creative commons

COMMONS DEED

저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

정책학석사 학위논문

디지털 리터러시에 대한 세대 효과에 관한 연구: 연령과 세대의 상호작용 효과를 중심으로

2021년 8월

서울대학교 행정대학원

행정학과 정책학전공

함 동 수

디지털 리터러시에 대한 세대 효과에 관한 연구: 연령과 세대의 상호작용 효과를 중심으로

지도교수 김 동 욱

이 논문을 정책학석사 학위논문으로 제출함
2021년 3월

서울대학교 행정대학원
행정학과 정책학전공
함 동 수

함동수의 석사 학위논문을 인준함
2021년 6월

위 원 장 _____ 엄 석 진 _____

부위원장 _____ 이 진 수 _____

위 원 _____ 김 동 욱 _____

국 문 초 록

과학기술정보통신부와 한국정보화진흥원이 4대 정보취약계층(장애인, 장노년층, 농어민, 저소득층)을 대상으로한 2018년 디지털 정보격차 실태조사에 따르면 가장 취약한 계층으로 분류되는 장노년층(50대 이상)의 디지털 역량은 국민 평균의 81.6% 수준이나 60대는 52.7%, 70대 이상은 27.5%로 급격히 낮아지는 양상을 보인다. 연령이 높은 세대일수록 정보취약계층이 되어가고 있으며 이는 심각한 사회현상이다.

이러한 문제의식을 바탕으로, 본 연구는 디지털 리터러시에 대한 세대효과가 있는지 살펴보고자 한다. 구체적으로, 각 세대별로 겪은 디지털 경험이 디지털 리터러시에 대해 통계적으로 유의미한 결과가 나오는지 실증하고자 하였다. 산업화세대, 베이비부머세대, 386세대, X세대, 밀레니얼세대, Z세대를 독립변수로 설정하였고 종속변수로는 디지털 리터러시를 '정보화역량'과 '인터넷 활용도' 두 가지 측면으로 측정하였다. 활용한 데이터는 정보통신정책연구원의 2017년부터 2020년까지 4개년의 한국미디어패널조사 원자료(raw data)를 이용하여 다중회귀모형을 통해 분석하였다. 또한, 연령과 세대는 밀접한 관계에 있기에 연령이 세대에 갖는 조절효과 또한 알아보고자 하였다. 이를 위해 연령과 세대의 상호작용항을 독립변수로 한 회귀분석을 실시하여 어떠한 변화를 갖는지 실증하였다.

분석 결과, 통계적 결과는 정보화역량을 종속변수로 둔 모형에서는 모든 세대가 통계적으로 유의함으로 나타났으며 인터넷 활용도를 종속변수로 둔 모형에서는 베이비부머세대를 제외한 나머지 모든 세대가 통계적으로 유의미함을 나타냈다. 따라서, 세대별로 디지털 리터러시의 차이가 유의미하게 나는 것을 확인할 수 있다. 정보화 역량의 경우 신세대가 구세대보다 정보화역량이 높다는 결과를 확인할 수 있었지만 인터넷 활용도 측면에서는 조금 다른 경향을 보였다.

상호작용항을 활용한 모형의 경우 각 세대별로 기울기를 비교하여 보면 평행하게 나아가는 변수들이 없기에 세대와 연령은 서로에게 영향을 주고받는 상호작용이 있다고 볼 수 있다. 산업화세대 기준으로 베이비부머, 386, X세대의 경우 나이가 들수록 정보화역량이 동일한 음(-)의 계수로 기울기를 강화하였다. 밀레니얼과 Z세대에 들어서는 기울기를 되려 완화하며 정보화역량이 나이가 들수록 감소하는 현상을 억제하였고 Z세대는

나아가 양(+)의 계수를 보여 기울기를 역전시켰다. 이를 통해 알 수 있는 것은 산업화세대는 세대 내에서 나이가 많던 적던 디지털 리터러시간의 격차가 크지 않다는 것을 알 수 있었으며 베이비부머, 386, X세대의 경우 조금이라도 어릴수록 디지털에 적응할 수 있었던 기회가 있었던 것으로 볼 수 있다. 밀레니얼과 Z세대의 경우 이미 디지털 세대로 그 격차가 미비하며 Z세대의 특이한 경우는 아직 학생인 응답자가 많아 디지털 경험을 할 시간이 없다는 점과 측정 문항이 Z세대가 즐겨 쓰는 디지털 채널을 포함하지 않고 있다는 점도 주목해볼 수 있다.

본 연구는 실증분석 결과를 통해 디지털 격차 해소를 위해 각 세대별로 타겟팅 전략이 필요하다는 것에 주목할 수 있다. 연령이 주요한 세대의 경우와 그렇지 않은 경우를 특정하여 디지털 격차 해소를 위한 전략을 짜는 것이 바람직한 방향으로 보인다. 본 연구의 한계를 지적하자면, 디지털 리터러시를 측정하는 항목이 이미 시중에서 많이 활용되고 있는 클라우드, AI, 메타버스 등 신기술들에 대한 활용도를 측정하지 못하였다는 점, 설문조사의 한계에 따른 사회적 소망성 편향, 동일방법편의 등의 한계를 보완하지 못하였다 점, 세대를 분류함에 있어서 다양한 기준들을 모두 적용시켜보지 못하였다는 점 등이 그것이다.

주요어: 디지털 리터러시, 디지털 격차, 세대, 세대연구, 고령화
학번: 2019-27940

목 차

제 1 장 서론 ····· 1

제 1 절 연구의 배경과 목적 ····· 1

1. 연구 배경 ····· 1

제 2 장 이론적 논의와 선행연구 검토 ····· 3

제 1 절 디지털 리터러시와 디지털 격차 ····· 3

1. 디지털 리터러시의 개념과 특성 ····· 3
2. 디지털 리터러시와 디지털 격차의 측정과 영향요인 ····· 6
3. 디지털 리터러시와 디지털 격차의 이론적 쟁점 ····· 9

제 2 절 세대 구분과 디지털 특성 ····· 11

1. 세대의 개념 ····· 11
2. 세대와 디지털 리터러시와의 관계에 대한 이론적 논의 ····· 14

제 3 장 연구문제 및 연구방법 ····· 21

제 1 절 연구가설 및 모형 ····· 21

1. 연구문제 ····· 21
2. 연구가설 ····· 21
3. 연구 모형 ····· 22

제 2 절 자료수집 및 분석방법 ····· 24

1. 자료수집 ····· 24
2. 분석방법 ····· 25

제 3 절 변수의 조작적 정의와 측정 ····· 26

1. 종속변수의 측정: 디지털 리터러시 ····· 26
2. 독립변수와 조절변수 ····· 30
3. 통제변수 ····· 30

제 4 장 분석결과 ····· 35

제 1 절 기술 통계 ····· 35

1. 응답 대상자의 특성 ····· 35

제 2 절 통계 결과 ····· 37

1. 다중회귀분석 결과 ····· 37
2. 조절효과 결과 ····· 47

제 5 장 결론 ····· 50

참고문헌 ····· 53

Abstract ····· 56

제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 배경과 목적

1. 연구 배경

지능정보사회의 도래에 따라 정보통신기술(ICT)는 사회에 더욱 깊숙이 파고들고 있다. 대부분의 정보는 더 이상 종이가 아닌 디지털 기기를 통해 전달되고 공유되고 있고 기존의 아날로그 전달방식은 쇠퇴하며 디지털 정보를 습득하는 능력인 디지털 리터러시(digital literacy)의 중요성이 더욱이 강조되고 있다. 이는 디지털격차(digital divide) 측면에서 고민거리를 던져준다. 2020 미디어패널조사에 따르면 국민 대부분인 93.8%가 스마트폰을 사용하고 있으며 ITU(국제전기통신연합)에서는 대한민국을 ICT 발전지수 4년 연속 1위에 선정하고 UN 세계 전자정부지수에서 또한 3년 연속 1위를 달성하였다. 하지만, 이러한 우수성의 뒷면엔 디지털 재화나 디지털 서비스 이용이 어려운 사람들이 생겨나며 자연스레 정보소외계층을 만들어내고 있다(신승윤, 2016).

디지털격차를 국가 차원에서 해결하기 위해 노력을 쏟아 붓고 있는 상황이다. 과학기술정보통신부와 한국정보화진흥원이 4대 정보취약계층(장애인, 장노년층, 농어민, 저소득층)을 대상으로한 2018년 디지털 정보격차 실태조사에 따르면 가장 취약한 계층으로 분류되는 장노년층(50대 이상)은 국민 평균의 81.6% 수준이나 60대는 52.7%, 70대 이상은 27.5%로 급격히 낮아지는 양상을 보인다. 이를 55세 이상으로 묶어 장노년층의 디지털 정보화 수준을 살펴보면 일반 국민의 63.1% 정도로 나타난다. 또한, 2013년도 OECD의 국제성인역량조사(Program for the International Assessment of Adult Competencies)에 따르면 한국 55~65세의 컴퓨터

를 활용한 문제해결 능력 결과는 참여국의 평균(11.7%)보다 크게 낮은 3.9%로 최하위 수준인 것으로 나타났다(교육부·고용노동부, 2013).

가장 취약한 계층 중 하나인 장노년층(Schaffer,2007; Hasan & Linger, 2016)을 대상으로 공공과 민간 분야 모두 디지털복지(digital welfare) 측면의 고민들을 해오고 있다. 하지만 다양한 노력에도 불구하고 노년층의 정보화 교육은 여전히 초보단계의 교육을 반복하고 있고 교육 전문 인력의 부족과 노인 수준의 개발 문제는 장노년층의 정보화 수준 실태를 제대로 파악하지 못한 것이 아닌가라는 지적도 있다(김홍록, 2011). 다시 말해, 연령간 능력에 차이가 있다는 일반적인 통계는 설명이 부족하다. 스마트시대의 정보격차에 대한 연구에서 성욱준(2014)은 전통적으로 정보격차 요인으로 지목된 성별, 학력, 소득, 직업은 모두 정보이용능력에 영향을 미치는 것으로 나타났지만 연령에 의한 영향은 유의미하지 않다고 확인했다. 장노년층의 낮은 정보이용능력에도 연령의 유의성이 나타나지 않은 것은 스마트폰 보유 여부나 학력 등과 같은 다른 요인에 포함되어 발현되기 때문이라고 분석했다.

빠른 발전과 변화를 겪어온 한국에서의 기술의 진보는 세대를 걸쳐 이루어져 왔으며 아날로그에서 디지털로 넘어오는 과정은 각 세대마다 서로 다른 경험을 했다. 정보화시대를 살아온 밀레니얼세대로 구분되는 1981~1996년생들은 초등학교 시절부터 디지털 경험에 익숙하며 인터넷을 통해 적극적인 의사표출에 익숙하며 사이버 공간에 대한 높은 신뢰도를 갖고 있다(오민홍 외, 2014). 반면, 베이비부머세대는 아날로그세대이지만 디지털시대에 살며 정보화시대에 적응해야만 했다. 이러한 세대마다 다른 디지털과 관련된 경험들은 연령을 세대로 범주화할 필요성을 제시한다.

이런 맥락에서 본 연구는 인구사회학적 변인들의 디지털 리터러시에 대한 영향을 공통된 경제 및 사회적 특징을 경험한 세대집단으로 구분하여 더욱 세분화하여 살펴보고자 한다. 이를 통해, 세대 간 경험에 따른 디지털 격차의 존재를 확인하고 세대 내에서의 문제점 또한 파악하여 디지털 격차를 효율적으로 해소할 수 있는 정책적 함의 점을 도출해보고자 한다.

제 2 장 이론적 논의와 선행연구

제 1 절 디지털 리터러시와 디지털 격차

1. 디지털 리터러시와 디지털 격차의 개념과 특성

읽고 쓰는 능력을 표현하는 리터러시(literacy)는 더 이상 언어적인 부문에서만 통용되는 것이 아닌 다양한 영역에서의 문제해결 능력을 지칭하는 것으로 확대되고 있다. 이는 논리력, 창의력, 상상력, 콘텐츠와 문화를 형성하는 것으로 여겨지기도 하며(정광호, 2008) 생활의 일반적인 부분을 넘어 정치, 경제, 사회, 문화의 전문적으로 요구되는 능력을 지칭하는 개념으로도 발전되고 있다. 정보화 시대에 맞춰 리터러시는 사회문화에 대한 이해, 해석, 소통을 중요시하는 비판적인 개념으로 발전하고 있다(Gottfredson 2004; Freire & Macedo, 1987). 이러한 시대의 흐름에 맞춰 디지털 리터러시(digital literacy)의 개념이 구축되며 컴퓨터와 인터넷, 네트워크, 디지털과 같은 정보통신기술(ICT) 활용 능력을 포함하는 의미로 전개되었다.

성욱준(2014)에 따르면 “ICT의 발전에 따라 사회에 필수적인 요소로서 자리잡은 디지털 리터러시의 개념은 정보 리터러시, ICT 리터러시, 디지털 정보 리터러시, 컴퓨터 리터러시, 전자 리터러시(e-literacy) 등과 유사”하게 사용되고 있다. 특히 정보 리터러시와 디지털 리터러시는 유사하게 사용되고 있다. Gilster(1997)는 “디지털 리터러시를 네트워크로 연결된 컴퓨터 자원에 접근과 활용을 할 수 있는 능력”이라고 규정하고 있다. Bawden(1998)은 디지털 리터러시를 이미지나 소리와 같은 멀티미디어 정보를 읽고, 이해하고, 습득할 수 있는 능력으로서 네트워크 리터러시, 인터넷 리터러시, 멀티미디어 리터러시의 개념을 포함하는 것으로 정의하였다. Tyner(1998)는 디지털 리터러시를 “컴퓨터, 네트워크, 테크놀러지 리터러시로 이루어진 도구적 리터러시와 정보, 미디어, 비주얼(visual) 리터

러시로 이루어진 표상적 리터러시"로 구성된다고 말했다.

이러한 정의들은 ICT의 발전 속도에 맞춰 그 개념이 확대되었다. 초기 컴퓨터가 보급되며 정보통신기술(ICT)이 자리 잡을 시기에는 디지털 리터러시는 "컴퓨터나 인터넷을 사용하는 디지털 역량을 증진시키는데 필요한 기술(Ala-Mutka, 2011)", "컴퓨터를 활용하여 정보를 이해하고 사용하는 능력(Gilster, 1997)" 등으로 기능적으로 사람이 기기를 얼만큼 활용할 수 있는가에 대한 관점에서 정의되었다. 2000년대에 접어들며 PC(Personal Computer)의 보급은 가구마다 컴퓨터가 자리 잡을 수 있게 해주며 디지털 리터러시는 "지식과 기술을 넘어 디지털 기술의 적절한 활용을 위한 인식과 태도(Eshet, 2002)"로 정의되었다. 이후 정보화시대를 맞아 정보통신기술이 사회의 기반에 스며듦에 따라 개인의 사회적 참여와 사고능력을 대변하는 수준으로 그 범위가 확대되었다(Loureiro & Barbas, 2014).

디지털 리터러시에 사회적 참여의 개념이 추가됨에 따라 디지털격차(digital divide)의 개념이 발생하게 되었다(Friemel, 2016). 디지털격차는 '정보를 가진 자'와 '정보를 가지지 못한 자' 사이의 차이와 불평등을 지칭하는 개념이다(김은정, 2007). 한국의 지능정보화기본법에 또한 명시되어 있기를, 디지털(정보)격차란 "사회적·경제적·지역적 또는 신체적 여건 등으로 인하여 지능정보서비스, 그와 관련된 기기·소프트웨어에 접근하거나 이용할 기회에 차이가 생기는 것"이라고 규정하고 있다(지능정보화기본법 제2조 제 13항).

디지털 정보격차를 최초로 논의한 연구자인 Van Dijik(2006)에 따르면, 초기 디지털 정보격차의 의미는 새로운 정보기술에 접근 가능한 자와 그렇지 않은 자들 사이의 불균형을 뜻하였다. 이러한 디지털 미디어 정보에 대한 접근의 불균형은 정보통신 인프라의 활용 여부에 따라 생겨나는 차이를 뜻하며(Min, 2011), 일반적으로 컴퓨터와 같은 디지털 기기 보유, 인터넷 가입 여부, 인터넷 이용 시간이나 컴퓨터 성능과 같은 지표들을 공통적으로 사용하여(과학기술정보통신부 NIA, 2018) 양적인 정보격차를 나타내고 있다. 이러한 디지털 접근성 격차는 디지털 정보격차의 시발점이라고 볼 수 있으며(Min 2011), 이는 1차적 디지털 정보격차(primary digital

divide)로 정의되기도 한다(Molnar,2002)

새로운 정보 매체와 디지털 미디어 기기의 접근성이 높아짐에 따라 디지털 정보격차는 단순한 접근성이 아닌 다차원적 개념으로 변화하고 있다(Min, 2011). Van Djik(2006)의 단계론적 개념의 디지털 정보격차는 네 가지의 연속적인 동기적, 물질적, 이용능력, 활용접근으로 구분하였다. 현재의 보편적인 디지털 정보격차는 접근성의 격차(digital access), 역량의 격차(digital literacy), 디지털 미디어 정보 활용(digital media use), 그리고 디지털 활용력의 정도는 질적인 접근에서의 정보격차라고 지칭하며 2차적 정보격차(second digital divide)로 분류된다(Molnar, 2002)

그렇듯, 2000년대 이전의 디지털 격차는 PC소유권과 인터넷 접근(US Department of Commerce, 1995; 1998; 1999) 측면에서만 바라보았으나 추후 정보통신기술의 확산은 디지털 격차를 단순한 접근성의 문제가 아닌 사회적·문화적 맥락을 포함하게 되었다(안정임,2006). 디지털 격차의 개념은 이와 같은 진행을 따라 1세대는 정보통신기술에 불평등한 접근(unequal access), 2세대는 활용능력(Skill)의 격차, 3세대는 활용기회(opportunity)의 격차로 진행되었다고 분석한다(권기창, 2008; 송효진, 2014).

스마트폰과 태블릿 등의 새로운 스마트기기의 등장을 맞아 디지털 격차의 개념은 새로운 국면을 맞이했다. 스마트기기의 활용도는 기존 PC를 기반으로 한 인터넷 활용과는 전혀 다른 측면이며 이 부분의 디지털 격차는 스마트 정보격차라는 개념으로 발전하게 된다(박상현, 2011). 최계영(2012)에 따르면 스마트폰은 인터넷에 언제나 연결되어 있으며 스마트기기의 빠른 보급은 PC와 다르게 시공간의 제약 없이 인터넷에 접근할 수 있도록 하였다는 것이다. 이러한 상황에서 스마트폰이라는 새로운 기기는 정보격차를 기존보다 더욱 심화시킬 수 있다는 주장이 있다. 하지만, 사회적 혹은 경제적으로 기존에는 인터넷에 접근 기회가 없었던 계층에게 스마트폰이라는 새로운 기기는 도리어 디지털격차의 정보 접근성 문제를 완화시키고 격차를 감소시키는데 기여할 것이라는 견해도 있다(신혜원 외, 2014). 미국의 경우 흑인 또는 히스패닉 등 기존에는 컴퓨터나 인터넷에

접속할 수 없던 계층에게 새로운 접근 기회가 생겼다는 것이 대표적인 해석이다(한은영,2012).

이러한 디지털 리터러시와 디지털격차에 대한 논의를 살펴보면 디지털 리터러시 및 디지털 격차는 물리적 접근성, 역량, 활용능력 3가지 수준 모두에서 다루어지고 있으며 이를 정리하면 다음의 <표 1>과 같다.

<표 1> 디지털 리터러시와 디지털격차의 유형

디지털 리터러시의 유형	내용
물리적 접근성 (Material Access)	인터넷과 같은 네트워크나 pc, 스마트폰과 같은 정보기기에 접근성
이용능력 (Skill Access)	물리적 접근을 획득한 후 하드웨어와 소프트웨어를 다룰 수 있는 능력. 기기 작동법(도구적 기술)이나 정보 검색 처리 기술(정보 기술), 자신의 목적을 위한 수단으로 사용(전략 기술)을 포함.
활용능력 (Usage Access)	디지털 리터러시의 최종단계로서 실제적인 이용과 관련된 것. 이용시간이나 이용을 위한 응용장치의 다양성, 능동적이고 창조적인 활동을 포함.

출처: van Dijk, 2006; 성욱준, 2014; 한국지능정보사회진흥원, 2020

2. 디지털 리터러시와 디지털 격차의 측정과 영향요인

디지털격차는 정보 비소외 계층과 소외 계층 간의 디지털 리터러시(물리적 접근성, 이용능력, 활용능력) 차이로 나타낼 수 있다. 이를 표현하기 위해 접근성, 이용능력, 활용능력의 수준을 고려하여 측정할 수 있도록 기존의 연구들은 진행되어 왔다. 가장 일반적인 기준은 한국정보화진흥원(NIA)에서 발표되는 정보화격차지수와 관련된 요인들이다. NIA의 지수는 접근성, 역량, 양적활용, 질적 활용으로 3가지 카테고리를 기본으로 두고 있다. 첫째, 정보격차지수 중 접근성 지수는 'PC보유, 무선인터넷 접속가능 기기 보유, 인터넷 이용, PC 및 인터넷 접근 시간, 주 PC 기종 및 인터넷 접속 방식'으로 나누고 있다. 둘째, 역량지수는 '컴퓨터 기본용도별 이용능력과

인터넷 기본용도별 이용능력'으로 구성된다. 셋째, 양적 활용지수는 '한달 이내 PC 및 인터넷 이용여부와 사용시간'으로 측정된다. 넷째, 질적 활용지수는 'PC 및 인터넷 일상생활 부문별 도움정도와 PC 및 인터넷 기본용도별 이용정도'로 나누어 묻고 있다.

반면, 일반적인 실증연구에서 활용되는 디지털 리터러시 및 디지털격차 측정 방법은 NIA의 그것을 많이 따르고 있지만 조금 다른 부분이 있다. 디지털 리터러시에서 물리적 접근성을 데스크탑 및 노트북 유무, 무선기기 보유 및 이용, 유무선 인터넷 접속방법, 스마트폰 이용 여부 등으로 측정한 경우도 있었다. 또한, 이원태 외(2011)의 논의에선 "커뮤니케이션 능력은 종속변수로서 웹이용능력(웹브라우저 환경설정, 파일 업로드, 전송), 정보활용능력(읽기, 검색, 탐색, 비판적 사고, 정보의 전유)을 한 창의적 능력(정보의 공유, SNS를 통한 표현), 사회관계 능력(온라인 사교활동 참여), 네트워킹능력(온라인상에서 정보 공유 및 협동 행위)" 등을 포함한 광범위한 개념으로 사용하였다.

미국의 경우 Pew Research Center(2019)의 'Digital Differences' 에서는 인터넷 이용률로 인터넷 활용성을 측정하였으며 스마트폰 활용성은 인터넷접속여부, 소셜네트워크(SNS) 사용여부, 이메일 사용여부, 텍스트 메시지 이용여부, 비디오 녹화 여부 등으로 측정하고 있다. 고삼석 외(2011)는 디지털 격차를 "접근격차(디지털tv 여부, 유료방송 가입여부)와 이용격차(TV 이용시간, 비용규모, 서비스 이용 종류), 성과격차(TV의 기능, 내용만족도, 활용정도 문항)"의 세가지 항목으로 나누어 측정하였다. 황용석 외(2012)는 "디지털 미디어환경에서 커뮤니케이션 능력격차에 관한 연구에서 물리적 접근성으로는 데스크탑 보유여부, 노트북 보유여부, 스마트폰 보유여부"를 사용하였으며, 커뮤니케이션 능력은 "도구적 이용능력(온라인기술 관련 7개 문항, 정보 활용 관련 6개 문항, 비판적 사고력 문항), 창의적 생산능력(콘텐츠 생산능력 관련 문항), 사회적 관계 형성 능력(온라인 사교활동 관련 5개 문항)"의 3가지를 사용하였다.

민영(2011)은 인터넷이용자 간의 정보격차를 접근성, 활용성, 참여의 총 3가지 측면에서 분석하였고 접근성 측면은 인터넷 정보기기 보유정도, 인

터넷 접근성, 컴퓨터 및 인터넷 성능을 측정하였다. 성욱준(2014)은 디지털 리터러시를 정보이용능력의 10개 설문항목으로 문자메세지, 인터넷, 동영상, 정보검색, 이메일의 이용여부와 같은 항목들을 사용하였다. 신승윤(2016)은 디지털 리터러시를 정보화역량수준으로 보아 컴퓨터 사용능력과 인터넷 사용능력으로 나누어 측정하였다. 컴퓨터 사용능력 항목으로는 운영시스템 사용수준, 워드프로세서 사용수준, 스프레드시트(엑셀 등) 사용수준, 컴퓨터게임 사용수준 등으로 이루어져 있으며 인터넷 사용능력은 자료 및 정보검색 수준, 채팅(메신저) 활용 수준, 전자우편(이메일) 활용 수준 등으로 측정하였다.

디지털 리터러시에 대한 영향요인으로서는 소득, 교육, 연령, 성, 인종과 같은 인수사회학적 요인이 전통적으로 강조되어 왔다(Van Dijk, 2006). 서진완(2000)은 컴퓨터 등의 정보기술을 활용해 정보를 수집 및 이용함에 따라 나타날 수 있는 정보리터러시의 사회경제적 요인으로는 “개인의 소득수준과 관련된 비용지불 능력, 교육수준과 관련된 이용능력, 성별, 연령, 직업”을 고려하였다. 유승훈(2003)은 실증분석을 진행하며 성별, 연령, 교육, 소득의 4가지 인구사회학적 요소를 인터넷 사용시간에 영향을 미치는 요인들로 규정하였다. 이명진·박기태(2009)는 정보격차 연구의 주요 논점 변화 분석을 통해 정보격차의 주요 원인으로 소득, 연령, 지역 등 사회경제적 불평등 가능성을 고려하여야 한다고 주장하였다. 고삼석 외(2011)는 디지털 전환(digital transformation)에 따른 정보격차 연구에서 디지털 방송에서의 정보격차 유발 요인으로 성별, 연령, 학력, 소득수준을 활용하였다.

이원태 외(2011)는 ‘정보격차 해소 및 미디어 리터러시 제고방안’ 연구에서 인구사회학적 변수로 성별, 연령, 학력, 수입을 사용하였다. 민영(2011)은 인터넷이용자 간의 정보격차 현상을 발생시키는 인구통계학적 특성으로 성별, 연령, 직업, 학력, 소득, 주거지역 및 주거지 크기를 사용

하였다. 미국의 Pew Research Center는 'Digital differences' 조사 결과에서 디지털 격차의 인구사회학적 특성을 성별, 인종, 연령, 소득, 학력별로 나누고 있다. 황용석 외(2012)는 '디지털 미디어환경에서 커뮤니케이션 능력격차에 관한 연구'에서 인구사회학적 요인으로 성별, 최종학력, 연령, 소득, 지역을 사용하였다. 진상기(2013)는 한국정보화진흥원의 정보격차지수를 활용한 연구에서 소득, 지역, 연령 요인을 구체적으로 사용하였다. 성욱준(2014)은 미디어패널을 활용한 정보이용능력에 영향요인을 연구하면서 성별, 교육, 연령, 소득, 직업, 지역의 인구사회학적 요인을 활용하였다. 신승윤(2016)은 정보소외계층의 정보화역량 수준을 연구하기 위해 인구사회학적 요인 중 연령, 성별, 교육수준, 가구 월 소득, 직업, 거주기간, 출신 국가를 활용하였다.

3. 디지털 리터러시와 디지털 격차에 대한 이론적 쟁점

디지털 리터러시와 디지털 격차는 ICT가 급속도로 발전함에 따라 분명한 사회문제로 대두되고 있다. 이는 단순한 불평등의 문제로서 존재하기보다 더욱 복잡하게 얽혀있어 그 원인을 알아내고 해소하기 위해 다양한 이론적 논의들이 있어왔다. 낙관적인 태도를 보이는 학자들은 정보격차의 문제는 ICT가 발전할수록 해소될 요인으로 바라보고 있지만, 비관적인 입장의 학자들은 디지털격차가 사회적 불평등 요소를 심화할 것으로 예측하고 있다(신승윤, 2016).

이명진 외(2009)에 따르면 정보화에 대한 낙관론적 접근은 주로 미래학자들의 관점이었다고 설명한다. 미래학자들이 주류를 이루는 낙관론적 견해는 기술결정론을 근거로 하여 시간과 기술의 합작은 사회문제를 해결해 줄 수 있으며, 기존의 물질적 문제들을 넘어 정신적인 문제들까지도 제어할 수 있게 해줄 것으로 보았다. 특히 정보화가 진행될수록 정보격차가 완

화될 것이라는 낙관적 전망은 주로 확산(diffusion)이론에 근거한다고 볼 수 있다(김정석·심상완, 2001). 이 이론의 기본 논리는 모든 혁신은 S자형의 확산 과정을 보이며 비록 혁신의 내용에 따라 기간의 차이는 있으나, 혁신의 가격하락과 혁신의 이익에 대한 사회 구성원들의 이해증진을 통하여 혁신 초기의 격차가 시간이 지날수록 점차 완화된다는 것이다(조정문, 2001). 즉 인터넷의 도입기에는 인터넷이라는 혁신을 받아들이는 데에 사회구성원들 간에 격차가 발생할 수는 있으나 사회 구성원 대부분이 혁신을 수용하게 되는 확산에 성숙기에는 다수가 혁신을 수용하게 되어 누구나 혁신을 이해하고 활용하게 된다는 것이다. 따라서 현재의 정보통신기술의 발전의 과정에서 생기는 결과들 또한 정보사회로 발전하는데에 자연스레 발생하게 되는 단순한 과도기적 현상일 뿐이라는 것이다(이명진·박기태, 2009). 대표적 낙관론자인 벤자민 콤페인(Compaine, 1988) 또한 전화나 미디어 확산 과정에 관한 역사적 경험사례를 통하여 정보격차를 새로운 기술도입 초창기에 발생하는 과도기적 문제로 인식한다(손연기, 2008).

반면에 비관론적 입장에서는 정보통신기술 혁명을 단순한 기술적인 진보로 보는 것이 아니라 사회, 정치, 문화, 경제부문의 복합적인 현상으로 바라보면서(이동우, 2002) 다소 복잡한 사회적 현상으로 이해하고 있다. 또한, 정보화가 진전됨에 따라 첨단 기술이 도입되고 많은 양의 다양한 정보들이 제공됨에도 정보 불평등이 심화하는 것은 물론이며 이로 인한 소득 등의 사회·경제적 격차도 더불어 심화한다(Castells, 1999)고 보고 있다(송지향, 2014). 따라서 이에 대한 마땅한 해소책이 수반되지 않고서는 해결되기 어려운 사회문제라는 견해를 밝히고 있다. 사회체제 내에서 대중매체의 확산과 정보유통량이 증가할수록 사회경제적으로 높은 계층이 낮은 계층보다 정보 매체를 더 많이 이용하고, 정보를 더 많이 획득하게 되면서 계층 간의 지식격차(Knowledge gap)가 점차 증가하는 경향이 있다는 것

이다(전석호, 1995; 조정문, 2001; 윤상오, 2007). 대표적인 비관론자인 허버트 쉴러(Schiller, 1996)에 따르면, 정보통신기술의 발전이 정보의 풍요를 낳는 것은 사실이지만 이로부터 혜택을 받는 집단과 그렇지 못한 집단이 정보 부자(information rich)와 정보 빈자(information poor)로 분화되어 이들 간의 격차가 심화할 것이라고 주장하였다(손연기, 2008). 이처럼 비관론에서는 정보사회가 고도화되면 될수록 정보격차가 사회 내에서 사회 불평등을 심화시키는 요인으로서 존재하며, 이를 바로잡고자 하는 사회적 노력 없이는 해결되기 어려운 문제로 고려하고 있다.

제 2 절 세대구분과 디지털 특성

1. 세대의 개념

세대의 어원을 추적한 Nash(1978)는 세대(generation)의 어원은 그리스어 'genos'에서 유래하며 주요 의미는 '자녀의 출산'을 의미한다고 전한다. 이에 대한 보다 일반적 의미로는 "새로운 존재의 출현(to come into existence)"이었다. Nash와 박재흥(2003)에 따르면 "세대라는 용어는 어떤 존재를 전제로 하여 그와 다른 새로운 존재의 출현이라는 상대적인 의미(예: 부모세대에 대한 자녀세대)로 사용되었는데 그 용어에는 자신이 속한 '어느 집단과의 공통점과 그 밖의 다른 집단과의 차이점'이라는 함의가 내재해 있는 것이다." 즉, 세대라는 개념은 "집단 내 유사성"과 "집단 간 차이"를 모두 포함하고 있음을 알 수 있다. 오늘날 일반적으로 사용되고 있는 "세대"라는 개념은 그 대상이나 의미에 있어서 다양하게 사용되고 있으며, 각종 연구의 이론적 관점에서도 동일시기 출생집단, 생애주기 단계, 친족계보, 역사적 시기 등 여러 관점에 따라 다양한 의미로 해석되고 있다.

전상진(2002)의 연구에 따르면 사회적 세대는 역사적 흐름과 객관적인 사회적 조건 속에서 집단으로서 연대의식을 갖게 되는 현상이라고 설명한다. 오민홍 외(2014)는 사회적 세대와 관련한 가장 보편적인 세대 개념은 "동년배 집단, 즉 같은 시기에 태어나 유사한 성장 경험과 가치관을 공유하고 있는 사람들"을 지칭한다고 설명한다. 박재홍(2005)은 세대의 개념과 관련하여 사회역사적 세대 개념을 제시하며 세대를 "역사적·문화적 경험을 공유하고 상대적으로 유사한 의식, 태도, 행위 양식을 가지며 그에 따라서 어느 정도 동료의식을 갖는 사람들의 집합"으로 정의하였다.

세대의 형성을 설명하기 위한 이론적 시각으로 Kertzer(1883)은 세대의 4가지 구분법을 제시하였다. 첫째, 조부모-부모-자녀 세대와 같이 친족 계보에서 동일 항렬에 속하는 구성원. 둘째, 비슷한 시기에 태어나 동일한 생애주기 단계와 역사적 사건을 경험하는 출생 코호트. 셋째, 청소년, 대학생 세대처럼 같이 동일한 생애주기 단계에 있는 구성원. 마지막으로, 1914, 전쟁 전·후 세대와 같이 역사적으로 특정한 시기에 생존한 사람들이라는 개념을 제시한다(박재홍, 2003). 이러한 세대 개념은 다양한 이론적인 시각으로 발전하게 된다: Mannheim의 세대론, 인구학적 세대이론, 역사주의 세대개념, 생물학적 세대개념, 연령성층화이론(이종원·김영인, 2009) 등.

이 중 Mannheim(1952)에 따르면 학술적으로 세대는 같은 시대를 살면서 같은 사건의 경험을 통해 유사한 사회적 의식을 형성한 집단을 의미한다고 한다. 따라서, 세대는 "생물학적 동질성을 가진 집단일 뿐 아니라 유사한 경험과 의식을 공유하는 사회적 산물(social creation)"로 이해되어야 한다. 사람은 성년이 되는 '민감한 시기(impressionable years)'에 직간접적으로 겪은 사건들에 의해 영향을 받고 서로 공유할 수 있는 특정한 태도나 의식을 가지게 된다. 이렇게 공감대가 형성된 정치사회적 의식은 지속성을 가지며 개인에게 일평생 영향을 미치게 된다. 동세대(cohort)들이 유사한 사고체계와 의식을 가지는 것은 이 때문이다(허석재, 2014).

하지만, 세대 집단에게 형성된 사고체계와 관습이 개인에게 평생 유지되는지에 대해서는 여전히 논란이 있다. 개인의 정치사회화 시점에 대한 논

의 가운데는 '지속성(persistence) 가설'과 '생애주기 효과(life-cycle effects) 가설'이 있다(허석재, 2014). 지속성 가설에 따르면, "젊은 시절 형성된 정체성과 의식은 외부 환경의 변화에도 불구하고, 나머지 인생에서 큰 변화 없이 지속된다." 이러한 경우, 세대집단은 성인으로 진입하는 시기에 경험한 사건으로 서로 유사한 사회의식을 형성하고, 이러한 의식은 일반적으로 변화하지 않고 오래 간다고 볼 수 있다. 반면, 생애주기 효과 가설은 사람은 나이가 증가함에 따라 정체성과 의식에 변화가 나타난다고 가정한다. 20대엔 자유분방한 모습에서, 30~40대에는 직장 및 가정에서 성공지향적인 성향을 보이고, 50~60대에는 사회적 안전과 질서를 중시하는 성향으로 변화하는 사례가 이에 해당된다. 어떠한 사회적인 변화에 따른 세대의 효과를 가정하기 위해서는 지속성 가설을 밑바탕에 두어야 하며, 연령의 효과를 보기 위해서는 생애주기 효과 가설을 중심에 두어야 한다.

반면, 연령성층화 이론(age stratification theory)의 경우 같은 "코호트가 동일한 노화과정을 거치는가"의 문제와 "코호트별 노화 과정의 차이가 사회구조적 변화와 어떻게 연계되어 있는가"의 문제를 집중적으로 탐구하였다. 해당 이론에서 가장 중요한 것은 "연령계층" 내지 "연령계급"이며, 이는 모든 세대의 코호트는 나이가 들어감에 따라 겪게 되는 생애경로 단계를 말한다(박재흥, 2003: 7). 해당 이론은 연령이 사회조직의 작동원리이자 사회변동을 이해하기 위한 핵심 키워드임을 강조한다. 나아가 시간을 '개인적 시간(personal time)'과 '역사적 시간(historical time)'으로 구분하고 두 시간이 서로 교차하는 과정에 중점을 둔다. 특히 개인적인 경험(시간)이 사회적으로 구조화 되어가는 과정, 다시 말해, 사회 집단에 의해 공통적인 사회적 시간표(social time table)에 따라 재구성되고 있음에 주목한다.

2. 세대와 디지털 리터러시와의 관계에 대한 이론적 논의

미국의 조사연구기관 Pew Research Center(2018)는 현재 생존 인구를 “사일런트 세대(~1945년생), 베이비붐 세대(1946~1964년생), X세대(1965~1980년생), 밀레니얼 세대(1981~1996년생), Z세대(1997년생~)”로 각 세대를 구분한다. 미국의 경우 베이비부머는 2차 세계대전을 기준으로 삼아 1945년 후 출생자들을 지칭하며 일본의 경우도 2차 세계대전 패전 후 태어난 사람들을 ‘단카이 세대’라고 부른다. 이렇듯 각 세대가 살아왔던 사회배경, 문화, 환경이 다르고 국가별 세대를 규정하는 기준이나 규모에 차이가 있기에 한국 세대의 특징은 타 국가와 다르다고 볼 수 있다.

한국의 세대 구분과 특성을 위해선 세대 구분을 위한 현대사의 주요 사건 및 경향을 살펴봐야 한다(이종혁, 최윤정 2018). 한국전쟁, 산업화, 민주화, 정보화 등은 세대 분류를 할 때 자주 언급되는 용어들이며 일제 식민지, 유신독재, IMF, 월드컵, 촛불집회 등을 때때로 포함시키기도 한다. 이종혁(2018)에 따르면 “한국의 현대사를 3개의 시기로 구분하는 방식이 많이 사용된다. 5·16 군사 쿠데타부터 1970년대까지의 산업화 시기, 1987년 민주화 운동으로 상징되는 1980년대 민주화 시기, 1990년대 중반 이후 인터넷을 바탕으로 한 정보화 시기가 그것이다.” 이러한 기준에 맞춰, 각 시기에 사회에 진출한 세대들을 각각 “산업화 세대, 민주화 세대, 정보화 세대로 칭”하기도 한다(이호영·오주현·김석호·이윤석, 2012). 일반적으로 많이 쓰이는 대한민국의 세대 구분은 아래 <표 2>에 제시된 바와 같다.

<표 2> 사회적 대한민국 세대 구분

세대	출생연도	역사적 사건
산업화세대	1940~1954년	한국전쟁, 베트남전쟁
베이비부머세대	1955~1963년	5.16군사정변, 새마을운동
386세대	1964~1969년	6.10항쟁, 민주화운동
X세대	1970~1980년	성수대교, 삼풍백화점붕괴
밀레니얼세대	1981~1996년	외환위기, 월드컵, 금융위기
Z세대	1997년~	

출처: 한국경제

하지만 학술적으로 세대를 분류하기 위한 노력은 사회역사적 요인들과 경제적인 배경을 모두 고려하여 조금 다르게 분류한다. 박재흥(2009)은 출

생연도 기준으로 “1941년부터 1991년까지 기간에서 대략 10년을 기준으로 6개 세대를 구분했다. 탈식민지 세대(4·19, 6·3 세대), 베이비붐 세대(유신 세대), 386 세대(민주화 세대), IMF세대(신세대), 88만원 세대 (w 세대, 광장 세대), 웹2.0 세대 등이다.” 노환희, 송정민, 그리고 강원택(2013)은 세대 간 효과가 대통령 선거에 미친 영향을 분석하며 세대를 7가지 기준으로 세분하였다: 한국전쟁 세대(1941년 이전 출생), 전후 산업화 세대(1942~ 1951년 출생), 유신 세대(1952~1959년 출생), 386 세대(1960~1969년 출생), IMF 세대(1970~1978년 출생), 월드컵 세대(1979~1987년 출생), 촛불 세대 (1988~1993년 출생). 이종혁, 최윤정(2018)은 이러한 사회학에서의 활용되어 왔던 특징들을 정리하여 아래 <그림 1>과 같이 한국의 세대 구분과 특성을 정리하였다.

<그림 1> 한국의 세대 구분과 특성

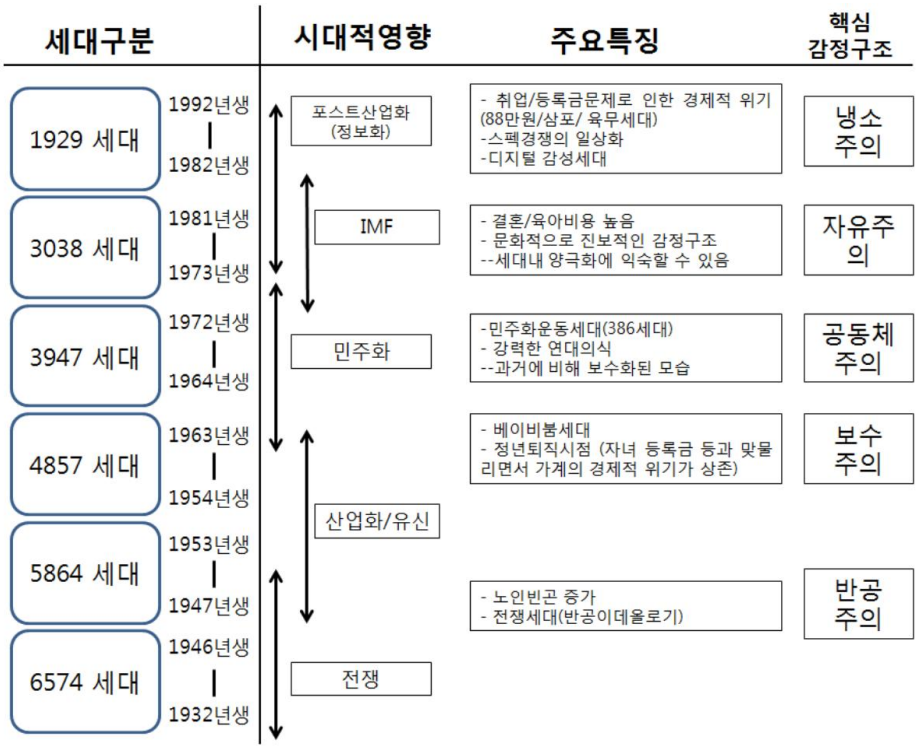
세대	전후 세대	베이비붐 세대	386 세대	IMF 세대	88만 원 세대
출생 시기	1941~1950	1951~1960	1961~1970	1971~1980	1981~1990
사회진출 시기(20대)	1960년대	1970년대	1980년대	1990년대	2000년대
사회적 특징	체제 안정화	산업화	민주화	정보화	네트워크화
사회적 배경	일제 식민지와 한국 전쟁 경험 잔존, 4·19와 5·16 등 사회격변 경험	군사정권, 국가주도 계획경제, 급속한 산업화, 냉전과 북한 대치	신군부에 대한 민주화 투쟁, 정치 관심과 참여	정치적 민주화, 핵가족화, 탈이념화, 신자유주의, 서태지 문화	실업과 비정규직, 삼포(연애·결혼·출산 포기)세대, 쇠고기 수입 반대 집회
사회 의식	반공주의, 권위주의, 물질주의	권위주의, 보수적 태도, 집단주의, 성장제일주의	탈권위주의, 진보적 태도	탈정치, 문화-기술에 관심, 논리보다 감성, 개인주의, 자유 추구	무한경쟁 생존 추구, 경제적 안정 중시, 네트워크와 교류 추구
미디어 특징	신문 중심	신문-방송 중심	신문-방송 중심	인터넷과 PC통신 부상	소셜 미디어와 모바일 부상

출처: 이종혁, 최윤정(2018)

오민홍 외(2014)는 고용서비스의 효율적인 제공을 위한 세대 구분 연구에서 역사, 경제, 사회적 요인을 고려하여 세대 집단을 구분해야 한다고

말하며 한국의 세대를 순서대로 6574세대, 5864세대, 4857세대, 3947세대, 3038세대, 1929세대로 구분하였으며 이는 <그림 2>에 표기되어 있다. 그는 시대적 영향요인으로 6.25 전쟁, 산업화/유신, 민주화, IMF 포스트산업화(정보화)를 꼽고 있으며 이를 바탕으로 세대별 SWOT분석을 실시하여 위와 같은 세대구분 결과를 도출하였다.

<그림 2> 세대별 주요 특징 요약



출처: 오민홍, 고재성, 장서영, 오찬호 (2014)

세대를 구분하기 위한 디지털 측면에서의 고민 또한 없지 않다. 김미령(2012)는 베이비부머세대를 “아날로그세대이지만 디지털시대에 살면서 지식정보화시대에 적응해야 하는 세대”라고 정의하였다. 그에 따르면, “한국의 정보화는 1990년~2000년에 디지털 방식의 2세대 이동통신의 상용화

및 1995년 윈도우 95의 보급으로 본격적인 디지털시대에 접어들었다"고 하며 "베이비부머세대를 마지막 디지털시대의 도래에 따른 마지막 아날로그 세대"라고 정의하고 있다.

세대가 디지털 리터러시와 관련이 있다는 논의는 개인은 주변 환경의 영향을 받는다(Bonfenbrenner,1979)라는 이론적 논의에서 출발한다. Lawton(1982)의 환경적응역량모델(Competence-Environmental Press Model of Adaptation)은 개인과 환경의 상호작용 효과와 외부환경이 개인에게 요구할 때 개인이 각자 역량에 따라 어떻게 적응하는가를 설명하고 있다. 해당 이론은 노인들의 환경 적응과정을 설명하기 위한 이론으로 개인과 환경 간의 상호 협조적인 관계를 설명하고 있다(Wahl,2001). 또한, 개인이 사회에 수용된다는 것은 곧 환경의 요구에 잘 적응할 때(Kail & Cavanaugh, 2007)이다. 이는 급속도로 발전하는 ICT와 정보사회의 도래는 개인에게 다양한 것을 요구하게 되었다. 단순한 컴퓨터의 사용, 인터넷 활용, 스마트기기 사용, 소셜네트워크서비스 활용, 정보 탐색, 인터넷뱅킹 등 개인이 디지털시대라는 환경에 맞춰 변화해 오길 요구받아왔다(김미령, 2012).

하지만 디지털 격차를 측정하려고 하는데 있어 연령을 세대로 묶어 시도해보려고 했던 한국의 연구들은 세대의 특성을 고려하지 않고 단순히 연령대를 일정 단위로 묶어 시도해본 경우가 많다. 안정임, 서윤경(2014)의 경우 세대와 경제수준을 중심으로 디지털 미디어 리터러시 격차의 세부적인 요인을 분석하려고 하였을 때, 어린이(초5~6), 청소년(중2~고2), 성인(20~50대), 고연령층(60대)로 단순히 구분하였다. 노년층 세대 내 디지털 정보격차를 분석하려고 하였던 박소영, 김지원(2019)의 경우, 만 55세 이상 노인 응답 패널을 더 세분화된 연령집단인 55-64세, 65-74세, 75-84세, 85세 이상으로 나누어 측정하였다.

미국의 경우에도 세대와 디지털 특성에 대하여 연구한 사례들이 있다.

대표적으로 Tapscott(1997)은 세계 2차 대전 이후 미국의 사회적 변화를 인구학적으로 설명하며 'N세대'의 개념을 제시하였다. Tapscott에 의하면 N세대는 미국의 베이비붐세대 이후 새롭게 '부상하는' 젊은 세대로 디지털 매체를 적극적으로 활용하면서 이를 통해 일상생활인 대화, 오락, 학습, 작업, 사고를 통해 가치관을 형상한 세대를 말한다. 이들은 인터넷 세계에서 토론하고 논쟁하며, 조사하고 정보를 제공하는 것 뿐만 아니라 놀이와 쇼핑까지 모든 활동을 한다. 때문에 이들의 디지털 특성은 인쇄기술이나 TV 등으로 나타난 변화와는 근본적으로 성격이 다르다고 한다. 그가 말하는 N세대는 우리나라 분류 중 밀레니얼세대와 가장 근접하며 후속세대인 포스트 디지털세대는 Z세대와 유사한 것을 알 수 있다.

<표3> Tapscott 연구의 미국 인구 세대 구분

세대	출생연도	인구수(비율)
베이비붐세대	1946년 ~ 1964년	7천7백20만(23%)
X세대	1965년 ~ 1976년	4천4백90만(15%)
N세대 (디지털 세대)	1977년 ~ 1997년	8천1백10만(27%)
후속세대 (포스트 디지털 세대)	1998년 ~ 현재	4천10만(13.4%)

*출처: Tapscott(2009), p.16

Mannheim(1952)은 세대를 형성하는 데 결정적인 영향을 주는 것은 특정 생애주기인 청소년기(17~25세)에 겪는 역사적, 문화적 경험이 주요하다고 하였다. 또한, 김용섭(2006)은 디지털세대를 "디지털 원주민(digital natives)"과 "디지털 이주자(digital immigrants)"로 구분한다. 전자는 디지털 시대에 태어나고 성장하여 자연스럽게 디지털에 적응한 세대를 지칭하며, 후자는 아날로그 시대에 태어나 디지털화에 의식적으로 대응하고 적응하는 세대를 지칭한다. 이러한 견해에 따라 각 세대별로 20대 초반 사회진출 시기에 주로 경험한 정보화 역사, 문화적 경험을 중심으로 만들고

자 하였다. 다양한 세대분류와 우리나라의 정보화 역사를 결합하여 세대별로 디지털 특성을 다음 <표 4>와 같이 부여하고자 한다. 이를 활용하여 아날로그와 디지털의 정도를 세대별로 부여하여 세대를 분류하고 인구사회적 요인들이 서로 다른 정보화 환경에서 디지털 리터러시에 어떤 영향을 갖고 있는지 알아보고자 한다.

<표 4> 본 연구에서 활용할 세대별 디지털 특성

세대	산업화세대	베이비부머 세대	386세대	X세대	밀레니얼 세대	Z세대

<table>
<tr><td>출생 시기</td><td>1940~1954</td><td>1955~1963</td><td>1964~1969</td><td>1970~1980</td><td>1981~1996</td><td>1997~</td></tr>
<tr><td>사회진출
시기(20대)</td><td>1960년대</td><td>1970년대</td><td>1980년대</td><td>1990년대</td><td>2000년대</td><td>2010년대</td></tr>
<tr><td>디지털
특성
키워드</td><td>신문,
TV방송</td><td>신문,
TV방송,
유선 전화</td><td>PC통신
(천리안,
하이텔,
나우누리)</td><td>디지털,
인터넷,
이메일</td><td>데이터,
모바일(스마트폰), 소통</td><td>크리에이터(유튜브),
온라인,
플랫폼</td></tr>
<tr><td rowspan="4">정보화
역사적
경험</td><td rowspan="4">1956년
최초
TV방송</td><td rowspan="4">1971년
최초
서울-부산
장거리
전화</td><td rowspan="4">1986년
PC통신
‘천리안’
출시 및
대중화</td><td>1994년
한국통신
인터넷
상용
서비스</td><td>2004년
페이스북
출시</td><td rowspan="4">2010년
카카오톡
출시
/유튜브
대중화
/쿠팡 등
플랫폼
기업 설립</td></tr>
<tr><td>1998년
초고속
인터넷
출시</td><td>2005년
가정 내
인터넷
보급률
74.8%*</td></tr>
<tr><td>1999년
네이버 등
포털
서비스
개시</td><td>2007년
아이폰
발표</td></tr>
<tr><td>1999년
‘정보화촉진
기본법’,
학교 교실
컴퓨터</td><td>2009년
삼성
갤럭시
출시</td></tr>
<tr><td>미디어
특징</td><td>신문 중심</td><td>신문/방송
중심</td><td>신문/방송
중심</td><td>인터넷/
방송 중심</td><td>인터넷/
SNS 중심</td><td>플랫폼/
SNS 중심</td></tr>
<tr><td>디지털세대</td><td>디지털
이주민</td><td>디지털
이주민</td><td>디지털
이주민</td><td>디지털
이주민</td><td>디지털
네이티브</td><td>디지털
네이티브</td></tr>
<tr><td>디지털
특성</td><td>Analog</td><td>Strong
Analog,
Weak
Digital</td><td>Strong
Analog,
Weak
Digital</td><td>Weak
Analog,
Strong
Digital</td><td>Digital</td><td>Digital</td></tr>
</table>

*출처: UIT-Database

제 3 장 연구설계 및 변수의 설정

제 1 절 연구가설 및 모형

1. 연구문제

본 연구는 서로 다른 디지털 환경을 경험한 세대 간에 디지털 리터러시와 격차가 존재하는지 통계적으로 검증해보고자 한다. 또한, 선행연구를 바탕으로 디지털격차 유발 요인으로 언급된 연령, 성별, 소득, 교육수준, 직업 유무, 지역 등의 영향요인에 따라 각 세대 내에서 디지털 리터러시 수준에 대하여 차이가 있을 수 있음에 주목하여 어떠한 요인들이 이들의 정보화 역량에 영향을 미치는지에 대해서 통계적으로 검증해보고자 한다. 이를 통해, 세대 간 경험에 따른 디지털 격차의 존재를 확인하고 세대 내에서의 문제점 또한 파악하여 디지털격차를 효율적으로 해소할 수 있는 정책적 함의 점을 도출해보고자 한다.

따라서 본 연구의 연구문제는 “세대별로 디지털 리터러시 격차가 통계적으로 유의미하게 존재하는가?”이다. 또한, 연령과 세대는 밀접하게 관계되어 있음에 따라 연령과 각 세대마다 상호작용항 적용에 따른 조절효과가 있는지 살펴보고자 한다.

2. 연구가설

위에서 제기한 연구문제를 중심으로 연구가설을 설정해보자면 다음과 같다. 연령은 통제하고도 세대별 디지털 리터러시 효과가 있을 것으로 본다.

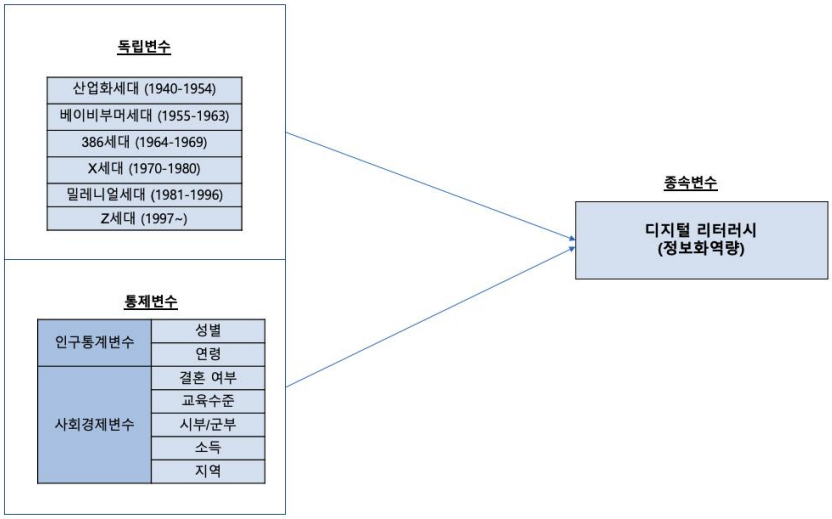
연구가설: 신 세대가 구 세대보다 디지털 리터러시가 높을 것이다.

3. 연구모형

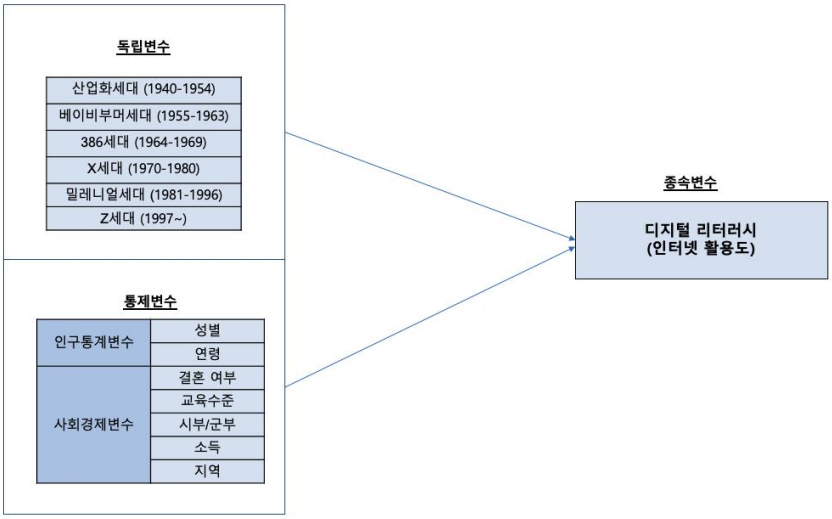
연구는 서로 다른 세대별로 디지털 리터러시의 격차가 통계적으로 유의미한지에 대한 검증을 해보고자 한다. 따라서 연구모형의 독립변수를 디지털 개념으로 분류한 산업화세대, 베이비부머세대, 386세대, X세대, 밀레니얼세대, Z세대로 설정하였다. 분석에 있어서는 산업화세대를 기준으로 베이비부머세대, 386세대, X세대, 밀레니얼세대, Z세대를 순서대로 더미변수로 처리하여 디지털 리터러시에 대한 세대 효과를 알아보고자 한다. 디지털 리터러시는 “정보화역량”과 “인터넷 활용도”로 나누어 검증을 하고자 한다. 이에 대한 연구모형은 <그림 3>과 <그림 4>와 같다.

세대별 “정보화역량”과 “인터넷 활용도” 격차에 대한 통계적 검증이 이루어지고 난 이후에는 연령과 각 세대 간의 상호작용항 적용에 따른 조절효과에 대해 알아보고자 한다. 이를 위한 연구모형은 다음의 <그림 5>와 <그림 6>과 같다.

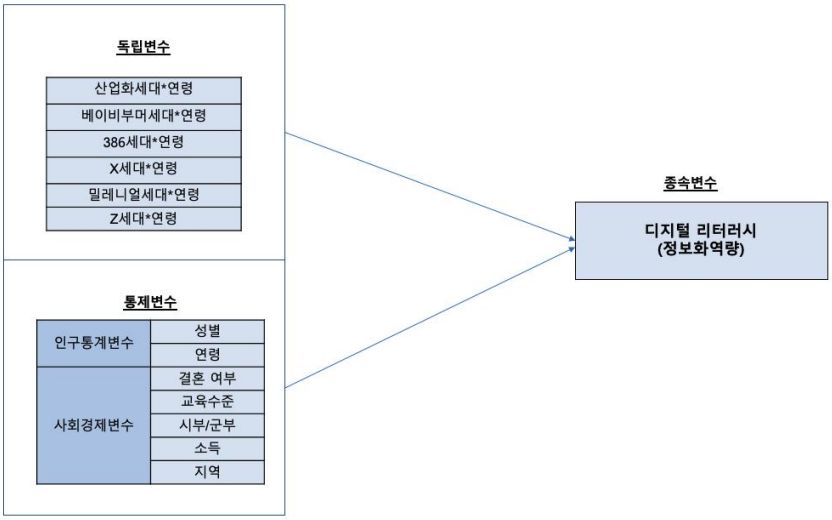
<그림 3> 연구모형 1-1



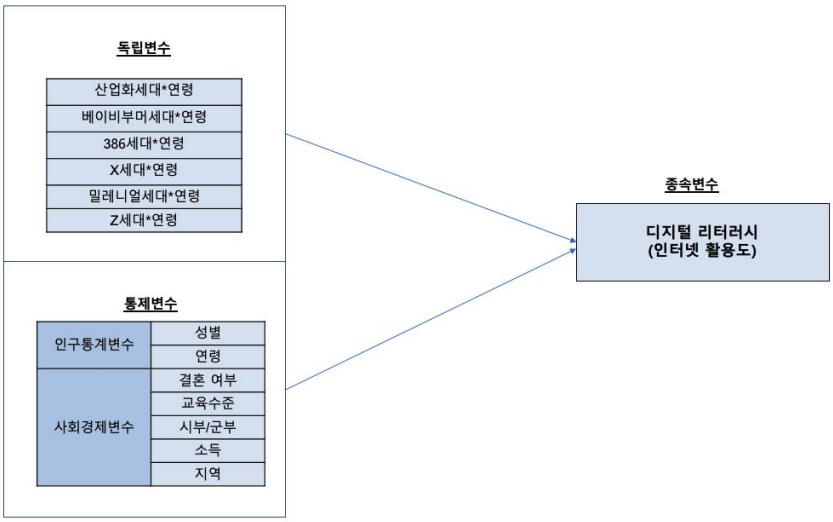
<그림 4> 연구모형 1-2



<그림 5> 연구모형 2-1



<그림 6> 연구모형 2-2



제 2 절 자료수집 및 분석방법

1. 자료 수집

본 연구를 위한 자료는 정보통신정책연구원에서 2010년부터 매년 실시해오고 있는 '한국 미디어패널 조사통계'의 2017-2020년의 4년간 패널 데이터이다. 디지털 리터러시를 측정하는 항목의 개수 변화와 질문 형식의 변화를 고려하여 일치하는 4개년도 데이터를 활용하였다. 한국미디어패널 조사는 통계청으로부터 통계작성승인을 받아 이루어지는 작성 주기 1년의 조사이다. 전국 5,000여 가구와 해당 가구의 만 6세 이상 가구원을 대상으로 한 대규모 조사로, 가구와 가구 내 개인을 대상으로 각각 별도의 설문을 병행하여 동일 가구 및 개인의 장기적 미디어 환경과 미용행태 변화

를 추적 조사한다. 표본 추출은 층화 2단 추출법을 적용해 시·도 구분에 따라 결정된 500여개의 표본 조사구별로 10가구 내외의 표본을 선정하고, 여기서 읍·면 및 동 구분을 이용한 지역 층화 및 아파트 가구의 비율 등을 적용해 조사구 내의 가구 및 개인의 추출 비율을 조정한다.

2. 분석방법

본 연구를 위한 분석방법으로는 설문결과의 기술통계분석, 다중회귀분석, 조절효과분석으로 구성된다.

기술통계분석을 통해 표본들의 인구 및 사회통계학적 요인의 기술통계량을 확인할 것이다. 이를 바탕으로 연구표본의 일반적 특성을 알아볼 수 있다. 그 후, STATA 16.0을 이용하여 연구대상자들의 집단 간(산업화세대, 베이비부머세대, 386세대, X세대, 밀레니얼세대, Z세대) 디지털 리터러시 차이가 실제로 통계적으로도 존재하는지 보기 위해 '정보화역량' 34문항과 '인터넷 활용도' 11문항을 종속변수로 패널 다중회귀분석을 실시할 것이다. 그 후, 연령*세대의 상호작용항을 독립변수에 넣고 분석을 진행하여 각 세대별로 연령이 갖는 조절효과에 대해 알아보고자 한다.

제 3 절 변수의 조작적 정의와 측정

1. 종속변수의 측정: 디지털 리터러시

본 논문의 변수 측정은 기본적으로 “한국미디어패널조사통계”의 문항들로 이루어졌다.

종속변수인 디지털 리터러시는 Haragittai(2002)의 사용역량(usage ability)의 격차 개념을 이용하고자 하였다. 또한, 김이수(2015), 최예나(2015) 등의 선행연구를 참고하여 국가승인통계로서 활발히 사용되고 있는 정보격차 지수 중 “PC를 통한 인터넷 이용능력 수준”을 측정하는 설문문항과 가장 비슷한 미디어 패널에서 “데스크탑 PC 또는 노트북 사용능력”을 활용하였다. 또한, 성욱준(2014)의 스마트기기와 디지털 리터러시간 연구의 개념을 사용하여 미디어 패널에서 “스마트기기(스마트폰 및 태블릿 PC) 사용능력”으로 측정하였다. 두 가지 항목 모두 4가지 분류에 따른 15개와 19개의 항목만이 4년간 꾸준히 측정되어온 문항이며, 가능 여부를 “예”, “아니오”로 대답하게 되어있어 모두 “예”를 골랐을 시 34점을 만점으로 보아 측정하였다.

또한, 앞서 <표 1>에서 언급된 디지털 리터러시와 디지털 격차의 유형 중 활용 능력을 디지털 리터러시 측정에 포함시켜 보다 포괄적이고 정확한 종속변수를 확보하고자 한다. 미국의 Pew Research Center(2019)의 ‘Digital Differences’ 측정을 위해 활용된 인터넷 이용률 개념 중 인터넷 접속여부, 소셜네트워크 참여 여부 등의 부분을 참고하여 미디어 패널에서 “인터넷 활동 빈도”로 측정하였다. 총 16개의 항목 중 앞선 “스마트기기(스마트폰 및 태블릿 PC) 사용능력”과 동일한 시기동안 꾸준히 측정되어온 문항은 11개이며, 활동 빈도를 “거의 하지 않음”, “3개월에 1회 정도”, “한달에 1~3회 정도”, “1주일에 1~3회 정도”, “1주일에 4~6회 정도”, “거의 매일”로 대답하게 되어있는 리커트척도로 문항이 설계되어 있어 6점 만점의 평균값을 내어 측정하였다.

<표 4> 2017-2020년도 중복 “데스크탑 PC 또는 노트북 사용능력” 설문 문항

문 번호	항목		가능 여부
문15-1)	동영상	1. 곰플레이어/윈도우미디어 플레이어/ 아이튠스 등의 동영상 재생 프로그램을 통해 동영상 파일을 재생시킬 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
문15-2)	인터넷	3. 컴퓨터에 인터넷을 연결해서 사용할 수 있습니까? (PC에서 유선이나 무선 네트워크 선택 이용, PC에서 인터넷 접속가능 확인 등: 단, IP 설정은 제외)	① 예 ② 아니오
		4. 즐겨찾기가 되어 있는 인터넷 사이트를 클릭하여 방문할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		5. 특정한 웹사이트 주소가 주어지면 그 사이트를 인터넷 주소창에 직접 입력하여 방문할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		6. 인터넷 포털 사이트나 검색 사이트에서 검색어를 입력하여 정보검색을 할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		8. 인터넷을 통해 인터넷 뱅킹을 할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		10. 인터넷을 통해 온라인 쇼핑이나 영화·공연 등 온라인 예약/예매를 할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
문15-3)	이메일	11. 자신에게 수신된 이메일을 열람·확인할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		12. 이메일을 작성하여 타인에게 보낼 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		13. 이메일에 파일을 첨부하여 보낼 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		14. 이메일에 첨부된 파일을 다운로드하여 파일을 열어 볼 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
문15-4)	기타 활용	15. 필요한 프로그램(소프트웨어)을 컴퓨터에 설치하고 삭제할 수 있습니까?(업데이트 포함)	① 예 ② 아니오
		16. 컴퓨터에 다양한 외장기기(디지털 카메라, 프린터, 스캐너, USB 외장하드 등)을 연결하여 이용할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		17. 한글, 엑셀, 파워포인트 등을 이용하여 필요한 문서나 자료를 작성할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		18. 컴퓨터의 악성코드(바이러스, 스파이웨어 등)를 검사하고 치료할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오

<표 5> 2017-2020년도 중복“스마트기기(스마트폰 및 태블릿 PC) 사용능력” 설문 문항

문 번호	항목		가능 여부
문16-1)	문자 메시지/인스턴트 메신저	1. 자신에게 수신된 휴대폰 문자 메시지를 열람·확인할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		2. 휴대폰 문자 메시지를 작성하여 타인에게 보낼 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		3. 자신에게 수신된 인스턴트 메신저(카카오톡, 라인 등)를 열람·확인할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		4. 인스턴트 메신저(카카오톡, 라인 등)로 메시지를 작성하여 타인에게 보낼 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
문16-2)	인터넷	5. 스마트기기에서 무선 네트워크(와이파이) 설정을 할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		6. 스마트기기에서 즐겨찾기가 되어있는 인터넷 사이트를 클릭하여 방문할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		7. 스마트기기에서 특정한 웹사이트 주소가 주어지면 그 사이트를 인터넷 주소창에 직접 입력하여 방문할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		8. 스마트기기에서 인터넷 포털 사이트나 검색 사이트에서 검색어를 입력하여 정보검색을 할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		9. 스마트기기를 통해 인터넷 뱅킹을 할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		10. 스마트기기를 통해 온라인 쇼핑이나 영화·공연 등 온라인 예약/예매를 할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
문16-3)	이메일	11. 스마트기기로 자신에게 수신된 이메일을 열람·확인할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		12. 스마트기기로 이메일을 작성하여 타인에게 보낼 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		13. 스마트기기로 이메일에 파일을 첨부하여 보낼 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		14. 스마트기기로 이메일에 첨부된 파일을 다운로드하여 파일을 열어 볼 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
문16-4)	기타 활용	15. 스마트기기에서 디스플레이(화면)/소리/보안/알람/입력방법 등의 환경설정을 할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		16. 스마트기기에서 있는 파일(사진, 문서 등)을 컴퓨터로 옮길 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		18. 필요한 애플리케이션을 찾아서 스마트기기에 설치하여 이용할 수 있습니까? (애플리케이션 업데이트 및 삭제도 포함)	① 예 ② 아니오
		19. 스마트기기를 이용하여 필요한 문서나 자료를 작성 할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오
		20. 스마트기기의 악성코드(바이러스, 스파이웨어 등)를 검사하고 치료할 수 있습니까?	① 예 ② 아니오

<표 6> 2017-2020년도 중복 “인터넷상의 활동” 설문 문항

문 번호	항목		활동 빈도
문19-1)	인터넷 동호회/카페/클럽	1. 지난 3개월 동안 인터넷 동호회/카페/클럽에서 다른 회원이 쓴 글을 읽은 적이 있습니까?	① 거의 하지 않음 ② 3개월에 1회 정도 ③ 한 달에 1~3회 정도 ④ 1주일에 1~3회 정도 ⑤ 1주일에 4~6회 정도 ⑥ 거의 매일
		2. 지난 3개월 동안 인터넷 동호회/카페/클럽에 게시된 글에 댓글을 단 적이 있습니까?	
		3. 지난 3개월 동안 인터넷 동호회/카페/클럽에 게시된 글을 스크랩 한 적이 있습니까? *스크랩: 필요한 글을 본인 블로그 등으로 옮기는 것	
		4. 지난 3개월 동안 인터넷 동호회/카페/클럽에 글을 올린 적이 있습니까?	
문19-2)	인터넷 뉴스/토론 게시판	5. 지난 3개월 동안 인터넷 뉴스/토론 게시판에 댓글을 달거나 글을 작성한 적이 있습니까?	① 거의 하지 않음 ② 3개월에 1회 정도 ③ 한 달에 1~3회 정도 ④ 1주일에 1~3회 정도 ⑤ 1주일에 4~6회 정도 ⑥ 거의 매일
		6. 지난 3개월 동안 인터넷 뉴스/토론 게시판에 게시된 글을 자신의 블로그/트위터 등으로 스크랩 한 적이 있습니까?	
문19-3)	온라인 참여	7. 지난 3개월 동안 온라인 설문/폴/투표에 참여한 적이 있습니까?	① 거의 하지 않음 ② 3개월에 1회 정도 ③ 한 달에 1~3회 정도 ④ 1주일에 1~3회 정도 ⑤ 1주일에 4~6회 정도 ⑥ 거의 매일
		8. 지난 3개월동안 온라인에서 추천, 평점 주기 기능을 사용한 적이 있습니까? *상품평, 맛집 추천 등을 이용	
문19-4)	온라인 지식 생산	9. 지난 3개월 동안 인터넷 지식 서비스에 질문 글을 올린 적이 있습니까? *지식인, 위키피디아, Q&A 게시판 등	① 거의 하지 않음 ② 3개월에 1회 정도 ③ 한 달에 1~3회 정도 ④ 1주일에 1~3회 정도 ⑤ 1주일에 4~6회 정도 ⑥ 거의 매일
		10. 지난 3개월 동안 인터넷 지식 서비스에 답변 글을 올린 적이 있습니까? *지식 전문가 활동 등	
		11. 지난 3개월 동안 정보 제공을 목적으로 온라인 상에 유용한 정보를 올린 적이 있습니까? *본인이 작성한 논문, 보고서 등 지식 판매, 개인 블로그/홈페이지에 여행정보, 맛집정보, 전문지식 등 제공	

2. 독립변수와 조절변수

본 연구는 독립변수인 세대를 제 2장에서 설명한 구분 기준에 따라 구분하였다. 세대는 산업화세대, 베이비부머세대, 386세대, X세대, 밀레니얼세대, Z세대로 총 여섯 세대를 구성한다. 디지털이라는 것을 '노년층'에 접어들고 나서야 접한 순수 아날로그인 산업화세대를 1954년 이전 출생자로 규정하였다. 아날로그 세대에 태어났으나 디지털을 성장기 이후에 접하여야 했던 베이비부머세대는 1955년부터 1963년까지 이며 비슷하지만 조금 더 디지털을 어린 나이에 접했던 386세대는 1964년부터 1969년생까지로 규정하였다. 성장기에 디지털을 접한 X세대는 1970년부터 1980년생까지로 구분하였으며, 디지털을 어릴적부터 접한 순수 디지털 세대인 밀레니얼은 1981년부터 1996년생까지 그리고 Z세대는 1997년생부터 지금까지로 규정하였다. 변수 처리는 산업화세대를 기준으로 더미변수 처리를 하였다.

조절변수는 연령으로 세대를 구분하는 만큼, 그 관계가 깊다는 전제하에 설정되었다. 성욱준(2014)에 따르면 연령은 다른 인구사회학적 변인에 포함되어 있어 정보이용능력에 큰 영향은 없다고 해석하였다. 하지만, 연령을 특성별로 집단화 한 뒤 연령과의 상호작용을 살펴보아 연령이 각 세대별로 어떤 조절효과를 주는지 살펴보고자 각 세대와 연령의 상호작용항을 조절변수로 처리하였다.

2. 통제변수

통제변수로는 정보이용능력 및 정보격차에 영향을 끼치는 요인으로 오랜기간 강조되어 온 연령, 성별, 교육수준, 소득 등과 같은 인구사회학적 요인을 활용하였다(민영, 2011; 황용석·이현주·박남수, 2014; Van Dijk, 2006) 연령은 기재된 만 나이 그대로 사용하였으며 성별은 "남성=0, 여성=1"로 측정하였다. 교육수준은 최종학교를 기준으로 무학/미취학, 초등학

교, 중학교, 고등학교, 대학교, 대학원을 0점에서 5점까지 코딩하였다. 월소득에 있어서는 가구소득을 사용하였으며 “소득 없음”부터 ”800만원 이상”까지 50만원 단위로 18개의 구간으로 나누어 측정하였다. 지역의 경우 시부, 군부를 기준으로 나누어 구분하여 도시 거주 여부를 통제하려고 하였으며, 각 17개 시도 항목은 서울을 시작으로 코딩하였다.

<표 7> 연구의 주요변수와 측정방법

연구의 주요변수와 측정방법		
	변수명	변수 설명
종속변수	디지털 리터러시	*데스크탑 PC 또는 노트북 이용능력에 관한 15개의 설문 문항의 점수 합계 (0-15점) 1. 동영상 활용 가능 여부항목 1개 2. 인터넷 활용 가능 여부항목 6개 3. 이메일 활용 가능 여부항목 4개 4. 기타작업 활용 가능 여부항목 4개 불가능=0 가능=1
		*스마트기기(스마트폰 및 태블릿 PC) 이용능력에 관한 19개의 설문 문항 점수 합계 (0-19점) 1. 문자메시지/인스턴트메신저 활용 가능 여부 4개 2. 스마트기기에서 인터넷 활용 가능 여부 항목 6개 3. 스마트기기에서 이메일 활용 가능 여부 항목 4개 4. 스마트기기 기타 활용 가능 여부 항목 5개 불가능=0 가능=1
		*인터넷 활동 빈도에 관한 11개의 설문 문항의 6점 만점 중 평균 점수 (0-6점) 1. 인터넷 동호회/카페/클럽 항목 4개 2. 인터넷 뉴스/토론 게시판 항목 2개 3. 온라인 참여 항목 2개 4. 온라인 지식 생산 항목 3개 거의 하지 않음=1 3개월에 1회 정도=2

		한 달에 1-3회 정도=3 1주일에 1~3회 정도=4 1주일에 4-6회 정도=5 거의 매일=6
독립변수	산업화세대 (1940~1954년생)	*산업화세대를 기준으로 더미변수 처리. 산업화세대=1 베이비부머세대=2 386세대=3 X세대=4 밀레니얼세대=5, Z세대=6
	베이비부머세대 (1955~1963년생)	
	386세대 (1964~1969년생)	
	X세대 (1970~1980년생)	
	밀레니얼세대 (1981~1996년생)	
	Z세대 (1997~년생)	
	산업화세대*연령	상호작용항
	베이비부머세대*연령	
	386세대*연령	
	밀레니얼세대*연령	
	Z세대*연령	
통제변수	성별	*응답자의 성별을 측정함, 더미변수로 측정. 남성=1, 여성=0
	결혼 여부	미혼=1 배우자 있음=2 사별=3 이혼=4
	연령	*응답자의 연령을 측정, 연속변수로 처리 만 나이 (단위: 세)
	교육 수준	*응답자의 최종학력을 측정. 무학/미취학 = 0

		초등학교=1 중학교=2 고등학교=3 대학교=4 대학원=5
	시부/군부	시부=1 군부=0
	소득 수준	*응답자의 월평균 소득을 측정. * “소득없음” 을 “무직” 으로 처리. 소득없음 = 0 50만원미만=1 50-100만원 미만=2 100-150만원 미만=3 150-200만원 미만=4 200-250만원 미만=5 250-300만원 미만=6 300-350만원 미만=7 350-400만원 미만=8 400-450만원 미만=9 450-500만원 미만=10 500-550만원 미만=11 550-600만원 미만=12 600-650만원 미만=13 650-700만원 미만=14 700-750만원 미만=15 750-800만원 미만=16 800만원 이상=17
	지역	서울 = 0 부산 = 1 대구 = 2 인천 = 3 광주 = 4 대전 = 5 울산 = 6 세종 = 7

		경기 = 8 강원 = 9 충북 = 10 충남 = 11 전북 = 12 전남 = 13 경북 = 14 경남 = 15 제주 = 16

제 4 장 분석결과

제 1 절 기술통계

1. 응답 대상자의 특성

응답 대상자의 특성은 인구통계학적 요인들을 중심으로 살펴보았다. 연령의 경우 세대에 포함이 되어있음에 따라 세대별로만 정리하였으며 통제변수인 성별, 교육수준, 도시 거주 여부, 결혼 여부, 지역, 소득수준을 통해 알아보았다. 우선 본 논문의 독립변수인 세대를 살펴보면, 산업화세대가 약 24%로 가장 높은 비율을 보이고, X세대가 약 20%, 그리고 그 뒤를 베이비부머세대가 15%로 따르고 있었다. 성별에 있어서는 여성이 55%로 과반을 차지하고 있었고 고등학교(34.4%)와 대학교(33.35%) 졸업생이 가장 많았다. 결혼 여부의 경우 배우자가 있는 경우가 61%로 가장 높았으며 미혼이 28%로 그 뒤를 따랐다. 도시 거주 응답은 도시에 거주하고 있는 비율이 약 88%로 압도적으로 많았다. 지역의 경우 수도권으로 구분되는 두 지역 중 경기 지역이 약 17%로 가장 높았으며 그 뒤로 서울이 14%로 높았다. 지방 지역 중에는 부산이 약 7%로 가장 높았으며 그 뒤로 경북이 약 6%로 그 뒤를 따랐다. 마지막으로 소득의 경우 “소득없음“으로 분류되는 무직자의 비율이 약 39%로 가장 많았고, 150-200만원 미만이 11%, 200-250만원 미만이 9%, 100-150만원 미만이 8% 순 등으로 많았다. 이에 대한 자세한 사항은 아래의 <표 8>과 같다.

<표 8> 응답대상자의 특성에 대한 기초통계량

변수명		빈도	비율(%)
세대	산업화세대	6,816	24.12
	베이비부머세대	4,320	15.29
	386세대	3,356	11.88
	X세대	5,668	20.06
	밀레니얼세대	3,880	13.73
	z세대	4,216	14.92
성별	남	12,648	44.76
	여	15,608	55.24
교육수준	미취학	13	0.05
	초졸(중학교 중퇴 포함)	5,337	18.89
	중졸(고등학교 중퇴 포함)	3,423	12.11
	고졸(대학교 중퇴 포함)	9,721	34.4
	대졸(전문대 포함)	9,424	33.35
	대학원졸	338	1.2
도시 거주	시부	24,850	87.95
	군부	3,406	12.05
결혼	미혼	7,992	28.28
	배우자 있음	17,257	61.07
	사별	2,372	8.39
	이혼	635	2.25
지역	서울	4,056	14.35
	부산	2,081	7.36
	대구	1,644	5.82
	인천	1,581	5.6
	광주	1,339	4.74
	대전	1,258	4.45
	울산	744	2.63
	경기	4,709	16.67
	강원	752	2.66
	충북	1,296	4.59
	충남	1,639	5.8
	전북	1,499	5.31
	전남	1,585	5.61
	경북	1,768	6.26

	경북	1,928	6.82
	경남	184	0.65
	제주	193	0.68
소득	소득 없음	10,973	38.83
	50만원 미만	1,975	6.99
	50-100만원 미만	1,824	6.46
	100-150만원 미만	2,352	8.32
	150-200만원 미만	3,145	11.13
	200-250만원 미만	2,790	9.87
	250-300만원 미만	1,834	6.49
	300-350만원 미만	1,324	4.69
	350-400만원 미만	745	2.64
	400-450만원 미만	451	1.6
	450-500만원 미만	256	0.91
	500-550만원 미만	244	0.86
	550-600만원 미만	100	0.35
	600-650만원 미만	59	0.21
	650-700만원 미만	50	0.18
	700-750만원 미만	51	0.18
	750-800만원 미만	20	0.07
	800만원 이상	63	0.22

제 2 절 통계 결과

1. 다중회귀분석 결과

아래의 <표 9>은 디지털 리터러시에 대한 세대의 영향을 검증한 회귀분석 결과표이다. 각 분석 결과는 세대를 범주변수로, 연령을 연속변수로 처리하였으며 상호작용항은 각 세대와 연령으로 이루어졌다. 연구 모형은 디지털 리터러시를 두가지의 종속변수로 측정함에 따라 “정보화역량”과 “인터넷 활용도”를 기준으로 모형을 크게 2가지 활용하여 세대가 디지털 리터러시에 미치는 영향과 효과에 대해 확인하고자 하였다.

살펴본 결과, 통계적 결과는 정보화역량을 종속변수로 둔 모형에서는 모든 세대가 통계적으로 유의함으로 나타났으며 인터넷 활용도를 종속변수

로 둔 모형에서는 베이비부머세대를 제외한 나머지 모든 세대가 통계적으로 유의미함을 나타냈다. 따라서 첫 번째 연구문제인 “세대별로 디지털 리터러시 격차가 통계적으로 유의미하게 존재하는가?”에 대해 세대별로 정보화역량의 차이가 유의미하게 나는 것으로 확인하였다. 이는 성장과정에서 디지털에 노출이 많이 된 세대일수록 정보화역량에 대한 향상이 이루어졌다고 볼 수 있다. 따라서, 신세대가 구세대보다 정보화역량이 높다고 해석할 수 있다. 이러한 결과는 인터넷 활용도 측면의 연구에서는 유사하지만 조금 다른 경향을 보인다. 구세대보다 신세대가 인터넷 활용도가 높다는 결과는 대체적으로 같지만 가장 어린 Z세대에 비해 밀레니얼세대가 가장 높은 활용도를 보이고 있다. 이는 정보화역량이 밀레니얼세대에 비해 높다는 것을 감안하면 인터넷에 참여할 수 있는 환경 및 접근성(availability)의 차이로 발생한 것으로 볼 수 있다.

이러한 결과는 상호작용항 변수를 추가한 후에는 비슷하지만 조금 다른 영향을 보이는 것으로 확인된다. 상호작용항 변수를 추가하여 정보화역량에 대한 세대의 일종의 매개효과를 확인하였을 때, 각 모형의 세대변수들이 통계적으로 유의하였으나 Z세대의 경우 방향이 음(-)의 계수로 회귀계수가 변형하는 것을 볼 수 있었다. 이를 통해 연령에 따라 정보화역량과 인터넷 활용도가 Z세대에서는 반대로 작용할 수 있음을 알 수 있었으며, 연령과 세대 관계에 있어 상호작용항의 일종의 매개효과를 확인할 수 있는 대목이다.

또한, 흥미로운 점은 산업화세대에 비해 정보화역량이 높아지는 간격이 신세대에 가까워질수록 그 차이가 작아지는 현상을 보인다. 이는 밀레니얼 혹은 Z세대 같은 경우 두 집단 모두 디지털을 접하며 성장한 시기가 비슷하기 때문이라고 볼 수 있으며 나이든 세대일수록 정보화 사회의 도래 시기에 따라 영향을 많이 받았다고 볼 수 있다. 반면, 정보화역량이 비교적 낮은 세대 간에는 산업화세대와 베이비부머세대 간의 차이(Coef diff 3.745)보다 베이비부머세대와 386세대가 더 큰 차이(Coef. diff 4.837)를 보이는 것으로 나타났다.

연령 변수의 경우 나이를 먹을수록 정보화역량이 낮아진다는 결과를 보

였으며 통계적으로 유의했다. 이는 세대가 가리키는 방향과 같은 결과를 보였다고 해석할 수 있다. 인터넷 활용도의 경우 나이를 먹을수록 활용도가 미세하게 높아지는(Coef. diff 0.002) 경향을 보이고 있다. 또한, 교육수준의 경우, 고학력자일수록 정보화역량과 인터넷 활용도가 꾸준히 상승하는 것을 보여주며 모두 통계적으로 유의했다. 결혼 변수의 경우 정보화역량과 인터넷 활용도 모두 이혼한 경우만 -0.947($p<0.01$)와 -0.047($p<0.05$)로 통계적으로 유의미하였다. 이는 배우자가 있는 경우 가장 높은 정보화역량을 갖고있는 것으로 볼 수 있고 이혼하였을 경우가 역량이 가장 부족한 것으로 나타났다. 하지만, 인터넷 활용도의 경우도 같은 흐름을 보였지만 그 격차가 비교적 적다는 것을 알 수 있다.

정보화역량 모형에서 지역 변수의 경우 서울을 기준으로 살펴본 결과, 광주, 경기, 전북, 경북, 세종이 통계적으로 유의하지 않음으로 나타났다. 통계적으로 유의한 경우 울산이 회귀계수 0.915($p<0.01$)로 비교적 높은 결과를 나타내었으며 그 뒤를 인천이 0.333($p<0.1$)로 따랐다. 나머지 지역은 통계적으로 유의하였으나 모두 서울보다 낮은 정보화역량을 보였다. 가장 낮은 곳은 제주도로 회귀계수 -2.667($p<0.01$)을 보였다. 인터넷 활용도 모형에서는 인천, 강원, 전남, 제주가 통계적으로 유의하지 않음으로 나타났다. 통계적으로 유의한 경우 광주가 회귀계수 0.057($p<0.01$)로 가장 높았으며 그 뒤를 전북이 0.046($p<0.01$)으로 따랐다. 나머지 지역 모두 서울보다 낮은 인터넷 활용도를 보였으며 가장 낮은 곳은 세종으로 회귀계수 -0.144($p<0.01$)을 보여주고 그 뒤를 부산이 -0.126($p<0.01$)로 따랐다.

소득의 경우 정보화역량의 경우 “소득 없음”을 기준으로 살펴본 결과, 100만원 이상부터 800만원 미만까지 모두 통계적으로 유의함하게 나타났다. 통계적으로 유의한 경우, 소득이 높아지거나 낮아지는 것으로 일관된 결과가 나타나지는 않았다. 가장 높은 구간은 250-300만원 미만 구간으로, 회귀계수 0.916($p<0.01$)로 정보화 역량이 가장 높은 것으로 나타났다. 가장 낮은 결과를 보여주는 구간은 회귀계수 -2.667($p<0.01$)을 보여준 700-750만원 미만 구간이다. 이는 매우 흥미로운 결과로 소득이 매우 높은 800만원 이상의 경우, 통계적으로 유의하지는 않지만, 회귀계수 6.407

로 매우 높은 수준을 보였는데 그 이하에선 소득이 중산층 내에서 높은 축에 속하는 경우 정보화역량이 떨어진다는 것을 보여주고 있다. 반면, 인터넷 활용도의 경우 통계적으로 유의하지 않은 구간이 있지만 50-800만원 미만 구간 대부분이 유의미한 것으로 나타났다. 통계적으로 유의미한 경우 가장 활발한 인터넷 활용도를 보여주는 구간은 650-700만원 미만 구간이 회귀계수 0.214($p<0.01$)로 가장 높았으며 그 뒤를 450-500만원 미만 구간이 0.21($p<0.01$)로 뒤따르고 있다.

본 연구는 비교적 젊은 세대인 밀레니얼과 Z세대와 이전 세대들의 연령에 있어서 다른 결과를 보여줄 수 있음을 확인하여, 연령과 세대가 비선형적인 가능성이 각 세대마다 있을 수 있다는 판단아래 세대와 연령의 제곱항을 상호작용항으로 대입하여 분석을 시행하였다. 정보화역량(모형1 참고) 모델에서 상호작용항의 회귀계수는 -0.177($p<0.01$)로 같은 방향을 보이고 통계적 유의성을 확인할 수 있었다. 하지만, Z세대의 경우 반대 방향인 회귀계수 0.854($p<0.01$)을 보이고 인터넷 활용도에서도 0.02($p<0.01$)을 보이며 나이가 많을수록 높은 디지털 리터러시를 보이는 것을 확인할 수 있었다. 특히 모델의 설명력(R-Squared)이 정보화역량 부분에서 0.7622에서 0.7691로 증가하고 인터넷 활용도에서도 0.0965에서 0.0995로 증가하는 것을 통해 상호작용항이 세대와 디지털 리터러시의 관계를 설명할 수 있는 적절한 변수일 것으로 판단하였다.

<표 9> 회귀분석 결과

변수명		<모형 1-1> [OLS regression]		<모형 1-2> [상호작용항] (generation*age 적용)		<모형 2-1> [OLS regression]		<모형 2-2> [상호작용항] (generation*age 적용)	
		비표준화 계수 (Coef.)	표준화계수 베타 (t value)	비표준화 계수 (Coef.)	표준화계수 베타 (t value)	비표준화 계수 (Coef.)	표준화계수 베타 (t value)	비표준화 계수 (Coef.)	표준화계수 베타 (t value)
독립 변수	베이비부머세대	3.745***	0.102 (19.30)			0.016	0.013 (1.23)		
	386세대	8.582***	0.210 (33.88)			0.057***	0.041 (3.41)		
	X세대	11.706***	0.354 (38.88)			0.114***	0.102 (5.74)		
	밀레니얼세대	12.875***	0.334 (30.43)			0.227***	0.174 (8.12)		
	z세대	13.138***	0.353 (24.94)			0.204***	0.162 (5.86)		
	베이비부머*연령	31.681***	0.860 (14.1)	-0.470***	-0.756 -(12.75)	0.278*	0.223 (1.05)	-0.004	-0.208 (-1.78)
	386*연령	11.072***	0.270 (3.72)	-0.048	-0.060 -(0.85)	-0.154	-0.111 (-0.77)	0.004	0.153 (1.09)
	X*연령	12.022***	0.363 (8.23)	-0.014	-0.019 -(0.50)	0.239**	0.214 (2.45)	-0.003	-0.116 (-1.52)
	밀레니얼*연령	11.461***	0.298 (9.75)	0.014	0.011 (0.55)	0.291***	0.223 (3.70)	-0.002	-0.057 (-1.43)
	Z*연령	-3.44***	-0.093 (-3.17)	0.854***	0.370 (24.77)	-0.156**	-0.124 (-2.15)	0.020***	0.251 (8.5)

통제 변수	연령(age)		-0.106**	0.164 -(11.88)	-0.177 ***	-0.274 -(14.36)	0.002***	0.085 (3.16)	0.000	0.019 (0.5)
	교육 수준 (school)	초(2)	19.027***	0.5621 (10.56)	13.386***	0.395 (7.48)	0.070	0.061 (0.59)	-0.062	-0.054 (-0.52)
		중(3)	22.776***	0.5609 (12.64)	16.007***	0.394 (8.92)	0.113	0.082 (0.95)	-0.045	-0.033 (-0.37)
		고(4)	28.517***	1.0224 (15.83)	20.313***	0.728 (11.27)	0.157	0.166 (1.32)	-0.032	-0.034 (-0.27)
		대(5)	32.262***	1.1480 (17.90)	23.327***	0.830 (12.91)	0.263**	0.276 (2.21)	0.056	0.059 (0.46)
		대학원(6)	33.054***	0.2712 (18.00)	24.541***	0.201 (13.35)	0.271**	0.066 (2.23)	0.075	0.018 (0.61)
	성별(gender)		-0.084	0.003 -(0.92)	-0.316 ***	-0.012 -(3.47)	0.022***	0.024 (-1.7)	0.018	0.020 (-2.44)
	광역시거주 (area_siz)		-0.254*	0.006 -(1.86)	-0.538 ***	-0.013 -(3.99)	-0.015**	-0.011 (3.56)	-0.022	-0.016 (-2.44)
	결혼 (mar)	배우자 있음(2)	0.060	0.0022 (0.32)	0.288	0.011 (1.45)	-0.020	-0.021 (-1.59)	-0.004	-0.005 (-0.33)
		사별(3)	-0.152	0.0032 -(0.59)	0.053	0.001 (0.20)	-0.022	-0.014 (-1.29)	-0.009	-0.006 (-0.53)
		이혼(4)	-0.947***	0.0106 -(2.97)	-0.939 ***	-0.011 -(2.92)	-0.047**	-0.016 (-2.26)	-0.036***	-0.012 (-1.67)
	지역 (area)	부산(2)	-0.616***	0.012 -(3.50)	-0.750 ***	-0.015 -(4.32)	-0.126***	-0.073 (-10.84)	-0.129***	-0.075 (-11.12)
		대구(3)	-0.336*	0.006 -(1.77)	-0.494 ***	-0.009 -(2.63)	-0.055***	-0.029 (-4.39)	-0.060	-0.031 (-4.79)
		인천(4)	0.333*	0.006 (1.72)	0.274	0.005 (1.43)	-0.002	-0.001 (-0.13)	-0.004***	-0.002 (-0.29)

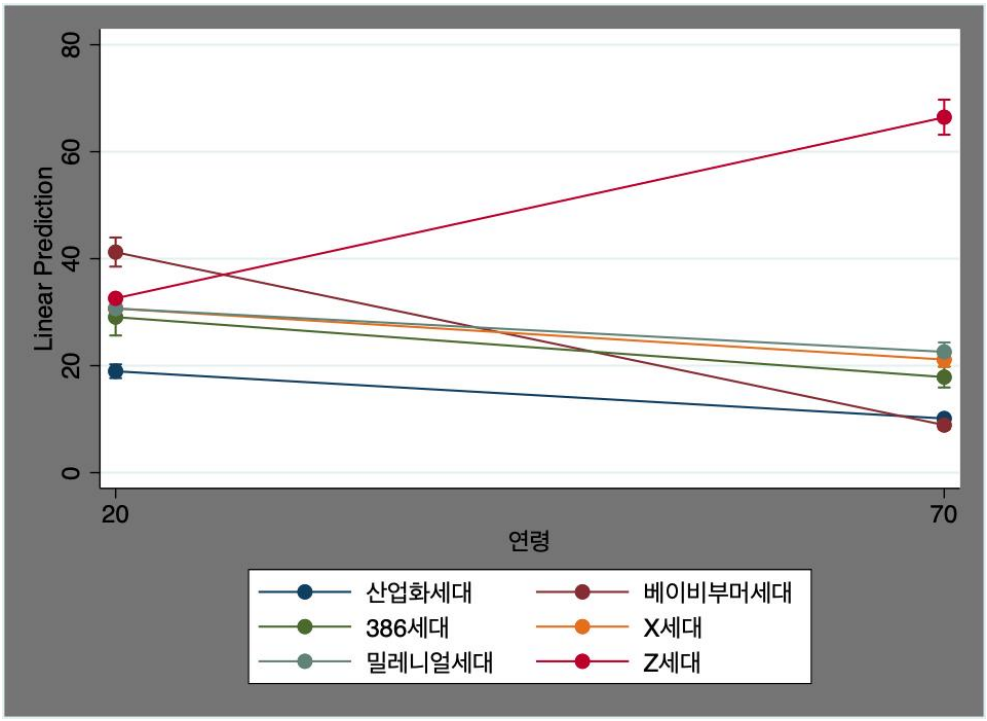
		광주(5)	-0.029	0.000 -(0.14)	-0.165	-0.003 -(0.82)	0.057***	0.027 (4.23)	0.054***	0.025 (3.98)
		대전(6)	-0.972***	0.015 -(4.63)	-1.026 ***	-0.016 -(4.96)	-0.095***	-0.044 (-6.87)	-0.097***	-0.045 (-7.01)
		울산(7)	0.916***	0.011 (3.54)	0.854***	0.010 (3.35)	-0.145***	-0.052 (-8.51)	-0.147***	-0.052 (-8.59)
		경기(8)	0.156	0.004 (1.11)	0.128	0.004 (0.93)	0.025***	0.021 (2.71)	0.024***	0.020 (2.57)
		강원(9)	-0.982***	-0.012 -(3.66)	-1.121 ***	-0.014 -(4.23)	-0.026	-0.009 (-1.48)	-0.030	-0.011 (-1.69)
		충북(10)	-0.876***	0.014 -(4.12)	-0.867 ***	-0.014 -(4.14)	-0.096***	-0.045 (-6.83)	-0.096***	-0.045 (-6.84)
		충남(11)	-1.426***	0.025 -(7.30)	-1.745 ***	-0.031 -(9.05)	-0.087***	-0.045 (-6.76)	-0.094***	-0.049 (-7.31)
		전북(12)	-0.002	0.000 -(0.01)	-0.052	-0.001 -(0.26)	0.046***	0.023 (3.48)	0.044***	0.022 (3.32)
		전남(13)	-1.172***	0.020 -(5.78)	-1.618 ***	-0.028 -(8.07)	0.016	0.008 (1.22)	0.006	0.003 (0.45)
		경북(14)	-0.255	0.005 -(1.36)	-0.562 ***	-0.010 -(3.03)	-0.033***	-0.018 (-2.66)	-0.041***	-0.022 (-3.29)
		경남(15)	-1.233***	0.023 -(6.74)	-1.408 ***	-0.027 -(7.79)	-0.103***	-0.058 (-8.51)	-0.108***	-0.060 (-8.91)
		제주(16)	-2.667***	-0.016 -(5.45)	-2.735 ***	-0.017 -(5.67)	-0.042	-0.007 (-1.29)	-0.045	-0.008 (-1.4)
		세종(17)	0.170	0.001 (0.35)	-0.182	-0.001 -(0.39)	-0.144***	-0.027 (-4.58)	-0.151***	-0.028 (-4.79)
	소득 (income)	50만원 미만(2)	-0.616	0.0008 (0.22)	-0.377**	-0.007 -(2.13)	0.013	0.007	0.003	0.002 (0.24)

		50-100만원 미만(3)	-0.336	0.0009 -(0.26)	-0.342**	-0.006 -(1.96)	0.028**	0.015	0.022*	0.012 (1.86)
		100-150만원 미만(4)	0.333**	0.0097 (2.98)	0.383**	0.008 (2.48)	0.003	0.002	0.002	0.001 (0.18)
		150-200만원 미만(5)	-0.029***	0.0354 (10.43)	1.474***	0.035 (10.36)	0.017**	0.012	0.019**	0.013 (2.01)
		200-250만원 미만(6)	-0.972***	0.0631 (18.17)	2.892***	0.065 (18.76)	0.029***	0.019	0.035***	0.023 (3.36)
		250-300만원 미만(7)	0.916***	0.0675 (19.93)	3.762***	0.070 (20.63)	0.061***	0.033	0.068***	0.037 (5.57)
		300-350만원 미만(8)	0.156***	0.0702 (20.95)	4.485***	0.072 (21.45)	0.016	0.008	0.023	0.011 (1.62)
		350-400만원 미만(9)	-0.982***	0.0583 (18.22)	4.938***	0.060 (18.80)	0.094***	0.034	0.102***	0.036 (5.81)
		400-450만원 미만(10)	-0.876***	0.0551 (17.82)	5.907***	0.056 (18.24)	0.158***	0.044	0.167***	0.047 (7.73)
		450-500만원 미만(11)	-1.426***	0.0375 (12.40)	5.336***	0.038 (12.78)	0.210***	0.044	0.217***	0.046 (7.78)
		500-550만원 미만(12)	-0.002***	0.0466 (15.49)	6.772***	0.047 (15.90)	0.154***	0.032	0.161***	0.033 (5.67)
		550-600만원 미만(13)	-1.172***	0.0242 (8.18)	5.435***	0.024 (8.36)	0.163***	0.022	0.171***	0.023 (3.94)
		600-650만원 미만(14)	-0.255***	0.0167 (5.69)	5.183***	0.018 (6.16)	0.068	0.007	0.081	0.008 (1.44)
		650-700만원 미만(15)	-1.233***	0.0185 (6.32)	5.920***	0.019 (6.49)	0.214***	0.020	0.219***	0.020 (3.59)
		700-750만원 미만(16)	-2.667***	0.0166 (5.67)	5.043***	0.016 (5.59)	-0.031	-0.003	-0.026	-0.003 (-0.44)

		750-800만원 미만(17)	0.170***	0.0129 (4.43)	6.504***	0.013 (4.54)	0.220**	0.013	0.229**	0.014 (2.39)
		800만 이상(18)	6.407	0.0228 (7.74)	6.346***	0.023 (7.77)	0.016	0.002	0.022	0.002 (0.41)
상수항			-9.476		3.101		0.804		1.069	
N			28,256		28,256		28,256		28,256	
F			F(49, 28206) =1844.78		F(54, 28201) =1739.36		F(49, 28206) =61.51		F(54, 28201) =57.70	
R-Squared			0.7622		0.7691		0.0965		0.0995	

2. 조절효과 결과

<그림 7> 정보화역량의 각 세대와 연령의 상호작용

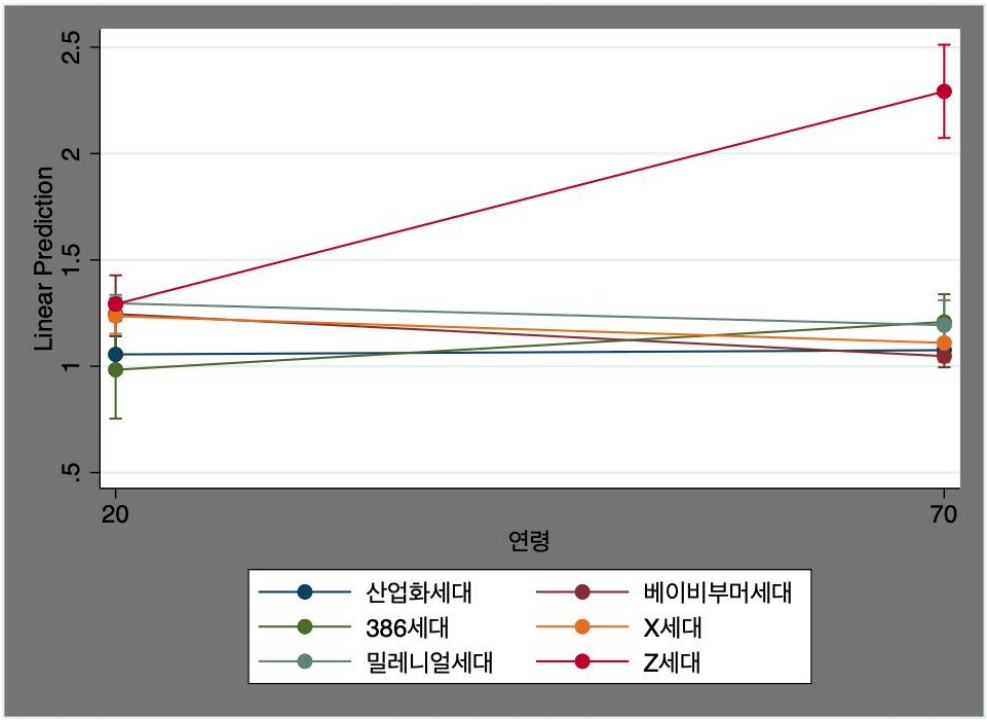


주요 통제변수들을 유지한 상태로 각 세대와 연령의 상호작용항을 투입한 결과는 위 <표 9>의 <모형 1-2>와 위 <그림 7>에 상세히 나와있다. 산업화세대의 상호작용항의 기울기는 음(-)의 계수를 갖고 있으며 이는 다른 세대의 기울기가 동일하게 음(-)의 계수를 갖고 있으면 기울기를 강화한다고 본다. 이는 연령이 높아질수록 정보화역량의 하락세를 강화한다고 보고 반대로 양(+)의 계수를 갖고 있으면 완화한다고 본다.

각 세대별로 기울기를 비교하여 보면 평행하게 나아가는 변수들이 없기에 세대와 연령은 서로에게 영향을 주고받는 상호작용이 있다고 볼 수 있다. 우선, 산업화세대의 것을 기준으로 비교하면 베이비부머세대의 경우 나이가 들수록 정보화역량이 -0.47($p<0.01$)만큼 더 강화하였으며 이는 나이가 들수록 베이비부머세대 내에서 정보화역량이 더욱 급격히 감소하는

것을 의미한다. 386, X세대 모두 기울기를 강화하였지만 베이비부머세대 수준으로 강화하지는 않았으며 통계적으로 유의하지 않았다. 밀레니얼과 Z세대에 들어서는 기울기를 오히려 완화하며 정보화역량이 나이가 들수록 감소하는 현상을 조금이나마 억제하였고 Z세대는 나아가 기울기를 역전시켰다.

<그림 8> 인터넷 활용도의 각 세대와 연령의 상호작용



인터넷 활용도 모형도 정보화역량의 경우와 크게 다르지는 않다고 볼 수 있다. 하지만 Z세대 뿐만 아니라 386세대 또한 기울기를 완화하는 형태로 연령이 작용하였음을 확인할 수 있다. Z세대를 제외하고는 모든 세대가 통계적으로 유의하지 않음으로 나타났으며 비표준화계수 또한 매우 비슷한 형태를 유지하고 있어 386세대의 역전된 기울기에 의미를 부여하기 힘들다고 볼 수 있다. 하지만 Z세대의 경우 기울기의 차이가 정보화역량의 경우보다 급격하게 차이가 나는 것으로 보아 역량보다 활용도에서 연령이 더욱 크게 작용하였다고 볼 수 있다. 이는 Z세대는 인터넷에 참여

할 여건이 안되는 학생인 경우가 많은 것 뿐만 아니라 미디어패널의 문항이 인터넷 동호회, 카페 등의 활동여부를 묻는 것이 중심인 것이 Z세대의 관심사와 거리가 있는 것도 영향이 있다고 추측할 수 있다.

이러한 관찰결과를 통하여, 산업화세대는 아날로그 세대로 디지털 문화를 제때 받아들이지 못했던 세대로 연령간 디지털 리터러시 편차가 크지 않다는 것을 볼 수 있다. 베이비부머세대의 경우 디지털 세상이 중년에 접어들기 직전에 펼쳐진 세대로 적응한 자와 적응하지 못한 자 간의 차이가 매우 크게 나타나는 것으로 볼 수 있다. X세대도 비슷한 결과를 보인다. 하지만, 밀레니얼과 Z세대는 모두 어릴 적부터 디지털을 접한 세대로 그 효과가 완화되었다. Z세대의 경우, 나이가 어린, 아직 학생 신분의 응답자가 많아 태블릿PC, 컴퓨터, 스마트폰 등에 접근이 어려운 학생들이 있을 수 있고 나이가 많은 대학생이나 사회초년생일수록 이런 스마트기기를 접할 가능성이 높아 이러한 역전현상이 나타나지 않았나 추측해볼 수 있다.

제 5 장 결론

본 연구는 급속도로 발전하는 기술에 키오스크, AR/VR, 메타버스 등 새로운 형태로 발생할 수 있는 디지털 격차에 문제의식을 느끼고, 가장 힘들어하는 세대를 찾아 이를 해소할 수 있는 정확한 문제점을 찾고자 하였다. 이러한 새로운 기술들이 등장하는 전환기에도 기존의 전통적인 정보격차에 영향을 미치는 성별, 교육수준, 연령, 소득수준, 지역 등의 요인은 각 세대별로 유효할 것인지 파악하고자 하였다. 세대별로 다른 특징을 알아내어 각 집단에 맞는 정책을 시행하기 위함에 그 함의가 있다. 이에 따라 본 연구는 세대에 따라 상이한 디지털 리터러시 수준이 존재할 것이라 가정하고, 디지털 리터러시에 대한 세대 효과를 통계적으로 확인해보고자 하였다. 또한, 세대와 밀접한 연관이 있는 연령이 디지털 리터러시에 갖는 상호작용이 어떠한 것이 있는지 살펴보고자 실증분석을 진행하였다.

연구 결과 신세대일수록 구세대에 비해 디지털 리터러시가 높은 것으로 나타났다. 이는 세대간에 집단적 특성이 작용했다고 해석할 수 있다. 하지만 이러한 효과는 또 다른 독립변수인 세대와 연령간 상호작용항 변수를 추가하였을 때 젊은 세대일수록 다른 효과를 보이는 것을 확인하였다. 젊은 세대로 갈수록 디지털 리터러시에 대한 격차는 줄어들었으며 연령의 경우 젊은 세대에선 오히려 많을수록 디지털 리터러시가 높은 것을 확인할 수 있었다. 이러한 현상은 우선 미디어패널의 디지털 리터러시를 측정하기 위한 항목이 밀레니얼과 Z세대가 많이 활용하는 항목이 아닐 것으로 추측해볼 수 있다. 또한, Z세대의 경우 나이가 어린 경우 아직 학생일 가능성이 있어 인터넷에 참여할 시간이 많이 없을 가능성과 아직 부모의 통제아래에 있어 2G폰을 여전히 사용하는 등의 문제가 있을 수 있다.

연령과 세대간의 상호작용항을 통해 분명하게 확인할 수 있었던 것은 디지털 격차 해소를 위해 연령을 고려한 정책이 필요한 세대 집단은 명백하게 존재한다는 것이다. 산업화세대, 베이비부머세대, 386세대 그리고 X세대 모두 연령이 많아질수록 디지털 리터러시가 떨어지는 일관된 현상을 보여주었기에 이를 보정하기 위한 정책적 노력이 필요하다고 볼 수 있다.

또한, 밀레니얼과 Z세대의 경우 연령은 디지털 리터러시에 크게 영향을 미치지 않는 것으로 판단할 수 있는 바, 격차 해소 대상에서 제외할 수 있을 것으로 볼 수 있다. 이상의 분석 결과를 토대로 정보화 시대에 디지털 격차 해소를 위한 정책적 제언은 다음과 같다고 볼 수 있다.

첫째, 기존의 연구들에서 제시하였던 연령이 디지털 리터러시에 영향을 미치지 않는다는 결론(성욱준, 2014)은 세대라는 집단으로 묶였을 시에는 그 효과성이 나타난다고 해석할 수 있다. 또한, 연령이 세대에 미치는 영향 또한 통계적으로 유의하게 나타나며 연령의 효과성 또한 없지 않다고 결론 내릴 수 있다. 이러한 결과는 연령을 디지털 격차 개선을 위한 정책에서 순수하게 배제할 수 없다는 시사점을 제공하였고, 세대의 효과성이 있다는 것은 각 세대의 특성을 확인하는 것이 주요할 것이라는 함의점을 도출할 수 있다.

둘째, 나이가 가장 많은 산업화세대를 기준으로 비교해보았을 때, 베이비부머세대는 디지털 사회에 조금이라도 적응한 자와 그렇지 못한자가 복합적으로 존재한다는 것을 알 수 있었다. 이는 베이비부머세대가 모두 65세 이상으로 편입되는 2028년도에는 기존의 노년층과는 다르게 디지털 사회를 받아들일 수 있는 여지가 있다고 해석할 수 있다. 또한, 밀레니얼과 Z세대의 경우는 연령이 증가할수록 디지털 리터러시가 증가하는 집단이며 이렇게 연령이 반대로 작용하는 세대라는 것은 본 연구의 주요한 결과이다. 이는 Z세대 이후에 나타날 세대에서는 디지털 리터러시에 대한 연령 효과가 어떻게 나타나게 될지 조금이나마 예측할 수 있는 근거가 될 수 있다.

셋째, 이 연구는 정보화가 진행됨에 따라 정보격차는 확대보다는 감소의 가능성이 매우 높다라는 것을 보여주고 있다. 연령이 세대 내에서 디지털 리터러시를 감소시키는 효과가 신세대로 갈수록 낮아진다는 것은 PC활용도와 스마트기기활용도 측면에서는 어느정도 검증이 이루어졌다고 볼 수 있다. 하지만, 이러한 현상이 앞으로 다가올 메타버스, VR/AR, 인공지능 등의 신기술이 도래할때에도 여전히 같은 흐름을 유지할 수 있을지는 여전히 좀 더 다양한 실증연구가 이루어져야 할 것이다.

이러한 연구의 의의에도 불구하고 본 연구는 디지털 리터러시를 측정하는 항목이 이미 시중에서 많이 활용되고 있는 신기술들에 대한 활용도를 측정하지 못하였다는 한계가 있다. 또한, 설문조사에 기반한 데이터를 활용하는 과정에서 사회적 소망성 편향이나 동일방법편의 등의 한계를 보완하지 못하였다는 한계가 있다. 마지막으로, 세대를 분류함에 있어서 다양한 기준들을 모두 적용시켜보지 못하였기에 이를 더욱 깊이 탐구해볼 필요가 있다고 판단된다.

참 고 문 헌

김미령 (2012). 베이비붐세대의 적응역량이 디지털기기 활용에 미치는 영향. 노인복지연구, 58, 303-324

김영대·조윤희·서영길. (2017). 장노년층 정보화 교육의 효과에 관한 연구: 디지털 역량과 삶의 질을 중심으로. 「행정논총」제55권 제1호(2017.3):229-259

김용섭 (2006). 「대한민국 디지털 트렌드」. 서울: 한국경제신문

김정래 역 (1999). 디지털 리터러시. 서울: 해냄.

교육부 · 고용노동부. (2013). 「2013년 OECD 국제 성인역량 조사(PIAAC) 주요 결과 발표」. 보도자료.

민영(2011). 인터넷 이용과 정보격차: 접근, 활용, 참여를 중심으로. 언론정보연구, 48(1): 150-18

박소영 · 김지원. (2019). 노년층 세대 내 디지털 정보격차 분석: 2010-2018 한국 미디어 패널조사를 중심으로. 「한국자료분석학회」. 21(5):2407-2418.

박창희 · 장석준. (2013). 노년층 스마트 미디어와 디지털 복지-스마트 기기 접근 및 이용격차를 중심으로. 「언론학 연구」, 17(4): 79-105

백기훈 · 봉진숙 · 신용태. (2014). 노년층의 스마트 정보격차 요인 및 해소방안에 관한 실증적 연구. 「정보과학회논문지」, 42(10): 1207-1221.

신승윤. (2016). 신소외계층의 정보화역량에 대한 영향요인 연구: 북한이탈주민과 결혼이민자를 중심으로. 서울대학교 행정학석사학위논문.

서진완. (2000). 정보리터러시(Information Literacy)의 개념을 이용한 지역주민의 정보화수준 측정. 「한국행정학보」, 34(1): 309-325.

성욱준. (2014). 스마트시대의 정보리터러시와 정보격차에 관한연구. 「한국사회와 행정연구」, 25(2): 53-75

손경미. (2005). 한국사회의 소득별에 따른 성별정보격차에 관한연구. 여성학연구, 14·15: 35-67

송지향. (2014). 장애인의 스마트기기 사용능력 및 활용도에 관한연구. 서울대학교 행정학석사학위 논문

손연기. (2008). 고령사회를 대비한 정보격차해소 정책방안 고찰. 한국통신학회지, 25(1): 32-43

안정임, 서윤경. (2014). 디지털 미디어 리터러시 격차의 세부요인 분석 - 세대와 경제수준을 중심으로, 디지털융복합연구, 12:2, 69-78

오민홍, 고재성, 장서영, 오찬호 (2014) 생애 맞춤형 고용서비스 제공을 위한 세대 구분 연구 : 경제・사회적 관점을 중심으로, 질서경제저널, 17:4, 147-172

이명진·박기태(2009). 정보격차 연구의 쟁점 변화와 그 함의. 정보화정책, 16(3): 3-17

이원태·황용석·이현주·박남수·오주현.(2011). 디지털 컨버전스 환경에서 정보격차 해소 및 미디어 리터러시 제고방안연구. 정보통신정책연구원

이종혁, 최윤정 (2018). 세대별 사회 이슈에 대한 관심도 변화 추적. 한국방송학회보, 32(1), 66-95

이현주, 홍미희 (2019). 스마트 디바이스의 세대별 사용자 경험 변화 연구. 한국콘텐츠학회논문지, 19(3), 252-260

진상기 (2013). 한국 정보격차의 시계열 변화 분석. 한국지역정보화학회지, 16(3), 161-188

정충식. (2012). 2012 전자정부론. 서울: 서울경제경영.

한은영. (2012). 미국의 스마트폰 보급과 디지털 격차(Digital Divide)동향.

황용석·박남수·이현주·이원태.(2012). 디지털 미디어 환경과 커뮤니케이션 능력 격차 연구: 세대 요인을 중심으로. 한국언론학회보 56(2).24(11):41-48

황현정·황용석. (2017). “노인집단내 정보격차와 그에 따른 삶의 만족도 연구-가구구성형태 효과를 중심으로,” 제 24권 제3호, 359-386

한국은행. (2016). 인구구조 시리즈(1): 주요 선진국의 고령층 고용현황 비교 및 시사점-미국.영국.

독일.프랑스.이탈리아.스페인 등 6개국을 중심으로. 「국제경제리뷰」, 2016-36. 한국인터넷진흥원. (2015). 「2015년 인터넷 이용실태조사」.

한국정보화진흥원. (2014). 「2014년 정보화교육사업 수혜자 만족도 조사

결과 보고서」.

Bawden. D. (2001). Information and digital literacies: a review of concept. Journal of Documentation. 57(2): 218-259. 218-:B'J

Eshet, Y. (2002). Digital literacy: A new terminology framework and its application to the design of meaningful technology-based learning environments. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), 493-498.

Friemel, T. N. (2016). The digital divide has grown old: Determinants of a digital divide among seniors. New media & society, 18(2): 313-331.

Glister, P. (1997). Digital Literacy. New York: Wiley.

Hasan, H., & Linger, H. (2016). Enhancing the wellbeing of the elderly: Social use of digital technologies in aged care. Educational Gerontology, 42(11): 749-757.

Loureiro, A., & Barbas, M. (2014, June). Active Ageing-enhancing digital literacies in elderly citizens. In International Conference on Learning and Collaboration Technologies. Springer, Cham, 450-459.

Mannheim, Karl (1952). " The Problem of Generations."pp. 276-320 in K. Mannheim, Essay on the Sociology of Knowledge.

Schäffer, B. (2007). The digital literacy of seniors. Research in Comparative and International Education, 2(1): 29-42.

OECD. (2011). Understanding the digital divide, OECD, Paris.

Pew Research Center (2011.7.11). "3.5% of American adults own a smartphone". (2012.4.13.). "Digital Differences"

Tapscott, Don (1997), Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation, New York: McGraw-Hill

Tyner. K (1998), Literacy in a digital in a Digital World. Mahwah NJ: Lawrence, Erlbum Associates.

Abstract

Generation Effect on Digital Literacy

- Focused on Moderating Effect of Age in the Relationship between Generation and Digital Literacy -

Dong Soo Ham

Master of Public Administration

The Graduate School

Seoul National University

According to "2018 Digital Divide Survey" conducted by Korean Ministry of Science and ICT and NIA, of the four ICT vulnerable classes(disabled, elderly, farmers and fishermen), those above 50s were classified as the weakest. Based on such sense of the problem, this study seeks to find statistical significance of generational effect on digital literacy. Generations of Korean demography are split into six groups in this study: industrial, Baby-boomer, 386, X, Millennial and Z. The groups were utilized as independent variables and Digital Literacy as a dependent variable. Digital Literacy was measured in two sections: digital capability and internet utilization. The source of the raw data is

from 2017~2020 Korean Media Panel Data by KISDI. OLS Regression method was used to find the generation's effect on digital literacy. Also, since age and generation are closely connected the study adopted interaction terms of the two(age*generation) to find out how age has its moderating effect on the relationship between generation and digital literacy.

The statistical result showed that all generations have statistically significant effect on digital literacy. In the case of model using interaction terms, no generations moved in parallel. Thus, ages have moderating affect on generation-digital literacy relationship. Based on the industrialized generation's slope, Baby-boomers, 386 and X generations' slopes strengthened downward all with negative(-) coefficients. However, Z generation suppressed the phenomenon with a positive(+) coefficient, reversing the slope upward.

Through such empirical analysis results, the study notes that targeting strategies are needed for each generations to bridge the digital gap. To point out the limitations of this study, digital literacy measurements were insufficient to embrace the utilization of new technologies like Cloud, AI, Metaverse services. Also, the limitations of surveys like social-wish-bias have not been supplemented. Finally, the study could only include few criteria when classifying generations.