

# 장노년층의 지능정보사회 인식이 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 연구 : 온/오프라인 사회적 자본의 조절효과를 중심으로

임정훈\* · 이혁준\*\* · 이정화\*\* · 이지훈\*\*

The Influence of Intelligence Information Society Perception  
Expectation Anxiety on Life Satisfaction among the Elderly :  
Moderating effect of On/Offline Social Capital

Jeong Hoon Yim\* · Hyuk Joon Lee\*\* · Jeong Hwa Lee\*\* · Ji Hoon Lee\*\*

## ■ Abstract ■

The Korean society is transforming into the intelligence information society rapidly during the 4th industrial revolution. But middle aged and elderly people are hard to access and accept these changes. So, the purpose of this study is to examine the Intelligence information society factors affects life satisfaction among the elderly by moderating effect of on/offline social capital. This study analyzed data of 2,303 people between the ages over 50 from the 2018 Digital Divide Survey conducted by the National Information Society Agency (NIA) using SPSS26.0. The result showed that sex, age, education, household type, Intelligence information society perception, expectation, anxiety are significantly effected life satisfaction. Also on/offline social capital had moderating effect between intelligence information society and life satisfaction. Based on the results of this study provides a basis for developing a success model for elderly people who accepts the intelligence information society. Also, this study identifies the implications and future studies are suggested.

Keyword : Intelligence Information Society Perception, Intelligence Information Society Expectation, Intelligence Information Society Anxiety, On/offline Social Capital, Life Satisfaction

Submitted : October 16, 2020

1<sup>st</sup> Revision : November 25, 2020

Accepted : December 21, 2020

\* 연세대학교 일반대학원 기술정책협동과정 박사과정수료, 교신저자

\*\* 경희대학교 동서의학대학원 노인학과 박사과정수료

## 1. 서론

최근 제4차 산업혁명 시대가 도래하면서 빅데이터, 로봇, 블록체인, 드론, 사물인터넷, 바이오 기술 등 지능정보기술의 발달로 인한 지능정보사회로의 전환은 사람들의 가치관 및 생활양식에 큰 변화를 초래하고 있다. 특히 2016년 다보스 세계경제포럼에서는 지능정보사회의 기술혁명이 전 세계에 가져올 혁신적인 변화를 의제로 다루며 지능정보기술이 개인의 삶뿐만 아니라 경제, 사회에 미치게 될 변화에 주목하였다. 이러한 최신 지능정보기술을 접목한 급속한 기술의 변화 및 패러다임의 전환은 이를 이용할 수 있는 기술의 유무, 이를 이용할 조건의 충족 여부, 이용할 수 있는 동기의 필요충분조건 등이 중요한 요소로 작용하고 있다. 우리나라의 경우, 과학기술정보통신부는 ‘지능정보사회의 중장기 중핵대책’에서 지능정보사회를 언급하며 정보가 중심이 되었던 정보사회를 넘어 인공지능을 필두로 하여 인간을 대신할 다양한 지능정보 시스템을 사회의 여러 분야에 적용함으로써 지능정보사회로의 패러다임 전환을 이루고자 준비하는 동시에, 데이터 3법을 개정하여 부처별로 발생하는 정보이용에 관한 중복 규제를 없애는 등 법적 근거를 마련하여 지능정보사회에 대응할 제도적 기반을 마련하는 데 힘을 쏟고 있다(엄효진 외, 2020). 또한, 우리나라 정부는 2000년부터 정보격차해소에 관한 법률 제정을 시작으로 노인 대상의 컴퓨터 및 인터넷 활용 교육프로그램을 제공하기 시작하였고, 학계에서도 노인들을 대상으로 한 정보화 교육의 효과성에 관한 연구들이 활발하게 진행되었다(손영욱, 2005; 이복자 외, 2010; Wright, 2000; Sum et al., 2008). 선행연구에 의하면, 노인의 삶의 질 향상이나 삶의 만족도는 인구학적 특성, 개인적 요인, 심리 및 정서적 특징, 환경적 요인, 사회경제적 요인뿐만 아니라 정보화에 따른 기술적 특성 등 다양한 요인에 의해 영향을 받는 것으로 나타났다(Kim et al., 2017; Kim et al., 2016). 특히, 장노년층의 삶의 만족도 증진 측면에서 PC나 인터

넷 같은 정보통신기술의 이용은 긍정적인 삶의 만족도를 구성하는 주요 요소로 언급되고 있다(유용식, 2012; Selwyn et al., 2003). 강보라 외(2014)의 연구에서는 모바일기기를 이용한 온라인 정보활동 수준이 높을수록 삶의 만족도에 긍정적 영향을 미친다고 주장하였다. 또한, 정보기술의 발전으로 온라인상에서 노인들의 사회참여 활동은 심리적 건강을 유지해줄 뿐만 아니라 사회적 네트워크의 형성과 함께 고독감, 우울함을 완화하고 생활을 더욱 풍요롭게 만들어 주는 것으로 설명하였다(Lee, 2007). 또한, 장노년층이 오프라인이 아닌 온/오프라인상에서 사회적인 관계망을 유지하는 것에 대한 긍정적 효과가 입증되기도 하였다(Brandtzege, 2012; Burke et al., 2011; Ellison et al., 2011). 온/오프라인상에서 시공간의 제약을 넘어 타인들과 대화를 나누거나 자기 생각을 피력하고 정서적인 지지를 주고받는 등의 활동은 생활 반경과 사회참여 활동을 확장하는 것으로 확인되었다(김명용 외, 2016). 또한, 스마트폰 정보 활용과 이용성도가 노인 삶의 만족도에 미치는 영향을 검증한 강월석 외(2013)의 연구에서는 사회적 관심사에 대한 의견표명, 정당활동, 시민단체활동을 하는 중고령자는 활동하지 않는 중고령자에 비해 시대를 앞서간다는 자신감으로 인하여 자존감이 상승하게 되어 삶의 만족도가 높게 나타났다. 이환수 외(2014)는 나이가 많아질수록 실제 사회참여 활동은 감소하지만, 온라인 커뮤니티 활동을 통한 고령층의 사회적 자본은 오히려 증가 추세인 것으로 보고하였다. 하지만 현재까지 지능정보기술에 관한 장노년층 대상의 연구들은 대부분 새로운 기술에 대한 태도와 정보역량, 정보활동, 디지털 기기 이용성과 삶의 만족도 간의 경로를 검증하거나(이복자 외, 2010), 디지털 정보의 활용 정도가 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 분석(김명일 외, 2020; 김수경 외, 2019; 오지안 외, 2018; 강월석 외, 2013) 등 디지털 기기의 사용이 개인의 삶의 만족도에 미치는 영향 관계를 살펴보는 연구에 치중되어 있었다. 이는 시대의 흐름에 따른 좀 더 고차원적인 기술 및 사회에 대한

장노년층의 인식 및 태도에 대한 변화를 온전히 반영하지 못한다는 점에서 한계를 갖는다. 따라서 본 연구에서는 장노년층이 ‘음성비서’, ‘혼합현실’, ‘블록체인’, ‘드론’, ‘생체인증’, ‘스마트홈’, ‘자율주행 자동차’ 등과 같은 새로운 지능정보기술들에 대하여 어느 정도 인식하고 있으며, 이러한 지능정보사회에 대한 기대감, 불안감이 삶의 만족도에 미치는 영향을 살펴보고, 다양한 노인 문제에 대해 완충작용(buffer)을 하는 것으로 알려진 온/오프라인 사회적 자본의 조절효과를 알아보고자 한다. 이에 따른 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 장노년층의 지능정보사회 인식 정도는 어떠한가?

둘째, 장노년층의 지능정보사회 인식, 기대감과 불안감은 삶의 만족도 어떠한 영향을 미치는가?

셋째, 장노년층의 지능정보사회 인식, 기대감과 불안감이 삶의 만족도에 끼치는 영향요인에서 온/오프라인 사회적 자본은 조절효과를 갖는가?

## 2. 이론적 배경

### 2.1 지능정보사회와 삶의 만족도

지능정보사회(Intelligence Information Society)란 사회, 경제, 문화, 정치 등의 다양한 분야에 걸쳐 고도화된 정보통신기술 인프라(ICBM; Internet of Things, Cloud Computing, Big Data, Mobile)를 통해서 수집·생성·축적·분석된 데이터와 인공지능이 결합하여 새로운 가치가 만들어지고 발전된 사회를 의미한다(최현수 외, 2017). 이러한 사회에서는 기존의 생산요소인 노동력이나 자본보다 지식과 데이터가 더 중요해지고, 다양한 서비스나 제품들의 융합으로 산업 간의 경계가 허물어지며, 단순 반복적인 작업 활동을 넘어 인지, 판단, 추론 등의 고차원적인 사고 행위의 영역까지 자동화 기술로 인한 지능효율화가 극대화되게 된다. 지능정보사회가 현재 중요한 화두로 대두되고 있는 이유는 사회 전반에 걸쳐 진행되고 있는 디지털화로 인해 기술

과 산업을 넘어, 교육, 복지, 고용의 영역에 이르기까지 삶의 영역 전반과 관련을 맺고 있음은 물론, 삶의 질에 이르기까지 깊은 영향을 미치고 있기 때문이다(유용식 외, 2012).

Kalish는 삶의 만족도를 ‘삶을 의미 있는 것으로 인정하고, 기대했던 목적을 성취한 정도와 환경과 조화를 유지하면서 어려움 없이 개인의 욕구를 충족할 수 있는 정도’라고 개념화하였고, Havighurst는 노년기의 삶의 만족을 현재 상태와 활동에 대하여 갖는 기대와 정서적 만족감이라고 정의하여 삶의 만족도라는 용어의 주관적인 측면을 강조하였다(Schalock, 2000).

경제성장과 발전으로 인한 물질적 풍요는 생활 만족도를 추구하는 사람들의 증가로 이어졌고, 어떻게 잘 살 것인가에 대한 고민은 결국 삶의 질적인 만족이라는 문제로 귀결되었다(이수애, 2004). 삶의 만족도를 높이기 위한 논의가 학계에서 다양하게 이루어지고 있지만, 삶의 만족도에 대한 정의는 그 범위나 경계가 명확하지는 않다. 그러나 분명한 것은 삶의 만족도는 한 개인과 그 개인을 둘러싼 인적, 물적 환경 간의 상호작용이 만들어 내는 결과라는 것이다. 지능정보사회에서 장노년층을 대상으로 정보화 역량을 강화한다는 것은 단순히 시대의 변화에 순응하기 위한 대응적 차원이 아니라, 자신의 삶에 대한 주관적인 만족이나 행복감의 향상과 직결되는 문제로 볼 수 있다(김희섭 외, 2015). 지능정보기술의 발달은 건강이나 의료서비스, 교육 및 여가 등 다양한 서비스 산업에 영향을 미치고 있고, 노년층이 자신에게 필요한 정보들을 더욱 쉽게 얻을 수 있는 서비스기술 활용 정도는 결국 노인들의 삶에 긍정적인 영향을 미치게 된다(유용식 외, 2012). 장노년층의 삶의 만족도 향상을 위해서 지능정보사회기술의 역할에 관한 관심 역시 증가하고 있고, 관련 연구들을 통해 정적 효과들이 검증되고 있다. 즉 현시대 장노년층의 지능정보사회 기술의 활용능력이 얼마나 삶의 만족도나 삶의 질을 향상시키는 지에 주목해볼 필요가 있다. 정보기술은 다른 사람들과 소통하고,

사회적 고립을 예방하며, 온/오프라인 활동을 통한 유대감의 유지는 삶의 질을 제고할 수 있는 수단이 된다(Cotten et al., 2012). 김관수 등(2014)은 컴퓨터 기기를 잘 다루는 고령층이 더 행복감을 많이 느끼는 것으로 분석하였고, 정보를 추구하는 행위 자체가 자아실현의 기회를 제공하며, 노인들의 자긍심 및 삶의 질 향상에도 긍정적인 영향을 주는 것으로 보고하였다(황순현 외, 2017). 그밖에도 인터넷과 같은 정보기술의 이용은 노인들의 자존감 향상(유용식 외, 2012), 고독감의 감소(황순현 외, 2017), 생활 만족도(안준희 외, 2011) 및 삶의 만족도 증가(전대성, 2015), 그리고 사회참여와 사회적 유대의 증가(McMellon et al., 2002) 등 정서적인 면에 미치는 효과가 다른 세대들에 비해서 큰 것으로 보고되었다.

따라서, 지능정보사회에서 정보화 교육을 통한 디지털 역량의 강화는 궁극적으로 노인들의 삶의 만족도를 높이는 데 주요한 변수임이 검증되었다.

## 2.2 지능정보사회와 온/오프라인 사회적 자본

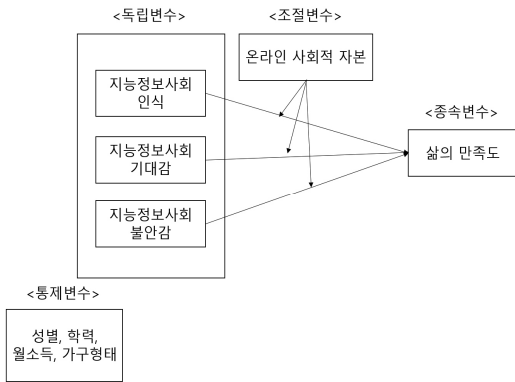
지능정보사회의 도래로 인한 정보통신기술의 발달은 사회적 네트워크의 범위를 비약적으로 확장했다. 시간적, 공간적인 제약으로 인해서 지역적 범위에 한정되던 것이 이제는 국가 간의 경계마저 뛰어넘게 됨은 물론 특히 온/오프라인이라는 공간은 먼 곳에 있는 사람들과의 대화와 상호작용을 더욱 촉진하는 계기가 되었다(Godfrey et al., 2009). 사회적 자본(social capital)에 관한 이론은 1980년대 서구에서 시작되어 1990년대에 들어 사회학의 중요한 연구주제로 자리 잡았다. Coleman은 사회적 자본을 “행위자들이 이익을 실현하기 위해 사용할 수 있는 자원으로서 행위자들의 사회적 구조” 자체를 나타내는 개념으로 정의하였고, Bourdieu는 “서로 알고 지내던 사람들이 제도화된 연결망을 구축하여 오랫동안 유지함으로써, 그 연결망을 통해 실제적 또는 잠재적 자원이 축적된 상태”라고 정의하였다(Yang, 2007). 사회적 자본은 다양한 분야에서 다

양한 방식의 정의가 이루어져 온 개념이나(Adler et al., 2002), 공통된 주요 특징은 사회적인 네트워크의 가치, 사회구성원들 간의 유대감, 상호 호혜적 규범과 협력을 촉진하는 신뢰 등을 가진 사람들 간의 연결을 기본으로 한다는 점이다(김구, 2010). 사회적 자본은 크게 결속형 관점과 교량형 관점으로 나뉘는데 결속형 관점은 폐쇄적 네트워크 이론을 기반으로 내부 구성원들끼리 잘 알고 있으며, 내부 인간관계에서 생겨난 부산물들을 내부에서만 이용하는 관계를 의미한다. 교량형 관점에서의 사회적 자본은 네트워크가 다양하고 규모가 클수록 사회적 자본의 효익이 증대된다는 시각으로, 외부의 다양한 네트워크를 통해 새로운 정보 습득이 중요하다고 보는 입장이다(이정우 외, 2017). 이러한 사회적 자본의 특징을 바탕으로 기존의 사회적 자본 이론을 새로운 환경에 적용할 수 있을 것인가에 대한 의문들이 제기되기도 하였으나(Lin et al., 2001), 오프라인에서의 관계가 온/오프라인으로 확장되었을 때에도 삶의 만족도나 삶의 질을 향상시키는 것에 긍정적인 영향을 주는 것으로 보고하고 있다. 특히 노년기 온/오프라인 사회참여 활동을 통해 새로운 지식을 얻고, 자신감과 자부심을 회복함으로써 궁극적으로 삶의 만족도가 향상된다는 결과도 보고되었다(Godfrey et al., 2009). 또한, 온/오프라인 사회참여 활동이 노인들의 주관적인 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미치며, 스트레스 대처능력에도 긍정적인 영향을 미친다는 결과가 실증적으로 검증되기도 하였다(김선재 외, 2009; Wright et al., 2003).

## 3. 연구방법

### 3.1 연구모형

본 연구는 장노년층의 지능정보화요인이 삶의 만족도에 미치는 영향에서 온/오프라인 사회적 자본의 조절효과가 있는지를 실증분석하는 것이다. 이와 같은 연구문제를 바탕으로 설정한 연구모형은 다음과 같다.



[그림 1] 연구 모형

### 3.2 분석자료 및 대상

본 연구에서는 한국정보화진흥원이 디지털 정보격차 해소정책의 연간 추진성과를 점검하고, 향후 효과적인 추진 방향 도출이 필요한 기초자료를 제공하기 위해 만든 ‘2018년 디지털 정보격차 실태조사’ 자료를 사용하였다. 2018년 디지털 정보격차 실태 조사는 일반인뿐만 아니라 장애인, 장노년, 저소득, 농어민 등과 같은 취약계층의 PC 이용 및 모바일 이용, 디지털 정보화 수준 등과 관련한 질문을 포함하고 있으므로 지능정보사회와 삶의 만족도의 영향 요인 및 온/오프라인 사회적 자본과의 관계를 밝히기에 적합하다고 판단하였다. 본 연구는 만 55세 이상 장노년층 조사대상자 2,303명을 최종 분석대상자로 선정하였으며, 기술통계와 변수의 신뢰도, 상관관계, 위계적 회귀분석을 시행하기 위하여 SPSS 26.0 프로그램을 사용하였다.

### 3.3 분석변수

#### 3.3.1 지능정보사회

지능정보사회는 ‘2018년 디지털 정보격차 실태조사’에서 한국정보화진흥원이 제시한 정의를 기반으로 하였으며, 지능정보사회 관련 인식 및 기대감, 불안감을 종합적으로 측정하기 위한 지표로 사용하였다. 지능정보사회 인식은 단일척도로 ‘아주 잘 알고 있음’, ‘어느 정도 알고 있음’, ‘들어본 적 있음’, ‘전혀

<표 1> 지능정보사회 측정항목

측정항목
(지능정보사회인식)
1) 귀하께서는 지능정보사회나 4차 산업혁명, 인공지능 등에 대해 알고 계신가요?
(지능정보사회 기대감)
1) 지능정보사회는 기술 진보에 따라 신규 일자리가 창출되고, 인간은 창의적 일에 몰입하고, 업무 효율성, 정확성이 증가될 것이다.
2) 지능정보사회에서는 드론, 가상현실, 자율주행 자동차, 가정용 로봇 등 영화 속 상상이 일상화될 것이다.
3) 지능정보사회는 인간중심의 사회로 지능정보기술로 생활의 편리함과 안전함을 제공할 것이다.
4) 지능정보사회는 기술발전으로 저출산, 고령화, 저성장, 사회위험 등 사회문제가 해결될 것이다.
5) 지능정보기술로 생산성과 효율성이 고도로 향상되고 새로운 산업 성장의 계기를 마련할 것이다.
(지능정보사회 불안감)
1) 지능정보사회에서는 AI, 로봇 등의 기술 발달로 내 일자리가 위협을 받을 것이다.
2) 지능정보사회는 사회를 양극화시키고 심각한 사회, 윤리적 문제를 야기할 것이다.
3) 지능정보사회는 삶은 편리해질 수 있으나 정보보안 문제, 가상현실로 인한 의사소통부재, 인간소외, 현실 부작용 등의 예상치 못한 부작용을 발생시킬 것이다.
4) 현재 지능정보사회의 긍정적 이미지 홍보가 주로 이루어지고 있으나 긍정적 결과보다 부정적 결과가 클 것이다.
5) 지능정보사회는 기존 정보사회와 별반 다르지 않고, 실체나 도래 시점도 불명확한데 지나치게 4차 산업혁명 등의 용어를 남발하여 과대포장하고 있을 뿐이다.

모름’으로 4점 척도로 구성되어 있으며, 지능정보사회에 대한 기대감은 5문항으로 ‘신규 일자리 창출, 효율성, 정확성 증대’, ‘영화 속 상상의 일상화’, ‘생활의 편리함과 안전함 제공’, ‘저출산, 고령화 등 사회 문제 해결’, ‘신산업성장의 계기 마련’ 등 4점 척도로 구성되어 있다. 마지막으로 지능정보사회 불안감은 ‘일자리 위협’, ‘사회 양극화, 윤리문제 야기’, ‘정보보안 문제, 인간소외 등 부작용’, ‘긍정보다 부정적 결과가 클 것’, ‘지능정보사회 과대포장’ 등 5문항 4점 척도로 이루어져 있다. 척도의 내적 신뢰도는 지능정보사회 기대감의 Cronbach’s  $\alpha$  값은 .760으로 나타났다. 불안감의 Cronbach’s  $\alpha$  값은 .825로 나타났다.

3.3.2 삶의 만족도

삶의 만족도를 측정하기 위해 ‘2018년 디지털 정보격차 실태조사’의 삶의 만족도 척도를 사용하였다. 본 연구에서 문항에 대한 응답범주는 각각 ‘완전 불일치’(1점)부터 ‘완전 일치’(7점)에 이르는 7점 척도로 측정된 리커트(Likert) 척도를 합산하여 사용하였다. 응답범주는 5~35점으로 점수가 높을수록 삶에 대한 만족도가 높은 것으로 해석할 수 있다. 본 연구에서 삶의 만족도 신뢰도 지수인 Cronbach’s  $\alpha$  값은 .889로 나타났다.

3.3.3 온/오프라인 사회적 자본

온/오프라인 사회적 자본을 측정하기 위해 ‘2018년 디지털 정보격차 실태조사’의 온/오프라인 사회적 자본 척도를 사용하였다. 본 연구에서 온/오프라인 사회적 자본 척도는 20문항으로 응답범주는

〈표 2〉 삶의 만족도 측정항목

측정항목
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.

각각 ‘전혀 그렇지 않다’(1점)부터 ‘매우 그렇다’(4점)에 이르는 4점 척도로 측정된 리커트(Likert) 척도를 합산하여 사용하였다. 평균값이 높을수록 온/오프라인 사회적 자본이 많이 형성되어 있다고 해석할 수 있다. 본 연구에서 온/오프라인 사회적 자본 신뢰도 지수인 Cronbach’s  $\alpha$ 는 .960으로 나타났다.

〈표 3〉 온/오프라인 사회적 자본 측정항목

측정항목
1) 온·오프라인으로 만난 사람들 중에 내 문제를 해결하는 데 도움을 줄 수 있는 사람이 있다.
2) 온·오프라인으로 만난 사람들 중에 매우 중요한 결정을 내릴 때 조언을 구할 수 있는 사람이 있다.
3) 온·오프라인으로 만난 사람들 중에 긴밀한 사적인 문제에 대해 편안하게 이야기를 나눌 사람이 없다.
4) 온·오프라인으로 만난 사람들 중에 외로울 때 이야기를 나눌 수 있는 사람들이 있다.
5) 온·오프라인으로 만난 사람들 중에 만일 내가 급하게 50만원이 필요할 때 빌려 달라 부탁할 수 있는 사람이 있다.
6) 온·오프라인으로 만난 사람들은 나를 위해 그들의 명예도 내줄 수 있다.
7) 온·오프라인으로 만난 사람들은 나를 위해 좋은 일자리를 추천해 줄 것이다.
8) 온·오프라인으로 만난 사람들은 자신들이 가진 돈을 아낌없이 내줄 것이다.
9) 온·오프라인으로 만난 사람들 중에 나의 중요한 일을 맡길 수 있는 사람이 없다.
10) 온·오프라인으로 만난 사람들은 내가 불의에 대하여 싸우는 것을 도와줄 것이다.
11) 온·오프라인으로 사람들과 교류하면서 집 밖에서 일어나는 일들에 관심을 가지게 된다.
12) 온·오프라인으로 사람들과 교류하면서 새로운 것들을 시도하고 싶어진다.
13) 온·오프라인으로 사람들과 교류하면서 나와 다른 사람들이 어떤 생각을 하는지 관심을 갖게 된다.
14) 온·오프라인으로 사람들과 교류하면서 다른 세상에 대해 궁금해진다.
15) 온·오프라인으로 사람들과 교류하면서 더 큰 공동체의 일부라고 느끼게 된다.
16) 온·오프라인으로 사람들과 교류하면서 내가 더 큰 세계에 연결되어 있다고 느끼게 된다.
17) 온·오프라인으로 사람들과 교류하면서 세상의 모든 사람들이 다 연결되어 있다고 느낀다.
18) 나는 기꺼이 온·오프라인 커뮤니티 활동에 시간을 보낼 의향이 있다.
19) 온·오프라인으로 사람들과 교류하면서 새로운 사람들과 대화할 수 있게 한다.
20) 온·오프라인 교류는 항상 새로운 사람들과 만날 수 있게 한다.

## 4. 연구결과

### 4.1 응답자의 일반적 특성

전체분석 대상 중 응답자의 일반적 특성은 <표 4>와 같이 나타났다. 구체적으로 살펴보면, 성별은 남자 41.3%, 여자 58.7%로 여성의 비율이 높게 나타났다. 연령으로는 60대가 46.9%로 가장 많았으며, 70대 이상이 27.2%, 50대 25.9%순으로 나타났다. 전체 가구 구성 형태는 1인가구(12.2%), 2인 이상 다인가구(87.8%)로 나타났으며, 전체 학력은 고등학교 졸업자가 가장 많았고(45.2%), 중학교 졸업(29.4%), 초등학교 졸업(19.0%), 대학교 졸업(6.3%) 순으로 다양하게 나타났다. 마지막으로 전체 월가구 소득은 100만원 이상~200만원 미만(25.8%)이 가장 많았으며, 200만원 이상~300만원 미만(24.1%), 400만원 이상(23.2), 300만원 이상~400만원 미만(18.1%), 100만원 미만이 8.6% 순으로 나타났다.

<표 4> 응답자의 일반적 특성

구분	구분	전체	
		빈도	백분율
성별	남	951	41.3
	여	1352	58.7
연령	50대	596	25.9
	60대	1079	46.9
	70대 이상	628	27.2
가구형태	1인가구	280	12.2
	2인 이상 다인가구	2023	87.8
학력	초졸	438	19.0
	중졸	677	29.4
	고졸	1042	45.2
	대졸 이상	146	6.3
월소득	100만원 미만	199	8.6
	100만원 이상~200 미만	594	25.8
	200만원 이상~300 미만	555	24.1
	300만원 이상~400 미만	417	18.1
	400만원 이상	534	23.2
	무응답	4	0.2

### 4.2 기초통계 분석결과

분석에 이용된 변인의 평균과 표준편차 및 왜도와 첨도는 <표 5>에 나타나 있다. 분석결과 왜도가 2보다 크거나 첨도가 7보다 크지 않아 회귀분석을 적용하는 데 필요한 정상분포 조건을 만족시키는 것으로 볼 수 있다.

<표 5> 기초통계분석

변인	평균	표준편차	왜도	첨도
지능정보사회 인식	1.80	.661	.317	-.454
지능정보사회 기대감	2.67	.534	-.706	.889
지능정보사회 불안감	2.52	.606	-.412	-.025
삶의만족도	4.07	.886	-.157	.318
온/오프라인 사회적 자본	2.57	.467	-.566	.431

### 4.3 상관관계 분석

주요 변수간의 상관관계를 파악하기 위해 상관관계 분석을 실시한 모든 주요 변인 간의 양(+)상관관계가 존재하는 것으로 나타났다. 주요 변인 간 상관관계는 <표 6>과 같다.

<표 6> 변수간의 상관관계

	1	2	3	4	5
지능정보사회 인식	1				
지능정보사회 기대감	.28**	1			
지능정보사회 불안감	.17**	.10**	1		
삶의만족도	.31**	.21**	.40**	1	
온/오프라인 사회적 자본	.34**	.35**	.20**	.34**	1

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

#### 4.4 장노년층의 지능정보사회 인식, 기대감, 불안감이 삶의 만족도에 미치는 영향

본 연구는 장노년층의 지능정보사회 인식, 지능정보사회에 대한 기대감, 지능정보사회에 대한 불안감이 삶의 만족도에 영향을 미치는 영향을 살펴보고, 온/오프라인 사회적 자본의 조절효과를 검증하고자 하였다. 먼저 <표 7>과 같이 인구사회학적 특성이 삶의 만족도에 미치는 영향을 살펴보기 위해 회귀분석을 실시하였다. 그 결과 학력과 가구형태가 삶의 만족도에 유의미한 영향을 주는 것으로 확인되었다.

<표 7> 일반적 특성에 대한 회귀분석 결과

구분	B	S.E	$\beta$
성별	.043	.037	.024
연령	-.013	.029	-.011
학력	.029***	.025	.209
가구형태	.275***	.057	.102
월소득	.006	.004	.031
R <sup>2</sup>	.067		
adjusted R <sup>2</sup>	.065		
R <sup>2</sup> change	.067		
F(Sig)	32.844***		

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

다음으로는 독립변수, 조절변수와 종속변수간의 영향관계를 살펴보기 위해 회귀분석을 실시한 결과 <표 8>과 같이 성별, 연령, 학력, 가구형태, 지능정보사회 인식, 지능정보사회 기대감, 온/오프라인 사회적 자본 등이 삶의 만족도에 정적으로 유의미한 영향을 미치는 것을 확인할 수 있었으며, 지능정보사회 불안감은 부적인 유의미한 영향을 주는 것으로 확인되었다.

마지막으로 온/오프라인 사회적 자본의 조절효과를 살펴보기 위해 독립변수와 조절변수의 상호작용항을 투입하여 회귀분석을 실시하였다. <표 9>과 같이 지능정보사회에 대한 인식×온/오프라인 사회적 자본, 지능정보사회에 대한 기대감×온/오프라인 사회적 자본은 삶의 만족도에 유의미한 영향을 보여 주었다. 또한, 인구사회학적 특성에 대한 회귀분석

<표 8> 독립, 조절변수에 대한 회귀분석 결과

구분	B	S.E	$\beta$	
독립 변수	성별	.086*	.035	.048
	연령	.080**	.028	.066
	학력	.132***	.024	.128
	월소득	.003	.004	.013
	가구형태	.236***	.053	.087
	지능정보사회 인식	.257***	.030	.191
	지능정보사회 기대감	.094**	.034	.057
	지능정보사회 불안감	-.107***	.028	-.073
조절 변수	온/오프라인 사회적 자본	.477***	.040	.252
	R <sup>2</sup>	.189		
adjusted R <sup>2</sup>		.186		
R <sup>2</sup> change		.123		
F(Sig)		86.767***		

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

을 한 모델보다 상호작용항을 이용한 회귀분석을 실시한 모델의 설명력이 높게 나타났으며, 지능정보사회 불안감×온/오프라인 사회적 자본은 상호작용 효과가 검증되지는 않았지만 지능정보사회에 대한 불안감이 p < 0.01 수준에서 삶의 만족도에 직접적으로 영향을 미치는 주효과가 있는 것으로 나타났다. 즉, 장노년층이 온/오프라인으로 만난 사람들과 접촉적 관계, 혹은 가교적 관계를 깊게 맺을수록 장노년층의 지능정보사회 인식 및 지능정보사회 기대감은 높아지고, 이는 결과적으로 삶의 만족도를 더욱 더 높이는 효과를 보이는 것으로 분석할 수 있다. 이는 온라인 사회적 자본이 노인의 우울을 감소시키고 사회관계를 강화시킨다는 윤현숙 외(2016)의 연구와 소셜미디어에서 얻는 사회적지지가 우울을 감소시킨다는 것을 검증한 전신현(2012)의 연구 등에서 보여준 결과와 같은 맥락으로 이해할 수 있다. 즉, 지능정보사회에 대한 인식 및 기대감이 높아질수록 온라인 환경에 대한 이해도가 높아지며, 이는 올바른 온/오프라인 사회적 자본을 형성시킴으로써 장노년층의 삶의 만족도에 영향을 미치게 되는 것으로 파악할 수 있다.



〈표 9〉 상호작용항에 대한 조절회귀분석 결과

구분		B	S.E	$\beta$
독립 변수	성별	.087*	.035	.049
	연령	.081**	.028	.067
	학력	.131***	.024	.128
	월소득	.003	.004	.014
	가구형태	.230***	.053	.085
	지능정보사회 인식	.240***	.030	.179
	지능정보사회 기대감	.117**	.034	.071
	지능정보사회 불안감	-.099***	.028	-.068
조절 변수	온/오프라인 사회적 자본	.517***	.040	.273
상호 작용항	지능정보사회 인식× 온/오프라인 사회적 자본	.217***	.057	.079
	지능정보사회 기대감× 온/오프라인 사회적 자본	.201**	.059	.073
	지능정보사회 불안감× 온/오프라인 사회적 자본	-.084	.052	-.032
R <sup>2</sup>		.203		
adjusted R <sup>2</sup>		.199		
R <sup>2</sup> change		.014		
F(Sig)		13.046***		

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

## 5. 결론 및 논의

본 연구는 장노년층의 지능정보사회 관련 요인이 삶의 만족도에 미치는 영향에 대해 알아보고, 온/오프라인 사회적 자본의 조절효과를 알아보고자 하였다. 이를 위해 2018년 디지털 정보격차 실태조사를 분석자료로 사용하였다. 연구에서 도출된 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 인구사회학적 특성을 살펴보면 성별에 있어 여성이 58.7%로 남성보다 많았으며, 연령은 60대가 46.9%로 가장 많았고, 학력은 고등학교 졸업자가 가장 많은 45.2%를 차지하였다. 가구형태로는 2인 이상 다인가구가 87.8%로 가장 많았으며, 월 가구소득은 100만원 이상~200만원 미만인 25.8%로 가장 많이 나타났다.

둘째, 독립변수, 조절변수와 종속변수의 관계를 살펴본 결과 지능정보사회 인식, 기대감, 불안감,

온/오프라인 사회적 자본 모두 삶의 만족도에 유의미한 영향을 주고 있는 것으로 나타났다. 이는 지능정보사회에 대한 장노년층의 관심이 높아지고 있으며, 이들 역시 앞으로 다가올 미래사회에 적응하며 삶의 만족도를 높이기 위해 노력하고 있다는 것을 알 수 있게 해준다.

마지막으로 지능정보사회 인식, 기대감, 불안감이 삶의 만족도에 미치는 영향관계에서 온/오프라인 사회적 자본의 조절효과를 알아보기 위해 위계적 회귀분석을 실시하여 상호작용 효과를 살펴보았다. 분석결과 지능정보사회 인식과 온/오프라인 사회적 자본의 상호작용항이 삶의 만족도에 유의미한 영향을 주었으며, 지능정보사회에 대한 기대감과 온/오프라인 사회적 자본의 상호작용항 또한 삶의 만족도에 유의미한 영향을 주는 것으로 확인되었다. 이러한 결과는 장노년층의 지능정보사회에 대한 인식과 기대감을 높여주며, 동시에 온/오프라인 네트워크를 통해서 다양한 유대관계를 장려한다면 지능정보사회에서 장노년층의 삶의 만족도를 더욱 증가시킬 수 있는 것으로 정리할 수 있다.

정부는 2020년 6월 22일 취약계층을 포함한 국민 누구나 디지털을 활용하여 경제활동을 영위하고 삶의 질 향상을 추구할 수 있도록 디지털 정보격차 해소를 위한 ‘디지털 포용 추진계획’을 발표하였다. 이 계획은 전국민의 디지털 역량을 강화하고, 포용적 디지털 환경을 조성하는 것을 정책 수단으로 제시하고 있는 바, 그 후속 프로그램을 구체적으로 실행함에 있어서 이번 연구 결과는 중요한 의의를 지닌다고 할 수 있으며 이를 위한 정책적, 실천적 함의는 다음과 같다.

첫째, 빠르게 변화하는 현대사회에 적응할 수 있도록 장노년층을 대상으로 한 지능정보화 교육이 절실하다. 현재 고령층을 비롯한, 장애인, 다문화 가정 등 취약계층을 대상으로 복지관, 구청, 주민센터 등지에서 집합 정보화 교육이 시행되고는 있으나 운영 시설이 한정되어 접근에 한계가 있고, 실제 교육 대상자 수 대비 교육 인원 역시 턱없이 부족한 것으로 나타났다. 특히 고령자의 연간 실제

교육 인원은 전체 교육 대상자 수 대비 2.7% 수준에 그치고 있는 것으로 나타났다(과기부, 2020). 사회 구성원으로서 살아가기 위해 장노년층에 대한 디지털 활용 요구가 점점 높아지고 있는 상황에서 키오스크를 비롯하여 증강현실, 가상현실, 블록체인, 스마트홈 등 지능정보사회에서 필요한 용어들에 대한 이해와 이러한 기술들의 활용을 도울 수 있는 장노년층 맞춤형 교육 커리큘럼이 갖춰져야 한다. 또한, 장노년층을 대상으로 한 기존의 교육 프로그램이 정보격차 해소를 위한 기초적 역량 강화에 중점을 두었다면 이제는 그 역량을 적극적으로 활용하기 위한 수준으로 교육프로그램의 업그레이드가 필요하다. 이러한 교육에는 미래 변화상에 관한 내용뿐만 아니라 지능정보사회 기술 및 활용방법 등에 관한 내용이 반드시 포함되어야 하며 이를 통해 장노년층이 현재 사용하고 있는 디지털 기기 사용에 대한 역량을 강화하고, 나아가 지능정보사회에 적응하여 더 나은 삶의 질을 확보할 수 있도록 지원해야 한다.

둘째, 장노년층은 지금까지 젊은 세대에 비해 PC를 비롯한 스마트기기 사용 환경에 많이 노출되지 않았기 때문에 지능정보사회를 준비하기 위해 장노년층을 대상으로 한 온/오프라인 디지털 환경을 조성해야 한다. 현재 정보화 관련 교육은 기술발전, 이용형태의 변화 등과 같은 디지털 환경변화를 반영하지 못하고 있다. 특히 주된 이용형태가 컴퓨터에서 스마트폰 중심으로 변화하고 AI 등과 같은 지능정보 기술이 등장하고 있음에도 불구하고 교육내용은 아직도 전통적인 컴퓨터, 인터넷 위주의 교육을 벗어나지 못하고 있는 실정이다(과기부, 2020). 따라서, 실생활 활용 중심교육, 인공지능 체험교육 확대 등 디지털 이용환경 변화를 반영한 교육내용의 변화가 필요하다. 또한, 장노년층이 온/오프라인 상에서 사회참여 활동을 할 수 있도록 다양한 공간을 만들어 주고, 적극적인 의견 표현이 가능한 장을 형성함으로써 온/오프라인 사회적 관계망을 조성해야 한다. PC 및 스마트기기에 장노년층을 위해 복잡한 절차가 필요 없는 직관적인 앱 또는 프로그램

을 구성하고, 온/오프라인 속에서 젊은 세대뿐만 아닌 다양한 세대가 공존할 수 있는 문화를 만들어갈 필요가 시급하다.

마지막으로 본 연구의 한계 및 향후 연구의 필요성에 대한 논의는 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 장노년층을 대상으로 그동안 다루어지지 않았던 장노년층의 지능정보사회에 대한 인식과 기대감, 불안감 등을 다룸으로써 지능정보사회 인식의 증진을 위한 정책적·실천적 제언을 제시하였다는 점에서는 의의가 있으나, 연구범위를 확대하여 더욱 다양한 세대와 계층의 지능정보사회에 대한 인식을 아우를 필요가 있다.

둘째, 본 연구에서는 ‘2018년 디지털 정보격차 실태조사’ 자료에 나온 지능정보사회 인식, 지능정보사회에 대한 기대감, 지능정보사회에 대한 불안감, 온/오프라인 사회적 자본, 삶의 만족도 등 횡단적 자료만을 이용하여 분석을 진행하였다는 점에서 한계를 갖는다. 따라서, 향후 연구에서는 매년 한국정보화진흥원에서 실시하고 있는 디지털 정보격차 실태조사에 관한 종단적 자료를 바탕으로 한 시계열 분석을 통하여 장노년층의 지능정보사회에 대한 인식과 다른 변수들 간의 영향관계를 살펴보는 작업이 필요하다.

## 참고문헌

- 과학기술정보통신부, “디지털 포용 추진계획”, 2020.
- 강월석, 김명숙, 고재욱, “스마트폰 정보 활용과 이용 성과가 노인의 삶의 만족도에 미치는 영향”, *한국노년학*, 제33권, 제1호, 2013, 199-214.
- 김 구, “온라인 및 오프라인의 사회적 자본 형성에 대한 온라인 활동의 영향성 탐색: 대학생을 중심으로”, *사이버커뮤니케이션학보*, 제27권, 제4호, 2010, 5-44.
- 김명용, 전혜정, “노인의 정보기술 이용여부와 이용 만족도가 우울에 미치는 영향”, *노인복지연구*, 제71권, 제1호, 2016, 85-110.
- 김명일, 김영선, 엄사량, “중·고령자의 디지털 정보

- 활용 유형과 삶의 만족에 관한 연구”, *한국지역정보학회지*, 제23권, 제1호, 2020, 51-74.
- 김선재, 양윤석, 이인성, 김진우, 강정민, “온라인 환경에서 노인의 정보 공유 활동이 Quality of Life에 미치는 영향 연구 : 사회감성적 선택 이론에 기반하여”, 한국경영정보학회 학술대회, 2009, 271-276.
- 김수경, 신혜리, 김영선, “중고령자의 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도 간의 관계에서 온라인 사회참여/네트워크 활동의 매개효과”, *Journal of Digital Convergence*, 제17권, 제12호, 2019, 23-34.
- 김관수, 김희섭, 이미숙, “고령층의 정보 활용수준이 삶의 질에 미치는 영향”, *한국지역정보학회지*, 제17권, 제1호, 2014, 25-47.
- 김희섭, 이미숙, 강보라, “장노년층의 정보화교육 유용성과 삶의 만족감 관계 분석”, *한국도서관정보학회지*, 제46권, 제2호, 2015, 113-129.
- 손영옥, “노인의 정보화교육 활성화방안에 대한 연구”, 명지대학교 석사학위 논문, 2005.
- 안준희, 임경춘, 이윤정, 김경식, “컴퓨터/인터넷 게임 활동이 노인의 우울과 생활만족도에 미치는 영향 : 자아통제감의 매개효과를 중심으로”, *한국콘텐츠학회논문지*, 제11권, 제7호, 2011, 406-417.
- 엄효진, 이명진, “인공지능기반 지능정보사회 시대의 노동시장 변화 : 경제사회학적 접근을 중심으로”, *정보사회와 미디어*, 제21권, 제2호, 2020, 1-20.
- 오지안, 유재원, “노년층의 디지털 리터러시가 심리적 안녕감과 삶의 만족도에 미치는 영향”, *한국공공관리학보*, 제32권, 제2호, 2018, 319-344.
- 유용식, 손호중, “인터넷활용과 노인의 삶의 질과의 관계”, *한국콘텐츠학회논문지*, 제12권, 제4호, 2012, 235-244.
- 윤덕환, “4차 산업혁명에 대한 소비자의 인지도와 체감도 및 미래이미지(表象)에 대한 연구”, *소비자학연구*, 제28권, 제4호, 2017, 179-198.
- 윤현숙, 이은경, 범경아, 김영자, “노인의 온라인 사회관계가 우울에 미치는 영향”, *한국콘텐츠학회논문지*, 제16권, 제5호, 2016, 623-637.
- 이민상, “디지털 격차의 지식격차에 대한 영향연구-지능정보사회에 대한 지식격차를 중심으로”, *사회과학연구*, 제36권, 제2호, 2020, 119-143.
- 이복자, 명승환, “노인의 정보화인식과 인터넷활용이 사회적 네트워크 형성에 미치는 영향 : 광역시·도를 중심으로”, *한국지역정보학회지*, 제13권, 제4호, 2010, 151-179.
- 이수애, “주관적 삶의 질 설명모형에 관한 연구”, 동신대학교 석사학위 논문, 2004.
- 이정우, 이혜정, 이슬기, “IT 프로젝트 팀에 있어서 내외부 사회적 자본과 조직분위기에 관한 연구”, *한국IT서비스학회지*, 제16권, 제3호, 2017, 67-81.
- 임주희, 김은경, 김문희, “디지털 리터러시가 노년기 삶의 질에 미치는 영향”, *평생학습사회*, 제16권, 제2호, 2020, 111-135.
- 전대성, “노년층의 정보화 역량유무가 삶의 만족도에 미치는 영향”, *한국자치행정학보*, 제29권, 제3호, 2015, 389-409.
- 전신현, “대학생들의 생활스트레스와 우울의 관계에서 소셜네트워크의 사회적 지지의 완충효과와 성별 차이”, *한국청소년연구*, 제23권, 제4호, 2012, 5-25.
- 진상기, “한국 정보격차의 시계열 변화 분석 : 정보격차지수를 중심으로”, *한국지역정보학회지*, 제16권, 제3호, 2013, 161-188.
- 최미영, “고령자의 삶의 질 향상을 위한 정보화교육의 중요성과 활성화방안에 관한 연구”, 연세대학교 행정대학원 석사학위 논문, 2002.
- 최현수, 오미애, “4차 산업혁명 및 지능정보사회의 사회적 위험과 복지 패러다임 전환 필요성”, *보건·복지 Issue & Focus*, 제333호, 2017, 1-8.
- 통계청, “시나리오별 추계인구”, 2017.
- 황순현, 이혜진, 하은희, 김소형, 정근경, 최효진, “스마트폰 사용 및 인지기능이 노인의 우울감, 고

- 독감에 미치는 영향”, *고령자치매작업치료학회지*, 제11권, 제1호, 2017, 9-19.
- 황현정, 황용석, “노인집단내 정보격차와 그에 따른 삶의 만족도 연구 : 가구구성형태 효과를 중심으로”, *사회과학연구*, 제24권, 제3호, 2017, 359-386.
- Adler, P.S. and S.W. Kwon, “Social capital : Prospects for a new concept”, *Academy of Management Review*, Vol.27, No.1, 2002, 17-40.
- Brandtzæg, P.B., “Social networking sites : Their users and social implications-A longitudinal study”, *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol.17, No.4, 2012, 467-488.
- Burke, M., R. Kraut, and C. Marlow, “Social capital on Facebook : Differentiating uses and users”, *In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2011, 571-580.
- Choudrie, J., S. Pheeraphuttrangkoon, and S. Davari, “The digital divide and older adult population adoption, use and diffusion of mobile phones : a quantitative study”, *Information Systems Frontiers*, Vol.22, No.3, 2020, 673-695.
- Cotten, S.R., G. Ford, S. Ford, and T.M. Hale, “Internet use and depression among older adults”, *Computers in Human Behavior*, Vol. 28, No.2, 2012, 496-499.
- Ellison, N.B., C. Steinfield, and C. Lampe, “Connection strategies : Social capital implications of Facebook-enabled communication practices”, *New Media & Society*, Vol.13, No.6, 2011, 873-892.
- Godfrey, M. and O. Johnson, “Digital circles of support : Meeting the information needs of older people”, *Computers in Human Behavior*, Vol.25, 2009, 633-642.
- Hargittai, E. and A. Hinnant, “Digital inequality : Differences in young adults’ use of the Internet”, *Communication Research*, Vol.35, No.5, 2008, 602-621.
- Hong, M., “Study of Internet Usage of Elderly in Korea”, *Journal of the Korea Gerontological Society*, Vol.23, No.2, 2003, 187-203.
- Kang, B.R., H.S. Kim, and M.S. Lee, “An Analysis of Relationship between Older Adults’ Online Information Activities and their Life Satisfaction”, *Journal of the Korean Library and Information Science Society*, Vol.48, No.2, 2014, 159-175.
- Kim, H.J. and J.M. Lee, “Determinants of Mobile Digital Information Usage among Senior Consumers : Focusing on secondary digital divide”, *Family and Environment Research*, Vol.56, No.6, 2018, 493-506.
- Kim, I.K. and I.O. Jeon, “Social media and its impact on management performance and recognition : focusing on social media utilization of senior corporate”, *Journal of Digital Convergence*, Vol.13, No.10, 2015, 195-207.
- Kim, M.Y. and H.J. Jun, “The Effects of Smartphone Use on Life Satisfaction in Older Adults : The Mediating Role of Participation in Social Activities”, *Korean Journal of Gerontological Social Welfare*, Vol.72, No.3, 2017, 343-370.
- Kwon, S.H. and S.H. Hyun, “A study of the factors influencing the digital literacy capabilities of middle-aged people in online learning”, *Korean Journal of the Learning Sciences*, Vol.8, No.1, 2014, 120-140.
- Lee, G. Y., “An Exploratory Study on the Effects of Internet Use on the Adaptation Process in LaterLife”, *Korean Journal of Geront-*

- tological Social Welfare*, Vol.37, No.1, 2007, 7-30.
- Lee, H.S. and N.R. Lee, "Effect of Online Community Activities on Social Capital", *The Korea Contents Society*, Vol.14, No.9, 2014, 153-163.
- Lee, S.W., E.J. Kim, and S.D. Chung, "Life Satisfaction of Older Adults using Hierarchical Model Analysis focused on Individual and Community Factors", *Journal of the Korean Gerontological Society*, Vol.36, 2016, 581-594.
- Lee, S.J. and E.H. Youk, "Digital capability divide and digital outcome divide : Gaps in the digital capability and its effects on informational support", *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, Vol.58, No.5, 2014, 206-232.
- Lin, N., Y.C. Fu, and R.M. Hsung, "Measurement techniques for investigations of social capital", *Social capital : Theory and Research*, 2001, 57-81.
- McMellon, C.A. and L.G. Schiffman, "Cybersenior empowerment : How some older individuals are taking control of their lives", *Journal of Applied Gerontology*, Vol.21, No.2, 2002, 157-175.
- Prieger, J.E. and W.M. Hu, "The broadband digital divide and the nexus of race, competition, and quality", *Information Economics and Policy*, Vol.20, No.2, 2008, 150-167.
- Schalock, R.L., "Three decades of quality of life", *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, Vol.15, No.2, 2000, 116-127.
- Selwyn, N., S. Gorard, J. Furlong, and L. Madden, "Older adults' use of information and communications technology in everyday life", *Ageing and Society*, Vol.23, No.5, 2003, 561-582.
- Sum, S., R.M. Mathews, and I. Hughes, "Campbell, A, Internet use and loneliness in older adults", *CyberPsychology and Behavior*, Vol. 11, No.2, 2008, 208-211.
- Wright, P.A., "best practices approach to the use of information technology in education", *In Society for Information Technology & Teacher Education International Conference, 2000*, 2143-2150.
- Wright, K.B., S.B. Bell, K.B. Wright, and S.B. Bell, "Health-related support groups on the Internet : Linking empirical findings to social support and computer-mediated communication theory", *Journal of Health Psychology*, Vol.8, No.1, 2003, 39-54.
- Yang, K., "Individual social capital and its measurement in social surveys", *In Survey Research Methods*, Vol.1, No.1, 2007, 19-27.

## ◆ About the Authors ◆



**임 정 훈 (jhyim4191@gmail.com)**

연세대학교 일반대학원 기술정책협동과정 박사과정수료 중이다. 관심분야는 기술정책, IT복지, 사회복지행정 등이다.



**이 혁 준 (silner1@naver.com)**

경희대학교 동서의학대학원 노인학과 박사과정수료 중이다. 관심분야로는 고령친화기술, IT복지, 노인복지 등이다.



**이 정 화 (rurujeonghwa@gmail.com)**

경희대학교 동서의학대학원 노인학과 박사과정수료 중이다. 관심분야는 지능정보기술활용, 디지털불안, 긍정심리적자본, 치매교육콘텐츠 등이다.



**이 지 훈 (basegilt@gmail.com)**

경희대학교 동서의학대학원 노인학과 박사과정수료 중이다. 관심분야는 고령친화산업, 벤처산업 등이다.