한국사회복지학
Korean Journal of Social Welfare, Vol. 62, No. 3, 2010. 8, pp. 353-374

노년기 컴퓨터 이용과 사회활동참여 :
전기 노인의 컴퓨터 이용형태에 따른 분석*

장 수 지 +
(경성대학교)
이 재 정
(부산복지개발원)

[요 약]

본 연구의 목적은 노인의 컴퓨터 이용과 사회활동참여 간의 관계를 규명하는 것이다. 구체적으로는 노인의 컴퓨터 이용실태 파악, 이용형태의 유형화를 거쳐, 컴퓨터 이용형태가 사회활동참여에 미치는 효과를 검토하고, 사회활동 종류별 분석을 통해 컴퓨터 이용이 갖는 사회적 속성을 파악하고자 하였다. 이를 위해 『2009년 부산광역시 노인복지 실태 및 욕구조사』 자료를 활용하였으며, 65~74세의 전기노인 1,464명을 연구대상으로 설정하였다. 연구 결과는 다음과 같다. 1) 컴퓨터 이용용도를 토대로, 노인 컴퓨터 이용자는 "정보탐색/취미형", "취미형", "정보탐색/의사소통형"의 3타입으로 유형화되었다. 2) 사회활동참여에 대한 노인의 컴퓨터 이용여부의 효과는 긍정적인 것으로 나타났다. 3) 컴퓨터 이용유형 가운데 "정보탐색/의사소통형"이 다른 유형에 비해 더 적극적으로 사회활동에 참여하는 것으로 나타났다. 4) 사회활동별 분석을 통해, 다른 유형에 비해 "정보탐색/의사소통형"은 사회적 관계망의 유지 및 확대를 지향하고, 조직적, 사회적 이익을 추구하려는 사회활동에 더욱 적극적으로 참여하는 것으로 나타났다. 본 연구의 결과는 노년기 컴퓨터 이용이 사회관계적 함의를 지니며, 궁극적으로는 사회활동참여를 통한 노년기 적응을 높이는데 일조할 수 있음을 시사한다.

주제어 : 컴퓨터 이용, 사회활동참여, 노인

* 본 연구는 2010학년도 경성대학교 교내학술연구비에 의해 지원받았으며, 2010년 6월 한국노년학회 춘계학술대회 발표문을 수정・보완한 것임.
+ 주저자

1. 서 론

급속한 인터넷 보급으로 인한 정보사회로의 변화는 범세계적으로 진행되고 있으며, 기술적, 실용적 측면에서 발전을 거듭하고 있다. 그러나 노인은 새로운 매체를 습득할 교육적 기회의 결여, 기기 구입과 정보이용료 지불에 대한 경제적 부담, 노화로 인한 인지기능 저하 등으로 인해 컴퓨터 접근기회가 매우 낮으며, 이로 인해 정보의 습득, 향유, 전달에서 다른 세대와 상대적인 차이가 발생한다. 세대 간의 불균등한 정보의 배분과 이용, 즉 정보격차(digital divide)는 궁극적으로는 사회적 불평등의 원천이 될 것으로 지적되고 있다(박창호, 2003). 이와 같은 문제의식을 바탕으로 최근 사회복지관, 대학을 비롯한 평생교육기관에서는 노인을 대상으로 한 정보화 교육이 활발히 이루어지고 있다. 컴퓨터를 통해 새로운 정보를 습득, 활용하고자 하는 노인들의 욕구가 점차 증가하고, 사회적 차원에서도 이들이 정보화에 소외되지 않도록 하기 위한 정보화 교육의 중요성은 점차 증대되고 있다.

이와 같이 컴퓨터의 이용은 새로운 정보를 획득함에 있어서 효율적이지만, 그것 외에도 사회적 관계망을 유지, 확대시키고 사회참여를 활성화시키는 등, 사회적 상호작용을 창출하는 매체로 기능할 수 있다. 예컨대, 사회자본(social capital) 연구의 한 영역인 커뮤니케이션 매체로서의 미디어 이용과 사회자본 형성에 관한 연구에서는, 컴퓨터 이용이 대인관계 및 지역사회 참여에 미치는 긍정적 혹은 부정적 효과에 관심을 갖는다. 또한 교육학적 접근에서도 컴퓨터 이용이 아동 및 청소년의 사회적 상호작용과 발달에 미치는 효과에 주목한다.

그런데 기존의 연구에서 컴퓨터 이용과 사회적 관계 간의 관련성은 반드시 정적인 것만은 아니며 연구의 초점에 따라 비일관적인 결과가 제시되어 왔다. 우선 인터넷이라는 가상공간에서 온라인 공동체가 활성화되면 사회적 관계망이 확대될 수 있다는 측면에서는 컴퓨터 이용의 긍정적인 효과가 부각되어 왔다(서진완・박희봉, 2003). 그러나 인터넷 중독에 초점을 둔 연구에서는 과도한 컴퓨터 이용으로 인해 기존의 인간관계에 투자할 시간적, 정서적 노력이 박탈된 결과, 사회적 관계의 결속력 저하로 이어질 수 있다는 부정적 효과에 초점이 맞추어 진다(성한기・안경옥, 2005). 이에 본 연구에서는 컴퓨터가 갖는 정보탐색이나 커뮤니케이션 매체로서의 기능이 노인들의 사회적 상호작용, 특히 사회활동 참여행동에 어떻게 연관되는지를 규명함으로써 컴퓨터 이용의 사회적 의미를 논의하고자 하였다. 이때 노인의 컴퓨터 이용을 단편적으로 파악하는데 그치지 않고, 컴퓨터를 어떻게 활용하는 것이 노인의 사회활동참여 증진으로 이어지는지를 중점적으로 살펴보고자 하였다. 이를 위한 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 노인의 컴퓨터 이용실태는 어떠한가?

연구문제 2. 노인의 컴퓨터 이용여부는 사회활동참여에 어떠한 영향을 미치는가?

연구문제 3. 노인의 컴퓨터 이용유형에 따른 사회활동참여 정도의 차이는 있는가?

연구문제 4. 노인의 컴퓨터 이용유형에 따른 구체적인 사회활동 별 참여 정도의 차이는 있는가?

2. 이론적 배경

1) 노년기의 컴퓨터 이용

2009년에 실시된 전국 규모 조사에 의하면, 인터넷 이용자의 비율은 10~40대의 경우 85.4~99.9%, 50대 장년층의 경우 52.3%로 높았으며, 60대의 경우도 20.1%로 5명 중 한 명은 생활 속에서 인터넷을 활용하고 있는 것으로 나타났다(한국인터넷진흥원, 2009). 가까운 미래에 노년기에 진입할 50대의 과반수이상이 현재 일상생활이나 직장에서 컴퓨터를 활용하고 있다는 점을 감안하면, 향후 노인들의 컴퓨터 이용은 매우 보편적인 현상이 될 것이다.

실제로 컴퓨터의 활용은 노인들에게 다양한 혜택을 제공한다. 무엇보다 정보검색 기능은 신체적 노쇠로 인해 바깥출입이 불편한 노인들에게 무한한 정보의 장을 제공하여 다른 세대와의 정보격차를 해소하고, 외부 세계와의 단절감을 줄여 사회통합을 증대시킬 수 있다. 이메일이나 채팅 등의 기능은 자주 보지 못하는 가족이나 지인과의 유대를 유지, 강화하는데 중요한 역할을 담당한다. 또한 전자상거래를 통해 물건을 구매하고, 인터넷 뱅킹 등을 통해 금전적 거래를 편리하게 이용할 수도 있는데, 이와 같은 기능들은 노인들의 자립성을 증진시킨다(White, McConnell, Clipp, Branch, Sloane, Pieper, and Fox, 2002). 또한 젊은 세대와 마찬가지로 첨단의 정보기술을 활용할 수 있다는 자기인식은 노인 스스로에게 자기효능감, 자아존중감과 같은 긍정적 자기개념을 고양시킨다(Opalinski, 2001). 이와 같이 신체적, 사회적, 인지적 기능 쇠퇴로 인해 여러 가지 제약을 경험해 오던 노인층에게 정보기술 발달로 인한 컴퓨터 이용의 보급은 노인들의 다양한 욕구를 충족시키고 생활의 영역을 확장시켜 삶의 윤활유로서의 기능을 담당한다.

정보화와 노인의 삶의 질의 관계를 검토한 박충선과 이춘옥(2003)의 연구에 의하면, 정보사회에 대한 노인들의 인식은 매우 긍정적이었으며, 노인층의 삶의 질 향상에도 크게 기여할 것으로 인지하였다. 또한 교육수준이 낮거나, 남성보다는 여성의 경우 정보사회에 대한 두려움이 높은 것으로 나타나, 정보화 사회의 긍정적, 부정적 측면의 양면을 고루 인식하고 있는 것으로 나타났다. 서혜경 외(2004)의 연구에서도 노인의 컴퓨터에 대한 태도를 검토한 결과, 컴퓨터의 유용성에 대해서는 높게 평가한 반면, 컴퓨터에 이용에 대한 자신감은 상대적으로 낮게 나타났으며, 정보화 교육을 받을수록 컴퓨터에 대한 태도가 더욱 긍정적인 것으로 나타났다. 또한 정보화 교육의 효과는 컴퓨터 이용을 통한 직접적인 실용성 외에도 긍정적인 심리사회적 파생효과를 유발하여, 노인들의 자신감, 학습능력, 기억 보유력이 향상하는 등의 긍정적 측면이 보고되고 있다(Cody, Dunn, Hoppin, and Wendt, 1999).

이와 같이 급변하는 정보사회에서, 노인들은 컴퓨터 이용에 대한 막연한 불안감을 느끼면서도 그것이 초래하는 개인적, 사회적 차원의 긍정적 효과를 인지하고 있는 것으로 나타나, 향후 노인을 대상으로 한 정보화 교육의 수요는 더욱 팽창될 것으로 보인다. 이때 가족을 비롯한 주변인들의 적극적 지

지와 국가차원의 정책적 지원을 통해 노인층의 컴퓨터 이용은 더욱 빨리 보편화될 수 있다.

2) 노년기 사회활동참여

사회활동은 "타인과 친밀한 관계를 유지하는 의미 있는 활동(Rowe and Kahn, 1998)", "타인과의 상호교류와 관련된 일정한 규칙이나 형태를 띤 활동(Palmore, 1981)"으로 정의되며, 일반적으로 개인이나 집단이 사회적 상호작용의 교류를 통해 관계망을 형성하고, 개인이나 집단의 욕구를 충족시키는 사회참여행위를 의미한다(손장권 · 조용하, 2005). 사회활동참여는 경제활동, 사회봉사, 단체활동, 평생교육, 종교활동, 정치활동과 같은 여러 형태의 사회활동을 포괄하기도 하고(박영란, 2010), 경제활동을 제외한 여가활동과 유사한 의미로 혼용하여 쓰이기도 하는데(손장권 외, 2005), 본 연구에서는 사회활동참여가 내포하는 자발적인 사회적 상호작용 기능에 주목하여, 경제활동을 제외한 사회활동모임 참여로 국한하였다.

적극적인 사회활동참여는 연령, 성별에 상관없이 개인적, 사회적 차원에서 중요한 역할을 담당하는 것으로 알려져 있지만, 노년기에 접어들면 배우자와 친구와의 사별, 은퇴, 신체적 기능약화 등으로 인해, 사회적 역할을 상실하고 사회적 관계망이 축소되며 사회활동에 소극적으로 참여하게 된다. 이는 노년기의 사회적 고립감과 상실감을 증폭시켜 노년기 적응의 위해요인으로 작용할 수 있다. 따라서 노년기의 사회활동참여는 개인의 정체감 유지, 기존 사회적 관계의 구조화 및 새로운 관계망 형성 등을 통해, 궁극적으로 노인의 삶의 질을 향상시킨다. Rowe 와 Kahn(1997)에 의해 주창된 '성공적 노화(successful aging)' 담론에서도 적극적인 사회활동참여는 질병과 장애의 예방, 신체적 및 인지적 활동과 더불어 성공적으로 늙어가기 위한 3가지 요소 중 하나로 강조된다.

이와 같이 노년기 사회활동참여의 중요성이 강조되고 있음에도 불구하고 우리나라 노인들의 사회참여활동은 그리 다양하지 않은 것으로 보인다. 2008년에 실시된 『전국 노인생활실태 및 복지욕구조사』에 따르면, 노인들의 사회단체 가입은 종교단체와 사교단체에 치우친 양상을 나타냈으며, 정규교육과정 이외의 평생교육 프로그램에 참여한 경험도 매우 저조한 것으로 나타났다(보건복지부, 2009).

한편 이소정(2009)은 노인들의 사회활동참여 유형을 분석한 결과, 자원봉사 중심형, 종교 중심형, 직업 중심형, 경로당 중심형의 4가지 유형이 도출되었다. 자원봉사 중심형에서의 남녀비율은 비슷하게 나타났으며, 여성노인의 경우 특히 종교 중심형, 경로당 중심형이 많았고, 남성노인의 경우 직업 중심형이 많은 것으로 나타났다. 사회활동참여 유형에 따라 활동내용이 달라지므로, 노인들의 활동참여 동기 및 욕구 수준이 상이하며, 활동모임 내 구성원 간의 사회적 교류의 양과 질에도 차이가 있다.

사회활동참여 정도에 영향을 미치는 요인 가운데, 선행연구를 통해 밝혀진 인구사회학적 요인에는 성별, 연령, 경제수준, 교육수준, 건강상태, 가구형태(혼인상태, 자녀동거 여부), 취업상태가 있다. 첫째, 성별에 따른 사회활동참여의 차이는 사회활동의 성격에 따라 다르게 나타나고 있는데(이소정, 2009), 예를 들어 평생교육 참여율은 여성이 더 높은 반면, 사회단체 참여율은 남성이 더 높은 것으로 나타났다(오영희 · 석재은 · 권중돈 · 김정석 · 박영란 · 임정기, 2005). 둘째, 연령은 사회활동참여에 영

향을 미치는 중요한 요인으로, 연령이 낮을수록 사회참여 욕구가 높은 것으로 나타난다(이경희, 2004). 전기노인들은 후기노인에 비해 신체적, 인지적 기능저하가 심하지 않으며, 중장년기의 사회적 역할정체성을 유지하고자 하므로 더 적극적으로 사회활동에 참여할 수 있다. 셋째, 경제수준은 사회활동참여의 정도 및 종류를 결정짓는 중요한 요인으로, 경제적으로 풍요로운 노인일수록 친목단체 혹은 종교단체참여가 더욱 적극적인 것으로 나타났다(보건복지부, 2009). 넷째, 교육수준은 개인의 경제수준과도 직접적으로 관련되어 노인의 사회활동참여에 영향을 미치는데, 교육수준이 높을수록 거의 모든 유형의 사회활동참여 정도가 높은 것으로 나타났다(보건복지부, 2009). 다섯째, 건강은 사회활동참여의 가장 기본적인 전제조건으로, 신체적, 인지적 장애를 보유하거나 만성질환이 심한 경우 사회활동참여는 한계가 있다. 여섯째, 가구형태는 크게 혼인상태 및 자녀동거 여부로 구분될 수 있다. 노인의 세대관계 및 거주유형은 부양책임, 개인적 선호와 연관되어 복잡한 요인들의 영향을 받는다(이소정, 2009). 자녀와 동거하는 노인의 경우, 손자녀 돌봄 등으로 인해 사회활동참여에 제약을 받을 수 있다. 마지막으로 취업여부는 노인들의 가용 시간과 관련하여 사회활동참여에 영향을 미칠 수 있는데, 취업노인은 스포츠레저단체, 시민/사회단체, 이익/정치단체의 참여율이 높았으며, 미취업노인은 종교단체, 문화활동단체, 학습단체의 참여율이 상대적으로 높은 것으로 나타났다(보건복지부, 2009).

본 연구에서는 사회활동참여를 활동모임에 대한 참여유무라는 일차원적인 개념이 아니라, 활동참여 구성원 간의 사회적 상호작용이 발생하는 장(場)으로서의 사회적 의미에 주목하여, 사회활동참여 정도가 높을수록 사회적 관계망의 구조적, 기능적 측면이 더욱 활성화될 수 있다고 보았다.

3) 컴퓨터 이용과 사회활동참여의 관계

(1) 컴퓨터 이용의 긍정적/부정적 사회적 효과

정보기술 발전과 컴퓨터 이용 증가로 인해 기존의 사회적 관계에도 변화가 초래되었는데, 이와 관련된 연구는 크게 컴퓨터의 사회적 관계에 대한 부정적 효과를 강조하는 입장과 긍정적 효과를 강조하는 입장으로 대별된다.

컴퓨터 이용의 사회적 효과 가운데 부정적 측면에 초점을 맞추는 연구들은 인터넷 이용시간이 늘어나게 되면 물리적으로 제한된 개인들의 시간 내에서 가족이나 친구와 같은 기존의 사회적 관계에 할애할 수 있는 시간이 줄어들고, 우울증과 외로움을 불러일으킨다고 주장한다. 인터넷 이용으로 인해 사람들이 사회적 환경으로부터 격리되는 현상이 나타날 수 있을 지적한 연구(Nie and Erbring, 2000)나, 컴퓨터 이용이 청소년의 학교에 대한 적응 정도와 사회성을 저하시키고, 친구 및 가족관계에 부정적인 영향을 미친다고 보고한 기존의 연구들은(Engelnerg and Sjoberg, 2004; Widyanto and McMurran, 2004), 컴퓨터 이용이 사회적 관계에 부정적인 효과를 초래한다는 관점에 동의한다. 특히 최근에는 인터넷이나 온라인 게임을 중독과 같은 일탈행위의 관점에서 접근하는 연구가 많은데, 이들 역시 공통적으로 인터넷과 게임에 대한 지나친 몰입이 사회적 관계에 부정적인 영향을 미친다는 결론을 도출하고 있다(성한기 · 안경옥, 2005; 이유경 · 채규만, 2006).

이와는 달리 컴퓨터 이용의 긍정적인 사회적 효과를 제시한 연구들은 인터넷을 통하여 많은 사람들과 접촉할 수 있으므로 기존의 인간관계를 유지하고 활성화시키거나 새로운 인간관계를 창출할 수 있는 기회로 작용한다고 본다. 16개의 횡단적 및 종단적 자료를 메타 분석한 연구결과에 의하면, 인터넷 이용과 친구관계 간의 긍정적 관련성이 제시되었으며(Shklovski, Kiesker, and Kraut, 2004), 수직적 가족 구조가 개방적이고 민주적인 가족 구조로 변화되었고(Belch, Krentlera, and Willis-Flurry, 2005), 민주시민으로서의 사회참여 및 사회적 관계망이 더욱 확대되었다(Katz, Rice, and Aspden, 2001). 장노년층을 대상으로 한 연구에서도, 노인들은 온라인 공간에서 채팅룸, 인터넷 토론, 인스턴트 메시지 등 다양한 중재커뮤니케이션을 통해 정보적, 도구적, 정서적 사회적 지지를 교환하고 있는 것으로 나타났다(Xie, 2008).

또한 국내 연구에서도 인터넷 동호회 같은 온라인 공동체가 실생활에서의 네트워크, 즉 사회자본의 한 구성요소를 형성하고 발전시키는 기제로 작용할 수 있다고 보고되고 있다(서진완·박희봉, 2003). 한국인과 미국인의 인터넷 이용 동기를 비교분석한 박성희와 최준호(2004)의 연구에 의하면, 한국의 인터넷 이용자들로부터는 인터넷 이용 동기로 오프라인 친교가 주된 요인으로 추출되었으며, 온라인과 오프라인 친교가 동일한 동기요인으로 구성되었다. 이에 비해, 미국 이용자들은 실용적 목적의 정보추구가 주된 동기이며, 온라인과 오프라인 친교가 분리되는 것으로 나타나, 한국의 인터넷 문화가 강한 커뮤니티 문화를 반영하고 있음을 시사하였다. 이와 같은 연구결과들은 컴퓨터 이용이 사회활동 참여의식을 고취시키고 사회적 관계망 유지 및 확대의 중요한 기제로 작용할 수 있다는 주장을 뒷받침한다.

노인은 컴퓨터 이용에 관해 소외계층이라고 볼 수 있으므로, 노인을 대상으로 한 기존의 컴퓨터 관련 연구는 아직 초기 단계에 머물러 있는 실정이며, 그마저도 노인의 컴퓨터 이용 실태파악에 관한 기술적 연구이거나 노인 정보화 교육에 초점을 둔 연구가 주를 이룬다(서혜경·김은주, 2004; 신용주, 2005; 홍명신, 2003). 이와 같이 노인의 컴퓨터 이용은 정보획득의 차원에서만 주로 논의되었을 뿐, 컴퓨터 이용이 기존의 사회적 관계망 유지 및 확대의 의미를 포함한 사회활동참여에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴본 연구는 없는 실정이다.

(2) 컴퓨터 이용유형에 따른 검토의 필요성

컴퓨터 이용의 사회적 효과를 더욱 구체적으로 이해하기 위해서는, 컴퓨터가 어떠한 용도와 동기에서 이용되고 있는지를 살펴보는 것이 중요하다. 기존의 사회적 관계망을 활성화시키기 위한 커뮤니케이션 매체로 컴퓨터를 이용하거나, 온라인 공동체에 참가하여 가상의 사회적 관계를 형성하고, 활동적인 사회활동을 위한 정보 수집 차원에서 컴퓨터를 이용하는 경우, 인터넷 쇼핑 목적으로만 컴퓨터를 사용하거나 집 안에서 게임에만 몰두하는 경우와는 매우 상반된 사회적 효과가 초래될 것이기 때문이다. Katz, Gurevitch와 Hass(1973, 김유정, 2005 재인용)는 미디어 이용 형태의 선행조건인 심리적 동기를 크게 5가지 요인으로 분류하여 제시하였다. 정보검색 및 환경이해 강화와 관련된 인지적 욕구(cognitive need), 심미적, 오락적, 감정적 경험 강화와 관련된 감정적 욕구(affection needs), 신뢰, 자신감, 안정감, 개인적 지위 강화와 관련된 개인통합적 욕구(personal integrative needs), 가족, 친구,

사회교류 강화를 위한 사회통합적 욕구(social integrative needs), 현실도피, 긴장완화, 기분전환과 관련된 현실도피 욕구(escapist needs)가 그것이다. 컴퓨터 이용 역시 이러한 동기를 충족시키기 위해 선택적으로 이루어진다고 볼 수 있다. 예를 들어, 컴퓨터 이용유형 가운데 관계추구형은 컴퓨터 사용 시 타인과의 의사소통이나 관계형성, 유지에 중점을 두며, 오락추구형은 인터넷 게임, 음악감상 등 엔터테인먼트를 추구하는데 주력한다(나은영 · 박소라 · 김은미, 2005).

컴퓨터 이용유형에 따른 사회적 효과의 차이를 검토한 연구들을 살펴보면, 정보추구 및 정보교환을 주목적으로 하는 사람의 경우, 오락적 기능에만 편중되게 사용하는 사람보다 사회적, 정치적 이슈에 더욱 민감하였으며, 자원봉사활동이나 그 외 시민활동에 더욱 적극적으로 참여하였다(McLeod, Zubric, Keum,, Deshpande, Cho, Stein, and Heather, 2001; Shah, Kwak, and Holbert, 2001a; Shah, McLeod, and Yoon, 2001b). 또한 아동 및 청소년을 대상으로 한 연구에서도 게임이나 의사소통, 숙제 등 특정 용도로만 컴퓨터를 이용하기보다는 다양한 용도로 활용하는 경우 사회적 관계 및 적응에서 더욱 긍정적인 것으로 나타났다(박소라 · 김은미 · 나은영, 2007).

이러한 연구결과들은 컴퓨터 이용 연구에서 컴퓨터 이용자를 단일 집단으로 간주하게 되면 컴퓨터 이용행동의 효과를 정확히 예측할 수 없다는 점을 시사하며, 컴퓨터 이용여부나 이용량만이 아닌 이용유형을 고려하는 것이 중요함을 보여준다. 이에 본 연구에서는 노인들이 단순히 컴퓨터를 사용하는가의 문제를 넘어서, "어떻게" 사용하는가의 문제에도 초점을 맞춰, 컴퓨터 이용유형에 따른 사회활동 참여 정도의 차이를 살펴보고자 한다.

3. 연구방법

1) 연구 대상자 및 방법

본 연구에서는 통계적 분석을 위해 부산복지개발원이 주관한 『2009년 부산광역시 노인복지 실태 및 욕구조사』 자료를 활용하였다. 조사대상은 부산광역시에 거주하는 65세 이상의 노인이며, 지역별 층화 후 인구비례할당방식[1]으로 노인 2,000명을 추출하였다. 조사는 2009년 4~5월에 걸쳐 실시되었으며, 면접조사원들이 노인 가구를 방문하여 구조화된 설문지를 활용하여 일 대 일 면접조사를 통해 노인의 생활실태와 욕구를 조사하였다. 조사 내용은 총 9개 영역으로, 노인의 일반적 특성, 가족관계, 경제생활, 사회심리적 특성, 여가와 사회활동, 보건의료, 주거환경, 건강, 복지서비스 및 정책에 대한 의식과 태도이다.

본 연구의 대상은 65~74세의 전기노인으로 국한하였다. 후기노인의 경우 컴퓨터 혹은 인터넷 이용 인구비율이 매우 낮으므로(보건복지부, 2009) 전기노인 1,464명만을 연구대상으로 설정하였다.

---

1) 부산광역시 주민등록인구통계를 기초로 16개 기초자치단체별로 층화한 후, 각 기초자치단체별로 주민등록인구통계상 성, 연령 인구분포에 따라 차등 할당하였다(부산복지개발원, 2009).

2) 측정

(1) 컴퓨터 이용 관련 변수

① 컴퓨터 이용여부: 현재 컴퓨터 이용여부는 “예” 1 , “아니오” 0으로 측정되었다.

② 컴퓨터 보유여부: 현재 컴퓨터 보유여부는 “예” 1 , “아니오” 0으로 측정되었다.

③ 컴퓨터 이용기간: 지금까지 컴퓨터를 이용한 총 기간을 직접적으로 측정하였다.

④ 1일 평균 컴퓨터 이용시간: 1일 평균 컴퓨터 이용시간을 직접적으로 측정하였다.

⑤ 컴퓨터 습득방법: 컴퓨터 습득방법을 측정하기 위해, “학원”, “가족이나 친구”, “평생교육기관(복지관, 대학 등)”, “동사무소”, “독학” 중 주된 한 가지를 선택하도록 하였다.

⑥ 컴퓨터 이용의 주된 용도: 컴퓨터 이용의 주된 용도에 대해, 다음의 a~g의 보기 가운데 우선순위 3가지를 고르도록 하였다(a. 뉴스나 생활정보 검색, b. 은행, 투자 등의 관리(인터넷뱅킹, 민원서류 발급/열람, 공과금 세금 납부, 증권투자), c. 타인과의 의사소통(이메일, 메신저, 채팅, 인터넷 전화), d. 쇼핑, e. 동호회 모임 사이트, f. 게임 사이트, g. 방송청취/영화보기/음악듣기).

(2) 사회활동참여 관련 변수

① 사회활동참여: 다음의 a~g까지의 7개 사회활동모임의 참여유무를 측정하였다(a. 노인정/경로당, b. 복지관/노인교실/노인대학, c. 자원봉사활동 기관이나 모임, d. 취미활동 모임, e. 종교단체 모임, f. 친구모임, g. 시민단체/사회단체). 원 조사에서의 측정은 사회활동참여의 빈도로 “전혀 안함” 1에서 “거의 매일” 6까지의 6점 척도였으나, 본 연구에서는 사회활동참여를 전혀 하지 않는 노인의 비율이 매우 높아 분포를 조정하여 참여유무(“참여”는 1, “비참여”는 0)로 재코딩하여 사용하였다. 분석 시에는 7개 활동참여 유무의 합계 혹은 모임 각각의 참여유무를 사용하였다.

(3) 그 외의 인구사회학적 변수

노인의 사회활동참여에 영향을 미치는 것으로 알려진 인구사회학적 변수들을 다음과 같이 측정하였다. 이들은 연구대상자의 일반적 특성을 파악하기 위해 기술되었으며, 동시에 컴퓨터 이용(유형)이 사회활동참여에 미치는 영향에 관한 다중회귀분석 시 통제변수로 사용되었다.

① 성별: “남성”은 1, “여성”은 2로 측정되었다.

② 연령: 본 연구의 대상이 65~74세의 전기노인이므로, 기술적 통계에는 60대와 70대로 구분하여 제시하였고, 다중회귀분석 시에는 연속변수로 투입하였다.

③ 교육수준: 원 조사에서는 “무학”, “국졸”, “중졸”, “고졸”, “대졸”, “대학원졸”로 측정되었으나, 본 조사에서는 “대졸”과 “대학원졸”을 묶어 “대졸 이상”으로 재코딩하여 사용하였다.

④ 혼인상태: 현재의 혼인상태를 “배우자 있음”, “사별”, “이혼”, “ 별거”, “미혼”으로 측정하였으나, 본 연구에서는 “유배우자”를 1, “무배우자”를 0으로 재코딩하여 사용하였다.

⑤ 자녀동거 여부: 자녀와 동거하는 경우 1, 비동거인 경우 0으로 재코딩하여 사용하였다.

⑥ 취업여부: 현재 소득이 있는 일을 하고 있는지의 여부로 "예"는 1, "아니오" 0으로 측정되었다.

⑦ 건강상태: 대상자 본인에게 주관적 건강상태를 묻는 문항으로 "매우 건강"이 1, "건강한 편"이 2, "보통"이 3, "나쁜 편"이 4, "매우 나쁜 편"이 5로 측정되었다. 이를 역채점하여 점수가 높을수록 건강상태가 좋은 것으로 간주하였다.

⑧ 경제수준: 경제수준은 월 평균 가구소득으로 측정하였다. 가구소득은 "99만원 이하"가 1, "100~149만원"이 2, "150~199만원"이 3, "200~249만원"이 4, "250~299만원"이 5, "300~349만원"이 6, "350~399만원"이 7, "400만원 이상"이 8, "잘 모름"이 9로 코딩되었으며, 9점인 경우 무응답 처리되었다.

3) 분석방법

본 연구의 전체 연구대상자 및 그 중 컴퓨터 이용노인의 인구사회학적 특성, 사회활동참여 현황을 기술통계 분석을 통해 각각 제시하였다. 노인의 컴퓨터 이용 실태를 파악하기 위해, 컴퓨터 보유여부, 컴퓨터 이용기간, 1일 평균 이용시간, 컴퓨터 습득방법, 컴퓨터의 이용용도(1~3순위)의 빈도(비율)를 제시하였다. 이어 노인들의 컴퓨터 이용 형태를 파악하기 위해, 주된 이용용도 1, 2순위까지의 응답을 기초로 계층적 군집분석(Ward방식)을 실시하여 노인의 컴퓨터 이용형태를 유형화하였고, 이 유형 들이 성별, 현재 취업유무, 교육수준에 따른 유의미한 차이가 있는지를 카이제곱검증을 통해 검토하였다. 컴퓨터 이용여부 및 컴퓨터 이용유형이 노인의 사회활동참여에 미치는 영향을 검토하기 위해 각각 다중회귀분석을 실시하였으며, 컴퓨터 이용유형이 7개의 서로 다른 사회활동 참여유무 각각에 미치는 영향을 검토하기 위해 로지스틱 회귀분석을 실시하였다. 다중회귀분석 및 로지스틱 회귀분석에서는 기존연구에서 지적된 노인의 사회활동참여에 유의미한 영향을 미치는 것으로 알려진 8개의 인구사회학적 요인을 통제한 후에도, 컴퓨터 이용이 사회활동참여에 대해 갖는 효과가 유효한지를 살펴보았다. 모든 통계적 분석을 위해서는 SPSS 15.0 for windows를 활용하였다.

4. 결과

1) 연구 대상자의 속성

본 연구의 대상인 부산지역 거주 65~74세 전체 노인(n=1464)의 일반적 특성 및 그 중 컴퓨터 이용 노인(n=168)의 일반적 특성을 각기 제시하였다(〈표 1〉). 전체 노인대상자의 연령대는 60대가 70대보다 더 많이 포함되었으며, 고졸 이상의 교육수준을 가진 노인은 전체의 22.8%로 낮게 나타났으며, 가구형태는 부부가구가 가장 높게 나타났다. 월평균 가구소득은 100만원이 넘지 않는 경우가 60%

이상으로 경제적 상황은 대체로 열악한 것으로 보인다. 한편 전체 노인 가운데 11.5%가 컴퓨터를 사용하는 것으로 나타났는데, 이들은 전체 노인대상자에 비해 남성이 더 많이 포함되었고, 교육수준이 높고, 건강하며, 가구소득이 높은 것으로 나타나 컴퓨터 이용노인의 인구학적 특성을 반영하였다.

〈표 1〉 연구대상자의 일반적 특성

변수	구분	전체 대상자 (*n*=1464)		컴퓨터 이용자 (*n*=168)	
		빈도	비율(%)	빈도	비율(%)
성별	남	655	44.7	106	63.1
	여	809	55.3	62	36.9
연령	65~69세	884	60.4	115	68.5
	70~74세	580	39.6	53	31.5
교육수준	무학	330	22.5	3	1.8
	국졸	536	36.6	16	9.5
	중졸	317	21.7	31	18.5
	고졸	229	19.2	82	48.8
	대졸 이상	52	3.6	36	21.4
혼인상태	유배우자	897	61.3	139	82.7
	무배우자	567	38.7	29	17.3
가구형태	독거	374	25.5	23	13.7
	부부	657	44.9	101	60.1
	가족동거	433	29.6	44	26.2
취업여부	취업	421	28.8	51	30.4
	비취업	1040	71.2	114	67.9
건강상태	매우 건강	45	3.1	11	6.5
	건강한 편	581	39.7	99	58.9
	보통	438	29.9	42	25.0
	나쁜 편	365	24.9	14	8.3
	매우 나쁨	35	2.4	2	1.2
월평균 가구소득	99만원 이하	876	60.8	55	34.4
	100~149만원	218	15.1	33	20.6
	150~199만원	124	8.6	23	14.4
	200~249만원	74	5.1	16	10.0
	250~299만원	58	4.0	10	6.3
	300~349만원	56	3.9	15	9.4
	350~399만원	16	1.1	3	1.9
	400만원 이상	18	1.3	5	3.1
컴퓨터사용	사용	168	11.5		
	비사용	1296	88.5		

2) 사회활동참여 현황

전체 대상 노인들이 정기적으로 참여하는 사회활동모임은 다음의 〈표 2〉와 같다. 전반적으로 사회활동참여율은 그리 높지 않으며, 그 가운데 친구모임 참여율이 가장 높았으며, 다음이 경로당, 종교단체, 복지관/노인교실, 취미활동모임의 순으로 나타났다. 자원봉사활동모임이나 시민/사회단체 참여율은 현저하게 낮은 것으로 나타났다.

〈표 2〉 사회활동참여 현황(n=1464)

단위: %

	경로당	복지관/노인교실	친구모임	취미활동모임	종교단체	자원봉사활동모임	시민단체/사회단체
참여율	30.8	19.6	50.1	13.9	19.7	4.6	2.6

3) 컴퓨터 이용실태 및 이용유형

현재 컴퓨터를 이용하고 있는 노인들의 이용실태를 〈표 3〉에 제시하였다. 현재 컴퓨터를 보유하는 노인은 82.1%로 높게 나타났으며, 이용기간이 10년 미만인 경우가 74.8%였으며, 1일 평균 사용시간은 1~2시간 사이가 가장 높게 나타났다. 또한 정보화교육을 받은 곳의 비율은 가족이나 친구, 평생교육기관, 직장, 동사무소, 학원, 기타, 독학의 순으로 나타났다.

〈표 3〉 컴퓨터 이용 실태(n=168)

실태	구분	빈도	비율(%)
컴퓨터 보유	보유	138	82.1
	비보유	30	17.9
컴퓨터 이용 기간	5년 미만	77	46.1
	5~9년	48	28.7
	10~14년	31	18.6
	15~19년	6	3.6
	20~24년	5	3.0
1일 이용 시간	1시간 미만	52	32.5
	1~2시간 미만	66	41.3
	2~3시간 미만	30	18.8
	3시간 이상	12	7.5
컴퓨터 습득 방법	학원	11	6.6
	가족이나 친구	52	31.1
	평생교육기관	45	26.9
	직장(업무상)	23	13.8
	동사무소	19	11.4
	독학	7	4.2
	기타	10	6.0

〈표 4〉은 컴퓨터 이용의 주된 용도를 3순위까지 제시한 결과이다. 1~3순위까지 합계를 살펴보면, 뉴스 및 생활정보검색이 가장 높은 활용 용도로 나타났고, 게임사이트 이용, 타인과의 의사소통, 방송/영화/음악감상, 동호회 모임 사이트, 쇼핑, 은행/투자 등의 관리가 그 뒤를 이었다. 세부 내용을 복수응답 방식으로 다시 물어본 결과, 은행/투자 관리에서는 인터넷뱅킹이 13명, 민원서류의 발급 및 열람이 1명, 공과금 세금납부가 1명, 증권투자가 3명으로 인터넷뱅킹을 사용하는 노인이 많은 것으로 나타났다. 또한 타인과의 의사소통에서는 이메일이 22명, 메신저가 1명, 채팅이 4명으로 컴퓨터를 이용한 의사소통 수단으로 이메일이 많이 쓰이는 것을 알 수 있다. 동호회 모임사이트 이용에서는 사회/지역/정치참여 모임이 3명, 여가/취미 모임이 1명, 교제/대인관계 모임이 1명으로 나타났다.

〈표 4〉 컴퓨터 이용의 주된 용도

컴퓨터 이용의 주된 용도	1순위(*n*=162)		2순위(*n*=142)		3순위(*n*=86)		합계
	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율	
뉴스/생활정보 검색	105	64.8	22	15.5	8	9.3	135
은행/투자 관리	2	1.2	14	9.9	4	4.7	20
타인과의 의사소통	15	9.3	25	17.6	16	18.6	56
쇼핑	1	0.6	16	11.3	10	11.6	27
동호회모임 사이트	9	5.6	11	7.7	11	12.8	31
게임사이트	28	17.3	41	28.9	15	17.4	84
방송/영화/음악감상	2	1.2	13	9.2	22	25.6	37

그 다음 대상자를 컴퓨터 이용 유형 별로 분류하였다. 이를 위해 Ward 방법을 이용한 계층적 군집분석을 실시하였으며, 측도의 간격은 제곱 유클리디안 거리로 설정하였다. 군집분석을 통해 컴퓨터 이용 유형을 도출하는 것은 유사한 이용 용도를 갖는 이용자 군으로 세분화하기 위해 유효한 전략이다. 이때, 컴퓨터 이용 용도를 1~3순위까지 모두 대답한 대상자는 86명으로 대상자수가 대폭 감소하였으므로, 2순위까지 답한 142명에 대해 분석을 실시하였다. 그 결과, 3개의 군집이 도출되었다(〈표 5〉).

〈표 5〉 컴퓨터 이용유형(군집분석 결과)

단위: 빈도

군집		순위	뉴스/생활정보검색	은행/투자관리	의사소통	쇼핑	동호회사이트	게임사이트	방송영화음악감상
군집1 (*n*=61)	정보탐색/취미형	1순위	47	0	8	1	2	2	1
		2순위	0	0	0	1	6	41	13
군집2 (*n*=25)	취미형	1순위	0	0	0	0	7	17	1
		2순위	18	2	4	1	0	0	0
군집3 (*n*=56)	정보탐색/의사소통형	1순위	51	1	4	0	0	0	0
		2순위	4	12	21	14	5	0	0

3개의 군집 각각에서 나타난 컴퓨터 이용 경향을 보면, 군집1의 경우, 뉴스 및 생활정보검색을 위주로 하며 컴퓨터를 이용한 게임, 방송/영화/음악 감상도 함께 하는 것으로 나타났고, 군집2에서는 동호

회 모임 및 게임과 같은 취미추구를 우선시하며 정보검색도 더불어 이루어졌다. 마지막으로 군집3은 정보탐색과 함께 컴퓨터를 타인과의 의사소통을 위한 매체로 적극적으로 활용하며, 쇼핑이나 은행/투자 관리 등 다양한 용도를 위해서도 컴퓨터를 사용하고 있는 것으로 나타났다. 본 연구에서는 이러한 컴퓨터 이용유형별 특성을 기초로, 군집1은 "정보탐색/취미형", 군집2는 "취미형", 군집3은 "정보탐색/의사소통형"으로 명명하였다.

"정보탐색/취미형", "취미형", "정보탐색/의사소통형" 간에 성별, 현재 취업유무, 교육수준에 따른 차이를 살펴보기 위해 카이제곱검증을 실시하였으나, 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이는 발견되지 않았다. 단, 성별에 따른 차이 검토에서 1% 유의수준에서 유의미한 경향성이 제시되어, "정보탐색/의사소통형"에는 남성보다 여성의 비율이, "정보탐색/취미형"에는 여성보다 남성의 비율이 다소 높게 나타났다.

4) 컴퓨터 이용이 사회활동참여에 미치는 영향

노인들의 컴퓨터 이용과 사회활동참여 간의 관계를 살펴보기 위해, 위계적 다중회귀분석을 실시하였다(〈표 6〉). 7개 사회활동 참여유무의 합계를 종속변수로 설정하고, model 1의 회귀모형에서는 노인의 사회활동참여와 유의미한 관련성이 지적된 인구사회학적 변수(성별, 연령, 혼인상태, 자녀동거여부, 교육수준, 경제수준, 취업여부, 건강상태)만을 투입하였고, model 2의 회귀모형에서는 이들을 통제한 후에도 사회활동참여에 대한 컴퓨터 이용의 효과가 유의미한지를 검증하였다.

〈표 6〉 컴퓨터 이용 여부가 사회활동참여에 미치는 영향(n=1437)

독립변수	model 1	model 2
	β	β
성별[1]	.12 ***	.10 ***
연령	.08 **	.12 ***
혼인상태[2]	.02	.00
자녀동거[3]	-.03	-.04
교육수준	.30 ***	.22 ***
월평균 가구소득	.09 **	.09 **
취업여부[4]	-.12 ***	-.15 ***
건강상태	.13 ***	.12 ***
컴퓨터 이용[5]		.13 ***
F	27.63 ***	26.90 ***
R^2	.13	.15
$\triangle R^2$	.02	

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

주 [1] 남=1, 여=2

[2] 무배우자=0, 유배우자=1

[3] 비동거=0, 동거=1

[4] 비취업=0, 취업=1

[5] 컴퓨터 비이용=0, 이용=1

그 결과, 인구사회학적 변수를 통제하고도, 컴퓨터 이용여부는 사회활동참여에 대해 유의미한 정적 효과를 지니는 것으로 나타났다(β=.13, p<.001). 이와 같은 결과는 컴퓨터 이용노인의 인구학적 특수성뿐만 아니라, 컴퓨터 이용행동 자체의 심리사회적 함의에 주목할 필요가 있음을 시사한다.

5) 컴퓨터 이용유형이 사회활동참여에 미치는 영향

그렇다면, 컴퓨터 이용행동의 어떠한 속성이 노인의 사회활동참여를 이끄는 촉매 역할을 담당한 것일까? 이 물음에 답하기 위해 본 연구에서는 단순히 컴퓨터 이용유무나 이용시간과 같은 양적 속성에만 주안점을 두지 않고, 컴퓨터 이용의 질적인 속성, 즉 컴퓨터의 활용방식에 따른 효과를 살펴보고자 하였다. 또한 그 효과가 성격이 다른 사회활동들에서 어떻게 다르게 나타나는지도 탐색해 보았다.

우선, 앞서 도출된 3개의 컴퓨터 이용유형("정보탐색/취미형", "취미형", "정보탐색/의사소통형")이 사회활동참여에 어떠한 영향을 미치는지 알아보기 위해 다중회귀분석을 실시하였다(〈표 7〉). 〈표 6〉과 마찬가지로 인구사회학적 변수를 통제한 후, 컴퓨터 이용의 용도가 개인적 욕구충족 차원에만 머물고 있는 "취미형"을 기준변수로 두고, "정보탐색/취미형"과 "정보탐색/의사소통형"을 더미변수로 각각 투입하였다. 그 결과, "정보탐색/의사소통형"은 "취미형"에 비해 사회활동참여에 정적인 효과를 나타내었다(β=.20, p<.05). 즉, 컴퓨터를 단순히 자신의 오락적 욕구충족을 위한 기계로 활용하는 사람보다는, 정보추구 및 타인과 의사소통을 통해 사회적 관계망을 형성, 강화시킬 수 있는 매체로 활용하는 사람이 사회활동에 더욱 적극적으로 참여하였다.

〈표 7〉 컴퓨터 이용유형이 사회활동참여에 미치는 영향(n=145)

독립변수	β	
성별[1]	.30	***
연령	.20	*
혼인상태[2]	-.03	
자녀동거[3]	.04	
교육수준	.23	**
월평균 가구소득	.03	
취업여부[4]	-.07	
건강상태	.05	
정보탐색/취미형	-.06	
정보탐색/의사소통형	.20	*
F	4.57	***
R^2	.25	

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

주 "취미형"이 기준변수

[1] 남=1, 여=2

[2] 무배우자=0, 유배우자=1

[3] 비동거=0, 동거=1

[4] 비취업=0, 취업=1

다음은, 각각의 사회활동들의 서로 다른 속성에 유의하여 종속변수를 사회활동참여의 전체 합으로 설정하지 않고 각각의 사회활동을 종속변수로 설정한 세부적인 분석을 실시하여, 3개의 컴퓨터 이용유형들이 서로 다른 성격의 사회적 활동참여에 각기 어떻게 다르게 작용하는지를 살펴보았다. 7개의 각기 다른 사회활동모임(경로당, 복지관/노인교실, 친구모임, 취미활동모임, 종교단체, 자원봉사활동모임, 시민/사회단체)에의 참여유무를 각각 종속변수로 설정하고, 독립변수인 컴퓨터 이용유형 및 인구사회학적 통제변수를 투입하여, 로지스틱 회귀분석을 실시하였다(〈표 8〉).

그 결과, 노인의 컴퓨터 이용유형에 따른 사회활동참여의 효과는 사회활동의 종류에 따라 다소 상이하게 나타났다. 특히 경로당 참여는 다른 사회활동과 가장 다른 양상을 보였는데, "취미형" 노인에 비해 "정보탐색/취미형" 노인이나 "정보탐색/의사소통형" 노인은 경로당을 덜 이용하는 경향이 있었다. 이에 비해, 자원봉사활동모임, 취미활동모임, 종교단체, 친구모임, 시민/사회단체에 대해서는 "정보탐색/의사소통형"이 0.5~1%의 유의수준에서 더 많이 참여하고 있는 것으로 나타났다. 이와 같은 결과에 대해서는 각각의 사회활동들의 성격을 살펴보면 이해가 용이해 진다.

경로당은 노인들이 특정 욕구해소를 위해서 혹은 어떤 목적의식을 갖고 오는 경우보다, TV시청, 화투치기 등 단순히 여가시간을 보내기 위해 활용하는 경우가 대부분으로 가장 소극적인 형태의 사회참여라 할 수 있다. 이에 비해 동창회와 같은 친구모임은 노인들의 사회적 관계의 유지 및 활성화에 중요한 역할을 담당하며, 취미활동모임 역시 노인들이 혼자서만 취미활동을 즐기는 것이 아니라, 취미활동에 대한 적극적인 의지를 대외적으로 표출하고, 공통의 관심사를 가진 사람들과 사회적 유대를 형성하고 그 안에서 학습하고 공유할 수 있다. 노년기 적응에 중요한 역할을 담당하는 종교역시 마음의 평안, 죽음 준비 등의 영적인 역할뿐 아니라, 종교 모임을 통한 사회적 관계망의 강화와 사회봉사의 기능을 함께 담당한다. 또한 자원봉사활동이나 시민/사회단체활동은 개인적 차원을 넘어서 사회적 차원의 욕구를 충족할 수 있는 활동을 수행하며, 단순한 여가활동에 비해 보다 생산적이고 조직적인 성격을 띤다. 따라서 컴퓨터 활용에 있어서 단순히 오락적 기능만을 추구하는 노인들보다 정보추구와 의사소통을 중시하는 노인일수록, 노인의 개인적 관심사에 고착되지 않고 외부 세계에 대한 관심을 적극적으로 표명하고 실천하는 것으로 볼 수 있다. 동시에 이와 같은 컴퓨터 활용법을 통해 새로운 정보를 입수하고 현재 소속되어 있는 활동모임 구성원 간의 의사소통을 더욱 활성화하여 사회활동참여의 개인적, 사회적 의미를 더욱 증폭시켜 나간다고 볼 수 있다.

〈표 8〉 컴퓨터 이용유형이 각각의 사회활동참여에 미치는 영향

독립변수	경로당		복지관/노인교실		자원봉사 활동모임		취미활동모임		종교단체		친구모임		시민단체/사회단체	
	B	*Exp(B)*	*B*	*Exp(B)*	*B*	*Exp(B)*	*B*	*Exp(B)*	*B*	*Exp(B)*	*B*	*Exp(B)*	*B*	*Exp(B)*
성별[1]	-.07	.93	1.22	3.39 **	1.00	2.73 †	.31	1.37	1.80	6.04 ***	.55	1.72	2.38	10.82 **
연령	.26	1.30 ***	.24	1.27 **	.16	1.17 *	.02	1.02	.08	1.09	-.02	.98	.06	1.06
혼인상태[2]	.53	1.71	-.42	.66	-.66	.52	.18	1.19	-.33	.72	.62	1.86	-.67	.51
자녀동거[3]	.38	1.46	.15	1.16	.24	1.27	.00	1.00	-.35	.70	.11	1.11	-.17	.85
교육수준	-.42	.66 †	.54	1.72 *	.72	2.05 *	.41	1.51 †	-.13	.88	.60	1.82 *	.73	2.08 †
월 가구소득	-.08	.93	-.08	.92	.07	1.07	.04	1.04	.21	1.23 *	.32	1.38 *	.18	1.19
취업여부[4]	-.98	.38 †	-.50	.60	-.55	.58	-.29	.75	-.41	.66	-.24	.79	1.16	3.17
건강상태	.47	1.61	-.29	.75	.44	1.56	.09	1.09	.30	1.35	-.31	.73	.14	1.15
정보탐색/취미형	-1.24	.29 *	-.82	.44 †	.52	1.68	.39	1.48	-.25	.78	.62	1.85	2.28	9.82 †
정보탐색/의사소통형	-1.07	.34 *	-.14	.87	1.25	3.49 *	.93	2.53 *	.83	2.30 †	1.00	2.72 †	2.78	13.04 *
Chi-square	33.58 ***		38.43 ***		28.18 **		13.66		38.39 ***		26.68 **		36.84 ***	
Nagelkerke R^2	.30		.29		.26		.12		.31		.24		.40	

†p<.1, *p<.05, **p<.01, ***p<.001

주. "취미형"이 기준변수

[1] 남=1, 여=2

[2] 무배우자=0, 유배우자=1

[3] 비동거=0, 동거=1

[4] 비취업=0, 취업=1

5. 논의 및 결론

컴퓨터 이용이 갖는 다양한 혜택을 향유하고 급속도로 변화하는 정보사회에 적응하기 위해, 컴퓨터 이용 인구는 정보의 소외계층으로 여겨져 왔던 노인층에까지 확대일로에 있다. 본 연구에서는 지금까지의 노년기 컴퓨터 이용연구가 정보격차 문제의 해소를 위한 정보화 교육 등 정보획득의 측면에서만 다루어져 온 것에 문제를 제기하고, 컴퓨터 이용의 사회적 효과에 주목하여, 노인의 컴퓨터 이용이 사회활동참여에 미치는 영향을 규명하고자 하였다. 이를 위해 『2009년 부산광역시 노인복지 실태 및 욕구조사』 자료를 활용하여, 노인들의 컴퓨터 이용실태 및 이용유형을 파악하고, 컴퓨터 이용여부에 따라 사회활동참여 정도가 다른지를 살펴보았다. 또한 컴퓨터 활용 형태에 따라 사회활동참여 정도가 다른지를 검토하였으며, 이때 사회활동 종류별 분석을 통해 컴퓨터 이용이 갖는 사회적 속성의 영향을 구체적으로 파악하였다.

연구결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 컴퓨터 이용 노인은 전체 중 11.5%로 정보검색, 여가시간이용, 사회적 교류 등의 목적으로 컴퓨터를 주로 이용하였다. 이를 토대로 컴퓨터 이용형태를 유형화한 결과, "정보탐색/취미형", "취미형", "정보탐색/의사소통형"의 세 유형으로 노인 이용자를 분류할 수 있었다.

둘째, 사회활동참여 정도에 대한 노인 컴퓨터 이용여부의 효과는 유의미한 것으로 나타났으며, 컴퓨터 이용유형에 따라서도 사회활동참여 정도의 차이가 제시되어, "정보탐색/의사소통형"이 보다 더 적극적으로 사회활동에 참여하는 것으로 나타났다.

셋째, 각기 다른 성격의 사회활동참여에 대한 컴퓨터 이용유형의 효과는 사회활동의 종류에 따라 상이하였다. 즉 "정보탐색/의사소통형"은 다른 유형에 비해 사회적 관계망의 유지, 확대를 지향하고, 개인의 관심사를 외부적으로 표출하여 조직적, 사회적 이익을 추구하려는 사회활동에 더욱 적극적으로 참여하는 것으로 나타난 반면, "취미형"은 다른 유형에 비해 가장 소극적 형태인 경로당 이용을 많이 하는 것으로 나타났다.

이와 같은 결과로부터 노인들의 컴퓨터 이용은 사회활동참여에 긍정적인 영향을 미치며, 더 구체적으로는 정보탐색이나 타인과의 의사소통을 위한 수단으로 컴퓨터를 이용할 때, 그 효과가 배가된다는 결론을 내릴 수 있다.

정보화 사회가 도래한 이래로 컴퓨터 이용의 사회적 효과에 관한 논의는 사회학, 언론정보학, 심리학 등의 영역에서 이루어져 왔으며, 컴퓨터 사용이 초래하는 긍정적 혹은 부정적 귀결에 대해 연구의 초점이 맞추어졌다. 본 연구의 결과는 그 긍정적 귀결을 지지한다고 할 수 있는데, 이러한 결과 도출의 이면에는 노인인구의 특수성이 작용하였다고 볼 수 있다.

컴퓨터 이용의 부정적 효과에 관심을 둔 연구에서는 TV나 인터넷 등의 정보통신혁명에 의한 사회자본 약화(Putnam, 1996), 과도한 컴퓨터 이용으로 인한 기존 인간관계에서의 결속력 저하 등을 문제삼고 있지만, 본 연구로부터 컴퓨터 이용 노인들의 1일 평균 이용시간이 2시간 미만인 경우가 대부분이며, 노년기 신체적 기능의 약화로 인해 장시간 컴퓨터 앞에 앉아 있거나 모니터를 보는 것이 현실적으로 어려울 수 있어, 기존의 연구에서 제기한 컴퓨터 이용이 기존의 사회적 관계에 초래하는 문제점은 노인집단에게는 크게 적용되지 않을 것으로 보인다. 또한 현재 컴퓨터를 이용 가능한 노인은 전체 노인의 약 1/10에 불과하여, 최첨단 기술을 습득하여 향유하는 선도적인 소수집단에 속해 있다는 자기인식은, 노인의 자기효능감과 자아존중감을 드높여 본인에 대한 긍정적인 자아상을 형성하는데 일조할 수 있다. 인터넷 이용 노인이 비이용 노인에 비해 개인적 성장 및 인생의 목적 추구에 대한 자기평가가 높다는 연구결과 역시 이와 같은 맥락이다(Chen and Persson, 2002). 이와 같은 긍정적 자기인식은 나아가 사회적 관계의 활성화와 적극적인 사회참여로 이어질 수 있다.

본 연구에서 주목해야 하는 또 하나의 중요한 결과는, 노인의 컴퓨터 이용유형 중, "정보탐색/의사소통형"의 사회활동참여가 높게 나타났다는 점이다. 이는 구체적인 이용유형을 파악하지 않고 컴퓨터 이용자라는 단일 집단으로 파악할 경우 컴퓨터 이용이 갖는 다양한 기능과 속성의 사회적 효과를 구체적으로 파악할 수 없음이 확인된 것이다. "정보탐색/의사소통형"은 실용적 목적과 사회적 교류를 동시에 추구하는데, 이러한 이용형태의 유용성에 대해 해석할 때는 아래의 두 가지 측면을 고려하여

논의할 필요가 있다.

첫 번째는 컴퓨터 이용형태가 각 집단에 속한 노인들의 심리사회적 속성을 반영하는 것으로 보는 관점이다. 본 연구에서는 이용유형별 인구사회학적 차이는 나타나지 않았으므로, 각 유형에 속한 노인들의 이용 동기 및 태도 등의 심리사회적 요인에서의 개인 차이가 컴퓨터 이용행동으로 전이된 것으로 볼 수 있다. Katz 외(1973)에 의해 주창된 미디어 이용에 대한 5개의 심리적 동기(인지적 욕구, 감정적 욕구, 개인통합적 욕구, 사회통합적 욕구, 현실도피적 욕구)를 중심으로 볼 때, 본 연구에서 도출된 "정보검색/의사소통형"은 정보검색 및 환경이해 강화와 관련된 인지적 욕구와 사회적 교류 강화와 관련된 사회통합적 욕구를 강하게 갖고 있는 집단으로 볼 수 있다. 인지, 사회통합적 욕구가 강한 노인들은 그 욕구를 충족시키기 위한 매체로서 컴퓨터를 이용할 것이다. 또한 그러한 인지, 사회통합적 욕구는 사회활동참여로 구현된다. 따라서 첫 번째 관점은 컴퓨터 이용행동 자체가 갖는 사회적 의미보다는 미디어 이용행동으로 발현된 심리적 욕구를 통해 이해하고자 하는 관점이라고 할 수 있다.

두 번째는 컴퓨터 이용행동 혹은 이용과정 자체가 사회활동참여를 활성화시킬 수 있는 기제로 작용하는가에 대한 관점이다. 본 연구에서 "취미형"은 음악, 영화감상, 게임 등 엔터테인먼트 추구를 위해 컴퓨터를 주로 이용하는데, 이러한 이용행동은 새로운 세계에 대한 탐구나 사회적 상호작용을 유발할 수 없다. 이에 비해 "정보탐색/의사소통형"에서의 컴퓨터 이용전략은 인지적 자극을 추구하고 관심 있는 사회적 활동에 대한 정보를 수집하며, 이메일이나 채팅 등을 통해 기존의 사회적 관계를 유지, 개선하여 활동모임 구성원들과의 관계를 활성화시킬 수 있다. 또한 온라인 공동체 가입을 통해 새로운 사회적 관계망을 형성, 확대시키고 오프라인 공동체로 발전시킬 수도 있다. 즉 사회적 상호작용을 촉진시키는 컴퓨터 이용형태를 취할수록, 사회활동참여는 새롭게 형성되고 활성화될 수 있다.

본 연구결과에 대한 해석은 위의 두 가지 관점 모두 유용할 수 있으나, 향후 연구에서 이를 경험적으로 검증할 필요가 있다. 첫째는 노인의 컴퓨터 이용동기와 같은 심리사회적 속성이 컴퓨터 이용행동에 미치는 인과적 영향 관계를 세부적으로 검증해야 할 것이며, 둘째는 컴퓨터 이용행동이 사회적 관계 및 사회활동참여의 활성화를 이끌어내고 동시에 활성화된 사회활동참여가 컴퓨터 이용행동에 긍정적으로 작용하는 순환과정을 규명하여, 컴퓨터 이용이 지니는 사회관계적 의미를 검증해 나가야 할 것이다.

본 연구에서는 사회활동참여 역시 단편적으로만 파악하지 않고 사회활동이 가지는 사회적 속성 차이에 기초하여 컴퓨터 이용의 사회적 의미와 일치하는 지점을 찾고자 하였다. 특히 경로당은 특별한 목적의식이 수반되지 않는 단순 여가활용 용도로 이용되는 경우가 많으므로 다른 사회활동에 비해서는 소극적 차원의 사회활동참여이다. 컴퓨터 이용유형 가운데서도 사회적 상호작용 추구정도가 가장 낮은 "취미형"이 경로당 이용 정도가 높은 것으로 나타나, 이와 같은 일련의 행동들에 사회관계적 함의가 내재되어 있음을 알 수 있다.

지금까지 살펴본 바와 같이, 본 연구에서는 노년기 컴퓨터 이용의 긍정적인 사회적 효과를 확인하였다. 이로써 일반 성인기 혹은 아동, 청소년기에 집중되어 온 컴퓨터 이용과 사회적 상호작용에 관한 일련의 연구 성과를 이론적으로 확대함과 동시에 노년기에 축소되고 약화되기 쉬운 인간관계를 활성화시키고 활발한 사회참여를 유도하는 매체로서 컴퓨터 이용의 중요성을 찾아볼 수 있었다.

또한 본 연구의 결과는 급속도로 보급되고 있는 노인 대상 컴퓨터 교육을 비롯한 평생교육의 관점에서도 중요한 기초 자료로 활용될 수 있다. 노인 정보화 교육 현장에서는 정보격차 해소를 위한 정보탐색에 주력함과 동시에, 사람과 사람을 잇는 중요한 매체로서의 역할에도 주목하여, 이메일쓰기, (화상)채팅하기, 동호회사이트 참가권유 등, 노인들의 사회적 관계를 활성화시키고 사회참여를 유도할 수 있는 매체로 적극 활용할 수 있는 방안을 모색해야 할 것이다.

추후 연구에서는 컴퓨터 이용동기와 이용행동에서 노인층과 다른 연령층 간의 공통점 및 차이점을 분석하는 등, 노년기 미디어 이용 특징에 관한 이론적, 경험적 저변을 확대시켜 나가야 한다. 현재 젊은 층을 위주로 활성화되어 있는 정보통신시장에서 향후 급속도로 팽창될 노인 수요자의 욕구와 행동양상을 적절히 파악하여 공급에 반영하는 것은 현실적으로 매우 중요한 이슈이다.

끝으로 본 연구는 대도시에 거주하는 노인만을 대상으로 하므로 연구결과의 일반화에 주의할 필요가 있다. 특히 도시와 농어산촌 간에는 인터넷 이용을 위한 광케이블 설치 가능성, 정보화 교육에 대한 접근 가능성의 차이 등으로 인해 정보격차가 심화되므로, 농어산촌의 노인은 도시 노인에 비해 정보격차의 문제를 이중으로 경험할 수 있다. 이는 단순히 정보의 격차뿐만 아니라 본 연구에서 강조한 사회적 효과의 측면에서도 격차가 발생할 수 있다. 노인의 컴퓨터 이용 연구에서는 이 문제 또한 비중 있게 다룰 필요가 있다.

참고문헌

김유정. 2005. "사이버 커뮤니티 참여와 이용에 대한 이용과 충족 연구". 『한국언론학보』 49(3): 291-317.

나은영 · 박소라 · 김은미. 2007. "청소년의 인터넷 이용 유형별 미디어 이용 양식과 적응: 블로그형과 게임형을 중심으로". 『한국언론학보』 51(2): 392-425.

박소라 · 김은미 · 나은영. 2007. "어린이와 청소년의 인터넷 이용 유형화 및 유형별 친구 관계의 특성". 『사이버커뮤니케이션학보』 22: 39-81.

박성희 · 최준호. 2004. "인터넷 이용 동기와 이용 행태 간 상관관계에 대한 탐색적 비교 연구: 한국과 미국의 네티즌을 대상으로". 『한국언론학보』 48(4): 243-271.

박영란. 2010. "노인 사회참여 개념에 대한 고찰". 『2010년 한국노년학회 춘계학술 대회 자료집』 105-120.

박창호. 2003. "디지털 디바이드, 정보차별인가 정보자유인가?". 『사회이론』 23: 175-209.

박충선 · 이춘옥. 2003. "노년의 정보화태도와 경험이 삶의 질에 미치는 영향: 대구, 경북지역 노인들의 정보화 교육을 중심으로". 『한국가족관계학』 8(2): 25-44.

보건복지부. 2009. 2008년도 노인실태조사-전국 노인생활실태 및 복지욕구조사- 기초 분석보고서.

부산복지개발원. 2009. 2009년 부산광역시 노인복지 실태 및 욕구조사.

서진완 · 박희봉. 2003. "인터넷 활용과 사회자본 사이버 공동체의 사회자본 형성 가능성을 중심으로-. 『한국정책학회보』 12(1):27-50.

서혜경 · 김은주. 2004. "노인들의 컴퓨터에 대한 태도 및 그에 영향을 미치는 요인에 관한 연구: 서울시

내 10개 노인종합복지관 이용노인을 대상으로". 『한국노년학』 24(2): 21-39.
성한기·안경옥. 2005. "인터넷 사용유형과 중독수준에 따른 친구관계 및 가상공간의 현실지각". 『한국심리학』: 건강. 10(4): 475-488.
손장권·조용하. 2005. "부산지역 노인의 사회활동, 사회관계 그리고 생애만족에 관한 연구". 『한국사회』 6(2): 5-39.
신용주. 2005. "정보화 교육을 통한 노인 임파워먼트의 모색". 『평생교육학연구』 11(4): 33-53.
이경희. 2004. "노인학습자들의 교육참여 실태조사 분석". 『노년교육학연구』 10(2):49-77.
이소정. 2009. "우리나라 노인의 사회참여 유형분석". 『한국인구학』 32(1): 71-91.
이유경·채규만. 2006. "컴퓨터 게임 중독과 청소년의 사회적 관계 및 적응과의 관계". 『한국심리학』: 임상. 25(3): 711-726.
오영희·석재은·권중돈·김정석·박영란·임정기. 2005. 『노인의 삶의 질 향상을 위한 정책방안 연구-여성, 농어촌, 독거노인의 생활실태를 중심으로』 한국보건사회연구원.
한국인터넷진흥원. 2009. "2009년 인터넷 이용실태조사". http://www.kisa.or.kr/
홍명신. 2003. "노인의 인터넷 이용에 관한 연구-초기 노인을 중심으로. 『한국노년학』 23(2): 187-203.
Belch, M. A., Krentlera, K. A., and Willis-Flurry, L. A. 2005. Who's wired and who's not: Children's access to and use of computer technology, *Future of Children* 10, 44-75.
Chen, Y., and Persson, A. 2002. Internet use among young and old adults: relation to psychological well-being. *Educational Gerontology*, 28: 731-744.
Cody, M., Dunn, D., Hoppin, S., and Wendt, P. 1999. Silver surfers: Training and evaluating internet use among older adult learners, *Communication Education*, 48(4): 269-286.
Engelnerg, E., and Sjoberg, L. 2004. Internet use, social skills, and adjustment, *Cyber Psychological Behavior*, 7(1): 187-195.
Katz, E., Gurevitch, M., and Hass, H. 1973. On the use of the mass media for important things, *American Sociological Review*, 38(2): 164-181.
Katz, J. E., Rice, R. E., and Aspden, P. 2001. The internet, 1995-2000: Access, civic involvement, and social interaction, *American Behavioral Scientist*, 45: 405-419.
McLeod, J. M., Zubric, J., Keum, H., Deshpande, S., Cho, J., Stein, S. E., and Heather, M. 2001. Reflecting and connecting: Testing communication mediation model of civic engagement, Paper presented at the Communication Theory and Methodology Division, Association for Education in Journalism and Mass Communication, Washington, D. C.
Nie, N. H., and Ebring, L. 2000. Internet and society: a preliminary report. www.stanford.edu/group/siqss
Opalinski, L. 2001. Older adults and the digital divide: Assessing results of a web-based survey, *Journal of Technology in Human Services*, 18(3/4): 203-221.
Palmore, E. B. 1981. *Social patterns in Normal Aging: Findings from the Duke Longitudinal Study*. Durham: Duke University Press.
Putnam, R. D. 1996. The strage disappearance of civic America. *American Prospect*, 24: 34-48.
Rowe, J. W., and Kahn, R. L. 1997. Successful aging. *The Gerontologist*. 37: 433-440.
_____ 1998. Successful Aging. NY: Pantheon Books.
Shah, D. V., Kwak, N., and Holbert, L. R. 2001a. "Connecting" and "disconnecting" with civic life:

Patterns of internet use and the production of social capital, *Political Communication*, 18, 141-162.

Shah, D. V., McLeod, J., and Yoon, S. H. 2001b. Communication, context, and community: An exploration of print, broadcast, and internet influences. *Communication Research*, 28(4): 464-506.

Shklovski, I., Kiesker, S., and Kraut, R. 2004. Effects of using the internet on interaction with family and friends: A review of the literature, 1995-2003. In R. Kraut(Ed.), *Information Technology at Home*. (In press). Oxford: Oxford University Press.

White, H., McConnell, E., Clipp, E., Branch, L., Sloane, R., Pieper, C., and Fox, T. 2002. A randomized controlled trial of the psychosocial impact of providing internet training and access to older adults. *Aging and Mental Health*, 6(3): 213-221.

Widyanto, L., and McMurran, M. 2004. The psychiatric properties of the internet addiction test. *Cyber Psychological Behavior*, 7(4): 443-450.

Xie, B. 2008. Multimodal computer-mediated communication and social support among older Chinese internet users. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(3): 728-750.

Computer Use and Social Participation in Old Age:
Analysis according to the Computer Use Patterns of Young Old

Chang, Soo-Ji
(Kyungsung University)
Lee, Jae-Jung
(Busan social welfare development institute)

The purpose of the study was to investigate the effects of computer use in elderly's social participation. Specifically, the participants(aged 65-74 yrs) were classified according to the computer usage patterns, and the effect of the computer use pattern on social participation was investigated. And the study identified the impact of social attributes within computer use in detail through different types of social activity analysis. In order to statistical analysis, data from the investigation of elderly welfare conditions and needs in Busan(2009) was used. Findings indicated that 1) the elderly computer users were classified in three types; "information search/hobby-pattern", "hobby-pattern", and "information search/communication pattern". 2) the effect of computer use by the elderly in social participation was positive. 3) the "information search/communication pattern" users tended to actively involve in social participations, and pursued activation and expansion of social networking, seeking organizational and social benefits. Practical and social implications and limitations of the study were discussed.

Key words: computer use, social participation, elderly

［논문 접수일 : 10. 04. 30, 심사일 : 10. 05. 27, 게재 확정일 : 10. 07. 21］