

힙합 중심 통합예술교육 개발 프로그램이 청소년의 자아존중감에 미치는 영향*

이승희**, 서근영***

1. 서론
2. 힙합 중심 통합예술교육프로그램 개발
 - 2.1. 통합예술교육에서의 힙합의 역할론
 - 2.1.1. 청소년들의 음악 선호도
 - 2.1.2. 힙합 중심 통합예술교육의 중요성
 - 2.2. 교육프로그램 기획 및 운영
 - 2.2.1. 교육프로그램 기획
 - 2.2.2. 교육프로그램 구성
 - 2.2.3. 프로그램 내용
 - 2.2.4. 프로그램 운영
 - 2.3. 인용문
3. 연구 방법
 - 3.1. 조사 대상 및 절차

* 이 논문은 2022년 문화체육관광부와 사단법인 린텐바움의 지원을 받아 수행된 연구임.

** 제1저자, 성균관대학교 미래인문학소셜앙트레프레니십융합전공 박사과정

*** 교신저자, 경희대학교 아트·퓨전디자인대학원 실용음악학과 조교수

- 3.2. 측정 도구
 - 3.2.1. 설문조사
 - 3.2.2. 관찰기록 및 녹음자료, 랩 가사
- 3.3. 자료조사
- 4. 연구 결과
 - 4.1. 설문 결과분석
 - 4.1.1. 조사 대상자 기초통계량 분석
 - 4.1.2. 프로그램 참여 방해요인
 - 4.1.3. 청소년 활동(문화예술 활동, 자기 계발 활동) 경험 빈도
 - 4.1.4. 프로그램 참여 사전·사후 분석
 - 4.2. 내용분석
 - 4.2.1. 알아차림의 증진과 자아존중감
 - 4.2.2. 미해결과제의 해소와 자아존중감
 - 4.2.3. 자기 지지 활동과 자아존중감
 - 4.2.4. 랩 가사 내용분석
- 5. 결론 및 논의

본 연구의 목적은 청소년의 자아존중감 향상을 위한 통합예술교육의 효과성을 경험적으로 검증하는 데에 있다. 문화체육관광부가 지원하여 수도권 거주 12~24세 청소년을 대상으로 진행된 <방과후 힙합스쿨>의 통합예술프로그램을 중심으로 프로그램의 구조와 의도를 분석하고, 참여 청소년들의 자아존중감에 미치는 영향을 조사한다. 연구 방법으로는 STATA 프로그램을 활용한 양적분석과 게슈탈트 테라피 기반의 질적 분석을 통해 프로그램의 효과성과 참가자들의 변화를 평가했다. 참여자들의 특성, 프로그램 만족도, 자아존중감 등을 측정하는 사전·사후 설문조사와 관찰기록, 녹음자료, 랩 가사를 분석한 결과, 통합예술교육이 청소년들의 자아존중감 향상에 긍정적인 영향을 미쳤음을 확인할 수 있었다. 이 연구는 힙합을 활용한 통합예술교육이 청소년의 자아존중감 향상에 기여할 수 있는 것을 입증함으로써, 현대 사회의 다양한 위기

상황에 대처하는 청소년의 창의적 대응 역량 강화에 통합예술교육이 중요한 역할을 할 수 있음을 보여준다. 또한, 교육 현장에서의 실천적 적용을 위한 운영안을 제시하고, 힙합을 활용한 새로운 음악 교육의 방향성을 제시한다는 점에서 의의가 있다.

핵심어: 통합예술교육, 청소년 자아존중감, 힙합, 개발 프로그램, 문화체육관광부, 게슈탈트 테라피.

1. 서론

지난 팬데믹 동안 청소년은 사회적 거리두기와 방역 지침으로 인해 다양한 학습의 제한뿐만 아니라 신체적 활동의 제한, 사회화 기회들의 위축을 겪었다. 게다가 스마트 기기를 활용한 비대면 온라인 교육으로 학습의 격차는 더욱더 벌어지게 되었고, 각종 대외 활동의 제한으로 인해 청소년의 우울증과 스트레스 증가 현상이 초래되었다(최지옥, 2021: 2-10). 재난으로 인한 외상은 개인에게 심리적인 상처를 남기는 등 부정적인 영향을 미치며 외상 경험 이후 시간이 지나도 해소되지 않아 어려움을 겪는 경우가 많은데, 특히 성장이 완료되지 못한 청소년에게 심리적·정서적 영향이 한층 심각하다(김용훈, 2021: 139-157). 따라서 코로나와 같은 재난이나 예측 불가한 미래사회의 변화에 한국 청소년이 능동적으로 대처하기 위하여 갖추어야 할 덕목은 무엇이며, 특히 이를 강화하기 위해 미래의 주역인 청소년에게 필요한 교육은 무엇인지 새로운 패러다임을 구축하는 논의가 이루어져야 할 것이다.

청소년기는 Piaget의 인지발달 이론에서 형식적 조작기에 해당하며, 이 시기는 가상 상황 이해, 논리적 사고, 조합 추리능력이 발달한다(Herbert

& Sylvia, 1988; 강민서 외, 2023: 39-71 재인용). 또한, 급속한 신체적 및 인지적 성장과 더불어 정체감 혼란을 경험하게 되므로 이 시기에 청소년은 자신의 능력, 가치관, 진로를 검토하며 자기 탐색과 자기 평가를 통해 긍정적인 정체감을 형성하는 것이 청소년기 핵심 발달과업이다(신명희 외, 2020: 323-328). 이 과정에서 자아존중감은 청소년의 진로 발달과 사회적 기술 습득에 큰 영향을 미치며, 건강한 정체성과 올바른 가치관을 확립하는 데 중요한 역할을 한다(장정임, 2009: 141-163). 게다가 성인기에 비해 학령기 청소년의 자아존중감 향상을 위한 개입은 큰 효과를 나타내며 증가할 수 있으므로 이는 사회적인 측면에서도 필요하다(이은혜·박화옥, 2014: 399-426).

현대 사회에서 문화예술교육의 사회적 기능과 역할은 ‘자아존중감 고양과 자아정체성의 재발견’으로 논의된다(주동범, 2010: 61-70). 그중에서 통합예술교육은 자아 성찰을 통한 진정성 있는 예술적 경험으로 의사소통 및 자아실현의 기회를 제공함으로써 청소년기 자아존중감 향상의 측면에서 매우 효과적이다(백령·서울문화재단, 2015: 33-35). 이는 기존 예술교육이 전문성과 예술적 기량을 연마하는 데 중점을 두는 데 비해 통합예술교육은 예술을 통한 종합적인 학습 경험을 제공하는 데 목적을 두기 때문이다(백령·서울문화재단, 2015: 22-25).

통합예술교육이란 ‘둘 이상의 조직이나 기구 따위를 하나로 합침’을 뜻하는 통합과 예술교육의 합성어로서 두 가지 이상의 예술 매체를 적용한 예술교육의 양상이다(김혜주, 2020: 37-53; 박혜영 외, 2022: 175-204). 통합예술교육의 정의에 대하여 백령(2015)은 통합적 교육 주제와 방법을 개발함으로써 개인의 확장과 지역 내 문화와의 연계 및 사회적 통합을 지향하며 예술을 매개로 인간을 전인적 관점에서 이해하려는 총체적인 접근법이라고 하였다. 이처럼 여러 예술과 학문 분야가 예술 교과 중심으로 통합 교육이 이루어지는 통합예술교육은 청소년 심리적 문제의 다양한 해결

점을 모색하고 내적 성장을 도모하는데 효율적인 교육법¹⁾으로 제시되고 있으며(김혜주, 2020: 37-53), 나아가 여러 현실적인 위기 상황을 창의적으로 대처하는 역량을 강화하는 의미에서 학교생활의 적응과 건강한 개인의 성장을 위해 요구된다(원자승·홍혜전, 2022: 31-46; 홍혜전, 2015: 17-28; 노승환·조덕주, 2018: 1-29; 조미성·박윤지, 2020: 143-168).

그러나 이러한 효용에도 불구하고 통합예술교육에 관한 연구는 기존 문화예술교육 분야에 비해 상대적으로 많지 않은 실정이며, 대부분 수학, 과학, 기술 교과를 지도하기 위한 보조 도구로써 예술을 활용하는 이론과 방법을 소개하는 데에 치우쳐 있다(강민서 외, 2023: 39-71). 이에 통합예술교육의 효용성에 대하여 실질적인 함의를 부여해 줄 수 있는 효과성 검증에 관한 연구의 필요성으로 본 연구자는 청소년이 선호하여 자발적 참여가 이루어지기 쉬운 힙합을 중심으로 구성된 통합예술교육 프로그램을 개발하여 중요 발달과업인 자아존중감에 미치는 영향을 경험적으로 확인하고자 한다. 힙합은 랩음악을 통해 공통의 가치관, 관심사, 태도 등을 공유하며 유대감을 형성하고, 이는 또래들과 동질성을 느끼며 자연스럽게 또래문화를 형성함으로써 청소년들에게 선호도가 높다(박애경, 2003: 91-118; 신동엽, 2023: 143-159 재인용).

이를 위해 본 연구에서는 2022년 문화체육관광부의 지원으로 수행한 <방과후 힙합스쿨> 사업 중에서 청소년을 대상으로 진행한 통합예술교육 프로그램의 구조와 의도를 분석하고, 프로그램 참여자의 특성과 자아존중감의 변화를 살펴본다. 프로그램은 힙합을 중심으로 예술영역이 랩(음악), 댄스(무용), 작사(탐구)로 통합 구성되었으며, 분야별 전문가들의 참여하에 기획되었다. 이렇게 개발된 교육프로그램은 12~24세의 수도권 거주 청소년

1) 우리나라에서는 2010년 7월 8일 교육과학기술부와 문화체육관광부가 '창의성과 인성 함양을 위한 초중등 예술교육 활성화' 정책을 추진함에 따라 2011년부터 융합인재양성을 위한 융합인재교육(STEAM) 프로그램이 운영되었고, 이에 필요한 창의성 향상 교육으로 통합예술교육이 주목받았다.

년 모집을 거쳐 2022년 8월부터 12월까지 정규 프로그램, 특별 프로그램, 성과물 제작 및 발표회 형식으로 운영되었다. 이 연령 설정은 청소년의 자아존중감 관련 선행연구에 기초하였다(Erikson, 1968; 강민서 외, 2023: 39-71 재인용; 이정민, 2023: 73-100). 현행법률상 청소년기본법에 따르면 청소년을 9~24세까지로 규정하고 있으나 본 프로그램은 자아정체성 대역할 혼란의 위기를 경험하는 초기 청소년기에 접어드는 12세 이상의 청소년을 대상으로 설정하였다.

프로그램 종료 후 이루어진 참여자의 특성과 프로그램 만족도, 자아존중감 측정에 대한 사전·사후 설문조사, 관찰기록 및 녹음자료, 랩 가사 내용에 기초하여 프로그램의 효과성과 참가자들의 변화를, STATA 프로그램을 활용한 양적분석과 게슈탈트 테라피(Gestalt therapy)를 적용한 질적 분석으로 확인할 것이다.

본 연구는 청소년의 자아존중감 향상에 초점을 두고 개발한 힙합 중심 통합예술교육 프로그램의 효과성을 검증함으로써 교육 현장에서의 통합예술교육 운영 방안을 제시하고, 나아가 다양한 대중음악 장르의 통합적 예술교육이 활성화되는 데에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대한다.

2. 힙합 중심 통합예술교육프로그램 개발

2.1. 통합예술교육에서의 힙합의 역할

통합예술교육은 기능적 표현 위주의 예술교육에서 벗어나 예술 장르를 통합적으로 접근하는 교육에 초점을 두고 있다. 통합예술교육에서의 '표현'은 '감상'을 포함하며 이는 주변 세계를 관찰, 탐색, 발견하는 것으로 궁극적으로는 자신을 둘러싼 세계에 대한 이해와 소통의 방식이라 할 수 있다(김혜주, 2022: 37-53).

통합예술교육에서 힙합의 역할은 청소년 발달과업에 영향을 미치는 효과적인 도구로서 기능한다. 이는 힙합을 이루기 위한 기본 요소로부터 출발하며 탐구, 자기표현, 소통, 창의, 즉흥 등이 있다. 그 중 '자기표현'은 힙합과 긴밀하게 연결된 요소 중 하나이다. 힙합은 음악, 문학, 무용, 미술을 망라한 통합적 예술로서 자신의 감정이나 생각, 주장을 있는 그대로 솔직하고 다양하게 표현하는 데 활용하기 유용한 콘텐츠이다. 특히 랩 음악은 청소년 자신들의 삶을 대변하는데 아주 적합한 매개 역할을 하며 이를 또래 집단과 함께 공유하고 나눔으로써 유대감과 자신만의 정체성을 확립하고 또래문화를 형성한다(신동엽, 2023: 143-159).

힙합을 중심으로 진행되는 통합예술교육 프로그램은 교육의 결과물보다는 힙합의 자유성과 독창성, 그리고 창의성과 즉흥성을 토대로 자발적인 참여와 다양한 체험, 자기표현, 문제해결 과정에 집중함으로써 조화로운 인격 형성에 방점을 둔다는 의미에서 예술의 교육적 기능을 다 한다. 이에 관하여 황유지(2012)는 힙합 음악이 개인의 창의성과 개성을 살리고 모든 분야에서 적절하게 균형 잡힌 전인적인 인간으로 성장 시키는 데 주요한 음악 장르로 자리매김할 것이라고 하였다. 이와 같은 측면에서 힙합은 통합예술교육의 의의를 실천하는데 중추적인 매개 역할로서 기여할 것이다.

2.1.1. 청소년들의 음악 선호도

권소연(2023)이 국내 수도권 지역 소재 중학교 세 곳에 재학 중인 남녀 중학생 614명을 대상으로 대중음악 감상 시 선호하는 장르에 대해 다중응답 분석을 시행한 결과는 다음과 같다. 우선 가장 즐겨 듣는 대중음악의 장르는 랩/힙합이 26.0%로 나타났으며, 다음으로 댄스음악이 25.8%, 발라드 25.6%, 인디음악 7.7%, 기타로는 알앤비/소울 4.7%, 록/메탈 2.0% 순위로 나타났다. 조사에 참여한 청소년 대다수는 음악 감상 콘텐츠를 매

일 이용한다고 응답하였으며, 대중음악 감상이 중학생의 심리적 안녕감과 행복감 간에 유의한 관계임을 확인하였다.

한국 콘텐츠 진흥원(2023)의 음악 산업 백서에 따르면 10대 청소년이 즐겨듣는 음악 장르로는 댄스/아이돌 음악이 61.2%, 랩/힙합은 18.8%로 나타났다. 댄스/아이돌 음악이 힙합의 음악적, 리듬적 특징들을 수용해 결합한 장르임을 고려할 때, 힙합 음악은 현대 음악의 시대상을 반영하고, 청소년들에게 흥미를 유발하는 가장 친근한 장르임을 알 수 있다.

힙합은 인터넷과 스마트폰에 익숙한 청소년들이 대중매체를 통해 쉽게 접할 수 있으며, 최근에는 공중파 방송의 다양한 예능 프로그램에서 힙합 콘텐츠들이 방영됨으로써 청소년들 사이에서 큰 인기를 얻었다. 2012년 M.net에서 방영된 힙합 오디션 프로그램인 '쇼미더머니'를 필두로 다양한 힙합 콘텐츠 프로그램이 공중파와 케이블 방송을 통해 방영되었으며, 특히 고등학생 참여자를 대상으로 한 '고등래퍼'가 큰 인기를 끌면서 힙합 음악과 그 문화가 우리나라 청소년들에게 미치는 영향은 더욱 커졌다(성지현, 2007: 10-43). 이에 힙합을 활용한 교육활동이 청소년기에 유의미하다는 것은 이미 몇몇 연구를 통해 증명되었다.

한편 대중음악의 교육적 기능을 인정하고, 이를 교육 현장에 도입하고자 하는 노력은 계속되어왔다(김소령, 2017: 1-48). 1965년 미국에서 개발된 MMCP(Manhattanville Music Curriculum Program Synthesis)는 포괄적 음악 교육의 개념을 주장한 이론으로써 대중음악의 교육적 도입에 물꼬가 되었다(R.B Thomas, 1971: 107). 국내에서도 학생들의 관심을 반영한 다양한 대중음악들이 6차 교육과정 이후 교과서에 수록되기 시작하였고, 7차 교육과정에서는 실생활에서 활용 가능한 대중음악들에 기반하여 그 수가 늘어났다(황유지, 2012: 1-83). 이처럼 청소년 대상 예술교육 프로그램을 개발하는데 있어 그들의 흥미를 유발하고 자발적인 참여를 유인하기 위해 비교적 선호도가 높은 힙합 장르를 활용하여 프로그램 구성을 고려해 볼 필요가 있다.

2.1.2. 힙합 중심 통합예술교육의 중요성

힙합은 빠르고 강한 비트에 리듬을 실어 일상의 감정을 이야기하듯 표현하는 랩과 그 음악에 맞춰 곡예에 가까운 격렬한 춤을 추는 브레이크댄스가 주종을 이루는 힙합 댄스, 전철이나 건물의 벽에 에어 스프레이 페인트로 낙서하듯 그리는 그라피티(graffiti)와, ‘힙합 스타일’로 불리는 전반적인 패션 양식인 힙합문화가 포함된다(독고현, 2010: 239-253). 이러한 힙합 장르의 특성은 다양한 예술의 장르를 영역에 구애됨이 없이 일정한 기준에 따라 여러 학습 내용 및 경험을 선정하고 조직하는데 힙합의 다양한 요소를 적용할 수 있어 통합예술교육에서 활용하기 유용하다(김소령, 2017: 1-48). 신동엽(2023)은 힙합·랩 장르의 음악적 선호도와 청소년 문화의 연계성에 관하여 분석한 연구에서 힙합, 랩 음악이 청소년들의 건강한 문화, 여가생활의 중심축 역할을 하며 그들의 학업 스트레스를 해소하는 대안이 되고 다양한 문화를 경험하는 매체라는 측면에서 청소년기 힙합, 랩 교육의 필요성을 강조했다.

힙합 음악은 청소년의 우울감과 스트레스를 해소하고 분노 조절의 치료 도구로써 음악 치료 현장에서도 활용되고 있으며, 특히 경제적, 신체적, 심리적, 사회적 문제에 노출되어 자기 표현력과 자존감이 낮은 청소년에게도 효과적인 치료 방법으로 검증되었다(김소령, 2017: 1-48). 청소년은 자기 표현이 원활하게 이루어지지 않으면 정서적으로 위축감과 불안감을 경험하게 되며, 이는 낮은 자존감으로 이어진다(김은선, 2010: 1-51; 이명호, 2017:1-59 재인용). 따라서 신체적, 정신적 성장기의 청소년들이 다양하게 직면하는 현실적인 문제를 현명하게 대처하고 해결해 나가는 데 있어 적절한 자기표현 방법에 대한 교육과 훈련이 필요하다. 앞서 언급한 바와 같이 힙합은 자신의 감정이나 생각, 주장을 있는 그대로 솔직하고 다양하게 표현하는 데 활용하기 유용한 콘텐츠이므로, 이를 통합예술교육 사업 현장에

도 적용하여 자기 탐구, 창의적인 표현, 타인과의 소통과 이해 등 다양한 의의를 생성하는 프로그램 개발을 모색하고자 한다.

2.2. 교육프로그램 기획 및 운영

본 프로그램은 코로나 장기화로 침체한 청소년 문화예술 교육의 활성화를 위해 2022년 문화체육관광부의 지원을 받아 기획하였다. 본 연구에서 다른 교육 콘텐츠 및 프로그램에는 문화체육관광부의 행정 담당자를 포함한 외부 자문위원이 프로그램 기획 및 개발, 실행, 운영 등 전 과정에 참여하였다. 힙합 중심 통합예술교육 프로그램 개발을 위해 연구진들은 수시로 전체적인 교육과정과 학습 지도안에 관한 회의와 전문가 간담회를 했다. 프로그램 개발과 운영에는 기획과 개발자인 연구원과 교수자인 주 강사, 보조 강사, 자문 인력 그리고 행정 인력, 총 14명이 참여하였으며, 이들은 문화예술교육 관련 연구소에 소속된 교수진들(대중음악, 문화예술경영, 인문학, 사회복지학)과 연구원(박사급), 교육위원(문화예술교육사) 및 전문 대중 음악가들로 구성되었다. 본 연구자는 기획과 운영 등 프로그램 총괄을 담당했다.

2.2.1. 교육프로그램 기획

본 프로그램의 취지 전달과 참여자의 역량을 강화하는 교육을 실천하기 위해 해당 분야별 5년 이상 실무 현장에 종사하거나 강의 경험이 있는 전문가 3명을 강사진으로 섭외하여 프로그램의 목표와 내용을 구성하였다. 자아존중감은 개인이 자신의 가치, 능력, 그리고 중요성을 자가 평가하는 것으로 정의되며, 본 프로그램은 이러한 자아존중감을 향상하는 데 유의미한 영향을 미친다고 보고된 주요 요인들을 기반으로 설계되었다. (Rosenberg & Schoenbach, 1989: 1004-1018).

청소년기의 자아존중감은 삶의 만족도, 성취 가치, 또래 애착, 교사와의 관계 등의 요인들에 의해 영향을 받는 것으로 나타났다(박미정·유난숙, 2017: 67-84). 이와 관련된 기존 연구를 살펴보면, 신미 등(2010)은 삶의 만족도가 자아존중감 향상에 유의미한 영향을 미친다고 하였고, 허균(2014)은 학업 성적에 특히 관심이 많은 우리나라 청소년에게 성취 가치가 자아존중감을 높이는 중요한 요인으로 언급했다. 또한 Park(2010)은 또래 관계에 관하여 자율성과 독립성을 확립하려는 청소년기의 특성에 따라 자신의 정체성을 부모가 아닌 친구들을 통해 찾는 점에서 요인으로 선정했고, 장옥종과 박은빈(2023)은 심리적, 사회적으로 다양한 경험과 사회적인 문제에 직면하는 청소년에게 정신적으로나 실질적인 도움을 줄 타인의 역할을 강조하며 교사와의 긍정적인 신뢰 관계가 자아의식을 높이는 요인으로 밝혔다. 이에 본 프로그램은 선행연구에서 자아존중감 향상에 유의미하게 영향을 미치는 요인으로 논의된 ‘삶의 만족도’, ‘성취 가치’, ‘긍정적인 또래 애착’, ‘교사와의 관계’에 중점을 둔 수업과 교육활동으로 구성되었다.

〈표 1〉 프로그램 구성 방향

구성 기준	구성 방향	세부 내용
삶의 만족도	행복감을 느낄 수 있는 다양한 교육활동을 포함한다.	특강, 캠프, 답사와 같은 체험 위주의 특별 프로그램 추가편성
성취 가치	다양한 성취 경험을 제공하는 교육활동을 포함한다.	음원과 뮤직비디오를 제작하고, 이를 실제 무대에서 발표
또래 애착	긍정적인 또래 관계 형성 활동을 교육과정 내에 유기적으로 포함한다.	팀별 공개 트레이닝과 팀별 공개발표로 진행
교사와의 관계	교사가 역할모델로서 청소년의 사회적, 정서적 개발을 도모하고, 조연자이자 지지자 역할을 한다.	학생들의 자기 주도적 활동 (공연계획 및 준비)지도

프로그램 기획의 구성 기준을 ‘삶의 만족도’, ‘성취 가치’, ‘또래 애착’, ‘교사와의 관계’로 설정하였고, 기준별 힙합 중심 통합예술교육 프로그램의

구성 방향과 세부 내용은 위의 <표 1>과 같다.

본 프로그램은 청소년의 다양한 관심사를 수용하고 프로그램에 대한 흥미를 증진하기 위해 정규 프로그램 외에도 특강, 캠프, 답사 등 체험 중심의 특별 프로그램을 추가로 편성하였다. 이러한 다양하고 창의적인 활동을 통해 참여자들은 자기 탐색과 자기 이해의 과정을 즐겁고 자연스럽게 경험하며, 이를 통해 행복감을 높이기 위함이다. 더불어, 이론 및 실기 교육을 넘어 음원과 뮤직비디오 제작에 참여하고, 실제 무대에서 발표함으로써 참여자 스스로 성과를 확인하고 공유할 수 있는 기회를 제공하였다. 수업방식은 K대학 실용음악교육 전문가와 논의 후 팀별 공개 트레이닝과 발표로 진행하였는데, 이는 그룹 음악 활동이 또래와의 긍정적인 관계를 형성할 수 있는 교육활동일 뿐만 아니라, 학생 참여형 수업으로써 더욱 적극적인 실천으로 가능하여 자기 표현력과 자아존중감 향상에 효과적이라는 연구결과(Clements-Cortes & Chow, 2018: 23-26)에 기초한 것이다.

2.2.2. 교육프로그램 구성

교육부가 제시한 '음악과 교육과정(교육부, 2015)'에 따르면, 음악 교육 영역은 표현, 감상, 생활화로 구분된다. 음악 교육을 통해 음악적 정서를 함양하고 표현력을 개발하여 학생들의 자기표현 능력을 신장시키고 더 나아가 음악을 통해 자아정체성을 형성함으로써 문화의 다양한 가치를 인식하여 타인을 존중하고 배려하는 소통 능력을 갖춘 인재를 육성하는 것을 목표로 하고 있다(교육부, 2015). 앞서 언급한 세 가지 영역 중에서 서근영(2023)은 음악 교육 프로그램 개발 시 표현 영역에 집중할 것을 강조했으며 이는 즉흥적, 창의적 표현을 요구하는 체험 중심의 음악 예술 활동이 자아존중감 향상에 긍정적인 영향을 미친다는 기존 연구에 근거한 것이라고 하였다(조정은, 2017: 119-139). 이에 기초하여 본 교육프로그램은 합

함으로 표현할 수 있는 음악 표현 활동을 랩과 댄스, 작사 3개 분야로 구분하였다. 또한 교육부가 제시한 음악 교육 영역 중 표현 영역의 행동 지표를 적용하여 교육 분야별 강의목표와 내용을 음악 교육 프로그램의 목표를 궁극적으로 달성하도록 설정하였고 내용은 <표 2>와 같다.

<표 2> 교육 목표 및 성취기준

영역	교육부(2015) 음악과 교육과정	방과후학교 음악 교육프로그램
표현	음악의 구성 및 표현 방법을 이해하고, 연주 기능을 익혀 창의적으로 표현한다.	음악의 구성 및 표현 방법을 이해하고, 음악 표현 활동을 익혀 창의적으로 표현한다.

출처: 서근영(2023). K-Pop을 활용한 중학교 방과후학교 음악 교육 프로그램 모형 개발. 예술교육연구.

2.2.3. 교육프로그램 내용

1) 랩

힙합 랩의 특징 중 하나는 일상성을 기반으로 한 내용으로 구성된다는 점이며, 그 덕분에 또래 집단에 파급력이 강하다. 실제 래퍼들은 자기 생각, 감정, 이야기를 랩으로 표현할 때, 정화되는 것 같고, 실제 창작의 발상을 경험담, 주변 친구의 이야기, 영화를 보고 난 기억과 신문 칼럼 등 자신이 보고 듣고 경험하는 일상적인 삶에서 얻는다(김치정, 2018: 29-46). 김태룡과 김기덕(2015)의 연구를 살펴보면, 힙합이 젊은 세대 문화의 한 축을 담당했던 시기인 1997~2001년 사이에 발표된 한국 언더그라운드 힙합 뮤지션들의 앨범 수록곡 총 283곡 중 사회에 대한 비판과 저항을 노래한 곡이 41곡으로 가장 많았다, 그다음 순으로 뮤지션 본인의 자아실현 의지와 남녀 간의 사랑을 표현한 곡이 각각 36곡으로 같았다. 이처럼 랩의 가장 많은 주제가 기성세대와의 갈등과 저항 의식이었다는 점은 대중가요의 다른 장르와 차별되며, 사회에 대한 문제의식과 본인 삶의 방향을 노래

한다는 면에서 자기 탐구와 진정성이 요구된다. 진정성은 기성의 정체성에 얽매이지 않고 개인 자신의 욕망과 의식에 따라 개인을 보다 이해하고자 하는 것에서부터 출발하며 힙합에서 이는 매우 중요한 가치이다(김치정, 2018: 29-46). 이와 같은 면에서 랩은 여학생과 남학생, 중학생과 고교생 모두에게 유의한 것으로 나타났으며, 이는 정답만을 제시하는 사회에서 그들만의 방식으로 저항을 표출하는 것이 긍정적인 자아관을 갖게 한다는 결과로 확인되었다(신동엽, 2023: 143-159). 특히 교육 현장에서나 타 장르 예술에서 표현하지 못한 자신만의 메시지를 랩의 자유로운 표현방식과 즉흥성을 통해 해소하고 전달하는 하나의 대안으로서 랩 음악은 청소년들의 건강한 문화와 여가 활동에 있어 중심적인 역할이 될 수 있다.

본 프로그램에서 랩 수업은 힙합곡의 랩 부분을 목소리로 표현하기 위한 기초 능력을 요구하는 랩 테크닉과 공연 시 다양한 신체활동을 통해 자신의 감성을 표현하는 퍼포먼스 교육으로 이루어졌다. 음악을 듣고 다양한 리듬과 가사를 랩과 움직임으로 표현할 수 있게 하여 적극적인 공연 참여 능력을 향상하도록 하였고 내용은 아래 <표 3>과 같다.

<표 3> 랩 분야 주차 별 프로그램 계획

주차	교육 목표	세부 내용
1~4	더욱 단단한 발성을 이끌어내도록 돕고, 카피 랩을 통해 리임과 엑센트, 플로우를 파악한다.	서로 다른 두 가지 스타일의 곡을 정해 랩 카피를 한 후 다양한 리듬을 이해
5~9	카피 랩을 통해 배운 운율 법칙과 플로우 등으로 자신의 이야기를 가사로 담는 법을 배운다.	랩에 필요한 법칙을 배우고 작사한 가사 수정
10~12	랩 녹음을 진행해 자신의 강·약점과 음원이 가공되는 과정을 이해하도록 돕는다.	자신의 가사/랩을 녹음하고, 이것이 가공되는 과정을 이해
13~15	발표 연습을 통해 자연스럽게 관객의 호응을 이끌어내도록 돕는다.	자신의 가사 완벽 이해, 무대 매너 숙지

2) 댄스

2015 개정 체육과 교육과정의 교과 역량 중 ‘신체 표현능력’은 표현 영역이 청소년의 성장 발달을 위해 수업에서 꼭 다루어져야 할 중요한 영역임을 보여주고 있다(서울특별시 교육청 교육연구정보원, 2022: 44-45). 김계중과 이강순(2020)은 힙합 댄스를 활용한 표현 수업이 청소년의 흥미도와 이해도를 높이고, 표현 욕구 해소 및 공감 능력 향상에 교육적 효과가 있다고 밝혔다. 이러한 교육적 효과를 달성하기 위해 가장 중요한 요소로 학습자 중심의 교육을 강조했다. 또한, 청소년에게 미디어를 통해 친숙한 힙합 댄스를 주제표현의 수단으로 활용함으로써, 자기 주도적 학습 능력과 무용 표현력이 향상된 것으로 나타났다.

힙합 댄스는 넓은 의미에서 힙합 음악에 추는 춤으로 다양한 스타일과 함께 사회의 비리를 꼬집거나 풍자하고 기존의 생각을 뒤엎는 메시지를 전달하고 있다(이주영·박현옥, 2017: 157-169). 자유성, 즉흥성, 독창성, 대중성 등의 특징을 가지고 있는 힙합 댄스는 청소년에게 자유롭고 독창적인 표현을 가능하게 하고 역동적인 움직임의 욕구를 충족시켜준다(정우정·이강순, 2020: 67-80). 또한 적극적인 신체의 움직임을 통해 내재된 의식을 표현하는 소통의 방식으로써 다양한 세계에 대한 경험과 이해를 바탕으로 더욱 성숙하고도 전인적인 사회를 만드는 활동이라고 할 수 있다(이주영·박현옥, 2017: 157-169).

본 프로그램에서 댄스 수업은 춤의 기본이 되는 능력을 키우는 기본기와 다양한 장르의 음악에 맞는 댄스를 이해하고 표현하는 능력을 요구하는 테크닉, 그리고 다른 사람의 춤을 보며 균형 있는 포메이션을 배우는 그룹 댄스 수업으로 구성되었다. 이는 참여자의 신체 균형 유지와 유연성, 그룹 활동의 역량을 강화하는 데 중점을 두며 내용은 아래 <표 4>와 같다.

〈표 4〉 댄스 분야 주차 별 프로그램 계획

주차	교육 목표	세부 내용
1~4	기본기의 중요성을 파악하고 춤 선에 대한 이해를 돕는다.	참여자들의 실력 파악 후 진도 내용, 속도 체크 3~4가지 루틴으로 아이솔레이션 연습
5~9	기본기 루틴을 베이스로 한 안무를 연습하고 춤동작 디테일에 기본기의 중요성을 배운다.	3~4가지 루틴으로 아이솔레이션 연습, 1가지 기본기 인용 창작 안무 연습
10~12	힙합 음악의 리듬감을 키우고 안무의 난이도를 조절한다.	기본기 인용 창작 안무 및 제스처 연습
13~15	랩 발표와 어우러지도록 제스처를 정리하고 시선 처리를 배운다.	기본기 인용 창작 안무 및 제스처 연습 랩 가사와 어울리는 무대 매너 연출

3) 작사

마지막으로 작사 수업은 힙합 음악 속 다양한 가사의 의미를 자유롭게 해석하고 자신의 일상과 경험에 맞게 개사하는 활동을 통해 인지의 틀을 확장하는 과정과 자기의 경험과 환경, 여건에 대한 이해가 중심이 되어 심도 있게 자신을 발견하고 이를 직접 가사로 작성하여 생각을 표현해보는 자기 탐구의 과정으로 구성되었으며 내용은 〈표 5〉와 같다.

〈표 5〉 작사 분야 주차 별 프로그램 계획

주차	교육 목표	세부 내용
1~3	일상 속 자신을 돌아보고 자아를 표출함으로써 정화를 느끼고 진정성을 깨닫는다.	학습자 주변의 일상적 경험, 생각, 정서를 가사로 작성
4~5	한 곡의 랩 안에서 자유자재로 리듬이 달라지고 변화하는 형태를 인지해본다.	힙합 랩의 라임과 플로우에 맞춰 가사를 수정

2.2.4. 프로그램 운영

본 프로그램의 참여자 모집은 교육청을 통한 중·고등학교 공문 발송 및 모집 홍보 관련 이메일 발송, 수도권 정부 운영 청소년 시설과 청소년 단체의 자문과 협력을 통한 사업 홍보 및 대상자 모집, 그리고 모집 안내 홍보물 제작 및 온·오프라인 배포를 통해 이루어졌다. <그림 1>은 모집 안내가 담긴 초기 홍보물이며, 프로그램 내용 및 일정은 추후 모집된 참가자를 대상으로 사전에 이루어진 학습자 분석과 학습자 요구 분석을 위한 설문 문항의 결과를 반영하여 역사 수업은 작사 수업으로 대체되었고 정규수업 횟수도 시간적 여유가 있는 방학 특강으로 조정되었다. 이에 따라 강사진의 구성 및 캠프와 답사 계획도 조정되었다.

최종적으로 본 프로그램의 교육 시간은 분야별 1주 1회 3시간씩 랩, 댄스 수업 각 15회차, 작사 수업 5회차로 구성되었으며, 방역 지침과 학생들의 학교 일정에 따라 대면과 비대면 수업이 병행되어 실시되었다.

주 1회 3시간씩 진행된 교육 시간 설정은 학습자의 부담을 최소화하면서도 충분한 학습과 연습 시간을 제공하고자 하는 의도에서 비롯되었다. 이러한 모델은 Bandura의 사회학습이론을 기반으로 하며, 학습자가 목표한 과업을 성공적으로 수행하고 그로 인해 성취감을 느끼는 것이 자기 능력에 대한 신념을 형성할 수 있으므로 중요하다(Bandura, 1968: 359-373). 따라서 학습자가 관찰하고 배우며 충분히 연습할 수 있는 시간을 확보하는 것은 필수적이다.

랩과 댄스 수업은 작사 수업과는 달리 다양한 실기와 기능을 포함하며 이는 계획적이고 체계적인 연습이 요구된다. 의도적 연습은 특정한 동작이나 기술에 숙달하기 위해 장기간에 걸쳐 의도적으로 계획한 집중적인 연습 활동이다(Ericsson, et al.: 363-406; 조홍식, 2023: 421-435 재인용). 예술적 기량의 연마는 반복적이고 지속적인 연습을 통해 완성될 수 있으며 그 효과성이 발휘될 수 있으므로, 의도적인 연습은 이러한 수행목표를 달

성하기 위한 전략이며 지속적인 동기유발 차원에서 중요한 역할을 한다(서연희, 2023: 85-96). 따라서 랩과 댄스 수업은 다른 수업에 비해 수행을 완수하는데 충분한 시간인 15회차씩 구성하였다.

〈그림 1〉 프로그램 모집 안내 홍보물

문화체육관광부와 함께하는 무료 교육
방과후 힙합스쿨
2기 모집

프로그램 소개

- 근면대사별 중심으로 한 역사 교육을 통해 학습을 배려하고자 전문가의 도움을 받아 음원으로 제작하여 배포합니다.
- K-pop 댄스 수업으로 길고 닦은 기량을 방학 캠프가 이루어지는 역사 유적지에서 힙합과 함께 뮤직비디오로 제작하여 온라인 플랫폼에 게재합니다.
- 교육 참가자 발표회 및 아티스트를 초청한 공연으로 마무리됩니다.

교육장소
 성북문화원
 -단체 신청시 수업 시간 및 장소 협의 가능

교육일정

- 정규 수업 : 2022년 8월 셋째주 ~ 12월 말
 수요일 16시~19시: 역사 (15회)
 토요일 10시~13시: 힙합/ 댄스 (15회)
- 캠프 & 답사: 2023년 1월 예정
 겨울방학 중 2박3일 (안동 이력사문화관)
 - 지체된 일정은 추후 공지
 - 코로나19 등 상황에 따라 장소 변동 가능

모집대상
 12세~24세 청소년 누구나
 (사회적 배려대상 청소년 우선 선발)

모집기간
 2022년 5월 1일 ~ 2022년 8월 13일
 ~ 정한 선착순 마감

수업문의
 카카오톡 채널 '사단법인린덴바움' 또는
 leejeun@thelindenbaum.org

문화체육관광부 **퀸덴바움**
 QUEENDENBAUM

3. 연구 방법

3.1. 조사 대상 및 절차

조사 대상은 서울 소재 H 여자중학교 학생(1~3학년)과 S 문화원, S 청소년센터, G시 청소년센터 이용자로 구성된 프로그램 참가 청소년 중에서 본 프로그램의 총 과정인 정규 프로그램, 특별 프로그램 및 음원과 뮤직비디오 제작, 공연

발표에 모두 참여 가능하다고 응답한 학생을 추려 프로그램의 효과성 검증의 정확도를 높이고자 하였다. 이에 따라 중학생 22명을 조사 대상으로 선정하였다.

절차는 사전 검사, 통합예술교육 프로그램의 적용, 사후 검사, 통계처리 및 자료 분석의 순으로 진행하였다. 설문 참여에 동의한 프로그램 참가자에게 연구의 목적과 내용을 알린 뒤, 구조화된 설문지를 배포하였다.

3.2. 측정 도구

3.2.1. 설문조사

본 연구에서는 종속변수인 자아존중감을 측정하기 위해 한국청소년정책연구원(2020)에 공개한 한국 아동·청소년 패널조사(Korean Children & Youth Panel Survey; 이하 KCYPS로 표기) 2018에서 정의된 문항 내용을 참고하여 사용하였다.²⁾ 자아존중감 측정 설문은 Rosenberg(1965)의 자존감 척도를 변안하여 Behavior Science Research Institute(2000)에서 인용한 10문항을 한국청소년정책연구원에서 수정·보완한 것으로 '나는 나에게 만족한다.', '때때로 나는 내가 어디에도 소용없는 사람이라고 생각한다.', '나는 내가 장점이 많다고 느낀다*', '나는 남들만큼의 일은 할 수 있다.', '나는 내가 자랑스러워할 만한 것이 별로 없다고 느낀다.', '때때로 나는 내가 쓸모 없는 존재로 느껴진다.', '나는 내가 적어도 다른 사람만큼 가치 있는 사람이라고 느낀다.', '나는 나를 좀 더 존중할 수 있었으면 좋겠다.', '나는 내가 실패자라고 느끼는 경향이 있다.', '나는 나에게 대해 긍정적인 태도를 지니고 있다'로 구성되었다. 자아존중감의 측정 도구는 모두 5점 리커트 척도(1=전혀 그

2) 한국청소년정책연구원(2022), 2022 한국아동·청소년패널조사: 사업보고서, https://www.nypi.re.kr/brdr/boardrrView.do?menu_nix=409771b7&brd_id=BDIDX_PJk7xvf7L096m1g7Phd3YC&tab=. 2023년 12월 19일 확인.

렇지 않다, 2=그렇지 않은 편이다, 3=보통이다 4=그런 편이다, 5=매우 그렇다)로 측정되었다. 문항 내용을 검토하여 필요한 경우 역산 처리하였고, 모든 척도는 점수가 높을수록 해당 변인 수준의 정도가 높다는 것을 의미한다.

사전 설문지는 프로그램 참가자의 다양한 특성을 관찰하고자 청소년 활동 관련 참여 여부, 정서적 수준(자아존중감, 행복감)과 진로 적응력, 사회성(리더쉽, 공동체 의식) 정도 및 프로그램에 대한 기대 수준 조사를 위한 항목을 구성하였다. 사후 설문지는 사전 설문조사 내용과 비교해야 하므로 공통적인 문항 86개와 기대 수준 조사 항목 대신에 프로그램에 대한 만족도 및 참여 정도를 조사하는 항목을 포함하였다. 설문 내용은 <표 6>과 같다.

<표 6> 설문 내용

설문 구성	설문 내용(문항 수)		문항 수	
			사전	사후
기본 학생 정보	성별, 학년, 학업 성적, 참여 경로		4	
청소년 활동 참여 여부 및 참여 정도	문화예술 활동(8), 봉사활동(8), 자기 계발 활동(4), 청소년 활동(4)		24	
정서적 수준과 진로 적응력, 사회성	자아존중감(10), 행복감(7), 진로 적응력(7), 리더쉽(30), 공동체 의식(4)		58	
만족도 조사	〈사전〉 성취 기대 수준, 긍정적 영향기대	〈사후〉 참여 정도, 만족도(5), 도움 정도, 방해 요인, 긍정적 영향 정도, 활성화 요인	2	10
	계		88	96

3.2.2. 관찰기록 및 녹음자료, 랩 가사

회기별 프로그램 목표에 중점을 두고 강사진과 연구자의 관점에서 관찰되는 실행과정 기록, 자전적 기록과 참여자를 대상으로 수시로 이루어진 인터뷰 녹음자료, 학생들이 직접 작사한 랩 가사를 수집하여 분석하였다.

3.3. 자료 분석

자료 분석을 위해 STATA 프로그램을 사용하였으며, 설문 대상자의 기본적 특성의 분포를 알아보기 위하여 빈도분석을 시행하고 사전·사후 결과를 비교하였다. 종속변수에 대한 평균, 표준편차 등의 분포를 알아보기 위한 기술통계 분석을 시행하였다. 자기 보고식 설문지만을 기반으로 한 양적분석은 한계가 있으므로 프로그램 참여 과정에서의 청소년 변화를 탐색할 필요가 있다고 판단했다. 이에 프로그램 시행 전 개별 면담 내용, 강사진의 회기별 평가 내용, 참여자의 소감, 직접 작사한 랩 가사를 기반으로 게슈탈트 테라피(Gestalt therapy)의 자아존중감 증진 세 가지 요인(알아차림, 미해결과제 해소, 자기 지지 활동)을 적용하여 질적 내용분석을 시행하였다(김희성·김정규, 2012:1-26).

4. 연구 결과

4.1. 설문 결과분석

4.1.1. 조사 대상자 기초통계량 분석

사전 조사 설문 참여자는 총 22명으로 성비를 보면, 여학생의 비율이 77%로 남학생보다 월등히 높다. 학년 비율을 살펴보면, 중학교 1학년은 13명으로 59%를 차지하여 가장 높은 참여율을 보여준다. 반면에 사후 조사의 설문 참여자는 총 10명으로 중간에 프로그램을 중단하거나 사정상 일부 프로그램만 참여하여 사전에 비해 저조하게 집계되었다. 사후 조사 성비를 보면 남녀비율이 5:5로 남학생은 전원이 프로그램을 끝까지 마친 것을 알 수 있다. 학년 비율을 살펴보면, 1학년은 8명으로 80%를 차지하며

가장 높은 참여율을 보이는데 이는 2, 3학년의 경우 상대적으로 학업으로 인한 시간적 부담 때문에 1학년에 비해 참여율이 저조한 것으로 볼 수 있다. 사전·사후 설문 대상자의 학업 성적 비율을 비교해보면, 성적이 중간 이하인 학생은 사전 조사에서 3명(13%), 사후 조사에서는 2명(20%)로 나타났으며, 성적이 중간 이상인 학생은 사전 조사에서 11명(49%), 사후 조사에서는 3명(30%)로 나타났다. 성적이 중간 이하인 참여자가 1명 감소하였으나 성적이 중간 이상인 학생은 8명 감소하여 사후 조사에서 감소한 참여자의 대부분이 학업 성적이 높은 학생임을 알 수 있다. 이와 관련된 내용은 <표 7>과 같다.

<표 7> 기초통계량 분석

구분		사전(n=22)		사후(n=10)	
		빈도(명)	비중(%)	빈도(명)	비중(%)
성별	남성	5	22.73	5	50
	여성	17	77.27	5	50
학년	1학년	13	59.09	8	80
	2학년	3	13.64	0	0
	3학년	6	27.27	2	20
학업성적	매우 낮은 수준	0	0	0	0
	낮은 수준	3	13.64	2	20
	중간	8	36.36	5	50
	높은 수준	6	27.27	2	20
	매우 높은 수준	5	22.73	1	10

4.1.2. 청소년 활동(문화예술 활동, 자기 계발 활동) 경험 빈도

문화예술 활동은 미술, 음악, 춤·무용, 영화·연극·뮤지컬, 전통예술, 사진 및 발표 등이며, 자기 계발 활동은 자기표현 능력개발, 자기 탐구 및 자기 존중감 향상 활동, 심성 수련 활동 등에 해당한다. 본 프로그램 이외

에 최근 1년간 활동 경험 여부에 따라 0회 참여 1점, 1회 참여 2점, 2회 참여 3점, 3-4회 참여 4점, 5회 이상 참여 5점으로 조사하였다. 그 결과 문화예술 활동의 경험은 평균 2.1로 보통 1회 정도 경험하는 것으로 나타났으며, 문화예술 활동을 가장 많이 경험한 학생은 3-4회 정도 경험한 것으로 나타났다. 문화예술 활동 경험 빈도에 대한 사후 조사 평균 점수는 1.8로 감소한 것으로 나타났는데 이는 프로그램을 중단한 여학생 참가자들이 문화예술 활동 경험 빈도의 감소 요인임을 알 수 있다. 자기 계발 활동의 경험은 평균 1.5로 참여 경험이 저조한 것으로 나타났으며, 사전 사후 차이가 거의 없다. 이는 조사 기간 내 참여 학생들이 자기 계발 활동을 경험할 기회가 거의 없었다는 것을 알 수 있다. 이와 관련된 내용은 <표 8>과 같다.

<표 8> 청소년 활동 경험 빈도

구분	문화예술 활동		자기 계발 활동	
	사전(n=22)	사후(n=10)	사전(n=22)	사후(n=10)
평균	2.102	1.826	1.587	1.575
표준편차	1.078	.890	1.071	1.027
최저점수	1	1	1	1
최고점수	3.87	3.714	3.25	4

4.1.3. 프로그램 참여 방해요인

사후 설문조사에서 10명의 설문 대상자 중 프로그램 참여의 방해요인으로 참여할 시간이 없을 것 같다고 대답한 학생이 7명, 공부에 방해될 것 같다고 대답한 학생이 3명으로 참여자 모두 학업에 의한 시간적 부담이 청소년 활동의 방해요인으로 작용한다고 답변하였다. 이와 관련된 내용은 <표 9>와 같다. 프로그램에 적극적으로 참여하지 못하는 이유가 프로그램

자체에 대한 불만족이 아니라 개인의 시간적 부담 때문으로 나타났고 따라서 시간에 대한 부담이 느끼지 않도록 프로그램의 운영 일정 및 시간을 편성하는 것이 프로그램 참여 유도에 도움 될 것임을 시사한다.

〈표 9〉 프로그램 참여 방해요인

구분	빈도(명)	비중(%)
공부에 방해될 것 같아서	3	30
참여할 시간이 없어서	7	70
참가비용이 부담돼서	0	0
부모님의 반대 때문에	0	0
프로그램의 내용이 마음에 들지 않아서	0	0
어떤 내용의 활동들이 있는지 몰라서	0	0
신청하는 방법을 몰라서	0	0
같이 참여할 친구가 없어서	0	0

4.1.4. 프로그램 참여 사전·사후 분석

〈표 10〉 사전·사후 시점 간 자아존중감 평균 비교

구분	평균		최저점수		최고점수		표준편차	
	사전 (n=22)	사후 (n=10)	사전 (n=22)	사후 (n=10)	사전 (n=22)	사후 (n=10)	사전 (n=22)	사후 (n=10)
자아 존중감	3.17	3.21	2.6	2.5	3.7	3.7	.272	.375

사전·사후 설문조사를 통해 자아존중감 수준의 변화를 관찰하였고 분석 결과 내용은 위의 〈표 10〉과 같다. 종속변수 점수는 종속변수를 측정하는 설문항목의 평균 점수로 계산하였고, 부정적 설문항목에 대해서는 역코딩을 환산하여 계산하였다. 그 결과 사전 조사에서 자아존중감의 평균 점수는 3.17이

었으며, 사후 조사에서는 3.21로 높게 나타났다. 최저점수는 사전 조사에서 2.6, 사후 조사에서는 2.5로 사후 조사에서 감소하였다. 반면, 최고점수는 사전과 사후 조사 모두 3.7로 동일하였다. 표준편차는 사전 조사에서 0.272, 사후 조사에서는 0.375로, 사후 조사에서 증가한 것으로 나타났다. 최저점수의 감소와 표준편차의 증가는 참여 학생들 사이에 개인차가 있음을 나타내며, 모든 학생이 같은 수준의 긍정적 변화를 경험하지는 않았을 수도 있다는 것을 알 수 있다.

4.2. 내용분석

본 연구의 정량분석 결과의 한계점을 보완하기 위해 게슈탈트의 심리치료(Gestalt therapy) 이론에 근거하여 청소년 자아존중감 개선 요소를 구성하고 그 효과성을 검증하였다. 게슈탈트 치료는 예술 매체를 사용하는 과정 중심의 치료 방법으로써 자아존중감을 ‘자기 지지(self-support)’의 문제라고 정의한다(김희성·김정규, 2012: 1-26). 이를 위해 신체적, 감각적, 정서적, 인지적, 활동적 측면에서 자기 이해와 타인을 이해하는 ‘알아차림’이라는 과정을 거쳐 자신을 타인과 환경, 세상에 연결하여 관계성과 공감 능력을 향상하는 ‘미해결과제 해소’, 상호지지와 자기 수용을 통해 ‘자기지지’를 가능하게 함으로써 성장을 도모하는 것을 목표로한다(김정규, 2015: 1-21; 현의숙·황혜정, 2021: 321-339). 이에 따라 본 연구는 자아존중감 증진을 알아차림(awareness), 미해결과제의 해소, 자기 지지 활동이라는 세 가지 요인에 근거하여 사전·사후 설문에 참여한 10명 참가자의 인터뷰 녹음자료와 관찰기록, 가사 내용에 대한 내용분석을 시행하였다.

4.2.1. 알아차림의 증진과 자아존중감

프로그램 초기 청소년은 자발적인 자기표현에 어색해하고 본인의 생각이나 감정을 대부분 단답식으로 답변을 하는 등 소극적인 접촉이 이루어졌다. 비언어적 활동인 댄스 수업에서도 자신을 향한 집중을 부담스러워하거나 신체활동을 어색해하였다. 그러나 자기소개와 인사를 하며 서로를 알아가는 시간을 갖고, 수업에 대한 피드백을 교환하며 능동적인 참여를 격려받고 존중받는 느낌을 경험하면서 자신이 무엇을 배우고 싶고 어떻게 변화하고 싶은지 욕구를 표현하는 등 자발적인 언급이 늘어났다. 회차가 진행될수록 자기 및 환경에 대한 자각이 확장되는 모습이 관찰되었다.

참여자 A: 평소에 말로 표현하지 못했던 생각을 가사로 만들어 랩으로 노래하니 속이 시원해요.
참여자 B: 다양한 힙합 댄스를 경험할 수 있어서 좋았어요.

4.2.2. 미해결과제의 해소와 자아존중감

결과발표회를 앞두고 서로 다른 수준의 참여자가 함께 한 무대를 준비하는 과정에서 일부 청소년이 자기로 인해 타인에게 피해를 줄 수 있다는 생각에 미안한 감정을 드러내고 좌절감을 표현했다. 이에 다른 참여자들과 강사진은 서로 격려하고 응원하며 공감적인 반응을 하였고, 추후 긴장감이 완화된 분위기 속에서 원활한 상호작용으로 발표회를 마무리했다.

참여자 C: 너무 많이 성장해서 놀랐어요. 정말 노력을 많이 한 것 같아요.
참여자 D: 발표회를 준비하며 한 팀이 된 것 같아 좋았어요.
참여자 E: 같은 관심사를 가진 새로운 친구들을 알게 되어 좋았어요.

미해결과제가 해결됨에 따라 참여자의 활동 참여 태도 및 행동상의 변화도 관찰되었는데, 평소 의견 발표나 활동에서 소극적인 모습을 보였던 참여자 D는 자기 개방과 공감 반응을 획득한 후 목소리와 춤 선이 커지고 눈 맞춤이 늘어나는 등 달라진 모습을 보였다.

강사 Y: D가 가장 눈에 띄는 성장을 보여주고 있어요. 이렇게 끼가 많은 친구인 줄 전혀 상상을 못 했어요.

4.2.3. 자기 지지 활동과 자아존중감

참여자의 속마음이 진정성 있게 담긴 가사를 토대로 곡을 입혀 하나의 완성된 힙합 음악을 만드는 과정에서 평범했던 자신의 일상을 작품으로 소개하며 공감을 얻은 성취감과 스스로에 대한 자신감을 시사하는 반응을 하였다.

참여자 F: 다양한 상황에 대한 대처 능력이 향상되었고 춤과 노래하는데 용기가 많이 생겼습니다.

참여자 G: 평소에 자세히 알지 못했던 힙합에 대해 깊이 이해하게 되었고 앞으로의 공연이 기대됩니다.

참여자 H: 앞으로 다양한 무대에서 경험을 쌓고 싶어요.

참여자 I: 강사님께서 될 때까지 피드백 해주셔서 계속 변화하며 발전할 수 있어서 좋습니다.

참여자 J: 뮤직비디오를 찍기 전 팀 친구들과 함께 모여 헤어와 메이크업을 했던 때가 가장 기억에 남아요. 많이 긴장했는데 촬영을 준비하며 서로 예쁘게 나오도록 조언해 주고 그래서 추운 날씨에도 즐겁게 찍었어요.

4.2.4. 랩 가사 내용분석

참가자들이 작성한 힙합 가사에는 자기 자신의 생각과 감정을 인지하고 그것들을 표현하는 알아차림과 과거의 미해결된 문제나 감정적 충동을 재

조명하고 해소하는 미해결과제 해소, 그리고 본인에 대한 자신감과 자부심을 표현하는 자기 지지 활동의 내용이 나타났다. 다음 <표 11>은 가사 내용을 3가지 자아존중감 증진요인에 기초하여 정리하였다.

<표 11> 3가지 자아존중감 증진요인별 가사 내용

구분	가사 내용
알아차림 증진	<p>쌤들은 칼퇴 할 때 나의 귀가 시간 11시네 uh they say, 불만을 말해 그래 마침 비트도 딱 맞네 근데 욕 안돼, 눈치도 봐야 해 이런 상황에서 불만을 말해 어? 주제 자체가 불만이지 이거 하난 맞지 마침 빠치는 일이 좀 많지 하지만 나는 참지 망가진 감정 장치 uh</p>
	<p>하란 대로 공부하면 인생이 좀 진부하니 진 빠지게 진실돼서 뭐 하려고 (뭐 하려고?)</p>
	<p>착한 아이 코스프레 아뇨 아뇨 괜찮아요 지금 많이 힘들지 괜찮아 그 마음 잘 알아 조금 더 건디자 거울이 길수록 붉은 더 따듯 어두운 밤이 지나자 동쪽에 둥근 해가 뜨네 화려한 밝은 조명이 드디어 우릴 감싸주네 할 수 있어 조금 더 힘내 we are MIC MIC 조금 더 번영하자 viva la vida</p>
미해결과제 해소	<p>난 음악에 대해 잘 모르지만 그렇다고 열정이 없는 건 아니지 난 음악에 진심이니까 결과물은 아직 나오진 않았지만 근데 어느 누가 나처럼 해봤어 어느 중딩이 음악하려 밤새 봤어 난 이제 첫 결과물을 내놨어</p>
	<p>벌스 4개를 냈네, 남들보다 잘할 거야 백배 uh 남들보다 더할 거야 백배 지금 결과로 증명하는 중이네 ay i'm op 내가 어디까지 가나 했던 넌 볼 수도 없지 난 이 비트도 찢고서 가지러 갈래 저 트로피</p>

	<p>모두가 나를 무시하네 니가 무슨 랩이네 가볍게 무시하고 침 한번 날려줘 날 무시하던 애들한테 일침 날려줘 키가 작다고 날 만만하게 보지 마라.. ..그래 이건 새로 그려낸 청사진 그걸로 난 새로 써낼게 새 정사 결국 어딘가 기록되겠지 내 역사</p>
자기 지지 활동	<p>중1 때 랩을 처음 들어봤던 나 중간에 라임이 썩썩 감동했어 나 세상에 이런 음악이 존재했었나 세상에 이런 일이 왜 몰랐지 나 난 그렇게 컷어 그리고 한민 왔네 이젠 꼬꼬마 래퍼 아닌 MIC 수장</p>
	<p>내 이름 속 파악해 의미 뭘 하든 I'm winner feel me 굳게 믿었던 나는 이미 성공에 대한 확신 trust me</p>
	<p>내가 되고 싶은 내가 되길 무관데도 이렇게 기도해 잘 보라고 개천에서 용 나 누군지 보여줄게 제대로</p>
	<p>시간문제 시간문제 내가 잘되는 건 시간문제.. 그만큼 노력의 행동으로 시작하는 내일을 나로 바꿨어 그만큼 up된 내 일을 hey hey hey</p>

힙합 중심 통합예술교육 프로그램을 통해 참여자들은 자기 이해와 타인 이해를 경험하며 또래와의 상호작용에서 즐거움과 성취감을 체험한 것으로 나타났다. 이러한 결과는 청소년이 자신을 되돌아보고 변화의 힘이 있는 자신을 발견하는 경험을 통해 스스로에 대한 긍정적인 이미지를 형성할 수 있게 된다는 시사점을 보여준다.

5. 결론 및 논의

본 연구는 ‘힙합 중심 통합예술교육 프로그램’이 청소년의 자아존중감에 미치는 영향을 규명하기 위함이다. 이에 연구를 위해 설계된 프로그램은 청소년기 여러 현실적인 위기 상황을 창의적으로 대처하는 역량을 강화하는 의미에서 학생 스스로 문제해결 능력을 기르게 하고 치유방안을 모색하여 학교생활의 적응과 나아가 건강한 개인의 성장으로 발전시킬 수 있도록 방향을 설정하였다. 본 프로그램이 청소년의 자아존중감에 미치는 영향에 관하여 분석한 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 기술 통계분석 결과 본 프로그램에 참여한 청소년들의 자아존중감 평균값이 상승한 것으로 나타났으며, 이는 힙합과 같은 예술 활동이 청소년의 자아존중감을 긍정적으로 변화시킬 수 있음을 시사한다. 한편 자아존중감 최저점수가 사후 조사에서 감소한 것으로 확인되었으며, 이는 프로그램이 모든 참여 청소년에게 동일하게 효과적이지 않을 수 있음을 나타낸다. 따라서 모든 참여자에게 더 평등하게 긍정적인 영향을 미치도록 프로그램의 내용과 방법을 조정할 필요가 있다. 표준편차는 사후 조사에 증가한 것으로 나타나 이는 참여 학생들 사이에서 자아존중감 변동의 폭이 커졌음을 의미한다. 이는 개별 참여자의 경험과 반응이 다양했음을 시사하며, 프로그램이 개인의 특성을 고려하여 맞춤형 접근을 제공할 필요가 있음을 나타낸다. 본 연구는 힙합 중심의 통합예술교육이 청소년의 자아존중감 향상에 긍정적인 영향을 미칠 가능성을 보여주지만, 그 효과가 개인에 따라 다를 수 있으므로, 참가자의 특성을 좀 더 세심하게 파악하고 이를 고려한 프로그램 설계와 실행이 요구된다는 점을 보여준다.

둘째, 표본 크기에 따른 정량분석 결과의 정확성과 신뢰성을 보완하고자 게슈탈트 테라피(Gestalt therapy)의 자아존중감 증진 세 가지 요인(알아차림, 미해결과제 해소, 자기 지지 활동)을 적용하여 프로그램의 효과성을

검증하는 질적 내용분석을 시행하였다. 그 결과 참가자들은 또래와의 상호 작용에서 즐거움과 성취감을 체험한 것으로 나타났고, 변화의 힘이 있는 자신을 발견하는 경험을 통해 스스로에 대한 긍정적인 이미지를 형성한 것으로 확인되었다. 특히 참가자들이 직접 작성한 랩 가사 내용분석의 결과를 살펴보면 자신의 감정과 생각을 명확히 인식하고 표현함으로써 자신의 감정 상태를 정확하게 알아차리고 이를 시작으로 학생의 갈등이나 과거의 트라우마를 해결하고자 하는 욕구를 드러내고 공유함으로써 주변의 지지와 학생 자기 내면의 힘을 인식하는 단계에 이르는 모습이 나타났다. 이러한 분석 결과 프로그램 참가 학생들이 자기 내면을 탐색하고, 과거의 미해결된 감정을 해소하며 자기 자신을 긍정적으로 지지하는 과정을 경험하고 있음을 알 수 있다.

결론적으로, 청소년들에게 친숙한 힙합을 중심으로 랩(음악), 댄스(무용), 작사(탐구) 등 다양한 장르를 통합한 예술교육 프로그램이 청소년에게 자기 인식과 자기 수용, 주변과의 상호 작용을 촉진함으로써 자아존중감에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 알 수 있다. 청소년의 성장과 발달에 있어서 자아존중감은 인생을 살아가는 데에 있어 행동 양식을 결정짓는 중요한 정서라 할 수 있으므로, 이를 향상하는데 유효한 청소년기 예술교육에 대한 참여는 독려 되고 현장에서 활성화되어야 한다(서근영, 2023: 167-185). 이를 뒷받침하기 위해 예술교육 프로그램에 대한 효과성을 추가로 입증하는 지속적인 후속 연구가 이뤄져야 할 것이며, 참가를 유인하는 프로그램의 구조와 내용으로 개선함으로써 청소년 정서 발달에 더욱 효과적으로 기여할 수 있는 방법을 모색할 수 있을 것으로 사료된다.

한편 프로그램 참여자들의 학년별 분포와 그들이 경험하는 시간적 제약에 대한 분석을 통해, 프로그램 참여에 영향을 미치는 요인들을 이해할 수 있다. 이러한 분석은 프로그램의 효과적인 운영과 참여자 선정 전략을 개선하는 데 중요한 정보를 제공한다.

첫째, 사전·사후 설문 대상자의 학년 비율을 비교해보면 사전 조사에서 1학년 비율이 59%, 사후 조사에서 1학년 비율이 80%로 모두 1학년이 높게 나타났다. 이는 2, 3학년의 경우, 상대적으로 학업으로 인한 시간적 부담 때문에 1학년에 비해 참여율이 저조한 것으로 볼 수 있다. 따라서 향후 프로그램 대상자 선정 시 상대적으로 시간적 여유가 있는 고등학교 1학년이나 중학생 그룹에 초점을 맞출 필요가 있다.

둘째, 설문 참여자 전원이 학업에 의한 시간적 부담이 청소년 활동의 방해요인으로 작용한다고 답변하였으며 이는 프로그램에 적극적으로 참여하지 못하는 이유가 프로그램 자체에 대한 불만족이 아니라 개인의 시간적 부담 때문으로 나타났다. 따라서 시간에 대한 부담이 느끼지 않도록 프로그램의 운영 일정 및 시간을 편성하는 것이 프로그램 참여 유도에 도움 될 것임을 시사한다.

셋째, 학업 성적이 좋은 학생에게 청소년 활동에 대한 시간적 부담이 더 크게 작용하는 것을 확인할 수 있었다.

본 연구의 제한점과 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구에 참여한 대상자들은 프로그램에 스스로 참여하기를 희망하여 모집된 학생들 집단이지만, 서울에 소재한 H 여자중학교 학생들과 특정 기관 이용 청소년에게 국한되어 연구되었다는 점과 그에 따른 적은 표본 수로 인해 효과성을 청소년에게 일반화하는 것에는 한계점이 있다. 이에 학년, 성별, 성적 등 다른 요인들을 통제하여 본 프로그램에 대한 회귀 분석 결과, 프로그램 참여 자체가 자아존중감 향상에 기여하는 주요 요인이 확인되었으나 통계적 신뢰수준 0.05에서 유의미하지는 않다는 것으로 한계점을 나타냈다. 한편 KCYPs 데이터를 활용한 서근영(2023)의 연구결과³⁾를 살펴보면 문화예술 프로그램 참여 자체가 자아존중감 향상에 긍정적

3) 한국청소년정책연구원에서 조사·발표한 KCYPs 데이터를 활용하여 중학생의 문화예술활동 경험의 유무에 따른 정서적 수준을 비교하였다. 데이터 분석을 위해 2020년 조사한 제3차년도 중3 학생의 데이터에서 거주지역을 수도권으로 제한하여 1178명 학생을 표본으로 선정하

으로 영향을 미친다는 것을 확인할 수 있어 예술 교육프로그램 참여의 효과성을 설명할 수 있는 근거가 된다. 특히 코로나-19와 같은 위기 상황 속에서도 음악 활동과 같은 문화예술 경험은 청소년들의 우울증과 스트레스를 상당 부분 해소할 뿐만 아니라 자기표현의 기회를 확대하고, 자존감을 향상시켜 자연스러운 의사소통과 교감을 형성하여 사회구성원으로서 건전한 인성과 바람직한 가치관을 갖도록 돕는 것으로 보고된 바 있다(이신영, 2021: 443-456). 따라서 본 연구의 한계들을 인식하고 후속 연구에서는 보다 체계적인 연구 설계와 방법론을 폭넓은 표본 수에 적용하여, 통합예술교육이 청소년의 자아존중감에 미치는 효과를 더욱 정밀하게 분석할 필요가 있다. 이를 통해 신뢰성 높은 결과를 도출함으로써 효과적인 교육프로그램 개발에 기여할 수 있을 것이다.

둘째, 본 연구는 약 4개월에 걸쳐 진행된 프로그램의 효과성에 관한 검증으로, 통합 중심의 통합예술교육이 장기적으로 청소년의 자아존중감에 미치는 영향을 평가하기엔 부족하다. 따라서 지속적인 프로그램 운영 및 장기적 추적 연구를 통해 시간이 지남에 따른 변화와 발전을 더 정확하게 파악할 필요가 있다.

셋째, 청소년 개개인의 성향, 관심사 그리고 이전 예술 경험은 연구 결과에 영향을 줄 수 있으므로 이러한 개인 차이를 모두 통제하는 것은 어렵다. 그러므로 참여자의 개인 차이에 대한 면밀한 조사를 시행하고 이러한 요인이 결과에 미치는 영향을 분석해야 한다.

넷째, 자아존중감은 연구자에 따라 다양한 관점과 측정 척도가 있으므로 주관적일 수 있다. 따라서 다양한 연구 도구(설문지, 인터뷰, 관찰 등)의 사

였으며, 문화예술활동 경험이 있는 학생 669명(56.79%)을 처리군으로, 문화예술활동 경험이 없는 학생 509명(43.21%)을 대조군으로 설정. 연구결과 요약하면 수도권에 거주하는 KCYPS 제3차년도 중3 학생을 대상으로 시행한 문화예술 활동 경험 여부에 따른 자아존중감과 행복감의 차이를 비교 분석한 결과, 문화예술 활동 경험이 중3 학생의 자아존중감 향상에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다($p=.002$, $t=-3.056$).

용과 방법론을 결합하여 자아존중감의 측정을 보다 객관적이고 정확하게 수행해야 할 것이다.

다섯째, 대면과 비대면 혼용 방식은 프로그램의 효과성에 여러 한계를 초래한다. 기술적으로는 비대면 수업을 위한 적절한 장비와 안정적인 인터넷 접속이 부족하여 대부분의 수업이 녹화되어 진행되었다. 이로 인해 학생과 교사 간의 상호작용이 크게 제한되었다. 특히 힙합과 댄스 교육에서는 신체활동과 상호 반응이 중요한데 이러한 요소들이 온라인 환경에서는 충분히 발휘되기 어려웠다. 정서적 측면에서 비대면 교육은 학생들 사이의 직접적인 또래 상호작용을 제한하며, 이는 참여 유도와 동기 부여에 취약점을 드러냈다. 조직적인 면에서도 대면과 비대면 수업의 혼용은 프로그램의 일관성과 효율성을 유지하기 위해 추가적인 노력이 필요하며 이러한 한계를 극복하기 위해서는 체계적인 준비와 지원, 교육 기술의 향상, 그리고 무엇보다도 교사와 학생들의 적극적인 참여가 중요하다.

여섯째, 일부 외국 선행연구에서는 힙합 랩 음악이 빈곤과 불평등, 인종 차별, 폭력 등 사회적, 문화적, 정치적 주제를 자주 다루며 청소년들에게 사회적 불의를 인식하게 하고 이는 부정적인 태도와 가치를 촉진할 수 있다고 보고하였다. 이러한 잠재적 부정적인 영향을 완화하기 위해서는 부모와 보호자가 자녀와 음악에 대해 개방적이고 정보에 기반한 대화를 나누는 지도가 필요하다고 주장한다(Travis, R., & Bowman, S. W., 2013: 455-478) 힙합 음악은 그 자체로 강력한 문화적 표현 수단이며, 청소년들에게 부정적인 영향을 미칠 수 있는 요소와 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 요소가 함께 존재한다. 따라서 부모와 교육자, 그리고 청소년 자신들은 힙합 음악을 선택하고 해석하는 방법에 있어 이러한 다양한 측면을 고려하는 것이 중요하다.

이러한 제한점에도 불구하고 본 연구는 다양한 선행연구를 토대로 청소년 대상 통합 예술교육 프로그램을 설계하여 4개월 동안 실제로 실행하였

고, 이를 통해 수집된 데이터를 기반한 분석이라는 것에 의의가 있다. 이처럼 청소년 대상 힙합 콘텐츠 중심 통합예술교육의 효과성 검증을 시도함으로써 학교 현장에서의 활용 가능성을 확장하는 계기가 되었으며, 방과 후 프로그램으로도 적용할 수 있는 실천적 힙합 교육과정을 제시하였다. 또한 실용음악 교육 분야의 후발주자로서 힙합을 활용한 새로운 음악 교육의 방향성을 제시한다는 점에서 의의가 있다.

참고문헌

1. 단행본

- 백령 · 서울문화재단 예술교육팀. 『통합예술교육이란 무엇인가?』. 서울:커뮤니케이션북스. 2015.
- 신명희 외 8. 『발달심리학』. 서울: (주)학지사. 2020.
- Behavior Science Research Institute(Founded by Korea University). 『Psychological test Handbook』. Seoul: Hagjisa. 2000.
- R.B Thomas, Synthesis. 『A Structure For Music Education』. New York: Media Materials. 1971.
- Rosenberg, M.. 『Society and the adolescent self-image』. Princeton, NJ: Princeton University Press. 1965.
- Santrock, J. W. 이지연 · 임춘희 · 김수정 역. 『발달심리학[Essentials of life-span development(4th ed.)』. 파주: 교육과학사. 2016.

2. 학술지 논문

- 강민서 · 김향미 · 양보은 · 정다은. 「청소년기 자아존중감 향상을 위한 학교 통합예술 교육 프로그램 실행연구」. 『문화예술교육연구』. 18(1). 2023.
- 권소연 · 한경훈. 「대중음악 감상이 중학생의 행복감에 미치는 영향 연구」. 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』. 17(1). 2023.
- 김계중, 이강순. 「힙합댄스를 활용한 초등학교 주제표현 수업 이야기」. 『한국초등체육학회지』. 26(3). 2020.
- 김용훈. 「코로나-19 재난상황에서의 청소년 정신건강 증진 방안」. 『한국지방자치연구』. 23(1). 2021.
- 김정규. 「한국에서의 계슈탈트치료 수용과 창조적 진화」. 『한국계슈탈트상담연구』. 5(1). 2015.
- 김태룡 · 김기덕. 「한국 언더그라운드 힙합의 형성과정과 향후과제」. 『다문화콘텐츠연구』. 18. 2015.
- 김혜주. 「연극 중심 통합예술교육 프로그램 모색」. 『문화예술교육연구』. 15(6). 2020.
- 김희성 · 김정규. 「계슈탈트 예술치료 프로그램이 가정폭력경험 청소년의 자아존중감에 미치는 영향」. 『청소년학연구』. 19(4). 2012.

- 노승환·조덕주. 「KDB 모형에 따른 문학, 음악, 연극 중심의 중학교 문화예술교육 통합프로그램 개발 연구」. 『문화예술교육연구』. 13(5). 2018.
- 독고현. 「힙합문화와 음악교육콘텐츠」. 『음악교육공학』. (10). 2018.
- 박미정·유난숙. 「청소년 자아존중과 관련된 변인의 종단적 추이 분석」. 『한국가정과 교육학회지』. 29(2). 2017.
- 박애경. 「랩의 수용 과정을 통해 본 대중가요의 이식성과 자생성」. 『구비문학 연구』. 16. 2003.
- 박혜영(Hye-Young Park)·박정양(jeong-yang Park)·권은경(Eun-Kyoung Kwon). 「통합예술교육에 기초한 아동 바이올린 교육 프로그램 모델 개발」. 『문화예술 교육연구』. 17(5). 2022.
- 서근영. 「K-Pop 을 활용한 중학교 방과후학교 음악 교육 프로그램 모형 개발」. 『예술교육연구』. 21(1). 2023.
- 서연희. 「대학 전공 체조 교과 수업에서 대학생들의 기대-가치지각이 의도적연습과 그릿(Grit)에 미치는 영향」. 『한국스포츠학회지』. 21(1). 2023. 85-96.
- 신동엽. 「힙합 · 랩 장르의 음악적 선호도와 청소년 문화의 연계성 연구(중·고등학교 청소년을 중심으로)」. 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』. 17(8). 2023.
- 신미·유미숙·전성희. 「청소년의 삶의 만족과 안녕에 관한 요인 연구」. 『청소년학연구』. 17(9). 2010.
- 원자승·홍혜진. 「발달장애아동의 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠가 자기 표현과 사회적 기술에 미치는 효과」. 『한국무용과학회지』. 39(2). 2022.
- 이신영. 「음악 활동을 통한 청소년 마음 치유 효과」. 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』. 15(8). 2021.
- 이은혜·박화옥. 「아동청소년의 학교폭력 경험유형이 학교생활적응력에 미치는 영향」. 『청소년학연구』. 21(2). 2014.
- 이주영·박현옥. 「스트리트 댄스의 배틀문화적 특성」. 『한국무용교육학회지』. 28(2). 2017.
- 장옥중·박은민. 「청소년 멘토링활동 프로그램이 멘티의 자아존중감 및 공감능력에 미치는 영향」. 『청소년학연구』. 30(8). 2023.
- 장정민. 「진로상담 프로그램이 학교 밖 청소년의 진로성숙도 및 진로자기효능감에 미치는 효과」. 『교육과학연구』. 11(2). 2009.
- 정우정·이강순. 「초등학교 스트리트 댄스 수업에 관한 내러티브」. 『한국초등체육학회지』. 26(1). 2020.
- 조미성·박윤지. 「청소년의 자아개념 향상을 위한 비대면 통합예술치료 프로그램 연

- 구. 『예술심리치료연구』. 16(4). 2020.
- 조정은. 「중학생의 음악경험이 공격성과 자아존중감에 미치는 영향: 자아탐색의 매개효과」. 『한국음악교육학회지』, 19(4). 2017.
- 조홍식. 「체육수업에서 학생들의 자기 주도성이 의도적 연습과 수업참여에 미치는 영향」. 『한국체육과학회지』, 32(6). 2023.
- 주동범. 「청소년 문화예술교육의 사회적 기능과 역할 탐색」. 『상담평가연구』. 3(1). 2010.
- 최지옥. 「코로나19가 성인 및 소아청소년에 미치는 영향과 지원 방안」. 『Journal of Korean Neuropsychiatric Association』. 60(1). 2021.
- 홍혜진. 「가족 참여형 교과연계 통합예술교육프로그램 ‘춤추는 별자리’ 체험 사례 연구」. 『한국무용과학회지』. 32(3). 2015.
- 허균(Gyun Heo). 「중학생의 성취가치와 학업성취 관계에서 자기통제력과 자아존중감의 다중매개 효과분석」. 『사고개발』. 10(2). 2014.
- 현의숙 · 황혜정. 「초등학생의 자아존중감과 학교생활적응 향상을 위한 통합예술 집단 프로그램의 개발 및 효과」. 『학습자중심교과교육연구』. 21(22). 2021.
- A. Bandura, 「The explanatory and predictive scope of self-efficacy theory」. 『Journal of social and clinical psychology』. 4(3). 1986.
- Clements-Cortés, A. & Chow, 「S. Enhancing self-esteem in the music classroom」. 『The Canadian Music Educator』. 59(2). 2018.
- Ericsson, A. K., Krampe, R. T., & Tesch-Romer, C. 「The role of deliberate practice in the acquisition of expert performance」. 『Psychological Review』. 100(3). 1993.
- Park, E. M. 「Effects of adolescent's attachment to teachers, peers, mother, self-esteem, depression on school life adjustment」. 『Korean Journal of Play Therapy』. 13(3). 2010.
- Rosenberg, M., Schooler, C., & Schoenbach, C. 「Self-esteem and adolescent problems: Modeling reciprocal effects」. 『American sociological review』. 1989.
- Travis, R., & Bowman, S. W. 「Ethnic identity, self-esteem and variability in perceptions of rap music's empowering and risky influences」. 『Journal of Youth Studies』. 15(4). 2013.

3. 학위 논문

- 김소령. 「힙합음악교육이 비행청소년들의 공격성과 분노 감소에 미치는 영향 연구」. 동아대학교 교육대학원. 석사학위 논문. 2017.
- 김은선. 「음악치료가 다문화 가정 아동의 언어적, 감정적 자기표현력 증진에 미치는 효과」. 성신여자대학교 대학원. 석사학위 논문. 2010.
- 성지현. 「중학생의 힙합 특기·적성교육 활동이 학업성취 목표성향과 여가만족에 미치는 영향」. 조선대학교 교육대학원. 박사학위논문. 2007.
- 이명호. 「힙합음악을 활용한 음악치료가 지역아동센터 청소년의 자기표현력과 자존감에 미치는 효과」. 대전대학교 보건대학원. 석사학위논문. 2017.
- 황유지. 「힙합음악의 활용 방안 연구 : 중학교 1학년을 중심으로」. 국민대학교 교육대학원. 석사학위논문. 2012.

4. 웹페이지

- 서울특별시교육청교육연구정보원. https://www.serii.re.kr/fus/file/down0010f.do?attach_file_id=5536&file_seq=1&alias_name=20220217030004780_1. 2023년 12월 19일 확인.
- 한국청소년정책연구원. 2022 한국아동·청소년패널조사: 사업보고서. https://www.nypi.re.kr/brdr/boardrrView.do?menu_nix=4o9771b7&brd_id=BDIDX_PJk7xvf7L096m1g7Phd3YC&tab=. 2023년 12월 19일 확인.
- 한국콘텐츠진흥원. 2023음악산업백서. <https://www.kocca.kr/shortUrl/he8p>. 2023년 1월 24일 확인.

Effect of a Hip-Hop Focused Integrated Arts Education Development Program on Adolescents' Self-Esteem

Lee, Seung Hee · Seo, Keun-Young

(Sungkyunkwan University, Ph.D Student · Kyung-Hee University,
Assistant Professor)

This study empirically assesses the efficacy of integrated arts education in enhancing adolescent self-esteem. Focused on the “After-School Hip-Hop School” program supported by the Ministry of Culture, Sports, and Tourism and targeted at 12- to 24-year-olds residing in the metropolitan area, this research analyzes the structure and intent of the program and investigates its impact on the participants' self-esteem. We employ both quantitative analysis using the STATA software and qualitative analysis based on Gestalt therapy to evaluate the effectiveness of the program and the transformation in participants. Pre- and post-program surveys that measure characteristics, program satisfaction, and self-esteem, along with observational records, audio recordings, and analysis of rap lyrics, confirmed that integrated arts education positively influences the enhancement of adolescents' self-esteem. This research substantiates that hip-hop-based integrated arts education can contribute to improving adolescent self-esteem, thus playing a vital role in enhancing their creative response capabilities to cope with various contemporary

societal challenges. Additionally, the study presents operational guidelines for practical application in educational settings and proposes new directions for music education using hip-hop, thereby highlighting its significance.

Keywords: Integrated Arts Education, Adolescents' Self-Esteem, Hip- Hop, Gestalt Therapy, the Ministry of Culture, Sports, and Tourism, Quantitative and Qualitative Analysis.

논문 투고일: 2024년 03월 15일
논문 심사 완료일: 2024년 05월 06일
논문 게재 확정일: 2024년 05월 06일