

석사학위논문

디지털 정보격차가 삶의 만족에
미치는 영향에 관한 연구
- 사회적 자본 매개효과-

2024년

한성대학교 지식서비스&컨설팅대학원

스마트융합컨설팅학과

스마트융합컨설팅전공

임 백 수

석사학위논문
지도교수 주형근

디지털 정보격차가 삶의 만족에 미치는 영향에 관한 연구

-사회적 자본 매개효과-

A study of the impact of the digital divide on life
satisfaction - social capital mediated effects

2023년 12월 일

한성대학교 지식서비스&컨설팅대학원

스마트융합컨설팅학과

스마트융합컨설팅전공

임 백 수

석사학위논문
지도교수 주형근

디지털 정보격차가 삶의 만족에 미치는 영향에 관한 연구

-사회적 자본 매개효과-

A study of the impact of the digital divide on life
satisfaction - social capital mediated effects

위 논문을 컨설팅학 석사학위 논문으로 제출함

2023년 12월 일

한성대학교 지식서비스&컨설팅대학원

스마트융합컨설팅학과

스마트융합컨설팅전공

임 백 수

임백수의 컨설팅학 석사학위 논문을 인준함

2023년 12월 일

심사위원장 정 진 택 (인)

심 사 위 원 주 형 근 (인)

심 사 위 원 이 형 용 (인)

국 문 초 록

디지털 정보격차가 삶의 만족에 미치는 영향에 관한 연구

- 사회적 자본 매개효과 -

한성대학교 지식서비스&컨설팅대학원

스 마 트 융 합 컨 설 팅 학 과

스 마 트 융 합 컨 설 팅 전 공

임 백 수

본 연구는 디지털 정보격차가 개인의 삶의 만족에 미치는 영향을 실증적으로 분석하였다. 연구 결과, 디지털 정보격차는 개인의 삶의 만족에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 디지털 활용과 디지털 역량은 삶의 만족에 긍정적인 영향을 미쳤고, 디지털 접근은 삶의 만족에 부정적인 영향을 미쳤다. 또한, 디지털 정보격차는 개인의 사회적 자본에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 디지털 활용과 디지털 역량, 디지털 접근은 모두 사회적 자본에 긍정적인 영향을 미쳤다. 본 연구의 목적은 개인의 디지털 정보격차가 삶의 만족에 미치는 영향을 실증적으로 분석하고, 그 시사점을 도출하기 위한 목적으로 진행되었다.

연구 결과는 디지털 정보격차는 개인의 삶의 만족에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 디지털 활용과 디지털 역량은 삶의 만족에 정(+)적인 영향을 미쳤고, 디지털 접근은 삶의 만족에 부(-)적인 영향을 미쳤다. 또한, 디지

텔 정보격차는 개인의 사회적 자본에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 디지털 활용과 디지털 역량, 디지털 접근은 모두 사회적 자본에 긍정적인 영향을 미쳤다.

본 연구의 결과는 디지털 정보격차가 개인의 삶의 만족에 부정적인 영향을 미친다는 사실을 시사한다. 따라서 디지털 정보격차를 해소하기 위한 정책적 노력이 필요하다. 구체적으로, 디지털 접근성을 확대하고, 디지털 역량을 강화하는 정책이 필요하다.

연구의 한계점으로 본 연구는 한국의 성인 남녀를 대상으로 진행된 연구이기 때문에, 연구 결과는 한국의 특수성에 따라 영향을 받을 수 있다. 또한, 설문 조사를 통해 데이터를 수집하였기 때문에, 연구 결과의 신뢰도를 높이기 위해서는 다양한 방법을 활용한 연구가 필요하다.

연구의 전망은 향후 연구에서는 디지털 정보격차가 삶의 만족에 미치는 영향의 구체적인 메커니즘을 밝히는 연구가 필요할 것이다. 또한, 디지털 정보격차 해소를 위한 정책 효과를 검증하는 연구가 필요하다.

【주요어】 디지털 정보격차, 디지털 접근, 디지털 활용, 디지털 역량, 삶의 만족, 사회적 자본

목 차

제1장 서론	1
제1절 연구 배경 및 연구 목적	1
제2절 연구의 내용 및 범위	3
제2장 이론적 배경	4
제1절 디지털 정보격차	4
1) 디지털 정보격차의 정의	4
2) 디지털 정보격차의 특성	5
3) 디지털 역량과 활용	9
가) 디지털 접근 관점	11
나) 디지털 역량 관점	14
다) 디지털 활용 관점	17
제2절 삶의 만족도	20
제3절 사회적 자본	23
제4절 선행연구 고찰	30
제3장 연구모형 및 연구설계	
제1절 연구모형 및 연구가설	31
제2절 분석 방법	33
제4장 연구 결과	34
제1절 조사대상자 특성	35
제2절 측정 수단의 신뢰성 검증	38
제3절 집단 간 평균 차이 비교(t 검증 & 일원 배치 분산분석)	38
제4절 상관관계 분석	45
제5절 회귀분석	46
제6절 가설검증 결과	54
제5장 결 론	57

제1절 연구 결과 요약	57
제2절 논의 및 시사점	58
참고 문헌	60
ABSTRACT	64

표 목 차

〈표 2-1〉 디지털 정보격차 선행연구	8
〈표 2-2〉 디지털 정보 역량 및 활용 개념	10
〈표 2-3〉 디지털 접근 선행연구	14
〈표 2-4〉 디지털 역량 선행연구	16
〈표 2-5〉 디지털 활용 선행연구	20
〈표 2-6〉 삶의 만족 선행연구	22
〈표 2-7〉 사회적 자본 선행연구	29
〈표 3-1〉 디지털 정보격차와 삶의 만족 가설	32
〈표 3-2〉 디지털 정보격차와 사회적 자본 가설	32
〈표 3-3〉 삶의 만족과 사회적 자본 가설	32
〈표 4-1〉 성별	34
〈표 4-2〉 가구 평균 소득	35
〈표 4-3〉 학력	35
〈표 4-4〉 직업	36
〈표 4-5〉 연령대 빈도분석 결과	36
〈표 4-6〉 가구 거주 형태의 빈도분석 결과	37
〈표 4-7〉 주요 변수 기술통계 분석	37
〈표 4-8〉 측정 수단의 신뢰성 검증 결과	38
〈표 4-9〉 성별과 주요 변수 평균 비교	39
〈표 4-10〉 학력과 사회적 자본	40
〈표 4-11〉 학력과 삶의 만족도	41
〈표 4-12〉 소득과 사회적 자본 분산분석	43

〈표 4-13〉 소득과 삶의 만족도	44
〈표 4-14〉 주요 변수 상관관계 분석	46
〈표 4-15〉 독립변수와 종속변수 회귀분석 결과	47
〈표 4-16〉 독립변수와 매개변수의 회귀분석 결과	48
〈표 4-17〉 통제 변수 위계적 회귀분석 결과	50
〈표 4-18〉 주요 변수 위계적 회귀분석 결과	53
〈표 4-19〉 디지털 정보격차와 삶의 만족 가설검증 결과	54
〈표 4-20〉 디지털 정보격차와 사회적 자본 가설검증 결과	55
〈표 4-21〉 삶의 만족과 사회적 자본 가설검증 결과	56

그림 목 차

〈그림 3-1〉 연구모형	31
〈그림 4-1〉 학력과 사회적 자본 도표	40
〈그림 4-2〉 학력과 삶의 만족도 도표	42
〈그림 4-3〉 소득과 사회적 자본 도표	43
〈그림 4-4〉 소득과 삶의 만족도 도표	45
〈그림 4-5〉 독립변수와 사회적 자본	47
〈그림 4-6〉 독립변수와 삶의 만족	50
〈그림 4-7〉 연구모델 분석 결과	54

제1장 서론

제1절 연구의 배경 및 목적

최근 한국은 인터넷 보급률과 첨단 기술에 대한 접근성이 크게 향상되었다. 그러나 이러한 발전에도 불구하고 디지털 정보격차는 여전히 존재하고 있다. 디지털 정보격차란 ICT(정보통신기술)에 대한 기술, 접근, 사용의 격차를 말한다. 이러한 격차는 학력, 소득, 연령, 지리적 위치 등의 요인에 기인한다. 디지털 정보격차는 개인의 삶에 다양한 영향을 미친다.

우선, 디지털 정보격차는 개인의 삶의 만족을 저하시킬 수 있다. 디지털 기술은 교육, 일자리, 여가 등 다양한 분야에서 활용되고 있다. 디지털 정보격차로 인해 이러한 기회에 접근할 수 없게 되면 삶의 만족이 저하될 수 있다.

둘째, 디지털 정보격차는 사회적 불평등을 심화시킬 수 있다. 디지털 기술은 사회의 다양한 영역에서 필수적인 도구로 자리 잡고 있다. 디지털 정보격차로 인해 이러한 도구를 활용할 수 없는 사람들은 사회에서 소외될 수 있다. 이는 사회적 불평등을 심화시킬 수 있다.

디지털 정보격차는 개인의 삶의 만족, 사회적 불평등, 국가 경쟁력에 부정적인 영향을 미친다. 디지털 정보격차로 인해 교육, 일자리, 여가 등 다양한 분야에서의 기회를 누릴 수 없게 되면 개인의 삶의 질이 저하될 수 있다. 예를 들어, 디지털 기술을 활용한 교육 받지 못하면 취업 기회가 줄어들고, 디지털 기술을 활용한 여가 활동을 즐길 수 없으면 삶의 만족도가 낮아질 수 있다. 디지털 기술은 사회의 다양한 영역에서 필수적인 도구로 자리 잡고 있다. 디지털 정보격차로 인해 이러한 도구를 활용할 수 없는 사람들은 사회에서 소외될 수 있다. 이는 사회적 불평등을 심화시킬 수 있다.

디지털 기술은 경제, 사회, 문화 등 국가의 모든 분야에서 핵심적인 역할을 하고 있다. 디지털 정보격차로 인해 국가의 디지털 역량이 약화되면 국가 경쟁력이 저하될 수 있다.

사회적 자본은 사회적 관계를 통해 개인이 이용할 수 있는 자원과 네트워크를 말한다. 사회적 자본은 개인의 삶의 질을 향상시키고, 사회적 불평등을 완화하는 데 중요한 역할을 할 수 있다.

디지털 정보격차로 인해 사회적 관계가 단절되면 사회적 자본이 감소할 수 있다. 이는 개인의 삶의 질을 저하시키고, 사회적 불평등을 심화시킬 수 있다. 디지털 정보격차는 개인의 영역뿐만 아니라 사회 및 경제 부문에도 중대한 영향을 미치고 있다.

디지털 정보격차는 삶의 만족에 부정적인 영향을 미치고, 그 정도는 개인의 사회경제적 지위, 연령, 거주지 등에 따라 달라진다. 따라서 디지털 불평등을 완화하기 위해서는 이러한 영향 요인을 파악하고, 그에 맞는 정책을 마련하는 것이 중요하다. 개인과 관련된 특정 문제에 대한 시사점을 얻고 디지털 정보격차에 따른 불평등과 시사점을 도출할 수 있다.

사회적 자본은 디지털 정보격차가 삶의 만족에 부정적인 영향을 완화할 수 있는 중요한 부분으로 부상하고 있다. 사회적 자본은 사회적 관계와 네트워크를 통해 정보, 지원, 기회에 접근할 수 있는 자원이다. 디지털 정보자원과 디지털 기술을 활용하는 데 있어 사회적 자본이 중요한 역할을 한다는 연구가 있다. 사회적 자본이 높은 개인은 디지털 격차를 줄이고 개인 및 직업적 성장을 이룰 가능성이 높다. 또한 사회적 자본은 디지털 정보격차에도 불구하고 개인의 웰빙과 삶의 질을 향상시킬 수 있으며, 소속감과 사회적 지원을 촉진하는 역할을 할 수 있다.

본 연구의 목적은 디지털 정보격차가 개인의 사회적 자본과 삶의 만족에 영향을 미치며, 영향을 미치는 어떠한 요소들이 영향을 미치고 있는가를 살펴보고자 한다. 사회적 자본과 삶의 만족 간의 관계를 분석함으로써 사회적 자본과 삶의 만족에 대한 시사점을 제시하고자 한다.

제2절 연구의 내용 및 범위

개인의 삶의 만족에 영향을 주는 부분을 제시하기 위하여 디지털 정보격차 요인을 하위요소인 디지털 접근, 능력, 활용에 대한 본 연구의 대상과 범위를 실증적으로 조사 분석하기 위하여 다음과 같이 설정하였다.

첫째, 본 연구의 이론적 배경과 연구에 필요한 연구모형을 분석하기 위해 기존의 연구 성과들을 고찰하였다.

둘째, 디지털 정보격차 영향 요인을 선행연구와 관련 이론 고찰을 통해 추출하였으며, 일반 국민을 대상으로 진행하였다.

셋째, 2022년 디지털 정보격차 실태자료 데이터를 통해서 디지털 정보격차와 삶의 만족의 영향에 대해서 분석을 하고, 삶의 만족의 영향을 주는 사회적 자본의 매개 역할에 대한 영향 요인을 밝히고자 하였다.

제2장 이론적 배경

제1절 디지털 정보격차

1) 디지털 정보격차의 정의

디지털 정보격차란 정보통신기술(ICT)에 접근하고 사용하고 기술을 습득하는 데 있어 개인, 가정, 기업, 지역 간의 차이를 말한다. 또한, 디지털 정보격차는 다음과 같은 다양한 차원을 포괄한다고 주장합니다.

접근성 차원은 ICT에 대한 물리적 접근성, 경제적 접근성, 사회적 접근성, 기술 차원은 ICT 사용에 필요한 기술 지식과 능력, 사용 차원은 ICT를 실제로 사용하는 정도와 방식을 의미합니다.

디지털 정보격차가 단순히 ICT의 보급률을 측정하는 것이 아니라, ICT를 활용할 수 있는 능력과 기회의 불평등을 의미한다는 점을 강조합니다. (DiMaggio & Hargittai, 2001).

디지털 정보격차를 정보통신기술(ICT)에 대한 접근과 이용, 활용의 기회와 혜택이 개인, 지역, 사회 집단 사이에 불균형하게 분포하는 현상이라고 정의합니다. 디지털 정보격차를 접근성 차원은 ICT에 대한 물리적, 경제적, 사회적 접근성, 이용성 차원은 ICT 사용에 필요한 기술 지식과 능력, 활용성 차원은 ICT를 실제 사용하는 정도와 방식으로 세가지 차원으로 구분하고 있습니다. 위 출처에서 확인할 수 있듯이, 디지털 정보격차는 정보통신기술(ICT)에 대한 접근과 기술, 사용의 격차를 의미 하는 개념입니다. 디지털 정보격차는 단순히 ICT의 보급률을 측정하는 것이 아니라, ICT를 활용할 수 있는 능력과 기회의 불평등을 의미한다는 점을 강조해야 합니다. (한국정보화진흥원, 2022)

디지털 역량이란 디지털 기술을 효과적이고 효율적으로 사용할 수 있는 능력을 의미하며 디지털 리터러시 및 역량을 포함하고 있습니다.

2) 디지털 정보격차의 특성

디지털 정보격차의 원인은 성별, 소득, 학력, 연령, 지리적 위치 등과 같은 다양한 요인에 기인할 수 있으며, 디지털 정보격차의 원인은 다양한 요인에 기인할 수 있습니다. 경제적 요인으로서는 소득 수준이 낮은 사람들은 ICT 장비와 서비스에 대한 접근과 사용이 제한될 수 있습니다. 교육적 요인은 교육 수준이 낮은 사람들은 ICT를 이해하고 활용하는 데 필요한 기술 지식과 능력이 부족할 수 있습니다. 사회적 요인은 고령층, 장애인, 여성 등은 ICT에 대한 접근과 사용에 제한을 받을 수 있습니다. 지리적 요인은 도시 지역보다 농촌 지역의 ICT 접근성과 활용도가 낮을 수 있습니다.

디지털 정보격차를 "정보와 통신 기술(ICT)에 대한 접근, 사용, 활용의 기회와 혜택이 개인, 지역, 사회 집단간에 불균형하게 분포하는 현상"으로 정의합니다. 또한, 디지털 정보격차의 원인으로 성별, 소득, 학력, 연령, 지리적 위치 등 다양한 요인을 제시하였다.(Norris, 2001)

위 출처에서 확인할 수 있듯이, 디지털 정보 격차의 원인은 경제적, 교육적, 사회적, 지리적 요인 등 다양한 요인에 기인할 수 있습니다.(Van Dijk, 2005). 디지털 정보격차의 원인은 경제적 요인으로 소득 수준이 낮은 사람들은 ICT 장비와 서비스에 대한 접근과 사용이 제한될 수 있습니다. 교육적 요인으로 교육 수준이 낮은 사람들은 ICT를 이해하고 활용하는 데 필요한 기술 지식과 능력이 부족할 수 있습니다. 사회적 요인으로 고령층, 장애인, 여성 등은 ICT에 대한 접근과 사용에 제한을 받을 수 있습니다. 지리적 요인으로 도시 지역보다 농촌 지역의 ICT 접근성과 활용도가 낮을 수 있습니다.

이 중에서도 사회경제적 지위와 교육 수준은 디지털 정보격차에 가장 큰 영향을 미치는 요인으로 꼽힙니다. 사회경제적 지위가 낮은 사람들은 디지털 기기를 구입하거나 기술을 배우는 데 필요한 자원이 부족할 가능성이 높기 때문입니다. 또한, 교육 수준이 낮은 사람들은 ICT를 이해하고 활용하는 데 필요한 기술 지식과 능력이 부족할 가능성이 높았습니다. (DiMaggio & Hargittai, 2001).

나이 요인은 노년층은 디지털 기술에 대한 경험과 이해가 부족할 가능성이

높습니다. 또한, 노년층은 디지털 기기의 사용에 어려움을 겪을 수 있습니다. 지리적 위치 요인은 교외 또는 한적한 지역 거주자는 디지털 기기에 대한 접근이 제한될 수 있습니다. 또한, 교외 또는 한적한 지역 거주자는 디지털 기술에 대한 교육과 지원을 받기가 더 어려울 수 있습니다.(Helsper & Reisdorf, 2017).

개인의 행복과 더불어 사회 및 경제 발전에 디지털 정보격차는 중대한 영향을 미칠 수 있습니다. 개인의 행복에 미치는 영향으로는 디지털 정보격차는 개인의 행복과 삶의 질에 부(-)적인 영향을 미칠 수 있습니다. 디지털 기술은 교육, 취업, 사회 참여 등 다양한 분야에서 활용되고 있습니다. 따라서 디지털 정보격차로 인해 이러한 기회를 누리지 못하는 사람들은 사회에서 소외될 가능성이 높아집니다. 이는 우울증, 고립감, 자살과 같은 정신 건강 문제로 이어질 수 있습니다.

사회 및 경제 발전에 미치는 영향으로는 디지털 정보격차는 사회 및 경제 발전에도 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다. 디지털 기술은 생산성 향상, 새로운 일자리 창출, 사회 문제 해결 등 다양한 측면에서 사회 발전에 기여할 수 있습니다. 따라서 디지털 정보격차로 인해 이러한 기회를 누리지 못하는 사람들은 사회 발전에 기여할 수 있는 잠재력을 잃게 됩니다.(Robinson et al. 2015). 디지털 기술은 사회의 다양한 영역에서 필수적인 도구로 자리 잡고 있다. 교육, 일자리, 여가 등 다양한 분야에서 디지털 기술을 활용할 수 있는 사람은 그만큼 많은 기회를 누릴 수 있다. 반면, 디지털 기술에 접근하거나 활용할 수 없는 사람은 이러한 기회에서 소외될 수 있다. (Van Deursen & Van Dijk, 2014).

디지털 정보격차는 시민 참여 감소, 사회적 자본 감소, 삶의 질 저하를 초래할 수 있게 되는데 이러한 이유는 정보와 소셜 네트워크, 교육 자원과 고용 기회에 대한 개인의 접근을 제한하기 때문이다. 사회적 자본 감소는 디지털 정보격차로 인해 사람들은 필요한 정보를 얻거나 다른 사람들과 소통 기회가 제한될 수 있습니다. 이는 사회적 자본 감소로 이어질 수 있습니다. 사회적 자본은 사람들 간의 연결과 신뢰를 기반으로 하는 자원입니다. 사회적 자본이 감소하면 사람들이 서로 협력하고 공동의 목표를 달성하는 것이 더 어려워질

니다.

시민 참여 감소는 디지털 정보격차로 인해 사람들은 정치, 사회, 문화 활동에 참여 기회가 제한될 수 있습니다. 이는 시민 참여 감소로 이어질 수 있습니다. 시민 참여는 사회 발전에 필수적인 요소입니다. 시민 참여가 감소하면 사회의 다양성과 역동성이 감소할 수 있습니다.

삶의 만족 저하는 디지털 정보격차로 인해 사람들은 교육, 취업, 건강 관리, 여가 활동 등 다양한 분야에서 불이익을 받을 수 있습니다. 이는 삶의 질 저하로 이어질 수 있습니다. 삶의 질이 저하되면 사람들은 행복과 만족감을 느끼기 어려워집니다. (Hargittai & Hinnant, 2008; Mossberger et al. 2008).

디지털 정보격차가 시민 참여 감소와 관련이 있다는 사실을 발견했습니다. 연구에 따르면 디지털 정보격차로 인해 사람들은 정치에 참여할 가능성이 낮고, 지역사회 활동에 참여할 가능성이 낮으며, 공공 정책에 대한 정보를 얻을 가능성이 낮은 경향이 있습니다. (Mossberger et al. 2008)

디지털 정보격차는 개인의 삶의 만족에 심각한 영향을 미칠 수 있습니다. 디지털 정보격차의 하나는 접근성에 관한 것으로 디지털 기기와 서비스에 대한 접근이 제한되는 경우에 해당하며, 디지털 기술에 대한 지식과 능력이 부족한 경우를 말하며, 사용 능력은 디지털 기술을 효과적으로 사용할 수 없는 경우를 의미하며, 디지털 정보격차로 인해 사람들은 다음과 같은 어려움을 겪을 수 있습니다. 필수 서비스에 대한 접근 제한은 의료, 교육, 사회복지 등 필수 서비스에 대한 접근이 제한될 수 있습니다. 경제적 기회 제한은 고용, 창업 등 경제적 기회에 대한 접근이 제한될 수 있습니다. 사회적 참여 제한은 정치, 사회, 문화 활동에 참여할 수 있는 기회가 제한될 수 있습니다. (Helsper & Reisdorf, 2017).

또한, 디지털 정보격차는 사회적 관계와 공동체 참여에 어려움을 겪는 사람들을 소외시킬 수 있어, 시민 참여, 사회적 연결, 사회적 자본이 줄어들 수 있다. 사회적 고립은 디지털 정보격차로 인해 사람들은 온라인에서 다른 사람들과 소통 기회가 제한될 수 있습니다. 이는 사회적 고립으로 이어질 수 있습니다. 사회적 고립은 우울증, 불안, 건강 문제 등 다양한 부정적인 결과를 초래할 수 있습니다.

시민 참여 감소는 디지털 정보격차로 인해 사람들은 정치, 사회, 문화 활동에 참여 기회가 제한될 수 있습니다. 이는 시민 참여 감소로 이어질 수 있습니다. 시민 참여는 사회 발전에 필수적인 요소입니다. 시민 참여가 감소하면 사회의 다양성과 역동성이 감소할 수 있습니다.

사회적 자본 감소는 디지털 정보격차로 인해 사람들은 사회적 네트워크에 참여할 수 있는 기회가 제한될 수 있습니다. 이는 사회적 자본 감소로 이어질 수 있습니다. 사회적 자본은 사람들 간의 연결과 신뢰를 기반으로 하는 자원입니다. 사회적 자본이 감소하면 사람들이 서로 협력하고 공동의 목표를 달성하는 것이 더 어려워집니다. (Mossberger et al. 2008; Robinson et al., 2015).

〈표 2-1〉 디지털 정보격차 선행연구

연구자 (연도)	연구 내용
Norris, (2001)	ICT 접근, 사용, 불균형은 교육적, 사회적, 지리적 요인과 연관
Van Dijk, (2005)	디지털 정보격차는 경제, 교육, 사회, 지리적 요인 등 다양한 요인에 기인
DiMaggio & Hargittai, (2001)	사회경제적 지위와 교육 수준은 디지털 정보격차에 큰 영향
Helsper & Reisdorf, (2017)	사회적 자본, 시민 참여, 삶의 질 등을 감소시키는 디지털 정보격차가 있음을 밝힘
Robinson et al., (2015)	디지털 정보격차로 인해 사회 발전에 기여할 잠재력을 잃을 수 있음
Van Deursen & Van Dijk, (2014)	디지털 기술 접근 및 활용 불능은 사회 및 경제적 기회 소외로 이어질 수 있음
Hargittai & Hinnant, (2008); Mossberger et al., (2008)	디지털 정보격차는 시민 참여와 삶의 질을 감소시킬 수 있음

출처: 선행연구를 바탕으로 연구자가 재정리

3) 디지털 역량과 활용

디지털 활용이란 정보 탐색, 엔터테인먼트, 커뮤니케이션, 경제 활동 등 개인이 다양한 목적을 위해 디지털 기술을 활용하는 정도를 의미합니다.

디지털 역량과 활용에 관한 연구 내용으로는 디지털 역량을 "디지털 도구와 기술을 이해하고, 사용하고, 창조적으로 활용할 수 있는 능력"으로 정의하고, 디지털 역량의 구성 요소로 먼저 디지털 기기와 서비스의 이해 및 사용에 관한 것으로 디지털 기기와 서비스의 기능, 특성, 사용 방법을 이해하고 활용할 수 있는 능력을 의미합니다. 정보 검색 및 처리는 필요한 정보를 효과적으로 검색하고, 처리할 수 있는 능력을 의미합니다. 창의적 표현은 디지털 기술을 사용하여 새로운 아이디어를 표현하고, 콘텐츠를 만들 수 있는 능력을 의미합니다. 문제 해결은 디지털 기술을 사용하여 문제를 해결하고, 새로운 해결책을 모색할 수 있는 능력을 의미합니다. 협업 및 소통은 디지털 기술을 사용하여 다른 사람과 소통하고, 협력할 수 있는 능력을 의미하고 있으며 이러한 차원을 포함하고 있습니다.(OECD, 2016 The Digital Economy Outlook 2016)

디지털 역량을 디지털 기술을 사용하여 정보에 접근하고, 처리하고, 생성하고, 공유하고, 창의적으로 표현할 수 있는 능력으로 정의하고, 디지털 역량의 구성 요소로 먼저, 정보 검색 및 처리에 관한 것으로 필요한 정보를 효과적으로 검색하고, 처리할 수 있는 능력으로 설명하고 있으며, 창의적 표현은 디지털 기술을 사용하여 새로운 아이디어를 표현하고, 콘텐츠를 만들 수 있는 능력을 의미하며, 문제 해결은 디지털 기술을 사용하여 문제를 해결하고, 새로운 해결책을 모색할 수 있는 능력을 의미하고, 협업 및 소통은 디지털 기술을 사용하여 다른 사람과 소통하고, 협력할 수 있는 능력을 말하고 있으며, 정보 윤리는 디지털 기술을 윤리적으로 사용할 수 있는 능력으로 설명하고 있습니다.(유네스코, 2017 The Future of Education and Skills: Education 2030)

한국정보화진흥원 (2022)의 "디지털 역량 진단 및 향상 방안 연구"에서는 디지털 역량을 "디지털 기술을 이해하고, 활용하고, 창조적으로 적용할 수 있는 능력"으로 정의하고, 디지털 역량의 구성 요소로 다음과 같은 영역을 제시합니다. 디지털 활용이란 디지털 기술을 사용하여 정보를 얻고, 처리하고, 생성

하고, 공유하고, 창의적으로 표현하는 능력을 의미합니다. 디지털 활용은 개인, 기업, 사회의 발전에 필수적인 요소입니다. 디지털 활용에 관한 연구 내용으로는 디지털 활용의 개념과 구성 요소와 디지털 활용을 어떻게 정의하고, 어떤 구성 요소를 포함해야 하는지에 대한 연구가 진행되고 있습니다.

디지털 활용의 측정은 디지털 활용을 효과적으로 측정할 수 있는 방법에 대한 연구가 진행되고 있습니다. 디지털 활용의 개발과 향상은 디지털 활용을 개발하고 향상시킬 수 있는 교육과 프로그램에 대한 연구가 진행되고 있습니다. 일반적으로 디지털 활용은 디지털 기기와 서비스의 이해 및 사용으로 디지털 기기와 서비스의 기능, 특성, 사용 방법을 이해하고 활용할 수 있는 능력을 의미하고, 정보 검색 및 처리는 필요한 정보를 효과적으로 검색하고, 처리할 수 있는 능력을 말하며, 창의적 표현은 디지털 기술을 사용하여 새로운 아이디어를 표현하고, 콘텐츠를 만들 수 있는 능력을 의미합니다. 문제 해결은 디지털 기술을 사용하여 문제를 해결하고, 새로운 해결책을 모색할 수 있는 능력을 의미합니다. 협업 및 소통은 디지털 기술을 사용하여 다른 사람과 소통하고, 협력할 수 있는 능력 영역을 포함한다고 합니다.(OECD 2016),(유네스코 2017), (한국정보화진흥원 2022)

〈표 2-2〉 디지털 역량 및 활용 개념

연구자 (연도)	연구 내용
OECD, (2016)	디지털 활용이란 정보 탐색, 엔터테인먼트, 커뮤니케이션, 경제 활동 등 개인이 다양한 목적을 위해 디지털 기술을 활용하는 정도를 의미 디지털 역량은 디지털 도구를 활용하여 정보를 찾고, 처리하고, 창조하는 능력 구성 요소로 정보 검색, 창의적 표현, 문제 해결, 협업/ 소통, 정보 윤리를 포함
유네스코, (2017)	디지털 역량은 기술을 이해하고 활용, 창조하는 능력이며, 정보 검색, 창의적 표현, 문제 해결, 협업/소통, 정보 윤리로 구성
한국정보화진흥원, (2022)	디지털 역량은 기술을 이해하고 활용, 창조하는 능력이며, 정보 검색, 창의적 표현, 문제 해결, 협업/소통을 포함한 디지털 기기 및 정보 활용 능력을 의미

출처: 선행연구를 바탕으로 연구자가 재정리

가) 디지털 접근 관점

디지털 접근은 디지털 기술에 대한 접근성을 의미합니다. 이는 디지털 기술을 사용할 수 있는 물리적, 경제적, 사회적, 인지적 조건을 포함합니다. 디지털 접근은 개인과 사회의 발전에 중요한 역할을 합니다.

개인의 차원에서는 디지털 접근이 교육, 취업, 사회 참여, 건강 관리 등 다양한 분야에서의 기회를 확대합니다. 디지털 기술을 통해 개인은 새로운 지식을 습득하고, 새로운 직업을 얻고, 사회에 참여하고, 건강을 관리할 수 있습니다. 사회의 차원에서는 디지털 접근이 경제 성장, 사회 통합, 민주주의 발전 등 다양한 측면에 기여합니다. 디지털 기술을 통해 사회는 새로운 혁신과 성장을 창출하고, 사회 구성원 간의 소통과 협력을 강화하고, 민주주의를 실현할 수 있습니다. 디지털 접근의 영향 요인으로서는 디지털 접근은 다양한 요인에 의해 영향을 받습니다. 이러한 요인은 크게 개인적인 요인과 사회적인 요인으로 구분할 수 있습니다. 개인적인 요인에는 다음과 같은 것들이 있습니다. 연령은 디지털 기술에 대한 경험이 풍부할수록 디지털 접근성이 높아집니다. 성별은 남성이 여성보다 디지털 접근성이 높습니다. 교육 수준은 교육 수준이 높을수록 디지털 접근성이 높아집니다. 소득 수준은 소득 수준이 높을수록 디지털 접근성이 높아집니다. 장애 여부는 장애가 있을수록 디지털 접근성이 낮아집니다. 사회적 요인에는 다음과 같은 것들이 있습니다. 정부의 정책은 정부의 디지털 접근 정책이 디지털 접근성에 영향을 미칩니다. 기업의 노력은 기업의 디지털 접근 노력이 디지털 접근성에 영향을 미칩니다. 사회의 인식은 사회의 디지털 접근 인식이 디지털 접근성에 영향을 미칩니다. 디지털 접근을 향상시키기 위해서는 다음과 같은 노력이 필요합니다. 정부의 정책 강화는 정부는 디지털 접근을 위한 정책을 강화해야 합니다. 이러한 정책에는 디지털 접근 인프라의 확충, 디지털 접근 교육의 강화, 디지털 접근 촉진을 위한 법률 제정 등이 포함됩니다. 기업의 노력 확대는 기업은 디지털 접근을 위한 노력을 확대해야 합니다. 이러한 노력에는 디지털 접근 제품과 서비스의 개발, 디지털 접근 촉진을 위한 인식 제고 등이 포함됩니다. 사회의 인식 변화는 사회는 디지털 접근에 대한 인식을 변화시켜야 합니다. 디지털 접근은 개인과 사회의

발전에 필수적인 요소임을 인식하고, 디지털 접근을 위한 노력에 동참해야 합니다.

디지털 접근에 대한 논문 연구 디지털 접근에 대한 연구는 크게 다음과 같은 두 가지 방향으로 진행되고 있습니다. 하나는 디지털 접근의 개념과 중요성에 대한 연구로 디지털 접근의 개념을 정의하고, 디지털 접근의 중요성을 분석하는 연구가 진행되고 있습니다. 다른 하나는 디지털 접근의 영향 요인과 향상 방안에 대한 연구로 디지털 접근의 영향 요인을 분석하고, 디지털 접근을 향상시키기 위한 방안을 연구하는 연구가 진행되고 있습니다.

디지털 접근에 대한 연구는 디지털 사회에서 개인과 사회의 발전을 위한 중요한 기반이 될 것입니다. 디지털 접근과 관련된 연구들은 디지털 접근성이 개인의 삶의 질에 영향을 크게 미치고 있지만, 디지털 격차에 대한 부정적인 영향의 우려도 있음을 시사하고 있다. 디지털 접근성이 한국인의 삶의 질에 정보 접근성 증대에 관한 것으로 디지털 기술을 통해 다양한 정보에 쉽게 접근할 수 있게 되어 교육, 경제, 사회 참여 등 다양한 측면에서 삶의 질이 향상된다. 경제적 기회 확대로 디지털 기술을 활용하여 새로운 일자리 창출과 창업 기회가 증가하고, 기존 일자리의 생산성과 효율성이 향상되어 경제적 기회가 확대된다. 사회 참여 증진으로 디지털 기술을 통해 다양한 사회 참여 활동이 가능해지고, 사회적 소외와 차별을 해소하는 데 기여한다 라고 주장하며 디지털 접근성이 확대되면서 디지털 격차가 발생할 수 있다는 우려도 제기되고 있습니다. 디지털 격차는 디지털 기술에 대한 접근성과 활용과 이용 능력의 차이로 인해 발생하게 되는 불평등을 의미합니다. 이영기(2003)는 국내 70% 이상의 가구의 삶을 변화시키는 요인으로 국내 광대역 인터넷 서비스를 보편적인 서비스 수준으로 제공하는 데 성공하였음을 강조하고 있다. 일반 국민보다 국내 고령층의 디지털 격차가 더 심각하며, 고령층의 디지털 격차 해소하기 위한 방안을 제시하고 있다. 국내 고령층의 디지털 격차가 디지털 접근성 부족으로 고령층은 스마트폰 보유율이 낮고, 인터넷 사용률도 낮은 편입니다. 디지털 활용 능력 부족으로 고령층은 디지털 기술의 이해와 활용 능력이 부족하여 디지털 기술을 효과적으로 활용하지 못하는 경우가 많습니다. (정우준, 2020)

성별, 장애, 연령, 학력 등을 국내 장애인의 디지털 리터러시를 비교한 결과, 인터넷 이용 및 디지털 리터러시에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 비장애인과 장애인의 디지털 리터러시를 비교한 결과 인터넷 이용 리터러시는 장애인은 비장애인에 비해 인터넷 이용 리터러시가 낮았습니다. 특히, 시각장애인의 인터넷 이용 리터러시가 가장 낮았습니다. 생산 리터러시는 장애인은 비장애인에 비해 생산 리터러시가 낮았습니다. 특히, 지체장애인의 생산 리터러시가 가장 낮았습니다. 이 논문은 국내 장애인의 디지털 리터러시 실태와 향상방안을 다루고 있다는 점에서 중요한 의미를 갖습니다. (박은영, 2014)

도시 지역과 국내 농어촌 지역을 대상으로 비교하여 농어촌 지역의 디지털 격차 실태를 조사한 결과 디지털 접근성 부족으로 농어촌 지역은 도시 지역에 비해 인터넷망 보급률이 낮고, 정보통신기기 보급률도 낮습니다. 디지털 활용 능력 부족으로 농어촌 지역 주민은 도시 지역에 비해 디지털 기술에 대한 이해도와 활용 능력이 부족합니다. 디지털 격차가 지역적 특성으로 농어촌 지역은 도시 지역에 비해 인구 밀도가 낮고, 소득 수준이 낮아 디지털 기술에 대한 접근성이 부족할 수 있습니다. 교육 및 훈련 부족으로 농어촌 지역에는 디지털 기술 및 활용에 대한 교육 및 훈련 기회가 부족하여 디지털 활용 능력이 부족할 수 있습니다. 이 연구들은 전반적으로 개인의 삶의 질에 디지털 접근성이 큰 영향을 미치고 있으나, 디지털 격차에 대한 우려와 해결 방안이 필요하다는 점을 시사하고 있다. (양정옥, 2001)

디지털 정보화 수준을 높이기 위해 디지털 교육 및 훈련을 강화하고, 디지털 친화적 사회 환경을 조성하는 것이 중요하다. 중년과 노년층이 모바일 기기의 기능을 잘 사용하고, 모바일 사회 활동에 적극적으로 참여할수록 삶의 만족도가 높다는 연구 결과가 나왔다. 연구에 따르면, 모바일 기기의 기능을 잘 사용하는 중년과 노년층은 새로운 정보와 지식을 얻을 수 있고, 다양한 서비스를 이용할 수 있어 삶의 만족도가 높았다. 또한, 모바일 사회 활동에 적극적으로 참여하는 중년과 노년층은 사회적 관계를 형성하고, 사회적 참여를 통해 삶의 만족도가 높았다. (김수경, 2020) 중고령자의 디지털 정보화 수준과 가구 유형이 코로나19로 인한 디지털 기술 인식에 영향을 미치는 것을 분석했다. 디지털 정보화 수준이 높은 중고령자는 코로나19의 영향으로 디지털 기

술에 대해 더 긍정적으로 인식했다는 결론을 도출했다. 디지털 정보화 수준이 높은 중고령자는 코로나19로 인해 디지털 기술의 필요성과 중요성을 더 잘 인식하고 있었고, 이를 통해 디지털 기술에 대한 긍정적인 태도와 인식을 형성할 수 있었던 것으로 보입니다. 핵가족에 속한 중고령자는 코로나19로 인해 디지털 기술에 대한 긍정적인 태도와 인식이 더 높아진 반면, 다인가구에 속한 중고령자는 코로나19로 인해 디지털 기술에 대한 부정적인 태도와 인식이 더 높아진 것으로 나타났습니다. 이는 핵가족에 속한 중고령자는 코로나19로 인해 가족 구성원과의 소통과 관계 유지를 위해 디지털 기술을 더 많이 사용하게 되었고, 이를 통해 디지털 기술에 대한 긍정적인 경험을 쌓았던 것으로 보입니다. (김태용, 2022)

〈표 2-3〉 디지털 접근 선행연구

연구자 (연도)	연구 내용
김수정, (2020)	중년과 노년층의 모바일 활동이 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미치며, 이들은 정보 획득과 사회 참여를 통해 삶의 만족도를 높일 수 있음
이영기, (2003)	국내 광대역 인터넷 서비스의 보급으로 국내 가구의 삶에 변화를 가져왔지만, 고령층의 디지털 격차 문제는 여전히 심각하며, 이를 해소하기 위한 노력이 필요
박은영, (2014)	국내 장애인의 디지털 리터러시 실태와 개선 방안에 대한 논문으로, 장애 유형에 따른 디지털 격차를 다루고 있음
양정옥, (2001)	도시와 농촌의 디지털 격차를 조사하며, 농촌 지역의 디지털 접근성 부족과 관련된 문제점을 분석
김태용, (2022)	중년층과 노년층의 코로나19로 인한 디지털 기술 인식에 관한 논문으로, 가구 유형과 디지털 정보화 수준 간의 관계를 분석

출처: 선행연구를 바탕으로 연구자가 재정리

나) 디지털 역량 관점

디지털 역량에 대한 부분은 디지털 역량의 개념 및 구성, 디지털 역량의 중요성, 디지털 역량의 측정, 디지털 역량의 향상 방안에 대한 내용으로 이러한

요소들을 중심으로 선행연구를 찾을 수 있습니다.

디지털 역량은 디지털 기술을 이해하고 활용하여 개인 및 사회의 문제를 해결하고, 삶의 질을 향상시키는 데 필요한 능력이다. 이러한 개념을 바탕으로, 디지털 역량을 다음과 같은 6가지 하위 구성 요소로 구분하였습니다.

디지털 기기 운용은 디지털 기기를 올바르게 설치하고, 기본적인 기능을 사용할 수 있는 능력을 의미합니다. 소통 및 협업은 디지털 기술을 사용하여 다른 사람과 효과적으로 소통하고 협업할 수 있는 능력을 의미합니다. 정보 검색·처리·관리는 디지털 기술을 사용하여 필요한 정보를 효과적으로 검색하고, 처리하고, 관리할 수 있는 능력을 말합니다. 문제 해결 및 학습은 디지털 기술을 사용하여 문제를 해결하고, 새로운 것을 학습할 수 있는 능력을 말하며, 보안은 디지털 기술을 사용하여 개인의 정보와 자산을 안전하게 보호할 수 있는 능력을 의미합니다. 디지털 윤리: 디지털 기술을 사용하여 윤리적으로 행동할 수 있는 능력을 의미합니다. 디지털 역량은 개인 및 사회의 문제를 해결하고, 삶의 질을 향상시키는 데 중요한 요소이다. 디지털 역량은 단순히 디지털 기술을 사용하는 능력을 넘어, 이를 이해하고 활용하여 문제를 해결하고, 새로운 것을 학습하고, 윤리적으로 행동할 수 있는 능력을 포함한다. (김동만, 이태욱. (2019).

디지털 문제 해결에 관한 것으로 디지털 기술을 사용하여 문제를 해결하고, 새로운 것을 창의적으로 만들어 낼 수 있는 능력을 의미합니다. 디지털 협업으로 디지털 기술을 사용하여 다른 사람과 효과적으로 협업할 수 있는 능력을 의미합니다. 디지털 윤리에 관한 것으로 디지털 기술을 사용하여 윤리적으로 행동할 수 있는 능력을 의미합니다. 이러한 4가지 영역을 향상시키기 위한 다음과 같은 방안을 제시하였습니다. 먼저, 디지털 교육의 강화로 디지털 기술에 대한 지식과 활용 능력을 함양할 수 있는 디지털 교육을 강화해야 한다. 디지털 문화의 조성으로 디지털 기술을 활용한 창의적인 활동을 장려하고, 디지털 윤리를 확산시킬 수 있는 디지털 문화를 조성해야 한다. 디지털 인프라의 확충으로 디지털 기술을 활용하기 위한 인프라를 확충해야 한다. 디지털 역량은 단순히 디지털 기술을 사용하는 능력을 넘어, 이를 이해하고 활용하여 문제를 해결하고, 새로운 것을 창의적으로 만들어내고, 윤리적으로 행동할 수

있는 능력을 포함합니다. 디지털 역량을 향상시키기 위해서는 디지털 교육의 강화, 디지털 문화의 조성, 디지털 인프라의 확충이 필요합니다. (최 숙영, 2018)

디지털 트랜스포메이션을 위한 역량을 분석하고, 이를 바탕으로 디지털 트랜스포메이션 역량지표를 개발하여 디지털 트랜스포메이션의 개념을 다음과 같이 정의하였습니다. 디지털 트랜스포메이션은 디지털 기술을 활용하여 조직의 비즈니스 모델, 프로세스, 문화 등을 전환하는 것을 의미한다. 이러한 개념을 바탕으로, 디지털 트랜스포메이션을 위한 역량을 다음과 같은 5가지 영역으로 구분하였습니다. 디지털 기술 이해는 디지털 기술의 원리와 기능을 이해하고, 이를 활용할 수 있는 능력을 의미합니다. 디지털 문제 해결은 디지털 기술을 사용하여 문제를 해결하고, 새로운 것을 창의적으로 만들어낼 수 있는 능력을 의미합니다. 디지털 협업은 디지털 기술을 사용하여 다른 사람과 효과적으로 협업할 수 있는 능력을 의미합니다. 디지털 윤리란 디지털 기술을 사용하여 윤리적으로 행동할 수 있는 능력을 의미합니다. 디지털 리더십은 디지털 트랜스포메이션을 주도할 수 있는 리더십 능력을 의미합니다.

디지털 트랜스포메이션을 위해서는 디지털 기술에 대한 이해와 활용 능력, 문제 해결 능력, 협업 능력, 윤리 의식, 리더십 능력 등 다양한 역량이 필요하며, 디지털 트랜스포메이션 역량을 향상시키기 위해서는 디지털 교육의 강화, 디지털 문화의 조성, 디지털 인프라의 확충 등이 필요하다. (홍성우, 최윤희, 김광용. (2019)

〈표 2-4〉 디지털 역량 선행연구

연구자 (연도)	연구 내용
김동만, 이태욱. (2019)	디지털 역량의 구성을 6가지 하위 구성으로 정의하고, 각 하위 구성 요소를 설명하며, 역량 향상을 위한 방안을 제시함.
최숙영 (2018)	디지털 역량을 4가지 영역으로 정의하고, 역량 향상을 위해 디지털 교육, 문화 조성, 인프라 확충을 제안함.
홍성우, 최윤희, 김광용. (2019)	디지털 트랜스포메이션 역량을 5가지 영역으로 정의하고, 역량 향상을 위해 교육, 문화 조성, 인프라 확충을 강조

출처: 선행연구를 바탕으로 연구자가 재정리

다) 디지털 활용 관점

디지털 활용은 디지털 기술을 사용하는 행위를 의미합니다. 이는 디지털 기술을 사용하여 정보를 검색하고, 의사소통하고, 학습하고, 일하고, 여가를 즐기는 등 다양한 활동을 포함합니다. 디지털 활용은 개인과 사회의 발전에 중요한 역할을 합니다. 개인의 차원에서는 디지털 활용이 삶의 질을 향상시킵니다. 디지털 기술을 통해 개인은 새로운 지식을 습득하고, 새로운 기회를 얻고, 삶을 보다 편리하고 즐겁게 영위할 수 있습니다. 사회의 차원에서는 디지털 활용이 사회 발전을 촉진합니다. 디지털 기술을 통해 사회는 새로운 혁신과 성장을 창출하고, 사회 구성원 간의 소통과 협력을 강화하고, 민주주의를 실현할 수 있습니다.

디지털 활용 관련 연구들은 개인의 삶의 질에 디지털 활용이 복합적인 영향을 미친다고 시사하고 있다. 박종민(2009)은 한국인의 물질적 삶의 만족도는 2005년 6.7점에서 2009년 6.4점으로 하락했습니다. 이는 한국인의 물질적 삶의 질이 향상되지 않고 있다는 것을 의미합니다. 또한, 한국인의 물질적 삶의 만족도는 다른 삶의 영역의 만족도에 비해 낮았습니다. 즉, 한국인들은 물질적 삶의 질에 대해 가장 불만족스러워하고 있습니다.

박종민은 이러한 결과를 다음과 같이 설명합니다. 첫째, 한국 사회는 여전히 물질주의적 가치관이 지배적입니다. 둘째, 한국 사회는 급격한 경제 성장을 이루었지만, 그에 따른 사회적 불평등이 심화되었습니다. 셋째, 한국 사회는 경쟁과 갈등이 만연한 사회입니다. 이러한 요인들이 한국인의 물질적 삶의 만족도를 낮추는 데 영향을 미친 것으로 보입니다.

한국 노년층의 디지털 리터러시가 여전히 낮게 나타났으며, 노화에 따른 신체적 변화와 인지적 변화로 인해 디지털 기기 사용에 있어 어려움을 겪고 있다는 사실을 밝혔습니다. 한국 노년층의 디지털 리터러시 수준은 낮은 것으로 나타났습니다. 디지털 리터러시 수준을 5단계로 나눈다면, 한국 노년층의 40%는 1단계, 30%는 2단계, 20%는 3단계, 10%는 4단계에 머물러 있었습니다. 이는 한국 노년층의 70%가 디지털 기기 사용에 어려움을 겪고 있다는 것을 의미합니다. 노화에 따른 신체적, 인지적 변화도 디지털 기기 사용에 어

려움을 겪는 요인으로 나타났습니다. 노년층은 시력, 청력, 손의 근력, 인지 능력 등이 저하되어 디지털 기기를 사용하는 데 어려움을 겪습니다. 특히, 스마트폰의 작은 화면과 복잡한 인터페이스는 노년층에게 큰 부담으로 작용합니다. (백지원, 2022)

스마트폰 사용이 커뮤니케이션을 위한 활용으로 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미쳤습니다. 커뮤니케이션을 위한 스마트폰 사용은 타인과의 관계를 형성하고 유지하는 데 도움이 되며, 이는 삶의 만족도를 높이는 데 기여합니다. 반면, 여가를 위한 스마트폰 사용은 삶의 만족도에 부정적인 영향을 미쳤습니다. 여가를 위한 스마트폰 사용은 현실 세계와 단절되게 만들고, 이는 삶의 만족도를 낮추는 데 기여합니다. 첫째, 커뮤니케이션은 인간의 기본적인 욕구 중 하나입니다. 커뮤니케이션을 통해 사람들은 사회적 관계를 형성하고 유지하며, 이는 삶의 만족도를 높이는 데 기여합니다. 둘째, 여가는 스트레스 해소와 휴식을 위한 중요한 활동입니다. 그러나, 여가를 위해 스마트폰을 과도하게 사용하는 것은 현실 세계와 단절되게 만들고, 이는 삶의 만족도를 낮추는 데 기여합니다. 스마트폰의 사용과 삶의 만족도 간의 관계에 대한 중요한 시사점을 제공합니다. 스마트폰 사용은 삶의 만족도에 영향을 미칠 수 있지만, 그 영향은 사용 목적에 따라 달라질 수 있습니다. 따라서, 스마트폰을 사용함에 있어 건강한 사용 습관을 형성하는 것이 중요합니다. (배상만, 2022)

사회적 자본은 개인이 사회에 연결되어 있다는 느낌과 다른 사람들과 협력할 수 있는 능력을 의미합니다. 사회적 가치는 개인이 사회에 대해 가지고 있는 가치관을 의미합니다. 사회적 자본이 높은 사람은 건강관리 행동을 더 많이 하는 것으로 나타났습니다. 사회적 자본은 개인이 건강 정보를 얻고, 건강 서비스를 이용하고, 건강 행동을 실천하기 위한 지원을 받기 위한 기회를 증가시킵니다.

사회적 가치가 건강관리 행동에 미치는 영향은 복잡한 것으로 나타났습니다. 사회적 가치 중 공동체 의식이 높은 사람은 건강관리 행동을 더 많이 하는 것으로 나타났지만, 사회적 가치 중 개인주의 의식이 높은 사람은 건강관리 행동을 덜 하는 것으로 나타났습니다.

사회적 지지는 건강관리 행동에 거의 영향을 미치지 않는 것으로 나타났습니

다. 사회적 지지는 개인이 사회에서 받는 지원을 의미합니다. 연구에 따르면, 사회적 지지는 건강 정보를 얻고, 건강 서비스를 이용하고, 건강 행동을 실천하기 위한 직접적인 지원을 제공하는 것으로 나타났습니다. 그러나, 이러한 지원은 건강관리 행동에 미치는 영향이 크지 않은 것으로 나타났습니다.(이재원, 2021)

강수현(2023)은 지역과 디지털 인식 및 소비생활 수준에 따른 소비생활만족도 차이를 분석한 내용입니다. 비수도권이 수도권 보다 상대적으로 높은 수준으로 나타났습니다. 이는 비수도권이 수도권에 비해 물가가 저렴하고, 생활비가 적게 들기 때문인 것으로 보인다.

디지털 정보 이해와 활용 능력, 디지털 소비 경험은 고령자가 예비 고령자보다 부족하다는 연구가 있다. 디지털 정보 사용, 사회적 자본, 삶의 만족도 간에는 긍정적인 관계가 있었다. 디지털 정보를 통해 정보를 얻고, 다른 사람들과 교류하면서 사회적 자본을 쌓고, 삶의 만족도를 높일 수 있다는 것이다. 사회적 자본은 디지털 정보 사용과 삶의 만족도 사이에 중요한 매개 역할을 한다. 사회적 자본의 매개 효과는 디지털정보 이용과 삶의 만족도 간의 관계에서 중요한 역할을 함을 시사합니다. 이는 디지털정보 이용이 단순히 정보 습득이나 여가 활동을 넘어, 사회적 관계 형성 및 사회적 자본 축적을 위한 수단으로 활용될 수 있음을 의미한다. (윤희정(2020:95))

엄사랑(2020:94)은 디지털 기기에 대한 태도, 정보 능력, 정보활동, 디지털 기기 성능, 삶의 만족도 사이의 관계를 분석했다. 디지털 기기에 대해 긍정적인 태도와 다양한 정보활동을 하는 사람들은 정보 능력이 높아지고, 이는 디지털 기기의 성능과 삶의 만족도를 높인다는 결과가 나왔다. 정보 능력은 디지털 기기에 대한 태도와 정보활동, 디지털 기기의 성능과 삶의 만족도 사이에 중요한 매개 역할을 한다. 디지털 기기에 대한 긍정적인 태도와 다양한 정보활동을 경험한 사람은 정보 능력을 향상시킬 수 있습니다. 정보 능력은 디지털 기기의 성능과 삶의 만족에 영향을 미치는 것으로 나타났습니다. 정보 능력이 높은 사람은 디지털 기기를 더 효과적으로 활용할 수 있으며, 이는 디지털 기기 성능을 향상시킵니다. 또한, 정보 능력이 높은 사람은 디지털 기기를 통해 다양한 정보를 접하고, 새로운 기회를 얻을 수 있으며, 이는 삶의 만

족도를 향상시킵니다.

〈표 2-5〉 디지털 활용 선행연구

연구자 (연도)	연구 내용
박종민 (2009)	한국 물질적 삶의 만족도가 하락하고 있는데, 이는 물질주의적 가치관, 경제적 불평등, 사회적 경쟁과 갈등 등이 영향을 미친 것으로 보임
배상만 (2022)	한국 노년층은 디지털 리터러시가 낮고, 노화로 인한 신체 및 인지적 변화로 디지털 기기 사용에 어려움을 겪음
이재원 (2021)	스마트폰 사용 목적에 따라 삶의 만족도에 차이가 있음을 밝히며, 건강한 사용 습관 형성의 중요성을 강조
강수현 (2023)	사회적 자본이 건강 관리 행동에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 사회적 지지는 건강 관리 행동에 큰 영향을 미치지 않는 것으로 나타남
윤희정 (2020)	지역과 디지털 인식 및 소비생활 수준에 따른 소비생활 만족도 차이를 분석하며, 비수도권이 수도권에 비해 물가가 저렴하고 삶의 만족도가 높음을 보임
엄사랑 (2020)	디지털 정보 이용이 사회적 자본과 삶의 만족도 사이의 관계를 매개하는 역할을 하며, 정보 능력이 디지털 기기 성능과 삶의 만족도에 영향을 준다는 점을 지적
	긍정적인 디지털 기기 태도와 정보활동이 정보 능력을 높이고, 이는 디지털 기기 성능과 삶의 만족도를 높이는데 기여함

출처: 선행연구를 바탕으로 연구자가 재정리

제2절 삶의 만족도

펠체와 페리(1995)는 삶의 만족을 다음과 같이 정의했습니다.

삶의 만족은 개인이 자신의 삶에 만족하는 정도와 그 삶에 부여하는 가치를 포괄하는 개념입니다. 삶의 만족은 신체적, 개인적 성취감, 사회적 관계, 경제적 자원, 정신적 건강 등 다양한 측면을 포함하며, Diener와 동료들(Diener et al., 1999)은 삶의 만족을 구성하는 요소를 다음과 같이 제안했습니다.

주관적 웰빙은 행복, 만족, 즐거움 등 개인의 주관적 감정 상태를, 삶의 만족도는 삶에 대한 개인의 전반적인 만족도를, 정신 건강은 개인의 심리적 건강과 안녕감을, 신체 건강은 개인의 신체적 건강과 기능을, 사회적 관계는 개인의 사회적 관계와 소속감을, 경제적 자원은 개인의 경제적 자원과 안정성을, 개인적 성취는 목표와 성취를 달성한 개인의 만족도를 말합니다. .

이러한 연구 결과는 삶의 질이 신체적, 정신적, 사회적, 경제적, 개인적 측면 등 개인의 삶의 다양한 측면을 포괄하는 개념임을 시사합니다. 삶의 만족은 개인의 전반적인 웰빙을 의미하며 신체적, 개인적 성취감, 사회적 관계, 경제적 자원, 정신적 건강 등 다양한 측면을 포괄합니다(Felce & Perry, 1995; Diener 외, 1999). 이 개념은 아래와 같은 주관적 및 객관적 측정을 사용하여 평가합니다. 주관적 웰빙은 개인의 삶에 대한 주관적인 만족과 행복으로 정의됩니다. 주관적 웰빙은 심리적 안녕감, 삶의 만족도, 행복감 등 다양한 요소로 구성되며, 디너는 주관적 웰빙을 세 가지 구성 요소로 개념화했습니다. 첫째, 삶의 만족도를 개인이 자신의 삶 전반에 대한 만족도, 둘째, 행복감을 개인이 느끼는 행복, 즐거움과 같은 주관적인 감정 상태, 셋째, 심리적 안녕감을 개인의 정신적 건강과 행복에 영향을 미칩니다.(Diener, 1984)

객관적 웰빙은 개인의 삶의 조건, 즉 소득, 교육, 고용, 건강 상태 등과 같은 지표를 사용하여 측정되는 웰빙을 말한다. 누스바움과 센은 객관적 웰빙이 주관적 웰빙과 밀접한 관련이 있다고 주장했습니다. 그들은 다음과 같은 이유를 제시했습니다. 객관적 웰빙은 개인이 자신의 삶에서 필요한 기본적인 조건을 충족하는 데 도움이 될 수 있습니다. 이러한 기본적인 조건을 충족하면 개인은 더 행복하고 만족스러운 삶을 살 수 있습니다. 객관적 웰빙은 개인이 자신의 삶에서 의미 있는 활동을 할 수 있는 기회를 제공할 수 있습니다. 이러한 활동을 통해 개인은 자신의 역량을 발휘하고, 자아실현을 할 수 있습니다.(Nussbaum & Sen, 1993).

사회적 웰빙은 사회적으로 소속감을 느끼고, 사회적 지원을 받고, 사회 활동에 참여하는 개인의 능력을 말합니다. 사회적 웰빙에는 개인의 사회적 관계와 공동체 생활 참여의 질과 양이 포함되며, Keyes는 사회적 웰빙의 세 가지 구성 요소로 첫째, 사회적 소속감은 개인이 사회적으로 소속감을 느끼는 정도를, 둘째, 사회적 지원은 개인이 사회적 지원을 받는 정도를, 셋째, 사회 참여는 개인이 사회에 참여하는 정도를 제시합니다.

로빈슨과 동료들(Robinson et al., 2015)은 디지털 정보격차가 개인의 정보, 자원, 기회에 대한 접근을 제한하고 사회적 관계를 유지하며 시민 생활에 참여하는 능력을 저해하는 등 다양한 방식으로 삶의 만족에 영향을 미친다는

사실을 발견했습니다. 연구팀은 다음과 같은 결과를 제시합니다.

디지털 격차가 있는 사람들은 교육, 고용, 건강 관리 등 여러 분야에서 불이익을 받습니다. 디지털 격차가 있는 사람들은 사회적 관계를 형성하고 유지하는 데 어려움을 겪습니다. 디지털 격차가 있는 사람들은 시민 생활에 참여하는 데 어려움을 겪습니다. 헬스퍼와 리스도르프(2017)는 디지털 격차가 삶의 만족에 미치는 영향을 다음과 같이 요약합니다.

디지털 정보 격차는 다양한 방식으로 개인의 삶의 질을 떨어뜨릴 수 있습니다. 디지털 기술은 정보, 자원, 기회에 대한 접근성을 제공하고, 사회적 관계를 형성하고 유지하는 능력을 높이며, 시민 생활에 참여할 수 있는 기회를 제공합니다. 디지털 격차가 있는 사람들은 이러한 혜택을 누리지 못할 수 있습니다. 디지털 격차는 기회, 정보, 자원에 대한 개인의 접근을 제한하며 사회적 관계를 유지하고 시민 생활에 참여하는 능력을 저해하는 등의 다양한 방식으로 삶의 만족에 영향을 미치는 것으로 나타났습니다.(Robinson et al., 2015; Helsper & Reisdorf, 2017). 디지털 격차란 디지털 기술에 접근하고 활용하는 데 있어 사회적, 경제적 차이가 반영되는 현상이다. 디지털 격차는 기존의 격차를 심화시키고, 디지털 기술이 부족한 사람들의 삶의 질을 저하시킬 수 있다. 이러한 연구 결과는 디지털 격차가 삶의 만족에 부정적인 영향을 미칠 수 있음을 시사합니다.

〈표 2-6〉 삶의 만족 선행연구

연구자 (연도)	연구 내용
Felce & Perry(1995)	삶의 만족은 자신의 삶에 대한 만족도와 가치를 포괄하는데, Diener와 동료들은 주관적 웰빙, 정신 및 신체 건강, 사회적 관계, 경제적 자원 등으로 구성됨을 제안
Diener 외, 1999	삶의 만족은 주관적 웰빙, 정신 및 신체 건강, 사회적 관계, 경제적 자원, 개인적 성취 등으로 구성되며, 삶의 질을 평가하는 주요 요소로 사용
Robinson et al., 2015	디지털 격차는 정보 접근성과 사회적 관계 형성을 제한하며 시민 생활에 참여하는 능력을 저해하여 삶의 만족도에 부정적인 영향을 미침
Helsper & Reisdorf, 2017	디지털 격차는 정보 접근성과 사회적 관계 유지, 시민 생활 참여 능력에 부정적 영향을 미치며, 이로 인해 삶의 만족이 저하될 수 있음

출처: 선행연구를 바탕으로 연구자가 재정리

제3절 사회적 자본

사회적 자본은 사회적 관계와 네트워크를 통해 얻을 수 있는 자원이라고 할 수 있습니다. 사회적 자본은 크게 결합적 사회적 자본과 연결적 사회적 자본으로 구분할 수 있습니다. 결합적 사회적 자본은 같은 집단이나 공동체에 속한 사람들 사이의 유대 관계를 기반으로 형성되는 사회적 자본을 말합니다.

사회적 자본은 개인의 삶의 만족을 향상시키는 데 중요한 역할을 합니다. 사회적 자본을 통해 개인은 다음과 같은 혜택을 얻을 수 있습니다. 정보에 대한 접근성 향상, 사회적 지원의 제공, 공동체 참여의 기회 확대, 경제적 기회의 확대입니다. 사회적 자본은 사회적 관계와 네트워크를 통해 얻을 수 있는 자원으로, 정보, 지원, 기회에 접근하는 데 도움이 된다(부르디외, 1986; 콜먼, 1988; 퍼트남, 2000). 구조적 자원이 풍부한 개인은 자신의 네트워크를 통해 경제적 지원, 정보, 기술, 인맥 등을 얻을 수 있습니다. 구조적 기회가 많은 개인은 자신의 네트워크를 통해 새로운 일자리, 교육 기회, 사회 참여 기회 등을 얻을 수 있습니다. 따라서 구조적 사회적 자본은 개인의 삶의 질을 향상시키는 데 중요한 역할을 합니다.(Lin, 2001).

인지적 사회적 자본(Cognitive social capital)은 사회적 관계의 내용과 질을 나타내는 개념이다. 이는 공동체의 구성원들이 공유하는 가치, 신뢰, 규범 등의 무형적인 요소로, 협력과 집단행동을 가능하게 한다. 인지적 사회적 자본은 개인의 삶의 여러 측면에 긍정적인 영향을 미칠 수 있습니다. 예를 들어, 인지적 사회적 자본은 개인의 사회 참여, 지역 공동체의 발전, 국가의 경제 성장 등을 촉진하는 데 도움이 될 수 있습니다. 구체적인 예를 들어 설명하면, 다음과 같은 경우를 들 수 있습니다. 공유 가치가 높은 집단은 공동의 목표를 달성하기 위해 협력할 가능성이 높습니다. 인지적 사회적 자본은 구조적 사회적 자본과 함께 사회자본의 중요한 구성요소입니다. 구조적 사회적 자본은 개인을 연결하고 자원을 교환하는 데 도움이 되는 반면, 인지적 사회적 자본은 협력과 집단행동을 촉진하는 데 도움이 됩니다. 두 가지 요소가 결합되어야 사회자본이 제대로 기능할 수 있습니다. (Putnam, 2000).

유대적 사회적 자본(Bonding social capital)은 동질적인 집단 내에서 형성되

는 강한 유대감이다. 이는 가족, 친한 친구, 이웃 등과 같은 가까운 관계에서 정서적 지원과 자원에 대한 접근을 가능하게 한다. 유대적 사회적 자본은 개인의 삶의 여러 측면에 긍정적인 영향을 미칠 수 있습니다. 예를 들어, 유대적 사회적 자본은 개인의 건강, 행복, 삶의 만족도 등을 향상시키는 데 도움이 될 수 있습니다. 유대적 사회적 자본은 인지적 사회적 자본과 함께 사회자본의 중요한 구성 요소입니다. 인지적 사회적 자본이 협력과 집단행동을 촉진하는 데 도움이 되는 반면, 유대적 사회적 자본은 개인의 정서적 안정과 삶의 질을 향상시키는 데 도움이 됩니다. 두 가지 요소가 결합되어야 사회자본이 제대로 기능할 수 있습니다. 특히, 유대적 사회적 자본은 동질적인 집단 내에서 형성되는 경우가 많습니다. 동질적인 집단은 공통의 가치와 신념을 공유하기 때문에 개인 간의 유대감이 형성되기 쉽습니다. 또한, 동질적인 집단은 개인이 필요로 하는 정서적 지원과 자원을 제공하기에 적합한 환경을 제공합니다. (Putnam, 2000).

사회적 자본 연결(Social capital bridging)은 다른 사회 집단 간에 형성되는 약한 유대 관계이다. 이는 개인이 다양한 자원과 기회에 접근할 수 있도록 도와준다. 그라노베터(Granovetter, 1973)는 약한 유대 관계가 강한 유대 관계보다 더 유용한 자원을 제공할 수 있다고 주장했습니다. 그 이유는 약한 유대 관계가 개인을 다양한 사회 집단에 연결하기 때문입니다.

사회적 자본 연결은 개인의 삶의 여러 측면에 긍정적인 영향을 미칠 수 있습니다. 예를 들어, 사회적 자본 연결은 개인의 교육, 취업, 건강, 경제적 상황 등을 개선하는 데 도움이 될 수 있습니다.

사회적 자본 연결은 개인과 사회의 발전에 중요한 역할을 합니다. 사회적 자본 연결은 개인의 기회를 확대하고, 사회의 다양성을 증진하며, 사회의 효율성을 높일 수 있습니다. 사회적 자본 연결을 증진하기 위해서는 다양한 방법이 있습니다. 예를 들어, 지역 공동체의 행사나 모임에 참여하는 것, 다양한 분야의 사람들과 교류하는 것, 자원봉사 활동에 참여하는 것이 도움이 될 수 있습니다. (Granovetter, 1973).

디지털 격차(Digital divide)는 정보통신기술(ICT)에 대한 접근과 활용에 있어서의 불평등입니다. 디지털 격차는 개인, 지역, 국가 차원에서 발생할 수 있

습니다. 사회적 자본은 개인을 연결하고 자원의 교환을 촉진하는 사회적 관계의 유형적 측면입니다. 디지털 격차를 해소하는 데 사회적 자본이 개인에게 ICT에 대한 정보를 제공하고, ICT를 활용하는 방법을 배우는 데 도움이 됩니다. 사회적 자본은 개인에게 ICT를 통해 필요한 자원을 얻을 수 있는 기회를 제공합니다. 사회적 자본은 개인이 ICT를 통해 지역 공동체와 소통하고, 지역 공동체에 참여하는 데 도움이 됩니다. 결론적으로, 사회적 자본은 디지털 격차를 해소하는 데 중요한 역할을 할 수 있습니다. 사회적 자본을 증진하기 위해서는 지역 공동체의 행사나 모임에 참여하는 것, 다양한 분야의 사람들과 교류하는 것, 자원봉사 활동에 참여하는 것이 도움이 될 수 있습니다. (Hampton & Wellman, 2003; Williams, 2006)

사회적 자본(Social capital)은 개인을 연결하고 자원의 교환을 촉진하는 사회적 관계의 유형적 측면입니다. 디지털 자원(Digital resources)은 인터넷, 컴퓨터, 모바일 기기 등과 같은 디지털 기술을 통해 접근할 수 있는 정보, 지식, 기술, 기회 등을 말합니다. 하르기타이와 시(Hargittai & Hsieh, 2013)는 사회적 자본이 디지털 자원과 기술에 접근하고 활용하는 데 어떤 영향을 미치는지를 분석했다. 사회적 자본이란 사회적 관계와 네트워크를 통해 얻을 수 있는 자원으로, 정보, 지원, 기회에 접근하는 데 도움이 된다. 사회적 자본 수준이 높은 개인은 사회적 관계를 통해 디지털 자원에 쉽게 접근할 수 있고, 디지털 기술을 개발하고, 개인적 및 직업적 성장을 위해 기술을 활용할 가능성이 더 높다는 것이다. 이는 사회적 자본이 디지털 격차를 완화하고, 디지털 기술의 확산과 이용을 촉진하고, 디지털 기술의 사회적 가치를 높이는 역할을 한다는 것을 보여준다.

사회적 자본 수준이 높은 청년은 디지털 기술을 사용하여 정보를 얻고, 새로운 것을 배우고, 사람들과 소통하는 데 더 적극적입니다. 디지털 기술을 통해 개인적 및 직업적 성장을 달성할 가능성이 더 높다. 사회적 자본 수준이 높은 청년은 디지털 기술을 사용하여 교육, 취업, 창업을 위한 기회를 얻을 가능성이 더 높습니다. (Hargittai & Hsieh, 2013).

디지털 정보격차(Digital information divide)는 디지털 기술에 대한 접근과 활용에 있어서의 불평등입니다. 웰빙(Wellbeing)은 개인의 주관적인 행복과

삶의 만족도를 말합니다. 노리스(Norris, 2004)는 사회적 자본이 디지털정보 격차와 상관없이 웰빙과 삶의 만족에 어떤 영향을 미치는지를 연구했다. 사회적 자본이란 사회적 관계와 네트워크를 통해 얻을 수 있는 자원으로, 정보, 지원, 기회에 접근하는 데 도움이 된다. 사회적 자본은 소속감과 사회적 지원을 강화하고, 정서적 안정과 자아 실현을 촉진하고, 삶의 의미와 목적을 제공한다. 이러한 사회적 자본의 효과로, 디지털정보 격차에도 불구하고 웰빙과 삶의 질이 향상된다는 것이다. 그녀는 사회적 자본이 다음과 같은 방식으로 디지털정보 격차를 완화하는 데 도움이 될 수 있다고 주장했습니다.

기회를 얻을 수 있도록 도와주는 경우는 온라인 커뮤니티를 통해 취업 정보를 얻는 청년, 온라인 교육을 통해 새로운 기술을 배우는 성인, 이러한 사례들은 사회적 자본이 디지털정보 격차에도 불구하고 개인의 웰빙과 삶의 질을 향상시키는 데 중요한 역할을 할 수 있음을 보여줍니다.(Norris, 2004).

사회적 자본(Social capital)은 개인을 연결하고 자원의 교환을 촉진하는 사회적 관계의 유형적 측면입니다. 정보 소외계층(Informationally excluded groups)은 디지털 기술에 대한 접근과 활용에 있어서 불평등을 경험하는 사람들을 말합니다.

포르테스(Portes, 1998)는 정보 소외계층이란 저소득층, 고령자, 장애인, 시골이나 외딴 지역 거주자 등으로, 소셜 네트워크와 자원에 접근하기 어려운 사람들을 말한다. 포르테스의 주장은 정보 소외계층이 사회적 자본을 증진하기 위해서는 경제적, 사회적, 물리적 환경의 개선이 필요하다는 것을 시사합니다.

길버트와 동료들(Gilbert et al., 2018)은 디지털 정보격차가 온라인 사회적 상호 작용, 정보 접근, 커뮤니티 참여에 어떤 영향을 미치는지를 연구했다. 디지털 정보격차란 디지털 기술에 접근하고 활용하는 데 있어 사회적, 경제적 차이가 반영되는 현상이다. 디지털 정보격차는 온라인 사회적 상호 작용에 참여하고, 정보에 액세스하고, 커뮤니티 생활에 참여하는 능력을 방해함으로써 사회적 자본 수준을 낮추고, 사회적 소외와 고립을 증가시킬 수 있다는 것이다. 길버트와 동료들의 주장은 디지털 정보격차가 개인의 삶에 미치는 부정적인 영향을 강조합니다. 디지털 정보격차를 해소하기 위해서는 개인의 디지털

기술 접근과 활용을 증진하는 것뿐만 아니라, 온라인 사회적 상호 작용, 정보 액세스, 커뮤니티 생활에 대한 접근과 활용을 증진하는 것도 중요하다는 것을 시사합니다. (Gilbert et al. 2018).

디지털 포용은 디지털 기술에 대한 접근과 활용을 증진함으로써, 취약 계층이 디지털 기술을 통해 새로운 기회를 얻을 수 있도록 도와줍니다. 사회적 자본은 개인이 지역 공동체에 참여하고, 활동할 수 있는 능력을 강화함으로써, 취약 계층의 사회적 고립을 예방하고, 사회적 소속감을 증진하는 데 도움이 됩니다. 이러한 사회적 소속감은 취약 계층의 삶의 질을 향상시키는 데 도움이 될 수 있습니다. 헬스퍼와 라이스도르프의 주장은 디지털정보 격차를 해소하기 위해서는 디지털 포용과 사회적 자본 강화를 동시에 고려하는 것이 중요하다는 것을 시사합니다. (Helsper & Reisdorf, 2017).

사회적 자본(Social capital)은 개인을 연결하고 자원의 교환을 촉진하는 사회적 관계의 유형적 측면입니다. 웰빙(Well-being)은 개인의 주관적인 행복과 삶의 만족도를 말합니다. 헬리웰과 퍼트넘(Helliwell & Putnam, 2004)은 사회적 자본이 웰빙과 삶의 질에 어떤 영향을 미치는지를 연구했다. 카와치와 동료들(Kawachi et al., 2008)은 사회적 자본과 건강에 대한 메타 분석을 통해, 사회적 자본이 신체적 건강, 정신적 건강, 삶의 만족도 등 다양한 건강 관련 지표와 긍정적인 연관이 있음을 확인했습니다. 그들은 사회적 자본이 개인의 건강과 삶의 질을 향상시키는 데 중요한 역할을 한다는 것을 시사했습니다. (Helliwell & Putnam, 2004; Kawachi et al. 2008).

사회적 지원과 기회는 사회적 자본이 높을수록 개인은 친구, 가족, 이웃 으로부터 더 많은 사회적 지원과 기회를 받을 수 있습니다. 이러한 사회적 지원과 기회는 개인의 삶의 질을 향상시키는 데 도움이 될 수 있습니다. 린의 주장은 자본이 개인의 웰빙 및 삶의 질에 중요한 영향을 미친다는 것을 시사합니다. (Lin, 2001).

사회적 자본(social capital)은 개인이 타인과 연결되어 있다는 느낌을 주는 사회적 관계와 신뢰의 네트워크를 의미한다. 디지털 정보격차(digital divide)는 디지털 기술에 대한 접근과 활용에 있어 개인이나 집단 간의 불평등을 의미한다. 사회적 자본은 디지털 정보격차와 삶의 질 사이의 관계를 중재할 수

있는 잠재력을 가진다. (Hampton & Wellman, 2003; Williams, 2006). 사회적 자본이 높은 개인은 타인과 연결되어 있다는 느낌을 주는 사회적 관계와 신뢰의 네트워크를 가지고 있다. 이러한 사회적 자본은 디지털 정보격차와 삶의 질 사이의 관계를 중재할 수 있는 잠재력을 가진다. 사회적 자본이란 사회적 관계와 네트워크를 통해 얻을 수 있는 자원으로, 정보, 지원, 기회에 접근하는 데 도움이 된다. 사회적 자본이 높은 개인은 사회적 고립, 시민 참여 감소, 정보 및 서비스에 대한 접근 제한과 같은 디지털 격차로 인한 부정적인 결과를 경험할 가능성이 적다는 것이다. 이는 사회적 자본이 소셜 네트워크와 자원에 대한 접근성을 증가시키고, 사회적 지원과 정서적 안정을 제공하고, 사회적 응집력과 협력을 강화하기 때문이다..(Norris, 2004; Hargittai & Hsieh, 2013).

요약하자면, 사회적 자본은 개인이 타인과 연결되어 있다는 느낌을 주는 사회적 관계와 신뢰의 네트워크이다. 이러한 사회적 자본은 개인의 삶의 질을 향상시키는 데 중요한 역할을 한다. 또한, 디지털 정보격차의 영향을 완화하는 데에도 중요한 역할을 한다. 디지털 정보격차는 디지털 기술에 대한 접근과 활용에 있어 개인이나 집단 간의 불평등을 의미한다. 디지털 정보격차로 인해 정보 소외계층은 사회적 고립, 시민 참여 감소, 정보 및 서비스에 대한 접근 제한 등 다양한 어려움을 겪을 수 있다. 사회적 자본은 이러한 어려움을 극복하는 데 도움이 될 수 있다. 사회적 자본이 높은 개인은 타인에게 도움을 요청하거나 정보를 얻는 데 더 용이하다. 또한, 디지털 기술에 대한 교육 및 지원을 더 쉽게 받을 수 있다. 따라서 사회적 자본은 디지털 정보격차로 인한 부정적인 결과를 경험할 가능성이 적다. 이러한 선행연구 내용을 바탕으로 본 연구는 디지털 정보격차와 삶의 만족에 대한 관계에서 사회적 자본의 매개 역할을 분석하고자 한다.

〈표 2-7〉 사회적 자본 선행연구

연구자 (연도)	연구 내용
Bourdieu,(1986)	사회적 자본은 사회적 관계와 네트워크를 통해 정보, 지원, 기회에 접근하는 데 도움이 되며, 구조적 자원이 풍부한 개인은 네트워크를 통해 경제적 지원 및 기술을 얻음
Coleman,(1988)	사회적 자본은 같은 집단 내의 사람들 사이의 유대 관계를 통해 형성되며, 개인의 삶의 만족을 증진시키는 역할을 함
Putnam, (2000)	사회적 자본은 결합적(집단 내 관계), 연결적(다른 사회 집단 간 관계) 자본으로 구분되며, 두 요소가 결합되어야 개인 및 사회의 발전에 도움이 됨
Lin, (2001)	사회적 자본은 정보 접근성, 사회적 지원, 공동체 참여, 경제적 기회 제공과 관련하여 개인의 삶의 질을 향상시키는 데 중요한 역할을 함
Granovetter, (1973)	사회적 자본 연결은 다른 사회 집단 간의 약한 유대 관계를 나타내며, 이는 다양한 자원과 기회에 접근할 수 있도록 도움
Hampton & Wellman (2003, 2006)	사회적 자본은 디지털 격차를 완화하고, 디지털 기술의 활용을 통해 지역 공동체 참여 및 정보 접근성을 개선하는 데 중요한 역할을 함
Hargittai & Hsieh (2013)	사회적 자본 수준이 높은 개인은 디지털 자원에 쉽게 접근하고, 디지털 기술을 개발하며, 이를 활용하여 개인적 및 직업적 성장을 이루는 데 더 높은 가능성을 가짐
Norris (2004)	사회적 자본이 디지털 정보 격차와는 별개로 웰빙과 삶의 질에 긍정적 영향을 미칠 수 있음
Gilbert et al. (2018)	디지털 정보격차는 온라인 상호 작용, 정보 접근, 커뮤니티 참여 능력을 저해하여 사회적 자본 수준을 낮출 수 있다. 디지털 정보격차 완화를 위해 기술 접근과 활용 증진이 필요
Portes, (1998)	정보 소외계층은 사회적 자본을 증진하기 위해 경제적, 사회적, 물리적 환경의 개선이 필요
Helsper & Reisdorf (2017)	디지털 포용과 사회적 자본 강화는 디지털정보 격차를 해소하는 데 동시에 중요한 역할을 할 수 있음
Helliwell & Putnam (2004)	사회적 자본이 웰빙과 삶의 질에 긍정적 영향을 미침
Kawachi et al. (2008)	사회적 자본은 다양한 건강 관련 지표와 긍정적인 연관이 있으며, 개인의 건강과 삶의 질을 향상시키는 데 중요한 역할을 함

출처: 선행연구를 바탕으로 연구자가 재정리

제4절 선행연구 고찰

디지털 정보격차는 디지털 기기와 서비스, 디지털 기술, 디지털 사용 능력 등에 대한 접근과 활용의 차이로 인해 발생하는 사회적, 경제적 문제이다. 디지털 정보격차는 필수적인 서비스, 기회, 참여 등에 대한 접근을 제한하고, 삶의 질을 저하시키는 영향을 미칠 수 있다. 디지털 정보격차의 원인과 결과, 차원을 다루는 문헌들은 디지털 정보격차가 개인과 사회, 경제에 미치는 중요한 영향을 강조하고 있다. 디지털 정보격차는 정보, 자원, 기회에 대한 접근을 제한하고, 사회적 관계와 시민 생활에 참여하는 능력을 저해하는 등 삶의 질에 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 디지털 정보격차는 기존의 사회적, 경제적 격차를 심화시키고, 디지털 접근성이나 기술이 부족한 개인의 삶의 질을 악화시킬 수 있다. 이러한 문헌들은 디지털 정보격차가 삶의 질에 미치는 영향을 분석하고 있다.

삶의 만족은 개인이 자신의 삶을 얼마나 만족하고, 얼마나 가치 있다고 느끼는지를 포괄하는 개념이다. 삶의 만족이 개인의 신체적, 정신적, 사회적, 경제적, 개인적 등 다양한 측면을 포괄하는 개념임을 시사합니다. 삶의 만족이란 개인의 웰빙을 다양한 측면에서 평가하는 개념이다. 삶의 질은 신체적 및 정신적 건강, 사회적 관계, 경제적 자원, 개인적 성취감 등의 요소를 포함한다. 삶의 만족은 개인의 만족도와 행복도에 영향을 미친다.

사회적 자본은 사회적 관계와 네트워크를 통해 얻을 수 있는 자원으로, 정보, 지원, 기회에 접근하는 데 도움이 되는 요소입니다. 사회적 자본은 개인의 삶의 질을 높이는 역할을 합니다. 사회적 자본을 통해 개인은 다음과 같은 혜택을 누릴 수 있습니다. 정보에 대한 접근성 증가, 사회적 지원의 확보, 공동체 참여의 증진, 경제적 기회의 증대입니다. 사회적 자본 수준이 높으면 사회적 지원, 자원 및 기회에 대한 개인의 접근성이 개선되어 전반적인 웰빙과 삶의 만족도에 도움이 될 수 있습니다.

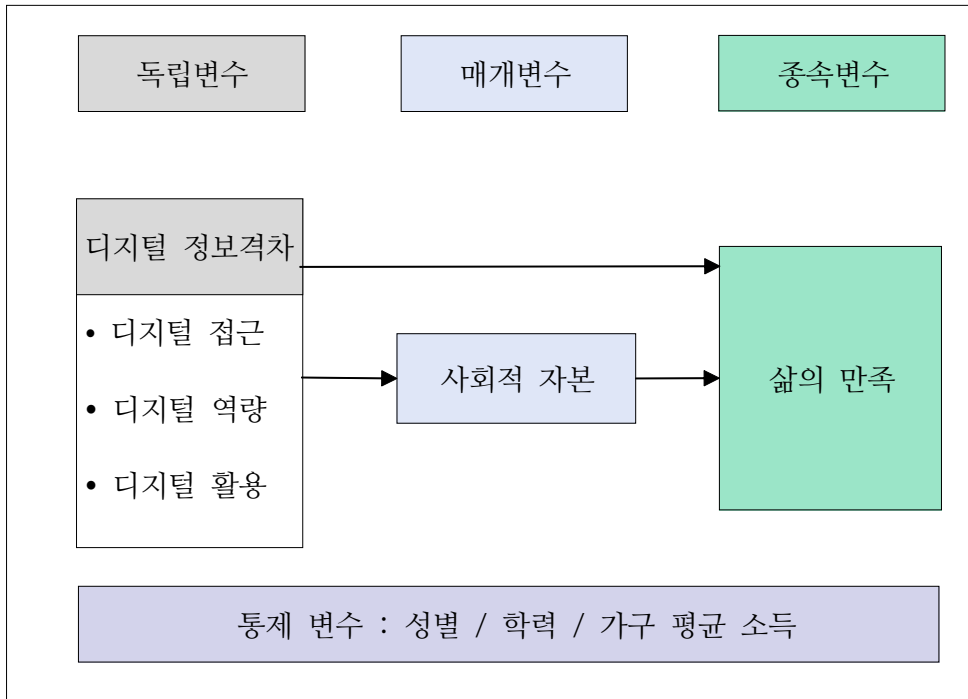
본 연구는 이러한 인사이트를 바탕으로 개인의 디지털 정보격차와 삶의 만족 사이의 관계에 사회적 자본이 영향을 주는 매개 효과를 조사하고자 한다.

제3장 연구모형 및 연구설계

제1절 연구모형 및 연구가설

본 연구는 개인의 디지털 정보격차, 삶의 만족, 사회적 자본 간의 관계를 연구했다. 디지털 정보격차는 디지털 접근, 디지털 역량, 디지털 활용의 세 가지 요소로 구성되며, 삶의 만족도와 사회적 자본에 영향을 미친다. 사회적 자본은 사회적 관계와 네트워크를 통해 얻을 수 있는 자원으로, 삶의 만족도와도 관련이 있다. 본 연구에서는 성별, 소득, 최종학력과 같은 인구통계학적 특성과 사회경제적 특성에 따라 이러한 관계가 어떻게 달라지는지를 분석하고자 한다. 본 연구의 연구모형 및 분석의 틀은 다음과 같다.

〈그림3-1〉 연구모형



본 연구에서는 디지털 정보격차가 삶의 만족도에 어떤 영향을 미치는지를 연구하기 위해 연구가설을 제시하고 다음과 같은 방법으로 연구를 진행했다.

〈표 3-1〉 디지털정보 격차와 삶의 만족 가설

구 분	가 설
1	디지털 정보격차는 개인의 삶의 만족에 유의미한 영향을 미칠 것이다.
1-1	디지털접근은 개인의 삶의 만족에 통계적으로 유의미한 영향을 미칠 것이다.
1-2	디지털역량은 개인의 삶의 만족과 통계적으로 유의미한 영향을 미칠 것이다.
1-3	디지털활용은 개인의 삶의 만족에 통계적으로 유의미한 영향을 미칠 것이다.

디지털 정보격차가 사회적 자본에 미치는 영향을 분석하기 위해 다음과 같은 연구가설을 제시하고 검증하였다. 이 논문의 연구가설은 다음과 같다.

〈표 3-2〉 디지털정보 격차와 사회적 자본 가설

구 분	가 설
2	디지털정보격차는 개인의 사회적 자본에 유의미한 영향을 미칠 것이다.
2-1	디지털접근은 개인의 사회적 자본에 통계적으로 유의미한 영향을 미칠 것이다.
2-2	디지털역량은 개인의 사회적 자본에 통계적으로 유의미한 영향을 미칠 것이다.
2-3	디지털활용은 개인의 사회적 자본에 통계적으로 유의미한 영향을 미칠 것이다.

삶의 만족과 사회적 자본 사이의 관계를 연구했다. 본 연구에서는 다음과 같은 연구가설을 제시하고 검증하였다.

〈표 3-3〉 삶의 만족과 사회적 자본 가설

구 분	가 설
3	개인의 삶의 만족과 사회적 자본의 관계는 통계적으로 유의미한 상관관계를 나타낼 것이다.

제2절 분석 방법

본 연구에서는 다음과 같은 방법으로 데이터를 분석하고자 한다.

첫째, 응답자의 성별, 나이, 학력, 직업, 소득 등의 일반적인 특성을 파악하기 위해 빈도 분석을 실시하고자 한다.

둘째, 본 연구에 사용된 척도의 신뢰도를 검증하기 위해 Cronbach's α 를 적용하고자 한다

셋째, 성별, 학력, 소득과 같은 인구통계학적 특성에 따른 삶의 만족, 사회적 자본의 평균 차이를 검사하기 위해 t검증과 일원 분산분석을 수행하고자 한다

넷째, 디지털 정보격차의 세 가지 하위 개념인 디지털 접근, 디지털 역량, 디지털 활용을 독립변수로 하고, 성별, 소득, 학력과 같은 명목척도인 변수를 더미변수로 변환하여 통제변수로 하고, 삶의 만족, 사회적자본을 종속변수로 하여 다중 회귀 분석을 통해 디지털 정보격차의 하위 변수들이 삶의 만족, 사회적자본에 미치는 영향을 분석하고 유의성을 검정하고자 한다.

다섯째, 상관관계 분석을 통해 삶의 만족과 사회적 자본 간의 관계를 분석하고자 한다

여섯째, 본 연구의 실증분석은 모두 유의수준 5%, 1%에서 검증하고, 통계처리하는 SPSS Statistics 27 프로그램을 사용하여 분석하고자 한다.

제4장 연구 결과

제1절 조사대상자의 특성

본 연구는 한국지능 정보 사회원에서 시행한 2022년 디지털 정보격차 실태 조사를 통해서 수집한 자료를 토대로 분석을 실시하였다. 목표 모집단 중에서 일반 국민은 전국의 만 7세 이상 인구(만 55세 이상의 고령층 2,300표본 포함)를, 조사 모집단은 일반 국민의 경우 2022년 8월 1일 현재 전국의 가구 내 상주하는 만 7세 이상 가구원으로 진행하였으며, 표본의 크기는 15,000명으로 일반 국민은 7,000명으로 만 55세 이상의 고령층 2,300 표본을 포함하였다.

1) 응답자의 특성

가) 성별 및 소득

응답자의 성별을 살펴보면 남성은 3,516명으로 전체 응답자의 50.2%를 차지하고 있으며, 여성은 3,484명으로 전체 응답자의 49.8%를 차지하고 있습니다.

〈표 4-1〉 성별

빈도분석			
구분	세부항목	빈도	비율
성별	남성	3,516	50.2
	여성	3,484	49.8
	전체	7,000	100.0

응답자의 평균 가구소득을 살펴보면, 100 만원미만의 저소득층이 3.7%로 가장 적고, 400~499만원의 중산층이 19.3%로 가장 많습니다. 또한, 1000만원 이상의 고소득층이 1.0%로 가장 적습니다.

〈표 4-2〉 가구 평균 소득

빈도분석			
구분	세부항목	빈도	비율
평균소득	100만원미만	259	3.7
	100~199만원	436	6.2
	200~299만원	775	11.1
	300~399만원	1,081	15.4
	400~499만원	1,350	19.3
	500~599만원	1,302	18.6
	600~699만원	911	13.0
	700~799만원	471	6.7
	800~899만원	245	3.5
	900~999만원	97	1.4
	1000만원이상	73	1.0
	전체	7,000	100.0

나) 학력 및 직업

학력의 경우 전체 응답자 초등졸 이하가 9.0%로 가장 적고, 고졸 이상이 40.8%로 가장 많습니다. 또한, 중졸이 13.3%로 두 번째로 많고, 대졸이 37.0%로 세 번째로 많습니다. 응답자 7,000명 중 2,853명이 고졸(대학교중퇴 포함)로 전체 응답자 중 가장 높은 비율을 나타내고, 비율은 40.8%를 차지하고 있었다. 빈도 분석의 결과를 요약하여 〈표 4-3〉에 정리하였다.

〈표 4-3〉 학력

빈도분석			
구분	세부항목	빈도	비율
최종학력	초등졸 이하	629	9.0
	중졸 (고등학교 중퇴 포함)	928	13.3
	고졸 (대학교 중퇴 포함)	2,853	40.8
	대졸 (전문대 포함) 이상	2,590	37.0
	전체	7,000	100.0

응답자의 직업 분포를 분석한 결과, 사무종사자가 18.2%로 가장 높은 비율을 차지하고 있으며, 그 다음으로 전업주부가 16.2%, 판매 종사자가 14.3%, 학생이 11.2%, 서비스 종사자가 10.5% 순으로 나타났습니다. 응답자의 직업에 대한 빈도분석 결과는 〈표 4-4〉에 요약되어 있습니다.

〈표 4-4〉 직업

빈도분석			
구분	세부항목	빈도	비율
직업	관리자	90	1.3
	전문가 및 관련 종사자	115	1.6
	사무 종사자	1,277	18.2
	서비스 종사자	735	10.5
	판매 종사자	1,001	14.3
	농림어업 숙련 종사자	131	1.9
	기능원 및 관련 기능 종사자	454	6.5
	장치/기계조작 및 조립 종사자	131	1.9
	단순노무 종사자	264	3.8
	군인	4	0.1
	전업주부	1,137	16.2
	초/중/고등학생	781	11.2
	대학생(전문대생 및 대학원생 포함)	423	6.0
	무직	404	5.8
	기타	53	0.8
	전체	7,000	100.0

다) 연령

모두 고른 분포를 전체 응답자가 보여주고 있지만, 그 중에서도 가장 높은 비율은 50대가 19.4를 차지하고 있었다. 빈도분석 결과를 〈표 4-6〉에 요약하였다.

〈표 4-5〉 연령대 빈도분석 결과

빈도분석			
구분	세부항목	빈도	비율
연령대	10대	886	12.7
	20대	961	13.7
	30대	963	13.8
	40대	1,061	15.2
	50대	1,357	19.4
	60대	1,054	15.1
	70대이상	683	9.8

라) 주거 형태

가구 거주형태의 경우 아파트 응답자가 가장 많았으며 전체 7,000명 중 73,484명으로 전체 응답자의 39.8%를 포함하고 있다. 그다음 순으로 단독주택이 2,013명으로 응답자의 두 번째로 많은 비율인 28.8% 비율을 포함하고 있다. 〈표 4-6〉은 빈도분석 결과를 보여주고 있다.

〈표 4-6〉 가구 거주 형태의 빈도분석 결과

빈도분석			
구분	세부항목	빈도	비율
거주형태	단독주택	2,013	28.8
	아파트	3,484	49.8
	연립/다세대(빌라)	1,382	19.7
	기타	121	1.7
	전체	7,000	100.0

2) 기술통계 분석

분석에서 사용된 주요 변수들의 기술통계 분석을 실시하였다.

디지털 접근은 디지털 기기 및 서비스를 이용할 수 있는 정도를 나타내는 지표입니다. 표준편차는 1.360으로, 디지털 접근의 차이가 크지 않은 것으로 나타납니다. 디지털 역량은 디지털 기기 및 서비스를 활용할 수 있는 능력을 나타내는 지표입니다. 표준편차는 11.896으로, 디지털 역량의 차이가 비교적 큰 것으로 나타납니다. 디지털 활용은 디지털 기기 및 서비스를 일상생활에서 사용하는 정도를 나타내는 지표입니다. 표준편차는 21.377으로, 디지털 활용의 차이가 매우 큰 것으로 나타납니다. 사회적 자본은 개인의 사회적 관계 및 참여 정도를 나타내는 지표입니다. 표준편차는 4.344로, 사회적 자본의 차이가 비교적 큰 것으로 나타납니다. 삶의 만족도는 개인이 자신의 삶에 대해 얼마나 만족하는지를 나타내는 지표입니다. 표준편차는 2.619로, 삶의 만족도의 차이가 비교적 작은 것으로 나타납니다.

〈표 4-7〉 주요 변수 기술통계 분석

기술통계 분석				
구분	최소값	최대값	평균	표준편차
디지털접근	6	13	8.45	1.360
디지털역량	14	56	38.76	11.896
디지털활용	37	146	74.03	21.377
사회적자본	10	40	29.05	4.344
삶의만족도	5	20	13.32	2.619

제2절 측정 수단의 신뢰성 검증

본 연구에서는 디지털 정보격차의 세 가지 하위요인과 사회적 자본, 삶의 만족도의 신뢰도를 검증하기 위해 크론바하 알파 계수를 산출하였다. 크론바하 알파 계수는 0.6 이상이면 신뢰도가 높은 것으로 간주한다. 디지털 정보격차의 하위요인 및 사회적 자본, 삶의 만족도의 크론바하 알파 계수는 아래 표와 같이 모두 0.6 이상으로 나타나 신뢰도가 높은 것으로 판단되었다.

〈표 4-8〉 측정 수단의 신뢰성 검증 결과

신뢰도 분석		
변수	크론바하알파	항목수
디지털접근	0.629	3
디지털역량	0.970	14
디지털활용	0.969	25
사회적자본	0.905	18
삶의 만족도	0.822	5

제3절 집단 간 평균 비교 (t 검증 & 일원 배치 분산분석)

1) 성별과 주요 변수분석 (t 검증)

종속변수인 디지털 접근, 디지털 능력, 디지털 활용, 사회적 자본, 삶의 만족도와 독립변수인 성별 간의 관계를 분석한 결과입니다. 남성의 디지털 접근 평균은 8.37로 여성의 디지털 접근 평균(8.53)보다 낮습니다. t값이 -4.987로 유의수준 0.000보다 작기때문에, 성별과 디지털 접근 사이에는 유의한 차이가 있는 것으로 나타납니다. 즉, 남성이 여성보다 디지털 기기 및 서비스를 이용할 수 있는 정도가 낮다는 것을 의미합니다. 남성의 디지털 능력 평균은

40.26으로 여성의 디지털 능력 평균(37.24)보다 높습니다. t값이 10.712로 유의수준 0.000보다 작기 때문에, 성별과 디지털 능력 사이에는 유의한 차이가 있는 것으로 나타납니다. 즉, 남성이 여성보다 디지털 기기 및 서비스를 활용할 수 있는 능력이 높다는 것을 의미합니다. 남성의 디지털 활용 평균은 74.85로 여성의 디지털 활용 평균(73.19)보다 높습니다. t값이 3.170로 유의수준 0.002보다 작기때문에, 성별과 디지털 활용 사이에는 유의한 차이가 있는 것으로 나타납니다. 즉, 남성이 여성보다 디지털 기기 및 서비스를 일상생활에서 사용하는 정도가 높다는 것을 의미합니다. 남성과 여성의 사회적 자본 평균은 각각 29.05로 동일합니다. t값이 0.002로 유의수준 0.999로 유의수준 0.05보다 크기 때문에, 성별과 사회적 자본 사이에는 유의한 차이가 없는 것으로 나타납니다. 남성과 여성의 삶의 만족도 평균은 각각 13.37과 13.28로 나타납니다. t값이 1.317로 유의수준 0.188로 0.05보다 크기 때문에, 성별과 삶의 만족도 사이에는 유의한 차이가 없는 것으로 나타납니다.

남성이 여성보다 디지털 접근, 디지털 능력, 디지털 활용이 높은 것으로 나타났습니다. 사회적 자본과 삶의 만족도는 성별에 따라 차이가 없는 것으로 나타났습니다.

〈표 4-9〉 성별과 주요 변수 평균 비교

종속변수	집단	표본수	평균	표준편차	t 값	유의확률
디지털 접근	남성	3516	8.37	1.333	-4.987	0.000
	여성	3484	8.53	1.382		
디지털 능력	남성	3516	40.26	11.590	10.712	0.000
	여성	3484	37.24	12.008		
디지털 활용	남성	3372	74.85	21.322	3.170	0.002
	여성	3260	73.19	21.403		
사회적자본	남성	3516	29.05	4.412	0.002	0.999
	여성	3484	29.05	4.275		
삶의 만족도	남성	3516	13.37	2.625	1.317	0.188
	여성	3484	13.28	2.612		

2) 일원 배치 분산분석

가) 학력과 사회적 자본

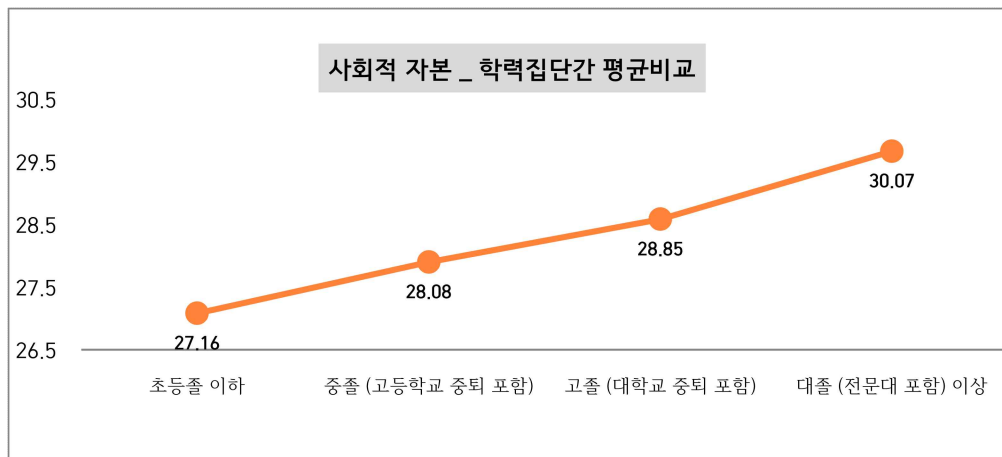
종속변수인 사회적 자본과 최종학력 집단 간의 관계를 분석한 결과입니다. F값이 109.801로 매우 크고, 유의확률이 0.000으로 매우 작기 때문에, 최종 학력과 사회적 자본 사이에는 유의한 차이가 있는 것으로 나타납니다.

초등졸 이하의 최종학력을 가진 집단의 사회적 자본 평균은 27.16으로 가장 낮고, 대졸 이상 최종학력을 가진 집단의 사회적 자본 평균은 30.07로 가장 높습니다. 즉, 최종학력이 높을수록 사회적 자본이 높다는 것을 의미합니다.

〈표 4-10〉 학력과 사회적 자본

종속변수	집단	표본수	평균	표준편차	F값	유의확률
사회적자본	초등졸 이하	629	27.16	5.251	109.801	0.000
	중졸 (고등학교 중퇴 포함)	928	28.08	4.738		
	고졸 (대학교 중퇴 포함)	2,853	28.85	4.302		
	대졸 (전문대 포함) 이상	2,590	30.07	3.688		
	전체	7,000	29.05	4.344		

〈그림 4-1〉 학력과 사회적 자본 도표



나) 학력과 삶의 만족도

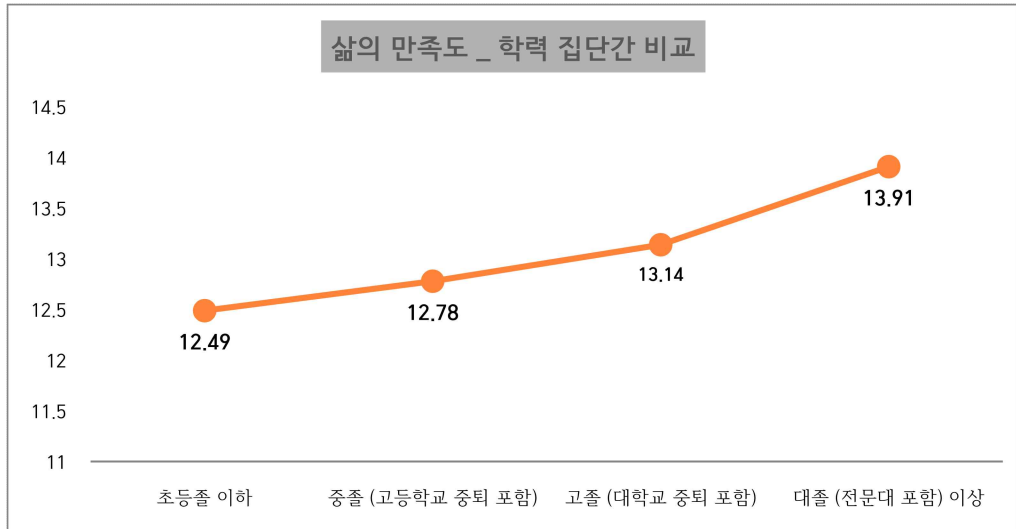
종속변수인 삶의 만족도와 독립변수인 최종학력 간의 관계를 분석한 결과입니다. F값이 84.803으로 매우 크고 유의확률이 0.000으로 매우 작기 때문에, 최종학력과 삶의 만족도 사이에는 유의한 차이가 있는 것으로 나타납니다.

구체적으로 살펴보면, 초등졸 이하의 최종학력을 가진 집단의 삶의 만족도 평균은 12.50으로 가장 낮고, 대졸 이상 최종학력을 가진 집단의 삶의 만족도 평균은 13.91로 가장 높습니다. 즉, 최종학력이 높을수록 삶의 만족도가 높다는 것을 의미합니다. 최종학력이 높을수록 사회 참여 기회가 많고, 사회적 관계가 풍부해질 가능성이 높기 때문으로 분석됩니다. 예를 들어, 대졸 이상 학력을 가진 사람들은 취업, 사회활동, 봉사활동 등을 통해 다양한 사람들과 교류할 기회가 많습니다. 이러한 교류를 통해 사회적 관계를 형성하고, 사회적 자본을 축적할 수 있습니다.

〈표 4-11〉 학력과 삶의 만족도

종속변수	집단	표본수	평균	표준편차	F값	유의확률
삶의 만족도	초등졸 이하	629	12.50	2.738	84.803	0.000
	중졸 (고등학교 중퇴 포함)	928	12.79	2.627		
	고졸 (대학교 중퇴 포함)	2,853	13.15	2.594		
	대졸 (전문대 포함) 이상	2,590	13.91	2.487		
	전체	7,000	13.33	2.619		

〈그림 4-2〉 학력과 삶의 만족도 도표



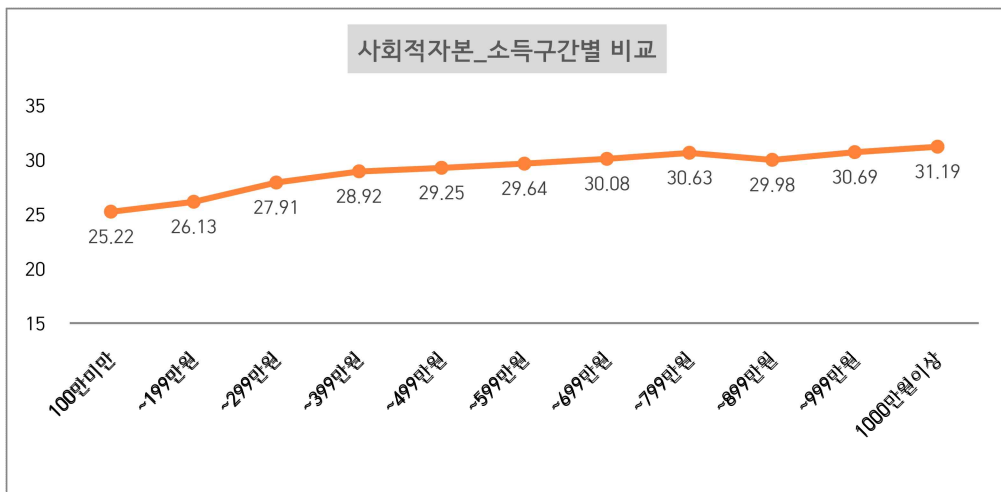
다) 소득과 사회적 자본

종속변수인 사회적 자본과 독립변수인 월평균 소득 간의 관계를 분석한 결과입니다. F값이 69.796으로 매우 크고 유의확률이 0.000으로 매우 작기 때문에, 월평균 소득과 사회적자본 사이에는 유의한 차이가 있는 것으로 나타납니다. 월평균 소득이 100만원 미만인 집단의 사회적자본 평균은 25.22로 가장 낮고, 월평균 소득이 1,000만원 이상인 집단의 사회적자본 평균은 31.19로 가장 높습니다. 소득 구간별 사회적 자본 평균은 소득이 증가함에 따라 증가하는 경향을 보이고 있습니다. 즉, 소득이 높을수록 사회적 자본이 높다는 것을 의미합니다. 소득이 사회적 자본을 형성하는 데 중요한 요인 중 하나이기 때문으로 분석됩니다. 소득이 높을수록 경제적 안정과 사회적 지위가 높아지고, 이러한 요인들은 사회적자본을 형성하는 데 긍정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

〈표 4-12〉 소득과 사회적 자본 분산분석

종속변수	집단	표본수	평균	표준편차	F값	유의확률
사회적자본	100만원미만	259	25.22	5.729	69.796	0.000
	100~199만원	436	26.13	4.919		
	200~299만원	775	27.91	4.754		
	300~399만원	1,081	28.92	4.172		
	400~499만원	1,350	29.25	3.936		
	500~599만원	1,302	29.64	3.680		
	600~699만원	911	30.08	3.975		
	700~799만원	471	30.63	3.667		
	800~899만원	245	29.98	3.745		
	900~999만원	97	30.69	3.441		
	1000만원이상	73	31.19	3.752		
	전체	7,000	29.05	4.344		

〈그림 4-3〉 소득과 사회적 자본 도표



라) 소득과 삶의 만족도

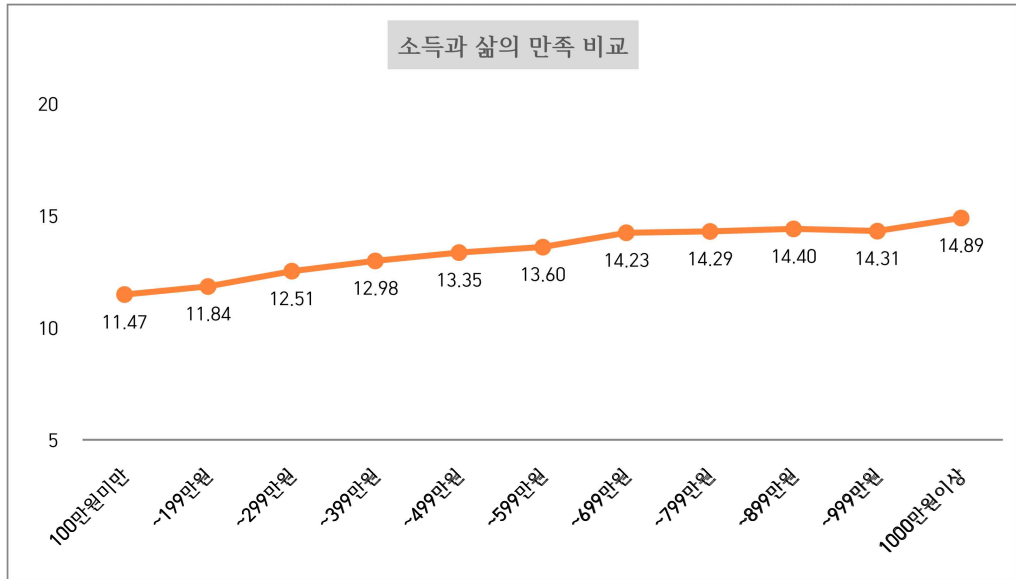
종속변수인 삶의 만족도와 독립변수인 월평균 소득 간의 관계를 분석한 결과입니다. F값이 69.363으로 매우 크고 유의확률이 0.000으로 매우 작기 때문에, 월평균 소득과 삶의 만족도 사이에는 유의한 차이가 있는 것으로 나타납니다. 구체적으로 살펴보면, 월평균 소득이 100만원 미만인 집단의 삶의 만족도 평균은 11.47로 가장 낮고, 월평균 소득이 1,000만원 이상인 집단의 삶의 만족도 평균은 14.89로 가장 높습니다. 즉, 월평균 소득이 높을수록 삶의 만족도가 높다는 것을 의미합니다.

월평균 소득이 높을수록 사회참여 기회가 많고, 사회적 관계가 풍부해질 가능성이 높기 때문으로 분석됩니다. 예를 들어, 월평균 소득이 높은 사람들은 취업, 사회 활동, 봉사활동 등을 통해 다양한 사람들과 교류할 기회가 많습니다. 이러한 교류를 통해 사회적 관계를 형성하고, 사회적 자본을 축적할 수 있습니다.

〈표 4-13〉 소득과 삶의 만족도

종속변수	집단	표본수	평균	표준편차	F값	유의확률
삶의 만족도	100만원미만	259	11.47	2.861	69.363	0.000
	100~199만원	436	11.84	2.534		
	200~299만원	775	12.51	2.567		
	300~399만원	1,081	12.98	2.504		
	400~499만원	1,350	13.35	2.443		
	500~599만원	1,302	13.60	2.435		
	600~699만원	911	14.23	2.529		
	700~799만원	471	14.29	2.473		
	800~899만원	245	14.40	2.381		
	900~999만원	97	14.31	2.455		
	1000만원이상	73	14.89	2.520		
	전체	7,000	13.33	2.619		

〈그림 4-4〉 소득과 삶의 만족도 도표



제4절 상관관계 분석

모든 변수 간의 상관관계는 통계적으로 유의한 것으로 나타났습니다.

디지털 접근과 디지털 역량, 디지털 활용은 음의 상관관계를 보였습니다. 디지털 접근이 높을수록 디지털 역량과 디지털 활용은 낮아지는 경향이 있습니다. 디지털 활용과 사회적 자본, 삶의 만족도는 양의 상관관계를 보였습니다. 디지털 활용이 높을수록 사회적 자본과 삶의 만족도는 높아지는 경향이 있습니다. 사회적 자본과 삶의 만족도는 양의 상관관계를 보였습니다. 즉, 사회적 자본이 높을수록 삶의 만족도는 높아지는 경향이 있습니다.

디지털 접근이 낮으면 디지털 역량과 디지털 활용이 낮아질 가능성이 있습니다. 이는 디지털 기기 및 서비스를 이용할 수 있는 기회가 적기 때문으로 분석됩니다. 디지털 활용이 높으면 사회적 자본과 삶의 만족도가 높아질 가능성이 있습니다. 디지털 기기 및 서비스를 통해 사회적 관계를 형성하고, 사회 참여 기회를 확대할 수 있기 때문으로 분석됩니다.

〈표 4-14〉 주요 변수 상관관계 분석

구분	1	2	3	4	5
디지털접근	1				
디지털역량	-.561**	1			
디지털 활용	-.452**	.634**	1		
사회적자본	-.314**	.424**	.348**	1	
삶의 만족도	-.227**	.241**	.256**	.404**	1
*p<.05, **p<.01, ***p<.001					

제5절 회귀분석

1) 회귀분석

가) 독립변수와 사회적 자본

디지털 접근, 디지털 역량, 디지털 활용은 모두 사회적 자본에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 디지털 접근이 낮을수록, 디지털 역량이 낮을수록, 디지털 활용이 낮을수록 사회적 자본은 낮아지는 경향이 있다. F값이 429.069로 매우 크고 유의확률이 0.000으로 매우 작기 때문에, 독립변수들은 종속변수와 통계적으로 유의한 관계가 있는 것으로 나타납니다.

R2값은 0.163으로 16.3%의 설명력을 나타냅니다. 즉, 독립변수들은 종속변수의 약 16.3%를 설명할 수 있습니다.

디지털 접근이 낮으면, 정보에 접근할 수 있는 기회가 줄어들고, 사회적 관계를 형성할 수 있는 기회가 줄어들기 때문에 사회적자본이 낮아질 수 있습니다.

디지털 역량이 낮으면, 디지털 기술을 활용할 수 있는 능력이 낮기 때문에,

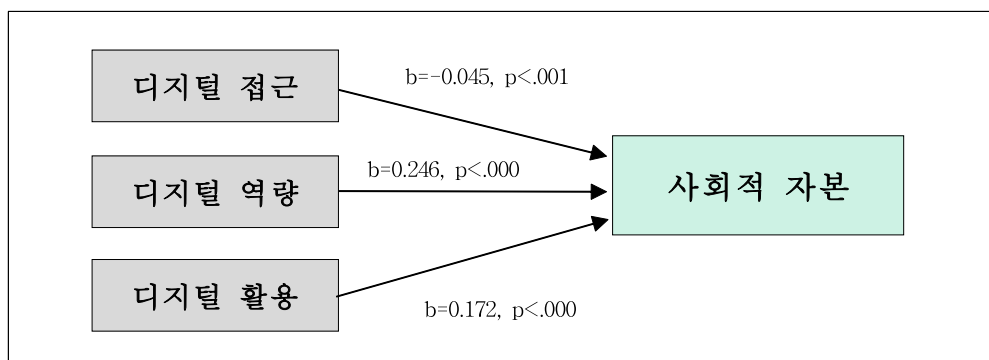
사회 참여 기회가 줄어들고, 사회적 자본이 낮아질 수 있습니다.

디지털 활용이 낮으면, 디지털 기기 및 서비스를 통해 사회적 관계를 형성하고, 사회참여 기회를 확대할 수 있는 기회가 줄어들기 때문에 사회적 자본이 낮아질 수 있습니다. 공차값은 모든 독립변수가 1 이상이기 때문에, 다중공선성이 없는 것으로 나타납니다. VIF값은 모든 독립변수가 10 미만이기 때문에, 다중공선성이 없는 것으로 나타납니다.

〈표 4-15〉 주요 변수 회귀분석 결과

종속변수	독립변수	비표준화계수		표준화 계수	t	p	공선성통계량	
		B	S.E	b			공차	VIF
사회적자 본	상수	24.448	0.507		48.258	0.000		
	디지털접근	-0.150	0.044	-0.045	-3.418	0.001	0.743	1.345
	디지털역량	0.092	0.006	0.246	16.352	0.000	0.559	1.788
	디지털활용	0.033	0.003	0.172	11.513	0.000	0.566	1.766
F= 429.069 (p = .000), R2= 0.163 , 수정된 R2=0.162								

〈그림 4-5〉 독립변수와 사회적 자본



나) 독립변수와 삶의 만족

종속변수인 삶의 만족도와 독립변수인 디지털 접근, 디지털 역량, 디지털 활용 간의 회귀분석 결과입니다. 분석 내용을 살펴보면 디지털 접근, 디지털 역량, 디지털 활용은 삶의 만족도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났습니

다. 디지털 접근이 낮을수록, 디지털 역량이 낮을수록, 디지털 활용이 낮을수록 삶의 만족도가 낮아지는 경향이 있습니다.

디지털 접근이 낮으면 정보에 접근할수 있는 기회가 줄어들고, 사회적 관계를 형성할수 있는 기회가 줄어들기 때문에 삶의 만족도가 낮아질 수 있습니다.

디지털 역량이 낮으면 디지털 기기 및 서비스를 활용할 수 있는 능력이 낮기 때문에, 사회 참여 기회가 줄어들고, 삶의 만족도가 낮아질 수 있습니다.

디지털 활용이 낮으면 디지털 기기 및 서비스를 통해 사회적 관계를 형성하고, 사회 참여 기회를 확대할 수 있는 기회가 줄어들기 때문에 삶의 만족도가 낮아질 수 있습니다.

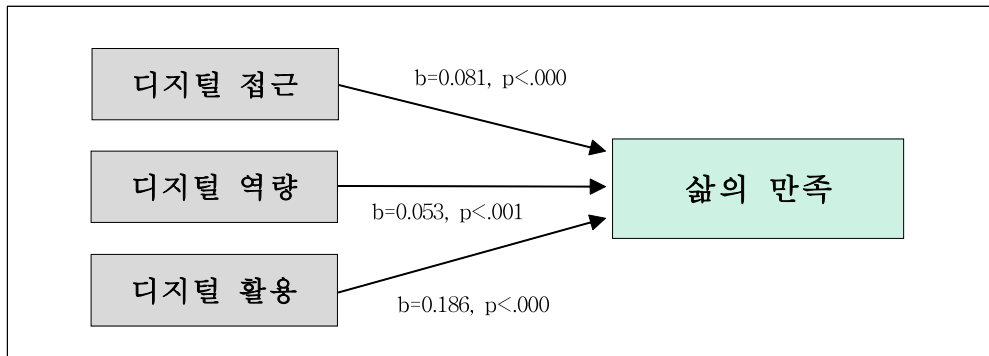
표의 F값이 176.673으로 매우 크고 유의확률이 0.000으로 매우 작기때문에, 독립변수들은 종속변수와 통계적으로 유의한 관계가 있는 것으로 나타납니다. R2값은 0.074로 7.4%의 설명력을 나타냅니다. 즉, 독립변수들은 종속변수의 약 7.4%를 설명할 수 있습니다. 수정된 R2값은 0.074로 R2값과 동일합니다. 이는 독립변수 간의 다중공선성이 없는 것으로 나타나기 때문입니다.

공차값은 모든 독립변수가 1 이상이기 때문에, 다중공선성이 없는 것으로 나타납니다. VIF값은 모든 독립변수가 10 미만이기 때문에, 다중공선성이 없는 것으로 나타납니다.

〈표 4-16〉 주요 변수 회귀분석 결과

종속변수	독립변수	비표준화계수		표준화 계수	t	p	공선성통계량	
		B	S.E	b			공차	VIF
삶의만족도	상수	12.683	0.335		37.851	0.000		
	디지털접근	-0.172	0.029	-0.081	-5.939	0.000	0.743	1.345
	디지털역량	0.012	0.004	0.053	3.343	0.001	0.559	1.788
	디지털활용	0.022	0.002	0.186	11.827	0.000	0.566	1.766
F= 176.673 (p = .000), R2= 0.074 , 수정된 R2=0.074								

〈그림 4-6〉 독립변수와 삶의 만족



2) 통제 변수의 위계적 회귀분석

인구 통계적 특성인 성별과 사회경제적 요소인 가구의 평균소득과 학력을 토대로 종속변수인 삶의 만족에 영향을 주는지 살펴보고, 디지털 접근, 디지털 역량, 디지털 활용의 디지털 정보격차의 주요 변수의 관계를 회귀식을 통해서 분석하였다. 모델1에서는 종속변수인 삶의 만족도와 독립변수인 성별, 학력, 소득을 분석한 결과 F값이 40.016로 매우 크고 유의확률이 0.000으로 매우 작기 때문에, 독립변수와 종속변수와 통계적으로 유의한 관계가 있는 것으로 나타났다.

수정된 R2값은 0.071으로 7.1%의 설명력을 나타냅니다. 즉, 성별, 소득, 학력의 사회경제적 지위는 종속변수의 약 7.1%를 설명할 수 있습니다.

사회경제적 지위가 높은 집단은 더 높은 교육 수준, 더 높은 소득, 더 나은 거주 환경 등을 보유할 가능성이 높습니다. 이러한 요인들은 삶의 질을 향상시키는 데 기여할 수 있기 때문에, 사회경제적 지위가 높은 집단은 삶의 만족도가 높을 가능성이 높습니다.

모델2에서는 종속변수인 삶의 만족도와 독립변수인 성별, 학력, 소득과 디지털 접근, 디지털 능력, 디지털 활용을 분석한 결과 F값이 46.317로 매우 크고 유의확률이 0.000으로 매우 작기 때문에, 사회경제적 지위, 디지털 접근, 디지털

활용은 모두 종속변수와 통계적으로 유의한 관계가 있는 것으로 나타납니다.

수정된 R2값은 0.096로 9.6%의 설명력을 나타냅니다. 즉, 사회경제적 지위, 디지털 접근, 디지털 활용은 종속변수의 약 9.6%를 설명할 수 있습니다.

모델 1의 결과와 마찬가지로, 사회경제적 지위가 높은 집단은 삶의 만족도가 높은 경향이 있습니다. 이는 사회경제적 지위가 삶의 질을 향상시키는 데 기여하기 때문입니다.

모델 2에서는 디지털 접근과 디지털 활용이 삶의 만족도에 영향을 미치는 것으로 나타났습니다. 디지털 접근이 낮을수록 삶의 만족도가 낮은 경향이 있는 것은 디지털 기술을 통해 다양한 정보와 서비스를 이용할 수 있는 기회가 줄어들기 때문으로 해석할 수 있습니다. 디지털 활용이 높을수록 삶의 만족도가 높은 경향이 있는 것은 디지털 기술을 활용하여 자신의 삶을 보다 풍요롭게 만들 수 있기 때문으로 해석할 수 있습니다.

모델 1과 모델 2의 R2값을 비교해 보면, 모델 2가 모델 1보다 약 0.024% 더 높은 설명력을 갖는 것으로 나타납니다. 이는 디지털 접근과 디지털 활용이 삶의 만족도에 추가적인 설명력을 제공한다는 것을 의미합니다.

따라서, 삶의 만족도를 높이기 위해서는 학력과 가구 평균소득 등의 사회경제적 지위 향상뿐만 아니라, 디지털 접근과 디지털 활용의 기회 확대도 필요하다고 할 수 있습니다.

〈표 4-17〉 통제 변수 위계적 회귀분석 결과

종속변수	독립변수	M1				M2			
		B	b	t	p	B	b	t	p
삶의 만족도	(상수)	13.505		188.43 ₀	0.000				
	남자여부	0.050	0.010	0.809	0.419				
	초등졸	-0.105	-0.010	-0.823	0.411				
	중등졸	-0.028	-0.004	-0.279	0.781				
	대학졸	0.448	0.085	6.350	0.000				
	100만원미만	-1.437	-0.084	-6.791	0.000				

	100~199만원	-1.694	-0.144	-11.27 ₅	0.000				
	200~299만원	-1.058	-0.126	-9.728	0.000				
	300~399만	-0.668	-0.094	-7.107	0.000				
	500~599만원	-0.112	-0.017	-1.284	0.199				
	700~799만원	0.499	0.049	3.918	0.000				
	800~899만원	0.614	0.045	3.639	0.000				
	900~999만원	0.448	0.021	1.728	0.084				
	1천만원이상	1.017	0.041	3.420	0.001				
삶의 만족도	(상수)					12.961		37.654	0.000
	남자여부					0.019	0.004	0.307	0.759
	초등졸					0.051	0.005	0.403	0.687
	중등졸					-0.003	0.000	-0.030	0.976
	대학졸					0.164	0.031	2.246	0.025
	100만원미만					-1.219	-0.071	-5.797	0.000
	100~199만원					-1.247	-0.106	-8.123	0.000
	200~299만원					-0.796	-0.095	-7.259	0.000
	300~399만					-0.481	-0.068	-5.139	0.000
	500~599만원					-0.115	-0.018	-1.335	0.182
	700~799만원					0.389	0.039	3.093	0.002
	800~899만원					0.512	0.037	3.073	0.002
	900~999만원					0.333	0.015	1.300	0.194
	1천만원이상					0.879	0.035	2.996	0.003
	디지털 접근					-0.106	-0.050	-3.619	0.000
	디지털 능력					0.000	0.001	0.071	0.943
	디지털 활용					0.020	0.162	10.250	0.000
F값=40.016, p=.000 ,						F값=46.317, p=.000 ,			
R2= 0.073 ,						R2= 0.071			
수정된 R2= 0.071						수정된 R2= 0.096			

3) 사회적 자본의 매개 효과 검증

사회적 자본 매개효과 검증 결과를 살펴보면 먼저 모델 1에서는 종속변수인 삶의 만족도와 독립변수인 디지털 접근, 디지털 능력, 디지털 활용 분석 결과는 디지털 접근이 낮을수록 삶의 만족도가 낮은 경향이 있고, 디지털 능력이 높을수록 삶의 만족도가 높은 경향이 있으며, 디지털 활용이 높을수록 삶의 만족도가 높은 경향이 있다. F값이 429.069로 매우 크고 유의확률이 0.000으로 매우 작기 때문에, 디지털 접근, 디지털 능력, 디지털 활용은 모두 종속변수와 통계적으로 유의한 관계가 있는 것으로 나타납니다.

R2값은 0.163로 16.3%의 설명력을 나타냅니다. 즉, 디지털 접근, 디지털 능력, 디지털 활용은 종속변수의 약 16.3%를 설명할 수 있습니다.

모델 2에서는 종속변수인 삶의 만족도와 독립변수인 디지털 접근, 디지털 능력, 디지털 활용, 사회적 자본 분석 결과는 디지털 접근, 디지털 능력, 디지털 활용은 모델 1과 동일한 방향으로 삶의 만족도에 영향을 미치는 것으로 나타났습니다.

사회적 자본이 높을수록 삶의 만족도가 높은 경향이 있다. F값이 176.673으로 매우 크고 유의확률이 0.000으로 매우 작기 때문에, 디지털 접근, 디지털 능력, 디지털 활용, 사회적 자본은 모두 종속변수와 통계적으로 유의한 관계가 있는 것으로 나타납니다. R2값은 0.074로 7.4%의 설명력을 나타냅니다. 즉, 디지털 접근, 디지털 능력, 디지털 활용, 사회적 자본은 종속변수의 약 7.4%를 설명할 수 있습니다.

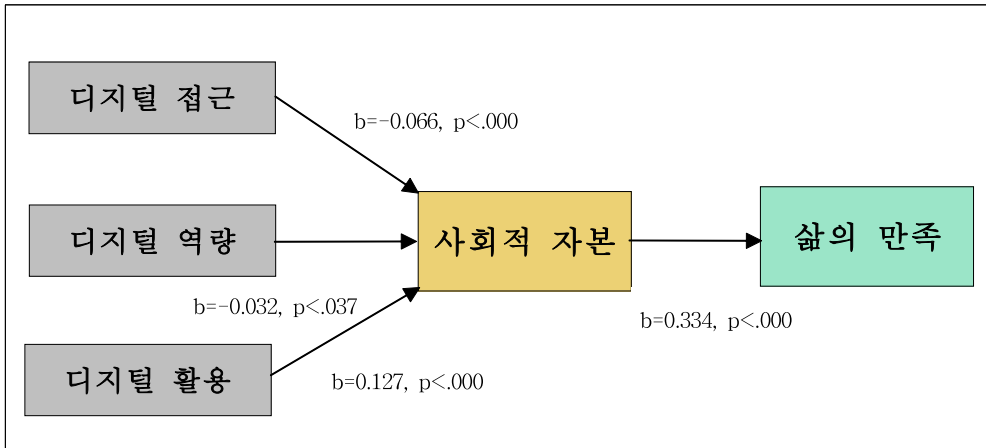
모델 3에서는 종속변수인 삶의 만족도와 독립변수인 사회적 자본 분석 결과는 사회적 자본이 높을수록 삶의 만족도가 높은 경향이 있다. F값이 347.131로 매우 크고 유의확률이 0.000으로 매우 작기 때문에, 사회적 자본은 종속변수와 통계적으로 유의한 관계가 있는 것으로 나타납니다. R2값은 0.173로 17.3%의 설명력을 나타냅니다. 즉, 사회적 자본은 종속변수의 약 17.3%를 설명할 수 있습니다.

모델 1에서는 디지털 접근, 디지털 능력, 디지털 활용이 삶의 만족도에 미치는 영향이 비슷한 수준으로 나타났습니다. 모델 2에서는 사회적 자본이 추가적으로 삶의 만족도에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 그 영향이 디지털 접근, 디지털 능력, 디지털 활용의 영향보다 큰 것으로 나타났습니다. 모델 3에서는 사회적 자본이 삶의 만족도에 미치는 영향이 가장 큰 것으로 나타났으며, 사회적 자본이 매개 역할을 하고 있는 것으로 나타났

〈표 4-18〉 주요 변수 위계적 회귀분석 결과

종속 변수	독립 변수	모델1					모델2					모델3				
		B	b	t	p	VIF	B	b	t	p	VIF	B	b	t	p	VIF
독립 변수	(상수)	24.448		48.258	0.000		12.683		37.851	0.000		7.391		20.078	0.000	
	디지털접근	-0.150	-0.045	-3.418	0.001	1.345	-0.172	-0.081	-5.939	0.000	1.345	-0.140	-0.066	-5.096	0.000	1.348
	디지털능력	0.092	0.246	16.352	0.000	1.788	0.012	0.053	3.343	0.001	1.788	-0.007	-0.032	-2.084	0.037	1.860
	디지털활용	0.033	0.172	11.513	0.000	1.766	0.022	0.186	11.827	0.000	1.766	0.015	0.127	8.444	0.000	1.801
매개 변수	사회적 자본											0.216	0.344	28.196	0.000	1.194
F값=429.069, p=.000 / F값=176.673, p=.000 / F값=347.131, p=.000																
R2= 0.163 , / R2= 0.074 , / R2= 0.173 ,																
수정된 R2= 0.162 / 수정된 R2= 0.074 / 수정된 R2= 0.173																

〈그림 4-7〉 연구모델 분석 결과



제6절 가설검증 결과

1) 디지털 정보격차와 삶의 만족에 관한 가설

본 연구에서는 디지털 정보격차의 세 가지 하위요인이 삶의 만족도에 미치는 영향을 검증하기 위해 가설을 설정하고 분석하였다. 가설 검증 결과, 디지털 정보격차와 삶의 만족도는 디지털 접근, 디지털 역량, 디지털 활용이 모두 유의한 영향을 나타내었다. 디지털 접근은 삶의 만족도와 음의 상관관계를 보였으며, 디지털 역량과 디지털 활용은 삶의 만족도와 양의 상관관계를 보였다. 이러한 결과는 디지털 정보격차의 하위요인들이 삶의 만족도에 다른 방향과 정도로 영향을 미친다는 것을 보여준다. 또한, 이러한 결과는 선행연구에서도 비슷하게 나타난 바 있으며, 본 연구와 일관된 결과를 제시하고 있다.

〈표 4-19〉 디지털정보 격차와 삶의 만족 가설검증 결과

구분	가 설	검정결과
1	디지털 정보격차는 개인의 삶의 만족에 유의미한 영향을 미칠 것이다.	채택
1-1	디지털접근은 개인의 삶의 만족에 통계적으로 유의미한 영향을 미칠 것이다.	채택
1-2	디지털역량은 개인의 삶의 만족과 통계적으로 유의미한 영향을 미칠 것이다.	채택
1-3	디지털활용은 개인의 삶의 만족에 통계적으로 유의미한 영향을 미칠 것이다.	채택

2) 디지털 정보격차와 사회적 자본의 관계에 관한 가설

본 연구에서는 디지털 정보격차의 세 가지 하위요인이 사회적 자본에 미치는 영향을 분석하기 위해 가설을 설정하고 검증하였다. 가설검증 결과, 디지털 접근, 디지털 역량, 디지털 활용은 모두 사회적 자본에 유의한 영향을 나타내었다. 디지털 접근은 낮을수록, 디지털 역량은 낮을수록, 디지털 활용은 낮을수록 사회적 자본은 감소하는 경향을 보였다. 이는 디지털 정보격차와 사회적 자본은 디지털 접근은 음의 상관관계를 가지고, 디지털 역량과 디지털 활용은 양의 상관관계를 가진다는 것을 의미한다. 따라서, 해당 귀무가설을 기각하고 대립가설을 채택하였다. 이러한 결과는 개인의 디지털 정보격차 수준이 낮아질수록, 즉 디지털 접근, 디지털 역량, 디지털 활용 수준이 높아질수록 그들의 사회적 자본도 증가한다는 것을 보여준다.

본 연구에서 개인의 사회적 자본에 영향을 나타내는 것으로 이것은 선행연구와 대체로 일치하고 모두 사회적 자본에 정적인 관계를 나타내고 있다.

〈표 4-20〉 디지털정보 격차와 사회적 자본 가설검증 결과

구분	가 설	검정결과
1	디지털정보격차는 개인의 사회적 자본에 유의미한 영향을 미칠 것이다.	채택
1-1	디지털접근은 개인의 사회적 자본에 통계적으로 유의미한 영향을 미칠 것이다.	채택
1-2	디지털역량은 개인의 사회적 자본에 통계적으로 유의미한 영향을 미칠 것이다.	채택
1-3	디지털활용은 개인의 사회적 자본에 통계적으로 유의미한 영향을 미칠 것이다.	채택

3) 삶의 만족과 사회적자본의 상관관계

본 연구에서는 개인의 삶의 만족도와 사회적자본의 상관관계를 분석하기 위해 가설을 설정하고 검증하였다. 가설 검증 결과, 삶의 만족도와 사회적자본은 양의 상관관계를 나타내었다. 즉, 사회적자본이 높을수록 삶의 만족도도 높아지는 경향을 보였다. 이는 삶의 만족과 사회적자본은 정(+)적인 관계가 있으므로 해당 귀무가설을 기각하고 대립가설을 채택한 것이다. 이러한 결과

는 개인의 삶의 만족도가 증가하면 사회적 자본도 증가하고, 반대로 사회적 자본이 증가하면 삶의 만족도도 증가한다는 것을 의미한다. 본 연구에서는 개인의 삶의 만족도와 사회적 자본 간에 양의 상관관계가 있는 것으로 나타났으며, 이것은 선행연구와 일관된 결과를 제시하고 있다.

〈표 4-21〉 삶의 만족과 사회적 자본 가설검증 결과

구분	가설	검정결과
1	개인의 삶의 만족과 사회적 자본의 관계는 통계적으로 유의미한 상관관계를 나타낼 것이다.	채택

제5장 결 론

제1절 연구 결과 요약

우리는 크게 세 가지의 부분에서 문제의식을 느끼고 본 연구를 진행하였다. 첫째는 디지털 정보격차가 개인의 삶의 만족에 영향을 미칠 것이다. 즉 디지털 접근, 디지털 역량, 디지털 활용이 삶의 만족에 영향을 미친다는 것이다. 둘째, 디지털 정보격차가 개인의 사회적 자본에 영향을 미칠 것이다. 즉 디지털 접근, 디지털 역량, 디지털 활용이 사회적 자본에 영향을 미친다는 것이다. 셋째, 삶의 만족과 사회적 자본은 상관관계가 있을 것이다.

연구 결과를 요약하면 다음과 같다.

디지털 정보격차가 삶의 만족도와 사회적 자본에 어떤 영향을 미치는지를 연구하기 위해 다음과 같은 연구가설을 제시하고 검증하였습니다.

연구가설 1: 디지털 정보격차는 삶의 만족도에 유의미한 영향을 미친다.

연구가설 2: 디지털 정보격차는 사회적 자본 수준에 유의미한 영향을 미친다.

연구가설 3: 삶의 만족도와 사회적 자본 사이에는 통계적으로 유의미한 상관관계가 있다.

분석 결과, 다음과 같은 결론을 도출하였습니다.

연구가설 1은 부분적으로 채택되었습니다. 디지털 정보격차를 구성하는 디지털 접근, 디지털 역량, 디지털 활용 모두 삶의 만족도에 영향을 미쳤습니다. 디지털 활용과 디지털 역량은 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미쳤고, 디지털 접근은 삶의 만족도에 부정적인 영향을 미쳤습니다.

연구가설 2도 부분적으로 채택되었습니다. 디지털 활용과 디지털 역량 및 디지털 접근은 사회적 자본 수준에 영향을 미쳤습니다. 디지털 활용과 디지털 역량은 사회적 자본 수준에 긍정적인 영향을 미쳤고, 디지털 접근은 사회적 자본 수준에 부정적인 영향을 미쳤습니다.

연구가설 3은 채택되었습니다. 삶의 만족도와 사회적 자본 사이에는 통계적으로 유의미한 상관관계가 있었습니다. 삶의 만족도가 높은 개인은 사회적 자본

수준도 높았습니다.

이러한 결과는 디지털 정보격차가 삶의 질과 웰빙에 영향을 미치는 중요한 요인이라는 것을 보여줍니다. 디지털 정보격차를 줄이고, 디지털 기술을 활용하고, 사회적 자본을 증진시키는 방안을 모색하는 것이 필요합니다.

전반적으로 연구가설을 분석한 결과 본 연구의 주요 연구가설을 뒷받침하고 있는 것으로 나타났다. 이들 결과는 첫째, 개인의 디지털 정보격차가 성별, 가구의 평균소득, 학력에 따라 차이가 발생한 것으로 나타났으며, 둘째, 디지털 활용에 기반을 둔 개인의 디지털 정보격차 요인이 개인의 삶의 만족에 정(+)적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 셋째, 개인의 디지털 정보격차 요인이 사회적 자본에 영향을 주는 것으로 나타났으며, 사회적 자본은 삶의 만족에 영향을 주는 것으로 나타났다. 본 연구를 통해 개인의 디지털 정보격차 요인이 삶의 만족에 영향력을 미친다는 사실을 발견하였다. 또한, 분석 결과 삶의 만족도 제고를 위해서는 디지털 활용에 기반을 둔 개인의 디지털 정보격차를 해소하기 위한 노력과 삶의 만족 제고를 위해 고려되어야 한다는 점을 시사하고 있다.

제2절 논의 및 시사점

본 연구는 개인의 디지털 정보격차 요인과 삶의 만족 요인 및 사회적 자본 요인 사이의 관계를 객관적이고 경험적으로 분석하고자 하였으며, 연구자 또는 실무자들에게 개인의 디지털 정보격차 요인을 개선하기 위한 디지털 활용의 중요성과 효과에 관한 실증적인 증거를 제공하고자 하였다. 또한, 본 연구는 개인의 삶의 만족도를 높이기 위한 사회적 자본의 역할과 영향에 관한 새로운 인사이트를 제시하고 있다.

우선 논의해야 할 부분은 디지털정보 격차가 개인의 삶의 만족에 미치는 영향은 크게 두 가지로 나눌 수 있습니다. 첫째, 디지털 접근이 낮은 집단은 디지털 기술을 통해 다양한 정보와 서비스를 이용할 수 있는 기회가 줄어들

기 때문에 삶의 만족도가 낮을 가능성이 높습니다. 둘째, 디지털 활용과 디지털 역량이 높은 집단은 디지털 기술을 보다 효과적으로 활용할 수 있고, 이는 삶의 질을 향상시키는 데 기여하기 때문입니다.

이러한 디지털정보 격차의 영향은 개인의 성별, 가구의 평균소득, 학력 등에 따라 차이가 있을 수 있습니다. 예를 들어, 여성, 저소득층, 저학력층은 디지털정보 격차에 더 취약한 것으로 나타났습니다.

본 연구에서 시사점은 디지털 접근성 확대와 디지털 역량 강화에 대한 부분으로 디지털 정보격차를 해소하기 위해서는 디지털 접근성과 디지털 역량을 강화하는 정책적 노력이 필요합니다. 디지털 접근성 확대를 위해서는 공공 Wi-Fi 확대, 디지털 기기 대여 사업 등을 추진할 수 있습니다. 디지털 역량 강화를 위해서는 디지털 교육 확대, 디지털 리터러시 교육 등을 추진할 수 있습니다.

연구 결과의 한계점으로 본 연구는 한국의 성인 남녀를 대상으로 진행되었습니다. 따라서 연구 결과는 한국의 특수성에 따라 영향을 받을 수 있습니다. 다른 국가나 지역의 연구 결과와 비교하여 보완적인 연구가 필요하며, 설문 조사를 통해 데이터를 수집하였습니다. 2차 자료 및 공공데이터를 활용으로 보다 정확한 연구 결과를 위해서는 대상 및 범위에 대한 세부적인 접근을 통한 다양한 방법을 활용한 연구가 필요합니다. 또한 본 연구는 디지털 정보격차와 삶의 만족도 간의 관계를 통계적으로 분석하였습니다. 그러나 디지털 정보 격차가 삶의 만족도에 미치는 영향의 구체적인 메커니즘은 밝혀지지 않았습니다. 보다 심층적인 연구를 통해 디지털 정보격차가 삶의 만족도에 미치는 영향의 구체적인 메커니즘을 밝혀내는 것이 필요합니다.

참 고 문 헌

1. 국내 문헌

- 강수현. (2023). 지역과 디지털 인식 및 소비생활 수준에 따른 소비생활 만족도 차이 분석, 한국소비자학회
- 김동만, 이태욱. (2019). 대학생들을 위한 디지털 역량 검사도구 개발에 관한 연구. 한국 컴퓨터 정보학회논문지, 24(12), 191-199.
- 김수경. (2020). 중장년층의 모바일 기기 활용 능력 향상과 온라인 사회활동 참여를 위한 정책 방안 연구. 한국방송통신대학교 학술논총, 21(2), 27-52.
- 김태용. (2022). 중고령자의 코로나19로 인한 디지털 기술인식 변화 연구. 한국디지털포럼, 14(1), 1-21.
- 박은영. (2014). 한국 장애인의 디지털 리터러시 연구. 한국방송통신대학교 학술논총, 15(2), 129-150.
- 박종민. (2009). 한국인의 생활양식의 변화와 삶의 질에 관한 연구. 한국사회학회보
- 배상만. (2022). 스마트폰 사용과 삶의 만족도에 관한 연구. 한국디지털포럼
- 백지원. (2022). 한국 노년층의 디지털 리터러시와 디지털 기기 사용에 관한 연구. 한국디지털포럼
- 양경옥. (2001). 농어촌 디지털 격차 실태와 정책 방안 연구. 한국방송통신대학교 학술논총, 12(2), 1-26.
- 엄사랑. (2020). 디지털 기기 활용이 삶의 만족도에 미치는 영향: 정보 능력의 매개효과를 중심으로. 한국정보과학회.
- 윤희정. (2020:95) 중고령자의 디지털정보화 활용 수준과 삶의 만족도의 관계: 사회적 자본의 매개효과 분석. 한국정보과학회.
- 이영기. (2003). 디지털 격차와 삶의 질. 한국방송통신대학교 학술논총, 14(2), 51-76.

- 정우준. (2020). 고령층의 디지털 격차 해소를 위한 정책 방안 연구. 한국디지털포럼, 12(1), 1-21.
- 최숙영. (2018). 제 4차 산업혁명 시대의 디지털 역량에 관한 고찰. 컴퓨터교육학회논문지, 21(5), 25-35.
- 한국정보화진흥원. (2022). 『디지털 역량 진단 및 향상 방안 연구』
- 홍성우, 최윤희, 김광용. (2019). 디지털 트랜스포메이션 역량지표 개발에 관한 연구. 한국 IT정책 경영학회논문지, 11(5), 1371-1381.

2. 국외 문헌

- Helsper, E. J., & Reisdorf, B. (2017). Digital inequalities: The production and reproduction of inequalities in on-line and offline worlds. *European Journal of Communication*, 32(4), 341-356.
- Helsper, E. J., & Reisdorf, B. C. (2017). The digital divide: The concept, its relevance and measurement. In E. J. Helsper & B. C. Reisdorf (Eds.), *The digital divide: The concept, its relevance and measurement* (pp. 1-17). Springer.
- James S., Coleman. (1988). Social Capital in the Creation of Human Capital. *American Journal of Sociology*, 94(Supplement), S95-S120.
- Kawachi, I., Subramanian, S. V., & Kim, D. (2008). Social capital and health: A systematic review of prospective observational studies. *Social Science & Medicine*, 67(1), 195-205.
- Keyes, C. L. M. (1998). Social well-being. *Social Psychology Quarterly*, 61(2), 121-140.
- Lin, N. (2001). *Social capital: A theory of social structure and action*. Cambridge University Press.
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & Stansbury, M. (2008). *Digital citizenship: The internet, society, and participation*. MIT Press.
- Norris, P. (2001). *Digital divide: Civic engagement, information poverty, and the Internet worldwide*. Cambridge University Press.
- Norris, S. (2004). *Analyzing Multimodal Interaction: A Methodological Framework*. Routledge
- Nussbaum, M. C., & Sen, A. K. (1993). *The quality of life*. Oxford University Press.
- Portes, A. (1998). Social capital: Its origins and applications in modern sociology. *Annual Review of Sociology*, 24(1), 1-24.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Simon & Schuster.
- Reisdorf (Eds.), *The digital divide: The concept, its relevance and measurement* (pp. 1-17). Springer.

- Resnick (Eds.), *The Oxford Handbook of Social Media* (pp. 269–286). Oxford University Press.
- Robert D., Putnam. (2000). *Making Democracy Work: Civic Traditions in Modern Italy*. Princeton University Press.
- Robinson, L., Schulz, J., & Martin, S. (2015). Digital inequality and health: A systematic review. *Journal of Medical Internet Research*, 17(1), e10.
- Robinson, S. M., Crozier, S. R., Harvey, N. C., et al. (2015). Modifiable Early-Life Risk Factors for Childhood Adiposity and Overweight An Analysis of Their Combined Impact and Potential for Prevention. *The American Journal of Clinical Nutrition*, 101(2), 368–375
- Van Deursen, A. J. A. M., & Van Dijk, J. A. G. M. (2014). The digital divide as a multidimensional concept. *New Media & Society*, 16(4), 507–526.
- Van Dijk, J. A. G. M. (2005). *The deepening divide: Inequality in the information society*. Sage Publications.
- Williams, D. (2006). *Digital divide: Civic engagement, information poverty, and the Internet worldwide*. MIT Press.
- OECD. (2016): 『The Digital Economy Outlook 2016』
- UNESCO. (2017). 『The Future of Education and Skills: Education 2030』

ABSTRACT

A study of the impact of the digital divide on life satisfaction
– social capital mediated effects–

Yim, Baek-Soo

Major in Smart Convergence Consulting

Dept. of Smart Convergence Consulting

Graduate School of Knowledge Service

& Consulting

Hansung University

This study empirically analyzed the impact of the digital divide on individual life satisfaction. As a result of the study, the digital divide was found to have a negative impact on an individual's life satisfaction. Digital use and digital capabilities had a positive effect on life satisfaction, while digital access had a negative effect on life satisfaction. Additionally, the digital divide was found to have a significant impact on an individual's social capital. Digital utilization, digital capabilities, and digital access all had a positive effect on social capital. The purpose of this study was to empirically analyze the impact of an individual's digital information gap on life satisfaction and derive implications.

The results of the study showed that the digital divide has a significant impact on an individual's life satisfaction. Digital utilization and digital capabilities had a positive (+) effect on life satisfaction, and digital access

had a negative (–) effect on life satisfaction. Additionally, the digital divide was found to have a significant impact on an individual's social capital. Digital utilization, digital capabilities, and digital access all had a positive effect on social capital.

The results of this study suggest that the digital divide has a negative impact on an individual's life satisfaction. Therefore, policy efforts are needed to resolve the digital divide. Specifically, policies are needed to expand digital accessibility and strengthen digital capabilities.

As a limitation of the study, since this study was conducted on Korean adult men and women, the research results may be influenced by Korea's unique characteristics. Additionally, because data was collected through a survey, research using various methods is necessary to increase the reliability of the research results.

The outlook for the study is that future research will need to uncover the specific mechanism of the impact of the digital divide on life satisfaction. Additionally, research is needed to verify the effectiveness of policies to reduce the digital divide.

【Key words】 Digital divide, digital access, digital utilization, digital competency, life satisfaction, social capital