

석사학위논문

농어민의 디지털 역량이 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 연구

- 디지털 조력의 매개효과를 중심으로 -

2024년

한성대학교 지식서비스&컨설팅대학원

지식서비스&컨설팅학과

매니지먼트컨설팅전공

박 명 식

석사학위논문
지도교수 정진택

농어민의 디지털 역량이 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 연구

- 디지털 조력의 매개효과를 중심으로 -

A Study on the Impact of Digital Competency on
Life Satisfaction among Farmers and Fishermen

2023년 12월 일

한성대학교 지식서비스&컨설팅대학원

지식서비스&컨설팅학과

매니지먼트컨설팅전공

박 명 식

석사학위논문
지도교수 정진택

농어민의 디지털 역량이 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 연구

- 디지털 조력의 매개효과를 중심으로 -

A Study on the Impact of Digital Competency on
Life Satisfaction among Farmers and Fishermen

위 논문을 컨설팅학 석사학위 논문으로 제출함

2023년 12월 일

한성대학교 지식서비스&컨설팅대학원

지식서비스&컨설팅학과

매니지먼트컨설팅전공

박 명 식

박명식의 컨설팅학 석사학위 논문을 인준함

2023년 12월 일

심사위원장 주 형 근 (인)

심 사 위 원 이 형 용 (인)

심 사 위 원 정 진 택 (인)

국 문 초 록

농어민의 디지털 역량이 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 연구

-디지털 조력의 매개효과를 중심으로-

한성대학교 지식서비스&컨설팅대학원

지식서비스 & 컨설팅학과

매니지먼트컨설팅전공

박 명 식

본 연구는 디지털 정보화 사회로의 급속한 진입에 따라 농어민의 정보격차의 문제는 점차 심화되어지고, 농어민의 정보격차 해소를 위해 디지털 역량이 삶의 만족도에 미치는 영향에서 디지털 조력의 매개효과를 살펴보았다. 연구목적 달성을 위해 한국정보화진흥원에서 조사된 「2022 디지털 정보격차 실태조사」에 기초하여 농어민 2,200명을 최종 조사대상으로 선정하여 연구를 진행하였다. SPSS 25.0 통계프로그램을 활용하여 빈도분석, 신뢰도분석, 기술통계분석, 독립표본t검정, 일원배치분산분석, 상관관계분석, 다중회귀분석, 위계적회귀분석을 시행하였으며, 본 연구의 연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 연구목적인 변수 간 관계를 검증하는 것은 디지털 역량이 삶의 만족도에 미치는 영향을 확인한 결과로 유의미한 정(+)의 영향력을 미치는 것으로 나타났다.

또한, 농어민의 PC 이용 능력과 모바일기기 이용 능력 모두 삶의 만족도에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 농어민의 디지털 역량은 디지털 조력에 유의미한 정(+)의 영향력을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 농어민의 디지털 조력이 삶의 만족도에 미치는 영향에 관해 확인한 결과 유의미한 정(+)의 영향력을 미치는 것으로 나타났다.

마지막으로, 디지털 조력이 디지털 역량과 삶의 만족도의 관계에서 부분 매개를 하는 것으로 나타났다.

이러한 연구 결과를 토대로 본 연구는 정보취약계층의 정보격차에 관한 연구에서 거의 다루어지지 않았던 농어민의 디지털 정보격차를 다양한 각도에서 고려하였다는 점에서 그 의미가 있다. 또한, 삶의 만족도와 디지털 역량 관계에서 디지털 조력의 매개효과를 다루었다는 점에서도 다른 연구들과 차별화된다. 그동안 정보취약계층의 정보격차 연구에서는 장애인과 고령층에만 초점이 맞춰져 왔으며 농어민의 디지털 정보격차 연구는 상대적으로 간과되어왔다. 이에 본 연구는 기존에 다루어지지 않았던 농어민 계층을 대상으로 디지털 정보격차 요인들을 통합적으로 고려하여 농어민의 특성에 따라 디지털 사회에서 디지털 역량이 디지털 격차를 해소하는 데 도움이 될 것이라는 점에서 의미가 있다. 이에 대한 제언으로 농어민의 삶의 만족도를 제고하기 위해 디지털 조력 활동을 위한 다양한 공급망에 접근할 수 있도록 인프라 구축이 필요하며 지역사회의 적극적인 참여와 지원도 필요하다. 정보 취약계층이면서 디지털 사회를 살아가고 있는 농어민의 디지털 역량을 함양하고 디지털 조력을 통한 삶의 만족도를 높일수 있도록 지원하여 농어민 스스로 보다 주체적으로 디지털 사회의 일상생활에 참여하길 바라며 농어민의 정보격차 해소에 정책적·실천적 기초적 자료로 활용되길 기대한다.

【주요어】 농어민, 디지털역량, 디지털조력, 삶의만족도

목 차

I. 서 론	1
1.1 연구배경	1
1.2 연구목적 및 연구문제	2
II. 이론적 배경	4
2.1 농어민의 디지털 역량	4
2.2 농어민의 삶의 만족도	15
2.3 농어민의 디지털 조력	23
III. 연구방법	28
3.1 연구모형의 설계	28
3.2 연구의 대상과 자료수집	29
3.3 변수의 정의 및 측정도구	29
3.4 분석방법	32
IV. 연구결과	33
4.1 표본의 일반적 특성	33
4.2 주요변수의 기술통계 및 신뢰도	34
4.3 성별에 따른 교차분석 및 평균분석	35
4.4 집단 간 평균 차이 검증을 위한 일원배치 분산분석	36
4.5 주요 변수 간의 상관관계 분석	38
4.6 가설의 검증	38
4.7 가설 검증 결과	41

V. 결 론	42
5.1 연구 결과 요약	42
5.2 정책적 함의	43
5.3 연구의 한계점 및 향후 연구 방향	44
참 고 문 헌	45
ABSTRACT	58

표 목 차

[표 2-1] 계층별 디지털정보화 수준	10
[표 3-1] 디지털 역량의 구성항목 별 문항 구성	30
[표 3-2] 농어민의 삶의 만족도 문항 구성	31
[표 3-3] 농어민의 디지털 조력 문항 구성	31
[표 4-1] 표본의 일반적 특성	33
[표 4-2] 주요변수 기술통계	34
[표 4-3] 측정수단의 신뢰성 검증	35
[표 4-4] 성별에 따른 교차분석 카이검증	35
[표 4-5] 성별에 따른 평균분석 독립표본 t검정 분석결과	36
[표 4-6] 소득군별 분산분석 ANOVA 검정 분석결과	37
[표 4-7] 연령대별 분산분석 ANOVA 검정 분석결과	37
[표 4-8] 주요 변수 간의 상관관계 분석결과	38
[표 4-9] 디지털정보격차 주요 요인이 삶의 만족도에 미치는 영향	39
[표 4-10] 삶의 만족도 영향요인에 대한 위계적 회귀분석 결과	40
[표 4-11] 연구가설 채택 여부	41

그림 목 차

[그림 2-1] 농어민 디지털 정보화 수준	7
[그림 2-2] 연령대별 디지털 정보화 수준	11
[그림 3-1] 연구모형	28

I. 서 론

1.1 연구배경

최근 몇 년간 우리 사회의 가장 큰 변화 중 하나는 디지털 사회로의 본격적인 진입을 꼽을 수 있다. 특히, 한국 사회는 코로나19로 인해 사회적 거리두기 정책이 시행되면서 경제, 문화, 일상생활 등과 같은 사회 전반에 디지털 기반의 변화가 나타났다(한국정보화진흥원, 2020). 또한 한국은 높은 수준의 첨단 기술과 인터넷 보급률에 대한 폭넓은 접근성을 보유하며 세계 최고의 디지털 경제 국가로의 부상을 이룩하였다.

하지만, 급격한 디지털 사회로의 변화는 공공행정과 일상생활의 많은 부분을 디지털 기술에 의존하게 만들고(배영임·신혜리, 2021) 이는 디지털 기술을 이용하기 어려운 계층인 정보취약계층을 생성하게 되며 디지털 기술을 이용할 수 있는 계층과 이용할 수 없는 계층의 격차를 만든다. 2022년 디지털 정보 격차 보고서에 따르면, 정보취약계층은 일반 국민보다 디지털 기술 이용 수준이 76.2%로 일반인보다 상당히 낮은 수치를 보였다(한국정보화진흥원, 2022). 또한, 정보취약계층이 전체적으로 일반인과 대비하여 디지털 기기를 보유하고 접근하는데 두드러지는 차이는 없었지만 이용하고 활용하는 면에서는 큰 차이를 보였다(한국정보화진흥원, 2022).

일반인과 정보취약계층 간의 정보격차도 발생하고 있었지만, 정보취약계층 내에서도 정보격차가 발생하고 있었다(차은지, 2023). 정보취약계층별로 디지털 정보화 종합 수준을 살펴보면 저소득 95.6%, 장애인 82.2%로 농어민 78.9%와 비교하면 다른 정보취약계층들보다 많이 낮은 수치를 나타내고 있다. 정보취약계층 내에서도 정보격차가 존재함을 나타내고 있으며 그중에서도 고령층이 가장 낮고 농어민은 그 다음으로 낮은 수준을 보이고 있으며, 고령층과 농어민의 정보격차에 따른 방안과 대책이 필요하다는 것을 의미한다(차은지, 2023). 아울러 정보취약계층 전체와 같이 농어민도 높은 접근 수준과 낮은 역량·활용 수준의 양상을 띠고 있다.

이는 농어민의 디지털 격차 해소를 위해서는 단순히 디지털 기기의 소유와 접근에서 벗어나 디지털 기기의 이용과 활용하는 역량에 초점을 맞춰야 한다는 것을 의미한다(김유나·변은지, 2021). 결국 농어민의 디지털 역량이 낮다는 것은 그만큼 농어민들이 디지털 기술 때문에 일상생활에서 겪을 어려움이 많고, 앞으로 디지털 사회가 발전되고 가속화 될 것으로 전망되는 가운데 디지털 사회 속 사각지대에 있는 농어민의 디지털 역량 함양은 필수적인 요소가 되었다.

농어민의 삶의 만족도에 미치는 요인으로 디지털 역량, 디지털 조력을 살펴보고자 한다. 사회활동이란 농어민에게 젊은 층과 같이 타인과 상호작용을 하고 집단과 사회에 참여하려는 경향을 지칭하는 것이다(Maddox, 1963). 그러나 농촌지역의 급속한 고령화로 농어민의 신체기능 저하와 사회적 제도로 인해 이러한 사회적 참여와 상호작용 욕구는 좌절 되고있다(김명애 외, 1999).

디지털 기술의 발달로 일상생활 속 디지털화가 보편화되고 있는 디지털 사회에서 디지털 역량과 디지털 조력 활동은 삶의 만족도에 영향을 미칠 것이고 이는 일반인의 삶의 만족도 뿐만 아니라 농어민의 삶의 만족도에도 영향을 미칠 것이다. 하지만 농어민의 디지털 정보격차 요인에 관한 연구는 선행연구들이 전개되고 있는 것으로 확인되지만 관련된 연구들은 아직 부족한 실정이다.

따라서 본 연구에서는 농어민의 디지털 역량과 삶의 만족도의 관계를 밝히고 디지털 조력의 매개효과를 확인하고자 한다. 이를 통해 디지털 사회에서 가장 취약한 계층중 하나인 농어민의 디지털 격차를 해소하는데 정책적·실천적 함의를 제시할 수 있다고 본다.

1.2 연구목적 및 연구문제

본 연구의 목적은 농어민의 디지털 역량에 대해 정리하여 정보격차를 바라보는 다양한 시각들과 필요성을 논의한다. 한국정보화진흥원에서 2022년에 조사한 『디지털 정보 격차 실태조사』의 결과를 토대로 독립변수인 농어민의 디지털 역량 수준과 종속변수인 삶의 만족도와 관계에서 매개변수인 디지털

조력의 매개효과를 알아보고자 하는 데 그 목적이 있다.

본 연구목적을 달성하기 위한 구체적인 연구 문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 농어민의 디지털 역량은 삶의 만족도에 영향을 미치는가?

연구문제 2. 농어민의 디지털 역량은 디지털 조력에 영향을 미치는가?

연구문제 3. 농어민의 디지털 조력은 삶의 만족도에 영향을 미치는가?

연구문제 4. 농어민의 디지털 역량과 삶의 만족도와의 관계에서 디지털 조력은 매개효과를 갖는가?

Ⅱ. 이론적 배경

2.1 농어민의 디지털 역량

2.1.1 정보취약계층의 디지털 격차

정보취약계층은 사회복지 분야 외 다양한 분야에서 사용됐으며 지식정보 소외계층, 정보소외계층, 정보격차계층, 정보취약계층, 지식정보취약계층 등 직·간접적인 용어로 사용되고 있다(남영준, 2007; 윤정옥 외, 2012). 「도서관법 시행령」 제2조에서는 장애인, 고령층, 기초생활수급자, 농어촌 주민, 다문화가족, 북한이탈주민 등의 6개 집단을 “지식정보 취약계층”으로 정의하고 있다. 또한, 「서울특별시 조례」 제2조 제1호와 「부산광역시 정보화 기본 조례」 제2조 제9호에서는 “정보취약계층”을 장애인, 고령자 등 신체적·사회적·기술적 제약 등으로 정보통신 서비스에 접근하거나 이용하기 어려운 계층이라고 정의하고 있다(차은지, 2023). 한국지능정보사회진흥원에서는 장애인, 고령층, 저소득층, 농어민, 북한이탈주민, 결혼이민자를 “정보취약계층”으로 정의하고 있다(한국정보화진흥원, 2022).

“정보취약계층”은 신체적, 경제적, 지리적 이유로 공익정보의 접근에 일반인보다 상대적으로 불리한 계층으로(남영준, 2007), 더 나아가 신체적·지역적·경제적·사회적 여건 등으로 인해 일반 국민보다 정보통신기술(ICT)에 대한 접근, 역량 및 활용 등의 면에서 취약한 계층이라고 볼 수 있다(이기호, 2019). 또한, “정보취약계층”은 정보의 확산과 공유가 보편화되면서 디지털 서비스를 원활하게 사용하기 어려운 계층이라고도 정의할 수 있다(장영범, 2013).

법률, 조례, 선행연구에서 살펴보았듯이 정보취약계층에 대해 정의하는 바는 비슷하다. 따라서, 「도서관법 시행령」 제2조와 「서울특별시 조례」 제2조 제1호와 「부산광역시 정보화 기본 조례」 제2조 제9호에 의거하여 정보취약계층을 장애인, 고령층, 저소득층, 농어촌 주민, 다문화가족, 북한이탈주민 등 신체적·사회적·기술적 제약으로 정보통신 서비스에 접근하거나 이용하기 어려운 계층이라고 정의한다(차은지, 2023).

정보화 사회의 진입과 디지털 기술의 확산은 디지털 기술에 익숙하지 않은 정보취약계층에 일상생활의 불편함을 넘어 혜택을 제대로 누리지 못하는 사회적·경제적 불평등을 초래할 수 있다(이기호, 2019). 이렇게 특정 계층만에 대한 불평등한 확산과 디지털기기를 다루는 개인별 능력 차이로 인하여 디지털 격차가 발생하고 있다. 디지털 격차(digital divide)란 정보화 사회에서 발생 되는 정보 불평등을 의미한다. 이 개념은 1990년대 초반 정보를 가진 자와 가지지 못한 자의 차이를 설명하기 위해 등장했다. 국내의 「정보격차해소에 관한 법률」에 의하면 디지털 격차를 ‘경제·지역·물리적 또는 사회적 여건으로 인해 정보통신망을 통해 정보통신서비스에 접근하거나 이용할 기회의 차이’로 정의하고 있다. 또한 디지털 격차는 정보화 사회에서는 배제된 사람은 더욱 배제되는 특징이 있기 때문에 디지털 격차가 사회적 격차로 이어질 수 있다(서이종, 2000). 디지털 격차는 정보취약계층의 사회적 불평등을 심화시키고 구조화시킬 위험이 있음을 시사하고 있다(정충식, 2012).

최근 발생하는 디지털 격차는 단순히 디지털 기기의 접근만으로는 설명될 수 없고, 디지털 기기를 사용하는 개인의 능력과 질적 특성 측면에서 설명해야 한다는 문제점이 지속해서 제기되면서 접근 여부의 이분법적인 개념에서 벗어나 디지털 격차를 단계적으로 바라보는 논의가 진행되었다(DiMaggio, Hargittai, Neuman, & Robison, 2001; 진상기, 2013). 디지털 격차의 쟁점이 정보에 접근할 수 있는 접근성(access)에 대한 논의를 넘어 미디어 기기나 정보 기술을 통해 원하는 정보를 획득하고 처리해서 새로운 부가가치를 창출할 수 있는 정보 이용 및 활용 능력(application, skill&use)에 대해 연구가 진행됐다(김미경 외, 2008. 송종길, 2005).

이처럼 디지털 격차에 관한 연구들은 시대의 흐름에 따라 개념과 방향이 다르게 논의되고 있다. 또한, 디지털 격차와 정보취약계층에 대한 선행연구를 살펴보면 김구(2014)는 정보에 접근할 가능성과 정보의 이용 수준에 따라 정보취약계층의 정치참여, 경제활동, 사회활동 등이 정보취약계층의 차별과 소외로 이어질 수 있다고 설명했다.

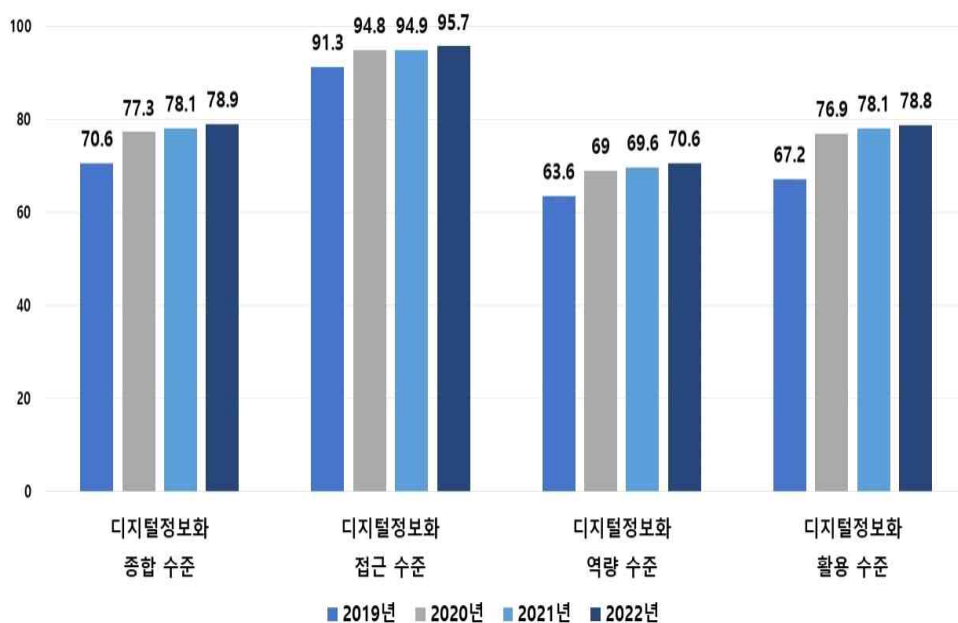
진상기(2013)는 정보화 사회에서는 국가가 제공하는 정부의 서비스가 온라인 공간에서 실시되기 때문에 개인의 디지털 기기의 사용과 활용의 수준

차이로 인해 정치, 경제, 사회, 문화 등에서 차별과 불이익을 초래할 수 있다. 또 다른 사회적 문제로 이어질 수 있다고 주장했다. 이처럼 사회에서 발생하는 디지털 격차는 정보취약계층의 일상생활에 영향을 미치고, 정보취약계층의 사회적 갈등과 사회적 불평등을 초래시킬 위험이 크다.

앞서 살펴본 정보취약계층과 디지털 격차의 선행연구에 따라 두 요인은 밀접한 관계가 있는 것으로 확인된다. 현재 나타나는 디지털 격차는 이전의 정보취약계층과는 다른 양상을 보이고 있으며 이전보다 더 큰 디지털 격차를 겪을 수 있을 것으로 판단된다. 정보화 사회에서 정보취약계층이 디지털 기술을 이용 및 활용하기 위해서는 정보취약계층의 디지털 격차를 해소 또는 완화하기 위한 정책 추진이 필요하다.

2.1.2 농어민의 디지털 역량

디지털 역량의 또 다른 사용 용어는 디지털 리터러시라고 통용된다. ‘리터러시’란 정보를 읽고, 쓰고 말하는 것을 의미하지만 현대에 들어서 다양한 미디어나 도구를 활용하여 정보를 찾고, 이를 활용하는 방법들에 대해 검토할 수 있고, 여러 방면에 적용하는 능력의 개념으로 쓰이고 있다. 디지털 정보화에서 디지털 역량은 개인 문제 해결 과정 중 필요한 정보를 파악해 탐색, 평가 후 활용하는 역량으로 정의한다(Arbaugh, Godfrey, Johnson, Pollack, Niendorf, and Wresch, 2009). 개개인의 디지털 역량은 학습역량, 비교 및 판단 역량 등과 연결되어 있으며 생활에 있어 전반적인 문제 해결과 의사결정 과정에 영향을 미친다(박연경, 이용정, 2021). 정보 기술 발달과 함께 여러 유무선 기기 활용과 정보탐색의 이용은 일상화되고 있으며 디지털 기기와 기술을 이용하여 개인과 사회가 당면한 문제를 효율 및 효과적으로 해결할 수 있게 되고 디지털 정보 활용은 다양한 디지털 기기와 네트워크를 사용하여 인터넷을 이용하는 수준을 말한다.



[그림 2-1] 농어민 디지털 정보화 수준

출처 : 한국정보화진흥원, 2022 디지털 정보격차 실태조사

농어민의 디지털 역량에 대해 살펴보면 <그림 2-1>와 같이 한국정보화진흥원의 「2022 디지털 정보격차 실태조사」에 따르면 2022년 농어민의 디지털 정보화 종합수준은 78.9%로 2019~2021년과 비교했을 때 비교적 상승한 수치를 보였다. 부분별로 보면 농어민의 접근 수준은 일반 국민의 95.7%로 상대적으로 격차가 크게 나타나지 않지만, 활용 수준은 78.8%로 큰 격차를 나타내고 있으며 역량 수준은 70.6%로 일반 국민의 70% 수준으로 가장 큰 격차를 보인다. 이는 농어민 디지털 정보화 수준 중에 농어민의 디지털 역량을 높일 필요가 있다는 것을 보여 준다.

디지털 역량의 차이를 단순히 농어민 개인의 문제로만 보고 넘길 수 없다. 농어민의 경우 시장에서 새롭게 보급되는 정보화 기기를 구입할 능력이 부족하고, 경제적 문제로 통신료 등 유지비를 충족할 수 없으며, 지속해서 구매할 수 없다. 또한 구매한다고 하더라도 급변하는 기술변화에 상응하는 이용 능력이 만성적으로 부재하여 따라가기가 힘들고, 무엇보다도 정보 기술에 대한 인

식이나 태도가 적극적이지 않은 경향을 보여(Cho, 2014; McGaughey, Zeltmann, & McMurtrey, 2013; Renaud & van Biljon, 2008), 정보 기기를 다루는 능력으로 발생하는 디지털 역량 격차가 발생하고 있다(Hargittai, 2001; Renahy, Parizot, & Chauvin, 2008).

디지털 역량에 영향을 미치는 요인은 여러 선행연구에서 나이, 개인적, 성별, 교육 수준, 경제적 수준, 가구 구성 형태 등을 주요 요인으로 지목하였다(김영미, 2001; 강진숙, 2002; 김효정, 2018; 주경희 외, 2018; 김수경 외, 2020; 황현정·황용석, 2017). 먼저 김수경 외(2020)의 연구에서는 디지털 정보 접근격차에서 중요한 요인을 성별이라 하였으며 교육 수준, 경제 수준, 삶의 만족도 또한 영향을 미친다고 하였다. 김영미(2001)의 연구에서는 남성보다 여성이 정보 활용 수준이 뒤처져 있다고 하였으며, 주경희 외(2018)에서도 노년층 정보 접근과 정보역량, 활용하는데 남성이 여성보다 더 높은 활용성을 나타냈다. 접근성과 역량 측면에 있어 기존 연구들과 동일하게 교육 수준이 가장 중요하다고 꼽았다. 강진숙(2002)의 연구는 디지털 정보화 격차 발생 원인을 문화와 경제적 조건으로 살펴보았다. 경제적 조건에는 소득의 수준, 문화적 조건은 교육의 수준을 핵심 요인으로 선정하였다. 고현정, 박선주(2020)의 연구에서는 노년층 디지털 이용 동기에서 디지털 정보의 활용이 대표적으로 큰 영향을 미쳤다는 결과를 나타냈으며 정보 접근과 역량 수준이 높을수록 정보 활용도 또한 높게 나타난다고 했다. 반면, 나이가 많을수록 디지털 정보화 수준은 저하되며 군 지역 거주자보다 시 거주자가 디지털 정보화 수준이 더 높다는 연구 결과를 보여주었다. 김효정(2018)에게서는 20대~40대 나이별 격차를 살펴보았는데 나이별 디지털 접근 수준은 별다른 차이가 나타나지 않았으나 30대에서 역량지수와 활용지수가 가장 높게 나타났다. 40대는 가장 낮게 나타났으며 안정임(2013)의 연구에서는 교육 수준이 가장 중요 요인이라 하였다.

또한, 기존의 정보격차 정책들에서는 고령층을 한 집단으로 보고 있지만, 고령층 내에서도 집단별로 디지털 역량은 극명하게 차이가 난다. PC 기반 장 노년층의 정보화 수준을 연령대별로 분석하면 50세에서 59세의 장년층의 정보화 수준은 전체 국민 대비 93.6%이며, 60세 이상의 고령층은 전체 국민 대

비 56.9%로 나이에 따라서도 디지털 역량 수준이 달라지며, ‘저소득’과 ‘고연령’이라는 이중의 정보 이용 장애를 겪게 될 때는 디지털 역량이 크게 취약한 것으로 나타났다(한국정보화진흥원, 2014). 이처럼 정보취약계층 내에서도 정보격차가 발생한다는 사실은 농어민의 정보격차 해소를 위해서는 농어민 집단을 단순히 하나로 볼 것이 아니라 농어민을 기준에 의해 집단별로 분류하게 됨으로써, 분류에 따라 다른 정책들이 시행되어야 함을 내용에 내포하고 있다. 본 연구의 목적은 정보취약계층 중 ‘농어민’의 정보격차가 어떻게 나타나고 있는지를 실증적으로 파악하고, 이를 토대로 효과적인 정보격차 해소정책을 제안하는 것에 있다.

2.1.3 농어민의 디지털 격차

최근 인터넷 보급과 PC 사용의 증가로 디지털정보화 접근 격차는 상당부분 해소되었지만 활용기술과 역량 격차는 계속되어지고 있고, 스마트 기기가 등장함에 따라서 또 다른 차원의 격차가 발생하고 있다(Hargittai, 2002; Hargittai & Hinnant, 2008; Sung, 2014). 특히 특정한 계층 또는 집단 간 인터넷 사용의 질적인 격차는 지속되거나 증가할 수 있다(Norris, 2001). 중앙정부는 농어민의 디지털 격차 해소를 위해 1990년대부터 다양하게 관련 노력을 기울여 왔다. 2001년 ‘정보격차해소에 관한 법률’이 제정된 이후 ‘정보화 마을사업’을 통한 PC 보급과 초고속 인터넷 기반의 구축, 정보화 교육의 실시 등을 추진해왔다(Park, 2015). 이를 통해서 농어민의 디지털정보화 접근 격차는 일정 부분 해소되었다는 주장도 제기된다(Park & Nam, 2016). 그러나 디지털정보격차 실태조사에 의하면 2018년 기준으로 농어민의 디지털정보화 종합수준은 일반국민 대비 69.8% 수준에 그친다(National Information Society Agency, 2019). 세계 최고 수준의 인터넷 보급율과 중앙정부의 지속적인 노력에도 일반국민과 농어민 간의 디지털정보격차는 지속적으로 발생하고 있는 상황이다.

디지털 정보화 수준은 농어민 가구 소득 향상에 긍정적인 영향을 미친다(Lee & Lee, 2018). 고령화와 인구감소 등으로 농촌소득이 저하되고 있는 농

어민에 있어 디지털 정보화 수준의 제고는 경제적, 사회적 문제 해소를 위해 반드시 풀어내야 할 중요한 과제 중 하나이다. 이에 농어민의 디지털 격차에 대한 연구는 지속적으로 진행되어 왔다(Lee & Kim, 1997; Strover, 2001; Yang, et al., 2002; LaRose, et al., 2007; Townsend, et al., 2013). 하지만 대부분의 연구가 도시와 농촌 간 디지털 격차에 초점이 맞춰졌고 농어민 간 디지털정보격차에 대한 연구는 상대적으로 부족하다. 농어민의 디지털정보 격차 해소를 위한 정책을 마련하기 위해서는 농어민 간의 디지털정보 격차에 대한 심층적 분석이 요구된다.

전업이나 겸업 농어민 간의 디지털정보 격차의 발생여부에 대한 파악도 요구된다. 현재 상당수의 농어민들은 농어촌 사회의 위기 대응을 위해 농업 외의 경제활동 비중을 늘리고 있는 추세이다. 이처럼 농어업 외 소득이 있는 농어민을 겸업 농어민이라고 한다(김승환 외, 2020). 한국농촌경제연구원에 따르면 2015년 전체 농가 중 겸업농가의 비중은 약 45%에 이른다. 이는 2000년 34.8%보다 약 10.2%p 증가한 수치이다(Korea Rural Economic Institute, 2018). 디지털 격차는 농업외소득 보다 농업소득에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타난다(Kwon & Kang, 2013). 디지털정보 격차에 대한 연구는 디지털 격차가 야기시키는 사회적인 불평등과 그에 대한 해소를 위해 진행하는 연구라고 볼 수 있다. 따라서 농어민의 디지털정보 격차의 연구는 전업·겸업 농어민 계층 간의 디지털정보 격차에 대한 연구가 지속적으로 필요하다.

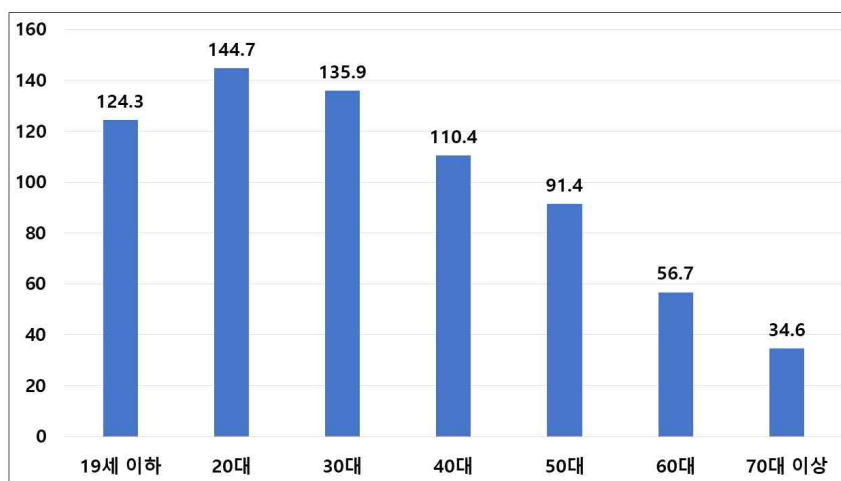
(단위 : %)

구분	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
장애인	74.6	75.2	81.3	81.7	82.2
고령층	63.1	64.3	68.6	69.1	69.9
저소득층	86.8	87.8	95.1	95.4	95.6
농어민	69.8	70.6	77.3	78.1	78.9
취약계층 평균	68.9	69.9	72.7	75.4	76.2

[표 2-1] 계층별 디지털정보화 수준

출처 : 한국정보화진흥원, 2022 디지털 정보격차 실태조사

〈표 2-1〉과 같이 한국정보화진흥원의 「2022 디지털 정보격차 실태조사」에 따르면 일반인의 디지털 정보화 수준이 100일 때 농어민의 디지털 정보화 수준은 78.9%로 정보취약계층으로 분류되는 농어민, 고령층, 장애인, 저소득층, 결혼이민자, 북한이탈주민 가운데 고령층 다음으로 낮은 수치를 보인다. 정보취약계층 집단별로 보면 저소득층이 95.6%로 가장 높고 장애인(82.2%), 농어민(78.9%), 고령층(69.9%) 순으로 나타났다. 이는 정보취약계층 중에서도 농어민의 디지털 정보화 수준이 상당히 낮은 것을 의미하며 정보취약계층 중 디지털 격차가 심각한 집단이라 할 수 있다.



[그림 2-2] 연령대별 디지털정보화 수준

출처 : 한국정보화진흥원, 2022 디지털 정보격차 실태조사

연령대별 디지털 정보화 종합수준은 〈그림 2-2〉에서 보는 것과 같이 일반 국민의 디지털 정보화 종합수준을 100을 기준으로 20대가 144.7%로 가장 높게 나왔고 70대가 34.6%로 가장 낮게 나왔다. 디지털 정보화 수준이 이전 연령대(10~40대)와 비교해 50대(91.4%)부터 다소 낮고 60대(56.7%)와 70대 이상(34.6%) 집단에서는 디지털 정보화 수준이 급격히 낮아졌다. 대체적으로 인터넷 이용기술은 연령이 높아질수록 낮아지는 경향을 보인다(황용석 외, 2012). 디지털 격차의 현상은 주로 60대 이상 인구와 70대 이상 집단을 중심

으로 나타나고 있으며, 하위 연령대로 더 내려간다면 50대에서도 발생하고 있다. 이처럼 우리 사회에서 계층에 상관없이 고령층이 디지털 기술로부터 극단적으로 소외되고 있다.

농어민의 디지털 격차는 디지털 기술의 이용과정에서 나타난 개인 간의 차이가 아닌 사회적 계층문제로, 기존에 발생한 격차가 정보와 지식의 불평등을 초래하여 다시 계층간 기회의 차이로 확대되고 있다. 농어민은 디지털 사회에 가장 취약한 계층인 중 하나의 계층인 동시에 개인의 디지털 역량 증진을 통해 디지털 격차의 문제를 보다 잘 해결하고 다양한 영역의 욕구를 잘 충족시킬 수 있는 인구집단이다(장영은, 2019; 김지현, 2020). 정보화 사회로의 진입과 디지털 기술의 대중화가 모든 계층에게 이루어지지 않았다는 사실과 혜택을 경험할 수 있는 집단도 존재하지만, 경험을 할 수 없는 정보취약계층도 있으며 정보취약계층 중 고령층 다음으로 농어민이 가장 심각한 디지털 격차를 나타내고 있다. 이는 농어촌의 고령화로 인한 고령층 비율이 증가함에 따라 농어민의 디지털 격차는 더욱 심화하며 이에 대한 해소와 대책 마련을 위한 연구가 필요하다는 것을 알 수 있다.

2.1.4 디지털 역량에 관한 선행연구

코로나19를 경험하면서 교육현장에서 에듀테크 활용이 확대됨에 따라 교사의 디지털 교육 역량에 대한 중요성이 강조되고 테크놀로지를 교육에 효과적으로 접목할 수 있는 방안에 대한 연구가 활발하게 진행되었으나 기존의 테크놀로지 활용 교육과 연구가 테크놀로지의 보급과 사용에 집중한 나머지 테크놀로지와 교육내용과의 연결성이나 교사의 교육관을 제대로 반영하지 못했다는 문제점이 제기되었다(Ertmer, 2005). 이에 교수-학습 맥락을 고려한 교사 역량으로서의 테크놀로지 활용 역량에 대한 종합적인 시각이 필요하였다. 디지털 역량이 교사들에게 필수적인 역량으로 인식되고 이를 강화하기 위한 지원이 확대되기 시작한 것은 최근에 이루어진 일이며, 현재 현장의 요구 수준에 충분하지 않음을 유추해 볼 수 있다.

디지털역량에 관한 선행연구를 살펴보면, 디지털역량 수준에 관한 임채서

(2023) 연구에서는 유아교사의 디지털역량 수준은 보통으로 나타났고, 디지털 역량의 하위범주로 디지털 기반 유아 이해 및 지원 역량과 디지털 시민의식 역량이 가장 높았으며, 새로운 디지털매체 활용을 묻는 디지털 의사소통 및 협력 역량이 가장 낮게 나타났음을 보고하였다. 이를 통해 유아교사들이 디지털 매체를 활용하여 유아를 이해하고 놀이를 지원하는 것에는 높은 역량을 보이나, 새로운 디지털 기술을 활용하며 콘텐츠 생산하는 것에 대하여는 어려움을 보임을 확인하였다. 이운지(2022)의 연구에서 디지털역량 진단 요소 가운데 교육적 디지털 활용 능력은 현직 유아교사와 예비 유아교사 간 유의한 차이가 나타났다. 선행연구들은 코로나19 이후 유아교사들이 원격수업을 시작하면서 다양한 테크놀로지를 활용하게 되었지만 영유아 주도적인 방향이 아닌 교사가 주체가 된 원격교육이었다는 한계가 있었으며 디지털 관련된 교사의 역량 강화 지원이 필요함을 시사하였다(김민정 외, 2020). 김교령(2022)은 유아교육 현장에서 디지털 매체 활용 교육이 필요하며, 이를 바탕으로 유아교사의 디지털역량을 강화하는 프로그램 모델을 제시하였다. 윤민아, 한유진, 김호(2021)의 연구에서는 유치원교사들이 디지털 활용 교육을 실행할 때 디지털은 유아교사의 일상과 긴밀히 연결되어 있으며, 교사들의 수업, 행정 업무, 교육 공동체와의 협력 등 교육을 실천하는데 지원하였다. 교사들은 디지털을 더 잘 활용하기 위하여 노력하는 과정에서 유아에게 유익한 디지털 활용에 대한 고민이 있었고, 공동체 내에 존재하는 디지털 격차로 어려움을 경험하고 있었다(윤민아, 한유진, 김호, 2021). 또한, 유치원 교사가 인식하는 디지털역량을 유아의 배움을 지원을 위한 디지털역량, 교사의 교실 밖 업무 수행을 위한 디지털역량, 교육공동체 안에서의 삶을 풍요롭게 하기 위한 디지털역량이 필요하다고 인식하고 있었다(윤민아, 한유진, 김호, 2021).

육아정책연구소(2021)의 연구 결과에 따르면, 원격 수업 경험을 한 유치원 교사의 비율은 77.6%이며, 보육교사의 경우에는 19.3%가 해당 경험이 있다고 응답하였다. 또한, 원격 수업 시행 빈도는 주당 5회가 가장 높은 비율로 31.8%를 차지하였다. 김민정(2014)의 연구에 따르면, 유아교사의 컴퓨터 사용 태도와 불안감이 디지털 리터러시에 영향을 미치며, 컴퓨터 활용에 대한 유아 교사들의 불안감은 중간수준 이하였으며, 컴퓨터에 대한 디지털 리터러시

(digital literacy)와 태도는 중간수준 이상을 나타냈다. 이는 유아교사의 디지털 리터러시에 가장 영향을 미치는 변인은 컴퓨터에 대한 불안감이었고, 그 다음 은 컴퓨터에 대한 태도로 나타났다(김민정, 2014).

허경아, 정정희(2012)의 연구에 따르면, 유아교사들은 정보 리터러시의 점수가 디지털 리터러시에서는 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로는 컴퓨터 리터러시와 지식 리터러시가 순차적으로 나타났다. 유아교사 대부분이 실제 수행 능력보다 자신의 능력을 더 낮게 평가하는 경향이 있었으며, 유아 학습지도를 위한 자료검색과 활용에 있어 강점을 보였고, 교수-학습을 위한 응용프로그램에 대한 교육과 전문성 개발을 위한 지식 리터러시의 습득이 요구되는 것으로 나타났다(허경아, 정정희, 2012). 디지털 전환이 가속화됨에 따라 디지털 활용이 강조되고, 이에 따른 역량에 대한 논의가 활발해지면서 교사들의 인식 또한 높게 나타난 것으로 볼 수 있다. 같은 맥락에서 유아교사들은 사회의 디지털화 수준에 대해서도 다소 높다고 인식하고 있었으나 자신의 디지털 역량 수준에 대해서는 보통 수준으로 인식하고 있었다(허경아, 정정희, 2012). 김교령(2022)은 디지털역량 교육에 대한 요구를 살펴본 결과, 먼저 디지털역량 교육 경험이 있는 유아교사는 매우 적은 수였으나, 대부분의 교사가 디지털역량 교육이 필요하다고 생각하고 있었다. 송윤나, 박희숙(2017)의 연구에서는 급속한 디지털 전환과 코로나19로 인한 원격교육을 경험하면서 유아교사들이 디지털 테크놀로지의 중요성을 인식하게 되었다(박은혜, 김교령, 2021). 특히 유아교사들은 디지털 역량 교육의 필요성을 인식하며, 이는 교사의 전문성을 강화하고 디지털 수업 능력을 향상시키기 위한 것으로 인식되었다. 송영림(2022)은 4차 산업혁명시대와 미래교육에 대한 보육교사의 인식을 조사한 결과, 보육교사들은 4차 산업혁명시대와 핵심기술의 개념에 대한 인식정도가 높게 나타났으나 실제 영유아 교육현장에서는 교육 실행을 체감하지 못하고 있었다. 또한 보육교사들은 디지털과 아날로그의 적절한 균형이 필요하다고 인식하였다. 이에 선행연구들을 종합해보면, 디지털 전환이 가속화됨에 따라 디지털 활용이 강조되고, 이에 따른 역량에 대한 논의가 활발해지면서 교사들의 인식 또한 높게 나타났다(허경아, 정정희, 2014). 하지만 유아교사의 디지털 리터러시에 가장 영향을 미치는 변인은 컴퓨터에 대한 불안감과 태도로

나타났다(김민정, 2014). 이에 디지털역량에 대한 사회적 요구와 원격수업 및 에듀테크 활용에 있어서 교사간의 격차를 줄이고 디지털역량에 대한 교육의 기회의 확대가 필요하다.

과거의 선행연구를 살펴보면, 소프트웨어의 활용이나 정보의 수집, 정리, 활용을 넘어서 정보를 처리하고, 활용하며 정보사회에서 갖추어야 할 윤리적, 일반적 이해를 중요한 요소 개념으로 정의하고 있다(김현성 외, 2001). 이전의 디지털 교육에 관한 선행 연구들을 종합해보면, 정보를 적절하게 검색하고, 이를 비판적 시각으로 분석하며, 그 정보를 얼마나 효과적으로 활용할 수 있는지를 평가하고 있다. 기업과 국가가 원하는 디지털 인재란 개인의 능력만으로 그치는 것이 아니라, 급변하는 사회에 적극적으로 대처하고 협력과 기여로 가치를 창출하고 나눌 수 있는 디지털 역량을 겸비한 사람으로 정의할 수 있다. 따라서 디지털 역량을 갖춘 인재란, '다양한 디지털 도구를 활용하여 적절한 정보를 평가하고 수집하며 가공함으로써 단순한 문서가 아닌 미디어를 포함한 다양한 형태의 자료를 다루고, 체계적인 사고를 수행하며 복잡 다양한 문제의 해결을 이뤄낼 수 있는 능력'이라고 박지혜(2017)는 정의하고 있다.

2.2 농어민의 삶의 만족도

2.2.1 삶의 만족도 개념

인간의 삶의 질과 삶의 만족도 문제는 1960~1970년대 후반에 걸쳐 서구 선진국들이 급속한 경제성장을 경험함에 따라 이들 각국 사회의 급박하고 당면한 과제가 경제적 성장 문제가 아니라 인간의 삶에 있어서 질적 가치를 증진시키기 위한 이른바 사회개발에의 관심이 확대됨으로써 촉발되었다(김형수, 2008).

삶의 질이 개인이 인지한 것에 대한 측정으로 매일 삶의 중요한 여러 영역에서 개인이 얼마나 만족하고 있는가의 주관적 측정이라는 여러 연구 결과들(Campbell, 1981; Diener, 1984)이 제시되었다. 삶의 질은 개인이 얼마나 만족스러운 삶을 살고 있는가를 이해하는데 필요한 모든 요소를 포함하고 있는 개념으로 안녕(well-being), 복지(welfare), 만족감(satisfaction), 행복감(happiness)과 같은

용어들과 유사한 의미로 사용되고 있다(김미령, 2007). 디지털 매체가 다양해지고 정보유통 속도가 빨라짐에 비례하여 고령자 등 정보 취약계층에게는 정보를 습득하고 활용하는 것이 더욱 어려워지고 있으며, 이러한 정보 격차는 매우 다른 형태로써 삶의 격차를 야기하고, 생활에 필요한 정보의 습득과 활용 역량이 삶의 질 및 삶의 만족도에 영향을 미치게 되면서 디지털 역량은 각 개인과 사회의 다양한 분야에서 혁신적인 변화를 주도하고 있다.

4차 산업혁명 시대에 디지털 기술이 일상적 삶의 다양한 분야에 활용되면서 디지털 기술들이 삶에 미치는 영향력에 대한 정보가 점점 더 확대되고 있다. 즉 디지털 기술들은 삶의 여러 분야에 활용되면서 사람들의 삶에 다양한 효과를 유발하고 있다. 이러한 일련의 변화는 일상생활의 편의성과 소통 기회의 확대를 가져왔지만, 다른 한편으로는 장애인, 저소득층, 농어민, 고령층과 같이 신체적·경제적·지역적 요인 등 다양한 요인으로 인해 디지털정보 기기의 접근과 활용에 제약이 있는 이들은 디지털정보 변화에 적응하지 못해서 오는 또 다른 형태의 삶의 격차가 야기되고 있다(한국인터넷진흥원, 2018).

노년기에는 은퇴 또는 배우자와의 사별 등 가족관계나 사회적 상호작용이 감소한다. 이러한 변화들은 사회적 유대의 축소와 사회적 네트워크의 손실을 가져오므로 인하여 우울, 분노 장애, 외로움, 자살, 두려움 등을 경험하게 되어 고령자들이 소외감을 극복하고 여생을 재설계 하는데 있어 디지털정보가 중요한 역할을 수행할 것이다(김이수, 2015).

디지털정보 기능의 수용과 삶의 만족도 관계에 대한 다양한 관점으로 긍정적 관점과 부정적 관점에 대한 선행연구를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 긍정적인 관점을 살펴보면, 인터넷을 비롯한 디지털 사용은 고령자의 신체적, 심리적 삶을 향상시키고 자존감을 높이며 사회적 관계를 촉진함으로써 전반적인 삶의 질을 향상시킨다(Campisi et al., 2015). 이메일과 소셜 미디어는 지리적 거리와 무관하게 신속하게 의사소통을 활성화함으로써 사람들이 물리적으로 만나기 어려운 사람들과 사회적 관계를 형성하고 온라인으로 상호작용하는 것을 촉진한다(Penard & Poussing, 2010). 이후 인터넷은 사람들의 기존 관계를 발전시키는 플랫폼이 되었으며 사람들의 삶의 만족에 긍정적인 영향을 미치게 되었다(Valkenburg & Peter, 2009). 또한 이러한 활동은 삶의 만족도에 영향을 미칠

수 있는 또 다른 요인인 사회적 자본을 활성화함으로써 더 큰 삶의 만족을 창출할 수 있었다(Oh, Ozkaya & Larose, 2014).

국내 선행연구 중에서 긍정적 관점의 연구는, 고령자들의 삶의 만족도와 관련된 노년층의 디지털 리터러시(Literacy)가 심리적 안녕감과 삶의 만족도에 미치는 영향 주요 변인 중의 하나가 타인들이 제공하는 사회적지지로, 우울감이나 고독감에 긍정적 변화를 가져온다고 하였다(정태연, 2004). 특히 고령화와 정보화 사회에서 PC나 인터넷과 같은 정보통신기술의 이용이 긍정적인 삶의 만족도를 형성하는 주요 구성요소로 언급되고 있다(유용식·손호중, 2012). 이에 따라 고령자층 심신의 안정이나 삶의 만족도 향상을 위하여 정보통신 기술이 수행하고 있는 역할에 관한 관심이 증가하고 있다. 타인과의 소통, 사회적 고립 예방 및 유대지속을 위한 온라인 활동이 고령자들의 삶의 질을 제고 할 수 있는 수단이 된다(Kim & Jun, 2014).

고령자의 정보활동은 자아실현의 기회를 제공하며, 이로써 자존감을 향상시키고 삶의 질을 높일 수 있다는 연구결과가 보고되고 있다. 김건기(2021)는 이전 연구들이 노인의 디지털 기기 사용성과와 관련하여 긍정적인 삶의 만족도에 미치는 영향을 입증하고 있다고 언급하며, 이를 통해 디지털 기기의 사용성은 삶의 만족도와 관련을 중요한 매개 변수로 간주된다고 하였다. 김판수와 그의 동료들(2014)은 고령층 중 컴퓨터 기기를 능숙하게 사용하는 사람들이 더 큰 행복감을 느낀다고 밝혀, 고령층의 정보기기 활용 능력 향상을 위해 정보화 교육과 기술 습득의 중요성을 강조하였으며, 성민현과 정순돌(2012)은 사회적 자본이라는 관점에서 고령층이 다른 연령층에 비해 사회참여나 신뢰, 네트워크의 감소로 인해 사회적 상실감 및 소외감으로 삶에 대한 만족도의 감소가 더 크다고 주장한다. 둘째, 부정적인 관점을 살펴보면, 온라인은 디지털 기술 수용이 사람들의 삶의 만족에 미치는 영향 연구인 커뮤니케이션과 SNS 사용은 사람들의 면대면 상호작용의 질을 악화시켜 삶의 만족도나 삶의 질에 부정적인 영향을 줄 수 있다(Helliwell & Huang, 2013). 온라인 커뮤니케이션은 사람들의 일상적인 대면적 상호작용을 대체하거나 사람들이 대면적 상호작용에 할애하는 시간을 줄일 수 있다(Bruni & Stanca, 2008). 그리고 인터넷 사용이 많을수록 가족 구성원과의 의사소통이 줄어들고(Kraut et al., 1998), 대인관계 등에서 의사소통을 감소시킨

다고 하였다(Nie, 2001). 그 외에도 인터넷 중독 또는 소셜 미디어 중독 등 인터넷 사용에 따라 유발되는 문제는 삶의 만족도와 반비례한다고도 하였다(Gao et al., 2017; Lachmann et al., 2016). 실제로 인터넷을 과다 사용한 대학생이 신체적, 심리적, 사회적, 환경적 맥락에서 삶의 질이 현저히 낮아졌다는 연구도 있었다(Chern & Huang, 2018). 또한 사회적으로 고립된 사람들은 인터넷을 더 자주 사용할 가능성이 높다고도 하였다(Mesch, 2001).

국내 선행연구 중에서 부정적 관점의 연구는, 고령자들의 컴퓨터 및 인터넷 사용이 심리적 안녕이나 정신건강에 영향을 미치지 않거나 관련이 없다는 연구결과(김철수, 유성호, 2009)도 있으며, 인터넷 사용이 고령자의 시력저하, 피로 등 신체적 건강상의 문제를 야기한다거나(전신숙 · 박남숙, 2009), 의사소통 감소와 사회적 고립을 초래할 수 있다는 주장(차유빈, 2015)이 제기된 바 있다.

최근에는 삶의 전반적인 상황이나 삶의 경험들에 대한 개인의 주관적인 평가와 만족을 다루는 주관적 삶의 질을 중심으로 연구가 이루어지고 있고, 개인의 주관적 삶의 질을 측정하는데 있어서 가장 대표적이고 유용한 도구로 활용되고 있는 것이 삶의 만족도이다(이중섭, 2009; Evans, 1994; Smith, 1995). 삶의 만족도와 연관된 대표적 이론으로는 활동이론, 분리이론, 교환이론, 사회환경이론 등이 있다.

첫째, 활동이론에 따르면 사회활동의 참여정도와 삶의 만족도는 상관관계가 있고, 사회적 참여와 활동을 많이 하는 대상자 일수록 심리적 만족감과 삶에 대한 만족도가 높다는 것이다(한동호, 2020).

둘째, 분리이론은 연령이 높아질수록 건강이 나빠지고 죽음에 직면하게 될 가능성이 높아지므로 대상자와 사회는 서로 분리되기를 원한다는 이론이다(한동호, 2020). 또한 사회에서 분리된 대상자는 보다 높은 삶의 만족도를 느끼게 된다는 것이며 삶의 만족도는 심리적 만족감에 더 가까운 의미로 사용하였다(염지혜, 2016).

셋째, 교환이론은 사회적 상호작용이 도구적, 비도구적 교환과정이라는 상호 호혜적 규범 원칙에 기반한 이론으로 대상자의 생활 만족도는 가족, 이웃, 지역사회와의 관계성 및 상호작용 정도에 따라 영향을 받는다는 이론이다(최종훈, 2019; 한동호, 2020).

넷째, 사회환경이론은 대상자가 처한 환경에 영향을 받는다는 이론으로써 대상자에

개 능력을 발휘할 기회를 충분히 제공하는 환경은 그들의 정서적 및 심리적 안정감을 높여 생활 만족도가 높아진다는 주장이다(문성원·전명진, 2016).

삶의 만족도 개념은 Havighurst & Albrecht(1953)가 처음으로 주장한 활동이론이 발달하면서 사용되기 시작했으며, 초기에는 경제적 요인이나 건강 상태 등을 삶의 질 판단요인으로 설명하려는 경향이 있었지만 사회 환경이 복잡해짐에 따라 개인의 생활만족에 영향을 주는 다양한 요인들이 등장하게 되었다(한동호, 2020). 삶의 만족도에 공통된 개념은 현재 개인이 주관적으로 자신의 생활에 얼마나 충족하고 만족하며 살아가고 있는 정도로 정의할 수 있다(김건기, 2021). 이와 같이 삶의 만족도에 대해서는 삶의 질 만족도와 동일한 의미로 사용되며, Medley(1976)가 “개인의 기대수준이 합리적으로 충족되었는가에 대한 평가”로 정의하고 있는 생활만족도와도 비슷한 의미로 사용됨을 알 수 있다. 즉, 삶의 만족도는 생활만족도로 혼용하여 사용하며, 삶의 질이나 심리적 안녕감 또는 주관적 안녕감 등과 비슷한 개념으로 다루어지거나 이를 매우 잘 보여주는 개념으로써 받아들여지고 있다. 따라서 삶의 만족도는 곧 삶의 질(quality of life), 주관적 안녕감과 심리적 안녕감, 그리고 행복감 등의 유사한 개념으로 사용되고 있다. 이와 같은 삶의 만족도는 그 정도와 의미에 따라서 개인의 행복감이나 기쁨, 즐거움과 안녕 등과 같은 것으로 표현되고 있다.

학자들에 따라 삶의 만족도 개념은 다양하게 정의되고 있는데, 삶의 만족도를 자신의 인생이 어느 정도의 만족스러운가를 주관적인 평가로 보았다(Havighurst, 1968). Kalish(1975)는 생활 만족도를 자신의 생애를 의미 있게 받아들이고 효율적으로 주위환경과 변화에 적응하여 정서적, 사회적 어려움을 겪지 않고도 개인의 욕구를 만족시킬 수 있는 정도라고 정의하였고(박성복, 2011), 삶의 만족도를 개인의 정신건강을 결정짓는 중요한 요소로 인식하고 개인은 타인과의 상호작용을 통해 기대가 형성되며 개인의 기대수준이 합리적으로 충족되었는가에 대한 평가라고 하였다(박성복, 2012; 지갑성, 2020). 중고령기는 일반적으로 신체기능이 저하되기 시작함에 따라 인생을 되돌아보고 정리하는 수동적인 시기에 진입하는 때 및 접어 든 시기로 여겨져 왔다.

그러나 최근에는 평균수명의 연장으로 중고령기의 기간이 길어짐에 따라 제2의 인생을 만들어가는 능동적 시기로 인지해야 한다는 새로운 관점이 제기되고 있다.

이와 관련하여 삶의 만족도는 노년기를 포함한 중고령기 삶의 질 연구에 매우 중요한 지표라 할 수 있다(나동석·김영대, 2011). 권오선(2011)은 삶의 만족도에서는 과거나 현재의 삶과 활동에 관한 전반적 평가이며, 미래에 대한 삶의 활동이 전반적 전망에 관한 긍정적 정도라고 하였다. 즉, 중고령자가 과거의 삶을 받아들이며 현재의 삶에 기쁨을 얻으며, 자신에 관한 긍정적 자아상이나 행복하고 낙관적 태도를 유지하는 정도를 의미하는 것으로 보았다. 또한 Tobin(1968)은 중고령자의 삶의 만족 개념은 확실적인 중고령자의 신체적 심리적인 조건에 의해 얻어지는 것이 아니라 본인 자신의 주어진 특성들과 물리적 환경, 사회적 환경과의 상호작용을 통해 얻어진다고 정의하였다.

1970년대 이후에는 삶의 만족도에 관한 연구가 주관적인 삶에 관한 안녕감을 연구하였고, 주관적인 안녕감은 인지적 차원이나 정서적 차원으로 나뉘어서 연구되었으며, 인지적인 차원의 삶의 만족도는 삶에 관한 자신의 기대나 욕구, 희망이나 다른 집단과의 비교를 통하여 평가하는 것이다. 반면 정서적 차원은 개인의 일상생활에서 느끼고 있는 긍정적이거나 부정적인 정서의 경험을 뜻한다. 따라서 대상자 스스로가 인지적으로 자신의 삶이 만족스럽다 평가하고, 일상생활이 부정적인 것보다 긍정적인 정서로 더 많은 경험을 하고 있을 때, 그를 주관적인 삶의 만족도가 높은 사람이라고 말할 수 있다(권중돈·조주연, 2000).

삶의 만족도는 명확히 하나 된 개념은 없으나 공통적으로 주관적 인식과 관련된 것으로 인지적 측면에서 자신의 설정한 기준에 따라 평가하는 과정으로 자신의 삶이 어떠한가를 자신의 기대, 욕구, 희망 또는 다른 준거집단과 비교해서 평가하는 것을 의미한다고 하였다(양민희, 2009). 이러한 삶의 만족도는 최근에는 고령화와 정보화 사회에서 디지털 기기의 활용 역량과 같은 정보통신기술 이용의 중요성이 증가하면서 정보활동이 삶의 만족도를 형성하는 중요한 요인으로 알려지면서(유용식·손호중, 2012; 김판수 외, 2014; 오지안 외, 2018; 전대성·이주실·김동욱, 2017), 중고령자들에 대한 디지털정보에서 삶의 만족도에 연구가 이루어지고 있다. 이와 같이 중고령자의 삶의 만족도는 노년기 진입단계에서부터 노년기를 보내는 시기에 있는 중고령자의 사회적 적응과 사회적 상호작용과 이를 둘러싸고 있는 환경에 관한 질적 수준에 관한 인지적 평가인 동시에 주관적 판단에 의존하고 있는 개념이라고 정의할 수 있다. 이러한 삶의 만족도의 개념과 이론

등을 통해 중고령자가 거주하는 지역사회 내의 환경이 얼마나 고령친화적인지는 그들의 주관적 평가에 많은 영향을 미치고 삶의 만족도를 결정 할 수 있는 핵심적인 요인으로 작용할 것으로 예상된다(김신열·장영은, 2014).

이에 본 연구에서 농어민의 삶의 만족도는 자신의 경험이나 가치와 기대 등의 기준과 삶의 기준에 관한 상대적 인식 등을 포괄할 수 있는 개념으로 한 사회에서 자신의 삶을 지각하는 주관적 만족감으로 정의할 수 있고, 측정 또한 개인의 주관적인 판단으로 삶의 만족도를 평가하고자 하였다.

2.2.2 삶의 만족도 요인

삶의 질에 관한 주관적 만족감으로 표현되는 삶의 만족도는 삶에 대한 태도로써 기본적으로 심리적 요인인 인지적 요소와 정서적 요소를 포함하고 있다(박성복, 2012). 이 두 측면의 요소를 각각 또는 종합적으로 측정하여 주관적인 만족감의 지표로 삼아 왔다(조궁호, 1996; 조명환, 차명호, 1998).

Campbell(1976)은 이러한 인지적 요소와 정서적 요소의 구분을 인생의 만족에 초점을 둘 때는 인지적 요소가 주로 강조되고 일상생활의 경험에 초점을 둘 때는 정서적 요소가 주로 고려되기 때문에 인지적 요소는 삶의 만족도를, 정서적 요소는 일상생활의 경험에 대한 긍정적 또는 부정적 정서반응을 의미한다고 하였다(박성복, 2011; 박성복, 2012). 이에 따라 농어민의 삶의 만족도에 영향을 주는 요인들은 연구주제와 연구자에 따라서 매우 여러 가지로 나타나고 있는 가운데 농어민 삶의 만족도에 미치는 요인 중 경제적상태, 건강수준, 사회·문화·여가활동상태, 친구·지역사회등 관계 중심으로 삶의 만족도의 인과관계에 대한 선행연구를 살펴보고자 한다.

첫째, 건강생활과 삶의 만족도에 관해서 권중돈과 조주연(2000)은 고령자의 건강상태가 좋을수록 삶의 만족도가 높으나, 일상생활 동작 능력과 타인과의 상호작용에 강한 영향을 미치는 기능적 장애는 삶의 만족도에 부정적 영향을 미친다고 하였다(박성복, 2011). 또한 건강 상태는 남성 노인보다 여성, 연소 노인보다 고령 노인들이 삶의 만족도에 대한 수준을 결정하는 것에 더 중요한 요인으로 작용하였다. 그 후 배진희(2004)의 연구에서는 심리적으로 인지하는 건강 상태가 좋을수록

신체적인 건강 상태도 좋고 교육수준이 매우 높고 경제 상태에 관해 긍정적으로 인식할수록 삶에 대한 만족도 역시 높다고 하였다.

둘째, 경제생활과 삶의 만족도에 대해 김정석과 서미경(1995)은 경제적 어려움이 우울증의 원인이 되기도 하며, 용돈이 많은 고령자가 적은 고령자에 비해 생활 만족도가 높다고 하였다. 또한 주위 사람들과 비교한 상대적인 경제적 상태에 대한 평가가 삶에 대한 만족도에 직접적인 영향을 미친다고 하였다.

그리고 권중돈과 조주연(2000)의 연구에서도 직장에 근무하는 고령자가 가사를 담당하는 고령자나 은퇴한 고령자보다 생활만족도가 더 높으며, 고령자 본인의 근로 수입이나 배우자의 수입, 재산소득 등을 활용하여 생활비 등을 마련하는 것은 자립적인 경제생활을 영위하는 고령자가 자녀나 사회에 의존하여 경제생활을 영위하는 고령자에 비하여 삶의 만족도가 높다고 하였다. 이러한 결과에 근거해서 볼 때, 경제활동에 참여하지 않는 중고령자의 삶의 만족도를 증진시키기 위해서는 다른 어떤 중고령자 계층보다도 포괄적이고 종합적인 사회복지서비스가 요구됨을 알 수 있다.

셋째, 사회·여가·문화활동과 삶의 만족도에 대해서 서병숙과 최정아(1992)는 삶의 만족도에 매우 영향력 있는 변수로는 종교요인, 가족관계나 자원봉사, 노인공정과 여가활동 등을 들고 있었다. 그리고 폭넓은 유대관계를 가진 고령자일수록 생활만족도가 높고, 지원망의 크기가 클수록 지원망에 속해 있는 구성원과의 정서적 또는 사회적인 활동 교류가 많을수록 고령자의 생활 만족도는 높다고 하였다. 또한 사회적지지란 인간과 인간 사이의 사회적 관계에서 복합적이고 다차원적 특성을 지니며, 서로의 관계에서 발생하는 스트레스로부터 보호해주고 건강을 증진시켜 삶의 질을 높여준다고 하였다. 또한 홍순예(1984)의 연구에서는 정치사회단체, 복지시설 이용, 사교모임, 운동 또는 취미클럽에 참여하는 정도가 높을수록 삶에 대한 만족도가 높아지는 것으로 나타났으며, 사회단체에 참여하는 고령자가 참여하지 않는 고령자보다 노년기에 대한 적응이 높다고 하였다.

넷째, 친구·지역사회관계와 삶의 만족도에 대해서 McClelland(1982)와 황영미(1999)의 연구에서는 지역사회활동에 참여하는 것이 사고 기회를 제공하고, 상황이 급박하거나 어려운 상황에서 지원을 받을 수 있는 지원 시스템의 역할을 한다고 설명하였다. 이러한 활동은 배우자의 사망이나 은퇴와 같은 역할 손실 시

그 역할을 보완할 수 있는 기능을 갖고 있다고 언급하였다. 그리고 비공식적 지지망 기능에서 가족, 친척이 부재할 때 친구, 이웃, 공식조직 등의 비혈연으로 위계적 대체가 일어난다고 하였다. 또한 친구 수에 따라서는 친구관계망의 크기가 크면 클수록 삶의 만족도 수준이 더 높은 것으로 나타났다.

2.3 농어민의 디지털 조력

2.3.1 디지털 조력자의 개념 및 특성

인간은 사회적인 동물로서, 유전적 영향과 사회적 요소의 복합적인 영향을 받는 존재이다. 인간은 주변 환경에 따라 삶의 방식이나 태도, 행동의 양상이 상당히 변화한다. 가족, 친구, 이웃 등 타인으로부터 제공되는 여러 형태의 도움과 원조를 의미하는 사회적지지(Cohen & Hoberman, 1983)는 개인과 개인 또는 개인과 집단간 상호작용으로, 정서적 제어력을 증진시키거나 행동 지침을 공급하여 행동 수행에 관한 환류를 제공한다(서진교, 2000). 또한 개인의 심리에 대한 적응을 돕고, 문제 해결의 도전을 받아들이는 능력을 강화한다(Sasason, Levine, Basham, & Sarason, 1993). 따라서 사회적 지지는 개인적인 삶에 긍정적 영향을 미치는 주된 자원으로 간주되고 있다. 특히 선행 연구 결과, 장애인의 삶과 안녕감에 사회적 지지가 주요한 영향을 미치고 있는 것으로 확인되었으나, 장애로 인하여 사회적 관계 형성에 어려움을 겪고 있는 경우가 상당하여 실천적 개입이 더 필요하다는 것으로 보고되고 있다.

사회적 지지는 장애인의 디지털정보화 활용에 있어서도 중요한 역할을 한다. 장애인은 디지털기기 이용에 있어 스스로 해결하거나 정보를 검색하는 비율이 비장애인보다 현저하게 낮고, 타인에게 도움을 요청하는 비율이 상대적으로 높다(디지털정보격차실태조사, 2019). 새로운 기기나 기술을 활용하는 과정에서는 외부의 지원이 사용법을 익히는 데 필수적이라고 알려져 있다. 이와 같이 정보기술의 수용과 활용에서 사회적 지지가 중요한 역할을 하는데, DiMaggio & Hargittai(2001)는 정보격차의 하위 차원으로 사회적 지지를 꼽아 언급하였다. 이들은 보급 단계에 도달했을 때 사회적 지지자의 존재가 매우 특별하다고 강조하였다. 이러한 필요성

에 의해 등장한 '디지털 조력자(Digital support)' 개념은 기존의 사회적 지지와 크게 다르지 않다고 볼 수 있다. 다만 디지털 조력자라고 명명한 이유는 기존의 사회적 관계망 내에서 디지털 정보화 활용과 관련해서 실질적인 지원을 제공하는지 지원으로서의 의미를 보다 명확히 강조하기 위해서이다(김봉섭·고정현, 2020).

한국정보화진흥원(2019)은 '디지털 조력자'를 디지털 기기를 사용하는 데 있어 잘 모르거나 문제가 있는 상황에서 도움을 줄 수 있는 주체라고 정의 내렸다. 여기에 더해 김봉섭과 고정현(2020)은 디지털 중재자(intermediaries, Millard, 2015), 중개인(brokers, Correa et al., 2015), 지역 전문가(local experts, Stewart, 2007), 선의의 전문가(warm experts, Bakardjieva, 2005), 이용 대리자(proxy user), 인터넷 대리 소비자(proxy internet consumers, Selwyn et al., 2016) 등의 역할을 통칭하여 디지털 기기 이용 시 모르거나 문제가 생겼을 경우, 해결하거나 활용하는데 실질적인 도움을 주는 사회적 지지망 혹은 지지원(social support sources)으로 정의했다. 이혜민(2020)의 연구에서는 디지털 리터러시 부족으로 인한 문제나 어려움이 생겼을 때 도움을 주는 존재로 정의했다. 따라서 본 연구에서도 마찬가지로 디지털 조력자를 디지털 기기 사용 시 발생하는 문제나 어려움을 해결하는 데 도움을 주는 존재로 정의하고자 한다.

국내에서는 아직까지도 디지털 조력자에 대한 개념 정립과 논의가 미흡한 반면, 해외에서는 디지털 조력자의 역할과 영향, 한계 등에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있다. 주로 디지털 조력자의 역할은 비공식적 조력자인 가족, 친구, 직장동료, 그리고 지인과 같은 사람들과 공식적 조력자인 서비스 센터, IT 전문가 등으로 분류되고 있다(van Deursen et al., 2014; Courtois & Verdegem, 2016; Helsper & van Deursen, 2017). 국내에서는 이와 다르게 디지털 조력자 항목에 대해 스스로 가능한 집단, 조력자가 필요하며 있는 집단, 조력자가 필요하나 없는 집단으로 나누거나(이혜민, 2020), 가족이라는 내부 디지털 조력자와 친구, 지인, 전문가 등 외부 디지털 조력자로 역할을 구분하여 살펴본 사례(김봉섭·고정현, 2020)가 있다.

2.3.2 디지털 조력자의 필요성

농어민에게 있어 사회적 지지와 같은 디지털 조력자(Digital supporter)가 필요한 이유는 디지털기기 이용에 있어 스스로 해결하거나 정보를 검색하는 비율은 일반인보다 낮고, 가족 및 지인에 도움을 요청하는 비율은 상대적으로 높게 나타났다기 때문이다(디지털정보격차실태조사, 2022). 특히, 공식적인 디지털 조력자가 필요한 경우가 있는데, 사용하는 디지털 기기가 다르고 농어민의 가족이 항상 곁에 있지 않는다는 점 때문에, 디지털 조력자의 도움을 받기가 쉽지 않을 수 있다. 현재까지, 농어민이 가족이나 지인을 제외하고 디지털 정보화 수준을 향상시키기 위해 도움을 받을 수 있는 공식적인 기관으로는 한국정보화진흥원과 지자체 등이 있다.

또한, 일상생활에서 활용할 수 있는 기술에 관한 정보화 교육은 단발적으로 이루어지거나 부족한 수준일 수 있다고 보고되고 있다. 디지털 사회의 발전에 따른 다양한 욕구를 충족시키지 못하고, 주로 컴퓨터 운영체제, 인터넷 사용, 워드프로세싱, 그리고 윈도우 기초과정에 중점을 둔, 단순하고 일방적인 교육 프로그램이 이루어지고 있다(강진희, 2015; 경기복지재단, 2016; 전우천, 2016; 이향수·이성훈, 2018, 황주희, 2019). 이와 더불어 디지털기기에 대한 개인 인식수준에 대한 교육도 필요해 보이나 이에 대한 내용 또한 미흡한 실정이다. 다시 말해, 실제 일상생활에서 필요한 기술 활용에 대한 1:1 형식의 교육이 활발하지 않은 상황이며, 필요한 기술 사용 및 활용에 대해 문의하고 도움을 받을 수 있는 상황이 조성되어 있지 않다.

2.3.3 디지털 조력자의 매개효과

농어민의 디지털 역량과 디지털 조력자 사이의 관계, 디지털 조력자와 삶의 만족도 간의 관계를 밝힌 연구는 전혀 없는 상태이다. 심지어 '디지털 조력자'에 대해 직접적으로 언급하거나 디지털 정보화와 관련한 논의가 드물었다. 그러나 유사한 의미로 사회적 지지 요소에 대한 논의는 발견할 수 있었다.

먼저 사회적 지지는 기기 및 기술 수용에 대한 태도에 영향을 미친다. 통합적

기술 수용 모델(Unified Theory of Acceptance and Use of Technology, UTAIT)과 가정 내 기술채택모델(Model of adoption of Technology in Households, MATH)에 따르면, 가족과 친구, 지인, 직장동료 등 주위의 지지는 개인의 기술 이용과 학습에 대한 자신감을 부여하여, 이용 의도와 실제 이용으로의 행위에 영향을 미친다고 한다(Renaud & van Biljon, 2009; 이웅규, 2013; Niehaves & Plattfaut, 2014; 고정현·박선주, 2020). 더불어 사회인지이론의 측면에서도 사회적 측면이 기기 이용에 중요한 영향을 미치는 것으로 보고된다(Tasi et al, 2014). 주변 사람들이 디지털 기기를 사용함으로써 디지털 기기의 장점과 활용성을 보고, 이를 통해 기기 사용에 대한 두려움이 감소되고 기기를 쉽게 활용할 수 있게 되는 경험을 통해, 디지털 기기 사용이 이루어지고 있다.

한편, 농어민을 대상으로 한 연구는 아니었지만, 디지털 정보화 취약계층 또는 노인 대상으로 한 연구에서 일부분에 있어서는 디지털 조력자의 역할이 확인되었다(이성식·김정미, 2006; 서이종, 2008; 박웅기·박윤정, 2009; 조주은, 2010; 전병주·곽현주, 2016; 황현정·황용석, 2017; 오주현, 2017; 주경희 외, 2018). 이성식과 김정미(2006)는 경험적 분석을 통해 정보화로 인해 기성세대와 청소년 세대 간 갈등이 커질 것으로 예측하며, 노년층의 정보화를 위해 세대 간 소통의 중요성을 강조했다. 또한, 박웅기와 박윤정(2009)은 부모세대와 자녀세대를 대상으로 조사를 실시하여 자녀 세대의 인터넷 자기효능감이 부모 세대보다 유의미하게 크다는 점을 확인하였고, 이를 통해 부모세대의 인터넷 자기효능감을 향상시키기 위해 자녀 세대의 사회적 지지 역할을 강조했다. 그리고 조주은 (2010)은 심층 인터뷰를 통해 노년층이 스마트폰을 수용하는 데 있어 가족 구성 형태의 차이가 두드러지며, 이러한 차이의 원인이 자녀가 기기 사용법을 학습할 수 있는 환경을 제공하기 때문임을 확인했다. Lee & Coughili(2015)은 새로운 기기의 구매와 기술사용 촉진 하는데 사회적 관계가 조력의 역할을 한다고 보고하여, 기술을 수용함에 있어 사회적 관계가 주요한 예측요인임을 밝혔다. 황현정과 황용석(2017)은 노인의 디지털 활용 능력에는 가구 구성 형태가 의미 있는 영향을 미치며, 특히 독거 또는 부부가구 노인보다는 자녀나 손자녀와 함께 사는 노인들이 디지털 활용 수준이 더 높은 것으로 연구에서 확인되었다. 오주현(2017)과 주경희 외(2018)도 독거 여부, 배우자와의 동거 여부, 부부 단독 생활, 자녀와의 동거 여부 등 가족

구성과 수에 따라 장·노년층의 정보서비스 접근, 이용, 활용 수준에 차이가 있음을 확인하였으며, 이를 통해 노인이 같은년배의 도움보다는 다른 세대의 도움을 받는 것이 더 효과적일 수 있다는 가설을 제기하였다. 이와같은 선행 연구 결과들에 의하면 디지털 조력자 및 사회적 지지가 정보취약계층의 기술 수용 태도, 디지털 정보화 수준에 다양하게 영향을 미칠 수 있음을 시사하며, 이를 바탕으로 농어민의 기술 수용 태도와 디지털 정보화 역량 수준에 있어서도 디지털 조력자가 영향을 미칠 수 있을 것으로 예상하였다.

한편, 핵가족화에 따른 가족형태의 다양화, 개인주의의 확산, 장애인의 경우에는 자립생활이 확산됨에 따라 동거 가족, 친구, 지인 등 비공식적 사회적지지 외에 정부나 지역사회의 개입에 따른 공식적 디지털 조력자의 역할이 점차 증대될 것으로 예상된다(Tasi et al., 2014). 앞서 언급한 것과 같이, 디지털 조력자 및 사회적 지지 제공자의 역할은 공식적인 지지도 있지만, 국내에서는 대부분 연구가 가족 중심의 비공식적 지지에 초점을 맞추어 디지털 정보화에 대한 사회적 지지를 평가하고 있다. 또한 해외나 국내의 일부 연구에서 가족 중심의 비공식적 지지가 가지는 한계에 대해서도 지적하고 있는 반면(van Deursen et al., 2014; Courtois & Verdegem, 2016; Helsper & van Deursen, 2017; 김봉섭·고정현, 2020), 긍정적인 역할에만 초점을 맞추어 진행하고 있어 관련 연구가 부족한 실정이다.

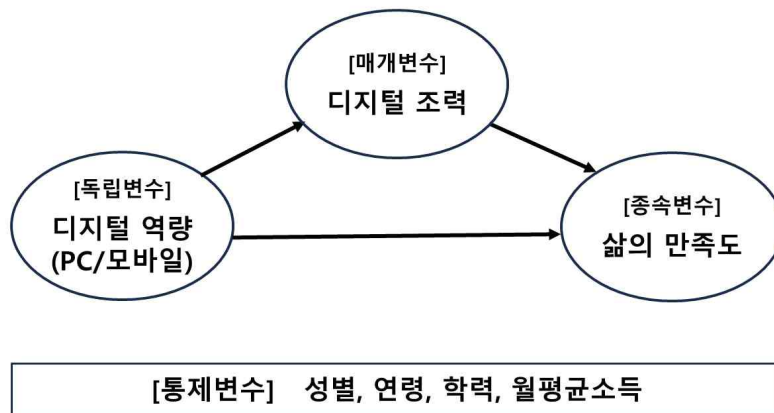
따라서 본 연구에서는 농어민의 디지털 역량과 관련하여, 가족, 지인, 직장 동료, 친구와 같은 비공식적인 디지털 조력자 및 IT 전문가, 서비스 센터 등과 같은 공식적인 디지털 조력자, 그리고 인터넷 정보 검색 등을 통해 스스로 문제를 해결해 나갈 수 있는 스스로 해결 가능한 집단으로 역할을 구분하여 분석하고자 한다. 이를 통해 농어민의 디지털 정보화 역량에 대한 비공식적인 디지털 조력자, 공식적인 디지털 조력자, 스스로 해결 가능한 집단의 역할을 분류함으로써, 국내 연구의 가족 중심적 비공식적인 디지털 조력에 대한 관점으로부터 확장하고자 한다.

III. 연구방법

3.1 연구모형의 설계

3.1.1 연구모형

본 연구는 농어민의 디지털 역량이 농어민의 삶의 만족도에 미치는 영향과 디지털 역량과 삶의 만족도 관계에서 디지털 조력에 의한 매개효과 여부를 밝히는데 그 목적이 있다. 따라서 아래 [그림 3-1]과 같이 연구모형을 설계하였다.



〈그림 3-1〉 연구모형

3.1.2 연구가설

본 연구에서는 디지털 역량 수준에 따라 삶의 만족도에 어떠한 영향을 미치는지 관찰하고자 하였고, 디지털 조력을 매개변수로 하여 영향의 차이를 관찰하고자 하였다. 따라서 디지털 역량 수준이 디지털 조력과 결합하여 궁극적으로 삶의 만족도에 미치는 영향요인을 알아보고자 다음과 같은 연구 가설을 설정하였다.

가설 1. 디지털 역량이 농어민의 삶의 만족도에 유의미한 영향을 미칠 것이다.

가설 1-1. PC 이용 능력이 농어민의 삶의 만족도에 유의미한 영향을 미칠 것이다.

가설 1-2. 모바일 이용 능력이 농어민의 삶의 만족도에 유의미한 영향을 미칠 것이다.

가설 2. 디지털 역량은 농어민의 디지털 조력에 유의미한 영향을 미칠 것이다.

가설 3. 디지털 조력이 농어민의 삶의 만족도에 유의미한 영향을 미칠 것이다.

가설 4. 디지털 역량과 삶의 만족도 간의 관계에 디지털 조력이 매개효과가 있을 것이다.

3.2 연구의 대상과 자료수집

본 연구는 한국정보화진흥원의 ‘2022년 디지털정보격차 실태조사’ 보고서 가운데 농어민 계층의 원자료를 활용한 2차 자료 분석을 수행하였다. 표본은 2022년 8월 1일 현재 경제활동인구 기준에 부합하며, 전국의 농어가(전업·겸업)에 상주하는 만 15세 이상 농어업 종사자를 모집단으로 하고, 광역지자체별 층화확률비례추출을 통해 2,200명의 표본을 추출하였다(한국지능정보사회진흥원, 2022).

조사방법은 구조화된 설문에 의한 대인 면접조사를 통해 2022년 9월부터 2022년 12월까지 조사를 실시하였다(한국지능정보사회진흥원, 2022).

본 연구대상은 표본으로 추출한 2,200명을 대상으로 하여 분석을 실시하였다.

3.3 변수의 정의 및 측정도구

3.3.1 독립변수 : 디지털 역량

본 연구에서는 한국지능정보사회진흥원에서 발간한 ‘2022년 디지털정보 격차 실태조사’보고서내의 디지털정보화 역량 수준을 디지털 역량으로 정의하였다. 하위영역으로는 PC 이용 능력과 모바일기기 이용 능력의 2가지 항목으로 구성되었으며 선행연구들도 이를 적용하여 요인분석 진행 없이 실증분석을 하거나 아니면 디지털 역량 또는 디지털정보화 역량 수준이라는 통합된 개념으로 변수를 적용하였다. 각 요인별 정의는 다음과 같다.

가) PC 이용 능력 : 소프트웨어 설치 및 삭제, 인터넷 연결 및 사용, 웹 브라우저 환경 설정, 다양한 외장기기 연결 및 이용, 인터넷 통한 파일 전송, 악성코드 검사 및 치료, 문서 및 자료 작성(한국정보화진흥원, 2022)

나) 모바일기기 이용 능력 : 기본적인 환경설정, 무선 네트워크 설정, 파일을 컴퓨터에 이동, 다른 사람에게 파일 전송, 필요한 앱 설치 및 이용, 악성코드 검사 및 치료, 문서 및 자료 작성(한국정보화진흥원, 2022)

디지털 역량에 대한 질문은 리커트(Likert) 4점 척도(1점 그렇지 않다 ~ 4점 매우 그렇다)로 구성되어 있으며 요인별 문항 구성은 <표 3-1>와 같다.

<표 3-1> 디지털 역량의 구성항목 별 문항 구성

구성요소	번호	문항내용
PC 이용 능력	1-1	나는 필요한 프로그램(소프트웨어)을 컴퓨터에 설치/삭제/업데이트할 수 있다
	1-2	나는 PC에 유선 또는 무선인터넷을 스스로 연결해서 사용할 수 있다
	1-3	나는 웹 브라우저(크롬, 사파리, 엣지, 웨일 등)에서 내가 원하는 환경을 설정할 수 있다
	1-4	나는 PC에 다양한 외장기기(디지털카메라, 프린터, 스캐너, USB 외장하드 등)를 연결하여 이용할 수 있다
	1-5	나는 PC에 있는 파일을 인터넷을 통해 다른 사람에게 전송할 수 있다
	1-6	나는 PC의 악성코드(바이러스, 스파이웨어 등)를 검사/치료할 수 있다
	1-7	나는 PC에서 문서(아래한글, 엑셀, 파워포인트 등) 등을 작성할 수 있다
모바일 이용 능력	2-1	나는 스마트기기에서 디스플레이/소리/보안/알림/입력방법 등의 환경설정을 할 수 있다
	2-2	나는 스마트기기에서 무선 랜(와이파이, 기기 와이파이 포함) 설정을 할 수 있다
	2-3	나는 스마트기기에 있는 파일을 PC로 옮길 수 있다
	2-4	나는 스마트기기에 있는 파일/사진 등을 다른 사람에게 전송할 수 있다
	2-5	나는 앱을 스마트기기에 설치/삭제/업데이트할 수 있다
	2-6	나는 스마트기기의 악성코드(바이러스, 스파이웨어 등)를 검사/치료할 수 있다
	2-7	나는 스마트기기에서 문서(메모장, 워드)를 작성할 수 있다

3.3.2 종속변수 : 삶의 만족도

본 연구에서의 종속변수는 농어민의 삶의 만족도이다. 삶의 만족도 척도는 개인의 삶을 얼마나 긍정적으로 생각하는지 평가하는 것으로, ‘내 삶은 내 이상과 가깝다.’, ‘내 삶의 조건들은 우수하다.’, ‘나는 내 삶에 만족한다.’, ‘내가 원하는 중요한 것들을 얻었다.’, ‘다시 살면, 거의 아무것도 안바꿀 것이다.’의 총 5문항으로 구성되었다(한국지능정보사회진흥원, 2022). 응답의 경우 (1점

전혀 만족하지 않는다 ~ 4점 매우 만족한다)의 4점 리커트 척도로 측정하며 총합 점수가 높을수록 자신의 삶에 만족하고 있음을 의미한다. 세부 문항 구성은 <표 3-2>과 같다.

<표 3-2> 농어민의 삶의 만족도 문항 구성

구성요소	번호	문항내용
삶의 만족도	1	내 삶은 내 이상과 가깝다
	2	내 삶의 조건들은 우수하다
	3	나는 내 삶에 만족한다
	4	내가 원하는 중요한 것들을 얻었다
	5	다시살면, 거의 아무것도 안바꿀 것이다

3.3.3 매개변수 : 디지털 조력

본 연구에서 사용한 디지털 조력 척도는 총 6문항으로 구성되었다. 디지털 조력을 측정하기 위해 사용한 상세한 문항 구성은 <표 3-3>와 같으며 디지털 조력 척도의 문항은 1점에서 4점 사이의 4점 Likert 척도(1점 전혀 그렇지 않다 ~ 4점 매우 그렇다)로 측정되고 총합 점수가 높을수록 디지털 조력이 많은 것을 의미한다.

<표 3-3> 농어민의 디지털 조력 문항 구성

구성요소	번호	문항내용
디지털 조력	1	나는 스스로 문제를 해결한다
	2	인터넷 정보검색을 통해 문제를 해결한다
	3	가족에게 도움을 요청하여 문제를 해결한다
	4	친구에게 도움을 요청하여 문제를 해결한다
	5	지인에게 도움을 요청하여 문제를 해결한다
	6	전문인력을 이용하여 문제를 해결한다

3.3.4 통제변수

본 연구에서는 인구사회학적 특성인 성별, 연령, 학력, 월평균소득을 통제 변수로 포함하였다. 성별 측정은 ‘남성’, ‘여성’으로 하였고, 연령 측정은 연속 변수로 하였으며, 학력 측정은 ‘초등졸 이하’, ‘중졸’, ‘고졸’, ‘대졸 이상’등으로 측정하였다. 월평균소득은 ‘저소득’, ‘중간소득’, ‘고소득’으로 구분하여 측정하였다.

3.4 분석방법

본 연구에서는 다음과 같은 방법에 의해 분석을 진행하였다.

1) 표본의 일반적 특성 분석을 위하여 빈도분석을 실시하였다. 그리고 디지털 역량, 디지털 조력, 삶의 만족도의 내적 신뢰도 분석을 위하여 SPSS 25.0을 활용하여 크론바하 알파 (Cronbach's α) 신뢰도 분석을 실시하였다.

2) 독립변수인 디지털 역량, 종속변수인 삶의 만족도, 매개변수인 디지털 조력 사이의 상관성 확인을 위하여 Pearson 상관관계 분석을 실시 하였다.

3) 디지털 역량, 디지털 조력 등 디지털정보격차 주요 요인이 삶의 만족도에 미치는 영향을 검증하기 위해 다중회귀분석을 실시하였다.

4) 디지털 역량과 삶의 만족도의 영향 관계에서 디지털 조력의 매개효과를 검증하고자 위계적 회귀분석을 시행하였다.

IV. 연구결과

4.1 표본의 일반적 특성

연구대상자의 인구통계학적 특성은 <표 4-1>와 같다. 성별의 경우 남성은 1,145명(52.0%), 여성은 1,055(48.0%)로 남성과 여성의 비율차이가 거의 없는 것으로 나타났다. 최종학력을 살펴보면, 고졸이 875명(39.8%)으로 가장 많았고, 초등졸 이하 637명(29.0%), 중졸 480명(21.8%), 대졸 이상 208명(9.5%) 순으로 나타났다. 소득군은, 저소득층이 1,324명(60.3%)로 가장 많았고, 중간소득층 799명(36.4%), 고소득층 71명(3.2%) 순으로 나타났으며, 연령대는, B세대가 1,232명(56.0%)로 대다수를 차지하였고, S세대 581명(26.4%), X세대 323명(14.7%), M세대 57명(2.6%), Z세대 7명(0.3%)으로 집계되었다. 연구는 한국지능정보사회진흥원의 ‘2022년 디지털정보격차 실태조사’보고서 가운데 농어민 계층의 원자료를 활용한 2차 자료 분석을 진행하였다.

<표 4-1> 표본의 일반적 특성 (N=2,000)

구분	세분류	빈도수	유효비율
성별	남성	1145	52.0
	여성	1055	48.0
최종학력	초등졸 이하	637	29.0
	중졸 (고등학교 중퇴 포함)	480	21.8
	고졸 (대학교 중퇴 포함)	875	39.8
	대졸 (전문대 포함) 이상	208	9.5
소득군	저소득	1324	60.3
	중간소득	799	36.4
	고소득	71	3.2
연령대	Z세대	7	0.3
	M세대	57	2.6
	X세대	323	14.7
	B세대	1232	56.0
	S세대	581	26.4

4.2 주요변수의 기술통계 및 신뢰도

4.2.1 주요변수의 기술통계

본 연구에서 사용되는 주요 변수인 농어민의 디지털 역량, 디지털 조력, 삶의 만족도의 기술통계 결과는 다음의 <표 4-2>와 같다. 주요변수의 평균을 살펴보면 PC 이용 능력은 평균 13.80(SD=7.00)으로 나타났다. 모바일 이용 능력은 평균 17.14(SD=6.70), 디지털 역량은 평균 30.94(SD=13.02), 디지털 조력은 평균 13.89(SD=3.92)로 분석되었고, 삶의 만족도는 평균 12.71(SD=2.40)로 집계되었다. 주요 변수들의 기술통계를 정리하자면, 디지털 역량의 평균이 다른 변수들에 비해 높은 것으로 나타났다. 이는 다른 변수에 비해 농어민의 디지털 역량은 다소 높은 수준이지만, 디지털 조력, 삶의 만족도는 그에 미치지 못하는 것으로 파악된다.

<표 4-2> 주요변수 기술통계

구분	최소값	최대값	평균	표준편차
PC 이용 능력	7.00	28.00	13.80	7.00
모바일 이용 능력	7.00	28.00	17.14	6.70
디지털 역량	14.00	56.00	30.94	13.02
디지털 조력	6.00	24.00	13.89	3.92
삶의 만족도	5.00	20.00	12.71	2.40

4.2.2 측정수단의 신뢰성 검증

디지털 역량의 하위요인과 디지털 조력, 삶의 만족도의 내적 일관성을 검증하기 위하여 신뢰도 분석을 실시하였다. 주로 크론바하 알파 계수 산출을 통해 신뢰도를 판단하는데 일반적으로 0.7이상이면 신뢰도가 양호한 것으로 판단되어지고 있다. 디지털 역량의 하위요인 및 디지털 조력, 삶의만 족도에 대해서 각각 크론바하 알파 계수 산출 결과, 모두 0.7 이상 높게 나타나, 본 연구 주요

변수들의 신뢰도는 양호한 것으로 판단되었다. 이에 따라 신뢰도에 저해되는 문항은 없는 것으로 평가되었고, 문항의 제거 없이 분석 수행하였다. 신뢰도의 검증 세부 수치는 다음의 <표 4-3>와 같다.

<표 4-3> 측정수단의 신뢰성 검증

변수		크로바하 알파	항목수
디지털역량 요인	PC 이용 능력	.981	7
	모바일 이용 능력	.960	7
디지털 조력		.788	6
삶의 만족도		.789	5

4.3 성별에 따른 교차분석 및 평균분석

4.3.1 성별에 따른 소득군 교차분석 카이검증

성별에 따라 소득의 비율차이를 검증하기 위해 교차표를 산출하였다. 그 결과 남성은 저소득층이 641명(48.4%), 중간소득층이 454명(56.8%), 고소득층이 45명 (63.4%)으로 나타났고, 여성은 저소득층이 683명(51.6%), 중간소득층이 345명(43.2%), 고소득층이 26명(36.6%)으로 나타났다. 성별에 따른 소득 차이의 통계적 유의성 여부를 판단하기 위해 카이제곱 검정을 실시한 결과, 통계적으로 유의한 차이를 보이고 있는 것으로 나타났다.

<표 4-4> 성별에 따른 교차분석 카이검증

구분		성별		전체	카이 제곱	유의 확률
		남성	여성			
소득	저소득	641(48.4)	683(51.6)	1324(100.0)	17.943	.000
	중간소득	454(56.8)	345(43.2)	799(100.0)		
	고소득	45(63.4)	26(36.6)	71(100.0)		

4.3.2 성별에 따른 평균분석 독립표본 t검정

성별에 의해 주요 변수가 유의미한 차이를 보이는지 검증하고자 독립표본 t-검정을 실시하였다. 그 결과 디지털 역량은 성별에 따라 유의한 차이를 보였고($t=3.934, p<.05$), 남성($M=31.98$)이 여성($M=29.81$)보다 더 높은 것으로 나타났으며, 디지털 조력도 성별에 따라 유의한 차이를 보였고($t=2.060, p<.05$), 남성($M=14.06$)이 여성($M=13.71$)에 비해 더 높게 나타났다. 반면 삶의 만족도는 성별에 따라 유의한 차이를 보이지 않았다.

〈표 4-5〉 성별에 따른 평균분석 독립표본 t검정 분석결과

주요 변수	세분류	표본수	평균	표준편차	t값	유의확률
디지털 역량	남성	1145	31.98	13.16	3.934	.003
	여성	1055	29.81	12.78		
디지털 조력	남성	1145	14.06	3.75	2.060	.001
	여성	1055	13.71	4.08		
삶의 만족도	남성	1145	12.77	2.38	1.155	.563
	여성	1055	12.65	2.41		

4.4 집단 간 평균 차이 검증을 위한 일원배치 분산분석

4.4.1 소득군별 분산분석 ANOVA 검정

소득군에 따라 주요 변수의 평균에 유의미한 차이를 보이는지 검증하고자 일원배치 분산분석을 실시하였다. 그 결과, 소득에 따라서 디지털 역량 ($F=142.762, p<.05$), 디지털 조력($F=64.232, p<.05$), 삶의 만족도($F=37.219, p<.05$)에 유의미한 차이를 나타내었다.

〈표 4-6〉 소득군별 분산분석 ANOVA 검정 분석결과

구분	세분류	표본수	평균	표준편차	F값	유의확률
디지털 역량	저소득	1324	27.41	12.87	142.762	.000
	중간소득	799	35.89	11.24		
	고소득	71	40.70	11.13		
디지털 조력	저소득	1324	13.15	4.11	64.232	.000
	중간소득	799	14.94	3.30		
	고소득	71	15.77	3.13		
삶의 만족도	저소득	1324	12.37	2.43	37.219	.000
	중간소득	799	13.17	2.26		
	고소득	71	13.83	2.20		

4.4.2 연령대별 분산분석 ANOVA 검정

연령대에 따라 주요 변수의 평균이 유의미한 차이를 보이는지 검증하기 위해 일원배치 분산분석을 실시하였다. 그 결과, 연령대에 따라서 디지털 역량($F=112.969, p<.05$), 디지털 조력($F=65.542, p<.05$), 삶의 만족도($F=11.009, p<.05$)에 유의미한 차이가 나타났다.

〈표 4-7〉 연령대별 분산분석 ANOVA 검정 분석결과

구분	세부	표본수	평균	표준편차	F값	유의확률
디지털 역량	Z세대	7	45.71	3.09	112.969	.000
	M세대	57	46.23	7.17		
	X세대	323	40.85	9.01		
	B세대	1232	30.03	11.16		
	S세대	581	25.68	14.78		
디지털 조력	Z세대	7	17.57	3.36	65.542	.000
	M세대	57	16.60	2.78		
	X세대	323	15.50	3.12		
	B세대	1232	14.22	3.47		
	S세대	581	11.98	4.48		
삶의 만족도	Z세대	7	13.00	2.77	11.009	.000
	M세대	57	13.67	2.36		
	X세대	323	13.30	2.33		
	B세대	1232	12.70	2.33		
	S세대	581	12.33	2.50		

4.5 주요 변수 간의 상관관계 분석

본 연구의 주요변수인 PC이용능력, 모바일이용능력, 디지털 역량, 디지털 조력, 삶의 만족도 사이의 상관관계를 검증하기 위해 피어슨 상관관계 분석을 실시하였다. 그 결과 PC이용능력은 모바일이용능력($r=.804, p<.001$), 디지털 역량($r=.952, p<.001$), 디지털 조력($r=.475, p<.001$), 삶의 만족도($r=.347, p<.001$)와 모두 유의한 정(+)적 상관관계를 보였고, 모바일이용능력은 디지털 역량($r=.947, p<.001$), 디지털 조력($r=.579, p<.001$), 삶의 만족도($r=.352, p<.001$)와 유의한 정(+)적 상관관계를 보였다. 디지털 역량은 디지털 조력($r=.553, p<.001$), 삶의 만족도($r=.368, p<.001$), 와 유의한 정(+)적 상관관계를 보였고, 디지털 조력은 삶의 만족도($r=.347, p<.001$)와 유의한 정(+)적 상관관계를 보였다.

〈표 4-8〉 주요 변수 간의 상관관계 분석결과

구분	PC 이용능력	모바일 이용능력	디지털 역량	디지털 조력	삶의 만족도
PC 이용능력	1				
모바일 이용능력	.804**	1			
디지털 역량	.952**	.947**	1		
디지털 조력	.475**	.579**	.553**	1	
삶의 만족도	.347**	.352**	.368**	.347**	1

** : 상관계수는 0.01 수준에서 유의합니다(양쪽).

4.6 가설의 검증

4.6.1 디지털 정보격차 요인이 삶의 만족도에 미치는 영향

디지털 역량, 디지털 조력 등 디지털정보 격차 주요 요인이 삶의 만족도에 미치는 영향을 검증하기 위해 다중회귀분석을 실시하였다. 그 결과 회귀모형은 통계적으로 유의하게 나타났으며 ($F=216.862, p<.000$), 회귀모형의 설명력은 약

16.5%(수정된 R제곱은 16.4%)로 나타났다. ($R^2=.165$, 수정된 R제곱=.164), 한편 더빈 왓슨 통계량은 1.658로 2에 근사한 값을 나타내어 잔차의 독립성 가정에 문제 없는 것으로 확인되었고, 분산평가지수도 모두 10 미만으로 작게 나타나 다중 공선성 문제는 없는 것으로 판단되었다.

회귀계수의 유의성 검증결과, 디지털 역량($b=.254$, $p<.001$), 디지털 조력($b=.206$, $p<.001$)은 삶의 만족도에 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 검증되었다.

〈표 4-9〉 디지털정보격차 주요 요인이 삶의만족도에 미치는 영향

종속변수	독립변수	B	S.E	b	t	p	VIF
삶의 만족도	(상수)	9.512	0.174		54.701	0.000	
	디지털 역량	0.047	0.004	0.254***	10.838	0.000	1.441
	디지털 조력	0.126	0.014	0.206***	8.818	0.000	1.441
F값=216.862 유의확률=.000 R제곱=.165 (수정된 R제곱=.164)							

4.6.2 디지털 조력의 매개효과 검증

PC이용능력, 모바일이용능력이 삶의 만족도에 영향을 미치는데 있어, 디지털 조력의 매개효과를 검증하기 위해, Baron과 Kenny가 제안한 위계적 회귀분석을 실시하였다. 그결과 회귀모형은 1단계($F=553.390$, $p<.001$), 2단계($F=172.073$, $p<.001$), 3단계($F=145.147$, $p<.001$)에서 통계적으로 모두 유의하게 나타났으며, 회귀모형의 설명력은 1단계에서 33.4%(수정된 R제곱은 33.5%), 2단계에서 13.5%(수정된 R제곱은 13.5%), 3단계에서 16.5%(수정된 R제곱은 16.4%)으로 나타났다. 한편 더빈 왓슨 통계량은 1.660으로 2에 근사한 값을 나타내어 잔차의 독립성 가정에 문제 없는 것으로 평가되었고, 분산평가지수도 모두 10 미만으로 작게 나타나 다중 공선성 문제는 없는 것으로 판단되었다.

회귀계수의 유의성 검증결과, 1단계에서는 PC이용능력은 유의하지 않게 나타났으나, 모바일이용능력($b=.557$, $p<.001$)은 정(+)적으로 유의하게 나타났다. 즉 PC이용능력, 모바일이용능력 역량이 높을수록 디지털 조력이 높아지는 것으로 검

증되었다. 2단계에서는, PC이용능력($b=.180$, $p<.001$), 모바일이용능력($b=.207$, $p<.001$)은 삶의 만족도에 유의미한 정(+)적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 3단계에서는 디지털 조력이 삶의만 족도에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다($b=.213$, $p<.001$), PC이용능력($b=.180 \rightarrow .175$), 모바일이용능력($b=.207 \rightarrow .089$)이 삶의 만족도에 미치는 영향은 2단계에서 보다 낮게 나타나, PC이용능력과 모바일이용능력이 삶의 만족도에 영향을 미치는데 있어 디지털 조력이 매개역할을 하고 있는 것으로 나타났다. 한편 3단계에서 PC이용능력($b=.175$, $p<.001$), 모바일이용능력($b=.089$, $p<.05$)은 삶의 만족도에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타나, PC이용능력과 모바일이용능력이 삶의 만족도에 영향을 미치는데 있어 디지털 조력이 부분적 매개 역할을 하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 4-10〉 삶의 만족도 영향요인에 대한 위계적 회귀분석 결과

종속 변수	독립 변수	B	S.E	b	t	p	F	R2 (수정R2)
디지털 조력	(상수)	8.106	0.187		43.271	0.000	553.390 ($p<.000$)	.334 (.335)
	PC 이용능력	0.015	0.016	0.026	0.905	0.365		
	모바일 이용능력	0.326	0.017	0.557	19.045	0.000		
삶의 만족도	(상수)	10.592	0.131		80.968	0.000	172.073 ($p<.000$)	.135 (.135)
	PC 이용능력	0.062	0.011	0.180	5.406	0.000		
	모바일 이용능력	0.074	0.012	0.207	6.204	0.000		
삶의 만족도	(상수)	9.537	0.175		54.509	0.000	145.147 ($p<.000$)	.165 (.164)
	PC 이용능력	0.060	0.011	0.175	5.329	0.000		
	모바일 이용능력	0.032	0.013	0.089	2.502	0.012		
	디지털 조력	0.130	0.015	0.213***	8.892	0.000		

4.7 가설 검증 결과

본 연구에서는 디지털 역량이 농어민의 삶의 만족도에 미치는 영향을 살펴보고, 그 관계 사이에서 디지털 조력의 매개효과를 검증하였다. 이를 위해 한국지능정보사회진흥원의 ‘2022년 디지털정보격차 실태조사’중 농어민 계층의 원자료를 이용하여 2차 자료 분석을 실시하였으며, 연구 대상은 전국의 농어가(전업·겸업)에 상시 거주하는 만 15세 이상 농업·어업 종사자를 모집단으로 하고, 광역지자체별 층화확률비례추출을 통해 2,200명의 표본을 추출하였다.

본 연구에서 설정한 연구가설의 검증 결과는 다음과 같다.

첫째, 성별, 연령, 학력, 월평균소득을 통제한 상태에서의 회귀분석 결과에서 디지털 역량은 PC 이용 능력과 모바일 이용 능력 모두 농어민의 삶의 만족도에 유의한 정(+)적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 디지털 역량과 삶의 만족도 간의 관계에서 농어민의 디지털 조력의 매개효과 여부를 분석한 결과 PC 이용 능력과 모바일 이용 능력이 농어민의 디지털 조력에 유의한 정적인 영향을 미치며 디지털 조력 또한 삶의 만족도에 유의미한 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 더불어 농어민의 디지털 조력이 디지털 역량과 삶의 만족도 간의 관계에서 매개효과가 있다는 것을 확인하였다. 본 연구 연구가설의 검증 결과는 <표 4-11>에 제시되어 있다.

<표 4-11> 연구가설 채택 여부

연구가설	채택 여부
[연구가설 1] 디지털 역량이 농어민의 삶의 만족도에 유의미한 영향을 미칠 것이다.	채택
[연구가설 1-1] PC 이용 능력이 농어민의 삶의 만족도에 유의미한 영향을 미칠 것이다.	채택
[연구가설 1-2] 모바일 이용 능력이 농어민의 삶의 만족도에 유의미한 영향을 미칠 것이다.	채택
[연구가설 2] 디지털 역량은 농어민의 디지털 조력에 유의미한 영향을 미칠 것이다.	채택
[연구가설 3] 디지털 조력이 농어민의 삶의 만족도에 유의미한 영향을 미칠 것이다.	채택
[연구가설 4] 디지털 역량과 삶의 만족도 간의 관계에 디지털 조력이 매개효과가 있을 것이다.	채택

V. 결론

5.1 연구 결과 요약

본 연구는 크게 4가지의 문제의식을 가지고 연구를 수행하였다.

첫째, 디지털 역량(PC이용 능력, 모바일 이용 능력)이 삶의 만족도에 영향을 미칠 것이다.

둘째, 디지털 역량은 디지털 조력에 영향을 미칠 것이다.

셋째, 삶의 만족과 디지털 조력은 통계적으로 의미 있는 관계가 있을 것이다.

넷째, 디지털 조력은 디지털 역량과 삶의 만족도의 관계를 매개할 것이다.

연구 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, [연구문제 1]인 디지털 역량수준은 성별, 연령, 학력, 월평균소득을 통제한 상태에서의 회귀분석 결과에서 PC 이용 능력과 모바일기기 이용 능력 모두 농어민의 삶의 만족도에 통계적으로 의미 있는 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, [연구문제 2]인 농어민의 디지털 역량은 디지털 조력에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀분석 결과 디지털 역량은 매개변수인 디지털 조력에 통계적으로 의미 있는 영향을 미치는 것으로 분석되었다.

셋째, [연구문제 3,4]인 디지털 역량과 삶의 만족도 간의 관계에서 디지털 조력의 매개효과 여부를 분석한 결과 디지털 조력이 농어민의 삶의 만족도에 유의한 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 농어민에 대한 디지털 조력이 디지털 역량과 삶의 만족도 사이의 관계에서 매개효과가 있다는 것을 확인하였다.

전반적으로 연구문제를 분석한 결과 본 연구의 주요 연구가설을 뒷받침하고 있는 것으로 나타났다.

5.2 정책적 함의

본 연구의 결과를 바탕으로 도출된 함의는 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 그동안 디지털정보 격차에 관한 기존 연구들이 고령층과 장애인에 초점이 맞추어져 있던 기존 연구에서 벗어나 농어민의 디지털 역량 요인과 삶의 만족도 요인, 디지털 조력 요인을 검증하였다는 점에서 그 의의가 있다. 정보 취약 계층을 대상으로 실시된 국내 정보격차 연구들은 대부분 장애인과 고령층에 관한 연구가 주를 이룬다. 따라서 본 연구에서는 농어민의 삶의 만족도에 영향을 미치는 농어민의 디지털 역량과 관계에서 매개하는 농어민의 디지털 조력 요인을 검증하여 농어민의 디지털 격차 해소의 대안을 제시하였다는 점에서 의의가 있다.

둘째, 디지털 역량과 디지털 조력의 하위요인인 PC 이용 능력과 모바일기기 이용 능력의 각각에 미치는 영향에 관한 연구가 디지털 격차 대상으로 하는 연구에서 극히 미미하였으나, 본 연구를 통하여 디지털 역량의 하위요인과 디지털 조력이 각각 영향을 미치고 삶의 만족도에 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 기존에 미미하게 다루어졌던 디지털 조력 요인을 살펴보고, 삶의 만족도에 미치는 요인을 검증하였다는 점에서 그 의의가 있다.

마지막으로, 본 연구는 대표성을 지닌 데이터를 활용하여 연구모형을 검증함으로써 농어민의 삶의 만족도와 관련된 정책적 실천적 시사점을 제시할 것으로 기대한다.

본 연구는 전국 광역지자체별 층화확률비례추출법을 통해 표본을 추출한 농어민에 대한 대표성 지닌 자료를 이용하여 연구모형을 검증하였다. 따라서 연구결과를 바탕으로 농어민의 삶의 만족도 향상을 위한 정책 및 실천적 개입을 위한 기초자료를 제공하고, 디지털 역량 향상과 디지털 조력 활동을 모색하는 방안 마련에 이바지할 수 있을 것이다.

5.3 연구의 한계점 및 향후 연구 방향

본 연구에서는 몇 가지 한계점을 가지고 있다.

첫째, 본 연구는 한국지능정보사회진흥원에서 실시한 「2022 디지털 정보격차 실태조사」의 2차 데이터를 이용하여 분석하였다. 따라서 연구설계는 연구설계에 따라 조사표를 구성하기보다는 기존의 조사내용 중에 선택하여 수행하기 때문에 더 다양한 변수를 검토 할 수 없다는 한계가 있다.

둘째, 디지털 역량 수준의 측정을 보다 정교화하고 명확화하는 심층적인 연구가 필요하다. 현재 디지털 역량 수준 측정 도구의 정교화 수준이 높지 않은 상황이다. 이에 디지털 역량 수준을 바라보는 관점과 이를 구성하는 요소, 측정방안도 발맞춰 개발될 필요성이 존재한다.

마지막으로, 농어민의 개인적·사회적 특성을 고려하여 삶의 만족도에 영향을 미치는 보다 더 다양한 요인들을 다차원적인 관점에서 검증한다면 우리나라의 농어민의 삶의 만족도 향상을 위한 정책과 실천적인 제안은 보다 구체적이고 풍부하게 논의될 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

1. 국내문헌

- 강정묵, 송효진, 김현성. (2014). 스마트시대의 디지털 리터러시 측정을 위한 진단도구의 개발과 적용. 『한국지역정보학회지』 17(3), 143-173.
- 계보경. (2017). 「디지털 이미지의 시대에서 '본다는 것'의 의미와 유아 비주얼 리터러시 교육의 필요성」에 대한 토론. 『한국어린이미디어학회』 2017(6), 50-52.
- 교육부, 한국교육학술정보원. (2021). 포스트코로나 시대, 미래교육체제에 대비한 교원 역량 및 연수체계 방향 탐색.
- 권오선. (2011). "노인대학 프로그램 참여가 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 연구." 고려대학교 인문정보대학원 석사학위논문
- 권중돈, 조주연. (2000). "노년기의 삶의 만족도에 영향을 미치는 요인." 한국 노년학 20(3), 61-76.
- 김건기. (2021). "노인의 디지털기기 활용이 삶의 만족도에 미치는 영향." 한림대학교 석사학위논문
- 김교령. (2022). "유아교사의 디지털 역량 및 디지털 역량 교육에 대한 인식과 요구." 교육과학연구 53(2), 75-95.
- 김남걸. (2001). "Likert 척도 개발을 위한 문항선정 방법의 비교 분석." 연세대학교 대학원 석사학위논문
- 김동만, 이태욱. (2019). "대학생을 위한 디지털 역량 검사도구 개발에 관한 연구." 한국컴퓨터정보학회논문지 24(12), 191-199.
- 김명애, 김태주, 문미영, 김태희. (1999). "사회적 노화이론에 대한 고찰." 노인간호학회지 1(1), 85-96.
- 김명용, 전해정. (2017). "노인의 스마트폰 이용이 삶의 만족도에 미치는 영향 : 사회활동 참여의 매개효과." 노인복지연구 72(3), 343-370.
- 김미령. (2007). "북한이탈 주민의 삶의 만족도에 관한 연구." 임상사회사업연

구 4(3), 19-40.

- 김미영, 강윤희, 정덕유, 이건정. (2013). "노인의 스마트폰 사용과 건강정보활용." 질적연구 14(1), 13-22.
- 김민정, 최건아. (2020). "대학생의 읽기 및 쓰기 태도와 디지털 리터러시 태도 간 관계 분석." 리터러시 연구 11(3), 131-160.
- 김봉섭, 박종선, 감동은, 진상기. (2013). "컴퓨터교과교육 : 사이버불링 발생과 정보매체활용 간의 상관분석 : 인터넷과 휴대전화 사용을 중심으로." 컴퓨터교육학회 논문지 16(5), 17-29.
- 김성희, 김자미, 이원규. (2020). "디지털 역량 관련 용어 정의 및 하위 영역 분석." 한국컴퓨터교육학회 24(2), 93-96.
- 김수경, 신혜리, 김영선. (2019). "중고령자의 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도 간의 관계에서 온라인 사회참여/네트워크 활동의 매개효과." 디지털융복합연구 17(12), 23-34.
- 김영배, 차종석. (1999). "R&D 전문가를 위한 인력관리: 박사급 인력을 중심으로." Journal of Technology Innovation 7(1), 124-150.
- 김유나, 변은지. (2021). "고령층 디지털 정보 역량과 디지털 정보 활용 영향요인에 관한 연구." 디지털융복합연구 19(3), 89-97.
- 김윤경. (2017). "제4차 산업혁명 시대의 국내환경 점검과 정책 방향." KERI Brief 16(33), 1-16.
- 김이수. (2015). "정보격차가 인터넷 참여활동에 미치는 영향 연구 : 네트워킹의 조절효과를 중심으로." 한국거버넌스학회보 22(3), 259-282.
- 김자영. (2022). "노인의 스마트기기 활용이 삶의 만족도에 미치는 영향 : 자아존중감의 매개효과를 중심으로." 한국콘텐츠학회논문지 22(5), 424-434.
- 김철수, 유성호. (2009). "노인의 삶의 만족도에 영향을 미치는 요인 탐색." 사회과학연구 25(4), 51-73.
- 김판수, 김희섭, 이미숙. (2014). "고령층의 정보 활용수준이 삶의 질에 미치는 영향." 한국지역정보화학회지 17(1), 25-47.
- 김형수. (2008). "장애노인의 삶의 질 영향요인 분석." 조선대학교 대학원 박사학위논문

- 김희정. (2019). "노인의 디지털정보화수준과 건강 만족도의 상관관계 및 영향요인 조사." 서울대학교 대학원 석사학위논문
- 나동석, 김영대. (2011). "노인의 성생활과 성태도가 삶의 만족도에 미치는 영향." 노인복지연구 0(52), 185-203.
- 남영준. (2007). "정보취약계층을 위한 도서관 서비스 활성화 방안에 관한 연구." 한국문헌정보학회지 41(4), 49-68.
- 박성복. (2012). "노인의 삶의 만족도의 주관적 영향요인." 한국행정논집 24(4), 983-1010.
- 박성복. (2011). "노인의 삶의 만족도의 주관적 요인." 한국정책분석평가학회 2011(2), 43-71.
- 박세진, 한예진, 조영환. (2021). "초등학생의 디지털 역량과 디지털 격차에 대한 교사의 인식." 학습자중심교과교육연구 21(16), 479-492.
- 박수황. (2021). "최고경영자의 디지털 역량이 기업의 혁신활동에 미치는 영향." 인적자원관리연구 28(4), 73-101.
- 박은혜, 김교령. (2021). "교육부 1-6차 교육정보화 종합발전방안과 유아교육의 연계." 영유아교육 : 이론과 실천 6(1), 99-123.
- 박주연, 박남수, 서희전. (2022). "미래교육을 위한 유아교사의 디지털 역량 탐색." 어린이미디어연구 21(2), 327-360.
- 박지혜. (2017). "디지털역량이 조직효과성에 미치는 영향." 이화여자대학교 대학원 석사학위논문
- 배영임, 신혜리. (2021). "비대면 시대의 그림자, 디지털 소외." 이슈&진단 448, 1-25.
- 배진희. (2004). "농촌지역 노인의 사회적 지지와 생활만족도 : 자녀와 이웃지원의 기능적 측면을 중심으로." 사회복지정책 20, 197-216.
- 서미경, 김정석. (1995). "한국노인의 생활만족도에 대한 요인분석 ." 보건사회연구 15(2), 40-59.
- 서이중. (2000). "디지털 정보격차의 구조화와 사회문제화." 정보사회와 미디어 (2), 68-87.
- 서진희, 박선미. (2022). "유치원 교사의 디지털 시민성 역량에 대한 교육요구도

- 분석." 정기학술대회 논문집 2022(2), 412-412.
- 서한결, 박인서, 김성환, 채수준, 정양현. (2015). "공공 R&D (참여) 조직의
공생적 학습 생태계 조성방안 연구." 경영교육연구 30(6), 557-579.
- 성경훈. (2021). "디지털시민성 중심 미디어리터러시 교육정책에 관한 연구."
광주대학교 대학원 박사학위논문
- 송영림. (2023). "4차 산업혁명시대와 미래 교육에 대한 보육교사의 인식."
건국대학교 교육대학원 석사학위논문
- 송윤나, 박희숙. (2017). "4차 산업혁명 기반 유아교육에 대한 유아교사의 인
식과 교사교육 요구도에 관한 연구." 한국유아교육·보육행정학회 학술
발표대회 논문집 2017(1), 151-158.
- 신명희, 류태호, 곽선헌. (2013). "소셜미디어시대의 e-러닝을 위한 미디어
리터러시 교육 현황과 발전방안." 사이버사회문화 4(1), 1-40.
- 신소영, 이승희. (2019). "디지털 리터러시 측정도구 개발 및 타당화 연구."
학습자중심교과교육연구 19(7), 749-768.
- 신용주, 구민정. (2010). "노인 정보화교육과 노인의 생활만족도에 관한 탐색적
연구." Andragogy Today : International Journal of Adult &
Continuing Education 13(4), 119-147.
- 안정임, 최진호. (2020). "디지털 시민성 역량이 공동체 의식에 미치는 영향 :
연령대별 차이를 중심으로." 정치커뮤니케이션 연구 0(57), 133-177.
- 양민희. (2009). "한국 노인의 사회활동과 주관적 삶의 질." 이화여자대학교
대학원 석사학위논문
- 염지혜. (2016). "농촌노인의 삶의 만족도 변화에 관한 종단연구." 농촌사회
26(1), 157-200.
- 오지안, 유재원. (2018). "노년층의 디지털 리터러시가 심리적 안녕감과 삶의
만족도에 미치는 영향." 한국공공관리학보 32(2), 319-344.
- 유영만. (2001). "eLearning과 디지털 리터러시." 산업교육연구 8, 83-107.
- 유용식, 손호중. (2012). "인터넷활용과 노인의 삶의 질과의 관계." 한국콘텐츠
학회논문지 12(4), 235-244.
- 육아정책연구소. (2021). "부처의 육아정책 자체 성과평가." 육아정책포럼 70,

29-34.

- 윤민아, 한유진, 김호. (2021). "디지털 활용 교육 경험을 통한 유치원 교사의 디지털 역량 탐색." 열린유아교육연구 26(4), 53-86.
- 윤정옥, 곽동철, 심경. (2012). "정보취약계층의 정의와 속성에 관한 고찰." 한국문헌정보학회지 46(4), 189-206.
- 이기호. (2019). "지능정보사회에서의 디지털 정보 격차와 과제." 보건복지포럼 274, 16-28.
- 이애화. (2015). "일반논문 : 디지털 리터러시 교육을 위한 디지털 역량의 개념적 특성과 한계." 교육문화연구 21(3), 179-200.
- 이영미, 박선영. (2022). "전문가 델파이 조사를 통한 유아교사의 디지털 역량 지표 탐색." 유아교육학논집 26(6), 5-31.
- 이우진, 백혜진. (2022). "키워드 네트워크 분석을 통한 리터러시 교육 연구 동향." 디지털융복합연구 20(5), 53-59.
- 이운지. (2022). "현직유아교사와 예비유아교사의 디지털 역량 진단 비교분석." 교육발전 42(1), 125-144.
- 이윤식, 김영미, 김현성. (2001). 서울시 정보화사업의 평가와 과제. 정책분석평가학회보, 11(2), 25-49.
- 이인태, 최진용. (2017). "인지된 클라우드 서비스 품질이 고객 만족과 구전에 미치는 영향." 인터넷전자상거래연구 17(1), 69-92.
- 이준 외. (2002). 『일반 국민 ICT 활용능력 기준의 표준화 및 교육과정 상세화 연구』, 한국교육학술정보원
- 이철현, 전종호. (2020). "4차 산업혁명 시대의 디지털 역량 탐구." 학습자 중심교과교육연구 20(14), 311-338.
- 장영범. (2013). "정보취약계층을 위한 모바일 애플리케이션 디자인 전략에 관한 연구." 한국디자인문화학회지 19(1), 410-417.
- 장영은, 김신열. (2014). "고령친화적인 사회경제적 환경이 농촌노인의 삶의 만족에 미치는 영향." 지역과 세계 38(3), 255-284.
- 장은우. (2014). "인터넷 접근과 활용 및 인지요인이 디지털 리터러시에 미치는 영향." 서울대학교 대학원 석사학위논문

- 전대성, 이주실, 김동욱. (2017). "스마트기기 이용능력과 활용이 삶의 만족도에 미치는 영향." 한국지역정보학회지 2017(8), 105-130.
- 전명진, 문성원. (2016). "노인의 삶의 만족도 결정 요인에 관한 연구 : 수도권과 비수도권 거주 노인 비교 분석." 한국지역개발학회지 28(2), 153-171.
- 전종호. (2018). "인력수급전망을 위한 ICT 분류체계 개선." 한국컴퓨터교육학회 23(1), 93-95.
- 정미현, 김재현, 황하성. (2021). "디지털 리터러시 측정도구의 개발 및 예측 타당성 검증 연구." 인터넷정보학회논문지 22(4), 51-63.
- 정순돌, 성민현. (2012). "연령집단별 사회적 자본과 삶의 만족도 관계비교." 보건사회연구 32(4), 249-272.
- 정충식. (2012). "전자정부의 미래와 행정." 한국미래행정학회보 1(1), 27-57.
- 조궁호. (1996). "삶의 질과 주관적 안녕." 사회과학연구 (5), 229-283.
- 조운주, 최일선. (2022). "유아교사의 디지털 역량 내용 구성 방안." 교육논총 42(2), 45-61.
- 조주은. (2014). "정보 격차의 확대재생산." 한국사회학 48(5), 211-242.
- 지갑성. (2020). "주거환경요인이 여성의 삶의 만족도에 미치는 영향 : 지역공동체 의식의 매개효과를 중심으로." 한국공공관리학보 34(2), 238-263.
- 차유빈. (2015). "SNS의 역기능을 통한 우울감 확산의 방향성과 확대성." 연세상담코칭연구 (3), 287-308.
- 차은지. (2023). "고령층의 디지털 역량이 디지털 자기효능감에 미치는 영향." 부산대학교 대학원 석사학위논문
- 최숙영. (2018). "제 4차 산업혁명 시대의 디지털 역량에 관한 고찰." 컴퓨터교육학회 논문지 21(6), 25-35.
- 최정아, 서병숙. (1992). "도시노인의 사회적 지원망에 관한 연구." 한국노년학 12(1), 65-78.
- 한국지능정보사회진흥원(2020), 「2019 디지털정보격차 실태조사」.
- 한국지능정보사회진흥원(2021), 「2020 디지털정보격차 실태조사」.
- 한국지능정보사회진흥원(2023), 「2022 디지털정보격차 실태조사」.
- 한정선, 오정숙. (2006). "교수자의 웹 기반 교육 활용에 영향을 미치는 요인

- 및 요인간의 관계." 교육과학연구 37(2), 127-157.
- 허경아, 정정희. (2012). "유아교사의 디지털 리터러시 진단 및 관련 변인." 어린이문학교육연구 13(3), 479-494.
- 허수미. (2014). "정보화 시대의 사회과 리터러시 함양을 위한 수업 구성 전략." 사회과교육연구 21(4), 71-87.
- 허원희, 김정이. (2011). "프리틴을 위한 스마트폰 인터페이스 디자인 연구." 커뮤니케이션 디자인학연구 (37), 195-201.
- 황용석, 박남수, 이현주, 이원태. (2012). "디지털 미디어 환경과 커뮤니케이션 능력 격차 연구." 한국언론학보 56(2), 198-225.

2. 국외문헌

- Ala-Mutka, Kirsti, Yves Punie, Christine Redecker. (2008). "Digital competence for lifelong learning." Institute for Prospective Technological Studies (IPTS), European Commission, Joint Research Centre. Technical Note: JRC 48708 : 271-282.
- Alba, Joseph W., J. Wesley Hutchinson. (2000). "Knowledge calibration: What consumers know and what they think they know." Journal of consumer research 27(2), 123-156.
- Bawden, David. (2008). "Origins and concepts of digital literacy." Digital literacies: Concepts, policies and practices 30, 17-32.
- Belshaw, Douglas. (2012). What is 'digital literacy'? A Pragmatic investigation. Diss. Durham University.
- Bianchi, Constanza, Charmaine Glavas, Shane Mathews. (2017). "SME international performance in Latin America: The role of entrepreneurial and technological capabilities." Journal of Small Business and Enterprise Development 24(1), 176-195.
- Brainard, William C., James Tobin. (1968). "Pitfalls in financial model

- building." *The American economic review* 58(2), 99–122.
- Bruni, Luigino, Luca Stanca. (2008). "Watching alone: Relational goods, television and happiness." *Journal of Economic Behavior & Organization* 65(3–4), 506–528.
- Campbell, A. John, et al. (1981). "Falls in old age: a study of frequency and related clinical factors." *Age and ageing* 10(4), 264–270.
- Campbell, Bruce CV, et al. (2019). "Ischaemic stroke." *Nature reviews Disease primers* 5(1), 70.
- Cha, Seung Eun, et al. (2011). "Measuring achievement of ICT competency for students in Korea." *Computers & Education* 56(4), 990–1002.
- Chern, Kae-Chyang, Jiun-Hau Huang. (2018). "Internet addiction: Associated with lower health-related quality of life among college students in Taiwan, and in what aspects?." *Computers in Human Behavior* (84), 460–466.
- Choi, Suji, et al. (2019). "High-performance stretchable conductive nanocomposites: materials, processes, and device applications." *Chemical Society Reviews* 48(6), 1566–1595.
- Cicchetti, Domenic V., Donald Shoinralter, Peter J. Tyrer. (1985). "The effect of number of rating scale categories on levels of interrater reliability: A Monte Carlo investigation." *Applied Psychological Measurement* 9(1), 31–36.
- Colliver, Yeshe, Marilyn Fleeer. (2016) "‘I already know what I learned’: young children's perspectives on learning through play." *Early Child Development and Care* 186(10), 1559–1570.
- Crouchet, Sarah E., et al. (2019). "Tree mortality after a hot drought: distinguishing density-dependent and-independent drivers and why it matters." *Frontiers in Forests and Global Change* (2), 21.
- Curini, Massimo, et al. (2006). "3-(4'-Geranyloxy-3'-Methoxyphenyl)-2-trans

- Propenoic acid: A novel promising cancer chemopreventive agent." *Anti-Cancer Agents in Medicinal Chemistry (Formerly Current Medicinal Chemistry-Anti-Cancer Agents)* 6(6), 571–577.
- Danneels, Erwin. (2008). "Organizational antecedents of second-order competences." *Strategic management journal* 29(5), 519–543.
- DeSantis, Josh. (2016). "Investigating the relationship between TPACK and the ISTE standards for teachers." *Issues and Trends in Educational Technology* 4(1).
- Diener, Ed, Randy J. Larsen. (1984). "Temporal stability and cross-situational consistency of affective, behavioral, and cognitive responses." *Journal of personality and social psychology* 47(4), 871.
- Ertmer, Peggy A. (2005) ."Teacher pedagogical beliefs: The final frontier in our quest for technology integration?." *Educational technology research and development* 53(4), 25–39.
- European Parliament and the Council. (2006). Recommendation of the European Parliament and the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning. Official Journal of the European Union, L394.
- Fenwick, Tara. (2006). "Tidying the territory: questioning terms and purposes in work learning research." *Journal of workplace learning* 18(5), 265–278.
- Ferrari, Anusca. (2012). Digital competence in practice: An analysis of frameworks. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Frodigh, Magnus, Per Johansson, Peter Larsson. (2000). "Wireless ad hoc networking: the art of networking without a network." *Ericsson review* 4(4), 249.
- Greenhow, Christine, Benjamin Gleason. (2014). "Social scholarship: Reconsidering scholarly practices in the age of social media." *British journal of educational technology* 45(3), 392–402.

- Hardersen, Barbro, Gréta Björk Guðmundsdóttir. (2012). "The digital universe of young children." *Nordic Journal of Digital Literacy* 7(3), 221–226.
- Hatlevik, Ove Edvard, Knut-Andreas Christophersen. (2013). "Digital competence at the beginning of upper secondary school: Identifying factors explaining digital inclusion." *Computers & education* (63), 240–247.
- Havighurst, Robert J. (1968). "A social-psychological perspective on aging." *The Gerontologist*.
- Havighurst, Robert J., Ruth Albrecht. (1953). "Older people."
- Helliwell, John F., Haifang Huang. (2013). "Comparing the happiness effects of real and on-line friends." *PloS one* 8(9), e72754.
- IEA's ICILS (2019). IEA International Computer and Information Literacy Study 2018 assessment framework. ICILS.
- IES (2018). A Description of U.S. Adults Who Are Not Digitally Literate. IES.
- Jenkins, G. Douglas, Thomas D. Taber. (1977). "A Monte Carlo study of factors affecting three indices of composite scale reliability." *Journal of Applied Psychology* 62(4), 392.
- Jones, Phillip W. (2018). *International policies for Third World education: UNESCO, literacy and development*. Routledge.
- Jones, Sydney, Susannah Fox. (2009). "Generations online in 2009. 01.
- JRC, European Union. (2017). *DigComp. The Digital Competence Framework for Citizens*. JRC. 2(1).
- Kalish, David, B. G. LeFevre. (1975). "Subgrain strengthening of aluminum conductor wires." *Metallurgical Transactions A* (6), 1319–1324.
- Kraut, Robert, et al. (1998). "Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?." *American psychologist* 53(9), 1017.
- Ley, Klaus, et al. (2016). "Integrin-based therapeutics: biological basis,

- clinical use and new drugs." *Nature reviews Drug discovery* 15(3), 173–183.
- Maddox, George L. (1963). "Activity and morale: A longitudinal study of selected elderly subjects." *Social forces* 42(2), 195–204.
- Martin, Allan, Jan Grudziecki. (2006). "DigEuLit: Concepts and tools for digital literacy development." *Innovation in teaching and learning in information and computer sciences* 5(4), 249–267.
- McClelland, David C., Richard E. (1982). Boyatzis. "Leadership motive pattern and long-term success in management." *Journal of Applied psychology* 67(6), 737.
- Medley, Morris L. (1976). "Satisfaction with life among persons sixty-five years and older: A causal model." *Journal of Gerontology* 31(4), 448–455.
- Mesch, Gustavo S. (2006). "Family relations and the Internet: Exploring a family boundaries approach." *The Journal of Family Communication* 6(2), 119–138.
- Milward, Alan S. (2003), *The reconstruction of western Europe, 1945–51*.
- Nie, Norman H. (2001). "Sociability, interpersonal relations, and the Internet: Reconciling conflicting findings." *American behavioral scientist* 45(3), 420–435.
- Norris, Pippa. (2001). *Digital divide: Civic engagement, information poverty, and the Internet worldwide*. Cambridge university press.
- Oh, Hyun Jung, Elif Ozkaya, Robert LaRose. (2014). "How does online social networking enhance life satisfaction? The relationships among online supportive interaction, affect, perceived social support, sense of community, and life satisfaction." *Computers in Human Behavior* (30) 69–78.
- Ondari, Ezra Okemwa. (2016). "Developing digital information literacy at institutions of higher learning in sub-saharan Africa: Opportunities

and challenges."

- Palaiologou, Ioanna, Colette Gray. (2019). "Early learning in the digital age." *Early Learning in the Digital Age* 1–248.
- Pool, Carolyn R. (1997). "A new digital literacy a conversation with Paul Gilster." *Educational Leadership* (55), 6–11.
- Prensky, Marc R. (2012). *From digital natives to digital wisdom: Hopeful essays for 21st century learning*. Corwin Press.
- Roberts, Kirk, et al. (2012). "EmpaTweet: Annotating and Detecting Emotions on Twitter." *Lrec*. 12(12).
- Selwyn, Neil. (2004). "Reconsidering political and popular understandings of the digital divide." *New media & society* 6(3), 341–362.
- Smith, Jonathan A. (1995). "Semi structured interviewing and qualitative analysis.": 9–26.
- Spires, Hiller A., et al. (2018). "Operationalizing and validating disciplinary literacy in secondary education." *Reading and writing* (31), 1401–1434.
- Spires, Hiller A., Shea N. (2019). Kerkhoff, and Casey Medlock Paul. *Read, write, inquire: Disciplinary literacy in grades 6–12*. Teachers College Press.
- Treusch, Alexander H., et al. (2009). "Seasonality and vertical structure of microbial communities in an ocean gyre." *The ISME journal* 3(10), 1148–1163.
- UNESCO (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*.
- Valkenburg, Patti M., Jochen Peter. (2009). "Social consequences of the Internet for adolescents: A decade of research." *Current directions in psychological science* 18(1), 1–5.
- Van der Heijden, Kees, et al. (2009). *The sixth sense: Accelerating organizational learning with scenarios*. John Wiley & Sons.

- Van Dijk, Jan AGM. (2006). "Digital divide research, achievements and shortcomings." *Poetics* 34(4-5), 221-235.
- YAN, JIE KEVIN, ROBIN WAKEFIELD. (2018). "The Freemium (Two-Tiered) Model for Individual Cloud Services: Factors Bridging the Free Tier and the Paying Tier." *Journal of Information Technology Management* 29(1).
- Zahra, Shaker A., Gerard George. (2002). "Absorptive capacity: A review, reconceptualization, and extension." *Academy of management review* 27(2), 185-203.

ABSTRACT

A Study on the Impact of Digital Competency on Life
Satisfaction among Farmers and Fishermen
–Examining the mediating effects of digital assistance–

Park, Myung-Sik

Major in Management Consulting

Dept. of Knowledge Service &
Consulting

Graduate School of Knowledge Service
Consulting

Hansung University

This study investigates the mediating effect of digital facilitation on the relationship between digital competence and life satisfaction among farmers and fishermen who are rapidly entering the digital information society. The final sample consisted of 2,200 farmers and fishermen selected from the '2022 Digital Information Gap Survey' conducted by the Korea Information Society Agency. The study conducted various statistical analyses using SPSS 25.0, including frequency analysis, reliability analysis, descriptive statistics, independent sample t-test, one-way analysis of variance, correlation analysis, multiple regression analysis, and hierarchical regression analysis. The results of the research are presented below.

The study confirmed a significant and positive impact of digital competence on life satisfaction.

Furthermore, the study found that possessing the skills to operate both a personal computer and a mobile device had a positive impact on an individual's overall life satisfaction.

Secondly, the digital competence of farmers has a significant positive impact on digital assistance.

Thirdly, we examined the impact of digital enablement on the life satisfaction of farmers and fishermen and discovered a significant positive effect.

Additionally, we found that digital enablement partially mediates the relationship between digital competence and life satisfaction.

This study is significant as it addresses the digital information gap of farmers and fishermen from various angles, which has been rarely explored in the literature on the information gap of disadvantaged groups. Additionally, it examines the mediating effect of digital assistance on the relationship between life satisfaction and digital competence, distinguishing it from other studies. Previous research on the information gap among disadvantaged groups has primarily focused on the disabled and elderly populations, while the digital information gap among farmers and fishermen has received less attention. This study is significant because it considers the digital information gap for farmers and fishermen, who have not been previously covered. It suggests that digital capabilities can help bridge the digital divide in society, based on the characteristics of these groups.

To improve the life satisfaction of farmers and fishermen, it is recommended to establish infrastructure that provides access to various supply chains for digital assistance activities. Active participation and support from local communities are also necessary. We aim for farmers and fishermen, who may be vulnerable to information and live in a

digital society, to actively participate in the digital society by developing their digital capabilities. We also aim to support them in increasing their life satisfaction through digital assistance. This report can serve as a fundamental resource for policy and practice to bridge the information gap between farmers and fishermen.

【Key words】 Farmers and fishermen, Digital Competency, Digital Assistance, life satisfaction