

베이비붐 세대의 여가활동이 ICT 이용 능력에 미치는 영향

오주현
연세대학교 바른ICT연구소

The Effect of Baby Boom Generation' Leisure Activities on ICT Skills

Joo Hyun Oh
Barun ICT Research Center, Yonsei University

요 약 본 연구는 베이비붐 세대가 일상생활 속에서 ICT 이용 능력을 향상시킬 수 있는 방법을 탐색하려는 목적을 지닌다. 따라서 취미를 매개로한 여가활동이 ICT 이용 능력에 미치는 영향을 살펴봤다. 2016 한국미디어패널 데이터를 활용했으며, 분석결과 여가활동을 많이 할수록 ICT 이용능력이 높은 것을 확인했다. 이와 같은 결과는 도구변수를 통해 내생성을 통제한 2단계 회귀분석에서도 영향력을 확인했다. 구체적으로는 공연/문화 관람 활동이 통합적 ICT 이용 능력에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 창작적 취미활동은 동영상 콘텐츠 이용과 전자상거래 이용 능력에, 쇼핑 활동은 커뮤니케이션 영역과 정보검색 영역에 유의한 효과를 미치는 것으로 나타났다. 이와 같은 결과는 면대면 커뮤니케이션에 익숙한 베이비붐 세대의 경우, 여가활동이 ICT 이용의 동기와 활용, 교육의 기회를 제공한다는 측면에서 ICT 이용 능력을 향상시킬 수 있는 수단이 될 수 있음을 제안한다.

주제어 : 베이비붐 세대, 여가활동, ICT 이용 능력, 정보격차, 한국미디어패널

Abstract The objective of this study is to explore the way to improve baby boom generation's ICT skills in their daily life. This study explores the effect of leisure activities on ICT skills. The analysis used 2016 Korea Media Panel data. Results show that the more leisure activities baby-boomers participate, the higher ICT skills they could get. The result of 2SLS regression also supports the leisure activities' effect on the improvement of ICT skills. More specifically, watching performing art such as movies, musicals, affects the improvement of the integrated ICT skills, and creative hobbies such as cooking, painting, affect the ability to use video contents and e-commerce; shopping affects the improvement of communication and information searching with a digital device. These findings suggest that leisure activities could improve ICT skills for baby boom generation who are familiar with face to face communication.

Key Words : Baby boom generation, leisure activities, ICT skills, Digital divide, Korea Media Panel

1. 연구 배경 및 목적

고령화·정보화는 세계적인 흐름이다. 우리나라는 현재 65세 이상 인구의 비율이 14%가 넘는 고령사회로 진입했다. 의료기술의 발달과 평균 수명 연장, 더불어 오랜

기간 지속된 낮은 출산율은 상대적으로 고령화를 가속화시키고 있다. 특히 베이비붐 세대의 생애주기가 장·노년층에 들어서는 시기가 됨에 따라 향후 고령 인구의 비율은 더욱 급속도로 증가 할 것으로 예측된다.

1980년대 서구에서 노년기를 바라보던 관점은 은퇴,

*Corresponding Author : Joo Hyun Oh(jhoh@barunict.kr)

Received January 4, 2018

Accepted March 20, 2018

Revised February 23, 2018

Published March 28, 2018

병약, 보호, 의존, 비기여 등의 부정적 관점으로 인식했으나 1990년대에 들어오면서 노년기를 자기 삶의 주체, 사회적 활동의 주체로 인식하는 등의 변화가 있었다[1]. 긍정적 노화(positive aging), 활동적인 노화(active aging), 생산적 노화(productive aging), 성공적인 노화(successful aging), 그리고 웰 에이징(well aging) 등의 용어가 노년기를 바라보는 시각이 변화했음을 잘 보여준다[1].

노년기를 긍정적으로 바라보는 시각에 대한 용어가 다양하고 강조하는 측면에서 다소 차이가 있지만 신체적 건강, 정신적 건강을 전제로 활동적인 참여를 강조한다는 점에서 공통점이 있다. 활동적인 노화는 노년기에도 중·장년처럼 활동적으로 활동할 수 있음을 강조하며, 생산적인 노화는 사회활동 중 경제적 활동을 강조한다. 한편 성공적인 노화는 질병과 질병관련 장애의 최소화, 인지적 신체적 기능의 최대화, 그리고 생활에서의 활동적인 참여 등 세 가지 요소로 각각 명시하여 강조한다[2]. 본 연구는 노년기를 긍정적인 시각으로 바라보는 용어들의 정의에서 공통적으로 강조하고 있는 ‘활동적인 참여’에 주목한다.

한편 베이비붐 세대가 길어진 노년기를 보내는 시기는 정보화 사회 혹은 정보화 사회에 기반을 둔 4차 산업혁명 시대일 것이다. 이들이 ICT를 활용할 수 있다면 생활 편의성이 향상될 것이나 ICT 활용이 어려울 경우 노년기의 삶이 더욱 어렵게 느껴질 수 있다. 즉, 2000년대 초반 정보화 초기에는 ICT가 젊은 층을 중심으로 일반인들 사이에서 오락이나 재미를 위해 사용되었다면, 오늘날 ICT 활용은 일상생활을 영위해 나가기 위한 생활 기술(life skills)이 되었기 때문이다. 예를 들면, 민원처리나 은행 등 오프라인 서비스의 온라인화가 진행된 것을 상기하면 노년층 역시 ICT 활용이 불가피해 보인다.

일반적으로 장·노년층은 정보소외계층으로 간주되며 정부차원에서 이들의 정보격차를 줄이기 위한 노력이 진행되어 왔다. 대표적인 사례가 정보화교육으로 노인복지센터나 평생교육원 등에서 진행된다. 그러나 이와 같은 정보화교육 프로그램의 경우에는 ICT 학습에 대한 적극적인 의지가 필요하며, 배운 후에도 활용할 수 있는 기회가 없다면 쉽게 잊어버린 다는 데 한계가 있다.

본 연구는 이와 같은 배경에서 특정 장소, 특정 시간에 이루어지는 정보화교육 이외에 베이비붐 세대의 일상생활 속에서 ICT 이용 능력을 향상시킬 수 있는 방안을 살펴보고자 하는 시도로 베이비붐 세대의 여가활동을 주목한다.

즉, 베이비붐 세대는 면대면 커뮤니케이션에 익숙한 세대라는 점과 인터넷 이용자들 사이에서 취미와 관련된 정보 검색을 가장 많이 한다는 조사결과[3], 그리고 한국의 인터넷 이용자들의 인터넷 이용 동기로 오프라인 친교가 주된 요인으로 나타났음을 반영했다[4].

정리하면, 기존 연구에서 정보격차가 있는 세대의 특성을 간과하고 단순히 인터넷 이용이 사회참여를 증가시킨다는 논의로 ICT 활용의 중요성을 강조했다면, 본 연구에서는 면대면 의사소통에 더욱 익숙한 베이비붐 세대의 특성을 반영하여 오프라인 여가활동이 ICT 이용 능력에 영향을 미치는지 살펴보고자 한다. 즉 오프라인 여가활동이 ICT 이용에 대한 동기, 교육 및 활용의 기회가 될 수 있다는 판단 때문이다. 나아가 ICT 이용 능력이 높을수록 여가활동을 더욱 활발하게 할 수 있다는 문제제기에 대한 대안으로 통계적 기법을 통해 역인과관계에 대한 가능성을 검토할 것이다.

따라서 선행연구에서는 첫째, 정보사회를 살아가는 베이비붐 세대에 대한 이해를 돕기 위한 시대적 배경에 대해 살펴본다. 둘째, 고령층의 삶의 질 향상 요인으로서 여가활동과 인터넷 이용에 관한 선행연구를 검토한다. 연구 분석틀은 베이비붐 세대의 여가활동이 모바일, 인터넷 등 정보기기 및 정보서비스 이용 능력에 미치는 영향을 살펴보기 위한 실증분석이 진행된다. 이후에는 분석결과와 이에 대한 토론으로 구성된다.

2. 이론적 논의

2.1 디지털 이민자로서 베이비붐 세대

인터넷이 우리의 일상생활에 스며든 지 약 20년의 시간이 지난 현재 우리 사회에는 아날로그에 익숙한 세대와 디지털에 익숙한 세대가 함께 살고 있다. 보다 구체적으로 살펴보면 일부는 인터넷은 물론 컴퓨터 이용 경험이 없는 노인층이 있으며, 인터넷 이용 경험은 있으나 모바일 기기에는 익숙하지 않는 세대도 있다. Prensky(2001)는 이들을 아날로그에 익숙하지만 디지털 시대에 적응하는 세대라는 점에서 ‘디지털 이민자(digital immigrant)’라 칭하였다[5]. 한편 태어날 때부터 디지털 문화에 익숙한 세대도 함께 공존하는데, 이들은 ‘디지털 원주민(digital natives)’으로 불린다[5]. 하지만 이들 역시 출생 시기에 PC 인터넷 혹은 모바일 인터넷이 가능한 시기였는지에 따라 생활양식과 가치관이 다를 것이다.

Table 1. Understanding the social background of digital divide among generations

	~1940	1950	1960	1970	1980	1990	2000	2010	2020	2030
The year of birth	(1)	(2)	(3)			(4)	(5)	(6)		
~1950	B	A	Y	YA	YA	MA	OA			
1950		B	A	Y	YA	YA	MA	OA		
1960										
1970			B	A	Y	YA	YA	MA	OA	
1980				B	A	Y	YA	YA	MA	
1990					B	A	Y	YA	YA	
2000						B	A	Y	YA	
2010							B	A	Y	
2020								B	A	

Note 1: B=birth(~9); A=adolescent(10~19); Y: youth(20~29); YA=young adult(30~49); MA: middle-aged adult(50~59); OA: older adult(60~)

Note 2: (1) Japanese colonial era; (2) before and after Korea War; (3) Industrial age; (4) Information age (PC); (5) Information age (Mobile); (6) Industry 4.0

Source: J. H. Oh. (2017). *Study on the social relationship of old generations and use of smart media: Shedding light on intra-generation digital divide and the effect of bridging generations*, Doctoral dissertation, Yonsei University, Seoul[7]

Table 1은 세대에 따라 정보격차가 나타날 수 있음을 보다 직관적으로 이해할 수 있도록 출생시기와 사회변화를 양축으로 나타낸 것이다. 따라서 표의 각 셀에는 출생시기를 기준으로 사회변화가 있을 시기에 해당되는 생애주기를 표시했다. 단 생애주기를 표시함에 있어 출생(birth) 이후로 10대를 청소년(adolescent), 20대를 청년(youth), 30~40대를 중년(young adult), 50대를 장년(middle-aged adult), 60대 이상을 노년(older adult)으로 간주한다.

본 연구의 관심 대상인 베이비붐 세대는 전쟁 이후 출생률이 높은 세대를 의미한다. 따라서 나라마다 베이비붐 세대를 지칭하는 출생연도가 다르며, 우리나라의 경우 한국전쟁 이후 출생한 1955~1963년(2018년 기준, 만 55~63세) 출생자를 일컫는다. Table 1에서 상향 사선은 베이비붐 세대를, 하향 사선은 디지털 네이티브(1980~1999년 출생)를 의미한다. 본 연구의 관심 대상인 베이비붐 세대를 살펴보면, 이들은 20~40대에 산업화를 겪은 세대이며, 개인에 따라서는 중년 시기에 컴퓨터와 PC 기반의 인터넷을 접한 세대임을 알 수 있다[6]. 이들은 2010년대에 들어서면서 일부는 노년기를, 다른 일부

는 장년기에 스마트폰을 기반으로 한 모바일 혁명을 맞이한 세대이다.

인지적 노화가 장년기부터 진행된다고 했을 경우, PC 및 모바일 인터넷 이용에 어려움을 겪을 수 있는 세대임을 알 수 있다. 특히 길어진 노년기를 ICT가 가져온 혜택을 누리며 보내는지, 아니면 ICT 서비스에서 소외되어 보내는지에 따라 삶의 질이 달라질 것이다. 그러나 이들은 상대적으로 50년대 이전 출생자보다 교육수준이 높고, 컴퓨터 이용 경험이 있는 세대라는 점에서 정보격차 해소의 가능성이 있다. 따라서 50년대 이전 출생자와 구분하여 베이비붐 세대를 이해하고 세대 특성을 반영하여 연구하는 것이 더욱 유익할 것이라 생각된다.

한편 디지털 네이티브로 불리는 80~90년대 태어난 세대는 10대 혹은 출생 시기부터 컴퓨터와 PC기반 인터넷이 보편화된 환경에서 성장했다. 또한 청년 혹은 중년의 생애주기에 모바일 인터넷을 접했기 때문에 모바일 인터넷이 가져온 변화에 대해 적응력이 빠른 집단이다.

살펴본바와 같이 세대 간 정보격차의 발생 원인은 정보화를 맞이한 생애주기가 다르고, 생애주기에 따라 새로운 기술에 대한 적응력 그리고 새로운 패러다임에 적응하는 속도가 다르기 때문임을 유추할 수 있다. 따라서 세대, 연령은 기존 연구에서 정보격차에 영향을 미치는 일차적 요인으로 설명되어 왔다[8]. 그 밖에도 소득 수준과 교육수준 등이 정보격차에 영향을 미치는 사회경제적 지위 변수로 알려져 왔다[8-11].

같은 세대 내에서도 개인적인 차이가 존재하겠지만 [12, 13], 기술발전과 사회변화 시기에 어떤 생애주기에 해당 되었느냐에 따라서 편리하게 생각하는 의사소통 방식은 물론, 정보 획득 및 공유 방식 등이 다를 것이다. 따라서 정보격차 발생 원인을 연령에 따른 신체적, 인지적 노화로만 볼 것이 아니라 사회변화 시기에 해당된 생애주기를 살펴봄으로서 특정 세대에 대한 이해와 함께 이들이 정보화 시대 혹은 4차 산업혁명 시대에 적응을 도울 수 있는 방법을 탐색하는 것이 필요하다.

2.2 고령층의 삶의 질 향상 요인

Rowe 과 Kahn 은 성공적인 노화의 조건으로 세 가지를 꼽는다. 첫째가 신체적 건강, 둘째는 인지적, 신체 기능, 마지막으로 활동적인 참여를 꼽았다[2]. 본 연구에서는 노년기를 긍정적인 시각으로 바라본 용어들의 정의에서 공통적으로 강조하고 있는 ‘활동적인 참여’에 초점을

맞추고[1] 여가활동에 대해 살펴보았다.

여가란 일하고 남은 시간에서 생리적 필수시간을 제외한 자유 시간을 의미하며, 직업상의 일, 필수적인 가사 일, 수업 등과 같은 의무적인 활동 이외에 스포츠, 취미, 휴양 등의 활동에 할애되는 개인이 자기 뜻대로 자유롭게 이용할 수 있는 시간을 말한다[14].

여가활동은 삶의 질을 향상시키는 것으로 밝혀지고 있어 중요성이 부각되고 있으며[15-17], 특히 은퇴 후 여가시간이 증가한다는 점에서 고령층의 여가활동의 의미를 살펴보는 것이 중요하다. 단, TV시청이나 인터넷 이용과 같은 비활동적 좌식 여가활동은 제외했다[23, 24]. 노인의 여가스포츠 활동참가 정도가 일상생활 수행능력과 성공적 노화에 미치는 영향력을 살펴본 김경식과 이은주는 성공적 노화를 사회적 요인과 심리적 요인의 두 가지 하위요소로 구성하고 여가스포츠 활동 참가노인이 비참가 노인에 비해 성공적 노화를 더 높게 성취하는 것을 확인했다[16]. 특히 여가스포츠 활동 참가 빈도가 높을수록 사회적 노화와 심리적 노화에 긍정적인 영향을 미쳤으며, 참여 기간은 심리적 노화에, 참여 강도는 사회적 노화에 정의 방향으로 통계적 유의성을 확인했다. 심층인터뷰를 진행한 윤혜진의 연구에서는 노인복지시설에서의 여가활동 경험이 무료했던 노후에 삶의 의미와 기쁨을 제공한다는 결과를 확인했다[15]. 정은경과 김종근의 연구에서도 여가활동과 노후준비가 삶의 만족도에 미치는 긍정적인 영향과 배우자 지지의 조절효과를 확인했다[17].

한편 고령층의 삶의 질 향상에 긍정적인 영향을 주는 또 다른 요인으로 인터넷 이용을 꼽을 수 있다[18, 19]. 컴퓨터 및 인터넷 대중화 초기에는 컴퓨터와 인터넷 사용이 개인미디어로서 타인과의 단절을 초래할 것이라는 시각이 있었으나 현재의 논의는 인터넷 이용이 고령층의 사회자본 유지와 강화, 사회참여 증가를 통해 외로움, 고독감을 감소시켜 궁극적으로 이들의 삶의 질 및 만족도를 높이는 긍정적인 역할을 수행하는 것으로 의견이 수렴되는 추세다[20-22].

그러나 앞서 살펴본 것처럼 고령층은 정보격차의 소외계층으로 여겨지며 같은 세대 내에서도 활용 격차가 나타난다는 점에서[7, 12] ICT 이용을 통해 삶의 질을 향상시키기 위해서는 기본적인 ICT 이용 능력 향상이 선행될 필요가 있다. 그렇다면 고령층의 ICT 이용 능력을 향상시키기 위한 방법은 무엇일까?

고령층의 정보격차 감소를 위한 프로그램은 노인복지관이나 평생교육관을 중심으로 진행되고 있는 정보화교육을 들 수 있다. 실질적으로 ICT 활용법을 배울 수 있는 좋은 프로그램에도 불구하고, 수강 신청을 하고 특정 시간, 특정 장소에 꾸준히 참여하기 위해서는 상당한 의지가 필요하다. 또한 수강한 후에도 반복적으로 활용하고, 지속적으로 학습해야 하는 특성을 지닌바 일상생활에서 쉽게 물어볼 수 있는 대상이 필요한 부분은 충족시키지 못한다는 점에서 아쉬움이 있다.

따라서 ICT 활용 능력을 증진시키기 위해서는 일상생활에서 동기를 유발시키고, 함께 활용할 수 있는, 나아가 어려움이 있을 때 도움을 받을 수 있는 사회관계망이(social network) 필요하다. 본 연구에서는 사회관계망을 형성할 수 있는 매개로 취미에 기반을 둔 여가활동에 주목하고 스포츠 참여, 사교, 정치, 종교 활동, 만들기, 공연 관람 등 사회적 여가활동이 ICT 이용 능력에 미치는 영향력을 살펴보고자 한다.

ICT 이용이 사회참여를 증가시킨다는 기존 논의의 역인과 관계를 탐색하는 것은 조심스러운 접근이다. 그러나 Pew Internet Project에 따르면, 인터넷 이용자들 사이에서 취미와 관련한 정보 검색을 가장 많이 하는 것으로 나타났으며[3], 한국의 인터넷 이용자들의 인터넷 이용동기로 오프라인 친교가 주된 요인으로 나타났음을 반영했다[4].

활동적인 여가활동은 여러 사람과 상호작용 기회를 제공한다는 점에서 새로운 정보기기 및 서비스에 대해 인지하거나 이용에 도움을 받을 수 있고, 동기부여는 물론 일상생활에서 반복적으로 활용 할 수 있는 기회가 될 수 있다. 특히 먼대면 커뮤니케이션이 익숙한 베이비붐 세대에게는 정보기기 및 서비스 이용이 사회자본 및 사회참여를 증가시키는 영향보다 기존에 오프라인에서 유지하는 사회자본과 사회참여 활동이 정보기기 및 서비스의 이용 동기가 될 수 있기 때문이다. 우리의 일상생활에서 빠른 속도로 오프라인 서비스가 축소되고 온라인 서비스 이동하는 상황에서 정보기기 및 서비스 이용능력을 향상시킬 수 있는 요인을 탐색하는 일은 의미 있을 것이라 생각한다.

3. 분석틀 및 연구문제

본 연구는 베이비붐 세대를 대상으로 사회적 여가활

동이 ICT 이용 능력에 미치는 영향력을 살펴보는 목적을 지닌다. Fig. 1은 이에 대한 연구 분석틀을 도식화 한 것이다. 첫 번째 단계에서는 통합적 수준에서 여가활동이 ICT 이용 능력에 미치는 영향에 대해 살펴보려 한다. 두 번째 단계에서는 그 동안의 연구가 ICT 이용 능력이 높을수록, 혹은 인터넷 이용자, SNS 이용자가 비이용자보다 사회참여가 활발하다는 선행연구를 참고하여 ICT 이용 능력이 여가활동에 미치는 역인과관계를 검토하려 한다. 마지막으로 세부적 유형의 여가활동이 커뮤니케이션, 정보검색, 동영상 콘텐츠 이용, 전자상거래 등 각 영역의 ICT 이용 능력에 미치는 영향력을 보다 구체적으로 살펴보려 한다. 따라서 아래와 같은 연구문제가 도출되었다.

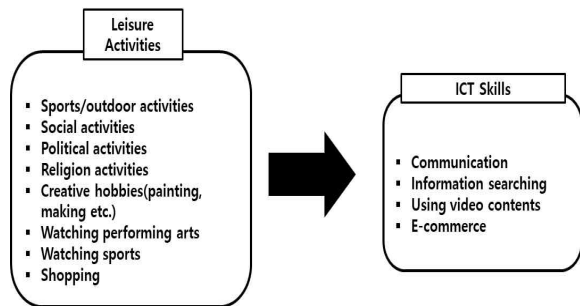


Fig. 1. Research model

- 연구문제 1. 베이비붐 세대의 여가활동 빈도와 ICT 이용 능력은 어떠한가?
- 연구문제 2. 여가활동과 ICT 이용 능력의 상관관계는 어떠한가?
- 연구문제 3. 여가활동이 ICT 이용 능력에 긍정적 영향을 주는가?
- 연구문제 4. 영역별 ICT 이용 능력에 영향을 미치는 여가활동은 무엇인가?

4. 연구방법

4.1 연구자료

분석을 위해 정보통신정책연구원에서 제공하는 2016 한국미디어패널조사 자료를 사용했다. 본 자료는 통계청 국가승인통계 자료이며, 2010년부터 2016년까지 매년 실시되고 있다. 미디어 기기 보유 현황, 미디어 기기 연결성, 미디어 다이어리, 미디어 이용 행태, 방송통신 서비스

가입 및 지출 현황 등을 기본 문항으로 매년 특별 모델 문항을 포함한다. 본 연구에서는 ‘가치관과 라이프 스타일’ 관련 문항을 포함한 최근 조사인 2016년 횡단 데이터 중 개인용 데이터를 사용했으며, 연구 대상은 1955~1963년 출생자인 베이비붐 세대로 설정하여 본 연구의 분석 대상은 총 1,139명이다.

Table 2는 응답자의 일반적 특성을 나타낸 것이다. 평균 연령은 55.8세이며, 응답자 성비는 남성이 47.2%, 여성이 52.8%로 나타났다. 학력은 고등학교 졸업 비율이 58.2%로 가장 높게 나타났으며, 대학교 졸업 21.7%, 중학교 졸업 12.8%, 초등학교 졸업 이하 6.2% 순으로 나타났으며, 대학원 재학 이상도 1.1%다. 87.3%가 기혼으로 가장 높게 나타났으며, 이혼 6.8%, 사별 4%, 미혼 1.9%로 나타났다. 월 평균 개인 소득은 100~200만 원 미만이 23.4%, 200~300만 원 미만이 17.1%, 300~400만 원 10.9%, 400만 원 이상도 10.3%였다. 그러나 100만 원 미만으로 응답한 사람도 38.4%로 높게 나타났으며, 그 중 소득이 없다고 응답한 사람이 28.4%다. 특히 소득 없음으로 응답한 응답자의 93%가 여성으로 나타나 베이비붐부 코호트에서 여성의 전업주부 비율이 높은 점이 반영된 결과라 볼 수 있다.

Table 2. Respondents' Demographic Statistics

continuous variable	Mean	S. D.	Min	Max
age	55.81	1.9443	53	59
dummy or ordered variables			Freq.	Percent
gender	male		538	47.2
	female		601	52.8
education level	elementary school		71	6.2
	middle school		146	12.8
	high school		663	58.2
	university		247	21.7
	graduate school		12	1.1
marital status	unmarried		22	1.9
	married		994	87.3
	widow		45	4.0
	divorced		78	6.8
job	yes		822	72.2
	no		317	27.8
personal income (₩ /per month)	0		323	28.4
	~50		35	3.1
	50~100		78	6.9
	100~200		267	23.4
	200~300		195	17.1
	300~400		124	10.9
	400~500		60	5.3
500~		57	5.0	

N=1,139

4.2. 변수

4.2.1 종속변수: ICT 이용 능력

종속변수에 사용된 문항은 총 13문항으로 각 문항에 대해 가능 여부를 ‘예(=1)’, ‘아니오(=0)’으로 코딩하고 각 문항의 합으로 새로운 변수를 만들어 활용했다. 먼저 ‘자신에게 수신된 휴대폰 문자 메시지를 열람·확인할 수 있습니까?’, ‘휴대폰 문자 메시지를 작성하여 타인에게 보낼 수 있습니까?’, ‘자신에게 수신된 이메일을 열람·확인할 수 있습니까?’, ‘이메일을 작성하여 타인에게 보낼 수 있습니까?’, ‘이메일에 파일을 첨부하여 보낼 수 있습니까?’, ‘이메일에 첨부된 파일을 다운로드하여 파일을 열어 볼 수 있습니까?’ 등 여섯 개의 문항을 커뮤니케이션 영역 ICT 이용 능력 변수로 설정했다. ‘즐거찾기가 되어 있는 인터넷 사이트를 클릭하여 방문할 수 있습니까?’, ‘특정한 웹사이트 주소가 주어지면 그 사이트를 인터넷 주소창에 직접 입력하여 방문할 수 있습니까?’, ‘인터넷 포털 사이트나 검색 사이트에서 검색어를 입력하여 정보 검색을 할 수 있습니까?’ 등 세 개의 문항을 정보검색 영역 ICT 이용 능력 변수로 설정했다. 동영상 콘텐츠 이용 ICT 이용 능력 변수는 ‘플레이어/윈도우미디어 플레이어/아이튠스 등의 동영상 재생 프로그램을 통해 동영상 파일을 재생시킬 수 있습니까?’, ‘웹하드/P2P 사이트 등을 이용하여 동영상을 다운로드 하고 재생시킬 수 있습니까?’ 등의 두 문항으로 구성했다. 마지막으로 전자상거래 ICT 이용 능력은 ‘인터넷을 통해 인터넷 뱅킹을 할 수 있습니까?’, ‘인터넷을 통해 온라인 쇼핑이나 영화·공연 등 온라인 예약/예매를 할 수 있습니까?’ 등 두 문항으로 구성했다. 통합적 ICT 이용 능력은 네 가지 영역의 합을 사용했다.

4.2.2 독립변수: 여가활동

여가활동은 스포츠/야외활동(축구, 야구, 골프, 등산, 여행 등을 본인이 직접 하는 것), 친교 활동(친목 모임, 친구 방문, 사교적 모임 등), 사회/정치 활동(자원 봉사, 지역단체 활동, 정당 활동, 환경운동단체 모임 등), 종교 활동(예배, 예불, 기도회 등 종교적 목적으로 만나는 활동), 창작적 취미활동(취미로서 하는 글짓기, 그림 그리기, 악기 연주, 수공예, 요리 등), 공연/문화 관람활동(공연장 관람, 극장 영화관람, 박물관, 갤러리 관람 등), 스포츠 관람활동(야구, 축구, 농구, 골프 등), 여가활용으로서의 쇼핑활동(구매와 관계없이 구경 차원에서의 쇼핑) 등

에 대해 각각의 활동 빈도를 묻는 문항을 활용 했다. 응답은 1) 거의하지 않음, 2) 1년에 1회 정도, 3) 6개월에 1회 정도, 4) 3개월에 1회 정도, 5) 한 달에 1~3회 정도, 6) 1주일에 1~3회 정도, 7) 1주일에 4~6회 정도, 8) 매일 등으로 응답되어 통합적인 여가활동 변수값은 8문항의 합으로 사용했다. 단 여가활동 문항에는 TV 시청이나 인터넷 이용 등과 같은 비활동적인 좌식 여가활동 보다 다른 사람들과 만나 교류하는 사회적여가(social leisure) 활동이나 운동과 같은 신체적 여가(physical leisure), 자원봉사 활동과 같은 생산적 여가(productive leisure) 등 신체적, 정서적, 주관적 웰빙을 향상시킨다고 보고된 여가활동 문항으로 규정했다[23, 24].

4.2.3. 통제변수

성별, 연령, 교육수준, 현재 배우자 유무, 직업 유무, 개인 월 평균 소득 등 인구통계학적 변수를 통제변수로 사용했다[8-11]. 성별은 남성을 ‘1’, 여성을 ‘0’의 값을 부여했다. 교육 수준은 초등학교 졸업 이하, 중학교 졸업 이하, 고등학교 졸업 이하, 대학교 졸업 이하, 대학원 재학 이상 등으로 구분하고 학력이 높을수록 높은 값을 부여했다. 분석에 활용된 결혼 상태는 현재 배우자의 유무를 기준으로 현재 배우자 있음(기혼=1), 현재 배우자 없음(미혼, 사별, 이혼=0)의 값을 부여했다. 직업 유무는 있다고 응답한 경우 ‘1’의 값을, 직업이 없을 경우 ‘0’의 값을 부여했다. 마지막으로 개인의 월 평균 소득은 1) ‘소득 없음’을 비롯하여 2) 50만원 미만, 3) 50~100만원 미만, 4) 100~200만원 미만, 5) 200~300만원 미만, 6) 300~400만원 미만, 7) 400~500만원 미만, 8) 500만 원 이상이다.

4.3 분석방법

방법론으로는 여가활동이 ICT 이용 능력에 미치는 영향력을 살펴보기 위해 회귀분석을 사용했다. 한편 ICT 이용 능력이 여가활동에 미치는 역인과관계의 가능성을 검토하기 위해 2단계 회귀분석(two-stage least squares: 2SLS)을 실시했다. 2SLS는 내생성(endogeneity) 문제를 보완하기 위한 통계적 기법이다. 즉, 독립변수가 종속변수에 영향을 준다고 보여 지지만, 측정되지 않은 다른 요인들과 상관관계를 지닌다면 오차상관을 만들 수 있기 때문이다. 따라서 종속변수와는 상관관계가 없고, 독립변수와는 상관관계가 있는 도구변수(instrumental variable)를 통해 내생성을 통제하는 방법이다. 따라서 독립변수

를 종속변수로, 도구변수를 독립변수로 두어 1단계 회귀 분석을 실시하며, 1단계 회귀분석에서의 추정치를 2단계 회귀분석에서 투입하여 내생성을 통제하고 영향력을 추정하는 방법이다[25].

이후의 분석에서는 커뮤니케이션, 정보검색, 동영상 콘텐츠 이용, 전자상거래 등 각각의 ICT 이용 능력에 미치는 세부적인 여가활동을 파악하기 위해 종속변수의 특성을 반영하여 순서형 로지스틱 분석(ordered logistic)을 실시했다.

5. 분석결과

5.1 여가활동 빈도와 ICT 이용 능력 수준

Table 3 은 기술통계를 나타낸 표이다. 독립변수인 여가활동 변수는 8개의 구체적 행위로 구분되며, 동일한 척도이기 때문에 상대적인 비교가 가능하다. 8가지 유형의 여가 활동 중 친교활동이 4.5로 가장 높게 나타났으며, 여가로서의 쇼핑 활동 3.7, 스포츠/야외 활동 3.2 순으로 나타났다. 공연/문화 관람활동은 평균 2.2로 1년에 1번 정도 활동 하는 것으로 판단된다. 단 종교 활동의 경우 종교의 유무에 영향을 받기 때문에 평균이 지닌 의미가 크지 않다. 또한 종교가 있다고 응답했는지라도 종교 활동을 하지 않는 경우도 있으며(27.4%), 종교가 없다고 했는지라도 낮은 빈도로 종교 활동을 했다고 응답한 경우도 있다(9.6%). 종합적인 여가활동 변수의 평균은 20.03[8-42] 이다.

종속변수를 살펴보면, 커뮤니케이션, 정보검색, 동영상 콘텐츠 이용, 전자상거래 영역을 반영한 통합적 ICT 이용 능력이 7.73[0-13] 으로 나타났다. 단 커뮤니케이션 관련 문항 6개, 정보검색 문항 3개, 동영상 콘텐츠 이용 문항 2개, 전자상거래 이용 문항 2개로 각각 다르기 때문에 각 영역의 평균 차이를 비교 할 수는 없다. 다만 동영상 콘텐츠 이용, 전자상거래의 평균값이 1에 못 미치는 것으로 나타나 응답자의 상당수가 해당 서비스를 이용할 수 없다고 응답한 것을 알 수 있다. 요약하면 베이비붐 세대가 사용 할 수 있는 정보기기 및 정보서비스는 문자 송수신, 이메일 등의 커뮤니케이션과 정보검색 등으로 한정되는 것으로 판단된다.

Table 3. Descriptive statistics

Variables		Mean	S.d.	Min	Max
Independent variables (leisure activities)	total	20.03	5.68	8	42
	sports/outdoor activities	3.17	1.90	1	8
	social activities	4.50	1.34	1	8
	political activities	1.59	1.10	1	8
	religionary activities	2.00	1.79	1	8
	creative hobbies	1.55	1.33	1	8
	watching performing arts	2.15	1.33	1	6
	watching sports	1.46	0.92	1	6
	shopping	3.70	1.62	1	7
Dependent variables (ICT skills)	total	7.73	4.25	0	13
	communication	3.82	1.87	0	6
	information searching	2.10	1.27	0	3
	using video contents	0.89	0.94	0	2
	e-commerce	0.92	0.96	0	2
Instrumental variable	religion(=1)	0.31	-	0	1

5.2 여가활동과 ICT 이용 능력의 상관관계

Table 4 에서 독립변수인 여가활동 변수 간의 상관계수를 살펴보면, 상관계수가 높지는 않지만 통계적 유의성이 나타났다. 가령 스포츠, 야외활동의 경우에는 사교적, 정치, 종교, 창작적 취미, 공연 관람, 스포츠 관람, 쇼핑 등 다른 종류의 여가활동과 상관관계를 나타냈다. 사교적 활동의 경우에는 스포츠 관람을 제외하고 유의성이 나타났으며, 정치 활동은 쇼핑활동을 제외한 다른 여가활동과 상관관계를 지녔다. 종교 활동은 쇼핑 활동과는 상관관계가 없는 것으로 나타났다.

여가활동과 종속변수인 ICT 활용 능력 변수를 살펴보면, 스포츠, 야외활동 활동의 경우 커뮤니케이션 능력, 정보검색 능력, 동영상 재생 능력, 전자상거래 능력과 모두 정의 상관관계가 나타났다. 사교적 활동은 동영상 재생 능력을 제외한 모든 영역과 통계적 유의성이 나타났다. 상관계수가 크지는 않지만 유의성을 확인 했으며, 이는 향후 진행되는 회귀분석의 타당성을 보여준다. 한편 정치와 종교 활동은 정보검색과, 쇼핑 활동은 동영상 재생과 전자상거래와 독립적인 것으로 나타났다. ICT 활용 능력 변수 간에는 정의 방향의 상관관계가 나타나는 것을 확인했다.

Table 4. Correlation analysis of major variables

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l
a	1.00											
b	0.32 ***	1.00										
c	0.22 ***	0.08 **	1.00									
d	0.07 **	0.10 **	0.22 ***	1.00								
e	0.19 ***	0.10 **	0.32 ***	0.16 ***	1.00							
f	0.23 ***	0.07 **	0.17 ***	0.12 ***	0.18 ***	1.00						
g	0.23 ***	0.01 **	0.22 ***	0.01 **	0.20 ***	0.34 ***	1.00					
h	0.09 **	0.21 ***	-0.05 **	0.03 **	0.10 **	0.19 ***	0.08 **	1.00				
i	0.20 ***	0.12 ***	0.16 ***	0.11 ***	0.11 ***	0.32 ***	0.22 ***	0.05 **	1.00			
j	0.21 ***	0.12 ***	0.05 **	0.04 **	0.07 **	0.28 ***	0.15 ***	0.11 ***	0.63 ***	1.00		
k	0.13 ***	0.03 **	0.08 **	0.10 **	0.14 **	0.25 ***	0.16 **	-0.01 **	0.55 ***	0.54 ***	1.00	
l	0.18 ***	0.07 **	0.14 ***	0.10 **	0.14 **	0.35 ***	0.22 ***	0.02 **	0.72 ***	0.56 ***	0.54 ***	1.00

Note: a: sports/outdoor activities; b: social activities; c: political activities; d: religious activities; e: creative hobbies; f: watching performing arts; g: watching sports; h: shopping; i: communication; j: information searching; k: using video contents; l: e-commerce
 legend: * p<0.05; ** p<0.01; *** p<0.001

5.3 여가활동이 ICT 이용능력에 미치는 영향

Table 5 는 여가활동이 ICT 이용 능력에 미치는 영향을 살펴보기 위해 회귀분석을 실시한 결과이다. 통제 변수를 살펴보면, ICT 이용 능력에 교육수준과 개인소득이 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 기존의 연구결과를 지지했다. 한편 직업이 없는 사람이 있는 사람에 비해 ICT 이용 능력이 높은 것으로 나타났다.

Table 5. Regression of ICT skills on leisure activities

Variable	ICT Skills			
	Model1		Model2	
	β	S.E.	β	S.E.
male(=1)	-0.03	0.28	0.30	0.27
age	4.84	3.58	4.86	3.46
age ²	-0.05	0.03	-0.05	0.03
education level	2.05***	0.15	1.77***	0.15
spouse(=1)	-0.50	0.33	-0.36	0.32
job(=1)	-0.78*	0.37	-0.57	0.36
personal income	0.49***	0.09	0.42***	0.09
leisure activities			0.17***	0.02
constant	-130.59	99.89	-133.84	96.50
F	62.40		68.73	
R ²	0.28		0.33	

legend: * p<0.05; *** p<0.001
 N=1,139

주요 독립변수인 여가활동을 살펴보면, 여가활동 빈도가 높을수록 ICT 이용능력이 높았다. 한편 ICT 이용 능력이 높을수록 여가활동을 많이 하는 역인과관계의 가능성을 검토하기 위해 2단계 회귀분석(2SLS)을 실시했다.

5.4 역인과관계 검증: 2SLS

Table 6 은 2단계 회귀분석에 대한 결과이다. 2단계 회귀분석은 도구변수(instrumental variable)를 활용하여 측정하지 못한 변수로 인해 편향되거나(biased) 일관되지 않은 추정(inconsistent estimates)을 보완할 수 있다. 도구변수의 조건은 에러항(u)과는 상관관계가 없고, 독립변수와는 상관관계가 있어야 한다(Wooldridge, 2009). 별도의 표로 제시하지 않았지만 본 연구에서 종교여부는 종속변수인 ICT 이용 능력에는 상관관계가 없고, 독립변수인 여가활동과는 상관관계가 있어 도구변수의 조건을 충족시켰다.

Table 6. 2SLS regression of ICT skills on leisure activities

Variable	Step1 leisure activities		Step2 ICT skills	
	β	S.E.	β	S.E.
leisure activities			0.22**	0.08
male(=1)	-1.40**	0.42	0.39	0.31
age	-0.92	5.24	4.87	3.47
age ²	0.01	0.05	-0.05	0.03
education level	1.48***	0.23	1.70***	0.19
spouse(=1)	-0.74	0.49	-0.32	0.33
job(=1)	-1.26*	0.54	-0.52	0.37
personal income	0.33*	0.13	0.41***	0.09
religion(=1)	2.98***	0.34		
constant	41.83	146.40	-134.72	96.77
F	22.19		59.22	
R ²	0.14		0.32	

legend: * p<0.05; ** p<0.01; *** p<0.001
 N=1,139

분석의 첫 번째 단계에서는 종교가 있는 사람이, 종교가 없는 사람 보다 여가활동이 활발함을 확인했다. 2단계에서는 1단계에서 예측된(predict) 추정치로 여가활동이 ICT 이용 능력에 미치는 영향력을 살펴보는 것이다. 분석 결과, 여가활동을 많이 할수록 ICT 이용 능력이 높은 것으로 나타나 Table 5 의 연구 결과를 지지했다.

5.5 영역별 ICT 이용능력에 미치는 여가활동

Table 7 은 종속변수인 ICT 이용 능력과 독립변수인 여가활동을 보다 구체적으로 살펴본 것이다. 종속변수는 커뮤니케이션, 정보 검색, 동영상 콘텐츠 이용, 전자상거래 등 네 가지 영역으로 구분하였다. 독립변수는 스포츠/야외 활동, 친교활동, 사회/정치활동, 종교활동, 창작적 취미활동, 공연/문화 활동, 스포츠 관람활동, 여가활동으로서의 쇼핑활동 등 각 유형의 여가 활동을 독립변수로 투입했다. 본 분석의 종속변수는 값이 커질수록 ICT 이용 능력이 높다는 것을 의미하기 때문에 순서형 로지스틱(ordered logistic) 분석을 실시했다.

Table 7. Ordered logistic regression of ICT skills on leisure activities

Variables	ICT skills			
	total		communication	
	β (S. E.)	z	β (S. E.)	z
(a) male(=1)	0.213 (0.146)	1.45	0.383* (0.159)	2.41
(b) age	2.197 (1.797)	1.22	3.854 (1.968)	1.96
(c) age ²	-0.020 (0.016)	-1.27	-0.03* (0.018)	-1.99
(d) education level	0.915*** (0.085)	10.79	0.968*** (0.097)	10.00
(e) spouse (=1)	-0.243 (0.165)	-1.47	-0.266 (0.182)	-1.46
(f) job(=1)	-0.391* (0.186)	-2.10	-0.359 (0.207)	-1.73
(g) personal income	0.263*** (0.048)	5.49	0.246*** (0.053)	4.69
(h) sports/ outdoor activities	0.011 (0.032)	0.34	-0.015 (0.035)	-0.42
(i) social activities	0.076 (0.044)	1.71	0.115* (0.049)	2.36
(j) political activities	0.089 (0.055)	1.63	0.196** (0.062)	3.19
(k)religionary activities	0.052 (0.032)	1.63	0.060 (0.036)	1.69
(l) creative hobbies	0.085 (0.045)	1.89	0.046 (0.050)	0.91
(m) watching performing arts	0.309*** (0.047)	6.56	0.278*** (0.052)	5.31
(n) watching sports	0.043 (0.066)	0.66	0.074 (0.075)	1.00
(o) shopping	0.100** (0.036)	2.77	0.104** (0.040)	2.58
LR chi2	501.02		455.66	
R2	0.094		0.144	

Var.	ICT skills					
	information searching		using video contents		e-commerce	
	β (S. E.)	z	β (S. E.)	z	β (S. E.)	z
(a)	0.277 (0.171)	1.62	0.147 (0.164)	0.89	-0.046 (0.174)	-0.27
(b)	0.444 (2.182)	0.20	2.254 (2.090)	1.08	-0.312 (2.210)	-0.14
(c)	-0.005 (0.020)	-0.26	-0.021 (0.019)	-1.11	0.002 (0.020)	0.09
(d)	0.705*** (0.098)	7.21	0.611*** (0.099)	6.15	0.842*** (0.110)	7.69
(e)	-0.398* (0.186)	-2.14	-0.066 (0.193)	-0.34	-0.025 (0.203)	-0.12
(f)	-0.341 (0.219)	-1.55	-0.022 (0.221)	-0.10	-0.26 (0.235)	-1.14
(g)	0.188** (0.059)	3.21	0.154** (0.054)	2.87	0.215*** (0.058)	3.71
(h)	0.068 (0.039)	1.76	-0.010 (0.037)	-0.27	0.001 (0.038)	0.02
(i)	0.094 (0.051)	1.85	-0.028 (0.051)	-0.56	0.054 (0.053)	1.02
(j)	-0.001 (0.067)	-0.01	-0.001 (0.062)	-0.01	0.121 (0.066)	1.84
(k)	-0.020 (0.038)	-0.51	0.069* (0.035)	1.96	0.031 (0.038)	0.81
(l)	0.048 (0.057)	0.84	0.156** (0.050)	3.10	0.12* (0.055)	2.22
(m)	0.260*** (0.060)	4.37	0.236*** (0.052)	4.51	0.372*** (0.056)	6.65
(n)	-0.020 (0.083)	-0.25	0.052 (0.073)	0.71	0.092 (0.078)	1.17
(o)	0.133** (0.043)	3.10	0.007 (0.042)	0.17	0.018 (0.044)	0.41
LR chi2	275.53		221.35		338.96	
R2	0.119		0.102		0.163	

legend: * p<0.05; ** p<0.01; *** p<0.001
N=1,139

분석결과 통제변수 중 교육수준과 개인 소득은 정의 방향으로 유의미한 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 독립변수를 살펴보면, 공연/문화 관람을 많이 할수록, 여가로서의 쇼핑활동이 많을수록 통합적 ICT 이용 능력이

높은 것으로 나타났다. 세부 영역을 살펴보면, 공연/문화 관람 활동을 자주 할수록 커뮤니케이션, 정보검색, 동영상 콘텐츠 이용, 전자상거래 등 모든 영역의 ICT 이용 능력이 높았다. 여가로서의 쇼핑 활동은 커뮤니케이션과 정보검색 이용 능력에 정의 방향의 영향을 미쳤으며, 취미로서 하는 글짓기, 그림 그리기, 악기 연주, 수공예, 요리 등과 같은 창작적 취미활동은 동영상 콘텐츠 이용과 전자상거래에 정의 방향의 영향을 미쳤다. 한편 친교 활동과 사회/정치활동은 커뮤니케이션 영역 이용 능력에, 종교활동은 동영상 콘텐츠 이용에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

정리하면, 공연/문화 관람 활동이 통합적 ICT 이용 능력을 높이는 것으로 나타났으며, 창작적 취미활동은 동영상 콘텐츠 이용과 전자상거래 이용 능력에, 쇼핑 활동은 커뮤니케이션 영역과 정보검색 영역에 통계적으로 유의한 효과를 미치는 것으로 나타났다. 즉, 관심 분야에 기반을 둔 정보 욕구, 커뮤니케이션 욕구를 충족시키기 위해 정보기기 및 서비스를 경험하고 활용하면서 ICT 이용 능력에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 판단된다.

6. 결론 및 토의

본 연구는 65세 이상 노인층에 비해 상대적으로 학력 수준이 높고, 경제력이 있으며, 컴퓨터 및 PC 기반 인터넷 이용 경험을 지닌 베이비붐 세대를 대상으로 이들의 여가활동이 ICT 이용 능력에 미치는 영향력을 살펴보는 목적에서 출발했다.

종속변수인 ICT 이용 능력은 통합적 ICT 이용 능력 이외에도 커뮤니케이션, 정보검색, 동영상 콘텐츠 활용, 전자상거래 등으로 구분하여 각 영역별 영향을 미치는 여가활동 유형을 살펴봤다. 먼저 여가활동을 많이 할수록 ICT 이용 능력이 높은 것으로 나타났다. 또한 역으로 ICT 이용 능력이 높을수록 여가활동을 활발하게 할 수 있는 가능성을 검토하고자 도구변수를 활용한 2단계 회귀분석에서도 여가활동이 ICT 이용 능력에 미치는 영향력을 거듭 확인했다.

영역별 분석결과에서는 공연/문화 관람 활동이 통합적 ICT 이용 능력을 높이는 것으로 나타났으며, 창작적 취미활동은 동영상 콘텐츠 이용과 전자상거래 이용 능력에, 여가로서의 쇼핑 활동은 커뮤니케이션 영역과 정보

검색 영역에 통계적으로 유의한 효과를 미치는 것으로 나타났다.

그렇다면 현재 장·노년의 여가활동 실태는 어떠한가? 2016년 국민여가활동조사에 따르면, 가장 많이 하는 여가활동이 TV 시청인 것으로 나타났다[14]. 50대는 57.6%, 60대 65.3%, 70대 이상 70.9%가 TV시청을 가장 많이 하는 것으로 나타났으며, 산책 및 걷기가 각 연령대 별로 5.8%, 8.4%, 8.7%로 차 순위를 차지했다. 즉, 장·노년층의 대다수가 정적이거나, 소비적 여가활동인 TV 시청을 하는 것으로 나타났다. 본 연구 결과에 비추어 보면, TV 시청과 같은 휴식활동은 실내에서, 혼자서 하는 경우가 많기 때문에 장·노년층에게 더욱 사회참여의 기회를 제한할 뿐 아니라, 정보기기 및 서비스에 대한 인지, 이용 동기, 이용 능력, 활용 기회 등에도 부정적인 영향을 줄 수 있다는 점에서 사회적 여가활동을 장려할 필요가 있다고 판단된다.

가령, 공연/문화 활동의 경우 지인 추천이나 정보검색을 통해 공연/문화 콘텐츠를 알게 되고, 이를 보기 위해 현장 예약에서 나아가 경제적 효용성 및 편의성을 높일 수 있는 인터넷 예약 등 전자상거래 이용의 필요성이 생길 것이다. 또한 이와 같은 활동은 주로 지인과 함께 하는 사람들이 많다는 점에서 커뮤니케이션 서비스를 사용할 기회가 증가할 것이다. 즉, 삶의 질을 향상시키는 요인으로 밝혀진 여가활동을 반복적으로 하는 과정에서 필요에 의해 ICT 이용 능력이 향상될 수 있음을 제시한다. 한편 이와 같은 맥락에서 공연/문화 활동을 장려하기 위해서는 경제적 진입 장벽 해소와 지역에 따른 문화시설 불평등 해소가 전제되어야 할 것이다.

분석 결과는 특정 시간, 특정 공간에서 이루어지는 정보화 교육 이외에 베이비붐 세대의 ICT 이용 능력 향상을 위해 장려해야 할 사항이 무엇인지에 대한 시사점을 제시한다. 첫째, 사회와 가정에서 모두 사회적 관계가 소실되는 시기에 관심분야가 유사한 사람들과의 상호작용할 수 있는 기회가 필요하다. 둘째, 소통할 수 있는 기회는 고령층의 삶의 질을 향상시킬 수 있다[15-17]. 셋째, 이를 통해 새로운 정보기기 및 서비스에 대해 인지할 수 있는 기회가 될 수 있으며, 취미활동에 관한 정보를 찾아보는 등 정보기기 및 서비스의 이용 동기를 고취시킬 수 있을 뿐 아니라 함께 취미활동을 하는 사람들과 커뮤니케이션 서비스 이용 기회 증가로 ICT 이용능력 향상을 기대할 수 있다.

정리하면, 정보화교육 자체가 목적이 아니라 수단이 되어야 한다는 것이다. 즉, ICT 이용 능력 향상은 결국 ICT 활용을 위한 선행과정이며, 여가활동이라는 목적을 위해 활용할 수 있는 수단인 것이다. 나아가 취미에 기반을 둔 커뮤니티는 여러 세대들이 소통할 수 있는 공간이 될 수 있다는 점에서 새로운 ICT 기술 및 서비스를 접할 수 있는 기회는 물론, 사용 하는 방법 등을 배울 수 있는 기회가 될 것으로 생각된다. 수영이나 둘레길 산책 등 일상생활에서 반복적인 여가 활동을 통해 베이비붐 세대의 일상에도 ICT가 스며들 수 있을 것으로 기대한다.

본 연구는 베이비붐 세대가 학력이나 컴퓨터 및 인터넷 이용 경험 등 베이비붐 이전 세대와는 다른 특성을 지닌다는 점에서 별도의 연구대상으로 설정하고 분석하였다. 하지만 베이비붐 세대 내에서도 다층적 삶의 유형이 존재하는 만큼[26] 세대 내 격차 연구도 진행되어야 할 것이다. 가령, 여가활동을 위해서는 신체적 건강뿐 아니라 기본적인 생계를 유지할 수 있는 소득 이외에 경제적, 시간적 여유가 뒷받침되어야 한다. 따라서 고령이면서 저소득 등 교차적 제약을 지닌 집단의 ICT 이용능력 향상을 위해서는 차별화된 대안에 관한 연구가 지속되어야 할 것이다.

REFERENCES

- [1] Y. S. Koh. (2016). A Exploratory study on the digital aging policies as solutions for a aging society. *Journal of digital convergence*, 14(11), 115-123.
DOI : 10.14400/JDC.2016.14.11.115
- [2] J. W. Rowe & R. L. Kahn. (1997). Successful aging. *The Gerontologist*, 37(4), 433-440.
DOI : 10.1093/geront/37.4.433
- [3] S. Fox. (2004). *Older Americans and the Internet*. Pew Internet & American Life.
- [4] S. H. Park, & J. Choi. (2004). Cross-cultural analysis on Internet motives: South Korea and the U.S. *Korean Society For Journalism and Communication Studies*, 48(4), 243-270.
URL: www.dbpia.co.kr/Article/NODE00955277
- [5] M. Prensky. (2001). Digital natives, digital immigrants. *From on the Horizon*, 9(5), 1-6.
DOI : 10.1108/10748120110424816
- [6] Y. M. Jang, Y. L. Hur, & M. S. Jung. (2015). A study on the wellness change of life in the baby boomer generation. *Journal of digital convergence*, 13(3), 215-220.
DOI : 10.14400/JDC.2015.13.3.215
- [7] J. H. Oh. (2017). *Study on the social relationship of old generations and use of smart media: Shedding light on intra-generation digital divide and the effect of bridging generations*. Doctorial dissertation, Yonsei University. Seoul.
- [8] P. Norris. (2001). *Digital Divide: Civic Engagement, information Poverty, and the Internet Worldwide*. Cambridge : Cambridge University Press.
- [9] E. Hargittai (2002). Second-level digital divide: Differences in people's online skills. *First Monday*, 7(4).
URL:www.firstmonday.org/issues/issue7_4/hargittai/index.html
- [10] H. K. Nam-Gung, I. H. Kim, & H. Chun (2017). Study on the correlates of digital disparity among older Seoul residents. *Journal of digital convergence*, 15(4), 73-81.
DOI : 10.14400/JDC.2017.15.4.73
- [11] J. I. Ahn, & Y. K. Seo (2014). An analysis of sub-factors of digital media literacy divide: Focusing on the effects of generation and economic status. *Journal of digital convergence*, 12(2), 69-78.
DOI : 10.14400/JDC.2014.12.2.69
- [12] H. J. Hwang & Y. S. Hwang. Gaps and reasons of digital divide within the elderly in Korea: Focusing on household composition. *The Journal of Social Science*, 24(3), 359-386.
URL : www.dbpia.co.kr/Article/NODE07246416
- [13] E. Hargittai & A. Hinnant. (2008). Digital Inequality: Differences in young adults' use of the Internet. *Communication Research*, 35(5), 602-621.
DOI : 10.1177/0093650208321782
- [14] Ministry of Culture, Sports and Tourism. (2016). *2016 Survey on National Leisure Activity*.
- [15] H. Y. Yoon. (2016). Exploratory study on the perception of leisure and aging well in older Korean adults. *Journal of Tourism & Leisure Research*, 28(7), 201-221.
URL : www.dbpia.co.kr/Article/NODE07010488
- [16] K. S. Kim & E. J. Lee. (2010). Relation between leisure sports' activities among older adults on activities of daily living and successful aging. *Journal of the Korea Contents Association*, 10(5), 424-432.
DOI : www.dbpia.co.kr/Article/NODE01430358
- [17] E. K. Jung & J. K. Kim. (2017). A study on the effects of baby boom generation' leisure and preparation for old aged on life satisfaction and moderated regression for spouse support. *Journal of digital convergence*, 15(10),

501-512.

DOI : 10.14400/JDC.2017.15.10.501

- [18] Y. J. Shin & M. J. Koo. (2010). An explorative study on computer education for the elderly and their life satisfaction. *International Journal of Adult & Continuing Education*, 13(4), 119-147.
URL : www.earticle.net/article.aspx?sn=132612
- [19] S. Y. Yong & H. J. Son. (2012). Research on relationships between Internet use and the elderly's Life Quality, *The Korea Contents Society*, 12(4), 235-244.
DOI : 10.5392/JKCA.2012.12.04.235
- [20] A. H., Şar, G. Y. Göktürk, G. Tura, & N. Kazaz. (2012). Is he Internet use an effective method to cope with elderly loneliness and decrease loneliness symptom? *Procedia-Social and Behavioral Science*, 55, 1053-1059.
DOI : 10.1016/j.sbspro.2012.09.597
- [21] M. Karavidas, N. K. Kim, & S. L. Katsikas. (2005). The effects of computers on older adult users. *Computers in Human Behavior*, 21(5), 697-711.
DOI : 10.1016/j.chb.2004.03.012
- [22] M. R. Kim, T. U. Kim & J. A. Kim. (2009). Study on the factors influencing the intention of silver generation to use Internet. *Journal of Internet Computing and Service*, 10(1), 145-158.
URL : [www.koreascience.or.kr/article/ArticleFull Record.jsp? cn=OTJBCD_2009_v10n1_145](http://www.koreascience.or.kr/article/ArticleFullRecord.jsp?cn=OTJBCD_2009_v10n1_145)
- [23] R. W. Motl, & E. McAuley. (2011). Physical activity, disability, and quality of Life in older adults. *Physical Medicine & Rehabilitation Clinics*, 21(2), 299-308.
DOI : 10.1016/j.pmr.2009.12.006.
- [24] F. Sun, I. J. Norman, & A. E. While. (2013). Physical activity in older people: a systematic reviews. *BMC public health*, 13, 449.
DOI : 10.1186/1471-2458-13-449
- [25] J. D. Angrist & J. Pischke. (2009). *Mostly Harmless Econometrics*. Princeton: Princeton University Press.
- [26] H. H. Lee. (2017). Influential factor of life satisfaction based on types of baby boomer generation. *Journal of digital convergence*, 15(10), 19-29.
DOI : 10.14400/JDC.2017.15.10.19

오 주 현(Oh, Joo Hyun)

[정회원]



- 2006년 2월 : 숭실대학교 정보사회학과(학사)
- 2010년 8월 : 숭실대학교 정보사회학과(석사)
- 2017년 8월 : 연세대학교 사회학과(박사)
- 2017년 11월 ~ 현재 : 연세대학교 바른ICT연구소 연구교수
- 관심분야 : 정보격차, 디지털 리터러시, 사회자본, 세대
- E-Mail : jhoh@barunict.kr