

# 노인의 정보화 사회 적응 어려움과 삶의 만족도 간 관계에서 사회활동의 매개효과

송 나 경, 박 선 숙†

동명대학교 사회복지학과

본 연구는 노인의 정보화 사회 적응 어려움이 삶의 만족도에 미치는 영향을 규명하고, 이 관계에서 사회활동 참여의 매개효과를 실증적으로 분석하는 데 목적이 있다. 이를 위해 『2023년 노인실태조사』 자료를 활용하여 65세 이상 노인을 대상으로 회귀분석 및 매개효과 검증을 실시하였다. 분석 결과, 첫째, 노인의 정보화 사회 적응 어려움은 삶의 만족도에 유의미한 부(-)의 영향을 미치는 것이 확인되었다. 즉, 디지털 환경에 대한 적응 어려움이 높을수록 노년기 삶의 만족도가 유의하게 감소하였다. 둘째, 사회활동 참여는 정보화 사회 적응 어려움과 삶의 만족도 관계를 부분적으로 매개하는 것으로 확인되었다. 이는 정보화 환경 적응 어려움이 직접적으로 삶의 만족에 부정적 영향을 미칠 뿐 아니라, 사회활동 참여의 위축을 통해 간접적으로 삶의 만족을 낮추는 경로가 존재함을 의미한다. 이러한 결과는 노인의 삶의 질 향상을 위해서는 높은 디지털 환경에 대한 적응력이 필요하며, 노인 대상 디지털 교육이 단순한 기기 조작 중심의 기능 교육을 넘어 사회적 소통과 관계망 형성 및 사회활동을 지원하는 교육까지 그 범위를 넓힐 필요가 있음을 시사한다.

**주요어:** 정보화 사회 적응 어려움, 삶의 만족도, 사회활동 참여, 매개효과, 노인 실태조사

† 교신저자(Corresponding Author) : 박선숙, 동명대학교 사회복지학과 조교수, 부산광역시 남구 신선로 428,  
E-mail : ssp2124@tu.ac.kr

송나경, 동명대학교 사회복지학과 조교수(제1저자)

■ 최초투고일 : 2026년 2월 19일 ■ 심사마감일 : 2026년 3월 25일 ■ 게재확정일 : 2026년 4월 15일

## 1. 서론

현대사회는 사회, 경제, 문화 전반에서 디지털 기반의 정보화 사회로 빠르게 전환되고 있다. 스마트폰과 온라인 플랫폼의 확산은 개인의 의사소통, 여가 활동, 공공서비스 접근 등 일상의 구조를 근본적으로 변화시키고 있으며, 이에 따라 정보 활용 능력은 더 이상 선택이 아닌 필수역량으로 자리 잡았다. 그러나 모든 개인이 이러한 변화에 동일한 속도로 적응하는 것은 아니다. 기술 변화에 익숙하지 않은 사람들은 기존의 환경과 비교하여 더 큰 제약과 어려움을 경험할 수밖에 없는데, 특히 노인은 다른 세대에 비해 새로운 과제에 직면하게 될 가능성이 높다.

이러한 맥락에서 한국은 유례없이 빠른 속도로 디지털 전환과 초고령화가 동시에 진행된 사회라는 점에 주목할 필요가 있다. 한국은 2025년 공식적으로 초고령사회(65세 이상 인구 20% 초과)에 진입하였으며, 동시에 세계 최고 수준의 인터넷 보급률과 스마트폰 활용률을 보유한 디지털 선도 국가이다. 이처럼 디지털 인프라의 급속한 확산과 고령 인구의 급증이 맞물리면서, 정보화 사회의 적응력은 노인의 삶의 질에 영향을 미치는 중요한 요인 중 하나로 주목받고 있다.

일반적으로 노인은 신체적·인지적 기능 저하와 학습 속도의 감소, 그리고 기술적 경험과 이해 부족으로 디지털 환경 적응에 어려움을 겪는다. 2024년 ‘디지털 정보격차 실태조사’에 따르면, 디지털 정보화 수준(접근과 역량, 활용을 종합한 지표)에서 세대 간 격차가 두드러졌는데, 일반 국민의 수준을 100으로 가정했을 때, 20대와 30대의 경우 120% 이상의 높은 수준을 기록한 반면, 60대 이상은 79.3%, 70대 이상은 51.4%의 낮은 수준에 머물렀다. 이러한 디지털 정보 접근의 격차는 단순한 기술적 어려움에 그치지 않고, 사회적

고립을 초래하며, 심리적 스트레스나 우울 등 부정적 정서 반응을 유발하기도 한다(김한솔, 김지수, 이기영, 2023; 남현주, 이현지, 2024; 전진, 정송화, 2022; 황현정, 황용석, 이현중, 박지수, 신민호, 2022).

이러한 측면에서 최근 노인의 스마트기기 활용(김소라, 2025)과 디지털 리터러시(배진영, 나지훈, 2025; 오경아, 이정화, 2025), 디지털 정보 활용(김한솔 외, 2023; 정아영, 김준수, 2025; 정유빈, 허준수, 2022)과 삶의 만족도 간 관계를 분석한 연구들이 주목받고 있다. 선행 연구에 따르면, 장애 노인의 디지털 리터러시와 정보 활용 능력은 삶의 만족도를 높이는 주요 요인으로 작용하며, 특히 스마트기기 활용은 사회적 자본을 매개로 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 노인의 정보화 사회 어려움이 삶의 만족도를 저해하는 요인임을 시사한다.

한편, 다양한 형태의 사회적 활동은 노년기의 삶의 만족도에 영향을 미치는 주요 요인으로 꾸준히 주목받아 왔다(권현수, 2009; Park & Kang, 2023). 봉사활동, 동호회 활동, 교육 프로그램 참여, 여가 활동, 종교활동 등 다양한 사회활동은 단순한 참여 효과를 넘어 노인의 사회적 상호작용을 증진하고, 견고한 사회적 네트워크를 형성함으로써 노인의 정서적 안정과 사회적 지지망 형성에 긍정적 영향을 미치는 것으로 보고되었다(권현수, 2009; 김미령, 이윤경, 2012; 박경숙, 정순돌, 2015; Ashida, Sewell, Schafer, Schroer, & Friberg, 2018; Peng et al., 2024). 나아가 이러한 활동은 노인의 소속감이나 자기 효능감을 높이고 우울감이나 고립감을 완화하는 데 중요한 역할을 한다(전푸름, 서은혜, 김주은, 엄유빈, 유은영, 2025; Lv et al., 2024).

최근 디지털 환경은 시공간적 제약을 넘어 사회적 연결망을 유지하고 확장하는 새로운 관계 형성

의 공간으로 기능하고 있다(윤혜진, 2022; Chopik, 2016). 선행 연구에 따르면 능숙한 디지털 기기 활용 역량은 높은 사회적 지지와 성공적 노화로 이어지며, 디지털 접근성이 우수한 노인일수록 사회적 고립이나 무기력이 유의미하게 감소한 것으로 확인되었다(이현지, 남현주, 2024; Sen, Prybutok, & Prybutok, 2021). 이러한 맥락에서, 노인의 사회활동은 정보화 사회 적응 어려움과 삶의 만족도 사이를 연결하는 중요한 매개 요인으로 작용할 것으로 판단된다. 정보화 사회로의 변화에 적응하지 못한 노인들은 정보 소외를 넘어 사회적 관계망으로부터 자발적 또는 비자발적으로 퇴보하게 되며, 이러한 사회적 활동의 위축은 결국 노년기 삶의 만족도 저하로 이어진다. 이는 디지털 환경 적응이 직접적으로 심리적 안녕에 영향을 미칠 뿐 아니라 사회활동을 매개로 간접적 영향을 미칠 가능성을 시사한다.

사회활동은 노인의 디지털 기술 경험과 활용 기회를 확장하는 주요한 통로이다. 사회활동 과정에서 노인은 새로운 정보기술을 자연스럽게 접할 뿐 아니라 주변 사람으로부터 기술적 도움이나 정보를 획득하며 디지털 환경에 대한 심리적 장벽을 낮추는 긍정적 효과가 발생하기도 한다. 나아가 활발한 사회활동은 외부 세계와의 단절을 방지하는 보호 요인으로 작용하여, 설령 디지털 기술 적응에 어려움을 겪는다 하더라도 사회적 활동 참여를 통해 삶의 만족도 저하를 완충할 수도 있다. 이에 본 연구는 노인이 경험하는 디지털 사회의 적응 어려움 정도가 삶의 만족도에 어떤 영향을 미치는지를 파악하고, 이 과정에서 동호회 활동, 교육활동, 여가·문화 활동, 친목단체 활동과 같은 사회활동 참여의 매개효과를 실증적으로 검증하고자 한다. 특히 본 연구는 정보화 사회 적응 어려움을 단순한 기술 활용 능력의 문제가 아닌 노인이 일상생활 속에서 체감하는 사회적·심리

적 어려움으로 이해하고, 사회활동을 통해 삶의 만족도로 이어지는 과정을 살펴보고자 한다. 이를 위해 다음의 연구 문제와 가설을 설정하였다. 첫째, 노인의 정보화 사회 적응 어려움은 삶의 만족도에 유의한 영향을 미치는가? 둘째, 사회활동 참여는 정보화 사회 적응 어려움과 삶의 만족도 간 관계에서 매개효과를 가지는가?

- 가설 1. 노인의 정보화 사회 적응 어려움은 삶의 만족도에 부(-)의 영향을 미칠 것이다.
- 가설 2. 노인의 정보화 사회 적응 어려움은 사회활동 참여에 부(-)의 영향을 미칠 것이다.
- 가설 3. 노인의 사회활동 참여는 삶의 만족도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- 가설 4. 노인의 사회활동 참여는 정보화 사회 적응 어려움과 삶의 만족도 간의 관계를 매개할 것이다.

## 2. 이론적 배경

### 1) 노인의 정보화 사회 적응 어려움과 삶의 만족도

노인의 삶의 만족도는 개인이 추구하는 삶의 목표 달성 정도에 대한 주관적인 평가로 정의되며(Efklides et al., 2003), 자신이 살아온 생애 전반에 대해 느끼는 주관적 감정에 대한 평가이자 자신의 기대가 얼마나 충족되었는지에 대한 인식을 의미한다(Schalock, 1996). 또한 삶에서 의미 있는 목표를 성취했다고 인식하고, 환경과 조화를 이루고 생활하면서 어려움을 겪지 않으며 자신의 욕구를 충족시키는 것(Kalish, 1975)으로 정의되기도 한다.

노년기에는 사회적 역할 상실과 소외 경험으로 개인의 가치를 낮게 평가하고, 이는 자아존중감과

삶의 만족도 저하로 이어질 가능성이 크다(권육상, 2000). 그러나 노인이 폭넓은 대인관계를 형성하여 사회적 결속력을 강화할 경우, 양질의 사회적 지지를 통해 외부 환경에서 발생하는 다양한 스트레스에 유연하게 대처할 수 있으며, 결과적으로 전반적인 삶의 만족도가 향상되는 것으로 확인되었다(권중돈, 조주연, 2000; 박선숙, 2020). 특히 현재의 디지털 환경에서 정보화 수준은 노인의 일상생활과 사회통합, 경제적 능력 그리고 건강에까지 광범위한 영향을 미치기 때문에(문진영, 정순돌, 2020), 노인의 삶의 만족도 연구에서 중요한 요인으로 주목받고 있다.

정보화 사회란 컴퓨터와 통신 기술을 바탕으로 정보 및 지식이 사회·경제적 자원의 중심이 되고 정보의 역할이 사회, 복지, 경제, 문화 등 각 분야에 영향을 미치는 사회를 의미한다(Van Deursen & Van Dijk, 2014). 특히 노인에게 정보화 사회는 단순히 컴퓨터나 스마트폰 등 정보기기 사용 능력을 넘어, 디지털 기술 활용을 통해 사회와 지속적으로 연결되고 금융과 쇼핑, 의사소통 등 일상생활의 필수 기능을 주도적으로 수행할 수 있는 환경을 의미한다(유지영, 이홍직, 2025). 따라서 정보화 사회에서 노인이 소외되지 않고 새로운 사회·문화적 환경에 적응하여 삶의 질을 향상할 수 있도록 지원방안을 마련할 필요가 제기된다.

노인의 정보화 사회 적응은 디지털 정보 접근, 이용 능력 및 활용 수준에 따라 차이가 있다. 노인의 디지털 정보화 수준은 고령층이 디지털 기기(스마트폰, 키오스크 등)와 인터넷을 활용하여 정보를 탐색, 이해, 생산, 공유할 수 있는 역량과 그 활용 정도를 뜻하는 포괄적 개념으로 정의된다(과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원, 2024). 이와 관련하여 이홍재(2019)는 노인의 정보격차를 ‘디지털 환경에서 노인의 특성 차이에 따른 정보 접근, 이용 능력과 활용 과정의 차이

또는 불평등 현상’으로 정의하였다. 최근 AI 기술의 확산과 모바일 중심 정보 환경 속에서 유무선 정보기기 보유와 기기 활용 능력에 따라 이러한 정보화 격차는 더욱 심화되었으며, 김세진(2023)은 노인의 정보화 현황 파악을 통해 정보화 역량 부족이 노인의 정보화 사회 적응 어려움을 유발한다고 하였다. 따라서 노인의 정보화 사회 적응 어려움은 디지털 기기 활용에 어려움을 겪는 것을 의미하며, 정보화 격차와도 같은 개념으로 사용되고 있다.

실태조사(2024) 결과에 따르면, 일반 국민을 100으로 하였을 때, 취약계층(저소득층, 장애인, 농어민, 고령층)의 디지털 정보화 수준은 평균 77.5%로 나타났다. 특히 접근 수준(96.5%)에 비해 활용(80.0%)이나 역량(65.6%) 수준이 현저히 낮아 기기 보유보다는 실제적 사용에서의 격차가 지속되고 있음을 알 수 있다(과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원, 2024). 취약계층 중에서는 고령층이 디지털 정보화 종합 수준 평균이 71.4%로 가장 낮았으며, 접근 수준은 95.3%로 높았으나, 활용 수준은 75%, 역량 수준은 55.9%에 그쳐 정보 활용 및 역량 측면에서 큰 어려움을 겪는 것으로 나타났다(과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원, 2024). 또한 교통, 소비, 금융, 여가 생활, 행정 등 다양한 부분의 활용에서 꼭 필요하다고 인식하는 것과는 달리 노인의 디지털 활용 기기 수행 능력 역량은 매우 부족한 것으로 나타났다(유지영, 이홍직, 2025). 이처럼 노인의 디지털 역량이 실질적으로 낮은 수준에 머물러 있다는 점은 단순한 기술 이용의 문제를 넘어 삶의 만족도 전반에 부정적 영향을 미치는 요인으로 작용한다.

디지털 정보화 격차는 노인의 삶의 만족도에 부정적 영향을 미치며(김명일, 김영선, 엄사랑, 2018; 김소라, 2025; 김세진, 2023; 김한솔 외, 2023; 윤

혜진, 2022; 정아영, 김준수, 2025; 정유빈, 허준수, 2022), 정보기술이나 기기에 대한 낮은 이용 역량은 사회적 배제로까지 이어질 위험성을 내포하고 있다(황현정 외, 2022). 나아가 정보격차는 노인의 우울 수준(김한솔 외, 2023; 남현주, 이현지, 2024; 전진, 정송화, 2022)과 인지 유연성(박진숙, 김남숙, 2021), 정신건강(이윤정, 2013)에도 부정적 영향을 미치는 것으로 보고되어, 궁극적으로 노인의 삶의 만족도를 낮추게 된다. 따라서 노인의 삶의 만족도를 높이기 위해서는 노인의 정보화 사회 적응을 지원하고 정보격차를 해소하기 위한 노력이 필요함을 시사한다.

## 2) 노인의 정보화 사회 적응 어려움과 사회 활동, 삶의 만족도와와의 관계

디지털 기반 정보화 기술이 일상생활에 필수 요소로 자리 잡으며, 정보 활용 능력은 사회참여와 사회통합을 가능하게 하는 핵심역량이 되었다. 그러나 노인들은 신체적·인지적 노화와 디지털 기술에 대한 낮은 친숙도로 인해 정보화 사회에 적응하는데 어려움을 겪고 있다. 선행 연구에 따르면 노인의 정보화 수준은 가족 간의 원활한 의사소통을 촉진하고 사회적 관계를 확장함으로써 소외감과 무기력함, 우울감 등을 완화하는 핵심 기제로 작용한다(이현지, 남현주, 2024; Sen et al., 2021).

노인의 정보화 수준은 노인의 삶의 만족도를 높이는 핵심 요인이지만, 많은 노인이 신체적, 인지적, 심리적 제약으로 인해 정보 접근에서 배제되고 있다(Ge, Li, Hu, Feng, & Wu, 2025). 이러한 정보 소외는 사회통합 어려움과 사회적 차별을 초래하며(권중돈, 2008), 나아가 경제적 불이익으로까지 이어진다(김혜경, 김은정, 2009). 정보활동이 삶의 만족도에 밀접한 영향을 미친다는 점을 고려할 때(Leung, 2010; Zheng, Spears, Luptak, &

Wilby, 2015), 정보 활용도가 낮은 노인은 온라인 서비스에 대한 접근 제약으로 인해 사회적 고립과 우울을 경험할 위험이 상대적으로 높다(Cotten et al., 2012; Hogeboom et al., 2010).

한편, 최근 연구들은 정보화 적응과 삶의 만족도 간 관계에서 사회활동의 역할에 주목하고 있다. 노인의 디지털 기술 활용이 생활 만족에 미치는 영향에서 사회참여가 보호 요인으로 작용하며(김한솔 외, 2023), 사회적 관계망(권오근, 2022)과 지역사회환경(전진, 정송화, 2022)이 삶의 질 향상에 영향을 미치는 것으로 보고되었다. 특히 디지털 기기는 시간과 공간적인 제약에서 비교적 자유로우므로 신체 활동과 이동에 제약이 있는 노인의 사회적 네트워크 유지 및 확장에 기여할 수 있다(윤혜진, 2022). 즉, 노인의 정보화 사회 적응에 따라 사회활동의 참여 양상이 달라지고, 이는 다시 삶의 만족도와 같은 심리적 안녕감을 좌우한다.

이러한 논리적 구조는 사회적 배제 이론(social exclusion theory)과 활동이론(Activity Theory)을 통해 통합적으로 설명될 수 있다. 먼저 사회적 배제 이론은 개인이나 집단이 경제, 사회, 정치, 문화 등 다양한 영역에서 구조적으로 결핍과 불이익을 당해 사회적 관계망과 주류 활동에서 배제되는 다차원적 과정을 설명한다(Jehoel & Vrooman, 2007). 현대사회에서 디지털 기기는 소통의 필수 도구가 되었기에, 이에 대한 주관적 부적응은 노인을 사회적 시스템의 주변부로 머물게 하는 장벽으로 작동할 수 있다. 이러한 관점에서 볼 때, 본 연구의 독립변수인 정보화 사회 적응 어려움은 노년기 디지털 소외를 심화시키는 핵심적 배제 기제로, 노인이 체감하는 정보화 적응의 어려움은 스스로를 사회적 소통의 흐름에서 분리하는 심리적 배제의 시작점이자 다차원적 소외로 이어지는 선행 요인이 된다.

사회적 배제 이론이 구조적 배제의 과정을 설명한다면, 활동이론은 그 결과 나타나는 심리적 안녕감의 변화에 주목한다. 활동이론은 노년기 대인관계와 사회활동의 축소가 역할 상실로 이어져 심리적 안녕감과 삶의 만족도를 저하시킨다고 설명한다(Havighurst, 1968). 이 관점에서 사회활동 참여는 디지털 배제와 삶의 질 사이를 연결하는 핵심적 매개 경로가 된다. 노년기 적극적인 사회적 역할을 지속하고 친밀한 대면 관계를 유지하는 것은 삶의 만족을 위한 필수 조건이다. 그러나 디지털 환경에 적응하지 못한 노인은 온라인 기반의 정보 접근 및 네트워크 형성에서 소외됨으로써, 결과적으로 사회활동 기회까지 상실하게 된다. 즉, 노인의 정보화 사회 적응이 어려워질수록 사회적 관계망이 축소되고 사회적 결핍으로 이어져 결국 삶의 만족도가 저하된다는 것이다.

구체적으로, 정보화 사회 적응의 어려움은 노인의 사회적 참여 기회를 제한하고 사회적 관계망의 축소를 초래하여 사회활동 참여 수준을 낮출 수 있으며, 이러한 사회활동의 감소는 노년기의 역할 상실과 심리적 안정감 저하로 이어져 궁극적으로 삶의 만족도를 감소시킬 가능성이 있다. 반대로 사회활동 참여는 정보화 사회 적응 과정에서 경험하는 어려움의 부정적 영향을 완충하고, 사회적 지지와 소속감을 제공함으로써 삶의 만족도를 유지·향상시키는 요인으로 기능할 수 있다.

디지털 환경과 노인에 관한 기존 연구들은 주로 기기 접근성이나 객관적인 활용 역량과 정신건강 간의 단선적인 관계에 치중해 왔다. 이에 따라 노인이 일상에서 주관적으로 체감하는 ‘심리적 적응의 어려움’은 충분히 반영되지 못한 측면이 있다. 또한 사회활동은 사회적 관계망 형성이나 사적 지지체계의 강화 요인으로 주로 다루어져, 정보화 사회 적응과 삶의 만족도 간 관계를 설명하는 핵심적 기제로의 역할은 상대적으로 충분히 검토되

지 못하였다. 더불어 디지털 기술 활용의 긍정적 효과에 대한 논의가 주를 이루면서, 정보화 사회에 적응하지 못한 노인이 경험하는 사회활동 참여 제약과 그로 인한 삶의 질 저하 과정에 대한 통합적 분석은 상대적으로 부족한 실정이다. 이러한 논의를 바탕으로 본 연구는 정보화 사회 적응 어려움이 사회활동을 매개로 삶의 만족도에 이르는 구조적 경로를 규명하고자 한다.

### 3. 연구 방법

#### 1) 연구 자료 및 대상

본 연구는 노인의 정보화 사회의 적응 어려움이 사회활동을 매개하여 삶의 만족도에 미치는 영향을 검증하는 데 목적이 있다. 연구 자료는 보건복지부가 주관하고 한국보건사회연구원이 수행한 2023년 노인실태조사 자료를 활용하여 분석하였다. 노인실태조사는 만 65세 이상 노인을 대상으로 3년마다 실시하고 있는 노인의 생활 현황 및 특성을 파악하기 위한 조사로, 인구 사회학적 특성과 건강, 경제, 여가, 사회활동, 삶의 질 등 본 연구의 주요 변수와 관련한 문항을 포괄하고 있어 분석 자료로 활용하였다. 2023년 조사 기준 만 65세 이상이며, 주요 변수의 결측값이 있는 응답자를 제외한 노인 9,399명을 연구 대상으로 선정하였다.

#### 2) 측정 도구

##### (1) 독립변수: 정보화 사회의 적응 어려움

독립변수인 ‘정보화 사회 적응 어려움’은 급격히 변화하는 디지털 환경에 대해 노인이 주관적으로 인식하는 심리적 부적응의 정도를 의미한다. 본 연구에서는 “빠르게 발전하고 있는 정보화 사

회에 적응하는 데 어려움을 느끼는가?”라는 질문을 ‘전혀 어렵지 않다(1점)’에서 ‘매우 어렵다(5점)’까지 5점 리커트(Likert) 척도로 측정하였다. 점수가 높을수록 정보화 사회에 대한 적응이 더 어렵다는 것을 의미한다.

## (2) 매개변수: 사회활동

사회활동 참여는 지역사회 내 다양한 자원과 기관을 통한 활동의 정도를 확인하고자, 여가 문화 활동, 교육활동, 자원봉사, 동호회, 친목 활동, 정치·사회단체, 종교활동 참여 여부를 묻는 문항을 활용하였다. 각 활동에 참여하고 있는 경우에는 1, 참여하고 있지 않으면 0으로 코딩하였다. 총 7개 활동의 점수를 합산한 값을 분석에 사용하였으며, 총점이 높을수록 사회활동 참여 정도가 높은 것을 의미한다.

## (3) 종속변수: 삶의 만족도

연구의 종속변수인 삶의 만족도는 건강, 경제, 배우자 및 자녀와의 관계, 사회·여가·문화 활동, 사회적 관계를 포함한 삶 전반에 대한 만족도를 묻는 총 7개 문항 중 결측값이 많은 ‘배우자와의 관계’를 제외하고 6개 문항을 활용하였다. 설문은 ‘매우 만족=1’에서 ‘매우 불만족=5’까지 5점 리커트 척도를 사용하였으며, 본 연구에서는 이를 역코딩한 값을 사용하였다. 점수가 높을수록 삶의 만족도가 높다는 것을 의미하며, 척도의 총점 범위는 최소 6점에서 최대 30점의 값을 가진다. 삶의 만족도 문항의 신뢰도(Cronbach's  $\alpha$ )는 0.815로 나타났다.

## (4) 통제 변수

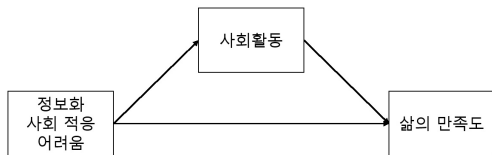
통제 변수는 인구 사회학적 변인 가운데 선행 연구(김명일 외, 2018; 김한솔 외, 2023; 정아영, 김준수, 2025; 정유빈, 허준수, 2022)에서 노인의

삶의 만족도에 영향을 미치는 변인으로 확인된 성별, 연령, 혼인상태, 교육 수준, 건강 상태, 취업 여부, 가구 소득 수준을 포함하여 7개의 항목으로 선정하였다. 성별(1=남성, 0=여성)과 취업 여부(취업=1, 미취업=0)는 디미변수 처리하였다. 혼인상태는 미혼, 유배우자, 사별, 이혼, 별거로 구분되어 있어, 본 연구에서는 유배우자를 제외한 모든 상태를 무배우자로 정의하여 디미변수로 처리하였다(1=유배우자, 0=무배우자). 연령은 연속변수 그대로 사용하였으며, 교육 수준(1=무학, 2=초등학교, 3=중학교, 4=고등학교, 5=대학교 이상)은 점수가 높을수록 교육 수준이 높음을 의미한다. 건강 상태는 ‘매우 건강하다=1’에서 ‘건강이 매우 나쁘다=5’로 구성된 문항을 역코딩하여 사용하였으며, 높은 점수가 좋은 건강 상태를 의미한다. 가구 소득은 중위소득 대비 50% 미만, 50% 이상~100% 미만, 100% 이상~150% 미만, 150% 이상으로 구분되어 있으며, 점수가 높을수록 소득 수준이 높음을 의미한다.

## 3) 분석 방법

본 연구의 가설검증을 위해 먼저 연구 대상자의 인구 사회학적 특성 및 주요 변수들에 대한 기술 통계 분석을 시행하여 평균, 표준편차, 분포 특성을 확인하였다. 이후 상관관계 분석을 수행하여 회귀분석의 타당성을 확보하고자 하였다. 노인의 정보화 사회의 적응 어려움과 삶의 만족도 간 관계에서 사회활동 참여의 매개효과를 확인하기 위해 SPSS 27.0을 활용하여 다중회귀분석을 실시하였다. 독립변수(정보화 사회 적응 어려움), 종속변수(삶의 만족도), 그리고 매개변수(사회활동 참여)를 순차적으로 투입하고 매개 모형의 구조적 관계를 검증하였다. 매개효과의 통계적 유의성은 PROCESS 4.3에서 제시한 model 4를 사용하였

다. Bootstrapping 방법은 매개효과 분포에 대해 정상성을 가정하지 않고 경험적 분포를 생성하여 신뢰구간을 설정함으로써 유의성을 검증하는 방법이며, 95%의 신뢰구간 사이에 0이 포함되지 않으면 통계적으로 유의한 것으로 판단한다(홍세희, 2013; Hayes & Rockwood, 2017). 본 연구에서는 5,000회 Bootstrapping을 수행하여 95% 신뢰구간을 설정하여 매개효과의 통계적 유의성을 검증하였다. 본 연구의 모형은 <그림 1>에 제시된 것과 같다.



통제 : 성별, 연령, 혼인 상태, 교육수준, 건강상태, 취업여부, 가구소득

<그림 1> 연구모형

## 4. 연구 결과

### 1) 기술통계 및 상관관계

분석 대상의 인구 사회학적 특성과 주요 변수의 기술통계 및 상관관계 결과는 다음과 같다(<표 1> 참조).

본 연구 대상자의 일반적 특성을 분석한 결과, 성별 분포는 남성이 38.3%, 여성이 61.7%로 여성의 비중이 상대적으로 높게 나타났다.

혼인상태는 유배우자가 60.5%, 무배우자가 39.5%로 조사되어, 배우자가 있는 노인이 전체의 절반 이상을 차지하였다. 경제활동 참여 여부에서는 취업자가 40.1%, 미취업자가 59.9%로 나타나, 미취업자의 비율이 더 높은 것으로 확인되었다. 교육 수준을 살펴보면 초등학교 졸업이 29.4%로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 고등학교(28.6%), 중

<표 1> 분석 대상의 인구 사회학적 특성

(N=9,399)

		빈도(%)	평균(표준편차)
성별	남성	3601 (38.3)	
	여성	5798 (61.7)	
혼인 상태	유배우자	5684 (60.5)	
	무배우자	3715 (39.5)	
취업	취업	3767 (40.1)	
	미취업	5632 (59.9)	
교육	무학	1378 (14.7)	
	초등학교	2766 (29.4)	
	중학교	1986 (21.1)	
	고등학교	2684 (28.6)	
	전문대학 이상	585 (6.2)	
소득 수준	50% 미만	3673 (39.1)	
	50%~100% 미만	2751 (29.3)	
	100%~150% 미만	1483 (15.8)	
	150% 이상	1492 (15.9)	
연령			74.09(6.74)
건강 상태			3.17(.89)

학교(21.1%), 무학(14.7%), 전문대학 이상(6.2%)의 순으로 나타났다. 이는 본 연구의 대상자인 노년층에서 상대적으로 낮은 학력 수준이 중심을 이루고 있음을 보여준다. 소득 수준의 경우, 중위 소득 대비 50% 미만이 39.1%로 가장 높은 비율을 나타냈으며, 50% 이상~100% 미만이 29.3%, 150% 이상이 15.9%, 100% 이상~150% 미만이 15.8%로 확인되었다. 응답자의 평균연령은 74.09세로 나타났으며, 주관적 건강 상태의 평균 점수는 3.17점으로 확인되었다(<표 1> 참조).

다음으로 주요 변수의 기술통계 분석과 상관관계 분석을 시행하였다(<표 2> 참조). 삶의 만족도는 평균 20점으로 확인되어, 전체적으로 중간 수준 이상의 삶의 만족도를 나타내는 것으로 평가되었다. 정보화 사회 적응 어려움 정도의 평균은 3.91점으로 나타나, 대상자가 전반적으로 정보화 사회 적응에 다소 어려움을 느끼고 있는 것으로 확인되었으며, 사회활동 참여 정도는 평균 1.96개로 나타나, 대상자가 평균적으로 두 가지 정도의 사회활동에 참여하고 있음을 알 수 있었다. 변수의 정규분포 가정의 위배 여부를 확인하기 위해 왜도(skewness)와 첨도(kurtosis)를 검토하였으며, 그 결과, 주요 변수들의 왜도는 -.55에서 .57의 범위에 분포하고, 첨도는 -.58에서 .42의 범위에 있는 것으로 나타나 정규분포 가정을 충족하는 것으로 판단하였다. 상관관계 분석 결과, 삶의

만족도는 정보화 사회 적응 어려움과 유의한 부적 상관( $r=-.319, p<.01$ )을 보였으며, 사회활동과는 유의한 정적 상관( $r=.348, p<.01$ )을 나타냈다. 정보화 사회 적응 어려움과 사회활동 간에도 유의한 부적 상관( $r=-.213, p<.01$ )이 확인되었다.

## 2) 정보화 사회 적응 어려움과 삶의 만족도 간의 관계에서 사회활동의 매개효과

연구에서 설정한 가설 검정을 위해 사회활동과 삶의 만족도를 종속변수로 설정하여 각각 회귀분석을 실시하였으며, 그 결과를 다음의 <표 3>과 <표 4>에 제시하였다.

매개변수인 사회활동에 대한 회귀분석 결과에 따르면, 정보화 사회 적응 어려움이 사회활동에 부적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 정보화 사회 적응에 어려움을 느낄수록 사회활동의 참여 수준이 낮은 것으로 확인되었다.

다음으로 종속변수인 삶의 만족도에 대해 통제변수와 독립변수, 매개변수를 투입한 회귀분석 결과를 <표 4>에 제시하였다. 결과에 따르면, 독립변수인 정보화 사회 적응 어려움은 삶의 만족도에 부적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 즉, 정보화 사회 적응에 어려움을 느낄수록 삶의 만족도가 낮아지는 것으로 나타났다. 매개변수인 사회활동 역시 삶의 만족도에 통계적으

<표 2> 기술통계 및 상관관계

(N=9,399)

변수	1	2	3
삶의 만족도	-		
정보화 사회 적응 어려움	-.319**	-	
사회활동	.348**	-.213**	-
평균	20.0	3.91	1.96
표준편차	3.29	.91	1.12

\*\*  $p<.01$

<표 3> 사회활동에 대한 회귀분석 결과

		<i>b</i>	<i>se</i>	$\beta$	<i>t</i>
통제변수	성별 <sup>a</sup>	-.236***	.024	-.102	-9.699
	연령	-.020***	.002	-.120	-10.01
	혼인상태 <sup>b</sup>	.044	.024	.019	1.835
	취업 <sup>c</sup>	.011	.024	.005	.472
	교육	.132***	.012	.138	11.206
	소득	.125***	.011	.120	11.023
	건강상태	.200***	.014	.158	14.665
독립변수	정보화 사회 적응 어려움	-.039**	.014	-.031	-2.864

상수 = 2.391\*\*\*  $R^2 = .164$   $F = 229.787$ \*\*\*

주: N(사례 수) = 9,399. <sup>a</sup>기준집단 = 여; <sup>b</sup>기준집단 = 무배우자; <sup>c</sup>기준집단 = 미취업, \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$ .

<표 4> 삶의 만족도에 대한 회귀분석 결과

		<i>b</i>	<i>se</i>	$\beta$	<i>t</i>
통제변수	성별 <sup>a</sup>	-.178**	.063	-.026	-2.841
	연령	.027***	.005	.056	5.297
	혼인상태 <sup>b</sup>	.314***	.061	.047	5.151
	취업 <sup>c</sup>	.293***	.061	.044	4.833
	교육	.110***	.030	.039	3.615
	소득	.204***	.029	.067	6.963
	건강상태	1.574***	.035	.424	44.444
독립변수	정보화 사회 적응 어려움	-.373***	.035	-.103	-10.701
매개변수	사회활동	.533***	.026	.183	20.167

상수 = 12.427\*\*\*  $R^2 = .355$   $F = 574.934$ \*\*\*

주: N(사례 수) = 9,399. <sup>a</sup>기준집단 = 여; <sup>b</sup>기준집단 = 무배우자; <sup>c</sup>기준집단 = 미취업, \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$ .

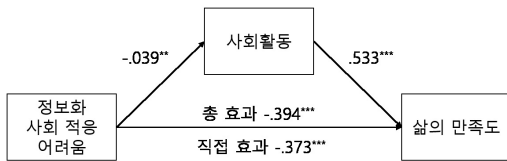
로 유의한 영향을 미치는 것으로 확인되었으며, 사회활동의 참여 수준이 높을수록 삶의 만족도가 높은 것으로 나타났다.

다음으로 부트스트래핑(bootstrapping)을 활용하여 독립변수인 정보화 사회 적응 어려움과 종속 변수인 삶의 만족도 관계에서 사회활동 참여의 매개효과에 대한 유의성을 검증하였다(<표 5> 참조). 분석 결과, 정보화 사회 적응 어려움이 사회

활동 참여를 통해 삶의 만족도에 영향을 미치는 매개효과는 95% 신뢰구간에 0을 포함하지 않아 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다. 또한, 삶의 만족도에 대한 정보화 사회 적응 어려움의 직접 효과도 유의한 것으로 나타나, 사회활동 참여는 정보화 사회 적응 어려움과 삶의 만족도 관계를 부분 매개하는 것으로 확인되었다.

<표 5> 정보화 사회 적응 어려움과 삶의 만족도 관계에서 사회활동의 매개효과

구분	Effect	Bootse	신뢰구간	
			하한	상한
총효과	-.394	.036	-.464	-.324
직접효과	-.373	.035	-.442	-.305
간접효과	-.021	.007	-.035	-.007



<그림 2> 정보화 사회 적응 어려움과 삶의 만족도 관계에서 사회활동의 매개효과 모형

### 5. 결론 및 논의

본 연구는 초고령사회에 진입한 한국 사회에서 노인의 정보화 사회의 적응 어려움이 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석하고, 그 과정에서 사회활동 참여가 매개 기제로 작용하는지 분석하고자 하였다. 이를 위해 2023년 노인실태조사를 활용하여 분석을 수행하였으며, 주요 결과에 따른 논의는 다음과 같다. 본 연구에서 설정한 가설검증 결과, 정보화 사회 적응 어려움은 삶의 만족도를 유의미하게 저하시키는 것으로 나타나 가설 1이 지지되었으며, 사회활동 참여에 대해서도 부(-)의 영향을 미쳐 가설 2가 지지되었다. 또한 사회활동 참여는 삶의 만족도에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타나 가설 3이 지지되었으며, 정보화 사회 적응 어려움과 삶의 만족도 간의 관계를 부분 매개하는 것으로 확인되어 가설 4 역시 지지되었다. 첫째, 노인의 정보화 사회 적응 어려움은 삶의 만족에 부(-)의 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 이는 노인의 디지털 활용 능력이 높을수록 삶의 만족이 증가하고(김명일 외, 2018; 윤혜진, 2022), 우

울을 감소시키며, 생활 만족도에 긍정적 영향이 있다는(김한솔 외, 2023) 선행 연구와 맥을 같이 한다. 이는 정보화 사회에서의 적응 문제가 단순한 기술 활용 문제가 아니라 노인의 전반적 삶과 밀접하게 연결되어 있음을 보여준다. 특히 기술 중심 사회 적응 어려움은 노인이 경험하는 일상적 소외감이나 불편함을 넘어 사회적 참여의 제약이나 역할 수행의 위축으로 이어질 수 있다. 더욱이 노년기는 은퇴와 역할 축소로 인해 이미 사회적 관계망이 축소된 시기라는 점에서, 정보화 사회 부적응은 기존의 취약성을 더욱 심화시키며 전반적인 삶의 질을 저하하는 핵심적 요인으로 작용한다고 할 수 있다.

둘째, 노인의 정보화 사회 적응 어려움과 삶의 만족도 관계에서 사회활동 참여는 부분 매개효과를 가지는 것으로 나타났다. 분석 결과 간접효과 값은 -0.021로 통계적으로 유의하지만, 절대 크기는 비교적 작은 수준임을 보여준다. 이는 사회활동 참여가 삶의 만족에 미치는 영향은 제한적이긴 하지만, 정보화 적응의 어려움이 삶의 만족에 미치는 부정적 영향을 부분적으로 완화하는 보완적 경로로 의미 있는 자원임을 시사한다. 본 연구에서 사회활동은 여가, 문화, 교육, 자원봉사, 동호회, 종교 등 다양한 영역을 포괄한다. 이 중 종교활동이나 자원봉사 등과 같은 오프라인 중심의 활동은 고도의 정보화 역량을 직접적으로 요구하지 않을 수 있다. 그러나 스마트폰과 모바일 플랫폼이 일상화된 현재의 디지털 환경을 고려할 때, 이와 같은 사회활동에 진입하고 소속감을 유지하

기 위한 기초적 디지털 역량은 사실상 필수적이다. 예를 들어, 모임 일정 조율, 공지 사항 전달, 구성원 간의 일상적 유대감 형성 등 활동 운영의 상당 부분이 온라인 커뮤니티나 메신저를 통해 이루어지기 때문이다. 이러한 맥락에서 디지털 환경에 적응하지 못한 노인은 온라인 기반의 정보와 소통에서 배제될 가능성이 높으며, 이러한 배제는 자연스럽게 오프라인 사회활동 참여의 축소로 이어질 수 있다. 그 결과 사회활동 참여 감소는 삶의 만족도 저하로 연결된다. 반면, 디지털 환경에 원활히 적응한 노인은 더욱 적극적으로 다양한 사회활동에 참여할 수 있으며, 이를 통해 심리적 탄력성을 확보하고 삶의 만족도를 높일 수 있다. 이러한 결과는 활동이론(Activity Theory)의 관점에서 디지털 환경의 적응이 노년기 지속적인 역할 수행과 사회적 참여를 위한 유용한 도구적 자원임을 시사한다.

셋째, 사회활동 참여의 매개효과는 정보화 사회 적응의 어려움이 삶의 만족도를 저하시키는 과정에서 사회활동 참여가 중요한 전달 경로로 작용함을 보여준다. 즉, 디지털 환경에 대한 적응 실패는 삶의 만족도에 직접적으로 부정적인 영향을 미칠 뿐 아니라, 사회활동 참여를 위축시킴으로써 만족도를 간접적으로 더욱 낮추는 결과를 초래한다. 이는 노인의 디지털 소외가 단순한 기술적 불편을 넘어, 실질적인 사회적 관계망으로 부딪는 단절을 야기하고 이것이 다시 심리적 안정감을 저해하는 연쇄적 기제로 작용함을 의미한다. 따라서 사회활동 참여는 노년기 삶의 질을 지탱하는 핵심적인 사회적 자원이라 할 수 있다. 결과적으로 노인의 디지털 적응을 돕거나 사회활동 참여를 촉진하는 개입은, 정보화 적응의 어려움이 삶의 만족도 저하로 이어지는 이 간접 경로를 효과적으로 차단하는 실질적 전략이 될 수 있음을 시사한다.

이러한 결과를 바탕으로 다음의 제언을 하고자 한다.

첫째, 노인을 위한 디지털 교육의 확장이 필요하다. 기존의 교육이 키오스크 사용이나 스마트폰 기능 습득과 같은 기술적 숙련에 초점을 두었다면, 앞으로는 기능 습득과 함께 모임이나 활동 참여 촉진을 통한 사회적 관계 형성으로 교육목표가 확장될 필요가 있다. 예를 들면, 메신저를 활용한 모임 운영, 온라인 커뮤니티 참여, 화상회의를 활용한 동호회 활동 등 실제 생활 맥락과 연계된 다양한 콘텐츠가 개발되어야 한다. 정보화 사회적 적응을 위한 기술이 단순한 수단을 넘어 사회적 관계를 이어가는 도구로 체감될 때 노인의 삶의 질 향상에 더 실질적이고 통합적인 기여가 가능할 것이다.

둘째, 온라인과 오프라인이 결합된 형태의 노인 사회참여 모델 개발이 필요하다. 디지털 전환기에서 소외되는 노인이 없도록 오프라인 기반의 사회적 관계망 형성 모임(경로당, 복지관 등)을 활성화하는 동시에 디지털 기기를 통해 접근할 수 있는 가상 커뮤니티 활동 또는 실제 생활에 필요한 다양한 기능을 함께 활용하고 도움을 주고 받을 기회를 마련하여 사회적 관계망의 범위를 확장할 필요가 있다.

셋째, 고령 친화적 디지털 환경 조성이 필요하다. 다양한 기관과 프로그램을 통해 노인을 대상으로 한 꾸준한 디지털 기기 기능 습득 교육에도 불구하고 여전히 정보화 사회에 적응하지 못했고 주관적으로 인식하고 있는 노인이 존재한다. 따라서 노인의 신체적·인지적 특성을 고려한 고령자 중심 기술 서비스(Age-Tech)산업의 활성화가 필요하다. 이는 노인의 자립과 사회적 참여를 지원하는 기술적 기반이 될 수 있다. 또한 접근성 개선과 동시에 이용 과정에서의 불안감과 실패 경험을 최소화하는 지원체계 등 정서적 지원을 병

행하여 노인의 기술 수용성을 높여야 한다. 마지막으로 디지털 환경 조성과 더불어 아날로그적 서비스의 지속성에 대한 검토도 병행될 필요가 있다. 급격한 디지털 전환 속에서 노인의 특수한 욕구를 존중하고, 디지털 장벽으로 인해 소외되는 노인이 발생하지 않도록 대면 상담, 전화 안내, 창구 신청 등 기존 아날로그 방식의 서비스를 유지하는 다층적 접근이 필요하다.

본 연구는 전국 단위의 실태조사를 활용하여 노인의 정보화 사회 적응과 삶의 만족 관계에서 사회참여의 매개효과를 실증적으로 규명하였다. 연구 결과를 바탕으로 도출된 본 연구의 함의는 다음과 같다.

첫째, 학술적 관점에서 기존의 디지털 격차 논의의 기술 습득 중심의 지표에서 사회적 관계와 참여의 문제로 확장하였다는 데 의의가 있다. 기존의 디지털 기술의 숙련 정도와 같은 객관적 역량이 아닌 노인이 느끼는 주관적 어려움에 주목하여, 디지털 전환이 노인에게 단순한 불편을 넘어 심리적 배제의 기제로 작동할 수 있음을 뒷받침하는 구조적 경로를 확인하였다.

둘째, 정보화 사회 적응의 어려움과 삶의 만족도 관계에서 사회활동 참여의 매개적 역할을 실증함으로써, 급격한 디지털 전환기 속에서도 사회적 연결망이 노년기 삶의 질을 지탱하는 핵심적인 지지 자원임을 확인하였다. 정보화 사회 어려움을 겪는 노인이라 하더라도 적극적 사회활동을 통해 삶의 만족감을 유지할 수 있음을 확인하였으며, 이는 디지털 소외가 초래하는 심리적 고립을 방지하기 위해 기술적 지원뿐만 아니라, 사회활동 참

여를 유도하여 만족도 저하의 경로를 차단하는 다각적이고 실천적인 개입의 필요성을 뒷받침한다. 따라서 단순히 스마트기기 사용법을 가르치는 기능적 교육에 머물 것이 아니라, 디지털 기술을 매개로 노인들이 기존의 사회적 관계를 유지하거나 새로운 활동에 참여할 수 있도록 돕는 ‘사회참여 연계형 디지털 복지’ 모델이 필요하다.

본 연구는 합의에도 불구하고, 다음과 같은 몇 가지 한계 역시 지닌다. 첫째, 본 연구에서 활용한 자료는 횡단조사 자료로, 변수 간 인과관계의 시간적 선후를 명확히 규명하는 데 제한이 있다. 정보화 사회 적응 어려움과 사회활동 참여는 상호 영향을 주고받을 가능성이 있으므로, 향후 연구에서는 종단자료를 활용하여 이들 간의 동태적 인과구조를 더욱 명확히 검증할 필요가 있다. 둘째, 참여하는 사회활동의 구체적 유형, 강도, 빈도 등에 따른 디지털 적응 정도의 차이를 세밀하게 검증하지 못하였다. 노인이 참여하는 사회활동은 유형과 영역뿐 아니라 활동의 빈도나 강도에 따라 요구되는 디지털 역량의 수준이 다를 수 있으므로, 향후 연구에서는 활동 유형별 차이를 고려한 분석이 필요하다. 마지막으로 나이(전기·후기 노인), 거주지역(도시·농어촌) 등 인구 사회학적 특성에 따른 정보화 적응 수준의 격차를 충분히 고려하지 못했다는 제한점이 있다. 따라서 향후 후속 연구에서는 집단별 특성을 고려한 비교 분석을 통해 사회참여 경로의 차별성을 확인하고, 질적 연구를 병행하여 노인의 정보화 사회 적응 어려움에 관한 구체적 경험과 사회활동 참여의 본질적 의미를 더욱 심층적으로 탐색할 필요가 있다.

## 참 고 문 헌

- 과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원 (2024). 2024 디지털정보격차 실태조사 보고서.
- 권오균 (2022). 노인의 디지털 리터러시와 삶의 질 간의 관계에서 사회적 관계망의 매개효과. <인문사회21>, 13(6), 4213-4228.
- 권중돈 (2008). 노인복지론. 학지사.
- 권중돈·조주연 (2000). 노년기의 삶의 만족도에 영향을 미치는 요인. <한국노년학>, 20(2), 62-76.
- 권현수 (2009). 노인의 사회참여가 삶의 만족도에 미치는 영향: 우울, 주관적 건강상태의 매개효과를 중심으로. <한국생활과학회지>, 18(5), 995-1008.
- 김명일·김영선·엄사랑 (2018). 중고령자의 디지털 정보 활용 유형과 삶의 만족에 관한 연구. <한국지역정보학회지>, 23(1), 51-74.
- 김미령·이윤경 (2012). 노인의 사회활동 참여와 사회적 지지가 우울에 미치는 영향. <한국노년학>, 32(2) 435-449.
- 김세진 (2023) 노인의 여가 및 정보화 현황. <보건복지포럼>, 337, 24-37.
- 김소라 (2025). 노년기 스마트기기 활용과 삶의 만족도: 전기·후기 노인의 사회적 자본 매개효과. 전북대학교 석사 학위논문.
- 김한솔·김지수·이기영 (2023) 노인의 디지털 활용이 생활 만족에 미치는 영향: 우울과 사회참여의 조절된 매개효과를 중심으로. <노인복지연구>, 78(1), 41-65.
- 김혜경·김은정 (2009). 노인층의 정보 이용에 관한 연구. <사회복지정책>, 36(2), 289-305.
- 남현주·이현지 (2024). 노인의 디지털 정보화 수준이 우울에 미치는 영향: 외로움의 매개효과. <한국웰니스학회지>, 19(2), 183-189.
- 문진영·정순돌 (2020). 노인의 정보접근성 강화 방안 연구: 서울노인의 연령집단별, 정보종류별 정보매체 네트워크 분석을 중심으로. <보건사회연구>, 40(2), 283-320.
- 박경숙·정순돌 (2015). 노인의 사회참여가 사회적 지지와 삶의 만족도에 미치는 영향. <보건사회연구>, 35(4), 183-210.
- 박진숙·김남숙 (2021). 노인의 디지털리터러시와 성공적 노화간의 관계에서 인지유연성의 매개효과. <인문사회21>, 12(4), 2407-2422.
- 배진영·나지훈 (2025). 장애노인의 디지털 리터러시가 삶의 만족도에 미치는 영향: 지역사회환경 만족도의 매개효과. <사회복지 실천과 연구>, 22(3), 39-67.
- 오경아·이정화 (2025). 디지털 리터러시와 삶의 만족도의 관계에서 사회적 자본의 매개효과: 베이비붐 세대와 이전 노인 세대 비교. <노년교육연구>, 11(2), 88-109.
- 유지영·이홍직 (2025). 노인의 디지털기기 활용 역량 중요도-수행도 분석. <한국웰니스학회지>, 20(1), 119-125.
- 윤혜진 (2022). 뉴 노멀 시대, 노인의 여가생활 디지털 리터러시와 삶의 만족도. <관광레저연구>, 34(11), 125-139.
- 이윤정 (2013). 노인의 정보기기 접근 수준이 정신건강 영역에 미치는 영향. <디지털융복합연구>, 11(10) 17-29.
- 이현지·남현주 (2024). 노인의 디지털 기기 활용과 사회적 지지, 성공적 노화와와의 관계. <The Journal of the Convergence on Culture Technology>, 405-411.

- 이흥재 (2019). 결혼이민자의 모바일 정보격차가 한국 사회 적응에 미치는 영향: 2차 정보격차 요인을 중심으로. <한국정책학회보>, 28(1), 223-248.
- 전진 · 정송화 (2022). 노인의 정보기기 활용과 우울의 관계에 대한 지역사회환경의 매개효과. <노인복지연구>, 77(4), 69-90.
- 전푸름 · 서은혜 · 김주은 · 엄유빈 · 유은영 (2025). 사회참여를 통한 은퇴 노인의 삶의 만족도 영향요인에 대한 경로분석. <대한작업치료학회지>, 33(2), 83-102.
- 정아영 · 김준수 (2025). 독거노인의 디지털 사회자본이 삶의 만족도에 미치는 영향: 사회적 고립감의 매개효과. <사회과학리뷰>, 10(3), 385-408.
- 정유빈 · 허준수 (2022) 디지털 정보활용능력이 노인의 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 연구. <한국지역정보학회지>, 25(4), 1-27.
- 홍세희 (2013). <구조방정식 모형의 고급방법>. 서울: 에스엔엠 리서치 그룹.
- 황현정 · 황용석 · 이현중 · 박지수 · 신민호 (2022). 잠재프로파일 분석을 통한 고령층 집단 유형화와 영향요인 연구: 디지털역량과 연령변수를 중심으로. <사회과학연구>, 29(3), 168-201.
- Andrew F Hayes, Nicholas J Rockwood (2017). Regression-based statistical mediation and moderation analysis in clinical research: observations, recommendations, and implementation. *Behaviour Research and Therapy*, 98, 39-57.
- Ashida, S., Sewell, D. K., Schafer, E. J., Schroer, A., & Friberg, J. (2018). Social network members who engage in activities with older adults: Do they bring more social benefits than other members?. *Ageing and Society*, 1-20.
- Chopik W. J. (2016). The benefits of social technology use among older adults are mediated by reduced loneliness. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 19(9), 551-556.
- Cotten, S. R., Ford, G., Ford, S., & Hale, T. M. (2012). Internet use and depression among older adults. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 496-499.
- Efklides, A., Kalaitzidou, M., & Chankin, G. (2003). Subjective quality of life in old age in greece: the effect of demographic factors, emotional state, and adaptation to aging. *European Psychologist*, 8, 178-191.
- Ge, H., Li, J., Hu, H., Feng, T., & Wu, X. (2025). Digital exclusion in older adults: a scoping review. *International Journal of Nursing Studies*, 168, 105082.
- Havighurst, R. J. (1968). Personality and patterns of aging. *The Gerontologist*, 8, 20-23.
- Hogeboom, D. L., McDermott, R. J., Perrin, K. M., Osman, H., & Bell-Ellison, B. A. (2010). Internet use and social networking among middle aged and older adults. *Educational Gerontology*, 36(2), 93-111.
- Jehoel-Gijsbers, G., & Vrooman, C. (2007). Social exclusion of the elderly: a conceptual framework and an empirical exploration. The Hague: SCP.
- Kalish, R. A. (1975). Aging self and personality Late Adult perspectives on Human Development Caili

Wordsworth Publishing company.

- Leung, L. (2010). Effects of Internet connectedness and information literacy on quality of life. *Social Indicators Research*, 98(2), 273-290.
- Lv R, Yang L, Li J, Wei X, Ren Y, Wang W, Hou J, & Fang X. (2024). Relationship between social participation and life satisfaction in community-dwelling older adults: multiple mediating roles of depression and cognitive function. *Archives of Gerontology and Geriatrics*, 117, 105233.
- Park, J. H., & Kang, S. W. (2023). Social interaction and life satisfaction among older adults by age group. *Healthcare*, 11(22), 2951.
- Peng, C., Yuan, Y., Burr, J. A., Mutchler, J. E., Song, Q., & Lapane, K. L. (2024). Social contact, social participation, and emotional well-being among older adults during the COVID-19 pandemic: the roles of giving and receiving social support. *International Journal of Aging & Human Development*, 98(3), 373-394.
- Schalock, R. L. (1996). Can the concept of quality of life make a difference?, In Schalock, R.I. (ed.). *Quality of life, Volume II: Application to persons with disabilities*. American Association on Mental Retardation.
- Sen, K., Prybutok, G., & Prybutok, V. (2021). The use of digital technology for social wellbeing reduces social isolation in older adults: a systematic review. *SSM - Population Health*, 17, 101020.
- Van Deursen, A. J., & Van Dijk, J. A. (2014). The digital divide shifts to differences in usage. *New Media & Society*, 16(3), 507-526.
- Zheng, R., Spears, J., Luptak, M., & Wilby, F. (2015). Understanding older adults' perceptions of Internet use: An exploratory factor analysis. *Educational Gerontology*, 41(7), 504-518.

## Mediating Effect of Social Activity Participation on the Relationship between Digital Adaptation Difficulties and Life Satisfaction Among Older Adults

Na Kyoung Song, Sun Sook Park

Department of Social Welfare, Tongmyong University

This study examined the impact of older adults' difficulties in adapting to an information-based society on their life satisfaction and empirically examined the mediating role of social activity participation in this relationship. Using data from the 2023 Survey of the Elderly, regression analyses and mediation analyses were conducted with a sample of individuals aged 65 and older. The major findings are as follows. First, difficulties in adapting to an information-based society had a statistically significant negative impact on life satisfaction among older adults. Hence, greater difficulty in adapting to digital environments was associated with lower levels of life satisfaction in later life. Second, social activity participation partially mediated the association between difficulties in adapting to an information-based society and life satisfaction, indicating direct and indirect pathways. These findings highlight the importance of supporting digital adaptation to improve the quality of life of older adults. Specifically, digital education programs for older adults should move beyond basic device operation and expand to include opportunities that promote social communication, networking, and participation. Integrating digital technology as a tool for maintaining and strengthening social ties may contribute more comprehensively to the well-being of older adults in an increasingly digital society.

*Keywords: Difficulty in Digital Adaptation, Life Satisfaction, Social Activity Participation, Survey of the Elderly, Mediating Effect*