

시민참여가 개인 심리와 삶의 만족도에 미치는 영향: 온라인 시민참여를 중심으로*

김광민**·이대웅***·권기현****

현대사회에서 시민참여는 정부 행정의 참여성과 투명성 그리고 합의를 증진시키는 중요한 역할을 수행하고 있다. 그렇다면 “정부의 관점에서 긍정적인 영향을 가지는 온라인 시민참여가 시민들 개개인에게는 어떠한 영향을 미칠까?” 본 연구는 상기한 질문에 답하고자 한다. 온라인 시민참여를 통해 개인들의 긍정적 심리자본이 증가하고 삶의 만족도가 증가되어야만, 시민들은 지속적으로 참여할 것이고 우리사회 전반에 시민 참여문화가 확산될 수 있기 때문이다.

따라서 본 연구는 특히 현대사회에서 증가하는 온라인 시민참여가 개인의 심리 나아가 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석했다. 분석은 『2016 디지털정보격차실태조사』 자료를 토대로 AMOS를 활용한 구조방정식 모델링 분석(SEM: structural equation model)과 매개효과 분석(Mediated Effect Analysis)을 실시하였다.

중요한 분석결과를 살펴보면, 모바일 온라인 시민참여와 삶의 만족도 간의 관계, 모바일 온라인 시민참여와 자존감 간의 관계가 통계적으로 유의미하게 나타났다. 또한 모바일 온라인 시민참여와 삶의 만족도 간의 관계에 자존감이 유의미한 매개효과를 가지는 것으로 나타났다. 본 연구는 온라인 시민참여를 통한 개인의 삶의 만족도 제고와 심리적 요인의 영향을 규명하고, 이상의 분석결과를 근거로 정책적 시사점을 제시하였다.

주제어: 시민참여, 삶의 만족도, 심리적 요인, 온라인, 구조방정식

I. 서론

최근 정부의 행정과 정책과정 전반에 시민참여(public participation)가 지속적으로 강조되며 증가하고 있다. 시민참여는 시민들이 참여하고 소통하면서, 대중의 가치와 요구 등을 정부의 의사결정에 반영하는 전반적인 과정을 의미한다(Creighton, 2005). 이는 우리나라의 정책과정이 과

* 본 논문은 교육부 및 한국연구재단의 BK21PLUS 사업에서 지원을 받아 수행된 연구임(관리번호 21B2 0151413334).

** 제1저자, 성균관대학교 국정전문대학원 석사과정(shsher00@naver.com)

*** 공동저자, 성균관대학교 국정전문대학원 박사수료(leedw1011@naver.com)

**** 교신저자, 성균관대학교 행정학과/국정전문대학원 교수(gkwon77@empas.com)

거 엘리트주의 이론(Elite Theory)에 입각한 하향적 방식에서 다원주의론(Pluralism)에 기반한 상향적 방식의 정책과정으로의 변화를 의미한다. 최근의 시민참여는 온라인을 기반으로 변화하고 있다. 이러한 변화의 중심에는 정보통신기술(Information and Communications Technology: ICT)이 있다. 정보통신기술은 정보의 일방향적(one-way) 전달에서 벗어나 쌍방향적(two-way) 관계를 가능하게 하였다. 오늘날 시민들은 정보통신기술을 활용하여 지식과 정보를 교환, 축적, 수정하며, 그 사실 여부를 확인하여 정교화 함으로써 집단지성(collective intelligence)을 구축·발전시켜 나가고 있다(김선혁, 2016: 109).

정보통신기술의 발전은 사회적 네트워크의 범위를 비약적으로 넓게 만들었다. 과거 시간적, 공간적 제약으로 인해 지역적 범위에 한정되었던 사회적 네트워크는 정보기술의 발전을 통해 국경마저 뛰어 넘은 범국가적 네트워크를 형성하였다. 특히, 정보통신기술의 발전은 온라인 공간을 통해 시·공간의 한계를 뛰어넘어 시민의 사회참여 활성화와 토론의 장(場) 형성을 통한 ‘온라인 시민참여’를 가능하게 만들었다. 정보통신기술을 활용한 온라인 시민참여는 참여 시민 간의 공적 공간(Public sphere) 조성을 통해 대화와 상호작용을 촉진시키며, 대의 민주주의 체제가 가지던 기존의 한계점을 극복 가능하게 하였다(Dahlgren, 2005; 김현성, 2006; 신승윤 외, 2017: 288).

이에 따라 최근에 다수의 연구에서 온라인 시민참여의 효과에 대해 검증하고 있다. 그러나 다수의 연구가 온라인 시민참여의 효과를 정부와 사회의 관점을 중심으로 이루어지고 있다. 즉 기존의 시민참여와 관련된 연구들은 대부분은 정부 단위에서 시행되어 왔으며, 시민들의 참여 활성화를 위한 영향요인 분석과 시행되고 있는 정책에 대한 평가가 주를 이루어왔다. 예를 들어, 시민참여를 통한 정부 정책에 대한 수용성, 타당성 확보 등에 대한 연구가 주로 이루어졌다. 그러나 우리사회에서 시민참여가 중요한 문화로 정착하고 자리잡기 위해서는 결국 참여를 하는 시민들 개개인에게 참여가 긍정적인 영향을 미쳐야 한다. 즉 시민참여의 주체인 개인단위에서의 연구가 비교적 부족한 실정이다. 시민들이 시민참여를 통해 심리적 만족감을 얻고 나아가 사회의 구성원으로 역할을 감당하며 삶의 만족감을 느껴야 한다. 이러한 개인을 향한 긍정적 작용이 뒷받침되어야만 시민들은 지속적으로 참여하게 되고 나아가 시민참여 문화가 우리사회 속에 자리잡을 수 있게 되는 것이다. 그러나 상기하였듯이 시민참여의 효과에 대한 연구는 정부의 관점에서 이루어짐에 따라 상대적으로 개인에 대한 연구성과는 상대적으로 미흡하다.

따라서 본 연구는 “정부의 관점에서 긍정적인 영향을 가지는 온라인 시민참여가 시민들 개개인에게는 어떠한 영향을 미칠까?”라는 질문에 답하고자 한다. 이를 통해 정부 관점에서 주로 이루어지던 시민참여 연구의 외연을 확장하고 새롭게 축적시키고자 한다. 구체적으로 본 연구의 목적은 PC와 모바일에 기반한 온라인 시민참여와 심리적 요인, 개인의 삶의 만족도 간의 영

향관계를 규명하는 것이다. PC와 모바일에 기반한 온라인 시민참여가 개인의 심리와 삶의 만족도에 어떠한 영향을 미치는지, 온라인 시민참여와 삶의 만족도 간의 관계에서 개인의 심리가 매개효과를 가지는 분석한다. 분석은 『2016 디지털정보격차실태조사』 자료를 토대로 AMOS를 활용한 구조방정식 모델링 분석과 매개효과 분석을 실시한다.

II. 이론적 배경

1. 온라인 시민참여

시민참여(Citizen participation)는 시민들이 사회참여 활동을 통해 정책 및 행정 과정에 참여해 정책 결정 과정에 영향을 미치는 것을 말한다. 시민참여는 현대 사회에서 참여 민주주의의 강조와 더불어서 확대되는 양상을 보이고 있다. 시민참여는 시민에게 정보를 전달하는 기능을 넘어, 시민과 정부 모두에게 학습의 기회가 되고 상호 이해력을 높이면서 공권력의 일탈 행동을 감시할 수 있다. 또한 정부의 입장에서 시민을 설득하고 신뢰관계를 형성하며, 정책의 타당성을 얻을 수 있는 도구로 사용될 수 있다(Invin·Stansburt, 2004; Lee, 2009). 또한 시민 참여는 시민 스스로 시민적 덕성을 향상시키고 내부의 역량을 길러서 적극적인 참여자로서의 자신을 존재하게 한다(Nabatchi, 2010).

구체적으로 Arnstein(1969)은 시민참여를 분류하였는데, 먼저 시민참여가 거의 이루어지지 않는 상황의 경우 국가의 의지에 따라서 조종당하거나 통제 당한다고 주장하였다. 형식적 참여 상태(tokenism)는 정부로부터의 정보 전달 상의 회유가 대표적인 예라고 할 수 있다. 다음으로 더욱 적극적인 시민참여와 시민들이 권력의 주체가 되는 형태로는 '파트너십'과 '권력의 이양'이 있으며, 시민들에 의한 통제에 까지 이른다. 파트너십 상태에서의 권력은 시민과 권력자들 간의 합의를 통해 분배되며, 협력적 정치체제를 통한 계획 및 의사결정이 공유가 이루어진다. 권력의 이양 상태에서는 시민이 지배적인 의사결정 권한을 가지며, 궁극적으로 시민의 통제 상태에서는 시민이 직접 정책 프로그램이나 기관을 운영할 것을 요구하는 수준에 이른다(신승윤 외, 2017: 290).

최근 정보통신기술의 발전은 시민참여의 시공간적 제약 한계를 극복 가능하게 하고 있다. 구체적으로 기존 시민참여에서 행정가가 가지고 있는 시민이 이슈에 영향을 미치는 것을 통제할 능력, 행정시스템을 다룰 수 있는 특권(Forester, 1988) 등 불평등한 권력관계를 온라인 시민참여를 통해 해소할 수 있다. 특히, 온라인 시민참여는 정보통신기술을 통해 정부와 시민이 양방향의 상호작용을 하는 새로운 형태의 정치형태를 가능하게 하였으며(Evans-Cowley·

Hollander, 2010), 시민참여의 양적 확산 및 질적 함양을 통해 우리사회의 민주성을 강화하고 정책의 투명성과 책임성을 향상시키고 있다. 이처럼 온라인 시민참여는 기존 전통적 시민참여가 가지고 있는 대의제적 한계에 대한 해결책으로 시사되고 있다.

2. 개인 심리와 삶의 만족도

개인의 심리적 요인으로 자존감(self-esteem)은 개인의 자기 체계, 성격 및 행동을 이해하는 데 중요한 심리적 개념으로서, 자존감은 자신의 특성에 대한 긍정적 혹은 부정적 감정이 포함된 자신의 가치에 대한 판단과 평가를 포함한다(박아청, 2003: 5-6). Rosenberg(1965)는 자존감을 자신에 대한 긍정·부정적 평가와 관련되는 것으로서 자기 존경의 정도와 자신을 가치 있는 사람으로 생각하는 정도로 보았다. 자존감은 타인과의 비교에서 사회적으로 인정받고자 하는 개인의 욕구와 관련된다고 볼 수 있다(김민경, 2012: 66). 자존감이 높은 사람들은 실제적인 대인관계에서 만족감을 경험하지만, 자존감이 낮은 사람들은 자신에 대한 낮은 가치 평가를 다른 곳에서 보상하려는 욕구가 있다. Craig(1995)는 자존감이 낮은 사람들은 스스로의 부정적인 평가와 대인관계의 스트레스에서 도피하기 위해, 특정 객체에 몰입하는 경향이 높다고 하였다.

한편 우울은 심각한 현대인의 질병요인 중 하나이다. 사람은 누구나 다양한 삶의 경험을 하게 되며 그 과정에서 또한 다양한 감정을 경험하게 된다(하춘광, 2015: 115). 우울감은 슬픈 기분을 주된 증상으로 하는 기분장애로, 좌절감, 죄책감, 고독감, 허무감 등을 동반하는 기분장애를 의미한다(이상준, 2015: 61-62). 우울은 만사에 의욕과 흥미를 잃게 하고, 문제해결 능력을 저하시키며 대인관계, 인지, 사회생활 등 여러 영역에서의 적응을 어렵게 하며, 정서적인 문제로부터 시작하여 극심한 무력증, 피로감, 권태감, 섭식장애 등의 신체적 증상까지 다양한 기능 장애를 가져온다(Ha et al., 2004; 이화인, 2010: 110). 우울의 일반적인 특성은 슬픈 감정이 심하고 생활에 대한 흥미와 관심이 결여되어 있고 활동 수준이 저하되며 비관적인 사고가 팽배해진다(이정균 외, 1986). 또한, 우울 정도가 높을수록 대인관계에 어려움이 있고(황경혜 외, 2012: 370), 사회적 적응의 정도가 높을 경우 우울 수준이 낮다는 연구결과가 존재한다(고기숙, 2015: 206-207).

다음으로 삶의 만족도(life satisfaction)는 사람의 삶에 대한 인지적, 감성적 평가를 의미한다(Gilligan & Huebner, 2007). 즉, 한 개인이 타인과 자신의 삶을 비교하거나 자신이 준거 기준으로 삼고 있는 상태와 비교하여 현재 자신의 삶에 대해 얼마나 긍정적으로 판단하는지 인지적으로 평가하고, 삶에 대해 각 개인이 느끼는 감정이 기쁘고 즐거운지, 아니면 걱정스럽고 슬픈지와 같은 긍정·부정적 감정이나 만족감에 대한 정서적 평가를 포괄하는 것이다(김신영·

백혜정, 2008: 143). 삶의 만족도는 ‘주관적 안녕’ 혹은 ‘삶의 질’, ‘행복감’이라는 용어와 혼용되어 사용되고 있으며, 많은 연구들에서 삶의 만족도를 행복(happiness), 웰빙(well-being), 주관적 웰빙(subjective well-being) 등과 같은 개념과 동일한 것으로 간주하여 사용하고 있다 (Bradley & Corwyn, 2004; Chaplin, 2008). 반면, Haller & Hadler(2006)은 삶의 만족도를 웰빙의 개념과 구분하여 사용하고 있으며, 주관적 웰빙의 개념을 행복에 관한 인식과 삶의 만족도로 구분하여 사용하였다. 이 때, 행복은 사람들의 감정상태를 주관적으로 평가하는 것에 반해, 삶의 만족(life satisfaction)은 개인이 자신의 삶을 바라보는 인식적 측면으로, 긍정적 또는 부정적으로 인식하는 정도를 의미한다(최예나, 2016: 83). 본 연구에서는 Gilligan & Huebner (2007)의 연구에 기반하여 행복, 웰빙, 주관적 웰빙 등을 포괄한 개념으로서 삶의 만족도를 정의한다.

삶의 만족도는 총체적으로 자신의 삶에 대한 인식(perception)으로 규정되며, 높은 삶의 만족도(life satisfaction), 높은 긍정적 기분(moods)과 감정(emotions)의 출현, 부정적 기분과 감정의 부재 등으로서 이것들 모두 주관적 웰빙으로 요약된다(Diener et al., 1997; Lucas et al., 1996). 주관적 웰빙은 가족 및 친구들과 사회화(Pichler, 2006; Veenhoven, 1999), 심리적, 육체적 건강(Haller and hadler, 2006; Veenhoven, 1996), 사회적 이타주의(통계청, 2014; Haller and hadler, 2006; 한국행정연구원, 2014), 시민참여(Putnam, 2000; Nussbaum, 1999; 김이수, 2015) 등 다양한 요인에 의해 결정된다.

한편 개인의 심리와 삶의 만족 간의 관계에 대한 연구는 부정적 심리(우울, 좌절, 슬픔 등)와 긍정적 심리(자기 존중감, 자기 효능감, 기쁨 등)로 구분된다. Rosenberg(1965)는 자존감을 자신에 대한 긍·부정적 평가와 관련되는 것으로서 자기 존경의 정도와 자신을 가치 있는 사람으로 생각하는 정도로 보았다. 자존감은 타인과의 비교를 통해 사회적으로 인정받고자 하는 개인의 욕구와 관련된다고 볼 수 있다(김민경, 2012). 자존감이 높은 사람들은 실제적인 대인관계에서 만족감을 경험하지만, 자존감이 낮은 사람들은 자신에 대한 낮은 가치 평가를 다른 곳에서 보상하려는 욕구가 있다. Craig(1995)는 자존감이 낮은 사람들은 스스로의 부정적인 평가와 대인관계의 스트레스에서 도피하기 위해, 특정 객체에 몰입하는 경향이 높다고 하였다. 자아존중감은 다양한 경험과 상호작용을 통해서 발달하고 변화할 수 있고, 대인관계를 원만히 유지시키고 건전한 성격발달과 정신건강에 기반이 되기 때문에 인간의 행동과 생활의 적응에 영향을 끼치게 되며 행복감을 느끼게 하는 필수요건이라 볼 수 있다(양남영·문선영, 2010: 555-558). 이러한 자존감은 삶의 만족도에도 큰 관련성을 보여주고 있다(한정란·김수현, 2004: 106-112).

우울감 또한 삶의 만족도에 영향을 미치는 주요 요인으로 분석되고 있다. Cheng & Furnham(2003)은 낙관주의와는 다른 부정적 측면에서의 우울감은 행복감에 부정적인 영향을

준다는 연구결과를 통해 우울이 삶의 질을 떨어지게 한다고 주장하였다. 박재홍·정지홍(2010)은 노인의 삶의 만족도를 연구한 많은 연구에서 정서적인 영역의 경우 우울이 중요한 요인임을 보고하고 있다. 박주분(2008)은 중년기 남성을 대상으로 연구를 시행하여 자아정체감이 높을수록 중년기의 위기감이 감소하고, 중년기 우울과 같은 정서적 위기감이 감소하면 삶의 만족도가 낮다는 결과를 도출하였다. 박재홍(2012)은 중년 남성의 우울이 삶의 만족도에 미치는 영향에 대해 분석을 시행하였고, 우울이 높을수록 삶의 만족도가 낮아진다는 결과를 도출하였다.

3. 온라인 시민참여와 개인 심리 그리고 삶의 만족도 간의 관계

시민참여와 삶의 만족도 간의 관계는 코헨과 윌스(Cohen & Wills, 1985)가 제시한 주 효과 모델(main effect model)과 스트레스 완충 모델(stress-buffering model)을 통해 설명될 수 있다. 주 효과 모델은 어떤 상황에 있는 사회적 연계가 활발한 사람들이 더 행복하다는 주장이고, 스트레스 완충 모델은 스트레스 상황에 있을 때 정서적 웰빙에 대한 사회적 연계의 효과가 긍정적으로 나타는 것을 제시했다(금희조, 2011: 40). 이와 함께 Kawachi & Berkman(2000)은 공동체 참여와 가까운 사람들과의 관계 등을 포함하는 사회 자본은 다른 사람으로부터의 사회적 지지를 더 원활하게 한다고 주장하였으며, 사회 참여 도구 중 하나인 소셜 미디어를 통해 소통과 참여를 통합적으로 포함하는 사회 자본의 형성과정, 그리고 정서적 웰빙에도 중요한 영향을 미칠 것으로 예측된다고 주장하였다(Thorson & Beaudoin, 2004: 391-394). Putnam(2000)은 시민참여로서 참여는 주민들이 정책과정에서의 적극적 참여를 유도하는 다양한 절차, 행동 등을 의미하고 사회적 자본의 강화를 가져오며, 김이수(2015)는 시민참여로서의 참여가 삶의 질 등을 증가시킨다고 주장하였다. Bjørnskov(2003)은 협의체 활동에서 신뢰와 사회적 규범이 통제될 경우, 시민참여가 삶의 만족에 부정적 영향을 미친다고 주장하였다.

온라인 시민참여와 삶의 만족도 그리고 개인의 심리와의 관계를 분석한 연구는 비교적 부족한 실정이다. 먼저 온라인 시민참여와 삶의 만족도의 관계는 사회자본과 안녕감에 대한 선행연구와 사회참여와 삶의 만족도 연구를 통해 온라인 시민참여와 삶의 만족도 간의 관계를 확인할 수 있다. Bjørnskov(2003)과 Gundelach & Kreiner(2004)는 미국, 유럽, 아시아 등 국가수준의 연구에서 사회자본의 지표가 삶의 만족에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 확인하였다. Helliwell & Putnam(2004)은 세계 가치관 조사(the World Values Survey) 자료를 통해 행복과 사회자본, 삶의 만족의 인과관계를 살펴보았다. 분석결과, 사회적 연결망, 신뢰, 시민참여가 삶의 만족도에 유의미한 영향을 미친다는 사실을 발견하였다. 박길성(2002)은 사회적 자본이 개인의 삶의 질에 미치는 영향을 분석하였다. 분석결과, 삶의 질에 있어서 사회적 자본이 중요한 요인으로 작용하고 있으며, 개인적 차원에서의 삶의 질에 있어서 사회단체 가입과 가족

지지 네트워크가 중요 요인으로 나타났다. 박희봉 외(2005)는 사회자본연구소의 자료(2002년 11월 - 2003년 3월)를 이용하여 사회자본의 삶의 만족도(행복지수로 측정)에 대한 영향관계를 살펴보았다. 연구결과, 경제 및 사회적 속성을 통제한 후에도 사회자본이 삶의 만족도에 유의미한 영향을 미쳤다. 이와 함께, 사회참여와 삶의 만족도 간의 관계에 대한 연구를 살펴보면 다음과 같다. 김나영(2007)은 국제결혼 이주여성의 사회참여에 따른 생활만족도 연구를 통해 사회참여에 대한 긍정적 태도가 높을수록, 사회참여에 대한 만족도가 높을수록 생활만족도가 높았다는 연구결과를 제시하였다. 권현수(2009)는 노인의 사회참여가 삶의 만족도에 미치는 영향 관계를 한국고령화연구패널조사 데이터를 활용하여 분석하였다. 분석결과, 노인의 사회참여가 노년기 우울을 감소시키고, 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미친다는 결과를 도출하였다. 배경희(2013)는 서울, 경기, 인천 등 수도권에 거주하는 여성결혼이민자 304명을 대상으로 사회참여가 자존감 및 생활만족도에 미치는 영향을 분석하였고, 여성결혼이민자들의 사회참여는 자존감 및 생활만족도에 긍정적인 영향을 미치며 하위영역별 분석에서 지역사회활동, 여가활동 참여가 생활만족도에 유의미한 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 본 연구에서는 이러한 선행연구와 이론적 배경을 바탕으로 다음과 같은 가설을 설정하였다.

다음으로 온라인 시민참여와 개인의 심리에 관한 연구는 소셜 네트워크 서비스(SNS: social network service)가 개인의 심리에 미치는 영향에 관한 연구와 시민 참여가 개인의 심리에 미치는 영향에 관한 연구를 통해 확인할 수 있다. SNS의 활용을 통해 나타나는 과시적 자기표현(conspicuous self-presentation)은 타인과의 관계 형성 및 변화에 매우 중요한 요인으로 작용하며 SNS 이용자들은 온라인 상에서 낯선 사람들에 대해 자기표현의 정도가 더 높은 것으로 나타났다(Tidwell & Walther, 2002: 331-342). Boyd & Ellison(2007)은 SNS 상에서의 과시적 자기표현은 타인과의 상호작용에 대한 심리적 부담감을 완화시킬 뿐만 아니라 사회적 네트워크 노출을 통해 인적관계를 더욱 강화시키고 나아가 오프라인상의 만남으로 발전하는데 기여한다고 주장하였다. 이와 함께, Hormes et al(2014)는 SNS의 사용이 부정적 사고나 감정을 분산시키고 슬픔, 외로움, 불안과 같은 감정을 경감시키는 효과를 가진다고 주장하였다. 반면, SNS의 과도한 이용은 우울 등 정신건강적인 문제를 유발하는 요인으로 작용할 수 있다(Donnely and Kuss, 2016: 3-5). SNS와 관련한 상당수의 선행연구들은 우울을 SNS중독, 스마트폰중독, 인터넷 중독의 주요 위험요인으로 보고 있다(윤명숙·박완경, 2014: 218; 이인숙, 2014). 하지만, 이러한 연구들은 인과관계를 전치해 우울이 SNS 중독의 결과가 될 수 있음을 간과하고 있다(윤명숙·김남희, 2018: 124). Griffith(2013)는 청소년들이 사이버공간에 지나치게 몰입할 경우 사회적 능력이 떨어져 친구들과 멀어지고 부모와 의사소통에 어려움을 느끼게 되며, 우울한 기분, 강박증, 충동조절장애 등 정신건강에 부정적인 영향을 미치게 된다고 지적하였다. 차유빈(2015)은 소셜 미디어를 통해 얻게 되는 상대적 박탈감이나, 페이스북 우울증

등 개인적 우울감과 함께, 베르테르 현상과 악성루머, 악의적 댓글 등 사회적 우울증을 야기함으로써 현대인의 정신건강을 위협하는 측면에서 중요하게 다루어야 된다고 주장하였다. 이러한 SNS가 개인의 심리에 미치는 영향 관계와 함께, 사회참여가 개인의 심리에 미치는 영향에 관한 연구를 통해서도 온라인 시민참여와 개인의 심리 간의 관계를 유추해볼 수 있다. 민순 외(2008)는 일자리 참여 프로그램이 노인의 자존감, 생활만족도에 미치는 영향 관계를 확인하기 위해 분석을 진행하였으며, 노인의 프로그램 참여가 자아존중감과 생활만족도에 긍정적인 영향을 미친다는 결과를 확인하였다. 권현수(2009)는 한국고령화연구패널조사의 데이터를 활용하여 노인의 사회참여가 삶의 만족도에 미치는 영향과 우울, 주관적 건강상태의 매개효과를 확인하였다. 분석결과, 노인의 사회참여가 노년기 우울을 감소시키며, 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미친다는 결과를 도출하였다. 김새봄(2018)은 부산광역시 거주 노인 311명을 대상으로 노인의 사회참여가 생활 만족도에 미치는 영향을 살펴보고, 사회참여와 생활만족도의 관계에서 우울의 매개효과를 검증하였다. 분석결과, 노인의 사회참여도가 높을수록 생활만족도가 높으며, 사회참여가 높을수록 우울의 정도가 낮다는 분석결과를 확인할 수 있었다.

이상의 선행연구를 종합해 볼 때, 우울과 자존감은 온라인 시민참여와 개인의 삶의 만족도 간에 매개적인 역할을 하는 것으로 추론된다. 그러나 온라인 시민참여와 삶의 만족도의 관계에 대한 개인의 심리적 요인의 매개효과를 확인한 연구는 상당히 제한적이다. 사회자본이 주관적인 삶의 만족도에 미치는 영향에 대한 연구(한세희 외, 2010), 미디어 이용과 시민 참여에 대한 인지적, 정서적 매개변수 분석(금희조, 2012) 등의 연구들이 있으나 아직까지 온라인 시민참여와 개인의 삶의 만족도 간의 분석은 미미하다. 또한 지금까지 우울과 자존감을 매개인으로 온라인 시민참여와 개인의 삶의 만족도를 연결시켜 연구한 사례는 보기 힘들다. 따라서 온라인 시민참여를 통해 개인의 삶의 만족도를 향상시키고 긍정적 환류 과정을 온라인 시민참여의 선순환 구조를 구축하기 위해서는 관련된 연구가 절실히 요청된다.

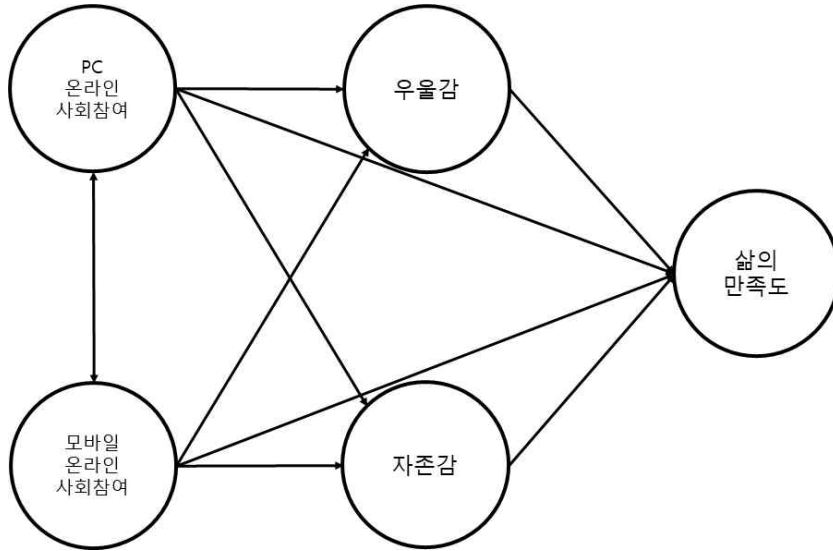
Ⅲ. 연구설계

1. 분석모형

본 연구는 이론적 논의와 선행연구 검토를 통해 PC·모바일에 기반한 온라인 시민참여가 개인의 자존감, 우울감을 포괄하는 심리적 요인에 영향을 미치고, 이를 통해 개인의 삶의 만족도에 영향을 미친다는 이론적 관계를 구조화했다. 그리고 이를 기반으로 다음 <그림 1>과 같은 분석모형을 설계하였다. 구체적으로 독립변수가 종속변수에 미치는 주 효과를 분석하고, 나아

가 독립변수와 종속변수 간의 매개변수의 매개효과를 분석하고자 한다. 이를 위한 분석의 방법으로 구조방정식 모형 분석(SEM: structural equation model)을 활용하고자 한다.

〈그림 1〉 연구모형



2. 분석변수

구체적으로 본 연구의 먼저 종속변수인 개인의 삶의 만족도의 경우, 코헨과 윌스(Cohen & Wills, 1985)의 주 효과 모델(main effect model)과 스트레스 완충 모델(stress-buffering model)에 기반하여 시민참여를 통해 개인의 삶의 만족도를 증진하기 위해 Likert 4점 척도를 활용한 삶의 만족도 측정 문항을 사용하였다. 다음으로 본 연구에서 독립변수는 온라인 시민참여이다. 온라인 시민참여의 경우, 기존 정보사회에서 온라인 시민참여의 주요 도구로 활용되었던 PC와 최근 정보통신기술 발전에 따른 모바일기기를 활용한 온라인 시민참여로 구분하였다. 즉 독립변수는 PC기반 온라인 시민참여, 모바일 기반 온라인 시민참여이다.

측정에 있어서 동일한 온라인 시민참여 문항을 PC와 모바일 사용에 기반하여 질문함으로써 두 사용매체 간의 온라인 시민참여 정도의 차이를 확인하고자 하였다. 마지막으로 본 연구에서 독립변수와 종속변수 간의 관계를 매개하는 매개변수로 개인의 심리적 요인, 그 중에서도 선행연구의 결과(Rosenberg, 1965; Craig, 1995; Ha et al., 2004; 이화인, 2010 등)를 바탕으로 온라인 시민참여와 삶의 만족도에 영향을 미치는 영향요인으로서 개인의 우울감과 자존감을 활용하여 연구를 진행하였다.

〈표 1〉 분석 문항

변수	분석 항목
PC/모바일 기반 온라인 시민참여	① 나는 인터넷을 통해 사회적 관심사(공공이슈)에 대해 의견을 표명한 적이 있다. (댓글 작성, 게시판 글 게시, 토론 등) ② 나는 인터넷을 통해 정부/지자체/공공기관에 정책제안이나 건의, 정책평가, 민원제기 등을 한 적이 있다. ③ 나는 인터넷을 통해 기부(금전/재능)나 봉사 활동을 한 적이 있다. ④ 나는 인터넷을 통해 온라인 투표나 여론조사, 서명 등에 참여한 적이 있다.
자존감 (역코딩)	① 나는 대체로 실패한 사람이라는 느낌이 든다. ② 나는 자랑할 것이 별로 없다. ③ 나는 가끔 내 자신이 쓸모없는 사람이라는 느낌이 든다.
우울감	① 나는 항상 슬프고 기운을 낼 수 없다. ② 나는 실패자라 느낀다. ③ 나는 다른 사람보다 못한 것 같다.
삶의 만족도	① 귀하는 대체로 자신의 삶에 어느 정도 만족하시나요? ② 생활만족도 문항(7문항)의 평균

출처: 한국정보화진흥원(2016). 디지털 정보격차 실태조사

3. 가설설정

1) 온라인 시민참여와 삶의 만족도 간의 관계

Kawachi & Berkman(2000)은 공동체 참여와 가까운 사람들과의 관계 등을 포함하는 사회 자본은 다른 사람으로부터의 사회적 지지를 더 원활하게 한다고 주장하였다. 특히 사회 참여 도구 중 하나인 소셜 미디어를 통해 소통과 참여를 통합적으로 포함하는 사회 자본의 형성과정, 그리고 정서적 웰빙에도 중요한 영향을 미친다고 주장하였다(Thorson & Beaudoin, 2004). Bjørnskov(2003)와 Gundelach & Kreiner(2004)는 시민참여가 삶의 만족에 긍정적인 영향을 미치는 것을 확인하였다. 이외에도 다양한 선행연구에서 시민참여와 삶의 만족도 간의 관계를 설명하고 있다(박길성, 2002; Helliwell & Putnam, 2004; 박희봉, 2005). 이에 본 연구에서는 시민참여와 삶의 만족도 간의 관계를 온라인 시민참여에도 적용이 가능할 것이라 가정하였다. 이에 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 1. 온라인 시민참여는 삶의 만족도에 영향을 미칠 것이다.

가설 1-1. PC 기반 온라인 시민참여는 삶의 만족도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 1-2. 모바일 기반 온라인 시민참여는 삶의 만족도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

2) 온라인 시민참여와 개인 심리 간의 관계

Boyd & Ellison(2007)은 온라인상에서의 자기표현은 타인과 상호작용에 대한 심리적 부담감을 완화시키며, 사회적 네트워크 노출을 통해 인적관계의 강화에 긍정적인 영향을 미친다고 주장하였다. Hormes et al(2014)은 SNS의 사용이 부정적 사고나 감정을 분산시키며 외로움, 슬픔 또는 불안과 같은 감정을 경감시킨다는 연구결과를 도출하였다.

온라인 시민참여가 개인 심리에 긍정적 영향을 미치는 연구들이 있는 반면, 부정적 영향을 미친다는 연구결과도 존재한다. Griffith(2013)는 사이버공간에 지나치게 몰입할 경우 사회적 능력의 감소 및 우울, 강박증, 충동조절장애 등 정신건강에 부정적인 영향을 미치게 된다고 지적하였으며, 차유빈(2015)은 소셜 미디어를 통한 상대적 박탈감, 개인적 우울감과 함께, 악성 루머, 사회적 우울증 등의 원인으로 인해 개인의 심리에 부정적인 영향을 미친다고 주장하였다. 본 연구에서는 이러한 선행연구에 근거하여 온라인 시민참여와 개인 심리 간의 관계에 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 2. 온라인 시민참여는 개인 심리에 영향을 미칠 것이다.

가설 2-1. PC 기반 온라인 시민참여는 자존감에 정(+의 영향을 미칠 것이다.

가설 2-2. PC 기반 온라인 시민참여는 우울감에 부(-)의 영향을 미칠 것이다.

가설 2-3. 모바일 기반 온라인 시민참여는 자존감에 정(+의 영향을 미칠 것이다.

가설 2-4. 모바일 기반 온라인 시민참여는 우울감에 부(-)의 영향을 미칠 것이다.

3) 개인 심리와 삶의 만족도 간의 관계

개인의 심리와 삶의 만족 간의 관계는 긍정적 심리와 부정적 심리로 구분할 수 있다. 한정란·김수현(2004)은 자존감이 삶의 만족도에 큰 관련성을 보여주고 있으며, 양남영·문선영(2010)은 자존감이 대인관계와 정신건강에 긍정적인 영향을 미치며, 개인의 행복감에 긍정적인 영향을 미치는 필수요건이라 주장하였다. 부정적 심리 또한 삶의 만족도에 영향을 미친다. 우울감이 삶의 질을 떨어뜨리는 요인으로 작용하며(Furnham, 2003), 삶의 만족도에도 부정적인 영향을 미친다는 연구들이 다수 존재한다(박주분, 2008; 박재홍·정지홍, 2010; 박재홍, 2012). 본 연구에서는 이러한 선행연구에 기초하여 개인 심리와 삶의 만족도 간의 관계에 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 3. 개인 심리는 삶의 만족도에 영향을 미칠 것이다.

가설 3-1. 자존감은 삶의 만족도에 정(+의 영향을 미칠 것이다.

가설 3-2. 우울감은 삶의 만족도에 부(-)의 영향을 미칠 것이다.

4) 개인 심리의 매개효과

사회자본이 주관적인 삶의 만족에 미치는 영향에 대한 연구(한세희 외, 2010), 미디어 이용과 시민참여간의 정서적 매개변수 분석(금희조, 2012)과 같은 개인 심리의 매개효과에 대한 연구는 존재하지만, 온라인 시민참여와 삶의 만족 간의 관계에 있어서 개인의 심리의 매개효과를 분석한 연구는 상당히 제한적이다. 또한 온라인 시민참여와 삶의 만족도 관계 연구에 우울과 자존감을 매개요인으로 활용하여 연구한 사례는 보기 힘들다. 그러나 본 연구에서는 온라인 시민참여와 개인 심리 간의 관계, 개인 심리와 삶의 만족 간의 관계에 기반하여 온라인 시민참여와 삶의 만족 간의 관계에 있어서 개인 심리가 매개효과 역할을 할 것이라는 가정 하에, 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 4. 온라인 시민참여와 삶의 만족도의 관계에서 개인 심리는 매개효과를 가질 것이다.

가설 4-1. 자존감은 PC 온라인 시민참여와 삶의 만족도 간의 관계에서 정(+)의 매개효과를 가질 것이다.

가설 4-2. 자존감은 모바일 온라인 시민참여와 삶의 만족도 간의 관계에서 정(+)의 매개효과를 가질 것이다.

가설 4-3. 우울감은 PC 온라인 시민참여와 삶의 만족도 간의 관계에서 부(-)의 매개효과를 가질 것이다.

가설 4-4. 우울감은 모바일 온라인 시민참여와 삶의 만족도 간의 관계에서 부(-)의 매개효과를 가질 것이다.

4. 분석자료 및 분석방법

본 연구는 미래창조과학부와 한국정보화진흥원에서 실시한 「2016 디지털정보격차실태조사」의 데이터를 활용하였다. 「2016 디지털정보격차실태조사」는 구조화된 설문에 의한 대인 면접조사(Face to Face Interview) 방식으로 실시되었으며 2016년 9월부터 12월 까지 진행되었다. 표본 추출방법으로는 비례할당표집(Proportional assignment sampling) 방식이 사용되었으며 총 15,000명의 표본을 추출하였다(일반국민 7,000명, 장애인, 저소득층, 농어민 각 2,200명, 북한이탈주민, 결혼이민자 각 700명). 이 연구에서는 일반국민 중 20세 이상 6,028명을 대상으로 한 데이터를 실증분석에 활용하였다(만 55세 장·노년층 2,300표본 포함).

본 연구에는 SPSS와 AMOS를 활용하여 분석을 실시하였으며, 측정도구의 신뢰성 및 타당성 검증을 위해 내적 일관성 신뢰도 분석(Internal Consistency Analysis) 및 확인적 요인 분석(Confirmatory Factor Analysis)을 시행하였다. 이와 함께 연구모형과 가설의 검증을 위해 구조방정식 모델링 분석(SEM: Structural Equation Modeling analysis), 매개효과 분석(Mediated Effect Analysis)을 실시하였다.

IV. 분석결과

1. 기술통계분석

본 연구의 분석대상은 20대 이상의 일반 국민이다. 따라서 19세 이하의 청소년을 제외한 20대부터 60대 이상의 국민을 조사대상으로 선정하였다. 이에 따라 본 연구에 사용한 자료의 설문 응답자 특성은 다음 <표 2>과 같다.

<표 2> 인구 통계학적 특성

	구분	표본수(명)	비율(%)
성별	남성	2997	49.7
	여성	3031	50.3
연령	20대	939	13.4
	30대	989	14.1
	40대	1051	15.0
	50대	1419	20.3
	60대 이상	1630	23.3
학력	초등학교 졸업 이하	649	10.8
	중학교 졸업	721	12.0
	고등학교 졸업	2778	46.1
	대학교 졸업 이상	1880	31.2
월 소득	100만원 미만	415	6.9
	100만원 이상 - 200만원 미만	811	13.5
	200만원 이상 - 300만원 미만	1077	17.9
	300만원 이상 - 400만원 미만	1588	26.3
	400만원 이상	2093	34.7
	무응답	44	0.7

조사 대상자 전체 6,028명 가운데 남성이 2997명(49.7%), 여성이 3031명(50.3%)을 차지하고 있다. 연령대를 살펴보면, 20대가 939명(13.4%), 30대가 989명(14.1%), 40대가 1,051명(15.0%), 60대 이상이 1,630명(23.3%)로 분포되어 60대 이상이 가장 높은 빈도를 보였다. 학력의 경우 초등학교 졸업 이하가 649명(10.8%), 중학교 졸업 721명(12.0%), 고등학교 졸업 2,778명(46.1%), 대학교 졸업 이상 1,880명(31.2%)로 고등학교 졸업자가 가장 높은 것으로 나타났다. 월 소득의 경우 100만원 미만이 415명(6.9%), 100만원 이상 - 200만원 미만이 811명(13.5%), 200만원 이상 - 300만원 미만 1,077명(17.9%), 300만원 이상 - 400만원 미만 1,588명

(26.3%), 400만원 이상 2,093명(34.7%), 무응답 44명(0.7%)로 나타나 월 소득 400만원 이상이 가장 높은 빈도를 보였다.

다음으로 본 연구 변수들의 기술통계 분석결과는 다음 <표 3>와 같다. 일반 국민의 삶의 만족도는 모두 중간값(2점) 이상인 것으로 도출되었으며, Q20 문항(2.89), AVG Q21(2.85) 순으로 나타났다. 한편, 본 연구의 독립변수인 온라인 시민참여 변수들의 기술통계를 살펴보면 8가지 문항 모두 평균값(2점) 이하인 것으로 나타나 온라인 시민참여 수준이 전반적으로 미비한 것으로 나타났다. 구체적으로 Q14B1 문항(1.69), Q14A1 문항(1.61), Q14B4 문항(1.53), Q14A4 문항(1.47), Q14B2 문항(1.43), Q14A2 문항(1.41), Q14B3 문항(1.41), Q14A3 문항(1.37) 순으로 나타났다. 다음으로 조절변수인 심리적 요인들의 기술통계를 살펴보면, 자존감의 경우 3가지 문항 모두 3점 이상인 것으로 나타났으며, 우울감 3가지 문항의 경우 모두 평균값(2점) 이하인 것으로 나타났다. 구체적으로 자존감(역코딩) 문항의 경우 Q16A3 문항(3.44), Q16A1 문항(3.38), Q16A3 문항(3.17) 순으로 나타났으며, 우울감 문항의 경우 Q17A3문항(1.61), Q17A1 문항(1.57), Q17A2 문항(1.50) 순으로 나타났다.

<표 3> 기술통계분석

변수		Mean	S.D
종속변수	삶의 만족도	Q20	2.89
		AVG Q21	2.85
독립변수	PC 기반 온라인 시민참여	Q14A1	1.61
		Q14A2	1.41
		Q14A3	1.37
		Q14A4	1.47
	모바일 기반 온라인 시민참여	Q14B1	1.69
		Q14B2	1.43
		Q14B3	1.41
		Q14B4	1.53
조절변수	자존감 (R)	Q16A1	3.38
		Q16A2	3.17
		Q16A3	3.44
	우울감	Q17A1	1.57
		Q17A2	1.50
		Q17A3	1.61

주: (R)은 역코딩 문항

2. 확인적 요인분석(CFA: Confirmatory Factor Analysis)

각 설문문항에 대한 신뢰도 검증을 위해 내적 일관성 분석을 실시하였다. 일반적으로 Cronbach's α 값이 0.7 이상이면 내적 일관성 분석을 통한 신뢰도가 확보되었다고 할 수 있는데, 모든 관측변수 별 측정변수의 Cronbach's α 가 0.7 이상으로 나타나 신뢰도는 확보되었다고 할 수 있다.

수렴타당도는 평균분산추출값(AVE: Averaged Variance Extracted)과 복합신뢰도(Composite Reliability: CR)을 통해 평가할 수 있다. 우선, 복합 신뢰도는 측정변수의 내적 일관성을 측정하는 지표로서 0.7이 평가기준이다. 다음으로 평균분산추출값은 구성개념에 대하여 측정변수가 설명할 수 있는 분산의 크기를 말하며 0.5가 평가기준이다(Hair et al., 2006). <표 4>를 보면 복합신뢰도는 모두 평가기준치인 0.7 이상으로 나타나고 있으며, 평균분산추출값의 경우 모든 항목에서 평가기준치인 0.5 이상으로 나타나고 있어 구성개념들의 수렴타당성이 확보되었다.

<표 4> 신뢰도 및 판별타당성 분석결과

잠재 변수	측정 변수	요인 적재량	표준화 요인 적재량	표준 오차 (S.E.)	t 값	Cronbach's α	개념 신뢰도	평균 분산추출 (AVE)
pc 기반 온라인 시민참여	Q14A1	1.000	.766			0.878	0.883	0.650
	Q14A2	.927	.816	.014	65.502			
	Q14A3	.893	.829	.013	66.603			
	Q14A4	.975	.812	.015	65.072			
모바일 기반 온라인 시민참여	Q14B1	1.000	.713			0.858	0.865	0.615
	Q14B2	.935	.813	.016	58.963			
	Q14B3	.939	.830	.016	60.113			
	Q14B4	.976	.776	.017	56.424			
자존감	Q16A2	1.000	.699			0.772	0.782	0.546
	Q16A1	.829	.742	.018	44.883			
	Q16A3	.907	.773	.020	45.196			
우울감	Q17A3	1.000	.761			0.810	0.811	0.588
	Q17A1	.929	.763	.018	51.181			
	Q17A2	.933	.777	.018	51.508			
삶의 만족도	Q20	1.000	.738			0.759	0.732	0.578
	AVG Q21	.913	.782	0.027	34.245			

$\chi^2=9578.035$, RMR=.057, GFI=.848, NFI=.824, IFI=.825, CFI=.825, RMSEA=.091

판별타당성은 Fornell과 Larcker(1981)가 제안한 평균분산추출(AVE: Average Variance

Explained)의 제공근 값과 상관관계분석을 통해 검증하였다. 각각의 구성개념 평균분산추출의 제공근 값이 해당 구성개념과 타 구성개념 간의 상관계수 값을 초과하면 판별타당성이 있는 것으로 본다. <표 5>에서 확인할 수 있는 것과 같이 PC 기반 온라인 시민참여와 모바일 기반 온라인 시민참여 간의 관계를 제외한 모든 구성개념의 평균분산추출 제공근 값이 타 구성개념 간의 상관계수 값을 초과하고 있는 것으로 나타나 판별타당성이 확보되었다고 판단할 수 있다. 이상의 결과를 종합해 보면, 연구모형을 구성하고 있는 각 잠재 변수를 대변하는 측정변수들이 판별타당성 및 집중타당성을 확보한 것으로 평가할 수 있다.

<표 5> 판별타당성 및 상관관계 분석 결과

구성 개념	Mean	St.D	①	②	③	④	⑤
① PC 시민참여	1.47	0.658	0.806				
② 모바일 시민참여	1.52	0.692	0.861	0.784			
③ 자존감	4.33	0.663	-0.023	-0.029	0.739		
④ 우울감	1.56	0.623	0.013	0.016	-0.865	0.767	
⑤ 삶의 만족도	2.86	0.611	0.115	0.120	0.636	-0.634	0.760

***p<0.01, **p<0.05, *p<0.1

주: 진하게 표시된 대각선 값은 AVE의 제공근 값

3. 공분산 구조분석

연구모형 및 가설을 검증하기 위해서 AMOS 21.0을 활용하여 최대 우도법(Maximum Likelihood)을 적용한 구조방정식 분석을 실시하였다. 측정모형과 구조모형의 전반적 적합도는 카이제곱(χ^2) 통계치를 통해 알 수 있다. 그러나 χ^2 값은 샘플 크기나 모형의 복잡성에 민감해 모형이 적합하다는 귀무가설(H0)을 기각하는 경우가 잦아 GFI(goodness of fit index), NFI(normed fit index), CFI(comparative fit index), IFI(incremental fit index), RMR(root mean squared residual) 적합도 지수를 동시에 살펴보았다. GFI, CFI, NFI는 0.8에서 0.9 이상이고, RMR의 경우 0.05에서 0.08 이라면 좋은 모형으로 평가된다(이배영 외, 2009). RMSEA (Root Mean Square Error of Approximation)는 절대 적합도 지수로서 0에 가까우면 완벽한 적합도를 나타내는 것으로 .05 이하면 매우 좋은 적합도, .08이하이면 괜찮은 수준의 적합도, .10 이하면 보통 적합도, .01 이상이면 적합도가 좋지 않다고 해석한다(Browne & Cudeck, 1993).

구조모형의 χ^2 은 9578.035(자유도=41, p<0.01)이고, χ^2 를 자유도로 나눈 값인 χ^2/df 는 100.821, 상대적합도 지수인 GFI는 0.848, CFI는 0.825, RMR는 0.057, NFI는 0.824, IFI는 0.929로 나타났다. 절대 적합도 지수인 RMSEA는 .091 (90% 신뢰구간 .085 ~ .098)로 나타나 보통 수준의 적합도를 보여주었다. 이처럼 모형적합도 지수는 대부분의 수치가 수용기준을 충

족하고 있어 구조방정식 모형으로써 비교적 잘 부합되고 있음을 알 수 있다.

〈표 6〉은 SEM분석에 의한 가설검증 결과를 보여준다. PC 기반 인터넷 참여와 삶의 만족도 간의 경로계수는 0.025($t=0.962$)으로 통계적으로 유의미하지 않은 것으로 나타났다. 이에 PC 기반 온라인 참여와 삶의 만족도 간에 정(+)의 영향이 있을 것이라는 〈가설 1-1〉은 기각되었다. 모바일 기반 온라인 참여와 삶의 만족도 간의 경로계수는 0.083($t=3.211$)으로 $p<0.01$ 수준에서 통계적으로 유의미한 것으로 나타나 모바일 기반 온라인 참여와 삶의 만족도 간에 정(+)의 영향이 있을 것이라는 〈가설 1-2〉는 채택되었다. 이는 Cohen & Wills(1985)가 제시한 주 효과 모델(main effect model) 및 스트레스 완충 모델(stress-buffering model)에 기반한 시민참여가 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미친다는 주장과 맥락을 같이한다.

다음으로 PC 기반 온라인 시민참여와 자존감(R) 간의 경로계수는 0.048($t=1.199$)으로 통계적으로 유의미 하지 않은 것으로 나타났으며, PC 기반 온라인 시민참여와 우울감의 경우, 경로계수 -0.043($t=-1.108$)으로 통계적으로 유의미 하지 않은 것으로 나타났다. 모바일 기반 온라인 시민참여와 자존감 간의 경로계수는 0.074($t=1.859$)으로 $p<0.1$ 수준에서 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 모바일 기반 온라인 시민참여와 우울감의 경우, 경로계수 0.063($t=1.594$)으로 통계적으로 유의미 하지 않은 것으로 나타났다.

〈표 6〉 구조방정식 경로계수 결과

독립변수		종속변수	비표준 계수	표준화 계수	S.E.	C.R.	P
PC 기반 온라인 시민참여	→	삶의 만족도	.025	.036	.026	.962	.336
모바일 기반 온라인 시민참여	→	삶의 만족도	.083	.120	.026	3.221	.001***
PC 기반 온라인 시민참여	→	자존감(R)	.046	.048	.036	1.199	.230
PC 기반 온라인 시민참여	→	우울감	-.039	-.043	.036	-1.108	.268
모바일 기반 온라인 시민참여	→	자존감(R)	.071	.074	.036	1.859	.063*
모바일 기반 온라인 시민참여	→	우울감	.056	.063	.035	1.594	.111
자존감(R)	→	삶의 만족도	.299	.413	.014	23.963	.000***
우울감	→	삶의 만족도	-.318	-.410	.013	23.648	.000***

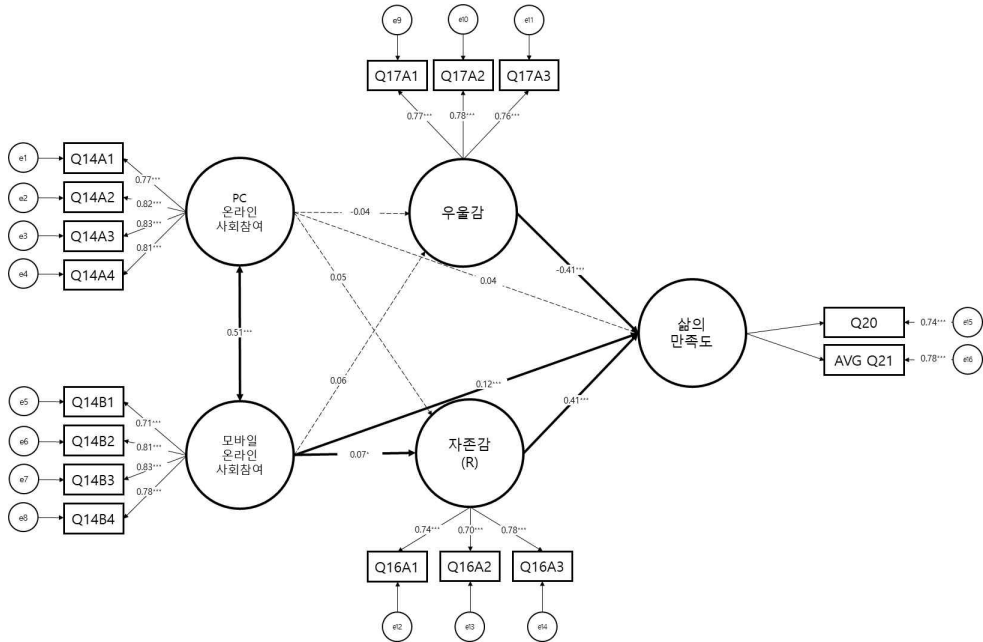
* $p<0.1$, ** $p<0.05$, *** $p<0.01$

주: (R)은 역코딩 문항

마지막으로, 자존감(R)과 삶의 만족도 간의 경로계수는 0.299($t=-23.963$)으로 $p<0.01$ 수준

에서 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 우울감과 삶의 만족도 간의 경로계수역시 -0.318($t=23.648$)로 $p<0.01$ 수준에서 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 특히, 심리적 요인인 자존감·우울감 모두 삶의 만족도에 많은 영향을 미치는 것으로 나타나 삶의 만족도에 심리적 요인이 영향을 미친다는 선행연구들의 관점을 다시 확인할 수 있었다. 이러한 결과를 도표로 정리하면 <그림 2>와 같다.

<그림 2> 연구모형 경로계수 검증



- 주: 1. 점선은 기각된 경로임
- 2. 경로계수는 표준화계수로 나타냄
- 3. * $p<0.1$, ** $p<0.05$, *** $p<0.01$
- 4. (R)은 역코딩 문항

4. 팬텀변수를 활용한 특정간섭효과 분석

본 연구에서는 매개변수인 자존감과 우울감의 각 특정간섭효과를 분석하기 위해 팬텀변수(Phantom variable)를 활용하였다. 팬텀변수는 일종의 가상 변수로서 모델 적합도 및 모수치에 영향을 주지 않는다(배병렬, 2016). 따라서 원 모형과 변환모형은 수학적으로 동일 모형이 되도록 제약을 가해주어야 한다(홍세희, 2011).

본 연구의 개별 매개효과와 통계적 유의성을 확인하기 위해 매개변수 자리에 팬텀변수를 사용하였다. 그리고 매개변수는 팬텀변수로 연결되며, 팬텀변수에서 종속변수인 삶의 만족도

까지의 계수를 1로 고정하였다. 이후, 매개변수의 오차항을 삭제하고 팬텀변수에 이를 대입하여 구조방정식 모형분석에서 도출된 매개변수와 종속변수의 경로계수값을 오차항에서 팬텀변수에 이르는 오차계수값으로 지정하였다. 이 때 사용되는 계수값들은 비표준화된 값이어야 한다(홍세희, 2011).

본 연구에서 특정간접효과를 확인할 간접경로는 (1) PC기반 온라인 시민참여→자존감→삶의 만족도, (2) 모바일기반 온라인 시민참여→자존감→삶의 만족도, (3) PC기반 온라인 시민참여→우울감→삶의 만족도, (4) 모바일기반 온라인 시민참여→우울감→삶의 만족도의 4가지 경로이다. 분석결과는 <표 8>와 같다. 가설 '3-2' 모바일기반 온라인 시민참여→자존감→삶의 만족도의 경로계수는 .008, 90% 신뢰구간에서 편차조정 하한과 상한 사이(-.015 ~ -.001)에 '0'이 존재하지 않아 유의수준 $p < 0.1$ 수준에서 특정간접효과가 유의미한 것으로 나타났다. 가설 '3-1', '3-3', '3-4'의 특정간접효과는 통계적으로 유의미하지 않은 것으로 나타났다.

<표 7> 팬텀변수를 활용한 심리적 요인의 특정간접효과 분석 결과

가설	경로	Estimate	S.E.	Bias-corrected	
4	4-1	PC기반 온라인 시민참여 → 자존감 → 삶의 만족도	-.007	.004	-.014 ~ .000
	4-2	모바일기반 온라인 시민참여 → 자존감 → 삶의 만족도	.008	.004	-.015 ~ -.001*
	4-3	PC기반 온라인 시민참여 → 우울감 → 삶의 만족도	-.003	.004	-.011 ~ .003
	4-4	모바일기반 온라인 시민참여 → 우울감 → 삶의 만족도	-.004	.004	-.012 ~ .002

*** $p < 0.01$, ** $p < 0.05$, * $p < 0.1$

주: 경로계수는 비표준화된 경로계수임

<표 8>는 검증된 구조모형을 토대로 온라인 시민참여가 삶의 만족도에 미치는 경로의 가설 검증 결과이다. 결과를 살펴보면 가설 1의 경우 PC 기반 온라인 시민참여가 삶의 만족도에 미치는 영향은 유의미 하지 않은 것으로 나타났으나, 모바일 온라인 시민참여가 삶의 만족도에 미치는 영향에 대한 경로계수가 0.120($p < 0.01$)로 유의미한 정(+)의 영향을 미침으로써 부분 채택되었다. 이는 코헨과 웰스(Cohen & Wills, 1985)의 주 효과 모델(main effect model)과 스트레스 완충 모델(stress-buffering model)과 같이 온라인 시민참여 활성화가 개인의 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다는 결과를 보여주고 있다.

가설 2는 PC와 모바일에 기반한 온라인 시민참여가 심리적 요인(자존감, 우울감)에 미치는 경로를 분석한 결과이다. PC 기반 온라인 시민참여의 경우 자존감과 우울감에 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 모바일 기반 온라인 시민참여의 경우 자존감에 있어서 경로계수 0.074($p < 0.1$)로 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타나 가설 2는 부분 채택되었다. 이는 온라인 시민참여가 개인의 자존감 향상에 긍정적인 영향을 미친다는 결과를 나타내고 있다.

가설 3은 심리적 요인(자존감, 우울감)과 삶의 만족도 간의 관계에 대한 결과이다. 자존감이 삶의 만족도에 미치는 경로계수가 0.413($p < 0.01$), 우울감이 삶의 만족도에 미치는 경로계수가 -0.410 ($p < 0.01$)로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타남으로써 채택되었다. 이러한 결과는 개인의 삶의 만족도 증진에 있어서 개인의 심리적 요인이 큰 영향을 미친다는 결과를 보여주고 있다.

가설 4는 팬텀변수를 활용하여 매개효과의 특정간접효과를 확인한 결과이다. 분석결과 모바일 기반 온라인 시민참여와 삶의 만족도 간에 자존감이 유의미한 정(+)의 매개효과를 가지는 것으로 나타남으로써 부분 채택 되었다. 이는 온라인 사회참여와 삶의 만족도 간의 관계에 있어서 개인의 심리적 요인이 유의미한 영향을 미친다는 본 연구의 가설을 증명해주고 있다.

〈표 8〉 연구모형의 가설검증 결과

가설	독립변수	매개변수	종속변수	방향성	기각여부	
가설1	1-1	PC 기반 온라인 시민참여	-	삶의 만족도	(+)	기각
	1-2	모바일 기반 온라인 시민참여	-	삶의 만족도	(+)	채택
가설2	2-1	PC 기반 온라인 시민참여	-	자존감	(+)	기각
	2-2	PC 기반 온라인 시민참여	-	우울감	(-)	기각
	2-3	모바일 기반 온라인 시민참여	-	자존감	(+)	채택
	2-4	모바일 기반 온라인 시민참여	-	우울감	(-)	기각
가설3	3-1	자존감	-	삶의 만족도	(+)	채택
	3-2	우울감	-	삶의 만족도	(-)	채택
가설4	4-1	PC 기반 온라인 시민참여	자존감	삶의 만족도	(+)	기각
	4-2	모바일 기반 온라인 시민참여	자존감	삶의 만족도	(+)	채택
	4-3	PC 기반 온라인 시민참여	우울감	삶의 만족도	(-)	기각
	4-4	모바일 기반 온라인 시민참여	우울감	삶의 만족도	(-)	기각

V. 결론 및 함의

현대사회에서 시민참여는 정부 행정의 참여성과 투명성 그리고 합의성을 증진시키는 중요한 역할을 수행하고 있다. 이에 정부의 관점에서 긍정적인 영향을 미치는 온라인 시민참여가 시민들 개개인에게 어떠한 영향을 미치는가 라는 연구 질문으로부터 본 연구는 시작하였다. 이를 위해 본 연구는 PC와 모바일에 기반한 온라인 시민참여가 개인의 삶의 만족도에 어떠한 영향을 미치는지를 중심으로 살펴보았으며, 자존감과 우울감의 매개효과를 검증하고자 하였다. 이를 위해 한국정보화진흥원에서 실시한 「2016 디지털정보격차실태조사」의 데이터 중, 20대 이상의 표본 6,028명을 대상으로 분석을 진행하였으며 기술통계분석, 신뢰도 분석, 확인적 요인분석, 구조방정식을 통한 연구모형 분석, 매개효과 분석을 실시하였다.

이론적 함의에서 본 연구는 다음과 같은 기존 연구와의 차이점을 가진다. 첫째, 연구 내용적 측면에서 기존의 온라인 시민참여와 관련된 연구의 공공기관, 정부 단위에서의 시민참여 활성화 방안을 위한 요인 분석에서 벗어나 개인의 심리적 요인을 통해 온라인 시민참여가 삶의 만족도에 미치는 영향에 대해 분석을 시행하였다. 둘째, 데이터적 측면에서 한국정보화진흥원의 「2016 디지털정보격차실태조사」 데이터를 활용하여 공신력과 통계적 유의성을 확보하였다. 특히, 통계적 분석에 있어서 전국 20대 이상의 6,028명을 대상으로 확인적 요인분석과 신뢰도 분석 등을 통해 유의성 확보를 위해 노력하였다. 셋째, 방법론적 측면에서 공분산 구조 분석을 통해 PC기반, 모바일 기반 온라인 시민참여가 자존감, 우울감을 포함하는 심리적 요인에 어떠한 영향을 미치며, 최종적으로 삶의 만족도에 미치는 영향관계를 알아보았다. 본 연구에 있어서 기존 연구와의 차별점은 팬텀변수를 통한 심리적 요인의 특정간접효과를 분석을 시행하여 다중 경로간의 간접효과 영향요인과 유의미성을 분석한 점에 있다.

다음으로, 본 연구의 분석결과를 통한 정책적 함의와 제언은 다음과 같다. 첫째, PC와 모바일에 기반한 온라인 시민참여 플랫폼 구축이 필요하다. 최근 ICT 발전으로 인해 PC와 모바일 기기에 기반한 온라인 시민참여 플랫폼이 점점 늘어나고 있는 추세이다. 특히, 정부와 서울시의 경우 온라인 시민참여를 위한 플랫폼 구축을 위해 노력하고 있다. 그 대표적인 예로 대한민국 정부의 청와대 국민청원 및 제안 게시판과 서울시의 민주주의 서울, 국민신문고가 있다. 그러나 현 시점에서의 청와대 국민청원과 민주주의 서울, 국민신문고 플랫폼의 경우 온라인 시민참여 플랫폼에도 불구하고 대부분의 서비스가 일방향 적으로 구성되어 있어, 온라인에 기반한 플랫폼의 양방향적 소통, 빠른 응답성과 같은 장점을 제대로 활용하지 못하고 있는 실정이며 대부분의 서비스가 PC를 기반으로 운영되고 있다. 본 연구 결과와 같이 PC에 기반한 온라인 시민참여의 경우 모바일 온라인 시민참여와의 상관관계를 제외한 모든 경로에서 유의미하지 않은 결과 값을 보여주었다. 이에 반해, 모바일 기반 온라인 시민참여의 경우 대부분의 경

로에서 유의미한 결과값을 보여주었다. 이처럼 최근 온라인 기반 시민참여의 환경은 PC기반에서 모바일 기반으로 변화하고 있는 추세이다. 이에 모바일에 기반한 온라인 시민참여를 위한 플랫폼 개발과 사용자를 위한 최적화가 필요하며, 앞으로 변화하는 환경에 대한 선제적 대응방안 마련이 필요하다.

둘째, 삶의 만족도 제고를 위한 온라인 시민참여 활성화 제도가 필요하다. 본 연구의 결과를 살펴보면, 온라인 시민참여가 삶의 만족도 제고에 유의미한 영향을 미친다는 결과값을 보여주고 있다. 이는 Cohen & Wills(1985)가 제시한 주 효과모델(main effect model) 및 스트레스 완충 모델(stress-buffering model)에서 사람은 사회적 연계가 있을 때 더 행복감을 느끼며, 스트레스 상황에 있어서 사회적 연계가 정서상 긍정적인 영향을 미친다 라는 주장을 뒷받침해주는 연구 결과라고 할 수 있다. 이처럼, 본 연구를 통해 시민참여 활동은 개인의 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 주며, ICT에 기반한 온라인 시민참여 역시 개인의 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미친다는 결과를 보여주고 있다. 이는 온라인 시민참여를 통해 개인의 시민참여 활동 증진과 사회적 관계 활성화를 통한 삶의 만족도 증진에 활용될 수 있다는 점을 시사하고 있다. 또한, 이를 통해 궁극적으로는 개인의 네트워크 활성화와 사회 참여를 통해 지방자치 활성화를 위한 일환으로 활용될 수 있다. 이를 위한 장기적인 정책의 마련이 필요하다.

셋째, 온라인 시민참여를 활용하여 심리적 요인 문제 해결을 위한 프로그램 개발이 필요하다. 본 연구에서 매개변수로 활용된 심리적 요인인 자존감과 우울감은 다양한 선행연구에서 독립변수와 종속변수 간의 관계에 영향을 미친다는 결과를 나타내고 있다. 특히, 시민참여에 있어서 우울감(김정엽, 2008; 황경혜 외, 2012; 하춘광, 2015)과 자존감(Craig, 1995; 김은정, 2010)은 둘 간의 관계를 매개하는 주요 요인으로 확인되고 있다. 본 연구의 결과를 살펴보면 자존감은 매개요인으로서 유의미한 결과값을 보여주고 있으며, 우울감의 경우 유의미 하지 않다고 나타나고 있으나 경로계수 상 상당히 큰 영향을 나타내고 있다. 이는 반대로 말해 온라인 시민참여를 통해 심리적 요인을 조절할 수 있으며, 사회적 관계를 통해 우울감의 감소와 자존감의 향상을 기대해볼 수 있으며, 시민참여를 통한 심리적 요인 문제 해결 프로그램 개발로도 활용할 수 있다.

한편 본 연구는 다음과 같은 한계를 지니고 있으며 향후 보완을 통한 연구가 필요하다. 구체적으로 첫째, 향후 연구에서는 추가 변수를 고려한 분석모형의 보완이 필요하다. 특히 본 연구는 개인 심리요인에 국한하여 매개요인을 설정하였다. 즉 온라인 시민참여와 삶의 만족도 간의 관계에서 개인 및 사회, 환경요인 등 다양한 영향요인을 고려하지 못했다는 한계가 있다. 따라서 향후 연구에서는 온라인 시민참여와 삶의 만족도 간의 관계에서 다양한 매개요인을 고려한 분석이 필요하다.¹⁾ 둘째, 인구특성 특히, 연령에 따른 영향관계의 비교분석을 실시할 필

1) 예를 들어, 온라인 시민참여를 통해 개인의 정치적 효능감이 향상과 이로 인해 삶의 만족도 향상 등에

요가 있다. 본 연구의 분석결과에서 나타나듯이, 온라인 시민참여 중 모바일 시민참여는 비교적 젊은 세대에서 활발하게 이루어지고 있다. 따라서 좀 더 정교한 영향관계를 확인하기 위해서는 연령을 중심으로 집단을 구분한 후 각각의 영향관계를 탐색할 필요가 있다.²⁾ 셋째, 설문 의 타당도 측면에서 한계가 있다. 타당도란 연구자가 확인하고자 하는 개념을 설문을 통해 정확하게 측정하였는가의 문제이다. 이를 해결하기 위해 타당도 분석을 실시하며, 개념에 대한 문항의 대표성과 편의(Bias)를 배제하기 위해 노력하였으나, 이는 2차 자료를 활용하여 분석을 진행한 본 연구의 한계이라고 할 수 있다.

온라인에 기반한 시민참여는 앞으로 다가올 4차 산업혁명시대의 시민참여 방식으로서 그 중요성이 더해지고 있다. ICT 기술을 통한 개인의 삶의 만족도 증진 또한, 4차 산업혁명의 시대에 필요한 중요 주제라고 할 수 있다. 본 연구의 결과를 통해 온라인에 기반한 사회 참여를 통한 삶의 만족도 증진의 성과 제고에 제도적인 기반을 구축하는 근거자료로의 일환이되기를 희망한다.

참고 문헌

- 고기숙 (2015). 대학생의 스마트폰 중독과 대학생활적응간의 관계에서 우울의 매개효과. 『학교사회복지』, 32(0), 189-216.
- 권현수(2009). 노인의 사회참여가 삶의 만족도에 미치는 영향. 『한국생활과학회지』 18.5, 995-1008
- 권현수(2009). 노인 문제음주가 우울, 자아존중감을 매개로 삶의 만족도에 미치는 영향: 빈곤노인 및 비 빈곤노인 집단에 대한 잠재평균분석의 적용. 『한국노년학』 29.4, 1521-1538
- 금희조 (2011). 소셜 미디어 시대, 우리는 행복한가?. 『한국방송학보』, 25(5):7-48
- 금희조 (2012). SNS의 활용과 정치적 소통의 양극화. 『한국언론학보』, 57(3):272-293
- 김고운·홍창희 (2017). 신경퇴행성 질환자 부양자의 부양부담에 관한 연구. 『재활심리연구』, 2017.3, 1-15
- 김민경 (2012). 대학생의 가족스트레스, 부정적 정서와 자살생각과의 관계. 『청소년문화포럼』, 2012.3, 34-57
- 김선혁 (2016). 기획논문: 정부의 질과 시민사회: 비판적 검토와 지표 개발을 위한 시론. 『정부학연구』, 17(3), 49-79.
- 김신영·백혜정 (2008). 한국청소년행복지수 개발연구. 『한국사회학』, 2008.10: 140-176

관한 연구가 가능하다. 이와 함께 사람의 만족도에 영향을 미치는 개인의 인구통계학적 요인(예를 들어, 성별, 소득, 건강상태 등)에 대한 통제가 향후 연구에서 이루어진다면 보다 정교한 분석모형 설정과 정확한 분석결과 도출이 가능할 것이다.

- 2) 예를 들어, 구조방정식을 활용해 다중집단차이분석을 실시한다면, 연령에 따른 각 변수 간 영향관계와 유의한 차이값을 확인할 수 있다. 셋

- 김은정 (2010). 체감형 게임에서 '체화된 경험'의 의미에 대한 고찰. 『한국컴퓨터게임학회논문지』, 23, 165-174
- 김이수 (2015). 자원봉사 분야에서 협력적 거버넌스가 조직성과에 미치는 영향연구. 『한국거버넌스학회보』, 22(1), 81-106
- 김정엽 (2008). 여성노인의 심리적 복지감에 미치는 영향요인. 대구가톨릭대학교 대학원 박사학위논문.
- 김혁 (2010). 매니페스토와 선거 결과의 관계성에 대한 연구: 2006년 지방선거에서의 매니페스토 평가결과를 중심으로. 『한국정책학회보』, 19(3), 289-314
- 김현성 (2006). 온라인 시민참여와 전자민주주의의 관계에 대한 비판적 고찰. 『사회과학연구』, 22(1), 91-119
- 서경석·이윤정 (2012). 노인의 자아존중감, 생활만족도, 사회참여욕구가 사회참여활동에 미치는 영향. 『사회연구』, 23, 97-124
- 서경현·양승애 (2010). 심리적 스트레스 반응과 주관적 웰빙에 대한 자기애와 자존감의 역할. 『한국심리학회지: 건강』, 15(4), 653-671
- 서미혜 (2017). SNS 이용이 상대적 박탈감과 객관적 주관적 경제 지위간 격차를 거쳐 삶의 만족도에 미치는 영향. 『한국언론정보학보』, 83, 72-95
- 신상영·조권중·이석민·이윤상 (2015). 서울형 안전도시 모델 모색. 『서울연구원 정책과제연구보고서』, 2015.4, 1-43
- 신승윤·안선민·김동욱 (2017). 연령별 온라인시민참여에 관한 연구-인터넷 이용능력의 영향을 중심으로. 『한국정책학회보』, 26(1), 287-318
- 안선민·신수영·이수영 (2017). 세종시 이전이 공무원 직무만족에 미치는 영향에 관한 연구. 『한국행정논집』, 29(2), 297-324
- 양남영·문선영(2010). 시설 거주노인의 자아존중감과 건강상태가 적응에 미치는 영향. 『성인간호학회지』, 22(5), 552-560
- 윤명숙·박완경(2014). 대학생의 심리사회적 특성과 SNS 중독성향 연구. 『정신보건과 사회사업』, 42(3), 208-236
- 윤명숙·김남희(2018). 성인의 SNS 중독과 SNS 피로감, 우울의 관계. 『정신보건과 사회사업』, 46(2), 120-149
- 윤상오 (2012). 대규모 투자사업의 정보화사업 성과관리방안에 관한 탐색적 연구. 『정책분석평가학회보』, 22(4), 153-183
- 이배영·전진석 (2009). 지식관리 영향요인에 대한 실증적 연구. 『한국사회와 행정연구』, 20(1), 75-98
- 이상준 (2015). 청소년의 스마트폰 중독 및 스마트폰 게임중독에 따른 보호요인과 위험요인의 비교연구. 『청소년복지연구』, 17(2), 55-79
- 이성준·이효성 (2016). SNS에서의 개인의 사회비교 경험 유형 및 사회비교 지향성과 삶의 만족도와와의 관계에 관한 고찰. 『한국콘텐츠학회논문지』, 16(12), 574-590
- 이인숙(2014). 참여적 실시간 이러닝 환경에서 학습자의 정서, 정서 조절전략이 학습참여 및 학습성취도에 미치는 영향: Facebook 환경을 중심으로. 『교육공학연구』, 30(3), 413-442

- 이정균·곽영숙·이희·김용식·한진희·최진옥 (1986). 한국정신장애의 역학적 조사연구-도시 및 시골지역의 평생유병률. 『서울의대대 정신의학』
- 이화인 (2010). 간호대학생의 자존감, 대인관계와 우울. 『스트레스研究』, 18(2), 109-118
- 임종섭·김진희·최수연·원용진(2014). 온라인 공동체 규범인식과 몰입이 운영방식 만족, 지각된 가치, 오프라인 모임의 참여에 미치는 영향관계. 『한국언론학보』, 58(5), 153-179
- 박길성(2002). 사회적 자본과 삶의 질. 『아세아연구』, 108, 109-139
- 박미석·장진경·손서희 (2017). 대학생의 온라인 및 오프라인 사회적 자본과 심리적 복지감. 『디지털융복합연구』, 15(11), 547-555
- 박아청 (2003). '한국형 자아정체감검사'의 타당화 연구. 『교육심리연구』, 17(3), 373-392
- 박재숙 (2011). 초기 청소년의 온,오프라인 참여활동이 삶의 만족도에 미치는 영향: 공동체 의식의 매개효과를 중심으로. 『청소년복지연구』, 13(4), 47-69
- 박재홍·정지홍(2010). 독거노인의 우울이 삶의 만족도에 미치는 영향에 대한 문제중주의 매개효과 검증. 『노인복지연구』, 47, 309-329
- 박희봉·이희창(2005). 삶의 만족에 미치는 영향 요인 비교 분석. 『한국행정논집』, 17(3), 709-729
- 배경희(2013). 여성결혼이민자의 사회참여가 자아존중감 및 생활만족도에 미치는 영향. 『한국가족복지학』, 41(0), 33-54
- 배병렬 (2016). 『AMOS 24 구조방정식모델링』, 서울: 청람
- 정소라·현명호 (2015). SNS 이용자의 상향비교 경험과 우울의 관계에서 열등감의 매개효과 및 자기개념 명확성의 증재효과: 페이스북을 중심으로. 『한국심리학회지: 건강』, 20(4), 703-717
- 정우열 (2013). 온라인 시민참여와 경찰의 반응. 『한국민간경비학회보』, 2013, 128-155
- 조민상·김기원 (2017). 선제적 위기관리를 위한 시민참여 활성화 방안: 제품 포털 서비스를 중심으로. 『한국위기관리논집』, 13(12), 51-61
- 차유빈(2015). SNS의 역기능을 통한 우울감 확산의 방향성과 확대성. 『연세상당코칭연구』, 3, 287-308
- 최수진 (2014). 한류에 대한 미·중 언론보도 프레임 및 정서적 톤 분석 -사이의 '강남스타일' 이후를 중심으로. 『한국언론학보』, 58(2), 505-532
- 하춘광 (2015). 공적연금수급노인과 일반노인의 삶의 만족도 관련요인 비교연구. 『사회과학연구』, 2007.12, 1-21
- 한세희·김연희·이희선(2010). 사회자본과 주관적 안녕감의 관계. 『한국행정학보』, 44(3), 37-59
- 한정란·김수현(2004). 농촌 남녀 노인의 사회인구학적 변인과 자아존중감이 생활만족도에 미치는 영향. 『노인복지연구』, 26, 91-118
- 홍세희 (2011). 『구조방정식 모형: 중급·고급연구방법론 워크샵』, S & M 리서치 그룹
- 황경혜·유양숙·조옥희 (2012). 대학생의 스마트폰 중독사용 정도에 따른 상지통증, 불안, 우울 및 대인관계. 『한국콘텐츠학회논문지』, 2012.10, 365-375
- 황희은·김향숙 (2015). 자존감, 사회불안 및 대인관계 지향성이 중학생의 SNS 중독경향성에 미치는 영향. 『청소년학연구』, 2015.9, 233-253
- Martin E. Seligman (1983). 무기력의 심리. 윤진 역. 『탐구당』.

- C. Bjørnskov(2003). The Happy Few: Cross-Country Evidence on Social Capital and Life Satisfaction. *KYKLOS*. Vol.56(1): 3 - 16
- Charles K. Warriner & Jane Emery Prather (1965). Four Types of Voluntary Associations. *Sociological Inquiry*.
- Christian Bjørnskov (2003). The happy few: Cross-country evidence on social capital and life satisfaction. *International Review for Social Sciences*.
- Claes Fornell & David F Larcker (1981). Structural equation models with unobservable variables and measurement error: Algebra and statistics. *Journal of marketing research*. 18(3), 382-388
- Cohen & Sheldon, Wills & Thomas A (1985). Stress, social support, and the buffering hypothesis. *Psychological Bulletin*. 98(2), 310-357
- D.M. Boyd & N.B. Ellison(2007). Social network sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*. Vol.13(1): 210 - 230
- David Riesman (1954). Some Clinical and Cultural Aspects of Aging. *American Journal of Sociology*. 59(4)
- E Diener (2000). Subjective well-being: The science of happiness and a proposal for a national index. *American psychologist*.
- E Diener & E Suh, S Oishi (1997). Recent findings on subjective well-being. *Indian Journal of Clinical Psychology*.
- E. Donnelly & D.J. Kuss(2016). Depression among users of social networking sites (SNSs): the role of SNS addiction and increased usage. *Journal of Addiction and Preventive Medicine*. Vol.1(2): 107
- I Kawachi & L Berkman (2000). Social cohesion, social capital, and health. *Social epidemiology*
- J.F. Helliwell & R.D. Putnam (2004). The Social context of Well-being. *The Royal Society*. Vol.31: 1435 - 1446
- J.M. Hormes, B. Kearns & C.A. Timko(2014). Craving Facebook? Behavioral addiction to online social networking and its association with emotion regulation deficits. *Society for the Study of Addiction*. Vol.109(12): 2079 - 2088
- Louis Wirth (1938). Urbanism as a Way of Life. *American Journal of Sociology*. 44(1)
- Lucas, Richard E. & Diener & Ed, Suh & Eunkook (1996). Discriminant validity of well-being measures. *Journal of Personality and Social Psychology*. 71(3), 616-628
- M. Rosenberg (1965). Rosenberg self-esteem scale (RSE). *Acceptance and commitment therapy*.
- Martha. C. Nussbaum (1999). Sex and social justice. *Oxford University Press*.
- Max Haller Email author & Markus Hadler (2006). How Social Relations and Structures can Produce Happiness and Unhappiness: An International Comparative Analysis. *Social indicators research*.
- P. Gundelach & S. Kreiner(2004). Happiness and Life Satisfaction in Advanced European Countries.

Cross-Cultural Research. Vol.38(4): 359 - 386

Peter Dahlgren (2006). The Internet, Public Spheres, and Political Communication: Dispersion and Deliberation. *Political Communication*. 22(2), 147-162

R. Veenhoven (1999). Quality-of-life in individualistic society. *Social indicators research*. 48(2), 159-188

The Effects of Citizen Participation on Personal Psychology and Life Satisfaction: Focusing on Online Citizen Participation

Kim, Kwangmin, Lee, Daewoong & Kwon, Gi-heon

Citizen participation plays an important role in promoting public participation, transparency, and consensus in modern society. If so, “How does online citizen participation with a positive impact from the government's perspective affect individual citizens?” This study will answer this question. If the positive psychological capital and the satisfaction of life are increased through online citizen participation, the citizen will continuously participate in the citizen participation, and the citizen participation culture can spread through the whole society through this.

Therefore, this study analyzed the effect of increasing online citizen participation on personal psychology and life satisfaction, especially in modern society. The structural equation model (SEM) and the mediated effect analysis (ANOVA) were conducted using AMOS based on the “2016 Digital Divide Survey” data.

The results of the analysis show that the relationship between mobile online citizen participation and life satisfaction and mobile online citizen participation and self-esteem are statistically significant. Also, self - esteem has a significant mediating effect on the relationship between mobile online citizen participation and life satisfaction. The purpose of this study is to investigate the effects of psychological factors on the satisfaction of life through online citizen participation and suggest policy implications based on the above analysis.

[Key Words: Online citizen participation, Life satisfaction, psychological factor, Depression, Self-esteem, Mediation effect]