

남성 TV 스포츠 시청자의 디지털전환 체감, 디지털전환 삶의 영향력, 정보검색역량에 미치는 영향요인 분석

김종순¹ · 연분홍²

¹경기대학교 연구교수 · ²경기대학교 겸임교수

A analysis of factors affecting the sensory level of digital transformation, digital transformation's impact on life, and ability of information search of male TV sports viewers

Kim, Jong-Soon¹ · Yoen, Boon-Hong²

¹Kyonggi University · ²Kyonggi University

Abstract

The aim of this study it to analyze the degree of influence of such factors as male TV sports viewers' sociodemographic characteristics, their cognition about new technology and its impact, their ability to utilize smart devices and their concern over privacy infringement of information, aforementioned factors that could impact their sensory level of digital transformation, digital transformation's influence on their life, and their ability of information search. This study utilized the data of Korea Media Panel Survey conducted in 2023 and assessed 392 male viewers watching sport on classic TV. The analysis methods used were frequency analysis, correlation analysis, and hierarchical regression analysis. First, the factors influencing on their sensory level of digital transformation were the level of their recognition of new technology and its impact. Secondly, the main factors influencing on the degree of impact of digital transformation on their life were the level of their recognition of new technology and of its impact in order, and their income level. Thirdly, the factors influencing on their ability of information search were their level of privacy concern, their ability of utilizing smart devices, the level of their recognition of new technology, and the degree of their recognition of the impact of new technology. It is expected that these results could be utilized in understanding of male TV views of sport and in planning digital transformation of TV sport content.

Key words : TV sports viewers, sensory level of digital transformation, digital transformation's impact on life, ability of information search

주요어 : TV스포츠시청자, 디지털전환 체감, 디지털전환 삶의 영향력, 정보검색역량

이 논문은 2020년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2020S1A5B5A16082842)

Address reprint requests to : Yoen, Boonhong

E-mail: pink6066@naver.com

Received: October, 31, 2024 Revised: December, 5, 2024, Accepted: December, 10, 2024

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

국민여가활동조사에 따르면, 1년 동안 가장 많이 참여한 여가 활동 1순위는 매년 압도적인 1위를 차지하는 TV 시청이다. 그러나 2021년 기점으로 TV 시청의 비율은 줄고 있으며, 2위인 모바일 콘텐츠 또는 OTT(Over The Top) 시청 비율은 증가 추세에 있다(문화체육관광부, 2023). 이러한 흐름에서 주목할 점은 주 여가활동 1위와 2위가 모두 미디어를 이용한다는 점이며, 주 이용 미디어가 달라지고 있다는 점이다.

디지털전환(Digital Transformation) 시대에 누가 어떤 미디어로 무엇을 보는가는 중요한 의미를 갖는다. 디지털전환은 기존 방식과 구조, 서비스까지 혁신하는 것을 의미한다(송영근, 박안선, 심진보, 2022). 정보통신기술을 구축하고 활용하여 기존 전통적인 운영 방식과 서비스를 혁신하는 것이다(한국정보통신기술협회 정보통신용어사전, <https://terms.tta.or.kr/dictionary/searchFirstList.do>). 정보통신기술인 인공지능, 빅데이터활용, 사물인터넷(IoT)기기, 클라우드 컴퓨팅, 양자컴퓨팅 등의 신기술을 활용한다. 디지털전환은 디지털 기술과 기기의 변화뿐만 아니라 개인과 사회에서 나타나는 현상까지도 포함하는 개념이다(박안선, 2022). TV 방송의 디지털 전환은 관련 산업의 경쟁력 제고와 파급효과에 중요한 전환점이 되고 있다(진현창, 윤한성, 2011). 여가활동조사에서 나타나는 미디어 이용변화도 이와 같은 디지털전환 맥락에서 이해할 필요가 있다. 여가활동 목적으로 사용하는 미디어 기기의 디지털전환은 개인과 사회에서 발생하는 여가 현상 변화를 드러낼 수 있고, 산업 확산에 도움이 되기 때문이다.

스포츠를 TV로 보는 사람들이 있다. 변화하

는 미디어 환경에서 이들의 디지털전환 수용과 역량을 다룬 연구가 필요한데, 특히 디지털전환을 어떻게 체감하고 있는지, 개인의 삶에 미치는 영향을 얼마나 긍정적으로 생각하는지 그리고 정보검색역량은 어떠한지 등이다. 기본적으로 TV를 통해 스포츠를 관람하는 인구는 연령대가 높아지고 있고, TV의 다양한 채널과 플랫폼을 통해 스포츠 콘텐츠를 볼 수 있게 되면서 흥미로운 경기와 주요 장면을 골라볼 수 있게 되었다(배정원, 2017.11.07). 이와 같은 상황에서 TV 스포츠 시청자의 디지털전환 기술의 인식과 수용, 의사결정에 영향을 주는 요인에 관한 연구는 의미가 크다.

TV를 통해 스포츠 장르를 시청하는 사람들에 관한 국내 기존 연구는 주로 청소년의 TV 스포츠 시청에 영향을 주고 받는 스포츠 태도와 참여행동 연구가 있으며(김진표, 박성진, 김보겸, 공성배, 2012; 이동현, 2004; 정선영, 2013), TV 스포츠 중계방송의 시청률과 광고효과성을 주제로 한다(변혜민, 심정원, 2024; 안창현, 2024). 또는 TV 스포츠 예능프로그램이 인기를 끌면서 해당 프로그램의 시청 동기, 몰입, 재시청의도 등의 관계를 분석했다(이준호, 이영주, 2024). 이를 종합해보면, TV 스포츠 시청이 스포츠의 인식과 능동적 참여에 상호영향을 미치고 있으며, 특정 스포츠 중계 프로그램의 충성도와 광고효과성, 스포츠 산업 트렌드 전망과 과제에 시사점을 제공했다는 점에서 의미가 있다. 다만, 디지털전환에 따른 변화와 TV 스포츠 시청자에 관한 연구가 아직 부족한 실정이다.

디지털전환과 미디어 스포츠 시청에 관련된 국내 연구에서 미디어 스포츠의 디지털화와 시청 의도와와의 관계는 기능적 속성인 고화질, 고음질, 다채널, 다양한 부가 서비스의 발달을 디지털 방송의 혜택으로 보고 이러한 변화를 장점으로 받아들일수록 디지털 스포츠 방송에 대한 시청의도에 긍정적이라고 하였다(유협, 김

도균, 한진욱, 2008). IT 기술발달에 따른 스포츠 미디어 경험 변화는 스포츠 시장의 새로운 개척과 팬들에게 선택과 편의성을 제공함으로써 관람의 질을 향상시킨다(손재만, 2023). 특히 온라인 스트리밍 서비스인 OTT의 출현으로 스포츠 중계방송 관련 콘텐츠 제작과 확보를 구성하는 요인들과 시청자의 행동에 영향을 미치는 요인을 분석하고자 시도되고 있다(조원호, 장원용, 2024; 조예진, 2024). 이러한 연구는 디지털전환의 기술적이고 기능적인 측면에서 미디어 스포츠를 분석했다는데 의미가 있다.

최근 디지털전환과 미디어 이용 연구는 주로 인구사회학적 특성, 디지털전환인식에 해당하는 신기술인지와 영향력 인지정도 그리고 미디어 활용현황에 해당하는 스마트기기 활용능력, 프라이버시침해우려 등을 영향요인으로 분석하는 흐름이 있다. 정보사회로 발전하면서 개인의 정보통신기술 역량이 요구되고 있는데(이민상, 2020), 디지털역량은 컴퓨터, 미디어, ICT, 정보, 디지털 리터러시 등 복합적으로 내포된 개념으로 접근, 역량, 활용을 종합하여 측정한다(안춘모, 2022). 이러한 역량은 개인마다 차이가 나타날 수밖에 없고, 이 차이는 사회적 불평등 문제로 이어질 수 있다(강진숙, 2002; 박세진, 천동필, 류찬하, 2024). 특히 연령, 교육수준과 소득수준은 정보 격차 원인과 미디어 이용자 변수로 가장 자주 분석되고 있다(서형준, 명승환, 2016; Hindman, & Paulsen, 2024). 연령이 높으면 정보 기기나 관련 서비스 이용에 취약할 수 있고, 신체적으로나 인지적으로 기능이 저하될 수 있으며, 새로운 기술의 가치를 낮게 느낄 수 있다는 것이 원인이 된다(오지영, 박지원, 박소정, 2022; 황혜선, 2016). 교육수준과 소득수준이 높으면, 신기술에 접근하고 정보의 이용이 가능하도록 교육받을 수 있는 기회가 상대적으로 높기 때문에 격차가 발생한다(김준조, 김종길, 2022; Rojas-Estrada, Aguaded, & Garcia-Ruiz, 2024).

한편 5G, 인공지능, 증강현실과 가상현실, 사물인터넷, 양자컴퓨팅 등의 신기술을 어느 정도 알고 있는지와 해당 기술이 삶에 미칠 영향이 어떠한지에 관한 요인은 디지털전환 도입과 채택 그리고 역량에 긍정적인 영향을 미친다(박예중, 이슬기, 2024). 스마트기기를 타인의 도움을 받지 않고 활용할 수 있는 디지털 접근 역량은 여가활동에 영향을 미친다는 점(이현주 외, 2024)과 스마트기기 기반 서비스 이용 시 정보활용 능력에 영향을 미치는 프라이버시침해우려 변인은 디지털전환을 체감하고 영향력을 긍정적으로 생각하는데 영향을 미친다(임문선, 정남호, 2024; 황인호, 2024; Ketelaar & Balen, 2018). 또한 인터넷 및 스마트기기 활용능력이 높고, 프라이버시침해우려 정도에 따라 다양한 미디어를 통해 정보를 접할 때 비판적으로 미디어를 활용하는 능력인 정보검색역량에 영향을 미친다(류성진, 2024; 김혜숙, 차현진, 김현진, 한나라, 2023; 신명환, 이성진, 최현정, 2022; Hussain, & Phulpoto, 2024).

디지털전환 체감, 디지털전환 삶의 영향력, 정보검색역량에 영향을 주는 요인의 차이는 TV 스포츠 시청자들의 여가 경험에도 차이를 가져올 것이다. 이에 신기술인지와 신기술영향력인지, 스마트기기활용능력, 프라이버시침해우려정도를 종합해 검토해야 하며(이해수, 이모란, 2024; 이지훈, 강준모, 이정숙, 2020), 이러한 요인은 디지털전환 체감과 삶의 영향력, 정보검색역량에 상대적으로 영향을 미칠 것이다(김창호, 2021). TV 시청 비율이 줄고 있다는 하나 TV 시스템이 디지털화되고 있다. 선행연구에서 알 수 있듯이 디지털전환에 대한 수용력과 그에 필요한 역량 분석이 요구되며, 스포츠 시청자도 예외일 수 없다.

이에 본 연구는 2023년 한국미디어패널조사에서 수집된 데이터를 활용하고자 한다. TV 스포츠 장르 시청은 대부분 남성들이기 때문에

본 연구의 대상은 남성 시청자만을 대상으로 하였다. 본 연구의 목적은 남성 TV 스포츠 시청자를 대상으로 디지털전환 체감도, 디지털전환 삶의 영향력, 정보검색역량에 영향을 미치는 인구사회학적 특성, 신기술인지정도와 영향력, 스마트기기활용능력, 프라이버시침해우려정도 요인의 영향력을 분석하는 것이다. 이는 궁극적으로 TV 스포츠 시청자의 특징을 파악하고, 효과적인 스포츠 정보의 디지털전환 방안과 방향성 탐구에 활용할 수 있다.

II. 연구방법

1. 분석대상 및 자료수집

본 연구는 남성 TV 스포츠 시청자를 대상으로 디지털전환 체감도, 디지털전환 삶의 영향력, 정보검색역량에 영향을 미치는 인구사회학적 특성, 신기술인지정도와 영향력, 스마트기기활용능력, 프라이버시침해우려정도 요인의 영향력을 분석하고자 한다. 2023년 한국미디어 패널조사 데이터를 사용하였다. 이 조사는 ‘변화하는 미디어 환경이 개인의 미디어 이용 행태에 끼치는 영향을 조사하고, 이를 개인 단위로 추적하여 중장기적 추세를 파악해 미디어 이용 행태에 차이를 분석하기 위한 기초자료의 제공’을 목적으로 매년 조사되는 국가승인통계이다(정용찬, 김윤화, 오윤석, 2023). 조사 대상은 전국 17개 시도의 5000여 가구 및 6세 이상의 가구원으로 9,757명이다.

‘지난 3개월간 가장 즐겨본 TV 방송 프로그램 장르를 무엇입니까?’라는 질문에 1순위를 스포츠라고 응답한 남성을 대상으로 분석하였다. 응답자 424명 중 여성이 32명으로 매우 낮은 분포를 보여 성별 비율 차이에 따라 분석에는 제외하였다. 이에 TV 스포츠 남성 시청자 392명의 응답을 최종 분석에 사용하였다(〈표

1〉참고).

스포츠를 TV로 시청하는 남성은 50대가 25%(110명)로 가장 많았으며, 20대와 40대대가 각각 16.3%(69명)와 16%(68명)를 차지하며 뒤를 이었다. 교육수준은 대학교 졸업자가 62%(264명)로 매우 높은 응답률을 나타냈다. 소득수준은 300-400만 원 미만이 24.8%(105명)로 가장 많은 분포를 나타냈다.

표 1. 인구사회학적 특성

	구분	빈도	%
연령	만 10-19세	51	12.0
	만 20-29세	69	16.3
	만 30-39세	50	11.8
	만 40-49세	68	16.0
	만 50-59세	110	25.9
	만 60-69세	57	13.4
	만 70세 이상	19	4.5
교육 수준	무학	1	0.2
	초등학교	8	1.9
	중학교	20	4.7
	고등학교	121	28.5
	대학교	264	62.3
소득 수준	대학교	10	2.4
	소득 없음	88	20.8
	50만 원 미만	8	1.9
	50-100만 원 미만	11	2.6
	100-200만 원 미만	29	6.8
	200-300만 원 미만	85	20.0
	300-400만 원 미만	105	24.8
400-500만 원 미만	49	11.6	
500만원 이상	49	11.6	
전체	392	100	

2. 분석 요인 및 분석 방법

본 연구에 사용된 요인은 인구사회학적 특성, 신기술인지정도, 신기술영향력인지정도, 스마트기기활용능력, 프라이버시침해우려정도, 디지털전환 체감도, 디지털전환 삶의 영향력, 정보검색역량 등이다. 이중 독립변인은 인구사회학적 특성에 해당하는 연령, 교육수준, 소득수준을 투입하였다. 이후 패널조사 구분에 따라 디지털전환인식 영역에 해당하는 신기술인지정도, 신기술영향력인지정도를 사용하였으

며, 미디어활용현황 영역에 해당하는 스마트기기 활용능력, 프라이버시침해우려를 순차적으로 투입해 분석하였다.

인구사회학적 특성 항목에는 연령, 교육수준, 소득수준이 포함된다. 신기술인지정도와 신기술이 삶에 미치는 영향력인지정도는 ‘귀하께서는 5G, 블록체인, 인공지능(AI), 10기가 인터넷, 증강현실·가상현실, 사물인터넷, 양자컴퓨터와 같은 신기술에 대해 어느 정도 알고 있습니까?’ 그리고 해당 기술이 귀하의 삶에 미칠 영향에 대해 응답해 주십시오’라는 질문에 응답하도록 했으며, 5점 리커트 척도(1=전혀 그렇지 않다 ~ 5=매우 그렇다)로 측정하였다.

스마트기기활용능력은 ‘스마트기기(스마트폰, 태블릿PC 등)를 이용하여 타인의 도움을 받지 않고 다음의 활동을 할 수 있습니까?’라는 질문에 동의 정도를 응답하도록 했다. 예를 들면, 나는 휴대폰에서 문자메시지를 작성해 보낼 수 있다. 나는 스마트 기기에서 무선 네트워크(와이파이) 설정을 할 수 있다. 나는 스마트 기기로 수신된 이메일을 열람, 확인할 수 있다. 나는 스마트 기기에서 디스플레이(화면)/소리/보안/알람/입력방법 등의 환경설정을 할 수 있다 등이다. 응답은 5점 리커트 척도(1=전혀 그렇지 않다 ~ 5=매우 그렇다)로 측정하였다.

프라이버시침해우려정도는 ‘온라인 활동 중에 프라이버시 침해에 대해 우려해 본 경험이 있습니까?’라는 질문에 동의 정도를 응답하도록 했다. 예를 들면, 일반적으로 인터넷을 사용할 때 나의 프라이버시에 대해 걱정스럽다. 온라인상에 내가 기억하지 못하는 나에 관한 정보가 삭제되지 않은 채 남아있을 때 걱정스럽다. 온라인에서 내 사진, 이름 등 개인정보가 도용당할까봐 걱정스럽다 등이다. 응답은 5점 리커트 척도(1=전혀 그렇지 않다 ~ 5=매우 그렇다)로 측정하였다.

디지털전환 체감은 ‘현재 일상 속에서 디지털 전환시대를 체감하고 있습니까?’라는 질문에

동의 정도를 응답하도록 했으며, 5점 리커트 척도(1=전혀 그렇지 않다 ~ 5=매우 그렇다)로 측정하였다. 디지털전환 삶의 영향력은 ‘디지털 전환이 귀하의 삶에 어떠한 영향을 미칠 것으로 보이십니까?’라는 질문에 동의 정도를 응답하도록 했으며, 5점 리커트 척도(1=매우 부정적이다 ~ 5=매우 긍정적이다)로 측정하였다.

정보검색역량은 ‘다양한 미디어를 통해 정보를 접할 때 하는 행동을 얼마나 자주하십니까?’라는 질문에 동의 정도를 응답하도록 했다. 예를 들면, 내가 접한 정보가 사실인지 아닌지 살펴본다. 내가 접한 정보가 타당한 근거를 제시하고 있는지 살펴본다. 내가 접한 정보가 상업적 의도를 담고 있는지 판단해 본다. 내가 접한 정보와 관련하여 다양한 입장들을 알아보기 위해 추가 정보를 찾아본다 등이다. 응답은 5점 리커트 척도(1=전혀 그렇지 않다 ~ 5=매우 그렇다)로 측정하였다.

자료처리는 SPSS 24.0 프로그램을 활용하였다. 인구사회학적 특성을 알아보기 위해 빈도 분석과 기술통계분석을 실시하였다. 변인 간의 상대적 영향력을 규명하기 위해 상관분석과 위계적 회귀분석을 실시하였다. 유의수준은 .05로 설정하였다.

Ⅲ. 연구결과

본 연구에 사용된 인구사회학적 특성, 신기술인지정도, 스마트기기활용능력, 신기술영향력정도, 프라이버시침해우려정도, 디지털전환 체감도, 디지털전환 삶의 영향력, 정보검색역량 변인 간 상관분석 결과는 다음<표2>와 같다.

표 2. 상관관계분석

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1									
2	-.106*	1								
3	.476**	.339**	1							
4	-.383**	.409**	0.090	1						
5	-.277**	.154**	-0.065	.543**	1					
6	-.525**	.483**	0.055	.583**	.357**	1				
7	-0.032	.103*	.102*	0.090	0.009	.113*	1			
8	-.203**	.229**	0.077	.494**	.381**	.356**	0.039	1		
9	-.154**	0.099	-0.090	.370**	.366**	.208**	-0.006	.327**	1	
10	-0.031	.317**	.245**	.244**	-0.074	.316**	.371**	.175**	0.058	1

1연령, 2교육수준, 3소득수준, 4신기술인지정도, 5신기술영향력인지정도, 6스마트기기활용능력, 7프라이버시침해우려정도, 8디지털전환 체감, 9디지털전환 삶의 영향력, 10정보검색역량

** p<.01, * p<.05

상관관계분석 결과, 부분적으로 유의미한 상관이 있는 것으로 나타났다. 가장 높은 값은 .583(p>.01)였으며, 가장 낮은 값은 .102(p>.05)로 나타났다.

인구사회학적 특성, 신기술인지정도, 스마트기기활용능력, 신기술영향력정도, 프라이버시침해우려정도 요인들이 디지털전환 체감도, 디지털전환 삶의 영향력인지, 정보검색역량에 미치는 상대적 영향력을 확인하기 위해 위계적 회귀

분석이 실시되었다(〈표3-5〉참고). 먼저, Durbin-Watson 값을 통해 잔차의 독립성을 확인하였다. 그 결과 종속변수를 디지털전환 체감도, 디지털전환 삶의 영향력인지, 정보검색역량으로 투입했을 때 그 값이 각각 1.734, 1.846, 1.411로 나타나 2.0에 근접하였기에 위계적 회귀분석 실시가 가능한 잔차 간 상호 독립성이 확보되었으며, 세 변인 모두 공차 한계는 0.1 이상, 분산팽창계수(VIF)는 10 미만의 값을 보여 다중공성

표 3. 남성 TV 스포츠 시청자의 디지털전환 체감에 대한 영향

	모델1				모델2				모델3			
	B	se	β	t(p)	B	se	β	t(p)	B	se	β	t(p)
(상수)	2.856	.299		9.559***	.720	.394		1.826	.464	.468		.992
1	-.015	.003	-.257	-4.375***	-.003	.003	-.052	-.895	.000	.004	-.002	-.031
2	.223	.074	.165	3.013**	.053	.071	.040	.754	.014	.075	.010	.190
3	.034	.014	.149	2.397*	.018	.013	.077	1.344	.014	.014	.062	1.057
4					.483	.086	.345	5.602***	.446	.089	.319	5.006***
5					.319	.092	.185	3.465***	.308	.092	.179	3.343***
6									.127	.075	.112	1.694
7									-.029	.044	-.029	-.650
F			14.700***				27.447***				20.120***	
R2			.105				.268				.274	
adj. R2			.098				.258				.260	

1연령, 2교육수준, 3소득수준, 4신기술인지정도, 5신기술영향력인지정도, 6스마트기기활용능력, 7프라이버시침해우려정도

*** p<.001, ** p<.01, * p<.05

선에 문제가 없는 것으로 나타났다(송지준, 2015).

남성 TV 스포츠 시청자의 디지털전환 체감에 대한 영향을 분석하기 위해 위계적 로지스틱 회귀분석을 실시하였다(표3). 모델1은 인구사회학적 요인을 투입하였다. 그 결과, 연령이 낮을수록($\beta = -.257, p < .001$), 교육수준이 높을수록($\beta = .165, p < .01$), 소득수준이 낮을수록($\beta = .149, p < .05$) 디지털전환 체감도가 높은 것으로 나타났다. 모델1의 설명력은 10.5%로 남성 TV 스포츠 시청자의 디지털전환 체감도를 설명하는데 적합하였다($F = 14.700, p < .001$).

모델2는 모델1에 신기술인지정도와 신기술영향력정도 요인을 추가 투입하였다. 그 결과, 신기술인지정도가 높을수록($\beta = .345, p < .001$), 신기술영향력인지정도가 높을수록($\beta = .185, p < .001$) 디지털전환 체감도가 높은 것으로 나타났다. 모델2의 설명력은 26.8%로 남성 TV 스포츠 시청자의 디지털전환 체감도를 설명하는데 적합하였다($F = 27.447, p < .001$).

모델3은 모델2에 스마트기기활용능력과 프라이버시침해우려정도 요인을 추가 투입하였다.

그 결과, 신기술인지정도가 높을수록($\beta = .319, p < .001$), 신기술영향력인지정도가 높을수록($\beta = .179, p < .001$) 디지털전환 체감도가 높은 것으로 나타났다. 모델3의 설명력은 27.4%로 남성 TV 스포츠 시청자의 디지털전환 체감도를 설명하는데 적합하였다($F = 20.120, p < .001$).

이와 같은 결과는 디지털전환 체감도에 영향을 주는 요인은 신기술인지정도와 신기술영향력인지정도 순임을 나타낸다. 남성 TV 스포츠 시청자의 디지털전환이 삶에 미치는 영향력을 분석하기 위해 위계적 로지스틱 회귀분석을 실시하였다(표4). 모델1은 인구사회학적 요인을 투입하였다. 그 결과, 교육수준이 높을수록($\beta = .125, p < .05$) 디지털전환이 삶에 미치는 영향력 인식이 높은 것으로 나타났다. 모델1의 설명력은 3.6%로 남성 TV 스포츠 시청자의 디지털전환이 삶에 미치는 영향력을 설명하는데 적합하였다($F = 4.758, p < .001$).

모델2는 모델1에 신기술인지정도와 신기술영향력인지정도 요인을 추가 투입하였다. 그 결과, 소득수준이 낮을수록($\beta = -.149, p < .05$), 신기술 인지정도가 높을수록($\beta = .276, p < .001$), 신

표 4. 남성 TV 스포츠 시청자의 디지털전환 삶의 영향력에 대한 영향

	모델1				모델2				모델3			
	B	se	β	t(p)	B	se	β	t(p)	B	se	β	t(p)
(상수)	3.616	.212		17.029***	2.161	.286		7.548***	2.216	.341		6.494***
1	-.004	.002	-.098	-1.606	.003	.002	.084	1.362	.003	.003	.077	1.100
2	.115	.053	.125	2.189*	.015	.051	.016	.292	.019	.054	.020	.347
3	-.014	.010	-.090	-1.402	-.024	.010	-.149	-2.438*	-.023	.010	-.145	-2.325*
4					.265	.063	.276	4.226***	.269	.065	.280	4.130***
5					.254	.067	.216	3.802***	.255	.067	.216	3.790***
6									-.010	.055	-.013	-.192
7									-.007	.032	-.011	-.232
F			4.758***				16.208***				11.532***	
R2			.036				.178				.178	
adj. R2			.029				.167				.162	

1연령, 2교육수준, 3소득수준, 4신기술인지정도, 5신기술영향력인지정도, 6스마트기기활용능력, 7프라이버시침해우려정도

*** $p < .001$, ** $p < .01$, * $p < .05$

기술영향력인지정도가 높을수록($\beta=.216, p<.001$) 디지털전환이 삶에 미치는 영향력 인식이 높은 것으로 나타났다. 모델2의 설명력은 17.8%로 남성 TV 스포츠 시청자의 디지털전환이 삶에 미치는 영향력 인식을 설명하는데 적합하였다($F=16.208, p<.001$).

모델3은 모델2에 스마트기기활용능력과 프라이버시침해우려정도 요인을 추가 투입하였다. 그 결과, 소득수준이 낮을수록($\beta=-.145, p<.05$), 신기술인지정도가 높을수록($\beta=.280, p<.001$), 신기술영향력정도가 높을수록($\beta=.216, p<.001$) 디지털전환이 삶에 미치는 영향력 인식이 높은 것으로 나타났다. 모델3의 설명력은 17.8%로 남성 TV 스포츠 시청자의 디지털전환이 삶에 미치는 영향력 인식을 설명하는데 적합하였다($F=11.532, p<.001$).

이와같은 결과는 디지털전환이 삶에 미치는 영향력인식에 영향을 주는 요인은 신기술인지정도, 신기술영향력정도, 소득수준 순임을 나타낸다. 남성 TV 스포츠 시청자의 정보검색역량을 분석하기 위해 위계적 로지스틱 회귀분석을 실시하였다<표5>. 모델1은 인구사회학적 요인

을 투입하였다. 그 결과, 교육수준이 높을수록($\beta=.236, p<.001$), 소득수준이 높을수록($\beta=.211, p<.001$) 정보검색역량이 높은 것으로 나타났다. 모델1의 설명력은 1.3%로 남성 TV 스포츠 시청자의 정보검색역량을 설명하는데 적합하였다($F=18.716, p<.001$).

모델2는 모델1에 신기술인지정도와 신기술영향력인지정도 요인을 추가 투입하였다. 그 결과, 교육수준이 높을수록($\beta=.185, p<.001$), 소득수준이 높을수록($\beta=.162, p<.01$), 신기술인지정도가 높을수록($\beta=.267, p<.001$), 신기술영향력인지정도가 낮을수록($\beta=-.252, p<.001$) 정보검색역량이 높은 것으로 나타났다. 모델2의 설명력은 18.3%로 남성 TV 스포츠 시청자의 정보검색역량을 설명하는데 적합하였다($F=16.814, p<.001$).

모델3은 모델2에 스마트기기활용능력과 프라이버시침해우려정도 요인을 추가 투입하였다. 그 결과, 신기술인지정도가 높을수록($\beta=.192, p<.001$), 신기술영향력인지정도가 낮을수록($\beta=-.255, p<.001$), 스마트기기활용능력이 높을수록($\beta=.242, p<.001$), 프라이버시침해우려정도

표 5. 남성 TV 스포츠 시청자의 정보검색역량에 대한 영향

	모델1				모델2				모델3			
	B	se	β	t(p)	B	se	β	t(p)	B	se	β	t(p)
(상수)	1.640	.304		5.390***	2.453	.430		5.701***	.565	.473		1.196
1	-.006	.003	-.106	-1.838	-.003	.004	-.056	-.907	.005	.004	.079	1.225
2	.330	.075	.236	4.367***	.258	.077	.185	3.334***	.145	.075	.104	1.922
3	.050	.015	.211	3.446***	.039	.014	.162	2.671**	.021	.014	.086	1.505
4					.387	.094	.267	4.105***	.278	.090	.192	3.082**
5					-.448	.101	-.252	-4.454***	-.454	.093	-.255	-4.875***
6									.284	.076	.242	3.754***
7									.314	.045	.306	7.009***
F		18.716***				16.814***				23.578***		
R2		.130				.183				.307		
adj. R2		.123				.172				.294		

1연령, 2교육수준, 3소득수준, 4신기술인지정도, 5신기술영향력인지정도, 6스마트기기활용능력, 7프라이버시침해우려정도
*** $p<.001$, ** $p<.01$, * $p<.05$

가 높을수록($\beta=.306, p<.001$) 정보검색역량이 높은 것으로 나타났다. 모델3의 설명력은 30.7%로 남성 TV 스포츠 시청자의 정보검색역량을 설명하는데 적합하였다($F=23.578, p<.001$).

이와 같은 결과는 정보검색역량에 영향을 주는 요인은 프라이버시침해우려 정도, 스마트기기활용능력, 신기술인지정도, 신기술영향력인지정도 순임을 나타낸다.

IV. 논의 및 결론

여가 활동에서 정보와 서비스의 디지털전환은 꾸준히 증가하고 있다. 이에 본 연구의 목적은 스포츠를 TV로 보는 남성 시청자의 디지털전환 체감도, 디지털전환 삶의 영향력, 정보검색역량에 미치는 영향 요인 중 인구사회학적요인, 신기술인지정도과 영향력인지정도, 스마트기기활용능력, 프라이버시침해우려정도의 상대적 영향력을 분석하는 것이다. 분석 결과를 종합해 논의하자면 다음과 같다.

첫째, 신기술인지정도과 신기술영향력인지정도가 디지털전환 체감, 디지털전환 삶의 영향력, 정보검색역량에 미치는 영향력이 큰 것으로 나타났다. 즉, 남성 TV 스포츠 시청자들이 디지털전환 시대를 직접적으로 체감하고, 삶에 미칠 영향력을 긍정적이라고 느끼는 인식과 비판적으로 정보를 검색하는 역량은 신기술에 대해 얼마나 알고 있고, 삶에 미칠 영향을 얼마나 긍정적으로 받아들이느냐가 중요함을 의미한다. 디지털전환의 개념은 신기술을 기반으로 나타나는 개인과 사회의 변화이다. 따라서 디지털전환은 인공지능, 빅데이터, 클라우드 등 새로운 기술을 얼마나 활용하고 변화를 경험하는지 파악할 수 있고(이석준 유효정, 김나형, 최영진, 2021), 이러한 기술을 채택하고 활용하는 개인적, 사회적 차원에서 이루어진다(김문조, 김종길, 2007; Dabrowska et al. 2022). 신기술을 받

아들이고 긍정적인 영향력을 기대하는 낙관적인 믿음을 가진 기술 사용자일수록 디지털전환에 긍정적이다(Lin & Hsieh, 2007). 신기술을 인지하고 받아들이는데 나타나는 개인의 낙관성, 혁신성, 불편성, 불안성은 디지털전환 행동에 영향을 미치며, 비판적으로 서비스를 이용하는 것과 연관성이 있다(니에신위, 경성림, 2022). 신기술에 대한 인식은 업무성과 및 생활에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 믿는 정도에 영향을 미친다(이원태, 손상영, 문정욱, 강민성, 김서용 2018; Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003). 또한 비판적으로 정보를 검색하는 행동은 디지털 리터러시에 해당된다. 디지털 리터러시는 다양한 매체적 맥락에서 미디어 메시지를 비판적으로 판단하는 역량에 관련이 있다(문영환, 홍아름, 황준석, 2017; Office of Communication, 2006). 즉, 신기술 사용에 대한 이해는 정보검색역량에 영향을 미친다(Manca, Bocconi, & Gleason, 2021; Law, Woo, Torre, & Wong, 2018). 이러한 결과들은 디지털전환에 대한 수용 측면에서 디지털전환 체감과 삶의 영향력, 정보검색역량을 결정하는 요소에 대한 분석들로 본 연구의 결과를 지지한다.

이에 스포츠를 TV로 보는 시청자들에 대한 신기술인지와 영향력을 받아들이는데 긍정적 태도 형성을 위한 방안이 필요할 것이다. 더욱 가속화될 TV의 디지털전환을 긍정적으로 받아들이고 비판적으로 정보를 검색할 수 있는 역량을 키우기 위한 신기술 관련 교육의 선행이 요구된다.

둘째, 디지털전환이 삶에 미치는 영향력에 크게 작용하는 인구사회학적 요인은 소득수준의 영향력이 큰 것으로 나타났다. 스포츠를 TV로 보는 남성 시청자의 소득이 낮을수록 디지털전환이 삶에 긍정적인 영향을 미친다고 느낀다는 의미이다. 경제적 요인은 정보기술과 서비스에 접근할 수 있는 가능성과 연결되어 있다. 소득이 높을수록 신기술에 대한 인지와 이용이 가

능한 직종에 종사할 가능성이 높고, 대부분의 업무에서 디지털 기기를 활용할 가능성이 높다(오지영, 박지원, 박소정, 2022). 일반적으로 소득수준은 교육수준에 영향을 받기 때문에 신기술의 이용 차이를 설명하는 주요 요인이다(Billon, Crespo, & Lera-Lopez, 2021). 때문에 소득수준이 낮을수록 미디어나 정보에 접근할 수 있는 격차, 미디어나 정보를 활용하는 활용 격차, 미디어나 정보를 유익하게 사용하는 수용 격차 등 정보 격차가 발생한다(서형준, 명승환, 2016). 본 연구는 소득수준이 낮을수록 정보 격차가 발생할 수 있음에도 불구하고 디지털전환이라는 새로운 기술 발전이 삶에 긍정적인 영향을 미칠 것이라고 느끼고 있었다.

소득수준 차이는 개인이 새로운 기술을 얼마나 알고, 어떻게 맞추어 사용할 것인지에 영향을 미치게 된다(엄사랑, 신혜리, 김영선, 2020). 가까운 미래에 도입될 가능성이 높은 디지털전환 분야는 의료, 교통, 복지, 환경, 안전 시스템 등이 있다(정용찬, 김윤화, 오윤석, 2023). 이러한 사회시스템은 개인의 실생활과 밀접한 관련이 있는 분야로 소득수준이 낮을수록 삶에 미치는 긍정적인 영향에 대한 기대가 높은 것으로 해석된다. 그럼에도 불구하고, 소득수준과 정보격차, 소득수준과 디지털전환 혜택에 관한 심층적인 연구가 필요하다. 예를 들면, 대중매체인 TV로 보편적 시청의 민감도가 높은 스포츠를 보는 시청자의 소득수준별 정보 격차를 줄일 수 있는 방안과 디지털전환 혜택에 대한 스포츠정책 논의 활성화가 선행되어야 할 것으로 판단된다.

셋째, 스마트기기활용능력 및 프라이버시침해 우려는 정보검색역량에만 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 특히 프라이버시침해 우려는 가장 많은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 스포츠를 TV로 보는 남성 시청자가 스마트폰, 태블릿 PC 등을 타인의 도움을 받지 않고 사용하는 능력과 개인정보 도용이나 요구에 대해 의심하고 걱정하는 정도가 높을수록 정보의 사실여부,

상업적 의도, 타당한 근거, 다양한 입장 등의 정보를 검색하는 역량이 높다는 것을 의미한다.

스마트기기활용능력은 미디어의 메시지를 이해하는 미디어리터러시의 중요한 선행 요인이다(심미선, 2022). 스마트기기를 활용한 여가활동이 대두되면서 삶의 질에 영향을 미치는 여가 혁신에 스마트기기활용이 포함된다(Lin, 2024). 스마트기기활용은 온라인 여가 활동 참여 능력에 영향을 미치는데, 관련 정보에 접근하고 이해하는 능력과 관련이 있기 때문이다(Wallinheimo, & Evans, 2021). 나아가 스마트기기의 기술 및 서비스 접근과 이용 능력에 적응하지 못하면 디지털 격차가 날 수 있으며, 이는 사회적 차별과 배제로 이어질 가능성이 높고, 정신건강에도 영향을 미친다(윤현경, 2023; 김구, 2014). 따라서, 스마트기기 활용 능력이 높을수록 비판적 정보검색행동에 더 많이 관여하게 된다(이하나, 정세훈, 2023; 구윤희, 안지수, 노기영, 2020). 이에 기기 및 정보이용능력과 정보탐색역량의 관계에 관한 다수의 선행연구는 본 연구 결과를 지지한다.

프라이버시는 언제, 어떻게, 얼마나 개인과 관련된 정보가 제 3자에게 알려질 수 있는지에 대해 결정하는 권한이다(Baruh, Secinti, & Cemalcilar, 2017). 디지털전환 시대를 맞아 프라이버시침해에 대한 우려는 심화되고 있다. 프라이버시침해우려는 개인의 태도와 정보 제공 여부를 결정한다는 점에서 비판적 정보검색역량의 선행변수다(김병수, 김대길, 2019; 방영석, 이동주, 안재현, 2009). 일반적으로 프라이버시 침해와 같은 위험 인식은 불안을 느끼면서도 불안을 최소화하기 위한 행동으로 이어진다. 이러한 위험감소행동으로 정보탐색행동과 역량이 나타난다(한의진, 2023; 김영욱, 김영지, 김수현, 2018).

이를 종합적으로 고려할 때, 남성 TV 스포츠 시청자의 디지털전환 체감도와 삶에 미치는 긍정적 영향력 인지 요인은 신기술인지 및 영향

력, 소득수준이 중요한 선행요인임이 확인되었다. 또한 남성 TV 스포츠 시청자의 정보검색역량은 직접적인 스마트기기활용능력과 프라이버시침해우려가 중요한 선행요인이었다. 신기술을 인지하고 영향력을 받아들이는 정도는 디지털전환을 수용하고 정보를 비판적으로 검색하는 역량에 중요하다는 의미로 해석할 수 있다. 나아가 디지털전환에서 소득수준에 따른 정보격차 이슈는 TV 스포츠 시청자에게도 해당되므로 추후 심층적인 연구가 필요하다. 나아가 여가스포츠에 관한 정보검색 및 미디어리터러시 역량강화를 위한 구체적인 연구를 진행할 필요가 있을 것이다. 이러한 연구는 미디어 기반 스포츠 시청자의 특성을 이해할 수 있고, 디지털전환과 정보검색역량을 강화할 수 있는 방안 제시에 도움이 될 수 있을 것으로 기대한다.

한편 본 연구는 패널조사 데이터를 활용해 남성 시청자만을 대상으로 분석했다는 한계가 있다. 스포츠 시장에서 여성 관람자와 참여자가 증가하고 있는데도 TV 시청자 수가 상대적으로 매우 낮다는 점에서 여성 스포츠 시청자의 미디어 특성과 디지털전환에 관한 인식 조사가 추후 연구에서 시도되어야 할 것으로 판단된다. 또한 소득수준 별 스포츠의 디지털전환과 정보검색역량 연구는 스포츠 참여격차로 이어질 수 있으므로 정책적 접근이 가능하도록 연구가 필요할 것이다. 마지막으로 스포츠는 다양한 미디어를 통해 시청되고, 매체의 문제를 넘어 플랫폼을 기반으로 발전하고 있다는 점에서 다양한 요인 및 연구방법이 고려된 연구 설계가 필요하겠다.

참고문헌

강진숙(2002). 인터넷 네트워크의 정보격차 현황과 대응정책 연구: 미국과 독일의 사례를 중심으로. **한국언론학보**, 46(4), 5-45.
 구윤희, 안지수, 노기영(2020). 미세먼지 위협인식

이 위험정보 처리와 예방행동에 미치는 영향: 확장된 위험정보 탐색처리 모형의 적용. **한국방송학보**, 34(1), 5-28.
 김구(2014). 한국에서 정보격차와 사회적 배제의 관계에 관한 탐색적 비교 분석. **한국지역정보학회지**, 17(2), 61-88.
 김문조, 김종길(2002). 정보격차 (Digital Divide) 의 이론적·정책적 재고. **한국사회학**, 36(4), 123-155.
 김병수, 김대길(2019). 소셜 미디어에서 개인 식별 정보와 사생활 정보 공유 의지에 영향을 미치는 요인. **디지털융복합연구**, 17(11), 127-136.
 김영옥, 김영지, 김수현(2018). 기후변화에 대한 위험 정보 추구 및 처리 연구: 정보원 신뢰도, 행동에 대한 태도, 인지된 정보 수집 능력의 조절효과 중심: 정보원 신뢰도, 행동에 대한 태도, 인지된 정보 수집 능력의 조절효과 중심. **한국언론학보**, 62(5), 72-106.
 김창호(2021). 디지털 전환인식이 디지털기술 수용에 미치는 영향: COVID19의 조절효과를 중심으로. **산업융합연구**, 19(2), 1-10.
 김진표, 박성진, 김보겸, 공성배. (2012). 청소년들의 스포츠 TV 시청몰입이 시청만족 및 시청행동에 미치는 영향. **한국체육과학회지**, 21(5), 197-206.
 김혜숙, 차현진, 김현진, 한나라(2023). 초·중학생의 디지털 리터러시 역량 평가를 위한 프레임워크 개발. **학습자중심교과교육연구**, 23(11), 579-595.
 니에신위, 경성림(2022). 클라우드 서비스의 수용의도에 미치는 영향에 관한 연구. **디지털융복합연구**, 20(5), 23-29.
 문영환, 홍아름, 황준석(2017). 이용자의 성격특성과 접근성이 디지털 리터러시에 미치는 영향에 관한 연구. **정보사회와 미디어**, 18(2), 33-64.
 문화체육관광부(2023). 2023년 국민여가활동조

- 사 보고서. 문화체육관광부.
- 류성진. (2024). 미디어기기 이용역량과 정보 프라이버시 염려가 비판적 이해 역량으로서 정보 분석 및 평가에 미치는 영향: 독립변수 vs. 매개변수로서 정보 프라이버시 염려의 역할 규명을 중심으로. **한국방송학보**, 38(3), 35-84.
- 배정원(2017.11.07.). 밀레니얼 세대, TV보다 앱 유튜브로 스포츠 관람. 아이있는 여성 강력하고, 소셜미디어로 홍보해야. 이코노미조선. https://economychosun.com/site/data/html_dir/2017/11/07/20171107000000.html
- 박세진, 청동필, 류찬하(2024). 특허정보를 통한 디지털 정보격차 기술 국가별 동향 비교분석. **한국콘텐츠학회논문지**, 24(7), 34-49.
- 박안선(2022). 디지털 전환 개념 연구. **한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집**, 3-4.
- 박예중, 이슬기(2024). 인공지능에 대한 인식 분석: 인공지능 규제와 기술, 그리고 디지털 리터러시를 중심으로. **한국조직학회보**, 21(2), 161-200.
- 방영석, 이동주, 안재현(2009). 디지털 컨버전스 환경에서의 프라이버시 이슈와 프라이버시 침해 우려. **경영정보학연구**, 11(2), 91-111.
- 변혜민, 심정원(2024). TV 가상광고 유형에 따른 광고효과 연구: 시청방해와 맥락일치성의 조절효과. **방송과 커뮤니케이션**, 25(3), 229-275.
- 서형준, 명승환(2016). 국내 정보격차연구 동향: 국내학술지를 중심으로: 국내학술지를 중심으로. **한국지역정보학회지**, 19(4), 151-187.
- 손재만(2023). Sports Digitalization: 경기, 학문, 관람 및 피트니스 분야의 디지털 트랜스포메이션. **한국스포츠학회지**, 21(2), 221-230.
- 송영근, 박안선, 심진보(2022). 디지털전환의 개념과 디지털전환 R&D의 범위. **한국전자통신연구원 연구보고서**, 1-45.
- 송지준(2015). 논문작성에 필요한 SPSS/AMOS 통계분석방법. 파주: 21세기사.
- 신명환, 이성진, 최현정(2022). 디지털 미디어 리터러시 역량에 대한 이용자의 인식 유형과 평가. **주관성연구**, 30, 59-49.
- 심미선 (2022). 미디어메시지 리터러시 역량에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. **한국언론정보학보**, 116, 38-76.
- 안창현(2024). 日, '2024 파리올림픽'중계방송 시청률 급감-소셜미디어와 동영상 전송서비스 보급으로 젊은 층 중심 TV 이탈 가속 확인. **해외방송정보**, 2024(9), 4-10.
- 안춘모(2022). 디지털 전환에 따른 디지털 역량 제고 방안에 관한 연구. **한국통신학회 학술대회논문집**, 1253-1254.
- 엄사랑, 신혜리, 김영선(2020). 중·고령자의 기술 활용도 영향요인: 중년층과 고령층의 차이 비교를 중심으로. **한국지역정보학회지**, 23(2), 171-202.
- 오지영, 박지원, 박소정(2022). 사회경제적 불평등 측정 방법 분석과 시사점. **ODA 정책연구**, 22(2), 1-100.
- 유협, 김도균, 한진욱(2008). 미디어 스포츠의 디지털화와 시청의도의 관계: 이성적 행동이론의 적용. **한국체육과학회지**, 17(4), 743-753.
- 윤현경(2023). 베이비붐 세대의 스마트기기 이용과 정보검색 이용이 정신건강에 미치는 영향. **한국산학기술학회논문지**, 24(3), 219-227.
- 이동현. (2004). 청소년의 TV 스포츠 시청이 스포츠 태도에 미치는 영향. **한국학교체육학회지**, 14(2), 41-50.
- 이민상(2020). 디지털격차의 지식격차에 대한 영향 연구-지능정보사회에 대한 지식격차를 중심으로. **사회과학연구**, 36(2), 119-143.
- 이석준, 유효정, 김나형, 최영진(2021). 수용성 관점

- 에서의 디지털 전환 결정요인에 대한 실증적 연구. **정보기술아키텍처 연구**, 18(2), 181-197.
- 이원태, 손상영, 문정욱, 강민성, 김서용(2018). 지능정보기술의 사회적 수용성 모형 개발 및 결정요인 분석. **정보통신정책연구원 기본연구**, 18(8), 1-259.
- 이준호, 이영주(2024). 스포츠 예능프로그램의 재시청과 스포츠 참여 의도에 미치는 요인에 관한 연구. **한국엔터테인먼트산업학회논문지**, 18(5), 53-65.
- 이지훈, 강준모, 이정숙(2020). 인터넷 미디어 활동에 따른 소비자 혁신성 유형이 프라이버시 침해 우려성에 대한 고(High)집단과 저(Low)집단 간의 비교 분석. **한국엔터테인먼트산업학회논문지**, 14(7), 193-202.
- 이하나, 정세훈(2023). 정보 이용 능력과 정보 탐색 행동의 관계에 대한 메타 분석. **한국언론학보**, 67(5), 5-45.
- 이해수, 이모란(2024). 누가 생성형 AI를 이용하는가? : 인구사회학적 변인, 디지털 리터러시, 디지털 전환인식을 중심으로. **경영정보학연구**, 26(3), 377-394.
- 이현주, 김남화, 김의현, 한여민, 신혜리, 김영선(2024). 고령자의 스마트 기기 활용 여가활동 여부와 삶의질 관계 검증. **한국여가레크리에이션학회지**, 48(2), 91-111.
- 임문선, 정남호(2024). 디지털 리터러시와 정보 프라이버시 우려가 정보의 비판적 이해에 미치는 영향: 보호동기 이론과 감각추구 성향의 적용. **인터넷전자상거래연구**, 24(4), 1-25.
- 정선영. (2013). 어머니의 취업이 청소년 자녀의 비만 및 과체중에 미치는 영향-TV 시청과 인터넷 이용의 매개효과를 중심으로. **한국아동복지학**, 41, 39-66.
- 정용찬, 김윤화, 오윤석(2023). 2023 한국미디어패널조사보고서. 정보통신정책연구원.
- 조원호, 장원용(2024). OTT 스포츠 중계방송 콘텐츠 특성과 시청 행동 연구. **한국엔터테인먼트산업학회논문지**, 18(2), 31-40.
- 조예진(2024). OTT 서비스 특성이 OTT 서비스의 이미지, 만족 그리고 재구매 의도에 미치는 영향. **한국스포츠학회지**, 22(3), 99-110.
- 진현창, 윤한성(2011). 지상파 TV방송의 디지털전환을 위한 지자체 및 CATV 방송사의 역할: K지역 CATV방송사의 추진사례를 중심으로. **산업혁신연구**, 27(4), 137-164. 한국정보통신기술협회, **정보통신용어사전**. <https://terms.tta.or.kr/dictionary/searchFirstList.do>
- 한의진(2023). 대학생들의 해외여행 위험인식이 정보탐색행동에 미치는 영향-해외여행 사전 지식의 조절효과. **문화융복합**, 4(2), 35-51.
- 황인호(2024). OTT 사용자 락인 및 프라이버시 우려 완화: 서비스 다양성, 기술 지원, 그리고 사회적 상호작용성의 역할. **한국디지털콘텐츠학회논문지**, 25(5), 1205-1216.
- 황혜선(2016). 소비자의 스마트미디어 활용수준의 질적 격차에 관한 연구: 기술건너뛰기(Technology Leapfrogging) 현상을 중심으로. **소비자정책교육연구**, 12(2), 145-168.
- Baruh, L., Secinti, E., & Cemalcilar, Z. (2017). Online privacy concerns and privacy management: A meta-analytical review. *Journal of Communication*, 67(1), 26-53.
- Billon, M., Crespo, J., & Lera-Lopez, F. (2021). Do educational inequalities affect Internet use? An analysis for developed and developing countries. *Telematics and informatics*, 58, 101521.
- Dąbrowska, J., Almpantopoulou, A., Brem, A., Chesbrough, H., Cucino, V., Di Minin,

- A., Giones, F., Hakala, H., Marullo, C., Mention, A. L., Mortara, L., Norskov, S., nylund, P., Oddo, C. M., Radziwon, A., & Ritala, P. (2022). Digital transformation, for better or worse: a critical multi-level research agenda. *R&D Management*, *52*(5), 930–954.
- Hindman, L. C., & Paulsen, R. J. (2024). Racial and gender inequality regimes in sport: Occupational segregation and wage gaps in the US spectator sports industry. *European Sport Management Quarterly*, *24*(2), 470–490.
- Hussain, N., & Phulpoto, S. (2024). Digital Literacy: Empowering Individuals in the Digital Age. *Assyfa Learning Journal*, *2*(2), 70–83.
- Ketelaar, P. E., & Van Balen, M. (2018). The smartphone as your follower: The role of smartphone literacy in the relation between privacy concerns, attitude and behavior towards phone-embedded tracking. *Computers in Human Behavior*, *78*, 174–182.
- Law, N. W. Y., Woo, D. J., De la Torre, J., & Wong, K. W. G. (2018). A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2. 51.
- Lin, M. (2024). Leisure innovation for older adults in urban China: Application and reexamination of leisure innovation theory. *Leisure Sciences*, *46*(1), 82–100.
- Lin, J. S., & Hsieh, P. L. (2007). The influence of technology readiness on satisfaction and behavioral intentions toward self-service technologies. *Computers in Human Behavior*, *23*(3), 1597–1615.
- Manca, S., Bocconi, S., & Gleason, B. (2021). Think globally, act locally: A glocal approach to the development of social media literacy. *Computers & Education*, *160*, 104025.
- Office of Communications. (2006). Media literacy audit: Report on media literacy among children. Retrieved from <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/adults/minority>
- Rojas-Estrada, E. G., Aguaded, I., & Garcia-Ruiz, R. (2024). Media and information literacy in the prescribed curriculum: A systematic review on its integration. *Education and Information Technologies*, *29*(8), 9445–9472.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: *Toward a unified view*. *MIS Quarterly*, 425–478.
- Wallinheimo, A. S., & Evans, S. L. (2021, April). More frequent internet use during the COVID-19 pandemic associates with enhanced quality of life and lower depression scores in middle-aged and older adults. *Healthcare*, *9*(4), 393.