

Difference in School Life and Psychological Inner Factors According to Fandom Activities of Middle School Students

Kim, Woo-Sung (Kwangwoon University)
Kim, Seong-Gil (Kwangwoon University)¹⁾

< ABSTRACT >

The purpose of this study was to investigate the differences in school life and psychological inner factors according to middle school students' fandom activities. For this, the data from 7th Year(2016) of the first-grade panel of an elementary school in 2010 was used, among the National Youth Policy Institute's surveys of the Korean Children and Youth Panel. All statistical processing which is frequency, factor and reliability analysis of fandom activities in the study was done by using SPSS 22.0 and through this, an internal consistency was determined. K-means cluster analysis, Chi-square test, one-way ANOVA, and multiple comparisons were performed to identify differences between the type of fandom activities. The first result of the study was the fact that the types of fandom activities are classified into four groups: 'The active activity type', 'The information sharing-centered type', 'The passive network type' and 'The inactive type'. Second, depending on the types of fandom activities, there are reasonable differences in school life such as friendship which is a subregion of school adjustment, mastery goal orientation and behavioral control which are a subregion of study habits and academic performance. Third, depending on the types of fandom activity, there are reasonable differences in psychological inner factors such as ego-resiliency and career identity which are a subregion of self-awareness, aggression, somatic symptoms, social withdrawal and depression which are a subregion of psychological maladjustment and life goals. The study is meaningful in that the types of fandom activities, including inactive fandom group are categorized, also the characteristics of the types of fandom activities and the school life and psychological inner factors of middle students are compared.

Key Words: Fandom activities, school life, psychological inner factors, parent education

1) Corresponding Author: Kim, Seong-Gil, Kwangwoon University, 20 Kwangwoon-Ro, Nowon-Gu, Seoul, Korea, 01897 / E-mail: momocute@kw.ac.kr

중학생의 팬덤활동 유형에 따른 학교생활과 심리내적 요인에서의 차이¹⁾

김우성 (광운대학교)
김성길 (광운대학교)²⁾

< 요약 >

이 연구는 중학생들의 팬덤활동 유형에 따라 학교생활 및 심리내적 요인에 어떠한 차이가 있는지에 대하여 알아보았다. 이를 위하여 한국청소년정책연구원의 한국아동·청소년패널조사 중 2010년 초등학교 1학년 패널의 7차년도(2016년) 자료를 사용하였다. 본 연구의 모든 통계처리는 SPSS 22.0을 이용하여 팬덤활동은 빈도분석, 요인분석, 신뢰도분석으로 내적 일관성을 판단하였다. 팬덤활동 유형에 따른 차이를 확인하기 위해 K-평균 군집분석, χ^2 검증, 일원분산분석과 사후검정을 실시하였다. 연구 결과 첫째, 팬덤활동의 유형을 ‘적극적 활동형’, ‘정보공유 중심형’, ‘소극적 관망형’, ‘비활동형’의 네 집단으로 분류하였다. 둘째, 팬덤활동 유형에 따라 학교생활에서 학교 적응의 하위영역인 교우관계, 학습습관의 하위영역인 숙달목적지향성, 행동통제와 학업성적 등에서 유의미한 차이가 나타났다. 셋째, 팬덤활동 유형에 따라 심리내적 요인에서 자아인식과 그 하위영역의 자아탄력성, 진로정체감, 심리적 부적응과 그 하위영역의 공격성, 신체증상, 사회적 위축, 우울과 삶의 목표 등에서 유의미한 차이가 나타났다. 이 연구는 비활동 팬덤집단을 포함하여 팬덤활동의 유형을 분류하고, 팬덤활동 유형에 따른 특징과 중학생의 학교생활과 심리내적 요인을 비교하였다는데 연구의 의의가 있다.

주요어 : 팬덤활동, 학교생활, 심리내적 요인, 부모교육

1) 이 논문은 주저자 김우성(2018)의 석사학위논문의 일부를 발췌한 것임.

2) 교신저자: 김성길, (01897) 서울시 노원구 광운로 20, 광운대학교 / E-mail: momocute@kw.ac.kr
논문투고: 2018. 11. 10 / 심사일자: 2018. 11. 29 / 게재확정일자: 2018. 12. 4

I. 서 론

BTS의 열기가 뜨겁다. 방탄소년단(BTS: Beyond the Scene)이 국내 그룹 최초로 미국의 앨범 차트 <Billboard 200>에서 두 번이나 1위를 기록한데 이어 2018년 9월에는 UN총회에서 “자신을 사랑하라”는 메시지를 전 세계에 전했다(황지영, 2018). BTS의 UN총회 연설은 이들이 전 세계 대중들에게 선한 영향력을 끼치고 있음을 국제 사회가 인정하고 있다는 점에서 주목할 만하다(김상화, 2018). 더불어, 자신들을 지지하는 팬덤 “아미(ARMY)”에 대한 애정과 감사를 전함으로써 이들의 팬덤에도 관심이 쏠렸다(이영호, 2018). 전 세계적으로 BTS와 팬덤 아미는 상호보완적인 유대를 통해 서로가 없어서는 안 되는 존재로 인정받고 있으며(구자형, 2018), 성숙한 팬덤문화의 본모기를 보여주고 있다(김원경, 2017).

이제 팬덤활동은 10대 청소년들에게 보편적이고 일상적인 일이 되었다(전수아, 한윤선, 2016; 최우신, 김영희, 1999; 홍종윤, 2014). 2018년 4월, 5,210명의 초·중·고교 학생들을 대상으로 팬덤활동에 대한 설문조사를 실시한 결과, 95.6%의 학생이 현재 팬덤활동을 하고 있다고 응답하였다(김보라, 2018). 청소년들은 연예인이나 스포츠 스타들을 동경하고 모방함으로써 대리만족을 느끼고 이상화하고자 하는 욕구를 충족할 뿐만 아니라(김정진, 1996; 최우신, 김영희, 1999) 팬덤활동을 통해 심리적 만족감과 집단적 정체감을 형성하기도 한다(현지영, 1998; 홍종윤, 2014). 청소년들은 청소년 문화와 사회참여의 기회가 부족한 입시 위주의 교육환경에서 누적된 스트레스를 해소하고 환경에 적응하는 방법으로 아이돌 팬덤활동에 집중하게 되었다(김창남, 2010).

청소년의 팬덤활동이 일상적이고 보편적이라는 입장과 함께 극단적인 팬덤활동에 대한 우려 또한 나타났다. 팬덤문화에 대한 인식조사에서 응답자의 71.2%가 사생팬과 같은 극성팬들이 많아지는 것 같다고 응답했고, 눈살이 찌푸러질 정도로 지나친 팬덤활동이 많아진 것 같다는 응답도 64.2%로 나타났다(엠브레인, 2017). 이처럼 팬덤문화에 대한 조사와 연구는 청소년들의 팬덤활동에 대해 부정적 시각을 내포하고 있다. ‘사생팬’, ‘오빠부대’ 등 부정적 의미의 팬덤은 하나의 병리적인 현상으로 간주되었고, 자본주의 사회의 소비문화에 희생당하는 ‘적극적이지만 무비판적인 문화수용자’로 인식되었다(강준만, 강지원, 2016; 김고운, 2008; 김이승현, 박정애, 2001; 김창남, 2010; 홍종윤, 2014). 2000년대 중반 대중문화 산업이 확산되면서 청소년의 팬덤활동은 다각적으로 연구되었다(정현주, 2016). 팬덤활동이 청소년에게 미치는 스트레스나 정서, 자아존중감과 삶의 만족도 등 청소년의 심리적 요인을 다룬 연구(나재은, 2017; 전종희, 2005; 현지영, 1998; 황완덕, 1999)와 학교생활과의 관계에 대한 연구(임세희, 2015; 조안나, 2017), 문화의 생산 주체이며 동시에 소비자라 바라보는 연

구가 나타났다(김고운, 2008; 오윤선, 황인숙, 2016).

그럼에도 불구하고, 팬덤활동에 대한 연구는 다른 청소년 관련 영역에 비해 활성화되지 못하고 있는 실정이다(안은미, 김지선, 전선율, 정익중, 2013). 기존 연구는 특정 팬덤 내에서의 활동을 연구하거나 팬덤활동을 하나로 통칭하여 연구하였고, 최근에서야 팬덤활동을 온라인과 오프라인으로 구분하는 연구가 나타나는 수준이다(안은미, 김소희, 전선율, 진성미, 정익중, 2012; 전수아, 한윤선, 2016). 또한 팬덤활동과 학교생활(안은미 외, 2012; 임세희, 2015; 정명순, 김태균, 2014; 조안나, 2017; 조영임, 2011), 자아탄력성(안은미 외, 2013), 자아존중감(류영재, 2002; 정득, 김은수, 이종석, 2017), 삶의 만족도(김기숙, 2012; 나재은, 2017) 등의 팬덤활동과 하나의 요인에 관한 연구에 국한되어 있다. 그러나 청소년의 팬덤활동이 청소년들의 성장과 발달에 어떤 영향을 미치는지에 대하여 알아보기 위해서는 특정집단이 아닌 청소년 전체의 관점에서 팬덤활동과 청소년에게 영향을 미치는 학교생활, 자아탄력성, 자아존중감, 삶의 만족도 등과 같은 중요 요인들과의 연관성을 살펴볼 필요가 있다.

따라서 본 연구는 팬덤활동을 하지 않는 집단을 포함하여 팬덤활동을 유형별로 세분화하고, 학교생활 측면과 심리내적 요인 측면에서의 비교와 유기적 연관성을 알아봄으로써 팬덤활동이 청소년에게 미치는 영향을 분석하고자 하였다. 이를 위한 연구문제는 다음과 같다. 첫째, 팬덤활동 참여정도에 따른 유형을 구분하고, 둘째, 팬덤활동 유형에 따라 학교생활에는 어떠한 차이가 있는지를 살펴보았으며, 셋째, 팬덤활동 유형에 따라 심리내적 요인에는 어떠한 차이가 있는지를 살펴보았다. 이 연구를 통해 팬덤활동에 대한 건전한 사회적 인식의 확립과 함께 부모와 자녀 사이의 원활한 소통의 계기를 마련하고 건강한 가족관계 형성에 도움을 주고자 하였다.

II. 이론적 배경

1. 청소년문화와 팬덤활동

청소년문화는 청소년들의 집단이 살아가는 총체적인 삶에 대한 유형을 말한다(박진규, 2010; 한국청소년정책연구원, 2007). 다시 말해, 하나의 사회에서 청소년이라는 연령으로 구성된 사회집단이 가지고 있는 문화로서 그 사회의 주도적인 문화를 공유하면서도 그 나름대로의 독특한 유형을 나타낸다(권두승, 조아미, 1998). 10대 중반부터 20대 초반을 지나면서 청소년들이 서로 비슷한 공감대를 형성하고, 일상생활에서 공통적으로 보이는 특징적 가치

관과 말투, 몸짓, 여가, 취향, 음식, 친구관계 등을 청소년문화라고 한다(박진규, 2010).

인터넷과 스마트폰의 발달로 다양한 커뮤니티가 확대되는 현대사회의 청소년들은 문화의 소비주체를 넘어 생산주체로서의 역할과 함께 문화의 역기능을 개선하고 새롭게 창조하려는 움직임을 보이고 있다. 청소년들은 인터넷과 스마트폰을 활용하여 시공간을 초월한 가상 공간에서 실제와 같은 체험을 하고, 정보를 공유함으로써 인간관계를 형성하며 문화적 갈등을 해소해 간다(오윤선, 황인숙, 2016). 청소년들은 그들만의 대중음악, 영상, 만화 및 웹소설 등을 창조하는 문화생산자이면서 동시에 패션, 게임, 각종 소품과 먹거리 등을 소비하는 문화소비자로서 존재한다. 청소년문화는 미숙한 문화, 비행문화, 하위문화, 대항문화로 표현되던 부정적인 시각에서 벗어나 적극적인 문화실천의 주체의 의미를 가지고 있다(김고운, 2008; 오윤선, 황인숙, 2016).

청소년들은 인내하는 미래지향적인 가치보다 현재의 행복을 추구하고 자신의 열등감을 투사할 수 있는 대상을 찾아 모방하고 열광함으로써 대리만족을 느끼며 이 과정에서 자신들의 정체성을 형성해 간다. 하지만 입시 위주의 교육 제도와 환경은 청소년의 욕구와 문화 활동을 학업에 방해되는 것이라는 부정적 인식과 비행문화적인 관점으로 제한하고 있으며, 이로 인해 청소년과 기성세대와의 갈등이 발생하기도 한다(오윤선, 황인숙, 2016).

팬덤(fandom)이라는 단어는 광신자를 뜻하는 ‘fanatic’의 ‘fan’과, 나라를 뜻하는 접미어 ‘-dom’의 합성어다(Jenkins, 1992). 좁게는 팬 의식을 얘기하지만 포괄적으로는 팬이라는 현상과 팬으로서의 의식을 통칭하는 개념으로 사용한다(김창남, 2010). 팬덤이라는 단어가 사용되던 초기에는 어떤 분야에 지나치게 몰두하는 사회적 병리현상을 지칭하면서 부정적인 의미로 사용되었지만 Fiske(1989)가 적극적인 대중문화 수용자와 평범한 수용자를 구분하기 시작하면서 새로운 의미를 가지게 되었다. 즉, 팬덤은 대중문화의 적극적인 수용자이며(Jensen, 1992) 소비자인 동시에 새로운 텍스트를 만들어내는 생산자이며 참여자인 것이다(Jenkins, 1992). 팬덤은 좋아하는 특정인물이나 분야에 열정적으로 빠져든 팬들의 모임이다(김고운, 2008). 스타 혹은 또 다른 특정 텍스트를 숭배하는 집단의 성격, 스타를 좋아하는 방식이 하나의 문화 현상으로 나타나는 것을 의미하며(오윤선, 황인숙, 2016), 유명한 사람이나 사물에 대해 긍정적이고 깊은 감정적인 확신을 가지고 탐구하고 몰두하는 사람들의 공동체로 정의되기도 한다(마크 더핏, 2016).

우리나라는 80년대 이후 조용필이라는 스타에 열광하여 ‘오빠부대’, ‘빠순이’로 불리던 팬들을 국내 팬덤의 시작으로 보기도 하지만, 1990년대에 서태지와 아이들의 등장 이후 국내에서 팬덤이라는 용어를 정식으로 사용하게 되었다(배현주, 2013). 인터넷 활용능력이 뛰어난 10대 청소년을 중심으로 팬덤 문화가 급격히 발달하면서 1990년대 이후를 현대적

의미의 10대 청소년 팬덤문화로 보게 되었다(김고운, 2008). 1990년 이전의 팬덤이 스타를 동경하고 음악을 즐기는 수동적인 모습이었다면, 1990년대 이후의 팬덤은 디지털 미디어의 발달로 팬덤을 스스로 조직하고 참여하며 적극적이고 능동적인 생산자의 역할로 변화되었다. 인터넷의 보급과 함께 팬덤은 시공간을 초월하여 광범위한 소통이 가능해졌고, 소통의 속도와 가시성을 높이는 동시에 더 많은 사람들이 팬덤활동에 참여할 수 있는 조건을 제공함으로써 팬덤의 규모와 지역적 범위의 확대를 가져왔다(홍중운, 2014).

청소년기는 급격한 신체적, 심리적, 사회적 변화로 인해 ‘질풍노도의 시기’라고 표현할 정도로 각종 고민과 갈등으로 불안한 상태인 격동의 시기이다(김남선, 이옥분, 정일환, 주동범, 한상철, 2007). 이런 시기의 청소년들은 대중음악이나 방송을 통해 스타를 접하며 스타를 동경하고, 자연스럽게 팬덤문화를 형성하고 자신의 존재 가치를 찾으려고 하는 동시에(안은미 외, 2012), 억압된 스트레스를 해소하려고 한다(전중희, 2005). 같은 스타를 좋아하는 것은 또래끼리의 상호 유대관계를 돈독히 할 수 있으며(김기숙, 2012), 이런 동질적인 집단 의식을 통해 자신의 정체성을 확인하기도 한다(김창남, 2010). 청소년은 팬덤활동을 통해 형성한 독특한 스타일을 바탕으로 다른 사람들에게 스스로를 소개하고 특별한 존재로 구별 짓는다고 하였다(Fiske, 1989). 또한 청소년의 팬덤 활동은 그들만의 문화를 만들고 밖에서 채우지 못하는 다양한 사회문화적 자본들을 생산하고 채우고자 하는 욕구 표현의 창구로서 청소년에게 팬덤활동은 중요시 되고 있다(김석기, 서경화, 2011).

2. 청소년 팬덤활동 연구 경향

BTS를 포함해서 K-pop과 한류문화 등의 팬덤활동에 대해서는 해외에서도 활발하게 연구가 진행되고 있다(Aisyah, 2017; Chang & Park, 2018; Kim, 2017; Tinaliga, 2018). 이와 함께, 국내 청소년의 팬덤활동에 대한 연구 동향을 보면, 팬덤활동을 통해 다양한 친구를 만나고 새로운 경험을 할 수 있는 기회를 가지게 되고, 소속감과 영향력, 상호작용과 결속력을 가지는 것으로 나타났다(박신의, 2012; 소은경, 2004; 정재민, 2010). 청소년의 팬덤활동은 긍정적인 여가활동과 생활만족도 향상을 도울 뿐만 아니라, 정서적 위로와 삶의 활력소를 제공하고 억눌렸던 감정을 발산하여 스트레스를 해소하게 하며, 긍정적 정서를 경험하고 일상생활과 학교생활을 즐겁고 활기차게 느끼게 한다(김고운, 2008; 김기숙, 2012; 윤지현, 2017; 전중희, 2005).

뿐만 아니라 청소년의 팬덤활동은 대리만족의 경험을 통해 동일시와 정서적 안정감을 갖는데 중요한 역할을 한다(황완덕, 1999). 팬덤활동은 단순한 여가나 놀이행위라기보다는 스

스로 활동을 찾아 행동하기 때문에 청소년들의 자기주도적 역량을 강화할 수 있는 긍정적인 활동이며, 팬덤의 대상인 스타나 함께 팬덤활동을 하는 친구들과의 상호작용을 통해 문제해결력을 향상시키면서 자연스럽게 자아탄력성을 높일 수 있다(안은미 외, 2013). 팬덤활동을 통해 자신이 좋아하는 스타의 행동을 따라 하기도 하고, 스타를 가까이서 볼 수 있는 직업에 관심을 갖거나 외국어 공부를 함으로써 진로탐색과 관심분야 학습의 계기를 마련함으로써 학업과 학교생활에 도움을 받기도 한다(윤지현, 2017).

팬덤활동에 대한 긍정적인 연구와 함께 팬덤활동이 청소년의 일탈행동과 사회문제를 야기할 수 있다는 부정적인 시각 또한 공존한다(김고운, 2008; 김선숙, 2013). 팬덤활동을 부정적으로 보는 시각으로는 스타의 이상화가 대표적으로, 심할 경우에는 대상과 자신을 동일한 존재로 간주하여 자신의 이상에게 부정적 태도를 보이는 것은 자신에 대한 공격과 부정적 태도를 나타내는 것으로 인식한다(최우신, 김영희, 1999). 이상화 현상으로 인해 학교공부를 소홀히 한다거나 학교 다니기를 태만히 하여 등교시간 준수나 질서, 규칙 등과 같은 학교생활적응에 부정적 영향을 끼칠 수 있는 만큼 팬덤활동 정도에 따른 심리사회적 개입이 필요하기도 한다(김현주, 임영식, 오세진, 2000; 안은미 외, 2012; 정재민, 2010). 또한 학교나 학원에서 스타의 방송출연을 보기 위해 수업을 빠지거나 하루 종일 스타에 대한 생각으로 학교생활에 지장을 초래하고 학업성적이 떨어지는 모습이 나타나기도 한다(정재민, 2010).

과도한 팬덤활동 참여는 청소년의 학교적응과 자아존중감, 자아탄력성 등 심리내적 요인에 부정적인 영향을 미치고 삶의 만족도와 행복도를 낮출 수 있다(나재은, 2017). 또한, 자아존중감이나 자아탄력성 등 심리내적 요인이 낮고 삶의 만족도가 낮은 청소년이 팬덤활동에 참여할 가능성도 있다. 즉, 삶에 대해 만족도가 낮은 청소년일수록 팬덤활동에 더 많이 참여하고, 그 과정에서 인터넷 중독이나 약물중독과 같은 또 다른 형태의 문제행동으로 전이될 위험이 있는 것이다(김선숙, 2013; 나재은, 2017).

청소년의 팬덤활동과 관련한 연구들은 결국, 팬덤활동 참여와 청소년들의 학교생활 및 일상생활은 서로 상관성은 있지만 어느 한편이 원인이고 다른 한편이 결과라고 단정 지어 말할 수는 없음을 드러내고 있다. 실제로, 부모들 가운데는 자녀가 좋아하는 스타의 콘서트 티켓을 직접 구매하거나 공연장에 함께 가는 등 청소년 자녀의 팬덤활동을 지지하고 응원하면서 긍정적인 인식을 가진 경우도 있다(윤지현, 2017). 이와는 반대로, 과거 ‘오빠부대’나 ‘빠순이’로 불리던 광팬과 ‘뉴 키즈 온 더 블록’ 공연 당시 압사한 사건만을 기억하는 부모에게는 청소년의 팬덤활동은 부정적으로 인식될 수밖에 없다(김고운, 2008; 김이승현, 박정애, 2001; 김창남, 2010; 박진규, 2010; 홍종윤, 2014). 따라서, 팬덤활동에 대한 편향된 시각을 넘어서서 보다 다양한 관점의 분석과 연구가 필요하다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상 및 자료수집 방법

이 연구는 한국청소년정책연구원(NYP)의 한국아동·청소년패널조사 2010년 초등학교 1학년 패널의 7차년도(2016년) 설문조사자료를 활용하였다. 주요변수들에 대한 결측치가 있는 사례를 제외하여 남자 1,032명(51.9%), 여자 956명(48.1%), 총 1,988명을 연구대상으로 하였다. 연구대상자의 인구통계학적 특성은 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구대상자의 인구통계학적 특성 (2016년 기준, N=1,988)

구분	분류	N	%
성별	남자	1,032	51.9
	여자	956	48.1
주택지역 (N=1,934)	동지역	1,554	80.4
	읍지역	305	15.8
	면지역	75	3.9
가정의 경제수준 평가	매우 잘 사는 편	95	4.8
	잘 사는 편	372	18.7
	약간 잘 사는 편	302	15.2
	보통(중간) 수준	1,131	56.9
	약간 못 사는 편 이하	88	4.5
건강 상태 평가	매우 건강하다	730	36.7
	건강한 편이다	1,177	59.2
	건강하지 못한 편이다	81	4.1
가족구성 (N=1,943)	부모(아버지와 어머니)+자녀	1,738	89.4
	한부모(아버지or어머니)+자녀	69	3.6
	(한)조부모+자녀	10	0.5
	(한)조부모+부모+자녀	96	4.9
	(한)조부모+한부모+자녀	28	1.4
	기타	2	0.1

2. 측정 도구

가. 팬덤활동

본 연구의 팬덤활동 척도는 정재민(2003)의 팬덤활동 빈도 문항을 참고하여 구성된 척도를 활용하였다(한국청소년정책연구원, 2017). 팬덤활동 빈도는 9문항으로 이루어져 있으며 4점 척도(1=자주 했다, 2=가끔 했다, 3=거의 하지 않았다, 4=전혀 하지 않았다)로 구성되었다. 해석상 편의를 위해서 역으로 환산하였으며 점수가 높을수록 팬덤활동을 하는 빈도가 높은 것으로 해석한다. 팬덤활동의 신뢰도(Cronbach α)는 .854로 나타났다.

나. 학교생활

본 연구의 학교생활은 학교적응, 학습습관, 학업성적으로 하위영역을 나누어 사용하였다. 이 하위영역을 모두 포함한 학교생활은 점수가 높을수록 학교생활을 잘하는 것으로 해석한다. 학교적응 척도는 학교적응의 민병수(1991)가 제작한 초등학생용 학교생활적응 척도의 문항 중 학교행사 관련문항을 제외하고 수정·보완하여 사용하였으며, 신뢰도(Cronbach α)는 .900로 나타났다. 학습습관 척도는 양명희(2000)의 자기조절 학습능력 측정도구 84문항 중, 김세영(2006)이 요인분석을 통하여 재구성한 문항에서 학습에 대한 기본 태도와 관련이 깊은 동기조절과 행동조절 관련 문항을 중심으로 수정·보완하여 사용하였으며, 신뢰도(Cronbach α)는 .910로 나타났다. 학업성적 척도는 국어, 수학, 영어, 과학, 사회, 도덕, 가정/기술, 음악, 미술, 체육 등 10과목에 대한 성적평가 문항을 8점 척도(1=96점 이상, 2=95-90점, 3=89-85점, 4=84-80점, 5=79-75점, 6=74-70점, 7=69-65점, 8=64점 이하)로 구성한 것이다(한국청소년정책연구원, 2017).

다. 심리내적 요인

본 연구의 심리내적 요인은 자아인식, 심리적 부적응, 삶의 목표와 만족도로 하위영역을 나누어 사용하였다. 자아존중감, 자아탄력성, 자아정체감, 진로정체감의 하위영역을 모두 포함한 자아인식은 점수가 높을수록 자아인식이 높은 것으로 해석한다. 자아인식의 신뢰도(Cronbach α)는 .922로 나타났다. 자아존중감 척도는 Rogenberg(1965)의 자존감 척도를 번안하여 사용(고려대학교 부설 행동과학연구소, 2000에서 재인용)하였다. 자아탄력성 척도는 Block와 Kremen(1996)이 개발한 자아탄력성 척도를 유성경, 심혜원(2002)이 번역한 뒤, 수

정·보완한 문항(권지은, 2003에서 재인용)을 사용하였다. 자아정체감 척도는 송연옥(2008)의 척도를 8개 문항으로 수정·보완하여 사용하였다. 진로정체감 척도는 공인규(2008)의 척도를 8개 문항으로 수정·보완하여 사용하였다(한국청소년정책연구원, 2017).

심리적 부적응 척도는 주의집중, 공격성, 신체증상, 사회적 위축, 우울의 하위요인을 나누어 사용하였고 점수가 높을수록 심리적 부적응이 높은 것으로 해석한다. 심리적 부적응의 신뢰도(Cronbach α)는 .922로 나타났다. 주의집중 척도는 조봉환, 임경희(2003)가 개발한 척도에서 중복문항을 제외하고 문항을 수정하여 사용하였다. 공격성, 신체증상 척도는 조봉환, 임경희(2003)가 개발한 척도에서 중복문항을 제외하고 문항을 수정하여 사용하였다. 사회적 위축 척도는 김선희, 김경연(1998)이 개발한 척도에서 중복문항을 제외하고 문항을 수정하여 사용하였다. 우울 척도는 간이정신진단검사(김광일, 김재환, 원호택, 1984) 중 우울척도 13문항에서 3문항을 제외하고 수정하여 사용하였다(한국청소년정책연구원, 2017).

삶의 목표의 척도는 미국 교육종단연구(NELS, 2002)의 문항을 청소년에게 맞도록 수정·보완하여 사용하였으며, 점수가 높을수록 삶의 목표가 잘 설정된 것으로 해석하며, 삶의 목표의 신뢰도(Cronbach α)는 .868로 나타났다. 삶의 만족도 척도는 김신영 외(2006)의 삶의 만족도 문항을 사용하였으며 점수가 높을수록 삶의 만족도가 높은 것으로 해석한다. 삶의 만족도의 신뢰도(Cronbach α)는 .836으로 나타났다(한국청소년정책연구원, 2017).

3. 자료 분석

먼저 연구 대상자의 인구통계학적 특성을 측정하기 위하여 빈도분석(frequency analysis)을 실시하였다. 팬덤활동은 요인분석(factor analysis)과 신뢰도분석(reliability analysis)을 통하여 Cronbach α 값으로 내적 일관성을 판단하였다. 팬덤활동을 유형화하기 위하여 요인점수를 이용한 K-평균 군집분석(K-means clustering analysis)을 실시하였고, 팬덤활동 유형에 따라 인구사회학적 특성의 차이를 확인하기 위해 χ^2 검증을 실시하였다. 팬덤활동 유형에 따라 학교생활과 심리내적 요인에 대한 집단 간 차이를 확인하기 위해 일원분산분석(one-way ANOVA)과 사후검정(Scheffe, Dunnett T3, Tukey HSD)을 실시하였다. 이 연구의 모든 통계처리는 SPSS 22.0을 이용하여 분석하였다.

4. 팬덤활동 변수에 대한 요인분석

이 연구에서 활용한 측정도구의 타당도를 검증하기 위해 탐색적 요인분석(exploratory

factor analysis)을 실시하였다. 팬덤활동 빈도는 9개의 항목으로 요인분석을 실시하였고, 첫 번째 요인은 ‘팬클럽이나 팬카페 가입’, ‘홈페이지 방문’, ‘포털사이트나 기사에 댓글 달기’, ‘책/CD/비디오테이프/DVD구입’, ‘인터넷 사이트에 동영상 올리기’ 등의 5개 항목으로 구성하였고, 팬덤활동에 간접적으로 참여하고 지원하는 ‘간접지원 팬덤활동’ (M=1.96, SD=0.89)으로 조작적 정의하였다.

두 번째 요인은 ‘팬미팅 참석’, ‘방송국이나 공연장, 경기장 가기’, ‘e-mail 또는 팬레터 쓰기’, ‘선물 보내기’ 등의 4개 항목으로 구성하였고, 팬덤활동 대상자와의 직접적인 대면을 통한 상호작용을 추구하는 ‘직접대면 팬덤활동’ (M=1.31, SD=0.52)으로 조작적으로 정의하였고 요인분석 결과는 <표 2>, <표 3>과 같다.

<표 2> 팬덤활동의 요인분석 결과

항 목		요인 1	요인 2
		간접지원	직접대면
간접지원 팬덤활동	2. 팬클럽이나 팬카페 가입	.805	
	4. 홈페이지 방문	.835	
	7. 포털사이트나 기사에 댓글 달기	.739	
	8. 책/CD/비디오테이프/DVD 구입	.754	
	9. 인터넷 사이트에 동영상 올리기	.580	
직접대면 팬덤활동	1. 팬미팅참석		.816
	3. 방송국이나 공연장, 경기장 가기		.694
	5. e-mail 또는 팬레터 쓰기		.666
	6. 선물 보내기		.831
고유값(eigen value)		3.06	2.63
공통분산(%)		33.98	29.18
누적분산(%)		33.98	63.16
KMO=.876, Bartlett's $\chi^2 = 3940.161(p < .001)$			

<표 3> 팬덤활동의 요인분석 기술통계

변수	N	Min	Max	M	SD
간접지원 팬덤활동	1,033	1	4	1.96	.89
직접대면 팬덤활동	1,033	1	4	1.31	.52

IV. 연구 결과

1. 팬덤활동 참여정도에 따른 유형분류

가. 팬덤활동 참여정도에 따른 군집분석

팬덤활동 참여 정도를 기준으로 비계층적 K-평균 군집분석을 실시한 결과, 전체를 3개의 군집으로 분류하는 것이 안정적이라고 판단하였고, 집단별 요인점수 평균값인 군집의 중심점(cluster centroid)을 통하여 군집분석을 실시한 결과는 <표 4>와 같다.

군집1(N=140명)은 <표 2>와 같이 직접대면 팬덤활동(M=1.31, N=1033)과 간접지원 팬덤활동(M=1.96, N=1033)의 전체 평균보다 높으며, 다른 집단과 비교하여 가장 높은 점수를 나타내어 ‘적극적 활동형’ 집단이라 조작적 정의하였다. 군집2(N=348명)는 직접대면 팬덤활동보다 간접지원 팬덤활동을 더 많이 하는 집단으로 ‘정보공유 중심형’이라 조작적 정의를 하였다. 군집3(N=545명)은 직접대면 팬덤활동(M=1.31, N=1033)과 간접지원 팬덤활동(M=1.96, N=1033)의 전체 평균보다 낮으며 다른 집단과 비교하여 가장 낮은 점수를 나타내어 ‘소극적 관망형’ 집단으로 조작적 정의하였다. 군집4(N=961명)는 팬덤활동을 하지 않는 집단으로 ‘비활동형’ 집단으로 정의하였다. 정리하면, 군집분석에 의한 팬덤활동 유형은 ‘적극적 활동형’, ‘정보공유 중심형’, ‘소극적 관망형’, ‘비활동형’ 집단으로 총 4개의 군집으로 분류하였다.

<표 4> 군집분석에 의한 팬덤활동 유형 분류

변수	군집1 N=140(7%)		군집2 N=348(17.5%)		군집3 N=545(27.4%)		군집4 N=955(48%)		F
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	
	직접대면 팬덤활동	2.18	0.64	1.35	0.43	1.07	0.18	0	
간접지원 팬덤활동	3.45	0.43	2.48	0.42	1.24	0.29	0	0	2685.878***

*** $p < .001$, 군집1(적극적 활동형), 군집2(정보공유 중심형), 군집3(소극적 관망형), 군집4(비활동형)

나. 인구통계학적 특성에 따른 유형별 차이 검증

인구통계학적 특성에 따른 팬덤 유형의 차이는 <표 5>와 같다. 팬덤활동 참여정도에 따른 군집별 남녀간 성별과 경제수준은 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났고, 이외에 각 군집 전체와 자택지역, 건강상태평가와 가족 구성은 χ^2 검정 결과 차이가 나타나지 않았다.

<표 5> 인구통계학적 특성에 따른 유형별 차이

변수	군집1 (N=140)		군집2 (N=348)		군집3 (N=545)		군집4 (N=955)		χ^2	
	N	%	N	%	N	%	N	%		
성별	남	17	12.1	83	23.9	269	49.4	663	69.4	317.216***
	여	123	87.9	265	76.1	276	50.6	292	30.6	
자택 지역	동	105	76.1	265	78.2	430	81.3	754	81.3	8.835
	읍	30	21.7	55	16.2	77	14.6	143	15.4	
	면	3	2.2	19	5.6	22	4.2	31	3.3	
가정 경제 수준	매우잘사는편	5	3.6	16	4.6	24	4.4	50	5.2	27.036*
	잘사는편	29	20.7	44	12.6	109	20.0	190	19.9	
	약간잘사는편	14	10.0	50	14.4	73	13.4	165	17.3	
	보통(중간)수준	86	61.4	220	63.2	314	57.6	511	53.5	
	약간못사는편	3	2.1	16	4.6	22	4.0	32	3.4	
	못사는편	3	2.1	2	0.6	3	0.6	7	0.7	
건강 상태	매우건강	47	33.6	133	38.2	216	39.6	334	35.0	11.461
	건강한편	89	63.6	207	59.5	309	56.7	572	59.9	
	건강하지 못한편	4	2.9	7	2.0	19	3.5	42	4.4	
	매우 건강하지 못 한편	0	0.0	1	0.3	1	0.2	7	0.7	
가족 구성	부모(아버지와어머니)+자녀	124	89.9	296	87.1	476	89.5	842	90.4	15.714
	한부모(아버지or어머니)+자녀	2	1.4	20	5.9	20	3.8	27	2.9	
	한조부모(조모/조부)+자녀	0	0.0	4	1.2	2	0.4	4	0.4	
	(한)조부모+부모+자녀	11	8.0	15	4.4	26	4.9	44	4.7	
	(한)조부모+한부모+자녀	1	0.7	5	1.5	8	1.5	14	1.5	

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

비고. 군집1(적극적 활동형), 군집2(정보공유 중심형), 군집3(소극적 관망형), 군집4(비활동형)

2. 팬덤활동 유형에 따른 학교생활 비교

가. 팬덤활동 유형에 따른 학교적응의 차이

팬덤활동 유형에 따라 학교적응에 차이가 있는지 파악하기 위해 일원분산분석 및 사후검정을 실시하였다. 분석 결과 <표 6>과 같이 팬덤활동 유형에 따른 교우관계($F=5.850, p<.01$)는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과, 교우관계에서 소극적 관망형이 비활동형보다 유의하게 높은 것으로 확인되었다. 이 외에 팬덤활동 유형에 따라 학교적응, 학습활동, 학교규칙, 교사관계에는 차이가 나타나지 않았다.

<표 6> 팬덤활동 유형에 따른 학교적응의 차이

변수	유형	N	M	SD	F	사후검정
학교적응	적극적 활동형	140	3.15	0.37	0.748	
	정보공유 중심형	348	3.14	0.39		
	소극적 관망형	545	3.17	0.43		
	비활동형	955	3.14	0.41		
학습활동	적극적 활동형	140	2.97	0.47	0.875	
	정보공유 중심형	348	2.98	0.50		
	소극적 관망형	545	3.03	0.57		
	비활동형	955	3.02	0.53		
학교규칙	적극적 활동형	140	3.21	0.43	0.111	
	정보공유 중심형	348	3.19	0.49		
	소극적 관망형	545	3.20	0.52		
	비활동형	955	3.19	0.51		
교우관계	적극적 활동형	140	3.31	0.39	5.850**	(S) c>d
	정보공유 중심형	348	3.27	0.40		
	소극적 관망형	545	3.28	0.43		
	비활동형	955	3.20	0.43		
교사관계	적극적 활동형	140	3.12	0.67	0.586	
	정보공유 중심형	348	3.11	0.61		
	소극적 관망형	545	3.16	0.62		
	비활동형	955	3.14	0.56		

** $p<.01$, (S) Scheffe-등분산을 가정함,

비고. 사후검정 a=적극적 활동형, b=정보공유 중심형, c=소극적 관망형, d=비활동형

나. 팬덤활동 유형에 따른 학습습관의 차이

팬덤활동 유형에 따라 학습습관에 차이가 있는지 파악하기 위해 일원분산분석(One-way ANOVA) 및 사후검정을 실시하였다. 분석 결과 <표 7>과 같이 팬덤활동 유형에 따라 숙달목적지향성($F=4.324, p<.01$)과 행동통제($F=3.948, p<.01$)에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 사후검정 결과, 숙달목적지향성에서 비활동형이 적극적 활동형과 정보공유 중심형보다 유의하게 높은 것으로 확인되었고, 행동통제에서 비활동형이 적극적 활동형보다 유의하게 높은 것으로 확인되었다. 이 외에 팬덤활동 유형에 따라 학습습관, 성취가치, 학업시간 관리에 차이가 나타나지 않았다.

<표 7> 팬덤활동 유형에 따른 학습습관의 차이

변수	유형	N	M	SD	F	사후검정
학습습관	적극적 활동형	140	2.85	0.45	1.566	
	정보공유 중심형	348	2.87	0.45		
	소극적 관망형	545	2.90	0.48		
	비활동형	955	2.92	0.46		
성취가치	적극적 활동형	140	3.12	0.57	1.388	
	정보공유 중심형	348	3.18	0.51		
	소극적 관망형	545	3.22	0.53		
	비활동형	955	3.19	0.53		
숙달목적 지향성	적극적 활동형	140	2.81	0.66	4.324**	(D) d>a,b
	정보공유 중심형	348	2.86	0.70		
	소극적 관망형	545	2.92	0.68		
	비활동형	955	2.98	0.65		
행동통제	적극적 활동형	140	2.62	0.49	3.948**	(T) d>a
	정보공유 중심형	348	2.66	0.55		
	소극적 관망형	545	2.69	0.57		
	비활동형	955	2.75	0.52		
학업시간 관리	적극적 활동형	140	2.71	0.59	1.745	
	정보공유 중심형	348	2.59	0.64		
	소극적 관망형	545	2.59	0.69		
	비활동형	955	2.64	0.66		

** $p<.01$, (D) Dunnett T3-등분산을 가정하지 않음, (T) Tukey HSD-등분산을 가정함

비고. 사후검정 a=적극적 활동형, b=정보공유 중심형, c=소극적 관망형, d=비활동형

다. 팬덤활동 유형에 따른 학업성적의 차이

팬덤활동 유형에 따라 학업성적에 차이가 있는지 파악하기 위해 일원분산분석(One-way ANOVA) 및 사후검정을 실시하였다. 분석 결과 <표 8>과 같이 팬덤활동 유형에 따라 국·영·수 성적($F=3.289$, $p<.05$)과 기타과목 성적($F=4.653$, $p<.01$)이 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과, 국·영·수 성적에서 비활동형이 소극적 관망형보다 유의하게 높은 것으로 확인되었고, 기타과목 성적에서는 소극적 관망형이 비활동형보다 유의하게 높은 것으로 확인되었다.

<표 8> 팬덤활동 유형에 따른 학업성적의 차이

변수	유형	N	M	SD	F	사후검정
국·영·수 성적	적극적 활동형	140	5.06	1.71	3.289*	(D) d>c
	정보공유 중심형	348	4.99	1.93		
	소극적 관망형	545	4.67	2.12		
	비활동형	955	4.98	2.01		
기타과목 성적	적극적 활동형	140	4.24	1.75	4.653**	(S) c>d
	정보공유 중심형	348	4.08	1.78		
	소극적 관망형	545	4.43	1.93		
	비활동형	955	4.08	1.83		

* $p<.05$, ** $p<.01$, (S) Scheffe-등분산을 가정함, (D) Dunnett T3-등분산을 가정하지 않음

비고. 사후검정 a=적극적 활동형, b=정보공유 중심형, c=소극적 관망형, d=비활동형

3. 팬덤활동 유형에 따른 심리내적 요인 비교

가. 팬덤활동 유형에 따른 자아인식의 차이

팬덤활동 유형에 따라 자아인식에 차이가 있는지 파악하기 위해 일원분산분석(One-way ANOVA) 및 사후검정을 실시하였다. <표 9>의 분석 결과, 팬덤활동 유형에 따라 자아인식($F=6.045$, $p<.001$)과 자아탄력성($F=5.270$, $p<.01$), 진로정체감($F=11.290$, $p<.001$)은 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과, 자아인식에서 소극적 관망형이 비활동형보다 유의하게 높은 것으로 확인되었고, 자아탄력성은 소극적 관망형이 정보공유 중심형과 비활동형보다 유의하게 높은 것으로 확인되었다. 진로정체감에서는 적극적 활동형과

소극적 관망형이 비활동형보다 유의하게 높은 것으로 확인되었다. 이 외에 팬덤활동 유형에 따라 자아존중감, 자아정체감에 차이가 나타나지 않았다.

<표 9> 팬덤활동 유형에 따른 자아인식의 차이

변수	유형	N	M	SD	F	사후검정
자아인식	적극적 활동형	140	3.03	.37	6.045***	(S) c>d
	정보공유 중심형	348	2.95	.39		
	소극적 관망형	545	3.02	.39		
	비활동형	955	2.95	.38		
자아존중감	적극적 활동형	140	3.09	.46	1.814	
	정보공유 중심형	348	3.06	.50		
	소극적 관망형	545	3.14	.50		
	비활동형	955	3.10	.46		
자아탄력성	적극적 활동형	140	3.06	.46	5.270**	(S) c>b,d
	정보공유 중심형	348	2.97	.47		
	소극적 관망형	545	3.07	.49		
	비활동형	955	2.98	.47		
자아정체감	적극적 활동형	140	2.76	.44	1.725	
	정보공유 중심형	348	2.71	.47		
	소극적 관망형	545	2.77	.44		
	비활동형	955	2.72	.41		
진로정체감	적극적 활동형	140	3.19	.65	11.290***	(S) a,c>d
	정보공유 중심형	348	3.03	.59		
	소극적 관망형	545	3.07	.59		
	비활동형	955	2.93	.59		

** $p < .01$, *** $p < .001$, (S) Scheffe-등분산을 가정함

비고. 사후검정 a=적극적 활동형, b=정보공유 중심형, c=소극적 관망형, d=비활동형

나. 팬덤활동 유형에 따른 심리적 부적응의 차이

팬덤활동 유형에 따라 심리적 부적응에 차이가 있는지 파악하기 위해 일원분산분석(One-way ANOVA) 및 사후검정을 실시하였다. <표 10>의 분석 결과, 팬덤활동 유형에 따른 심리적 부적응($F=4.974, p < .01$)과 공격성($F=7.271, p < .001$), 신체증상($F=8.552, p < .001$), 사회적 위축($F=6.511, p < .001$), 우울($F=4.020, p < .01$)에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

사후검정 결과, 심리적 부적응의 경우에는 적극적 활동형과 정보공유 중심형이 소극적 관망형보다 유의하게 높은 것으로 확인되었고, 공격성은 적극적 활동형이 소극적 관망형과 비활동형보다 유의하게 높은 것으로 확인되었다. 신체증상은 적극적 활동형이 다른 세 집단인 정보공유 중심형, 소극적 관망형, 비활동형보다 유의하게 높은 것으로 확인되었고, 사회적 위축은 정보공유 중심형과 비활동형이 소극적 관망형보다 유의하게 높은 것으로 확인되었다. 우울의 사후검정 결과 정보공유 중심형이 비활동형보다 유의하게 높은 것으로 확인되었다. 이 외에 팬덤활동 유형에 따라 주의집중에는 차이가 나타나지 않았다.

<표 10> 팬덤활동 유형에 따른 심리적 부적응의 차이

변수	유형	N	M	SD	F	사후검정
심리적 부적응	적극적 활동형	140	2.01	0.47	4.974**	(S) a,b>c
	정보공유 중심형	348	1.96	0.47		
	소극적 관망형	545	1.87	0.47		
	비활동형	955	1.90	0.46		
주의집중	적극적 활동형	140	2.83	0.55	0.765	
	정보공유 중심형	348	2.89	0.54		
	적극적 활동형	545	2.91	0.59		
	정보공유 중심형	955	2.88	0.56		
공격성	적극적 활동형	140	2.03	0.58	7.271***	(S) a>c,d
	정보공유 중심형	348	1.88	0.54		
	적극적 활동형	545	1.81	0.59		
	정보공유 중심형	955	1.81	0.56		
신체증상	적극적 활동형	140	2.02	0.66	8.552***	(S) a>b,c,d
	정보공유 중심형	348	1.84	0.61		
	소극적 관망형	545	1.76	0.60		
	비활동형	955	1.76	0.59		
사회적 위축	적극적 활동형	140	2.05	0.82	6.511***	(S) b,d>c
	정보공유 중심형	348	2.22	0.80		
	소극적 관망형	545	2.02	0.74		
	비활동형	955	2.16	0.75		
우울	적극적 활동형	140	1.77	0.58	4.020**	(T) b>d
	정보공유 중심형	348	1.74	0.55		
	소극적 관망형	545	1.65	0.57		
	비활동형	955	1.65	0.54		

** $p < .01$, *** $p < .001$, (S) Scheffe-등분산을 가정함, (T) Tukey HSD-등분산을 가정함

비고. 사후검정 a=적극적 활동형, b=정보공유 중심형, c=소극적 관망형, d=비활동형

다. 팬덤활동 유형에 따른 삶의 목표와 만족도의 차이

팬덤활동 유형에 따라 삶의 목표와 만족도에 차이가 있는지 파악하기 위해 일원분산분석(One-way ANOVA) 및 사후검정을 실시하였다. 분석 결과 <표 11>에서와 같이 팬덤활동 유형에 따른 삶의 목표($F=7.705, p<.001$)는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사후검정 결과, 삶의 목표에서 소극적 관망형이 정보공유 중심형과 비활동형보다 유의하게 높은 것으로 확인되었다. 팬덤활동 유형에 따라 삶의 만족도는 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다.

<표 11> 팬덤활동 유형에 따른 삶의 목표와 만족도의 차이

변수	유형	N	M	SD	F	사후검정
삶의 목표	적극적 활동형	140	3.31	0.39	7.705***	(S) c>b,d
	정보공유 중심형	348	3.25	0.36		
	소극적 관망형	545	3.33	0.38		
	비활동형	955	3.24	0.39		
삶의 만족도	적극적 활동형	140	3.15	0.59	1.768	
	정보공유 중심형	348	3.19	0.61		
	소극적 관망형	545	3.26	0.66		
	비활동형	955	3.24	0.59		

*** $p<.001$, (S) Scheffe-등분산을 가정함

비고. 사후검정 a=적극적 활동형, b=정보공유 중심형, c=소극적 관망형, d=비활동형

V. 논의 및 제언

이 연구에서는 기존의 청소년 팬덤활동에 대한 연구들이 팬덤활동을 하나의 덩어리로 통칭하여 분석하는 것을 넘어서서 팬덤활동을 4개 군집으로 유형화한 후 각 팬덤활동 유형별 비교를 통해 청소년의 학교생활 측면과 심리내적 측면에서의 차이를 알아보고자 하였다. 이를 위해 한국아동·청소년패널조사 초등학교 1학년의 7차년도 2016년 패널자료를 활용하여 분석한 주요 결과에 따라 논의하면 다음과 같다.

첫째, ‘직접 대면’ 팬덤활동과 ‘간접 지원’ 팬덤활동의 요인별 참여 정도에 따라 ‘적극적 활동형’, ‘정보공유 중심형’, ‘소극적 관망형’, ‘비활동형’의 4집단으로 팬덤활동

의 유형을 분류하였다. 팬덤활동 유형별 특징을 살펴보면 적극적 활동형은 학교생활에서 학교규칙과 교우관계가 가장 높은 점수로 학교적응은 잘하고 있으나 학습활동, 성취가치, 주의집중, 숙달목적지향성, 행동통제와 같은 학습과 관련하여 가장 낮은 평균점수를 나타내 학습활동에 흥미가 낮다고 볼 수 있다. 그러나 국·영·수 성적이 가장 높게 나타난 것에 관하여 학업시간 관리가 다른 유형보다 높다는 것과 연결하여 생각해 볼 수 있다. 따라서 학업시간 관리 능력이 학업성취에 중요한 요소임(전수아, 한윤선, 2016)을 보여주고 있다. 적극적 활동형은 자아에 대한 인식이 높아 자신의 선호에 대하여 인지하고 있어, 자신이 하고 싶은 일에 대한 목표를 설정하고 이를 달성해 가는 과정에서 적극적으로 알리고 주장하는 유형이다. 그러나 심리적으로는 우울과 신체증상 등의 심리적 부적응 상태가 다른 유형보다 높을 수 있다. 적극적 활동형은 학교나 일상생활에서 성적도 높고 교우관계나 학교적응력이 뛰어나 자율적이고 주도적인 학생으로 평가되는 경우가 대부분이다. 그렇기 때문에 이들이 학업에 대한 흥미가 낮고 심리적 부적응으로 삶의 만족도 또한 낮을 수 있다는 사실을 주변에서 잘 인지하지 못하거나 대수롭지 않게 생각할 수가 있다. 따라서 적극적 활동형이 학습의 흥미를 가질 수 있도록 도움을 주면서 그들의 심리적 상태에 관심을 가지는 것이 중요하다. 또한 학습에 대한 흥미가 낮음이 심리적 부적응의 상태와 관련성이 있는지에 대한 추후의 연구가 필요하다.

정보공유 중심형은 직접대면보다 간접지원을 많이 하는 유형으로 주로 온라인상에서 같은 팬덤끼리 정보를 주고받으며 관계를 형성하는 유형이다. 이들은 직접적인 관계보다 간접적인 관계에 익숙하고 온라인 상에서 정보수집에 몰입하여 지각을 한다거나 학교규칙을 지키지 않는 경우도 있을 수 있다. 수업태도와 관련하여 교사와 갈등이 생길 수도 있고 사회적으로 위축되어 학교생활에 어려움을 느낄 수도 있다. 직접적 경험보다는 간접경험으로 인해 자아에 대한 인식이 낮아 삶의 목표와 진로에 대하여도 구체적이지 않고 심리적으로도 부적응이 나타날 수 있다. 따라서 정보공유 중심형은 미디어에 대한 조절과 직접적인 대인관계를 향상시킬 수 있는 활동을 통해 자아정체감을 향상시키고, 심리적 부적응을 조절할 수 있도록 하는 등 적극적이고 지속적인 관심과 지도가 요구된다.

소극적 관망형은 자신의 선호에 대해 잘 알고 주변의 상황을 자신에게 유리하도록 잘 조절해 가는 유형이다. 때문에 삶의 목표나 만족감이 높지만 학교생활에서 소극적인 대인관계를 보일 수 있다. 학교생활이나 자신의 일을 잘 처리해 나가기도 하지만 학업시간 관리가 잘 이루어지지 않고 있다. 그렇기 때문에 높은 집중력으로 단기간 가능한 기타과목의 성적은 높지만 꾸준한 노력을 요하는 국·영·수 성적은 낮게 나타났다. 이 역시 학업성취와 학업시간 관리의 연관성을 말해주고 있다. 주변에서 입시에 중요한 영향을 주는 과목인 국·

영·수 성적에 대한 압력을 받을 수 있어 장기적으로 학업스트레스가 증가할 수도 있다. 따라서 근본적인 학업시간 관리 능력을 키우고 효율적인 학습방법을 습득할 수 있는 지도가 필요하다.

비활동형은 학습위주의 활동과 학습습관이 높은 유형으로 자신을 잘 통제하고 학습시간 관리를 잘 수행해 나가는 유형이지만 학습관리 능력에 비해 학업성적은 낮게 나타났다. 이는 학습습관과 학습활동을 스스로 조절해 나가는 것이 아니라 학원이나 과외 등의 수동적 학습습관으로 지속되어 왔음을 보여준다. 꾸준한 학습에도 불구하고 수동적 학습습관이 국·영·수 과목의 성적을 높이지 못했을 뿐만 아니라 주도적으로 학습을 해야 하는 기타 과목의 성취에도 도움을 주지 못한 것으로 나타났다. 이런 학습형태로 인해 비활동형은 교우관계에 지장을 받고 사회적으로 위축되어진 모습을 보이고 있다. 또한 자아인식이 낮고 삶의 목표와 진로에 대한 정립도 낮은 것으로 나타나 학습에 있어서 성취가치에 대한 자기 인식과 자율성의 중요함을 보여주고 있다. 따라서 비활동형은 자율적으로 학습하고, 교우관계를 높일 수 있는 방법과 기회를 만들어 주고, 다양한 경험을 통해 자신에 대한 인식을 높여 삶의 목적과 미래의 진로를 세울 수 있도록 하는 지도가 필요하다. 또한 현재는 심리적 부적응이 낮지만 장기적으로 볼 때 학업에 대한 스트레스가 증가할 수 있으므로 이에 대한 주변의 관심도 요구된다.

둘째, 팬덤활동 유형에 따라 학교생활에 차이가 나는지 살펴본 결과, 교우관계, 숙달목적 지향성, 행동통제, 학업성적에서 유의미한 차이가 나타났고, 학교적응, 학습활동, 교사관계, 학교규칙, 학습습관, 성취가치, 학업시간관리에서는 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 이는 스타에 대한 관심이 또래관계에 긍정적인 영향을 주고(임영식, 2002; 조영임, 2011; 황완덕, 1999), 대인관계 능력 또한 높인다(류영제, 2002)는 연구 결과와 일치하였다. 팬덤활동이 학업과 학습활동에 도움을 주고(윤지현, 2017), 청소년의 문화예술 활동이 학업성적을 올리는 데 긍정적인 영향을 준다(김예슬, 2011; 김윤정, 2015; 양종모, 박진홍, 2011; 정명순, 김태균, 2014)는 연구와도 맥을 같이 한다. 반면, 팬덤활동이 학습활동에 부정적 영향을 주고, 학교 등교와 질서, 규칙준수 등의 학교규칙에 부정적 영향을 미쳐 학교적응을 어렵게 한다(김현주, 임영식, 오세진, 2000; 안은미 외, 2012; 정재민, 2010; 조영임, 2011; 진원원, 2012)는 연구와는 차이를 보였다. 팬덤활동과 학습시간 관리능력에는 정적인 관계가 있다(전수아, 한윤선, 2016)는 연구와 주도적으로 목표를 설정하고 노력한다(유성은, 2007)는 연구와도 다른 결과를 나타냈다. 또한, 팬덤활동으로 학습습관의 형성에 어려움을 겪는다(정재민, 2010)는 연구와는 일치하지만, 팬덤활동으로 인해 학교공부를 소홀히 하고(김현주, 임영식, 오세진, 2000; 정재민, 2010), 학교생활에 지장을 초래하여 학업성적이 떨어졌다(정재민, 2010)는 연

구와는 상반된 결과를 나타냈다.

셋째, 팬덤활동 유형에 따라 심리내적 요인에 어떠한 차이가 있는지를 살펴본 결과, 자아인식, 진로정체감, 자아탄력성, 심리적 부적응, 공격성, 신체증상, 우울, 사회적 위축, 삶의 목표에서 유의미한 차이가 나타났고, 자아정체감, 자아존중감, 주의집중, 삶의 만족도에서는 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 이는 팬덤활동이 청소년의 자아탄력성에 긍정적 영향을 준다(김선숙, 2013; 안은미 외, 2013)는 연구와 직업과 진로 및 관심분야 학습계기가 생긴다(윤지현, 2017)는 연구와는 일치하였다. 팬덤활동이 자아정체감을 발달시키고(김창남, 2010; 안은미 외, 2012; 조아미, 1998;), 자아존중감에 영향을 주며 스타에 대한 동일시와 역할모델의 추구로 정체성을 형성한다는 연구(김창남, 2010; 안은미 외, 2012; 정옥분, 2017; 조아미, 1998)와 심리·사회적 적응에 도움을 준다는 연구(김고운, 2008; 정재민, 2010; 최우신, 김영희, 1999)와는 유사한 결과를 나타냈다. 반면, 아이돌에 대한 이상화가 높을수록 자아존중감이 낮고(김현주, 임영식, 오세진, 2000; 이수연, 2015; 전희연, 2006; 정득, 김은수, 이종석, 2017; 함승선, 2003), 자기 존재의식은 약하게 되어(류영제, 2002; 정재민, 2010) 왜곡된 자아정체성을 형성할 수 있다는 연구(김현주, 임영식, 오세진, 2000; 정재민, 2010; 조영임, 2011; 최우신, 김영희, 1999)와 사회적으로 위축되고 우울할수록 팬덤활동에 더 몰입한다는 연구(백진아, 2015)와는 다른 결과를 보였다. 팬덤활동이 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 준다는 연구(정재민, 2003; 황완덕, 1999)와 부정적인 영향을 준다는 연구(김선숙, 2013; 나재은, 2017; 정재민, 2010)와도 상반되는 결과를 나타냈다.

종합하면, 청소년의 팬덤활동은 유형별로 긍정적인 면과 부정적인 면을 모두 가지고 있지만 팬덤활동을 하는 유형이 팬덤활동을 하지 않는 유형보다 학교생활과 자아인식, 삶의 목표 등에서 긍정적이라 할 수 있다. 그렇기에 청소년들이 자신의 팬덤활동 유형을 알고 유형별로 나타나는 긍정적 요인과 부정적 요인들에 대하여 인지하고 조절할 수 있다면, 팬덤활동은 억압된 감정과 스트레스를 해소하고, 또래관계를 통한 공감대 형성으로 입시위주의 학교생활과 일상생활에 활력이 될 것이다. 또한 청소년의 중요한 발달과업의 하나인 자아정체감을 형성하고 삶의 목표를 설정하는데도 도움을 주어 청소년기 이후의 삶에도 영향을 미칠 수 있기 때문에 청소년의 발달과 관련하여 팬덤활동은 중학생의 학교생활과 심리내적 요인에 부정적 영향보다 긍정적인 영향이 더 크다고 할 수 있다.

청소년에게 영향을 주는 요인은 유기적으로 상호 연관되어 있다. 학업시간관리가 학업성취에 영향을 주고, 자기에 대한 인식이 미래의 삶의 목표나 진로정체감에 높은 영향을 미치며, 대인관계가 사회적 위축과 연결되고, 심리적 부적응이 삶의 만족도와도 관련된다. 청소년의 팬덤활동 이외에도 부모와 교사, 환경적인 요인들이 청소년의 성장과 삶에 영향을 준

다. 따라서 본 연구는 청소년의 팬덤활동에 국한된 해석보다는 팬덤활동을 매개로 서로 연관된 요인들을 청소년을 이해하는 다양한 시각에서 바라보고 적용할 수 있기를 바라며 그에 필요한 지원도 차별적으로 실시해야 한다.

이제 팬덤활동이 청소년들의 발달과 성장에 도움을 주는 요인이라는 사회 전반의 인식 변화와 함께 학교와 사회에서는 팬덤활동을 청소년의 문화와 사회봉사활동으로 활용할 수 있는 교육적 방안과 제도적 대책을 마련할 필요가 있다. 가정에서는 팬덤활동을 부모와 자녀가 하나의 가족놀이문화로 함께 즐기면서 서로 소통할 수 있는 장으로 만들 수 있어야 하며, 이러한 팬덤활동의 내용과 방법을 포함하여 적절한 지도와 조언을 제공해 줄 수 있는 부모 교육 프로그램의 개발이 요구된다. 또한, 이 연구는 국내 팬덤활동에 초점을 맞추고 있다는 한계점이 있으므로, 후속연구에서는 해외 팬덤활동에 대한 연구 동향을 국내 사례와 비교 분석하는 연구가 추진되기를 기대한다.

참고문헌

- 강준만, 강지원(2016). **빠순이는 무엇을 갈망하는가?** 서울: 인물과 사상사.
- 구자형(2018). **BTS 어서와 방탄은 처음이지.** 서울: 빗기둥.
- 권두승, 조아미(1998). **청소년 세계의 이해.** 서울: 문음사.
- 김고운(2008). **팬들의 활동 참여 실태 및 특성, 여가만족, 생활만족과의 관계에 관한 연구: 1인 미디어 운영자를 중심으로.** 사회교육대학원 석사학위논문, 명지대학교 .
- 김기숙(2012). **중·고등학생의 팬 활동유형과 일상생활 및 심리적 행복감 간의 관계: 서울지역 거주 학생을 중심으로.** 교육대학원 석사학위논문, 공주대학교 .
- 김남선, 이옥분, 정일환, 주동범, 한상철(2007). **청소년교육론.** 서울: 형설출판사.
- 김보라(2018). **스마트학생복, 청소년 팬덤 활동 설문조사 결과 발표.**
<https://kr.acrofan.com/detail.php?number=93294> 검색일: 2018.05.01.
- 김상화(2018). 스타의 ‘선한 영향력’ 제대로 보여준 방탄소년단. **오마이뉴스**, 2018.9.28.
- 김석기, 서경화(2011). 스포츠 팬덤문화의 여성화. **움직임의 철학: 한국체육철학학회지**, 19(1), 61-75.
- 김선숙(2013). 청소년 팬덤활동에 미치는 영향. **한국콘텐츠학회논문지**, 13(6), 167-176.
- 김예슬(2011). **피아노 조기교육이 학업성적에 미치는 영향.** 교육대학원 석사학위논문, 전북대학교.
- 김원경(2017). ‘방패 프로젝트’를 아시나요? **동아일보**, 2018.3.21.
- 김윤정(2015). **청소년의 문화예술 활동이 학업성적에 미치는 영향.** 석사학위논문, 홍익대학교.
- 김이승현, 박정애(2001). 빠순이, 오빠부대, 문화운동가?: 서태지 팬덤이야기. **여성과 사회**, 13, 158-175.
- 김정진(1996). **대중문화에 대한 초등학교 아동의 견해와 수용실태: 대중가요, 춤, 유행어를 중심으로.** 교육대학원 석사학위논문, 전남대학교.
- 김창남(2010). **대중문화의 이해.** 파주: 한울.
- 김현주, 임영식, 오세진(2000). 청소년 우상화 현상과 예측변인, 학교생활과의 관계. **가족과 문화**, 12(1), 31-52.
- 나재은(2017). 초기청소년의 팬덤활동이 삶만족도에 미치는 영향: 자아존중감의 조절효과. **한국콘텐츠학회논문지**, 17(8), 396-405.
- 류영제(2002). **청소년의 대중스타 우상화와 자아정체감의 관계 연구.** 교육대학원 석사학위논문, 인하대학교 .
- 마크 더펫(2016). **팬덤 이해하기**(김수정, 곽현자, 김수아, 박지영 역). 파주: 한울아카데미.
- 박신의(2012). 한류 글로벌 팬덤 현상을 통해 본 문화소통 및 교류의 전망. **문화예술경영**, 2(2),

23-37.

- 박진규(2010). **청소년문화**. 서울: 학지사.
- 배현주(2012). 팬덤을 통한 하위문화 자본 축적과 활용: 아이돌그룹의 팬 경험을 중심으로. **한국방송학회 학술대회 논문집**, 200-205.
- 백진아(2015). 융복합시대 부모양육태도가 청소년의 팬덤활동에 미치는 영향: 심리적 요인과 삶의 만족도의 매개효과를 중심으로. **디지털융복합연구**, 13(9), 453-461.
- 소은경(2004). **팬덤 현상의 문화 커뮤니케이션적 의미에 관한 연구: 윤종신 팬클럽 수용에 대한 분석을 중심으로**. 석사학위논문, 성균관대학교.
- 안은미, 김소희, 전선율, 진성미, 정익중(2012). 팬덤활동 참여가 청소년의 학교적응에 미치는 영향. **사회과학연구**, 28(2), 421-446.
- 안은미, 김지선, 전선율, 정익중(2013). 팬덤활동이 청소년의 자아탄력성에 미치는 영향과 성별 차이. **한국청소년연구**, 24(2), 149-175.
- 양종모, 박진홍(2011). 오케스트라 활동이 학업성취에 미치는 효과. **음악교육공학**, 12, 149-159.
- 엠브레인(2017). **다양한 분야와 대상으로 확장되는 관심, 하나의 '문화'로 자리 잡은 팬덤: 2017 팬덤 & 안티문화 관련 인식 조사**. <https://trendmonitor.co.kr/tmweb/trend/allTrend/detail.do?bIdx=1594&code=0303&trendType=CKOREA> 검색일: 2018.05.02.
- 오윤선, 황인숙(2016). **청소년문화론**. 경기: 양서원.
- 유성은(2007). **시간관리와 자아실현**. 서울: 중앙경제평론사.
- 윤지현(2017). **청소년의 팬덤활동 참여 양상과 의미에 관한 사례연구**. 교육대학원 석사학위논문, 공주교육대학교 .
- 이수연(2015). **20대 여성팬덤의 심리적 특성에 관한 연구: 허구적 연애감정, 아이돌 친근감, 자아존중감과 아이돌 우상화와의 관계를 중심으로**. 일반대학원 석사학위논문, 고려대학교.
- 이영호(2018). 방탄소년단은 세계 최고의 보이밴드: 미ABC방송 극찬. **한국경제TV**, 2018.09.27.
- 임세희(2015). **문화적 실천으로서의 팬덤 연구: 엑소 팬카페 10대 회원들과의 질적 심층 인터뷰를 중심으로**. 일반대학원 석사학위논문, 중앙대학교 .
- 임영식 (2002). 대중스타에 대한 청소년의 우상화 현상과 심리사회적 적응. **청소년학연구**, 9(3), 57-78.
- 전수아, 한윤선(2016). 청소년의 온라인 및 오프라인 팬덤 활동이 청소년의 학습시간 관리능력에 미치는 영향: 다층성장모형의 적용. **한국아동복지학**, 56, 101-132.
- 전종희(2005). **연예인 팬클럽 활동을 하는 청소년들의 정서특성에 관한 연구: 가수 '비'의 팬클럽 <우박패밀리>를 중심으로**. 일반대학원 석사학위논문, 서울대학교 .
- 전희연(2006). **초등학생의 연예인 우상화 수준과 자기존중감 및 정서지능의 관계**. 교육대학원

- 석사학위논문, 충남대학교.
- 정득, 김은수, 이종석(2017). 청소년의 팬덤활동과 자아존중감: 학습적응도의 조절효과. **청소년 상담연구**, 25(2), 343-367.
- 정명순, 김태균(2014). 청소년활동이 학교생활적응, 학습습관, 학업성취도에 미치는 영향. **청소년문화포럼**, 38(1), 71-90.
- 정옥분(1998). **청년 발달의 이해**. 서울: 학지사.
- 정재민(2003). **청소년 팬클럽 활동이 심리적 행복감에 미치는 영향에 관한 연구**. 일반대학원 석사학위논문, 명지대학교.
- 정재민(2010). 청소년 팬덤 현상에 대한 근거이론적 접근. **한국청소년연구**, 21(3), 91-119.
- 정현주(2016). 청소년 팬덤문화에 관한 연구: 문화적 실천을 중심으로. **청소년시설환경**, 14(4), 163-175.
- 조아미(1998). 청소년의 대중가요 가수 이상화 현상에 대한 분석. **청소년학연구**, 5(1), 1-20.
- 조안나(2017). **청소년의 팬덤활동이 학교생활적응에 미치는 영향: 기본심리욕구와 공동체의식의 매개효과를 중심으로**. 일반대학원 박사학위논문, 명지대학교 .
- 조영임(2011). **중학생의 정서지능, 연예인 이상화 및 학교생활적응**. 일반대학원 석사학위논문, 전남대학교 .
- 진원원(2012). **연예인 팬클럽 회원의 심리적 특성과 부모와의 갈등에 대한 연구**. 일반대학원 석사학위논문, 한남대학교.
- 최우신, 김영희(1999). 청소년의 연예인 이상화 현상의 특성. **한국청소년연구**, 10(2), 171-192.
- 한국청소년정책연구원(2007). **청소년학개론**. 서울: 교육과학사.
- 함승선(2003). **중학생의 연예인 이상화 관련 심리적 변인 분석**. 교육대학원 석사학위논문, 강원대학교.
- 현지영(1998). **팬클럽 활동을 통한 청소년의 자기정체성 형성: 서태지와 아이들 팬클럽의 사례를 중심으로**. 일반대학원 석사학위논문, 연세대학교.
- 홍종윤(2014). **팬덤문화**. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 황완덕(1999). **중고생의 연예인 팬클럽 활동에 관한 연구: 팬클럽 활동이 주변 환경과 심리적 만족감에 미치는 영향을 중심으로**. 교육대학원 석사학위논문, 성균관대학교.
- 황지영(2018). “진정한 선한 영향력” 방탄소년단, UN총회 연설 효과. **일간스포츠**, 2018.09.27.
- Aisyah, A. (2017). Korean-English language translational action of K-pop social media content: A case study on Bangtan Sonyeondan' s(BTS) official twitter. *3L: The Southeast Asian Journal of English Language Studies*, 23(3), 67-80. DOI: <http://doi.org/10.17576/3L-2017-2303-05>
- Chang, W. J., & Park, S. E. (2018). The fandom of Hallyu, a tribe in the digital network era:

- The case of ARMY of BTS. *Kritika Kultura*, 32(2019, Feb.), 260-287. DOI: <http://dx.doi.org/10.13185/2986>
- Fiske, J. (1989). *Understanding popular culture*. London: Routledge.
- Goodenough, W. H. (1970). *Description and comparison in cultural anthropology*. New York: Cambridge University Press.
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. London: Routledge.
- Jensen, J. (1992). Fandom as pathology. In L. L. Lewis (Ed.), *The adoring audience: Fan culture and popular media* (pp. 9-29). London: Routledge.
- Kim, J. W. (2017). K-popping: Korean women, K-pop, and fandom (Unpublished doctoral dissertation). University of California Riverside.
- Tinaliga, B. (2018). At war for OPPA and identity: Competitive performativity among Korean-pop fandoms. *Master's Projects and Capstones*, 768. The University of San Francisco Scholarship: A digital repository @ Gleeson Library/Geschke Center. <https://repository.usfca.edu/capstone/768>

