

* 서지혜

목차	Abstract
	I. 서론
	II. 연구방법
	III. 연구결과
	IV. 논의
	V. 결론 및 제언
	참고문헌

* 위덕대학교 건강스포츠헬부 조교수

논문투고일 : 2015.07.30.

논문심사일 : 2015.08.17.

게재확정일 : 2015.09.01.

The impact of fun factors of dance activity classes in university of students' satisfaction with their university life.

Seo, Ji-hye
Uiduk University

This study aims at an analysis of impact of the fun factors(health effect, achievement, the lower burden of a theory class) of dance activity classes in university of students' satisfaction with university life(class satisfaction, university life satisfaction).

For the purpose of this study, the data of 250 students being participated in dance activity classes were used for the analysis. For the empirical study, frequency analysis, reliability analysis and exploratory factor analysis were done by using SPSS 17.0, in addition, confirmatory factor analysis and structural equation modeling were done by using LISREL 8.5.

The results of this study are as follows: First, both 'achievement' of dance classes and 'the lower burden of its theory class' have positive effect on students' satisfaction with class, whereas 'health effect' of the class does not.

Second, 'health effect' of dance activity class has positive effect on students' satisfaction with university life. However neither 'achievement' nor 'lower burden of a theory class' does positive effect.

Third, students' satisfaction with dance activity class has positive effect on their satisfaction with university life.

<key words> dance activity class, fun factor, class satisfaction, university life satisfaction

주요어) 교양무용, 재미요인, 수업만족, 대학생활만족

1. 연구의 필요성과 목적

대학에서는 대학생들의 전공교육과 기초소양교육을 강화하기 위해 전공 교육 커리큘럼을 개편하거나 통합함과 동시에 다양한 교양교육을 실시하고 있다. 특히 교양교육을 통하여 공통 자질이 다분히 길러졌을 때, 전문 교육의 효과가 정상적으로 나타날 수 있으므로(허정, 1992:102) 교양교육은 매우 중요하다고 볼 수 있다.

교양은 인간정신을 개발하여 풍부하게 만들고, 완전한 인격을 형성해 간다는 뜻을 포함하고 있는 것으로 원만한 인격을 배양해가는 노력과 그 성과를 의미한다. 이에 대학에서의 교양수업은 대학생들의 사고를 개발하고, 올바른 인격을 형성하여 미래사회의 구성원으로서 지도적 인격을 도야하는 것에 목적이 있다. 이에 U대학은 교육과정을 전면 개편하여 2013학년도부터 ‘다빈치 커리(Leonardo da Vinci Curriculum)’의 21세기형 교육과정을 개편하고 운영 중에 있다. ‘다빈치 커리’는 학생중심 교육과정으로 교양교육과 전공교육을 균형화 함으로써 인성교육을 강화하고, 대학생들의 지적호기심과 성취동기를 고취시키며 평생학습사회를 실현시키고자 하는 것으로 특히, 교양교육을 필수적으로 강화함으로써 미래의 사회구성원 즉 미래의 지도자로서 지. 덕. 체를 겸비한 우수한 인재를 육성하고자 하는데 중점 목표가 있다.

교양수업의 커리큘럼 중 하나인 교양무용은 무용을 교육하기 위한 교육이 아닌 무용을 통한 교육을 강조하고 있으며, 무용을 교양교육 또는 평생교육(life-long education)의 일환으로 확대시켜 나가는 추세에 있다. 예술교육의 중요성이 부각되면서 대학이나 기관, 단체들에 의해 교양교육으로서의 그 역할이 증대되고 있으며, 현재 각 대학에서는 자율에 맡겨진 교양과목을 활성화하기 위해 전보다 더 다양한 강좌 개설과 함께 무용교육에 대한 학생들의 요구를 폭 넓게 수용하는 등 대학이 수행할 수 있는 교양교육의 역할에 더욱 충실하려고 노력하고 있다. 이처럼 대학의 교육목표와 교양교육의 목적에 따라 전인 교육을 위한 필수 불가결한 요소의 하나로 교양교육의 중요성이 강조되고 있으며, 특히 교양무용은 건강의 유지나 증진, 사회성 함양 및 도덕적, 정신적 훈련을 통해 대학생활을 보다 즐겁게 할 수 있고 나아가 건전한 사회생활을

활을 위한 중요한 부분을 담당하고 있다. 그러나 교양무용의 당위성과 그 중요성에도 불구하고, 김영옥(2008:5)은 현대사회에서 대학교육의 가치와 질에 대한 시비가 계속 대두되고 있는 현실에서 교양무용에 대한 관심도는 조금씩 저하되고 있음을 지적하였다. 따라서 이러한 현실을 극복하고, 학습자인 대학생은 일반적으로, 신체의 교육기회를 많이 갖지 못하고, 취업 등을 위한 편중된 생활을 영위하고 있다는 점에 기인해 볼 때, 교양무용은 보다 발전적인 교육을 지향하여 교양교육의 목표에 부합하는지를 재확인하고, 더 나아가 교양교육이 대학생들의 생활에 어떻게 기여할 수 있는지에 대한 포괄적인 접근이 필요할 것으로 판단된다. 특히 예술교육의 중요한 부분으로써 교양무용은 교양교육이 의도하는 지적, 정의적, 신체적 조건중 학생들로 하여금 신체적인 측면의 조건을 갖추도록 도와주는 구실을 하여 지적 능력과 정의적 능력이 정상적으로 발휘되고 유지될 수 있다고 볼 수 있다. 즉, 대학 교양무용은 무용교육이라는 넓은 범위내의 일부지만 그 대상이 미래사회의 주역이 될 인재라는 점에서 중요성이 더욱 크다. 따라서 바람직한 무용 교육프로그램을 통해 무용의 중요성을 인식시켜 주는 일은 무용교육의 발전을 위해 매우 중요한 일이다. 무용은 인간의 내면 감정인 본능적인 욕구를 바탕으로 신체의 움직임이라는 매개체를 통해 미적으로 표현하는 가장 직접적인 시각적, 공간적 예술로서 동시대를 살아가는 사람들의 생각, 정서, 시대상을 반영하는 종합예술이다. 예술영역과 체육영역을 동시에 교육할 수 있다는 장점 때문에 대학교양 과목으로서의 무용은 교육적 가치를 인정받고 있으며, 또한 많은 학생들로부터 호응을 받고 많은 재미를 느낄 수 있게 되어 높은 참여 만족을 보이고 있다.

이러한 의미에서 최근 교양교육 수업의 재미 fun에 관한 중요성이 언급되고 있다. 재미는 다양하고 구체적인 각각의 체험 맥락에서 도출되는 감정(윤홍미, 안신호, 이승혜, 1996:498)으로 과제 활동 시 느끼는 정서반응으로 정의된다. 따라서 교양무용 수업 재미는 무용 체험을 통해 느끼는 다양한 긍정적 감정으로 이해될 수 있다. 무용을 통한 긍정적 감정은 무용에 대한 만족감을 높이고 무용 참여를 유도할 것이라는 예측 하에 무용수업의 재미를 높이기 위한 연구들이 다양하게 이루어져 왔다.

은은희(2004:57)는 좋은 무용 수업이란 수업을 듣는 수강생들의 요구가 반영되고 수강생들의 흥미를 느낄 수 있는 재미적인 요소가 필요하다고 제시하였다. 성인발레 학습자들의 요구를 반영하고 재미적인 요소를 더하면, 서로의 상호작용을 함으로써 지도자는 좀 더 다양한 수업지도 방식을 적용하고 수업진행을 더욱 원활히 이루어냄으로써 수업이 효과적일 뿐 아니라 수업에서 학생들의 적극적인 참여가 가능해지기 때문이다. 따라서 무용경험이 즐거움

음으로 기억되기 위해서는 무용참가자들의 흥미, 욕구 등을 파악하여 이들의 적극적 참여행동을 유도하기 위한 참여 동기를 촉진하는 등 세심한 주의를 기울여야 할 필요가 있다(정명숙, 1998: 56).

이렇듯 교양교육 분야에서 재미에 대한 중요성이 언급됨에 따라 교양 무용 수업의 재미에 관한 연구가 진행되고 있다. 교양무용과 관련된 최근의 연구는 교양무용 참여대학생의 신체적 자기개념과 재미의 관계(김보람, 2009: 45), 초등학교 무용예술 강사수업의 재미요인 분석(오소희, 2009: 45), 무용수업의 재미요인과 수업만족의 관계(정지혜, 한수연, 2009: 15), 생활무용 참가자의 재미요인이 몰입경험 및 중독현상에 영향을 미치고 있으며(김혜민, 2012: 48), 댄스스포츠의 재미요인과 운동환경 만족이 참가자의 여가 몰입과 운동지속에 큰 영향을 미치고 있다(현선희, 2006:109). 이상의 선행연구를 종합하면 교양 무용 수업에서의 재미요인 fun factor은 신체·심리적 건강도모, 사회성 함양, 성취감 경험, 이론 수업에 대한 낮은 부담감, 수업의 자유로움, 유능성 경험, 교수법에 의한 향상성, 수업내용, 경쟁과 시합, 수업방식 등으로 제시되고 있으며, 종합적인 관점에서 교양무용수업의 재미는 수업만족, 몰입, 운동지속의사, 대학생활만족 등에 유의한 영향을 미치는 것으로 규명되어 교양 무용 수업에서의 재미는 매우 중요하게 고려되어야 하는 변수임이 입증되었다.

이러한 맥락에서 본 연구는 교양 무용수업의 재미요인이 대학생활만족 즉, 수업만족과 학교생활만족에 미치는 각각의 영향관계를 통합적으로 분석하고자 한다. 즉, 교양무용의 재미요인이 대학생들의 수업만족과 학교생활만족에 미치는 각각의 영향을 통합적으로 규명함으로써 교양무용이 교양교육으로서 대학교육에 어떻게 이바지할 수 있는지, 그리고 교양 무용 수업이 보다 효율적으로 진행되려면 어떠한 방안이 있을 수 있는지를 제시하는데 본 연구의 궁극적인 목적이 있다.

2. 연구가설 및 연구모형

1) 재미요인과 대학생활만족과의 관계

H1. 교양 무용수업의 재미요인은 수업만족에 유의한 영향을 미칠 것이다

H1-1~H1-3 : 건강효과, 성취감 증대, 이론 수업의 낮은 부담감은 수업만족에 유의한 영향을 미칠 것이다.

H2. 교양 무용수업의 재미요인은 학교생활만족에 유의한 영향을 미칠 것이다.

H2-1~H2-3. 건강효과, 성취감 증대, 이론 수업의 낮은 부담감은 학교생활만족에 유의한 영향을 미칠 것이다.

2) 수업만족과 학교생활 만족의 관계

교양 무용수업의 만족도가 높은 학생일수록 부정적인 정서 상태는 해소해 주고, 긍정적인 정서 상태는 높여주며, 수업에 대한 만족도가 자아실현에 정적인 영향을 미친다고 보고되고(이재원, 김대현, 2004:16) 있다. 또한 대학생의 체육수업에 대한 참여만족과 생활만족과의 관계를 분석한 심상신(2008:878)의 연구에서도 체육수업에 참여하는 것이 생활만족에 긍정적인 상관관이 있음을 보고하고 있다. Astin, A. W.,(1984)은 대학생의 대학생활 만족에 관한 연구에서 대학생의 생활만족은 다양한 캠퍼스 활동의 참여를 통해 증가되며, 능동적인 활동 형태가 수동적인 활동 형태보다 생활만족에 더 크게 기여한다고 하였다. 따라서 이러한 연구들을 통해 대학생활 가운데 교양 무용수업에 참여하여 지각될 수 있는 수업만족은 학교생활만족에 유의한 영향을 미칠 것이라는 것을 예측할 수 있게 한다.

H3. 수업만족은 학교생활만족에 유의한 영향을 미칠 것이다.

이상과 같은 연구목적을 달성하기 위해 선행연구와 연구가설을 토대로 선정한 변수들 간의 연구모형은 <그림 1>에 제시한 바와 같다.

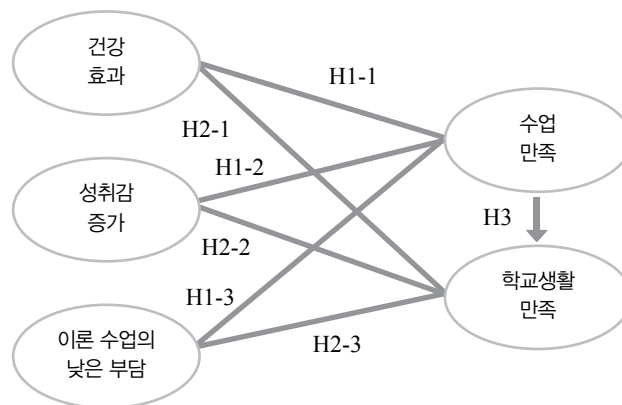


그림 1. 연구모형

1. 연구대상 및 자료수집

본 연구의 연구대상은 경상북도에 위치한 U대학교의 교양무용 수업을 수강하는 학생들을 모집단으로 선정하였다. 이에 교양무용 수업이 진행되고 있는 곳을 연구자와 설문조사에 대해 충분한 교육을 받은 조사원이 함께 방문하여 연구대상자에게 본 연구의 취지와 목적을 설명한 후 비확률표본추출법non-probability중의 한 방법인 편의표본추출법convenience random sampling을 이용하여 자기평가기입법self administration method에 따른 설문조사를 실시하였다. 조사기간은 2014년 12월10일부터 14일까지이며, 총 300부의 설문지를 배포하여 회수된 설문지중 불성실하게 응답되었다고 판단되는 50부의 설문지를 제외한 총 250부의 자료가 실제분석에 사용되었다.

연구대상자들의 일반적 특성은 성별(남성: 129명, 51.6%; 여성: 121명, 48.4%), 연령(20-25세: 235명, 94.0%; 26-30세: 13명, 5.2%; 30세 이상: 2명, 0.8%), 전공유형(인문계열: 20명, 8.0%; 사범계열: 38명, 15.2%; 사회계열: 6명, 2.4%; 자연계열: 130명, 52.0%; 공학계열: 51명, 20.4%; 예체능계열: 5명, 2.0%), 수강 과목유형(에어로빅: 37명, 14.8%; 무용 감상: 34명, 13.6%; 라인댄스: 42명, 16.8%; 세계 속의 민속무용: 29명, 11.6%; 요가: 39명, 15.6%; 댄스스포츠: 31명, 12.4%; 우리 춤: 38명, 15.2%) 등으로 나타났다.

2. 측정도구

본 연구의 측정변인들은 교양무용 수업의 재미, 대학생활만족의 2개 변인으로 구성하였으며, 모든 문항은 전혀그렇지않다(1)에서 매우그렇다(5)의 Likert 5점 척도로 측정하였다.

교양 무용수업의 재미는 교양 무용수업을 수강하는 수강생이 수업을 통해 지각할 수 있는 즐거움 혹은 흥미로움 등의 긍정적인 심리상태를 의미하며, 체육수업 재미거리 질문지(physical education class enjoyment source questionnaire: PCESQ)를 기초로 정찬수(2004:134)와 손정민(2008:67)의 연구에서 사용한 문항을 본 연구의 목적에 맞게 수정·보완하여 17문항으로 구성한 후 측정하였다.

그리고 대학생활만족은 교양 무용 수업을 수강하는 수강생이 자신이 다니는 대학에 대한 수업과 학교생활에 대해 평가하는 만족정도를 의미하며, 최익찬(2013:70)이 사용한 문항을 본 연구의 목적에 맞게 수정·보완하여 11문항으로 구성한 후 측정하였다.

3. 자료처리 방법

수집된 자료의 분석은 측정도구의 신뢰도와 타당도를 검증하기 위해 신뢰도분석reliability 및 탐색적요인분석exploratory factor analysis과 확인적요인분석confirmatory factor analysis을 실시하였으며, 본 연구에서 설정된 연구모형 및 가설검증을 위해 구조방정식모형structural equation modeling 분석을 실시하였다. 이와 같은 통계분석 방법에는 SPSS17.0과 LISREL8.5를 사용하였다.

Ⅲ. 연구결과

1. 측정도구의 타당도 및 신뢰도

본 연구에서 사용한 측정도구의 타당도 및 신뢰도를 검증하기 위해 우선 탐색적 요인분석과 신뢰도 계수(Cronbach's)를 이용한 신뢰도 분석을 실시하였다. 탐색적 요인분석은 주성분 분석법principle component analysis과 직각회전varimax 방식을 이용하여 분석하였고, 이때 요인적재치가 .4이하인 문항은 제외하였다(Price & Mueller, 1986).

그 결과 교양 무용수업의 재미는 <표 1>에 제시한 바와 같이 요인적재치 .4이하 및 중복 적재된 5개 문항이 삭제되어 3개의 하위요인인 건강효과, 성취감 경험, 이론수업의 낮은 부담감으로 추출되었다. 그리고 대학생활만족은 <표 2>에 제시한 바와 같이 3문항이 삭제되어 수업만족과 학교생활만족의 2개 하위요인으로 추출되었다. 또한 추출된 각 요인에 대한 신뢰도 분석

을 위해 Cronbach's 값을 알아본 결과 값이 .770~.910으로 신뢰도 평가기준인 .7이상(Nunnally, 1978)을 상회하는 것으로 나타나 높은 신뢰도 수준을 가지고 있는 것으로 나타났다.

표 1. 재미요인 대한 탐색적 요인분석 결과

문항	성취감경험	건강효과	이론수업의 낮은 부담감
재미1	.291	.811	.232
재미2	.298	.836	.234
재미3	.292	.811	.188
재미4	.313	.750	.154
재미5	.727	.374	.169
재미7	.605	.297	.283
재미12	.697	.242	.204
재미13	.889	.225	.110
재미14	.829	.267	.154
재미15	.181	.221	.860
재미16	.237	.190	.882
재미17	.161	.195	.885
고유치	6.420	1.583	1.092
분산(%)	53.498	13.194	9.098
누적(%)	53.498	66.692	75.791
Cronbach's apl	.880	.902	.910

표 2. 대학생생활만족의 탐색적 요인분석 결과

문항	수업만족	학교생활만족
만족1	.307	.714
만족2	.272	.799
만족3	.286	.701
만족4	.147	.708
만족5	.771	.269
만족6	.887	.178
만족7	.657	.396
만족8	.821	.290
고유치	4.235	1.013
분산(%)	52.931	12.660
누적(%)	52.931	65.592
Cronbach's apl	.857	.770

다음으로 탐색적 요인분석을 통한 항목 조정을 통해 통계적으로 타당도와 신뢰도를 확보한 변수들이 구조방정식모형 내에서 전체적인 변수로 유의한가를 알아보기 위해 확인적 요인분석을 실시하였다. 이 과정에서 개념별 측정변수의 적합도지수가 수용기준에 다소 미달된 것으로 나타난 학교생활 만족에 대해서는 표준화 잔차값과 값을 고려하여 문항을 조정하여 1문항이 삭제되었다.

표 3. 확인적 요인분석 결과

측정척도	항목수	χ^2	df	p	NFI	CFI	GFI	RMR
건강효과	4	51,294	2	.00	.929	.931	.907	.058
성취감경험	5	14,800	5	.01	.978	.985	.977	.030
이론수업의 낮은 부담감	3	-	-	-	-	-	-	-
수업만족	4	13,253	2	.00	.971	.975	.974	.031
학교생활만족	3	-	-	-	-	-	-	-

표 4. 측정모형 분석 결과

항목		NFI	error term	t	CR
건강 효과	정신적 스트레스를 해소에 도움을 주므로 교양무용 수강	.901	.053	18,016	.905
	신체적 피로회복에 도움을 주므로 교양무용 수강	.927	.047	18,908	
	운동 후 기분이 전환되고 상쾌하기 때문에 교양무용 수강	.793	.053	14,768	
	건강유지와 증진에 도움을 주므로 교양무용 수강	.725	.055	12,944	
성취감 경험	운동기술의 향상을 통해 성취감을 느끼므로 교양무용 수강	.794	.057	14,674	.884
	운동기술의 습득을 통해 자신감을 얻기에 교양무용 수강	.636	.054	10,842	
	운동을 잘하고 싶은 욕망 때문에 교양무용 수강	.672	.062	11,639	
	경쟁을 통해 승리감을 느낄 수 있어 교양무용 수강	.892	.052	17,596	
	게임을 통해 경쟁심을 느낄 수 있어 교양무용 수강	.876	.052	17,078	
이론 수업의 낮은 부담감	이론 과목의 과다 수강에서 벗어날 수 있어 교양무용 수강	.854	.047	16,379	.910
	대부분 야외수업으로 개설되어 있어 교양무용 수강	.913	.046	18,171	
	이론수업에 비해 과목을 덜 받으므로 교양무용 수강	.868	.047	16,792	
수업 만족	무용수업시간의 교육내용에 대체로 흥미를 느낌	.746	.048	13,159	.860
	무용수업 시간에 배운 내용을 그 시간에 모두 이해 하려함	.834	.046	15,428	
	교수님으로 받는 질문이 부담스럽지 않음	.698	.046	12,013	
	가급적 무용수업을 빠지지 않으려 노력함	.832	.046	15,364	
대학생활 만족	학교나 학과에서 실시하는 행사에 관심이 많음	.770	.642	13,040	.785
	학교나 학과의 체육대회에 즐거운 마음으로 참가	.804	.047	13,787	
	우리 대학에 대해 다른 친구들에게 이야기함	.644	.053	10,423	
측정모형 적합도		$\chi^2=377.496(df=142, p=.00)$, NFI=.889, NNFI=.914, CFI=.928, GFI=.862, RMR=.049			

전체적인 확인적 요인분석결과는 <표 3>에 제시한 바와 같으며, 각 변수별 적합도지수가 모두 김계수(2000)가 제시한 적합도 기준(NFI, CFI, GFI: .8~.9이하, RMR: .05~.08이하)을 충족시키는 것으로 나타나 단일차원성을 확보하였다.

표 5. 구성개념 간 상관관계

척도	M(S.D)	구성개념 간 상관관계				
		1	2	3	4	5
1. 건강효과	2,919(.879)	.706 ^a				
2. 성취감 경험	2,822(.840)	.669**	.609 ^a			
3. 이론수업의 낮은 부담감	3,122(.834)	.491**	.474**	.772 ^a		
4. 수업만족	3,090(.699)	.382**	.381**	.390**	.607 ^a	
5. 학교생활만족	3,267(.674)	.400**	.303**	.329**	.617**	.551 ^a

a : AVE값, **p<.01

표 6. 가설검증 결과

경로		경로계수	표준오차	t	가설검증
H1-1:	건강효과 → 수업만족	.085	.099	.864	기각
H1-2:	성취감 경험 → 수업만족	.241	.097	2.475**	채택
H1-3:	이론수업의 낮은 부담 → 수업만족	.265	.080	3.294**	채택
H2-1:	건강효과 → 학교생활만족	.235	.093	2.535**	채택
H2-2:	성취감 경험 → 학교생활만족	-.038	.091	-.418	기각
H2-3:	이론수업의 낮은 부담 → 학교생활만족	-.015	.075	-.201	기각
H3:	수업만족 → 학교생활만족	.634	.087	7.308**	채택

모델적합도 $\chi^2=377.496(df=142, p=.00)$, NFI=.889, NNFI=.914, CFI=.928, GFI=.862, RMR=.049

**p<.01

이렇게 단일차원성을 확보한 변수들은 측정항목을 모두 함께 고려한 전체측정모델 분석을 통해 타당도와 신뢰도를 확보하고자 하였다. 전체측정모델의 분석결과는 <표 4>에 제시한 바와 같으며, 측정모델은 $\chi^2=377.496(df=142, p=.00)$, NFI=.889, NNFI=.914, CFI=.928, GFI=.862, RMR=.049로 나타나 비교적 만족스러운 적합도를 지니고 있는 것으로 나타났다. 그리고 개념 신뢰도(construct reliability: CR) 값은 .8785~.910로 나타났고, <표 5>에 제시한 평균분산(average variance extracted: AVE) 값도 .551~.772로 나타나 Hair, J. F., Anderson, R. E., Tatham, R. L., & Black, W. C., (1995)이 제시한 채택기준인 CR .70이상, AVE .50이상을 모두 충족시키는 것으로 나타나 신뢰도와 수렴 타당성이 입증되었다. 또한 판별타당도의 확인을 위해 각 구성개념 간 상관계수의 제곱 값이 AVE값을 상회하는지 검토(Fornell & Larcker, 1981)한 결과 <표 5>와 같이 개념별 상관계수의 제곱 값이 AVE값을 상회하지 않는 것으로 나타나 판별타당도도 역시 입증되었다.

2. 연구모형 및 가설검증 결과

본 연구에서는 설정한 연구가설을 검증하기 위하여 구조방정식모형 분석을 실시하였다. 가설검증에 앞서 연구모형의 적합도를 평가한 결과 $\chi^2 = 377.496(df=142, p=.00)$, $NFI=.889$, $NNFI=.914$, $CFI=.928$, $GFI=.862$, $RMR=.049$ 로 나타나 비교적 양호한 모형으로 나타났다.

따라서 연구모형이 실제자료에 부합한다고 볼 수 있으므로 가설에 대한 경로분석을 실시하였다. 그 결과 <표 6>에 제시한 바와 같이 교양 무용수업의 재미요인 중 건강효과($\beta=.085, t=.864$)는 수업만족에 유의한 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났으나 성취감 경험($\beta=.241, t=2.475$)과 이론 수업의 낮은 부담감($\beta=.265, t=3.294$)은 수업만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 **H1**은 부분 채택되었다(채택: H1-2, H1-3, 기각: H1-1). 그리고 교양 무용수업의 재미요인 중 건강효과($\beta=.235, t=2.535$)는 학교생활만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으나 성취감 경험($\beta=-.038, t=-.418$)과 이론수업의 낮은 부담감($\beta=-.015, t=-.201$)은 학교생활만족에 유의한 영향을 미치지 못하는 것으로 나타나 **H2**도 부분 채택되었다(채택: H2-1, 기각: H2-2, H2-3). 마지막으로 수업만족($\beta=.634, t=7.308$)은 학교생활만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 **H3**은 채택되었다.

IV. 논의

본 연구에서는 대학 교양 무용수업의 재미요인이 대학생생활만족에 미치는 영향관계 즉, 재미요인의 하위요인인 건강효과, 성취감 경험, 이론수업의 낮은 부담감과 대학생생활만족의 하위요인인 수업만족과 학교생활만족 간의 영향관계를 분석하였다. 이에 도출된 결과를 중심으로 다음과 같이 논의하고자 한다.

먼저 대학 교양 무용수업의 재미는 수업만족에 부분적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 세부적으로 재미의 하위 요인 중 성취감 경험과 이론수업의 낮은 부담감은 수업만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으나, 건강효과는 수업만족에 유의한 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났다.

이는 교양 무용을 통한 건강증진은 수업만족과 별다른 관계가 없지만, 무용 활동 능력의 향상이나 경쟁을 통한 자신감 증대와 같은 성취감을 경험하거나 이론 수업에 대한 부담감이 낮을수록 수업에 대한 만족은 증가할 수 있다는 것이다. 이러한 결과는 손정민(2008:98)의 교양 댄스스포츠 수업의 재미는 수업만족에 부분적으로 유의한 영향을 미친다는 연구결과와 일치하나 세부적인 연구결과를 보았을 때, 교양 댄스스포츠 수업을 통한 건강효과와 성취감 경험은 수업만족에 긍정적으로 유의하나 이론 수업의 부담감은 수업만족에 부정적으로 유의하다는 연구결과와 다소 상이한 결과이다.

이와 마찬가지로 무용수업 재미요인 중 신체적, 정신적 요인과 성취감이 고등학생의 무용수업 만족도를 높인다는 정지혜, 한수연(2009: 15)의 연구와 댄스스포츠 재미요인이 심리적, 신체적, 교육적, 환경적, 휴식적, 사회적 만족 등 여가만족 하위요인 모두에 긍정적 영향을 미친다는 연구(김영미, 한예원, 2005: 198)결과와 일치하고 있다. 이는 당연한 결과로 무용수업을 통해 얻어지는 신체의 균형 잡힌 건강과 성취감, 그리고 친목 같은 재미요인은 학생들에게 긍정적인 정서 경험을 갖게 하여 무용수업에 대한 인식을 긍정적으로 바꾸고 주관적 만족감을 상승시켜 나가기 때문에 무용활동 만족에 긍정적으로 작용할 가능성이 크다고 볼 수 있다. 또한, 무용은 인간 표현의 가장 기초적인 양상인 움직임(movement)을 사용하고, 신체의 비언어(non-verbal)적 의사소통을 통하여 일반학습의 다른 영역과는 구분되는 방식으로 참여의 기회를 제공한다. 무용은 경험을 통해 신체 각 부위의 구조와 조화로운 움직임을 경험하는 것은 자신의 자아상(self-image)을 정립하고, 올바른 자아 인식을 가능하게 하며, 참여의 즐거움과 기쁨을 통하여 삶의 기쁨과 만족감, 행복을 느낄 수 있도록 정서적 안정에 큰 도움을 준다(권경미, 2009: 2).

이현정, 홍미성(2015: 35)의 댄스수업 참여의 재미요인은 수업만족에 부분적으로 유의한 영향을 미친다는 연구결과와 일치하나, 세부적으로 심리적 효과, 신체적 효과, 수업방식, 수업내용은 수업만족에 영향을 미친다는 연구결과와는 상이한 결과라고 볼 수 있다. 이는 본 연구의 연구대상의 일반적 특성을 고려하였을 때, 교양 무용 수강 과목의 유형이 기술 향상 위주의 과목이 주를 이루었다는 점에서 건강효과는 수업만족에 유의한 영향을 미치지 못했을 것으로 판단된다. 즉, 교양 무용수업의 특성 상 강의는 주 1회 실시되고, 교양 무용수업을 수강함으로써 건강보다는 자신의 무용기술 향상에 대한 재미를 지각하는 것에 더 큰 만족을 느꼈을 것으로 판단된다. 그러나 교양 무용수업을 통한 성취감 경험과 이론 수업의 낮은 부담감은 수업만족에 긍정적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으므로 교양 무용수업이 대학생들로

하여금 만족감을 느끼고 보다 적극적인 학습 태도를 유발시키기 위해서는 경쟁심을 유발하고 자신감을 증대시킬 수 있는 다양한 수업지도 개발이 필요하며, 이론 수업과 대비되는 보다 활동적이고 진취적인 수업 운영노력이 필요함을 제시하고 있다고 볼 수 있을 것이다.

다음으로 교양 무용수업의 재미는 학교생활만족에 부분적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 세부적으로 건강효과는 학교생활만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으나, 성취감 경험과 이론 수업의 낮은 부담감은 학교생활만족에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

이승희(2007: 68)의 연구에서 고등학교 여학생을 중심으로 특기 적성 무용 활동이 무용만족과 학교 생활만족에 미치는 영향을 연구한 결과 특기 무용 수업의 흥미여부에 따라 무용수업 만족과 학습 활동에 정적인 영향을 미침으로써 본 연구를 지지해 주고 있다.

이러한 결과는 무용활동에 관한 재미가 생활만족과 매우 밀접한 관련이 있다(김영주 2010: 51, 유소연 2010: 69, 황지혜, 이화석, 2014: 49)는 결과와 종합적인 관점에서 유사한 결과라 할 수 있다. 이에 본 연구의 결과는 교양 무용수업을 통해 건강이 증진된다는 지각이 높을수록 학교생활에 있어 만족감이 높아질 수 있음을 의미한다. 따라서 교양 무용수업은 장기적인 관점에서 수강생들의 건강증진과 기분전환 등을 지각할 수 있도록 노력해야 할 필요성이 있으며, 대학생활의 만족감을 더욱 높여주기 위해 무용 활동에 대한 지속성을 학생들에게 각인시킬 수 있는 방향의 지도가 필요할 것으로 판단된다.

마지막으로 수업만족은 학교생활만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 무용수업 만족은 학교생활 적응력에 영향력을 미친다는 연구결과(김자영, 2011: 210, 장현지, 2009: 54)와 일치하는 결과이며, 무용수업(황지혜, 이화석, 2014:50)참여는 생활만족에 정적인 상관이 있다는 주장과도 일치한다. 따라서 본 연구의 결과는 대학 교양 무용수업의 만족은 학교생활만족에 긍정적인 영향력이 있음을 의미하며, 이에 대학 교양 무용수업은 양적 성장과 더불어 질적 성장을 위한 체계적인 교육체계를 수립하여야 할 것으로 판단된다.

이상과 같은 본 연구의 결과는 포괄적으로 대학 교양 무용수업의 재미 요인 중 건강효과를 제외한 성취감 경험과 이론 수업의 낮은 부담감은 수업만족에 긍정적인 영향을 미치고, 학교생활만족에는 이와 반대로 성취감 경험과 이론수업의 낮은 부담감을 제외한 건강효과만이 긍정적인 영향력을 미치고 있으나 수업만족이 학교생활만족에 긍정적인 영향력을 미치고 있다는 점 에서 교양 무용 수업을

수강하는 수강생들로 하여금 모든 재미 요인에 대해 긍정적인 인식을 가질 수 있도록 하는 다각적인 교육프로그램이 제공되어야 할 것으로 판단된다.

V. 결론 및 제언

대학생들의 사고를 개발하고, 올바른 인격을 형성하게 하기 위한 방법으로 최근 여러 대학을 중심으로 교양 교육에 대한 중요성이 점차 증가되고 있다. 이에 본 연구에서는 무용 활동 전반에 걸친 이론과 실기를 교육하여 학생들의 건강증진과 인격함양에 교육목표를 두고 있는 교양 무용수업을 중심으로 교양 무용수업의 재미요인과 대학생활만족의 관계를 규명하여 보다 효율적인 수업이 될 수 있는 방안을 제시하고자 하였다.

이에 경상북도에 소재한 U대학의 교양 무용 수업을 수강하는 학생을 대상으로 설문조사를 실시하여 총 250부의 자료를 실제 분석에 사용하였으며, 구조방정식 모형분석을 통해 다음과 같은 결론을 도출하였다.

- 첫째, 교양 무용수업의 재미 요인 중 건강효과는 수업만족에 유의한 영향을 미치지 않았으나 성취감 경험과 이론 수업의 낮은 부담감은 수업만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.
- 둘째, 교양 무용수업의 재미 요인 중 건강효과는 학교생활만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으나, 성취감 경험과 이론 수업의 낮은 부담감은 학교생활만족에 유의한 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났다.
- 셋째, 교양 무용수업의 수업만족은 학교생활만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이상과 같은 본 연구의 결과를 중심으로 대학 교양 무용수업의 효율적 운영을 위해 본 연구가 제시하고자 하는 바를 요약하여 제시하면 다음과 같다.

논의에 제시한 바와 같이 교양 무용수업의 재미가 수업만족과 학교생활만족에 미치는 영향은 상반적으로 나타났으나 포괄적이고 장기적인 관점에서 대학생들이 무용에 대한 재미요인을 다각적으로 지각할 수 있도록 노력하여야 할 것이다. 즉, 본 연구에서 제시하고 있는 교양 무용수업 재미의 하위요인

인 건강효과, 성취감 경험, 이론 수업에 대한 낮은 부담감을 모두 긍정적으로 지각할 수 있게 하여 보다 만족스러운 수업과 대학생활을 영위할 수 있도록 유도하여야 할 것이다.

이를 위해 건강효과 측면에서 교양 무용수업의 수업 목표를 명확히 제시하고, 수강생이 건강과 무용의 연계성을 인지하여 지속적으로 운동을 수행할 수 있도록 하여야 할 것이다. 그리고 성취감 경험의 측면에서 운동기술 지도 시 개인차를 고려하여 모두가 성취감과 자신감을 가질 수 있도록 적절한 지도 방법을 모색하여야 한다. 또한 교양 무용수업은 이론과 실기가 병행되어 진행되어야 하지만 수강생들의 이론수업에 대한 낮은 부담감이 만족에 연결되므로 이론과 실기수업의 배분을 적절히 조정하여 보다 만족스러운 교양 무용수업이 진행될 수 있도록 노력하여야 할 것으로 판단된다.

한편, 본 연구는 대학 교양 무용수업에 참여하는 대학생을 대상으로 연구를 진행하였으나 경상북도에 소재한 U대학의 교양 무용수업을 수강하는 대학생들에 한정지어 연구를 수행하였다는 점에서 제한점이 있다. 따라서 본 연구와 다른 특성을 가지고 있는 대학(대학 규모, 교양 무용 과목 등)을 대상으로 연구를 진행할 경우에는 다른 영향관계를 나타낼 가능성이 충분하다는 점에서 일반화하기에는 한계가 있다. 이에 향후 연구에서는 보다 다양한 대학을 대상으로 연구가 진행되어 이에 대한 이론적 확립이 필요할 것으로 판단된다.

참고문헌

- 김영옥(2010), "성인발레 수업참여가 신체상과 심리적 행복감에 미치는 영향", 미간행, 석사학위논문, 세종대학교 대학원.
- 김보람(2009), "교양무용 참여대학생의 신체적 자기개념과 재미의 관계", 미간행, 석사학위논문, 강원대학교 대학원.
- 김석일, "댄스스포츠 선수의 스포츠재미와 스트레스 대처전략 및 생활만족의 관계", 한국사회체육학회, **한국사회체육학회지**, 34(2), 1421-1438.
- 김영미, 한혜원(2005), "댄스스포츠의 재미요인과 여가몰입 및 여가만족의 관계", 한국체육학회, **한국체육학회지**, 44(6), 193-202.
- 김영옥(2008), "대학 교양무용교육의 활성화방안", 한국스포츠리서치학회, **한국스포츠리서치학회지**, 19(5), 3-12.
- 김영주(2010), "중학생의 무용교육활동 참가에 따른 신체만족도가 학교생활적응에 미치는 영향", 미간행, 석사학위논문, 중앙대학교 대학원.
- 김지영(2011), "무용즉흥을 통한 초등학생의 사회성, 교우관계, 학교생활만족도 변화연구", 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지**, 22(2), 189-219.
- 김혜민(2012), "생활무용 참가자의 재미요인이 몰입경험 및 중독현상에 미치는 영향", 미간행, 석사학위논문, 경희대학교 대학원.
- 김지영, 이철원, 정윤하(2008), "교양체육으로 댄스 수업에 참여하는 대학생들의 참여동기와 여가만족의 관계", **여가학연구**, 5(3), 71-90.
- 손정민(2008), "대학 교양 댄스스포츠 수업의 재미요인과 참여인식 및 수업 만족에 관한 고찰", 미간행, 박사학위논문, 건국대학교 대학원.

- 심상신(2008), "학생의 평생스포츠 수업재미요인이 대학생활만족에 미치는 영향", 한국체육과학회, **한국체육과학회지**, 17(4), 873-880.
- 이재원, 김대현(2004), "대학교양체육의 수업만족도가 정서 및 자아실현에 미치는 영향", 한국사회체육학회, **한국사회체육학회지**, 21, 7-19.
- 이승희(2007), "특기적성 무용활동이 학교생활 만족도에 미치는 영향", 미간행, 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원.
- 이현정, 홍미성(2015), "중학생 학교스포츠클럽 활동중 댄스수업 참여가 무용인식 및 체육수업재미, 운동지속수행에 미치는 영향", 한국무용과학회, **한국무용과학회지**, 32(1), 31-45.
- 인정아(2012), "성인발레 학습자의 무용인식에 따른 재미요인과 자기효능감의 관계", 미간행, 석사학위논문, 공주대학교 대학원.
- 윤홍미, 안신호, 이승혜(1996), "우리를 즐겁게 하는 것들: 재미유발 요소에 대한 탐색적 연구", 한국심리학회, **'96학술발표 논문집**, 491-506.
- 은은희(2004), "좋은 무용수업: 무용지도 강사와 무용전공 학생의 인식에 관한 질적 연구", 미간행, 석사학위논문, 건국대학교 대학원.
- 오소희(2009), "초등학교 무용예술 강사수업의 재미요인 분석", 미간행, 석사학위논문, 충남대학교 대학원.
- 정명숙(1998), "무용수업의 참여 동기 심층 분석", 미간행, 석사학위논문, 숙명여자대학교 대학원.
- 정지혜, 한수연(2009), "무용수업의 재미가 수업만족과 무용선호도에 미치는 영향", 숙명여자대학교 건강생활과학연구소, **생활과학연구지**, 26, 1-18.
- 정찬수(2004), "대학 교양체육의 재미거리와 걱정거리 찾기", 한국사회체육학회, **한국사회체육학회지**, 22, 129-142.
- 장현지(2009), "무용학습 프로그램이 초등학생의 학교생활만족도와 자아 효능감에 미치는 영향", 미간행, 석사학위논문, 부산대학교 대학원.
- 최익찬(2013), "대학생의 신체적 자기개념이 운동정서와 대학생활만족에 미치는 영향", 미간행, 석사학위논문, 경희대학교 대학원.
- 황지혜, 이화석(2014), "무용수업에 참여한 초등학생의 신체자아효능감, 무용활동만족, 학교생활 만족의관계", 한국무용과학회, **한국무용과학회지**, 3(1), 37-52.
- 허정(1992), "교양체육수업에 대한 인식 조사: 대구·경북지역을 중심으로", 효성여자대학교교육연구소, **교육연구논집**, 1, 92-111.
- 현선희(2006), "댄스스포츠의 재미요인과 운동 환경 만족의 참가자의 여가 몰입 및 운동지속에 미치는 영향", 한국체육학회, **한국체육학회지**, 45(3), 103-111.
- Astin, A. W.(1984), "Student involvement: A development theory for higher education", *Journal of College Student Personnel*, 25(4), 297-308.
- Fornell, C., & Larcker, D. F.(1981), "Evaluating structural equation models with unobservable variables and measurement error", *Journal of Marketing Research*, 18(1), 39-50.
- Hair, J. F., Anderson, R. E., Tatham, R. L., & Black, W. C.(1995), *Multi-variate data analysis*(4th ed.), NJ: Prentice Hall.
- Nunnally, J. E.(1978), *Psychometric theory*(2nd ed.), New York: McGraw-Hill.
- Podilchak, W.(1991), "Distinctions of fun, enjoyment and leisure", *Leisure Studies*, 10(2), 133-148.
- Scanlan, T., & Simons, J. P.(1992), *The Construct of Sports Enjoyment*, In G. C. Roberts(Ed.) *Motivation in Sports and Exercise*, Champaign, IL: Human Kinetics.
- Simonson, P.(1984), "Leisure-time : Fringe benefit or necessity", *Employee Service Management*, 27, 10.