

석사학위논문

코로나 19 이후 장애인의 디지털기기활용이 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 연구

- 사회적 자본의 매개효과 분석 -

2023년

한성대학교 지식서비스 & 컨설팅대학원

스마트융합컨설팅학과

스마트융합컨설팅전공

한 창 호

석사학위논문
지도교수 정진택

코로나 19 이후 장애인의 디지털기기활용이 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 연구

- 사회적 자본의 매개효과 분석 -

A Study on the Effect of Digital Device Utilization
on Life Satisfaction of People with Disabilities
after COVID-19

2022년 12월 일

한성대학교 지식서비스 & 컨설팅대학원

스마트융합컨설팅학과

스마트융합컨설팅전공

한 창 호

석사학위논문
지도교수 정진택

코로나 19 이후 장애인의 디지털기기활용이 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 연구

- 사회적 자본의 매개효과 분석 -

A Study on the Effect of Digital Device Utilization
on Life Satisfaction of People with Disabilities
after COVID-19

위 논문을 컨설팅학 석사학위 논문으로 제출함.

2022년 12월 일

한성대학교 지식서비스 & 컨설팅대학원

스마트융합컨설팅학과

스마트융합컨설팅전공

한 창 호

한창호의 컨설팅학 석사학위 논문을 인준함.

2022년 12월 일

심사위원장 주 형 근 (인)

심 사 위 원 서 민 교 (인)

심 사 위 원 정 진 택 (인)

국 문 초 록

코로나 19 이후 장애인의 디지털기기활용이 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 연구

- 사회적 자본의 매개효과 분석 -

한성대학교 지식서비스&컨설팅대학원

스 마 트 융 합 컨 설 팅 학 과

스 마 트 융 합 컨 설 팅 전 공

한 창 호

고령화 및 독거화가 지속적으로 증가하고 있는 장애인 계층이 경험하는 코로나 19의 장기적인 영향에 의한 차별과 불만족은 우리 사회가 4차 산업혁명이라 명명되는 지능정보화사회로 발전하고 있음에도 불구하고 확연하게 해소되지 못하고 있는 실정이다. 디지털 기술의 발달과 IOT 기기의 확산이 일어나면서 무인서비스, 온라인 커뮤니티, 원격의료서비스, 디지털 콘텐츠 구독 서비스 등에 의해 일상생활에서 요구되는 문화생활 및 의료서비스, 사회적 네트워킹을 집안에서도 경험할 수 있으며 이런 편리성과 다양함으로 윤택한 삶을 향유할 수 있는 시대가 도래했지만 정보소외계층인 장애인은 지속적으로 증가하는 디지털 정보격차(Digital Divide)로 인해 배제의 손실과 불이익을 당하고 있다. ‘2021년 디지털정보격차 실태조사’ 보고서에 따르면 장애인의 정보화 수준은 ‘정보 접근’보다는 ‘정보 역량’과 ‘정보 활용’ 수준이 현저히 낮은 편이며 ‘사회적 자본’의 수준이나 ‘삶의 만족도’ 또한 그 격차가 좁혀지지 않

고 있다. 선행연구에 따르면 정보화 수준 또는 디지털 정보화 활용수준이 높을수록 삶의 만족도에 유의미한 긍정적인 영향을 미친다는 사실과 디지털기기 활용을 통해 축적된 디지털 사회적 자본 또한 삶의 질을 증진시키는 요인인 것으로 밝혀져 왔으나 장애인의 디지털기기 종류 및 구체적인 활용 분야를 고려한 디지털기기 활용과 삶의 만족도와의 관계와 그 관계 속에서 사회적 자본의 매개효과를 실증 분석한 연구는 찾아보기 힘들다. 따라서 본 연구의 목적은 위드코로나가 시작된 최근의 자료를 근거로 디지털기기의 종류(PC/모바일)에 따라 디지털기기 활용의 구성요소가 장애인의 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석하고 디지털기기 활용수준과 삶의 만족도의 관계에서 사회적자본의 매개효과를 검증하여 장애인의 삶의 만족도 증진을 위한 사회적 자본 배양과 정보격차의 해소방안을 모색하는데 일조하고자 하는데 있다.

본 연구는 한국지능정보사회진흥원에서 발간한 ‘2021 디지털 정보격차 실태조사’ 보고서 중 장애인 계층의 원자료를 이용하여 실증분석을 진행하였다. 표본은 2021년 8월 1일 현재 ‘장애인 복지법’에 의해 등록된 전국의 만 7~69세 장애인 중 2,200명을 추출하여 결측치를 제외한 1,839명을 연구대상으로 하였으며, 분석방법으로는 빈도분석으로 표본의 일반적 특성을 파악한 후 주요 변수의 요인분석을 실시하여 독립변수의 차원축소를 진행하였고 각 변수의 신뢰도를 측정하여 그 타당성을 증명하였다. 그리고 변수 간의 상관관계를 분석하였으며 가설 검증을 위해 장애인의 디지털기기 활용수준과 삶의 만족도와의 관계 및 구체적인 활용분야에서 삶의 만족에 미치는 영향을 분석하고 매개변수인 사회적 자본을 추가로 투입하여 그 효과를 알아보았다. 더불어 사회적 자본의 매개효과가 통계적으로 유의함을 검증하기 위해 Sobel Test를 진행하였다.

분석 결과 장애인의 디지털기기 활용은 두 종류의 기기 모두 각 활용분야 간에 높은 정의 상관 관계가 있으며 사회적 자본과 삶의 만족도에도 유의한 정의 상관이 있는 것으로 나타났다. 또한 PC와 모바일 모두 디지털기기 활용수준이 높을수록 장애인의 삶의 만족도가 높아진다는 결과가 나타났다. 구체적으로 PC의 경우 ‘생활서비스’, ‘사회참여 및 경제활동’ 분야에서만 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미치는 반면 모바일 활용에 있어서는 ‘사회적관계서비스’, ‘생활서비스’, ‘네트워킹’, ‘사회참여 및 경제활동’의 모든 분야에서 장

장애인의 삶의 만족도를 높이는 것으로 나타났다. 마지막으로 장애인의 디지털 기기 활용과 삶의 만족도 간의 관계에서 두 기기 모두 사회적 자본의 매개효과가 있는 것으로 나타났으며 Sobel Test를 통해 매개효과의 통계적 유의성을 확인하였다.

이러한 결과에 따라 장애인의 삶을 보다 윤택하게 하고 정보격차 및 불평등을 해소하기 위해 디지털기기 활용에 대한 역량 및 그 수준을 높이기 위한 교육, 홍보, 지원 등의 정책적 장치가 보강되어야 하며 디지털 기술, IOT 관련 서비스 등의 정보화 기술도 장애인의 특성을 고려한 결과물이 개발되어야 한다. 특히 비장애인의 인식 변화가 중요하다고 판단된다.

본 연구는 코로나 19의 발생, 확산, 회복 국면에 따른 종단적 연구가 부족하고 장애인의 특성에 따라 정보화 수준과 삶의 만족도의 차이를 분석하지 못한 한계점이 있지만 지하철 시위로 자기 목소리를 낼 수 밖에 없는 장애인의 현실을 타개할 수 있는 정책 마련에 기여하고자 한다.

【주요어】 장애인, 디지털기기 활용수준, 삶의 만족도, 사회적 자본

목 차

제 1 장 서 론	1
제 1 절 연구의 배경 및 목적	1
제 2 절 연구의 방법 및 구성	4
제 2 장 이론적 배경	7
제 1 절 장애인의 디지털기기 활용수준	7
제 2 절 장애인의 삶의 만족도	14
제 3 절 장애인과 사회적 자본	19
제 3 장 연구 방법	27
제 1 절 연구모형의 설계	27
1) 연구모형	27
2) 연구가설	27
제 2 절 연구의 대상과 자료수집	30
제 3 절 변수의 정의 및 측정도구	30
1) 독립변수 : 디지털기기 활용수준	30
2) 종속변수 : 삶의 만족도	33
3) 매개변수 : 사회적 자본	33
4) 통제변수	34
제 4 절 분석 방법	35
제 4 장 연구 결과	37
제 1 절 표본의 일반적 특성	37
제 2 절 변수의 타당성 및 신뢰도 검증	39
제 3 절 주요 변수 간의 상관관계 분석	42

제 4 절 가설의 검증	44
1) 디지털기기 활용수준이 삶의 만족도에 미치는 영향	44
2) 디지털기기 활용수준의 하위수준이 삶의 만족도에 미치는 영향 .	46
3) 사회적 자본의 매개효과 검증	48
제 5 절 가설 검증 결과	52
제 5 장 결론 및 제언	55
제 1 절 연구 결과 요약	55
제 2 절 정책적 함의	56
제 3 절 연구의 한계점 및 향후 연구 방향	59
부 록	60
참 고 문 헌	61
ABSTRACT	69

표 목 차

[표 1-1] 연구 흐름도	6
[표 2-1] 디지털기기 활용과 삶의 만족도의 관계에 대한 선행연구	8
[표 2-2] 계층별 디지털 정보화 종합수준	10
[표 2-3] 계층별 디지털 정보화 접근수준	10
[표 2-4] 계층별 디지털 정보화 역량수준	10
[표 2-5] 계층별 디지털 정보화 활용수준	11
[표 2-6] 장애인의 디지털기기 활용과 삶의 만족도의 관계 선행연구	13
[표 2-7] 삶의 만족도의 개념에 대한 선행연구	15
[표 2-8] 장애인의 삶의 만족도에 대한 선행연구	18
[표 2-9] 사회적 자본의 개념에 대한 선행연구	20
[표 2-10] 사회적 자본과 삶의 만족도의 관계에 대한 선행연구	21
[표 2-11] 디지털 사회적 자본에 대한 선행연구	23
[표 2-12] 장애인의 사회적 자본과 삶의 만족도의 관계에 대한 선행연구	25
[표 3-1] 가설설정을 위한 선행연구	29
[표 3-2] 디지털기기 활용수준의 구성항목 별 문항 구성	32
[표 3-3] 장애인의 삶의 만족도 문항 구성	33
[표 3-4] 장애인의 사회적 자본 문항 구성	34
[표 4-1] 표본의 일반적 특성	38
[표 4-2] PC 활용수준의 요인분석 및 신뢰도 분석 결과	40
[표 4-3] 모바일 활용수준의 요인분석 및 신뢰도 분석 결과	41
[표 4-4] 사회적 자본 및 삶의 만족도의 신뢰도 분석 결과	41
[표 4-5] 주요 변수 간의 상관관계 분석 결과(PC)	43
[표 4-6] 주요 변수 간의 상관관계 분석 결과(모바일)	43
[표 4-7] 디지털기기 활용수준이 삶의 만족도에 미치는 영향(PC)	45
[표 4-8] 디지털기기 활용수준이 삶의 만족도에 미치는 영향(모바일)	45
[표 4-9] PC 활용의 하위수준이 삶의 만족도에 미치는 영향	47
[표 4-10] 모바일기기 활용의 하위수준이 삶의 만족도에 미치는 영향	48
[표 4-11] 디지털기기 활용수준이 사회적 자본에 미치는 영향	50

[표 4-12] 삶의 만족도 영향요인에 대한 위계적 회귀분석 결과(PC)	50
[표 4-13] 삶의 만족도 영향요인에 대한 위계적 회귀분석 결과(모바일) ·	51
[표 4-14] 사회적 자본의 매개효과 Sobel Test	51
[표 4-15] 연구가설 검증 결과	54

그 립 목 차

[그림 2-1] 2021년 장애인 인터넷 이용률	9
[그림 2-2] 코로나 19로 인한 인터넷 이용량 변화	11
[그림 2-3] 코로나 19로 인한 정보서비스 이용량 변화	12
[그림 2-4] 2021년 장애인의 삶에 대한 만족도	16
[그림 2-5] 2021년 장애인의 사회적 자본	26
[그림 3-1] 연구모형	27

부 록 목 차

[표 6-1] 2020년 장애인의 생활만족도 및 문화/여가활동 만족도	60
[그림 6-1] 코로나 19 관련 인터넷/모바일 서비스	60

제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 배경 및 목적

우리 사회가 점차 고령화 사회로 접어들어 따라 장애인인이 지속적으로 증가하는 경향이 있으며, 장애인 중 1인 가구의 비율은 계속 늘어가고 있고 특히 독거가구에서 장애노인의 비중이 커지고 있다. 또한 장애인의 보건/의료서비스 이용은 낮아지고 미충족 의료서비스 경험은 큰 폭으로 증가함에 따라 코로나19 장기화 등 사회환경 변화로 보건/의료서비스 이용에 어려움을 경험하는 것으로 나타났으며 이에 따라 2020년 장애인의 생활만족도는 55.8%로 2017년(58.6%) 보다 낮아졌고 문화 및 여가생활 만족도(43.0%) 또한 하락하는 양상을 보이고 있다(한국보건사회연구원, 2021).¹⁾

이렇게 다수의 장애인이 자신의 생활에 만족하지 못하는 원인은 장애인 은 수동적이고 의존적인 존재로 인식되어지는 경향이 있는데, 이러한 편견 및 사회적 차별 양상은 장애인과 그의 가족의 삶의 질을 저하시키고 행복한 삶을 영위하는데 걸림돌로 작용하기 때문이다(김자영, 2020). 또한 COVID-19 전후 시점에 따른 장애인의 여가사회활동, 생활만족도, 행복 변화의 관계를 살펴본 결과 장애인의 여가사회활동 감소가 생활만족도 감소로 이어지며 행복 역시 감소되었고, 독거 장애인인 경우 이러한 경향이 더 커졌다(전근성, 2022). 더불어 2021년 12월부터 전국장애인차별철폐연대의 지하철 운영을 방해하는 불법시위가 진행 중이다. 이런 사회현상을 통해 장애인이 느끼는 사회적 차별이 외부로 표출되는 단계까지 왔다는 것을 알 수 있다.

현재 우리 사회는 2016년도부터 시작된 4차 산업혁명과 더불어 고도화된 AI에 의한 지능정보사회로 진입해 가고 있다(Schwab, 2017). 지능정보사회는 자동화를 지나 인공지능의 시대로 나아가는 사회로서 컴퓨터 스스로의 학습으로 원하는 서비스를 개인들에게 제공하며, 더 나은 삶의 질을

1) 부록 표 6-1 참조

향유하게 하는 것에 그 특징과 목적이 있다. 이에 기술적 고도화가 빠르게 진행되면서 국가, 사회, 개인들은 디지털 환경에 맞추어 디지털을 이해하고 활용할 수 있는 능력이 요구되고 있고(정병호·주형근, 2022), 온라인 포털 같은 건강정보 기술의 도입이 공중 보건의 개선에 큰 도움을 주고 있기도 하다(Ahmed Otokiti, Karmen S. Williams, Leyla Warsame, 2020). 이에 따라 다수의 사람들이 네트워크에 연결되어 네트워크의 혜택을 향유할수록, 네트워크에서 배제된 사람들의 배제의 손실은 기하급수적으로 늘어나고 있으며 특히 '디지털 정보격차(Digital Divide)'의 문제는 정보취약 계층에게 불편을 넘어 불이익으로 확대되어 나타난다(고정현·박선주, 2020).

실제로 한국지능정보사회진흥원에서 발간한 '2021 디지털 정보격차 실태조사' 보고서에 따르면 2021년 기준, 우리나라 장애인의 인터넷 이용률은 82.9%로, 일반국민 인터넷 이용률인 93.0%보다 10.1%p 낮은 수준이고 일반 국민 디지털 활용수준을 100%로 보았을 때, 장애인의 디지털 정보화 수준은 81.7%, 그중 디지털 정보화 활용수준은 81.5%로 상당히 낮은 편이다. 그러므로 2020년부터 코로나 19에 의한 팬데믹이 발생함에 따라 비대면 조치 및 격리 등의 규제에 의해 디지털기기의 활용이 우리의 생활에 더욱 필요해졌음에도 불구하고 장애인들은 그 변화에 상대적으로 취약함을 알 수 있다. 따라서, 장애인이 현재 느끼는 생활만족도는 전반적으로 하락하는 추세에 있어 장애인들의 삶의 만족도 개선에 실질적으로 기여할 수 있는 지원방안의 모색과 이를 보완할 체계적인 연구가 매우 필요한 실정이다(이수용·박세진·이혜경, 2017). 하지만 2010년대 들어 '장애인의 디지털 정보격차'에 관련한 연구는 크게 감소하였고 이후 점차 증가하고 있으나 현재도 노인에 대한 연구가 더 많이 수행, 발표되고 있다(고정현·강우진·이종욱, 2021).

선행연구에서는 삶의 만족도에 영향을 미치는 요인이 다양하고, 그에 대한 연구도 많이 이루어져 왔지만, 사회 전반이 디지털화하고, 디지털기술에 기반한 공공과 민간의 서비스가 늘어나며, 디지털 플랫폼 기반의 사회적 연결과 참여가 확대되면서 최근에는 디지털기기 활용이 삶의 만족도에 영향을 미치는 새로운 요인으로 주목받고 있다(박선주·김성준·고정현·권유진,

2020). 특히, 정보격차의 측면에서 정보취약계층을 대상으로 디지털기기 활용과 삶의 만족도의 연관성에 관한 연구가 많이 이루어지는 추세이다(박선주·김성준·고정현·권유진, 2020).

한국지능정보사회진흥원에서 발간한 ‘2021 디지털정보격차 실태조사’ 보고서에 따르면 디지털기기 활용수준은 검색 및 이메일, 콘텐츠 서비스 이용률, 사회적 관계 서비스 이용률, 생활서비스 이용률, 정보생산 및 공유 활동률, 온라인 네트워크 활동률, 온라인 사회참여 활동률, 온라인 경제 활동률의 7가지 하위요인으로 구분되어 진다(한국지능정보사회진흥원, 2021). 하지만 선행연구에서는 디지털 정보화 활용수준이라는 통합된 요인으로만 실증분석한 연구가 대부분이며(연은모·최효식, 2019; 이홍재·박미경, 2020; 윤희정·신혜리·김영선, 2020; 박선주·김성준·고정현·권유진, 2020; 최아름, 2020; 정인관·백경민·이수빈, 2020; 문영임·이성규·김지혜, 2021; 백세현·이성규, 2021; 박태경, 2021; 김반야·권종실, 2022), 디지털기기 활용의 구성항목 중 어떤 하위요인이 장애인의 삶의 만족도에 더 큰 영향을 주는지 그리고 디지털기기 활용수준과 삶의 만족도의 관계에서 사회적 자본의 매개효과를 살펴본 연구는 찾아보기 힘든 실정이다. 따라서 본 연구에서는 코로나 19로 인해 비대면화가 급격하게 진행되고 있는 사회적 배경을 바탕으로 정보소외계층인 장애인들의 삶 속에서도 디지털화가 확산되어 가고 있는 상황에서 다양한 분야의 디지털기기 활용이 그들의 삶의 만족에 얼마나 영향을 미치게 되었는지 알아보고자 한다. 또한 디지털 정보화에 따라 온라인상 사회적 자본 즉, 디지털 사회적 자본이 활성화되고 그에 따라 다양한 분야에서 디지털기기 활용을 통해 얻을 수 있는 삶의 만족이 증진될 것이라 예측되므로, 본 연구는 2021년 11월 위드코로나 시행 이후 가장 최근에 발표된 ‘2021 디지털정보격차 실태조사’보고서를 활용하여 디지털기기 활용(PC/모바일)의 구성요소가 장애인의 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석하고 디지털기기 활용수준과 삶의 만족도의 관계에서 사회적자본의 매개효과를 검증하여 장애인의 삶의 만족도 증진을 위한 사회적 자본 배양과 정보격차의 해소방안을 모색하는데 일조하고자 한다.

제 2 절 연구의 방법 및 구성

본 연구는 디지털기기 활용 수준이 장애인의 삶의 만족도에 어느 정도의 영향을 미치는가를 실증분석하여 장애인의 생활을 보다 윤택하게 하기 위해 정책적으로 어떤 요인에 관련한 사항을 집중, 발전시켜야 하는지에 대해 알아보기 위해 진행되었고 그를 위해 디지털기기 활용을 통한 검색 및 이메일, 콘텐츠 서비스 이용률, 사회적 관계 서비스 이용률, 생활서비스 이용률, 정보생산 및 공유 활동률, 온라인 네트워크 활동률, 온라인 사회참여 활동률, 온라인 경제 활동률과 장애인의 삶의 만족도 간의 관계를 PC와 모바일기기로 나누어 검증하고 그 관계 간에 표본의 일반적 특성과 사회적 자본이 어떤 영향을 미치는지를 연구하였다(한국지능정보사회진흥원, 2021).

본 연구의 목적 달성을 위해 한국지능정보사회진흥원에서 발간한 ‘2021년 디지털정보격차 실태조사’ 보고서의 통계자료 가운데 장애인 계층의 원자료를 활용하여 2차 자료 분석을 실시하였고 표본의 일반적 특성 및 신뢰도 검증, 가설 검증을 위한 회귀분석 도구로 SPSS 22.0을 사용하였다.

본 연구를 통해 진행된 실증분석을 바탕으로 정책적 시사점을 파악하고, 연구의 한계점 및 향후 연구방향에 대해 제시하고자 한다. 이를 위한 연구의 절차는 다음과 같다.

제1장. 서론은 연구의 배경 및 목적 및 연구의 방법에 대하여 서술하였다.

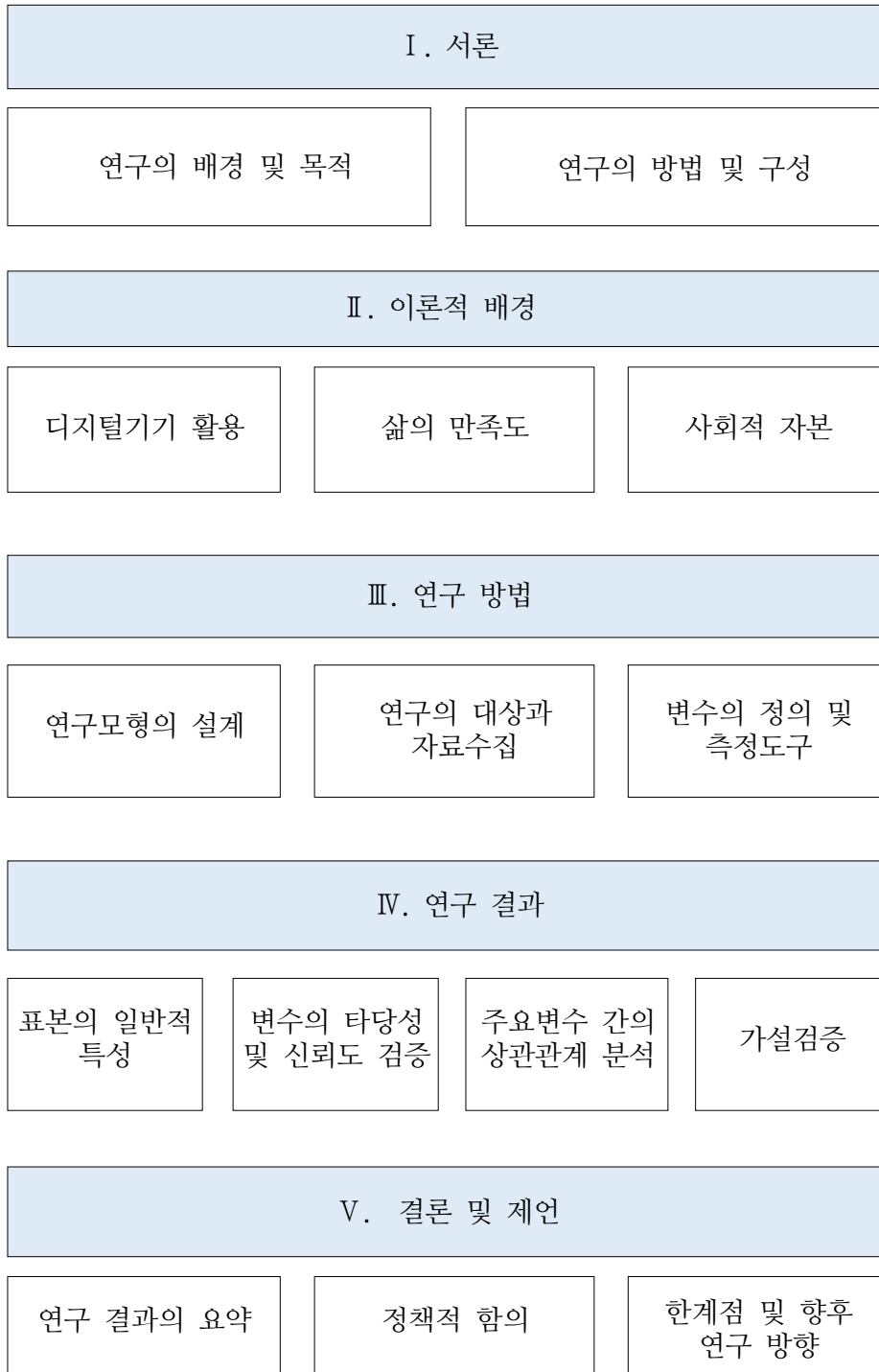
제2장. 이론적 배경은 디지털기기 활용수준, 장애인의 삶의 만족도, 장애인과 사회적 자본 등에 대하여 기존 선행연구들의 문헌적 고찰을 진행하였다.

제3장. 연구방법은 선행연구 문헌들을 바탕으로 하여 연구모형을 설계하고, 연구가설을 설정하였으며 주요변수들의 정의와 원자료의 2차 자료 분석방법을 제시하였다.

제4장. 연구결과는 실증적 분석 자료를 바탕으로 하여 연구모형에서 설정한 가설을 검증하였다. SPSS 22.0을 사용하여 표본의 일반적인 특성을 알아보기 위해 빈도분석을 실시하였고, 변수의 타당성과 신뢰도 검증을 위하여 요인분석과 신뢰성 분석(Cronbach α)을 진행하였으며, 가설 검증을 위해 단순회귀분석 및 위계적 회귀분석을 실시하여 그 결과를 기술하였다. 또한 매개변수의 매개효과를 검증하기 위해 Sobel Test를 실시하였다.

제5장. 결론 및 제언은 연구 결과에 대해 요약 및 설명하고, 이를 바탕으로 정책적 함의 그리고 본 연구의 한계점 및 향후 연구 방향을 제시하였다.

〈표 1-1〉 연구 흐름도



제 2 장 이론적 배경

제 1 절 장애인의 디지털기기 활용수준

선행연구에 따르면 유무선 기기를 이용한 디지털 정보역량 수준이 높을수록 여가활동 기회가 확대되고, 여가 기회 확대는 여가생활과 삶에 대한 만족에 순차적으로 유의한 영향을 미치며(최순화, 2021) 디지털 정보 활용수준이 높아질수록 삶의 만족도가 증가되는 것으로 분석되었다(박태경, 2021; 박선주·김성준·고정현·권유진, 2020). 또한 디지털 정보화는 디지털 기기 이용성과 증대를 통해 여가 및 문화생활 등의 일상생활 만족도 향상에 기여하고 있음이 확인되었으며(김반야, 2022), 디지털기기 활용이 사회적 자본을 매개로 삶의 질을 향상시키는 것으로 분석된 바 있다 (윤희정·신혜리·김영선, 2020; 유나리·김승완, 2020; 이주형·김기연, 2022). 나아가 정보기술 활용을 통한 사회활동 참여와 다양한 서비스 이용은 사회적 연결감을 높이고 경제활동, 건강관리 등 일상생활의 여러 분야의 질을 높이는 것으로 나타났다(Zheng, Spears, Luptak, and Wilby, 2015). 이는 디지털 기기를 통한 정보활용이 개개인의 일상생활 삶의 만족도에 있어 질적 격차를 야기하는 요인으로 작용할 수 있다고 볼 수 있다(문영임·이성규·김지혜, 2021).

이렇듯 다수의 사람들이 디지털기술을 활용하여 다양한 정보의 혜택을 향유함으로써 삶의 질을 향상시키는 반면, 이에 배제된 정보소외계층은 기하급수적으로 늘어나는 '디지털 정보격차(Digital Divide)'로 인해 더욱 불편과 불이익을 경험하고 있다(Van Dijk J., 2006; 고정현·박선주, 2020) 이러한 정보격차에 대해서는 태어날 때부터 디지털 환경에서 성장하고 교육을 받은 2~30대의 청년층과 4~50대의 장년층과의 격차가 존재하는데, 이런 세대 간의 정보격차를 감소하기 위한 도구의 필요성이 강조되고 있다. 그 중에서도 정보격차로 인한 가장 큰 피해를 입을 것으로 보이는 소외계층에 따른 선행연구들이 집중되는 것은 당연하다고 볼 수 있다(김지우, 2021).

〈표 2-1〉 디지털기기 활용과 삶의 만족도의 관계에 대한 선행연구

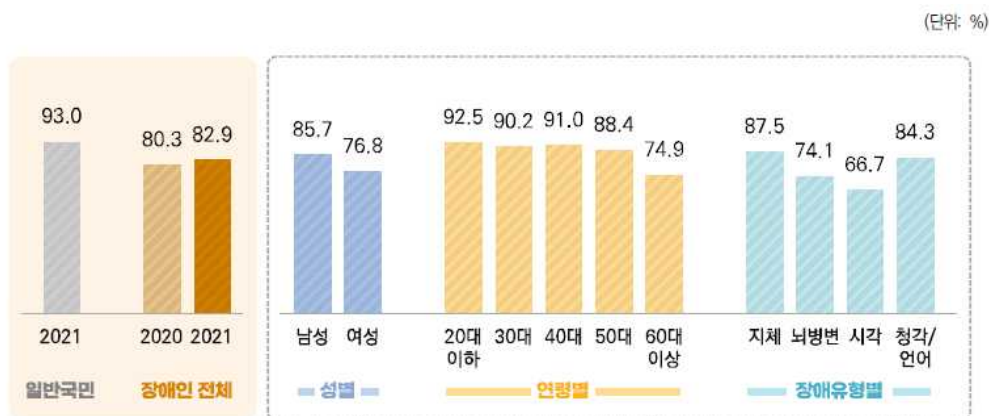
연구자	연 도	내 용
최순화	2021	유무선 기기를 이용한 디지털 정보역량 수준이 높을수록 여가활동 기회가 확대되고, 여가 기회 확대는 여가생활과 삶에 대한 만족에 순차적으로 유의한 영향
박선주, 김성준 고정현, 권유진	2020	디지털기기 활용 수준이 높아질수록 삶의 만족도가 증가
박태경	2021	
김반야	2022	
윤희정, 신혜리 김영선	2020	디지털 정보화는 디지털기기 이용성과 증대를 통해 여가 및 문화생활 등의 일상생활 만족도 향상에 기여
유나리, 김승완	2020	
이주형, 김기연	2022	
Zheng, Spears, Luptak, Wilby	2015	디지털 정보 활용이 사회적 자본을 매개로 삶의 질을 향상시키는 것으로 분석
문영임, 이성규 김지혜	2021	정보기술 활용을 통한 사회활동 참여와 다양한 서비스 이용은 사회적 연결감을 높이고 경제활동, 건강관리 등 일상생활의 여러 분야의 질을 높임

현재 4차 산업혁명이라 불리는 IT 기술의 발전으로 많은 경제활동 및 사회활동이 무인화 시스템을 통해 진행되고 있으며(김유리·문용은, 2018), 코로나19의 발생과 더불어 ‘언택트 마케팅(Untact Marketing)’ 즉, 비대면으로 서비스를 제공하는 것이 빠르게 트렌드로 자리잡고 있다(박태경, 2021). 패스트푸드점, 카페, 공공기관에서는 디지털 키오스크, AI 무인 매대 등이 점차 많이 보급되고 있으며, ‘아마존 고’ 같은 무인 마켓이나 ‘스캔앤 고’ 등의 모바일 어플리케이션, 스타벅스의 ‘사이렌 오더’와 같은 스마트폰을 이용한 무인주문결제시스템 등이 확산되면서 우리의 삶을 변화시키고 있다(김유리·문용은, 2018). 이처럼 IT 기술을 사용한 무인화 시스템이 대중화되어 가면서 삶의 편리성과 효율성을 제공받게 되었지만 디지털기기를 잘 다루지 못하는 노인, 장애인, 어린이와 같은 정보소외계층에게는 불편이

있을 수밖에 없다(이승민, 2019). 특히 장애인은 일반 대중에 맞춰진 무인화 시스템이나 디지털기기에 대한 접근 및 이용에 한계가 있다(서혜옥·김보현, 2019).

장애인의 디지털기기 활용 능력의 필요성은 ‘디지털 정보격차’에 관한 논의에서 시작되며, 정보화 진행 및 수준의 단계에 따라 정보 접근, 정보 역량, 정보 활용으로 구분된다(한국지능정보사회진흥원, 2021). 초기에는 디지털기기 관련 보유 및 사용에 대한 ‘접근 가능성’에서 시작되었으나, 현재 디지털기기 보급과 인터넷 접근성이 포화기에 접어들면서 단순히 물리적 접근에만 국한된 것이 아닌 정보통신 기술을 ‘이용 및 활용’ 하지 못하는 사람 사이의 격차까지도 포함하는 광범위한 개념으로 진화되고 있다(문영임·이성규·김지혜, 2021).

한국지능정보사회진흥원에서 발간한 ‘2021년 디지털정보격차 실태조사’ 보고서에 따르면 장애인의 디지털 정보격차 현황은 다음과 같다.



[그림 2-1] 2021년 장애인 인터넷 이용률

출처 : 한국지능정보사회진흥원 ‘2021년 디지털정보격차 실태조사’

2021년 기준, 우리나라 장애인의 인터넷 이용률은 82.9%이며, 장애인의 주요 인터넷 이용 기기는 스마트폰(82.4%)을 가장 많이 이용하는 것으로 나타났고, PC(31.0%), 스마트패드(3.9%) 순으로 조사되었다.

〈표 2-2〉 계층별 디지털 정보화 종합수준

(단위: %)

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

※ 대비 수준은 일반국민의 디지털정보화 수준을 100으로 할 때, 일반국민 대비 4대 계층의 디지털정보화 수준을 의미

※ 취약계층 평균은 각 계층별 인구 규모를 고려한 가중 평균

출처 : 한국지능정보사회진흥원 ‘2021년 디지털정보격차 실태조사’

또한 장애인의 디지털 정보화 종합수준은 일반국민을 100으로 했을 때 81.7%로 거의 20%정도의 차이가 있었고,

〈표 2-3〉 계층별 디지털 정보화 접근수준

(단위: %)

구분	2018년	2019년	2020년	2021년
장애인	92.0	92.6	95.4	95.6
고령층	90.1	90.6	92.8	93.1
저소득층	94.9	95.2	98.3	98.7
농어민	91.0	91.3	94.8	94.9
취약계층 평균	91.1	91.7	93.7	94.4

※ 일반국민의 디지털정보화 접근 수준을 100으로 할 때, 일반국민 대비 4대 계층의 디지털정보화 접근 수준을 의미

〈표 2-4〉 계층별 디지털 정보화 역량수준

(단위: %)

구분	2018년	2019년	2020년	2021년
장애인	66.9	67.8	74.2	74.9
고령층	50.0	51.6	53.7	53.9
저소득층	85.3	86.5	92.5	92.9
농어민	63.0	63.6	69.0	69.6
취약계층 평균	59.1	60.2	60.3	63.8

출처 : 한국지능정보사회진흥원 ‘2021년 디지털정보격차 실태조사’

〈표 2-5〉 계층별 디지털 정보화 활용수준

(단위: %)

구분	2018년	2019년	2020년	2021년
장애인	73.6	74.0	81.4	81.5
고령층	62.8	63.9	71.4	72.3
저소득층	84.3	85.4	96.1	96.3
농어민	65.9	67.2	76.9	78.1
취약계층 평균	67.7	68.8	74.8	77.6

출처 : 한국지능정보사회진흥원 ‘2021년 디지털정보격차 실태조사’

디지털 정보화 접근수준은 95.6%에 달했으나 디지털 정보화 역량 수준 (74.9%)과 디지털 정보화 활용 수준(81.5%)은 그에 비해 현저히 낮은 조사 결과를 볼 수 있다. 이는 기기를 보유했음에도 불구하고 이용능력이 부족하여 활용정도가 낮음을 보여준다(주경희·김동심·김주현, 2016).

(단위: %)



[그림 2-2] 코로나 19로 인한 인터넷 이용량 변화

출처 : 한국지능정보사회진흥원 ‘2021년 디지털정보격차 실태조사’

(단위: %)



[그림 2-3] 코로나 19로 인한 정보서비스 이용량 변화

출처 : 한국지능정보사회진흥원 '2021년 디지털정보격차 실태조사'

한편 코로나 19를 겪으면서 일반국민의 다수가 인터넷 이용량과 정보서비스 이용량이 증가했다고 답한 반면 장애인의 인터넷 및 정보서비스 이용량 증가는 일반국민의 절반도 되지 않는 것으로 나타났다(한국지능정보사회진흥원, 2021).

선행연구에서는 디지털기기 활용수준은 장애인의 삶의 만족도에 긍정적인 영향력을 미치는 것으로 분석되었다.(문영임·이성규·김지혜, 2021). 또한 디지털기기를 활용한 검색 및 이메일, 콘텐츠 서비스, 사회관계 및 정보공유 서비스, 생활 서비스, 정보생산·공유 정도, 네트워킹, 사회참여, 경제활동(한국지능정보사회진흥원, 2021) 등의 다양한 활동을 하는 과정에서 증가된 사회적 상호작용이 장애인의 일상생활만족도를 증진시키며(연은모·최효식, 2019), 장애인의 온라인 사회참여 수준이 높을수록 생활만족도가 증가하는

것으로 나타났다(박경미·김민아, 2019; 이주실·전대성, 2015). 황주희(2019)는 정보활용능력이 높은 장애인일수록 삶의 만족도가 높아지는 것을 확인하였고, 백세현·이성규(2021)는 지체장애인의 정보화수준이 사회적 자본 및 생활만족도에 정적인 영향을 미친다고 설명하였다. 이러한 선행연구 결과는 장애인의 디지털기기 활용수준이 장애인의 삶의 질 향상에 유의한 긍정적인 영향을 준다는 것을 시사한다. 하지만 이러한 장애인의 디지털 정보격차에 관련한 연구는 찾아보기 힘든 실정이다.

〈표 2-6〉 장애인의 디지털기기 활용과 삶의 만족도의 관계 선행연구

연구자	연 도	내 용
이승민	2019	IT 기술을 사용한 무인화 시스템이 대중화되어 가면서 삶의 편리성과 효율성을 제공받게 되었지만 디지털기기를 잘 다루지 못하는 노인, 장애인, 어린이와 같은 정보소외 계층에게는 불편이 있을 수밖에 없다.
서혜옥, 김보현	2019	장애인은 일반 대중에 맞춰진 무인화 시스템이나 디지털 기기에 대한 접근 및 이용에 한계가 있음.
연은모, 최효식	2019	디지털기기를 활용한 검색 및 이메일, 콘텐츠 서비스, 사회관계 및 정보공유 서비스, 생활 서비스, 정보생산·공유 정도, 네트워킹, 사회참여, 경제활동 등의 다양한 활동을 하는 과정에서 증가된 사회적 상호작용이 장애인의 일상 생활만족도를 증진
박경미, 김민아	2019	장애인의 온라인 사회참여 수준이 높을수록 생활만족도가 증가
이주실, 전대성	2015	
황주희	2019	정보활용능력이 높은 장애인일수록 삶의 만족도가 높아지는 것을 확인
백세현, 이성규	2021	지체장애인의 정보화수준이 사회적 자본 및 생활만족도에 정적인 영향을 미침.

제 2 절 장애인의 삶의 만족도

삶의 만족도는 제2차 세계대전 이후 사회복지의 개념이 강조되면서 대두된 용어로 사회학에서 사용되는 지표의 개념에서 시작되었다 (Alexander et al, 1981). 1970년대까지 경제 및 사회 지표가 빠르게 상승하는 동안 삶의 만족을 느끼는 인구는 오히려 감소하여 삶의 질을 기술하기 위해서는 주관적인 척도가 필요하다는 주장이 제기되었다 (Campbell, 1976). 그리하여 삶의 질에 대한 본격적인 학문적 연구는 1970년대 이후 선진국의 경제 성장에 따른 물질적인 여유와 크게 관련이 없다는 것을 인지하면서 시작되었다(황보옥, 2010). 이렇듯 삶의 만족에 대한 초기연구는 객관적 생활환경이나 조건을 반영한 사회지표의 개념으로 파악한 연구가 대부분이었으나, 이러한 객관적 접근방법은 정작 개인이 경험하는 삶의 만족도를 직접적으로 평가하지 못한다는 비판을 받은 것으로 보인다(박주영, 2013).

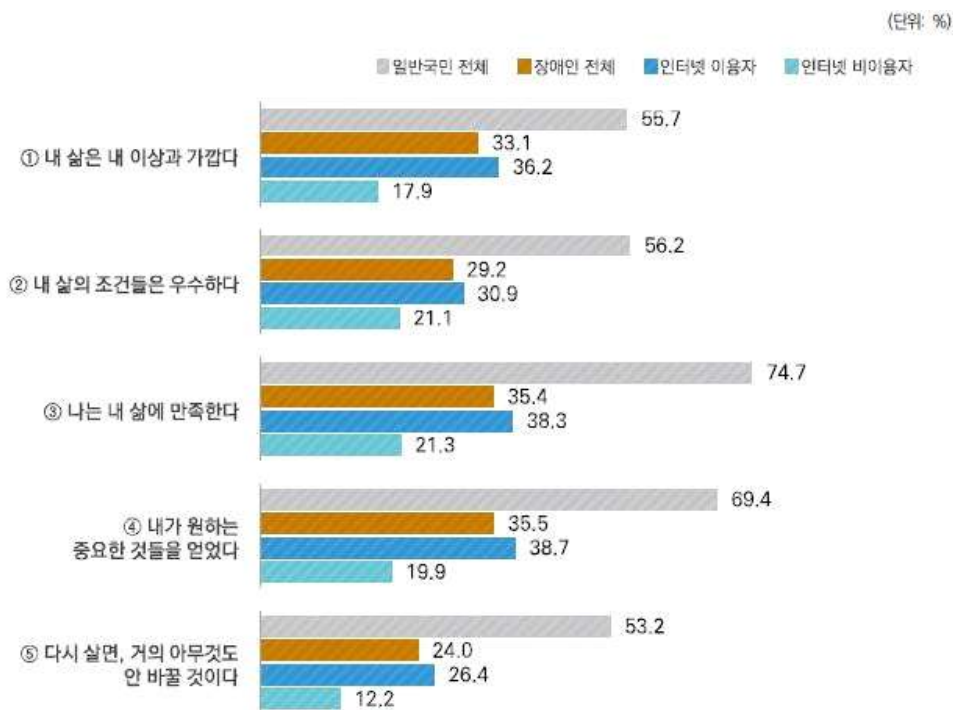
생활만족에 대한 개념적 정의는 대부분 주관적이고 포괄적으로 설명된다(이수용·박세진·이혜경, 2017). 생활만족도의 초기작업은 Neugarten, Havighurts와 Tobin이 노인의 생활만족도 척도(Life Satisfaction Index, 1961)를 개발하면서 시작되었다. 삶의 만족도란 자신의 삶에 대한 주관적 평가를 의미하는 것으로서, 자기 자신의 삶 속에서 물질적이든 정신적이든 인생의 목표 달성하거나 다양한 욕구에 대한 만족 여부를 개인의 주관적인 척도로 측정하는 것이다. 그리고 많은 연구에서 사용되고 있는 생활만족도라는 용어도 삶의 만족도와 같은 의미로 볼 수 있다(박성복, 2011). 나아가 삶의 만족도를 행복과 생활 만족의 유사한 의미로 이해하게 되면서 삶의 경험과 관심 영역에 대해서 개개인이 판단하고 느끼는 주관적·심리적 측면을 중요하게 생각하게 되었다(이중섭, 2010). 또한, 삶의 질과 생활만족도는 주관적이고 상대적인 개념으로 개인의 기대와 충족도의 일치에서 오는 생활 전반에 대한 행복감, 안녕감, 만족감의 주관적 평가라고 할 수 있다(백은령·노승현, 2012). 종합해보면 삶의 만족도는 개인의 신체적, 심리적, 사회적 조건 속에서 자신의 과거나 현재의 전반적인 생활에 대한 주관적이며 개인적인 만족감이라고 볼 수 있다(오혜경·정덕진, 2010).

〈표 2-7〉 삶의 만족도의 개념에 대한 선행연구

연구자	연 도	내 용
Alexander 외	1981	제2차 세계대전 이후 사회복지의 개념이 강조되면서 대두된 용어로 사회학에서 사용되는 지표의 개념에서 시작
Campbell	1976	1970년대까지 경제 및 사회 지표가 빠르게 상승하는 동안 삶의 만족을 느끼는 인구는 오히려 감소하여 삶의 질을 기술하기 위해서는 주관적인 척도가 필요하다는 주장
황보옥	2010	삶의 질에 대한 본격적인 학문적 연구는 1970년대 이후 선진국의 경제성장에 따른 물질적인 여유와 크게 관련이 없다는 것을 인지하면서 시작
박주영	2013	삶의 만족에 대한 초기연구는 객관적 생활환경이나 조건을 반영한 사회지표의 개념으로 파악한 연구가 대부분이었으나, 이러한 객관적 접근방법은 정작 개인이 경험하는 삶의 만족도를 직접적으로 평가하지 못한다는 비판
이수용, 박세진 이혜경	2017	생활만족에 대한 개념적 정의는 대부분 주관적이고 포괄적으로 설명된다.
Neugarten외	1961	생활만족도의 초기작업은 노인의 생활만족도 척도를 개발하면서 시작
박성복	2011	삶의 만족도란 자신의 삶에 대한 주관적 평가를 의미하는 것으로서, 자기 자신의 삶 속에서 물질적이든 정신적이든 인생의 목표 달성하거나 다양한 욕구에 대한 만족 여부를 개인의 주관적인 척도로 측정 생활만족도라는 용어도 삶의 만족도와 같은 의미로 볼 수 있음
이중섭	2010	삶의 만족도를 행복과 생활 만족의 유사한 의미로 이해하게 되면서 삶의 경험과 관심 영역에 대해서 개개인이 판단하고 느끼는 주관적·심리적 측면을 중요하게 생각
백은령, 노승현	2012	삶의 질과 생활만족도는 주관적이고 상대적인 개념으로 개인의 기대와 충족도의 일치에서 오는 생활 전반에 대한 행복감, 안녕감, 만족감의 주관적 평가
오혜경, 정덕진	2010	삶의 만족도는 개인의 신체적, 심리적, 사회적 조건 속에서 자신의 과거나 현재의 전반적인 생활에 대한 주관적이며 개인적인 만족감

장애인들은 장애로 인해 발생하는 신체적, 정신적 제약과 사회의 차별로 인해 지속적인 어려움을 겪을 수 있고, 장애는 자아존중감을 낮추거나 우울과 같은 심리적인 어려움을 가져올 수 있으며 가족이나 대인관계에서도 문제를 초래할 수 있다(박자경, 2009). 또한 장애로 인한 신체적, 정신적 제약과 환경적 제한은 장애인의 경제활동이나 사회참여에 걸림돌로 작용하기도 하며, 이렇게 장애인이 경험하는 어려움은 다양할 수 있지만 이러한 어려움이 복합적으로 작용하여 나타나는 삶의 만족도는 이들의 삶의 수준을 이해하는데 핵심이 된다(박자경, 2009).

장애인과 비장애인의 삶의 만족도를 비교한 연구에 따르면 장애인은 장애 그 자체와 부수적인 낙인, 편견, 차별, 사회적 제약 등으로 인해 만족도가 상대적으로 낮기에 국가적으로 관련법령들을 제정하고 정부예산을 확대해 장애인 인권과 기회보장을 개선하고 소득을 보장해주는 노력들을 해왔다(이계승, 2014).



[그림 2-4] 2021년 장애인의 삶에 대한 만족도

출처 : 한국지능정보사회진흥원 ‘2021년 디지털정보격차 실태조사’

그럼에도 불구하고 ‘2021년 디지털정보격차 실태조사’ 보고서에 따르면 장애인의 삶에 대한 만족도는 일반국민보다 20% 이상 낮으며 인터넷 이용자보다 비이용자들의 만족도가 더 낮은 것으로 나타나 여전히 장애인의 삶의 만족은 크게 개선되지 못하고 있음을 알 수 있다(한국지능정보사회진흥원, 2021).

현대인들에게는 언제든지 자신이 좋아하는 음악을 듣거나 비디오 스트리밍을 보는 일은 이제 일상이 되었고, IT 기반의 미디어 생산 기술과 유튜브(youtube.com)처럼 이를 자유롭게 공유할 수 있도록 한 개방형 플랫폼은 인간생활 전반에 걸친 편리성을 제공함은 물론, 모든 사람에 의한 문화 향유를 가능하게 하지만(이호영·서우석, 2010), 정보기기를 이용한 문화 향유나 그에 따른 여가생활은 활용의 차이에 따라 모든 면에서 달라질 수 있는 것이다 (강월석·김명숙·고재욱, 2010). 또한 장애인의 여가활동과 문화생활에 대한 만족은 그들의 삶의 질에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다 (Iso-Ahola, 1980; Strock, 1995; 이준수·오일영·정일규, 1995; 이동수, 2004; 전리상·조홍중, 2018; 전근성, 2022).

따라서, 장애인에게 있어 디지털 환경에서의 정보 활용은 사회통합적인 측면에서 장애인의 삶에 긍정적인 영향을 줄 수 있다(황주희, 2019). 이처럼 여러 선행연구 결과들에서 나타난 것을 토대로, 디지털기기를 이용한 정보 활용은 가정과 사회에서 역할을 상실하고 고립된 일상을 보내는 소외계층에게 고독과 소외감을 해소시키며, 취미와 오락 및 건강, 사회활동을 통한 대인관계 증진은 삶의 만족도를 높이는데 매우 중요한 역할을 할 것이라고 추정할 수 있다(강월석·김명숙·고재욱, 2010).

〈표 2-8〉 장애인의 삶의 만족도에 대한 선행연구

연구자	연 도	내 용
박자경	1981	장애로 인한 신체적, 정신적 제약과 환경적 제한은 장애인의 경제활동이나 사회참여에 걸림돌로 작용 장애인이 경험하는 어려움이 복합적으로 작용하여 나타나는 삶의 만족도는 삶의 수준을 이해하는데 핵심
이호영, 서우석	1976	IT 기반의 미디어 생산 기술과 유튜브처럼 이를 자유롭게 공유할 수 있도록 한 개방형 플랫폼은 인간생활 전반에 걸친 편리성을 제공함은 물론, 모든 사람에 의한 문화 향유를 가능하게 함.
강월석, 김명숙 고재욱	2010	정보기기를 이용한 문화 향유나 그에 따른 여가생활은 활용의 차이에 따라 모든 면에서 달라질 수 있음. 디지털기기를 이용한 정보 활용은 가정과 사회에서 역할을 상실하고 고립된 일상을 보내는 소외계층에게 고독과 소외감을 해소시키며, 취미와 오락 및 건강, 사회활동을 통한 대인관계 증진은 삶의 만족도를 높이는데 매우 중요한 역할
Iso-Ahola	1980	장애인의 여가활동과 문화생활에 대한 만족은 그들의 삶의 질에 긍정적인 영향
Strock	1995	
이준수, 오일영정일규	1995	
이동수	2004	
전리상, 조홍중	2018	
전근성	2022	
황주희	2019	장애인에게 있어 디지털 환경에서의 정보 활용은 사회통합적인 측면에서 장애인의 삶에 긍정적인 영향

제 3 절 장애인과 사회적 자본

사회적 자본 이론은 1980년대와 90년대 피에르 부르디외(Pierre Bourdieu), 제임스 콜만(James Coleman), 로버트 퍼트넘(Robert Putnam)과 같은 선구자들에 의해서 발전되었다(심성재, 2015). Bourdieu(1986)는 사회적 자본을 제도화된 관계의 지속적인 네트워크에서의 실제적이며 잠재적인 자원의 총체이며 그 연결망의 크기와 구성원의 경제적, 문화적, 상징적 자본의 양에 따라 달라진다고 보았다. Coleman(1988)은 사회적 자본은 사회구조적 측면에서 구성되며, 그 구조에 속하는 개인 또는 집단에 의해 유도 및 촉진된다고 하였으며, Putnam(1995, 2000)은 사회적 자본을 참여자들이 공유 목표를 추구하기 위해 더 효과적으로 행동할 수 있도록 하는 네트워크, 규범, 신뢰라는 사회생활의 특징을 의미한다고 하였다.

선행연구에서는 개인과 개인, 혹은 단체 간의 상호작용을 기반으로 발생하는 자본을 사회적 자본이라 정의하였으며 그러한 사회적 자본은 인간관계에서 파생되는 신뢰와 믿음, 공유된 가치, 네트워크 등과 같이 행위자들 간의 사회적 상호작용 및 관계에 기초하므로, 사회적 교환의 활성화를 통해 사회의 효율성을 향상시킬 수 있는 자원이라고 하였다(허숙민·박태영, 2016). 또한 사회적 자본은 호혜, 네트워크, 참여, 규범, 신뢰, 공유된 가치, 비전 공유, 사회적 포용력, 이웃과의 비공식적 유대, 집단적 협력 등의 요소로 구성되어 있으며 이미 획득된 자원이 아닌, 미래에 획득할 가능성을 지닌 자원으로 현재의 보유 현황보다 향후 사회적 자본을 형성할 가능성, 형성 역량이 중요하다고 했다(간기현·김경화·조상미, 2021). 하지만 사회적 자본은 사회통제의 효과, 가족지지의 효과, 가족 외 연결망을 통한 혜택 등과 같은 긍정적 측면들이 존재하지만, 폐쇄적 관계망을 바탕으로 하는 배타성, 구성원에 대한 지나친 요구, 자유의 제한, 불평등의 가속화 등의 부정적인 요소도 가지고 있다(이계승, 2014). 한편 OECD(2007)보고서에서는 사회적 자본을 집단 내 혹은 집단 간 협력을 유용하게 하는 공유된 규범, 가치를 지닌 연결망(networks)으로 정의하고, 사회적 자본의 형태를 결속(bonding), 가교(bridge), 연결(linkage) 세 가지 유형으로 구분하였다(김지

우, 2021).

〈표 2-9〉 사회적 자본의 개념에 대한 선행연구

연구자	연 도	내 용
심성재	2015	사회적 자본 이론은 1980년대와 90년대 피에르부르디외(Pierre Bourdieu), 제임스 콜만(James Coleman), 로버트 퍼트넘(Robert Putnam)과 같은 선구자들에 의해서 발전
Bourdieu	1986	제도화된 관계의 지속적인 네트워크에서의 실제적이며 잠재적인 자원의 총체이며 그 연결망의 크기와 구성원의 경제적, 문화적, 상징적 자본의 양에 따라 변화
Coleman	1988	사회적 자본은 사회구조적 측면에서 구성되며, 그 구조에 속하는 개인 또는 집단에 의해 유도 및 촉진
Putnam	1995	참여자들이 공유 목표를 추구하기 위해 더 효과적으로 행동할 수 있도록 하는 네트워크, 규범, 신뢰라는 사회생활의 특징을 의미
허숙민, 박태영	2016	개인과 개인, 혹은 단체 간의 상호작용을 기반으로 발생하는 자본, 인간관계에서 파생되는 신뢰와 믿음, 공유된 가치, 네트워크 등과 같이 행위자들 간의 사회적 상호작용 및 관계에 기초하므로, 사회적 교환의 활성화를 통해 사회의 효율성을 향상시킬 수 있는 자원
간기현, 김경희조상미	2021	호혜, 네트워크, 참여, 규범, 신뢰, 공유된 가치, 비전 공유, 사회적 포용력, 이웃과의 비공식적 유대, 집단적 협력 등의 요소로 구성, 미래에 획득할 가능성을 지닌 자원으로 향후 사회적 자본을 형성할 가능성, 형성 역량이 중요
이계승	2014	사회통제의 효과, 가족지지의 효과, 가족 외 연결망을 통한 혜택 등과 같은 긍정적 측면들이 존재하지만, 폐쇄적 관계망을 바탕으로 하는 배타성, 구성원에 대한 지나친 요구, 자유의 제한, 불평등의 가속화 등의 부정적인 요소
김지우	2021	OECD는 집단 내 혹은 집단 간 협력을 유용하게 하는 공유된 규범, 가치를 지닌 연결망(networks)으로 정의 사회적 자본의 형태를 결속(bonding), 가교(bridge), 연결(linkage) 세 가지 유형으로 구분

최근 들어 삶의 만족도와 사회적 자본의 관계가 대두되고 있다. ‘사회적 자본’(social capital)은 경제적 자본이나 인적 자본, 문화적 자본과 구분되는 개념으로서 개인이 아닌 사회적 관계 속에서 생성되는 자본이며, 인간은 누구나 사회적인 관계를 맺으며 생활하고, 이러한 사회관계는 다양한 측면에서 개인들의 삶의 만족도에 큰 영향을 미친다고 하였다(문필동, 2017). 또한 신뢰나 공통적 규범인식 등과 관계가 있는 인지적 사회적 자본은 주민통합과 삶의 질 만족에 절대적인 영향을 미치고 있는 것으로 나타났으며(박용순, 2009), 사회적 자본이 축적된 사회는 구성원의 개인적 행복감을

증진시키고 사회적 거래비용을 줄여 경제발전을 촉진시키며 정부의 효과성을 증진시킨다고 보고 있다(최미연, 2011). 더불어 구조적 사회자본(지역모임 참여, 네트워크 범위)과 인지적 사회자본(지역소속감, 지역신뢰도)을 강화하기 위해 지속적으로 노력한다면 삶의 만족을 효과적으로 증진시킬 수 있다(김창일, 2017)고 했으며, 사회자본 구성요소 중에서 집단네트워크와 규범에 대한 인식이 삶의 만족도에 유의미한 긍정적 영향을 미치는 것을 검증하였고(성기호, 2015), 삶의 만족도에 있어서 사회적 자본의 영향력을 살펴본 결과 신뢰, 규범, 참여 순으로 기여하고 있는 것으로 나타났다(이창화, 2018). 특히 현대의 1인 가구와 같이 단절과 심리적 위축을 경험하는 취약계층에서는 구성원들 간의 신뢰와 네트워크를 통해 개인적, 가족적, 사회적 자원의 취약성을 지원받을 수 있어 사회적 네트워크를 통한 사회적 자본이 그 들의 삶의 만족에 큰 영향을 미치는 요인임을 알 수 있다(이옥분, 2018).

〈표 2-10〉 사회적 자본과 삶의 만족도의 관계에 대한 선행연구

연구자	연 도	내 용
문필동	2017	경제적 자본이나 인적 자본, 문화적 자본과 구분되는 개념, 개인이 아닌 사회적 관계 속에서 생성되는 자본 인간의 사회관계는 다양한 측면에서 개인들의 삶의 만족도에 큰 영향을 미침.
박용순	2009	신뢰나 공통적 규범인식 등과 관계가 있는 인지적 사회적 자본은 주민통합과 삶의 질 만족에 절대적인 영향
최미연	2011	사회적 자본이 축적된 사회는 구성원의 개인적 행복감을 증진시키고 사회적 거래비용을 줄여 경제발전을 촉진시키며 정부의 효과성을 증진
김창일	2017	구조적 사회자본(지역모임 참여, 네트워크 범위)과 인지적 사회자본(지역소속감, 지역신뢰도)을 강화하기 위해 지속적으로 노력한다면 삶의 만족을 효과적으로 증진
성기호	2015	사회자본 구성요소 중 집단네트워크와 규범에 대한 인식이 삶의 만족도에 유의미한 긍정적 영향을 미침.
이창화	2018	삶의 만족도에 있어서 사회적 자본의 영향력을 살펴본 결과 신뢰, 규범, 참여 순으로 기여
이옥분	2018	현대의 1인 가구와 같이 단절과 심리적 위축을 경험하는 취약계층에서는 구성원들 간의 신뢰와 네트워크를 통해 개인적, 가족적, 사회적 자원의 취약성을 지원받을 수 있어 사회적 네트워크를 통한 사회적 자본이 그 들의 삶의 만족에 큰 영향을 미치는 요인

현재 지능정보화사회에서의 ICT의 발전은 오프라인 기반의 전통적 사회 자본 형성에 영향을 미치던 시간적·공간적 제약을 해소하여 온라인 커뮤니티의 형성을 이끌고 있으며 다양한 사회적 관계의 형성을 통해 넓은 범위에서의 정보의 교환을 가능하게 하고, 이를 통해 약한 유대관계를 기반으로 한 사회자본의 확장을 가져올 수 있다(이승민, 2013). 이와 같이 최근의 사회적 자본은 온라인 영역에서 논의되고 있으며 온라인 상호작용에서 발생한 새로운 형태의 사회적 자본을 디지털 사회적 자본이라 명명했다(Julien,C, 2015). 또한 온라인을 통한 인터넷 환경에서의 사회적 상호작용은 기존과 다른 방식으로 일어나며 그에 따른 새로운 사회적 자본의 측정 방식을 제시하기도 했다(Williams, D, 2006). 예를 들어 ‘페이스북’과 같은 소셜미디어를 사용하는 이용자들은 기존의 오프라인과 온라인에서 형성된 결속형 & 교량형 사회적 자본을 계속해서 유지하며 소셜미디어라는 커뮤니케이션 채널 환경에 적합한 사회적 자본을 형성하고 있으며(송동근, 2018), 이러한 SNS(Social Network Service)는 온라인 커뮤니티를 통한 사회적 관계의 확장뿐만 아니라 오프라인에서 형성된 유대관계를 더욱 강화하는 도구가 될 수 있고 이를 통해 형성된 교량적, 결속적인 사회적 자본이 삶의 만족도를 증진시킨다는 것을 검증하였다(박소영·조성희, 2015).

디지털 정보화와 사회적 자본 간의 관계에 관련한 선행연구를 살펴보면 허만섭(2021)은 정보지식기술 포화기엔 ‘접근격차’나 ‘이용격차’가 아닌 ‘활용수준격차’가 디지털 정보격차를 만들고 인터넷 사회적 자본의 차이를 생성한다(허만섭, 2021)고 하였고, 김지우(2021)는 장년층의 디지털 정보화 수준이 청년층에 비해 낮으며 청년층의 디지털 정보 접근 및 활용 수준에 사회적 자본이 영향을 미치는 것을 검증하였으며, 이주형·김기연(2022)은 PC와 모바일기기에서 모두 중고령자의 코로나19 이후 인터넷 이용량이 증가할수록, 사회적 자본 수준과 가구 월 평균 소득이 높을수록, 연령이 낮을수록 일상생활만족도가 더 높아짐과 사회적 자본의 부분매개효과가 있음을 밝혔다(이주형·김기연, 2022). 특히 최예나(2021)는 코로나 19 이후 네트워킹 활용역량과 디지털 사회적 자본의 상호작용, 코로나 19 이후 검색 및 이메일, 콘텐츠 서비스 활용역량과 디지털 사회적 이타주의의 상호작용 등

이 삶의 만족에 긍정적인 영향을 미치는 것을 확인하였다(최예나, 2021).

〈표 2-11〉 디지털 사회적 자본에 대한 선행연구

연구자	연 도	내 용
이승민	2013	지능정보화사회에서의 ICT의 발전은 오프라인 기반의 전통적 사회자본 형성에 영향을 미치던 시간적-공간적 제약을 해소, 온라인 커뮤니티의 형성, 다양한 사회적 관계의 형성을 통해 넓은 범위에서의 정보 교환 가능 → 약한 유대관계를 기반으로 한 사회자본 확장
Julien,C	2015	최근의 사회적 자본은 온라인 영역에서 논의되고 있으며 온라인 상호작용에서 발생한 새로운 형태의 사회적 자본을 디지털 사회적 자본이라 명명
Williams, D	2006	온라인을 통한 인터넷 환경에서의 사회적 상호작용은 기존과 다른 방식으로 발생, 그에 따른 새로운 사회적 자본의 측정방식을 제시
송동근	2018	페이스북 같은 소셜미디어를 사용하는 이용자들은 기존의 오프라인과 온라인에서 형성된 결속형 & 교량형 사회적 자본을 계속해서 유지하며 소셜미디어라는 커뮤니케이션 채널 환경에 적합한 사회적 자본을 형성
성기호	2015	SNS는 온라인 커뮤니티를 통한 사회적 관계의 확장뿐만 아니라 오프라인에서 형성된 유대관계를 더욱 강화하는 도구가 될 수 있고 이를 통해 형성된 교량적, 결속적인 사회적 자본이 삶의 만족도를 증진
허만섭	2021	정보지식기술 포화기엔 ‘접근격차’나 ‘이용격차’가 아닌 ‘활용수준격차’가 디지털 정보격차를 만들고 인터넷 사회적 자본의 차이를 생성
김지우	2021	장년층의 디지털 정보화 수준이 청년층에 비해 낮으며 청년층의 디지털 정보 접근 및 활용 수준에 사회적 자본이 영향을 미치는 것을 검증
이주형, 김기연	2022	PC와 모바일기기에서 모두 중고령자의 코로나19 이후 인터넷 이용량이 증가할수록, 사회적 자본 수준과 가구 월 평균 소득이 높을수록, 연령이 낮을수록 일상생활만족도가 더 높아짐과 사회적 자본의 부분매개효과가 있음
최예나	2021	코로나 19 이후 네트워킹 활용역량과 디지털 사회적 자본의 상호작용, 코로나 19 이후 검색 및 이메일, 콘텐츠 서비스 활용역량과 디지털 사회적 이타주의의 상호작용 등이 삶의 만족에 긍정적인 영향

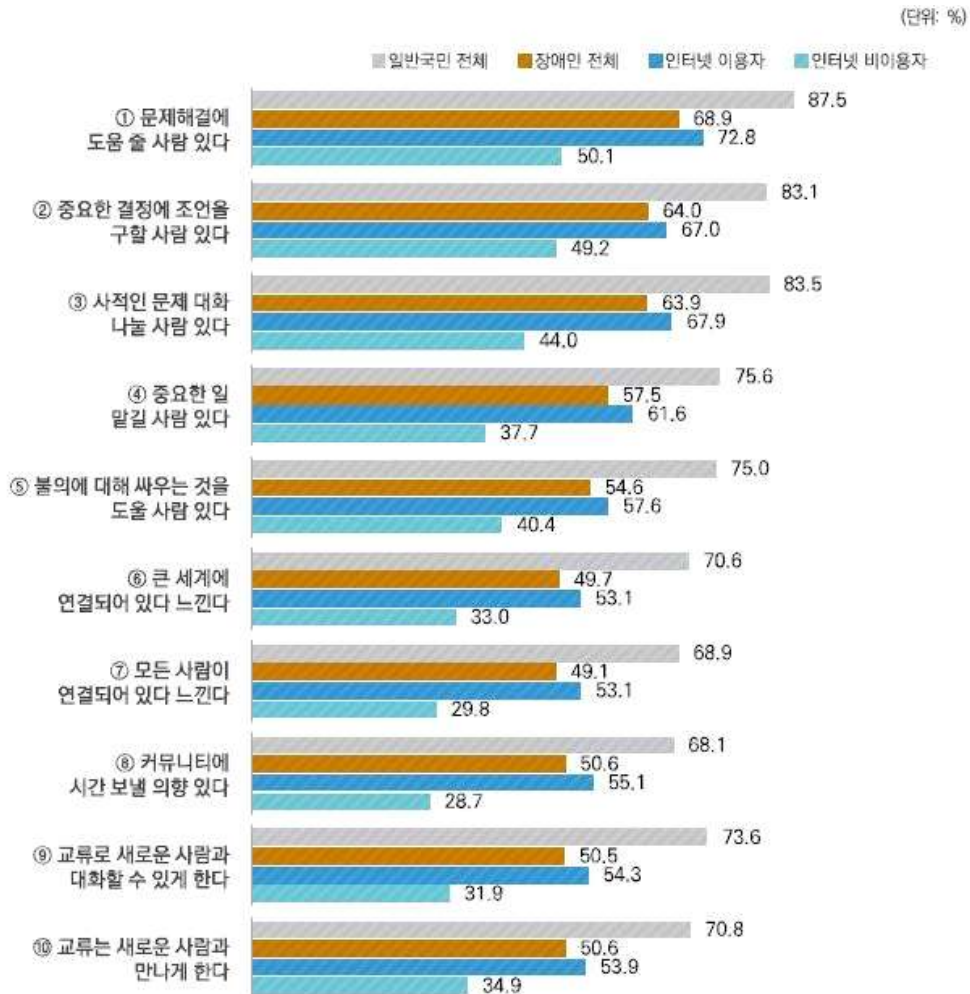
장애인 또한 다르지 않다. 선행연구에 따르면 장애인의 삶의 질에 대해 영향을 미치는 요인은 사회환경, 사회적 활동, 사회적 차별, 사회적지지, 사회통합 등으로 분석되었으며(황보옥, 2010), 네트워크, 규범 및 호혜성이라는 사회적 자본은 고령장애인의 삶의 만족도에 직접적인 영향을 미칠 뿐만 아니라 고령 장애인의 우울을 낮추고, 자아존중감을 높게 함으로써 간접적으로 삶의 만족도에 영향을 줄 수 있고(문필동, 2017), 사회자본의 본질인 네트워크 및 사회참여가 장애인의 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다(이계승, 2014). 장애인의 사회적 자본에 관한 연구들을 구체적으로 살펴보면, 사회적 자본이 장애인의 고용과 임금수준에 영향을 미치고(간기현·김경희·조상미, 2016) 취업 및 경제활동에 긍정적인 영향을 주며 장애 정도에 따라 차이가 있다고 밝혔다(김윤승·정술, 2012). 또한 장애특성과 사회적 지위가 사회적 자본을 거쳐 삶의 질에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났는데 여성 및 정신적 장애인의 사회적 자본이 상대적으로 낮게 나타나는 것을 볼 수 있었고(김민영, 2012), 자원봉사활동, 기부 및 후원, 사회단체에 참여하는 장애인의 사회적 자본이 비참여 장애인보다 높게 나타남을 알 수 있었다(허숙민·박태영, 2016). 더불어 이채식·김명식(2020)은 임금근로장애인의 사회적 자본 능력(대인관계 조직능력, 사회활동 참여, 취업 시 돕는 사람 수 등)이 직무만족에 영향을 미치며 그 과정에 있어 일상생활 장애차별경험의 조절효과를 검증하였고 문필동·이정화(2019)는 장애인의 사회적 자본이 주관적 건강 증진에 긍정적인 영향을 미치며 그 관계에서 경제활동이 가지는 매개효과를 확인하였다. 특히 장애인의 디지털 정보화와 사회적 자본 간의 선행연구에 따르면 임예직·문영민(2021)은 장애인의 사회적 자본은 인공지능기술 활용 인식에 정적 영향을 주며 신기술 수용 역량은 사회적 자본과 인공지능기술 활용 인식의 관계를 매개한다고 하였고 유나라·김승완(2020)은 장애인의 정보화 역량이 생활만족도에 유의미한 영향을 미치는 것과, 정보화 역량이 높을수록 사회적 자본이 높은 것을 확인함과 동시에 사회적 자본은 생활만족도에 긍정적인 영향을 미치며, 정보화 역량과 생활만족도 간 관계를 부분매개하는 것을 밝혔다(유나라·김승완, 2020). 또한 백세현·이성규(2021)는 지체장애인의 정보화 수준이 삶의 만족

도에 정적인 영향을 미치며 사회적 자본은 지체장애인의 정보화 수준과 삶의 만족도와와의 관계에서 매개효과를 나타낸다고 설명하였다(백세현·이성규, 2021).

〈표 2-12〉 장애인의 사회적 자본과 삶의 만족도의 관계에 대한 선행연구

연구자	연 도	내 용
황보옥	2010	장애인의 삶의 질에 대해 영향을 미치는 요인 : 사회환경, 사회적 활동, 사회적 차별, 사회적지지, 사회통합
문필동	2017	네트워크, 규범 및 호혜성이라는 사회적 자본은 고령장애인의 삶의 만족도에 직접적인 영향, 고령장애인의 우울 낮추고 자아존중감을 높게 함으로써 간접적으로 삶의 만족도에 영향
이계승	2014	사회자본의 본질인 네트워크 및 사회참여가 장애인의 삶의 만족도에 긍정적인 영향
간기현, 김경희조상미	2016	사회적 자본이 장애인의 고용과 임금수준에 영향
김운승, 정솔	2012	취업 및 경제활동에 긍정적인 영향을 주며 장애정도에 따라 차이
김민영	2012	장애특성과 사회적 지위가 사회적 자본을 거쳐 삶의 질에 유의미한 영향을 미침. 여성 및 정신적 장애인의 사회적 자본이 상대적으로 낮게 나타남.
허숙민, 박태영	2016	자원봉사활동, 기부 및 후원, 사회단체에 참여하는 장애인의 사회적 자본이 비참여 장애인보다 높게 나타남
이채식, 김명식	2020	임금근로장애인의 사회적 자본 능력(대인관계 조직능력, 사회활동 참여, 취업 시 돕는 사람 수 등)이 직무만족에 영향을 미치며 그 과정에 있어 일상생활 장애차별 경험의 조절효과를 검증
문필동, 이정화	2019	장애인의 사회적 자본이 주관적 건강 증진에 긍정적인 영향, 그 관계에서 경제활동이 가지는 매개효과를 확인
임예직, 문영민	2021	인공지능기술 활용 인식에 정적 영향, 신기술 수용 역량은 사회적 자본과 인공지능기술 활용 인식의 관계를 매개
유나리, 김승완	2020	장애인의 정보화 역량이 생활만족도에 유의미한 영향을 미침, 정보화 역량이 높을수록 사회적 자본이 높은 것을 확인함. 사회적 자본은 생활만족도에 긍정적인 영향을 미치며, 정보화 역량과 생활만족도 간 관계를 부분매개 함.
백세현, 이성규	2021	지체장애인의 정보화 수준이 삶의 만족도에 정적인 영향, 사회적 자본은 지체장애인의 정보화 수준과 삶의 만족도와의 관계에서 매개효과 있음.

‘2021년 디지털정보격차 실태조사’ 보고서에 따르면 장애인의 사회적 자본 수준은 일반국민보다 현저히 낮으며 인터넷 이용 장애인이 비이용 장애인보다 높다는 것을 알 수 있다(한국지능정보사회진흥원, 2021).



[그림 2-5] 2021년 장애인의 사회적 자본 수준

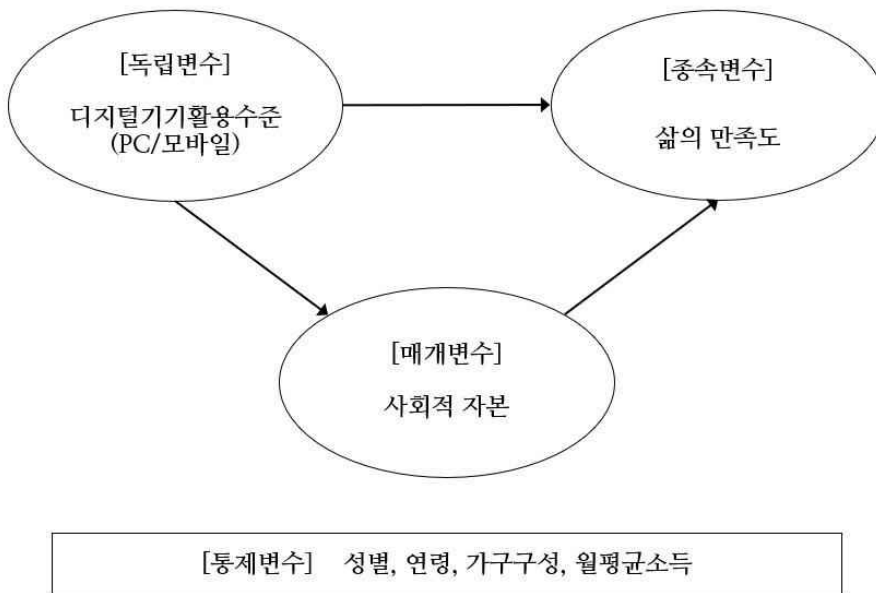
출처 : 한국지능정보사회진흥원 ‘2021년 디지털정보격차 실태조사’

제 3 장 연구 방법

제 1 절 연구모형의 설계

1) 연구모형

본 연구는 장애인의 디지털기기 활용수준이 그들의 삶의 만족도에 미치는 영향과 그 관계에서의 사회적 자본에 의한 매개효과를 밝히는데 그 목적이 있다. 따라서 아래[그림 3-1]과 같이 연구모형을 설계하였다.



[그림 3-1] 연구모형

2) 연구가설

선행연구에 따르면 디지털기기 활용수준은 중고령자의 삶의 만족도 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것은 물론 온라인 사회적 자본이 오프라인 사회적 자본 형성에도 긍정적인 영향을 미치는 것과 인터넷의 통신과 정보기능의 폭넓은 활용은 친구 및 가족과 접촉을 유지하고, 정보와 서비스에

대한 접근을 향상시켜 사회적 네트워크 관계를 보완하고 강화하며 디지털 정보화 활용을 통해 온라인과 오프라인에서 발생하는 관계를 모두 포함하는 사회적 자본이 확장된다고 하였다(윤희정·신혜리·김영선, 2020). 또한 디지털 정보화 활용 수준과 삶의 만족도, 사회적 자본은 유의미한 상관관계가 존재하며, 사회적 자본이 디지털 정보화 활용 수준과 삶의 만족도와의 관계를 매개할 수 있음을 밝혔다(윤희정·신혜리·김영선, 2020). 이주형·김기연(2022)은 PC와 모바일기기에서 모두 중고령자의 코로나19 이후 인터넷 이용량이 증가할수록 일상생활만족도가 더 높다는 것과 PC에서의 코로나19 이후 인터넷 이용량 변화와 일상생활만족도의 관계에서 사회적 자본은 부분매개효과를 가지며 모바일기기에서의 코로나19 이후 인터넷 이용량 변화와 일상생활만족도의 관계에서 사회적 자본은 완전매개효과를 가지는 것을 설명하였으며, 유나리·김승완(2020)은 장애인의 정보화 역량이 생활만족도에 유의미한 영향을 준다는 사실과 정보화 역량이 높을수록 사회적 자본이 높은 것을 확인하였고 사회적 자본은 생활만족도에 긍정적인 영향을 미치며, 정보화 역량과 생활만족도 간 관계를 부분매개한다는 사실을 검증하여 결과적으로 장애인의 정보화 역량은 사회적 자본을 통하여 생활만족도 향상으로 연결된다는 사실을 설명하였다(유나리·김승완, 2020). 또한 백세현·이성규(2021)는 정보화 수준은 지체장애인의 삶의 만족도에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 사회적 자본은 지체장애인의 정보화 수준과 삶의 만족도와의 관계에서 매개효과를 나타낸다고 하였다(백세현·이성규, 2021). 이러한 선행연구를 토대로 본 연구에서는 장애인의 디지털기기 활용수준이 삶의 만족도에 미치는 영향 및 사회적 자본의 관계에 대해 아래와 같은 가설을 설정하였다.

가설1. 컴퓨터(PC) 활용수준이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.

가설1-1. PC를 이용한 사회적관계서비스 이용률이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.

가설1-2. PC를 이용한 생활서비스 이용률이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.

가설1-3. PC를 이용한 네트워킹 비율이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.

가설1-4. PC를 이용한 사회참여 및 경제활동 비율이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.

가설2. 모바일기기 활용수준이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.

가설2-1. 모바일기기 사회적관계서비스 이용률이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.

가설2-2. 모바일기기 생활서비스 이용률이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.

가설2-3. 모바일기기 네트워킹 비율이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.

가설2-4. 모바일기기 사회참여 및 경제활동 비율이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.

가설3. 컴퓨터(PC) 활용수준과 삶의 만족도 간의 관계에 사회적 자본의 매개효과가 있을 것이다.

가설4. 모바일기기 활용수준과 삶의 만족도 간의 관계에 사회적 자본의 매개효과가 있을 것이다.

〈표 3-1〉 가설설정을 위한 선행연구

연구자	연 도	내 용
윤희정 신혜리 김영선	2020	디지털정보화 활용수준은 중고령자의 삶의 만족도 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것은 물론 온라인 사회적 자본이 오프라인 사회적 자본 형성에도 긍정적인 영향 디지털 정보화 활용 수준과 삶의 만족도, 사회적 자본은 유의미한 상관관계가 존재하며, 사회적 자본이 디지털 정보화 활용 수준과 삶의 만족도와의 관계를 매개할 수 있음.
이주형 김기연	2022	PC와 모바일 기기에서 모두 중고령자의 코로나19 이후 인터넷 이용량이증가할수록 일상생활만족도가 더 높음. PC에서의 코로나19 이후 인터넷 이용량변화와 일상생활만족도의 관계에서 사회적 자본은 부분매개효과 모바일 기기에서의 코로나19 이후 인터넷 이용량변화와 일상생활만족도의 관계에서 사회적 자본은 완전매개효과
유나리 김승완	2020	장애인의 정보화 역량이 생활만족도에 유의미한 영향을 준다는 사실과 정보화 역량이 높을수록 사회적 자본이 높은 것을 확인, 사회적 자본은 생활만족도에 긍정적인 영향을 미치며, 정보화 역량과 생활만족도 간 관계를 부분매개
백세현 이성규	2020	정보화 수준은 지체장애인의 삶의 만족도에 정적인 영향 사회적 자본은 지체장애인의 정보화 수준과 삶의 만족도와의 관계에서 매개효과

제 2 절 연구의 대상과 자료수집

본 연구는 한국정보화진흥원의 ‘2021년 디지털정보격차 실태조사’ 보고서 가운데 장애인 계층의 원자료를 이용한 2차 자료 분석을 진행하였다.

표본은 2021년 8월 1일 현재 ‘장애인 복지법’에 의해 등록된 전국의 만 7~69세 장애인(지체, 뇌병변, 청각/언어, 시각 장애 유형 기준)을 모집단으로 하고, 성, 연령, 장애유형, 광역지자체별 비례할당표집을 통해 2,200명의 표본을 추출하였다(한국지능정보사회진흥원, 2021).

조사방법은 구조화된 설문에 의한 대인 면접조사를 통해 2021년 9월부터 2021년 12월까지 조사를 실시하였다(한국지능정보사회진흥원, 2021).

본 연구는 표본으로 추출한 2,200명 중 결측값 361명을 제외한 나머지 장애인 1,839명을 연구대상으로 하여 분석을 실시하였다.

제 3 절 변수의 정의 및 측정도구

1) 독립변수 : 디지털기기 활용수준

본 연구에서는 한국지능정보사회진흥원에서 발간한 ‘2021년 디지털정보격차 실태조사’ 보고서상의 디지털정보화 활용수준을 디지털기기 활용수준으로 정의하였다. 하위영역으로는 검색 및 이메일, 콘텐츠 서비스 이용률, 사회적 관계 서비스 이용률, 생활서비스 이용률, 정보생산 및 공유 활동률, 온라인 네트워크 활동률, 온라인 사회참여 활동률, 온라인 경제 활동률의 7가지 항목으로 구성되어 있으며 선행연구 또한 이를 적용하여 요인분석 없이 실증분석하거나 아니면 디지털기기 활용수준 또는 디지털 정보화 수준이라는 통합된 개념으로 변수를 적용하였다. 반면 본 연구에서는 디지털기기 활용수준의 구성항목에 대한 요인분석을 실시한 결과 사회적 관계 서비스 이용률, 생활 서비스 이용률, 네트워크 활동률, 사회참여 및 경제활동의 4가지 요인으로 축소됨을 확인하였으며 각 요인 별 정의는 다음과 같다.

가) 사회적 관계 서비스 : SNS(페이스 북, 인스타그램 등)나 메신저(네이버라인, 카카오톡 등), 블로그(네이버, 다음 등), 커뮤니티(인터넷 동호회 등), 클라우드 서비스

나) 생활서비스 : 생활 정보, 전자상거래, 금융거래, 공공서비스

다) 네트워킹 : 기존 인간관계 유지나 새로운 인간관계 형성과 같은 온라인 네트워크 활동

라) 사회참여 및 경제활동 : 사회적 관심사에 대해 의견을 표명하거나 정책 및 의견을 제시, 기부나 봉사활동, 온라인 투표 및 여론조사 참여, 취업이나 이직, 창업, 사업 운영에 도움이 되는 활동, 소득 증대/유지, 비용절감에 도움이 되는 활동

디지털기기 활용수준에 대한 질문은 리커트(Likert) 4점 척도(1점 전혀 이용 안한다 ~ 4점 자주 이용한다)로 되어있으며 요인별 문항 구성은 <표 3-2>와 같다.

〈표 3-2〉 디지털기기 활용수준의 구성항목 별 문항 구성

구성요소	번호	문항내용
사회적관계 서비스	1-1	SNS(트위터, 페이스북, 카카오톡, 인스타그램 등) ※ 서비스에 가입해서 계정을 가지고 이용하는 것을 의미
	1-2	개인 블로그(다음 블로그, 네이버 블로그, 네이버 블로그, 티스토리, 싸이월드, 블로거닷컴(구글) 등) ※ 서비스에 가입해서 계정을 가지고 이용하는 것을 의미
	1-3	커뮤니티(인터넷 카페 · 동호회 · 모임 등)
	1-4	클라우드 서비스 ※ 네이버 클라우드, 구글 드라이브, KT 유클라우드, SKT 클라우드베리, LG U+ 웹하드, 드롭박스, 애플 iCloud, 에버노트 등
생활서비스	2-1	생활정보서비스 ※ 날씨, 뉴스, 버스/지하철 도착정보, 정류장 및 역정보, 길 찾기 등
	2-2	전자상거래서비스(온라인쇼핑, 예약 · 예매 등)
	2-3	금융거래서비스 ※ 인터넷뱅킹, 계좌 확인 · 이체 · 송금, 증권거래 등
	2-4	공공서비스 ※ 민원서류 열람 및 발급, 세금/공과금 조회 및 납부, 교통·안전·직업·의료·문화·환경 등 정부의 복지정보서비스
네트워킹	3-1	나는 기존에 알던 사람들과 관계를 유지하고 더 친밀해지기 위해서 인터넷을 이용한 적이 있다
	3-2	나는 새로운 사람들을 알게 되고 소통하기 위해 인터넷을 이용한 적이 있다
사회참여 및 경제활동	4-1	나는 인터넷을 통해 사회적 관심사(공공이슈)에 대해 의견 표명을 한 적이 있다 (댓글 작성, 게시판 글 게시, 토론 등)
	4-2	나는 인터넷을 통해 정부/지자체/공공기관에 정책제안이나 건의, 정책 평가, 민원제기 등을 한 적이 있다
	4-3	나는 인터넷을 통해 기부(금전/재능)나 봉사 활동을 한 적이 있다
	4-4	나는 인터넷을 통해 온라인 투표나 여론조사, 서명 등에 참여한 적이 있다
	4-5	나는 인터넷을 통해 취업이나 이직(승진)에 도움이 되는 활동을 한 적이 있다
	4-6	나는 인터넷을 통해 창업이나 사업에 도움이 되는 마케팅 활동(홍보, 광고, 판촉, 프로모션 등)을 한 적이 있다
	4-7	나는 인터넷을 통해 소득증대(유지)에 도움이 되는 관련 정보검색/습득, 재테크 등의 활동을 한 적이 있다
	4-8	나는 인터넷을 통해 비용절감에 도움이 되는 활동(공동구매, 해외직접구매, 가격비교 등)을 한 적이 있다

2) 종속변수 : 삶의 만족도

본 연구에서의 종속변수는 장애인의 삶의 만족도이다. 장애인의 삶의 만족도를 측정하기 위하여 Diener 외(1985)가 개발한 삶의 만족도 척도 (Satisfaction with Life Scale)를 한국지능정보사회진흥원(2021)이 수정 및 보완한 척도를 사용하였다. 삶의 만족도 척도는 개인의 삶을 얼마나 긍정적으로 생각하는지 평가하는 것으로, ‘대부분의 경우 내 삶은 내 이상과 가깝다.’, ‘내 삶의 조건들은 매우 우수하다.’, ‘나는 내 삶에 만족한다.’, ‘지금까지 나는 인생에서 내가 원하는 중요한 것들을 얻었다.’, ‘내 삶을 다시 산다면, 나는 거의 아무것도 바꾸지 않을 것이다.’의 총 5문항으로 구성되었다 (한국지능정보사회진흥원, 2021). 응답의 경우 (1점 전혀 만족하지 않는다 ~ 4점 매우 만족한다)의 4점 리커트 척도로 측정되며 총합의 점수가 높을수록 자신의 삶에 만족하고 있음을 의미한다. 상세한 문항 구성은 <표 3-3>과 같다.

<표 3-3> 장애인의 삶의 만족도 문항 구성

구분	번호	문항내용
삶의 만족도	1	대부분의 경우에서 내 삶은 내 이상과 가깝다.
	2	내 삶의 조건들은 매우 우수하다.
	3	나는 내 삶에 만족한다.
	4	지금까지 나는 인생에서 내가 원하는 중요한 것들을 얻었다.
	5	내 삶을 다시 산다면, 나는 거의 아무것도 바꾸지 않을 것이다.

3) 매개변수 : 사회적 자본

본 연구에서 매개변수인 장애인의 사회적 자본을 측정하기 위하여 Williams(2006)가 개발한 인터넷 사회적 자본 척도(Internet Social Capital Scale)를 한국지능정보사회진흥원(2021)이 수정 및 보완한 척도를 사용하였다(백세현·이성규, 2021). 사회적 자본이란 교류 및 교환 활동을 통해 형성

되는 사회관계적 지원망을 의미하며(전대성, 2020), 본 연구에서 사용한 사회적 자본 척도는 총 10문항으로 구성되었다. 사회적 자본을 측정하기 위해 사용한 상세한 문항 구성은 <표 3-4>와 같으며 사회적 자본 척도의 문항은 1점에서 4점 사이의 4점 Likert 척도(1점 전혀 그렇지 않다 ~ 4점 매우 그렇다)로 측정되고 총합의 점수가 높을수록 사회적 자본이 많은 것을 의미한다.

<표 3-4> 장애인의 사회적 자본 문항 구성

구분	번호	문항내용
사회적 자본	1	사람들 중에 내 문제를 해결하는데 도움을 줄 수 있는 사람이 있다.
	2	사람들 중에 매우 중요한 결정을 내릴 때 조언을 구할 수 있는 사람이 있다.
	3	사람들 중에 긴밀한 사적인 문제에 대해 편안하게 이야기를 나눌 사람이 있다.
	4	사람들 중에 나의 중요한 일을 맡길 수 있는 사람이 있다.
	5	사람들은 내가 불의에 대하여 싸우는 것을 도와줄 것이다.
	6	사람들과 교류하면서 내가 더 큰 세계에 연결되어 있다고 느끼게 된다.
	7	사람들과 교류하면서 세상의 모든 사람들이 다 연결되어 있다고 느낀다.
	8	나는 기꺼이 커뮤니티 활동에 시간을 보낼 의향이 있다.
	9	사람들과 교류하면서 새로운 사람들과 대화할 수 있게 한다.
	10	교류는 항상 새로운 사람들과 만날 수 있게 한다.

4) 통제변수

본 연구에서는 인구사회학적 특성인 성별, 연령, 가구구성, 월평균소득을 통제변수로 포함하였다. 성별은 ‘남성’, ‘여성’으로 측정하였고, 연령은 연속 변수로 측정하였으며, 가구구성은 ‘1인가구’와 2인 이상의 ‘다인가구’로 측정하였다. 월평균소득은 ‘100만원 미만’, ‘100만원 이상 200만원 미만’, ‘200만원 이상 300만원 미만’, ‘300만원 이상 400만원 미만’, ‘400만원 이상 500만원 미만’, ‘500만원 이상’으로 구분하여 측정하였다.

제 4 절 분석 방법

본 연구에서는 다음과 같이 분석을 수행하였다.

- 1) 표본의 일반적 특성을 분석하기 위해 빈도분석을 실시하였다. 또한 디지털기기 활용수준, 사회적 자본, 삶의 만족도의 내적 신뢰도를 위해 SPSS 22.0을 활용하여 확인적 요인분석 및 크론바흐 알파 (Cronbach's α) 신뢰도 분석을 실시하였다.
- 2) 독립변수인 디지털기기 활용수준, 종속변수인 삶의 만족도, 매개변수인 사회적 자본 간의 상관성을 확인하기 위해 Pearson 상관관계 분석을 실시하였다.
- 3) 디지털기기 활용수준이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이라는 가설을 확인하기 위해 디지털기기 활용수준의 기기별 2가지 범주(PC/모바일)를 각각 투입한 회귀분석을 실시하였다. 또한 디지털기기 활용수준의 기기별 4가지 하위수준을 다중회귀분석에 투입하여 삶의 만족도에 미치는 효과에 대해 분석하였다.

본 연구의 다중회귀분석에서는 다음과 같이 4가지 모델을 설정하였다.

모델 1은 디지털기기 중 PC를 기준으로 디지털기기 활용수준이 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석하였다.

모델 2는 디지털기기 중 모바일기기를 기준으로 디지털기기 활용수준이 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석하였다.

모델 3은 디지털기기 중 PC를 기준으로 디지털기기 활용수준의 4가지 하위수준을 투입하여 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석하였다.

모델 4는 디지털기기 중 모바일기기를 기준으로 디지털기기 활용수준의 4가지 하위수준을 투입하여 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석하였다.

- 4) 사회적 자본의 매개효과를 분석하기 위해 디지털기기 활용수준을 독립변수로 하고 사회적 자본을 종속변수로 하여 회귀분석을 실시하였다. 또한 디지털기기 활용수준과 사회적 자본을 독립변수로 하고 삶의 만족도를 종속변수로 하여 위계적 회귀분석을 시행하였다.

디지털기기 활용수준과 삶의 만족도 간의 관계에서 사회적 자본의 매개 효과를 검증하기 위해 다음 4가지 모델을 설정하였다.

모델 5는 디지털기기 중 PC를 기준으로 디지털기기 활용수준이 사회적 자본에 미치는 영향을 분석하였다.

모델 6은 디지털기기 중 모바일을 기준으로 디지털기기 활용수준이 사회적 자본에 미치는 영향을 분석하였다.

모델 7은 디지털기기 중 PC를 기준으로 디지털기기 활용수준과 사회적 자본이 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석하였다.

모델 8은 디지털기기 중 모바일을 기준으로 디지털기기 활용수준과 사회적 자본이 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석하였다.

5) 사회적 자본의 매개효과가 통계적으로 유의함을 검증하기 위해 Sobel Test를 실시하였다.

제 4 장 연구 결과

제 1 절 표본의 일반적 특성

연구대상자의 인구통계학적 특성은 <표 4-1>과 같다. 성별은 남성(70.0%)이 여성(30.0%)보다 높게 나타났고, 연령은 60대 이상(40.1%)이 가장 많고 50대(32.8%), 40대(17.0%), 30대(6.5%), 30대 미만(3.6%) 순으로 나타났으며 연구대상자의 평균연령은 54.6세(SD=10.93)로 나타났다.

가구구성은 다인가구(78.5%)가 1인가구(21.5%)보다 많은 것으로 나타났고 월평균 소득은 100만원 이상 200만원 미만(24.0%)이 가장 높은 비율로 나타났으며, 100만원 미만(21.2%), 200만원 이상 300만원 미만(19.0%), 300만원 이상 400만원 미만(15.7%), 400만원 이상 500만원 미만(11.9%), 500만원 이상(8.3%) 순으로 나타났다.

거주지역의 경우는 수도권 지역 거주자가 20.1%, 수도권 이외 지역 거주자는 79.9%로 나타났고, 최종학력에서는 고졸 이상(67.3%)이 고졸 미만(32.7%)보다 많았으며 장애정도의 경우 경증 장애(66.8%)의 비율이 중증 장애(33.2%)의 비율보다 높게 나타났다.

장애발생시기는 후천적 장애(70.1%)의 비율이 선천적 장애(29.9%)의 비율보다 높은 것으로 나타났고, 마지막으로 장애유형의 경우 지체장애인(67.2%)이 차지하는 비율이 이외 유형의 장애인(32.8%)보다 월등히 높은 것으로 나타났다.

〈표 4-1〉 표본의 일반적 특성 (N=1,839)

구 분	항 목	빈 도(명)	백분율(%)
성별	남성	1,288	70.0
	여성	551	30.0
연령	30대미만	66	3.6
	30~39세	120	6.5
	40~49세	313	17.0
	50~59세	603	32.8
	60세이상	737	40.1
가구구성	1인가구	395	21.5
	다인가구	1,444	78.5
소득수준	100만원 미만	389	21.2
	100만원 이상 200만원미만	441	24.0
	200만원 이상 300만원미만	349	19.0
	300만원 이상 400만원미만	289	15.7
	400만원 이상 500만원미만	219	11.9
	500만원 이상	152	8.3
거주지역	수도권 지역	369	20.1
	수도권 이외 지역	1,470	79.9
최종학력	고졸 이상	1,238	67.3
	고졸 미만	601	32.7
장애정도	경증	1,228	66.8
	중증	611	33.2
장애시기	후천적 장애	1,290	70.1
	선천적 장애	549	29.9
장애유형	지체 장애	1,236	67.2
	이외 장애	603	32.8

제 2 절 변수의 타당성 및 신뢰도 검증

본 연구의 측정변수는 척도 순화 과정을 통하여 일부 항목을 제거하였다. 먼저, 타당도 검증하기 위하여 확인적 요인분석을 실시하였다. 모든 측정변수는 구성 요인을 추출하기 위해서 주성분 분석(principle component analysis)을 사용하였으며, 요인 적재치의 단순화를 위하여 직교회전방식(varimax)을 채택하였다. 본 연구에서의 문항의 선택 기준은 고유값(eigen value)은 1.0 이상, 요인적재치는 0.40 이상을 기준으로 하였다. 분석 결과 독립변수인 디지털기기 활용 수준은 선행연구와 다르게 4개의 요인으로 구분되었으며, 총 25개 문항 중 7개 문항이 이론 구조에 맞지 않게 적재되어 제거하고 최종적으로 18개 문항을 분석에 이용하였다.

독립변수인 디지털기기 활용수준을 PC 활용수준과 모바일기기 활용수준으로 구분하여 요인분석을 실시한 결과 PC 활용수준의 측정변수 KMO (Kaiser-Meyer-Olkin) 표본적합도는 .974로 상당히 좋은 편이었고 Bartlett 검정의 유의수준은 .000으로 요인분석이 적절함을 알 수 있었다. 그리고, 모바일기기 활용수준의 KMO 표본적합도는 .960, Bartlett 검정의 유의수준은 .000으로 이 또한 요인분석이 적합한 것으로 나타났다.

다음으로 본 연구의 척도 형태로 측정된 측정도구의 신뢰도를 확인하기 위해 크론바흐-알파 계수(Cronbach's α)를 산출한 결과를 보면 PC 기준으로는 디지털기기 활용수준의 4가지 범주의 경우 0.941~0.974로 나타나 척도의 신뢰도가 있다고 판단할 수 있고 모바일의 경우에는 0.797~ 0.955로 이 또한 척도의 신뢰도가 있다고 판단할 수 있다. 사회적 자본과 삶의 만족도는 각각 $\alpha=0.874$, $\alpha=0.851$ 로 신뢰도 .60 이상으로 나타나 수용가능한 수준인 것으로 확인되었다. 요인분석 및 신뢰도 검증의 자세한 수치는 다음의 <표 4-2>~<표 4-4>와 같다.

〈표 4-2〉 PC 활용수준의 요인분석 및 신뢰도 분석 결과(N=1,839)

항 목	요인분석					신뢰도	
	사회적 관계 서비스	생활 서비스	네트워킹	사회참여 및 경제활동	공유치	항목삭제시 Cronbach α	Cronbach α
1-2	.731				.889	.938	.954
1-3	.731				.887	.938	
1-4	.721				.892	.937	
1-1	.653				.848	.945	
2-1		.792			.873	.933	.941
2-2		.712			.874	.915	
2-3		.683			.859	.916	
2-4		.632			.828	.926	
3-2			.724		.950		.946
3-1			.709		.947		
4-7				.766	.853	.971	.974
4-4				.762	.871	.970	
4-3				.761	.876	.970	
4-5				.746	.846	.971	
4-2				.743	.843	.971	
4-6				.741	.836	.971	
4-1				.736	.857	.970	
4-8				.706	.823	.972	
eigen- value	6.170	3.750	3.682	2.047			
분산설명	20.836	20.458	11.373	34.278			

〈표 4-3〉 모바일 활용수준의 요인분석 및 신뢰도 분석 결과(N=1,839)

항 목	요인분석					신뢰도	
	사회적 관계 서비스	생활 서비스	네트워킹	사회참여 및 경제활동	공유치	항목삭제시 Cronbach α	Cronbach α
1-2	.760				.816	.876	.912
1-3	.755				.811	.880	
1-4	.733				.809	.880	
1-1	.672				.705	.907	
2-4		.512			.717	.835	.859
2-3		.779			.808	.777	
2-1		.751			.710	.871	
2-2		.749			.799	.782	
3-1			.806		.849		.797
3-2			.755		.826		
4-2				.815	.811	.948	.955
4-3				.814	.818	.948	
4-6				.803	.784	.949	
4-5				.792	.785	.948	
4-4				.781	.789	.948	
4-1				.774	.795	.948	
4-7				.740	.734	.950	
4-8				.627	.697	.955	
eigen- value	3.544	2.847	1.792	5.882			
분산설명	19.686	15.815	9.955	32.681			

〈표 4-4〉 사회적 자본 및 삶의 만족도의 신뢰도 분석 결과(N=1,839)

변수	측정 항목	Cronbach α
사회적 자본	10	.874
삶의 만족도	5	.851

제 3 절 주요 변수 간의 상관관계 분석

본 연구에서는 독립변수인 디지털기기 활용수준과 종속변수인 장애인의 삶의 만족도 및 매개변수인 사회적 자본 간의 상관관계를 파악하기 위해 상관분석을 실시하여 Pearson 상관계수를 산출하였다. 디지털기기 활용수준은 PC 및 모바일로 구분하여 분석하였으며 하위요인으로 사회적관계서비스, 생활서비스, 네트워킹, 사회참여 및 경제활동이 투입되었다. 또한 표본의 일반적 특성인 성별, 연령, 가구구성형태, 월평균소득이 통제변수로 분석에 사용되었다. 분석결과는 <표 4-5>, <표 4-6>에 제시되어 있다. 디지털기기 중 PC를 기준으로 분석한 <표 4-5>에서는 디지털기기 활용수준 각 범주끼리 모두 유의미한 정의 상관성을 나타냈으며 매개변수인 사회적 자본과 관련해서도 디지털기기 활용수준 4가지 범주 모두 유의미한 정의 상관성을 나타냈다. 또한 종속변수인 삶의 만족도와 관련해서도 모든 독립변수가 유의미한 정의 상관관계가 있음을 나타냈으며 그중 매개변수인 ‘사회적 자본’이 .406으로 가장 높은 상관성이 있었고 ‘생활서비스’, ‘사회참여 및 경제활동’, ‘네트워킹’, ‘사회적 관계 서비스’ 순으로 나타났다. 한편 일반적 특성 변수들과 사회적 자본과의 관계를 보면 월평균소득이 유의미한 정적인 상관관계가 있는 반면에 연령이 부적인 상관관계를 보였고, 성별과 가구구성은 유의미한 상관이 없었다. 그리고 일반적 특성 변수들과 삶의 만족도의 관계를 보면 월평균소득이 유의미한 정적인 상관관계가 있는 반면에 연령 및 가구구성이 부적인 상관관계를 보였고, 성별은 유의미한 상관이 없었다. 모바일기기를 기준으로 분석한 <표 4-6>의 경우, 디지털기기 활용수준 각 범주끼리 모두 유의미한 정의 상관성을 나타냈다. 그리고 매개변수인 사회적 자본과 관련해서도 모바일기기 활용수준 4가지 범주 모두 유의미한 정의 상관관계를 가지며 상관계수는 PC보다 높았다. 그리고 종속변수인 삶의 만족도와 관련해서는 모든 변수가 유의미한 정의 상관관계가 있음이 나타났고 모든 상관계수가 PC보다 높았으며 그중 매개변수인 ‘사회적 자본’이 가장 높은 상관관계가 있었고 그다음으로 ‘사회참여 및 경제활동’, ‘사회적 관계 서비스’, ‘생활서비스’, ‘네트워킹’ 순으로 나타났다.

〈표 4-5〉 주요 변수 간의 상관관계 분석 결과(PC)

구 분	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. 성별 ¹⁾	1									
2. 연령	.110**	1								
3. 가구구성 ²⁾	-.079**	.108**	1							
4. 월평균소득	.021	-.268**	-.520**	1						
5. 사회적관계 서비스	-.156**	-.355**	-.083**	.287**	1					
6. 생활서비스	-.153**	-.370**	-.116**	.331**	.864**	1				
7. 네트워킹	-.138**	-.338**	-.065**	.285**	.786**	.800**	1			
8. 사회참여 및 경제활동	-.144**	-.318**	-.076**	.304**	.858**	.834**	.838**	1		
9. 사회적자본	-.037	-.182**	-.040	.238**	.248**	.302**	.271**	.272**	1	
10. 삶의만족도	.014	-.132**	-.071**	.257**	.270**	.323**	.285**	.315**	.406**	1

** . 상관계수는 0.01 수준에서 유의합니다(양쪽).

주) 1)성별: 남자=0, 여자=1, 2)가구구성: 다인가구=0, 1인가구=1

〈표 4-6〉 주요 변수 간의 상관관계 분석 결과(모바일)

구 분	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. 성별	1									
2. 연령	.110**	1								
3. 가구구성	-.079**	.108**	1							
4. 월평균소득	.021	-.268**	-.520**	1						
5. 사회적관계 서비스	-.134**	-.352**	-.069**	.303**	1					
6. 생활서비스	-.081**	-.341**	-.061**	.352**	.632**	1				
7. 네트워킹	-.077**	-.248**	-.051*	.306**	.574**	.603**	1			
8. 사회참여 및 경제활동	-.117**	-.288**	-.064**	.309**	.786**	.601**	.609**	1		
9. 사회적자본	-.037	-.182**	-.040	.238**	.327**	.459**	.407**	.317**	1	
10. 삶의만족도	.014	-.132**	-.071**	.257**	.387**	.340**	.332**	.404**	.406**	1

** . 상관계수는 0.01 수준에서 유의합니다(양쪽).

주) 1)성별: 남자=0, 여자=1, 2)가구구성: 다인가구=0, 1인가구=1

제 4 절 가설의 검증

1) 디지털 기기 활용수준이 삶의 만족도에 미치는 영향

장애인의 일반적인 특성, 디지털기기 활용수준이 기기별로 삶의 만족도에 어떠한 영향을 주는지 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였고, 분석결과는 <표 4-7>, <표 4-8>에 제시되어 있다. 디지털기기 중 PC를 기준으로 분석한 결과를 보면 공차한계는 .637~.960로 모두 0.1 이상이며, 분산팽창요인(VIF)값이 1.041~1.569로 모두 10 미만이므로 각 변인 간의 다중공선성의 문제는 없는 것으로 나타났다. 모형의 설명력은 13.5%였으며 모형 적합도는 통계적으로 유의미하였다($F=57.016$, $p=.000$). 구체적으로 장애인의 삶의 만족도에 영향을 미친 변수들을 살펴보면 독립변수인 디지털기기 활용($t=11.127$, $p<.001$)과 통제변수인 성별($t=2.579$, $p<.05$), 가구구성($t=2.496$, $p<.05$), 월평균소득($t=7.501$, $p<.001$)이 장애인의 삶의 만족도에 유의미한 정(+)적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러나 연령은 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 따라서 장애인의 PC 활용수준이 높을수록 장애인의 삶의 만족도가 증가한다는 것을 알 수 있었다.

그리고, 디지털기기 중 모바일을 기준으로 분석한 결과를 보면 공차한계는 .605~.970으로 모두 0.1 이상이며, 분산팽창요인(VIF)값이 1.031~1.653으로 모두 10 미만이므로 각 변인 간의 다중공선성의 문제는 없는 것으로 나타났다. 모형의 설명력은 20.0%였으며 모형 적합도는 통계적으로 유의미하였다($F=91.574$, $p=.000$). 구체적으로 독립변수인 모바일기기 활용수준($t=16.836$, $p<.001$)은 장애인의 삶의 만족도에 정(+)적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 통제변수 중에서는 성별($t=2.716$, $p<.01$), 월평균소득($t=4.829$, $p<.001$)이 장애인의 삶의 만족도에 유의미한 정(+)적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러나 연령 및 가구구성은 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 따라서 장애인의 모바일기기 활용수준이 높을수록 장애인의 삶의 만족도가 증가한다는 것을 알 수 있었다.

〈표 4-7〉 디지털기기 활용수준이 삶의 만족도에 미치는 영향(PC)

모델 1	B	S. E	β	t	허용오차
(상수)	1.585	.075		20.997***	
디지털기기 활용(PC)	.213	.019	.273	11.127***	.787
성별(남)	.071	.028	.057	2.579*	.960
연령	.006	.013	.011	.458	.834
가구구성(다인가구)	.089	.035	.064	2.496*	.720
월평균소득	.074	.010	.204	7.501***	.637
R^2	.135				
수정된 R^2	.132				
F	57.016***				
Durbin-Watson	1.587				

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

〈표 4-8〉 디지털기기 활용수준이 삶의 만족도에 미치는 영향(모바일)

모델 2	B	S. E	β	t	허용오차
(상수)	1.258	.077		16.352***	
디지털기기 활용(모바일)	.339	.020	.403	16.836***	.761
성별(남)	.072	.026	.058	2.716**	.970
연령	.021	.012	.040	1.748	.843
가구구성(다인가구)	.036	.034	.026	1.048	.709
월평균소득	.047	.010	.130	4.829***	.605
R^2	.200				
수정된 R^2	.198				
F	91.574***				
Durbin-Watson	1.657				

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

2) 디지털기기 활용의 하위수준이 삶의 만족도에 미치는 영향

본 연구에서는 요인분석을 통해 디지털기기 활용수준의 4가지 하위요인을 도출하여 장애인의 일반적인 특성과 함께 기기별로 삶의 만족도에 어떠한 영향을 주는지 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였고, 분석결과는 <표 4-9>, <표 4-10>에 제시되어 있다. 디지털기기 중 PC를 기준으로 분석한 결과를 보면 공차한계는 .184~.960로 모두 0.1 이상이며, 분산팽창요인(VIF)값이 1.042~5.427로 모두 10 미만이므로 각 변인 간의 다중공선성의 문제는 없는 것으로 나타났다. 또한 잔차의 자기상관수준을 보여주는 Durbin-Watson의 통계량은 1.607로 자기상관관계가 없음을 확인하였다. 그리고 모형의 설명력은 14.5%였으며 모형 적합도는 통계적으로 유의미하였다($F=38.804$, $p=.000$). 구체적으로 장애인의 삶의 만족도에 영향을 미친 변수들을 살펴보면 독립변수인 생활서비스($t=4.853$, $p<.001$), 사회참여 및 경제활동($t=3.695$, $p<.001$)과 통제변수인 성별($t=2.593$, $p<.05$), 가구구성($t=2.547$, $p<.05$), 월평균소득($t=7.178$, $p<.001$)이 장애인의 삶의 만족도에 유의미한 정(+)적인 영향을 미치는 반면 사회적 관계 서비스($t=-2.784$, $p<.01$)는 유의미한 부(-)적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 독립변수 중 네트워킹과 통제변수 중 연령은 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 그리고 장애인의 삶의 만족도에 영향을 주는 독립변수들 중 생활서비스($\beta=.234$)가 가장 큰 영향을 미치며 사회참여 및 경제활동($\beta=.186$)이 그다음으로 나타났다. 따라서 장애인이 PC를 활용하는 데 있어서 생활서비스 이용률 및 이 사회참여 및 경제활동 비율이 높을수록 장애인의 삶의 만족도가 증가한다는 것을 알 수 있었다. 한편 모바일기기를 기준으로 분석한 결과를 보면 공차한계는 .330~.967로 모두 0.1 이상이며, 분산팽창요인(VIF)값이 1.034~3.027로 모두 10 미만이므로 각 변인 간의 다중공선성의 문제는 없는 것으로 나타났고 잔차의 자기상관수준을 보여주는 Durbin-Watson의 통계량은 1.663으로 자기상관관계가 없음을 확인하였다. 모형의 설명력은 20.5%였으며 모형 적합도는 통계적으로 유의미하였다($F=59.008$, $p=.000$). 상세한 내용을 보면 독립변수인 모바일기기의 4가지 활용수준[사회참여 및 경제활동($t=5.333$, $p<.001$), 사회적 관계 서비스

($t=3.748$, $p<.001$), 네트워킹($t=2.448$, $p<.05$), 생활서비스($t=2.302$, $p<.05$)은 모두 장애인의 삶의 만족도에 정(+)적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 통제변수 중에서는 성별($t=2.888$, $p<.01$), 월평균소득 ($t=5.066$, $p<.001$)이 장애인의 삶의 만족도에 유의미한 정(+)적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러나 연령 및 가구구성은 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 또한 장애인의 삶의 만족도에 영향을 주는 독립변수들 중 사회참여 및 경제활동($\beta=.191$)이 가장 큰 영향을 미치며 사회적 관계 서비스($\beta=.136$), 네트워킹($\beta=.070$), 생활서비스($\beta=.069$) 순으로 나타났다. 따라서 장애인의 모바일기기 활용수준이 높을수록 장애인의 삶의 만족도가 증가한다는 것과 각 기기 활용에 있어서 삶의 만족도에 영향을 주는 요인에 차이가 있다는 점을 알 수 있었다.

〈표 4-9〉 PC 활용의 하위수준이 삶의 만족도에 미치는 영향

모델 3	B	S. E	β	t	허용오차
(상수)	1.600	.075		21.224***	
사회적 관계 서비스	-.103	.037	-.139	-2.784**	.189
생활 서비스	.162	.033	.234	4.853***	.201
네트워킹	.007	.031	.010	.242	.260
사회참여 및 경제활동	.143	.039	.186	3.695***	.184
성별(남)	.071	.027	.057	2.593*	.960
연령	.004	.013	.007	.312	.826
가구구성(다인가구)	.090	.035	.065	2.547*	.717
월평균소득	.071	.010	.195	7.178***	.634
R^2	.145				
수정된 R^2	.141				
F	38.804***				
Durbin-Watson	1.607				

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

〈표 4-10〉 모바일기기 활용의 하위수준이 삶의 만족도에 미치는 영향

모델 4	B	S. E	β	t	허용오차
(상수)	1.292	.078		16.609***	
사회적 관계 서비스	.098	.026	.136	3.748***	.330
생활 서비스	.048	.021	.069	2.302*	.483
네트워킹	.049	.020	.070	2.448*	.533
사회참여 및 경제활동	.143	.027	.191	5.333***	.339
성별(남)	.076	.026	.061	2.888**	.967
연령	.021	.012	.039	1.694	.827
가구구성(다인가구)	.042	.034	.030	1.221	.707
월평균소득	.049	.010	.136	5.066***	.599
R^2	.205				
수정된 R^2	.202				
F	59.008***				
Durbin-Watson	1.663				

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

3) 사회적 자본의 매개효과 검증

장애인의 디지털기기 활용수준과 삶의 만족도 간의 관계에서 사회적 자본이 미치는 매개효과가 있는지 검증하기 위하여 독립변수인 디지털기기 활용수준이 매개변수인 사회적 자본에 미치는 영향을 알아보기 위한 회귀 분석과 디지털기기 활용수준과 사회적 자본을 투입하여 삶의 만족도를 종속변수로 하는 위계적 다중회귀분석(Hierarchical Multiple Regression Analysis)을 실시하였다. 그에 따른 분석결과는 〈표 4-11〉~〈표 4-13〉에 제시되어 있다. 먼저 디지털기기 활용수준이 장애인의 사회적 자본에 미치는 영향을 분석한 결과를 보면 PC와 모바일기기 모두 공차한계는 .605 ~.970으로 모두 0.1 이상이며, 분산팽창요인(VIF)값이 1.031~1.653으로 모두 10 미만이므로 각 변인 간의 다중공선성의 문제는 없는 것으로 나타

났다. 또한 잔차의 자기상관수준을 보여주는 Durbin-Watson의 통계량은 1.639(PC), 1.681(모바일)로 자기상관관계가 없음을 확인하였다. 구체적으로 살펴보면 모델 5는 독립변수인 PC 활용수준($t=8.724$, $p<.001$)과 통제변수인 가구구성($t=3.505$, $p<.001$) 및 월평균소득($t=7.271$, $p<.001$)이 장애인의 사회적 자본에 정(+)적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러나 연령($t=-2.450$, $p<.05$)는 부(-)적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며 성별은 유의미한 영향을 미치지 않았다. 그리고 모델 6은 독립변수인 모바일기기 활용수준($t=17.017$, $p<.001$)과 통제변수인 월평균소득($t=4.030$, $p<.001$)이 장애인의 사회적 자본에 정(+)적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러나 성별, 연령, 가구구성은 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 결과적으로 장애인의 디지털기기 활용수준(PC/모바일)이 높아질수록 사회적 자본이 증가한다는 것을 알 수 있었다.

다음으로 모델 7은 모델 1에 매개변수인 사회적 자본을 투입한 모형으로 추가된 사회적 자본은 종속변수를 약 9.1% 정도 추가적으로 설명하고 있었으며 (R^2 change=0.091, F change=32.027, $p=0.000$), 종속변수에 유의미한 영향력을 주고 있는 것으로 확인되었다($t=14.689$, $p<.001$). 또한 독립변수인 디지털기기 활용수준(PC)이 종속변수인 삶의 만족도에 유의미한 정적인 영향을 미치며($t=8.591$, $p<.001$) 그 영향력이 감소하였음을 알 수 있었다. 따라서 Baron & Kenny의 이론에 의거하여 PC 활용수준과 장애인의 삶의 만족도 간의 관계에서 매개변수인 사회적 자본의 부분매개효과가 있음이 검증되었다. 모델 8은 모델 2에 매개변수인 사회적 자본을 투입한 모형으로 추가된 사회적 자본은 종속변수를 약 5.3% 정도 추가적으로 설명하고 있었으며 (R^2 change=0.053, F change=11.849, $p=0.000$), 종속변수에 유의미한 영향력을 주고 있는 것으로 확인되었다($t=11.417$, $p<.001$). 또한 독립변수인 디지털기기 활용수준(모바일)이 종속변수인 삶의 만족도에 유의미한 정적인 영향을 미치며($t=11.971$, $p<.001$) 그 영향력이 감소하였음을 알 수 있었다. 따라서 모바일기기 활용수준과 장애인의 삶의 만족도 간의 관계에서도 PC와 마찬가지로 매개변수인 사회적 자본의 부분매개효과가 있음이 검증되었다.

〈표 4-11〉 디지털기기 활용수준이 사회적 자본에 미치는 영향

변 수	모델 5(PC)				모델 6(모바일)			
	B	S. E	β	t	B	S. E	β	t
(상수)	2.278	.065		34.806***	1.916	.066		29.134***
디지털기기 활용	.145	.017	.216	8.724***	.293	.017	.406	17.017***
성별(남)	.007	.024	.006	.276	.015	.023	.014	.664
연령	-.027	.011	-.059	-2.450*	-.006	.010	-.013	-.571
가구구성(다인가구)	.108	.031	.091	3.505***	.057	.029	.048	1.931
월평균소득	.062	.009	.200	7.271***	.034	.008	.108	4.030***
R ²	.118				.206			
수정된 R ²	.115				.204			
F	48.913***				95.377***			
Durbin-Watson	1.639				1.681			

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

〈표 4-12〉 삶의 만족도 영향요인에 대한 위계적 회귀분석 결과(PC)

변 수	모델 1				모델 7			
	B	S. E	β	t	B	S. E	β	t
(상수)	1.585	.075		20.997***	.732	.092		7.954***
디지털기기 활용(PC)	.213	.019	.273	11.127***	.159	.018	.203	8.591***
성별(남)	.071	.028	.057	2.579*	.069	.026	.055	2.631**
연령	.006	.013	.011	.458	.016	.012	.030	1.323
가구구성(다인가구)	.089	.035	.064	2.496*	.048	.034	.035	1.431
월평균소득	.074	.010	.204	7.501***	.051	.009	.140	5.357***
사회적 자본					.375	.025	.321	14.689***
R ²	.135				.226			
수정된 R ²	.132				.223			
F	57.016***				89.043***			
Durbin-Watson	1.616							

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

〈표 4-13〉 삶의 만족도 영향요인에 대한 위계적 회귀분석 결과(모바일)

변 수	모델 2				모델 8			
	B	S. E	β	t	B	S. E	β	t
(상수)	1.258	.077		16.352***	.680	.090		7.564***
디지털기기 활용(모바일)	.339	.020	.403	16.836***	.251	.021	.298	11.971***
성별(남)	.072	.026	.058	2.716**	.067	.025	.054	2.632***
연령	.021	.012	.040	1.748	.023	.012	.043	1.961
가구구성(다인가구)	.036	.034	.026	1.048	.019	.033	.014	.569
월평균소득	.047	.010	.130	4.829***	.037	.009	.102	3.905***
사회적 자본					.301	.026	.259	11.417***
R ²	.200				.253			
수정된 R ²	.198				.251			
F	91.574***				103.423***			
Durbin-Watson	1.657							

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

추가적으로 사회적 자본의 매개효과가 통계적으로 유의한지를 알아보기 위해 Sobel Test를 실시한 결과, Sobel's Z값이 PC의 경우 7.415(p<.001), 모바일은 9.61(p<.001)로 산출되었으며 유의성 기준인 ± 1.96 보다 크게 나타나 장애인의 디지털기기 활용수준과 삶의 만족도 간의 관계에서 사회적 자본의 매개효과가 통계적으로 유의함을 확인하였다. Z값 및 유의수준에 대한 결과는 〈표 4-14〉와 같다.

〈표 4-14〉 사회적 자본의 매개효과 Sobel Test

구 분	PC		모바일	
	B	S. E	B	S. E
디지털기기활용 → 사회적자본	.145	.017	.293	.017
사회적자본 → 삶의 만족도	.375	.025	.301	.026
Sobel Test (Z)	7.415***		9.610***	

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

제 4 절 가설 검증 결과

본 연구에서는 정보화 수준이 지체장애인의 삶의 만족도에 미치는 영향을 살펴보고, 그 관계에서 사회적 자본의 매개효과를 검증하였다. 이를 위해 한국지능정보사회진흥원의 ‘2021년 디지털정보격차 실태조사’중 장애인 계층의 원자료를 이용하여 2차 자료 분석을 실시하였으며, 연구 대상은 등록 장애인 2,200명을 대상으로 하였다.

본 연구에서 설정한 연구가설의 검증 결과는 다음과 같다.

첫째, 성별, 연령, 가구구성, 월평균소득을 통제한 상태에서의 회귀분석 결과에서도 디지털기기 활용수준은 PC와 모바일 모두 장애인의 삶의 만족도에 유의한 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 장애인의 디지털 정보화 활용수준이 높을수록 장애인의 삶의 만족도가 증가한다는 것을 확인한 선행연구(연은모·최효식, 2017; 황주희, 2019; 백세현, 2019; 문영임·이성규·김지혜, 2020; 백세현·이성규, 2021)의 연구결과와 유사하다.

둘째, 디지털기기 활용수준의 하위수준이 장애인의 삶의 만족도에 미치는 영향을 살펴본 결과 PC에서는 생활서비스 이용률과 사회참여 및 경제활동 비율이 높을수록 장애인의 삶의 질이 증진되는 것으로 나타났으며 의외로 사회적관계서비스를 활용할수록 삶의 만족도가 낮아진다는 결과가 나왔고 네트워킹의 활용은 영향을 주지 않는 것으로 나타났다. 하지만 모바일기기를 이용하게 되면 디지털기기 활용의 모든 항목이 장애인의 삶을 증진시키는데 긍정적인 영향을 준다는 사실을 알 수 있었다. 그리고 디지털기기 활용의 하위수준 중 PC와 모바일에서 공통적으로 장애인의 삶의 만족도에 영향을 주는 항목은 사회참여 및 경제활동과 생활서비스인 것으로 나타났다. 이는 코로나 19 이후 검색 및 이메일, 콘텐츠 서비스 활용역량($t=1.782$, $P<.10$), 정보생산 및 공유 활용역량($t=2.177$, $P<.10$), 사회참여 활용역량($t=5.0$, $P<.01$), 디지털 비대면 소비 활용역량($t=3.338$, $P<.05$)이 삶의 만족도에 정(+)의 영향을 미쳤고, 생활서비스 활용역량($t=-6.44$, $P<.01$)은 삶의 만족도에 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다고 한 최예나(2021)의 연구결과와 다소 차이가 있으며, 세대별로 청년층의 경우 디지털 공공참여

($t=4.22$, $p<.001$)와 디지털 생활서비스($t=2.14$, $p=.033$)가 통계적으로 유의미한 변수로 나타난 반면, 중년층에서는 디지털 공공참여($t=4.41$, $p<.001$), 노년층에서는 디지털 경제활동($t=2.41$, $p=.016$)만이 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다고 한 박선주·김성준·고정현·권유진(2021)의 연구 결과와는 유사한 결과를 보였다. 분석 결과에 따르면 코로나 19에 의해 온라인 비대면 서비스가 증가하면서 장애인에게도 인터넷을 통해 공공이슈 등에 의견을 제시하거나 여론조사, 정책평가 등에 참여하고 민원을 제기할 수 있는 기회가 증가하였고 디지털 생활밀착형 서비스가 삶을 영위하는데 더욱 중요하게 다가왔음을 시사한다고 판단된다.

셋째, 디지털기기 활용수준과 삶의 만족도 간의 관계에서 장애인의 사회적 자본의 매개효과 여부를 분석한 결과 PC와 모바일기기의 활용수준이 장애인의 사회적 자본에 유의한 정적인 영향을 미치며 사회적 자본 또한 삶의 만족도에 유의미한 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 더불어 장애인의 사회적 자본이 디지털기기 활용수준과 삶의 만족도 간의 관계에서 매개효과가 있다는 것을 확인하였다. 이는 중고령자의 코로나 19 이후 인터넷 이용량이 높고 사회적 자본의 수준이 높을수록 일상생활만족도가 높아짐을 밝힌 이주형·김기연(2022)의 연구와 유사하며 지체장애인의 정보화 수준이 높을수록 삶의 만족도가 높아지는 직접적인 효과와 정보화 수준이 높을수록 사회적 자본이 높아지고, 이러한 사회적 자본이 높을수록 삶의 만족도가 높아지는 간접적인 효과를 확인한 선행연구(유나라·김승완, 2020; 백세현·이성규, 2021)의 연구 결과와 일치함을 보여준다. 본 연구의 연구가설 검증 결과는 <표 1-22>에 제시되어 있다.

〈표 4-15〉 연구가설 검증 결과

구 분	가 설	검증결과
가설 1	컴퓨터(PC) 활용수준이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.	채택
가설 1-1	PC를 이용한 사회적관계서비스 이용률이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.	기각
가설 1-2	PC를 이용한 생활서비스 이용률이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.	채택
가설 1-3	PC를 이용한 네트워킹 비율이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.	기각
가설 1-4	PC를 이용한 사회참여 및 경제활동 비율이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.	채택
가설 2	모바일기기 활용수준이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.	채택
가설 2-1	모바일기기 사회적관계서비스 이용률이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.	채택
가설 2-2	모바일기기 생활서비스 이용률이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.	채택
가설 2-3	모바일기기 네트워킹 비율이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.	채택
가설 2-4	모바일기기 사회참여 및 경제활동 비율이 높을수록 삶의 만족도가 높을 것이다.	채택
가설 3	컴퓨터(PC)활용 수준과 삶의 만족도 간의 관계에 사회적 자본의 매개효과가 있을 것이다.	채택
가설 4	모바일기기 활용수준과 삶의 만족도 간의 관계에 사회적 자본의 매개효과가 있을 것이다.	채택

제 5 장 결론 및 제언

제 1 절 연구 결과 요약

본 연구에서의 주요 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 장애인의 디지털기기 활용수준은 PC와 모바일 모두 사회적 자본과 삶의 만족도에 유의미한 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났고, 사회적 자본 또한 장애인의 삶의 만족도와 유의미한 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

둘째, 디지털기기 활용수준은 PC와 모바일 모두 장애인의 삶의 만족도에 유의한 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 디지털기기 활용수준의 하위수준이 장애인의 삶의 만족도에 미치는 영향을 살펴본 결과 PC에서는 생활서비스 이용률과 사회참여 및 경제활동 비율이 높을수록 장애인의 삶의 질이 증진되는 것으로 나타났으며 의외로 사회적관계서비스를 활용할수록 삶의 만족도가 낮아진다는 결과가 나왔고 네트워킹의 활용은 영향을 주지 않는 것으로 나타났다. 하지만 모바일기기를 이용하게 되면 디지털기기 활용의 모든 항목이 장애인의 삶을 증진시키는데 긍정적인 영향을 준다는 사실을 알 수 있었다. 그리고 디지털기기 활용의 하위수준 중 PC와 모바일에서 공통적으로 장애인의 삶의 만족도에 영향을 주는 항목은 사회참여 및 경제활동과 생활서비스인 것으로 나타났다.

넷째, 디지털기기 활용수준과 삶의 만족도 간의 관계에서 장애인의 사회적 자본의 매개효과 여부를 분석한 결과 PC와 모바일기기의 활용수준이 장애인의 사회적 자본에 유의한 정적인 영향을 미치며 사회적 자본 또한 삶의 만족도에 유의미한 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 더불어 장애인의 사회적 자본이 디지털기기 활용수준과 삶의 만족도 간의 관계에서 매개효과가 있다는 것을 확인하였다.

제 2 절 정책적 함의

이와 같은 연구 결과를 바탕으로 한 본 연구의 정책적 함의는 다음과 같다.

첫째, 디지털기기 활용수준이 정보취약계층인 장애인의 삶의 만족도에 정적인 영향을 미친다는 분석결과를 고려할 때 장애인의 삶의 만족도를 증진시키기 위해서는 지체장애인의 정보화 수준을 더욱 향상시킬 수 있도록 정보활용에 대한 구체적인 방안을 마련해야 한다. 이제는 장애인의 정보화 접근수준은 일반국민에 비해 크게 차이가 없으나 정보화 역량이 현저히 낮고 그에 따라 다양한 방면에서의 정보화 활용수준 또한 격차가 심한 것으로 나타났다. 또한 코로나 19와 관련한 인터넷/모바일 서비스에 대한 유용성은 장애인도 마찬가지로 유용하다고 느끼나 서비스 인지도 및 사용경험은 일반국민에 비해 낮은 것으로 나타났다. 코로나19 관련 인터넷/모바일 서비스 비경험자의 구체적인 비이용 이유는 ‘필요성 느끼지 못함’이 거의 모든 서비스에서 가장 높게 나타났고 ‘사용방법을 모름/어려움’과 ‘추가요금 부담’이 그 다음으로 나타났다(한국지능정보사회진흥원, 2021)²⁾. 한편 과학기술정보통신부에서는 지능정보화기본법 제46조에 따라 장애인·고령자 등의 정보 접근 및 이용 편의 증진을 위한 고시 등을 마련하여 장애인을 위한 지능정보서비스 및 지능정보제품 개발을 위한 정책을 시행하고 있지만 그에 따른 영향 및 혜택은 미미한 것으로 판단된다. 실질적으로 공공기관의 무인발급기 또는 무인발권기 등은 장애인을 위한 제품이 설치되고 있고 장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률에 의거 정보화 기기에 대한 접근 또한 법으로 규제하고 있으나 기존의 민간 건축물은 대상이 되지 않아 장애인을 위한 편의시설이 많이 부족한 실정이며 민간업체에서의 장애인을 위한 규정 및 기술이 적용된 셀프체크인, 무인발매기, 무인주문기, 안내키오스크 등은 설치된 매장이 많지 않다. 따라서, 보다 장애인에게 적합하고 일상생활에 필요한 서비스를 기획/개발하는 것이 요구되며 장애인의 삶에서 유용하게 이용할 수 있는 관심주제를 선정하여 장애인의 욕구에

2) 부록 그림 6-1 참조

따라 단순한 웹서핑을 넘어서 SNS 활용과 사회참여, 경제활동 등 다양한 영역에서 정보화기기를 활용할 수 있도록 이해하기 쉬운 교육 자료를 개발하고, 실제로 일상생활 속에서 활용할 수 있는 실습과제들로 구성된 실질적인 훈련이 제공되어야 할 것이다(박경미·김민아, 2019). 또한 장애인의 정보화 서비스 활용에 대한 이용동기 및 교육에 대한 동기를 제고할 수 있는 장애인을 위한 홍보체계가 구축되어야 할 것이다. 더불어 현재 장애인을 위한 이동통신요금이 출시되고 있으나 그 차이는 체감하기 어려우며 다양한 분야의 서비스 및 디지털 콘텐츠에서 구독서비스가 대세를 이루고 있으나 장애인을 위한 요금감면혜택은 찾아보기 힘든 실정이다. 이에 각 통신사는 이동통신요금 감면 폭을 늘려 장애인이 PC, 노트북, 스마트폰 등 디지털기기를 구입하고 활용하는 데 있어 장애인들의 경제적 부담을 더 줄일 수 있도록 해야 하며 민간의 구독서비스에서도 장애인을 위한 혜택을 마련하여 장애인의 정보격차를 해소하고 디지털기기 활용수준을 높일 수 있도록 해야 한다. 앞으로 공공기관은 물론 주택, 매장, 문화시설, 업무시설, 판매시설 등 장애인 개인 및 다중이 이용가능한 장소에서 디지털 정보화 기기 및 자동화 기기를 사용하는 데 있어 불편이 없도록 환경 개선을 위한 로드맵 및 정책적인 장치가 필요하다.

둘째, 디지털기기 활용 분야 중 장애인의 삶의 만족에 가장 큰 영향을 미치는 항목은 사회참여 및 경제활동과 생활서비스인 것으로 나타났다. 이는 코로나 19의 영향으로 대부분의 생활이 집안에서만 이루어지고 비대면 서비스가 주류를 이루면서 장애인의 제한적인 이동반경이 더욱 축소되고 그로 인해 여가생활, 문화생활, 의료서비스 등을 향유하는데 있어 불평등과 불만이 증가되고 있으며 펜데믹으로 인한 경제침체 및 환율인상, 금리인상 등으로 경제위기에 대한 불안감이 커져가고 있기 때문으로 판단된다. 이런 현상은 사회적인 관계나 네트워크보다는 장애인 스스로 인터넷을 통해 공공이슈 등에 의견을 제시하거나 자기 목소리를 내기 위해 민원을 제기할 수 있는 기회를 활용하고, 온라인 문화생활 및 각종 생활정보, 디지털 의료서비스를 향유하여 일상생활의 질을 향상시키며 다양한 온라인 경제활동을 통해 경제적 불안감을 해소하는데 더 큰 필요성을 느끼고 있다고 할 수 있다.

따라서 장애인이 보다 편리한 일상생활을 영위할 수 있도록 AI(인공지능) 서비스, 온라인 문화생활 구독서비스, 원스톱 의료서비스, 주문결제 서비스 등을 보다 쉽고 안전하게 이용할 수 있어야 하고 이에 대해 비용적인 측면에서도 정책적인 지원이 있어야 하며 장애인을 위한 온라인 창업 및 취업 활동을 할 수 있는 장치도 필요하다.

셋째, 디지털기기 활용수준과 삶의 만족도 간의 관계에서 장애인의 사회적 자본이 매개효과가 있음을 확인한 본 연구 결과에 따라 장애인의 삶의 만족도를 증진시키기 위해서는 디지털기기 활용수준의 향상과 함께 장애인의 사회적 자본을 축적하는 것이 중요하다 할 수 있다. 디지털기기 활용을 통해 장애인의 불편을 없애고 보다 큰 편리함을 제공함으로써 삶의 질을 증진시킬 수 있지만 덧붙여 정보활용을 통해 네트워크를 활성화하고 상호 간의 신뢰를 쌓아갈수록 장애인의 삶의 만족도를 높일 수 있다는 것이다(최도용, 2020). 그에 대한 방안으로, 유사계층의 사람들이 모여 형성하는 결속형 사회적 자본의 증대를 위해 지역사회 내의 전용 복지센터와 커뮤니티 센터 등을 마련하여 장애인들의 상호모임을 활성화해야 한다. 또한 교량형 사회적 자본의 축적을 위해 다양한 조직 구성원들이 만날 수 있는 온라인 모임을 활성화해야 한다. 특히 2022년 현재 위드코로나시대로 나아가고 있지만 아직까지도 장애인들은 상대적으로 더욱 큰 사회적 차별을 경험할 수 있다. 이러한 상황에서 단순히 인터넷에서 정보를 검색하거나 이용하는 것뿐만 아니라 SNS(Social Network Service), 온라인 상담 서비스, blog, youtube와 같은 온라인 소통 플랫폼들을 적극적으로 개발하고 활용하여 디지털 사회적 자본을 형성하고 이를 발전시킬 수 있도록 하는 촉진방안들을 구체적으로 마련해야 한다.

제 3 절 연구의 한계점 및 향후 연구 방향

본 연구는 장애인을 대상으로 위드코로나 시대를 맞아 디지털기기 활용에 있어 삶의 만족도에 영향을 미치는 활용 분야를 밝히고 장애인의 디지털기기 활용이 삶의 만족도에 미치는 영향에서 사회적 자본의 매개효과를 검증하였다는 데 의의가 있다. 하지만 본 연구는 현재의 단편적인 현상을 횡단으로 연구하였기에 코로나 19의 발생부터 지금까지의 변화를 밝히지 못하였다는 한계가 있다. 또한 본 연구는 디지털 정보화 수준의 정보 접근, 정보 역량, 정보 활용의 3단계 특성 중 마지막 단계인 활용단계만을 고려하여 분석하였기에 계층 간의 격차가 심한 정보화 역량에 대한 연구 또한 필요하다고 사료된다. 그리고 장애인의 특성(장애유형, 장애발생시기, 장애등급 등)이 장애인의 삶의 만족도에 영향을 미치는가에 대해서도 확인하지 못했다.

따라서 후속 연구에서는 장애인의 정보화 수준과 삶의 만족도, 사회적 자본 간의 관계를 분석함에 있어 연도별 종단연구방법을 활용하여 변수의 영향 관계를 명확히 밝히는 것이 중요하다고 판단된다. 또한 정보격차가 확산한 정보 역량수준을 포함하여 그 영향력을 보다 구체적으로 비교 분석하고 격차를 해소할 방안을 모색해야 할 것이다. 마지막으로 장애인의 특성에 따른 정보화 수준과 삶의 만족도의 차이를 분석하여 장애인 계층 안에서도 서로 다른 특징을 가지는 집단에 따라 어떤 차별점을 가지는지를 밝혀낸다면 관련 정책을 보완하고 장애인에 대한 차별을 해소하는 방안을 마련하는데 더 큰 기여를 할 수 있을 것이다.

부 록

〈표 6-1〉 2020년 장애인의 생활만족도 및 문화/여가활동 만족도

【 생활 만족도 】

(단위: %)

구분	2011년도	2014년도	2017년도	2020년도
매우 만족	8.7	7.1	5.0	5.1
약간 만족	44.5	48.5	53.6	50.7
약간 불만족	34.5	33.8	32.6	36.7
매우 불만족	12.3	10.6	8.8	7.6
계	100.0	100.0	100.0	100.0

【 문화 및 여가활동에 대한 만족도 】

(단위: %)

구분	2011년도	2014년도	2017년도	2020년도
매우 만족	4.3	5.4	4.0	3.6
약간 만족	35.2	37.5	45.3	39.4
약간 불만족	38.7	39.1	38.5	42.1
매우 불만족	21.8	18.0	12.2	15.0
계	100.0	100.0	100.0	100.0

출처 : 한국보건사회연구원 ‘2020년 장애인 실태조사’

(단위: %)



[그림 6-1] 코로나 19 관련 인터넷/모바일 서비스

출처 : 한국지능정보사회진흥원 ‘2021년 디지털정보격차 실태조사’

참 고 문 헌

1. 국내문헌

- 간기현,김경희,조상미.(2021). 장애인의 사회적자본 형성능력은 임금수준에 영향을 미치는가?: 성별(gender) 비교를 중심으로. [장애와고용] 2021, Vol.31, No.2, pp.149-173.
- 강월석,김명숙,고재욱.(2013). 스마트폰 정보 활용과 이용성도가 노인의 삶의 만족도에 미치는 영향. 한국노년학회지, 2013, Vol.33, No.1, pp. 199~214.
- 고정현,강우진,이종욱.(2021). 디지털 정보격차 관련 국내 연구 동향 분석. 한국도서관정보학회지 Vol. 52, No. 4.
- 고정현,박선주.(2020). 사회적 지지가 고령층의 디지털정보활용에 미치는 영향 : 디지털 이용동기의 매개효과를 중심으로. 국가정책연구, 제34권, 제2호: 121-149.
- 김민영.(2013). 장애특성과 사회경제적 지위가 장애인의 삶의 질에 미치는 영향에 관한 연구-사회적 자본 매개효과를 중심으로. 서울시립대대학원 박사학위논문.
- 김반야.(2022). 디지털기기 이용동기와 이용성도의 관계에서 사회인구학적 요인의 조절효과. 문화기술융합저널 (JCCT) Vol. 8, No. 3, pp.129-136, May 31, 2022.
- 김반야,권종실.(2022). 디지털정보화와 일상생활만족도의 관계:디지털기기 이용성도의 매개 효과 분석. 정보화정책, Vol.29, No.2 (2022), pp.091-105.
- 김영선.(2020). 중고령자의 디지털정보화 활용 수준과 삶의 만족도의 관계 : 사회적자본의 매개효과 분석. 정보화정책, Vol. 27, No.4 (2020), pp. 085-100.
- 김유리, 문용은.(2018). 옴니채널의 무인주문결제시스템에 대한 소비자 수용의 심리적 저항 요인. KMIS International Conference, pp.436-444.
- 김윤승,정술.(2012). 장애인의 사회적 자본이 취업 및 경제활동에 미치는 영향에 관한 연구. 장애와 고용, 22(1), 74, pp.55-86 Feb, 2012.

- 김자영.(2020). 발달장애인의 취업여부와 자기효능감이 삶의 만족도에 미치는 영향: 대인관계의 매개효과를 중심으로. [장애와 고용] 2020, Vol. 30, No. 1, pp.25-50.
- 김지우.(2021). 청·장년층의 사회경제적 특성과 사회적 자본이 디지털 정보화 수준에 미치는 영향. 부산대대학원 석사학위논문.
- 김창일.(2017). 사회적 자본이 지역주민 삶의 만족에 미치는 영향 분석 -경기도 거주 지역주민을 중심으로-. GRI연구논총 2017년 특별호, pp.89-115.
- 문영임,이성규,김지혜.(2021). 장애인의 디지털정보화 활용 수준이 삶의 만족도에 미치는 영향:사회적 지지의 조절효과 분석. 정보화정책, Vol. 28, No.4 (2021), pp.036-053.
- 문필동.(2017). 고령장애인의 사회적자본과 삶의 만족도의 관계 : 우울과 자아존중감의 매개효과를 중심으로. 전남대대학원 박사학위논문.
- 문필동,이정화.(2019). 장애인의 사회적 자본과 주관적 건강: 경제활동의 매개효과를 중심으로. 한국장애인복지학회지, vol.45, 2019. pp.5-30.
- 박경미,김민아.(2019). 중·고령 지체장애인의 인터넷 활용이 삶의 만족도에 미치는 영향: 사회경제활동 참여의 조절효과 분석. 한국장애인복지학 (2019), vol. 43, 2019. pp.99-131.
- 박선주,김성준,고정현,권유진.(2020). 디지털 정보활용 유형이 세대별 삶의 만족도에 미치는 영향. 「한국공공관리학보」 제34권, 제3호(2020. 9): 49 ~81.
- 박성복.(2011). 노인의 주거와 삶의 만족도. 한국행정학회 춘계학술발표논문집 2011권0호, pp.1-25.
- 박소영, 조성희 (2015). SNS를 통한 사회적 관계 형성과 청소년의 삶의 만족. 디지털융복합연구, 13:2, 371-379.
- 박용순.(2008). 사회적 자본이 농촌관광마을에서 주민통합과 삶의 질 만족에 미치는 영향. 경기대대학원 박사학위논문.
- 박자경.(2009). 장애인의 삶의 만족도 모형 구축 및 검증에 관한 연구. 성균관대대학원 박사학위논문.

- 박주영.(2013). 고령여성장애인 삶의 만족도에 관한 연구-노후준비 조절효과를 중심으로-. 재활복지저널, Vol.17, No.4, pp.53-77.
- 박태경.(2021). 디지털 정보격차가 삶의 만족도에 미치는 영향 : 연령집단 비교를 중심으로. 한남대학교 대학원 석사학위논문.
- 백세현.(2019). 장애인의 정보화 수준이 삶의 만족도에 미치는 영향: 장애 유형별 차이를 중심으로. 숭실대대학원. 석사학위논문.
- 백세현,이성규.(2021). 지체 장애인의 정보화 수준이 삶의 만족도에 미치는 영향: 사회적 자본의 매개효과를 중심으로. 한국장애인복지학(2021), vol.52, pp.85-110.
- 백은령,노승현.(2012). 장애노인 생활만족도 영향요인에 관한 종단적 연구. 재활복지, 재활연구저널, Vol.16, No. 3, 2012. 9, pp.81-108.
- 서혜옥,김보현.(2019). 정보 접근성을 위한 키오스크 시스템박스 가이드라인의 필요성 제안-인천 영화상영관 휠체어 이용자를 중심으로-. 한국디자인문화학회지, Vol. 25, No. 2, pp.279-287.
- 성기호.(2015). 공동체마을의 사회자본과 환경요인이 주민 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 연구. 건국대대학원 박사학위논문.
- 송동근.(2018). 소셜미디어시대의 사회적 자본유형 탐색. 홍익대대학원 박사학위논문.
- 심성재.(2015). 행복, 그리고 사회적 관계의 양면성: 사회적 자본의 야누스적 얼굴. 한국사회학회 사회학대회 논문집. 2015-06 2015(06):49-50.
- 연은모,최효식.(2019). 장애인의 디지털정보화역량, 디지털정보화활용 수준, 일상생활 만족도 간 관계: 지각된 사회적 지지망 수준에 따른 다집단 분석. 한국산학기술학회논문지 제20권 제12호, 2019, pp.636-644.
- 오혜경,정덕진.(2010). 장애인의 삶에 대한 만족도 결정요인. 재활복지저널, Vol.14, No.3, 2010. 9, pp.151-173.
- 유나리, 김승완.(2020). 장애인의 정보화 역량이 생활만족도에 미치는 영향: 사회적 자본의 매개효과. 정보기술융합저널 Vol. 10. No. 9, pp. 111-122.
- 윤희정,신혜리,김영선.(2020). 중고령자의 디지털정보화 활용수준과 삶의 만족

- 도의 관계:사회적 자본의 매개효과 분석. 정보화정책, Vol. 27, No.4 (2020), pp.085-100.
- 이계승.(2014). 장애인의 삶의 만족도 변화양상과 예측요인에 관한 연구: 사회 자본의 구성개념인 네트워크와 사회참여를 중심으로. 사회복지연구저널, vol.45(2), 2014 여름, pp.375~402.
- 이동수.(2004). 노인의 여가활동 참여가 인지된 삶의 질에 미치는 영향. 경상대대학원 박사학위논문.
- 이수용,박세진,이혜경.(2017). 장애인의 생활만족도 변화궤적과 영향요인에 관한 연구. 직업재활저널 Vol.27, No.1(2017), pp.23-42.
- 이승민.(2013). 스마트기기와 SNS 활용이 사회자본 형성에 미치는 영향. 연구한국문헌정보학회지, 47(2): 161-180.
- 이승민.(2019). 무인주문결제시스템의 혁신저항에 영향을 미치는 요인에 관한 연구 -패스트푸드 점을 중심으로-. 커뮤니케이션디자인학연구 제67호 (2019.04.30.), pp.170-179.
- 이옥분.(2018). 1인가구의 사회적 자본이 삶의 만족에 미치는 영향. 대전대대학원 석사학위논문.
- 이주실,전대성(2020). 스마트기기 시대 인터넷 활용이 정보소외계층의 생활만족도에 미치는 영향에 관한 연구한국정책학회보 제24권 4호 (2015.12): 431~455.
- 이주형,김기연.(2022). 중고령자의 코로나19 이후 인터넷 이용량 변화와 일상 생활만족도의 관계:사회적 자본의 매개효과 분석. 「한국지역정보학회지」, 제25권, 제1호(2022. 3): 35~61.
- 이중섭.(2010). 장애노인의 생활만족에 영향을 미치는 요인에 관한 연구-광주광역시 등록장애인을 중심으로-. 노인복지연구 2010년3월 [통권47호]. 한국노인복지학회.
- 이준수,오일영,정일규.(1995). 노인의 여가활동 프로그램 참여가 생활만족도 미치는 영향. 한국사회체육학회지, 제4호, pp.163-174.
- 이창화.(2018). 사회적 자본과 노인 삶의 만족도 연구, 융합정보논문지, 8:6, pp.287-292.

- 이호영,서우석.(2010). 디지털 시대의 문화자본과 불평등. 2010 문화정책논 제23집, pp.69-95.
- 이채식,김명식.(2020). 임금근로장애인의 사회적 자본능력이 직무만족도에 미치는 영향-장애차별경험의 조절효과를 중심으로. GRI연구논총 2020년 제22권 제1호, pp.143-166.
- 임예직,문영민.(2021). 사회적 자본이 장애인의 인공지능기술 활용 인식에 미치는 영향: 신기술 수용 역량의 매개효과를 중심으로. 한국장애인복지학회지, vol.51, 2021. pp.239-264.
- 전리상,조홍중.(2018). 장애인의 여가생활 유형, 문화생활 만족도 및 삶의 만족도에 관한 연구 -광주광역시를 중심으로-. 발달장애연구, 2018, Vol. 22, No. 4, pp.151~164.
- 전근성.(2022). 장애인의 여가사회활동, 생활만족도, 행복의 관계: COVID-19 전후시점을 중심으로. 한국콘텐츠학회논문지 '22 Vol.22 No.3
- 전대성.(2020). 온오프라인에서 형성된 사회적 자본 정도가 생활만족도에 미치는 영향. 「한국지역정보화학회지」제23권 제2호(2020. 6): 1~30.
- 정병호,주형근.(2022). 디지털정보서비스와 지능형 정보사회에서의 세대별 정보격차에 관한 연구. The e-Business Studies Volume 23, Number 1, February, 2022 : pp.3~19.
- 주경희,김동심,김주현.(2016). 노년층의 정보격차에 대한 성별에 따른 차이분석과 예측변인 탐색. 2016 한국노인복지학회 춘계학술대회, pp.443~463.
- 최도용.(2020). 사회적자본이 삶의 만족에 미치는 영향분석-서울시 거주지역 조절 효과를 중심으로. 서울과기대대학원 석사학위논문.
- 최미연.(2011). 인구사회경제적 요인과 사회적 자본이 평생학습 참여자의 생활만족도에 미치는 영향. 순천대대학원 석사학위논문.
- 최순화.(2021). 디지털 정보역량이 여가 기회 확대, 여가만족에 미치는 영향과 연령의 조절효과. 비즈니스융복합연구, 제6권, 제4호(2021년 11월), 137~142.

- 최아름.(2020). 지능정보사회에서 중고령자의 삶의 만족도 영향요인: 미래 지능정보 기술의 인지와 태도를 중심으로. 디지털융복합연구 Vol.18. No.12, pp.11-19.
- 최예나.(2021). 코로나 19 이후 디지털 활용역량이 삶의 만족에 미치는 영향에 관한 연구: 디지털 사회적 자본의 조절효과를 중심으로. 「한국거버넌스학회보」제28권 제3호(2021년 12월): 25~58
- 허만섭.(2021). 인터넷 심화 활용이 인터넷 사회적 자본의 축적에 미치는 영향에 관한 회귀분석: 디지털 정보 활용수준격차를 중심으로. 디지털콘텐츠학회논문지, Vol.22, No.9, pp.1467-1476, Sep. 2021.
- 허숙민,박태영.(2016). 장애인의 사회참여가 사회적 자본에 미치는 영향. 한국지역사회복지학회지, Vol.58, 2016. 9. 1. pp.29-55.
- 황보옥.(2010). 여성지체장애인의 삶의 질에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 대구대대학원 박사학위논문.
- 황주희.(2019). 장애인의 정보 활용 격차가 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 연구. 정보화정책, Vol.26, No.3 (2019), pp.053-068.
- 한국지능정보사회진흥원.(2021). 2021 디지털정보격차 실태조사.
- 한국보건사회연구원.(2021). 2020년 장애인 실태조사.

2. 국외문헌

- Ahmed Otokiti, Karmen S. Williams, Leyla Warsame.(2020). Impact of Digital Divide on the Adoption of Online Patient Portals for Self-Motivated Patients. Healthcare Informatics Research. 2020 July. 26(3):220~228.
- Alexander & Willems.(1981). Quality of life: some measurement requirements. Archives of Psychical Medicine Rehabilitation, 62.
- Baron, R. and Kenny, D.(1986). “The moderator variable distinction in social psychological research: Conceptual, strategic, and statistical considerations.” Journal of Personality and Social Psychology 51(6): 1173–1182.
- Bourdieu, P.(1986). “The forms of capital. In Richardson, J. (Ed.).” Handbook of theory and research for the sociology of education, New York: Greenwood.
- Campbell.(1976). Subjective measurement of well-being. American Journal of Psychology, 3.
- Coleman, J.(1988). “Social Capital in the Creation of Human Capital.” American Journal of Sociology 94: 95–120.
- Iso-Ahola.(1980). The social psychology of leisure and recreation.
- Strock.(1995). Life-span Development (7th ed).
- Julien, C.(2014). Bourdieu, Social Capital and Online Interaction. Sociology , APRIL 2015, Vol. 49, No. 2, pp. 356–373.
- Neugarten, B, L., Havinghurst, J. & Tobin, S, S.(1961). The measurement of Life Satisfaction. Journal of Gerontology. vol. 16.
- Putnam, R. D.(1995). Tuning In, Tuning Out: The Strange Disappearance of Social Capital in America. Political Science and Politics, Vol. 28, No. 4 (Dec., 1995), pp. 664–683.
- Putnam, R. D.(2000). Bowling Alone. New York: Simon & Schuster.

- Schwab, K.(2017). The fourth industrial revolution. Currency.
- Van Dijk J.(2006). "Digital Divide Research, Achievements and Shortcomings." *Poetics* 34: 221–235.
- Williams, D.(2006). "On and off the 'net': Scales for social capital in an online era." *Journal of Computer–Mediated Communication* 11: 593–628.
- Zheng, R., Spears, J., Luptak, M. & Wilby, F.(2015). Understanding Older Adults' Perceptions of Internet Use: An Exploratory Factor Analysis, *Educational Gerontology*, 41:7, 504–518.

ABSTRACT

A Study on the Effect of Digital Device Utilization on Life Satisfaction of People with Disabilities after COVID-19

Han, Chang-Ho

Major in Smart Convergence Consulting

Dept. of Smart Convergence Consulting

Graduate School of Knowledge Service
Consulting

Hansung University

Discrimination and dissatisfaction caused by the long-term impact of COVID-19 experienced by the disabled, who are continuously increasing in aging and living alone, have not been clearly resolved even though our society is developing into an intelligent information society called the 4th Industrial Revolution. With the development of digital technology and the spread of IOT devices, cultural life, medical services, and social networking required in daily life can be experienced at home through unmanned services, online communities, telemedicine services, and digital content subscription services. According to the "2021 Digital Information Gap Survey," the level of information service for the disabled is significantly lower than that of "information access," and the level of

"social capital" or "life satisfaction" is not narrowing. According to previous studies, the higher the level of information or digital information utilization, the more positive the effect of social capital on life satisfaction and the relationship between digital device utilization and life satisfaction considering the types and specific areas of use of digital devices. Therefore, the purpose of this study is to analyze the effect of digital device use components on the life satisfaction of disabled people according to the type of digital device (PC/mobile) based on recent data, and to verify the mediating effect of social capital in the relationship between digital device use level and life satisfaction.

Based on the "2021 Digital Information Gap Survey" report published by the Korea Intelligence and Social Promotion Agency, 2,200 samples were collected and empirical analysis was conducted through proportional allocation sampling by gender, age, disability type, and metropolitan local governments. As an analysis method, the general characteristics of the sample were identified by frequency analysis, and factor analysis of major variables was performed to reduce the dimension of the independent variable, and the reliability of each variable was measured to prove its validity. In addition, the correlation between variables was analyzed, and the relationship between the level of digital device use and life satisfaction of the disabled and the effect on life satisfaction in specific areas of use were analyzed, and the effect was investigated by additional parameters, social capital. In addition, the Sobel Test was conducted to verify the statistical significance of the mediating effect of social capital.

As a result of the analysis, it was found that the use of digital devices by the disabled had a high positive correlation between each field of use and a significant positive correlation between social capital and life satisfaction. In addition, it was found that the higher the level of digital device utilization in both PC and mobile, the higher the life satisfaction

of the disabled. In particular, PC has a positive effect on life satisfaction only in the fields of 'life service' and 'social participation and economic activity', while in mobile use, it is found to increase life satisfaction of disabled people in all areas of 'social relationship service', 'life service', 'networking', and 'social participation and economic activity'. Finally, in the relationship between the use of digital devices and life satisfaction of the disabled, both devices were found to have a mediating effect of social capital, and the statistical significance of the mediating effect was confirmed through the Sobel Test.

According to these results, policy devices such as education, promotion, and support for the digital devices utilization should be reinforced to enrich the lives of the disabled and address digital divide and inequality, and information technologies such as digital technologies and IOT-related services should also be developed. In particular, it is judged that it is important to change the consciousness of non-disabled people.

Although there is a lack of longitudinal research on the occurrence, spread, and recovery of COVID-19, and the difference between information service level and life satisfaction according to the characteristics of the disabled, this study aims to contribute to policy preparation to overcome the reality of the disabled.

【Key words】 The disabled, digital devices utilization, life satisfaction, social capital