

CLINICAL COUNSELOR

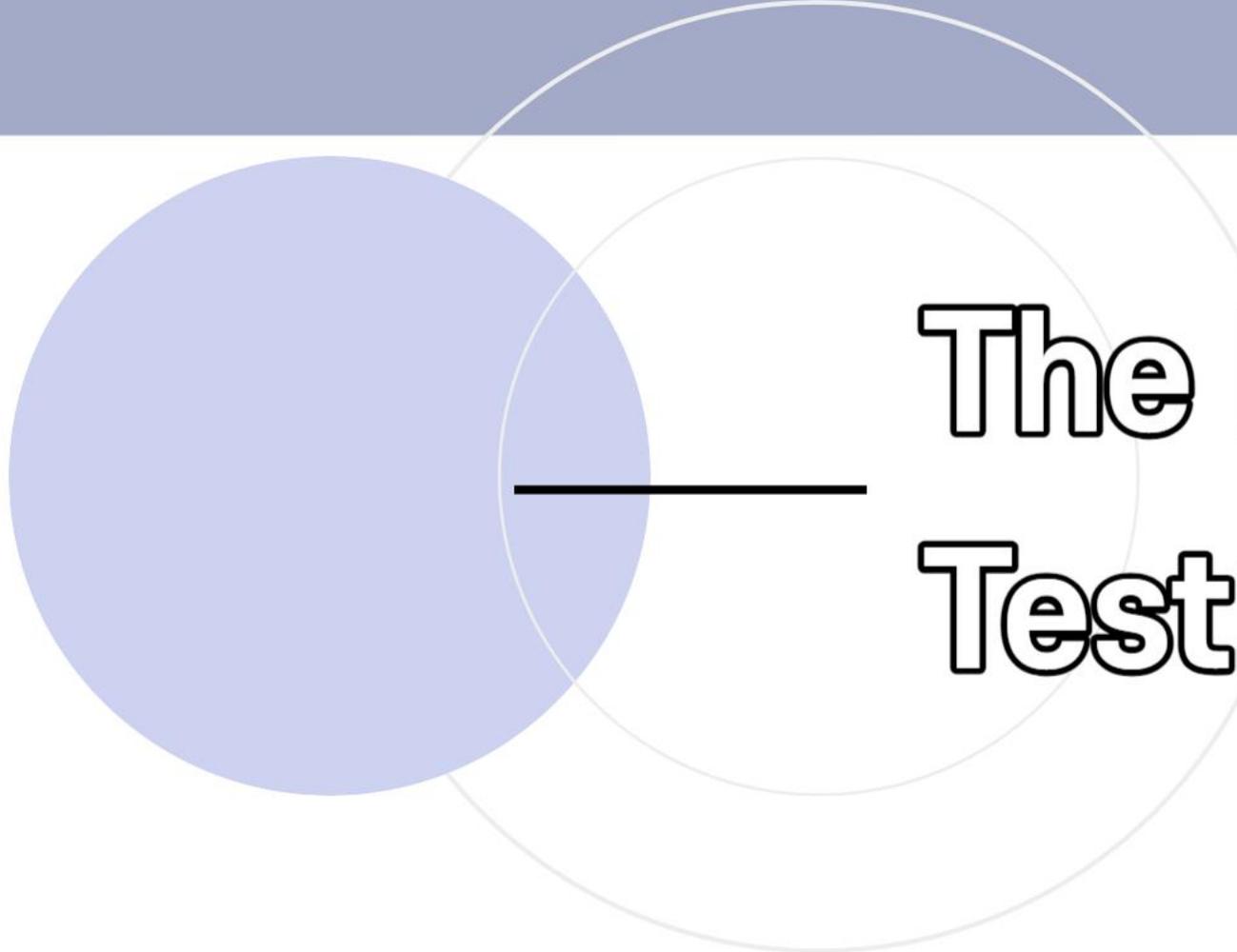
RORSCHACH TEST

WORKSHOP FOR EXPERTS

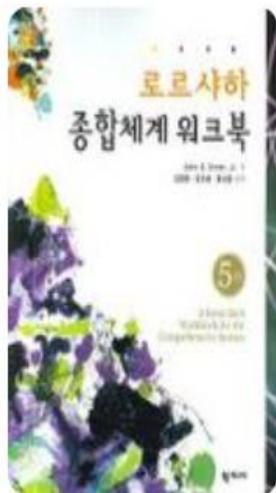
- 최현수 교수 -

Table of contents

- The Rorschach Test의 이해
- The Rorschach a Comprehensive System (Exner)
- 실시 방법, 기호화와 채점
- 사례를 통한 구조적 요약

A decorative graphic consisting of a solid light blue circle on the left, a larger light blue circle on the right, and a thin white circle overlapping both. A horizontal black line extends from the right edge of the solid blue circle towards the text.

The Rorschach Test의 이해



로르샤하 종합체계 워크북

저자 John E. Exner | 역자 김영환
출판 학지사 | 2006.5.15.
페이지수 399 | 사이즈 188*254mm
판매가 **서적 17,460**

책소개

판매정보

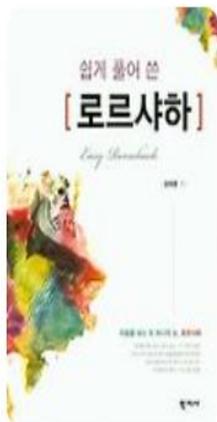


로르샤하 종합체계

저자 JOHN E EXNER | 역자 윤화영
출판 학지사 | 2011.2.10.
페이지수 934 | 사이즈 188*254mm
판매가 **서적 31,040원**

리뷰

판매정보



로르샤하

저자 성태훈
출판 학지사 | 2020.1.20.
페이지수 302 | 사이즈 188*254mm
판매가 **서적 17,100원**



로르샤하 해석 입문

저자 JOHN E EXNER | 역자 김영환
출판 학지사 | 2008.6.16.
페이지수 447 | 사이즈 188*254mm
판매가 **서적 19,400원**



로르샤하 해석의 원리

저자 IRVING B WEINER | 역자 김영환
출판 학지사 | 2010.1.20.
페이지수 494 | 사이즈 188*254mm
판매가 **서적 19,400원**

로르샤하 잉크반점 검사란

- 데칼코마니 기법으로 만들어진 잉크반점을 사용해 수검자의 성격, 정서를 평가하는 검사
- 상상력과 창의성을 연구하는 잉크반점 기법에서 유래
- 비구조화 검사의 대표 주자
- 지금도 가장 많이 사용하는 검사 도구 중 하나
- Exner의 종합체계가 가장 많이 사용되는 체계
- 해석은 수검자가 반응에 어떻게 도달하는지에 기초

The Rorschach Test 개발 과정

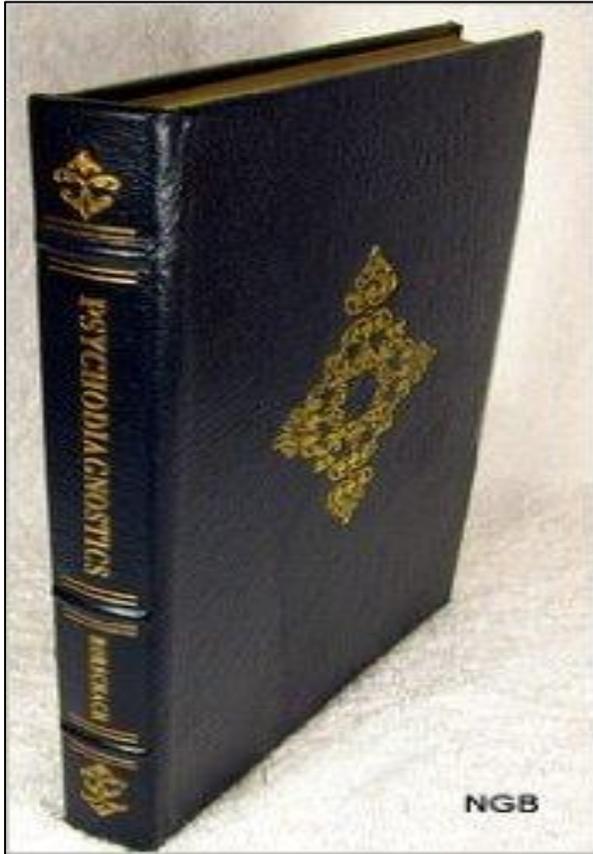


Hermann Rorschach (1910)

1884-1922 (37세 사망)

- 1) Klecksographie(Blotto) game
개발 당시에 유행하던 잉크반점 놀이
- 2) Konrad Gheering(1911) : 학생 대상 공동 연구
Rorschach-Gheering experiment
- 3) Eugen Bleuler(1912) : Schizophrenia 명칭사용
『반응성 환각 및 동종 현상에 대해서』 박사 학위 논문지도
- 4) S. Hens (1917) : 반응 내용 분류
- 5) Wertheimer(Gestaltist) : 반응의 기호화 영향
- 6) W. Morgenthaler(1921) : 출판 과정을 도움 (영어판:1951)
“Psychodiagnostik : Form Interpretation Test”
- 7) 아버지가 화가여서 미술적인 재능을 지님
- 8) 1921년 로샤검사 발명

The Rorschach Test 개발 과정



영어 번역판(1951)



로르샤하 카드



로르샤하 기록 용지

먼저 알아야 할 것 (1)

➤ 로르샤하를 배우고 올바르게 활용하려면?

- ① 합리적이고 객관적으로 사람을 이해할 수 있는 성격에 대한 전문적 견해를 숙지하고 있어야 함.
- ② 임상적으로 적용할 수 있는 정신병리와 부적응에 관한 지식이 풍부해야 함.
- ③ 해석자가 로르샤하 라는 방법의 본질에 대해 충실하게 이해하고 있어야 함.

먼저 알아야 할 것 (2)

- 로르샤하는 10개의 잉크반점 그림으로 구성되어 있고 표준화된 방법으로 시행되었을 때 피검자가 어떤 반응을 입으로 말하기까지 몇 단계의 의사결정 단계를 거치게 됨.
- 반응은 순서대로 기호화 되어 채점되고, 체계적인 지수로 계산되어 다양한 결과를 산출하기 위한 기초자료로 사용됨.
- 이때, 해석자는 다음의 세 가지 요소에 주목해야 함.
 - ✓ 검사자가 피검자에게 잉크반점 그림을 보여주며 질문하였을 때, 피검자가 반응이나 **답변에 사용한 어휘들**.
 - ✓ **답변의 주요 내용과 반응의 순서**, 그리고 그것을 **기호화 하여 채점된 지수**.
 - ✓ 60여 개의 변인들, 비율, 그리고 지수들의 자료에서 나온 100여 개 변인들의 빈도와 **구조적 요약표**.

로르샤하 - 정말 유용할까?

- 피검자를 ‘한 개인’으로 이해하고, 그에게 적합한 치료전략과 목표를 결정할 때, 혹은 어떤 정보가 그 개인에 대한 기존의 가설이나 결정과 다른 의사결정이 필요하다는 증거가 될 때, 로르샤하의 유용함이 가장 크게 드러남.
- 로르샤하 반응들은 상대적으로 광범위한 심리학적 조작과 경험에서 나온 것이기 때문에 적절하게만 사용된다면, 로르샤하 만큼 사람의 독특성에 대한 정보를 제공하는 평가 과정은 없음.
- 로르샤하 자극 과제의 특성은 잉크반점 그림을 보는 예외적인 조건하에서 어떤 결정을 내리는 양식이 평소 피검자가 사용하는 방식을 재현하도록 함. 즉, 개인의 주된 심리적 특성이 어떤 결정을 내려야 할 때 드러나게 되고, 이 때문에 반응은 개인이 평소 결정을 내리는 방식과 특성을 반영하는 경향이 있다고 볼 수 있음.
- 로르샤하는 사람의 행동보다는 성격이나 심리적 구조를 강조하는데, 증상을 확인하는 데 그치지 않고 두 사람이 같은 증상을 가지더라도 한 사람과 다른 한 사람을 구별하는 병인학적인 정보를 탐색하는 중요한 기능을 함.

Ink Blot Test의 History

- 1857년 : Justinus Kerner(독일)가 최초
- 1895년 : Alfred Binet : 아동의 상상력 검사
- 1897년 : Dearborn : 상상력
- 1900년 : Kirkpatrick : 연상의 속도
- 1910년 : Whipple : 최초의 표준화된 세트
- 1921년 : Rorschach : 조현병의 감별진단, 지각과 성격

Rorschach History

- Carl Jung의 단어 연상 검사 영향
- Jung의 단어 연상검사에서 조현병 환자들이 보인 반응과 그의 잉크반점 검사 결과 비교
- 초기에는 검사 라기보다는 다양한 집단의 반응을 식별하기 위한 경험적인 도구로 간주
- 초기에는 잉크반점 반응의 내용에 초점
- 나중에는 잉크반점과 성격 역동의 관계 고려: 지각과 성격 간에 관계가 있다고 가정

Rorschach History

- Frank(1939) : 로르샤하를 투사적 검사로 간주
 - = 잉크반점에서 반응을 조직하는 방식이 수검자가 세상을 조직화하고 세상에 대해 반응하는 전형적인 방식이라고 전제
- Rorschach에게는 잉크반점의 어떤 특징이 수검자의 반응을 결정하는지 밝히는 것이 가장 중요
 - = 반응 내용 자체는 그리 중요하지 않았음

Rorschach History

➤ 5가지 채점 체계 개발(1957)

➤ Beck의 체계(1929)

= Rorschach가 채택한 부호화와 채점방법 및 잉크 반점에 대한 반응이 인지-지각 과정을 포함한다며 그의 신념을 엄밀하게 고수

➤ Klopfer의 체계(1934)

= 정신분석적 원리에 입각해 수검자 반응 내용의 상징적 특성 강조. Rorschach와 다른 견해

Rorschach History

➤ John Exner(1968)

✓ Rorschach Research Foundation 설립

✓ 메타 분석 결과 연구, 임상적 사용에서 심각한 결함이 있다는 결론

➤ 종합체계 구축(1974)

= 기존의 채점 체계 중 가장 안정된 요소들을 하나의 종합적 체계로 결합

= 현재까지 5번의 개정이 이루어짐

로르샤하 검사의 본질 (1)

❖ 객관적 평가기법인가? 주관적 평가기법인가?

① 객관적 평가 기법으로 보는 관점

- 로르샤하는 인지적 구조화 양식에서의 개인차를 표집하여 부호화하고 추론하는 객관적 방법을 만들기 위해 개발된 것.
- 로르샤하 반응은 주의, 지각, 기억, 의사결정, 논리적 분석의 과정을 포함하는 인지적 구조화 과제임

② 주관적 평가방법으로 보는 관점

- 정신분석적 입장
- 잉크반점을 환상에 대한 자극으로 간주
- 로르샤하 반응은 연합, 귀인, 상징화 과정을 나타냄.

= 로르샤하는 객관적이며 주관적인 측정도구라 할 수 있음. 즉, 모호하면서도 명확하게 정의된 자극임.

로르샤하 검사의 본질 (2)

❖ 지각 과제인가? 연상 과제인가? 표상 과제인가?

- ① **지각 과제로 보는 관점:** 잉크 반점은 시각자극이며 로르샤하 해석은 지각적 특성을 양화하는 과정임.
- ② **연상 과제로 보는 관점:** 정신분석적 통찰로써 성격 특성 파악 가능.
- ③ **지각과 연상을 통합하는 관점:** Exner 종합체계는 지각과 연상 모두의 측정 도구로서 로르샤하를 다룸.
- ④ **표상과제로 보는 관점:** 지각, 연상, 의사소통, 판단이 표상 개념에 포함됨.

로르샤하 검사의 본질 (3)

❖ 성격 구조를 평가하는가? 성격 역동을 평가하는가?

① 성격 구조 평가로 보는 관점: 로르샤하를 지각측정 도구라고 보는 입장

② 성격 역동 평가로 보는 관점: 로르샤하를 지각측정 도구라고 보는 입장

= 로르샤하는 성격 기능의 구조와 역동 모두를 평가함.

로르샤하 검사의 본질 (4)

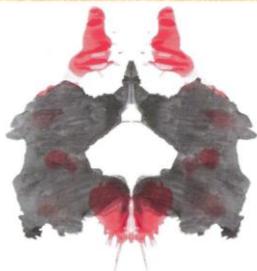
❖ 검사인가? 방법론인가?

- ① 검사로 보는 관점: Diagnostic Test, Rorschach test
- ② 방법론으로 보는 관점: Rorschach Technique, Rorschach Inkblot Method ,
성격 기능의 상이한 측면을 파악할 수 있는 자료를 산출하는 방법론으로 볼 수 있음.

Rorschach ink blot 10



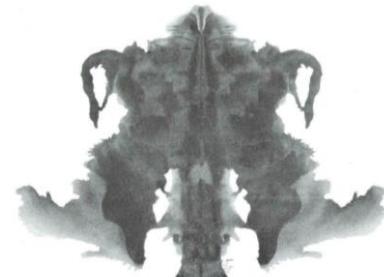
Plaat I



Plaat II



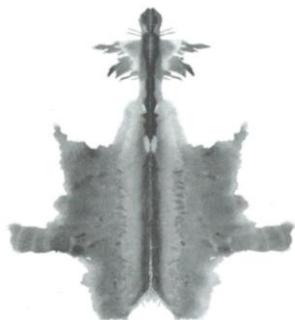
Plaat III



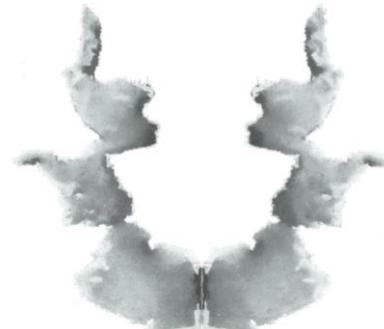
Plaat IV



Plaat V



Plaat VI



Plaat VII



Plaat VIII



Plaat IX



Plaat X

로샤 검사의 테스트

- ‘그림이 무엇처럼 보이는지’ 종이에 써보세요.
- 다른 것이 더 생각난다면 더 적어도 됩니다.
- 생각나는 것이 없으면 적지 않아도 됩니다.

로샤 검사의 테스트



로샤 검사의 테스트



로샤 검사의 테스트



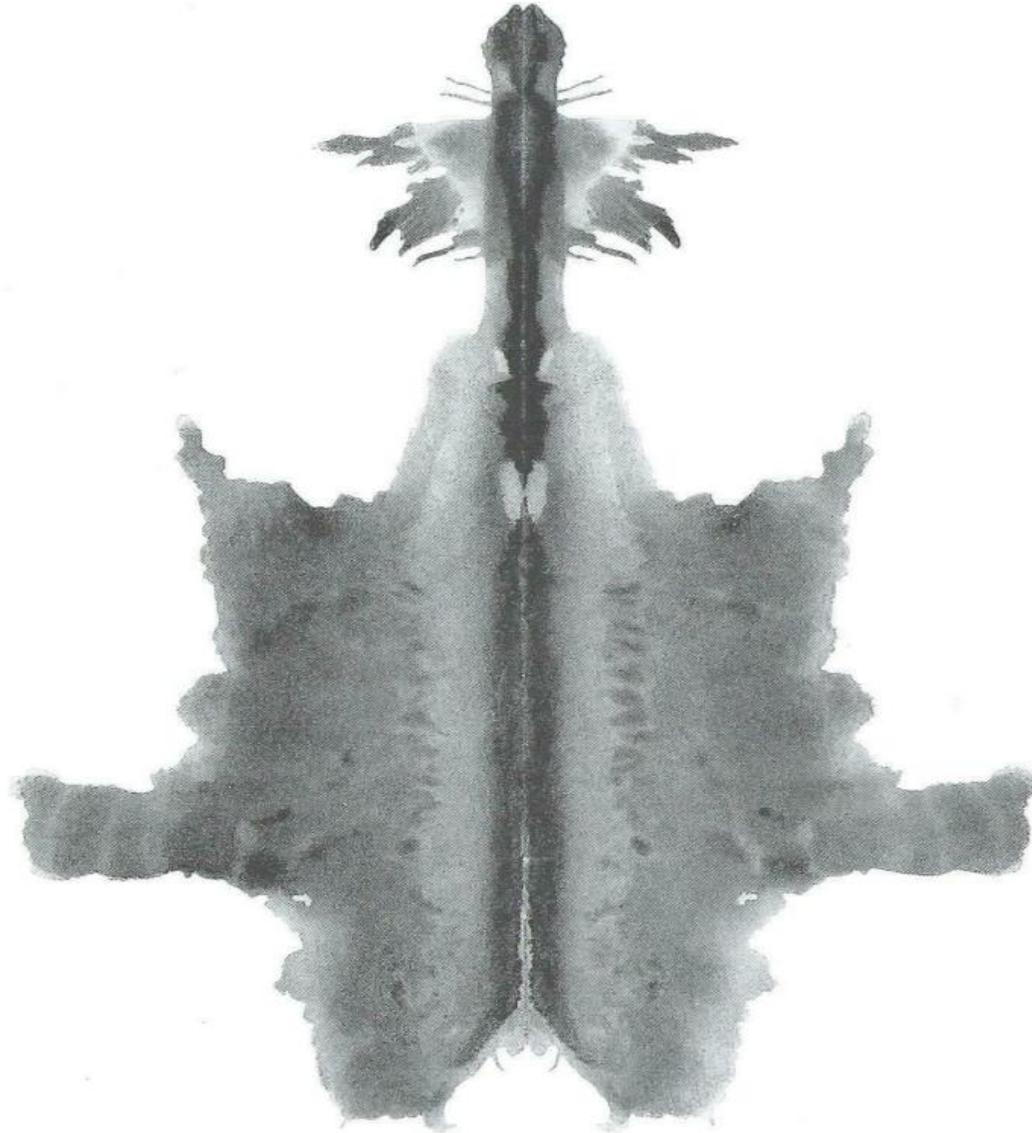
로샤 검사의 테스트



로샤 검사의 테스트



로샤 검사의 테스트



로샤 검사의 테스트



로샤 검사의 테스트



로샤 검사에 사용되는 테스트



로샤 검사의 테스트



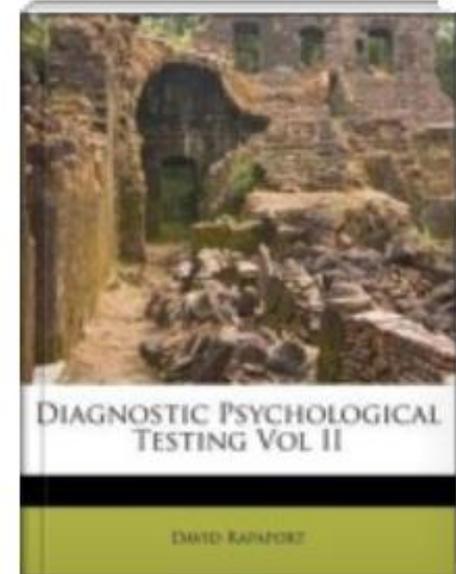
❖ 검사 개발 당시와 출판 이후의 변화

- 당시 인쇄 기술의 문제로 인해 발생함
- 카드 개수의 감소: 15장에서 10장으로 변경
- 카드 크기의 축소: 원래 크기의 1/6 크기로 변경
- 음영의 발생: C'으로 표기, 새로운 반응 연구 계기

- 초기 연구에서 사용한 기호(반응 분류 16개 정도 있음: 확인 필요)
- 반응 위치: 전체 반응(W), 부분 반응(D), 흔하지 않은 부분 반응(Dd) + 기타
- 결정인: 형태(F), 운동(M), 유채색(FC, CF, C)
- 반응 내용: 사람(H), 동물(A), 해부(An)
- Original Responses: O+, O-
- 해석 지표: F%, A%

❖ 로르샤하 사망 이후의 전개(미국의 상황)

- Samuel J. Beck: 경험주의 선호, 로르샤하 체계의 존중.
- Marguerite Hertz: Beck을 통해 접함.
- Bruno Klopfer: 새로운 점수 체계 도입. 학술지 출판 통해 홍보
[The Rorschach Research Exchange(Journal of Personality Assessment)]
- Zygmont Pitrowski: Klopfer의 세미나 수강. 신경학적 문제에 관심
- David Rapaport: 정신분석적 접근 도입
[Diagnostic Psychological Testing(1946)]에 반영



- **The Rorschach a Comprehensive System**
- **John E. Exner, Jr. (1928 ~ 2006)**
 - 『The Rorschach : A Comprehensive System Vol. I - 4th』 (2002)
 - 『A Rorschach Workbook for the Comprehensive System -5th』 (2001)
- **Irving B. Weiner(1933 ~)**
 - 『 Principles of Rorschach Interpretation(2003) 』
 - * 현재 국내 출판되어 있으며, 기술 통계치는 종합체계 4판을 공유하고 있음.

- 국제학회: The International Society of the Rorschach and Projective Methods (<http://www.rorschach.com>)
- 국제학회 학술지: Rorschachiana: The Journal of the International Society for the Rorschach



(<https://issuu.com/hogrefegroup/docs/ror.2017.38.issue-1?e=9315568/69913475>)

➤ 새로운 체계

R-PAS: Rorschach Performance Assessment System

- 저자: Joni L. Mihura. & Gregory J. Meyer(2011)
- 홈페이지: <https://r-pas.org>
- Exner가 설립한 The Rorschach Research Council 출신 일부가 참여
- 국내 출판 예정(한국심리연구소)



로샤 검사의 탄생 및 배경

❖ 잉크반점놀이(Klecksographie)

- 로샤의 어린 시절 유럽에서 유행하던 놀이.
- 로샤의 친구였던 Konard Gehring은 중등학교 교사로서 학생들이 잉크반점놀이를 할 때, 학급에서 문제점이 현저하게 감소함을 발견함.
- 로샤는 Gehring과 함께 1991년부터 다양한 잉크반점을 만들고 실험함.
- 로샤의 당시 별명이 Klex 였을 정도로 반점 놀이에 관심이 많았다고 함.
- 로샤는 Krombach 병원의 부원장이 되면서 잉크반점놀이를 체계적으로 연구함.
- 40개의 잉크반점을 사용함.
 - 15개에 관심을 갖고 15개의 잉크반점 시트를 만듦.
 - 해석을 위해 부호세트를 개발함.
 - 반점의 위치, 반점의, 특성, 반점의 내용 등으로 구성됨

로샤 검사의 탄생 및 배경

❖ 로샤검사(Rorschach Test)

- 1921년 로샤검사가 출판됨.
- 처음에는 ‘인쇄의 어려움과 수익성’ 때문에 출판사들의 거절이 있었음.
 - 그 과정에서 15개 카드가 10개로 줄고, 카드 크기도 줄어들게 됨.
- 출판의 인쇄과정에서 음영이 생김.
 - 실수로 생긴 음영이 현재 치료를 위한 주요한 해석의 요소로 자리잡게 됨.
- 출판을 맡았던 Birche라는 출판사는 출판 후 망하고, Verlag Hans Huber(Bern, Switzerland)로 넘어감

로샤 검사의 성장 및 발전

- ❖ 5명의 학자들이 각기 다른 해석체계를 발전시킴.
- ❖ 상이한 로샤채점 및 해석체계가 1957년까지 각기 확고하게 자리잡음

Beck

- 엄격한 경험주의에 따라 체계적 연구의 필요성을 강조함
- 1929년 로샤표준화를 박사학위 논문 주제로 잡음

Hertz

- Beck의 친구로, Beck으로부터 로샤를 소개받음
- 로샤반응의 질적 분석을 위한 반응 빈도표를 정교화함

Klopfer

- 현상학과 정신분석적 훈련배경에 입각한 채점 방식을 확립
- 양적-질적 채점 제시, 논리적인 근거에 따른 해석을 시도

Piotrowski

- 신경학적인 문제가 로샤검사에서 어떻게 나타나는지 관심을 가짐
- 신경학적 장애와 로샤반응의 관계를 연구함

Rapaprot
& Schafer

- Rapaprot는 정신분석적 입장에 따라 개인 반응의 독특성에 대한 해석을 강조함
- Schafer는 로샤의 내용 분석을 독자적으로 발전시킴

Exner의 종합 체계

- ❖ 다양한 접근체계는 그 나름대로 장점도 있지만, 채점체계가 상이하기 때문에 연구결과들을 서로 비교하거나 반복연구하기 어려움
- ❖ Exner(1974, 1986, 1993)는 5명의 학자들이 각각 발전시킨 방식을 통합하고 표준화하여 로샤종합체계(Comprehensive System)를 발전시킴
- ❖ 종합체계의 특징
 - ✓ 표준화된 실시
 - ✓ 객관적이고 신뢰로운 부조화
 - ✓ 대표적 기준자료
 - ✓ 점수계열과 구조적 요약
 - 가용한 정보를 효율적이고 다양하게 분석할 수 있도록 도와줌

Rorschach 관련 서적(Exner)

- **A Rorschach Workbook for the Comprehensive System(5th , 2001)**
- **The Rorschach, Basic Foundations and Principles of Interpretation(2002)**
- **The Rorschach : A Comprehensive System : Assessment of Children and Adolescents(1994)**
- **Principles of Rorschach Interpretation(2nd, 2003, Irving B. Weiner)**

The Rorschach a Comprehensive System **(Exner)**

Exner의 종합 체계

❖ 점수계열 : 각 반응에 대한 채점 결과를 한 장의 종이에 차례대로 정리한 기록지

➤ 각 반응에 대해 위치와 발달질, 위치번호, 결정인과 형태질, 쌍반응, 내용, 평범반응, 조직화점수 특수점수를 기록함.

카드 번호	반응 번호	영역과 발달질	영역 번호	결정인과 형태질	(2)	내용	평범 반응	Z-점수	특수점수
I	1	Wo	1	Fo		A	P	1.0	
	2	D+	4	Mao	2	H,Id		4.0	GHR
	3	WSo	1	Mau		(Hd)		3.5	GHR
II	4	WSo	1	Mp.CF-		Hd		4.5	MOR, AB, PHR
III	5	D+	1	Mao	2	H,Hh	P	3.0	COP, GHR
	6	WSo	1	F-		Hd		5.5	PHR
IV	7	Wo	1	FDo		(A)		2.0	
V	8	Wo	1	Fo		A	P	1.0	
	9	Do	7	Fu		(A)			
VI	10	Wo	1	Fo		(A)		2.5	MOR, DV

표 5-1 점수 계열

카드 번호	반응 영역	번호	결정인(s)	생반응	내용(s)	평범 반응	Z	특수점수	
I	1	WSo	1	FC'o		Art,(A)	3.5	AB	
	2	W+	1	Fu	2	Art,(H)	4.0	GHR	
II	3	W+	1	FMa,FC',Cfo	2	A,BI	4.5	AG,MOR,PHR	
	4	DS+	5	ma,VFu		Sc,CI	4.5		
III	5	D+	1	Mao	2	H,Id	P	3.0	AG,GHR
	6	Do	3	Fu		Sc			
IV	7	W+	1	Ma,FD,Tfo		H,Cg,Na	P	4.0	MOR,PHR
V	8	Wo	1	FMa,FC'u		A		1.0	AG,PHR
VI	9	Wo	1	Fto		Ad	P	2.5	MOR
	10	D+	4	mao		Sc,Na		2.5	
	11	Dv	1	C'		An			MOR
VII	12	W+	1	Mao	2	H,Is	P	2.5	AG,GHR
VIII	13	Wo	1	FC,FC'o		Art		4.5	AB
	14	DSo	3	Fo		An		4.0	PER
IX	15	W+	1	FD,FC,Fvu		Art		5.5	
X	16	Dv	1	CF,mpo		Na,Art			
	17	D+	10	Fco	2	A		4.0	FAB
	18	DSo	11	FC'-		Xy		6.0	
	19	D+	6	Mao	2	H,Cg		4.0	COP,GHR

Exner의 종합 체계

- 구조적 요약(Structural Summary)
- ❖ 상단부 : 위치, 결정인, 형태질, 내용, 특수점수 등 각종 부호화 요소의 통계를 정리해서 기록함.

구조적 요약									
반응영역		결정인		반응내용		접근방식		특수점수	
		혼합	단일	H	카드:	위치			
ZF	= 15	M,CF	M = 4	(H) = 1	I	W,D,WS			
Zsum	= 51,0	M,FY	FM =	Hd = 4	II	WS			
ZEst	= 49,0	FM,Fr,FC	m =	(Hd) = 1	III	D,WS			
		FC,FV	FC = 1	Hx = 1	IV	W			
W	= 10	M,C	CF =	A = 3	V	W,D			
D	= 15		C =	(A) = 3	VI	W			
W+D	= 15		Cn =	Ad = 1	VII	D			
Dd	= 2		FC' =	(Ad) =	VIII	W,D,DdS			
S	= 5		C'F =	An =	IX	W			
			C' =	Art = 1	X	W,DdS			
DQ			FT =	At =					
+	= 6		TF =	Bl =					
o	= 9		T =	Bt =	DV	=	Lv1	Lv2	
v/+	= 1		FV =	Cg =	INC	=	1x1	x2	
v	= 1		VF =	Cl =	DR	=	1x2	x4	
			V =	Ex =	FAB	=	x3	x6	
			FY =	Fd =	ALOG	=	x4	x7	
			YF =	Fi =	CON	=	x5		
			Y =	Ge =	Raw Score6	=	x7		
			Fr =	Hh = 1	Wgtd Sum6	=	= 2		
			rF =	Ls = 1			= 3		
			FD = 1	Na = 1	AB	= 2	GHR	= 5	
			F = 6	Sc =	AG	= 1	PHR	= 4	
				Sx =	COP	= 1	MOR	= 2	
				Xy =	CP	=	PER	= 1	
			(2) = 3	Id = 2			PSV	=	

형태질			
	FQx	MQual	W+D
+	=	=	=
o	= 9	= 3	= 9
u	= 3	= 2	= 3
-	= 4	= 1	= 2
none	= 1	= 1	= 1

로샤검사의 심리측정적 특성

❖ 비판

- 로샤 검사의 **신뢰도와 타당도에 대한** 비판은 이 검사가 개발된 이래로 줄곧 있어옴.
- Zubin, Eron과 Schumer(1965)에 따르면, 기존의 연구문헌을 개관한 결과를 토대로 로샤검사 변인이 심리측정적으로 볼 때 제대로 된 변인이 아니며 그렇게 될 수도 없다고 주장함.

❖ 지지

- Blatt(1975), Holt(1967), Weiner(1977) 등은 이전 연구에서 로샤검사의 심리측정적 건실함과 유용성이 밝혀지지 못한 이유는 **로샤가 실제로 그러 해서가 아니라 연구의 개념 설정과 설계가 부적절했기 때문이라고** 지적함.
- Shontz와 Green(1992)은 정교한 연구설계에 근거해서 적절한 방법론으로 **연구된다면, 로샤가 심리측정적으로 충분히 건실하다고 주장함.**

로샤검사의 신뢰도와 타당도

❖ 신뢰도

- 100명의 비환자 성인을 대상으로 3년 간격으로 두 차례에 걸쳐 로샤검사를 실시한 결과
 - 13개 핵심변인이 .80 이상의 안정계수를 보임.
 - 6개 변인이 .70 이상의 안정계수를 보임.
- 50명의 비환자 성인에게 1년 간격을 두고 재검사를 실시한 연구
 - 10개 변인이 .80이상의 검사-재검사 상관을 보임.
 - .70 이상의 안정계수도 2개 변인에 달했음.
- Exner 종합체계에 근거하여 로샤검사를 실시하고 채점할 경우
 - 평정자 간 일치도나 시간적 안정성의 측면에서 검사변인의 신뢰도가 상당히 양호함을 알 수 있음.

로샤검사의 신뢰도와 타당도

❖ 타당도

- Atkinson(1986), Parker, Hanson과 Hunsley(1988) 등은 기존 연구들을 종합 분석하여 다음과 같은 결론을 내놓음.
 - 1) 개념적으로 명확한 이론에 근거하여 수행한 연구들은 이론적 - 경험적 논리 없이 이루어진 연구보다 로샤변인의 타당도 계수가 훨씬 높았음.
 - 2) 개념적 타당화 연구에서 로샤검사의 타당도 값이 거의 MMPI 수준에 이르렀음.

로샤검사의 신뢰도와 타당도

❖ Exner 종합체계

- 미국 비환자 성인 700명을 대상으로 한 기술 통계치를 제공하고 있음.
 - 700명의 표본은 미국 인구를 대표하도록 정교한 층화 과정을 거친 피검자였음.
- 320명의 정신분열증 입원환자, 315명의 우울증 입원환자, 440명의 정신과 외래환자 180명의 성격장애 환자의 자료도 포함되어 있음. (Exner, 1993)
- 기준 자료 대상표본은 크기가 다양하여 대부분의 다른 심리평가 측정도구보다 더욱 표준화된 정보를 제공해줌.
- 국내에서는 아직 각 변인에 대한 기술 통계치나 기준 자료가 마련되어 있지 않음.

로샤검사의 신뢰도와 타당도

❖ 로샤검사는 10장의 대칭적인 잉크반점으로 구성되어 있음.

➤ 각 카드의 크기: 약 17.17x24.13cm

➤ 카드의 구성

✓ 유채색 카드

- 5장은 전부 또는 부분적으로 색채가 들어 있음

- 카드 II와 III은 검정색에 붉은 색이 섞여 있음.

- 카드 VIII, IX, X은 여러 가지 색채가 혼합되어 있음

✓ 무채색 카드

- 5장은 회색 또는 검정색으로 구성됨

- 카드 I, IV, V, VI, VII은 무채색으로 된 흑백카드임

로샤검사의 신뢰도와 타당도

➤ 카드의 구성

- ✓ 각각의 카드는 여러 가지 형태와 색채, 음영, 공간과 같은 지각적 속성으로 이루어져 있고, 이러한 속성들이 각 반점의 특징을 규정하고 있음.
 - 다양한 지각적 속성들이 포함되어 있음
 - 각각의 잉크반점은 비체계적이며 불분명하고, 명백한 어떤 대상이나 사물을 나타내지 않고 있기 때문에 다양한 반응을 유발할 수 있음.

카드 설명

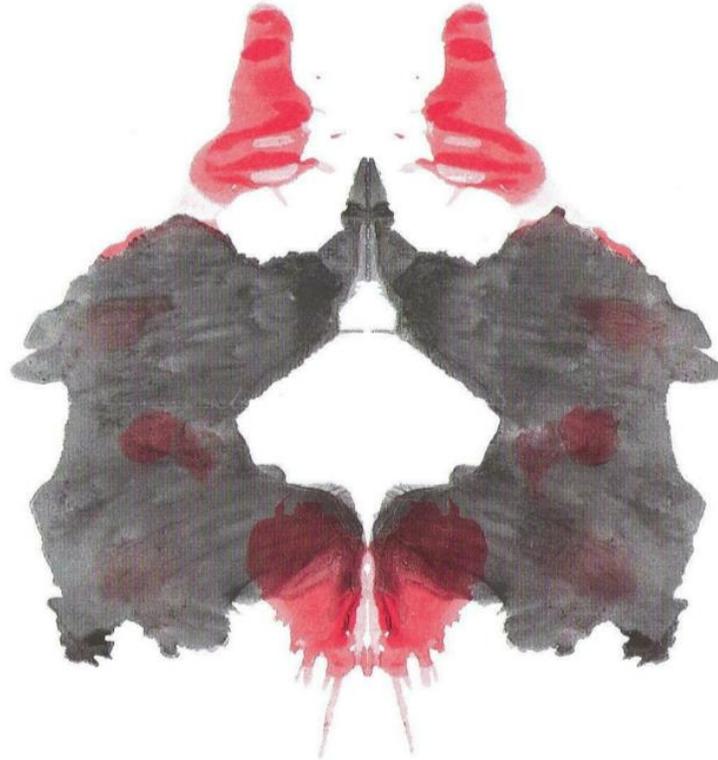
❖ 카드 I



- 처음 제시되는 카드로서, 피검자에게 새롭고 친숙하지 않은 과제로 스트레스가 될 수 있는 상황임.
- Sign in 반응이 될 수 있음
- 처음 제시되는 카드이기 때문에 불확실성과 불안이 작용할 수 있지만, 카드 I 은 일반적으로 어렵지 않은 카드에 속함.

카드 설명

❖ 카드 II



- 가장 뚜렷한 특징은 붉은 영역이 있다는 점임.
- 붉은 영역에 대한 반응유형과 반응 여부가 감정과 염려를 처리하는 방식에 관한 중요한 정보일 수 있음
- 다른 카드보다 성적인 반응이 많은 카드로서 피검자의 성적인 관심에 대한 정보를 반영할 수 있음

카드 설명

• 카드 III



- 대인관계 자극하는 카드이고, 성적인 반응이 유발되는 카드임.

카드 설명

❖ 카드 IV



- 크고 강하고 힘이 있고 무겁고 강력하고 권위적이고 때로는 위협적인 것에 관한 연상을 자극하는 특징을 지님
- 검은색과 짙은 음영이 특징적이며 음영의 재질과 관련된 반응은 신체적 및 심리적으로 다른 사람과 친밀한 애착을 형성할 수 있는 능력과 관련이 있음

카드 설명

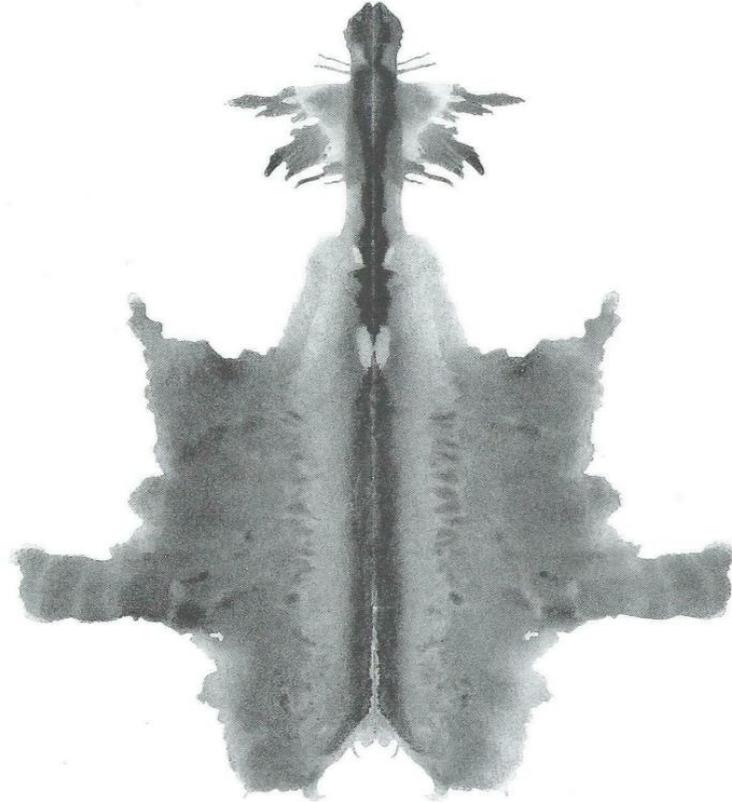
❖ 카드 V



- 특정한 관심을 자극하는 특징은 거의 없고 반응과정을 복잡하게 만들지도 않고 특별한 지각, 연상, 감정을 시사하는 특징도 비교적 적음
- 일종의 휴식 카드로 볼 수 있으며, 가장 쉬운 카드에 속함

카드 설명

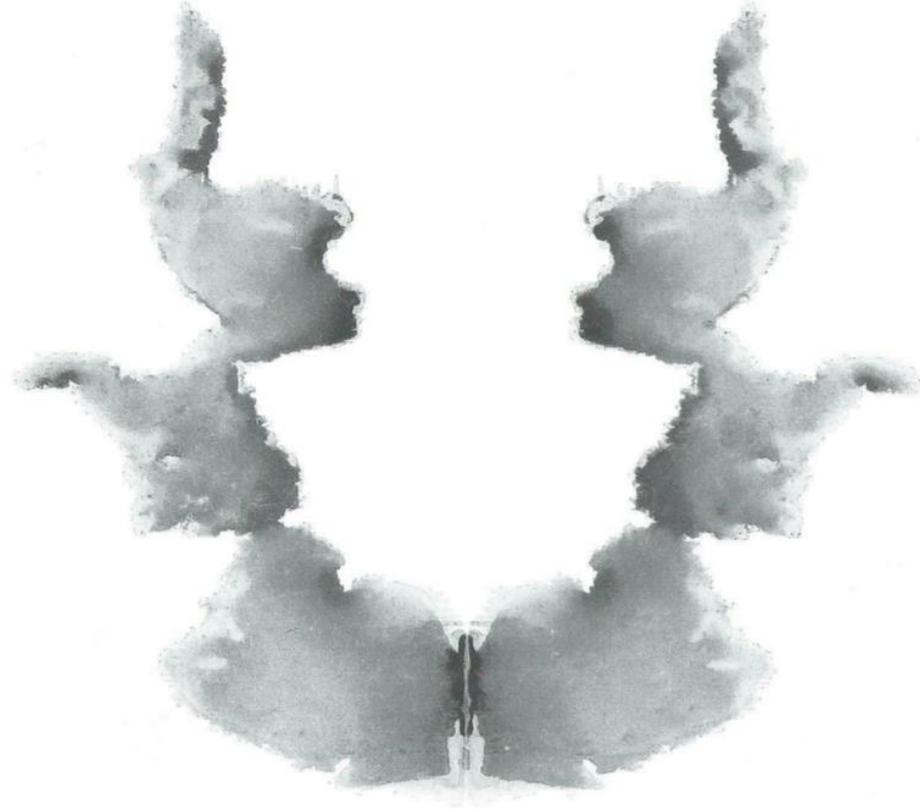
❖ 카드 VI



- 주된 특성은 검정색과 회색 음영에서 시사되는 재질로서, 대인관계에서의 친밀성과 관련된 지각과 연상을 유발하는 경향이 있음
- 성적인 해부학적 구조를 쉽게 볼 수 있고, 반응과정에 일상적인 검열이 없으면 성적인 반응을 보고하는 빈도가 높기 때문에 성 카드로 볼 수 있음

카드 설명

❖ 카드 VII



- 카드 VII는 주로 남성과 관련된 특징으로 구성되어 있다는 인상을 주는 반면, 카드 VIII은 전통적으로 여성과 관련된 특징을 많이 포함하고 있음
- 카드 VIII에 대한 연상은 자주 여성과 관련되므로 일부 피검자에서는 어머니카드로 작용할 수 있지만 일반적으로 그렇게 보기에는 무리가 있음

카드 설명

❖ 카드 VIII



- 카드 V와 마찬가지로 카드 VIII도 피검자가 다소 숨돌릴 수 있는 기회를 주는 카드임
- 부드러움 파스텔 색으로 구성되어 있어서 일반적으로 피검자가 매력적으로 느끼고 양쪽 측면에서 평범반응에 속하는 동물의 형상을 쉽게 지각할 수 있음
- 전체가 조각으로 나뉜 듯한 느낌이 들고, 여러 색채가 함께 나타나는 카드라서 어려움을 경험할 수 있음

카드 설명

❖ 카드 IX



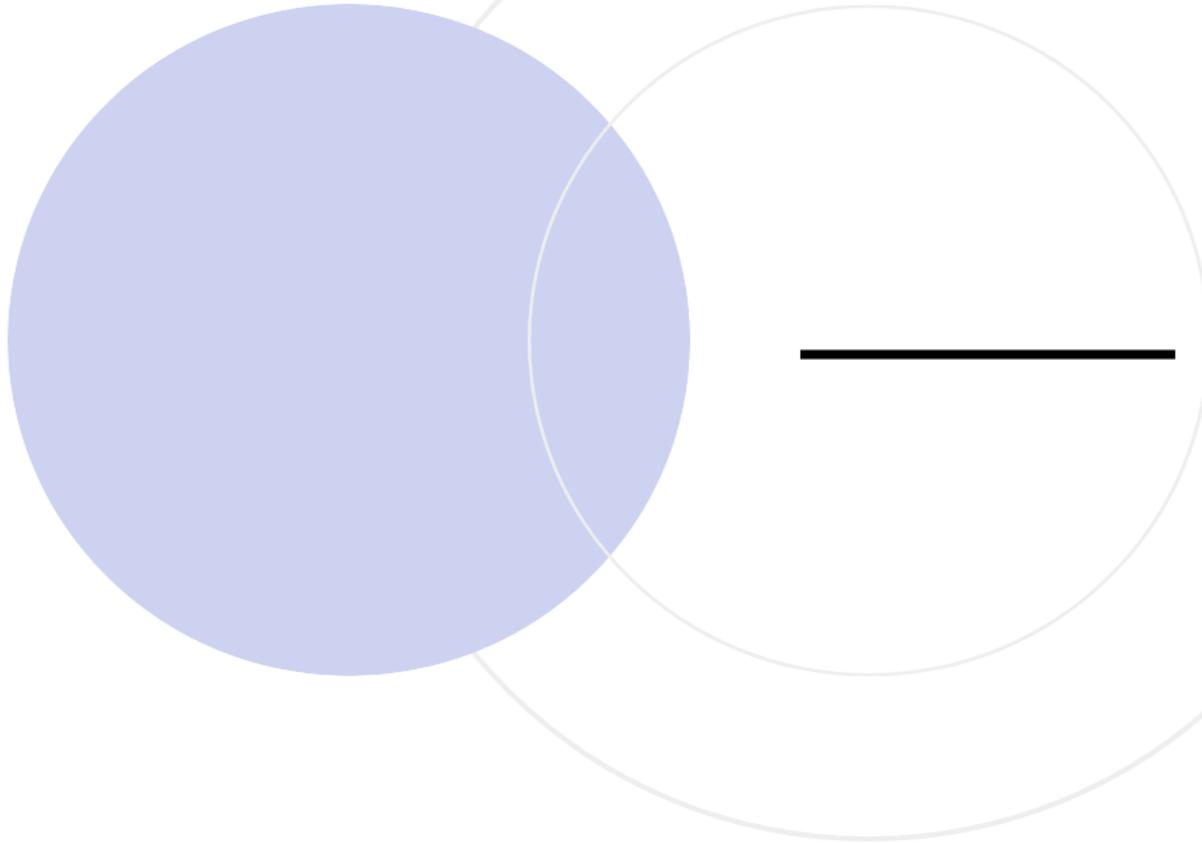
- 성격이 모호하고 산만하다는 점에서 매우 특이한 카드임
- 색이 혼합되어 있고, 형태도 분명하지 않기 때문에 다른 카드보다 평범반응을 유발하기 어려워 보임
- 복잡하고 비구조화된 상황을 효과적으로 파악할 수 있는지를 반영하는 것으로 보기도 함

카드 설명

❖ 카드 X



- 분명한 유채색 영역이 있지만 각 부분들이 떨어져 있고 연결이 되어 있지 않아 구조적으로 카드 VIII과 유사함
- 많은 것을 동시에 처리하는 것에 대해 위압감을 느끼거나 심리적 부담감을 느끼는 피검자는 빨리 끝내고 싶어 할 수 있음
- Sign out 반응이 될 수 있음



실시와
기호화
그리고 채점

일반적인 로르샤하 검사 절차

자리배치

검사소개

반응

반응에
대한 질문

한계검증

❖ 1. 검사의 실시 절차

1) 검사 환경과 자리 배치

- **검사 환경:** 밝고 조용하고 정돈된 곳, 수검자의 시야를 어지럽히지 않을 것
(시끄러운 밖이 보이는 창가, 잡다한 물건 보이는 것 지양)
창문을 등지고 앉아 (아무것도 없는) 벽면을 바라보는 게 좋음.
- **검사 시간:** 수검자의 일정을 고려하여 잡을 것
- **검사 준비:** 검사 도구, 필기 도구 등을 충분히 정렬하여 준비

준비 단계

❖ 좌석 배치

✓ 나란히 앉는 좌석 배치

- 피검자에게 불필요한 단서를 주지 않기 위해서임
- 피검자가 언급하는 반점의 특징을 더 잘 볼 수 있기 때문임

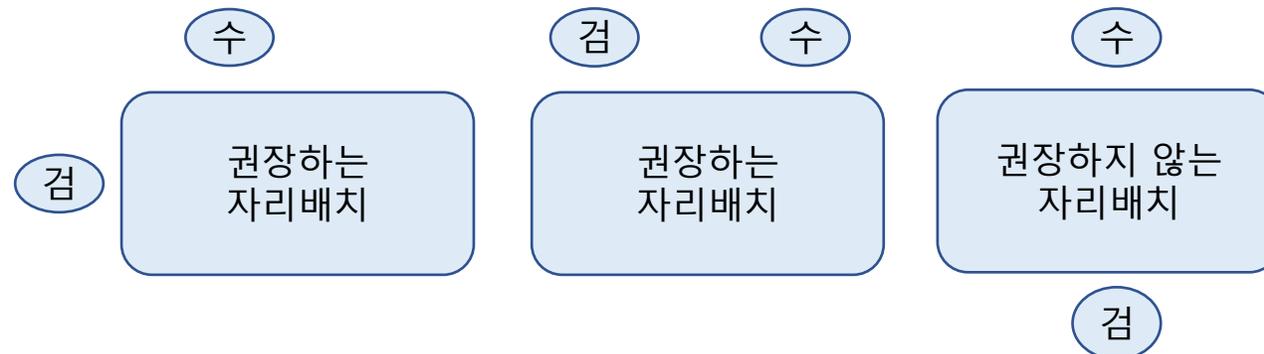
✓ 기억자로 앉은 좌석배치

- 피검자에게 불필요한 단서를 주지 않기 위해서임
- 피검자가 언급하는 반점의 특징을 더 잘 볼 수 있기 때문임

❖ 1. 검사의 실시 절차

1) 검사 환경과 자리 배치

- 검사 환경: 밝고 조용하고 정돈된 곳, 수검자의 시야를 어지럽히지 않을 것
(시끄러운 밖이 보이는 창가, 잡다한 물건 보이는 것 지양)
창문을 등지고 앉아 (아무것도 없는) 벽면을 바라보는 게 좋음.
- 검사 시간: 수검자의 일정을 고려하여 잡을 것
- 검사 준비: 검사 도구, 필기 도구 등을 충분히 정렬하여 준비
- 자리 배치: 마주 볼 경우 검사자의 비언어적 반응이 수검자의 잘못된 태세를 유발할 수 있음.



준비 단계

❖ 카드 및 기타 준비물

- 카드를 피검자에게 정확한 순서로 제시할 수 있도록 정리해 두어야 함
- 카드는 피검자의 손이 닿지 않는 위치에 놓아 두어야 함
- 카드는 깨끗해야 하고, 자극이나 얼룩 등으로 생긴 흠이 없어야 함
- 검사자는 카드 외에 기록지와 필기도구 위치기록지를 준비해야 함

무채색: I, IV, V, VI, VII
 검정색과 붉은 색채 혼합: II, III
 여러 가지 색채가 혼합: VIII, IX, X

2) 검사 도구의 준비

가) 로르샤하 카드 10장: 낙서나 흠집 등 오염이 없는 깨끗한 상태 유지

카드는 뒤집힌 상태로 I번부터 X번까지 배열되도록 놓음. 위아래를 한 방향으로 정렬함.

나) 검사 기록 용지

- 반응 기록지(RECORD BLANK, RORSCHACH PROTOCOL): 디자인에 따라 필요한 양이 차이 있음. 세로 양면일 경우 4장, 세로 단면일 경우 6장 정도 필요함.
- 반응 위치 기록지 (LOCATION SHEET): 수검자가 반응한 반점의 위치 표시. 1장 필요.
- 점수 계열 기록지 (SEQUENCE OF SCORE): 검사 결과를 채점하여 정리. 1장 필요.
- 구조요약 기록지 (STRUCTURAL SUMMARY): 검사 결과를 빈도, 비율, 지표 등으로 정리. 1장 필요.
- 초시계

실시 방법과 기호화 그리고 채점

❖ 목적

- 피검자가 검사 상황에 대해 느낄 불안을 낮추어 줌

❖ 방법

- 솔직하게 이야기하되, 검사 절차에 대해 지나치게 자세히 설명할 필요는 없음

“이제 실시할 검사는 로르샤하라고 하는 잉크반점검사입니다.

혹시 이 검사에 대해 들어봤거나 전에 받아본 적이 있습니까?”

- ❖ 카드를 돌려 보라는 언급이나, 옳고 그른 반응에 대한 언급 등은 하면 안됨.

검사 소개

❖ 검사 시간

- 일반 성인 : 40~60분
- 10세 이상의 아동 : 성인과 비슷한 시간 소요
- 10세 미만의 아동 : 30~45분

실시 절차 [소개]

- 첫 번째 카드를 들고, “이것이 무엇처럼 보이나요?” 라고 물으면서 시작됨.
= 기본적인 지시문으로 더 추가될 필요는 없음.
 - 이 질문은 카드 자극에 대한 시각적인 주사(screening), 기호화(coding), 분류(classifying), 비교(comparing), 그리고 버리고(discarding), 선택(selecting)하는 인지작용을 촉진함.
- ❖ **Tip.** 충분히 검사에 대해 소개했는데도 피검자가 “그것은 잉크반점 입니다”라고 말했다면?
= “예, 맞아요. 잉크반점 이지요. 그러나 이제는 당신이 그것이 무엇처럼 보이는지, 어떻게 보이는지를 말씀해 주세요” 와 같이 추가 설명을 더 해야 함.

실시 절차 [반응단계 - 1]

- 피검자는 잉크반점에 대한 반응을 언어로 표현하기까지 내면에 형성된 반응을 확인하고 순위를 매기고 그 중에서 선택해야 함.
- 대부분의 사람은 잉크반점을 보자마자 각각의 잉크반점에 대해 대답을 쉽게 형성하게 되는데(2-3초 내) 검사의 반응단계에서 소모되는 시간이 많다는 것은 잠재적인 대답 중 어떤 것을 반응으로 선택할지를 고민한다는 것을 시사함.
- 반응단계에서 검사자는 모든 언어적 자료를 그대로(verbatim) 빠르고 효율적으로 기록해야 하며 경우에 따라 질문을 해야 하며, 몇 가지 예를 들어 가며 비시적인 형태로 격려를 해 주어야 함.

실시 절차 [반응단계 - 2]

- 검사자는 대부분 침묵해야 하고 카드를 바꾸어 줄 때나 설명이 필요할 때만 이야기할 수 있음.
= 검사자가 하는 말은 항상 주의 깊게 선택되어야 함.
- 잠재적인 메시지를 주는 언어적, 비언어적 행동은 매우 신중해야 함(“으흠” 도 영향을 줄 수 있음).
- 피검자는 직접 카드를 손에 들고 반응하도록 해야 함. 그렇게 하지 않을 경우
“여기, 이 카드를 잡고 보세요”라고 말해주어야 함.

실시 절차 [반응에 대한 질문 - 1]

- 피검자: 제가 이것을 돌려도 되나요?
- 검사자: 당신이 하고 싶은 대로 하세요.

- 피검자: 제가 그림 전부를 다 사용해서 말해야 하나요?
- 검사자: 당신이 하고 싶은 무엇이든 됩니다. 각 사람들은 저마다 다른 것을 보고 말해요.

- 피검자: 제가 어디를 보고 말하는 것인지 알려줘야 하나요?
- 검사자: 그렇게 하고 싶으시면 그러세요.(이 시점에는 반응 후 질문한 것에 대한 언급을 피하는 것이 최선임)

- 피검자: 제 상상력만을 이용해서 답하나요?
- 검사자: 그것이 무엇처럼 보이는지, 그냥 당신이 거기에서 본 것을 제게 말씀하시면 됩니다.
(“본다”라는 단어는 “그림을 보고 생각난”이라는 용어보다 더 적절하며, “연상”이라는 단어보다는 지각을 강조하는 단어가 더 적절함)

실시 절차 [반응에 대한 질문 - 2]

- 피검자: (반응한 후에) 제 대답이 당신이 기대하던 것인가요?
- 검사자: 당신에게 보이는 것이라면 무엇이든 괜찮아요.

- 피검자: 이것이 옳은 답인가요?
- 검사자: 모든 종류의 답이 다 있을 수 있습니다.

- 피검자: 그것이 당신에게도 그렇게 보이나요?
- 검사자: 저도 많은 것을 볼 수 있습니다.

- 피검자: 어떻게 제가 본 것 외에 다른 것을 볼 수 있나요?
- 검사자: 자, 우리가 다 하고 나면 조금 더 설명해 드리도록 하겠습니다.

- 피검자: 당쉬이 이것들을 사거나 직접 만드셨나요?
- 검사자: 이 카드들은 구입하는 거예요.

실시 절차 [반응에 대한 질문 - 3]

- 피검자: 당신은 사람들에게 언제나 같은 것들을 보여 주나요?
- 검사자: 네

- 피검자: 얼마나 많이 있어요?
- 검사자: 카드는 10개예요.

- 피검자: 이 검사는 얼마나 오래 걸리나요?
- 검사자: 그리 오래 걸리진 안아요.

- 피검자: 내가 얼마나 많은 것을 보아야 해요?
- 검사자: 아마도 하나 이상의 것을 찾을 수 있을 겁니다.

- 피검자: 여기서 얼마나 많은 것을 볼 수 있나요?
- 검사자: 당신이 하고 싶은 대로 답할 수 있어요. (카드 1 이후)

실시 절차 [격려]

- **답변을 격려하는 데 좀 더 지시적이어야 할 경우가 있음:**
피검자가 카드 I에서 하나의 반응만 하고 그 카드를 바로 검사자에게 돌려줄 때!
 - = “ 지금 충분한 시간이 있고 조금 더 주의를 기울여 본다면 다른 것도 볼 수 있을 겁니다”
 - = 카드 II이후에도 하나의 반응을 하고 카드를 돌려줄 때, “자, 기다려 보세요, 서두르지 마시고 잘 보고 생각할 시간을 가지세요” 라고 말해야 함.
 - = 보통 14개 이하의 반응은 해석하는데 제한점이 있음.

실시 방법과 기호화 그리고 채점

❖ 준비

- 수검자가 처음 받아보는 검사라고 하면 아래와 같이 설명

“앞으로 잉크 반점으로 그려진 카드를 차례차례 보여드릴텐데
각 카드를 살펴보고 무엇이 보이는지 말씀해 주시면 됩니다”

주의 사항 : **‘무엇처럼 보이는지’** 라고 말하지 말 것!

실시 방법과 기호화 그리고 채점

❖ 검사자: 이것이 무엇처럼 보이지요?

(What might this be?)

❖ 수검자: 그냥 잉크반점 입니다.

➤ 그렇습니다. 이것은 잉크반점 이지요.

그 잉크반점이 무엇처럼 보이는지 저에게 말씀해주세요.

➤ 다른 말로 바꾸거나 첨언하지 말 것

➤ 잘못된 지시의 보기

= “이것은 무엇일 것 같습니까?” : worse

= “이것을 보면 무엇이 떠오릅니까?” : worst

실시 방법과 기호화 그리고 채점

❖ 수검자의 질문에 대한 응답

“카드를 돌려봐도 됩니까?”

“전체를 다 사용해야 됩니까?”

“좋을 대로 하시면 됩니다”

“몇 개나 대답해야 하나요?”

“사람들은 대개 하나 이상의 대답을 합니다”

실시 방법과 기호화 그리고 채점

❖ 격려

카드 I에서 단지 한 반응만 보고하는 경우

“시간이 있으니 좀 더 보세요”

<카드 I에 한해서 격려함>

실시 방법과 기호화 그리고 채점

❖ 거부

수검자가 아무것도 보이지 않는다며 거부할 때

< 카드 I, II에서 거부하면 검사 라포를 형성하지 못했거나
수검자가 검사의 목적을 제대로 이해하지 못했을 가능성이 있음 >

실시 방법과 기호화 그리고 채점

❖ 거부

수검자가 적절히 반응하다가 갑자기 거부할 때

“시간은 충분하니 천천히 보세요. 누구나 볼 수 있습니다”

< 주로 카드 IV, VI, VII, IX에서 중간 거부가 나타나는데
이때 거부를 수용하지 말고 반응을 유도할 것>

실시 방법과 기호화 그리고 채점

❖ 짧은 프로토콜

✓ 총 반응 수가 14개에 못 미치는 경우

➤ 구조적 자료 해석 불가능

➤ 짧은 프로토콜의 원인

= 심각한 장애

= 저항 또는 방어 : **대부분의 경우**

실시 방법과 기호화 그리고 채점

❖ 짧은 프로토콜의 해결 방법

“다시 한번 보여드리겠습니다. 방금까지는 안 보였는데
다시 보니 새롭게 보이는 게 있으면 말씀해주세요. ”

- 구조적 요약을 한다면 수검자가 14개 미만 반응을 했을 때 질문 단계로 진행해서는 안 됨

실시 방법과 기호화 그리고 채점

❖ 긴 프로토콜의 해결 방법

수검자가 카드 1에서 5개의 반응을 한 뒤 반응을 더 하려고 카드를 들고 있으면

“좋습니다. 이제 다음 카드를 보도록 하지요”

< 일단 5개 미만 반응이 나온 카드 뒤로는 더 이상 이 게임 방법을 사용할 수 없음 >

실시 방법과 기호화 그리고 채점

❖ 반응의 기록

- 수검자가 말한 그대로(verbatim) 기록해야 함
- 수검자가 묻는 질문도 말한 그대로 기록해야 함
- 수검자의 코멘트도 말한 그대로 기록해야 함

실시 방법과 기호화 그리고 채점

❖ 반응 기록의 배열

- 기록용지는 세로보다 가로 배열이 유리
- 반응 기록 영역보다 질문 기록 영역이 넓어야 유리
- 반응 기록 영역에 함께 채점하거나 질문 기록 영역 뒤에 채점 영역을 따로 둬
- 위치부호(V, <, >)는 수검자가 카드를 어느 방향으로 돌렸는가에 따라 카드 윗부분의 위치를 나타냄

반응과 기록

❖ 방법

- 처음에는 카드를 피검자에 손에 돌려줌
 - 검사자는 피검자의 모든 언어적 반응을 기록해 두어야 함
 - 반응 단계에서의 카드 위치도 함께 기록하는 것이 중요함.
 - <, >, ^, v 표시를 이용(꼭지가 카드 꼭대기를 나타냄)
 - 똑바로 본 경우에는 표시 x
 - 멈춤 없이 카드를 돌릴 경우는 원(o)으로 표시함
- ◆ 검사자의 음~ 흠~ 과 같은 단순한 반응도 피검자에게 영향을 줄 수 있으므로, 코멘트가 필요한 경우 를 제외하고는 침묵을 유지 해야함.

흔히 묻는 질문과 적절한 답변

❖ 카드를 돌려봐도 되나요?

➤ 편한 대로 하십시오.

❖ 몇 개나 대답해야 하나요?

➤ 대부분의 사람들은 하나 이상의 대답을 합니다.

❖ 이 부분을 다른 사람들은 주로 무엇으로 보나요?

➤ 사람들에 따라 다릅니다.

점수 계열에 따른 채점 기호 정리표

특수 점수(Special Score)	특수 점수 해설	반응 예시
특이한 언어 반응 (unusual Verbalization)	DV (일탈언어: 말실수-단어 수준) deviant verbalization (Lv1, Lv2)	① 망원경 아래 있는 세포 조직 ② 세 사람의 트리오 (역전알처럼 설명과 강조를 위한 한자어-고유어 조합 관습 주의) ① 이것은 한 마리의 새다. 그러나 나는 나비를 보기를 원했다. ② 이것이 무엇인지 확실치 않지만, 동물의 코 같다. 아마 말이나 소 같은데 마치 열정이 가득한 연극과 사이코드라마 같다. 나는 이것을 두 번 보았다. 네, 말의 코입니다. (DV와 DR이 함께 나타나면 DR만 채점)
	DR (일탈언어: 말실수구, 문장 수준) deviant response (Lv1, Lv2)	공 2마리가 손을 맞대고 있다. 박쥐 날개이고 박쥐 손이고 박쥐 뿔(귀)이다. 빨간 호랑이다. 분홍색 코끼리가 예쁘게 보인다. 토끼가 춤을 추고 있다. 고양이가 미소 짓고 있다. 고래가 날고 있다. 두 마리 닭이 농구를 하고 있다. 두 마리 강아지가 하이파이브하고 있다. 여기 남자가 앉아 있고, 붉은 심장이 뛰는 게 보인다. (불가능한 투명반응)
-인지적 역기능-	INCOM (통합실패-형태) (Lv1, Lv2) incongruous combination	곤충황소. 여기는 섬이고 여기는 피다. 그러므로 피 흘리는 섬이다. (CONTAM이 DV, DR, INCOM, FABCOM, ALOG와 함께 나타나면 CONTAM만 채점)
	FABCOM (통합실패-관계) (Lv1, Lv2) fabulized combination	이것은 거인이다. 커다란 발을 가지고 있으므로 틀림없이 거인이다. 사악한 사람이다. 검은색 옷을 입고 있으니까. 이견 복극이다. 카드의 위쪽에 있으니까. 이견 당근이다. 토끼 옆에 있으니까.
관념 통제 (ideational control)	CONTAM (통합실패-형태) contamination	① 카드 내 보속 반응: 동일한 카드에서 위치, 발달질, 결정인, 형태질, 반응내용, Z점수 동일 ② 내용 보속(content PSV): 앞 카드에서 말한 대상이 다음 카드에서 똑같이 반복 ③ 기계적 반복(mechanical PSV): 짧고 간단, 기계적인 반복 보고(기질적 장애 or 저항)
	ALOG inappropriate logic	① 반응 내용이 인간 경험(Hx): 정서 상태나 감각 경험을 반영 (DQv Mnone) ② 형태를 가지고 있는 명확하고 구체적인 상징적 표현
WSum6.	PSV perseveration	총알이 무언가를 관통한 것 같다. 몹시 화를 내는 남자 같다. 두 마리 늑대가 사람을 잡아먹으려고 달려들고 있다. 두 사람이 무언가를 들어 올리고 있다. 두 사람이 기대어 비밀을 이야기한다. 새가 새끼에게 먹이를 주고 있다. 두 명의 아이가 시소를 타고 놀고 있다. ① 차에 치어 죽은 고양이, 썩은 물고기, 깨진 유리, 불에 탄 나무잎, 피 흘리는 곰 ② 우울한 얼굴, 음울한 숲, 슬픈 나무, 울고 있는 아이
	AB (정서-억제) abstract content	① 반응 내용이 인간 경험(Hx): 정서 상태나 감각 경험을 반영 (DQv Mnone) ② 형태를 가지고 있는 명확하고 구체적인 상징적 표현
특수 내용	AG (대인지각) aggressive movement	운동반응(M, FM, m)에 '싸움, 파괴, 논쟁, 분노' 등 분명한 공격적 내용을 포함
	COP (대인지각) cooperative movement	운동반응에서 둘 이상의 대상이 적극적으로거나 협조적인 상호작용을 하는 것
	MOR (정서-부정) morbid content	① 대상이 죽거나, 오염되거나, 손상되거나, 부서진 대상으로 지각한 경우 ② 대상에 우울한 감정이나 특징을 부여하는 반응
	GHR (대인지각) Good Human Response	인간내용 H, (H), Hd, (Hd), Hx 결정인 M 특수내용 FM 중에서 AG, COP 있는 것
인간 표상 반응	PHR (대인지각) Poor Human Response	① Pure H 이고, a) 형태질: +, o, u b) 특수 점수: DV 제외한 인지적 특수 점수 없을 것 c) 특수 점수: MOR, AG 같은 내용 특수 점수 없을 것 ③ 모든 COP 반응 중에 AG가 함께 채점되지 않은 것 ② 형태질: a) -, none(No Form) b) +, o, u 면서, ALOG, CONTAM 또는 수준 2 인지 특수점수 있는 것 ④ a) 특수점수: FABCOM, MOR b) 내용 채점: An ⑤ 평범반응: III, IV, VI, IX 번 카드의 평범 반응 ⑦ PHR 조건에 해당하지 않는 나머지 인간 반응 • 숫자 순서대로 채점, 먼저 해당하는 것으로 결정 ⑥ a) 특수점수: AG, INCOM, DR b) Hd 채점하는 것. (Hd) 제외
	PER (대인지각) personalized answer	자신의 반응을 정당화하고 명료화하는 과정에서 개인적 경험이나 지식을 언급 자신의 반응을 정당화하기 위해 '자기 참조(Self reference)' 사용하는 방어 일종
색채 투사	CP (정서-부인) color projection	무채색 반점이나 반점 위치를 유채색으로 보고할 때 채점(IV, V 카드에서 발생) 응영이 가진 농담 특징 때문에 유채색으로 말하는 경우 응영-확산(Y, YF, FY)채점 수검자가 사용한 반점 위치에 유채색이 없으므로 유채색(C, CF, FC)채점 안함.
개인화 반응	예전에 애니메이션에서 봤던 캐릭터 같다. 어머니가 만들어 주곤 했다.	
색채 투사	아름다운 나비이다. 아름다운 자주색과 노란색, 파란색이 보인다. 아름다운 꽃이다. 붉은 꽃잎과 푸른 잎이 싱그럽다.	

검사의 실제 모습



2) 도입 단계 (수검자 준비시키기)

(1) 지시문: “이제부터 우리가 할 검사는 잉크반점으로 만든 로르샤하 검사입니다.
이것에 대해 들어 보거나 받아 본적이 있습니까?”

* 검사에 대해 자세히 설명하는 것은 불필요하며,
수검자에게 오히려 불안이나 저항을 야기할 있다.

2) 도입 단계 (수검자 준비시키기)

- ① 없다고 하면: ‘이것은 잉크 반점으로 만든 검사입니다. 이제부터 여러 장의 카드들을 보여드릴 텐데, 이것이 무엇처럼 보이는 지를 저에게 말씀해 주시면 됩니다.’
- ② 검사를 받은 적이 있다고 하면: 언제, 어디서, 어떤 목적으로 받았었는지, 당시의 반응 내용을 기억하고 있는지 물어 보아야 한다.
- ③ 당시의 반응 내용을 기억하고 있는 피검자라면, ‘굳이 그때의 반응과 똑같이 하려고 하신다거나 다르게 하려고 하실 필요는 없습니다. 그 때 어떤 반응을 하셨는지 상관 없이 지금 보이는 것을 말씀해 주시면 됩니다.’

2) 도입 단계 (수검자 준비시키기)

- 상상력이나 창의력 검사라는 인상을 주어서는 안 된다.
그이 유는 수검자가 본 것(지각)이 아닌 연상한 것을 보고하게 만들기 때문이다.
- 잉크 반점에 대해 모호하거나 구조화되어 있지 않은 자극이라는 설명은 하지 말아야 한다.
단지 ‘잉크 반점으로 된 검사’라고 말하는 것으로 충분하다.

2) 도입 단계 (수검자 준비시키기)

(2) 어린 수검사

- 지나치게 활동적인 아동을 대상으로 검사할 때는 실시 절차를 융통성 있게 적용할 필요가 있다.
매우 어린 아동들은 검사를 받는 동안 서 있거나 바닥에 앉는 것을 좋아하고 주위 범위가 제한되어 있기 때문에 가능한 한 빨리 검사를 마치기를 원한다. 때로는 검사와 검사 사이에 검사와 무관한 활동을 삽입하거나 검사를 2회 내지 3회 정도로 나누어 실시함으로써 아동을 오랜 시간 동안 계속 검사하는 것은 피해야 한다.

2) 도입 단계 (수검자 준비시키기)

3) 검사 소요 시간

- ① 성인 및 10세 이상 아동 : 평균 40~60분 정도
- ② 아동 10세 미만 : 평균 30~45분 정도

2) 도입 단계 (수검자 준비시키기)

(3) 반응 단계

1) 지시: 첫 번째 카드를 제시할 때 ‘이것이 무엇으로(무엇처럼) 보입니까?’

지시는 간단하게 하고 다른 말로 바꾸거나 부연하지 않는다.

2) 반응 과정 단계와 조작

1단계	2단계	3단계
1. 자극 영역을 약호화 한다. 2. 약호화한 이미지와 그 부분을 잠정적 반응으로 분류한다.	3. 잠정적 반응을 구체화하기 위해 자극 영역을 검색한다. 4. 잠정적 반응의 순위를 상호비교하거나 검토함으로써 유용하지 않거나 원하지 않는 반응을 배제	5. 여분의 잠정적 반응에서 최종선택 6. 선택된 반응을 말함.

3) 수검자의 질문에 응답하기

원칙: 간단하고 진지하게 비시지적으로 대답해 주어야 한다.

질문에 대한 대답 예시

* 돌려봐도 되는가? 전체를 보고 반응해야 하는가? -> ‘편한 대로 하십시오.’

* 몇 개의 반응을 해야 하나? -> ‘대부분의 사람들은 한 개 이상의 대답을 합니다.’

* 다른 사람들은 이것을 주로 무엇으로 보는가? -> ‘사람에 따라 다릅니다.’

* 내가 반응한 것으로 무엇을 알 수 있는가?, 이 검사를 왜 하나?

= 수검자가 검사에 의뢰된 이유나 검사를 받는 목적, 상황에 따라 적절하게 대답한다.

Ex) 상담상황-> ‘당신의 문제를 보다 잘 이해할 수 있도록 하는 하나의 방법입니다.’

4) 반응 격려하기

수검자가 카드 1 에서 단지 한 반응으로 끝내려는 경우 카드 1 에 한해서 격려할 수 있다.

= ‘그림을 좀 더 보세요. 다른 것을 더 볼 수 있을 텐데요.’

수검자가 카드 1 에서 2~3개의 반응을 한 다음 ‘몇 개나 더 말해야 됩니까?’ 라고 물으면

= ‘편한 대로 하십시오.’

- 장난감 소방차- 어린 아동의 경우 연습 시행할 수 있음.



5) 수검자의 거부에 대해 대응하기

때때로 수검자는 잉크 반점에서 아무것도 볼 수 없다고 말할 수 있다.

① 카드 I 이나 II 에서 거부하는 경우 관계형성이 적절한지 또는 수검자가 지시문을 제대로 이해했는지를 확인할 필요가 있다.

= 문제점을 다시 수검자와 함께 검토해보고 다시 카드 I 부터 시작

② 흔히 카드 VI, VII, IX에서 거부하는 경우

‘시간은 충분합니다. 서두르지 마십시오. 모든 사람들이 다 반응을 합니다.’

라고 격려한 후 다시 반응을 유도할 수 있다.

3) 반응의 기록

원칙: 수검자가 말하거나 표현한 것을 모두 그대로 기록한다. : verbatim 축어(逐語)적으로 검사 동안 수검자가 한 어떠한 질문이나 언급이라도 기록해야 한다.

* 반응 간의 간격을 충분히 두도록 한다. : 질문단계 공간 확보를 위해

짧은 프로토콜(반응 수가 적은 경우)

- 카드 I 에서 한 가지 반응을 하고 끝내려는 경우가 있음
- 이럴 때 검사자는 카드 I 에 한해서 반응을 격려할 수 있음
 - “그림을 좀 더 보세요. 다른 것을 더 볼 수 있을 텐데요.”
- 위의 경우를 제외하고, 검사자는 피검자가 X까지 반응을 마치기 전에는 다른 어떠한 지시나 격려를 하지 않아야 함
- 반응 수가 13개 이하(14개 미만)의 짧은 기록은 무효라고 봄
- 만약 반응 단계 마지막까지 13개 이하일 경우, 질문단계로 넘어가지 말고 다시 한번 카드를 보여주고 반응 단계를 반복해야 함

“ 이제 어떻게 하시는 지 아시겠죠. 그런데 지금까지 반응해주신 것만으로는 충분하지 않기 때문에 다시 시작하겠습니다. 이번에는 좀 더 많은 반응을 해 주셨으면 합니다.

이전에 했던 반응을 다시 말할 수도 있겠지만 이번에는 좀 더 많이 대답해주십시오.”

반응수가 적은 경우의 문제점 1

- 14개 이하의 반응은 타당도와 신뢰도를 보장받지 못함. 적은 수의 반응은 피검자에 대해 이해하기에 부족한 자료이며 종종 상황에 따른 저항에 의해 유발된 결과일 수 있음.
- 적은 수의 반응을 하는 이유
 - ① 검사자가 피검자에게 검사에 앞서 충분한 준비를 할 수 있도록 배려해 주지 않았을 가능성이 있으며 그에 따른 피검자의 저항.
 - ② 검사 상황의 특징과 피검자를 준비시키지 못하게 될 때.
- 적은 수의 반응 해석: 회피하려는 의도, 거절의 의사 표현 등
- 어떻게 해야 하나? 로르샤하 과감히 포기!, 가치 여부 결정!(탐색적 노력을 더 해야 하는가를 결정)

반응수가 적은 경우의 문제점 2

- “자 어떻게 하는지 잘 아시겠죠? 그런데 당신이 답하신 것 이상으로 조금 더 충분한 답이 필요합니다. 그래서 한 번 더 카드를 보여 드리겠습니다. 조금 더 주의를 기울여 보시고 이전보다 많은 답을 주시기 바랍니다. 이미 한 답을 해도 괜찮습니다. 하지만 이번에는 더 많은 답변을 할 수 있도록 노력을 해 주시기 바랍니다.”
- 잠재적인 거부 “아무것도 안 보이는데요” “잉크 얼룩 외에 아무것도 없는데요” 이럴 때 어떻게?
 - = 검사의 목적이나 절차에 대해 충분히 숙지하지 못했을 경우 다시 한번 충분히 설명함.
 - = 극단적인 정신이상 상태이거나 방어적, 적대적 상태일 경우 실시하지 않는 것이 나음.
 - = 초반에만 발생하는 것이 아니라 카드IX에서도 나타날 수 있는데, 이는 반응의 어려움에서 비롯된 것임.
 - = “서두르지 말고 차분하게 보세요”

긴 프로토콜(반응 수가 많은 경우)

- 카드 1 에서5개의 반응을 하고, 6번째 반응을 하려고 카드를 잡고 있으면 개입해서 카드를 회수함
“이제 다음 카드로 넘어갑시다.”
- 이후 다른 카드에서 5개의 반응을 한 후 계속해서 카드를 쥐고 있으면 위의 방식으로 중간에 개입해서 반응을 5개로 제한할 수 있음
- 그러다가 피검자가 특정 카드에 대해 5개 미만의 반응을 하거나 5개 반응을 한 뒤 자발적으로 카드를 되돌려 줄 때는 이러한 개입방식을 사용하지 말아야 함
- 비록 이 이후의 카드에 대해 피검자가 5개 이상의 반응을 하더라도 검사자는 남은 검사 동안 더 이상의 어떠한 개입을 하지 않아야 함
- 때론 피검자가 총 80~90개의 반응을 나타낼 수 있으나, 위의 방식대로 개입했다면 절차에 따라 모든 반응을 기록해야 함

반응수가 많은 경우의 문제점

- 평균 17~25범위에서 평균적인 반응 수를 얻게 됨.
그러나 이를 벗어나는 지나치게 많은 반응을 할 때는?
- 피검자가 카드 I에서 5개의 반응을 하고서도 반응을 더 하려고 한다면?
자연스럽게 카드를 돌려 받으면 다음의 카드를 제시해 줄 수 있음
“자 좋아요. 이번에는 다음 것을 해 봅시다”.
카드 II에서 5개 이상의 반응을 하더라도 동일한 절차 적용함.
그렇지만 그 이상은 더 이상 강한 개입을 하지 않음.

질문 단계

❖ 목적

- ✓ 피검자가 무엇을 보았는지(내용), 반점의 어디에서 보았는지(위치), 반점의 어떤 특성때문에 그렇게 보였는지(결정인)을 확실히 파악하기 위함
- ✓ 질문은 10개의 카드에 대한 반응을 모두 얻은 후에 함
- ✓ 지시
 - 핵심: 피검자가 본 것을 검사자도 그대로 보기를 원함

“ 지금까지 10장의 카드를 보고 잘 대답해주 셧습니다. 이제 카드를 다시 한 번 보면서 앞서 당신이 말한 것을 그대로 말해 줄 겁니다. 어디서 그렇게 보았는지, 어떻게 해서 그렇게 보게 되었는지 그렇게 보게 된 이유를 말씀해주십시오. 당신이 본 것처럼 저도 볼 수 있도록 말해주시길 바랍니다.”

카드	반응	질문	채점
I	1. 이것은 박쥐같군요.	<p>검(수검자의 반응 반복)</p> <p>수; 예, 날개, 몸통이 있고 이것들은 더듬이 같아요.</p> <p>검; 어디서 그렇게 보았는지 잘 모르겠습니다.</p> <p>수; 예 보세요(지적하며) 이 부분이 날개 같고 여기 중앙이 몸통이에요.</p>	Wo Fo A P 1.0

* 수검자가 카드를 방향을 돌려 보았다면

∨(뒤집어 본 경우),

<, >(왼쪽이나 오른쪽으로 90도 돌려 본 경우)와 같은 표시를 한다.

질문 단계

❖ 반응 단계에서 핵심단어가 나온 경우

반응단계	질문단계
매우 예쁜 꽃	<p>검사자: (피검자의 반응을 반복함)</p> <p>피검자: 네. 여기가 꽃밭치고, 여기가 꽃잎이에요.</p> <p>검사자: 예쁘다구요?</p>
두 사람이 밤에 무슨 일인가를 하는 것처럼 보인다	<p>검사자: (피검자의 반응을 반복함)</p> <p>피검자: 네, 여기에 사람이 있고, 머리, 다리, 팔 이에요.</p> <p>검사자: 무엇인가를 한다고요?, 또 밤이라고도 말했죠?</p>

질문 단계

❖ 질문 단계에서 자발적으로 핵심단어가 나온 경우

반응단계	질문단계
두 마리의 곰 같네요.	<p>검사자: (피검자의 반응을 반복함)</p> <p>피검자: 네. 여기와 여기를 보세요. 그들은 싸우고 있는 것 같아요.</p> <p>검사자: 그들이 싸우고 있는 것 같다고요?</p> <p>피검자: 네. 이 빨간 게 피 같아요. 그들이 상처를 입은 것 같네요.</p>
두 마리의 곰 같네요.	<p>검사자: (피검자의 반응을 반복함)</p> <p>피검자: 네 여기와 여기를 보세요. 그들은 무엇인가를 하고 있는 것 같아요.</p> <p>검사자: 무엇인가를 한다고요?</p> <p>피검자: 둘이 아마 싸우고 있는 것 같아요.. 그러네요.. 싸운다고 말하고 보니까 피가 나는 것 같고</p>

(4) 질문단계(inquiry)

1) 목적: 수검자의 반응을 정확히 기호화하고 채점하는데 있다. 즉, 어떻게 그렇게 보게 되었는지 명료화하는 것이 목적이지만, 새로운 반응을 이끌어 내는 것은 아니다.

2) 지시

- ① ‘지금까지 10장의 카드에 대해서 잘 대답해주셨습니다. 이제 카드를 다시 한 번 보면서 당신이 본 것을 저도 볼 수 있도록 말씀해 주시기 바랍니다. 제가 당신이 말했던 것을 그대로 읽으면 그것을 어디에서 그렇게 보았는지, 어떻게 해서(왜) 그렇게 보게 되었는지 설명해 주십시오.’
- ② 카드를 처음부터 한 장씩 제시하면서 ‘조금 전에 이 카드를 보고 ~ 라고 말씀하셨습니다.’ 식으로 수검자의 반응을 그대로 반복해서 들려준다.

- ③ 수검자가 ‘예, 그렇습니다.’라고 대답을 하고 가만히 있다면,
‘당신이 그렇게 본 것을 저도 볼 수 있도록 해주십시오. 어디에서 그렇게 보았는지, 무엇 때문에 그렇게 보았는지 말씀해 주십시오.’ 질문 단계의 목적과 방법 주지시킨다.
- ④ 수검자가 말하는 내용을 반응 단계 옆에 적으면서, 수검자가 지정한 위치를 반응 영역 기록지에 표시한다.
전체 반응은 W= 1, 2 식으로 표기하고, 부분 반응은 반응한 영역에 필기구로 표시하고 반응 번호를 함께 매긴다.

3) 질문 단계에서 얻어야 하는 정보

- ① 반응 위치 (어디서 그렇게 보았는지)
- ② 반응 결정 요인 (결정인: 무엇 때문에 그렇게 보게 되었는지)
- ③ 반응 내용 (무엇으로 보았는지)

* 수검자의 자발적인 반응만 채점의 대상이다. 검사자의 생각에 수검자가 그렇게 보았다고 생각되더라도 수검자가 말하지 않은 것은 채점하지 않는다.

* 채점하기에 반응이 모호한 경우 추가 질문을 할 수 있다. 새로운 반응을 유도해서는 안 된다.

= ‘당신이 본 것처럼 볼 수 없군요. 나도 그렇게 볼 수 있도록 다시 한 번 말씀해 주세요.’

* 반응 위치는 확실한 경우 반응 결정요인에 초점을 두어서 질문한다.

= ‘당신이 무엇 때문에 거기서 그렇게 보았는지 잘 모르겠습니다. 그 부분에서 그렇게 보도록 만든 것이 무엇이었는지 다시 한 번 말씀해 주세요.’

Rorschach 검사의 질문

❖ 목적

- 가능한 한 반응을 정확하게 **기호화(부호화)** 하는 것
< 검사자가 수검자와 반응을 공유하는 단계 >
- 반응 단계에서 제시된 정보를 검토하고 명료화 하기 위한 절차

Rorschach 검사의 질문

❖ 속도

- 반응 단계에서 걸리는 평균 시간은 20분 미만
- 질문 단계에서 걸리는 평균 시간은 30분 이상
< 질문 단계에서 더 오랜 시간이 소요됨 >

Rorschach 검사의 질문

❖ 질문 단계의 지시

- “이제 카드들을 처음부터 다시 보려고 합니다.
~님이 보신 것을 저도 똑같이 볼 수 있도록 도와주세요.
말씀하신 것을 그대로 읽을 겁니다.
그러면 어디에서 그것을 보았는지 가리켜 주시고,
어떤 점에서 그렇게 보게 되었는지를 말씀해 주세요”

Rorschach 검사의 질문

❖ 질문 절차

“그럼 첫번째 카드부터 시작하겠습니다”

- 한 장씩 차례로 진행할 것
- 수검자가 했던 말을 ‘**그대로**’ 읽어 줌
 - = “이 카드에서는 ~라고 말하셨습니다”
 - = “조금 전에 ~라고 말씀하셨네요”

Rorschach 검사의 질문

❖ 질문의 결정 기준

- **반응 영역** : 어디에서 보았는지
- **결정인** : 무엇 때문에 그렇게 보았는지
- **반응 내용** : 무엇을 보았는지

질문을 하는 이유 중 대부분은 결정인 때문!!

Rorschach 검사의 질문

❖ 질문 단계의 기본적 질문

“~님이 보신 것처럼 저도 볼 수 있도록 도와주세요”

- 수검자가 처음 반응할 때보다 더 많은 것이 포함되지 않아야 함
- 때로는 결정인에 초점을 둔 질문 사용
= “무엇 때문에 그렇게 보셨는지 잘 모르겠습니다.”

Rorschach 검사의 질문

❖ 핵심 단어에 근거한 질문

- 핵심 단어란 수검자가 표현하지 않은, 결정인을 내포할 가능성이 있는 낱말

= 형용사: 예쁜, 울퉁불퉁한, 아픈 등

= 명사: 서커스, 모피, 피 등

Ex) 그림의 어떤 점 때문에 예뻐 보였나요?

Rorschach 검사의 질문

❖ 질문 시 유의할 점

- 질문 단계에서 서두르지 말 것. 정확한 채점이 더 중요
- 수검자의 말을 검토한 뒤에도 추가 질문이 고민되면
= 질문하는 것이 낫다
- 대개 질문을 하지 않아서 생기는 문제를 해결하는 것보다 추가 질문을 함으로써 잘못 유도된 자료를 무시하는 것이 더 쉬움

Rorschach 검사의 질문

❖ 한계 음미

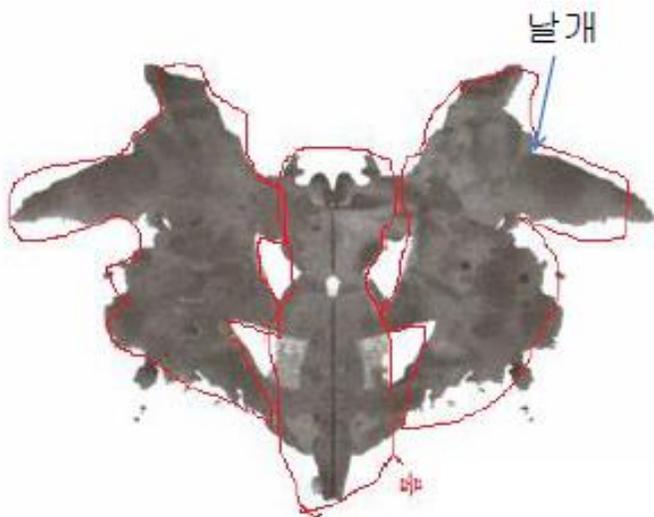
- 대부분의 사람들이 흔히 보고하는 대상을 수검자도 볼 수 있는지 확인하는 것
- 평범 반응이 하나도 없거나 매우 적을 때 고려(4~5/20에 미달 시)
- 주로 III, V, VIII 카드에서 평범 반응이 나오지 않았을 때 고려
- 평범 반응의 반응 영역을 말하지 않도록 주의
- 재검사에 영향을 미칠 수 있으니 신중하게 결정
- 평범반응을 하지 못한 것이 지각 과정이 손상 되어서인지, 아니면 더 개별적이고 특정한 것을 선호해서 발생한 누락인지에 대한 변별이 필요함.
- 한계 검사는 가장 보편적인 반응을 이끌어 내는 잉크반점을 선택하여(카드 I, V, VIII)를 선택하여 피검자에게 평범 반응에 포함된 대상을 보았는지 묻는다.
- “사람들은 여기서 때로~을 봅니다. 당신도 그렇게 보이나요?”

NO.	RT	방향	Association	Inquiry	Scoring
I	5"	V	1.박쥐인 것 같은데요, 잘 모르겠어요. 새라고도 생각했는데, 박쥐가 낫겠어요.	<p>Q.(반복)</p> <p>A. 네. 날개와 몸이에요. 박쥐가 더듬이가 있는지 모르겠는데 박쥐인 것 같아요.</p> <p>Q. 무엇 때문에 그렇게 보았는지를 제게 설명해 주세요.</p> <p>A. 다요..여기 날개(손으로 가리키며) 날개는 날아가는 것처럼 짝 펴고 있고요. 가운데는 몸이고 박쥐 색깔 같아요.</p> <p>Q. 박쥐의 색깔 같아요?</p> <p>A. 네, 이것처럼 검은색이잖아요.</p>	

로르샤하 검사의 채점

No.	RT	방향	Association	Inquiry	Scoring
III	5"		1.전쟁터에 있는 해골 같아요. 진짜 역겹네요.	<p>Q.(반복) A. 와. 머리와 다리가 보이네요(D1 영역을 가리키며) 해골 같은데요.</p> <p>Q. 해골 같다고요? A. 마르고 뺏뺏하게 보이네요. 머리는 둥글고 모두 뼈같이 보여요.</p> <p>Q. 전쟁터이고 정말로 역겹다고 하셨어요. A. 네, 전쟁에서 싸우다가 벽 뒤에 잔뜩 피를 묻힌 것 같아요. 빨간 점들이 피같이 보이는데요. 그들 뒤에 있는 벽에 피가 흘러내리고 있어요.</p>	<p>WS+ M^a, C, FDo (2) (H), BI 5.5 FABCOM, AG</p>

- •영역과 발달질: W₀
- 결정인과 형태질: FM^a, FC'o
- 쌍: (2)
- 내용: A
- 평범: P
- Z점수: 1.0
- 특수점수: FABCOM



Q.(반복)

A. 네. 날개와 몸이에요. 박쥐가 더듬이가 있는지 모르겠는데 박쥐인 것 같아요.

Q. 무엇 때문에 그렇게 보았는지를 제게 설명해 주세요.

A. 다요..여기 날개(손으로 가리키며) 날개는 날아가는 것처럼 쪽 펴고 있고요. 가운데는 몸이고 박쥐 색깔 같아요.

Q. 박쥐의 색깔 같아요?

A. 네, 이것처럼 검은색이잖아요.

로르샤하 검사의 기호화

- 검사 실시 동안 기록된 모든 문자(질적 재료)를 점수(양적 정보)로 바꾸는 것
- 부호화는 2단계 과정을 거침
 - = 1단계 : 각 반응을 부호화
 - = 2단계 : 각 반응의 부호를 점수계열 기록지에 기록
- 부호화 된 정보를 이용 구조적 요약을 위한 지수 계산

주요 채점 범주

- **반응 영역** : 반응을 형성하는 데 잉크반점의 어떤 영역이 사용되었는지.
- **발달질** : 위치반응은 어떤 발달수준을 나타내는지.
- **결정인** : 잉크반점의 어떤 특징이 반응을 결정하였나?
- **형태질** : 반응이 잉크반점 영역에 얼마나 잘 맞는가?
- **내용** : 무엇을 보았나?
- **평범 반응** : 반응이 얼마나 일반적인가?
- **조직 활동** : 자극을 얼마나 효율적으로 조직하였는가?
- **특수 점수** : 특이한 언어반응이 나타나는가?

주요 채점 범주

영역	발달질	결정인	형태질	쌍반응	내용	평범반응	Z	특수점수
W	o	FC'	o	(2)	A	P	1.0	MOR

반응 영역

- W : 반점 전체 사용 (**빠진 부분이 전혀 없어야 함**)
- D : 자주 사용되는 영역 (95%이상, 82개)
- Dd : 드물게 사용되는 영역 (**크기는 중요하지 않음**)
- S : 흰 공간 영역 사용 (**단독으로 사용할 수 없음**)
 - = WS, DS, DdS처럼 사용
 - = 의미 있게 통합될 때만 채점
- 반응 영역 확인 질문 : **“그게 어디에 있지요?”**

반응 영역

❖ D 통합 반응의 채점

➤ 두 개 이상의 D영역 결합 후 분리 사용 : D 채점

카드 III 도자기 공장(D7)에서 일을 하고 있는 사람(D9) = D

➤ 두 개 이상의 D영역 결합 후 새로운 영역 : Dd 채점

카드 III 괴상한 손(D7)을 가지고 있는 사람(D9) : Dd

부호화 9대 요소

카드 번호	반응 번호	영역과 발달질	영역 번호	결정인과 형태질	(2)	내용	평범 반응	Z-점수	특수점수
I	1	Wo	1	Fo		A	P	1.0	
	2	D+	4	Mao	2	H,Id		4.0	GHR
	3	WSo	1	Mau		(Hd)		3.5	GHR
II	4	WSo	1	Mp.CF-		Hd		4.5	MOR, AB, PHR

1. 위치(Location)
2. 발달질(DQ: Developmental Quality)
3. 결정인(Determinant)
4. 형태질(FQ: Form Quality)
5. 쌍반응/반사반응(Pair/Reflection)
6. 반응내용(Content)
7. 평범반응(Popular Response)
8. 조직화점수(Z-score)
9. 특수점수(Special Score)

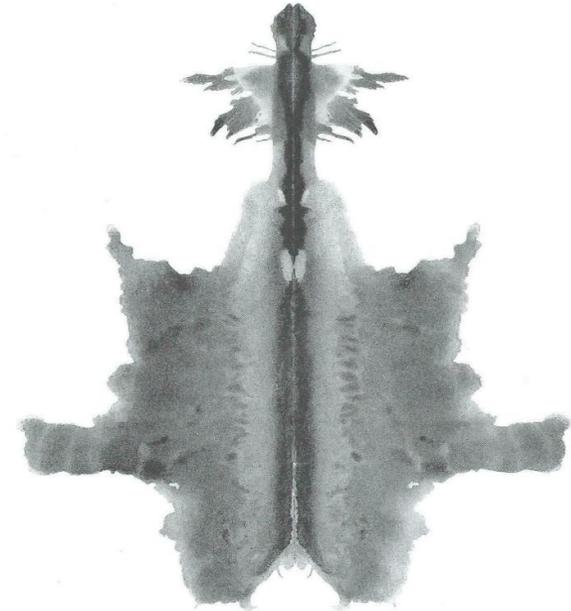
로샤검사 반응의 실제 예시

❖ 반응단계

- 수검자: 동물가족이요.

❖ 질문단계

- 검사자: ‘동물가족’이라고 말씀해 주셨어요.
- 수검자: 네, 이거 전체가 동물가족처럼 보이잖아요.
- 검사자: 반점의 어떤 특성 때문에 동물가족으로 보신거죠?
- 수검자: 그냥 가족 같아요. 털가족이요.
- 검사자: 털가족이라고요? 어떤 점을 보니까 털 같아 보이시죠?
- 수검자: 동물 가족하면 그냥 털가족이라는 생각이 들잖아요.
- 검사자: 그럴 수 있죠. 털가족이 떠오르죠. 잘 보셨는데, 제가 더 알고 싶은 것은 그림의 여러 특성 중에서 어떤 점이 털가족을 떠오르게 했는지 하는 것이에요. (결정인 확인하기 위함)
- 수검자: 음 색깔이 흐렸다가 진해다가 하는 것이 어떤 결 같은 것을 느끼게 해요.
- 검사자: 정말 그렇군요. 잘봤습니다.



반응 기록하기

➤ **축어적으로 기록되어야 함. Why?**

- ① 검사자가 반응을 기록하는 시점 이후에도 반응에 대한 채점을 할 수 있도록 하기 위함
(기호나 점수들은 특정한 단어나 문장에 근거함)
- ② 축어적인 기록은 다른 사람들도 그 기록을 읽고 피검자가 한 반응을 정확히 알 수 있도록 하기 위해서 일 뿐 아니라 재검사 결과와의 비교를 위해 그대로 ‘보존’ 되어야 함.

❖ **Tip.** 피검자가 말을 너무 빨리 하여 적을 수 없을 때는?

“잠깐만요. 당신이 말하는 것을 기록해야 합니다. 조금 천천히 말씀해 주세요” 등이 적절하다.

반응 기록하기 - 기록방식 - 1

- 명료하게 축어적으로 기록하여야 하고, 재검토하기도 쉬워야 함.

NO.	RT	방향	Association	Inquiry	Scoring
I	5"	V	1.박쥐인 것 같은데요, 잘 모르겠어요. 새라고도 생각했는데, 박쥐가 낫겠어요.		
	15"	^	(내담자가 카드 바꾸기를 원함) Q. 조금 더 보시면 다른 것도 찾을 수 있을 거예요. 2. 가운데 부분을 보니깐 여자가 팔을 올리고 서 있는 것 같아요.		

카드번호

반응시간

카드 방향

피검자가 한 질문과 그에 대한 검사자의 답변은 그대로 기록되어야 함

반응에 대한 질문

- 특히 유의해야 하는 단계임. 원자료의 의미를 왜곡하거나 혼란을 야기할 수 있음.
반응 후 질문 단계의 목적은 반응에 대한 채점의 정확성을 확인하기 위한 것.
- 질문은 검사자가 피검자가 본 것을 볼 수 있도록, 혹은 어느 영역에서 무엇을 보았는지를 이해하고, 잉크반점의 어떤 특성이 피검자로 하여금 그것을 보도록 하였는지를 이해하기 위한 과정임.
- 반응단계 20분 + 질문단계 30분 정도 소요됨
- 질문단계에 대해 설명하기 “이제부터 다시 카드를 볼 겁니다. 오래 걸리진 않을 거예요.
당신이 본 것처럼 저도 그렇게 볼 수 있도록 해 주세요. 이제부터 당신이 카드에서 본 것을 읽어 드릴 텐데,
잉크반점의 어떤 것을 보고 그렇게 보았는지를 제게 설명해 주시면 됩니다. 어느 부분을 그렇게 보았는지를
설명해 주면 당신이 본 것처럼 저도 그렇게 볼 수 있을 겁니다. 아시겠어요?”

반응에 대한 질문 - 반응 후 질문 절차

- 첫번째 카드를 주면서 “좋아요, 첫 번째 카드를 시작할까요?” 라고 언급한 다음 “여기서 당신은 이렇게 말했었어요” 라고 반응을 반복함.
- 만약, 자신이 본 것과 어떤 특징 때문에 그렇게 보았는지, 어느 부분을 보며 그렇게 답했는지를 상세하게 설명하지 못한다면, “어디서 무엇 때문에 그렇게 보았는지를 말해 주세요” 라고 다시 질문함.

❖ Tip. 어린 아동의 경우

가까이 있는 물체를 가리키며 “이것은 무엇이니” 질문하고

“그래 맞아, 그런데 그게 어떻게 ~인줄 알았니” 라고 질문함으로써 앞선 지시의 의미를 명확하게 함.

반응에 대한 질문 - 어떤 질문을 할 것인가의 결정

위치

어느 부분에서 그것을 보았나?

특정 영역을 local sheet지에 정확하게 기록해야 함.

“당신은 어디서 그것을 보았나요”

“제가 당신이 본 부분을 볼 수 있도록 손가락으로 지적해 보세요.” (직접 카드에서)

결정인

무엇이 그것을 그렇게 보게 했나?

결정적 요소들을 확인하기 위해서임. 형태, 색깔, 그림자, 움직임 등 반응을 형성하도록 한 결정적인 요소들을 내포하고 있음.

내용

그것이 무엇인가?

가장 쉽게 판단할 수 있음

반응에 대한 질문 - 기본적인 질문

- “당신처럼 볼 수가 없네요. 제가 당신이 본 것처럼 볼 수 있도록 도와주세요”
- 결정인에 초점을 둔 질문 “무엇 때문에 그렇게 보이는 것인지 확인할 수가 없어요”

반응에 대한 질문 - 핵심 단어에 근거한 질문 1

- 핵심단어는 대체로 “예쁜, 정교한, 섬세한, 울퉁불퉁한, 슬픈, 상처받은, 밝은” 등의 형용사나 “서커스, 파티, 즐거운, 소풍, 피, 털” 등과 같은 명사나 동사로 나타날 수 있음.
 - 검사자는 결정인을 내포하는 단어를 잘 찾아낼 수 있을 만큼 민감해야 하며, 일단 결정인이라고 포착된 핵심 단어가 있으면 그에 적절한 질문을 해야 함.
 - 피검자: 정말 예쁜 꽃이네요.
 - 검사자: (피검자의 반응을 반복한다)
 - 피검자: 예, 여기가 꽃의 대고요, 여기는 꽃 앞이에요.
- = 반응의 영역 지적, ‘형태’를 결정인으로 사용함. “예쁜” 이라는 핵심 단어로 보면, 색채가 사용되었을 가능성이 있어 추가적인 질문을 해야 함.
- = 검사자 “당신은 “예쁜” 꽃 이라고 하셨어요.

반응에 대한 질문 - 핵심 단어에 근거한 질문 2

➤ **반응:**

두 사람이 밤에 무언가 하고 있는 것 같아요.

➤ **질문:**

검사자: (피검자의 반응을 반복한다)

피검자: 그래요. 여기요. 이 사람들의 머리, 다리, 그리고 이건 팔 이에요.

= 1. 운동반응 능동적인지, 수동적인지

= 2. “밤”이라는 핵심단어가 잉크반점의 무채색 특성에 의해 형성된 것인지

= “당신은 밤에 이 사람들이 무언가를 하고 있는 것 같다고 말씀하셨지요?”

“당신은 밤에 라고 말씀하셨는데요”

반응에 대한 질문 - 핵심 단어에 근거한 질문 3

➤ 반응

두 마리의 곰처럼 보여요.

➤ 질문

피검자: 예, 보세요. 여기랑 여기. 싸우고 있는 것 같아요.

= 1. 싸우고 있다. 운동반응? 붉은색?

= “당신은 그들이 싸우고 있는 것 같다고 말씀하셨죠?”

= “예. 그것은 피처럼 붉어요. 그들은 상처를 입었어요”

반응에 대한 질문 - 부적절한 질문

- 하지 말아야 할 질문
 - 직접적이고 유도 적인 질문, 채점 결정과는 무관한 내용을 묻는 불필요한 질문들
 - “이 반점의 색깔 때문에 그렇게 보셨나요?”, “이들이 무엇을 하고 있나요?”
 - “이것에 대해 더 이야기할 것은 없나요?”
 - “이들은 남자인가요? 여자인가요?” “왜 슬프다고 느끼나요?”

반응에 대한 질문 - 부적절한 질문

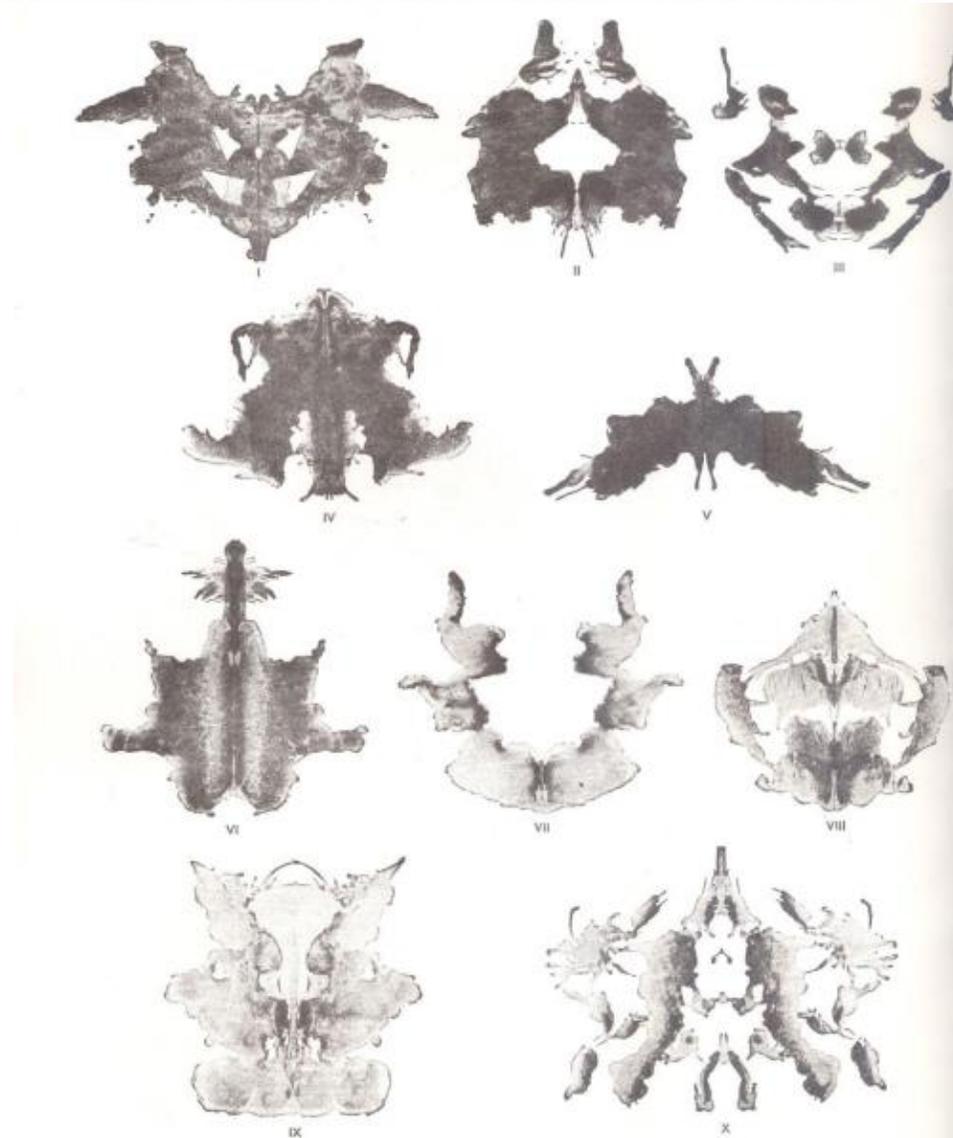
No.	RT	방향	Association	Inquiry	Scoring
I	5"	V	1.박쥐인 것 같은데요, 잘 모르겠어요. 새라고도 생각했는데, 박쥐가 낫겠어요.	<p>Q.(반복) A. 네. 날개와 몸이에요. 박쥐가 더듬이가 있는지 모르겠는데 박쥐인 것 같아요.</p> <p>Q. 무엇 때문에 그렇게 보았는지를 저에게 설명해 주세요. A. 다요..여기 날개(손으로 가리키며) 날개는 날아가는 것처럼 짝 펴고 있고요. 가운데는 몸이고 박쥐 색깔 같아요.</p> <p>Q. 박쥐의 색깔 같아요? A. 네, 이것처럼 검은색 이잖아요</p>	

반응에 대한 질문 - 반응영역기록지

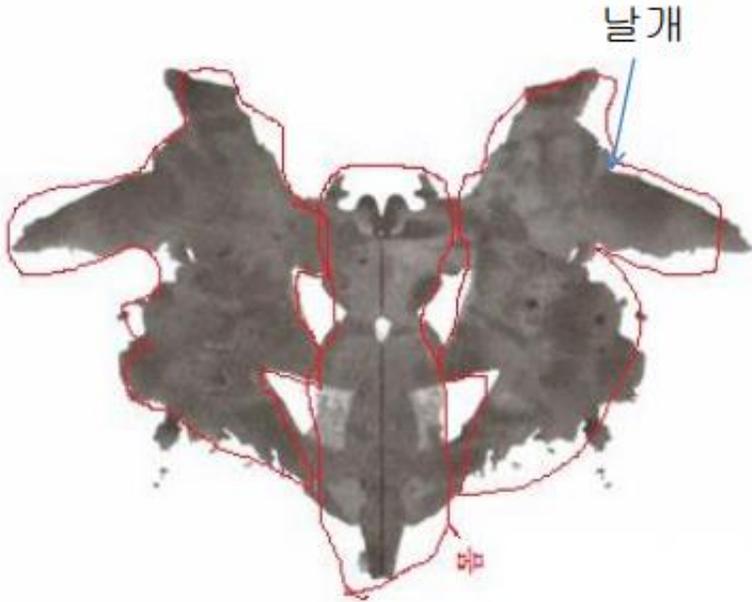
- 축소된 반점 형태에 피검자가 지정한 부분을 그려 넣거나 기록함.
- 색깔 펜이나 형광 펜 등을 사용하여 영역을 표시하고 반응번호를 기입함.
- 전체 전경이 사용되며 W로 표시하고 반응번호와 함께 기록함.

반응에 대한 질문 - 반응영역기록지

➤ 반응영역 그림 기록지



반응에 대한 질문 - 반응영역기록지



- Q.(반복)
- A. 네. 날개와 몸이에요. 박쥐가 더듬이가 있는지 모르겠는데 박쥐인 것 같아요.
- Q. 무엇 때문에 그렇게 보았는지를 제게 설명해 주세요.
- A. 다요..여기 날개(손으로 가리키며) 날개는 날아가는 것처럼 짝 펴고 있고요. 가운데는 몸이고 박쥐 색깔 같아요.
- Q. 박쥐의 색깔 같아요?
- A. 네, 이것처럼 검은색이잖아요.

2. 채점 체계

- (1) 채점(Scoring): 수검자의 반응을 기호화 하는 것이다. 채점한 것을 이용하여 각 기호의 빈도, 백분율, 비율, 특수 점수의 산출 등 수치적으로 요약하는 것을 구조적 요약(Structural Summary)이라고 한다.

<주요 채점 범주>

영역	발달질	결정인	형태질	쌍반응	내용	평범반응	Z	특수점수
W	o	FC'	o	(2)	A	P	1.0	MOR

(2) Exner 종합체계의 채점 항목

- ① 반응의 위치(Location): 수검자가 반응의 어느 부분에서 반응하였는가?
- ② 반응 위치의 발달질(Developmental Quality): 그 위치 반응은 어떤 발달 수준을 나타내는가?
- ③ 반응의 결정인(Determinant): 반응을 결정하는데 영향을 준 반점의 특징은 무엇인가?
- ④ 형태질(Form Quality): 반응한 내용이 자극의 특징에 적절한가?
- ⑤ 반응 내용(Content): 반응한 내용은 어떤 내용 범주에 드는가?
- ⑥ 평범 반응(Popular): 일반적으로 흔히 하는 반응인가?
- ⑦ 조직화 활동(Organization Activity): 자극을 어느 정도 조직화하여 응답했는가?
- ⑧ 특수 점수(Special score): 특이한 언어 반응을 하고 있는가?
- ⑨ 쌍반응(Pair response): 사물을 대칭적으로 지각하였는가?

(3) 채점의 핵심 원칙

- ① 채점은 수검자가 반응단계에서 응답할 당시에 일어난 인지적 작용에 대해서 이루어져야 한다.
질문단계에서 검사자의 질문을 받고 유도된 반응은 원칙적으로 채점되지 않는다.
- ② 반응 단계에서 나타난 모든 요소들이 채점에 포함되어야 한다. 이 원칙에 의해 질문단계에서 나온 것이라고 해도, 검사자의 질문을 받고 반응한 것이 아니고 수검자가 자발적으로 응답한 것이라면 채점에 포함시킨다. 여러 개의 결정인이 복합적으로 사용된 경우, 각 요인들이 모두 개별적으로 채점된다.
= 채점 원칙에 따라 각 반응을 기호화 한 뒤에 점수 계열지(Sequence of score)에 기록한다.

점수 계열지의 기록을 바탕으로 각 변인의 빈도, 총점수, 비율 등을 계산하여 구조적 요약지 (Structural Summary sheet) 의 상단과 하단에 기록한다.

(4) 채점 항목에 대한 설명

1) 반응 영역과 발달질

① 반응 영역(Location)

W	반점 전체를 이용하여 반응하였을 때: 작은 부분이라도 제외되면 전체반응 아니다.
D	반점의 일부분을 사용하여 반응한 경우: 일반적으로 사용빈도가 높은 경우(95%이상) - 두 개 이상의 D가 합쳐져 있을 때에는 그 통합된 D들의 영역이 다른 D 영역과 일치한다면 D로 채점하지만, 그렇지 않고 합쳐져서 잘 쓰이지 않는 영역을 형성하였을 때에는 Dd로 채점한다.
<u>Dd</u>	반점의 일부분을 사용하여 반응한 경우: 사용되는 빈도가 낮은 경우(5%미만) - W, D로 채점되지 않는 영역이 자동적으로 해당된다. 부록에 없는 경우 Dd99
S	흰 공간 부분에 반응하였다면. 단 단독으로 표기하지 않는다. <u>WS</u> , <u>DS</u> , <u>DdS</u>

반응영역

기호	정의	기준
W	전체반응 (Whole Response)	잉크반점 전체를 반응에 사용했 을 경우
D	흔한 부분 반응 (Common Detail Response)	흔히 반응되는 잉크반점의 부분 영역을 사용할 경우
Dd	드문 부분 반응 (Unusual Detail Response)	드물게 반응되는 반점의 영역이 사용된 경우
S	공백 반응 (Space Response)	흰 공간이 반응에 사용된 경우로 다른 반응 위치 기호들과 함께 사용됨(WS, DS, DdS)

발달질

- 반응의 질과 **구체성의 정도**를 구분하기 위해 사용
- **+ 통합반응** : 두 가지 이상의 분리된 대상이 관련이 있는 것으로 기술될 때
- **0 보통반응** : 반점 영역이 구체적인 형태를 띤 하나의 대상으로 기술될 때
- **v/+ 통합반응** : 두 가지 이상의 분리된 대상이 관련이 있으나 둘 다 구체적인 형태가 없을 때
- **V 모호반응** : 구체적인 형태가 없는 대상일 때

발달질의 기호와 기준

기호	정의	기준
+	통합 반응 (Synthesized response)	두 가지나 그 이상의 대상이 분리되어 있으나 의미상 충분한 관련성을 가지고 있는 경우. 또한 반응에 포함된 대상 중 적어도 하나 이상이 구체적인 형태를 이루고 있는 것이어야 함 (예: 풀숲을 걷는 개, 우습게 생긴 모자를 쓴 남자)
0	보편적 반응 (Ordinary response)	하나의 반점 영역이 자연스러운 형태를 가지고 있는 단일 대상을 나타내거나 대상이 특정한 형태로 묘사된 경우(예: 전나무, 고양이, 단풍잎)
V/+	통합 반응 (Synthesized response)	두 가지나 그 이상의 대상이 분리된 것이지만 상호 연관성이 있으나, 포함된 어느 대상도 명확한 형태로 묘사되지 못한 경우 (예: 뭉쳐지는구름, 해변가에 바위와 모래)
V	모호한 반응 (Vague response)	잉크반점에 대해 보고된 대상이 구체적인 형태를 띠지 못하고 포함된 어느 대상도 명확한 형태로 묘사되지 못한 경우(예: 구름, 하늘, 노을색)

② 발달질(Developmental Quality of Location): 반응 형성에 포함되어 있는 인지적 처리 (processing)의 질을 구분하기 위하여 도입된 기호

+	통합 반응 (Synthesized Response)	일정한 형태 지닌 두 가지 혹은 그 이상의 각각 분리된 대상들을 지각하면서 서로 어떤 관계를 맺고 있는 것으로 지각하는 경우 (지적 조직화)
0	보통 반응 (Ordinary Response)	일정한 형태를 가진 하나의 대상으로 지각하는 경우 (유의미한 조직화)
v/+	모호 / 통합 반응 (Vague/Synthesized Response)	일정한 형태가 없는 두 가지 이상의 대상이 서로 관계를 맺고 있는 것으로 지각하는 경우
v	모호 반응 (Vague)	일정한 형태가 없는 하나의 대상으로 지각하는 경우

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 위치

Whole(W)	✓ 피검자가 잉크반점의 전체를 사용했을 경우에만 W로 채점함.
Detail(D)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 피검자들의 반응빈도에 근거해서 결정함 ✓ 형태질 안내서를 참고해서 결정하게 됨
Unusual Detail(Dd)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ W반응이나 D반응이 아니면 자동적으로 Dd로 채점함 ✓ Dd로 채점하는 데 있어서 크기는 중요한 요소가 아님
Space Response(S)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 흰 공백 부분이 사용되었을 경우 S 기호를 사용함 ✓ WS, DS 또는 DdS처럼 다른 위치 기호와 함께 사용됨.

❖ 예시로 연습하기

- 수검자 : 이거 전체가 동물가죽처럼 보이잖아요.
= 반점 전체를 보았으므로, W

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ S의 의미

- 검사지시를 거부하고 자신만의 방식으로 검사과제를 받아들임
- 자율성 또는 자기 결정력을 의미할 수도 있음
- 분노나 적대감이 내재된, 일반화된 반항적인 경향성으로 볼 수 있음

❖ 전체 반응에서 S반응이 3개 이상이라면..

- 보통 사람에 비해 더 많은 분노와 적대감이 내재된 것을 가설로 세울 수 있음
- (다른 평가자료와 종합해볼 때) 피검자의 반응이 적당한 수준으로 유지된다면, 피검자의 긍정적인 자원으로 볼 수도 있음

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 발달질(DQ: Developmental Quality)

- 반응 대상이 '일정한 형태'를 갖춘 것인가?
- 통합된(조직화된) 반응인가?

일정한 형태를 지닌 분리된 부분들의 통합반응	+
일정한 형태의 단일한 대상에 대한 반응	0
일정한 형태를 지니지 않은 분리된 부분들의 통합반응	V/+
일정한 형태를 지니지 않은 단일한 대상에 대한 반응	V

❖ 예시로 연습하기

- 수검자 : 이거 전체가 동물가족처럼 보이잖아요.
= 반점 전체를 보았으므로, W

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 발달질(DQ: Developmental Quality)

반응 영역의 기호와 정의	기준
<p>통합반응 (Synthesized Response, +)</p>	<p>➤ 반응에 포함된 둘 이상의 대상이 서로 관련을 맺고 있고, 그 중 하나는 분명한 형태가 있을 경우 Ex) 수풀 속에서 걷고 있는 개, 머리에 리본을 달고 있는 여자 등</p>
<p>보통반응 (Ordinary Response, ○)</p>	<p>➤ 단일 반점 영역이 형태를 가지고 있는 단일한 대상을 나타낼 경우 Ex) 고양이, 박쥐, 단풍잎 등</p>

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 발달질(DQ: Developmental Quality)

반응 영역의 기호와 정의	기준
모호한 통합반응 (Vague/Synthesized Response, v/+) 모호반응 (Vague Response, v)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 반응에 포함된 둘 이상의 대상이 서로 관련을 맺고 있고 그들이 모두 분명한 형태가 없는 경우 Ex) 왼쪽과 오른쪽 구름이 뭉쳐지고 있음. 해변가 바위와 모래가 있음 등 ➤ 반응에서 형태를 가지고 있지 않은 단일 대상이 나타난 경우 Ex) 구름, 하늘, 저녁, 노을, 얼음 등

위치와 발달질의 채점연습

[카드 I, II, III, IV]

카드	반응	채점
I	<ul style="list-style-type: none"> • 여자 주변에서 춤추는 마녀(W) • 산호 조각(D1) • 언덕(Dd24) 위를 올라가는 두 유령(DdS30) 	
II	<ul style="list-style-type: none"> • 코를 맞대고 있는 두 마리 개(D6) • 어떤 종류의 지도(W) • 고드름(Dd25) 	
III	<ul style="list-style-type: none"> • 퍼즐 조각들(W) • 거울을 통해 자기 모습을 보는 사람(D1) • 긴 꼬리 원숭이(D2) 	
IV	<ul style="list-style-type: none"> • 그루터기에 앉아 있는 남자(W) • 구름을 동반한 폭풍우(W) • 양쪽에 하나씩 있는 할 켈레 구두(D6) 	

위치와 발달질의 채점연습

[카드 I, II, III, IV]

카드	반응	채점
I	<ul style="list-style-type: none"> • 여자 주변에서 춤추는 마녀(W) • 산호 조각(D1) • 언덕(Dd24) 위를 올라가는 두 유령(DdS30) 	<ul style="list-style-type: none"> - W+ - Dv - DdS+
II	<ul style="list-style-type: none"> • 코를 맞대고 있는 두 마리 개(D6) • 어떤 종류의 지도(W) • 고드름(Dd25) 	<ul style="list-style-type: none"> - D+ - Wv - Ddo
III	<ul style="list-style-type: none"> • 퍼즐 조각들(W) • 거울을 통해 자기 모습을 보는 사람(D1) • 긴 꼬리 원숭이(D2) 	<ul style="list-style-type: none"> - Wv - D+ - Do
IV	<ul style="list-style-type: none"> • 그루터기에 앉아 있는 남자(W) • 구름을 동반한 폭풍우(W) • 양쪽에 하나씩 있는 할 켈레 구두(D6) 	<ul style="list-style-type: none"> - W+ - Wv/+ - Do

위치와 발달질의 채점연습

[카드 V, VI, VII]

카드	반응	채점
V	<ul style="list-style-type: none"> • 여자 주변에서 춤추는 마녀(W) • 산호 조각(D1) • 언덕(Dd24) 위를 올라가는 두 유령(DdS30) 	
VI	<ul style="list-style-type: none"> • 코를 맞대고 있는 두 마리 개(D6) • 어떤 종류의 지도(W) • 고드름(Dd25) 	
VII	<ul style="list-style-type: none"> • 퍼즐 조각들(W) • 거울을 통해 자기 모습을 보는 사람(D1) • 긴 꼬리 원숭이(D2) 	

위치와 발달질의 채점연습

[카드 V, VI, VII]

카드	반응	채점
V	<ul style="list-style-type: none"> • 여자 주변에서 춤추는 마녀(W) • 산호 조각(D1) • 언덕(Dd24) 위를 올라가는 두 유령(DdS30) 	<ul style="list-style-type: none"> - Wv - Wo - Do
VI	<ul style="list-style-type: none"> • 코를 맞대고 있는 두 마리 개(D6) • 어떤 종류의 지도(W) • 고드름(Dd25) 	<ul style="list-style-type: none"> - Dv - Do - Dv/+
VII	<ul style="list-style-type: none"> • 퍼즐 조각들(W) • 거울을 통해 자기 모습을 보는 사람(D1) • 긴 꼬리 원숭이(D2) 	<ul style="list-style-type: none"> - Wv - WSv/+ - Ddv

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 결정인(Determinant)

➤ 반점의 어떤 특징 때문에 그렇게 보았나?

‘그렇게 보여요. 생긴 모양이 그렇잖아요.’	형태결정인(F)
‘발버둥치고 있어요. 팔다리를 퍼덕거려요.’	운동결정인(M)
‘주홍색 연기에요.’ ‘빨개서 피 같아요.’	유채색결정인(C)
‘검은 나방!’, 시커머니까 먹구름이에요.’	무채색결정인(C’)
‘흐리고 진한 부분 때문에 털처럼 보여요.’	음영결정인(T, V, Y)

❖ 예시로 연습하기

➤ 수검자 : 색깔이 흐렸다가 진했다가 결 같은 것을 느끼게 해요.

= 형태가 일차적인 결정 요인이고 음영을 이차적인 반응결정인으로 사용했으므로, 형태-음영반응(FY)

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 형태

F	형태 반응	전적으로 반점의 형태 특징을 근거로 한 반응 EX) 날개와 몸통이 있는 박쥐
---	-------	---

결정인

❖ 형태 : F

- ‘형태’ 보다는 흔히 ‘모양’ 이라는 단어 사용

Ex) “이것은 박쥐 모양이고 날개가 보입니다”

- 다른 결정인이 포함되지 않으면 F로 기호화
- 형태적 특징을 사용했다면 F에 다른 결정인을 같이 포함시켜 기호화 가능

Ex) FC, CF, C’F, FC’, TF, FT, VF, FV, YF, FY

= M, FM, m은 예외

결정인

- 어떻게 해서 대상을 그렇게 보게 되었는지와 관련
- 로르샤하 검사의 채점 중 가장 난도가 높은 부분
- ‘적절한’ 질문을 통해 정확한 결정인 확인이 중요
- 크게 7가지 범주로 구분
- 각 범주는 자극 영역을 해석하는 방식 반영

결정인

❖ 결정인 7범주

- **형태** : 대부분의 반응에서 흔히 사용됨. 단일 또는 결합
- **운동** : 인간운동, 동물운동, 무생물운동. 능동 또는 수동
- **유채색** : 순수 색채, 색채-형태, 형태-색채, 색채 명명
- **무채색** : 순수 무채색, 무채색-형태, 형태-무채색
- **음영** : 음영 사용 정도로 음영-재질, 음영-차원, 음영-확산
- **형태차원** : 음영이 아닌 윤곽의 크기와 모양에 근거하여 깊이, 거리, 차원에 대한 인상이 형성된 경우
- **쌍과 반사** : 항상 형태를 포함하고 반점의 대칭에 근거한 반응

결정인

❖ 운동 : M, FM, m

➤ M : 모든 유형의 **인간 활동**에 대해 채점

- 인간 뿐 아니라 **동물, 가공 인물이 주체**라도 가능

Ex) “논쟁하는 두 마리 파리”, “인사하는 나무” 등

- **감각적 경험을 포함할 경우도 M 채점**

Ex) “뜨거운 사랑인 것 같다”

결정인

❖ 운동 : M, FM, m

➤ FM : 모든 유형의 동물 활동에 대해 채점

- 동물 활동은 종 특유의 행동이어야 함

Ex) “나무를 타고 있는 곰 한 마리”

= “나무 뒤에 서 있는 물고기” (X) -> M으로 채점

결정인

❖ 운동 : M, FM, m

➤ m : 생명, 기관, 감각이 없는 대상의 움직임 채점

- 동적 움직임

Ex) “피어오르는 구름”, “나부끼는 깃발”

- 정적 움직임 : ‘자연스럽지 않은 긴장 상태’ 필요

Ex) “기둥에 걸려 있는 코트”, “교수형 당한 남자”

= “마루 바닥에 깔려 있는 양탄자” (X)

결정인

❖ 운동 : 능동과 수동

- 뒀첨자로 나타냄 : 능동이면 a, 수동이면 p
- 구분 기준 : 말하다(talking, 수동)
 - 능동 : 소리지르다, 손을 뺀다, 물건을 들다 등
 - 수동 : 속삭이다, 서 있다, 쳐다보다 등
 - 반응의 의미를 제한하는 단어 사용 주의
 - = “두 마리의 개가 싸우는 그림” > p로 채점

결정인

❖ 운동 : 능동과 수동

➤ 능동 채점의 예

- “두 사람이 싸우고 있다” = M^a

- “어떤 것을 뚫고 지나가는 총알” = m^a

➤ 수동 채점의 예

- “가지에 앉아 있는 까치” = FM^p

결정인

❖ 운동 : 동일 반응에서 능동, 수동 모두 채점하는 경우

- 두 가지 이상의 대상이 움직이며 그 중 적어도 한 대상이 능동 운동, 다른 대상이 수동 운동을 하고 있을 때 두 기호를 함께 채점
 - “중간에 서 있는 사람(수동) 주위에서 춤을 추고 있는 두 사람(능동)” -> M^{a-p}
- 한 대상이 두 운동을 하고 있을 때는 능동만 채점
 - “달을 보고 짓으면서 앉아 있는 개” -> FM^a

결정인

❖ 운동

M	인간운동 반응	인간의 움직임이나 동물 또는 가공적인 인물이 인간과 같은 동작을 하고 있는 반응 EX) 카드 III: ‘두 사람이 무거운 물체를 들어올리고 있다.’
FM	동물운동 반응	동물의 운동을 포함하는 반응 Ex) 카드 VIII: ‘산을 기어오르는 2마리 짐승 ’
m	무생물운동 반응	무생물 또는 감각이 없는 대상의 움직임을 포함하고 있는 반응 Ex) 카드 VI: ‘바람에 휘날리는 것 ’

- “a” vs “p”(‘이야기를 하고 있다’) => 수동(p)의 극한치
- FM인데, ‘포커를 한다.’, ‘논쟁하고 있다.’ => M
- M에서, 정적인 운동(자연스럽지 않은 긴장 ‘옷걸이에 걸려있는 코트’)

결정인

❖ 유채색

C	순수색채 반응	전적으로 반점의 유채색에 근거한 반응으로 형태가 관여되지 않았을 경우 Ex) 카드 II: '피'
CF	색채-형태 반응	일차적으로 반점의 색채에 근거해서 반응하였으나 이차적인 결정인으로 형태를 사용했을 경우 Ex) 카드 II: '타오르는 모닥불 '
FC	형태-색채 반응	주로 형태특성에 근거해서 반응했고 이차적 결정인으로 색채를 사용했을 경우 Ex) 카드 VIII: '2개의 푸른 깃발 '
Cn	색채명명반응	반점의 색채를 명명한 경우로 색채명이 실제 반응으로 나타남 Ex) 카드 VIII: '분홍색과 푸른색, 그리고 오렌지색'

결정인

❖ 유채색 : C, CF, FC, Cn

- 잉크 반점에서 유채색(검정, 흰색 제외) 사용 시
- C : 순수 색채반응. 어떠한 형태 없이 유채색만 사용
- CF : 색채-형태반응. 일차로 유채색에 근거한 반응
- FC : 형태-색채반응. 일차로 형태에 근거한 반응
- Cn : 색채 명명반응. 유채색을 명명하는 반응

결정인

❖ 유채색 : C, CF, FC, Cn의 채점 예

- C : “이 붉은 것은 피 같다”
- CF : “초록색 잎이 다섯 개 달린 꽃”
- FC : “삼각형 모양에 노란색을 칠한 지붕”
- Cn : “이것은 빨강, 노랑, 파랑이다”

= FC, CF의 구분이 어려운 이유는 검사자가 지나치게 서두르기 때문.

수검자의 입장에서 색깔과 형태 중 무엇을 더 우선시하는지 생각해 볼 것.

결정인

❖ 유채색 채점 시 유의할 점

➤ 하향원리(step-down principle)

: “붉은 것은 분명히 피 같고 곰의 몸에 묻어 있다.”

= 형태가 우세한 대상과 근접해 있기 때문에 한 단계 하향해서 C가 아닌 CF로 채점

➤ 색채를 영역 표시로 사용하는 경우 주의

: “이 빨간 부분은 심장 같다” -> C, CF로 채점 불가

결정인의 기호와 기준 1

범주	기호	기준
형태 (Form)	F	형태반응: 전적으로 잉크반점의 형태 특성을 근거로 한 반응
운동 (Movement)	M	인간운동반응: 인간의 움직임이나 동물 또는 가상의 인물이 인간과 같은 움직임을 하는 경우
	FM	동물운동반응: 동물의 운동을 포함한 반응. 그 동물에게 종 특유의 자연스러운 행동을 기술했을 때. 그에 해당하는 것이 아닌 경우 M으로 채점됨
	m	무생물 운동반응: 무생물, 유기체가 아니거나 감각이 없는 사물의 움직임을 포함한 반응
유채색 (Chromatic Color)	C	순수색채반응: 전적으로 반점의 유채색에 근거해 반응이 기술되고 형태에 근거하지 않은 경우
	CF	색채-형태반응: 일차적으로는 반점의 색채에 근거해 반응하였으나 이차적인 결정인으로 형태를 사용한 경우
	FC	형태-색채반응: 주로 형태 특성에 근거해 반응했고 이차적인 결정인으로 색채를 사용한 경우
	Cn	색채명명반응: 잉크반점의 색채를 그대로 명명한 경우

결정인

❖ 무채색

C'	순수무채색 반응	색깔을 나타내기 위해 반점의 회색, 검정색 또는 흰색을 사용했을 경우. 형태는 전혀 사용되지 않아야 함 Ex) 카드 V: '검정색 진흙처럼 보인다.'
C'F	무채색-형태 반응	주로 반점의 검정, 흰색 또는 회색을 사용하지만 이차적 결정인으로 형태를 사용했을 경우 Ex) 카드 I: '회색 구름 '
FC'	형태-무채색 반응	형태특징에 근거한 반응이고 무채색을 이차적결정인으로 사용한 경우 Ex) 카드 III: '아프리카인의 모습 '

결정인

❖ 무채색 : C', C'F, FC'

- 검정, 흰색, 회색 등 반점의 밝고 어두운 특징 사용
- C' : 순수 무채색반응. 형태 없이 무채색만 보고
- C'F : 무채색-형태반응. 일차로 무채색 근거 반응
- FC' : 형태-무채색반응. 일차로 형태 근거 반응

결정인

❖ 무채색 : C', C'F, FC' 의 채점 예

- C' : “밤처럼 모두 까맣다”
- C'F : “전체가 검고 커다란 날개를 가진 박쥐”
- FC' : “육각형 결정의 하얀 얼음”
- 무채색 반응은 유채색 반응보다 빈도가 훨씬 낮고 대부분 FC'반응임

결정인

❖ 무채색 채점 시 유의할 점

- 무채색을 사용했다는 것을 알 수 있는 대표적인 두 가지 핵심 단어는 ‘**밝은(light)**’과 ‘**어두운(dark)**’임
- 무채색을 영역 표시로 사용하는 경우 주의
 - : “이 흰 부분은 얼음 결정처럼 보인다”
 - = C' 채점 불가

결정인

❖ 음영

➤ 음영-재질(촉감, 재질감) Texture

T	순수재질 반응	형태가 개입되지 않고 촉감을 나타낼 경우 Ex) 카드 VI: '푹신푹신했 양털'
TF	재질-형태 반응	반점의 촉감을 나타내고 형태를 이차적으로 사용한 경우 Ex) 카드 VI: '매우 단단한 어떤 금속'
FT	형태-재질 반응	형태특징에 근거한 반응이고 촉감을 이차적결정인으로 사용한 경우 Ex) 카드 IV: '아프리카인의 모습'

결정인의 기호와 기준 2

범주	기호	기준
음영-재질 (ShadingTexture)	T	순수-재질반응: 형태가 개입되지 않고 반점의 음영 특징이 촉감을 나타낸 경우
	TF	재질-형태반응: 반점의 음영 특징이 촉감이나 재질을 표현하는 데 사용되고 반응을 분명하게 정교화하기 위해 형태 특성을 이차적으로 사용한 경우
	FT	형태-재질반응: 잉크반점의 형태에 근거하여 표현되나 재질을 표현하기 위해 이차적으로 음영 특징을 사용한 경우.

결정인

❖ 음영-재질 : T, TF, FT

- 잉크 반점의 밝고 어두운 특징이 거친 또는 부드러운 것처럼 재질을 나타내기 위해 사용될 때
- T : 순수재질반응. 형태 없는 음영 촉감 반응
- TF : 재질-형태반응. 일차로 음영 촉감 근거 반응
- FT : 형태-재질반응. 일차로 형태 근거 반응

결정인

❖ 음영-재질 : T, TF, FT의 채점 예

- T : “부드러운 피부”
- TF : “매끄러운 화강암으로 만든 탑”
- FT : “동그란 난로인데 뜨거울 것 같다”
- 주로 ‘부드러운’, ‘거친’, ‘매끄러운’, ‘차가운’ 등과 같은 촉감 인상 단어가 사용될 때 쉽게 알아볼 수 있음

결정인

❖ 음영

➤ 음영-차원(깊이감) Vista

> FD와 구분할 것

V	순수차원 반응	형태가 개입되지 않고, 깊이 또는 차원으로 반응하는 경우 Ex) 카드 V: '중심아래에 깊은 틈이 있는 것 같다.'
VF	차원-형태 반응	깊이 또는 차원으로 반응하고 이차적 결정인으로 형태를 사용했을 경우 Ex) 카드 VII: '서로 겹쳐진 비구름'
FV	형태-차원 반응	형태특징에 근거한 반응이고 깊이 또는 차원을 이차적 결정인으로 사용하는 경우 Ex) 카드 V: '바위 뒤에 있는 토끼 머리 '

결정인

❖ 음영-차원 : V, VF, FV

- 삼차원 조망을 나타내기 위해 음영을 사용할 때
- V : 순수차원반응. 형태 없는 깊이, 차원 음영 반응
- VF : 차원-형태 반응. 일차로 음영 차원 반응
- FV : 형태-차원 반응. 일차로 음영 형태 반응

결정인

❖ 음영-차원 : V, VF, FV

- 대부분의 수검자는 ‘음영’이라는 단어를 사용하지 않으며 대신 ‘색깔’이라고 하는 경우가 더 많으니 주의
- 어린 아동의 경우 촉감 인상을 전달하기 위해 카드를 문지를 수 있으니 행동 관찰 유의

결정인

❖ 음영-차원 : V, VF, FV의 채점 예

- V : “쓱 들어가 보인다”
- VF : “위에서 내려다 본 계곡의 가장자리”
- FV : “길쭉한 기둥 뒤에 걸려있는 그림”
- 주로 ‘~의 아래’, ‘~의 뒤’, ‘~보다 더 높은’, ‘~를 공중에서 내려다보는 것 같다’ 등과 같이 깊이나 차원을 나타내기 위해 음영 특징 사용 시 채점

결정인

❖ 음영-차원 채점 시 유의할 점

- 깊이나 차원 묘사는 분명하게 나타나므로 인상이 음영에 근거한 것인지 반점의 크기나 윤곽 때문에 생겨난 것인지 구분 주의. 후자의 경우 형태 차원(FD)으로 채점
- 반응에 재질이 포함되어 있는지 구분 주의
= “뇌 같고 선이 그려진 방식이 매우 울퉁불퉁하다”

결정인

❖ 음영

➤ 음영-확산(확산음영감: 밝고, 어두운, 얼룩덜룩) Diffuse[Y]

Y	순수확산 반응	형태, 재질, 차원은 전혀 개입 없고 반점의 음영(밝고 어두운 특징)에만 근거한 반응 Ex) 카드 I: '잉크.'
YF	확산-형태 반응	일차적 결정인이 반점의 음영이고 형태는 이차적 결정인인 경우 Ex) 카드 X: '건조한 뼈들, 이 부분이 더 밝으므로 더 오래 말린 것 같다'
FY	형태-확산 반응	형태특징에 근거한 반응이고 음영을 이차적 결정인으로 사용한 경우 Ex) 카드 IV: '발이 크고 머리가 작아서 거인을 아래에서 위로 올려다 보는 것 같다'

결정인

❖ 음영-확산 : Y, YF, FY

- 밝거나 어두운 음영 특징이 재질이나 차원에 대한 언급 없이 사용될 때
- Y : 순수 음영반응. 명암 특징만을 사용한 반응
- YF : 음영-형태반응. 일차로 명암 특징 반응
- FY : 형태-음영반응. 일차로 형태 근거 반응

결정인

❖ 음영-확산 : Y, YF, FY의 채점 예

- Y : “퍼져 나가는 연기 같아요”
- YF : “기름이 번진 자국이 하트 모양이에요”
- FY : “손바닥 모양의 잉크 자국만 진해요”
- **밝고 어두운 특징이 무채색으로 사용되었다고 확신할 수 없는 경우는 대부분 음영 확산 결정인임**

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 형태차원

FD	형태차원 반응	<p>반점의 크기나 모양에 근거해서 깊이, 거리 및 차원이 결정된 반응으로 음영은 전혀 개입되지 않았을 경우</p> <p>Ex) 카드 IV: ‘발이 크고 머리가 작아서 거인을 아래에서 위로 올려다 보는 것 같다’</p>
----	---------	---

결정인

❖ 형태 차원 : FD

- 단지 형태에 근거하여 3차원을 지각한 반응
- 깊이, 거리, 차원 인상이 음영 특징에 근거를 두고 있지 않을 때 FD로 채점
- 크기의 차이가 중요한 요인
- ‘~보다 크다’, ‘~보다 작아 보인다’ 등으로 기술

결정인

❖ 형태 차원 : FD의 채점 예

➤ FD : “머리가 작고 발이 큰 괴물인데 아래에서 위로 올려다 보니까 그렇게 보이는 것 같아요”

결정인

❖ 반사 반응: rF , Fr

- 반점의 대칭을 사용해 두 가지 **동일한 대상**을 나타낼 때 채점
- 수검자가 보고한 대상이 **‘반사된 것’**, **‘거울이나 물에 비친 것’**이라는 점이 중요
- rF : 반사-형태반응. 일차로 반사 이미지 사용 반응
- Fr : 형태-반사반응. 일차로 형태 특징 반응

결정인

❖ 반사 반응 : rF , Fr 의 채점 예

- rF : “뭔가 물에 비친 모습 같은데 자세히 보니 모닥불이네요”
- Fr : “한 여자가 거울 앞에 서 있네요”

결정인

영역	발달질	결정인	형태질	쌍반응	내용	평범반응	Z	특수점수
W	o	FC'	o	(2)	A	P	1.0	MOR

결정인

❖ 쌍반응: (2)

- 잉크 반점의 대칭을 근거로 두 가지 동일한 이미지를 사용했을 때 채점
- 수검자가 보고한 대상이 반사되거나 거울, 물 등에 비친 이미지가 아니어야 함
- “~한 쌍”, “저기 두 ~이 있다”와 같은 표현으로 구분
- 다른 결정인과 달리 형태질 기호 뒤에 표시

결정인

❖ 쌍반응과 반사 반응

(2)	쌍 반응	반점의 대칭에 근거해서 두 개의 동일한 대상으로 보고했을 경우 Ex) 카드 VIII: ‘양 옆에 곰 두마리가 있다.’
rF	반사-형태 반응	반사된 것 또는 거울에 비친 상으로 보고한 반응 구름, 경치, 그림자 등 구체적인 형태특징이 없는 대상의 경우 Ex) 카드 XI: ‘구름이 호수에 비친 것’
Fr	형태-반사 반응	구체적인 형태특징에 근거한 반응으로서 반사된 것 또는 거울상을 보고했을 경우 Ex) 카드 VII: ‘사람이 거울을 보고 있어 자신의 모습이 비친 것 ’

➤ 반사결정인 경우, 쌍반응을 기록하지 않음

결정인

❖ 복합결정인 : 혼합반응(blend)

- 한 가지 이상의 결정인이 포함된 반응
- 각 결정인은 혼합반응 기호인 점(.)으로 구분하여 기록
- : Ex) Mp.FT, FC.FD
- 혼합반응은 결정인이 나타난 순서대로 기호화 3개 이상의 결정인이 포함된 경우는 많지 않음

결정인

❖ 복합결정인 : 혼합반응(blend)

➤ 매우 드물기는 하지만 혼합반응에 F를 따로 분리해서 포함시킬 수도 있음

- “두 사람이 뭔가를 들어올리고 있고 나비도 있다”

= $M^a.F$ 로 채점 가능

➤ 동일한 단어나 어구는 두 번 채점하면 안 됨

Ex) FC.CF, FY.YF, FC'.C'F -> 채점 오류

결정인

❖ 복합결정인 : 혼합반응(blend)

➤ 한 반응이 동일한 결정인의 상이한 범주를 나타내는 요소를 여럿 포함하고 있을 경우 형태를 ‘가장 적게’ 포함하는 기호를 사용해야 함

- “빨간 모자(FC)를 쓴 두 마리 곰이 싸우고 있는데 아래에 있는 붉은 것은 핏자국(CF)이다”

= $FM^a.CF$ 로 채점

= FC와 CF가 동시에 나오는 경우 CF만 채점

결정인의 기호와 기준 5

➤ 능동적인-수동적인 운동성에 대한 첨자(a,p)

= 말하다, 서있다, 바라보다: 수동

= 외치다, 논쟁하다. 뛰다: 능동

➤ 유채색 반응

= 온통 다 불그스름한 피 : C

= 빨간 모자를 쓰고 있는 것을 보니 곡예단: FC

= 색깔이 온통 부패한 것처럼 보이는 동물: CF

= 분홍색, 주황색: Cn

➤ 무채색 반응

= 전부 다 검은 진흙같아요: C'

= 흰 구름이 있는 검은 하늘이요: C'F

= 검은 박쥐: FC'

➤ 재질반응

= 거칠거칠해 보이는 마른 잎이요. 색이 그래요: FT

= 전체가 다 검고 기름진 헝겊처럼 보여요: TF

➤ 음영차원반응

= 가운데 불룩한 매듭이요. 진한 선이 부풀어 오른 것처럼 보여요: FV

= 깊은 골짜기인데 위로 튀어나온 것 처럼 보여요.

차이 나는 색이 그런 것 같아요: VF

결정인의 기호와 기준 6

➤ **확산된 음영반응**

= X-RAY를 찍는 것처럼 어둡고 골반처럼 보여요: FY

= 어둡: Y

= 폭풍을 동반한 구름이 어두워요: YF

➤ **형태차원반응**

= 멀리 떨어져 있는 나무. 작은 것이 멀리 떨어져 있는 것: FD

➤ **쌍반응**

= 양쪽에 하나씩 있는 한 쌍의 당나귀: (2)

= 거울에 비친 자신을 지켜보는 사람: Fr

= 호수에 비춰져 있는 양쪽 면: Rf

결정인의 기호와 기준 7

- 혼합반응: 한 반응에 하나 이상의 결정인이 사용될 때, 점(.)으로 구분하여 M, YF 와 같이 기록함.
 - = 두 개의 헬러윈 가면이 오렌지색이고 웃으면서 서로 등을 기대고 있어요: Ma, FC, (2)
 - = 검은 구름이 강물에 비춰지고 있어요: YF,rF

주요 채점 범주

영역	발달질	결정인	형태질	쌍반응	내용	평범반응	Z	특수점수
W	o	FC'	o	(2)	A	P	1.0	MOR

형태질의 기호와 기준

기호	정의	기준
+	Ordinary – elaborated	반점의 형태를 예외적으로 구체화시켰으며 반응의 질이 양호한 경우. 형태의 부분들이 사용된 방식이 매우 그럴 듯 할 때
0	Ordinary	대상을 설명하기 위해 일반적인 형태 특징을 명확하게 사용한 경우. 반응의 질을 향상시키려고 정교화 노력을 하지는 않은 경우
U	Unusual	적절한 반응을 하기 위해 형태의 기본적인 윤곽을 사용하되 반응 빈도는 낮은 반응.
-	Minus	반응을 형성하기 위해 그림 형태가 왜곡되고 인위적이며 비현실적으로 사용된 경우, 그림의 윤곽이나 구조를 무시하거나 없는 선이나 모양을 인위적으로 만들어 대치 시키는 경우에 해당됨.

형태질

❖ 형태질

기호	정의	기준	예
+	우수하고 정교한	<ul style="list-style-type: none"> - 반점의 형태에 맞게 아주 정확히 기술 하였거나, 형태 사용이 적절하여 반응의 질적 수준이 향상되었을 경우 - 반드시 독창적일 필요는 없지만 형태를 설명하는 방식이 독특해야함 	날개를 펴고 있는 나비인데, 흔히 보기 어려운 희귀종 입니다. 삼각형 모양의 흰 무늬, 아주 작은 더듬이, 둥글게 생긴 머리, 뾰족한 꼬리를 가지고 있으니깐요
0	보통의	<ul style="list-style-type: none"> - 일반적인 형태 특징을 분명하고 정확하게 사용한 반응 	날개를 편 모양과 가운데 몸통 부분모양이 나비다
U	드문	<ul style="list-style-type: none"> - 반응에 나온 대상의 형태와 반점의 형태가 잘 맞지는 않지만 어느 정도는 그렇게 볼 수 있는 반응 	날개를 편 모양과 가운데 몸통 모양이 모기 같다

형태질

❖ 형태질(FQ: Form Quality)

- 형태를 정확히 보고 있는가?, 즉 피검자가 기술한 대상의 형태와 반응에 사용된 반점의 윤곽이 부합하는 정도를 가리킴
- 피검자의 지각이 얼마나 현실적인가 혹은 관습적인가를 알 수 있음

형태를 매우 정확하게 기술(우수하고 정교)	+
일반적인 형태 특징을 분명하게 사용(보통의)	0
형태를 왜곡하지 않되, 일반적이지 않음(드문)	U
반점의 형태가 왜곡되고, 비현실적임(왜곡된)	-

형태질

- 형태에 대한 수검자의 묘사가 사용된 잉크 반점 영역과 얼마나 잘 부합하는가(**반응의 적합성**)를 나타냄
- **지각의 왜곡, 현실 검증력의 손상 등에 대한 정보 제공**
= Schizophrenia 진단에 중요
- Exner의 표 A. 작업 도표를 참고하여 결정
= 205,701개의 반응을 포함한 9,500개의 protocol
- **형태가 없는 반응이라면 형태질을 채점하지 않음**

형태질

- 형태질 기호는 결정인 끝에 기록 : 예) FC+, FT.CF-
- + (Ordinary-Elaborated): 형태가 매우 정확하고 명료하며 자세하게 설명된 반응
- o (Ordinary) : 다른 사람들에 의해 빈번하게 보고된 대상을 나타내는, 분명하고 평범하며 쉽게 보이는 반응
- u (Unusual) : 드물지만 쉽게 확인 가능한 반응
- - (Minus) : 형태가 왜곡되어 알아보기 어려운 반응

형태질

❖ +와 0의 구분 : 다소 주관적

- +반응은 빈도가 매우 낮기 때문에 대부분 0 채점
- 형태를 아주 상세하게 기술할 때 + 채점
- 길고 창조적인 반응이라고 + 채점을 하는 게 아님

형태질

❖ 보외법(extrapolation)에 의한 채점

- 표 A에 제시된 반응목록 중 수검자가 보고한 반응과 매우 유사한 반응이 있는지를 철저하게 찾아보는 것부터 시작
- 비슷한 반응이 있다면 그 반응의 형태질과 동일한 채점을 할 수 있으나 보수적인 입장을 취할 것

형태질

- ❖ 표 A에서 가장 ‘관습적인 점수’나 가장 낮은 형태질 채점을 선택할 것
= o보다는 u, u보다는 -로 채점

형태질

❖ 채점

- 수검자가 말한 반응을 ‘빨리 쉽게’ 볼 수 있고 반점의 윤곽을 현저하게 어기지 않을 경우는 u로 채점하고 그렇지 않을 경우 -로 채점
- - 반응은 존재하지 않는 윤곽을 만들어내는 등 왜곡되고 비현실적인 형태일 때 주로 채점

형태질

❖ 복합대상반응

- 형태질이 다른 여러 대상이 포함된 반응의 경우 표 A에서 가장 덜 좋은(less favorable) 형태질을 부여함. 단, 가장 중요한 의미 대상인 경우에 한함

Ex) 카드 III “춤을 추고 있는 두 사람(D9), 드럼 같은 어떤 것(D3)”

= 사람은 o, 드럼은 u, 사람이 드럼보다 중요하므로 o로 채점

주요 채점 범주

영역	발달질	결정인	형태질	쌍반응	내용	평범반응	Z	특수점수
W	o	FC'	o	(2)	A	P	1.0	MOR

반응내용의 기호와 기준 1

범주	기호	기준
Whole Human	H	전체 사람 형태를 본 반응.
	(H)	가상적인 인물이나 실화 속 등장인물을 묘사한 경우. 광대, 거인, 마녀, 이야기 속에 등장하는 요정 등
Human detail	Hd	팔, 머리, 다리, 손가락 등 불완전한 인간의 신체 부분 표현
	(Hd)	가상적인 이야기나 실화에 등장하는 불완전한 인간 형태. 악마의 머리, 천사의 눈
Human experience	Hx	두 사람이 서로 사랑스러운 눈빛으로 바라보고 있다. 슬퍼하는 고양이 등 어떤 대상에 대한 인간의 정서나 감각 경험이 분명하게 나타난 경우. Hx는 사랑, 미움, 우울, 행복, 소리, 냄새, 공포 기타 사람의 정서나 감각을 포함하는 형태가 없는 M 반응에 일차적으로 채점되며 특수점수 AB 함께 채점

반응내용의 기호와 기준 2

범주	기호	기준
Whole Animal	A	전체 동물 형태를 본 반응.
	(A)	가상적인 동물이나 신화 속 등장동물을 묘사한 경우. 유니콘, 용, 마술 개구리, 날아다니는 말
Animal Detail	Ad	팔, 머리, 다리 등 불완전한 동물의 신체 부분 표현
	(Ad)	가상적인 이야기나 신화에 등장하는 불완전한 동물 형태. 용꼬리, 모든 동물 가면
Anatomy	An	골격, 근육, 뼈구조, 두개골, 간, 뇌 등 내부 기관을 포함하고 있는 반응.
Art	Art	추상이거나 구상이거나 유채나 수채화, 동상, 보석, 촛대 상들리에, 장식품과 같은 예술작품이 포함된 반응.

반응내용의 기호와 기준 3

범주	기호	기준
Anthropology	Ay	토템, 로마시대의 투구, 대헌장, 산타마리아 등 역사적, 문화적 의미를 담고 있는 경우
Blood	Bl	인간이나 동물의 피가 표현된 반응
Botany	Bt	덤불이나 꽃, 해초류, 나무와 같은 살아있는 식물이나 잎, 꽃잎, 나무줄기 등 식물의 일부분
Clothing	Cg	모자, 장화, 벨트, 드레스 등 의복 종류
Clouds	Cl	구름
Explosion	Ex	불꽃이나 폭풍, 폭발
Fire	Fi	불이나 연기
Food	Fd	일반적인 음식의 종류. 동물 특유의 먹이도 포함
Geography	Ge	지명이 분명하게 거론되지 않더라도 지도를 표현한 경우
Household	Hh	가정용품

반응내용의 기호와 기준 4

범주	기호	기준
Landscape	Ls	산, 산맥, 언덕, 섬, 동굴, 바위, 사막, 늪 등 풍경, 경치 표현
Nature	Na	태양, 달, 행성, 하늘, 무지개 등 Bt, Ls로 채점되지 않는 자연적인 환경
Science	Sc	비행기, 건물, 다리, 차, 망원경, 무기 등 직,간접적인 과학적 개발품이나 공상과학에 관련된 내용
Sex	Sx	남성성기, 질, 엉덩이, 가슴, 고환, 생리, 유산, 성관계와 같이 성기관이나 성적인 행동을 연상시키는 내용
X-ray	Xy	뼈나 내부 기관을 포함하고 x-ray를 내용으로 하는 반응. Xy로 채점하면 해부와 관련된 내용이 있어도 An으로 기호화하지 않음.

내용

- H : 인간형태 전체를 포함하는 반응. 역사적 실존인물을 포함하는 경우 Ay를 두 번째 기호로 추가함
- (H) : 가공, 신화적 인간 형태를 포함하는 반응. **광대**, 요정, 거인, 악마, 유령, **인간을 닮은 괴물** 등
- Hd : 불완전한 인간 형태를 포함하는 반응. 팔, 다리, 손가락, **머리가 없는 사람** 등
- (Hd) : 가공, 신화적 불완전 인간 형태를 포함하는 반응. 악마의 머리, 천사의 눈 등
동물 가면을 제외한 모든 가면.
- Hx : 인간의 정서경험 반응에 대해 두 번째 내용으로 채점. 이러한 경험은 분명하고 명확해야 함
- A : 동물형태 전체를 포함하는 반응

내용

- (A) : 가공이거나 신화적 동물 전체를 포함하는 반응. 유니콘, 용 등
- Ad : 불완전한 동물 형태를 포함하는 반응. 말 발굽, 개의 머리, **동물의 가족** 등
- (Ad) : 가공이거나 신화적인 불완전 동물 반응. 푸우의 발, 페가수스의 날개, **모든 동물 가면** 등
- An : 내부의 해부 구조에 관한 반응. 골격, 근육, 심장, 폐, 위, 척추, 뇌 등
- Art : 그림, 예술품 등에 관한 반응. **동상**, 보석, 촛대, 장식품, **깃털** 등. 예) 개 그림(A.Art)
- Ay : 문화적, 역사적 함의가 있는 반응. 로마시대의 투구, 선사시대의 도끼, 나폴레옹의 모자 등

내용

- Bl : 인간이나 동물의 피 반응
- Bt : 식물이나 식물의 부분 반응. 꽃, 해초류, 잎, 뿌리, **새의 등지 등**
- Cg : 입는 것과 관련된 품목을 포함하는 반응. 모자, 장화, 허리띠, 넥타이, 바지, 스카프, 안경 등.
- Cl : 구름이라는 내용이 사용된 반응. **안개나 노을은 구름이 아니라 Na로 채점**
- Ex : 불꽃을 포함하는 돌풍이나 폭발을 포함하는 반응.
- Fi : 불이나 연기에 관한 반응
- Fd : 인간이 공통적으로 먹을 수 있는 음식이 사용된 반응. 통닭, 아이스크림, 채소 등.
그 종이 일반적으로 먹는 음식을 먹는 동물(예; 벌레나 곤충을 먹고 있는 새)

내용

- Ge : 구체적이든 구체적이지 않든 간에 지도 사용 반응
- Hh : 가정용품을 포함하는 반응. 침대, 과도, 의자, 컵, 유리잔, 램프, 접시 등
- Ls : 풍경을 포함하는 반응. 산, 산맥, 언덕, 섬, **동굴**, **바위**, 사막, **바다 속 풍경** 등
- Na : Bt, Ls로 채점되지 않는 다양한 자연환경에 대한 광범위한 내용 반응. **태양**, 달, 하늘, **물**, 강, 얼음, **눈**, 비, 노을, 회오리바람, 빗방울 등
- Sc : 직,간접적으로 과학이나 공상과학의 산물과 관련된 반응. 비행기, 건물, 전구, **악기**, 우주선, **무기** 등
- Sx : 성적 기관이나 성적인 성격의 활동을 나타내는 반응. 남근, 질, 엉덩이, 월경, 유산, 성관계 등.
보통 Sx는 이차적인 내용으로 기호화. 일차적 내용은 H, Hd, An

내용

- Xy : 구체적으로 X선 내용이 사용된 반응. 뼈 또는 내부 기관을 포함할 수 있음.
 Xy 로 채점하는 경우 A_n 은 이차적 기호로 포함하지 않음.
- I_d : 표준적 반응 범주 어디에도 속하지 않는 특이한 내용

복합내용의 채점

- 반응에 나타나는 모든 내용을 채점해야 함
- 가장 핵심적인 내용을 먼저 제시하고 다른 내용은 심표로 분리하여 제시
Ex) “큰 모자를 쓰고 있는 사람의 그림” : Art, H, Cg

복합내용의 채점

➤ Na, Bt, Ls가 포함된 복합내용의 채점 기준

- **Na는 항상 Bt, Ls보다 우선적으로 채점.** 한 반응이 Na, Bt, Ls를 포함하고 있다면 Na만 채점함

Ex) 물(Na) 속에 있는 돌(Ls) 위를 걷고 있는 수달(A)이 보이고 물 위로 드리운 나뭇가지(Bt)에 매달리려고 한다 : A. Na

- **Na는 없고 Bt, Ls가 포함된다면 그 중 하나만 채점함**

Ex) 바위(Ls) 뒤의 소나무(Bt)로 다가가는 족제비(A) : A.Bt 또는 A.Ls

주요 채점 범주

영역	발달질	결정인	형태질	쌍반응	내용	평범반응	Z	특수점수
W	o	FC'	o	(2)	A	P	1.0	MOR

평범반응 (P)

카드	위치	기준
I	W	박쥐. 나비/ 반점의 윗부분 머리, 전체 반점 포함
II	D1	곰, 개, 코끼리
III	D9	인간의 모습이나 인형, 캐리커처
IV	W, D7	인간이나 거인, 괴물 등 인간을 닮은 대상
V	W	나비, 박쥐
VI	W, D1	동물가족
VII	D1, D9	사람의 머리나 얼굴
VIII	D1	개, 고양이, 다람쥐와 같은 전체 동물 모습
IX	D3	인간이나 닮은 대상
X	D1	거미, 게

평범반응(Popular Response)

- **프로토콜 중 특별히 빈도가 높은 13개의 반응**
- 평범 반응은 P기호로 부호화
- 평범 반응이 있으면 반응 내용의 기호 뒤에 띄어서 기록
- **반드시 반점의 위치에 유의해야 함**
 - = 반점이 똑바른 위치일 필요까지는 없으나 위치가 같아야 함
 - = I, II, III, IV, V, VII, VIII, IX의 평범반응 채점 시 특히 유의

평범반응(Popular Response)

- I-W : **박쥐**. 반점의 꼭대기가 상단부로 지각되고 항상 반점 전체를 포함해야 함.
- I-W : **나비**. 반점의 꼭대기가 상단부로 지각되고 항상 반점 전체를 포함해야 함.
- II-D1 : **구체적으로 밝혀진 동물**. 곰, 개, 코끼리 등
- III-D9 : **인간상이나 또는 인형, 만화 등의 묘사**.
- IV-W(D7) : **인간이나 거인**. 인간을 닮은 모양이어야 함
- V-W : **박쥐**. 반점의 꼭대기를 상단부로 지각해야 하고 항상 반점 전체를 포함해야 함.
- V-W : **나비**. 반점의 꼭대기를 상단부로 지각해야 하고 항상 반점 전체를 포함해야 함.

평범반응(Popular Response)

- VI-W(D1) : **동물가족, 모피.**
- VII-D9 : **사람의 머리나 얼굴.** 여자, 아이 또는 인디언처럼 분명하게 밝힐 수도 있으나 성별을 밝히지 않을 수도 있음.
- VIII-D1 : **전체 동물상.** 일반적으로 개, 고양이, 다람쥐 등을 지각.
- IX-D3 : **인간 또는 인간과 유사한 형상.** 마녀, 거인, 괴물, 공상과학에 나오는 생명체.
- X-D1 : **게.** 모든 부속기관은 D1에 한정되어 있어야 함.
- X-D1 : **거미.** 모든 부속기관은 D1에 한정되어 있어야 함.

주요 채점 범주

영역	발달질	결정인	형태질	쌍반응	내용	평범반응	Z	특수점수
W	o	FC'	o	(2)	A	P	1.0	MOR

조직화 활동

- ZW: 전체 반응의 발달질이 +, v/+ 또는 o 일 때
- ZA: 반점의 인접한 부분에서 2개 이상의 개별적인 대상을 지각하고 이러한 대상이 서로 의미 있는 관계를 이루고 있는 경우
- ZD: 반점의 인접하지 않은 부분에서 2개 이상의 개별적인 대상을 지각하고 그 대상들이 서로 의미 있는 관계를 이루고 있을 경우
- ZS: 반점의 공간과 다른 영역을 통합하여 반응. 흰 공간만 사용된 경우는 Z 점수를 부여하지 않음.

카드	W	ZA	ZD	ZS
I	1.0	4.0	6.0	3.5
II	4.5	3.0	5.5	4.5
III	5.5	3.0	4.0	4.5
IV	2.0	4.0	3.5	5.0
V	1.0	2.5	5.0	4.0
VI	2.5	2.5	6.0	6.5
VII	2.5	1.0	3.0	4.0
VIII	4.5	3.0	3.0	4.0
IX	5.5	2.5	4.5	5.0
X	5.5	4.0	4.5	6.0

조직활동(Organizational Activity)

- 반응에서 설명된 형태를 통합하는데 필요한 조직 정도
- 새로운 자극장면을 조직화 하는 경향의 정도와 조직화 하려는 노력이 효율적인지의 여부 측정
- 조직활동의 채점 : Z점수
- Z점수는 형태를 포함하고 있는 반응에만 부여함. 따라서 반드시 형태가 사용되어야 한다.
- 조직화 점수가 높을수록 더 높은 수준의 인지적 활동을 하는 것

조직활동(Organizational Activity)

❖ Z점수의 부호화 기준

- **ZW** : 발달질이 +, o 또는 v/+인 전체 반응
- **ZA** : 반점의 **맞닿은 영역에서** 두 가지 이상의 개별적인 대상을 지각하고 서로 의미 있는 관계가 있는 것으로 보고된 반응
- **ZD** : 반점의 **맞닿아 있지 않은 영역에서** 두 가지 이상의 대상을 지각하고 서로 의미 있는 관계가 있는 것으로 보고된 반응
- **ZS** : 반응을 형성하는데 **있어서 반점의 흰 공간과 다른 영역이 통합되어 나타난 반응.**
단지 흰 공간만 사용된 반응은 Z점수를 부여하지 않음

조직활동(Organizational Activity)

❖ Z점수를 부호화 하지 않는 경우

- **Wv** : 반응 전체에 형태가 전혀 없는 경우
- **이탈된 S** : S가 포함된 반응 중 반점의 다른 영역을 포함하지 않는(유기적인 관계가 없는) 경우
- **형태가 없음** : C, T, Y, V처럼 형태가 포함되지 않는 반응

조직활동(Organizational Activity)

❖ 조직활동의 채점

- Z점수를 결정하기 위해 먼저 채점한 반응영역 부호와 발달질 부호를 확인
- 반응이 부호화 기준을 충족하면 반응에 일치하는 범주(ZW, ZA, ZD, ZS) 결정
- Exner의 워크북 중 조직활동 Z점수에 대한 표를 참고하여 Z점수 확인
Ex) 카드 I : ZW(1.0), ZA(4.0), ZD(6.0), ZS(3.5)
- 반응이 하나 이상의 범주 기준을 충족시킨다면 가장 높은 Z점수에 해당하는 범주를 선택할 것

주요 채점 범주

영역	발달질	결정인	형태질	쌍반응	내용	평범반응	Z	특수점수
W	o	FC'	o	(2)	A	P	1.0	MOR

특수 점수 1

- 이탈된 표현(Deviant Verbalization): DV, DR
 - 부적절한 결합(Inappropriate Combination): INCOM, FABCOM, CONTAM
 - 부적절한 논리(Inappropriate Logic): ALOG
- = 인지적 혼란의 심각성 수준에 따라 수준1, 2로 구분. 수준 1은 비교적 가벼운 정도,
수준 2는 인지적으로 해리되었거나 비논리적이고 우회적인 사고를 보이는 듯 심각한 경우

특수 점수 2

- 이탈된 표현: DV, DR
- DV : 신조어(“성적인 의지” DV2), 단어중복사용 (“작고 조그만 새”DV1)
- DR: 우회적이고 장황한 반응(“이걸 잡지에서 본적이 있는데..사모아나 어디에서 온 사람 같아요. 난 책을 많이 읽어요. 그러면 당신은 눈이 밝아질 거예요. DR2), 부적절한 관용구나 어구 사용 (“박쥐예요 난 나비를 보고 싶었는데” DR1)

특수 점수 3

- 부적절한 조합: INCOM, FABCOM, CONTAM
- 모순된조합(INCOM): 한 대상에 대해 하나 혹은 그 이상의 부적절하거나 불가능한 특성 및 활동으로 반응의 내용을 진술하는 것. “고환이 4개 달린 개구리(INCOM2)” ,“닭 머리를 한 여자(INCOM2)”
- 우화적인 조합(FABCOM): 두 가지 이상의 대상이 있을 수 없는 방식으로 관계를 맺고 있는 것.
“두 마리 개가 농구하고 있어요(FABCOM1)”,
“나비가 개를 삼키고 있어요(FABCOM2)”
- 오염(CONTAM): 가장 기괴한 반응. 두 가지 이상의 인상들이 비현실적으로 하나의 반응으로 결합된 것.
“피흘리는 섬” “곤충 황소”(수준 없음)

특수 점수 4

- 부적절한 논리: ALOG
- 잉크반점을 보편적이지 않고 부적절하게 곡해하여 사용한 것을 말함. 판단의 흐름을 단순하게 사고하고 흐름을 놓치는 것.
- “이것은 북극임에 틀림없어요. 왜냐하면 카드 맨 위쪽에 있기 때문이에요”
- “그는 광부임에 틀림없어요. 왜냐하면 전체가 검기 때문이에요”
- 보속성(PSV): 두 개 이상 거의 동일한 반응이 같은 카드에서 나올 때, 다른 카드에서 이전 카드의 반응을 언급할 때, 여러 카드에서 동일한 반응을 반복할 때.
- 추상적 내용(AB): 분명하고 구체적인 상징적 대상. “분노 같아요” “혼란이에요” 등
- 공격적 운동(AG): 싸우거나, 부수거나, 논쟁하거나, 화가 나거나 등 공격성
- 협동적 운동(COP): 협동적인 상호작용
- 병리적 내용(MOR): 죽은, 파괴된, 오염된, 손상된, 상처입은, 깨진, 대상에 대해 불쾌한 기분이나 특징을 부여할 때, 음울한집, 슬픈 나무 등

특수점수

- 특이한 언어 반응(Unusual Verbalization) : 6개
 - 반응반복(Perseveration) : 1개
 - 특수내용 : 4개
 - 인간표상 반응 : 2개
 - 개인적 반응 : 1개
 - 특수 색채반응 : 1개
- = 15개

특수점수

- ❖ 특이한 언어 반응(Unusual Verbalization) : 6개
 - **인지적 오류(인지적 역기능) 측정**
 - 일탈된 언어(Deviant Verbalization) : DV(1/2), DR(1/2)
 - 부적절한 조합(Inappropriate Combinations)
: INCOM(1/2), FABCOM(1/2), CONTAM
 - 부적절한 논리(Inappropriate Logic) : ALOG

특수점수

❖ 수준 1과 2의 구분

➤ 수준 1 반응 : 약하고 가벼운 인지적 실수

: 비논리적, 경계선 모호, 특이하거나 우회적인 사고가 가볍게 나타날 때 채점

➤ 수준 2 반응 : 좀 더 심각한 인지적 혼란

: 좀 더 심하게 해리되어 있고, 정도가 심할 때 채점. 하나라도 있으면 사고 장애 의심

특수점수

❖ 특이한 언어 반응(Unusual Verbalization)

- **일탈된 언어**
- 일탈된 언어(**D**eviant **V**erbalization) : 특이한 단어 사용
- 신조어(Neologism) : **망원경 아래**에서 볼 수 있는 박테리아(DV1), **처녀시험**을 준비하는 여자(DV2)
- 중복사용(Redundancy) : **한 쌍의 두 마리 새**(DV1), **반대로 거꾸로 된** 비행기 프로펠러(DV2)

특수점수

❖ 특이한 언어 반응(Unusual Verbalization)

- **일탈된 언어**
- 일탈된 반응(**D**eviant **R**esponse) : 부적절한 단어 사용
- 부적절한 구(Inappropriate Phrases) : 관련이 없는 구의 사용
= 그것은 고양이죠. 아버지는 항상 고양이를 증오했어요(DR1),
민주적 관점에서 본다면 김대중 대통령의 발췌문이다(DR2)

특수점수

❖ 특이한 언어 반응(Unusual Verbalization)

➤ 일탈된 언어

➤ 일탈된 반응(Deviant Response) : 부적절한 단어 사용

➤ 우회적 반응(Circumstantial Responses) : 부적절한 부연설명

= 이것이 무엇인지 확실하지는 않지만 동물의 코 같다. 아마 말이나 소 같은데 마치 열정이 가득한 연극과 사이코 드라마 같다. 나는 이것을 두 번 보았다. 그래요. 말의 코입니다(DR2)

특수점수

❖ 부적절한 반응결합(Inappropriate Combination)

➤ Incongruous Combination(INCOM) :

부적절하거나 불가능한 특징이나 활동들이 **한 대상**에 합쳐짐

= 오렌지 남자(INCOM1), 고환이 4개인 개구리(INCOM2)

➤ Fabulized Combination(FABCOM) :

두 개 이상의 대상이 불가능한 방식으로 관계를 맺고 있는 것

= 두 마리의 닭이 농구공을 들고 있다(FABCOM1), 세 명의 여인이 잠수함을 공격하고 있다(FABCOM2)

특수점수

❖ 부적절한 반응결합(Inappropriate Combination)

➤ Contamination(CONTAM) :

두 가지 이상의 대상들을 비현실적으로 하나의 반응에 **중첩**되게 지각하는 경우

= 가장 기괴한 반응으로 채점의 우선권이 있음

= 곤충황소, 피흘리는 섬,

특수점수

❖ 부적절한 논리(Inappropriate Logic)

➤ Inappropriate Logic(ALOG) :

검사자가 촉구하지 않았는데도 수검자가 자신의 반응을 정당화시키기 위해 자발적으로 비합리적인 논리를 말할 때 채점

= “이것은 북극이다. 카드 위쪽에 있으니까”

= “당근이다. 토끼 옆에 있으니까”

특수점수

❖ 보속반응(Perseveration, PSV)

- 인지적 경직성, 인지 장애 또는 심리적 집착 의미
- **카드 내 보속반응** : 동일 카드에서 동일한 채점의 **연속**
= **평범반응, 특수점수까지 동일할 필요는 없음**
- **내용 보속** : 앞 카드에서 말한 대상과 동일한 내용
- **기계적 반복** : 신경학적 손상 의심. 예) 박쥐, 박쥐, 박쥐

특수점수

❖ 추상적 내용(Abstract Content, AB)

- 분명하고 구체적인 **상징적 표현**
- 내용이 인간경험(Hx)인 경우. 인간의 정서나 감각적 경험을 나타냄
= “이것은 모두 **분노**이다”
- 대상에 대해 명백하고 구체적인 상징적 표상이 사용되는 경우
= “이 깃발은 자유를 **상징**한다”

특수점수

❖ 공격적 운동(Aggressive Movement, AG)

- 공격성이 두드러지는 운동 반응
- **반드시 주체적인 공격이 포함되어 있어야 함**
 - = “총을 맞은 곰”(X)
 - = “무엇에 대해 논쟁하고 있는 두 사람”(O), “철판을 관통한 총알”(O)

특수점수

❖ 협조적 운동(Cooperative Movement, COP)

- 명백히 호의적이거나 협조적 상호작용을 하는 운동 반응
- 반드시 적극적이거나 협조적인 상호작용이 분명해야 함
 - = “이야기하고 있는 두 사람”(X)
 - = “두 사람이 춤을 추고 있다”(O)

특수점수

❖ 병적인 내용(Morbid Content, MOR)

- 대상이 죽고, 파괴되고, 손상되고, 상하고, 상처입고, 피해입은 것으로 지각되는 반응에 부가 채점
= 죽은 개, 헤어진 장화, 깨진 유리, 부패한 잎사귀 등

- 대상에 대해 우울한 감정이나 특징을 부여하는 반응
= 슬픈 나무, 불행한 사람 등

특수점수

❖ 개인적 반응(Personalized Answer, PER)

- 수검자가 자신의 반응을 정당화하는 과정에서 **개인적 지식이나 경험을 언급할 때 채점**
- 단순 코멘트나 생각을 말하는 건 PER이 아님
 - = “나는 이것을 한 번도 본 적이 없지만 그렇게 생각한다”(X)
 - = “비슷한 내용을 SNS에서 본 적이 있다”(O)

특수점수

❖ 색채투사(Color Projection, CP)

- 수검자가 **무채색 반점을 유채색으로 보고할 때 채점**
- 매우 드물지만 카드 IV, V에서 간혹 나타남
= “너무나 아름다운 자주색 나비네요”
- 대개 반점의 음영 특징을 사용하기 때문에 대개 FY, YF, Y 결정인으로 채점됨. FC, CF, C는 아님
- 질문단계에서 응답을 정정하면 언어적 실수이므로 DV

특수점수

❖ 인간표상 반응

- 인간표상 반응의 채점 준거
 - 인간내용 기호를 포함하는 반응 : H, (H), Hd, (Hd), Hx
 - 결정인에 M을 포함하는 반응 : 예) ‘춤을 추는 고양이’
 - COP나 AG 특수점수를 포함하는 FM반응
Ex) ‘함께 사냥하는 늑대들’
- ‘좋은’ 인간표상 반응 : GHR
- ‘나쁜’ 인간표상 반응 : PHR

특수점수

❖ 다중적 특수점수의 채점

- PSV, AB, AG, COP, MOR, GHR, PHR, PER, CP는 독립적이기 때문에 조건을 충족하면 모두 채점 가능
- **CONTAM으로 채점하면 DV, DR, INCOM, FABCOM, ALOG를 채점할 수 없음**
- **CONTAM을 제외한 5개의 특수점수는 언어적으로 독립적이면 중복 채점이 가능하고 독립적이지 않고 중첩되면 가중치가 높은 점수 하나만 채점**

로르샤하 검사의 Card Pull 해석

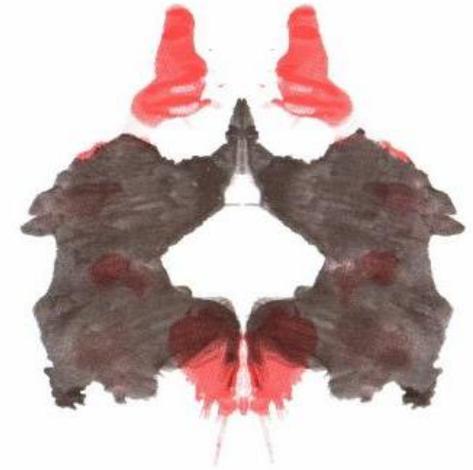
- ❖ 1번 카드 : 낮설고 복잡한 환경의 지각
- ❖ 2번 카드 : Trauma에 대한 반응
- ❖ 3번 카드 : 일반적인 대인 관계 투사
- ❖ 4번 카드 : 권위적인 대상에 대한 지각 투사
- ❖ 5번 카드 : Relaxation 카드
- ❖ 6번 카드 : 욕구 충족과 관련된 내용 투사
- ❖ 7번 카드 : 친밀한 대상에 대한 투사
- ❖ 8, 9, 10번 카드 : 정서적 자극에 대한 반응 투사



❖ Sign-in or Check-in Card

- 새롭고 낯선 상황(스트레스 상황)을 다루는 방식에 대한 정보
- 첫 반응에서 ‘-’반응이 나오면 스트레스 상황에 취약하다는 뜻
‘-’ 형태질 : 왜곡되고 비현실적인 형태(검사자가 대상을 확인하기 어렵거나 전혀 알아볼 수 없음,
잉크반점의 구조를 무시하는 경우)
- “This is who I am” or “This is what I want you to know about me”
즉, 나에게 대한 정보가 많이 들어 있음: 어쩔 수 없는 자기-중심성~!

- **Affect arousing**: 선명한 빨간색 영역이 특징적으로, 흔히 피로 보이며 분노의 정서와 상처 입은 느낌을 전달
- 적대감이나 원한의 감정과 싸우고 있는 사람 혹은 자기 신체의 vulnerability에 대해 걱정하는 사람들에게는 힘든 카드
- 1차 color disturbance(**Red**가 처음 나오므로) 견디는지, 피하는지(붉은색 영역의 반응을 피하는 것), 흔들리는지(‘-’반응) 알 수 있음
- ordinary나 unusual 형태질의 sex 반응이 다른 카드보다 많이 나온다.
- upper center black area(D4)에서 penis를, low center red detail(D3)이나 inner pale red detail in the lower center red(Dd24)에서 vagina를 보기도 함.



- 로샤에서 사람의 상호작용을 볼 수 있는 두 번의 찬스(7번) 중 하나: 보지 못하면 '소외'의 가능성
- 상호작용의 종류에 따라 Ag or Cop 관계를 맺는 것에 대한 태도와 관심을 드러낸다
이 카드에 반응하기를 어려워 할 수록 사회적 상호작용에 대해 부정적이고 회피적인 태도를 가지고 있을 가능성이 있음
- 2차 color disturbance: 1차가 지속되는지 회복되는지..
- Dd27을 breast로 보거나 Dd26을 penis로..
Gender role identity가 불확실한 피검자는 남성인지 여성인지 결정하지 못하거나, 양쪽 성을 모두 가지고 있는 것으로 묘사하기도 함



결정인과 형태질의 채점연습

❖ 채점연습

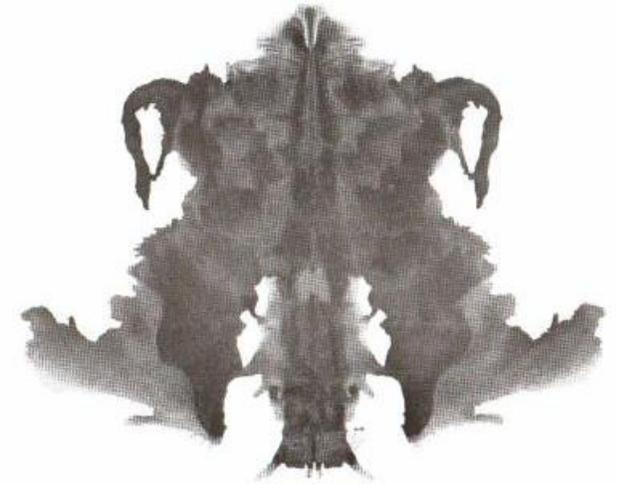
- ‘두 사람이 춤을 추고 있는 모습이다. 토속 춤을 추는 것 같다. 얼룩덜룩한 점이 많은 것을 보면 스케치한 것 같다. 그래서 실제 사람 같지는 않다.’

❖ 채점시 주요어

- 춤을 추고, 두 사람, 얼룩덜룩



- **A father card**, not the father card: 아버지상을 반영할 수도 있다
- 거대하고, 강하고, 육중하고, 무겁고, 강력하고, 권위적이며 때때로는 위협적인 연상 Authority 혹은 authority figure에 대한 느낌을 전달
중요한 남성(아버지, 남편, 연인)에 대한 태도 드러내 줌
- Texture



❖ Breather

➤ 가장 반응하기 쉬운 카드

이전 카드로 인해 유발된 고통에서 벗어나 한시름 놓은 감정 경험
이전에 혼란을 보였던 사람이 회복할 수 있는 기회

➤ Reality card(‘-’반응이 거의 나오지 않기 때문..)

➤ 이 카드에서 곤란을 겪는다면 어려움의 근원은 이 카드의 blot에 있다기 보다 4번 카드에서 자극된 곤란이 이월된 것

➤ But, 가장 새카만 카드: dysphoric, depressive reaction에 대한 내인력이 없는 사람을 흔들어 놓음



❖ Texture 반응

대인관계의 밀접성과 관련된 지각표상과 연상을 불러일으킴.

T 혹은 blot 자체를 정교화 하는 방식은 밀접한 대인관계에 대한 피검자의 태도를 나타낸다.

➤ Challenge of intimacy

Accessibility

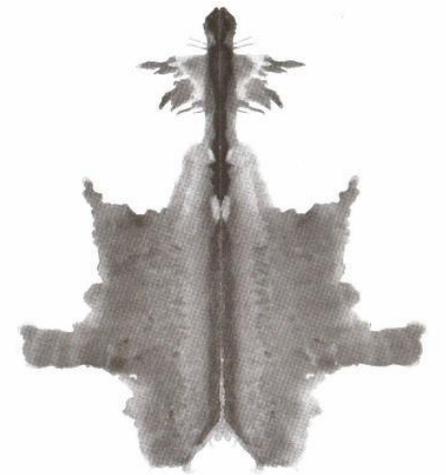
Quality of T: comforting vs rejecting

➤ A sex card, not the sex card

D6 as “penis”, D12 as “vagina”

그러나 실제로 이 카드만 성 반응을 이끌어내는 것은 아님

[다음 토막 예를 보면서 쉬어 가기]



6번 카드 토막 예)

- “뱀 같다. 징그럽다. 옆에는.. 날고 싶은 건가? 저도 날고 싶거든요. 나비의 날개를 붙였나? 선명하게 길다. 색깔이 양쪽과 구분된다. 진한 회색과 연한 회색이다. 추운가? 뱀은 추위를 타나? 멋 내려고 붙인 것인가? (추위?) 감싸준다. 몇 번을 돌릴 수 있다. 너덜너덜해도 이만큼 감싸줄 수 있다. 허물을 벗은 것 같다. 얼룩이 있다. 남이 허물을 벗어 놓은 것으로 감싼것 같다”
- F/36, 아버지가 재혼해서 낳은 딸
- 강제로 성관계를 맺은 후 임신이 되어 스무 살에 결혼
- 남편이 바람을 자주 피워 현재 별거
- 그래도 잘할 때는 잘한다. 일년 365일 중 5일만 내가 참으면 되는데...

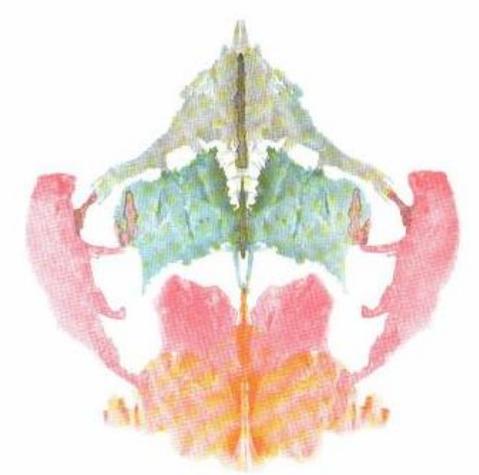
❖ A mother card

- Femininity와 관련된 특성 여성에 대한 감정 및 태도에 함의를 가짐
- 사람의 상호작용을 볼 수 있는 두 번째 기회
- Dd26 as vagina(FQ o)
Feminine sexuality에 대한 연상
 - 두 남성의 반응 비교
 - 이건 좋은 곳으로 초대하는 것 같아요
 - 이 부분이 무엇인지는 모르겠지만 보고 싶지 않아요



❖ Breathing space

쉽게 볼 수 있는 popular(동물상)가 포함되어 있는 카드: side pink 때문..
따라서 5번 카드처럼 실 수 있음



❖ Broken appearance, first multicolored

복잡한 상황의 요소를 분류하고 통합하는데 어려움이 있는 피검자들은 이 카드에서 어려움을 경험
(전체로서는 볼만한 게 없으므로)

정서유발 상황에서 불편해 지거나 정서 자극을 피해 가는 것을 좋아하는 피검자들은 이 카드에서
즐거움이나 안도를 느끼기 보다는 불편감을 느끼고 회피

❖ Full color stimulation을 어떻게 처리하는가?: Anatomy나 Xray를 보면, 정서적으로 로딩이 많을 때 신체화 할 가능성이 높아짐(MMPI? 1 혹은 3이 뜨겠지..)

❖ Vague(막연한), Diffuse

- 색채가 다소 바랜 듯 하고 모양이 매우 애매하기 때문에 특징적으로 정서를 유발하는 것 같지는 않음
- 형태 특징도 다른 카드에 비해서는 덜 빈번하지만 대부분 popular 반응을 유발
- 이 카드에 반응하기 어려워하는 것은 복잡하고 비 구조화된 상황을 효과적으로 파악하는 것에 대한 피검자의 무능 혹은 회피 듯 반영



결정인과 형태질의 채점연습

❖ 채점연습

- ‘이렇게 보면(>) 전쟁이다. 수면 위의 전쟁인데, 녹색과 주황이랑 싸웠을 때 누가 이기나 싸워보는 거다. 아이들의 색깔 전쟁으로, 누가 더 예쁜가 전쟁하고 있다.’

❖ 채점시 주요어

- 싸워보는, 수면 위, 빨강, 녹색, 주황



❖ Broken appearance:

느슨하게 연결되어 있지만 윤곽이 구조적으로는 8번 카드를 닮았지만

불확실성과 복잡성은 9번 카드를 닮음

효과적으로 조직화하기에는 9번 다음으로 힘들

너무 많은 것들을 한번에 다루는데 압도당하는 피검자들에게는 이 카드에 반응하는 것이 당황스러운 경험일 수 있음: 통합의 어려움

**❖ “Sign out” response**

- 마무리 반응: 보고 나서 한번 더 보여주면서 마지막이니까 한번 더 보라고 말함(채점상에는 반영하지 않음)

❖ 10번 카드 sign out의 토막 예)

- 카드: **벌받는 여인들**. 사람들이 지탄을 하고 욕을 한다
- M/19 웨이터, “고2때부터 내가 여자인 것 같다고 느꼈다”, “원래 나의 육체라고 생각하는 여체를 타고나지 못했다는 것이 짜증스럽다”
- “남자로 잘못 태어난 저주받은 여자” 라는 환자의 자기-개념을 잘 요약함
- 카드: **차가운 눈**. 눈이 슬퍼 보이기도 하지만 많이 차가워 보인다
- M/22 대학 휴학, “사람들하고 어울리지 못한다”, “구성원에서 항상 밀려난다. 우울하다”
- 어머니(가출)에 대학 첫 기억: 동생과 나를 담요에 넣고 밟았던 것
- 어린 시절 집안의 분위기: 얼음장 같은 분위기였다. 전쟁터 같았다. 뭔가 터질 것 같은 집
- Cf) “감탄과 사랑으로 빛나는 어머니의 눈길” 과 대조됨

H. 코헛의 미러링!

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 반응내용(Content)

➤ 무엇을 보고 있나?

인간 범주	H, (H), Hd, (Hd), Hx
동물 범주	A, (A), Ad, (Ad)
해부 반응 범주	An, Xy
강한 정서 범주	Bl, Ex, Fi
의식주 범주	Fd, Cg, Hh
자연물 범주	Bt, Cl, Ge, Ls, Na
기타 범주	Art, Ay, Sc, Sx

❖ 예시로 연습하기

➤ 수검자 : 동물가족이요.

= 불완전한 동물 형태를 지각한 반응이므로, Ad

부호화의 9대 요소에 따른 채점

분류	기호	기준
전체인간	H	전체 인간 형태를 보았을 때 채점함. 나폴레옹과 같은 역사적인 인물로 보았다면 반응내용 Ay를 부가해서 채점해야 함
	(H)	가상적이거나 신화에 나오는 인간을 전체 인간의 형태로 지각함 Ex) 거인, 마녀(가상적인 인간), 유령, 일곱 난쟁이, 천사, 우주인, 광대 등
인간의 부분	Hd	불완전한 인간의 신체 부분에 대한 반응 Ex) 사람의 팔, 다리 인간의
	(Hd)	가상적이거나 신화에 나오는 인간의 신체 부분에 대한 반응 Ex) 악마의 머리, 마녀(가상적인 인간)의 팔 등
인간경험	Hx	인간의 감정이나 감각 경험과 관련 있는 내용의 반응 Ex) 사랑, 미움, 행복, 냄새, 두려움 등 ※ 감정 경험의 경우 특수점수로 AB가 채점됨

부호화의 9대 요소에 따른 채점

분류	기호	기준
전체 동물	A	전체 동물의 형태를 지각함 Ex) 나비, 개, 호랑이 등
	(A)	가상적이거나 신화에 나오는 전체 동물의 형태를 지각함 Ex) 유니콘, 용, 마술개구리, 날아 다니는 말 등
동물의 부분	Ad	동물의 신체 부분을 지각함 Ex) 말발굽, 가재의 집게 발, 개의 머리 등
	(Ad)	가상적인 동물의 신체 부분을 지각함 Ex) 곰 푸우의 다리, 페가수스의 날개 등
해부	An	신체 내부기관 Ex) 두개골, 척추, 내부 장기 등

부호화의 9대 요소에 따른 채점

분류	기호	기준
예술	Art	구상화나 추상화 같은 그림이나, 그 밖의 예술 관련 대상을 지각함 Ex) 동상, 보석, 샹들리에, 장식품 등
인류학	Ay	특정한 문화적, 역사적인 유물이나 대상을 지각함 Ex) 토템, 기둥, 로마 투구, 나폴레옹 투구, 조선학자, 클레오 파트라 왕관 등
피	Bl	인간이나 동물의 피
식물	Bt	식물의 전체, 혹은 식물의 일부분을 지각함 Ex) 꽃, 나무, 수풀, 꽃잎, 나무 줄기, 뿌리 등
의복	Cg	의복류 Ex) 모자, 신발, 벨트, 재킷, 저고리, 바지, 스카프 등
구름	Cl	구름 Ex) 안개나 노을은 Na로 채점됨

부호화의 9대 요소에 따른 채점

분류	기호	기준
폭발	Ex	화산, 폭탄, 불꽃 등이 폭발하는 것을 지각함
불	Fi	불이나 연기를 지각함
음식	Fd	음식 종류 Ex) 아이스크림, 구운 새우, 새가 먹는 벌레나 곤충 등
지도	Ge	특정한 지역의 지도 혹은 특정하지 않은 지도를 지각함 Ex) 우리나라 지도, 지도 등
가구	Hh	실내 가구용품 Ex) 침대, 의자, 램프, 접시, 고기 썰는 칼 등

부호화의 9대 요소에 따른 채점

분류	기호	기준
풍경	Ls	<p>풍경</p> <p>Ex) 산, 산맥, 계곡, 언덕, 동굴, 바위, 사막 등</p>
자연	Na	<p>식물(Bt)이나 풍경(Ls)으로 분류되지 않는 자연환경</p> <p>Ex) 태양, 달, 하늘, 은하수, 얼음, 눈, 안개, 무지개 등</p>
과학	Sc	<p>과학과 연관되거나 과학적 상상물 등이 포함된 반응</p> <p>Ex) 현미경, 망원경, 우주선, 광선총, 자동차 등</p>
성반응	Sx	<p>성기관이나 성적인 행동과 관련이 있는 반응</p> <p>ex) 남근, 질, 엉덩이, 유방, 고환, 성관계 등</p> <p>※ 일차 반응은 H, Hd, An으로 채점됨</p>
X-ray	Xy	<p>엑스레이 촬영한 사진을 지각한 반응</p> <p>※ Xy가 채점되면 An은 채점되지 않음</p>

반응내용 채점연습

반응	기호
대통령	H
소나무	Bt
불꽃놀이	Ex
귀신	(H)
양탄자	Hh
내장기관	An
화분	Hh
날개 달린 사자	(A)
돌	Ls
이것은 행복이다	Hx
새둥지	Bt
노을	Na

반응위치영역과 발달질의 기호화

카드	반응	영역과 발달질 기호
I	두 마녀가 한 여자 주위를 돌면서 춤추고 있어요	W+
III	사람이 거울에 반사된 자신의 모습을 보고 있어요 (D1)	D+
V	무언가의 X-ray 사진 (W)	Wv
VI	관목들이나 언덕 위에 무언가가 있어요 (D3)	Dv/+
VII	새 (Dd25) 자신의 동지를 향해 날고 있어요 (D6)	Dd+
IX	마른 핏자국 (Dd28)	Ddv
X	중앙에 보석과 함께 부처(Dds29) 가 있어요 (D3)	DdS+

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 평범반응(Popular Response)

➤ 대부분의 피검자 집단에서 매우 빈도가 높은 것들(13개)을 보고 있나?

I	전체를 박쥐나 나비로 보는 반응
II	D1(Side Black)을 곰, 개, 코끼리, 양 등의 구체적인 동물로 보는 반응
III	D9를 사람이나 이에 준하는 것(인형, 만화)으로 보는 반응
IV	전체나 D7(꼬리 뺀 것)을 인간이나 거인 또는 괴물로 보는 반응
V	전체를 박쥐나 나비로 보는 반응
VI	전체나 D1(펼쳐진 부분)을 동물 가족으로 보는 반응
VII	D1(Head)이나 D9(귀 뺀 것)을 사람의 머리나 얼굴로 보는 반응
VIII	D1(Side Pink)을 개, 고양이, 다람쥐 같은 전체 동물 모습으로 보는 반응
IX	D3(Upper Orange)을 사람 또는 유사한 것(마녀, 거인, 괴물 등)으로 보는 반응
X	D1(Side Blue)을 거미나 게로 보는 반응

❖ 예시로 연습하기

= 6번 카드 동물가족은 평범반응에 해당하므로, P

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 평범반응의 가설적 해석

➤ ‘지각과 판단의 보편성’ 가설

P=4~6
(R≤16),
5~7(R=17~28),
6~9(R≥29)

- 정상 범위
- 기대되거나 받아들여지는 행동이 무엇인지에 대한 단서가 분명할 때 그 기대를 따라 행동함

$P \geq 8(10)$

- 평범반응이 많은 편
- 피검자의 반응양식과 사고내용이 관습적임을 의미함
- 완벽주의적 성향을 고려해 볼 필요도 있음

$P \leq 4(5)$

- 평범반응이 적은 편
- 인습적인 대응보다는 개성적인 대응을 선호함
- 사회적인 관습과 현실을 무시하거나 현실감이 부족할 수도 있음

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 조직화 활동

조직화 활동
(Organizational Activity)

- 반응에 나타난 형태를 통합하는 데 얼마나 열심히 꼼꼼히 들여다보고 조직화하여 반응하는지를 의미함.

➤ 반응에 사용된 반점의 구성 요소들이 각기 서로 의미 있게 연관되어 있는 경우 조직화 활동점수(Z점수)를 주게 됨

Ex) 카드 VIII에서 D1영역을 단순히 ‘곰’이라고 하지 않고, ‘곰이 산을 오르고 있다.’ 라고 말한다면 조직화 활동 점수가 나타난 것임.

= 이런 반응은 보다 정교하게 자극 영역을 조직화 하려는 인지적 활동 수준이 높다고 할 수 있으며, Z점수를 주게 됨

➤ Z점수는 반응에 형태(F)가 반드시 포함될 때 채점이 가능함

- 형태가 없는 순수 C, C', T, V, Y반응에는 Z점수가 주어지지 않음

- 마찬가지로 Wv 반응도 원래 일정한 형태가 없는 반응이기 때문에 Z점수가 주어지지 않음.

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 다음 4가지 범주에 해당될 때 Z점수를 주게 됨

범주	정의	예
ZW	반응에 사용된 영역이 전체이고 발달질이 +,o,v/+,일때 (W+ , Wo , Wv/t)	카드 I : 박쥐
ZA	서로 다른 대상을 나타내는 서로 인접해 있는 반점 영역이 의미 있는 관계를 맺고 있을 때	카드 II : 곰 2마리가 손을 맞대고 있음
ZD	서로 다른 대상을 나타내는 멀리 떨어져 있는 반점 영역이 서로 의미 있는 관계를 맺고 있을 때	카드 X : D1이 서로 대화하고 있음
ZS	반점 영역과 공백 부분을 통합 시켜 반응한 경우	카드 I : 가면, 공백 부분이 눈 부분

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 각 카드의 조직화 활동점수

Card	각 카드의 조직화 활동 점수 (Z점수)			
	W반응 (단, 발달질이 +, o, v/+)	인접 부분 통합	면 부분 통합	S와의 통합
I	1.0	4.0	6.0	3.5
II	4.5	3.0	5.5	4.5
III	5.5	3.0	4.0	4.5
IV	2.0	4.0	3.5	4.5
V	1.0	2.5	5.0	5.0
VI	2.5	2.5	6.0	4.0
VII	2.5	1.0	3.0	6.5
VIII	4.5	3.0	3.0	4.0
IX	5.5	2.5	4.5	5.0
X	5.5	4.0	4.5	6.0

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ Z점수 채점의 연습

카드	내용	Z점수
카드 I	가면 무도회의 가면이다. 흰 부분이 눈, 입이다	3.5(ZS)
카드 II	코를 비비고 있는 두 마리의 강아지다.	3.0(ZA)
카드 III	두 여인이 서로 쳐다보고 있다.(D7은 제외).	4.0(ZD)
카드 IV	전체가 섬처럼 생겼다.	없음

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 특수점수(Special Score)

❖ 특이한 언어반응

- Unusual Verbalization(특이한 언어반응); DV, DR
- Inappropriate Combination(부적절한 조합): INCOM, FABCOM, CONTAM
- Inappropriate Logic(부적절한 논리): ALOG
- (DV,DR), (INCOM, FABCOM, CONTAM) => bizarreness 정도에 따라 수준 1과 2로 구분
= 사고 장애와 관련 있음. 현실을 무시하는 정도
- 수준1: 단순한 부적절성/ 미성숙, 교육기회의 제한, 심사숙고하지 않음 .
- 수준2: 반응의 기괴성/ 사고장애, 판단력의 결함, 비논리적, 기괴함.

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ Unusual Verbalization(특이한 언어반응): DV, DR

➤ 의사소통을 뚜렷하게 방해하는 개인 특유의 표현방식

1) DV(Deviant Verbalization): 검사자에게 특이한 인상을 주는 반응, 부적절한 단어를 추가하는 반응
(신조어, 불 필요한 단어반복)

Ex) 눈송이 같아요. 양쪽 면이 꼭 사면체나 육면체 같아요.

2) DR(Deviant Response): 과제를 일탈하거나 왜곡시키는 어휘를 사용함으로써 반응의 질이 기이하고 특이할 때
(부적절한 어절, 장황한 반응)

Ex) 이것은 고양이이다. 내가 고양이를 싫어하기 때문에 안다. 이것이 확실하지 않지만 동물의 코 같다.
아마 말이나 소 같은데 마치 열정이 가득한 연극과 사이코 드라마 같다.

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ Inappropriate Combination(부적절한 조합)

➤ 대상들이 비현실적인 관계를 맺고 있을 때

1) INCOM(Incongruous Combination): 하나의 대상/ 닭의 머리를 한 여인, 빨간 곰

2) FABCOM(Fabulized Combination): 두 대상의 부적절한 관계/ 두 마리의 닭이 농구 하고 있다.
눈에서 연기가 나오고 있는 토끼머리

3) CONTAM(Contamination): 비현실적인 결합(설명하지 못한 결합)/ 곤충황소의 얼굴
이것은 피와 섬처럼 보인다.

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ Inappropriate Logic(부적절한 논리)

- ALOG: 검사자가 촉구하지 않았는데도 피검자가 자신의 반응을 정당화시키기 위해 비합리적인 논리를 말할 때

Ex) 이것은 북극이다. 카드 위쪽에 있으니까

당근이다. 토끼가 옆에 있으니까

이 사람은 광부이다. 온통 검으니까

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 반응반복(PSV)

- 1) 카드내 반응반복: 동일한 카드에서 위치, 발달질, 결정인, 형태질, 내용 및 Z점수가 동일한 반응이 연속적으로 나타나는 것/ 내용 유목은 동일함
= V번 카드에서 박쥐, 새
- 2) 내용반복: 앞카드에서 말한 대상이 뒷 카드에서도 동일하게 반복될 때/ 채점이 다를 수 있음
= 또 그 사람들 인데 이제는 싸우지 않는다
- 3) 기계적 반복: 동일한 대상을 기계적으로 반복함. I II III번 카드에서 계속해서 ‘박쥐’

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 특수내용

- 1) 추상적 내용(AB): 인간경험(Mnone, Hx), 분명하고 구체적인 상징표현
 Ex) ‘이것 전체가 우울을 상징한다. 전부 검고 우울한 모습이다.’
 Ex) ‘공산주의자의 폭정을 상징하는 조작, 악마를 상징하는 마스크)
- 2) 공격적 운동(AG): 운동반응에 싸움, 파괴, 논쟁 분노 등 분명히 공격적인 내용
 Ex) 주체적인 공격, 화가난 얼굴, 몸을 관통하는 총알
- 3) 협조적 운동(COP): 두 가지 이상의 대상이 적극적인 또는 협조적인 상호작용하는 운동반응
 Ex) ‘두 사람이 무언가를 들어올리고 있다.’ ‘세 사람이 같이 춤을 추고 있다.’
- 4) 병적인 내용(MOR): 파괴된 대상
 Ex) 죽은, 폐허가 된, 손상된, 찢어진, 불에 탄

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 인간표상 반응(GHR, PHR)

1. H + 아래 조건 모두 일치 => **GHR**

A. 형태질 +, o, u

B. DV를 제외한 인지적 특수점수가 없음

C. AG 또는 MOR가 없음

2. **PHR**

A. (형태질이 없음) or (형태질 -)

B. (형태질 +, u, o) + (ALOG, CONTAM 또는 수준 2의 인지적 특수점수)

3. 인간표상반응 중에서 특수점수 COP를 채점한 모든 반응 => GHR/ AG가 있으면 제외

4. 다음 중 하나에 해당에 해당하면 => PHR

A. 특수점수가 FABCOM or MOR

B. An

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 인간표상 반응(GHR, PHR)

5. 카드 III, IV, VII, IX에서 평범반응으로 채점되는 인간표상 반응이 있는 경우

= GHR

6. 다음에 해당할 경우 **= PHR**

A. AG, INCOM, DR과 같은 특수점수

B. Hd 채점을 하는 경우

7. 그 외의 인간표상 반응에는 모두 **GHR**

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 개인적 반응 반응(PHR)

1. 자신의 반응을 정당화하고 명료화 하는 과정에서 개인적 지식이나 경험을 언급할 때

채점 X

= ‘나는 이것을 한번도 본 적이 없지만, 그렇게 생각한다.’

= ‘나는 이것을 좋아하지 않는다.’

채점 O

= ‘과학책에서 본 거다.’

= ‘아버지가 나에게 이런 것을 보여준 적이 있다.’

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 색채투사(CP)

1. 무채색 반점 영역을 유채색으로 보고할 때
2. 음영특징을 사용해서 유채색을 말할 때는 음영확산(Y)
3. 유채색이 없으므로, FC, CF, C 등으로 채점하지 않음

= 카드 IV, V에서 자주 나타남

Ex) V번 카드: 너무 아름다운 나비입니다. Q) 자주색이 있고, 노란색이 있어요.

부호화의 9대 요소에 따른 채점

❖ 다중적 특수점수

= 기본규칙: 해당되는 특수점수는 모두 포함시켜 채점함
(PSY, AB, AG, COP, MOR, PER, CP).

➤ 6가지 결정적 특수점수

(DV, DR, INCOM, FABCOM, ALOG. CONTAM)은 주의 요망.

➤ **CONTAM**: 다른 특수점수 채점 불가

➤ **중첩되면 가중치가 높은 점수 하나만 채점한다.**

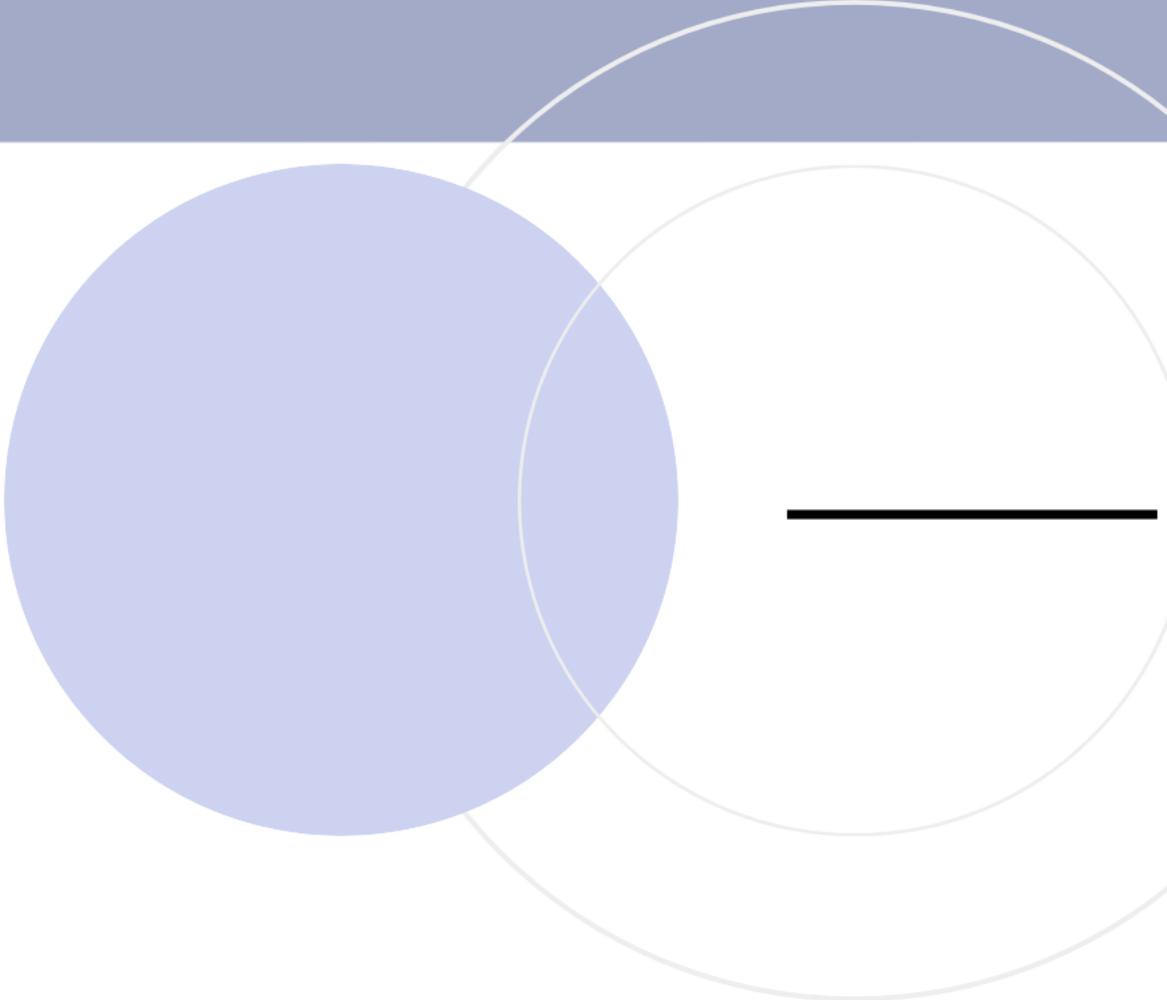
EX) 두 마리의 곰이 손바닥을 서로 마주치고 있다. => FAMCOM1

➤ **중첩되지 않으면 모두 채점한다.**

EX) 두 마리의 분홍색 곰이 아이스크림을 기어올라간다 => INCOM1, FABCOM2

- **부적절한 논리: ALOG**
- 잉크반점을 보편적이지 않고 부적절하게 곡해하여 사용한 것을 말할. 판단의 흐름을 단순하게 사고하고 흐름을 놓치는 것.
- “이것은 복극임에 틀림없어요. 왜냐하면 카드 맨 위쪽에 있기 때문이에요”
- “그는 광부임에 틀림없어요. 왜냐하면 전체가 검기 때문이에요”
- **보속성(PSV):** 두 개 이상 거의 동일한 반응이 같은 카드에서 나올 때, 다른 카드에서 이전 카드의 반응을 언급할 때, 여러 카드에서 동일한 반응을 반복할 때.
- **추상적 내용(AB):** 분명하고 구체적인 상징적 대상. “분노 같아요” “혼란이에요” 등
- **공격적 운동(AG):** 싸우거나, 부수거나, 논쟁하거나, 화가 나거나 등 공격성
- **협동적 운동(COP):** 협동적인 상호작용
- **병리적 내용(MOR):** 죽은, 파괴된, 오염된, 손상된, 상처입은, 깨진, 대상에 대해 불쾌한 기분이나 특징을 부여할 때, 음울한 집, 슬픈 나무 등

핵심 변인	군집 계열 분석 순서
정신병리 와 잠재적 장애 관련	
PTI > 3	관념-> 중재-> 처리-> 통제-> 정서-> 자기지각-> 대인지각 (처리-> 중재-> 관념)
DEPI > 5 & CDI > 3	대인지각-> 자기지각-> 통제-> 정서-> 처리-> 중재-> 관념
DEPI > 5	정서-> 통제-> 자기지각-> 대인지각-> 처리-> 중재-> 관념
D < Adj D	통제->상황적 스트레스-> (다음 정적변인, 제3변인에 따름)
CDI > 3	통제 -> 정서 -> 자기지각 -> 대인지각 -> 처리 -> 중재 -> 관념
Adj D is minus	통제 -> (다음 정적변인, 제3변인에 따름)
기본적 성격 유형과 성격의 조직과 기능의 핵심	
L > .99	처리 -> 중재 -> 관념 -> 통제 -> 정서 -> 자기 -> 대인
Fr + rF > 0	자기 -> 대인 -> 통제 ->(다음 정적변인, 제3변인에 따름)
EB is Introversive	관념 -> 처리 -> 중재 -> 통제 -> 정서 -> 자기 -> 대인
EB is Extratensive	정서-> 자기 -> 대인 -> 통제 -> 처리 -> 중재 -> 관념
p > a+1	관념 -> 처리 -> 중재 -> 통제 -> 자기 -> 대인-> 정서
HVI positive	관념 -> 처리 -> 중재 -> 통제 -> 자기 -> 대인-> 정서



사례를 통한
구조적 요약

구조적 요약 실습

❖ 전체 기호화 사례

카드 번호	반응 번호	영역과 발달질	영역 번호	결정인과 형태질	(2)	내용	평범 반응	Z-점수	특수점수
I	1	Wo	1	Fo		A	P	1.0	
	2	D+	4	M ^o	2	H,ld		4.0	GHR
	3	WSo	1	M ^u		(Hd)		3.5	GHR
II	4	WSo	1	M ^o ,CF-		Hd		4.5	MOR, AB, PHR
III	5	D+	1	M ^o	2	H,Hh	P	3.0	COP,GHR
	6	WSo	1	F-		Hd		5.5	PHR
IV	7	Wo	1	FDo		(A)		2.0	
V	8	Wo	1	Fo		A	P	1.0	
	9	Do	7	Fu		(A)			
VI	10	Wo	1	Fo		(A)		2.5	MOR,DV
VII	11	D+	9	M ^o ,FYo	2	Hd	P	3.0	AG,GHR
VIII	12	W+	1	FM ^o ,Fr,FCo		A,Na	P	4.5	INC
	13	Dv/+	4	FC,FVo		Ls		3.0	
	14	DdSo	99	FC-		Ad		4.0	PER
IX	15	Wv	1	M ^o ,C		Hx			AB,PHR
X	16	W+	1	Mpu		(H), Art		5.5	GHR
	17	DdS+	22	F-		Hd,ld		4.0	PHR

구조적 요약 실습

- Zf: Z반응의 수, Zsum: Z점수의 합
- Zest: 아래 표에서 Zf를 대입해서 구함.
- $Zd = Zsum - Zest$

Zf _i	Zest _i	Zf _i	Zest _i	Zf _i	Zest _i	Zf _i	Zest _i	Zf _i	Zest _i
1 _i	- _i	11 _i	34.5 _i	21 _i	70.0 _i	31 _i	105.5 _i	41 _i	141.0 _i
2 _i	2.5 _i	12 _i	38.0 _i	22 _i	73.5 _i	32 _i	109.5 _i	42 _i	144.5 _i
3 _i	6.0 _i	13 _i	41.5 _i	23 _i	77.0 _i	33 _i	112.5 _i	43 _i	148.0 _i
4 _i	10.0 _i	14 _i	45.5 _i	24 _i	81.0 _i	34 _i	116.5 _i	44 _i	152.0 _i
5 _i	13.5 _i	15 _i	49.0 _i	25 _i	84.5 _i	35 _i	120.0 _i	45 _i	155.5 _i
6 _i	17.0 _i	16 _i	52.5 _i	26 _i	88.0 _i	36 _i	123.5 _i	46 _i	159.0 _i
7 _i	20.5 _i	17 _i	56.0 _i	27 _i	91.5 _i	37 _i	127.0 _i	47 _i	162.5 _i
8 _i	24.0 _i	18 _i	59.5 _i	28 _i	95.0 _i	38 _i	130.5 _i	48 _i	166.0 _i
9 _i	27.5 _i	19 _i	63.0 _i	29 _i	98.5 _i	39 _i	134.0 _i	49 _i	169.5 _i
10 _i	31.0 _i	20 _i	66.5 _i	30 _i	102.5 _i	40 _i	137.5 _i	50 _i	173.0 _i

구조적 요약 실습

1. FQx: 형태를 사용한 모든 반응의 형태질
2. MQual: 모든 인간운동반응의 형태질
3. W+D: common area/ W나 D 영역을 사용한 모든 반응들의 FQ 빈도
4. Raw Sum6: 6개 특수점수의 빈도(사고장애 관련)
5. WSUM6
 - a. $(1) \times DV1 + (2) \times DV2 +$
 - b. $(2) \times INCOM1 + (4) \times INCOM2 +$
 - c. $(3) \times DR1 + (6) \times DR2 +$
 - d. $(4) \times FABCOM1 + (7) \times FABCOM2 +$
 - e. $(5) \times ALOG +$
 - f. $(7) \times CONTAM$

구조적 요약 실습

1. $L = F(\text{순수 형태반응의 수}) / R-F(\text{순수 형태반응의 수})$
2. $W\text{Sum}C = (0.5) \times FC + (1.0) \times CF + (1.5) \times C$
3. $EB = \text{Sum}M : W\text{Sum}C$
4. $EA = \text{Sum}M + W\text{Sum}C$
5. **EBPer: EB의 두 값 중 큰 점수에서 작은 점수를 나눈 값.**
 - a. $eb = \text{Sum}F_{m+m} : \text{Sum}C' + \text{Sum}T + \text{Sum}Y + \text{Sum}V$
 - b. $es = \text{Sum}F_{m+m} + \text{Sum}C' + \text{Sum}T + \text{Sum}Y + \text{Sum}V$
6. **D: $(EA - es)$ 값을 아래 표에 대입하여 얻은 값/ 자원에서 스트레스를 뺀 값**
7. $\text{Adj } es = es - \{(m-1) + (Y-1)\}$
8. **Adj D: $(EA - \text{Adj } es)$ 값을 아래 표에 대입하여 얻은 값/ 자원에서 스트레스 뺀 값**
9. $a:p = M_a + F_{ma} + m_a : M_p + F_{Mp} + m_p$
10. $\text{Intellectualization Index} = 2AB + (A_r + A_y)$

구조적 요약 실습

Zf.	Zest.								
1.	-	11.	34.5	21.	70.0	31.	105.5	41.	141.0
2.	2.5	12.	38.0	22.	73.5	32.	109.5	42.	144.5
3.	6.0	13.	41.5	23.	77.0	33.	112.5	43.	148.0
4.	10.0	14.	45.5	24.	81.0	34.	116.5	44.	152.0
5.	13.5	15.	49.0	25.	84.5	35.	120.0	45.	155.5
6.	17.0	16.	52.5	26.	88.0	36.	123.5	46.	159.0
7.	20.5	17.	56.0	27.	91.5	37.	127.0	47.	162.5
8.	24.0	18.	59.5	28.	95.0	38.	130.5	48.	166.0
9.	27.5	19.	63.0	29.	98.5	39.	134.0	49.	169.5
10.	31.0	20.	66.5	30.	102.5	40.	137.5	50.	173.0

구조적 요약 실습

1. $FC : CF + C(+Cn)$
2. $\text{Sum}C` = FC` + C`F + C`$
3. $Afr = \text{카드 VIII IX X의 총 반응 수} / \text{카드 I -VII의 총 반응 수}$
4. **Form Appropriate Extended, XA+%**
 $= \text{FQ가 +. o, u인 반응의 합} / R$
5. **Form Appropriate- Common Areas, WDA%**
 $= (W+D) \text{ 반응 중 FQ가 +. o, u인 반응의 합} / W+D$
6. **Distorted Form, X-%**
 $= \text{sum FQx-} / R$

구조적 요약 실습

1. Conventional Form Use, $X+%$

$$= \text{Sum} FQ_{x+, o} / R$$

2. Unusual Form Use, $X_u%$

$$= \text{Sum} FQ_{x_u} / R$$

3. $Z_d = Z_{\text{sum}} - Z_{\text{est}}$

4. Human Cont = $H + (H) + H_d + (H_d)$

5. Isolation Index, $\text{Isolate} / R$

$$= B_t + 2C_l + G_e + L_s + 2N_a / R$$

6. Egocentricity Index, $3r + (2) / R$

$$= 3x(F_r + r_f) + \text{Sum}(2) / R$$

구조적 요약 실습

❖ 6가지 특수지표

1. S-Constellation(Suicidal Potential) : 자살 지표
2. PTI(Perceptual-Thinking Index): 사고장애 지표
3. DEPI(Depression Index): 우울 지표
4. CDI(Coping Deficit Index): (대인관계) 대처 부족
5. HVI(Hypervigilance Index): 과 경계 지표
6. OBS(Obsessive Style Index): 강박 유형 지표

구조적 요약 실습

S-CON / PTI

S-Constellation(Suicide Potential):

- 8개 이상 해당될 경우 체크
주의: 14세 이상의 수검자에게만 적용
- $FV + VF + V + FD > 2$
 - Color-Shading Blends > 0
 - $3r + (2)/R < .31$ or $> .44$
 - $MOR > 3$
 - $Zd > +3.5$ or $Zd < -3.5$
 - $es > EA$
 - $CF + C > FC$
 - $X+ \% < .70$
 - $S > 3$
 - $P < 3$ 또는 $P > 8$
 - Pure H < 2
 - $R < 17$

PTI(Perceptual-Thinking Index):

- $XA \% < .70$ and $WDA \% < .75$
 - $X- \% > .29$
 - $LVL2 > 2$ and $FAB2 > 0$
 - * $R < 17$ and $WSUM6 > 12$
OR $R > 16$ and $WSUM6 > 17$
 - $M- > 1$ OR $X- \% > .40$
- 0 Sum PTI

구조적 요약 실습

DEPI / CDI

DEPI(Depression Index):

■ 5개 이상 해당될 경우 체크

■ $(FV + VF + V > 0)$ OR $(FD > 2)$ ■ $(Col - Shd \text{ Blends} > 0)$ OR $(S > 2)$ *□ $(3r + (2)/R > .44 \text{ and } Fr + rF = 0)$
OR $3r + (2)/R < .33)$ *□ $(Afr < .46)$ OR $(Blends < 4)$ ■ $(\text{Sum Shading} > FM + m)$ OR $(\text{Sum } C' > 2)$ ■ $(MOR > 2)$ OR $(2 \times AB + Art + Ay > 3)$ ■ $(COP < 2)$ OR $([Bt + 2 \times Cl + Ge + Ls + 2 \times Na]/R > .24)$

CDI(Coping Deficit Index):

□ 4개 또는 5개 이상이면 체크

□ $(EA < 6)$ OR $(AdjD < 0)$ ■ $(COP < 2)$ and $(AG < 2)$ □ $(\text{Weighted Sum } C < 2.5)$ OR $*(Afr < .46)$ □ $(\text{Passive} > \text{Active} + 1)$ Or $(\text{Pure } H < 2)$ □ $(\text{Sum } T > 1)$ OR $(\text{Isolate}/R > .24)$ OR $(\text{Food} > 0)$

구조적 요약 실습

HVI / OBS

HVI(Hypervigilance Index):

■ 1번을 만족시키고 아래 7개 중 최소한 4개가 해당될 경우 체크

■ (1) $FT+TF+T=0$

■ (2) $Zf > 12$

(3) $Zd > +3.5$

■ (4) $S > 3$

■ (5) $H+(H)+Hd+(Hd) > 6$

■ (6) $(H)+(A)+(Hd)+(Ad) > 3$

■ (7) $H+A : Hd+Ad < 4 : 1$

(8) $Cg > 3$

OBS(Obsessive Style Index):

(1) $Dd > 3$

■ (2) $Zf > 12$

(3) $Zd > +3.0$

(4) $Populars > 7$

(5) $FQ+ > 1$

한 가지 이상 해당될 경우 체크

(1)~(5) 모두 해당

(1)~(4) 중에서 2개 이상이 해당되고 $FQ+ > 3$

(1)~(5) 중에서 3개 이상이 해당되고
 $X+\% > .89$

$FQ+ > 3$ AND $X+\% > .89$

구조적 요약 실습

구조적 요약 - 상단부

구조적 요약									
반응영역		결정인		반응내용		접근방식			
		혼합	단일			카드:	위치		
Zf	= 15	M,CF	M = 4	H = 2	(H) = 1	I	W,D,WS		
Zsum	= 51,0	M,FY	FM =	Hd = 4	(Hd) = 1	II	WS		
ZEst	= 49,0	FM,Fr,FC	m =	Hx = 1	(A) = 3	III	D,WS		
W	= 10	FC,FV	FC = 1	A = 3	(Ad) = 1	IV	W		
D	= 15	M,C	CF =	(A) = 3	An =	V	W,D		
W+D	= 15		C =	Ad = 1	Art = 1	VI	W		
Dd	= 2		Cn =	(Ad) =	At =	VII	D		
S	= 5		FC =	An =	Bl =	VIII	W,D,DdS		
DQ			CF =	Art = 1	Bt =	IX	W		
+	= 6		C =	At =	Cg =	X	W,DdS		
o	= -9		FT =	Bl =	Cl =	특수점수			
v/+	= 1		TF =	Bt =	Ex =	DV	=	Lv1	Lv2
v	= -1		T =	Cg =	Fd =	INC	=	1x1	x2
			FV =	Cl =	Fi =	DR	=	1x2	x4
			VF =	Ex =	Ge =	FAB	=	x3	x6
			V =	Fd =	Hh = 1	ALOG	=	x4	x7
			FY =	Fi =	Ls = 1	CON	=	x5	
			YF =	Ge =	Na = 1	Raw Score6	=	x7	
			Y =	Hh = 1	Sc =	Wgtd Sum6	=	2	
			Fr =	Ls = 1	Sx =	AB	= 2	GHR	= 5
			rF =	Na = 1	Xy =	AG	= 1	PHR	= 4
			FD = 1	Sc =	Id = 2	COP	= 1	MOR	= 2
			F = 6	Sx =		CP	=	PER	= 1
				Xy =				PSV	=
			(2) = 3	Id = 2					

형태질			
	FQx	MQual	W+D
+	=	=	=
o	= 9	= 3	= 9
u	= 3	= 2	= 3
-	= 4	= 1	= 2
none	= 1	= 1	= 1

구조적 요약 실습

구조적 요약 - 하단부

비율, 백분율, 산출한 점수

R = 17	L = 0,55		FC:CF+C = 3:2	COP = 1	AG = 1
EB = 7:4,0	* EA = 11,0	EBPer = 1,8	Pure C = 1	GHR:PHR = 5:4	
eb = 1:2	es = 3	D = +3	SumC' :WSumC = 0:4,0	a:p = 6:2	
	Adj es = 3	Adj D = +3	Afr = 0,55	Food = 0	
FM = 1	SumC' = 0	SumT = 0	S = 5	Sum T = 0	
m = 0	SumV = 1	SumY = 1	Blends:R = 5:17	Human Cont = 8	
			CP = 0	Pure H = 2	
				PER = 1	
				Iso Index = 0,18	
a:p = 6:2	Sum6 = 2	XA% = 0,71	Zf = 15	3r+ (2)/R = 0,35	
Ma:Mp = 5:2	Lv2 = 0	WDA% = 0,80	W:D:Dd = 10:5:2	Fr+ rF = 1	
2AB + Art + Ay = 5	Wsum6 = 3	X-% = 0,24	W:M = 10:7	SumV = 1	
MOR = 2	M- = 1	S- = 4,00	Zd = +2,0	FD = 1	
	Mnone = 1	P = 5,00	PSV = 0	An+ Xy = 0	
		X+% = 0,53	DQ+ = 6	MOR = 2	
		Xu% = 0,18	DQv = 1	H:(H)+ Hd+ (Hd)=2:6	
PTI= 0	DEPI= 5	CDI = 1	S-Con = 3	HVI = Yes	OBS=No