

석사학위논문

디지털 전환의 디지털정보화 역량과 생활
만족도에 관한 요인 분석
- 고령층을 중심으로 -

2024년

한성대학교 지식서비스&컨설팅대학원

스마트융합컨설팅학과

스마트융합컨설팅전공

이 상 식

석사학위논문
지도교수 주형근

디지털 전환의 디지털정보화 역량과 생활 만족도에 관한 요인 분석

- 고령층을 중심으로 -

Analysis of factors related to digital information
capabilities and life satisfaction in digital
transformation

- Focusing on the elderly -

2023년 12월 일

한성대학교 지식서비스&컨설팅대학원

스마트융합컨설팅학과

스마트융합컨설팅전공

이 상 식

석사학위논문
지도교수 주형근

디지털 전환의 디지털정보화 역량과 생활 만족도에 관한 요인 분석

- 고령층을 중심으로 -

Analysis of factors related to digital information
capabilities and life satisfaction in digital
transformation

- Focusing on the elderly -

위 논문을 컨설팅학 석사학위 논문으로 제출함

한성대학교 지식서비스&컨설팅대학원

스마트융합컨설팅학과

스마트융합컨설팅전공

이 상 식

이상식의 컨설팅학 석사학위 논문을 인준함

2023년 12월 일

심사위원장 정 진 택 (인)

심 사 위 원 이 형 용 (인)

심 사 위 원 주 형 근 (인)

국 문 초 록

디지털 전환의 디지털정보화 역량과 생활 만족도에 관한 요인 분석 - 고령층을 중심으로 -

한성대학교 지식서비스&컨설팅대학원
스 마 트 융 합 컨 설 텅 학 과
스 마 트 융 합 컨 설 텅 전 공
이 상 식

본 연구는 디지털 전환 시대의 진전과 함께 고령층의 정보서비스 능력이 그들의 일상생활 및 전반적인 생활 만족도에 미치는 영향을 탐구하는 것을 목적으로 한다. 정보통신 기술의 급속한 발전은 사회의 모든 층에 영향을 미치고 있으며, 특히 고령층의 디지털 정보 활용 능력이 중요한 사회적 이슈로 대두되고 있다. 이에 본 연구는 고령층이 PC와 모바일 기기를 활용하는 능력이 그들의 사회 참여, 여가 활동, 건강관리 등 생활의 여러 측면에 어떠한 영향을 미치는지를 분석하였다.

설문 조사 방법을 활용하여 고령층의 디지털 정보 능력과 생활 만족도 사이의 상관관계를 조사하였다. 연구 결과는 PC와 모바일 기기 사용 능력이 높은 고령층이 보다 높은 생활 만족도를 경험한다는 것을 보여주었다. 이러한 결과는 디지털 리터러시가 고령층의 삶의 질을 개선하는 데 있어 중요한 요소임을 강조

하며, 디지털 세계에 대한 접근성 향상이 사회적 소속감, 정보 접근성, 건강관리 및 일상생활의 편의성을 높이는 데 기여한다는 것을 시사한다.

본 연구 결과로 고령층이 디지털 정보와 서비스에 쉽게 접근하고 활용할 수 있도록 하는 것이 고령층의 삶의 질 향상과 사회 참여 확대에 중요한 역할을 확인하였다. 따라서 정부 및 관련 기관은 고령층의 디지털정보화 역량을 향상시키기 위한 교육 프로그램과 지원 정책을 개발하고 실행해야 한다. 이는 고령층이 디지털 세계에서 더욱 활발하게 참여하고, 다양한 정보와 서비스를 이용할 수 있도록 하는 데 중요한 기여를 할 것이다.

그러나 본 연구는 설문 조사 방법과 특정 인구 샘플에 대한 한계점이 있었다. 주로 55세 이상 고령층에 초점을 맞추었지만, 고령 인구는 교육 수준, 소득 수준, 건강 상태 등 다양한 특성을 가지고 있으며, 이러한 다양성을 충분히 반영하지 못하였다. 따라서 향후 연구에서는 연령, 교육 수준, 소득 수준, 건강 상태 등 고령층의 다양한 특성을 고려하여 연구 대상을 확대하고, 다양한 연구 방법론을 활용하는 것이 필요하다.

본 연구의 결과는 고령층의 디지털 정보화 역량 향상과 관련된 정책적 논의에 기여를 할 것으로 기대된다. 향후 연구를 통해 고령층의 디지털 정보화 역량 향상 방안을 보다 구체적으로 제시하고, 이를 실행하여 고령층의 삶의 질 향상과 사회 참여 확대에 기여할 수 있을 것이다. 더 나아가, 고령층의 디지털 정보화 역량이 그들의 사회 참여, 건강, 경제적 자립 등 삶의 다양한 측면에 미치는 영향을 더 깊이 이해하고 연구하는 것이 중요하다. 이를 통해 고령층이 디지털 시대에 적극적으로 참여하고, 그들의 요구와 기대에 부응하는 맞춤형 정책과 서비스가 개발될 수 있을 것이다.

【주제어】 고령층, 디지털정보화 역량, 생활 만족도, 디지털전환

목 차

제 1 장 서론	1
제 1 절 연구의 배경	1
제 2 절 연구의 목적	8
제 3 절 연구의 내용 및 범위	9
제 2 장 이론적 배경	11
제 1 절 디지털전환 개념	11
제 2 절 고령층 디지털정보화 역량	15
1) 고령층의 디지털 역량	15
2) 정보취약계층의 디지털 격차	17
3) 고령층의 디지털 격차	20
제 3 절 고령층 생활 만족도	22
1) 고령층의 개념	22
2) 고령층의 특성	24
3) 생활 만족도 개념	25
4) 고령층의 생활 만족도	26
제 4 절 선행 연구 고찰	28
제 3 장 연구 방법	32

제 1 절 연구모형 및 가설	32
1) 연구모형	32
2) 연구가설	33
제 2 절 연구대상과 자료수집	34
제 3 절 측정도구	35
1) 독립변수 : 디지털정보화 역량	35
2) 종속변수 : 생활만족도	36
제 4 절 분석방법	37
 제 4 장 연구 결과	 38
제 1 절 연구대상의 일반 특성	38
제 2 절 주요 변수의 기술적 분석	40
제 3 절 주요 측정 도구의 신뢰도 분석	41
제 4 절 주요 측정 도구의 상관관계 분석	42
제 5 절 가설 검증	43
 제 5 장 결론	 46
제 1 절 연구 결과 요약 및 시사점	46
제 2 절 연구의 한계 및 향후 연구방향	48
참 고 문 헌	50
ABSTRACT	61

표 목 차

〈표 2-1〉 선행연구 고찰 정리	32
〈표 3-1〉 고령층의 디지털정보화 역량과 생활만족도 연구가설	34
〈표 3-2〉 디지털정보화능력 측정항목(2022 디지털정보격차 실태조사)	35
〈표 3-3〉 디지털정보화역량 측정항목(2022 디지털정보격차 실태조사)	36
〈표 3-4〉 종속변수 : 생활만족도	37
〈표 4-1〉 인구사회학적특성	39
〈표 4-2〉 주요변수 기술통계분석	40
〈표 4-3〉 주요변수 신뢰도분석	41
〈표 4-4〉 상관관계 분석	42
〈표 4-5〉 고령층 정보서비스역량이 생활만족도에 미치는 영향	43

그림 목 차

〈그림 3-1〉 연구 모형	32
〈그림 4-1〉 고령층 장애인 연령분포	38

제1장 서론

제1절 연구 배경

최근 우리 사회의 가장 큰 변화는 디지털 사회로의 진입을 꼽을 수 있다. 특히, 한국사회는 코로나19로 인해 사회적 거리두기 정책이 시행되면서 경제, 문화, 일상생활 등과 같은 사회 전반에 디지털 기반의 변화가 나타나기 시작했다.

경제 분야에서는 온라인 쇼핑, 비대면 결제, 원격근무 등이 확산되면서 오프라인 중심의 경제 구조가 디지털 중심으로 재편되고 있다. 온라인 쇼핑 시장은 코로나19 이전 대비 30% 이상 성장했으며, 비대면 결제 시장은 40% 이상 성장했다. 또한, 재택근무가 확산되면서 사무실 공간의 필요성이 줄어들고, 재택근무에 적합한 디지털 기술이 주목받고 있다.

문화 분야에서는 온라인 공연, 온라인 전시, 온라인 교육 등이 활성화되면서 문화 소비 패턴이 변화하고 있다. 온라인 공연은 코로나19로 인해 중단된 오프라인 공연의 대체재로 자리 잡았으며, 온라인 전시는 시간과 장소에 구애받지 않고 다양한 전시를 즐길 수 있는 기회를 제공하고 있다. 또한, 온라인 교육은 코로나19로 인해 원격 수업이 확대되면서 더욱 활성화되었으며, 앞으로도 비대면 교육의 수요는 지속될 것으로 예상된다(E-Commerce Sales Surged During the Pandemic (April 27, 2022)).

일상생활 분야에서는 온라인 커뮤니케이션, 온라인 쇼핑, 온라인 배달 등이 일상화되면서 생활 방식이 변화하고 있다. 온라인 커뮤니케이션은 코로나19로 인해 대면 접촉이 줄어들면서 더욱 중요해졌으며, 온라인 쇼핑은 편리성과 안전성을 바탕으로 빠르게 성장하고 있다. 또한, 온라인 배달은 코로나19로 인해 외식 수요가 줄어들면서 더욱 활성화되었으며, 앞으로도 비대면 배달의 수요는 지속될 것으로 예상된다.

이처럼 코로나19는 디지털 사회로의 진입을 가속화하는 계기가 되었다. 디지털 기반의 변화는 우리 사회의 모든 영역에 영향을 미치고 있으며, 앞으

로도 이러한 변화는 더욱 가속화될 것으로 예상된다(한국정보진흥원, 2020). 가장 두드러지게 나타난 변화는 일상생활의 비대면 시장의 증가이다. 2021년 한국에서 가장 두드러지게 나타난 변화는 일상생활의 비대면 시장의 증가이다. 코로나19로 인해 사회적 거리두기 정책이 시행되면서, 사람들은 외출을 자제하고 집에서 보내는 시간이 늘어났다. 이에 따라, 온라인 쇼핑, 온라인 배달, 온라인 결제, 재택근무 등과 같은 비대면 소비와 서비스에 대한 수요가 급증했다.

2021년 한국의 소비생활 지표에 따르면, 코로나19 이후 디지털 소비를 경험한 국민은 2019년 44.0%에서 2021년 82.1%로 2배 증가하였다. 이는 전 세계적으로도 비슷한 추세를 보이고 있다. 글로벌 시장조사기관인 IDC에 따르면, 2022년 전 세계 디지털 경제 규모는 4.5조 달러에 달할 것으로 전망된다. 이는 2020년 대비 10.7% 증가한 수치이다(한국소비자원, 2021).

일상생활의 비대면 시장이 증가하면서, 우리 사회의 다양한 영역에 변화가 나타나고 있다. 경제 분야에서는 온라인 쇼핑 시장이 급성장하고 있으며, 비대면 결제 시장도 빠르게 확대되고 있다. 문화 분야에서는 온라인 공연, 온라인 전시, 온라인 교육 등이 활성화되고 있다. 일상생활 분야에서는 온라인 커뮤니케이션, 온라인 쇼핑, 온라인 배달 등이 일상화되고 있다.

이러한 변화는 우리 사회의 소비 패턴과 생활 방식을 근본적으로 변화시키고 있다. 앞으로도 코로나19의 영향으로 인해 비대면 시장은 더욱 확대될 것으로 예상된다. 이에 따라, 기업들은 비대면 소비와 서비스에 대한 대응을 강화해야 할 것으로 보인다(한국소비자원, 2021). 또한, SNS 플랫폼 쇼핑 이용 경험은 2019년 4.1%에서 2021년 20.8%로 5배 증가하는 등(한국소비자원, 2021), SNS 플랫폼을 통한 소비가 급증하고 있다. 이는 코로나19로 인해 사회적 거리두기 정책이 시행되면서, 사람들이 집에서 보내는 시간이 늘어나고, SNS를 통해 다양한 정보를 접하고, 상품을 구매하는 기회가 증가했기 때문으로 분석된다.

SNS 플랫폼 쇼핑의 증가는 다음과 같은 이유로 설명할 수 있다. SNS는 스마트폰을 통해 언제 어디서나 쉽게 접근할 수 있고 SNS 플랫폼은 다양한 상품을 한눈에 비교하고, 상품에 대한 정보를 쉽게 얻을 수 있다. SNS 플랫

품은 상품에 대한 정보를 공유하고, 다른 사람들의 구매 경험을 확인할 수 있어, 구매 결정을 내리는데 도움이 된다고 하며 SNS 플랫폼 쇼핑의 증가는 우리 사회의 소비 패턴에 큰 변화를 가져오고 있다. 앞으로도 SNS 플랫폼 쇼핑은 더욱 확대될 것으로 예상되며, 기업들은 SNS 플랫폼을 통한 마케팅과 판매 전략을 강화해야 할 것으로 보인다(한국소비자원, 2021) 우리 사회는 디지털 서비스의 보편화로 일상생활의 모든 영역이 디지털화되고 있다. 이러한 급격한 디지털 사회로의 변화는 공공행정과 일상생활의 많은 부분을 디지털 기술에 의존하게 만들고(배영임·신혜리, 2021) 급격한 디지털 사회로의 변화는 디지털 기술을 이용하기 어려운 계층인 정보취약계층을 생성하는 결과를 낳았다. 정보취약계층은 경제적 여건, 교육 수준, 장애 여부 등의 이유로 디지털 기술을 이용하기 어려운 계층을 말한다. 이러한 정보취약계층의 증가는 디지털 기술을 이용할 수 있는 계층과 이용할 수 없는 계층의 격차를 심화시키는 요인으로 작용하고 있다. 정보취약계층의 증가는 우리 사회의 다양한 문제로 이어질 수 있다. 예를 들어, 정보취약계층은 경제적 기회를 얻지 못하거나, 사회 참여가 제한될 수 있으며, 디지털 범죄의 피해자가 될 위험이 높다. 따라서 정보취약계층의 디지털 기술 접근성을 개선하기 위한 정책적 노력이 필요하다(한국정보화진흥원, 2021). 또한, 정보취약계층은 디지털 기기 보유와 접근 수준은 일반인과 크게 차이가 나지 않지만, 이용과 활용 수준은 상당한 차이를 보였다. 이는 정보취약계층이 디지털 기술에 대한 이해와 활용 능력이 일반인에 비해 부족하기 때문으로 분석된다. 이러한 차이는 우리 사회의 다양한 문제로 이어질 수 있다. 예를 들어, 정보취약계층은 디지털 교육과 정보에 접근하기 어려워 취업과 교육 기회를 얻지 못할 수 있으며, 디지털 범죄의 피해자가 될 위험이 높다. 따라서 정보취약계층의 디지털 기술 이용과 활용 역량을 강화하기 위한 정책적 노력이 필요하다(한국정보화진흥원, 2021). 일반인과 정보취약계층 간의 정보격차뿐만 아니라, 정보취약계층 내에서도 정보격차가 심화되고 있는 것으로 나타났다. 정보취약계층별 디지털 정보화 종합 수준을 살펴보면, 저소득층은 95.4%, 장애인은 81.7%, 농어민은 78.1%로 고령층(69.1%)에 비해 상당히 높은 수치를 보였다. 이는 정보취약계층 내에서도 정보격차가 존재함을 나타내는 것으로, 특히 고령층이 가장 낮은 디지털 정보

화 수준을 보였다는 점에서 고령층의 정보격차 해소를 위한 방안과 대책이 시급하다는 것을 의미한다. 또한, 고령층은 전체 정보취약계층과 마찬가지로 디지털 기기 보유 및 접근 수준은 높지만, 이용과 활용 수준은 낮은 양상을 나타냈다. 이는 고령층의 디지털 기술에 대한 이해와 활용 능력 부족으로 인해 발생하는 것으로 보인다.

결국 고령자의 디지털 역량이 낮다는 것은 디지털 기술로 인해 일상생활에서 어려움을 겪을 가능성이 높다는 것을 의미한다. 디지털 사회가 발전되고 가속화될수록 디지털 기술의 활용은 필수적이 될 것이며, 디지털 기술의 활용에 어려움을 겪는 고령자는 더욱 소외될 수 있다. 따라서 고령자의 디지털 역량 함양은 디지털 사회에서 소외되지 않기 위한 필수적인 요소라고 할 수 있다.

노년기에 이르면서 신체적·인지적·정서적 변화가 복합적으로 나타나면서, 새로운 기술과 환경에 대한 불편감과 거부감이 증가하는 것으로 나타났다. 특히, 인지적 변화로 정보처리 속도가 느려지고, 새로운 정보를 학습하기 어려워지며, 기억력이 감퇴되면서 디지털 기술의 활용에 어려움을 겪을 가능성이 높아진다(김장수 외, 2011). 업무수행 시 행동에서 나타나는 반응이 느려지고, 학습과 수행에 오랜 시간이 걸리면서, 새로운 기술을 배우는 데 어려움을 겪고, 거부감을 느끼는 경우가 많다. 이는 노년기에 이르면서 신체적·인지적 변화로 인해 정보처리 속도가 느려지고, 새로운 정보를 학습하기 어려워지며, 기억력이 감퇴되는 데 기인한다(김선호, 2003). 인터넷 사용 방법의 어려움이 고령자들 사이에서 인터넷 비이용의 주요한 원인으로 나타났다. 이는 노년기에 접어들면서 정보 처리 속도가 느려지고, 새로운 정보를 습득하는 데 어려움을 겪으며, 기억력이 약화되는 것과 관련이 있을 것으로 보인다. 그러나, 인터넷을 사용하지 않는 것이 선택적인 경우, '불편함이 없기 때문에'라는 이유가 가장 많이 나타났다. 고령층의 경우, 인터넷을 통해 얻을 수 있는 정보나 서비스가 일상생활에 필수적이지 않다고 인식하는 경우가 많기 때문으로 보인다(한국정보화진흥원, 2021). 고령층이 디지털 기기의 이용에 대해 어려움과 거부감을 느끼는 동시에 필요성도 느끼지 않는 것으로 나타났다. 고령층이 디지털 기술에 대한 이해와 활용 능력이 부족하고, 디지털 기술의 필요성을

인식하지 못하기 때문으로 보인다. 이러한 현상은 일반인과 비교하여 고령층의 디지털 격차를 더욱 심화시킬 것으로 예측된다.

따라서, 고령층의 디지털 자기효능감을 높이는 것이 필요하다. 디지털 자기효능감이란 디지털 기술에 대한 긍정적인 인식과 태도로, 고령층의 디지털 격차 해소뿐만 아니라 디지털 사회에서의 적응과 소통에도 중요한 역할을 한다. 또한, 고령층의 디지털 자기효능감에 관한 심층적인 연구가 필요하다. 고령층의 디지털 자기효능감은 주로 삶의 질과 삶의 만족을 중심으로 연구되어 왔으며, 선행연구에서는 독립변수 또는 매개변수로 사용되어 디지털 자기효능감에 미치는 영향 요인을 파악하기 어려웠다. 하지만, 최근에는 디지털 역량과 디지털 자기효능감의 밀접한 관계가 밝혀지고 있다. 디지털 역량이 높은 고령자는 삶의 만족뿐만 아니라 디지털 기기에 대한 자신감도 높으며(허성호, 2020), 디지털 기기를 적극적으로 활용한 고령자는 디지털 자기효능감이 높은 것으로 나타났다(최형임·송인옥, 2020). 이처럼 고령층의 디지털 역량은 디지털 사회의 일상생활뿐만 아니라 디지털 자기효능감에도 긍정적인 영향을 미친다는 것을 알 수 있다. 디지털 역량이 높은 고령자는 디지털 기기를 이해하고 활용하는 능력이 높기 때문에, 디지털 기기를 통해 일상생활을 영위하고, 디지털 기술에 대한 자신감도 높을 수 있다.

디지털 역량은 고령층이 디지털 기술을 이해하고 활용하는 능력을 의미하는 반면, 온라인 사회참여활동은 고령층이 온라인을 통해 타인과 상호작용하고 사회에 참여하는 활동을 의미한다. 사회활동이란 고령층에게 젊은 층과 같이 타인과 상호작용을 하고 집단과 사회에 참여하려는 경향이 있다고 한다. 따라서, 온라인 사회참여활동을 통해 고령층은 타인과 소통하고, 사회에 참여함으로써 자신의 정서와 태도를 긍정적으로 변화시킬 수 있다(Maddox, 19663).

고령자의 신체기능 저하와 사회적 제도로 인한 퇴직 및 은퇴로 인해, 사회적 참여와 상호작용 욕구는 좌절될 수 있다. 고령자는 신체 기능이 저하되면서 이동과 활동이 제한되기 때문에, 타인과 만나고 소통할 기회가 줄어들 수 있다. 또한, 사회적 제도로 인한 퇴직 및 은퇴로 인해, 직장이나 사회에서의 역할과 관계가 사라지면서, 사회적 참여와 상호작용의 필요성이 더욱 커지지

만, 이를 충족할 수 있는 기회가 부족해질 수 있다(김명애 외, 1999). 사회적 역할의 배제와 사회참여 욕구의 좌절은 고령자의 심리적, 정서적 건강에 부정적인 영향을 미친다. 사회적 역할의 배제는 고령자가 사회에서 소외되고 배제된 존재라는 인식을 심어줄 수 있다. 이는 고령자의 자존감과 자긍심을 하락시키고, 스스로에 대한 부정적인 인식을 강화시킬 수 있다. 사회참여 욕구의 좌절은 고령자의 사회적 활동이 줄어들고, 타인과의 교류가 감소하게 만든다. 이는 고립감과 소외감을 느끼게 하여, 우울감이나 불안감이 증가할 수 있다. 또한, 사회적 참여와 상호작용의 기회가 부족해지면서, 새로운 정보를 습득하고, 지식을 함양할 수 있는 기회도 줄어들 수 있다. 이러한 부정적인 영향을 통해, 고령자는 사회적으로 위축되고, 스스로에 대해 부정적인 태도와 생각을 갖게 될 수 있다(김명애 외, 1999).

고령자의 SNS 활동 참여 프로그램은 고령자의 SNS 활동에 대한 인식과 태도를 긍정적으로 변화시켰다. 프로그램에 참여한 고령자는 SNS 활동이 어렵고, 쓸모없다는 부정적 인식을 갖고 있었다. 또한, SNS 활동을 수동적으로만 참여하는 경향이 있었다. 그러나 프로그램 참여를 통해 SNS 활동에 대한 이해와 기술이 향상되면서, SNS 활동에 대한 인식과 태도가 긍정적으로 변화되었다. SNS 활동이 어렵고, 쓸모없다는 인식은 SNS 활동이 유익하고, 즐거운 활동이라는 인식으로 변화되었다. 또한, 수동적인 참여에서 능동적인 참여로 변화되었다. 이러한 변화는 고령자의 디지털 기기의 인식과 태도에도 긍정적인 영향을 미쳤다. SNS 활동을 통해 디지털 기기에 대한 접근성과 활용도가 높아지면서, 디지털 기기에 대한 긍정적인 인식이 형성되었다(신지원·권지성, 2017).

디지털 사회에서 오프라인 사회참여활동은 온라인으로 대체되어 가고 있다. 이는 디지털 기술의 발달로 인해 일상생활 속 디지털화가 보편화되었기 때문이다. 온라인 사회참여활동은 일반인뿐만 아니라 고령층에게도 영향을 미친다. 고령층은 온라인 사회참여활동을 통해 타인과 소통하고, 정보를 얻고, 새로운 지식을 습득할 수 있다. 이러한 온라인 사회참여활동은 고령층의 디지털 자기효능감에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다. 디지털 자기효능감은 디지털 기술을 이해하고 활용할 수 있다는 자신감으로, 고령층의 디지털 자기효능감

이 높아지면 디지털 기술을 더 적극적으로 활용하게 될 것이다. 하지만 고령층의 온라인 사회참여활동에 관한 연구는 아직 충분하지 않다. 따라서, 고령층의 온라인 사회참여활동에 대한 연구가 더 활발히 진행되어야 한다(이복자, 2011; 임창균, 2015; 김수경 외, 2020; 김수경 외, 2019).

고령층의 온라인 사회참여활동과 디지털 자기효능감의 관련된 연구는 아직 미비한 실정이다. 이러한 연구의 부족은 고령층의 온라인 사회참여활동과 디지털 자기효능감에 대한 이해를 제한하고, 관련 정책 및 프로그램 개발을 저해할 수 있다. 고령층의 온라인 사회참여활동과 디지털 자기효능감에 대한 연구가 활발히 진행된다면, 다음의 긍정적인 효과를 기대할 수 있다. 고령층의 온라인 사회참여활동을 위한 정책 및 프로그램 개발에 기여할 수 있고 고령층의 디지털 자기효능감 향상을 위한 방안을 제시할 수 있으며, 고령층의 삶의 질 향상에 기여할 수 있다.

앞서 언급한 개인 변인 중 온라인 사회참여활동은 고령자의 디지털 자기효능감 향상에 중요한 역할을 하는 것으로 조사되었다(신지원 외(2017)의 연구에 따르면, 온라인 사회참여활동을 하는 고령자는 그렇지 않은 고령자에 비해 디지털 자기효능감이 높았다. 온라인 사회참여활동은 고령자가 디지털 기술을 경험하고, 활용하는 기회를 제공한다. 이를 통해 고령자는 디지털 기술에 대한 이해와 자신감을 높일 수 있다.

고령자의 디지털 자기효능감 향상을 위해서는 온라인 사회참여활동을 장려하는 정책 및 프로그램이 마련될 필요가 있다. 디지털 역량과 온라인 사회참여활동의 관계는 일부 연구에서 밝혀지고 있다. 연구에 따르면, 디지털 역량이 높은 고령자는 디지털 역량이 낮은 고령자에 비해 온라인 사회참여활동이 높다. 이는 디지털 역량이 온라인 사회참여활동에 긍정적인 영향을 미치기 때문으로 보인다. 디지털 역량은 디지털 기술을 이해하고 활용할 수 있는 능력이다. 온라인 사회참여활동은 디지털 기술을 활용하여 타인과 소통하고, 정보를 얻고, 새로운 지식을 습득하는 활동이다.

오늘날 디지털 기술은 사회 전반에 걸쳐 급속히 확산되고 있다. 이러한 디지털 전환은 우리 삶의 방식을 크게 변화시키고 있으며, 고령층의 삶에도 많은 영향을 미치고 있다. 고령층은 디지털 기술에 대한 접근성과 활용 능력이

낮아 디지털 격차에 취약한 계층으로 분류된다. 이러한 디지털 격차는 고령층의 사회적 참여, 건강관리, 여가생활 등 다양한 측면에서 어려움을 야기할 수 있다. 디지털 정보화 역량은 디지털 기술을 이해하고 활용할 수 있는 능력을 의미한다. 디지털 정보화 역량이 높으면 디지털 기술을 보다 효과적으로 활용할 수 있으며, 이는 고령층의 삶의 질 향상에 기여할 수 있다.

한편, 디지털 자기효능감은 자신이 디지털 기술을 성공적으로 사용할 수 있다는 자신감을 의미한다. 디지털 자기효능감이 높으면 디지털 기술에 대한 거부감이나 두려움을 줄이고, 디지털 기술을 보다 적극적으로 활용할 수 있다. 따라서 고령층의 디지털 정보화 역량과 생활 만족도에 관한 연구는 디지털 격차 해소와 고령층의 삶의 질 향상을 위한 정책 수립에 중요한 기초자료가 될 수 있다.

제2절 연구의 목적

디지털 전환이 가속화되면서 디지털정보화 역량은 개인의 생활의 질을 결정하는 중요한 요소로 부각되고 있다. 특히 고령층의 경우, 디지털정보화 역량이 낮아 디지털 전환의 혜택을 누리지 못하고 소외될 위험이 크다.

본 논문의 목적은 디지털 전환의 디지털정보화 역량과 고령층의 생활 만족도 간의 관계를 분석하고, 그 영향을 미치는 요인을 파악하는 것이다. 이를 통해 고령층의 디지털정보화 역량 향상 및 생활 만족도 증진을 위한 정책적 시사점을 도출하고자 한다. 먼저, 고령층의 디지털정보화 역량에 대한 개념과 구성요소를 살펴보고, 이를 측정하기 위한 도구를 검토한다. 다음으로, 2022년 한국정보화진흥원의 디지털 정보격차 실태조사 결과를 바탕으로 고령층의 디지털정보화 역량 수준을 파악한다.

마지막으로, 독립변수인 고령층의 디지털정보화 역량 수준과 종속변수인 생활의 만족도와의 관계를 검증한다. 이를 위해 다음과 같은 3가지 연구목적을 설정하였다.

첫째, 고령층의 디지털 전환에 따른 디지털정보화 역량의 현황을 파악한다.

둘째, 고령층의 디지털정보화 역량이 생활 만족도에 미치는 영향을 분석한다.

셋째, 고령층의 디지털 전환을 위한 정책적 시사점을 도출한다.

제3절 연구의 내용 및 범위

본 연구는 설정한 목적을 이루기 위해 문헌 조사와 현실 데이터 기반의 연구를 병행하여 진행하였다. 이를 위해, 다양한 접근법을 통해 연구대상과 범위를 조사하였다. 첫째, 본 연구와 관련된 이전의 연구들을 면밀히 조사하여 연구 분야의 발전 상황과 지식의 공백을 파악하고 이전 학자들의 발견을 기반으로 연구를 진행하였다. 둘째, 관련 분야의 최신 학술논문들을 검토하여 학문적 근거를 확보하고 현대적인 연구 결과를 통합하였다. 셋째, 본 연구와 관련된 이론적 배경을 살펴보고 개념적 기반을 마련하였다. 넷째, 공식적인 정부 통계 자료와 신뢰할 수 있는 출판물을 활용하여 연구 분야의 양적 통찰력을 얻고 광범위한 맥락과 동향을 파악하였다. 다섯째, 2022년에 수행된 디지털정보격차실태조사의 원 자료를 분석하여 고령층의 특징과 상황을 분석하였다. 이상의 방법론을 통해 본 연구는 객관적이고 심도 있는 이해를 도모하였으며, 이를 통해 신뢰성 있고 유효한 연구 결과를 도출하고자 하였다.

본 연구는 다음과 같이 다섯 부분으로 구성되어 있다. 제1장 서론은 연구의 배경, 주요 목적 및 연구 범위를 포함하여 연구에 대한 전반적인 개요를 제공한다. 제2장 이론적 배경은 고령층의 정의와 특성에 대한 설명, 고령층의 생활 만족도, 디지털정보화 역량의 중요성 및 역할에 대한 학술적 검토를 통해 연구 문제를 탐색한다. 제3장 연구 방법은 이론적 배경을 기반으로 하여 연구 모델을 개발하고, 연구 가설을 세웠으며, 변수의 조작화, 측정 도구의 선택, 그리고 설문지의 설계 방법을 명시한다. 제4장 결과 분석은 수집된 데이터를 분석하여 표본의 특성을 확인하고, 설문도

구의 타당성 및 신뢰도를 평가한 뒤, 가설 검증을 위해 회귀분석 등의 통계적 방법을 사용하여 연구 결과를 상세히 기술하였다. 제5장 결론 및 제언은 연구의 주요 발견 사항을 요약하고, 연구의 시사점, 제한점 및 미래 연구를 위한 방향을 제안한다.

각 장은 연구의 논리적 흐름을 따르며, 연구 목적에 부합하는 체계적인 결과 도출을 위한 구조를 가지고 있다.

제2장 이론적 배경

제1절 디지털전환 개념

디지털 전환은 영어로 'Digital Transformation', 줄여서 DT 또는 DX라고도 한다. '트랜스포메이션'의 사전적 의미는 과거에 추구했던 변화보다 더 강도 높은 근본적인 변화 또는 혁신이다(한국정보산업연합회, 2017).

연구와 보고서에 따라 '디지털 트랜스포메이션'의 정의는 조금씩 다르지만, '디지털화'보다는 '디지털 트랜스포메이션'을 더 강조할 필요가 있다. 디지털 트랜스포메이션은 물리적 세계에서 가상 세계로 이동하는 현상을 가리키는 기술 용어라기보다는 패러다임의 전환이고 기존의 제품 중심 사고방식에서 소비자 니즈에 초점을 맞춘 고객 솔루션 중심 사고방식으로의 전환을 의미한다(디지털이니셔티브그룹, 2020).

초기에는 디지털 트랜스포메이션의 개념을 제조 기업이 디지털 역량을 활용해 새로운 수익원을 창출하는 방법으로 이해하였다. 이는 전통 산업과 디지털 기술을 결합하여 새로운 제품, 서비스, 비즈니스 모델을 개발하는 등 비즈니스 활동의 변화를 의미했다(산업연구원, 2021). 이후 개별 비즈니스 전략 차원에서 디지털 트랜스포메이션의 개념은 "디지털과 물리적 요소를 통합하여 비즈니스 모델을 혁신하고 산업의 새로운 방향을 설정하는 것을 목표로 하는 비즈니스 전략"으로 정의되고 있다(IBM, 2011).

Kearney(2016)도 개별 기업 차원에서 디지털 트랜스포메이션은 "디지털 신기술이 촉발하는 비즈니스 환경 변화의 동인에 능동적으로 대응하여 기존 사업의 경쟁력을 획기적으로 개선하거나 신사업을 통해 새로운 성장을 모색하는 비즈니스 활동"으로 정의된다고 했다. 이후 디지털 트랜스포메이션의 범위는 제조와 관련된 서비스뿐만 아니라 비즈니스 조직과 관련 기업 간의 디지털 연계로 확대되었다.

싱가포르 경제개발위원회(2017)는 조직의 디지털 트랜스포메이션에 대한 정의를 "디지털 시대에 부합하는 리더십과 디지털 인력 개발, 대내외 협업 및 거버넌스 마련"으로 확장했다. 이처럼 초기에는 개별 기업 차원에서 공식화되었던 디지털 트랜스포메이션의 개념이 점차 생태계 전반의 디지털 통합과 연

결성을 포함하는 개념으로 확장되고 있다(산업연구원, 2021).

한편, 코로나19로 인해 비대면 경제가 활성화되면서, 디지털 전환은 모든 산업의 필수 요소로 자리 잡았다. 글로벌 컨설팅 회사들은 디지털 전환에 대한 보고서를 잇달아 발표했고, 경제·정책 뉴스와 트렌드 분석에서도 디지털 전환은 핵심 키워드로 부각되고 있다. 코로나19 팬데믹으로 대면 활동이 제한되고, 비대면 경제가 일상화되면서 디지털 전환의 중요성이 더욱 부각되었다. 온라인 쇼핑, 원격 근무, 온라인 교육, 비대면 의료 등 비대면 서비스의 수요가 급증하면서 디지털 전환은 기업의 생존과 성장을 위한 필수 조건이 되었다. 디지털 전환은 이미 1990년대부터 시작된 흐름이지만, 코로나19 팬데믹은 디지털 전환의 속도를 가속화시켰다. 코로나19 이전에는 디지털 전환을 주도하는 산업은 주로 IT 산업이었다. 그러나 코로나19 이후에는 제조, 유통, 금융, 의료 등 다양한 산업에서 디지털 전환이 활발하게 진행되고 있다. 디지털 전환은 기업의 경쟁력 강화와 산업 구조의 변화를 가져올 것으로 전망된다. 디지털 전환을 성공적으로 수행한 기업은 새로운 시장을 개척하고, 기존 시장에서 경쟁력을 강화할 수 있다. 반면, 디지털 전환에 실패한 기업은 경쟁에서 뒤처지고, 도태될 수 있다. 디지털 전환을 성공적으로 수행하기 위해서는 기업의 경영진과 임직원의 인식 변화가 필요하다. 디지털 전환은 단순히 기술을 도입하는 것이 아니라, 기업의 비즈니스 모델과 운영 방식을 근본적으로 변화시키는 것이다. 따라서 기업은 디지털 전환을 단기적인 프로젝트가 아닌, 장기적인 전략으로 추진해야 한다. 디지털 전환은 기업의 미래를 결정할 중요한 요소이다. 기업은 코로나19 팬데믹을 계기로 디지털 전환에 대한 인식과 투자를 강화해야 한다(한국정보산업연합회, 2017).

개별 기업 차원의 디지털 전환은 디지털 기술을 활용하여 비즈니스 모델을 혁신하고, 산업의 새로운 패러다임을 제시하는 기업 전략이다. 디지털 전환은 기업의 경쟁력 강화와 산업 구조의 변화를 가져올 것으로 전망된다. Kearney(2016)는 개별 기업 차원의 디지털 전환을 다음과 같이 정의한다. 디지털 신기술의 변화에 선제적으로 대응하여, 현행 비즈니스의 경쟁력을 획기적으로 높이거나 새로운 비즈니스를 통해 신규 성장을 창출하는 기업 활동으로 다음과 같은 특징을 가지고 있다. 디지털 전환은 디지털 신기술의 변화에 선제적으로 대응하는 것을 의미한다. 디지털 기술은 빠르게 발전하고 있으며, 기업은 이러한 변화에 대응하기 위해 디지털

전환을 추진해야 한다. 디지털 전환은 비즈니스 모델의 혁신을 통해 경쟁력을 강화한다. 디지털 기술을 활용하여 기존의 비즈니스 모델을 개선하거나, 새로운 비즈니스 모델을 창출할 수 있다. 디지털 전환은 산업의 새로운 패러다임을 제시할 수 있다. 디지털 기술을 활용하여 기존의 산업 구조를 변화시킬 수 있다. Kearney(2016)는 디지털 전환의 범위가 기업의 조직과 연관 기업 간 협력을 위한 디지털 연계, 제조 관련 서비스 분야까지 확대되었다고 주장한다. 디지털 기술은 기업의 내부 및 외부 환경을 변화시키고 있으며, 이에 따라 디지털 전환의 범위도 확대되고 있다. 디지털 전환의 성공 요인으로 전략적 접근이 필요한데 이는 디지털 전환은 단기적인 프로젝트가 아니라, 장기적인 전략으로 추진해야 한다. 기업은 디지털 전환의 목표와 비전을 명확히 하고, 이를 달성하기 위한 전략을 수립해야 한다. 디지털 전환은 조직 문화의 변화를 필요로 한다. 기업은 디지털 기술에 대한 이해와 활용 능력을 높이기 위해 직원 교육과 훈련을 강화해야 한다. 디지털 전환은 조직 내외부의 협력을 필요로 한다. 기업은 경영진, 임직원, 고객, 파트너 등과 긴밀하게 협력하여 디지털 전환을 추진해야 한다. 아마존은 인공지능과 빅데이터 기술을 활용하여 고객의 구매 패턴을 분석하고, 맞춤형 상품 추천 서비스를 제공하고 있다. 스타벅스는 모바일 앱을 통해 고객의 주문 정보를 관리하고, 결제 서비스를 제공하고 있다. 유니클로는 3D 프린팅 기술을 활용하여 맞춤형 티셔츠를 생산하고 있다. 롯데마트는 빅데이터와 인공지능 기술을 활용하여 고객의 구매 패턴을 분석하고, 재고 관리를 효율화하고 있다. 이러한 사례들은 디지털 기술과 물리적 요소의 융합을 통해 비즈니스 모델을 혁신하고, 산업의 새로운 패러다임을 제시하고 있다는 점에서 의미가 있다. 디지털 전환은 초기에는 개별 기업의 비즈니스 모델과 경쟁력 강화를 위한 개념으로 제시되었다. 그러나 디지털 기술의 발전과 확산에 따라, 디지털 전환의 범위는 기업의 조직과 경영 방식 전반에 걸친 변화를 포함하는 개념으로 발전해 왔다. Agil(2015)은 디지털 전환의 범위 확대에 대해 다음과 같이 주장한다. 디지털 전환은 단순히 기술을 도입하는 것이 아니라, 기업의 조직과 범위를 다음과 같이 제시한다. 디지털 전환은 기업의 비즈니스 모델, 조직 구조, 운영 방식, 문화 등 기업의 모든 측면을 변화시키는 프로세스이다.

2016년 다보스포럼은 "제4차 산업혁명의 이해"라는 주제로 개최되었으며, 이 자리에서 디지털 전환은 향후 세계가 직면하게 될 가장 중요한 화

두로 제시되었다. 디지털 전환은 물리적 공간과 디지털 공간, 생물학적 공간의 경계를 허물고, 사이버 물리 시스템을 기반으로 시장경제, 산업구조 등 모든 분야에 큰 영향을 미치는 기술의 융합을 의미한다. 디지털 전환의 대표적인 사례로 사물인터넷은 사물에 센서와 통신 기능을 부여하여 실시간으로 데이터를 수집하고 분석하는 기술이다. 사물인터넷을 통해 제조, 의료, 헬스케어, 유통 등 다양한 분야에서 새로운 비즈니스 모델과 서비스가 창출되고 있다. 인공지능은 인간의 지능을 모방한 컴퓨터 기술이다. AI는 이미지 인식, 자연어 처리, 로봇 제어 등 다양한 분야에서 활용되며, 우리의 삶을 더욱 편리하고 풍요롭게 만들고 있다. 빅데이터는 방대한 양의 데이터를 분석하여 새로운 가치를 창출하는 기술이다. 빅데이터를 통해 고객의 행동을 이해하고, 시장을 예측하며, 새로운 제품과 서비스를 개발할 수 있다.

디지털 전환은 우리 사회에 많은 변화를 가져올 것으로 예상된다. 우선, 일자리 구조가 변화할 것으로 보인다. AI와 로봇의 도입으로 단순 반복적인 업무는 자동화되고, 새로운 기술을 활용할 수 있는 인재에 대한 수요가 증가할 것이다. 또한, 기업의 경쟁력은 디지털 기술의 활용 여부에 따라 좌우될 것으로 보인다. 디지털 기술을 적극적으로 도입한 기업은 새로운 시장을 창출하고, 기존의 시장에서 경쟁 우위를 확보할 수 있을 것이다.

디지털 전환은 우리 사회에 새로운 기회와 도전을 동시에 제공한다. 디지털 기술을 활용하여 새로운 가치를 창출하고, 사회 문제를 해결함으로써 지속 가능한 발전을 이룩해야 할 것이다(WEF, 2016). 디지털 전환은 기업의 내부에서 일어나는 변화를 의미한다. 디지털 기술을 활용하여 기업의 비즈니스 모델을 혁신하고, 조직을 효율화하며, 프로세스를 자동화하고, 고객과의 커뮤니케이션을 개선하는 것이다. 4차 산업혁명은 기술 혁신에 따른 사회 전반의 총체적인 변화를 의미한다. 디지털 기술뿐만 아니라 인공지능, 사물인터넷, 로봇, 3D 프린팅 등 다양한 기술이 융합되면서 사회의 모든 분야에서 변화가 일어나고 있다. 디지털 전환의 중심 요소는 디지털 기술이다. 그러나 4차 산업혁명의 중심 요소는 디지털 기술뿐만

아니라 인공지능, 사물인터넷, 로봇, 3D 프린팅 등 다양한 기술의 융합이다. 디지털 전환의 목적은 기업의 경쟁력 강화이다. 그러나 4차 산업혁명의 목적은 사회 문제 해결과 지속 가능한 발전이다. 말하자면, 디지털 전환은 기업이 경영전략 차원에서 경쟁 우위를 확보하기 위해 새로운 기술을 활용하여 조직, 프로세스, 비즈니스 모델, 커뮤니케이션 등 기업의 모든 영역을 혁신하는 과정으로 이해할 수 있다(한국정보산업연합회, 2017). 이러한 정의는 다소 추상적으로 느껴질 수 있지만, 디지털 전환의 궁극적인 목표는 단순히 비용 절감이나 생산성 향상에 그치지 않는다. 데이터를 기반으로 고객의 문제를 해결하고, 기존의 비즈니스 모델을 근본적으로 변화시키는 데 그 목적이 있다(디지털이니셔티브그룹, 2020).

결론적으로 디지털 트랜스포메이션은 새로운 기술을 활용하여 조직, 프로세스, 비즈니스 모델, 커뮤니케이션을 변화시킴으로써 비즈니스 전략 관점에서 경쟁 우위를 확보하려는 노력으로 이해할 수 있다(한국정보산업연합회, 2017). 이러한 정의가 다소 추상적으로 보일 수 있지만, 디지털 트랜스포메이션의 궁극적인 목표는 단순히 비용을 절감하고 생산성을 높이는 것이 아니고 데이터를 기반으로 고객의 문제를 해결하여 기존 비즈니스 모델을 혁신하는 것을 목표로 한다(디지털이니셔티브 그룹, 2020).

제2절 고령층 디지털정보화 역량

1) 고령층의 디지털 역량

디지털 리터러시라고도 알려진 디지털 능력은 읽기, 쓰기, 말하기의 전통적인 범위를 초월한다. 현대적인 맥락에서 이는 다양한 미디어와 도구를 능숙하게 탐색하고 조작하고 적용하는 능력을 구체화한다. 여기에는 발견하는 능력이 포함되며 다양한 애플리케이션을 위해 정보를 해석 및 활용하고 이를 여러 영역에 걸쳐 통합한다. 디지털 혁신 영역 내에서 디지털 역량은 개별 문제를 해결하면서 관련 정보를 정확히 찾아내고, 조사하고, 평가하고, 효과적으로 활용하는 기술로 특징지어진다(Arbaugh, Godfrey, Johnson, Pollack,

Niendorf, and Wresch, 2009).

박연경, 이용정(2021) 연구에서 지적한 바와 같이, 개인의 디지털 적성은 학습 능력, 평가 판단과 얽혀 일상생활에서 문제 해결 및 의사 결정 능력에 큰 영향을 미쳐서 정보 기술의 발전, 다양한 유무선 장치의 습관적 사용, 정보 추구가 일반화되었다. 개인과 사회 전체가 직면한 과제는 디지털 도구와 기술의 적용을 통해 더 효율적이고 효과적으로 해결될 수 있다. 디지털 정보에 대한 참여에는 다양한 디지털 장치 및 네트워크 탐색이 포함되며, 이는 본질적으로 개인의 인터넷 사용 숙련도를 반영한다.

2021년 한국지능정보사회진흥원 디지털정보격차조사 결과에 따르면, 2021년 노인의 전반적인 디지털 정보 숙련도는 69.1%로 2018년부터 2020년 사이 기록된 수치에 비해 눈에 띄게 증가했다. 부문별 고령층 접근성 수준은 평균 인구 대비 93.1%로 다소 차이가 있으나 활용도 측면에서는 72.3%로 격차가 더욱 뚜렷하고, 디지털 역량에서는 53.9점으로 더욱 격차가 크다. %, 본질적으로 일반 대중 비율의 절반이다. 이러한 통계는 이 연령대의 디지털 격차를 해소하기 위해 노인의 디지털 역량을 강화해야 할 필요성을 강조한다.

고령자의 디지털 역량 격차는 단순히 개인의 문제로만 볼 수 없다. 고령자는 경제적 여건으로 인해 새로운 정보화 기기를 사거나 유지비를 충당하기 어려운 경우가 많다. 또한 급변하는 기술 변화에 따라잡기 어려워 활용 능력이 부족하며, 정보 기술에 대한 인식이나 태도가 적극적이지 않은 경향도 있다. 이러한 요인들이 복합적으로 작용하여 디지털 역량 격차가 발생하고 있다 (Cho, 2014; McGaughey, Zeltmann, &McMurtrey, 2013).

디지털 역량에 영향을 주는 요인은 많은 선행연구에서 나이, 개인적 특성, 성별, 교육 정도, 경제 수준, 가구 구성 형태 등을 중요 요인으로 선정하였다(김수경 외, 2020; 황현정·황용석, 2017).

먼저 김수경 등(2020)은 디지털 정보접근 격차에 성별이 중요한 요인이며 교육 수준, 경제 수준, 삶의 만족도도 영향을 미치는 것으로 나타났고, 김영미(2001)는 여성이 남성보다 정보 활용에 뒤처지는 것으로 나타났다고 밝혔다, 주경희 외(2018)도 고령층 남성이 여성보다 정보에 대한 접근성, 능력, 활용도가 높다는 것을 발견했다. 정보 접근성과 역량에 있어서는 교육 수준이 가

장 중요한 요인으로 나타났으며, 이는 기존 연구와 일치하는 결과이다.

강진숙(2002)은 디지털 격차의 원인을 경제 및 문화적 조건의 측면에서 살펴보았다. 경제적 여건으로는 소득 수준을, 문화적 여건으로는 교육 수준을 주요 요인으로 선정하였으며, 고현정, 박선주(2020)는 디지털 정보 활용 능력이 고령층의 디지털 정보 이용 동기에 가장 큰 영향을 미치며, 정보 접근성과 역량 수준이 높을수록 정보 활용 수준도 높아지는 것으로 나타났다고 밝혔다. 한편, 디지털 정보화 수준은 연령이 증가할수록 감소하며, 도시 거주자가 농촌 거주자보다 디지털 리터러시 수준이 높은 것으로 나타났으며, 김효정(2018)은 20대와 40대의 연령 격차를 연구한 결과 나이별 디지털 접근 수준은 큰 차이가 없었으나 30대가 역량지수와 활용지수에서 가장 높은 수준이고 40대가 가장 낮았으며, 안정임(2013)의 연구에서는 교육 수준이 가장 중요한 요인인 것으로 나타났다고 밝혔다. 또한 기존의 정보격차 정책은 고령층을 하나의 집단으로 취급하지만, 고령층 내에서도 디지털 역량에는 상당한 차이가 있다. 고령층 내에서도 그룹간 디지털 역량은 상당한 차이가 있다. 고령층의 PC 기반 정보화 수준을 연령대별로 분석한 결과, 50~59세 고령층의 정보화 수준은 전체 인구의 93.6%를 차지했지만, 60세 이상 고령층의 디지털 역량 수준은 전체 인구의 56.9%를 차지해 연령에 따라 디지털 역량이 다르며, 저소득과 고령이라는 이중의 장벽에 부딪히면 디지털 역량이 현저히 취약한 것으로 나타났다(한국지능정보사회진흥원, 2014). 고령층 간에도 정보격차가 존재한다는 사실은 고령층의 정보격차 해소를 위해서는 고령층을 하나의 집단으로 취급하기보다는 기준에 따라 여러 집단으로 나누고 각기 다른 정책을 시행해야 한다는 것을 의미한다.

2) 정보취약계층의 디지털 격차

'정보취약계층'이란 신체적, 경제적, 지리적 이유로 공공정보에 대한 접근성과 활용성 측면에서 일반 국민보다 취약한 집단이라고 볼 수 있다(남영준, 2007). 또한 자연적, 지역적, 경제적, 사회적 여건으로 인해 정보통

신기술(ICT)에 대한 접근성, 능력, 활용 측면에서 일반인보다 취약한 집단으로 볼 수 있다(이기호, 2019). 그리고 '정보소외계층'은 정보 보급과 공유가 활발해짐에 따라 디지털 서비스 이용에 어려움을 겪는 사람들로 정의할 수 있다(장영범, 2013).

정보취약계층은 사회복지 분야 이외의 여러 분야에서 지식정보소외계층, 정보소외계층, 정보격차계층, 정보취약계층, 지식정보취약계층 등 직접 또는 간접적인 용어로 사용되었다(남영준, 2007). '도서관법 시행령' 제2조에서는 장애인과 고령층 그리고 기초생활수급자, 농어촌주민, 다문화가족, 북한이탈주민 등의 여섯 개 집단을 "지식정보 취약계층"으로 정의한다. 또한, '서울특별시 조례' 제2조 제1호와 '부산광역시 정보화 기본 조례' 제2조 제9호에서는 "정보취약계층"을 장애인과 고령자 등 신체·사회·기술적 제약 등으로 정보통신 서비스에 접근과 이용이 어려운 계층으로 정의한다. 한국지능정보사회진흥원에서는 '정보취약계층'을 장애인과 고령층 및 저소득층 그리고 농어민, 북한이탈 주민, 결혼이민자 등으로 정의한다.

법률과 조례 및 선행연구에서 살펴본 바와 같이 정보취약계층에 대한 정의는 비슷하다. 그러므로 '도서관법 시행령' 제2조와 '서울특별시 조례' 제2조 제1호와 '부산광역시 정보화 기본 조례' 제2조 제9호에 의하여 정보취약계층을 장애인 및 고령층 그리고 저소득층과 농어촌 주민, 다문화가족, 북한이탈주민 등 신체적 및 사회적 그리고 기술적 제약으로 정보통신 서비스에 접근하거나 이용하기 어려운 계층이라고 정의한다.

정보화 사회로의 진입과 디지털 기술의 확산은 사회-경제적 불평등을 초래할 수 있으며, 디지털 기술에 익숙하지 않은 소외계층의 경우 일상생활의 불편함과 더불어 디지털 기술의 혜택을 충분히 누리지 못하고 있다(이기호, 2019). 특정 집단에 디지털 장비가 불평등하게 확산되고 계층간 사용 능력의 차이가 생기면 디지털 격차가 발생하게 되며 이러한 디지털 격차는 정보화 사회에서 정보 불평등을 의미한다. 1990년대 초에 등장한 이 개념은 정보를 소유한 자와 소유하지 못한 자 사이의 차이를 설명하기 위하여 등장했다.

국내에서는 ‘정보격차해소에 관한 법률’에서 디지털 격차를 “경제, 지역, 자연적 또는 사회적 여건의 차이로 인해 정보통신망을 통한 정보통신 서비스에 대한 접근 또는 이용의 차이”로 정의하고 있다. 또한 정보화 사회는 소외계층의 배제가 심화되는 특징이 있어서 디지털 격차는 사회적 격차로 이어질 수 있으며(서이중, 2000), 디지털 격차는 취약계층의 사회적 불평등을 심화시키고 구조화할 가능성이 있다는 주장이 제기되고 있다(정충식, 2012).

최근 디지털 격차는 단순히 디지털 기기에 대한 접근성 측면에서만 설명할 수 없으며, 이를 사용하는 개인의 역량과 질적 특성으로 설명할 수 있다는 인식이 확산하면서 디지털 격차에 대한 논의가 정보에 대한 접근이라는 이분법적 개념에서 벗어나고 있다(DiMaggio, Hargittai, Neuman, & Robison, 2001). 디지털 격차 문제는 정보접근에 대한 논의에서 미디어 기기나 정보 기술을 통해 필요한 정보에 접근하고 처리하여 새로운 부가가치를 창출하기 위한 정보의 활용, 기술, 활용으로 변화하고 있다(송종길 외, 2005). 이에 따라 디지털 격차에 관한 연구는 시간이 지남에 따라 다양한 개념과 방향으로 논의됐다. 또한 디지털 격차와 소외계층에 대한 선행연구를 살펴보면, 김구(2014)는 정보접근 가능성과 정보 이용 수준에 따라 소외계층의 정치참여와 경제활동 및 사회활동이 차별과 소외로 이어질 수 있다고 설명하며, 진상기(2013)는 정보화 사회에서 국가가 제공하는 정부 서비스가 사이버 공간에 존재하므로 개인의 디지털 기기 이용 및 활용 수준의 차이는 정치와 경제 및 사회, 문화적 차별과 불이익으로 이어질 수 있는 등 또 다른 사회 문제로 이어질 수도 있다고 했다. 이렇듯 사회의 디지털 격차는 소외계층의 일상생활에 영향을 미치며, 소외계층 간 사회 갈등과 사회적 불평등이 발생할 위험이 높다.

취약계층과 디지털 격차에 대한 선행연구에 따르면 이 두 가지 요인은 밀접한 관련이 있는데, 현재의 디지털 격차는 이전의 디지털 격차와는 다르며, 디지털 격차가 이전보다 더 커질 수 있다고 했다. 그러므로 정보화 사회에서 취약계층이 디지털 기술에 접근하고 활용할 수 있도록 하기 위해서는 취약계층의 디지털 격차를 해소하거나 완화하기 위한 정책을 추진

할 필요가 있다.

3) 고령층의 디지털 격차

고령층의 기준은 법률적으로 다양하게 존재하고, 학자마다 연구 성격에 따라 유연하게 적용하기 때문에 명확하게 정의하기 어렵다(, 2020). 우리나라에서는 ‘고령자고용법’ 제2조에 따라 55세 이상인 자를 고령자라고 하며, 통계청의 통계표준용어 및 지표에 따르면 세대별 주민등록과 관계없이 실제로 만 65세 이상인 자를 고령자로 정의하고 있다. ‘노인복지법’에서는 고령자의 구체적인 정의는 규정하고 있지 않으나 ‘65세 이상인 사람’으로 규정하고 있다. ‘국민연금법’에서는 60세(특수직종 종사자는 55세)이상인 사람은 노령연금을 받을 수 있다고 규정하고 있다.

고령자의 국제적 정의와 관련하여 Richard(1991)는 고령자를 생리적, 신체적으로 전환기에 있는 사람, 심리적으로 인격 능력이 저하된 사람으로 정의했다. 국제노년학회는 노인을 인간의 노화 과정에서 생리적 및 심리적, 환경적 행동 변화가 상호 작용하는 복잡한 과정에 있는 사람으로 정의했다. 또한 Orimo 등(2006)의 연구에서는 고령자를 일반적인 인식으로는 65세 이상이지만 비즈니스 관점에서는 55세 이상인 사람으로 정의했으며, 국제노동기구(ILO)는 고령자의 연령을 55세 이상으로 정의하고 있고, 한국의 고령자고용법도 이와 동일하다(서명호, 2019).

김판수(외, 2014) 연구에서는 생리적, 신체적 기능이 저하되면서 심리적 변화로 인해 자기관리 및 사회적 역할 기능이 저하되는 집단인 노년층은 신체적 기능 저하와 사회적 소외감으로 인해 디지털 기기 및 인터넷 사용에 어려움을 겪는 경우가 많다고 했으며, 고령화의 특성상 고령층은 다른 세대에 비해 IT 접근성 측면에서 불리하기 때문에 새로운 IT 및 교육에 대한 접근에 큰 어려움을 겪고 있다고 했다.

한국지능정보사회진흥원의 '2021 디지털 정보격차 실태조사'에 의하면 일반 국민의 디지털 정보화 수준을 100으로 봤을 때 55세 이상 고령층의 디지털 정보화 수준은 69.1%로 정보취약계층으로 분류되는 장애인 및 고령층, 저

소득층, 농어민, 북한이탈주민, 결혼이주자 중 가장 낮은 것으로 나타났다. 집단별로는 저소득층이 95.4%로 가장 높았고, 결혼이주자(89.5%), 북한이탈주민(89.4%), 장애인(81.7%), 농업인(78.1%)이 그 뒤를 이었다. 이는 정보취약계층 중 고령층의 디지털 정보화 수준이 가장 낮은 것으로 나타나 정보취약계층의 디지털 격차가 가장 심각하다고 할 수 있다.

연령대별 일반 대중의 디지털 정보화 종합수준은 20대가 125.4%로 가장 높고 70대가 46.6%로 가장 낮은 것으로 나타났다. 이전 연령대(10~40세)와 비교하면 디지털 정보화 수준은 50대(97%)에서 약간 낮고 60대(77.1%)와 70세 이상(46.6%)에서 급격히 떨어진다. 일반적으로 인터넷 활용 능력은 나이가 많아질수록 감소하는데(황용석 외, 2012), 디지털 격차 현상은 60세 이상과 70세 이상 연령층에 집중되어 있으며, 50세 이상 연령층이 그 뒤를 잇고 있다. 그러므로 우리 사회에서 노년층이 디지털 기술로부터 극단적으로 배제되고 있음을 인식할 필요가 있다.

고령층 디지털 정보 격차는 디지털 기술 활용에 있어 개인차가 아닌 사회계층의 문제로, 기존의 격차가 정보와 지식의 불평등으로 이어지고 이는 다시 계층 간 기회의 차이로 이어진다. 고령층은 디지털 사회에서 취약한 집단 중 하나지만, 디지털 역량을 항상 시킴으로써 디지털 격차를 해소하고 모든 측면의 요구를 충족시킬 수 있는 집단이기도 하다(장영은, 2019). 사실 정보화 사회의 진입과 디지털 기술의 확산이 사회 전 계층에 미치지 못하면서 그 혜택을 누릴 수 있는 계층이 있지만 그렇지 못한 계층도 존재하며, 정보 소외계층 중에서도 고령층의 디지털 격차가 가장 심각한 것으로 나타났다. 이는 고령화로 인해 고령층의 비율이 높아질수록 고령층의 디지털 격차는 더욱 심화될 것이며, 이를 해소하기 위한 해결책과 대책을 검토할 필요가 있음을 시사한다. 또한 고령층의 연령과 용어에 대한 정의도 다양하게 이루어지고 있다. 기존 고령층 관련 연구 및 법률에서는 고령층을 55세 이상 79세 미만의 사람으로 정의하고, 고령층을 지칭하기 위해 노인, 어르신 등 다양한 호칭을 사용해 왔으나, 윤소영(2016)의 연구에서는 전문가 대상 용어 조사에서 가장 적절한 응답을 받은 용어가 ‘고령자’였으며, 본 연구에서는 ‘고령자’ 세대를 복수로 지칭할 수 있는 ‘고령층’이라는 용어를 사용하고자 한다. 디지털 격차 관련

자료에 따르면, 50대와 60대 및 70대 이상의 디지털 정보화 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타나고 있으므로 본 연구에서는 '고령층'을 60대 이상으로 정의한다.

제3절 고령층 생활 만족도

1) 고령층의 개념

고령자의 개념은 법률, 학계, 연구 분야에서 각각의 기준이 적용되어, 한마디로 정의하기 어렵다(최흥기, 2011). 우리나라에서 법률적으로 '고령자'의 용어를 명확히 정의한 것은 『고용상 연령차별금지 및 고령자고용촉진에 관한 법률』과 『산업재해보상보험법』이다.

『고용상 연령차별금지 및 고령자고용촉진에 관한 법률』은 55세 이상인 노인을 고령자로 지칭하고 있다. 이는 고용 시장에서 고령자 고용촉진을 위한 목적으로 마련된 법률로서, 고령자에 대한 인식 개선과 고용 기회 확대를 위해 고령자의 범위를 55세 이상으로 넓혔다.

『산업재해보상보험법』은 고령자의 휴업급여 지급기준을 61세로 정하고 있다. 이는 산업재해로 인해 휴업하는 근로자의 보호를 위한 법률로서, 고령자의 경우 노화로 인해 건강이 악화되어 있음을 고려하여 휴업급여 지급 기준을 상향 조정하였다.

한편, 국립국어원 표준국어대사전은 고령자를 나이가 많은 늙은 사람으로 정의하고 있다. 이는 일반적으로 통용되는 고령자의 개념을 나타낸다.

통계청의 통계표준용어 및 지표는 고령자를 호적이나 주민등록과는 관계없이 사실상의 만 나이가 65세 이상인 사람으로 정의하고 있다. 이는 통계적 목적으로 고령자를 구분하기 위한 기준으로 사용된다.

『노인복지법』과 『국민연금법』은 고령자에 대한 구체적인 정의 규정을 두고 있지 않으나, 대상자를 '65세 이상인 자'를 기준으로 하고 있다. 이는 고령자에 대한 사회적 관심과 지원이 증가함에 따라 고령자의 범위를 65세 이상으로 확대하는 추세를 반영한 것이다.

국외에서 고령자를 정의하는 기준은 크게 생물학적, 심리적, 사회적 측면으로 나눌 수 있다. 생물학적 측면에서는 노화로 인한 신체적 변화를 기준으로 고령자를 구분한다. 미국의 노년학자 Richard(1991)는 고령자를 “생리적, 육체적으로 변화기에 있으며, 심리적 측면에서 개성의 기능이 감퇴된 사람”으로 정의하고 있다. 이는 노화로 인해 신체 기능이 저하되고, 심리적 변화가 나타나는 것을 기준으로 고령자를 구분한 것이다. 심리적 측면에서는 노화로 인한 인지적, 정서적 변화를 기준으로 고령자를 구분한다. 미국의 노년학자 Neugarten(1974)는 고령자를 “자신의 역할과 성취를 돌아보고, 노년기에 대한 준비를 하는 사람”으로 정의하고 있다. 이는 노화로 인해 은퇴, 배우자 사별 등과 같은 새로운 생활의 변화를 경험하게 되는 것을 기준으로 고령자를 구분한 것이다.

사회적 측면에서는 노화로 인한 사회 참여의 변화를 기준으로 고령자를 구분한다. 미국의 노년학자 Cowgill(1974)은 고령자를 “사회적 역할과 책임에서 탈피하여, 여가와 휴식에 집중하는 사람”으로 정의하고 있다. 이는 노화로 인해 사회에서의 역할과 책임이 줄어들고, 여가와 휴식에 대한 관심이 높아지는 것을 기준으로 고령자를 구분한 것이다.

국제노년학회의 규정에서는 이러한 생물학적, 심리적, 사회적 측면을 모두 고려하여, 고령자를 “인간 노화 과정에서 생리적·심리적·환경적 행동의 변화가 상호작용하는 복합형태의 과정에 있는 사람”으로 정의하고 있다.

이처럼 국외에서도 고령자를 정의하는 기준은 다양하게 적용되고 있다. 다만, 일반적으로 고령자를 만 65세 이상을 기준으로 하며, 생물학적, 심리적, 사회적 요인을 고려하여 구분된다고 할 수 있다. 또한, Orimo et al.(2006)의 연구에 따르면, 일반적으로 고령층은 일반적으로 만 65세 이상을 기준으로 정의되지만, 마케팅적인 관점에서 고령층은 일반적으로 55세 이상을 기준으로 정의된다. 또한, 국제노동기구(ILO)에서도 우리나라의 고령자고용법과 마찬가지로 고령자의 연령기준을 55세 이상으로 규정하고 있다(서명호, 2019). 이처럼 고령자에 대한 다양한 정의가 존재하지만, 본 연구에서는 법률적으로 명확히 정의된 고령자 고용법을 근거로 55세 이상

의 노인을 고령층으로 정의하고자 한다.

2) 고령층의 특성

노화로 인해 신체 기능이 약화되고, 다양한 질병과 만성질환을 가지고 있으며, 시각, 청각, 촉각 등 감각 기능이 저하되는 것은 고령자의 일반적인 특징이다. 이러한 특징은 고령자의 정보 행동에 영향을 미칠 수 있다(박희진·전창미, 2004; 허원희 외, 2012). 노화로 인해 근육량과 골밀도가 감소하게 되면, 자세 유지와 균형 감각이 저하될 수 있다(정회준·고영준, 2017), 작은 디스플레이를 가진 모바일 기기는 빠르고 정확하게 조작하기 어려울 수 있다(최지호 외, 2010: 525). 노화로 인해 뇌의 기능이 저하되면, 기억력, 정보 처리 능력, 새로운 정보 학습 능력이 저하될 수 있다(김장수 외, 2011). 노화로 인한 인지적 특성은 복잡한 업무 수행에 어려움을 초래할 수 있다. 예를 들어, 반응 시간이 길어지면 업무 처리에 더 많은 시간이 걸릴 수 있다. 또한, 집중력이 떨어지면 실수를 하기 쉽고, 작업기억이 저하되면 새로운 정보를 기억하는 데 어려움을 겪을 수 있다(김선호, 2003: 117). 노화로 인해 집중력, 멀티태스킹 능력, 정보 처리 속도가 저하되면, 원하는 정보를 찾는 데 어려움을 겪을 수 있다(정회준 외, 2017). 구체적으로, 집중력이 떨어지면 한 가지 일에 집중하기 어려워지고, 멀티태스킹 능력이 저하되면 여러 가지 일을 동시에 처리하기 어려워진다. 또한, 정보 처리 속도가 느려지면 많은 정보를 빠르게 처리하기 어려워진다. 이러한 요인들은 원하는 정보를 찾는 데 어려움을 초래할 수 있다. 사고방식이 경직되면 새로운 정보에 대한 유연한 사고가 어려워지고, 기존의 사고방식을 고수하려는 경향이 나타난다. 또한, 친숙한 것에 대한 애착으로 인해 변화를 두려워하고, 익숙한 것을 선호하는 경향이 나타난다. 이러한 요인들은 새로운 것에 대한 적응과 변화를 어렵게 만들 수 있다(김은애·박경진, 2010; 김대진 외, 2011).

노화로 인해 의존성과 수동성이 증가하면 스스로 정보를 탐색하고, 문제를 해결하는 능력이 저하될 수 있다. 또한, 타인의 도움을 받으려는 경

향이 커지면, 새로운 것을 배우는 데 적극적이지 못할 수 있다. 이러한 요인들은 학습능력에 부정적인 영향을 미쳐, 학습의 어려움을 초래할 수 있다(권중돈, 2016). 노화로 인해 신체적, 정신적 능력이 저하되면, 사회에서 차지하는 지위와 역할이 변화하고, 사회 참여가 감소할 수 있다(박희진 외, 2004). 노화로 인해 신체적, 인지적 기능이 저하되면, 사회 활동이 제한되고, 행동반경이 축소되며, 정보 습득 기회도 감소할 수 있다. 이러한 변화는 젊은 층과의 세대 차이를 키울 수 있다(김대진 외, 2011).

3) 생활 만족도 개념

생활만족도(life satisfaction)는 일상생활에서 주관적으로 느끼는 만족감에 대한 의미(박종옥, 2018)의 개념으로, Negaurten et al.(1961)이 생활만족도는 활동이론과 분리이론을 검증하기 위한 종속변수로 사용되면서, 다양한 연구에서 사용되기 시작했다(김명숙·고종옥, 2013). 생활만족도는 일상생활에서 느끼는 주관적인 만족감으로 정의할 수 있다(소광섭, 2007). 이후 생활만족도는 학자들마다 정의가 다르지만, 대체로 일상생활에서 느끼는 주관적인 만족감으로 정의된다. 생활만족도는 생활의 질, 행복감, 주관적 만족도, 심리적 안녕감, 생활의 만족도 등과 혼용되어 사용되고 있다(박용순, 2016). 엄밀히 따지면, 각 용어들은 서로 다른 측면을 강조하고 있다(심재휘·이기혜, 2018). 그러나 추상적이고 복잡한 성질로 인해 각 용어의 정의는 학자들마다 다양하며, 혼용되는 용어들은 의미나 맥락에서 유사하다고 볼 수 있다(강승엽·전희정, 2020) 본 연구에서는 생활만족도의 개념을 명확히 하기 위해 생활만족도라는 용어를 일관되게 사용하여 분석하고자 한다. 생활만족도 개념에 대한 학자들의 다양한 정의 중에서, Young & Longman(1983)의 정의는 생활의 전반적인 측면을 포괄하고 있어 가장 포괄적인 개념으로 판단된다. Ferrams & Powers(1992)는 Young & Longman(1983)과 마찬가지로 생활만족도를 개인의 생활의 전반적인 만족도로 보았지만, 가족 환경을 추가로 포함하여 보다 포괄적인 개념으로 정의하였다(박민자, 2020). 한편, Diener et al(1985)은 주관적

안녕감은 개인의 주관적인 판단에 근거해야 한다는 주장을 통해, 주관적 안녕감은 개인의 주관적인 평가에 따라 결정된다는 점을 강조하였다. Schalock(1996)은 생활 만족도를 개인이 자신의 생활에 대해 느끼는 주관적 감정이나 기대에 대한 충족 정도라고 정의함으로써, 생활 만족도가 개인의 주관적인 평가에 기반한다는 점을 강조하였다(김기태·박봉길, 2000). 국내에서 노인의 생활만족도에 대한 연구는 이효재·지순·박매자(1979)에 의해 처음으로 시작되었다(유주희·주운현, 2016). 국내 학자들은 생활만족도를 개인의 생활의 전반적인 만족도로 정의하였는데, 최성재(1986)는 과거 및 현재의 생활과 활동에 대한 평가와 미래의 전망에 대한 긍정적인 감정을 강조하였다. 강소현·박정운(2020)은 현재의 주변 상황과 일상생활에 대한 주관적인 행복감이나 만족감의 정도라고 정의하였다. 이신영(2009)은 개인이 자신의 생활에 대해 느끼는 주관적인 만족의 정도라고 정의하였고, 홍영기(2019)는 일상생활에서 개인이 느끼는 주관적인 감각 또는 정서라고 정의하였다. 권혁창 외(2019)는 개인의 생활의 전반적인 영역에서 느끼는 주관적인 만족도로 정의하였다(김진수, 2018). 따라서 본 연구에서는 고령층의 일상생활에 대한 “주관적 만족감”으로 정의하고자 한다.

4) 고령층의 생활 만족도

기대수명의 연장으로 고령층이 증가하면서 이와 관련된 다양한 사회문제들이 대두되고 있다. 이러한 문제들은 고령층의 건강, 경제, 사회적 고립과 관련된 것으로, 고령층의 삶의 질에 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 이에 따라 고령자들의 생활의 질을 향상시키기 위한 정책적 노력과 사회적 관심이 증가하고 있다. 정부는 고령자 건강보험, 노인장기요양보험, 노인일자리 창출사업 등 다양한 정책을 통해 고령자들의 건강, 노후 생활, 사회참여를 지원하고 있다. 또한, 고령친화도시 조성, 노인인권 증진, 고령자 자립 지원 등 다양한 분야에서 사회적 관심이 증가하고 있다.

고령층의 증가는 우리 사회의 큰 변화를 가져올 것으로 예상된다. 따

라서, 고령층의 삶의 질을 향상시키기 위한 정책적 노력과 사회적 관심을 지속적으로 확대해 나가야 할 것으로 관심이 증가하고 있다(조명희, 2000). 기대수명의 연장으로 인해 단순히 생존하는 것뿐만 아니라, 생활의 질을 높이며 풍요로운 노후를 보내는 일이 과거에 비해 중요해졌다(배진희, 2006; 장명숙·박경숙, 2012). 노년기는 인생을 되돌아보고 자아를 완성하는 시기이기 때문에 고령자의 생활만족도는 그 어느 연령대보다도 가치가 크다(김정엽·권복순, 2007). 고령층의 생활만족도는 고령자의 생활의 질을 나타내는 중요한 지표이며, 성공적인 노령화를 위한 필수 조건이라고 할 수 있다(박순미외, 2009; 김학주, 2018). 우리나라 고령자들의 생활만족도는 여전히 낮은 수준에 머물러 있다(정순돌·성민현, 2012). 한국행정연구원의 사회통합실태조사(2019)에 따르면, 60세 이상 고령층의 생활의 만족도는 국민 전체 평균에 비해 낮은 것으로 나타났다. 이는 고령층의 건강, 경제, 사회관계 등 다양한 요인에 의해 영향을 받는 것으로 보인다(정순돌·김미리, 2017). OECD의 불평등한 고령화 방지(Preventing Ageing Unequally) 조사에 따르면, 한국 노인의 빈곤율과 자살률은 OECD 회원국 중 가장 높은 수준으로 나타났다. 이는 한국 고령층의 생활의 질이 낮다는 것을 보여주는 명백한 증거이다(이영희·임우석, 2020). 연령집단별 생활만족도에 대한 연구에 따르면, 젊은 층은 미래에 대한 기대감과 도전 의식으로 높은 만족도를 보이지만, 중년이 되면서 직업, 가족, 건강 등 다양한 문제에 직면하게 되어 만족도가 낮아지는 것으로 보인다. 노년기는 경제적 안정과 자아실현의 기회가 증가하면서 만족도가 다시 증가하는 것으로 알려져 있다(권혁창 외, 2019; 강영숙·정자영, 2020). 한국의 경우, 노년기에는 경제적 어려움, 건강 문제, 사회적 고립 등의 요인으로 인해 생활만족도가 오히려 감소하는 것으로 나타났다. 이는 한국 사회가 노인에게 대한 사회적 지원이 부족한 데 따른 결과로 보인다(정순돌 외, 2012).

이러한 실태는 우리나라 고령자들의 생활만족도가 낮다는 것을 보여준다. 이는 고령층의 생활만족도가 성공적인 노령화의 핵심 요소라는 점에서 매우 우려되는 일이다. 우리나라의 고령자들은 경제적 어려움, 건강 문

제, 사회적 고립 등의 다양한 요인으로 인해 자신의 생활에 만족하지 못하고 있는 것으로 보인다. 따라서 고령층의 생활만족도에 관한 연구는 한 개인의 복합적인 감정을 이해하고, 고령자 관련 문제를 해결하기 위한 중요한 출발점이 될 수 있을 것이다(박충선, 1998).

제4절 선행 연구 고찰

고령층의 디지털 격차 해소를 위해서는 정부, 기업, 사회단체 등이 연계하여 정책적 지원을 강화할 필요가 있다. 첫째, 교육 및 홍보 지원을 강화해야 한다. 고령층의 정보화 역량과 정보 활용 능력을 향상시키는 것이 가장 기본적인 방안이다. 이를 위해서는 고령층의 신체적, 심리적 특성을 고려하여 교육 및 홍보를 진행해야 한다. 또한, 디지털 기기와 인터넷의 긍정적 측면에 대한 홍보를 통해 고령층의 디지털 기기와 인터넷에 대한 부정적인 인식을 개선할 수 있다. 구체적으로, 디지털 기기와 인터넷 교육의 내실화를 통해 교육 내용과 방법을 고령층의 이해 수준에 맞게 조정하고, 교육 환경을 고령층이 편안하게 이용할 수 있도록 조성해야 한다. 또한, 디지털 기기와 인터넷 교육의 확산을 위해 공공기관, 기업, 사회단체 등이 연계하여 다양한 교육 프로그램을 개발하고 운영하며, 교육비용을 지원하여 고령층의 교육 참여를 장려해야 한다. 둘째, 경제적 지원을 강화해야 한다. 디지털 기기와 인터넷은 고령층이 정보화 시대에 대응하고, 사회 참여를 확대하며, 생활의 질을 향상시키기 위한 필수적인 도구이다. 따라서, 정부는 고령층이 디지털 기기와 인터넷을 구입하고 이용할 수 있도록 경제적 지원을 강화해야 한다. 구체적으로, 디지털 기기 및 인터넷 이용료 지원, 디지털 기기 교육비 지원 등을 확대하고, 저렴한 가격으로 디지털 기기와 인터넷을 구입할 수 있도록 지원해야 한다. 셋째, 문화적 변화를 위한 노력을 해야 한다. 디지털 기기와 인터넷은 새로운 기술이다. 따라서, 디지털 기기와 인터넷에 대한 부정적인 인식을 개선하기 위해서는 문화적 변화가 필요하다. 이를 위해서는 정부, 기업, 사회단체 등이 연계하여 디지털 기기와 인터넷의 긍정적 측면에 대한 홍보를 강화해야 한

다. 구체적으로, 디지털 기기와 인터넷의 긍정적 측면에 대한 홍보를 강화하고, 디지털 기기와 인터넷을 활용한 성공 사례를 발굴하고 공유해야 한다. 고령화 사회로의 진입과 디지털 기술의 발전으로 인해 고령층의 디지털 격차는 더욱 심화될 것으로 예상된다. 따라서, 정부, 기업, 사회단체 등이 협력하여 고령층 디지털 격차 해소를 위한 노력을 기울여야 할 것이다(이미숙 외, 2015). 산업사회에서는 성장이 발전의 척도였지만, 정보화 사회에서는 생활의 행복한 측면이 중요시된다. 이러한 욕구를 충족시켜 줄 수 있는 건강, 의료, 교육, 여가 등의 서비스 산업이 빠르게 정보화되어 가고 있기 때문이다. 따라서 노년층의 정보화 역량 강화를 통한 정보화 경험은 이들의 생활의 질 향상과 행복을 위해서 가장 효과적인 방법이라고 할 수 있다(김판수 외, 2014). 실제로 인터넷 등은 노년층의 생활을 변화시키고 있다. 인터넷 사용은 노년층이 자신에게 필요한 정보를 쉽게 얻을 수 있도록 하며, 관계망을 유지함으로써 사회적 지지를 제공해 준다. 이러한 효과는 노인 개개인의 생활에 긍정적인 영향을 미친다(유용식 외, 2012). 예를 들면, 노년층은 디지털 기기와 인터넷을 통해 다양한 사회 활동에 참여할 수 있다. 예를 들어, 온라인 커뮤니티, 온라인 교육, 온라인 쇼핑 등을 통해 새로운 정보와 지식을 얻고, 다양한 사람들과 교류할 수 있다. 온라인 커뮤니티는 노년층이 다양한 관심사를 가진 사람들과 교류할 수 있는 좋은 기회를 제공한다. 예를 들어, 건강, 취미, 문화, 여행 등 다양한 분야의 온라인 커뮤니티를 통해 노년층은 공통의 관심사를 가진 사람들과 정보를 교환하고, 대화를 나눌 수 있다. 이러한 활동은 노년층의 사회적 고립을 해소하고, 사회 참여를 확대하는 데 도움이 된다. 온라인 교육은 노년층이 새로운 지식과 기술을 습득할 수 있는 좋은 기회를 제공한다. 예를 들어, 온라인 강의를 통해 노년층은 언어, 컴퓨터, 요리, 음악 등 다양한 분야의 교육을 받을 수 있다. 이러한 교육은 노년층의 지적 능력을 향상시키고, 새로운 취미를 개발하는 데 도움이 된다. 온라인 쇼핑은 노년층이 일상생활을 보다 편리하게 영위할 수 있는 좋은 기회를 제공한다. 예를 들어, 온라인 쇼핑을 통해 노년층은 원하는 물품을 편리하게 구매하고, 집에서 배송받을 수 있다. 이러한 활동은 노년층의 삶의 질을 향

상시키는 데 도움이 된다. 노년층의 정보화 경험은 생활의 질 향상에도 기여한다. 예를 들어, 인터넷 사용은 노인들의 자긍심과 자기유능감(self-efficacy)을 높이고, 생활의 가치관을 긍정적으로 바꾸는 데 기여하기도 한다. 이복자·김용우(2010)의 연구에 따르면, 인터넷 사용이 노인들의 자긍심과 자기유능감을 높이는 데 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한, 인터넷 사용은 노인들의 생활의 가치관을 긍정적으로 변화시키는 데도 기여하는 것으로 나타났다. 이러한 연구 결과는 노년층의 정보화 경험이 노년층의 삶의 질 향상에 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 시사한다. 정보서비스 역량은 정보의 수집, 처리, 활용, 전달 등의 능력을 의미한다. 정보서비스 역량이 향상되면 개인의 삶의 질은 물론 사회 전반의 발전에도 기여할 수 있다. 이를 위해 다양한 교육 및 지원 프로그램이 마련되어야 하며, 정보서비스 역량을 측정하고 평가할 수 있는 체계적인 방법이 개발되어야 한다. 이러한 노력을 통해 개인의 정보서비스 역량이 향상되고, 이는 사회 전반의 생활의 질 향상으로 이어질 것이다.

정보서비스 역량 향상을 위한 노력은 개인과 사회의 발전을 위한 필수적인 요소이다. 정부, 기업, 사회단체 등은 다양한 노력을 통해 정보서비스 역량 향상을 위한 기반을 조성하고, 개인과 사회의 발전을 도모해야 할 것이다. 이러한 노력을 통해 개인은 일상생활에서 필요한 정보를 보다 효과적으로 찾고 활용할 수 있게 되고, 학업, 직업, 취미 등 다양한 분야에서 자신의 잠재력을 발휘할 수 있게 된다. 또한, 사회 참여를 확대하고, 공동체의 일원으로서 책임을 다할 수 있게 된다.

사회는 정보의 공유와 소통이 활성화되어, 사회 구성원 간의 이해와 협력이 증진되고, 정보의 기반이 되는 지식과 기술이 발전하여, 사회의 생산성과 경쟁력이 향상된다. 또한, 정보에 대한 접근성과 활용성이 높아져, 사회의 정의와 평등이 실현된다.

결론적으로, 정보서비스 역량 향상을 위한 노력은 개인과 사회의 발전을 위한 필수적인 요소이다. 정부, 기업, 사회단체 등은 다양한 노력을 통해 정보서비스 역량 향상을 위한 기반을 조성하고, 개인과 사회의 발전

을 도모해야 할 것이다(고명숙·최지수·조대연, 2020).

<표 2-1> 선행연구 고찰 정리

이미숙 외, 2015	노년층의 정보 활용 능력 향상은 단순히 정보화에 대응하는 것 뿐만 아니라, 노년층의 생활 만족도와 생활의 행복감을 증진시킬 수 있는 중요한 요소임
김판수 외, 2014	노년층의 정보화 역량 강화는 정보화 경험을 통해 이들의 생활의 질과 행복을 향상시키는 가장 효과적인 방법이라고 볼 수 있다.
유용식 외, 2012	인터넷 사용은 노년층이 필요한 정보를 쉽게 얻을 수 있게 해 주고, 관계망을 유지하여 사회적 지지를 제공하는 역할을 한다. 이로써 노인 개인의 생활에 긍정적인 영향을 미친다.
이복자 외, 2010	친구들과 컴퓨터로 소통하기도 하며, 온라인 커뮤니티나 채팅룸 등을 통해서 공통된 관심사를 가진 새로운 친구들을 만나기도 한다. 이를 통하여 노인들은 자긍심과 자기유능감이 높을 뿐만 아니라 생활의 가치관이 긍정적으로 변할 만큼 의 높은 만족을 얻기도 한다
고명숙 외, 2020	정보서비스 역량을 향상시키기 위해서는 다양한 교육 및 지원 프로그램이 필요하며, 정보서비스 역량을 측정하고 평가할 수 있는 체계적인 방법이 개발되어야 하며 이러한 노력을 통해 개인의 정보서비스 역량을 향상시킬 수 있고, 이는 곧 사회 전반의 생활의 질 향상으로 이어질 것이다

<본 연구자 정리>

제3장 연구 방법

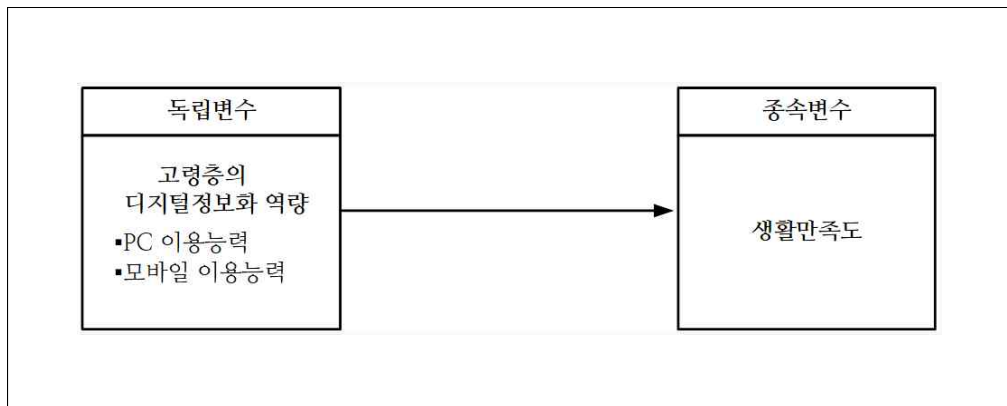
제1절 연구모형 및 가설

1) 연구모형

본 연구에서는 2022년 디지털정보격차 조사에 따라 55세 이상을 고령층으로 정의하고, 고령층의 디지털정보화 역량이 생활만족도에 미치는 영향을 알아보기 위한 연구이다. 기존 연구에서는 디지털정보화 역량을 하나의 변수로만 고려하여 연구를 수행한 경우가 많았다. 그러나 디지털정보화 역량은 PC 이용능력, 모바일 기기 이용 능력으로 구성되어 있다. 따라서 이러한 요소들을 구분하여 분석함으로써 고령층의 디지털정보화 역량이 생활만족도에 미치는 영향을 보다 정확하게 파악할 수 있을 것으로 기대된다.

본 연구의 모형은 다음과 같다(그림 3-1 참조)

〈그림 3-1〉 연구 모형



2) 연구가설

본 연구는 2022 디지털정보격차실태조사 통계자료를 분석하여 고령층의 디지털정보화 역량이 생활만족도에 미치는 영향을 알아보았다. 이를 위해 고령층 디지털정보화 역량과 관련된 설문조사를 실시하여 가설을 수립하고, 연구를 진행하였다.

이미숙 외(2015)는 노년층의 정보 활용 역량 향상이 단순히 정보화에 대응하는 것뿐만 아니라, 노년층의 생활의 질 향상과 행복감 증진에 중요한 요소라고 하였다. 김판수 외(2014)는 노년층의 정보화 역량 강화가 정보화 경험을 통해 이들의 생활의 질과 행복을 향상시키는 가장 효과적인 방법이라고 보았다. 유용식 외(2012)는 인터넷 사용이 노년층이 필요한 정보를 쉽게 얻을 수 있도록 하고, 관계망을 유지하여 사회적 지지를 제공하는 역할을 하며, 노인 개개인의 생활에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다.

이복자 외(2010)는 노년층이 인터넷을 통해 친구들과 소통하고, 온라인 커뮤니티나 채팅룸 등을 통해 공통 관심사를 가진 새로운 친구들을 만나기도 하며, 이러한 활동을 통해 자긍심과 자기유능감이 높아지고, 생활의 가치관이 긍정적으로 변화하며, 높은 만족을 얻을 수 있다고 하였다.

고명숙 외(2020)는 정보서비스 역량을 향상시키기 위해서는 다양한 교육 및 지원 프로그램이 필요하며, 정보서비스 역량을 측정하고 평가할 수 있는 체계적인 방법이 개발되어야 한다고 하였다. 또한, 이러한 노력을 통해 개인의 정보서비스 역량을 향상시킬 수 있고, 이는 곧 사회 전반의 생활의 질 향상으로 이어질 것이라고 하였다.

이와 같은 선행 연구를 근거로 본 연구는 <표 3-1>과 같이 다음과 같은 가설을 설정하였다.

〈표 3-1〉 고령층의 디지털정보화 역량과 생활만족도 연구가설

항목	가 설
가설1	고령층의 PC 이용능력은 생활만족도에 유의미한 영향을 미칠 것이다.
가설2	고령층의 모바일 이용능력은 생활만족도에 유의미한 영향을 미칠 것이다.

제2절 연구대상과 자료수집

본 연구는 한국정보화진흥원(현 한국지능정보사회진흥원)에서 수행한 2022년 디지털 정보격차 실태조사 자료를 사용하여 분석하였다. 이 조사는 정보기술의 변화로 인한 정보격차 현상을 파악하고, 디지털 정보격차 해소를 위한 정책 수립과 추진성과 확인, 향후 정책 추진 방향 정립에 활용하기 위해 실시되었다. 조사 대상은 만 15세 이상 국민 2만 명을 대상으로 하였으며, PC 및 모바일 등으로 인터넷 이용 등 디지털 정보에 대한 접근, 역량, 활용 정도를 측정하였다.

표본추출은 일반 국민과 농어민은 광역지자체별로 층화된 확률비례추출방식(stratified random sampling)을 사용하였으며, 그 외의 집단은 광역지자체별로 비례할당표집방식(quota sampling)을 사용하였다. 모집단은 전국 17개 광역시, 도에 거주하는 만 7세 이상의 일반 국민, 장애인, 저소득층, 농어민, 북한이탈주민, 결혼이민자 등으로, 표본크기는 15,000명이다(한국정보화진흥원, 2022). 자료수집은 2022년 9월부터 12월까지 자료 대행 기관을 통해 시행되었으며, 구조화된 설문으로 대인 면접 방식으로 진행되었다(한국정보화진흥원, 2022). 2022년 디지털 정보격차 실태조사는 인구학적 특성, 사회적 특성, 디지털 이용 역량, 디지털 이용성과, 디지털 이용태도 등 다양한 요인을 종합적으로 측정하고 있어, 본 연구의 목적에 적합하다고 판단하였다. 2022년 디지털 정보격차 실태조사에서 노인은 만 55세 이상을 의미하며, 일반 국민 트랙에 포함된다. 고령층 전체 표본은 총 2,300명이다. 본 연구는 원 자료에서 일차적으로 만 60세 이상 1,866명의 노인을 추출하고, 인터넷 이용 경험이 있고 PC

및 모바일 기기를 보유하고 있는 노인만을 2차로 추출하여 최종적으로 957명을 분석하고자 한다. 응답 범주는 PC 기준과 모바일 기기 기준으로 나뉜다.

제3절 측정도구

1) 독립변수 : 디지털정보화 역량

한국정보화진흥원의 2022 디지털정보격차 실태조사에서는 디지털정보화 역량은 PC 이용능력, 모바일 기기 이용 능력으로 분류하였다.

구체적인 내용은 <표 3-2>과 같다.

<표 3-2> 디지털정보화능력 측정항목(2022 디지털정보격차 실태조사)

내용	측정항목
PC 이용능력	① 소프트웨어 설치 및 삭제 ② 인터넷 연결 및 사용 ③ 웹 브라우저 환경 설정 ④ 다양한 외장기기 연결 및 이용 ⑤ 인터넷 통한 파일 전송 ⑥ 악성코드 검사 및 치료 ⑦ 문서 및 자료 작성 능력
모바일 이용능력	① 기본적인 환경설정 ② 무선 네트워크 설정 ③ 파일을 컴퓨터에 이동 ④ 큰 사람에게 파일 전송 ⑤ 필요한 앱 설치 및 이용 ⑥ 악성코드 검사 및 치료 ⑦ 문서 및 자료 작성 능력

본 연구의 가설설정에 따른 독립변수의 설문은 <표 3-3>와 같다.

〈표 3-3〉 디지털정보화역량 측정항목(2022 디지털정보격차 실태조사)

구성요소	문항	설문내용
PC 이용능력	1-1	나는 필요한 프로그램을 컴퓨터에 설치/삭제/업데이트 할 수 있다.
	1-2	나는 PC에 유선 또는 무선 인터넷을 스스로 연결해서 사용할 수 있다.
	1-3	나는 웹 브라우저에서 내가 원하는 환경을 설정할 수 있다
	1-4	나는 PC에 다양한 외장기기를 연결하여 이용할 수 있다.
	1-5	나는 PC에 있는 파일을 인터넷을 통해 다른 사람에게 전송할 수 있다
	1-6	나는 PC의 악성코드를 검사/치료할 수 있다.
	1-7	나는 PC에서 문서 등을 작성할 수 있다
모바일 이용능력	2-1	나는 스마트기기에서 디스플레이/소리/보안/알림/입력방법 등의 환경설정을 할 수 있다
	2-2	나는 스마트기기에서 무선 랜 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 악성코드를 검사/치료할 수 있다
	2-7	나는 스마트기기의 악성코드를 검사/치료할 수 있다

2)종속변수 : 생활만족도

본 연구는 고령층의 생활만족도를 평가하기 위하여 정보통신부와 한국정보화진흥원이 개발한 문항을 활용하였다. 이 문항은 2022년 디지털 정보격차 실태조사 조사표에 포함된 것으로, 생활만족도에 해당하는 8개 문항으로 구성되어 있다. 응답 범주는 '전혀 만족하지 않다'(1), '별로 만족하지 않는 편이다'(2), '다소 만족하는 편이다'(3), '매우 만족 한다'(4)의 4점 리커트 척도이다. 본 연구에서는 이 문항들의 평균을 사용하여 생활만족도를 측정하였다. 점수가 높을수록 생활의 만족도가 높음을 뜻한다(〈표 3-4〉).

〈표 3-4〉 종속변수 : 생활만족도

구성요소	문항	설문내용
생활만족도	1-1	여가(취미) 및 문화생활
	1-2	경제적 여건(소득 및 자산)
	1-3	사회활동(커뮤니티, 모임, 공동체 참여 등)
	1-4	대인관계(알던 사람과의 관계유지 및 새로운 사람을 만나는 것)
	1-5	가족관계
	1-6	내가 하는 일(학업이나 업무활동 등)
	1-7	신체 및 정신 건강
	1-8	정치 및 정부 활동(각종 정책 등)

제4절 분석방법

본 연구에서는 연구문제의 가설을 검증하기 위해 SPSS 22 for Windows 프로그램을 이용하였다.

첫째, 연구대상자들의 인구학적 요인, 디지털 요인의 빈도분석, 백분율, 평균, 표준편차 등을 파악하기 위해서 기술통계분석(Descriptive Statistics Analysis)을 사용하였다.

둘째, 생활의 만족도와 연구대상자들의 인구학적 요인, 디지털 요인의 관계는 상관관계분석(Correlation Analysis)으로 산출하였다.

셋째, 측정 도구의 일관성과 신뢰성을 평가하기 위해 신뢰도 분석을 실시하였다.

넷째, 연구대상자들의 생활의 만족도에 영향을 미치는 요인들을 파악하기 위해서 위계적 회귀분석을 실시한다. VIF(Variance Inflation Factor) 계수를 조사하여 변수 간의 다중공선성을 확인했다. Durbin-Watson계수를 조사하여 회귀분석 시 잔차의 정규성을 진단했다.

제 4 장 연구 결과

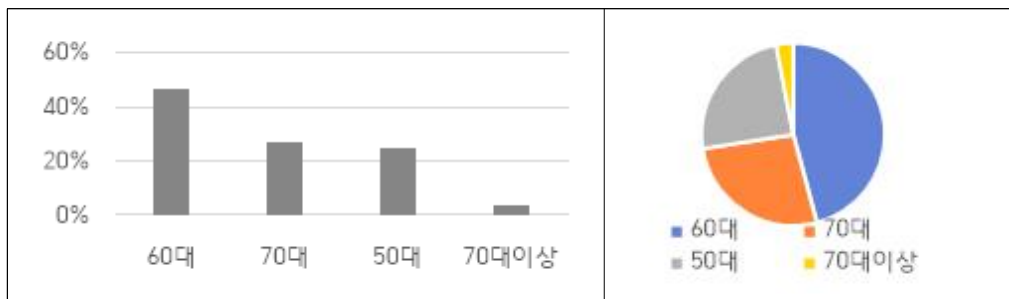
제 1 절 연구대상의 일반 특성

본 연구는 한국지능정보사회진흥원의 ‘2022 디지털정보격차실태조사’ 결과를 2차 가공하여 분석하였다. 이 조사는 2022년 8월 1일 현재 전국 55세 이상 고령층 중에서 광역지자체별 층화확률비례추출 방식으로 선정한 2,300을 구조화된 설문에 의한 대인 면접조사로 실시하였다.

본 연구의 대상인 고령층 장애인의 인구사회학적 특성은 성별 연령대, 최종학력, 직업유무, 장애유무 주거형태, 월 소득으로 구성되어 있으며 구체적인 내용은 <표 4-1>과 같다.

고령층 장애인의 남녀 성비는 49% 대 51%의 비슷한 분포를 보였다. 연령대는 60대, 70대, 50대, 70대 이상 순으로 그 분포는 46%, 27%, 24%, 3%였다 (<그림 4-1>).

<그림 4-1> 고령층 장애인 연령분포



고령층 장애인의 최종학력은 고등학교 졸업 학력이 52%, 중학교 졸업 이하 학력이 35%, 대학교 졸업 이상의 학력이 14%로 고등학교 졸업이 제일 높았다.

고령층 장애인의 85%가 직업을 가지고 있었고 무직은 15%에 불과 했으며 장애인 비율은 2%였다. 주거 형태로는 85% 다인가구 구성을 이루

고 있었고 1일 단독 거주는 15%였다.

고령층 장애인의 월 소득은 2백만원 ~ 399만원(38%), 2백만원미만(26%), 3백만원 ~ 599만원(23%), 6백만원 이상(13%) 순이었다.

〈표 4-1〉 인구사회학적특성

변수		고령층(N)	빈도	비율
성별	남자	2,300	1,118	49%
	여자		1,182	51%
연령대	50대	2,300	563	24%
	60대		1,054	46%
	70대		614	27%
	70대이상		69	3%
최종학력	중졸이하	2,300	795	35%
	고졸		1,185	52%
	대졸이상		320	14%
직업유무	직업있음	2,300	1,957	85%
	직업없음		343	15%
장애유무	장애없음	2,300	2,248	98%
	장애있음		52	2%
주거형태	일인가구	2,300	317	14%
	다인가구		1,983	86%
월소득	2백만원미만	2,300	596	26%
	2백만원 ~ 399만원		874	38%
	3백만원 ~ 599만원		523	23%
	6백만원 이상		307	13%

제 2 절 주요 변수의 기술적 분석

본 연구의 독립변수인 고령층 디지털정보화 역량인 PC활용능력과 모바일활용능력, 종속변수인 생활만족도에 대한 기술통계를 실시하였고 그 결과는 아래의 <표4-2>와 같다.

<표 4-2> 주요변수 기술통계분석

	N	최소값	최대값	평균	표준편차	왜도	첨도
PC활용능력	2300	1.00	4.00	1.76	.79	.74	-.52
모바일활용능력	2300	1.00	4.00	2.25	.83	.01	-1.00
생활만족도	2300	1.00	4.00	2.64	.44	-.24	.640
유효 N(목록별)	2300						

종속변수인 생활만족도에 대한 기술통계 분석을 자세히 살펴보면 연구대상자인 고령층 연령대의 생활만족도의 평균 점수는 2.64점이며, 표준편차는 .44 로 나타났다.

독립변수 기술통계 분석은 다음과 같다. PC 활용능력의 평균은 1.76(SD=.79)였고 모바일 활용능력의 평균은 2.25(SD=.83)으로 모바일 활용능력의 점수가 더 높았다.

정규성 검증은 자료의 분포가 정규분포를 따르는지 여부를 확인하는 과정이다. 정규분포는 대칭적이고 뾰족한 모양의 분포를 특징으로 한다. 따라서 정규성 검증을 위해서는 자료의 왜도와 첨도 수치를 확인한다.

왜도는 자료의 대칭성을 나타내는 지표이다. 왜도의 절대값이 3.0 미만이면 자료가 대칭적으로 분포한다고 할 수 있다. 첨도는 자료의 뾰족한 정도를 나타내는 지표이다. 첨도의 절대값이 7.0 미만이면 자료가 정규분포와 유사하게 뾰족하게 분포한다고 할 수 있다.

PC활용능력의 왜도는 .74, 첨도는 -.52, 모바일활용능력의 왜도는 .01, 첨도는 -1.00, 생활만족도의 왜도는 -.24, 첨도는 .640으로 기술분석 대상변수의 왜도는 .74~- .24, 첨도는 -1.00~.64로 West·Finch·Curran 기준인

왜도< ± 3 , 첨도< ± 8 을 만족하여 정규분포를 이루고 있음을 확인하였다.

제 3 절 주요 측정 도구의 신뢰도 분석

신뢰도는 측정도구가 측정하고자 하는 대상을 얼마나 일관되게 측정하고 있는지를 나타내는 지표이다. 동일한 대상이나 현상에 대하여 같은 척도를 사용하여 반복했을 때, 측정 결과가 일관되게 나타나는 정도를 의미한다.

신뢰도는 측정도구의 타당도와 함께 측정도구의 질을 평가하는 중요한 요소이다. 높은 신뢰도를 가진 측정도구는 측정하고자 하는 대상을 정확하고 일관되게 측정할 수 있기 때문에 연구 결과의 신뢰성을 높일 수 있다.

일반적으로 신뢰도는 0.7 이상이면 양호한 것으로 판단한다. 신뢰도가 0.7 미만이면 측정도구의 일관성이 부족하다고 볼 수 있다.

설문지 항목들은 동일한 개념을 측정하기 위해 설계된 것이다. 따라서 설문지 항목들을 사용하여 측정한 결과가 일관되게 나타난다면, 해당 설문지 항목들은 동일한 개념을 측정하는 데 적합하다고 볼 수 있다.

신뢰도 분석 결과는 <표 4-3>과 같다. 독립변수인 PC 활용능력 .96, 모바일 활용능력 .93, 종속변수인 생활만족도는 .880로 나타났다. 측정항목 모두 신뢰도가 0.7 이상이므로 양호한 신뢰를 확보되어 본 연구 목적에 합당한 측정도구로 사용될 수 있다고 판단된다.

<표 4-3> 주요변수 신뢰도분석

변수		Cronbach's alpa	항목수
독립변수	모바일 활용능력	.93	7
	PC 이용능력	.96	7
종속변수	생활의 만족도	.80	8

제 4 절 주요 측정 도구의 상관관계 분석

독립변수의 효과를 검증하기 전에 변수들 간의 상관관계를 분석하였다. 상관관계 분석은 두 변수 간의 선형적 관련성을 측정하는 통계적 방법이다. 상관관계 분석 결과, 모든 변수들 간에 통계적으로 유의한 상관관계가 존재하는 것으로 나타났다.

상관관계의 유의성은 p-값으로 나타내며, 일반적으로 p-값이 0.05 미만이면 통계적으로 유의한 것으로 간주한다.

상관관계의 크기는 피어슨 상관계수(r)로 나타낸다. 피어슨 상관계수는 -1에서 1 사이의 값을 가지며, 1에 가까울수록 두 변수 간의 관련성이 강하다는 것을 의미한다.

본 논문의 상관관계를 분석하여 <표 4-4>에 제시하였다. 상관관계 분석 결과 변수들 간에 통계적으로 유의한 상관관계가 존재하는 것으로 나타났다. 또한 관련 변수들 간의 상관관계는 다중공선성을 의심할 만큼 높은 수준은 아니었다.

본 연구 대상자의 독립변수인 PC 활용능력과 모바일활용능력은 정적인 상관관계($r=.757^{**}$, $p<.01$)을 보였다. 독립변수인 PC 활용능력과 종속변수인 생활만족도는 정적인 상관관계($r=.342^{**}$, $p<.01$)을 보였고, 독립변수인 모바일 활용능력과 종속변수인 생활만족도는 정적인 상관관계($r=.299^{**}$, $p<.01$)을 보였다.

<표 4-4> 상관관계 분석

구 분		1	2	3
독립변수	Mobile 활용능력	1		
	PC 활용능력	.757**	1	
종속변수	생활만족도	.342**	.299**	1

제 5 절 가설 검증

고령층 디지털정보화 역량이 생활만족도 미치는 영향을 규명하기 위해 정보서비스역량을 독립변수로, 생활만족도를 종속변수로 설정하고 회귀분석을 실시하였다.

회귀분석의 모형요약(〈표 4-5〉)에서 예측자가 PC활용능력과 모바일 활용 능력이고 종속변수가 생활만족도 일 때, 수정된 R제곱값은 0.12이었다. 이는 예측변수들이 종속변수를 12% 설명한다는 것을 의미한다.

수정된 R제곱값은 회귀분석의 설명력을 나타내는 지표이다. 수정된 R제곱값이 높을수록 예측변수들이 종속변수를 더 잘 설명한다고 볼 수 있다.

본 연구에서 수정된 R제곱값이 0.12로 나타난 것은 디지털 정보화 역량이 생활만족도에 어느 정도 영향을 미치지만, 그 영향력이 크지는 않다는 것을 의미한다. 이는 다음과 같은 이유로 설명될 수 있다. 첫째, 디지털 정보화 역량은 생활만족도에 영향을 미치는 여러 가지 요인 중 하나일 뿐이다. 둘째, 디지털 정보화 역량은 개인의 특성, 환경, 사회문화적 배경 등에 따라 그 영향력이 다르게 나타날 수 있다.

〈표 4-5〉 모형요약^b

R	R 제곱	수정된 R 제곱	추정값의 표준오차	R 제곱 변화량	F 변화량	유의확률 F 변화량	Durbin-Watson
.347 ^a	0.120	0.120	0.411	0.120	157.249	0.000	1.906
a. 예측자: (상수), 평균PC, 평균Mobile							
b. 종속변수: 평균생활만족도							

Durbin-Watson 계수는 잔차항 간 상관을 검증하는 지표이다. 잔차항은 회귀분석에서 추정된 회귀 모형에서 예측되지 못한 잔여값을 의미한다. 잔차항 간 상관이 존재하면, 추정된 회귀 계수의 신뢰도가 떨어질 수 있다.

Durbin-Watson 계수는 0과 4 사이의 값을 가진다. Durbin-Watson 계수가 2에 가까울수록 잔차항 간 상관이 없다고 볼 수 있다. Durbin-Watson 계수가 2보다 작으면 잔차항 간 양의 상관이 존재한다고 볼 수 있으며,

Durbin-Watson 계수가 2보다 크면 잔차항 간 음의 상관관계가 존재한다고 볼 수 있다.

본 연구의 경우, Durbin-Watson 계수가 1.906으로 2에 근접한 값으로 나타났다. 따라서, 잔차항 간 상관관계가 없다고 할 수 있다. 이는 추정된 회귀 계수의 신뢰도가 높다는 것을 의미한다.

회귀분석 ANOVA 결과값은 <표 4-6>과 같다

회귀분석에서 ANOVA 분석의 결과는 독립변수와 종속변수 사이에 매우 중요한 관계를 나타낸다. 회귀모델의 전체적인 유의성을 나타내는 척도인 F값은 157.249로 높게 나타나서 모델이 데이터에 적합하고 독립변수가 종속변수를 유의하게 예측한다는 것을 의미한다. 또한 이 F 값과 관련된 유의확률은 0.000로 통계적인 측면에서 이는 매우 높은 수준의 유의성을 나타낸다. 일반적으로 0.05 미만의 유의 수준(p-값)은 유의한 것으로 간주된다. 이는 본질적으로 관찰된 관계가 무작위로 발생할 가능성이 매우 낮으며, 독립변수가 종속변수에 의미 있는 영향을 미친다는 가설을 강력하게 뒷받침한다는 것을 의미한다. 즉 ANOVA 분석의 이러한 결과는 모델이 통계적으로 유의하고 독립변수가 본 연구의 맥락에서 종속변수에 대한 신뢰할 수 있는 예측 변수라는 결론을 뒷받침한다.

<표 4-6> ANOVA

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
회귀	53.129	2	26.564	157.249	.000 ^b
잔차	388.035	2297	0.169		
전체	441.163	2299			
a. 종속변수: 평균생활만족도					
b. 예측자: (상수), 평균PC, 평균Mobile					

고령층 디지털정보화 역량과 생활만족도에 미치는 영향을 규명하기 위하여 회귀분석을 실시하여 <표4-7>에 제시하였다. 독립변수인 Mobile 활용능력과 PC 활용능력의 VIF 값은 모두 2.343로 5.0 이하여서 독립변수 사이의 다중공선성 문제는 없는 것으로 나타났다.

〈표 4-7〉 고령층의 디지털정보화 역량이 생활만족도에 미치는 영향

모형			B	S.E	β	t	p	공차	VIF
독립변수	디지털정보화 역량	(상수)	2.230	.025		89.508	.000		
		Mobile 활용능력	.143	.016	.271	9.036	.000	.427	2.34 ₃
		PC 활용능력	.052	.017	.094	3.127	.002	.427	2.34 ₃
종속변수 : 생활만족도									

회귀분석 결과, 모바일 활용능력은 생활만족도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 모바일 활용능력이 높을수록 생활만족도가 높다는 것을 의미한다. 유의확률은 .000으로 매우 낮은 값으로 나타났으며, β 계수는 .271로 0.2보다 큰 값을 보였다. 이는 모바일 활용능력이 생활만족도에 중간 정도의 영향을 미친다는 것을 의미한다.

PC 활용능력도 생활만족도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 유의확률은 .002로 매우 낮은 값으로 나타났으며, β 계수는 .094로 0.1보다 작은 값을 보였다. 이는 PC 활용능력이 생활만족도에 약한 정도의 영향을 미친다는 것을 의미한다.

그러므로 가설1 [고령층의 PC 이용능력은 생활만족도에 유의미한 영향을 미칠 것이다.] 와 가설2 [고령층의 스마트기기 이용능력은 생활만족도에 유의미한 영향을 미칠 것이다.] 는 모두 채택 되었다.

〈표 4-6〉 고령층의 디지털정보화 역량과 생활만족도 연구가설 검증 결과

항목	가 설	검증결과
가설1	고령층의 PC 이용능력은 생활만족도에 유의미한 영향을 미칠 것이다.	채택
가설2	고령층의 스마트기기 이용능력은 생활만족도에 유의미한 영향을 미칠 것이다.	채택

제 5 장 결 론

제1절 연구 결과 요약 및 시사점

본 연구는 디지털 전환의 디지털정보화 역량과 생활 만족도에 관한 요인 분석을 고령층을 중심으로 수행하였다. 이를 통해 고령층의 디지털정보화 역량 향상을 위한 정책적 방안을 마련하고자 하였다. 연구 결과, 고령층의 PC 활용능력과 모바일 활용능력 등 디지털정보화 역량이 생활만족도에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 고령층의 디지털정보화 역량이 높을수록 생활만족도가 높아지는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 고령층의 디지털정보화 역량이 생활만족도에 미치는 영향력을 명확하게 보여주는 것으로, 고령층의 디지털정보화 역량 향상이 생활의 질 개선에 중요한 요소임을 시사한다. 고령층의 디지털정보화 역량이 높을수록 사회참여, 정보 접근, 여가생활, 건강 관리 등 다양한 측면에서 더 많은 혜택을 누릴 수 있기 때문이다.

고령층이 PC를 활용할 수 있으면 정부, 지자체, 민간단체 등에서 제공하는 다양한 정보와 서비스를 이용할 수 있다. 이를 통해 사회 현안에 대한 정보를 얻고, 다양한 정책과 서비스에 참여할 수 있다. 또한, 인터넷을 통해 다양한 정보와 지식을 접하고, 온라인 커뮤니티에 참여하여 사회적 관계를 형성할 수 있다. 이러한 활동은 고령층의 사회적 소속감을 높이고, 삶의 의미를 부여한다.

예를 들어, 고령층이 PC를 활용하여 정부의 복지 정책 정보를 얻을 수 있다면, 자신이 받을 수 있는 혜택을 보다 쉽게 파악하고, 보다 나은 복지 혜택을 받을 수 있게 된다. 또한, 온라인 커뮤니티에 참여하여 사회적 관계를 형성할 수 있다면, 외로움과 소외감을 해소하고, 삶의 활력을 유지하는 데 도움이 될 것이다.

정보 접근 측면에서, 고령층이 PC와 모바일을 활용할 수 있으면 다양한 정보를 접할 수 있다. 이를 통해 건강, 금융, 교육, 취업 등 다양한 분야의 정보를 얻고, 자신의 삶을 보다 나은 방향으로 변화시킬 수 있는 기회를 얻을

수 있다. 또한, 온라인 쇼핑, 배달, 결제 등 다양한 서비스를 이용하여 생활의 편리성을 향상시킬 수 있다. 고령층이 PC를 활용하여 건강 정보를 얻을 수 있다면, 자신의 건강 상태를 보다 잘 관리하고, 건강한 생활을 유지하는 데 도움이 된다. 또한, 온라인 쇼핑을 이용할 수 있다면, 집에서 편리하게 물건을 구매하고, 시간과 비용을 절약할 수 있다.

여가생활 측면에서는 고령층이 PC와 모바일을 활용할 수 있으면 다양한 여가활동을 즐길 수 있다. 이를 통해 문화생활, 취미생활, 운동 등 다양한 활동을 통해 삶의 질을 향상시킬 수 있다. 또한, 온라인 게임, SNS 등 다양한 여가활동을 통해 사회적 관계를 형성하고, 삶의 활력을 유지한다. 고령층이 PC를 활용하여 온라인 게임을 즐길 수 있다면, 친구들과 함께 게임을 즐기며 사회적 관계를 형성하고, 삶의 활력을 유지하는 데 도움이 된다. 또한, SNS를 활용하여 다양한 정보를 접하고, 사람들과 소통할 수 있다면, 외로움과 소외감을 해소하고, 삶의 의욕을 유지하는 데 도움이 된다.

건강관리 측면에서는 고령층이 PC와 모바일을 활용할 수 있으면 건강관리에 도움이 된다. 이를 통해 건강정보를 얻고, 건강관리 서비스를 이용하여 건강을 유지하고 증진시킬 수 있다. 또한, 온라인 상담, 원격진료 등 다양한 건강관리 서비스를 이용하여 의료비를 절감하고, 의료 접근성을 향상시킬 수 있다. 고령층이 PC를 활용하여 건강 정보를 얻을 수 있다면, 자신의 건강 상태를 보다 잘 관리하고, 건강한 생활을 유지하는 데 도움이 된다. 또한, 온라인 상담을 이용할 수 있다면, 병원을 방문하지 않고도 전문가의 상담을 받을 수 있어 의료비를 절감하고, 의료 접근성을 향상시킬 수 있다.

본 연구의 결과로 볼 때 다음과 같은 시사점을 가진다.

첫째, 고령화 사회의 진전에 따라 고령층의 정보서비스 접근성과 활용도가 중요해지고 있다. 고령층이 정보서비스를 통해 건강, 복지, 교육, 여가 등 다양한 분야의 정보를 얻고 활용할 수 있다면, 생활의 질 향상과 사회 참여 확대에 기여할 수 있다.

둘째, 현재 고령층의 디지털정보화 역량은 상대적으로 낮은 편이다. 이는 고령층의 디지털 소외, 정보기술에 대한 낮은 이해도, 다양한 정보서비스 제

공의 부족 등이 복합적으로 작용한 결과로 보인다.

셋째, 이러한 결과는 고령층의 디지털정보화 역량 향상을 위한 정책적 노력이 필요하다는 것을 시사한다. 정부는 고령층이 정보서비스를 쉽게 접하고 활용할 수 있도록 다양한 교육 및 지원 프로그램을 마련해야 한다.

제2절 연구의 한계 및 향후 연구방향

본 연구는 고령층의 디지털정보화 역량이 생활만족도에 미치는 영향을 알아보기 위한 연구로서, 다음과 같은 한계가 있다.

먼저 연구 대상의 한계로, 본 연구는 2022년 디지털정보격차 조사를 바탕으로 55세 이상 고령층을 대상으로 하였다. 그러나 고령층은 연령, 교육 수준, 소득 수준, 건강 상태 등 다양한 특성을 가지고 있기 때문에, 연구 대상을 보다 세분화하여 연구를 수행할 필요가 있다. 본 연구는 설문조사를 통해 고령층의 디지털정보화 역량과 생활만족도를 측정하였다. 그러나 설문조사는 고령층의 디지털정보화 역량과 생활만족도를 종합적으로 측정하기에는 제한점이 있다. 또한 본 연구는 고령층을 중심으로 디지털 전환의 디지털정보화 역량과 생활만족도의 요인을 분석하는 데 초점을 맞추었다. 그러나 고령층의 디지털정보화 역량이 이외의 사회 참여, 건강, 경제적 자립 등 생활의 다른 측면에 미치는 영향도 연구할 필요가 있다.

따라서 본 연구의 한계를 보완하기 위한 향후 연구방향은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 55세 이상 고령층을 대상으로 하였으나, 향후 연구에서는 연령, 교육 수준, 소득 수준, 건강 상태 등 다양한 특성을 고려하여 연구 대상을 확대할 필요가 있다. 예를 들어, 65세 이상 고령층, 저소득층 고령층, 장애인 고령층 등을 대상으로 연구를 수행할 수 있다.

둘째, 본 연구는 설문조사를 통해 고령층의 디지털정보화 역량과 생활만족도를 측정하였으나, 향후 연구에서는 다양한 연구 방법을 활용할 필요가 있다. 실증연구를 통해 고령층의 디지털정보화 역량과 사회 참여, 건강, 경제적 자립 간의 관계를 분석할 수 있다.

셋째, 본 연구는 고령층의 디지털정보화 역량과 생활만족도 간의 관계를

분석하는 데 초점을 맞추었으나, 향후 연구에서는 고령층의 디지털정보화 역량이 사회 참여, 건강, 경제적 자립 등 삶의 다른 측면에 미치는 영향을 연구할 필요가 있다. 고령층의 디지털정보화 역량이 사회 참여를 통한 삶의 만족도에 미치는 영향, 고령층의 디지털정보화 역량이 건강 증진에 미치는 영향, 고령층의 디지털정보화 역량이 경제적 자립에 미치는 영향을 연구할 수 있다.

본 연구의 결과는 고령층의 디지털정보화 역량 향상과 관련된 정책적 논의에 기여할 수 있을 것으로 기대된다. 향후 연구를 통해 고령층의 디지털정보화 역량 향상 방안을 보다 구체적으로 제시하고, 이를 실행하여 고령층의 삶의 질 향상과 사회 참여 확대에 기여할 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

1. 국내문헌

- 강진숙, (2002). 인터넷 네트워크의 정보격차 현황과 대응 정책 연구: 미국과 독일의 사례를 중심으로, 『한국언론학보』, 46(5), 5-45
- 고명숙, 최지수, 조대연, (2020). 직무역량과 직무만족 관계에 대한 메타분석. 『HRD연구』, 22(4), 27-52.
- 고정현, 박선주, (2020). 사회적 지지가 고령층의 디지털정보활용에 미치는 영향: 디지털 이용동기의 매개효과를 중심으로, 『국가정책연구』, 34(2), 121-149
- 권미경. (2018), 노년기 삶의 질에 대한 연구. 국내박사학위논문 성신여자대학교 일반대학원, 서울
- 권선희, (2022). 디지털 정보격차에 대한 취약계층의 계층별 분석. 『지식경영연구』 23(4), 1-19.
- 김상길, (2023). 노인의 스마트 미디어 이용 능력이 삶의 만족에 미치는 영향 : 사회적 고립감과 자아존중감의 다중매개효과 검증. 『한국지식정보기술학회 논문지』 18.3 : 537-549.
- 김수경, 김영선, 신혜리, (2020). 중고령자의 디지털정보역량수준 예측요인 분석: 성별차이를 중심으로, 『정보사회와 미디어』, 21(2), 21-43
- 김영미, (2001), 인터넷과 여성, 그리고 정보격차, 『한국지역정보화학회지』 4(1), 65-81.
- 김영미, 유영주, (2001). 노인의 생활만족도에 영향을 미치는 관련변인 연구-원주시 노인을 대상으로. 『생활과학논집』, 5(1), 15-28.
- 김유나, 변은지, (2021). 고령층 디지털 정보 역량과 디지털 정보 활용 영향 요인에 관한 연구. 『디지털융복합연구』 19(3), 89-97.
- 김판수, 김희섭, 이미숙. (2014). 고령층의 정보 활용수준이 삶의 질에 미치는 영향. 『한국지역정보화학회지』 17(1), 25-47.
- 김효정, (2018). 결혼이민자 여성소비자의 디지털정보격차지수 결정 요인: 연

- 령별 차이 연구, 『Human Ecology Research』, 56(3), 217-232.
- 문용, 소재석, (2002). 직장인의 성격 유형과 생활만족도간의 인과관계. 『생활체육연구소논문집』 2, 29-46.
- 박광준, (1999). 고령화사회와 사회정책. 『고령화사회와 노인복지』 4(1), 9-63.
- 박순미, (2010). 노인의 생활만족도 영향요인에 관한 비교연구 -도시노인과 농촌노인의 특성 비교-. 『노인복지연구』 0(47), 137-160.
- 박연경, 이용정, (2021). 코로나 시대의 온라인 도서관 이용교육이 정보활용능력에 미치는 영향. 『한국도서관정보학회지』 52(3), 267-285
- 박하영, 최봄이, 주수산나, 김운명. (2022). 디지털 파도 앞에 선 중고령자: 중고령자 집단 내 디지털 격차에 관한 질적연구. 『한국노년학』, 42(5), 915-935.
- 박현옥, 이한나, (2006). 삶의 질 향상을 위한 일상생활환경의 만족도에 관한 연구. 『한국생활과학회지』 15(1), 83-93.
- 배영임·신혜리, (2021). 비대면 시대의 그림자, 디지털 소외 『이슈&단』, 448, 1-25
- 백남성. (2009). 노년기의 생활만족도 영향요인에 관한 연구. 국내석사학위논문 忠南大學校 行政大學院
- 서명호, (2019). 고령자 재취업의 영향요인에 관한 연구. 국내박사학위논문 전남대학교
- 송종길, 박상호, (2005). 뉴스 미디어 이용이 유권자의 정치 행태에 미치는 영향에 관한 연구: 17 대 총선에서 나타난 유권자의 정치 뉴스 이용과 투표 행위를 중심으로, 『한국방송학보』, 19(2), 126-163
- 신원우, (2011). 노인의 신체 및 정신 건강 문제와 생활만족도간의 관계 : 자원봉사활동 참여의 조절효과를 중심으로. 『노인복지연구』 0(54), 135-163.
- 신지원, 권지성, (2017). 노인의 SNS 활동을 통한 소통증진 프로그램에 대한 평가연구. 『한국가족복지학』, 58, 151-179.
- 윤소영, (2016). 고령자 대상 여가정책의 방향과 과제, 『한국여가레크리에이션학

- 회지』, 40(4), 1-13
- 이경희, 박성희, (2009). 노인의 학습경험에서 도출한 노인완성학습으로서의 노인학습 개념에 대한 질적 연구. 『평생교육학연구』 15(1), 1-29.
- 이경희, (2017). 고령자의 근로시간 형태와 생활만족도 분석. 『산업연구(JIET)』 1(1), 136-168.
- 이기호, (2019). 지능정보사회에서의 디지털 정보 격차와 과제. 『보건복지』 274, 16-28.
- 이상현, 박지원, (2021). 디지털 전환과 가치창출 : 디지털 기반 제조서비스의 유형화와 성장 결정요인 분석. 『산업연구원, 이슈페이퍼』, 1-131.
- 이재풍, 임갑순, (2020). 노인의 사회참여활동이 생활만족에 미치는 영향." 전 국사회복지연구』 14, 1-42
- 장영은, (2019). 노인의 특성이 정보격차에 미치는 영향. 『韓國컴퓨터情報學 論文誌』 24.2, 209-215.
- 장효순, (2019). 노년기의 건강증진행위와 삶의 질 관계에 대한 탐색적 연구. 『한국복지실천학회지』 11(1), 168-193.
- 전대성, (2015). 노년층의 정보화 역량유무가 삶의 만족도에 미치는 영향. 『한국자치행정학보』 29(3). 389-408.
- 정인관, (2021). 한국의 디지털 불평등: 디지털 정보격차 실태조사, 2014~2019 분석. 『인문사회 21』 12(2), 1875-1886.
- 정충식, (2012). 스마트 클라우드 환경에서 지역정보화 추진 전략: 지역정 통합센터의 구축을 중심으로, 『한국지역정보화학회지』, 15(3), 1-28
- 최석환, 신제민, 허재욱, (2023). 신체활동 참여 노인의 신체적 자기개념과 인지적 유연성 및 웰니스의 관계. 『한국사회체육학회지』, 93, 285-294.
- 최성재, (1986). 노인의 생활만족도 척도개발에 관한 연구. 이화여대 한국문화 연구원 논총, 42(49), 223-257.
- 최형임, 송인욱, (2020). 노인의 디지털 정보활용능력과 삶의 만족도의 관계에서 자기효능감의 매개효과 분석. 『한국산학기술학회논문지』, 21(6), 246-255.
- 한국소비자원, (2021). 『2021 한국소비생활지표』

한국정보산업연합회(2017). 2017년 IT산업 메가트렌드 디지털 트랜스포메이션을 향한 여정.

한국정보화진흥원, (2021). 『2021 디지털정보격차 실태조사』

한국정보화진흥원, (2022). 2022년 정보격차 실태조사.

한국지능정보사회진흥원, (2014). 『2014 디지털정보격차 실태조사』

한국지능정보사회진흥원, (2021). 『2021 디지털정보격차 실태조사』

한국지능정보사회진흥원, (2022). 『2022 디지털정보격차 실태조사』

한국행정연구원, (2019). 사회통합실태조사. 서울: 한국행정연구원.

허성호, (2020). 디지털 격차가 노인의 디지털 일상생활에 미치는 영향 분석. 『디지털융복합연구』, 18(9), 9-15.

홍성효, 이동기, (2021). 코로나 19가 고령층의 온라인 사회 참여와 온라인 네트워크 활동에 미치는 영향 -디지털 정보격차를 중심으로-. 한국자치행정학보』 35(3), 321-341.

황용석 외, (2012). 디지털 미디어 환경과 커뮤니케이션 능력 격차 연구: 세대 요인을 중심으로, 『한국언론학보』, 56(2), 198-225

2. 국외문헌

- Agil, E., (2015). What is Digital Transformation, Retrived from :WEF, W., (2016). The global information technology report 2016.
- Arbaugh, J. B., Godfrey, M. R., Johnson, M., Pollack, B. L., Niendorf, B., & Wresch, W.(2009). Research in online and blended learning in the business disciplines: Key findings and possible future directions. *The Internet and Higher Education*, 12(2), 71-87.
- Diener, E., Emmons, R. A., Larsen, R. J., & Griffin, S. (1985). The Satisfaction with Life Scale. *Journal of Personality Assessment*, 49(1), 71-75.
- DiMaggio, P., Hargittai, E., Neuman, W. R., & Robinson, J. P.(2001). *Social implications of the Internet. Annual review of sociology*, 307-336.
- Ferrans, C. E., & Powers, M. J. (1992). Psychometric assessment of the quality of life index. *Research in Nursing & Health*, 15(1), 29-38.
- IBM, (2011). Digital Transformation: Creation new business models where digital meets
- Kearney, A. T., (2016). Digital Transformation Methodology
- McGaughey, R. E., Zeltmann, S. M., & McMurtrey, M. E.(2013). Motivations and obstacles to smartphone use by the elderly: developing a research - 76 -framework. *International Journal of Electronic Finance*, 7(3-4), 177-195.
- Neugarten, B. L., Havighurst, R. J., & Tobin, S. S. (1961). The measurement of life satisfaction. *Journal of Gerontology*, 16(2), 134-143.
- Neugarten, B. L. (1974). Age groups in American society and the rise of the young-old. In E. F. Borgatta & N. J. G. Malinowski (Eds.), *Aging and society: Vol. 3. A reader in social gerontology* (pp.

- 187–198). New York: Sage Publications.
- Orimo, Y., Kiyohara, Y., & Imai, Y., (2006). Reviewing the definition of older adults. *Geriatrics & Gerontology International*, 6(4), 289–297.
- Richard A. Kalish, (1991). *The Later Years: Social and Psychological Perspectives*
- Young & Longman, (1983). *The Measurement of Life Satisfaction* Hill.

ABSTRACT

Analysis of factors related to digital information capabilities
and life satisfaction in digital transformation
– Focusing on the elderly –

LEE, Sangsik

Major in Smart Convergence Consulting
Dept. of Smart Convergence Consulting
Graduate School of Knowledge Service
Consulting
Hansung University

This study aims to explore the impact of information service capabilities of the elderly on their daily life and overall living satisfaction with the progress of the digital transformation era. The rapid development of information and communication technology is affecting all walks of life, and digital information capabilities among the elderly has become an important social issue. Therefore, this study analyzes how the ability of older adults to utilize PCs and mobile devices affects various aspects of their lives, including social participation, leisure activities, and health care.

Utilizing survey methods, the study examined the relationship between digital information capabilities and living satisfaction among older adults. The results showed that older adults with higher PC and mobile device

literacy experience higher living satisfaction. These results emphasize that digital information capabilities is an important factor in improving the quality of life of older adults, suggesting that improved access to the digital world contributes to a greater sense of social belonging, access to information, healthcare, and ease of daily living.

The results of this study confirm that enabling older adults to easily access and utilize digital information and services plays an important role in improving their quality of life and expanding their participation in society. Therefore, governments and relevant organizations should develop and implement educational programs and support policies to improve the digital information capabilities of older adults. This will make an important contribution to enabling older adults to participate more actively in the digital world and to access a wider range of information and services.

However, this study was limited by its survey methodology and specific population sample. While this study focused primarily on people aged 55 and older, the older population has a wide range of characteristics, including education level, income level, and health status, and this diversity was not fully reflected in the study. Therefore, future research should consider expanding the study population and utilizing a variety of research methodologies to account for the diverse characteristics of the older population, including age, education level, income level, and health status.

The results of this study are expected to contribute to policy discussions related to improving the digital information capabilities of the elderly. Future research can provide more concrete suggestions on how to improve the digital information capabilities of the elderly, which can then be implemented to improve their quality of life and expand their participation in society. Furthermore, it is important to further understand and study the impact of older adults' digital information capabilities on various aspects of their lives, including their social participation, health, and economic independence. This will enable older people to actively participate in the digital age and allow for the development of

customized policies and services that meet their needs and expectations.

【Key words】 the Older Adults, Digital Information Competency,
Living Satisfaction, Digital Transformation