

## 디지털 시민성 역량이 공동체 의식에 미치는 영향 : 연령대별 차이를 중심으로\*

안정임(서울여자대학교 언론영상학부 교수)\*\*

최진호(한양대학교 컴퓨터이셔널 사회과학 연구센터 박사후연구원)\*\*\*

본 연구는 디지털 시민성 역량이 민주적 시민의식으로서의 공동체 의식에 어떤 영향을 미치는가를 실증적으로 분석하였다. 아울러 그러한 영향력이 미디어 이용자의 연령대에 따라 어떤 차이를 보이는지 살펴봄으로써 디지털 시민성을 좀 더 세분화된 시각으로 고찰하였다. 연구결과, 디지털 시민성 변인들은 전반적으로 공동체 의식(구성원 의식, 상호영향 의식, 욕구의 통합과 충족, 공유된 정서적 연계)에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히 참여역량은 모든 연령 집단에 공통적으로 정적인 영향력이 있는 것으로 확인되었다. 그 외 역량 변인들은 연령 집단에 따라 차별적인 양상을 보였는데, 10대는 참여와 타인배려, 20~30대는 참여와 협업, 타인배려, 그리고 40~50대는 참여와 자기보호, 협업이 공동체 의식에 유의미한 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 연구결과는 공동체 의식을 포함한 민주주의 시민의식의 강화를 위해 정책적, 교육적 차원에서 연령대별로 특성화된 디지털 시민성 교육이 필요하다는 것을 시사한다. 또한 학술적으로 참여의 개념에 대한 심층적으로 탐구, 그리고 다양한 차원의 시민의식에 대한 광범위한 논의의 필요성을 제기한다.

주제어: 디지털 시민성, 공동체 의식, 미디어 리터러시, 참여, 시민의식

\* 이 논문은 2020학년도 서울여자대학교 교내연구비의 지원을 받았음(2020-0353)

\*\* jiahn@swu.ac.kr, 제1저자

\*\*\* jinchoi@hanyang.ac.kr, 교신저자

## 1. 문제제기

최근 디지털 시민성(Digital Citizenship)에 대한 관심이 크게 확산되고 있다. 디지털 시민성은 디지털 기술이 주도하는 미디어 환경과 지능정보사회에서 반드시 갖추어야 할 민주적 시민역량으로 부상하였다. 디지털 시민성 개념의 핵심은 디지털 미디어가 이용자들의 사회적, 정치적 참여를 추동함으로써 민주주의의 시민의식을 강화시킬 수 있다는 데 있다. 다양한 디지털 미디어 및 SNS 등을 통해 누구나 자신의 의견을 실시간으로 개진하고 생각을 표현할 수 있게 되면서 사람들은 사회적, 정치적 이슈에 더 많은 관심을 갖고 공동체와 타인을 이해하는 시민적 의식을 갖출 수 있다는 것이다.

그러나 과연 그러한가? 디지털 미디어의 적극적 이용이 디지털 시민성 역량을 키우고 그것이 민주적 시민의식의 배양에 기여하는가? 이에 대한 실증적 근거는 아직 불충분하다. 디지털 시민성에 대한 논의는 상당 부분 정책적 당위성에 근거한 개념 연구에 집중되어 있을 뿐, 실증적 데이터를 바탕으로 한 검증작업은 매우 부족하다. 디지털 시민성의 지수 개발이나 교육 프로그램 개발 등에 대한 시도는 많이 있지만 구체적으로 디지털 시민성의 어떤 요인들이 시민의식 강화에 어떤 영향력을 행사하는지에 대해서는 명확한 답변이 아직 없다. 미디어 이용자들의 적극적 의견표현이나 참여를 시민의식의 향상이라고 볼 수 있는가는 아직 검증되지 않은 가설로 남아있다.

본 연구에서는 이러한 문제의식에 근거하여 디지털 시민성과 시민의식의 관련성에 대해 다음 두 가지의 구체적 질문을 제시하고 이

를 실증적으로 탐구해보고자 한다.

첫째, 디지털 시민성은 시민의식의 핵심요소인 공동체 의식에 정적인 영향을 미치는가?

시민성(citizenship)에 대한 많은 연구들의 공통적 정의는 “자신의 이익을 넘어서서 자신이 속한 공동체의 안녕과 복지에 공헌할 수 있는 능력”으로 요약된다(박기범, 2014; 김봉섭·김현철·박선아·임상수, 2017). 공동체 의식은 디지털 시민성 이전부터 전통적인 시민성 논의의 중요한 개념이었다. 디지털 시민성도 디지털 미디어 이용을 통한 공동체 의식의 확산이라는 지향점을 갖는다.

연구자들은 디지털 시민성을 ‘공동체의 다양한 문화와 규범을 이해하고 수용하는 능력’(황용석·이현주·박남수, 2014), ‘다양한 공동체를 넘나들며 여러 관점을 식별, 존중하며 대안의 규범을 알아내고 따르는 능력’(Jenkins, 2006) 등 공동체 의식과 관련하여 설명하고 있다. 디지털 시민은 정치적 문제뿐 아니라 소비자 문제, 교육, 환경, 국제적 구호, 인권 등과 같은 사회적 이슈에 다양한 관심을 가지며, 공동체 활동의 참여, 사회문제 개선을 위한 활동 등 개인적 문제를 넘어 공동체 구성원으로서 활발하게 참여하는 특징을 지닌다는 것이다(이지혜, 2017).

그러나 이러한 시각은 디지털 시민성 역량의 목적이나 바람직한 방향성에 초점을 맞춘 것으로, 실제로 디지털 시민성의 여러 요인들, 즉 디지털 미디어의 적극적 활용과 참여, 의사표현 등이 공동체 의식을 유의미하게 구인하는가에 대한 검증된 바가 없다. 오히려 디지털 미디어의 적극적 이용이 위협에 노출될 가능성을 높이고 비윤리적 일탈행위로 연결될 수 있다는 연구결과(Livingstone, Haddon, Görzig, & Ólafsson, 2011)나 디지털 네이티브라고 해서 성숙한 미디어

어 이용자라고 보는 것은 감상적 태도라는 주장(Buckingham, 2019) 등을 감안한다면, 이 문제를 좀 더 면밀하게 살펴볼 필요가 있다.

둘째, 디지털 시민성의 연령대별 차이는 민주적 시민의식의 차이를 유발하는가?

디지털 시민성 논의에서 또 하나 검증되지 않은 가설은 디지털 시민성이 특히 청소년들이 갖추어야 할 필수 역량이라는 인식이다. 디지털 시민성 교육을 하루빨리 학교 교과과정에 본격적으로 도입해야 한다는 교육정책들은 바로 그러한 가설에 근거한 것이다. 그러나 일반 성인들은 디지털 시민성을 충분히 갖추고 있는가, 투표권이 나 사회적 의사결정권 등이 디지털 시민성을 담보하는 기준이 될 수 있는가에 대해서는 역시 명확한 답변이 나와 있지 않다.

흔히 디지털 미디어의 기술적 이용에 능한 청소년들이 온라인상에서 일탈적 행위를 많이 할 것이라고 생각하지만 실제 디지털 미디어 이용행태 및 디지털 미디어 리터러시 능력에 대한 연구들은 반대의 결과를 보여주기도 한다. 연령대별 미디어 리터러시 능력을 검토한 연구에서는 개인정보 유출이나 저작권 침해 등 비윤리적 미디어 이용은 20~30대 성인 집단에서 더 빈번하게 나타난 바 있다(안정임, 2013). 디지털 시민성 역량이 미디어 이용능력과 밀접하게 연관되어 있는 만큼 시민성의 세부 유형에 따라 각 연령대별 다른 양상이 나타날 수 있으며, 이러한 차이가 앞서 공동체적 시민의식에도 차별적인 영향력을 행사할 것이라는 가정도 해볼 수 있다.

이상의 논의를 바탕으로 본 연구는 디지털 시민성의 세부 역량요인이 공동체 의식에 어떤 영향력을 미치며, 그것은 연령대별로 차별적인 양상을 보이는지를 실증적 데이터를 활용하여 검증해보고자 한다.

## 2. 이론적 배경 및 선행연구

### 1) 디지털 시민성의 정의와 구성요소

디지털 시민성에 대한 정의는 매우 다양하다. 각 연구자, 연구기관, 국가별로 디지털 시민사회에 대한 인식과 그에 따른 개인역량의 특성의 강조점이 다르기 때문이다. 현재 제시되어 있는 디지털 시민성에 대한 정의를 살펴보면 대체로 디지털 미디어를 이용하는 사람들이 갖추어야 할 역량 전반을 지칭하며, 여기에는 이용기술, 태도, 행위적 요인이 모두 포함된다.

일례로 유네스코(UNESCO, 2017)는 디지털 시민성을 ‘효과적으로 정보를 찾고, 접근하고, 사용하고 생성할 수 있는 역량, 비판적이고 민감하고 윤리적인 방식으로 타인 및 콘텐츠에 참여하는 역량, 온라인 및 ICT 환경을 안전하고 책임감 있게 탐색하는 역량, 자신의 권리를 인식하는 역량’이라고 보았다. 영국 JISC(Joint Information Systems Committee, 2016)는 ‘사람들이 디지털 사회에서 삶과 학습 그리고 일을 위해 갖추어야 할 능력’으로, 김봉섭 외(2017)는 ‘미래를 대비하여 디지털 기술을 미리 준비하고 현재 이용하는 디지털 기술을 이해하기 위한 것으로 지식정보사회를 살아가는 삶의 행동 방식이자 지능정보사회 구성원이 갖추어야 하는 역량’이라고 설명한다. 그런가 하면 인터넷 이용윤리, 존중, 협업, 네트워킹, 참여 등 디지털 미디어를 통한 사회적 소통에 초점을 둔 세부적이고 구체적 차원의 정의도 있다.

디지털 시민성 개념은 기본적으로 완전히 새로운 것은 아니다. 시민성 혹은 시민의식에 대한 논의는 오랜 역사를 지니고 있으며 시민

성 교육 역시 중요한 교육의 영역으로 인식되어 왔다. 다만 디지털이라는 미디어 환경과 그와 연계된 사회문화적 변화에 기존의 시민성과 시민성교육에 대한 재검토의 필요성이 부각되면서 논의가 활성화된 측면이 있다.

현재 디지털 시민성 연구와 논의 중 상당 부분은 시민성 개념을 구성하는 하위요소가 무엇인가에 집중되어 있다. 디지털 시민성의 세부 구성요인들을 파악함으로써 디지털 시민성이라는 복합적 개념을 좀 더 명확하게 설명할 수 있고 이를 바탕으로 구체적인 교육 및 정책의 방향성을 설정할 수 있기 때문이다. 디지털 시민성의 구성요인에 대한 논의는 매우 다양하면서도 복합적인데 대체로 정리하면 다음 세 가지 갈래로 설명해볼 수 있다.

첫째, 디지털 시민성을 디지털 미디어를 이용하는 데 있어 개인이 갖추어야 할 윤리성, 기능적 숙련도로 파악하는 입장이다. 대표적으로 리블(Ribble, 2015)의 9가지 구성요소를 바탕으로 한 ISTE (International Society for Technology in Education, 2016)의 디지털 시민성 지표를 들 수 있다. 디지털 에티켓, 디지털 접근, 디지털 법률, 디지털 의사소통, 디지털 안전과 보안, 디지털 건강과 복지 등 개인이 일상생활을 영위하는 데 필요한 덕목을 강조하고 이를 개인 차원에서 갖추어야 할 역량으로 설명한다. 유네스코(2017)에서 개발한 디지털 시민성 프레임워크도 디지털 활용, 디지털 참여, 디지털 정서지능, 디지털 보안 등 디지털 미디어 환경에 개인이 안전하고 적극적인 삶을 영위하기 위해 요구되는 자기통제적 개인역량으로 구성되어 있다. 그러다 보니 이 시각은 개인별 격차, 미디어에 대한 비판적 인식, 저항의 표현으로서의 시민성에 대해서는 제한된 인식을

보인다.

두 번째 입장은 전통적 시민성에서 강조한 시민의 책무와 가치를 계승하는 의미에서 시민으로서의 참여와 의견표현, 저항 등의 덕목에 주목한다. 최문선과 박형준(2015)의 디지털 시민성 구성요인 연구가 대표적으로 이 유형에 해당된다. 연구자들이 제시한 4가지 디지털 시민성 구성요인은 디지털 미디어의 올바르게 안전한 이용을 위한 ‘디지털 윤리’, 기술적 활용능력으로서의 ‘미디어 리터러시’, 정치사회적 차원의 ‘온라인 참여’, 그리고 사회적 문제에 대한 비판적 태도로서의 ‘비판적 저항’이다. 더 나아가 디지털 시민성 개념의 명료화를 위한 후속연구에서 디지털 시민성을 갖추기 위한 기본 조건(condition)으로 기술적 인터넷 활용능력과 지역사회 및 글로벌 쟁점에 대한 민감도를 강조하였다(Choi, Glassman, & Cristol, 2017). 디지털 시민이라면 인터넷에 접근하고 활용할 줄 알아야 하며, 사회적 사안에 대한 관심을 기본적으로 갖고 있어야 한다는 것이다.

유사한 입장으로 황용석 외(2014)는 디지털 시민성의 3가지 하위 요소로 정보생산(집단이나 자아정체성 표출의 수단으로서 독창적인 콘텐츠를 창조하는 능력), 네트워킹(디지털 미디어를 통하여 정보공유와 협업으로 타인과 관계를 맺고 발전시켜 나가는 능력), 다문화 수용성 능력(공동체의 다양한 문화와 규범을 이해하고 수용하는 능력)을 제시하였다. 연구자들은 디지털 시민역량을 자신의 사고를 표현하는 능력뿐만 아니라, 사회를 구성하고 있는 다양한 구성원들의 다양한 의견과 그 가치를 식별하는 동시에 존중하며, 다양한 사회를 구성하는 시민으로서 소통하고 관계할 수 있는 능력(communicative competence)의 개념이라고 정의하였다. 한편 디지털 시민성 능력과

온라인 행위와의 관련성을 연구한 존스와 미첼(Jones & Mitchell, 2016)은 디지털 시민성의 2가지 요건으로 타인에 대한 배려와 관용(online respect) 및 시민적 실천과 참여(online civic engagement)를 제시한 바 있다. 두 가지 능력은 타인에 대한 배타적 행위를 감소시키고 이타적 태도를 키우는 데 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 입장은 디지털 시민성을 새롭게 형성되는 개념으로 보지 않고 디지털 미디어를 통해서도 기본적인 시민적 가치와 책임 있는 역할을 강조한다는 특징을 지닌다. 다만 그것을 어떻게 습득하고 훈련할 것인가에 대한 실천적 논의는 아직 명확하지 않다.

세 번째로는 디지털 시민성을 디지털 미디어 리터러시 역량과 연계하여 이해하려는 입장을 들 수 있다. 이 시각에서는 디지털 리터러시를 단지 미디어의 기술적 이용능력으로만 파악하지 않고 훨씬 더 포괄적으로 시민성 개념과 통합적으로 접근한다. 디지털 미디어 리터러시 역량 연구자들은 미디어 환경의 변화와 함께 미디어 리터러시 역량의 요인들도 유동적으로 변화해야 한다고 주장한다(김아미, 2015; 김정운·성동규, 2018, 안정임·김양은·전경란·최진호, 2019). 이전에는 미디어의 이용과 접근, 이해, 제작 능력만으로도 충분하던 미디어 리터러시가 미디어 환경이 변화함에 따라 그에 적합한 다양한 역량으로 확대되어야 한다는 것이다.

디지털 미디어, 소셜 미디어 환경에서는 미디어 리터러시 역량 중 ‘참여’의 개념이 매우 중요해졌다. 소셜미디어의 연결, 참여, 소통의 속성을 고려한 사회문화적 접근이 필요함을 의미하는데, 온라인에서의 공동체 형성, 집단 지성, 네트워킹, 협업 등 참여문화에 대한 이해와 해석이 미디어 리터러시 역량 구성에서 고려되어야 한다는



게 공통된 시각이다. 이러한 시각에서는 디지털 리터러시와 디지털 시민성을 유사통합적 개념으로 이해한다. 실제로 디지털 미디어 리터러시 지수 연구를 살펴보면 디지털 시민성 역량과 관련된 요소를 포함시킨 사례가 많다. 참여적 실천과 참여능력, 관용과 배려(안정임·김양은·전경란·최진호, 2017), 책임과 권리(김경희·김광재·이숙정, 2017), 미디어를 통한 사회이슈 참여능력, 책임있고 안전한 미디어이용 능력(양정애·김아미·박현철, 2019) 등은 미디어 리터러시뿐 아니라 디지털 시민성 역량으로 분류할 수 있다.

요컨대 디지털 시민성은 디지털 미디어 리터러시 역량과 필수불가결하게, 상호중첩적으로 연계되어 있음을 알 수 있다. 디지털 미디어의 속성 자체가 이용자들의 참여와 소통을 유발하는 문화적 양식(樣式)으로서의 특성을 지니기 때문이다. 디지털 미디어 환경의 참여행위를 문화적 시각으로 풀어낸 젠킨스(Jenkins, 2006)는 디지털 시대의 시민참여는 단순히 테크놀로지에 의한 기능적 변화만을 의미하는 것이 아니라 시공간의 한계를 넘어선 개인과 집단, 그리고 사회 사이의 연결과 커뮤니케이션의 행위를 둘러싼 참여를 의미한다고 강조하였다. 따라서 다양한 공동체를 넘나들며 여러 관점을 식별, 존중하며 대안의 규범을 알아내고 따르는 능력이 요구되며 바로 이것이 과거의 시민성과의 차이라는 것이다.

이상의 논의를 종합할 때, 디지털 시민성은 디지털 미디어 리터러시 능력과 밀접하게 관련되어 있으면서 시민으로서의 적극적 관심과 역할을 수행하는 역량으로 정리된다. 디지털 시민성은 미디어의 기술적 활용능력을 비롯하여 자신의 의견을 표현할 줄 아는 능력 등 다양한 미디어 리터러시 능력과 함께 참여와 협업 등 시민적 역할도

포괄하는 개념으로 이해할 필요가 있다.

본 연구는 지금까지 검토한 다양한 선행연구들을 바탕으로 디지털 시민성 역량의 세부 구성요소를 통합적으로 검토한 뒤, 각 구성요소들이 과연 공동체에 관한 시민적 의식과 어떻게 연관되는지를 실증적 데이터 분석을 통해 살펴보고자 한다.

## 2) 공동체 의식과 영향 요인

본 연구에서는 디지털 시민성 역량과 관련된 시민의식 중 특별히 공동체 의식에 주목하고자 한다. 왜냐하면 공동체 의식(sense of community)은 공동체 구성원들이 가지고 있는 집단적 감정이나 신념으로서 시민의식(civic consciousness)과 밀접하게 연관되기 때문이다. 시민의식은 개인이 일정한 정서적, 물리적, 사회적 경계를 가진 공동체에 소속되어 특정한 공간과 시대적 맥락에서 형성된 관계에 근거해 일정한 책임을 가지고 사회적 문제를 해결하며 더 나은 사회로 나아가기 위한 공동의 목적을 달성하기 위해 필요한 태도와 품성을 의미한다(Butt, 1988; Proctor, 1988). 지역사회나 국가 단위에서의 정치참여(political participation)나 사회참여(civic engagement)를 위해 갖춰야 할 태도나 덕목 혹은 권리나 의무 같은 민주시민의식(함은혜·백선희, 2016; Heater, 1990)이나, 글로벌한 맥락에서 인권, 빈곤, 환경, 평화 등 인류가 마주하고 있는 보편의 문제를 해결하기 위해 필요한 의식과 실천을 의미하는 세계시민의식(Albrow, 1997; Falk, 1994), 그리고 이들을 포괄하는 다층적(multi-layered) 시민의식(Yuval, 1999) 모두 어떤 공동체에 대한 인식을 전제로 한다는 측면에서 그렇다.

공동체의 특성과 그 범위가 확장되면서 우리에게 필요한 공동체 의식의 개념도 지속적으로 변화해 왔다. 공동체를 물리적 환경으로 한정하는 초기 논의는 지리적, 지역적 특성에 기반한 유대에 초점을 뒀으나(Hillery, 1955; Nisbet, 1966) 점차 공통 규범이나 가치, 목표, 신념을 공유하는 관계적(relational) 공동체에 대한 의식으로 바뀌게 됐다(Sarason, 1974). 맥밀런과 채비스(McMillan & Chavis, 1986)는 공동체 의식을 소속감이나 유대감을 의미하는 구성원 의식(membership), 구성원과 공동체 간의 상호 영향력에 대한 상호영향 의식(influence), 구성원들의 욕구가 공동체 내 구성원들을 통해 얻어지는 자원에 의해 충족된다는 욕구의 통합과 충족(integration and fulfillment of needs), 그리고 구성원들이 역사, 특정한 공간과 시간, 유사한 경험들을 공유해왔고 앞으로도 공유할 것이라는 약속과 신념을 의미하는 공유된 정서적 연계(shared emotional connection)의 네 가지로 개념화했다. 이들의 정의는 지금까지도 공동체 의식에 대한 논의의 밑바탕이 되고 있다.

인터넷과 같은 디지털 미디어 기술의 발전으로 온라인 커뮤니티와 같은 사이버 공동체(cyber or virtual community)에 대한 소속감과 유대감을 갖기도 한다(Baym, 1995). 사이버 공동체에서도 물리적 환경과 동일하게 사회적 관계에 기초해 구성원들과 신뢰와 가치의 교환이 이뤄지기 때문이다(송경재, 2005; 장용호·김영주, 2004). 이는 현실 공동체(real community)에서 형성되는 공동체 의식과 구조적으로 유사하기는 하나, 디지털 기술의 활용능력과 이로부터 파생되는 역량에 따라 만들어지는 것이라는 점에서 다르다. 디지털 미디어 기술의 이용에 따라 축적되는 디지털 시민성 역량과 공동체 의식 간의

연관성을 추측케 하는 대목이다.

공동체 의식은 선천적으로 타고나는 것이라기보다 공동체 구성원으로 성장해나가는 사회적 환경에서 학습된다(김혜진·홍혜영, 2018). 각 개인은 다른 것을 경험하고 서로 다른 공동체에 소속된다는 점에서 공동체는 물리적 환경에 의해 부여되기도 하지만 선택하는 것이기도 하다. 공동체 범주를 다양하게 이해하고 해석할 수 있지만 이 연구에서는 전통적인 의미에서 우리가 속한 사회로 규정하고자 한다. 일반적으로 공동체 의식은 개인과 지역사회 등 자신이 소속된 환경에서의 삶의 질을 향상시키는 데 긍정적 작용을 하기 때문에 공동체 의식을 고양할 필요성이 제기된다(김은규, 2010, 2017; 김학실, 2014; 김효숙, 2014; 장수지·김수영·Kobayashi, 2014; Dalton, Elias, & Wonderman, 2007).

이러한 필요에 따라 공동체 의식에 영향을 미치는 요인에 대한 연구들이 이뤄져 왔다. 초기에는 성별, 연령, 정치성향, 소득수준 등 인구사회학적 변인들이 공동체 의식에 주요한 영향을 미친다는 사실을 검증했다(Buckner, 1988; Davidson & Cotter, 1986; Prezza & Costantini, 1998; Robinson & Wikinson, 1995). 이 연구는 디지털 시민성 변인이 공동체 의식에 미치는 영향에 관심을 두고 있어 공동체 의식에 영향을 미칠 수 있는 인구사회학적 변인을 통제할 필요가 있다고 보아 성별과 정치성향을 통제변인으로 설정했다.

사회심리학적 접근에 더해 정치학, 청소년학, 미디어 커뮤니케이션학 등의 분야에서는 공동체 의식에 기여하는 미디어 이용과 커뮤니케이션의 역할에 점차 주목하고 있다. 관련 연구가 많이 축적되어 있지는 않으나, 일부 선행연구들은 미디어 이용과 사회자본, 정치대

화와 공동체 의식 간 긍정적인 관계를 밝힌 바 있다. 정치대화나 매스미디어 이용이 많을수록 공동체 의식이 높아진다고(박정서, 2012) 미디어를 통해 축적한 사회자본과 정치사회적 참여 사이에서 공동체 의식이 매개한다는 연구결과이다(김효숙, 2014). 특히 소셜 미디어의 이용이 사회자본을 축적하는 데 도움을 주면서 시민들의 정치사회적 참여에 직간접적으로 영향을 주는 것으로 나타났다는 점에서(최지향, 2016; Ellison, Steinfield, & Lampe, 2007; Valenzuela, Park, & Kee, 2009) 디지털 시민성에 초점을 두는 이 연구에서 소셜 미디어 이용의 영향을 통제할 필요가 있을 것이다. 반면, 청소년의 온라인 참여가 공동체 의식 함양에 유의미한 영향을 주지 않는다는 다소 상반된 결과(박가나, 2009)도 있다.

그러나 디지털 기술의 발전과 확산으로 미디어 이용이 일상화되고 이를 활용한 타인과의 협력, 사회적 참여가 증가되는 등 디지털 시민성 역량이 길러지고 있다는 점에서 공동체 의식을 강화하는 데 긍정적 역할을 할 것으로 기대해볼 수 있을 것이다. 디지털 미디어를 이용한 커뮤니케이션의 증가로 사람들 간의 축소되거나 단절된 소통을 활성화시키고 있기 때문이다. 온라인 커뮤니티나 소셜 미디어를 통해 정치사회적 참여에 동원되거나(e. g., 미국 월가시위(occupy wall street), 아랍의 봄 민주화 시위, 한국의 촛불집회 등), 온라인에서 직간접적으로 정치사회적 참여(i. e., #미투(#MeToo) 해시태그 운동, 청와대 국민청원 등의 등)를 하는 등의 사례들이 이를 말해준다.

이러한 논의들을 종합해보면 디지털 시민성 역량이 공동체 의식에 주요한 영향을 미칠 것으로 예상해볼 수 있을 것이다. 대부분의 연구들이 공동체 의식에 미치는 영향 요인을 살펴봄에 있어 공동체

의식을 세분화하여 살펴보지 않고 단일한 차원으로 측정하여 연구한 경향이 있다. 여기서는 공동체 의식 개념의 복잡성과 다차원성으로 인해 이를 세분화하여, 디지털 시민성 역량의 각 세부 변인이 공동체 의식을 구성하는 하위요인에 각각 어떠한 영향을 미치는지 살펴보고자 한다.

### 3) 디지털 미디어 이용의 연령별 차이

디지털 미디어 환경에서 이용자들의 미디어 이용과 활용의 차이가 지속되고 있다. 이러한 차이가 나타나는 원인은 주로 성별, 연령, 지역 등 인구사회학적 변인과 경제수준, 교육수준과 같은 사회경제적 지위(SES), 사회자본이나 문화자본, 그리고 개인역량 등으로 정리된다(최인호·정세훈, 2019). 전반적인 사회경제적 수준이 높아지면서 보편적으로 미디어를 소유하게 됨에 따라 접근성은 높아졌으나 급격하게 변화하는 디지털 미디어 기술에 대한 이용과 적응의 문제는 여전히 문제로 남아있다(Jones, Johnson-Yale, Millermaier, & Perez, 2009).

특히 연령대에 따른 디지털 미디어 이용과 활용의 차이가 심화된다는 점에서 중요한 문제로 취급되고 있다(황용석·박남수·이현주·이원태, 2012). 2019년 방송통신위원회와 한국언론진흥재단 조사에서는 PC나 스마트폰 이용빈도나 시간의 연령대별 차이가 두드러지는 것으로 보고됐다. 가령, 10대부터 30대까지는 하루에 스마트폰을 2시간 이상 이용하나, 40대부터 50대까지는 1시간을 조금 넘는 수준이며 60대 이상부터는 현저히 떨어지는 것으로 나타났다(방송통신위원회, 2019). 디지털 미디어에 대한 기능적 활용의 차이도 두드러

진다. 모바일 기기나 인터넷을 통한 뉴스 이용(한국언론진흥재단, 2019)이나 새로운 유형의 방송영상서비스인 OTT(Over-the-Top) 이용 등에 있어서도 연령대별 차이가 나타나고 있다.

디지털 미디어와 기술에 대한 사용능력의 연령대별 차이는 필연적으로 디지털 리터러시 역량의 차이를 발생시킨다. 2019년 과학기술정보통신부와 한국정보화진흥원 조사에 따르면 50대 이상 고령층의 디지털 정보화 접근 수준은 일반국민의 90.6%였으나, 역량과 활용 수준은 각각 51.6%와 63.9%로 나타났다(과학기술정보통신부·한국정보화진흥원, 2019). 앞서 논의한 바와 같이 디지털 미디어에 대한 이용과 활용능력이 디지털 시민성 역량을 강화시킬 수 있다는 점에서 연령에 따른 차이는 중요하게 논의되어야 할 것으로 판단된다. 이는 민주시민으로서 정치사회적 참여를 할 수 있는 기회로부터 소외되기도 한다는 점에서 중요하게 인식되고 있기 때문이다(안정임·서윤경·김성미, 2012, 131쪽; 황용석 외, 2012, 199-200쪽; Hargittai & Walejko, 2008; Van Deurse & Van Dijk, 2014).

디지털 미디어 이용과 활용 역량에 대한 연령별 차이에 대한 연구들은 상당 부분 축적돼 있다. 온라인 미디어 이용행태나 디지털 시민성에 대한 연령대별 차이를 검증한 일련의 연구들(이숙정·육은희, 2014; 이승훈·김상돈, 2009; 황용석 외, 2012)은 대체로 20대와 30대, 40대와 50대가 각각 유사하며, 이들은 다른 연령대와 유의미한 차이를 보인다고 보고하고 있다. 특히 10대는 다른 연령대와 확연한 차이를 보이기 때문에 일부 연구에서는 이를 전제하고 10대 청소년만을 대상으로 조사하기도 했다(김은미·양소은, 2013). 보다 폭넓게는 연령집단을 어린이, 청소년, 성인으로 구분하여 기회, 능력, 시민

성이라는 세 영역의 디지털 미디어 리터러시에 있어 차이가 나타난다는 사실을 검증하기도 했다(안정임, 2013). 혹은 프렌스키(Prensky, 2001)의 디지털 네이티브(digital natives)와 디지털 이민자(digital immigrants) 개념을 빌어 청소년과 성인 간 차이를 살핀 연구도 있다(권예지 외, 2015).

상기 논의를 종합해보면 연령대에 따라 디지털 미디어 이용과 활용에 의해 서로 다른 방식의 디지털 시민성이 나타날 수 있으며 이것이 시민의식의 근간을 이루는 공동체 의식에도 차별적인 영향을 줄 것으로 추측해볼 수 있다. 연령대별로 디지털 미디어 이용과 활용을 포함한 디지털 시민성에 차이가 있기 때문에 특정 연령층만을 대상으로 조사할 수도 있으나, 이 연구는 탐색적 차원에서 연령대별로 비교하기 위해 전술한 바와 같이 유사한 특성을 지니는 연령대를 묶어 10대와 20~30대, 그리고 40~50대의 세 연령집단으로 구분해 살펴보고자 한다.



### 3. 연구방법

#### 1) 조사대상과 방법

자료수집을 위해 사회조사기관 한국리서치에 의뢰하여 2017년 12월 8일부터 14일까지 1주일동안 중·고등학생 및 성인을 대상으로 설문조사를 실시했다. 만 15세 미만은 법적 보호자의 동의가 필요해 전문적인 훈련을 받은 면접원이 서울에 거주하는 학생을 대상으로 일대일로 오프라인에서 조사했으며, 그 외에는 온라인에서 응답을 수집했다. 만 15세 이상의 표본은 성별, 연령, 거주지역을 고려해 비례층화표집(proportionate stratified sampling)했다. 총 655명의 응답을 수집해 이를 분석에 활용했으며, 통계 분석을 위해 SPSS 21이 사용됐다. 응답자 평균 연령은 35.52세( $SD = 13.75$ ), 성별분포는 남성 330명(50.4%), 여성 325명(49.6%), 연령대별 분포는 10대 127명(19.4%), 20대 115명(17.6%), 30대 129명(19.7%), 40대 142명(21.7%), 50대 142명(21.7%)이다. 지역별로 경기 166명(25.3%), 서울 120명(18.3%), 인천 54명(8.2%), 부산 47명(7.2%), 대구 35명(5.3%) 등이다.

#### 2) 측정

##### (1) 공동체 의식

공동체 의식은 우리사회에 소속된 자들이 그 공동체의 구성원으로서 인식하고 다른 사람들과 함께 책임을 공유하는 의식을 의미한다. 이 연구에서는 채비스, 호그, 맥밀런, 그리고 윈더스먼(Chavis,

Hogge, McMillan, & Wandersman, 1986)이 개발한 공동체 의식(SCI: sense of community) 척도의 23개 항목 가운데 박가나(2009)가 번안한 16개 항목에 대해 맥밀런과 채비스(McMillan & Chavis, 1986)의 논의에 따라 구성된 네 개의 하위차원(구성원 의식  $\alpha = .82$ , 상호영향 의식  $\alpha = .75$ , 욕구의 통합과 충족  $\alpha = .82$ , 공유된 정서적 연계  $\alpha = .84$ )으로 나누어 측정했다.

먼저 소속감이나 유대감을 의미하는 '구성원 의식'에 대해 “내가 우리사회의 일원이라는 느낌이 든다”, “우리사회의 일원이라는 것에 자긍심을 느낀다”, “우리사회가 다른 사회와는 다른 무언가를 서로 공유하고 있다는 생각이 든다”, “우리사회에서 나를 필요로 하는 일들에 내 역할을 해야 한다는 느낌이 든다”의 4개 문항을 5점 척도(1: 전혀 그렇지 않다 ~ 5: 매우 그렇다)로 측정했다( $\alpha = .82$ ). 모든 문항의 측정치를 합산해 평균한 값을 구성원 의식 지표로 사용했다( $M = 3.28$ ,  $SD = 0.68$ ).

다음으로 자신이 속해 있는 사회와 영향을 주고받는 것과 연관된 인식을 말하는 '상호영향 의식'에 대해서는 “내가 열심히 노력하면 우리 사회가 더 나아질 수 있을 것 같다는 생각이 든다”, “사람들이 나에게 무언가 기대하는 것이 있는 것 같다는 생각이 든다”, “우리사회와 그 구성원들이 나에게 중요한 영향을 미치고 있다는 생각이 든다”, “우리사회에서 생활하면서 나의 행동에 제약을 받는다는 느낌이 든다”의 4개 문항을 5점 척도로 측정했다( $\alpha = .74$ ). 모든 문항의 측정치를 합산해 평균한 값을 영향의식 지표로 사용했다( $M = 3.19$ ,  $SD = 0.66$ ).

그 다음으로 사회 구성원들을 통해 얻어지는 자원으로부터 자신

의 필요를 충족시키는 것에 대한 인식인 ‘욕구의 통합과 충족’에 대해 “우리사회와 그 구성원들이 내가 원하는 것을 충족시켜주고 있다는 생각이 든다”, “내가 우리사회를 위해 무언가 할 수 있는 것이 있는 것 같아 기쁘다”, “우리사회에서 살아가면서 만족감과 기쁨을 느낀다”, “우리사회 구성원들이 서로 의지하고 있다는 것을 느낀다”의 4개 문항을 5점 척도로 측정했다( $\alpha = .86$ ). 모든 문항의 측정치를 합산해 평균한 값을 욕구의 통합과 충족 지표로 사용했다( $M = 3.14$ ,  $SD = 0.74$ ).

마지막으로 구성원들이 공유하는 친밀감과 연대의식을 의미하는 ‘공유된 정서적 연계’에 대해 “우리사회와 그 구성원들에게 친밀감과 정을 느낀다”, “우리사회에는 나를 진정으로 걱정하고 염려해주는 사람들이 있다는 생각이 든다”, “우리사회 구성원들이 믿을 수 있는 사람들이라는 신뢰가 든다”, “내가 대화하고 싶을 때 당장 이야기할 수 있는 사람을 우리사회에서 찾을 수 있다는 생각이 든다”의 4개 문항을 5점 척도로 측정했다( $\alpha = .85$ ). 모든 문항의 측정치를 합산해 평균한 값을 공유된 정서적 연계 지표로 사용했다( $M = 3.17$ ,  $SD = 0.73$ ).

## (2) 디지털 시민성

디지털 시민성을 측정하기 위해 앞서 디지털 시민성 선행연구에서 살펴본 연구들 중 미디어 리터러시 역량과 디지털 시민성을 아우르는 접근을 시도한 안정임(2013), 최문선과 박형준(2016), 황용석 외(2012)가 사용한 문항을 본 연구에 맞게 수정하고 일부 문항을 추가하여 43개 항목을 선정했다. 나는 “내 느낌, 생각, 의견을 다양한 미

디어를 통해 표현할 수 있다”, “온라인에 글을 쓸 때 다른 사람의 감정을 고려한다”, “카카오톡, 라인 등 대화형 SNS를 활용해 여러 다른 사람들의 의견을 듣고 내 의견을 수정하기도 한다”, “나는 정치사회적 이슈나 정책에 관한 온라인 투표나 여론조사에 참여한다” 등을 5점 척도로 측정했다.

디지털 시민성의 구성요인을 살펴보기 위해 탐색적 요인분석(exploratory factor analysis)을 실시했다. 정보의 특성을 최대한 보존하기 위해 배리맥스(varimax) 직각회전 방법으로 고윳값(eigenvalue) 1 이상을 기준으로 요인을 추출했다. 주인자 적재값은 .60 이상, 부인자 적재값은 .40 미만의 요건을 충족하면서 3개 문항 이상으로 구성된 요인을 하나의 요인으로 인정했다. 이러한 기준에 따라 <표 1>과 같이 30개 항목 6개 요인으로 구분됐다. 이는 전체 디지털 시민성 변량의 68.64%를 설명하는 것으로 나타났다.

항목의 특성에 따라 요인 1은 디지털 ‘기술활용’으로 명명했다. “모바일 기기에 있는 파일을 컴퓨터로 옮길 수 있다”, “컴퓨터에 다양한 기기를 연결하여 이용할 수 있다” 등 7개 항목으로 구성됐으며, 디지털 시민성의 26.84%를 설명했다. 이들 문항의 측정치를 합산해 평균한 값을 기술활용 지표로 사용했다( $M = 4.18, SD = 0.77$ ). 요인 2는 ‘참여’로 명명했다. “사회적 문제의 해결방법 등에 대한 온라인 토론에 참여한다”, “사회적 이슈나 문제에 대한 다른 사람의 글에 대해 나의 의견을 온라인상에서 댓글로 남긴다” 등 6개 문항으로 구성됐으며, 디지털 시민성의 18.32%를 설명했다. 이들 문항의 측정치를 합산해 평균한 값을 참여 지표로 사용했다( $M = 2.75, SD = 0.91$ ). 요인 3은 ‘표현제작’으로 명명했다. “내 느낌, 생각, 의견을 동영상으로

제작하여 표현할 수 있다”, “내 느낌, 생각, 의견, 아이디어를 컴퓨터나 스마트폰을 활용하여 개인방송으로 표현할 수 있다” 등 4개 항목으로 구성됐으며, 디지털 시민성의 8.05%를 설명했다. 이들 문항의 측정치를 합산해 평균한 값을 표현제작 지표로 사용했다( $M = 2.72$ ,  $SD = 1.04$ ).

요인 4는 ‘자기보호’로 명명했다. “SNS, 클라우드 등에 내 개인정보를 노출시키지 않는다”, “인터넷에서 개인정보나 내 사진 등을 함부로 보내지 않는다” 등 5개 항목으로 구성됐으며, 디지털 시민성의 6.36%를 설명했다. 이들 문항의 측정치를 합산해 평균한 값을 자기보호 지표로 사용했다( $M = 3.74$ ,  $SD = 0.67$ ). 요인 5는 ‘협업’으로 명명했다. “나는 개인적 문제나 과제/프로젝트를 해결하기 위해 페이스북, 트위터 등 SNS나 온라인 커뮤니티 등에서 다른 사람들의 의견을 모아 해결방법을 제시할 수 있다”, “나는 온라인에서 나와 의견이 다른 사람을 설득할 수 있다” 등 4개 항목으로 구성됐으며, 디지털 시민성의 5.21%를 설명했다. 이들 문항의 측정치를 합산해 평균한 값을 협업 지표로 사용했다( $M = 3.26$ ,  $SD = 0.72$ ). 요인 6은 ‘타인배려’로 명명했다. “나는 온라인에 글을 쓸 때 다른 사람의 감정을 고려한다”, “나는 온라인에서 예절, 규범, 법을 지킨다” 등 4개 항목으로 구성됐으며, 디지털 시민성의 3.87%를 설명했다. 이들 문항의 측정치를 합산해 평균한 값을 타인배려 지표로 사용했다( $M = 3.79$ ,  $SD = 0.65$ ).

〈표 1〉 디지털 시민성 요인

문항	적재값	고유타값	설명된 변량(%)	$\alpha$
요인 1: 기술활용		8,05	26,84	.93
I <sub>3</sub> 모바일기기에 있는 파일을 컴퓨터로 옮길 수 있음	.88			
I <sub>4</sub> 컴퓨터에 다양한 기기를 연결하여 이용할 수 있음	.87			
I <sub>5</sub> 컴퓨터/모바일기기에 있는 파일을 타인에게 보낼 수 있음	.85			
I <sub>2</sub> 컴퓨터/모바일기에서 내가 원하는 환경설정을 할 수 있음	.82			
I <sub>6</sub> 컴퓨터에 유무선 인터넷을 스스로 연결해 사용할 수 있음	.81			
I <sub>1</sub> 필요한 프로그램/앱을 컴퓨터/모바일기기에 설치/삭제/업데이트할 수 있음	.81			
I <sub>7</sub> 컴퓨터/모바일기기의 악성코드를 검사/치료할 수 있음	.77			
요인 2: 참여		5,49	18,32	.91
I <sub>34</sub> 사회적 문제의 해결방법 등에 대한 온라인 토론에 참여함	.85			
I <sub>31</sub> 사회적 이슈나 문제에 대한 타인의 글에 대해 나의 의견을 댓글로 남김	.82			
I <sub>32</sub> 정부, 지자체, 정당 등 관련기관 홈페이지에 의견을 개진하거나 정책을 제안함	.82			
I <sub>33</sub> 정치사회적 이슈나 정책에 관한 온라인 투표나 여론조사에 참여함	.77			
I <sub>35</sub> 봉사나 서명운동 등 사회적으로 유익한 목적을 위한 온라인 활동에 참여함	.73			
I <sub>29</sub> 사회적 이슈에 대한 의견을 SNS, 블로그, 개인방송 등을 통해 표현·공유함	.72			
요인 3: 표현제작		2,42	8,05	.89
I <sub>14</sub> 내 생각, 의견 등을 이미지, 사진으로 제작하여 표현할 수 있음	.83			
I <sub>11</sub> 내 생각, 의견 등을 앱으로 제작하여 표현할 수 있음	.82			
I <sub>13</sub> 내 생각, 의견 등을 컴퓨터/스마트폰을 활용해 개인방송으로 표현할 수 있음	.81			
I <sub>10</sub> 내 생각, 의견 등을 동영상으로 제작하여 표현할 수 있음	.76			
요인 4: 자기보호		1,91	6,36	.79
I <sub>38</sub> SNS, 클라우드 등에 자신의 개인정보를 노출시키지 않음	.74			
I <sub>43</sub> 인터넷에서 개인정보나 자신의 사진 등을 함부로 보내지 않음	.71			
I <sub>36</sub> 인터넷이나 SNS 등에서 잘 모르는 사람으로부터 오는 메시지를 차단함	.71			
I <sub>42</sub> 원치 않는 스팸이나 메일을 차단 설정함	.68			
I <sub>37</sub> 인터넷을 안전하게 이용하는 법을 찾아봄	.66			
요인 5: 협업		1,56	5,21	.84
I <sub>24</sub> 개인적 문제나 과업 해결을 위해 SNS, 온라인 커뮤니티 등을 통해 타인의 의견을 모아 해결방법을 제시할 수 있음	.76			
I <sub>23</sub> 온라인에서 나와 의견이 다른 사람을 설득할 수 있음	.72			
I <sub>22</sub> 온라인에서 갈등이 생길 때 원만하게 해결할 수 있음	.72			
I <sub>25</sub> 사회적 문제 해결을 위해 SNS나 온라인 커뮤니티에서 타인들과 의견을 모아 해결방법을 제시할 수 있음	.71			
요인 6: 타인배려		1,16	3,87	.76
I <sub>16</sub> 온라인에 글을 쓸 때 타인의 감정을 고려함	.82			
I <sub>17</sub> 온라인에서 예절, 규범, 법을 지킴	.75			
I <sub>19</sub> 온라인에서 욕설, 비속어 등 인신 공격적 언어를 사용하지 않음	.70			
I <sub>15</sub> 온라인에서 갈등이 생겼을 때 상대방의 입장에서 생각함	.67			

### (3) 통제변인

통제변인은 인구사회학적 변인 중 성별과 정치성향을, 그리고 소셜미디어 이용량으로 했다. 성별은 분석을 위해 더미변인(dummy variable)으로 변환했다. 정치성향은 개인의 이념적 성향을 나타내는 것으로 “귀하의 정치적 이념성향은 다음에서 어디에 해당된다고 생각하십니까?”라는 단일문항을 7점 척도(1: 보수~7: 진보)로 측정했다( $M = 4.48$ ,  $SD = 1.32$ ). 소셜미디어 이용량은 “귀하는 아래의 소셜 네트워크 서비스(SNS)를 각각 하루 평균 얼마나 이용하십니까?”로 묻고 페이스북과 같은 ‘개방형 SNS’, 네이버밴드와 같은 ‘폐쇄형 SNS’, 카페와 같은 ‘온라인 커뮤니티’, 그리고 카카오톡과 같은 ‘대화형 앱’으로 나누어 분 단위로 측정했다. 이들 측정치를 합산해 소셜미디어 이용량 지표로 활용했다( $M = 289.72$ ,  $SD = 260.00$ ).

## 4. 연구결과

### 1) 독립변인 간 상관관계 및 다중공선성 검증

디지털 시민성이 공동체 의식에 미치는 영향에 대한 회귀분석을 실시하기에 앞서 주요 독립변인 간 상관관계분석을 실시한 결과, 일부 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 그러나 통제변인을 포함해 회귀분석에 투입된 모든 변인들에 대한 다중공선성(multicollinearity)의 문제는 없는 것으로 판단했다. 분산팽창인자(VIF)의 범위는 1.00~2.23으로 기준 값인 10(Cohen, Cohen, West, & Aiken, 2003)보다 작았으며, 공차한계(Tolerance)의 범위는 0.45~0.99로 기준 값 0.10보다 큰 것으로 나타났다.

### 2) 구성원 의식에 대한 영향요인 분석

공동체 의식 가운데 구성원 의식에 영향을 미치는 요인들을 연령 대별로 나누어 검증하고 비교하기 위해 위계적 회귀분석(hierarchical regression analysis)을 실시했다.<sup>1)</sup> 인구사회학적 변인인 성별과 정치 성향, 그리고 소셜미디어 이용량을 통제변인으로 설정하여 투입하고, 이어 디지털 시민성 변인들을 순차적으로 투입했다. 공동체 의식을 구성하는 다른 요인들에 대해서도 동일하게 모델을 구성했다.

---

1) 더빈 왓슨(Durbin-Watson) 수치는 기준값 2에 가까워(1.96~1.99) 잔차들 간 상관관계가 없는 것으로 나타나 회귀모델이 적합하다고 할 수 있다. 영향의식, 욕구의 통합과 충족, 공유된 정서적 연계를 종속변인으로 하는 회귀모델에서도 더빈 왓슨 수치 범위가 2.01~2.19로 나타나 모델이 적합한 것으로 판단했다.



분석결과는 <표 2>와 같이 나타났으며, 최종모델(모델 2)를 중심으로 설명하고자 한다.

먼저, 연령대와 관계없이 전반적으로 디지털 시민성 변인 중 참여( $\beta = .28, p = .000$ ), 표현제작( $\beta = .11, p = .005$ ), 자기보호( $\beta = .09, p = .022$ ), 협업( $\beta = .16, p = .000$ ), 그리고 타인배려( $\beta = .22, p = .000$ )가 정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 온라인상에서 참여를 많이 할수록, 디지털 미디어를 통해 표현과 제작을 많이 할수록, 온라인상에서 자기보호에 대한 인식이 높을수록, 디지털 미디어를 활용해 협업을 많이 할수록, 온라인상에서 타인에 대한 배려를 많이 할수록 구성원의 의식이 높아진다는 것이다.

다음으로 연령대별로 나누어 분석한 결과, 10대는 통제변인 중 성별( $\beta = .15, p = .046$ )과 소셜미디어 이용량( $\beta = .17, p = .018$ ), 디지털 시민성 변인 중 참여( $\beta = .30, p = .001$ )와 타인배려( $\beta = .38, p = .000$ )가 정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 남성이 여성에 비해, 소셜 미디어를 많이 이용할수록, 온라인상에서 참여를 많이 할수록, 온라인상에서 타인에 대한 배려를 많이 할수록 구성원 의식이 높아진다는 것을 의미한다. 20~30대에서는 통제변인의 영향은 통계적으로 유의미하지 않았으며, 디지털 시민성 변인 중 참여( $\beta = .19, p = .005$ ), 협업( $\beta = .24, p = .001$ ), 그리고 타인배려( $\beta = .28, p = .000$ )가 정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 온라인상에서 참여를 많이 할수록, 디지털 미디어를 통해 협업을 많이 할수록, 온라인상에서 타인에 대한 배려를 많이 할수록 구성원 의식이 높아진다는 것을 의미한다. 마지막으로 40~50대에서는 통제변인의 영향은 통계적으로 유의미하지 않았으며, 디지털 시민성 변인 중 참여( $\beta = .38, p = .000$ ),

자기보호( $\beta = .21, p = .000$ ), 그리고 협업( $\beta = .17, p = .010$ )이 정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 온라인상에서 많이 참여할수록, 온라인상에서 자기보호 인식이 높을수록, 디지털 미디어를 통해 많이 협업할수록 구성원 의식이 높아진다는 것을 의미한다.

이러한 결과를 종합하여 연령대별로 비교하면, 전 연령대에서 공통적으로 참여 변인이 구성원 의식에 미치는 정적 영향이 확인됐다. 그러나 기술활용, 표현제작 변인의 영향은 어떤 연령대에서도 유의미하게 나타나지 않았다. 타인배려 변인은 상대적으로 젊은층인 10대와 20~30대에서, 협업 변인은 20~30대와 40~50대에서 각각 공통적으로 정적 영향이 있었다. 한편 자기보호는 40~50대에서만 유의미한 것으로 나타났다.

〈표 2〉 구성원 의식에 미치는 영향에 대한 다중회귀분석결과

		전체		10대		20~30대		40~50대	
		모델1	모델2	모델1	모델2	모델1	모델2	모델1	모델2
통계 변인	성별(0=여성, 1=남성)	.06	.03	.21*	.15*	-.03	-.04	.06	.01
	정치성향	.10*	.05	.05	.07	.12	.06	.11	.07
	소셜미디어 이용량	.13**	.05	.17	.17*	.17*	.01	.16**	.07
디지털 시민성 변인	기술활용		-.01		.04		-.04		.03
	참여		.28***		.30**		.19**		.38***
	표현제작		.11**		.06		.10		.05
	자기보호		.09*		.13		-.06		.21***
	협업		.16***		-.04		.24**		.17*
	타인배려		.22***		.38***		.28***		.04
	$R^2$	.03	.35	.06	.46	.05	.32	0.04	.40
	$\Delta R^2$	-	.34	-	.40	-	.27	-	.36
	Model $F(df1, df2)$	6.13 (3, 651)***	11.78 (9, 645)***	2.77 (3, 123)*	11.02 (9, 117)***	3.80 (3, 240)*	11.96 (9, 234)***	3.74 (3, 280)*	20.06 (9, 274)***

주:  $N = 655$ (전체), 127(10대), 244(20~30대), 284(40~50대). 제시된 회귀계수는 표준화 회귀계수( $\beta$ )임.  
\* $p < .05$ . \*\* $p < .01$ . \*\*\* $p < .001$ .

### 3) 상호영향 의식에 대한 영향요인 분석

공동체 의식 가운데 상호영향 의식에 영향을 미치는 요인들을 분석한 결과는 <표 3>과 같다. 먼저 연령대와 관계없이 전반적으로 통제변인 중 정치성향( $\beta = .08, p = .019$ ), 디지털 시민성 변인 중 참여( $\beta = .32, p = .000$ ), 표현제작( $\beta = .11, p = .007$ ), 협업( $\beta = .13, p = .004$ ), 그리고 타인배려( $\beta = .20, p = .000$ )가 정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 정치성향이 진보적일수록, 온라인상에서 참여를 많이 할수록, 디지털 미디어를 통해 표현과 제작을 많이 할수록, 디지털 미디어를 활용해 협업을 많이 할수록, 온라인상에서 타인에 대한 배려를 많이 할수록 상호영향 의식이 높아진다는 것을 의미한다.

다음으로 연령대별로 나누어 분석한 결과, 10대는 디지털 시민성 변인 중 참여( $\beta = .33, p = .001$ )와 타인배려( $\beta = .34, p = .001$ )가 정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 온라인상에서 참여를 많이 할수록, 온라인상에서 타인에 대한 배려를 많이 할수록 상호영향 의식이 높아진다는 것이다. 20~30대는 통제변인 중 정치성향( $\beta = .14, p = .011$ ), 디지털 시민성 변인 중 참여( $\beta = .31, p = .000$ ), 타인배려( $\beta = .26, p = .000$ )가 정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 정치성향이 진보적일수록, 온라인상에서 참여를 많이 할수록, 온라인상에서 타인을 많이 배려할수록 상호영향 의식이 높아진다는 것을 의미한다. 마지막으로 40~50대에서는 통제변인의 영향은 유의미하지 않았으며, 디지털 시민성 변인 중 참여( $\beta = .35, p = .000$ ), 자기보호( $\beta = .17, p = .003$ ), 그리고 협업( $\beta = .17, p = .015$ )이 정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 온라인상에서 참여를 많이 할수록, 온라인상에서 자기 보호에 대한 인식이 높을수록, 디지털 미디어를 통해 협업을 많이

할수록 상호영향 의식이 높아진다는 것을 의미한다.

이러한 결과를 종합하여 연령대별로 비교하면, 전 연령대에서 공통적으로 참여 변인이 상호영향 의식에 미치는 정적 영향이 발견됐다. 그러나 기술활용, 표현제작 변인의 영향은 어떤 연령대에서도 통계적으로 유의미하지 않은 것으로 나타났다. 타인배려 변인은 상대적으로 젊은층인 10대와 20~30대에서, 자기보호와 협업 변인은 40~50대에서 각각 공통적으로 정적 영향이 있었다.

〈표 3〉 상호영향 의식에 미치는 영향에 대한 다중회귀분석결과

		전체		10대		20~30대		40~50대	
		모델1	모델2	모델1	모델2	모델1	모델2	모델1	모델2
통계 변인	성별(0=여성, 1=남성)	.03	-.01	.19	.13	-.08	-.10	.06	.02
	정치성향	.12**	.08*	.08	.11	.22**	.14*	.06	.03
	소셜미디어 이용량	.09*	.01	.11	.12	.11	-.02	.10	.01
디지털 시민성 변인	기술활용		-.03		-.01		-.03		-.02
	참여		.32***		.33**		.31***		.35***
	표현제작		.11**		.03		.06		.10
	자기보호		.06		.16		-.09		.17**
	협업		.13**		-.04		.13		.17*
	타인배려		.20***		.34**		.26***		.05
	$R^2$	.02	.32	.04	.41	.08	.32	.02	.34
$\Delta R^2$	-	.30	-	.37	-	.24	-	.32	
Model $F(df1, df2)$	5.14 (3, 651)**	34.42 (9, 645)***	1.89 (3, 123)	9.10 (9, 117)***	6.51 (3, 240)***	12.06 (9, 234)***	1.51 (3, 280)	15.34 (9, 274)***	

주:  $N = 655$ (전체), 127(10대), 244(20~30대), 284(40~50대). 제시된 회귀계수는 표준화 회귀계수( $\beta$ )임.  
\* $p < .05$ . \*\* $p < .01$ . \*\*\* $p < .001$ .

#### 4) 욕구의 통합과 충족에 대한 영향요인 분석

공동체 의식 가운데 욕구의 통합과 충족에 영향을 미치는 요인들을 분석한 결과는 <표 4>와 같다. 먼저 연령대와 관계없이 전반적으로 디지털 시민성 변인 중 기술활용( $\beta = -.08, p = .029$ )은 부적 영향을, 참여( $\beta = .29, p = .000$ ), 표현제작( $\beta = .17, p = .000$ ), 협업( $\beta = .12, p = .006$ ), 그리고 타인배려( $\beta = .20, p = .000$ )가 정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 디지털 기술활용이 능숙할수록 상호영향 의식은 낮아지며, 온라인상에서 참여를 많이 할수록, 디지털 미디어를 통해 표현과 제작을 많이 할수록, 디지털 미디어를 활용해 협업을 많이 할수록, 온라인상에서 타인에 대한 배려를 많이 할수록 상호영향 의식이 높아진다는 것을 의미한다.

다음으로 연령대별로 나누어 분석한 결과, 10대는 디지털 시민성 변인 중 참여( $\beta = .30, p = .001$ )와 타인배려( $\beta = .44, p = .000$ )가 정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 온라인상에서 참여를 많이 할수록, 온라인상에서 타인에 대한 배려를 많이 할수록 욕구의 통합과 충족이 높아진다는 것을 의미한다. 20~30대는 디지털 시민성 변인 중 기술활용( $\beta = -.13, p = .043$ )은 부적 영향을, 참여( $\beta = .23, p = .001$ ), 표현제작( $\beta = .13, p = .049$ ), 협업( $\beta = .20, p = .006$ ), 그리고 타인배려( $\beta = .20, p = .002$ )가 정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 디지털 미디어 기술활용을 적게 할수록, 온라인에서 참여를 많이 할수록, 디지털 미디어를 통해 표현제작을 많이 할수록, 디지털 미디어를 통해 협업을 많이 할수록, 온라인상에서 타인에 대한 배려를 많이 할수록 욕구의 통합과 충족이 높아진다는 것을 의미한다. 마지막으로 40~50대는 디지털 시민성 변인 중 참여( $\beta = .34, p = .000$ ), 표

현제작( $\beta = .16, p = .011$ ), 그리고 자기보호( $\beta = .15, p = .009$ )가 정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 온라인상에서 참여를 많이 할수록, 디지털 미디어를 통해 표현제작을 많이 할수록, 온라인상에서 자기보호에 대한 인식이 높을수록 욕구의 통합과 충족이 높아진다는 것을 의미한다.

이러한 결과를 종합하여 연령대별로 비교하면, 전 연령대에서 공통적으로 참여 변인이 욕구와 통합의 충족에 미치는 정적 영향을 발견했다. 기술활용 변인은 20~30대에서만 부적 영향이 나타났으며, 표현제작은 20~30대와 40~50대에서, 자기보호는 40~50대에서, 협업은 20~30대에서, 그리고 타인배려는 10대와 20~30대에서 각각 공통적으로 정적 영향을 보이는 것으로 나타났다.

〈표 4〉 욕구의 통합과 충족에 미치는 영향에 대한 다중회귀분석결과

		전체		10대		20~30대		40~50대	
		모델1	모델2	모델1	모델2	모델1	모델2	모델1	모델2
통제 변인	성별(0=여성, 1=남성)	.04	.01	.16	.09	-.06	-.08	.07	.04
	정치성향	.07	.04	.03	.05	.11	.06	.07	.04
	소셜미디어 이용량	.10*	.02	.09	.10	.12	-.02	.11	.02
디지털 시민성 변인	기술활용		-.08*		-.07		-.13*		-.03
	참여		.29***		.30**		.23**		.34***
	표현제작		.17***		.12		.13*		.16**
	자기보호		.06		.10		-.03		.15**
	협업		.12**		-.05		.20**		.13
	타인배려		.20***		.44***		.20**		.07
	$R^2$	.02	.33	.03	.47	.03	.29	.02	.33
	$\Delta R^2$	-	.31	-	.44	-	.25	-	.31
	Model $F(df1, df2)$	3.39 (3, 651)*	34.69 (9, 645)***	1.20 (3, 123)	11.47 (9, 117)***	2.78 (3, 240)*	10.41 (9, 234)***	1.97 (3, 280)	15.20 (9, 274)***

주:  $N = 655$ (전체), 127(10대), 244(20~30대), 284(40~50대). 제시된 회귀계수는 표준화 회귀계수( $\beta$ )임.  
\* $p < .05$ . \*\* $p < .01$ . \*\*\* $p < .001$ .

### 5) 공유된 정서적 연계에 대한 영향요인 분석

공동체 의식 가운데 공유된 정서적 연계에 영향을 미치는 요인들을 분석한 결과는 <표 5>와 같다. 먼저 연령대와 관계없이 전반적으로 통제변인 중 정치성향( $\beta = .07, p = .033$ )이, 디지털 시민성 변인 중 참여( $\beta = .23, p = .000$ ), 표현제작( $\beta = .14, p = .001$ ), 협업( $\beta = .16, p = .000$ ), 그리고 타인배려( $\beta = .24, p = .000$ )가 정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 온라인상에서 참여를 많이 할수록, 디지털 미디어를 통해 표현과 제작을 많이 할수록, 디지털 미디어를 활용해 협업을 많이 할수록, 온라인상에서 타인에 대한 배려를 많이 할수록 공유된 정서적 연계가 높아진다는 것을 의미한다.

다음으로 연령대별로 나누어 분석한 결과, 10대는 디지털 시민성 변인 중 참여( $\beta = .23, p = .012$ )와 타인배려( $\beta = .43, p = .000$ )가 정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 온라인상에서 참여를 많이 할수록, 온라인상에서 타인에 대한 배려를 많이 할수록 공유된 정서적 연계가 높아진다는 것을 의미한다. 20~30대는 디지털 시민성 변인 중 참여( $\beta = .18, p = .012$ ), 협업( $\beta = .18, p = .015$ ), 그리고 타인배려( $\beta = .24, p = .000$ )가 정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 온라인상에서 참여를 많이 할수록, 디지털 미디어를 통해 협업을 많이 할수록, 온라인상에서 타인에 대한 배려를 많이 할수록 공유된 정서적 연계가 높아진다는 것을 의미한다. 마지막으로 40~50대는 디지털 시민성 변인 중 참여( $\beta = .28, p = .000$ ), 자기보호( $\beta = .12, p = .040$ ), 협업( $\beta = .17, p = .015$ ), 그리고 타인배려( $\beta = .14, p = .022$ )가 정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 온라인상에서 참여를 많이 할수록, 온라인상에서 자기보호에 대한 인식이 높을수록, 디지털 미디어를

통해 협업을 많이 할수록, 온라인상에서 타인을 많이 배려할수록 공유된 정서적 연계가 높아진다는 것을 의미한다.

이러한 결과를 종합하여 연령대별로 비교하면, 전 연령대에서 공통적으로 참여, 타인배려 변인이 구성원 의식에 미치는 정적 영향을 발견했다. 그러나 기술활용, 표현제작 변인의 영향은 어떤 연령대에서도 유의미하지 않은 것으로 나타났다. 자기보호 변인은 40~50대에서만 유의미하게 나타났으며, 협업 변인은 20~30대와 40~50대에서 각각 공통적으로 정적 영향이 있었다.

〈표 5〉 공유된 정서적 연계에 미치는 영향에 대한 다중회귀분석결과

		전체		10대		20~30대		40~50대	
		모델1	모델2	모델1	모델2	모델1	모델2	모델1	모델2
통제 변인	성별(0=여성, 1=남성)	.03	.01	.14	.10	-.04	-.06	.06	.04
	정치성향	.11**	.07*	.09	.10	.14*	.10	.08	.05
	소셜미디어 이용량	.10*	.02	.09	.10	.16*	.03	.06	-.02
디지털 시민성 변인	기술활용		-.05		-.06		-.08		-.04
	참여		.23***		.23*		.18*		.28***
	표현제작		.14**		.07		.11		.12
	자기보호		.03		.07		-.08		.12*
	협업		.16***		.03		.18*		.17*
	타인배려		.24***		.43***		.24***		.14*
	$R^2$	.02	.30	.03	.42	.05	.25	.01	.29
	$\Delta R^2$	-	.28	-	.39	-	.20	-	.28
	Model $F(df1, df2)$	4.84 (3, 651)**	30.47 (9, 645)***	1.26 (3, 123)	9.53 (9, 117)***	4.40 (3, 240)**	8.86 (9, 234)***	1.22 (3, 280)	12.62 (9, 274)***

주:  $N = 655$ (전체), 127(10대), 244(20~30대), 284(40~50대). 제시된 회귀계수는 표준화 회귀계수( $\beta$ )임.  
\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$ .



## 5. 결론 및 논의

본 연구는 디지털 시민성이라는 개념이 과연 민주적 시민의식을 이끌어내는가에 대한 기초적인 실증연구이다. 디지털 시민성에 대한 관심이 전 세계적으로 확산되고 있지만 이것이 구체적으로 어떤 역량을 지칭하고, 그것이 어떤 방식으로 민주적 시민을 양성하는지에 대해서는 아직 축적된 연구결과가 부족하다. 본 연구는 디지털 시민성에 대한 실증적 데이터를 수집하고 분석한 일차적 연구로서, 공동체 의식간의 영향관계를 고찰해봄으로써 디지털 시민성의 다양한 변인들에 대한 새로운 설명력을 추가하였다는 점에서 의미를 찾을 수 있다. 주요 분석결과를 요약하면 다음과 같다.

우선, 디지털 시민성 변인들은 전체적으로 공동체 의식에 유의미한 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 특히 디지털 시민성 변인 가운데 ‘참여’는 연령대와 상관없이 모든 공동체 의식의 하위 구성요인에 주요한 영향을 주는 것으로 확인됐다. 10대에서 40~50대에 이르기까지 디지털 미디어를 통한 참여 행위는 4가지 공동체 의식 유형에 모두 정적인 영향력을 행사하는 것을 알 수 있었다. 사람들이 디지털 미디어를 활용하여 온라인을 통해 정치사회적 이슈나 문제에 대해 관심을 갖고 참여할수록 우리 사회(공동체)에 대한 소속감이나 유대감이 증가되고, 우리사회와 서로 영향을 주고받는다라는 인식이 높아지며, 사회 구성원들을 통해 얻어지는 자원으로부터 자신의 필요가 더욱 충족된다고 인식하고 이들과의 친밀감 및 정서적 연계를 더욱 많이 느끼게 된다는 것이다. 이는 디지털 미디어를 매개로 한

온라인 참여가 전 연령대에 걸쳐 우리사회에 대한 공동체 의식을 더욱 높인다는 것을 의미한다. 한편 타인배려 시민성 요인도 공동체 의식에 대체적으로 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 단순한 참여가 아니라 타인의 입장이나 감정, 의견을 고려한 참여태도와 행위가 공동체 의식을 이끌어낸다는 것으로 볼 수 있다. 디지털 시민성 변인 중 참여와 타인배려가 시민의식을 향상시키는 주요 변인이라는 것은 중요한 발견이 될 수 있다. 또한 디지털 시민성의 여러 세부변인이 모두 시민의식의 진작에 긍정적 영향을 미치지 않는다는 점을 주목할 필요가 있다.

실제로 디지털 시민성 역량에서 중요한 요인으로 거론되어 온 디지털 미디어의 기술적 이용능력이나 자기 표현능력은 전 연령대에서 공동체 의식에는 영향력을 미치지 않는 것으로 나타났다. 디지털 미디어를 능숙하게 활용하는 능력이 반드시 디지털 시민 의식을 추동하는 것은 아니라는 점에서 향후 교육현장이나 교육정책 차원에서 좀 더 깊이있게 탐구해볼 필요가 있어 보인다.

연령대별 디지털 시민성의 영향력 차이는 다양한 형태로 나타났다. 10대의 경우, 참여와 타인배려가 일관되게 주요한 영향변인으로 확인되었고, 20~30대에서는 참여와 협업, 타인배려가 주요변인이었으며, 40~50대의 경우는 참여 외에 자기보호, 협업 등 다양한 시민성 변인이 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 본 연구에서 추정한대로 디지털 시민성이 디지털 미디어 이용행태와 관련이 있고 연령별 미디어 이용이 차별성이 있으므로 디지털 시민성의 영향력도 차이가 있음을 확인해준다.

연령대별로 디지털 시민성 변인의 영향력 차이가 나타나는 것은

디지털 시민성이 단순한 미디어 이용의 기술적 능력이 아니라 다양한 관계와 일상적 활동을 반영하는 사회적 실천(social practice)이기 때문에 볼 수 있다(Lankshear & Knobel, 2008). 즉 연령대별로 관계의 특성이나 일과 일상생활의 양상이 다르기 때문에 시민성 변인의 비중도 달리 나타날 수 있는 것이다. 욕설이나 비속어, 사이버불링 등 온라인 위협에 자주 노출되는 10대는 타인배려가 중요한 요인이 되고(이창호, 2016), 일이 생활의 중심이 되는 20~30대에서 협업 변인이 공동체 의식에 영향을 미치는 반면, 40~50대에서는 개인정보 보호 등 자기보호 역량이 주요 영향변인으로 나타난 것은 해당 연령층의 일상적 삶과 연관지어 해석해볼 필요가 있다. 타인에 대한 배려가 40~50대에서는 유의미하지 않았다는 결과도 흥미로운 점이다. 연령대별 미디어 이용행태와 시민성 역량과의 연관성을 추후연구를 통해 좀 더 면밀하게 들여다볼 필요가 있다.

이상의 연구결과를 바탕으로 몇 가지 시사점 및 본 연구의 한계, 향후 연구제안 등에 대해 논의해보고자 한다.

우선 첫 번째 시사점으로 ‘참여’ 개념의 중요성에 주목할 필요가 있다. 본 연구의 결과뿐 아니라 참여는 디지털 미디어 이용자의 핵심적 특성이라 할 수 있다. 디지털 시민성뿐 아니라 전통적 시민성 연구에서도 참여는 매우 중요한 개념이다. 그러나 참여를 어떻게 조작적으로 정의하는가는 여전히 남겨진 연구과제이다. 대부분의 연구에서 참여는 몇 가지 설문문항을 통해 측정되고 있지만 실상 참여의 개념은 매우 복잡적이고 다층적이어서 쉽게 측정하기가 어렵다. 젠킨스(2006)는 디지털 문화에서 반드시 갖추어야 할 참여역량을 11가지로 세분화하여 제시한 바 있다. 그러나 이 개념들을 어떻게 조

작적으로 정의하는가는 쉽지 않은 문제이다. 실제로 이를 양적 데이터로 측정하여 분석하려는 시도가 있기는 하지만(Literat, 2014), 아직도 많은 연구가 필요한 영역이다. 또한 온라인 참여와 오프라인 참여 간의 관련성도 검토해볼 필요가 있다. 온라인 참여가 반드시 오프라인으로 연결되는가, 온라인 참여와 오프라인 참여의 차이는 무엇인가 등에 대한 연구는 향후 디지털 시민성에 대한 더 깊은 이해를 위해 반드시 필요한 과제이다.

두 번째 시사점은 디지털 시민성의 지수와 척도의 중요성이다. 현재 디지털 시민성 연구의 상당부분을 차지하는 지수연구는 무엇을 디지털 시민성으로 볼 것인가에 대한 다양한 해석을 제공한다. 어떠한 척도를 사용하는가에 따라 디지털 시민성의 핵심과 초점이 달라질 수 있기 때문에 보다 면밀한 척도 개발이 요구된다. 그런데 디지털 시민성 역량 척도는 모든 국가와 문화권에 공통적으로 적용되기 보다는 디지털 미디어 환경이나 이용자들의 미디어 이용행태, 사회문화적 특성에 따라 달라져야 한다고 본다. 본 연구에서는 기존의 선행연구 등을 바탕으로 척도를 추출하여 활용했지만 향후 연구들에서는 한국형 디지털 시민성 역량을 정의하고 측정하는 시도들이 이루어져야 할 것이다.

셋째, 연령별 차별성에 대한 결과가 갖는 시사점이다. 디지털 시민성이 모든 시민이 공통적으로 갖추어야 할 고정된 단일 역량이 아니라 각 이용자 집단의 인구학적, 사회문화경제적, 심리적 특성에 따라 강조점이 달라지는 유연한 역량으로 보아야 한다는 것이다. 본 연구에서는 연령을 중심으로 각 집단별 차이를 검증해보았는데 더 많은 유형의 집단으로 확대하여 분석해볼 필요가 있다. 이를 위해서

는 단지 연령이 아니라 사회문화적 공감대를 연계한 ‘세대’ 개념을 바탕으로 한 시민성의 차이를 검토하는 것도 중요한 연구과제가 될 것으로 생각된다. 현재 디지털 시민성에 대한 우리 사회의 일반적 통념은 10대 청소년들이 시민의식이 약하기 때문에 이들을 대상으로 디지털 시민성 교육이 필요하다는 것이다. 그러나 본 연구의 결과는 연령대별로 디지털 시민성의 역량의 영향력이 달리 나타남을 보여준다. 이는 디지털 시민성 교육이 10대뿐 아니라 각 연령층별로 미디어 이용행태에 따라, 리터러시 능력에 따라 차별화하여 이루어질 필요가 있음을 시사한다. 미디어 이용자별로 차별화된 맞춤형 시민성 교육이 요구되는 지점이다. 아울러 본 연구설계의 한계로 디지털 미디어를 적극적으로 활용하는 60대 (이상) 액티브 시니어(active senior)를 조사대상에 포함하지 못하였으나 여타의 연령층과 차별화되는 새로운 노년층의 디지털 시민성 역량에 대한 추후 연구도 중요한 의미를 지닐 것으로 판단된다.

넷째, 본 연구의 한계와 연결하여 살펴볼 시사점은 시민의식에 대한 것이다. 본 연구에서는 시민의식을 공동체 의식에 한정하여 분석하였다. 그러나 시민의식은 상당히 복합적인 개념이고 철학적 근간을 바탕으로 논의되어야 할 부분이다. 본 연구는 실증적 검증을 목적으로 하였기 때문에 공동체 의식이라는 선행연구의 척도를 활용하는 것에 그쳤지만 시민의식을 미디어와 연결하여 보다 다양한 시민의식의 영역을 검토해볼 필요가 있다. 디지털 시민성 역량이 어떤 시민적 의식과 연결되는가를 논의하기 위해서는 시민으로서 갖추어야 할 의식은 어떤 것이 있는가에 대한 논의가 우선되어야 할 것이다.

마지막으로 본 연구의 제한점이자 추후 반드시 심도 있게 논의되어야 할 부분은 디지털 시민성의 명확한 정의에 대한 논의이다. 현재 디지털 시민성 담론은 개념정의와 의미에 대한 충분한 모색과 검토가 생략된 채, 당위적으로 갖추어야 할 바람직한 역량으로만 인식되고 있다. 본 연구에서는 디지털 시민성 개념의 의미를 세부역량요인을 분석함으로써 접근하고자 하였으나 충분한 개념적 논의가 이루어졌다고 보기는 어렵다. 향후 디지털 시민성과 디지털 미디어 이용과의 연계를 통한 개념적 탐색이 추후 연구를 통해 모색되어야 하며, 이를 바탕으로 보다 명확한 교육적, 정책적 논의가 진행되어야 할 것이다.

요약하면, 디지털 시민성 역량의 척도 타당성, 집단별 미디어 이용행태와 시민성 역량의 차별화, 참여 개념의 심층적 세분화, 디지털 시민성 교육의 대상별 다각화, 디지털 시민성 개념의 이론적 정립 등은 본 연구를 통해 도출할 수 있는 시사점들이다. 동시에 이 부분들이 본 연구에서 다루어지지 못했다는 점에서 연구의 한계점으로 지적할 수 있다. 향후 이 문제들이 추후 연구를 통해 더 폭넓게 검토된다면 디지털 시민성에 대한 보다 확장된 논의가 이루어질 수 있을 것이다.

## ■ 참고문헌

- 과학기술정보통신부·정보화진흥원 (2019). 『2019 디지털정보격차 실태조사』. 세종/대구: 과학기술정보통신부/한국정보화진흥원.
- 권예지·나은영·박소라·김은미·이지영·고예나 (2015). 한국의 디지털 원주민과 디지털 이주민: 온라인 콘텐츠 이용, SNS 네트워크, 사회적

- 관계 인식을 중심으로. 『한국방송학보』, 29권 2호, 5-40.
- 김경희·김광재·이숙정 (2017). 『미디어 리터러시 지수 개발 및 지역별 격차 측정 조사』. 과천: 방송통신위원회.
- 김봉섭·김현철·박선아·임상수 (2017). 『4차 산업혁명시대, 지능정보사회의 '디지털 시민성'에 대한 탐색』 (2017 KERIS 이슈리포트 연구자료 RM 2017-6). 대구: 한국교육학술정보원.
- 김아미 (2015). 『미디어 리터러시 교육의 이해』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 김은규 (2010). 지역공동체의 사회자본으로서 시민미디어에 대한 고찰: 로컬 거버넌스, 사회자본, 참여적 커뮤니케이션 개념을 중심으로. 『정치커뮤니케이션연구』, 통권 19호, 47-72.
- 김은규 (2017). 마을만들기와 마을공동체미디어의 호혜성에 대한 탐색적 연구: 지역공동체 활성화를 위한 마을공동체미디어 사례 검토를 중심으로. 『정치커뮤니케이션연구』, 통권 47호, 5-45.
- 김은미·양소은 (2013). '디지털 네이티브'의 시민성. 『한국언론학보』, 57권 1호, 305-334.
- 김정윤·성동규 (2018). 미디어 리터러시의 자본화: 미디어 리터러시의 개념 확장과 측정문항의 구성을 중심으로. 『한국방송학보』, 32권 1호, 5-32.
- 김학실 (2014). 지역공동체 위기에 대응한 공동체주도발전전략에 관한 연구. 『한국위기관리논집』, 10권 5호, 179-201.
- 김혜진·홍혜영 (2018). 청소년의 자아정체성이 공동체의를 매개로 다문화 수용성에 미치는 영향. 『한국콘텐츠학회논문지』, 18권 1호, 31-43.
- 김효숙 (2014). 미디어 이용, 사회자본, 사회정치적 참여의도의 관계: 공동체 의식의 매개효과를 중심으로. 『홍보학연구』, 18권 4호, 61-83.
- 박가나 (2009). 청소년 참여활동이 공동체의식에 미치는 효과. 『청소년학연구』, 16권 10호, 273-306.
- 박기범 (2014). 디지털 시대의 시민성 탐색. 『한국초등교육』, 25권 4호, 33-46.
- 박정서 (2012). 청소년의 정보추구 정치참여 경험이 공동체의식에 미치는 영향 분석. 『청소년학연구』, 19권 10호, 45-71.
- 방송통신위원회 (2019). 『2019년 방송매체 이용행태 조사』. 과천: 방송통

신위원회.

- 송경재 (2005). 사이버 공동체의 사회적 자본과 네트워크 정치참여. 『한국정치학회보』, 39권 2호, 423-443.
- 안정임 (2013). 연령집단에 따른 디지털 미디어 리터러시 수준 비교 연구. 『학습과학연구』, 7권 1호, 1-21.
- 안정임·김양은·전경란·최진호 (2017). 『지능정보사회에서의 미디어 리터러시 이슈 및 정책 방안 연구』 (방통융합정책연구 KCC-2017-41). 과천: 방송통신위원회.
- 안정임·김양은·전경란·최진호 (2019). 미디어 리터러시 역량인식의 전문가 집단 간 동질성과 차별성. 『사이버커뮤니케이션학보』, 36권 1호, 49-87.
- 안정임·서윤경·김성미 (2012). 소셜 미디어 환경에서의 미디어 리터러시 구성요인 검증: 세대 간의 미디어 리터러시 인식차이를 중심으로. 『한국방송학보』, 26권 6호, 129-176.
- 양정애·김아미·박한철 (2019). 『미디어교육의 재구조화: 21세기 한국의 미디어교육 영역 및 구성』. 서울: 한국언론진흥재단.
- 이숙정·육은희 (2014). 디지털 활용 격차와 결과 격차: 디지털 활용 능력과 정보적 지지를 중심으로. 『한국언론학보』, 58권 5호, 206-232.
- 이승훈·김상돈 (2009). 인터넷과 디지털 시민성에 관한 탐색적 논의: 인터넷 이용 형태와 온라인 정치참여의 관계를 중심으로. 『한국지역정보학회지』, 12권 1호, 31-58.
- 이지혜 (2017). 사회과 교육의 디지털 시민성에 대한 연구. 『학습자중심교과교육연구』, 17권 1호, 21-39.
- 이창호 (2016). 청소년 사이버불링의 원인, 영향 및 대책: 사이버불링경험 청소년과의 인터뷰를 중심으로. 『정치커뮤니케이션연구』, 통권 43호, 231-260.
- 장수지·김수영·Kobayashi, E. (2014). 연령집단 별 문화성향과 공동체의식 간 관계. 『한국심리학회지: 사회 및 성격』, 28권 2호, 1-24.
- 장용호·김영주 (2004). 사이버 공동체의 사회 자본적 속성에 관한 연구: 사회 자본에 대한 개념적 탐색을 중심으로. 『미디어 경제와 문화』, 2권 3호, 55-96.
- 최문선·박형준 (2015). 탐색적·확인적 요인분석을 통한 한국형 디지털 시



- 민성 척도 타당화 연구. 『시민교육연구』, 47권 4호, 273-297.
- 최문선·박형준 (2016). 대학생의 디지털 시민성에 영향을 주는 변인. 『시민교육연구』, 48권 3호, 211-237.
- 최인호·정세훈 (2019). 연령, 소득 및 디지털 리터러시가 온라인 개인정보 노출 및 보호 행동에 미치는 영향. 『한국언론학보』, 63권 5호, 233-266.
- 최지향 (2016). SNS 이용과 정치참여: 정치적 사회자본과 정보 및 오락추구 동기의 조절된 매개효과를 중심으로. 『한국언론학보』, 60권 5호, 123-144.
- 한국언론진흥재단 (2019). 『2019 언론수용자 조사』. 서울: 한국언론진흥재단.
- 함은혜·백선희 (2016). 고등학생 시민의식에 영향을 미치는 학교 경험 분석. 『학습자중심교과교육연구』, 16권 5호, 761-783.
- 황용석·박남수·이현주·이원태 (2012). 디지털 미디어 환경과 커뮤니케이션 능력 격차 연구: 세대 요인을 중심으로. 『한국언론학보』, 56권 2호, 198-225.
- 황용석·이현주·박남수 (2014). 디지털 시민성의 위계적 조건이 온·오프라인 시민참여에 미치는 영향에 관한 연구. 『사회과학연구』, 25권 2호, 493-520.
- Albrow, M. (1997). *The global age: State and society beyond modernity*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Baym, K. M. (1995). The emergence of community in computer mediated communication. In S. G. Jones (Ed.), *Cybersociety: Computer mediated communication and community*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Buckingham, D. (2019). *The media education manifesto*. 조연하 외 (역) (2019). 『미디어교육선언』. 서울: 학이시습.
- Buckner, J. (1988). The development of an instrument to measure neighborhood cohesion. *American Journal of Community Psychology*, 16(6), 771-791.
- Butts, R. F. (1988). *The morality of democratic citizenship: Goals for civic education in the republic's third century*. Calabasas, CA: Center for Civic Education.

- Chavis, D. M., Hogge, J. H., McMillan, D. W., & Wandersman, A. (1986). Sense of community through Brunswik's lens: A first look. *Journal of community psychology*, 14(1), 24-40.
- Choi, M., Glassman, M., & Cristol, D. (2017). What it means to be a citizen in the internet age: Development of a reliable and valid digital citizenship scale. *Computers & Education*, 107, 100-112.
- Cohen, J., Cohen, P., West, S. G., & Aiken, L. S. (2003). *Applied multiple regression/correlation analysis in the behavioral sciences* (3<sup>rd</sup> ed.). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Dalton, J. G., Elias, M. J., & Wonderman, A. (2007). *Community psychology: Linking individuals and community*. Belmont: Thomson Wadsworth.
- Davidson, W. B. & Cotter, P. R. (1986). Measurement of sense of community within the sphere of city. *Journal of Applied Social Psychology*, 16(7), 608-619.
- Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The benefits of Facebook "friends": Social capital and college students use of online social network sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1143-1168.
- Falk, R. (1994). The making of global citizenship. In B. van Steenberg (Ed.), *The condition of citizenship* (pp. 36-50). London, England: The sage publications.
- Hargittai, E., & Walejko, G. (2008). The participation divide: Content creation and sharing in the digital age. *Information, Communication & Society*, 11(2), 239-256.
- Heater, D. (1990). *Citizenship: The civic ideal in world history, politics and education*. London: Longman.
- Hillery, G. A. (1955). Definitions of community: Areas of agreement. *Rural Sociology*, 20, 111-123.
- ISTE (2016). ISTE Standards for Students. Retrieved from <http://iste.org/standards>
- Jenkins, H. (2006). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. White paper for the MacArthur

- Foundation, Retrieved from [https://www.macfound.org/media/article\\_pdfs/JENKINS\\_WHITE\\_PAPER.PDF](https://www.macfound.org/media/article_pdfs/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF)
- JISC (2016). Developing students' digital literacy. Retrieved from <https://www.jisc.ac.uk/guides>
- Jones, L. & Mitchell, K. (2016). Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media & Society*, 18(9), 2063-2079.
- Jones, S., Johnson-Yale, C., Millermaier, S., & Perez, F. S. (2009). U.S. college students' Internet use: Race, gender and digital divides. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14(2), 244-264.
- Lankshear, C. & Knobel, M. (2008). *Digital Literacies: Concepts, policies and practices*. New York, NY: Peter Lang.
- Literat, I. (2014). Measuring new media literacies: Towards the development of a comprehensive assessment tool. *Journal of Media Literacy Education*, 4(1), 15-27.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görizig, A., & Ólafsson, K. (2011). *Risk and safety on the internet: The perspective of european children*. London: London School of Economics.
- McMillan, D. W. & Chavis, D. M. (1986). Sense of community: A definition and theory. *Journal of community psychology*, 14(1), 6-23.
- Nisbet, R. A. (1966). *The sociological tradition*. New York: Basics.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Prezza, M. & Costantini, S. (1998). Sense of community and life satisfaction: Investigation in three different contexts. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 8(3), 181-194.
- Proctor, R. E. (1988). *Education's great amnesia: Reconsidering the humanities from petrarch to Freud with a curriculum for today's students*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know (2<sup>nd</sup> ed.)*. Washington: International Society for Technology in Education.
- Robinson, D. & Wikinson, D. (1995). Sense of community in a remote

- mining town: Validating a neighborhood cohesion scale. *American Journal of Community Psychology*, 23(1), 137-148.
- Sarason, S. B. (1974). *The psychological sense of community: Prospects for a community psychology*. Jossey-Bass: San Francisco.
- UNESCO (2017). *Conference on Digital Citizenship Education in Asia-Pacific: Outcome Document*. Retrieved from <https://en.unesco.org/sites/default/files/dkap-conference-outcome-mar2017.pdf>
- Van Deursen, A. J., & Van Dijk, J. A. (2014). The digital divide shifts to differences in usage. *New media & society*, 16(3), 507-526.
- Valenzuela, S., Park, N., and Kee, K. F. (2009). Is there social capital in a social network site?: Facebook use and college students' life satisfaction, trust, and participation. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14(4), 857-901.
- Yuval, D. N. (1999). The multilayered citizen: Citizenship in the Age of Globalization International. *Feminist Toward of Politics*, 1, 119-136.

투고일: 2020.05.02. 수정일: 2020.06.09. 게재확정일: 2020.06.15.

〈Abstract〉

The effect of digital citizenship competences  
on the sense of community focusing on the age group

Jung-Im Ahn

(Professor, Division of Communications & Media, Seoul Women's University)

Jin-Ho Choi

(Postdoctoral research fellow, Center for Computational Social Sciences,  
Hanyang University)

This study empirically analyzes the influence of digital citizenship competences on the sense of community as a part of civic consciousness. The study further explores to what extent the influence varies according to different age groups. The results of analysis demonstrated overall statistically significant effect of digital citizenship competences on four types of the sense of community in terms of membership, influence, integration and fulfillment of needs, and shared emotional connection. It is particularly noteworthy that the competence of participation plays the significant role influencing on the sense of community over all age groups. The age groups showed the differentiated aspects of relationship between citizenship competences and the sense of community. Among teenagers, the competence of caring others exerted significant effect, whereas cooperative work among age of 20s~30s and for 40s~50s was self-protection prominent factor influencing the sense of community. The results of the study suggest the need for digital citizenship education considering the characteristics of different age groups, as well as the need for academic attention on the concept of civic participation and civic consciousness.

Keywords: Digital Citizenship, Sense of Community, Media Literacy,  
Participation, Civic Consciousness