



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2021년 8월

교육학석사(무용교육)학위논문

# 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성이 대중화와 콘텐츠 만족에 미치는 영향

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

정 미 현

# 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성이 대중화와 콘텐츠만족에 미치는 영향

The Influence of Dance Culture Content Possibilities on  
Popularization and Content Satisfaction

2021年 8月

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

정 미 현

# 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성이 대중화와 콘텐츠만족에 미치는 영향

지도교수 백 승 현

이 논문을 교육학석사(무용교육)학위 청구논문으로 제출함.

2021年 4月

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

정 미 현

# 정미현의 교육학 석사학위논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 임지형 인



위 원 조선대학교 교수 이숙영



위 원 조선대학교 교수 백승현



2021年 6月

조선대학교 교육대학원

# 목 차

## ABSTRACT

<b>I. 서 론</b> .....	<b>1</b>
1. 연구 필요성 .....	1
2. 연구 목적 .....	5
3. 연구 가설 .....	6
4. 연구 제한점 .....	14
5. 용어 정의 .....	15
<b>II. 연구 방법</b> .....	<b>16</b>
1. 조사 대상 .....	16
2. 조사 도구 .....	18
3. 설문지 타당도 및 신뢰도 분석 .....	22
4. 자료 처리 .....	27
<b>III. 연구 결과</b> .....	<b>28</b>
1. 기술통계분석 .....	28
2. 상관관계분석 .....	29
3. 대상자 특성에 따른 차이분석 .....	30
4. 문화콘텐츠 가능성과 대중화의 다중회귀분석 .....	41
5. 문화콘텐츠 가능성과 콘텐츠 만족의 다중회귀분석 .....	45
6. 대중화에 대한 매개효과분석 .....	47

<b>IV. 논의</b>	<b>53</b>
1. 스트리트댄스 대상자 특성에 따른 차이	53
2. 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성과 대중화의 영향	55
3. 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성과 콘텐츠 만족의 영향	56
4. 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성과 콘텐츠 만족에서 대중화의 효과	57
<b>V. 결론</b>	<b>60</b>
1. 결론	60
2. 제언	62
<b>참고문헌</b>	<b>65</b>
<b>부록(설문지)</b>	<b>71</b>

## 표 목 차

<표 1> 연구대상자의 인구통계학적 특성 .....	17
<표 2> 일반적인 문항 구성 .....	18
<표 3> 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성의 조사도구 구성 .....	19
<표 4> 스트리트댄스 대중화의 조사도구 구성 .....	20
<표 5> 콘텐츠 만족의 조사도구 구성 .....	21
<표 6> 독립변수의 요인분석과 신뢰도분석 결과 .....	24
<표 7> 매개변수와 종속변수의 요인분석과 신뢰도분석 결과 .....	26
<표 8> 기술통계분석 결과 .....	28
<표 9> 상관관계분석 결과 .....	29
<표 10> 성별에 따른 차이분석 결과 .....	31
<표 11> 연령에 따른 차이분석 결과 .....	34
<표 12> 학력에 따른 차이분석 결과 .....	37
<표 13> 스트리트댄스 접하게 된 계기에 따른 차이분석 결과 .....	40
<표 14> 문화콘텐츠 가능성과 대중화 접근성의 다중회귀분석 결과 .....	42
<표 15> 문화콘텐츠 가능성과 대중화 인식성의 다중회귀분석 결과 .....	44
<표 16> 문화콘텐츠 가능성과 콘텐츠 만족의 다중회귀분석 결과 .....	46
<표 17> 대중화 접근성의 매개효과분석 결과 .....	49
<표 18> 대중화 인식성의 매개효과분석 결과 .....	52



## 그림 목 차

<그림 1> 연구 모형 .....	13
--------------------	----

## ABSTRACT

# The Influence of Street Dance Culture Content Possibilities on Popularization and Content Satisfaction

Jeong, Mi-Hyeon

Advisor : Baek, Seung-Heon

Major of Dance Education,

Graduate School of Education Chosun University

The purpose of this study was to investigate the effect of street dance cultural content possibilities (repertoire possibility, professionalism, social environment possibility) on the popularization of street dance and content satisfaction. The purpose of this study was to investigate the role of popularization accessibility and popularization awareness in the relationship. In addition, the possibility of cultural content, popularization, and content satisfaction of street dance were investigated to identify differences in perception according to the gender, age, academic background, and encounter of street dance participants.

As for the research method, a survey was conducted from February 1 to March 26, 2021 for middle school students, high school students, college students, and the general public who are participating in street dance. A total of 390 questionnaires were distributed, and items judged to impair reliability were removed, and a total of 350 questionnaires were used for the survey.

Data processing is performed in SPSS Ver. The statistical program of 23.0 was used. Data analysis was performed according to the purpose of the study by statistical analysis of independent sample t-test, one-way ANOVA, multiple regression analysis, and three-step mediated regression analysis.

The results of this study are as follows.

First. Differences in perception of street dance cultural content possibilities (repertoire possibility, professionalism security possibility, social environment possibility), popularization (accessibility, awareness), and content satisfaction were analyzed according to gender, age, educational background, and occasion of encounter. As a result of this analysis, it was found that there was a difference in content satisfaction according to gender. In addition, it was found that there was a difference in the repertoire possibility according to age.

Second. The effect of street dance's cultural content possibilities (repertoire possibility, professionalism security possibility, social environment possibility) on popularization (accessibility to popularization, awareness) was analyzed. As a result of this analysis, it was found that the possibility of repertoire, the possibility of securing expertise, and the possibility of the social environment have an effect on accessibility to popularization. It was also found to have an effect on the perception of popularization.

Third. The effect of street dance cultural content possibilities (repertoire possibility, professionalism possibility, social environment possibility) on content satisfaction was analyzed. As a result of this analysis, it was found that the possibility of repertoire and the possibility of securing expertise had an effect on content satisfaction.

Fourth. The mediating effect on popularization (accessibility, awareness) was analyzed in the relationship between the possibility of street dance cultural contents (possibility of repertoire, possibility of securing expertise, possibility of social environment) and content satisfaction. As a result of this analysis, it was found that accessibility to popularization had a partial mediating effect in the relationship between repertoire possibility and content satisfaction, and it was found that popularization awareness had a partial mediating effect in the relationship between possibility of securing expertise and content satisfaction. In addition, in the relationship between repertoire possibility and content satisfaction, awareness of popularization was found to have a partial mediating effect, and in the relationship between possibility of securing expertise and content satisfaction, awareness of popularization was found to have a partial mediating effect.

Based on the results of this study, suggestions that can serve as basic data on the potential for development of street dance and cultural contents are presented. Also, suggestions are presented that street dance can act positively as cultural contents.

# I. 서 론

## 1. 연구 필요성

오늘의 사회는 산업사회에서 지식기반사회로 빠르게 전환하고 있고, 지식을 기반으로 한 창의력, 상상력, 감성 등 무형의 고부가가치 창출의 원천이 될 수 있는 새로운 패러다임 전환이 진행되고 있다. 또한 패러다임 전환에 따른 문화콘텐츠는 현대사회를 구축하는 산업의 주요한 원소스(one source)가 되거나 원소스(one source) 자체가 주축이 됨으로써 문화콘텐츠 분야에서 발 빠르게 급성장하고 있다. 기존의 산업사회에서 중요시되었던 것이 유형적인 요소라고 한다면 지식기반사회에서는 유형적 요소 외에도 무형적인 요소를 중심으로 문화콘텐츠가 확장되고 있다. 더욱이 창의력과 감성을 원천으로 문화콘텐츠가 산업적으로 가치를 인정받게 되면서 창의력, 상상력, 감성 등의 무형의 고부가가치에 관심이 증폭되고 있다(이지현, 2014). 이와 같이 원소스(one source)를 중심으로 한 문화콘텐츠는 각 산업 분야에서 파급력이 높은 경제적 효용과 수익을 기대할 수 있기 때문에 지속적인 고부가가치 창출이 가능하다.

더욱이 전 세계적인 K-POP 열풍과 국제적으로 인정받게 된 한국 비보이들의 활약상은 국내 유수의 일간지와 케이블 TV뿐 아니라 공중파 방송에서 까지 그들에 대한 몇 부작 다큐멘터리가 황금시간대에 방영되었다(양승아, 2009). 이를 통하여 세계적 수준인 한국 스트리트댄스의 위상이 널리 알려지게 되었을 뿐 아니라 스트리트댄스에 대한 대중들의 관심을 집중시키는 계기가 되었다. 이로 인하여 스트리트댄스는 대중들에게 많은 관심을 받게 됨에 따라 여러 아카데미를 통하여 레슨(lesson)들이 새롭게 개발되어 진행되었고, 이에 따라 스트리트댄스의 레슨(lesson) 문화가 점차적으로 확산되기 시작하였다(박

성진, 2013).

하위문화로 인식되었던 스트리트댄스가 국제적으로 인정받게 된 한국 비보이들의 활약상과 K-POP 댄스의 열풍을 통해 사회, 문화적으로 이슈가 되었고 그로 인해 다양한 국제적 콘텐츠 산업의 역량과 문화 경제시장의 하나로 활용되게 된 것이다.

현재에는 방탄소년단(BTS), 블랙핑크(BLACKPINK) 등 댄스 아이돌 그룹의 안무 디렉팅을 담당하여 국내외로 활발하게 활동하고 있는 수많은 안무가, 스트리트댄서들의 노력으로 한국 스트리트댄스의 위상이 널리 알려지게 되었다. 더 나아가 이제는 스트리트댄스가 대중들의 트렌드에 발맞춰 함께 소통하며 나아갈 수 있는 예술 장르의 한 부분으로서 이 시대에 떠오르는 문화콘텐츠라고 해도 과언이 아닐 것이다.

특히 페이스북, 유튜브, 인스타그램, 틱톡 등의 소셜 커뮤니티 콘텐츠를 통한 과급력이 거대하다.

스트리트댄스가 문화콘텐츠로 자리매김을 시도하면서 대중에게 관심을 유도하고자 다양한 시도를 진행하고 있다. 한국 K-POP 중 지코의 ‘아무노래’, ‘썸머헤이트(Summer Hate)’, 백현의 ‘Candy’, 외국곡의 경우는 크리스 브라운(Chris Brown)의 ‘Go Crazy’, 카디 비(Cardi B)의 ‘WAP’, 제이슨 디올로(Jason Derulo)의 ‘Savage Love’ 등 음악 제목에 챌린지(challenge)를 붙여 15~30초 가량의 짧은 춤 동영상 올리는 등 전 세계적으로 유행하고 있는 댄스 챌린지는 전문 댄서들뿐 아니라 일반 대중들에게도 많은 사랑을 받고 있으며 이는 틱톡, 인스타그램 ‘릴스’를 통해 더욱 활성화되고 있고 현재까지도 진행형이다.

스트리트댄스는 공연, 대회(퍼포먼스, 배틀)와 같은 관객들과 댄서들이 소통할 수 있는 장이 다양한 온라인 플랫폼 (SNS, 유튜브, 웹사이트 등)을 통하여 마련되고 있다. 각종 온라인교육플랫폼에서는 전문 댄서들의 인터뷰나 스트리트댄스 관련된 공연이나 대회 등의 과정을 기록해주는 댄스 매거진 형태의

플랫폼<sup>1)</sup>은 물론 댄서들이 직접 유튜브 콘텐츠를 만들어 여러 가지 일상, 춤에 관한 이야기를 담아내는 과정들과 장르의 동작의 기본기들을 공유하는 온라인 강좌들도 이루어지고 있다.<sup>2)3)</sup> 이외 크리에이터들을 통하여 온라인으로 강의가 이루어지는 온라인교육 웹사이트 등 다수의 다양한 콘텐츠들이 존재하고 있으므로 이를 통한 문화콘텐츠의 가능성을 점검하고 이를 확대하여 재생산할 수 있는 브랜드화와 대중화로의 접근이 시급한 실정이다.

또한 각종 스트릿댄스 전문 기획 에이전시 및 협회는 플로우메이커(FLOWMAKER) 등과 같은 스트릿댄스 행사를 기획하는 회사<sup>4)</sup>를 설립하여 활동하고 있으며, 사단법인 한국스트릿댄스협회 등과 같은 각 지역을 대표하는 여러 스트릿댄스 협회를 통하여 널리 스트릿댄스를 전파하고 있다.

이외 스트릿댄스 관련 앱 제작 등 다양한 콘텐츠 시도들이 이루어지고 있다. 뉴스트릿댄스코리아(new street dance korea)와 같은 스트릿댄스 관련 공연과 행사<sup>5)</sup> 등을 확인할 수 있는 앱(app)을 통하여 이용자에게 유용한 정보를 제공해주고 있다.

한류 K-POP 댄스 열풍에 작용하는 스트릿댄스의 긍정적 역할로는 댄서들의 안무가 활동이다. 댄서 리아킴(LIA KIM)은 ‘트와이스: TT’, ‘선미: 가시나’, ‘아이오아이: 너무너무너무’ 등의 안무가로 활동하고 있으며, 댄서 이이정(Leejung Lee)은 트와이스: 팬시(FANCY), 모어 앤 모어(MORE & MORE) 등의 안무가로 활동하고 있으며, 댄서 아이키(aiki)는 ‘환불원정대: Don’t

---

1) 마스터클래스(2020). [스트릿댄스 인물: 한국 댄스인 #02] 익스프레이션 크루의 창시자, 댄스인, 그리고 디렉터 역할까지. <https://blog.naver.com/masterbridge/222114284249>

2) TaeSung Hihhs(2020). 따라해보고 싶은 하우스댄스 기본 배우기(HEEL & TOE). <https://www.youtube.com/watch?v=OSoM-vY0PII>

3) 클래스101(2021). 온라인강의 웹사이트. <https://class101.net/?NaPm=ct%3Dkj5s1krv%7Cci%3Dcheckout%7Ctr%3Dds%7Ctrx%3D%7Chk%3D1710fceff587def1d8fd83ae4a22357945dbae58>

4) 플로우메이커(2021). STREET DANCE AGENCY. <https://www.flowmaker.co.kr>

5) 뉴스트릿댄스코리아(2021). 스트릿댄스 관련 공연과 행사 앱. <https://apps.apple.com/kr/app/%EB%89%B4%EC%8A%A4%ED%8A%B8%EB%A6%BF%EB%8C%84%EC%8A%A4%EC%BD%94%EB%A6%AC%EC%95%84-newstreetdancekorea/id1403127354>

Touch Me' 안무가로 활동하고 있고, 댄서 리안(RIAN), 시미즈(SIMEEZ), 가비(GABEE)는 '라치카(La chica)'라는 팀 소속으로 '청하: PLAY' 등 전문성을 검증받은 안무가로 활동하고 있다.

교육적 측면에서는 다양한 스트리트댄스 전문학원과 예술학교 등이 있는데, 국내의 스트리트 댄스 전문학원은 원밀리언댄스스튜디오, 저스트절크댄스스튜디오, 피드백댄스스튜디오 등 각 지역별로 이외 다수가 있으며, 스트리트댄스 관련 예술학교를 살펴보면, 예술고등학교는 한림연예예술고등학교 실용무용과, 서울공연예술고등학교 실용무용과 등이 있다. 예술대학은 서울예술대학교 실용무용과, 백석예술대학교 실용무용과, 백제예술대학교 실용댄스과 등이 있으며, 이외 세종대학교, 한양대학교, 경희대학교, 국민대학교 등 평생교육원 학점은행제 제도에서 개설된 실용무용 관련 대학들도 다수가 개설되며 사회적 요구에 맞추어 스트리트 댄스의 문화콘텐츠로서의 가능성을 보여주고 있다. 더욱이 스트리트댄스 관련 전문 서적으로는 리아킴 서적(리아킴, 2019), 비보이 이우재 서적(이우재, 2016)이 있으며 이외에도 SNS, 유튜브, 웹사이트 등을 통한 다양한 온라인 플랫폼에서 스트리트댄스에 관한 콘텐츠가 제공되고 있다.

1960년대 미국에서 스트리트 컬처(Street Culture)와 관련된 춤을 총칭하는 개념이 스트리트 댄스이고, 하위 장르에는 비보잉, 락킹, 팝핑, 왁킹, 힙합, 하우스 등이 대표적이다. 우리나라는 아이돌 가수의 커버 댄스에서 다양한 스트리트댄스의 춤 동작이 노출되면서 대중에게 관심을 받기 시작하였고, 2000년대 초반에 비보이들이 세계적인 활약으로 한국의 우수성을 전 세계에 알리게 되면서 급부상하게 되었다(김혜정, 2017).

하지만 최근의 스트리트댄스에 관한 연구는 왁킹댄스의 수용과 재해석(김순철, 2021), 브레이킹의 발전과정과 기록화 방안(장재훈, 2021), 스트리트댄스 참여자의 참여동기와 자기지각 및 행복감의 관계(신예라, 2021), 스트리트댄스를 활용한 춤 연구(이영준, 2021), 스트리트댄스 전공자의 진로지도 경험 연구(이재원, 2021), 콘텐츠 유튜브 채널 탐색(이지훈, 2021), 스트리트 댄서의 상해요



인 및 관리방안에 관한 연구(임미정, 2020) 등과 같이 스트리트댄스의 콘텐츠 가능성 연구는 미미한 실정이고 대중문화와 콘텐츠 만족에 관한 연구 또한 미미한 실정이다.

대중에게 관심을 받기 시작한 스트리트댄스는 소수가 즐기는 문화를 대다수가 즐기는 문화적 특징을 가지고 있고, 청소년 개개인의 존엄성을 높이는 계기가 되었으며, 상호 간의 유대를 강화시키면서 문화적 풍요를 제공하는 역할을 하고 있다. 이는 한상훈(1995)이 주장한 대중문화를 지지하는 4가지 요소를 가지고 있다고 할 수 있다. 대중문화는 다수의 개인이 향유하는 문화이면서 개인의 소비 특성과 관련 깊은 문화로써 우리가 즐길 수 있는 문화자원이다(신홍주, 2004). 이와 같이 스트리트댄스를 문화자원으로 인식하고 문화콘텐츠 가능성과 콘텐츠 만족에 대한 인과관계와 규명이 필요한 시점이다.

## 2. 연구 목적

본 연구 목적은 스트리트댄스의 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성 확보 가능성, 사회적환경 가능성)이 스트리트댄스 대중화와 콘텐츠 만족에 대하여 어떠한 영향이 있는지를 규명하고자 하였고, 스트리트댄스의 문화콘텐츠 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 접근성과 대중화 인식성이 어떠한 역할을 하는지를 규명하고자 하였다. 또한 스트리트댄스의 문화콘텐츠 가능성, 대중화, 콘텐츠 만족은 스트리트댄스 참여자의 성별, 연령, 학력, 접하게 된 계기에 따라 인식의 차이를 규명하고자 하였다.

이러한 연구를 통하여 스트리트댄스가 콘텐츠로써 발전되는 과정에서 대중화를 통한 위상을 재정립 할 수 있는 기회를 마련하고자 한다. 더욱이 대중화와 콘텐츠로서 성장하는 과정에서 스트리트댄스 참여자의 성별, 연령별, 학력별, 접하게 된 계기에 따라 인식의 차이를 분석함으로써 대중의 관심을 집중시킬 수 있는 문화콘텐츠를 지속적으로 제공하는데 기여하고자 한다.

### 3. 연구 가설

본 연구의 목적을 달성하기 위한 연구 가설은 선행연구와 참고문헌의 사실적 근거를 중심으로 다음과 같이 설정하고자 한다.

콘텐츠 개념은 법적인 개념과 학술적인 개념으로 나누어볼 수 있다(박윤희, 2013). 콘텐츠의 법적인 개념은 문화관광부의 ‘문화산업기본법’ 개념과, 산업자원부의 ‘산업디자인 진흥법’ 개념, 정보통신부의 ‘온라인디지털콘텐츠산업발전법’ 개념, ‘특허법’ 개념, ‘의장법’ 개념, ‘상표법’ 개념, ‘전자거래기본법’ 개념들이 있다(박윤희, 2013). 이들의 콘텐츠의 개념은 콘텐츠, 디지털콘텐츠, 디지털문화콘텐츠, 멀티미디어콘텐츠 등으로 구분하고 있다(권병웅, 김지현, 2005; 김현, 2012; 박윤희, 2013). 이러한 다양한 콘텐츠를 경험하면서 느끼는 인간의 심리적인 만족을 콘텐츠 만족이라 정의하고 있다(박윤희, 2013).

콘텐츠(contents)는 1990년대 유럽에서 사용된 멀티미디어 콘텐츠(multi media content)에서 비롯되었고(조소연, 2007), 콘텐츠라는 라틴어 contentum에서 유래한 말로써 ‘함께 포함되어 있는 것’을 의미하는 ‘내용물’을 뜻하는 용어이다(이기상, 2011). 20세기 후반에 다양한 미디어들이 새롭게 등장함에 따라 미디어에 담고 있는 내용을 담은 책을 모델로 하여 콘텐츠로 표현하게 되었다. 이 때에 ‘멀티미디어 콘텐츠’ 표현이 등장한 배경이 되었고, 우리나라는 책 외에도 다양한 미디어에 담긴 내용들을 표현하기 위하여 콘텐츠(contents)를 사용하기 시작하였다(이기상, 2011).

콘텐츠(contents)를 정의하는 원래 의미는 책의 내용 또는 목차이지만, 오늘날의 콘텐츠는 어떠한 소재 또는 내용에 다양한 문화적인 공정을 통하여 가치를 부여하고, 드높인 것이다(박윤희, 2013; 최연구, 2006). 이와 같은 콘텐츠(contents)는 문자, 음성, 음향, 영향, 부호 등의 자료 또는 정보로 규정하고 있다(최혜실, 2008). 또한 애니메이션, 게임, 캐릭터, 영화, 음악 등의 정보 자

료와 도서 등의 사람의 감각기관을 통하여 소통되거나 유통되는 모든 자원을 포함하는 것으로써 지적 및 정서적으로 향유 할 수 있는 모든 무형자산을 포괄하고 있다(박윤희, 2013).

현대의 콘텐츠(contents)는 내용이라는 의미에서 탈피하여 미디어와 플랫폼을 통하여 전달되는 내용의 의미로서 다양한 매체와 결합하여 지식과 정보를 유통하는 체계가 되었고, 이러한 콘텐츠의 가치 부여를 위한 공정은 기획과 디지털화를 활용한 정보의 가공과 새로운 아이디어의 결합과 같은 재창조 등이 있다(박윤희, 2013). 콘텐츠의 용어가 확대되었어도 정보시스템이라는 본질적인 플랫폼을 매개로 하여 유통되고 있기 때문에(김영순, 김현, 2006; 이기상, 2011) 이제는 콘텐츠를 독립적인 의미에서가 아닌 지식과 정보 유통 체계의 한 요소로서 정의해야 할 것이다.

문화콘텐츠로서 공연예술은 일정한 무대에서 연기, 음악, 춤 등의 형태로 다양한 콘텐츠를 소비자에게 보여주고 있다(이지연, 2014). 공연콘텐츠는 댄스, 콘서트, 무용, 음악, 연극, 오페라, 마술, 뮤지컬과 같은 전통적인 모습으로 직접적으로 행해지고 있지만, 공연예술(performingart)은 인쇄화할 수 있는 문화와 달리 공연에서만 존재하다가 공연이 끝나고 나면 없어지는 일회적인 예술이다. 가장 전통적인 모습을 지니고 있는 콘텐츠로 무대 위에서 직접적으로 행해지는 형태이다(송원찬, 신병철, 안창현, 이건웅, 2010).

이처럼 공연예술(performing art)을 문화와 같이 인쇄할 수 있도록 정립하기 위해서는 콘텐츠화를 해야 할 필요성이 존재하고, 이를 위해서는 공연예술을 문화콘텐츠화 할 수 있는 가능성을 측정해야 할 것이다.

공연은 문예진흥원에서 연극, 음악, 무용으로 크게 3가지로 분류하고 있으며, 공연산업에서도 연극(뮤지컬, 마당극, 정극 등), 음악(양악, 국악, 오페라), 무용(브레이크 댄스, 발레, 현대무용, 전통무용)으로 콘텐츠를 기획, 제작, 유통, 공연과 같은 산업으로 분류하고 있다(김민주, 2005; 이지연, 2014).

문화콘텐츠의 창출이 요구되는 현 시점에서 공연 콘텐츠를 창출을 위한 출

발점으로 문화콘텐츠화의 가능성을 살펴보고자 문화콘텐츠화 가능성에 대한 구성요소를 레퍼토리, 전문성 확보, 사회적 환경, 국가정책과 같이 분류하여 문화 산업의 발전을 위한 가능성과 방향성을 제고하는 연구가 진행되었다(이지연, 2014).

스트리트댄스에 대한 인식조사 연구는 힙합댄스에 대한 인식(최종환, 2012), 전공별 인식(박성진, 2013), 스트리트댄스에 대한 연령대별 대중인식(김혜정, 2017)와 같이 스트리트댄스에 대한 인식으로 제한한 연구가 진행되었지만, 스트리트댄스가 대중에게 관심을 받으면서 발전할 수 있는 스트리트댄스의 콘텐츠에 대한 연구는 주요하게 인지 못하였기 때문에 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성), 대중화, 콘텐츠 만족에 대한 연구는 미미했다고 사료된다.

이러한 선행연구를 중심으로 다음과 같은 연구 가설을 설정하였다.

**가설 1. 스트리트댄스의 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성), 대중화, 콘텐츠 만족은 참여자 특성에 따라 차이가 있을 것이다.**

가설 1-1. 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성), 대중화, 콘텐츠 만족은 스트리트댄스 참여자의 성별에 따라 인식하는 차이가 있을 것이다.

가설 1-2. 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성), 대중화, 콘텐츠 만족은 스트리트댄스 참여자의 연령에 따라 인식하는 차이가 있을 것이다.

가설 1-3. 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성), 대중화, 콘텐츠 만족은 스트리트댄스 참여자의 학력에 따라 인식하는 차이가 있을 것이다.

가설 1-4. 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성), 대중화, 콘텐츠 만족은 스트리트댄스를 접하게 된 계기에 따라 인식하는 차이가 있을 것이다.

문화콘텐츠 가능성과 대중화에 대한 연구가설을 설정하기 위하여 댄스, 무용 등의 예술과 공연에 관련된 선행연구를 조사하였고, 다음과 같이 선행연구를 정리하였다.

대중화는 19세기 말에서 20세기 초에 선진국을 중심으로 한 사회현상으로써 다수의 개념을 기본으로 대중화의 상대적 의미가 가능한 다수에 의해 향수 되어가는 과정에서 사용되었으며 많은 다수들에 의해 보여지고 참여하는 과정이다(강현두, 원용진, 전규찬, 1998; 김은영, 2004, 조훈일, 2003).

대중화는 미디어의 발달과 함께 문화가 대중에게 널리 확대되어 향유되는 것으로 이에 따른 대중문화가 기존의 사회 계층에 있었던 이질적인 생활양식과 가치체계가 평준화되면서 동질화되어 가는 것이다(이주희, 2009).

대중화는 근대의 구조적 변화와 사회적 규모 확대에 따라 발생한 사회형태의 조직 전환으로써 대중이 등장함으로 인하여 발생한 사회자체의 확산화라고 하였다(우민경, 2010; 홍영욱, 2007) 또한 어떠한 보편적인 다수를 위하여 접하면서 공감대를 형성할 수 있는 여건을 조성하여 보편화시킨 것이다(김은영, 2004; 박윤희, 2013; 정꽃남, 2000).

대중예술은 자신이 가지고 있는 고유한 미적인 세계를 가지고 있는 예술형식의 하나로써 문화의 산물이고, 대중예술은 대중음악, 대중미술, 대중무용, 대중문학 등을 범주에 포함하고 있다(한혜주, 2020). 현대의 21세기에는 대중예술이 문화산업으로 전성시대를 맞고 있는 현 시점에서 대중예술에서의 대중화를 실천하기 위하여 대중들 속으로 흡수되기 위해서는 대중들의 접근성과 대중들과 함께 즐길 수 있는지의 역할이 중요하다(한혜주, 2020). 문화예술을 통하여 대중의 생활과 정서를 이해하고, 대중에게 존재하고 있는 무의

식의 세계에서 이 시대를 살고 있는 대중들에게 공감대를 형성할 수 있는 대중화를 보편적으로 영위하고 있다(한혜주, 2020).

김선영(2008)과 이주희(2009)는 공연예술에서 가장 중요한 것은 작품과 관객 간의 소통이라고 하였고, 관객과 소통이 없다면 작품으로써 존재하기 어렵다고 하면서 대중들과 함께 하는 것이 중요하다고 하였다. 김태원(1991), 정꽃님(2000), 김은영(2004)은 예술에서 대중화에 대한 관심은 1970년대에 대중문화와 대중사회에 대한 소비자들의 관심이 높아지면서 다루어지기 시작하였고, 음악의 경우는 1980년대에 음악과 사회학적 관점에서 순수음악과 대중음악의 구별에 대하여 논하기도 하였다. 김태원(1990)과 김은영(2004)은 무용에서 대중화는 1980년대에 무용의 르네상스라 부르면서 시작되었고, 전통문화의 대중화는 1970년대에 대학을 중심으로 시작하였다.

조훈일(2003)은 창작무용의 대중화를 위하여 필요성은 인식하고 있다고 하였고, 창작무용은 대중화를 위한 재산적 가치는 높지만, 상업적 가치는 낮게 평가된다고 하였다. 또한 김소라(2007)는 한국적인 창작발레가 국제적인 콘텐츠로써 국가경쟁력을 확보하기 위해서는 고유한 문화원형을 기초로 하여 차별화된 콘텐츠 개발이 필요하다고 하였다.

이러한 선행연구를 중심으로 다음과 같은 연구 가설을 설정하였다.

**가설 2. 스트릿댄스 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리, 전문성확보, 사회적환경)은 대중화에 영향을 미칠 것이다.**

가설 2-1. 스트릿댄스 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리, 전문성확보, 사회적환경)은 대중화 접근성에 영향이 있을 것이다.

가설 2-2. 스트릿댄스 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리, 전문성확보, 사회적환경)은 대중화 인식성에 영향이 있을 것이다.

문화콘텐츠 가능성과 콘텐츠 만족에 대한 연구가설을 설정하기 위하여 덴

스, 무용 등의 예술과 공연에 관련된 선행연구를 조사하였고, 다음과 같이 선행연구를 정리하였다.

만족은 제품 또는 전반적으로 평가하면서 비롯된 감정적인 상태이다(신창열, 송학준, 이충기, 2012). 만족은 이용 전 상태의 기대와 이용 후에 느낄 수 있는 제품성과 간에서 발생하는 지각된 불일치에 대한 소비자의 평가 과정이다(문수지, 2019; 김국선, 이종호, 2012). 또한 만족은 인지적인 현상뿐만이 아닌 소비자가 주관적으로 인식하는 좋은 느낌과 불만족에서 형성되는 감정적인 요소도 포함되어 있다(이학식, 임지훈, 2001). 이에 소비자 만족은 소비자로 하여금 상품 또는 서비스를 구매하여 사용한 후에 재구매로 연결될 수 있는 변수이므로 소비자 행동에서 주요한 마케팅 전략으로도 의미를 가지고 있다(문수지, 2019; 서철현, 1999). 만족은 서비스 환경에서 제품 또는 서비스가 소비에 대하여 일시적으로 나타나는 충족상태 및 감정의 평가라고 정의하였고, 만족은 사용 전의 기대와 사용 후에 인지된 실제적 성능이 불일치하는 지각적 소비자 반응이다(문수지, 2019; 박명호, 조형지, 1999). 만족은 소비자가 구매한 제품 또는 서비스에 대하여 이용 시의 소비자가 체험을 평가함으로써 만족에 대한 정도를 측정 한 후 이를 기반으로 소비자의 평가를 측정하는 것이고(김원민, 2012), 소비자가 제품을 구매하여 사용한 후에 기대하였던 동기에 대한 보상을 만족으로 하여, 이에 대한 동기를 충족시키지 못했을 때는 불만족을 느끼는 것이다(서희경, 2010).

소비자가 구매한 제품 또는 서비스와 같은 개별적 행위에서 유도될 수 있는 정서적인 반응이며(김용만, 심규열, 신현호, 2000), 소비자들이 다양하게 접할 수 있는 기회를 제공하여 소비자가 기대 이상의 감정을 느끼는 것이 소비자 만족의 목표이다(김국선, 이종호, 2012).

구종상, 이완수, 이진로(2010)은 콘텐츠 가능성은 만족이 나타났다고 하였고, 내용과 수준에 대한 만족도가 주요하다고 하였다. 이지연(2014)은 콘텐츠를 결합한 창작무용의 레퍼토리와 전문성은 콘텐츠 만족에 긍정적 영향이 있

다고 하였고, 김충한(2011)도 레퍼토리의 구성 내용과 완성도가 콘텐츠 만족에 영향을 있다고 하였다. 이향수와 이성훈(2012)은 정책콘텐츠는 만족에 영향을 있다고 하였으며, 우수한 콘텐츠의 질을 확보하기 위하여는 공공부문 역시 고객의 수요와 니즈를 반영하는 노력이 필요하다고 하였다. 김대성(2010)은 콘텐츠 환경은 고객만족에 영향을 있다고 하였고, 물리적 환경을 적절히 구성하며, 심미적인 기능적 환경을 구성하면 고객에게서 보다 높은 수준의 만족을 얻을 수 있다고 하였다.

이러한 선행연구를 중심으로 다음과 같은 연구 가설을 설정하였다.

**가설 3. 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리, 전문성확보, 사회적환경)은 콘텐츠 만족에 영향을 미칠 것이다.**

독립변수인 문화콘텐츠 가능성, 매개변수인 대중화, 종속변수인 콘텐츠 만족에 관한 연구가설을 설정하기 위하여 선행연구를 조사하였고, 다음과 같이 선행연구를 정리하였다.

이지연(2014)은 콘텐츠의 레퍼토리는 대중화 접근성에 긍정적 영향이 있다고 하였고, 레퍼토리의 구성과 내용의 완성도에서 대중화 인식성에 긍정적 영향이 있다고 하였다. 이러한 이유로 독립변수인 문화콘텐츠 가능성과 매개변수인 대중화는 영향 관계가 있다고 할 수 있다.

장순옥과 이연정(2015)의 연구에서 만족과 대중화는 상관관계가 있는 것으로 나타났고, 윤오남(2003)은 대중화를 위해서는 만족도가 높게 나타나 지속적인 유지와 관리가 필요하다고 하였다.

이러한 선행연구를 중심으로 다음과 같은 연구 가설을 설정하였다.

**가설 4. 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리, 전문성확보, 사회적환경)과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화는 매개효과가 있을 것이다.**



가설 4-1. 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리, 전문성확보, 사회적 환경)과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 접근성은 매개효과가 있을 것이다.

가설 4-2. 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리, 전문성확보, 사회적 환경)과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 인식성은 매개효과가 있을 것이다.

위와 같은 선행연구와 연구가설을 중심으로 연구 모형을 설정하면 다음과 같다.

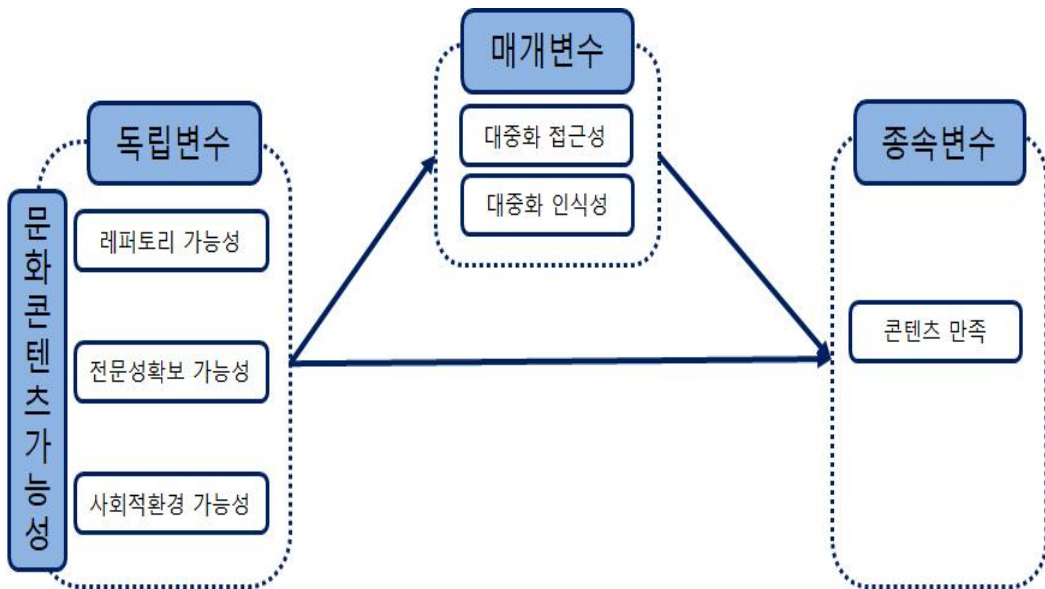


그림 1. 연구 모형

#### 4. 연구 제한점

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 연구를 진행함에 있어 다음과 같은 제한점을 가질 수 있다.

첫째, 스트리트댄스 콘텐츠를 경험한 표본을 대상으로 스트리트댄스가 콘텐츠로서 자리매김할 수 있는 방안을 연구하고자 구조화된 설문지를 활용하여 의견을 수렴하였다. 하지만 본 연구는 스트리트댄스 콘텐츠를 경험한 표본이 적어 다양한 의견을 수렴하는 데 어려움이 있었고, 연령층이 10대와 20대에 집중되어 있어 다양한 연령층이 만족할 수 있는 콘텐츠에 적용하기에는 제한이 있을 수 있다.

둘째, 콘텐츠에 사용되는 조사도구는 다양하다고 할 수 있다. 하지만 본 연구는 콘텐츠에 관한 조사도구를 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성 확보 가능성, 사회적환경 가능성), 대중화, 콘텐츠 만족으로 조사도구가 제한되어 진행되었기 때문에 조사도구를 다양화 하지 못한 한계를 가질 수 있다.

셋째, 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)을 측정할 수 있는 연구방법은 다양하다고 할 수 있다. 하지만 본 연구는 구조화된 설문지를 중심으로 양적 연구를 실천하였다. 이와 같은 제한된 연구방법을 통하여 다양한 의견을 수렴하지 못한 한계가 있을 수 있고, 질적 연구를 통한 다양한 의견을 수렴하지 못한 한계를 가질 수 있다.

## 5. 용어 정의

### 1) 문화콘텐츠 가능성

문화콘텐츠 가능성은 문화의 원형과 문화적 요소를 발굴하여 그 속에 내포하고 있는 가치를 발굴하여 매체에 결합하는 새로운 문화의 창조과정을 실천할 수 있는 정도로 정의하였다. 문화콘텐츠 가능성의 하위요인으로는 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성으로 제한하여 정의하였다.

### 2) 스트리트댄스 대중화

스트리트댄스의 대중화는 스트리트댄스 이용자 외에도 보편적인 다수가 스트리트댄스를 접하면서 공감대를 형성할 수 있는 여건을 조성하는 단계에서 친숙하게 인식할 수 있는 것으로 정의하였다. 스트리트댄스 대중화의 하위요인으로는 대중화 접근성과 대중화 인식성으로 제한하여 정의하였다.

### 3) 콘텐츠 만족

콘텐츠 만족은 스트리트댄스의 다양한 콘텐츠를 경험하고 호의적으로 인식하는 태도로서 스트리트댄스를 통한 내용과 표현 등이 가공되어 이용자에게 전달되는 정보를 충족하는 욕구의 정도로 정의하였다.

## II. 연구 방법

### 1. 조사 대상

본 연구는 스트리트댄스에 참여하고 있는 중학생, 고등학생, 대학생, 일반인을 대상으로 스트리트댄스의 문화콘텐츠에 대한 가능성을 위한 문화브랜드화, 대중화, 콘텐츠 만족에 대한 영향관계를 실시하고자 하였다.

모집단은 비확률표본추출(non-probability sampling) 방법 중 편의표집방법(convenience sampling)을 이용하여 실시하였다.

예비조사를 통하여 검증된 설문지를 대상으로 2021년 2월 1일부터 3월 26일까지 설문조사를 실시하였다.

총 390부의 설문지를 배포하였고, 18부의 설문지는 회수되지 않았다. 성실하게 응답한 내용을 중심으로 설문문항의 신뢰성에 저해되는 문항이 있는지를 먼저 검토하고자 설문문항의 누락, 하나의 번호에 집약 등을 확인하였으며, 신뢰도에 저해되는 문항으로 판단되는 22문항을 제거하고, 총 350부의 설문지를 조사에 사용하였다.

본 설문조사에 참여한 연구대상자의 인구통계학적 특성을 <표 1>과 같이 제시하였다.

성별로 살펴보면, 남성은 79명, 여성은 271명으로 나타났다.

연령별로 살펴보면, 19세 이하는 110명으로 나타났고, 20세 이상에서 29세 이하는 181명으로 나타났으며, 30세 이상은 59명으로 나타났다.

학력별로 살펴보면, 중학교 졸업 이하는 47명, 고등학교 재학은 86명, 고등학교 졸업은 83명, 대학교 재학은 76명, 대학교 졸업은 58명으로 나타났다.

접하게 된 계기는 자발적 의사는 223명, 친구·동료 등의 권유는 34명, 길거리 공연 및 공연관람 등을 통해서는 22명, 대중매체는 71명으로 나타났다.

표 1. 연구대상자의 인구통계학적 특성

구 분(N=350)		빈도(명)	백분율(%)
성별	남성	79	22.6
	여성	271	77.4
연령별	19세 이하	110	31.4
	20세 이상에서 29세 이하	181	51.7
	30세 이상	59	16.9
학력별	중학교 졸업 이하	47	13.4
	고등학교 재학	86	24.6
	고등학교 졸업	83	23.7
	대학교 재학	76	21.7
	대학교 졸업	58	16.6
접하게 된 계기	자발적 의사로	223	63.7
	친구, 동료 등의 권유로	34	9.7
	길거리공연, 공연관람 등을 통해	22	6.3
	대중매체(SNS, TV, 인터넷 등)	71	20.3

## 2. 조사 도구

### 1) 일반 문항

본 연구를 위한 일반 문항의 대상자의 특성 문항은 신채룡(2015), 전윤주(2015)와 나은영(2016)의 실용무용을 대상으로 연구에서 사용한 문항과 김혜정(2017)이 스트리트댄스에 사용한 설문지를 수정·보완하여 사용한 설문문항을 재구성하여 사용하였다.

연구대상자의 일반적인 문항은 성별, 연령별, 학력별, 스트리트댄스를 접하게 된 계기로 구성하였다.

조사도구의 일반적인 문항은 <표 2>와 같이 제시하였다.

표 2. 일반적인 문항 구성

변인	설문문항
성별	남성, 여성
연령별	19세 이상, 20세 이상 29세 이하, 30세 이상
학력별	중학교 졸업 이하, 고등학교 재학, 고등학교 졸업 대학교 재학, 대학교 졸업
접하게 된 계기	자발적 의사 친구, 동료 등의 권유 길거리공연, 공연관람 등을 통해 대중매체(SNS, TV, 인터넷 등)

## 2) 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성

본 연구를 위한 스트리트댄스의 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성 확보 가능성, 사회적환경 가능성)의 조사도구는 이지연(2014)이 문화콘텐츠로서 현대춤의 가능성을 위해 레퍼토리, 전문성 확보, 사회적 환경으로 구성하여 사용한 항목을 본 연구의 목적과 대상에 따라 적합하도록 수정·보완하여 구성하였다. 이 척도는 레퍼토리, 전문성 확보, 사회적 환경의 3가지 변수로 설정하였다.

변수별 문항 수는 레퍼토리 6문항, 전문성 확보 6문항, 사회적 환경 6문항으로 총 18문항으로 구성되었다.

조사도구의 척도 구성은 “전혀 그렇지 않다”는 1점 부터 “그렇지 않다”는 2점, “보통이다”는 3점, “그렇다”는 4점, “매우 그렇다”는 5점 까지 리커트(Likert) 5단계 척도를 이용하여 측정하였다. 점수가 높다는 것은 문항을 인지하는 정도가 높다는 것을 의미한다.

조사도구에 대한 확인한 신뢰도 값은 Cronbach's  $\alpha$  값을 통하여 확인하였고, 그 결과는 .935로 나타났다.

스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성의 조사도구 구성은 <표 3>와 같이 구성하였다.

표 3. 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성의 조사도구 구성

변인	하위 요인	문항 번호	문항 수	Cronbach's $\alpha$
문화 콘텐츠 가능성	레퍼토리	1, 2, 3, 4, 5, 6	6	.935
	전문성 확보	7, 8, 9, 10, 11, 12	6	
	사회적 환경	13, 14, 15, 16, 17, 18	6	
총 문항			18	

### 3) 스트리트댄스 대중화

본 연구를 위한 스트리트댄스 대중화의 조사도구는 홍영욱(2007)의 설문지로써 박윤희(2013)가 무용연구에서 대중화 접근성과 대중화 인식성으로 구성하여 사용한 설문지를 본 연구의 목적과 대상에 따라 적합하도록 수정·보완하여 구성하였다.

이 척도는 대중화 접근성과 대중화 인식성의 두 가지 변수로 설정하였다.

대중화 접근성 5문항, 대중화 인식성 5문항으로 총 10문항으로 구성되었다.

조사도구의 척도 구성은 “전혀 그렇지 않다”는 1점 부터 “그렇지 않다”는 2점, “보통이다”는 3점, “그렇다”는 4점, “매우 그렇다”는 5점 까지로 리커트(Likert) 5단계 척도를 이용하여 측정하였다. 점수가 높다는 것은 문항을 인지하는 정도가 높다는 것을 의미한다.

조사도구에 대한 확인한 신뢰도 값은 Cronbach's  $\alpha$ 값을 통하여 확인하였고, 그 결과는 .943로 나타났다.

스트리트댄스 대중화의 조사도구 구성은 <표 4>와 같이 구성하였다.

표 4. 스트리트댄스 대중화의 조사도구 구성

변인	하위 요인	문항 번호	문항 수	Cronbach's $\alpha$
스트리트댄스	대중화 접근성	1, 2, 3, 4, 5	5	.943
대중화	대중화 인식성	6, 7, 8, 9, 10	5	
총 문항			10	



#### 4) 콘텐츠 만족

본 연구를 위한 콘텐츠 만족의 조사도구는 김혜경(2007)의 설문내용을 참고하여 개발된 설문지로서 박윤희(2014)가 무용연구에서 콘텐츠 만족으로 구성하여 사용한 설문지와 문수지(2019)가 유튜브 기반 콘텐츠 만족에 사용한 설문지를 본 연구의 목적과 대상에 따라 적합하도록 수정·보완하여 구성하였다.

콘텐츠 만족은 총 6문항으로 구성되었다.

조사도구의 척도 구성은 “전혀 그렇지 않다”는 1점 부터 “그렇지 않다”는 2점, “보통이다”는 3점, “그렇다”는 4점, “매우 그렇다”는 5점 까지 리커트(Likert) 5단계 척도를 이용하여 측정하였다. 점수가 높다는 것은 문항을 인지하는 정도가 높다는 것을 의미한다.

조사도구에 대한 확인한 신뢰도 값은 Cronbach's  $\alpha$ 값을 통하여 확인하였고, 그 결과는 .925로 나타났다.

콘텐츠 만족의 조사도구 구성은 <표 5>와 같이 구성하였다.

표 5. 콘텐츠 만족의 조사도구 구성

변인	하위 요인	문항 번호	문항 수	Cronbach's $\alpha$
콘텐츠 만족	콘텐츠 만족	1, 2, 3, 4, 5, 6	6	.925
총 문항			6	

### 3. 설문지 타당도 및 신뢰도 분석

#### 1) 독립변수의 요인분석과 신뢰도

각 설문문항의 적합성 여부를 검증하기 위하여 KMO(kaiser-meyer-olkin) 값을 확인하였고, Bartlett의 구형성 검정(sphericity test)을 실시하여 상관 값을 확인하였다. KMO가 .90 이상이면 매우 좋고 .80 정도면 양호하다고 할 수 있다. Bartlett의 구형성 검정은 변수들 간의 상관이 0인지를 검증하는 것이므로 유의확률이 낮으면( $p < .05$ ) 영가설이 기각되기 때문에 설문문항의 탐색적 요인분석을 실시하기에 타당하다고 하였다.

독립변수인 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)에 대한 설문문항의 적합성 여부를 살펴보면 KMO 값이 .927로 매우 좋게 나타났다. Bartlett의 구형성 검정에서 카이제곱( $\chi^2$ )이 4603.044로 나타났고, 자유도는 136으로 나타났으며, 유의확률은 .000( $p < .05$ )으로 나타나서 영가설이 기각되었기 때문에 요인분석을 실시하는데 타당하다고 할 수 있다. 요인 추출은 주성분 분석법을 사용하였고, 고유값(eigen value)은 1.0 이상으로 기준하여 분석하였다. 행동과학이나 사회과학에서는 사교회전을 이용하지만 사교회전을 하면 요인들 간에 다중공선성이 발생하여 해석에 제약을 받기 때문에 명확한 해석을 위하여 직교회전방식을 이용하여 요인분석을 실시하였고, 회전된 적재값과 분산을 이용하여 독립성을 확인하였다.

독립변수인 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)의 탐색적 요인분석은 고유값 1.0 이상, 성분 최소값 0.5 이상을 기준으로 실시하였다. 초기 분석 결과에서 a1의 성분 최소값이 0.5 이하로 제시되었기 때문에 제거한 후에 다시 실시하였다. 독립변수인 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)의

탐색적 요인분석 결과는 <표 6>과 같이 총 3개 요인이 추출되었고, 전체 누적분산은 73.299%로 나타났다. 첫 번째 전문성확보 가능성의 설명분산은 25.898%, 두 번째 사회적환경 가능성의 설명분산은 25.187%, 세 번째 레퍼토리 가능성의 설명분산은 22.214%로 나타났다.

즉, 독립변수인 문화콘텐츠 가능성은 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성에서 서로 독립된 요인으로 추출되었다.

독립변수인 스트리트댄스의 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)의 신뢰도 분석 결과는 <표 6>과 같이 Cronbach's Alpha 값이 .935로 높게 나타났고, 부하량에 따른 항목의 삭제 권고하는 Cronbach's Alpha 계수(alpha if item delete)가 Cronbach Alpha 값보다 낮게 나타났기 때문에 신뢰도를 저해하는 문항이 없다고 판단되어 모든 설문문항을 분석에 사용하였다.

독립변수인 스트리트댄스의 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)의 하위요인은 전문성확보 가능성 Cronbach's Alpha 값이 .935로 나타났고, 사회적환경 가능성 Cronbach's Alpha 값이 .914로 나타났으며, 레퍼토리 가능성의 Cronbach's Alpha 값이 .907으로 나타났다.

표 6. 독립변수의 요인분석과 신뢰도분석 결과

구분	설문내용			하위요인 Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha
	전문성확보 가능성	사회적환경 가능성	레퍼토리 가능성		
전문성 확보 가능성	a7	.751	.280	.296	.935
	a8	.765	.360	.159	
	a9	.822	.267	.194	
	a10	.781	.236	.277	
	a11	.842	.249	.235	
	a12	.817	.193	.192	
사회적 환경 가능성	a13	.345	.625	.151	.914
	a14	.181	.734	.210	
	a15	.226	.827	.164	
	a16	.183	.846	.113	
	a17	.278	.844	.084	
	a18	.256	.831	.135	
레퍼토리 가능성	a2	.210	.109	.814	.907
	a3	.212	.189	.828	
	a4	.237	.188	.794	
	a5	.185	.153	.821	
	a6	.184	.090	.819	
	적재값	4.403	4.282	3.776	
설명분산(%)	25.898	25.187	22.214	$\chi^2=4603.044$	
누적분산(%)	25.898	51.085	73.299	자유도=136, $p=.000$	

## 2) 매개변수와 종속변수의 요인분석과 신뢰도

매개변수인 스트리트댄스 대중성과 종속변수인 콘텐츠 만족에 대한 설문문항의 적합성 여부를 살펴보면 KMO 값이 .945로 매우 좋게 나타났다. Bartlett의 구형성 검정에서 카이제곱( $\chi^2$ )이 4308.691로 나타났고, 자유도는 91로 나타났다으며, 유의확율은 .000( $p < .05$ )으로 나타나서 영가설이 기각되었기 때문에 요인분석을 실시하는데 타당하다고 할 수 있다. 요인 추출은 주성분 분석법을 사용하였고, 고유값(eigen value)은 1.0 이상으로 기준하여 분석하였다. 직교회전방식을 이용하여 요인분석을 실시하였고, 회전된 적재값과 분산을 이용하여 독립성을 확인하였다.

매개변수인 대중성과 종속변수인 콘텐츠 만족의 탐색적 요인분석은 고유값 1.0 이상, 성분 최소값 0.5 이상을 기준으로 실시하였다. 초기 분석 결과에서 대중성에서는 b5, 콘텐츠 만족에서는 c1의 성분 최소값이 0.5 이하로 제시되었기 때문에 제거한 후에 다시 실시하였다. 매개변수인 대중성과 종속변수인 콘텐츠 만족의 탐색적 요인분석 결과는 <표 8>과 같이 총 3개 요인이 추출되었고, 전체 누적분산은 77.509%로 나타났다. 첫 번째 콘텐츠 만족의 설명분산은 27.078%, 두 번째 대중화 인식성의 설명분산은 25.385%, 세 번째 대중화 접근성의 설명분산은 25.046%로 나타났다. 즉, 매개변수인 대중화 접근성과 대중화 인식성, 종속변수인 콘텐츠 만족은 서로 독립된 요인으로 추출되었다.

매개변수인 대중성과 종속변수인 콘텐츠 만족 신뢰도 분석 결과는 <표 7>과 같이 매개변수인 대중성의 Cronbach's Alpha 계수 값이 .943으로 높게 나타났다, 부하량에 따른 항목의 삭제를 권고하는 Cronbach's Alpha 계수(alpha if item delete) 값이 Cronbach Alpha 계수보다 낮게 나타났기 때문에 신뢰수준을 저해하는 문항이 없는 것으로 판단되어 모든 설문문항을 분석에 사용하였다. 종속변수인 콘텐츠 만족의 Cronbach's Alpha 계수 값이 .925로

높게 나타났고, 부하량에 따른 항목의 삭제를 권고하는 Cronbach's Alpha 계수(alpha if item delete) 값이 Cronbach Alpha 값보다 낮게 나타났기 때문에 신뢰도를 저해하는 문항이 없다고 판단되어 모든 설문 문항을 분석에 사용하였다.

독립변수인 스트리트댄스의 대중화의 하위요인은 대중화 접근성의 Cronbach's Alpha 값이 .898로 나타났고, 대중화 인식성의 Cronbach's Alpha 값이 .913으로 나타났다.

표 7. 매개변수와 종속변수의 요인분석과 신뢰도분석 결과

구분	설문내용			하위요인 Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha
	콘텐츠 만족	대중화 인식성	대중화 접근성		
콘텐츠 만족	c2	.611	.147	.925	.925
	c3	.731	.142		
	c4	.822	.215		
	c5	.844	.330		
	c6	.808	.393		
대중화 인식성	b6	.263	.815	.913	.943
	b7	.193	.800		
	b8	.303	.614		
	b9	.377	.646		
	b10	.457	.614		
대중화 접근성	b1	.379	.407	.898	
	b2	.217	.432		
	b3	.195	.442		
	b4	.254	.422		
적재값	3.791	3.554	3.506	KMO=.945	
설명분산(%)	27.078	25.385	25.046	$\chi^2=4308.691$	
누적분산(%)	27.078	52.463	77.509	자유도=91, $p=.000$	

## 4. 자료 처리

본 연구의 자료처리는 SPSS Ver. 23.0의 통계 프로그램을 활용하였고, 자료 분석은 연구 목적에 따라 다음과 같은 통계분석으로 처리를 하였다.

첫째, 연구대상자의 특성을 확인하고자 빈도분석을 실시하였고, 각 변수의 독립된 요인의 독립성 확보를 확인하고자 탐색적 요인분석을 실시하였으며, 신뢰도분석을 통하여 각 설문문항의 신뢰성을 확인하고자 하였다. 각 변수의 관계성을 위하여 기술통계분석과 상관관계분석을 실시하였다.

둘째, 독립표본 t검정(t-tst)와 일원배치분산분석(One-way ANOVA)을 통하여 스트리트댄스의 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성), 콘텐츠 만족, 대중화가 스트리트댄스 참여자의 성별, 연령별, 학력별, 접하게 된 계기별에 따른 어떠한 차이가 있는지를 분석하고자 하였다.

셋째, 다중회귀분석을 통하여 레퍼토리 가능성, 전문성 확보 가능성, 사회적환경 가능성이 대중화와 콘텐츠 만족에 미치는 영향을 분석하고자 하였다.

넷째, 스트리트댄스의 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)과 콘텐츠 만족의 관계에서 스트리트댄스 대중화가 어떠한 역할을 하는지를 규명하기 위하여 3단계 매개회귀분석을 통하여 매개효과가 있는지를 분석하고자 하였다.

### III. 연구 결과

#### 1. 기술통계분석

독립변수인 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성과 종속변수인 콘텐츠 만족, 그리고 매개변수인 대중화 접근성, 대중화 인식성의 집중경향치와 분산도를 검증하기 위하여 기술통계분석을 실시하였다. 기술통계분석을 통해 집중경향치와 분산도의 통계량을 구하였다.

분석 결과는 <표 8>과 같이 집중경향치의 대표적인 값인 평균과 분산도의 대표적인 값인 표준편차를 제시하였고, 왜도와 첨도를 함께 제시하였다.

왜도는 절대값에서 3.0을 초과하면 정규분포를 벗어난다고 가정할 수 있고, 첨도는 절대값에서 10.0을 초과하면 정규분포를 벗어나는 것으로 가정된다고 할 수 있다. 하지만, 본 연구에 사용되는 모든 변수에서 왜도는 절대값에서 3.0을 초과되지 않은 것으로 나타났고, 첨도는 절대값에서 10.0이 초과되지 않았기 때문에 정규분포에 문제가 없다고 판단할 수 있다.

표 8. 기술통계분석 결과

분류	N	최소값	최대값	M	SD	왜도	첨도
레퍼토리 가능성	350	1.000	5.000	4.479	.701	-1.665	3.469
전문성확보 가능성	350	1.000	5.000	4.169	.867	-1.059	.698
사회적환경 가능성	350	1.000	5.000	3.934	.930	-.723	.135
대중화 접근성	350	1.000	5.000	4.199	.846	-1.056	1.055
대중화 인식성	350	1.000	5.000	4.234	.783	-1.064	1.368
콘텐츠 만족	350	1.000	5.000	4.450	.728	-1.800	4.236



## 2. 상관관계분석

각 변수들 간에서 어떠한 한 개의 변수가 증가하거나 감소할 때에 다른 변수들도 변화되어 정도와 방향이 달라진다. 이에 이러한 변화의 정도와 방향을 살펴보고자 상관관계분석을 실시하였다. 피어슨의 상관관계분석을 이용하여 각 변수들 간의 변화하는 방향과 변화 정도를 살펴보았고, 분석 결과는 <표 9>와 같이 제시하였다.

본 연구에 사용되는 변수들 간의 상관관계를 살펴본 결과는 변화 정도의 차이가 있는 것으로 나타났지만, 변화 방향은 모두 정(+)<sup>1</sup>의 관계로 나타났다.

콘텐츠 만족과 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)의 관계를 살펴보면, 전문성확보 가능성에서 가장 높은 정(+)<sup>1</sup>의 상관관계가 있는 것으로 나타났으며, 다음으로는 레퍼토리 가능성과 사회적환경 가능성 순으로 정(+)<sup>1</sup>의 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 콘텐츠 만족과 대중화의 관계를 살펴보면, 대중화 접근성에서 가장 높은 정(+)<sup>1</sup>의 상관관계가 나타났으며, 다음으로는 대중화 인식성에서 정(+)<sup>1</sup>의 상관관계가 나타났다.

표 9. 상관관계분석 결과

	1	2	3	4	5	6
1. 레퍼토리 가능성	1					
2. 전문성확보 가능성	.520**	1				
3. 사회적환경 가능성	.392**	.596**	1			
4. 대중화 접근성	.615**	.683**	.498**	1		
5. 대중화 인식성	.573**	.803**	.567**	.825**	1	
6. 콘텐츠 만족	.653**	.656**	.433**	.708**	.718**	1

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

### 3. 대상자 특성에 따른 차이분석

#### 1) 성별에 따른 차이분석

성별에 따른 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족이 차이가 있다는 가설을 검증하기 위하여 독립표본 t-검증(t-test)을 실시하였다.

성별에 따른 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족이 차이가 있을 것이라는 가설을 분석한 결과는 <표 10>과 같이 나타났다.

레퍼토리 가능성은  $t$ 값이  $-0.706(p=.481)$ 로 성별에 따른 유의한( $p<.05$ ) 차이가 없는 것으로 나타났다. 남성과 여성의 평균값이 각 4.430과 4.494로 여성이 더 높게 인식하는 것으로 나타났다.

전문성확보 가능성은  $t$ 값이  $-.642(p=.521)$ 로 성별에 따른 유의한( $p<.05$ ) 차이가 없는 것으로 나타났다. 남성과 여성의 평균값이 각 4.114과 4.185로 여성이 더 높게 인식하는 것으로 나타났다.

사회적환경 가능성은  $t$ 값이  $-1.258(p=.209)$ 로 성별에 따른 유의한( $p<.05$ ) 차이가 없는 것으로 나타났다. 남성과 여성의 평균값이 각 3.819와 3.968로 여성이 더 높게 인식하는 것으로 나타났다.

대중화 접근성은  $t$ 값이  $-.708(p=.479)$ 로 성별에 따른 유의한( $p<.05$ ) 차이가 없는 것으로 나타났다. 남성과 여성의 평균값이 4.109과 4.270으로 여성이 더 높게 인식하는 것으로 나타났다.

대중화 인식성은  $t$ 값이  $-1.614(p=.107)$ 로 성별에 따른 유의한( $p<.05$ ) 차이가 없는 것으로 나타났다. 남성과 여성의 평균값이 각 4.109와 4.270으로 여성이 더 높게 인식하는 것으로 나타났다.

콘텐츠 만족은  $t$ 값이  $-2.041(p=.042)$ 로 성별에 따른 유의한( $p<.05$ ) 차이가 있는 것으로 나타났다. 남성과 여성의 평균값이 4.304와 4.493으로 여성이 더 높게 인식하는 것으로 나타났다.

성별에 따른 콘텐츠 만족은 차이가 있는 것으로 나타났다. 하지만, 전문성 확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성에서 차이가 없는 것으로 나타났다.

표 10. 성별에 따른 차이분석 결과

구분	성별	N	M	SD	$t$	$p$
레퍼토리 가능성	남성	79	4.430	.633	-.706	.481
	여성	271	4.494	.720		
전문성확보 가능성	남성	79	4.114	.884	-.642	.521
	여성	271	4.185	.863		
사회적환경 가능성	남성	79	3.819	.952	-1.258	.209
	여성	271	3.968	.923		
대중화 접근성	남성	79	4.139	.782	-.708	.479
	여성	271	4.216	.864		
대중화 인식성	남성	79	4.109	.812	-1.614	.107
	여성	271	4.270	.772		
콘텐츠 만족	남성	79	4.304	.738	-2.041**	.042
	여성	271	4.493	.721		

\*\*\* $p<.001$ , \*\* $p<.01$ , \* $p<.05$

## 2) 연령에 따른 차이분석

연령에 따른 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족이 차이가 있다는 가설을 분석하기 위하여 일원배치분산분석(one-way ANOVA)을 하였다.

먼저 기술통계와 분산의 동질성을 살펴보고 등분산 가정여부를 확인하기 위하여 등분산을 가정할 때는 Scheffe와 등분산을 가정하지 않을 때는 Dunnett을 이용하여 검증하였다. 종속변수는 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족으로 구성하였고, 집단의 연령을 3단계로 구분하여 분석한 결과는 <표 11>과 같이 나타났다.

연령에 따른 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족이 차이를 검증하기 위하여 일원배치분산분석을 실시한 결과는 <표 11>과 같이 나타났고, F값의 유의수준으로 연령에 따른 차이를 검증하면 다음과 같다.

레퍼토리 가능성은 F값이 3.653이고 유의수준이  $p=.027$ 로 유의수준이 .05보다 낮으므로 연령에 따른 차이가 있을 것이라는 가설은 채택되었다. 구체적으로 설명하면 레퍼토리 가능성은 19세 이하 집단에서 가장 높은 평균값이 나타났고, 20세 이상 29세 이하 집단에서 가장 낮은 평균값이 나타난 것으로 확인되었다.

전문성확보 가능성은 F값이 .464이고 유의수준이  $p=.629$ 로 .05보다 높으므로 연령에 따른 차이가 있을 것이라는 가설은 기각되었다. 구체적으로 설명하면 전문성확보 가능성은 19세 이하 집단에서 가장 높은 평균값이 나타났고, 20세 이상 29세 이하 집단에서 가장 낮은 평균값이 나타난 것으로 확인되었다.

사회적환경 가능성은 F값이 .934이고 유의수준이  $p=.394$ 로 유의수준이 .05

보다 높으므로 연령에 따른 차이가 있을 것이라는 가설은 기각되었다. 구체적으로 설명하면 사회적환경 가능성은 19세 이하 집단에서 가장 높은 평균값이 나타났고, 20세 이상 29세 이하 집단에서 가장 낮은 평균값이 나타난 것으로 확인되었다.

대중화 접근성은 F값이 2.839이고 유의수준이  $p=.060$ 으로 .05보다 높으므로 연령에 따른 차이가 있을 것이라는 가설은 기각되었다. 구체적으로 설명하면 대중화 접근성은 19세 이하 집단에서 가장 높은 평균값이 나타났고, 20세 이상 29세 이하 집단에서 가장 낮은 평균값이 나타난 것으로 확인되었다.

대중화 인식성은 F값이 1.573이고 유의수준이  $p=.209$ 로 유의수준이 .05보다 높으므로 연령에 따른 차이가 있을 것이라는 가설은 기각되었다. 구체적으로 설명하면 대중화 인식성은 19세 이하 집단에서 가장 높은 평균값이 나타났고, 30세 이상 집단에서 가장 낮은 평균값이 나타난 것으로 확인되었다.

콘텐츠 만족은 F값이 .792이고 유의수준이  $p=.454$ 로 .05보다 높으므로 연령에 따른 차이가 있을 것이라는 가설은 기각되었다. 구체적으로 설명하면 콘텐츠 만족은 19세 이하 집단에서 가장 높은 평균값이 나타났고, 20세 이상 29세 이하 집단에서 가장 낮은 평균값이 나타난 것으로 확인되었다.

즉, 연령에 따른 레퍼토리 가능성은 차이가 있다는 것을 알 수 있었다. 하지만, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족은 연령에 따른 차이가 없다는 것을 알 수 있었다.

표 11. 연령에 따른 차이분석 결과

구분		N	M	SD	F	p	post-hoc
레퍼토리 가능성	19세이하 ㉠	110	4.604	.604	3.653*	.027	㉠>㉢ (Scheffe)
	20세이상	181	4.385	.752			
	29세이하 ㉡	59	4.539	.676			
	30세이상 ㉢	59	4.539	.676			
전문성확보 가능성	19세이하 ㉠	110	4.235	.866	.464	.629	N/A
	20세이상	181	4.136	.863			
	29세이하 ㉡	59	4.147	.887			
	30세이상 ㉢	59	4.147	.887			
사회적환경 가능성	19세이하 ㉠	110	4.033	.934	.934	.394	N/A
	20세이상	181	3.881	.898			
	29세이하 ㉡	59	3.912	1.017			
	30세이상 ㉢	59	3.912	1.017			
대중화 접근성	19세이하 ㉠	110	4.352	.723	2.839	.060	㉠>㉢ (Dunnet)
	20세이상	181	4.110	.885			
	29세이하 ㉡	59	4.182	.906			
	30세이상 ㉢	59	4.182	.906			
대중화 인식성	19세이하 ㉠	110	4.342	.686	1.573	.209	N/A
	20세이상	181	4.192	.819			
	29세이하 ㉡	59	4.159	.833			
	30세이상 ㉢	59	4.159	.833			
콘텐츠 만족	19세이하 ㉠	110	4.507	.673	.792	.454	N/A
	20세이상	181	4.403	.787			
	29세이하 ㉡	59	4.488	.636			
	30세이상 ㉢	59	4.488	.636			

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

### 3) 학력에 따른 차이분석

학력에 따른 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족이 차이가 있다는 가설을 분석하기 위하여 일원배치분산분석(one-way ANOVA)을 하였다.

먼저 기술통계와 분산의 동질성을 살펴보고 등분산 가정여부를 확인하기 위하여 등분산을 가정할 때는 Scheffe와 등분산을 가정하지 않을 때는 Dunnett을 이용하여 검증하였다. 종속변수는 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족으로 구성하였고, 집단의 학력을 5단계로 구분하여 분석한 결과는 <표 12>와 같이 나타났다.

학력에 따른 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족의 차이를 검증하기 위하여 일원배치분산분석을 실시한 결과는 <표 12>와 같이 나타났고, F값의 유의수준으로 학력에 따른 차이를 검증하면 다음과 같다.

레퍼토리 가능성은 F값이 .725이고 유의수준이  $p=.575$ 로 유의수준이 .05보다 높으므로 학력에 따른 차이가 있을 것이라는 가설은 기각되었다. 구체적으로 설명하면 레퍼토리 가능성은 고등학교 졸업 집단에서 가장 높은 평균값이 나타났고, 대학교 재학 집단에서 가장 낮은 평균값이 나타난 것으로 확인되었다.

전문성확보 가능성은 F값이 .351이고 유의수준이  $p=.844$ 로 .05보다 높으므로 학력에 따른 차이가 있을 것이라는 가설은 기각되었다. 구체적으로 설명하면 전문성확보 가능성은 중학교 졸업 이하에서 가장 높은 평균값이 나타났고, 고등학교 재학 집단에서 가장 낮은 평균값이 나타난 것으로 확인되었다.

사회적환경 가능성은 F값이 1.765이고 유의수준이  $p=.135$ 로 유의수준이 .05보다 높으므로 학력에 따른 차이가 있을 것이라는 가설은 기각되었다. 구체

적으로 설명하면 사회적환경 가능성은 고등학교 졸업 집단에서 가장 높은 평균값이 나타났고, 고등학교 재학 집단에서 가장 낮은 평균값이 나타난 것으로 확인되었다.

대중화 접근성은 F값이 .917이고 유의수준이  $p=.454$ 로 .05보다 높으므로 학력에 따른 차이가 있을 것이라는 가설은 기각되었다. 구체적으로 설명하면 대중화 접근성은 중학교 졸업 이하 집단에서 가장 높은 평균값이 나타났고, 대학교 졸업 집단에서 가장 낮은 평균값이 나타난 것으로 확인되었다.

대중화 인식성은 F값이 .677이고 유의수준이  $p=.608$ 로 유의수준이 .05보다 높으므로 학력에 따른 차이가 있을 것이라는 가설은 기각되었다. 구체적으로 설명하면 대중화 인식성은 중학교 졸업 이하 집단에서 가장 높은 평균값이 나타났고, 고등학교 재학 집단에서 가장 낮은 평균값이 나타난 것으로 확인되었다.

콘텐츠 만족은 F값이 .729이고 유의수준이  $p=.572$ 로 .05보다 높으므로 학력에 따른 차이가 있을 것이라는 가설은 기각되었다. 구체적으로 설명하면 콘텐츠 만족은 중학교 졸업 이하 집단에서 가장 높은 평균값이 나타났고, 대학교 졸업 집단에서 가장 낮은 평균값이 나타난 것으로 확인되었다.

즉, 학력에 따른 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족은 차이가 없다는 것을 알 수 있었다.



표 12. 학력에 따른 차이분석 결과

	구분	N	M	SD	F	p	post-hoc
레퍼토리 가능성	중학교졸업이하 (a)	47	4.434	.844	.725	.575	N/A
	고등학교 재학 (b)	86	4.514	.683			
	고등학교 졸업 (c)	83	4.571	.722			
	대학교 재학 (d)	76	4.413	.666			
	대학교 졸업 (e)	58	4.421	.616			
전문성 확보 가능성	중학교졸업이하 (a)	47	4.245	.895	.351	.844	N/A
	고등학교 재학 (b)	86	4.101	.831			
	고등학교 졸업 (c)	83	4.229	.915			
	대학교 재학 (d)	76	4.134	.809			
	대학교 졸업 (e)	58	4.170	.916			
사회적 환경 가능성	중학교졸업이하 (a)	47	3.918	1.013	1.765	.135	N/A
	고등학교 재학 (b)	86	3.773	.953			
	고등학교 졸업 (c)	83	4.118	.889			
	대학교 재학 (d)	76	4.004	.781			
	대학교 졸업 (e)	58	3.830	1.034			
대중화 접근성	중학교졸업이하 (a)	47	4.303	.831	.917	.454	N/A
	고등학교 재학 (b)	86	4.128	.828			
	고등학교 졸업 (c)	83	4.283	.890			
	대학교 재학 (d)	76	4.224	.718			
	대학교 졸업 (e)	58	4.065	.967			
대중화 인식성	중학교졸업이하 (a)	47	4.362	.702	.677	.608	N/A
	고등학교 재학 (b)	86	4.160	.754			
	고등학교 졸업 (c)	83	4.282	.839			
	대학교 재학 (d)	76	4.234	.723			
	대학교 졸업 (e)	58	4.169	.882			
콘텐츠 만족	중학교졸업이하 (a)	47	4.523	.706	.729	.572	N/A
	고등학교 재학 (b)	86	4.435	.706			
	고등학교 졸업 (c)	83	4.511	.787			
	대학교 재학 (d)	76	4.455	.629			
	대학교 졸업 (e)	58	4.321	.816			

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

#### 4) 스트리트댄스 접하게 된 계기에 따른 차이분석

스트리트댄스 접하게 된 계기에 따른 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족이 차이가 있다는 가설을 분석하기 위하여 일원배치분산분석(one-way ANOVA)을 하였다.

먼저 기술통계와 분산의 동질성을 살펴보고 등분산 가정여부를 확인하기 위하여 등분산을 가정할 때는 Scheffe와 등분산을 가정하지 않을 때는 Dunnett을 이용하여 검증하였다. 종속변수는 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족으로 구성하였고, 집단의 스트리트댄스 접하게 된 계기를 4단계로 구분하여 분석한 결과는 <표 13>과 같이 나타났다.

스트리트댄스 접하게 된 계기에 따른 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족의 차이를 검증하기 위하여 일원배치분산분석을 실시한 결과는 <표 13>과 같이 나타났고, F값의 유의수준으로 스트리트댄스 접하게 된 계기에 따른 차이를 검증하면 다음과 같다.

레퍼토리 가능성은 F값이 .195이고 유의수준이  $p=.900$ 으로 유의수준이 .05보다 높으므로 스트리트댄스 접하게 된 계기에 따른 차이가 있을 것이라는 가설은 기각되었다. 구체적으로 설명하면 레퍼토리 가능성은 대중매체 집단에서 가장 높은 평균값이 나타났고, 공연관람 통해 집단에서 가장 낮은 평균값이 나타난 것으로 확인되었다.

전문성확보 가능성은 F값이 .674이고 유의수준이  $p=.569$ 로 .05보다 높으므로 스트리트댄스 접하게 된 계기에 따른 차이가 있을 것이라는 가설은 기각되었다. 구체적으로 설명하면 전문성확보 가능성은 자발적의사 집단에서 가장 높은 평균값이 나타났고, 친구 등의 권유 집단에서 가장 낮은 평균값이 나타

난 것으로 확인되었다.

사회적환경 가능성은 F값이 .552이고 유의수준이  $p=.647$ 로 유의수준이 .05보다 높으므로 스트리트댄스 접하게 된 계기에 따른 차이가 있을 것이라는 가설은 기각되었다. 구체적으로 설명하면 사회적환경 가능성은 자발적의사 집단에서 가장 높은 평균값이 나타났고, 친구 등의 권유 집단에서 가장 낮은 평균값이 나타난 것으로 확인되었다.

대중화 접근성은 F값이 .194이고 유의수준이  $p=.900$ 으로 .05보다 높으므로 스트리트댄스 접하게 된 계기에 따른 차이가 있을 것이라는 가설은 기각되었다. 구체적으로 설명하면 대중화 접근성은 공연관람 통해 집단에서 가장 높은 평균값이 나타났고, 대중매체 집단에서 가장 낮은 평균값이 나타난 것으로 확인되었다.

대중화 인식성은 F값이 .583이고 유의수준이  $p=.627$ 로 유의수준이 .05보다 높으므로 스트리트댄스 접하게 된 계기에 따른 차이가 있을 것이라는 가설은 기각되었다. 구체적으로 설명하면 대중화 인식성은 자발적의사 집단에서 가장 높은 평균값이 나타났고, 친구 등의 권유 집단에서 가장 낮은 평균값이 나타난 것으로 확인되었다.

콘텐츠 만족은 F값이 1.500이고 유의수준이  $p=.214$ 로 .05보다 높으므로 스트리트댄스 접하게 된 계기에 따른 차이가 있을 것이라는 가설은 기각되었다. 구체적으로 설명하면 콘텐츠 만족은 자발적의사 집단에서 가장 높은 평균값이 나타났고, 친구 등의 권유 집단에서 가장 낮은 평균값이 나타난 것으로 확인되었다.

즉, 스트리트댄스 접하게 된 계기에 따른 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족은 차이가 없다는 것을 알 수 있었다.

표 13. 스트리트댄스 접하게 된 계기에 따른 차이분석 결과

구분		N	M	SD	F	p	post-hoc
레퍼토리 가능성	자발적의사 ㉠	223	4.467	.683	.195	.900	N/A
	친구 등의 권유 ㉡	34	4.500	.595			
	공연관람 통해 ㉢	22	4.418	1.029			
	대중매체 ㉣	71	4.527	.694			
전문성확보 가능성	자발적의사 ㉠	223	4.207	.792	.674	.569	N/A
	친구 등의 권유 ㉡	34	3.985	.953			
	공연관람 통해 ㉢	22	4.144	1.258			
	대중매체 ㉣	71	4.146	.911			
사회적환경 가능성	자발적의사 ㉠	223	3.969	.854	.552	.647	N/A
	친구 등의 권유 ㉡	34	3.775	1.062			
	공연관람 통해 ㉢	22	3.818	1.348			
	대중매체 ㉣	71	3.937	.951			
대중화 접근성	자발적의사 ㉠	223	4.201	.794	.194	.900	N/A
	친구 등의 권유 ㉡	34	4.228	.817			
	공연관람 통해 ㉢	22	4.295	1.005			
	대중매체 ㉣	71	4.148	.971			
대중화 인식성	자발적의사 ㉠	223	4.274	.689	.583	.627	N/A
	친구 등의 권유 ㉡	34	4.135	.889			
	공연관람 통해 ㉢	22	4.127	1.096			
	대중매체 ㉣	71	4.189	.897			
콘텐츠 만족	자발적의사 ㉠	223	4.491	.643	1.500	.214	N/A
	친구 등의 권유 ㉡	34	4.212	.861			
	공연관람 통해 ㉢	22	4.391	.988			
	대중매체 ㉣	71	4.456	.811			

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

## 4. 문화콘텐츠 가능성과 대중화의 다중회귀분석

### 1) 문화콘텐츠 가능성과 대중화 접근성의 영향 관계

독립변수인 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성이 종속변수인 대중화 접근성에 미치는 영향력을 검증하기 위하여 다중회귀분석을 실시하였고, 이에 대한 분석 결과를 <표 14>와 같이 제시하였다.

다중회귀분석 결과는 <표 14>와 같이  $R^2$ 은 .566으로 나타났고, 수정된  $R^2$ 은 .562로 나타났다. F통계량은 150.111( $p=.000$ )로 나타나 영가설이 기각된 것으로 나타났다. 공차값은 0.1 이상으로 나타났고, Durbin-Watson값은 1.490으로 다중공선성에 문제가 없는 것으로 가정되어 회귀식이 성립되었다.

대중화 접근성에 대하여 레퍼토리 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )에서 .345( $t=8.266$ ,  $p=.000$ )로 유의한 것( $p<.001$ )으로 나타났고, 전문성확보 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )에서 .446( $t=9.318$ ,  $p=.000$ )으로 유의한 것( $p<.001$ )으로 나타났으며, 사회적환경 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )에서 .097( $t=2.172$ ,  $p=.031$ )로 유의한 것( $p<.05$ )으로 나타났다.

즉, 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)이 대중화 접근성에 대하여 영향력이 제일 높은 것은 전문성확보 가능성으로 나타났고, 다음으로 레퍼토리 가능성과 사회적환경 가능성의 순으로 나타났다.

표 14. 문화콘텐츠 가능성과 대중화 접근성의 다중회귀분석 결과

종속변수: 대중화 접근성	비표준화 계수		표준화 계수	<i>t</i>	<i>p</i>	공차
	B	SE	베타( $\beta$ )			
(상수)	.172	.204		.845	.399	
레퍼토리 가능성	.417	.050	.345	8.266***	.000	.719
전문성확보 가능성	.435	.047	.446	9.318***	.000	.548
사회적환경 가능성	.088	.040	.097	2.172*	.031	.635
$R^2$ (수정된 $R^2$ )			.566(.562)			
Durbin-Watson			1.490			
F통계량( <i>p</i> )			150.111(.001)			

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

## 2) 문화콘텐츠 가능성과 대중화 인식성의 영향 관계

독립변수인 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성이 종속변수인 대중화 인식성에 미치는 영향력을 검증하기 위하여 다중회귀분석을 실시하였고, 이에 대한 분석 결과를 <표 15>와 같이 제시하였다.

다중회귀분석 결과는 <표 15>와 같이  $R^2$ 은 .686으로 나타났고, 수정된  $R^2$ 은 .683으로 나타났다. F통계량은 252.165( $p=.000$ )로 나타나 영가설이 기각된 것으로 나타났다. 공차값은 0.1 이상으로 나타났고, Durbin-Watson은 1.797로 다중공선성에 문제가 없는 것으로 가정되어 회귀식이 성립되었다.

대중화 인식성에 대하여 레퍼토리 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )에서 .201( $t=5.663$ ,  $p=.000$ )로 유의한 것( $p<.001$ )으로 나타났고, 전문성확보 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )에서 .632( $t=15.528$ ,  $p=.000$ )로 유의한 것( $p<.001$ )으로 나타났으며, 사회적환경 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )에서 .112( $t=2.954$ ,  $p=.003$ )로 유의한 것( $p<.01$ )으로 나타났다.

즉, 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)이 대중화 인식성에 대하여 영향력이 제일 높은 것은 전문성확보 가능성으로 나타났고, 다음으로 레퍼토리 가능성과 사회적환경 가능성의 순으로 나타났다.

표 15. 문화콘텐츠 가능성과 대중화 인식성의 다중회귀분석 결과

종속변수: 대중화 인식성	비표준화 계수		표준화 계수	<i>t</i>	<i>p</i>	공차
	B	SE	베타( $\beta$ )			
(상수)	.477	.160		2.977**	.003	
레퍼토리 가능성	.225	.040	.201	5.663***	.000	.719
전문성확보 가능성	.571	.037	.632	15.528***	.000	.548
사회적환경 가능성	.094	.032	.112	2.954**	.003	.635
$R^2$ (수정된 $R^2$ )			.686(.683)			
Durbin-Watson			1.797			
F통계량( <i>p</i> )			252.165(.000)			

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$



## 5. 문화콘텐츠 가능성과 콘텐츠 만족의 다중회귀분석

독립변수인 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성이 종속변수인 콘텐츠 만족에 미치는 영향력을 검증하기 위하여 다중회귀분석을 실시하였고, 이에 대한 분석 결과를 <표 16>과 같이 제시하였다.

다중회귀분석 결과는 <표 16>과 같이  $R^2$ 은 .564로 나타났고, 수정된  $R^2$ 은 .560으로 나타났다. F통계량은 149.081( $p=.000$ )로 나타나 영가설이 기각된 것으로 나타났다. 공차값은 0.1 이상으로 나타났고, Durbin-Watson은 2.055로 다중공선성에 문제가 없는 것으로 가정되어 회귀식이 성립되었다.

콘텐츠 만족에 대하여 레퍼토리 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )에서 .426( $t=10.173$ ,  $p=.000$ )로 유의한 것( $p<.001$ )으로 나타났고, 전문성확보 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )에서 .428( $t=8.927$ ,  $p=.000$ )로 유의한 것( $p<.001$ )으로 나타났다. 하지만, 사회적환경 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )에서 .011( $t=.244$ ,  $p=.808$ )로 유의하지 않은 것( $p>.05$ )으로 나타났다.

즉, 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)이 콘텐츠 만족에 대하여 영향력이 제일 높은 것은 레퍼토리 가능성으로 나타났고, 다음으로 전문성확보 가능성의 순으로 나타났다.

표 16. 문화콘텐츠 가능성과 콘텐츠 만족의 다중회귀분석 결과

종속변수: 콘텐츠 만족	비표준화 계수		표준화 계수	<i>t</i>	<i>p</i>	공차
	B	SE	베타( $\beta$ )			
(상수)	.935	.176		5.317***	.000	
레퍼토리 가능성	.442	.043	.426	10.173***	.000	.719
전문성확보 가능성	.360	.040	.428	8.927***	.000	.548
사회적환경 가능성	.009	.035	.011	.244	.808	.635
$R^2$ (수정된 $R^2$ )			.564(.560)			
Durbin-Watson			2.055			
F통계량( <i>p</i> )			149.081(.000)			

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

## 6. 대중화에 대한 매개효과분석

### 1) 대중화 접근성에 대한 매개효과 분석

독립변수인 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성과 종속변수인 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 접근성이 매개효과가 있는지를 살펴보고자 하였고, Baron & Kenny(1986)의 매개회귀분석 3단계를 이용하였다.

Baron & Kenny(1986)의 매개회귀분석 3단계는 첫째로 1단계에서는 매개변수에 대한 독립변수의 영향 관계가 유의한 관계가 성립되어야 하고, 둘째로 2단계에서는 종속변수에 대한 독립변수의 영향 관계가 유의한 관계가 성립되어야 한다. 셋째로 3단계에서는 종속변수에 대한 매개변수의 영향 관계에서 유의한 관계를 성립될 때, 3단계에서의 독립변수 계수값을 확인하여야 한다. 이때 독립변수의 계수값이 유의한 관계가 성립되면 부분매개효과가 확인되었다고 할 수 있고, 유의한 관계가 성립되지 않으면 완전매개효과가 확인되었다고 할 수 있다.

매개효과분석 결과는 <표 17>과 같이 나타났다.

<표 17>의 3단계와 같이  $R^2$ 은 .614로 나타났고, 수정된  $R^2$ 은 .610으로 나타났으며, F통계량은 137.235( $p=0.000$ )로 영가설이 기각되어 회귀식이 성립되었다.

1단계에서는 매개변수인 대중화 접근성과 독립변수인 레퍼토리 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )가 .345( $t=8.266$ ,  $p=.000$ )로 유의한 것( $p<.001$ )으로 나타났고, 전문성확보 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )가 .446( $t=9.318$ ,  $p=.000$ )으로 유의한 것( $p<.001$ )으로 나타났으며, 사회적환경 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )가 .097( $t=2.172$ ,  $p=.031$ )로 유의한 것( $p<.05$ )으로 나타났다.

2단계에서는 종속변수인 콘텐츠 만족과 독립변수인 레퍼토리 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )가 .426( $t=10.173$ ,  $p=.000$ )로 유의한 것( $p<.001$ )으로 나타났고, 전문성 확보 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )가 .428( $t=8.927$ ,  $p=.000$ )로 유의한 것( $p<.001$ )으로 나타났으며, 사회적 환경 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )가 .011( $t=.244$ ,  $p=.808$ )로 유의하지 않은 것( $p>.05$ )으로 나타났다.

3단계에서 매개변수인 대중화 접근성과 종속변수인 콘텐츠 만족에 대하여 표준화계수값( $\beta$ )가 .340( $t=6.702$ ,  $p=.000$ )으로 유의한 것( $p<.001$ )으로 나타났기 때문에 3단계 매개회귀분석의 조건에 충족하였다. 3단계에서 종속변수인 콘텐츠 만족과 독립변수인 레퍼토리 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )가 .308( $t=7.147$ ,  $p=.000$ )로 유의한 것( $p<.001$ )으로 나타났고, 전문성 확보 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )가 .277( $t=5.471$ ,  $p=.000$ )로 유의한 것( $p<.001$ )으로 나타났으며, 사회적 환경 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )가 -.022( $t=-.520$ ,  $p=.603$ )로 유의하지 않은 것( $p>.05$ )으로 나타났다.

그러므로 레퍼토리 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 접근성은 부분매개효과가 있는 것으로 나타났으며, 전문성 확보 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 접근성은 부분매개효과가 있는 것으로 나타났다. 하지만, 사회적 환경 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 접근성은 2단계에서 조건이 충족되지 않은 이유로 매개효과가 없는 것으로 나타났다.

표 17. 대중화 접근성의 매개효과분석 결과

구분	1단계			2단계			3단계		
	종속변수: 대중화 접근성			종속변수: 콘텐츠 만족			종속변수: 콘텐츠 만족		
	표준화			표준화			표준화		
	계수 ( $\beta$ )	<i>t</i>	<i>p</i>	계수 ( $\beta$ )	<i>t</i>	<i>p</i>	계수 ( $\beta$ )	<i>t</i>	<i>p</i>
(상수)		.845	.399		5.317***	.000		5.335***	.000
레퍼토리 가능성	.345	8.266***	.000	.426	10.173***	.000	.308	7.147***	.000
전문성확보 가능성	.446	9.318***	.000	.428	8.927***	.000	.277	5.471***	.000
사회적환경 가능성	.097	2.172*	.031	.011	.244	.808	-.022	-.520	.603
대중화 접근성							.340	6.702***	.000
$R^2$ (수정된 $R^2$ )	.566(.562)			.564(.560)			.614(.610)		
Durbin-Watson	1.490			2.055			1.916		
F통계량( <i>p</i> )	150.111(.000)			149.081(.000)			137.235(.000)		

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

## 2) 대중화 인식성의 매개효과 분석

독립변수인 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성과 종속변수인 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 인식성이 매개효과가 있는지를 살펴보고자 하였고, Baron & Kenny(1986)의 3단계 매개회귀분석을 이용하였다.

Baron & Kenny(1986)의 3단계 매개회귀분석은 첫째로 1단계에서는 독립변수와 매개변수의 영향 관계가 유의한 관계가 성립되어야 하고, 둘째로 2단계에서는 독립변수와 종속변수의 영향 관계가 유의한 관계가 성립되어야 한다. 셋째로 3단계에서는 매개변수가 종속변수에 대한 영향 관계에서 유의한 관계를 성립될 때, 3단계에서의 독립변수 계수값을 확인하여야 한다. 이때 독립변수의 계수값이 유의한 관계가 성립되면 부분매개효과가 확인되었다고 할 수 있고, 유의한 관계가 성립되지 않으면 완전매개효과가 확인되었다고 할 수 있다.

매개효과분석 결과는 <표 18>과 같이 나타났다.

<표 18>의 3단계와 같이  $R^2$ 은 .612로 나타났고, 수정된  $R^2$ 은 .608로 나타났으며, F통계량은 136.180( $p=0.000$ )으로 영가설이 기각되어 회귀식이 성립되었다.

1단계에서는 매개변수인 대중화 인식성과 독립변수인 레퍼토리 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )가 .201( $t=5.663$ ,  $p=.000$ )로 유의한 것( $p<.001$ )으로 나타났고, 전문성확보 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )가 .632( $t=15.528$ ,  $p=.000$ )로 유의한 것( $p<.001$ )으로 나타났으며, 사회적환경 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )가 .112( $t=2.954$ ,  $p=.003$ )로 유의한 것( $p<.01$ )으로 나타났다.

2단계에서는 종속변수인 콘텐츠 만족과 독립변수인 레퍼토리 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )가 .426( $t=10.173$ ,  $p=.000$ )로 유의한 것

( $p < .001$ )으로 나타났고, 전문성 확보 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )가 .428( $t=8.927$ ,  $p=.000$ )로 유의한 것( $p < .001$ )으로 나타났으며, 사회적 환경 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )가 .011( $t=.244$ ,  $p=.808$ )로 유의하지 않은 것( $p > .05$ )으로 나타났다.

3단계에서 매개변수인 대중화 인식성과 종속변수인 콘텐츠 만족에 대하여 표준화계수값( $\beta$ )가 .393( $t=6.564$ ,  $p=.000$ )으로 유의한 것( $p < .001$ )으로 나타났기 때문에 3단계 매개회귀분석의 조건에 충족하였다. 3단계에서 종속변수인 콘텐츠 만족과 독립변수인 레퍼토리 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )가 .325( $t=5.902$ ,  $p=.000$ )로 유의한 것( $p < .05$ )으로 나타났고, 전문성 확보 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )가 .180( $t=3.052$ ,  $p=.002$ )로 유의한 것( $p < .01$ )으로 나타났으며, 사회적 환경 가능성의 영향력을 나타내는 표준화계수값( $\beta$ )가 -.033( $t=-.775$ ,  $p=.439$ )으로 유의하지 않은 것( $p > .05$ )으로 나타났다.

그러므로 레퍼토리 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 인식성은 부분매개효과가 있는 것으로 나타났으며, 전문성 확보 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 인식성은 부분매개효과가 있는 것으로 나타났다. 하지만, 사회적 환경 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 인식성은 2단계에서 조건이 충족되지 않은 이유로 매개효과가 없는 것으로 나타났다.

표 18. 대중화 인식성의 매개효과분석 결과

구분	1단계			2단계			3단계		
	종속변수: 대중화 인식성			종속변수: 콘텐츠 만족			종속변수: 콘텐츠 만족		
	표준화			표준화			표준화		
	계수 ( $\beta$ )	<i>t</i>	<i>p</i>	계수 ( $\beta$ )	<i>t</i>	<i>p</i>	계수 ( $\beta$ )	<i>t</i>	<i>p</i>
(상수)		2.977**	.003		5.317***	.000		4.523***	.000
레퍼토리 가능성	.201	5.663***	.000	.426	10.173***	.000	.347	8.395***	.000
전문성확보 가능성	.632	15.528***	.000	.428	8.927***	.000	.180	3.052**	.002
사회적환경 가능성	.112	2.954**	.003	.011	.244	.808	-.033	-.775	.439
대중화 인식성							.393	6.564***	.000
$R^2$ (수정된 $R^2$ )	.686(.683)			.564(.560)			.612(.608)		
Durbin-Watson	1.797			2.055			2.036		
F통계량( <i>p</i> )	252.165(.000)			149.081(.000)			136.180(.000)		

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$



## IV. 논의

### 1. 스트릿댄스 대상자 특성에 따른 차이

본 연구에서는 성별에 따른 콘텐츠 만족은 차이가 있는 것으로 나타났다. 하지만, 성별에 따른 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성에서 차이가 없는 것으로 나타났다. 연령에 따른 레퍼토리 가능성은 차이가 있다는 것으로 나타났다. 하지만, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족은 연령에 따른 차이가 없다는 것으로 나타났다. 학력에 따른 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족은 차이가 없다는 것으로 나타났다. 스트릿댄스 접하게 된 계기에 따른 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족은 차이가 없다는 것으로 나타났다.

이러한 연구와 같이 스트릿댄스 대상자 특성에 따른 성별에 따른 차이는 콘텐츠 만족에서 나타났고, 연령에 따른 차이는 레퍼토리 가능성에서 나타났다. 이 외에는 특성에 따른 차이가 없는 것으로 나타났다. 이러한 이유는 스트릿댄스가 디지털 매체의 발전과 국내 아이돌 가수의 커버 댄스로 다양하게 스트릿댄스의 춤 동작이 노출되기 시작하면서 스트릿댄스의 우수성이 알려지는 계기가 마련되었지만, 문화콘텐츠 가능성과 대중에 접근을 해야 한다는 필요성을 인지하고 있지 않기 때문이라 사료된다.

또한 스트릿댄스가 아직은 매니아 문화로 인식되어 대중들에게 친숙한 문화로 자리 잡지 못하였기 때문이다. 교육적 체계의 활성화로 전문 스트릿댄스 학원에서 K-POP 댄스, 걸스힙합, 코레오그래피 등의 수업은 취미반 수업으로도 많은 인기를 누리고 있지만 락킹, 왁킹, 하우스, 비보이 등의 스트릿

댄스 장르를 일반인들이 취미로 접할 수 있는 학원들이 많지 않고, 학원이 있다고 하더라도 자발적으로 배우고 싶어 하는 사람들이 극소수라 입시전공자 학생들이 같이 섞여서 듣는 클래스가 대부분인 현실이다. 이와 같이 코레오그래피, 걸스힙합, K-POP 댄스 등을 제외하고는 대중들에게 스트리트댄스의 직접적인 접근성이 없어 대중화에 대한 인식도가 낮기 때문에 차이가 없는 결과가 나타난 것이라 사료된다.

이러한 연구 결과를 살펴보면, 스트리트댄스 참여자는 청소년이 즐길 수 있는 춤으로써는 자리를 잡고 있고, 세계적인 활약으로 우수한 성과를 창출하면서 한류 열풍의 주역으로 관심을 받고 있지만, 스트리트댄스의 문화콘텐츠로서의 가능성과 대중성, 그리고 콘텐츠 만족에 대하여는 관심이 부족하기 때문이라고 사료된다.

또한 스트리트댄스 참여자들 자체도 스트리트댄스가 대중들에게 알려져야 할 필요성을 크게 인식하지 못하기 때문이라 사료된다. 스트리트댄스 전공자들은 스트리트댄스 문화에 대한 자부심이 굉장히 크기 때문에 대중에 접근하는 것보다 자신들의 춤 세계에 충실하여 콘텐츠 가능성, 대중화, 콘텐츠만족에 대한 인식이 미미하다고 할 수 있다. 그 이유는 스트리트댄서는 개인적 역량과 기량을 발전시키기 위해 스스로 정말 많은 노력을 기울이고 그로 인해 성과를 발휘함으로 인하여 보다 큰 성취감과 만족감을 느끼기 때문이다. 이러한 성취감과 만족감이 대중들에게 알려지지 않아도 춤을 추는 것 자체만으로 행복감을 느끼고, 전문 댄서들이 모이는 장에서 댄서들끼리 공유하면서 즐기는 것만으로도 심리적 만족이 되기 때문이라 사료된다.

이러한 연구를 통하여 노유성(2015)의 연구와 같이 스트리트댄스의 발전을 위해서는 인식개선이 중요하다는 것을 알게 되었고, 박성진(2013)의 연구와 같이 일반인들의 스트리트댄스에 대한 인식이 아직도 낮기 때문에 스트리트댄스에 대한 인식 제고가 필요하다고 사료된다. 더욱이 김혜정(2017)의 연구와 같이 한국 비보이들의 세계적인 활약으로 인하여 스트리트댄스가 대중문화의 핵

심 콘텐츠로 자리 잡고 있다는 점을 고려한다면 스트리트댄스는 교육 분야까지 보다 확대시킴으로써 청소년들만이 즐길 수 있는 춤이 아닌 콘텐츠로써 성장할 수 있고, 대중에게 환영을 받을 수 있는 인식개선에 대한 교육과 실천이 필요할 것이다.

## 2. 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성과 대중화의 영향

본 연구에서는 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)이 대중화(대중화 접근성, 인식성)에 미치는 영향을 분석한 결과는 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성 모두 대중화(접근성, 인식성)에 영향이 있는 것으로 나타났다. 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)이 대중화 접근성에 대하여 영향력이 제일 높은 것은 전문성확보 가능성으로 나타났고, 다음으로 레퍼토리 가능성과 사회적환경 가능성의 순으로 나타났다. 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)이 대중화 인식성에 대하여 영향력이 제일 높은 것은 전문성확보 가능성으로 나타났고, 다음으로 레퍼토리 가능성과 사회적환경 가능성의 순으로 나타났다.

이러한 연구 결과를 살펴보면, 스트리트댄스의 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)을 통한 대중화를 실현시키기 위해서는 스트리트댄스 분야의 대중의 접근이 용이한 레퍼토리를 구성하고, 역량이 있는 전문인력을 확보해야 하며, 삶의 질 향상에 기여할 수 있는 사회적환경을 조성함으로써 대중화(접근성, 인식성)을 용이하게 해야 할 필요성이 있다는 것을 알 수 있었다. 더욱이 스트리트댄스가 대중화(접근성, 인식성)를 실현하기 위해서는 영향력이 제일 높게 나타난 전문성 확보를 위한 노력에 보다 주요하게 관심을 가져야 할 것이다. 한혜주(2020)는 대중화를 위해서는 관객이 쉽게 받아들일 수 있는 작품을 구성하고, 정체성과 역사성을 살린 작

품을 새롭게 시도해야 하며, 문화와 예술에 대한 욕구가 충족되도록 대중에게 문화향유권 기회를 제공해야 한다고 하였다.

본 연구의 결과는 홍종욱(2007)과 우민정(2010)가 정의한 사회 구조의 변화와 규모의 확대에서 대중이 등장함으로서 발생하는 사회자체의 확산화와 같이 대중의 욕구와 니즈를 반영하여 생활 속에서 퍼져 나갈 수 있는 주체로 자리 잡을 수 있는 존재의 위치를 확보하는 것이 중요하다고 사료된다. 하지만, 박윤희(2013)의 콘텐츠 레퍼토리와 대중화 접근성에 영향이 있다는 연구 결과와는 불일치한 결과가 나타났다. 이러한 이유는 스트리트댄스가 아직은 대중에게 익숙하지 않는 장르이고, 춤 동작의 난이도와 지식적인 부분에서도 대중들에게 괴리감이 있기 때문이라고 사료된다.

### 3. 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성과 콘텐츠 만족의 영향

본 연구에서는 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)이 콘텐츠 만족에 미치는 영향을 분석한 결과는 레퍼토리 가능성과 전문성확보 가능성이 콘텐츠 만족에 영향이 있는 것으로 나타났다. 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)이 콘텐츠 만족에 대하여 영향력이 제일 높은 것은 레퍼토리 가능성으로 나타났고, 다음으로 전문성확보 가능성의 순으로 나타났다.

본 연구의 결과는 박윤희(2013)의 콘텐츠 레퍼토리와 전문성이 콘텐츠 만족에 영향이 있다는 연구 결과와 일치하고 있다. 또한 김충한(2011)의 연구에서도 콘텐츠와 만족도에서는 영향이 있다고 하였으며, 레퍼토리 완성도를 위해서는 외국인들이 공감할 수 있는 주제와 소재를 찾아야 하고, 작품 기획의 전문성을 위해서는 전문인력 양성이 중요하다고 하였다. 그러므로 콘텐츠 만족을 향상을 위한 레퍼토리 완성도와 전문성 확보가 중요하다는 것을 인지해야 할 것이다.

또한 스트리트댄스와 현재 이슈가 되어 유행하고 있는 춤의 구분점이 확실하지 않아 콘텐츠 만족 향상을 위해 더욱이 체계적인 레퍼토리 완성도와 전문성 확보가 필요한 것으로 사료된다. 요즘에 유행하는 춤의 대부분이 스트리트댄스를 접목하여 노출은 확실히 되고 있지만, 대중들은 이렇게 유행하고 있는 춤이 스트리트댄스의 장르인지를 인식하지 못한다는 것이다. 다른 나라의 스트리트댄스 문화에 비해 한국에서의 스트리트댄스 문화는 훨씬 짧고, 제도적으로도 순수무용만큼 체계화와 활성화가 되어있지 않은 현실이므로 한국만의 특색있는 스트리트댄스 문화를 새롭게 형성하고, 스트리트댄스가 새로운 하나의 문화콘텐츠로 자리매김 할 수 있도록 스트리트댄스 전문가들의 지속적인 노력이 필요할 것이다.

이지연(2014)의 연구에서 춤이 문화콘텐츠로서 가지고 있는 가장 큰 가능성은 비언어적인 특성이며, 다양한 분야의 콘텐츠들과 융합이 가능하기 때문이라고 하였다. 또한 SNS 접근성, 세계 최고 수준의 기량, 한국적인 고유성과 특수성을 콘텐츠의 가능성으로 주요하게 인식한다고 하였다. 그러므로 스트리트댄스가 콘텐츠로서의 가능성을 확보하기 위해서는 스트리트댄스 공연과 대회의 활성화를 통하여 관객들과 소통할 수 있는 환경을 지속적으로 조성함으로써 대중화를 실현할 수 있도록 하고 대중의 인식을 확대시켜야 할 것이다. 또한 스트리트댄스 크리에이터들을 통한 온라인교육 웹사이트 ‘클래스101’, 대회 및 공연의 과정을 기록하는 블로그인 ‘퍼블릭 댄스 매거진’, 스트리트댄서들이 운영하는 1인 유튜브 콘텐츠 등의 다양한 소셜 인플루언서(social influencer)를 적극적으로 활용하여야 할 것이다.

#### 4. 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성과 콘텐츠 만족에서 대중화의 효과

스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회

적환경 가능성)과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화(접근성, 인식성)에 대한 매개효과를 분석하였다. 레퍼토리 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 접근성은 부분매개효과가 있는 것으로 나타났으며, 전문성확보 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 인식성은 부분매개효과가 있는 것으로 나타났다. 하지만, 사회적환경 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 접근성은 매개효과가 없는 것으로 나타났다. 레퍼토리 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 인식성은 부분매개효과가 있는 것으로 나타났으며, 전문성확보 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 인식성은 부분매개효과가 있는 것으로 나타났다. 하지만, 사회적환경 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 인식성은 매개효과가 없는 것으로 나타났다.

이러한 연구 결과를 살펴보면, 스트리트댄스의 레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성을 통한 콘텐츠 만족을 향상시키기 위해서는 대중화(접근성, 인식성)가 주요한 매개역할을 하고 있는 것을 알 수 있다.

이러한 연구 결과는 김충한(2011)의 콘텐츠와 만족도의 관계 연구와 연구 박윤희(2013)의 콘텐츠 레퍼토리가 대중화 인식성에 영향이 있는 연구 결과와 일치하고 있다. 이러한 이유는 스트리트댄스가 대중들이 관심을 가질 수 있는 소재와 작품으로 구성되어 있고, 대중들의 취향을 고려하면서 대중들이 함께 참여하는 공연과 대회로 인식되고 있기 때문이라 사료된다. 스트리트댄스의 존재의 위치를 확보하기 위해서는 정송이(2008)의 연구와 같이 스트리트댄스가 문화콘텐츠로 성장하기 위한 독창적인 콘텐츠를 개발하면서 새로운 스타일의 예술로 재탄생시키면서 국가경쟁력을 제고시킬 수 있는 가치를 마련해야 할 것이다. 이를 위하여 한국 비보이들의 활약을 기록하고, 방탄소년단, 블랙핑크 등 댄스 아이돌 그룹의 안무가로 활동하는 수많은 스트리트댄서의 노력에 힘입어 영화, 음악, 캐릭터, 애니메이션, 게임 등의 다양한 콘텐츠와 결합하면서 시너지 효과를 창출해야 할 것이다. 이를 통하여 스트리트댄스 콘텐츠가 대중에게 인식되면서 다양하게 접근할 수 있는 콘텐츠 유통 경로를 확

보해야 할 것이다.

스트리트댄스 대중화를 위하여 보다 중요한 것은 민간과 지자체 일부 지원으로 열리고 있는 대회들을 대대적으로 확대를 하여 후진 양성 및 대한민국의 새로운 스트리트댄스 문화 발전을 위한 국가의 지원이 필요하다고 사료된다. 세계적 수준인 한국 비보이들의 꾸준한 활약상으로 잠정적 채택이 되었던 새로운 올림픽 종목 브레이킹이 2024년 파리 올림픽에서 최종 정식 종목으로 채택이 되면서 브레이킹 종목 최강국인 대한민국이 유력한 우승 후보국으로 떠오르고 있지만, 이에 따른 국가의 실질적인 환경적 지원은 사실 턱없이 부족한 현실이다. 진조크루(2021)는 이와 달리 미국과 유럽권, 그리고 동양에서는 중국과 일본 등 많은 나라에서 엄청난 지원과 후진 양성이 이루어지고 있다고 하였다. 2028 LA 하계올림픽을 위하여 종주국인 미국은 브레이킹 지원에 집중하고 있고, 중국은 비보이 키즈 대회만 2박 3일 일정으로 치러질 정도로 비보이 인구가 많다고 하였다. 이유진(2021)은 브레이킹 종주국인 미국은 물론 유럽과 러시아, 일본, 중국 그리고 특히 올림픽 개최국 프랑스에는 국립 비보이단이 있을 정도로 전성기급 인기를 누리고 있다고 하였다.

이에 비해 우리나라는 브레이킹 뿐만이 아닌 스트리트댄스에 대한 국가의 지원 또한 매우 부족한 실정이므로 스트리트댄서들이 안정적인 삶을 영위할 수 있도록 대대적으로 환경적 지원을 확대하고 이를 통한 지속적인 후진 양성이 이루어진다면 스트리트댄스의 대중화가 보다 빠르게 진행될 것이다.

## V. 결론

### 1. 결론

다양한 콘텐츠들이 존재하고 있는 스트리트댄스를 통한 문화콘텐츠의 가능성을 점검하고, 이를 확대하여 이용자가 만족할 수 있도록 재생산함으로써 대중화로의 접근을 시도하기 위하여 연구를 실시하였다.

이러한 목적을 달성하기 위하여 스트리트댄스의 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)이 스트리트댄스 대중화(접근성, 인식성)와 콘텐츠 만족에 대하여 어떠한 영향이 있는지를 규명하였고, 스트리트댄스의 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성)과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 접근성과 대중화 인식성이 어떠한 역할을 하는지를 규명하였다. 또한 스트리트댄스의 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성), 대중화, 콘텐츠 만족은 스트리트댄스 참여자의 성별, 연령별, 학력별, 접하게 된 계기별에 따라 인식의 차이를 규명하였다.

위와 같은 연구의 결론을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 스트리트댄스의 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성), 대중화(접근성, 인식성), 콘텐츠 만족이 성별, 연령별, 학력별, 접하게 된 계기별에 따른 인식의 차이를 분석하였다. 이에 대한 분석 결과를 구체적으로 설명하면, 성별에 따른 콘텐츠 만족은 차이가 있는 것으로 나타났다. 하지만, 성별에 따른 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성에서 차이가 없는 것으로 나타났다. 연령에 따른 레퍼토리 가능성은 차이가 있다는 것으로 나타났다. 하지만, 전문성확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족은 연령에



따른 차이가 없다는 것으로 나타났다. 학력에 따른 레퍼토리 가능성, 전문성 확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족은 차이가 없다는 것으로 나타났다. 스트릿댄스 접하게 된 계기에 따른 레퍼토리 가능성, 전문성 확보 가능성, 사회적환경 가능성, 대중화 접근성, 대중화 인식성, 콘텐츠 만족은 차이가 없다는 것으로 나타났다.

둘째. 스트릿댄스의 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성 확보 가능성, 사회적환경 가능성)이 대중화(접근성, 인식성)에 미치는 영향을 분석하였다. 이에 대한 분석결과를 구체적으로 설명하면, 레퍼토리 가능성, 전문성 확보 가능성, 사회적환경 가능성 모두 대중화(접근성, 인식성)에 영향이 있는 것으로 나타났다. 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성 확보 가능성, 사회적환경 가능성)이 대중화 접근성에 대하여 영향력이 제일 높은 것은 전문성 확보 가능성으로 나타났고, 다음으로 레퍼토리 가능성과 사회적환경 가능성의 순으로 나타났다. 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성 확보 가능성, 사회적환경 가능성)이 대중화 인식성에 대하여 영향력이 제일 높은 것은 전문성 확보 가능성으로 나타났고, 다음으로 레퍼토리 가능성과 사회적환경 가능성의 순으로 나타났다.

셋째. 스트릿댄스의 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성 확보 가능성, 사회적환경 가능성)이 콘텐츠 만족에 미치는 영향을 분석하였다. 이에 대한 분석결과를 구체적으로 설명하면, 레퍼토리 가능성과 전문성 확보 가능성이 콘텐츠 만족에 영향이 있는 것으로 나타났다. 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성 확보 가능성, 사회적환경 가능성)이 콘텐츠 만족에 대하여 영향력이 제일 높은 것은 레퍼토리 가능성으로 나타났고, 다음으로 전문성 확보 가능성의 순으로 나타났다.

넷째. 스트릿댄스 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성 확보 가능성, 사회적환경 가능성)과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화(접근성, 인식성)에 대한 매개효과를 분석하였다. 이에 대한 분석결과를 구체적으로 설명하면, 레퍼

토리 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 접근성은 부분매개효과가 있는 것으로 나타났으며, 전문성확보 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 인식성은 부분매개효과가 있는 것으로 나타났다. 하지만, 사회적환경 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 접근성은 매개효과가 없는 것으로 나타났다. 레퍼토리 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 인식성은 부분매개효과가 있는 것으로 나타났으며, 전문성확보 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 인식성은 부분매개효과가 있는 것으로 나타났다. 하지만, 사회적환경 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 대중화 인식성은 매개효과가 없는 것으로 나타났다.

## 2. 제언

다음과 같은 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째. 한류 시장 K-POP의 열풍으로 전 세계적으로 스트릿댄스가 각광 받고 있지만 사실 스트릿댄스가 아닌 K-POP 댄스가 각광 받고 있는 것이 아닌가 하는 생각이 들기도 한다. 스트릿댄스가 하나의 문화콘텐츠로 자리 잡기에는 아직 많은 한계점이 존재한다. 스트릿댄스를 기반으로 한 문화콘텐츠 성공 사례들이 국내, 외 스트릿댄스 관련 공연에 대한 기록 외에 새로운 콘텐츠의 내용을 다룬 선행연구 자료들이 많이 부족한 실정이며 좋은 콘텐츠가 있더라도 전략적이지 못한 홍보 마케팅으로 대중들과 스트릿댄서들에게 활성화가 되지 않아 인지하지 못하고 있거나 실질적인 활용이 이루어지지 않고 있다는 점에서 큰 한계점을 지니고 있다.

둘째. 스트릿댄스에 대한 대중들의 인식도 많이 증가한 편이지만 아직은 세부적인 장르에 대한 인식과 접근성 부분에서 미미함을 보이고 있다. 또한, 스트릿댄스 전문인들 사이에서도 우려되는 부분은 K-POP, 대중매체의 영향으로 젊은 연령층의 스트릿댄스 전공자가 늘어나고 있는데 대부분의 비중이

코레오그래피 혹은 걸스힙합 전공에 몰려있어 다른 스트리트댄스 전공자들의 비율이 점점 줄어들게 되어 스트리트댄스 장르 경계의 모호함과 장르 편협화 현상이 일어나고 있으며 전공자들의 남녀 비율 또한 여성에 더 많이 분포되어 있다는 점에서 스트리트댄스 문화콘텐츠 가능성(레퍼토리 가능성, 전문성 확보 가능성, 사회적환경 가능성)이 대중화와 콘텐츠 만족에 완벽한 영향을 미치고 있다고 판단을 내리기가 어렵기도 하다. 하지만 현재 방송, TV프로그램, 온라인 소셜 커뮤니티 등을 통한 한국 댄서들의 꾸준한 활동으로 국제적으로 많은 이슈를 얻어 다양한 플랫폼을 기반으로 여러 콘텐츠를 개발하고 작은 성과들을 이뤄내고 있는 만큼 지금의 스트리트댄스 발전 과정의 흐름을 넓게 보아 문화콘텐츠로서의 발전 가능성으로 염두에 둔다면 앞으로의 꾸준한 성장을 기대해볼 수 있다.

셋째. 스트리트댄스가 문화콘텐츠로 거듭날 수 있도록 하려면 그에 따른 전문 인프라 구축과 지속적인 후행 연구가 중요 과제가 될 것이다. 또한, 다양한 문화콘텐츠 개발을 위한 정부의 환경적 지원과 홍보 마케팅 연구가 이루어져야 하며 스트리트댄스 문화가 댄서들만의 소통에서 그치지 않고 트렌드에 맞게 시대의 흐름을 파악하여 대중화를 위한 끊임없는 커뮤니케이션과 새로운 시도들이 필요할 것이다.

넷째. 문화콘텐츠로서 레퍼토리 기획 관련 전문인력 양성과 사회적 환경 지원이 요구된다. 민간과 지자체 일부 지원으로 열리고 있는 대회들을 대대적으로 확대를 하여 후진 양성 및 대한민국의 새로운 스트리트댄스 문화 발전을 위한 국가의 지원이 필요하다. 전문 시립, 국립 무용단이 있듯이 스트리트댄서들도 발레, 현대무용, 한국무용처럼 사회에서 지원을 받으며 사회적 지위 안정과 법적 대우를 받을 수 있는 전문 무용단 설립이 필요할 것이다. 또한 학원이나 각종 협회에서 만들어내는 민간자격증이 아닌 미용 자격증과 같은 정식적인 국가자격증 개념의 스트리트댄스 전문 자격증을 만들어 많은 스트리트댄서들이 경제적으로 안정된 삶을 살 수 있도록 다양한 취업기회 제공 및 취

업시설 확대가 필요할 것이다. 이러한 후진 양성과 전문 인프라 구축을 위해 수도권 외에 다양한 지역에도 예술중, 예술고, 예술대학교와 같은 스트리트댄스 전문학교 및 학과 설립을 통한 지역 사회 발전에 함께 도모하며 대중의 관심을 받을 수 있도록 스트리트댄스가 확대되어야 할 것이다.

마지막으로 본 연구자는 스트리트댄스를 모든 사람이 즐기고 교류할 수 있게 되는 그 날이 바로 문화콘텐츠로 자리매김한 것이라고 생각한다. 본 연구를 기점으로 스트리트댄스와 문화콘텐츠 발전 가능성에 관한 기초자료가 되길 바라며 앞으로도 다양한 연구들이 활성화되어 스트리트댄스가 문화콘텐츠로서 긍정적으로 작용하기를 기원해본다.

## 참 고 문 헌

- 강현두, 원용진, 전규찬(1998). 현대 대중문화의 형성: 1920-30년대 미국의 대중문화 형성과 사회적 효과. 서울대학교 출판부.
- 구종상, 이완수, 이진로(2010). 방송콘텐츠마켓 만족도와 재방문에 미치는 평가요인: 부산콘텐츠마켓(BCM) 사례를 중심으로. 한국언론정보학회, 52(4), 111-134.
- 권병웅, 김지현(2005). 문화예술과 디지털아카이브. 중앙대학교 공연영상사업단.
- 김국선, 이종호(2012). 소셜커머스의 만족도와 재구매의도에 영향을 미치는 서비스품질요인. 한국콘텐츠학회논문지, 12(3), 311-321.
- 김대성(2010). 스포츠인터넷 콘텐츠사업의 물리적 환경이 대학생들의 고객만족, 몰입 및 소비자행동에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 목포대학교 대학원.
- 김명소, 김혜원, 차경호(2001). 심리적 안녕감의 구성개념: 한국 성인 남녀를 대상으로. 한국심리학회지 사회 및 성격, 15(2), 19-39.
- 김미경(2011). 초등무용교육의 교과 내용 및 운영실태 분석을 통한 발전방향. 미간행 박사학위논문. 세종대학교 대학원.
- 김민주(2005). 마케팅어드벤처. 미래의 창.
- 김선영(2008). 무용공연의 활성화를 위한 방안 연구. 미간행석사학위논문. 세종대학교 대학원.
- 김소라(2007). 한국적 창작발레 공연콘텐츠 다양화 방안. 미간행석사학위논문. 세종대학교 대학원.
- 김순철(2021). 한국 왁킹댄스의 수용과 재해석: 국내 유입과정을 중심으로. 미간행석사학위논문. 창원대학교 대학원.
- 김영순, 김현(2006). 인문학과 문화콘텐츠. 다할미디어.
- 김용만, 심규열, 신현호(2000). 서비스 품질과 서비스 가치가 서비스 만족과 서비스 애호도에 미치는 영향. 마케팅과학연구, 5, 103-124.
- 김원민(2012). 모바일 쇼핑몰 서비스 특성이 고객만족과 이용의도에 미치는 영향. 미

- 간행석사학위논문. 경희대학교 대학원.
- 김은영(2004). 무용공연의 대중화 방안 연구: 국립발레단(Korea National Ballet)을 중심으로. 미간행석사학위논문. 중앙대학교 대학원.
- 김충한(2011). 한국춤의 세계적 문화브랜드화를 위한 성공 요인과 발전방안. 미간행석사학위논문. 단국대학교 대학원.
- 김태원(1990). 춤 대중화의 대두와 그 증대의 방안. 예술과비평.
- 김해성(2012). 학교문화예술교육 활성화를 위한 중등학교 무용교육개선방안. 한국무용연구, 30(1), 59-94.
- 김현(2012). 한국창작무용 콘텐츠 개발방안 연구. 미간행석사학위논문. 중앙대학교 대학원.
- 김혜경(2007). 무용이 가지는 문화콘텐츠로서의 대중화 연구. 미간행석사학위논문. 목원대학교 대학원.
- 김혜정(2017). 스트릿 댄스에 대한 연령대별 대중 인식에 관한 연구. 미간행석사학위논문. 경희대학교대학원.
- 나은영(2016). 실용무용교육에 대한 청소년들의 인식 및 실태조사. 미간행석사학위논문. 조선대학교대학원.
- 노유성(2015). 스트릿 댄스의 대중화 활성화방안: 댄싱 9을 중심으로. 미간행석사학위논문. 국민대학교 대학원.
- 뉴스트릿댄스코리아(2021). 스트릿댄스 관련 공연과 행사 사이트.  
<https://apps.apple.com/kr/app/%EB%89%B4%EC%8A%A4%ED%8A%B8%EB%A6%BF%EB%8C%84%EC%8A%A4%EC%BD%94%EB%A6%AC%EC%95%84-newstreetdancekorea/id1403127354>
- 리아킴(2019). 나의 까만 단발머리. 경기: 아르테.
- 마스터클래스(2020). [스트릿댄스 인물: 한국 댄스인 #02] 익스프레이션 크루의 창시자, 댄스인, 그리고 디렉터 역할까지.  
<https://blog.naver.com/masterbridge/222114284249>
- 문수지(2019). 유튜브 기반 뷰티콘텐츠의 특성이 콘텐츠 만족도와 지속이용의도에 미

- 치는 영: 관여도 수준(저 vs. 고)을 중심으로. 미간행석사학위논문. 성균관대학교 대학원.
- 문영미(2006). 예술중학교 무용전공교육과정 운영실태 및 인식조사 연구. 미간행석사학위논문. 이화여자대학교 대학원.
- 박명호, 조형지(1999). 고객만족 개념의 재정립. ASIA MARKETING JOURNAL, 1(4), 126-151.
- 박상필(2008). Street dance를 통한 중·고등학교 학생들의 체육 가치 인식에 대한 조사 연구. 미간행석사학위논문. 국민대학교 대학원.
- 박성진(2013). 스트리트 댄스의 교육 현황 및 인식도 조사. 미간행석사학위논문. 경희대학교 대학원.
- 박성진, 안병주(2012). 스트리트 댄스에 대한 전공별 인식 차이 연구. 한국체육과학회지, 21(4), 861-872.
- 박윤희(2014). 한국적 콘텐츠를 결합한 창작무용의 문화브랜드화 구성요인이 콘텐츠만족 및 무용대중화에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 단국대학교 대학원.
- 서철현(1999). 여행사 서비스 인카운터에서 지각된 서비스 품질이 고객만족과 고객반응에 미치는 영향. 관광연구, 14, 247-267.
- 서희경(2010). SPA 브랜드 의복구매자의 쇼핑성향과 의복 만족도에 관한 연구: 20대 여성을 중심으로. 미간행석사학위논문. 숙명여자대학교 대학원.
- 송원찬, 신병철, 안창현, 이건웅(2010). 문화콘텐츠 그 경쾌한 상상력. 북코리아.
- 신예라(2021). 스트리트 댄스 참여자의 참여동기와 신체적 자기지각 및 심리적 행복감간의 관계분석. 미간행석사학위논문. 한양대학교 대학원.
- 신창열, 송학준, 이충기(2012). 축제품질, 축제주제 인식, 지각된 가치, 만족도 간 구조관계 연구. 관광연구, 25(6), 205-225.
- 신채룡(2015). 실용무용전공 대학생의 진학요인과 적응과정 분석. 미간행석사학위논문. 세종대학교 대학원.
- 신흥주(2004). 한국무용에 대한 대중의 인식도 연구. 미간행석사학위논문, 숙명여자대학교 대학원.

- 양승아(2009). 스트리트 댄서의 하위문화적 정체성 형성에 관한 연구. 미간행석사학위논문, 서울대학교 대학원.
- 우민경(2010). 무용공연 대중화와 콘텐츠개발을 위한 제작자 사례분석. 미간행석사학위논문. 중앙대학교 대학원.
- 우한술(2018). 스트리트 댄스 전공 대학생의 자아존중감이 심리적 안녕감과 몰입에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 국민대학교 대학원.
- 윤오남(2003). 태권도 수련자의 참여만족 및 인격형성에 따른 대중화 방안. 미간행박사학위논문. 원광대학교 대학원.
- 이기상(2011). 문화콘텐츠 학의 이념과 방향: 소통과 공감의 학. 인문콘텐츠학회지, 23, 9-40.
- 이보영, 민현주(2010). 강원도 여자중학교 무용수업의 실태 분석 및 인식도 조사. 대한무용학회논문집, 63, 167-180.
- 이상남(2001). 대학생들의 댄스스포츠에 대한 인식 조사 연구. 미간행석사학위논문. 한남대학교 대학원.
- 이영준(2021). 스트리트 댄스를 활용한 현대 춤 창작 연구. 미간행석사학위논문. 한양대학교 대학원.
- 이우재(2016). 힙합, 춤은 진화한다. 경기: 돈을새김.
- 이유진(2021). 올림픽 무대 서는 브레이킹, 제2의 전성기 맞을까. 경향신문.  
<https://n.news.naver.com/article/032/0003058105>
- 이재원(2021). 대학 스트리트 댄스 전공 교수자의 진로지도 경험 연구. 미간행석사학위논문. 한양대학교 대학원.
- 이주희(2009). 현대발레 작품성향을 통한 창작발레 대중화 방안연구. 미간행석사학위논문. 한양대학교 대학원.
- 이지연(2014). 문화콘텐츠로서 한국 현대춤의 가능성과 발전방안 탐색. 미간행박사학위논문. 세종대학교 대학원.
- 이지훈(2021). 국내 스트리트 댄스 콘텐츠의 유튜브 채널 탐색. 미간행석사학위논문. 한양대학교 대학원.



- 이학식, 임지훈(2001). 소비관련 감정, 만족, 그리고 제품태도간의 구조적 관계. 경영학 연구, 30(4), 1115-1142.
- 이향수, 이성훈(2012). 지방정부 정책콘텐츠와 주민만족도, 한국콘텐츠학회만족도, 12(5), 206-212.
- 임미정(2020). 스트릿댄서의 상해요인 및 관리방안에 관한 연구. 미간행석사학위논문. 한국체육대학교 대학원.
- 장순옥, 이연정(2015). 약선음식의 온라인 구전, 가치, 만족, 애호도 및 대중화 간의 구조관계 분석. 한국조리학회지, 21(3), 53-67.
- 장재훈(2021). 한국 브레이킹의 발전과정과 기록화 방안. 미간행석사학위논문. 명지대학교 대학원.
- 전윤주(2015). 실용무용 공연선택요인과 관람만족도 및 재구매의향의 관계. 미간행석사학위논문. 상명대학교 대학원.
- 정꽃님(2000). 무용 대중화 방안에 관한 연구: 국립발레단의 해설이 있는 발레를 중심으로. 미간행석사학위논문. 중앙대학교 대학원.
- 정송이(2008). 문화콘텐츠로서의 한국무용 발전방안 연구. 미간행 석사학위논문. 이화여자대학교대학원.
- 조소연(2007). 한국과 일본의 문화콘텐츠 인력양성정책 비교 연구. 미간행석사학위논문. 한국외국어대학교 대학원.
- 조영주, 이강현(2010). 무용몰입의 개념구조 탐색 및 척도개발. 한국스포츠심리학회지, 21(2), 187-200.
- 조훈일(2003). 한국창작무용의 대중화를 위한 인식조사와 발전방안. 미간행박사학위논문. 경기대학교 대학원.
- 진조크루(2021). [경향신문 인터뷰] 올림픽 무대 서는 ‘브레이킹’, 한국 금메달 가능할까?, 비보이진조크루 블로그. <https://blog.naver.com/j2fire/222239596003>
- 최연구(2006). 문화콘텐츠란 무엇인가. 경기: 살림.
- 최종환(2012). 한국 힙합댄스의 발전과정과 가치인식. 미간행 석사학위논문. 세종대학교 대학원.

- 최혜실(2008). 방송·통신 융합 시대 문화예술의 진화: OSMU와 UCC를 중심으로. 인문콘텐츠학회지, (11), 103-120.
- 클래스101(2021). 온라인강의 웹사이트.  
<https://class101.net/?NaPm=ct%3Dkj5s1krv%7Cci%3Dcheckout%7Ctr%3Dds%7Ctrx%3D%7Chk%3D1710fceff587def1d8fd83ae4a22357945dbae58>
- 플로우메이커(2021). STREET DANCE AGENCY. <https://www.flowmaker.co.kr>
- 한상훈(1995). 대중문화와 학교문화에 관한 비교연구. 미간행석사학위논문. 경원대학교 대학원.
- 한혜주(2020). 무용공연 대중화를 통한 문화향유권 활성화 방안: 한국무용공연을 중심으로. 미간행석사학위논문. 상명대학교대학원.
- 현선희(2003). 댄스스포츠에 대한 대학생의 인식 연구. 미간행박사학위논문. 동덕여자대학교 대학원.
- 홍성미(2006). 거리공연에 대한 무용전공자들의 인식 및 실태조사 연구. 미간행석사학위논문, 중앙대학교교육 대학원.
- 홍영욱(2007). 일반인의 무용경험 및 대중화 인식도가 무용참여의사에 미치는 영향. 미간행석사학위논문, 단국대학교 대학원.
- 홍옥현(2017). 스트리트 댄스 전공자의 교육만족도 조사: 학점은행제를 중심으로. 미간행석사학위논문. 국민대학교 대학원.
- 황인미(2009). 아리랑의 브랜드화 전략에 관한 연구. 미간행석사학위논문. 동국대학교 대학원.
- 황인주(2007). 부산시 무용공연 지원실태 및 발전방안. 무용역사기록학, 13, 183-206.
- TaeSung Hihhs(2020). 따라해보고 싶은 하우스댄스 기본 배우기(HEEL & TOE).  
<https://www.youtube.com/watch?v=OSoM-vY0PII>

## 부록(설문지)

### 스트리트댄스 참여자 설문조사

<b>ID</b>					
-----------	--	--	--	--	--

안녕하십니까? 귀하의 무궁한 발전을 기원합니다.

본 설문조사의 목적은 스트리트댄스의 문화콘텐츠 가능성이 문화대중화, 콘텐츠 만족에 어떠한 영향이 있는지를 검증하고자 합니다. 또한 스트리트댄스의 문화콘텐츠 가능성과 콘텐츠 만족의 관계에서 문화대중화가 어떠한 역할을 하는지를 규명하고자 합니다.

본 설문에 응답하신 내용들은 연구 이외의 목적으로는 절대로 사용되지 않을 것을 약속드립니다. 또한 통계법 33조와 34조에 의하여 참여자의 비밀이 보장됨을 다시 한번 알려드립니다.

바쁘신 일정 중에 설문에 협조해 주셔서 진심으로 감사합니다.

**2021년 3월 17일**

● 연구자 : 조선대학교 교육대학원 무용교육전공  
 석사과정 정미현

성별	① 남성    ② 여성
연령	① 19세 이하 ② 20세 이상 29세 이하 ③ 30세 이상 39세 이하 ④ 40세 이상 49세 이하 ⑤ 50세 이상 59세 이하 ⑥ 60세 이상
자세한 연령	(        ) 세
학력	① 중학교 재학   ② 중학교 졸업   ③ 고등학교 재학 ④ 고등학교 졸업   ⑤ 대학교 재학   ⑥ 대학교 졸업
접하게 된 계기	① 자발적 의사 ② 친구, 동료 등의 권유 ③ 길거리 공연, 공연 관람 등을 통해 ④ 대중 매체(SNS, TV, 인터넷 등) ⑤ 기타 (        )

A. 다음은 스트리트댄스의 문화콘텐츠로서 가능성에 대하여 알아보기 위한 것입니다.

설문내용을 읽고 본인의 생각이나 느낌에 일치한다고 생각되는 해당번호에 √표시를 해주시길 바랍니다.

문항	설문내용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
A1	스트리트댄스는 대중성이 있는 장르이다.	①	②	③	④	⑤
A2	스트리트댄스는 다양한 분야의 콘텐츠와의 융합이 가능하다.	①	②	③	④	⑤
A3	스트리트댄스를 통해 국제사회에서의 커뮤니케이션이 가능하다.	①	②	③	④	⑤
A4	스트리트댄스는 다양한 장르와 창작 소재를 자유롭게 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
A5	스트리트댄스는 창조적 움직임을 바탕으로 이루어지는 예술장르이다.	①	②	③	④	⑤
A6	스트리트댄스를 통해 한국 고유의 독창적 콘텐츠 개발이 가능하다.	①	②	③	④	⑤
A7	기획자들의 스트리트댄스에 대한 전문성이 발전하고 있다.	①	②	③	④	⑤
A8	스타성을 갖춘 스트리트댄서들이 증가하고 있다.	①	②	③	④	⑤
A9	스트리트댄서를 양성할 풍부한 전문 인력 인프라가 있다.	①	②	③	④	⑤
A10	다양한 스트리트댄서 전문 기관(학교, 학원 등)이 있다.	①	②	③	④	⑤
A11	세계 수준의 기량을 가진 스트리트댄서들이 있다.	①	②	③	④	⑤
A12	국내/외로 활발한 활동을 하는 스트리트댄서들이 있다.	①	②	③	④	⑤
A13	스트리트댄스는 대중매체(SNS , 유튜브 등)를 통해 쉽게 정보를 접할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
A14	스트리트댄스는 경제적 잠재성을 보이는 콘텐츠에 대한 사회적 관심이 상승되고 있다.	①	②	③	④	⑤
A15	스트리트댄스에 대한 취미 및 문화생활이 증대되고 있다.	①	②	③	④	⑤
A16	K-POP 한류 현상으로 스트리트댄스에 대한 관심과 인식이 상승하고 있다.	①	②	③	④	⑤
A17	스트리트댄스 관련 공연이 확대되고 있다.	①	②	③	④	⑤
A18	스트리트댄스의 교육이 다양화되고 있다.	①	②	③	④	⑤

B. 다음은 스트리트댄스의 문화대중화에 대하여 알아보기 위한 것입니다.

설문내용을 읽고 본인의 생각이나 느낌에 일치한다고 생각되는 해당번호에 √표시를 해주시길 바랍니다.

문항	설문내용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
B1	대중들은 스트리트댄스에 대해 들어본 적이 있을 것이다.	①	②	③	④	⑤
B2	대중들은 스트리트댄스의 세부 장르에 대해 많이 알고 있을 것이다.	①	②	③	④	⑤
B3	대중들은 스트리트댄스를 직접 배워본 적이 있을 것이다.	①	①	②	③	④
B4	대중들은 스트리트댄스 공연을 관람한 적이 있을 것이다.	①	②	③	④	⑤
B5	대중들은 스트리트댄스에 대해 매우 흥미로워 할 것이다.	①	②	③	④	⑤
B6	내 주위에 스트리트댄스를 접한 사람들이 많이 있다.	①	①	②	③	④
B7	대중들은 스트리트댄스가 다른 장르의 댄스보다 더 대중적이라고 생각할 것이다.	①	①	②	③	④
B8	대중들은 스트리트댄스가 대중화되었다고 생각할 것이다.	①	①	②	③	④
B9	대중들은 스트리트댄스가 가치 있는 예술이라고 생각할 것이다.	①	①	②	③	④
B10	대중들은 스트리트댄스가 문화콘텐츠로서의 발전 가능성이 있을 것이라고 생각할 것이다.	①	①	②	③	④

C. 다음은 스트리트댄스의 콘텐츠 만족에 대하여 알아보기 위한 것입니다.

설문내용을 읽고 본인의 생각이나 느낌에 일치한다고 생각되는 해당번호에 √ 표시를 해주시길 바랍니다.

문항	설문내용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
C1	스트리트댄스의 홍보 및 정보전달에 대해 만족한다.	①	②	③	④	⑤
C2	스트리트댄스와 관련된 콘텐츠는 대중의 다양한 욕구와 특성에 맞는 다각도적 접근이 잘 이루어지고 있다.	①	②	③	④	⑤
C3	스트리트댄스와 관련된 콘텐츠를 이용할 때는 시간 가는 줄 모른다.	①	①	②	③	④
C4	스트리트댄스와 관련된 콘텐츠는 이용할 만한 가치가 있다.	①	②	③	④	⑤
C5	스트리트댄스와 관련된 콘텐츠를 다시 이용할 의향이 있다.	①	②	③	④	⑤
C6	스트리트댄스와 관련된 콘텐츠를 다른 사람에게도 적극적으로 추천하고 싶다.	①	②	③	④	⑤

**설문에 응해주셔서 진심으로 감사드립니다.**