

그룹 랩만들기의 치료적 적용: 경도지적장애 청소년의 의사소통기술 향상 사례*

김은하**

본 연구는 경도지적장애 청소년 대상 그룹 랩만들기가 해당 청소년의 의사소통기술을 향상시키는지 알아보고자 실시된 사례연구이다. 연구 대상은 경도지적장애로 진단받은 만 14-15세의 청소년 3명이다. 본 연구에서 그룹 랩만들기는 랩의 구성요소인 비트, 멜스, 후, 추임새를 치료적으로 활용하여 소통 맥락 구성, 소통 내용 완성 및 창작, 소통 내용의 적용이라는 3단계로 구성되었고, 회기별 50분씩, 주 2회, 총 6회기 진행되었다. 랩만들기가 적용된 후 경도지적장애 청소년의 의사소통기술 변화를 알아보기 위해 대상자들이 구성하고 부른 랩 가사를 분석하였고, 음악 활동 안에서 나타나는 요구·질문하기 및 정보제공하기 행동을 사건 기록법으로 측정하였다. 또한 프로그램 전후 대상자의 보호자들이 사회적 의사소통 체크리스트를 평정하도록 하였다. 연구 결과, 랩 가사에서 대상자들이 자신의 의견을 자발적으로 표현하는 시도가 증가하는 것을 확인할 수 있었고, 랩 구성 과정에서 자신의 의견을 요구하거나 질문하는 행동 역시 증가하는 것으로 나타났다. 사회적 의사소통 체크리스트에서도 대상자의 기능수준에 따라 개별 차이가 있긴 했지만 전반적으로는 평정 점수가 향상된 것으로 나타났다. 이러한 연구 결과를 통해 일부 임상 대상군에게 제한적으로 사용되었던 랩만들기가 경도지적장애 청소년에게도 적용할 수 있음을 제시할 수 있었고, 자신의 의견을 표현하고 타인과 의견을 공유하고 조율하는 능력을 촉진할 수 있는 의미 있는 중재 방안이 될 수 있음 역시 확인할 수 있었다.

핵심어: 경도지적장애, 청소년, 랩만들기, 의사소통기술, 음악테크놀로지

*본 논문은 주저자의 석사학위논문(2021)을 수정·보완하여 작성한 것임.

**주저자 및 교신저자: 서울도솔학교 방과후 음악놀이 강사, 음악중재전문가(KCMT)
(dmsgkwkd2@naver.com)

I. 서 론

지적장애 청소년은 지적 기능의 결함과 적응 행동의 문제로 전반적인 발달 기능에서 어려움을 보인다(American Psychiatric Association, 2013). 해당 청소년의 경우, 지적 기능의 결함이 여러 가지 다른 발달영역에도 영향을 미치며 사회적 의사소통에 있어서도 연령에 적절한 사회적 행동을 습득하고 사회적 맥락을 이해하는 데 있어서의 어려움을 야기하는 것으로 보고된다(Song et al., 2016). 이는 또래와의 상호작용이나 학교에서의 공동 활동에서 자신의 의사를 구체적으로 표현하는 능력이 부족한 것으로도 나타나고 이로 인해 기본적인 의사소통 의도나 기능적인 수준의 언어 사용이 가능한 경우에도 일상생활에서의 복합적인 상황에서 적절하게 교류하는 데 어려움을 겪게 된다(Oh, 2011).

지적장애 청소년이 보이는 의사소통기술의 결함은 음운, 구문, 화용 등 전반적인 언어영역에서 발달이 지연되는 것으로 나타나거나 연령 수준에 맞는 적절한 표현에 제한이 있고 비전형적인 패턴을 보이기도 하는 것이 특징이다(Jeong et al., 2016). 타인, 특히 또래와 의사소통을 하고자 하는 의지가 낮으며 적절하지 않거나 반복적인 내용을 이야기하는 등 상황을 이해하고 맥락에 맞는 내용으로 대화하는 기술이 제한적이다(Song et al., 2016). 또래에 비해 타인과 의견을 적절하게 주고받는 의사소통기술이 제한적인 지적장애 청소년은 또래관계를 형성하는데 어려움을 겪고 정서적으로도 위축되는 경험을 할 수도 있다(Kim & Kim, 2011). 이처럼 지적장애 청소년에게 의사소통기술은 일상생활, 특히 학교에서의 생활에 전반적으로 영향을 미치는 중요한 요인으로 보고되며 이에 대한 개입이 필요하다.

특히 경도지적장애 청소년의 경우에는 직업교육을 받거나 상급학교로 진학하는 등 보다 다양하고 복합적인 상황에 적응해야 하는 측면으로 인해 보다 적극적으로 의사소통기술의 향상이 개입되어야 함이 강조되며 관련 연구 역시 지속적으로 증가하고 있다(Kim, 2020; Kim, Lee, Seo, & Eom, 2017). 선행연구는 경도지적장애 청소년이 의사소통에 개입하는 데 있어 실제적인 맥락 안에서의 특정한 기술 습득의 중요성을 강조한다(Kim, 2020; Lee, 2019; Lee & Kim, 2017). 유사한 맥락으로 지적장애 청소년의 경우 습득한 내용을 다른 상황으로 전이하는 데 어려움을 보이므로 습득한 기술을 실제와 유사한 맥락에서 적용해보거나 응용하는 것이 필수적인 것으로 보고된다(Kim, Park, & Kim, 2010). 의사소통을 위한 다양한 맥락의 제공을 위해 테크놀로지의 활용 시도도 증가하고 있는데, 가상현실(Virtual Reality, VR)과 태블릿 PC의 사용이 그 예이다. 이러한 테크놀로지의 활용은 실제로 직업 훈련을 받는 카페, 편의점 등의 상황을 구현한 상황에서 다양한 상호작용과 의사소통의 기회를 제공하는 것으로 보고되는데(Kim, 2020; Lee, 2019), 이러한 연구 시도들은 일상생활에서의 실제 상호작용 파트너와의 직접적인 교류, 실제적인 의사소통이 요구되는 상황의 제공 등이 경도지적장애 청소년의 의사소통기술을 위한 중재에 포함될 필요가 있음을 시사한다. 이처럼 지적장애 청소년의 의사소통기

술을 위한 다양한 기술과 전략이 가질 수 있는 긍정적인 측면에 반해 다양한 인지 발달 수준을 보이는 지적장애 청소년에게는 테크놀로지와 기술의 개발로는 접근할 수 없는 제한점이 있음 역시 보고된다. 더불어 인지발달 수준에 따른 보다 다양화되고 유연한 난이도 조정뿐만 아니라 인지적 과제 수행에 어려움을 보이는 해당 청소년의 동기를 효과적으로 유도할 수 있는 전략이 중요하게 강조된다.

이러한 측면에서 음악이 지적장애 청소년의 의사소통기술 향상을 위한 효과적인 매체로서 작용될 수 있는 가능성은 지속적으로 확인되어 왔다. 지적장애 아동·청소년을 대상으로 한 음악치료 중재 연구 결과는 음악을 적용하여 어휘를 확장하거나 화용론적 기술을 향상시킬 수 있는 긍정적인 효과를 보여준다(Ahn & Yoo, 2010). 언어와 음악의 구조적 유사성을 바탕으로 언어의 구성요소와 음악 요소와 매칭시켜 적용하는 것은 언어적 정보를 전달하거나 목표 언어 기술을 습득하는 데 효과적인 것으로 나타났다. 또한 구조화된 음악 안에서 타인과의 상호작용과 의사소통을 경험하는 것은 의사소통 시도에 대한 동기를 향상시키며 의사소통 시도가 수용되고 지지되는 경험을 제공할 수 있는 것으로 보고된다. 더불어 중재 참여에 있어 목표 과제에 참여하고자 하는 동기가 중요하다는 측면에서 노래부르기나 노래만들기 등의 음악적 과제는 해당 청소년의 의사소통 시도에 대한 긍정적인 피드백을 제공할 수 있어 자발적이고 적극적인 참여를 유도하는 데 효과적인 것으로 나타났다.

이와 같은 음악의 치료적 적용 가능성에도 불구하고 선행연구를 살펴보면 지적장애 대상자의 지적 수준이나 언어발달 수준을 고려해 단순한 가사로 멜로디가 반복되는 동요 등을 사용한 경우가 많은 비중을 차지하였다(Yoo, 2016). 단순한 노래 구조의 활용은 언어발달 저하가 심각한 지적장애 청소년에게는 적합하게 적용될 수 있는 반면 또래와의 연령 수준에 적합한 의사소통이 중요한 경도지적장애 청소년에게는 보다 복잡한 구조를 가지고 있는 음악의 적용이 필요하다. 특히, 청소년에게는 또래와의 공감대나 소통이 중요한 부분을 차지하고, 이는 지적장애 청소년에게도 동일하게 적용될 수 있기 때문에 해당 대상군을 위한 음악치료 중재에서도 연령을 고려한 다양화된 음악 자원과 전략을 개발하는 것이 중요하다(Cheon & Kim, 2017; Han, 2012).

이러한 맥락에서 랩은 다양한 임상 대상군, 특히 청소년 대상군에게 효과적으로 적용된 매체 중 하나이다(Choi, 2019; Yun & Lee, 2020). 랩은 청소년 문화를 형성하는 데 중요한 비중을 차지할 뿐만 아니라 반복되는 비트 위에서 자신의 경험을 바탕으로 노래를 만드는 과정이 자기표현력 향상에 효과적인 것으로 나타났다(Choi, 2019; Lee, 2017). 선행 문헌을 살펴보면 랩은 리듬을 기반으로 이루어지며 구성에 영향을 받지 않아 보다 자유로운 구조 안에서 내담자들의 참여를 이끌어낼 수 있고, 랩 자체가 반복적이거나 라임을 맞추는 형식을 가지고 있어 가사를 쉽게 구성하거나 부르게 할 수 있는 장점이 있다(Choi, 2019; Lee, 2017). 다양한 수준의 창작을 주요한 목표로 하는 랩은 의사표현의 필요가 있는 임상 대상군에게 적절하게 적용

될 수 있음이 보고되었다(Tillen, 2005). 더불어 랩과 유사한 형태로 동일한 단어를 반복하는 형식인 말리듬 만들기 활동이 경도지적장애 청소년의 자기표현을 효과적으로 향상시킨 결과를 더불어 고려할 때(Kim, 2015), 난이도나 진행방식의 적절한 조정이 수반된다면 언어·의사소통기능에 제한이 있는 대상자를 위한 랩 적용의 가능성 역시 뒷받침하는 것이라 할 수 있다.

기존 선행 연구에서 랩만들기는 주로 정서영역에서의 변화를 목표로 청소년의 자기인식이나 정서 표현 등에 중점을 두어 활용되었다. 반면 본 연구에서의 랩만들기는 랩의 다양한 구성요소 즉 비트, 벌스, 훅, 추임새를 활용하며, 경도지적장애 청소년의 특성을 고려하여 청소년이 단계적으로 랩을 만드는 과정을 통해 의사소통기술을 습득할 수 있도록 구성하였다. 본 연구에서는 가사라는 의사소통의 내용 측면뿐만 아니라 다양한 랩의 구성요소를 활용한 구조적인 측면을 모두 활용하고자 하였다. 또한 의사소통을 실제로 적용할 수 있도록 그룹 랩만들기 환경을 통해 실제 그룹 상황에서 실행하고자 하였다. 의사소통의 파트너가 되는 또래와의 그룹 경험은 실제 기술을 적용해보는 기회가 될 뿐만 아니라 그룹을 통해 수용과 지지의 경험을 할 수 있을 것으로 기대된다. 따라서 본 연구에서는 랩의 치료적 기능을 적극적으로 활용하면서도 경도지적장애 청소년의 기능 수준과 필요에 맞게 단계적으로 구조화한 그룹 랩만들기 프로그램을 구성하고 이를 통한 지적장애 청소년의 의사소통기술에서의 변화를 확인하고자 하였다. 본 연구의 연구 문제는 다음과 같다.

1. 그룹 랩만들기 활동에 참여한 경도지적장애 청소년은 자발적으로 랩을 만드는 시도에 있어 변화를 보이는가?
2. 그룹 랩만들기 활동에 참여한 경도지적장애 청소년은 일상생활에서의 의사소통기술 수준을 보여주는 사회적 의사소통 척도에 있어 참여 전후에 차이를 보이는가?
3. 그룹 랩만들기 활동에 참여한 경도지적장애 청소년은 그룹 음악활동 동안 요구·질문하기 및 정보제공하기 행동에 있어 변화를 보이는가?

II. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구는 서울 소재 특수학교의 기관 담당자를 통해 연구 진행의 승인을 받고, 해당 학교에 모집 공고문을 게시한 후 연구 참여 의사를 밝힌 대상자들로 모집하였다. 청소년의 보호자와 기본 면담을 통해 연구 목적, 절차 및 방법, 녹화 계획, 내담자 정보 보호, 동의 철회 가능성에 대해 설명한 후 대상자와 보호자 모두로부터 연구 참여 동의서를 서면으로 획득하였다. 이에

따라 본 연구에 참여한 대상자 3명은 지적장애로 진단받은 평균 연령 만 14.3세의 청소년으로 대상자 기본정보는 <Table 1>과 같다.

<Table 1> Demographic Information of Participants

<표 1> 연구 대상자 기본 정보

	Participant A	Participant B	Participant C
Sex 성별	Male	Male	Male
Age, years 연령	14	14	15
Special education placement 특수교육 배치 유형	Special education school 특수학교	Special education school 특수학교	Special education school 특수학교
Grade 학년	2	2	3

대상자 A는 만 14세의 남학생으로, 현재 특수학교에 재학 중이다. 프로그램 초기, 대상자의 의사소통 수준 및 양상을 관찰한 결과, 적절하게 대화를 시작할 수 있지만 주제를 유지하며 이야기하는 데 어려움이 있는 것으로 나타났다. 또한 타인과의 대화 시 타인의 차례에 끼어들거나 대화의 적절한 타이밍에 상관없이 이야기를 개시하는 모습이 관찰되었다.

대상자 B는 만 14세의 남학생으로, 프로그램 초기 관찰 결과, 주고받는 형태로 대화를 이어가는 것은 가능하나 주제나 상황에 맞게 대화하는 데 어려움이 있었다. 특히 주제가 쉽게 분산되고 상황과 상관없는 이야기나 질문을 반복하는 모습이 관찰되었다.

대상자 C는 만 15세의 남학생으로, 관찰 결과 자신이 이야기하고자 하는 주제와 관련된 단어를 사용하나 적절한 문장을 구성하거나 일관성 있게 단어나 구/절을 연결하는 데는 어려움이 있었다. 여러 단어가 임의적으로 병렬되는 형태가 자주 관찰되었고 자신의 의사를 표현하려는 의도는 분명하나 의사가 적절하게 표현되지 못하거나 의견이 수용되지 않을 때 고개를 숙이고 대화를 중단하는 모습이 관찰되었다.

2. 연구 절차

본 연구는 연구 선정 기준에 부합하고 대상자와 보호자에게서 모두 서면 동의를 획득한 대상자에 한해 진행되었다. 3명의 대상자가 그룹 형태로 프로그램에 참여하였고, 프로그램은 주 2회, 총 6회 동안 진행되었다. 프로그램 전후 변화를 위해 대상자의 목표 행동이 프로그램이 진행되는 동안 관찰, 분석되었고 보호자가 평정하는 형태의 검사는 중재가 시작되거나 종료된 일로부터 1주일 이내에 시행되었다.

3. 그룹 랩만들기 프로그램

본 연구에서는 지적장애 청소년의 의사소통기술 향상을 위해 그룹 랩만들기 프로그램을 구성하였다. 의사소통의 구성요소, 즉 내용과 형식, 사용의 측면에서 랩의 구성요소가 어떠한 기능을 할 수 있는지 규명하였고 랩만들기 프로그램의 구성요소 및 범위를 다음과 같이 설정하였다 (<Figure 1> 참조). 이러한 범위 안에서 그룹 랩만들기 프로그램을 의사소통의 맥락 이해 - 의사소통 내용의 구성 - 의사소통의 적용의 3단계로 구성하였다. 각 단계별로 주요 활동 내용은 랩의 다양한 구성요소를 경험하고 간단한 랩 부르기 경험을 통해 그룹원과 언어적 표현을 주고받는 구조에 참여하기(1단계), 간단한 단어의 조합부터 문장 형태의 표현까지 자신이 선호하는 것을 주제로 한 랩 가사를 완성하고 그룹원이 차례로 문장을 이어가며 그룹원에 대한 의견 등을 주제로 한 랩의 가사 완성하기(2단계), 각자가 구성한 가사를 그룹 랩으로 완성함으로써 그룹 안에서 소통을 경험하고 개별 벌스-그룹 혹(혹은 추임새)의 형태로 그룹 랩을 완성하고 공동으로 부름으로써 개인의 표현을 수용하고 지지하는 그룹 경험하기(3단계)이다.

Components of communication 의사소통의 구성요소	Content 내용	Form 형식	Use 사용
	↓	↓	↓
Rap components 랩의 구성요소	Words 가사	Music 음악	Group 그룹
	Verse 벌스	Beat, verse, and hook 비트, 벌스와 혹	Group rap making and fillers 그룹 랩 구성과 추임새
Rap making program 랩만들기 프로그램	Theme related to self-expression in the group and communication with peers 그룹에서의 자기표현 및 또래와의 소통과 관련된 주제	Use of melody and rhythm that reflect intonation and structure of words (lyrics) 말의 억양 및 구조를 반영한 음고 및 리듬의 활용	Awareness of group members as communicative partners 의사소통 파트너로서의 그룹원 인식
	The process that requires the ability to request for or provide information 요구·질문하기 혹은 정보 제공하기가 요구되는 작업	Use of the beat and hook to provide the language structure and emotional context 언어적 구조와 정서적 맥락을 제공하는 비트와 혹의 사용	Experiences of communication to be accepted and supported by a group 의사소통의 수용 및 지지경험

<Figure 1> Construction of a group rap making

<그림 1> 그룹 랩만들기 프로그램 구성 틀

본 연구에서 적용된 그룹 랩만들기에서는 랩의 구성 요소인 비트, 벌스(verse), 훅(hook), 추임새가 다음과 같이 적용되었다(<Table 2> 참조). 비트는 개러지 밴드의 비트시퀀스를 사용해 대상자가 직접 자신에게 맞는 템포의 비트를 선택하고 간단한 조작을 통해 비트를 구성하고 즉각적으로 수정하도록 하였다. 벌스의 경우, 자기표현을 주제로 제공되는 벌스의 가사를 통해 간단한 문장수준의 표현을 경험하고, 점차적으로 대상자가 직접 주제에 맞는 문장을 구성하고 연결하도록 설정되었다. 또한 훅은 대상자의 일상생활과 매칭되는 목표 단어를 중심으로 라임에 맞춰 반복적으로 구성되었다. 마지막으로 의성어와 같은 간단한 단어를 활용해 공동으로 추임새를 해보고 다른 그룹원이 랩을 했을 때 타이밍에 맞춰 추임새로 피드백을 할 수 있도록 하였다. 또한 대상자들이 경도지적장애 청소년임을 고려해 랩의 구성 요소를 적용하는 데 있어 단계적으로 과제에 참여하도록 하였고, 이를 위한 활동 전략은 <Table 3>과 같으며 각 회기 별로 사용된 비트시퀀스와 애플루프의 예시는 <Table 4>에 제시하였다.

<Table 2> Components of Rap Making

<표 2> 랩만들기의 구성요소 및 활용 방법

Component 구성요소	Application 활용 방법
Beat 비트	Constructing a loop by selecting, playing or repeating basic rhythm patterns 기본 리듬패턴을 선택하거나 연주, 반복함을 통해 루프형식으로 구성함
Verse 벌스	Creating lyrics based on a participant's own story related to the presented theme 주제에 해당하는 자신의 이야기를 구성함
Hook 훅	Using and repeating the keywords that represent the theme 주제를 나타내는 대표적인 단어들을 반복적으로 사용해 구성함
Fillers 추임새	Using and repeating short words such as "hey", or "yeah" in order to make the rap flow without a pause and increase the sense of spontaniety in the rap 랩이 유연하게 진행되고 랩의 느낌을 만들기 위해 짧은 단어('헤이', '예' 등)를 사용함
Beat sequencer 비트시퀀스	Constructing a beat by using pre-recorded beats or by tapping or playing the simple pattern within the beat sequencer embedded in GarageBand GarageBand에 내장된 비트 음원을 사용하거나 음악만들기 기능을 활용해 대상자가 간단한 터치를 통해 비트를 구성하게 함
Loop 루프	Selecting the embedded two- or four-measures of loop patterns that are played by the piano or the guitar for constructing the basic structure and rhythmic foundation for the rap GarageBand에 내장된 루프 음원 중에서, 피아노, 기타 등 다양한 악기들을 활용해 2-4마디 단위로 구성된 패턴을 활용하여 랩의 전반적인 구조나 기본 리듬을 구성할 수 있도록 함

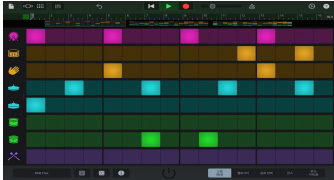

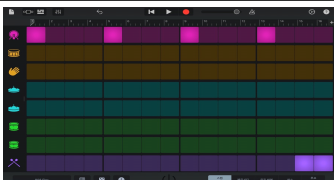


<Table 3> Primary Tasks Related to Components of Rap Making at Each Stage

〈표 3〉 각 단계에서의 랩만들기의 구성요소별 목표 과제

Components of rap making 랩만들기의 구성요소	Primary task at each stage 단계별 목표 과제		
	Stage 1 1단계	Stage 2 2단계	Stage 3 3단계
Beat 비트	Selecting a beat among the options presented by the investigator 연구자가 제시한 다른 템포의 비트 중에서 한 가지 선택하기	Within the selected beat, constructing a part of the beat by playing instruments 연구자가 제시한 여러 비트 중 하나를 선택하고, 비트의 일부를 악기 연주를 통해 구성하기/바꾸기	Constructing a beat by tapping/playing the simple pattern through the beat sequencer embedded in GarageBand GarageBand 내장 비트시퀀스 기능을 활용해 간단한 패턴을 직접 연주하면서 비트 구성하기
Verse 벌스	Selecting a verse that represents his/her own choice/opinion among the presented options 연구자가 제시한 가사 선택지 중 자신의 의사를 표현한 벌스 선택하기	Constructing a verse about the presented theme by filling in the blanks with his/her own words 연구자가 제시한 주제와 관련해 자신의 의견을 빈 칸에 넣어 벌스 구성하기	Constructing a verse by sharing/adjusting opinions on the common theme 공통 주제에 대해 다른 대상자와 의견을 공유하고 조율하며 가사 구성하기
Hook & Fillers 후과 추임새	Doing a rap while using the hook and fillers presented by the investigator 연구자가 제시한 후과 추임새를 사용해 랩 부르기	Selecting a hook and fillers among the options presented by the investigator 연구자가 제시한 후과 추임새 중 원하는 것 선택하기	Making a hook or fillers that fit for the theme by communicating with other group members 다른 대상자들과 주제를 정해 후과 추임새 직접 구성하기

<Table 4> Example of the Beat Sequence Constructed by Participants and the Used Loops That are Embedded in GarageBand

〈표 4〉 사용된 비트시퀀스와 루프의 예시

Session 회기	Beat sequence constructed by participants 대상자가 구성한 비트시퀀스	Used loop embedded in Garageband 사용된 GarageBand 내장 루프
1		
5-6	Participant A Participant B Participant C 	 

4. 연구 도구

본 연구에서는 Apple사의 태블릿 PC iPad에 내장되어 있는 GarageBand 어플리케이션을 활용하였다. GarageBand의 비트시퀀스는 랩 음악에서 사용하는 비트 음원이 내장되어 있고 실제 비트가 만들어지는 데 필요한 가상악기가 설정되어 있기 때문에 해당 악기를 활용해 실제로 구성할 수 있다. 또한 구성된 비트를 음원으로 추출하여 채널별로 보컬녹음이 가능하고 채널마다 음향의 효과를 조절하고 편집할 수 있다. 본 연구의 랩만들기 프로그램에서는 GarageBand의 비트시퀀스와 녹음 기능을 활용하였다. 비트시퀀스에 있는 샘플링을 통해 비트를 제공하고 내담자들이 원하는 템포로 재생하는 방식으로 사용하였다. 또한 간단한 조작을 통해 비트를 구성하고 대상자들이 구성한 랩을 녹음 및 수정함으로써 랩 음악을 완성할 수 있도록 유도하였다.

본 연구의 그룹 랩만들기 프로그램은 서울시 소재 특수학교 내에 있는 독립된 음악실에서 진행되었으며, 매 회기 동일한 요일과 시간에 동일한 공간에서 실행하였다. 랩만들기에 필요한 환경 구성과 관련해 태블릿 PC는 HDMI 케이블을 연결하여 TV화면으로 볼 수 있도록 구성하였고 필요에 따라 대상자가 태블릿 PC를 사용할 수 있도록 하였다. 랩만들기 중재는 3명의 대상자가 함께 참여하는 그룹 형태로 실행되었고, 각 회기별로 50분씩, 주 2회, 총 6회기 진행되었다. 중재가 시작되는 일과 중재가 종료되는 일에는 그 전후에 사전·사후 검사를 실시하였다.

5. 측정 도구

1) 사회적 의사소통 체크리스트

본 연구에서는 지적장애 청소년의 사회적 의사소통 능력을 알아보기 위해 사회적 의사소통 체크리스트(Park, Kim, & Park, 2014)를 사용하였으며 대상자의 보호자가 사전·사후에 해당 체크리스트를 평정하도록 하였다. 본 체크리스트는 총점 130점으로, 점수가 높을수록 사회적 의사소통 능력이 원활한 것을 의미한다. 선행 연구에서는 해당 체크리스트를 통해 사회적 의사소통 수준을 평가했을 때 경도지적장애 청소년은 평균 100점 정도의 점수가 산출되고 언어연령을 일치시킨 비장애 청소년은 평균 125점 정도의 점수가 산출되는 것으로 나타났다(Kim & An, 2017).

2) 관찰평가

본 연구에서는 사회적 의사소통을 구성하는 하위 기능 중 공동 과제 및 공동 활동에서 일반적으로 요구되는 기능, 즉 질문하기 및 요구하기와 정보 제공하기를 목표 행동으로 선택하여 관찰, 분석하고자 하였다. 목표 행동인 요구·질문하기 및 정보제공하기 행동에 대한 조작적 정의와 예시는 <Appendix 1>에 제시되었다. 활동의 속성 상 활동 초반에는 활동 시작을 준비하고 대상자들이 중재 환경에 참여할 수 있도록 유도하는 시간이 필요한 점을 고려해 초반 5

분과 활동을 마무리하는 후반 5분은 행동 관찰 구간에서 제외하였다. 또한 실제로 랩을 노래 하는 구간에서는 의사소통 행동이 발생할 가능성이 낮음을 고려해 실제로 랩을 구성하는 구간인 활동 중간의 25분만 행동 관찰 구간으로 설정하였다. 목표 행동은 사건 기록법을 사용해 관찰 구간에서 행동이 발생한 횟수를 측정하였다.

3) 관찰자 간 신뢰도

본 연구에서는 관찰, 측정된 행동 데이터의 신뢰도를 산출하기 위해 한 명의 관찰자를 섭외하여 관찰자 간 신뢰도를 산출하였다. 객관적인 관찰 데이터 수집이 이루어질 수 있도록 지적장애 청소년 대상 중재 경험이 있는 음악치료 전공 석사학위를 소지한 음악치료전문가 1인을 외부 관찰자로 섭외하였다. 동영상을 관찰하기 전에 관찰이 필요한 관찰 행동의 조작적 정의와 대상자들의 행동에 대한 기본적인 특성을 설명하였으며, 연구자와 외부 관찰자가 함께 비디오에 촬영된 녹화 자료의 일부를 보면서 측정하는 방법에 대한 훈련을 실시한 후 진행하였다.

관찰자 간 신뢰도 측정을 위한 영상 자료는 전체 중재의 영상 33.3%에 해당하는 동영상 자료를 무작위로 선별하여 측정하였다. 측정결과, 96.4%로 높은 수준의 신뢰도를 확인할 수 있었다.

4) 중재충실도

본 연구의 지적장애 청소년의 특성이 고려된 그룹 랩만들기 중재의 개입이 적절하게 이루어졌는지 확인하기 위해 음악치료 석사학위를 소지한 전문가 1인에 의해 중재 충실도를 검증하였다. 검증은 중재가 녹화된 동영상 중 무작위로 20%를 선정하여 전문가가 해당 영상을 관찰, 평가하는 과정을 통해 이루어졌다. 평가를 위해 중재가 계획된 대로 충실하게 이루어졌는지, 계획된 절차와 목표에 부합하게 음악 사용이나 진행이 이루어졌는지에 대한 총 6문항이 구성되었고, 각 문항별로 “전혀 그렇지 않다”(1점)에서 “매우 그렇다”(5점)의 리커트 척도로 평정하도록 하였다.

III. 결 과

본 연구는 경도지적장애 청소년의 의사소통기술 향상을 위한 그룹 랩만들기 프로그램을 구성하고 그 적용 가능성을 알아보고자 하였다. 프로그램에 참여한 경도지적장애 청소년의 의사소통기술의 변화를 알아보기 위해 대상자들이 참여 과정에서 구성한 랩 가사의 내용, 프로그램 내에서 관찰된 의사소통 행동, 보호자가 프로그램 전후 평정한 사회적 의사소통 체크리스트가 분석되었고 그 결과는 다음과 같다.

1. 대상자의 랩 가사 분석

본 연구에서는 그룹 랩만들기 프로그램에 참여한 대상자에게 어떠한 변화가 나타났는지 알아보기 위해 활동 내 대상자가 노래한 가사를 회기별로 분석하였다. 중재가 진행될수록 특정 구간에 ‘과자’, ‘떡볶이’ 등과 같은 자신이 선호하는 것이나 그룹 랩만들기에 함께 참여하는 다른 대상자에 대한 자신의 생각을 표현하는 시도가 증가하고, 랩 별스를 구성하는 길이가 증가하는 것으로 확인할 수 있었다. 또한 주제만 제시되었을 때에도 ‘친구와 같이 놀아요’, ‘쉬는 시간에 친구랑 같이 놀아요’와 같이 후과 별스에 해당하는 부분을 추가적인 축구 없이도 직접 창작하는 모습이 나타났고, 제시된 선택지에서 선택하기보다는 자신이 직접 추임새를 구성하는 모습도 나타났다(<Appendix 2> 참고).

2. 사회적 의사소통 체크리스트 평정 점수 변화

본 연구에서는 그룹 랩만들기를 통한 경도지적장애 청소년의 의사소통기술 변화를 알아보기 위해 사회적 의사소통 체크리스트를 사용하였다. 본 체크리스트는 총점 130점으로, 점수가 높을수록 사회적 의사소통능력이 원활한 것을 의미한다. 본 연구의 그룹 랩만들기 활동에 참여한 모든 대상자들의 부모가 평가한 사회적 의사소통 능력 사전·사후 검사의 결과를 비교해 보았을 때 대상자 A는 51점에서 97점으로 46점 증가하였으며, 대상자 B는 78점에서 94점으로 16점 증가하였으며, 대상자 C는 86점에서 72점으로 14점 감소하였다. 대상자들의 점수 결과를 평균으로 살펴보았을 때 사전 점수는 평균 71.7점에서 사후 점수는 평균 87.7점으로 평균 결과 16점이 증가한 것을 알 수 있다. 대상자 A, B, C의 사전·사후 검사 결과의 대상자별 점수 변화와 평균 변화는 <Table 5>와 같다.

<Table 5> Changes in the Social Communication Checklist at Pre and Posttest

<표 5> 사회적 의사소통 체크리스트 사전·사후 점수 변화

	Pretest 사전	Posttest 사후	Change 변화
Participant A	51	97	+46
Participant B	78	94	+16
Participant C	86	72	-14
Mean 평균	71.7	87.7	+16

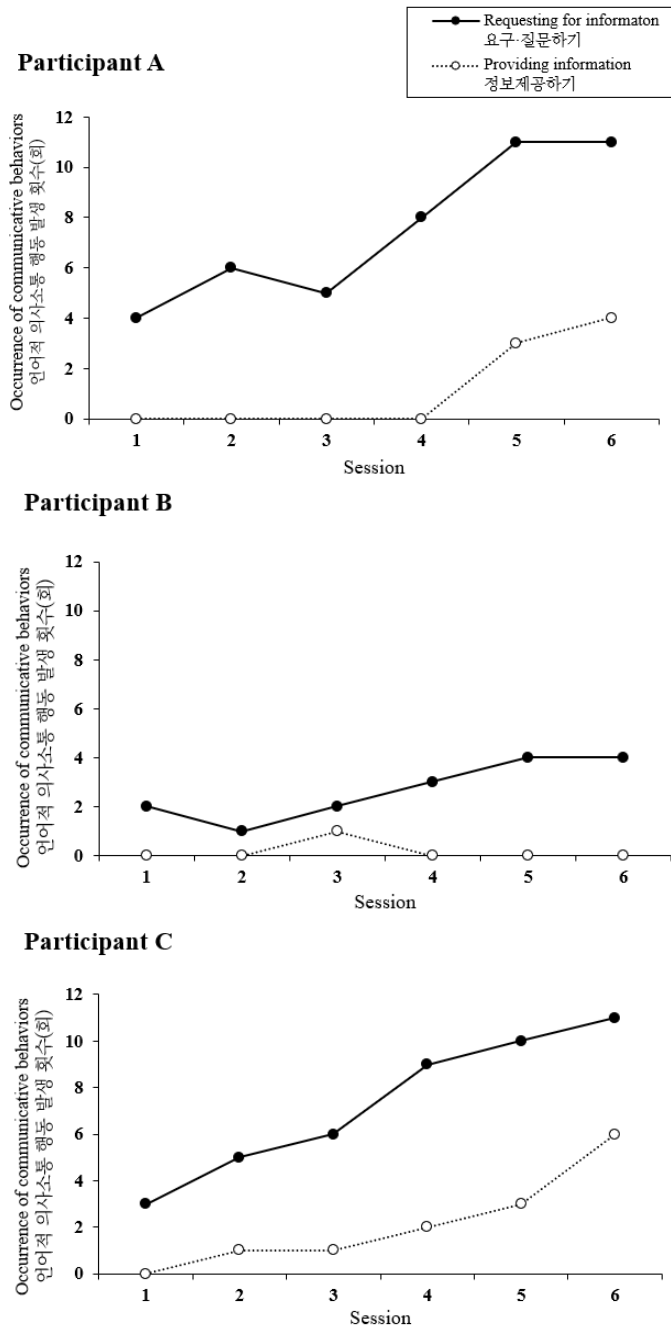
3. 관찰 행동 변화

그룹 랩만들기 활동 동안 대상자들이 요구하거나 질문하기, 정보제공하기 행동을 시도하는 것을 관찰, 분석한 결과, 3명의 대상자들 랩만들기가 진행되면서 목표 행동의 발생률이 증가하였음을 알 수 있었다. 중재 회기 초반에는 청소년이 자발적으로 자신의 원하는 것을 이야기하거나 자신의 판단을 표현하는 것과 같은 언어적 의사소통 행동이 거의 나타나지 않았다. 청소년의 요구·질문하기는 자신이 원하는 악기, 비트 등을 요구하고 음악활동의 절차나 과정에 대해 질문하는 행동으로, 1회기에서는 평균 3회로 나타났으나, 6회기에서는 평균 8.66회로 전체적으로 증가됨을 확인할 수 있었다. 또한, 정보제공하기는 음악 활동 안에서 다른 대상자의 의견에 동의 혹은 반대와 같은 개인적인 판단을 표현하는 것으로, 1회기에서는 평균 0회로 나타났으나, 6회기에서는 평균 3.33회로 증가하는 양상이 나타났다. 대상자들의 요구·질문하기 및 정보제공하기 행동의 평균 변화는 <Figure 2>와 같다.

IV. 논의 및 제언

본 연구에서는 경도지적장애 청소년을 대상으로 그룹 랩만들기 프로그램을 구성하고 해당 프로그램에 참여한 경도지적장애 청소년 3명의 의사소통기술에 어떠한 변화가 나타나는지, 해당 프로그램이 임상현장에서 적용하기에 적절한지 알아보고자 하였다. 본 연구에서 그룹 랩만들기 프로그램은 의사소통의 내용 형식과 사용의 측면에서 랩의 가사, 음악(벨스, 비트, 훅, 추임새 등의 요소), 그룹이라는 요소를 설정 및 매칭하여 구성하였고, 랩의 구성요소가 가지고 있는 기능을 규명하고(1단계) 그룹 랩만들기 프로그램을 구성 및 타당도 검증(2단계) 경도지적장애 청소년 대상 프로그램 적용 및 프로그램의 적용 가능성 평가(3단계) 단계로 실행하였다. 프로그램을 통해 지적장애 청소년들이 보이는 의사소통기술의 변화는 프로그램에서 대상자들이 직접 구성한 랩 가사와 대상자의 부모가 평정한 사회적 의사소통 능력 검사를 통해 확인할 수 있었다. 또한 랩만들기 동안 나타난 요구·질문하기 및 정보제공하기 행동을 관찰하여 분석하였으며, 대상자들의 보호자들을 대상으로 사회적 타당도 평가를 실시하였다. 이에 대한 결과를 토대로 본 연구의 논의는 다음과 같다.

첫째, 본 랩만들기 프로그램에서 대상자들이 구성한 랩 가사를 분석한 결과, 자기표현이나 그룹원과의 소통을 주제로 가사를 구성하는 데 있어 초반에는 제시된 가사를 선택하는 수준에서 랩을 하였지만 프로그램이 진행될수록 대상자들이 자발적으로 시도한 가사의 길이가 길어질 뿐만 아니라 주제와의 관련성이 높아지고 자발적으로 의견을 개시하는 시도가 많아짐이 나타났다.



<Figure 2> Changes in occurrence of target communicative behaviors: Requesting for information and commenting/providing information

〈그림 2〉 대상자들의 요구·질문하기 및 정보제공하기 행동의 변화

이러한 결과는 유연한 구조를 가진 랩을 적용하였을 때 대상자들이 보다 쉽게 가사를 구성할 수 있으며 창의적인 표현이 유도될 수 있다는 점에 기인한 것으로 보인다(Choi, 2019). 실제 대상자들이 랩을 만드는 과정에서 회기가 진행됨에 따라 자발적으로 추임새와 제스처를 사용하거나 구성하는 시도가 많아지는 점이 관찰되었는데 랩 음악은 청소년기 대상자들이 새로운 시도, 창의적인 시도를 이끌어내는 데 효과적일 수 있음을 보여주는 선행연구(Lee, 2017)와도 맥락을 같이 하는 결과라 할 수 있다. 또한 공동으로 랩을 구성하는 과정은 그룹 안에서 수용되고 지지되는 긍정적인 경험을 제공함으로써 그룹 안에서 자발적이고 다양한 시도가 촉진될 수 있음을 보여주는 결과라 할 수 있다. 이러한 결과에 비추어볼 때 지적장애 청소년의 인지적, 언어적 발달 수준에 맞추어 적절하게 구조화된다면 랩 음악은 해당 대상군의 의사소통기술 향상을 위한 효과적인 매체로 적용될 수 있을 것으로 사료된다.

둘째, 사회적 의사소통 체크리스트 평정 결과, 대상자들의 실제적인 의사소통기술 역시 향상될 수 있는 가능성을 확인할 수 있었다. 그룹의 평균 점수가 증가한 것으로 나타났고, 척도를 구성하는 하위 문항 중에서 ‘정보제공하기’와 ‘구어구문능력’에서의 변화가 가장 큰 폭으로 나타났다. 이는 랩만들기가 대상자들 간의 의사표현을 중심으로 이루어졌고 랩만들기 프로그램을 통해 자신이 원하는 구성요소를 선택하거나 의견을 제시하는 과정, 다른 대상자와 의견을 조율하고 공동으로 구성한 음악이 어떤지 표현하는 과정이 제공되었다는 점에 기인한 것으로 보인다. 랩이라는 구조 안에서 타인과 공유하고자 하는 의견을 구조화된 표현으로 시도해보는 것이 이러한 변화에 중요한 역할을 한 것으로 사료되고, 공동으로 의견을 공유하고 조율함으로써 음악적 결과물이 만들어지는 구조는 의사표현과 조율 과정에 참여하는 동기를 효과적으로 유도한 것으로 보인다. 반면, 개별 대상자 간 변화 양상에 차이가 나타난 결과는 본 프로그램에서 얻을 수 있는 혜택이 대상자의 의사소통 수준에 따라 달라질 수 있음을 시사한다. 대상자 A와 B는 의사소통 척도 점수가 증가한 반면 대상자 C의 점수는 오히려 감소한 것으로 나타났는데, 대상자 C의 경우 사전 점수가 다른 대상자에 비해 높은 것으로 나타나 천장 효과로 인한 결과로 설명될 수 있다. 또한 랩이라는 속성 상 개인의 인지적, 언어적 발달 수준에 따라 구성할 수 있는 범위나 활용할 수 있는 자료의 편차가 클 수 있음을 고려할 때, 랩만들기를 그룹으로 진행하는 경우에는 의사소통기술이 어느 정도 유사한 수준의 대상자로 그룹을 구성해야 보다 효과적으로 프로그램을 적용할 수 있음을 보여준다.

셋째, 본 중재인 그룹 랩만들기 프로그램에 참여한 대상자들은 회기가 진행되면서 요구·질문하기, 정보제공하기의 구체적인 의사소통 행동이 증가한 것으로 나타났다. 프로그램 초반에 대상자들은 자발적인 요구·질문하기, 정보제공하기 행동이 거의 나타나지 않았던 점을 고려할 때, 프로그램이 단계적으로 구성되어 적용된 부분이 이러한 긍정적인 변화에 기여한 것으로 보인다. 특히, 프로그램 초반에는 대상자들에게 GarageBand를 통해 이미 내장된 다양한 악기나 비트, 루프 등의 선택지를 제시하며 구성요소를 결정할 수 있도록 유도하였는데, 대상자

들이 인지적 부담 없이 성공적으로 의사 결정을 시도하고 그에 대한 긍정적인 결과물을 경험할 수 있도록 한 구조가 의사소통을 위한 자원을 확보하고 활동과 관련된 자신의 의사를 자발적으로 표현할 수 있도록 유도한 것으로 보인다. GarageBand와 같은 음악 테크놀로지의 경우 간단한 조작을 통해 즉각적으로 결과물이 산출될 수 있을 뿐만 아니라 음악을 만드는 과정에서 이루어지는 선택이나 수정 등에 대한 시각적 단서를 제공할 수 있는 장점이 있다(Ji, 2015). 또한 음악 테크놀로지를 통해 산출한 비트, 단순한 단어를 반복하는 후, 의성어를 사용하는 추임새의 구성은 대상자에 맞춘 유연한 난이도 조절을 가능하게 할 뿐만 아니라 대상자 역시 다양한 시도와 이에 따른 산출물을 경험할 수 있도록 한다(Choi, 2019). 랩이라는 장르 자체가 대상자들이 일상생활에서 쉽게 접하는 역동적인 리듬의 음악과 유사해 대상자들에게 친숙한 노래였던 것으로 보인다는 점도 대상자들이 본 프로그램에 보다 적극적으로 참여할 수 있도록 촉진한 요인인 것으로 사료된다. 이처럼 대상자의 의사소통 시도를 단계적으로 유도할 수 있도록 구조화된 틀을 제공한 본 연구는 경도 지적장애 청소년에게 성공적인 의사소통 경험 및 음악적 결과물에 대한 기대가 충분히 유도된다면(Han, 2012; Park, 2013), 치료적 접근을 통해 유도된 행동이 자율적 행동으로 전환될 수 있는 가능성 역시 보여주었다고 할 수 있다.

본 연구에서 진행된 그룹 랩만들기 프로그램은 대상자에게 의사소통기술을 사용할 수 있는 기회를 제공하고 시도를 자극하는 데 효과적이었으나, 짧은 회기동안 진행되어 일상생활에 기능적인 변화가 나타나기 위해서는 장기적으로 구성될 필요가 있다. 본 연구의 그룹 랩만들기 프로그램은 사례연구로 진행되었기 때문에 더욱 많은 대상자들을 대상으로 중재효과의 검증이 필요할 것으로 보인다. 다만, 해당 중재를 진행할 때 참여하는 지적장애 청소년의 인지기능과 의사소통 기능 수준을 고려하여 대상자에게 적절한 난이도와 랩의 구조화가 필요하다. 이러한 랩만들기 프로그램은 경도지적장애 청소년의 의사소통기술 향상을 목표로 임상현장에서 적용이 가능하고, 해당 대상군의 음악치료 중재에 다양한 방법을 제안할 수 있음을 시사한다.

결론적으로, 그룹 랩만들기 프로그램은 경도지적장애 청소년의 의사소통기술 향상을 이끌어내며 효과성이 확인되었다. 또한 랩이 가지고 있는 구조적 특징이 경도지적장애 청소년 대상 음악치료 현장에서 적용 가능하다는 측면에서 추후 연구의 다양한 적용 방법의 가능성을 시사한다. 이와 같은 결과에도 불구하고, 본 연구는 경도지적장애 청소년 3명을 대상으로 진행한 사례연구이기 때문에 그룹 랩만들기 프로그램의 효과성을 검증하는 측면보다는 음악치료 임상 현장에서 랩 음악의 적용 가능성을 확인해보는데 의의가 있다. 따라서 본 연구의 결과를 일반화 하는 것에는 어려움이 있으며, 향후 더욱 많은 경도지적장애 청소년을 대상으로 중재를 진행해 효과성을 검증이 필요할 것으로 보인다.

다만, 본 연구에서는 경도지적장애 청소년의 의사소통기술 향상을 위한 기능적인 측면에서만 진행되었다. 이는 해당 대상군의 의사소통기술 특성에 맞추어 동기를 부여하고 자신의 의견을 표현해봄으로써 습득된 언어기술을 활용할 수 있는 다양한 상황에서의 적용 기회가 필요

했기 때문이다. 추후에는 사회적 의사소통기술에 포함되는 타인의 감정을 이해하고 자신의 감정을 긍정적인 방법으로 표현하는 요인을 다루는 랩만들기 프로그램을 개발한다면 경도지적장애 청소년의 사회적 의사소통기술이 보다 확장될 수 있을 것으로 사료된다. 또한 중재가 진행되기 전 사회적 의사소통 능력 사전 검사에서 대상자 C는 다른 대상자들과 비교했을 때 점수의 차이가 크게 발생하였음을 볼 수 있다. 그룹 랩만들기 프로그램은 지적장애 청소년의 특성에 맞게 단계적으로 구성되었지만 기능수준의 차이가 있는 경우에는 효과적으로 적용하는데 제한이 있음을 확인할 수 있었다. 본 연구는 경도지적장애 청소년 3명을 대상으로 그룹 세션이 진행되었기 때문에 추후 연구에서는 기능수준이 유사한 대상자들로 그룹 세션을 진행하여 효과를 확인할 것을 제안한다.

References

- Ahn, K. S., & Yoo, E. J. (2010). The effect of integrative activities program singing on the vocabulary acquisition and pragmatic acts of children with developmental disabilities. *The Journal of Special Children Education*, 12(2), 483-500. [안기숙, 유은정 (2010). 동요 부르기의 통합적 활동이 발달장애아동의 어휘력 및 화용적 행동에 미치는 효과. *특수아동교육연구*, 12(2), 483-500.]
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Cheon, J. M., & Kim, W. S. (2017). Comparison of the quality of communication life between young adults and late middle age people with intellectual disabilities: Focusing on social communicative competence. *Journal of Special Education & Rehabilitation Science*, 56(4), 425-443. [천정민, 김화수 (2017). 청년기와 장년기 지적장애인의 의사소통 삶의 질 비교: 사회적 의사소통 능력을 중심으로. *특수교육재활과학연구*, 56(4), 425-443.]
- Choi, J. E. (2019). Rapping as a means of improving self-expression: A case study of adolescent survivors of childhood cancer. *Journal of Music and Human Behavior*, 16(2), 27-51. [최지은 (2019). 소아암 완치 청소년의 자기표현 경험을 위한 랩만들기 사례. *인간행동과 음악연구*, 16(2), 27-51.]
- Han, H. S. (2012). A research on musical analysis of the preferred songs were selected by teachers and parents opinion in music text book 1 for mental retarded students in elementary school course. *Journal of Special Education*, 19(1), 193-216. [한홍석 (2012). 교사와 학부모의 의견에 의한 초등학교 과정 정신지체학생들의 선호곡 조사와 악곡 분석 연구: 기본교육과정 음악 1의 제재곡을 중심으로. *특수교육연구*, 19(1), 193-216.]

- Jeong, H. D., Kwon, J. S., Kim, M. S., Kim, J. Y., Park, K. O., Bak, S. H., ... Jeong, J. Y. (2016). *Theory of Korean education in special education* (2nd ed.). Paju: Kyoyookbook. [정해동, 권주석, 김미선, 김주영, 박경옥, 박순희, ... 정주영 (2016). **특수교육 국어교육론**(2판). 파주: 교육과학사.]
- Ji, K. M. (2015). A tablet PC-based music-making program for improving executive function of adolescents with intellectual disabilities. *Journal of Music and Human Behavior*, 12(1), 1-21. [지경미 (2015). 지적장애 청소년의 집행기능 향상을 위한 태블릿 PC 기반 음악 만들기 활동. **인간행동과 음악연구**, 12(1), 1-21.]
- Kim, G. S. (2015). *The effects of music therapy focused on songwriting for the self-expression ability of students with down syndrome* (Unpublished master's thesis). Soonchunhyang University, Asan. [김경숙 (2015). **노래만들기 기법을 활용한 음악치료가 다운증후군 학생의 자기표현력 향상에 미치는 영향**. 순천향대학교 석사학위논문.]
- Kim, J. S. (2020). The effects of immersive virtual reality-based simulation learning program on the communication competence and learning attitude of students with intellectual disabilities: Focusing on a convenience store situation. *Journal of the Korean Contents Association*, 20(1), 553-561. [김정수 (2020). 몰입형 가상현실 기반 모의학습 프로그램이 지적장애학생의 의사소통 능력과 학습태도에 미치는 효과: 편의점을 중심으로. **한국콘텐츠학회논문지**, 20(1), 553-561.]
- Kim, J. Y., & Kim, S. W. (2011). The effects of script activities for AAC communication training on acquisition of communication functions for student with nonverbal intellectual disability. *The Journal of Special Children Education*, 13(4), 625-643. [김정연, 김시원 (2011). 지역사회 상황 스크립트를 이용한 AAC 중재가 비구어 지적장애 학생의 의사소통 행동에 미치는 효과. **특수아동교육연구**, 13(4), 625-643.]
- Kim, J. Y., Park, E. H., & Kim, K. Y. (2010). Preliminary study regarding voice output communication content and system development. *The Journal of Special Education: Theory and Practice*, 11(4), 345-374. [김정연, 박은혜, 김경양 (2010). 음성산출 의사소통 콘텐츠 및 시스템 개발 기초연구: AAC 관련전문가의 경험 및 요구분석을 중심으로. **특수교육저널: 이론과 실천**, 11(4), 345-374.]
- Kim, W. S., & An, S. Y. (2017). Relations of competence of social communication, mind of theory, and popularity among children with normal language ability and adolescent with mild intellectual disability. *Journal of Intellectual Disabilities*, 19(4), 229-248. [김화수, 안수연 (2017). 경도지적장애 청소년과 언어연령을 일치시킨 일반학생의 사회적 의사소통 능력, 마음읽기 능력, 또래인기도의 관계. **지적장애연구**, 19(4), 229-248.]
- Kim, W. S., Lee, S., Seo, D. H., & Eom, Y. J. (2017). A study on the research trends related to

- the linguistic characteristics of the people with intellectual disability in Korea: 2000 to 2016. *Journal of Intellectual Disabilities*, 19(1), 21-43. [김화수, 이숙, 서다희, 엄윤지 (2017). 국내 경도지적장애인의 언어 특성과 관련된 연구 동향 고찰: 2000년부터 2016년까지. **지적장애 연구**, 19(1), 21-43.]
- Lee, M. H. (2017). *The effects of music therapy using hip hop music on self-expression and self-esteem of adolescents at community children centers* (Unpublished master's thesis). Daejeon University, Daejeon. [이명호 (2017). **힙합음악을 활용한 음악치료가 지역아동센터 청소년의 자기표현력과 자존감에 미치는 효과**. 대전대학교 석사학위논문.]
- Lee, T. S. (2019). The effect of virtual reality based intervention program on communication skills in cafe and class attitudes of students with intellectual disabilities. *Journal of the Korea Convergence Society*, 10(3), 157-165. [이태수 (2019). 가상현실 기반 중재 프로그램이 지적 장애학생의 카페에서의 의사소통 능력과 수업태도에 미치는 효과. **한국융합학회논문지**, 10(3), 157-165.]
- Lee, T. S., & Kim, Y. P. (2017). Developing and exploring the possibility of virtual reality based communication training program for students with intellectual disabilities. *The Journal of the Korea Contents Association*, 17(11), 342-353. [이태수, 김연표 (2017). 지적장애 학생을 위한 가상현실 기반 의사소통 프로그램 개발 및 적용가능성 탐색. **한국콘텐츠학회논문지**, 17(11), 342-353.]
- Oh, J. Y. (2011). *The effects of the social problem solving training program on the social interaction skills with peers and teachers for students with intellectual and developmental disabilities* (Unpublished doctoral dissertation). Soonchunhyang University, Asan. [오자영 (2011). **사회적 문제해결 훈련프로그램이 지적 및 발달장애학생의 또래와 교사의 상호작용 기술에 미치는 효과**. 순천향대학교 박사학위논문.]
- Park, E. J. (2013). *Intellectual disability special education school musical lecture teaching method guideline development aiming first and second grade of elementary school students* (Unpublished master's thesis). Ewha Womans University, Seoul. [박은주 (2013). **지적장애 학생을 대상으로 한 음악교과의 음악치료교육중심 교수·학습 지도안 개발**. 이화여자대학교 석사학위 논문.]
- Park, J. H., Kim, W. S., & Park, J. S. (2014). Characteristic of pragmatic language of children with intellectual disabilities. *Journal of Intellectual Disabilities*, 16(2), 153-175. [박지혜, 김화수, 박정식 (2014). 지적장애 아동의 화용언어 특성. **지적장애연구**, 16(2), 153-175.]
- Song, J. M., Kang, K. S., Kim, M. S., Kim, E. J., Kim, J. H., Kim, H. J., ... Jeong, G. S. (2016). *Education of students with intellectual disabilities* (2nd ed.). Seoul: Hakjisa. [송준만, 강경숙, 김미선, 김은주, 김정효, 김현진, ... 정귀순 (2016). **지적장애아교육**(2판). 서울: 학지사.]

- Tillen Allen, N. M. (2005). Exploring hip-hop therapy with high-risk youth. *Praxis*, 5(2005), 30-36.
- Yoo, E. H. (2016). *The effects of music therapy focused on singing on pragmatic ability and communication for children with intellectual disability* (Unpublished master's thesis). Sungshing Women's University, Seoul. [유은혜 (2016). 노래중심 음악치료가 초등학교 고학년 지적장애 아동의 화용적 능력 및 의사소통에 미치는 효과. 성신여자대학교 석사학위논문.]
- Yun, Y. K., & Lee, J. S. (2020). Rap, a new tool of psychotherapy for adolescent. *The Journal of Saramdaum Education*, 14(2), 129-146. [윤여광, 이정숙 (2020). 랩, 청소년을 위한 심리치료의 새로운 도구. *인격교육*, 14(2), 129-146.]

- 게재신청일: 2021. 09. 01.
- 수정투고일: 2021. 10. 06.
- 게재확정일: 2021. 10. 29.

Case Study on Enhancing Communication Skills of Adolescents With Mild Intellectual Disabilities Through a Group Rap Making*

Kim, Eunha**

This study aimed to develop a group rap making program and examine its applicability to improve communication skills of adolescents with mild intellectual disabilities (ID). Three adolescents with ID participated in a total of six 50-minute group sessions over 4 weeks. The group rap making program included three stages: understanding the context of communication, learning how to communicate with others, and applying the communicative behaviors in a group setting. To examine changes in the participants' communication skills, the rap lyrics constructed by participants were analyzed and communicative behaviors were observed during sessions and analyzed in terms of asking questions and providing information to others. Also, a social communication skills checklist was rated by the participant's caregivers. The analysis of rap lyrics showed that the expressions included in the rap were diversified as the session proceeded. Changes in observed behaviors supported that participants became to engage in communication with others more actively in order to complete the group rap. While the social communication skills checklist tended to increase, there was a difference in degree of change depending on the level of language communication skills. These results indicate that a group rap making can be an effective option for these adolescents to learn how to communicate with their peers, which presents implications for how rap making can be used for therapeutic purpose with more diversified population.

Keywords: mild intellectual disability, adolescents, rap making, communication skills, music technology

*This article was based on the first author's master's thesis(2021).

**First and corresponding author: Instructor, After-school Music Play, Seoul Dosol School, Korean Certified Music Therapist(KCMT) (dmsgkwkd2@naver.com)

〈Appendix 1〉 랩만들기 프로그램에서 관찰된 요구·질문하기 및 정보제공하기 행동에 대한 조작적 정의

측정행동	조작적 정의	관찰 행동의 예시
요구·질문하기	<ul style="list-style-type: none"> - 연구자가 그룹원 전체에게 음악 활동과 관련된 악기나 랩의 요소 중 자신이 원하는 것을 선택하기 - 연구자의 촉구 없이 음악 활동과 관련된 요소 중 대상자가 자발적으로 자신이 원하는 것을 요구 및 제안하기 - 음악 활동의 과정과 절차에 대해 질문하거나 비언어적 행동을 실행하기 전에 언어적으로 질문하기 	<ul style="list-style-type: none"> - 음악 활동과 관련된 질문이 제시되었을 때 보기 중 한 가지를 선택하기(예: “나는 O번 할래요”, “나는 OOO악기로 연주할래요”, “나는 O번째 비트가 좋아요”) - 음악 활동 안에서 맥락에 맞는 자신의 의사나 원하는 것을 요구 및 제안하기(예: “더 연주 하고 싶어요”, “다른 악기로 하고 싶어요”, “나는 O번째 템포로 할래요”, “나는 번째 순서로 랩을 할래요”, “다시 하고 싶어요”, “다른 악기로 바꿀래요”, “가사를 수정하고 싶어요”) - 연구자에게 현재 음악 활동에 대한 과정이나 다음으로 하게 되는 음악 활동에 대해 질문하거나 자신이 행동을 하기 전에 연구자에게 실행이 가능한지 질문하기(예: “오늘은 어떤 음악해요?”, “우리 이거 다음에는 어떤 활동해요?”, “선생님 저 이거 해도 돼요?”)
정보 제공하기	<ul style="list-style-type: none"> - 다른 대상자에게 자신의 의견을 전달하고 다른 대상자의 의견에 대해 평가하기 	<ul style="list-style-type: none"> - 다른 대상자에게 동의 혹은 반대를 표현하거나 의견이 나눌 때 자신의 개인적인 판단을 표현하기(예: “우리 이렇게 하자”, “OO이는 이거 해 나는 다른 거 할게”, “그래 우리 이렇게 하자”, “아니야 내가 O번하고 OO이는 O번해”)

〈Appendix 2〉 대상자들이 구성한 랩 가사 분석

단계	회기	활동 내 대상자의 랩 가사	구성된 가사 분석
1 의사 소통의 맥락 이해	1	O 좋아해, X 싫어해, 호우!	자발적으로 구성하지 않고 연구자가 제시한 가사에서 선택하는 수준에서 구성함.
	2	나는 떡볶이를 좋아해 호우!	문장을 조합하는 수준에서 랩 가사를 구성할 수 있었음.
2 의사 소통의 내용 구성	3	아빠랑 워터파크나 닌자 테마파크 갈 거야 호우! 햄버거도 아이스크림도 초코 아이스크림 햄버거 감자튀김 콜라 사이다 먹을 거야 호우! 호텔에서 잘 거야 사과사고 팽이사고 호우!	이전 회기에 비해 대상자가 자신의 의견으로 구성된 부분이 증가하였으며, 대상자가 ‘같이’, ‘호텔에서 잘거야’, ‘팽이사고’ 등이라고 자발적으로 기존의 가사를 응용하여 구성함.
	4	나는 OO이는 멋있어 호우! OO이는 공부를 잘해 호우! OO아 칭찬해줘서 고마워 호우!	다른 대상자들과 주고받으며 랩을 구성할 수 있었음.
3 의사 소통의 적용	5	친구랑 같이 놀아요 X4 쉬는시간에 친구랑 같이 놀아요 호! OO이랑 같이 놀아요 호! 친구랑 수영장 갈 거예요 호! 햄버거 뷔페 친구랑 같이 갈 거예요 호! 나는 워터파크 가고 싶다 호! 친구랑 같이 쉬는 시간에 놀아요 호!	연구자가 제시한 주제 중 하나를 선택해 해당 주제인 ‘친구랑 같이 놀아요’와 같은 공동의 랩 가사를 구성함.
	6	쉬는 시간에 친구랑 같이 놀아요 호! OO이랑 같이 놀아요 호! 친구랑 팽이 붙을 거예요 호우! 뷔페에서 치즈볼이나 초밥이나 햄버거 먹을 거예요 호우! 친구랑 같이 나는 워터파크 가고 싶다 호! 친구랑 같이 쉬는 시간에 게임해요 호!	지난 회기에서 구성한 가사를 자발적으로 수정할 수 있었음.