

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

#### 이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

• 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

#### 다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리, 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지, 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

#### 저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 <u>이용허락규약(Legal Code)</u>을 미해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer 📮



[UCI]I804:24011-200000236317

CHOSUN UNIVERSITY 1946

> 2008년 2월 교육학석사(무용교육)학위 논문

> > 중학생의 힙합 특기·적성교육 활동이 학업성취 목표성향과 여가만족에 미치는 영향

> > > 조선대학교 교육대학원

무용교육전공

성지현



중학생의 힙합 특기·적성교육 활동이 학업성취 목표성향과 여가만족에 미치는 영향

An Effect of Hip-hop Speciality-Aptitude Education
Activities for Junior High School
on Their Academic Achievements Propensity
and Leisure Satisfaction

2008년 2월

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

성 지 현

중학생의 힙합 특기·적성교육 활동이 학업성취 목표성향과 여가만족에 미치는 영향

지도교수 김홍 남

이 논문을 교육학석사학위 청구논문으로 제출합니다.

2007년 10월

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

성 지 현



성지현의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 \_\_\_\_인

심사위원 조선대학교 교수 \_\_\_\_인

심사위원 조선대학교 교수 \_\_\_\_인

2007년 12월

조선대학교 교육대학원

## 목 차

### ABSTRACT

I. 서론 ······	 1
A. 연구의 필요성	 1
B. 연구의 목적	 2
B. 연구의 목적 ···································	 3
D. 연구의 제한점	 3
Ⅱ. 이론적 배경	 4
A. 힙합	
B. 특기·적성 교육 활동	
C. 학업 성취 목표	
D. 여가 ······	12
Ⅲ. 연구 방법	 15
A. 연구 대상	
B. 조사도구 ·······	15
C. 조사방법 ······	16
D. 자료처리 ····································	16
Ⅳ. 결과 및 논의	 17
A. 조사 자료의 신뢰도와 요인분석 ····································	
B. 중학생의 힙합특기적성 교육 실태 ···································	
C. 학업성취 목표성향과 여가만족 비교분석 ····································	
D. 힙합특기적성교육 학업성취교육목표와 여가만족과의 관계 ···	

V. 결론 및 제언	30
A. 결론 ·······	30
B 제어	31
D. A	
참 고 문 헌	32
부 록	35

## 표 차 례

丑	3	힙합.	교육	- 학업	d 성취	목3	포성형	<b>분</b> 요	인분석	1				<i></i>			j	18
									•••••									
丑	5	힙합.	<b>특</b> フ	적성	교육	실터	H				•••••		•••••		•••••	•••••	2	22
丑	6	변수	의	평균분	근포		•••••	•••••			•••••		•••••		•••••	•••••	2	23
丑	7	교육	참여	여 특	성에	따른	학업	성	취 목표	성향	차이-	분석	•••••	•••••	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		2	25
丑	8	교육	참여	여 특	성에	따른	힙합	<b>나</b> 특.	기적성.	교육 ㅇ	<b>후</b> 가민	(촉 치	나이분	석 "			2	27
丑	9	힙합	학업	성취	목표의	라 여	가만	족 :	관계분	석	•••••		• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		•••••	•••••	2	28
丑	10	) 학업	]성	취교	육목3	표 변	수와	여)	가만족	관계분	产석		•••••		•••••	•••••	2	28
丑	11	학업	]성	취교	육목3	표 변	수와	여)	가만족	유형과	가 관	계분석		•••••			2	29
丑	12	) 학업	]성	취 목	표성	향 문	항별	신.	뢰도 …								§	35
丑	13	) 여기	l 만	족 문	항별	신뢰	도 …										§	36

### **ABSTRACT**

An Effect of Hip-hop Speciality-Aptitude Education Activities for Junior High School on Their Academic Achievements Propensity and Leisure Satisfaction

Ji-hyun, Sung

Advisor: Prof. Hong-nam, Kim Ph.D.

Department of Dance Education,

Graduate School of Education, Chosun University

Speciality and aptitude education is designed to develop aptitude and creativity of students, improve educational effect through supplementary learning and maximize use of facilities and human resources while respecting their diversity. In that case, extra class outside schools will be absorbed into schools and expenses for private lessons can be curtailed.

Hip-hap dance program which is highly recognized between adolescents provides psychological freedom and fun for them through physical development programs and opportunities to experience independent activities. To help students properly enjoy hip-hop culture, organized studies and directions on the culture of hip-hop should be developed.

This study aims at identifying motivation of academic achievement and leisure satisfaction of secondary school students in hip-hop speciality and aptitude activities. For the purpose, it interviews 254 students who take hip-hop speciality and aptitude education from 8 secondary schools in G area using a questionnaire.

The results of the study are presented as follows:

- 1. As a result of analysing the difference in academic achievement motivation according to participating characteristics of hip-hop education, motivation of the students who are willing to participate in hip-hop education is higher while that of those who are forced to participate in by parents is lower. And for the students who have participated in hip-hop contest or seen it before, motivation works positively.
- 2. This study finds that motivation of the hip-hop education has a positive influence on leisure satisfaction. The more students are motivated, the higher satisfaction they have, which indicates that the motivation of the education has an important effect on the achievement of the speciality and aptitude education.
- 3. The educational objectives of the hip-hop education are classified into effort-type propensity and competition-type and they are analysed. This study finds that effort-type propensity has a significant effect on leisure satisfaction while competition-type propensity is not related to leisure satisfaction. Therefore, when students are motivated, focusing on their effort, their satisfaction is higher.
- 4. As a result of analysing influential relations of 4 sub-leisure satisfaction factors, this study finds that effort-type propensity has a positive effect on all the variables of satisfaction. In respect to priority, effort-type propensity has the most significant effect on satisfaction through understanding, followed by satisfaction in physical energy, social exchanges, and facilities and places. Therefore, it is found that the hip-hop education has the most significant effect on satisfaction when students have effort-type propensity. The propensity of the specialty-aptitude education has a positive effect on

satisfaction in social exchanges while no effect on other variables.

Therefore, it is suggested that competition-type propensity makes no

contribution to the achievement of the specialty-aptitude education.



CHOSU

I. 서 론

### A. 연구의 필요성

현대사회는 고도의 산업화, 정보화, 세계화 사회로 급격한 변화와 성장이 나타나고 있으며,(홍인숙 2002) 이러한 사회에 적응하기 위해서는 끊임없는 투자와 교육이 요청되는 동시에 경제적인 성장으로 말미암아 개개인의 경제적 풍요와 삶의 질의 향상으로 사회적 재충전과 정신적 풍요의 중요성이 부각되고 있다. 이는 비단경제적인 활동을 하는 성인들뿐만 아니라 성인문화의 주변에서 자신을 찾아가며 자라나가는 청소년들, 유소년들에게도 이를 완화하고 해결할 수 있는 여가활동의 중요성이 부각된다고 할 수 있겠다.

여가활동은 개인에게 있어서는 피로, 권태, 스트레스의 해방구 역할을 함으로써 육체적, 정신적, 정서적으로 휴식과 안정을 가져다주며,(홍인숙 2002) 사회, 문화적 측면으로 봤을 때 자기 계발과 원만한 인간관계를 형성케 하여 건전한 사회분위기 와 새롭고 창조적인 문화의 형성을 가능케 한다.

유소년 기는 인간이 사회에서 살아나가기 위한 기본적인 교육과 문화의 습득, 보편적인 행동양식을 습득하는 시기라고 봤을 때, 그 단계를 넘어 신체적, 정신적, 사회적으로 아동에서 성인으로 넘어가는 청소년기야 말로 일생을 좌우 짓는 매우 중요한 시기라고 말해도 과언이 아닐 것이다. 특히 청소년기에는 신체적인 변화와 성장(사춘기)에 적응해 나가고 자신의 존재와 역할에 대하여 끊임없이 고민하고 갈등하면서 자신의 가치관과 정체성을 확립한다. 따라서 이 시기에 확립되지 못하거나불안정한 가치관이나 정체성은 성인이 된 이후에도 영향을 미쳐 남은 인생을 청소년기처럼 갈등과 불안 속에서 살아가게 된다.

그리하여 이러한 시기의 청소년들의 비행문제 해결과 올바른 가치관 정립, 또한 조기에 자신에게 맞는 재능을 발견해 주는 기회를 줌으로써 보다 조기에 인재 발

굴, 양성을 위하여 교육부에서는 학교교육현장에서의 변화를 강하게 요구하고 있는 부분이다.

기존의 우리나라의 중등교육을 주도해 왔던 획일적이고 암기위주의 입시위주의 교육, 주지교육의 방식을 벗어나 학생들의 올바른 인성교육과 건전한 취미생활의 기초를 위하여 학생 개개인의 적성과 취미에 맞는 활동을 특기·적성이라는 이름 아래 방과 후에 학교 내에서 실시함으로써(박필순 2001) 과도한 사교육비의 부담을 줄이고 바람직한 인성교육의 활성화를 위하여 노력하는 방향으로 학교 교육 현

장이 변화하고 있다.

하지만 이러한 취지와 노력에도 불구하고 현재 전체 중학교가 방과 후 특기, 적성교육활동에 있어서 적절한 교육인원의 투입 부족, 특기·적성 활동에 대한 교사와학생의 그 중요성과 의미의 이해 부족, 청소년의 정서와 호기심을 자극하는 프로그램보다는 학교 자체의 딱딱한 프로그램의 선정 등의 사유로 호응을 이끌러내지 못해 특기·적성 교육 활동 참여와 활성화가 제대로 되지 않고 있는 실정이다.

이에 청소년들에게 위의 취지에 맞게 교육을 할 수가 있으며 호응도가 높은 특기 • 적성 프로그램으로 힙합댄스를 선택하여 보았다.

### B. 연구의 목적

힙합이란 미국의 흑인 사회에서 파생되어 우리나라에는 1990년대에 유입되기 시작하여 각광받게 된 문화의 개념이다. 여러분들의 기억에도 1990년대 초 서태지와 아이들의 "난 알아요"란 가요의 선풍적인 인기였던 것이 생각날 것이다. 정확한 본토 개념의 힙합은 아니지만 그 음악이 시초로 우리나라에서는 힙합이라는 음악, 댄스 장르가 사회에 크나큰 반향을 일으키며 우리 사회의 새로운 문화아이콘으로 부각되었던 것이다. 이러한 힙합음악, 힙합댄스의 인기는 그 당시 힙합댄스를 하는 대중가수들의 폭발적인 인기와 힙합의 이념인 자유가 주 문화소비원인 청소년들에게 크게 어필이 되었기 때문일 것이다.

또한 힙합에 대한 청소년들의 뜨거운 관심과 성원은 이제 힙합댄스를 단순히 보는 것으로 만족하기 보다는 직접 힙합댄스를 배우고 즐기는 수준으로 까지 발전하여 이러한 열풍은 나이트 댄스나 방송 댄스라는 이름으로 우리나라만의 독특한 댄스장르가 창조될 만큼 커다란 인기를 끌게 되었다. 하지만, 이러한 많은 사람들이원래의 힙합에 대한 이해가 정확히 정립이 안되있는 상태에서 무분별한 모습과 그상업적인 측면만으로 판단하여 반항기의 청소년들이 즐기거나 추구하는 불량스러운 것으로 생각하고 있다는 점은 큰 문제가 아닐 수 없다.

합합이 우리나라에 들어온 지 10년이 훨씬 넘었지만 아직도 힙합에 대한 학문적 연구는 미약한 수준이라고 할 수 있다. 이는 힙합이란 문화코드가 성인들이 향유할 수 있다기 보다는 아직까지도 청소년기에 잠깐 유행처럼 스쳐지나간다는 생각의 비중 때문에 그렇다고 볼 수도 있으며, 기존의 기득층인 현대무용, 발레, 한국무용 에 힙합을 흡수하려는 단방향의 연구들로 인하여 힙합댄스 자체를 연구하려는 시 도 자체가 없었다는 맥락으로도 이해 할 수 있을 것이다. 하지만 교육자적인 관점 에서는 피교육자인 청소년들의 입장에서 생각하고 그들을 이해함으로써 그 교육의

질과 성과가 크게 향상된다는 것을 가정할 때 우리 청소년들의 올바른 문화 향유를 위해 힙합이라는 문화에 대한 학문적인 체계적인 연구와 방향 설정이 꼭 필요하다고 할 수 있다.

따라서 본 논문의 목적은 힙합댄스의 이론적인 부문의 소개와 중학생의 힙합댄스 특기·적성교육활동이 학업 성취목표성향과 여가만족에 미치는 영향에 대해 말하 고자 한다.

#### C. 연구 가설

가설 1. 힙합특기적성 교육 실태에 따라 학업성취의 목표성향이 다를 것이다.

가설 2. 힙합특기적성 교육 실태에 따라 여가만족은 다를 것이다.

가설 3. 힙합특기적성에 대한 학업성취 목표성향에 따라 여가만족에 영향을 미칠 것이다.

### D. 연구의 제한점

중학생의 힙합댄스 특기·적성 교육활동이 학업 성취목표성향과 여가만족에 미치는 영향을 규명하기 위한 본 연구는 다음과 같은 제한점을 갖는다.

첫째, 본 연구의 대상 범위는 광주 광역시지역에 있는 8개 중학교 학생들을 대상 으로 하였기 때문에 본 연구결과를 전체 집단으로의 일반화시키기에는 다소 무리 가 있다.

둘째, 조사대상자들의 힙합댄스 특기·적성활동을 제외한 다른 여가활동은 배제하고 연구 되었으므로 결론의 일반화에 다소 무리가 있다.

Ⅱ. 이론적 배경

### A. 힙 합

#### 1. 힙합이란

"힙합"이라는 주제로 논문을 준비하던 과정에서 깨닫게 된 사실은 현재 힙합이라는 분야에 대한 일반인들의 이해와 생각이 너무 편협하다고 판단이 되어서 이 논문에서는 힙합에 대한 전반적인 문화의 이해에 도움을 주기 위해 자세히 설명을한 후에 특기적성 교육 분야와 결부를 시키려 한다.

"힙합"이란 단어를 떠올리게 되면 어떤 단어들이 생각나는지 자기 자신에게 물어 봤을 때 떠오르는 이미지가 매우 한정적이라는 것을 깨닫게 될 것이다. 그 이유는 "힙합"을 요즘 유행하는 춤의 한 분야로만 생각하기 때문일 것이다.

"힙합"이라함은 원래 흑인들에게서 파생된 문화의 전반을 가리키는 용어이다. 중세사회에서 근대 산업사회로 넘어오는 과정에서 유색인종들, 특히 흑인들은 서강 열강들, 그중에서도 미국사회에서 많은 인종차별과 억압을 받아오고 있었다. 그러한차별과 억압에 대한 해방의식, 자유의 갈망이 힙합에 녹아있고 흑인들만의 무언가를 만들려는 열망이 담겨있다. 이러한 표출의 형식이 우리가 흔히 말하는 힙합스타일의 옷차림, 지하철이나 벽에 낙서 형식으로 표현되는 그래피티(Graffiti), 음악장르로의 엠씽(Mcing), 디제잉(DJing), 댄스장르의 비보잉(B-boying)으로 표현되는 것이다.

다시 말해, 기존의 기득권 계층들로부터 억압받고 탄압받던 흑인계층들에게 그들 만의 한을 풀어내고 자유를 표출하는 한 가지 수단으로서 그들끼리 소통할 수 있 는 한 가지 문화로서 힙합을 이해할 수 있을 것이다.

힙합의 어원을 살펴보자면, '엉덩이'를 의미하는 'hip'과 '들썩이다'를 나타내는 'hop'의 합성어로서 흑인들이 음악에 맞춰 가볍게 엉덩이를 들썩이는 동작에서 그춤이 유래된 것으로 알려지고 있다.

시대적으로 달리 하여서 '힙(Hip)'은 60년대에 '히피'를 표현할 때의 형용사로 쓰이기도 했으며 90년도에 들어와서는 '신세대(X-Genalation)'라는 의미까지도 내포하고있다.

'합(Hop)'은 60년대에는 '비트족'이라는 의미로 쓰였고 재즈가 평가받던 시절에는 '재즈팬'의 의미로 사용되기도 했다. 최근에는 '지식통'이란 뜻의 'hepster'나

'속사정에 밝다'는 뜻의 'hep'이란 단어와 같은 의미의 속어로 통용되고 있다 (www.hiphopplaya.com). 듀스 멤버였던 이현도는 이런 의미의 속어로 '최신 유행의 사상이나 스타일에 정통한 신세대'를 지칭하는 말로 쓰인다고 했다.

위에서 언급했다시피 '합'은 '깡충깡충' 뛰는 모습을 표현하는 의태어이고 미국 흑인들이 히프를 치면서 걷는 모습이나 춤을 뜻하기도 한다. 그래서 이 두 말(Hip + Hop)을 합쳐서 다시 풀어보면 "힙합은 흑인 문화에 정통한 의식을 가진 신세대들이 즐기는 춤과 음악"이라는 말로 해석된다(김수용 1998).

힙합이 인정받기 시작한 시점은 1970년대 초로서 미국의 DJ들에 의해 보급되기 시작했다. 당시 미국 각지의 DJ들은 음악 사이에 연주되는 간주 부분(break)을 반복해서 틀어주어 춤을 추는 사람들에게 많은 호응을 얻었는데 춤을 추는 사람들이 일정한 음만 계속되는 음악에 맞춰 춤을 춘 것이 브레이크댄스의 시초가 되었다. 간혹 이 간주 부분에 리듬을 살리는 소리를 넣은 것이 바로 오늘날의 랩을 탄생시킨 것이다(www.korea-sports.net).

힙합이라는 말을 처음 사용한 사람은 1970년대 후반 인기 있던 D.J Hollywood였다. D.J Hollywood는 사람들이 댄스를 즐기는 모습을 보고 엠씽을 하면서 힙합이라는 말을 사용했다고 한다(www.ycc.co.kr).

위의 말들을 다시 정리하자면, 거대한 회오리처럼 휘몰아치는 '힙합'이라는 장르는 음악만을 일컫는 것도, 그렇다고 특정한 스타일만을 지칭하는 것도 아니며 힙합이라는 댄스의 한 형태가 기존에 있었던 것도 아니다. 정의를 내린다면 힙합은 흑인으로부터 형성된 음악과 춤, 패션 그리고 그들의 철학과 생각을 동반한 문화이며 동시에 '라이프스타일'을 뜻하는 것이다(www.hiphopplaya.com).

#### 2. 힙합의 특성

a. 초기 힙합댄스 형식에 영향을 준 "카포에라"

힙합의 초기스타일은 카포에라라는 브라질의 전통 무술에서부터 시작 되었다. 아프리카에서 데리고 온 노예들로부터 그 역사는 시작되었는데 노예들의 당시 노예제도나 노예주들에게 대항하기 위해 고안해냈던 것으로 이것의 목적은 춤이 아니라 격투기에 가까웠다. 카포에라는 브라질이 포루투칼의 식민지이던 당시 모든 격투기가 금지되었던 터라 춤처럼 보이는 살예격투기술을 개발하여 카포에라라는 이름으로 전해져 오고 있다. 카포에라의 주 기술에 발기술이 많은 것은 노예들 손에쇠사슬이 채워져 있었기 때문이었다. 하지만 결국 이를 알아차린 노예주들은 카포

에라 자체를 금지시키고 이를 행하는 노예들은 사형이라는 엄격한 처벌까지 내렸다고 한다. 그 후 카포에라의 기원이 정식으로 인정받은 1930년까지 카포에라의 기술은 은밀하게 계승되었고 여러 가지 유파가 생기게 되었다. 크게 두 가지로 나누면 격투기를 중점적으로 다룬 파와 예술성이나 댄스성에 중점을 두는 유파로 나뉘게 된 것이다. 세계적으로 알려지게 된 계기는 미국으로부터이고 미국 내에서도 브레이킨이나 하우스 댄스에 강한 영향을 주고 있다 (김수용 2000).

#### b. 힙합의 4가지 요소

힙합은 음악장르의 MC, DJ, 미술장르의 Graffiti, 댄스장르의 B-boy로 나누어 볼 수 있다.

#### MC (Mic checker)

MC는 마이크 체커(Mic checker) 또는 마이크 콘트롤(Mic control)의 약자로 말그대로 관중들 앞에서 랩을 하는 사람을 가르킨다(홍희연,2001).

최초 힙합 MC는 DJ 쿨 허크로 알려져 있지만 그 전에도 음반을 틀어놓고 그 음악위에 '잡담'을 하는 DJ들은 꽤 많았던 걸로 전해지고 있다. 랩 음악 초기에는 음악을 만들고 제공해 주는 DJ와 랩을 하는 MC의 팀워크가 강조 되었지만 랩의 인기가 폭발하게 된 80년대 말기부터 스포트라이트는 점점 더 MC쪽을 비추게 되었다. MTV라는 매체가 생겨나고 보는 음악인 뮤직비디오가 대중화 되면서 뒤쪽에서열심히 턴 테이블을 돌리는 DJ보다는 앞에서 랩을 하는 래퍼에 관심이 쏠리게 된것은 어쩌면 당연한 현상일지도 모른다. DJ이 대결이 있듯이 MC대결도 있다. 이는프리스타일이라고 하는데 즉흥적으로 랩을 만들어 상대방 MC와 대결을 하는 것으로 고도의 순발력을 요한다. DJ 대결은 지금도 성행되고 있지만 MC 대결은 거의소멸된 듯하다(www.hiphopplaya.com).

#### DJ (Disc Jockey)

디스크쟈키(Disc Jockey)의 약자로 MC에게 음악을 제공하는 사람을 말한다. 과거에는 요즘과 같은 디지털 음악 재생기구가 발달되어 있지 않았기 때문에 행사가 있을 때 DJ들이 두 대의 턴 테이블과 믹서로 음악을 틀어주었고 중간 중간에 MC가 랩을 함으로서 힙합음악이 발달하게 되었다(홍희연 2001).

#### Graffiti

그래피티는 모든 힙합 문화와 같이 1970년대 중반 뉴욕의 흑인과 라틴계슬럼가에서 발생 되었다. 그래피티란 낙서를 뜻하지만 그래피티 아트는 일반적인 낙서와 거리가 멀다. 여러 가지 색깔의 락카 캔을 사용하여 슬럼가의 벽이나 지하철 열차에다가 현란하고 아름다운 그림이나 글씨 등을 그려 삭막한 도시 풍경에 신선한 생명력을 불어 넣었다. 락카로 그림을 그리는 것 자체는 바밍(bombing: 폭탄 떨어뜨리기)이라 불리었는데 이는 불법이여서 아티스트들은 늘 경찰들의 눈을 피해야만했다. 경찰들에 단속에도 불구하고 슬럼가 여기저기에 멋진 작품들이 나타나기 시작했다. 결국 뉴욕시에서는 그래피티 아트의 긍정적 측면을 인정하게 되어 뉴욕 지하철열차의 바밍을 허가 했다. 80년대 말기에 뉴욕시는 다시 바밍에 대한 정책을 바꿨고 많은 아티스트들은 그래피티계를 떠나 주로 컴퓨터 디자인 분야에서 명성을 떨치게 되었다.

#### B-boy

체조경기를 무색하게 만들 정도로 현란하고 복잡한 동작을 구사하는 거리의 춤으로 땅바닥에다가 매트를 깔아 놓고 랩을 들으며 춤을 추는 브레이크 댄서들은 비-보이로 불렀는데 이것은 '브레이크 비트를 들으며 춤을 추는 사람'이라는 뜻으로 DJ 쿨 허크가 지어준 이름이라고 한다. 브레이크댄싱의 인기는 80년대 초와 중반에 잠시 절정을 맛보았지만 그 이후로 쇠퇴하여 그래피티와 마찬가지로 언더그라운드로 물러나게 되었다. 지금은 비-보이가 '힙합에 몸을 바쳐 사는 사람'을 뜻하게되었다(www.hiphopplaya.com).

#### 3. 힙합 댄스의 종류

힙합 춤에는 마이애미댄스, 하우스댄스, 브레이크댄스, 레게댄스, 랩 댄스, 소울댄스, 애크로베틱, 로보 등 다양한 춤의 장르가 있는데 그 지역적인 문화 특성에 따라 스타일이 조금씩 변화된 모습을 찾을 수 있다.

#### a. 마이애미댄스

더운 기후 때문에 흑인들은 많은 노출을 하고 있는 것을 볼 수 있다.주로 빠른 춤 동작에 사람들의 다분히 활동성이 강한 춤으로 흑인 춤 중에 Soul적인 요소와 섹 스어필한 댄스의 최고라 말할 수 있으며 가장 매력적인 춤이다. 표현에 있어서 섹

스어필성향이 강하고 춤이라는 라인 자체를 벗어나면 흉한 모습으로 보일 수도 있다. 그래서 지나친 오버는 춤 라인을 파괴시키므로 춤을 출 때 몰입과 Overing를 구분할 줄 알아야하며 조절 할 줄도 알아야 한다. 흑인댄스뮤지션들의 뮤직 비디오를 보면 필수적으로 삽입되는 장면으로 힙합 뮤지션들의 영상에서도 자주 볼 수 있다. 대표적인 마이애미댄스음악 그룹으로는 2Live, Crew, 69Boys, Airforce, SoSo Def를 들 수 있다. 이들의 비트는 브레이크 비트로서 요즘 힙합 브레이커들에게 많은 사랑을 받는다(www.korea-sports.net).

#### b. 하우스 댄스

단어 자체의 뜻은 집을 뜻하고 하우스는 미국의 파티문화에서 탄생한 춤이며, 클럽 댄스라고 말할 수 있다. 하우스댄스는 태생이 클럽이고 음악도 클럽음악이기 때문이다. 하우스 댄스는 힙합, 비보잉, 재즈, 라틴, 탭댄스, 비밥 댄서들이 같이 어울려 놀면서 그들의 춤이 혼합되고 클럽용 댄스로서 좋은 이점만 따서 하우스댄스의형태를 띄게 되었다. 힙합은 흑인들이 주체가 되는 문화이지만 하우스댄스는 여러인종과 장르의 댄서들이 다 같이 만들어낸 것이 특징이다(www.streetdance.co.kr).

#### c. 브레이크 댄스

브레이크 댄스는 무술 형식에서 빌어온 형식과 흑인들의 탄력성과 테크닉의 결정체다. 그리고 다양성의 성격은 지극히 스트리트댄스이기 때문이다. 브레이크댄스는 크게 두 분야로 나누어진다. 일렉트로락, 그리고 애크로배틱이며 연기적 요소인 로보와 마네킨도 브레이크의 구성 요소이다.

#### d. 레게댄스

자극적, 소울적, 섹스어필하며 자메이카에서 많이 대중화됐으며 대표적으로 밥멀리를 들 수 있다. 그는 레게음악과 여러 장르의 음악에 영향을 준 스승이다. 지극히 매력적이며 리듬라인에 추는 자기 프리스타일 춤이다.

#### e. 랩 댄스

시초는 바비 브라운이다. 그가 음악적으로 대중화를 시켰지만 본래 스트리트문화에 파생되어 있던 춤이다. 이 춤은 최고의 춤으로 기술적으로나 체력적으로나 매우어려운 춤이다. 흑인 느낌에 댄스이며 Roger Rabbit댄스는 바비 브라운이 창시한 것이다. 테크닉은 MC Hammer라 말할 수 있고 Roger Rabbit댄스는 우리나라에선 토끼 춤이라고 한다.

Roger Rabbit은 애니메이션 주인공의 이름이다. 그 영화가 상영될 때 바비 브라운이 그 캐릭터의 걸음걸이를 보고 창조한 것이다.

#### f. 소울댄스

우리나라에서는 재즈댄스와 많이 혼용되고 있다. 하지만 이 춤은 랩 댄스의 영원한 동반자 이며 Soul Train이라는 흑인전문방송에서 여성흑인 언더 댄서들이 보여주는 춤이며 여성에게 참으로 매력적인 춤이다. 미흑인 댄스 뮤직 비디오에서 자주볼 수 있으며 바디라인에 있어 매우 곡선적인 특징이 있다.

#### g. 로봇(로보)

로봇의 움직임을 표현하는 동작으로 스트리트댄스의 한 장르로 마임과 적절히 혼합되어 감정 및 로봇의 움직임을 표현하는 동작으로 일렉트로 사운드에 잘 어울리는 동작으로 팝핀댄스의 한 요소로서 자주 등장하는 기술로서 동작의 움직임과 고정을 정확히 표현하며 캐릭터의 표현에 있어서도 자유롭게 다양화 할 수 있는 춤이다(www.korea-sports.net).

#### B. 특기·적성 교육 활동

#### 1. 특기ㆍ적성 교육 활동의 의의 및 목적

'방과 후 교육활동'이란 명칭으로 전개되던 특기·적성 교육 활동은 1999년 2월 4일부터 사용하기 시작하였다. 학생의 소질, 적성 개발 및 보충 심화 교육만 중시해왔으나 이제는 전인 교육 차원에서 특기적성 교육의 의의를 찾을 수 있다 (조덕기 2005).

특기·적성 교육은 "학생의 다양성을 존중하는 가운데 학생들의 소질과 적성 및 창의성을 계발하고, 부족한 학습을 보안하여 교육의 효과를 높이며, 학교의 시설 및 인적 자원의 활용을 극대화하여 학교 밖 과외를 학교 안으로 흡수함으로서 사교육비 부담을 경감하기 위한 것"이 그 목적이라고 볼 수 있다 (교육부 1999).

적성은 어떤 특수한 분야에서 잘할 수 있는 개인의 능력을 말하는 것으로서 교육학 용어 사전(1994)에는 "일정한 훈련에 의해 숙달될 수 있는 개인의 능력"으로 정의하고 있다. 특히 적성은 개인의 노력여하에 따라 개발 될 수 있는 것으로서 다양한 경험을 통해 자신의 적성을 발견하고 확인하며 신장 시킬 수 있는 기회를 제공한다는 면에 초점을 두어 다루어 져야 한다 (김태순 2002).

현재 우리나라의 학교교육은 교육 방식이나 내용과 관련하여 여러 가지 문제점을

가지고 있다. 크게 두 가지로 나누어 보면

첫째는 높은 교육열로 나타나는 우리나라의 교육 문화이다. 이 교육열이 앎을 통한 자아실현이라는 교육의 본질적 가치를 추구하는 것에 중점을 두기보다는 앎을 통한 세속적인 성공이라는 수단적 가치를 추구하는 데에 그 초점이 맞추어져 있다는 점에서 늘 문제가 되고 있다.

둘째는 우리나라 학교교육의 열악한 물리적 여건에서 찾을 수 있다. 학교교육의 물리적 여건 중에서 가장 중요한 지표인 학급당 학생 수는 선진국에 비해 아직도 많은 편이며 현재 많이 좋아지긴 했지만 교재와 교구가 조금은 부족한 실정이여서 자연히 학교교육은 지식 및 기억 중심 교육에 의존하게 되는 것이다 (경남 교육청 1999).

특기·적성 교육활동을 통하여 얻을 수 있는 교육적 성과에 대해서는 다음 세 가지의 말로 정리할 수 있을 것이라 여겨진다.

첫째, 학생들이 스스로 좋아하는 활동을 배우고 즐기며 그 활동 능력을 심화 시키는 기회를 가질 수 있게 한다. 이러한 계기는 성인이 되어서도 스스로 학습하거나 건전한 여가 활동을 누릴 수 있는 기본 소양을 갖추게 하고, 궁극적인 개인의 삶을 충실하게 영위할 수 있도록 할 것이다.

둘째, 학생들이 자발적이고 집단적으로 활동을 해 나아가는 동안 사회성을 키우게 됨은 물론 민주성도 체득하게 된다. 자생적으로 구성된 조직에서 협력과 자율로 활 동을 꾸려 가는 훈련을 통해서, 다른 사람을 이해하고 공익적으로 절충할 수 있는 사회적 능력을 암암리에 함양하게 될 것이다.

셋째, 학생 개개인에게 장래의 진로를 모색해 볼 수 있는 실험적 기회를 제공한다. 단순히 학과 성적만을 토대로 진로를 결정하는 것은 무리이다. 실제 활동을 통해서 스스로 느끼게 되는 내면적인 희열도 중요하거니와 특히 진로가 구체적으로 어떤 활동을 요청하는 지 간접적으로라도 체험해 보고 결정해야 할 것이다. 특기·적성 교육 활동은 그러한 체험 기회의 장이 될 수 있다 (임현철 2002).

중학교 시기는 일새을 통해서 보면 생활습관과 학습습관이 현성되는 중요한 시기이며 이 시기에 얻은 경험은 그 후의 변화를 위한 기본이 될 수 있기 때문에 학생들은 이시기에 건전한 생활 속에서 많은 경험을 할 수 있도록 지도되어져야 한다는 것이 특기·적성교육에 대한 중학교의 역할이 중요하다고 보는 이유일 것이다 (박경호 2003).

따라서 특기·적성 교육은 말 그대로 학생의 선천적 또는 후천적으로 가지고 있는, 그 나름의 특기나 적성을 학교 교육을 통하여 개발시켜, 학교교육을 마친 후에 그 것을 활용하여 성공적으로 지적, 정서적, 신체적 기능을 길러주는 것이라 하겠다

(조덕기 2005).

#### 2. 운영 방법

특기·적성 교육활동은 학교가 지침의 범주 내에서 약간씩 달라지고 있으며 자율적, 창의적으로 결정하여 운영하여야 한다.

#### a. 운영 주체

특기·적성 교육활동은 학교 및 지역사회의 실정을 고려, 효율성을 높이기 위하여 학교운영위원회가 직접 운영하거나 학교장 중심으로 운영할 수 있다.

#### b. 프로그램 개설

지역사회의 특성, 학교의 실정 등을 고려하고 학생의 희망을 교려하여 다양한 프로그램을 개설하고, 수요가 많은 부분부터 점진적으로 확대 개설해 나가도록한다.

#### c. 강사

강사는 학교 운영회의 심의를 받아 학교장이 임용하도록 한다. 강사로 임용이 가능한 대상자는 다음과 같다.

- 희망하는 현직교사
- 교사 발령 대기자. 교대생 및 사대생. 전공과 부합되는 일반 대학생
- 교사 자격증 소지자
- 올바른 교육관을 가지고 있으며 해당 분야에 일정한 자격 또는 능력을 갖춘 특정한 기술, 기능 보유자 및 학원 강사
  - 교육청에서 운영하는 인력풀(pool) 강사 등

#### d. 운영

특기·적성 교육활동은 희망하는 학생만 참여하도록 하며 수준별 편성 운영을 권장한다. 주기적인 모니터링·평가 및 환류체제를 확립하도록 한다. 그리고 학교의 시설이 부족할 때는 지방자치단체, 민간 청소년단체 및 사교육 부문과 연계하여 시설 및 프로그램을 활용하도록 한다 (교육부 1999).

### C. 학업 성취 목표

학업성취는 교육목표 달성의 정도를 가리키는 것으로서, 학교 교육에 있어서 가장

기본 적이고 중요한 목적으로 학생과 학부모, 교사가 가장 관심을 갖고 있는 주된 영역이라고 할 수 있다. 중학생의 시기는 학교에서 학업으로 인하여 일상생활의 대 부분의 많은 시간을 보내는 탓에 이시기의 학업성취는 큰 의미를 지니게 된다.

성취목표란 개념은 연구자와 그 방향에 따라 여러 가지의 명칭으로 명명되고 있으나 본 논문에서의 학업 성취 목표는 학생들이 학업을 수행하는 과정에서 달성하고자 하는 목적을 의미하며, 학업 수행을 통하여 자신의 역량을 보여주거나 역량을 개발하고자 하는 바램으로 정의 된다(Harackiewiz & Elliot 1993).

성취목표들의 효과는 인지적, 정의적, 그리고 행동적 측면에서 다각적으로 연구되어 왔다. Ames(1984)는 성취목표를 학습목표와 수행목표로 구분 조작하고 수행결과를 피드백한 후 수행결과에 대하여 귀인을 하도록 하여 성취목표와 귀인간의 관계를 검증하였다. 또한 Elliot와 Dweck(1988)의 연구에서는 숙달 목표를 지향하면실패한 후에도 그 과제를 지속하며, 그 과제를 대한 긍정적인 정서 상태를 계속 유지하는 반면에 수행목표를 지향하면실패가 곧 능력이 없다는 평가로 지각되기 때문에 자존감이 위협되어 불안, 우울, 수치심이 유발되고 과제수행을 그만두게 된다는 것을 보고하였다.

수행자가 주어진 과제에서 어떠한 성취 목표를 지니느냐에 따라 과제와 관련된 인지, 동기 및 행동적 측면에서 다르게 된다. 따라서 개인의 성취 행동을 이해 예언하기 위해서는 개인이 주어진 과제에 대하여 어떠한 성취목표를 지니고 있는지에 대한 이해가 매우 중요하다(손영미 2005).

### D. 여가

#### 1. 여가의 정의

여가는 하나의 행동 카테고리가 아니라 행동양식으로서 오늘날의 여가현상은 노동·가정생활 및 문화 전체에 여러 가지 형태로 큰 영향을 끼치고 있으며, 여가의 정의 또한 여가의 어원에서 스콜레와 오티엄의 상태적 관계처럼 광범위하고 다양하며, 많은 변화를 가져오고 있다. 여가는 관련학자들에 의해서 다양한 관점으로 정의되고 있는데, 파커(stanley R. Parker)는 여가를 일과 생존을 위한 기초적 욕구가 충족되고 남은 잔여시간(residual time)으로 보고 있으며, 사회학사전(Dictionary of Sociology)에는 여가는 1일 24시간 중에서 노동, 수면, 기타 필수적인 것에 바쳐진 시간을 제외한 잉여시간(surplus time)으로 규정하고 있다.

프랑스의 여가사회학자인 듀마즈디에르(J. Dumazedier)는 여가를 개인이 노동,

가족 그리고 사회의 의무로부터 벗어나 휴식, 기분전환, 혹은 지식의 확대, 자발적 사회참여, 그리고 자유로운 창조력의 발휘를 위하여 이용되는 임의적 활동의 총체 로 정의 하였고 상류 사회계층의 상징으로 규정되고 있으며, 그들의 여가는 시간의 비생산적 소비와 과시적 소비 그리고 금전의 과시적 소비로 볼 수 있어 노동으로 부터 해방되어 여가를 향유한다는 것은 부의 증거이며, 높은 사회계급을 의미하기 하기도 한다.

뉴우링거(Neuliger)는 여가는 그 자체의 목적을 위하여 몰입하며, 그것으로 인하여 기쁨과 만족감을 부여받게 되며 개인의 존재의 깊은 내면세계와 관련이 되 는 것이라고 정의하여 여가란 경험 및 마음의 상태임을 강조하였다.

따라서 여가의 시간적, 활동적, 상태적, 그리고 제도적 요소가 적절히 배합된 속성을 갖고 있어 여가에 대한 개념정립에 역동적이고 유기적인 접근방법을 제시해주고, 여가의 통합적인 개념은 노동, 놀이, 교육 및 기타 사회적 측면에 있어서 인간행위의 모든 측면에 걸쳐 표출될 수 있는 여가의 요소들을 이론적인 관점에서 종합한 것으로 간주한다.

#### 2. 여가의 기능

오늘날 여가현상은 노동, 가정생활, 문화 및 사회전반에 걸쳐 여러 형태로 영향을 미치고 있으며, 그 기능 또한 다양하다. 여가기능이라 함은 개인이 가지고 있는 여가 활동에 대한 주관적인 생각으로서 비교적 일관성 있는 여가활동 능력으로 여가를 통해 나타나는 여러 가지 효과적인 결과를 의미한다.

여가의 기능 중에서 가장 널리 알려진 듀마즈디에(1967)는 여가의 기능을 현실적 개개인의 존재 중시에서 관련되는 영향요소를 중히 여겨, 인간 개개인의 욕구, 필요에 따라 자기실현을 지향하는 내적 행동요소와 한편으로는 집단, 조직 내의 규준적 가치를 중시하는 사회적 활동의 입장을 같이 하는 판단이라고 하고 있다. 그의 개인적 여가의 요소를 보면 여가는 일상생활이나 근로생활로 인한 육체적 정신적 소모를 회복시켜주는 일시적인 휴식을 통하여 신체적, 정신적으로

그 회복을 기대할 수 있는 휴식기능, 한정된 시간이나 공간의 범위 내에서 행해지는 인간의 창조적인 활동으로서, 일상적, 직업적으로 받게 되는 스트레스나 긴장으로부터 릴랙스(relax) 하거나 리프레시(refresh) 함으로써 삶의 정상적인 리듬을 유지하는 기분전환기능, 여가활동을 통해 현대인은 관습과 규율, 제도에서 벗어나 자신이 원하는 여가형태를 선택함으로써 자기발전, 자아실현을 개대할 수 있는 자기계발기능이 있다.

이상은 듀마즈디에가 말하는 여가의개인적 기능이며, 더불어 여가는 개인이 사회적 여가단체나 각종 프로그램에 접할 기회를 증대시킴으로써 대인관계의 폭을 넓혀 상호 협조적인 자세와 공동체 의식, 사회적 역할의 습득을 가능하게 한다. 이와 같이 인간 표현의 한 양식으로 여가는 긍정적인 효과도 가져오지만, 대중사회화, 소비지향의 사회화가 진행되면서 부종적인 기능도 나타나고 있다.

부정적인 기능으로는 첫째, 물질주의의 팽배로 사치와 낭비를 조장하는 기능이다. 기업화된 현대 산업이 영리위주의 여가산업을 확대시키면서 여가를 이용하는 개인이나 집단은 물질이 포함된, 나아가 물질이 주가 되고, 물질을 획득하고자 하는 형태로 바뀌면서 시간을 소비하는 경향으로 나타나고 있다. 또한 물질만능주의에서 지나친 여가는 자기를 과시하는 수단으로 여겨지면서 소비를 부추기고 있다.

둘째, 대중매체의 발달은 개인의 창조적 개성과 자율성을 무시한 유행심리와 모 방을 낳아 획일적이고 비주체적인 여가 활동을 조장하고 있다. 특히 인격의 형성 과정에서 중요한 시기이며 자기방어능력이 미성숙한 청소년에게 여과 없이 노출되 는 매스미디어는 신체적 건강은 물론 건전한 사고방식이나 가치판단 등 정신적인 면에서도 악영향을 미친다.

셋째, 인간의 소외감을 조장하며 건전한 국민성의 발달을 저해하는 결과를 가져올 수 있다. 오락 프로그램이나 컴퓨터 등에 과도하게 집착하고 의존하는 현상은 자아를 상실하는 결과를 낳을 수 있으며, 여가시간의 악용이나 바람직하지 않은 여가의 노출로 인해 개인 뿐 아니라 건전한 사회적 분위기를 저해하는 요인으로 대두될 수 있다.

### Ⅲ. 연구 방법

### A. 연구 대상

본 연구는 힙합 특기·적성교육활동 참여하는 중학생들의 학업성취 목표성향과 여가 만족의 관계를 규명하기 위해 G지역에 있는 8개 중학교를 연구대상으로 설정했다. 힙합댄스 특기·적성 교육을 하고 있는 학생 270명을 대상으로 설문지를 배부하여 응답에 두 개 표시, 응답을 하지 않거나 응답에 불성실한 설문지 16건을 제외한 총 254명의 설문지를 연구에 사용했다.

조사대상자는 남학생이 87명으로 34.3%이며, 여학생은 167명으로 65.7%를 차지했다. 학년별로는 1학년이 16.5%, 2학년 62.2%, 3학년 21.3%로 분류됐다.

<표1> 조사대상자의 일반적 특성

변수	내용	N	%
성별	남학생	87	34.3
	여학생	167	65.7
학년	1학년	42	16.5
	2학년	158	62.2
	3학년	54	21.3
	합계	254	100.0

### B. 조사도구

본 연구의 설문지 구성은 중학생 힙합 특기. 적성교육활동에 따라서 학업성취 목표성향과 여가만족과의 관계를 규명하기 위해 설문조사를 실시했다. 자료 수집을 위한 측정도구로는 스포츠성취목표 성향검사지(TEOSQ: Task & Ego Orientation in Sport Question)는 Duda와 Nicholls(1989)를 국내에서 변영신(1994)이 번안하여 사용된 자료와 전성룡 (1999), 한담석 (1998), 이현정 (1997)등의 연구에서 사용된 여가만족 척도의 설문지를 본 연구에 맞게 재편집하여 사용하였다.

설문지 내용은 조사대상의 일반적인 속성 항목과 특기, 적성교육활동에 관련된 문항, 그리고 여가만족에 대한 문항으로 구성했다. 조사대상의 일반적인 속성에 대한 문항은 본 연구에서 관심을 갖는 부분으로 한정하였다. 이는 성별, 학년별,

특기적성활동 참여여부, 참여배경, 참여목적, 참여 횟수, 참여 기간 등이다.

또한 학업성취 목표성향은 12개 문항을 사용했고, 여가만족 변수는 22개 문항에 대하여 요인분석을 통해 건강만족, 사회적 교류만족, 자신의 이해만족, 시설장소적만족 등 4개 요인으로 분류했다.

### C. 조사방법

중학생 특기, 적성 참여에 따른 학업성취 목표성향과 여가만족의 관계를 분석하기 위해 설문지를 이용하여, 설문지 조사 이전에 표집 된 각 학교의 교사들에게 연구의 취지와 목적을 설명하여 허락을 얻은 후 학생들에게 설문지를 배포하고 설문지의 목적과 방법 그리고 기입시의 유의점을 설명해준 뒤 자기평가기입법(self-adminstration method) 으로 설문지를 완성하는 방법을 사용하였다.

#### D. 자료처리

본 연구의 목적은 청소년의 특기, 적성교육활동에 따라 학업성취 목표성향과 여 가활동만족과의 관계를 규명하는 것이다.

연구의 목적을 달성하기 위하여 SPSS 12.0를 사용하여 인구 통계적 특성에 대한 빈도분석과 평균분포를 파악하였으며 변수의 구분을 위해 요인분석을 실시하였다. 요인분석의 회전방법으로는 Varimax법을 이용하였고, 요인의 수는 Eigen value값을 기준으로 1이상으로 결정하였다.

자료의 신뢰도 검증은 Cronbach-alpha값을 이용하여 내적일관성을 검토하였으며, 변수 간 차이분석은 t-test와 one-way ANOVA를 실시했다. 종속변수에 대한 영향관계를 분석하기 위해 다중회귀분석을 실시했다.

### Ⅳ. 결과 및 논의

### A. 조사 자료의 신뢰도와 요인분석

#### 1. 자료의 신뢰도

연구변수의 신뢰성이란 동일한 내용에 대해 측정을 반복할 경우 동일한 측정값을 얻는 측정의 일관성을 말한다. 이는 내적 일관도법, 재검증법, 반분법 등 여러가지가 있다. 내적일관도법은 여러 개의 문항을 이용하여 동일한 개념을 측정하기위한 방법으로 Cronbach alpha계수를 이용한다.

Nunnally(1978)는 탐색적 연구분야에서는 Cronbach alpha 값이 0.60 이상이면 신뢰성이 있다고 보며, 기초연구 분야는 0.80, 중요한 결정이 요구되는 응용연구 분야는 0.90 이상이면 전체 변수를 하나의 척도로 종합하여 분석할 수 있다. 일반적으로 0.60 이상이면 측정도구의 신뢰성에 문제가 없는 것으로 받아들여지고 있다.(Van de Van & Ferry, 1980) 본 연구에서는 Cronbach alpha계수를 이용하여 측정도구의 신뢰성을 분석했다.

본 연구에서는 힙합특기적성 교육의 학업성취 목표성향 12문항에 대한 신뢰도는 0.8828이며, 여가만족은 0.9314로 신뢰성이 문제가 없는 것으로 나타났다.

#### <표2> 자료의 신뢰도

변수	문항	Cronbach-alpha
학업성취 목표성향	12	.8828
여가만족	22	.9314

#### 2. 자료의 타당도와 요인분석

#### a. 요인분석과 타당도

본 연구에서 고려된 변수들의 타당성을 검증하기 위해 요인분석을 실시하였다.

측정도구의 타당성이란 연구자가 측정하고자 하는 추상적 개념이 실제로 측정도 구에 의해 적합하게 측정되었는가를 나타내는 것이다. 설문지의 타당성을 평가하 는 방법으로는 요인분석과 다속성다측정방법이 있는데, 본 연구에서는 요인분석을

실시하여 설문지의 타당성을 평가하였다. 요인분석은 일련의 관측된 변수에 근거하여 직접 관측되지 않은 요인을 확인하기 위한 방법으로서 관련요인으로 분류되지 않은 변수나 불필요한 변수들의 제거를 통하여 변수들을 축소하고 변수들의 특성을 파악하며, 나아가 측정도구의 타당성을 판정하는 목적을 가지고 있다.

요인분석결과 나타나는 요인 적재치는 각 변수와 요인간의 상관관계 정도를 나타내는 것으로서 특정변수는 각 요인들의 요인 적재치가 가장 높은 요인에 속하게된다. 요인을 결정하기 위해서 관측된 요인의 선형결합인 주성분 분석(PCA)과 함께, 의미 있는 요인추출을 위해 직교회전 방식의 하나인 배리맥스(varimax)방식을 사용하였다. 이를 이용하여 개별요인의 상대적 중요도를 나타내는 아이겐 값(Eigen value)이 1이 넘는 요인만을 추출하였다.

#### b. 학업성취 목표성향 요인분석

힙합교육 학업성취 목표성향 변수에 대한 요인분석 결과 2개의 요인으로 분류됐다. 요인1은 열심히 연습할 때 성취감을 느끼는 정도, 열심히 노력하여 새로운 기술을 배울 때 가장 잘했다는 느낌, 무엇인가를 배우고 나서 더 많은 연습을 할 때가장 잘했다는 느낌, 최선을 다했을 때 가장 잘했다는 느낌 등 7문항으로 구성됐다. 따라서 요인1은 '노력형 목표성항'으로 명명했다. 요인2는 다른 사람과 못할때가장 잘했다는 느낌, 다른 사람과 비교하여 상대방이 실수하고 나는 실수하지않았을 때 잘했다는 느낌, 친구들에 비해 잘했다는 느낌 등 5문항으로 구성됐다. 따라서 요인2는 '경쟁형 목표성항'으로 명명했다.

<표3> 힙합교육 학업성취 목표성향 요인분석

Item	Factor 1	Factor 2
정말로 열심히 연습할 때	.807	.065
열심히 노력하여 새로운 기술을 배울 때	.802	.108
무엇인가를 배우고 나서 더 많은 연습을 할 때	.787	.135
최선을 다할 때	.760	.125
새로운 것을 배우고 그것을 더 많이 연습할 때	.659	.406
재미있는 무엇인거를 배웠을 때	.651	.299
배운 기술을 정확하게 했다고 생각될 때	.625	.353
다른 사람들이 나보다 못할 때	015	.829
다른 사람들은 실수를 하지만 나는 그렇지 않을 때	.107	.782
친구들에 비해서 더 잘할 때	.237	.745
내가 일등을 하거나 제일 잘할 때	.321	.622
나만이 어떤 플레이나 기술을 할 수 있는 사람이라고 느낄	.422	.555

 $\frac{1946}{c}$ . 여가만족 요인분석

힙합특기 적성교육에 따른 여가만족은 총 22개 문항으로 구성하여 요인분석 결과 4개 요인으로 나뉘었다.

요인1은 여가활동에 따른 체력증진, 신체적인 활력, 건강증진 등이 포함돼 '신체 활력'으로 명명했다.

요인2는 여가활동에 따른 흥미, 사회적 교류, 주변 지식의 확대 등이 포함돼 '사회적 교류'로 명명했다.

요인3은 나 자신의 이해, 다른 사람 이해, 다양한 기량과 능력 발휘 등이 포함돼 '자신의 이해'로 명명했다.

요인4는 여가활동 시설 및 장소의 꾸밈, 신선감과 깨끗함, 시설의 흥미 등이 포함돼 '시설만족'이라고 명명했다.

<표4> 여가만족 요인분석

Item	Factor 1	Factor 2	Factor 3	Factor 4
내가 하고 있는 여가 활동은 체력을 증진시킴	.743	.163	.214	.033
나의 여가 활동은 신체적인 활력을 되찾게 해줌	.737	.105	.324	.174
내가 하고 있는 여가 활동은 건강을 지켜준다	.697	.151	.252	.235
여가 활동을 통해 나의 신체적 능력을 시험해 볼수 있다	.622	.318	.135	.140
내가 하고 있는 여가 활동은 스트레스 해소에 도움이 된다	.597	.434	019	.087
여가활동을 하는 것 자체가 좋기 때문에 여가 활동 을 한다	.371	.346	.273	.244
내가 하는 여가 활동이 매우 흥미롭다	.227	.685	.147	.267
여가 활동을 통해서 다른 사람들과 사회적 교류를 한다	.227	.669	.414	022
나의 여가 활동을 통해서 다른 사람들과 사회적 교 류를 이룬다	.148	.666	.389	.115
내가 하고 있는 여가 활동은 내 주변에 관련된 지 식들을 얻게 된다	.080	.627	.282	.347
내가 하고 있는 여가 활동은 새로운 것을 시도 해 볼 수 있는 기회를 제공해 준다	.392	.597	.283	.160
내가 하고 있는 여가 활동은 휴식을 취할 수 있게 한다	.267	.533	031	.391
내가 하고 있는 여가 활동은 나로 하여금 자부심을 갖게 한다	.369	.466	.338	.321
내가 하고 있는 여가 활동은 내 자신을 알 수 있게 해준다	.300	.189	.714	.084
내가 하고 있는 여가 활동은 다른 사람을 이해하게 해준다	.005	.303	.701	.127
여가 활동을 할 때 다양한 기량과 능력을 발휘한다	.373	.151	.636	.109
내가 하는 여가 활동은 나에게 성취감을 느끼게 한 다	.451	.203	.488	.281
여가 활동을 할 때 적극적으로 참여하는 사람과 친 목을 도모한다	.317	.349	.473	.061
내가 하고 있는 여가 활동은 정서적인 안정을 갖게 한다	.398	.101	.410	.333
내가 여가 활동을 하는 시설 및 장소는 잘 꾸며져 있다	.106	.091	.239	.786
내가 여가 활동을 하는 시설 및 장소는 신선하고 깨끗하다	.138	.313	093	.718
내가 여가 활동을 하고 있는 시설 및 장소는 흥미 를 갖게 된다	.235	.211	.359	.582

### B. 중학생의 힙합특기적성 교육 실태

#### 1. 힙합특기적성 교육 실태

중학생의 힙합특기 적성교육의 참여 실태를 보면 1주일에 두번 참여한다는 경우가 52.4%로 가장 많았으며, 세번이라는 경우는 31.2%로 나타나 80%이상이 1주일에 2-3회 참여하는 것으로 조사됐다. 또 한번 참여하는 경우는 9.6%이며, 네번 이상 참여하는 경우도 6.8%에 달했다.

교육에 참여하여 활동하는 시간은 1시간에서 2시간 사이가 51.8%로 가장 많았으며, 다음으로 30분에서 1시간이 37.2%를 차지했다. 30분이하인 경우는 6.3%이며 2시간 이상이라는 응답도 4.7%에 해당된다.

힙합특기 적성교육을 시작하게 된 배경으로는 본인이 원해서라는 응답이 48.4%로 자발적으로 선택하는 비율이 높은 것으로 풀이된다. 친구와 선배의 권유는 26.8%이며, 힙합공연을 보고 참여했다는 학생도 17.7%에 달해 공연행사 참여도 상당한 영향을 주는 것으로 나타났다. 선생님과 부모의 권유는 7.1%로 상대적으로 비율이 낮았다.

힙합특기 적성교육에 참여하는 이유에 대해서는 재미있고 신나서라는 흥미 때문이라는 경우가 53.9%로 가장 많이 차지했다. 이어 취미가 같은 친구들과 어울릴수 있어서라는 응답이 20.5%, 예쁜 몸매와 바른 자세를 위해서라는 응답은 13.4%에 해당된다. 몸이 튼튼해질 것이라는 건강 이유는 7.1%, 상상력이 풍부해질 것이라는 경우는 5.1%에 불과했다.

학생들이 힙합특기적성 교육활동을 통해 경연대회에 나간 경험에 대해서는 응답자의 13.0%가 해당되며, 대회참가 경험이 없다는 경우는 87.0%로 나타났다. 힙합특기적성 교육활동과 연관된 힙합공연 관람에 대해 62.2%가 참여한 반면, 37.8%는 관람경험이 없는 것으로 나타났다.

힙합특기적성 교육의 지도자는 84.5%가 외래강사가 맡고 있고, 학교선생님이 지도하는 경우는 15.5%에 해당돼 외래강사에 의존하고 있다고 볼 수 있다.

<표5> 힙합특기적성 교육 실태

/五2/ 月月一	77年88 平井 宣州			
변수	내용		N	%
교육횟수	한번		24	9.6
	두번		131	52.4
	세번		78	31.2
	네번 이상		17	6.8
활동시간	0~30분		16	6.3
	30분~1시간		94	37.2
	1시간~2시간		131	51.8
	2시간이상		12	4.7
참여배경	본인 자원		123	48.4
	친구 선배 권유		68	26.8
	선생님 부모 권	ਜੈ	18	7.1
	힙합공연관람 후	5	45	17.7
교육이유	몸이 튼튼해질	것 같아	18	7.1
	상상력이 풍부히	H질 것 같아	13	5.1
	예쁜 몸매와 바	른 자세를 위해	34	13.4
	재미있고 신나시	-1	137	53.9
	취미가 같은 친	구들과 어울릴 수 있어	52	20.5
경연대회	있다		33	13.0
	없다		221	87.0
공연관람	있다		158	62.2
	없다		96	37.8
교육지도자	학교선생님		39	15.5
	외래강사		212	84.5
	합계		254	100.0

#### 2. 변수의 평균 분포

힙합특기적성 학업성취 목표성향은 전체 평균 3.66이며, 하위 변수에서는 노력형 목표성향이 평균 3.78로 경쟁형 목표성향 평균 3.49보다 높은 것으로 나타났다.

특기적성 여가만족 변수의 평균은 3.47이며, 하위 변수인 신체활력만족은 3.54, 사회적 교류만족 3.51, 자신의 이해만족 3.49, 시설만족 3.23으로 나타나 시설과 장 소변수가 만족도가 가장 낮은 것으로 파악됐다.

<표6> 변수의 평균분포

변수	Min	Max	Mean	SD	
노력형	1.00	5.00	3.78	.78	
경쟁형	1.00	5.00	3.49	.78	
목표성향	1.00	5.00	3.66	.68	
체력	1.33	5.00	3.54	.79	
교류	1.00	5.00	3.51	.76	
이해	1.00	5.00	3.49	.72	
시설	1.00	5.00	3.23	.82	
여가만족	1.27	5.00	3.47	.65	

### C. 학업성취 목표성향과 여가만족 비교분석

#### 1. 힙합특기적성 교육 참여 실태에 따른 목표성향 차이분석

힙합특기 적성교육 참여특성에 따라 학업성취 목표성향에 대한 차이분석은 분산 분석을 실시하여 비교 검증했다. 분산분석의 사후검증은 Scheffe법을 이용하였다.

분석결과 유의수준 5%이하에서 유의한 차이를 보인 항목은 교육 참여배경, 힙합특기적성교육 목적, 경연대회 참가경험유무, 힙합특기적성 교육활동과 연관된 힙합 공연 관람여부이다. 이밖에 변수 간에는 유의한 차이가 없이 비슷한 목표성향을 갖는 것으로 분석된다.

힙합 특기적성 교육 참여를 본인 스스로 원해서 참여하는 학생들이 학업성취 목표성향이 평균 3.80으로 가장 높고, 힙합공연 관람 후 참여한 학생은 성취목표성향이 평균 3.59, 친구나 선배의 권유로 참여한 학생은 평균 3.52이며, 선생님이나 부모의 권유로 참여한 학생은 성취목표성향이 상대적으로 낮은 3.44로 나타났다.

힙합특기적성교육 참여목적에 따라서 학업성취목표성향이 달랐다(p<0.05). 힙합참여목적이 예쁜 몸매와 바른 자세를 위해서라는 학생들의 성취목표성향은 평균 3.79로 가장 높았고, 재미있고 신나서 참여하는 학생의 성취목표성향은 평균 3.76으로 나타났다. 그러나 취미가 같은 친구들과 어울릴 수 있어서 참여한 학생들의 성취목표성향은 평균 3.36으로 가장 낮았다. Scheffe의 사후검증에서는 흥미 때문에참여하는 학생과 친구와 어울릴 기회를 갖기 위해 참여한 학생 간 뚜렷한 차이를보였다.

힙합경연대회를 참가한 학생들이 성취목표성향이 평균 3.91로 나타나 참가하지 않는 학생의 평균 성취목표성향 3.63보다 큰 것으로 비교됐다. 또한 힙합공연 관람한 학생들의 성취목표(평균 3.78)가 관람하지 않은 학생의 성취목표(평균 3.47)보다 큰 것으로 나타나 힙합공연 참가와 관람 등 적극적인 활동이 학업성취도에 긍정적으로 작용하는 것으로 분석됐다.

<표7> 교육 참여 특성에 따른 학업성취 목표성향 차이분석

변수	구분	$M \pm SD$	t or F	p	Scheffe
성별	남학생	$3.56 \pm 0.78$	3.283	0.071	
	여학생	$3.72 \pm 0.61$			
학년	1학년	$3.75 \pm 0.60$	0.643	0.527	
	2학년	$3.63 \pm 0.62$			
	3학년	$3.69 \pm 0.89$			
교육횟수	한번	$3.65 \pm 0.98$	0.048	0.986	
	두번	$3.67 \pm 0.73$			
	세번	$3.65 \pm 0.54$			
	네번이상	$3.60 \pm 0.40$			
활동시간	0~30분	$3.24 \pm 1.00$	2.253	0.083	
	30분~1시간	$3.71 \pm 0.62$			
	1시간~2시간	$3.68 \pm 0.63$			
	2시간이상	$3.61 \pm 1.02$			
참여배경	본인이 자원	$3.80 \pm 0.61$	3.487	0.016	
	친구선배권유	$3.52 \pm 0.77$			
	선생님부모권유	$3.44 \pm 0.68$			
	힙합 공연 관람 후	$3.59 \pm 0.67$			
교육목적	몸이 튼튼해질 것 같아①	$3.61 \pm 0.41$	3.816	0.005	<b>4&gt;</b> 5
	상상력이 풍부해질 것 같아②				
	예쁜몸매와 바른자세를 위해(	_			
	재미있고 신나서④	$3.76 \pm 0.67$			
	취미가 같은 친구들과 어울리기⑤				
경연대회	있다	$3.91 \pm 0.41$	4.989	0.026	
	없다	$3.63 \pm 0.70$			
공연관람	있다	$3.78 \pm 0.63$	12.448	0.000	
	없다	$3.47 \pm 0.71$			
교육지도자	학교선생님	$3.63 \pm 0.55$	0.099	0.754	
	외래강사	$3.67 \pm 0.70$			

#### 2. 힙합특기적성 교육 참여 실태에 따른 여가만족 차이분석

힙합특기적성교육 참여 실태에 따른 여가만족에 대한 차이분석 결과, 유의한 차이를 보인 특성은 특기적성 교육 참여배경, 참여목적, 경연대회 참가여부, 힙합공연관람여부에 따라 다른 것으로 나타났다.

즉 힙합특기적성 교육에 참여하는 배경이 학생 스스로 참여한 경우가 여가만족이 가장 큰 것으로 나타났으며(평균 3.61), 다음으로 힙합공연 관람후 참여한 경우(평균 3.49), 친구나 선배권유(평균 3.31), 선생님 또는 부모권유(평균 3.15) 순으로나타났다. 사후검증결과 학생들이 자발적으로 참여한 경우가 친구, 선생님, 부모등 타인의 권유에 의한 경우보다 여가 만족도가 높은 것으로 나타났다.

힙합경연대회에 참가한 학생들의 여가만족도는 3.72로 반응해 참가한 경험이 없은 학생의 여가만족도 3.44보다 높았다. 또한 힙합공연 관람경험이 있는 학생과 관람경험이 없는 학생에게서도 여가만족도가 유의한 차이를 보였다. 힙합공연 관람경험이 있는 학생의 여가만족도는 평균 3.58이며, 관람경험이 없는 학생의 여가 만족도는 3.30으로 집계됐다.

<표8> 교육 참여 특성에 따른 힙합특기적성교육 여가만족 차이분석

변수	구분	M	± SD	t or F	р	Scheffe
성별	남학생	3.49	$\pm 0.73$	0.076	0.783	
	여학생	3.47	$\pm 0.61$			
학년	1학년	3.48	$\pm$ 0.67	0.052	0.949	
	2학년	3.47	$\pm 0.59$			
	3학년	3.50	$\pm 0.80$			
교육횟수	한번	3.52	$\pm 0.69$	0.404	0.750	
	두번	3.45	$\pm 0.70$			
	세번	3.44	$\pm 0.59$			
	네번이상	3.62	$\pm 0.48$			
활동시간	0~30분	3.25	$\pm~0.77$	0.890	0.447	
	30분~1시간	3.50	$\pm 0.62$			
	1시간~2시간	3.47	$\pm 0.62$			
	2시간이상	3.63	$\pm$ 1.01			
참여배경	본인이 자원①	3.61	$\pm 0.63$	4.965	0.002	1>2
	친구선배권유②	3.31	$\pm 0.67$			1>3
	선생님부모권유③	3.15	$\pm 0.62$			
	힙합공연관람후	3.49	$\pm$ 0.61			
교육목적	몸이 튼튼해질것 같아	3.36	$\pm 0.60$	1.050	0.382	
	상상력이 풍부해질것 같아	3.42	$\pm 0.37$			
	예쁜몸매와 바른자세를 위해		$\pm 0.59$			
	재미있고 신나서	3.52	$\pm 0.66$			
	취미가 같은 친구들과 어울리기		$\pm 0.75$			
경연대회	있다	3.72	$\pm 0.66$	5.543	0.019	
	없다	3.44	$\pm 0.65$			
공연관람	있다	3.58	$\pm 0.62$	11.276	0.001	
	없다	3.30	$\pm \ 0.67$			
교육지도자		3.45	$\pm 0.64$	0.061	0.805	
	외래강사	3.48	$\pm 0.66$			

### D. 힙합특기적성교육 학업성취교육목표와 여가만족과의 관계

### 1. 학업성취목표와 여가만족 관계분석

힙합특기적성 교육에 대한 성취목표가 여가만족에 미치는 영향은 회귀분석을 통해 검증했다.

중학생들의 힙합특기적성교육의 성취목표성향에 따라서 여가만족에 긍정적으로 영향을 주는 것으로 분석됐다. 모형의 설명력은 30.5%이며, 유의수준은 p<0.001이며, 표준화된 회귀계수는 +0.552로 나타났다.

따라서 특기적성교육 목표성향이 강한 학생일수록 여가활동에 대한 만족도가 비례하여 증가하는 것으로 나타나 특기적성교육의 성취목표성향이 성과에 중요한 요인으로 작용한다.

<표9> 힙합학업성취목표와 여가만족 관계분석

독립변수	В	SE	Beta	R-square	F	p
목표성향	.531	.051	.552	.305	10.509	.000

#### 2. 학업성취목표 유형별 여가만족 분석

힙합특기적성 교육목표성향을 노력형과 경쟁형으로 분류하여 여가만족과의 관계를 분석했다. 분석결과 특기적성교육에 대한 노력형 목표성향이 여가만족에 미치는 영향력이 큰 것으로 나타났으며, 경쟁형 목표성향은 여가만족과 무관한 것으로 파악됐다.

노력형 목표성향이 여가만족에 비례적 관계를 나타낸다. 설명력은 32.8%에 해당되며, 표준화된 회귀계수는 .532, 유의수준 p<0.001로 분석됐다.

따라서 힙합특기적성교육의 목표지향성이 자신의 노력에 의한 성취를 기대하는 학생일수록 여가만족은 큰 것으로 파악된다.

<표10> 학업성취 교육목표 변수와 여가만족 관계분석

독립변수	В	SE	Beta	R-square	F	p
노력형	.445	.050	.532	.328	122.870	.000
경쟁형	.068	.050	.081	.005	1.875	.172

### 3. 학업성취목표 유형별 여가만족 유형과의 관계

힙합 특기적성 교육목표성향이 노력형에서는 여가만족 모든 변수에 긍정적으로 영향을 주는 것으로 분석됐다.

노력형 목표성향은 표준화된 회귀계수를 기준으로 여가만족에 미치는 영향력의 크기를 비교해보면, 자신의 이해에 가장 크게 영향(beta=.493)을 주며, 다음으로 신체활력 만족(beta=.489), 사회적 교류만족(beta=.440), 시설 장소만족(beta=.360) 순으로 나타났다. 따라서 노력형 목표성향일수록 자신의 이해에 가장 중요하게 작용하는 효과가 있는 것으로 파악됐다.

경쟁형 목표성향은 사회적 교류 만족에 긍정적으로 영향을 주는 것으로 나타났으며(p<0.05), 다른 변수에는 영향을 미치지 않는 것으로 분석된다.

<표11> 학업성취 교육목표 변수와 여가만족 유형과 관계분석

독립변수	신치	체활력	사회	적 교류	자식	<u> </u> 이해	시설	설장소
<u> </u>	Beta	F	Beta	F	Beta	F	Beta	F
노력형	.489	86.001 (p=.001)	.440	89.653 (p=.000)	.493	91.728 (p=.000)	.360	<b>39.332</b> (p=.000)
경쟁형	.031	.244 (p=.622)	.145	5.495 (p=.020)	.047	.571 (p=.450)	.016	. <b>053</b> (p=.818)

### V. 결론 및 제언

### A. 결론

본 연구에서는 중학생 힙합 특기·적성교육활동 참여의 학업성취 목표성향과 여가 만족의 관계를 규명하기 위해 G지역에 있는 8개 중학교에서 힙합댄스 특기·적성 교육을 하고 있는 학생 가운데 254명의 표본을 추출해 자기기입법에 의한 설문조사를 실시했다.

이와 같은 연구방법 및 절차를 통해 정리된 결론은 다음과 같다.

1) 힙합특기적성교육 참여 실태에 따라 여가만족에 대한 차이를 보인 항목은 교육 참여배경, 교육목적, 경연대회 참가여부, 힙합공연 관람여부 등에 따라 다른 것으로 나타났다.

즉 힙합특기적성 교육에 참여하는 배경이 학생 스스로 참여한 경우가 여가만족이 가장 큰 것으로 나타났다. 이는 학업성취 목표성향과 마찬가지로 학생들이 힙합특기적성교육에 자발적으로 참여한 경우가 친구, 선생님, 부모 등 타인의 권유에의한 경우보다 여가 만족도가 높은 것으로 분석됐다.

힙합경연대회에 참가한 경험이 있는 학생과 공연 관람경험이 있는 학생들에게서 여가만족도가 높은 것으로 파악됐다.

- 2) 힙합특기적성 교육에 대한 성취목표성향이 여가만족에 미치는 영향은 회귀분석을 통해 검증했다. 힙합특기적성교육의 성취목표성향은 여가만족에 긍정적으로영향을 주는 것으로 분석됐다. 따라서 특기적성교육 목표의식이 있는 학생일수록여가활동에 대한 만족도가 비례하는 것으로 나타나 특기적성교육의 교육목표의식이 특기적성교육 성과에 중요하게 작용하게 된다.
- 3) 힙합 특기적성 교육목표는 노력형 목표성향과 경쟁형 목표성향으로 분류하여 여가만족과의 관계를 분석한 결과, 특기적성교육의 노력형 목표성향이 여가만족에 미치는 영향력이 큰 것으로 나타났으며, 경쟁형 목표성향은 여가만족과 무관한 것 으로 파악됐다. 따라서 힙합특기적성교육의 목표지향성이 자신의 노력을 중시하고 추구하는 학생일수록 여가만족이 비례적으로 작용한다.

4) 여가만족을 4개 요인으로 두고 이에 대한 영향관계를 분석한 결과, 힙합특기 적성교육에 있어서 노력형 목표성향이 여가만족 4개 모든 변수에 긍정적으로 영향 을 미치는 것으로 분석됐다.

노력형 목표성향은 자신의 이해를 통한 여가만족에 가장 크게 영향을 주며, 다음 으로 신체활력에 대한 여가만족, 사회적 교류에 대한 여가만족, 시설 장소에 대한 여가만족 순으로 나타났다. 따라서 힙합 특기적성교육의 노력형 목표성향일수록 자신을 이해하는 만족에 중요하게 작용하는 효과가 있는 것으로 파악됐다.

특기적성교육의 경쟁형 목표성향은 사회적 교류만족에만 긍정적으로 영향을 주는 것으로 나타났으며 다른 변수에는 영향을 미치지 않는 것으로 분석됐다. 따라서 경쟁형 목표성향의 교육적 의미는 특기적성교육의 성과에 기여하지 못한 것으로 볼 수 있다.

### B. 제언

본 연구의 결론으로 얻은 결과는 중학생의 힙합 특기적성교육에 대하여 참여실 태, 성취목표성향과 여가만족과의 관계를 규명할 수 있었으나 다른 특기적성활동과 비교하여 성취목표성향과 여가만족도를 비교함으로써 상대적 중요성을 파악하는 것도 의미 있는 연구가 될 것으로 사료된다.

본 연구에서는 연구의 한계상 지역으로 국한하였기 때문에 표집대상의 일반화를 통해 연구를 진행한다면 전체 중학생 모집단을 대표할 수 있는 분석결과를 도출할 수 있을 것으로 여겨진다.

### 참 고 문 헌

경상남도 교육청(1999). 중 • 고등학교 특기 • 적성교육 활동 운영사례.

고성혜·한유진(1996). 비행청소년 선도방안에 관한 연구. 한국청소년개발원 학술저널.

교육부(1999). 특기 · 적성 교육 활동 운영계획

교육부(1999). 특기ㆍ적성 교육 활동의 개선 방안 연구.

김정명·이광호·노혁·이혜정(1990). 요지원 무직·미진학 청소년의 실태와 정책과제, 한국청소년개발원 학술저널.

김 민(1994). **텔레비전이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구.** 연세대학교 대학원 석사학위논문.

김수용(2002). **힙합1-24.** 서울문화사.

모은자(2002). 중학교 특기·적성 교육활동 참여 실태와 여가만족. 전남대학교 교육대학원 석사학위 논문.

박경호(2003). **중학교 특기적성 교육의 실태분석을 통한 효율적 운영방안.** 인제대학교 교육대학원 석사학위 논문.

박필순(2001). 특기·적성 교육활동 참가에 따른 여가태도의 차이. 한국체육대학 사회체육대학원 석사학위 논문.

변영신(1994). 운동경쟁상황에서의 동기적분위기가 성취목표지향과 지각된 유능 감에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원 박사학위 논문.

손영미(2005). **중학생의 성취목표, 학업동기, 자기조절 학습전략과 학업성취 와의 관계.** 한양대학교 교육대학원 석사학위 논문.

양재영(2001). 힙합커넥션 비트 라임 그리고 문화. 한나래.

윤헌오(2002). **방과 후 특기적성 교육활동 참여와 여가만족의 관계.** 전남대학교 교육대학원 석사학위 논문.

이우정(2001). 대중무용 참가 실태조사서

이진숙(2002). **힙합댄스를 하는 청소년 문화 연구: 인천 지역 I고H고J고 댄 서들을 중심으로.** 성공회대학교 교육대학원 석사학위 논문.

임현철(2002). 중학생의 체육특기·적성 교육활동 참가와 학교생활적응과의 관계. 국민대학교 교육대학원 석사학위 논문.

임혜자(1996). 이사도라 던컨의 무용사상과 그 현대적 의의. 학술저널지

임희선(2002). 중학생의 특기적성 교육활동 참가유형과 여가만족의 관계.

한국 체육대학교 교육대학원 석사학위 논문.

장진숙(2004). **중학생의 특기적성 교육활동 참여와 여가만족의 관계.** 국민대학교 교육대학원 석사학위 논문.

정희장(1999). 특기·적성 교육활동에 따른 여가만족. 고려대학교 교육대학원 석사학위 논문.

정자현(2001). **대중음악속의 철학- 댄스음악과 힙합문화.** 천지출판사. p 210.

조덕기(2005). 초등학교 특기적성 교육활동이 성취목표성향과 신체적 자기 효 능감에 미치는 영향, 경성대학교 교육대학원 석사학위 논문.

조용신(2002). 꺼지지 않는 밤의 열기 디스코, 댄스댄스 매거진. 봄호. p 35.

진성룡(1999). **신체적 여가활동과 교육 성취의 관계.** 건국대학교 박사학위 논문.

천청훈(2003). **한국 힙합댄스의 발전 과정에 관한 연구.** 중앙대학교 교육대학원 석사학위 논문.

태을 편집부(1999). 레츠 고 힙합(X세대 히트 춤 2). 태을 출판사

태을 편집부(2001) **핫 힙합.** 태을 출판사.

한담석(1998). **청소년의 여가 활동 유형이 여가만족에 미치는 영향.** 건국대학교 교육대학원 석사학위 논문.

함지연(2000). **청소년을 위한 재즈무용(힙합무용)프로그램에 관한 연구.** 경성대학교 교육대학원 석사학위 논문.

홍인숙(2002). **청소년의 여가활용 방안에 관한 연구.** 아주대학교 교육대학원 석사학위 논문.

홍희연(2001). **재즈와 힙합이 우리나라 현대무용에 미친 영향.** 동덕여자대학교 대학원 석사학위 논문.

황지현(2000). **청소년을 위한 재즈, 힙합무용 프로그램에 관한 연구.** 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.

한희숙(2000). 한국사람, 한국문화- 힙합 춤을 추는 아이들의 문화는 단지 미국인 것일 뿐인가?. 경희대학교 인문학연구소 학술저널.

Ames, C(1984). Achievement attributions and self-instructions under competitive and individualistic goal structures.

journal of Educational psychology. 76, 478-487

Caillois(1961). Man, play, and games.

Dweck, C. S(1986). Motivational processes affecting.

American Psychologist, 41, 1040-1048

Elliot, A. J. & Harackiewiz, J. M(1993). Approach and Avoidance
Achievement Goals and Intrinsic Motivation: A
Mediate Analysis.

Journal of Personality and Social Psychology. 70, 461-475.

Elliot, F. S. & Dweck, C. S(1988). Goals: An approach to motivation and achievement .

journal of Personality and Social Psychology. 54, 5-12.

Huizinga(1950). Home judens :a study of the play-element in culture.

J.Dumazedier(1967). Toward a society Lersure New York: The Free Press.

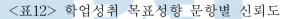
Neuliger, J(1974). The Psychology of Leisure: Research approaches to the study of leisure.

Springfiled, I 11: charled C. Thomas, Pub.

Parker, S(1976). Leisure: The Basis of culture. New york: Pantheon Books.

www.bboymaster.com www.hiphopplaya.com www.korea-sports.net www.streetdance.co.kr www.ycc.co.kr

### 부록



Item	Corrected Item TotalCorrelation	
나는 연습시 나만이 어떤 플레이나 기술을 할 수 있는 사람이라고 느낄때 가장 잘했다는 느낌이 든다.	.5880	.8731
나는 새로운 것을 배우고 그것을 더 많이 연습할 때 가장 잘 했다는 느낌이 든다.	. 6943	.8677
나는 친구들에 비해서 더 잘할 때 가장 잘했다는 느 낌이 든다.	.5643	.8744
나는 다른 사람들이 나보다 못할 때 가장 잘했다는 느낌이 든다.	.4178	.8828
나는 재미있는 무엇인거를 배웠을 때 가장 잘했다는 느낌이 든다.	.6197	.8711
나는 다른 사람들은 실수를 하지만 나는 그렇지 않을 때 가장 잘했다는 느낌이 든다.	.4949	.8783
나는 열심히 노력하여 새로운 기술을 배울 때 가장 잘했다는 느낌이 든다.	.6160	.8716
나는 정말로 열심히 연습할 때 가장 잘했다는 느낌 이 든다.	.5937	.8727
나는 무엇인가를 배우고 나서 더 많은 연습을 할 때 가장 잘했다는 느낌이 든다.	.6239	.8709
나는 내가 일등을 하거나 제일 잘할 때 잘했다는 느 낌이 든다.	.5565	.8750
나는 배운 기술을 정확하게 했다고 생각될 때 가장 잘했다는 느낌이 든다.	. 6345	.8704
나는 최선을 다할 때 가장 잘했다는 느낌이 든다.	.5908	.8729
계		.8828

<표13>여가만족 문항별 신뢰도

Item	Corrected Item Total Correlation	Alpha if Item Deleted
나는 내가 하는 여가 활동이 매우 흥미롭다.	. 6296	.9279
내가 하고 있는 여가 활동은 내 주변에 관련된 지식들을 얻게 된다.	.6102	. 9282
나는 나의 여가 활동을 통해서 다른 사람들과 사회 적 교류를 이룬다.	. 6385	.9277
내가 하고 있는 여가 활동은 휴식을 취할 수 있게 한다.	.5292	. 9295
나는 여가 활동을 통해 나의 신체적 능력을 시험해 볼수 있다.	. 5955	. 9284
내가 여가 활동을 하는 시설 및 장소는 신선하고 깨끗하다.	.4310	.9311
내가 하고 있는 여가 활동은 나로 하여금 자부심을 갖게 한다.	.7084	. 9263
내가 하고 있는 여가 활동은 새로운 것을 시도 해 볼 수 있는 기회를 제공해 준다.	.7035	. 9265
나는 여가 활동을 통해서 다른 사람들과 사회적 교 류를 한다	.6413	.9276
내가 하고 있는 여가 활동은 스트레스 해소에 도움 이 된다.	.5501	.9292
내가 하고 있는 여가 활동은 체력을 증진시킬 수 있다.	.5788	. 9289
내가 여가 활동을 하고 있는 시설 및 장소는 흥미를 갖게 된다.	.6052	.9282
내가 하는 여가 활동은 나에게 성취감을 느끼게 한 다.	.6671	.9273
나는 나의 여가 활동은 신체적인 활력을 되찾게 해 준다.	. 6534	.9274
내가 하고 있는 여가 활동은 정서적인 안정을 갖게 한다.	. 5606	. 9290
나는 여가 활동을 할 때 다양한 기량과 능력을 발휘 한다.	. 6029	. 9283
내가 하고 있는 여가 활동은 내 자신을 알 수 있게 해준다.	.6110	.9281
내가 하고 있는 여가 활동은 다른 사람을 이해하게 해준다.	.5172	.9297
나는 여가 활동을 할 때 적극적으로 참여하는 사림 과 친목을 도모한다.	.5810	. 9286
나는 여가활동을 하는 것 자체가 좋기 때문에 여기 활동을 한다.	.5809	. 9287
내가 하고 있는 여가 활동은 건강을 지켜준다.	. 6452	.9275
내가 여가 활동을 하는 시설 및 장소는 잘 꾸며져 있다.	.4805	. 9304
계		.9314

[부록]





#### 안녕하세요?

본 설문지는 중학교 힙합 특기·적성교육에 대한 연구로서 학업성취 목표성향과 여가 만족에 미치는 영향을 알아보기 위한 설문지입니다.

사람마다 어떤 일에 대한 생각이나 느낌은 각각 다를 수 있으며 생각 그 자체에는 맞고 틀 리는 것이 없는 것입니다.

본 질문은 학문적인 논문 작성을 위한 것으로 연구 목적 이외에는 절대 사용하지 않을 것을 약속합니다.

> 2007 조선대학교 교육대학원 무용교육전공 성 지 현

I. 다음은 조사대상자의 일반적긴 사항을 알아보기 위한 질문입니다. 해당하는 곳에 O 또는 V표하기 바랍니다.

105U

- 1. 성별 : ① 남자 ② 여자
- 2. 학년 : ① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년
- 3. 힙합 특기적성 교육은 일주일에 몇 번 합니까?
  - ① 한 번 ② 두 번 ③ 세 번 ④ 네 번 이상
- 4. 힙합 특기적성 교육을 하는 날 활동시간은 얼마나 걸리나요?
- n ① 0~30분 ② 30분~1시간 ③ 1시간~2시간 ④ 2시간 이상
- 5. 힙합 특기적성 교육은 어떻게 시작하게 되었습니까?
  - ① 내가 원해서 ② 친구의 권유로 ③ 선배의 권유로
  - ④ 선생님의 권유로 ⑤ 부모님이 시켜서 ⑥ 힙합 공연을 보고
- 6. 힙합 특기적성 교육을 하는 이유는 무엇입니까?
  - ① 몸이 튼튼해질 것 같아서 ②상상력이 풍부해질 것 같아서
  - ③ 예쁜 몸매와 바른 자세를 위해서
  - ④ 재미있고 신나서 ⑤ 취미가 같은 친구들과 어울릴 수 있어서
- 7. 학생은 힙합 특기적성 교육활동을 통한 힙합 경연 대회를 나간 적 있습니까?
  - ① 있다

② 없다

- 8. 학생은 힙합 특기적성 교육활동과 연관된 힙합 공연을 관람한적 있습니까?
  - ① 있다

- ② 없다
- 9. 힙합 특기 적성 교육은 누가 지도합니까?
  - ① 학교 선생님

② 외래 강사

OSU

Ⅱ. 아래는 여러분의 학업 성취 목표 성향에 관한 질문입니다.

각 물음을 읽으시고 자신의 생각에 가장 가까운 답을 골라 번호에 O표나 V를 하여 주십시오.

A-I	매우 그렇다	대체로 그렇다		대체로 그렇지	전혀 그렇지
1. 나는 연습 시 나만이 어떤 플레이나 기술을 할 수 있는 사람이라고 느낄 때 가장 잘했다는 느낌이 든다.	5	4	3	않다 ②	낳다 ①
2. 나는 새로운 것을 배우고 그것을 더 많이 연습할 때 가장 잘 했다는 느낌이 든다.	5	4	3	2	1
3. 나는 친구들에 비해서 더 잘할 때 가장 잘했다는 느낌이 든다.	5	4	3	2	1
4. 나는 다른 사람들이 나보다 못할 때 가장 잘했다는 느낌이 든다.	5	4	3	2	1
5. 나는 재미있는 무엇인가를 배웠을 때 가 장 잘했다는 느낌이 든다.	(5)	4	3	2	1
6. 나는 다른 사람들은 실수를 하지만 나는 그렇지 않을 때 가장 잘했다는 느낌이 든 다.	(5)	4	3	2	1
7. 나는 열심히 노력하여 새로운 기술을 배울 때 가장 잘했다는 느낌이 든다.	5	4	3	2	1
8. 나는 정말로 열심히 연습할 때 가장 잘했 다는 느낌이 든다.	5	4	3	2	1
9. 나는 무엇인가를 배우고 나서 더 많은 연습을 할 때 가장 잘했다는 느낌이 든다.	5	4	3	2	1
10. 나는 내가 일등을 하거나 제일 잘할 때 잘했다는 느낌이 든다.	5	4	3	2	1
11. 나는 배운 기술을 정확하게 했다고 생각 될 때 가장 잘했다는 느낌이 든다.	5	4	3	2	1
12. 나는 최선을 다할 때 가장 잘했다는 느낌이 든다.	5	4	3	2	1

Ⅲ. 아래는 여러분의 여가만족에 관한 질문입니다.

각 물음을 읽으시고 자신의 생각에 가장 가까운 답을 골라 번호에 O표나 V를 하여 주십시오.

	매우 그렇다	대체로 그렇다		대체로 그렇지 않다	전혀 그렇지 낳다
1. 나는 내가 하는 여가 활동이 매우 흥미롭다.	5	4	3	2	1
2. 내가 하고 있는 여가 활동은 내 주변에 관련된 지식들을 얻게 된다.	5	4	3	2	1
3. 나는 나의 여가 활동을 통해서 다른 사람 들과 사회적 교류를 이룬다.	5	4	3	2	1
4. 내가 하고 있는 여가 활동은 휴식을 취할 수 있게 한다.	5	4	3	2	1
5. 나는 여가 활동을 통해 나의 신체적 능력 을 시험해 볼수 있다.	5	4	3	2	1
6. 내가 여가 활동을 하는 시설 및 장소는 신선하고 깨끗하다.	5	4	3	2	1
7. 내가 하고 있는 여가 활동은 나로 하여금 자부심을 갖게 한다.	5	4	3	2	1
8. 내가 하고 있는 여가 활동은 새로운 것을 시도 해 볼 수 있는 기회를 제공해 준다.	5	4	3	2	1
9. 나는 여가 활동을 통해서 다른 사람들과 사회적 교류를 한다	5	4	3	2	1
10. 내가 하고 있는 여가 활동은 스트레스 해소에 도움이 된다.	5	4	3	2	1
11. 내가 하고 있는 여가 활동은 체력을 증진시킬 수 있다.	5	4	3	2	1
12. 내가 여가 활동을 하고 있는 시설 및 장소는 흥미를 갖게 된다.	5	4	3	2	1

		대체로 그렇다		대체로 그렇지 않다	전혀 그렇지 낳다
13. 내가 하는 여가 활동은 나에게 성취감을 느끼게 한다.	5	4	3	2	1
14. 나는 나의 여가 활동은 신체적인 활력을 되찾게 해준다.	5	4	3	2	1
15. 내가 하고 있는 여가 활동은 정서적인 안정을 갖게 한다.	5	4	3	2	1
16. 나는 여가 활동을 할 때 다양한 기량과 능력을 발휘한다.	5	4	3	2	1
17. 내가 하고 있는 여가 활동은 내 자신을 알 수 있게 해준다.	5	4	3	2	1
18. 내가 하고 있는 여가 활동은 다른 사람을 이해하게 해준다.	5	4	3	2	1
19. 나는 여가 활동을 할 때 적극적으로 참 여하는 사람과 친목을 도모한다.	5	4	3	2	1
20. 나는 여가활동을 하는 것 자체가 좋기 때문에 여가 활동을 한다.	5	4	3	2	1
21. 내가 하고 있는 여가 활동은 건강을 지 켜준다.	5	4	3	2	1
22. 내가 여가 활동을 하는 시설 및 장소는 잘 꾸며져 있다.	5	4	3	2	1

- 끝까지 설문에 응답해 주셔서 감사합니다.



저작물 이용 허락서

학 과	무용교육 학 번 20048111 과 정 석사
성 명	한글: 성 지 현 한문: 成 知 炫 영문: Sung ji-hyun
주 소	광주광역시 북구 용봉동 현대 아이파크 102동 1704호
연락처	E-MAIL: h-jete@hanmail.net
	한글 : 중학생의 힙합 특기·적성 교육 활동이 학업성취목표성향과
	여가만족에 미치는 영향
논문제목	영문 :An Effect of Hip-hop Speciality-Aptitude Education
	Activities for Junior High School on Their Academic
	Achievements Propensity and Leisure Satisfaction

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건 아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다 음 -

- 1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억장치에의 저장, 전송 등을 허락함
- 2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집·형식상의 변경을 허락함. 다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
- 3. 배포·전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
- 4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사표시가 없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
- 5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 또는 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
- 6. 조선대학교는 저작물의 이용허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음
- 7. 소속대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송·출력을 허락함.

2007년 월 일

저작자: 성 지 현 (서명 또는 인)

조선대학교 총장 귀하