

지역주민의 디지털 참여가 주관적 웰빙에 미치는 영향에 관한 탐색적 연구: 디지털 리터러시의 조절효과를 중심으로

김 이 수*
최 예 나**

국문요약

본 연구는 시와 군 지역주민들을 대상으로 정보격차의 영향요인인 디지털 참여가 주관적 웰빙의 한 부분인 주민들의 삶의 만족에 미치는 영향과 이러한 관계에서 디지털 리터러시의 조절효과를 분석하는 것이다. 분석결과, 디지털 사회적 참여의 경우, 인터넷 기반의 기부 및 봉사활동 참여는 시와 군 지역의 모든 지역주민들의 삶의 만족도에 정(+의 영향을 미쳤다. 디지털 경제적 참여의 경우, 인터넷을 통한 취업 및 이직활동은 시와 군 지역의 모든 지역주민들의 삶의 만족도에 부(-)의 영향을 미쳤다. 디지털 관계적 참여의 경우, 주민들의 인터넷을 통한 기존 사회적 관계 유지는 시와 군 지역의 모든 지역주민들의 삶의 만족도에 정(+의 영향을 미쳤다. 조절변수인 신기술 및 제품학습 능력과 적응능력은 시와 군 지역의 모든 지역주민들의 삶의 만족도에 정(+의 영향을 미쳤다. 이를 토대로 정책방향으로는 디지털 시민사회의 활성화, 정치적 무관심층의 참여 확대, 주민참여플랫폼 구축, 주민참여형 디지털 사회혁신 사업 추진, 양질의 데이터 구축 및 활용, 디지털 공동체의 구축, 온라인 교육 플랫폼의 구축 등을 제안하였다.

주제어: 디지털 참여, 주관적 웰빙, 삶의 만족, 디지털 리터러시, 시민참여

I. 서론

제4차 산업혁명과 인공지능 등 다양한 첨단기술이 발전하면서 시민들은 자신의 삶의 여러 영역에서 다양한 디지털 기술을 활용하고 있다. 또한 최근 신종 코로나바이러스 감염증(코로나19) 확산 방지를 위해 교육, 보건, 방역 등 여러 분야에서 비대면서비스가 증가하면서 삶의 만족, 웰빙, 삶의 질과 관련하여 여러 디지털 정보기술(IT)의 활용이 증가하고 있다. 예를 들어, 중랑구의 주민예산참여사업 비대면투표, 광산구의 온라인 복지 프로그램, 강남구의 비대면 민원결제시스템, 부산시의 시민계획단 비대면 화상 토론 등 주로 스마트폰을 활용한 인터넷 기반의 디지털 참여가 활

* 제1저자

** 교신저자

성화되고 있다.

정부는 이러한 사회적 변화를 반영하여 디지털 뉴딜을 포함한 한국판 뉴딜 종합계획(2020)을 발표하였다. 이 계획에 의하면 코로나 19 감염병 사태로 시민들의 행태·인식 등이 변화하면서 경제·사회 전반의 구조적 변화가 나타나고 있으며, 특히 비대면 수요가 급증하면서 디지털 경제로의 전환이 가속화되고 있다. 예를 들어, 일상과 방역의 공존을 위한 온라인 비대면 수요가 급속히 확대되고 있고, 온라인 쇼핑 배달서비스가 오프라인 소비를 대체하며, 재택근무와 사이버교육 등 사회 여러 분야에서 디지털화가 촉진되면서 디지털 사회로의 전환 속도가 국가의 경쟁력을 좌우할 가능성이 커지게 되었다.

현재 시민들은 디지털 전환추세에 부응하여 스마트 기기 등 인터넷 기기를 활용하여 다양한 수요와 욕구를 충족시키고 있는바, 스마트폰 등을 활용한 인터넷 사용은 시민들의 삶에 다양한 영향을 미친다. 특히, 인터넷은 시민들의 디지털 웰빙(digital well-being)에 영향을 미친다. 디지털 웰빙은 정보기술사회에서 디지털 기술이 시민에게 도움이 되는 삶의 만족도(Floridi, 2014a)를 의미하는데, 디지털 웰빙의 근간이 되는 디지털 기술의 핵심은 인터넷이라고 할 수 있다. 디지털 기술 중 정보를 탐색·선택·처리하고 평가하는 정보기술, 다른 사람들과 온라인 협력을 하는 소통기술, 사회에서 자신의 지위를 향상시키기 위하여 디지털 자원을 활용하는 전략적 기술은 사회경제적 이동을 증가시킬 수 있으며(Van Dijk, 2005), 이는 인터넷 기술에 기반하기 때문이다.

또한, 디지털 참여기술의 일종인 인터넷은 주민들의 웰빙을 높이기 위한 활동시간을 증가시킨다. Kraut et al.(2002)에 의하면, 인터넷은 지리적으로 멀리 떨어진 사람들과의 면대면 소통을 증가시키고 사회적 관계를 발전시키는데 도움이 된다는 점에서 온라인과 오프라인 관계를 촉진하고 유지하는데 도움이 된다. 인터넷은 시간절약과 시간사용 패턴을 가능하게 만들어줌으로써 새로운 활동을 가능하게 하고, 정보에 대한 접근을 용이하게 하며 새로운 소통도구를 제공함으로써 시민들의 삶을 변화시킨다.

하지만 시민들의 인터넷 사용능력에 차이가 존재하면서 사회적 불공정성을 제거하지 못하고 새로운 계층간 적대심을 유발할 수 있다. 이러한 능력이 부족한 경우 시민들의 디지털 기술 접근 기회와 정보기술 활용기회가 감소하면서 부 창출기회 축소 및 손실로 이어질 수 있다. 그리고 인터넷은 사이버 폭력이나 온라인 성희롱과 같은 부정적인 효과를 초래하기도 한다(Smith et al., 2008). 게다가 온라인 소통과 SNS는 면대면 상호작용의 수준이나 질을 악화시킬 수 있는데, 이는 시민들의 삶과 웰빙에 부정적인 영향을 미친다(Helliwell and Huang, 2013). 즉, 인터넷은 디지털 불평등을 초래하고(Hargittai, 2010; Robinson, DiMaggio, and Hargittai, 2003), 디지털 불평등은 사회적 불평등을 유발할 수 있다.

결국, 인터넷 사용능력은 디지털 참여기제로서 디지털 불평등과 정보격차의 원인이 되어 시민들의 주관적 웰빙, 즉 삶의 만족이나 삶의 질에 차이가 유발하고 사회경제적 격차를 결정할 수 있다. 특히, 코로나19로 비대면 사회로 전환이 가속화되면서 정보 격차로 인한 사회경제적 격차는 더욱 증가하는 실정이다. 그리고 이러한 디지털 사용능력의 차이로 인해 발생하는 디지털 참여불평등을 해소하기 위한 방안으로 디지털 리터러시의 중요성이 대두되고 있다. 이에 본 연구는 시와

군 지역주민들을 대상으로 정보격차의 영향요인인 인터넷 기반 참여, 즉 디지털 참여가 주민들의 주관적 웰빙이자 디지털 웰빙인 삶의 만족에 미치는 영향과 이러한 관계에서 디지털 리터러시의 조절효과를 분석하고자 한다. 이를 통해 디지털 참여를 기반으로 주민들의 주관적 웰빙(삶의 만족)을 제고하기 위한 정책적 시사점을 제시하고자 한다.

II. 이론적 논의

1. 정보격차의 개념과 유형

최근 코로나 19로 정보기술을 활용한 비대면서비스의 중요성이 강조되면서 시민들의 디지털 능력 또는 정보격차는 점점 더 중요한 이슈가 되고 있다. 세계 여러 나라들에서 인터넷 접근의 불평등은 감소하고 있는 반면 인터넷 접근과 사용, 편익적 결과 간 간극이 여전히 존재한다(Hilbert, 2016). 정보격차의 개념은 복잡하고 진화하는 개념으로, 기존 연구들에서는 정보격차를 3가지 수준의 디지털 불평등(digital inequality)으로 구분하고 있다. 즉 1차 수준의 정보격차는 인터넷 접근성(Van Dijk, 2005; Van Deursen and van Dijk, 2009), 2차 수준의 정보격차는 인터넷 기술 또는 역량, 사용의 차이(Hargittai, 2002; Selwyn, 2004), 3차 수준의 정보격차는 결과 또는 생산의 불평등성(Wei et al., 2011)으로 구분한다.

1차 수준의 정보격차는 인터넷 접근의 활용가능성이나 사용빈도와 관련되는데, 이는 인터넷이 보편화될 때 축소된다. 2차 수준의 정보격차는 기교와 경험의 차이를 의미하며(Hargittai, 2002), 주로 인터넷 사용, 디지털 리터러시(Erstad, 2008), 디지털 역량(Calvani et al., 2012), 인터넷과 컴퓨터 기술(Zhong, 2011), 컴퓨터와 인터넷에 대한 태도(Mesh and Talmud, 2011), 디지털 사용(DiMaggio et al., 2004) 등을 다루고 있다. 이런 점에서 현재 정보격차는 2차 수준의 정보격차로서, 주로 정보기술의 접근성 및 활용과 관련된 행위자간 차이(OECD, 2001)라고 할 수 있다.

정보격차의 유형은 연구자들마다 다양한데, DiMaggio and Hargittai(2001)는 정보격차를 디지털 불평등으로 규정하고 정보격차의 유형을 설비, 사용의 자율성, 기량, 사회적 지지, 인터넷 사용 목적 등으로 구분한다. 그리고 Mossberger, Tolbert, and Stansbury(2003)는 정보격차의 유형을 접근성 격차, 기량 격차, 경제적 기회 격차, 민주주의 격차 등으로 구분하며, van Dijk and Hacker(2003)는 정보격차의 유형을 정보적 기량, 도구적 기량, 전략적 기량으로 구분한다.

2. 정보격차의 영향요인으로서 디지털 참여의 개념과 유형

1) 디지털 참여의 개념

참여(participation)는 민주주의 이론에서 중요한 개념으로 사회적 포용과 시민성을 이해하는데

사용된다(Mertens and Servaes, 2011). 시민참여의 개념은 다양하지만 광의적으로 공공관심에 관한 이슈를 확인하고 대처하기 위한 개인적, 집단적 행위를 의미한다(Adler & Goggin, 2005:240-241). 참여는 개인과 사회에 중요한 역할을 수행하는데, 이는 참여가 개인간 신뢰, 직업적 성공, 삶의 만족, 육체적·정신적 건강을 증가시킬 수 있기 때문이다(B. H. Gottlieb & Gillespie, 2008; Thoits & Hewitt, 2001).

Carpentier(2011)는 참여의 개념을 최소참여와 최대참여로 구분하였다. 그에 의하면, 최소참여는 대표성과 권력의 분산을 이끄는 선거과정에서 시민의 정치적 역할을 의미한다. 반면에 최대참여는 선거에 한정되지 않고 시민들이 사회 전체적으로 의사결정 과정을 촉진하는 자원에 접근할 수 있는 시민의 능력, 즉 사회의 경제, 정치, 문화 등 다양한 영역에 참여할 수 있는 능력을 나타낸다. 이러한 점에서 스마트폰 등 정보기술을 활용한 디지털 참여는 기존의 오프라인 중심의 사회정치적 참여만이 아니라 온라인을 기반으로 한 오프라인과 온라인이 결합된 사회의 경제·정치·문화 등 여러 다양한 영역에 참여할 수 있는 능력이라고 할 수 있다. 본 연구에서는 Adler & Goggin(2005)의 참여개념을 기반으로 참여의 개념을 광범위하게 규정하고 디지털 참여를 '디지털 기술을 기반으로 공공관심에 관한 이슈를 확인하고 대처하는 개인적, 집단적 행위'로 규정한다.

2) 디지털 참여의 유형

디지털 참여의 유형은 연구자들마다 다양하다. Johnson(2008)은 인터넷 활용 형태를 기준으로 디지털 참여의 유형을 소통, 정보, 오락, 상업, 기술 활용 등 5가지로 구분하였다. 온라인 행태에 따라 디지털 참여의 유형도 다양한데, 일반적인 인터넷 사용(Livingstone and Helsper, 2007), 창의적 활동과 공유(Hargittai and Walejko, 2008), 공동체 및 사회 네트워크(OFCOM, 2008), 엔터테인먼트 활동(Johnson-Smaragdi, 2001), 온라인 쇼핑(Barnes et al., 2007) 등을 들 수 있다. 이에, 본 연구는 Adler & Goggin(2005)의 참여개념과 Johnson(2008)의 인터넷 활용 유형을 기반으로 디지털 참여를 디지털 사회적 참여, 디지털 경제적 참여, 디지털 관계적 참여로 구분한다.

첫째, 디지털 사회적 참여이다. 사회적 참여는 주로 정치참여라고 할 수 있다. 정치참여는 정부 행위에 직·간접적으로 영향을 미칠 의도나 결과를 가진 활동으로 규정된다(Verba, Schlozman, & Brady, 1995:7). 정치참여는 시간이 경과하면서 선거참여 뿐만 아니라 비일상적인 정치참여, 비정치적 활동(자원봉사 등) 등으로 확대되었다(Theocharis & van Deth, 2018). 디지털 사회적 참여의 대표적인 사례로는 모바일 주민참여나 전자청원 등 온라인 참여를 들 수 있다. 일반적으로 온라인 참여(online participation)는 특정 시민들에 대응하거나 사회적 목적에 의해 유도되는 인터넷 콘텐츠의 창출 및 공유활동으로 규정되며(Lutz, Hoffmann, & Meckel, 2014), 시민의 정치의식, 태도 결정, 행위에 영향을 미친다(Calenda & Meijer, 2009). Gibson and Cantijoch(2013)은 온라인과 오프라인 참여행위를 행위양식에 따라 투표, 정당 캠페인 활동, 향의활동, 정기적인 접촉, 공동체적 행위, 소비주의, 뉴스관심, 토의, 표현 양식 등으로 분류하였다.

이러한 디지털 사회적 참여가 시민의 사회적 참여를 약화시킬 것인지 아니면 강화시킬 것인지

에 대한 논쟁이 존재하는데(Wellman, Haase, Witte, & Hampton, 2001), 일부 긍정론자들은 인터넷이 시민참여를 증가시킨다고 주장한다(De Vreese, 2007; Wellman et al., 2001). 이는 인터넷이 시민들의 정보접근성을 용이하게 하고 온라인 청원 등을 통해 사회적 참여를 촉진시킬 수 있기 때문이다(Bimber, 2001; Boulianne, 2009). 반면에 일부 부정론자들은 인터넷이 비활동적인 시민들의 참여를 활성화시키고(Krueger, 2002), 적극적으로 참여하고 있는 시민들의 참여를 더욱 촉진시킬 지라도(Bimber, 1999; Norris, 2001), 참여성향이 강한 시민들이 인터넷을 통해 온라인 미디어의 행동유도성(affordances)에서 불균등한 이익을 취득하거나, 참여자와 비참여자간 참여격차를 더욱 증가시킨다고 주장한다(Norris, 2001).

둘째, 디지털 경제적 참여이다. 이전 연구들은 여러 유형의 온라인 활동에 초점을 맞추었으나, 디지털 경제적 참여, 즉 온라인 경제활동의 역동성에는 그다지 관심을 두지 않았다. 그러나 최근 코로나19 등 전 세계적 전염병이 창궐하면서 인터넷 등을 통한 온라인 구직과 취업 등 디지털 경제적 참여가 활성화되고 있다. 이런 점에서, 인터넷이 디지털 경제적 참여활동에 적용될 때 인터넷은 특수한 자원이 되며(Liao, Kickul, & Ma, 2009), 해당 활동에 광고 및 마케팅, 온라인 할인, 도소매 서비스, 시장 연구, 구매 및 조달 등이 포함된다(Trainor et al., 2010).

인터넷은 시민들의 경제적 의사결정을 향상시키고 고품질의 시장정보에 신속하게 접근하는데 도움을 주고(Teo & Choo, 2001), 시민과 경제행위자들 간 관계를 심화(White & Daniel, 2004), 시민의 마케팅 역량을 발전(Prasad et al., 2001)시키며 전자상거래와 온라인 판매 등을 통해 경제활동 참여자들의 성과를 높인다(Gibbs & Kraemer, 2004). 이는 경기도 중소기업의 88%가 각종 대면 해외마케팅 사업들을 화상상담서비스로의 전환, 기업의 81%가 온라인 화상상담 서비스 이용을 선호하였다는 점에서 잘 드러난다. 이처럼, 디지털 기술은 새로운 경제적 생산성을 증가시키고, 헬스케어 등 첨단기술에 대한 접근성을 높임으로써 사회경제적 불평등을 감소시키는데 도움이 된다(Schwab, 2016).

최근에는 정보격차(digital divide)의 개념이 개인과 인터넷이 어떻게 상호작용하는지에 초점을 맞추어 디지털 포용(digital inclusion)과 디지털 불평등(digital inequalities)과 같은 다측면적 개념으로 대체되고 있다(Guerrieri and Bentivegna, 2011). 이는 디지털 불평등이 사회경제적 불평등의 연속선에 있음을 의미한다(Barzilai-Nahon, 2006). 즉, 디지털 경제적 참여는 시민들의 참여역량의 격차로 기존의 경제적 불평등을 더욱 강화시킬 수 있다. 창의적, 참여적 인터넷 사용형태에 초점을 맞춘 연구들에 의하면, 디지털 경제적 참여 분야에서 2차 수준의 정보격차(Hargittai, 2002), 사용격차(Van Dijk, 2006), 참여격차(Hoffmann, Lutz, & Meckel, 2015)가 발생하고 있으며, 여성, 저소득과 저학력층, 고령층들이 온라인에 상대적으로 덜 접속하는 모습을 보인다(Hargittai, 2002; Van Dijk, 2006).

셋째, 디지털 관계적 참여이다. 정보격차와 관련된 여러 연구들은 인터넷 사용의 강도에 초점을 맞추었지만 최근에는 SNS 등 사회적 네트워크에 초점을 맞추고 있다(Wilson et al., 2012). 인터넷 사용은 사회적 연결(social connections)을 유지하거나 구축하는 도구가 될 수 있다(Szabo, Allen, Stephens, & Alpass, 2018). 인터넷은 소통도구로서 시민들 간 원거리 소통을 가능하게 해 주고, 시

민들의 사회적 상호작용의 영역을 확장시킴으로써 시민들의 삶의 만족에 중요한 영향을 미친다. 그리고 Manago et al.(2012)에 의하면, SNS의 사용자들은 인터넷을 통해 사회적 자본, 사회적 지지, 공동체 의식, 웰빙 등을 증가시킨다. 인터넷 사용은 기존 친구들과 보내는 시간을 증가시켜 삶의 질에 긍정적인 영향을 미치고(Valkenburg and Peter, 2007a), 온라인 소통은 친구들과의 친근감을 촉진시켜 삶의 만족에 긍정적인 영향을 미친다(Valkenburg & Peter, 2007b). 처음에는 인터넷이 낯선 사람들과의 소통에 사용되지만 점점 기존 관계를 발전시키는 플랫폼으로 확대되어 시민들의 삶의 만족에 긍정적인 영향을 미친다(Valkenburg and Peter, 2009; Kraut et al., 2002).

반면 일부 연구들은 인터넷이 사회적 삶과 웰빙에 부정적인 영향을 미친다고 주장하는데, 이는 온라인 소통이 일상의 대면 상호작용을 대체하면서 개인들이 대면 상호작용에 투입할 시간을 감소시키기 때문이다(Valkenburg and Peter, 2009; Sabatini and Sarracino, 2017). Kraut et al.(1998)에 의하면, 인터넷 사용이 많을수록 가족간 소통이 줄어들고 사회적 교류가 줄어들며, 사회적으로 고립된 성인들이 인터넷을 사용할 가능성이 높아졌다.

3. 디지털 참여의 결과로서 주관적 웰빙과 촉매요인으로서 디지털 리터러시

1) 디지털 참여와 주관적 웰빙

디지털 참여는 시민들의 주관적 웰빙에 영향을 미치며, 이는 디지털 웰빙으로 표현될 수 있다. 디지털 웰빙(digital well-being)은 정보기술사회에서 디지털 기술이 시민에게 도움이 되는 삶의 만족도를 의미한다(Floridi, 2014a). 디지털 기술의 사회적 확산은 시민들의 인적, 사회적 관계를 변화시키므로, 이러한 정보환경은 주관적 웰빙에 상당한 영향을 미치게 되었다. 주관적 웰빙(subjective well-being)은 개인들이 인식하는 웰빙으로 주관적인 특성을 지니며(Gasper, 2005), 고대 그리스 철학의 쾌락주의(hedonism)에 뿌리를 두고 Bentham의 공리주의와 최근 행복심리학(hedonic psychology)의 영향을 받았다(Kahneman et al., 1999).

주관적 웰빙의 개념은 쾌락주의적 관점과 행복적 관점에 따라 약간의 차이가 존재한다. 쾌락주의적(hedonic) 관점에서는 긍정적인 효과와 부정적인 효과 간 균형에 초점을 맞추고 쾌락과 삶의 만족도를 행복한 삶의 구성요소로 간주하면서(Kahneman, Diener, & Schwarz, 1999), 부정적 기분 또는 정신적 질병의 부재상태를 주관적 웰빙으로 규정한다(Ryan & Deci, 2001). 반면에 행복적(eudaimonic) 관점에서 주관적 웰빙은 부정적 요인, 예를 들어 고통의 부재 뿐만 아니라 긍정적인 기능의 출현을 의미한다. 여기서 긍정적인 효과는 부정적인 효과의 반대를 의미하는 것은 아니며(Keyes & Shapiro, 2004), 시민들은 정신적 건강문제로 괴로움을 겪거나 질병에 걸리지 않을지라도 높은 수준의 주관적 웰빙을 경험하는 것은 아니다.

2) 디지털 참여의 촉매요인으로서 디지털 리터러시

정보격차(digital divide)가 성별, 인종, 교육수준, 생애주기 등 인터넷 사용에 관한 여러 연구들과

관련이 있을지라도, 정보격차만으로 불평등한 인터넷 이용을 충분히 설명할 수 없다. 디지털 정보시대에는 수많은 다양한 정보가 동시에 공급되기 때문에 정보를 식별하는 역량이 정보격차의 주요한 원인이 된다. 이에 정보격차의 완화 또는 해소방안으로 디지털 리터러시(digital literacy)가 중시되고 있다. Mossberger et al.(2003)은 기술적 역량(하드웨어와 소프트웨어를 작동하는데 필요한 기량)과 정보리터러시(문제해결을 위해 필요한 정보를 인식할 수 있는 능력)를 모두 강조하면서 정보기술 기량을 정보기술을 효과적으로 사용하는데 필요한 지식(knowledge)과 기량(skills)으로 간주한다.

디지털 리터러시(digital literacies)의 개념은 다양하다. 디지털 리터러시의 개념은 사람이 컴퓨터와 인터넷을 통해 달성할 수 있는 기능과 운영에 기반을 둔다(Lankshear & Knobel, 2008). Johnson(2008)은 디지털 리터러시의 개념을 기능적인 인터넷 리터러시로 간주하여 인터넷 사용에 필요한 인지적 기술로, Gilster(1997:220)는 디지털 리터러시를 인터넷에 접근할 수 있고, 디지털 정보를 탐색·관리·편집하며, 온라인 정보와 소통 네트워크에 참여할 수 있는 여러 기술과 디지털 자원, 도구, 서비스를 적절하게 사용·평가하며 전 생애에 걸친 학습과정에 적용할 수 있는 능력으로 규정하였다.

Carvin(2000)은 디지털 리터러시의 기량으로 정보격차를 분류하였는데, 리터러시의 유형을 기초 리터러시(읽고 쓰는 능력), 기능적 리터러시(기초리터러시를 일상업무에 적용할 수 있는 능력), 직업적 리터러시(전문적인 분야에서 성공하는데 필요한 기량), 기술적 리터러시(기술적 도구를 사용할 수 있는 능력), 정보리터러시(정보자원의 질을 결정할 수 있는 능력), 적응적 리터러시(새로운 기량을 개발할 수 있는 능력)로 분류하였다. 또한, 이러한 디지털 리터러시는 정보리터러시(Zurkowski, 1974), 컴퓨터 리터러시(Tsai, 2002), 인터넷 리터러시(Harrison, 2017), 미디어 리터러시(Christ and Potter, 1998), 멀티형 리터러시(Heydon, 2007) 등 여러 측면으로 구성된다(Grusczyńska and Pountney, 2013).

4. 선행연구 및 본 연구의 차별성

본 연구는 지역주민의 디지털 참여가 주관적 웰빙에 미치는 영향을 분석하고 디지털 참여와 주관적 웰빙의 관계에서 디지털 리터러시의 조절효과를 분석하는 것이 목적이다. 이런 점에서 본 연구는 디지털 참여를 토대로 디지털 참여와 주관적 웰빙, 디지털 참여와 디지털 리터러시와 관련된 연구들을 고찰하였다.

첫째, 디지털 참여에 관한 연구들이다. 이와 관련된 연구들로 김이수(2015)는 정보격차의 개념과 유형, 원인을 고찰하고, 제2수준의 정보격차인 사용역량의 격차 개념을 활용하여 네트워크의 조절효과를 분석하였다. 송효진(2010)은 젊은 세대들을 대상으로 인터넷 정치참여 경험과 태도 등을 살펴보고, 전자정부 사이트가 정치참여 도구 및 공간으로서 제 역할을 수행하고 있는지를 분석하였다. 그리고 정우열(2001)은 인터넷 참여와 공공대응성의 개념, 시민참여와 공공대응성의 관계, 인터넷 참여와 공공대응성 등을 살펴보고 이를 토대로 참여주체, 참여동기, 참여대상을 분석하였다. 최예나(2015)는 IT 활용능력의 차이(정보격차)가 저소득층의 인터넷기반 참여활동에 미치는 영향과 이들의 관계에서 경제적 소득의 조절효과를 분석하였다. 또한 황영호(2016)는 베이비붐

세대와 베이비붐 이전세대의 인터넷 기반 참여에 영향을 미치는 요인들을 각각 살펴보았다. 손주희·문유석(2020)은 '전자투표를 활용한 주민소환 활성화 방안'을 통해 블록체인을 활용한 전자투표를 중심으로 주민소환 활성화 방안으로 블록체인 활용 전자투표 시스템 및 관련 기술의 지속적 개발, 유권자 및 선거 운영자에 대한 홍보 및 교육 등을 제시하였다.

둘째, 디지털 참여와 주관적 웰빙, 삶의 만족의 관계에 관한 연구들이다. 서우중·원옥연·홍진원(2010)은 'SNS 웹 사이트의 품질요인이 사용자 만족, 지속적 사용의도 및 구전의도에 미치는 영향에 대한 실증 연구'를 통해 인터페이스 품질, 시스템 품질, 정보 품질, 서비스 품질, 감성 품질, 저작환경 품질 등의 6개의 SNS 웹사이트 품질 영역들이 사용자 만족에 미치는 영향과 사용자 만족이 지속적 사용의도와 구전의도에 미치는 영향을 실증분석하였다. 그리고 고동완·박용순·이한아름(2013)은 '소셜미디어 이용동기가 몰입과 여가만족에 미치는 영향'을 통해 4개의 소셜미디어 이용동기(자기표현, 사회교류, 관계형성, 기분전환) 중에 관계형성을 제외한 3개의 동기가 몰입에, 2개의 동기(자기표현, 사회교류)가 여가만족에 직·간접적으로 영향을 미치고, 기분전환 동기는 간접적으로 영향을 미침을 발견하였다.

김이수(2015)는 '정보화마을공동체 활성화의 결정요인에 관한 설명적 연구'를 통해 마을정보센터의 정보화교육장으로서의 활용여부, 마을정보센터의 친목도모용으로의 활용여부, 정보화마을 사업 목적이해, 정보화사업 참여열정, 주민자립의지, 공동체 리더의 역할이 주민들의 정보화마을 사업 이익분배 만족도에 영향을 미침을 발견하였다.

셋째, 디지털 참여와 디지털 리터러시의 관계에 관한 연구들이다. 김은미·양소은(2017)은 '관계망과 인터넷 리터러시가 청소년의 온라인 참여행동에 미치는 영향'을 통해 개인의 친사회적 태도, 온라인 관계망, 인터넷 리터러시의 정도에 따라 오락콘텐츠 생산, 이타적 콘텐츠 생산, 정치콘텐츠 생산 참여가 어떻게 달라지는지를 분석하였다. 분석결과, 사회적 신뢰를 가진 청소년들이 오락 콘텐츠와 이타적 콘텐츠 생산에 더 많이 참여하고, 온라인 관계망은 온라인 참여를 이끄는 주요한 사회자본이며, 결속적 관계망은 모든 영역의 참여에, 교량적 관계망은 이타적 콘텐츠 및 정치콘텐츠 생산 참여에 유의미한 영향을 미침을 발견하였다. 그리고 송지현·신수진(2020)은 '인터넷을 이용하는 지역사회 노인의 e-헬스 리터러시 및 주관적 건강상태가 건강추구 행동에 미치는 영향'을 통해 노인들의 일주일 평균 인터넷 이용 시간은 3시간 미만이 54.9%로 가장 많았고, 지역사회 노인의 e-헬스 리터러시와 주관적 건강상태는 건강추구 행동과 정(+)의 상관관계가 있으며, 성별·질병유형·주관적 건강상태가 노인들의 건강추구행동에 영향을 미치는 요인이라는 점을 발견하였다. 이복자·명승환(2010)은 '노인의 인터넷활용과 사회적 네트워크에 관한 탐색적 연구'를 통해 정보접근성이 80% 중후반대로 높은 비율을 차지하고 있는 전국의 6대 광역시 부산, 대구, 인천, 광주, 대전, 울산의 정보화교육기관에서 컴퓨터학습을 수강하고 있는 60세 이상 노인을 대상으로 인터넷활용의 '편의성'과 '실용성'을 측정된 결과, 인터넷활용이 노인의 사회적 네트워크에 매우 밀접한 영향(+)을 미침을 발견하였다.

이러한 연구들을 고찰한 결과, 기존 연구들은 주로 정보격차가 인터넷 참여에 미치는 영향을 분석하거나 소셜미디어가 삶의 만족에 미치는 영향, 그리고 인터넷 리터러시가 삶의 질에 미치는 영

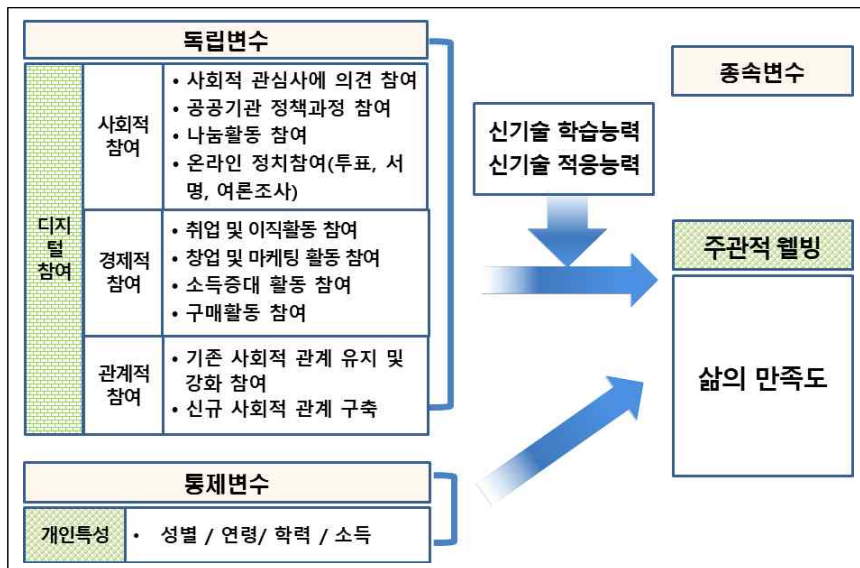
향을 분석하는 경향을 보였다. 이를 통해 기존 연구들이 인터넷을 기반으로 하는 디지털 참여와 주관적 웰빙으로서 주민들의 삶의 만족에 미치는 영향, 그리고 이들의 관계에서 디지털 리터러시의 효과 등을 간과하였음을 알 수 있었다. 이에, 본 연구는 지방정부의 시, 군 지역주민들을 대상으로 디지털 참여와 주관적 웰빙으로서 삶의 만족의 관계를 살펴보고, 이러한 관계에서 디지털 리터러시의 효과를 분석함으로써 기존 연구와 차별화를 도모하고자 한다.

Ⅲ. 연구설계

1. 분석 틀

최근 인터넷 침투율의 증가와 더불어 인터넷을 이용하는 시민행태와 시민들의 온라인 참여변화를 이해하고 분석하는 능력이 점점 중요해지고 있다(Loosen, 2002). 디지털 참여는 인터넷 사용에 기반을 두고 있는데, 시민들의 인터넷 사용격차는 디지털 불평등의 중요한 측면으로서 사회경제적 차이를 반영한다(Zillien & Hargittai, 2009). 이러한 점에서 시민들의 인터넷 사용능력의 차이는 디지털 참여불평등(participation inequality)을 초래할 수 있다. 이에 본 연구는 정보격차의 원인이 되는 스마트 기기를 사용한 디지털 참여가 시민들의 주관적 웰빙에 미치는 영향과 이러한 관계에서 디지털 리터러시의 조절효과를 분석하고자 한다. 이를 위하여 종속변수로는 주민들의 주관적 웰빙을, 독립변수로는 디지털 참여를, 조절변수로는 디지털 리터러시를, 통제변수로는 개인의 인구사회학적 배경을 설정하였다. 이를 토대로 한 본 연구의 분석 틀은 아래 <그림 1>과 같다.

<그림 1> 본 연구의 분석 틀



2. 변수 및 측정지표, 측정방법, 측정자료

본 연구의 목적은 정보격차의 영향요인인 디지털 참여가 디지털 웰빙에 미치는 영향과 이러한 관계에서 디지털 리터러시의 조절효과를 분석하는 것이다. 이를 위하여 종속변수를 주관적 웰빙으로 설정하였으며, 디지털 웰빙을 의미한다. 디지털 웰빙(digital well-being)은 정보기술사회에서 디지털 기술이 시민에게 도움이 되는 삶의 만족도를 의미하며(Floridi, 2014a), 본 연구는 이를 반영하기 위해 해당 측정지표로 주민들의 삶의 만족도를 설정하였다. 지방자치법 제8조는 지방정부의 사무처리의 주요 원칙으로 주민 편의와 복리증진을 규정하고 있어, 지방정부 사무가 주민들의 삶의 만족과 깊은 관련이 있음을 보여주고 있다. 또한, 통계청은 2020년부터 '지역사회조사'에 '지역 균형발전 및 삶의 질' 항목을 추가하여 국가균형발전위원회, 지방정부 등이 지방정책을 수립하는데 기초자료로 활용할 수 있도록 제공할 계획이다. 이는 주관적 웰빙의 주요 요소인 삶의 만족이 지방자치의 중요한 가치가 됨을 나타낸다.

그리고 독립변수는 디지털 참여를 설정하였다. 이를 위하여, 본 연구는 Adler & Goggin(2005)의 참여개념을 기반으로 디지털 참여를 '디지털 기술을 기반으로 공공관심에 관한 이슈를 확인하고 대처하기 위한 개인적, 집단적 행위'로 규정하였고, 기존 연구들(황영호, 2016; 최예나, 2015)을 토대로 디지털 참여의 구성요소를 사회적 참여, 경제적 참여, 관계적 참여로 설정하였다. 세부적으로 보면, 디지털 사회적 참여의 측정지표로는 인터넷을 활용한 사회적 관심사에 대한 의견 참여, 인터넷을 활용한 공공기관의 정책과정 참여, 인터넷을 활용한 나눔활동 참여, 인터넷을 활용한 온라인 정치참여(투표, 서명, 여론조사) 등을 사용하고, 디지털 경제적 참여의 측정지표로는 인터넷을 활용한 취업 및 이직활동 참여, 인터넷을 활용한 창업 및 마케팅 활동 참여, 인터넷을 활용한 소득증대 활동 참여, 인터넷을 활용한 구매활동 참여 등을 활용하며, 디지털 관계적 참여의 측정지표로는 인터넷을 활용한 기존 사회적 관계 유지 및 강화 참여, 인터넷을 활용한 신규 사회적 관계 구축 참여 등을 설정하였다.

또한, 조절변수로는 디지털 리터러시를 설정하였다. 디지털 리터러시는 인터넷에 접근할 수 있고, 디지털 정보를 탐색·관리·편집하며, 온라인 정보와 소통 네트워크에 참여할 수 있는 여러 기술과 디지털 자원, 도구, 서비스를 적절하게 사용·평가·적용할 수 있는 다양한 능력(Gilster, 1997:220)을 의미한다. 본 연구는 이러한 특성을 반영하여 디지털 리터러시의 측정지표로 신기술 및 제품학습능력과 신기술 및 제품 적응능력을 설정하였다. 이 때 신기술 및 제품학습능력은 디지털 리터러시의 적극적 행태로서 신기술 및 제품에 대한 지식이나 기술 등을 배워 익히는 능력을 나타내며, 신기술 및 제품 적응능력은 디지털 리터러시의 소극적 행태로 신기술과 신제품 등 환경 변화에 적합하게 변화해 가는 능력을 의미한다. 이와 같이 디지털 리터러시의 행태유형을 세분화하는 경우 디지털 참여가 주관적 웰빙에 미치는 영향을 좀더 깊이 있게 분석할 수 있을 것이다. 마지막으로 본 연구의 통제변수로는 개인의 인구사회학적 요인들인 성별, 학력, 연령, 소득을 설정하였다.

〈표 1〉 본 연구의 변수 및 측정지표

| 변수 | | 측정지표 | 측정방법 | |
|-----------|-------------------------------|---------------------------|---|--|
| 종속 변수 | 주관적 웰빙 | 삶의 만족도 | ① 전혀 만족하지 않는다 ② 별로 만족하지 않는 편이다 ③ 다소 만족하는 편이다 ④ 매우 만족한다 | |
| 독립 변수 | 디지털 참여 | 사회적 참여 | 인터넷을 활용한 사회적 관심사에 대한 의견 참여 | ① 전혀 그렇다 ② 그렇지 않은 편이다 ③ 그런 편이다 ④ 매우 그렇다 |
| | | | 인터넷을 활용한 공공기관으로의 정책과정 참여 | |
| | | | 인터넷을 활용한 나눔활동 참여 | |
| | | | 인터넷을 활용한 온라인 정치참여(투표, 서명, 여론조사) | |
| | 경제적 참여 | 인터넷을 활용한 취업 및 이직활동 참여 | | |
| | | 인터넷을 활용한 창업 및 마케팅 활동 참여 | | |
| | | 인터넷을 활용한 소득증대 활동 참여 | | |
| | | 인터넷을 활용한 구매활동 참여 | | |
| 관계적 참여 | 인터넷을 활용한 기존 사회적 관계 유지 및 강화 참여 | | | |
| | 인터넷을 활용한 신규 사회적 관계 구축 참여 | | | |
| 조절 변수 | 디지털 리터러시 | 신 기술 및 제품 학습능력 | | |
| | | 신 기술 및 제품 적응능력 | | |
| 통제 변수 | 성별 | 1: 남성, 0:여성 | 더미 | |
| | 연령 | 1: 19세-29세 - 5: 60대 이상 | 척도 | |
| | 학력 | 1: 초졸 - 4: 대졸 | 척도 | |
| | 소득 | 1: 50만원 미만 - 11: 600만원 이상 | 척도 | |

본 연구에서는 연구목적에 위하여 한국정보화진흥원(2019)의 '디지털 정보격차 실태보고서'의 원자료를 활용하였다. 동 자료는 한국정보화진흥원에서 생산된 자료로서 한국정보화진흥원 연구 자료관리규칙에 의거 사용허가를 받은 것이다. 본 연구에서는 분석대상으로 주민을 시 지역과 군 지역으로 구분하였으며, 표본크기는 시 지역의 경우 6,404명, 군 지역의 경우 596명이다. 그리고 해당자료를 분석하기 위하여 IBM SPSS Statics 23 통계프로그램을 이용하여 위계적 회귀분석과 조절효과 분석을 실시하였다. 조절효과의 상호작용항에 다중공선성이 발생하지 않도록 평균중심화(centering) 방법을 적용하였으며, 그 결과 다중공선성은 없는 것으로 나타났다. 또한, 변수간 상관관계를 분석한 결과, 모든 변수들 간에는 유의수준 0.01하에서 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

IV. 분석결과

1. 디지털 참여와 주관적 웰빙(삶의 만족)의 관계에서 디지털 리터러시(신기술 및 제품 학습능력)의 조절효과 분석결과

1) 시(市) 지역: 디지털 참여와 주관적 웰빙으로서 삶의 만족의 관계에서 신기술 및 제품 학습능력의 조절효과 분석결과

시 지역을 대상으로 디지털 참여가 삶의 만족에 미치는 영향과 이러한 관계에서 조절변수로서 신기술 및 제품 학습능력의 효과를 분석한 결과는 <표 2>와 같다. 모형 1은 통제변수인 개인 특성 요인(성별, 연령, 학력, 월평균소득)과 독립변수인 디지털 참여(사회적 참여, 경제적 참여, 관계적 참여)가 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석한 것이다. 분석결과, 통제변수에서 개인 특성인 월평균소득($t=3.5$, $P<.01$)과 독립변수에서 사회적 참여 중 정책과정 참여($t=3.3$, $P<.01$), 기부·봉사활동 참여($t=3.14$, $P<.01$), 관계적 참여에서 기존 사회적 관계 유지 및 강화($t=4.21$, $P<.01$), 조절변수인 신기술 및 제품 학습능력($t=12.95$, $P<.01$)이 삶의 만족도에 정(+의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 통제변수 중 성별($t=-3.04$, $P<.01$), 독립변수 중 경제적 참여인 취업 및 이직활동 참여($t=-3.35$, $P<.01$)는 삶의 만족도에 부(-의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

모형 2는 모형 1에 디지털 참여 요인과 신기술 및 제품 학습능력이 상호작용하는 변수를 추가하여 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석하였다. 분석결과, 통제변수인 개인 특성 중 성별($t=-3.00$, $P<.01$), 월평균소득($t=3.46$, $P<.01$), 독립변수에서 사회적 참여 중 정책과정 참여($t=2.66$, $P<.01$), 기부·봉사활동 참여($t=2.77$, $P<.01$), 경제적 참여 중 취업 및 이직활동 참여($t=-3.89$, $P<.01$), 관계적 참여 중 기존 사회적 관계 유지 및 강화($t=4.18$, $P<.01$), 조절변수인 신기술 및 제품 학습능력($t=12.61$, $P<.01$)은 모두 모형 1과 동일한 방향으로 삶의 만족도에 영향을 미쳤다. 그리고 상호작용항에서는 신기술 및 제품 학습능력이 높은 경우 취업 및 이직활동 참여($t=2.12$, $P<.10$)가 삶의 만족도에 미치는 부(-)의 영향이 약화되었다. 이에 비해 신기술 및 제품 학습능력이 높은 경우 사회적 관심사에 대한 의견 참여($t=-2.53$, $P<.10$)는 삶의 만족도에 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 2〉 시 지역 디지털 참여와 삶의 만족의 관계에서 신기술 및 제품 학습능력의 조절효과

| 변수 | | | 모형1 | | 모형2 | | |
|--------------------|----------------------------|-------------------|---------------------|----------|----------|----------|----------|
| | | | B | t | B | t | |
| 통제 변수 | 개인 특성 | | 성별 | -0.051 | -3.04*** | -0.051 | -3.00*** |
| | | | 연령 | -0.002 | -0.36 | -0.001 | -0.22 |
| | | | 학력 | 0.014 | 1.33 | 0.013 | 1.17 |
| | | | 월평균 소득 | 0.016 | 3.50*** | 0.016 | 3.46*** |
| 독립 변수 | 디지털 참여 | 사회적 참여 | 사회적 관심사에 대한 의견 참여 | 0.005 | 0.37 | 0.018 | 1.16 |
| | | | 정책과정(정책제안, 건의 등) 참여 | 0.057 | 3.30*** | 0.049 | 2.66*** |
| | | | 기부, 봉사활동 참여 | 0.057 | 3.14*** | 0.053 | 2.77*** |
| | | | 온라인 정치참여(투표, 서명 등) | -0.012 | -0.75 | -0.003 | -0.19 |
| | 경제적 참여 | 취업 및 이직활동 참여 | -0.045 | -3.35*** | -0.056 | -3.89*** | |
| | | 창업 및 마케팅 활동 참여 | 0.013 | 0.92 | 0.016 | 1.00 | |
| | | 소득증대 활동 참여 | -0.01 | -0.72 | -0.004 | -0.31 | |
| | | 비용절감 구매활동 참여 | -0.01 | -0.90 | -0.01 | -0.83 | |
| | 관계적 참여 | 기존 사회적 관계 유지 및 강화 | 0.053 | 4.21*** | 0.053 | 4.18*** | |
| | | 신규 사회적 관계 구축 | -0.009 | -0.80 | -0.011 | -0.96 | |
| 조절변수 | 디지털 리터러시 | | 신기술 및 제품 학습능력 | 0.155 | 12.95*** | 0.153 | 12.61*** |
| 상호 작용항 | 디지털 참여 X 디지털 리터러시 | 사회적 참여 | 사회적 관심사에 대한 의견 참여 | | | -0.048 | -2.53* |
| | | | 정책과정(정책제안, 건의 등) 참여 | | | 0.025 | 1.04 |
| | | | 기부, 봉사활동 참여 | | | 0.01 | 0.42 |
| | | | 온라인 정치참여(투표, 서명 등) | | | -0.023 | -1.00 |
| | 경제적 참여 | 취업 및 이직활동 참여 | | | 0.04 | 2.12* | |
| | | 창업 및 마케팅 활동 참여 | | | -0.004 | -0.20 | |
| | | 소득증대 활동 참여 | | | -0.029 | -1.46 | |
| | | 비용절감 구매활동 참여 | | | -0.004 | -0.28 | |
| | 관계적 참여 | 기존 사회적 관계 유지 및 강화 | | | -0.014 | -0.93 | |
| | | 신규 사회적 관계 구축 | | | 0.019 | 1.36 | |
| (상수) | | | 2.658*** | | 2.665*** | | |
| R ² | | | .063 | | .066 | | |
| adj-R ² | | | .06 | | .062 | | |
| F값 변화량(유의확률) | | | 25.482*** | | 1.726* | | |

주1: *p<0.10, **p<0.05, ***p<0.01

2) 군(郡) 지역의 디지털 참여와 주관적 웰빙으로서 삶의 만족의 관계에서 신기술 및 제품 학습능력의 조절효과 분석결과

군 지역을 대상으로 디지털 참여가 삶의 만족에 미치는 영향과 이러한 관계에서 조절변수로서 신기술 및 제품 학습능력의 효과를 분석한 결과는 〈표 3〉과 같다. 모형 1은 통제변수인 개인 특성 요인(성별, 연령, 학력, 월평균소득)과 독립변수인 디지털 참여(사회적 참여, 경제적 참여, 관계적 참여)가 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석한 것이다. 분석결과, 통제변수에서 개인 특성인 학력

($t=1.97, P<.05$), 독립변수에서 사회적 참여 중 기부-봉사활동 참여($t=1.87, P<.10$), 관계적 참여에서 기존 사회적 관계 유지 및 강화($t=2.56, P<.05$), 조절변수인 신기술 및 제품 학습능력($t=6.66, P<.01$) 이 삶의 만족도에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 독립변수 중 사회적 참여인 온라인 정치참여($t=-1.90, P<.10$), 경제적 참여인 취업 및 이직활동 참여($t=-2.22, P<.05$), 관계적 참여인 신규 사회적 관계 구축($t=-1.86, P<.10$)은 삶의 만족도에 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 모형 2는 모형 1에 디지털 참여 요인과 신기술 및 제품 학습능력이 상호작용하는 변수를 추가하여 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석하였다. 분석결과, 모형 2의 F값 변화량($\Delta F=1.346$)은 유효하지 않아 군단위에서는 디지털 리터러시의 조절효과가 유의미하지 않은 것으로 나타났다.

〈표 3〉 군 지역 디지털 참여와 삶의 만족의 관계에서 신기술 및 제품 학습능력의 조절효과

| 변수 | | | 모형1 | | 모형2 | | |
|--------------------|-------------------|---------------|---------------------|---------|----------|---------|---------|
| | | | B | t | B | t | |
| 통제 변수 | 개인 특성 | | 성별 | -0.045 | -0.80 | -0.042 | -0.74 |
| | | | 연령 | -0.002 | -0.08 | -0.005 | -0.24 |
| | | | 학력 | 0.071 | 1.97** | 0.078 | 2.16** |
| | | | 월평균 소득 | -0.01 | -0.64 | -0.013 | -0.86 |
| 독립 변수 | 디지털 참여 | 사회적 참여 | 사회적 관심사에 대한 의견 참여 | -0.024 | -0.52 | -0.013 | -0.25 |
| | | | 정책과정(정책제안, 건의 등) 참여 | 0.055 | 0.90 | -0.034 | -0.50 |
| | | | 기부, 봉사활동 참여 | 0.117 | 1.87* | 0.177 | 2.61*** |
| | | | 온라인 정치참여(투표, 서명 등) | -0.11 | -1.90* | -0.136 | -2.20** |
| | | 경제적 참여 | 취업 및 이직활동 참여 | -0.109 | -2.22** | -0.096 | -1.77* |
| | | | 창업 및 마케팅 활동 참여 | -0.027 | -0.51 | 0 | -0.01 |
| | | | 소득증대 활동 참여 | -0.002 | -0.06 | -0.045 | -0.90 |
| | | 관계적 참여 | 비용절감 구매활동 참여 | 0.05 | 1.18 | 0.078 | 1.74* |
| | | | 기존 사회적 관계 유지 및 강화 | 0.104 | 2.56** | 0.092 | 2.23** |
| | | | 신규 사회적 관계 구축 | -0.074 | -1.86* | -0.081 | -2.03** |
| 조절변수 | 디지털 리터러시 | 신기술 및 제품 학습능력 | 0.258 | 6.66*** | 0.286 | 6.22*** | |
| 상호 작용항 | 디지털 참여 X 디지털 리터러시 | 사회적 참여 | 사회적 관심사에 대한 의견 참여 | | | -0.016 | -0.26 |
| | | | 정책과정(정책제안, 건의 등) 참여 | | | 0.181 | 2.30** |
| | | | 기부, 봉사활동 참여 | | | -0.125 | -1.39 |
| | | | 온라인 정치참여(투표, 서명 등) | | | 0.042 | 0.56 |
| | | 경제적 참여 | 취업 및 이직활동 참여 | | | -0.023 | -0.35 |
| | | | 창업 및 마케팅 활동 참여 | | | -0.062 | -0.95 |
| | | | 소득증대 활동 참여 | | | 0.089 | 1.50 |
| | | 관계적 참여 | 비용절감 구매활동 참여 | | | -0.064 | -1.18 |
| | | | 기존 사회적 관계 유지 및 강화 | | | 0.022 | 0.47 |
| | | | 신규 사회적 관계 구축 | | | 0.049 | 1.10 |
| (상수) | | | 2.833*** | | 2.821*** | | |
| R ² | | | .153 | | .177 | | |
| adj-R ² | | | .127 | | .133 | | |
| F값 변화량(유의확률) | | | 5.85*** | | 1.346 | | |

주1: *p<.10, **p<.05, ***p<.01

2. 디지털 참여와 주관적 웰빙으로서 삶의 만족의 관계에서 디지털 리터러시(신 기술 및 제품 적응능력)의 조절효과 분석결과

1) 시(市) 지역의 디지털 참여와 삶의 만족의 관계에서 신기술 및 제품 적응능력의 조절효과 분석결과

시 지역을 대상으로 디지털 참여가 삶의 만족에 미치는 영향과 이러한 관계에서 조절변수로서 신기술 및 제품 적응능력의 효과를 분석한 결과는 <표 4>와 같다. 모형 1은 통제변수인 개인 특성 요인(성별, 연령, 학력, 월평균소득)과 독립변수인 디지털 참여(사회적 참여, 경제적 참여, 관계적 참여)가 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석한 것이다. 분석결과, 통제변수에서 개인 특성인 월평균소득($t=3.65, P<.01$), 독립변수에서 사회적 참여 중 정책과정 참여($t=4.08, P<.01$), 기부·봉사활동 참여($t=2.57, P<.05$), 관계적 참여에서 기존 사회적 관계 유지 및 강화($t=3.91, P<.01$), 조절변수인 신기술 및 제품 적응능력($t=12.74, P<.01$)이 삶의 만족도에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 통제변수 중 성별($t=-2.93, P<.01$), 독립변수 중 경제적 참여인 취업 및 이직활동 참여($t=-3.51, P<.01$)는 삶의 만족도에 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

모형 2는 모형 1에 디지털 참여 요인과 신기술 및 제품 적응능력이 상호작용하는 변수를 추가하여 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석하였다. 분석결과, 통제변수인 개인 특성 중 성별($t=-2.87, P<.01$), 월평균소득($t=3.55, P<.01$), 독립변수에서 사회적 참여 중 정책과정 참여($t=2.45, P<.05$), 기부·봉사활동 참여($t=2.16, P<.05$), 경제적 참여 중 취업 및 이직활동 참여($t=-3.25, P<.01$), 관계적 참여 중 기존 사회적 관계 유지 및 강화($t=3.69, P<.01$)와 조절변수인 신기술 및 제품 적응능력($t=12.77, P<.01$)은 모두 모형 1과 동일한 방향으로 삶의 만족도에 영향을 미쳤다. 상호작용항에서는 신기술 및 제품 적응능력이 높은 경우 정책과정 참여($t=3.13, P<.01$)가 삶의 만족도에 미치는 정(+)의 영향이 강화되었다. 이에 비해 신기술 및 제품 적응능력이 높은 경우 사회적 관심사에 대한 의견 참여($t=-2.72, P<.01$)와 온라인 정치참여($t=-1.74, P<.10$)는 삶의 만족도에 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 4〉 시 지역 디지털 참여와 삶의 만족의 관계에서 신기술 및 제품 적응능력의 조절효과

| 변수 | | | 모형1 | | 모형2 | | |
|--------------------|-------------------------------|-------------------|---------------------|-----------|----------|----------|----------|
| | | | B | t | B | t | |
| 통제 변수 | 개인 특성 | | 성별 | -0.049 | -2.93*** | -0.049 | -2.87*** |
| | | | 연령 | -0.001 | -0.12 | 0 | -0.03 |
| | | | 학력 | 0.011 | 1.03 | 0.01 | 0.94 |
| | | | 월평균 소득 | 0.016 | 3.65*** | 0.016 | 3.55*** |
| 독립 변수 | 디지털 참여 | 사회적 참여 | 사회적 관심사에 대한 의견 참여 | -0.004 | -0.29 | 0.014 | 0.90 |
| | | | 정책과정(정책제안, 건의 등) 참여 | 0.071 | 4.08*** | 0.046 | 2.45** |
| | | | 기부, 봉사활동 참여 | 0.047 | 2.57** | 0.042 | 2.16** |
| | | | 온라인 정치참여(투표, 서명 등) | -0.007 | -0.41 | 0.009 | 0.49 |
| | 경제적 참여 | 취업 및 이직활동 참여 | -0.047 | -3.51*** | -0.046 | -3.25*** | |
| | | 창업 및 마케팅 활동 참여 | 0.019 | 1.32 | 0.014 | 0.87 | |
| | | 소득증대 활동 참여 | -0.012 | -0.89 | -0.01 | -0.69 | |
| | | 비용절감 구매활동 참여 | -0.008 | -0.73 | -0.01 | -0.80 | |
| | 관계적 참여 | 기존 사회적 관계 유지 및 강화 | 0.049 | 3.91*** | 0.047 | 3.69*** | |
| | | 신규 사회적 관계 구축 | -0.004 | -0.34 | -0.003 | -0.28 | |
| 조절변수 | 디지털 리터러시 | | 신 기술 및 제품 적응능력 | 0.182 | 12.74*** | 0.184 | 12.77*** |
| 상호 작용항 | 디지털 참여 X 디지털 리터러시 | 사회적 참여 | 사회적 관심사에 대한 의견 참여 | | | -0.061 | -2.72*** |
| | | | 정책과정(정책제안, 건의 등) 참여 | | | 0.088 | 3.13*** |
| | | | 기부, 봉사활동 참여 | | | 0.011 | 0.39 |
| | | | 온라인 정치참여(투표, 서명 등) | | | -0.045 | -1.74* |
| | 경제적 참여 | 취업 및 이직활동 참여 | | | | -0.007 | -0.32 |
| | | 창업 및 마케팅 활동 참여 | | | | 0.021 | 0.87 |
| | | 소득증대 활동 참여 | | | | -0.012 | -0.53 |
| | | 비용절감 구매활동 참여 | | | | 0.008 | 0.42 |
| | 관계적 참여 | 기존 사회적 관계 유지 및 강화 | | | | -0.003 | -0.15 |
| | | 신규 사회적 관계 구축 | | | | 0.01 | 0.62 |
| (상수) | | | | 2.655*** | | 2.661*** | |
| R ² | | | | .062 | | .065 | |
| adj-R ² | | | | .059 | | .061 | |
| F값 변화량(유의확률) | | | | 25.111*** | | 1.871** | |

주1: *p<0.10, **p<0.05, ***p<0.01

2) 군(郡) 지역의 디지털 참여와 주관적 웰빙으로서 삶의 만족의 관계에서 신기술 및 제품 적응능력의 조절효과 분석결과

군 지역을 대상으로 디지털 참여가 삶의 만족에 미치는 영향과 이러한 관계에서 조절변수로서 신기술 및 제품 적응능력의 효과를 분석한 결과는 〈표 5〉와 같다. 모형 1은 통제변수인 개인 특성 요인(성별, 연령, 학력, 월평균소득)과 독립변수인 디지털 참여(사회적 참여, 경제적 참여, 관계적 참여)가 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석한 것이다. 분석결과, 통제변수에서 개인 특성인 학력 (t=2.12, P<.05), 독립변수에서 관계적 참여인 기존 사회적 관계 유지 및 강화(t=2.19, P<.05), 조절변

수인 신기술 및 제품 적응능력($t=4.47, P<.01$)이 삶의 만족도에 정(+)^{의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 독립변수 중 사회적 참여인 온라인 정치참여($t=-1.73, P<.10$), 경제적 참여인 취업 및 이직활동 참여($t=-1.83, P<.10$)는 삶의 만족도에 부(-)^{의 영향을 미치는 것으로 나타났다.}}

모형 2는 모형 1에 디지털 참여 요인과 신기술 및 제품 적응능력이 상호작용하는 변수를 추가하여 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석하였다. 분석결과, 모형 2의 F값 변화량($\Delta F=0.491$)은 유의하지 않아 군단위에서는 디지털 리터러시의 조절효과가 유의미하지 않은 것으로 나타났다.

〈표 5〉 군 지역 디지털 참여와 삶의 만족의 관계에서 신기술 및 제품 적응능력 조절효과

| 변수 | | | 모형1 | | 모형2 | | |
|--------------------|-------------------|--------|---------------------|--------|----------|--------|---------|
| | | | B | t | B | t | |
| 통제 변수 | 개인 특성 | | 성별 | -0.038 | -0.66 | -0.028 | -0.49 |
| | | | 연령 | -0.009 | -0.40 | -0.006 | -0.26 |
| | | | 학력 | 0.079 | 2.12** | 0.084 | 2.22** |
| | | | 월평균 소득 | -0.006 | -0.38 | -0.007 | -0.45 |
| 독립 변수 | 디지털 참여 | 사회적 참여 | 사회적 관심사에 대한 의견 참여 | 0.005 | 0.11 | -0.015 | -0.29 |
| | | | 정책과정(정책제안, 건의 등) 참여 | 0.054 | 0.86 | 0.026 | 0.37 |
| | | | 기부, 봉사활동 참여 | 0.096 | 1.50 | 0.121 | 1.67* |
| | | | 온라인 정치참여(투표, 서명 등) | -0.103 | -1.73* | -0.112 | -1.76* |
| | | 경제적 참여 | 취업 및 이직활동 참여 | -0.091 | -1.83* | -0.082 | -1.42 |
| | | | 창업 및 마케팅 활동 참여 | -0.025 | -0.46 | -0.004 | -0.07 |
| | | | 소득증대 활동 참여 | -0.009 | -0.19 | -0.023 | -0.43 |
| | | 관계적 참여 | 비용절감 구매활동 참여 | 0.043 | 1.00 | 0.055 | 1.17 |
| | | | 기존 사회적 관계 유지 및 강화 | 0.092 | 2.19** | 0.086 | 2.01** |
| | | | 신규 사회적 관계 구축 | -0.039 | -0.99 | -0.037 | -0.90 |
| 조절변수 | 디지털 리터러시 | | 신 기술 및 제품 적응능력 | 0.216 | 4.47*** | 0.232 | 4.00*** |
| 상호 작용항 | 디지털 참여 X 디지털 리터러시 | 사회적 참여 | 사회적 관심사에 대한 의견 참여 | | | 0.051 | 0.63 |
| | | | 정책과정(정책제안, 건의 등) 참여 | | | 0.067 | 0.63 |
| | | | 기부, 봉사활동 참여 | | | -0.058 | -0.53 |
| | | | 온라인 정치참여(투표, 서명 등) | | | 0.074 | 0.70 |
| | | 경제적 참여 | 취업 및 이직활동 참여 | | | -0.031 | -0.37 |
| | | | 창업 및 마케팅 활동 참여 | | | -0.084 | -0.89 |
| | | | 소득증대 활동 참여 | | | 0.043 | 0.52 |
| | | 관계적 참여 | 비용절감 구매활동 참여 | | | -0.066 | -0.91 |
| | | | 기존 사회적 관계 유지 및 강화 | | | -0.006 | -0.09 |
| | | | 신규 사회적 관계 구축 | | | 0.059 | 1.02 |
| (상수) | | | 2.817*** | | 2.786*** | | |
| R ² | | | .112 | | .121 | | |
| adj-R ² | | | .085 | | .075 | | |
| F값 변화량(유의확률) | | | 4.091*** | | 0.491 | | |

주1: *p<0.10, **p<0.05, ***p<0.01

3. 분석적 함의

위의 분석결과를 토대로, 디지털 참여가 삶의 만족에 미치는 영향과 디지털 리터러시가 이들 변수 관계에 미치는 효과를 종합하여 정리하면 다음과 같다. 첫째, 개인 특성에서 소득은 시 지역의 삶의 만족도에 정(+)의 영향을 주었고, 학력은 군 지역의 삶의 만족도에 정(+)의 영향을 미쳤다. 그리고 시 지역에서 남성은 여성에 비해 상대적으로 삶의 만족도가 낮았다. 이는 시 지역에서 남성이 여성에 비해 상대적으로 경제적 활동을 많이 하면서 경쟁에 노출되는 정도, 업무 강도가 높고 문화적 생활 등을 즐길 수 있는 상황이 제한적이어서 삶의 만족도가 상대적으로 낮을 수 있음을 보여준다.

둘째, 사회적 참여의 경우, 시 지역 주민들의 인터넷을 통한 정책과정(정책제안, 건의 등) 참여는 삶의 만족도에 정(+)의 영향을 미쳤다. 그리고 인터넷으로 기부 및 봉사활동 참여는 모든 지역 주민들의 삶의 만족도에 정(+)의 영향을 미쳤다. 반면, 군 지역의 경우, 주민들의 인터넷을 통한 온라인 정치활동(투표, 서명 등) 참여는 주민들의 삶의 만족도에 부(-)의 영향을 미쳤다. 이는 낮은 사회경제적 지위와 고령층들이 상대적으로 더 적게 인터넷을 사용하는 경향이 있는데(Correa, 2010; Hargittai & Walejko, 2008; Schradie, 2011; Zillien & Hargittai, 2009), 군 지역이 상대적으로 도시지역에 비해 고령층이 많아 이들이 인터넷 투표나 서명에 익숙하지 않거나 능숙하지 못하기 때문으로 판단된다.

셋째, 경제적 참여의 경우, 인터넷을 통한 취업 및 이직활동은 시와 군 지역의 모든 지역주민들의 삶의 만족도에 부(-)의 영향을 미쳤다. 이는 구직자들이 일반적으로 인터넷을 통해 연봉, 근무 조건, 다양하고 정확한 채용정보를 검색하고 이력서·지원내용 등을 관리하는데, 지역주민들이 취업 및 이직활동을 위해 인터넷 홈페이지나 취업전문사이트를 이용하는 경우 이들의 콘텐츠 등이 주민들의 수요와 기대에 미치지 못하기 때문으로 판단된다.

또한, 제4차 산업혁명이나 인공지능, 코로나 19 등으로 비대면산업이 출현하는 등 새로운 디지털 환경과 새로운 산업구조가 등장함에도 불구하고, 주민들이 이러한 변화에 필요한 디지털 경제 활동역량을 충분히 갖추지 못하면서 인터넷을 활용한 경제적 참여에 불편함을 느낄 수 있음을 보여준다. 이는 2016년 기준 우리나라의 4차산업 혁명 적응도가 세계 25위에 불과하였다는 점에서 잘 드러난다. 그 외에도 한국사회에서는 인적 네트워크가 발달하여 인적 네트워크가 부족한 상태에서 온라인 상 정보를 활용하여 경제적 활동을 하는 경우 상대적으로 성과가 낮아 삶의 만족을 저해할 수 있는 가능성을 보여준다.

넷째, 관계적 참여에서 인터넷을 통한 기존 사회적 관계 유지는 시와 군 지역의 모든 지역주민들의 삶의 만족도에 정(+)의 영향을 미쳤다. 그리고 군 지역의 경우, 인터넷을 통해 새로운 관계를 형성하는 활동은 주민들의 삶의 만족도에 부(-)의 영향을 미쳤다. 이는 시간간 상호작용 강화는 시민들이 학습할 수 있는 사회적 맥락을 제공하고 이러한 학습결과는 공동체를 강화한다는 점에서(Lave and Wenger, 1991), 상대적으로 시 지역보다 군 지역이 폐쇄된 공동체문화를 형성하는 경우가 많아 군 지역주민들은 인터넷을 통해 새로운 관계를 형성하는 것을 꺼려할 수 있음을 보여준다.

다. 다섯째, 조절변수인 신기술 및 제품을 학습하는 능력과 이에 적응하는 능력은 시와 군 지역의 모든 지역주민들의 삶의 만족도에 정(+)의 영향을 미쳤다. 이는 주민들이 신기술 및 제품을 잘 학습하고 이들을 잘 사용하는 등 디지털 리터러시가 강화된다면 주민들의 삶에서 다양한 기술을 활용하여 편리성 등을 경험하면서 이들의 삶의 만족도가 증가할 수 있음을 보여준다.

상호작용항의 영향을 살펴보면, 시 지역 주민들의 경우에만 조절변수인 신기술 및 제품 학습능력과 적응능력이 디지털 참여와 삶의 만족도의 관계에 영향을 미침을 알 수 있었다. 세부적으로는 살펴보면, 시 지역주민들의 신기술 및 제품학습능력이 높은 경우 인터넷을 통해 취업 및 이직 관련 활동이 활성화된다면 주민들의 삶의 만족도에 미치는 부(-)의 영향이 약화되었다. 이는 시 지역주민들의 신기술 및 제품 학습능력이 향상된다면 인터넷을 통한 취업 및 이직 관련 취업사이트를 이용하는 것이 더 용이해지고 보다 다양한 자료를 활용, 편리성을 더 많이 경험하면서 삶의 만족도가 개선되는 것으로 판단된다. 또한, 시 지역주민들의 신기술 및 제품적응능력이 높은 경우, 인터넷을 통한 정책과정(정책제안, 건의 등)에 참여활동이 삶의 만족도에 미치는 정(+)의 영향이 확대되었다. 이는 지역주민들이 신기술 및 제품적응능력이 높다면, 인터넷을 통해 정책과정(정책제안, 건의 등)에 참여할 때 새로운 기능을 익혀야 하는 부담이 줄어들고 편한 시간에 자유롭게 정책 과정에 참여할 수 있게 되면서 삶의 만족도가 높아짐을 보여준다.

이에 비해 시 지역주민들의 신기술 및 제품학습능력과 적응능력이 높을지라도 인터넷을 통한 사회적 관심사에 의견표명이 많은 경우, 또는 인터넷을 통한 온라인 정치활동(투표, 서명 등)이 활발한 경우 주민들의 삶의 만족도에 부(-)의 영향을 미쳤다. 이는 주민들의 신기술 및 제품학습능력과 적응능력이 높아지면 사회적 관심사에 대해 인터넷상 의견을 표명하거나 온라인 정치활동(투표, 서명 등)에 참여할 기회가 증가하는데, 이 경우 웹 사이트의 콘텐츠와 관리능력의 취약점, 악성 여론 선동에 대한 방지책 부실 등 다양한 문제점을 더 많이 체감하고, 정책의제를 둘러싼 갈등에 더 많이 노출되면서 삶의 만족도가 감소할 수 있음을 보여준다.

V. 결론

최근 모바일 폰과 인터넷의 사용증가로 시민들의 삶은 급격하게 변화하고 있다. 인터넷 사용은 시민적 자원주의 모델에 근거한 시민참여를 활성화하는 독특한 장치라고 할 수 있다(Verba et al., 1995). 인터넷은 자유롭게 접근가능한 공적공간을 제공하고 시민들을 서로 연결하여 정보 공유 및 집단적 행위를 조직화할 수 있도록 도와준다. 또한 인터넷의 정보, 소통, 네트워킹 기능은 시민들의 네트워크 참여비용을 낮추고 시민들이 자신들의 삶을 보다 효율적으로 향유하는데 도움을 준다. 반면에 Putnam(2000)은 인터넷이 시민참여에 부정적인 영향을 미칠 수 있으며, 인터넷의 오락적 기능과 비인간적 본성은 시민들의 삶을 왜곡하고 시민활동과 사회적 결속을 훼손한다고 주장하였다.

본 연구는 이러한 선행연구의 주장을 점점 및 보완하고자 정보격차의 원인이자 영향요인인 디

디지털 참여가 주관적 웰빙으로서 삶의 만족도에 미치는 영향과 이러한 관계에서 디지털 리터러시의 조절효과를 분석하였다. 이를 통해 지방정부의 주요한 가치인 주민들의 주관적 웰빙(삶의 만족도)과 주민의 디지털 참여의 관계 및 이러한 관계에서 디지털 리터러시의 영향을 분석함으로써 제4차 산업혁명 시대에 적합한 새로운 유형의 주민참여 연구에 기여하고자 한다. 본 연구의 분석결과, 시 지역주민과 군 지역주민들의 디지털 참여가 주관적 웰빙으로서 삶의 만족도에 미치는 영향이 다름을 알 수 있었다. 이는 주민들의 삶의 만족을 제고하기 위해 분야별로 다양한 디지털 참여활성화 정책이 필요함을 의미한다. 향후 디지털 참여를 활성화하기 위한 구체적인 정책방안을 알아보면 다음과 같다.

첫째, 디지털 사회참여의 활성화이다. 분석결과, 인터넷을 통한 정책과정(정책제안, 건의 등) 참여는 삶의 만족도에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 최근 인터넷 사용이 활성화되면서 온라인 정치참여와 오프라인 정치참여가 융합되는 현상 증가, 조직 중심의 집단화된 정치참여에서 네트워크로 연결된 개인들의 정치 참여로 변화, 정부 주도의 대의적 정치참여에서 시민주도의 직접적·자발적 정치참여로 전환, 이질적 정치의식과 다층적 이해관계를 기반으로 새로운 형태의 참여 민주주의와 시민 중심적 거버넌스의 출현 등이 나타나고 있다(한국정보화진흥원, 2009). 이러한 변화속에서 주민들에게 2차 수준의 정보격차인 인터넷 사용능력에 차이가 나타나면서 과다 참여 문제, 대의제 훼손 가능성, 인기영합주의 문제, 참여의 질 문제들이 발생할 수 있다.

이에 따라, 생산적인 인터넷 공론의 장을 창출할 수 있는 디지털 시민사회의 활성화, 민주적 의사 결집, 정치적 효능감 증진, 정치적 무관심층의 참여 확대가 필요하다(정보통신정책연구원, 2009). 이를 위해 주민참여형 디지털 사회혁신 사업 등을 추진해야 하며, 주민참여플랫폼을 구축하여 주민들의 정책제안을 검토·숙의하고, 풀뿌리 주민자치회 활동을 디지털화하여 주민참여를 활성화해야 할 것이다. 예를 들면, 창원시는 '디지털 시정참여 통합플랫폼'을 설치하여 시민의 소리, 시민청원 등 시민 소통 창구를 한 곳으로 모아 전자투표, 주민참여예산, 시민제안 창구를 운영하고 있다.

둘째, 디지털 경제참여 활성화이다. 분석결과, 인터넷을 통한 취업 및 이직활동은 시와 군 지역의 모든 지역주민들의 삶의 만족도에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이에 따라 디지털 경제참여 활성화를 위해서는 무엇보다도 인터넷을 통한 취업 및 이직활동에 필요한 양질의 데이터 구축 및 활용이 필요하다. 예를 들어, 주민생활과 밀접한 분야의 데이터 구축·개방·활용, 소상공인 온라인 비즈니스 지원, 민간 데이터산업 활성화 및 데이터 기반 서비스·정책 개발을 위해 공공데이터 개방·연계 확대, 생산성 증대 및 국민생활 편의 제고를 위한 빅데이터 구축 및 활용 확대, 분야별 데이터를 한 곳에 수집, 플랫폼 간 연계를 강화하여 데이터 소재파악 및 거래 편의성 제고, 지식정보에 대한 접근성 강화, 지식공유·확산이 가능하도록 온라인 통합 플랫폼(디지털 집현전) 구축 등이 필요하다(기획재정부, 2020).

셋째, 디지털 관계적 참여 활성화이다. 인터넷은 주민간 소통과 정보 교류를 촉진시키면서 사회적 네트워크나 신뢰 구축을 위한 새로운 기회 또는 위협요인이 될 수 있다. 즉, 인터넷을 기반으로 하는 온라인 공간은 주민간의 소통의 기회를 확대하는 동시에 양자간의 대립과 충돌을 초래할 수

있다. 분석결과, 인터넷을 통한 기존 사회적 관계 유지는 지역주민들의 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이에, 디지털 공동체 구축을 위한 인터넷 사용자들 간 사회적 네트워크 형성과 구성원들 간 신뢰를 구축할 수 있는 사회적 자본의 함양, 폐쇄적인 공동체 문화 혁신 등이 필요하다.

셋째, 디지털 리터러시 교육의 강화이다. 분석결과, 조절변수인 신기술 및 제품을 학습하는 능력과 이에 적응하는 능력은 지역주민들의 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이에 따라 삶의 만족도를 제고하는 방향으로 디지털 리터러시 역량을 강화하기 위해서는 단일의 정책보다는 통합적 정책도구의 관점에서 전 국민을 대상으로 생애주기별 맞춤형 교육, 소외계층 유형별·맞춤형 교육, 신기술 활용 디지털제작교육 강화(기술융합 미디어 제작교육, 신기술 교육 전문인력 발굴·양성), 소외지역·계층 방문교육, 생활 속 디지털 미디어 제작·활용 교육 등이 중요하다(정부 관계부처 합동 발표자료, 2020). 그리고 디지털 교육에는 디지털 기술의 발전속도에 부합할 수 있는 콘텐츠와 정보기술도구, 온라인 교육 플랫폼이 필요하며, 생애주기적으로 교육이 실시되어야 한다. 예를 들어, 다양한 교육콘텐츠·빅데이터를 활용하여 맞춤형 학습 콘텐츠를 제공하는 온라인 교육 통합플랫폼을 구축하여 공공·민간 교육 콘텐츠를 제공하는 것이 필요하다. 제4차 산업혁명의 고도화에 대비하여 AI·로봇 등 4차 산업혁명 수요에 적합한 유망 강좌를 개발하고, 스마트 직업훈련 플랫폼 시스템 고도화, 이러닝·가상훈련(VR·AR) 콘텐츠 개발을 확대하는 것도 중요할 것이다(기획재정부, 2020).

반면에 본 연구는 다음과 같은 한계를 지닌다. 첫째, 자료수집의 한계로 시계열적 분석이 아닌 단년도 분석이라는 점에서 주민들의 디지털 참여와 삶의 만족의 관계를 장기적으로 고찰하지 못하였다. 둘째, 디지털 참여와 주관적 웰빙, 삶의 만족의 관계에 대한 연구가 드물다는 점에서 디지털 참여의 유형을 보다 심층적으로 분류하지 못하였다. 이에, 향후에는 자료 축적을 통해 시계열적 분석을 실시함으로써 연구결과의 일반화와 디지털 참여에 대한 보다 심층적인 연구가 필요할 것이다.

참고문헌

- 고동완·박용순·이한아름. (2013). 소셜미디어 이용동기가 몰입과 여가만족에 미치는 영향. 「Korean Journal of Tourism Research」, 28(4): 137-157.
- 김은미·양소은. (2017). 관계망과 인터넷리터러시가 청소년의 온라인 참여행동에 미치는 영향. 「한국언론학보」, 61(3): 121-154.
- 김이수. (2015). 정보격차가 인터넷 참여활동에 미치는 영향 연구: 네트워크의 조절효과를 중심으로. 「한국거버넌스학회보」, 22(3): 259-284.
- _____. (2015). 정보화마을공동체 활성화의 결정요인에 관한 설명적 연구: 전라북도 정보화마을 주민들의 인식도를 중심으로. 「지방정부연구」, 19(1):201-227.

- 서우중·원옥연·홍진원(2010). SNS 웹 사이트의 품질요인이 사용자 만족, 지속적 사용의도 및 구전의도에 미치는 영향에 대한 실증 연구. 「산업혁신연구」, 26(1): 99-132.
- 손주희·문유석(2020). 전자투표를 활용한 주민소환 활성화 방안. 「지방정부연구」, 23(4):139-165.
- 송지현·신수진. (2020). 인터넷을 이용하는 지역사회 노인의 e-헬스 리터러시 및 주관적 건강상태가 건강추구행동에 미치는 영향. 「디지털융복합연구」, 18(1): 321-332.
- 송효진. (2010). 2030세대의 인터넷 참여와 전자정부. 「한국지역정보화학회지」, 13(4): 97-120.
- 이복자·명승환. (2010). 노인의 인터넷활용과 사회적 네트워크에 관한 탐색적 연구: 광역시를 중심으로. 「지방정부연구」, 14(3):269-293.
- 정우열. (2001). 인터넷참여와 공공대응성 분석. 「한국사회와행정연구」, 12(3): 177-193.
- 최예나. (2015). 정보격차가 인터넷기반 참여에 미치는 영향 연구: 저소득층(기초생활보장수급자)을 중심으로. 「한국자치행정학보」, 29(4): 235-256
- 황영호. (2016). 정보격차가 장년층의 인터넷기반 사회·경제적 참여에 미치는 영향 연구. 「한국자치행정학보」, 30(4): 1-21.
- 국가인권위원회. (2017). 2017년 혐오표현 실태조사 및 규제방안 연구. 연구보고서
- 관계부처 합동. (2020). 「한국판 뉴딜」종합계획 - 선도국가로 도약하는 대한민국으로 대전환-2020. 7. 14.
- 관계부처 합동. (2020). 디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안)-2020. 8. 27.
- 정보통신정책연구원. (2009). 디지털시대 사회통합을 위한 시민의식 제고방안. 연구보고서.
- 한국정보화진흥원. (2009). 온라인 공간에서의 정부신뢰 구축방안. 「IT & Future Strategy」, 제9호 (2009. 11. 19).
- Adler, R. P., and Goggin, J. (2005). What Do We Mean by “Civic Engagement”. *Journal of Transformative Education*, 3(3): 236-253.
- Barnes, S., Brown, K. W., Krusemark, E., Campbell, W. K., and Rogge, R. D. (2007). The Role of Mindfulness in Romantic Relationship Satisfaction and Responses to Relationship Stress. *Journal of Marital and Family Therapy*, 33: 482-500.
- Barzilai-Nahon, Karine. (2006). Gaps and Bits: Conceptualizing Measurements for Digital Divide. *Information Society*, 22: 269-278.
- Bimber, B. (1999). The Internet and Citizen Communication with Government: Does the Medium Matter. *Political Communication*, 16(4): 409-428.
- _____. (2001). Information and Political Engagement in America: The Search for Effects of Information Technology at the Individual Level. *Political Research Quarterly*, 54: 53-67.
- Boulianne, S. (2009). Does Internet Use Affect Engagement? A Meta-Analysis of Research. *Political Communication*, 26(2): 193-211.
- Calenda, D., and A. Meijer. (2009). Young People, the Internet, and Political Participation. *Information, Communication & Society*, 12(6): 879-98.
- Calvani, A., Fini, A., Ranieri, M., and Picci, P. (2012). Are Young Generations in Secondary

- School Digitally Competent? A Study on Italian Teenagers. *Computers & Education*, 58(2): 797-807.
- Carpentier, N. (2011). Media and Participation: A Site of Ideological-Democratic Struggle. *Intellect*. Bristol, UK.
- Carvin, A. (2000). Mind the Gap: The Digital Divide as the Civil Rights Issue of the New Millennium. *Multimedia Schools*, 7(1): 56-59
- Christ, W. G., and W. J. Potter. (1998). Media Literacy, Media Education, and the Academy. *Journal of Communication*, 48(1): 5-15.
- Correa, T. (2010). The Participation Divide among "Online Experts": Experience, Skills and Psychological Factors as Predictors of College Students' Web Content Creation. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 16(1): 71-92.
- De Vreese, C. H. (2007). Digital Renaissance: Young Consumer and Citizen?. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 611(1): 207-16.
- Dimaggio, P., Hargittai, E., (2001). *From the 'Digital Divide' to 'Digital Inequality': Studying Internet Use as Penetration Increases*. Center for Arts and Cultural Policy Studies. Woodrow Wilson School. Princeton University, Princeton, pp. 4-12.
- Dimaggio, P., Hargittai, E., Celeste, C., and Schafer, S. (2004). *Digital Inequality: From Unequal Access to Differentiated Use*. In K. Neckerman(ed.), *Social Inequality*, 355-400. Russell Sage Foundation, New York.
- Erstad, O. (2008). *Changing Assessment Practice and the Role of It*. In J. Voogt and G. Knezek(eds.), *International Handbook of Information Technology in Primary and Secondary Education*, 181-194. New York: Springer.
- Floridi, L. (2014). *The Fourth Revolution, How the Info Sphere Is Reshaping Human Reality*. Oxford: Oxford University Press.
- Gasper, D. (2005). Subjective and Objective Well-Being in Relation to Economic Inputs: Puzzles and Responses. *Review of Social Economy*, Lxiii(2): 177-206.
- Gibson, R., and M. Cantijoch. (2013). Conceptualizing and Measuring Participation in the Age of the Internet: Is Online Political Engagement Really Different to offline?. *The Journal of Politics*, 75(3): 701-716.
- Gibbs, J., and Kraemer, K. A. (2004). Cross Country Investigation of the Determinants of Scope of E-Commerce Use: An Institutional Approach. *Electronic Markets*, 14(2): 124-137.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley.
- Gottlieb, B. H., and Gillespie, A. A. (2008). Volunteerism, Health, and Civic Engagement among Older Adults. *Canadian Journal on Aging*, 27(4): 399-406.
- Gruszczynska, A., and Pountney, R. (2013). Developing the Concept of Digital Literacy in the Context of Schools and Teacher Education. *Enhancing Learning in the Social Sciences*, 5(1): 25-36.

- Guerrieri, P., Luciani, M., and Meliciani, V. (2011). The Determinants of Investment in Information and Communication Technologies. *Economics of Innovation and New Technology*, 20(4): 387-403.
- Hargittai, E., and G. Walejko. (2008). The Participation Divide: Content Creation and Sharing in the Digital Age. *Information, Communication & Society*, 11(2): 239-256.
- Hargittai, E. (2010). Digital Natives? Variation in Internet Skills and Uses among Members of the Net Generation. *Sociological Inquiry*, 80(1): 92-113.
- _____. (2002). Second-Level Digital Divide: Differences in People'Online Skills. *First Monday*, 7(4).
- Harrison, C. (2017). Critical Internet Literacy: What Is It, and How Should We Teach It?. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 61(4): 461-464.
- Helliwell, J., and Huang, H. (2013). Comparing the Happiness Effects of Real and On-Line Friends. *Plos One*, 8(9): E72754.
- Heydon, R. (2007). Making Meaning Together: Multi-Modal Literacy Learning Opportunities in An Inter-Generational Art Programme. *Journal of Curriculum Studies*, 39(1): 35-62.
- Hilbert, M. (2016). The Bad News Is that the Digital Access Divide Is Here to Stay: Domestically Installed Bandwidths Among 172 Countries for 1986-2014. *Telecommun Policy*, 40(6): 567-581.
- Hoffmann, C., C. Lutz, and M. Meckel. (2015). Content Creation on the Internet: A Social Cognitive Perspective on the Participation Divide. *Information, Communication & Society*, 18(6): 696-716.
- Johnson, G. M. (2010). Internet Use and Child Development: Validation of the Ecological Techno-Subsystem. *Educational Technology & Society*, 13(1): 176-185
- Johnsson-Smaragdi, U. (2001). *Media Use Styles Among the Young In S. Livingstone, & M. Bovill (Eds.) Children and Their Changing Media Environment: A European Comparative Study*. Hillsdale, Nj: Lawrence Erlbaum
- Kahneman, D., Diener, E., and Schwarz, N. (Eds.) (1999). *Well-Being: Foundations of Hedonic Psychology*. New York: Russell Sage Foundation Press.
- Keyes Clm, Shapiro Ad. (2004). *Social Well-Being in the United States: A Descriptive Epidemiology*. In: *Brim Og, Ryff Cd, Kessler Rc, Editors. How Healthy Are We: A National Study of Well-Being at Midlife*. Chicago: University of Chicago Press: 2004. Pp. 350-373
- Kraut, Robert, M. Patterson, V. Lundmark, Sara Kiesler, T. Mukophadhyay, and W. Scherlis. (1998). Internet Paradox: A Social Technology That Reduces Social Involvement and Psychological Well-Being?. *American Psychologist*, 53: 1011-31.
- Kraut, Robert, Sara Kiesler, B. Boneva., J. Cummings, V. Helgeson and A. Crawford. (2002). Internet Paradox Revisited. *Journal of Social Issues*, 58: 49-74.

- Krueger, B.S. (2002). Assessing the Potential of Internet Political Participation in the United States: A Resource Approach. *American Politics Research*, 30(5): 476-98.
- Lankshear, C. and Knobel, N. (2008). *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*. New York, Berlin, Oxford: Peter Lang.
- Lave J, Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge University Press. Cambridge.
- Liao, J., Kickul, J. R., and Ma, H. (2009). Organizational Dynamic Capability and Innovation: An Empirical Examination of Internet Firms. *Journal of Small Business Management*, 47(5): 263-286.
- Livingstone, S., and Helsper, E. (2007). Gradations in Digital Inclusion: Children, Young People and the Digital Divide. *New Media and Society*, 9(4): 671-696.
- Loosen, W. (2002). The Second-Level Digital Divide of the Web and Its Impact on Journalism. *First Monday*, 7(8).
- Lutz, C., C.P. Hoffmann, and M. Meckel. (2014). Beyond just Politics: A Systematic Literature Review of Online Participation. *First Monday*, 19(7).
- Manago, A. M., Taylor, T., and Greenfield, P. M. (2012). Me and My 400 Friends: The Anatomy of College Students' Facebook Networks, Their Communication Patterns, and Well-Being. *Developmental Psychology*, 48(2): 369-380.
- Mertens S, Servaes J. (2011). *ICT Policies on Structural and Socio-Cultural Participation in Brussels*. In Adomi Ee(Ed.), Handbook of Research on Information Communication Technology Policy: Trends, Issues and Advancements. IGI Global, New York.
- Mesh, G., and I. Talmud. (2011). Ethnic Differences in Internet Access: The Role of Occupation and Exposure. *Information, Communication & Society*, 14(44): 471-445.
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., and Stansbury, M. (2003). *Virtual Inequality*. Georgetown University Press. Washington, Dc.
- Nie, Nh. (2001). Sociability, Interpersonal Relationships and the Internet: Reconciling Conflicting Findings. *Am Behav Sci*, 45: 420-435
- Norris, P. (2001). *Digital Divide: Civic Engagement, Information Poverty, and the Internet World*, First Ed. Cambridge University Press. Cambridge. CB.
- OECD. (2001). *Understanding the Digital Divide*. Paris.
- Ofcom. (2008). *Social Networking. A Quantitative and Qualitative Research Report into Attitudes, Behaviours and Use*. Office of Communication. The United Kingdom.
- Prasad, V. K., Ramamurthy, K., and Naidu, G. M. (2001). The Influence of Internet-Marketing Integration on Marketing Competencies and Export Performance. *Journal of International Marketing*, 9(4): 82-110.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York. NY: Touchstone.

- Robinson, J., P. Dimaggio, and E. Hargittai. (2003). New Social Survey Perspectives on the Digital Divide. *It & Society*, 1(5): 1-22.
- Ryan, R., and Deci, E. (2001). On Happiness and Human Potentials: A Review of Research on Hedonic and Eudaimonic Well-Being. *Annual Review of Psychology*, 52: 141-166.
- Sabatini, F. and Sarracino, F. (2017). Online Networks and Subjective Well-Being. *Kyklos*, 70(3): 456-480.
- Schradie, J. (2011). The Digital Production Gap: the Digital Divide and Web 2.0 Collide. *Poetics*, 39(2): 145-168.
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. Davos, 2016.
- Selwyn, N. (2004). Reconsidering Political and Popular Understandings of the Digital Divide. *New Media Soc*, 6(3): 341-362.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., and Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its Nature and Impact in Secondary School Pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49: 376-385.
- Szabo, A., Allen, J., Stephens, C., and Alpass F. (2018). Longitudinal Analysis of the Relationship between Purposes of Internet Use and Well-Being among Older Adults. *The Gerontologist*, 59(1): 58-68.
- Theocharis, Y., and J. W. Van Deth. (2018). *Political Participation in a Changing World: Conceptual and Empirical Challenges in the Study of Citizen Engagement*. New York, NY: Routledge.
- Thoits, Peggy A., and Lyndi N. Hewitt. (2001). Volunteer Work and Well-Being. *Journal of Health and Social Behavior*, 42: 115-131.
- Teo, T., and Choo, W. (2001). Assessing the Impact of Using the Internet for Competitive Intelligence. *Information Management*, 39(1): 67-83.
- Trainor, K., Rapp, A., Beitelspacher, L. S., and Schillewaert, N. (2010). Integrating Information Technology and Marketing: An Examination of the Drivers and Outcomes of E-Marketing Capability. *Industrial Marketing Management*, 40(1): 162-174.
- Tsai, M. J. (2002). Do Male Students often Perform Better than Female Students When Learning Computers? A Study of Taiwanese Eighth Graders' Computer Education Through Strategic and Cooperative Learning. *Journal of Educational Computing Research*, 26: 67-85.
- Valkenburg, P. M., and Peter, J. (2007a). Preadolescents' and Adolescents' Online Communication and their Closeness to Friends. *Developmental Psychology*, 43: 267-277.
- _____. (2007b). Online Communication and Adolescents' Well-Being: Testing the Stimulation versus the Displacement Hypothesis. *Journal of Computer Mediated Communication*, 12(4): 1169-1182.
- _____. (2009). Social Consequences of the Internet for Adolescents.

- Current Directions in Psychological Science*, 18(1): 1-5.
- Van Deursen, A. J., and Van Dijk, J. A. (2009). Improving Digital Skills for the Use of Online Public Information and Services. *Government Inform. Quart.*, 26(2): 333-340.
- Van Dijk, J., Hacker, K. (2003). The Digital Divide as a Complex and Dynamic Phenomenon. *Inform. Soc.*, 19(4): 315-326.
- Van Dijk, J. A. (2005). *The Deepening Divide: Inequality in the Information Society*. Sage Publications, Thousand Oaks, CA.
- Van Dijk, J. A. G. M. (2006). Digital Divide Research, Achievements and Shortcomings. *Poetics*, 34(4-5): 221-35.
- Verba, S., Schlozman, K., and Brady, H. (1995). *Voice and Equality: Civic Voluntarism in American Politics*. Harvard University Press.
- Wei, L., and D. B. Hindman. (2011). Does the Digital Divide Matter More? Comparing the Effects of New Media and Old Media Use on the Education-Based Knowledge Gap. *Mass Communication and Society*, 14: 216-235.
- Wellman, B., Quan-Haase, A., Witte, J., and Hampton, K. (2001). Does the Internet Increase, Decrease, or Supplement Social Capital? Social Networks, Participation, and Community Commitment. *American Behavioral Scientist*, 45(3): 436-455.
- White, A., and Daniel, E. M. (2004). The Impact of E-Marketplaces on Dyadic Buyer-Supplier Relationships: Evidence from the Healthcare Sector. *Journal of Enterprise Information Management*, 17(6): 441-453.
- Wilson, R. E., Gosling, S. D., and Graham, L. T. (2012). A Review of Facebook Research in the Social Sciences. *Perspectives on Psychological Science*, 7(3): 203-220.
- Zhong, Z. (2011). From Access to Usage: the Divide of Self-Reported Digital Skills among Adolescents. *Computers & Education*, 56(3): 736-746.
- Zillien, N., Hargittai, E. (2009). Digital Distinction: Status-Specific Internet Uses. *Soc. Sci. Quart.*, 90(2): 274-291.
- Zurkowski, P. G. (1974). *The information service environment: Relationships and priorities*. Washington, DC: National Commission on Libraries and Information Science.

김이수(金利修): 서울대학교 행정대학원에서 행정학박사학위를 취득하고(논문: 연구기반 스피노프 성과창출의 결정요인에 관한 연구, 2009), 현재 광주광역시교육청 광주교육정책연구소에서 연구위원으로 재직 중이다. 주요 관심분야는 지방 및 도시정책, 협력적 거버넌스, 정책도구 등이다. 최근 발표한 주요 논문으로는 '지방의회와 지역주민간 소통의 영향요인에 관한 탐색적 연구(2017)', '지방자치단체 주민들의 공정성 인식의 결정요인 연구(2016)', '협력적 관리구조와 조직성과간의 관계에 대한 사회적 자본의 조절효과 분석(2014)' 등이 있다(b9003361@hanmail.net).

최예나(崔睿娜): 서울대학교 행정대학원에서 행정학박사학위를 취득하였고, 현재 충북대학교 행정학과 부교수로 재직 중이다. 주요 관심분야는 조직관리(민간위탁), 사회서비스정책, 복지정책, 지방행정 등이며, 최근 연구로 '사회적 자본이 지방정부 신뢰에 미치는 영향 연구-주민과 선출직 기관들간 소통의 조절효과를 중심으로(2016)', '계약관리요인에 따른 사회서비스 사업성과에 관한 연구(2014)', '의료서비스분야의 편익적 선취(cream-skimming)에 관한 예비적 고찰(2012, 공저)' 등이 있다(luckpink@naver.com).

〈논문접수일: 2020. 10. 17 / 심사개시일: 2020. 10. 19 / 심사완료일: 2020. 10. 28〉

Abstract

A Study on the Effect of Digital Participation of Local Residents on Subjective Well-being: Focusing On the Moderating Effect of Digital Literacy

Kim, Lee Soo

Choi, YeNa

The purpose of this study is to analyze the effects of digital participation on the satisfaction of life as a part of subjective well-being, and the moderating effect of digital literacy in this relationship. As a result of the analysis, in the case of social participation, participation in donations and volunteer activities through the Internet has a positive effect on the life satisfaction of all local residents. In the case of economic participation, employment and turnover activities through the Internet had a negative effect on the life satisfaction of all local residents in cities and counties. In relational participation, maintaining the existing social relationship through the Internet of residents had a positive effect on the life satisfaction of all local residents in the city and county regions. Policy implications are as follows: revitalization of digital civil society, expansion of participation of politically indifferent groups, establishment of resident participation platform, resident participation-type digital social innovation project, establishment and utilization of quality data, establishment of digital community, establishment of online education platform.

Key Words: Digital Participation, Subjective Well-Being, Life Satisfaction, Digital Literacy, Citizen Participation