

디지털 미디어 리터러시와 자기표현, 삶의 만족에 관한 연구

강소라

호서대학교 경영대학 디지털금융경영학과

Study on Digital Media Literacy, Self-Expression, and Life Satisfaction

Sora Kang

Department of Digital Finance and Management, Hoseo University

요약 본 논문에서는 디지털 미디어 리터러시와 자기표현이 삶의 만족도에 미치는 긍정적 영향을 실증 분석하고자 하였다. 이에 매체 풍부성 이론과 사회적 자본이론을 바탕으로 가설을 설정하였다. 2021년 12차년도 데이터 중 디지털 미디어 정보 이용에 응답한 참여자 총 5,222명을 분석대상으로 삼았다. 본 연구에서는 AMOS를 사용하여 구조방정식 모형분석을 실시하였다. 분석결과는 다음과 같다. 첫째, 디지털 미디어 리터러시와 자기표현(소극적 자기표현과 적극적 자기표현) 모두에 긍정적 효과가 있는 것으로 검증되었다. 둘째, 소극적 자기표현은 개인적 삶의 만족도에는 영향을 미치지 않지만 집단적 삶의 만족도에는 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 셋째, 적극적인 자기표현 역시 개인적 삶의 만족도에는 영향을 미치지 않지만 집단적 삶의 만족도에는 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 본 연구를 통해 개인의 디지털 역량 강화와 사회적 자본 형성에 관한 실질적인 통찰을 제공하였다.

Abstract This paper aims to empirically analyze the positive effects of digital media literacy and self-expression on life satisfaction. Hypotheses were formulated based on the media richness and social capital theories. The data of 5,222 individuals who responded to a digital media information usage survey from the 12th-year dataset in 2021 were analyzed by structural equation modeling analysis using AMOS. The results were as follows: First, digital media literacy positively affected passive and active self-expression. Second, passive self-expression did not affect personal life satisfaction but positively impacted collective life satisfaction. Third, active self-expression did not affect personal life satisfaction but positively influenced collective life satisfaction. This study provides practical insights into enhancing individual digital skills and building social capital.

Keywords : Digital Media Literacy, Passive Self-Expression, Active Self-Expression, Personal Life Satisfaction, Collective Life Satisfaction

1. 서론

디지털 미디어는 현대 사회에서 필수적인 도구로 자리 잡았으며, 정보 접근, 소통, 학습, 여가 활동 등 다양한 영역에서 우리의 일상생활에 깊숙이 스며들어 있다. 이

러한 디지털 환경의 확산은 디지털 미디어 리터러시의 중요성을 더욱 부각시키고 있다. 디지털 미디어 리터러시란 디지털 미디어를 이해하고, 분석하며, 효과적으로 활용할 수 있는 능력을 의미한다. 이는 단순히 기술적 숙련도를 넘어서, 비판적 사고와 정보의 윤리적 사용 능력

이 논문은 2023년도 호서대학교의 재원으로 학술연구비 지원을 받아 수행된 연구임 (20230301).

*Corresponding Author : Sora Kang(Hoseo Univ.)

email: sorak@hoseo.edu

Received May 22, 2024

Accepted June 7, 2024

Revised June 5, 2024

Published June 30, 2024

을 포함하는 폭넓은 개념이다[1]. 디지털 미디어 리터러시는 개인의 자기표현과 밀접한 관계가 있다. 디지털 플랫폼을 통해 자신을 표현하고 타인과 소통하는 능력은 현대인의 중요한 사회적 기술로 인식되고 있다.

디지털 미디어 리터러시가 높은 사람들은 온라인에서 더 활발하게 자신을 표현하고, 이러한 자기표현은 긍정적인 사회적 피드백을 통해 삶의 만족도를 높이는 경향이 있다. 그러나 디지털 미디어 리터러시가 자기표현에 미치는 영향과 이를 통해 삶의 만족도에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 체계적인 연구는 아직 부족한 실정이다. 자기표현은 개인의 정체성 형성, 사회적 관계 구축, 심리적 안정감에 중요한 역할을 한다[2]. 따라서 디지털 미디어 리터러시가 자기표현을 매개로 하여 삶의 만족도에 미치는 영향을 탐구하는 것은 매우 의미 있는 연구가 될 것이다.

디지털 미디어 리터러시, 자기표현, 삶의 만족도 간의 관계는 복잡하며, 각 요인이 다른 요인에 미치는 영향이 명확하지 않을 수 있다. 이러한 다차원적이고 상호작용적인 관계를 명확히 하기 위해서는 종합적인 접근이 필요하다. 이를 위해 자기표현과 삶의 만족도를 보다 세분화한 통합적인 모델 검증이 필요할 것으로 판단된다. 두 번째로 기존 연구들 간의 결과가 일관되지 않게 나타나고 있다. 즉, 어떤 연구들은 소셜 미디어 사용이 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미친다고 주장하는 반면[3-5], 다른 연구들은 부정적인 영향을 강조한다[6-9]. 이는 맥락의 차이에서 기인하기도 하는데, 본 연구에서는 한국의 문화적 맥락에서 온라인 미디어를 통한 자기표현과 삶의 만족도 간의 관계를 검증함으로써, 한국적 맥락에서는 디지털 미디어 리터러시가 자기표현을 매개로 하여 삶의 만족도에 미치는 영향을 파악할 수 있을 것이다.

따라서 본 연구는 디지털 미디어 리터러시, 자기표현, 그리고 삶의 만족도 간의 영향 관계를 심층적으로 분석하고자 한다. 구체적으로, 디지털 미디어 리터러시가 자기표현에 미치는 영향을 규명하고, 자기표현이 삶의 만족도에 미치는 영향을 탐구하는 것이 본 연구의 주요 목적이다. 이를 통해 디지털 미디어 리터러시가 개인의 삶의 질 향상에 어떻게 기여할 수 있는지에 대한 실질적인 통찰을 제공하고자 한다.

본 연구는 이론적 및 실무적 측면에서 여러 가지 의의를 가진다. 첫째, 디지털 미디어 리터러시와 자기표현, 그리고 삶의 만족도 간의 관계를 규명함으로써 기존의 리터러시 연구에 새로운 관점을 제시할 것이다. 둘째, 개인의 디지털 역량 강화를 통해 사회 전반의 디지털 포용

성을 증진시키는 데 기여할 수 있을 것이다. 셋째, 디지털 미디어 사용이 증가함에 따라, 이를 둘러싼 정신 건강 문제도 증가하고 있다. 이러한 문제를 예방하고 해결하기 위해서는 디지털 미디어 리터러시의 역할을 이해하는 것이 중요한 것이다. 본 연구를 통해 개인과 공동체의 정신 건강과 사회적 웰빙을 증진시키기 위한 전략을 마련할 수 있을 것이다.

2. 이론적 배경과 연구가설

2.1 매체 풍부성 이론과 사회적 자본 이론

디지털 미디어 리터러시, 자기표현, 그리고 삶의 만족도 간의 영향 관계를 설명하기 위해 본 연구에서는 매체 풍부성 이론(Media Richness Theory)과 사회적 자본 이론(Social Capital Theory)을 고찰하고자 한다. 이 두 이론은 디지털 미디어 리터러시가 자기표현에 미치는 영향과 이를 통해 삶의 만족도가 어떻게 변화하는지를 체계적으로 설명하고 있다.

매체 풍부성 이론은 정보 전달의 효과성을 미디어의 '풍부함'에 따라 설명한다. 풍부한 미디어는 더 많은 정보 단서를 제공하고, 더 높은 수준의 상호작용을 가능하게 하며, 복잡한 메시지를 효과적으로 전달할 수 있다[10,11]. Daft & Lengel[10]는 다양한 미디어의 풍부함을 평가하여 어느 상황에서 어떤 미디어가 가장 적합한지 설명하였다. 즉, 조직의 효과적인 의사소통을 위해서는 상황에 맞는 적절한 미디어 선택이 중요하며, 미디어의 풍부함이 정보 전달의 정확성과 효율성을 결정한다는 것을 주장하였다. 디지털 미디어 리터러시가 높은 사람들은 다양한 디지털 플랫폼을 효율적으로 활용할 수 있으며, 이러한 플랫폼의 다양한 기능과 도구를 통해 더 풍부한 메시지를 전달할 수 있을 것이다. 또한 더 효과적으로 자신을 표현할 수 있을 것이다. 풍부한 자기표현은 사회적 상호작용을 증가시키고, 이를 통해 개인의 사회적 지지와 연결감을 높여 삶의 만족도를 증가시킬 수 있을 것이다.

사회적 자본 이론은 개인이나 집단이 사회적 네트워크와 상호작용을 통해 얻는 자원을 설명하며, 사회적 자본은 신뢰, 상호 규범, 네트워크 연결 등을 포함한다. Bourdieu[12]는 사회적 자본은 다른 형태의 자본을 획득하고 유지하는 데 중요한 역할을 하며, 개인의 사회적 위치와 삶의 기회를 결정하는 중요한 요소로 작용한다고 주장하였다. Coleman[13]은 사회적 자본을 가족과 공동체 내에서의 신뢰, 규범, 네트워크 등으로 정의하였으

며, 사회적 자본은 개인의 성공과 공동체의 발전에 중요한 요소로 강조하였다. Lin[14]은 사회적 자본의 주요 요소로서 네트워크 연결, 신뢰, 규범 등을 강조하였다. 사회적 자본이 개인의 사회적 이동, 직업 성취, 건강 등에 미치는 긍정적인 영향력을 설명하여, 사회적 자본 이론을 사회 구조와 개인 행동의 상호작용을 이해하는 중요한 도구로 제시하였다. 이후 최근까지 소셜미디어 상에서 사회적 자본의 증진, 심리적 웰빙에 미치는 영향 등에 관한 연구들이 이어지고 있다[15,16]

이 연구들은 개인과 공동체의 삶의 질을 이해하는 데 중요한 통찰을 제공한다. 디지털 미디어 리터러시가 높은 사람들은 온라인에서 더 효과적으로 네트워크를 구축하고 유지할 수 있을 것이다. 자기표현은 이러한 네트워크 내에서 신뢰를 구축하고, 상호 규범을 강화하며, 네트워크 연결을 강화하는 데 중요한 역할을 하게 될 것이다. 또한 강화된 사회적 자본은 개인의 삶의 만족도를 증가시킬 것으로 예측된다. 이는 더 많은 사회적 지지와 더 나은 사회적 연결을 통해 가능할 것이다. 즉, 디지털 미디어 리터러시가 높은 개인은 다양한 디지털 도구와 플랫폼을 효과적으로 사용하여 풍부한 미디어를 통해 자기표현을 할 것이며, 이러한 자기표현은 사회적 자본을 증가시키며, 이는 신뢰, 상호 규범, 네트워크 연결 등을 강화할 것이다. 증가된 사회적 자본은 개인의 사회적 지지를 강화하고, 이는 삶의 만족도를 높이는 데 기여할 것으로 예측된다.

2.2 디지털 미디어 리터러시와 자기표현

매체 풍부성 이론에 따르면 미디어는 풍부함의 정도에 따라 분류될 수 있으며, 풍부한 미디어는 더 많은 정보 단서를 제공하고 즉각적인 피드백을 제공하며 복잡한 메시지를 더 잘 전달한다. 예를 들어, 화상 통화와 소셜 미디어 플랫폼은 문자보다 더 풍부한 의사소통을 가능하게 하여 사용자가 자신을 더 효과적으로 표현할 수 있게 해준다. 디지털 미디어의 다양한 기능은 사용자가 텍스트, 이미지, 비디오 등 다양한 형식을 통해 자신의 생각과 감정을 보다 명확하고 풍부하게 표현할 수 있게 해준다[21].

Carlson & Zmud[11]는 매체 풍부성 이론을 확장하여 디지털 미디어가 다양한 형태의 의사소통을 가능하게 한다고 주장한다. 그들은 다양한 디지털 미디어 도구가 더 많은 맥락과 즉각성을 제공하여 전달되는 메시지의 명확성과 깊이를 향상시킴으로써 어떻게 커뮤니케이션의 풍부함을 향상시킬 수 있는지 강조했다. 이 이론은 이러한 도구를 효과적으로 활용하는 능력과 관련된 디지털

미디어 활용 능력이 사용자의 더욱 풍부하고 효과적인 자기표현 능력을 향상시킨다는 개념을 뒷받침한다. 즉, 높은 디지털 미디어 활용 능력은 사용자에게 디지털 플랫폼을 탐색하고 활용할 수 있는 기술을 제공하여 복잡한 아이디어와 감정을 효과적으로 전달하는 능력을 향상시킨다는 것이다.

또한, 사회적 자본 이론은 디지털 미디어 활용 능력이 자기표현에 미치는 영향을 볼 수 있는 또 다른 렌즈를 제공한다. Ellison, Steinfield, & Lampe[18]는 소셜 미디어 사용이 사회적 자본을 늘리는 데 중요한 역할을 한다는 점을 지적하고 온라인 상호작용이 사회적 연결성을 강화한다고 주장했다. 사회적 자본 이론은 디지털 미디어 활용 능력이 사용자가 온라인에서 사회적 자본을 구축하고 유지하는 데 도움이 된다고 제안한다. 높은 디지털 미디어 활용 능력을 통해 사용자는 네트워크를 보다 효과적으로 구축할 수 있으며 이를 통해 더 많은 사회적 자본을 축적할 수 있다[21]. 이렇게 강화된 사회적 자본은 결과적으로 자기표현의 빈도와 질을 향상시켜 사용자가 자신을 보다 적극적으로 표현할 수 있게 해준다.

디지털 미디어 활용 능력은 두 가지 형태의 온라인 자기표현, 즉 소극적 자기표현과 적극적 자기표현에 영향을 미칠 수 있다. 소극적 자기표현은 사용자가 콘텐츠를 소비하거나 자신의 온라인 존재를 미묘하게 나타내는 등 자신의 존재를 알리기 위해 최소한의 상호 작용을 사용하는 형태를 의미한다. 반면, 적극적인 자기표현은 생각과 감정을 적극적으로 전달하고 타인과 상호작용함으로써 더 깊은 관계를 형성하는 것을 의미한다.

Livingstone[1]은 디지털 미디어 활용 능력이 높을수록 사용자가 온라인에서 정보를 찾고 이해하며 소극적인 자기표현을 통해 자신의 존재를 드러낼 가능성이 높아진다고 주장했다. Hargittai[20]와 같은 연구자들은 또한 디지털 미디어 활용 능력이 소극적인 온라인 자기표현(예: 콘텐츠 소비, 정보 검색)에 긍정적인 영향을 미친다고 제안했다. 또한 van Deursen & van dijk[21]의 연구에서도 디지털 미디어 활용 능력을 통해 소극적 자기표현이 향상될 수 있다는 개념을 뒷받침한다.

다른 연구자들은 디지털 미디어 활용 능력과 적극적인 자기표현 간의 관계에 초점을 맞춰 왔다. Boyd & Ellison[22]는 소셜 네트워크 사이트에 대한 적극적인 참여가 사용자들 사이에 강한 유대감을 형성하여 사회적 자본을 증가시킨다고 주장했다. Gupta, Raman, & Chenguang[19]은 디지털 미디어 활용 능력이 높은 사용자가 온라인 커뮤니티에 적극적으로 참여하고 더 많은

사회적 자본을 형성할 수 있음을 발견했다. Livingstone [23] 및 몇몇 연구자들은 디지털 미디어 활용 능력이 적극적인 온라인 자기표현(예: 콘텐츠 생성, 의견 공유, 상호 작용)에 긍정적인 영향을 미친다고 주장했다. 이러한 연구 결과는 디지털 미디어 활용 능력을 통해 적극적인 자기표현이 향상될 수 있음을 보여준다[23,24]. 이상의 연구들을 바탕으로 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설1. 디지털 미디어 리터러시는 온라인 자기표현에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설1.1 디지털 미디어 리터러시는 소극적인 온라인 자기표현에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설1.2 디지털 미디어 리터러시는 적극적인 온라인 자기표현에 긍정적인 영향을 미칠 것이다

2.3 자기표현과 삶의 만족도

삶의 만족도는 크게 개인적 삶의 만족도와 집단적 삶의 만족도로 나눌 수 있다. 개인적 삶의 만족도는 개인이 자신의 삶에 대해 느끼는 전반적인 행복감과 만족감을 의미한다. Diener, Emmons, Larsen & Griffin[25]은 개인적 삶의 만족도가 긍정적 감정, 성취감, 개인적 목표 달성 등과 밀접하게 관련되어 있으며, 개인의 심리적, 정서적 상태를 반영한다고 제시하였다. Lyubomirsky, Sheldon & Schkade[26]는 개인이 자신의 삶에 대해 느끼는 만족도가 긍정적 심리 상태와 지속적인 행복감에 기여하며, 개인의 적극적인 노력과 긍정적 생활 습관에 의해 지속적으로 향상될 수 있다고 주장하였다. 결론적으로, 개인적 삶의 만족도는 삶의 의미와 목표, 긍정적 정서 경험과 밀접하게 연결된다.

반면, 집단적 삶의 만족도는 개인이 자신이 속한 집단이나 커뮤니티에 대해 느끼는 만족감을 의미한다. Helliwell & Putnam[27]은 사회적 자본과 공동체 활동이 집단적 삶의 만족도에 미치는 영향을 분석하였으며, 사회적 연결망, 공동체 참여 등이 높은 공동체는 집단적 삶의 만족도가 높다는 결과를 제시하였다. Dolan, Peasgood & White[28]는 사회적 요인들이 집단적 삶의 만족도에 중요한 영향을 미친다고 주장하며, 집단적 삶의 만족도가 사회 구조와 정책, 경제적 안정성 등 광범위한 요인들에 의해 결정됨을 제시하였다.

이러한 삶의 만족도는 온라인 자기표현을 통해 강화될 수 있다. 소극적 자기표현은 개인의 존재감을 온라인에서 알리는 방식으로, 이는 사회적 지지를 받는 데 중요한 역할을 한다. Burke, Kraut, & Marlow[29]은 소셜 미

디어에서의 소극적 자기표현 활동이 관계를 강화하고 사회적 지지를 받을 수 있는 기회를 제공하여, 개인적 삶의 만족도를 높이는 데 긍정적인 영향을 미친다고 밝혔다. Verduyn, Ybarra, Résibois, Jonides & Kross[7]는 소셜 네트워크 사이트 사용이 주관적 웰빙에 미치는 영향을 비판적으로 검토하며, 소극적 활동이 긍정적 감정을 유발할 수 있음을 발견하였다. 다른 사람의 게시물에 '좋아요'를 누르거나 댓글을 다는 행위는 사회적 상호작용을 촉진하고, 이는 개인이 느끼는 사회적 연결감을 높임으로써 개인적 삶의 만족도를 높일 수 있다[25,26,30-32].

소극적 자기표현을 통해 사용자는 온라인상에서 사회적 자본을 형성할 수 있으며, 이는 집단적 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다. Ellison, Steinfield, & Lampe[18]은 소셜 미디어를 통한 소극적 자기표현 활동이 사회적 자본을 증대시켜 사용자가 속한 집단의 만족도를 높이는 데 기여한다고 주장하였다. 이러한 주장은 Helliwell & Putnam[27], Burke, Kraut, & Marlow[29], Gonzales & Hancock[31], Longstreet & Brooks [34], Xie & Kang[35] 등의 연구에 의해 지지되었다. 또한, 소극적 자기표현을 통해 얻는 사회적 연결감이 공동체 의식을 증진시켜 집단적 삶의 만족도를 높일 수도 있다[28,33].

결론적으로, 소극적인 온라인 자기표현은 사회적 연결감과 지지를 증진시켜 개인적 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 수 있으며, 사회적 자본과 공동체 의식을 증진시켜 집단적 삶의 만족도에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있다. 이상의 연구들을 바탕으로 다음과 같은 가설을 도출하였다.

가설2. 소극적인 온라인 자기표현은 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설2.1 소극적인 온라인 자기표현은 개인적 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설2.2 소극적인 온라인 자기표현은 집단적 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

적극적 자기표현과 개인적 삶의 만족도에 관한 연구를 살펴보면, Kim & Lee[32]은 소셜 미디어에서의 적극적 자기표현이 개인의 심리적 안녕감과 삶의 만족도를 높이는 데 기여한다고 밝혔다. 이 연구는 소셜 미디어에서 개인이 자신의 생각과 감정을 자유롭게 표현하고 이에 대한 피드백을 받는 과정이 개인적 삶의 만족도를 높이는 데 어떻게 작용하는지를 설명한다. Gonzales & Hancock[31],

Kim & Lee[32]도 자신의 게시물을 작성하고 피드백을 받는 과정에서 자기표현 욕구가 충족되며, 이는 자기존중감과 개인적 삶의 만족도를 높인다고 주장한다. 이는 개인이 자신을 표현하고 타인으로부터 인정받는 경험이 개인의 심리적 안녕에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 시사한다. 다른 연구자들[18,36] 역시 자신의 생각이나 감정을 표현하고 이에 대해 긍정적인 피드백을 받는 것이 사회적 지지의 형태로 작용하여 삶의 만족도를 높인다는 연구결과를 제시하고 있다. 이러한 사회적 지지는 개인이 온라인에서 긍정적인 사회적 상호작용을 통해 자존감을 강화하고, 이는 전반적인 삶의 만족도를 높이는 데 기여한다. 예를 들어, 개인이 자신의 일상생활이나 감정에 대해 게시물을 올리고, 이에 대해 친구나 팔로워들로부터 긍정적인 피드백을 받는 것은 사회적 연결감을 강화시키며, 이는 개인의 행복감을 증대시킨다.

온라인 자기표현을 통해 개인은 자신의 이상적인 자아를 선별하여 제시할 수 있으며, 이를 통해 자존감을 높일 수 있다. 온라인 동료의 긍정적인 피드백과 검증은 이러한 감정을 강화하여 삶의 만족도를 높이는 데 기여한다. 또한, 온라인상에서 자기표현에 참여하면 개인이 다른 사람과 연결되어 있다는 느낌을 받고 외로움을 줄이며 전반적인 행복을 향상시키는 데 도움이 된다. 따라서 적극적 온라인 자기표현은 자기존중감과 사회적 지지를 증진시켜 개인적 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

적극적 자기표현은 집단적 삶의 만족도에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있다. Putnam[37]은 사회적 자본이 높은 공동체는 구성원들의 집단적 삶의 만족도가 높다고 주장했다. 적극적 자기표현을 통해 형성된 강한 유대감은 집단 내 신뢰와 협력을 증진시켜 집단적 삶의 만족도를 높일 수 있다. 예를 들어, 소셜 미디어에서의 적극적인 활동을 통해 개인들은 공동체 내에서의 역할을 인식하고, 이를 통해 집단 내에서의 자신의 가치를 확인하게 된다. 이는 공동체 의식을 강화시키고, 집단 내에서의 신뢰와 협력을 증진시켜 집단적 삶의 만족도를 높인다. Manago, Taylor, & Greenfield[43], Kahneman & Deaton[36] 등은 자신의 게시물을 적극적으로 작성하고 피드백을 받는 행위가 강한 연결을 강화하고, 이는 집단적 삶의 만족도를 높일 수 있다고 주장하였다. 이러한 연구들은 적극적 자기표현이 개인 간의 강한 유대감을 형성하고, 이를 통해 집단 내에서의 신뢰와 협력이 증진된다고 설명한다. Ellison et al.[18], Burke et al.[30] 등은 자신의 생각이나 감정을 적극적으로 표현하고 이에

대해 피드백을 받는 것이 공동체 참여를 촉진시켜 집단적 삶의 만족도를 높일 수 있다고 제시하였다.

온라인 자기표현은 개인이 소셜 네트워크를 통해 정서적 지원과 피드백을 받을 기회를 제공한다. 이러한 사회적 지지는 스트레스에 대처하고 삶의 만족도를 높이는 데 중요하다. 개인의 경험을 공유하고 피드백을 받음으로써 개인은 자기 검증을 경험할 수 있으며, 이러한 검증은 자신의 가치를 확인하고 더 높은 삶의 만족도와 관련된 긍정적인 자기 개념에 기여한다. 즉, 적극적 온라인 자기표현은 사회적 자본과 공동체 참여를 촉진시켜 집단적 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다.

결론적으로, 다양한 연구들은 온라인 자기표현과 삶의 만족도 사이에 긍정적인 관계가 있음을 시사한다. 이상의 연구들을 바탕으로 다음과 같은 가설을 도출하였다.

가설3. 적극적 온라인 자기표현은 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설3.1 적극적 온라인 자기표현은 개인적 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설3.2 적극적 온라인 자기표현은 집단적 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

3. 연구방법론

3.1 연구대상

본 연구에서는 2021년에 실시한 한국미디어 패널조사의 데이터를 사용하였다. 미디어 패널조사는 2011년부터 정보통신정책연구원 에서 실시하는 미디어 환경조사로 개인의 미디어 환경 및 이용 행위의 변화를 추적하는데 그 목적이 있다. 본 연구는 2021년 12차년도 데이터 중 디지털 미디어정보 이용에 모두 응답한 참여자 5,222명을 대상으로 분석을 진행하였다.

응답자의 특성을 보면, 남자는 2,424명(46.4%), 여자는 2,798명(53.6%)으로 나타났고, 연령별 분포는 10대부터 70대 이상까지 모두 포함하였는데, 20대 1,154명(22.1%)와 40대 1,167명(22.3%)으로 가장 많았다. 교육수준은 고졸 1,608명(30.8%), 대졸 3,084명(59.1%)로 높게 나타났으며, 마지막으로 개인 월평균 소득수준은 소득 없음부터 500만원 이상까지 포함되었는데, 소득 없음이 1,897명으로 36.3%를 차지하였으며, 다음으로 200만원에서 300만원 사이가 1,303명으로 25.0%로 나타났다.

3.2 변수

본 연구의 독립변수인 디지털 미디어 리터러시는 “디지털 기기를 통해 정보를 제공받을 때 다양한 출처에서 여러 형식으로 정보를 이해하고 사용할 수 있는 능력”으로 정의할 수 있다[37]. 본 연구에서는 스마트기기 활용 능력 변수에 대해 미디어 이용행태 중 (1)‘디스플레이/소리/보안/알림/입력방법 등의 환경설정 가능 정도’, (2) ‘필요한 애플리케이션 설치/삭제/업데이트 가능 정도’, (3)‘기기의 악성 코드 검사 및 치료 가능 정도’ 등 3개 문항을 리커트 척도로 측정하였다.

온라인 자기표현은 개인이 디지털 플랫폼을 통해 자신의 생각, 감정, 경험, 정체성 등을 표현하고 다른 사람들과 상호작용하며, 자신의 경험과 생각을 공유하는 활동 [22]으로, 소극적 자기표현과 적극적 자기표현으로 나눌 수 있다[30,31]. 소극적 자기표현은 다른 사람의 콘텐츠를 소비하거나, 간접적인 방식으로 상호작용하는 행위로, 주로 관찰자의 역할을 하며, 자신의 의견이나 감정을 직접적으로 표현하지 않는 행위이다[7,30]. 적극적 자기표현은 자신의 콘텐츠를 생성하고 게시하는 행위로, 직접적으로 자신의 정체성, 생각, 감정을 표현하는 방식이다[31,32]. 본 연구에서 소극적 자기표현은 (1)‘게시된 글을 자신의 블로그/ 트위터 등으로 스크랩 한 정도’, (2)‘온라인 설문/폴/투표 참여 정도’, (3)‘추천, 평점주기 기능 사용한 정도’ 등의 3문항으로 구성했으며, 적극적 자기표현은 (1)‘직접 질문 글을 올린 정도’, (2)‘답변 글을 올린 정도’, (3)‘정보 제공을 목적으로 유용한 정보를 올린 정도’ 등 3문항을 리커트 척도로 측정하였다.

종속변수인 삶의 만족도는 삶의 주요 영역에서 주관적 만족도를 의미하며[27], 개인적 만족도와 집단적 만족도로 구분하여 측정하였다. 개인적 만족도는 개인이 자신의 삶에 대해 느끼는 전반적인 행복감과 만족감을 의미 [25,26]하며 (1)‘전반적으로 볼 때 나의 삶은 나의 이상에 가까움’, (2)‘내 삶의 상황들은 아주 좋음’, (3)‘나는 내 삶에 만족함’, (4)‘지금까지 내 삶에서 내가 원하는 중요한 것들을 이루어 냈음’ 등의 총 4가지 문항을 리커트 척도로 측정하였다. 집단적 만족도는 개인이 자신이 속한 집단이나 커뮤니티에 대해 느끼는 만족감을 의미한다 [27]. 이는 (1)‘내 삶의 관계적 측면에 대해서 만족함’, (2)‘내가 속한 집단에 대해서 만족함’ 등의 총 2가지 문항을 리커트 척도로 측정하였다.

마지막으로 본 연구에서는 참여자의 성별, 연령, 교육 수준 및 소득수준을 통제변수로 사용하였다.

4. 연구결과

본 연구에서는 AMOS를 사용하여 구조방정식 모형 분석을 실시하였다. 먼저, 본 연구에서 사용하는 척도의 타당성을 검증하기 위해 확인적 요인분석과 신뢰도 분석을 실시하였다. 분석결과, 모든 요인 적재치가 0.60을 초과하였으며, 복합신뢰도(C.R.) 분석결과 신뢰도 계수가 0.850~0.920으로 나타났으며, AVE 값 역시 기준값(0.50) 보다 높게 나타나서 전반적으로 변수들의 타당성이 확보되었다[41,42]. 분석결과는 Table 1에 정리하였다.

Table 1. Validity and reliability results

Variables	Factor loading	CR	AVE
DML1	.776	0.873	0.698
DML2	.933		
DML3	.788		
PSE1	.869	0.850	0.555
PSE2	.817		
PSE3	.737		
ASE1	.917	0.898	0.747
ASE2	.933		
ASE3	.728		
CLS1	.892	0.864	0.761
CLS2	.852		
PLS1	.877	0.920	0.741
PLS2	.856		
PLS3	.884		
PLS4	.825		

DML: Digital Media Literacy; PSE: Passive Self-Expression; ASE: Active Self-Expression; PLS: Personal Life Satisfaction; CLS: Collective Life Satisfaction

Table 2. Correlation and discriminant validity

Variables	Mean	Std dev.	1	2	3	4	5
1. DML	5.468	1.409	.835^b				
2. PSE	1.526	.802	.219 ^{**a}	.744			
3. ASE	1.408	.713	.168 ^{**}	.492 ^{**}	.864		
4. PLS	4.754	1.059	.068 ^{**}	.040 ^{**}	.051 ^{**}	.872	
5. CLS	5.129	.959	.093 ^{**}	.029 [*]	.005	.428 ^{**}	.861
6. Gender	1.54	.499	-.123 ^{**}	-.007	-.019	-.011	-.023
7. Age	4.45	1.584	-.358 ^{**}	-.064 ^{**}	-.029 [*]	-.020	-.079 ^{**}
8. Education	4.53	.733	.343 ^{**}	.128 ^{**}	.108 ^{**}	.087 ^{**}	.088 ^{**}
9. Income	3.68	2.269	.069 ^{**}	.032 [*]	.036 ^{**}	.098 ^{**}	.061 ^{**}

DML: Digital Media Literacy; PSE: Passive Self-Expression; ASE: Active Self-Expression; PLS: Personal Life Satisfaction; CLS: Collective Life Satisfaction

^aDiagonals: Square root of AVE from the observed variables by the latent variables

^bOff-diagonals: construct-level correlation = (shared variance)1/2; *p<0.05, **p<0.01

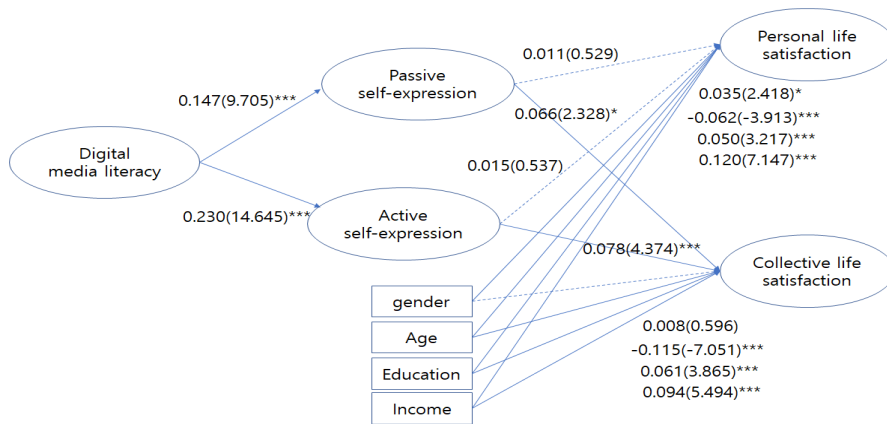


Fig. 1. Hypotheses test results

Table 2는 상관관계와 판별타당성 분석결과를 제시하고 있다. 즉, 본 연구에서 사용된 변수들의 상관관계 계수와 AVE의 제곱근을 제시하고 있는데, 표의 대각선에 있는 굵은 수치는 AVE의 제곱근을 의미한다. 모든 AVE의 제곱근의 값이 0.5를 초과하고 상관관계 계수보다 큰 것으로 나타나서 판별타당성이 확보되었다[42]. 변수가 측정 척도에 차이가 있어 모두 7점 척도로 재구성하여 분석하였다.

본 연구에서는 디지털 미디어 리터러시가 온라인 자기 표현(소극적 자기표현 및 적극적 자기표현)과 삶의 만족도(개인적 만족도, 집단적 만족도)에 미치는 긍정적 영향을 분석하기 위해 성별, 나이, 교육정도 및 소득수준을 통제하고 구조방정식 모형을 실시하였다. 구조방정식 모형에서 적합도를 평가하기 위해서는 다양한 적합도 지수들(CFI, TLI, 및 RMSEA 지수 등)을 동시에 모두 고려해야 한다[43]. 본 연구모형의 적합도 및 가설검증 결과는 아래 Fig. 1과 같다. 검증 결과 전반적으로 모형의 적합도 지수가 기준을 충족시켜 본 연구모형은 적합한 것으로 판단되었다 (CMIN/DF=3.854; CFI=0.938; TLI=0.915; RMSEA=0.069 (0.067~0.071)).

가설의 분석결과를 보면, 디지털 미디어 리터러시는 소극적 자기표현(0.147, $p < 0.001$) 및 적극적 자기표현(0.230, $p < 0.001$)에 모두 매우 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 가설 1은 지지되었다.

다음으로, 소극적 자기표현은 개인적 삶의 만족도(0.011, $p > 0.1$)는 유의하지 않는 것으로 나타났으나 집단적 만족도(0.066, $p < 0.05$)에는 유의한 것으로 나타났다. 따라서 가설2는 부분 지지되었다.

또한 적극적 자기표현 역시 개인적 삶의 만족도(0.015,

$p > 0.1$)에는 유의하지 않는 것으로 나타났으나, 집단적 만족도(0.078, $p < 0.001$)에는 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 가설 3 역시 부분 지지되었다.

5. 결론

5.1 연구결과 및 시사점

본 연구에서는 개인의 디지털 역량 강화와 사회적 자본 형성에 관한 실질적인 통찰을 제공하고자 하였으며, 이에 디지털 미디어 리터러시와 온라인 자기표현이 삶의 만족도에 미치는 긍정적인 영향을 실증 분석하였다. 분석한 결과 첫째, 디지털 미디어 리터러시는 온라인 자기표현(소극적, 적극적) 모두에 긍정적인 영향을 미치는 것이 검증되었다. 그러나 소극적인 온라인 자기표현이 삶의 만족도에 미치는 긍정적인 영향은 집단적 삶의 만족도에서만 나타나고 개인적 만족도에서는 나타나지 않았다. 이는 적극적인 온라인 자기표현에서도 동일한 결과를 보여주었다.

이러한 결과를 해석하는 데 있어 몇 가지 요인들을 고려할 필요가 있다. 첫째, 소극적 자기표현의 한계이다. 소극적 자기표현은 적극적 자기표현에 비해 더 수동적인 활동이다. 이러한 활동은 사회적 연결감을 높일 수는 있지만, 개인적인 삶의 만족도를 크게 높이는 데는 한계가 있을 수 있다. 소극적 자기표현은 깊이 있는 상호작용보다는 표면적인 상호작용에 그칠 가능성이 크기 때문이다. 둘째, 자기표현의 스트레스로 인한 요인이다. 적극적 자기표현(예: 자신의 게시물을 작성하고 공유하는 것)은 때로는 개인에게 스트레스를 줄 수 있다. 자신의 생각과

감정을 공개하는 과정에서 다른 사람의 반응에 대한 불안감이나 비교 의식이 생길 수 있으며, 이는 개인적 삶의 만족도를 저해할 수 있다. 셋째, 피드백의 부작용이다. 적극적 자기표현은 긍정적 피드백을 받을 수 있는 기회를 제공하지만, 동시에 부정적 피드백이나 무관심을 경험할 수도 있다. 이는 개인의 자존감에 부정적인 영향을 미칠 수 있으며, 결과적으로 개인적 삶의 만족도를 낮출 수도 있다.

통합적 측면에서 보면, 온라인 자기표현이 개인적 삶의 만족도에 미치는 영향은 맥락과 개인의 성향에 따라 달라질 수 있다. 예를 들어, 온라인 상호작용에서 긍정적 경험을 많이 하는 사람과 부정적 경험을 많이 하는 사람의 삶의 만족도는 크게 다를 수 있기 때문이다. 개인적 요인 측면을 보면, 개인의 성격, 기대, 온라인 상호작용 경험 등이 온라인 자기표현과 삶의 만족도 간의 관계에 영향을 미칠 수 있다. 즉, 소극적 자기표현이나 적극적 자기표현이 모든 사람에게 동일한 영향을 미치지 않을 수 있다.

본 연구의 학문적, 실무적 주요 시사점은 다음과 같다. 학문적 시사점으로, 첫째, 연구 범위 확장이다. 즉 디지털 미디어 사용, 자기표현 및 삶의 만족도 간의 관계는 상대적으로 새롭고 진화하는 연구 영역이다. 다양한 연령대, 문화 맥락 및 사회 경제적 배경에서 이러한 변수들이 어떻게 상호 작용하는지에 대한 이해를 확장하는 데 도움이 될 수 있을 것이다. 둘째, 학제간 협력으로 디지털 미디어 사용, 자기표현 및 삶의 만족도 연구는 심리학, 사회학, 커뮤니케이션, 교육학 등의 분야 간 협력을 통해 이점을 얻을 수 있을 것이다. 즉, 학제간 협력은 다양한 학문 분야의 통찰과 방법론을 결합하여 더 포괄적이고 깊이 있는 이해를 도출할 수 있다. 이를 통해 각 분야의 강점을 최대한 활용하여 연구의 정확성과 적용 가능성을 높일 수 있다. 예를 들어, 각 분야가 함께 모여 공동 연구 프로젝트를 진행함으로써 디지털 미디어 리터러시 교육 프로그램을 개발하고, 그 프로그램이 학생들의 자기표현 능력과 사회적 자본 형성에 미치는 영향을 평가하는 연구를 수행할 수 있을 것이다.

실무적 시사점으로는 첫째, 교육 프로그램 개발이다. 즉 본 연구 결과를 바탕으로, 교육자와 정책 입안자는 디지털 미디어 사용과 관련된 건강한 습관을 촉진하는 교육 프로그램을 개발할 수 있을 것이다. 둘째, 정신 건강 지원으로 정신 건강 전문가는 디지털 미디어 사용과 관련된 문제를 처리하는 데 도움이 되는 지원 및 개입 전략을 개발할 수 있을 것이다. 셋째, 디지털 미디어 플랫폼

개발자와 사업자는 이러한 연구 결과를 토대로 사용자의 삶의 만족도와 자기표현을 증진하는 데 도움이 되는 기능과 도구를 개발할 수 있을 것이다.

5.2 연구의 한계 및 향후 연구방향

본 연구의 한계점은 아래와 같다. 첫째, 본 연구에서는 상호작용의 질적 측면이나 개인 성향에 대한 고려가 없었다. 이에 소극적 및 적극적 온라인 자기표현이 개인적 삶의 만족도에 미치는 영향을 더 깊이 이해하기 위해 추가적인 연구가 필요하다. 즉, 온라인 자기표현이 개인적 삶의 만족도에 미치는 영향이 단순하지 않음을 보여주기 때문에 보다 복잡한 상호작용과 개인적 요인을 고려해야 보다 종합적으로 이해할 수 있을 것이다.

둘째, 본 연구에서는 패널데이터의 사용으로 소극적 자기표현과 적극적 자기표현을 구분했지만, 각각의 구체적인 유형(예: 사진 공유, 텍스트 게시, 댓글 달기 등)에 따른 차이를 충분히 고려하지 못했다. 향후 연구에서는 소극적 자기표현과 적극적 자기표현을 더욱 세분화하여 각각의 유형이 삶의 만족도에 미치는 영향을 구체적으로 분석할 필요가 있다.

References

- [1] Livingstone, S., "What is media literacy?" *Intermedia*, Vol. 32, No. 3, pp. 18-20, 2004.
- [2] Turkle, S. *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books, 2011.
- [3] Krause, H.-V., Baum, K., Baumann, A., & Krasnova, H., "Unifying the detrimental and beneficial effects of social network sites on self-esteem: a systematic literature review." *Media Psychology*, Vol. 24, pp. 10-47, 2021. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/15213269.2019.1656646>
- [4] Smith, D., Leonis, T., & Anandavalli, S., "Belonging and loneliness in cyberspace: impacts of social media on adolescents' well-being." *Australian Journal of Psychology*, Vol. 73, No. 1, pp. 12-23, 2021. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/00049530.2021.1898914>
- [5] Jo, S., & Jang, M.Y., "Concept analysis of adolescent use of social media for emotional well-being." *International Journal of Nursing Practice*, Vol. 29, No. 1, 2023. DOI: <http://dx.doi.org/10.1111/ijn.13116>
- [6] Krasnova, H., Buxmann, P., & Widjaja, T. "Envy on Facebook: A Hidden Threat to Users' Life Satisfaction?" *Proceedings of the 11th International Conference on Wirtschaftsinformatik*, Vol. 1, pp. 92-108, 2013.
- [7] Verduyn, P., Ybarra, O., Résibois, M., Jonides, J., &

- Kross, E., "Do social network sites enhance or undermine subjective well-being? A critical review." *Social Issues and Policy Review*, Vol. 11, No. 1, pp. 274-302, 2017. DOI: <https://doi.org/10.1111/sipr.12033>
- [8] R  ther, L., Jahn, J., & Marksteiner, T., "#influenced! The impact of social media influencing on self-esteem and the role of social comparison and resilience." *Frontiers in Psychology*, Vol. 14, pp. 01-08, 2023. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1216195>
- [9] Berryman, C., Ferguson, C.J. & Negy, C., "Social Media Use and Mental Health among Young Adults." *Nature Communications*, Vol. 89, pp. 307-314, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11126-017-9535-6>
- [10] Daft, R. L., & Lengel, R. H. "Organizational Information Requirements, Media Richness and Structural Design", *Management Science*, Vol. 32, No. 5, pp. 554-571, 1986. DOI: <http://dx.doi.org/10.1287/mnsc.32.5.554>
- [11] Carlson, J. R., & Zmud, R. W., "Channel expansion theory and the experiential nature of media richness perceptions." *Academy of Management Journal*, Vol. 42, No. 2, pp. 153-170, 1999. DOI: <http://dx.doi.org/10.2307/257090>
- [12] Bourdieu, P. "The Forms of Capital", *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*, edited by J. G. Richardson, pp. 241-258, 1986.
- [13] Coleman, J. "Social Capital in the Creation of Human Capital", *American Journal of Sociology*, Vol. 94, pp. 95-120, 1988. DOI: <http://dx.doi.org/10.1093/oso/9780195159509.003.0007>
- [14] Lin, N. *Social Capital: A Theory of Social Structure and Action*, Cambridge University Press, 2001. DOI: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511815447>
- [15] Poecze, F., & Strauss, C. "Social Capital on Social Media—Concepts, Measurement Techniques and Trends in Operationalization." *Information*, 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.3390/info11110515>
- [16] Ostic, D., Qalati, S., Barbose, B., Shah, S., Vela, E., Herzallah, A., & Liu, F. "Effects of Social Media Use on Psychological Well-Being: A Mediated Model." *Frontiers in Psychology*, 2021. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.678766>
- [17] Kock, N. "The psychobiological model: towards a new theory of computer-mediated communication based on Darwinian evolution," *Organization Science*, Vol. 15, No. 3, pp. 327-348, 2004. DOI: <http://dx.doi.org/10.1287/orsc.1040.0071>
- [18] Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C., "The benefits of Facebook 'friends': Social capital and college students' use of online social network sites." *know what makes us happy? A review of the economic literature on the factors associated with sub*Journal of Computer-Mediated Communication, Vol. 12, No. 4, pp. 1143-1168, 2007. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00367.x>
- [19] Gupta, A., Raman, K., & Chenguang, S., "Social capital and the cost of equity." *Journal of Banking & Finance*, Vol. 87, pp. 102-117, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jbankfin.2017.10.002>
- [20] Hargittai, E., "Digital na(t)ives? Variation in Internet skills and uses among members of the 'net generation.'" *Sociological Inquiry*, Vol. 80, No. 1, pp. 92-113, 2010. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1475-682X.2009.00317.x>
- [21] Van Deursen, A. J., & Van Dijk, J. A., "Internet skills and the digital divide." *New Media & Society*, Vol. 13, No. 6, pp. 893-911, 2011. DOI: <https://doi.org/10.1177/1461444810386774>
- [22] Boyd, D. M., & Ellison, N. B., "Social network sites: Definition, history, and scholarship." *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol. 13, No. 1, Article 11, 2007. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
- [23] Livingstone, S., "Engaging with media—a matter of literacy?" *Communication, Culture & Critique*, Vol. 1, No. 1, pp. 51-62, 2008. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1753-9137.2007.00006.x>
- [24] Hargittai, E., & Shaw, A., "Comparing Internet experiences and prosociality in Amazon Mechanical Turk and population-based survey samples." *Socius: Sociological Research for a Dynamic World*, Vol. 6, 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/2378023119889834>
- [25] Diener, E., Emmons, R. A., Larsen, R. J., & Griffin, S. "The Satisfaction With Life Scale." *Journal of Personality Assessment*, Vol. 49, No. 1, pp. 71-75, 1985. DOI: https://doi.org/10.1207/s15327752jpa4901_13
- [26] Lyubomirsky, S., Sheldon, K. M., & Schkade, D. "Pursuing happiness: The architecture of sustainable change." *Review of General Psychology*, Vol. 9, No. 2, pp. 111-131, 2005. DOI: <https://doi.org/10.1037/1089-2680.9.2.111>
- [27] Helliwell, J. F., & Putnam, R. D. "The social context of well-being." *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, Vol. 359, No. 1449, pp. 1435-1446, 2004. DOI: <https://doi.org/10.1098/rstb.2004.1522>
- [28] Dolan, P., Peasgood, T., & White, M. "Do we really know what makes us happy? A review of the economic literature on the factors associated with subjective well-being." *Journal of Economic Psychology*, Vol. 29, No. 1, pp. 94-122, 2008. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.joep.2007.09.001>
- [29] Burke, M., Kraut, R., & Marlow, C. "Social capital on Facebook: Differentiating uses and users." *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, pp. 571-580, 2011. DOI: <https://doi.org/10.1145/1978942.1979023>
- [30] Burke, M., Marlow, C., & Lento, T. "Social network activity and social well-being." *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, pp. 1909-1912, 2010. DOI: <https://doi.org/10.1145/1753326.1753613>
- [31] Gonzales, A. L., & Hancock, J. T. "Mirror, mirror on my Facebook wall: Effects of exposure to Facebook on self-esteem." *Cyberpsychology, Behavior, and Social*

- Networking, Vol. 14, No. 1-2, pp. 79-83, 2011.
DOI: <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0411>
- [32] Kim, J., & Lee, J. E. "The Facebook paths to happiness: Effects of the number of Facebook friends and self-presentation on subjective well-being." *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 14, No. 6, pp. 359-364, 2011.
DOI: <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0374>
- [33] Baccarella, C. V., Wagner, T. F., Kietzmann, J. H., & McCarthy, I. P. "Social media? It's serious! Understanding the dark side of social media." *European Management Journal*, Vol. 39, No. 5, pp. 562-576, 2021.
DOI: <https://doi.org/10.1016/j.emj.2018.07.002>
- [34] Longstreet, P., & Brooks, S. "Life satisfaction: A key to managing internet & social media addiction." *Technology in Society*, Vol. 50, pp. 73-77, 2017.
DOI: <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2017.05.003>
- [35] Xie, W., & Kang, C. "See you, see me: Teenagers' self-disclosure and regret of posting on social network site." *Computers in Human Behavior*, Vol. 52, pp. 398-407, 2015.
DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.05.059>
- [36] Manago, A. M., Taylor, T., & Greenfield, P. M. "Me and my 400 friends: The anatomy of college students' Facebook networks, their communication patterns, and well-being." *Developmental Psychology*, Vol. 48, No. 2, pp. 369-380, 2012.
DOI: <https://doi.org/10.1037/a0026338>
- [37] Putnam, R. D. *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*, Simon & Schuster, 2000. DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/358916.361990>
- [38] Kahneman, D., & Deaton, A. "High income improves evaluation of life but not emotional well-being." *Proceedings of the National Academy of Sciences*, Vol. 107, No. 38, pp. 16489-16493, 2010.
DOI: <https://doi.org/10.1073/pnas.1011492107>
- [39] Roque, N. A., & Boot, W. R. "A new tool for assessing older adults' technology proficiency: The Mobile Device Proficiency Questionnaire." *Journal of Applied Gerontology*, Vol. 37, No. 2, pp. 131-156, 2018.
DOI: <https://doi.org/10.1177/0733464816642582>
- [40] Shin, D. C., & Johnson, D. M. "Avowed happiness as an overall assessment of the quality of life." *Social Indicators Research*, Vol. 5, No. 1, pp. 475-492, 1978.
DOI: <https://doi.org/10.1007/BF00352944>
- [41] Anderson, J. C., & Gerbing, D. W. "Predicting the performance of measures in a confirmatory factor analysis with a pretest assessment of their substantive validities." *Journal of Applied Psychology*, Vol. 76, No. 5, pp. 732-740, 1991.
DOI: <https://doi.org/10.1037/0021-9010.76.5.732>
- [42] Fornell, C., & Larcker, D. F. "Evaluating structural equation models with unobservable variables and measurement error." *Journal of Marketing Research*, Vol. 18, No. 1, pp. 39-50, 1981.
DOI: <https://doi.org/10.1177/00224378101800104>
- [43] Etezadi-Amoli, J., & Farhoomand, A. F. "A structural model of end user computing satisfaction and user performance." *Information & Management*, Vol. 30, No. 2, pp. 65-73, 1996.
DOI: [https://doi.org/10.1016/0378-7206\(95\)00052-6](https://doi.org/10.1016/0378-7206(95)00052-6)

강 소 라(Sora Kang)

[중심회원]



- 1994년 8월 : 이화여자대학교 경영학과 (경영학석사)
- 2004년 2월 : 이화여자대학교 경영학과 (경영학박사)
- 2006년 3월 ~ 2023년 12월 호서대학교 디지털기술경영학과 교수
- 2024년 1월 ~ 현재 : 호서대학교 디지털금융경영학과 교수

<관심분야>

정보기술 사용과 성과, 조직정치와 지식경영, 빅데이터경영, 디지털 미디어 리터러시