

인성교육으로서의 랩 창작 지도방안

A Study on the Educational Use of Creative Rap as Character Education

김서경* · 배수영**

Seokyung Kim · Su-Young Bae

초록 이 연구의 목적은 인성교육으로서의 랩 창작 지도방안을 모색하는데 있다. 학교 인성 교육은 교과교육 내에 흡수되고 실제 삶과 연관되어 이루어지는 것이 바람직하다. 랩 창작은 청소년들의 자기표현과 소통의 욕구를 충족시키고 청소년의 문화를 교과 내에 흡수함으로써 그들의 삶과 연관 되는 프락시스(praxis)로서의 인성교육을 가능하게 한다. 이 연구에서는 먼저, 인성교육과 랩 음악에 대한 이론적 배경을 살펴보고, 다음으로 인성교육으로서의 랩 창작 교육의 활용 가능성을 탐색하고, 마지막으로 인성교육으로서의 랩 창작 지도방안을 교수·학습 지도안 예시로 제시하였다.

주제어: 랩 창작, 인성교육, 음악교육, 지도방안, 청소년 자기표현

Abstract The purpose of this study is to explore the possibility of educational use of creative rap as character education. Rap music education may be an effective way of character education since it fulfills the needs of youth's self-expression and communication and makes youth's culture absorbed within the curriculum thus enables character education as 'praxis' linking to their lives. This study first examines the theoretical background of character education and rap music, then explores the possibility of educational use of creative rap as character education, and finally suggests a teaching method for rap music education as character education.

Key words: rap music, character education, music education, teaching plan, self-expression of youth

* First author, E-mail: happymusic42@naver.com

** Corresponding author, E-mail: sb2388@dau.ac.kr

© 2019 Korean Music Education Society. All rights reserved.

<http://dx.doi.org/10.30775/KMES.48.4.49>

I. 서론

현대사회는 물질문명의 진보를 이루어냈으나 과도한 경쟁과 성취 중심으로 치우쳐 그에 따른 부작용이 발생하고 있다. 우리사회도 가정의 해체, 우울, 불안, 자살, 학교 폭력 등의 부작용을 겪고 있는데, 보건복지부가 한국보건사회연구원에 의뢰해 조사한 바에 따르면, 우리나라 9세~17세 아동 청소년 삶의 만족도는 OECD 회원국 중 최하위이며 10점 만점에 6.75점으로 OECD 회원국 평균인 7.6점보다 1점이나 낮다고 한다(Ryu, 2018).

비슷한 부작용을 겪은 선진국에서는 이러한 현상의 근원적 치유를 위해 인성교육에서 그 해답을 찾고 있다. 우리나라에서도 현대사회에서 발생하고 있는 폭력성과 공격성에 대한 정서와 인간성 회복의 관점에서 인성교육의 필요성이 제기되어 왔으며, 미래 사회에 필요한 인재양성을 위해서도 인성교육이 필요함이 강조되어 왔다(Kang et al., 2008).

지은림 외(Ji, et al., 2013)에 따르면, 우리나라 초, 중, 고등학생들의 인성 수준이 높지 않으며, 특히 초등학생이나 고등학생과 비교해서 중학생의 인성 수준이 상대적으로 떨어진다고 한다. 또한 모든 학년의 학생들이 스트레스와 분노 조절에 어려움을 겪고 있으며, 학년이 올라갈수록 타인과 공공기관에 대한 신뢰가 떨어지는 것으로 나타났다. 이러한 사실에 입각하여 인성교육이 중요하다는 인식은 사회적으로 공유되고 있지만, 실제 교육현장에서는 아직 체계적인 인성교육이 실시되지 못하고 있다. 이에 정부는 2013년부터 다양한 형태의 인성교육 중심수업 강화 사업을 지속해왔으며, 장기적이고 종합적인 인성교육을 추진하고자 2015년 「인성교육진흥법」을 제정하였다. 이러한 정책이 실효성을 내기 위해서는 학교 교육의 변화가 필요하며 모든 교과 활동에 인성교육을 연계하는 시도가 요구된다(Kang, et al., 2013). 미국에서도 인성교육은 일반적으로 “학교 교육의 틀 속에서 일어나는 다차원적이고 범교과적 활동”으로 규정하고 있다(Ahn, 2005). 학생들이 학교에서 보내는 시간 대부분이 교과목 학습에 집중되어 있다는 점을 고려할 때, 인성교육은 기본적으로 교과목 내에 흡수되어 진행될 필요가 있다.

음악 교과는 그 목적이 “바람직한 음악의 체험을 통하여 음악성을 계발하고, 풍부한 정서와 창조성을 길러 조화로운 인격을 형성하게 한다”(Ministry of Education, 2015)는 것에 있으므로 음악 교과와 인성교육과의 연계는 타교과 보다 용이하다. 특히 인성교육으로서의 음악 창작활동은 인성교육이 인성에만 머무는 것이 아니라 미래 지향적인 발전의 의미에서 ‘창의성’ 발달에도 긍정적인 영향을 줄 수 있기 때문에 그 의의가 크다고 볼 수 있겠다.

랩(rap)은 힙합(hiphop)으로 불리는 청소년 문화의 중요한 요소로서, 랩이라는 용어는 1980년대 초 미국에서 발생하였다. 일상생활의 이야기나 생각을 리듬에 맞추어 이야기하는 것으로 저항성, 솔직함, 자유로움이 그 특징이다. 랩이 한국사회의 청소년들에게 비교적 빠르게 자리 잡게 된 것은 랩의 속성에 내재한 저항성에도 기인하지만, 랩의 퍼포먼스 자체에 학생들이 자유로움을 느끼기 때문이다. 또한, 저항성과 맞닿아 있는 랩의 솔직함은 학생들에게 진정성을 요구하고 이러한 속성은 가치와 태도에 영향을 줄 수 있는 지도 매체(educational medium)로써 사용될 수 있다(Powell, 1991). 이에 이 연구는 인성교육으로서의 랩 창작 지도방안을 모색하고자 하였다. 먼저, 인성교육과 랩 음악에 대한 이론적 배경을 살펴보고, 다음으로 인성교육으로서의 랩 창작 교육의 활용 가능성을 탐색하고, 마지막으로 인성교육으로서의 랩 창작 수업 지도방안을 제시하였다.

II. 이론적 배경

1. 인성교육

1) 인성과 인성교육 개념

인성은 인격, 성품 등과 비슷한 개념으로 사용된다. 그런 의미에서 인성은 동서양을 막론하고 오랜 세월 동안 논의된 개념이다. 학자들은 인성의 개념을 다양하게 정의하는데, 개성이나 성격과 같은 개인 심리적 특성을 강조하기도 하고, 사회문화, 가치, 신념을 반영한 인간성, 도덕성, 사람됨을 강조하여 정의하기도 한다(Chi, et al., 2014).

인성의 개념은 두 가지 관점으로 발달하여 왔다. 하나는 교육으로 길러질 수 있는 구체적이고 세분된 개념으로의 발달이고, 다른 하나는 현대사회에서 요구되는 역량들을 기존의 인성 개념에 추가하는 방향으로의 발달이다. 현대적 개념에서 인성은 기존의 요소인 도덕, 윤리뿐 아니라 시민의식, 정직 등이 강조되고, 타인에 대한 존중, 개인의 가치에 대한 존중, 자기이해, 협동심 등 사회정서 발달에 관련한 요소들이 추가됨으로써 인간성이라는 면에서 정의적 영역에 속한다(Do, 2013, 재인용).

교육부(Ministry of Education, 2018)는 인성을 “더불어 살아가는데 필요한 성품과 역량”으로 정의하고, 2015년에 시행된 「인성교육진흥법」에서는 인성교육을 “자신의 내면을 바르고 건전하게 가꾸고 타인·공동체·자연과 더불어 살아가는 데 필요한 인

간단한 성품과 역량을 기르는 것을 목적으로 하는 교육”으로 정의하였다. 또한, 인성 교육의 목표가 되는 ‘핵심가치’와 ‘덕목’으로 “예(禮), 효(孝), 정직, 책임, 존중, 배려, 소통, 협동 등의 마음가짐이나 사람됨과 관련되는 핵심적인 가치 또는 덕목”으로 제시하였다.

2) 인성의 구인

인성의 구인은 학자마다 다양하게 제시한다. 피어슨과 니콜슨(Pearson & Nichololson, 2000)은 인성의 구인을 자아와 관련된 인격 특성, 타자와 관련된 인격 특성, 사회와 관련된 인격 특성으로 구분하고, 자아와 관련된 인격 특성으로 책임, 자제, 용기, 자아존중을; 타자와 관련된 인격 특성으로 정직, 존중, 친절, 감정이입을; 사회와 관련된 인격 특성으로 공정성, 정의, 시민의 덕을 제안하였다. 최준환 외(Choi, et. al., 2009)에 따르면 다수의 미국 대학의 인성교육 연구소에서는 인성의 구인을 신용, 존중, 책임감, 공정, 배려, 시민의식의 6가지 혹은 신용, 타인존중, 책임감, 공정/정의, 배려, 시민의식, 정직, 용기, 성실, 통합성의 10가지로 설정하고 이에 대한 교육을 중점적으로 다루고 있다고 한다. 또 다른 구분으로 인성의 구인을 인지적 영역(도덕적 자기인식, 도덕적 추론, 도덕적 가치를 앎, 반성적 의사결정, 도덕적 자기지식), 정의적 영역(양심, 자기존중, 감정이입, 자아통제, 선을 사랑, 휴머니티), 행동적 영역(능력, 습관)으로 분류하는 경우도 있다(Do, 2013).

지은림 외(Ji, et al., 2013)는 교육부가 제안한 인성 개념과 해외의 인성교육에 대한 문헌들을 고찰하여 한국 학생들을 위한 인성교육의 구인을 제시하였다. 인성의 구인을 도덕성, 사회성, 정서성으로 구분하였으며, 하위 구성요인으로 도덕성에는 정직/정의, 책임, 윤리, 사회성에는 배려/봉사, 공감, 정서성에는 긍정적 자기이해와 자기조절로 설정하였다.

3) 인성교육의 문제점과 방향

(1) 우리나라 인성교육 정책의 문제점

우리나라 인성교육 정책의 문제점에 대해서는 여러 학자들이 지적하고 있다(유한구, 2007; Kim, 2015; Moon, 2001; Choi, et. al., 2009). 유재봉(Yoo, 2016)은 우리나라 인성교육 정책의 문제점을 인성교육의 접근방식과 방향의 측면과 인성교육의 내용과 방법의 측면, 두 가지 측면에서 분석하였다. 인성교육의 접근방식과 방향의 측면에서의 “우리나라 인성교육의 문제점은 심층적이고 체계적이기 보다는 ‘표층적’이고

‘대중적’이어서 올바르고 일관성 있는 방향을 제시하는 데 한계가 있다”는 점을 들었다(p. 105). 그는 이러한 문제점의 원인이 가시적인 결과를 위한 ‘체험 혹은 실천중심의 인성교육’에 있다고 주장하며, 학생들에게 몇 가지의 인성교육 프로그램을 이수하게 하거나 예체능 활동이나 체험활동을 늘린다고 해서 인성이 저절로 함양되는 것이 아님을 지적하였다. 또한 ‘체험중심의 인성교육’은 일시적인 외양상의 효과일 뿐 내적 성향을 기르지 않는 한 진정한 의미의 인성함양을 가능케 하는 해결책이 될 수 없음을 주장하였다. 인성교육의 내용과 방법의 측면에서의 우리나라 인성교육의 문제는 “인성교육을 인성요소의 교육이나 인성교육 방법으로 환원하는 경향이 있다는 점”을 들었다(p. 106). 그는 인성교육의 요소에 대해서는 사람마다 견해가 상이하고 인성이 포괄적이고 복합적이어서 몇 가지 요소로 환원될 수 없으며 인성교육의 요소를 가르친다고 곧 인성이 길러지는 것이 아니라는 점을 지적하고, 인성교육을 인성프로그램과 동일시하는 경향이 복잡한 인성의 양상을 단순화할 위험이 있다고 주장하였다.

(2) 학교 인성교육의 실패 원인

유재봉(Yoo, 2016)은 학교 인성교육이 실패한 근본적인 이유로 세 가지 원인을 들었다. 첫째는 학교교육이 다양한 교과에 스며있는 “인간다움을 형성하는 지적, 상상적, 도덕적, 정서적, 심미적, 의지적, 행위적 측면”을 함양시키는 교과교육에 실패함으로써 교과교육이 인성과 유리되어 “교육받은 인간이면 응당 갖추어야 할 인성이 함양”되지 않았다는 점이다(p. 110). 둘째는 교사와 학생 모두 “교과를 단순히 교과서나 교과서에 들어있는 지식이나 정보로 생각하는 경향”으로 말미암아, 문명된 인간이 추구해야 할 다양한 삶의 형식이며 고유한 가치인 ‘교과의 실재’에 대한 인식이 부족하다는 점이다(p. 111). 셋째는 현실적인 이유로 학교교육이 ‘교과의 가치를 내면화하고 인간다운 인간을 길러내는’ 내재적 목적보다는 ‘시험에서의 좋은 성적과 원하는 대학의 진학’이라는 외재적 목적을 추구함으로써 입시위주의 지식교육은 교사가 교과의 핵심 아이디어와 무관하게 시험에 나올만한 내용을 가르치는 입시위주의 지식교육에 치우진다는 점이다.

(3) 학교 인성교육의 방향

학교 인성교육의 방향은 크게 두 가지로 제안된다. 하나는 교과과정 속에서 인성교육을 진행하는 것이다. 다시 말해 인성교육이 교과교육 내에 흡수되어 이루어지는 것이다(Chi, et. al, 2014; Ahn, 2005; Yoo, 2016). 대부분의 시간이 집중된 교과공부 외 별도의 인성교육을 한다는 것은 현실적으로 어려울 뿐만 아니라 그 실효성이 떨어진다. 따라서 학교에서 새로운 인성교과를 만들거나 별도의 인성교육 프로그램을 개발

하여 실시하는 것에는 그 한계가 있다. 이에 인간다운 인성을 함양하는 학교교육의 본질에 입각하여 기존의 교과교육을 정상화하고 다양한 교과의 공부를 통해 학생들을 인간의 ‘정신세계’ 혹은 ‘지적유산의 세계’에 입문시키고 그 안에 내재되어 있는 다양한 가치를 내면화하여 조화로운 인성을 기르도록 한다는 것이다.

학교 인성교육의 또 다른 방향은 학교 교육이 실제 삶과 유리되지 않도록 ‘프락시스(praxis: 실천)¹⁾로서의 교육’을 하는 것이다(Yoo, 2016; Hirst, 1999). 프락시스란 일반적으로 “인간의 의식적, 능동적 활동으로 이론이나 생각을 행동으로 옮기거나 실행하는 것”(정치학대사전편찬위원회, 2019)을 말하는 것으로써 교육을 프락시스로 본다는 것은 “교육을 ‘이론’과 대비되는 ‘실제 혹은 실천’으로 보는 것이라기보다는 인간의 삶 혹은 삶의 활동으로서 이해하는 것”이다(Yoo, 2016, p. 113). 프락시스는 좋은 삶을 영위하기 위해 필요한 사회적으로 확립된 활동의 복합체로서 이론적·명제적 지식이 가지는 추상성의 문제와 실제 삶과의 분리 문제를 해소할 수 있다(Hirst, 1999). 사회적 실체는 “인간의 공동체에서 좋은 삶을 영위하기 위해서 사회적으로 발달되어온 일관성 있는 활동양식”으로서, 이는 “지식, 태도, 신념, 감정, 판단, 덕, 기술, 성향 등의 인지적, 정서적, 행동적 측면을 포괄하면서 서로 긴밀하게 관련되어 있는 요소들의 복합체”이다(Yoo, 2016, p. 113, 재인용). 학생들의 총체적인 삶을 발달시키기 위해서는 이러한 사회적 실제를 경험하게 할 필요가 있다. 사회적 실제는 크게 기본적 실제(basic practices), 선택적 실제(optional practices), 이차적인 실제(second order practices) 세 가지로 나뉜다(Hirst, 1999). 기본적 실제는 “각자에게 주어진 매일의 물리적, 개인적, 사회적 맥락에서 누구에게나 합리적으로 살아가는 데 반드시 필요한 실제”이다. 선택적 실제는 “각 개인이 좋은 삶을 구성하고 영위하는 데 필요한 실제”이다. 이차적인 실제는 “좋은 삶과 다양한 사회적 실제에 대한 비판적 반성과 관련된 실제”이다(Yoo, 2016, p. 114. requotation). 프락시스로서의 교육은 추상적인 이론 전달 위주의 주지주의 인성교육이나 체험중심의 인성교육의 대안적인 방향이 될 수 있을 것이다.

2. 랩 음악

1) 랩 음악의 기원

랩 음악은 아프리카 음악에 기원을 두고 있으며, 미국의 가스펠(gospel), 블루스

1) 프락시스는 ‘실천’, ‘사회적 실제’, ‘사회적 실천’, ‘사회적 관행’, ‘사회적 인간활동’, ‘행위전통’, ‘실천전통’ 등으로 번역하여 사용되거나 영어 발음 그대로 ‘프랙티스’로 사용되고 있다(Yoo, 2016, p. 113).

(blues), 재즈, R&B, 소울(soul), 그리고 로큰롤(Rock'n'roll) 또한 랩 음악에 영향을 주었다. 가장 최초의 랩 음악 형식의 예는 서아프리카 지역에서 구전으로 역사를 알리는 그리오(griot)가 불렀던 찬트(chant)이다(Hara, 2012). 그리오는 음유시인처럼 돌아다니며 부족이나 마을의 구전되는 역사를 지키는 역할을 하였다. 또한 신에게 기원하는 노래를 부르기도 하고, 이야기, 시, 노래, 춤으로 사람들을 즐겁게 해 주기도 하였다. 이러한 확장된 역할을 수행하기 위해 그리오는 현재의 이슈와 이벤트에 대해서 풍자와 유머를 섞어 즉흥적으로 공연할 수 있는 전문가적인 능력을 지녀야했다.

또 다른 기원으로 아프리카의 가울라(gawlla)를 들 수 있다(Hara, 2012). 가울라는 서아프리카의 요루바 종족에서 여인들이 불렀던 시로써 2명의 여인이 공공장소에서 어떠한 이슈에 대해 논쟁하거나 서로에게 분통을 터뜨릴 필요가 있을 때 사용되었다. 가울라는 다른 여인들이 들을 수 있는 공공장소에서 불리졌으며, 때때로 한 여인이 사회적 의견을 따르도록 하기 위해 사용되기도 하였다.

아프리카 흑인이 미국으로 이주하게 되면서 아프리카 토속 음악이 슬픔과 애환의 정서가 담긴 형태로 발전하게 되고 랩의 기원이 되는 몇 가지 음악형식이 발생하였다. 미시시피 블루스, 미스 매리 맥(miss mary mack),²⁾ 베지 존스(B. Jones)³⁾의 음악 등이 그것이다.

2) 힙합과 랩

보통 힙합이라는 용어를 랩과 관련하여 사용하고 있지만, 힙합은 1970년대와 1980년대를 전후하여 미국 흑인 청소년들을 중심으로 발생한 다양한 표현예술과 그들의 자유와 저항정신이 담겨있는 문화 및 생활방식을 광범위하게 일컫는 용어이다(Jung, 2010). 힙합 문화의 4대 요소는 랩, 브레이크 댄스(break dance), 그래피티 아트(graffiti art), 힙합 패션으로, 이 중 랩이 가장 영향력 있게 발전함으로써 힙합과 랩이 거의 동의어처럼 사용하는 경향이 발생했다(Jung, 2010, p. 21). 하지만, 힙합이 하나의 종합 장르라면 랩은 하나의 표현 기법으로서 랩을 포함했다고 해서 그것이 반드시 힙합으로 분류되는 것은 아니다.

랩은 빠르고 강한 비트에 리듬에 맞추어 일상적인 생각을 이야기하듯 음악적으로 발성하는 것을 일컫는다. 1980년대 랩은 엠씨잉(MCing)이라고 불린 음악 형태에서 나타났다. 이러한 초기에는 DJ들이 두 개 이상의 턴테이블을 사용하여 랩을 만들었는

2) 영미권의 아이들이 하는 손뼉치기 놀이 게임

3) 미국의 가스펠과 민요 가수로 아프리카 민요와 토속 놀이, 구전 이야기 등을 전파하였다. 찬트와 노래와 함께 손과 신체악기를 사용하여 연주하는 형식은 현대 랩과 유사한 점이 많다(Stone & Harold, 2019).

데, 한 음반에서 다른 음반으로 재빨리 옮기면서 두 노래 사이에 비트와 악센트가 강한 리듬을 섞어 두 노래가 어울리게 이어 맞추는 데서 기인하였으며(Yang, 2012), 디스코, 펑크(funk), 때로는 빠른 비트의 소울 넘버에서 끌어온 부분을 계속해서 혼합, 반복함으로써 색다른 곡을 창조하였다(Hara, 2012). 이러한 과정이 더욱 복잡해지고 빨라짐에 따라 DJ들은 커밍과 믹싱을 하는 작업만을 담당하고 래핑과 퍼포먼스를 책임지는 MC를 따로 둬에 따라 디제잉(DJing)과 엠씨잉이 분업되기 시작했으며 오늘날에 이르는 랩의 기본 양식이 이루어졌다. 이렇듯 랩은 형식과 내용에 있어서 서로 다른 측면을 지니고 있는데, 하나는 랩이 기술을 기반으로 한다는 점이고, 다른 하나는 랩이 언어적이라는 것이다. 기술적 측면에서 랩은 음반과 턴테이블, 앰프와 믹서 등의 상업적 대중 매체 기술로부터 태어났으며, 언어적 측면에서 랩은 “언어적 요소가 전면에서 있는 음악형식”으로 발전하였다(Ha, 2010. p. 146). 랩에서는 언어가 선율, 리듬, 화성 등의 “음악적 요소를 자신을 과시하기 위한 수단으로 삼고 자신 아래에 ‘복종시키고’ 있는 것”으로(Bradley, 2017, p. 14). 랩에서는 언어적 요소가 그만큼 중요한 역할을 담당한다.

3) 랩 음악의 특징

랩 음악은 현재 세계 각국의 다양한 나라, 다양한 사람들에게 창작되고 불리고 있는데, 랩 음악을 구성하는 주요 특징이 존재한다. 랩 음악의 주요 특징은 <Table 1>과 같다.

<Table 1> Musical Elements of RAP (Hara, 2012, pp. 70-72).

Musical Elements	Traits
Repetitive and grounding rhythm	The meter is organized and the beat patterns repeat to create a predictable expectation for the listener.
Layering	The basic musical elements are present and happen concurrently. Rhythmic, melodic, and harmonic essentials are all used. Record scratches, a vocal line spoken, a vocal line sung, a drum or percussion beat, precomposed music from another song, sound effects, sirens, screams, finger snapping, band clapping, whistling, and instrumental melodic line-all are arranged and rearranged; the elements are sculpted into a simultaneously occurring body of sound.

Musical Elements	Traits
Syncopation	Each separate track - vocal line, percussion, harmonic passage - may be syncopated throughout. This unexpected shift in rhythmic accent may create a feeling of temporary disorientation until the predominant beat reemerges.
Popping	Technique that leaves gasp in between phrases in unobvious places. Usually this is done with a spoken vocal line. It takes skill and practice to accomplish this.
The loop	A line that is repeated throughout and usually refers to an instrumental melodic line. It can apply to a beat pattern as well. This facet is probably employed by all RAP forms.
Sampling	This refers to taking sounds from a piece of prerecorded music and using it within the RAP song.
Lyrics	The words in RAP songs are powerful because they are positioned carefully to stand out amid the other musical elements. They are often slang, profane, and violent and advocate an antisocial lifestyle. Because of this, they have offended, frightened, marginalized, and also appealed to, the public. PAP's slang lyrics can create a "private language" within a community. It is important to note that sometimes RAP songs also offer honest and hopeful messages. Some also offer religious commentary.

III. 인성교육으로서의 랩 창작 교육

1. 자유롭고 솔직한 자기표현을 통한 정서적 치유

랩의 특성을 설명하는 단어로는 자유로움, 저항성, 솔직함 등이 있다. 한국사회의 청소년들에게 랩이 비교적 빠르게 자리 잡게 된 것은 랩의 속성에 저항성이 있다는 것도 한 몫 하지만, 랩의 퍼포먼스 자체에서 자유로움을 느끼기 때문이라고 할 수 있다. 한국의 랩은 “저항을 넘어서는 ‘자유로움’에 관심을 가지는 단계에 와 있지만, 여전히 다른 대중음악 장르에 비해 사회를 비판하고, 체제를 의심하는 내용들을 다루며 날카로운 문제의식”을 내세우고 있으며, “부모들이 좋아하지 않거나 이해하지 못하는 랩을 선호함으로써 권위에 저항하고 자기만의 세계에 빠지기도 하는 것이다”(Jung, 2010, p. 19). 기존의 질서에 대한 이러한 저항성과 자유로움은 랩 음악을 포함하고

있는 힙합 문화에 이미 내재해 있다고 할 수 있다.

랩의 또 다른 특징인 솔직함과 진정성은 화자가 자신의 감정과 생각을 여과 없이 솔직하게 내뱉는 데 기인한다. 진정성의 개념은 학자들마다 조금씩 다르나 대체적으로 ‘자신에게 참되고 정직한 것’이라는 정의에는 이의가 없는 것으로 보인다. 랩에서의 진정성은 저항성과 맞닿아 있는데, 이는 저항을 위해서 스스로에게 정직할 필요가 있기 때문이다. 이에 진정성의 바탕에는 내면의 고백이 깔려있다고도 볼 수 있다. 하선규(Ha, 2010)는 “랩의 시어는 일반적인 서정시의 경우처럼 중의적이며 함축적인 언어를 목표”로 하지 않고, 반대로 “대상을 명확하게 지시하고 상황과 태도를 분명하게 밖으로 드러내는 ‘표면의 언어’라는 점에서 진정성”이 필수적인 요소라고 주장하였다. 랩은 퍼포먼스에도 집중하기 때문에 가사를 비교적 객관화하는데 용이하다. 다시 말해 운율에 맞추어 자기 이야기를 보편화하는데 익숙하다는 것이다. 이러한 랩의 자유로움, 저항성, 솔직함, 진정성은 자기표현을 통한 해체와 통찰력을 얻게 하고 카타르시스적 표출(cathartic release)을 통한 정서적 치유로서의 기능을 하며(Jung, 2010), 궁극적으로 인지 구조 조정 및 행동 수정에 사용될 수 있다(Elligan, 2012).

2. 내면적 자기표현을 통한 자아감 확립

모든 인간은 자신의 정서나 느낌, 생각 등을 표현하고자 하는 욕구를 지닌다. 자신의 정서나 생각을 솔직하게 표현하기 위해서는 자신의 내면 상태에 대한 충분한 이해가 선행되어야 한다. 자기표현이란 개인의 내면 상태를 보여주는 정신적 활동으로 자아의 심층적인 내면까지 들여다볼 수 있게 함으로써 진정한 자아를 찾게 한다.

청소년기는 유년기와 성인 사이의 전환시기로 거대하고 빠른 변화의 시기이다. 신체적, 정신적, 성적 에너지가 증가하고 창의력이 향상되며, 이 시기에는 “정상적이고 필요한 정체성 위기”를 맞게 된다(Erikson, 1968, p. 26). 청소년들이 정체성의 위기를 성공적으로 극복하게 하는 것은 자아의 힘이다. 자아는 정체성 위기의 시기 동안 확고해지게 되고 새로운 자아감이 탄생하게 된다. 랩 음악의 형태는 내면적 자기표현을 통해 청소년들의 성숙욕구를 만족시키고 발달을 촉진시키며 자아감을 확립시키는데 도움을 줄 수 있기 때문에 청소년들이 정체성 위기를 극복하게 하는 데 있어서 아주 적합하다(Hara, 2012). 이는 랩 음악이 청소년들에게 인기가 많은 이유이기도 하다.

랩의 구조적, 주제적 측면은 청소년의 발달에서의 갈등과 투쟁을 미적 형태로 구현한다. 랩 음악의 구조는 뼈대를 제공함과 동시에 표현의 자유와 수많은 방법의 즉흥연주를 가능케 한다. 랩의 구성 요소들은 전문적인 음악적 기술이나 랩 음악을 마스터하기 위한 특별한 능력이 필요하지 않을 정도로 간단하여 누구나 쉽게 만들 수 있다. 또

한 랩 음악은 보컬과 악기 음악이 결합되어 있고 과정과 결과가 통합되어 있어 창의적이고 즉흥적인 연주를 가능케 하며, 화자가 발산시키고자 하는 충동을 미적 체험으로 표현하게 한다(Hara, 2012). 이에 랩 음악은 정서적·인성적 교육으로서의 효과를 지니게 된다.

3. 타인과의 소통을 통한 긍정적인 인간관계 형성

이상적인 자기표현은 “자기를 내세우는 동시에 상대방의 인격과 권리를 존중해주는 행동이므로 일종의 ‘공감적 주장’이어야 한다”(Hong, 2004). 개인의 생각과 정서를 표현한 작품 감상을 통해 서로의 느낌과 경험을 공유하고 열린 마음으로 타인과 의견을 교환하면서 원만한 의사소통과 긍정적인 인간관계를 형성하기 위한 태도를 기를 수 있다. 이에 자기표현을 위한 랩 창작 활동은 자기 자신과의 소통뿐만 아니라 타인과의 소통까지 원만해질 수 있는 법을 제공해 준다. 또한 자신의 세계를 내면화하면서 자아 정체감을 확립시키고 상호이해를 증진시켜 대인관계의 회복을 가능하게 하므로 인성 교육에 직결될 수 있다.

랩 음악을 단순히 청소년의 저급한 문화로 치부하기 보단 많은 청소년들의 가치와 태도에 영향을 줄 수 있는 교육 매체라는 것을 인식해야 한다(Powell, 1991). 미국의 일부 공립학교 교사들은 랩 음악이 흑인 청소년들의 자존감을 높이기 위해 효과적인 교육 매체임을 보고하였다(Powell, 1991, 재인용). 음악은 “소리를 통해 인간의 감정과 사상을 표현하는 예술로 인간의 창의적 표현 욕구를 충족시키고 다른 사람과 소통할 수 있도록 하며, 음악교과는 “음악적 정서 함양 및 표현력 계발을 통해 자기표현 능력을 신장하고 자아 정체성을 형성하며, 문화의 다원적 가치 인식을 통해 타인을 존중하고 배려하는 소통 능력을 지닌 인재 육성을 목표로 한다”(교육부, 2015). 이러한 ‘음악교과의 실재’는 문명된 인간이 추구해야 할 삶의 형식이며, 고유한 가치로서 단순히 음악적 지식이나 정보를 교육함으로써 육성할 수 있는 것이 아니다(Yoo, 2016). 음악교과의 가치를 내면화하기 위해서는 외형적인 지식이나 정보를 획득하는 데에 중점을 둘 것이 아니라, 개인의 감정과 사상을 표현하고 창의적 표현 욕구를 충족하며 다른 사람과 소통할 수 있는 교육이 이루어져야 한다. 이러한 관점에서 본질적으로 청소년들의 자기표현과 소통의 욕구를 충족시키는 랩 음악 창작은 음악교과의 실재에 입각한 교육을 가능하게 하고, 나아가 청소년의 문화를 교육과정 내에 흡수함으로써 그들의 삶과 연관 되는 프락시스로서의 교육으로서의 인성교육을 가능하게 한다.

IV. 인성교육을 위한 랩 창작 지도방안

이 장에서는 인성교육을 위한 랩 창작 지도방안을 교수·학습 지도안 예시로 제시하였다. 본 교수·학습 지도안은 다음의 사항을 고려하여 고안되었다. 첫째, 인성교육을 위한 주제로 ‘존중’을 선택하였다. 학생들의 낮은 자아존중감과 정서조절 및 스트레스 대처 능력은 서로 연관되어 있다. 전문가들은 이에 대한 문제 해결을 위해 학생들에게 자신에 대한 이해와 존중을 바탕으로 정서를 조절할 수 있도록 교육해야 한다고 제안한다(도승이, 2012). 이에 이 연구에서는 ‘존중’을 ‘선생님에 대한 존중’, ‘친구에 대한 존중’, ‘나에 대한 존중’으로 세부적으로 구분하여 주제를 선정하도록 하고, 자신들이 선정한 주제를 바탕으로 ‘존중’에 대한 중요성과 필요성을 이야기하고, 각자 ‘존중’ 받은 경험과 ‘존중’ 받지 못한 경험을 나누도록 하여 내면을 성찰하고 반성하는 기회를 가지도록 하였다. 또한 각자가 성찰한 내용을 토대로 랩 음악을 창작함으로써 자기표현과 소통으로서의 음악교육이 이루어지도록 설계하였다. 둘째, 지도대상을 중학생으로 선정하였다. 인성교육의 효율적 실행을 위해 실시한 우리나라 학생들의 인성 수준 조사결과 중학생의 인성 수준이 초등학생이나 고등학생과 비교해서 상대적으로 가장 떨어지는 것으로 나타나(Ahn, 2019; Ji, et al., 2013; Hyun, 2014) 중학생의 인성교육에 대한 대책이 시급함이 드러났기 때문이다. 셋째, 총 5차시로 개발하였으나 4, 5차시는 발표 연습과 최종 발표로 구성되었으므로 차시별 교수·학습 지도안은 1, 2, 3차시만을 제시하였다. 차시별 수업단계는 1차시, 랩 용어 이해를 이해하고 라임에 맞추어 ‘존중’을 주제로 한 가사 쓰기; 2차시, 후 제작하기; 3차시, 벌스 제작하기; 4차시, 발표 연습 및 최종리허설; 5차시, 발표 및 동료평가이다.

1. 1차시 교수·학습 지도안

1) 학습목표

- 가. 힙합과 랩의 용어를 이해하고 이를 설명 할 수 있다.
- 나. 랩 음악의 라임을 이해하고 ‘존중’을 주제로 라임에 맞춰 랩 가사를 창작할 수 있다.

2) 학습자료

- 가. 교사: 교과서, 공책, 활동지, ppt자료, 음원

나. 학생: 교과서, 필기도구, 활동지, 휴대폰

3) 교수·학습활동

(1) 도입(5분)

가. 동기유발: 고등래퍼 영상을 보면서 오늘 배울 내용에 대해 생각 해 본다.

나. 학습목표확인: 학습목표를 함께 읽는다.

(2) 전개 활동1: 랩 용어 이해하기(10분)

가. 랩 용어에 대한 설명이 작성된 활동지를 제시하고 모둠별로 의논하여 각 설명에 맞는 랩 용어를 찾아 써 보게 한다. 이때 미리 정답을 제시하지 않고 학생들이끼리 먼저 용어를 찾아 작성한다. 제시된 용어는 '힙합, 디제이, 비트박스, 디스, 리스펙트, 스웨그, 라임, 플로우, 훅, 벨스, 브릿지, 더블링, 피쳐링'이다.

나. 활동이 끝난 후 학생들에게 정답을 알려주고 추가 설명 한다.

(3) 전개 활동2: 라임에 맞추어 랩 작사하기(15분)

가. 라임이 무엇인지 이해한다. 라임에 대해 알려준 후, 예시 곡을 감상하면서 곡의 가사가 적힌 활동지에 라임에 해당하는 부분을 찾아 표시 해 본다. 감상곡은 싸이의 '챔피언', 아웃사이더의 '외톨이' 드렁큰타이거의 '트루로맨스'이다.

나. 라임을 활용한 랩 창작 예시를 감상한다. 라임을 활용한 교사의 랩 창작 예시를 교사가 직접 비트에 맞추어 학생들에게 들려준다. 모음 'ㅏ ㅑ'를 라임으로 사용한 교사 창작 랩의 예시는 다음과 같다.

이번학기 / 중간고사 / 1등하는 / **상상**
계획표는 / 실천않고 / 하루종일 / **감상**
다찍고서 / 일등하기 / 바라는건 / **망상**
깔끔하게 / 기말고사 / 노력보자 / **하하**

다. 모둠별로 라임으로 사용할 모음 2가지를 정하고 이에 해당되는 단어를 20개씩 찾아본다. 이때 네이버 국어사전을 활용하면 쉽게 단어를 찾을 수 있음을 안내한다. 스스로 단어를 탐색해 보게 하고, 어려움을 느낄 시 네이버 국어사전을 활용할 수 있음을 안내한다.

라. 라임을 활용하여 랩을 작사한다. '존중'에 대한 주제 3가지를 제시하고 모둠별로 선택한다. '존중'에 대한 3가지 주제는 '선생님에 대한 존중', '친구에 대한 존중', '나에 대한 존중'이다. '존중' 받은 경험과 '존중' 받지 못한 경험을 서로 나누고, '존중'의 중요성과 필요성에 대한 각자의 생각을 이야기 한다. '존중'에 대한 각자의 생각과 경험을 바탕으로 개별적으로 라임에 맞게 2줄씩 랩을 작사한다. 이때 앞서 모둠별로 찾은 단어를 활용하도록 한다. 모둠별 회의를 통해 내용을 취합하여 총 8줄의 랩을 완성한다. 내용 취합 시 서로 배려하며 의견을 낼 수 있도록 지도한다. 교사는 순회지도하며 학생들의 활동을 관찰하고 피드백 한다.

(4) 전개 활동3: 랩 발표하기(12분)

가. QR코드로 랩 발표에 사용할 비트를 제시한다. 학생들에게 QR코드 사용법을 안내한다.

<Table 2> QR codes used in class

1 st beat	2 nd beat	3 rd beat
		

나. 3가지 비트 중 한 가지를 선택한 후, 비트에 맞추어 랩을 연습한다.

다. 모둠별로 연습한 랩을 발표한다. 적극적으로 발표에 참여할 수 있도록 개방적인 분위기를 조성한다.

(5) 정리(3분)

가. 모둠별로 자리를 정돈하고 참여도에 대해 교사평가 한다. 매 시간 참여도에 대해 과정평가 할 것임을 미리 안내한다.

나. 다음 시간에는 감상을 통해 랩 음악을 분석하고 모둠별로 혹은 만들기를 할 것임을 예고한다.

다. 인사 후 정리한다.

2. 2차시 교수·학습 지도안

1) 학습목표

- 가. 랩 음악의 구조에 대해 이해하고 이를 분석할 수 있다.
- 나. ‘존중’을 주제로 한 인상적인 hooks를 만들어 발표 할 수 있다.

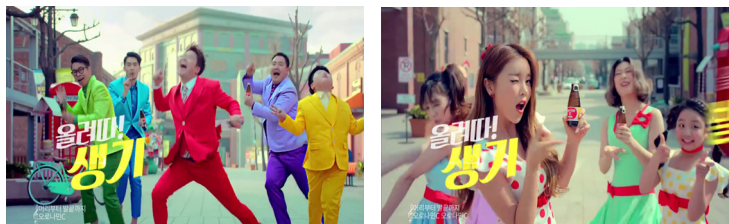
2) 학습자료

- 가. 교사: 교과서, 노트북, 활동지, ppt자료, 음원
- 나. 학생: 교과서, 필기도구, 활동지, 휴대폰

3) 교수·학습활동

(1) 도입(5분)

- 가. 전시학습: 전시에 학습한 활동지를 통해 전시에 학습한 내용을 상기시킨다.
- 나. 동기유발: 광고 영상을 보면서 오늘 배울 내용에 대해 생각해 본다. 학생들에게 친숙하며 반복되는 후렴구가 많이 나오는 광고인 ‘오로나민씨’ 영상을 제시한다. 감상한 영상을 통해 hooks의 중요성을 학생들이 인지할 수 있도록 발문한다.



[Figure 1] Oronamin C drink advertisement

- 다. 학습목표확인: 학습목표를 함께 읽는다.

(2) 전개 활동1: 랩 구조 이해하기(10분)

- 가. 랩 음악의 구조가 벌스(verse)와 hooks으로 되어있음을 학습한다.
- 나. 감상을 통해 벌스와 hooks을 찾는다. 감상곡은 강현준(Lil tachi) & 김호진(HOTCHKISS)의 ‘눈’이다. 학생들에게 가사가 작성된 활동지를 배부하고 랩 음악을 감상하면서 벌스와 hooks 부분을 찾아 기호를 쓰게 한다.

다. 감상한 곡의 훅 부분을 따라 부르게 한다. 발문을 통해 훅의 특징을 유추하게 한다. 훅의 특징이 따라 부르기 쉽고, 반복되는 단어를 사용하는 것임을 설명한다.

(3) 전개 활동2: 훅 만들기(15분)

- 가. 브레인스토밍을 안내한다. 지난 시간에 모둠별로 의논한 '존중'을 주제로 하여 떠오르는 단어 3가지와 존중하는 방법 3가지를 개별로 써보도록 한다. 개별로 작성한 여러 가지 단어 중 우리 조의 단어와 문장을 각각 1가지씩 선정한다. 모둠 토의 시 서로의 의견을 존중하도록 지도한다.
- 나. 교사가 작성한 훅 예시를 감상한다. 비트에 맞추어 교사가 직접 작성한 훅을 들려준다. 다음은 교사가 적정한 훅의 예시이다.

수업시간 / 제발집중 / 떠드는건 / 싫어
 수업시간 / 제발집중 / 떠드는건 / 싫어
 수군 / 수군 / 이수군이 / 되지말자
 조용 / 조용 / 조용필이 / 되어보자

다. 선정한 단어와 문장을 바탕으로 모둠별 훅을 작성한다. 박자에 맞게 훅을 배치해 본다. 교사는 순회지도하며 학생들의 훅에 대해 피드백하고 수정한다.

(4) 전개 활동3: 랩 훅 발표하기(12분)

- 가. QR코드로 비트를 제시하고 학생들에게 QR코드 사용법을 안내한다.
- 나. 선택한 비트에 맞추어 훅을 연습한다.
- 다. 모둠별로 연습한 훅을 발표한다. 적극적으로 발표에 참여할 수 있도록 개방적인 분위기를 조성한다.

(5) 정리(3분)

- 가. 모둠별로 자리를 정돈하고 참여도에 대해 교사평가 한다.
- 나. 다음 시간에는 모둠별로 벌스 만들기를 할 것을 예고한다.
- 다. 인사 후 정리한다.

3. 3차시 교수·학습 지도안

1) 학습목표

모둠별로 '존중'을 주제로 한 벌스를 작사하고 최종 완성된 랩 음악을 제작할 수 있다.

2) 학습자료

- 가. 교사: 교과서, 노트북, 활동지, ppt자료, 음원
- 나. 학생: 교과서, 필기도구, 활동지, 휴대폰

3) 교수 · 학습활동

(1) 도입(5분)

- 가. 전시학습: 전시에 학습한 활동지를 통해 전시에 학습한 내용을 상기시킨다.
- 나. 동기유발: 역사적 인물에 대한 존중을 노래한 랩 영상을 보면서 오늘 배울 내용에 대해 생각해 본다. 안중근 의사를 주제로 한 비와이의 '만세' 랩 영상을 감상하면서 오늘 작성할 벌스의 가사 내용을 머릿속에 그려본다. 존중의 단어 뜻이 “높이 귀중하게 대함”이라고 설명하고 존중의 다양한 방법에 대해 이야기를 나눈다.
- 다. 학습목표확인: 학습목표를 함께 읽는다.

(2) 전개 활동1: 역할 분담하기(10분)

모둠별로 역할을 분담한다. 모둠별 역할은 메인 작사가 2명, 래퍼 2명, 디제이 1명으로 정한다. 메인 작사가는 벌스 부분을 제작하고 후과 벌스가 자연스럽게 연결되도록 수정하여 가사를 완성하는 역할을, 래퍼는 라임과 플로우를 살려 랩을 발표하는 역할을, 디제이는 카혼, 잼베 등의 악기를 사용해 비트를 연주하는 역할을 담당함을 설명한다.

(3) 전개 활동2: 랩 제작하기(25분)

- 가. 각자 맡은 역할에 따라 랩 음악을 완성한다. 벌스 작사 시 1차시에 작성했던 가사 2줄을 활용하도록 하여 학생들의 가사 작사에 대한 부담감을 덜어준다.
- 나. 교사가 순회지도 하며 각 모둠원들에게 피드백 해준다. 메인작사가에게는 라임을 잘 지켰는가, '존중'이라는 주제에 대해 모둠원의 생각이 잘 반영되었는가, 가사의 연결이 자연스러운가에 대해 피드백 한다. 래퍼에게는 비트의 박자에 맞추어 랩을 하는가, 자연스럽게 개성 있는 플로우로 랩을 하는가에 대해 피드백 한다. 디제이에게는 악기 연주법과 기본리듬을 알려주고 창작 리듬을 만들 수 있도록 피드백 한다. 지속적으로 피드백과 수정 과제를 제공하여 모든 모둠원들이 적극적으로 참여하게 한다.

(4) 정리(5분)

- 가. 모둠별로 자리를 정돈하고 참여도에 대해 교사평가 한다.
- 나. 다음 시간에는 모둠별로 최종 발표 연습을 할 것임을 예고한다.
- 다. 인사 후 정리한다.

IV. 결론 및 제언

이 연구는 인성교육을 위한 랩 창작 지도방안을 모색하는데 그 목적이 있었다. 학교 인성교육은 교과교육 내에 흡수되고 실제 삶과 연관되어 이루어지는 것이 바람직하다(Yoo, 2016). 이러한 맥락에서 랩 창작 교육은 청소년들의 자기표현과 소통의 욕구를 충족시키고 청소년의 문화를 교과 내에 흡수함으로써 그들의 삶과 연관 되는 프락시스(praxis)로서의 인성교육을 가능하게 한다. 전문가들은 학생들의 낮은 자아존중감과 정서조절 및 스트레스 대처 능력의 저하에 대한 문제 해결 방안으로 자신에 대한 이해와 존중을 바탕으로 한 정서 교육을 실시해야 한다고 주장한다(도승이, 2012). 이에 이 연구에서는 인성교육을 위한 랩 창작 교육을 위한 주제로 '존중'을 선정하였으며, 하위 주제로 '선생님에 대한 존중', '친구에 대한 존중', '나에 대한 존중'으로 세분화하여 학생들이 선택하도록 하였다. 학생들은 자신들이 선정한 주제를 바탕으로 '존중'에 대한 중요성과 필요성을 이야기하고 자신이 '존중' 받은 경험과 '존중' 받지 못한 경험을 서로 나눔으로써 내면을 성찰하고 반성하는 기회를 가지도록 하였다. 또한 각자가 성찰한 내용을 토대로 랩 음악을 창작함으로써 자기표현과 소통으로서의 음악교육이 이루어지도록 설계하였다. 이 연구에서 제시한 수업 지도안은 총 5차시로 개발되었으며 실제 수업에 활용할 수 있도록 구안되었다. 1차시는 랩 용어 이해를 이해하고 라임에 맞추어 '존중'을 주제로 한 가사 쓰기; 2차시는 훅 제작하기; 3차시는 벌스 제작하기; 4차시는 발표 연습 및 최종리허설; 5차시는 발표 및 동료평가로 구성된다.

이 연구는 인성교육을 위한 랩 창작 지도방안 개발에 역점을 두었기에 지도방안에 대한 효과성 검증에는 제한이 있다. 따라서 이 연구에서 제시한 랩 창작 지도방안이 인성교육에 미치는 효과성 검증에 대한 후속 연구가 필요하다. 또한 인성교육이 교과교육과 통합해서 이루어져야 한다는 사실과 음악교과교육의 실재가 개인의 감정과 사상을 표현하고 창의적 표현 욕구를 충족하며 다른 사람과 소통할 수 있는 교육임을 감안해 볼 때 보다 다양한 음악교과 내에서의 인성교육에 대한 연구가 필요함을 시사한다.

References

- 도승이 (2012). 한국 아동과 청소년 정신건강의 현주소와 나아갈 방향. 한국교육포럼21·한국행동과학 연구소(편), **한국사회의 정신건강** (pp. 227-254). 서울: 교육과학사
- 정치학대사전편찬위원회 (2002). **21세기 정치학대사전**. 서울: 아카데미아리서치.
- Ahn, B. H. (2005). The characteristics of character education in US schools. *Studies in Humanities*, 13, 133-169.
- Ahn, D. J. (2019). *Middle school teachers' perception of character education*. Master Thesis. Kyung Hee University.
- Bradley, A. (2017). *Book of rhymes* (2nd ed.). New York: Civitas Book Publisher.
- Chi, E. L., Lee, Y. S., & Do, S. L. (2014). Development and validation of the character index instrument. *Journal of Moral & Ethics Education*, 35, 151-174.
- Choi, J. W., Park, C. S., Yeon, K. N., Min, Y. K., Lee, E. A., Jung, W. S., Seo, J. Y., Cha, D. G., Hur, J. Y., & Lim, C. M. (2009). The problem of character education and alternative approach in korea(creative character education). *The Journal of Creativity Education*, 9(2), 89-112.
- Do, S. L. (2013). The character education as a future human resource development. *The Journal of Thinking Development*, 9(2), 143-159.
- Elligan, D. (2012). Contextualizing rap music as a means of incorporating into psychotherapy. In S. Hadley & G. Yancy (Eds.), *Therapeutic uses of rap and hip-hop* (pp. 92-109). New York: Routledge.
- Erickson, E. (1968). *Identity youth and crisis*. New York: W. W. Norton.
- Ha, S. K. (2010). Philosophical considerations on rap music in viewpoint of aesthetics of media: From S. Kierkegaard, S. Kracauer and W. Benjamin. *The Journal of Aesthetics and Science of Art*, 31, 139-184.
- Hara, A. F. (2012). Rap(requisite, ally, protector) and the desperate contemporary adolescent. In S. Hadley & G. Yancy (Eds.), *Therapeutic uses of rap and hip-hop* (pp. 59-91). New York: Routledge.
- Hirst, P. H. (1999). The demands of moral education. In T. H. McLaughlin and J. M. Halstead (Eds.), *Education in morality* (pp. 105-117).

- London and New York: Routledge & Kegan Paul.
- Hong, K. J. (2004). *Personality education of youth*. Seoul: Hakjisa.
- Hyun, J. (2014). *KEDI personality test performance*. Korean Educational Development Institute.
- Ji, E. R., Do, S. Y., & Lee, Y. S. (2013). *A study on the development of personality index*. Ministry of Education.
- Jung, H. S. (2010). *Lacan psychoanalytic investigations on the adolescents rap as the music therapy*. Doctoral Dissertation, Myongji University.
- Kang, C. Y., Kwon, D. T., Son, M. H., Lee, J. E., Jung, J. Y., Han, S. W., & Chang, J. H. (2013). *A study on planning and operation of curriculum for character education*. Ministry of Education.
- Kang, H. J. (2019). A study on the possibility of rap as cultural contents in the poetry creative education: Focusing on the effect of 'Speaker' and 'Rhyme'. *The Study of Korean Language and Literature*, 63, 189-220.
- Kang, S. B., Park, E. S., Kim, G. S., Song, S. J., Chung, Y. K., Kim, Y. R., & Ko, M. S. (2008). A foundational study for the vision of education for the human nature for 21st century. *The Journal of Research in Education*, 30, 1-38.
- Kim, K. S. (2015). Problems and suggestions of 'character education improvement law'. *Korean Thought and Culture*, 78, 459-488.
- Lee, C. H., & Han, K. H. (2015). A study on effective rap music notation and analysis method for educational usages. *Korean Journal of Research in Music Education*, 44(3), 203-225.
- Ministry of Education (2015). *Music curriculum*. No. 2015-75. [Supplementary 12]
- _____ (2018). *The implementation plan for humanity education 2019 under the "five-year comprehensive plan for personality education (2016-2020)*.
- Moon, S. H. (2001). Some controversial issues of current In-sung education from a viewpoint of kantian moral philosophy. *Chulhak-Ronchong*, 23, 93-133.
- Powell, C. T. (1991). Rap music: An education with a beat from the street. *The Journal of Negro Education*, 60(3), 245-259.

- Ryu, J. H. (2018). *2018 children's comprehensive survey*. Korea Institute for Health and Social Affairs.
- Stone, P. & Harold, E. (2019). *Bessie Jones*. Retrieved September 7, 2019, from <http://www.culturalequity.org>
- Yang, W. S. (2012). The formation of Korean rap and development of K-pop. *Eum-Ag-Hag*, 20(2), 125-156.
- Yoo, J. B. (2016). School Education for Humanity: Problems and Directions. *The Korean Journal of Philosophy of Education*, 38(3), 99-119.

Received: 31 August 2019, Reviewed(Revised): 3 October(13 October) 2019

Accepted: 29 October 2019, Published: 30 November 2019

Seokyung Kim: E-mail: happymusic42@naver.com

Teacher, Eomgung Middle School, 56, Daedong-ro, Sasang-gu, Busan, Korea

Su-Young Bae: E-mail: sb2388@dau.ac.kr

Adjunct Professor, Dong-A University, 225 Gudeok-ro, Seo-gu, Busan, Korea

