

## The Effects of Mobile phone Dependence and Fandom Activities on the Satisfaction of life of Adolescents : Mediating Effect of Self-Resilience

Sung-A Bang\*

\*Time Lecturer, Dept. of Social Welfare, Chosun University, Gwangju, Korea

### [Abstract]

The purpose of this study to the factors affecting the satisfaction of adolescent life. This study analyzed data from the panel data of the Korean Children and Youth Panel Survey (KCYS). Based on this, it aims to propose practical and policy measures for the correct use of mobile phones and fandom activities to increase the satisfaction of young people's lives. The AMOS 24.0 was used as an analytical method of this study. First, the higher the life satisfaction of adolescents, the lower the dependence on mobile phones. Second, the mobile phone dependence of adolescents has a significant effect on life satisfaction by Self-resilience. In conclusion, it is suggested that customized programs suitable for social emotional development and rapidly changing cultural activities should be developed and distributed in order to improve the life satisfaction of adolescent.

▶ **Key words:** Adolescents, Mobile phone Dependence, Fandom Activities, Satisfaction of life, Self-Resilience

### [요 약]

본 연구는 청소년의 삶의 만족도에 영향을 주는 요인을 살펴보고자 한국 아동·청소년 패널조사(KCYS)의 중1 패널데이터를 대상으로 분석하였다. 이를 바탕으로 청소년들의 삶의 만족도를 높이기 위한 올바른 휴대폰 사용과 팬덤활동에 관한 실천적·정책적 방안을 제언하는 것을 목적으로 한다. 본 연구의 분석방법으로 AMOS 23.0을 활용하였으며, 연구결과, 첫째, 청소년의 삶의 만족도가 높을수록 휴대폰 의존도가 낮은 것으로 나타났다. 둘째, 청소년의 휴대폰 의존도는 자아탄력성에 의해 삶의 만족도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 결론적으로 청소년들의 삶의 만족도를 향상시키기 위해서는 사회정서발달 및 급변하는 문화 활동에 맞는 맞춤형 프로그램이 개발·보급되어야 할 것임을 시사하고 있다.

▶ **주제어:** 청소년, 휴대폰 의존도, 팬덤활동, 삶의 만족도, 자아탄력성

- 
- First Author: Sung-A Bang, Corresponding Author: Sung-A Bang
  - \*Sung-A Bang (bsaep@hanmail.net), Dept. of Social Welfare, Chosun University
  - Received: 2019. 10. 30, Revised: 2019. 11. 21, Accepted: 2019. 11. 21.

## I. Introduction

현재 우리나라는 기술과 문명은 빠르게 발달해 가면서 삶의 편리함에 대한 질은 높아지고 있는 반면, 주관적으로 느끼는 행복과 삶의 만족도는 여전히 낮은 수준이다[1]. 특히 생애주기 중 자아정체감을 찾아가는 단계에 있는 아직 불안정한 시기에 놓여 있는 청소년들에게는 정서적 안정감은 매우 중요한 요소라고 볼 수 있다. 낮은 삶의 만족도는 청소년들의 우울, 공격성, 비행, 자살 등의 문제를 갖게 된다고 하였다[2]. 따라서 청소년들의 삶의 만족도를 증진시키고자 관련된 요인들을 탐색하고 그 상관성을 규명하여 실천적 방안을 모색해야 할 필요가 있다.

현재 우리나라는 정보통신기술의 급격한 발달과 함께 편리한 디지털기기가 대중들에게 보편적으로 보급되어지고 있다. 그 중에 휴대폰 보급률은 우리나라가 전 세계적으로 1위를 차지하고 있으며[3], 특히 중·고등학생 휴대폰 보급률 또한 2018년 기준으로 10명 중 9명이 보유하고 있는 것으로 나타났다. 한국청소년정책연구원(2018)[4]의 조사에 따르면, 초등학교 저학년 37.2%, 초등학교 고학년 74.2%, 중학생 92%로 학년이 높아질수록 휴대폰 보급률도 높은 것으로 나타났다. 따라서 이로 인해 시력저하, 뇌기능 장애, 자세변형, 부모와의 대화단절, 집중력 저하, 수업방해, 불안 등의 다양한 문제들이 제기되고 있다. 또한 휴대폰 의존도와 관련한 연구들을 살펴보면, 청소년들의 휴대폰 의존이 정서문제에 부정적 영향을 주며[5], 부모학대와 부정적 또래관계가 휴대폰의존율을 증가한다는 연구결과[6][7], 휴대폰의존이 또래관계에 부정적인 영향과 우울에도 영향을 미친다는 연구결과[8] 등 많은 선행연구들이 이러한 위험성을 주장하고 있다. 따라서 본 연구는 청소년의 휴대폰 의존도에 주목하고자 한다.

청소년의 삶의 만족도에 영향을 미치는 중요한 원인 중 또 하나는 최근 청소년들의 팬덤활동은 청소년들의 중요한 문화 영역으로 자리매김하고 있다[9]. 팬덤활동이란, 선호하는 연예인이나 운동선수를 상대로 지나치게 몰두하는 사회적 현상을 의미한다[10]. 청소년시기에는 추상적 사고가 가능해지면서 자신의 새로운 역할 모델로서의 인기 있는 대중 스타를 선택하게 되는데[11], 이러한 선택으로 본인이 동경하는 연예인의 외적 모습과 이상화를 통해 가치관이나 행동, 신념까지 모방하게 된다[12]. 이러한 팬덤활동은 양가적 태도를 취하는데, 첫째, 관심의 표현이 자유롭고 다양해짐에 따라 팬덤활동 참여는 사회봉사 참여와 자기발전을 유도하며, 이를 통해 긍정적 방향으로 구성원 간 소속감 및 대인관계의 질을 높일 수 있다[13][14]

는 측면과 반대로 학업을 소홀히 하고 학교에 잘 가지 않으며, 연예인들을 맹목적으로 추종하는 부정적 측면이 존재한다[15]. 청소년들의 팬덤활동과 관련한 연구결과들을 살펴보면, 유명스타의 생활전반을 소유하려는 과도한 애정과 강박적 태도를 보이는 사생팬의 행동은 팬덤문화의 일탈현상이며, 이러한 극단적인 팬덤문화가 지속되면 심리적 불안이나 과도한 집착의 부정적 영향을 일으킨다는 연구결과[10]와 청소년의 팬덤활동을 통해 정서적 위로와 억눌린 감정표출, 스트레스 해소 등을 이룰 수 있다는 연구결과[16], 팬클럽 내 청소년들은 다양한 연령과 폭넓은 인간관계를 맺게 되면서 사회적 공동체를 형성함으로써 사회성을 자연스럽게 학습한다는 연구결과[17], 청소년의 자아탄력성이 높을수록 팬덤활동에 더 적극적인 반면, 팬덤활동에 많이 참여할수록 낮은 삶의 만족도를 지니고 있다는 연구[18], 청소년의 삶의 만족도와 팬덤활동은 서로 부적관계를 나타내고 있다는 연구결과[15] 등 다양한 연구결과들이 있다. 본 연구는 소셜미디어의 발달과 함께 온라인을 통한 팬덤활동에 청소년들의 관심이 높아짐에 따라 청소년들의 삶의 만족도에 팬덤활동이 어떠한 영향을 주는지 명확히 파악하고자 한다.

청소년의 삶의 만족도에 미치는 영향 요인 중 자아탄력성을 주목할 필요가 있다. 이는 청소년기에 겪는 발달상의 스트레스를 극복하는 자원이 되어 현재 직면하고 있는 어려움과 힘든 일을 이겨낼 수 있는 긍정적인 발달로 성장할 수 있는 원동력이 된다[19]. 그동안의 연구들을 살펴보면, 자아탄력성이 높은 청소년은 자신이 처한 상황에 긍정적으로 지각하고 유연하게 대처하기 때문에 늘 생활 속에서 만족도와 행복감이 높게 나타났으며[20][21], 자아탄력성이 높은 사람들은 대체적으로 낙천적이며 대인관계가 좋아 삶의 만족도도 높다고 하였다[22]. 따라서 본 연구에서 청소년의 삶의 만족도를 설명할 수 있는 주요변인으로써 주목하고자 한다.

지금까지의 연구들을 살펴보면, 팬덤활동과 학교생활적응과의 상관관계라든지 자아존중감과 자아탄력성을 독립변수로 두고 팬덤활동에 미치는 영향연구 등이 주류를 이루었으나, 휴대폰의존도와 팬덤 활동과의 상관성에 관한 연구는 매우 미흡하다. 따라서 본 연구에서는 청소년의 휴대폰 의존도와 팬덤활동이 청소년의 삶의 만족도에 미치는 영향력과 청소년의 삶의 만족도에 자아탄력성이 어떠한 매개효과를 보이는지 검증하여 아직 미성숙단계에 있는 청소년들의 삶의 만족도를 향상시키는 방안을 마련하는데 그 목적을 두고 있다.

## II. Preliminaries

### 1. Research Model

본 연구는 청소년의 휴대폰의존도와 팬덤활동이 삶의 만족도에 미치는 영향과 이들 변인들의 인과관계에 자아탄력성의 간접효과를 확인하기 위해 [Fig.1]과 같이 연구모형을 설계하였다.

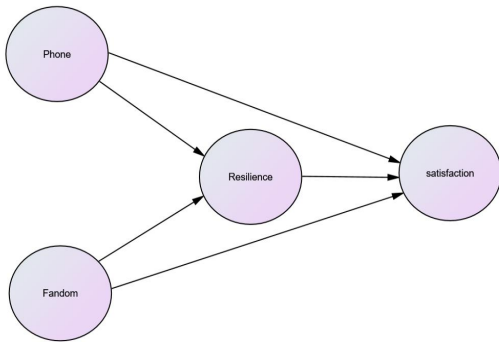


Fig. 1. Research model

### 2. Research Problem

연구문제 1. 휴대폰의존도와 팬덤활동이 청소년의 삶의 만족도에 영향을 미치는가?

연구문제 2. 휴대폰의존도와 팬덤활동이 자아탄력성을 매개로 청소년의 삶의 만족도에 영향을 미치는가?

### 3. Analytical Objects and Data

#### 3.1 Analytical Objects

청소년의 삶의 만족도에 영향을 미치는 변인의 분석을 위하여 본 연구에서는 한국청소년정책연구원의 「한국 아동·청소년 패널조사(이하, KCYS)」 데이터를 사용하였다. KCYS는 2010년~2016년까지 매년 추적조사를 실시하여, 초1(초1 코호트), 초4(초4 코호트), 중1(중1 코호트)로 7개년에 걸쳐 아동·청소년기의 성장·발달과정을 조사설계하였다. 본 연구는 KCYS의 제7차 초1 코호트인 2016년 중학교1학년 패널로 총 2,002표본을 분석대상으로 선정하였다.

#### 3.2 Analytical Date

본 연구는 휴대폰의존도와 팬덤활동, 그리고 자아탄력성이 청소년의 삶의 만족도에 미치는 영향을 파악하기 위해 독립변수인 휴대폰의존도와 팬덤활동, 매개변수로 자아탄력성, 종속변수는 삶의 만족도를 주요변수로 설정하였다.

#### 3.2.1 Mobile phone Dependence

휴대폰의존도는 한국아동·청소년패널조사도구로 이시형 외(2002)가 개발한 척도로 총 7문항으로 4점 리커트 척도

로 구성되었으며, 역코딩하여 점수가 높을수록 휴대폰 의존도도 높다는 것으로 해석할 수 있다. 휴대폰 의존도의 내적 일치도(Cronbach  $\alpha$ )는 .885이다.

#### 3.2.2 Fandom Activities

팬덤활동은 한국아동·청소년패널조사(KCYPS)도구로 정재민(2003)의 척도를 수정하여 사용한 척도로 총 9문항으로 4점 리커트척도로 구성되었으며 역코딩하여 점수가 높을수록 팬덤활동이 높은 것을 의미한다. 내적일치도는(Cronbach  $\alpha$ )는 .854이다.

#### 3.2.3 Self-Resilience

자아탄력성은 한국아동·청소년패널조사(KCYPS)도구로 Block & Kremen(1996)이 개발한 척도를 유성경·심혜원(2002)이 번역한 뒤 수정·보완한 문항(권지은, 2003 재인용)사용한 척도로 총 14문항으로 4점 Likert척도로 구성되었으며 역코딩하여 점수가 높을수록 자아탄력성이 높은 것을 의미한다. 본 연구에서는 공통성의 점수가 0.4이하의 문항인 3문항을 제거하여 총 11문항으로 구성하였으며, 내적일치도는(Cronbach  $\alpha$ )는 .876이다.

#### 3.2.4 Satisfaction of life

삶의 만족도는 한국아동·청소년패널조사(KCYPS)도구로 김신영 외(2006)의 척도로 총 3문항으로 4점 리커트척도로 구성되었으며 역코딩하여 점수가 높을수록 삶의 만족도도 높다는 것으로 해석할 수 있다. 내적일치도는(Cronbach  $\alpha$ )는 .836이다.

### 4. Analysis method

본 연구는 SPSS 23.0과 Amos 20.0의 통계프로그램을 사용하였다. 분석방법으로 첫째, 빈도분석, 기술통계, 신뢰도, 상관관계분석을 실시하여 청소년의 일반적 특성을 파악하고 정규성을 확인하기 위해 주요 변인들을 파악하였다. 둘째, 확인적 요인분석을 위해 측정모형의 적합도를 검증하였다. 셋째, 잠재변수간의 인과관계를 알아보기 위해 구조방정식분석을 실시하였다. 넷째, bootstrapping을 통해 매개효과를 검증하였다.

## III. Empirical Analysis

### 1. General characteristics

본 연구의 일반적 특성을 분석한 결과는 [Table 1]과 같다. 전체 분석 최종 대상자 2,002명 중 남자가 51.9%(1,039명), 여자가 48.1%(963명)로 성비는 거의 1:1 비율로 나타났다.

Table 1. General characteristics of survey subjects (N=2,002)

variable	division	Frequency (persons)	ratio(%)
gender	Men	1,039	51.9
	women	963	48.1
	all	2,002	

2. Technical Statistics and Correlation

자료의 정규성을 파악하기 위해 기술통계와 상관관계를 분석한 결과는 [Table 2]와 같다. 주요 변수에 관한 기술 통계 분석 결과, 왜도 7보다 작고 첨도 20보다 작은 수치를 나타내 정규성을 크게 벗어나지는 않았지만, 팬덤활동에서 왜도의 절대값이 약간 높게 나타난 성향이 있다.

상관관계를 실시한 결과, 삶의 만족도와 자아탄력성이 정적인 상관관계를 가지고 있으며 삶의 만족도와 휴대폰 의존도, 팬덤활동은 부적인 상관관계를 가지고 있는 것으로 나타났다. 또한 자아탄력성과 휴대폰 의존도, 팬덤활동도 부적인 상관관계를 나타냈으며, 휴대폰의존도와 팬덤활동은 정적인 상관관계를 나타냈다. 이는 삶의 만족도와 자아탄력성이 높은 상관성을 보이고 있으며, 반면 삶의 만족도가 높을수록 휴대폰 의존도와 팬덤활동은 낮아지는 것으로 확인되었다. 또한 휴대폰의존도가 높을수록 팬덤활동도 높아지는 것으로 파악되었다.

Table 2. Key variables Technical statistics and correlation(N=2,002)

Measurement variable	1	2	3	4
1. satisfaction-life	1			
2.self- resilience	.514**	1		
3. Mobile Phone Dependence	-.205**	-.200**	1	
4. fandom-activities	-.064*	-.043	.154**	1
Average	3.232	3.025	2.149	1.670
S. D	.615	.491	.670	.652
Minimum value	1.00	1.00	1.00	3.89
maximum value	4.00	4.00	4.00	4.00
skewness	-.441	.053	.425	.892
kurtosis	-.131	-.211	.134	.553
Cronbach α	.836	.876	.885	.854

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

3. Measurement model

구조모형 분석에 앞서, [Table 3]은 측정모형 타당도를 파악하기 위해서 확인적 요인분석을 실시 한 결과이다. 자료의 적합도를 검정하기 위해  $\chi^2$ , CMIN/DF, RMR, GFI, AGFI, CFI, NFI, IFI, RMSEA 값을 사용하였고, 최종문항에 제시된 가장 높은 적합도를 생성하기 위해 SMC(Squared Multiple Correlation) 0.4 이하 값을 기준으로 최초의 문항에서 시작하여 한 개씩 제거하는 과정을 반복적으로 실시한 결과이다. 그 결과, 모든 항목에서  $\chi^2$  값(p<0.05)이 작아 귀무가설이 기각되었으나, 대다수 적합도 지수들이 통계학적으로 기준들이 부합하였다.

다음으로 단일차원성이 확보된 측정변수들을 통합하여 모형의 적합도를 검정하기 위해 측정모델 분석을 실시한 결과는 [Table 4]와 같다. 측정모델 적합도 지수 결과,  $\chi^2=690.4$ , CMIN/DF= 6.110, RMR= .019, GFI= .964, AGFI= .951, CFI =.967, NFI=.961, IFI=.967, RMSEA=.047로  $\chi^2$ 과 CMIN/DF 값이 부적합하게 나타났지만 나머지 적합도 지수들이 수용가능한 수준을 보이고 있어 최종적으로 측정변수들을 선정한 결과이다.

측정변수들이 잠재변수간의 요인부하량을 살펴 본 결과 [Table 5]와 같다. 잠재변수와 측정변수간의 모수추정치가 모두 0보다 매우 높은 값을 보이고 있으며, C.R 값도 p<.001 로 모두 유의하게 나타났다. 이는 각각의 잠재변수들의 개념들이 잘 반영되어 타당하게 구성되어 있다는 것을 보여 주고 있다. 또한 평균분산추출(AVE)결과, 모든 상관관계수의 제곱값이 AVE값을 상회하지 않아 판별타당성이 확보되었다. 확인적 요인분석을 사용하여 모형의 적합도 검정을 분석 한 결과는 [Fig. 2]와 같다.

Table 3. Confirmatory factor analysis result

measurement	NO	$\chi^2/P$	CMIN/DF	RMR	GFI	AGFI	CFI	NFI	IFI	RMSEA
sat-life	Initial	3	.00/.000	.00	.00	1.00	1.00	1.00	1.00	.663
	final	3	.00/.000	.00	.00	1.00	1.00	1.00	1.00	.663
resilience	Initial	11	15.5/.000	35.23	.03	.87	.80	.85	.84	.12
	final	5	221.3/.000	44.26	.02	.96	.88	.95	.95	.13
Phone D.d	Initial	7	761.8/.000	54.42	.04	.90	.81	.91	.91	.15
	final	4	1.784/.410	.892	.00	1.00	.99	1.00	1.00	.00
fandom	Initial	9	389.7/.000	48.77	.03	.94	.86	.92	.92	.13
	final	5	79.56/.000	15.91	.01	.98	.96	.98	.98	.08

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

Table 4. Measurement model fitness index

measurement	×2/P	CMIN/DF	RMR	GFI	AGFI	CFI	NFI	IFI	RMSEA	
M.t. model	Init	1265.79/000	6.91	.60	.94	.84	.95	.94	.95	1.2
	final	690.4/000	6.11	.01	.96	.95	.96	.96	.96	.04

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

Table 5. Causal coefficient and significance Verification of measurement model

Variable	R.W.	Sd.R.W	S.E	C.R	P	AVE	Cronb.	
sat-life	sat.life1	1.000	.854	-	-	.779	α=.836	
	sat.life2	1.089	.669	.032	34.16			***
	sat.life3	1.134	.880	.026	43.73			***
resilience	res.3	1.00	.650	-	-	.775	α=.876	
	res.8	1.078	.677	.039	27.39			***
	res.10	1.205	.782	.040	30.49			***
	res.11	1.244	.770	.041	30.16			***
	res.12	1.137	.720	.040	28.744			***
Phone D.d	ph.2	1.00	.741	-	-	.722	α=.885	
	ph.5	1.100	.798	.029	37.29			***
	ph.6	.979	.815	.026	38.08			***
	ph.7	1.200	.854	.030	39.63			***
fandom	fan.2	1.000	.805	-	-	.689	α=.854	
	fan.4	1.000	.770	.027	36.47			***
	fan.5	.375	.525	.015	24.27			***
	fan.7	.787	.679	.025	32.06			***
	fan.8	.898	.719	.26	34.11			***

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

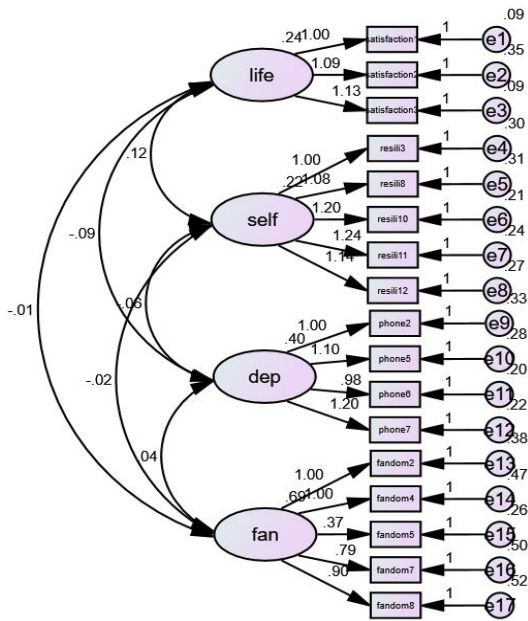


Fig. 2. Measurement model

4. Structural model

휴대폰의존도와 팬덤활동이 청소년의 삶의 만족도에 영향을 끼치는데 있어 자아탄력성이 매개효과가 있는지 검증하기 위해 표준화 계수와 경로들의 유의성을 검증한 결과는 [Table 6]과 같다. 자아탄력성과 휴대폰의존도의 경로계수는 -.196(C.R=-8.115\*\*\*), 팬덤활동과의 경로계수는 -.025(C.R=.299)이다. 삶의 만족도와 자아탄력성의 경로계

수는 .489(C.R=19.01\*\*\*), 팬덤활동의 경로계수는 .020(C.R=.957), 휴대폰 의존도의 경로계수는 -.185(C.R=-8.603\*\*\*)로 유의미하게 나타났다. 즉, 청소년의 자아탄력성과 휴대폰 의존도는 부(-)의 영향을 끼치고 있으며 삶의 만족도와 자아탄력성은 정(+)의 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 삶의 만족도와 휴대폰 의존도는 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타나, 삶의 만족도가 높을수록 자아탄력성도 높다는 것을 의미하며, 자아탄력성을 경유하여 청소년의 휴대폰 의존도가 낮아지는 것을 의미한다. 한편, 팬덤활동은 삶의 만족도에 유의한 영향을 주지 않았다.

Table 6. Structural model verification result

Variable	R.W.	Sd.R.W	S.E	C.R	P	
resilience	Phone	-.122	-.196	.015	-8.115	***
	fandom	-.016	-.025	.015	-1.039	.299
sat-life	resilience	.508	.489	.027	19.01	***
	Phone	.013	.020	.014	.957	.339
Fan	Phone	-.119	-.185	.014	-8.603	***
	Fandom	.020	.020	.014	.957	.339
Fit index	×2=690.4/000 CMIN/DF=6.110, RMR=.019, GFI=.964, AGFI=.951, CFI=.967, NFI=.961, IFI=.967, RMSEA=.047					

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

최종 구조방정식 모형은 [Fig. 3]과 같다.

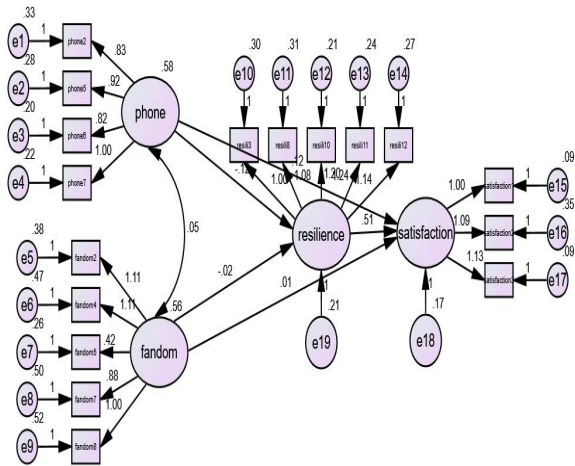


Fig. 3. Structural model

### 5. Mediating effect analysis

청소년의 휴대폰 의존도와 팬덤활동이 자아탄력성을 매개로 삶의 만족도에 영향을 미치는지를 검정한 결과는 [Table 7]과 같다. 분석방법으로 Bootstrapping 이용하여 검증한 결과, 휴대폰 의존도는 자아탄력성을 경유하여 삶의 만족도에 미치는 매개효과는 p값이 .009로 통계적으로 유의미하게 나타났다( $p < .01$ ). 하지만 팬덤활동은 자아탄력성을 경유하여 삶의 만족도에 미치는 매개효과로 p값이 .286으로 나타나 유의미한 효과가 없는 것으로 확인되었다. 팬덤활동이 삶의 만족도에 미치는 간접효과는 -.012이고, 총효과는 .001로 간접효과가 없는 것으로 나타났다. 휴대폰 의존도가 삶의 만족도에 미치는 간접효과는 -.096( $p < .01$ )이고, 총효과는 -.206( $p < .01$ )으로 유의미한 결과를 보여주었다. 즉, 휴대전화 의존도는 삶의 만족도에 자아탄력성의 간접효과가 나타나 완전매개효과를 보이고 있다.

## IV. Conclusions

본 연구는 한국 청소년 정책연구원에서 제시한 한국 아동·청소년 패널조사 자료로 제7차(2016년) 초1패널로 중학교 1학년으로 총 2,002명이 최종 대상으로 선정 되었다. 청소년들의 휴대폰 의존도와 팬덤활동이 삶의 만족도에 영향을 미치는지 살펴보고 그 경로에 자아탄력성이 매개요인으로 어

떠한 영향을 미치는지 파악하고자 하였다. 이를 위해 청소년들의 특성과 오차범위까지 고려하여 정확한 인과관계를 증명하고자 구조방정식 모형분석을 실시한 결과, 첫째, 청소년의 팬덤활동은 삶의 만족도에 영향을 주지 못하였다. 이는 팬덤활동이 낮은 삶의 만족도를 가져오는 변인이라는 김선숙(2013)[18]의 연구결과와 상이한 결과를 보여주고 있다. 반면 휴대폰 의존도가 청소년의 삶의 만족도에 유의미한 영향을 미치고 있는 것으로 확인하였다. 이는 청소년의 삶의 만족도가 높으면 휴대전화 의존도는 낮아진다는 것을 의미하고 있으며, 휴대전화 과다사용이 정서, 우울, 자존감, 불안과 같은 심리적 요인을 가져온다는 장혜진·채규만(2006)[5]과 김선아(2005)[8]의 연구결과와 일치하고 있다. 둘째, 휴대폰 의존도와 팬덤활동이 자아탄력성을 매개로 삶의 만족도에 영향을 미치는지에 대한 연구결과로, 팬덤활동은 청소년의 삶의 만족도에 자아탄력성을 매개로 유의미한 효과를 보이지 않았다. 하지만 휴대폰 의존도는 자아탄력성을 매개로 삶의 만족도에 유의한 영향을 주는 것으로 확인되었다. 이러한 연구결과는 휴대폰 의존도가 삶의 만족도에 끼치는 영향에 자아탄력성이 완전매개효과를 검증한 김경민(2010)[22]의 연구결과와 일치하고 있다.

본 연구결과를 바탕으로 실천적·정책적 함의점은 첫째, 청소년들은 정서적·심리적 안정감과 자아정체성을 확립해 가는 중요한 시기로 지나친 휴대폰 사용은 신체 및 정신건강, 그리고 학교생활, 부모와의 관계 등 많은 역기능으로 인해 악영향을 미칠 수 있음을 내포하고 있다. 따라서 청소년들이 휴대폰에만 집중할 수밖에 없는 현 사회 환경에서 벗어나 또래 친구들, 부모, 학교 내에서 더 즐겁고 흥미를 느낄 수 있는 다양한 문화 프로그램들을 개발하여 정서적 유대감과 대인관계 기술을 습득할 수 있도록 학교 및 지역사회에서 동시적인 노력이 필요할 것으로 보인다. 또한 이미 부정적인 심리상태를 지니고 있다면 조기 발견하여 조치를 취할 수 있도록 정기적인 심리정서 진단검사를 받을 수 있도록 학교 또는 병원에서 학생정신건강 프로그램에 필수 항목으로 도입 시킬 필요가 있다. 이러한 프로그램을 통해 청소년들의 현재 빠르게 진행되고 있는 디지털 문화의 역기능에서 신속하게 벗어날 수 있으며 나아가서는 심각한 사회문제로 이어질 수 있는 문제들을 예방 할 수 있을 것이다.

Table 7. Effect decomposition result

Route between variables		Direct effect	Indirect effect	Total effect	Boot strapping
satisfaction-life	resilience	.508***	-	.508***	-
	fandom	.013	-.012	.001	.286
	Phone Dependence	-.110***	-.096	-.206***	.009**

\* \*:  $p < .05$ , \*\*:  $p < .01$

둘째, 휴대전화의 올바른 사용법을 포함한 휴대전화 의존 감소와 관련된 예방교육이 시급히 시행되어야 할 것이다. 현재 휴대전화의 높은 보급률로 인하여 점점 더 낮은 연령대들도 접근하기 쉬워지면서 불안정한 발달단계에 있는 청소년들에게는 잘못된 휴대전화 사용법이 사회적 문제로 이어질 수 있기 때문이다. 청소년의 심리내적으로 장애를 줄 수 있는 요소들을 감소시키기 위한 노력도 필요하지만 사회 환경적 측면의 변화도 동시에 이루어질 수 있는 통합적 지원이 필요하다[23]. 또한 청소년들의 삶의 만족도를 높이고 그들의 휴대전화 의존감소를 위해서 개인적 요인 중 자아탄력성에 집중할 필요가 있다. 따라서 맞춤형 개입 프로그램도 수행되어야 하지만 동시에 학교나 가정에서도 올바른 휴대전화 사용에 대한 교육예방 프로그램과 시스템이 구축되어야 할 것이다.

본 연구는 휴대폰 의존도와 팬덤활동이 자아탄력성을 매개로 청소년의 삶의 만족도에 영향을 주는지에 관한 연구 분석으로, 휴대폰의존도와 자아탄력성이 삶의 만족도에 직접적인 영향을 끼치고 있음을 확인하였다. 따라서 본 연구 결과를 토대로 가정과 학교, 지역사회가 협력하여 청소년들의 휴대전화 의존도 감소를 위한 예방 프로그램 및 청소년들이 즐길 수 있는 다양한 문화 콘텐츠의 개발이 시급히 필요함을 알리고 청소년들의 긍정적 삶을 위해 더 나은 사회적 기반이 마련될 수 있는 기초자료가 될 수 있을 것이다.

## REFERENCES

- [1] <http://www.oecdbetterlifeindex.org/topics/life-satisfaction/>
- [2] Kamerman, S., Phipps, S., & Ben-Arieh, A. (Eds.). From child welfare to child well-being: An international perspective on knowledge in the service of policy making (Vol. 1). Springer Science & Business Media. 2009.
- [3] <https://www.itu.int/en/ITU-R/Pages/default.aspx>
- [4] <https://www.nypi.re.kr/> Korea Youth Panel Survey VIII: Korea Youth Panel Survey 2018.
- [5] Hye-jin Jang & Kyu-Man Chae, A Study on the Psychological Characteristics of Adolescents with Technology Addiction: Focusing on Cell Phone Addiction. Korean Journal of Psychology: Health, 11 (4), 839-852. 2006.
- [6] Woo, Soo Jung. The Effects of Parental Abuse and Neglect and Peer Attachment on School-aged Children. Family and Environment Research, 51 (6), 583-590. 2013.
- [7] Hyun, Mee-Sook; Kwon, Mi-Kyung. The comparative study on mother's rearing attitude and communication among mother and student between mobile phone addiction group and non-addiction group: Middle school students. Korean Parent-Child Health Journal, 14(2), 76-83. 2011.
- [8] Sun-Ah Kim. The Effects of Stress and Attachment of Middle School Students on Violence and Harm Experience: Focusing on Assault-damage Nested and General. Korean Youth Study, 16.2: 5-36. 2005
- [9] Jung Min-woo, & Lee Na-young. The fandom that manages stars and the industry that manages fandom: the characteristics and implications of cultural practices of the second generation idol fandom. Media, Gender & Culture, 12, 191-240. 2009.
- [10] Jae-min Jung. A Grounded Theoretical Approach to Youth Fandom Phenomenon. Korean Youth Study, 21.3: 91-119. 2010.
- [11] Jo,a mi. Analysis of Idolization of Popular Singer of Youth. Youth Studies Research, 5 (1), 1-20. 1998.
- [12] Hye-Won Hwang, & Jung-Lee Shin, A Study on the Role Conflict and Quality of Life of Dual-income Couples with Children. Korean Family Welfare, 14 (1), 45-71. 2009.
- [13] Fiske, J. The cultural economy of fandom. The adoring audience: Fan culture and popular media, 30-49. 1992.
- [14] Young-sik Lim. Idolization and Psychosocial Adaptation of Youth to Popular Stars. Youth Studies Research, 9 (3), 57-78. 2002.
- [15] Jae-Eun Na. The Effect of Fandom Activity on Life Satisfaction in Early Youths: Moderating Effect of Self-esteem. The Journal of the Korea Contents Association, 17 (8), 396-405. 2017.
- [16] Jong-hee Jeon. A Study on the Emotional Characteristics of Adolescents Performing as a Celebrity Fan Club: Focusing on Singer 'Rain Fan Club. Seoul National University Master's Thesis. 2005.
- [17] So, Eun Kyung. A Study on the Cultural Communication Meaning of Fandom Phenomenon: Focused on the Analysis of Yoon Jong Shin's Acceptance of Fan Club. Master Thesis, Sungkyunkwan University. 2004.
- [18] Kim, Sun Sook. Impact on youth fandom activities. The Journal of the Korea Contents Association, 13 (6), 167-176. 2013.
- [19] Koo, Hyun Young, Park, Hyun sook, & Jang, Eun hee. Life Satisfaction and Influencing Factors in High School Adolescents. Journal of Korean Academy of Nursing, 36 (1), 151-158. 2006.
- [20] Yoo, an Jin, Lee, Sang Sook, & Kim, Jung Min. Effects of physical image, parental and peer attachment, and resilience on adolescents' life satisfaction. Korean Journal of Home Management, 23 (5), 123-132. 2005.
- [21] Yeon-hwa Kim. The Relationship between Daily Stress, Ego-Resilience and Happiness in Children and Adolescents. Youth Studies Research, 17 (12), 287-307. 2010.
- [22] Kyung-min Kim. The Relationship between Parental Attitudes and Subjective Well-Being of Adolescents: Focusing on the Mediating Effects of Ego-Resilience. Youth Culture Forum, 25, 40-74. 2010.
- [23] Han, Sang Chul. The Effects of Social Support and Stress Coping

Strategies on Adolescents' Depression and Runaway Impulse.  
Korean Journal of Psychology: Culture and Society, 7 (1), 1-21.  
2001.

## Authors



Sung-A Bang received the Ph.D. from the Department of Social Welfare, Chosun University in 2017. Dr. Bang is Time Lecturer, Department of Social Welfare, Chosun University. She is interested in social

welfare practice, social welfare policy, game addiction, Counseling Psychology, music therapy, etc.