

중고령자의 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도 간의 관계에서 온라인 사회참여/네트워크 활동의 매개효과

김수경¹, 신혜리², 김영선^{3*}

¹경희대학교 노인학과 박사과정, ²경희대학교 노인학과 연구교수, ³경희대학교 노인학과 부교수

Accessibility to digital information of middle-aged and elderly people, and its impact on life satisfaction level: Sequential Mediation Effects on online social engagement and online network activity

Su-Kyoung Kim¹, Hye-Ri Shin², Young-Sun Kim^{3*}

¹Doctoral Course, Dept. of Gerontology, Kyung Hee University

²Ph.D, Dept. of Gerontology, Kyung Hee University

³Professor, Dept. of Gerontology, Kyung Hee University

요약 본 연구의 목적은 중고령자의 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도 간의 관계를 살펴보고, 온라인 사회참여 활동과 온라인 네트워크 활동의 직렬다중매개효과를 분석하고자 하였다. 이를 위해 2018년 디지털정보격차실태조사에 응답한 중고령자 1,491명을 대상으로 분석을 진행하였다. 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 디지털정보화접근수준과 삶의 만족도는 통계적으로 유의한 관계가 있음을 확인하였다. 둘째, 노인의 디지털 정보화 접근수준이 온라인 사회참여 활동을 경유해 삶의 만족도에 미치는 영향보다 디지털 정보화 접근수준이 온라인 사회참여 활동을 거쳐 온라인 네트워크 활동을 경유한 후 삶의 만족도에 미치는 영향이 유의하게 더 크다는 것을 입증하였다. 본 연구결과는 노인의 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도, 온라인 사회참여 활동, 온라인 네트워크 활동 간의 관계를 통합적으로 살펴봄으로써 노인의 디지털 정보화 및 삶의 만족도 제고를 위한 자료로 활용할 수 있다는 점에 의의를 가진다.

주제어 : 중고령자, 디지털 정보화 접근수준, 삶의 만족도, 온라인 사회참여, 온라인 네트워크

Abstract The purpose of this study was to examine the relationship between the access level of digital information service and life satisfaction level of the middle and high-aged people and to analyze the Sequential Mediation Effects on online social engagement and online network activities. To this end, we analyzed the effects of multiple mediations on 1,491 seniors who responded to the 2018 digital information gap survey. The results of the study are as follows: First, this study confirmed that there is a statistically significant relationship between the access levels of digital information service and the life satisfaction. Second, the results showed that impact of digital information access level on life satisfaction among high-aged people was higher when they were engaged in both online social activities and online networking, rather than only involved in online social activities. Overall, this study comprehensively examined the relationship among the level of digital information access, life satisfaction, online social engagement, and online networking, which is meaningful in that it can be used as data for reconsideration of the digital information services and life satisfaction of the high-aged people.

Key Words : Middle and high-aged people, Digital information accessibility, Life satisfaction level, Online social engagement, Online network activity

1. 서론

과학기술 발전으로 대부분의 사람들이 디지털정보에 대한 접근성이 향상되었다. 이에 따라, 한국의 여러 계층 간의 디지털 정보화 접근수준 차이는 다른 나라에 비해 감소되고 있는 추세이나, 스마트 기기의 발달 등 디지털 정보기술의 발전으로 인해 디지털정보역량 및 디지털정보활용 등 새로운 차원의 정보화 접근 수준 차이가 발생하고 있는 것으로 나타났다[1].

중고령자의 디지털 정보화접근수준은 장애인, 저소득층, 농어민 등 취약계층 중에서도 가장 낮은 수준이지만, 중고령자의 디지털 정보화 접근수준은 2015년 68.5%에서 91.1%로 지속적으로 증가하고 있는 것으로 나타났다 [2]. 중고령자의 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도 간의 연관성을 살펴본 기존 연구[3-4]에 기반하여 다른 연령대에 비해서는 낮은 수준이지만 꾸준히 높아지고 있는 디지털 정보화 접근수준의 현황을 해석한다면 중고령자의 삶에 있어서 디지털 정보화 접근수준이 미치는 영향력이 갈수록 커지고 있다고 볼 수 있다.

중고령자를 대상으로 한 연구들은 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도를 비롯한 다양한 심리·사회적 요인 간 관계를 검증하였다[3-11]. 디지털 정보화 접근수준이 중고령자의 전반적인 삶에 어떤 영향을 미쳤는지를 살펴보는 것도 중요하지만, 다른 대상에 비해 디지털 정보화 접근수준이 현저히 낮은 중고령자들의 디지털 정보화 접근수준을 높이기 위해서는 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도 간의 관계에서 구체적인 매개요인을 함께 분석하는 것이 필요하다.

중고령자의 온라인 사회참여활동과 온라인 네트워크의 활동은 다른 연령대에 비해 낮은 수준을 갖는 것으로 나타났다. 중고령자의 온라인 사회참여 활동률은 일반국민에 비해 16.9%p 낮은 것으로 나타났고(중고령자: 25.6%, 일반: 42.5%), 남성일수록, 50대일수록, 소득이 높을수록 온라인 사회참여활동을 많이 하는 것으로 나타났다. 또한, 중고령자의 온라인 네트워크 활동률은 일반국민에 비해 8.7%p 낮은 것으로 나타났고(중고령자: 76.3%, 일반: 85.0%), 전반적으로 유사한 활동률을 보이고 있었으나 50대가 가장 높은 활동률을 보이는 것으로 나타났다[2].

중고령자의 온라인 사회참여활동과 온라인 네트워크 활동은 다른 집단과는 다른 특성을 갖고 있을 뿐 아니라, 중고령자의 삶의 만족도와도 영향을 주는 주요한 요인 중 하나로 나타났기 때문에[12-15], 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도 간의 관계에 있어서 주요한 온라인

활동 변수로서 직렬다중매개효과를 검증할 필요가 있을 것으로 판단된다.

이에 따라 본 연구에서는 중고령자의 온라인 사회참여 활동과 온라인 네트워크 활동이 독립변수인 디지털 정보화 접근수준과 종속변수인 삶의 만족도에 어떤 과정을 거쳐 매개변수 역할을 하는지 알아보기 위해 Fig. 1과 같은 연구모형과 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

- 연구문제 1: 중고령자의 디지털 정보화 접근수준은 삶의 만족도와 관계가 있을 것이다.
- 연구문제 2: 중고령자의 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도 간에 온라인 사회참여 활동은 영향을 미칠 것이다.
- 연구문제 3: 중고령자의 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도 간에 온라인 네트워크 활동은 영향을 미칠 것이다.
- 연구문제 4: 중고령자의 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도 간에 온라인 사회참여 활동, 온라인 네트워크 활동은 영향을 미칠 것이다.

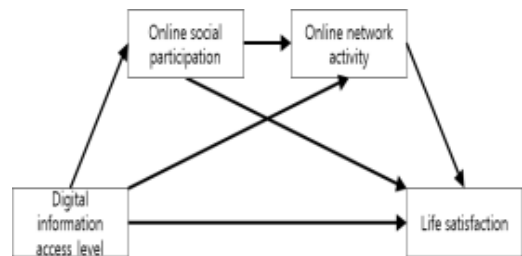


Fig. 1. Research Model

2. 문헌고찰

2.1 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도 간 관계

디지털 정보화 수준은 매년 정기적으로 조사하는 디지털 정보화 격차수준을 100으로 할 때 정보소외계층의 디지털 정보화 수준을 측정하여 일반국민과의 격차를 산출한 것이다[2]. 한국정보화진흥원(2018)은 2018 디지털 정보격차 실태조사에서 장애인, 장노년, 저소득, 농어민 계층을 4대 정보취약계층¹⁾으로 분류하고 있으며, 디지털

1) 정보취약계층의 디지털 정보화 접근수준은 장애인 92점, 장노년층 90.1점, 저소득층 94.9점, 농어민 91점으로 나타남(한국정보화진흥원, 2018)

정보화 수준을 디지털 정보화 접근수준, 디지털 정보화 역량 수준, 디지털 정보화 활용 수준으로 구분하였다[2]. 그 중 디지털 정보화 접근수준이란 정보접근격차, 정보역량격차 등의 단어와 유사하게 사용되고 있다[7]. 이에 대한 한국정보화진흥원(2013)의 정의를 살펴보면 정보접근수준은 정보통신 인프라의 접근 가능성, 보유정도, 기기 기종 및 접속 방식 등의 접근 수준의 격차 정도라고 정의 하였고, 정보역량격차는 컴퓨터 및 인터넷 등의 정보기기 활용능력 수준의 격차를 의미한다고 정의하였다. 본 연구에서는 디지털 정보화 접근수준을 유·무선 정보기기 보유여부와 인터넷 상시 접속가능여부로 정의하였다.

중고령자 등 사회취약계층의 디지털 정보화 접근수준은 심라·사회적 요인과 연관성이 높은 것으로 선행연구들은 보고하고 있다[3-11].

특히 중고령자의 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도, 생활만족도 등의 삶의 질과의 연관성을 살펴본 연구와 소외감, 우울 감소 등의 심리적 요인과의 연관성을 보고한 연구가 대다수를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 구체적으로 중고령자의 디지털 정보화 접근수준과 삶의 질의 연관성을 살펴보면 Zheng 외(2015)는 중고령층이 건강정보, 사회적 연결, 재정정보의 필요성을 느껴서 인터넷을 사용하고, 이러한 요인들을 통해 중고령자의 삶의 만족도 및 정신적 건강상태가 좌우된다고 주장하였으며 [3], 강월석 외 연구진(2013)은 스마트폰의 기능에 대한 접근수준이 높을수록 삶의 만족도가 높다고 보고하였다 [4]. 중고령자의 디지털 정보화 접근수준과 심리적 요인과의 연관성을 보고하고 있는 선행연구를 살펴보면 Bradley와 Poppen(2003)은 컴퓨터 또는 인터넷을 사용하는 중고령자가 사용하지 않는 중고령자보다 소외감을 덜 느끼는 것으로 보고하였으며[5], 김영주 외(2006)는 디지털 정보화 접근이 노년층에게 필요한 정보제공과 정서적인 삶 및 정체적 확립에 이바지하고 있다고 주장하였다[6]. 또한 김판수 외(2014)의 연구에서도 컴퓨터, 태블릿 PC 등의 기기를 다루는 능숙한 중고령자일수록 그렇지 않은 중고령자보다 행복감을 상대적으로 더 많이 느끼는 것을 확인하였으며, 중고령자들의 정보기기 사용수준을 증진시키기 위해서는 정보화 교육을 함께 실시하여 중고령자 들이 기술 습득의 필요성을 인지하도록 하는 것의 중요성을 강조하였다[7]. 김명용(2018)의 연구에서는 중고령자의 전자기기 사용은 생활만족도 향상 뿐만 아니라 우울의 감소 등의 같은 노년기 삶의 질에 향상시키는 효과가 있음을 증명하였다[9].

중고령자 외에도 사회취약계층을 대상으로 디지털 정

보화 접근수준이 사회참여 및 네트워크 활동 간의 관계를 살펴본 연구를 구체적으로 제시하면 다음과 같다. 오주현(2017)은 정보기기 및 서비스 활용능력을 중심으로 25세 이상 성인의 디지털 리터러시 수준과 사회관계의 영향력을 살펴본 결과 가족 구성과 사회활동 등 사회관계가 디지털 리터러시 수준에 긍정적인 영향을 미치는 것을 확인하였다[8]. 북한이탈주민의 디지털 기기의 융합적 특성과 사회적 지지의 관계를 살펴본 김세현(2019)의 연구에서는 북한이탈주민의 인터넷 이용은 가족 및 친구의 사회적 지지에 긍정적인 역할을 하고 있음을 확인하였으며[10], 김세현 & 이혜수(2019)는 결혼이주여성의 디지털기기 접근과 사회적지지 및 한국사회에서의 생활만족도의 관계를 살펴본 결과 디지털 기기 접근이 높을수록 한국생활에 대해 더욱 높은 만족감을 가지며 한국사회에 더 잘 적응할 가능성이 높다고 주장하였다[11].

2.2 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도 관계에서의 온라인 사회참여 활동의 매개관계

온라인 사회참여 활동은 인터넷을 통한 표현적 및 행동적 사회참여 활동을 포괄하는 개념이다[2]. 노년기에는 퇴직 이후 사회·경제적 역할에서 벗어나게 되고 상대적으로 여가시간이 늘어나기 때문에 남은 인생을 보람되고 성공적으로 보내기 위해서는 여가활동을 어떻게 생활화 하느냐가 중요한 문제이다. 하지만 중고령자들이 여가생활을 누리기 위해서는 건강, 경제적 여유, 관련 시설 미비와 같은 요소들이 뒷받침되어야 하지만 그렇지 않은 경우가 대부분이다[15]. 전병주 외(2016)는 중고령자의 가구유형에 따른 디지털 정보화 접근수준과 가족 및 친구관계, 사회적지지 내지 도움 등의 사회적 관계와의 유의한 관계를 살펴본 결과 독거 및 부부가구 모두 사회적 관계 영역에 유의한 것으로 나타났다[16]. 하지만 부부가구는 정신, 심리적 건강, 사회적 관계 영역 모두 유의하였다면, 독거노인은 사회적 관계 영역만 유의하게 나타나, 독거노인의 삶의 만족도 상에 있어서 사회적 관계의 중요성이 큰 것을 확인하였다.

중고령자의 온라인 사회참여 활동은 삶의 만족도, 삶의 질 향상과 밀접한 연관성을 갖는 것으로 밝혀졌다. Godfrey&Johnson(2009)은 중고령자는 온라인 사회참여 활동을 통해 새로운 지식을 얻고 이전에 하지 못했던 새로운 활동들을 함으로써 자신감, 자부심을 얻을 수 있으며 궁극적으로는 삶의 만족도가 향상된다고 주장하였으며[13], 김선재 외(2009)는 중고령자의 온라인 사회참

여 활동이 중고령자가 인지하는 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 준다는 사실을 실증적으로 검증하였다[14].

마지막으로, 온라인 사회참여 활동이 매개변수로 작용한 연구를 살펴보면 소셜네트워크서비스(Social Network Service)가 PC 및 모바일기기를 통해 서비스가 제공된다는 점과 즉시성(언제 어디서든 쉽게 이용할 수 있음), 공유성(컨텐츠 및 정보를 소셜 그룹에서 공유 가능), 상호 작용성(컨텐츠의 제작, 수정 등의 활동이 개방적으로 진행됨) 등의 속성과 비슷하다는 점에서 이와 관련 된 연구가 활발하게 진행되고 있었다. 구철모 외(2012)는 18세~60세 대상자들의 소셜 네트워크서비스 관련 사회적 규범이 지식공유의 즐거움과 소셜 네트워크서비스 관여에 미치는 영향에서 온라인 사회참여 활동이 긍정적인 매개효과가 있는 것을 확인하였다[17]. 또한 심선희 외(2012) 연구에서도 모바일 소셜 네트워크서비스 관련 속성이 온라인 사회참여를 매개로 사용자 만족도에 미치는 영향을 살펴본 결과 소셜 네트워크서비스 관련 유용성과 연결성 속성은 온라인 사회참여에 정적인 영향을 미치고 결과적으로 사용자 만족도를 높이는 것으로 보고하였다[18].

2.3 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도 관계에서의 온라인 네트워크 활동의 매개관계

온라인 네트워크 활동은 유무선 인터넷을 통한 인적관계 유지 및 확장 활동 여부를 아우르는 개념이다[2]. 디지털 정보화 접근수준과 온라인네트워크와의 관계를 규명한 기존의 선행연구를 살펴보면, 디지털 정보화 접근수준이 높을수록 사회적 자본 등의 사회적 인프라가 높은 것으로 나타났다[19-22]. 구체적으로 살펴보면, Chan(2015)는 디지털정보화접근수준이 높은 사람들이 인터넷, 스마트폰 등을 이용하여 의사소통을 많이 할수록 실제 사람을 만나서 대화를 할 때 보다 물리적 거리에 제약을 받지 않으며 감정적인 소비 및 시간절약을 할 수 있어 온라인 네트워크 확장을 선호한다고 주장하였다[20]. 높은 디지털정보화접근수준은 온라인네트워크 확장에 긍정적인 기여를 할 뿐만 아니라 많은 중고령자들에게 심리적 행복을 준다[23-24]. 또한, Wellman et al(2002)는 페이스북과 같은 SNS를 이용하여 온라인네트워크를 형성하고 유지하는 것은 사회적 자본을 증대시킨다는 결과를 도출하였다[21]. 다시 말해, 인터넷을 이용한 이러한 생활의 변화는 사회 속에서 기존 대인관계를 유지할 뿐만 아니라 넓혀주며 대화를 즐길 수 있어 삶을 긍정적으로 변화시키는 효과가 있다[19]. 김명아(2007)의 연구에서도 인터넷

및 스마트폰을 이용한 온라인 네트워크 활동이 도구적 사회자본(정보교류)과 표출적 사회자본(결속, 연대, 믿음 등 정서적 차원) 모두에서 정적인 결과를 나타냈다고 보고하였다[22].

온라인 네트워크 활동과 삶의 만족도 간의 관계를 살펴본 Wright(1999)는 Internet 기반의 사회적 네트워크 관계와 스트레스 대처능력과의 연관성을 살펴본 결과 인터넷을 사용하는 중고령자들이 스트레스 대처능력이 더 높게 나타났다. 뿐만 아니라 사회적 네트워크 관계도 더욱 활발한 것으로 나타났으며 궁극적으로는 삶의 만족도를 높일 수 있다고 주장하였다[12]. 안준희 외(2011) 연구에 따르면 컴퓨터/인터넷 네트워크 활동이 중고령자의 우울과 생활만족도에 미치는 영향을 살펴본 결과 중고령자의 온라인 네트워크 활동은 우울을 감소시키고 삶의 만족도를 높이는 것으로 나타났다. 또한 추가분석 결과 온라인 네트워크 활동은 우울과 삶의 만족도에 직접적인 영향을 미치지 않는지만 자아통제감을 매개로 하였을 때 온라인 네트워크에 참여할수록 자아통제감이 높아졌으며 우울은 낮아지고 삶의 만족도는 높아진 것으로 나타났다[15].

마지막으로, 온라인 네트워크 활동이 매개변수로 작용한 연구를 살펴보면 심선희 외(2012)는 모바일 소셜네트워크서비스(Social Network Service)의 즉시성(언제 어디서든 쉽게 이용할 수 있음), 공유성(컨텐츠 및 정보를 소셜 그룹에서 공유 가능), 상호작용성(컨텐츠의 제작, 수정 등의 활동이 개방적으로 진행됨) 등의 속성이 온라인 네트워크를 매개로 사용자 만족도에 미치는 영향을 살펴본 결과 SNS 접근성은 온라인 네트워크에 부적인 영향을 미치고 연결성 속성은 온라인 네트워크에 정적인 영향을 미치며 온라인 네트워크는 결과적으로 사용자 만족도를 높이는 것으로 보고하였다[18].

2.4 디지털 정보화 접근수준, 삶의 만족도, 온라인 사회참여 활동, 온라인 네트워크 활동 간 직렬 다중매개 관계

기존연구들을 검토해 보면, 디지털 정보화 접근수준이 온라인 사회참여 활동과 온라인 네트워크 활동을 연속적으로 경유하여 삶의 만족도에 미치는 영향을 검증한 연구는 찾아보기 힘들며 특히 국내 연구는 진행된 바 없었다. 하지만 위에서 살펴본 바와 같이 디지털 정보화 접근수준이 온라인 사회참여 활동에 유의한 정적 영향을 미친다는 연구[16]가 소수 존재하고 있었으며 온라인 네트워크 활동이 삶의 만족도에 유의한 정적 영향을 미친다는 연구[22-24]도 존재하였다. 또한, 온라인 사회참여

활동을 많이 할수록 온라인 네트워크의 관계에 유의한 영향을 미친다는 연구도 존재하고 있었다[25-27].

60세 이상 노인을 대상으로 온라인 사회참여 활동과 온라인 사회적 네트워크 형성의 관계를 살펴본 결과 중고령자의 온라인 사회참여 활동은 공식·사적인 온라인 네트워크 형성에 매우 밀접한 영향을 미친다는 것을 입증하였다[25-26]. 장수지 외(2010) 연구에서도 전기노인의 온라인 사회활동 참여는 더 적극적으로 온라인 사회관계망 유지 및 확대를 지향한다고 주장하였다[27].

이상의 선행연구를 종합해보면 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도, 온라인 사회참여 활동, 온라인 네트워크 활동은 유의한 상관관계가 존재하며, 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도의 관계를 온라인 사회참여 활동과 온라인 네트워크 활동이 매개할 수 있음을 유추할 수 있다. 그러나 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도, 온라인 사회참여 활동, 온라인 네트워크 활동의 관계를 통합적으로 검증한 연구가 부재한 실정이다. 따라서 본 연구에서는 각 변수간의 관계를 검증하고자 한다.

3. 연구방법

3.1 연구대상

본 연구는 한국정보화진흥원이 디지털정보격차해소 정책의 연간 추진 성과를 점검하고 향후 효과적인 추진 방향 도출에 필요한 기초자료를 제공하는 것에 목표를 둔 2017 디지털정보격차 실태조사를 분석 자료로 사용하였다[2]. 2017 디지털정보격차 실태조사는 장애인·장노년·저소득·농어민 등의 PC 이용 및 모바일 이용, 디지털 정보화 수준, 온라인 네트워크 활동유형, 온라인 사회참여 활동, 삶의 만족도 등과 관련된 질문을 포함하고 있어 디지털 정보화 접근수준이 삶의 만족도에 영향을 미치는 과정에서 온라인 사회참여 활동, 온라인 네트워크 활동과의 연관성 분석을 시도하는 본 연구에 적합하다고 판단하였다.

본 연구는 만 55세 이상 장노년층 조사 대상자 2,301명 중 모든 변수에 대해 목록별 결측치 제거방식(List wise deletion)을 사용하여 1,491명을 최종분석 대상으로 선정하였다. 연구대상자의 인구통계학적 특성을 살펴보면, 남성(784명, 52.6%)이 여성(707명, 47.4%)보다 많은 비중을 차지하고 있었으며 거주지역의 경우 시에 거주하는 중고령자(1,296명, 86.9%)이 군에 거주하는 중고

령자(195명, 13.1%)보다 높게 나타났다. 교육수준의 경우 고등학교 졸업(825명, 55.3%)이 가장 많았으며, 가구형태의 경우 아파트(833명, 55.9%)가 가장 높게 나타났다. 경제수준의 경우 300만원 미만(393명, 26.4%)이 가장 많았으며, 연령의 경우 55~64세(1,049명, 70.4%), 65~74세(393명, 26.4%), 75~84세(49명, 3.2%)순으로 나타났다(Table 1 참고).

Table 1. Demographic characteristics

	Division	n	%
Sex	Female	707	47.4
	Male	784	52.6
Residence	Urban	1,296	86.9
	Rural	195	13.1
Education	Elementary school graduate	162	10.9
	Middle school graduate	360	24.1
	High school graduate	825	55.3
	Collage graduate	144	9.7
Housing Type	Detached house	516	34.6
	Apartment	833	55.9
	Alliance/Villa	137	9.2
	Other	5	0.3
Income	Less than 1 million won	75	5.0
	Less than 2 million won	321	21.5
	Less than 3 million won	393	26.4
	Less than 4 million won	332	22.3
	More than 4 million won	370	24.8
Age	55-64	1,049	70.4
	65-74	393	26.4
	75-84	49	3.2

3.2 측정도구

3.2.1 디지털 정보화 접근수준

디지털 정보화 접근수준을 측정하기 위해 구성된 변수는 PC(데스크탑, 노트북) 보유여부, 모바일 기기(휴대폰, 스마트패드, 스마트 주변기기) 보유여부, 가구 내 인터넷 이용 가능 여부이다. 응답범주는 '아무것도 사용하지 않음' 0점에서 '모두 사용' 6점으로 측정하였다. 점수가 높을수록 디지털 정보화 접근수준이 높은 것으로 해석할 수 있다.

3.2.2 삶의 만족도

삶의 만족도를 측정하기 위해 Diener 외(1985)가 개발한 삶의 만족도 척도(Satisfaction With Lifes Scale:

SWLS)를 사용하였다. SWLS척도는 Diener et al.(1985)에 의해 개발된 것으로 주관적 측면에서의 삶의 만족도에 초점을 두고 측정하는데 ‘여러 가지 면에서 내 인생은 이상적으로 생각했던 삶에 가깝다.’, ‘나는 내 삶에 만족한다.’와 같은 다섯 문항으로 구성되어 있다. 본 연구에서 문항에 대한 응답범주는 각각 “매우 그렇지 않다=1”부터 “매우 그렇다=7”에까지 이르는 7점 척도로 측정된 리커트(Likert)척도를 본 연구에서는 합산하여 사용하였다. 응답범주는 5-35점으로 점수가 높을수록 삶에 대한 만족도가 높은 것으로 해석할 수 있다. 본 연구에서 삶의 만족도의 신뢰도Cronbach's α 는 .899로 나타났다.

3.2.3 온라인 사회참여 활동

온라인 사회참여 활동은 인터넷을 통한 표현적 및 행동적 사회참여 활동 여부를 측정하는데 표면적 사회참여는 인터넷을 통한 사회적 관심사에 대한 의견을 표명하는 것이며, 행동적 사회참여는 인터넷을 통한 기부 및 봉사활동, 정부/지자체/공공기관에 건의, 정책평가, 민원제기 활동을 하는 것을 의미한다[2]. 응답범주는 각각 “전혀 없다=1”부터 “자주 있다=4”에까지 이르는 4점 척도로 측정된 리커트(Likert)척도 4문항을 본 연구에서는 한국정보화진흥원(2018)의 기준에 근거하여 “전혀 없다”와 “별로 없다”=0, “가끔 있다”와 “자주 있다”=1로 코딩하여 합산하였다. 총점의 범위는 0-4점에 해당되며 점수가 높을수록 온라인 사회참여 활동을 많이 하는 것으로 해석할 수 있다. 본 연구에서 온라인 사회참여 활동의 신뢰도 Cronbach's α 는 .820로 나타났다.

3.2.4 온라인 네트워크 활동

온라인 네트워크 활동은 유무선 인터넷을 통한 인적관계 유지 및 확장 활동 여부로 측정하는데 ‘새로운 사람들을 알게 되고 소통하기 위해 인터넷을 이용한 적이 있다.’, ‘기준에 알던 사람들과 관계를 유지하고 더 친밀해지기 위해서 인터넷을 이용한 적이 있다’와 같은 두 문항으로 구성되어 있다[2]. 본 연구에서 문항에 대한 응답범주는 각각 “전혀 없다=1”부터 “자주 있다=4”에까지 이르는 4점 척도로 측정된 리커트(Likert)척도 4문항을 본 연구에서는 한국정보화진흥원(2018)의 기준에 근거하여 “전혀 없다”와 “별로 없다”=0, “가끔 있다”와 “자주 있다”=1로 코딩하여 합산하였다. 총점의 범위는 0-2점으로 점수가 높을수록 온라인 네트워크 활동을 많이 하는 것으로 해석할 수 있다. 본 연구에서 온라인 네트워크 활동

의 신뢰도Cronbach's α 는 .642로 나타났다.

모형검증에 대한 분석을 진행하기 이전에 기본적인 가정 검증을 실시한 결과, 모든 연속 변수가 정상분포를 따르는 것으로 나타났다. 정규 P-P도표에서 회귀표준화 잔차들이 직선과 가까이 분포되어 있었고, 산점도에서 잔차의 이분산성이 미확인되어 등분산 가정 및 정규분포를 충족하고 있었다. 이상의 모든 분석은 SPSS 23.0 통계 프로그램을 활용하여 시행되었다.

3.3 분석절차

본 연구의 자료 분석을 위해 다음과 같은 절차를 거쳤다. 첫째, 연구대상자의 일반적인 인구통계학적 및 건강 특성을 확인하기 위하여 빈도분석과 기술 분석을 실시하였다. 둘째, 주요변인들 간의 관계를 알아보기 위해 Pearson 상관 분석을 실시하였다. 마지막으로, 연구 모형을 검증하기 위하여 Hayes(2013)의 PROCESS for SPSS Macro를 실시하여 중고령자의 디지털 정보화 접근수준이 삶의 만족도에 미치는 간접효과로서 온라인 사회참여 활동과 온라인 네트워크 활동 두 변수의 영향력이 통계적으로 유의한가를 살펴보기 해 부트스트랩을 적용하여 표본 수 10,000개를 재추출하고, 95%신뢰구간에서 검증하였다[28,29]. 부트스트랩은 매개효과 통계치에 대한 표본추출분포가 정규분포 또는 t분포를 따른다는 가정이 실제 연구에서 지켜지기 어렵다는 점을 보완하기 위한 방법으로, 대규모의 가상적 무선 표본을 만들어 반복적인 무작위 재표본 추출을 실시한다[30]. 이 방법은 모집단으로부터 실제표본을 반복으로 추출하는 대신 원 표본을 모집단의 대표집단으로 간주하고 표본 절차를 반복으로 실시함으로써 표본이 달라지면 간접효과가 어떻게 변동하는지를 확인하는데 효과적이다[28,29].

3.4 분석방법

상관관계분석 결과 중고령자의 디지털 정보화 접근수준이 온라인 사회참여 활동을 거쳐 온라인 네트워크 활동에 미치는 영향 이외에도 매개변수 간에 상관관계가 존재한다. 중고령자의 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도 간의 매개변수를 규명하는데 두 개 이상의 매개변수들이 독립변수를 통제 한 후에도 상관관계를 나타낸다면 나머지 관계는 부수 현상적 상관(epiphenomenal association)이거나 한 매개변수가 다른 매개변수에 영향을 미친다는 것을 의미한다. 매개모형은 독립변수 X가 매개변수 M과 종속변수 Y에 영향을 미친다고 주장하고

있다. 그러나 독립변수 X에 의하여 영향을 받는 다른 변수(C)가 매개변수 M을 거쳐서 종속변수 Y에 간접적으로 영향을 미치는데도 X가 M을 거쳐서 Y에 간접적으로 영향을 미친다고 잘못된 결론을 내리는 경우, 즉, 매개변수 M이 다른 변수 C와 상관관계를 나타내고 독립변수 X가 Y에 미치는 영향을 M이 매개하는 것으로 오인될 때 부수현상적 관계가 발생하여 매개분석의 인과적 추론에 타당성을 해칠 수 있다[28,29]. 즉, 두개의 매개효과를 측정하기 위해 하나의 모형에서 동시에 추정을 해야 한다[30]. 따라서 이러한 관계를 분석하기 위해 적합한 모형으로 직렬다중매개모형을 선정하여 분석하였다[28,29]. 직렬다중매개모형은 직렬매개모형을 통해 독립변수 X가 매개변수 M1에 영향을 미치고 M1은 M2에 영향을 미치는 등 매개변수간의 순차적 인과관계를 설정하고 최종적으로는 종속변수 Y에 영향을 미치는 매개모형을 설정하여 직접효과와 간접효과를 살펴볼 수 있어 적합한 방법이다.

4. 연구결과

4.1 주요 변수 특성

본 연구의 주요변수는 종속변수로 삶의 만족도, 독립변수로 디지털 정보화 접근수준, 매개변수로 온라인 사회참여 활동과 온라인 네트워크 활동이며, 연구모형에 대한 분석을 실시하기 전에 각 변수의 평균, 표준편차 등의 기술 분석을 실시하였다. 또한 변수들의 정규성을 살펴보기 위해 왜도와 첨도를 살펴보았다. 주요변수의 기술 분석 결과는 Table 2와 같다. 독립변수인 디지털 정보화 접근수준은 최소 1점에서 최대 6점까지 분포하였으며, 평균 3.02(SD=0.854)로 중고령자들이 평균적으로 3가지 이상의 PC 및 모바일기기를 보유하고 있음을 알 수 있다. 종속변수인 삶의 만족도 최소 5점에서 최대 35점으로 분포하였으며, 평균 20.63(SD=4.608)로 나타났다. 매개변수인 온라인 사회참여 활동은 최소 0점에서 최대 4점까지 분포하였으며 평균은 .425(SD=.988)로 평균적으로 1회 미만의 인터넷을 통한 표현적 및 행동적 사회참여 활동을 하고 있음을 알 수 있다. 또 다른 매개변수인 온라인 네트워크 활동은 최소 0점에서 최대 2점까지 분포하였으며 평균은 1.02(SD=.829)로 나타났다. 이는 중고령자들은 기존의 대인관계 유지와 새로운 사람들과 소통하기 위해 평균적으로 1회 이상의 인터넷을 이용하는 것을 알 수 있다(Table 2 참고).

Table 2. Main Variable Characteristics

Major variables	Average	Standard Deviation	Min	Max	Skewness	Kurtosis
Digital information access level	3.0221	.85462	1.00	6.00	.636	.315
Life satisfaction	20.6392	4.60812	5.00	35.00	.015	.166
Online social participation	.4252	.98866	.00	4.00	1.537	5.594
Online network activity	1.0295	.82929	.00	2.00	-.055	-1.544

4.2 주요변수 간의 상관관계

본 연구문제에서 고려된 변수들의 상관관계를 살펴본 결과는 다음과 같다. 분석 대상 응답자의 디지털 정보화 접근수준, 삶의 만족도, 온라인 사회참여 활동, 온라인 네트워크 활동의 상관성을 살펴본 결과 상관관계 계수가 0.7 이상으로 나타나는 다중공선성은 나타나지 않았다. 또한, 다른 변수들 간의 다중공선성 또한 나타나지 않았다. 구체적으로 디지털 정보화 접근수준과 삶의만족도 ($r=.179, p<.001$), 디지털 정보화 접근수준과 온라인 사회참여 활동($r=.195, p<.001$), 디지털 정보화 접근수준과 온라인 네트워크 활동($r=.157, p<.001$)은 유의한 정의 상관이 있는 것으로 나타났고 삶의 만족도와 온라인 사회참여 활동($r=.157, p<.001$), 삶의 만족도와 온라인 네트워크 활동($r=.204, p<.001$)도 유의한 정(+)의 상관이 있는 것으로 나타났다. 마지막으로 온라인 사회참여 활동과 온라인 네트워크 활동($r=.307, p<.001$)도 유의한 정의 상관을 보였다. 상관계수 및 유의수준에 대한 결과는 Table 3과 같다.

Table 3. Correlation analysis Result

Major variables	Digital information access level	Life satisfaction	Online social participation	Online network activity
Digital information access level	1			
Life satisfaction	.170***	1		
Online social participation	.195***	.157***	1	
Online network activity	.157***	.204***	.307***	1

*** $p<.001$

Table 4. Serial Multiple Mediation Effect of Hayes PROCESS

Dependent variable	Independent variable	B	SE	t	LLCI	ULCI	F	R ²
Life satisfaction(Y)	Digital information access level(X)	.9170	.1377	6.6592***	.6469	1.1871	44.3455***	.0289
Online social participation(M1)	Digital information access level(X)	.2260	.0294	7.6872***	.1683	.2837	59.0926***	.0382
Online network activity(M2)	Digital information access level(X)	.0981	.0243	4.0394***	.0504	.1457	86.5399***	.1042
	Online social participation(M1)	.2411	.0210	11.4900***	.2000	.2823		
Life satisfaction(Y)	Digital information access level(X)	.6806	.1385	4.9142***	.4089	.9523	35.3485***	.0666
	Online social participation(M1)	.7041	.1241	5.6668***	.4604	.9478		
	Online network activity(M2)	.5061	.1471	3.4409***	.2176	.7947		

*** p<.001

4.3 중고령자의 디지털 정보화 접근수준과 삶의 만족도의 관계에서 이중매개효과 분석

본 연구는 간접효과에 한 단일한 추론검정(a single inferential test of the indirect effect)을 통한 개별매개효과들을 비교하여 매개분석과정을 좀 더 정교하게 살펴볼 수 있는 Hayes(2013)의 PROCESS의 직렬다중매개모형을 적용하여, 검정력을 높이기 한 부트스트랩을 적용하였다.

Hayes(2013)가 제시한 PROCESS for SPSS Macro를 이용하여 중고령자의 디지털 정보화 접근수준이 온라인 사회참여 활동을 거쳐 온라인 네트워크 활동을 경유하여 삶의 만족도에 미치는 영향에 한 분석을 실시하였다(Table 4 참고).

디지털 정보화 접근수준의 삶의 만족도에 대한 직접효과(c=.6806, p<.001)는 통계적으로 유의하게 나타났고 모든 경로계수의 하한값과 상한값이 0을 포함하고 있지 않으므로 온라인 사회참여 활동과 온라인 네트워크 활동도 매개변수로서 통계적으로 유의함을 알 수 있었다.

본 연구의 분석결과를 추정회귀식으로 표하면 다음과 같다.

$$M_1 = -.2578 + .2260X$$

$$M_2 = 0.6306 + .0981X + .2411M_1$$

$$Y = 17.7618 + .6806X + .7041M_1 + .5061M_2$$

5. 논의

본 연구는 만 55세 이상 중고령자 1,491명을 대상으로 온라인 사회참여 활동과 온라인 네트워크 활동이 독립변수인 디지털 정보화 접근수준과 종속변수인 삶의 만족도에 어떤 과정을 거쳐 매개변수 역할을 하는지 검증

하고자 하였다. 본 연구의 주요 결과 및 논의는 다음과 같다.

연구 분석을 실시한 결과 첫째, 중고령자의 디지털 정보화 접근수준은 삶의 만족도에 유의한 정적 상관관계가 있음을 증명하였으며 이는 컴퓨터, 태블릿 PC 등의 전자기기를 사용하는 중고령자들이 사용하지 않는 중고령자들에 비해 심리적 행복감을 비롯해 삶의 만족도가 높다는 기존의 선행연구를 지지하였다(3-9).

둘째, 중고령자의 디지털 정보화 접근수준이 온라인 사회참여 활동을 매개로 삶의 만족도에 미치는 관계를 살펴본 결과 개별매개효과는 양의 간접효과가 통계적으로 유의한 효과를 가지는 것으로 나타났다. 개별매개효과(X→M1→Y)의 크기(a1b1=-.2260(.7041)=.1591)의 95% 부트스트랩 신뢰구간(.0917, .2401)에 0이 포함되지 않으므로 양의 간접효과가 통계적으로 유의하다고 할 수 있다(Table 5, 경로1). 이러한 결과는 온라인네트워크 활동과는 독립적으로 디지털 정보화 접근수준이 높을수록 온라인 사회참여 활동을 많이 하게 되고(a1=.2260, p<.001), 이러한 활발한 온라인 사회참여활동은 삶의 만족도를 높이기 때문에(b1=.7041 p<.01) 결과적으로 삶의 만족도가 .1591 단위만큼 높아진다고 해석할 수 있다. 즉, 디지털 정보화 접근수준이 높은 중고령자는 온라인 사회참여 활동이 활발하고 최종적으로 삶의 만족도가 높다고 해석할 수 있다[13,14,17,18].

셋째, 중고령자의 디지털 정보화 접근수준이 온라인 네트워크 활동을 매개로 삶의 만족도와의 관계를 살펴본 결과 개별매개효과(X→M2→Y, a2b2=.0981(.5061)=.0496)는 95% 부트스트랩 신뢰구간(.0171, .0910)에 0이 포함되지 않으므로 통계적으로 유의한 양의 효과를 가지는 것으로 나타났다(Table 5, 경로2). 즉, 온라인 사회참여 활동과는 독립적으로 디지털 정보화 접근수준이 높을수록 온라인 네트워크 활동을 많이 하게 되고(a2=.0981, p<.01), 이러한 활발한 온라인 네트워크 활동은 삶의 만족도를

Table 5. Indirect effects for the Sequential Mediation Effects (Online social participation, Online network activity)

Division	Indirect Path	Coefficient of effect	Boot SE	95% Confidence interval	
				Boot LLCI	Boot ULCI
Route1	Digital information access level→ Online social participation→Life satisfaction	.1591	.0379	.0917	.2401
Route2	Digital information access level→ Online network activity→Life satisfaction	.0496	.0189	.0171	.0910
Route3	Digital information access level→ Online social participation→ Online network activity→Life satisfaction	.0276	.0093	.0108	.0472
Total indirect effect		.2363	.0445	.1565	.3322
Path comparison	Route1 - Route2	.1095	.0446	.0268	.2008
	Route1 - Route3	.1315	.0380	.0630	.2121
	Route2 - Route3	.0221	.0150	-.0038	.0549

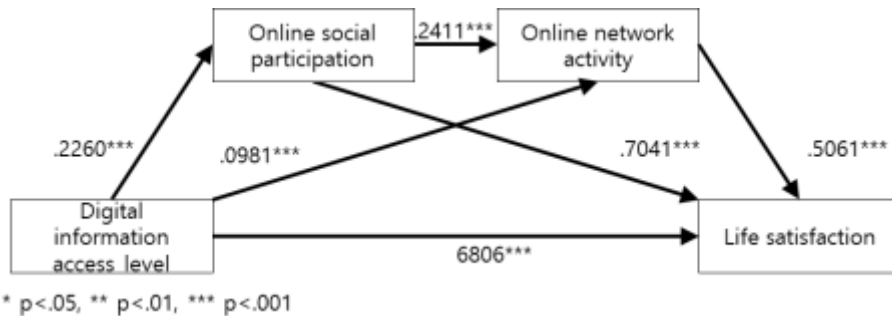


Fig. 2. Coefficient of the research model

높이기 때문에(b2=.5061 p<.001) 결과적으로 삶의 만족도가 .0496 단위만큼 높아진다고 해석할 수 있다[18-22].

넷째, 중고령자의 디지털 정보화 접근수준이 온라인 사회참여 활동과 온라인 네트워크 활동을 경유하여 삶의 만족도에 미치는 개별매개효과(X →M1 →M2 →Y, a1b2c2= .2260(.2411).5061=.0276)의 부트스트랩 신뢰구간(.0108, .0472)은 0을 포함하지 않으므로 유의한 양의 값을 갖는다(Table 5, 경로3). 디지털 정보화 접근수준이 높을수록 온라인 사회참여 활동을 많이 하게 되고 이는 다시 온라인 네트워크 활동을 촉진하며 (b21=.2411 p <.001), 이는 궁극적으로 삶의 만족도를 더 높게 되기 때문에(b2=.5061, p<.001) .0276 단위만큼 삶의 만족도가 높게 나타났다. 즉, 중고령자의 디지털 정보화 접근수준이 온라인 사회참여 활동을 증진시키고 이는 곧 온라인 네트워크 유지 및 확장으로 이어져 삶의 만족도에 영향을 미친다는 것이고 이러한 결과는 중고령자의 삶의 만족도 향상을 위해 디지털 정보화 접근수준, 온라인 사회참여 활동, 온라인 네트워크 활동의 세 변수를 함께 고려해야 한다는 것이다.

다섯째, 개별매개효과경로들을 한 쌍씩 대응하여 차이를 살펴본 결과, 경로1-경로3은 부트스트랩 신뢰구간에 0을 포함하지 않아 통계적으로 유의한 것으로 나타났다. 즉, 중고령자의 디지털 정보화 접근수준이 온라인 사회참여 활동을 경유해 삶의 만족도에 미치는 영향보다 디지털 정보화 접근수준이 온라인 사회참여 활동을 거쳐 온라인 네트워크 활동을 경유한 후 삶의 만족도에 미치는 영향이 .1315단위만큼 유의하게 더 크다는 것을 알 수 있었다(경로1-경로3). 또한 모든 개별매개효과들의 합계 (0.1591+0.0496+.0276)=0.2363)인 총 간접효과 크기는 0.2363으로 95% 신뢰 수에서 유의미하며, 부트스트랩 신뢰구간(.1565, .3322)은 0을 포함하지 않으므로 유의한 양의 총 간접효과가 나타났다. 따라서 디지털 정보화 접근수준은 온라인 사회참여 활동과 온라인 네트워크 활동을 동시에 경유하여 삶의 만족도에 영향을 미치는 것을 알 수 있었다. 디지털 정보화 접근수준이 삶의 만족도에 미치는 매개효과가 유의하여, 부분매개효과모형이 성립되었다. 이에 대한 최종결과모형을 제시하면 Fig. 2와 같다.

이상의 결과를 토대로 다음과 같은 정책적·실천적 제언을 할 수 있다.

첫째, 삶의 만족도 증진에 기여하는 디지털 정보화 접근수준을 증진시키는 다양한 물리적인 지원이 필요하다. 많은 연구들은 고령자의 과학기술 활용도를 증진시키기 위해 교육프로그램의 개발을 제언하는 경향이 있었으나, 교육 프로그램은 관련한 기기를 보유하고 있어야 추후 활용가능하기 때문에 물리적인 기기 보유를 가장 먼저 고려해야 한다. 또한 물리적 기기 지원 시 고령자의 욕구와 특성에 맞게 지원을 하여야만 효과적이고 지속적인 접근성 증진이 될 것이다.

둘째, 물리적인 디지털 정보화 접근성만을 높여서 삶의 만족도를 올리기 보다는, 온라인 사회적 영역을 함께 이용해야 한다. 온라인 사회적 관계망을 만들기 전 다양한 온라인 사회참여활동을 할 수 있는 공간을 만들어 적극적인 의견을 온라인 상에서 표현할 수 있도록 해야 한다. 현재 대부분의 온라인 사회참여 공간은 젊은 세대를 중심으로 이루어지고 있어, 중고령자를 위한 직관적인 메뉴와 배려심 있는 온라인 문화를 만들어갈 필요가 있다; 즉, 온라인 상의 배리어프리(barrier free)가 필요하다.

셋째, 온라인 사회참여-온라인 네트워크를 매개하는 것이 더 영향력을 가진다는 분석결과를 통해, 중고령자도 함께 참여할 수 있는 온라인 공간이 네트워킹의 성격도 포함시켜서 온라인 사회참여활동이 자연스럽게 온라인 네트워킹으로 이어질 수 있도록 하는 것이 필요하다, 이때, 온라인으로만 네트워킹 활동을 하게 되면, 익숙하지 않은 사용으로 인해 오히려 아용 자체를 하지 않으려 할 수 있기 때문에 네트워킹은 온라인과 오프라인을 연계하여 지속적인 이용과 디지털 기술 활용의 도움을 돕도록 하는 것이 필요하다.

본 연구는 기존 연구에서 디지털 정보화 접근 수준과 삶의 만족도 간 관계에서 그동안 많이 다루지 않았던 온라인 사회참여활동과 온라인 네트워크의 매개효과를 검증함으로써 중고령자의 디지털 정보화 수준의 증진을 위한 정책적·실천적 제언을 제시하였다는 의의를 가진다. 그럼에도 불구하고 본 연구는 몇 가지 한계를 가지는데 그 한계는 다음과 같다. 첫째, 실제 중고령자의 삶의 만족도에 영향을 미치는 변수로 알려진 성별, 교육수준, 소득수준 등의 인구통계학적 변수와 심리적 요인 관련 변수를 포함하지 못하였다. 중고령자 내에서도 인구통계학적 특성에 따라 차이를 보이므로 이에 대해 세분화하여 살펴볼 필요성이 있다. 이는 추후 다른 연구방법을 통해 검증함으로써 향후 후속연구에서 보완해나가고자 한다. 둘

째, 디지털 정보화 범위의 한계이다. 한국정보화진흥원(2019)은 디지털정보화수준을 접근, 역량, 활용으로 구분하였고[2], 오주현(2017)은 디지털 정보화 수준의 범위를 확대하여 확장된 디지털 리터러시 측정항목으로서 비판적 이해능력, 정보공유의견교환, 시민참여 분야까지 제시하였으나[8] 본 연구에서는 디지털 정보화 측정 항목 접근성만 보았다는 한계를 가진다. 따라서 후속연구에서는 범위를 확대하여 연구를 수행할 필요가 있다. 셋째, 횡단 연구로서의 한계이다. 본 연구에서 활용한 디지털 정보화 접근수준, 온라인 사회참여활동, 온라인 네트워크, 삶의 만족도는 종단적 관점에서의 인과관계를 살펴볼 필요가 있으나 자료의 한계로 본 연구에서는 횡단으로만 연구모형을 검증하였다. 따라서 추후 종단 연구 방법을 활용하여 시간의 흐름에 따른 영향관계를 살펴볼 필요가 있다.

REFERENCES

- [1] Y. G. Seo et al. (2016). A Study on ICT Adoption and Use of the Aged and Policy Approaches to Improve Digital Welfare. *Korea Welfare Information and Communication*
- [2] National Information Society Agency. (2018). 2018 Digital information gap survey. *National Information Society Agency*.
- [3] Zheng, R., Spears, J., Luptak, M. & Wilby, F. (2015). Understanding older adults' perceptions of Internet use: An exploratory factor analysis. *Educational Gerontology, 41*(7), 504-518.
- [4] W. S. Kang, M. S. Kim & J. U. Ko. (2013). Effects of the Smartphone Information Use and Performance on Life Satisfaction among the Elderly. *Journal of the Korean Gerontological Society, 33*(1), 199-214.
- [5] Bradley, N. & Poppen, W. (2003). Assistive technology, computers and Internet may decrease sense of isolation for homebound elderly and disabled persons. *Technology and disability, 15*(1), 19-25.
- [6] Y. J. Kim & J. M. Jung. (2006). *Older People and Media*. Korea Press Foundation.
- [7] P. S. Kim, H. S. Kim & M. S. Lee. (2014). The Effect of the Elderly's Information Application Level on Quality of Life. *Journal of Korean Association for Regional Information Society, 17*(1), 25-47.
- [8] J. H. Oh. (2017). Categorizing the Level of Digital Literacy and the Effect of Social Relationships: Toward Basic Competence in Use of Digital Media and Services. *Journal of Cybercommunication Academic Society, 34*(2), 39-81.
- [9] M. Y. Kim. (2018). The Effects of Smartphone Use on

- Spouse Relationship Satisfaction, Children Relationship Satisfaction, and Satisfaction with Social Acquaintance Relationship among Older Adults. *Korea Academy Industrial Cooperation Society*, 19(3).
- [10] S. H. Kim. (2019). The Use of Digital Devices by North Korean Defectors and South Koreans and the Formation of Social Support - Focusing on the Convergence Characteristics of Digital Devices. *Culture and Convergence*, 41(3), 357-390.
- [11] S. H. Kim & H. S. Lee. (2019). The use of digital devices in marriage immigrant women and adaptation to Korean society : focusing on the mediating effect of social support and life satisfaction. *Information Society & Media*, 20(1), 19-43.
- [12] Wright, K. (1999). The communication of social support within an on-line community for older adults: A qualitative analysis of the SeniorNet community. *Communication Quarterly*, 47(4), S33.
- [13] Godfrey, M. & Johnson, O. (2009). Digital circles of support: Meeting the information needs of older people. *Computers in Human Behavior*, 25(3), 633-642.
- [14] S. J. Kim, Y. S. Yang, I. S. Lee, J. W. Kim & J. M. Kang. (2009). A Study on the Effect of Information Sharing Activity of the Elderly on the Quality of Life in the Online Environment: Based on the Social Emotional Choice Theory. *Information Systems Review*, 271-276.
- [15] J. H. Ahn, K. C. Lim, Y. J. Lee & K. S. Kim. (2011). Effects of Computer/Internet Game Play on Depression and Life Satisfaction among the Elderly : Mediating Effects of Perceived Self-Control. *JOURNAL OF THE KOREA CONTENTS ASSOCIATION*, 11(7), 406-417.
- [16] B. J. Jeon & H. J. Gwak. (2016). Relationship between Information Use and Quality of Life by Household Types of Elderly. *Korea Academy Industrial Cooperation Society*, 17(10), 213-220.
- [17] C. M. Koo, Y. H. Joun & N. H. Chung. (2012). A Study on the Usage Motivation and Outcomes of Social Network Service: Focusing on Presentation Desire of Online Identity. *Korean management review*, 41(5), 1135-1156.
- [18] S. H. Sim & J. Y. Moon. (2012). A study on Mobile SNS Attributes Effects on Information share, Relationship formation, and User satisfaction. *Journal of the Korean society for Quality Management*, 40(1), 61.
- [19] Chen, T. (2002). Internet use among young and older adults: relation to psychological wellbeing. *Journal of Educational Gerontology*, 28, 731-744.
- [20] Chan, M. (2015). Mobile phones and the good life: Examining the relationships among mobile use, social capital, and subjective well-being. *New Media & Society*, 17(1), 96-113.
- [21] Wellman, B., Haase, A. Q., Witte, J. & Hampton, (2002). Does the Internet Increase, Decrease, or Supplement Social Capital? : Social Networks, Participation, and Community Commitment, *American Behavioral Scientist*, 4593, 436-455.
- [22] M. A. Kim. (2007). Making of Social Capital on Cyberspace : Analysis of the On-line Network of University Students in Korea. *Information Society & Media*, 11, 25-61.
- [23] Y. S. Yoo & H. J. Son. (2012). Research on Relationships between Internet Use and the Elderly's Life Quality. *JOURNAL OF THE KOREA CONTENTS ASSOCIATION*, 12(4), 235-244.
- [24] Bian, M. & Leung, L. (2015). Linking loneliness, shyness, smartphone addiction symptoms, and patterns of smartphone use to social capital. *Social Science Computer Review*, 33(1), 61-79.
- [25] B. J. Lee & S. H. Myeong. (2010a). Influence of Information Recognition and Internet Utilization on the Social Network Formation of the Elderly. *Journal of Korean Association for Regional Information Society*, 13(4), 151-179.
- [26] B. J. Lee & S. H. Myeong. (2010b). Exploratory Study on the Relationship between Internet Use and Social Network of Elderly People : Focusing Metropolitan Cities. *The Korean Journal of Local Government Studies*, 14(3), 269-293.
- [27] S. J. Chang & J. J. Lee. (2010). Computer Use and Social Participation in Old Age : Analysis according to the Computer Use Patterns of Young Old. *Korean Journal of Social Welfare*, 62(3), 353-374.
- [28] Hayes, A. F. & Scharkow, M. (2013). The relative trustworthiness of inferential tests of the indirect effect in statistical mediation analysis: Does method really matter?. *Psychological science*, 24(10), 1918-1927.
- [29] Hayes, A. F. (2015). *Intermediate analysis, control analysis and controlled parameter analysis using PROCESS macro*.
- [30] W. M. Hur. (2013). How Researchers Estimate Indirect Effect using Bootstrapping : The Case of Simple, Multiple, and Double Mediation. *JOURNAL OF CORPORATION AND INNOVATION*, 6(3), 43-59.

김 수 경(Su-Kyoung Kim)

[정회원]



- 2017년 2월 : 경동대학교 사회복지학과(사회복지학사)
- 2019년 2월 : 경희대학교 노인학과(노년학 석사)
- 2019년 3월 ~ 현재 : 경희대학교 노인학과 박사과정
- 관심분야 : 노인, 정책, 영양, 기술 활용

· E-Mail : godwithme2017@khu.ac.kr

신 혜 리(Hye-Ri Shim)

[정회원]



- 2008년 2월 : 숭실대학교 사회복지학과(사회복지학사)
- 2010년 2월 : 연세대학교 사회복지대학원(사회복지학 석사)
- 2017년 2월 : 연세대학교 사회복지대학원(사회복지학 박사)
- 2017년 3월 ~ 현재 : 경희대학교 노인

학과 연구교수

- 관심분야 : 노인, 정책, 장기요양
- E-Mail : ltc.shinhyeri@gmail.com

김 영 선(Young-Sun Kim)

[정회원]



- 1995년 2월 : 연세대학교 심리학과(심리학 학사)
- 1997년 2월 : 연세대학교 심리학과(심리학 석사)
- 2013년 8월 : 연세대학교 사회복지대학원(사회복지학 박사)
- 2015년 3월 ~ 현재 : 경희대학교 노인

학과 부교수

- 관심분야 : 노인, 고령화 정책, 고령자 기술 활용
- E-Mail : ysunkim@khu.ac.kr