경영정보학연구
제15권 제3호
2005년 9월

정보기술 사용에서의 놀이성, 유용성 그리고 사회적 영향: 미니홈피 사용을 중심으로

이 웅 규*, 이 승 헌*

Playfulness, Usefulness and Social Influence in Using Information Technology: Focus on Using Minihompy

Woongkyu Lee, Seung Hun Lee

According to traditional theories of information systems, one of the reasons for using information technology is that users believe it to be helpful or useful for what they want to do, which is called extrinsic motivation. However, in addition to extrinsic motivation, there are other reasons for using it such as enjoying or playing with information technology itself, called intrinsic motivation, and just others around users, called social influence. The objective of this study is to provide a research model for using information technology considering intrinsic and extrinsic motivation, and social influence. For validation of this model, we survey the users of 'Minihompy' since it is one of the most popular blog services in Korea and there are relatively clear extrinsic and intrinsic motivation, and social influence respectively in using it. By analysing 549 valid samples by Partial Least Square(PLS), we show the suggested research model to be a valid one. That is, all hypotheses we suggested turn out to be statistically significant and R^2 of the dependent variable, the intention of use, explaining by the model to be higher than 40%. In addition to validation of the research model, it is found that intrinsic motivation may be more important than extrinsic motivation and social influence in using information technology.

Keywords : Playfulness, Usefulness, Intrinsic Motivation, Social Influence, Minihompy

* 대구대학교 경영학과

Ⅰ. 서 론

전통적인 정보시스템 이론에 의하면 사람들이 정보기술을 사용하려는 이유 가운데 하나는 자기가 하고자 하는 일에 정보기술이 도움을 줄 수 있을 것이라고 믿기 때문이다. 특히 과거와 같이 정보기술 사용에 많은 비용이 수반될 뿐 아니라 사용법을 익히기가 그리 쉽지 않은 환경에서는 정보기술이 가져다 줄 분명하면서도 구체적인 혜택이 무엇인지 판단하지 않을 수 없다. 그렇기 때문에 전통적인 정보시스템 이론에서는 정보기술에 대해 지각하고 있는 유용성(perceived usefulness)을 사용용이성(perceived ease of use)과 함께 정보기술 수용여부를 결정하는 중요한 변수로 보고 있고[Davis, 1989; Davis *et al.*, 1989], 정보시스템 사용에 의해 개인에게 미치는 효과(individual impacts) 또는 사용자나 조직이 얻는 순수한 혜택(net benefit)을 정보시스템의 성공여부를 판단하는 중요한 변수 가운데 하나로 보고 있다[DeLone and McLean, 1992; 2003].

그러나 사람들이 정보기술을 사용하는 이유는 정보기술이 자신이 하고자 하는 일에 도움을 줄 수 있을 것이라고 믿기 때문만은 아니다. 많은 사람들은 정보기술과 자신이 하고자 하는 일을 관련짓지 않으면서도 정보기술을 사용한다. 가령 정보기술 사용 자체가 재미가 있어서 사용할 수도 있고 남들이 하니까 그냥 따라 하는 경우도 있을 수 있다. 특히 PC와 인터넷의 보급이 일반화되어 있고 인터넷을 기반으로 하는 다양한 정보기술 서비스가 제공되고 있는 오늘날의 정보기술 사용 환경 하에서는 이러한 현상이 더욱 두드러진다. 최근 한국인터넷진흥원[2004]에서 발간한 우리나라 정보화실태 조사 보고에 의하면 인터넷이 재미있기 때문에 사용한다는 사용자가 전제의 31.5%이고, 남에게 뒤지지 않기 위해서 사용하는 사람이 7.8%, 주위 사람들의 권유 때문에 사용하는 사람이 7.9%로서 다른 사람들의 영향 때문에 사용하는 사람이 약 15.7%에 달하고 있다. 반면 업무처리를 위해 인터넷을 사용하는 사람은 다른 사람들의 영향 때문에 사용하는 사람과 같은 15.7%로 나타나 있다.

심리학 이론에 의하면 어떤 행동을 하는 동기가 그 행동과 분명히 구분이 되는 다른 것을 원하는 경우에는 이를 외재적 동기(extrinsic motivation)라 하고 어떤 행동을 하는 목적이 행동 그 자체에 있는 경우에는 내재적 동기(intrinsic motivation)에 의한 행위라고 부른다[Deci, 1975]. 전자는 특정한 목표를 달성하거나 대가를 취하기 위한 행동과 관련이 있고[Deci and Ryan, 1987], 후자는 행동을 통해 얻는 기쁨이나 만족과 관련이 있다[Vallerand, 1997]. 따라서 정보기술이 자신이 하고자 하는 일에 유용할 것이라고 믿기 때문에 사용한다면 외재적 동기에 의한 것이고 정보기술이 재미있어서 사용한다면 내재적 동기에 의한 것이 된다. 가령, 워드프로세서를 문서처리를 위해 사용한다면 외재적 동기에 해당하지만 워드프로세서로 작업하는 것을 즐기기 위한 것이라면 내재적 동기에 해당된다. 온라인 게임과 같이 정보기술의 용도 자체가 즐거움을 주기 위한 것이 아닌 이상, 정보기술을 사용하는 대부분의 경우는 외재적 동기와 내재적 동기를 동시에 가지고 있고[Davis *et al.*, 1992], 특히 최근 들어 인터넷을 기반으로 하는 정보기술에 있어서는 이와 같은 현상이 더욱 두드러진다[Agarwal and Karahanna, 2000; Moon and Kim, 2001].

다른 사람들의 영향 때문에 정보기술을 사용하는 것은 일종의 사회적 영향(social influence)에 해당된다. 정보기술 사용에 미치는 사회적 영향에는 두 가지가 있다. 정보기술에 대해 자신이 가지고 있는 믿음에 영향을 미칠 수도 있고 정보기술 사용의도에 영향을 미칠 수도 있다. 가령, 주위 사람이 워드프로세서를 사용하는 것을 보면 워드프로세서가 문서처리에 도움을 줄 것 같다는 생각을 더욱 강하게 가질 수도 있

지만 워드프로세서의 문서처리 기능에 대한 판단 없이 남들이 쓰니까 유행에 뒤지지 않기 위해 써야겠다는 생각을 가질 수도 있다. 전자를 정보적 영향(informational social influence)이라 하고 후자를 규범적 영향(normative social influence)이라고 한다[Deutsch and Gerard, 1955]. 정보적 영향은 다른 사람으로부터 얻은 정보를 어떤 실체에 대한 증거로 받아들여 내부화(internalization)하는 것으로, 자신의 주위 사람들이 어떤 대상에 대해 가지고 있는 생각을 그 대상에 대해 가지고 있는 믿음구조(belief structure)에 반영하는 과정이다[Deutsch and Gerard, 1955; Kelman, 1958]. 반면 규범적 영향은 보상을 얻거나 처벌을 피하기 위해 다른 사람들의 기대에 부응(compliance)하는 것을 의미한다[Deutsch and Gerard, 1955; Kelman, 1958].

본 연구의 목적은 정보기술 사용에 대한 내재적 동기 및 외재적 동기 그리고 정보적 영향과 규범적 영향을 포함하는 사회적 영향이 정보기술 사용의도에 미치는 영향을 규명하는 것이다. 이를 위해 이들 간의 이론적인 관계를 나타내는 연구모형을 제안하고 '미니홈피' 사용자를 대상으로 제안된 연구모형을 실증적으로 검증한다.

미니홈피는 최근 사용이 급증하고 있는 블로그(blog)[1] 서비스의 일종이다. 코리안클릭(www.koreanclick.com)과 리서치인터내셔널에서 실시한 조사[2004]에 의하면 우리나라 인터넷 사용자 가운데 미니홈피의 이용을 목적으로 인터넷을 사용한다는 응답률은 23.1%에 달하고 있고, 회원수도 2004년 2월 현재 600만 명이며 월 순방문자 수도 1000만 명에 달하고 있다. 심지어 많은 사람들은 미니홈피를 고유명사가 아닌 보통명사로 인식할 뿐 아니라 미니홈피 사용에 관련된 새로운 용어가 등장할 만큼 인터넷 사용자들 사이에는 미니홈피의 사용이 일반화되고 있다.

본 연구에서 미니홈피를 주목하는 이유는 높은 사용률 이외에도 미니홈피 사용에는 다음과 같이 외재적 동기, 내재적 동기 그리고 사회적 영향이 비교적 뚜렷하게 나타나기 때문이다. 첫째, 사용자들이 미니홈피를 사용하는 이유는 인터넷상에 자기를 알리는데 유용하기 때문이다. 즉, 분명한 외재적 동기를 가지고 있다. 게시판이나 자기소개 기능 등을 통해 자신의 정보나 자신이 알리고 싶은 내용을 쉽게 알릴 수 있을 뿐 아니라 미니홈피 회원들 간에는 상호방문도 쉽게 이루어져 자신을 알리는데 매우 유용하다.

둘째, 미니홈피를 꾸미는 것 자체가 즐거운 일이 될 수 있다. 미니홈피에서 제공되는 간단한 개발환경으로 텍스트 컨텐츠는 물론이고 멀티미디어 파일을 기반으로 하여 자기 자신의 미니홈피 꾸미는 일은 그리 어렵지도 않고 그 자체가 즐거움이 될 수 있다. 즉, 사용자들은 미니홈피 꾸미는 것 자체를 즐기기 위해 미니홈피를 사용하는 내재적 동기를 가지고 있다.

셋째, 많은 미니홈피 사용자들은 주위의 다른 사람들 때문에 사용하기도 한다. 다른 사람들이 꾸며 놓은 미니홈피 또는 미니홈피를 사용하는 주위 사람들에 의해 미니홈피의 유용성이나 재미를 느낄 수도 있고, 다른 사람들로부터 소외되거나 뒤떨어지지 않기 위해 미니홈피를 사용할 수도 있다.

Ⅱ. 이론적 배경

2.1 정보기술 사용의 동기

정보기술 사용의 외재적 동기에 관련된 믿음 가운데 가장 대표적인 것은 Davis[1989]의 기술수용모형(technology acceptance model)에서

1) 블로그는 웹로그(web log)의 줄임말로 개인이 운영하는 커뮤니티 사이트다. 블로그 서비스를 제공하는 사이트 가운데 하나인 블로거(http://www.blogger.com)에 의하면 블로그란 '일기처럼 정기적으로 업데이트 되는 짧은 글들로 이루지는 웹페이지'로 정의하고 있다.

채택하고 있는 지각된 유용성(perceived usefulness)이다. 지각된 유용성이란 "사용자가 하고자 하는 일의 성과를 정보기술에 의해 높여 줄 수 있을 것이라는 주관적인 확률에 대한 지각"이다[Davis, 1989; Davis *et al.*, 1989]. 따라서 유용성이 높다고 믿기 때문에 어떤 정보기술을 사용한다는 것은 해당 정보기술을 사용이 좋아서라기보다는 그 정보기술이 자신이 하고 있는 일에 도움을 줄 수 있을 것이라는 기대 때문이다. 지각된 유용성이 이론적으로 주목을 받는 이유는 알기 쉬운 개념이기도 하지만 정보기술 수용에 대한 높은 설명력을 갖고 있는 것으로 알려진 기술수용모형에서 매우 중요한 역할을 하기 때문이다. 가령, Gefen and Straub[2000]에 의하면 기술수용모형의 또 하나의 변수로 알려진 지각된 사용용이성(perceived ease of use)은 유의한 설명력을 가지고 있지 못한 경우가 많았지만 지각된 유용성은 대부분 유의한 설명력을 보여 주고 있다.

정보기술 사용의 내재적 동기에 관련된 믿음의 대부분은 Csikszenmihalyi[1990]의 플로우(flow) 이론에 기반을 두고 있는 경우가 많다. 플로우란 "사람들이 어떤 행위에 너무나 몰두하고 있어서 다른 일의 중요성을 깨닫지 못하고 있는 상태"를 말한다[Csikszenmihalyi, 1990]. 웹을 사용하고 있을 때 많은 사람들은 평소보다 빨리 시간이 지나가는 것을 느낀다든지 다른 일에 관심을 갖지 않는 경우가 전형적인 플로우 상태다. Agarwal and Karahanna[2000]가 제안한 인지적 흡입(cognitive absorbtion)이나 Moon and Kim[2001]이 제안한 지각된 놀이성(perceived playfulness) 등은 플로우를 기반으로 하는 믿음의 대표적인 예다. 인지적 흡입은 소프트웨어 깊이 몰두해 있는 상태를 의미하며, 시간적 해리(temporal dissociation), 집중된 몰두(focused immersion), 고양된 즐거움(heightened enjoyment), 통제(control) 및 호기심(curiosity) 등 다섯 가지 차원으로 이루어져 있다[Agarwal and Karahanna, 2000]. 반면 지각된 놀이성은 개인의 경험을 통해 형성되는 내재적 믿음 또는 동기로서 다음과 같은 세 가지 차원으로 이루어져 있다[Moon and Kim, 2001].

- 집중(concentration): 자신이 정보기술 사용에 집중해 있다고 생각하는 정도
- 호기심(curiosity): 정보기술 사용 중 호기심을 가지고 있는 정도
- 즐거움(enjoyment): 정보기술 사용이 내재적으로 즐겁거나 흥미로움을 발견하는 정도

2.2 정보기술 사용의 사회적 영향

사회적 영향이란 "특정한 사회적 상황에서 자신의 참조집단(reference group)이 가지고 있는 주관적 문화를 내부화하여 다른 사람들의 의견에 동의하는 것"이다[Triandis, 1980]. 정보기술 사용분야에서 사회적 영향은 정보기술 사용과 직접 관련을 갖거나 정보기술에 대해 가지고 있는 믿음과 관련을 갖는다. Deutsch and Gerard [1955]의 이론에 의한다면 전자는 규범적 영향에 해당되고 후자는 정보적 영향에 해당된다.

정보기술 사용에서의 규범적 영향 즉, 사회적 영향과 정보기술 사용의도와의 관계는 많은 논란이 있어 왔다. 가령, Thompson 등[1991]이나, Taylor and Todd[1995], 또는 Karahanna 등[1999]은 사회적 영향과 정보기술 사용과의 관계를 실증적으로 밝히고 있는데 비해 Chau and Hu[2002a; 2002b]는 밝히지 못하고 있다. 반면 Venkatesh and Morris[2000]는 여성에게 있어서는 사회적 요인이 사용의도를 설명하는데 의미를 갖지만 남자인 경우에는 밝혀내지 못하고 있고, Venkatesh and Davis[2000]는 사용에 대한 강제성이 없는 한 사회적 요인이 사용의도에 영향을 주지 못하는 것으로 주장하고 있다.

반면 사회적 영향과 정보기술에 대한 믿음과의 관계인 정보적 영향은 규범적 영향과 달리 여

러 연구를 통해 긍정적인 관계를 가지고 있는 것으로 밝혀져 왔다[Venkatesh and Davis, 2000; Lewis *et al.*, 2003; Venkatesh *et al.*, 2003; 양희동, 권순동, 2003]. 즉, 정보기술에 대한 주위사람들의 사용권유나 사용압력은 정보기술에 대한 유용성을 더 높게 평가할 수 있게 한다는 것이다.

한편 정보기술에 있어 사회적 영향은 대부분 주관적 규범을 중심으로 연구되어 왔다[양희동, 권순동, 2003]. 주관적 규범이란 사회적 영향의 일종으로 "어떤 행동을 해야 할지 여부에 대해 자신에게 있어 중요한 사람들이 어떻게 생각하는가에 대한 개인의 지각"이다[Fishbein and Ajzen, 1975].

그러나 정보기술 사용과 관계를 갖는 사회적 영향은 주관적 규범 이외에도 이미지(image)나 가시성(visibility)이 있을 수 있다[양희동, 권순동, 2003]. 이미지는 기술혁신 확산이론에서 발전된 개념으로 Moore and Benbasat[1991]는 "혁신적인 기술을 사용하여 사회시스템 내에서 자신의 위치를 향상시킬 것으로 지각하는 정도"라고 정의하고 있다. Kelman[1958]의 이론에 의하면 사람들은 자신이 소속되어 있는 집단에 귀속화(identification)하기 위하여 그 집단의 규범적 영향에 반응하는 경향을 가지고 있다. 이미지는 일종의 귀속화에 해당하는 것으로 Venkatesh and Davis[2000]는 정보기술의 유용성에 대한 믿음에 영향을 미치는 변수로 간주하기도 했다.

가시성 역시 정보기술 혁신 수용을 설명하기 위해 채택한 개념으로 Moore and Benbasat [1991]는 "조직 내에서 혁신이 보이는 정도"로 정의하고 있다. 가시성이 정보기술에 대한 태도나 사용의도에 긍정적인 영향을 미친다는 것은 정보기술 사용자가 눈에 많이 띌수록 유용성에 대한 지각이 높아진다는 것을 의미한다. 따라서 가시성은 사용자가 많아지면 많아질수록 효용이 높아지는 현상을 의미하는 네트워크 효과(network effect)와 관련이 있다[Shapiro, 1998].

양희동, 권순동[2003]은 정보기술 사용에 대한 사회적 영향은 주관적 규범에 의해서만 설명될 수 있는 것이 아니라 주관적 규범, 이미지, 가시성을 포괄하는 복합 차원의 구성개념이 되어야 한다고 보고 이를 지각된 사회적 영향(perceived social influence)으로 규정하였다. 통계학적으로 본다면 지각된 사회적 영향은 주관적 규범, 이미지, 가시성 세 가지의 1차 요인(the first order factor)에 의해 구성되는 2차 요인(the second order factor)으로 간주될 수 있다.

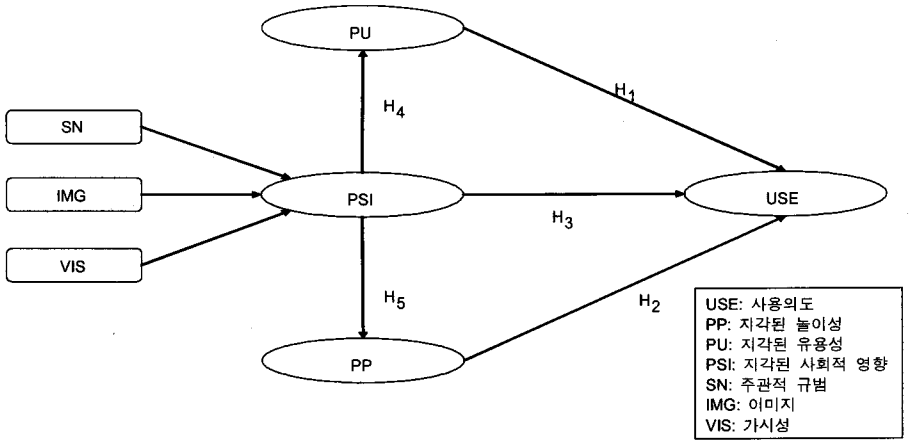
한편 지각된 사회적 영향을 구성하는 세 가지 개념 모두 사회적 영향에 대한 원천이지만 어느 것도 전체를 대표한다고 보기 힘들고 세 가지 개념 간에 상관관계가 있다고 보기도 힘들다. 가령 가시성은 이미지나 주관적 규범과는 다른 방향을 보일 수도 있다. 따라서 세 개념은 사회적 영향을 구성하는 조형적 측정자(formative indicator)로 간주된다[양희동, 권순동, 2003]. 조형적 측정자란 측정자가 구성개념에 대한 원인이 되는 경우로서 구성개념이 측정자의 원인이 되는 반영적 측정자(reflective indicators)와 구분이 된다[Chin, 1998].

정보기술을 기업과 같은 공식적인 조직에서 사용하는 것이 아니라 일반가정이나 학교와 같은 비공식적인 조직에서 사용하는 것으로 본다면, 주관적 규범은 자신이 소중하다고 여기는 친구나 동료가 어떻게 생각하고 있는가에 대한 지각이고, 이미지는 친구들이나 동료 또는 비공식적인 집단 안에서 자신의 위치를 돋보이게 할 것으로 지각하는 정도이며, 가시성은 자신의 주위에서 정보기술을 사용하는 사람들이 보이는 정도로 해석할 수 있다.

Ⅲ. 연구모형과 가설

3.1 연구모형

미니홈피 사용에 대한 내재적 동기와 외재적



<그림 1> 연구모형

동기 그리고 사회적 영향을 고려하여 <그림 1>과 같은 연구모형을 제시하였다. 종속 변수는 정보기술 사용의도로 하고 사용의도에 영향을 미치는 변수는 외재적 동기에 해당하는 지각된 유용성, 내재적 동기에 해당하는 지각된 놀이성 그리고 지각된 사회적 영향이다. 지각된 사회적 영향의 경우 양희동, 권순동[2003]의 기존 연구에서 제안한 바와 같이 주관적 규범과 이미지 그리고 가시성을 하위 개념으로 갖는 복합 차원의 구성개념 즉, 조형적인 2차 요인으로 설정하였고, 사용의도, 지각된 놀이성 및 지각된 유용성의 선행변수로 설정하였다.

3.2 가 설

미니홈피 사용의 외재적 동기는 인터넷상에 자기 자신을 알리려는 것이다. 본 연구에서는 미니홈피에 대해 지각하고 있는 유용성을 '미니홈피 사용이 자신을 알리는데 유용할 것으로 믿는 정도'로 정의한다. 기술수용모형에 의하면 지각된 유용성은 정보기술의 사용의도에 영향을 미치는 것으로 보고 있고[Davis, 1989; Davis *et al.*, 1989], 이 관계는 이미 다양한 정보기술 분야에서 다양한 표본을 통해 실증적으로 검증이 되고 있다[Gefen and Straub, 2000; Legris *et al.*, 2003]. 미니홈피가 자신을 알리는데 유용할 것으로 믿는 정도가 높다면 미니홈피를 더 많이 사용할 것이기 때문에 다음과 같은 가설이 성립된다.

가설 1(H1): 미니홈피에 대해 지각하고 유용성은 미니홈피 사용의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

미니홈피 사용의 내재적 동기는 자신의 홈페이지를 꾸미는 것 그 자체이다. 본 연구에서는 Moon and Kim[2001]의 연구를 기반으로 하여 지각된 놀이성을 다음과 같이 정의한다.

- 집중(concentration): 자신이 미니홈피 사용에 집중해 있다고 생각하는 정도
- 호기심(curiosity): 미니홈피 사용 중 호기심을 가지고 있는 정도
- 즐거움(enjoyment): 미니홈피 사용이 내재적으로 즐겁거나 흥미로움을 발견하는 정도

미니홈피에 대해 지각하고 있는 놀이성을 높이 지각할수록 미니홈피의 사용의도는 높아진다. 왜냐하면 어떤 경험에서의 긍정적인 경험은 그 행위를 하는 중요한 이유가 되기 때문이다. 어떤 행위에 대해 좋은 느낌을 가졌다는 것은

내재적인 동기를 가졌다는 것이 되기 때문에 사람들은 행위 자체를 위해 그 행위에 빠져들고 싶어 한다[Moon and Kim, 2001]. 따라서 다음과 같은 가설이 성립된다.

가설 2(H2): 미니홈피에 대해 지각하고 있는 놀이성은 미니홈피 사용의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

사회적 영향과 사용의도와 관계는 이론적 배경에서 살펴보았듯이 기존 연구에서 일관된 결과를 보여 주지 못하고 있다. 그러나 기존 연구에서는 정보기술의 사용 대상이 기업이나 병원과 같이 정형적인 업무 또는 전문적인 업무를 수행하는 조직이었고, 사회적 영향의 범위도 해당 조직이나 같은 전문분야로 국한되어 있었다. 가령, Venkatesh and Davis[2000]는 공정관리시스템, 회계관리시스템, 재무관리시스템 등과 같이 기업조직 내에서 사용되어지는 경우였고, Chau and Hu[2002a; 2002b]의 경우에는 전문의사들의 원격의료장비 사용에 관한 것이었다. 그러나 미니홈피와 같이 인터넷을 기반으로 하는 정보서비스의 경우 사회적 영향을 받을 수 있는 그룹은 작업장(workplace)으로 한정되는 것이 아니라 일반가정이나 학교는 물론이고 자신이 접근할 수 있는 인터넷 전체로 확대된다. 그렇기 때문에 만일 미니홈피를 사용하지 않을 경우 친구나 동료 또는 다른 인터넷 사용자들로부터 소외받고 있다는 지각을 하게 될 가능성이 높고 그 정도는 작업장에서 사용하는 정보기술보다 높을 수 있다. 따라서 다음과 같은 가설이 성립한다.

가설 3(H3): 미니홈피에 대해 지각하고 있는 사회적 영향은 미니홈피 사용의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

사회적 영향과 정보기술의 지각된 유용성은 사용의도와 달리 긍정적인 관계가 있다는 것이 일관된 연구결과였다. 미니홈피의 경우 사용자의 친구나 동료들에게 미니홈피를 직접 자신이 사용하면서 사용하기를 권할 수 있고, 또한 사용자는 미니홈피 사용을 통해 친구나 동료로부터 선망의 대상이 될 수 있다. 이와 같은 사회적 영향은 미니홈피가 자신을 알리는데 있어 유용한 도구이면서 미니홈피 꾸미기가 재미있다고 믿는 것을 강화시킬 수 있다. 따라서 다음과 같은 가설이 성립된다.

가설 4(H4): 미니홈피에 대해 지각하고 있는 사회적 영향은 미니홈피에 대해 지각하고 있는 유용성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 5(H5): 미니홈피에 대해 지각하고 있는 사회적 영향은 미니홈피에 대해 지각하고 있는 놀이성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

Ⅳ. 연구방법

4.1 측정척도

측정척도는 <표 1>에서 보는 바와 같이 기존 연구에서 개발된 것으로 전문가들을 통하여 본 연구가 의도하는 내용이 응답자에게 충분히 전달될 수 있도록 사전 검토를 하였다. 이러한 과정을 통하여 질문 내용이 어렵거나 이해의 혼란을 초래할 수 있는 문항들을 제거하거나 수정한 후, 전문가의 재검토를 거쳐서 최종 설문지를 확정하였다.

사용된 측정척도는 모두 5점 척도를 사용하였고 응답자로 하여금 각 항목에 대해 동의하는 정도를 표시하도록 하였다. 지각된 사회적 영향은 연구모형에서 언급한 바와 같이 주관적 규범, 가시성, 이미지의 복합차원으로 조형적인 2차 요인으로 처리하였다.

<표 1> 구성개념 측정척도의 항목 수와 출처 및 참고문헌

구 성 개 념	항목수	출처 및 참고문헌
주관적 규범(SN)	2	양희동, 권순동, 2003; Taylor and Todd, 1995; Mathieson, 1991
가시성(VIS)	3	양희동, 권순동, 2003; Moore and Benbasat, 1991
이미지(IMG)	4	양희동, 권순동, 2003; Moore and Benbasat, 1991
지각된 유용성(PU)	5	Davis, 1989; Davis *et al.*, 1989
지각된 놀이성(PP)	9	Moon and Kim, 2001; Deci, 1975
사용에 대한 의도(USE)	4	Davis, 1989; Davis *et al.*, 1989
합 계	28	

4.2 표 본

표본 대상은 미니홈피 사용경험을 가지고 있는 대학생으로 한정하였다. 700부의 설문지를 배포하여 회수된 설문지 중 미니홈피의 사용경험이 없거나 응답이 부실하거나 설문문항에 응답을 하지 않은 설문지 106부를 제외한 594부가 최종 분석에 이용되었다.

<표 2> 표본의 인구통계적 특성

구 분	변 수	빈 도(%)
성 별	남	334(56.2)
	여	260(43.8)
학 년	1학년	85(14.3)
	2학년	282(47.5)
	3학년	164(27.6)
	4학년	63(10.6)
사용 경력	1년 이하	441(74.2)
	1~2년	114(19.2)
	2~3년	15(2.5)
	3년 이상	24(4.0)
합 계		594(100%)

응답자의 인구통계학적 특성은 <표 2>에서 보는 바와 같이 성별 분포는 남성 56.2%, 여성 43.8%로서 비슷한 수준으로 조사되었다. 대학교 재학생을 설문 대상으로 하였기 때문에 연령분포가 아닌 학년을 중심으로 조사하였으며 1학년 14.3%, 2학년 47.5%, 3학년 27.6%, 4학년 10.6%이다. 미니홈피의 사용경력은 1년 이하 74.2%, 1년~2년 미만 19.2%, 2년~3년 미만 2.5%, 3년 이상 4%로 나타나고 있다.

4.3 분석도구(PLS)

PLS(Partial Least Square)는 컴포넌트(component)를 기반으로 하는 접근방식에 의해 추정하기 때문에 표본 크기와 잔차 분포(residual distribution)에 대한 요구 사항이 비교적 엄격하지 않고[Chin, 1998], 이론적인 구조모형에 대한 평가와 측정모형에 대한 평가를 동시에 할 수 있는 기법이다[Wold, 1982]. 일반적으로 PLS는 모형 전체의 적합성을 측정하기 보다는 원인-예측(causal-prediction) 분석을 할 경우나 이론 개발의 초기 단계에서 사용하는 것이 적절하다[Howell and Higgins, 1990]. 또 측정항목이 조형적일 경우 즉, 측정항목과 구성개념간의 관계가 원인-결과의 관계인 경우에도 PLS를 사용하는 것이 바람직한 것으로 알려져 있다[Chin, 1998]. 그렇기 때문에 구성개념에 대한 측정도구가 조형적인 경우가 대부분이면서 모형 적합도 보다는 구성개념의 설명력을 측정하고자 한 최근의 정보기술 관련 연구에서는 PLS를 분석도구로 채택하고 있다[PLS를 분석도구로 채택한 최근의 정보기술 관련 연구의 예: Venkatesh, 2000; Agarwal and Karahanna, 2000; Lewis *et al.*, 2003; 양희동, 권순동, 2003].

본 연구에서는 사회적 영향의 하위 차원을 구성하는 주관적 규범, 가시성, 이미지가 조형적인 관계를 갖기 때문에 이를 처리하기 위해 PLS를 분석도구로 채택하였고 소프트웨어는 PLS 그래프 3.0을 사용하였다.

Ⅴ. 자료 분석

5.1 측정모형

측정모형을 평가하기 전에 척도에 대한 순화(purification)를 하였다. <표 3>은 순화된 척도의 수정항목 상관계수(corrected item to total correlation)와 항목제거시 알파 값 그리고 구성개념에 대한 크론바하 알파를 보여주고 있다. 대부분의 수정항목 상관계수는 Hair[1988]가 제

<표 3> 순화된 측정척도의 수정항목 상관관계 및 크론바하 알파

변수	번호	측 정 항 목	수정항목 상관관계	항목제거시 알파값	크론바하 알파
주관적 규범	SN1	내 주위에 있는 사람들은 내가 미니홈피를 꾸민다고 생각할 것이다.	0.667	-	0.799
	SN2	나와 특별히 친분이 있는 사람들은 내가 미니홈피를 꾸민다고 생각할 것이다.	0.667	-	
가시성	VIS1	내 주위에 있는 사람들이 미니홈피를 사용하는 것을 많이 보았다.	0.609	0.674	0.764
	VIS2	내 주위에 있는 사람들이 미니홈피를 꾸미는 것을 많이 보았다.	0.707	0.560	
	VIS3	내 주위에서 미니홈피를 꾸미는 것은 지극히 일반적인 것이다.	0.597	0.714	
이미지	IMG1	미니홈피를 꾸미는 사람들이 그렇지 않은 사람들보다 더 바람직하다.	0.543	0.763	0.788
	IMG2	미니홈피를 꾸미는 사람들이 그렇지 않은 사람들보다 더 돋보인다.	0.697	0.681	
	IMG3	미니홈피를 꾸미는 사람들이 그렇지 않은 사람들보다 앞서나가는 것이다.	0.616	0.726	
	IMG4	많은 사람들은 미니홈피를 꾸민 사람이 그렇지 않은 사람보다 더 돋보인다고 생각할 것이다.	0.541	0.764	
지각된 유용성	PU1	미니홈피를 꾸미면 좀더 효과적으로 남에게 나 자신을 알릴 수 있을 것이다.	0.747	0.818	0.863
	PU2	미니홈피를 꾸미면 좀더 효율적으로 남에게 나 자신을 알릴 수 있을 것이다.	0.755	0.816	
	PU3	미니홈피를 꾸미면 그렇지 않은 홈페이지에 비해 나 자신을 남에게 잘 알릴 수 있을 것이다.	0.651	0.844	
	PU4	미니홈피를 꾸미면 좀더 많은 사람들에게 나 자신을 알릴 수 있을 것이다.	0.669	0.838	
	PU5	미니홈피를 꾸미는 것은 많은 사람들에게 나 자신을 알리는데 유용할 것이다.	0.599	0.855	
지각된 놀이성	PP1*	미니홈피를 꾸밀 때 시간이 흘러간 것을 자주 잊는다.	제거 (0.355)	제거 (0.853)	0.879 (0.850)
	PP2*	미니홈피를 꾸밀 때 주위의 소리를 듣지 못하는 경향이 있다.	제거 (0.459)	제거 (0.846)	
	PP3*	미니홈피를 꾸미다가 해야 할 일을 잊곤 한다.	제거 (0.484)	제거 (0.843)	
	PP4	미니홈피를 꾸미는 것은 내 생활에 즐거움을 준다.	0.673 (0.629)	0.860 (0.828)	
	PP5	미니홈피를 꾸미는 것은 내 생활에 재미를 준다.	0.696 (0.612)	0.857 (0.830)	
	PP6	미니홈피를 꾸미는 것은 내 생활을 행복하게 해준다.	0.715 (0.679)	0.854 (0.823)	
	PP7	미니홈피를 꾸미는 것은 내 호기심을 자극한다.	0.710 (0.641)	0.854 (0.826)	
	PP8	미니홈피를 꾸미는 것은 내 탐구심을 이끌어 낸다.	0.709 (0.674)	0.854 (0.822)	
	PP9	미니홈피를 꾸미는 것은 내 창작력을 일깨워 준다.	0.625 (0.593)	0.870 (0.831)	
사용의도	USE1	앞으로 미니홈피 꾸미기를 계속할 것이다.	0.748	0.727	0.821
	USE2	앞으로 미니홈피를 꾸미는 행위는 계속될 것이다.	0.728	0.733	
	USE3	앞으로 미니홈피를 꾸미는 행위는 종종 이루어 질 것이다.	0.617	0.787	
	USE4	다른 사람들에게 미니홈피를 꾸미는 것에 대해 강력하게 권할 것이다.	0.497	0.840	

주) * : 순화 과정에 의해 제거된 항목, ( ): 순화 전 값

<표 4> 요인분석

	요 인				
	1(지각된 놀이성)	2(지각된 유용성)	3(이미지)	4(가시성)	5(주관적 규범)
PP4	0.753	0.143	0.069	-0.023	0.186
PP5	0.772	0.189	-0.005	0.150	0.177
PP6	0.784	0.067	0.130	0.027	0.181
PP7	0.807	0.101	0.108	-0.002	-0.057
PP8	0.880	-0.034	0.199	0.000	-0.030
PP9	0.716	0.031	0.174	0.038	0.041
PU1	0.101	0.830	0.137	0.109	-0.006
PU2	0.151	0.810	0.162	0.183	0.037
PU4	0.007	0.728	0.067	0.259	0.085
PU3	0.065	0.787	-0.058	0.141	0.072
PU5	0.106	0.705	0.094	0.133	0.041
IMG2	0.077	-0.128	0.715	-0.063	0.166
IMG1	0.167	0.130	0.812	-0.057	0.089
IMG3	0.256	0.118	0.757	0.029	-0.037
IMG4	0.102	0.366	0.660	-0.044	0.004
VIS2	0.008	0.229	-0.099	0.809	-0.006
VIS1	0.061	0.228	-0.081	0.867	0.003
VIS3	0.050	0.204	0.041	0.704	0.150
SN1	0.141	0.027	0.121	0.098	0.880
SN2	0.226	0.139	0.096	0.043	0.854
요인적재치합	3.819	3.417	2.469	2.098	1.678
설명변량(%)	19.096	17.061	12.344	10.490	8.391
누적변량(%)	19.096	36.158	48.502	58.992	67.383

<표 5> 구성개념의 평균, 표준편차 그리고 AVE와 복합신뢰도 및 상관관계 행렬

	평균	표준편차	복합신뢰도	SN	VIS	IMG	PU	PP	USE
SN	2.988	0.914	0.909	0.833					
VIS	4.023	0.658	0.867	0.164	0.685				
IMG	2.426	0.723	0.863	0.233	-0.022	0.613			
PU	3.495	0.629	0.902	0.192	0.449	0.268	0.649		
PP	2.571	0.717	0.909	0.338	0.127	0.348	0.247	0.625	
USE	2.857	0.702	0.883	0.420	0.266	0.343	0.405	0.599	0.655

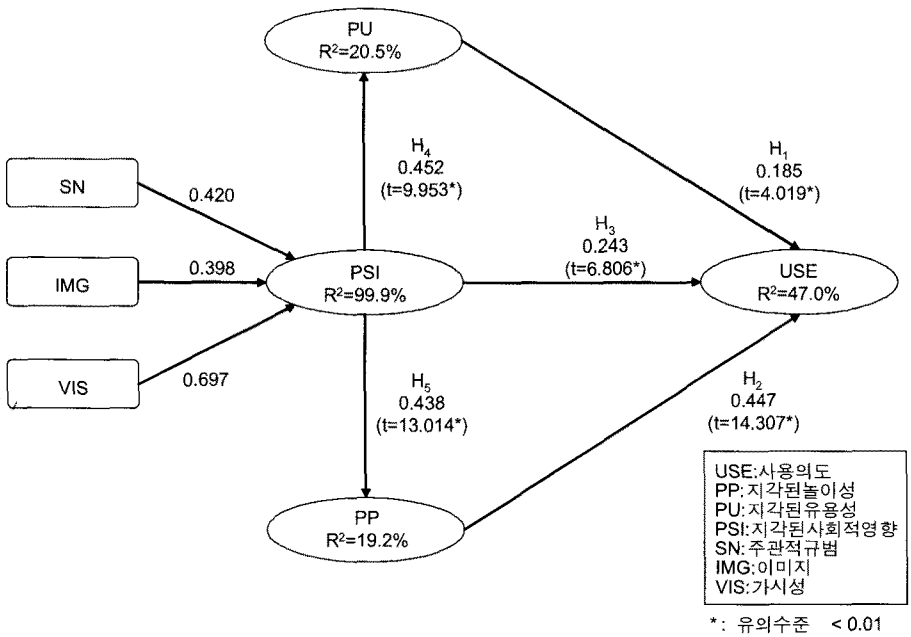
주) 대각선음영: AVE

안한 임계치인 0.5 보다 크게 나타나 있으며 측정척도의 해당 항목을 제거했을 때 알파 값은 전체 구성개념의 개념의 알파 값 보다 낮게 나타나고 있다. 다만 순화 전 지각된 놀이성의 측정항목 가운데 PP1, PP2, PP3의 수정항목 상관관계는 각각 0.355, 0.459, 0.484로 Hair[1998]가 제안한 0.5보다 작을 뿐 아니라 각 항목을 제거했을 때의 크론바하 알파 값도 0.853, 0.846, 0.843으로 지각된 놀이성의 크론바하 알파 값인 0.850 보다 높기 때문에 제거했다. 한편 모든 구성개념의 크론바하 알파 값은 Hair[1998]가 제안한 임계치인 0.7보다 높은 값을 보여 주고 있기 때문에 본 연구에서 제안한 측정척도는 타당한 신뢰성을 가진 것으로 평가할 수 있다.

순화된 척도의 수렴타당성(convergent validity)과 분별타당성(discriminant validity)을 평가하기 위해 요인분석, 복합신뢰도, AVE 및 상관계수 행렬을 구하였다. 요인분석은 주성분 분석(principal component analysis)과 베리맥스(verimax) 회전에 의해 적재치의 값이 1 보다 큰 요인만을 추출하는 방식에 의했다. <표 4>에서 보는 바와 같이 측정항목의 적재치는 관련 요인에 대해 0.6이 넘는 높은 값을 보였고 <표 5>에서 보는 바와 같이 모든 구성개념의 복합신뢰도는 Nunnally[1994]가 제안한 임계치 0.8을 상회하고 있으며 AVE 역시 Fornella and Lacker [1981]가 제안한 임계치 0.5를 넘어서고 있다. 또 <표 4>에서 보는 바와 같이 각 측정항목의 적재치는 자신과 관련이 없는 다른 요인에 대해서는 0.4 미만의 값을 보일 뿐만 아니라 <표 5>에서 보는 바와 같이 각 구성개념의 AVE는 다른 구성개념과의 상관계수보다 높은 값을 갖고 있다. 따라서 본 연구에서 사용하고 있는 측정도구는 수렴타당성과 분별타당성을 동시에 가지고 있다고 판단할 수 있다.

5.2 경로분석

<그림 2>에서 보는 바와 같이 구성개념에 대한 R^2는 지각된 유용성(PU)에 대해서는 20.5%,



<그림 2> 경로분석

<표 6> 경로계수간의 차이

경로	놀이성-사용의도(H_3)	(H_3-H_2)	사회적영향-사용의도(H_2)	(H_2-H_1)	유용성-사용의도(H_1)
경로계수	0.447	-	0.243	-	0.185
경로계수 차이	-	0.204	-	0.058	-
표준오차	0.031		0.0357	-	0.046
*경로계수 차이 t 값	-	104.9**	-	24.277**	-

$$t = \frac{PE_1 - PE_2}{\sqrt{\frac{SE_1^2 + SE_1^2}{n}}}$$

주) * : 경로계수 차이

PE_i : i번째 경로계수,

SE_i : i번째 경로계수 표준오차

n : 표본크기(=594)

**: 유의수준 < 0.01

지각된 놀이성(PP)은 19.2%, 그리고 사용의도(USE)는 47.0%를 보여주고 있기 때문에 모든 구성개념에 대한 설명력은 Falk and Miller[1992]가 제시한 적정한 검정력(power) 10%를 상회하고 있다. 전체 표본을 이용하여 구조모형에 대한 경로계수를 계산한 후, PLS에서 제공하는 부트트랩(bootstrap)방식을 이용하여 모든 경로계수에 대한 t-값을 구하였다. 각 경로의 경로계수와 해당 t-값은 <그림 2>에서 보는 바와 같이 가설 1(PU → USE)은 0.185와 4.019, 가설 2(PP → USE)는 0.447과 14.307, 가설 3(PSI → USE)은 0.243과 6.806, 가설 4(PSI → USE)는 0.452와 9.953 그리고 가설 5(PSI → PP)는 0.438과 13.014를 보여 주고 있어 모든 가설이 유의수준 0.01이하에서 채택되고 있다.

한편 사용의도와 관련을 갖는 변수 가운데 가장 높은 경로계수를 보여 주고 있는 것은 지각된 놀이성(0.447)이고 그 다음이 지각된 사회적 영향(0.243)이며 지각된 유용성(0.185)이 가장 낮은 경로계수 값을 갖는다. <표 6>에서 보는 바와 같이 가설 2의 경로계수와 가설 3의 경로계수 간의 차이(t값: 104.9)는 물론이고 가설 3과 가설 1의 경로계수 차이(t값: 24.277)에 관한 가설도 0.01 이하의 통계적 유의수준에서 채택되었다.

5.3 토의 및 시사점

첫째, 정보기술 사용에 대한 외재적 동기, 내재적 동기, 사회적 영향은 정보기술 사용의도에 중요한 선행변수이다. 본 연구에서 제안하고 있는 모든 가설은 <그림 2>에서 보는 바와 같이 모두 채택되었을 뿐 아니라 종속변수에 해당되는 사용의도의 R^2가 47.0%를 보이고 있는 것을 비롯해서 모든 R^2가 대체적으로 만족스러운 결과를 보여 주고 있다.

종속변수에 대한 R^2가 상대적으로 높게 나오면서 모든 경로계수가 상대적으로 낮은 유의수준에서 채택이 되었다는 것은 정보기술 사용의 외재적 동기, 내재적 동기 및 사회적 영향이 정보기술 사용의도를 설명할 수 있는 중요한 변수라는 것을 시사한다. 기술수용모형을 중심으로 정보기술 사용의 외재적 동기와 내재적 동기의 관계를 밝힌 연구도 있고[Davis *et al.*, 1992; Agarwal and Karahanna, 2000; Moon and Kim, 2001], 외재적 동기와 사회적 영향과의 관계를 규명하는 연구도 있었다[Venkatesh and Davis, 2000; Lewis *et al.*, 2003; Venkatesh *et al.*, 2003; 양희동, 권순동, 2003]. 그러나 본 연구에서와 같이 외재적 동기와 내재적 동기 그리고

사회적 영향을 동시에 고려한 연구는 아직 없었다. 따라서 본 연구의 결과는 향후 정보기술 사용을 설명하는 중요한 연구모형으로 자리 잡으리라 본다.

둘째, 정보기술 사용에 대한 내재적 동기의 중요성을 확인했다. 사용의도에 영향을 미치는 믿음 가운데 가장 큰 영향을 미치는 것은 지각된 놀이성이고 두 번째는 지각된 사회적 영향 그리고 가장 작은 영향을 미치는 것은 지각된 유용성으로 나타났다. 더욱이 세 경로의 계수의 값은 통계적으로도 상당히 낮은 수준(0.01이하)에서 차이가 나고 있다.

Gefen and Straub[2000]가 지적한 바와 같이 기술수용모형에 있어 지각된 유용성은 사용의도를 설명하는 가장 중요한 변수였고, Davis 등[1992]이나 Moon and Kim[2001]과 같이 내재적 동기에 관련된 믿음이 포함되어 있던 기존의 연구에서도 지각된 유용성이 사용의도에 미치는 영향은 내재적 동기에 관한 믿음이 사용의도에 미치는 영향에 비해 높거나 적어도 유사한 수준에 있었다. 그러나 본 연구에서는 내재적 동기에 관련된 믿음인 지각된 놀이성이 가장 높은 경로계수를 보이고 있고, 더욱이 지각된 유용성은 지각된 사회적 영향보다도 낮은 경로계수를 보이고 있다.

이와 같은 결과가 나온 것은 본 연구의 대상인 미니홈피가 쾌락적 정보시스템(hedonic information system)이기 때문인 것으로 판단된다. 쾌락적 정보시스템은 일반가정이나 레저 환경에서 사용되는 시스템이나 게임과 같이 사용자에게 자기 이행적(self-fulfilling) 가치를 제공하려는 목적을 가진 정보시스템으로서, 사용자에게 도구적 가치 제공을 목적으로 하는 효용적 정보시스템(utilitarian information system)과 구분된다[Heijden, 2004]. Heijden[2004]에 의하면 쾌락적 정보시스템의 사용은 가정을 중심으로 이루어지지만 효용적 정보시스템은 직장을 중심으로 이루어지고 후자는 작업에 관련이 있는 반면 전자는 휴식에 관련이 있기 때문에 정보기술 사용동기도 내재적 동기가 외재적 동기보다 더 크다. 오늘날 정보기술 사용의 대부분은 직장보다 일반 가정을 중심으로 이루어지고 있다. 한국인터넷진흥원[2004] 보고에 의하면 2004년 6월 현재 우리나라 전체가구의 77.1%가 사용가능한 컴퓨터를 보유하고 있고 인터넷 접속이 가능한 가구는 70.3%이며 더욱이 89.6%가 주 이용 장소를 가정이라고 응답하고 있다. 즉, 오늘날 우리나라 대부분의 사용자가 접하고 있는 정보기술은 쾌락적 정보시스템이라고 볼 수 있다. 따라서 본 연구결과는 오늘날 정보기술 사용의 주류를 이루는 쾌락적 정보시스템에 대한 연구모형을 제시했다는 점에서 의미를 가질 수 있다.

셋째, 복합 차원으로서의 사회적 영향의 의미를 확인했다. 양희동, 권순동[2003]은 복합차원의 사회적 영향을 구성개념으로 제시했지만 복합차원의 사회적 영향은 지각된 유용성과의 관계가 통계적으로 유의하지 못했고 오히려 단일차원의 주관적 규범이 통계적으로 유의한 결과를 보여 주었다. 그러나 본 연구에서는 복합차원의 사회적 영향이 지각된 유용성이나 지각된 놀이성에는 물론이고 사용의도와도 통계적으로 유의한 관계가 있음을 보였다.

5.4 실무적 시사점

서비스경영에 의하면 소비자의 욕구를 충족시켜 주기 위한 서비스를 핵심서비스(core service)라 하고 좀 더 나은 핵심서비스를 제공하기 위한 서비스를 보조서비스(supplementary service)라고 부른다[Lovelock and Wirtz, 2004]. 정보기술 사용의 외재적 동기가 정보기술 서비스의 핵심서비스에 해당된다면 내재적 동기는 정보기술의 보조서비스 가운데 하나로 볼 수 있다. 미니홈피의 경우에 핵심서비스는 자신을 알릴 수 있는 기능이고 미니홈피를 재미있게 꾸밀

수 있도록 하는 것은 보조서비스에 해당된다. 서비스경영 이론에 의하면 서비스의 차별화는 핵심서비스를 통해서 하는 것 보다는 보조서비스를 통해 하는 것이 효율적이며 비용도 적게 든다[Lovelock and Wirtz, 2004]. 따라서 정보기술 서비스 제공업자는 외재적 동기에 관련된 핵심서비스의 개선보다는 내재적 동기에 관련된 보조서비스의 개선에 많은 관심을 기울일 필요가 있다. 가령 미니홈피 제작과 연계된 게임이나 아바타를 제공 또는 미니홈피 경진대회 같은 것이 전형적인 예가 될 수 있겠다.

사회적 영향을 자극하기 위해서는 인터넷 자체의 활용이 무엇보다도 중요하다. 인터넷상의 커뮤니티 활성화가 중요한 예가 될 수 있다. Andersen[2005]에 의하면 인터넷을 이용한 커뮤니티는 상호교류의 장애를 줄이면서 커뮤니케이션을 효과적으로 할 수 있기 때문에 사회적 영향의 범위를 넓히면서 그 강도 역시 강화시킬 수 있다고 하였다.

Ⅵ. 결 론

본 연구에서는 정보기술의 사용의도와 외재적 동기, 내재적 동기 및 사회적 영향과의 관계를 미니홈피 사용자를 대상으로 규명하였다. 외재적 동기는 기존의 기술수용모형의 지각된 유용성으로, 내재적 동기는 지각된 놀이성, 그리고 사회적 영향은 주관적 규범, 이미지, 가시성으로 이루어진 복합 차원의 개념을 통해 모형화 하였다. 모형에 대한 실증적 연구에서는 각각의 동기에 대한 사용의도가 모두 만족할만한 결과를 보여주었다.

본 연구의 한계 및 향후 과제를 정리하면 다음과 같다. 첫째, 지각된 놀이성에 대한 선행변수를 고려할 필요가 있다. 외재적 동기에 해당하는 지각된 유용성의 경우 여러 연구를 통해 선행변수들이 밝혀져 왔으나 내재적 동기에 대한 선행변수의 연구는 상대적으로 부족하다. 지각된 유용성이 정보기술 수용에 미치는 영향을 고려했을 때 당연한 현상이라고 본다. 그러나 최근 들어 인터넷에 대한 보급이 본격화되면서 본 연구를 포함한 많은 연구에서 내재적 동기에 대한 중요성을 강조하고 있다[Agarwal and Karahanna, 2000; Moon and Kim, 2001; Chung and Tan, 2004; Heijeden, 2004]. 따라서 내재적 동기에 영향을 미치는 요인에 대한 연구는 매우 주목할 만한 연구 분야이다. 지각된 사용용이성도 중요한 선행변수가 될 수 있고[Moon and Kim, 2000; Chung and Tan, 2004; Heijeden, 2004], 개인적 혁신성(personal innovativeness)이나 특성을 기반으로 하는 컴퓨터 놀이성(computer playfulness)[Webster and Martocchio, 1992]도 내재적 동기에 영향을 미치는 요소가 될 수 있다[Agarwal and Karahanna, 2000]. 또 Chung and Tan[2004]이 제안하듯이 인지적 측면(cognitive aspect)과 웹 사이트 특성 측면(web-site characteristics)으로 분리하여 적용하는 것도 흥미로운 결과를 보일 수 있을 것으로 보인다.

둘째, 사회학적 접근 방식을 필요로 한다. 본 연구는 정보시스템 이론 이외에 심리학적 이론을 배경으로 하고 있다. 그러나 미니홈피와 같이 사회적 영향에 의해 사용의도가 달라질 가능성이 높은 정보시스템은 사회학적 이론을 배경으로 한 접근이 필요하다. 가령, DeSanctis and Poole[1994]의 적응적 구조화 이론(adaptive structuration theory)에서 제안하고 있는 정보기술 사용의 적절성(appropriation)과 같은 개념을 사용할 경우 흥미로운 결과를 보일 수 있을 것이다. 즉, 주위의 사람들이 사용하는 정보기술 사용방식과 내가 사용하는 방식이 얼마나 일치하는가를 나타내는 적절성에 대한 컨센서스(consensus on appropriation)[DeSanctis and Poole, 1994; Salisbury *et al.*, 2002] 또는 정보기술을 개발할 때의 의도대로 사용하고 있는가를 나타내는 적절성의 충실도(faithfulness of appropri-

ation)[DeSanctis and Poole, 1994; Chin *et al.*, 1997] 등과 같은 변수를 채택한 연구모형을 검토할 필요가 있다.

셋째, 긍정적인 믿음을 중심으로 연구모형이 구성되었다. 정보기술에는 반드시 긍정적인 믿음만이 존재하는 것은 아니다. 가령, 거래가 수반되는 가상의 상점이나 가상은행과 같은 경우에는 거래에 수반되는 위험(risk)과 같은 부정적인 믿음이 존재하고[Pavlou, 2003], 미니홈피와 같은 경우에는 거래의 위험이 수반되는 것은 아니지만 방문객들이 남기는 욕설이나 비속한 언어를 사용하는 글은 분명히 재사용의도에 부정적인 영향을 미칠 것이다.

넷째, 표본 선정에 한계가 있었다. 본 연구에서 채택한 표본은 국내 대학생들을 중심으로 하고 있었다. 그러나 미니홈피는 대학생 뿐 아니라 일반 직장인이나 주부 심지어 연예인이나 정치가와 같이 다양한 분야에 종사하는 다양한 계층의 사람들이 사용하고 있다. 가령, 연예인이나 정치인의 경우 꾸미려는 동기 보다는 알리려는 동기 즉, 내재적 동기 보다는 외재적 동기가 더 강할 수 있다.

〈참 고 문 헌〉

[1] 리서치인터내셔널, 코리안클릭, *제8차 인터넷 사용실태 조사*, http://www.koreanclick.com, 2004.

[2] 양희동, 권순동, "정보시스템 수용모델에 있어서 사회적영향의 조작화와 역할(The Operationalization and Role of Social Influence in Technology Acceptance Model)," *한국경영과학회지*, 제28권 제1호, 2003, pp. 97-113.

[3] 한국인터넷진흥원(http://www.krnic.or.kr), 우리나라 정보화실태 조사 보고, 2004.

[4] Ajen, I., "The Theory of Planned Behavior," *Organizational Behavior and Human Design Processes*, Vol. 50, No. 2, 1991, pp. 179-211.

[5] Andersen, P.H., "Relationship Marketing and Brand Involvement of Professionals through Web-enhanced Brand Communities: The Case of Coloplast," *Industrial Marketing Management*, Vol. 34, No. 1, 2005, pp. 39-51.

[6] Agarwal, R. and Karahanna, E., "Time Files when You're Having Fun: Cognitive Absorption And Beliefs About Information Technology Usage," *MIS Quarterly*, Vol. 24, No. 4, 2000, pp. 665-694.

[7] Chau, P.Y.K. and Hu, P.J-H., "Investigating Healthcare Professional's Design to Accept Telemedicine Technology: An Empirical Test of Competing Theories," *Information & Management*, Vol. 39, No. 4, 2002, pp. 297-311.

[8] Chau, P.Y.K. and Hu, P.J-H., "Examining a Model of Information Technology Acceptance by Individual Professionals: An Exploratory Study," *Journal of Management Information Systems*, Vol. 18, No. 4, 2002, pp. 191-229.

[9] Chin, W.W., "Issues and Opinion on Structural Equation Modeling," *MIS Quarterly*, Vol. 22, No. 1, 1998, pp. vii-xvi.

[10] Chin, W.W., Gopal, A., and Salisbury, W.D., "Advancing the Theory of Adaptive Structuration: The Development of a Scale to Measure Faithfulness of Appropriation," *Information Systems Research*, Vol. 8, No. 4, 1997, pp. 342-368.

[11] Chung, Janine and Felix B. Tan, "Ante-

cedents of Perceived Playfulness: An Exploratory Study on user Acceptance of General Information-Searching Websites," *Information & Management*, Vol. 41, No. 7, 2004, pp. 869-881.

[12] Csikszentmihalyi, M., *FLOW: The Psychology of Optimal Experience*, Harper Collins Publishers, New York, 1990.

[13] Davis, F.D., "PU, PEU, and User Acceptance of Information Technology," *MIS Quarterly*, Vol. 13, No. 3, 1989, pp. 319-340.

[14] Davis, F.D., Bagozzi, R., and Warshaw, P.R., "User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models," *Management Science*, Vol. 35, No. 8, 1989, pp. 982-1003.

[15] Davis, F.D., Bagozzi, R., and Warshaw, P.R., "Extrinsic and Intrinsic Motivation to Use Computers in the Workplace," *Journal of Applied Social Psychology*, Vol. 22, 1992, pp. 1111-1132.

[16] Deci, E. L., *Intrinsic Motivation*, Plenum Press, New York, 1975.

[17] Deci, E.L. and Ryan, R.M., "The Support of Autonomy and the Control of Behavior," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 53, No. 6, 1987, pp. 1024-1037.

[18] DeLone, W.H. and McLean, E.R., "Information Systems Success: the Quest for the Dependent Variable", *Information Systems Research*, Vol. 3, No. 1, 1992, pp. 60-95.

[19] DeLone, W.H. and McLean, E.R., "The DeLone and McLean Model of Information Systems Success: A Ten-Year Update," *Journal of Management Information Systems*, Vol. 19, No. 4, 2003, pp. 9-30.

[20] DeSanctis G. and Poole, M.S., "Capturing the Complexity in Advanced Technology Use: Adaptive Structuration Theory," *Organization Science*, Vol. 5, No. 2, 1994, pp. 121-146.

[21] Deutsch, M. and Gerard, H.B., "A Study of Normative and Informational Social Influences upon Individual Judgment," *Journal of Abnormal and Social Psychology*, Vol. 51, 1995, pp. 629-636.

[22] Falk, R.F. and Miller N.B., *A Primer for Soft Modeling*, University of Akron Press, Akron Ohio, 1992.

[23] Fishbein, M. and Ajzen, I., *Belief, Attitude, Intentions and Behavior: An Introduction to Theory and Research*, Addison-Wesley, Boston, 1975.

[24] Fornell, C. and Lacker, D.F., "Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Errors," *Journal of Marketing Research*, Vol. 18, No. 2, 1981, pp. 39-50.

[25] Gefen, D. and Straub, D.W., "The Relative Importance of Perceived Ease-of-Use in IS Adoption: a Study of E-Commerce Adoption," *Journal of the Association for Information Systems*, Vol. 1, No. 8, 2000, pp. 1-32.

[26] Hair, J.F., Anderson, R.E., Tatham, R.L., and Black, W.C., *Multivariate Data Analysis 5th edition*, Prentice Hall, New Jersey, Upper Saddle River, 1998.

[27] Heijden, Hans van der., "User Acceptance of Hedonic Information Systems," *MIS Quarterly*, Vol. 28, No. 4, 2004, pp. 695-704.

[28] Howel, J.M. and Higgins, C.A., "Cham-

pion of Technological Innovation," *Administrative Science Quarterly*, Vol. 35, No. 2, 1990, pp. 317-341.

[29] Karahanna, E., Staub, D., and Chervany, N.L., "Information Technology Adoption Across Time: A Cross-Sectional Comparison of Pre-Adoption and Post-Adoption Beliefs," *MIS Quarterly*, Vol. 23, No. 2, 1999, pp. 183-213.

[30] Kelman, H.C., "Compliance, Identification, and Internalization: Three Processes of Attitude Change," *Journal of Conflict Resolution*, Vol. 2, 1958, pp. 51-60.

[31] Legris, P., Ingham, J., and Collerette, P., "Why do People Use Information Technolgoy? A Critical Review of the Technology Acceptance Model," *Information & Management*, Vol. 40, No. 3, 2003, pp. 191-204.

[32] Lewis, William, Ritu Agarwal and V. Sambamurthy, "Source of Influence on Beliefs about Information Technology Use: An Empirical Study of Knowledge Workers," *MIS Quarterly*, Vol. 27, No. 4, 2003, pp. 657-678.

[33] Lovelock, C. and Wirtz, J., *Services Marketing - People, Technology, Strategy, Fifth Edition*, Prentice Hall, Pearson Education International, 2004.

[34] Mathieson, K., "Predicting User Intentions: Comparing the Technology Acceptance Model with the Theory of Planned Behavior," *Information Systems Research*, Vol. 2, No. 3, 1991, pp. 173-191.

[35] Moon, J-W. and Kim, Y-G., "Extending the TAM for a World-Wide-Web Context," *Information and management*, Vol. 38, 2001, pp. 217-230.

[36] Moore, G.C. and Benbasat, I., "Development of an Instrument to Measure the Perceptions of Adopting an Information Technology Behavior," *Information Systems Research*, Vol. 2, No. 3, 1991, pp. 192-222.

[37] Nunnally, J.C., *Psychometric Theory*, McGraw-Hill, The McGraw-Hill Companies, 1994.

[38] Pavlou, P.A., "Consumer Acceptance of Electronic Commerce: Integrating Trust and Risk with the Technology Acceptance Model," *International Journal of Electronic Commerce*, Vol. 7, No. 3, 2003, pp. 101-134.

[39] Salisbury, W.D., Chin, W.W., Gopal, A., and Newsted, P.R., "Research Report: Better Theory Through Measurement-Developing a Scale to Capture Consensus on Appropriation," *Information Systems Research*, Vol. 13, No. 1, 2002, pp. 91-103.

[40] Shapiro, C. and Hal R. Varian, *Information Rules - A Strategic Guide to the Network Econmoy*, HBS Press, 1998.

[41] Taylor, S. and Todd, P.A., "Understanding Information Technology Usage: A Test of Competing Models," *Information Systems Research*, Vol. 6, No. 2, 1995, pp. 144-176.

[42] Thompson, R.L., Higgins, C.A., and Howell, J.M., "Personal Computing: Toward a Conceptual Model of Utilization," *MIS Quarterly*, Vol. 15, No. 1, 1991, pp.125-143.

[43] Triandis, H.C., *Values, Attitudes, and interpersonal behavior, in Nebraska Symposium on Motivation, 1979: Beliefs, and Values,*

H.E. Howe (ed.), University of Nebraska Press, Nebraska Lincoln, 1980.

[44] Vallerand, R.J., "Toward a Hierarchical Model of Intrinsic and Extrinsic Motivation," *Journal of Experiment Social Psychology*, Vol. 29, 1997, pp. 271-360.

[45] Venkatesh, V., "Creation of Favorable User Perceptions: Exploring the Role of Intrinsic Motivation," *MIS Quarterly*, Vol. 23, No. 2, 1999, pp. 239-260.

[46] Venkatesh, V., "Determinants of Perceived Ease of Use: Integrating Control, Intrinsic Motivation, and Emotion into the Technology Acceptance Model," *Information Systems Research*, Vol. 11, No. 4, 2000, pp. 342-365.

[47] Venkatesh, V. and Davis, F.D., "A Model of the Antecedents of Perceived Ease of Use: Development and Test," *Decision Science*, Vol. 27, No. 3, 1996, pp. 451-481.

[48] Venkatesh, V. and Davis, F.D., "A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Mield studies," *Management Science*, Vol. 46, No. 2, 2000, pp. 186-204.

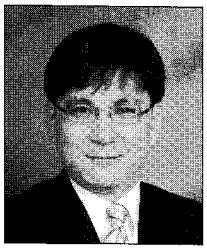
[49] Venkatesh, V. and Morris, M.G., "Why don't Men Ever Stop to Ask for Directions? Gender, Social Influence, and Their Role in Technology Acceptance and Usage Behavior," *MIS Quarterly*, Vol. 24, No. 1, 2000, pp.115-139.

[50] Venkatesh, V., Michael G. Morris, Gordon B. Davis, and Fred D. Davis, "User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View," *MIS Quarterly*, Vol. 27, No. 3, 2003, pp. 425-478.

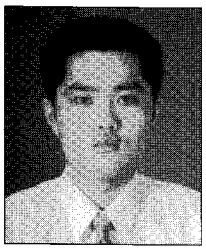
[51] Webster, J. and Martocchio, J.J., "Microcomputer Playfulness: Development of a Measure with Workplace Implications," *MIS Quarterly*, Vol. 16, No. 2, 1992, pp. 201-226.

[52] Wold, H., *Soft Modeling: the Basic Design and Some Extensions, in System Under Indirect Observations: Part 2*, K.G. Joreskog and H. Wold, Amsterdam North-Holland, 1982.

◆ 저자소개 ◆



이웅규 (Lee, Woongkyu)
연세대학교 경영학과를 졸업하였고 한국과학기술원 경영과학과에서 석사 한국과학기술원 테크노경영대학원에서 경영정보학 박사를 취득하였다. KT에서 선임연구원으로 근무하였고 현재는 대구대학교 경영학과 교수로 재직중이다. 인터넷 거래에서의 보안과 신뢰, 정보기술 사용의 내재적 동기, e-Learning 등에 관심을 갖고 있다.



이승헌 (Lee, Seung Hun)
대구대학교 경영학과를 졸업하였고 대구대학교에서 석사학위를 취득하였다. 미니홈피 사용, 인터넷 게임, 인터넷 게시판과 같은 정보기술에 대한 내재적 사용동기에 관심을 가지고 있다.

◈ 이 논문은 2004년 12월 8일 접수하여 1차 수정을 거쳐 2005년 8월 30일 게재확정되었습니다.