

팬덤활동이 청소년의 자아탄력성에 미치는 영향과 성별 차이

안은미* · 김지선** · 전선율*** · 정익중****

초 록

과거에는 팬덤활동이 청소년들에게 부정적인 영향을 미친다는 편향된 시각이 많았으나 최근들어 점점 팬덤활동에 대한 긍정적인 시각이 나타나고 있다. 따라서 본 연구에서는 팬덤활동의 긍정적인 측면에 초점을 두고 팬덤활동에서 성별 차이를 고려하여 이들의 팬덤활동 참여가 자아탄력성에 미치는 영향을 살펴보았다. 본 연구는 한국청소년정책연구원에서 실시한 한국아동·청소년패널조사 2010(KCYPs)의 자료를 사용하였고, 분석대상은 중학교 1학년 학생 1,734명이었다. 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 팬덤활동은 청소년의 자아탄력성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 이는 기존 연구들이 팬덤활동을 부정적으로 인식하고 있는 것과는 차별된 결과라고 할 수 있다. 둘째, 청소년들의 팬덤활동이 자아탄력성에 미치는 영향은 성별에 따라 차이를 보였다. 팬덤활동 유형을 나누어 살펴본 결과 여자 청소년은 오프라인 팬덤활동, 남자 청소년은 온라인 팬덤활동이 각각 자아탄력성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 청소년들의 발달과정에 있어서 팬덤활동이 긍정적인 영향을 미칠 수 있도록 부모나 교사들의 적절한 지도와 관심이 필요하며, 특히 팬덤활동 유형과 성별을 고려하여 개입할 필요가 있다.

주제어 : 팬덤활동, 온라인팬덤, 오프라인팬덤, 자아탄력성, 성별 차이

* 이화여자대학교 사회복지전문대학원 박사과정, 제1저자

** 이화여자대학교 사회복지전문대학원 석사과정

*** 이화여자대학교 사회복지전문대학원 석사과정

**** 이화여자대학교 사회복지학과 부교수, 교신저자, ichung@ewha.ac.kr

I. 서 론

오늘날의 문화는 대중매체에 의해 많은 영향을 받고 있으며, 청소년들은 이런 환경에서 성장하면서 그들만의 문화나 활동들을 만들어가고 있다. 그러한 활동 중의 하나가 팬덤활동이다. 팬덤활동은 연예인, 운동선수, 정치인, 드라마, 영화, K-pop, 게임 등 다양한 영역에서 여러 가지 대중매체에 의해 발전되어 오고 있다. 청소년들은 각 영역 안에서 독특한 팬덤문화를 형성하고 있으며, 팬들은 직접 발로 뛰어 경기장이나 공연장 등에 직접 찾아가기도 하고 온라인으로 팬 페이지, 팬 카페, SNS 등을 활용하여 다양한 방식으로 팬덤활동에 참여하고 있다. 그러나 지금까지는 이러한 팬덤활동을 하는 청소년들을 비행청소년이나 학교부적응 청소년 등으로 보는 부정적인 시각이 많았고, 이러한 시각은 여러 선행연구에서도 나타나고 있다.

팬덤을 하나의 병리현상으로 간주하면서 팬들을 집단적 광기에 취해 현실 도피를 추구하는 집단으로 인식하고 소비자본주의의 허상으로 바라보거나(신가희, 2009), 팬들은 스타와 관련하여 이들에게 ‘집착하는 개인’이나 ‘지나치게 열광하는 히스테리컬한 군중’의 모습으로 주로 그려졌다(김형곤, 2002). 사생팬(私生fan)으로 불리며 대중 스타의 사생활을 일거수 일투족 따라다니는 열성 팬까지 나타나면서 청소년들의 팬덤 활동은 대부분 정상적이고 일상적인 문화와는 거리가 있는 일탈적인 현상으로 분석되는 경향이 있었다(김고운, 2008; 김형곤, 2002). 또한 팬덤활동은 청소년의 학교적응(안은미, 김소희, 전선율, 진성미, 정익중, 2012)과 청소년의 삶의 만족도(김선숙, 2012)에도 부정적인 영향을 미치는 것으로 연구되었다.

그러나 이러한 부정적 시각은 성인 중심의 편향된 사고일 수 있고 청소년 당사자 입장에서는 다른 의미를 가질 수 있다. 실질적으로 현대 청소년들은 미디어의 발달과 보급으로 인하여 다양한 문화를 형성해 가고 있다. 컴퓨터와 통신의 발달로 자신들의 생각과 감정을 서로 쉽게 나누며 비판적 수용이 가능하게 되었고, 성인들보다 더 빠른 정보력을 가지게 되면서 창조성을 보이기도 한다. 팬덤활동은 단순히 팬으로서 스타에게 집착하고 부정적 행동을 야기하는 것이 아니라, 청소년들이 새로운 관계를 형성하고 창조적인 활동을 하면서 자신들의 문화를 만들어가고, 결국 자신들의 성장발달을 도모하는 하나의 긍정적인 활동이 될 수 있는 것이다.

점차 시간이 흐를수록 팬덤문화의 생산성에 주목하면서 팬덤문화를 새로운 관점에

서 조명하고 있으며(김석기, 2005), 청소년 나름대로 자신들만의 특이한 문화를 형성하고 있고 그 속에서 존재가치를 찾아간다고 보고하는 등 청소년 팬덤활동의 긍정적 영향을 다루는 연구가 증가하고 있다(이상화, 2006). 즉, 청소년들은 팬덤활동을 통해 학업에서 오는 스트레스를 해소하고, 그들을 둘러싸고 있는 일상생활, 즉 친구관계와 학교생활을 더욱 즐겁게 함으로써 전체적으로 팬 활동을 통해 행복감을 느끼기도 한다(김기숙, 2012).

따라서 청소년의 팬덤활동을 부정적인 시각으로만 바라보는 것이 아니라 청소년발달에 도움이 될 수 있는 긍정적인 부분을 살펴볼 필요가 있다. 외부의 이상적 기준을 맞추지 못하면 자기효능감이 저하되고 이러한 상황에서 청소년은 자기 자신이 위협받거나 무기력하다고 느끼는 것에서 벗어나기 위한 필사적 시도를 하게 된다(Ungar, 2008). 팬덤활동은 이러한 시도 중의 하나일 수 있다. 청소년기는 질풍노도의 시기로써 그들만의 다양하고 어려운 상황에 부딪치게 되고, 그러한 문제를 경험할 때마다 좌절감과 우울감을 겪기도 하며 그러한 문제를 원활히 해결할 때에는 긍정적 감정을 느끼기도 한다. 다양한 상황에 처할 때 청소년들에게는 그 상황을 해결할 수 있는 능력이 필요하다. 그러한 능력 중 하나가 청소년의 자아탄력성이다. 자아탄력성은 어려운 환경에 대한 부적응을 예방하고 대처의 효율성을 증가시키며, 불안에 대한 민감성을 없애고 세상에 대한 긍정적 관여와 경험에 대한 개방성을 갖도록 함으로써 스트레스나 어려운 상황을 극복할 수 있게 한다(Block & Kremen, 1996). 즉, 자아탄력성은 상황적 요구에 알맞게 융통성 있는 행동과 문제해결 방안을 동원할 수 있는 능력이다(김지혜, 2012). 따라서 다양한 상황과 활동에 대하여 개방성을 가지고 더욱 폭넓게 경험하고 사고하게 하는 것은 청소년들로 하여금 자아탄력성을 갖게 하는 좋은 방법이 될 수 있다.

청소년들은 팬덤활동을 통해 스타와 팬 등 다양한 사람들을 만나고 새로운 관계를 형성할 수 있는 기회가 생기게 되며, 창의적 사고와 의견 조율 등 다양한 경험을 하게 된다. 이러한 활동은 서로가 피드백을 받게 되고, 긍정적 행동들은 또래들로부터 더욱 강화되면서 다양한 발달경험에 이르게 한다. 이러한 발달은 학교에서의 교육만으로는 얻을 수 없다. 청소년의 전인적 성장을 위해 학교교육 외에 여가시간을 활용하여 청소년의 신체적, 심리적, 지적 발달을 돕고 있으며, 실질적으로 여가활동이나 방과후 활동에 참여하는 학생의 자아탄력성이 높다는 연구(변해심, 노재현, 2011;

이연숙, 2006; 이진호, 김문희, 최덕목, 김기범, 2008)도 있다. 청소년들의 여가활동은 좋은 인간관계를 형성하게 하고, 그들의 긴장과 스트레스를 해소시켜주는 장점이 있다(권이중, 김천기, 이상오, 2010).

청소년들의 여가활동을 증진시키기 위해서 새로운 여가활동을 만들기보다는 이미 수많은 청소년들이 활동하고 있는 팬덤활동에 대한 긍정적 관점에서의 재조명을 통해 청소년들의 건전한 발달을 도모하는 것이 필요하다. 물론 청소년의 팬덤문화에 대한 다양한 질적연구에서 긍정적 영향들을 보여주기도 하였다. 그러나 질적연구에서 보여주었던 긍정적인 영향이 전국 단위의 청소년들을 대상으로 한 양적연구에서도 나타나는지, 또한 청소년들의 문제행동에 있어 보호요인이 되는 자아탄력성에 긍정적인 영향을 주는지 살펴볼 필요가 있다.

뿐만 아니라 청소년들의 팬덤활동은 성별을 나누어 살펴볼 필요가 있다. 청소년들의 활동은 성역할 고정관념으로 인하여 차이를 보이는 경우가 많다. 성역할 고정관념은 생물학적 성별에 따라 요구되는 역할이 정해져 있고 이것이 변하지 않는다는 신념에 따라 행동하는 것을 의미한다(이현주, 2012). 따라서 청소년들의 성장과정에서 사회화된 성역할 고정관념에 의해 이들의 팬덤활동 유형이나 활동량에 차이가 발생할 수 있는 것이다. 실질적으로 팬덤활동 관련 선행연구를 살펴보면 성별에 따라 팬덤활동에 차이가 있는 것으로 나타났다(김이승현, 박정애, 2001; 김현주, 임영식, 오세진, 2000; 안은미 외, 2012; 조영임, 2011). 즉, 성별에 따라 팬덤활동 영역과 활동량이 다르기 때문에 이들의 팬덤활동이 자아탄력성에 미치는 영향 또한 차이가 있을 것으로 보인다. 따라서 본 연구는 청소년들의 팬덤활동이 자아탄력성에 미치는 영향과 더불어 성별을 구분하여 상세히 살펴보면서 좀 더 긍정적인 관점으로 청소년의 팬덤활동을 연구하고자 한다.

II. 선행연구

1. 청소년과 팬덤활동

팬덤의 주요 세력 중 하나는 청소년이다. 이는 우리나라 청소년들의 현실적인 여건을 고려해본다면 왜 청소년이 대중문화의 중요한 수용자가 되는지를 이해할 수 있다. 청소년들은 하루 중 대부분 시간을 학교에서 보내기 때문에 그들이 주체가 되어 새로운 문화를 창출하기 어렵고, 대중문화 외에 특별한 활동을 하기에 많은 시간적, 공간적 제약이 있다(윤유경, 채지영, 2009).

우리나라는 1980년대 중반 이후에 팬덤 문화를 형성하는 구체적인 팬 공동체로서 가요계 스타였던 조용필을 중심으로 팬클럽이 본격적으로 형성되었고, 1990년대에는 국내 문화산업 시장의 구조변화와 함께 인터넷 사용이 보편화되면서 PC통신 모임을 중심으로 팬클럽의 수가 폭발적으로 증가했다. 또한 팬클럽의 규모나 운영방식도 다양해졌고, 팬덤의 대상 역시 연예계 스타들뿐만 아니라 스포츠 스타들, 심지어 스타성 정치인들에게까지 확대되어 팬덤의 성격에도 다양한 스펙트럼을 보이게 되었다. 이제 팬덤은 한국 사회의 뚜렷한 대중문화 현상으로 자리 잡아가고 있다(임춘식, 2002).

현재 청소년의 팬덤활동은 오프라인 팬덤활동과 온라인 팬덤활동으로 분류하여 살펴볼 수 있다.

1) 오프라인 팬덤활동

오프라인 팬덤활동이란, 좋아하는 연예인 또는 응원하는 운동선수 등을 인터넷이나 네트워크상이 아닌 직접 현장에서 만나기 위해 발로 뛰는 활동이라 할 수 있다(안은미 외, 2012). 온라인상이 아닌 직접 대면하는 오프라인 팬덤활동은 스타의 공개 방송이나 촬영장, 콘서트장과 같이 제한된 장소와 시간 안에서 주로 이루어진다(장경진, 2009). 이러한 오프라인 팬덤문화는 다소 폐쇄적이지만 강한 결속력과 유대감을 바탕으로 하고 있고, 주로 스타와의 거리를 최소화하는 데 주안점을 두고 있다(강현호, 2012). 그러므로 팬들 간의 교류가 직접적으로 이루어질 수 있고, 그만큼 면대면 교류가 청소년들에게 다양한 영향을 미칠 수 있다. 또한 오프라인 팬덤활동은 청소년들

이 다양한 활동에 참여할 수 있는 기회가 되어, 청소년발달에 긍정적인 영향을 미칠 수도 있다.

그러나 오프라인 팬덤활동은 시간적, 공간적 제약이 따르기 때문에 팬클럽 내부로 들어가지 못할 경우에는 오프라인 팬덤활동을 하기 힘들다. 따라서 오프라인 팬덤활동은 쉽게 스타를 접할 수 있는 서울 및 수도권에 거주하는 팬들의 활동이 주가 되기도 한다(장경진, 2009).

2) 온라인 팬덤활동

온라인 팬덤활동은 인터넷 상으로 이루어지는 팬덤활동을 의미하고, 온라인이라는 특성상 독특한 문화를 만들어내고 있다(안은미 외, 2012). 팬 커뮤니티는 원래 컴퓨터 네트워크가 등장하기 전부터 상상되어지고(imagined), 상상하고 있는(imagining) 가상의 커뮤니티였다(Jenkins, 2006). 하지만 정보통신 및 컴퓨터 보급화가 활발해지면서부터 온라인 팬덤이 나타나기 시작했고, 온라인 미디어 매체들은 팬덤을 확장시켰다. 이는 컴퓨터 매개 커뮤니케이션에 의해 시·공간의 구분이 파괴됨에 따라, 팬들은 자신이 편한 시간과 장소에서 스타 관련 텍스트를 접하고 다른 팬들과 커뮤니케이션할 수 있게 되었기 때문이다(Baym, 1998). 한편 이러한 온라인 미디어의 발달로 인해 더 이상 오프라인에서 상호작용하지 않아도 온라인 미디어에서의 상호작용만으로 팬 집단의 일원으로 참여하고 팬으로서 활동할 수 있게 되었다. 따라서 인터넷의 등장 이후 팬 공동체 내부의 대인 커뮤니케이션의 활성화가 중요한 과제로 부각되기 시작하였다(Baym, 2000).

온라인 팬덤활동의 장점은 비용을 거의 들이지 않고 가상공간에서 정보를 수집하거나 확장하고(이보나, 2002) 인터넷과 같은 네트워크 환경을 통해 자유로운 의사소통을 하며, 그들의 의견을 언론에 피력함으로써 또래집단과 정서적 교감을 얻고 보다 적극적인 팬덤활동을 할 수 있다는 점이다(황완덕, 1999).

이러한 온라인 미디어로 인해 팬들은 시·공간적인 제약 없이 보다 쉽게 정보를 접하고 다른 팬들과 커뮤니케이션을 할 수 있게 되었으며, 이러한 커뮤니티는 인터넷 상에 이루어진 공간을 활용하여 관계를 형성하고 구성원들을 결속시키는 역할을 하였다(장경진, 2009). 인터넷은 기존 온라인 미디어를 통해 정보를 공유하고 다양한 커뮤

니티 활동을 하는 팬들에게 자신의 의사를 직접적으로 표현하며 참여할 수 있는 팬덤의 발달을 가져왔고(장경진, 2009), 이러한 커뮤니티 참여 구조는 새로운 차원의 사고 활동을 가능하게 하였으며(현지영, 1998), 열린 공간을 자처하는 인터넷 커뮤니티와 팬 사이트는 열성팬들과 상대적으로 가벼운 호감을 가진 이들이 다양하게 유입되고 혼재되는 양상을 이루었다. 즉, 팬덤의 크기는 커지고 상대적으로 깊이는 얕아지는 양상을 보이게 되는데, 이러한 상황의 변화는 팬의 스펙트럼이 넓어지는 결과를 낳았다고 볼 수 있다(강혜경, 2011).

3) 팬덤활동과 성별 차이

청소년들은 성장과정에서 사회화된 성역할 고정관념에 의해 활동을 하게 되어 남자 청소년들은 보다 활동적·적극적인 모습을 보여야 하며, 여자 청소년들은 다소곳하고 소극적이며 순종적으로 행동해야 한다고 기대하기도 한다. 이러한 고정관념은 결국 남녀 활동의 차이를 만들어내고, 실질적으로 남학생들은 운동 및 스포츠 활동을 선호하는 반면 여학생의 경우 취미, 교양, 감상활동을 선호하여 여자 청소년보다 남자 청소년이 신체적 활동에 많이 참여한다고 보고되고 있다(김영훈, 2008; 부귀현, 양명환, 2006; 최장호, 2010).

청소년들의 팬덤활동 관련 선행연구를 살펴보면 성별에 따라 팬덤활동 영역과 활동량에 차이가 있는 것으로 나타났다. 대부분의 연구에서 여자 청소년들이 남자 청소년들보다 팬덤활동을 더 많이 하는 것으로 나타났으며(김이승현, 박정애, 2001; 김현주 외, 2000; 조영임, 2011), 팬덤활동을 오프라인 팬덤활동과 온라인 팬덤활동으로 구분하였을 때 오프라인 팬덤활동에서는 남자 청소년, 온라인 팬덤활동에서는 여자 청소년이 더 높은 빈도를 보였다(안은미 외, 2012). 또한 우상에 대한 관심의 표현에서도 성별 차이가 나타나는데, 남자 청소년들의 우상화현상에서는 우상에 대한 지식 및 정보수집이 중요한 반면, 여자 청소년의 우상화현상에서는 행동적 표현이 내포된 형태를 보였다(김현주 외, 2000).

2. 팬덤활동이 청소년발달에 미치는 영향

1) 팬덤활동이 청소년발달에 미치는 긍정적 영향

팬덤활동은 청소년발달에 긍정적인 영향을 미치는데, 청소년들은 팬덤활동을 통해 사회적 관계 형성, 일상탈출과 같은 즐거움, 여가기술 능력과 같은 효능감 지각, 새로운 자아 찾기의 경험을 하고 있는 것으로 나타났다(김고운, 김정운, 박정열, 2009). 특히, 팬덤활동을 통해 청소년들은 새로운 친구들을 사귄다(정재민, 2010). 방송국이나 공연장에서 좋아하는 스타를 함께 응원하며 친구를 사귀기도 하고, 전국 단위의 팬클럽 모임에 참여하는 과정에서 다양한 친구를 사귄다(정재민, 2010). 결국 이러한 활동은 청소년의 사회성을 향상시키는 계기가 될 것이다. 청소년들은 팬덤활동을 통해 집단생활을 배우게 되고, 팬클럽에 소속되어 활동함으로써 공동체 의식을 향상할 수 있다(인터넷뉴스 바이러스, 2007).

또한 자신이 좋아하는 대중 스타에 관련된 화제나 자신이 참여하는 팬덤활동에 관한 이야기가 또래집단과의 관계를 형성하는 데에 매개체가 될 수 있다. 대중 스타에 대한 정보를 먼저 확보하면서 많은 친구들로부터 인정받고 이러한 친구관계에서 만족감을 느끼게 되면서 자아탄력성이 증가하게 된다. 대중 스타에 대한 관심이 친구들과 어울리거나 대화를 이어나가는 데 주요한 주제가 되고, 각자의 정보를 교환하는 과정에서 서로 영향을 주고받으며, 이를 통해 공감대를 형성할 수 있다는 점에서 또래관계 형성에 긍정적인 영향을 미친다(임영식, 2002; 조영임, 2011).

팬덤활동은 청소년들에게 일상의 탈출구나 활력소를 제공하면서 스트레스 해소 및 심리적 안정 등 정신건강에 영향을 미치기도 한다. 청소년들은 팬덤활동을 통해서 가정과 학교생활에서 오는 갈등이나 스트레스를 해소하고 활력을 얻으려 하고(이윤정, 박성옥, 2001), 정해진 한계 내에서 표현할 수 있는 스타일로 팬덤활동을 통해 스스로의 정체성을 드러내고자 하며, 그 이상의 표현 욕구는 팬덤활동 대상에 대한 심리적 행복감으로 옮겨지고 있는 것으로 나타났다(정재민, 2003). 김고운(2008)의 연구결과, 팬 활동 만족은 여가만족과 생활만족에 정적(+)인 상관이 있는 것으로 나타났다. 따라서 청소년들에게 있어 팬덤활동은 학교생활의 통제로부터 벗어날 수 있는 공간이 되며, 스타를 통한 대리만족의 경험은 동일시와 정서적 안정감을 주는 데 중요한 역

할을 한다고 볼 수 있다(황완덕, 1999).

팬덤활동은 청소년의 성격이나 성향에도 영향을 미친다. 소극적이고 내성적인 청소년들이 팬덤활동에 참여하는 과정에서 활발하고 적극적인 성향의 성격으로 변화하는 것을 경험하기도 한다(정재민, 2010). 또한 팬덤활동은 청소년들의 심리사회적 적응에도 긍정적인 영향을 미친다. 청소년들이 응원하는 스타는 이상화의 대상이 되어 청소년들의 일상생활 또는 사고방식에 영향을 주고, 대중 스타에 대한 적절한 이상화 행동을 하는 청소년들이 심리사회적 적응을 잘하는 것으로 나타난 연구도 있다(최우신, 김영희, 1999). 한편 김기숙(2012)의 연구에서 팬 활동의 몰입이 일상생활에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 팬 활동의 몰입이 높을수록 일상생활과 학교 생활에서도 더 즐겁고 활기차게 느끼는 것을 의미한다.

2) 팬덤활동이 청소년발달에 미치는 부정적 영향

팬덤활동은 청소년들에게 부정적으로 작용하기도 하는데, 여러 선행연구에 의하면 팬덤활동이 특히 학교생활적응에 부정적인 영향을 미친다. 팬덤활동이 학교적응의 하위척도인 학습활동, 학교규칙, 교우관계, 교사관계에 미치는 영향을 분석한 결과, 학습활동은 오프라인 팬덤활동의 부정적 영향을 받는 것으로 나타났고, 학교규칙은 온라인 팬덤활동의 부정적 영향을 받는 것으로 나타났으며, 특히 오프라인 팬덤활동에 청소년들이 많은 에너지와 시간을 소비하게 되면서 학습활동에 부정적인 영향을 미친다고 나타났다(안은미 외, 2012). 조영임(2011)의 연구에서는 팬덤활동이 학교생활적응의 하위변인 중 중학생들의 등교시간 준수나 질서, 규칙 등과 같은 학교생활적응에 부정적 영향을 미친다는 결과를 보고하였고, 정재민(2010)의 연구에서도 역시 청소년들이 팬덤활동에 지나치게 시간을 투자하고 몰입한 결과, 청소년의 주된 과업인 학습활동을 제대로 수행하지 못하는 것을 확인할 수 있었다.

한편, 청소년들이 팬덤활동에 중독되어 일상생활에 어려움을 겪는다는 연구결과가 보고되는데, 자신이 좋아하는 스타의 음반 발매일에 맞춰서 앨범을 사지 못하거나 콘서트에 가지 못하는 경우가 생기면 불안감을 느끼기도 하고, 스타생각 때문에 공부를 제대로 할 수 없거나 매일 3-4시간씩 팬 카페 확인을 하는 등 일상생활에서 어려움을 느끼기도 하며, 스타에 대한 지나친 집착으로 인해 하루의 거의 모든 시간과 에너지

를 팬덤활동에 투자하는 학생들도 있는 것으로 나타났다(정재민, 2010). 또한 김선숙(2012)의 연구결과에 따르면 청소년들의 팬덤활동은 삶의 만족도에 부정적인 영향을 미치는데, 이는 팬덤활동에 참여하는 과정이 인터넷이나 약물중독과 같은 또 다른 형태의 중독으로 발전될 위험이 있다는 것을 의미하는 것으로 보고하였다.

3. 자아탄력성에 영향을 미치는 요인

자아탄력성을 설명하는 요인은 팬덤활동 참여 이외에 여러 가지 요인이 영향을 미친다고 알려져 있다. 본 연구에서는 크게 개인적 요인, 가족적 요인, 사회적 요인으로 분류하여 살펴보고, 각 요인을 통제함으로써 청소년의 팬덤활동 참여가 자아탄력성에 미치는 독립적인 영향을 확인하고자 한다.

먼저 자아탄력성에 영향을 미치는 개인적 요인으로는 성별, 자아존중감 등을 들 수 있다. 선행연구에 따르면 자아탄력성의 성별 차이에 대해서는 의견이 일관되지 않고 있다. 즉, 자아탄력성은 남학생이 여학생보다 높게 나타난다는 연구(정지영, 임정하, 2011)와 여학생의 자아탄력성 점수가 남학생보다 의미 있게 높다는 연구(강희경, 2006; 이은미, 박인전, 2002; 이지미, 김현주, 2011)가 있는 반면, 이옥형(2012)은 자아탄력성에 남녀 차이가 없다고 보고하고 있다. 한편, 선행연구를 통해 자아존중감과 자아탄력성간의 관계를 살펴보면, 자아존중감이 높을 경우 자아탄력성도 높은 것으로 나타나 자아존중감이 자아탄력성에 유의한 영향을 미친다는 것을 알 수 있다(권세원, 이해현, 송인한, 2012; 김경수, 김화경, 2011).

자아탄력성에 영향을 미치는 가족적 요인으로는 가족구조, 부모의 양육태도 등이 있다. 즉, 양친가족의 아동이 비양친가족의 아동에 비하여 자아탄력성이 높게 나타났다(이정운, 이경화, 2010), 여성한부모와 양부모 자녀의 자아탄력성의 수준에서 두 집단 간 유의한 차이가 나타나(김현숙, 2011) 가족구조의 영향력을 확인할 수 있었다. 또한 애정과 같은 부모의 긍정적인 양육태도가 자아탄력성 수준을 증가시키는 것으로 보고되고 있어(김경수, 김화경, 2011; 김영민, 임영식, 2012; 손보영, 김수정, 박지아, 김양희, 2012; 장진아, 신희천, 2006), 부모의 양육태도가 청소년의 자아탄력성에 영향을 미치는 요인으로 나타났다.

자아탄력성에 영향을 미치는 사회적 요인으로는 또래애착을 들 수 있는데, 또래애착이 자아탄력성에 통계적으로 유의미한 정적(+) 영향을 미친다는 연구(석주영, 박인진, 2009; 송미령, 김성영, 2012)가 있으며, 김선아(2012)의 연구에서는 사회적 관계가 좋을수록 자아탄력성이 높아지고, 특히 또래관계가 자아탄력성에 가장 영향을 많이 미치는 것으로 나타났다.

III. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 한국청소년정책연구원에서 실시한 한국아동·청소년패널조사 2010(KCYPS: Korean Children and Youth Panel Survey)의 자료를 사용하였으며, 한국아동·청소년패널조사 1차년도 중 1학년의 중학교 1학년에 해당하는 자료를 분석하였다. 분석대상인 1차년도 중1 청소년은 총 2,351명이며, 이 중 '좋아하는 연예인이나 운동선수가 있다'라는 스크린용 질문에 '예'라고 답하고 팬덤활동 관련 질문에 응답한 1,734명을 대상으로 연구를 진행하였다.

2. 측정도구

1) 독립변수: 팬덤활동

팬덤활동은 정재민(2003)의 척도를 수정·보완한 문항을 사용하였으며 연구의 분석을 위해 청소년의 팬덤활동 참여는 오프라인 팬덤활동과 온라인 팬덤활동으로 나누어 측정하였다. 오프라인 팬덤활동은 좋아하는 연예인이나 운동선수의 팬미팅 참석, 방송국이나 공연장이나 경기장 가기, 선물 보내기 등 4문항의 평균으로 측정하였으며, 온라인 팬덤활동은 좋아하는 연예인이나 운동선수의 홈페이지 방문, 팬클럽이나 팬 카페 가입, e-mail 또는 팬레터 쓰기 등 5문항의 평균으로 측정하였다. 팬덤활동은 오프

라인 팬덤활동과 온라인 팬덤활동을 합쳐서 9문항의 평균으로 측정하였다. 팬덤활동의 각 문항은 4점 척도에 따라 응답되었으며, 문항은 역채점하여 1점(전혀 하지 않는다)부터 4점(자주한다)까지로 각 척도는 점수가 높을수록 참여정도가 높은 것을 의미한다. 본 연구에서의 신뢰도 Cronbach's α 는 팬덤활동이 .858, 오프라인 팬덤활동은 .664, 온라인 팬덤활동은 .825로 나타났다.

2) 종속변수: 자아탄력성

자아탄력성은 Block과 Kreman(1996)이 개발한 자아탄력성 척도를 권지은(2003)이 수정·보완한 문항을 사용하였다. 이 척도는 '나는 갑자기 놀라는 일을 당해도 금방 괜찮아지고 그것을 잘 이겨낸다', '나는 내가 의지가 강한 사람이라고 자신 있게 말할 수 있다' 등 총 14문항으로 구성되어 있고, 문항 형식은 1점(전혀 그렇지 않다)부터 4점(매우 그렇다)까지 Likert 척도로 되어있어 점수가 높을수록 자아탄력성이 높음을 의미한다. 본 연구에서 자아탄력성 척도의 신뢰도 Cronbach's α 는 .839였다.

3) 통제변수

본 연구의 통제변수로 성별, 자아존중감, 가족구성, 부모의 양육태도, 또래애착 등이 사용되었다. 성별은 여=1, 남=0으로, 가족구성은 양부모=1, 양부모 아님=0으로 변환하였으며 그 외 변수들은 문항들의 평균으로 측정하였다. 자아존중감은 '나는 나에게 만족한다', '나는 내가 장점이 많다고 느낀다', '나는 남들만큼의 일을 할 수 있다' 등의 10문항으로 구성되었다. 신뢰도 Cronbach's α 는 .839로 나타났으며 점수가 높을수록 자아존중감이 높은 것을 의미한다. 부모의 양육태도는 양육방식 중 애정을 확인할 수 있는 척도로 '부모님(보호자)께서는 나의 의견을 존중해 주신다', '부모님(보호자)께서는 내게 좋아한다는 표현을 하신다', '부모님(보호자)께서는 내가 힘들어 할 때 용기를 주신다'의 3문항을 사용하였다. 부모의 양육태도의 신뢰도 Cronbach's α 는 .759로 나타났으며 점수가 높을수록 양육태도가 긍정적인 것을 의미한다. 또래애착은 '내 친구들은 나와 이야기를 나눌 때 내 생각을 존중해준다', '내 친구들은 내가 말하는 것에 귀를 기울인다', '나는 내 친구들에게 내 고민과 문제에 대해 이야기한다' 등

의 9문항으로 구성되었다. 신뢰도 Cronbach's α 는 .816으로 나타났으며 점수가 높을수록 또래애착이 높은 것을 의미한다.

3. 연구모형

본 연구는 청소년 팬덤활동 참여를 독립변수로 하고 자아탄력성을 종속변수로 하는 모형으로 분석하였다. 팬덤활동 참여는 오프라인 팬덤활동과 온라인 팬덤활동을 합쳐서 분석하기도 하고 따로 분석하기도 하였다. 분석 시 자아탄력성에 영향을 미치는 요인으로 알려진 변수들을 통제변수로 하여 청소년들의 팬덤활동 참여가 자아탄력성에 미치는 독립적인 영향을 파악하고자 하였다. 또한 팬덤활동 참여가 성별에 따라 자아탄력성에 다르게 영향을 미치는지 조절효과를 확인하기 위해 성별을 구분하여 남학생과 여학생을 따로 분석하였다.

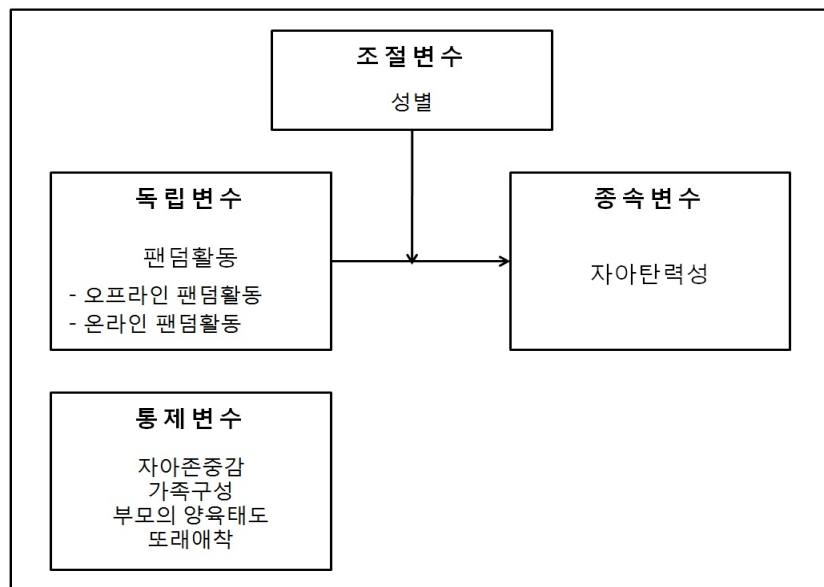


그림 1. 연구모형

IV. 연구결과

1. 연구대상자의 주요변수 특성

연구대상자는 ‘특별히 좋아하는 연예인이나 운동선수가 있다’고 응답한 중학교 1학년 학생 총 1,734명으로 남학생 795명(45.8%), 여학생 939명(54.2%)으로 나타났다. 각 주요변수들의 특성을 성별에 따라 살펴보면 표 1과 같다.

청소년들의 팬덤활동은 남자 1.58($SD=.57$), 여자 1.81($SD=.64$)로 여자 청소년들의 팬덤활동 참여가 더 높게 나타났으며 이는 통계적으로 유의하였다. 팬덤활동을 온라인 팬덤활동과 오프라인 팬덤활동으로 나누어 살펴보았을 때, 오프라인 팬덤활동은 남자 1.36($SD=.51$), 여자 1.32($SD=.51$)로 남자 청소년들의 팬덤활동 참여가 더 높게 나타났으며 이는 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 한편, 온라인 팬덤활동은 남자 1.69($SD=.68$), 여자 2.06($SD=.79$)로 여자 청소년들의 팬덤활동 참여가 더 높게 나타났으며 이는 통계적으로 유의하였다. 이러한 결과는 걸그룹의 등장과 팬덤활동의 유형이 다양화되어 남자 청소년들의 팬덤활동이 증가되긴 하였으나, 아직은 팬덤활동 전체를 보았을 때 여자 청소년들이 더 많이 활동하는 것을 알 수 있다. 그러나 팬덤활동의 유형을 나누어 살펴보았을 때에는 오프라인 팬덤활동은 남자 청소년이, 온라인 팬덤활동은 여자 청소년이 더 많이 활동하는 것으로 나타나 성별에 따라 팬덤활동 유형이 다른 것을 볼 수 있다.

오프라인 팬덤활동 중 성별 차이가 통계적으로 유의하게 나타난 활동은 ‘방송국이나 공연장, 경기장 가기’와 ‘책이나 CD 등 구입’으로 오프라인 팬덤활동은 전반적으로 남학생이 많이 하는 것으로 나타났지만, 더욱 세부적으로 활동을 살펴본 결과 공연장이나 경기장을 가는 것은 남자 청소년이 더욱 높게 나타났고 책이나 CD 등 구입은 여자 청소년이 더 높은 것으로 나타났다. 온라인 팬덤활동의 경우 다섯 가지 유형 모두 남자 청소년보다 여자 청소년이 더 많이 하는 것을 볼 수 있다.

그 외의 각 변수들을 살펴보면 자아탄력성은 남자 2.95($SD=.44$), 여자 2.92($SD=.43$)로 나타나 남자 청소년들의 자아탄력성이 높으나 통계적으로 유의미한 차이는 없었으며 자아존중감과 애정적 양육태도를 경험하는 것은 여자 청소년들이 남자

청소년들보다 통계적으로 유의하게 높은 것으로 나타났다. 반면 또래애착의 경우 남자 청소년들이 여자 청소년들보다 통계적으로 유의하게 높은 것으로 나타났다.

표 1

연구대상자의 주요변수 특성

변 수		전체 M(SD)	남자 M(SD)	여자 M(SD)	t
팬덤활동		1.71(.62)	1.58(.57)	1.81(.64)	-8.04***
오프라인 팬덤활동	팬미팅 참석	1.24(.52)	1.23(.51)	1.25(.54)	-.65
	방송국이나 공연장, 경기장 가기	1.56(.84)	1.65(.91)	1.48(.769)	4.31***
	선물 보내기	1.22(.52)	1.21(.51)	1.23(.54)	-.60
	책이나 CD 등 구입	1.99(1.08)	1.75(.97)	2.19(1.14)	-8.62***
	오프라인 팬덤활동	1.34(.51)	1.36(.51)	1.32(.51)	1.97*
온라인 팬덤활동	홈페이지 방문	2.50(1.12)	2.17(1.08)	2.79(1.08)	-11.96***
	팬클럽/팬카페 가입	2.16(1.14)	1.85(1.04)	2.43(1.16)	-10.90***
	E-mail/팬레터 쓰기	1.37(.71)	1.31(.63)	1.42(.77)	-3.36**
	포털사이트/기사 댓글달기	1.83(1.07)	1.68(.98)	1.96(1.14)	-5.49***
	인터넷 사이트에 동영상올리기	1.49(.84)	1.38(.75)	1.59(.91)	-5.47***
온라인 팬덤활동		1.89(.76)	1.69(.68)	2.06(.79)	-10.63***
자아탄력성		2.93(.43)	2.95(.44)	2.92(.43)	1.74
자아존중감		2.80(.50)	2.85(.50)	2.76(.50)	3.64***
양육태도		3.05(.66)	3.10(.65)	3.01(.66)	2.62**
또래애착		3.01(.48)	2.96(.50)	3.05(.47)	-3.95***

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

2. 팬덤활동이 자아탄력성에 미치는 영향

청소년의 팬덤활동 참여가 자아탄력성에 미치는 영향을 구체적으로 살펴보기 위하여 청소년들의 팬덤활동을 오프라인 팬덤활동과 온라인 팬덤활동을 구분한 후 다중회귀분석을 실시하였다.

먼저 모형 1은 팬덤활동을 투입하였고 모형 2는 팬덤활동을 오프라인 팬덤활동과

온라인 팬덤활동으로 구분하여 투입하였다. 그 외에 자아탄력성에 영향을 미치는 성별, 자아존중감, 가족구성, 부모의 양육태도, 또래애착을 통제변수로 투입하였다. VIF값이 2.5이하로 나타나 회귀분석에서 문제가 될 수 있는 다중공선성의 가능성은 낮은 것으로 나타났으며, 청소년의 팬덤활동 참여가 자아탄력성에 미치는 영향은 표 2와 같다.

모형 1에서 청소년의 팬덤활동은 자아탄력성에 정적(+)인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 팬덤활동은 오프라인과 온라인으로 구분하여 투입한 모형 2에서도 두 종류의 팬덤활동 모두 자아탄력성에 정적(+)인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 모형 1과 모형 2에서 통제변수인 성별은 부적(-)인 영향을 미치고 자아존중감, 양육태도, 또래애착은 자아탄력성에 정적(+)인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이를 통해 남자 청소년들의 자아탄력성이 더 높으며 자아존중감이나 애정적 양육태도, 또래애착이 모두 긍정적인 일 때 자아탄력성도 높은 것을 알 수 있다.

표 2

팬덤활동이 자아탄력성에 미치는 영향

독립변수	모형 1			모형 2		
	b	β	t	b	β	t
팬덤 활동						
오프라인 팬덤활동				.053	.062	2.481 [*]
온라인 팬덤활동	.070	.101	4.877 ^{***}	.031	.055	2.126 [*]
성별(여자)	-.046	-.053	-2.546 [*]	-.039	-.045	-2.065 [*]
자아존중감	.281	.328	13.961 ^{***}	.281	.327	13.928 ^{***}
가족구성(양부모가정)	-.021	-.016	-.806	-.022	-.017	-.839
양육태도	.041	.063	2.873 ^{**}	.042	.064	2.900 ^{**}
또래애착	.240	.269	11.651 ^{***}	.241	.269	11.662 ^{***}
상수	1.424		16.488 ^{***}	1.413		16.299 ^{***}
Adj R ²		.293			.293	
F		120.314 ^{***}			103.471 ^{***}	

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

3. 팬덤활동이 자아탄력성에 미치는 영향의 성별 차이

청소년의 팬덤활동 참여가 자아탄력성에 미치는 영향을 성별에 따라 구체적으로 살펴보기 위하여 남자 청소년과 여자 청소년을 구분하여 다중회귀분석을 실시하였다.

표 3의 모형 1과 모형 2는 남자 청소년을 대상으로 분석한 결과이며, 모형 3과 모형 4는 여자 청소년을 대상으로 분석한 결과이다. 모형 1과 모형 3은 팬덤활동을 투입하였고 모형 2와 모형 4는 팬덤활동을 오프라인 팬덤활동과 온라인 팬덤활동으로 구분하여 투입하였다. 그 외에 자아탄력성에 영향을 미치는 자아존중감, 가족구성, 부모의 양육태도, 또래애착을 통제변수로 투입하였다. VIF값이 2.5이하로 나타나 회귀분석에서 문제가 될 수 있는 다중공선성의 가능성은 낮은 것으로 나타났으며, 성별에 따라 청소년의 팬덤활동 참여가 자아탄력성에 미치는 영향은 표 3과 같다.

남자 청소년의 경우 모형 1에서 청소년의 팬덤활동은 자아탄력성에 정적(+)인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 모형 2에서 온라인 팬덤활동이 자아탄력성에 정적(+)인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 모형 1과 모형 2에서 통제변수인 자아존중감과 또래애착이 자아탄력성에 정적(+)인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이를 통해 남자 청소년은 온라인 팬덤활동, 자아존중감, 또래애착이 높을수록 자아탄력성이 높은 것으로 나타났다.

여자 청소년의 경우 모형 3에서 이들의 팬덤활동은 자아탄력성에 정적(+)인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 모형 4에서 오프라인 팬덤활동이 자아탄력성에 정적(+)인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 모형 3과 모형 4에서 통제변수인 자아존중감과 양육태도, 또래애착이 자아탄력성에 정적(+)인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이를 통해 여자 청소년은 오프라인 팬덤활동, 자아존중감, 부모의 애정적 양육태도, 또래애착이 높을수록 자아탄력성이 높은 것으로 나타났다.

성별로 나누어 살펴보았을 때 남자 청소년은 오프라인 팬덤활동을 많이 하는 것으로 나타났고, 여자 청소년은 온라인 팬덤활동을 많이 하는 것으로 나타났는데(표 1), 회귀분석 결과에서는 빈도가 높은 활동이 자아탄력성에 긍정적 영향을 미치지 못했다. 즉, 남자 청소년의 경우 여자 청소년보다 유의미하게 더 많은 활동을 하는 것으로 나타난 오프라인 팬덤활동은 자아탄력성에 긍정적 영향을 미치지 못했고, 여자 청소년의 경우 온라인 팬덤활동 보다는 직접 돌아다니며 활동하는 오프라인 팬덤활동을 할 때 자아탄력성이 높아지는 것을 확인할 수 있었다.

표 3

성별에 따른 팬덤활동이 자아탄력성에 미치는 영향

독립변수	남자청소년						여자청소년					
	모형1			모형2			모형3			모형4		
	b	β	t	b	β	t	b	β	t	b	β	t
팬덤 활동	오프라인											
	온라인											
자아존중감	.26	.30	8.81***	.27	.30	8.81***	.29	.35	10.81***	.29	.34	10.76***
가족구성 (양부모가정)	-.01	-.01	-.34	-.01	-.01	-.32	-.03	-.02	-.88	-.03	-.03	-.93
양육태도	.02	.04	1.12	.02	.04	1.14	.05	.08	2.75**	.05	.09	2.87**
또래애착	.27	.31	8.90***	.27	.31	8.88***	.22	.24	7.62***	.22	.23	7.63***
상수	1,210			1,217			1,193			1,173		
Adj R ²	.297			.297			.286			.290		
F	67.801***			56.537***			76.095***			64.778***		

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

위의 모든 결과들은 민감도 분석(sensitivity analysis)을 위해 팬덤활동을 전혀 경험하지 않은 학생들(총 297명)을 연구대상에서 제외하고 분석을 시도했으나 모든 결과가 수치만 일부 다를 뿐 통계적 유의성은 변함이 없이 동일한 결과를 보여주었다. 이를 통해 본 연구결과가 안정됨을 다시 한 번 확인할 수 있었다.

V. 결 론

본 연구는 청소년의 팬덤활동 참여가 자아탄력성에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 팬덤활동을 오프라인 팬덤활동과 온라인 팬덤활동으로 구분하고, 청소년들을 성별로 구분하여 구체적으로 분석하였다. 본 연구의 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 청소년의 팬덤활동을 성별로 나누어 살펴보았을 때 남자 청소년과 여자 청소년 모두 오프라인 팬덤활동보다 온라인 팬덤활동을 더욱 활발히 하는 것으로 나타났다. 특히 청소년들의 팬덤활동 중 연예인이나 운동선수의 홈페이지를 방문하거나 팬클럽·팬카페에 가입하는 활동을 가장 많이 하는 것을 확인할 수 있는데, 이는 인터넷이나 스마트폰 등 온라인 매체의 발달과 접근성 향상에 따른 결과로 보인다. 온라인 팬덤이 오프라인 환경에서 팬이 되기 힘들었던 이들도 팬이 될 수 있는 환경을 제공하여(김현지, 2004), 좋아하는 연예인이나 운동선수가 있을 때 홈페이지를 방문하고 팬카페를 가입하면서 팬덤활동을 쉽게 접하게 되는 것이다. 청소년들의 인터넷이나 스마트폰 사용량이 증가하면서 청소년들의 활동 유형 중 온라인 팬덤활동을 하는 청소년들이 많아졌으므로 온라인 팬덤활동에 대한 다양한 연구들이 지속적으로 필요하다.

둘째, 청소년의 다양한 팬덤활동 참여를 성별로 나누어 살펴본 결과 대부분의 활동에서 성별 차이를 보였다. 오프라인 팬덤활동은 남자 청소년들이 더 높게 나타났으며 온라인 팬덤활동은 여자 청소년들이 더욱 높게 나타났다. 오프라인 팬덤활동 중 방송국이나 공연장, 경기장 가기는 남자 청소년들이 더욱 높게 나타났고 책이나 CD 등 구입은 여자 청소년이 더 높은 것으로 나타났다. 또한 온라인 팬덤활동의 경우 모든 활동에서 남자 청소년보다 여자 청소년이 더 활발히 참여하였다. 기존연구에서는 팬덤활동에 여자 청소년들이 더 많이 참여한다고 보거나(조영임, 2011), 온라인 팬덤활동이나 오프라인 팬덤활동이나에 따라 성별 차이를 보이거나(안은미 외, 2012), 지식 및 정보수집에 남자 청소년들이 중요시하고, 행동적 표현이 내포된 형태는 여자 청소년들이 더 중요하게 보았으나(김현주 외, 2000), 본 연구 결과를 통하여 패턴을 보이는 하나 팬덤활동을 각각 하나씩 세부적으로 살펴볼 때에는 성별 차이가 더욱 다양하게 나타나는 것을 볼 수 있다. 이러한 차이는 성역할 고정관념에 따른 결과라고 할 수 있는데, 청소년들이 성장과정에서 습득한 성역할에 따라 동성의 또래집단이 주로 활동하는 유형의 팬덤활동에 참여하게 되는 것이다.

셋째, 청소년들의 팬덤활동 참여를 활동별로 보면 다양한 활동을 하는 것을 알 수 있다. 청소년기에는 이상화라는 특성이 나타나는데, 청소년기의 팬덤활동은 이상화하고자 하는 욕구를 충족시켜준다(최우신, 김영희, 1999). 따라서 청소년기에는 자신이 이상화하려는 연예인이나 운동선수가 생길 가능성이 높으며, 청소년들이 이상화하기 시작하면 이는 팬덤활동으로 바로 이어지게 되는 것이다. 많은 청소년들이 다양한 유형의 팬덤활동을 하고 있는데 그러한 활동들을 통해 또 다른 긍정적 요소를 배우게 할 필요가 있다. 방송국이나 공연장, 경기장을 다닐 때는 규칙을 준수하거나, 자신이 좋아하는 연예인의 삶을 존중해주고 다른 팬이나 다른 연예인을 수용하며, 홈페이지를 방문하고 댓글을 쓸 때에 고운 말을 쓰게 하는 등 캠페인을 통해 알리려는 다양한 교훈을 팬덤활동을 통해 몸으로 학습하게 될 수 있다. 따라서 다양한 팬덤활동 속에서 청소년들이 배우고 성장하여, 청소년의 수련활동과 같이 팬덤활동도 청소년의 성장에 도움이 될 수 있는 활동이 되도록 지원하고 개입할 필요가 있다.

넷째, 청소년의 팬덤활동은 자아탄력성에 정적(+)인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 청소년들이 팬덤활동을 많이 할수록 자아탄력성이 증가하는 것으로, 청소년의 팬덤활동 특성을 오프라인과 온라인으로 구분하여 분석한 경우에도 팬덤활동의 두 유형 모두 자아탄력성에 정적(+)인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 청소년들의 팬덤활동은 단순한 여가나 노는 행위가 아니라 스스로 활동을 찾아 행동하기 때문에 청소년들의 역량을 강화할 수 있는 긍정적 활동이 될 수 있으며, 연예인 혹은 함께 팬덤활동을 하는 친구들과의 상호작용을 통하여 문제해결력을 높이면서 자연스럽게 자아탄력성이 높아지게 되는 것이다.

한편, 팬덤활동의 두 유형을 남자 청소년과 여자 청소년으로 나누어 살펴보았을 때에는 성별에 따라 다른 결과를 보였다. 남자 청소년의 경우에는 온라인 팬덤활동이 자아탄력성에 정적(+)인 영향을 미쳤으며 여자 청소년의 경우에는 오프라인 팬덤활동이 자아탄력성에 정적(+)인 영향을 미쳤다. 이러한 결과는 성역할 고정관념과 관련하여 해석할 수 있다. 남자 청소년들은 신체적으로 활발한 활동을 요구받고 여자 청소년들은 소극적인 활동을 사회적으로 요구받고 있다. 그러한 과정에서 자연스럽게 팬덤활동에서도 남자 청소년은 오프라인 팬덤활동을 많이 하게 되고, 여자 청소년은 온라인 팬덤활동을 많이 하게 되는 것이다. 그러나 요구받은 활동을 많이 할 때 이들의 자아탄력성이 높아지지는 않는다. 즉, 청소년들이 성역할 고정관념을 극복하는 과정에

서 자아탄력성이 증진된다는 것이다. 남자 청소년들이 사회적으로 기대되는 유형인 오프라인 팬덤활동이 아니라 온라인 팬덤활동에 참여할 때, 반대로 여자 청소년들은 보다 외부적으로 활발하게 활동하는 오프라인 팬덤활동에 참여함으로써 기존의 성역할 고정관념을 극복하게 되고, 이러한 과정이 청소년들의 자아탄력성에 긍정적인 영향을 미치게 되는 것이다.

청소년의 팬덤활동이 발달에 부정적인 영향을 미친다는 연구가 보고되고 있으며(김현주 외, 2000; 안은미 외, 2012; 정재민, 2003; 조영임, 2011), 이로 인해 팬덤활동에 대한 부정적인 견해를 가진 부모나 교사 등 성인들이 많이 존재하고 있다. 이는 청소년들을 양육하거나 지도·감독할 때 팬덤활동에 대한 부정적 인식을 전달하게 된다. 결국 성인들에게는 청소년들의 팬덤활동이 청소년발달에 도움이 된다는 의식이 결여되어 있는 것이다. 팬덤활동을 청소년의 활동 중 하나로 인식하여 지도·감독하고 지원하게 된다면 청소년들이 경험하는 다양한 문제를 해결할 수 있는 보호요인인 자아탄력성을 높일 수 있게되어 보다 긍정적인 활동이 될 수 있다. 물론 팬덤활동시 남자 청소년은 온라인 팬덤활동이, 여자 청소년은 오프라인 팬덤활동이 자아탄력성에 긍정적 영향을 미치므로 팬덤활동을 중심으로 개입할 때에는 성별과 팬덤활동의 내용을 고려할 필요가 있다.

팬덤활동보다 더 큰 범주라고 할 수 있는 여가활동에 관한 연구를 살펴보면, 여가활동을 하는 학생은 자아탄력성의 요인인 대인관계, 활력성, 감정통제, 호기심, 낙관성의 모든 요인이 높았고, 여가활동 참가종류에 따른 자아탄력성 차이는 전체적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다(이진호 외, 2008). 즉, 여가활동의 종류보다는 여가활동에 참여하는 것 자체가 청소년발달에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 알 수 있는데, 이는 본 연구에서도 팬덤활동이 청소년의 자아탄력성에 긍정적인 영향을 미치는 것과 같은 맥락에서 살펴볼 수 있다. 따라서 팬덤활동에 대한 부정적인 인식에서 긍정적인 인식으로의 전환과 더불어 팬덤활동이 청소년발달에 긍정적 영향을 미칠 수 있도록 부모나 교사들의 관심이 필요할 것이다.

본 연구는 청소년들의 문화로 자리 잡은 팬덤활동의 긍정적 영향을 전국 단위의 자료를 활용하여 살펴보았다는 데에 그 의의가 있다. 또한 팬덤활동을 오프라인 팬덤활동과 온라인 팬덤활동으로 나누고 각 활동을 성별로 나누어 보다 심층적으로 살펴보았으며, 이는 앞으로 지속되는 청소년들의 팬덤활동을 보다 다양하게 이해할 수 있

는 연구의 기반을 마련하고 이에 대한 개입방향을 제시하였다는데 그 가치가 있다고 판단된다. 물론 본 연구는 중학교 1학년의 데이터만을 사용하였기 때문에 청소년 전체에 대한 결과로 일반화될 수 없고, 청소년들의 팬덤활동 시간도 변수가 없어 4점 척도의 활동정도만 확인할 수 있었던 한계가 있다. 추후연구에서는 이를 보완한 다양한 팬덤활동 연구가 진행되길 기대한다.

참고문헌

- 강현호 (2012). **아이돌 팬덤문화의 수용과 참여에 대한 사례연구: 삼촌팬과의 질적심층 인터뷰를 중심으로**. 중앙대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 강혜경 (2011). 아이돌 순위의 계보학: 객관성 논란에서 고객님들의 유희까지. 이동연 (편.), **아이돌: HOT에서 소녀시대까지 아이돌 문화보고서**(pp. 66-89). 서울: 이매진.
- 강희경 (2006). 사회적 지지와 아동의 자아탄력성. **대한가정학회지**, 44(11), 149-159.
- 권세원, 이애현, 송인한 (2012). 청소년 행복감에 관한 연구: 청소년탄력성모델(Adolescent Resilience Model)의 적용. **한국청소년연구**, 23(2), 39-72.
- 권이중, 김천기, 이상오 (2010). **청소년문화론**. 경기: 공동체.
- 김경수, 김화경 (2011). 부모의 양육태도가 고등학생의 자아존중감 및 자아탄력성에 미치는 영향. **교육연구**, 19(2), 143-170.
- 김고운 (2008). **팬들의 특성 및 팬활동 참여 실태, 여가만족, 생활만족과의 관계에 관한 연구: 1인 미디어 운영자를 중심으로**. 명지대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김고운, 김정운, 박정열 (2009). 팬덤 속 여가 즐기기: 1인 미디어 운영자들의 팬활동을 중심으로. **여가학연구**, 6(3), 85-116.
- 김기숙 (2012). **중고등학생의 팬 활동유형과 일상생활 및 심리적 행복감 간의 관계: 서울지역 거주 학생을 중심으로**. 공주대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김석기 (2005). 스포츠 팬덤(Fandom) 문화의 실천적 가능성. **움직임의 철학: 한국체육 철학회지**, 13(3), 147-161.
- 김선숙 (2012). 청소년 팬덤활동이 삶의 만족도에 미치는 영향. **제2회 한국아동청소년 패널리스트 학술대회 자료집**, 271-283.
- 김선아 (2012). 남녀중학생의 사회적관계(부모, 또래, 교사관계)와 행복감의 관계: 자아탄력성과 학교생활적응의 매개효과. **청소년시설환경**, 10(4), 15-26.
- 김영민, 임영식 (2012). 민주적 양육방식, 자아탄력성 및 휴대전화의존과 자기주도학습능력의 구조모형 검증. **한국청소년연구**, 23(2), 273-299.
- 김영훈 (2008). **청소년의 여가활동참여가 학교생활만족에 미치는 영향에 관한 연구**. 안양대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 김이승현, 박정애 (2001). 빠순이, 오빠부대, 문화운동가?(서태지 팬덤 이야기). **여성과**

- 사회**, 3, 158-175.
- 김지혜 (2012). 청소년 봉사활동이 자아존중감과 자아탄력성을 매개로 공동체 의식과 삶의 만족도에 미치는 영향: 봉사활동 시간과 주관적 만족을 중심으로. **청소년복지연구**, 14(1), 41-62.
- 김현숙 (2011). 생태체계적 관점에 따른 아동·청소년의 신체적, 사회정서적, 인지적 발달 영향요인: 여성한부모와 양부모 자녀의 차이를 중심으로. **청소년복지연구**, 13(4), 175-201.
- 김현주, 임영식, 오세진 (2000). 청소년 이상화 현상과 예측변인, 학교생활과의 관계. **가족과 문화**, 12(1), 31-52.
- 김현지 (2004). **온라인 팬덤 연구: 팬들의 즐거기의 변화를 중심으로**. 이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김형곤 (2002). 스포츠판덤의 특성에 대한 연구. **언론학연구**, 6, 66-80.
- 변해심, 노재현 (2011). 초등학교의 방과후 학교 여가스포츠참가와 심리적 웰빙의 관계에서 자아탄력성의 매개효과. **한국사회체육학회지**, 44, 479-492
- 부귀현, 양명환 (2006). 주5일 수업제 운영에 따른 청소년의 여가활동 참여가 여가 만족과 학교생활에 미치는 영향. **한국체육교육학회지**, 11(1), 73-90.
- 석주영, 박인진 (2009). 빈곤가정 아동의 또래애착과 자아탄력성이 또래관계에 미치는 영향: 양부모가족과 여성한부모가족 아동의 비교. **한국가족복지학**, 14(2), 29-50.
- 손보영, 김수정, 박지아, 김양희 (2012). 바람직한 부모 양육태도가 초기청소년의 삶의 만족에 미치는 영향: 학교생활적응 및 자아탄력성의 매개효과, 성차비교. **한국청소년연구**, 23(1), 149-173.
- 송미령, 김성영 (2012). 중학생의 또래애착, 자아탄력성, 휴대폰 의존과의 관계. **청소년문화포럼**, 32, 65-89.
- 신가희 (2009). **온라인 팬덤으로서의 팬동영상 연구: 동방신기 팬동영상 제작자 인터뷰를 중심으로**. 숙명여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 안은미, 김소희, 전선율, 진성미, 정익중 (2012). 팬덤활동 참여가 청소년의 학교적응에 미치는 영향. **사회과학연구**, 28(2), 421-446.
- 윤유경, 채지영 (2009). 팬덤의 심리학적 접근과 문화연구 제언: 여성팬덤을 중심으로. **문화정책논총**, 21, 227-249.

- 이보나 (2002). **스포츠 팬덤(fandom)의 문화개혁 가능성에 관한 연구: 프로야구 L구단 팬클럽 및 서포터스를 중심으로**. 이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이상화 (2006). **청소년 하위문화로서의 드라마 팬덤 연구: '다모페인'을 중심으로**. 한국 교원대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이연숙 (2006). 초등학교의 방과 후 활동프로그램 참가와 자아탄력성의 관계. **한국 스포츠사회학회지**, 19(3), 511-528.
- 이옥형 (2012). 대학생의 생활스트레스, 자아탄력성 및 사회적 지지가 심리적 안녕감에 미치는 영향. **청소년학연구**, 19(1), 29-57.
- 이윤정, 박성옥 (2001). 청소년의 대중음악 인식과 수용에 관한 연구. **자연과학**, 12(2), 73-92.
- 이은미, 박인전 (2002). 부모-자녀 유대관계와 아동의 자아탄력성의 관계. **한국가족 복지학**, 7(1), 3-24.
- 이정운, 이경화 (2010). 가족구조에 따른 아동의 자아탄력성 및 가족건강성이 학교생활 만족도에 미치는 영향. **수산해양교육연구**, 22(4), 621-632.
- 이지미, 김현주 (2011). 청소년이 지각한 모-자녀 간의 의사소통과 자아탄력성 및 학교 적응간의 관계. **미래청소년학회지**, 8(4), 97-120.
- 이진호, 김문희, 최덕목, 김기범 (2008). 청소년의 여가활동참여에 따른 자아탄력성과 자살위험성간의 관계. **한국운동재활학회**, 4(2), 41-55.
- 이현주 (2012). 성별과 성역할 고정관념이 자기결정성에 미치는 영향의 종단분석: 초·중학교급에서의 변화를 중심으로. **교육심리연구**, 26(2), 391-412.
- 인터넷뉴스 바이러스 (2007). **저요 할 말 있습니다**. 서울: 시대의창
- 임영식 (2002). 대중 스타에 대한 청소년의 이상화현상과 심리사회적 적응. **청소년학 연구**, 9(3), 57-78.
- 임춘식 (2002). 대중문화의 도전과 청소년문화의 과제. **기독교언어문화논집**, 6, 118-146.
- 장경진 (2009). **프로슈머로서 인터넷 팬덤 활동에 관한 연구**. 세종대학교 대학원 석사 학위 청구논문.
- 장진아, 신희천 (2006). 부부갈등이 청소년 자녀의 부적응에 미치는 영향: 자아탄력성, 부모 양육태도, 사회적 지지의 매개과정. **한국심리학회지:상담 및 심리치료**, 18(3), 569-592.

- 정재민 (2003). **청소년 팬클럽 활동이 심리적 행복감에 미치는 영향에 관한 연구**. 명지대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 정재민 (2010). 청소년 팬덤 현상에 대한 근거 이론적 접근. *한국청소년연구*, 21(3), 91-119.
- 정지영, 임정하 (2011). 청소년의 기질, 가족건강성, 사회적 지지가 자아탄력성에 미치는 영향. *한국가정교육학회지*, 23(1), 37-51.
- 조영임 (2011). **중학생의 정서지능, 연예인 이상화 및 학교생활적응**. 전남대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 최우신, 김영희 (1999). 청소년의 연예인 이상화 현상의 특성. *한국청소년연구*, 10(2), 171-192.
- 최장호 (2010). 청소년의 여가활동 유형에 따른 성별, 학년, 성적과 자아실현 및 학교 생활만족과의 관계. *한국사회체육학회지*, 39, 399-407.
- 현지영 (1998). **팬클럽 활동을 통한 청소년의 자기정체성 형성: 서태지와 아이들 팬클럽의 사례를 중심으로**. 연세대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 황완덕 (1999). **중·고생의 연예인 팬클럽 활동에 관한 연구: 팬클럽 활동이 주변환경과 심리적 만족감에 미치는 영향을 중심으로**. 성균관대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- Baym, N. K. (1998). The talk of fandom: The importance of the social practices of soap opera fans in a computer-mediated discussion group. In C. Harris, & A. Alexander (Eds.), *Theorizing fandom: Fans, subcultures and identity* (pp.111-130). Cresskill, NJ: Hampton Press.
- Baym, N. K. (2000). *Tune in, log on: Soaps, fandom, and online community*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Block, J., & Kremen, A. M. (1996). IQ and ego-resiliency: Conceptual and empirical connections and separateness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70(2), 349-361.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. New York: New York University Press.
- Ungar, M. (2008). *Nurturing hidden resilience in troubled youth*. Toronto, Canada: University of Toronto Press.

ABSTRACTS

The effect of fandom activities on resilience in adolescence in combination with gender differences

An, Eunmi* · Kim, Jisun** · Jeun, Sunyul*** · Chung, Ick-Joong****

Fandom activity usually brings up many negative initial reactions due to the negative impact on youth, but with the passing of time, fandom activities develop a more positive image. Therefore, this study focuses on the positive aspects of fandom activities, taking into consideration gender differences, and examines the extent to which fandom activities affect the resilience of the youth concerned. Data was obtained from the first wave of the Korean Children and Youth Panel Survey (KCYPs) 2010, which was administered by the National Youth Policy Institute. The subjects consisted of 1,734 first grade middle school students. The results of this study were as follows: First, fandom activities had positive effects on adolescent resilience. Second, the effect of fandom activities on adolescent resilience showed differences which were highly dependent on gender. As a result of classifying the types of fandom activities, off-line fandom activities had a positive effect on female adolescents' resilience and on-line fandom activities had a positive effect on male adolescents' resilience. Therefore, appropriate guidance by both parents or teachers is needed so that fandom activities have a more positive effect on adolescent development. More specifically, any intervention programs should take both gender and the types of fandom activities into account.

Key Words : fandom activity, on-line fandom, off-line fandom, resilience, gender difference

투고일 : 2013. 3. 11, 심사일 : 2013. 5. 6, 심사완료일 : 2013. 5. 14

* Graduate School of Social Welfare, Ewha Womans University, Doctoral Student

** Graduate School of Social Welfare, Ewha Womans University, Master Student

*** Graduate School of Social Welfare, Ewha Womans University, Master Student

**** Department of Social Welfare, Ewha Womans University, Associate Professor