

중·장년층의 디지털리터러시와 삶의 만족도에 관한 연구*

A Study on the Digital Literacy and Life Satisfaction of Middle-Aged and Older People

이현아 (Hyun A Lee)**

장우권 (Woo Kwon Chang)***

초 록

이 연구는 공공도서관을 이용한 중·장년층의 디지털 리터러시 역량이 중·장년층의 삶의 만족도에 미치는 영향을 알아보는데 있다. 이 연구를 위해 G 지역에 거주하는 40~64세의 중·장년층 192명을 대상으로 설문 조사를 진행하였다. 수집된 데이터는 통계 패키지 SPSS 27 프로그램을 이용하여 분석하였다. 이 연구의 분석 방법은 빈도분석, 기술통계분석, t-test와 일원변량분석(one-way ANOVA), 사후 검증으로 Duncan 방법, 회귀분석 등을 활용하였다. 이 연구의 결과는 첫째, 디지털 리터러시 역량이 중·장년층 삶의 만족도에 유의미하게 영향을 미치고 있으며, 디지털 리터러시 역량이 향상될수록 중·장년층의 삶의 만족도가 높아졌다. 둘째, 전체 조사 대상자의 성별, 학력, 직장 여부, 월 평균 수입에 따른 디지털 리터러시 역량은 내가 하는 일(학업이나 업무 활동 등)에 영향을 미쳤고, 최종학력에 따른 디지털 리터러시 역량은 삶의 만족도에서 여가 및 문화생활에 영향을 미쳤다.

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of digital literacy skills of middle-aged and older people using public libraries on their life satisfaction. For this study, a survey was conducted on 192 middle-aged and older people aged 40 to 64 living in area G. The collected data were analyzed using the statistical package SPSS 27 program. The analysis methods in this study included frequency analysis, descriptive statistical analysis, t-test, one-way ANOVA, Duncan's multiple range test for post-hoc analysis, and regression analysis. The results of this study are as follows: First, digital literacy competency has a significant positive impact on the life satisfaction of middle-aged and older adults: as their digital literacy skills improve, their life satisfaction increases. Second, digital literacy competency varies based on gender, education level, employment status, and average monthly income, influencing their engagement in activities such as study or work. Additionally, higher levels of digital literacy competency, as determined by the highest level of education, positively affect life satisfaction, leisure activities, and cultural life.

키워드: 중·장년층, 디지털 리터러시, 디지털 리터러시 역량, 디지털 리터러시 교육, 삶의 만족도
middle-aged and older people, digital literacy, digital literacy competency, digital literacy education, life satisfaction

* 이 연구에서 사용된 통계지표는 석사학위논문에서 인용하여 수정·보완 함.

** 전남대학교 대학원 문헌정보학과 수료(gusdk2863@naver.com) (제1저자)

*** 전남대학교 문헌정보학과 교수(wk1961@jnu.ac.kr) (교신저자)

■ 논문접수일자: 2024년 5월 20일 ■ 최초심사일자: 2024년 5월 31일 ■ 게재확정일자: 2024년 6월 8일

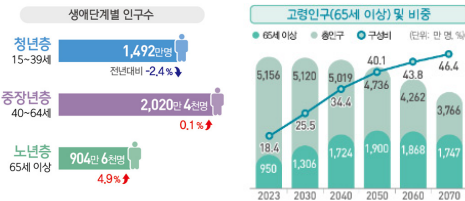
■ 정보관리학회지, 41(2), 317-351, 2024. <http://dx.doi.org/10.3743/KOSIM.2024.41.2.317>

※ Copyright © 2024 Korean Society for Information Management

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>) which permits use, distribution and reproduction in any medium, provided that the article is properly cited, the use is non-commercial and no modifications or adaptations are made.

1. 서론

우리나라는 중장년층과 노인인구가 여러 요인¹⁾에 의해 급격히 증가하고 있다. 인구통계에 의하면, 2022년 중장년층(40-64세) 인구는 2,020만 4천명으로 전체 인구의 40.5%로 나타났다. 노년층(65세 이상)도 18.1%로 향후 계속 증가하여 2025년에는 20.6%로 초고령사회로 진입할 것으로 전망된다(통계청, 2022; 2023).



〈그림 1〉 한국 중장년층과 고령인구

다양한 디지털기기의 등장과 디지털 기술의 급속한 발전은 우리 일상생활 모든 영역에 많은 변화를 일으키고 있다. 또한 정보 지배력이 강화된 현대사회에서 디지털기기 및 기술을 활용하는 개인과 집단 간의 상호작용이 확대되면서 디지털 리터러시의 중요성이 더욱 커지고 있다. 2019년 퓨리서치센터의 조사에 의하면 한국의 스마트폰 보급률이 95%로 18개 국가 중 1위를 차지하여 선진국의 평균 보급률 76%보다 높게 나타났다(오경아, 2023; Taylor & Silver, 2019).

최근에 COVID-19 확산으로 비대면 문화가 지속되면서 일상생활에서는 무인 단말기(키오스크), 스마트폰 애플리케이션 사용, 재택근무,

원격회의, 재택교육, 음식 주문 등의 온라인 상거래가 증가했다. 여기에 여가활동, 소통, 안전관리 등으로 디지털기기의 활용범위가 확대되고 디지털 기술이 급속히 발전함에 따라 사람과 사람 사이의 관계는 과거와는 다른 형태로 변화하고 있다(오설미, 최송식, 2021; 최예나, 2021).

디지털 기술의 발달은 우리의 삶에 많은 변화를 주고 있다. 그 결과 디지털 기술과 삶의 만족도 등에 대한 변수 간의 관계에 대한 논의가 활발해지고 있다. 여기에서 디지털 기술이 삶의 만족도 향상에 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이에 이들 간의 영향 관계에 체계적인 분석이 요구되고 있다. 삶의 만족도는 과거부터 현재까지 자신의 삶 전반을 인지하고 긍정적으로 평가할 수 있는 주관적 안녕, 생활 만족도, 삶의 질, 행복감, 심리적 안녕 등으로 사용되고 있다(남기민, 정은경, 2011; 오경아, 2023; Floridi, 2014).

삶의 만족도는 삶의 시점에 따라 차이가 있으며, 청년층에서 가장 높은 지점을 보이고, 중·장년층에서 가장 낮은 지점을 거쳐, 노년층에서 다시 가장 높은 지점으로 올라가는 U자형을 보인다. 삶의 만족도가 U자 형태로 나타나는 것은 특히 디지털 리터러시 역량이 요구되는 디지털화 사회에서 디지털 리터러시가 장년층의 삶의 만족도에 영향을 미치는 주요 요인 중 하나로 볼 수 있다(박선주 외, 2020; 오경아, 2023; Angelini et al., 2012; Frijters & Beaton, 2012). 이러한 결과를 볼 때, 중·장년층의 삶의 만족도에 비추어 디지털 리터러시에 관한 연구가 필요하다.

1) 빠른 경제성장, 의료기술 발달, 사망률과 출산율의 감소.

따라서 이 연구는 공공도서관을 이용한 경험이 있는 중·장년층을 대상으로 디지털 리터러시 역량이 삶의 만족도에 어떤 영향을 미치는지를 알아보는데 그 목적이 있다.

2. 이론적 배경

2.1 중·장년층의 디지털 리터러시

중·장년층의 개념은 학자와 연구에 따라 다양하게 규정되고 있으며, 중장년은 중년과 장년 또는 중고령 등과 같은 의미로 혼용되고 있다(김유경, 2019; 윤혜숙, 2023). 이 연구에서는 중·장년층의 연령 구분을 만 40~64세로 정의한다.

리터러시(literacy)는 글을 읽고 쓰고 이해하는 능력이다. 즉 다양한 맥락과 관련된 인쇄물과

기록물을 사용하여 식별, 이해, 해석, 생성, 소통 및 계산 할 수 있는 능력이다(United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2018). 디지털 리터러시는 미디어와 테크놀로지의 발전과 함께 학자마다 다양하게 정의해 오고 있다(〈표 2〉 참조).

디지털 리터러시(digital literacy)는 디지털 플랫폼을 이해하고 활용하는 능력, 필요한 정보를 검색, 이해하며 분석하는 능력, 새로운 정보를 조합할 수 있는 능력이다.

조사 결과, 컴퓨터기기를 매우 잘 다루는 중·장년층에서 디지털 리터러시의 중요성이 높아지고 있다. 이것은 디지털 리터러시가 디지털 사회 문화 속에서 개방, 공유, 참여, 협력을 통한 상호작용을 기반으로 하는 새로운 학습능력으로 지속적인 자기 계발을 위한 기술과 소양을 향상시킬 수 있기 때문이다(권성호, 김성미, 2011). 시대적 사회구조 변화와 정보격차로 인한 세대 간

〈표 1〉 중·장년층 의미와 구분

Havighurst(1972)	아동 초기(0~6세), 아동 중기(6~13세), 청소년기(13~18세), 성인초기(18~30세), 중년기(30-60세), 노년기(60세 이후)
Levinson(1978)	아동·청소년기(0~22세), 성인기(17~45세), 중년기(40~65세), 노년기(60세 이상)
부산광역시 중구 중장년 지원조례(2020)	부산광역시 중구 중장년 지원 조례 50세 이상 65세 미만
통계청(2023)	65세 이상부터 노인, 40~64세까지 중장년

〈표 2〉 디지털 리터러시 정의

Glister(1997)	비판적 사고력과 다양한 출처로부터 주어진 정보를 이해하고 자신의 목적에 맞게 새로운 정보로 조합해 내어 올바르게 사용할 수 있는 능력
Data-Pop Alliance(2015)	정보기술과 인터넷을 사용하여 콘텐츠를 찾고, 평가하고, 활용하고, 공유하고, 생성하는 능력
오지안, 유지원(2018)	디지털 정보와 소통 기술을 활용하여 정보를 발견, 생성, 평가, 참여, 활용할 수 있는 능력을 말하며 비판적 사고를 통해 정보를 올바르게 해석하는 능력
박주현(2018)	디지털 매체를 활용하여 매체에 있는 텍스트를 이해하고, 텍스트의 정보를 평가하고 활용하여 타인과 의사소통할 수 있는 능력

사회·문화적 이질적 현상을 해결할 수 있는 중·장년층의 디지털 리터러시에 대한 새로운 형태의 교육이 필요하다(권성호, 현승혜, 2014).

디지털 리터러시 교육으로 한국정보문화진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 삼성멀티캠퍼스 등의 공공 및 민간기관과 국립중앙도서관과 지역공공도서관에서 개별 프로그램들을 제공하고 있다(배경재, 박희진, 2013). 그러나 성인을 위한 디지털 리터러시 교육은 이용자의 접근성과 지속 가능한 서비스 제공, 디지털 시설 보유, 전문인력 등의 문제가 여전히 해결되지 않은 실정이다. 또한 안정적인 노후를 맞이할 중·장년층을 위한 디지털 리터러시 역량 향상을 위한 연구는 미흡하다.

2.2 삶의 만족도

삶의 만족도는 다차원적인 개념으로 학자마다 다양하게 정의되고 있다(〈표 3〉 참조).

연구자들의 삶의 만족에 대한 정의를 비교해보면 연구자마다 다소 차이는 있으나 중요한 공통점이 있다. 즉 대부분 연구자는 삶의 만족을 개인의 기준과 비교하여 자기 삶을 평가하는 것으로 보고 있다. 이 연구에서는 중·장년층 삶의 만족도를 그 자신들이 어느 정도의 수

준으로 평가하고 있는지에 대한 주관적 삶의 만족도를 파악하고자 한다.

여기에서 한국지능정보사회진흥원(2022)의 2022 디지털정보격차 실태조사에서 사용된 설문지를 기반으로 일상생활 부문별 만족도에 대한 설문을 참고하여 설문 문항을 구성하였다.

세계보건기구(World Health Organisation, WHO)에서는 ‘삶의 질’ 용어를 사용하여 한 개인이 살고 있는 문화 및 가치 체계 안에서 삶의 질을 신체적·정신적 건강, 사회적 관계, 환경과의 관계, 자립수준 영역으로 나누고, ASCS(Adult Social Care Survey)는 통제·돌봄·존엄·사회참여·식생활·주거·안전·직업의 8가지 영역으로 삶의 질을 구분하였다(오경아, 2023; 이혜민, 2020).

이 연구에서는 중장년기를 긍정적인 시각으로 측면에서 공통으로 강조하고 있는 ‘활동적인 참여’를 중심으로 여가 및 문화생활, 학업 및 업무와 사회 활동을 다룬다.

첫째, 여가 및 문화 활동이다. 일반적으로 여가는 노동으로부터 해방되어 어떠한 강요나 의무감이 없이 자신의 재량에 따라 행해지는 선택적인 행위로서 정서적인 측면에서 자유, 즐거움 및 휴식 등과 관련되어있다(신상식, 최수일, 2010). 건강한 삶에 관한 관심과 문화적 욕구가

〈표 3〉 삶의 만족도 정의

Neugarten, Havighurst, & Tobin(1961)	다양한 활동으로부터 기쁨을 느끼며 긍정적인 자아상을 갖고 스스로 가치 있다고 여기며 낙천적인 감정과 태도를 유지하는 개념
Diener et al.(1999)	개인이 자신의 삶에 대해 느끼는 주관적 만족감
한정란, 김수현(2006)	자신이 살아온 인생 전반에 대해 느끼는 주관적인 감정의 판단이며, 기대에 대한 충족 정도
최혜경, 이선화(2021)	경제, 건강상태 등의 객관적인 지표로 측정되는 것이 아닌 스스로의 삶에 대한 전반적인 만족의 정도

높은 중·장년층은 여가생활에 시간과 자원을 아끼지 않으며, 여가만족도가 삶의 질에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다(사혜지, 이철원, 김민정, 2017). 또한 더 나은 삶을 위해 일상생활에서 스마트 기기를 활용하려는 열의가 많다(이보경, 김성훈, 2015). 이러한 스마트 기기는 대중에게 생활 및 문화 서비스를 향유하는데 있어 최고의 플랫폼 장(場)으로써 기능하며, 재미를 추구할 수 있는 멀티태스킹 기기로 쓰여진다(이수미, 이수미, 서현아, 한희정, 2014; 전성현, 문중범, 유왕진, 2012). 이와 같은 스마트 기기의 확산과 새로운 정보통신 기술의 출현은 중·장년층이 온라인 여가활동 및 스마트 기기의 활용을 위해 다방면으로 긍정적인 영향을 미치고 있다(정윤하, 전태준, 2011). 장년층의 여가활동 유형에 따른 생활 만족도에서도 적극적이고 사회적으로 참여하는 여가활동이 삶의 만족도를 높이는 요인으로 나타났다(이영선, 2011).

둘째, 일과 삶의 균형이다. 이것은 생활 만족도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다(정홍인, 이효섭, 2021). 반면에, 장년의 경우, 실업 상태이고 경제활동을 하지 않는 것은 삶의 만족도에 부정적인 영향을 미친다(김성아, 정해식, 2019).

셋째, 정보통신기술이다. 우리는 정보를 얻고, e-mail을 주고받고, 업무를 수행하기 위해 스마트폰이나 태블릿 PC를 사용한다. 소셜네트워크 서비스를 통해 사회적 관계가 형성되고, 여가 및 문화 활동에 다양한 애플리케이션을 활용한다. 이제 스마트 기기가 정치, 경제, 사회, 문화, 교육 등 각 분야에 우리의 생활에 밀접한 영향을 미치고 있다.

2.3 디지털 리터러시와 삶의 만족도

오늘날 다수의 연구에서 디지털 리터러시 수준이 높을수록 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다(김명일, 김영선, 엄사랑, 2020; 김관수, 김희섭, 이미숙, 2014; 오경아, 2023; 오지완, 유지원, 2018; 유용식, 손호중, 2013; 윤혜진, 2022; 윤희정, 신해리, 김영선, 2020).

2.4 선행연구

중·장년층의 디지털 리터러시(2.1), 삶의 만족도(2.2), 디지털 리터러시와 삶의 만족도(2.3)에서 언급한 선행연구를 제외한 디지털 기술과 정보 활용, 디지털 리터러시 측면에서 선행연구를 살펴보면 <표 4>와 같다.

위와 같이 선행연구들은 디지털 활용이 삶의 만족도 전반적인 부분에 관한 연구였다면, 이 연구에서는 공공도서관에서 이루어지는 디지털 리터러시 교육에 초점을 두고 삶의 만족도 영역을 여가(취미) 및 문화생활, 사회 활동(커뮤니티, 모임, 공동체 참여 등), 내가 하는 일(학업이나 업무 활동 등)로 세분화하여 설문 조사를 진행하였다.

3. 연구방법 및 절차

3.1 연구문제

이 연구는 디지털 리터러시 역량을 각각 기술 역량, 활용 역량, 마인드 역량으로 구분하여 독립변인으로, 중·장년층의 삶의 만족도를 중

〈표 4〉 선행 연구

Pénard & Poussing(2010)	시민들은 이메일과 소셜 미디어 등을 통해 지리적 거리를 초월하여 다른 사람들과 사회적 관계 및 온라인 상호 작용을 형성
Fowler, Gentry, & Reisenwitz(2015)	온라인 뉴스, 온라인 포럼, 온라인 상담 등의 분야에서 디지털을 적절하게 활용하면 사람들의 자존감, 심리적 안정, 평생 학습, 삶의 질 향상에 도움
Zheng et al.(2015)	노인들은 사회적 관계, 금융정보, 건강정보 등의 필요로 인터넷을 이용, 이러한 요인에 따라 고령층의 심리적 건강상태와 삶의 만족도가 좌우
김관수, 김희섭, 이미숙(2014)	PC를 잘 활용하는 고령층일수록 더 행복감을 느끼는 것을 확인한 후 노인들의 정보기기 활용 수준을 향상하기 위해서는 정보화 교육을 통한 기술 습득의 필요성을 강조
김은희, 이노미(2019)	노인의 높은 수준의 정보기술 및 정보활용 능력은 삶의 편리함을 증진, 개인의 자아실현과 목표달성에 활용함으로써 삶의 만족도를 향상
박선주 외(2020)	청년층은 디지털 공공 참여와 생활서비스가 삶의 만족도에 긍정적인 영향을, 중년층의 경우 디지털 공공 참여, 노년층은 디지털 경제활동만이 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미침

속 변인으로 그리고 성별, 연령, 최종학력, 직장 여부, 월평균 소득은 인구통계학적 변인으로 설정하였다. 또한 중·장년층의 삶의 만족도에 영향을 미치는 디지털 리터러시의 요인들을 밝히기 위하여 연구 문제를 다음과 같이 제시하였다.

- 연구 문제 1. 디지털 리터러시 역량이 중·장년층 삶의 만족도에 영향을 미칠 것인가?
- 연구 문제 2. 인구통계학적 변인에 따른 디지털 리터러시 역량이 삶의 만족도에 영향을 미칠 것인가?

연구 문제 검증과 데이터 수집을 위해 설문 조사를 활용하였다.

3.2 설문기간 및 대상

설문은 G광역시에 거주하는 만 40~64세 중·장년층으로 하여 2023년 8월 17일부터 9월 1일 까지 온라인(구글 설문폼에 링크 활용)과 오프

라인 방법을 병행했다. 연구자가 대상자들에게 이 연구와 설문의 취지를 충분히 설명한 후 조사 참여 동의를 얻고, 설문지를 배포한 후 응답을 취합하는 방식으로 하였다. 이 연구에 사용된 설문지 배부는 220부, 회수는 192부였다.

3.3 측정도구

이 연구의 종속변수는 삶의 만족도, 독립변수는 디지털 리터러시 역량이다. 변수 측정에 다음과 같은 측정 도구를 사용하였다.

3.3.1 종속변수의 삶의 만족도

일상생활 만족도에 대한 개념적 정의는 기존 연구마다 다르지만, 삶의 만족도는 개인의 기준과 비교하여 자기 삶을 평가하는 감정을 의미한다. 즉 개인의 기대와 만족 수준에서 나오는 행복감, 안녕감, 만족감에 대한 주관적이고 상대적인 평가로, 삶의 만족도와 비슷한 개념으로 많이 사용된다(김종일, 2013). 이를 측정하기 위해 한국지능정보사회진흥원의 <2022년

디지털 정보격차 실태조사) 원자료에서 '일상 생활 만족도' 문항을 '삶의 만족도'로 수정·보완하여 활용하였다.²⁾

3.3.2 독립변수의 디지털 리터러시 역량

디지털 리터러시 역량은 디지털 기술을 이해하고, 바람직한 태도 및 윤리의식을 갖고 디지털 기술을 실생활에 효과적으로 활용하는 것이다. 측정을 위해 강정목, 송효진, 김현성(2014)이 개발한 척도를 사용 기술(Skill), 활용(Use), 마인드(Mind) 3가지 영역으로 구분하였다.

디지털 기술 역량은 대다수 중·장년층이 은퇴 시기 전이라 직장생활을 하면서 디지털 기술을 기본적으로 다루고 있는 점을 고려하여, '소프트웨어 이용 능력'(8)과 '디지털기기 이용 능력'(9) 그리고 '하드웨어 이용 능력'(1)으로 총 18문항, 디지털 활용 역량은 기존 연구에서 '공공 사회생활'(3), '경제생활'(2), '문화생활'(4) 총 9문항, 디지털 마인드 역량은 '이용 동기'(3), '규범적 행동'(4)으로 총 7문항으로 재구성하였다 (<표 5> 참조).

3.3.3 인구통계학적 변인

여기에서는 개인 특성(성별, 연령, 최종학력, 직장 여부, 월 평균 소득)에 따른 삶의 만족도(여가 및 문화생활, 사회활동, 내가 하는 일)에 미치는 영향을 분석하였다. 그 결과, 연령에 따른 삶의 만족도에 어떠한 유의미한 값이 나오지 않아서 연령을 제외하고 나머지 인구통계학적 변인을 가지고 더미변수로 변환하여 적용하

였다(<표 6> 참조).

3.4 분석방법

이 연구에서 수집된 조사 자료는 통계프로그램인 SPSS 27을 이용하여 다음의 분석 방법을 사용하였다. 첫째, 조사 대상자의 인구통계학적 특성, 디지털 리터러시 역량, 삶의 만족도의 일반적 경향을 파악하기 위해 빈도분석, 기술통계 분석을 실시하였다. 둘째, 디지털 리터러시 역량과 삶의 만족도 신뢰도 검증을 시행하였다. 셋째, 연구모형을 구성하는 주요 변인 간 상관관계를 파악하기 위해 상관분석을 실시하고, 디지털 리터러시가 중·장년층 삶의 만족도에 미치는 영향을 검증하기 위해 단순 선형 회귀분석과 위계적 회귀분석을 실시하였다.

4. 연구결과

4.1 인구통계학적 분석

성별은 남자(39.6), 여자(60.4), 연령은 50대(46.4), 40대(32.8), 60대(20.8) 순으로 나타났다. 학력은 대학교 졸업(57.3), 고등학교 졸업 이하(24.0), 대학원 졸업(19.3) 순이었다. 직장 유무에 대해서는 직장을 다니고 있는 사람(69.8), 직장을 다니고 있지 않은 사람(30.2)로 나타났다. 월 평균 수입은 300~500만 원 미만(33.9), 500만 원 이상(25.5), 100~300만 원 미만(20.3),

2) 문항별 세부 내용은 '여가(취미) 및 문화생활', '사회 활동(커뮤니티, 모임, 공동체 참여 등)', '내가 하는 일(학업이나 업무 활동 등)'. 각 문항은 5점 척도로 '전혀 아니다', '대체로 아니다', '보통이다', '대체로 그렇다', '매우 그렇다'로 구성(디지털 기술 역량, 활용 역량, 마인드 역량 상동).

〈표 5〉 디지털 리터러시 역량 측정

영역	항목	문항(5점 척도/범위(1-5))
기술	1. 소프트웨어 이용능력	1-1. 컴퓨터에서 파일이나 폴더의 속성을 복사, 삭제, 이동이 가능하다. 1-2. 문서작성프로그램(한글, 워드, 엑셀, 파워포인트 등)을 이용하여 문서 불러오기 또는 작성할 수 있다. 1-3. 압축프로그램을 활용하여 파일이나 폴더를 압축 또는 해제할 수 있다. 1-4. 백신 프로그램을 설치하여 악성코드(바이러스, 스파이웨어 등)의 검사 및 치료를 할 수 있다. 1-5. 자주 찾는 사이트 즐겨찾기, 웹 브라우저 초기화면에 대한 옵션 설정을 할 수 있다. 1-6. 인터넷 사용 시 문제가 발생하면, 기본 상태로 되돌리거나 문제를 해결할 수 있다. 1-7. 인터넷에서 내려받은 사진, 문서 등이 어디에 위치해 있는지 알며, 이를 저장/관리/삭제할 수 있다. 1-8. 일상 정보에서 전문정보까지 상황별로 필요한 다양한 정보(업무·학업·가사·개인용무·민원행정 등)를 검색할 수 있다.
	2. 디지털기기 이용 능력	2-1. 디지털 기기 사용에 필요한 계정 생성, 앱 설치 및 설정하여 사용할 수 있다. 2-2. 다운로드 받은 앱을 백업, 업데이트, 필요 없는 앱 삭제를 할 수 있다. 2-3. 일정/주소록, 가계부/차계부, 메모 등을 작성 및 관리할 수 있다. 2-4. 사진이나 영상 파일을 문자서비스 또는 블루투스로 다른 사람에게 전송할 수 있다. 2-5. 3G, 유무선 Wifi 등 네트워크를 설정할 수 있다. 2-6. 사진, 영상 등의 파일을 클라우드 컴퓨팅시스템(icloud, N드라이브 등)에 연동 및 관리할 수 있다. 2-7. 위치정보나 잠금장치 등과 같은 보안 설정을 할 수 있다. 2-8. 테더링(tethering) 혹은 핫스팟(hotspot)을 여러 개의 스마트기기에 연동하여 사용할 수 있다. 2-9. 전자우편(이메일) 및 모바일 메신저(카카오톡, 라인, 마이피플 등)를 전송할 수 있다.
	3. 하드웨어 이용능력	3-1. 컴퓨터 운영에 필요한 기본 프로그램이나 소프트웨어를 설치 또는 삭제할 수 있다.
활용	4. 공공사회 생활	4-1. 행정업무처리(민원서류 열람 및 발급, 공과금 조회 및 납부 등)를 위한 전자민원서비스를 이용할 수 있다. 4-2. 정부나 지방자치단체, 공공기관 홈페이지를 통한 정책 건의 및 민원 제기를 할 수 있다. 4-3. 공공기관의 홈페이지를 통해 원하는 정보를 찾을 수 없게 되면, 정보공개법에 따라 정보공개를 청구할 수 있다.
	5. 경제생활	5-1. 생활에 필요한 물품이나 음식, 티켓 등 인터넷/앱에서 구매(결제)할 수 있다. 5-2. 계좌조회, 이체, 납부 등의 인터넷 뱅킹 및 공인인증서를 관리할 수 있다.
	6. 문화생활	6-1. 온라인 및 앱을 통해 음악 및 영화 등 영상물 감상이 가능하다. 6-2. 온라인으로 신문이나 방송 뉴스 등을 찾아 읽을 수 있다. 6-3. 교육 및 학습(업무/학업, 어학/자격증, 자기 개발, 강의/강좌수강) 서비스를 이용할 수 있다. 6-4. 네비게이션, 온라인 지도서비스(구글맵, 다음 거리뷰, 네이버지도 등) 및 교통정보를 이용할 수 있다.
마인드	7. 이용 동기	7-1. 컴퓨터, 디지털 기기, 인터넷은 현대생활을 하는 데 있어 필요한 도구이다. 7-2. 컴퓨터나 디지털 기기, 인터넷을 통해 많은 사람과의 교제(모임, 동호회 등 참여 포함)를 하고 있다. 7-3. 컴퓨터, 디지털 기기, 인터넷을 통해 더 많은 정보를 얻고 새로운 분야의 지식을 얻거나 학습을 한다.
	8. 규범적 행동	8-1. 내가 직접 만들지 않고 온라인에서 취득한 정보를 다시 이용할 때 출처를 명시한다. 8-2. 온라인상에서 타인의 개인정보를 유출하여 프라이버시나 명예를 훼손시키는 행위는 하지 않는다. 8-3. 음란퇴폐물과 같은 반사회적 불건전 정보를 유통하는 행위를 하지 않는다.

〈표 6〉 인구통계학적 변인 측정

변수(변인)	점수
성별	남성=0, 여성=1, 더미변수
최종 학력	고등학교 졸업 이하=1, 대학교 졸업=1, 대학교 졸업 이상=0, 더미변수
직업 유무	직장 다니고 있음=0, 직장 다니지 않음=1
월 평균 수입	소득없음=1, 100만원 미만=1, 100~300만원 미만=1, 300~500만원 미만=1, 500만원 이상=0, 더미변수

소득이 없는 경우(16.1), 100만 원 미만(4.2)로 나타났다. 그리고 디지털 리터러시 프로그램 참여 여부는 프로그램을 수강한 적이 없는 경우(88.5)와 수강한 경우(11.5)이다(단위, %).

4.2 신뢰도 분석

디지털 리터러시 기술과 활용 그리고 마인드 역량, 삶의 만족도 등 모든 변수의 Cronbach's α 가 요구되는 값 0.6 이상으로 나타났다(표 7) 참조.

4.3 기술통계

중·장년층의 디지털 리터러시 기술 역량, 활용 역량, 마인드 역량 변인에 대한 평균(M), 표준편차(SD)의 기술통계량 결과, 디지털 리터러시 역량의 전체평균은 3.81(SD 0.858)로

나타났다. 하위 역량 요소별로 살펴보면, 기술 역량에서는 디지털기기 이용 능력이 가장 높았으며, 소프트웨어 이용 능력, 하드웨어 이용 능력 순으로 나타났다. 다음으로 활용 역량에서는 경제생활과 문화생활이 동일하게 나왔으며, 그 다음 공공 사회생활 순서로 나타났다. 마인드 역량에서는 규범적 행동, 이용 동기 순으로 나타났다(표 8) 참조.

삶의 만족도 각 변인에 대한 평균, 표준편차 등 기술 통계량 결과는 표 9와 같다.

5점 척도(최소값 1점, 최대값 5점)로 평균과 표준편차의 값만 표로 나타났다. 하위 역량 요소에서, 내가 하는 일(학업이나 업무 등), 여가(취미) 및 문화생활 평균값은 동일하고, 사회활동(커뮤니티, 모임, 공동체 참여 등) 순으로 나타났다. 삶의 만족도 전체 평균은 3.55(SD 0.716)로 나타났다.

〈표 7〉 각 변수의 신뢰도 분석

측정항목		문항 수	Cronbach's α
디지털 리터러시	기술역량	18	.975
	활용역량	9	.898
	마인드역량	7	.727
삶의 만족도		3	.808

〈표 8〉 디지털 리터러시 역량 기술통계

요인		N	평균	표준편차
기술 역량	소프트웨어 이용능력	192	3.59	1.130
	디지털기기 이용능력	192	3.66	0.992
	하드웨어 이용능력	192	3.38	1.284
활용 역량	공공 사회생활	192	3.36	1.171
	경제생활	192	4.09	0.994
	문화생활	192	4.09	1.066
마인드 역량	이용 동기	192	4.10	0.824
	규범적 행동	192	4.37	0.521
전체평균		192	3.81	0.858

〈표 9〉 디지털 리터러시 관련 삶의 만족도 기술통계

요인	N	평균	표준편차
여가(취미) 및 문화생활	192	3.61	0.830
사회활동(커뮤니티, 모임, 공동체 참여 등)	192	3.42	0.882
내가 하는 일(학업이나 업무 등)	192	3.61	0.810
전체평균	192	3.55	0.716

4.4 중·장년층 개인 특성에 따른 디지털 리터러시 역량 차이

측정도구는 t-test, 일원배치 분산분석(one-way ANOVA) 분석을 활용하였다. 〈표 10〉과 같이 성별에 따른 디지털 리터러시 역량 차이에서, 기술 역량, 활용 역량, 마인드 역량 모두 남성이 여성보다 높게 나타났다.

기술 역량 중 소프트웨어 이용 능력과 디지털기기 이용 능력, 하드웨어 이용 능력 모두 성별에 따라 유의미한 차이가 나타났다. 구체적으로 소프트웨어 이용 능력과 디지털기기 이용

능력, 하드웨어 이용 능력에서 남성이 여성보다 높게 나타났다.

활용 영역에서 공공 사회생활과 경제생활 그리고 문화생활 모두 성별에 따라 유의미한 차이가 나타났다. 구체적으로 공공 사회생활과 경제생활 그리고 문화생활에서도 남자가 여자에 비해 높게 나타났다. 마인드 역량에서는 규범적 행동과 이용 동기에서는 이용 동기는 유의미한 차이가 나타났으나, 규범적 행동에서는 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 구체적으로 이용동기와 규범적 행동에서 남자가 여자보다 높게 나타났다.

〈표 10〉 성별에 따른 디지털 리터러시 역량 차이(N=192)

성별		N	평균	표준편차	t	p	
기술 역량	소프트웨어이용	남	76	4.20	.845	7.222***	<.001
		여	116	3.18	1.113		
	기기이용 능력	남	76	4.14	.822	5.880***	<.001
		여	116	3.35	.972		
	하드웨어 이용	남	76	4.05	1.044	6.467***	<.001
		여	116	2.94	1.239		
활용 역량	공공사회 생활	남	76	3.87	.972	5.266***	<.001
		여	116	3.02	1.172		
	경제생활	남	76	4.27	.914	2.091*	.038
		여	116	3.97	1.029		
	문화생활	남	76	4.43	1.144	3.718***	<.001
		여	116	3.86	.953		
마인드 역량	이용동기	남	76	4.31	.801	2.933**	.004
		여	116	3.96	.814		
	규범적 행동	남	76	4.38	.585	.107	.915
		여	116	4.37	.477		

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

연령 간의 디지털 리터러시 역량 차이 여부는 일원배치 분산분석을 활용하였다. 여기에서 세부 영역은 기술 역량, 활용 역량, 마인드 역량으로 이루어졌다.

기술 역량에서는 소프트웨어 이용 능력 $F=24.083, p<.001$, 디지털기기 이용 능력 $F=19.108, p<.001$, 하드웨어 이용 능력 $F=32.408, p<.001$ 이 나와 모든 영역에서 통계적으로 유의하게 나타나(유의수준 .001 기준) 연령에 따른 디지털 리터러시 기술 역량에는 차이가 있다고 할 수 있다(〈표 11〉 참조).

활용 역량에서는 공공사회생활 $F=28.144,$

$p<.001$, 경제생활 $F=12.979, p<.001$, 문화생활 $F=10.137, p<.001$ 로 통계적으로 유의하게 나타나 '연령에 따른 디지털 리터러시 활용 역량에 차이가 있다'고 할 수 있다(〈표 12〉 참조).

마인드 역량에서는 이용 동기 $F=3.921, p<.05$, 규범적 행동 $F=1.001, p>.05$ 값이 나왔다. 이용 동기영역에서는 통계적으로 유의하게 나타났지만(유의수준 .05 기준), 규범적 행동은 유의수준 값보다 크게 나왔으므로 통계적으로 유의하지 않아 연령에 따른 디지털 리터러시 마인드 역량에서 규범적 행동은 차이가 없다(〈표 13〉 참조).

〈표 11〉 연령에 따른 디지털 리터러시 기술 역량 차이(N=192)

구분	n	평균	표준편차	F	p	Duncan Test	
소프트웨어 이용 능력	40대a	64	4.24	.766	24.083***	<.001	c<b<a
	50대b	81	3.46	1.139			
	60대c	47	2.92	1.081			
디지털 기기 이용 능력	40대a	64	4.09	.714	19.108***	<.001	
	50대b	81	3.16	.944			
	60대c	47	2.79	.894			
하드웨어 이용 능력	40대a	64	4.28	1.050	32.408***	<.001	
	50대b	81	3.58	1.299			
	60대c	47	2.96	1.122			

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

〈표 12〉 연령에 따른 디지털 리터러시 활용 역량 차이(N=192)

구분	n	평균	표준편차	F	p	Duncan Test	
공공 사회 생활	40대a	64	4.06	0.835	28.144***	<.001	c<b<a
	50대b	81	3.24	1.121			
	60대c	47	2.60	1.118			
경제생활	40대a	64	4.43	0.811	12.979***	<.001	
	50대b	81	4.14	0.913			
	60대c	47	3.52	1.123			
문화생활	40대a	64	4.48	0.730	10.137***	<.001	
	50대b	81	4.06	0.852			
	60대c	47	3.60	1.509			

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

〈표 13〉 연령에 따른 디지털 리터러시 마인드 역량 차이(N=192)

구분	n	평균	표준편차	F	p	Duncan Test	
이용 동기	40대a	64	4.32	0.787	3.921*	.021	c<b,a
	50대b	81	4.03	0.789			
	60대c	47	3.91	0.884			
규범적 행동	40대a	64	4.43	0.548	1.001	.370	
	50대b	81	4.36	0.520			
	60대c	47	4.29	0.484			

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

학력 간에 디지털 리터러시 역량에 차이 여부는 일원배치 분산분석을 활용하였다. 기술 역량에서는 소프트웨어 이용 능력 F=27.275, p=.000, 디지털기기 이용 능력 F=14.495, p=.000, 하드웨어 이용 능력 F=16.823, p=.000으로 모두 통계적으로 유의하게 나타났다(유의수준 .001 기준). 변수마다 유의하게 나타나 '학력에 따른 디지털 리터러시 기술 역량에 차이가 있다'고 할 수 있다(〈표 14〉 참조).

활용 역량에서는 학력에 따른 디지털 리터러시 활용 역량 차이로 공공사회생활(F=10.756, p=.000), 경제생활(F=12.542, p=.000), 문화생활(F=16.129, p=.000)로 통계적으로 유의하게 나타나(유의수준 .001 기준) 학력에 따른 디지털 리터러시 활용 역량은 차이가 있다고 할 수 있다

(〈표 15〉 참조).

마인드 역량에서는 이용 동기가 F=10.160, p=.001로 유의미한 차이가 있다. 그러나, 규범적 행동은 F=2.468, p=0.88로 유의미한 결과가 나오지 않았다. 종합적으로, 학력에 따른 디지털 리터러시 마인드 역량 차이는 없다고 할 수 있다(〈표 16〉 참조).

직장유무에 따른 디지털 리터러시 역량에 차이 여부는 독립표본 t검정을 실시하였다. 기술 역량은 소프트웨어 능력, 디지털 기기 이용 능력, 하드웨어 이용 능력으로 이루어졌다.

소프트웨어 이용 능력에서는 t=7.549, p=.000으로 유의수준 0.001을 기준으로 통계적으로 유의하게 나타났다. 소프트웨어 이용 능력에서 직장 유·무는 장년층(2.76)보다 직장생활을 하

〈표 14〉 학력에 따른 디지털 리터러시 기술역량 차이(N=192)

구분	n	평균	표준편차	F	p	
소프트웨어 이용 능력	고등학교 졸업 이하	46	2.75	1.28	27.275***	.000
	대학교 졸업	108	3.68	.938		
	대학원 졸업 이상	38	4.34	.768		
디지털기기 이용 능력	고등학교 졸업 이하	46	3.10	1.10	14.495***	.000
	대학교 졸업	108	3.79	.871		
	대학원 졸업 이상	38	4.17	.859		
하드웨어 이용 능력	고등학교 졸업 이하	46	2.63	1.24	16.823***	.000
	대학교 졸업	108	3.44	1.194		
	대학원 졸업 이상	38	4.13	1.119		

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

〈표 15〉 학력에 따른 디지털 리터러시 활용역량 차이(N=192)

구분		n	평균	표준편차	F	p
공공 사회 생활	고등학교 졸업 이하	46	2.75	1.28	10.756***	.000
	대학교 졸업	108	3.44	1.012		
	대학원 졸업 이상	38	3.85	1.185		
경제 생활	고등학교 졸업 이하	46	3.52	1.15	12.542***	.000
	대학교 졸업	108	4.18	.916		
	대학원 졸업 이상	38	4.50	.688		
문화 생활	고등학교 졸업 이하	46	3.48	1.05	16.129***	.000
	대학교 졸업	108	4.13	.831		
	대학원 졸업 이상	38	4.71	1.294		

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

〈표 16〉 학력에 따른 디지털 리터러시 마인드 역량 차이(N=192)

구분		n	평균	표준편차	F	p
이용 동기	고등학교 졸업 이하	46	3.74	0.911	10.160***	.000
	대학교 졸업	108	4.10	.784		
	대학원 졸업 이상	38	4.52	.619		
규범적 행동	고등학교 졸업 이하	46	4.38	.461	2.468	.088
	대학교 졸업	108	4.31	.541		
	대학원 졸업 이상	38	4.53	.509		

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

〈표 17〉 직장 유무에 따른 디지털 리터러시 기술 역량 차이(N=192)

구분		N	평균	표준편차	t	p
소프트웨어 이용 능력	있다	134	3.94	.954	7.549***	.000
	없다	58	2.76	1.081		
디지털기기 이용 능력	있다	134	3.94	.860	6.597***	.000
	없다	58	3.01	.980		
하드웨어 이용 능력	있다	134	3.72	1.210	6.154***	.000
	없다	58	2.59	1.093		

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

는 중·장년층의 점수(3.94)가 상대적으로 높은 평균 점수를 보였다. 디지털기기 이용 능력에서는 $t=6.597$, $p=.000$ 으로 통계적으로 유의하게 나타났다(유의수준 0.001 기준). 소프트웨어 이용 능력에서 직장이 없는 중·장년층(3.01)보다 직장생활을 하는 중·장년층의 점수(3.94)가 상대적으로 높은 평균 점수를 보였다. 하드웨어 이용 능력에서는 $t=6.154$, $p=.000$ 으로 통계적

으로 유의하게 나타났다(유의수준 0.001 기준). 소프트웨어 이용 능력에서 직장이 없는 중·장년층보다(2.59) 직장생활을 하는 중·장년층의 점수(3.72)가 상대적으로 높은 평균 점수를 보였다. 기술 역량의 각 영역에서 모두 통계적으로 유의한 값을 나타내고 있으므로, '직장 유무에 따라 디지털 리터러시 기술 역량에 차이가 있다'라고 할 수 있다(〈표 17〉 참조).

활용 역량은 공공 사회생활, 경제생활, 문화생활로 이루어졌다. 공공 사회생활에서는 $t=6.346$, $p=.000$ 으로 통계적으로 유의하게 나타났다(유의수준 0.001 기준). 공공 사회생활에서 직장이 없는 중·장년층보다(2.61) 직장생활을 하는 중·장년층의 점수(3.68)가 상대적으로 높은 평균 점수를 보였다.

경제생활에서는 $t=4.021$, $p=.000$ 으로 통계적으로 유의하게 나타났다(유의수준 0.001 기준). 경제생활에서 직장이 없는 중·장년층보다(3.66) 직장생활을 하는 중·장년층의 점수(4.27)가 상대적으로 높은 평균 점수를 나타냈다. 문화생활에서 $t=5.071$, $p=.000$ 으로 유의수준 0.001을 기준으로 통계적으로 유의하게 나타났다. 문화생활에서는 직장이 없는 중·장년층보다(3.53) 직장생활을 하는 중·장년층의 점수(4.33)가 상대적으로 높은 평균 점수를 나타냈다. 활용역량의 각 영역에서 모두 통계적으로 유의한 값을 나타내고 있으므로 '직장 유무에 따라 디지털 리터러시 활용 역량에 차이가 있다'라고 할 수 있다(〈표 18〉 참조).

마인드 역량은 이용 동기와 규범적 행동으로 이루어졌다. 이용 동기는 $t=3.297$, $p=.001$ 로 유의수준 0.01을 기준으로 통계적으로 유의하게 나타났다. 이용 동기에서 직장이 없는 중·장년층보다(3.80) 직장생활을 하는 중·장년층의 점수(4.22)가 상대적으로 높은 평균 점수를 나타냈다. 규범적 행동은 $t=1.421$, $p=.157$ 로 통계적으로 유의하지 않게 나타났다(유의수준 0.05 기준). 따라서 마인드 역량에서 규범적 행동에는 차이가 없다고 할 수 있다. 경제생활에서 직장이 없는 중·장년층보다(4.29) 직장 생활하는 중·장년층의 점수(4.40)가 상대적으로 높은 평균 점수를 나타냈다(〈표 19〉 참조).

소득에 따른 디지털 리터러시 기술 역량 차이를 살펴보기 전에, '월 평균 수입' 변수에서 10만원 미만의 응답자가 8명으로 $n \leq 30$ 에 해당하여 정규성 검증을 진행하였다(SPSS 소프트웨어

〈표 18〉 직장 유무에 따른 디지털 리터러시 활용 역량 차이(N=192)

구분		N	평균	표준편차	t	p
공공 사회생활	있다	134	3.68	1.060	6.346***	.000
	없다	58	2.61	1.083		
경제생활	있다	134	4.27	.923	4.021***	.000
	없다	58	3.66	1.032		
문화생활	있다	134	4.33	1.024	5.071***	.000
	없다	58	3.53	.955		

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

〈표 19〉 직장 유무에 따른 디지털 리터러시 마인드 역량 차이(N=192)

구분		N	평균	표준편차	t	p
이용 동기	있다	134	4.22	.802	3.297**	.001
	없다	58	3.80	.809		
규범적 행동	있다	134	4.40	.512	1.421	.157
	없다	58	4.29	.538		

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

활용). 정규성 검정의 기준은 절대값이 왜도는 3 미만, 첨도는 8을 초과하지 않으면 분포함수가 적합하다고 판단하였다(Kline, 2015). 그 결과, 월 평균 수입의 100만원 미만의 응답 수 8명의 절대값이 왜도 0.701, 첨도 0.639로 정규성을 만족하는 것으로 판단, 설문 통계를 진행하였다.

소득에 따른 디지털 리터러시 기술 역량, 월 평균 수입에 따른 디지털 리터러시 활용 역량과 마인드 역량에 차이가 있는지를 알아보기 위해 일원배치 분산분석을 실시하였다(유의수준 0.001 기준, <표 20> 참조).

기술 역량은 소프트웨어 이용 능력에서 $F=17.664$, $p=.000$ 으로 통계적으로 유의하게 나타나(유의수준 0.001 기준), 월 평균 수입 간에 소프트웨어 이용 능력에 차이가 있다고 할 수 있다. 기술 역량의 디지털 기기 이용 능력에서 $F=13.406$, $p=.000$ 으로 통계적으로 유의하게 나타나(유의수준 0.001 기준) 평균 수입 간에 디지털 기기 이용 능력에 차이가 있다고 할 수 있다.

하드웨어 이용 능력에서 $F=10.031$, $p=.000$ 으로 통계적으로 유의하게 나타나(유의수준 0.001 기준) 평균수입 간에 하드웨어 이용 능력에 차이가 있다고 할 수 있다.

활용 역량은 공공 사회생활에서 $F=11.025$, $p=.000$ 으로 통계적으로 유의하게 나타나 공공 사회생활에서 $F=11.025$, $p=.000$ 으로 통계적으로 유의하게 나타나 월 평균 수입 간에 공공 사회생활에 차이가 있다고 할 수 있다. 경제생활에서 디지털기기 이용 능력에서 $F=7.097$, $p=.000$ 으로 통계적으로 유의하게 나타나 월 평균 수입 간에 경제생활에 차이가 있다고 할 수 있다. 문화생활에서 $F=7.376$, $p=.000$ 으로 통계적으로 유의하게 나타나 월 평균 수입 간에 문화생활에 차이가 있다고 할 수 있다(<표 21> 참조).

마인드 영역은 이용 동기에서 $F=4.451$, $p=.002$ 으로 통계적으로 유의하게 나타나(유의수준 0.01 기준) 월 평균 수입 간에 이용 동기에

<표 20> 월 평균 수입에 따른 디지털 리터러시 기술 역량 차이(N=192)

	구분	n	평균	표준편차	F	p	Duncan Test
소프트웨어 이용 능력	소득 없음a	31	2.43	.875	17.664***	.000	a.b<c <d.e
	100만 원 미만b	8	2.77	1.010			
	100~300만원 미만c	39	3.48	1.260			
	300~500만원 미만d	64	3.90	.891			
	500만원 이상e	50	4.11	.863			
디지털기기 이용 능력	소득 없음a	31	2.76	.851	13.406***	.000	
	100만원 미만b	8	2.94	.725			
	100~300만원 미만c	39	3.58	1.017			
	300~500만원 미만d	64	3.92	.856			
	500만 원 이상e	50	4.07	.850			
하드웨어 이용 능력	소득 없음a	31	2.39	.919	10.031***	.000	
	100만원 미만b	8	2.38	1.302			
	100~300만원 미만c	39	3.31	1.321			
	300~500만원 미만d	64	3.64	1.173			
	500만원 이상e	50	3.88	1.189			

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

〈표 21〉 월 평균 수입에 따른 디지털 리터러시 활용 역량 차이(N=192)

구분		n	평균	표준편차	F	p	Duncan Test
공공 사회 생활	소득 없음 ^a	31	2.44	.998	11.025***	.000	a,b<c,d,e
	100만원 미만 ^b	8	2.38	.950			
	100~300만원 미만 ^c	39	3.22	1.168			
	300~500만원 미만 ^d	64	3.67	.991			
	500만원 이상 ^e	50	3.79	1.126			
경제 생활	소득 없음 ^a	31	3.45	1.135	7.097***	.000	
	100만원 미만 ^b	8	3.25	1.254			
	100~300만원 미만 ^c	39	4.08	.929			
	300~500만원 미만 ^d	64	4.26	.854			
	500만원 이상 ^e	50	4.40	.851			
문화 생활	소득 없음 ^a	31	3.40	.953	7.376***	.000	
	100만원 미만 ^b	8	3.53	.784			
	100~300만원 미만 ^c	39	3.96	1.002			
	300~500만원 미만 ^d	64	4.21	.823			
	500만원 이상 ^e	50	4.55	1.240			

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

〈표 22〉 월 평균 수입에 따른 디지털 리터러시 마인드 역량 차이(N=192)

구분		n	평균	표준편차	F	p	Duncan Test
이용 동기	소득 없음 ^a	31	3.72	.890	4.451**	.002	a,b<c,d,e
	100만원 미만 ^b	8	3.63	.452			
	100~300만원 미만 ^c	39	3.97	.900			
	300~500만원 미만 ^d	64	4.19	.771			
	500만원 이상 ^e	50	4.38	.716			
규범적 행동	소득 없음 ^a	31	4.18	.556	1.584	.180	
	100만원 미만 ^b	8	4.25	.327			
	100~300만원 미만 ^c	39	4.46	.436			
	300~500만원 미만 ^d	64	4.41	.551			
	500만원 이상 ^e	50	4.38	.530			

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

차이가 있다고 할 수 있다. 규범적 행동의 디지털 기기 이용 능력에서 F=1.584, p=.180이며 통계적으로 유의하지 않게 나타나(유의수준 0.05 기준) 월 평균 수입 간에 규범적 행동에 차이가 없다. 통계가 유의하지 않게 나타난 것은, 규범 및 윤리적인 문항으로 구성되어 대다수 응답자가 윤리 의식이 있는 답을 선택하여 규범적 행동에서는 통계적으로 유의하지 않게 나타났다

(〈표 22〉 참조).

4.5 중·장년층 개인 특성에 따른 삶의 만족도 차이

성별에 따른 삶의 만족 영역(여가 및 문화생활, 사회활동, 내가하는 일)에서 차이 여부에 대한 비교는 독립표본 t-검정을 활용하였다.

조사결과, 여가 및 문화생활에서는 통계적으로 유의하게 나타나지 않아($t=1.397, p=0.164$, 유의수준 0.05 기준) '성별에 따른 여가 및 문화생활 만족에 차이가 없다'. 또한 남자(3.75)가 여자(3.52)보다 여가(취미) 및 문화생활 점수에 상대적 높은 평균 점수를 나타냈다(〈표 23〉 참조).

사회활동에서는 통계적으로 유의하게 나타났으며($t=2.001, p=0.047$ 로 유의수준 0.05 기준), '성별에 따른 사회활동(커뮤니티, 모임, 공동체 참여 등) 만족에 차이가 있다'. 평균적으로 남자(3.53)가 여자(3.34)보다 사회활동 점수에 상대적 높은 평균 점수를 나타냈다(〈표 24〉 참조).

내가 하는 일에서는 통계적으로 유의하게 나타나($t=2.452, p=0.015$, 유의수준 0.05 기준)

'성별에 따른 내가 하는 일의 만족에 차이가 있다'라고 할 수 있다. 남자(3.79)가 여자(3.50)보다 내가 하는 일 점수에 상대적으로 높은 평균 점수를 나타냈다(〈표 25〉 참조).

연령과 최종학력에 따른 삶의 만족에 대한 차이 여부는 일원배치 분산분석을 활용하였다.

조사 결과, 연령에서 여가 및 문화생활은 유의하게 나타나지 않아($F=0.017, p=0.983$, 유의수준 0.05 기준) 연령에 따른 삶의 만족에 차이가 없다(〈표 26〉 참조). 사회 활동은 유의하게 나타나지 않아($F=0.052, p=0.949$, 유의수준 0.05 기준) 연령에 따른 삶의 만족에 차이가 없다(〈표 27〉 참조). 내가 하는 일은 유의하게 나타나지 않아($F=0.844, p=0.431$, 유의수준 0.05 기준) 연령에 따른 삶의 만족에 차이가 없다(〈표 28〉 참조).

〈표 23〉 성별에 따른 삶의 만족(여가 및 문화생활) 점수 평균 차이(N=192)

구분	삶의 만족도(여가 및 문화생활)				
	N	평균	표준편차	t	p
남성	76	3.75	.714	1.397	.164
여성	116	3.52	.889		

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

〈표 24〉 성별에 따른 삶의 만족(사회활동) 점수 평균 차이(N=192)

구분	삶의 만족도(사회 활동)				
	N	평균	표준편차	t	p
남성	76	3.53	.808	2.001*	.047
여성	116	3.34	.924		

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

〈표 25〉 성별에 따른 삶의 만족(내가 하는 일) 점수 평균 차이(N=192)

구분	삶의 만족도(내가 하는 일)				
	N	평균	표준편차	t	p
남성	76	3.79	.771	2.452*	.015
여성	116	3.50	.818		

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

<표 26> 연령에 따른 삶의 만족(여가 및 문화생활) 점수 평균 차이(N=192)

구분	삶의 만족도(여가 및 문화생활)				
	N	평균	표준편차	F	p
40대	64	3.59	.811	.017	.983
50대	81	3.62	.902		
60대	47	3.62	.738		

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

<표 27> 연령에 따른 삶의 만족(사회 활동) 점수 평균 차이(N=192)

구분	삶의 만족도(사회 활동)				
	N	평균	표준편차	F	p
40대	64	3.42	.851	.052	.949
50대	81	3.40	.876		
60대	47	3.45	.951		

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

<표 28> 연령에 따른 삶의 만족(내가 하는 일) 점수 평균 차이(N=192)

구분	삶의 만족도(내가 하는 일)				
	N	평균	표준편차	F	p
40대	46	3.72	.845	.844	.431
50대	108	3.58	.756		
60대	38	3.53	.856		

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

최종학력에서 여가 및 문화생활은 유의하게 나타나(F=4.165, p=0.017로 유의수준 0.05 기준) 최종학력에 따른 삶의 만족에 차이가 있다(<표 29> 참조). 사회 활동은 유의하게 나타나지 않아(F=1.626, p=0.199로 유의수준 0.05를 기준) 최종학력에 따른 삶의 만족에 차이가 없다(<표 30> 참조). 내가 하는 일은 F=5.646, p=0.004로 유의수준 0.01을 기준으로 유의하게 나타나 최종학력에 따른 삶의 만족에 차이가 있다(<표 31> 참조).

직장 여부에 따른 삶의 만족에 대한 차이 여부는 독립표본 t-검정을 활용하였다.

조사 결과, 여가 및 문화생활에서는 통계적으로 유의하게 나타나지 않아(t=-1.24, p=0.902, 유의수준 0.05 기준) '직장 여부에 따른 여가

및 문화생활 만족에 차이가 없다'라고 할 수 있다. 직장생활을 하지 않는 중·장년층의 여가(취미) 및 문화생활 점수(3.62)가 직장생활을 하는 중·장년층보다 상대적으로 높은 평균 점수(3.60)를 나타냈다(<표 32> 참조). 사회 활동은 통계적으로 유의하게 나타나지 않아(t=0.030, p=0.976, 유의수준 0.05) '직장 여부에 따른 사회 활동 만족에 차이가 없다'라고 할 수 있다. 직장생활을 하는 중·장년층의 사회활동 점수(3.42)가 직장생활을 하지 않는 중·장년층보다 상대적으로 높은 평균 점수(3.41)를 나타냈다(<표 33> 참조). 내가 하는 일은 통계적으로 유의하게 나타나(t=2.894, p=0.004, 유의수준 0.01) '직장 여부에 따른 내가 하는 일의 만족에 차이가 있다'라고 할 수 있다. 직장생활을 하는 중·장년

〈표 29〉 최종학력에 따른 삶의 만족(여가 및 문화생활) 점수 평균 차이(N=192)

구분	삶의 만족도(여가 및 문화생활)				
	N	평균	표준편차	F	p
고등학교 졸업 이하	46	3.33	.845	4.165*	.017
대학교 졸업	108	3.66	.822		
대학원 졸업 이상	38	3.82	.766		

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

〈표 30〉 최종학력에 따른 삶의 만족(사회활동) 점수 평균 차이(N=192)

구분	삶의 만족도(사회 활동)				
	N	평균	표준편차	F	p
고등학교 졸업	46	3.22	.892	1.626	.199
대학교 졸업	108	3.46	.802		
대학원 졸업 이상	38	3.53	1.059		

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

〈표 31〉 최종학력에 따른 삶의 만족(내가 하는 일) 점수 평균 차이(N=192)

구분	삶의 만족도(내가 하는 일)				
	N	평균	표준편차	F	p
고등학교 졸업	46	3.30	.112	5.646**	.004
대학교 졸업	108	3.66	.071		
대학원 졸업 이상	38	3.87	.156		

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

〈표 32〉 직장 여부에 따른 삶의 만족(여가 및 문화생활) 점수 평균 차이(N=192)

구분	삶의 만족도(여가 및 문화생활)				
	N	평균	표준편차	t	p
있다	134	3.60	.840	-.124	.902
없다	58	3.62	.812		

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

〈표 33〉 직장 여부에 따른 삶의 만족(사회 활동) 점수 평균 차이(N=192)

구분	삶의 만족도(사회 활동)				
	N	평균	표준편차	t	p
있다	134	3.42	.878	.030	.976
없다	58	3.41	.899		

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

층의 내가 하는 일 점수(3.72)가 직장생활을 하지 않는 중·장년층보다 상대적으로 높은 평균 점수(3.36)를 나타냈다(〈표 34〉 참조).

월 평균 수입에 따라 삶의 만족에 대한 차이

여부는 일원배치 분산분석을 활용하였다.

조사 결과, 여가 및 문화생활은 유의하게 나타나지 않아(F=1.988, p=0.098로 유의수준 0.05)

월 평균 수입에 따른 삶의 만족에 차이가 없다

〈표 34〉 직장 여부에 따른 삶의 만족(내가 하는 일) 점수 평균 차이(N=192)

구분	삶의 만족도(내가 하는 일)				
	N	평균	표준편차	t	p
있다	134	3.72	.770	2.894**	.004
없다	58	3.36	.852		

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

(〈표 35〉 참조). 사회 활동은 통계적으로 유의하게 나타나지 않아(F=2.178, p=0.073, 유의수준 0.05 기준) 월 평균 수입에 따른 삶의 만족(사회 활동)에 차이가 없다(〈표 36〉 참조). 내

가 하는 일은 통계적으로 유의하게 나타나(F=2.867, p=0.025, 유의수준 0.05) 월 평균 수입에 따른 삶의 만족에 차이가 있다(〈표 37〉 참조).

〈표 35〉 직장 여부에 따른 삶의 만족(여가 및 문화생활) 점수 평균 차이(N=192)

구분	삶의 만족도			F	p
	N	평균	표준편차		
소득 없음	31	3.55	.810	1.988	.098
100만원 미만	8	3.38	.744		
100~300만원 미만	39	3.69	.922		
300~500만원 미만	64	3.44	.889		
500만원 이상	50	3.84	.650		

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

〈표 36〉 직장 여부에 따른 삶의 만족(사회활동) 점수 평균 차이(N=192)

구분	삶의 만족도(사회활동)			F	p
	N	평균	표준편차		
소득 없음	31	3.23	.883	2.178	.073
100만 원 미만	8	3.25	1.035		
100~300만 원 미만	39	3.46	.969		
300~500만 원 미만	64	3.28	.899		
500만 원 이상	50	3.70	.707		

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

〈표 37〉 직장 여부에 따른 삶의 만족(내가 하는 일) 점수 평균 차이(N=192)

구분	삶의 만족도(내가 하는 일)				
	N	평균	표준편차	F	p
소득 없음	31	3.26	.160	2.867*	.025
100만 원 미만	8	3.38	.263		
100~300만 원 미만	39	3.56	.131		
300~500만 원 미만	64	3.67	.105		
500만 원 이상	50	3.84	.092		

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

4.6 디지털 리터러시 역량이 삶의 만족도에 미치는 영향

디지털 리터러시 역량(기술, 활용, 마인드)이 중·장년층의 삶의 만족도(여가 및 문화생활, 사회 활동, 내가 하는 일)에 영향을 미치는지 알아보기 위해 피어슨 상관관계 분석을 실시하여 두 변수 간의 상관관계를 알아보았다(상관계수의 값 0.4를 기준으로 상관관계의 높고 낮음을 판단, 성태제, 2020).

〈표 38〉은 디지털 리터러시 역량과 삶의 만족도 변인의 상관관계 분석 결과이다. 디지털 리터러시 기술 역량의 디지털기기 이용 능력과 소프트웨어의 이용 능력 간의 상관관계가 $r=0.876$, $p=0.000$ 으로 상관관계 중 가장 높은 정(+)적 상관관계를 나타냈다. 반대로 삶의 만족도에서 사회활동(커뮤니티, 모임, 공동체 참여 등)과 디지털 리터러시 마인드 역량에서 규범적 행동에서는 $r=.173$, $p=.017$ 로 가장 낮은 정(+)적

상관관계를 보였다.

회귀분석은 종속변수에 영향을 주는 변수가 무엇이고 그 변수 중 가장 큰 영향을 미치는 변수가 무엇인지 설명해 줄 수 있는 가장 적합한 모형이다(성태제, 2020).

- [연구 문제1] 디지털 리터러시 역량이 중·장년층 삶의 만족도에 영향을 미칠 것인가?

디지털 리터러시 역량에서 기술과 활용 그리고 마인드 역량이 중·장년층의 삶의 만족도에 영향을 미치는지 알아보기 위해 단순 선형 회귀분석을 시행하였다. 여기에서 귀무가설은 ‘회귀모형이 적합지 않다’. 대립가설은 ‘회귀모형이 적합하다’이다.

디지털 리터러시 기술 역량이 중·장년층의 삶의 만족도의 여가(취미) 및 문화생활, 사회 활동(커뮤니티, 모임, 공동체 참여 등), 학업과 업무활동에 영향을 미치는지에 대해 조사하였

〈표 38〉 디지털 리터러시 역량과 삶의 만족도 상관분석(N=192)

구 분	기술 역량			활용 역량			마인드 역량		삶의 만족도 (여가 및 문화생활)	삶의 만족도 (사회활동)	삶의 만족도 (내가 하는 일)
	소프트웨어 이용능력	디지털기기 이용능력	하드웨어 이용	공공사회 생활	경제생활	문화생활	이용동기	규범적 행동			
기술 역량	소프트웨어 이용능력	1									
	디지털기기 이용능력	.876**	1								
	하드웨어 이용능력	.807**	.771**	1							
활용 역량	공공 사회생활	.814**	.829**	.781**	1						
	경제생활	.728**	.738**	.608**	.720**	1					
	문화생활	.694**	.725**	.608**	.702**	.751**	1				
마인드 역량	이용 동기	.671**	.661**	.563**	.591**	.657**	.635**	1			
	규범적 행동	.347**	.390**	.287**	.368**	.351**	.351**	.363**	1		
삶의 만족도 (여가 및 문화생활)	.346**	.306**	.204**	.272**	.326**	.276**	.325*	.236**	1		
삶의 만족도(사회 활동)	.284**	.246**	.271**	.304**	.284**	.255**	.250**	.173*	.616**	1	
삶의 만족도(내가 하는 일)	.371**	.319**	.363**	.339**	.321**	.332**	.293**	.330**	.506**	.628**	1

** 상관관계가 0.01 수준에서 유의합니다(양측).

다. 분석 결과는 다음과 같다.

여가 및 문화생활은 $F=23.433(p<.001)$ 로 분 회귀모형이 적합하다고 할 수 있다. $R^2=0.110$ 으로 11.0%의 설명력을 나타냈다. 디지털 리터러시 기술 역량은 $\beta=0.331(p<.001)$ 로 귀무가설이 기각, 대립가설이 채택되어 디지털 리터러시 기술 역량이 삶의 만족도의 여가(취미) 및 문화생활에 유의한 영향을 미치고 있었다. β 부호가 정(+)적이므로 26.8%만큼 영향을 미친다. 즉 디지털 리터러시 기술 역량이 증가하면 여가 및 문화생활 만족도가 0.268씩 증가한다(〈표 39〉 참조).

사회 활동은 $F=15.746(p<.001)$ 로 분 회귀모형이 적합하다고 할 수 있다. $R^2=0.077$ 로 7.7%의 설명력을 나타냈다. 디지털 리터러시 기술 역량은 $\beta=0.277(p<.001)$ 로 귀무가설이 기각,

대립가설이 채택되어 디지털 리터러시 기술 역량이 삶의 만족도의 사회 활동에 유의한 영향을 미치고 있었다. β 부호가 정(+)적이므로 23.8%만큼 영향을 미친다. 즉 디지털 리터러시 기술 역량이 증가하면 여가 및 문화생활 만족도가 0.238씩 증가한다(〈표 40〉 참조).

학업과 업무 활동은 $F=28.559(p<.001)$ 로 분 회귀모형이 적합하다고 할 수 있다. $R^2=0.131$ 로 13.1%의 설명력을 나타냈다. 디지털 리터러시 활용 역량은 $\beta=0.361(p<.001)$ 로 귀무가설이 기각, 대립가설이 채택되어 디지털 리터러시 기술 역량이 삶의 만족도의 학업이나 업무 활동에 유의한 영향을 미치고 있었다. β 부호가 정(+)적이므로 28.6%만큼 영향을 미친다. 즉 디지털 리터러시 기술 역량이 증가하면 여가 및 문화생활 만족도가 0.286씩 증가한다(〈표 41〉 참조).

〈표 39〉 디지털 리터러시 기술 역량이 삶의 만족도의 여가(취미) 및 문화생활에 미치는 영향

변수	비표준화 계수		표준화 계수	t(p)	F(p)	R ²
	B	SE	β			
(상수)	2,641	.208		12,695***	23,433***	.110
디지털 리터러시 기술 역량	.268	.055	.331	4,841***		

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

〈표 40〉 디지털 리터러시 기술 역량이 삶의 만족도의 사회활동에 미치는 영향

변수	비표준화 계수		표준화 계수	t(p)	F(p)	R ²
	B	SE	β			
(상수)	2,557	.225		11,229***	15,746***	.077
디지털 리터러시 기술 역량	.238	.060	.277	4,559***		

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

〈표 41〉 디지털 리터러시 기술 역량이 삶의 만족도의 학업이나 업무활동에 미치는 영향

변수	비표준화 계수		표준화 계수	t(p)	F(p)	R ²
	B	SE	β			
(상수)	2,583	.201		12,874***	28,559***	.131
디지털 리터러시 기술 역량	.286	.053	.361	5,344***		

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

디지털 리터러시 활용 역량이 중·장년층의 삶의 만족도의 여가 및 문화생활, 사회활동, 학업과 업무활동에 영향을 미치는지에 대해 조사하였다. 분석 결과는 다음과 같다.

여가 및 문화생활은 $F=20.785(p<.001)$ 로 본 회귀모형이 적합하다고 할 수 있다. $R^2=0.099$ 로 9.9%의 설명력을 나타냈다. 디지털 리터러시 활용 역량은 $\beta=0.314(p<.001)$ 로 귀무가설이 기각, 대립가설이 채택되어 디지털 리터러시 활용 역량이 삶의 만족도의 여가 및 문화생활에 유의한 영향을 미치고 있었다. β 부호가 정(+)적이므로 26.5%만큼 영향을 미친다. 즉 디지털 리터러시 활용 역량이 증가하면 여가 및 문화생활 만족도가 0.265씩 증가한다(〈표 42〉 참조).

사회 활동은 $F=20.785(p<.001)$ 로 본 회귀모형이 적합하다고 할 수 있다. $R^2=0.095$ 로 9.5%의 설명력을 나타냈다. 디지털 리터러시 기술 역량은 $\beta=0.308(p<.001)$ 로 귀무가설이 기각, 대립가설이 채택되어 디지털 리터러시 활용 역량이 삶의 만족도의 사회 활동에 유의한 영향을 미치고 있었다. β 부호가 정(+)적이므로 27.6%

만큼 영향을 미친다. 즉, 디지털 리터러시 기술 역량이 증가하면 여가 및 문화생활 만족도가 0.276씩 증가한다(〈표 43〉 참조).

학업과 업무 활동은 $F=29.483(p<.001)$ 로 본 회귀모형이 적합하다고 할 수 있다. $R^2=0.134$ 로 13.4%의 설명력을 나타냈다. 디지털 리터러시 활용 역량은 $\beta=0.367(p<.001)$ 로 귀무가설이 기각, 대립가설이 채택되어 디지털 리터러시 활용 역량이 삶의 만족도의 학업이나 업무 활동에 유의한 영향을 미치고 있었다. β 부호가 정(+)적이므로 30.2%만큼 영향을 미친다. 즉, 디지털 리터러시 기술 역량이 증가하면 여가 및 문화생활 만족도가 0.302씩 증가한다(〈표 44〉 참조).

디지털 리터러시 마인드 역량이 중·장년층의 삶의 만족도의 여가 및 문화생활, 사회활동, 학업과 업무활동에 영향을 미치는지를 알아보았다. 분석 결과는 다음과 같다.

여가 및 문화생활은 $F=(p<.001)$ 로 본 회귀모형이 적합하다고 할 수 있다. $R^2=0.118$ 로 11.8%의 설명력을 나타냈다. 디지털 리터러시 마인드 역량은 $\beta=0.344(p<.001)$ 로 귀무가설이 기

〈표 42〉 디지털 리터러시 활용 역량이 삶의 만족도의 여가(취미) 및 문화생활에 미치는 영향

변수	비표준화 계수		표준화 계수	t(p)	F(p)	R ²
	B	SE	β			
(상수)	2.590	.231		11.229***	20.785***	.099
디지털 리터러시 활용역량	.265	.058	.314	4.559***		

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

〈표 43〉 디지털 리터러시 활용 역량이 삶의 만족도의 사회 활동에 미치는 영향

변수	비표준화 계수		표준화 계수	t(p)	F(p)	R ²
	B	SE	β			
(상수)	2.356	.246		11.229***	20.785***	.095
디지털 리터러시 활용역량	.276	.062	.308	4.559***		

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

〈표 44〉 디지털 리터러시 활용 역량이 삶의 만족도의 학업이나 업무활동에 미치는 영향

변수	비표준화 계수		표준화 계수	t(p)	F(p)	R ²
	B	SE	β			
(상수)	2.454	.221		11.119***	29.483***	.134
디지털 리터러시 활용역량	.302	.056	.367	5.430***		

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

각, 대립가설이 채택되어 디지털 리터러시 마인드 역량이 삶의 만족도의 여가 및 문화생활에 유의한 영향을 미치고 있었다. β부호가 정(+)적이므로 53.0%만큼 영향을 미친다. 즉, 디지털 리터러시 마인드 역량이 증가하면 여가 및 문화생활 만족도가 0.530씩 증가한다(〈표 45〉 참조).

사회 활동은 F=13.701(p<.001)로 본 회귀모형이 적합하다고 할 수 있다. R²=0.067로 6.7%의 설명력을 나타냈다. 디지털 리터러시 마인드 역량은 β=0.259(p<.001)로 귀무가설이 기각, 대립가설이 채택되어 디지털 리터러시 마인드 역량이 삶의 만족도의 사회 활동에 유의한 영향을 미치고 있었다. β부호가 정(+)적이므로 42.5%만큼 영향을 미친다. 즉, 디지털 리터러시 마인드 역량이 증가하면 사회 활동의

만족도가 0.425씩 증가한다(〈표 46〉 참조).

학업과 업무 활동은 F=31.025(p<.001)로 본 회귀모형이 적합하다고 할 수 있다. R²=0.140으로 14.0%의 설명력을 나타냈다. 디지털 리터러시 마인드 역량은 β=0.375(p<.001)로 귀무가설이 기각, 대립가설이 채택되어 디지털 리터러시 마인드 역량이 삶의 만족도의 학업이나 업무 활동에 유의한 영향을 미치고 있었다. β부호가 정(+)적이므로 56.4%만큼 영향을 미친다. 즉, 디지털 리터러시 마인드 역량이 증가하면 여가 및 문화생활 만족도가 0.564씩 증가한다(〈표 47〉 참조).

- [연구 문제2] 인구통계학적 변인에 따른 디지털 역량이 삶의 만족도에 영향을 미칠 것인가?

〈표 45〉 디지털 리터러시 활용 역량이 삶의 만족도의 여가(취미) 및 문화생활에 미치는 영향

변수	비표준화 계수		표준화 계수	t(p)	F(p)	R ²
	B	SE	β			
(상수)	1.357	.450		3.013***	25.428***	.118
디지털 리터러시 마인드 역량	.530	.105	.344	5.043***		

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

〈표 46〉 디지털 리터러시 활용 역량이 삶의 만족도의 사회 활동에 미치는 영향

변수	비표준화 계수		표준화 계수	t(p)	F(p)	R ²
	B	SE	β			
(상수)	1.610	.492		3.273***	13.701***	.067
디지털 리터러시 마인드 역량	.425	.115	.259	3.701***		

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

〈표 47〉 디지털 리터러시 활용 역량이 삶의 만족도의 학업이나 업무 활동에 미치는 영향

변수 (상수)	비표준화 계수		표준화 계수	t(p)	F(p)	R ²
	B	SE	β			
디지털 리터러시 마인드 역량	1.217	.434		2.805***	31.025***	.140
	.564	.101	.375	5.570***		

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

중·장년층의 삶의 만족도에 영향을 미치는 변인들의 상대적인 영향력을 파악하기 위해 인구통계학적 변인(성별, 최종학력, 직업 유무, 월 평균 소득)이 종속변수(삶의 만족도)에 영향을 미치는지 분석하였다(〈표 48〉 참조). t-test와 ANOVA 분석을 진행하였다. 분석한 값을 통해 유의한 값이 나온 변수들을 토대로 위계적 회귀분석을 진행하였다

성별에서 삶의 만족도의 여가 및 문화생활은 유의미한 값이 나오지 않았으나 사회 활동 및 내가 하는 일에서는 유의미한 값이 나왔다. 연령에서는 모든 영역에서 유의미한 값이 나오지 않았다. 학력에서는 사회 활동 영역에서만 유의미한 값이 나오지 않았다. 직장과 월 평균 소득

에서는 삶의 만족도의 내가 하는 일에서만 유의미한 값이 나왔다.

중·장년층의 디지털 리터러시 역량이 삶의 만족도에 미치는 영향을 알아보기 위하여 차이 분석을 통하여 선별한 변인들을 투입하여 회귀 분석을 실시하였다. 이 연구에서 인구통계학적 변인(성별, 연령, 최종학력, 직장 여부, 월 평균 소득)이 삶의 만족도(여가 및 문화생활, 사회활동, 내가 하는 일)에 미치는 영향을 분석하였다. 그 결과, 삶의 만족도의 여가 및 문화생활에 영향을 미치는 개인 특성은 최종학력이었다. 다음으로 삶의 만족도에서 사회활동에 유의한 값을 나타낸 개인 특성은 성별이었다. 마지막으로 삶의 만족도에서 내가 하는 일에서 유의한 값을 나타

〈표 48〉 인구통계학적 변인이 종속변수(삶의 만족도)에 미치는 영향

구분	구성 간의 인과관계	유의한 값
인구통계학적 변인 → 종속변수	성별 → 삶의 만족도(여가 및 문화생활)	X
	성별 → 삶의 만족도(사회 활동)	O
	성별 → 삶의 만족도(내가 하는 일)	O
	연령 → 삶의 만족도(여가 및 문화생활)	X
	연령 → 삶의 만족도(사회 활동)	X
	연령 → 삶의 만족도(내가 하는 일)	X
	학력 → 삶의 만족도(여가 및 문화생활)	O
	학력 → 삶의 만족도(사회 활동)	X
	학력 → 삶의 만족도(내가 하는 일)	O
	직장 유무 → 삶의 만족도(여가 및 문화생활)	X
	직장 유무 → 삶의 만족도(사회 활동)	X
	직장 유무 → 삶의 만족도(내가 하는 일)	O
	소득 → 삶의 만족도(여가 및 문화생활)	X
	소득 → 삶의 만족도(사회 활동)	X
	소득 → 삶의 만족도(내가 하는 일)	O

넌 개인 특성은 성별, 학력, 직장 여부, 월 평균 수입이다.

인구통계학적 변인을 통제한 후 디지털 리터러시 역량이 삶의 만족도에서 여가 및 문화생활에 영향을 미치는지 알아보기 위해 최종학력을 인구통계학적 변인으로 사용하여 위계적 회귀분석을 실시하였다(〈표 49〉 참조).

[모형1]은 최종학력을 인구통계학적 변인으로 투입하여 삶의 만족도의 여가 및 문화생활에 미치는 영향을 파악하였고 [모형2]는 독립변수 디지털 리터러시 역량을 추가 투입하여 외생변수 통제 후에도 디지털 리터러시가 삶의 만족도의 여가 및 문화생활에 영향을 미치는지 알아보았다.

분석 결과, [모형1] $F=4.862(p<.01)$, [모형2] $F=9.757(p<.001)$ 으로 본 회귀모형이 적합하다고 할 수 있다. [모형1]의 $R^2=0.049$, [모형2] $R^2=0.135$ 로 R 제곱 변화량이 0.086 증가하였다. R제곱 F변화량($F=4.862$)에 따른 유의확률 $p=0.009$ 로 인구통계학적 변인 투입 후 독립변수가 종속변수를 설명하는데 통계적으로 유의하다고 할 수 있다. [모형1], [모형2] 모두

공차(TOL)는 0.1이상, VIF는 10미만으로 변수들 간의 다중공선성 문제가 없음을 확인하였다. [모형2] 디지털 리터러시 역량의 회귀 계수 검정 결과, $t=4.317$, $p=0.000$ 으로 디지털 리터러시 역량이 삶의 만족도에서 여가 및 문화생활에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 디지털 리터러시 역량 $\beta=0.320$ 으로 부호가 정(+)적이므로 디지털 리터러시 역량이 증가하면 삶의 만족도에서 여가 및 문화생활은 증가하였다.

인구통계학적 변인을 통제한 후 디지털 리터러시 역량이 삶의 만족도에서 사회활동에 영향을 미치는지 알아보기 위해 여성을 인구통계학적 변인으로 사용하여 위계적 회귀분석을 실시하였다(〈표 50〉 참조).

[모형1]은 성별을 인구통계학적 변인으로 투입하여 삶의 만족도의 사회 활동에 미치는 영향을 파악, [모형2]는 독립변수 디지털 리터러시 역량을 추가 투입하여 외생변수 통제 후에도 디지털 리터러시가 삶의 만족도의 사회 활동에 영향을 미치는지를 알아보았다.

분석 결과, [모형1] $F=1.953(p>0.05)$, [모

〈표 49〉 인구통계학적 변인(최종학력) 통제 후 디지털 리터러시 역량이 삶의 만족도의 여가 및 문화생활에 미치는 영향

변수	모형1(Model1)				모형2(Model2)			
	B	SE	β	t(p)	B	SE	β	t(p)
(상수)	3.825	.129		29.716***	2.345	.364		6.440***
고등학교 졸업이하	-.530	.178	-.269	-2.977**	-.209	.186	-.106	-1.128
대학교 졸업	-.168	.151	-.100	-1.112	-.028	.148	-.017	-.191
디지털 리터러시 역량					.340	.079	.320	4.317***
F(p)	4.862**				9.757***			
R^2	.049				.135			
adj. R^2	.039				.121			

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$
Reference group: 최종학력*대학원 이상

<표 50> 인구통계학적 변인(성별) 통제 후 디지털 리터러시 역량이 삶의 만족도의 사회 활동에 미치는 영향

변수	모형1(Model1)				모형2(Model2)			
	B	SE	β	t(p)	B	SE	β	t(p)
(상수)	3.526	.101		34.932***	2.027	.367		5.531***
여성	-.181	.130	-.101	-1.397	.016	.133	.009	.117
디지털 리터러시 역량					.354	.083	.313	4.240***
F(p)	1.953				10.051***			
R ²	.010				.096			
adj. R ²	.005				.087			

*p<.05, **p<.01, ***p<.001
Reference group: 성별*남성

형2] F=10.051(p<.001)로 본 회귀모형이 적합하다고 할 수 없다. 그러므로, 성별에 의한 디지털 리터러시 역량이 삶의 만족도의 사회 활동에 영향을 미치지 않는다.

인구통계학적 변인을 통제한 후 디지털 리터러시 역량이 삶의 만족에서 내가 하는 일에 영향을 미치는지 알아보기 위해 일반적 특성 중 여성을 인구통계학적 변인으로 사용하여 위계적 회

귀분석을 실시하였다.

[모형1]은 성별, 직장 여부, 최종학력, 월 평균 수입을 인구통계학적 변인으로 투입하여 삶의 만족도의 내가 하는 일에 미치는 영향을 파악하였고 [모형2]는 독립변수 디지털 리터러시 역량을 추가 투입하여 외생변수 통제 후에도 디지털 리터러시가 삶의 만족도의 내가 하는 일에 영향을 미치는지 알아보았다(<표 51> 참조).

<표 51> 인구통계학적 변인(성별, 학력, 직장 여부, 월 평균 수입) 통제 후 디지털 리터러시 역량이 삶의 만족도의 내가 하는 일(학업이나 업무 활동 등)에 미치는 영향

변수	모형1(Model1)				모형2(Model2)			
	B	SE	β	t(p)	B	SE	β	t(p)
(상수)	3.965	.148		26.724***	2.356	.404		5.853***
여성	-.083	.137	-.050	-.601	-.014	.132	-.008	-.106
직장 다니고 있지 않음	-.106	.187	-.060	-.567	-.018	.180	-.010	-.098
고등학교 졸업 이하	-.367	.192	-.191	-1.914	-.165	.189	-.086	-.873
대학교 졸업	-.104	.153	-.064	-.679	-.016	.148	-.010	-.107
소득 없음	-.304	.258	-.139	-1.180	-.036	.250	-.062	-.543
100만원미만	-.203	.335	-.050	-.606	-.044	.323	-.011	-.135
100~300만 원 미만	-.139	.183	-.069	-.761	-.088	.176	-.044	-.500
300~500만 원 미만	-.121	.152	-.070	-.791	-.101	.146	-.059	-.695
디지털 리터러시 역량					.357	.084	.344	4.258***
F(p)	2.178*				4.131***			
R ²	.087				.170			
adj. R ²	.047				.129			

*p<.05, **p<.01, ***p<.001
Reference group: 성별*남성, 최종학력*대학원 이상, 직장 여부* 다니고 있음
월 평균 수입*500만 원 이상

분석 결과, [모형1] $F=2.178(p<0.05)$, [모형2] $F=4.131(p<.001)$ 로 본 회귀모형이 적합하다고 할 수 있다. [모형1]의 $R^2=0.087$, [모형2] $R^2=0.170$ 로 R 제곱 변화량이 0.083 증가하였다. R제곱 F변화량($F=18.130$)에 따른 유의확률 $p=0.000$ 으로 인구통계학적 변인 투입 후 독립변수가 종속변수를 설명하는데 통계적으로 유의하다고 할 수 있다. [모형1], [모형2] 모두 공차(TOL)는 0.1이상, VIF는 10미만으로 변수들 간의 다중공선성 문제가 없음을 확인하였다.

[모형2] 디지털 리터러시 역량의 회귀 계수 검정 결과, $t=4.258$, $p=0.000$ 으로 디지털 리터러시 역량이 삶의 만족도에서 내가 하는 일에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 디지털 리터러시 역량 $\beta=0.344$ 로 부호가 정(+)적이므로 디지털 리터러시 역량이 증가하면 삶의 만족도에서 내가 하는 일은 증가하였다.

5. 결론

이 연구의 목적은 중·장년층의 디지털 리터러시 역량을 파악하고, 디지털 리터러시 역량이 중·장년층의 삶의 만족도에 미치는 영향을 알아보는데 있다.

이 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 디지털 리터러시 역량이 향상될수록

중·장년층의 삶의 만족도가 높아졌다는 연구 결과는 노인의 디지털 리터러시 수준이 노인의 각종 사회 활동 만족도에 유의미한 영향을 미친다(오지완, 유재원, 2018)와 디지털 리터러시가 긍정적 대인관계에 영향을 미친다(임주희, 김은경, 김문희, 2020)의 결과와 유사하게 나타나고 있다.

따라서 디지털 리터러시 역량이 부족한 중·장년층도 교육(기술, 활용, 마인드 등)을 통해 역량이 향상되면 삶의 만족도가 향상될 것이다.

둘째, 전체 조사 대상자의 성별, 학력, 직장 여부, 월 평균 수입에 따른 디지털 리터러시 역량은 내가 하는 일(학업이나 업무활동 등)에 영향을 미쳤고, 최종학력에 따른 디지털 리터러시 역량은 삶의 만족도에서 여가 및 문화생활에 영향을 미쳤다. 디지털 리터러시 역량이 증가하면 내가 하는 일에 대한 만족도가 높아졌다.

연구 결과, 중·장년층의 실질적인 디지털 리터러시 역량 향상이 삶의 만족도에 영향을 미침을 알 수 있었다. 또한 이 연구의 한계와 향후 연구를 제시하면 다음과 같다. 첫째, 연구문제를 검증하기 위해 단순선형회귀분석을 하였으나 설명력을 높이기 위해서 오차를 줄이거나 변수를 투입 또는 제거하는 보완된 연구가 진행되어야 할 것이다. 둘째, 더 다양한 지역과 세대층을 대상으로 연구범위를 넓혀서 디지털 리터러시 역량에 따른 삶의 만족에 관해 살펴보아야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 강정목, 송효진, 김현성 (2014). 스마트시대의 디지털 리터러시 측정을 위한 진단도구의 개발과 적용. 한국지역정보학회지, 17(3), 143-173. <http://doi.org/10.35873/ajmahs.2019.9.9.076>
- 권성호, 김성미 (2011). 소셜미디어 시대의 디지털 리터러시 재개념화: Jenkins의 '컨버전스'와 '참여문화'를 중심으로. 미디어와 교육, 1(1), 65-82.
- 권성호, 현승혜 (2014). 중·장년층 직장인의 디지털 리터러시에 대한 연구: 디지털 리터러시 향상을 중심으로. 학습과학연구, 8(1), 120-140.
- 김명일, 김영선, 엄사랑 (2020). 중·고령자의 디지털 정보 활용 유형과 삶의 만족에 관한 연구. 한국지역정보학회지, 23(1), 51-74. <http://doi.org/10.22896/karis.2020.23.1.003>
- 김성아, 정해식 (2019). 연령대별 삶의 만족 영향요인 분석과 정책 과제. 보건복지포럼, 270, 95-104.
- 김유경 (2019). 중장년층의 이중부양 부담과 정책 과제. 보건복지포럼, 74-92.
- 김은희, 이노미 (2019). 스마트폰 정보활용 능력이 디지털 의사소통에 미치는 영향에 관한 연구. 예술인 문화융합멀티미디어논문지, 9(9), 895-906. <http://doi.org/10.35873/ajmahs.2019.9.9.076>
- 김종일 (2013). 장애인근로자의 장애수용, 차별경험, 사회경제적 지위가 직무만족과 생활만족에 미치는 영향. 장애와 고용, 23(4), 59-84. <http://doi.org/10.15707/DISEM.2013.23.4.003>
- 김관수, 김희섭, 이미숙 (2014). 고령층의 정보 활용수준이 삶의 질에 미치는 영향. 한국지역정보학회지, 17(1), 25-47. <http://doi.org/10.22896/karis.2014.17.1.002>
- 남기민, 정은경 (2011). 여성독거노인들이 인지한 사회활동과 사회적 지지가 삶의 질에 미치는 영향: 우울과 죽음불안의 매개효과를 중심으로. 노인복지연구, 52, 325-348. <http://doi.org/10.21194/kjgsw.52.201106.325>
- 박선주, 김성준, 고정현, 권유진 (2020). 디지털 정보활용 유형이 세대별 삶의 만족도에 미치는 영향. 한국공공관리학보, 34(3), 49-81. <http://doi.org/10.24210/kapm.2020.34.3.003>
- 박주현 (2018). 독서 정보 ICT 디지털 리터러시의 개념화 모델 개발 연구. 한국도서관·정보학회지, 49(2), 267-300. <http://doi.org/10.16981/kliss.49.201806.267>
- 배경재, 박희진 (2013). 디지털 정보활용교육 운영실태 및 개선방안 연구. 한국도서관·정보학회지, 44(2), 241-265. <http://doi.org/10.16981/kliss.44.2.201306.241>
- 부산광역시 중구 중장년 지원조례 (2019). 출처: https://www.ulex.co.kr/법률/1402276-2188838-부산광역시중구중장년#google_vignette
- 사혜지, 이철원, 김민정 (2017). 여가활동에 참여하는 액티브 시니어 여성의 재미, 여가 만족 및 삶의 질의 구조적 관계. 한국여성체육학회지, 31(2), 93-108. <http://doi.org/10.16915/jkapesgw.2017.06.31.2.93>
- 성태제 (2020). 연구방법론. 제3판. 서울: 학지사.

- 신상식, 최수일 (2010). 노년기 여가활동과 사회자본 및 삶의 만족 간의 관계. 호텔관광연구, 12(3), 173-189.
- 오경아 (2023). 디지털 리터러시가 삶의 만족도에 미치는 영향에서 사회적 자본의 매개효과: 베이비붐 세대와 이전 노인세대 비교. 박사학위논문, 전남대학교 사회복지학협동과정.
- 오설미, 최송식 (2021). 노인의 디지털 정보수준이 신기술 이용의사에 미치는 영향: 기술적 자기효능감과 이용성과의 다중매개효과를 중심으로. 노인복지연구, 76(4), 137-170.
<http://doi.org/10.21194/kjgsw.76.4.202112.137>
- 오지완, 유재원 (2018). 노년층의 디지털 리터러시가 심리적 안녕감과 삶의 만족도에 미치는 영향. 한국 공공관리학보, 32(2), 319-344. <http://doi.org/10.24210/kapm.2018.32.2.013>
- 유용식, 손호중 (2013). 인터넷 활용과 노인의 삶의 질과의 관계. 한국콘텐츠학회논문지, 12(4), 235-244.
<http://doi.org/10.5392/JKCA.2012.12.04.235>
- 윤혜숙 (2023). '중장년 청춘문화공간'에 오길 참 잘했다! 대한민국정책 브리핑.
출처: <https://www.korea.kr/news/reporterView.do?newsId=148923286>
- 윤혜진 (2022). 뉴 노멀 시대, 노인의 여가생활 디지털 리터러시와 삶의 만족도. 관광레저연구, 34(11), 125-139. <http://doi.org/10.31336/JTLR.2022.11.34.11.125>
- 윤희정, 신혜리, 김영선 (2020). 중고령자의 디지털 정보화 활용 수준과 삶의 만족도의 관계: 사회적 자본의 매개효과 분석. 정보화정책, 27(4), 85-100.
<http://doi.org/10.22693/NIAIP.2020.27.4.085>
- 이보경, 김성훈 (2015). 액티브시니어를 위한 스마트 헬스케어기반의 앱 콘텐츠 UX/UI 연구. 한국디자인문화학회지, 21(4), 433-445.
- 이수미, 서현아, 한희정 (2014). 영유아의 스마트기기 사용 실태 및 어머니의 인식. 한국보육지원학회지, 10(2), 111-131. <http://doi.org/10.14698/jkce.2014.10.2.111>
- 이영선 (2011). 여가활동 참여유형이 노인생활만족에 미치는 영향: 서울 및 경기지역 노인을 중심으로. 석사학위논문, 한성대학교 행정대학원 사회복지학과.
- 이혜민 (2020). 장·노년층의 디지털 리터러시 연구-디지털조력자의 역할과 삶의 만족도에 미치는 영향을 중심으로. 석사학위논문, 서울과학기술대학교 IT정책전문대학원 공공정책전공.
- 임주희, 김은경, 김문희 (2020). 디지털 리터러시가 노년기 삶의 질에 미치는 영향. 평생학습사회, 16(2), 111-135. <http://dx.doi.org/10.26857/JLLS.2020.5.16.2.111>
- 전성현, 문종범, 유왕진 (2012). 스마트기기의 사용 및 비용만족도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. e-비즈니스연구, 13(1), 3-24. <http://doi.org/10.15719/geba.13.1.201203.3>
- 정윤하, 전태준 (2011). 디지털시대의 노인정보화와 여가활동. 한국여가레크리에이션학회학술세미나자료집, 64-76.
- 정홍인, 이효섭 (2021). 일과 삶의 균형과 생활만족도의 관계. 인문사회과학연구, 22(1), 389-414.

- <http://doi.org/10.15818/ihss.2021.22.1.389>
- 최예나 (2021). 코로나19 시대 디지털 기술 수용이 도시주민의 삶의 만족에 미치는 영향 연구-디지털 리터러시의 조절효과를 중심으로. *한국지방자치학회보*, 33(3), 187-219.
<http://doi.org/10.21026/jlgs.2021.33.3.187>
- 최혜경, 이선화 (2021). 노인의 건강상태가 삶의 만족도에 미치는 영향: 노화 태도의 매개 및 조절 효과. *사회과학연구*, 32(1), 309-327. <http://doi.org/10.16881/jss.2021.01.32.1.309>
- 통계청 (2022) 2022 생애단계별 행정 통계. 출처: <https://kostat.go.kr> [검색일 2024.05.01.]
- 통계청 (2023). 2023 고령자 통계. 출처: <https://kostat.go.kr> [검색일 2024.05.01.]
- 한국지능정보사회진흥원 (2022). 2022 디지털정보격차 실태조사.
- 한정란, 김수현 (2006). 농촌 남녀 노인의 사회인구학적 변인과 자아존중감이 생활만족도에 미치는 영향. *노인복지연구*, 26, 91-118.
- Angelini, V., Cavapozzi, D., Corazzini, L., & Paccagnella, O. (2012). Age, health and life satisfaction among older Europeans. *Soc Indic Res*, 105(2), 293-308.
<https://doi.org/10.1007/s11205-011-9882-x>
- Data-Pop Alliance (2015). Beyond Data Literacy: Reinventing Community Engagement and Empowerment in the Age of Data. Available:
<https://datapopalliance.org/wp-content/uploads/2015/11/Beyond-Data-Literacy-2015.pdf>
- Diener, Ed., Suh, E. M., Lucas, R. E., & Smith, H. L. (1999). Subjective Well-Being: Three Decades of Progress. *125th Psychological Bulletin*, 2, 276-302.
<https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0033-2909.125.2.276>
- Floridi, L. (2014). *The Onlife Manifesto-Being Human in a Hyperconnected Era*. New York: Springer.
- Fowler, J. G., Gentry, J. W., & Reisenwitz, T. H. (2015). Analyzing Chinese older people's quality of life through their use of the internet. *International Journal of Consumer Studies*, 39(4), 324-334. <http://doi.org/10.1111/ijcs.12194>
- Frijters, P. & Beaton, T. (2012). The mystery of the U-shaped relationship between happiness and age. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 82(2-3), 525-542.
<http://doi.org/10.1016/j.jebo.2012.03.008>.
- Glistler, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley Computer Publications.
- Havighurst, R. J. (1972). *Development Task and Education*. New York: David Mackay.
- Kline, R. B. (2015). *Principles and Practice of Structural Equation Modeling*. New York: Guilford Publications.
- Levinson, D. J. (1978). *The Seasons of a Man's Life*. New York: Knopf.

- Neugarten, B. L., Havighurst, R. J., & Tobin, S. S. (1961). The measurement of life satisfaction. *Journal of Gerontology*, 16, 134-143. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1093/geronj/16.2.134>
- Pénard, T. & Poussing, N. (2010). Internet use and social capital: The strength of virtual ties. *Journal of Economic Issues*, 44(3), 569-595. <https://doi.org/10.2753/JEI0021-3624440301>
- Taylor, K. & Silver, L. (2019). Smartphone Ownership Is Growing Rapidly Around the World, but Not Always Equality. Pew Research Center. Available: https://www.pewresearch.org/global/wp-content/uploads/sites/2/2019/02/Pew-Research-Center_Global-Technology-Use-2018_2019-02-05.pdf
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (2018). Literacy. Available: <https://www.unesco.org/en/literacy>
- Zheng, R., Spears, J., Luptak, M., & Wilby, F. (2015). Understanding older adults' perceptions of internet use: An exploratory factor analysis. *Journal Educational Gerontology*, 41(7), 504-518. <http://doi.org/10.1080/03601277.2014.1003495>

• 국문 참고문헌에 대한 영문 표기
(English translation of references written in Korean)

- Bae, Kyungjae & Park, Heejin (2013). A study on the current condition and the improvement of digital literacy education. *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 44(2), 241-265. <http://doi.org/10.16981/kliss.44.2.201306.241>
- Busan Metropolitan City Jung-gu Middle-aged Support Ordinance (2019). Available: https://www.ulex.co.kr/법률/1402276-2188838-부산광역시중구중장#google_vignette
- Choi, Haekyung & Lee, Sunhwa (2021). The impact of older adults' health status on their life satisfaction: Mediating and moderating effect of attitude toward one's own aging. *Journal of Institute for Social Sciences*, 32(1), 309-327. <http://doi.org/10.16881/jss.2021.01.32.1.309>
- Choi, Yena (2021). A study on the effect of digital technology acceptance on the life satisfaction of urban residents in the era of Covid 19: Focusing on the moderating effect of digital literacy. *Journal of Local Government Studies*, 33(3), 187-219. <http://doi.org/10.21026/jlgs.2021.33.3.187>
- Han, Jungran & Kim, Soohyun (2006). The effect of demographic variables and self-esteem on the life-satisfaction of the older men and women in rural area. *Journal of Welfare for the Aged*, 26, 91-118.
- Jeon, Sunghyun, Moon, Jongbeom, & Yoo, Wangjin (2012). A study on factors affecting the

- use and cost satisfaction of smart devices. *The E-business Studies*, 13(1), 3-24.
<http://doi.org/10.15719/geba.13.1.201203.3>
- Jeong, Hongin & Lee, Hyoseop (2021). The relationship between work-life balance and life satisfaction. *Institute of Humanities and Social Sciences*, 22(1), 389-414.
<http://doi.org/10.15818/ihss.2021.22.1.389>
- Jeong, Yoonhwa & Cheon, Taejun (2011). Elderly informatization and leisure activities in the digital age. *Korean Society for Leisure and Recreation Academic Seminar Data Collection*, 64-76.
- Kang, Jeongmook, Song, Hyojin, & Kim, Hyeonseong (2014). Development and application of diagnostic tools to measure digital literacy in the smart era. *Journal of Korean Association for Regional Information Society*, 17(3), 143-173. <http://doi.org/10.22896/karis.2014.17.3.006>
- Kim, Eunhee & Lee, Nomi (2019). A study on the effect of information smart phone literacy on digital communication. *Asia-pacific Journal of Multimedia Services Convergent with Art Humanities, and Sociology*, 9(9), 895-906. <http://doi.org/10.35873/ajmahs.2019.9.9.076>
- Kim, Jongil (2013). The influence of Disability Acceptance, Discrimination, Socioeconomic Status of workers with disabilities on job satisfaction and life satisfaction. *Disability & Employment*, 23(4), 59-84. <http://doi.org/10.15707/DISEM.2013.23.4.003>
- Kim, Myungil, Kim, Youngseon, & Um, Sarang (2020). A study on the types of digital information use and life satisfaction of middle-aged and elderly people. *Journal of Korean Association for Regional Information Society*, 23(1), 51-74. <http://doi.org/10.22896/karis.2020.23.1.003>
- Kim, Pansu, Kim, Heesop, & Lee, Misook (2014). The impact of the information utilization level of the elderly on quality of life. *Journal of Korean Association for Regional Information Society*, 17(1), 25-47. <http://doi.org/10.22896/karis.2014.17.1.002>
- Kim, Seongah & Jeong, Haesik (2019). The determinants of life satisfaction in different age groups and their policy implications. *Health and welfare policy forum*, 270, 95-104.
- Kim, Yukyung (2019). The double care burden and policy implications for middle-aged and older heads. *Health and Welfare Policy Forum*, 74-92.
- Kwon, Sungho & Hyun, Seunghye (2014). A study of the factors influencing the Digital Literacy capabilities of middle-aged people in online learning. *Korean Journal of the Learning Sciences*, 8(1), 120-140.
- Kwon, Sungho & Kim, Sungmi (2011). Reconceptualizing digital literacy in the social media era: Based on 'convergence' and 'participatory culture' of Jenkins. *Media & Education*, 1(1), 65-82.

- Lee, Bokyoung & Kim, Sunghoon (2015). A study on UX/UI of healthcare based application contents for active seniors. *Journal of Korean Society of Design Culture*, 21(4), 433-445.
- Lee, Haemin (2020). A Study on Digital Literacy of Elderly-Focusing on the Role of Digital Assistants and a Impact on Life Satisfaction. Master's thesis, Seoul National University of Science and Technology.
- Lee, Soomi, Seo, Hyuna, & Han, Heejung (2014). Use of smart devices of infants and preschool-children and their mothers' perceptions. *Journal of Korean Child Care and Education*, 10(2), 111-131. <http://doi.org/10.14698/jkcce.2014.10.2.111>
- Lee, Yongseon (2011). The Effects of Leisure Pattern on the Life Satisfaction of the Seniors-Focused on the Aged People in Seoul and Gyeonggi Province. Master's thesis, Hansung University.
- Lim, Joohee, Kim, Eunkyung, & Kim, Moonhee (2020). The effects of digital literacy on the quality of life in elderly. *Journal of Lifelong Learning Society*, 16(2), 111-135. <http://doi.org/10.26857/JLLS.2020.5.16.2.111>
- Nam, Kimin & Jung, Eunkyung (2011). The influence of social activity and social support perceived by elderly women living alone on their quality of life: Focusing on the mediating effect of depression and death-anxiety. *Journal of Welfare for the Aged*, 52, 325-348. <http://doi.org/10.21194/kjgsw.52.201106.325>
- National Information Society Agency (2022). 2022 Digital Information Gap Survey.
- Oh, Gyeongah (2023). The Mediating Effect of Social Capital on the Influence of Digital Literacy on Life Satisfaction: A Comparison between the Baby Boom Generation and Previous Elderly Generation. Doctoral dissertation, Chonnam National University.
- Oh, Jeewan & Yoo, Jaewon (2018). A study on the effects of digital literacy on the psychological wellbeing and life satisfaction of the elderly. *Korean Public Management Review*, 32(2), 319-344. <http://doi.org/10.24210/kapm.2018.32.2.013>
- Oh, Seolmi & Choi, Songsik (2021). The effect of digital information level on the intention to use new technology among older adults: Focused on the multiple mediating effect of technical self-efficacy and utilization performance. *Journal of Welfare for the Aged*, 76(4), 137-170. <http://doi.org/10.21194/kjgsw.76.4.202112.137>
- Park, Juhyeon (2018). A study on the development of conceptualization model for reading, information, ICT, and digital literacy. *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 49(2), 267-300. <http://doi.org/10.16981/kliss.49.201806.267>
- Park, Sunjoo, Kim, Songjune, Ko, Jeonghyeon, & Kwon, Yujin (2020). The effect of types of

- digital usage on life satisfaction by generation, *Korean Public Management Review*, 34(3), 49-81. <http://doi.org/10.24210/kapm.2020.34.3.003>
- Sa, Hyeji, Lee, Chulwon, & Kim, Minjeong (2017). The relationship among fun factor, leisure satisfaction and quality of life for female active senior. *Journal of Korean Physical Education Association for Girls*, 31(2), 93-108. <http://doi.org/10.16915/jkapesgw.2017.06.31.2.93>
- Seong, Taeje (2020). *Research Method* 3rd ed. Seoul: Hakjisa.
- Shin, Sangshik & Choi, Sooil (2010). The relationship between elderly leisure activities, social capital, and life satisfaction. *Journal of Hospitality and Tourism Studies*, 12(3), 173-189.
- Statistics Korea (2022). 2022 Administrative statistics by life stage. Available: <https://kostat.go.kr> [Retrieved 2024. May 1.]
- Statistics Korea (2023). 2023 Senior Citizen Statistics. Available: <https://kostat.go.kr> [Retrieved 2024.05.01.]
- Yoo, Yongshik & Son, Hojung (2013). Research on relationships between internet use and the elderly's life quality. *The Journal of the Korean Contents Association*, 12(4), 235-244. <http://doi.org/10.5392/JKCA.2012.12.04.235>
- Yoon, Heejeong, Shin, Hyeri, & Kim, Youngsun (2020). A study on the relationship between level of digital information usage and life satisfaction: The mediating effect of the social capital. *Informatization Policy*, 27(4), 85-100. <http://10.22693/NIAIP.2020.27.4.085>
- Yoon, Hyejin (2022). Digital literacy and life satisfaction of older adults in the new normal era. *Journal of Tourism and Leisure Research*, 34(11), 125-139. <http://doi.org/10.31336/JTLR.2022.11.34.11.125>
- Yoon, Hyesook (2023). It was Great to Come to the 'Middle-aged Youth Cultural Space'!. *Korea Policy Briefing*. Available: <https://www.korea.kr/news/reporterView.do?newsId=148923286>