

청소년의 팬덤활동과 또래관계의 질에 따른 공동체의식과 소외에 대한 두려움의 차이*

강지우** 하정희***

알기 쉬운 개요

케이팝을 비롯한 각종 콘텐츠가 다양해지고, 스마트폰과 유튜브 등 미디어가 발달하면서 개인의 취향에 맞게 대중문화나 유명인을 '덕질'하는 것이 유행이자 일상이 되었다. 그 중심에는 문화를 주도하는 젊은 세대인 청소년이 있다. 청소년 시기에는 가족 단위를 벗어나 개인의 정체성을 탐색하며, 또래집단에 어울리기 시작한다. 이때, 팬덤활동은 개인의 선호를 반영한 여가이면서 다른 사람과 소통할 수 있는 매개체가 된다. 게다가 최근의 온·오프라인 팬덤활동은 청소년들이 소속감을 느끼고 공동체적 경험을 할 수 있는 동시에, 한편으로는 실시간으로 정보를 공유하고 소통하면서 소외에 대한 두려움(FoMO)을 느낄 수 있는 특징이 있다. 이에 본 연구는 국내 청소년들을 대상으로 팬덤활동, 또래관계의 질, 공동체의식, 소외에 대한 두려움을 다층적으로 분석하여 3개의 구별되는 특성을 보이는 청소년 집단에 주목하였다. 이를 통해, 청소년들에게 또래관계의 질이 매우 중요하고, 팬덤활동과 소외에 대한 두려움이 높은 관련성이 있음을 확인하였다. 특히 팬덤활동을 하면서 사회적 관계와 정서적인 면에서 부정적 경험을 하는 청소년들에게 교육 및 상담 장면에서 어떻게 개입하면 좋을지 몇 가지 방법을 제안하였다.

* 본 논문은 2025년 제 1저자의 석사학위 논문을 수정 보완한 것임.

** 한양대학교 상담심리대학원 석사

*** 한양대학교 상담심리대학원 교수, 교신저자,
hajung366@hanyang.ac.kr

투 고 일 / 2025. 3. 9.
심 사 일 / 2025. 6. 10.
심사완료일 / 2025. 6. 18.

초록

본 연구는 국내 청소년을 대상으로 팬덤활동과 또래관계의 질에 따라 어떠한 군집 유형이 형성되는지 살펴보고, 각 군집의 공동체의식과 소외에 대한 두려움(FoMO)의 차이를 분석하고 시사점을 제안하고자 수행되었다. 이를 위해 국내 거주하는 중학교 2학년부터 고등학교 3학년까지의 남녀 청소년 281명을 대상으로 진행하였고, 자발적으로 동의한 대상에게 온라인을 통한 자기보고식 설문을 진행하였다. 분석에는 SPSS 30.0 프로그램을 이용하였다. 수집된 자료는 기술통계분석을 하여 연구 대상자의 인구통계학적 특성을 파악하였고 상관분석, 위계적/비위계적 군집분석, 일원배치 분산분석과 사후검증을 실시하였다. 이를 통해, 팬덤활동과 또래관계의 질 사이에 정적 상관이 확인되었으며, 군집분석을 한 결과로는 팬덤활동과 또래관계의 질에 따라 3개의 군집이 도출되었다. 본 연구에서는 각각 '팬덤활동 관심-관계형', '팬덤활동 관망-고립형', '팬덤활동 미참여-안정형'으로 유형을 구분하였다. 이어서, 군집별로 공동체의식과 소외에 대한 두려움에 유의미한 차이가 있음을 확인하였다. 특히, 팬덤활동의 여부 또는 정도와 관계없이 또래관계의 질이 공동체의식과 높은 관련이 있었으며, 소외에 대한 두려움은 팬덤활동 참여와 관련이 높은 것을 알 수 있었다. 본 연구는 학교 밖 여가로서 팬덤활동과 일상생활 속 또래관계의 질을 청소년의 행동과 심리적 측면에서 다층적으로 이해하고자 하였다. 이를 통해, 청소년의 팬덤활동과 또래관계의 질이 사회 구성원으로서 성장하기 위한 발달과업인 공동체의식과 소속감에 관한 부정적 심리인 소외에 대한 두려움과 관련이 있음을 밝혔다. 특히, 팬덤활동 특성상 소외에 대한 두려움이 높을 수 있는 점을 설명하였고, 청소년기 또래관계의 질의 중요함을 강조하였다. 연구 결과를 바탕으로, 청소년 지도와 상담 장면에서 팬덤활동, 또래 및 사회적 상호작용, 불안한 심리 양상을 사회심리적 관점에서 복합적으로 이해하고 실용적인 개입을 위한 기초적인 정보를 제공하였으며, 이와 관련한 다양한 연구 방향성을 제안하였다.

주제어: 청소년 팬덤활동, 또래관계의 질, 공동체의식, 소외에 대한 두려움

I. 서 론

문화를 주도하는 젊은 세대는 팬덤활동을 일본어 ‘오타쿠(오덕)’ 단어에 행위를 낮추어 말하는 ‘-질’을 붙여 ‘덕질’이라고 칭하거나 영어로는 깊게 파고드는 활동으로써 ‘디깅(digging)’이라 표현하기도 하면서 특정 대상에 관심을 가지고 몰입하는 것이 일상이자 사회적 트렌드가 되었다. 여성가족부 「2023년 청소년종합실태조사」에 따르면 국내 9~18세 청소년의 문화 예술 활동 참여율은 59.2 %로 9개 여가 영역 중 1위를 차지하였고, ‘가장 하고 싶은 활동’ 1순위로 문화 예술 영역을 택한 비율은 43.6 %로 나타났다. 뿐만 아니라 통계청 「2023 사회조사」에서 13~19세 청소년의 주중 여가활동의 1위가 ‘동영상 콘텐츠 시청’(88.2%), 2위가 ‘컴퓨터 게임 및 인터넷 검색’(65.2%)으로 나타났다. 한국콘텐츠진흥원의 「Gen Z 콘텐츠 이용 트렌드」 보도자료에 따르면 10대 청소년을 포함한 젊은 세대인 ‘Z세대’는 콘텐츠 이용에서 자신과 비슷한 반응에 만족하고, 다른 반응에는 의구심을 갖고 파고드는 경향이 있다고 분석하였다. 즉, 팬덤활동은 청소년들이 선호하는 일상적인 활동이면서, 개인의 취향인 동시에 타인이나 집단을 살피는 사회적 활동이라 할 수 있다.

팬(fan)은 열정적이라는 의미의 ‘fanatic’에서 유래한 단어로, 원래는 종교적 신봉자를 의미했으나 오늘날에는 대중문화 영역의 예술가, 배우, 작품, 장르 등에 열정적으로 몰입하는 사람을 지칭한다. 팬덤(fandom)은 팬들의 모임이자 그들이 만들어 내는 문화적 현상을 아우르는 개념이다(김고운, 김정운, 박정열, 2009; 오윤선, 황인숙, 2016).

과거 팬덤은 특정 대상에 과도하게 몰두하는 사회적 병리 현상으로 부정적으로 인식되었으나(정재민, 2010), 1990년대 후반부터 한류 열풍, 스포츠 스타의 활약, 대중매체의 보급으로 많은 사람들이 대중문화 콘텐츠와 인기스타를 즐기는 것이 일상적 대중문화 실천으로 자리 잡았다. 2010년대 중반부터는 스마트폰과 소셜미디어의 발달로 스타와 팬, 팬과 팬 사이의 상호작용이 다채로워졌다. 손흥민, 방탄소년단과 같은 한국의 스타들이 세계적 인기를 얻게 되었고, e스포츠의 부상으로 페이커와 같은 프로게이머도 대중적 인기를 누리게 되면서 그 흐름은 더욱 가속화되었다.

팬덤은 Jenkins(1992)가 정의한 것처럼 대중스타나 텍스트와 같은 콘텐츠를 선호하는 집단, 혹은 스타를 좋아하는 방식이 하나의 문화 현상으로서 나타나는 것을 의미하며, 팬덤활동은 오프라인에서 방송국, 경기장 방문, 팬 미팅, 상품 구매 등의 형태로, 온라인에서는 팬 커뮤니티, SNS에서의 소통, 콘텐츠 창작 및 공유 등의 형태로 이루어진다. 최근의 팬덤활동은 단지 소비에만 그치는 것이 아니라 2차 창작을 하거나 사회 공헌까지 영역을 넓히며 능동적이고 적극적인 문화 주체로서 기능하고 있다. 박혜영(2001)은 팬클럽들이 이윤을 추구하는 문

화산업에 이용당하는 소비자 수준에서 벗어나 나름의 방식으로 대중문화를 적극적으로 수용하고 변형시키고 있다고 하였다. 실제로 팬들은 스타와 팬클럽 이름으로 자선사업에 기부하거나 봉사활동에 참여하는 등 팬덤활동의 영향이 사회적 영역으로 확장되고 있다.

누구나 팬이 될 수 있지만, 팬덤활동은 특히 청소년 문화에 깊숙이 자리하고 있다. 한국청소년정책연구원의 「한국아동 청소년패널조사2018」 1차년도 자료에 따르면 팬덤활동 관련 문항에서 중학교 1학년 2,590명 중 1,547명(약 60%)이 좋아하는 연예인이나 운동선수가 있다고 응답했다. 그리고 한국콘텐츠진흥원(2024)의 「2024 음악산업백서」 통계에 따르면 10대의 음악 관련 팬덤활동 경험률이 전 세대 중 가장 높았으며, 「2024 애니메이션산업백서」의 애니메이션 이용 빈도 조사에서도 ‘주 1회 이상 이용’(78.1%), ‘최근 1년간 극장에서 관람한 횟수’(평균 2.1회) 조사에서 10대가 다른 연령대보다 높았다. 10대 청소년이 극장에서 애니메이션을 보는 이유로서 ‘가족, 친구, 연인 등과 함께 시간을 보낼 수 있어서’의 응답이 다른 세대에 비해 높은 것도 특징이었다. 이러한 수치는 청소년들의 문화예술 콘텐츠에 대한 흥미와 소비가 분명하며, 대인관계를 형성하는 매개가 됨을 알 수 있다.

청소년들은 발달적 측면에서 자아정체감을 형성하는 시기로, 독립성과 자율성을 추구하며 가족을 대체할 사회적 관계로 또래 집단에 소속되기를 원한다(Cheseboro, Foulger, Nachman & Yanelli, 1985). 또한 많은 시간을 학교나 학원에서 또래와 보내기 때문에 공감대를 형성할 수 있는 대중스타에 관심을 갖게 될 확률이 높다. 김인경, 박금주와 장근영(1998)는 대중스타가 청소년들에게 단순한 동경 이상의 동일시 대상이자 정체감 형성에 의미 있는 준거 체계로 기능하며, 내면적 욕구와 현실에 대한 저항을 표출하는 도피처 역할을 한다고 설명하였고, 최미원, 조현희와 김영아(2016)는 팬덤활동이 가정이나 학업에서 오는 스트레스를 해소하고 심리적 안정을 얻는 기회를 제공한다고 설명하였다.

많은 청소년이 팬덤활동에 참여하거나 관심을 보이며, 이를 통해 또래관계를 맺고 심리사회적 경험을 한다는 점에서 청소년기 발달에 중요한 의미를 지님에도 불구하고 팬덤 연구는 주로 미디어, 커뮤니케이션, 마케팅 관련 영역에 집중되어 왔다. 2000년대가 되어서야 정재민(2010)과 이상화(2006)는 청소년들의 하위문화로서 팬덤활동을 연구했으며, 김고운 외(2009)는 팬 활동과 개인의 심리적 만족감 간의 관계를 탐색했다.

본 연구에서는 청소년의 팬덤활동과 관련하여 개인적인 경험, 또래 및 사회적 요인 등을 통합적으로 살펴보고자 하였다. Bronfenbrenner(1979)은 생태체계이론을 통해 청소년기의 발달을 다층적인 환경의 상호작용 속에서 이해해야 한다고 보았다. 이는 미시체계, 중간체계, 외체계, 거시체계로 구성되는데, 개인적인 취미활동으로서의 팬덤활동이 또래관계를 맺는 데에 소재가 되거나 영향을 미칠 것으로 보았다. 나아가, 미디어 기술의 발달과 팬덤의 최신

트렌드 및 규범이 청소년에게 영향을 미칠 것이며, 이는 청소년이 공동체적인 사회문화 체계를 경험함과 동시에 소속감 또는 소외에 대한 두려움과 같은 심리사회적 발달을 겪을 것으로 예상하였으며, 이를 통해 청소년을 개인과 개인을 둘러싼 환경을 복합적인 관점에서 이해해 보고자 하였다.

청소년의 팬덤활동에 대한 초기 시각은 상당히 부정적이었다. Fiske(1992)는 스타를 우상화하여 따르는 행동이 비주류 문화로 비춰진다고 하였으며, 정현주(2017)는 팬덤에 몰입하는 청소년들을 어른들의 선도가 필요한 대상으로 여겨졌다고 설명한다. 실제로 청소년들이 이벤트 참여와 상품 소비에 과몰입하여 부모와의 갈등, 학업 소홀, 맹목적 소비 등의 문제가 발생하기도 한다(정재민, 2010). 게다가 온라인 팬덤활동 비율이 늘면서, 인터넷 중독과 유사한 과몰입 위험성도 대두되며(강리라, 2020), 극단적인 사생팬의 경우 스토킹, 프라이버시 침해 등 사회적 문제로 이어질 수 있다(김형식, 윤정민, 2014). 그러나 최근에는 팬덤활동에 대한 시각이 변화하고 있다. 김용석(2011)은 팬덤활동을 하위문화나 병리적 현상이 아닌, 의미와 문화를 생산하고 공유하는 문화적 공동체로 재평가하였다. 청소년들이 팬덤활동을 통해 사회적 관계 형성, 여가 기술 능력 개발, 새로운 자아 찾기 등의 긍정적 경험을 하며(김고운 외, 2009, 집단 정체감이나 공동체의식을 형성하는 기회가 된다(조안나, 이은경, 장미경, 2016). 이렇듯 청소년의 팬덤활동은 그 자체로 부정적인 측면과 긍정적인 측면 모두를 보여준다고 할 수 있다. 이와 같은 상반된 연구 결과는 청소년기 팬덤활동의 특성을 실제적으로 이해하려면 팬덤활동과 더불어 개인 특성, 또래관계, 사회적 맥락 등을 함께 고려해야 함을 의미한다.

또래관계는 청소년기의 핵심적인 사회적 관계로, Perry와 Bussey(1984)는 비슷한 수준의 연령, 성별, 학년에서 신체적, 정신적 발달이 유사하며 사회적으로 동일시되어 함께 상호작용하는 대상 간의 관계로 정의한다. 또래관계의 질은 Parker와 Asher(1993)에 따르면 또래 간 상호작용의 질적인 측면과 관계의 친밀도, 갈등 해결 정도 등 또래관계에 대한 만족도를 의미한다. 이러한 또래관계는 청소년기 정서적 안정과 사회적 발달의 핵심으로 작용하며, 팬덤활동은 또래 간 매개가 될 수 있다. Nickerson과 Nagle(2004)는 긍정적인 또래관계가 학교생활 및 전반적 삶의 만족과 관련이 있다고 하였으며, 김기숙(2012)은 팬 활동 몰입이 높을수록 학교생활을 즐겁게 느낀다고 보고했다. 오윤선과 황인숙(2016)은 청소년이 대중스타를 집단적으로 추구함으로써 또래집단과 동질성을 확보하고 대인관계를 확장한다고 설명했고, 안은미, 김지선, 전선율과 정익중(2013)은 좋아하는 스타에 관한 화제와 팬덤활동이 또래관계 형성의 매개체가 된다고 강조했으며, 정재민(2010)은 청소년들이 같은 스타를 좋아한다는 이유만으로도 또래 관계를 형성하는 계기가 된다고 설명했다. 따라서 팬덤활동과 또래관계의 질을 함께 살펴본다면 이들의 상호 특성에 따른 결과는 달라질 수 있을 것으로 보았다.

본 연구에서는 청소년들의 팬덤활동과 또래관계의 질에 따라 몇 개의 청소년 유형으로 구분될 수 있을 것이라 예상하였고 그러한 유형별 특성을 알아보고자 하였다. 또한 이러한 유형별로 공동체의식과 소외에 대한 두려움에 어떤 차이를 보이는지 확인하고자 한다.

공동체의식은 개인이 공동체의 일원이라는 인식과 소속감, 구성원 간의 중요성 인식, 구성원들의 욕구가 서로의 헌신으로 충족될 수 있다는 믿음을 의미한다(McMillan & Chavis, 1986). 청소년기는 공동체의식 발달의 결정적 시기로, 주동범과 이동원(2000)은 공동체의식이 결여된 배타적 태도가 집단 따돌림, 학교폭력과 같은 문제의 원인이 된다고 지적했다. 나아가 공동체의식 결여는 타문화에 대한 물이해를 가져와 사회 통합에 걸림돌이 된다(정득, 김은수, 이종석, 2016). 팬덤활동이 이러한 공동체의식을 긍정적으로 자극할 수 있는데, 정다운(2024)은 팬덤활동을 통해 연결감과 안정감을 경험하고 공동체의식이 강화된다고 설명했으며, 박신의(2012)는 청소년들이 팬덤활동을 통해 다양한 친구들과 교류함으로써 소속감, 영향력, 상호작용, 결속력을 경험한다고 보고했다. 조안나와 이은경(2020)의 연구에서는 팬덤활동에 대한 만족감과 참여 빈도가 높을수록 공동체의식이 향상되며, 이것이 학교생활적응력을 높인다고 설명하였다. 또한 송연주, 김대현과 이상수 (2015)는 또래관계가 긍정적일수록 공동체의식이 높다고 보고했으며, 김선숙과 안재진(2012)은 공동체의식이 높은 아동들이 또래관계도 좋다는 결과를 제시했다. 한편, Li, Dong and Tang(2024)은 팬덤 자선활동에서 스타의 영향력뿐만 아니라 또래 팬들 간의 규범이 유의한 영향을 미치며, 이러한 또래 규범이 소속감을 자극하고 사회적 행동을 확장시키는 점을 설명한다. 따라서 청소년들의 팬덤활동과 또래관계의 질에 따라 형성된 유형들이 공동체의식과 유의한 관계가 있을 것으로 예상하였다.

소외에 대한 두려움(Fear of Missing Out, FoMO)은 Przybylski, Murayama, DeHaan and Gladwell(2013)이 정의한 개념으로, 자신이 참여하지 못한 상황에서 타인이 가치 있는 경험을 하고 있다는 생각과 자신만 소외될지도 모른다는 불안감이다. Abel, Buff and Burr(2016)는 소외에 대한 두려움을 소외감, 불안함, 박탈감, 부적절함, 무능함, 사회적 경험에서 소외되는 것에 대한 강박적 걱정이라고 설명했다. 관련하여 리우위항(2023)의 연구에서 온 오프라인 팬덤활동과 소외에 대한 두려움은 정적 상관관계를 보여주었고, 이효창(2020)은 소외에 대한 두려움이 높을수록 아이돌 응원 광고 활동 참여도가 높았다고 보고했다. 한편, 청소년기는 발달 특성상 사회적 관계의 소속감과 친밀감에 대한 욕구가 높지만(Brennan, 1982), 충분히 충족되지 못한 욕구로 외로움을 많이 경험하는 시기이다(Medora & Woodward, 1986). 조연주(2023)의 연구에서 또래관계의 질과 소외에 대한 두려움은 부적 상관관계를 보였으며, 한다정과 김빛나(2020)는 또래애착이 강할수록 소외에 대한 두려움이 낮음을 밝혔다. 이렇듯 팬덤활동, 또래관계의 질과 소외에 대한 두려움은 청소년의 정서에 유의미한 영향을 미치는 것으로 미루어 볼 때, 청소년들의 팬덤활동과 또래관계의 질에 따라 구분된 군집별로 소외

에 대한 두려움의 수준이 달라질 가능성이 높다고 예상하였다.

이 같은 이론적 기반은 최근 청소년 문화 참여의 구조적 변화와도 맞닿아 있다. 2023년 청소년의 문화 예술활동 참여율은 59.2%로 2020년 대비 증가하였으나, 같은 기간 오프라인 문화 동아리 가입률은 5.6%p, 사이버 단체는 14.9%p 감소하였다(여성가족부, 2023). 이는 구조화된 조직보다 자율적이고 유동적인 참여 방식으로의 이행을 시사하며, 그 중심에는 온라인 기반의 커뮤니티 활동이 있다. 스마트폰과 어플리케이션 등 미디어 기술이 발달하였고, 시 공간적 제약이 큰 청소년들에게 있어 이러한 온라인 이용은 전통적 조직 없이도 또래 간 상호작용을 촉진하며, 사회적 정체성과 정서적 경험을 동시에 제공하는 능동적인 경험으로 볼 수 있다. 하지만, 온라인 팬덤활동의 특성상, 여러 채널에 수시로 업데이트되는 소식을 빠르게 접해야 하고, 실시간 선착순으로 참여 및 구매하지 못하면, 팬들과 대화에 어울리지 못하거나 이벤트에 참석할 수 있는 기회를 놓치게 된다. Beestone(2021)은 젊은 층의 독자들은 특별판 도서와 굿즈를 구매하지 못하면, 팬 커뮤니티에서 소외되거나 덜 중요한 사람으로 느끼기도 하며, 굿즈를 구매하기 위해 불안을 해소하기 위해 SNS를 계속 확인하는 행동을 보인다고 하였다. 즉, 팬덤활동은 경험과 관계를 매개로 공동체의식을 증진시키는 동시에, 정보 탐색에 과몰입하고 비교로 인해 소외에 대한 두려움을 증폭시킬 가능성 또한 내포한다.

따라서 본 연구는 청소년의 팬덤활동과 또래관계의 질이 상호 관련되면서 공동체의식과 소외에 대한 두려움에 영향을 미치는 변인으로 가정하여, 팬덤활동과 또래관계의 질을 중심으로 청소년 집단을 유형화하고, 각 군집의 특성 및 이들 변인 간의 관계를 종합적으로 살펴보고자 한다. 이를 통해 청소년들의 안녕감 증진을 위한 지도와 상담에 기초자료를 제공할 수 있을 것이다. 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

1. 팬덤활동과 또래관계의 질에 따라 형성된 군집은 어떤 특성을 가지는가?
2. 형성된 군집 간 공동체의식과 소외에 대한 두려움에 어떤 차이가 있는가?

II. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구에서는 국내 중학교 2학년~고등학교 3학년의 청소년을 연구 대상으로 선정하였다. 이 시기의 청소년들은 개인 취미로서 팬덤활동을 결정하고, 가족 중심의 생활에서 벗어나 또래와 시간을 더 많이 보내며 사회정서적 요인의 형성이 뚜렷하게 발달하는 시기라고 판단하

였다. 2024년 8월 29일부터 9월 3일까지 15개 시·도의 중학교 2학년부터 고등학교 3학년 재학생을 대상으로 온라인 패널 설문조사 기관을 통해 수행되었다. 연구의 목적과 절차에 대해 충분히 설명한 후, 본인의 자발적 동의를 받은 후 진행하였다. 설문조사에 참여한 청소년은 총 300명이었고 불성실한 응답을 제외한 281부를 최종 분석하였다.

설문 응답자의 특성을 살펴보면, 성별 구성은 남학생 137명(48.8%), 여학생 144명(51.2%)이었으며, 학년별 구성은 중학교 2학년 72명(25.6%), 중학교 3학년 68명(24.2%), 고등학교 1학년 58명(20.6%), 고등학교 2학년 47명(16.7%), 고등학교 3학년 36명(12.8%)이었다. 지역별로는 수도권 응답자가 159명(56.6%), 비수도권 응답자가 122명(43.4%)으로 나타났다. 이들 중 선호하는 대중스타가 있다고 응답한 인원은 256명(91.1%), 없다고 응답한 인원은 25명(8.9%)이었으며, 중복응답을 허용하여 측정한 선호 대중스타 직업 및 분야는 가수(31.0%), 유튜버 또는 BJ(22.1%), 배우(18.0%), 운동선수(10.9%), 게이머(8.9%), 캐릭터(8.3%), 기타(0.8%) 순으로 높았다.

2. 측정 도구

1) 팬덤활동 척도(Fandom Activity Scale)

팬덤활동 척도는 「2022 한국아동·청소년패널조사」에서 사용된 팬덤활동 척도(황진구, 전현정, 이용해, 2022)를 토대로, 조안나(2017)가 수정 보완한 척도를 참고하여 총 10문항으로 구성되었다. 특히, 최신 팬덤활동 경향을 고려하여 일부 용어를 수정하거나 예시를 추가하였다. 이 척도는 '방송국이나 공연장, 경기장 가기'와 같은 오프라인 활동 질문과 '공식 홈페이지 또는 커뮤니티 방문'과 같은 온라인 활동 질문의 내용으로 구성되어 있다. 각 문항은 4점 Likert 척도로 점수가 높을수록 팬덤활동을 많이 함을 의미한다. 조안나의 연구에서 내적 합치도는 .89이었으며, 본 연구에서 내적 합치도는 .90이었다.

2) 또래관계의 질 척도(Quality of Peer Relationships Scale)

또래관계의 질 척도는 배성만, 홍지영과 현명호(2015)가 국내의 청소년에 맞추어 개발한 청소년 또래관계 질 척도 13문항 사용하였다. 이 척도는 '나는 친구들과 함께 시간을 보낸다'를 비롯하여 '나는 친구들과 의견 충돌이 잦다'라는 부정문항 등으로 이루어져 있다. 각 문항은 4점 Likert 척도로 평정하였다. 단, '의견 충돌이 잦다'와 같은 부정문항은 점수의 방향을

통일하기 위하여 ‘점수 반전(reverse-coded)’ 처리 후 전체 평균에 포함하였다. 점수가 높을수록 또래관계의 질이 좋다고 해석한다. 배성만 외(2015)의 연구에서 내적 합치도는 .84였으며, 본 연구에서 내적 합치도는 .82로 나타났다.

3) 공동체의식 척도(Sense of Community Scale)

공동체의식 척도는 박가나(2008)가 Chavis, Hogge, McMillan and Wandersman(1986)의 지표를 참고하여 국내의 청소년에 맞추어 구안한 척도의 16문항을 활용하였다. 이 척도는 ‘나는 내가 속한 집단의 일원이라는 느낌이 든다’, ‘내가 속한 집단에서 살아가면서 만족감과 기쁨을 느낀다’ 등으로 구성되었다. 각 문항은 5점 Likert 척도로 점수가 높을수록 공동체의식이 높음을 의미한다. 박가나(2008)의 연구에서 내적 합치도는 .87이었으며, 본 연구에서 내적 합치도는 .90이었다.

4) 소외에 대한 두려움 척도(Fear of Missing Out Scale)

소외에 대한 두려움은 Przybylski et al.(2013)가 개발한 소외에 대한 두려움 척도를 권지영(2020)이 중학생을 대상으로 수정한 12문항을 사용하였다. 이 척도는 ‘나는 친구들의 근황을 알지 못하면 신경이 쓰인다’와 같은 성격과 관련한 특성적 측면과 ‘새로운 정보를 놓치지 않기 위해 지속적으로 온라인에 접속한다’와 같이 환경에 대응하는 상태적 측면의 질문으로 이루어져 있다. 각 문항은 5점 Likert 척도로 점수가 높을수록 소외에 대한 두려움이 높음을 의미한다. 권지영(2020)의 연구에서 내적 합치도는 .91이었고, 본 연구에서 내적 합치도는 .85로 나타났다.

3. 분석 방법

본 연구에서 수집된 자료는 SPSS 30.0 프로그램을 사용하여 기술통계 및 신뢰도를 확인하였다. 각 변인 간의 관계를 알아보기 위해 Pearson 상관분석을 하였다. 이어서 팬텀활동과 또래관계의 질에 따른 군집을 설정하기 위하여, 우선 계층적 군집분석(Ward 방법)을 통해 군집 수의 범위를 3~5개로 설정한 후, 각각의 경우를 K-means 군집분석하였다. 마지막으로 군집 간 공동체의식과 소외에 대한 두려움에 차이가 있는지 확인하기 위하여 일원배치 분산분석(one-way ANOVA)과 사후검증(Scheffe)을 시행하였다.

이 과정에서 또래관계의 질이 중요하다는 점에서 중복되거나 경계가 모호한 군집들을 배제하려고 하였고, 공동체의식과 소외에 대한 두려움의 차이에서 명료하고 의미 있는 해석 가능성을 고려하여 3개 군집으로 확정하였다. 또한 제한적인 표본 수를 감안하여 많은 군집으로 나누는 것보다 중심점 간 분산을 비교하여 비슷한 크기의 군집들로 구분되는 경우를 우선하였다. 이러한 과정은 팬덤활동과 또래관계의 교차구조에 따라 청소년 집단이 어떠한 심리사회적 유형으로 분류되는지를 분석하기 위한 목적에서 수행되었다.

III. 연구 결과

1. 기술통계 및 상관분석

주요 변인들 간의 평균, 표준편차 및 상관분석을 실시한 결과를 표 1에 제시하였다.

표 1
주요 변인 간 평균, 표준편차 및 상관계수($N=281$)

	1.	2.	3.	4.
1. 팬덤활동	1			
2. 또래관계의 질	.13*	1		
3. 공동체의식	.18**	.54***	1	
4. 소외에 대한 두려움	.28***	-.13*	.07	1
평균	2.09	3.10	3.65	2.82
표준편차	.78	.45	.62	.76

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

분석 결과, 팬덤활동은 또래관계의 질($r=.13$, $p<.05$), 공동체의식($r=.18$, $p<.01$), 소외에 대한 두려움($r=.28$, $p<.001$)과 모두 유의한 정적 상관을 보였다. 또래관계의 질은 공동체의식과 정적 상관($r=.54$, $p<.001$), 소외에 대한 두려움과는 부적 상관($r=-.13$, $p<.05$)을 나타냈다. 공동체의식과 소외에 대한 두려움은 유의한 상관을 보이지 않았다. 특히 팬덤활동과 소외감의 상관계수가 가장 높게 나타나면서 팬덤활동이 단지 사회적 연결을 위한 통로일 뿐만 아니라 사회적 배제에 대한 심리적 민감도와도 관련이 있음을 확인할 수 있었다.

2. 군집분석 결과

팬덤활동과 또래관계의 질에 대한 표준화 점수로 Ward의 방법과 K-means 방법을 실시하였다. 군집 수를 결정함에 있어 군집화 일정표 계수와 덴드로그램을 확인하였을 때 3-5개의 군집이 제안되었다. 이에 군집 수 3, 4, 5개를 각각 K-means 분석에 적용한 후 군집별 최종 중심점을 검토하여, 유의한 해석 가능성을 종합적으로 고려한 결과 최종 군집의 수를 3개로 결정하였다. 확정된 최종 군집별 중심점과 표준화 점수를 이용하여 나타난 팬덤활동과 또래관계의 질에 따른 군집 프로파일을 아래의 표 2와 그림 1로 제시하였다.

표 2

최종 군집별 중심점($N=281$)

군집 변인	군집 1	군집 2	군집 3
	팬덤활동 관심-관계형 ($n=88$)	팬덤활동 관망-고립형 ($n=94$)	팬덤활동 미참여-안정형 ($n=99$)
팬덤활동	1.038	-.076	-.806
또래관계의 질	.600	-1.050	.446

군집 변인은 표준화된 점수. $M=0$, $SD=1$

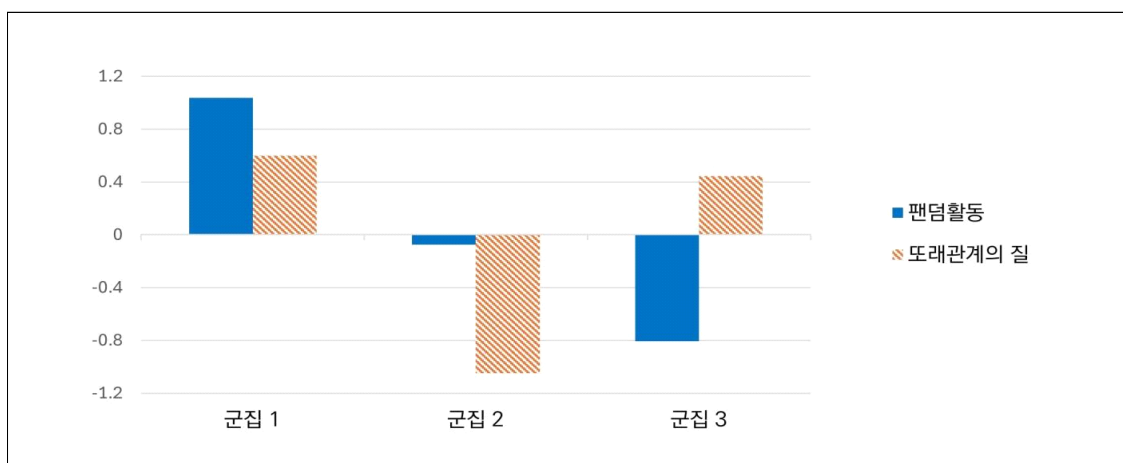


그림 1. 군집 프로파일

군집은 팬덤활동의 정도에 따라, 매우 높거나(군집 1), 보통이거나(군집 2), 매우 낮은(군집 3) 정도로 분류되었다. 또래관계의 질의 수준에 따라서는 높거나(군집 1, 3), 낮은(군집 2) 정도로 나누어졌다. 각 유형별 특성을 살펴보면, 군집 1은 적극적으로 팬덤활동을 하며 또래 관계가 좋은 청소년으로 ‘팬덤활동 관심-관계형’으로 명명하였다. 군집 2는 팬덤활동의 정도

가 중간 수준이면서 또래관계의 질은 매우 낮게 나타나, ‘팬덤활동 관망-고립형’이라고 명명하였다. 군집 3은 팬덤활동의 참여도가 매우 낮으면서 또래관계의 질이 높는데, 이를 ‘팬덤활동 미참여-안정형’이라고 명명하였다.

3. 군집별 공동체의식과 소외에 대한 두려움의 차이

각 군집이 공동체의식과 소외에 대한 두려움에 어떤 차이가 있는지 알아보기 위하여 일원배치 분산분석과 사후검증을 실시하였고, 그 결과를 표 3에 제시하였다.

표 3
군집별 일원배치 분산분석 및 사후검증 결과(N=281)

종속변인	군집 1 (n=88)	군집 2 (n=94)	군집 3 (n=99)	F	사후검증 (Scheffe)
	M(SD)	M(SD)	M(SD)		
공동체의식	3.90 (.61)	3.32 (.56)	3.75 (.54)	25.89***	1,3>2
소외에 대한 두려움	2.97 (.73)	2.92 (.69)	2.59 (.79)	7.64***	1,2>3

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

세 개의 군집은 공동체의식과 소외에 대한 두려움에서 각각 차이를 보였다. 공동체의식은 군집 1과 군집 3이 군집 2보다 유의미하게 높았고 소외에 대한 두려움은 군집 1과 2가 군집 3보다 유의하게 높았다. 이러한 결과는 청소년이 공동체의식을 형성하며 발달하는 데 있어서 팬덤활동 보다는 그 맥락에서의 또래관계의 질이 중요함을 나타내는 것이다. 반면, 소외에 대한 두려움은 팬덤활동의 수준과 밀접히 관련되어 있고 이는 팬덤활동 특성이 심리적 불안과 관련이 있는 것으로 해석할 수 있다.

이렇듯 3개의 군집별 독특한 심리사회적 특성을 확인할 수 있다.

군집 1인 ‘팬덤활동 관심-관계형’ 청소년은 팬덤활동 참여도가 가장 높고 또래관계 역시 우수하며 사회적 활력과 집단 소속 의식이 모두 높은 특징을 보이는데, 이들은 정보 탐색과 콘텐츠 생산 및 팬 커뮤니티 활동에 활발히 참여하고 관심사를 공유하는 또래와의 친밀한 관계망을 형성한다. 이러한 상호작용은 공동체의식을 고양시키는 긍정적 자원으로 작용하지만, 동시에 빠르게 변화하는 온라인 정보 흐름에서 뒤처지지 않으려 하고 타인과의 관계에 수용되고자 하는 심리적 압박감으로 인해 소외에 대한 두려움에 영향을 미친다. 그리고 소속

에 대한 욕구와 불안을 해결하기 위해 관심사를 매개로 결속을 경험할 수 있는 팬덤활동에 더 몰두하고 유지하려는 경향이 있을 수 있고 이는 순환 구조로 이어질 가능성이 있다.

군집 2인 ‘팬덤활동 관망-고립형’ 청소년은 팬덤활동 수준은 평균적인 수준을 보인 반면, 또래관계의 질이 매우 낮은 것으로 확인되었는데, 이들은 관심 대상에 일정 수준 참여하지만, 일상생활의 사회적 상호작용에서는 불안과 위축을 경험하고 있다. 특히 팬덤활동의 사회적 연계성보다는 개인적인 몰입의 성격이 두드러짐에 따라 공동체의식은 낮고 소외에 대한 두려움은 높게 나타난 것으로 볼 수 있다. 이러한 특성은 팬덤활동이 오히려 또래관계에서 정서적 회피의 수단이 되거나 단발적이고 수동적인 관계에 의존하여 일상에서 적절한 대인관계 형성에 어려움을 보일 수 있다. 또한 유대감이나 소속감에 대한 불안을 해소하기 위해 간접적이고 보상적인 수단으로서 팬덤활동을 할 수 있으며 이러한 환경에 익숙해지면 장기적으로 사회적 발달에 어려움이 생기고 심리적 불편감도 만성화될 수 있다.

군집 3인 ‘팬덤활동 미참여-안정형’ 청소년은 팬덤활동에는 거의 참여하지 않지만, 또래관계는 양호한 집단으로 일상 속 다양한 활동에서 정서적 안정과 사회적 만족감을 경험하고 있을 것으로 보인다. 이들은 팬덤활동 외의 경험을 바탕으로 또래관계 만족도와 정서적 균형을 유지하면서, 공동체의식은 높고 소외에 대한 두려움은 낮게 나타나는 청소년이다. 팬덤활동을 통한 사회적 연결이나 대중 스타에 대한 우상화에 의존하지 않고도 안정적인 개인의 정체감과 높은 사회적 기능을 균형 있게 형성해 나갈 것으로 보인다.

IV. 결론 및 논의

본 연구는 청소년을 대상으로 팬덤활동과 또래관계의 질을 조합으로 이질적인 군집을 도출하여 각 군집별로 특성을 살펴본 후 공동체의식과 소외에 대한 두려움에 어떤 차이가 있는지 실증적으로 분석하였다. 기존 연구들이 팬덤활동과 또래관계 중 하나의 변인에만 초점을 맞추는 경향이 있었다면 본 연구는 이 두 변인의 상호작용을 중심으로 청소년 집단의 심리사회적 특성을 다양한 각도에서 해석하고자 하였다. 주요 분석 결과와 논의는 다음과 같다.

연구 결과, 팬덤활동과 또래관계의 질은 서로 유의한 상관관계를 보였고 두 변인을 기준으로 한 군집분석 결과 세 개의 이질적인 청소년 집단이 도출되었다.

군집 1은 ‘팬덤활동 관심-관계형’ 집단으로, 팬덤활동과 또래관계에서 활동성과 결속력을 기반으로 공동체의식이 높지만, 한편으로 소외감에 대한 두려움이 강하다는 특징이 있다. 이러한 결과는 팬 커뮤니티 내의 정서적 유대와 실시간 정보 교류가 강화될수록 참여자 내부

에서 ‘소외되지 않으려는 긴장’도 함께 발생한다는 사실을 나타낸다. 이는 Jenkins(1992)가 언급한 팬덤활동의 참여 구조가 지닌 복합적 성격과도 맞닿아 있다. 정보 습득의 민감도와 실시간 반응 요구, 이벤트 참여의 제한성이 결합하면서 팬덤활동은 사회적 소속을 강화하는 동시에 그 안에서의 박탈감과 경쟁 심리를 유발하는 이중적 특성을 보일 수 있다. 김다희와 최진아(2017)의 연구에서도 팬덤활동은 청소년에게 또래관계 증진의 기제로 기능할 수 있지만, 동시에 디지털 기반의 팬 문화는 과잉된 상호비교와 정보 박탈감을 유발할 수 있다는 한계를 확인할 수 있었다. 한편, 소외에 대한 두려움이 높은 특성이 집단의 구성원으로서 잘 기능하기 위한 움직임으로 볼 수 있는(이효창, 2020) 점에서, 외로움과 같은 부정적인 정서를 해소하기 위한 방법으로써 동질감이나 소속감을 경험할 수 있는 팬덤활동에 적극적으로 참여할 가능성도 추측할 수 있다. 이들은 타인과의 관계와 여러 상황에서 안정적인 정서 상태를 회복한다면, 취미활동에서 긍정적 정서를 풍부하게 경험할 수 있으며, 사회적 상황에서도 주체적으로 성장할 수 있을 것이다. 예컨대, 정보나 SNS에 과몰입하지 않도록 스마트폰 사용 조절이나 미디어 리터러시 교육을 할 수 있으며, ‘놓치면 안 된다’에 대한 인지 재구성을 통해 소외에 대한 두려움을 줄여볼 수 있다. 또한, 팬덤활동을 활용하여 진로를 탐색하거나 봉사활동에 참여하며 자신의 삶과 지역사회에서 소속감과 유대감을 확장시켜 볼 수 있다.

군집 2는 ‘팬덤활동 관망-고립형’ 집단으로, 이들은 팬덤활동 수준은 일반적이지만 또래관계의 질이 낮은 청소년들로, 공동체의식은 낮고 소외에 대한 두려움은 높은 것으로 드러났다. 이는 이들이 팬덤활동을 하더라도 상호작용보다는 수동적일 수 있으며, 생활 전반에서 취약한 상황에서 팬덤활동이 일시적인 정서 대체 수단으로 기능하고 있을 수 있다. Baumeister와 Leary(1995)가 제시한 ‘소속 욕구 이론’에 따르면, 사회적 유대의 결핍은 비공식적 대체관계를 향한 과몰입으로 이어질 수 있는데 이는 팬덤활동의 과잉 참여가 오히려 정서 불안을 강화하는 구조로 전환될 수 있음을 의미한다. 김우성과 김성길(2018) 역시 또래관계의 질이 낮은 청소년은 팬덤활동을 하면서 온라인에 몰두하고 적절한 또래관계를 맺지 못하여 정서적 문제를 경험할 가능성이 크다고 하였다. 이들은 팬덤활동의 긍정적인 면에 영향을 받기보다 부정적인 면에 취약하며, 학교생활적응을 적절히 하지 못할 가능성(안은미, 김소희, 전선율, 진성미, 정익중, 2012)이 있겠다. 청소년의 발달 단계상 사회적 관계에서의 소속감과 친밀감에 대한 욕구가 충족되지 못하여 외로움과 불만족적인 정서를 회피하기 위한 수단으로서 팬덤활동을 하는 것이다. 이들이 사회 구성원으로서 건강하게 발달하기 위해서는 심리와 행동 패턴을 구체적으로 확인하고 적극적인 개입이 요구된다. 예컨대, 또래 집단상담을 활용한다면, 공통의 관심사를 가지고 비슷한 경험을 한 청소년들이 모여 정보와 사례를 공유하고 소외와 불안 등 부적응적인 부분에서는 서로 공감하고 지지함으로써 의사소통 방법과 대인관계 기술을 익힐 수 있다. 또한 집단원들은 굿즈, 콘텐츠 등을 만들어보는 공동프로젝트를 수행해

봄으로써 협동심을 고양하고 성취감 경험할 수 있다. 이러한 방법은 여러 청소년을 대상으로 정서와 관계, 사회적 발달, 교육 등 다중적 개입을 효율적으로 할 수 있는 장점이 있다.

군집 3은 ‘팬덤활동 미참여-안정형’ 집단으로, 팬덤활동에는 거의 참여하지 않지만, 또래관계의 질이 높은 청소년이다. 이들은 팬덤활동이 아닌 다른 취미 생활을 하고 있거나, 일상에서 또래 및 이웃과의 관계에 충실한 일과를 보낼 가능성이 높다. 이들은 팬덤활동을 하지 않더라도 청소년기의 발달과업인 또래관계와 공동체의식이 잘 형성되어 건전한 성장기를 보내고 있을 것이며, 소외에 대한 두려움도 낮은 점에서 유능성과 만족감을 느낄 것이다. 이러한 결과는 또래관계의 질이 공동체의식 형성에 미치는 영향이 팬덤활동보다 결정적이라는 이운주(2019)의 연구와, 또래애착이 긍정적일수록 공동체의식이 향상된다(김상미, 남진열, 2011)는 연구와 일치한다. 또한 또래와 안정적인 관계를 형성할수록 소외에 대한 두려움이 낮아진다는 한다정과 김빛나(2020)의 연구와 비슷한 맥락으로 이해할 수 있다. 이러한 특성의 청소년들 역시 또래 영향을 많이 받는 시기이며, 여가로서 문화예술 영역과 미디어 이용에 적극적인 흥미를 보이는 시기인 만큼 예방적 차원에서 개입할 수 있다. 또래 문화이자 사회현상인 팬덤활동을 비판적으로 수용하고 디지털 환경에서도 자기 관리를 지속할 수 있도록 지도하는 등의 방법이 있다.

세 군집의 특성을 종합적으로 비교하여 살펴보면, 공동체의식은 팬덤활동과 관계없이 또래관계의 질이 높은 집단(군집 1, 3)이 또래관계의 질이 낮은 집단(군집 2)보다 높았다. 이는 팬덤활동 여부와 청소년의 공동체의식은 관련이 없다는 이운주(2019)의 결과를 지지하며, 팬덤활동이라는 집단적 경험이 공동체의식 형성에 긍정적이라는 조안나 외(2016)의 연구와는 상반된다. 즉, 또래관계의 질이 공동체의식에 더 중요하며, 청소년들의 발달과정에서 또래관계의 질을 높여주는 데 노력할 필요가 있다. 그럼에도 불구하고, 팬덤활동의 긍정적 특성을 활용하여 소속감과 정체성을 탐색하며, 또래와 적극적으로 소통하고 관계 맺을 수 있도록 하며, 집단에 속하여 사회적 경험을 함으로써 공동체의식을 함양하도록 도울 수 있을 것이다.

한편 소외에 대한 두려움은 팬덤활동을 적극적으로 하거나 평균 정도 하는 집단(군집 1, 2)이 팬덤활동을 거의 하지 않는 집단(군집 3)보다 높은 것을 미루어 보아, 팬덤활동이 소외에 대한 두려움과 관련이 높음을 알 수 있었다. 대부분의 청소년들이 학생 신분으로서, 시 공간적 및 경제적으로 팬덤활동 참여에 제약이 많아 소속 욕구를 충족하는 데 한계가 있으며, 팬덤활동 특성 및 미디어 이용이 영향을 미치는 것으로 이해할 수 있다. 따라서 청소년들이 사용하는 최신 미디어 환경을 이해할 필요가 있으며, 팬덤활동의 빈도나 몰입도를 조절하거나 팬덤활동 외의 다양한 경험을 제공하는 지원도 필요할 것이다.

본 연구의 의의와 시사점은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 청소년들의 주요 활동인 팬덤활동의 특징과 청소년기에 경험하는 다양한 발달, 심리적 요인을 군집 분석하였다. 개인적인 팬덤활동 경험과 정서, 또래 및 사회적 상호작용, 간접적으로 영향을 미치는 팬덤활동의 특성 및 미디어 특성, 청소년들이 속한 공동체 사회와 소외에 대한 두려움 등의 다차원적인 면에서 청소년들을 복합적으로 이해하고자 하였고, 이 과정에서 팬덤활동이 가진 양가적 특성 및 또래관계의 중요성을 확인했다는 측면에서 의의를 찾을 수 있다.

둘째, 이 연구 결과를 활용하여 실제 상담 장면에서 청소년의 팬덤활동, 또래 및 사회적 관계, 불안한 심리를 심층적으로 이해하고 실용적인 지도와 상담을 하는 데 있어 기초적인 정보를 제공한다. 특히, 또래관계의 질은 청소년의 발달과업인 공동체의식에 중요함을 보여주었다. 청소년이 우리 사회의 일원으로 올바르게 성장할 수 있도록 학교와 일상생활에서 또래 관계를 잘 형성할 수 있도록 노력해야 할 것이다. 한편, 최신의 팬덤활동의 환경과 특징을 이해하여, 청소년이 즐겁고 안정적인 문화 경험 및 여가 생활하며 성장할 수 있도록 도움을 줄 수 있을 것이다.

셋째, 본 연구는 청소년의 팬덤활동과 소외에 대한 두려움과의 관련성을 확인하였다. 국내외 스포츠 마케팅 분야, 한국 팬덤 문화와 관련한 연구는 있었지만, 국내 청소년의 팬덤활동과 소외에 대한 두려움 간의 연구는 없었다. 최근 미디어와 인터넷 기술의 발달을 고려하여 팬덤활동의 특징과 청소년의 심리적 특성 사이에서 소외에 대한 두려움을 유추하고, 그 유의한 경향성을 설명하였다. 이는 추후 청소년의 팬덤활동뿐만 아니라, 이와 관련한 특성을 가진 다양한 활동과 관련하여 소외에 대한 두려움을 연구해 볼 수 있는 관점을 제시한다.

이러한 의의에도 불구하고, 본 연구는 몇 가지 제한점이 있으며, 이를 반영한 후속 연구를 제안하고자 한다.

첫째, 팬덤활동의 측정이 주로 참여 빈도와 같은 양적 지표에 치우쳐 있었으며, 지각하는 충성도, 몰입도, 만족도 등 팬덤활동에의 질적 특성을 확인할 수 없는 한계가 있었다. 또한 자기보고식 응답에 의존함으로써 사회적 바람직성 편향의 개입 가능성 또한 배제할 수 없다. 이러한 점을 고려하여, 팬덤활동을 측정할 때 양적 요소뿐만 아니라, 인터뷰, 행동 관찰, SNS 사용 분석 등 질적 요소를 포함하여 다양한 방식으로 평정함으로써 구체적이고 유연하게 해석하는 것이 필요해 보인다.

둘째, 본 연구는 군집분석을 하여 각 변인과의 관계와 세 군집의 특성 및 차이를 밝히는 데 국한되어 변수 간 인과 방향을 명확히 추론하기 어려웠다. 후속 연구에서는 보다 구체적으로 관련 변인 간의 인과 구조, 영향을 미치는 경로와 그 정도를 밝히는 연구가 이어진다면, 청소년 지도와 상담 장면에서 실질적 개입 시점과 방향을 전략적으로 제시하는 데에 도움이 될 수 있을 것이다.

끝으로, 본 연구는 변인 간 관계와 가능성을 예상하고 연구를 하였지만, 변수들의 분포를 사전에 가정하기 어려웠으며, 가설을 세우기 보다는 다양한 군집을 도출해보고 실용적인 의미를 해석해 보고자 한 목적에서 K-means 군집분석을 활용하였는데, 이는 변수 간 분포나 오차 구조를 충분히 반영하지 못했다는 한계를 갖는다. 또한 성별, 연령, 팬덤활동 기간, 선호 대상에 따라 다른 특성을 보일 수 있음에도 이를 구분하지는 못하였다. 특히 응답자의 상당수가 수도권 청소년으로 구성되어 있어 지역에 따라 팬덤활동 환경의 격차가 있음을 감안하면 연구 결과의 일반화에는 제약이 따른다. 따라서, 추후 연구에서는 청소년의 팬덤활동에 영향을 미치는 다양한 인구통계학적 변인과 또 다른 심리학적 변인을 함께 고려하여 정밀하게 집단을 분류하고, 군집의 내적 일관성과 구조적 타당성을 보완할 수 있도록 군집분석이 아닌 잠재프로파일분석(LPA)을 시도해보는 방향을 제안하는 바이다.

참고문헌

- 강리라 (2020). **성인의 불안애착과 관계중독성향이 온라인 팬덤활동 과몰입에 미치는 영향**. 중앙대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 권지영 (2020). **중학생 자녀가 지각한 부와 모의 의존지향 심리적 통제가 SNS 중독경향성에 미치는 영향**. 서울여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김고운, 김정운, 박정열 (2009). 팬덤 속 여가 즐기기: 1인 미디어 운영자들의 팬활동을 중심으로. **여가학연구**, 6(3), 85-116. doi:10.22879/slos.2009.6.3.85
- 김기숙 (2012). **중고등학생의 팬 활동유형과 일상생활 및 심리적 행복감 간의 관계: 서울지역 거주 학생을 중심으로**. 공주대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김지경, 송현주, 김균희, 윤현솔 (2023). **2023년 청소년종합실태조사**(연구보고23-수탁25). 서울: 여성가족부.
- 김다희, 최진아 (2017). 청소년의 자아정체감, 또래관계의 질, 팬덤활동이 삶의 만족도에 미치는 영향. **한국부모놀이치료학회지**, 2017(8), 25-44.
- 김상미, 남진열 (2011). 청소년의 또래애착과 학교생활적응이 공동체의식에 미치는 영향: 삶의 만족도의 조절효과를 중심으로. **미래청소년학회지**, 8(4), 225-242.
- 김선숙, 안재진 (2012). 청소년 자원봉사활동이 공동체의식에 미치는 영향: 자아존중감과 또래 애착의 매개역할을 중심으로. **사회복지연구**, 43(1), 339-363. doi:10.16999/kasws.2012.43.1.339
- 김용석 (2011). 팬클럽에서 청소년의 사회참여 활동에 관한 연구. **시민청소년학연구**, 2(1), 101-142.
- 김우성, 김성길 (2018). 중학생의 팬덤활동 유형에 따른 학교생활과 심리내적 요인에서의 차이. **Global Creative Leader**, 8(4), 19-45. doi:10.34226/gcl.2018.8.4.19
- 김인경, 곽금주, 장근영 (1998). 록큰롤 음악의 심취정도와 자극추구 성향 및 반사회적 행동 성향의 관계. **한국심리학회지: 발달**, 11(1), 27-38.
- 김형식, 윤정민 (2014). 탈신화화하는 그들만의 놀이: '엑소(Exo)' 사생팬에 대한 현장관찰 기록. **문화과학**, 78, 201-221
- 리우위향 (2023). **팬덤활동이 주관적 웰빙에 미치는 영향: 우울감, 사회적 자본, 소외에 대한 두려움(FOMO)을 중심으로**. 동국대학교 일반대학원 석사학위 청구논문.
- 박가나. (2008). **청소년 참여활동이 공동체의식에 미치는 효과**. 서울대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 박신의 (2012). 한류 글로벌 팬덤 현상을 통해 본 문화소통 및 교류의 전망. **문화예술경영**, 2, 23-37.

- 박혜영 (2001). **팬클럽의 대중문화개혁운동가능성에 관한 연구** 서태지 팬클럽의 ‘대중문화개혁 연대’ 참여를 중심으로. 고려대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 배성만, 홍지영, 현명호 (2015). 청소년 또래관계 질 척도의 타당화 연구. **청소년학연구**, 22(5), 325-344.
- 송연주, 김대현, 이상수 (2015). 전환기 청소년의 또래애착과 학교생활 적응 간의 관계: 공동체 의식의 매개효과. **중등교육연구**, 63(2), 207-231. doi:10.25152/ser.2015.63.2.207
- 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.
- 오윤선, 황인숙 (2016). **청소년문화론**. 서울: 양서원.
- 이상화 (2006). **청소년 하위문화로서의 드라마 팬덤 연구: ‘다모페인’을 중심으로**. 한국교원대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이윤주 (2019). **다층모형을 활용한 청소년의 공동체의식에 영향을 미치는 변인 분석**. 충남대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이효창 (2020). **현대 소외 탈출, 아이돌 응원 광고: FoMO(Fear of Missing Out), 준사회적 상호작용, 그리고 심리적 안녕감을 중심으로**. 서강대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 정다운 (2024). **e스포츠의 진지한 여가(Serious leisure) 경험이 행동의도에 미치는 영향: 팬덤과 공동체 의식의 연속 다중매개효과 적용**. 경희대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 정득, 김은수, 이종석 (2016). 청소년의 문화예술활동과 공동체의식: 자아정체성의 매개효과: 자아 정체성의 매개효과. **한국청소년연구**, 27(4), 259-289. doi:10.14816/sky.2016.27.4.259
- 정재민 (2010). 청소년 팬덤 현상에 대한 근거 이론적 접근. **한국청소년연구**, 21(3), 91-119.
- 정현주 (2017). 청소년 팬덤활동에 관한 연구: 청소년의 일상생활에 미치는 영향을 중심으로. **한국사회복지교육**, 40, 109-133.
- 조안나 (2017). **청소년의 팬덤활동이 학교생활적응에 미치는 영향: 기본심리욕구와 공동체의식의 매개효과를 중심으로**. 명지대학교 일반대학원 박사학위 청구논문.
- 조안나, 이은경 (2020). 청소년의 팬덤활동과 학교생활적응 관계에서 기본심리욕구와 공동체 의식의 이중 매개효과연구. **인문사회**21, 11(6), 331-345.
- 조안나, 이은경, 장미경 (2016). 중학생의 팬덤활동과 학교생활적응의 관계에서 공동체의식의 매개효과. **인문학논총**, 40, 201-226.
- 조연주 (2023). **중학생의 자기가치감 수반성이 SNS 과의존에 미치는 영향: 또래관계 질과 소외에 대한 두려움의 매개효과**. 대구대학교 대학원 석사학위 청구논문.

- 주동범, 이동원 (2000). 지역갈등에 대한 청소년의식 조사 연구. **한국청소년정책연구원 연구 보고서 2000**, 3-114.
- 최미원, 조현희, 김영아 (2016). 디지털 시대 청소년의 인터넷 이용, 팬덤활동, 공동체 의식이 정신건강에 미치는 영향. **디지털융복합연구**, 14(9), 349-358. doi:10.14400/JDC.2016.14.9.349
- 통계청 (2023). **2023년 사회조사 통계표**. 서울: 통계청.
- 한다정, 김빛나 (2020). 청소년의 부모 및 포래애착과 SNS중독경향성의 관계: 소외에 대한 두려움(FoMO)의 매개효과. **한국심리학회지: 학교**, 17(3), 243-261. doi:10.16983/kjisp.2020.17.3.243
- 한국청소년정책연구원 (2019). 한국아동 청소년패널조사 2018 (KCYP2018) 제1차 조사.
- 한국콘텐츠진흥원 (2024). **Gen Z 콘텐츠 이용트렌드 보도자료**. 나주: 한국콘텐츠진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원 (2024). **2024 음악산업백서**. 나주: 한국콘텐츠진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원 (2024). **2024 애니메이션산업백서**. 나주: 한국콘텐츠진흥원.
- 황진구, 전현정, 이용해 (2022). **2022 한국아동 청소년 패널조사: 사업보고서(연구보고 22-일반02)**. 세종: 한국청소년정책연구원.
- Abel, J. P., Buff, C. L., & Burr, S. A. (2016). Social media and the fear of missing out: Scale development and assessment. *Journal of business & economics research*, 14(1). doi:10.19030/JBER.V14I1.9554
- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1995). The need to belong: Desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation. *Psychological Bulletin*, 117(3), 497-529. doi:10.1037/0033-2909.117.3.497
- Beestone, K. A. (2021). "There's No Such Thing as Too Many Books": How Exclusive Editions of Books Cause FOMO in the YA Community. *International Journal of Young Adult Literature*, 2(1), 1-21. doi:10.24877/IJYAL.38
- Brennan, T. (1982). Loneliness at adolescence. *Loneliness: A sourcebook of current theory, research and therapy*, 269-290.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Cambridge, MA: Harvard University Press. doi:10.4159/9780674028845
- Chavis, D. M., Hogge, J. H., McMillan, D. W., & Wandersman, A. (1986). Sense of community through brunswik's lens: A first look. *Journal of Community Psychology*, 14(1), 24-40. doi:10.1002/1520-6629(198601)14:1<24::AID-JCOP2290140104>3.0.CO;2-P

- Cheseboro, W., Foulger, D. A., Nachman, J. E., & Yanelli, A. (1985). Popular music as a mode of communication, 1955-1982. *Critical Studies in Mass Communication*, 2, 115-132. doi:10.1080/15295038509360071
- Fiske, J. (1992). The Cultural Economy of Fandom. In L. A. Lewis (Ed.), *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media* (pp. 30-49). New York: Routledge. doi:10.4324/9780203181539-9
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge. doi:10.4324/9780203361917
- Li, W., Dong, Y., & Tang, Y. (2024). Celebrity, peer, and personal norms: Examining the influences of different norms on fans' online engagement intentions regarding fandom philanthropy. *Current Psychology: A Journal for Diverse Perspectives on Diverse Psychological Issues*, 43(18), 16463-16475. doi:10.1007/s12144-023-05588-9
- McMillan, D. W., & Chavis, D. M. (1986). Sense of community: A definition and theory. *Journal of community psychology*, 14(1), 6-23. doi:10.1002/1520-6629(198601)14:1<6::AID-JCOP2290140103>3.0.CO;2-I
- Medora, N., & Woodward, J. (1986). Loneliness among students at an Indian university. *International Review of Modern Sociology*, 119-135.
- Nickerson, A. B., & Nagle, R. J. (2004). The Influence of Parent and Peer Attachments on Life Satisfaction in Middle Childhood and Early Adolescence. *Social Indicators Research*, 66(1-2), 35-60. doi:10.1023/B:SO CI.00000007496.42095.2c
- Parker, J. G., & Asher, S. R. (1987). Peer relations and later personal adjustment: Are low-accepted children at risk?. *Psychological Bulletin*, 102(3), 357-389. doi:10.1037/0033-2909.102.3.357
- Perry, D. G., & Bussey, K. (1984). *Social development*. New Jersey: Prentice Hall, Pearson Education.
- Przybylski, A. K., Murayama, K., DeHaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in human behavior*, 29(4), 1841-1848. doi:10.1016/j.chb.2013. 02.014

ABSTRACT

Differences in sense of community and fear of missing out (FoMO) on adolescents' fandom activities and the quality of peer relationships

Kang, Jiwoo* · Ha, Junghee**

The purpose of this study was to examine the differences in the sense of community and fear of missing out (FoMO) across clusters formed based on fandom activities and the quality of peer relationships among adolescents in South Korea. To achieve the above objective, 281 middle and high school students residing in Korea were analyzed. Using SPSS 30.0, a K-means cluster analysis was performed, resulting in the emergence of three clusters: "Fandom Active Engagement-Relationship Type", "Fandom Peripheral Engagement-Isolation Type" and "Fandom Nonparticipation-Well-Adjustment Type". Following this, one-way analysis of variance (ANOVA) and post-hoc tests were conducted, revealing significant differences in community sense and fear of missing out across the clusters. This study discussed fandom activities as a form of leisure outside of school and the quality of peer relationships in daily life, considering both the behavioral and psychological aspects of adolescents. It also provided basic information for practical intervention in adolescent guidance and counseling.

Key Words: fandom activities, peer relationship quality, sense of community, fear of missing out (FoMO)

* Hanyang University, M.A., Graduate School of Counseling Psychology

** Hanyang University, Professor, Graduate School of Counseling Psychology