’ 범주에서 나타난 주제는 매우 이질적이고 다양했다. 참여자들은 이성애에 대한 관심과 호감을 가지고 있으나, 사랑과 관련된 미해결과제가

드러나기보다는 사랑받으려는 노력, 소외감 및 여행 경험 등 다양한 내용이 나타났다.

‘관계’ 범주를 살펴보면, 개인내적인 영역에서는 혼자이기 때문에 외로운 것과 혼자인 게 편한 것이 모두 주제로 나타났다. 편안하다는 얘기는 주로 카드 21에서 많이 드러났으며, 외로운 정서는 카드 24에서 더욱 많이 나타났다. 사회적 영역에서는 사회에 대한 불만이나 주변에 대한 신뢰 관계 등이 주제로 드러났다. 시위하는 장면인 카드 23을 보면서 여러 가지 사회적 현상에 대한 청소년들의 시각과 욕하는 자신의 태도에 대한 개인적 언급이 있었다. 산신령이 나오는 카드 27에서는 산신령이 아이를 도와주려고 한다고 언급하는 참여자들이 있는 반면, 아이를 유괴해서 해코지 하려고 한다는 언급을 하는 등 신뢰감이 주된 주제로 등장하였다.

‘질병’ 카드는 청소년 참여자들이 공감하거나 동일시하기 어려운 영역이다. 일부 참여자의 개인적 경험 이외에는 슬프거나 속상한 감정 등 다른 측면에 좀 더 초점이 맞춰져서 주제가 드러났다.

지금까지 참여자들이 주로 보이는 미해결주제를 살펴보았다. 가족 해체, 부모 갈등, 형제 갈등, 학업 스트레스, 진로에 대한 염려, 또래 관계에서의 소외감 등 청소년들이 흔히 경험할 수 있는 다양한 주제가 카드를 통해서 드러났다. 특정한 그림카드가 반드시 그 영역에서의 갈등을 드러내지는 않을 수 있지만, 참여자의 갈등 영역이 그 카드 그림과 유사하다면 정서적 자극이 촉발되면서 카드 내용과 유사한 미해결주제가 드러났다.

## 2. 우울집단과 일반집단 간 비교

### 1) 피셔 정확 검정

본 그림상황카드에 대해 우울한 청소년과 일반 청소년의 반응을 비교했다. 일반적으로 우울한 사람이 일반인에 비해 부정적으로 상황을 지각하고 우울한 반응을 더 많이 하는 것으로 알려져 있다. 본 연구에서도 우울한 청소년 참여자와 일반 청소년 참여자 간에 그림상황카드의 반응에 있어 어떤 차이가 있는지 비교해보았다.

본 그림상황카드의 반응내용은 긍정정서, 모호한 카드, 부정정서 카드의 3종류였고, 집단 간 비교는 Fisher 정확 검정(Fisher's exact test)을 통해 이루어졌다. 첫째, 긍정정서 카드에서 ‘싫은 카드’라고 언급한 횟수가 우울집단과 일반집단 간 차이가 있는지 비교했다. 둘째, 모호카드 12장에서 ‘싫은 카드’라고 언급한 횟수가 우울집단과 일반집단 간 차이가 있는지 비교했다. 셋째, 부정정서 카드의 인물에 동일시한 빈도가 우울집단과 일반집단 간 차이가 있는지, 성별 차이가 있는지 비교했다. 동일시 정도는 참여자가 각 카드에서 ‘비슷한 인물’로 지각하는 보고 빈도로 하였다.

〈표 69〉 긍정카드의 부정지각 집단 차이

카드반응/지각 \ 집단		우울집단 (n=18)	일반집단 (n=18)	p
가족	부정지각	6	5	.50
	긍정지각	12	13	
긍정적 정서	부정지각	2	2	.69
	긍정지각	16	16	

첫째, 긍정카드의 주제는 가족(1, 4, 12, 13, 22, 38, 47, 50, 52, 60)과 긍정적 정서(11, 18, 39, 42, 44, 55)의 2가지로 분류된다. 우울집단과 일반집단의 긍정적, 부정적 지각의 빈도 차이를 피셔의 정확 검증법을 통해 비교했다. 그 결과 우울집단과 일반집단 간 긍정적, 부정적 지각의 차이가 통계적으로 유의하지 않았다(표69).

〈표 70〉 모호카드의 부정지각 집단 차이

카드반응/지각		집단	우울집단 (n=18)	일반집단 (n=18)	p
전체 카드	부정지각		15	12	.22
	긍정지각		3	6	

둘째, 모호카드(카드 19, 21, 26, 27, 35, 40, 41, 46, 54, 57, 61, 62)에 대해 우울집단과 일반집단의 긍정적, 부정적 지각의 빈도 차이를 피셔의 정확 검증법을 통해 비교했다. 이 카드는 주제 분류가 어려워서 전체 카드 12장에 대해 분석하였다. 그 결과 우울집단과 일반집단 간 긍정적, 부정적 지각의 차이가 통계적으로 유의하지 않았다(표70).

〈표71〉 부정카드의 동일시 집단차이

카드반응/동일시여부		집단	우울집단 (n=18)	일반집단 (n=18)	p
부모갈등	동일시		9	3	.03
	비동일시		8	15	
부모자녀 갈등	동일시		10	7	.25
	비동일시		8	11	
소외/ 외로움	동일시		13	6	.02
	비동일시		5	12	
학업스트레스	동일시		8	9	.50
	비동일시		10	8	

셋째, 부정카드의 주제는 부모갈등(카드 3, 30, 51, 55), 부모-자녀갈등(카드 7, 15, 31, 36, 46), 소외/외로움(카드 6, 16, 19, 24, 32, 43)과 학업 스트레스(카드 7, 33, 34, 59)의 4가지로 분류된다. 우울집단과 일반집단 간 동일시 빈도 차이를 피셔의 정확 검증법을 통해 비교했다. 그 결과 우울집단이 일반집단에 비해 부모갈등( $p=.03$ )과 소외/외로움( $p=.02$ )을 반영하는 카드에서 통계적으로 유의하게 더 많이 동일시하였다. 우울한 청소년 참여자가 우울하지 않은 청소년 참여자에 비해 부모갈등 카드와 소외/외로움 카드에 정서적 동일시를 더 많이 하는 것으로 나타났다(표71).

〈표 72〉 부정카드 동일시의 집단과 성별 차이

카드반응/성별/동일시여부	집단		우울집단 (n=18)	일반집단 (n=18)	p
	남	동일시 비동일시			
부모 갈등	남	동일시	5	1	.06
		비동일시	4	8	
	여	동일시	4	2	.31
		비동일시	5	7	
부모자녀 갈등	남	동일시	6	1	.02
		비동일시	3	8	
	여	동일시	4	6	.31
		비동일시	5	3	
소외/ 외로움	남	동일시	7	2	.02
		비동일시	2	7	
	여	동일시	6	4	.31
		비동일시	3	5	
학업 스트레스	남	동일시	4	2	.31
		비동일시	5	7	
	여	동일시	4	7	.16
		비동일시	5	2	

넷째, 부정카드에 대해 우울집단과 일반집단 간 동일시 빈도의 차이에

있어 집단과 성별 상호작용이 있는지 피셔 정확 검증법을 통해 검증했다. 그 결과 우울한 남자집단이 부모자녀갈등( $p=.02$ ), 소외/외로움( $p=.02$ ), 부모갈등( $p=.06$ )에 대해 일반 남자집단에 비해 통계적으로 유의하게 더 동일시를 많이 하거나, 동일시하는 경향을 보였다(표72). 본 연구에 참여한 남자 청소년의 경우 우울할수록 부모자녀갈등, 소외/외로움, 부모갈등에 대해 우울하지 않은 남자청소년에 비해 더욱 민감하게 지각하고 반응하는 것으로 나타났다. 그러나 여자 청소년의 경우에는 이러한 반응특성이 검증되지 않았다.

## 2) 우울 집단과 일반 집단의 미해결과제

우울 청소년과 일반 청소년의 피셔 정확성 검증에 부가하여, 참여자들의 미해결과제를 통해서 우울 청소년과 일반 청소년 간의 차이를 좀 더 살펴 보았다. 각 참여자의 핵심 문제를 중심으로 미해결과제를 파악하였고, 이를 <표 73>에 제시하였다. 분석 결과, 참여자들은 가족 갈등을 가장 크게 호소하였고, 두 번째로는 학업 스트레스와 진로 문제였다. 남녀 간 차이를 살펴보면, 남학생은 여학생에 비해서 우울 집단과 일반 집단 간의 갈등 내용면에서 차이를 확연하게 드러냈다. 특히, 가족 갈등은 여학생 집단에서는 우울 집단(5명)과 일반 집단(5명) 간의 차이가 없었으나, 남학생 집단에서는 우울 집단(5명)이 일반 집단(1명) 간의 차이가 뚜렷하였다. 또한, 주된 미해결과제를 드러내지 않은 학생 수도 일반 남학생은 3명이었고, 일반 여학생은 1명으로, 일반 남학생이 여학생에 비해서 [그림상황카드]를 통해서 미해결과제가 잘 드러나지 않는 비율도 높게 나타났다.

〈표 73〉 우울과 일반 청소년 내용분석

성 별	범주	우울		일반	
남	가족	부모님 관심 부족 1명 가족해체 3명 부모 별거 1명	5명	가족 해체와 어머니에 대한 그리움 1명	1명
	학교	좋은 학교로 전학 소원 1명 고등학교 적응에서의 어려움 1명	2명	왕따 및 폭력 등 또래 갈등 2명 학교 적응 어려움 1명	3명
	일	자퇴 후 무력한 상태 1명 진로로 인한 갈등 1명	2명	학업 및 일상에서 즐거움이 없음 1명 공부할 때의 불안 1명	2명
	확인 불가	없음	0명		3명
여	가정	가족 해체 1명 부모 별거 1명 아버지와의 갈등 1명 불안정 애착 1명 누나로서 억울함 1명	5명	부모 별거 후, 가사일 부담 1명 어머니와의 관계 갈등 2명 어머니 대신한 부담감 1명 어머니를 돌보려는 욕구 1명	5명
	일	고 3으로서 스트레스 2명 진로로 인한 힘겨움 1명	3명	진로 및 학업에 대한 고민 1명 책임감에 대한 욕구표현 1명	2명
	기타	막연한 우울감 호소	1명	기분 변동	1명
	확인 불가		0명		1명

## IV. 논의

본 논문은 계슈탈트 관계성 향상 프로그램의 도구인 [그림상황카드]가 진단적인 도구로서의 유용성이 있는지를 밝히고자 하는 첫 번째 연구이다. 연구 참여자는 상담에 대한 동기가 가장 적고 자신의 내적인 경험을 표현하기 힘들어하는 청소년들로, 이들이 [그림상황카드]에서 전형적으로 보이는 반응패턴이 무엇인지를 확인하였다. 기본 의사소통 및 지각상의 왜곡이 없다는 것을 확인하기 위해서 정신과적인 병력이 없는 청소년을 선별하였다. 남녀 고등학생 참여자들에게서 반구조화된 면담을 실시하고, 이를 전사하여 연역적 질적 내용분석을 하였다.

연구 결과, 총 62장 카드의 범주를 확인하였고, 각 카드에서 청소년들이 드러내는 주된 내용이 무엇인지 살펴보았다. 카드 범주는 기존의 7가지 범주로, 가족, 학교, 일, 일탈, 사랑, 관계갈등, 질병이었다. 분석 결과, ‘관계갈등’은 갈등 요소가 명확하지 않는 카드들이 포함이 되면서, ‘관계’로 범주명을 변경하였다.

‘가족’ 범주는 카드 수가 가장 많았지만(26장, 42%), 카드를 통해서 드러내는 내용도 매우 풍부하였다. 무엇보다 부모 갈등 상황에서 경험하는 내적 갈등이 다양하게 나타났다. 이혼과 별거가 증가하는 시대상과 맞물려 한부모 및 조부모와 살아왔던 참여자들의 삶에 대한 이야기가 그림카드 내에서 자연스럽게 표현이 되었다. 부모와 같이 있고자 하는 소망이 표현되는가 하면, 부모의 재혼으로 인해 같이 살고자 하는 욕구를 억누르고 건설적으로 자기 진로에 대해서 고민하는 참여자도 있었다. 어머니가 집을 나간 것으로 인해 삶의 변화가 초래되었다고 하면서 심리적 충격에서 헤어나오지 못하고 원망을 표현하는 참여자도 있었고, 양부모 모두에게서 버려진 막막함이 미해결과제로 남겨져서 여러 카드에서 반복되어 나타나

기도 하였다.

부모 갈등 상황은 가족 해체 이외에도 ‘엄마와 아빠의 다툼을 바라보면서 갈등하는 자녀의 힘겨움’이라는 또 다른 주제로 연결되었다. 특히, 카드 3에는 부모 갈등 상황에서 말리거나 숨어있거나 울고 있는 자녀들이 등장하는데, 많은 참여자들이 그림 속 아이들에게 동일시하면서 자신의 실제 경험에 대한 이야기를 풍부하게 표현하였다. 부모를 말리려고 했지만 소용없는 느낌에 압도되어 힘들었던 경험, 부모가 힘든 상황에서 부모를 기쁘게 해주기 위해서 평소 열심히 노력하는 모습을 보이는 것 및 자신의 힘든 경험은 잘 이야기하지 않는 등의 내용이 드러났다. 한편으로, 카드 3의 갈등 상황이 일반 청소년들에게는 다소 과격한 모습으로 비춰지면서, 자신과 ‘다르다’라고 언급하는 경우도 있었다. 이러한 내용이 대비가 되면서, 카드 3에 대한 동일시 여부는 우울한 청소년과 일반 청소년을 잘 변별하는 카드로 분류가 되었다. 물론, 카드 3에 대한 동일시 여부를 우울에 대한 준거 기준으로 사용할 수는 없지만, 카드 3이 부모 갈등과 갈등 상황에서 참여자의 대처행동을 풍부하게 드러내는 내용적 요소가 담겨있어, 청소년들에게 매우 유용한 카드임은 분명하다.

부모 갈등 상황이외에, ‘가족’ 범주의 카드에서 참여자들은 부모 모두 바쁜 상황에서 혼자 외로웠던 경험, 동생들에게만 관심을 가져서 속상하고 외로웠던 경험, 가족이 다툼 이후에 부서진 물건을 혼자서 정리하는 경험 등 가족과 관련된 여러 종류의 주제들을 표현하였다. 또한, 어머니가 너무 많은 기대를 하여 부담스럽고 자유롭지 못한 느낌, 부모님이 계속 지적하고 질책하므로 인해 상처받은 경험에 대한 얘기 등 ‘가족’ 카드에서 드러나는 내용은 매우 풍부하였다.

두 번째 범주는 ‘학교’이다. 한국의 교육환경은 서구 어느 나라와도 비교할 수 없으며, 청소년들의 중요 스트레스원이 되고 있다. 과도한 입시

경쟁이나 왕따 문화는 한국의 독특한 사회적 특성으로 자리를 잡고 있으며, 청소년들의 정신건강에 매우 중요하게 영향을 미치고 있다(김선미, 고하영, 박수현, 양은주, 2012; 이은희, 최태산, 서미정, 2000). [그림상황카드]는 이러한 한국적 독특성이 반영되어 제작되었고, 참여자들은 학업 스트레스나 또래로부터 소외되는 카드에 대해 직접적으로 반응하면서 학업 스트레스나 또래 간의 갈등을 표현하였다. 하지만, 학업에서의 스트레스 경험은 우울한 청소년들보다는 일반 청소년들에게 더욱 크게 나타났다. 우울 청소년들은 학업을 아예 포기하는 경우가 많아서 이에 대한 갈등이 훨씬 적게 나타났다. 이는 우울 청소년의 무망감이 학업 성취를 저하시킨다는 연구결과와도 일치한다(신고은, 2008). 학습에 대한 태도는 수업에 참여하지 않는 학생 그림이 있는 카드 59에서 가장 잘 드러났다. 학습에 참여하는 학생들은 그림 카드 속에서 핸드폰을 하거나 떠드는 아이들이 이해가 되지 않고 예의가 없다고 하는 등 학업에 대한 주도적 태도를 드러냈다. 반면에, 무력하거나 수업에 참여하는 것이 어려운 학생들은 핸드폰을 하거나 자는 그림 속의 인물들을 동일시하여, 자신이 실제로 중학교 시절에 공부를 하지 않아서 학업을 쫓아가지 못하고 잠만 자거나 지루한 수업을 견디기 힘들어 하는 감정을 표현하였다.

또래 갈등 역시도 청소년 참여자들이 많이 호소하는 주된 주제였다. 카드 45의 그림장면과 같이 극단적인 학교 폭력 경험을 겪은 참여자는 거의 없었다. 오히려, 은근히 친구들에게 소외되거나 같이 어울리지 못하는 경험이 흔하게 나타나고 있어, 카드 2나 32와 같이 좀 더 일상적인 학교 장면에서 일상적으로 소소하게 경험하는 소외감이나 갈등 관계가 더 잘 드러났다.

교사에게 공개적으로 혼나거나 차별받은 경험은 많지는 않았으나, 이를 표현하는 참여자에게는 매우 강렬한 인상으로 남아있는 듯싶었다. 계속해

서 혼이 났지만, 왜 혼이 났는지도 잘 이해하지 못한 상태에서 혼지를 주지 않았기 때문인 것으로 판단한다는 참여자가 있었고, 공개적으로 혼이 나서 망신스러웠던 느낌을 표현한 참여자도 있었다.

‘일’ 범주의 카드에서도 학업 스트레스와 관련된 내용이 포함된다. 이는 ‘학교’ 범주와 다소 중복되는 측면이 있지만, ‘학교’에서의 학업은 학교 장면에서의 학습태도가 좀 더 두드러지는 반면, ‘일’ 범주에서의 학업은 스트레스나 성적과 직접적으로 연관된다. 대표적인 카드는 카드 33과 카드 34이다. 카드 33은 성적으로 인해 어머니한테 혼나는 장면이고, 카드 34는 학업에 대한 부담감으로 인해 제대로 잠을 자지 못하는 장면이다. 카드 34에서 학업 부담감을 표현한 참여자가 있었으나, 심한 부담감은 느끼지 않고 공부를 잘 하지 않는다는 언급한 참여자도 상당수였다. 카드 33에서는 성적과 관련된 고민이나 스트레스가 주로 나타났다. 하지만, 일부 우울한 참여자들은 부모의 관심 부재로 인해 혼란 경험이 없음에 대한 좌절을 표현하기도 하여서, 부모로부터 관심을 받고자 하는 욕구 표현이 나타나기도 하였다.

한편, ‘의사’가 수술하는 장면인 카드 26 역시도 ‘일’ 범주에 포함된다. 개발자는 카드 26을 질병 카드로 분류를 했었다. 하지만, 청소년들은 아픈 환자보다는 수술을 집도하면서 자기책임을 다 하는 의사에게 초점을 맞추었다. 이는 발달 과정상 진로 선택이 무엇보다 중요한 청소년에게는 자연스러운 일로 보인다. 일에 대한 책임감 및 자기 성취를 중요시하는 참여자는 주도적인 의사의 역할에 동조하면서 통솔하고 리더 역할을 하는 자신의 특성을 표현하였다. 진로와 자기 성취에 대한 고민이 많은 참여자들은 이러한 갈등을 카드 26에서 표현하였다. 하지만, 좀 더 연령이 많은 중장년층 집단에서는 카드 26이 ‘질병’ 범주로 나뉠 수 있겠고, 이와 관련하여서는 추후 연구가 필요하겠다. 의사와 유사하게 가수가 나오는 카드

25도 진로 및 직업과 관련된 내용이 많이 나오는 카드이다. 카드 26과 마찬가지로, 직업인으로서 책임감 있는 가수의 모습에 동조하기도 하였으며, 가수와 달리 자신은 아직 진로를 확정짓지 못하였다고 하면서 고민을 표현하기도 하였다.

그 외에 직장인들의 전형적인 일터를 연상시키는 카드나 ‘사랑’과 ‘질병’ 범주의 카드에서는 이야기가 풍부하게 나타나지 않았다. 이는 청소년들이 직장, 질병 및 사랑과 관련하여 직접적 경험이 많지 않기 때문이다. ‘질병’ 범주에서는 본인이 아프거나 가까운 사람의 죽음을 경험하지 않고서는 우는 어머니를 위로하는 것에 초점을 좀 더 맞추는 등 청소년에게 정서적으로 공감이 되는 내용을 표현하였다. ‘사랑’ 범주는 연애하고 싶고 좋아하는 감정을 표현하고 싶은 욕구나 실제 연애 경험에 대한 이야기가 나타나기는 하지만, 이와 관련된 내적 갈등이 다양하게 드러나지는 않았다. 간혹 사랑을 받기 위해서 다른 사람들에게 무조건 맞추는 자신의 성격 패턴과 관련된 이야기를 하거나 일시적인 감정에 휩싸여서 고백하는 것에 대한 부정적인 태도를 표현하여, 관계에서의 어려움을 표현하는 경우도 있었다.

‘일탈’ 범주는 카드 수 자체가 매우 적다. 오토바이를 타는 카드 8과 PC 방 장면인 카드 40번이 전부이다. 일탈과 좀 더 직접적으로 관련이 있는 카드는 카드 8이다. 직접적으로 일탈경험이나 오토바이를 탄 경험이 있는 참여자는 자신의 경험에 대한 이야기를 하였으나, 직접 경험이 없는 참여자들은 이러한 일탈 행동에 대한 개인적 태도나 감정을 표현하는 경우가 많았다. 또한, 카드 8에서 자유롭고자 하는 욕구 표현도 다수 나타나고 있다. 이는 반항 행동과 자율성이 상당히 밀접하게 관련이 있음을 간접적으로 지지하는 결과인 것으로 생각된다(정진경, 오경자, 문경주, 조아라, 2005).

마지막으로 살펴볼 범주는 ‘관계’이다. ‘관계’ 범주는 사회적 관계와 개인내적 관계로 나뉜다. 개인내적 관계에서 참여자들은 혼자 있어서 외로웠던 경험이나 혼자 사색하면서 문제를 해결하는 측면에 대해서 이야기를 많이 하였다. 외로운 경험은 카드 24에서 주로 나타났고, 혼자 사색하는 내용은 카드 21에서 보다 더 자주 나타났다. 소외감을 잘 드러내는 카드 24는 우울 청소년과 일반 청소년을 변별해주었다. 즉, 우울한 참여자들이 카드 24의 등장인물에 보다 동일시하면서 외로운 정서에 공감을 하였다. 카드 3과 마찬가지로, 카드 24에 대한 동일시 여부를 우울 청소년의 준거로 사용할 수는 없다. 하지만, 여러 종류의 카드 중에서 가장 전형적으로 외로운 감정을 잘 드러내는 카드로 보이며, 청소년들의 소외감과 우울감 등을 잘 확인할 수 있는 카드로 보인다.

사회적 관계에서 청소년들은 시위 장면을 보면서 사회적 현상에 대한 불만이나 욕하는 감정을 표현하였다. 이는 청소년들의 두 가지 모습을 반영해준다. 하나는 화나고 반항적인 청소년 개인의 성격이며, 또 다른 하나는 사회적 현상에 대한 관심이 청소년들 사이에서 증가하고 있음을 나타낸다. 일부 청소년들은 세월 호 사건을 직접 언급하면서 분개하는 모습을 보이기도 하였다.

카드 39는 패스트푸드점에서 여러 명의 인물이 모여 있는 일상적 장면이다. 청소년 참여자들은 이 카드에 대해서 다양한 반응패턴을 보였다. 이는 패스트푸드점이 실제 청소년들이 자주 가는 장소인 것과도 무관하지 않아 보인다. 친구들과 1주일에 한 번씩 모여서 스트레스를 해소하고 친목도모를 한다고 언급하는 청소년이 가장 많았다. 일부 청소년은 질서를 잘 지키지 않는 장면을 포착하여 질서를 지키지 않는 것에 대해서 과민하게 부정적인 반응을 표현하기도 하였다. 또한, 햄버거를 먹고 먹튀를 하여서 종업원을 골탕 먹이려고 한다고 하는 등 일탈행동을 언급하면서, 사회적

규범을 어기고자 하는 개인적 욕구를 드러내기도 하였다.

지금까지 각 범주별로 드러나는 카드 반응을 살펴보았다. 주제통각검사와 같은 전통적 스토리텔링 검사는 카드에 대한 지각과정에서 드러나는 내용을 중심으로 평가를 하였다. 그림상황카드도 지각과정의 중요성을 배제하는 것은 아니다. 하지만, 무의식적인 측면을 다루기보다는 의식적인 수준에서 대화를 강조하는 게슈탈트 심리치료를 배경으로 하여, [그림상황카드]를 통한 카드 지각뿐만 아니라 개인배경도 탐색을 하였다. 물론, [그림상황카드]에서도 카드 지각은 매우 의미가 있다. 다수의 참여자가 긍정적인 카드로 지각하거나 부정적인 카드로 지각한 카드에서 이에 반하는 내용을 언급한 경우에는 이 내담자의 내적 경험이 카드 지각에 영향을 미친 정도가 크다고 볼 수 있기 때문이다. 예를 들어, 카드 4의 경우에, 12명 중 11명(92%)은 퇴근하는 아버지와 가족들이 환영하는 장면으로 지각하였으나, 1명(8%)은 출근하는 아버지와 염려하는 가족의 장면으로 지각하였다. 전형적인 반응인 퇴근하는 아버지가 아니라 출근하는 아버지로 다소 이탈적인 반응을 한 이 참여자는 아버지가 직장생활을 안정적으로 하지 못하고 어머니는 아버지의 직장생활에 대해서 염려하는 모습에 대한 개인배경을 이야기 하였다. 즉, 참여자의 내적 갈등이나 염려가 카드에 투사되어 지각에 영향을 준 경우이다.

따라서, 본고에서는 각 카드에 대한 전형적인 지각이 무엇인지, 그리고, 카드에 대한 주된 정서가 긍정, 부정인지 혹은 모호한지를 제시하여서 이 질적인 반응패턴을 확인할 수 있는 준거를 마련하였다. 전형적이거나 일반적인 카드 지각이 기준점이 되며, 이로부터 벗어난 정도에 근거하여 투사가 어느 정도 관여가 되었는지를 확인할 수 있게 된다. 일반적인 지각에서 크게 벗어난 것은 정서적 혼란이 매우 심하다는 것을 고려해 볼 수 있으며, 심한 경우에는 정신증적인 문제가 제기될 정도로 임상적 의미가 크다

(McGrew & Teglasi, 1990).

반면에, 전형적인 지각패턴은 내담자의 주제가 되지 않는 경우가 상당히 많았다. 각 카드별 그림지각 및 개인배경에 따른 분석결과는 이를 지지한다. 전형적인 내용의 그림지각은 개인배경과 동떨어진 경우가 많았다. 예를 들어, 카드 1번에서 행복한 가정환경으로 그림을 지각한 참여자 8명(12명 중 67%) 중에서 개인배경에서 1명만이 자신의 집도 행복하다고 언급하였고, 6명은 행복하지 않은 가정 상황에 대해서 이야기를 하였다. 그 중 한 참여자는 ‘가족그림은 행복하지만, 저희 집은 이 그림과는 너무 달라요’ 라고 하면서 그림 지각과 자신의 개인배경을 분리하여 설명하기도 하였다. 물론, 임상적으로는 전형적인 그림지각 자체가 현실상황을 객관적으로 볼 수 있는 능력을 의미하기도 하고, 정서적 관여 없이 거리감을 두고 카드를 지각하는 패턴을 의미하는 등 다양한 측면에서 해석이 가능하지만, 이런 임상적 해석과는 별개로, 전형적인 그림 지각에 대한 내용만을 통해서 개인의 주제 혹은 미해결과제를 파악하기는 어려웠다.

앞서도 언급한 것처럼, 전형적인 반응에서 벗어난 그림지각은 참여자에 대한 주제를 파악할 수 있는 개인배경과 좀 더 일치하는 내용들이 많았다. 예를 들어, 카드 1에서 12명 중 3명(25%)은 무관심한 가족환경으로 지각하였고, 무관심한 가족환경으로 지각한 3명 중 2명은 그림지각과 동일한 내용을 개인배경에서 이야기하였다. 카드 2에서도 행복한 학교생활이라고 전형적인 반응패턴을 보인 10명의 참여자 중 2명은 실제 학교생활이 힘든 것을 개인배경에서 언급하면서 지각과 동떨어진 반응을 하였고, 힘든 학교 장면으로 언급한 참여자 2명 모두 가족 때문에 힘들어서 앞드린 상황이나 혼자서만 청소하는 것에 대한 어려움 등 학교에서의 힘든 상황에 대한 자신의 개인배경을 이야기하였다.

전형적인 그림지각에서 벗어난 반응패턴에 투사가 많이 포함되었을 가

능성은 매우 높지만, 그림에도 불구하고 이를 직접적으로 내담자의 이야기로 해석하는 것은 주의해야 한다. 한 예로, 그림지각에서 매우 극단적으로 부정적인 언급을 한 참여자가 있었다. 카드 21에서 ‘이 그림 속 여자가 자살을 할 수도 있고’ 라는 언급을 하였고, 다른 카드에서도 자살에 대한 이야기를 하였다. 자살에 대한 언급은 전형적인 반응패턴과는 분명히 차이가 있었다. 하지만, 참여자의 개인배경 내에서 자살 사고가 있거나 시도를 한 경험은 없었다. 이러한 경우는 그림지각에서 표현된 내용이 직접적으로 내담자의 상태를 반영한다고 볼 수는 없었으며, 부정적인 결말을 도출하는 참여자의 특성에 대해서 가설적인 접근을 하는 것이 필요하겠다.

또 다른 예는 다수의 인물이 등장하는 카드에서 좀 더 초점화된 반응을 하는 경우이다. 카드 2나 카드 53과 같이 다양한 인물이 등장하는 카드에서, 이러한 상황과 관련된 갈등이 크지 않은 다수의 참여자들은 ‘즐거운 학교 장면’ 혹은 ‘비오는 장면’ 등 전체적인 상황을 지각하면서 언급하는 경우가 많았다. 하지만, 카드 2에서 엮드려 있는 아이같이 세부인물에 초점을 맞추는 경우에는 ‘저도 이렇게 학교에서 엮드려 있어요.’ 라고 하는 등 개인적 경험이 내포되어 있을 가능성이 높았다. 하지만, 특정 인물에 초점을 맞추는 측면이 세부지각에 좀 더 초점을 맞추는 내담자의 성격적 특성을 반영할 수도 있으므로, 내담자가 말한 내용 자체를 직접적인 내담자의 내적 경험으로 해석하기보다는 개인배경탐색을 위한 단초로 활용하는 것이 필요할 것으로 생각된다.

개인배경은 게슈탈트 치료 접근에 근거하여, [그림상황카드]를 통해 상담주제를 파악할 수 있는 보완적 방법이다. 카드를 보고 이야기를 만들도록 하는 전통적인 방법 이외에, 카드에 대한 정서가 어떤지, 왜 그렇게 생각이 되는지, 가장 마음이 가는 카드가 무엇인지 등에 대한 질문을 통해서 개인 주제를 좀 더 파악할 수가 있었다. 물론, 참여자가 충분히 자각하지

못한 내용들은 개인배경에서도 잘 드러나지 않을 수 있으며, 정서적 발달이 부족한 경우에도 개인배경에 대한 내용은 빈약해질 수밖에 없다. 그럼에도 불구하고, 그림지각 및 개인배경에 대한 내용을 서로 보완적으로 사용하게 되면, 내담자의 특성이나 주제를 파악하기가 훨씬 용이하며, 특히, 초기 상담 시 진단이나 주제를 파악하는 방법으로서 유용하다(Deabler, 1947). 내담자들은 카드를 보면서 연상되는 다양한 개인적 이야기를 하면서 자신의 문제를 조금 더 명확하게 인식할 수 있게 되며, 이는 상담의 동기를 증진시킬 수 있을 것이다.

[그림상황카드]의 모든 카드가 개인배경을 풍부하게 드러내지는 않는다. 본 연구에서는 주요 등장인물이 성인인 경우보다 청소년이나 아동들인 경우에, 좀 더 개인적 경험을 언급하는 경향이 있었다. 이는 카드에 대한 동일시 여부와 관련이 있다. 죽음을 연상시키는 카드에서 아버지의 죽음을 경험한 청소년은 관련된 내용을 표현하였으나, 그 외의 다수 참여자들은 ‘왜 슬퍼하는지 모르겠다.’ 라고 하는 등 공감 하지 못하였다. 투사가 좀 더 유발되는 모호카드보다 카드 3과 같이 명백하게 갈등 관계가 드러나는 카드에서 참여자들이 보다 풍부한 이야기를 구성해 내는 것이나 부정카드에 대한 동일시 여부가 우울한 참여자를 잘 변별해주는 결과로 나오는 것 모두는 카드에 대한 동일시가 내담자 주제 파악에 좀 더 중요한 관건이기 때문으로 보인다.

우울한 참여자와 일반 참여자를 비교한 결과를 살펴보면, 긍정적이거나 모호한 카드에서 우울한 참여자들이 좀 더 상황을 부정적으로 지각한다는 결과는 나타나지 않았다. 이는 기존의 다른 투사 검사들에 비해서 [그림상황카드]가 훨씬 명백한 카드로, 모호카드조차도 주제통각검사보다는 훨씬 명백한 그림이기 때문으로 판단된다. 하지만, 부정 정서를 유발하는 카드, 특히, 부모 갈등 상황이나 정서적 외로움이나 소외감을 유발하는 카드에서

우울 청소년이 일반 청소년보다 더 많이 동일시한다는 결과가 확인되었다. 이러한 결과는 부모 갈등을 심각하게 지각하는 청소년들이 좀 더 우울하고(양돈규, 성옥련, 1998), 부모-자녀간의 의사소통이 청소년 우울과 관련이 높다는 기존의 연구 결과와 일치한다(이은희, 최태산, 서미정, 2000; 제미영, 2014). 또한, 소외 및 외로움과 같은 우울한 정서를 우울한 청소년들이 일반 청소년들보다 좀 더 많이 느끼는 것으로 확인되었다.

부정 정서 카드에 대한 동일시 패턴에서, 여학생 집단보다는 남학생 집단에서 차이가 좀 더 명확하게 나타났다. 우울한 남학생이 일반 남학생에 비해 부모갈등상황, 부모-자녀갈등상황, 그리고 외로움이나 소외감을 드러내는 카드에서 좀 더 동일시 경험을 표현하였다. 여학생들보다 남학생들에게서 이러한 결과가 뚜렷하게 나타난 것은 여러 가지로 해석할 수 있을 것이다. 본 연구자는 정서 표현이 풍부한 여학생들에 비해서 정서 표현이 부족한 남학생들의 경우, 우울한 남학생이 일반 남학생들에 비해서 부모다툼 시에 내적 갈등, 부모-자녀 갈등시의 어려움, 그리고 소외감을 더욱 크게 경험하고 표현했을 가능성에 대해서 추측을 해본다. 미해결과제를 살펴본 결과에서도 이러한 가설을 지지하는 결과가 나타났다. 여학생들보다는 남학생들의 경우, 우울한 집단이 일반 집단에 비해서 훨씬 부정적인 정서적 반응을 많이 보였으며, 특히, 가족 갈등이 주된 미해결과제인 경우가 다수였다. 여학생들은 일반 학생들도 정서적 갈등이나 어려움을 좀 더 많이 표현하는 바, 우울 집단과 일반 집단 간의 차이가 남학생들보다는 적게 나타났다. 추후 연구에서 남녀 간 차이나 우울 집단과 일반 집단 간 차이에 대한 검증이 좀 더 이루어지길 바란다.

## V. 제언 및 한계점

임상 및 상담 현장에서 [그림상황카드]을 진단적 도구로서 활용하는 방법에 대해서 몇 가지 제언을 하고자 한다. 첫째, 그림지각에 대한 청소년들의 반응을 청소년들의 직접적인 경험으로 연관시키지는 말아야 한다. 특히, 전형적인 카드지각은 내담자의 주제와 관련이 없을 가능성이 많다. 전형적인 지각패턴에서 벗어난 반응이나 다수의 인물이 등장하는 카드에서 일부 인물에 초점을 맞추어 이야기 한 경우에는 이러한 내용을 진단 및 상담 주제로 활용을 할 수 있겠으나 이 역시도 가설로 접근하는 것이 필요하다.

둘째, 그림 지각과 함께 카드에 대한 정서적 반응 혹은 동일시되는 인물을 중심으로 이야기하게 되면, 진단을 위한 주제를 찾기가 쉬울뿐더러 진단 자체가 상담의 동기화 단계로 활용될 수 있다. 게슈탈트 심리치료에서 가장 초점을 맞추는 것은 정서이며, 김정규(인쇄중)는 정서적 흐름을 잘 쫓아가다보면 상담의 주제를 찾을 수 있다고 주장하였다. [그림상황카드]를 활용할 때에도 내담자가 보이는 정서적 반응에 민감하게 반응하는 것이 필요하다. 특히, 동일시하는 인물에 대한 이야기의 흐름을 쫓아가다보면, 내담자의 미해결된 정서가 드러나게 된다. 우울한 참여자들이 소외감이나 우울과 관련된 주제에 동일시를 많이 한다는 결과는 정서에 초점을 맞추는 것이 얼마나 중요한지를 지지하는 결과이다.

세 번째로는 내담자가 이야기하는 긍정적인 측면은 심리적 자원이 될 수 있는 바, 이에 대해서도 주의를 기울여야 한다. 본 논문에서는 내담자의 미해결과제 및 문제를 중심으로 결론을 기술하였으나, 상담자들은 내담자가 긍정적으로 언급하는 여러 가지 측면들에 대해서 충분히 관심을 기울여야 한다. 예를 들어, 가정 내에서 힘겨움을 반복해서 호소하고 있으면

서도 친구들과 친밀한 정서적 교감을 나눈다는 이야기를 내담자가 표현하는 경우에는 긍정적인 또래 관계가 충분히 사회적 지지기반으로서 역할을 할 수 있음을 고려해야 한다는 것이다.

다음으로는 구체적인 카드 사용 전략에 대해서 몇 가지 방안을 제시하고자 한다. 연구 결과, 청소년들이 동일시할 수 있는 카드나 인물에 대해서 좀 더 풍부한 내용이 나오므로, 이러한 카드를 선별하는 것이 필요하다. 총 62장의 카드 중에서 어떤 카드를 선택할지는 상당히 고민이 되는 부분이다. 진단용으로 카드를 사용할 때 통상 10장 내외를 사용하는 것이 현실적이기 때문에, 청소년들의 반응이 풍부하게 나왔던 카드나 동일시했던 카드를 중심으로 청소년에게 적합한 카드를 선별할 수 있다. [그림상황 카드]를 사용하는 상담자는 각 카드 분석에 근거해서 내담자의 주제에 적합할 것으로 예상되는 카드를 자유롭게 선택해서 사용할 수 있다.

총 62장의 카드가 적지 않은 바, 카드 선별에 편의를 제공하고자 본 연구자가 청소년에게 적합할 것으로 예상되는 카드를 몇 가지 선별하였다. 선별한 카드는 총 21장이다. ‘가족’ 카드에서는 카드 1(필수), 카드 3(필수), 카드 4, 카드 7, 카드 12, 카드 15, 카드 16(필수), 카드 28, 카드 43(필수) 및 카드 46(필수)으로 총 10장이며, ‘학교’ 범주에서는 카드 2, 카드 32 및 카드 54(필수)로 3장이다. ‘관계’ 범주는 카드 19(필수), 카드 21, 카드 24(필수) 및 카드 39(필수)으로 총 4장이고, ‘사랑’ 범주는 청소년이 등장인물인 카드 18에서 내용이 풍부하였다. ‘일탈’ 범주는 카드 8, ‘일’ 범주는 카드 33(필수), 그리고 ‘질병’ 범주에서는 카드 48이 청소년들의 반응을 이끌어내는 면에서 좀 더 유용할 것으로 기대된다. 이렇게 선별된 카드는 모두 21장이며, 이 중에서 좀 더 반응이 많이 나올 것으로 기대되는 카드 10장을 필수 카드로 다시 선택하였다.

상담자가 내담자에 대한 기본 정보 없이 카드를 활용해야 할 경우에는

10장의 필수카드만을 골라서 사용할 수 있다. 이 카드를 내담자에게 5장씩 제시하고, 마음에 드는 것과 안 드는 것을 골라보도록 하고, 각 카드에 대한 이야기를 나누면 된다. 내담자가 보이는 반응패턴이 전형적인 반응인지 아닌지는 카드 지각 및 카드별 분석 결과표를 참고로 하여 비교해볼 수 있다(부록 3). 각 카드에 대한 응답자의 수가 12명으로 상당히 제한적인 바, 참고로만 확인할 것을 권고한다. 전형적인 반응패턴이 아닌 경우에는 어떤 투사적 요소가 포함되어 있는지를 확인하는 한편, 카드 10장중에서 마음이 가장 가는 카드나 동일시하는 인물이 있는 카드에 대한 이야기를 통해서 내담자의 개인배경을 탐색하기를 권한다.

카드 선택을 내담자에게 맡기는 것도 한 가지 방법이다. 21장의 카드를 모두 내담자에게 제시하고, 마음이 끌리는 카드를 5장 내지 10장을 고르도록 한다. 이후에 각 카드에 대한 이야기를 구성하도록 하고, 비슷한 인물이나 다른 인물을 찾아보도록 할 수 있다. 간혹, 내담자가 유난히 한 카드를 쳐다보는 등 특정 카드에 대해 흥미를 보이는 경우는 이를 잘 탐색하는 것이 필요하다. 특정한 그 카드가 내담자의 정서적 자극을 유발하였을 가능성이 높기 때문이다. 본 연구에서, 한 참여자는 시위장면이 포함된 카드 23을 유난히 관심을 가지고 응시하였다. 그 참여자는 23번 카드를 보면서, 경찰과 시위대간의 폭발직전의 긴장감에 매우 관심을 가지면서 이야기를 구성하였고, 이러한 내적 긴장감은 참여자의 중요한 주제로 파악이 되었다.

상담자가 내담자에 대한 기본 정보가 있는 경우에는 본 연구에서 제시한 카드 21장이 아니더라도, 내담자에게 중요한 영역에 해당할 만한 카드를 고르는 것이 유용하겠다. 카드 14는 청소년용 카드로 선별된 카드는 아니지만, 사별의 경험이 있는 내담자에게는 많은 이야기를 유발할 수 있는 카드이다. 아버지와의 관계 갈등이 큰 내담자에게는 아버지가 등장하는 카

드를 골라서 이야기를 하는 것도 한 가지 방법일 수 있다. 본 연구자는 50회 이상 상담을 진행한 중학생 청소년에게 [그림상황카드]를 활용한 적이 있었다. 가족 간의 갈등이 많은 내담자였으므로, 가족카드를 중심으로 몇 장을 제시하였고, 중학생 내담자는 그 중에 한 카드를 골라서 아버지에 대한 이야기를 하였다. 50회 상담을 진행하면서 아버지에 대해 많은 이야기를 나누었으나, 카드를 통해서 나온 이야기는 그 전에 들어보지 못한 이야기였다. 이 경험은 본 연구자에게 매우 인상적으로 남아있다. 50회 동안 축적된 라포가 기반이 되었겠으나, 카드의 특정한 요소가 내담자의 정서를 자극하면서 중요한 아버지와의 갈등이 드러났던 것으로 생각되었다.

지금까지 [그림상황카드]를 실제 내담자에게 적용하고 활용하는 것과 관련하여 몇 가지 방법을 제안하였다. 이러한 제안은 단순히 권고사항으로, 각 상담자는 본 연구 자료에 근거하여 창의적이고 다양한 방식을 적용할 수 있을 것이다.

본 연구의 한계점 및 추후 연구 방향은 다음과 같다. 첫째, 한 명의 참여자에게 총 62장의 카드를 모두 실시하지 못하여서, 카드 간 비교에서 내담자간 차이를 명확하게 분리하지 못하였다. 예를 들어, 카드 16번의 소외감과 카드 24번의 소외감은 비슷하면서도 차이가 있지만, 이를 실시한 참여자가 다르므로, 이에 대한 차이가 내담자 간의 차이인지, 카드 간의 차이인지가 명확하게 구분되지 않는 측면이 있다. 추후에는 같은 주제를 측정하는 것으로 여겨지는 카드만을 선별해서, 카드 간에 차이가 있는지를 살펴보는 것이 필요하겠다.

두 번째 한계점은 카드 1장당 참여자 수가 12명으로 제한적이라는 것이다. 도구 개발 및 타당화 작업을 위해서는 턱없이 부족한 숫자이지만, 본 연구는 [그림상황카드]의 진단적 도구로서의 유용성을 확인하는 첫 번째 연구로 총 62장의 카드를 모두 실시하고 분석하는 상황에서 인원수를 더

늘리는 것은 쉽지는 않았다. 추후에는 본 연구에 근거하여 연구 대상 군에 따라 적합한 카드를 선별하고, 참여자의 수를 충분히 증가시켜서 전형적인 지각에서의 변화가 없는지, 부정/긍정 정서에서의 변화가 없는지 등 기존 연구에 대한 검증과 함께 준거 기반을 좀 더 확고하게 만드는 작업이 필요하겠다. 또한, 같은 청소년이 연구 대상일지라도 본 연구와 달리, 우울이나 불안 및 비행 문제 등이 모두 배제된 청소년의 경우에는 본 연구 결과와 차이가 나타날지도 좀 더 검증해보는 것이 필요하겠다.

세 번째 한계점은 임상 도구로서의 유용성이 아직 충분히 확인되지 못한 점이다. 우울과 일반 청소년간의 비교가 포함되어 있고, 소외감과 부모 갈등을 반영하는 카드에서 동일시가 우울 청소년에게 유의미하게 나타나고 있는 점은 우울 청소년 상담 시에 유용한 정보로 임상적 가치가 있다. 하지만, 연구 참여자의 수가 많지 않으므로, 실제 임상장면에서 이를 적용할 때에 세심한 주의가 필요하다. 게다가, 본 연구에서는 지각상의 왜곡을 배제하기 위해 정신과적인 문제가 있는 참여자는 배제하였으나, 보다 다양한 임상 집단 간에 비교와 검증을 통해서, 계슈탈트 진단뿐만 아니라 임상적 진단으로서의 가치를 좀 더 증진시키는 것도 필요하겠다. 같은 맥락에서, RATC 및 TEMAS와 같은 다른 스토리텔링 검사들처럼, 양적 채점 체계를 통해서, 내담자의 지각 왜곡 등의 형식적인 측면에 대한 평가와 함께 심리적 강점과 약점을 좀 더 객관적으로 검증할 수 있는 준거 기준을 마련하는 것도 필요한 작업이겠으며, 임상 집단 간의 변별 기준을 마련한다면 더욱 유용할 것으로 기대된다.

이러한 제한점에도 불구하고 본 연구는 실제 상담 장면에서 많이 사용되고 있는 [그림상황카드]를 계슈탈트 진단 도구로서 활용하는 방안을 제시하는 면에서 중요한 의의를 지닌다. [그림상황카드]는 각 연령대별로 다양하게 활용하기 위해서 총 62장으로 여러 장면의 그림이 매우 풍부하게

구성되어 있다. 카드에 대한 동일시 여부가 개인내적 배경을 탐색하는데 중요 요소로 작용하는 바, 내담자가 동일시할 수 있는 카드를 선별하는 것이 진단 및 주제탐색 과정에서 매우 중요하다. 이야기를 통해서 존재를 찾아가는 상담 과정 중, [그림상황카드]가 상담자와 내담자의 작업을 좀 더 촉진시켜주고 내담자를 더 잘 이해할 수 있는 도구가 되길 바란다.

## 참고문헌

- 고일다 (2011). 중년 여성의 우울 감소를 위한 계슈탈트 관계성 향상 프로그램의 개발 및 효과. 한국계슈탈트치료연구, 1(1), 33-50.
- 고하나, 김정규 (2011). 계슈탈트 관계성 향상 프로그램(GRIP)이 ADHD 성향 아동의 자기조절능력과 집행기능에 미치는 영향. 한국계슈탈트치료연구, 1(2), 51-69.
- 고홍월 (2004). 중국 외동아의 대인관계 인식 특징에 관한 연구 : 아동용 주제통각검사에 나타난 등장인물 분석을 통하여. 서울대학교 석사학위 청구논문.
- 구도연 (2013). 그립(Grip)친구도우미 프로그램이 학교폭력 가해행동에 미치는 영향 : 중학생의 스트레스, 공감능력을 중심으로. 성신여자대학교 석사학위 청구논문.
- 구본용, 김택호 (2009). 아동, 청소년상담 : 아동, 청소년 정책의 변화가 상담분야에 미치는 영향: 아동, 청소년 복지법을 중심으로, 상담학연구, 10(2), 1079-1095.
- 구훈정, 최승미, 권정혜 (2012). 국내 아동 청소년 심리 치료 효과 검증 연구의 방법론적 고찰과 메타분석: 학회지 게재 논문을 중심으로 (1995-2010). 한국심리학회지: 임상, 31(1), 43-73.
- 김금란, 홍찬석, 정성환 (2002). TAT(주제통각검사)에서 일러스트레이션 기능의 코드분석. 디자인학연구, 46, 88-89.
- 김미숙, 윤미선 (2010). 청소년 내담자의 상담에 대한 낙인, 기대, 비자발성, 심리적 반발심의 구조적 관계. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 22(2), 301-328.
- 김미연 (2011). 사회적 상호작용 불안 감소를 위한 계슈탈트 관계성 향상

- 프로그램(GRIP)의 효과. 성신여자대학교 석사학위 청구논문.
- 김선미, 고하영, 박수현, 양은주 (2012). 메타분석을 통한 국내 아동, 청소년의 우울 관련 변인 탐색. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 18(4), 533-555.
- 김세은, 홍은주 (2009). 군인의 우울, 자살사고, 공격성에 따른 Draw-a-Story 검사반응의 특성. 인간발달연구 16(2), 221-232.
- 김숙희 (2011). 비행청소년의 분노와 충동성 조절을 위한 계슈탈트 관계성 향상 프로그램 효과 연구. 성신여자대학교 석사학위 청구논문.
- 김영주 (2014). 계슈탈트 심리치료 이론의 자기 개념. 한국계슈탈트상담연구, 4(1), 1-25.
- 김영천 (2013). 질적연구방법론 IV. 서울: 아카데미 프레스.
- 김정규 (1995). 계슈탈트 심리치료. 서울: 학지사.
- 김정규 (2010). 계슈탈트 관계성 향상 프로그램 매뉴얼. 서울: 계슈탈트 미디어.
- 김정규 (인쇄중). 계슈탈트 심리치료 [개정판]. 서울: 학지사.
- 김정규, 이상하, 이린아, 김정한, 신지영, & 이동훈. (2014). 계슈탈트 관계성 향상 프로그램 (GRIP)이 하나원 거주 북한이탈주민들의 심리적 안정성에 미치는 효과: 자아개념, 사회성, 충동성, 불안과 우울을 중심으로. 놀이치료연구, 18(1), 89-103.
- 김진주 (2009). 심리적 수용촉진을 위한 계슈탈트 관계성 향상 프로그램의 개발 및 효과 : 성인여성의 스트레스 반응 감소를 중심으로. 성신여자대학교 석사학위 청구논문.
- 김태련, 서봉연, 이은화, 홍숙기 (1993). 아동용 회화 통각 검사. 서울: 한국가이던스.
- 민성혜 (2006). 유아 내적 표상과 행동억제. 연세대학교 박사학위 청구논문.

문.

- 박경 (2001). 주제통각검사(TAT). *대학생활연구*, 19, 93-119. 한양대학교 학생생활상담연구소.
- 서명규, 김정규 (2012). 군복무 부적응 병사들에 대한 계슈탈트 관계성 향상 프로그램(GRIP)의 효과. *한국계슈탈트치료연구*, 2(1), 23-39.
- 석미란 (2011). 계슈탈트 관계성 향상 프로그램이 우울성향 독거노인의 우울과 자아통합감에 미치는 효과. *한국계슈탈트치료연구*, 1(1), 65-83.
- 성미라, 이명선, 이동영, 장혜영 (2013). 재가 치매 노인환자를 돌보는 가족원의 극복 경험. *대한간호학회지*, 43(3). 389-398.
- 신고은 (2008). 청소년의 무망감과 학업성취 및 무망감 우울증상과의 관계 : 자기조절학습의 매개효과를 중심으로. 아주대학교 석사학위 청구논문.
- 신동균 (1989). 투사적 기법을 통한 성격구조 및 역동의 평가. *대학생활연구*, 7, 123-137. 한양대학교 학생생활연구소.
- 양돈규, 성옥련 (1998). 부모갈등과 사회적 지지가 청소년의 우울과 비행에 미치는 영향. *한국심리학회 연차학술발표대회 논문집*, 1998(단일호), 375-393.
- 오은정 (2003). 학대받은 아동들의 가족지각 특징 연구. 한신대학교 석사학위 청구논문.
- 우상우, 이보람, 하수홍, 이종환, & 장문선. (2011). 주제통각검사를 활용한 Cramer 의 방어기제 매뉴얼의 타당화 예비연구. *한국심리학회 연차 학술발표대회 논문집*, 2011(단일호), 358-358.
- 원수현 (2013). 프랑스판 TAT(주제 통각 검사)에 대한 이론적 검토와 시사점. *상담학연구*, 14(4), 2449-2468.
- 이경숙, 박진아, 신의진 (2004). 임상 유아의 정신적 표상에 관한 연구: 이야기꾸미기 (MSSB) 도구의 임상적 적용을 중심으로. *한국심리학회 연*

- 차 학술발표논문집, 2004(단일호), 337 ~ 338.
- 이경숙, 정석진, 박진아, 신의진 (2008). 일반심포지엄 : 정신적 표상에 대한 임상적 접근 ; Asperger 아동의 정신적 표상-MSSB를 중심으로. 한국심리학회 연차학술발표대회 논문집, 2008(단일호), 500-501.
- 이명선 (2014). 질적내용분석. 대한질적연구학회 학술대회, 1, 1-8.
- 이우경, 이원혜 (2012). 심리평가의 최신흐름. 서울: 학지사.
- 이은숙 (2002). 초등학생의 우울성향과 대상표상. 단국대학교 특수교육 석사학위 청구논문.
- 이은희, 최태산, 서미정 (2000). 남녀 청소년들의 우울에 미치는 학교스트레스, 자아존중감, 부모 - 자녀 의사소통 및 부모의 내재적 지원의 효과. 학교심리학회지; 상담 및 심리치료 12(2), 69-84.
- 이정림 (2011). 우울증 유형에 따른 대상관계 특성. 건국대학교 석사학위 청구논문.
- 이지영 (2011). 학령기 아동의 우울에 따른 DAS검사와 별-파도그림 검사 반응특성 연구. 대구대학교 석사학위 청구논문.
- 이지현, 김정규 (2014). 계슈탈트 관계성향상 프로그램(GRIP)이 여자 중학생의 우울, 자기 개념, 대인관계에 미치는 효과. 한국계슈탈트상담연구, 4(1), 69-84.
- 이효정 (2012). 계슈탈트 관계성향상 프로그램(GRIP)이 특성화고 학교폭력 피해 남학생의 자기개념 및 대인관계에 미치는 효과. 성균관대학교 석사학위 청구논문.
- 임경민 (2005). 유아의 나레이티브 표상과 사회적 상호작용 간의 관계. 연세대학교 박사학위 청구논문.
- 장아름 (2013). 초등학생의 우울에 따른 FKW 그림검사 반응특성연구. 대구대학교 석사학위 청구논문.

- 전용신 (1979). 정상인이 본 TAT 그림. 한국심리학회 연차학술발표대회 논문집, 1979(단일호), 13-20.
- 전혜리 (2013). 그림(GRIP)친구 도우미 프로그램이 학교폭력의 방관적 태도에 미치는 효과 : 공감능력의 매개효과를 중심으로. 한국계슈탈트치료연구 3(1), 43-61.
- 정진경, 오경자, 문경주, 조아라 (2005). 부모와의 관계에 대한 청소년의 시각과 비행: 정서적 자율성과 행동적 자율성의 매개효과. 한국심리학회지: 임상, 24(4), 755-770.
- 제미영 (2014). 청소년 우울관련 변인에 대한 메타분석. 전주대학교 박사학위 청구논문.
- 조맹제, 김계희 (1993). 주요우울증환자 예비평가에서 the Center for Epidemiologic Studies Depression Scale(CES-D) 진단적 타당성 연구. 신경정신의학, 32(3), 381-399.
- 조미경 (2014). 청소년의 우울 감소를 위한 사이코 드라마 프로그램 개발과 효과. 중앙대학교 박사학위 청구논문.
- 최현진, 송현주 (2009). 대학생의 우울수준에 따른 '사과 따는 사람 그림검사(PPAT)' 반응 연구. 심리치료, 9(1), 91-111.
- 허소임, 주리에 (2010). 청소년의 자살사고 및 무망감에 따른 Bridge drawing검사 반응의 특징. 미술치료연구 17(3), 615-631.
- 허채원 (2013). 중학생의 우울에 따른 FKW그림검사 반응특성연구. 대구대학교 석사학위 청구논문.
- 황다연 (2011). 계슈탈트 관계성 향상 프로그램(GRIP)이 인터넷 중독 경향 청소년에 미치는 효과. 성신여자대학교 석사학위 청구논문.
- Aidman, E. V. (1999). Measuring individual differences in implicit self-concept: initial validation of the self-apperception test. *Personality*

*and Individual Differences, 27, 211-228.*

Amann, L. (2010). *Depression and the Thematic Apperception Test: Toward systematic scoring and diagnosis.* Doctoral Dissertation. Chestnut Hill College, Philadelphia. USA.

Berg, B. L., & Lune, H. (2004). *Qualitative research methods for the social sciences (Vol. 5).* Boston: Pearson.

Brackbill, G. A. (1951). Some effects of color on thematic fantasy. *Journal of Consulting Psychology, 15, 412-418.*

Clarkson, P. (2010). 게슈탈트 상담의 이론과 실제. (김정규, 강차연, 김한규, 이상희 역). 서울: 학지사. (원전은 1999에 출판).

Costantino, G., Malgady, R. G. (1983). Verbal Fluency of Hispanic, Black and White Children on TAT and TEMAS, a New Thematic Apperception Test. *Hispanic Journal of Behavioral Sciences, 5(2), 199-206.*

Costantino, G., Malgady, R. G., & Rogler, L. H.(1988). *TEMES(Tell-Me-A-Story) Test Manual.* Los Angeles: Western Psychological Services.

Costantino, G., Malgady, R. G., & Vazquez, C. (1981) A Comparison of the Murray-TAT and a New Thematic Apperception Test for Urban Hispanic Children. *Hispanic Journal of Behavioral Sciences, 3(3), 291-300.*

Creswell, J. W. (2010). 질적 연구방법론. (조홍식, 정선욱, 김진숙, 권지성 역). 서울: 학지사. (원전은 2007년에 출판).

Deabler, H. L (1947) The psychotherapeutic use of the thematic apperception test. *Journal of Clinical Psychology, 3(3), 246-252.*

Elo, S., Kääriäinen, M., Kanste, O., Pölkki, T., Utriainen, K., & Kyngäs, H.

- (2014). Qualitative Content Analysis A Focus on Trustworthiness. SAGE Open, 4(1), 2158244014522633.
- Hansburg, H. G. (1986). The Separation Anxiety Test. In A. I. Rabin (Ed.), *Projective techniques for adolescents and children* (chap. 5). Springer Publishing Company.
- Haworth, M. R. (1986). Children's Apperception Test. In A. I. Rabin (Ed.), *Projective techniques for adolescents and children* (chap. 3). Springer Publishing Company.
- Hayslip, B., Frnaxis, J., Radika, L. M., Lambert, P., Panek, P. E., & Bosmajian, L. (2002). The Development of a Scoring System for the Gerontological Apperception Test. *Journal of Clinical Psychology, 58*(4), 471-478.
- Hickey, G., & Kipping, C. (1996). Issues in research. A multi-stage approach to the coding of data from open-ended questions. *Nurse Researcher, 4*, 81-91.
- Hsieh, H. F. (2004). *Deductive Content Analysis of End-of-Life Decision-Making in the ICU. Doctoral Dissertation*. University of Washington, Washington. USA.
- Hsieh, H. F., & Shannon, S. F. (2005). Three approaches to qualitative content analysis. *Qualitative Health Research, 15*(9), 1277-1288.
- Jenkins, S. R. (2008). Introduction Why "Score" TATs, Anyway?. In Jenkins, S. R. (Ed.). *A Handbook of Clinical Scoring Systems for Thematic Apperceptive Techniques* (chap. 1). Routledge.
- Joyce, P., & Sills, C. (2010). 계슈탈트 상담과 심리치료의 기법. (가족연구소 마음, 박의순 역). 서울: 시그마프레스. (원전은 2001년 출판).

- Kondracki, N. L., & Wellman, N. S. (2002). Content analysis; Review of methods and their applications in nutrition education. *Journal of Nutrition Education and Behavior*, 34, 224-230.
- McArthur, D. S., & Roberts, G. E. (1982). *Roberts Apperception Test for Children Manual*. Western Psychological Services.
- McGrew, M. W., & Teglasi, H. (1990). Formal Characteristics of Thematic Apperception Test Stories as Indices of Emotional Disturbance in Children. *Journal of Personality Assessment*. 54(3-4), 639-655.
- Murstein, B. L. (1963). *Theory and research in projective techniques*. New York: Wiley.
- Roberts, G. E. Roberts-2. Accessed Aug. 6, 2014. <http://www.mhs.com/product.aspx?gr=edu&prod=roberts2&id=overview>
- Roskam, I., Stiévenart, M., Deschuyteneer, L., & Heenen-Wolff, S. (2010). Revision and Validation of the Family Apperception Test: Some Psychometric Properties. *The Family Journal: Counseling and Therapy for Couples and Families* 18(3) 297-309.
- Siipolar, E. M. (1950). Influence of color reactions to inkblots. *Journal of Personality*, 18, 358-367.
- Teglasi, H. (2001). *Essentials of TAT and Other Storytelling Techniques assessment*. New York: John Wiley & Sons.
- Yontef, G. M. (2008). 알아차림, 대화 그리고 과정. (김정규, 김영주, 심정아 역). 서울: 학지사. (원전은 1993에 출판).
- Yontef, G. M., & Jacobs, L. (2014). GESTALT THERAPY. In D. Wedding., & R. J. Corsini (Eds.) *Current Psychotherapies* (pp. 299-338). CA: Brooks/cole.

# ABSTRACT

## Qualitative Content Analysis of Picture Situation Card for Adolescents

Kim, Jinah

Department Psychology

Graduate School of

Sungshin University

This manuscript is the first study, which investigates whether the Picture Situation Card – the tool of the Gestalt Relationship Improvement Program – is useful as a diagnostic tool or not. In this study, we find out what kinds of typical response patterns adolescents show when they explore the experience of the Picture Situation Card. We divide 20 or 22 cards into three equal parts among 62 ones and show 20 or 22 cards to 6 male and 6 female high school students using in-depth semi-structured interviews. Thus, the total number of high school students to participate in this study is 36 with 18 depressive and 18 non-depressive groups.

The interview data is transcribed and then, the deductive qualitative content analysis is applied. Based on the Gestalt therapy theory and the Gestalt Relationship Improvement Program theory, we pre-determine 2

categories in a wide range of standards. One of them, suggested by the developer, is composed of 7 factors such as family, school, work, deviation, love, conflict relation and disease. The other consists of picture perception and individual background to analyze individual responses based on total 62 cards.

After analysis of collected data, the total cards are divided into 7 categories. The name of “conflict relation” is changed to that of “relation”. Total 62 cards allocate family category of 26 cards (42%), school of 9 (15%), work of 8 (13%), deviation of 2 (3%), love of 5 (8%), relation of 10 (16%) and disease of 2 (3%). Moreover, tables are presented after analysis of 62 cards based on picture perception and individual background. Response deviated from typical patterns of picture perception is seriously intervened by projection and the unusual response pattern may be involved in the theme of clients.

In addition, we investigate the difference of responses between depressive and non-depressive adolescents. The result presents that the depressed adolescents significantly have high tendency of identification under the main themes of inter-parental conflict situation and a sense of alienation.

This study provides the guidance to utilize the Picture Situation Card for adolescents as a diagnostic tool. In this study, the typical response patterns of adolescent to each card are shown and the method to use picture perception and individual background is proposed. The cards to distinguish the depressive adolescents to the non-depressive ones are presented. From this research, we expect these cards to use the

understanding of inner conflicts of adolescents who have least motivation of consultation.



[부록 1] 연구 참여 동의서

연구 참여 동의서

연구주제 : 청소년들에게서 나타나는 그림상황카드 반응패턴

연구자 : 김진아 (성신여자대학교 대학원 임상심리학 박사과정 /

연락처 : 010-\*\*\*\*-\*\*\*\*)

본 연구의 목적은 청소년들이 그림상황카드를 어떻게 지각하는지를 알아보고자 하는 것입니다. 최소 1번 이상의 면접이 진행될 것이며, 매회 면접 시간은 1-2시간 정도 소요가 될 것입니다. 면접을 하는 동안, 연구참여 학생에게 그림상황카드를 보여주면서 여러 가지 경험들, 느낌 및 생각을 물어볼 것이며, 참여 학생의 동의하에 대화 내용이 녹음될 것입니다. 이 녹음은 본 연구이외의 다른 목적으로는 절대로 사용되지 않을 것이며, 참여 학생의 동의 없이는 다른 사람에게 절대로 이야기하지 않을 것임을 약속합니다.

-----

본인은 본 연구가 어떤 연구이고, 연구에 참여할 수 있는 지에 대한 설명을 들은 후, 자발적으로 참여하고자 합니다.

본인은 연구에 참여하는 동안 내 자신에게 어떠한 위험도 따르지 않는다는 것을 설명을 통해 알고 있으며, 내 자신이 누구인지 밝히지 않기로 약속을 받았고, 면접 내용에 대해 비밀을 지킬 것임을 설명 받았으며, 연구 참여 도중 면접을 더 이상 하고 싶지 않을 경우가 생기게 되면 언제든지 참여를 거절할 수 있음을 설명 받았습니다.

본인은 면접에 응할 것과 면접 내용을 녹음하는 것을 허락합니다. 또한 연구가 끝난 뒤, 녹음은 지워질 것임을 설명 받았습니다.

참 여 학 생 \_\_\_\_\_

참여자 부모 \_\_\_\_\_

면 접 자 \_\_\_\_\_

날 짜 2014년 \_\_\_\_월 \_\_\_\_일

[부록 2] 한국판 우울증 역학척도 (CES-D)

♣ 아래에 있는 항목들은 지난 일주일 동안의 당신의 상태에 대한 질문입니다. 그와 같은 일들이 지난 일주일 동안 얼마나 자주 일어났었는지 답변해 주십시오.

지난 일주일간 나는		극히 드물게	가끔	자주	거의 대부분
번호	문항내용	(1일이하)	(1~2일)	(3~4일)	(5~7일)
1.	평소에는 아무렇지도 않던 일들이 괴롭고 귀찮게 느껴졌다	0	1	2	3
2.	먹고 싶지 않고 식욕이 없었다	0	1	2	3
3.	어느 누가 도와준다고 하더라도, 울적한 기분을 떨쳐버릴 수 없을 거 같았다	0	1	2	3
4.	무슨 일을 하든 정신을 집중하기가 힘들었다	0	1	2	3
5.	비교적 잘 지냈다	0	1	2	3
6.	상당히 우울했다	0	1	2	3
7.	모든 일들이 힘들게 느껴졌다	0	1	2	3
8.	앞 일이 암담하게 느껴졌다	0	1	2	3
9.	지금까지의 내 인생은 실패작이라는 생각이 들었다.	0	1	2	3
10.	적어도 보통 사람들 만큼의 능력은 있었다고 생각한다.	0	1	2	3
11.	잠을 설쳤다; 잠을 잘 이루지 못했다.	0	1	2	3
12.	두려움을 느꼈다.	0	1	2	3
13.	평소에 비해 말수가 적었다.	0	1	2	3
14.	세상에 홀로 있는 듯한 외로움을 느꼈다.	0	1	2	3
15.	큰 불만없이 생활했다.	0	1	2	3
16.	사람들이 나에게 차갑게 대하는 것 같았다.	0	1	2	3
17.	갑자기 울음이 나왔다.	0	1	2	3
18.	마음이 슬펐다.	0	1	2	3
19.	사람들이 나를 싫어하는 것 같았다	0	1	2	3
20.	도무지 뭘 해나갈 엄두가 나지 않았다	0	1	2	3

[부록 3] 청소년 용 채점표

< 청소년용 카드 21장에 대한 카드별 지각 이탈 정도 채점표 >

\* 필수 카드

	카드	전형적 지각 양상	실제 반응	일반 정서	실제반응
가족	1*	행복한 가정환경		긍정	
	3*	일상적 문제로 인한 부모갈등		부정	
	4	출근하는 아버지를 마중		긍정	
	7	학습으로 인한 어머니와 아이 갈등		부정	
	12	명절날 어린아이가 세배하는 모습		긍정	
	15	딸의 잘몬승로 인해 모녀 갈등		부정	
	16*	부모 없이 외롭게 인형놀이		부정	
	28	나이 많은 형제가 동생 혼냄		부정	
	43*	가족 간에 한명의 근심, 다른 한명은 염려		부정	
	46*	아이가 컴퓨터하고 있고, 엄마가 공부하는 줄 알고 간식 가지고 옴		모호	
학교	2	즐거운 학교 쉬는 시간의 모습		긍정	
	32	남학생 1명이 교실로 들어오고, 앉아있는 학생들은 뒷담		부정	
	54*	등하교에 여자애 둘은 같이 가고, 한명은 애들과 친하지 않아 혼자서 감		모호	
관계	19*	생일파티, 즐겁게 노는 아이들과 소외된 아이들		모호	
	21	한 여성이 바다와 태양을 보면서 마음을 가라앉힘		모호	
	24*	고민하면서 그네 탐		부정	
	39*	햄버거 집에서 친구들과 같이 주문, 아르바이트생은 주문을 받음		긍정	
사랑	18	발렌타인데이나 생일에 여자애가 선물주면서 고백		긍정	
일탈	8	오토바이 타면서 즐기는 모습		부정	
일	33*	성적표와 관련하여 엄마한테 혼내고, 아빠는 안쓰러워 함.		부정	
질병	48	환자들이 쭉 앉아있고, 간호사가 진료 순서에 따라서 호명		부정	



[부록 5] 청소년을 위한 [그림상황카드] 일부 제시



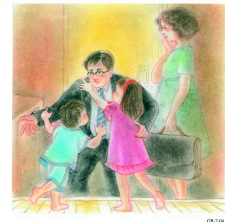
GR-21



GR-22



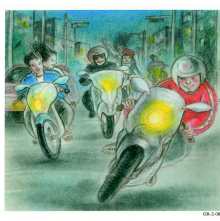
GR-23



GR-24



GR-25



GR-26



GR-27



GR-28



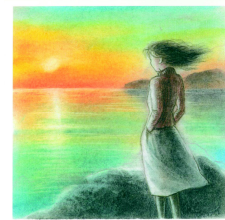
GR-29



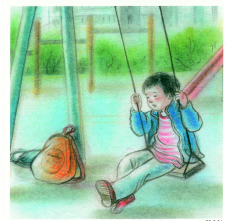
GR-30



GR-31



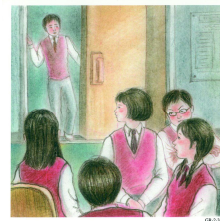
GR-32



GR-33



GR-34



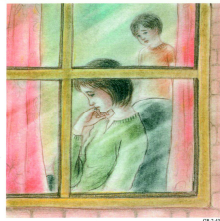
GR-35



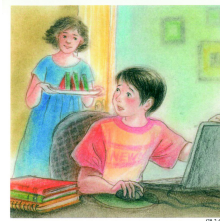
GR-36



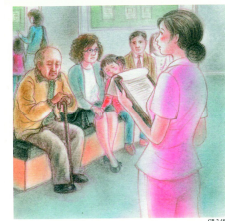
GR-37



GR-38



GR-39



GR-40