

디지털 시대 청소년의 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식이 정신건강에 미치는 영향

최미원, 조현희, 김영아
충북대학교 교육학과 박사과정

The Effect of Internet Usage, Fandom Activities and Sense of Community on Adolescents' Mental Health in the Digital Era

Mi-Won Choi, Hyun-Hee Cho, Young-Ah Kim
Dept. of Education, ChungBuk National Univ.

요약 본 연구는 디지털시대 청소년의 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식과 정신건강 간의 관계를 알아보고, 청소년의 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식이 청소년의 정신건강에 미치는 영향에 대하여 살펴보고자 하였다. 본 연구를 위해 한국청소년정책연구원의 한국아동·청소년패널조사(KCYPS) 제2차년도 중학교 2학년 데이터를 이용하여 SPSS 24.0 통계분석방법으로 상관분석 및 중다회귀분석을 실시하였다. 분석결과는 다음과 같다. 첫째, 청소년의 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식, 청소년의 정신건강은 모두 통계적으로 유의한 상관성을 보였다. 둘째, 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식이 정신건강에 미치는 영향은 청소년 성별에 따라 차이가 있었다. 남자는 세요인 모두, 여자는 인터넷 이용을 제외한 두요인만 영향을 미쳤다. 본 연구는 청소년 문화로 자리잡은 청소년 인터넷 이용과 팬덤활동이 공동체 의식과 결합하여 청소년 정신건강에 유의한 영향을 미칠 수 있다는 가능성을 제시함으로써 청소년 정신건강 증진을 위한 청소년 활동, 교육, 상담 및 정책 수립의 시사점을 제공하였다는 점에 의의가 있다.

주제어 : 청소년, 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식, 정신건강

Abstract The purposes of the study are to examine the relationship amongst adolescents' internet usage, fandom activities, sense of community and their mental health in the digital era and to probe into the effect of internet usage, fandom activities, sense of community on adolescents' mental health. The results are as follows: First, there were statistically significant correlations among those four factors. Secondly, it shows that the effect of internet usage, fandom activities and sense of community on the adolescents' mental health have a difference by gender. In the case of female adolescents, there is no effect of internet usage on their mental health. But, the study reveals that adolescents' internet usage and fandom activities which now are accepted as a part of their culture, could be combined with the sense of community and could have an effect on the adolescents' mental health. Furthermore, the study casts a light on the possibility to build a strong point on adolescents' activities, education, counseling and policy making for the purpose to enhance adolescents' mental health in the future.

Key Words : Adolescent, Internet usage, Fandom activities, Sense of community, Mental health

Received 12 July 2016, Revised 15 August 2016
Accepted 20 September 2016, Published 28 September 2016
Corresponding Author: Hyun-Hee, Cho (Chungbuk National Univ.)
Email: scola-210@hanmail.net

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

현대의 디지털 시대에는 급속한 변화의 물결 속에 상대적 빈곤의 차이가 커지고, 긴장, 불안, 서로에 대한 불신 등은 점차 증가하면서 인간의 정신건강 문제는 주요한 관심의 대상이 되고 있다. 더욱이 이러한 사회 속에서 성장해야하는 청소년들의 정신건강이 얼마나 위협받고 있는지 생각해보지 않을 수 없다. 2005년에서 2014년에 이르는 통계청 청소년상담지원현황에 따르면, 우울, 불안, 분노 조절, 자살, 섭식 및 수면, 신체화 등의 하위내용을 포함하는 정신건강 문제로 상담을 받은 청소년들은 2005년 39,724건에서 2014년에는 789,687건으로 10여년 사이 20배 가까이 증가하였는데[1], 이러한 결과는 청소년들도 점차 자신의 정신건강 문제에 대해 도움을 원하고 간절히 고민하고 있다는 것을 뜻한다고 볼 수 있다.

특히 디지털 시대를 살아가는 청소년에게 있어 현재 가장 가까이에서 존재하는 손 안의 환경 즉, 인터넷 기기의 사용이 청소년의 정신건강에 어떤 관련을 맺고 있는가에 대한 연구들이 아직 미비한 실정이다. 특히, Lee[2]는 미디어 융복합시대에는 청소년들의 미디어 중독이 사회문제로 대두되는 점에 주목하여, 인터넷의 이용 형태가 정신건강에 영향을 주는 주요한 변인으로 부각되었다고 강조하였다. 또한 청소년의 인터넷 이용과 정신건강간의 관계를 연구한 Kim[3]은 두 변인은 인터넷 이용 유형에 따라 차별적인 결과를 나타낸다고 보고하며, 컴퓨터 게임은 청소년의 우울·불안의 변화에 긍정적이나, 채팅, 성인 사이트 이용, 동호회 활동은 우울·불안에 부정적인 영향을 미친다고 하였다.

한편, 최근에는 청소년들의 주도적인 문화활동인 팬덤 활동 역시 주로 인터넷 환경 안에서 이루어지면서, 청소년들이 스스로 정신건강 증진을 위해 노력하는 것을 볼 수 있다. Paik[4]은 팬덤활동을 통해 청소년들이 심리적 불안을 낮추고 경험을 공유하며, 또래들과 상호관계를 형성하고 소속감을 느낀다고 하였다. 팬덤활동(fandom activities)은 ‘열광적으로 추종한다’는 뜻의 fanatic과 ‘집합적 관념 또는 한 사회의 습성이나 기질’, ‘집단적 증후군’의 뜻을 가진 접미어 dom을 결합한 말로써 특정대상에게 과도하게 몰두하는 사회적 병리현상을 의미하는 개념으로 주로 부정적인 뜻으로 사용되었지만[5], 최근에는 특정인이나 특정 분야를 열정적으로 좋아하여 빠져드는

사람들, 그러한 문화를 가리키는 개념으로 통용하여 사용되고 있다[6]. 청소년기를 발달심리학적 관점에서 볼 때, 역할 모델의 대상을 찾는 과정에서 부모 수준을 벗어나 다양한 대상에서 그 모델을 추구하는 시기에 해당한다. 즉, 논리적이고 추상적인 사고가 가능해지면서 청소년들은 부모가 더 이상 전지전능한 신과 같은 존재가 아닌 한계를 지닌 존재임을 인식하게 되어 새로운 역할 모델을 추구하게 되는데, 이 과정에서 대중 스타를 역할모델로 삼기도 하는 것이다[7].

청소년들의 정신건강과 관련하여 팬덤활동이 스트레스 해소나 행복감을 느끼게 하는 것에 도움이 되어, 지나치게 집착하면 일상생활에 부적절하다는 생각을 청소년 스스로도 인식하는 것으로 확대되고 있으며[8], 최근 연구들에서는 팬덤활동이 청소년 발달에 긍정적인 영향을 미친다는 관점이 새롭게 조명되고 있다. 스스로 긍정적 에너지를 얻고자 주도적으로 선택한 활동인 만큼 팬덤활동을 통해 청소년들은 일상으로부터의 탈출구를 스스로 찾고, 자신에게 활력소를 제공하면서 가정이나 과도한 학업 등에서 비롯되는 스트레스를 해소하고 심리적 안정을 얻는 등 정신건강에 긍정적 영향을 미치기도 한다는 것이다. 이러한 결과는 청소년 스스로가 자신의 삶을 긍정적으로 살기 위해 발휘하는 대처능력으로도 볼 수 있는데, 선행연구[9]에서는 청소년 스스로가 흥미를 가지고 본인이 주도적으로 선택한 활동일수록 삶에 대한 활력을 더욱 높이는 것으로 나타났다.

또한 팬덤활동에는 소속감, 상호작용, 결속력, 영향력 등 공동체를 구성하는 요소가 있고[10], 최근에는 팬덤활동이 사회적 기부를 하는 문화로도 형성되는 등 스스로 공동체 활동을 만들어내는 긍정적 영향도 있는 것처럼, 청소년이 스스로 즐기는 문화생활에서 더 확대된 가치나 의미를 찾을 수 있도록 할 필요가 있다. 팬덤활동을 통해 팬들은 자연스럽게 공동체의식을 함양하는 기회가 된다고 할 수 있으며, 이와 더불어 청소년들의 공동체의식은 학교생활의 적응에도 영향을 주기 때문에 학교적응과 밀접한 관련이 있는 정신건강에도 영향을 미칠 것으로 예측해볼 수 있다[11].

현재 청소년들이 대부분의 시간을 보내고 있는 학교 환경은 공동체로서 가장 크게 활동하는 공간이지만, 수행평가, 내신시험, 진학 등에 대한 부담과 압박감으로 친구들과의 관계나 유대 등 공동체를 중요시하기 보다는

개인주의가 팽배해져 있다[12]. 이로 인해 친구를 경쟁상대로만 느끼는 이기주의나 고립화, 개인주의 형태는 청소년 부적응 문제로 나타나고 있으며 이는 청소년들의 정신건강에도 걸림돌이 되고 있다. 따라서 청소년들의 스트레스와 우울, 공격적 성향 등을 줄이고 건강한 적응과 성장을 도울 수 있는 변인들 중 공동체 의식과 정신건강의 관련성을 실증적으로 검증해 볼 필요성이 제기된다. 청소년의 적응성의 향상을 돕기 위한 방안으로 공동체 의식을 활용하는 것은 학교 내에서의 공동체 경험을 통해 대인관계를 확장시키고, 배려, 존중, 협력의식 등을 통해 우울이나 공격성 등의 부적응적 행동들을 감소시키는데 긍정적인 영향을 줄 수 있을 것이다[13]. 공동체 의식이 발달적 관점에서 매우 중요함에도 불구하고 학교 청소년의 정신건강과 이를 위한 조기 개입으로서 공동체 의식의 관련성을 직접 다룬 연구는 매우 드문 실정이다.

이와 관련하여 팬덤활동 역시 청소년이 자신의 자발적 동기로 참여하는 선호활동으로써, 이를 통해 사회적 참여의식이나 관심에 부수적인 효과까지 거둘 수 있다는 이점이 있다. 그러므로 선행연구에서는 청소년의 팬덤활동의 긍정적 측면, 부정적 측면 모두가 연구되고 있고, 이러한 팬덤활동이 공동체 의식이나 정신건강과의 관계는 어떠한지 살펴볼 필요가 있다고 생각된다.

이처럼 빠른 변화 속에서 적응하며 살아가야 하는 청소년들에게 환경적으로 주어진 인터넷 이용, 이러한 환경을 통해 자신이 좋아하는 주도적 활동인 팬덤활동, 그 안에서 함께 살아가는 공동체 의식이 현재 청소년의 정신건강에 어떤 영향을 미치는지에 대해 관심을 가지고 본 연구를 탐색하고자 한다.

본 연구의 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

- 연구문제 1) 청소년의 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식과 정신건강은 청소년 성별에 따라 어떠한 차이가 있는가?
- 연구문제 2) 청소년의 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식과 정신건강의 상관관계는 어떠한가?
- 연구문제 3) 청소년의 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식은 청소년 성별에 따라 정신건강에 어떠한 영향을 미치는가?

2. 연구방법

2.1 연구대상

본 연구를 위해 활용한 자료는 한국청소년정책연구원에서 아동·청소년의 심리, 건강, 성장 및 발달과 가정, 학교, 사회, 매체 등 환경 등에 관하여 조사한 한국 아동·청소년 패널조사(KCYPS)의 제2차년도(2011년) 자료이다. 본 연구의 분석대상은 좋아하는 연예인 또는 운동선수가 있고 컴퓨터를 사용한다고 응답한 중학교 2학년 청소년으로서 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식, 정신건강의 각 관련 설문에 응답한 1,334명을 대상으로 연구를 진행하였다.

2.2 측정도구

2.2.1 인터넷 이용 척도

본 연구에서 인터넷 이용은 한국 아동·청소년 패널조사에서 사용한 인터넷 이용빈도로 공부 및 학습 관련 정보 검색 및 사이트 이용, 학습이외의 정보 검색 및 자료(음악·영화 파일 등) 이용, 게임 및 오락, 채팅이나 메신저, 전자우편(e-mail), 동호회·카페·커뮤니티 활동, 개인 홈페이지 활동, 온라인 거래(물품, 게임 아이템, 음악파일 등), 댓글달기, 19세 이상 사이트 이용 등 이용 유형 10문항으로 측정하였다. 각 문항은 Likert 4점 척도로 응답 결과는 1점(전혀 사용하지 않는다), 2점(거의 사용하지 않는다), 3점(가끔 사용한다), 4점(자주 사용한다)로 각 척도는 점수가 높을수록 이용정도가 높은 것을 의미한다. 본 연구에서의 Cronbach's α 값은 .66이었다.

2.2.2 팬덤활동

본 연구에서 팬덤활동 척도는 한국 아동·청소년패널조사에서 사용한 것으로 정재민(2003)의 대중스타 수용성 문항을 수정·보완한 문항이다. 팬덤활동은 좋아하는 연예인이나 운동선수의 홈페이지 방문, 팬클럽이나 팬카페 가입, e-mail 또는 팬레터 쓰기, 포털사이트나 기사에 댓글달기, 인터넷 사이트에 동영상 올리기, 팬미팅 참석, 방송국이나 공연장이나 경기장 가기, 선물 보내기, 책이나 CD 구입 등 온·오프라인을 통한 활동으로 총 9문항으로 측정하였다. 각 문항은 Likert 4점 척도로 응답 결과는 1점(전혀 하지 않는다), 2점(거의 하지 않는다), 3점(가끔 한다), 4점(자주 한다)로 각 척도는 점수가 높을수록 참

여정도가 높은 것을 의미한다. 본 연구에서의 Cronbach's α 값은 .89이었다.

2.2.3 공동체의식 척도

본 연구에서 공동체의식은 한국 아동·청소년패널조사에서 사용한 공동체의식으로써 '주변에 어려움에 처해 있는 친구가 있다면 적극적으로 도울 수 있다.', '공휴일에 쉬지 못하더라도 복지기관에서 자원봉사 활동을 할 수 있다.', '우리나라보다 경제적으로 어려운 나라를 돕기 위해 기부금을 낼 수 있다.', '지구를 보호하기 위해 물자 절약, 쓰레기 분리수거, 재활용 등에 적극적으로 참여할 수 있다.'의 4문항으로 구성되었다. 각 문항은 1점(전혀 그렇지 않다), 2점(그렇지 않은 편이다), 3점(그런 편이다), 4점(매우 그렇다)까지로 4점 Likert 척도로 되어 있고, 점수가 높을수록 공동체의식이 높은 것을 의미한다. 본 연구에서의 Cronbach's α 값은 .77이었다.

2.2.4 청소년의 정신건강 척도

본 연구에서 정신건강은 한국 아동·청소년패널조사에서 사용한 공격성, 신체증상, 사회적 위축, 우울 문항을 사용하였다. 공격성은 '하루종일 화가 날 때가 있다' 등 6 문항, 신체증상은 '깊이 잠들지 못하고 자다가 잠에서 깨곤 한다' 등 8문항, 사회적 위축은 '주위에 사람들이 많으면 어색하다' 등 5문항, 우울은 '불행하다고 생각하거나 슬퍼하고 우울해한다' 등 10문항으로 총 29문항으로 구성되었다. 각 문항은 Likert 4점 척도로 되어 있으며, 1점(매우 그렇다), 2점(그런 편이다), 3점(그렇지 않은 편이다), 4점(전혀 그렇지 않다)로 되어 있고, 각 척도는 점수가 높을수록 공격성, 신체증상, 사회적 위축, 우울의 정도가 낮아 정신건강이 좋은 것을 의미한다. 본 연구에서의 Cronbach's α 값은 .93이었다.

2.3 자료분석

본 연구에서는 디지털 시대 청소년의 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식이 정신건강에 미치는 영향을 알아보기 위해 통계분석방법으로 SPSS version 24.0를 사용하였다. 세부적으로는 첫째, 수집한 자료의 신뢰도를 알아보기 위해 Cronbach's α 계수를 산출하고, 각 변인의 성별 차이를 검증하기 위해 t검정을 실시하였다.

둘째, 청소년의 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식

및 정신건강, 각 변인들의 최소값, 최대값, 평균, 표준편차, 왜도, 첨도 등 기술통계량을 살펴보고, Pearson 상관계수를 사용하여 각 변인 간 상관분석을 실시하였다.

셋째, 청소년의 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식이 정신건강에 미치는 영향력을 검증하기 위하여 중다회귀분석을 실시하였다.

3. 연구결과

3.1 연구대상자의 일반적 특성

본 연구의 대상자는 전국 중학교 2학년 청소년 1,334명으로 연구대상자의 성별, 거주지 및 학교 유형 등 일반적 특성은 <Table 1>과 같다. <Table 1>에 따라 연구대상자인 청소년을 살펴보면, 성별은 남자 535명(40%), 여자 799명(59.9%)으로 여자가 264명(19.9%) 더 많았고, 거주지별로 보면, 서울특별시 거주 청소년 120명(9.0%), 부산·대구·인천·광주·대전·울산 등 6대 광역시 거주 청소년 406명(30.4%), 그 외에 경기, 강원, 충북, 충남, 전북, 전남, 경북, 경남, 제주 등에 거주하는 청소년은 808명(60.6%)이었다. 학교유형은 남자중학교 청소년 125명(9.4%), 여자중학교 청소년 205명(15.4%), 남녀공학 청소년 1,003명(75.2%)으로 남녀공학 청소년이 가장 많았고, 학업을 중단한 청소년도 1명(75.2%) 있었다.

<Table 1> Demographic Characteristics of the Respondents

Categories		N	%
Gender	Male	535	40.1
	Female	799	59.9
Residence	Seoul Special City	120	9.0
	Other Residence	406	30.4
School Type	Boys' School	125	9.4
	Girls' School	205	15.4
	Coeducational School	1,003	75.2
	Dropping out of School	1	0.1
Total		1,334	100.0

3.2 성별에 따른 각 변인의 차이

본 연구에서 살펴본 각 변인을 남자 청소년과 여자 청소년으로 구분하여 살펴보면 다음 <Table 2>와 같다.

<Table 2> Characteristics of Major Variables by Gender

Variables	Male			Female			t	p
	N	M	SD	N	M	SD		
internet usage	535	2.50	.51	799	2.53	.45	-1.03	.303
fandom activities	535	1.54	.59	799	1.83	.67	-8.01	.000
sense of community	535	2.67	.67	799	2.79	.53	-3.42	.001
mental heath	535	3.01	.49	799	2.90	.50	4.14	.000

먼저 청소년의 인터넷 이용은 여자 청소년과 남자 청소년의 차이가 통계적으로 유의하지 않았다. 팬덤활동은 여자 청소년들의 팬덤활동 참여가 남자 청소년들의 팬덤활동 참여보다 평균이 0.29 더 높게 나타났으며, 이는 $p < .001$ 수준에서 통계적으로 유의하였다. 공동체 의식 역시 여자 청소년이 남자 청소년 보다 0.12 더 높게 나왔으며, $p < .001$ 수준에서 유의하였다. 청소년의 정신건강은 여자가 남자에 비해 평균이 0.10 낮으며, $p < .001$ 수준에서 통계적으로 유의하였다. 이는 여자 청소년이 남자 청소년 보다 정신건강 수준이 좋지 않음을 의미한다.

3.3 측정변인의 일반적 특성

본 연구에서 사용한 측정변인들의 일반적 경향을 파악하기 위해 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식, 정신건강의 최소값, 최대값, 평균, 표준편차, 왜도 및 첨도를 살펴보았다. 구체적인 내용은 <Table 3>과 같다.

<Table 3> Descriptive Statistics of Major Variables

variables	min	max	M	SD	Skewness	Kurtosis
internet usage	1.00	4.00	2.52	.47	-.136	.087
fandom activities	1.00	4.00	1.72	.65	.870	.087
sense of community	1.00	4.00	2.74	.59	-.167	.578
mental heath	1.24	4.00	2.94	.50	-.050	-.266

3.4 측정변인들 간의 상관관계

<Table 2>에서 인터넷 사용을 제외하고는 모든 측정변인들이 성별에 따라 통계적으로 유의한 차이를 보였으므로, <Table 4>에서는 측정변인들간의 상관관계를 성별에 따라 살펴보았다. 남자 청소년의 경우, 인터넷 이용과 팬덤활동은 $p < .001$ 수준에서 정적 상관이 높은 것으로 나타났고, 인터넷이용과 공동체 의식은 $p < .01$ 수준에

서 정적 상관, 인터넷 이용과 정신건강은 $p < .01$ 수준에서 부적 상관이 있는 것으로 나타났다. 또한 팬덤활동과 공동체 의식은 $p < .05$ 수준에서 정적 상관, 팬덤활동과 정신건강은 $p < .001$ 수준에서 부적 상관, 공동체 의식과 정신건강은 $p < .05$ 수준에서 정적 상관이 있는 것으로 나타났다.

<Table 4> Correlation of Major Variables by Gender

Gender	variables	1	2	3	4
Male	1	1			
	2	.312*** (.000)	1		
	3	.131** (.002)	.086* (.046)	1	
	4	-.125*** (.004)	-.160*** (.000)	.090* (.037)	1
Female	1	1			
	2	.335** (.000)	1		
	3	-.001 (.986)	.033 (.351)	1	
	4	-.093** (.008)	.112** (.002)	.112** (.002)	1

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

1: internet usage, 2: fandom activities, 3: sense of community, 4: mental heath

여자 청소년의 경우, 인터넷이용과 팬덤활동이 $p < .001$ 수준에서 정적 상관이 나타났고, 인터넷 이용과 공동체 의식, 팬덤활동과 공동체 의식의 상관관계는 통계적으로 유의하지 않았으며, 인터넷이용과 정신건강은 $p < .01$ 수준에서 부적 상관이 있는 것으로 나타났다. 팬덤활동과 정신건강은 $p < .01$ 수준에서 정적 상관, 공동체 의식과 정신건강은 $p < .01$ 수준에서 정적 상관으로 나타났다.

3.5 청소년의 인터넷이용, 팬덤활동, 공동체 의식이 성별에 따라 정신건강에 미치는 영향

디지털 시대 청소년의 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식이 정신건강에 미치는 영향을 알아보기 위하여 단계적 중다회귀분석을 하였다. 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식을 독립변수로 하여, 청소년의 정신건강을 측정하는 모형에 대해 성별에 따라 통계적 유의성을 검증한 결과는 <Table 5>에서부터 <Table 8>와 같다.

<Table 5> Model Summary(Gender : Male)

model	R	R ²	Adjusted R ²	Std. Error of Estimation	F	p
1	.160 ^a	.026	.024	.48639	14.072	.000
2	.191 ^b	.037	.033	.48412	10.111	.000
3	.212 ^c	.045	.039	.48249	8.317	.000

a. predictive value: (constant), fandom activities
 b. predictive value: (constant), fandom activities, sense of community
 c. predictive value: (constant), fandom activities, sense of community, internet usage

<Table 6> Model Summary(Gender : Female)

model	R	R ²	Adjusted R ²	Std. Error of Estimation	F	p
1	.112 ^a	.013	.011	.49487	10.093	.002
2	.161 ^b	.026	.023	.49182	10.564	.000

a. predictive value: (constant), fandom activities
 b. predictive value: (constant), fandom activities, sense of community

<Table 5>를 살펴보면, 남자 청소년의 경우 팬덤활동, 인터넷 이용, 공동체 의식이 포함된 모형의 F 통계값은 8.317로 유의확률은 $p < .001$ 수준에서 모형에 포함된 독립변수인 팬덤활동, 공동체 의식, 인터넷 이용은 남자 청소년의 정신건강을 유의하게 설명하고 있다. 정신건강의 총변화량의 4.5%(수정 결정계수에 의하면 3.9%)가 모형에 포함된 독립변수에 의해 설명되고 있다. 또한 모형 3은 남자 청소년의 정신건강에 영향을 미치는 예측변수를 팬덤활동, 공동체 의식, 인터넷 이용 3가지로 함으로써 팬덤활동으로만 본 모형 1, 팬덤활동과 공동체의식만 본 모형 2 보다 설명력이 증가하였다.

다음으로 <Table 6>를 살펴보면, 여자 청소년의 경우, 팬덤활동, 공동체 의식이 포함된 모형의 F 통계값은 10.564로 유의확률은 $p < .001$ 수준에서 모형에 포함된 독립변수인 팬덤활동, 공동체 의식은 여학생의 정신건강을 유의하게 설명하고 있으며 정신건강의 총변화량의 2.6%(수정 결정계수에 의하면 2.3%)가 모형에 포함된 독립변수에 의해 설명되고 있다.

개별 독립변수의 통계적 유의성을 검정한 결과 먼저 남자 청소년의 경우 <Table 7>을 살펴보면, 팬덤활동($t = -3.14, p < .01$), 공동체 의식($t = 2.68, p < .01$), 인터넷 이용($t = -2.14, p < .05$)은 통계적으로 모두 유의하였다. 독립변수의 상대적 기여도를 나타내는 표준화 계수(β)에 의하면 팬덤활동, 공동체의식, 인터넷 이용 순으로 정신건강에 영향을 미치고 있다.

다음 여학생의 경우 <Table 8>을 살펴보면, 팬덤활동($t = -3.30, p < .01$), 공동체 의식($t = 3.30, p < .01$)로 통계적으로 모두 유의하였다. 표준화 계수(β)에 의하면 팬덤활동, 공동체의식이 거의 동일하게 정신건강에 영향을 미치고 있다.

공선성 진단결과, VIF (Variance Inflation Factor : 분산팽창계수) 값이 10 미만인 1점대로 나타나 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식 간에는 모두 다중공선성이 존재하지 않는 것으로 판단하였다.

<Table 7> Effect of Major Variables on the mental health(Gender : Male)

Independent variable	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	VIF
	B	Std. Error	β		
(constant)	3.197	.128		24.895*** (.000)	
fandom activities	-.117	.037	-.140	-3.14** (.002)	1.110
sense of community	.085	.032	.115	2.68** (.008)	1.020
internet usage	-.093	.044	-.096	-2.14* (.033)	1.121

*** $p < .001$, ** $p < .01$, * $p < .05$, Dependent variable : mental health

<Table 8> Effect of Major Variables on the mental health(Gender : Female)

Independent variable	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	VIF
	B	Std. Error	β		
(constant)	2751	.103		26.814*** (.000)	
fandom activities	-.085	.026	-.116	-3.30** (.001)	1.001
sense of community	.108	.033	.116	3.30** (.001)	1.001

*** $p < .001$, ** $p < .01$, Dependent variable : mental health

4. 논의

본 연구의 목적은 디지털 시대 청소년들의 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식이 청소년의 정신건강에 미치는 영향을 살펴보는 것이다.

분석결과를 논의하고 그 함의를 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 청소년의 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식,

정신건강은 인터넷 이용을 제외하고 성별에 따라 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 여자 청소년이 남자 청소년에 비해 팬덤활동의 참여가 더욱 높고, 공동체 의식도 높지만 정신건강은 더 낮은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 여자 청소년이 남자 청소년 보다 팬덤활동 참여가 높고, 공동체 의식 또한 더 높지만 정신건강에 있어서는 여자 청소년이 부정적 정서를 더욱 많이 경험한다는 선행연구들과 그 맥을 함께 한다 [14,15,16,17]. 특히 여자 청소년의 경우 남자 청소년 보다 정서에 더욱 많은 영향을 받기 때문에[18], 인간관계를 통해 심리적 만족을 얻게 되는 경우도 남자 청소년에 비해 더욱 높다. 남자 청소년에 비해 공동체 의식 역시 높은 것은 타인과의 관계에 대한 인식 수준이 높고 관계지향적 특성으로 인해 타인을 도우려고 하는 공동체 의식이 남학생보다 높다는 선행연구들과 그 맥을 같이 한다고 볼 수 있다[16,19]. 그러므로 청소년의 팬덤활동, 공동체 의식, 정신건강 간에는 성별의 차이를 필수적으로 고려하여 연구를 진행해야 함을 시사한다고 볼 수 있다.

또한 인터넷 이용에 있어서는 남녀 차이가 없었는데, 이러한 결과는 남학생이 여학생보다 인터넷 사용 시간이 더 많다는 Park 등 [20]의 연구결과와는 불일치하는 것이며, 인터넷 이용에 있어서는 성별에 따른 정신건강에는 차이가 없다는 Kweon 등[21]의 연구와는 맥을 함께 하는 것으로 생각해볼 수 있다. 그러나 현대의 많은 청소년들은 일상의 스트레스를 해소하는 방법의 하나로 인터넷을 통해 심리적 안정을 취하고 있다[2]. 인터넷 이용의 긍정적 측면도 있지만, 무분별한 인터넷 사용과 중독 현상은 오히려 심리적 안정 상태를 낮게 한다는 연구도 있어 [22], 디지털 시대의 청소년의 인터넷 이용에 대한 연구는 더욱 다양하고 세밀한 방향으로 이루어져야 한다. 특히, 청소년들은 부모와의 관계가 좋지 않을수록 인터넷 사용의 위험도가 높아지기 때문에[23], 청소년들이 과도한 인터넷 이용으로 빠지지 않고 가정에서 시간을 함께 공유하여 현실에서 긍정적인 대인관계에 도움을 받을 수 있도록 도와야 하며[24], 적절한 수준의 신체활동을 통해 정신건강에 도움을 받을 수 있도록 하는 것이 필요해 보인다[17]. 그러므로 인터넷 이용에 대한 지나친 통제와 부정적 인식보다는 청소년 스스로가 인터넷 이용이 자신에게 어떤 의미를 가지는지 고민할 수 있는 기회를 제공하는 프로그램에 대한 연구가 필요할 것이다.

둘째, 청소년의 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식, 정신건강 간의 상관분석 결과, 측정변인들의 상관관계는 성별에 따라 차이가 나타났다. 먼저 남자 청소년의 경우, 인터넷 이용과 팬덤활동, 인터넷 이용과 공동체 의식, 팬덤활동과 공동체 의식, 공동체 의식과 정신건강은 정적 상관을 보였지만, 인터넷 이용과 정신건강, 팬덤활동과 정신건강은 부적 상관을 보였다. 이는 남자 청소년들이 인터넷을 이용한 온라인 팬덤활동과 인터넷 환경 안에서 이루어지는 활동을 통해 공동체 의식 증진에 도움을 받고 있음을 시사한다. 이러한 결과는 남자 청소년은 여자 청소년들에 비해 온라인 팬덤활동이 더 많고 이를 통해 자아탄력성에 긍정적 영향을 미친다는 연구와는 일맥상통하고[14], 팬덤활동이 청소년의 정신건강에 긍정적 작용을 한다는 Paik[4]의 연구와는 반대되는 결과로 볼 수 있다. 본 연구에서는 남자 청소년의 인터넷 이용과 팬덤활동 모두 정신건강과는 부적 상관을 가지므로 그들의 정신건강과 정적 상관을 보이는 공동체 의식을 함양함으로써 남자 청소년들이 인터넷 이용과 팬덤활동으로 초래되는 정신건강의 부정적 효과를 완화시키고, 이를 통해 남자 청소년의 정신건강을 증진할 필요가 있겠다.

여자 청소년의 경우, 인터넷 이용과 팬덤활동, 팬덤활동과 공동체 의식, 팬덤활동과 정신건강, 공동체 의식과 정신건강은 정적 상관을 보였으나, 인터넷 이용과 정신건강은 부적 상관을 보였고, 인터넷 이용과 공동체 의식, 팬덤활동과 공동체 의식은 통계적으로 유의한 상관관계를 보이지 않았다. 특징적인 것은 여자 청소년의 인터넷 이용과 팬덤활동은 높은 정적 관계, 인터넷 이용과 정신건강은 아주 낮은 부적 상관이지만, 팬덤활동과 정신건강은 남자 청소년과는 달리 정적 상관을 나타냈다는 점이다. 이 결과는 여자 청소년의 인터넷 이용에는 팬덤활동이 차지하는 비율이 많기도 하지만, 인터넷을 이용하지 않고 하는 팬덤활동인 오프라인 팬덤활동을 통해 정신건강에 긍정적 효과를 거두고 있는 것으로 볼 수 있다.

그러나 여자 청소년은 인터넷 이용이나 팬덤활동을 통해 공동체 의식에 영향을 받지 않는데, 이는 여자 청소년의 경우 오프라인 팬덤활동을 통해 자아탄력성에 긍정적 영향을 받는다는 선행연구 결과를 통해 살펴볼 때[14], 여자 청소년들은 대인관계를 중요하게 생각하고, 관계지향적 특성을 남학생보다 강하게 가지고 있으며, 인터넷이나 팬덤활동보다는 실제 현실 장면에서 상호관계를

통해 공동체 의식이나 정신건강 증진에 도움을 받는 것으로 생각해 볼 수 있다[16, 19]. 그러므로 여자 청소년은 인터넷을 통한 바른 팬덤활동 문화를 형성할 수 있도록 교육하고, 또래나 가정에서의 인간관계에서 긍정적인 대인관계를 형성할 수 있도록 도움 필요가 있어 보인다.

셋째, 청소년의 성별에 따른 정신건강은 남자 청소년은 팬덤활동, 공동체 의식, 인터넷 이용 순으로 영향을 미치며, 여자 청소년의 경우 팬덤활동, 공동체 의식 순으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 청소년의 정신건강 증진을 위해서 현대의 디지털 환경이 긍정적인 측면으로 발전할 수 있도록, 동시에 공동체 의식을 확대하면서 사회에 공헌하는 방식의 긍정적인 인터넷 문화, 팬덤활동으로 나아갈 수 있도록 청소년 교육과 상담 및 프로그램이 연구되어야 한다고 할 수 있다.

본 연구에서 청소년의 인터넷 이용과 팬덤활동이 정신건강과 부적 상관이 있는 측면도 나타났지만, 이는 남녀별로 차이가 달랐고, 청소년의 입장에서 조사된 연구들도 아직 미비한 실정이다. 또한 인터넷과 팬덤활동은 이미 청소년들의 문화의 하나로 자리 잡은 지 오래되었기 때문에[25], 이것이 긍정적인 방향으로 나아갈 수 있도록 돕는 것들이 더욱 중요하다고 할 수 있다. 청소년들은 팬덤활동을 통해 이전에는 몰랐던 친구들을 알게 되고, 공연장에 가서 함께 응원하며 친구를 사귀게 됨으로써 소극적이고 내성적인 성격이 활발하고 적극적인 성격으로 변화하고, 사회성이 좋아진다는 것을 경험하고 있으며[5], 인터넷을 통해 친구들과의 관계를 유지할 수도 있다고 보고되고 있다[2].

이 점에서 팬덤활동은 청소년들의 정신건강을 높이는 공동체 경험이고, 특히 남자 청소년의 경우는 온라인 팬덤활동을 통해, 여학생의 경우는 오프라인 팬덤활동을 통해 타인과 상호작용할 수 있는 것이다. 따라서 청소년 팬덤활동이 청소년 개인의 대처능력, 건강한 생활과 공동체 의식을 함양하는 방향으로 나아갈 수 있도록 긍정적 요인에 대한 연구가 중요해 보인다. 청소년기의 공동체 경험은 개인과 사회의 관계형성 수준에 영향을 미치고, 그 과정에서 건강하지 못한 관계를 경험하게 되면 스트레스로 이어지게 되며[26], 이 스트레스를 효과적으로 해결하지 못하면 정신건강이 위협받고 교우관계 문제 등 각종 적응상의 문제가 나타난다고 보고되고 있다[27]. 그러므로 청소년의 정신건강 증진을 위해서는 성별의 차이

및 청소년의 질적인 경험 및 현대의 환경을 고려한 다양한 연구들이 시급하다고 할 수 있다.

마지막으로 본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 중학교 2학년의 자료만을 분석하였기 때문에 향후 더욱 다양한 연령의 청소년을 대상으로 한 연구가 필요하다.

둘째, 본 연구에서 사용된 팬덤활동 척도는 온·오프라인 팬덤활동의 빈도만을 측정한 것으로서 청소년 팬덤활동의 다양한 측면을 반영하지 못하고 있다. 향후 청소년들의 다양한 팬덤활동의 측면을 고려한 팬덤활동 측정 척도가 개발될 필요성이 있다.

셋째, 본 연구와 선행연구 결과를 바탕으로 향후 청소년의 성별에 따른 팬덤활동, 공동체 의식, 정신건강과 관련된 양적 연구 및 질적 연구가 더욱 필요하다.

5. 결론

본 연구는 1334명의 중학교 2학년 청소년을 대상으로 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식이 청소년 정신건강에 미치는 영향을 알아보려고 하였다. 본 연구의 결과를 통해 청소년의 정신건강에는 청소년의 인터넷 사용, 팬덤활동, 공동체 의식이 통계적으로 유의한 영향을 미친다는 사실을 확인하였다. 또한 이러한 변인들은 청소년 성별에 따라 차이가 있음도 확인하였다. 본 연구는 청소년 문화로 자리잡은 청소년 인터넷 이용과 팬덤활동이 공동체 의식과 결합하여 청소년의 정신건강에 유의한 영향을 미칠 수 있다는 가능성을 제시함으로써 청소년 정신건강 증진을 위한 청소년 활동, 교육, 상담 및 정책 수립의 시사점을 제공하였다는 점에 의의가 있다.

REFERENCES

- [1] <http://kosis.kr/statisticsList/statisticsList>
- [2] H. S. Lee, "Effect of teenager media usage control in the era of media convergence." *Journal of Digital Convergence*, Vol. 13, No. 7, pp.359-366, 2015.
- [3] J. Y. Kim, "The Effect of Computer/Internet Usage among Youth and the Effects on Mental Health : Variations by Gender and the Mode of Usage."

- Studies on Korean Youth, Vol. 20, No. 2, pp. 113-139, 2009.
- [4] J. A. Paik, "The Effects of Parenting Attitudes on Adolescents' Fandom Activities in the Times of Convergence : Focusing on the Mediating Effects of Psychological Factors and Life Satisfaction." *Journal of Digital Convergence*, Vol. 13, No. 9, pp.453-461, 2015.
- [5] J. M. Jung, "A study on the post-subculture of youth culture: with an emphasis on fandom ." Ph.D. dissertation, pp.34-42, Myong-Ji University. 2009.
- [6] Stein, A. "Fandom: Identities and communities in a mediated world." *Journalism & Mass Communication in a mediated Quarterly*. Vol. 84, No. 4, pp. 851-853, 2007.
- [7] A. M. Cho, "A study on idolization of pop singers in adolescents." *Korean journal of youth studies*, Vol. 5, No. 1, pp. 1-20, 1998.
- [8] www.jbnews.com/news/articleView. 2016.04.26.
- [9] Y. H. Kim. "The Relation of Daily Stress and Ego-resilience to the Happiness of Children and Adolescents." *Korean journal of youth studies*, Vol. 17, No. 12, pp. 287-307, 2010.
- [10] S. E. Park, "The prospect of cultural communication and exchange by examining of hallyu's(The Korean Wave) global fandom phenomenon." *Arts & Cultural Management*, Vol. 2, No. 2, pp. 23-37, 2012.
- [11] A. N. Cho, E. K. Lee, M. K. Jang, "Mediating Effect of Sense of Community on the Relationships between Fandom Activities and School Adjustment among Adolescents." *The Journal of Humanities*, Vol. 40, pp. 201-226, 2016.
- [12] H. I. Choi, Y, K, Moon, "Impact of Community Spirits on School Adjustment in Adolescents." *Journal of community welfare*, Vol. 45, pp. 189-209, 2013.
- [13] Y. R. Woo, C. R. Nho, "Mediating Effects of Sense of Community Solidarity between Emotional and Aggressive Problems and School Adjustments among Adolescents." *Journal of Adolescent Welfare*, Vol. 16, No. 2, pp. 203-227, 2014.
- [14] E. M. An, J. S. Kim, S, Y. Jeun, C, I, Joong, "The effect of fandom activities on resilience in adolescence in combination with gender differences ." *Studies on Korean Youth*, Vol. 24, No. 2, pp. 149-175, 2013.
- [15] S. E. Kim, S. H. Kim, "Moderating Effects of Resilience on the Relationships Between Communication Patterns with Parents and the Level of Depression in Middle School Students by Gender." *Korea Journal of Counseling*, Vol. 17, No. 2, pp. 239-256, 2016.
- [16] J. S. Do, J. M. Sung, "The Effects of Youth Activity on Sociality Development." *Journal of Adolescent Welfare*, Vol. 15, No. 2, pp. 145-173, 2013.
- [17] J. Y. Yoo, K. M. Kim, "The effect of Physical Activities on the mental health in Korean Middle School Adolescents : Based on the Web-based Survey on Adolescents Health Behavior from 2013." *Journal of Digital Convergence*, Vol. 12, No. 11, pp. 395-405, 2014.
- [18] Y. H. Chang, J. S. Lee, "The Structural Relationships Between College Student's Altruistic Behavior and Related Variables in the Times of Convergence." *Journal of Digital Convergence*, Vol .14, No. 3, pp.361-372, 2016.
- [19] H. E. Lee, Y. J. Kwak, "A Study on Factors Affecting Life satisfaction and School Life satisfaction in the early youth." *Korean journal of youth studies*, Vol. 18, No. 7, pp. 59-83, 2011.
- [20] S. Y. Park, S. N. Yang, "Factors associated with internet use time among adolescents : focused on convergent implications." *Journal of Digital Convergence*, Vol. 13, No. 9, pp. 387-395, 2015.
- [21] G. Y. Kweon, H. J. Lee, "A Study on Interrelationship between Adolescent Mental Health and Their Use Internet." *Mental Health & Social Work*, Vol. 13, pp. 59-86, 2002.
- [22] H. G. Baek, J. W. Yun, "A Study on the relation between adolescent's smartphone addiction and psychological mindedness." *Journal of Digital Convergence*, Vol. 12, No. 7, pp. 389-400, 2014.
- [23] Y. J. Lee, "A study on parent-children relation influences on Internet excess utility of adolescent in Digital period." *Journal of Digital Convergence*, Vol .9, No. 6, pp. 103-111, 2011.

- [24] M. J. Kwak, Y. M. Kim, "A Study of Influence on Adolescent Psychological Well-Being - Focusing on Strengths of Family Life and Satisfaction with School Life in the IT-based Society." *Journal of Digital Convergence*, Vol. 11, No. 3, pp. 49-57, 2013.
- [25] R. Pearson. "Fandom in the Digital Era." *Popular Communication*, Vol. 8, No. 1, pp. 84-95, 2010.
- [26] C. Y. Woo, H. H. Chung, "The Structural Relationship among the related variables of Adolescents' Delinquency." *Korean journal of youth studies*, Vol. 20, No. 6, pp. 147-168, 2013.
- [27] Chen. X., & Li, B. "Depressed mood in Chinese children: Development significance for social, and school adjustment." *International Journal of Behavior Development*, Vol. 24, No. 2, pp. 472-479, 2000.
- [28] Jong-Yun LEE, "r-Learning and Educational Information Policies", *Journal of the Korea Convergence Society*, Vol. 1, No. 1, pp. 1-15, 2010.
- [29] Myoung-Jin Kwon, "Convergence Study on the Relation between Cognition, Depression and Aggression in the Elderly", *Journal of the Korea Convergence Society*, Vol. 6, No. 6, pp. 171-176, 2015.

김 영 아(Kim, Young Ah)



- 2014년 3월 ~ 현재 : 충북대학교 대학원 교육학과 박사과정
- 2015년 3월 ~ 현재 : 경기도교육청 교육과정정책과 상담사
- 관심분야 : 청소년 상담, 교육
- E-Mail : violet9942@hanmail.net

최 미 원(Choi, Mi Won)



- 2014년 3월 ~ 현재 : 충북대학교 대학원 교육학과 박사과정
- 2013년 2월 ~ 현재 : 한국공항공사 항공기술훈련원 교육기획팀장
- 관심분야 : 교육심리, 청소년
- E-Mail : cmw2660@naver.com

조 현 희(Cho, Hyun Hee)



- 2014년 3월 ~ 현재 : 충북대학교 대학원 교육학과 박사과정
- 2014년 10월 ~ 현재 : 충청대학교 NCS지원센터
- 관심분야 : 교육심리, 교사교육
- E-Mail : scola-210@hanmail.net