

덕질활동 여부에 따른 대학생의 행복감 비교 연구

장형순¹ · 박현주²

강원대학교 일반대학원 간호학과 박사수료생¹, 강원대학교 춘천캠퍼스 간호대학 부교수²

A Comparative Study on Happiness between Otaku and Non-Otaku College Students

Hyungsoon Jang¹ · Hyunju Park²

¹Ph.D. Candidate, Kangwon National University

²Associate Professor, College of Nursing, Chuncheon Campus, Kangwon National University

ABSTRACT

Purpose: The purpose of this study was to compare the happiness of otaku college students to that of non-otaku college students. **Methods:** Data were collected using structured questionnaires targeting college students who visited the S Fair, which displayed and promoted contents related to animation, figures, comics, music, entertainers, etc. A total of 236 college students were included in the analysis. Descriptive statistics, t-test, ANOVA, and multiple regression analyses were carried out using SPSS 24.0. **Results:** As a result of the study, 71 students (30.1%) were otaku. The happiness score was 43.17 ± 8.62 for otaku, and 40.21 ± 10.44 for non-otaku. After controlling for significant covariates (age, major, economic status, job seeking stress, depression, life stress, social support, and self-esteem), otaku students had a significantly higher happiness score than non-otaku students ($b=1.91, p=.043$). **Conclusion:** It was found that otaku college students were happier than non-otaku students, even though the difference was not big. Therefore, this suggests that otaku activities may, to some extent, contribute to subjective mental health such as happiness.

Key Words: Otaku; College students; Happiness

서론

1. 연구의 필요성

세상에 존재하는 모든 이는 누구나 행복할 권리가 있다[1]. 그런데, 한국보건사회연구원에 따르면, 우리나라의 1인 국내 총 생산, 국민 총 생산, 건강기대수명 등으로 수치화된 행복도는 세계평균보다 높았지만 국민이 스스로를 평가하는 주관적 행복감은 평균 이하를 기록한 것으로 조사됐다[2]. 또한 OECD

(Organization for Economic Co-operation and Development) 가입국을 대상으로 행복지수를 조사한 결과에서도 한국은 최하위에 머물고 있다[2]. 따라서 우리나라 국민들의 행복감에 관심을 기울일 필요가 있다.

특히, 생애주기적 관점에서 볼 때, 우리나라 대학생은 행복 수준이 현저히 낮은 것으로 나타났다. 2017년 한국보건사회연구원 이 성인 1천명을 대상으로 실시한 연구에서 20대의 행복 수준(10점 만점 중 6.36점)은 30대(6.56점) 보다 낮은 것으로 보고되었다[3]. 또한, 2019년 국내 언론사에서 발간한 성인들

Corresponding author: Hyunju Park

College of Nursing, Kangwon National University, 1 Kangwondaehak-gil, Chuncheon 24341, Korea.
Tel: +82-33-250-8879, Fax: +82-33-242-8840, E-mail: hpark@kangwon.ac.kr

Received: Jun 9, 2021 / Revised: Jul 2, 2021 / Accepted: Jul 2, 2021

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.

의 행복수준에 관한 위클리 리포트에 따르면, 1046명을 대상으로 조사한 결과에서도 20대의 행복수준 점수(100점 만점 중 52.64점)는 30대(55.23점), 40대(55.81점), 50대(59.24점)보다 낮은 것으로 보고되었다[4]. 이러한 결과는 20대 구성하고 있는 많은 대학생들이 극심한 취업난, 물질적 가치에 대한 관심 증대, 경쟁적이며 변화의 속도가 빠른 사회로부터 오는 압박감 및 스트레스를 겪고 있기 때문이라고 하였다[3,4].

대학생들은 청소년에서 성인으로 넘어가는 과도기적 특성을 지니고 있다[5]. 대학생이라는 시기는 중·고등학생 때와는 다르게 자아정체성 확립과 사회인으로서의 다양한 역할을 익혀야 하는 발달적 과업을 성취하는 단계이다[5]. 또한 새로운 교육환경에도 적응해야 하며, 취업문제, 학업문제, 대인관계 문제 등 다양한 갈등을 경험하며, 이러한 문제적 상황들을 독립적이면서 자율적으로 해결해야 한다[5]. 이 과정에서 많은 대학생들은 좌절의 기회도 많아지게 되며 사회적 경험의 미숙으로 인하여 적응에 많은 어려움을 겪게 된다[5]. 따라서 이런 어려움을 겪는 대학생들의 행복감에 대한 다각도의 연구가 필요하다.

대학생을 대상으로 실시된 행복감에 관한 선행연구를 살펴보면, 생활 스트레스, 사회적 지지, 자아존중감 등이 행복감에 영향을 미친다고 보고하였다[6-8]. 대학생들은 입시로부터의 해방과 동시에 취업준비, 새로운 대인관계 형성 등과 같은 대학생활 적응 문제를 포함한 여러 가지 생활 스트레스를 겪을 수 있는 위험이 높다[6,7]. 또한, 대학생들은 과도기적 특성을 가지고 있기에, 이 시기에 발생하는 여러 가지 심리적, 생리적, 사회적 변화에 적응하기 위한 노력이 필요하다[8]. 이러한 과정에서, 대학생들은 생활 스트레스가 낮을수록, 사회적 지지와 자아존중감이 높을수록 행복감을 느끼는 정도가 증가하는 것으로 나타났다[6-8].

이러한 상황 속에서 2030세대를 중심으로 ‘오타쿠(御宅, otaku)’ 혹은 ‘덕후’라는 젊은이들이 증가하고 있다. 덕후는 “만화, 애니메이션, 게임, PC, SF, 특수촬영(이하 특촬물이라고 표기), 피규어, 등 다양한 분야의 문화 예술을 탐닉하는 사람들을 총칭한다”[9]. 또 다른 사전적 의미로는 “어떠한 취미·사물에 관해서는 깊은 관심을 가지나 그 외의 광대한 지식, 또는 사회성·사교성이 부족한 인물”이라고 정의된다[10]. 이들이 자신의 관심사에 탐닉하는 활동을 ‘덕질’ 활동이라고 한다. 기존에는 어느 한 문화 예술 분야에 몰두하는 활동에 치중함으로써 사회적 부적응자라는 면이 부각되어 ‘덕후’ 혹은 ‘덕질’ 활동에 대한 부정적 시각이 많았다. 최근 개인의 취향을 존중해주는 사회적 분위기가 형성되고, 덕후 활동과 관련된 온라인 및 오프라인을 통한 소통 증가로 인해 덕후들의 사회성이 부족하

다는 인식은 점점 사라지고 있으며, 언론기사에서는 덕후들이 ‘덕질’ 활동을 통해 행복감을 느끼고 있다고 보고되고 있다[11].

이처럼 ‘덕후’나 ‘덕질’에 활동에 대한 인식의 변화가 있음에도 불구하고, 실제로 덕질활동이 대학생들 행복감에 미치는 영향을 체계적으로 연구한 선행연구는 매우 적은 것으로 나타났다. 즉, 덕질활동을 하는 대학생들이 행복감을 느낀다는 언론 기사를 찾을 수 있었으며[11], 학술 연구에서는 하나의 연구를 찾을 수 있었다. 이 연구에서는 단순 비교를 통해, 자신이 ‘덕후’라고 자각하는 집단이 ‘비덕후’라고 자각하는 집단 보다 행복감과 같은 긍정적 정서가 높았다고 보고하였다[12]. 그러나 이 연구는 행복감에 영향을 줄 수 있는 공변량을 보정하지 않았다.

이를 위해, 본 연구에서는 일반적 특성 및 행복감 관련 변수인 생활 스트레스, 사회적 지지, 자아존중감을 공변량으로 보정한 상태에서 덕질활동을 하는 대학생과 그렇지 않은 대학생의 행복감을 비교해보고자 하였다. 이를 통해 행복감을 높이는 요인이 덕질활동 때문인지 혹은 다른 공변량 때문인지를 파악하고자 하였다. 따라서 본 연구는 덕질활동을 하는 대학생과 그렇지 않은 대학생들의 행복감을 파악하고, 대학생의 행복감 증진을 위한 중재전략 개발의 기초자료를 마련하는데 기여하고자 한다.

2. 연구목적

본 연구의 목적은 덕질활동을 하는 대학생과 그렇지 않은 대학생의 행복감을 비교하는데 있다. 구체적 목표는 다음과 같다.

- 대학생의 일반적 특성 및 행복감 관련 변수(생활 스트레스, 사회적 지지, 자아존중감), 덕질활동 여부, 행복감의 정도를 파악한다.
- 대학생의 일반적 특성 및 행복감 관련 변수(생활 스트레스, 사회적 지지, 자아존중감), 덕질활동 여부에 따른 행복감의 차이를 파악한다.
- 단변량 분석에서 유의하게 나온 공변량(일반적 특성 및 행복감 관련 변수)을 보정한 상태에서 덕질활동을 하는 대학생과 그렇지 않은 대학생의 행복감의 차이를 파악한다.

연구방법

1. 연구설계

본 연구는 덕질활동을 하는 대학생과 그렇지 않은 대학생의 행복감을 비교하기 위하여 실시된 단면적 조사연구이다.

2. 연구대상 및 자료수집

본 연구는 애니메이션, 피규어, 만화, 음악, 연예인 등과 관련된 콘텐츠를 전시한 S박람회 방문한 대학생을 대상으로 자료수집을 하였다. 자료수집기간은 2020년 11월 7일부터 11월 8일까지였고, 이곳에서의 자료수집을 위하여 행사장 외부에 부스를 설치하였다. 연구자가 연구대상자에게 연구의 목적, 연구의 내용 및 방법을 설명한 후, 연구참여에 자발적으로 동의한 대상자에 한해 자료수집을 하였다. 설문은 연구자가 제공하는 URL주소와 QR코드를 이용하여 대학생 본인의 핸드폰으로 온라인 설문조사가 이루어졌으며, 약 15분 정도 소요되었다.

G*Power 3.1.9.4 프로그램에서 multiple regression 분석을 위해 필요한 대상자는 유의수준 0.05, 효과크기 0.10, 검정력 0.8, 예측변수 12개일 때 185명으로 나타났으며, 탈락률을 약 30%로 고려하여 총 239명을 대상으로 설문조사 하였다. 자료가 충분하지 않은 3명을 제외하여 최종적으로 236명이 분석에 포함되었다.

3. 연구대상자에 대한 윤리적 고려

본 연구는 연구자가 소속된 대학 내 연구윤리위원회 승인(KWNUIRB-2020-02-002-004)을 받은 후 자료를 수집하였다. 또한 개인을 식별할 수 있는 주소, 전화번호, 주민등록번호 등의 정보를 전혀 포함하고 있지 않았으며, 대상자에 대한 위험성은 전혀 없었다. 연구대상자의 인권이 보장되도록 하기 위하여 자발적인 참여를 원칙으로 하였으며, 연구참여자가 중단을 희망할 경우 철회할 수 있음을 설명하였다.

4. 연구도구

본 연구에서 포함된 변수는 일반적 특성, 행복감 관련 변수(생활 스트레스, 사회적 지지, 자아존중감), 덕질활동 여부와 행복감이다. 또한 자료수집 전, 본 연구에 사용된 모든 연구도구의 개발자에게 도구 사용 승인을 받은 후 사용하였다.

일반적 특성으로는 성별, 연령, 학년, 전공, 거주형태, 경제상태, 취업 스트레스, 우울을 포함하였다. 취업 스트레스와 우울은 시각적 상사 척도(Visual Analog Scale, VAS)를 이용하여 10점 만점으로 측정하였다. 최저 0점에서, 최고 10점으로 점수가 높을수록, 취업 스트레스와 우울이 높음을 의미한다.

생활 스트레스는 Chon이 개발한 대학생용 생활 스트레스

척도[13]를 Park이 수정한 도구를 사용하였다[14]. 이 도구는 학업문제, 경제문제, 장래문제, 가치관문제로 이루어진 4개 하위요인 총 27문항으로 구성되었다. 각 문항은 4점식 Likert척도로 구성되었으며, 점수가 높을수록 생활 스트레스가 높음을 의미한다. 선행연구에서 Cronbach's α 는 .90으로 보고되었고[14], 본 연구에서는 .92였다.

사회적 지지를 측정하기 위해 Zimet 등에 의해 고안되고[15], 이를 Kim이 번안한 도구를 사용하였다[16]. 이 도구는 7점 방식의 Likert척도로 이루어졌으며, 총 12문항으로 구성되었다. 점수가 높을수록 사회적 지지가 높음을 의미한다. 개발 당시의 신뢰도는 .91이었고[16], 본 연구에서 .93이었다.

자아존중감을 측정하기 위하여 Rosenberg가 개발한 자아존중감 척도[17]를 Lee가 번안한 한국판 척도를 사용하였다[18]. 이 도구는 0점에서 4점까지의 5점 방식의 Likert척도로 이루어진 10문항으로 구성되었다. 점수가 높을수록 자아존중감이 높음을 의미한다. 개발 당시의 신뢰도는 .92였고[18], 본 연구에서는 .88이었다.

덕질활동 여부는 Kwon이 대학생을 대상으로 개발한 덕질 분류 척도를 사용하였다[19]. 이 도구는 5점식 Likert척도로써, 총 20문항으로 이루어져 79점 이상이면 덕질 그룹(덕후, otaku)으로, 79점 미만이면 비덕질 그룹(비덕후, non-otaku)으로 판단한다. 문항 구성은 “덕질 때문에 해야 할 일을 잊은 적이 있다.”와 같이 행동통제력을 묻는 7문항, “덕질과 관련된 물건이 비싸더라도 하나도 아깝지 않다.”와 같이 소비우선성을 묻는 7문항, “우울한 상태에서 덕질을 하면 우울감이 완화된 다.”와 같이 덕질에 대한 의존성을 묻는 6문항으로 이루어져 있다. 개발 당시의 신뢰도는 .88이었으며[19], 본 연구의 Cronbach's α 는 .93이었다

행복감을 측정하기 위하여 Suh가 개발한 단축형 행복 척도(Concise Measure of Subjective Well-Being, COMOSWB) [20]를 Yun이 수정한 주관적 행복감 척도를 사용하였다[21]. 5점식 Likert척도로, 총 12문항으로 구성되었다. 점수가 높을수록 행복감이 높음을 의미한다. 선행연구에서 Cronbach's α 는 .91이었고[21], 본 연구에서는 .92였다.

5. 자료분석

수집된 자료는 IBM SPSS/WIN 25.0 프로그램을 이용하여 다음과 같이 통계처리를 하였다. 연구대상자의 일반적 특성, 행복감 관련 변수, 덕질여부, 행복감의 수준과약은 기술통계 분석을 하였다. 일반적 특성, 행복감 관련 변수, 덕질여부에 따

른 행복감의 차이를 파악하기 위해 t-test, ANOVA, Pearson correlation을 이용하여 분석하였다. 마지막으로 공변량(일반적 특성과 행복감 관련 변수)을 보정한 상태에서, 덕질여부에 따른 행복감의 차이를 알아보기 위해 더미변수를 이용한 위계적 다중회귀분석(hierarchical multiple regression with dummy variables)을 실시하였다.

연구결과

1. 대학생의 일반적 특성 및 행복감 관련 변수의 기술 통계

연구대상자의 일반적 특성은 Table 1과 같다. 성별은 여자 53.8%, 남자는 46.2%였고, 평균 연령 만 22.48±3.02세로 나타났다. 학년에 따른 구분은 1학년 25.8%, 2학년 19.9%, 3학년 22.0%, 4학년 32.2%이며, 전공에 따른 구분으로는 인문계열 47.5%, 자연계열 42.5%, 예체능계열 9.7%로 나타났다. 주거 형태는 부모와 거주하는 대상자 56.4%, 부모와 거주하지 않는 대상자는 43.6%였고, 경제상태는 상 11.4%, 중 70.8%, 하 17.8%였다.

대상자들의 취업 스트레스는 평균 6.26±2.28점, 우울정도는 5.34±2.32점이었다. 대상자들의 생활 스트레스 점수는 평균 62.87±15.36점, 사회적 지지는 62.68±13.83점이었으며, 자아존중감은 23.31±8.12점으로 나타났다.

덕질활동 여부를 살펴보면, 비덕질 그룹은 69.9%, 덕질 그룹은 30.1%로 조사되었다. 행복감은 41.10±10.00점으로 나타났다.

2. 일반적 특성, 행복감 관련 변수, 덕질활동 여부에 따른 행복감의 차이

일반적 특성, 행복감 관련 변수들, 덕질활동여부에 따른 행복감의 차이는 Table 2와 같다. 이중 행복감에 차이를 보이는 항목은 연령($r=-0.22, p=.001$), 전공($F=3.06, p=.048$), 경제상태($F=15.39, p<.001$), 취업 스트레스($r=-0.36, p<.001$), 우울($r=-0.43, p<.001$), 생활 스트레스($r=-0.42, p<.001$), 사회적 지지($r=-0.66, p<.001$), 자아존중감($r=0.62, p<.001$), 덕질여부($t=-2.10, p=.037$)로 나타났다. 이외 성별, 학년, 주거형태에 따른 행복감의 차이는 없었다.

자세히 살펴보면 다음과 같다. 전공별로 보았을 때, 예체능계열(45.61±9.07점)이 인문계열(40.01±9.88점)보다 높았다.

Table 1. Descriptive Statistics of Participants (N=236)

Variables	Categories	n (%) or M±SD
Gender	Female	127 (53.8)
	Male	109 (46.2)
Age		22.48±3.02
Grade	1st	61 (25.8)
	2nd	47 (19.9)
	3rd	52 (22.0)
	4rd	76 (32.2)
Major	Humanities	112 (47.5)
	Natural science	101 (42.5)
	Arts and Athletics	23 (9.7)
Living with family	Yes	133 (56.4)
	No	103 (43.6)
Economic status	High	27 (11.4)
	Middle	167 (70.8)
	Low	42 (17.8)
Job-seeking stress		6.26±2.28
Depression		5.34±2.32
Life stress		62.87±15.36
Social support		62.68±13.83
Self-esteem		23.31±8.12
Happiness		41.10±10.00
Otaku	No	165 (69.9)
	Yes	71 (30.1)

경제상태에 따른 행복감 점수는 상 46.78±9.62점, 중 41.82±9.09점, 하 34.57±10.62점으로 경제상태가 높을수록 행복감 점수가 높은 것으로 나타났다.

연령($r=-.22, p=.001$), 취업 스트레스($r=-.36, p<.001$), 우울($r=-.43, p<.001$), 생활 스트레스($r=-.42, p<.001$)는 점수가 낮을수록 행복감이 높은 것으로 나타났다. 사회적 지지($r=.66, p<.001$)와 자아존중감($r=.62, p<.001$)은 점수가 높을수록 행복감이 높은 것으로 나타났다.

덕질활동 여부에 따라서는 ‘비덕질 그룹’은 40.21±10.44점, ‘덕질 그룹’은 43.17±8.62점으로 ‘덕질 그룹’이 행복감이 더 높았다($p=.037$).

3. 공변량을 보정한 상태에서 덕질활동 여부에 따른 행복감의 차이

공변량(단변량 분석에서 유의하게 나온 일반적 특성과 행

Table 2. Differences in Happiness according to General Characteristics and Happiness Related Factors

(N=236)

Variables	Categories	M±SD	t or F or r	p
Gender	Female	41.11±9.62	0.02	.983
	Male	41.08±10.47		
Age			-0.22	.001
Grade	1st	42.77±9.71	1.49	.217
	2nd	41.13±11.24		
	3rd	41.77±9.42		
	4rd	39.28±9.71		
Major	Humanities ^a	40.01±9.88	3.06	.048 (a < c)
	Natural science ^b	41.28±10.13		
	Arts and Athletics ^c	45.61±9.07		
Living with family	Yes	40.26±10.42	-1.47	.142
	No	42.18±9.38		
Economic status	High ^a	46.78±9.62	15.39	< .001 (c < b < a)
	Middle ^b	41.82±9.09		
	Low ^c	34.57±10.62		
Job-seeking stress			-0.36	< .001
Depression			-0.43	< .001
Life stress			-0.42	< .001
Social support			0.66	< .001
Self-esteem			0.62	< .001
Otaku	No	40.21±10.46	-2.10	.037
	Yes	43.17±8.62		

복감 관련 변수)을 보정한 상태에서 덕질활동 여부에 따른 대학생들의 행복감의 차이는 Table 3에 제시되어 있다. 다변량 분석을 위해 두 개의 모델을 구축하였는데, Model I에서는 단변량 분석에서 유의하게 나온 공변량(일반적 특성과 행복감 관련 변수)을 포함하였으며, Model II에서는 Model I에 포함된 변수와 더불어 덕질활동 여부를 포함하였다. Model I과 II 모두 VIF 값이 10보다 작아 다중공선성의 문제는 없는 것으로 확인되었다.

우선, Model I에서 다중회귀모형은 유의하였으며($F=38.32$, $p<.001$), 설명력은 57%로 확인되었다. 공변량 중 연령, 전공, 경제상태, 우울, 생활 스트레스는 행복감과 유의한 관련성이 없었으며, 취업 스트레스, 사회적 지지, 자아존중감은 유의한 관련성이 있는 것으로 나타났다. 즉, 취업 스트레스가 1점씩 증가할 때마다 행복감은 0.57점씩 감소하며($B=-0.57$, $p=.020$), 사회적 지지가 1점씩 증가할 때마다 행복감은 0.33점씩 증가하며($B=0.33$, $p<.001$), 자아존중감이 1점씩 증가할 때마다 행복감은 0.45점씩 증가하는 것으로 나타났다($B=0.45$, $p<.001$).

Model II에서는 Model I과 같이 취업 스트레스, 사회적 지지, 자아존중감이 행복감에 유의한 영향을 주었으며, 추가된 덕질활동 여부도 유의한 것으로 나타났다. 공변량 중 취업 스트레스가 1점씩 증가하면 행복감은 0.48점씩 감소하며($B=-0.48$, $p=.049$), 사회적 지지가 1점씩 증가할 때마다 행복감은 0.32점씩 증가하며($B=0.32$, $p<.001$), 자아존중감이 1점씩 증가할 때마다 행복감은 0.45점씩 증가하는 것으로 나타났다($B=0.45$, $p<.001$). 공변량을 보정한 상태에서 덕질활동 여부는 '덕질 그룹'이 '비덕질 그룹'에 비해서 행복감이 1.91점 높은 것으로 나타났다($B=1.91$, $p=.043$). 또한, 표준화된 β 값으로 변수들의 상대적인 영향력을 비교해본 결과, 사회적 지지가 가장 행복감에 높은 영향을 주었고($\beta=.44$, $p<.001$), 그 다음으로는 자아존중감($\beta=.37$, $p<.001$), 취업 스트레스($\beta=-.11$, $p=.49$), 덕질여부($\beta=.09$, $p=.043$) 순으로 나타났다. 이러한 예측 회귀모형은 통계적으로 유의하였고($F=35.70$, $p<.001$), 설명력은 62%로 나타났다. 따라서 유의한 공변량을 보정한 상태에서 덕질여부는 행복감을 5% 설명하는 것으로 나타났다.

Table 3. Comparison of Happiness between Otaku and Non-Otaku Students after Controlling for Covarates (N=236)

Variables	Category	Model I						Model II					
		B	SE	β	t	p	VIF	B	SE	β	t	p	VIF
Age		-0.19	0.14	-.06	-1.35	.178	1.09	-0.19	0.14	-.06	-1.36	.174	1.10
Major	Humanities	Ref.						Ref.					
	Natural science	1.58	0.88	.08	1.79	.075	1.16	1.30	0.89	.07	1.47	.142	1.18
	Arts and athletics	2.30	1.46	.07	1.58	.117	1.15	1.90	1.47	.06	1.30	.196	1.17
Economic status	High	Ref.						Ref.					
	Middle	0.25	1.39	.01	0.18	.857	2.43	0.41	1.38	.02	0.30	.765	2.44
	Low	-2.37	1.74	-.09	-1.36	.174	2.70	-1.95	1.74	-.08	-1.12	.264	2.74
Job-seeking stress		-0.57	0.24	-.13	-2.34	.020	1.84	-0.48	0.24	-.11	-1.97	.049	1.89
Depression		-0.21	0.23	-.05	-0.92	.361	1.72	-0.28	0.23	-.06	-1.21	.229	1.76
Life stress		0.04	0.04	.05	0.94	.350	1.96	0.02	0.04	.03	0.54	.592	2.04
Social support		0.33	0.03	.46	9.71	<.001	1.35	0.32	0.04	.44	9.21	<.001	1.40
Self-esteem		0.45	0.07	.36	6.75	<.001	1.74	0.45	0.07	.37	6.91	<.001	1.75
Otaku	No							Ref.					
	Yes							1.91	0.94	.09	2.04	.043	1.15
R ² =.60, Adj. R ² =.57, F=38.32, p<.001							R ² =.64, Adj. R ² =.62, F=35.70, p<.001						

논 의

본 연구는 대학생에서 덕질 그룹과 비덕질 그룹의 행복감을 비교하기 위해 실시되었다. 이를 위해, 본 연구는 선행연구에서 유의한 관련이 있다고 알려진 공변량(행복감 관련 변수)을 보정한 상태에서 ‘비덕질 그룹’과 ‘덕질 그룹’의 행복감의 차이를 살펴보았다.

연구결과를 논의해 보면, 우선 본 연구에서 대학생의 덕질 여부에 ‘비덕질 그룹’은 165명(69.9%), ‘덕질 그룹’은 71명(30.1%)으로 조사되었다. 이를 선행연구와 비교해보면, 남녀 성인 2000명을 대상으로 한 조사에서는 조사 참여자의 27%가 스스로 덕후 성향이 있다고 응답한 수치와[22] 비슷하거나 약간 높은 수치였다. 이를 통해 많은 대학생들이 덕질활동에 몰두하고 있음을 알 수 있다. 또한, 본 연구가 애니메이션, 피규어, 만화, 음악, 연예인 등의 콘텐츠를 전시 및 홍보한 박람회장에서 대상자를 모집하였으므로 이들의 비율이 조금 높게 측정되었을 가능성도 배제할 수 없다.

둘째로, 본 연구결과에 따르면, 대학생들의 행복감은 60점 만점에 41.10±10.00이었다. 동일한 도구를 사용하여 전국 만 20~29세의 대학생 222명을 대상으로 조사된 행복감은 37.81±8.55으로 보고되었다[23]. 또한 임상실습을 경험한 간호학과 재학생 205명에서 조사된 행복감은 44.5±7.00으로 보

고되었다[24]. 따라서 본 연구에 포함된 대학생들은 일반 대학생의 연구보다는 행복감이 높고[23], 간호대학생들보다는[24] 행복감이 낮은 것으로 나타났다. 저자들은 자신들의 연구에 포함된 간호학과 학생들의 행복감이 높게 측정된 이유에 대하여 타 전공학생들과 비교하여 간호학과 학생들이 취업 스트레스가 높지 않기 때문에 이것이 행복감에 영향을 미친 것으로 보인다고 기술하였다[24]. 하지만, 두 선행연구[23,24] 모두 몇 년 전의 자료이므로 본 연구대상자들과의 직접적인 비교는 무리가 있을 수 있다.

셋째, 본 연구에서 ‘비덕질 그룹’에서의 행복감은 40.21±10.46, ‘덕질 그룹’에서의 행복감은 43.17±8.62로 나타났으며, 행복감에 영향을 미치는 것으로 알려진 공변량(일반적 특성과 행복 관련 특성)을 보정한 이후에도 두 군 간의 유의한 차이가 있는 것으로 확인되었다. 기존 선행연구에서의 덕질 여부가 행복감에 어떠한 미치는지에 관하여 조사한 연구를 찾기 어려우므로 직접적인 비교는 어렵다. 다만, 자신을 ‘덕후라고 지각한 집단’에서는 ‘덕후라고 자각하지 않는 집단’ 보다 행복감을 포함한 긍정적 정서가 높았으며, 분노나 불안 등의 부정적 정서가 유의하게 낮았다는 결과[12]를 확인하였다. 또한, 질적연구방법을 통해 덕후를 대상으로 실시한 연구에서, 덕후들의 덕질 활동이 재미와 이성애적 감정, 스트레스의 해방감 등의 속성을 통하여 긍정적 정서에 영향을 준다는 연구를[25] 찾을 수 있

었다. 따라서, 이러한 선행연구결과는 본 연구결과와 맥을 같이 하는 것이라 할 수 있다. 이는 ‘덕질’이 부정적 정서를 해소하고 긍정 정서를 증가시키는데 중요한 요인임을 시사한다.

이러한 결과를 통해, 덕질활동이 단지 타인과 고립되어 자신들만의 것을 추구하고 광적으로 집착하는 행동이 아닐 수도 있다는 것을 파악할 수 있다. 오히려 덕질활동은 자신이 관심을 기울이게 되는 분야에 선호도를 갖고 집중하고, 심취하며, 이를 통하여 행복감을 느끼는 행동으로 시사된다. 또한, 직관적으로 보았을 때에도 자신들이 좋아하는 것에 열정을 쏟는 ‘덕질’이라는 활동이 즐거움, 행복, 안도감, 쾌락 등의 긍정적 정서 경험을 가져다 줄 수 있으므로, 덕질활동이 행복감에 긍정적 영향을 미칠 수 있음이 예상되는 결과이다. 따라서 이는 덕후 및 덕질활동에 대한 부정적인 인식이 개선될 필요가 있음을 시사한다. 이와 동시에, 대학생들의 행복감을 높이기 위해서는 건강한 덕질활동을 할 수 있도록 도와주는 사회적 분위기를 만들 필요가 있다. 이러한 건강한 덕질활동은 대학생들의 행복감을 높이고 궁극적으로는 이들의 정신 건강 증진에 일정 부분 기여할 수 있을 것이다[12].

넷째, 덕질활동 여부 이외에 행복감에 유의한 영향을 미치는 공변량으로는 사회적 지지, 자아존중감, 취업 스트레스로 나타났다. 이를 선행연구 결과와 비교하면 다음과 같다. 총 5개 종합대학교에 재학 중인 대학생 235명을 대상으로 한 연구 결과에서도 사회적 지지가 높을수록 행복감이 증가하는 연구 결과를 보고하였으며[26], 전국의 3개의 종합대학교에서 재학 중인 대학생 461명을 대상으로 한 연구결과에서 사회적 지지가 높을수록 행복감이 증가하는 연구결과를 보고하였다[7]. 이는 본 연구와 일치하는 결과이다. 대학생 452명을 대상으로 한 연구결과에서 자아존중감이 행복감에 영향을 미친다는 연구를 보고하였으며[6], 총 5개의 전문대학 및 대학교에 재학 중인 대학생 468명을 대상으로 한 연구결과에서도 자아존중감이 행복감에 영향을 미친다는 연구결과를 기술함으로써[27], 본 연구와 일치함을 확인하였다. 취업 스트레스의 경우 총 4개의 종합대학교에서 재학 중인 대학생 734명을 대상으로 한 연구결과에서 취업 스트레스가 높을수록 행복감이 낮았다는 연구결과를 확인함으로써[28], 본 연구와 일치함을 확인하였다.

따라서, 이러한 연구결과는 다음을 시사한다. 사회적 지지와 자아존중감이 낮거나 취업 스트레스가 높은 학생들은 행복감을 적게 느낄 가능성이 많기 때문에 각 대학 내 학생생활 연구소나 상담센터에서 이들을 대상으로 중재 프로그램을 개발 및 적용할 필요가 있다. 또한, 대학생들의 행복감 인지를 높이기 위해서는 가족, 친구, 종교, 봉사단체 및 학교와 정부가 다양

한 사회체계 내에서 원만한 관계를 만들어 갈 수 있도록 도와주어야 하며, 사회적 지지 체계에 취약한 대학생들에게 관심을 기울여야 한다[28]. 이와 더불어, 대학생들 행복감 증진을 위해 자아존중감과 취업 스트레스를 줄이기 위한 다양한 노력이 필요하다.

본 연구의 제한점으로는 첫째, 애니메이션, 피규어, 만화, 음악, 연예인 등을 전시 및 홍보한 박람회장에서 대상자를 모집하였으므로, 우리나라 모든 대학생으로 결과를 일반화하기에는 모집단에 대한 대표성이 떨어질 가능성이 있다. 둘째, 단면조사연구이므로 원인과 결과 관계를 단정하기는 어렵다. 따라서 향후 보다 대표성 있는 대상자를 대상으로 연구할 필요가 있다.

그럼에도 불구하고 본 연구는 다음과 같은 점에서 의미가 있다. 첫째, 행복감 관련 공변량을 보정한 상태에서 덕질활동 여부에 따른 대학생들의 행복감을 비교하였다는 점이며, 이를 통해 덕질활동이 이들의 행복감을 증진시킨다는 점을 파악하였다. 둘째, 기존의 선행연구에서는 덕후문화와 덕질활동에 대한 연구를 한 경우, 이론적, 사회문화적 분석, 덕질의 패턴/양상 조사로 한정 지은 경우가 많았으나[10,29], 본 연구에서는 덕질활동이 대상자들의 심리적 측면에 미치는 영향력을 살펴본다는 점에서 큰 의미가 있다.

결론

본 연구는 ‘비덕질 그룹’ 대학생과 ‘덕질 그룹’ 대학생의 행복감을 비교하였다. 결론적으로, 공변량을 통제한 이후에도 ‘덕질 그룹’ 대학생이 ‘비덕질 그룹’ 대학생에 비해 행복감이 유의하게 높았다. 이는 덕질활동에 대한 부정적 인식의 개선이 필요하며, 건전한 덕질활동을 통해 대학생들의 정신 건강 증진에 일정부분 기여할 수 있을 시사한다. 또한 공변량 중에서 행복감에 영향을 미치는 변수는 사회적 지지, 자아존중감, 취업 스트레스로 나타났다. 본 연구는 단면조사연구이므로 원인과 결과를 단정 짓기 어렵다는 제한점이 있으며, 표본의 대표성이 높지 않을 가능성이 있어 향후 다양한 표본을 대상으로 반복연구가 필요함을 제언한다. 그럼에도 불구하고 본 연구는 행복감에 영향을 미치는 공변량을 보정한 상태에서 ‘비덕질 그룹’과 ‘덕질 그룹’ 대학생들의 행복감을 비교한 첫 번째 연구이므로 의미가 있는 연구라 할 수 있다.

CONFLICTS OF INTEREST

The authors declared no conflict of interest.

REFERENCES

1. Diener E. Assessing subjective well-being: progress and opportunities. *Assessing Well-Being*. 2009;25-65.
https://doi.org/10.1007/978-90-481-2354-4_3
2. Jung HS. Happiness trends and explanations: focusing on the U.N. Health and Welfare Report. Sejong City: Korea Institute for Health and Social Affairs; 2016 June. Report NO.: ISSN 2092-7117.
3. Kim MG, Yeo YG, Jung HS, Park YT, Kim SAY. Measuring and analyzing the Korean Happiness Index, basic livelihood security recipient. Sejong City: Korea Institute for Health and Social Affairs; 2017 May. Report NO.: ISBN978-89-6827-438-1.
4. Kim SH, Kim YJ, Kim JE. "My happiness is 56 points." South Korea's shoulders are drooping. *The DONG-A ILBO*. 2019 June 29;Sect. 01.
5. Han M, Choi IC, Kim BJ, Lee HJ, Kim KM, Ryu SG. Happiness of Korean adolescence: age-based comparison. *Korean Journal of Youth Studies*. 2012;19(5):217-235.
6. Lee HN, Jeong HJ, Lee KH, Lee HJ. The relationship among stress perception, stress coping, ego-resilience and happiness of university students. *The Korea Journal of Counseling*. 2006; 7(3):701-713.
7. Park HS, Mun SY. Mediator effect of school life adaptation affecting relationships between university student's happiness, self-respect and social support. *Korean Journal of Local Government & Administration Studies*. 2014;28(3):197-219.
<https://doi.org/10.18398/kjlgas.2014.28.3.197>
8. Hiroki Izuma, Dong HG, Lee EM, Shin JW. Postmodern: Japanese society through otaku. Paju City: Munhak Dongne co; 2007. 75 p.
9. Huh JK. Deokhu's culture in adolescent as a play space on cyber. *Journal of Digital Convergence*. 2018;16(3):87-94.
<https://doi.org/10.14400/JDC.2018.16.3.087>
10. Jo HM, An BG. A study on the causes for the otaku's occurrence from the social perspectives. *The Japanese Modern Association of Korea*. 2011;32:131-148.
<https://doi.org/10.16979/jmak..32.201105.131>
11. Ahn SA, Sim MY. A study on the mediation effects of depression and self-efficacy on college students' stress and subjective happiness. *Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society*. 2015;16(10):7021-7033.
<https://doi.org/10.5762/KAIS.2015.16.10.7021>
12. KIM SS, Lee HP. Deokhu: differences of investment activity and flow level according to self-perception, emotional change before-after deokhu activity. *Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society*. 2019;20(1):75-84.
<https://doi.org/10.5762/KAIS.2019.20.1.75>
13. Chon KK, Kim KK. Development of the life stress scale for college students: a control theory approach. *Korean Journal of Clinical Psychology*. 1991;10(1):137-158.
14. Park HK, Kwon JH. The effects of college students' life stress on smartphone addiction: the mediating effects of resilience. *The Korean Journal of Human Development*. 2019;26(2):131-148.
<https://doi.org/10.15284/kjhd.2019.26.2.131>
15. Zimet GD, Dahlem NW, Zimet SG, Farley GK. The multi-dimensional scale of perceived social support. *Journal of Personality Assessment*. 1988;52(1):30-41.
16. Kim JH. The college adjustment of adult children of alcoholics: focused on moderating effect of protective factors. *Journal of Social Work Practice*. 2008;7:131-157.
<https://doi.org/10.16975/kjfs.2007..21.004>
17. Rosenberg M. Society and the adolescent self-image. *Science*. 1995;148(3671):804.
<https://doi.org/10.1126/science.148.3671.804>
18. Lee HJ, Won HT. Self-concepts and paranoid tendency. *Psychological Science*. 1995;4(2):15-29.
19. Kwon EJ. Development and validation of deokhu's behavior syndrome scale: focus on college students. Poster session presented at: 2018 Annual Conference of Korean Psychological Association; 2018 August 16-18; Sejong University Convention Center. Seoul.
20. Suh EK, Koo JS. A concise measure of subjective well-being (COMOSWB): scale development and validation. *Korean Journal of Social and Personality Psychology*. 2011;25(1):95-113.
<https://doi.org/10.21193/kjspp.2011.25.1.006>
21. Yun YG. The influence of serious leisure to flow and subjective happiness in ceramic art activity[dissertation]. Suwon: Kyunggi University; 2015. p. 1-131.
22. Jang ST. [As a result of the survey, aha!] a newly illuminated fan? no, a man of ability!. *Maeil Economic Daily*. 2016 October 04;Sect 01.
23. Yun SY, Rhee MK. To explore the mediating effect of self esteem and optimism in the relationship between political ideology and happiness: 20 years age. *Korean Journal of Youth Studies*. 2016;23(7):317-332.
<https://doi.org/10.21509/kjys.2016.07.23.7.317>
24. Kim YS, Han MY. Factors influencing happiness index of nursing students. *Journal of Korean Academy of Nursing Administration*. 2015;21(5):501-510.
<https://doi.org/10.11111/jkana.2015.21.5.501>
25. Lee EC. We, fans to something: Korean youth fandom in everyday life and concealment of taste. *Korean Society for Cultural Anthropology*. 2016;49(3):95-135.
26. Lee JY, Choi WY. Effects of cognitive emotion regulation strategies in the relation between college students social supports and psychological well-being. *Korea Journal of Counseling*. 2012;13(3):1481-1499.
<https://doi.org/10.15703/kjc.13.3.201206.1481>
27. Yu EY, Yoon C, Yang YJ. The relationship between self-esteem

- and mental health of college student in some regions. Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society. 2012;13(1):274-283. <https://doi.org/10.5762/kais.2012.13.1.274>
28. Cho HC. A study on the stress involved in preparing for employment on college student's happiness: the moderating effects of social support. Studies on Korean Youth. 2013;24(1):157-184.
29. Jo HM, An BG. A study on the characteristics of otaku by period. The Association of Japanology in East Asia. 2012;42:513-533. <https://doi.org/10.18075/jcs..42.201204.513>