

# 초기청소년의 팬덤활동이 삶만족도에 미치는 영향: 자아존중감의 조절효과

## A Study on the Effects of Early Adolescents' Fandom Activities on Their Life Satisfaction: The Moderating Effect of Self-esteem

나재은

홍익대학교 교육학과

Jae-Eun Na(nje0613@nate.com)

### 요약

2000년대 이후 청소년의 팬덤활동에 대한 연구들이 지속적으로 이루어지고 있다. 팬덤활동은 청소년들에게 하나의 하위문화이기 때문에 문화를 인정해주는 동시에, 부정적인 영향을 줄일 수 있는 방법으로 도움을 줄 필요가 있다. 따라서, 본 연구에서는 청소년들의 팬덤활동이 삶만족도에 영향을 미치는지 알아보고, 자아존중감이 조절효과를 보이는지 살펴보았다. 연구를 위하여 한국청소년정책연구원에서 실시한 한국아동·청소년패널조사 중 초등학교 1학년의 6차년도 자료를 이용하였으며, 총 1088명의 자료를 분석하였다. 본 연구의 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 청소년의 팬덤활동과 삶만족도, 팬덤활동과 자아존중감은 부적 상관이 있었다. 청소년의 자아존중감과 삶만족도는 정적인 상관이 있었다. 둘째, 청소년의 팬덤활동은 삶만족도에 부정적인 영향을 미치고, 팬덤활동과 삶만족도의 관계에서 자아존중감은 조절효과를 보이는 것으로 나타났다. 본 연구는 팬덤활동의 부정적인 역할을 조절할 수 있는 변인을 밝혔다는 데 의의가 있고, 추후 팬덤활동과 개인내적변인, 청소년의 삶만족도와와의 관계에 대한 심층적인 연구를 할 수 있는 발판을 마련하였다.

■ 중심어 : | 청소년 | 팬덤활동 | 자아존중감 | 삶만족도 |

### Abstract

There have been constant studies on adolescents' fandom activities since the 2000s. Since their fandom activities are a subculture of adolescents, it is necessary to recognize it as such and to help them in a way that minimizes its adverse effects. In this regard, this study examined the effects of fandom activities on life satisfaction and examined whether or not self-esteem has a moderating effect. To this end, the study used the 6th year data of first graders of elementary school from Korea Youth Panel Survey conducted by Korea Youth Policy Institute and analyzed the data of a total of 1,088 of them. The results of this study are as follows: First, a negative correlation was found between their fandom activities and life satisfaction and between their fandom activities and self-esteem. A positive correlations was found between their fandom activities and life satisfaction, Second, it was found that adolescents' fandom activities negatively affected life satisfaction while self-esteem had a moderating effect on the relationship between fandom activities and life satisfaction. The significance of this study lies in the fact that it identified the variable that can moderate the negative role of adolescents' fandom activities, which provided a basis for future in-depth studies on the relationship between adolescents' fandom activities, individual internal variables, and life satisfaction.

■ keyword : | Adolescent | Fandom Activities | Self-esteem | Life Satisfaction |

접수일자 : 2017년 05월 29일

수정일자 : 2017년 06월 19일

심사완료일 : 2017년 06월 27일

교신저자 : 나재은, e-mail : nje0613@nate.com

## 1. 서론

청소년들에게 연예인은 선망의 대상이다. 청소년들은 연예인이 되고 싶어 어린시절부터 피나는 노력을 하기도 하고, 청소년 자신이 좋아하는 연예인을 따라하기도 한다[1]. 이런 현상은 1990년대에 문화대통령이라고 불리우는 '서태지와 아이들' 이후 계속 증가하고 있다. 청소년들은 좋아하는 연예인의 팬클럽을 따라다니기 시작하였고, 이후 청소년들의 팬문화도 점점 규모가 커지고, 방식도 다양해졌다[2]. 2000년대 들어서 이러한 팬덤문화가 사회적 현실로 주목받게 되었다. 2000년대 초반의 팬덤문화는 청소년들의 비행과 연관지어 많이 연구되었다. 학업을 소홀히하고 학교에 잘 가지 않는 청소년들이 팬덤문화를 형성하고, 연예인들을 맹목적으로 추종하는 것처럼 많이 보여졌다. 따라서 당시 팬덤문화를 형성하였던 청소년들은 주로 '문제아'들인 것처럼 보여졌으며[3], 팬덤활동의 영향을 부정적으로 보는 시각이 존재하였다.

팬덤이란, 열광적으로 추종한다는 뜻의 'fanatic'과 집단적 증후군을 의미하는 'dom'이라는 단어가 결합된 것이다[4]. 팬덤은 특정대상에게 지나치게 몰입하는 사회현실을 일컫는 용어였다. 그러나, Fiske(1992)[5]는 스타와 팬과의 일방적 관계를 벗어나 팬의 주체적 참여에 주목하면서 팬덤에 대해 새로운 의미를 부과하였다[6]. Fiske(1992)[5]는 지배문화 관행에 변화를 가할 수 있고 문화생산자본에 영향을 미쳐 방향을 바꿀 수 있으며[5], 기존 지배문화의 상징적 권력에 영향을 미칠 수 있는 새로운 문화가 팬덤이라고 주장하였다[6].

Fiske(1992)[5]는 팬덤을 보다 적극적인 대중문화의 수용자로 부각시키는 특성 세 가지를 제시하였다[5]. 특성은 차별과 구별, 생산성과 참여, 자본축적 등으로 설명되어진다[6]. Fiske(1992)[5]에 의하면[6], 첫째, 차별과 구별은 팬은 자신이 좋아하는 대상을 동일시하고자 하며, 스타일을 공유하여 자신의 정체성을 드러내고 싶어한다. 팬들은 이러한 행위를 통해 자신을 다른 팬클럽이나 다른 일반 청소년들과 구별짓고 싶어한다. 둘째, 생산성과 참여는 팬들은 자신이 좋아하는 대상의 생산물을 단순하게 받아들이기만 하는 것이 아니라, 또 다

른 문화적 생산물을 생산해내는 적극적인 존재이다. 셋째, 자본축적은 팬들은 연예인과 관련된 상품을 모으는 행위를 통해 자신의 자본을 축적, 공유하고 다른 집단의 구성원들의 참여를 유도한다.

국내에서 팬덤문화에 대한 연구는 2000년대부터 시작되었다. 국내 팬덤문화에 대한 관점을 달리하여 불것을 제안한 장갑선(2000)[7]의 연구를 포함하여 서태지 팬클럽을 문화운동으로 볼 것을 제안한 김현정과 원용진(2002)[8]의 연구에서 팬덤문화를 근대성과 탈근대성이 교차하는 지점에서 번지는 새로운 문화적인 효과에 관심을 가질 필요가 있음을 주장하고 있다. 뿐만 아니라 유행하는 영화나 드라마에 대한 연구[9], 소녀시대 팬클럽을 중심으로 팬덤문화를 분석한 김용석(2011)[10]의 연구에서는 청소년들이 스타에 대한 동일시와 모방을 통해 팬덤문화를 형성하고, 스타의 이미지를 관리해주며, 스타와 공동체적 신뢰관계를 맺으면서 다양한 활동을 한다고 설명하고 있다. 김용석(2011)[10]에 의하면, 청소년들은 능동적이고 자발적인 팬덤활동 참여를 통해 문화 주체자로서 사회에 참여하고 있다. 이 외에도, 소셜미디어와 연관지어 설명한 배상률과 이창호(2016)[11]의 연구 등이 있다.

이와 같이 청소년의 팬덤문화에 관한 연구는 꾸준히 발표되고 있다. 최근에는 소셜미디어의 발달로 인하여 오프라인뿐만 아니라 온라인을 통한 팬덤활동에 관한 관심도 높아지고 있다. 청소년들에게 팬덤활동은 더 이상 일탈행위가 아닌 하나의 하위문화이다[3]. 팬덤문화에 대한 연구가 처음 시행되어졌을 때는 팬덤문화를 부정적인 시선으로 보는 시각이 많았다면, 이제는 팬덤문화를 청소년들의 삶에서 빼놓을 수 없는 하나의 문화로 보는 시각도 늘어나게 되었다.

이와 관련하여 팬덤활동이 청소년의 학교적응에 어떠한 영향을 미치는지[12], 자아탄력성과 같은 자아요인에 어떠한 영향을 미치는지[13]등이 수행되어졌다. 연구에 의하면 청소년의 팬덤활동은 청소년의 학교적응에 부정적인 영향을 미칠 수 있다[12]. 이 연구에서는 청소년의 온라인 팬덤활동이 오프라인 팬덤활동과는 다른 영향을 미칠 수 있다고 설명하고 있다. 청소년의 팬덤활동에 미치는 영향[14], 부모양육태도나 심리적

요인들이 청소년의 팬덤활동에 어떠한 영향을 미치는지에 관한 연구[15]도 수행되어졌다. 김선숙(2013)[14]에 의하면, 삶만족도가 낮은 청소년일수록 팬덤활동에 더 많이 참여하고 자아탄력성과 같은 자아요인 역시 팬덤활동에 영향을 미칠 수 있다. 팬덤활동에 참여하는 과정이 인터넷 중독이나 약물중독과 같은 중독으로 발전될 수도 있다[14].

백진아(2015)[15]에 의하면, 청소년의 심리상태가 불안정하거나 우울하고 사회적인 자신감을 상실할수록 팬덤활동에 적극적으로 참여할 수 있다. Keaton, S. A., Gearhart, C. C., Honeycutt, J. M.(2013)[17] 등의 연구들은 팬덤활동과 자아요인, 삶만족도 간에 어떠한 관계가 있음을 암시한다. 팬덤활동에 보다 자주 많이 참여할수록 청소년의 자아요인이 영향을 받고, 삶만족도가 낮아질 수 있음을 암시한다.

한편, 한국 청소년의 삶에 대한 만족도가 낮아지면서 [18], 많은 연구자들이 청소년의 삶만족도에 관심을 가지고 연구를 하기 시작하였다. 청소년의 삶만족도는 행복도, 주관적 안녕감, 정신건강, 높은 삶의 질 등과 혼용되어 사용되었다. 삶만족도는 한 사람이 자신 주변의 환경에서 느끼는 주관적 경험으로, 심리내적 특성과 같은 개인요인과 주변환경 요인에 의해 영향을 받는다 [18]. 김소영과 윤기봉(2016)[18]에 의하면 청소년의 삶만족도에 영향을 주는 개인요인으로 성별, 자아존중감, 자아탄력성이 있다.

이 중에서 자아존중감은 인간이라는 존재에 존엄성을 부여하고, 개인의 행복과 불행에 영향을 미치는 중요한 심리적 변인이다[19][20]. 선행연구에 의하면 자아존중감은 청소년의 삶만족도에 영향을 직접적인 영향을 줄 수 있다[19]. 자아존중감이 높은 청소년은 스스로를 긍정적이고 가치있는 사람으로 생각하여 보다 적극적으로 능동적으로 사회적 역할을 수행한다. 반면 자아존중감이 낮은 청소년은 자신을 부정적으로 평가하여 보다 소극적이고 수동적인 태도를 보인다. 석말숙과 구용근(2015)[21]에 의하면 청소년의 자아존중감이 높아질수록 삶만족도는 유의미하게 높아진다. 자아존중감이 높을수록 삶만족도가 높아진다고 설명하는 많은 선행연구들[19][22-25]이 청소년의 자아존중감과 삶만족

도가 연관이 있음을 암시한다.

이상의 연구들을 종합해보면 청소년의 팬덤활동은 더 이상 일탈행위가 아닌 하나의 하위문화로서 청소년 문화를 논할 때 빠질 수 없는 주제이다. 팬덤활동에 대한 과거의 시선은 다소 부정적이었으나, 점점 팬덤활동에 대한 다양한 시각이 제시되어 오고 있으며, 최근에는 온라인 팬덤활동에 대해서도 관심이 높아지고 있다. 선행연구들에 의하면, 자아존중감이나 자아탄력성과 같은 개인 내적인 특성이 부정적이고, 삶만족도가 낮을수록 청소년들이 더 적극적으로 팬덤활동을 하는 경향이 있다. 또한 팬덤활동을 적극적으로 많이 자주 할수록 학교생활적응에 부정적인 영향을 미치며, 자아존중감이나 자아탄력성과 같은 심리 내적 요인들의 수준을 낮출 수 있다. 이와 같이 청소년의 팬덤활동과 자아존중감, 삶만족도와의 연관성에도 불구하고, 팬덤활동을 독립변수로 삶만족도를 종속변수로 하면서 자아존중감의 상호작용효과를 보는 연구는 부족하다. 청소년의 팬덤활동이 긍정적인 역할을 할 수도 있지만, 팬덤활동은 여전히 청소년의 삶 전반에 부정적인 영향을 미칠 가능성이 있으며, 이 때 부정적인 영향을 감소시킬 수 있는 변인을 찾는 것은 필요하다. 이러한 필요성에 의해, 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

- 연구문제 1. 초기청소년의 팬덤활동은 자아존중감, 삶만족도와 관련이 있는가?
- 연구문제 2. 초기청소년의 팬덤활동이 삶만족도에 영향을 미치는가?
- 연구문제 3. 초기청소년의 팬덤활동과 삶만족도와의 관계에서 자아존중감이 조절효과는 보이는가?

본 연구의 연구모형은 다음과 같다.

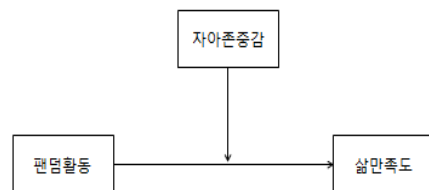


그림 1. 연구모형

## II. 연구방법

### 1. 연구대상 및 절차

본 연구에서는 청소년의 팬덤활동이 삶만족도에 미치는 영향을 알아보기 위하여 한국청소년정책연구원의 한국아동·청소년패널조사 중 초등학교 1학년 6차년도, 즉 설문 당시 초등학교 6학년에 재학 중인 초기청소년을 대상으로 한 자료를 이용하였다. 결측값이 있는 사례는 제외하고, 연구대상의 배경을 통제하기 위하여 다문화가정의 학생은 제외한 후 1088명의 자료를 분석하였다. 2015년에 초등학교 6학년에 재학 중인 학생 1088명 중에서 남학생은 415명, 여학생은 673명이었다. 가정의 경제수준을 살펴보면, 가정이 매우 잘 사는 편이라고 답한 학생이 74명, 약간 잘 사는 편이라고 답한 학생이 170명, 보통이라고 답한 학생이 553명으로, 반 이상의 학생이 자신의 가정이 보통 수준 이상의 가정이라고 대답하였다. 가정의 경제수준이 약간 못 사는 편이라고 답한 학생은 21명, 못 사는 편이라고 답한 학생이 2명이었다. 또한 가족구성을 살펴보면, 아버지, 어머니, 자녀로 구성된 가정이 963가구, 한부모와 자녀로 구성된 가정이 41가구, 조부모와 자녀로 구성된 가정이 5가구, 조부모, 부모, 자녀로 구성된 가정이 61가구, 조부모, 한부모, 자녀로 구성된 가정이 17가구, 기타가정이 1가구이었다. 부모구성을 살펴보면 친아버지, 친어머니와 사는 학생이 1020명으로 가장 많았고, 친아버지와 사는 학생이 24명, 친어머니와만 사는 학생이 34명, 친아버지, 새어머니와 사는 학생이 1명, 친어머니, 새아버지와 사는 학생이 3명, 부모 모두 계시지 않는 학생이 6명이었다. 본 연구에서는 SPSS 18.0을 이용하여 변인들의 상관관계를 분석한 후, 조절회귀분석을 실시하였다.

표 1. 기술통계 (N=1088)

변인	구분	N(%)
성별	남	415(38.1)
	여	673(61.9)
가정의 경제수준	매우 잘 사는 편	74(6.8)
	잘 사는 편	268(24.6)
	약간 잘 사는 편	170(15.6)
	보통	553(50.8)
	약간 못 사는 편	21(1.9)
	못 사는 편	2(0.2)

가족구성	부모,자녀	963(88.5)
	한부모,자녀	41(3.8)
	조부모,자녀	5(0.5)
	조부모,부모,자녀	61(5.6)
	조부모,한부모,자녀	17(1.6)
기타	1(0.1)	
부모구성	친아버지,친어머니	1020(93.8)
	친아버지	24(2.2)
	친어머니	34(3.1)
	친아버지,새어머니	1(0.1)
	친어머니,새아버지	3(0.3)
	부모 모두 안계심	6(0.6)

### 2. 측정도구

#### 1) 팬덤활동 빈도

청소년의 팬덤활동은 초등학교 1학년 대상 한국아동·청소년패널조사 6차년도 자료 중 팬덤활동과 관련된 문항을 선정하였다. 관련된 9문항을 선정하였으며, 각 문항은 ‘자주 했다’에 1점, ‘가끔했다’에 2점, ‘거의 하지 않았다’에 3점, ‘전혀 하지 않았다’에 4점으로 하는 리커트 척도로 구성되었다. 이 척도의 신뢰도는 .851이었다. 본 연구에 사용된 문항은 팬미팅 참석 빈도, 팬클럽이나 팬카페 가입한 빈도, 방송국이나 공연장, 경기장을 간 빈도, 관련 홈페이지 방문한 빈도, e-mail 또는 팬레터를 쓴 빈도, 선물을 보냈던 빈도, 포털사이트나 기사에 댓글을 달았던 빈도, 책이나 CD, 비디오테이프, DVD를 구입한 빈도, 인터넷 사이트에 동영상 올린 빈도였다.

#### 2) 삶만족도

청소년의 삶만족도는 초등학교 1학년 대상 한국아동·청소년패널조사 6차년도 자료 중 삶만족도와 관련된 문항을 선정하였다. 관련된 3문항을 선정하였으며, 각 문항은 ‘매우 그렇다’에 1점, ‘그런 편이다’에 2점, ‘그렇지 않은 편이다’에 3점, ‘전혀 그렇지 않다’에 4점으로 하는 리커트 척도로 구성되었다. 이 척도의 신뢰도는 .837이었다.

본 연구에 사용된 문항은 다음과 같다.

1번. 나는 사는 게 즐겁다

2번. 나는 걱정거리가 별로 없다

3번. 나는 내 삶이 행복하다고 생각한다

3) 자아존중감

청소년의 자아존중감은 초등학교 1학년 대상 국가아동·청소년패널조사 6차년도 자료 중 자아존중감과 관련된 문항을 선정하였다. 관련된 10문항을 선정하였으며, 역코딩문항인 2번, 5번, 6번, 8번, 9번 문항을 다른 변수로 변경한 후 분석하였다. 각 문항은 ‘매우 그렇다’에 1점, ‘그런 편이다’에 2점, ‘그렇지 않은 편이다’에 3점, ‘전혀 그렇지 않다’에 4점으로 하는 리커트 척도로 구성되었다. 이 척도의 신뢰도는 .829이었다.

본 연구에 사용된 문항은 다음과 같다.

- 1번. 나는 나에게 만족한다
- 2번. 때때로 나는 내가 어디에도 소용없는 사람이라고 생각한다
- 3번. 나는 내가 장점이 많다고 느낀다
- 4번. 나는 남들만큼의 일은 할 수 있다
- 5번. 나는 내가 자랑스러워할 만한 것이 별로 없다고 느낀다
- 6번. 때때로 나는 내가 쓸모 없는 존재로 느껴진다
- 7번. 나는 내가 적어도 다른 사람만큼 가치 있는 사람이라고 느낀다
- 8번. 나는 나를 좀 더 존중할 수 있었으면 좋겠다
- 9번. 나는 내가 실패자라고 느끼는 경향이 있다
- 10번. 나는 나에게 대해 긍정적인 태도를 지니고 있다

3. 자료분석

본 연구에서는 청소년의 팬덤활동이 삶만족도에 미치는 영향을 알아보고, 자아존중감이 조절효과를 보이는 지 알아보기 위하여, SPSS 18.0을 이용하여 분석하였다.

Baron과 Kenny(1986)[26]에 의하면, 조절변수는 ‘예측변수와 결과변수 사이에서 관계의 방향이나 강도에 영향을 미치는 변수’이며, 이것은 ‘어떤 두 변수의 관계가 제 3변수의 함수이면 이 때의 제 3변수는 조절변수로 간주된다’는 것을 의미한다[27]. 이러한 제 3의 조절변수가 독립변수와 종속변수와의 관계에 영향을 줄 때 조절효과가 있다고 말하며, 조절변수의 조절효과는 제 3의 변수가 독립변수와 상호작용하여 종속변수에 영향을 미치는 것을 통하여 입증된다[27]. 본 연구에서는 먼

저 세 변수간의 상관관계를 살펴본 후, 조절효과를 알아보기 위하여 아동청소년패널자료 중에서 다문화 가정의 청소년은 제외한 후 팬덤활동, 삶만족도, 자아존중감 변수를 이용하여 조절회귀분석을 실시하였다.

III. 연구결과

1. 초기청소년의 팬덤활동, 삶만족도, 자아존중감의 상관관계

표 2. 초기청소년의 팬덤활동, 삶만족도, 자아존중감의 상관관계

	자아존중감	삶만족도
팬덤활동	-.081**	-.101**
자아존중감		.651**

\*\* p<.01

청소년의 팬덤활동, 삶만족도, 자아존중감의 관계를 알아보기 위하여 SPSS를 이용하여 변인들간의 상관분석을 실시하였다. 분석결과는 [표 2]와 같다. 팬덤활동과 삶만족도의 Pearson 상관계수는 -.101로 유의미한 부적 상관이 있었다. 청소년이 팬덤활동을 자주할수록 삶만족도는 낮아지는 것으로 나타났다. 팬덤활동과 자아존중감의 Pearson 상관계수는 -.081로 유의미한 부적 상관이 있었다. 청소년이 팬덤활동을 자주할수록 자아존중감이 낮아지는 것으로 나타났다. 또한 청소년의 자아존중감과 삶만족도의 Pearson 상관계수는 .651로 매우 강한 정적상관이 있었다. 즉, 청소년의 자아존중감이 높을수록 삶에 대한 만족도는 더 높아지는 것으로 나타났다.

2. 초기청소년의 팬덤활동이 삶만족도에 미치는 영향에서 자아존중감의 조절효과

본 연구에서는 청소년의 팬덤활동이 삶만족도에 미치는 영향에서 자아존중감의 조절효과를 알아보기 위하여 조절회귀 분석을 실시하였다. 조절회귀 분석 결과는 [표 3]과 같다.

표 3. 초기청소년의 팬덤활동이 삶만족도에 미치는 영향에서 자아존중감의 조절효과

	삶만족도					
	모형1		모형2		모형3	
	$\beta$	t	$\beta$	t	$\beta$	t
팬덤활동	-.101	-3.344**	-.049	-2.106*	.164	1.656
자아존중감			.647	28.072***	.938	7.014***
팬덤자아존중감 조절					-.350	-2.207**
R	.101		.653		.655	
R <sup>2</sup>	.010		.427		.429	
F	11.182***		403.648***		271.684***	
유의확률F변화량	.001		.000		.027	

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

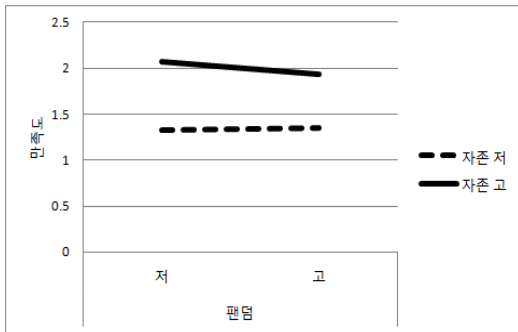


그림 2. 팬덤활동과 자아존중감의 상호작용효과

자아존중감의 조절회귀 분석 결과에 의하면, 전체 설명력의 경우 1단계 (R=10%, F=11.182, p=.001), 2단계 (R=42.7%, F=403.648, p=.000), 3단계 (R=42.9%, F=271.684, p=.000)로 높아졌다. F변화량 또한 유의수준  $\alpha=.05$ 이하에서 유의한 것으로 나타났다.

R<sup>2</sup>에서 모형1은 10%, 모형2는 42.7%, 모형3은 42.9%로 점차 증가함을 나타내고 있다. 즉 자아존중감은 초기청소년의 팬덤활동과 삶만족도와의 관계에서 조절작용을 하는 것으로 나타났다. Durbin-Watson은 1.900으로 기준값인 2에 근접하여 잔차들 간의 상관관계는 낮고, 모형3의 유의확률 F변화량도 0.027(p<0.05)으로 나타났다.

자아존중감의 조절효과가 어떠한 방식으로 나타나는

지를 살펴보기 위하여 팬덤활동과 자아존중감의 평균을 중심으로 평균보다 낮은 집단과 평균보다 높은 집단의 두 집단으로 나누어 일변량 분석을 실시하였다. 결과값을 그래프로 제시하면 [그림 2]와 같다.

#### IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 초기청소년의 팬덤활동이 삶만족도에 미치는 영향을 알아보고, 자아존중감의 조절효과를 알아보고자 하였다. 본 연구의 연구결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 초기청소년의 팬덤활동과 삶만족도, 자아존중감은 상관이 있었다. 청소년의 팬덤활동과 삶만족도는 유의미한 부적상관을 보였고, 팬덤활동과 자아존중감도 유의미한 부적상관을 나타내었다. 자아존중감과 삶만족도는 유의미한 정적상관을 나타내었다. 2000년대 이후 청소년의 팬덤활동에 대한 연구가 꾸준히 이루어지면서, 이전의 부정적인 시각에서 벗어나 팬덤활동을 다양한 시각으로 보고자 하는 시도가 많이 이루어졌다. 청소년의 팬덤활동은 청소년의 공동체 의식을 높이고 자신을 잘 표현할 수 있도록 하는 등의 긍정적 역할을 할 수 있지만, 청소년의 학교적응과 자아존중감, 자아탄력성 등의 심리내적 요인에 부정적인 영향을 미치고 삶만족도나 행복도를 낮출 수 있다. 또한 자아존중감은 한 인간이 스스로를 긍정적이고 가치있는 사람이라고 생각하는 것을 의미하는데, 자아존중감이 높은 사람은 삶에서 더 만족감을 느끼고 행복할 수 있다.

둘째, 초기청소년의 팬덤활동은 삶만족도에 부정적인 결과를 미친다. 선행연구들에 의하면 자아존중감이나 자아탄력성 등의 심리내적요인이 부정적이고, 삶만족도가 낮은 청소년이 팬덤활동을 할 가능성이 높다. 또한, 지나친 팬덤활동은 청소년의 삶만족도에 부정적인 영향을 미치는데, 청소년이 팬덤활동을 적극적으로 참여할수록 학교생활에 적응을 잘 하지 못한다는 선행연구[12]가 이 결과를 지지한다. 최근들어 오프라인 팬덤활동 뿐만 아니라 소셜미디어를 통한 온라인 팬덤활동에 관한 연구들도 다수 발표되고 있다. 안은미 등

(2012)[12]에 의하면, 온라인 팬덤활동은 오락활동과 비슷한 영향을 미치며, 학교적응에 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 청소년의 지나친 팬덤활동은 등교시간 준수나 질서, 규칙 등과 같은 학교생활적응에 부정적인 영향 [12][28]을 미칠 수 있다. 이와 같은 선행연구들은 청소년의 팬덤활동이 그들의 삶 전반에 좋지 않은 영향을 미치고 더 나아가 삶의 만족수준을 낮출 수 있다는 것을 지지한다.

셋째, 초기청소년의 팬덤활동이 삶만족도에 미치는 영향에서 자아존중감은 조절효과를 보인다. 청소년이 팬덤활동을 자주할수록 삶만족도가 유의미하게 낮아지지만, 자아존중감이 높은 청소년은 삶의 만족수준이 더 높고, 자아존중감이 낮은 청소년은 삶의 만족수준이 더 낮다. 김선숙(2013)[14]에 의하면, 삶만족도가 낮고 자아탄력성이 낮은 청소년이 더 적극적으로 팬덤활동에 참여한다. 또한 백진아(2015)[15]에 의하면, 청소년이 더 불안하고 우울하고 사회적으로 위축될수록 팬덤활동에 적극적으로 참여한다. 이는 팬덤활동과 심리내적 요인, 삶만족도와의 연관성을 의미하는 것으로 부정적인 심리내적요인을 가지고 있으며, 삶만족도가 낮은 청소년이 팬덤활동을 더 많이 참여하지만, 팬덤활동에 더 적극적으로 참여할수록 오히려, 삶만족도가 낮아지고 심리내적요인에 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 하지만, 자아존중감이 높은 청소년은 이것이 보호기제로 작용하여 팬덤활동이 삶만족도에 미치는 부정적인 영향을 줄일 수 있다.

팬덤활동이 삶의 만족수준을 낮추어 줄 수 있음에도 청소년들이 팬덤활동에 적극적으로 참여하는 이유는 다양할 수 있다. 선행연구에서 증명된 바대로, 우울하고 불안한 청소년들이 팬덤활동에 자주 참여할 수 있다. 그 외에도 청소년들이 팬덤활동을 하게 되는 이유는 스타 추종, 스타와 동일시, 팬클럽 활동을 통한 집단활동 등을 통해 그들의 무기력함을 보상받고 싶었기 때문일 수 있다. 또한 청소년기에 다른 일반 청소년들과 스스로를 구분짓고 정체성을 형성하기 위한 하나의 방법일 수 있다. 청소년들이 다양한 이유로 팬덤활동에 참여함에도, 이전의 많은 연구자들이 주장했듯이, 현 시대의 청소년들에게 팬덤활동의 부정적인 측면만 고려하여

팬덤활동이 해서는 안되는 행위라며 금지시키는 것은 비현실적이다. 대중문화산업이 성장하고 전세계적으로 한류열풍이 불고 있으며, 미디어의 발달로 온라인으로도 얼마든지 쉽게 자신이 좋아하는 연예인을 접할 수 있는 청소년들에게 팬덤활동은 하나의 하위문화이다. 따라서 팬덤활동을 하나의 문화로 바라보고, 문화상대주의적 관점으로 바라볼 필요가 있다.

팬덤활동은 청소년들에게 하나의 하위문화[3]이며, 이들의 삶에 영향을 미칠 수 있다는 점을 고려한다면, 청소년들이 올바른 팬덤문화를 형성하도록 도와줄 필요가 있다. 이를 위하여 청소년들에게 문화교육을 하는 것이 하나의 대안이 될 수 있다. 팬덤문화를 인정하지만, 지나친 팬덤활동은 청소년 삶에 좋지 않은 영향을 미칠 수도 있음을 알려주는 동시에, 삶만족도를 높일 수 있는 팬덤활동 방법을 제안하고 교육하는 것이 하나의 방법이 될 수 있다. 또한 자아존중감이나 자아탄력성이 낮고, 우울하고, 불안하고, 삶에서 더 위축된 청소년들이 팬덤활동에 더 적극적으로 참여한다는 것을 고려해볼 때, 팬덤활동을 적극적으로 참여하고 있는 청소년들을 대상으로 상담 및 심리치료적 접근도 고려해볼 수 있다. 상담전문가가 그들이 왜 연예인을 추종하고 우상화하게 되었는지 팬덤활동의 발달과정을 살펴보고, 개인의 성장과정, 개인내적 특성, 개인외적 특성 등 한 개인에 대해 심층적으로 이해한 후 성장지향적 관점으로 접근하는 것이 도움이 될 수 있다. 팬덤활동 이전에 삶만족도가 낮았던 청소년뿐만 아니라 팬덤활동으로 인하여 학교생활에서 어려움을 겪고, 삶만족도가 낮아진 청소년들을 대상으로 상담 및 심리치료적 접근, 집단프로그램 적용을 하는 것도 도움이 될 수 있다.

한편, 청소년 삶만족도에 영향을 미치는 요인은 다양하다. 성별, 자아탄력성, 자아존중감, 부모의 양육태도, 또래애착[18] 등이 청소년의 삶의 만족수준에 영향을 미칠 수 있다. 그 중에서 특히 자아존중감은 부정적인 환경에 노출되어 있는 청소년을 보호할 수 있는 중요한 심리적 기제이다. 따라서 청소년의 팬덤활동이 삶만족도에 미치는 부정적 영향을 줄이기 위해서 청소년의 자아존중감을 높일 필요가 있다.

청소년의 자아존중감을 높이기 위해서는, 청소년 개

인의 노력도 중요하지만, 부모, 교사, 또래 등의 중요한 타인과 학교, 지역사회 등의 노력 또한 중요하다. 특히, 초등학교 6학년 시기의 청소년들은 아직 부모나 교사들이 영향을 많이 미치는 시기이다. 부모의 양육태도, 교사와의 관계 등이 청소년의 삶에 영향을 많이 미칠 수 있다는 것을 상기해볼 때, 부모, 교사들이 청소년 개개인을 한 인격체로 바라보고 전인적 발달을 위해 도와줄 필요가 있다. 청소년기는 감수성이 예민하기 때문에, 자아존중감과 같은 개인내적변인들도 상처받기 쉬운 시기이다. 따라서 부모와 교사가 청소년들을 대할 때, 그들의 욕구를 인정해주고, 존재 자체를 수용해주며, 한 인간으로 존중해주는 것이 필요하다. 본 연구결과에 의하면 팬덤활동과 자아존중감은 밀접한 관련이 있기 때문에 청소년들의 자아존중감을 높이기 위해서 올바른 팬덤문화 형성을 위한 문화교육이 필요하다. 뿐만 아니라, 부모가 청소년의 팬덤활동을 무조건 금지하거나 반대하기보다 오히려 팬덤활동을 하고 있는 청소년의 주제성과 적극성, 열정을 지지하고 공감해주는 동시에 팬덤활동과 학교생활을 적절하게 병행할 수 있도록 도와주는 것이 필요하다. 구체적인 방법으로 학교생활을 잘 하고 학교규율을 잘 지키면 그에 대한 강화물로 좋아하는 연예인의 포스터나 음반을 사주거나 연예인과 관련된 공연에 갈 수 있도록 티켓을 구입해주는 것이 있을 수 있다.

또한 청소년의 자아존중감을 높이기 위하여 학교나 지역사회의 노력도 필요하다. 자아존중감이 낮고, 우울하고, 불안하고, 삶의 만족 수준이 낮은 청소년들을 위한 기관이 아직 부족하다. 학교 내에 있는 상담시설은 규모가 작고, 상담을 하기 위하여 상주하고 있는 전문상담사와 전문상담교사의 수도 아직 많이 부족하다. 청소년들이 심적으로 고통받고 있을 때, 가장쉬운 방법으로 도움을 받을 수 있도록, 학교 내에 상담시설을 설치했지만, 청소년들은 아직 교내 상담실을 이용하는 데에 불편함을 느낀다. 청소년들은 학교 내의 상담시설을 이용하면, 성적에 불이익이 생기거나 학교 내에서 자신의 평판에 문제가 생길 것을 염려하여 학교 내 상담시설을 마음놓고 이용하지 못한다. 이러한 문제점을 해소하기 위해 먼저 전문가들의 전문성과 윤리의식이 향상되어

야 한다. 뿐만 아니라, 학교 내에 있는 상담시설의 원활한 운영을 위하여 학교와 지역사회, 정부가 노력할 필요가 있다. 우선 학교에서는 교내 상담실의 규모를 확장하고, 전문가를 증원해야 한다. 학교 자체적으로 상담실에 상주하는 전문가들에게 경제적, 정서적 지원을 할 필요가 있다. 또한 학교 상담시설은 지역사회 안에 있는 다른 기관과의 연계를 통해 청소년들에게 보다 효율적이고 효과적인 도움을 줄 필요가 있다. 정부차원에서 전문상담사와 전문상담교사의 전문성을 인정하는 동시에 전문가들에 대한 처우를 개선하고, 교내 상담시설에 대한 지원을 아끼지 말아야 할 필요가 있다.

본 연구는 청소년의 팬덤활동이 삶만족도에 미치는 영향에서 자아존중감의 조절효과를 살펴보았다. 청소년이 어떠한 이유로 팬덤활동에 빠지게 되고, 청소년의 삶만족도에 영향을 미치는 요인이 무엇인지를 선행연구 분석을 통해 살펴보았고, 팬덤활동의 부정적인 요인을 조절할 수 있는 자아존중감의 역할을 밝혔다는 데 본 연구의 의의가 있다.

마지막으로 본 연구의 한계와 후속연구의 제한점을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서는 한국청소년정책연구원에서 이미 조사된 자료를 사용하였기 때문에, 청소년의 삶만족도에 영향을 미치는 요인에 대해서 통합적인 접근을 하지 못하고, 팬덤활동과 자아존중감이라는 보다 단일차원의 요인으로 접근한 측면이 있다. 향후 연구에서는 청소년의 삶만족도와 관련하여 보다 통합적인 접근을 할 필요가 있다.

둘째, 본 연구에서는 초등학교 1학년의 6차년도 자료만 이용하여 분석하였다. 하지만 팬덤활동과 자아존중감, 삶만족도와 같은 요인들은 초기청소년기부터 후기 청소년기까지 지속적으로 영향을 미칠 수 있다. 따라서 향후 연구에서는 청소년의 팬덤활동, 자아존중감과 같은 자아요인, 삶만족도와 관련하여 종단연구를 시행해 볼 필요가 있다.

셋째, 선행연구들에 의하면 청소년의 팬덤활동, 자아존중감, 삶만족도와 같은 요인들의 영향력이 청소년의 성별에 따라 다르게 나타난다고 보고되고 있다. 본 연구에서는 남녀청소년들을 통합하여 연구결과를 제시하



였지만, 향후 연구에서는 청소년의 성별이 세 가지 요인들에게 어떻게 영향을 미치는지, 또한 세 가지 요인들이 남, 녀 청소년들에게 각각 어떠한 영향을 미치는지 알아볼 필요가 있다.

넷째, 본 연구에서는 팬덤활동은 오프라인과 온라인으로 구분하지 않고, 두 개의 팬덤활동을 하나의 팬덤활동으로 보아 연구를 진행하였다. 하지만, 최근 많은 선행연구들의 결과에 의하면, 오프라인 팬덤활동과 온라인 팬덤활동의 차이를 보이고 있으므로, 향후 연구에서는 팬덤활동을 온라인 팬덤활동과 오프라인 팬덤활동으로 구분하여 연구를 시행해 볼 필요가 있겠다.

#### 참 고 문 헌

- [1] S. Ali, "Friendship and Fandom: ethnicity, power and gendering readings of the popular," *Discourse Queensland*, Vol.23, No.2, pp.153-166, 2002.
- [2] B. Guzzetti and Y. Yang, "Adolescents' Punk Rock Fandom: Construction and Production of Lyrical Texts," *Yearbook-National Reading Conference*, No.54, pp.198-210, 2005.
- [3] 정재민, *청소년문화의 탈하위문화 현상에 관한 연구: 팬덤 현상을 중심으로*, 명지대학교, 박사학위논문, 2008.
- [4] 도영, *한국 대중문화 수용에 다른 중국 청소년의 문화 정체성 변화: 재한 중국 유학생의 슈퍼주니어 팬덤 분석을 중심으로*, 경희대학교, 석사학위논문, 2012.
- [5] J. Fiske, *The Cultural Economy of Fandom, The Adoring Audience: Fan Culture and Popularr Media*, Lisa A. Lewis(ed), London & N.Y.: Routledge, pp.30-49, 1992.
- [6] 정재민, "청소년 팬덤 현상에 대한 근거 이론적 접근," *한국청소년연구*, 제21권, 제3호, pp.91-119, 2010.
- [7] 장갑선, *미디어의 스포츠 스타 만들기과 팬클럽의 스타수용에 관한 연구*, 고려대학교, 석사학위논문, 2000.
- [8] 김현정, 원용진, "팬덤 진화 그리고 그 정치성: 서태지 팬클럽 분석을 중심으로," *한국언론학보*, 제46권, 제2호, pp.253-278, 2002.
- [9] 이종수, "미국 드라마 수용의 즐거움과 온라인 팬덤," *한국방송학보*, 제22권, pp.213-254, 2008.
- [10] 김용석, "팬클럽에서 청소년의 사회참여 활동에 관한 연구-소녀시대팬클럽을 중심으로," *시민청소년학연구*, 제2권, 제1호, pp.101-142, 2011.
- [11] 배상률, 이창호, "소셜미디어가 청소년 여가문화 및 팬덤문화에 미치는 영향에 관한 질적연구: 페이스북을 활용한 청소년 집단지성 토론탄 운영결과를 중심으로," *한국청소년연구*, 제27권, 제3호, pp.189-218, 2016.
- [12] 안은미, 김소희, 전선율, 진성미, 정익중, "팬덤활동 참여가 청소년의 학교적응에 미치는 영향," *사회과학연구*, 제28권, 제2호, pp.421-446, 2012.
- [13] 안은미, 김지선, 전선율, 정익중, "팬덤활동이 청소년의 자아탄력성에 미치는 영향과 성별차이," *한국청소년연구*, 제24권, 제2호, pp.149-175, 2013.
- [14] 김선숙, "청소년 팬덤활동에 미치는 영향," *한국콘텐츠학회논문지*, 제13권, 제6호, pp.167-176, 2013.
- [15] 백진아, "융복합시대 부모양육태도가 청소년의 팬덤활동에 미치는 영향: 심리적 요인과 삶만족도의 매개효과를 중심으로," *디지털융복합학회지*, 제13권, 제9호, pp.453-461, 2015.
- [16] 조안나, 이은경, 장미경, "중학생의 팬덤활동과 학교생활적응의 관계에서 공동체의식의 매개효과," *인문학논총*, 제40권, pp.201-226, 2016.
- [17] S. A. Keaton, C. C. Gearhart, and J. M. Honeycutt, "Fandom and Psychological Enhancement: Effects of Sport Team Identification and Imagined Interaction on Self-Esteem and Management of Social Behaviors," *Imagination Cognition and Personality*, Vol.33, No.3, pp.251-270, 2013.

- [18] 김소영, 윤기봉, “잠재성장모형을 이용한 청소년의 삶만족도 변화추정: 변화에 있어서의 개인차에 대한 요인검증,” 한국청소년연구, 제27권, 제2호, pp.271-296, 2016.
- [19] 허미정, 노미화, 최연실, “청소년의 자아존중감이 삶만족도에 미치는 영향: 이타심과 자기통제에 의한 또래관계의 조절된 매개효과 검증,” 한국가족학회지, 제21권, 제1호, pp.29-49, 2016.
- [20] 정옥분, *발달심리학*, 학지사, 2004.
- [21] 석말숙, 구용근, “가족요인이 청소년 삶만족도에 미치는 영향: 자아존중감의 매개효과를 중심으로,” 청소년복지연구, 제17권, 제1호, pp.55-74, 2015.
- [22] 구현영, 박현숙, 장은희, “고등학교 청소년의 삶만족도와 영향 요인,” 대한간호학회지, 제3권, 제2호, pp.151-158, 2006.
- [23] 김운나, 박옥식, “청소년활동의 효과에 관한 비교분석-자아존중감, 직업성숙도, 학업성취, 생활만족도, 스트레스, 비행과의 관계를 중심으로,” 청소년복지연구, 제11권, 제1호, pp.79-99, 2009.
- [24] 신미, “청소년 삶의 질 척도 타당화 연구,” 청소년복지연구, 제14권, 제1호, pp.163-194, 2012.
- [25] 정득, 이종석, “청소년 자아존중감과 환경특성이 삶만족도에 미치는 영향: 긍정적 자아평가와 부정적 자아평가의 상호작용,” 한국콘텐츠학회논문지, 제15권, 제9호, pp.273-284, 2015.
- [26] R. M. Baron and D. A. Kenny, “The moderator mediator variable distinction in social psychological research: conceptual, strategic, and statistical considerations,” *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.51, No.2, pp.1173-1182, 1986.
- [27] 김용구, 김준우, “사회적 기업가 아카데미 교육만족도 영향요인 분석-학습동기 조절효과를 중심으로,” 디지털정책관리학회지, 제11권, 제5호, pp.53-62, 2013.
- [28] 조영임, *중학생의 정서지능, 연예인 이상화 및 학교생활적응*, 전남대학교, 석사학위논문, 2011.

## 저자 소개

나재은(Jae-Eun Na)

정희원



- 2006년 8월 : 서울지구고졸검정고시
- 2011년 2월 : 인하대학교 소비자 아동학과(생활과학사)
- 2015년 2월 : 홍익대학교 교육학과(교육학석사)

▪ 2016년 3월 ~ 현재 : 홍익대학교 교육학과 박사과정 재학

<관심분야> : 청소년상담, 학교복지, 심리교육