

한국 판문화의 판놀이상담 개발을 위한 기초연구

김 경 희

국립목포대학교 아동학과

e-mail:rosa@mokpo.ac.kr

A Basic Study on the Development of Panplay Counseling in Korean Pan Culture.

Kyung-Hee Kim

Dept. of Child Studies, Mokpo National University

요 약

본 연구는 한국의 판문화를 기초로한 판놀이상담을 개발하고자 한다. 판문화는 놀이문화, 이야기문화를 포함하고 있다. 판놀이상담에서 놀이와 이야기가 필수상담요소이다. 인의 정서에 적합한 상담기법을 개발하고자 하는 목적 논문에서는.... 여기에 요약을 작성한다. 판놀이상담의 준비물은 판, 소품, 가방, 기록지, 펜 등이다. 판놀이상담은 판을 책상에 놓고 빈공간을 바라보며 연상되는 것을 이야기하게 한다. 이야기하는 동안 상담자는 반영적 경청과 공감을 통해 이야기를 촉진한다. 이는 5-10분 진행한다. 가방에 넣은 소품을 선택하게 한다. 판에 소품을 원하는 위치에 놓게 하고 소품을 보며 연상하면서 이야기한다. 25-30분 진행한다. 사진을 찍는다. 소품을 치운다. 판을 보고 연상한다. 활동이 끝나고 느낀점을 나눈다. 1회기 40분 진행한다. 회기별로 참여자의 이야기를 기록한다. 판놀이상담에 참여자들은 우울 검사결과에서 점수가 감소하여 우울을 회복하였다. 사례분석에서 순환, 정화, 죽음, 치유의 구조결정을 하였다. 각각의 구조에서 참여자들은 내적 변화를 보여주었고 상담의 말기에 행복하다는 정서를 표현하였다. 본 연구에서 개발한 판놀이상담의 효과가 검증되었다.

1.서론

한국문화와 한국인의 정서, 심리에 관한 연구에서 한국사회는 가족주의, 연고주의, 인정주의와 같은 특징을 지닌 관계주의의 양상을 강하게 지니고 있다 [1]. 심리학에서 ‘나’와 ‘관계’의 문제는, 가장 중요한 인간의 핵심적인 문제로 깊이 있고 폭넓게 다루어진 연구주제이다. 그러나 서양의 이론과 척도를 도입하여 그대로 한국인에게 적용하였기 때문에 서양의 잣대로 한국인을 바라보게 되고 그러한 연구의 누적은 한국인에 대한 이해와는 필연적인 괴리를 지닐 수밖에 없다 [2]. 인간에게 개인차가 존재하는 것처럼 나라마다 고유한 문화가 있기 때문에 문화의 상대적 차이를 고려하면서 한국문화와 한국인의 특성에 적합한 상담기법의 개발이 필요하다고 볼 수 있다. 이러한 필요성을 인식하고 장성숙(2004) [3]은 한국문화에서 상담자의 역할에 초점을 맞춘 현실역동상담모형을 제시하였다. 한국인의 특성에 적합한 상담자는 치료적 기능뿐만 아니라 교육적 기능을 담당하는 어른으로서 때로는 엄부자모와도 같은 태도를 취하는 것이 바람직하다고 하였다.

본 연구는 한국인으로서 내담자의 관점에서 접근하고자 한다. 내담자가 자신을 마음껏 표출할 수 있는 공간을 마련해주고자 하는 것이 한국적 상담기법을 개발하고자 하는 본 연구

자의 동기이다. 따라서 한국문화에서 한국인의 정체성과 관계주의의 특성을 반영하고 있는 놀이문화, 이야기문화, 판문화 등을 활용하여 한국적 상담기법을 개발해보고자 하는 것이다.

인간의 근원적 행위로서의 놀이는 삶 속에서 항상 현존하는 존재 의미를 가지고 있다 [4]. 놀이는 인간의 고유한 측면을 담고 있는 정신의 형성체라고 할 수 있다. 놀이 문화는 직접적인 체험을 통하여 인간의 삶을 자연스럽게 이해하고 내면화하며, 재현함으로써 인간 삶의 전망을 위한 상상력을 발휘하게 된다. 놀이문화는 인간을 독단적 세계에서 대화의 세계, 즉 의사소통적 세계로 인도함으로써 이성적 또는 도덕적인 차원에서 내면적인 성장에도 영향을 줄 수 있다. 민속학자들은 인간 삶의 존재 방식에 따라 놀이유형을 축제로서의 놀이, 점세적 놀이, 육아목적의 놀이, 자기목적의 놀이, 노동을 위한 놀이, 예술작품으로의 놀이 등으로 구분하고 있다. 민속문화의 체험은 놀이 속에 스며들어 있는 전통과의 대화를 동반하며 문화적 정체성을 형성하게 만든다. 놀이에 대한 다양한 체험들은 삶의 모든 영역과 다양한 경로를 통해 표현되어져서 각각의 개인들의 자기실현의 계기로 작용하게 한다 [5].

한국의 전통 놀이방식의 문화를 반영하는 상담은 내담자의 내면심리를 표현하게 하여 스스로 자신에 대한 이해력을 높이는 효과가 있을 것이다. 즉, 한국의 상담기법에 놀이문화를 적용하는 것이 내담자의 문화적 정체성과 내적 성

장에 도움을 줄 것이다.

이야기 구술문화가 쇠퇴하면서 이야기를 구전하는 연행현장도 함께 사라지고 있다. 한국인은 전통적으로 할머니 무릎에 앉아 이야기를 들으며 성장한다. 아동기의 따뜻하고 사랑을 느끼는 경험을 기억해내지는 못해도 우리의 무의식에 자리하고 있다. 엄마, 할머니를 떠올리면 사랑을 느끼는 것이 한국인의 정서인 것이다. 전통사회의 이야기판을 살려서 영,유아를 위한 "아름다운 이야기할머니" 사업을 2009년부터 문화체육관광부와 한국국학진흥원이 공동으로 시행하고 있다. 이야기에는 구술문화적 의미가 담겨있다 [6]. 구술문화가 중심이 되었던 전통사회에서는 사람들이 모인 곳이면 어디서나 용이하게 이야기판이 벌어졌다. 가문이나 마을 공동체를 특징짓는 이야기들이 전승되고, 일상적 잡담 이상의 설화적 이야기를 통한 소통의 기능이 살아있었다 [7]. 이야기는 누군가의 삶을 드러내는 통로이자 삶 자체가 되기도 한다. 한국인은 공동체에서 일상과 놀이 속에서 과거와 현재의 이야기를 함께 만들어가며 공유하는 특성이 있다. 이야기는 그 자체로 변형과 창조를 거듭함으로써 생성을 이루어간다. 즉 자신의 소우주를 만들어가는 것이다 [8]. 상담에서 이야기는 필수요소이다. 상담자는 내담자의 이야기를 경청하고 공감하면서 내담자의 여정에 동참한다.

판문화는 현장학의 맥락성과 연행학의 역동성, 통섭학의 총체성을 필수적으로 요구한다. 그런데 이 세 속성을 결정하는 핵심요소가 역동적인 연행이다. 연행 없는 현장은 민속이 살아 있는 현장이라 하기 어렵다. 민속 현장에는 이야기판과 소리판, 춤판, 씨름판을 비롯하여 술판, 노름판, 싸움판, 난장판까지 이루 열거할 수 없을 만큼 많고 다양한 갈래의 판이 있다. 세상살이 살다가보면, 살판이 있는가 하면 죽을 판도 있다. 시작의 첫판도 있고 끝장으로 가는 막판도 있다. 즉 판문화가 있다는 것이다. 판문화에서 문화를 새롭게 자리매김하는 판이란 무엇인가? 판이란 곧 일정한 공간이다. 판이 공간이라면 판은 '장(場)' 인가? 판은 공간이기 때문에 장(field)의 개념을 포함하지만 고정적 공간이 아니라 일정한 활동이 이루어지는 역동적 공간이라는 점에서 '장' 과 다르다. 내용없는 빈공간이 아니라 일정한 활동이 이루어지는 연행공간이라는 말이다 [9].

판문화는 연행이 이루어진다는 점에서 이야기 문화와 놀이 문화를 포함한다. 판은 역동적 활동을 만들어 내는 공간인 것이다. 판에서 내담자가 놀고, 이야기하면서 내면을 풀어내는 것을 한국적 상담이라 할 수 있을 것이다. 연구자는 판놀이 상담이라 이름하였다. 판의 공간에서 내담자는 적극적으로 놀이할 수 있고 고정된 상태로 있지 않고 유동적이 된다. 내담자의 이야기는 시작하면서 확장이 되고 변화되기도 하고 새로운 이야기를 창조하기도 한다. 이러한 변형이 내담자를 변화시키고 자신의 이야기를 통해 깨달음을 얻게 되는 것이다. 판문화에서는 신명풀이라는 표현이 있다. 신명은 깨어 있고 밝은 마음가짐이 힘차게 움직이는 상태이다. 신명풀이는 인간의 정신과 집단의 문화를 건강하게 하고, 나아가 사회의 발전을 이끄는 문화적 기제이다. 인간 개개인에게 기본적으로 잠재된 '신명'의 본질은 여전히 충만하다. 사람들은 누

구나 신명을 지니고 살아가지만, 이것을 누적시키면 그대로 덮어두지 못해 신명을 풀지 않을 수 없는 지경에 이른다. 신명이 쌓이면 풀려고 하는 행위는 인간에게 항상 존재할 수밖에 없는 본능적인 것이다 [10].

판놀이상담에서는 내담자의 신명을 끌어올려 역동적인 연행을 촉진시킨다. 즉, "함"은 힘으로 표현될 것이다. 코로나 19 상황으로 우울하고 무기력한 심리적 어려움을 경험하는 내담자에게 한국적 판놀이상담을 적용해보고자 한다. 한국적 판놀이상담을 통해 신명나도록 자신의 내면과 놀아보도록 하여 우울을 극복하고 심리적 안정을 얻을 수 있도록 하는 것이 본 연구의 목적이다. 한국의 판문화는 융합학문적 특성을 지니고 있다. 그동안의 판문화는 예술과 문학에서 융합이 이루어졌다. 본 연구를 통해 상담분야에서 한국문화의 융합학문적 적용을 촉진시킬 수 있을 것이다.

2. 연구방법

2.1 연구참여자

참여자는 의도적 표본추출(purposeful sampling)방법을 통해 선정했다. 연구자는 의도적 표본추출을 위해 첫째, 우울검사에서 우울증상을 보일 것. 둘째, 상담에 참여하고자 하는 동기가 있을 것, 셋째, 상담에 참여한 경험이 없는 대상으로 선정하였다. M대학의 C학과와 진로상담에 참여하는 12명에게 우울 검사를 실시하여 10점 이상의 검사결과를 보인 학생들에서 2명을 대상으로 선정하였다. 우울검사는 Beck의 척도를 이용호, 송종용(1991) [11] 이 번안한 Beck 우울척도를 사용하였다. 척도는 4점(0-3)척도로 평정하도록 되어 있는 21문항으로 전체점수는 63점으로 구성되어 있다. 9점이 하는 우울하지 않은 상태, 10-15점은 경우울증, 16-23은 우울증, 24-63은 중우울증이다. 신뢰도는 Cronbach's α .91이다. 사례연구에서 참여자의 비밀보장과 보호가 윤리적 기준으로 중요하다. 참여자를 알 수 있는 개인적인 정보를 비밀로 할 것을 약속하고 연구발표에 대한 동의를 얻었다.

2.2. 연구설계

우울검사를 통해 연구참여자를 선정하여 판놀이상담을 실시한다. 판놀이상담의 준비물은 판, 소품, 가방, 기록지, 펜 등이다. 판놀이상담은 판을 책상에 놓고 빈공간을 바라보며 연상되는 것을 이야기하게 한다. 이야기하는 동안 상담자는 반영적 경청과 공감을 통해 이야기를 촉진한다. 이는 5-10분 진행한다. 가방에 넣은 소품을 선택하게 한다. 판에 소품을 원하는 위치에 놓게 하고 소품을 보며 연상하면서 이야기한다. 25-30분 진행한다. 사진을 찍는다. 소품을 치운다. 판을 보고 연상한다. 활동이 끝나고 느낀점을 나눈다. 1회기 40분 진행한다. 회기별로 참여자의 이야기를 기록한다. 판놀이상담은 2020년 9월부터 2020년 11월 까지 진행하였다. 판놀이상담을 종료하고 우울검사를 하였다.

2.3. 자료수집 및 분석

본 연구의 자료는 참여자가 판놀이상담에서 이야기한 내용을 기록한 것과 소품이 있는 판의 사진을 수집하였다. 판놀이상담을 통해 자신의 내면을 이야기하면서 변화되어 가는 과정을 심층적으로 이해하기 위해 질적 사례분석방법을 선택하였다. Yin(2003) [12] 은 사례연구를 위해 문서, 기록물, 면접, 직접관찰, 참여관찰, 물리적 인공물을 사용하는 것이 좋다고 하였다 [13]. 이에 따라 판놀이상담을 진행하는 동안의 기록과 상담과정에서 보인 행동등을 분석에 활용하였다. 본 연구의 분석유형은 사례 전체에 대한 총체적 분석(holistic analysis)을 실시하였는데 각 사례의 판놀이이야기를 분석한 후 전체 사례에서 나타나는 공통된 변화 흐름과 주제를 찾는 방법으로 진행하였다. 1차로 각 사례를 반복적으로 읽으며 전체를 인식하였다. 2차로 사례 내의 주제를 인식하였다. 3차로 사례간 주제를 분석하여 공통된 주제를 분류하였다. 4차로 도출된 주제를 구조적으로 통합하였다. 질적 연구의 신뢰도를 높이기 위해 연구자와 판놀이상담을 실시하고 있는 상담전문가가 함께 자료를 분석하였다. 각자 사례를 분석하고 1차부터 각 단계마다 서로 의견을 나누고 합의한 다음에 다음단계를 진행하였다.

2.4. 연구자의 준비

연구자는 사례의 질적 연구를 발표한 바 있다. 상담심리전문가이며 융분석가로서 상담경험은 30년이상이고 판놀이상담을 임상상담에서 10년 넘게 경험하고 있다. 질적연구에서 연구자들은 연구 참여자에게 동의, 자발적 참여, 연구로 인한 피해, 비밀보장 등을 고려해야 한다. 연구자의 진로상담에 참여한 학생들에서 우울검사를 실시하여 참여자를 결정하였으므로 이들의 정보가 유출되지 않도록 각각의 참여자의 상담 요일을 다르게 하고 강의를 시작하기 전의 오전시간에 상담을 진행하였다.

3. 연구결과

3.1. 참여자들의 우울 점수 변화

[표1] 에서 보이는 바와 같이 사례 1의 사전 우울점수는 18로 높은 증상을 보였다. 판놀이상담에 참여하고 난 후에 3점을 보여 15점의 감소를 보였다. 사례 2는 사전우울 검사에서 11점으로 우울함을 보였는데 사후검사에서 2점으로 나타나 9점의 감소를 보였다.

[표1] 참여자들의 우울 검사 결과

	사전	사후	차이
사례1	18	3	15
사례2	11	2	9

3.2. 참여자들의 사례 분석

3.2.1. 질적 사례 분석의 구조결정

[표 2] 에서 보이는 바와 같이 질적 사례분석의 구조는 순환, 정화, 죽음, 치유로 결정하였다. 순환은 의식과 무의식의 순환이 반복적으로 일어나면서 내담자는 혼란스러워하고 이

야기의 초점이 없고 무슨 이야기를 하는지 본인도 모르는 뒤죽박죽의 상황이다. 정화에서 혼란스러운 자신의 모습을 깨닫고 그것을 통해 정리하고자 하는 내면의 흐름을 표현한다. 목욕을 하고 깨끗한 모습에 시원함을 느끼는 표현이 등장한다. 이전의 자신의 모습을 씻어내고 새로운 나로 다시 태어나기를 바라는 표현이 등장한다. 죽음의 구조에서는 대극적 요소들이 등장하면서 죽음에 직면하기도 하고 누군가 죽기도 하면서 삶의 투쟁이 나타난다. 치유에서는 마음의 평화를 느끼면서 자연과 일체감을 갖는다.

[표2] 질적 사례 분석의 구조

전체를 인식하기(Sense of the whole)		
판놀이상담의 탐색, 무의식을 의식화하기 시작, 내면의 부정적 정서의 표출, 소품과의 동일시, 분화와 통합의 반복, 변형, 내적,외적 세계의 통합		
의미단위 구분	심리학적 표현	구조결정
치료자와의 관계, 판놀이상담, 이야기의 동기심, 이야기의 신기함	치료자와 소품과의 관계설정, 심리변화인식	순환
이야기의 혼란, 가독성, 학교, 사무실, 조점없는 내용	무의식 하강, 내면세계 의식화 시작	
외로움, 시간의 낭비, 내가 싫다. 화남, 목욕, 물놀이	투사, 정서의 이해.	정화
우주인과 동물들, 병원의 환자, 죽음의 갈래길	대극적 요소	죽음
어두운 뒷골목, 양자와 갓자, 힘든 삶과 건강	변화의 욕구	
무릉도원, 배움의 욕구	자아실현, 평화	치유

3.2.2. 판놀이 상담 사례의 구조분석

[표 2] 에서 제시한 구조결정에 따라 본연구 참여자의 사례를 분석하였다.

첫째, 순환구조에서 처음하는 판놀이에 대해 어색함의 웃음을 지었다. “뭐가 떠올라요? 생각이 안나면 어떻게 해요?” 하며 불편함을 보였다. 판을 놓고 빈 공간을 보며 무엇이 떠오르는지 보라고 하자 ” 판이요 “하며 장난스럽게 웃는다. ” 그리구요 “, ” 나요, 내가 있어요 “ 하며 떠오르는 것을 이야기한다. ‘나는 혼자 있어요’, ‘아파요’ ‘ 의료기술을 받을 수 있어서 좋아요’ ‘나무와 풀이 있는 습한 곳에 있어요’, ‘ 먹을 것을 찾고 있어요’ ‘아무 생각도 안떠오르고 너무 놀라서 머리 속이 하예요’ 하며 어린시절을 떠올리면서 배고팠던 기억을 이야기한다. 소품을 선택하고 소품과 친한 시간을 갖고 다시 연상하기 시작하였다. 소품을 보며 ” 나 같아요 “라고 한다. ” 슬퍼보여요 “ “ ‘친구와 있는 데 나는 멀리 떨어져 혼자 있어요’, ‘허둥 대면서 어디로 가야할지 생각하는 중이에요’ 라는 이야기를 하였다. 제자리를 맴도는 듯한 느낌을 지니면서 혼란스러워한다. 슬프다고 했다가 즐겁다고 했다가 아프다고 했다가 건강하다고 했다가 내면의 움직임이 의식없이 표현한다. 참여자는 판놀이에서 퇴행하면서 복잡하고 확실하지 않은 모호한 것들의 혼란스러움을 표현한다. 이는 무의식의 닫힌 공간의 열림을 의미한다. 판놀이에서 무의식과 의식의 통로가 생긴 것이다. 이러한 현상이 반복적으로 순환한다.

둘째, 정화구조는 상처를 씻어내는 과정으로 무의식이 의식화되면서 나타나는 현상이라 할 수 있다. 이제 정돈된 무엇이

무엇인지를 알고 있다. 참여자는 무의식에서 의식화되는 요소들을 깨닫고 싶어한다. 참여자는 ‘시간낭비를 많이 하고 있어요’라며 자신을 통찰하기 시작한다. 또한 정화를 상징하는 표현을 한다. ‘설거지할 그릇들이 있어요. 아줌마들이 있고 설거지하고 있어요’, ‘음악을 듣고 있어요.’ ‘수다를 떨고 있어요’ ‘물속에서 놀아요’ ‘물이 시원해요’라고 한다. 참여자는 자신을 소품에 투사하면서 물 속에서 놀고 있는 자신을 의식화하고자 한다. ‘납시대를 발견해서 송사리를 잡으려 하고 있어요’라고 한다. 자신의 부정적 정서를 표출하기 시작한다. 참여자는 ‘괜히 짜증이 나요’ ‘죽을 까봐 무섭다’ ‘화장실 가는데 친구들 눈치가 보여요’ ‘춤을 추고 있어요’ 등의 표현을 하였다. 정화구조에서 참여자는 자신의 내면에 부정적인 측면들을 인식하고 이를 정화하고자 하였으며 새로운 모습으로 변화하고자 하였다. 셋째 죽음구조에서 대극적 요소가 등장하면서 갈등의 표현이 나타났다. 조종판과 우주가 보이는 창문이 있어요 우주복을 입은 친구들이 있어요. 조종을 하면서 지구에 있는 친구들과 통화중이에요’. ‘태평양 바다 한가운데 있어요. 나 뿐이에요. 무서워 죽을 까봐, 살려주세요’ ‘링겔이랑 가족들 환자들이 있어요, 할머니예요. 눈을 감고 힘겹게 숨을 쉬고 있어요, 그동안의 내 생애가 주마등처럼 스쳐가고 있어요 가고 있는데 갑자기 삐소리가 들리고 가족들이 나를 잡고 울고 있어요’ 등의 이야기를 하였다. 우주와 지구, 삶과 죽음의 갈등을 이야기한다. 무의식을 땅속이라 표현하면서 무의식의 다른 요소들을 떠올리기도 한다. ‘땅 속에 있어요. 그렇다고 묻힌건 아니예요’ ‘흙집이랑 동굴, 사람들도 있어요.’라고 한다. 불의 상징적 의미는 정화와 죽음, 재탄생의 의미이다. 참여자는 불로서 자신을 태울 수도 있음을 의식하고 있었다. 그러나 아직 이를 준비하지 못하고 있다. ‘내앞에 불이 활활 타고 있어요, 설마..날 저 불속에 넣으려니? 안돼, 난 죽고 싶지 않다구’라고 하며 연소되는 것에 대한 두려움을 표현한다. 넷째, 치유구조에서 평화로움과 세상에 적응하는 모습들을 연상하였다. 새로운 것에 도전하는 이야기가 등장한다. 삶의 변화를 이끌고 싶은 내면의 힘이 작동하는 것을 알 수 있다. ‘수영장이예요, 수영을 배우는 사람들, 수영강사가 있어요. 수영을 배우고 있어요. 물 온도도 적당해요’ ‘도시 광장이예요, 사람들, 시장, 아이들, 동물들이 있어요. 중얼거리면서 학문에 대한 연구를 하고 있어요 마치 소크라테스처럼, 학문에 대한 갈망이 느껴져요.’라고 한다. 한편으로 평화와 삶, 아름다움, 전체성 등을 상징하는 이야기를 표현한다. ‘꽃과 풀 잔디밭이 넓게 있는 초원에 있어요. 라-라-라 춤을 춰요, 날아갈 것 같구, 좋아요’라고 한다. 참여자의 표정은 편안함과 즐거움이었다. 상담의 초반에 외롭고 우울하고 두렵다는 표현에서 상담의 말기에는 ‘행복해요’ ‘즐거워요’ ‘사랑해요’라는 정서가 등장하였다. 이상의 사례분석에서 참여자들의 우울정서는 회복되었고 자신의 삶에 적응할 수 있는 힘이 생겼다는 것을 알 수 있다.

4. 결론

본 연구는 한국의 판문화를 상담과 융합하여 한국적 상담기법을 개발하고자 하는데 목적이 있다. 판의 현상이나 이미지는 잠재적 차원에서 다수와 무한으로 존재한다고 생각할 수 있으며, 현실적 차원에서 일정한 시간과 공간의 층위에서 통합된 현상으로 출현한다고 볼 수 있다. 판은 그자체로 문화의 현상이며 장소성/공간성을 지니고 있다. 본 연구의 참여자들이 판을 보며 이야기를 풀어나가는 과정에서 자연스럽게 연상하며 공간의 이동과 시간의 변화를 나타내는 내용들이 표현되었다. 놀이문화, 이야기 문화, 판문화가 상담장면에 매회기마다 등장하면서 참여자의 내적 변화를 일으키고 있었다. 즉 상담판이 만들어진 것이다. 한국의 판 문화는 상담판에서 내담자에게 신명을 일으킨다는 것이다. 우리들에게 보편적으로 알려져 있는 굿판에서 판은 행위, 장소, 공간, 문화 혹은 상징, 역사, 사상 등의 요소를 모두 포함한다. 상담판에서 판은 내담자에게 신명을 풀이하도록 이끌어주고 자신의 내적 요소와 외적 요소를 판의 공간에서 표출하게 한다. 한국의 판 문화는 시작이 있고 끝이 있으며 시간과 공간을 초월하여 진행된다. 본 연구의 판놀이상담을 통해 이를 확인하였다. 본 연구의 사례분석에서 보여준 바와 같이 한국의 판문화를 기초로한 판놀이상담을 활용한 사례들이 활발히 이루어질 필요가 있다. 한국적 상담의 효과성을 국제적으로 널리 알려지기를 기대한다.

참고문헌

- [1] 한규석. 사회심리학의 이해. 서울: 학지사. 2002.
- [2] 한규석. 한국적 심리학의 전개 현황과 과제 한국심리학회 하계심포지움: 문화와 심리학. 8월 20일 연세대학교 103-127. 1999.
- [3] 장성숙. “한국문화에서 상담자의 초점”. 한국심리학회지; 사회 및 성격. 18(3). pp. 15-27. 2004.
- [4] J. Huizinga, “호모 루덴스“ 김윤수 역, 까치, 1981,
- [5] 최성환, 최인자. 놀이의 해석학, 해석학 연구 제18집. 2011.
- [6] 박현숙, “현대 이야기판의 구연 양상과 구술문화적 의미”. 구비문학연구 제42집. pp227-269. 2016.
- [7] 천혜숙, “이야기판의 전통과 문화론”. 구비문학 제 33집. pp. 1-43. 2011.
- [8] 심우장. “구술성 차원에서 본 구비설화의 의미구현 방식”. 국문학연구. 제37집. pp. 71-113. 2018.
- [9] 임재해, “민속에서 판문화의 인식과 인문학문의 길찾기” 민족미학 제11권 1호. pp. 15-68. 2012.
- [10] 조동일, ‘탈춤의 원리 신명풀이’, 지식산업사. 2006.
- [11] 이영호, 송종용. “BDI, SDS, MMPI-D 척도의 신뢰도 및 타당도에 대한 연구. 한국심리학회지 임상, 제10권 1호. pp98-113. 1991.
- [12] Yin, R. K. 2003. Case Study Research; Design and methods. Birmingham; Thousand Oaks: Sage
- [13] 신경림, 조명옥, 양지향. 질적연구방법론. 서울: 이화여자대학교출판부. 2004.