

박사학위논문

액티브 시니어의 디지털 정보활용이
일상생활 만족도에 미치는 영향

-디지털 리터러시의 매개효과와 디지털 태도의
조절효과를 중심으로-

2026년

한 성 대 학 교 대 학 원

지식서비스&컨설팅학과

ESG경영컨설팅전공

심 경 식

박사학위논문
지도교수 권상집

액티브 시니어의 디지털 정보활용이
일상생활 만족도에 미치는 영향

-디지털 리터러시의 매개효과와 디지털 태도의
조절효과를 중심으로-

The Impact of Digital Information Utilization by Active
Seniors on Daily Life Satisfaction
-Focusing on the Mediating Effect of Digital Literacy
and the Moderating Effect of Digital Attitude-

2025년 12월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

지식서비스&컨설팅학과

ESG경영컨설팅전공

심 경 식

박사학위논문
지도교수 권상집

액티브 시니어의 디지털 정보활용이 일상생활 만족도에 미치는 영향

-디지털 리터러시의 매개효과와 디지털 태도의
조절효과를 중심으로-

The Impact of Digital Information Utilization by Active
Seniors on Daily Life Satisfaction

-Focusing on the Mediating Effect of Digital Literacy
and the Moderating Effect of Digital Attitude-

위 논문을 컨설팅학 박사학위 논문으로 제출함

2025년 12월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

지식서비스&컨설팅학과

ESG경영컨설팅전공

심 경 식

심경식의 컨설팅학 박사학위 논문을 인준함

2025년 12월 일

심사위원장 하 성 욱 (인)

심 사 위 원 차 종 석 (인)

심 사 위 원 강 신 형 (인)

심 사 위 원 강 성 모 (인)

심 사 위 원 권 상 집 (인)

국 문 초 록

액티브 시니어의 디지털 정보활용이 일상생활 만족도에 미치는 영향 -디지털 리터러시의 매개효과와 디지털 태도의 조절효과를 중심으로-

한 성 대 학 교 대 학 원
지 식 서 비 스 & 컨 설 텅 학 과
E S G 경 영 컨 설 텅 전 공
심 경 식

본 연구는 대한민국이 초고령 사회와 디지털 대전환이라는 두 가지 구조적 변화를 동시에 겪고 있는 시점에서, 고령화 사회의 새로운 성장 동력으로 부상한 ‘액티브 시니어(Active Senior)’에 주목하였다. 구체적으로 이들의 디지털 정보활용이 일상생활 만족도라는 실질적인 삶의 질 향상, 즉 ‘성과 격차(Outcome Divide)’로 이어지는 구조적 메커니즘을 실증적으로 규명하는 데 목적을 두었다. 이를 위해 정보격차 이론(Digital Divide Theory)을 이론적 토대로 삼아, 디지털 정보활용(독립변수)이 디지털 리터러시(매개변수)를 통해 일상생활 만족도(종속변수)에 이르는 매개 경로를 설정하였다. 아울러 기술수용모델과 자기효능감 이론을 접목하여, 개인의 심리적 기제인 ‘디지털 태도(조절변수)’가 역량을 성과로 전환하는 과정에서 어떠한 조절 기능을 수행하는지를 포괄적으로 분석하였다. 이는 Van Dijk(2005)의 정보격차 단계론을 기반으로 하되, ‘활용이 역량을 강화한다’라는 경험 학습(Experiential

Learning)의 관점과 심리적 태도의 중요성을 통합하여 기존이론 모형을 확장했다는 점에서 의의가 있다.

실증 분석을 위해, 한국지능정보사회진흥원(NIA)의 '2024년 디지털정보격차 실태조사' 원자료를 활용하였다. 분석 대상은 학문적·법적 정의에 기반하여 50세 이상 75세 이하로 조작적 정의된 액티브 시니어 2,451명의 표본을 추출하여 설문 응답을 분석하였다. 설정된 연구 모형의 가설 검정을 위해 기술통계, 확인적 요인분석, 상관관계 분석, 회귀분석을 바탕으로 Preacher & Hayes(2008)의 붓스트래핑(Bootstrapping) 분석 방법을 적용하여, 제시된 매개효과와 조절효과의 통계적 유의성을 엄밀하게 검증하였다. 아울러 실증 분석 데이터만으로는 포착하기 어려운 액티브 시니어의 디지털 경험의 맥락과 의미를 심층적으로 이해하기 위해 질적 분석 연구를 추가하여 혼합연구방법(Mixed Methods)을 적용하였다. 질적 분석 연구를 위해 50세~75세의 액티브 시니어 총 8명(남자 4명, 여자 4명)을 대상으로 반구조화된 심층 인터뷰를 시행하였다.

주요 분석 결과는 다음과 같다. 첫째, 액티브 시니어의 디지털 정보활용은 디지털 리터러시($\beta=.351, p<.001$)와 일상생활 만족도($\beta=.143, p<.001$) 모두에 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타나, 가설 1과 2는 모두 채택되었다. 둘째, 디지털 리터러시는 디지털 정보활용과 일상생활 만족도 간의 관계를 유의하게 매개하는 것으로 확인되었다(간접효과=.0449, 95% CI [.0318,.0587]). 이는 디지털 정보활용 경험이 단순한 만족도 향상에 그치지 않고, 디지털 리터러시라는 핵심 역량을 강화하는 경로를 통해 성과로 이어진다는 정보격차 이론의 핵심 논리를 뒷받침한다. 셋째, 본 연구의 핵심 가설인 디지털 태도의 조절효과가 통계적으로 유의하게 검증되었다. 디지털 리터러시와 디지털 태도의 상호작용항은 일상생활 만족도에 유의한 정(+)의 영향($\beta=.424, p<.001$)을 미쳤다. 이는 디지털 기술에 대해 긍정적인 태도를 가진 액티브 시니어일수록, 보유한 디지털 리터러시 역량이 일상생활 만족도 향상으로 전환되는 효과가 더욱 강화됨을 의미한다. 즉, 긍정적 태도는 디지털 리터러시와 일상생활 만족도 간의 관계를 강화하는 조절효과(moderating effect)를 보인다. 넷째, 질적 분석 연구 결과 액티브 시니어의 디지털 경험은 4개의

핵심 주제(디지털 정보활용의 다양한 경험, 디지털 리터러시의 점진적 향상, 디지털 태도의 형성과 변화, 일상생활 만족도의 변화)와 관련 경험 내용으로 구성되었다. 참여자들은 반복적인 디지털 활용 경험을 통해 점차 숙련도가 증가하고 스스로 문제를 해결하는 능력이 향상되었으며, 초기의 두려움과 불안을 극복하고 긍정적인 경험을 통해 자신감과 적극적인 학습 의지를 갖게 되었다. 특히 긍정적 디지털 태도를 가진 참여자일수록 디지털 리터러시를 더 적극적으로 활용하여 일상생활 만족도가 높아지는 선순환 구조를 보였다. 이러한 질적 분석 연구 결과는 실증 분석 연구에서 도출된 통계적 관계를 실제 경험을 통해 뒷받침하고 풍부하게 설명하였다.

본 연구는 다음과 같은 학문적·실무적 의의가 있다. 첫째, 정보격차 이론의 확장으로 '디지털 태도'라는 심리적 요인을 조절변수로 도입하여 3차 격차(성과 격차)를 규명하였으며, 실증 분석·질적 분석 혼합연구방법을 통해 통계적 인과관계와 경험적 맥락을 통합적으로 제시하였다. 둘째, 액티브 시니어 집단 내부의 다양성과 개인차를 확인함으로써 고령층을 단일 집단으로 간주하는 기존의 획일적 접근을 탈피하였다. 셋째, 실무적 측면에서 디지털 리터러시 교육과 디지털 태도 개선을 위한 심리적 지원을 병행하는 통합적 정책 접근의 필요성을 제시하였으며, 질적 분석 연구를 통해 도출된 구체적 경험 사례는 실생활 맥락 중심 교육 프로그램 설계, 단계별 학습 경로 구성, 심리적 안전감 확보, 지속적 학습 동기 부여를 위한 실천적 지침을 제공하였다.

【주요어】 액티브 시니어, 디지털 정보활용, 디지털 리터러시, 디지털 태도, 일상생활 만족도, 정보격차 이론, 혼합연구방법

목 차

I. 서 론	1
1.1 연구의 배경 및 필요성	1
1.2 연구의 목적 및 연구 문제	4
1.3 연구의 기여도	6
II. 이론적 배경	8
2.1 액티브 시니어	8
2.2 정보격차 이론	15
2.3 디지털 정보활용	20
2.4 디지털 리터러시	26
2.5 디지털 태도	31
2.6 일상생활 만족도	40
2.7 주요 변수 간의 관계	45
III. 연구 방법	51
3.1 연구설계 개요	51
3.2 Study 1: 실증 분석	52
3.2.1 연구 모형 및 가설 설정	52
3.2.2 연구 대상 및 자료 수집	59
3.2.3 변수의 조작적 정의와 측정 도구	61
3.3 Study 2: 질적 분석	63
3.3.1 질적 연구의 필요성	63
3.3.2 연구 참여자 선정	64
3.3.3 자료 수집 방법	65

3.3.4 자료 분석 접근	66
IV. 연구 결과	67
4.1 Study 1: 실증 분석 결과	67
4.1.1 확인적 요인분석 및 상관관계 분석	67
4.1.2 가설 검정 결과	69
4.2 Study 2: 질적 분석 결과	75
V. 결론	84
5.1 연구 결과 요약	84
5.2 연구의 함의	87
5.3 연구의 한계와 향후 연구 방향	91
참 고 문 헌	93
ABSTRACT	112

표 목 차

[표 2-1] 인지적 연령 구성요소 및 정의	10
[표 2-2] 액티브 시니어 관련 명칭과 정의	10
[표 2-3] 액티브 시니어의 BRAVO 모델의 특징	12
[표 2-4] 액티브 시니어의 주요 코호트 특성	13
[표 2-5] 기존 고령층과 액티브 시니어 비교	14
[표 2-6] 정보격차 계층적 구조와 수준	17
[표 2-7] 디지털 정보활용과 디지털 리터러시 관계 연구	45
[표 2-8] 디지털 정보활용과 일상생활 만족도 관계 연구	47
[표 2-9] 디지털 리터러시 매개효과 연구	48
[표 2-10] 디지털 태도 조절효과 연구	49
[표 3-1] 실증 분석 연구 설문 응답자의 인구통계 특성	60
[표 3-2] 질적 분석 연구 참여자의 인구통계 특성	64
[표 3-3] 심층 인터뷰 질문	65
[표 4-1] 확인적 요인분석 결과	67
[표 4-2] 상관관계 분석 결과	69
[표 4-3] 가설 1과 가설 2 검정 분석 결과	70
[표 4-4] 붓스트래핑 분석 결과 (디지털 리터러시의 매개효과)	71
[표 4-5] 디지털 태도의 조절효과 분석 결과	73
[표 4-6] 가설 검정 채택 여부	74
[표 4-7] 액티브 시니어 디지털 경험의 주제 구조	75
[표 4-8] 디지털 정보활용 관련 인터뷰	76
[표 4-9] 디지털 리터러시 관련 인터뷰	77
[표 4-10] 디지털 태도 관련 인터뷰	79
[표 4-11] 일상생활 만족도 관련 인터뷰	80
[표 4-12] 질적 분석 결과 및 시사점	81

그림 목 차

[그림 3-1] 혼합연구방법 단계별 프로세스	51
[그림 3-2] 연구 모형	54
[그림 4-1] 가설 검정 결과	74

I. 서론

1.1 연구의 배경 및 필요성

1.1.1 연구의 배경

현대 사회는 급속한 인구 고령화와 디지털 전환이라는 두 가지 구조적 변화를 동시에 겪고 있다. 통계청의 「2025 고령자 통계」에 따르면, 대한민국은 2024년 기준 전체 인구 중 65세 이상 인구 비율이 20%를 넘어서며 초고령사회(super-aged society)에 진입하였다. 이는 2017년 고령사회(65세 이상 인구 비율 14% 이상)로 전환된 이후 불과 7년 만의 변화로, OECD 국가 중에서도 고령화 속도가 가장 빠른 수준이다. 더불어 2030년경에는 국민 중위 연령이 50세에 육박할 것으로 예상된다(통계청, 2025). 이와 같은 인구구조의 급격한 변화는 경제·사회·정책 전반에서 고령층 지원과 제도 개선의 중요성을 한층 부각시키며(이성호, 2024), 단순한 부양의 대상이 아닌 사회적 주체로서 고령층의 역할 재정립을 요구한다(이현아, 장우권, 2024).

이러한 맥락에서 본 연구는 기존의 고령층과 구별되는 새로운 인구집단인 ‘액티브 시니어(Active Senior)’에 주목한다. 액티브 시니어는 은퇴 이후에도 건강과 경제력을 바탕으로 소비, 여가, 사회 참여 등 다양한 영역에서 적극적인 활동을 지속하는 인구집단으로, 고령사회의 잠재적 성장 동력으로 평가된다(오민정, 박종철, 정진철, 2023). 본 연구는 액티브 시니어의 연령 범위를 50세 이상 75세 이하로 설정하였는데, 이는 다음의 세 가지 근거에 기반한다. 첫째, 「고용상 연령차별금지 및 고령자고용촉진에 관한 법률」에서 50세 이상을 준고령자로 규정한 법적 근거. 둘째, Neugarten(1974)의 ‘젊은 노년층(young-old)’ 개념과 이후 생애발달 이론에서 제시된 50~75세의 연령 확장(Neugarten, 1996)을 근거로 하는 학문적 토대. 셋째, 「2024 디지털정보격차 실태조사」에서 해당 연령대가 디지털 접근성은 높지만 역량은 상대적으로 낮아 개인 간 격차가 가장 두드러지게 나타났다는 실증 근거(한국지능정보사

회진홍원, 2025)에 기반한다.

과거 고령층은 디지털 기술 활용이 낮다는 인식이 지배적이었으나, 최근 액티브 시니어는 스마트폰과 인터넷을 기반으로 디지털 환경에 능동적으로 참여하며 새로운 생활양식을 형성하고 있다. 디지털 활용 수준이 높을수록 여가·소비 활동의 다양성이 확대되고, 이는 삶의 만족도 향상과 밀접하게 연관된다(허원희, 최정일, 2022). 특히 디지털 리터러시(Digital literacy)는 이러한 관계를 매개하는 핵심 요인으로, 정보를 이해·비판·평가하고, 디지털 환경에서 타인과 소통하며 문제를 해결하는 포괄적 역량 역할을 한다(Bae, 2022). 또한 디지털 태도(Digital attitude)는 이 관계를 조절하는 요인으로, 기술에 대한 긍정적 인식과 학습 의지를 가진 고령층일수록 디지털 정보활용의 효과를 더 크게 경험한다(Urbina, Tur, & Fernández, 2022).

그러나 이 집단을 단일한 ‘활동적 고령층’으로만 간주하는 것은 한계가 있다. 교육 수준, 소득, 연령, 기술수용 태도 등에 따라 디지털 정보격차가 여전히 존재하며, 디지털 기기 조작·용어 이해·계정 설정과 같은 기초적 기술 능력의 부족은 사회적 배제와 삶의 만족도 저하로 이어질 수 있다(김정희, 2022). 이러한 연구들은 디지털 리터러시가 단순한 기술적 능력이 아니라, 디지털 정보활용이 일상생활 만족도로 전환되는 경로에서 매개 요인으로 작용하며, 동시에 디지털 태도가 이 관계를 강화하거나 약화하는 조절변수로 기능할 수 있음을 시사한다.

따라서 본 연구는 액티브 시니어의 디지털 정보활용이 일상생활 만족도에 미치는 영향, 그리고 그 관계에서 디지털 리터러시의 매개효과와 디지털 리터러시가 일상생활 만족도에 미치는 영향에 대한 디지털 태도의 조절효과를 포괄적으로 분석함으로써, 디지털 세대 전환기 액티브 시니어의 삶의 질 향상 메커니즘을 실증적으로 규명하고자 한다.

1.1.2 연구의 필요성

액티브 시니어의 디지털 활동은 지속해서 증가하고 있으나(오민정 외, 2023), 여전히 디지털 정보활용 수준에서 개인 간 격차가 발생한다는 점이

지속해서 제기되고 있다(한국지능정보사회진흥원, 2025). 이러한 현상은 정보 격차 이론(Digital Divide Theory)으로 설명할 수 있다. 정보격차 이론은 지식격차 가설(Knowledge Gap Hypothesis)에서 출발하며, 사회경제적 지위가 높은 집단이 정보를 더 빠르게 습득하여 시간이 지날수록 격차가 확대된다고 보았다(Tichenor, Donohue, & Olien, 1970). 이후 정보격차 연구는 기술 접근의 차이(1차 격차)에서 나아가, 활용 능력(2차 격차)과 성과의 차이(3차 격차)로 발전하였다(고정현, 강우진, 이종욱, 2021; Van Dijk, 2005).

본 연구의 핵심 문제의식은 바로 이러한 ‘성과 격차’(Outcome Divide)에 있다. 즉, 동일한 디지털 기기 접근과 사용 조건 하에서도 왜 어떤 액티브 시니어는 디지털 정보를 효과적으로 활용하여 일상생활 만족도가 높아지지만, 다른 시니어는 그렇지 못한지를 규명하는 것이다. 이러한 성과 격차 규명의 필요성과 기존 연구의 이론적·방법론적 한계를 극복하기 위해 구체적 메커니즘 규명이 필요하다. 기존 연구를 살펴보면, 아래의 한계가 확인된다.

첫째, 연구 대상의 편중 한계이다. 기존 고령층 연구는 주로 65세 이상 노인을 대상으로 하였으며(안지민, 이현주, 2025), 은퇴 이후에도 경제활동과 사회 참여를 지속하는 50~75세 액티브 시니어 집단에 대한 체계적 연구는 부족하였다. 액티브 시니어는 기존 고령층과 달리 높은 디지털 접근성을 보유하고 있으나(한국지능정보사회진흥원, 2025), 이들 내부에서도 활용 능력과 성과에서의 격차가 존재한다는 점이 간과됐다(김정희, 2022).

둘째, 연구 주제의 한계이다. 기존 액티브 시니어 연구는 여가 활동(이민석, 이지열, 사혜지, 2019), 건강관심도(최석환, 설수향, 2019), 소비행태(윤원규, 이아름, 이진화, 2017) 등 주로 오프라인 중심의 활동성과 특성 파악에 집중하였다. 반면, 디지털 대전환 시대에 이들의 디지털 정보활용이 일상생활 만족도에 어떠한 구체적 메커니즘으로 영향을 미치는가에 대한 실증 연구는 상대적으로 부족하였다. 특히 "왜" 그리고 "어떻게" 디지털 활용이 삶의 질 향상으로 연결되는지에 대한 인과적 경로 분석이 부족하였다.

셋째, 심리적 요인의 조절효과 검증 부족이다. 일부 선행연구는 디지털 정보활용과 삶의 만족도 간의 직접적 관계를 탐색하거나(최형임, 송인욱, 2020), 디지털 리터러시의 매개효과를 부분적으로 검증하였다(권오균, 2023). 그러나

동일한 디지털 리터러시 수준을 보유하더라도 개인의 심리적 특성, 특히 디지털 기술에 대한 태도에 따라 실제 성과가 달라질 수 있다는 조절효과에 대한 실증적 검증은 충분히 이루어지지 않았다. 이는 정보격차 이론이 제시하는 동기적 접근성(motivational access)의 중요성(Van Dijk, 2005)과 기술수용모델에서 강조하는 태도의 역할(Davis, 1989)에도 불구하고, 경험적 연구에서는 상대적으로 간과되어 온 영역이다.

넷째, 정보격차 이론 적용의 한계이다. 기존 연구들은 주로 접근(access) 또는 기술적 숙련(skill) 수준에 초점을 두었으며(Hargittai, 2002; Van Dijk & Hacker, 2003), 디지털 활용이 실제 삶의 질 향상으로 이어지는 성과(outcome) 단계까지 포괄하는 분석은 부족했다. 특히 3차 정보격차로 불리는 '성과 격차(Outcome Divide)'에 대한 실증 연구는 매우 제한적이다(Wei, Teo, Chan, & Tan, 2011).

한편, 액티브 시니어의 디지털 적응 과정을 심층적으로 이해하기 위해서는 실증 분석 연구만으로는 한계가 있다. 통계 분석은 변수 간 관계를 실증적으로 검증할 수 있으나, 액티브 시니어들이 실제 일상생활에서 디지털 기술을 어떻게 경험하고, 어떠한 맥락에서 디지털 리터러시가 향상되며, 디지털 태도가 어떻게 형성·변화하는지에 대한 구체적인 과정과 의미를 충분히 이해하기 어렵다. 질적 분석 연구는 숫자로 환원할 수 없는 인간의 경험, 맥락, 의미 부여 과정을 탐구하며, 실증 분석 연구에서 도출된 이론적 관계를 실제 경험자의 목소리를 통해 풍부하게 이해하고 검증하는 데 유용하다(김나정, 2022; Creswell & Poth, 2016).

따라서 본 연구는 혼합연구방법(Mixed Methods)을 채택하여, 대규모 표본을 대상으로 한 실증 분석을 통해 변수 간 관계를 실증적으로 검증하는 동시에, 심층 인터뷰를 통한 질적 분석으로 액티브 시니어의 디지털 경험을 맥락적으로 이해함으로써, 연구 결과의 타당성과 설명력을 강화하고자 한다.

1.2 연구의 목적 및 연구 문제

1.2.1 연구의 목적

본 연구의 궁극적인 목적은 초고령사회와 디지털 대전환이 교차하는 시대적 맥락 속에서, 액티브 시니어의 디지털 정보활용이 일상생활 만족도라는 실질적 성과(Outcome)로 연결되는 구조적 메커니즘을 실증적으로 규명하는 것이다. 이를 위해 본 연구는 정보격차 이론(Digital Divide Theory)을 기반으로 하되, 활용 경험이 역량을 강화한다는 '경험 학습' 관점(Kolb, 2014)을 이론적 근거로 연구 모형을 구성한다. 즉, 디지털 정보활용(Usage)이 디지털 리터러시(Competence)를 강화하고, 이것이 다시 일상생활 만족도(Outcome)로 이어지는 매개 경로를 분석한다. 나아가, 이 과정에서 개인의 심리적 요인인 디지털 태도(Attitude)가 역량과 성과 간의 관계를 어떻게 조절하는지를 검증한다.

본 연구의 구체적인 목적은 다음과 같다. 첫째, 액티브 시니어의 디지털 정보활용 경험이 그들의 디지털 리터러시 역량 형성에 미치는 영향을 규명한다. 둘째, 디지털 정보활용이 일상생활 만족도에 미치는 직접적인 영향과 디지털 리터러시를 통한 간접적인 영향(매개효과)을 분석하여, 디지털 정보활용의 성과 격차 발생 경로를 확인한다. 셋째, 디지털 리터러시가 일상생활 만족도에 미치는 영향 관계에서 디지털 태도의 조절효과(Moderating Effect)를 검증함으로써, 긍정적 태도가 역량을 성과로 전환하는 심리적 촉매제 구실을 하는지 확인한다. 궁극적으로 본 연구는 “디지털 정보활용은 어떻게(디지털 리터러시를 통해), 그리고 어떤 조건에서(긍정적 디지털 태도를 보일 때) 액티브 시니어의 일상생활 만족도를 더 효과적으로 증진시키는가?”라는 상호작용 질문에 답하고자 한다. 이 과정을 실증적으로 규명함으로써, 본 연구는 초고령사회에서 액티브 시니어의 디지털 적응력 제고와 삶의 질 향상을 위한 정책적·교육적 전략 수립에 이론적·실무적 근거를 제공하고자 한다.

1.2.2 연구 문제

본 연구는 초고령사회 진입과 함께 발생할 수 있는 액티브 시니어 내부의 디지털 격차를 정보격차 이론(Digital Divide Theory)의 관점에서 분석하고,

디지털 정보활용이 실질적인 일상생활 만족도 향상으로 이어지는 과정을 다양한 관점으로 규명하고자 한다. 이를 위해 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

- 첫째, 디지털 정보활용은 디지털 리터러시에 어떠한 영향을 미치는가?
- 둘째, 디지털 정보활용은 일상생활 만족도에 어떠한 영향을 미치는가?
- 셋째, 디지털 리터러시는 디지털 정보활용과 일상생활 만족도의 관계를 매개하는가?
- 넷째, 디지털 태도는 디지털 리터러시와 일상생활 만족도 간의 관계를 조절(moderating effect)하는가?

1.3 연구의 기여도

본 연구는 액티브 시니어를 중심으로 디지털 정보활용, 디지털 리터러시, 디지털 태도, 일상생활 만족도 간의 구조적 관계를 규명함으로써, 다음과 같은 이론적 및 실무적 기여를 제시한다.

첫째, 본 연구는 정보격차 이론의 단계를 액티브 시니어의 특성에 맞게 구성하여, '활용을 통한 역량 강화(Usage-driven Competence)'라는 경로를 실증한다. 이는 기존 연구의 한계를 넘어 역방향 인과관계를 규명함으로써 정보격차 연구를 확장한다.

둘째, 본 연구는 디지털 태도를 명시적 조절변수로 설정하여, 왜 동일한 디지털 리터러시 수준을 가진 액티브 시니어 중에서 만족도의 차이가 발생하는지를 설명한다. 이는 기술 접근성이나 역량 강화만이 아니라, 기술에 대한 개인의 긍정적 인식과 자기효능감이 성과 실현에 중요함을 강조한다.

셋째, 본 연구는 50세~75세의 액티브 시니어 집단 내에서도 성별, 학력, 소득에 따라 디지털 역량과 만족도에 차이가 있음을 실증적으로 확인한다. 이는 고령층을 단일한 집단이 아니라 내부 다양성을 갖는 집단으로 이해해야 함을 보여준다.

넷째, 방법론적 측면에서 실증 분석 연구와 질적 분석 연구를 결합한 혼합 연구방법(Mixed Methods)을 적용하여 통계적 인과관계 검증과 함께 실제 경

험의 맥락과 의미를 심층적으로 탐색한다. 대규모 설문조사 데이터를 통한 실증 분석으로 변수 간 관계를 규명하고, 심층 인터뷰를 통한 질적 분석으로 액티브 시니어의 생생한 목소리와 구체적 경험 사례를 포착함으로써 연구 결과의 타당성과 실용성을 높인다.

결론적으로, 본 연구는 액티브 시니어의 디지털 포용에 있어 역량 강화와 태도 개선의 두 가지 측면이 모두 중요함을 보여준다. 이는 기존의 기술 중심 정책에 심리적 지원을 병행해야 함을 시사한다. 향후 고령층 디지털 정책과 교육 프로그램 개발에 실질적인 기초 자료로 활용될 것으로 기대된다.

Ⅱ. 이론적 배경

2.1 액티브 시니어

2.1.1 등장 배경 및 이론적 토대

21세기 초고령사회로의 급속한 진입은 노년층에 대한 사회적 인식과 역할에 근본적인 변화를 요구하고 있다. 과거 노년기는 생물학적 쇠퇴와 사회적 의존의 시기로 여겨졌으나, 액티브 시니어(Active Senior)의 등장은 이러한 전통적인 노년 패러다임을 근본적으로 재구성하는 계기가 되었다. 액티브 시니어 개념은 노년학의 주요 이론적 흐름인 활동이론(Activity Theory), 성공적 노화(Successful Aging), 그리고 활동적 노화(Active Ageing)의 맥락 속에서 그 학문적 토대를 찾을 수 있다.

활동이론은 노년기의 행복과 적응이 중년기의 활동과 사회적 관계를 지속하는 정도에 의해 결정된다고 설명하며, 노년층을 사회적 관계 속에서 구실을 하는 능동적인 존재로 규정하였다. 이는 노년기의 사회적 위축을 자연스러운 현상으로 본 분리 이론에 대한 중요한 반론을 제시하며, 노년층의 활동적 참여의 중요성을 강조하는 초기 이론적 기반이 되었다(Havighurst, 1961).

이후 Rowe & Kahn(1997)은 성공적 노화 모델을 제시하며, 노화의 질이 단순히 생물학적 요인에 의해서가 아니라, 질병 및 장애의 위험 최소화, 높은 인지적·신체적 기능 유지, 그리고 삶에 대한 적극적인 참여라는 세 가지 핵심 요소를 통해 달성될 수 있음을 실증적으로 밝혔다. 이 모델은 노년층이 자기 삶의 질을 능동적으로 향상할 수 있는 주체임을 강조하며, 액티브 시니어의 자기 주도성과 건강관리 특성을 설명하는 데 중요한 이론적 근거를 제공한다.

이러한 논의를 통합하여, 세계보건기구(WHO)는 활동적 노화(Active Ageing)를 “건강(health), 참여(participation), 안전(security)의 기회를 최적화함으로써 삶의 질을 향상하는 과정”으로 정의하였다. 여기서 ‘활동적(Active)’이라는 의미는 신체적 활동에 국한되지 않으며, 지속적인 사회적, 경제적, 문

화적, 정신적 참여를 포함하는 광의의 개념(broad concept)으로 이해된다(Kalache & Gatti, 2003). 따라서 액티브 시니어는 이러한 활동적 노화의 가치를 가장 적극적으로 실천하는 사회적 주체로서, 건강한 신체와 경제적 자립, 사회적 관계, 문화적 참여를 통해 자기 삶의 질을 향상하는 세대로 평가된다.

최근 연구는 이러한 ‘활동적 노화’의 개념이 디지털 전환 시대에 새로운 의미로 확장되고 있음을 지적한다. 액티브 시니어는 단순히 활동적 생활을 유지하는 세대가 아니라, 디지털 기술을 학습·활용하여 사회적 관계와 자아정체성을 확장하는 디지털 시민(digital citizen)으로 진화하고 있다(Urbina et al., 2022). 이처럼 액티브 시니어 개념은 생애 발달 이론적 맥락 위에, 디지털 포용(digital inclusion)과 심리사회적 주체성(psychosocial agency)을 결합한 현대적 노화 패러다임(modern aging paradigm)으로 정립되고 있다.

2.1.2 개념적 정의와 범위

액티브 시니어의 학문적 기원은 Neugarten(1974)의 생애 발달이론(Life-span Development Theory)에 있다. Neugarten은 이 집단을 ‘젊은 노년층(young-old)’으로 규정하며, 이들은 신체적 활력, 경제적 안정, 사회 참여 욕구가 높은 집단이라고 설명하였다. 이후 Neugarten(1996)은 사회변화와 조기 은퇴·재취업 등 세대의 특성을 반영하여 연령 범위를 50~75세로 확장하였다. 이는 연령을 단순한 생물학적 수치가 아닌 사회심리적 구성개념(social-psychological construct)으로 이해하게 한 중요한 전환이었다(North & Fiske, 2013).

Barak & Schiffman(1981)은 [표 2-1]와 같이 인지적 연령(cognitive age) 개념을 도입하여, 개인이 자신을 실제보다 젊게 인식할수록 새로운 경험과 기술 수용에 적극적인 태도를 보인다고 설명하였다(Barak & Schiffman, 1981). 이러한 심리적 자기 인식은 액티브 시니어의 소비, 학습, 기술 활용 행동을 이해하는 데 작용한다.

[표 2-1] 인지적 연령 구성요소 및 정의

구분	정의
감성 연령(feel age)	자신이 내면적으로 느끼는 나이
외모 연령(look age)	자신이 다른 사람에게 보인다고 생각하는 나이
행동 연령(do age)	자신의 행동 양식이나 태도가 어울린다고 생각하는 나이
관심 연령(interest age)	자신이 흥미를 느끼는 대상이 주로 속한 연령대

출처 : Barak & Schiffman(1981)

이러한 이론적 배경 속에서 국내외 다수의 연구자가 액티브 시니어의 개념을 구체화해왔다. 이들은 공통으로 경제적 자립, 건강, 사회적 참여, 그리고 새로운 라이프스타일 추구를 핵심 특징으로 제시한다. [표 2-2]는 선행연구에서 제시된 액티브 시니어 및 관련 개념의 주요 정의를 요약한 것이다.

[표 2-2] 액티브 시니어 관련 명칭과 정의

연구자 (연도)	명칭	정의
Neugarten (1996)	젊은 노인 (Young-Old)	50~75세, 상대적으로 건강하고 경제적으로 안정되어 있으며, 적극적으로 사회활동과 여가를 즐기는 집단
Gwinner & Stephens (2001)	활동적 고령 소비자	실제 연령보다 인지 연령이 낮고, 신체적·사회적으로 활발하며 정보 탐색, 신제품 수용, 외부 활동을 즐기는 고령 소비자
Endo & Matsuyuki (2005)	액티브 시니어	퇴직 이후에도 자신의 지식과 경험을 활용하여 다양한 형태로 사회 참여를 실천하는 50세 이상 중·고령층
김미영 (2015)	뉴시니어	여유 있는 경제력을 바탕으로 자기 자신을 위한 소비에 적극성을 보이며, 시장에서 주목받는 새로운 소비 주체
강종숙, 이태희 (2019)	액티브 시니어	은퇴 이후에도 소비생활과 여가 활동을 즐기며 사회 참여를 지속하는 50~60대 세대
허원희, 최정일 (2022)	신노년 소비층	안정적이고 관계 지향적인 삶의 가치를 중시하며, 삶의 만족과 사회관계망 강화에 집중하는 고령층

Berg & Liljedal (2022)	활동적 고령 소비자	경제력과 여가를 바탕으로 소비 선택을 자율적으로 수행하며, 사회 참여와 경제활동을 병행하는 고령 소비자
한장현 (2024)	액티브 시니어	경제적 여유와 디지털 친화성을 바탕으로 여행, 쇼핑, 콘텐츠 소비에 익숙하며, 새로운 라이프스타일을 재구성하는 세대

출처 : 선행연구를 바탕으로 연구자가 정리

이상의 논의를 종합하면, 액티브 시니어는 은퇴 전후 50~75세의 세대로서, 건강과 경제력을 기반으로 사회적·디지털적 활동을 지속하며, 삶의 질 향상과 자아실현을 추구하는 주체적 노년층으로 정의할 수 있다. 이는 활동적 노화 개념과 Neugarten(1996)의 ‘젊은 노년층’ 개념, 「고용상 연령차별금지 및 고령자고용촉진법」의 준고령자 규정을 종합한 것이다.

2.1.3 사회·경제적 특성과 디지털 특성

액티브 시니어는 경제적 자립성(economic independence), 사회적 참여성(social participation), 디지털 역량(digital competence)의 세 가지 축에서 전통적 노년층과 구별된다. 이 세 가지 특성은 본 연구의 이론적 틀인 정보격차 이론의 1·2·3차 계층적 모델과 밀접하게 연결되어, 액티브 시니어 집단 내에서 성과 격차(Outcome Divide)가 발생하는 메커니즘을 설명하는 기반이 된다.

경제적 자립성 특성은 액티브 시니어는 이전 세대의 노년층과 달리, 안정된 소득과 자산을 보유하면서도 자아실현적 소비(self-actualizing consumption)를 추구한다(윤원규 외, 2017). 이들이 자녀 부양보다 자기중심의 소비를 선호하고, 은퇴 후에도 재취업이나 창업 등 새로운 경제활동에 참여한다고 보고하였다. 이러한 특성을 구조화한 것이 [표 2-3]의 BRAVO 모델이다(이승우, 이선미, 오정은, 2010).

[표 2-3] 액티브 시니어의 BRAVO 모델의 특징

키워드	핵심 가치	주요 특징
관리 (Bankable)	안정적 노후 대비	소득과 소비 수준이 높아지면서 연금·저축·부동산 등을 통한 자산 축적뿐 아니라 금융 지식과 컨설팅을 활용해 노후 자산을 유지·관리하려는 성향이 강화됨
사회관계 (Relation)	사회적 관계 확대	종교, 동호회, 취미 모임 등 사회적 활동에 적극적으로 참여하며 기존 인맥을 확장하고 가족과의 유대도 동시에 증시함
능동적 활동 (Active)	자기 계발과 학습	규칙적 건강관리와 평생교육, 봉사활동, 여가 프로그램을 통해 자기 주도적 생활을 이어가며 성취와 의미를 추구함
가치 중심 소비 (Value consumption)	여가·문화 소비	여행, 스포츠, 공연 등 다양한 여가 활동을 적극적으로 즐기며 고급 서비스와 프리미엄 소비를 선호하고 외모 관리와 라이프스타일에도 관심을 가짐
역할 탐색 (Occupation)	새로운 역할 추구	은퇴 이후에도 경제활동을 지속하려는 욕구가 강하며, 경험을 살린 재취업이나 사회 기여 활동, 창업 관련 교육과 정보 탐색에도 적극적임

출처 : 이승우, 이선미, 오정은(2010)

BRAVO 모델은 액티브 시니어의 경제적 행동을 다섯 개 축인 안정적 자산 관리(Bankable), 사회관계(Relation), 능동적 활동(Active), 가치 중심 소비(Value Consumption), 역할 탐색(Occupation)으로 설명한다. 이는 액티브 시니어가 단순히 소비력을 가진 세대가 아니라, 경제적 자립을 통해 사회적 자아를 실현하는 존재임을 보여준다.

사회적 참여 특성은 액티브 시니어는 지역사회 활동, 평생교육, 자원봉사 등을 통해 사회적 관계망을 확장하고 사회자본을 형성한다(오민정, 2020; Litwin & Shiovitz-Ezra, 2011). 이들의 사회 참여는 단순한 여가 활동을 넘어 사회적 연대(social solidarity)를 강화하고, 자기 정체성(self-identity)을 재확인하는 행위로 기능한다. 특히 이들은 성장기 동안 산업화·민주화·정보화 등 급격한 사회변화를 경험하며 형성된 [표 2-4]와 같은 코호트적 특성(cohort characteristics)을 보인다. 이채원과 심혜정(2022)은 이를 시대적, 연령적, 문

화적 세 차원으로 구분하여 설명하였다.

[표 2-4] 액티브 시니어의 주요 코호트 특성

구 분	시대적 특성	연령적 특성	문화적 특성
긍정적 특성	경제적 부흥으로 높은 주도성, 배움의 욕구, 높은 경제력	나이 들의 인식 변화 웰빙에 높은 관심 외모의 투자	자아 계발 욕구, 사회 참여 욕구, 높은 수준의 디지털 리터러시
부정적 특성	자아 성찰, 자기표현 부자유	은퇴 후 우울증 증가	사회, 문화적 고립

출처 : 이채원, 심혜정(2022)

이 코호트 특성은 액티브 시니어가 경제적·문화적 독립성과 더불어, 디지털 네트워크를 통한 사회적 소속감과 정체성의 재구성을 추구한다는 점에서 현대 고령사회의 핵심 세대로 자리매김하게 한다.

다음으로 디지털 적응 특성으로 액티브 시니어는 디지털 기술을 활용하여 자기 주도적 삶을 확장하는 세대이다. 스마트폰, 온라인 쇼핑, SNS, 금융, 콘텐츠 소비 등 다양한 활동에서 높은 활용도를 보이며(최형임, 송인욱, 2020), 디지털 리터러시가 높을수록 정보활용 능력과 삶의 만족도가 향상된다고 보고된다(한희수, 정유경, 2024). 그러나 개인 간 디지털 역량과 태도의 차이로 인한 내부 이질성(internal heterogeneity)이 여전히 존재하며(김정희, 2022), 이는 정보격차 이론이 제시한 ‘성과 격차(Outcome Divide, 3차 격차)’의 현실적 사례라 할 수 있다. 특히, 액티브 시니어의 디지털 특성은 본 연구의 핵심 변수와 다음과 같이 연결된다. 디지털 정보활용은 1차 격차를 넘어선 실제 사용(Usage)의 측면을 반영하며, 2차 격차(리터러시)를 통해 3차 격차(성과)로 이어지는 핵심적인 독립변수다. 디지털 리터러시는 2차 격차(Skills)의 중심으로서, 정보 활용의 효과를 결정하는 매개변수다. 디지털 태도는 Van Dijk의 동기적 접근(Motivational Access) 개념을 확장한 것으로, 2차 격차에서 3차 격차로의 전환 과정에 영향을 미치는 조절변수로 작용한다. 또한 액티브 시니어는 기본적으로 기존의 고령층과는 차별적인 성향을 지니며, 급속한 경제 성장과 문화의 발달 시대를 경험한 새로운 계층으로서 인식되고 있음이 관찰된

다고 [표 2-5]와 같이 설명하였다(우미경, 박태원, 2014).

[표 2-5] 기존 고령층과 액티브 시니어 비교

구 분	기존 고령층	액티브 시니어
생활 인식	안정과 현상 유지 중심, 변화에 소극적	미래를 준비하며 새로운 경험을 수용하는 합리적 태도
노년기 관점	인생의 마지막 시기, 종결적 의미	새로운 인생 단계, 자기실현의 기회로 인식
삶의 태도	절약 중심, 소극적 생활, 무관심 경향	여가와 즐거움을 중시, 다양한 취미를 추구
독립성	자녀나 가족에게 의존	자립적 생활을 강조, 사회적 제도와 서비스 활용
노후설계	자녀 지원에 의존	체계적이고 주도적인 노후 계획 수립
가치관	‘노인은 노인답게’라는 전통적 태도	연령과 상관없이 젊음을 지향, 세대 간 경계 완화
레저관	단순한 시간 때우기 수준	여가 자체를 삶의 중요한 목표와 가치로 인식
자산처분	자녀에게 재산을 상속	자신을 위한 소비와 투자 비중 확대
여행 형태	단체 중심, 효도 관광 위주	부부 중심의 여유 있는 여행 선호
취미 생활	또래 집단과의 단순 교류	다양한 취미 활동, 타 세대와의 교류 강조
생활 스타일	전통적이고 단순한 한국적 생활	국제적이고 개방적인 문화 교류 생활

출처: 우미경, 박태원(2014)

이 표는 액티브 시니어가 단순히 디지털 기술을 사용하는 수준을 넘어, 기술을 통한 삶의 주체적 재구성을 수행하고 있음을 보여준다.

결과적으로, 액티브 시니어는 경제적 자립, 사회적 참여, 디지털 역량을 포괄적으로 발휘하여 자기 주도적 노화(self-directed aging)를 실현하는 집단이며, 이들의 디지털 리터러시와 디지털 태도는 정보격차 이론의 성과 단계(Outcome Stage)를 긍정적으로 완화하고 일상생활 만족도를 높이는 핵심 요

인으로 작용한다.

2.2 정보격차 이론

2.2.1 등장 배경 및 이론적 토대

정보격차 이론(Digital Divide Theory)은 정보사회로의 전환 과정에서 정보통신기술(ICT)의 불평등한 확산이 사회경제적 격차를 재생산한다는 문제의식에서 출발하였다. 초기에는 정보기술이 사회적 평등을 촉진할 것이라는 낙관론이 존재했지만, 실제로는 ICT 접근성과 활용 능력의 차이가 새로운 형태의 사회적 불평등을 초래함이 드러났다(Norris, 2003; Van Dijk, 2005). 이론의 기원은 지식격차 가설(Knowledge Gap Hypothesis)에 있다. 그들은 대중매체를 통한 정보 확산이 사회 전체의 지식을 균등하게 향상하지 못하고, 사회경제적 지위가 높은 집단이 낮은 집단보다 정보를 더 빠르게 습득함으로써 지식 불평등이 심화한다고 주장하였다(Tichenor et al., 1970).

이후 1990년대 후반, 미국 국가통신정보청(National Telecommunications and Information Administration, NTIA)은 Falling Through the Net 보고서를 통해 ‘디지털 격차(digital divide)’ 개념을 공식화하였다. 이 보고서는 ICT 확산이 지역, 소득, 교육 수준 등에 따라 불균등하게 이루어지고 있음을 실증적으로 보여주며, 정보격차가 기존 사회 불평등의 새로운 표현임을 제시하였다. 2000년대 초, 정보격차 논의는 단순한 기술 접근(access)을 넘어, 활용 능력(skill)과 성과(outcome)를 포함하는 방향으로 확장되었다. Hargittai(2002)는 ‘제2수준 디지털 격차(second-level digital divide)’ 개념을 제시하여, 단순히 인터넷을 사용할 수 있는가의 여부보다 어떻게 기술을 활용하고 이해하는가의 문제, 즉 디지털 리터러시(Digital Literacy)가 불평등의 핵심이라고 강조하였다.

Norris(2003)는 정보격차를 글로벌(global), 사회(social), 민주적(democratic) 차원으로 구분하여, 정보 불평등이 단순한 기술 격차를 넘어 사

회통합과 시민 참여의 불평등으로 확장된다고 보았다. Warschauer(2004)는 사회문화적 관점에서 정보격차를 재해석하며, 언어·교육·문화·사회자본(social capital) 등 맥락적 요인이 ICT 활용의 성패를 좌우한다고 주장하였다. 그는 단순한 하드웨어 보급이 아닌, ‘유의미한 접근(meaningful access)’ 개념을 제시하였다.

이러한 논의는 Van Dijk(2005)에 의해 구조적으로 통합되었다. 그는 정보격차를 사회경제적 자원의 불평등이 ICT 이용을 통해 순차적으로 재생산되는 과정으로 보고, ‘자원 및 전유 이론(Resources and Appropriation Theory)’을 제시하였다. 이 모델은 동기적 접근(motivational access) → 물리적 접근(material access) → 기술적 접근(skills access) → 활용 접근(usage access)의 4단계가 상호 연결되어 불평등이 누적되며, 최종적으로 성과 격차(outcome divide)로 귀결된다고 보았다.

이후 Van Deursen & Van Dijk(2014)는 이러한 이론을 토대로, 인터넷 활용의 질적 차이가 개인의 사회적·경제적 성과(outcomes)와 역량(capabilities)에 직접적이며 유의미한 영향을 미친다는 점을 실증적으로 확인하였다. 한편 Van Dijk(2020)는 이와 같은 활용-역량 관계를 포함한 순환적·상호작용적 모델(reciprocal model)을 이론적으로 정교화하며, 정보 활용이 다시 기술 및 인지적 역량 향상으로 이어질 수 있음을 설명하였다. 따라서 정보격차는 단방향적 인과관계가 아닌 상호강화적(mutually reinforcing) 순환 구조로 이해될 수 있다.

결과적으로, 정보격차 이론은 Tichenor et al.(1970)의 지식격차 가설에서 출발하여, NTIA의 실증적 검증, Hargittai(2002)의 역량 중심 접근, Norris(2003)의 다양한 관점 확장, Warschauer(2004)의 사회문화적 해석, 그리고 Van Dijk(2005)의 구조적 통합과 Van Deursen & Van Dijk(2014), Van Dijk(2020)의 활용-역량 확장을 거쳐 발전하였다. 이는 정보격차를 단순한 기술 문제가 아니라 사회적 자원·역량·태도·성고가 상호작용하며 재생산되는 복합적 불평등 구조로 이해하도록 하는 이론적 토대를 제공한다.

2.2.2 개념적 정의와 구조

초기 정보격차는 주로 1차 격차(First-level Digital Divide), 즉 물리적 접근성(Access)의 차원으로 정의되었다. 이는 컴퓨터, 인터넷 등 디지털 기기를 소유하고 네트워크에 접속할 수 있는 유무(have or have-not)의 이분법적 관점이었다. 그러나 ICT 보급률이 증가하면서 물리적 접근성만으로는 설명되지 않는 새로운 형태의 격차가 나타나기 시작했고, 이에 따라 정보격차의 개념은 1·2·3차 계층적 모델로 확장되었다. 본 연구는 [표 2-6]와 같이 계층적 모델을 이론 틀로 삼아, 액티브 시니어의 디지털 정보활용이 일상생활 만족도라는 최종 성과에 이르는 과정을 구조적으로 분석한다.

[표 2-6] 정보격차 계층적 구조와 수준

격차 수준	주요 개념	설명	대표 연구자
1차 격차	물리적 접근성 (Access)	디지털 기기 및 인터넷 접속 가능 여부의 차이	Van Dijk(2005)
2차 격차	활용 능력 (Skills)	디지털 기술을 효과적으로 사용하고 정보를 탐색·활용하는 능력의 차이	Hargittai(2002), Van Dijk(2005)
3차 격차	성과/결과 (Outcome)	디지털 정보 활용을 통해 실제 삶의 질, 사회경제적 지위, 기회 등에서 발생하는 격차	Helsper(2012), Van Deursen & Helsper(2015)

출처 : 선행연구를 바탕으로 연구자가 정리

Hargittai(2002)는 2차 격차(Second-level Digital Divide)를 제시하며, 단순히 인터넷에 접근할 수 있는가의 문제를 넘어, 어떻게 기술을 활용하고 이해하는가의 문제, 즉 디지털 리터러시(Digital Literacy)를 중심으로 불평등을 분석할 것을 제안하였다. 그는 검색 전략, 정보 판별 능력, 온라인 활동의 다양성 등 사용의 질(quality of use)에서 격차가 발생하며, 이는 사회경제적 배경과 밀접하게 연관된다고 밝혔다(Hargittai, 2002).

가장 최근에 논의되는 3차 격차(Third-level Digital Divide)는 성과 격차(Outcome Divide)를 의미한다. 이는 디지털 기술 사용으로 나타나는 실질적인 삶의 변화, 즉 교육적 성취, 직업적 기회, 사회적 자본, 건강정보 접근 등

에서 발생하는 불평등을 다룬다(Helsper, 2012; Van Deursen & Helsper, 2015). 본 연구가 액티브 시니어의 일상생활 만족도라는 최종 성과에 초점을 맞추는 것은 바로 이러한 2차 격차(역량)에서 3차 격차(성과)로의 전환 과정을 규명하려는 시도와 맥을 같이 한다.

2.2.3 정보격차의 확장과 심화 요인

디지털 기술의 발전에 따라 정보격차는 다양한 요인 간 상호작용하고 다양한 관점에서 심화하고 있다. 빅데이터, 인공지능(AI), 사물인터넷(IoT) 등의 신기술은 정보 처리 능력과 비판적 사고를 요구하며, 이에 따른 개인 간 역량 차이가 격차를 확대하는 주요 요인으로 작용한다(김문조, 김종길, 2002). 특히 고령층의 디지털 정보격차는 물리적 접근성뿐만 아니라 활용 능력, 정보 수용성, 사회적 참여 수준에서 두드러진 차이를 보인다(박노민, 2024; 임정훈, 이혁준, 이지훈, 2020).

Van Dijk(2005)의 자원 및 접근 모델(Resources and Access Model)은 정보격차를 동기적-물리적-기술적-활용적 접근의 누적적 과정으로 설명한다. 그러나 최근 연구는 이러한 접근 간 관계가 일방적이 아니라, ‘활용 경험(usage experience)’이 ‘기술적 역량(skill)’을 강화하는 순환적(cyclic) 관계를 보인다고 보고하였다(Van Dijk, 2020; Lamberti, López, & Pandolfo, 2024). 즉, 기술 사용의 경험이 역량을 향상하며, 향상된 역량이 다시 더 높은 수준의 사용을 촉진하는 상호강화 과정이 존재한다.

또한, 최근 연구들은 특히 고령층의 디지털 학습 과정에서 이러한 한 방향 인과관계가 반드시 성립하지 않을 수 있음을 보여준다. Kolb(2014)의 경험학습이론(Experiential Learning Theory)은 개인이 구체적 경험을 통한 학습 사이클(구체적 경험 → 반성적 관찰 → 추상적 개념화 → 적극적 실험)을 통해 역량을 개발한다고 설명한다. 이에 따르면, 실제 ICT 활용 경험(usage)이 오히려 디지털 역량(skill)을 형성하고 강화하는 출발점이 될 수 있음을 시사한다.

또한 실증적 연구들은 “활용 → 역량”이라는 역방향 인과관계를 지지한다.

Hargittai(2010)는 종단 연구를 통해 온라인 활동 경험이 디지털 기술 향상에 이바지함을 실증하였다. Van Deursen & Helsper(2015)는 인터넷 활용 경험과 디지털 역량 간에 양방향 관계(bidirectional relationship)의 가능성을 제시하였다. 또한, 고령층이 'learning by doing' 방식을 통해 디지털 기능을 습득하며, 실제 사용 맥락에서의 시행착오가 역량 형성에 중요한 역할을 한다고 보고하였다(Wilson-Menzfeld, Gates, Moreland, Raw, & Johnson, 2023). 그리고 Seifert & Cotten(2022)은 ICT 전유 이론(ICT Appropriation Theory)을 통해 고령층의 기술 수용 과정에서 사용 경험(usage context)이 역량 인식을 형성하는 핵심적 요인임을 주장하였다.

이와 더불어 Bandura(1986)의 상호결정론(Reciprocal Determinism)은 행동, 개인적 요인, 환경이 상호작용하며 순환적으로 영향을 주고받는다 고 설명한다. 이러한 관점에서 디지털 정보활용(행동)과 디지털 리터러시(개인 역량)는 단방향성이 아닌 상호 강화(mutually reinforcing) 관계에 있다고 볼 수 있다. 최근 Van Dijk(2020) 역시 역량(skill)과 활용(usage)의 순환적(reciprocal) 관계 가능성을 언급하며, 디지털 격차 연구에 순환성 개념을 수용하고 있다.

본 연구는 Van Dijk(2005)의 전통적 정보격차 이론을 고령층 맥락에서 확장(extension)하고자 한다. 구체적으로, 액티브 시니어의 디지털 학습 과정에서 전통적인 “역량 → 활용” 경로뿐 아니라 “활용 → 역량” 경로도 함께 작동할 수 있다는 가설을 검증한다. 이는 Van Dijk(2005)의 전통적 정보격차 이론의 부정이 아니라, 경험학습이론(Experiential Learning Theory)과 상호결정론을 포괄한 개념적 확장으로 볼 수 있다.

2.2.4 정보격차 이론의 포괄적 적용과 본 연구의 차별성

액티브 시니어는 이전 노년 세대보다 디지털 기술에 대한 수용성과 활용 의지가 높지만, 연령, 학력, 소득, 심리적 태도 등에 따라 상당한 이질성을 보인다(김정희, 2022; 한국지능정보사회진흥원, 2025). 따라서 이들을 단일한 집단으로 보기보다는, 정보격차 이론의 다양한 관점을 적용해 내부의 역량·태도 차이를 분석할 필요가 있다(Friemel, 2016; Seifert, 2020). 본 연구는

1·2·3차 계층적 격차 모델을 핵심 이론 틀로 삼아, 액티브 시니어의 디지털 정보활용이 일상생활 만족도(3차 격차, 성과)로 이어지는 경로를 규명하고자 한다. 특히 기존의 “역량 → 활용”이라는 한 방향 모델뿐만 아니라, “활용 → 역량”이라는 순환적(reciprocal) 경로도 함께 고려한다. 이는 고령층이 실제 사용 경험을 통해 디지털 기술을 향상하는 ‘learning by doing’ 학습 과정을 반영한다(Seifert & Cotten, 2022; Wilson-Menzfeld et al., 2023).

또한 Van Dijk(2005)의 ‘동기적 접근’ 개념을 심리적 태도 차원으로 확장하여, 디지털 태도를 조절변수로 설정한다. 긍정적인 디지털 태도는 정보 활용의 효과를 극대화하며, 디지털 리터러시가 실질적인 삶의 만족으로 전환되는 과정을 촉진하는 핵심 요인으로 기능할 수 있다(Choi & DiNitto, 2013; Urbina et al., 2022).

이처럼 본 연구는 정보격차 이론의 순환적 확장(reciprocal extension)을 시도하며, 디지털 역량과 활용 간의 상호강화 메커니즘을 분석한다. 이를 통해 기술적 요인뿐 아니라 심리적·인지적 요인이 정보격차 해소 및 삶의 질 향상에 어떻게 이바지하는지 규명하고, 고령층의 성공적 디지털 적응을 위한 정책적·교육적 시사점을 제시하고자 한다.

2.3 디지털 정보활용

2.3.1 등장 배경 및 이론적 토대

디지털 정보활용(Digital Information Utilization)은 현대 정보사회에서 개인의 사회경제적 지위와 삶의 질에 영향을 미치는 중요한 변수로, 정보격차(Digital Divide) 이론과 밀접한 관련이 있다. 초기 정보격차 논의는 주로 정보통신기술(ICT)에 대한 물리적 접근성, 즉 기술을 ‘소유한 자’와 ‘소유하지 못한 자’ 간의 구분에 집중하였다(Selwyn, Gorard, Furlong, & Madden, 2003). 그러나 기술 보급의 보편화에 따라 단순한 접근성만으로는 정보기술 혜택의 불평등한 분배 현상을 설명할 수 없어, 연구 관심은 기술 접근을 넘어서 실제 활용(usage)과 이용자의 역량(skills) 차이로 확장되었다(Van Dijk,

2005). 정보 행동 연구 분야에서도 디지털 정보활용은 오랫동안 중요한 개념으로 다루어져 왔다. Wilson(1997)은 정보 추구 행동을 목적 지향적이고 능동적인 과정으로 정의하며, 정보 요구의 인식에서 시작하여 정보원 선택, 정보 탐색, 정보 평가, 정보 활용으로 이어지는 순환적 구조를 제시하였다. 이러한 전통적 정보 행동 이론은 디지털 환경에서도 여전히 유효하며, 특히 액티브 시니어의 경우 건강정보 추구(Chaudhuri, Le, White, Thompson, & Demiris, 2013)와 같은 특정 목적 지향적 정보 활용이 독립적인 생활 유지 및 삶의 질과 밀접하게 연관되어 있다.

또한 디지털 정보활용은 세대별 삶의 만족도에 긍정적 영향을 미치며, 공공 참여나 경제활동 등 사회적 영역에서 세대별 차이를 보이는 중요한 요소로 확인되었다(박선주, 김성준, 고정현, 권유진, 2020). 한편, 고령층 특히 액티브 시니어에 있어 디지털 기술을 통한 정보 활용은 독립적 생활 유지 및 사회적 고립 방지에 필수적인 생존 역량으로 작용한다(Damant, Knapp, Freddolino, & Lombard, 2017). 따라서 디지털 정보활용은 고령층의 능동적 사회 참여와 삶의 만족도 향상의 핵심 동력이며, 본 연구에서는 이를 일상생활 만족도로 이어지는 경로의 출발점이자 액티브 시니어의 주체적 삶을 가능하게 하는 핵심 역량으로 이론화한다.

2.3.2 개념 및 정의

디지털 정보활용(Digital Information Utilization)은 현대 사회의 핵심 역량 중 하나로, 컴퓨터, 스마트폰, 태블릿 등과 같은 디지털 기기와 인터넷을 활용하여 건강, 교통, 공공서비스, 금융, 교육, 여가 등 다양한 분야의 정보에 접근(access)하고, 이를 탐색(search), 평가(evaluate), 가공(process), 생성(create) 및 적용(apply)하는 전 과정을 포괄하는 능력과 행동을 의미한다(박선주 외, 2020; 최형임, 송인욱, 2020). 이러한 디지털 정보활용은 액티브 시니어(Active Senior)와 같이 능동적으로 사회에 참여하려는 고령층에게 사회 활동, 대인관계, 문화생활, 경제적 여건 등 일상생활의 다양한 영역에서 중요한 기능을 수행한다(김정호, 강상훈, 2024; 정순둘, 이아영, 정지혜, 2023).

디지털 정보활용의 개념은 시간이 흐르면서 더욱 확장되고 구체화 되고 있다. 초기에는 정보에 대한 단순한 접근성이나 기술 활용 능력에 초점이 맞춰졌으나, 점차 정보의 비판적 평가, 생산, 공유 등 심층적 능력까지 포함하게 되었다(김시정, 최상옥, 2019; 민영, 2011). 미국 도서관협회(American Library Association)에서도 디지털 정보활용을 정보와 소통 기법을 활용하여 디지털 정보를 찾고 이해하며 평가하고, 생산 및 표현할 수 있는 종합적 능력으로 정의하며, 정보 탐색에서부터 생산·공유에 이르기까지 전 과정을 포괄한다고 설명하고 있다. 그리고 Friemel(2016)은 디지털 정보활용 개념을 초기의 단순한 접근성 중심 정의에서 확장하여, 디지털 기술의 사용 능력과 활용 방식의 차이를 포함하는 포괄적 개념으로 제시하였다. 또한 Seifert & Cotten(2022)은 정보통신기술(ICT)을 기반으로 정보를 수집, 이해, 분석, 공유, 그리고 활용하는 일련의 능동적인 과정을 의미하며, 이는 고령층의 삶의 질 향상과 자립적인 일상생활을 위한 핵심 역량으로 보았다. 그리고 디지털 정보활용이 능동적 노화(active aging)를 촉진하는 요소로 이를 통해 고령층이 사회 내에서 역할 정체성을 유지하고 주체적 삶을 영위할 수 있음을 강조하였다.

본 연구에서는 디지털 정보활용을 행동적·경험적 차원의 개념으로, "액티브 시니어가 스마트폰, 컴퓨터 등 디지털 기기를 사용하여 일상생활에 필요한 정보를 탐색하고 활용하는 행위의 빈도와 범위"로 정의한다. 이는 실제 사용 행동(actual usage behavior)에 초점을 두며, 역량이나 숙련도와는 구분된다. 즉, "얼마나 자주, 얼마나 다양한 목적으로 사용하는가"의 문제이지, "얼마나 잘 사용하는가"의 문제가 아니다. 이러한 정의는 기존 연구에서도 일관되게 지지가 된다. Van Deursen & Helsper(2015)는 디지털 활용을 "디지털 기술을 사용하는 실제 행위"로 정의하며, 이를 활용 빈도, 활용 영역, 활용 목적으로 측정하였다. 최형임과 송인욱(2020)은 한국 고령층의 디지털 정보활용을 "디지털 기기를 통해 정보를 탐색하고 일상생활에 적용하는 행동"으로 조작화 하였으며, 이는 리터러시(역량)와는 별개의 개념으로 구분하였다.

디지털 정보활용은 행동적·양적 차원(얼마나 많이, 얼마나 자주)에 초점을 두지만, 디지털 리터러시는 역량적·질적 차원(얼마나 효과적으로, 얼마나 비판

적으로)에 초점을 둔다. 예를 들어, 매일 온라인 뉴스를 검색하는 것은 "활용"이지만, 뉴스의 신뢰성을 평가하고 정보를 종합하여 의사결정에 활용하는 것은 "리터러시"에 해당한다. 따라서 두 개념은 상호보완적이지만 명확히 구분되는 독립적 구성개념이다. 이는 기술 접근성(access)을 기본 전제로 하되, 실제 사용의 빈도와 활용의 범위를 포함하는 개념이다. 정보격차 이론의 관점에서 볼 때, 이는 Van Dijk(2020)가 제시한 정보격차의 심화 단계 중 '활용(usage)' 단계에 해당하며, 후속 단계인 역량(skills)과 성과(outcome)로 나아가는 출발점이 된다.

2.3.3 구성요소 및 특성

디지털 정보활용은 단일한 행위가 아니라 다양한 목적과 형태를 지닌 활동이다. Schehl, Leukel, & Sugumaran(2019)은 고령층의 인터넷 사용 행태를 세 가지 유형으로 구분하여 다양한 관점에서 구체화하였다. 첫째, 정보적 활동(Informational Activities)은 뉴스 검색, 날씨 확인, 건강 정보 탐색과 같이 정보 획득을 주된 목적으로 하는 활동이다. 둘째, 사회적 활동(Social Activities)은 이메일, 메신저, 소셜미디어(SNS)를 통한 소통과 관계 유지를 목표로 하는 활동이다. 셋째, 도구적 활동(Instrumental Activities)은 온라인 쇼핑, 금융거래, 예약 서비스 등 실생활의 문제를 해결하기 위한 실용적 목적의 활동을 지칭한다.

이러한 활동 유형들은 고령층의 디지털 환경 적응과 삶의 만족도 향상에 각기 다른 방식으로 이바지한다. 본 연구의 대상인 액티브 시니어의 디지털 정보활용은 이러한 일반적 유형을 기반으로 하되, 다음과 같은 뚜렷한 특성을 보인다.

첫째, 상호 관련성이다. 디지털 정보활용은 단일 기술의 숙련이 아니라, 정보의 검색·판단·활용에 이르는 전 과정이 상호 연계된 포괄적 역량이다. 이는 단순한 기기 조작 능력을 넘어, 정보를 활용하고 자신의 목적에 맞게 재구성하며 새로운 정보를 창출하는 인지 및 기술적 능력을 요구한다(김유나, 변은지, 2021).

둘째, 능동성과 목적 지향성이다. 이는 수동적 정보 수용이 아니라, 개인의 목표와 상황에 맞추어 정보 활용 방식을 설계하고 실행하는 적극적 활동이다. 사용자는 자신의 필요에 따라 정보를 탐색하고, 활용하며, 그 과정에서 능동적으로 의사결정을 내린다(권선희, 2023).

셋째, 심화와 다양성이다. 디지털 정보활용을 ‘이용의 폭’(다양성)과 ‘이용의 깊이’(심화 정도)로 측정할 수 있다고 하였으며, 폭은 다양한 유형의 디지털 서비스 사용 여부를, 깊이는 정보생산·사회참여·경제활동 등 고부가가치 활동을 포함한다(김명일, 김영선, 엄사랑, 2020). 이는 단순히 정보를 읽는 것을 넘어 온라인 활동, 디지털 콘텐츠 제작과 같은 참여적이고 생산적인 활동으로 확장될 수 있음을 시사한다(민영, 2011).

넷째, 맥락 의존성이다. 연령, 교육 수준, 디지털 태도, 기술 경험 등 개인적·사회적 요인이 활용의 질과 범위를 결정하며, 특히 고령층은 세대 특성과 기술 수용 태도의 한계로 인해 활용 방식에 제약받을 수 있다(권선희, 2023). 따라서 디지털 정보활용은 모든 개인에게 같게 나타나는 것이 아니라, 개인이 처한 환경과 특성에 따라 다른 양상을 보이며, 이에 대한 이해가 중요하다(정지혜, 정순돌, 2024).

2.3.4 선행연구

디지털 정보활용은 단순한 정보 접근을 넘어 개인이 일상생활 속에서 디지털 기기를 활용하여 사회적·경제적 활동에 참여하고 삶의 질을 향상하는 핵심 요인으로 주목받아 왔다. 이에 따라 여러 학자는 디지털 정보활용이 고령층을 포함한 다양한 집단의 삶의 만족도 및 일상생활 만족에 미치는 영향을 분석해 왔다. 또한 디지털 정보활용은 정보화 사회에서 개인이 디지털 환경에 효과적으로 참여하고 혜택을 얻는 데 필수적인 역량으로 인식되고 있으며, 그 중요성은 다양한 선행연구를 통해 입증되었다. 이는 단순히 디지털 기기에 접근하는 것을 넘어, 정보를 이해하고, 활용하며, 새로운 가치를 창출하는 상호관련성 능력을 의미한다. 이러한 디지털 정보활용은 개인의 일상생활 만족도와 밀접한 관련성을 가지며, 특히 액티브 시니어는 더욱 중요한 의미가 있다.

국내 연구로, 박선주 외(2020)는 디지털 정보활용을 공공 참여, 경제활동, 네트워킹, 생활 서비스의 네 가지 유형으로 세분화하여 세대별 삶의 만족도와의 관계를 분석하였다. 연구 결과, 디지털 정보활용이 전반적으로 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미치며, 특히 고령층에서는 경제활동 영역의 활용이 삶의 만족도와 밀접하게 연관됨을 밝혔다.

김명일 외(2020)의 연구에서는 중·고령자의 디지털 정보활용 유형을 잠재 프로파일 분석(Latent Profile Analysis)을 통해 구분하고, 유형별로 삶의 만족도에 미치는 영향을 검증하였다. 그 결과, 적극적 정보 활용 유형에 속하는 고령자가 그렇지 않은 집단보다 삶의 만족도가 높게 나타났으며, 이는 디지털 활용 수준의 차이가 고령층 삶의 안녕과 만족을 설명하는 중요한 변인임을 보여준다.

또한, 최형임과 송인욱(2020)은 노인의 디지털 정보활용 능력과 삶의 만족도의 관계를 분석하면서 자기효능감의 매개효과를 검증하였다. 연구 결과, 노인의 디지털 정보활용 수준이 높을수록 삶의 만족도가 높으며, 이는 자기효능감을 통해 매개적으로 강화된다고 밝혔다. 이 연구는 디지털 활용이 단순한 기술적 사용을 넘어 심리적 자원과 결합할 때 더 큰 효과를 발휘함을 시사한다.

윤희정, 신혜리, 김영선(2020)은 중고령자를 대상으로 디지털 정보화 활용 수준과 삶의 만족도의 관계를 살펴보고, 사회적 자본의 매개효과를 분석하였다. 분석 결과, 디지털 활용 수준이 높을수록 삶의 만족도가 증가했으며, 사회적 자본이 이 관계에서 부분 매개효과를 가지는 것으로 나타났다. 이는 디지털 정보활용이 사회적 네트워크 형성과 결합할 때 삶의 만족도를 더욱 향상한다는 점을 보여준다.

Niehaves & Plattfaut(2014)는 독일의 고령층을 대상으로 디지털 격차(Digital Divide)와 정보 활용 수준을 분석하였다. 연구 결과, 고령층의 디지털 정보 활용은 연령, 교육 수준, 사회적 지지와 밀접하게 연결되었으며, 특히 사회적 관계망 속에서 디지털 활용도가 삶의 만족도와 사회적 통합에 긍정적으로 이바지함을 확인하였다 마찬가지로, Tang, Jin, Zhang, & Wang(2022)은 중국 고령층을 대상으로 디지털 정보활용과 사회적 연결, 심리적 웰빙의

관계를 분석하였다. 그 결과, 디지털 활용 능력이 높을수록 사회적 고립감이 낮아지고, 삶의 만족도가 높아지는 경향을 보였다. 특히, 디지털 정보활용은 사회적 네트워크를 통해 고령층의 행복감 증진에 중요한 역할을 하는 것으로 나타났다.

그러나 디지털 정보활용이 항상 긍정적 결과로 이어지는 것은 아니다. 정보 과부하(information overload), 허위정보 노출, 디지털 스트레스 등은 오히려 삶의 만족도를 저해할 수 있다(Baek, Choi, & Kang, 2025). 특히 디지털 기술에 대한 불안감이 높거나 정보 판별 능력이 부족한 고령층의 경우, 디지털 정보활용이 심리적 부담으로 작용할 수 있다. 이는 단순한 정보 활용 빈도를 넘어, 정보를 효과적으로 평가하고 활용할 수 있는 리터러시 역량의 중요성을 강조한다. 본 연구는 이러한 선행연구를 바탕으로 액티브 시니어의 디지털 정보활용이 일상생활 만족도에 미치는 직접 효과를 검증하고, 동시에 디지털 리터러시의 매개경로와 디지털 태도의 조절효과를 포괄적으로 분석함으로써, 디지털 정보활용이 실질적인 삶의 질 향상으로 연결되는 조건과 메커니즘을 규명하고자 한다.

2.4 디지털 리터러시

2.4.1 등장 배경 및 이론적 토대

디지털 리터러시(Digital Literacy)는 1990년대 Gilster(1997)에 의해 처음 제시된 이후, 정보격차 논의가 ‘접근’에서 ‘활용’으로 심화하는 과정에서 그 중요성이 드러난 핵심 개념이다. Hargittai(2002)는 기술 접근성 유무를 다루는 ‘1차 수준의 디지털 격차’를 넘어, 기술을 효과적으로 활용하는 능력의 차이에서 발생하는 ‘2차 수준의 디지털 격차(second-level digital divide)’를 제시하였다. 디지털 리터러시는 바로 이 ‘역량 격차(skills divide)’의 중심에 있으며, 동일한 기술 접근성을 가진 개인들 사이에서도 정보 활용의 성과가 다르게 나타나는 이유를 설명하는 핵심 기제이다.

Kellner(2002)는 이러한 Gilster의 관점을 더욱 확장하여, 디지털 리터러시

를 다양한 미디어와 정보 형태를 비판적으로 분석하고 생산하는 능력, 즉 다중적 문해력(multiliteracies)으로 개념화하였다. 이후 Ferrari, Punie, & Redecker(2012)는 디지털 리터러시를 보다 구체적으로 체계화하였다. 그들은 디지털 리터러시를 정보 활용 능력, 커뮤니케이션 및 협업 능력, 디지털 콘텐츠 제작 능력, 온라인 안전성 인식, 문제 해결 능력이라는 다섯 가지 핵심 영역으로 분류하며, 이를 통해 디지털 시대 시민에게 요구되는 상호 관련성 역량을 명확히 제시하였다.

현대에 와서는 정보를 비판적으로 평가하고, 윤리적으로 활용하며, 문제 해결과 디지털 시민성(Digital Citizenship)을 포함하는 개념으로 발전하였다(Falloon, 2020). 김유나와 변은지(2021)는 고령층을 대상으로 한 연구에서, 디지털 정보 활용 능력, 비판적 정보 평가 능력, 디지털 안전성 인식이 사회적 참여와 삶의 만족도에 미치는 영향을 실증적으로 확인하였다. 김학실과 심준섭(2020) 역시 노인의 디지털 리터러시가 사회활동 참여와 심리적 안녕감에 긍정적 영향을 미친다고 보고하였다. 이러한 연구들은 디지털 리터러시가 기술적 숙련을 넘어 삶의 질 향상과 사회적 통합에 이바지하는 역량임을 뒷받침한다.

본 연구는 이러한 현대적 디지털 리터러시 배경을 바탕으로, 액티브 시니어 세대가 디지털 환경에서 정보를 탐색하고 비판적으로 해석하며, 윤리적이고 창의적으로 문제를 해결하는 능력을 갖추는 데, 디지털 리터러시를 통해 궁극적으로 일상생활 만족도를 향상할 수 있을 것이라는 연구를 하고자 한다. 또한 정보격차 이론을 기반으로, 디지털 리터러시의 다양한 관점 역량이 액티브 시니어의 디지털 사회통합과 삶의 질 증진에 어떻게 이바지하는지를 심층적으로 규명하고자 한다.

2.4.2 개념 및 정의

디지털 리터러시(Digital Literacy)는 디지털 환경에서 정보를 효과적으로 탐색하고, 이해하며, 평가하고, 창출할 수 있는 능력을 의미한다(Pangrazio, 2016). 이는 정보의 탐색, 구성, 소통, 비판적 분석, 문제 해결 능력을 포괄하

는 종합적 개념으로서, 단순한 기술 숙련을 넘어선 인지적·사회적 역량을 포함한다(Ferrari et al., 2012). 이와 관련해 유럽연합 집행위원회(European Commission)가 제시한 '시민을 위한 디지털 역량 프레임워크(DigComp)'는 가장 널리 인정받는 이론적 틀로 평가된다. DigComp는 디지털 리터러시를 단일한 능력이 아니라 지식(knowledge), 기술(skills), 태도(attitudes)의 통합체로 규정하며, 이러한 구성요소 간의 상호작용을 통해 개인의 디지털 역량이 발휘된다고 본다(Carretero, Vuorikari, & Punie, 2017). 특히 이 프레임워크에서 '태도'가 역량의 핵심 구성요소로 명시된 점은 본 연구의 조절변수인 디지털 태도와 개념적으로 밀접한 연관성을 가진다.

본 연구에서는 이러한 논의를 종합하여, 디지털 리터러시(Digital Literacy)는 디지털 환경에서 정보를 효과적으로 이해하고, 비판적으로 평가하며, 창의적으로 활용할 수 있는 인지적·기술적·사회적 역량의 통합체를 의미한다. 본 연구에서 디지털 리터러시는 디지털 정보활용(사용 행위)과 명확히 구분되는 개념으로, "얼마나 효과적으로, 얼마나 숙련되게 사용하는가"에 초점을 둔다. 본 연구의 조작적 정의에 따르면, 디지털 리터러시는 "액티브 시니어가 디지털 기기와 인터넷을 사용하여 정보를 효과적으로 탐색·평가·활용하고, 디지털 환경에서 문제를 해결하며, 타인과 소통할 수 있는 포괄적 역량"으로 정의된다. 이는 단순한 기술적 숙련(operational skills)을 넘어, 인지적 판단력(정보 평가), 전략적 활용 능력(문제 해결), 사회적 참여 능력(의사소통)을 모두 포함하는 다양한 관점의 개념이다.

이러한 개념적 구분은 측정 도구에서도 명확히 반영된다. 디지털 정보활용은 "귀하는 지난 한 달간 온라인 쇼핑을 몇 번 하셨습니까?" 같은 빈도 기반 문항으로 측정되는 반면, 디지털 리터러시는 "귀하는 온라인 정보의 신뢰성을 얼마나 잘 판단할 수 있습니까?" 같은 역량 평가 문항으로 측정된다(Hargittai & Hsieh, 2012; Van Deursen, Helsper, & Eynon, 2016).

따라서 본 연구의 매개효과 분석은 "디지털 정보를 자주 사용하는 행위(활용) → 디지털 환경에서의 숙련도와 판단력 향상(리터러시) → 일상생활의 만족도 증대(성과)"라는 행동→역량→성과의 명확한 인과 경로를 검증하는 것이며, 이는 개념적 중복이 아닌 순차적 메커니즘으로 이해되어야 한다. 이는 단

순한 기술적 숙련을 넘어 인지적, 사회적, 비판적 차원을 모두 포함하는 개념으로, 정보격차 이론에서 제시된 ‘역량(skills)’ 단계에 해당한다(Van Dijk, 2020). 따라서 디지털 리터러시는 액티브 시니어가 디지털 정보를 능동적으로 활용하고, 디지털 사회에서 자율적이고 주체적인 생활을 영위하기 위한 핵심 전제 조건이라 할 수 있다.

2.4.3 구성요소 및 특성

디지털 리터러시는 상호 작용성 구조를 지닌 역량으로, 다양한 차원으로 구성된다. Martínez-Bravo, Sádaba-Chalezquer, & Serrano-Puche(2020)는 21세기 역량 프레임워크들을 체계적으로 분석한 결과, 디지털 리터러시의 핵심 차원으로 기능적·조작적 차원, 인지적·정보적 차원, 그리고 비판적·평가적 차원을 도출하였으며, 이 세 차원은 특히 액티브 시니어 연구에서 핵심적으로 다루어진다.

첫째, 기능적·조작적 차원(Functional/Operational Dimension)은 디지털 기기와 소프트웨어를 기술적으로 조작하는 능력을 의미한다. 액티브 시니어의 경우, 스마트폰 터치 조작, 앱 실행 및 종료, 인터넷 검색창 사용, 문자 입력 등 기초적인 조작 기술을 포함한다(Carretero et al., 2017). 이는 디지털 환경 접근의 필수적인 전제 조건이다.

둘째, 인지적·정보적 차원(Cognitive/Information Dimension)은 디지털 정보를 효과적으로 탐색하고, 필요한 정보를 선별하며, 정보의 신뢰성과 타당성을 평가하는 역량을 의미한다(Kang, Baek, Chu, & Choi, 2023). 액티브 시니어에게는 건강정보, 복지 정보, 금융 정보 등 실생활 문제 해결을 위한 정보 탐색 역량이 요구되며, 허위정보와 사기로부터 자신을 보호하기 위한 정보 판별 능력이 특히 중요하다(Yunita, Herdiani, & Eliyanto, 2025).

셋째, 비판적·평가적 차원(Critical/Evaluative Dimension)은 디지털 콘텐츠를 비판적으로 분석하고, 정보의 출처와 의도를 평가하며, 디지털 환경에서 윤리적 판단을 내릴 수 있는 심층적 사고 능력을 의미한다(Polizzi, 2025). 액티브 시니어의 경우, 소셜미디어를 통해 유포되는 허위정보나 금융 사기 메시

지를 판별하는 비판적 리터러시가 자산 보호와 건강 유지에 직결된다.

요컨대, 디지털 리터러시는 기능적·조작적 차원에서 시작해 인지적·정보적 차원을 거쳐 비판적·평가적 차원으로 확장되는 단계적이고 누적적인 역량 구조를 가진다(Van Deursen & Helsper, 2015). 액티브 시니어에게 이러한 리터러시의 확장은 단순한 기술 적용이 아니라, 자기 통제감(self-control), 사회적 연결(social connectedness), 삶의 의미 부여(sense of purpose)를 강화하는 결정적 요인으로 작용한다. 따라서 디지털 리터러시의 각 구성요소는 본 연구의 연구 모형에서 디지털 정보활용과 일상생활 만족도 간의 관계를 매개하는 핵심 경로 변수(core mediating variable)로 기능하며, 디지털 포용(digital inclusion)을 실현하는 기초 토대를 제공한다.

2.4.4 선행연구

고령층, 특히 액티브 시니어 세대에게 디지털 리터러시는 단순한 정보 접근 능력 이상의 의미를 지닌다. 디지털 환경이 개인의 사회적 참여, 경제적 기회, 심리적 웰빙에 결정적 영향을 미치는 현대 사회에서, 디지털 리터러시는 고령층의 삶의 질을 좌우하는 핵심 역량으로 부상하고 있다. 오지안과 유재원(2018)은 노년층의 디지털 리터러시 수준이 심리적 안녕감과 삶의 만족도에 유의미한 긍정적 영향을 미친다는 점을 실증적으로 입증하였다. 이들은 디지털 리터러시 향상이 고령층의 자존감, 사회적 소속감, 심리적 안정성 증진에 이바지할 수 있음을 강조하였다.

Bae(2022)는 60세 이상 한국 고령층을 대상으로 한 연구에서 정보 추구, 사회적 상호작용 등 스마트폰 이용 동기가 디지털 리터러시를 매개하여 삶의 만족도에 유의미한 간접효과를 미침을 검증하였다. 이는 단순히 기술을 사용하는 행위 자체만으로는 삶의 만족도가 보장되지 않으며, 기술을 효과적으로 다루고 활용할 수 있는 리터러시 역량이 갖추어질 때 비로소 긍정적 성과로 이어진다는 것을 실증적으로 보여준다.

윤혜진(2022)은 뉴노멀 시대의 변화 속에서 노인의 여가생활 다양성과 삶의 만족도가 디지털 리터러시 수준에 의해 크게 좌우된다고 보고하였다. 디지

털 기술을 통한 여가 활동 참여는 고령층의 사회적 고립을 완화하고, 심리적 안녕감과 삶의 의미 감을 증진하는 데 핵심적 역할을 한다는 것이다. 또한 노인 대상 스마트폰 교육 프로그램의 효과를 분석하면서, 디지털 리터러시 향상이 정보 활용 능력뿐 아니라 사회적 관계망 확대, 심리적 안정성 증진에도 긍정적인 영향을 미친다고 보고하였다(윤혜진, 임주애, 노은비, 최은영, 진종선, 이금주, 차재희, 전지현, 남은우, 2023).

박정인(2023)은 장노년층의 디지털 리터러시에 영향을 미치는 요인을 분석하면서, 디지털 기기에 대한 자기효능감, 긍정적 디지털 태도, 기술 접근성이 디지털 리터러시 수준을 결정짓는 주요 변인임을 밝혔다. 이는 액티브 시니어 세대가 디지털 서비스를 효과적으로 활용하기 위해서는 단순한 기술 사용법 습득을 넘어, 디지털 환경에 대한 자신감과 긍정적 태도를 함양해야 함을 시사한다.

또한, 황만수(2023)는 시니어 계층을 대상으로 한 키오스크 소프트웨어 사용성 연구에서, 고령층이 디지털 서비스를 효과적으로 이용하기 위해서는 단순한 조작 편의성을 넘어, 정보 탐색, 문제 해결, 온라인 위험 인식 등 상호관련성 능력이 필수적임을 강조하였다. 이는 액티브 시니어 세대가 디지털 사회에 통합되기 위해 다양한 관점에 디지털 리터러시를 갖추어야 함을 뒷받침한다.

본 연구는 이러한 선행연구들을 종합하여, 액티브 시니어의 디지털 리터러시가 디지털 정보활용과 일상생활 만족도 간의 관계를 매개하는 핵심적 구실하고 정보격차 이론을 바탕으로, 디지털 리터러시 수준이 액티브 시니어의 디지털 사회 참여와 삶의 질 증진에 미치는 영향을 심층적으로 규명하고자 한다.

2.5 디지털 태도

2.5.1 등장 배경 및 이론적 토대

디지털 태도(Digital Attitude)는 정보격차 현상을 기술적·구조적 차원을

넘어 개인의 심리적 차원에서 이해하려는 시도 속에서 중요한 변수로 부상하였다. 정보격차의 발생 원인을 분석하는 과정에서, 같은 수준의 물리적 접근성과 기술적 역량을 갖추었음에도 실제 활용과 성과에서 차이가 나타나는 현상을 설명하기 위해 개인의 내적 요인에 관한 관심이 증대되었다.

디지털 태도의 가장 중요한 이론적 배경은 정보시스템 분야의 기술 수용 모델(Technology Acceptance Model, TAM)이다(Davis, 1989). TAM은 사용자의 기술 수용 의도가 기술에 대한 '태도(attitude)'에 의해 결정되며, 이 태도는 다시 '지각된 유용성(perceived usefulness)'과 '지각된 사용 용이성(perceived ease of use)'이라는 두 가지 핵심 신념에 의해 형성된다고 설명한다. 이 모델은 기술 수용 행동을 예측하고 설명하는 데 있어 개인의 주관적 평가와 신념, 즉 태도의 결정적 역할을 이론화하였다.

정보격차 이론의 맥락에서 디지털 태도는 Van Dijk(2005)가 제시한 '동기적 접근성(motivational access)' 개념과 직접적으로 연결된다. Van Dijk는 정보격차가 발생하는 첫 번째 단계가 바로 기술에 대한 흥미, 긍정적 태도, 사용 의지 등 심리적 요인의 차이라고 보았다. 즉, 기술에 대한 긍정적 태도와 학습 동기가 부족하면 물리적 접근성이나 기술적 역량이 갖추어져도 실제 활용과 성과로 이어지지 않는다는 것이다(고정현 외, 2021). 따라서 긍정적인 디지털 태도는 정보격차 해소의 가장 근본적인 출발점이자, 기술 활용의 효과를 극대화하는 촉진 요인으로 이론적 중요성이 있다.

특히 고령층에게 디지털 태도는 기술 수용의 가장 중요한 심리적 장벽 또는 촉진 요인으로 작용한다. Young, Willis, Cameron, & Geana(2014)는 고령층이 기술의 유용성은 인정하면서도 학습의 어려움이나 실패에 대한 두려움 때문에 실제 사용을 주저하는 "기꺼이 하지만 원치 않는(willing but unwilling)" 태도를 보인다고 제시하였다. 이는 고령층의 기술 채택이 단순히 기술의 기능적 측면에 의해서만 결정되는 것이 아니라, 기술에 대한 상호 관련적이고 양면적인(ambivalent) 심리 상태에 의해 크게 좌우됨을 보여준다. 이러한 맥락에서 디지털 태도는 액티브 시니어의 디지털 정보 활용을 촉진하거나 저해하는 중요한 조절변수로 인식된다.

2.5.2 개념 및 정의

디지털 태도는 "디지털 기술 및 기기와 관련된 개인의 긍정적 또는 부정적 평가, 감정, 신념의 총체"를 의미한다(Guner & Acarturk, 2020). 이는 인지적 요소(기술에 대한 신념과 지식), 정서적 요소(기술에 대한 감정), 행동적 요소(기술 사용 의향)로 구성되며, 이 세 가지 요소가 상호작용하여 개인의 기술 수용 행동을 형성한다(Niehaves et al., 2014). 전통적인 태도 이론에 따르면, 태도는 인지적 요소(기술의 유용성 및 용이성에 대한 신념), 정서적 요소(기술 사용 시 느끼는 즐거움 혹은 불안감), 그리고 행동적 요소(기술 사용 의도)로 구성되며, 이들 요소가 유기적으로 상호작용하여 개인의 기술 관련 행동을 결정한다(Ajzen, 2011). 또한 Knezek & Christensen(2018)은 정보통신기술(ICT) 관련 태도와 역량을 인지, 정서, 행동 영역을 포괄하는 포괄적 개념으로 규정하며, ICT 활용 과정에서 태도의 중요성을 강조하였다. 이러한 연구들은 디지털 태도가 단순한 기술 수용 의지를 넘어서 개인의 인지적 신념, 정서적 반응, 그리고 행동적 의도를 아우르는 종합적 개념임을 시사한다.

본 연구에서 디지털 태도는 "액티브 시니어가 디지털 기술 및 기기에 대해 가지는 긍정적 또는 부정적 평가, 감정, 신념의 총체"로 조작적 정의하며, 이는 디지털 기술의 유용성에 대한 인지적 평가, 기술 사용에 대한 자신감 및 편안함과 같은 정서적 반응, 그리고 새로운 기술을 배우고 사용하려는 행동 의도를 모두 포함한다. 또한 이러한 정의는 Van Dijk(2005)의 정보격차 이론에서 제시된 '동기적 접근(motivational access)' 개념을 확장한 것으로, 기술에 대한 태도적 개방성, 자기효능감, 학습 의지 등의 내적 요인들이 디지털 리터러시가 일상생활 만족도에 미치는 영향에 대한 조절변수임을 반영한다.

2.5.3 구성요소 및 특성

디지털 태도는 변수 간 상호작용하는 심리적 구성물이며, 그 구조를 설명하는 핵심 요소들은 다음과 같다. 첫째, 지각된 유용성(Perceived Usefulness)은 디지털 기술이 자신의 생활에 실질적인 도움을 줄 것이라는 믿음을 의미

한다(Davis, 1989). 고령층의 경우, 건강관리, 사회적 연결, 독립적 생활 유지 등 실질적 필요와 연결될 때 지각된 유용성이 높아지며, 이는 긍정적 태도 형성으로 이어진다(Chen & Chan, 2014). 둘째, 지각된 사용 용이성(Perceived Ease of Use)은 디지털 기술을 배우고 사용하는 것이 어렵지 않다고 느끼는 정도를 의미한다(Davis, 1989). 고령층은 인지 능력 저하, 신체적 변화로 인해 새로운 기술 학습에 어려움을 겪을 수 있어, 연령 친화적 디자인(age-friendly design)이 사용 용이성 지각에 중요하다. 셋째, 기술 불안(Technology Anxiety)은 디지털 기술 사용 시 경험하는 걱정, 두려움, 긴장을 의미하며, 디지털 태도에 부정적 영향을 미치는 핵심 요인이다. 낮은 자기효능감, 이전의 부정적 경험, 복잡한 기술 특성, 사회적 지원 부족 등이 기술 불안을 증가시킨다. 넷째, 자기효능감(Self-Efficacy)은 디지털 기술을 성공적으로 사용할 수 있다는 자기 능력에 대한 믿음이다(Bandura, 1997). 이는 긍정적 태도를 형성하고, 학습 동기를 부여하며, 지속적 사용을 촉진하는 핵심 심리 자원이다. 높은 자기효능감을 가진 고령자는 어려움에 직면했을 때 쉽게 포기하지 않고 지속해서 노력하는 경향을 보인다(Lin, 2025).

액티브 시니어의 디지털 태도는 다음의 특성을 보인다. 첫째, 양가성(ambivalence)이다. 고령층은 디지털 기술의 편의성을 인식하면서도 기술 사용으로 인한 위험성(개인정보 유출, 사기 피해 등)을 동시에 우려한다(Lehtinen, 2023). 둘째, 역량에 대한 자기 평가(self-efficacy)이다. 이전의 기술 학습 경험과 성공 경험이 현재 기술에 대한 자신감 형성에 직접적인 영향을 미친다(Bandura, 1977). 셋째, 사회적 규범의 영향(subjective norm)이다. 가족 구성원, 친구, 의료인 등 신뢰할 수 있는 타인의 긍정적 권유가 디지털 기술에 대한 태도 형성에 중요한 역할을 한다(Davis, 1989).

2.5.4 선행연구

디지털 태도는 디지털 리터러시가 일상생활 만족도에 미치는 영향을 조절하는 중요한 심리적 변수로 작용한다. 즉, 같은 수준의 디지털 리터러시를 보유하더라도, 디지털 기술에 대해 긍정적 태도를 가진 개인은 이를 더 적극적

으로 활용하여 삶의 질 향상이라는 성과를 더 크게 경험하는 반면, 부정적 태도를 가진 개인은 리터러시의 효과가 제한적으로 나타날 수 있다.

Kim, H. M.(2025)은 디지털 기술 태도와 기기 효능감이 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석하면서, 디지털 역량과 외적 지원, 연령과 상호작용 구조를 검증하였다. 연구 결과, 디지털 역량이 높은 집단에서 긍정적 디지털 태도가 삶의 만족도에 미치는 영향이 더 크게 나타났다. 이는 역량과 태도가 상호작용하여 시너지 효과를 발휘한다는 점을 시사한다.

김이수와 최예나(2020)는 지역주민의 디지털 참여가 삶의 만족에 미치는 영향에서 디지털 리터러시의 조절효과를 분석하였다. 연구 결과, 디지털 사회적 참여는 삶의 만족에 정적 영향을 미쳤으며, 디지털 리터러시가 높은 집단에서 이러한 효과가 더 강하게 나타났다. 이는 리터러시가 참여의 질을 향상하고, 참여를 통한 만족감을 증폭시키는 조절 역할을 보여준다.

김윤정(2025)은 액티브 시니어 소비자가 온라인 쇼핑에서 지각하는 위협이 태도와 이용 의도에 영향을 미친다고 밝혔으며, 디지털 기술을 활용하는 데 있어 액티브 시니어 집단은 위협 인식에도 불구하고 긍정적 태도를 유지하려는 경향이 강함을 보고하였다. 이는 액티브 시니어가 디지털 환경에서도 높은 적응성과 심리적 개방성을 보이는 집단임을 시사한다.

디지털 태도의 조절효과는 자기효능감 이론(Self-Efficacy Theory)과 사회인지이론(Social Cognitive Theory)으로 설명될 수 있다. Lin(2025)은 고령층의 디지털 헬스케어 서비스 이용에서 자기효능감의 중요성을 강조하면서, 자기효능감이 높은 고령층은 디지털 서비스 이용 시 발생하는 어려움을 극복하고 지속해서 사용하려는 의지가 강하다고 설명하였다. 이는 긍정적 태도가 단순히 선호의 문제가 아니라, 도전과 어려움을 극복하려는 심리적 자원으로 기능함을 의미한다.

Yoon, Lee, Kim, Kim, & Jun(2021)은 고령층의 기술 불안이 기술에 대한 태도에 미치는 영향을 분석하면서, 연령 친화적 환경(age-friendly environment)의 조절효과를 검증하였다. 연구 결과, 연령 친화적 환경이 조성되면 기술 불안이 높더라도 기술에 대한 태도가 상대적으로 덜 부정적으로 나타났다. 이는 환경적 지원이 부정적 태도를 완화하는 보호 요인으로 작용할

수 있음을 시사한다.

본 연구는 이러한 선행연구를 바탕으로, 액티브 시니어의 디지털 리터러시가 일상생활 만족도에 미치는 영향에서 디지털 태도가 조절변수로 작용하는지를 검증한다. 구체적으로, 디지털 기술에 대해 긍정적 태도를 가진 액티브 시니어는 자신의 디지털 리터러시 역량을 더 적극적으로 활용하여 정보 탐색, 사회적 연결, 문제 해결 등 다양한 생활 영역에서 성과를 창출하며, 이는 일상생활 만족도 향상으로 이어진다. 반면, 부정적 태도를 가진 경우 같은 수준의 리터러시를 보유하고더라도 기술 불안, 회피 행동, 제한적 사용으로 인해 리터러시의 효과가 충분히 발현되지 못한다. 이는 매개효과와 조절효과를 함께 검증하는 모형의 핵심 논리이며, 디지털 태도가 '디지털 리터러시 → 일상생활 만족도' 경로의 강도를 결정하는 조절변수(moderating variable)로 기능함을 의미한다.

2.5.5 디지털 태도의 이론적 위치와 조절효과 정합성

본 연구는 디지털 태도를 디지털 리터러시가 일상생활 만족도로 전환되는 과정에서 작동하는 조절변수로 설정한다. 이는 기존 연구에서 디지털 태도를 주로 "접근 및 역량 형성 단계"의 동기적 요인으로 다룬 것과 차별화되는 접근이며, 다음의 이론적 근거에 기반한다. 기존 정보격차 이론과 기술수용모델에서 태도는 주로 동기적 접근성(motivational access)으로 다루어졌다(Davis, 1989; Van Dijk, 2005). 즉, "기술에 대한 긍정적 태도 → 기술 사용 의도 → 실제 사용"으로 이어지는 초기 단계의 촉진 요인으로 간주하였다. 실제로 많은 연구에서 디지털 태도가 기술 수용 의도(behavioral intention)와 초기 사용(initial use)에 유의한 영향을 미친다고 보고하였다(González, Ramírez, & Viadel, 2012; Venkatesh & Davis, 2000)).

그러나 최근 연구들은 태도의 역할이 초기 수용 단계를 넘어, 역량이 실제 성과로 전환되는 단계에서도 중요한 조절 작용을 한다는 점을 강조한다(Guner & Acarturk, 2020; Zambianchi & Carelli, 2018). 특히 고령층의 경우, 기술에 대한 불안감, 자기효능감, 유용성 인식 등의 심리적 요인이 보유한

역량을 실제로 활용할지와 그 효과를 어떻게 인식할지에 결정적 영향을 미친다(Czaja, Charness, Fisk, Hertzog, Nair, Rogers, & Sharit, 2006). 본 연구는 이러한 최근 연구 흐름에 기반하여, 디지털 태도를 "역량 → 성과" 전환 단계의 심리적 증폭 요인으로 개념화한다. 즉, 동일한 디지털 리터러시 역량을 보유하더라도, 디지털 기술에 대한 태도가 긍정적인 사람은 그 역량을 적극적으로 활용하려는 동기가 높고, 역량 활용의 결과를 긍정적으로 해석하며, 이를 통해 더 높은 일상생활 만족도를 경험한다는 것이다.

본 연구가 디지털 태도의 조절효과를 "디지털 리터러시 → 일상생활 만족도" 경로에 설정한 이론적 근거는 다음 세 가지이다.

첫째, 기술수용모델(Technology Acceptance Model, TAM)의 적용이다(Davis, 1989). TAM은 기술 수용 의도(Behavioral Intention to Use)에 영향을 미치는 주요 변수로 "태도(Attitude)"를 제시했다. 즉, 기술의 유용성(Perceived Usefulness)과 사용 용이성(Perceived Ease of Use)에 대한 개인의 긍정적 태도가 실제 기술 활용 행동으로 이어진다는 것이다. 본 연구에의 확장은 단순히 기술 "수용"의 차원을 넘어, 이미 보유한 역량(디지털 리터러시)이 실제 삶의 만족도 향상으로 얼마나 효과적으로 전환되는가는, 그 기술에 대한 태도(긍정성, 신뢰, 자신감)에 따라 달라진다는 가정이다.

둘째, 자기효능감 이론(Self-Efficacy Theory)의 적용이다(Bandura, 1997). Bandura의 자기효능감 이론에 따르면, 개인이 특정 행동을 수행할 수 있다고 느끼는 신념(Self-Efficacy)이 높을수록, 실제로 그 행동을 더 적극적으로, 더 오래가며, 더 큰 성과를 달성할 가능성이 크다. 본 연구에의 적용은 액티브 시니어가 디지털 리터러시 역량을 습득했다 하더라도, 이 역량에 대한 자신감이 낮거나 기술에 대해 부정적 태도를 보인다면, 그 역량을 실제로 활용하지 못할 수 있다는 가정이다. 반대로 긍정적 태도와 높은 자기효능감을 가진 사람이라면 동일한 역량을 더욱 효과적으로 활용하여 더 큰 만족도 향상을 달성할 수 있다.

셋째, 정보격차 이론에서의 "Motivational Access" 개념의 적용이다(Van Dijk, 2005). Van Dijk는 정보 접근성을 단순 물리적 문제로만 보지 않았으며, 개인의 동기와 심리적 태도가 중요한 역할을 한다고 지적했다. 즉, 기술에

접근할 수 있고 역량이 있어도, 그것을 사용하려는 심리적 동기(동기적 접근, Motivational Access)가 없으면 실제 활용과 성과로 이어지지 않는다는 개념이다. 본 연구에의 적용은 디지털 태도는 "역량 → 만족도" 경로에서의 심리적 동기 요인으로 작동하며, 이 동기 요인에 따라 동일한 역량이 서로 다른 성과로 귀결될 수 있다는 조절효과의 학술적 기초를 제공한다.

또한, 본 연구에서 디지털 태도는 디지털 기술에 대한 긍정적 평가, 학습 의지, 기술 불안 부재 등을 포함한다. Hayes(2017)가 설명한 조절효과(moderation)의 논리에 따르면, 조절변수는 독립변수와 종속변수 간 관계의 강도나 방향을 변화시킨다. 즉, 디지털 리터러시가 높더라도 디지털 태도가 부정적이면(예: 기술 불안, 변화 저항) 그 역량을 적극적으로 활용하여 삶의 만족을 얻지 못할 수 있으며, 반대로 디지털 태도가 긍정적이면 리터러시의 효과가 증폭될 것이다. 실증적 근거로 Urbina et al.(2022)는 스페인 고령층을 대상으로 디지털 기술에 대한 긍정적 태도가 기술 활용과 웰빙 간 관계를 조절함을 실증하였다. Carretero et al.(2017)는 디지털 역량의 구성요소로 지식, 기술뿐만 아니라 태도(attitudes)를 포함하며, 태도가 역량의 발휘 수준을 조절한다고 명시한다.

따라서 본 연구의 조절효과 설정은, 디지털 태도를 단순히 "기술 수용 동기"로만 보는 전통적 관점을 넘어, "역량을 삶의 만족으로 해석·전환하는 심리적 증폭 요인"으로 개념화한 것이다. 이는 기존 정보격차 이론에서 상대적으로 덜 다루어진 심리적 조절 메커니즘을 명시적으로 포괄함으로써, 이론의 설명력을 확장하는 데 이바지한다.

2.5.6 긍정적 디지털 태도를 가진 액티브 시니어의 프로파일(Profile)

본 연구는 디지털 태도가 디지털 리터러시와 일상생활 만족도 간의 관계를 조절하는 핵심 변수임을 설정하였다. 이러한 설정을 바탕으로 선행연구들을 종합해 볼 때, 높은 성과를 견인하는 '긍정적 디지털 태도'를 보유한 액티브 시니어 집단은 다음과 같은 인구통계학적, 심리·행동적, 사회적 특징을 가진 것으로 구체화(Profiling)할 수 있다.

첫째, 인구통계학적으로 이들은 상대적으로 젊고 사회경제적 지위가 높은 ‘자원 보유형(Resource-rich)’ 특성을 보인다. 기존 연구에 따르면 연령이 낮을수록(50대>60대>70대) 디지털 기기에 대한 수용성과 활용도가 높게 나타나며(오민정 외, 2023), 소득과 교육 수준이 높을수록 디지털 리터러시와 태도가 긍정적으로 형성되는 경향이 있다(권오균, 2023). 이는 고학력·고소득 액티브 시니어가 새로운 기술을 습득할 인지적 여유와 기기를 구매할 경제적 자원을 보유하고 있기 때문이다. 또한 성별에 있어서는 남성 고령층이 여성보다 디지털 정보 역량에 대한 자신감이 상대적으로 높아 긍정적 태도 형성에 유리한 조건을 갖춘 것으로 보고된다(안지민, 이현주, 2025).

둘째, 심리·행동적 차원에서 이들은 ‘높은 기술 자기효능감(High Technology Self-Efficacy)’과 ‘낮은 기술 불안(Low Technology Anxiety)’을 보인다. 긍정적 태도를 가진 집단은 “나는 디지털 기기를 잘 다룰 수 있다”는 높은 자기효능감을 보유하고 있다(김정호, 강상훈, 2024; Bandura, 1997). 이들은 기기 사용 중 발생하는 오류를 실패가 아닌 해결 가능한 도전으로 인식하며, 새로운 기술에 대해 막연한 두려움보다는 호기심을 가지고 접근하는 특성을 보인다. 또한, 초기 스마트폰 사용이나 온라인 거래와 같은 경험에서 긍정적인 성취를 경험한 집단일수록 이후의 기술 수용 태도가 호의적으로 강화되는 것으로 나타났다(Urbina et al., 2022).

셋째, 사회적 맥락 차원에서 이들은 ‘디지털 사회자본(Digital Social Capital)’이 풍부한 집단이다. 디지털 태도는 주변 환경과의 상호작용 속에서 형성된다. 긍정적 태도를 가진 시니어는 가족(자녀, 손주)이나 동년배로부터 디지털 기기 사용에 대한 실질적 도움과 정서적 지지받는 경향이 있다(전제아, 김경화, 2024). 또한, 이들은 온오프라인 커뮤니티 활동을 통해 사회적 연결감을 유지하고 있으며, 복지관이나 도서관 등의 평생교육 프로그램에 참여하여 체계적인 디지털 교육을 이수한 경험을 통해 태도를 긍정적으로 강화해 왔다(윤혜진 외, 2023).

종합하면, ‘긍정적 디지털 태도’를 가진 액티브 시니어는 인구통계학적 자원을 갖추고, 높은 자기효능감으로 무장하며, 풍부한 사회적 지지 기반을 활용하는 ‘능동적 디지털 주체’로 정의할 수 있다.

2.6 일상생활 만족도

2.6.1 등장 배경 및 이론적 토대

일상생활 만족도(Daily Life Satisfaction)는 개인이 자신의 일상적 삶에 대해 전반적으로 만족하는 정도를 의미하며, 주관적 안녕감(subjective well-being)의 인지적 평가 차원을 대표하는 개념이다(Diener, Emmons, Larsen, & Griffin, 1985). 삶의 만족도는 개인이 자기 삶의 조건을 이상적 기준과 비교하여 판단하는 전반적 평가로서, 긍정 정서나 부정 정서와 같은 정서적 요소와 구별되는 인지적·평가적 개념이다(Pavot & Diener, 2008).

고령층의 생활 만족도는 성공적 노화(successful aging)와 활동적 노화(active aging)의 핵심 지표로 간주한다. Fisher(1992)는 성공적 노화와 삶의 만족도가 개념적으로 밀접하게 연관되어 있으며, 고령층 자신이 생각하는 성공적 노화의 핵심 요소가 일상생활에서의 만족감이라고 보고하였다. 세계보건기구(WHO)가 제시한 활동적 노화 개념도 단순한 건강 유지를 넘어, 일상생활의 질과 만족감을 강조한다(Marsillas, De Donder, Kardol, Van Regenmortel, & Dury, 2017). 이러한 관점은 활동이론(Activity Theory)의 주장과도 일치한다(Havighurst, 1961). 즉, 노년기에도 사회적 관계를 유지하고 적극적 활동을 지속하는 것이 삶의 만족도에 긍정적 영향을 미친다는 것이다. 액티브 시니어(Active Senior)는 이러한 ‘활동성’의 개념을 현대적으로 확장한 집단으로, 신체적·사회적 활동뿐 아니라 디지털 기술을 활용한 사회적 참여와 정보활동까지 포괄하는 새로운 노년상으로 정의된다.

최근 디지털 전환(digital transformation) 환경에서 일상생활 만족도는 단순한 개인적 심리 상태를 넘어, 디지털 포용(digital inclusion)의 결과 변수로 인식되고 있다. 즉, 디지털 정보활용 능력과 리터러시 수준이 개인의 사회적 연결, 자율성, 자기효능감에 영향을 미치며, 이는 다시 삶의 만족도 향상으로 이어지는 경로를 형성한다(김반야, 권종실, 2022). 결국, 액티브 시니어의 일상생활 만족도는 전통적 노화 이론(성공적·활동적 노화)과 현대적 디지털 포용 이론이 융합된 개념적 틀 안에서 이해되어야 한다. 이는 단순히 건강이나

사회 참여의 문제가 아니라, 디지털 정보활용을 통한 자율적 삶의 실현과 사회적 관계 유지, 그리고 이를 통한 주관적 안녕감의 증진을 포함하는 포괄적 개념으로 확장된다.

2.6.2 개념 및 정의

일상생활 만족도는 개인이 자신의 일상적인 삶의 조건과 경험 전반에 대해 주관적으로 만족하는 정도를 의미한다. 이는 긍정적이거나 부정적인 감정의 빈도나 강도와 같은 정서적 차원과는 구별되며, 개인이 설정한 이상적인 기준과 실제 삶의 조건을 비교하여 내리는 전반적인 인지적 판단을 의미한다(Diener et al., 1985). 또한 일상생활 만족도는 삶의 질(quality of life)과 유사하지만 구별되는 개념이다. 삶의 질이 건강, 경제, 환경 등 객관적 조건을 포함하는 개념이라면, 일상생활 만족도는 이러한 조건들에 대한 주관적 평가와 만족감을 의미한다(Ziolkowski, Blachnio, & Przepiorka, 2015). 즉, 동일한 객관적 조건에서도 개인의 기대, 가치관, 비교 준거에 따라 일상생활 만족도는 다르게 나타날 수 있다.

특히 액티브 시니어(active senior)의 일상생활 만족도는 단순히 경제적 안정이나 신체적 건강에 의해 결정되지 않는다. 이들은 사회적 관계의 지속, 여가 및 문화 활동 참여, 디지털 매체 활용 등 다양한 활동을 통해 자신의 일상에서 자율성, 효능감, 관계성을 충족시키며, 이러한 심리사회적 요인들이 삶의 만족도를 높이는 핵심 요인으로 작용한다(Kim, M, 2020). 본 연구에서는 이러한 논의를 바탕으로 일상생활 만족도를 "액티브 시니어가 자신의 일상적 삶의 조건과 경험에 대해 전반적으로 만족하는 정도"로 조작적으로 정의한다. 이는 Diener et al.(1985)의 개발한 삶의 만족도 척도(Satisfaction With Life Scale, SWLS)의 개념적 틀에 기반하되, 본 연구의 대상인 액티브 시니어의 다양한 일상생활 맥락, 즉 건강, 사회관계, 경제활동, 여가 등 다양한 생활 영역에 대한 종합적인 평가를 포함하는 개념이다

2.6.3 구성요소 및 특징

일상생활 만족도는 단일한 감정이 아니라, 다양한 생활 영역(life domain)에 대한 개별적인 만족도가 통합되어 형성되는 상호작용적인 평가이다. 노년기 삶의 만족도에 관한 방대한 선행연구들은 공통으로 다음과 같은 핵심적인 결정요인을 지목하고 있다. 이러한 요인들을 이해하는 것은 디지털 기술이 구체적으로 어떤 경로를 통해 노년의 삶의 질을 향상할 수 있는지를 파악하는데 필수적이다.

첫째, 건강 상태(Health Status)는 신체적, 정신적 건강은 노년기 삶의 만족도를 결정하는 가장 강력하고 일관된 예측 변수이다. 특히 일상생활 수행 능력과 도구적 일상생활 수행 능력의 독립성 유지가 만족도에 직접적인 영향을 미친다(Papi & Cheraghi, 2021). 둘째, 사회적 관계 및 지지(Social Relations and Support)는 가족, 친구, 이웃 등과의 사회적 관계망을 통해 얻는 정서적, 도구적 지지는 외로움을 감소시키고 소속감을 증진해 삶의 만족도를 높이는 핵심 요인이다(Nguyen, Taylor, Chatters, & Mouzon, 2016). 셋째, 자율성과 독립성(Autonomy and Independence)은 자기 삶에 대한 통제감을 가지고 스스로 의사결정을 하며 독립적인 생활을 유지하는 능력은 노년기 자아정체성과 존엄성을 지키는 데 필수적이다. 신체 기능이 저하되더라도 자율성이 보장될 때 만족도는 높게 유지될 수 있다(Steckermeier, 2021). 넷째, 경제적 안정(Economic Stability)은 안정적인 소득과 자산은 기본적인 욕구를 충족시키고, 원하는 사회 및 여가 활동에 참여할 수 있는 기반을 제공함으로써 삶의 만족도에 큰 영향을 미친다(Han & Hong, 2011). 다섯째, 의미 있는 활동과 사회 참여(Meaningful Activity and Social Participation)는 은퇴 이후에도 자원봉사, 취미 활동, 학습 등 의미 있는 역할과 활동에 참여하는 것은 삶의 목적의식을 부여하고 고립감을 해소하여 만족도를 높인다(허준수, 조승호, 2017).

또한 일상생활 만족도의 핵심 특성은 주관성과 안정성이다. 만족도는 객관적인 삶의 조건(예: 소득, 건강)뿐만 아니라, 개인이 그 조건을 어떻게 인식하고 평가하는지에 따라 결정되며, 비교적 안정적인 특성을 보인다(Pavot et al., 2008).

2.6.4 선행연구

현대 사회에서 디지털 기술은 개인의 일상생활 전반에 깊숙이 침투해 있으며, 특히 인터넷, 스마트폰, 디지털 플랫폼 등 디지털 정보활용은 일상생활 만족도에 직접적인 영향을 미치는 요소로 작용하고 있다. 디지털 기술은 정보 접근과 처리의 속도를 혁신적으로 향상할 뿐 아니라, 사회적 관계 형성, 여가 활동, 건강관리, 공공서비스 이용 등 삶의 다양한 영역에 변화를 일으키며 일상생활 만족도에 구조적인 영향을 준다.

김명용(2018)은 노인을 대상으로 한 실증 분석을 통해, 스마트폰 이용이 단순한 정보 활용을 넘어 정서적 안정감과 사회적 연결성 강화에 이바지함으로써 일상생활 만족도를 높인다고 밝혔다. 이는 디지털 기기가 노인의 사회적 고립을 완화하고 정신적 웰빙을 증진하는 중요한 수단으로 기능함을 시사한다. 더불어 그는 스마트폰 활용을 통해 노인이 동호회, 종교 모임, 사회봉사 등 다양한 오프라인 활동에 더 적극적으로 참여하게 되는 구조적 변화 또한 확인하였다.

김반야와 권종실(2022)은 디지털 정보화 수준이 일상생활 만족도에 유의미한 영향을 미치며, 디지털 기기 이용성도가 중요한 매개변수로 작용한다고 밝혔다. 즉, 정보 접근성과 활용 능력이 향상될수록 개인은 다양한 정보와 자원에 손쉽게 접근할 수 있고, 이는 일상생활의 편의성과 자율성을 높임으로써 궁극적으로 만족도를 향상하는 요인으로 기능한다. 이러한 결과는 정보격차가 단순히 기술의 유무 차원을 넘어, 삶의 질 격차로 연결될 수 있음을 시사한다.

신혜리, 윤태영, 김수경, 김영선(2020)의 연구는 코로나 팬데믹 이후 기술 활용이 고령자의 일상생활에 어떤 변화를 일으켰는지를 보여준다. 팬데믹으로 인해 복지관, 종교시설 등 오프라인 기반 사회 참여 경로가 차단된 상황에서, 기술을 활용한 비대면 소통 방식은 고령자의 사회적 연결망 유지에 중요한 역할을 하였다. 그러나 동시에 기술 이용 능력이 부족한 고령자는 이러한 변화에 적응하지 못하고 심리적 고립과 생활 불편을 경험하면서 일상생활 만족도 저하를 겪는 경향이 드러났다.

Lee, Ferraro, & Kim(2021)은 한국 노인을 대상으로 한 연구에서, 디지털 기술을 통한 온라인 활동이 사회적 상호작용이 적은 집단일수록 우울감 감소와 만족도 향상에 더 큰 효과를 보인다고 분석하였다. 이는 사회적 자원이 부족한 상황에서 디지털 기술이 보완적 수단으로 작용함을 의미하며, 기술 활용 능력이 개인의 심리적 회복탄력성과 직접적으로 연결된다는 점에서 중요한 함의를 제공한다.

Hargittai & Dobransky(2017)는 고령층을 대상으로 한 연구에서 디지털 역량과 사용의 다양성이 사회적 고립을 완화하고 삶의 만족도를 높이는 중요한 수단이 될 수 있음을 보여주었다. 이들은 고령층의 기술 수용성과 실제 활용 범위가 넓어질수록, 그들이 경험하는 사회적 연결성과 자아 존중감 또한 높아지는 경향이 있음을 밝혔다. 이 결과는 기술에 대한 접근성 자체보다, 이를 어떻게 활용하는지가 일상생활 만족도에 더 결정적인 변수임을 강조한다.

김은경(2024)은 노인의 사회적 활동과 인정 경험이 일상생활 만족도에 유의미한 영향을 미친다고 강조하였다. 특히 자원봉사, 종교활동, 동호회 참여 등 사회적 연결을 유지하는 고령층일수록 삶에 대한 만족도가 높은 것으로 나타났으며, 이는 액티브 시니어의 대표적인 특성과도 연결된다. 이러한 사회 참여 행위는 디지털 매체를 통해 더 넓은 범위에서 실현될 수 있으며, 결과적으로 디지털 역량은 액티브 시니어의 사회적 활동 유지 및 확장에 이바지하는 주요한 요인으로 작용한다.

또한 디지털 정보활용 및 리터러시와 일상생활 만족도 간의 관계는 활발하게 연구됐다. 디지털 정보활용 능력이 높을수록 노인의 삶의 만족도가 높게 나타나며(최형임, 송인욱, 2020), 특히 디지털 정보화 접근수준이 일상생활 만족도에 긍정적인 영향을 미친다(김두래, 강상훈, 2023). 디지털 리터러시가 심리적 안녕감과 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미친다는 연구 결과는 디지털 역량이 단순한 기술 습득을 넘어, 고령층의 정서적 안정과 삶의 질 향상에 필수적인 요소임을 입증한다(오지안, 유재원, 2018).

본 연구는 이러한 선행연구를 바탕으로, 액티브 시니어의 디지털 정보활용이 디지털 리터러시를 매개하여 일상생활 만족도에 영향을 미치며, 이 관계가 디지털 태도에 의해 조절된다는 포괄적 모형을 제시한다. 즉, 디지털 기기와

인터넷을 통한 정보 활용 경험이 효과적인 정보 탐색·평가·활용 역량(디지털 리터러시)으로 발전할 때, 이는 건강관리, 사회적 연결, 자율적 생활 유지 등 일상생활의 다양한 영역에서 긍정적 성과를 창출하며, 궁극적으로 일상생활 만족도 향상으로 이어진다. 특히 디지털 기술에 대해 긍정적 태도를 가진 액티브 시니어는 이러한 효과를 더 크게 경험하게 된다.

2.7 주요 변수 간의 관계

2.7.1 디지털 정보활용과 디지털 리터러시의 관계

디지털 정보활용(Usage)과 디지털 리터러시(Skills)의 관계는 정보격차 이론(Van Dijk, 2020)에서 1차 격차(활용)가 2차 격차(역량)로 전환되는 핵심 경로이다. 선행연구들은 활용 경험 자체가 역량을 함양하는 학습 과정(experiential learning)으로 기능함을 지지한다. 즉, 고령층이 디지털 리터러시 교육에 참여(정보활용)함으로써 디지털 기기 활용 능력(리터러시)이 향상되거나(전제아, 김경화, 2024), 스마트폰 교육과 같은 구체적인 활용 경험이 리터러시를 향상한다는 연구(윤혜진 외, 2023) 등이 [표 2-7]와 같이 설명하였다.

[표 2-7] 디지털 정보활용과 디지털 리터러시의 관계 연구

연구자 (연도)	연구 대상	연구 내용	연구 결과
전제아, 김경화 (2024)	노인	디지털 리터러시 교육 참여 경험 심층 인터뷰	교육(정보활용)을 통해 디지털 기기 활용 능력(리터러시)이 향상되고 일상생활의 편리함과 사회적 관계 확대를 경험함.
신민주 (2024)	여성 노인	디지털 리터러시 교육 참여 경험 사례연구	교육 참여(정보활용)가 디지털 기기 활용 능력 향상(리터러시)과 긍정적 인식 변화에 이바지함.

윤혜진 외 (2023)	노인	스마트폰 활용 디지털 리터러시 교육 효과 평가	스마트폰 교육(정보활용)이 노인의 디지털 리터러시를 효과적으로 향상하며, 디지털 활용 능력 증진에 긍정적인 영향을 미침.
김수완, 이성숙 (2022)	노인	노인 대상 디지털 리터러시 프로그램 현황 분석	공공도서관의 프로그램(정보활용)이 노인들의 정보 접근성을 높이고 디지털 활용 능력(리터러시)을 향상하는 데 중요한 역할을 함.
설진아 (2024)	노인	디지털 미디어 제작 교육을 통해 노년층의 정보활용 과정과 디지털 리터러시 향상 양상 탐색	디지털 정보활용 활동이 노년층의 디지털 리터러시와 자기효능감을 높이고, 디지털 기술에 대한 자신감과 사회적 참여 의식 향상에 긍정적인 영향을 미침.
윤민아, 한유진, 김호 (2021)	노인	신기술 교육 프로그램을 통해 노년층의 디지털 정보활용 능력과 리터러시 변화를 분석함.	노인들이 새로운 기술을 배우고 '활용'하는 데 긍정적인 태도를 보이며, 정보 제공 프로젝트(정보활용)가 이들의 디지털 격차 해소(리터러시)에 이바지할 수 있음.

출처 : 선행연구를 바탕으로 연구자가 정리

2.7.2 디지털 정보활용과 일상생활 만족도의 관계

디지털 정보활용(Usage)이 일상생활 만족도(Outcome)에 미치는 직접적 영향은 정보격차 이론의 3차 격차, 즉 성과 격차(Outcome Divide)와 직결된다. 선행연구들은 고령층의 디지털 정보활용이 삶의 구체적인 영역에 실질적인 혜택을 제공함으로써 일상생활 만족도를 향상한다고 보고한다(김명용, 2018). 디지털 정보활용 능력이 높을수록 삶의 만족도가 높게 나타나며(최형임, 송인옥, 2020), 적극적 정보 활용 유형에 속하는 고령층의 삶의 만족도가 유의미하게 높다는 연구 결과(김명일 외, 2020) 등이 [표 2-8]와 같이 설명

하였다.

[표 2-8] 디지털 정보활용과 일상생활 만족도 관계 연구

연구자 (연도)	연구 대상	연구 내용	연구 결과
오지안, 유재원 (2018)	노년층	디지털 리터러시가 심리적 안녕감과 삶의 만족도에 미치는 영향 분석	노인층의 디지털 리터러시(정보활용 능력)가 심리적 안녕감과 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미침.
최형임, 송인옥 (2020)	노인	디지털 정보 활용 능력이 삶의 만족도에 미치는 영향 분석	노인의 디지털 정보 활용 능력이 높을수록 삶의 만족도가 높게 나타남.
김명일 외 (2020)	중고령자	디지털 정보 활용 유형과 삶의 만족 간의 관계 검증	중고령자의 디지털 정보 활용 유형이 삶의 만족도에 유의미한 영향을 미침 (적극적 활용 집단이 만족도 높음).
안태숙, 유영주, (2024)	노인	디지털 역량이 삶의 만족도에 미치는 영향 연구	노인의 디지털 역량(정보활용 능력)이 삶의 만족도에 유의미한 영향을 미침.
김판수, 김희섭, 이미숙 (2014)	고령층	고령층의 정보 활용 수준이 삶의 질에 미치는 영향 연구	정보 활용 수준이 높을수록 삶의 질이 향상됨을 확인.
최순화 (2022)	여성 고령층	여성 고령층의 디지털 정보 활용과 삶의 만족도 연구	디지털 정보 활용이 여성 고령층의 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미침.
한명희 (2023)	노인	코로나19 시대 디지털 정보화 역량에 따른 삶의 만족도 분석	디지털 정보화 역량이 높을수록 삶의 만족도가 향상됨.

출처 : 선행연구를 바탕으로 연구자가 정리

2.7.3 디지털 리터러시의 매개효과

디지털 리터러시는 디지털 정보활용이 일상생활 만족도로 이어지는 경로

에서 2차 격차(역량)가 3차 격차(성과)로 이어지는 핵심 매개 역할을 수행한다(Hargittai & Dobransky, 2017). 즉, 정보활용이라는 경험이 '리터러시'라는 역량을 통해 효과적으로 매개될 때, 비로소 만족도라는 실질적 성과로 극대화된다. 선행연구들은 사회적 관계망이 삶의 만족도에 이르는 경로에서(권오균, 2023) 디지털 리터러시가 유의미한 매개변수임을 [표 2-9]와 같이 설명하였다.

[표 2-9] 디지털 리터러시 매개효과 연구

연구자 (연도)	연구 대상	연구 내용	연구 결과
오지원, 윤명숙, 여영훈 (2023)	노인	COVID-19 시기 디지털 리터러시가 생활 만족에 미치는 영향 분석	노인의 생활 만족은 디지털 리터러시가 주요한 영향 요인이며, 정보화 사회의 주요 요인임을 강조.
권오균 (2023)	노인	노인의 사회적 관계망과 삶의 만족도 관계에서 디지털 리터러시의 매개효과 검증	사회적 관계망과 디지털 리터러시는 삶의 만족도에 영향을 미치며, 디지털 리터러시는 유의한 매개변수로서 효과 확인.
김지민, 주보혜 (2024)	노인	노인의 디지털 정보 접근성이 교통 이용 편리성에 미치는 영향에서 리터러시 매개효과 검증	노인의 디지털 정보 접근성 및 인지된 교통 이용 편리성의 관계를 교통 영역 디지털 리터러시가 완전히 매개하는 것으로 확인.
강영애, 허균 (2024)	시니어	시니어의 디지털 리터러시와 삶의 만족도의 관계 연구	디지털 리터러시가 높을수록 삶의 만족도가 높아지고, 교육 만족도가 높을수록 삶의 만족도가 높아지는 간접효과가 증가 확인.
이정완, 한여민, 신혜리, 김영선 (2025)	노인	디지털 조력 경험이 삶의 만족도에 미치는 영향에서 디지털 리터러시와 자기효능감의 이중 매개효과 검증	외부 디지털 조력 경험이 디지털 리터러시와 자기효능감을 순차적으로 매개하여 삶의 만족도에 긍정적 영향

출처 : 선행연구를 바탕으로 연구자가 정리

2.7.4 디지털 태도의 조절효과

디지털 태도(Digital Attitude)는 디지털 리터러시(역량)가 일상생활 만족도(성과)로 전환되는 과정에서 조절(moderate)하는 핵심 심리적 요인이다. 이는 "동일한 리터러시를 가졌음에도 왜 성과가 다른가?"라는 질문에 답을 제공한다. Van Dijk(2005)의 동기적 접근성(motivational access)과 기술수용모델(Davis, 1989)의 관점에서, 긍정적 태도는 개인이 보유한 리터러시를 실제 성과로 발현시키려는 동기를 부여하는 증폭제(Amplifier)로 작용한다. 디지털 조력 태도가 디지털 소외감이 삶의 만족도에 미치는 부정적 영향을 약화한다는 연구(김형민, 2025) 등이 이러한 조절효과를 지지하며, [표 2-10]와 같이 설명하였다.

[표 2-10] 디지털 태도 조절효과 연구

연구자 (연도)	연구 대상	연구 내용	연구 결과
김형민 (2025)	고령층	디지털 조력 태도가 디지털 소외감과 삶의 만족도 간 관계에서 조절 및 매개효과 분석	디지털 조력 태도가 높을수록 소외감이 삶의 만족도에 부정적으로 미치는 영향이 약화하여 조절 역할을 했음.
김정호, 강상훈 (2024)	고령층	디지털 역량 수준이 디지털 이용 태도에 미치는 영향 분석	디지털 태도는 디지털 역량과 삶의 질 관련 변수 간 관계에서 조절변수 역할도 함.
Zhang, Ying, Khan, Ali, Barykin, & Jahanzeb (2023)	고령자	모바일 기술 (M-technology) 수용요인 분석 연구	디지털 태도가 이용 의도에 긍정적 영향 주며 고령자의 디지털 태도 효과는 불안 수준에 따라 달라짐.
González et al. (2012)	노인	정보 및 통신 기술(ICT)에 대한 태도 연구	노인의 ICT에 대한 긍정적인 태도가 높을수록 기술을 더 잘 수용하고 사용 의도도 높아짐.

Zambian chi & Carelli (2018)	노인	기술에 대한 긍정적 태도와 웰빙의 관계 연구	노인의 기술에 대한 긍정적인 태도가 웰빙 수준을 높이는 데 이바지함.
---------------------------------------	----	-----------------------------	--

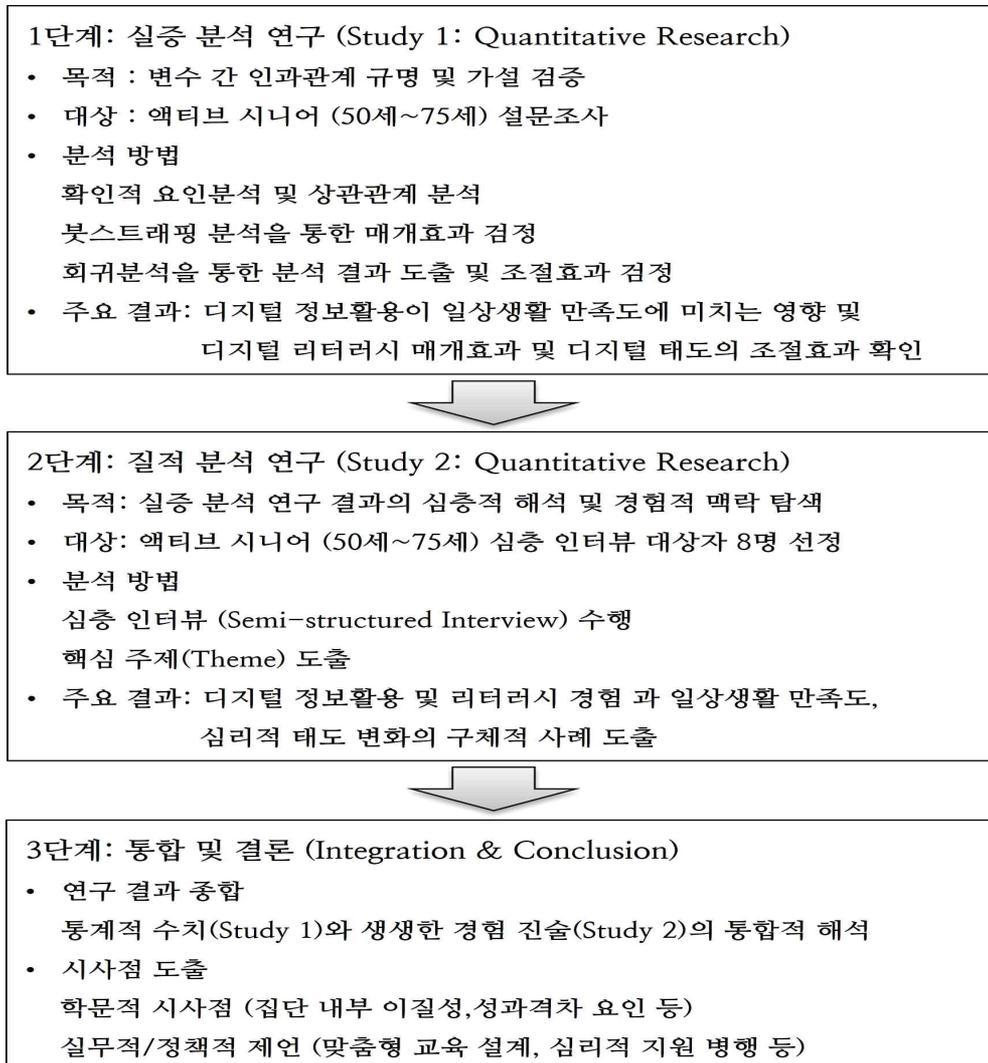
출처 : 선행연구를 바탕으로 연구자가 정리4.0

Ⅲ. 연구 방법

3.1 연구설계 개요

본 연구는 혼합연구방법(Mixed Methods)을 채택하여 [그림 3-1]과 같이 실증 분석 연구와 질적 분석 연구를 순차적으로 수행하였다.

[그림 3-1] 혼합연구방법 단계별 프로세스



혼합연구방법은 실증 데이터의 일반화 가능성과 질적 데이터의 심층적 이해를 결합함으로써, 연구 문제를 보다 포괄적으로 규명할 수 있다는 장점이 있다. 본 연구에서는 설명적 순차 설계(Explanatory Sequential Design)를 적용하였다. 먼저 Study 1에서 대규모 표본을 대상으로 한 실증 분석을 통해 변수 간 인과관계를 통계적으로 검증하고, 이어서 Study 2에서 심층 인터뷰를 통해 통계 결과에서 드러나지 않는 구체적 경험과 맥락을 탐색하였다. 아래의 접근은 "왜 그러한 결과가 나타났는가"에 대한 심층적 이해를 가능하게 한다.

첫째, Study 1: 실증 분석은 한국지능정보사회진흥원(NIA)의 '2024년 디지털정보격차 실태조사' 원자료를 활용하여 액티브 시니어 2,451명을 대상으로 디지털 정보활용, 디지털 리터러시, 디지털 태도, 일상생활 만족도 간의 관계를 검증하였다.

둘째, Study 2: 질적 분석은 50세~75세 액티브 시니어 8명을 대상으로 심층 인터뷰를 시행하여, 실증 분석 연구에서 확인된 통계적 관계를 실제 생활 경험 속에서 어떻게 나타나는지를 탐색하였다.

3.2 Study 1: 실증 분석

3.2.1 연구 모형 및 가설 설정

3.2.1.1 연구 모형

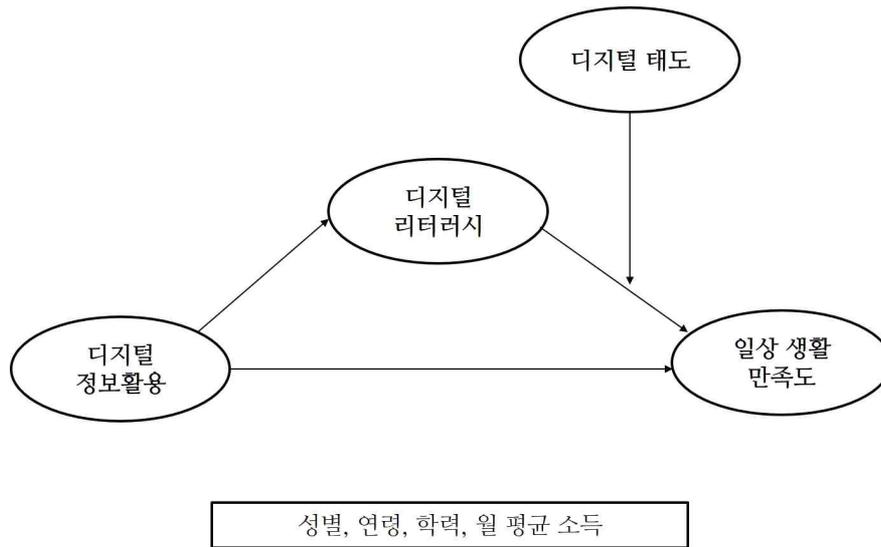
본 연구는 액티브 시니어의 디지털 정보활용이 일상생활 만족도에 미치는 영향을 규명하고, 이 과정에서 디지털 리터러시의 매개효과와 디지털 리터러시가 일상생활 만족도에 미치는 영향에 대한 디지털 태도의 조절효과를 실증적으로 검증하는 것을 핵심 목표로 한다. 디지털 전환 시대에 접어들면서, 액티브 시니어들의 디지털 정보활용 능력은 그들의 삶의 질과 일상생활 만족도에 미치는 영향이 점차 중요해지고 있다. 특히, 디지털 기술의 보편화에도 불구하고, 실제적인 디지털 정보활용 능력의 격차는 여전히 존재하며, 이에 관한 연구와 지원이 요구된다(박정인, 2023).

연구 모형의 이론적 근거는 정보격차 이론(Digital Divide Theory)에 기반한다. Van Dijk(2005)의 이론을 확장하여, 본 연구는 정보격차의 단계별 분화 과정을 통해 디지털 정보활용(1차 접근 및 활용) → 디지털 리터러시(2차 역량) → 일상생활 만족도(3차 성과)로 이어지는 구조적 관계를 규명하는 포괄적 모형을 설정하였다(Van Deursen & Helsper, 2015; Van Dijk, 2020). 선행연구에 따르면, 디지털 리터러시는 단순히 디지털 기기를 조작하는 능력을 넘어 정보를 탐색, 평가, 활용하여 문제를 해결하는 종합적인 역량을 의미하며(허성호, 2020), 이러한 역량은 개인의 일상생활 만족도 및 삶의 질 향상에 중요한 역할을 하는 것으로 나타났다(김명용, 2018; 박선주 외, 2020). 특히 액티브 시니어 집단에서는 디지털 정보활용 능력이 사회 참여 확대와 정보 접근성 향상을 통해 일상생활 만족도를 증진하는 핵심 요인으로 작용한다(안태숙, 유영주, 2024). 본 연구는 디지털 정보활용 → 디지털 리터러시(매개) → 일상생활 만족도의 매개 경로에서 디지털 태도(조절)가 디지털 리터러시가 일상생활 만족도에 미치는 영향에 대한 조절 모형을 구축하였다. 이러한 모형은 기존 연구에서 주로 사용되던 단순 매개 모형이나 단순 조절 모형으로는 설명하기 어려웠던 디지털 정보활용과 일상생활 만족도 간의 복잡한 인과관계를 다양한 관점으로 분석하고자 하는 본 연구의 독창적인 시도이다. 특히, 디지털 리터러시가 일상생활 만족도에 미치는 영향에서, 개인의 디지털 태도 수준에 따라 그 영향력이 어떻게 달라지는지를 심층적으로 규명함으로써, 연구의 정교함과 설명력을 높였다.

이러한 접근은 디지털 리터러시와 디지털 전환 태도 간의 관계에서 일상생활 만족도가 매개 역할을 한다는 선행 연구(신승윤, 유두호, 2023) 및 디지털 리터러시가 삶의 만족도에 미치는 영향에서 자기효능감(김상진, 하규수, 2021) 및 사회서비스 인지도(안태숙, 유영주, 2024)가 매개효과를 가지는 연구들과 맥락을 같이 한다. 이러한 조절효과 분석은 변수 간의 관계를 보다 구체적으로 이해하는 데 이바지하며, 정보격차 이론의 성과 격차를 보다 미시적으로 설명하는 데 이론적 의의가 있다(Selwyn et al., 2003). 본 연구 모형은 독립변수인 디지털 정보활용이 매개변수인 디지털 리터러시를 통해 종속변수인 일상생활 만족도에 미치는 간접효과와 디지털 리터러시가 일상생활 만족도에

미치는 영향에 대한 디지털 태도의 조절효과를 포함하는 [그림 3-2] 구조로 설정되었다.

[그림 3-2] 연구 모형



3.2.1.2 가설 설정

선행연구의 이론적 배경과 연구 모형을 바탕으로, 액티브 시니어의 디지털 정보활용과 일상생활 만족도 간의 관계를 실증적으로 검증하기 위해 다음과 같이 구체적인 연구가설을 설정하였다.

가설 1: 액티브 시니어의 디지털 정보활용은 디지털 리터러시에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

본 가설은 Kolb(2014)의 경험적 학습 이론에 기반한다. 경험적 학습 이론에 따르면, 학습자는 구체적 경험(concrete experience) → 반성적 관찰(reflective observation) → 추상적 개념화(abstract conceptualization) → 능동적 실험(active experimentation)의 순환 과정을 통해 지식과 역량을 구축한다. 디지털 환경에 적용하면, 액티브 시니어가 디지털 기기를 사용하여 정보를 탐색하

고 활용하는 실제 경험이 반복될수록, 디지털 환경에 대한 이해도가 높아지고, 정보 처리 전략이 발전하며, 결과적으로 디지털 리터러시 역량이 향상된다는 것이다.

다수의 실증 연구가 이러한 인과관계를 지지한다. 전제아와 김경화(2024)는 고령층의 디지털 리터러시 교육 참여(정보활용)가 디지털 기기 활용 능력(리터러시)을 유의하게 향상한다고 보고하였다. 신민주(2024)는 노년층의 스마트폰 활용 경험이 디지털 리터러시에 긍정적 영향을 미친다는 것을 확인하였다. 윤혜진 외(2023)는 스마트폰 교육 프로그램(정보활용)이 노인의 디지털 리터러시를 효과적으로 증진한다고 입증하였다. 또한 권종실(2023)은 디지털 정보 활용 경험이 축적될수록 디지털 환경에서의 정보 이해력과 활용 능력이 향상된다는 종단 연구 결과를 제시하였다.

Venkatesh et al.(2000)는 기술 사용 경험이 인지된 유용성(perceived usefulness)과 인지된 용이성(perceived ease of use)을 향상한다는 피드백 효과를 제시하였다. 즉, 디지털 정보를 실제로 활용해 본 경험이 많을수록, 디지털 기술의 유용성을 체감하고 사용이 더 쉬워진다고 느끼며, 이는 다시 역량 향상으로 이어진다(Bhattacharjee, 2001). 특히 고령층의 경우, 형식적 교육보다 비형식적·경험적 학습이 더 효과적이라는 점에서(Klimova & Poulouva, 2018), 일상생활 속 디지털 정보활용 경험은 리터러시 역량 형성의 핵심 경로가 된다.

본 연구 대상인 50~75세 액티브 시니어는 이미 높은 디지털 접근성을 보유하고 있으나(한국지능정보사회진흥원, 2025), 리터러시 역량에서는 개인 간 격차가 크다. 따라서 이들의 리터러시 격차는 "교육 기회 부족"보다는 "일상생활에서의 디지털 정보활용 빈도와 다양성"에서 기인할 가능성이 크다. 온라인 쇼핑, 건강정보 검색, 금융거래 등 다양한 영역에서 디지털 정보를 적극적으로 활용하는 액티브 시니어일수록, 경험을 통해 디지털 리터러시 역량을 자연스럽게 축적한다고 예상된다.

또한 액티브 시니어는 퇴직 이후에도 경제적·사회적 활동을 지속하는 집단으로, 디지털 정보활용의 필요성이 높다. 이들이 일상생활에서 디지털 기기를 통해 정보를 검색하고 활용하는 과정에서 자연스럽게 기술적 조작 능력, 정보

평가 능력, 문제 해결 능력 등이 향상될 것으로 예상된다. 특히 Bandura (1986)의 상호결정론에 따르면, 행동(usage)과 개인적 요인(skills)은 상호작용하며, 성공적인 활용 경험은 자기효능감을 높여 추가적인 학습 동기를 강화한다. 이상의 이론적 근거(경험적 학습 이론, 기술수용모델), 선행연구 결과(경험→역량 인과관계 입증), 연구 맥락(액티브 시니어의 높은 접근성과 역량 격차)을 종합하여, 디지털 정보를 적극적으로 활용하는 액티브 시니어일수록 디지털 리터러시 수준이 높아질 것으로 예상된다. 따라서 가설 1을 설정하였다.

가설 2: 액티브 시니어의 디지털 정보활용은 일상생활 만족도에 정(+)^의 영향을 미칠 것이다.

본 가설은 정보격차 이론의 3차 격차, 즉 성과 격차(Outcome Divide)에 기반한다(Van Dijk, 2005). 정보격차 이론은 디지털 접근과 활용이 단순히 기술 사용에 그치지 않고, 실제 삶의 질 향상이라는 성과로 이어져야 한다고 강조한다(Hargittai, 2002). 디지털 정보활용은 정보 접근성을 높이고, 사회적 연결성을 확대하며, 실용적 문제 해결을 지원함으로써, 일상생활의 편의성과 만족도를 증진한다(Van Deursen & Helsper, 2015).

다수의 연구가 디지털 정보활용과 삶의 만족도 간의 정적 관계를 실증하였다. 최형임과 송인욱(2020)은 고령층의 디지털 정보활용 능력이 높을수록 삶의 만족도가 유의하게 높다고 보고하였다. 김명일 외(2020)는 고령층을 정보활용 수준에 따라 유형화하였을 때, 적극적 정보활용 집단이 소극적 집단보다 삶의 만족도가 현저히 높음을 확인하였다. 김명용(2018)은 고령층의 디지털 기기 활용이 정보 접근성 향상과 사회적 고립 감소를 통해 삶의 만족도를 증진한다고 설명하였다. 또한 일상생활에서 온라인 활동의 비중이 커짐에 따라 디지털 기술 활용 능력이 삶의 만족에 미치는 영향이 더욱 커진다고 강조하였다(이진명, 김수연, 백지연, 양재민, 임정, 장혜원, 2021).

특히 액티브 시니어를 대상으로 한 연구에서, 안태숙과 유영주(2024)는 시니어의 디지털 정보활용이 젊은 층에 비해 생활의 질에 미치는 영향이 더 크다고 보고하였다. 이는 액티브 시니어가 디지털 정보활용을 통해 건강관리(건강정보 검색, 병원 예약), 사회 참여(온라인 커뮤니티, 소셜미디어), 경제활동(온라인 쇼핑, 금융거래), 여가 활동(온라인 문화콘텐츠 소비) 등 다양한 생활

영역에서 실질적 혜택을 경험하기 때문이다(허원희, 최정일, 2022).

초고령사회 진입과 함께 액티브 시니어는 은퇴 이후에도 긴 여생을 보내야 하며, 이 과정에서 디지털 정보활용은 사회적 배제를 방지하고 삶의 질을 유지하는 핵심 수단이 된다(이현아, 장우권, 2024). 특히 COVID-19 팬데믹 이후, 비대면 서비스가 확대되면서 디지털 정보활용 능력은 일상생활의 필수 역량으로 자리 잡았다(Seifert, 2020). 따라서 디지털 정보를 적극적으로 활용하는 액티브 시니어일수록 일상생활에서 더 높은 만족도를 경험할 것으로 예상된다. 이상의 이론적 근거(정보격차 이론의 성과 격차), 선행연구 결과(활용 → 만족도 정적 관계), 액티브 시니어 특수성(디지털 활용의 큰 영향), 사회적 맥락(디지털 전환 시대)을 종합하여, 액티브 시니어의 디지털 정보활용이 일상생활 만족도에 정(+의 영향을 미칠 것으로 예상된다. 따라서 가설 2를 설정하였다.

가설 3: 액티브 시니어의 디지털 리터러시는 디지털 정보활용과 일상생활 만족도 간의 관계를 정(+의 방향으로 매개할 것이다.

본 가설은 정보격차 이론의 계층적 구조, 특히 2차 격차(역량)가 3차 격차(성과)로 이어지는 핵심 매개 경로에 기반한다(Van Deursen & Helsper, 2015; Van Dijk, 2020). 정보격차 이론은 단순한 정보활용 경험 자체보다는, 그 경험을 통해 형성된 역량(디지털 리터러시)이 실제 성과(일상생활 만족도)로 전환되는 핵심 메커니즘임을 강조한다. 즉, 디지털 정보를 많이 사용한다고 해서 자동으로 만족도가 높아지는 것이 아니라, 그 과정에서 디지털 리터러시 역량이 향상되어야 비로소 효과적인 정보 활용이 가능하고, 이것이 만족도 향상으로 이어진다는 것이다.

다수의 연구가 디지털 리터러시의 매개효과를 실증하였다. 권오균(2023)은 고령층의 사회적 관계망이 삶의 만족도에 이르는 경로에서 디지털 리터러시가 유의미한 매개변수임을 확인하였다. 고령층의 건강정보 추구 행동(정보활용)이 심리적 건강(성과)으로 이어지는 과정에서 디지털 리터러시가 핵심 매개 역할을 한다고 보고하였다(안순태, 임유진, 정순돌, 2020). 신승윤과 유두호(2023)는 디지털 리터러시 수준이 디지털 전환 태도에 유의미한 정(+의 영향을 미치며, 디지털 전환에 따른 일상 만족도 수준은 디지털 리터러시가

디지털 전환 태도에 미치는 효과를 매개한다고 입증하였다.

또한 Bae(2022)는 노년층의 스마트폰 활용 경험이 디지털 리터러시를 통해 삶의 만족도로 이어지는 간접효과가 존재함을 확인하였다. 이는 정보활용 경험이 단순한 기술 사용을 넘어, 리터러시 향상을 통해 삶의 질 개선으로 이어지는 매개 메커니즘을 실증적으로 지지한다. 오지원 외(2023)는 노인의 생활 만족에 디지털 리터러시가 주요한 영향 요인이며, 정보활용 경험이 리터러시를 거쳐 만족도로 이어지는 간접 경로가 직접 경로보다 더 강력하다고 보고하였다.

디지털 정보활용 경험은 그 자체로도 편의성과 효율성을 제공하여 만족도에 직접적 영향을 미칠 수 있다(가설 2). 그러나 더 중요한 것은, 활용 경험이 반복되면서 디지털 리터러시 역량이 향상되고(가설 1), 이렇게 향상된 역량이 더 효과적이고 전략적인 정보 활용을 가능하게 하여 만족도를 극대화한다는 점이다(박정인, 2023). 디지털 리터러시가 디지털 정보활용의 효과를 극대화하여 생활 만족도 향상으로 이어진다는 선행연구(김형민, 2025)에 기반한다. 이상의 이론적 근거(정보격차 이론의 역량 매개 경로), 선행연구 결과(리터러시 매개효과 입증), 매개 메커니즘(활용→역량→성과의 순차적 과정)을 종합하여, 액티브 시니어의 디지털 정보활용이 일상생활 만족도에 미치는 영향은 디지털 리터러시를 통해 매개될 것으로 예상된다. 즉, 정보활용 경험이 리터러시 역량을 강화하고, 이렇게 강화된 역량이 실질적인 만족도 향상으로 이어진다. 따라서 가설 3을 설정하였다.

가설 4: 액티브 시니어의 디지털 태도는 디지털 리터러시와 일상생활 만족도 간의 관계를 정(+)의 방향으로 조절할 것이다.

이 가설은 기술수용모델(Davis, 1989)과 자기효능감 이론(Bandura, 1977)에 근거한다. Chen & Chan(2014)은 홍콩의 고령층을 대상으로 디지털 역량과 삶의 만족도 간의 관계에서 기술에 대한 태도의 조절효과를 확인했다. 기술에 대해 긍정적 태도를 가진 고령층일수록 보유한 디지털 역량이 삶의 만족도로 더 효과적으로 전환되었다. 국외 대만의 중·고령층 연구에서 컴퓨터 태도가 컴퓨터 사용 능력과 심리적 웰빙 간의 관계를 조절한다는 것을 실증했다(Tsai, Shillair, Cotten, Winstead, & Yost, 2015).

디지털 리터러시 역량이 높더라도, 디지털 기술에 대해 "불안하고 복잡하다"라는 부정적 태도를 가진 액티브 시니어는 그 역량을 일상생활에서 적극적으로 활용하지 않거나, 활용하더라도 심리적 부담과 스트레스를 경험하여 만족도 향상으로 이어지지 못한다(Nimrod, 2018; Vroman, Arthanat, & Lysack, 2015). 반대로, 디지털 기술을 "편리하고 유용하다"고 인식하는 긍정적인 태도를 가진 경우, 동일한 역량이라도 이를 자신감 있게 활용하고, 활용 과정을 긍정적으로 해석하며, 그 결과를 만족스럽게 평가하여 높은 일상생활 만족도를 경험한다(Chen & Chan, 2014; Guner & Acarturk, 2020). 또한 González et al.(2012)는 노인의 기술에 대한 긍정적 태도가 디지털 활용의 효과를 증폭시켜 웰빙 수준을 높인다고 입증하였다.

액티브 시니어는 디지털 네이티브 세대가 아니므로, 디지털 기술에 대한 심리적 장벽(기술 불안, 낮은 자기효능감, 부정적 선입견)이 여전히 존재할 수 있다(Czaja et al., 2006). 따라서 동일한 리터러시 역량을 보유하더라도, 디지털 태도에 따라 실제로 그 역량이 삶의 만족도로 전환되는 정도가 크게 달라질 수 있다. 이는 정책적으로도 중요한 시사점을 제공한다. 즉, 디지털 교육만으로는 불충분하며, 긍정적 태도 형성을 위한 심리적 지원이 함께 제공되어야 한다는 것이다(Urbina et al., 2022).

이상의 이론적 근거(기술수용모델, 자기효능감), 선행연구 결과(태도의 조절효과 입증), 조절 메커니즘(역량→성과 전환의 심리적 증폭/억제), 연구 맥락(액티브 시니어의 심리적 장벽)을 종합하여, 디지털 기술에 대해 긍정적 태도를 가진 액티브 시니어일수록, 보유한 디지털 리터러시 역량이 일상생활 만족도 향상으로 전환되는 효과가 더욱 강화될 것으로 예상된다. 따라서 가설 4를 설정하였다.

3.2.2 연구 대상 및 자료 수집

본 연구에 활용한 분석 데이터는 '2024 디지털 정보격차 실태조사'로 해당 데이터는 한국지능정보사회진흥원의 주관하에 한국갤럽조사연구소가 국내 고령층, 농어민, 장애인 등 전 국민을 대상으로 매년 조사하는 실태조사 내용

을 포함하고 있다. 디지털 정보격차 원인 및 결과 분석을 위해 지능 정보화 기본법에 근거하여 2002년부터 매년 실시되고 있으며, 20년 넘게 진행되고 있는 실태조사로 관련 연구 분야에서 가장 폭넓게 이용되는 데이터로 인정받고 있다(안지민, 이현주, 2025; 정인관, 2021). 본 연구는 액티브 시니어의 학문적 정의에 맞게 50세 이상 75세 이하 시니어 연령층 2,451명을 대상으로 디지털 정보활용, 디지털 리터러시, 디지털 태도, 일상생활 만족도를 분석하였다. 설문 응답자의 인구통계 특성은 [표 3-1]와 같다.

[표 3-1] 실증 분석 연구 설문 응답자의 인구통계 특성

주요 기준	세부 내용	인원(수)	비율(%)
성별	남성	1219	49.7
	여성	1232	50.3
연령	50대 (50-59세)	1177	48.0
	60대 (60-69세)	882	36.0
	70대 (70-75세)	392	16.0
학력	초등학교 졸업	88	3.6
	중학교 졸업	335	13.7
	고등학교 졸업	1469	59.9
	대학교 졸업 이상	559	22.8
월 평균소득	200만원 미만	244	10.0
	200만원 이상 400만원 미만	876	35.7
	400만원 이상 600만원 미만	827	33.7
	600만원 이상 800만원 미만	382	15.6
	800만원 이상 1000만원 미만	92	3.8
	1000만원 이상	30	1.2

2,451명의 설문 응답자 성별은 남성과 여성 모두 고르게 분포된 것(남성: 49.7%, 여성: 50.3%)을 확인할 수 있으며, 연령은 50대(48.0%), 학력은 고등학교 졸업(59.9%), 월 평균소득은 200만원 이상 600만원 미만 영역대(69.4%)가 가장 많은 분포를 차지하는 것으로 나타났다. 실태조사 목적에 맞게 다양한 연령과 학력, 월 평균소득 분포를 보인 참가자들이 이번 측정 문항에 응답하였다.

3.2.3 변수의 조작적 정의와 측정 도구

본 연구의 측정 문항은 앞서 말한 “2024 디지털 정보격차 실태조사”에서 추출한 문항으로 설문 답변은 리커트 4점 척도(1: 전혀 그렇지 않다, 4: 매우 그렇다)로 측정하였다. 변수에 관한 조작적 정의 및 측정 문항의 예시는 아래와 같다.

3.2.3.1 디지털 정보활용

디지털 정보활용(Digital Information Utilization)은 액티브 시니어가 디지털 기기 및 인터넷 등을 통해 건강, 교통, 공공서비스, 금융 등 실생활과 관련된 다양한 정보에 접근하고 이를 탐색, 평가, 적용하는 일련의 실질적인 능력 및 활동을 의미한다. 이는 디지털 기술 이용 동기가 디지털 기기와 기술을 통해 정보를 활용하거나 타인과 소통하며 생각이나 의견을 표현하려는 의지로 정의되는 것과 유사하다(김상진, 하규수, 2021). 디지털 정보활용은 총 3개 문항을 통해 측정되었으며, 구체적인 예시 문항으로는 “나는 인터넷을 통해 소득증대(유지)에 도움이 되는 관련 정보 검색/습득, 재테크 등의 활동을 한 적이 있다.”, “나는 인터넷을 통해 비용 절감에 도움이 되는 활동(공동구매, 해외 직접구매 등)을 한 적이 있다.” 등이 있다. 이는 시니어의 인터넷 거래 서비스 이용이 실질적이고 목적이 분명한 서비스 분야라는 선행 연구(김한솔, 김지수, 이기영, 2023)의 맥락과 일치한다.

3.2.3.2 디지털 리터러시

디지털 리터러시(Digital Literacy)는 디지털 기기를 능숙하게 다루는 기술적 역량과 더불어, 인터넷 환경에서 문제 해결을 위해 타인과 교체하며 정보를 평가하고 협력하는 인지적/사회적 역량을 포괄하는 개념이다(허성호,

2020). 이는 정보를 획득하고 평가, 분석하여 작업을 실행하는 전반적인 과정에서 요구되는 다양한 능력을 포괄하는 개념이다(Ferrari et al., 2012). 디지털 리터러시는 총 5개 문항을 토대로 측정되었으며, 예시 문항으로는 “나는 필요한 프로그램(소프트웨어)을 컴퓨터에 설치/삭제/업데이트할 수 있다.”, “나는 웹 브라우저(크롬, 사파리, 엣지 등)에서 내가 원하는 환경을 설정할 수 있다.”, “나는 PC에 다양한 외장기기(디지털카메라, 프린터, 스캐너, USB 외장하드 등)를 연결하여 이용할 수 있다.” 등이 있다. 이 변수는 디지털 정보 활용(행위)과 일상생활 만족도(성과) 사이에서 개인의 숙련도(역량)가 매개하는 경로를 검증함으로써, 디지털 격차 해소 정책의 교육적 시사점을 도출하는 핵심 변수이다(권종실, 2023).

3.2.3.3 디지털 태도

디지털 태도(Digital Attitude)는 본 연구의 조절변수로서, 디지털 기술 및 환경에 대한 액티브 시니어의 긍정적인 관점과 심리적 수용 정도를 의미한다. 이는 새로운 기술 이용으로 얻을 수 있는 긍정적 성과에 대한 인식 수준을 의미하는 신기술 유용성 인식과 일맥상통하며, 디지털 기술에 대한 인지적(유용성), 정서적(편리성), 행동적(이용 의지) 측면을 포괄적으로 측정한다(김수경, 신혜리, 김영선 2021). 디지털 태도는 총 4개 문항으로 측정되었으며, 예시 문항으로는 “디지털 기술은 유용하다”, “디지털 기술은 내 삶을 편리하게 한다”, “디지털 기술을 더 많이 이용하고 싶다.” 등이 있다. 디지털 기술을 수용하고 정보를 습득하는 행동은 관련 기기와 기술을 이용하고자 하는 심리적 욕구, 즉 이용 동기가 형성될 때 실행되며, 동기 수준이 높아질수록 더욱 적극적인 행동으로 표출된다는 연구 결과와 부합한다.

3.2.3.4 일상생활 만족도

본 연구의 종속변수로서, 액티브 시니어가 자신의 일상생활을 구성하는 다양한 영역(여가, 경제, 일, 사회활동)에 대해 주관적으로 느끼는 긍정적 평가

의 정도를 의미한다. 일상생활 만족도는 생활과 인생 전반에 대한 주관적 행복 수준으로 정의된다. 일상생활 만족도는 총 4개 문항으로 측정되었으며, 예시 문항으로는 “여가(취미) 및 문화생활에 대한 만족도”, “경제적 여건(소득 및 자산)”, “내가 하는 일(학업이나 업무 활동 등)”, “사회활동(커뮤니티, 모임, 공동체 참여 등)”에 관한 만족도 등이 있다. 이 변수는 디지털 정보활용의 최종적인 성과 변수로서, 주관적인 삶의 질 측면을 측정하여 연구의 실질적인 정책적 시사점을 도출하는 데 이바지한다(박선주 외, 2020).

3.3 Study 2: 질적 분석

3.3.1 질적 연구의 필요성

본 연구는 액티브 시니어의 디지털 정보활용이 디지털 리터러시를 매개로 일상생활 만족도에 미치는 영향과 디지털 태도의 조절효과를 실증 분석 연구 방법론을 통해 실증적으로 검증하고자 한다. 그러나 통계 분석만으로는 액티브 시니어들이 실제 일상생활에서 디지털 기술을 어떻게 경험하고, 어떠한 맥락에서 디지털 리터러시가 향상되며, 디지털 태도가 어떻게 형성·변화하는지에 대한 구체적인 과정과 의미를 충분히 이해하기 어렵다는 한계가 존재한다.

질적 분석 연구는 숫자로 환원할 수 없는 인간의 경험, 맥락, 의미 부여 과정을 탐구하며, 실증 분석 연구에서 도출된 이론적 관계를 실제 경험자의 목소리를 통해 풍부하게 이해하고 검증하는 데 유용하다(김나정, 2022; Creswell & Poth, 2016). 특히 질적 분석 연구방법론은 연구자가 미리 정해놓은 틀이 아닌, 자연어로 기술된 경험담을 통해서 현상이 일어나는 맥락을 경험하는 주체가 보고, 듣고, 생각하고 느끼는 것을 데이터로 삼아 이론을 정교화하는 방법이다(김나정, 2022).

이에 본 연구는 혼합연구방법(Mixed Methods)을 적용하여, 실증 분석 연구로 도출된 가설 검증 결과를 질적 분석 연구를 통해 보완하고자 한다. 구체적으로, 액티브 시니어를 대상으로 심층 인터뷰를 시행하여 일상생활에서 디지털 정보활용을 경험하면서, 디지털 리터러시 향상으로 이어지는 구체적인

과정은 무엇이며 디지털 태도는 어떻게 형성되고, 일상생활 만족도에 어떠한 역할을 하는지에 대한 인터뷰를 통해 실증 분석의 한계를 보완하고, 액티브 시니어의 디지털 적응과 삶의 질 향상에 대한 보다 입체적이고 실질적인 이해를 제공하고자 한다.

3.3.2 연구 참여자 선정

본 질적 연구의 참여자는 실증 분석 연구와 동일한 기준인 50세 이상 75세 이하의 액티브 시니어로 선정하였다. 연구 참여자는 디지털 기기(스마트폰, 컴퓨터 등)를 일상적으로 사용하며, 디지털 정보활용 경험이 있는 자로 한정하였다. 다양한 맥락과 개인적 특성이 반영될 수 있도록 의도적 표집(Purposeful sampling) 방법을 활용하였다(Creswell & Poth, 2016). 최종적으로 총 8명(남성 4명, 여성 4명)의 액티브 시니어가 질적 분석 연구에 참여하였으며, 참여자의 인구통계학적 특성은 [표 3-2]와 같다.

[표 3-2] 질적 분석 연구 참여자의 인구통계 특성

참가자	성별	연령	최종학력	월 평균소득	인터넷 사용 연수	일일 스마트폰 사용 시간
P1	남	52세	대학교 졸업 이상	200만원 이상 400만원 미만	15년 이상	2시간 이상
P2	남	57세	대학교 졸업 이상	400만원 이상 600만원 미만	20년 이상	2시간 이상
P3	여	53세	대학교 졸업 이상	200만원 이상 400만원 미만	15년 이상	3시간 이상
P4	여	57세	대학교 졸업 이상	400만원 이상 600만원 미만	15년 이상	2시간 이상
P5	여	51세	고등학교 졸업	200만원 이상 400만원 미만	15년 이상	3시간 이상
P6	남	63세	대학교 졸업 이상	200만원 이상 400만원 미만	20년 이상	1시간 이상
P7	여	65세	대학교 졸업 이상	200만원 이상 400만원 미만	20년 이상	2시간 이상

P8	남	72세	대학교 졸업 이상	200만원 미만	25년 이상	1시간 이상
----	---	-----	--------------	----------	-----------	-----------

3.3.3 자료 수집 방법

본 연구는 Brinkmann & Kvale(2014)이 제시한 심층면담기법(In-depth Interview)을 활용하였다. 자료 수집은 2025년 12월 8일부터 21일까지 약 2주간 진행되었으며, 각 참여자당 심층 인터뷰를 통해 실시하였다. 인터뷰는 참여자가 편안하게 응답할 수 있는 조용한 장소에서 이루어졌으며, 참여자의 동의하에 심층 인터뷰 내용은 작성되었다. 심층 인터뷰 전 모든 참여자에게 연구의 목적과 절차, 익명성 보장, 자료 활용에 대해 충분히 설명하고 동의받았다. 심층 인터뷰는 반구조화된 질문지(Semi-structured Interview Guide)를 기반으로 진행되었으며, 참여자의 응답에 따라 추가 질문을 통해 경험의 구체적인 맥락과 의미를 깊이 있게 탐색하였다. 심층 인터뷰 질문은 [표 3-3]와 같이 구성되었다.

[표 3-3] 심층 인터뷰 질문

질문번호	질문내용	관련 선행연구
Q1	일상생활에서 스마트폰이나 컴퓨터, 인터넷을 주로 어떤 용도로 사용하시나요? 구체적인 예를 들어 말씀해주시겠습니까?	전제아, 김경화(2024), Kolb(2014), 설진아(2024)
Q2	최근 6개월 동안 인터넷이나 스마트폰을 통해 정보를 찾거나 문제를 해결한 경험이 있으신가요? 기억에 남는 사례를 말씀해주세요.	
Q3	인터넷이나 스마트폰을 사용하면서 점점 더 능숙해졌다고 느끼신 경험이 있으신가요? 어떤 부분에서 그렇게 느끼셨나요?	윤민아 외(2021), Van Deursen & Van Dijk(2014), 최형임, 송인욱(2020)
Q4	디지털 기기와 인터넷을 사용하게 되면서 일상생활에서 달라진 점이 있으신가요? 구체적으로 어떤 변화가 있었나요?	
Q5	새로운 디지털 기술을 배우는 것에 대해 어떻게 생각하시나요?	Davis(1989),

Q6	반대로, 디지털 기기나 인터넷을 사용하면서 불안하거나 어려웠던 경험이 있으신가요?	Bandura(1997), Urbina et al.(2022)
Q7	디지털 기기나 인터넷 사용법을 배우기 위해 어떤 도움을 받으셨나요? 또는 앞으로 어떤 도움이 필요하다고 생각하시나요?	

3.3.4 자료 분석 접근

수집된 인터뷰 자료는 다음과 같은 과정을 통해 분석하였다. 먼저, 모든 인터뷰 내용을 문서로 정리한 후 반복적으로 읽으면서 연구 주제와 관련된 핵심적인 경험과 진술을 확인하였다. 이 과정에서 참여자들이 디지털 기술을 어떻게 활용하고, 어떤 어려움을 겪었으며, 어떤 변화를 경험했는지에 주목하였다. 다음으로, 유사한 경험이나 의미를 지닌 진술들을 묶어서 공통된 주제를 도출하였다. 예를 들어, "처음에는 앱 사용이 두려웠지만, 주변의 도움으로 시작했다", "실수가 두려워 시도하지 못했다" 등의 진술은 '초기 두려움과 저항'이라는 공통 주제로 정리되었다.

이렇게 도출된 주제들을 본 연구의 주요 변수인 디지털 정보활용, 디지털 리터러시, 디지털 태도, 일상생활 만족도와 연결하여 4개의 주요 영역으로 체계화하였다. 각 영역은 참여자들의 실제 경험을 잘 드러낼 수 있도록 구체적인 하위 주제로 구분하였다. 그리고 질적 연구의 신뢰성을 확보하기 위해 다음과 같은 노력을 기울였다. 첫째, 인터뷰 내용을 정리한 후 참여자에게 다시 공유하여 연구자의 해석이 그들의 실제 경험을 적절히 반영하고 있는지 확인하였다. 둘째, 관련 분야 전문가 및 학계 전문가의 논의 및 검토 분석을 통해 결과의 타당성을 점검하였다. 셋째, 개방형 질문을 사용하고 참여자의 응답을 있는 그대로 기록하여 연구자의 주관이 과도하게 개입되지 않도록 하였다. 연구 윤리와 관련하여, 모든 참여자에게 연구의 목적과 절차를 설명하고 동의받았으며, 개인정보는 익명으로 처리하였다. 수집된 자료는 연구 목적으로만 사용하였다.

IV. 연구 결과

4.1 Study 1: 실증 분석 결과

4.1.1 확인적 요인분석 및 상관관계 분석

4.1.1.1 확인적 요인분석

본 연구의 측정 문항에 대한 타당도와 신뢰도를 살펴보기 위해 확인적 요인분석을 진행하였다. 확인적 요인분석의 세부 기준으로는 요인 적재량 0.6, 복합신뢰도 및 신뢰도(cronbach alpha) 0.6, 평균분산 추출이 0.5 이상의 값을 기록해야 요인분석 결과가 안정적으로 도출되었다고 판단한다(Fornell & Larcker, 1981). 본 연구의 확인적 요인분석 결과는 [표 4-1]와 같다.

[표 4-1] 확인적 요인분석 결과

변수	요인 적재량	복합신뢰도 (C.R.)	평균 분산 추출 (AVE)	신뢰도 (Cronbach Alpha)	
디지털 정보활용	문항1	.924	.777	.710	.803
	문항2	.887			
	문항3	.763			
디지털 리터러시	문항1	.867	.939	.754	.923
	문항2	.880			
	문항3	.875			
	문항4	.865			
	문항5	.891			
디지털 태도	문항1	.786	.918	.739	.841
	문항2	.823			
	문항3	.846			
	문항4	.841			

일상생활 만족도	문항1	.771	.876	.638	.755
	문항2	.792			
	문항3	.746			
	문항4	.733			

주) 측정모형 모델적합도: $\chi^2=497.592(p<.001)$, CFI=.980, IFI=.980, TLI=.975, NFI=.975, RFI=.970, RMSEA=.041

확인적 요인분석 결과, 해당 변수의 타당도와 신뢰도가 안정적으로 선행 연구의 기준을 넘어선 점을 확인하였다. 요인적재량은 0.733에서 0.924까지의 분포를 나타냈으며 복합신뢰도(0.876~0.939), 신뢰도(0.755~0.923) 모두 0.6 이상의 값을 넘어서 신뢰도에서 문제가 없는 것으로 나타났다. 평균분산추출(AVE)값 역시 0.638에서 0.754까지의 값을 보여 기준치인 0.5를 안정적으로 넘어섰다.

또한, 본 연구의 측정모형 적합도를 확인하기 위해 CFI, IFI, TLI, NFI, RFI, RMSEA 등을 검토한 결과 해당 값 모두 선행연구에서 강조한 기준치(CFI~RFI: 0.9 이상, RMSEA: 0.08 이하)를 안정적으로 넘어서(Bentler & Bonett, 1980; Seyal, Rahman, & Rahim, 2002) 측정모형의 적합도에도 문제가 없음을 확인하였다.

4.1.1.2 상관관계 분석

확인적 요인분석 이후 설문 응답자의 인구통계 특성과 주요 변수 간의 상관관계 분석을 진행하였다. 상관관계 분석 결과, 디지털 정보활용, 디지털 리터러시, 디지털 태도, 일상생활 만족도 간의 관계가 모두 통계적으로 유의한 수준에서 상관관계를 보이고 있어 본 연구의 가설이 합리적으로 도출되었음을 추론할 수 있다. 다만, 성별은 여성의 경우 그리고 연령이 높을수록 본 연구의 주요 변수와 모두 음(-)의 상관관계를 보여 여성 고령층을 대상으로 디지털 교육과 디지털 활용에 대한 이해도를 강화해야 함을 엿볼 수 있던 반면 학력과 월 평균소득이 높을수록 디지털 정보활용, 디지털 리터러시, 디지털

태도, 일상생활 만족도가 모두 비례해서 높은 것으로 나타나 디지털 역량과 만족도 등에 있어 학력과 월 평균소득이 상당한 영향을 줄 수 있다는 점도 추가로 확인하였다. 상관관계 분석 결과는 [표 4-2]에 제시하였다.

[표 4-2] 상관관계 분석 결과

변수	1	2	3	4	5	6	7	8
1. 성별	1							
2. 연령	.02	1						
3. 학력	-.18**	-.52**	1					
4. 월 평균 소득	-.04**	-.48**	.52**	1				
5. 디지털 정보활용	-.05*	-.27**	.31**	.27**	1			
6. 디지털 리터러시	-.17**	-.45**	.46**	.37**	.49**	1		
7. 디지털 태도	-.06**	-.31**	.28**	.24**	.19**	.35**	1	
8. 일상생활 만족도	-.04	-.17**	.28**	.29**	.23**	.30**	.38**	1

*p<0.05, **p<0.01

본 연구는 실태조사 데이터를 활용했고 설문 응답자가 모든 문항에 답변했기에 동일방법편의 이슈가 발생할 가능성이 있다. 이를 확인하기 위해 Harman의 단일요인 검증을 진행하였다(Podsakoff & Organ, 1986). 단일요인 검증에서 전체 변량의 과반(50%) 이상을 넘어서는 지배적 요인이 나타나거나 고유값이 1을 넘는 요인이 단 1개만 도출되면 수집한 데이터의 타당도가 없다고 판단해야 한다. 본 데이터를 분석한 결과, 설명력이 가장 큰 요인은 전체 분량의 36.04%를 기록했으며 1 이상의 고유값을 갖는 변인은 총 4개가 도출되어 본 실태조사 데이터에선 동일방법편의의 문제점이 없다는 점을 확인할 수 있었다.

4.1.2 가설 검정 결과

4.1.2.1 가설 1과 가설 2 검정 분석 결과

본 연구의 가설 1과 가설 2는 독립변수인 디지털 정보활용이 디지털 리터러시와 일상생활 만족도에 긍정적인 영향을 미친다는 내용이었다. 설문 응답자의 인구통계 특성을 포함하여 분석한 가설 검증 분석 결과는 [표 4-3]와 같다.

[표 4-3] 가설 1과 가설 2 검증 분석 결과

구분	변수	회귀분석 결과			
		매개변수: 디지털 리터러시		종속변수: 일상생활 만족도	
		β	t	β	t
통계 변수	성별	-.113	-7.052***	.007	.375
	연령	-.220	-11.454***	.046	1.968*
	학력	.180	8.898***	.165	6.753***
	소득	.076	3.951***	.185	7.984***
독립 변수	디지털 정보활용	.351	21.060***	.143	7.089***

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

분석 결과, 디지털 정보활용은 디지털 리터러시($\beta=.351$, $t=21.060$, $p<.001$)와 일상생활 만족도($\beta=.143$, $t=7.089$, $p<.001$)에 통계적으로 유의한 수준에서 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타나 가설 1과 2 모두 타당한 것으로 확인되었다. 액티브 시니어가 인터넷 및 첨단기기를 통해 건강, 교통, 금융 등 다양한 정보를 활용하고 탐색 및 평가할수록 디지털 기기를 익숙하게 다루는 역량과 일상생활의 만족도는 비례해서 높아진다고 해석할 수 있다. 본 연구 결과에서 유념해서 해석해야 할 점은 바로 성별, 연령, 학력, 소득 등 기본적인 응답자의 인구통계 특성과 관련된 부분이다.

디지털 기기에 대한 이해도와 역량을 의미하는 디지털 리터러시의 경우 성별과 연령은 음(-)의 방향을 미치고 있었고 학력과 소득은 양(+)의 방향으로 영향을 미치고 있었다. 즉 여성일수록 그리고 연령이 높을수록 디지털 리

리터러시를 갖추지 못한다고 느끼고 있는 반면 학력과 소득이 높을수록 디지털 리터러시를 함양하고 있다고 설문 응답자들은 생각했다. 향후, 디지털 리터러시에 대한 교육이 여성 그리고 연령이 높은 계층에게 보다 집중되어야 함을 시사하는 부분이다. 성별의 경우 일상생활 만족도에 통계적으로 유의한 수준에서 별다른 영향을 보이진 않았으나 학력과 소득이 높을수록 일상생활 만족도 역시 높게 인식하고 있었다. 흥미로운 점은 통계적인 유의수준이 매우 높진 않았지만 연령이 높을수록 일상생활 만족도 역시 높은 것을 확인할 수 있다. 해당 연구 결과를 토대로 디지털 정보활용이 디지털 리터러시와 일상생활 만족도에 각각 긍정적인 영향을 주고 있기에 고학력, 소득이 높은 계층보다 여성, 고연령, 학력이 다소 낮은 계층 등에게 디지털 정보활용 교육을 강화, 제공하는 것이 중요하다고 판단할 수 있다.

4.1.2.2 가설 3 검정 분석 결과

본 연구의 가설 3은 디지털 리터러시가 디지털 정보활용과 일상생활 만족도 간의 관계를 정(+)의 방향으로 매개한다는 추론이었다. 디지털 리터러시의 매개효과를 살펴보기 위해 붓스트래핑 분석을 이용하였다(Preacher & Hayes, 2008). 붓스트래핑 분석은 기존의 3단계 회귀분석으로 매개효과를 살펴본 Baron & Kenny(1986)의 분석 방법을 뛰어넘어 좀 더 객관적이고 타당한 매개효과 분석으로 인정받고 있다. 최근 학술연구에서도 매개효과 및 조절된 매개효과 분석 방법은 모두 붓스트래핑 분석을 활용하고 있기에 본 연구 역시 붓스트래핑 분석을 활용하였다. 참고로, 붓스트래핑 분석의 경우 95% 신뢰도 구간에서 하한값과 상한값 사이에 0이 포함되어 있지 않고 해당 값의 영역이 모두 양수이면 정(+)의 방향으로 매개효과가 존재한다고 판단한다. 붓스트래핑 분석 결과는 [표 4-4]에 제시하였다.

[표 4-4] 붓스트래핑 분석 결과 (디지털 리터러시의 매개효과)

매개변수	독립변수	종속변수	간접효과	Boot SE	95% 신뢰도	
					하한 값	상한 값

디지털 리터러시	디지털 정보활용	일상생활 만족도	.0449	.0068	.0318	.0587
----------	----------	----------	-------	-------	-------	-------

붓스트래핑 분석을 통해 디지털 리터러시의 매개효과가 유의미함을 확인할 수 있다. 디지털 리터러시의 간접효과는 0.0449로 나타났으며 95% 신뢰도 구간 내에서 하한값(0.0318)과 상한값(0.0587) 사이에 0이 포함되지 않고 모두 양수를 기록해 디지털 정보활용이 일상생활 만족도에 미치는 흐름에 있어 디지털 리터러시가 매개변수로 존재하고 있다는 점을 확인하였다. 즉 디지털 리터러시의 매개효과를 살펴본 가설 3 역시 타당한 것으로 나타났다.

4.1.2.3 가설 4 검정 분석 결과

마지막으로 본 연구의 가설 4는 디지털 태도가 디지털 리터러시와 일상생활 만족도 간의 관계를 긍정적으로 조절한다는 내용이다. 다시 말해 디지털 기술에 대해 긍정적인 관심과 자세를 유지할수록 디지털 리터러시가 일상생활 만족도에 미치는 긍정의 관계를 강화할 수 있다는 것이 본 연구에서 제시한 가설 4의 논리다.

분석 결과, 디지털 기술에 대한 긍정적인 관점과 자세를 유지할수록 디지털 리터러시가 일상생활 만족도에 미치는 긍정의 관계는 정(+)의 방향으로 강화되고 있음을 확인할 수 있었다. 앞서, 가설 검정에서 나타난 것과 마찬가지로 학력과 월 평균소득은 여전히 일상생활 만족도에 긍정의 영향을 미치고 있었고 연령 역시 매개변수와 조절변수를 포함한 모형 2와 조절효과를 살펴본 모형 3에서 일상생활 만족도에 정(+)의 방향으로 영향을 주고 있었다. 디지털 리터러시와 디지털 태도의 상호작용항을 포함하여 조절효과를 살펴본 결과, 디지털 리터러시는 긍정의 방향에서 부정의 방향으로 결과가 뒤바뀌었으나($\beta=.136, t=6.215, p<.001 \rightarrow \beta=-.202, t=-2.130, p<.05$) 디지털 태도와의 상호작용으로 여전히 일상생활 만족도($\beta=.424, t=3.663, p<.001$)에 긍정의 영향을 발휘하였다. 아울러, 통제변수 기반 분석(모형 1)에서 주 효과(모형 2), 조절효과(모형 3)로 갈수록 수정된 R2의 설명력 역시 높아져(.105 \rightarrow

.210 → .214) 디지털 태도가 매개변수인 디지털 리터러시와 종속변수 일상생활 만족도 간의 관계를 긍정적인 방향으로 조절하고 있음을 확인할 수 있다. 결과적으로 디지털 정보활용은 디지털 리터러시를 통해 일상생활 만족도를 높이는 역할을 하고 있으며, 우호적인 디지털 태도가 디지털 리터러시와 일상생활 만족도 간의 관계를 긍정적으로 강화하고 있다고 해석할 수 있다. 디지털 태도의 조절효과 분석 결과는 [표 4-5]에 제시하였다.

[표 4-5] 디지털 태도의 조절효과 분석 결과

구분	변수	회귀분석 결과 (종속변수: 일상생활 만족도)					
		모형 1		모형 2		모형 3	
		β	t	β	t	β	t
통제 변수	성별	.006	.290	.028	1.537	.028	1.542
	연령	.029	1.220	.124	5.418 ***	.120	5.269 ***
	학력	.191	7.817 ***	.117	4.966 ***	.118	5.035 ***
	소득	.203	6.690 ***	.166	7.503 ***	.163	7.412 ***
주 효과	디지털 리터러시			.136	6.215 ***	-.202	-2.130 *
	디지털 태도			.297	15.170 ***	.141	3.000 ***
조절 효과	디지털 리터러시 x 디지털 태도					.424	3.663 ***
R2 (수정된 R2)		.107 (.105)		.212 (.210)		.216 (.214)	

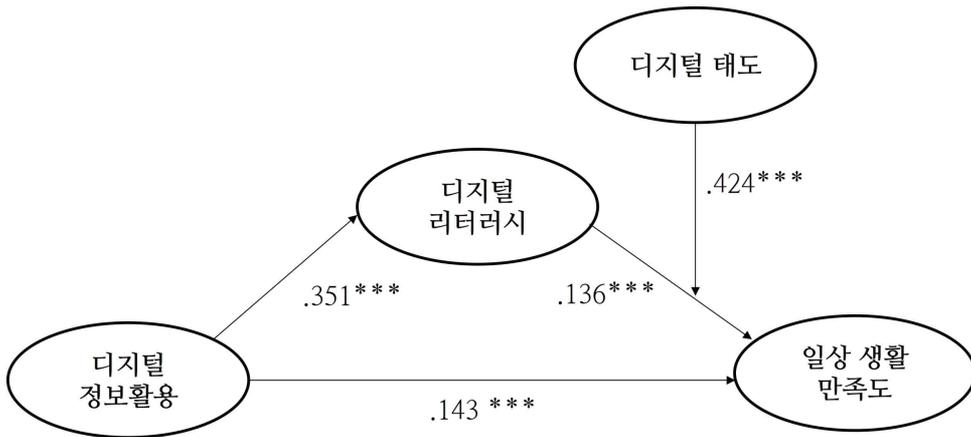
*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

4.1.2.4 가설 검증 결과 채택 여부

본 연구의 가설 검증 결과는 액티브 시니어의 디지털 정보활용이 일상생활 만족도에 미치는 영향에 대한 디지털 리터러시의 매개효과와 디지털 리터

러시가 일상생활 만족도에 미치는 영향에 대한 디지털 태도의 조절효과를 [그림 4-1]와 같이 확인하였고, 가설 검정 채택 여부도 [표 4-6]와 같다.

[그림 4-1] 가설 검정 결과



*p<0.05, **p<0.01, ***p<.001

[표 4-6] 가설 검정 채택 여부

가설 번호	가설 내용	검정 결과
가설 1	디지털 정보활용은 디지털 리터러시에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 2	디지털 정보활용은 일상생활 만족도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 3	디지털 리터러시는 디지털 정보활용과 일상생활 만족도 간의 관계를 정(+)의 방향으로 매개할 것이다.	채택
가설 4	디지털 태도는 디지털 리터러시와 일상생활 만족도 간의 관계를 정(+)의 방향으로 조절할 것이다.	채택

4.2 Study 2: 질적 분석 결과

4.2.1 질적 분석 결과 개요

Study 2의 질적 분석은 Study 1의 실증 분석 결과를 심층적으로 이해하기 위해 수행되었다. 8명의 참여자와의 심층 인터뷰를 통해 수집된 자료를 주제 분석한 결과, 4개의 주요 주제(Main Themes)와 12개의 하위 주제(Sub-themes)가 [표 4-7]에 도출되었다.

[표 4-7] 액티브 시니어 디지털 경험의 주제 구조

주요 주제	하위 주제	핵심 의미
주제 1 디지털 정보활용의 다양한 경험	1-1 일상적 정보 탐색	실용적 목적 중심의 정보 검색 활동
	1-2 문제 해결 도구 활용	디지털 도구를 활용한 실생활 문제 해결
	1-3 새로운 기술 시도	신기술에 대한 호기심과 적극적 탐색
주제 2 디지털 리터러시의 점진적 향상	2-1 반복경험 통한 숙련	지속적 사용을 통한 기능 숙달
	2-2 자기주도 학습 능력	스스로 문제를 찾아 해결하는 역량 발달
	2-3 비판적 정보 평가	정보의 진위를 판단하는 능력 향상
주제 3 디지털 태도의 형성과 변화	3-1 초기의 두려움과 저항	새로운 기술에 대한 불안과 거부감
	3-2 긍정적 경험의 축적	성공 경험을 통한 자신감 향상
	3-3 적극적 학습 의지	더 배우고자 하는 내재적 동기 강화
주제 4 일상생활 만족도의 변화	4-1 실용적 편의성 증대	시간 절약, 효율성 향상으로 인한 만족
	4-2 사회적 연결성 강화	고립 감소, 관계 확장으로 인한 만족
	4-3 심리적 웰빙 향상	자기효능감 향상으로 인한 삶의 질 개선

4.2.2 주제별 심층 분석

4.2.2.1 주제 1: 디지털 정보활용의 다양한 경험

액티브 시니어들은 실용적 목적을 중심으로 디지털 정보를 활용하고 있었으며 [표 4-8]에 인터뷰하였다. 단순한 정보 검색을 넘어 실생활 문제 해결과 새로운 기술 탐색으로 활용 범위가 확대되고 있었다.

[표 4-8] 디지털 정보활용 관련 인터뷰

하위 주제	경험 내용	대표 인터뷰	참여자
1-1 일상적 정보 탐색	<ul style="list-style-type: none"> • 뉴스·날씨 확인 • 병원·맛집 검색 • 교통편 조회 • 쇼핑 정보 수집 	<p>"매일 날씨 체크로 일상생활에 반영하고, 모임 장소를 검색해요"(P7)</p> <p>"병원을 찾을 때 근처 정형외과를 검색해서 의료진 확인하고 예약했습니다"(P6)</p>	P1, P3, P5, P6, P7
1-2 문제 해결 도구 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 금융 업무 처리 • 행정 서류 작성 • 예약·신청 처리 • 민원 해결 	<p>"금융기관에 직접 가야 할 일을 온라인으로 해결하니 시간이 많이 절약됩니다"(P6)</p> <p>"건강검진 예약을 앱에서 가능한 날짜 확인 후 바로 처리했어요"(P3)</p>	P2, P3, P4, P6, P8
1-3 새로운 기술 시도	<ul style="list-style-type: none"> • AI 도구 활용 (ChatGPT, AI 앱) • 최신 앱 테스트 • 신기능 탐색 • 디지털 교육 참여 	<p>"챗GPT를 활용해 자료 분석하고 문서 정리를 합니다"(P2)</p> <p>"세미나에서 이미지를 불러 편집해서 공유해요"(P8)</p>	P2, P4, P8

"건강검진 예약을 위해 앱에서 가능한 날짜를 확인한 뒤 바로 예약한 경험이 있습니다. 또 미니 가전제품 고장 시 유튜브 사용법 영상을 참고해 설정을

조정하며 해결했습니다." (P3, 53세, 여)

"최근에 왼쪽 어깨가 아파서 병원을 찾아봐야 했는데, 스마트폰으로 집 근처 정형외과를 검색해서 담당 의료진을 확인하고 진료 예약했습니다.

덕분에 적절하게 잘 치료할 수 있었습니다." (P6, 63세, 남)

핵심 발견으로 첫째, 실용성과 편의성이 디지털 정보활용의 주요 동기가 된다. 둘째, 활용 범위는 검색→문제 해결→신기술 탐색으로 점진적 확대된다. 셋째, 참여자중에서 고험용군(P2, P4, P8)은 AI 등 첨단 기술까지 적극 활용하고 참여자중 저활용군(P1, P5, P7)은 기본적 정보 탐색 수준에 머물러 있다. 넷째, Study 1 결과와의 연결성으로 실증 분석에서 '디지털 정보활용'이 높을수록 디지털 리터러시와 일상생활 만족도가 높았던 결과를, 질적 분석은 활용 범위의 확장과 목적의 다양화로 구체적으로 설명한다.

4.2.2.2 주제 2: 디지털 리터러시의 점진적 향상

참여자들은 반복적인 디지털 활용 경험을 통해 점차 숙련도가 증가하고, 스스로 문제를 해결하는 능력이 향상되었음을 [표 4-9]에 인터뷰하였다.

[표 4-9] 디지털 리터러시 관련 인터뷰

하위 주제	경험 내용	대표 인터뷰	참여자
2-1 반복경험 통한 숙련	<ul style="list-style-type: none"> 반복 사용으로 기능 익숙해짐 시행착오 통한 학습 속도와 정확성 향상 	<p>"스마트폰을 자주 사용하다 보니 자료 검색을 쉽게 찾게 되고 자신감을 갖게 됐어요"(P2)</p> <p>"따름이 사용법을 새롭게 익히면서 공유물품에 관심을 갖게 됐어요"(P1)</p>	P1, P2, P3, P4, P6
2-2 자기주도 학습 능력	<ul style="list-style-type: none"> 문제 발생 시 스스로 검색 유튜브 활용한 자습 타인 도움 의존도 	<p>"미니 가전 고장 시 유튜브에서 사용법 영상을 찾아 설정을 조정해 해결했어요"(P3)</p>	P2, P3, P4, P8

	감소	"검색 키워드를 조합해 원하는 정보를 찾고, 낯선 앱에서도 빠르게 기능을 찾아요"(P3)	
2-3 비판적 정보 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 정보 출처 확인 • 가짜뉴스 식별 • 정보 신뢰성 판단 	<p>"답페이지 기술로 가짜 뉴스가 많아져서 정보의 진위를 판단하기 어려워졌어요"(P1)</p> <p>"AI가 답하는 내용의 진실 여부를 확인하려 노력해요"(P1)</p>	P1, P2, P4

"프로그램이나 기종이 업그레이드 되면서 초기에 적응이 어려우나 검색하고 관련 정보를 확인하고 반복하여 진행하면서 능숙해졌습니다." (P8, 72세, 남)

"인터넷과 스마트폰을 사용하면서 예전에 비해 조금씩 능숙해졌다고 느낀 경험이 있습니다. 처음에는 검색 결과가 많아 필요한 정보를 찾는 데 어려움이 있었지만, 반복해서 사용하다 보니 검색어를 보다 구체적으로 입력하면 원하는 정보를 더 쉽게 찾을 수 있다는 것을 알게 되었습니다." (P5, 51세, 여)

핵심 발견으로 첫째, 디지털 리터러시는 단계적으로 향상되어 반복→자습→비판적 평가로 확인된다. 둘째 자기주도 학습 능력이 리터러시 향상의 핵심 메커니즘로 나타난다. 셋째, 비판적 정보 평가 능력은 고활용군 중심으로 나타난다. 넷째, 저활용군은 반복 사용 단계에 머물러 자기주도 학습으로 이행하지 못한다. 다섯째, Study 1 결과와의 연결은 실증 분석에서 '디지털 리터러시가 정보활용과 만족도를 매개했던 결과를, 질적 분석은 반복경험→자기주도학습→비판적 평가의 단계적 발달 과정으로 구체화한다.

4.2.2.3 주제 3: 디지털 태도의 형성과 변화

참여자들은 초기의 두려움과 불안을 극복하고, 긍정적인 경험을 통해 자신감과 적극적인 학습 의지를 갖게 되는 과정을 경험하였음을 [표 4-10]에 인터뷰하였다.

[표 4-10] 디지털 태도 관련 인터뷰

하위 주제	경험 내용	대표 인터뷰	참여자
3-1 초기의 두려움과 저항	<ul style="list-style-type: none"> • 초기 접근 거부감 • 실수에 대한 두려움 • 복잡한 설정에 압도됨 • 세대 차이로 인한 소외감 	<p>"특히 모바일 뱅킹이나 결제와 같이 금전과 관련된 기능을 사용할 때는 실수로 잘못 처리하지 않을지에 대한 걱정이 컸어요"(P5)</p> <p>"핸드폰이 옆에 없을 때 불안감이 들어요"(P7)</p>	P1, P5, P7
3-2 긍정적 경험의 축적	<ul style="list-style-type: none"> • 성공적 문제 해결 경험 • 편의성 체감 • 타인으로부터 인정받음 • 자기효능감 향상 	<p>"AI 앱으로 회의록을 바로 정리해 공유하니 효율적이라 느껴요"(P6)</p> <p>"궁금한 걸 즉시 검색해 답을 찾으니 편리하고 만족스러워요"(P4)</p>	전체 참여자
3-3 적극적 학습 의지	<ul style="list-style-type: none"> • 새 기술 학습에 대한 열의 • 자발적 교육 참여 • 최신 기술 추구 • 동료와 정보 공유 	<p>"시간이 된다면 무궁무진한 새로운 세계를 배워보고 싶습니다"(P7)</p> <p>"최신 AI를 활용해 기술 학습에 흥미를 가지고 있어요"(P2)</p>	P2, P3, P4, P6, P7, P8

"최신 디지털기구나 인터넷 활용 방법론에 대해 학습하거나 배움에 대해 조금은 두려우나, 필요성에 대해 공감하여 남들보다 좀 더 빠르게 학습하려고 노력하며 유튜브나 관련자료 등을 활용하여 학습하고 있다." (P2, 57세, 남)

"새로운 디지털 기술을 배우는 것은 이제 선택이 아닌 필수 역량이라고 생각합니다. 낯선 기술을 배운다는 초기 진입 장벽만 넘는다면, 삶의 질을 높이는 것은 물론 새로운 기회를 제공한다는 긍정적인 면이 훨씬 크다고 봅니다." (P3, 53세, 여)

핵심 발견으로 첫째, 디지털 태도는 '두려움→성공 경험→적극성'의 과정으로 변화한다. 둘째, 성공적인 문제 해결 경험이 태도 전환의 결정적 계기가 된다. 셋째, 긍정적 태도 형성 후에는 자발적 학습과 신기술 탐색으로 이어진다. 넷째, 저활용군(P5)은 초기 두려움을 극복하지 못해 소극적 태도 지속된

다. 다섯째, Study 1 결과와의 연결은 실증 분석에서 '디지털 태도'가 리터러시와 만족도 간 관계를 조절했던 결과를, 질적 분석은 태도 형성의 역동적 과정과 전환 계기를 구체적으로 밝힌다.

4.2.2.4 주제 4: 일상생활 만족도의 변화

디지털 활용을 통해 참여자들은 실용적 편의성 증대, 사회적 연결성 강화, 심리적 웰빙 향상을 경험하며 전반적인 삶의 질이 개선됨을 [표 4-11]에 인터뷰하였다.

[표 4-11] 일상생활 만족도 관련 인터뷰

하위 주제	경험 내용	대표 인터뷰	참여자
4-1 실용적 편의성 증대	<ul style="list-style-type: none"> • 시간 절약 • 이동 부담 감소 • 효율적 일정 관리 • 즉각적 정보 접근 	<p>"은행 업무, 쇼핑, 예약을 직접 방문하지 않고 처리하니 시간을 절약할 수 있어요"(P4)</p> <p>"캘린더에 일정을 등록하고 알림을 설정해 효율적으로 관리해요"(P8)</p>	전체 참여자
4-2 사회적 연결성 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 가족·친구와 소통 증가 • 온라인 커뮤니티 참여 • 고립감 감소 • 정보 공유와 교류 	<p>"유튜브와 밴드에서 다양한 정보를 보니 혼자 있어도 외롭지 않고 편해요"(P6)</p> <p>"카톡으로 가족, 친구와 안부를 묻고 사진을 주고받아요"(P5)</p>	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7
4-3 심리적 웰빙 향상	<ul style="list-style-type: none"> • 자기효능감 향상 • 성취감 경험 • 자율성 증대 • 삶의 통제감 강화 	<p>"새로운 것을 배우고 익히는 데 흥미를 가지고 있어요"(P1)</p> <p>"미니 가전제품 고장 시 유튜브 사용법 영상을 참고해 설정을 조정하며 스스로 해결했어요"(P3)</p>	P1, P2, P3, P4, P6, P8

"일상생활에서 달라진 점은 맛집, 약속 장소 위치의 정확한 검색, 관심사항에 대한 신속한 검색을 통한 확인으로 궁금증 단시간 해소, 양방향 정보 교류 활성화입니다."

(P2, 57세, 남)

"스마트폰과 노트북을 사용하면서 일상생활에서 여러 가지 변화가 생겼다고 느끼고 있습니다. 교통 이용이나 외출 준비 과정에서 지도 앱과 날씨 정보를 활용하면서 이동 계획을 미리 세우는 습관이 생겼고, 그로 인해 시간 관리가 이전보다 조금 더 수월해졌습니다." (P5, 51세, 여)

핵심 발견으로 일상생활 만족도 향상은 세 가지 경로로 실현된다. 실용적 편의성으로 가장 보편적이고 즉각적인 효과, 사회적 연결성으로 관계 유지와 고립 감소를 통한 만족, 심리적 웰빙으로 자기효능감과 자율성 향상(고활용군 중심)으로 나타난다. 둘째, 디지털 리터러시가 높고 긍정적 태도를 가진 참여자일수록 세 가지 경로를 모두 경험한다. 넷째, 저활용군은 주로 실용적 편의성 수준에 머물러 있다. 넷째, Study 1 결과와의 연결은 실증 분석에서 디지털 정보활용→리터러시→만족도로 이어지는 경로가 디지털 태도에 의해 조절되었던 결과를, 질적 분석은 만족도 향상의 세 가지 구체적 메커니즘으로 설명한다.

4.2.5 질적 분석 결과의 통합과 시사점

Study 2의 심층 인터뷰 분석 결과를 종합하면 아래 [표 4-12]와 같다. 8명의 참여자(P1~P8) 모두 디지털 정보활용을 통해 리터러시를 향상하고, 긍정적 태도를 형성하며 삶의 만족도를 높이는 경험을 공유하였다. 이는 Study 1(실증 연구)에서 도출된 가설을 질적 경험을 통해 재확인하고, 통계적 수치이면의 구체적인 맥락을 설명해 준다.

[표 4-12] 질적 분석 결과 및 시사점

주요 주제	핵심 발견	Study 1과의 연계 해석	시사점
주제 1	• 활용 목적:	실증 분석에서 '디지털	• 실용 중심

<p>디지털 정보활용의 다양한 경험</p>	<p>실용성과 편의성 중심</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활용 범위: 검색→문제해결→신기술 • 개인차: 고효용군은 AI까지, 저활용군은 기본 검색 수준 • 학습 동기: 필요성과 호기심 	<p>정보활용'의 높고 낮음이 리터러시와 만족도 차이를 만들었던 결과의 원인을 설명: 활용 범위의 확장 정도가 다르기 때문임</p>	<p>교육 설계</p> <ul style="list-style-type: none"> • 단계별 학습 경로 제공 • 성공 사례 공유 필요
<p>주제 2 디지털 리터러시의 점진적 향상</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 발달 단계: 반복→자습→비판적 평가 • 핵심 메커니즘: 자기주도 학습 능력 • 전환점: 성공적 문제 해결 경험 • 장애 요인: 초기 실패 경험, 학습 의지 부족 	<p>실증 분석에서 '디지털 리터러시가 매개 역할을 했던 결과의 과정 규명: 정보활용 경험이 반복되면서 리터러시가 단계적으로 향상되고, 이것이 만족도로 이어지는 메커니즘</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 반복 연습 기회 제공 • 자기 주도 학습 지원 • 문제 해결 사례 중심 교육 • 실패 경험 최소화
<p>주제 3 디지털 태도의 형성과 변화</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 태도 변화: 두려움→긍정→적극성 • 전환 계기: 성공 경험, 효능감 향상 • 선순환 구조: 긍정적 태도→적극적 활용→역량 향상→더 긍정적 태도 • 악순환 위험: 초기 실패→부정적 태도→회피→역량 정체 	<p>실증 분석에서 '디지털 태도'가 조절 효과를 보인 이유: 긍정적 태도를 가진 시니어일수록 디지털 리터러시를 더 적극 활용해 만족도 향상이 크게 나타남</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 초기 두려움 완화 전략 • 성공 경험 설계 • 심리적 안전감 확보 • 개인별 맞춤 지원
<p>주제 4 일상생활 만족도의 변화</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 만족도 향상 경로: ① 실용적 편의성 ② 사회적 연결성 ③ 심리적 웰빙 • 경로별 효과: 편의성(보편적), 연결성(중간), 웰빙(고활용군) • 조절 요인: 디지털 리터러시와 태도가 	<p>실증 분석에서 디지털 정보활용이 디지털 리터러시를 매개로 일상생활 만족도로 이어지는 경로의 구체적 메커니즘: 세 가지 경로가 복합적으로 작동하며, 긍정적 태도가 이 경로를</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 편의성을 넘어선 가치 제시 • 관계 중심 프로그램 • 자기효능감 향상 기회 • 전인적 접근

	높을수록 세 경로 모두 활성화	강화함	
--	---------------------	-----	--

본 질적 분석은 실증 분석(Study 1)의 통계적 결과를 다음과 같이 심화하였다.

첫째, 변수의 구체적 내용 규명을 위해서 각 변수(정보활용, 리터러시, 태도, 만족도)가 실제 삶에서 어떻게 경험되고 발현되는지를 생생하게 포착함을 인터뷰를 통해서 확인하였다.

둘째, 인과 메커니즘의 과정 추적을 위해서 정보활용→리터러시→만족도로 이어지는 경로의 구체적 과정과 전환점 규명 인터뷰를 통해서 확인하고, 디지털 태도가 조절 역할을 하는 구체적 방식과 조건 확인을 확인하였다.

셋째, 개인차와 맥락의 중요성 확인을 위해서 동일한 디지털 환경에서도 개인의 태도와 역량에 따라 경험이 크게 다를 수 있음을 확인하였다. 이는 획일적 접근의 한계를 드러내고 맞춤형 지원의 필요성 제시함을 인터뷰를 통해서 확인하였다.

넷째, 선순환과 악순환 구조 발견을 위해서 긍정적 경험→역량 향상→더 긍정적인 태도의 선순환, 초기 실패→부정적 태도→회피→역량 정체→악순환 인터뷰를 통해서 확인하였다. 이는 실무적 함의에 대한 시사점 도출을 위한 기초 자료로 활용하였다.

다섯째, 정책 설계를 위한 구체적 근거 제공을 위해서 추상적 권고가 아닌, 실제 경험에 기반한 구체적이고 실행할 수 있는 정책 방향 제시를 위한 내용 인터뷰를 통해서 확인하였다.

V. 결 론

5.1 연구 결과 요약

본 연구는 초고령사회로의 급속한 진입과 디지털 대전환이라는 시대적 맥락 속에서, 50세 이상 75세 이하의 액티브 시니어(Active Senior)를 대상으로 디지털 정보활용이 일상생활 만족도에 미치는 영향을 실증적으로 규명하고, 이 과정에서 디지털 리터러시(Digital Literacy)의 매개효과와 디지털 리터러시가 일상생활 만족도에 미치는 영향에 대한 디지털 태도(Digital Attitude)의 조절효과를 포괄적으로 검증하였다. 정보격차 이론 (Digital Divide Theory)을 이론적 틀로 삼아, 한국지능정보사회진흥원의 '2024년 디지털정보격차 실태조사' 데이터를 활용하여 2,451명의 액티브 시니어 표본을 대상으로 매개 및 조절 모형을 분석하였다. 본 연구에서 설정한 연구가설의 검증 결과는 모두 통계적으로 유의하게 지지가 되었으며, 실증 분석 연구 내용은 아래와 같다.

첫째, 디지털 정보활용은 디지털 리터러시와 일상생활 만족도 모두에 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다(가설 1, 2 채택). 구체적으로, 디지털 정보활용은 디지털 리터러시에 유의한 정(+)의 영향을 미쳤으며($\beta = .351, t = 21.060, p < .001$), 일상생활 만족도에도 유의한 정(+)의 영향을 미쳤다($\beta = .143, t = 7.089, p < .001$). 디지털 리터러시에 미치는 영향($\beta = .351$)이 일상생활 만족도에 미치는 영향($\beta = .143$)보다 약 2.5배가량 높게 나타났다. 이는 매우 중요한 함의를 갖는다. 액티브 시니어에게 있어 인터넷을 검색하고, 앱을 사용하며, 온라인 거래를 시도하는 '활용 행위(Usage)' 그 자체는 즉각적인 일상생활의 만족을 주기도 하지만, 그보다는 반복적인 수행 경험을 통해 디지털 기기를 다루는 '역량(Competence)'을 축적하는 학습의 과정으로 더 강력하게 작용한다는 점이다. 이는 Kolb(2014)의 경험 학습 이론(Experiential Learning Theory)이 설명하는 '구체적 경험을 통한 학습(Learning by Doing)' 메커니즘을 뒷받침하며, 단순히 기술을 보유하는 것을 넘어 실제적인 활용 행위가 역량 강화의 필수적인 선행요인임을 실증한다.

둘째, 디지털 리터러시는 디지털 정보활용과 일상생활 만족도 간의 관계를 유의하게 매개하는 것으로 확인되었다(가설 3 채택). Preacher & Hayes (2008)의 붓스트래핑 분석 결과, 디지털 정보활용이 디지털 리터러시를 매개하여 일상생활 만족도에 이르는 간접효과는 .0449로 나타났으며, 95% 신뢰구간(CI: [.0318, .0587])에서 0을 포함하지 않아 통계적 유의성이 입증되었다. 이 결과는 정보격차 이론의 2차 격차(Skills Divide)가 3차 격차(Outcome Divide)를 결정짓는 핵심 고리임을 명확히 한다. 즉, 단순히 인터넷을 자주 사용하거나 검색을 많이 하는 행위(양적 활용)만으로는 일상생활의 만족도를 지속가능하게 향상하기에 한계가 있다. 이러한 활동이 정보의 신뢰성을 판단하고, 문제를 해결하며, 타인과 소통하는 질적 역량으로 내재화(Internalization)될 때 비로소 실질적인 삶의 성과로 전환된다는 것을 의미한다. 이는 Hargittai(2002)가 '활용 기술의 격차'가 성과 격차의 근본 원인이라는 주장을 본 연구의 액티브 시니어 맥락에서 재확인한 것이다.

셋째, 디지털 태도는 디지털 리터러시가 일상생활 만족도에 미치는 영향을 유의하게 조절하는 것으로 나타났다(가설 4 채택). 디지털 리터러시와 디지털 태도의 상호작용항 분석 결과, 두 변수의 상호작용은 일상생활 만족도에 통계적으로 유의한 정(+)의 영향을 미쳤다($\beta = .424, t = 3.663, p < .001$). 이 수치는 주효과 모델에서의 영향력보다도 강력한 것으로, '긍정적 디지털 태도'가 역량을 성과로 증폭시키는 기폭제(Amplifier) 임무를 수행함을 보여준다. 구체적으로, 동일한 수준의 디지털 리터러시를 보유하고 있더라도, 디지털 기술을 "유용하고 편리하며 내 삶을 개선해 주는 도구"로 인식하는 긍정적 태도를 가진 집단은 그렇지 않은 집단에 비해 훨씬 높은 일상생활 만족도를 경험하였다. 반면, 기술에 대한 불안감(Technology Anxiety)이 높거나 태도가 부정적인 경우, 아무리 높은 리터러시를 갖추고 있어도 그것이 실제 삶의 만족으로 이어지는 연결 고리가 약화함을 확인하였다. 이는 Davis(1989)의 기술수용모델(TAM)과 Bandura(1977)의 자기효능감(Self-Efficacy) 이론을 정보격차의 결과 단계(Outcome Stage)에 접목하여, 심리적 요인이 물리적·기술적 요인 못지않게 최종 성과에 결정적 영향을 미친다는 사실을 확인한 것이다.

넷째, 통제변수 분석 결과 액티브 시니어 집단 내부에서도 성별, 연령, 학

력, 소득에 따른 유의미한 격차가 관찰되었다. 남성보다는 여성이, 연령이 높을수록(70대) 리터러시와 만족도가 낮아지는 경향이 확인되었으며, 특히 학력과 소득 수준은 디지털 리터러시 및 일상생활 만족도와 강력한 정(+)의 상관관계를 보였다. 이는 액티브 시니어 집단을 '활동적이고 경제력 있는 노인'으로 단순하게 일반화해서는 안 되며, 그 내부에는 사회경제적 지위에 따른 '이중의 디지털 격차(Double Digital Divide)'가 존재함을 시사한다. 고학력·고소득 액티브 시니어는 디지털 기술을 활용해 삶의 질을 더욱 높이는 '선순환(Virtuous Circle)' 구조에 진입하지만, 저학력·저소득층은 접근성은 갖추었으나 역량과 태도의 부족으로 인해 디지털 혜택에서 소외되는 현상이 발생하고 있음을 보여준다(Tichenor et al., 1970).

질적 분석 연구 결과, 8명의 액티브 시니어를 대상으로 한 심층 인터뷰를 통해 실증 분석 연구에서 도출된 통계적 관계를 실제 경험의 맥락에서 확인하고 풍부하게 이해할 수 있었다. 참여자들은 디지털 정보활용을 통해 정보 검색, 소통, 금융·행정 업무, 여가 활동 등 다양한 영역에서 편리함을 경험하였으며(디지털 정보활용), 반복적인 사용을 통해 점차 숙련도가 증가하고 스스로 문제를 해결하는 능력이 향상되었다(디지털 리터러시). 특히 초기의 두려움과 불안을 극복하고 긍정적인 경험을 통해 자신감과 적극적인 학습 의지를 갖게 되는 과정(디지털 태도)에서, 긍정적 태도를 가진 참여자일수록 디지털 리터러시를 더 적극적으로 활용하여 일상생활 만족도가 높아지는 선순환 구조를 보였다. 아울러 실증 분석 연구에서 확인된 주요 가설들은 질적 분석 연구를 통해 다음과 같이 뒷받침되었다. 가설 1(활용→리터러시)은 P2 참여자의 "디지털 기술을 자주 활용하다보니 자료 검색과 취득을 쉽게 찾을 수 있으며, 익숙함에 자신감을 가지게 됨"이라는 진술로, 가설 2(활용→만족도)는 P4 참여자의 "은행 업무, 쇼핑, 예약 등 많은 일들을 직접 방문하지 않고도 처리할 수 있게 되어 시간을 절약"이라는 진술로 확인되었다. 가설 4(태도의 조절 효과)는 긍정적 태도를 가진 P1, P3의 높은 만족도와 신중한 태도를 보인 P5의 제한적 활용 사례를 대비함으로써 입증되었다.

본 연구는 액티브 시니어의 디지털 정보활용이 일상생활 만족도에 미치는 영향을 실증적으로 규명하고, 디지털 리터러시의 매개효과와 디지털 태도의

조절효과를 검증하기 위해 혼합연구방법(Mixed Methods)을 적용하였다. 이러한 혼합연구방법을 통한 결과는 액티브 시니어의 디지털 적응과 삶의 질 향상 메커니즘을 통계적 검증과 실제 경험의 양측 면에서 입체적으로 규명하였다는 점에서 의의가 있다.

5.2 연구의 함의

5.2.1 학문적 함의

본 연구는 정보격차 이론과 노년학, 그리고 심리학적 기제를 융합하여 액티브 시니어의 디지털 행동을 심층적으로 분석하였으며, 이를 통해 도출된 학문적 함의는 기존 연구의 한계를 보완하고 이론적 지평을 확장하는 데 이바지한다.

첫째, 본 연구는 정보격차 이론을 확장하여 3차 격차인 '성과 격차(Outcome Divide)'를 실증적으로 규명하였다. 기존 연구가 접근 격차(1차)와 역량 격차(2차)에 집중하지만, 본 연구는 디지털 정보활용이 디지털 리터러시를 매개로 일상생활 만족도라는 실질적 성과로 이어지는 메커니즘을 통계적으로 입증하였다. 이는 Van Dijk(2005)의 정보격차 이론을 액티브 시니어 맥락에 적용하고, '활용을 통한 역량 강화' 경로를 확인함으로써 이론적 확장에 이바지하였다. 또한, 본 연구의 실증 결과인 디지털 정보활용이 디지털 리터러시를 강화하는 경로($\beta=.351$)는 액티브 시니어의 디지털 학습 특성을 반영한다. 이는 Kolb(2014)의 경험 학습 이론(Experiential Learning Theory)에서 강조하는 "행동과 경험을 통한 학습(Learning by Doing)"이 고령층의 디지털 적응 과정에서 핵심 기제로 작동함을 입증한 것이다. 즉, 액티브 시니어에게 있어 디지털 역량은 교실에서의 이론적 학습보다, 실제 생활 속에서 앱을 설치하고, 정보를 검색하고, 오류를 해결해 보는 구체적 활용 경험(Concrete Experience)을 통해 형성되고 강화된다. 따라서 본 연구는 정보격차 이론을 적용하면서, 활용이 역량의 결과일 뿐만 아니라 역량의 원인이기도하다는 쌍방향적 인과성(Bidirectional Causality)을 실증적으로 규명함으로써, Van

Dijk(2020)가 최근 제안한 순환적 정보격차 모델의 타당성을 본 연구의 맥락에서 확인하였다는 데 큰 이론적 의의가 있다. 이는 향후 정보격차 연구가 단방향적 인과론을 넘어 순환적 피드백 루프를 고려해야 함을 시사한다.

둘째, 성과 격차(Outcome Divide)의 결정요인으로서 '심리적 태도'의 이론적 통합을 시도하였다. 본 연구는 정보격차의 논의를 물리적 접근(1차)과 기술적 역량(2차)을 넘어, 실질적인 삶의 질 차이인 성과 격차(3차 격차)로 확장하였다. 특히, 기존 연구들이 성과 격차의 원인을 주로 사회경제적 변수(소득, 학력)나 기술적 변수에서 찾았던 것과 달리, 본 연구는 디지털 태도라는 심리적 요인을 조절변수로 도입하여 정보격차 이론에 심리학적 관점을 통합하였다. 디지털 리터러시가 일상생활 만족도로 연결되는 과정에서 디지털 태도가 유의한 조절효과를 갖는다는 발견은, 기술적 역량만으로는 성과 격차를 충분히 설명할 수 없음을 시사한다. 이는 Bandura(1977)의 자기효능감 이론과 Davis(1989)의 기술수용모델을 통합한 이론적 확장으로 평가될 수 있다. 즉, 동일한 디지털 역량을 보유했다 하더라도, 기술에 대해 불안감을 느끼거나 효능감이 낮은 개인은 그 역량을 삶의 만족으로 연결하지 못하지만, 긍정적 태도를 가진 개인은 역량을 적극적으로 활용하여 높은 성과를 창출한다. 이로써 본 연구는 정보격차 연구가 '기술 결정론'에서 벗어나 기술과 심리의 상호작용을 고려하는 '사회-심리-기술 통합 모델(Socio-Psycho-Technical Model)'로 진화해야 함을 시사한다.

셋째, 액티브 시니어 집단 내부의 '이질성(Heterogeneity)'을 규명하였다. 본 연구는 액티브 시니어를 단일한 특성을 가진 집단으로 간주해 온 일부 선행연구들의 경향을 탈피하여, 집단 내부의 다양한 이질성을 실증적으로 분석하였다. 연구 결과, 50세~75세라는 넓은 스펙트럼 안에서도 연령대별(50대 vs 60대 vs 70대), 성별, 소득 수준에 따라 디지털 리터러시와 태도, 그리고 최종 만족도에서 유의미한 차이가 발견되었다. 특히 소득과 학력이 높은 집단일수록 긍정적 태도와 높은 활용 능력을 보이고, 이것이 다시 높은 삶의 만족도로 이어지는 '마태 효과(Matthew Effect: 부익부 빈익빈)'가 디지털 영역에서도 재현되고 있음을 확인하였다. 이는 Norris(2003)가 지적한 바와 같이 디지털 격차가 기존의 사회적 불평등을 강화(Reinforce)하는 기제로 작동하고

있음을 시사한다. 여성 고령층과 저소득층에서 나타난 낮은 리터러시와 부정적 태도는 이들이 '이중의 배제(Double Exclusion)' 위험에 노출되어 있음을 보여준다. 본 연구는 이러한 내부 격차를 세밀하게 분석함으로써, '노인'이라는 거시적 범주가 아닌 구체적인 인구 사회학적 특성에 따른 미시적 접근이 고령층 연구에 필수적임을 학문적으로 시사한다.

넷째, 본 연구는 혼합연구방법(mixed methods)을 통해 정보격차 이론의 단계별 메커니즘을 다층적으로 검증하였다는 점에서 방법론적 기여를 갖는다. 실증 분석 연구를 통해서도 변수 간의 구조적 관계와 통계적 유의성을 확인하였고, 질적 분석 연구를 통해서도 그러한 관계가 형성되는 구체적 과정과 맥락을 밝혔다. 특히 질적 분석 연구는 실증 분석 연구에서 포착하기 어려운 액티브 시니어의 주관적 경험, 학습 과정, 태도의 미묘한 영향력을 드러냄으로써, "왜" 그리고 "어떻게" 디지털 정보활용이 삶의 질 향상으로 이어지는지에 대한 심층적 이해를 제공하였다(김나정, 2022). 예를 들어, 참여자 P8(72세)이 디지털 기술을 활용하여 건강진단서를 분석하거나 참여자 P6(63세)가 디지털 앱으로 회의록을 작성하는 등의 구체적 사례는, 액티브 시니어 집단 내에서도 디지털 리터러시 수준에 상당한 편차가 존재함을 보여주었다. 또한 참여자 대다수가 보안과 개인정보 유출, 가짜뉴스에 대한 불안을 공통으로 표현한 것은, 디지털 태도의 조절효과가 단순히 학습 의지뿐만 아니라 심리적 안전감과도 밀접히 연관되어 있음을 시사한다. 이는 정보격차 연구에서 혼합연구방법론의 효용성을 입증한 사례로 평가될 수 있다.

5.2.1 실무적 함의

본 연구의 결과는 초고령사회 대응과 디지털 포용과 삶의 질 향상을 위한 정책 수립에 다음과 같은 실무적 함의를 제시한다. 또한 "긍정적 디지털 태도를 가진 액티브 시니어의 프로파일링(Profiling)" 반영하여, 차별화된 전략을 제안한다.

첫째, 단순한 기술 교육을 넘어 '활용 중심' 교육으로의 전환이 필요하다. 실증 분석 결과, 디지털 정보활용은 디지털 리터러시에 유의한 영향을 미쳤으

며($\beta=.351$, $p<.001$), 질적 분석에서도 참여자들은 실제 사용 경험을 통해 숙련도가 향상되었다고 보고하였다. 따라서 교육 프로그램은 이론적 지식 전달보다 실생활 맥락에서의 활용 경험을 제공하는 데 중점을 두어야 한다. 예를 들어 병원 예약 앱, 공공서비스 앱, 온라인 banking 등 액티브 시니어가 일상에서 자주 접하는 서비스를 중심으로 실습 위주 커리큘럼을 구성할 필요가 있다.

둘째, 단계별·수준별 맞춤형 교육 경로를 설계해야 한다. 질적 분석 연구 결과, 참여자들의 디지털 리터러시 수준은 기본적인 정보 검색에서부터 디지털 도구 활용까지 매우 다양하였다. 특히 P6 참여자는 최신 디지털 기술을 능숙하게 활용하지만, P5 참여자는 실수에 대한 두려움으로 모바일 banking 등 금융 업무 사용에 어려움을 겪었다. 이러한 다양성을 고려하여, 초급(기본 검색 및 소통), 중급(온라인 서비스 활용), 고급(디지털 심화 도구 활용) 등 수준별 트랙을 제공하고, 학습자가 자신의 수준에 맞는 경로를 선택할 수 있도록 해야 한다.

셋째, 심리적 지원을 병행하는 통합적 접근이 필요하다. 실증 분석 결과 디지털 태도의 조절효과가 유의하게 나타났으며($\beta=.424$, $p<.001$), 질적 분석에서는 보안 불안, 실수에 대한 두려움, 학습 피로감 등 부정적 태도가 디지털 활용을 저해하는 요인으로 확인되었다. 따라서 교육 프로그램은 다음과 같은 심리적 지원 전략을 포함해야 한다. 심리적 안전감 확보를 위해서 "실수해도 괜찮다"라는 학습 환경 조성, 소규모 그룹 구성, 또래 학습자와의 경험 공유 기회 제공. 자기효능감 강화를 위해서 성취할 수 있는 작은 목표 설정, 단계적 성공 경험 축적, 긍정적 피드백 제공. 보안 교육 강화를 위해서 보이스 피싱, 개인정보 유출 등에 대한 실질적 대응 방법 교육, 안전한 디지털 환경 구축 방법 안내. 마지막 공감적 태도를 위해서 액티브 시니어의 속도와 눈높이에 맞춘 교육, 반복 학습 허용, 인내심 있는 지도를 해야 한다.

넷째, 디지털 리터러시 교육을 선제적으로 도입해야 한다. 질적 분석 연구 결과, 일부 참여자들은 최신 디지털 기술을 업무, 학습, 일상생활에서 활발히 활용하고 있었으며, 이를 통해 생산성 향상과 자기효능감 증진을 경험하였다. 그러나 동시에 "새로운 버전에 대한 설명 부족", "사용법 가이드 필요" 등의

어려움도 호소하였다. 디지털 리터러시 교육은 향후 디지털 환경의 핵심 요소가 될 것이므로, 액티브 시니어를 위한 디지털 리터러시 교육을 조기에 도입하고, 기본 개념부터 실용적 활용법까지 체계적으로 교육할 필요가 있다. 특히 건강 정보 검색, 문서 작성 지원, 일상 문제 해결 등 실생활에 유용한 디지털 정보활용 사례를 중심으로 교육 콘텐츠를 개발해야 한다.

다섯째, 디지털 정보의 신뢰성 및 리터러시 교육을 강화해야 한다. 질적 분석 연구에서 참여자들은 딥페이크, 가짜뉴스, 허위정보 등에 대한 우려를 표명하였다(P1: "디지털로 만든 정보가 진짜인지 구분하기 어렵다"). 디지털 정보 과부하 시대에 정보의 진위를 판단하는 비판적 리터러시(critical literacy)는 필수적이다. 따라서 교육 프로그램은 정보 출처 확인, 사실 검증 방법, 신뢰할 수 있는 정보원 식별 등의 내용을 포함해야 한다.

요약하면, 본 연구의 실무적 함의는 기술 중심 교육에서 '사람 중심, 맥락 중심' 교육으로의 패러다임 전환을 요구한다. 액티브 시니어의 다양한 경험, 심리적 요인, 실생활 맥락을 고려한 통합적·체계적·지속적 지원체계를 구축할 때, 디지털 포용(digital inclusion)과 성공적 노화(successful aging)를 동시에 달성할 수 있을 것이다.

5.3 연구의 한계와 향후 연구 방향

본 연구는 액티브 시니어의 디지털 정보활용과 일상생활 만족도 간 관계를 체계적으로 규명하였으나, 다음과 같은 한계점들을 가지고 있어 향후 연구에서 보완되어야 할 필요가 있다.

첫째, 횡단적 연구설계의 한계이다. 본 연구는 2024년 시점의 실태조사 데이터를 활용한 횡단적 연구로, 변수 간의 인과관계를 명확히 규명하는 데 일정한 한계가 있다. 디지털 정보활용이 일상생활 만족도에 미치는 장기적 영향이나 시간에 따른 변화 양상을 파악하기 위해서는 종단적 연구설계가 필요하다. 향후 연구에서는 패널 데이터를 활용한 종단적 분석을 통해 인과관계를 더욱 엄밀하게 검증할 필요가 있다.

둘째, 측정 도구의 제약이다. 본 연구에서 사용한 측정 도구는 기존 실태

조사의 문항을 활용한 것으로, 본 연구의 이론적 모델을 완전히 반영하지 못하는 한계가 있다. 특히 디지털 리터러시와 디지털 태도의 특성을 충분히 포착하지 못했을 가능성이 있다. 향후 연구에서는 본 연구의 이론적 틀에 적합한 새로운 측정 도구 개발이나 기존 도구의 정교화가 필요하다.

셋째, 액티브 시니어 집단의 조작적 정의 한계이다. 본 연구에서는 연령(50세~75세)을 기준으로 액티브 시니어를 정의하였으나, 실제로는 경제적 여유, 건강 상태, 사회적 활동 수준 등 다양한 요인을 종합적으로 고려해야 한다. 향후 연구에서는 액티브 시니어의 개념을 보다 정교화하고, 다양한 기준에 따른 집단 분류를 통해 연구 결과의 타당성을 높일 필요가 있다.

넷째, 질적 분석 연구 표본의 한계이다. 본 연구는 8명의 액티브 시니어를 대상으로 심층 인터뷰를 시행하였으나, 지역별, 소득별, 기술 수준별 다양성을 충분히 포괄하기에는 표본 규모가 제한적이었다. 향후 연구에서는 더 많은 참여자를 포함하고, 특히 디지털 소외계층(저학력, 저소득, 고연령)에 관한 심층 연구를 통해 정책적 실효성을 높일 필요가 있다.

향후 연구 방향으로는 첫째, 인공지능(AI) 시대에 특화된 액티브 시니어의 디지털 역량 연구가 필요하다. 생성형 AI, 음성 인식, 사물인터넷(IoT) 등 신기술 환경에서 액티브 시니어의 적응 과정과 영향 요인을 탐색하는 연구가 요구된다. 둘째, 디지털 웰빙(Digital Well-being) 관점에서 액티브 시니어의 균형 잡힌 디지털 활용 방안에 관한 연구가 필요하다. 과도한 디지털 의존이나 정보 과부하 등의 부작용을 예방하면서도 디지털 기술의 혜택을 최대화하는 방안을 모색해야 한다. 셋째, 세대 간 디지털 격차와 상호작용 연구를 통해 액티브 시니어와 젊은 세대 간의 디지털 멘토링이나 상호학습 모델을 개발할 필요가 있다. 본 연구는 초고령사회 진입한 한국 사회에서 액티브 시니어의 디지털 포용성 증진과 삶의 질 향상을 위한 이론적 기반과 실무적 방향성을 제시했다는 점에서 의의가 있다. 향후 이러한 한계점들을 보완한 후속 연구를 통해 디지털 사회에서의 성공적 노화(successful aging)에 대한 학문적·실무적 이해가 더욱 심화하기를 기대한다.

참 고 문 헌

1. 국내문헌

- 강영애, 허균. (2024). 시니어의 디지털 리터러시와 삶의 만족도의 관계 연구. 『수산해양교육연구』, 36(6), 1322-1333.
- 강종숙, 이태희. (2019). 액티브 시니어 트래킹 관광객의 라이프 스타일이 감각 유산 체험성향과 행동의도에 미치는 영향 연구. 『관광레저연구』, 31(11), 5-21.
- 고정현, 강우진, 이종욱. (2021). 디지털 정보격차 관련 국내 연구 동향 분석. 『한국도서관·정보학회지』, 52(4), 179-203.
- 권선희. (2023). 고령층의 디지털 디바이드 현황 분석. 『한국휴먼이미지디자인』, 5(1), 1-21.
- 권오균. (2023). 노인의 사회적 관계망이 삶의 만족도에 미치는 영향과 디지털 리터러시의 매개효과. 『인문사회 21』, 14(3), 6157-6172.
- 권종실. (2023). 장애인의 사회적 자본과 코로나 19 이후 디지털 정보 서비스 이용량 변화 간의 관계: 디지털 리터러시 역량의 매개효과를 기반으로. 『디지털콘텐츠학회논문지』, 24(7), 1545-1554.
- 김나정. (2022). 인사조직 분야 내 질적연구 진행 과정과 논문의 구성. 『조직과 인사관리연구』, 46(2), 57-84.
- 김두래, 강상훈. (2023). 디지털정보화 접근수준이 장애인의 일상생활 만족도에 미치는 영향: 디지털배움터 참여에 따른 매개효과를 중심으로. 『한국장애인복지학』, 60(60), 37-58.
- 김명용. (2018). 노인의 스마트폰 이용이 생활만족도, 우울, 사회활동 및 사회적 지지에 미치는 영향. 『한국산학기술학회 논문지』, 19(11), 264-277.
- 김명일, 김영선, 엄사랑. (2020). 중·고령자의 디지털 정보 활용 유형과 삶의

- 만족에 관한 연구. 『한국지역정보학회지』, 23(1), 51-74.
- 김문조, 김종길. (2002). 정보격차(Digital Divide)의 이론적·정책적 재고. 『한국사회학』, 36(4), 123-155.
- 김미영. (2015). 뉴시니어 소비자의 주관적 연령에 따른 패션정보원활용 및 패션점포선택기준. 『한국패션디자인학회지』, 15(1), 91-107.
- 김반야, 권종실. (2022). 디지털정보화와 일상생활만족도의 관계: 디지털기기 이용성과의 매개 효과 분석. 『정보화정책』, 29(2), 91-105.
- 김상진, 하규수. (2021). 디지털 역량과 개인적 역량이 경제활동 지속 의도에 미치는 영향: 롤 모델의 조절 효과 중심으로. 『벤처창업연구』, 16(5), 125-141.
- 김수경, 신혜리, 김영선. (2021). 장노년층의 디지털기기 이용태도가 삶의 만족도에 미치는 영향: 디지털기기 이용성과의 매개효과. 『정보시스템연구』, 30(1), 85-104.
- 김수완, 이성숙. (2022). 공공도서관 노인 디지털 리터러시 프로그램 현황 및 개선방안 연구. 『정보관리학회지』, 39(4), 49-74.
- 김시정, 최상욱. (2019). 디지털 이용 역량과 활용이 개인정보위험 인식에 미치는 영향 연구. 『한국사회와 행정연구』, 30(2), 257-284.
- 김유나, 변은지. (2021). 고령층 디지털 정보 역량과 디지털 정보 활용 영향요인에 관한 연구. 『디지털융복합연구』, 19(3), 89-97.
- 김윤정. (2025). 온라인 쇼핑에 대한 액티브 시니어 소비자의 지각된 위험이 태도와 이용의도에 미치는 영향. 『한국디자인문화학회지』, 31(1), 93-104.
- 김은경. (2024). 노인의 사회적 활동과 인정이 노인 삶의 만족에 미치는 영향 연구. 『한국산학기술학회논문지』, 25(1), 214-222.
- 김이수, 최예나. (2020). 지역주민의 디지털 참여가 주관적 웰빙에 미치는 영향에 관한 탐색적 연구: 디지털 리터러시의 조절효과를 중심으로. 『지방

- 정부연구』, 24(3), 253-281.
- 김정호, 강상훈. (2024). 고령자의 디지털 역량 수준이 이용 태도에 미치는 영향: 디지털 정보생산 공유와 네트워킹의 이중매개효과 분석. 『미래사회』, 15(1), 34-50.
- 김정희. (2022). 고령소비자의 디지털 정보격차 문제와 디지털 역량 강화 방안 모색. 『소비자문제연구』, 53(3), 27-54.
- 김지민, 주보혜. (2024). 노인의 디지털 정보 접근성이 인지된 교통 이용 편리성에 미치는 영향: 교통 영역 디지털 역량 매개효과 검증. 『한국노년학』, 44(4), 475-491.
- 김판수, 김희섭, 이미숙. (2014). 고령층의 정보 활용수준이 삶의 질에 미치는 영향. 『한국지역정보학회지』, 17(1), 25-47.
- 김학실, 심준섭. (2020). 노인의 디지털 리터러시와 사회활동. 『정책분석평가학회보』, 30(2), 153-180.
- 김한솔, 김지수, 이기영. (2023). 노인의 디지털 활용이 생활 만족에 미치는 영향: 우울과 사회참여의 조절된 매개효과를 중심으로. 『노인복지연구』, 78(1), 41-65.
- 김형민. (2025). 디지털 기술 태도와 기기 효능감이 농어민 삶의 만족도에 미치는 영향: 디지털 역량, 조력, 연령의 조절효과. 『디지털콘텐츠학회논문지』, 26(3), 833-845.
- 민영. (2011). 인터넷 이용과 정보격차: 접근, 활용, 참여를 중심으로. 『언론정보연구』, 48(1), 150-187.
- 박노민. (2024). 지능정보사회 노인층의 디지털 정보격차와 과제. 『디지털정책학회지』, 3(1), 11-20.
- 박선주, 김성준, 고정현, 권유진. (2020). 디지털 정보활용 유형이 세대별 삶의 만족도에 미치는 영향. 『한국공공관리학보』, 34(3), 49-81.
- 박정인. (2023). 장노년층의 디지털 리터러시에 영향을 미치는 요인에 관한 연

- 구. 『지방정부연구』, 27(2), 277-300.
- 설진아. (2024). 능동적인 노년층(Active Senior)의 디지털 정보화 교육에 관한 탐색 연구 - 디지털 미디어 제작 교육 경험 대상자를 중심으로 -. 『노년교육연구』, 10(1), 38-64.
- 신민주. (2024). 여성 노인들의 디지털 리터러시 교육 참여 경험을 통한 디지털 기기 활용과 인식 변화에 관한 사례연구. 『학습자중심교과교육연구』, 24(23), 75-89.
- 신승윤, 유두호. (2023). 디지털 리터러시가 디지털 전환 태도에 미치는 영향: 디지털 전환에 따른 일상 만족도의 매개효과를 중심으로. 『현대사회와 행정』, 33(4), 67-97.
- 신혜리, 윤태영, 김수경, 김영선. (2020). 코로나 팬데믹 사태의 고령자 일상생활 변화에 관한 탐색적 연구-기술 사용과 노인복지관 참여 제한을 중심으로. 『노인복지연구』, 75(4), 207-232.
- 안순태, 임유진, 정순돌. (2020). 건강정보행동을 통한 심리적 건강: 노인의 디지털리터러시 효과. 『한국노년학』, 40(5), 833-854.
- 안지민, 이현주. (2025). 노인의 디지털 정보 역량과 삶의 만족도의 관계에서 사회적 자본의 매개효과. 『한국노년학』, 45(3), 415-434.
- 안태숙, 유영주. (2024). 노인의 디지털 역량이 삶의 만족도에 미치는 영향: 사회서비스인지도 매개효과. 『보건과 복지』, 26(3), 291-319.
- 오민정. (2020). 경영학 관점으로 살펴본 고령소비자 연구의 빅데이터 분석. 『상품학연구』, 38(4), 37-44.
- 오민정, 박종철, 정진철. (2023). 액티브 시니어 진단 척도개발을 위한 기초연구. 『혁신기업연구』, 8(1), 23-37.
- 오지안, 유재원. (2018). 노년층의 디지털 리터러시가 심리적 안녕감과 삶의 만족도에 미치는 영향. 『한국공공관리학보』, 32(2), 319-344.
- 오지원, 윤명숙, 여영훈. (2023). 장애가 있는 전기 노인의 COVID-19 시기 디

- 지털 리터러시가 생활만족에 미치는 영향: 장애발생시기의 조절 효과를 중심으로. 『노인복지연구』, 78(1), 93-117.
- 우미경, 박태원. (2014). 액티브 시니어 계층을 고려한 주택단지 계획기준 연구 -서울시 베이비붐 세대를 중심으로-. 『한국콘텐츠학회논문지』, 14(7), 529-540.
- 윤민아, 한유진, 김호. (2021). 디지털 활용 교육 경험을 통한 유치원 교사의 디지털 역량 탐색. 『열린유아교육연구』, 26(4), 53-86.
- 윤원규, 이아름, 이진화. (2017). 실버 소비자와 액티브 실버 소비자의 쇼핑성향과 점포서비스품질 비교 평가. 『한국패션디자인학회지』, 17(4), 157-172.
- 윤혜진. (2022). 뉴 노멀 시대, 노인의 여가생활 디지털 리터러시와 삶의 만족도. 『관광레저연구』, 34(11), 125-139.
- 윤혜진, 임주애, 노은비, 최은영, 진종선, 이금주, 차재희, 전지현, 남은우. (2023). 디지털 리터러시 향상을 위한 노인대상 스마트폰 교육의 효과 평가. 『대한보건연구』, 49(1), 87-98.
- 윤희정, 신혜리, 김영선. (2020). 중고령자의 디지털정보화 활용 수준과 삶의 만족도의 관계: 사회적 자본의 매개효과 분석. 『정보화정책』, 27(4), 85-100.
- 이민석, 이지열, 사혜지. (2019). 시니어 대상 여가이벤트 참여 액티브 시니어의 여가촉진, 레크리에이션 전문화 및 생활만족의 관계분석, 『한국사회체육학회지』, 77, 449-459.
- 이성호. (2024). 초고령사회에 있어 국가의 역할과 노인복지. 『한국과 세계』, 6(5), 349-376.
- 이승우, 이선미, 오정은. (2010). 『액티브시니어가 이끄는 실버시장의 변화와 준비』. 서울: KT경제경영연구소.
- 이정완, 한여민, 신혜리, 김영선. (2025). 노인의 디지털 조력경험과 삶의 만족도

- 와의 관계에서 디지털 리터러시와 자기효능감의 이중매개효과. 『한국 노년학』, 45(3), 457-476.
- 이진명, 김수연, 백지연, 양재민, 임정, 장혜원. (2021). 노인소비자의 디지털 서비스 활용 유형 연구: 인터넷 이용자를 중심으로. 『소비자학연구』, 32(2), 23-45.
- 이채원, 심혜정. (2022). 문화예술참여욕구가 여가열의 및 웰에이징에 미치는 영향-액티브시니어 대상으로. 『조형미디어학』, 25(3), 53-63.
- 이현아, 장우권. (2024). 중·장년층의 디지털리터러시와 삶의 만족도에 관한 연구. 『정보관리학회지』, 41(2), 317-351.
- 임정훈, 이혁준, 이지훈. (2020). 장·노년층의 디지털 정보격차 영향요인: 베이비붐 세대와 노인세대의 비교를 중심으로. 『한국콘텐츠학회논문지』, 20(9), 475-485.
- 전제아, 김경화. (2024). 노인의 디지털 리터러시 교육 경험 연구: 참여 동기와 참여로 인한 변화를 중심으로. 『교육과학연구』, 55(4), 25-60.
- 정순둘, 이아영, 정지혜. (2023). 노인의 사회적 지지와 우울의 관계에서 성별에 따른 디지털 정보활용능력의 조절효과. 『노인복지연구』, 78(3), 9-36.
- 정인관. (2021). 한국의 디지털 불평등: “디지털 정보격차 실태조사” 2014-2019 분석. 『인문사회21』, 12(2), 1875-1886.
- 정지혜, 정순둘. (2024). 중·고령층의 디지털 조력과 정보의 질적 활용능력의 관계에서 디지털기기 이용 효능감의 매개효과: 연령 집단 간 다집단 비교. 『한국노년학』, 44(5), 533-556.
- 최석환, 설수향. (2019). 액티브 시니어 골프참여자의 여가열정과 건강관심도 및 심리적 행복감의 관계, 『한국체육과학회지』, 28(4), 353-363.
- 최순화. (2022). 여성 고령층의 디지털 정보 활용과 삶의 만족도 연구: 인터넷 서비스 이용을 중심으로. 『여성경제연구』, 19(1), 71-90.

- 최형임, 송인욱. (2020). 노인의 디지털 정보활용능력과 삶의 만족도의 관계에서 자기효능감의 매개효과 분석. 『한국산학기술학회 논문지』, 21(6), 246 - 255.
- 통계청. (2025). 『2025 고령자 통계』. 대전: 통계청.
- 한국지능정보사회진흥원. (2025). 『2024 디지털정보격차 실태조사 보고서』. 대구: 한국지능정보사회진흥원.
- 한명희. (2023). 코로나 19 시대 노인인구의 디지털 정보화 역량에 따른 삶의 만족도 분석. 『한국산학기술학회 논문지』, 24(2), 559 - 567.
- 한장현. (2024). ChatGPT를 활용한 액티브 시니어 여행 인식 탐색 연구. 『(사)디지털산업정보학회 논문지』, 20(3), 25 - 35.
- 한희수, 정유경. (2024). 액티브 시니어의 디지털정보 수용력과 외식주문 기술서비스에 대한 인식. 『한국외식산업학회지』, 20(4), 107 - 121.
- 허성호. (2020). 디지털 격차가 노인의 디지털 일상생활에 미치는 영향 분석. 『디지털융복합연구』, 18(9), 9 - 15.
- 허원희, 최정일. (2022). 액티브 시니어의 모바일 앱 사용 수준이 라이프스타일과 삶의 만족도에 미치는 영향. 『한국융합학회논문지』, 13(5), 229 - 236.
- 허준수, 조승호. (2017). 노인들의 삶의 만족도에 대한 인과모형 연구: 유형별 사회참여활동의 매개효과를 중심으로. 『한국콘텐츠학회논문지』, 17(1), 673 - 691.
- 황만수. (2023). 시니어 계층의 디지털 리터러시 향상을 위한 키오스크 소프트웨어 사용성 요구사항 추출. 『한국IT정책경영학회 논문지』, 15(4), 3391 - 3396.

2. 국외문헌

- Ajzen, I. (2011). The theory of planned behaviour: Reactions and reflections. *Psychology & Health, 26*(9), 1113–1127.
- Bae, S. M. (2022). The mediating effect of digital literacy on the relationship between smartphone use motives and life satisfaction for senior citizens in Korea. *Iranian Journal of Public Health, 51*(2), 336–345.
- Baek, E. M., Choi, B., & Kang, S. H. (2025). Exploring the relationship between digital competency and life satisfaction among the elderly. *Digital Health, 11*, 1–16.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review, 84*(2), 191–215.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Barak, B., & Schiffman, L. G. (1981). Cognitive age: A nonchronological age variable. *Advances in Consumer Research, 8*(1), 602–606.
- Baron, R. M., & Kenny, D. A. (1986). The moderator–mediator variable distinction in social psychological research: Conceptual, strategic, and statistical considerations. *Journal of Personality and Social Psychology, 51*(6), 1173–1182.
- Bentler, P. M., & Bonett, D. G. (1989). Significance tests and goodness of fit in the analysis of covariance structures. *Psychological Bulletin, 88* (3), 588–606.
- Berg, H., & Liljedal, K. T. (2022). Elderly consumers in marketing research: A systematic literature review and directions for future

- research. *International Journal of Consumer Studies*, 46(5), 1640–1664.
- Bhattacharjee, A. (2001). Understanding information systems continuance: An expectation–confirmation model. *MIS Quarterly*, 25(3), 351–370.
- Brinkmann, S., & Kvale, S. (2014). *Interviews: Learning the craft of qualitative research interviewing* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Carretero, S., Vuorikari, R., & Punie, Y. (2017). *Digcomp 2.1: The digital competence framework for citizens with eight proficiency levels and examples of use* (Report EUR 28558 EN). Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Chaudhuri, S., Le, T., White, C., Thompson, H., & Demiris, G. (2013). Examining health information–seeking behaviors of older adults. *CIN: Computers, Informatics, Nursing*, 31(11), 547–553.
- Chen, K., & Chan, A. H. (2014). Predictors of gerontechnology acceptance by older Hong Kong Chinese. *Technovation*, 34(2), 126–135.
- Choi, N. G., & DiNitto, D. M. (2013). The digital divide among low–income homebound older adults: Internet use patterns, ehealth literacy, and attitudes toward computer/Internet use. *Journal of Medical Internet Research*, 15(5), 1–14.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Czaja, S. J., Charness, N., Fisk, A. D., Hertzog, C., Nair, S. N., Rogers, W. A., & Sharit, J. (2006). Factors predicting the use of

- technology: Findings from the center for research and education on aging and technology enhancement (CREATE). *Psychology and Aging*, 21(2), 333–352.
- Damant, J., Knapp, M., Freddolino, P., & Lombard, D. (2017). Effects of digital engagement on the quality of life of older people. *Health & Social Care in the Community*, 25(6), 1679–1703.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Diener, E. D., Emmons, R. A., Larsen, R. J., & Griffin, S. (1985). The satisfaction with life scale. *Journal of Personality Assessment*, 49(1), 71–75.
- Endo, H., & Matsuyuki, Y. (2005). Life courses in aged society and unpaid works by active seniors. *Studies in Regional Science*, 35(3), 439–450.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472.
- Ferrari, A., Punie, Y., & Redecker, C. (2012). Understanding digital competence in the 21st century: An analysis of current frameworks. In *European conference on technology enhanced learning* (pp. 79–92). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
- Fisher, B. J. (1992). Successful aging and life satisfaction: A pilot study for conceptual clarification. *Journal of Aging Studies*, 6(2), 191–202.
- Fornell, C., & Larcker, D. F. (1981). Evaluating structural equation models with unobservable variables and measurement error. *Journal of*

Marketing Research, 18(1), 39–50.

- Friemel, T. N. (2016). The digital divide has grown old: Determinants of a digital divide among seniors. *New Media & Society*, 18(2), 313–331.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. New York, NY: John Wiley & Sons.
- González, A., Ramírez, M. P., & Viadel, V. (2012). Attitudes of the elderly toward information and communications technologies. *Educational Gerontology*, 38(9), 585–594.
- Guner, H., & Acarturk, C. (2020). The use and acceptance of ICT by senior citizens: A comparison of technology acceptance model (TAM) for elderly and young adults. *Universal Access in the Information Society*, 19(2), 311–330.
- Gwinner, K. P., & Stephens, N. (2001). Testing the implied mediational role of cognitive age. *Psychology & Marketing*, 18(10), 1031–1048.
- Han, C. K., & Hong, S. I. (2011). Assets and life satisfaction patterns among Korean older adults: Latent class analysis. *Social Indicators Research*, 100(2), 225–240.
- Hargittai, E. (2002). Second-level digital divide: Differences in people's online skills. *First Monday*, 7(4), 1–20.
- Hargittai, E. (2010). Digital na(t)ives? Variation in internet skills and uses among members of the “net generation”. *Sociological Inquiry*, 80(1), 92–113.
- Hargittai, E., & Dobransky, K. (2017). Old dogs, new clicks: Digital inequality in skills and uses among older adults. *Canadian Journal of Communication*, 42(2), 195–212.
- Hargittai, E., & Hsieh, Y. P. (2012). Succinct survey measures of web-use

- skills. *Social Science Computer Review*, 30(1), 95–107.
- Havighurst, R. J. (1961). Successful aging. *The Gerontologist*, 1(1), 8–13.
- Hayes, A. F. (2017). *Introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis: A regression-based approach*. New York: Guilford Publications.
- Helsper, E. J. (2012). A corresponding fields model for the links between social and digital exclusion. *Communication Theory*, 22(4), 403–426.
- Kalache, A., & Gatti, A. (2003). Active ageing: A policy framework. *Advances in Gerontology*, 11, 7–18.
- Kang, H., Baek, J., Chu, S. H., & Choi, J. (2023). Digital literacy among Korean older adults: A scoping review of quantitative studies. *Digital Health*, 9, 1–23.
- Kellner, D. (2002). New media and new literacies: Reconstructing education for the new millennium. In *Handbook of new media: Social shaping and consequences of ICTs* (pp. 90–104). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Kim, H. M. (2025). Impact of digital technology attitudes and device efficacy on the life satisfaction of farmers and fishers: The moderating effects of digital competence, support, and age. *Journal of Digital Contents Society*, 26(3), 833–845.
- Kim, M. (2020). The effect of social activities on the life satisfaction of Korean older adults. *Innovation in Aging*, 4(Supplement 1), 498.
- Klimova, B., & Poulova, P. (2018). Older people and technology acceptance. In *International conference on human aspects of IT for the aged population* (pp. 85–94). Cham, Switzerland: Springer

International Publishing.

- Knezek, G., & Christensen, R. (2018). The evolving role of attitudes and competencies in information and communication technology in education. In *Second handbook of information technology in primary and secondary education* (pp. 1–16). Cham, Switzerland: Springer International Publishing.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.
- Lamberti, G., Lopez-Sintas, J., & Pandolfo, G. (2024). Tackling cyclicity in causal models with cross-sectional data using a partial least squares approach: Implications for the sequential model of internet appropriation. *Social Indicators Research*, *172*(3), 879–900.
- Lee, M. A., Ferraro, K. F., & Kim, G. (2021). Digital technology use and depressive symptoms among older adults in Korea: Beneficial for those who have fewer social interactions? *Aging & Mental Health*, *25*(10), 1839–1847.
- Lehtinen, V. (2023). Older adults experiencing and balancing the ambivalences of digitalisation in everyday life: Media repertoires as resources in domesticating emerging technologies. *Nordicom Review*, *44*(1), 123–141.
- Lin, W. (2025). Self-efficacy theory perspective: Challenges and improvement strategies for elderly people in digital healthcare services. In *4th International conference on culture, design and social development (CDSO 2024)* (pp. 106–118). Paris, France: Atlantis Press.

- Litwin, H., & Shiovitz-Ezra, S. (2011). Social network type and subjective well-being in a national sample of older Americans. *The Gerontologist*, *51*(3), 379–388.
- Marsillas, S., De Donder, L., Kardol, T., Van Regenmortel, S., Dury, S., Brosens, D., & Varela, J. (2017). Does active ageing contribute to life satisfaction for older people? Testing a new model of active ageing. *European Journal of Ageing*, *14*(3), 295–310.
- Martínez-Bravo, M. C., Sádaba-Chalezquer, C., & Serrano-Puche, J. (2020). Fifty years of digital literacy studies: A meta-research for interdisciplinary and conceptual convergence. *Profesional de la Información*, *29*(4), 1–15.
- Neugarten, B. L. (1974). Age groups in American society and the rise of the young-old. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, *415*(1), 187–198.
- Neugarten, B. L. (1996). *The meanings of age: Selected papers*. Chicago: University of Chicago Press.
- Nguyen, A. W., Taylor, R. J., Chatters, L. M., & Mouzon, D. M. (2016). Social support from family and friends and subjective well-being of older African Americans. *Journal of Happiness Studies*, *17*(3), 959–979.
- Niehaves, B., & Plattfaut, R. (2014). Internet adoption by the elderly: Employing IS technology acceptance theories for understanding the age-related digital divide. *European Journal of Information Systems*, *23*(6), 708–726.
- Nimrod, G. (2018). Technophobia among older internet users. *Educational Gerontology*, *44*(2–3), 148–162.

- Norris, P. (2003). *Digital divide: Civic engagement, information poverty, and the internet worldwide*. Cambridge: Cambridge University Press.
- North, M. S., & Fiske, S. T. (2013). Subtyping ageism: Policy issues in succession and consumption. *Social Issues and Policy Review*, 7(1), 36–57.
- Pangrazio, L. (2016). Reconceptualising critical digital literacy. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 37(2), 163–174.
- Papi, S., & Cheraghi, M. (2021). Multiple factors associated with life satisfaction in older adults. *Menopause Review*, 20(2), 65–71.
- Pavot, W., & Diener, E. (2008). The satisfaction with life scale and the emerging construct of life satisfaction. *The Journal of Positive Psychology*, 3(2), 137–152.
- Podsakoff, P. M., & Organ, D. W. (1986). Self-reports in organizational research: Problems and prospects. *Journal of Management*, 12(4), 531–544.
- Polizzi, G. (2025). Digital literacy and strategic disengagement: Examining how functional and critical digital literacy shapes participation. *Information, Communication & Society*, 28(1), 1–20.
- Preacher, K. J., & Hayes, A. F. (2008). Asymptotic and resampling strategies for assessing and comparing indirect effects in multiple mediator models. *Behavior Research Methods*, 40(3), 879–891.
- Rowe, J. W., & Kahn, R. L. (1997). Successful aging. *The Gerontologist*, 37(4), 433–440.
- Schehl, B., Leukel, J., & Sugumaran, V. (2019). Understanding differentiated internet use in older adults: A study of informational, social, and instrumental online activities. *Computers in Human Behavior*, 97(1),

222–230.

- Seifert, A. (2020). The digital exclusion of older adults during the COVID-19 pandemic. *Journal of Gerontological Social Work*, *63*(6–7), 674–676.
- Seifert, A., & Cotten, S. R. (2022). Use of information and communication technologies among older adults. In *The oxford handbook of digital media sociology* (pp. 291–315). Oxford: Oxford University Press.
- Selwyn, N., Gorard, S., Furlong, J., & Madden, L. (2003). Older adults' use of information and communications technology in everyday life. *Ageing & Society*, *23*(5), 561–582.
- Seyal, A. H., Rahman, M. N., & Rahim, M. M. (2002). Determinants of academic use of the internet: A structural equation model. *Behaviour and Information Technology*, *21*(1), 71–86.
- Steckermeier, L. C. (2021). The value of autonomy for the good life: An empirical investigation of autonomy and life satisfaction in europe. *Social Indicators Research*, *154*(2), 693–723.
- Tang, D., Jin, Y., Zhang, K., & Wang, D. (2022). Internet use, social networks, and loneliness among the older population in china. *Frontiers in Psychology*, *13*(1), 1–8.
- Tsai, H. Y. S., Shillair, R., Cotten, S. R., Winstead, V., & Yost, E. (2015). Getting grandma online: Are tablets the answer for increasing digital inclusion for older adults in the US? *Educational Gerontology*, *41*(10), 695–709.
- Tichenor, P. J., Donohue, G. A., & Olien, C. N. (1970). Mass media flow and differential growth in knowledge. *Public Opinion Quarterly*, *34*(2), 159–170.

- Urbina, S., Tur, G., & Fernández, I. (2022). Active ageing with digital technology: Seniors' usages and attitudes. *Interaction Design and Architecture(s) Journal (IxD&A)*, 54, 54–84.
- Van Deursen, A. J. A. M., & Helsper, E. J. (2015). The third-level digital divide: Who benefits most from being online? In *Communication and information technologies annual* (Vol. 10, pp. 29–53). Emerald Group Publishing Limited.
- Van Deursen, A. J., Helsper, E. J., & Eynon, R. (2016). Development and validation of the internet skills scale (ISS). *Information, Communication & Society*, 19(6), 804–823.
- Van Deursen, A. J., & Van Dijk, J. A. (2014). The digital divide shifts to differences in usage. *New Media & Society*, 16(3), 507–526.
- Van Dijk, J., & Hacker, K. (2003). The digital divide as a complex and dynamic phenomenon. *The Information Society*, 19(4), 315–326.
- Van Dijk, J. A. G. M. (2005). *The deepening divide: Inequality in the information society*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Van Dijk, J. A. G. M. (2020). *The digital divide*. Cambridge, England: Polity Press.
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies. *Management Science*, 46(2), 186–204.
- Vroman, K. G., Arthanat, S., & Lysack, C. (2015). Who over 65 is online? Older adults' dispositions toward information communication technology. *Computers in Human Behavior*, 43, 156–166.
- Warschauer, M. (2004). *Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide*. Cambridge, MA: MIT Press.

- Wei, K. K., Teo, H. H., Chan, H. C., & Tan, B. C. (2011). Conceptualizing and testing a social cognitive model of the digital divide. *Information Systems Research*, *22*(1), 170–187.
- Wilson, T. D. (1997). Information behaviour: An interdisciplinary perspective. *Information Processing & Management*, *33*(4), 551–572.
- Wilson–Menzfeld, G., Gates, J. R., Moreland, M., Raw, H., & Johnson, A. (2023). Learning digital skills online: Empowering older adults through one-to-one, online digital training provision. *Frontiers in Psychology*, *14*, 1–13.
- Yoon, D. K., Lee, S., Kim, D., Kim, C. O., & Jun, H. J. (2021). Technology anxiety on attitude towards technology: The moderating effect of age-friendly environment. *Innovation in Aging*, *5*(Supplement 1), 659.
- Young, R., Willis, E., Cameron, G., & Geana, M. (2014). "Willing but unwilling": Attitudinal barriers to adoption of home-based health information technology among older adults. *Health Informatics Journal*, *20*(2), 127–135.
- Yunita, N., Juhana, A., & Sari, I. P. (2025). Enhancing digital literacy in the elderly through media and technology to prevent hoaxes in Indonesia: A systematic literature review. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *16*(1), 87–101.
- Zambianchi, M., & Carelli, M. G. (2018). Positive attitudes towards technologies and facets of well-being in older adults. *Journal of Applied Gerontology*, *37*(3), 371–388.
- Zhang, B., Ying, L., Khan, M. A., Ali, M., Barykin, S., & Jahanzeb, A.

(2023). Sustainable digital marketing: Factors of adoption of m-technologies by older adults in the Chinese market. *Sustainability*, 15(3), 1–19.

Ziolkowski, A., Blachnio, A., & Pachalska, M. (2015). An evaluation of life satisfaction and health: Quality of life of senior citizens. *Annals of Agricultural and Environmental Medicine*, 22(1), 1–6.

ABSTRACT

The Impact of Digital Information Utilization by
Active Seniors on Daily Life Satisfaction
–Focusing on the Mediating Effect of Digital Literacy
and the Moderating Effect of Digital Attitude–

Shim, Gyeong-Sik

Major in ESG Management Consulting

Dept. of Knowledge Service & Consulting

The Graduate School

Hansung University

This study focuses on ‘Active Seniors,’ who have emerged as a new growth engine for an aging society at a time when South Korea is simultaneously undergoing two structural changes: a super-aged society and a digital transformation. Specifically, it aims to empirically identify the structural mechanism through which their digital information utilization leads to tangible improvements in quality of life, namely ‘Outcome Divide,’ measured by satisfaction with daily life. To this end, we established a mediating pathway where digital information utilization (independent variable) leads to daily life satisfaction (dependent variable) through digital literacy (mediating variable), using Digital Divide Theory as our theoretical foundation. Furthermore, by integrating the Technology

Acceptance Model and Self-Efficacy Theory, we comprehensively analyzed how the psychological mechanism of 'digital attitude' (moderator variable) performs a moderating function in the process of converting capability into outcomes. This approach is significant as it expands existing theoretical models. It builds upon Van Dijk's (2005) stages of the digital divide theory while integrating the experiential learning perspective that 'use strengthens capability' and the importance of psychological attitudes.

For empirical analysis, raw data from the National Information Society Agency (NIA)'s '2024 Digital Information Gap Survey' was utilized. The analysis sample consisted of 2,451 active seniors, operationally defined as individuals aged 50 to 75 based on academic and legal definitions, whose survey responses were analyzed. To test the hypotheses of the established research model, descriptive statistics, confirmatory factor analysis, correlation analysis, and regression analysis were conducted. Preacher & Hayes' (2008) bootstrapping method was applied to rigorously verify the statistical significance of the proposed mediating and moderating effects. Furthermore, to gain a deeper understanding of the context and meaning of active seniors' digital experiences—which are difficult to capture solely through empirical data—a qualitative analysis study was added, applying a mixed methods approach. For the qualitative analysis, semi-structured in-depth interviews were conducted with a total of 8 active seniors aged 50 to 75 (4 men, 4 women).

The key findings are as follows. First, active seniors' digital information utilization was found to have a significant positive (+) effect on both digital literacy ($\beta = .351$, $p < .001$) and daily life satisfaction ($\beta = .143$, $p < .001$), thus supporting both Hypotheses 1 and 2. Second, digital literacy was confirmed to significantly mediate the relationship between digital information utilization and satisfaction with daily life (indirect

effect = .0449, 95% CI [.0318, .0587]). This supports the core logic of the digital divide theory, suggesting that digital information utilization experience leads to outcomes not merely through simple satisfaction enhancement, but also through the pathway of strengthening the core competency of digital literacy. Third, the moderating effect of digital attitude, the core hypothesis of this study, was statistically significantly verified. The interaction term between digital literacy and digital attitude exerted a significant positive (+) influence ($\beta = .424$, $p < .001$) on daily life satisfaction. This indicates that active seniors with positive attitudes toward digital technology experience a stronger effect where their digital literacy competencies translate into enhanced daily life satisfaction. In other words, positive attitudes exhibit a moderating effect that strengthens the relationship between digital literacy and daily life satisfaction. Fourth, qualitative analysis revealed that active seniors' digital experiences comprised four core themes (diverse experiences in utilizing digital information, gradual improvement in digital literacy, formation and change in digital attitudes, and changes in daily life satisfaction) and related experiential content. Through repeated digital usage experiences, participants gradually increased their proficiency and improved their ability to solve problems independently. They overcame initial fears and anxieties, gaining confidence and a proactive learning attitude through positive experiences. Notably, participants with more positive digital attitudes exhibited a virtuous cycle: they utilized digital literacy more actively, leading to higher satisfaction with daily life. These qualitative findings supported and enriched the statistical relationships derived from the empirical analysis through real-world experiences.

This study holds the following academic and practical significance. First, it extended the digital divide theory by introducing the psychological factor 'digital attitude' as a moderator variable to clarify

the third divide (performance gap). It presented statistical causality and experiential context in an integrated manner through a mixed-methods approach combining empirical and qualitative analysis. Second, it identified diversity and individual differences within the active senior group, moving beyond the existing uniform approach that treats the elderly as a single homogeneous group. Third, from a practical perspective, it proposed the necessity of an integrated policy approach combining digital literacy education with psychological support to improve digital attitudes. Concrete experiential cases derived from qualitative analysis provided practical guidelines for designing real-life context-centered educational programs, constructing step-by-step learning paths, ensuring psychological safety, and fostering sustained learning motivation.

【Key words】 Active seniors, digital information utilization, digital literacy, digital attitudes, life satisfaction, digital divide theory, mixed research methods