

# 온라인 커뮤니티에서 사회적 영향이 플로우, 지각된 유용성, 이용의도에 미치는 영향: 싸이월드를 중심으로\*

유 일\*\* · 최 혁 라\*\*\*

## 〈목 차〉

|                    |                        |
|--------------------|------------------------|
| I. 서론              | IV. 실증분석               |
| II. 이론적 배경         | 4.1 자료수집 및 분석방법        |
| 2.1 정보기술 수용과 동기요인  | 4.2 측정도구의 타당성 및 신뢰성 검증 |
| 2.2 기술수용모형과 사회적 영향 | 4.3 측정모형의 검증           |
| III. 연구모형의 설계      | 4.4 구조모형의 검증           |
| 3.1 연구모형           | 4.5 연구가설의 검증 및 결과      |
| 3.2 연구가설의 설정       | V. 논의 및 결론             |
| 3.3 연구변수의 조작적 정의   | 참고문헌                   |
|                    | Abstract               |

## I. 서론

커뮤니티(community)란 원래 지리적으로 근접된 마을, 도시 등 지역사회나 공동체를 뜻하며 인터넷이 등장하기 이전에도 사회과학에서 중요한 개념으로 자리를 잡아 왔다. 그러나 인터넷의 발달로 인하여 지리적 근접성을 전제로 하였던 전통적인 커뮤니티와 다른 커뮤니티의 개념이 등장하고 있다. 국내의 경우, 1990년대 후반에 들어와서 아이러브스쿨과 다음, 그리고

프리챌의 카페 서비스를 시작으로 온라인 커뮤니티가 본격적으로 그 모습을 드러냈으며, 이와 함께 온라인 커뮤니티에 대한 논의가 시작되었다.

한국인터넷진흥원이 발간한 2007년 상반기 정보화실태조사 보고서에 의하면 이메일은 인터넷 사용자 대부분(82.1%)이 이용하는 가장 보편적인 커뮤니케이션 수단으로 자리매김하였으며, 카페·커뮤니티 이용률은 인터넷 사용자의 39.9%로 나타났다. UCC(사용자 손수 제작

\* 이 논문은 2007년 순천대학교 학술연구비 공모과제로 연구되었음.

\*\* 순천대학교 경영통상학부 교수(제1저자), ilryu@sunchon.ac.kr

\*\*\* 순천대학교 중소기업경영연구소 연구교수, hrchoi@sunchon.ac.kr

물)의 주요 플랫폼인 블로그·미니홈피는 인터넷 사용자의 40.0%가 운영하고 있으며 운영자의 61.6%가 3년 이상 장기 운영자이고, 33.1%는 블로그·미니홈피 운영을 위해 금전적 비용을 지출(월평균 5~6천원)하는 것으로 조사되었다. 블로그·미니홈피 운영목적은 운영자의 과반수가 친교·교제(66.3%), 일상생활에 대한 기록(58.1%), 취미·여가활동 또는 개인적 관심사 공유(56.9%)를 위한 것으로 나타났다.

혁신확산이론(innovation diffusion theory)에 따르면, 혁신을 어느 정도 받아들일 것인지 하는 채택율은 혁신에 대한 개인의 인지에 따라 좌우되며(Rogers, 1983), 이때 개인의 태도는 다른 사람의 태도에 영향을 받아 변화되기 때문에 기술채택 연구자들은 사회적 영향(social influence)에 관심을 두게 되었다(Fulk et al., 1987). 실제 조사자료도 이를 뒷받침하고 있는데, 예를 들어, 한국인터넷진흥원(2004)이 발간한 우리나라 정보화실태 조사보고서에 의하면 인터넷이 재미있기 때문에 사용한다는 사용자가 전체의 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 있는 것으로 나타났다.

사용자의 기술수용에 관한 많은 실증연구의 이론적 기반으로 사용되어 온 기술수용모형(Technology Acceptance Model: TAM)에 사회적 영향요인들을 포함한 기존연구들(Chau and Hu, 2002; Cheung et al., 2000; Davis et al., 1989; Mathieson, 1991; Taylor and Todd, 1995)이 있었으나, 사회적 영향에 관한 조작화가 다르고 대부분 주관적 규범으로만 한정되었으며

일관된 연구결과를 보여주지 못했다. 일부 선행연구(Moore and Benbasat, 1991; 양희동, 권순동, 2003; 양희동, 최인영, 2001; 이용규, 이승현, 2005)에서는 사회적 영향이 하나의 변수라기보다는 복합적인 차원으로 구성되어 있는 구성개념으로 보는 것이 더욱 타당함을 주장하고 있다. 그러나 이러한 연구들도 사회적 영향요인을 구성하는 각각의 변수들이 내재적, 외재적 동기에 미치는 영향은 측정하지 않았고, 하나의 구성개념으로 조작화하여 측정하고 있어 각각의 요인들의 영향력과 관계를 체계적으로 규명하지는 못하는 실정이다. 따라서 본 연구에서는 그 동안 주로 주관적 규범(subjective norm)으로만 측정하였던 사회적 영향을 복합적인 구성개념으로 조작화하고, 과연 어떤 요인이 온라인 커뮤니티 사용자의 이용의도에 가장 큰 영향을 미치는지를 규명하고자 한다.

한편 플로우(flow) 개념은 인간과 컴퓨터간의 상호작용을 묘사하는데 유용한 개념으로서 이전부터 주지되어 왔다(Ghani and Desphande, 1994). Hoffman and Novak(1996)은 하이퍼미디어 컴퓨터 매개 환경에서 인터넷 사용자의 네트워크 향해 모형을 제시하면서 플로우 경험을 기계적 상호작용에 의해 촉진되는 응답의 지속적인 과정에 의해 특징지어지는 상태라 정의하였다. 이들은 플로우가 증가된 소비자의 학습, 탐색적 행동, 긍정적 효과를 포함한 많은 마케팅적 중요성을 지니고 있다고 제안하였고, 웹사이트의 반복적인 방문은 플로우를 용이하게 하는데 달려있다고 주장하였다. 이러한 연구들을 기반으로 본 연구에서는 플로우를 사회적 영향요인과 이용의도간의 주요한 매개변수로 사용하여 온라인 커뮤니티 사용자의 사회적 영향

요인과 이용의도와의 관계를 파악하기 위한 인과모형을 제안하고 이를 검증하고자 한다.

본 연구는 사회적 영향 요인을 행위의도에 대한 주요 선행요인으로 간주하고 있는 합리적 행동이론(Theory of Reasoned Action: TRA), 내재적 동기를 설명하는 주요 이론인 플로우 이론, 정보기술의 사용자 수용을 설명하는 TAM에 이론적 기반을 두고, 사회적 영향의 다차원적 구성요인들이 온라인 커뮤니티 사용자의 내재적·외재적 동기 및 이용의도에 미치는 영향을 이론적으로 체계화하고 실증분석을 통하여 밝히는데 그 목적이 있다. 이를 통해 온라인 환경에서 커뮤니티 이용의도 형성을 위해 어떠한 사회적 영향 요인이 가장 효과적이며, 어떻게 사회적 영향요인을 관리해 나가는 것이 이용의도 제고에 가장 바람직할 것인가를 논의함으로써 커뮤니티 운영자들에게 사회적 영향 요인의 전략적 활용방안에 대한 실무적 지침의 제공과 온라인 커뮤니티 이용의 확산을 위한 방향을 제시하고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 2.1 정보기술 수용과 동기요인

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 행위 그 자체에 있는 경우에는 내재적 동기(intrinsic motivation)에 의한 행위라고 부른다(Deci, 1975; 이웅규, 이승헌, 2005). 즉 내재적

동기는 행동 그 자체가 보상이 되고, 즐거움이 되고, 성취감을 주는 것이며, 외재적 동기는 이와는 대조적으로 행동 외적인 것이 보상이 되거나 처벌을 피하는 수단이 되는 것을 의미한다(Ryan and Deci, 2000).

본 연구에서는 커뮤니티 사용자가 지각하고 있는 유용성을 "싸이월드를 통한 커뮤니티 이용이 자신을 알리고 다른 사람들과 교제하는데 유용할 것으로 믿는 정도"로 정의하였고, 플로우우는 "온라인 커뮤니티에 참여하는 과정 속에서 사용자가 느끼는 흥미와 즐거운 감정, 몰입의 정도"로 정의하였다. 그러므로 플로우우는 커뮤니티 이용의 내재적 동기이고, 지각된 유용성은 커뮤니티 이용의 외재적 동기라 할 수 있다.

정보기술 수용의 외재적 동기와 관련된 신념 가운데 대표적인 것은 Davis(1989)의 TAM에서 채택하고 있는 개념인 지각된 유용성(perceived usefulness)이다. 지각된 유용성은 특정한 시스템을 이용하는 것이 개인의 직무 성과를 향상시킬 것이라고 믿는 정도를 의미한다(Davis, 1989; Davis et al., 1989). 따라서 유용성에 대한 지각이 높기 때문에 정보기술을 사용한다는 것은 해당 정보기술을 좋아서라기보다는 그 기술이 자신이 하고 있는 일에 도움을 줄 수 있으리라는 결과에 대한 기대 때문이다. 전통적인 TAM 관련 연구 결과들(Davis et al., 1989; Mathieson, 1991; Taylor and Todd, 1995)은 지각된 유용성이 사용자의 정보기술 수용 및 이용 행위에 가장 큰 영향을 미친다고 주장한다. 한편 최근의 정보기술 수용 관련 연구에서 TAM의 또 다른 신념변수 중의 하나인 지각된 이용용이성(perceived ease of use)과 행위의도 간의 관계는 일관된 결과가 나타나지 않고 있

다. 예를 들면, 최근의 모바일 상거래(이태민, 전종근, 2004), 무선인터넷서비스(장정무 등, 2004), 모바일뱅킹(유일 등, 2006) 등을 대상으로 기술수용을 연구한 국내의 연구결과에서 지각된 이용용이성은 이용의도에 직접적인 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이와 관련하여 Karahanna and Straub(1999)는 지각된 이용용이성이 정보기술 수용 이후에는 사용자의 행위에 유의한 영향을 미치지 못한다는 것을 발견하였으며, Gefen and Straub(2000)는 지각된 이용용이성이 이용의도에 미치는 영향관계는 통계적으로 유의미한 설명력을 가지지 못한 경우가 많았으며, 특정 과업수행을 위해 새로운 정보기술을 사용하는 목적이나 동기에 따라 달라질 수 있다고 주장하였다. 따라서 본 연구에서 온라인 커뮤니티 수용 이후의 지속적 이용의도에 영향을 미치는 외재적 동기 요인으로는 지각된 유용성만이 이용되었다.

정보기술 수용의 내재적 동기와 관련된 신념은 대부분 Csikzentmihalyi(1977)의 플로우 이론에 기반을 두고 있다. Csikzentmihalyi(1990)는 특정 행동을 내재적으로 보상하게 만드는 주관적 경험의 질과 조건에 특히 관심을 보이며, 내재적으로 동기화된 행동이란 행동을 하는 그 자체가 흥미롭고 즐거운 것이므로 외부의 보상이 없더라도 지속되는 행동이라고 주장한다. 내재적 동기에 의한 보상이란 바로 행동 그 자체가 되는데 이와 같은 행동을 통해 얻는 경험을 플로우라고 정의한다. 플로우 이론에 따르면, 즐겁고 탐색적인 경험에 몰입한 플로우 상태는 그 자체가 즐겁고 반복을 촉진하기 때문에 자기동기화가 된다고 제안한다. 또한 이 이론에 따르면, 인간은 자신의 잠재력이나 자아를

실현하고자 하는 내재적 동기를 선천적으로 가지고 있고 이러한 경향은 생산적이고 적극적인 활동을 통해 발달되고 실현되며, 이러한 행동을 통해 삶에 대한 만족감, 즐거움, 행복감과 자신의 삶이 의미 있고 가치 있다는 느낌을 갖게 된다는 것이다.

## 2.2 기술수용모형과 사회적 영향

사회심리학 분야의 합리적 행동이론(Ajzen and Fishbein, 1980; Fishbein and Ajzen, 1975)을 기반으로 한 TAM(Davis, 1989; Davis et al., 1989)은 정보기술 사용자의 수용 및 이용행위를 설명하고 예측하려는 모형이다. TAM에서 Davis는 사회적 규범(social norm)은 정보기술 사용자의 이용의도에 영향을 미치지 못한다고 주장하였다. 그러나 최근 일부 연구에서는 주관적 규범을 개인의 행동을 예측하는 근본적인 동인을 제시하는 매우 중요한 요인으로 고려하고 있다(Taylor and Todd, 1995; Venkatesh and Davis, 2000).

양희동, 최인영(2001)은 그들의 연구에서 사회적 영향요인을 TAM에 포함한 노력이 전혀 없지 않으나, 사회적 영향이라는 개념에 대한 조작화가 다르며, 대부분은 주관적 규범으로만 규정하고 있으므로, 다른 연구에서 사용하고 있는 유사한 개념에 대한 고려가 수용되어야 한다고 주장하였다. 이들은 기존 연구의 고찰을 통하여 사회적 영향요인을 주관적 규범(subjective norm), 이미지(image), 가시성(visibility)의 세 개의 개념으로 분류하고 이를 검증하였다.

사회적 영향의 가장 대표적인 개념은 TRA에 제시되어 있는 주관적 규범이다. 주관적 규범은

“그에게 중요한 대부분의 사람들이 그가 해당 행위를 수행하거나 하지 않아야 한다고 생각하는 개인의 지각”을 의미한다(Fishbein and Ajzen, 1975). 결국 개인 주변에서 개인에게 영향력을 가지고 있는 중요한 사람들이 어떻게 생각하느냐가 개인의 행동이나 지각에 영향을 미친다는 것이다. 사회적 영향의 다른 두 개념은 Moore and Benbasat(1991)이 제시한 이미지와 가시성이다(양희동, 최인영, 2001). 그들은 이미지를 “혁신의 수용 및 사용으로 인하여 사회시스템 내에서 개인의 사회적 지위나 이미지가 증대 또는 강화되는 정도”라고 정의하였다. 가시성은 “혁신이 조직에 가시화되는 정도”로서 잠재적인 사용자들은 혁신을 잘 볼수록 혁신을 더 잘 수용하게 된다는 것을 의미한다. 이

는 관찰성(observability)(Rogers, 1983), 절대적 다수(critical mass)(Markus, 1990)와 유사한 개념으로 결국 조직 내에서 자신의 주변에 혁신적인 정보시스템이 광범위하게 사용되어지고 있다면 이것이 하나의 사회적 압력으로 작용하여 잠재적 수용자들로 하여금 혁신을 받아들이게 한다는 것이다(양희동, 문윤지, 2005). 다음 <표 1>은 사회적 영향과 관련된 주요 연구를 정리한 것이다.

본 연구는 온라인 커뮤니티에서 사회적 영향의 중요성을 고려하여 온라인 커뮤니티 사용자의 이용의도에 영향을 미치는 주요 변수로 사회적 영향을 선정하였다. 사회적 영향요인은 선행연구(Fishbein and Ajzen, 1975; Moore and Benbasat, 1991; 양희동, 최인영, 2001; 양희동,

<표 1> 사회적 영향과 정보시스템 수용

| 연구자                        | 주요 변수                         | 주요 결과   |
|----------------------------|-------------------------------|---|
| Chau and Hu, 2001, 2002    | 주관적 규범                        | 행위의도에 비유의적임                                   |
| Cheung et al., 2000        | 사회적 요인                        | 현재 이용에 유의적임                                   |
| Davis et al., 1989         | 주관적 규범                        | 행위의도에 비유의적임                                   |
| Karahanna et al., 1999     | 주관적 규범                        | 잠재적 채택자의 경우 행위의도에 유의적으로 나타난 반면, 채택자의 경우 비유의적임 |
| Lucas and Spittler, 1999   | 주관적 규범                        | 행위의도와 이용에 유의적임                                |
| Mathieson, 1991            | 주관적 규범                        | 행위의도에 비유의적임                                   |
| Taylor and Todd, 1995      | 주관적 규범                        | 행위의도에 유의적임                                    |
| Thompson et al., 1994      | 사회적 요인                        | 이용에 유의적임                                      |
| Venkatesh and Davis, 2000  | 주관적 규범                        | 행위의도에 대한 영향이 시간이 지남에 따라 약해짐                   |
| Venkatesh and Morris, 2000 | 주관적 규범                        | 행위의도에 여성은 유의하게 나타난 반면, 남성은 비유의적임              |
| 양희동, 최인영, 2001             | 사회적 영향(주관적 규범, 이미지, 가시성)      | 지각된 이용용이성과 지각된 유용성에 유의적임, 행위의도에는 부분적으로 유의적임   |
| 양희동, 문윤지, 2005             | 사회적 영향(주관적 규범, 이미지, 가시성, 자발성) | 지각된 이용용이성과 지각된 유용성에 유의적임, 행위의도에는 부분적으로 유의적임   |
| 이용규, 이승현, 2005             | 사회적 영향(주관적 규범, 이미지, 가시성)      | 지각된 유용성, 지각된 놀이성, 행위의도에 유의적임                  |

주) 이 표는 양희동, 권순동(2003)의 연구를 중심으로 국내 연구를 포함하여 재정리한 것임

권순동, 2003)를 기반으로 주관적 규범, 이미지, 가시성의 세 가지로 정의하였다.

### Ⅲ. 연구모형의 설계

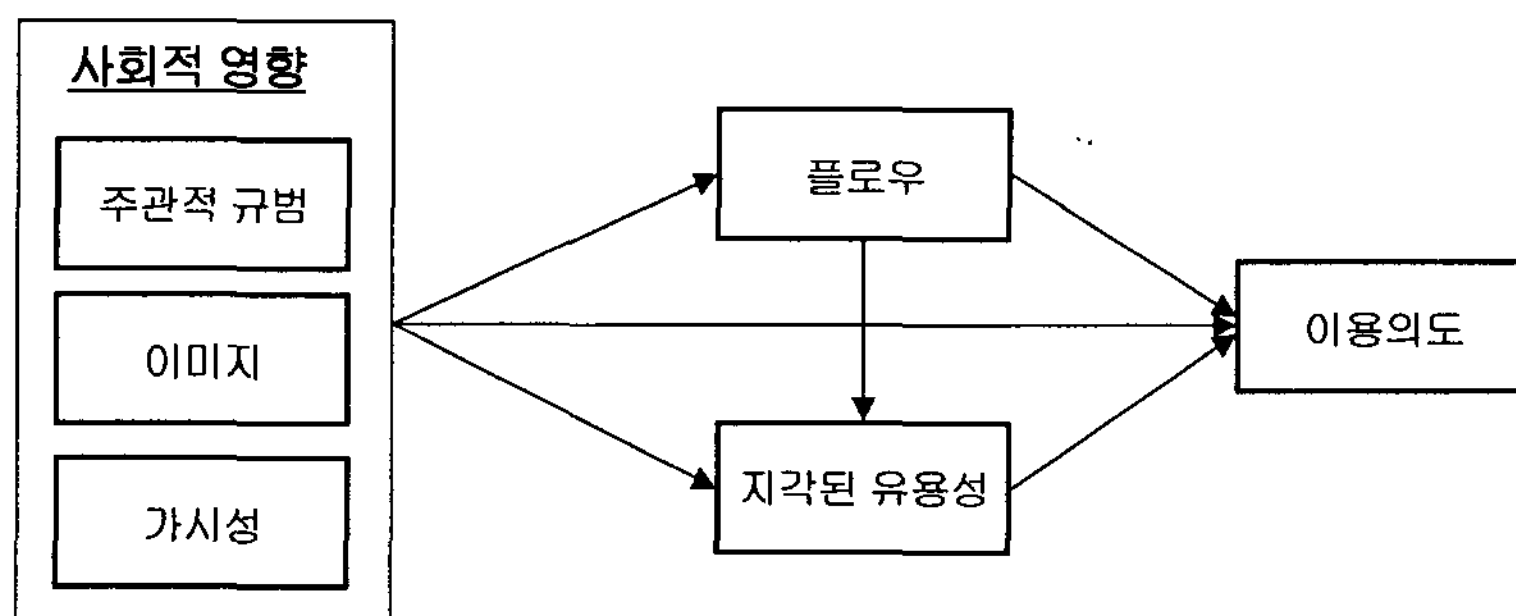
#### 3.1 연구모형

본 연구에서는 기존의 온라인 커뮤니티(이용규, 이승헌, 2005), 사회적 영향(Moore and Benbasat, 1991; Venkatesh and Morris, 2000; 양희동, 최인영, 2001), 플로우 이론(Agarwal and Karahanna, 2000; Csikzentmihalyi, 1977, 1990; Hoffman and Novak, 1996), 그리고 TAM(Davis, 1989; Davis et al., 1989) 관련 연구결과들을 중심으로 사회적 영향요인이 온라인 커뮤니티 사용자의 내재적, 외재적 동기 및 이용의도에 미치는 영향을 조사하기 위한 모형을 개발하였다.

최근 정보기술 채택과 수용에 관한 연구에서 플로우, 지각된 즐거움이나 재미 같은 내재적 동기를 정보기술 사용자의 수용에 영향을 미치는 매우 중요한 변수로 다루고 있다(Agarwal and Karahanna, 2000; Hoffman and Novak,

1996; Moon and Kim, 2001; 이용규, 이승헌, 2005). Hoffman and Novak(1996)은 웹사이트의 재방문과 인터넷에서의 구매의도 증대를 위해 플로우를 촉진시켜야 한다고 주장하였다. 즉 웹사이트를 항해하는 동안 즐거움을 느끼게 되면 그 사이트에 대하여 반복적으로 방문하게 되고 구매의도를 증대시킬 수 있다고 하였다. Webster 등(1993)은 심리적 최적감, 즉 플로우가 컴퓨터의 사용에 있어 미래의 자발적인 사용에 대한 기대와 긍정적인 상관관계가 있음을 밝혔다. 본 연구에서 플로우 요인은 내재적 동기를 나타내는 변수로 외재적 동기인 지각된 유용성과 이용의도에 영향을 미치는 것으로 인과관계를 설정하였다.

사회적 영향요인 관련 선행연구들은 주관적 규범이 정보시스템 수용에 직접적인 영향을 미친다는 것을 실증적으로 검증하였다(Karahanna et al., 1999; Taylor and Todd, 1995). 본 연구에서는 양희동, 최인영(2001)의 연구를 기반으로 사회적 영향 개념을 확장하여 주관적 규범 외에 이미지와 가시성 요인을 추가하여 정의하였으며, 이들 요인들이 각각 플로우, 지각된 유용성, 이용의도에 영향을 미치는 것으로 모형을 설계하였다. 다음 <그림 1>은 본 연구를 위한 개념적 모형을 나타낸 것이다.



<그림 1> 연구모형



## 3.2 연구가설의 설정

### 3.2.1 사회적 영향 관련 가설

사회적 영향은 특정 행동을 수행하도록 개인이 받는 지각된 압력을 의미하며(Venkatesh and Brown, 2001), 특정한 사회적 상황에서 자신의 준거집단(reference group)이 가지고 있는 주관적 문화를 내부화하여 다른 사람들의 의견에 동의하는 것이다(Triandis, 1980). 즉 사회적 영향은 사회적인 관계 속에서 서로간의 행위에 의해 영향을 주고받는 정도이다.

싸이월드와 같은 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(이용규, 이승현, 2005). 이용규, 이승현(2005)은 주관적 규범, 이미지, 가시성으로 구성된 사회적 영향요인이 내재적 동기인 미니홈피에 대해 지각하고 있는 놀이성(playfulness)에 큰 영향을 미침을 검증하였다. 이선로, 노웅철(2006)은 사회적 규범이 온라인 게임 사용자의 플로우에 유의적인 영향을 미침을 발견하였다. 정재진(2004)은 사회적 영향요인인 사회적 규범이 온라인 게이머의 심리적 요인에 영향을 미쳐 플로우 경험에 영향을 미칠 것으로 가정하고 이를 검증하였다. 따라서 사회적 영향이 온라인 커뮤니티에 참여하는 과정 속에서 사용자가 느끼는 흥미와 즐거운 감정, 몰입의 정도를 나타내는 플로우에 유의한 영향을 미칠 것으로 예상되며, 사회적 영향을 구성하는 복합차

원인 주관적 규범과 이미지 그리고 가시성이 플로우에 유의한 영향을 미칠 수 있음을 유추해 볼 수 있으므로 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 1: 사회적 영향요인은 플로우에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 1-1: 주관적 규범은 플로우에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 1-2: 이미지는 플로우에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 1-3: 가시성은 플로우에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

TRA와 TPB에서는 사회적 영향 중 주관적 규범과 같은 외적 자극(external stimuli)이 태도에 직접적으로 영향을 미치며, 이 태도를 통하여 간접적으로 행위에 영향을 미친다고 하였다(Fishbein and Ajzen, 1975). 반면 TAM에서는 기술의 특성이나 사회적 영향과 같은 외적 자극이 정보기술 이용의도에 직접적인 영향을 주기보다는 지각된 이용용이성과 지각된 유용성이라는 내재화(Warshaw, 1980) 과정을 거쳐 효과를 미친다고 가정하였다.

사회적 영향이 정보기술에 대한 태도인 지각된 유용성에 긍정적인 영향을 미칠 수 있음은 이미 여러 연구를 통해 밝혀졌다(Venkatesh and Davis, 2000; Venkatesh et al., 2003; 양희동, 권순동, 2003). 즉 자신의 준거집단이 시스템을 이용하고 있거나 이용해야 한다고 생각하면 그 집단의 믿음을 자신이 가지고 있는 정보시스템의 믿음구조(belief structure)에 반영하게 되는 것이다. Venkatesh and Davis(2000)는 주관적 규범이 지각된 유용성에 영향을 미침을 확인하

였으며, 이미지와 관련해서는 한 개인이 어떤 혁신 기술을 사용하는 것이 사회적 지위 향상 및 성과 증진과 연관된다고 인지하면, 그 정보기술의 유용성을 지속적으로 인지하게 됨을 종단적 연구를 통하여 발견하였다. 또한 가시성과 관련해서 정보기술을 포함한 어떤 새로운 시스템을 사용자가 받아들일 때에는 그 시스템에 대한 불확실성이 높은 상황인 만큼 주변 다수의 영향을 많이 받는 것으로 나타나고 있다(Fisher and Price, 1992; 양희동, 문윤지, 2005). 양희동, 최인영(2001)은 스프레드시트와 인터넷 사용 환경에서 사회적 영향이 지각된 유용성에 유의한 영향을 미침을 검증하였다. 이웅규, 이승헌(2005)의 연구에서도 미니홈피 사용자를 대상으로 사회적 영향이 미니홈피에 대해 지각하고 있는 유용성에 유의한 영향을 미침을 발견하였다. 따라서 사회적 영향을 구성하는 복합차원인 주관적 규범과 이미지 그리고 가시성이 지각된 유용성에 유의한 영향을 미칠 수 있음을 유추해볼 수 있으므로 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 2: 사회적 영향요인은 지각된 유용성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 2-1: 주관적 규범은 지각된 유용성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 2-2: 이미지는 지각된 유용성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 2-3: 가시성은 지각된 유용성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

사회적 요인은 사용자의 행위에 많은 영향을 미칠 수 있다. 몇몇 이론들은 사회적 영향이 사용자의 행위를 형성하는데 중요한 영향을 미침

을 제안하고 있다. TRA, TPB와 세분화된 TPB 모형에서 개인의 행위의도는 태도뿐만 아니라 주관적 규범에 의해 영향을 받으며, 많은 학자들이 주관적 규범이 정보시스템 수용이나 이용의 중요한 결정 요인이 된다는 것을 증명하였다(Cooper and Zmud, 1990; Hartwick and Barki, 1994). 또한 혁신확산이론에서는 주관적 규범 외에 이미지와 가시성 같은 요인을 사회적 영향요인에 포함하고 있으며, 사용자의 정보 기술 채택 의사결정이 사회적 시스템에 의해 영향을 받는다고 보고 있다(Moore and Benbasat, 1991).

양희동, 최인영(2001)은 사회적 영향을 주관적 규범, 가시성, 이미지 등을 포함하는 복합적인 구성개념으로 제안하고, 이 구성개념이 정보시스템 이용에 유의한 영향을 미친다는 것을 검증하였다. 이웅규, 이승헌(2005)의 연구에서도 주관적 규범, 가시성, 이미지의 하위 개념을 갖는 복합차원으로 구성되는 사회적 영향요인이 미니홈피 이용의도에 유의한 영향을 미치는 것으로 입증되었다. 따라서 본 연구에서는 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 3: 사회적 영향요인은 이용의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 3-1: 주관적 규범은 이용의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 3-2: 이미지는 이용의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 3-3: 가시성은 이용의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

### 3.2.2 플로우 관련 가설

Deci and Ryan(1985)은 외재적 동기가 정보



적인 것으로 지각될 수도 있다는 관점에서 내재적 동기가 높아지면 외재적 동기 역시 높아질 수 있다고 주장하였다. 많은 선행연구에서 내재적 동기는 외재적 동기에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다(Agarwal and Karahanna, 2000; Shang et al., 2005). Triandis(1980)는 한 개인의 특정 행위와 관련된 즐거움, 기쁨, 흥분, 좌절, 짜증, 불만, 증오와 같은 감정이 행위에 영향을 미친다고 주장하였고, Davis 등(1992)은 정보기술에서 즐거움 요인이 이용의도에 유의한 영향을 미침을 검증하였다. 개인들은 새로운 정보시스템과의 상호작용에서 즐거움을 높이 지각할수록 새로운 시스템을 이용하기 쉬운 것으로 평가하고 이를 이용하려는 의지가 높은 것으로 나타나고 있다. Moon and Kim(2001)은 플로우 이론에 기초하고 있는 지각된 놀이성과 인터넷 사용자의 이용의도간의 관계를 분석하였으며, Lee 등(2005)은 e-러닝 환경에서 내재적 동기요인이 사용자의 이용의도에 유의한 영향을 미침을 발견하였다.

국내의 환경에서도 김진화, 변현수(2005)는 가상공동체에서 플로우가 가상공동체 이용에 유의한 영향을 미침을 발견하였으며, 이웅규, 이승현(2005)은 미니홈피에 대해 지각하고 있는 놀이성을 높이 지각할수록 미니홈피의 이용의도는 높아짐을 검증하였다. 따라서 커뮤니티를 이용하는 사용자의 플로우 정도가 커뮤니티 이용에 대한 흥미와 함께 경험에 영향을 미칠 것으로 예상되며, 이러한 흥미와 경험은 커뮤니티 이용에 대한 이용의도와 사용자가 지각하는 유용성에도 영향을 미칠 것으로 추론할 수 있다.

가설 4: 플로우는 지각된 유용성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 5: 플로우는 이용의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

### 3.2.3 지각된 유용성 관련 가설

지각된 유용성은 새로운 정보기술이나 서비스를 이용해서 자신의 업무에 도입하였을 경우, 사용자가 유용하다고 느끼는 인지 정도를 의미하며(Davis, 1989), 새롭게 받아들이는 서비스나 정보기술 혁신성의 상대적인 이점으로 정의된다(Agarwal and Prasad, 1999). TAM은 지각된 유용성과 지각된 이용용이성의 핵심변수를 통해 정보기술이 수용된다는 것을 주요 내용으로 하고 있으며, 정보시스템 분야의 많은 실증 연구들(Agarwal and Karahanna, 2000; Agarwal and Prasad, 1999; Davis, 1989; Davis et al., 1989, 1992; Venkatesh and Davis, 2000)이 TAM 관련 가설들을 지지하고 있다. 국내의 연구(양희동, 최인영, 2001; 양희동, 권순동, 2003; 유일, 신선진, 2006; 유일 등, 2006; 이웅규, 이승현, 2005)에서도 정보기술 사용에서의 지각된 유용성이 이용의도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 6: 지각된 유용성은 이용의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

## 3.3 연구변수의 조작적 정의

본 연구에서 측정된 구성개념들은 기존의 선행연구에서 신뢰성과 타당성이 입증된 측정항

목을 사용하는 것을 원칙으로 하였으며, 그대로 적용하기에 적합하지 않은 항목과 예비조사에서 단일차원성을 저해하는 항목은 불가피하게 제거하거나 수정하여 사용하였다. 본 연구에 사용된 변수들의 조작적 정의와 측정항목은 다음 <표 2>와 같다. 본 연구에서 사용된 모든 설문

항목의 응답은 전혀 그렇지 않다(1)부터 매우 그렇다(5)에 이르는 리커트형 5점 척도 하에서 이루어졌으며, 높은 점수에 응답할수록 높게 지각하는 것으로 평가하였다.

<표 2> 변수의 조작적 정의 및 측정

| 연구변수    | 조작적 정의 및 설문항목  | 관련연구  |
|---------|--|---|
| 주관적 규범  | 온라인 커뮤니티의 이용과 관련하여 자신에게 중요한 타인으로부터 영향을 받는 정도, ① 내 주위사람들은 내가 싸이월드를 이용한다고 생각할 것이다. ② 내 주위사람들은 싸이월드 이용이 좋은 생각이라고 여긴다. ③ 나에게 중요한 사람들은 내가 싸이월드를 이용한다고 생각할 것이다.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· Karahanna et al., 1999</li> <li>· Taylor and Todd, 1995</li> </ul>   |
| 이미지     | 온라인 커뮤니티의 수용 및 이용으로 인하여 사회시스템 내에서 지위의 강화 정도, ① 나는 싸이월드를 이용하는 사람들이 그렇지 않은 사람들보다 더 돋보인다고 생각한다. ② 나는 싸이월드를 이용하는 사람들이 그렇지 않은 사람들보다 앞서나가는 사람처럼 느껴진다. ③ 나는 싸이월드를 이용하는 사람들이 그렇지 않은 사람들보다 더 바람직하다고 생각한다. | <ul style="list-style-type: none"> <li>· Moore and Benbasat, 1991</li> <li>· 양희동, 문윤지, 2005</li> </ul>        |
| 가시성     | 온라인 커뮤니티의 이용이 조직이나 주변에서 가시화되는 정도, ① 나는 주위사람들이 싸이월드를 이용하는 것을 많이 보았다. ② 요즘 학교나 직장 또는 게임방 등에서 싸이월드 이용자들을 발견하기는 쉽다. ③ 내 주위사람들이 싸이월드를 이용하는 것은 매우 일반적인 것이다.  |   |
| 플로우     | 온라인 커뮤니티에 참여하는 과정 속에서 사용자가 느끼는 흥미와 즐거운 감정, 몰입의 정도, ① 나는 싸이월드를 이용하는 동안 깊이 몰입한 경험이 있다. ② 나는 싸이월드를 이용하는 동안 완전히 집중한 경험이 있다. ③ 나는 싸이월드를 이용하는 동안 플로우 상태에 있다고 느낀 적이 있다.                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· Hoffman and Novak, 1996</li> <li>· Csikszentmihalyi, 1977</li> </ul> |
| 지각된 유용성 | 싸이월드를 통한 커뮤니티 이용이 자신을 알리고 다른 사람들과 교체하는데 유용할 것으로 믿는 정도, ① 싸이월드를 이용하면 다른 사람들에게 나를 효과적으로 알릴 수 있다. ② 싸이월드는 내 온라인 이미지를 만드는데 유용하다. ③ 싸이월드를 이용하면 친구와의 의사소통을 효과적으로 할 수 있다.                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>· Davis, 1989</li> <li>· 이용규, 이승현, 2005</li> </ul>                     |
| 이용의도    | 사용자가 온라인 커뮤니티를 지속적으로 이용하고자 하는 의지 정도, ① 나는 싸이월드를 앞으로도 계속 이용할 것이다. ② 싸이월드를 이용할 환경이 주어진다면, 나는 계속해서 싸이월드를 이용할 것이다. ③ 나는 주위 사람들에게 싸이월드의 이용을 추천할 것이다.  |   |

## IV. 실증분석

### 4.1 자료수집 및 분석방법

본 연구는 싸이월드 이용경험이 있는 대학생 및 직장인들을 조사대상으로 하였으며 총 300부의 설문지를 배부하여 235부를 회수하고, 그 중에서 불성실하게 응답한 설문지 11부를 제외한 224부를 최종분석에 사용하였다. 224명이 응답한 표본특성 중 응답자의 평균연령은 23.7세, 성별분포는 남성이 58.9%(n=132), 여성이 41.1%(n=92)이며, 현재 전문대 또는 대학에 재학중인 응답자가 89.3%(n=200)를 차지하였다. 인터넷에서 주로 방문하는 사이트는 포털사이트가 36.4%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 커뮤니티사이트와 쇼핑몰사이트, 그리고 게임사이트가 각각 26.5%, 22.1%, 10.8%(복수 응답)의 분포를 보였다.

한편 싸이월드 이용과 관련된 응답자들의 특성은 최근 일주일 동안 싸이월드 이용회수는 1회~5회가 52.7%(n=118)로 가장 많았고, 지금까지 싸이월드를 통해 아이템을 구매한 총 횟수는 1회~5회가 37.9%(n=85), 6회~10회가 21.0%(n=47), 11회~15회 4.5%(n=10), 16회~20회 4.9%(n=11), 21회 이상이 6.6%(n=15)로 응답하였다. 싸이월드를 통해 아이템을 구매한 총 비용은 천원~5천원이 31.7%(n=71), 만원~5만원이 27.7%(n=62), 6천원~만원 4.0%(n=9)%, 6만원 이상이 4.4%(n=10)로 나타났다.

수집된 자료는 사회과학통계패키지인 SPSS 12.0과 LISREL 8.54를 이용하여 분석하였다. 각 설문 문항의 신뢰성과 타당성 검증을 위한 신뢰성(reliability) 검증과 요인분석(factor

analysis)은 SPSS를 이용하였으며, 가설 검정을 위한 변수간의 인과관계 분석은 LISREL을 사용하였다.

### 4.2 측정도구의 타당성 및 신뢰성 검증

척도의 타당성을 검증하기 위해 측정항목에 대하여 탐색적 요인분석(exploratory factor analysis)을 실시하였다. 요인의 추출 방법으로는 정보의 손실을 최소화할 수 있는 주성분분석(principal component analysis)을 이용하였고, 요인의 회전방식은 요인간의 독립성을 유지한 상태에서 해를 개선하는 배리맥스(varimax) 방법에 따른 직각회전(orthogonal rotation)방식을 사용하였다. 집중타당성(convergent validity)은 측정항목의 관련 구성개념에 대한 요인적재치로 설명되는데 <표 3>에서 보는 바와 같이 요인적재치가 각 구성개념별로 0.6을 상회하였다. 따라서 구성개념에 대한 측정항목의 집중타당성이 확보되었다. 또한 판별타당성(discriminant validity)은 구성개념간의 이질성을 의미하는데, <표 3>의 요인분석결과에서 각 측정항목들의 관련되지 않은 구성개념에 대한 요인적재치의 절대값이 대부분 0.3이하로 구성개념들간의 판별타당성이 확보되었다.

본 연구에서는 탐색적 요인분석 결과를 토대로 단일 차원으로 구성된 개념 내에서 신뢰성 분석을 수행하였으며, Cronbach's  $\alpha$  계수에 의한 내적 일관성(internal consistency)분석을 실시하였다. <표 3>에서 보는 바와 같이 모든 변수의 신뢰성계수가 0.8을 상회하여 상당히 높은 수준의 신뢰성을 확보했다고 볼 수 있다.

<표 3> 측정항목의 요인분석 결과

| 연구변수    | 설문항목 | 요인1    | 요인2    | 요인3    | 요인4    | 요인5    | 요인6    | Cronbach's α  |
|---------|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------------|
| 플로우     | FL3  | .910   | -.003  | .129   | .153   | .115   | .084   | 0.80          |
|         | FL2  | .907   | .064   | .075   | .211   | .137   | .140   |               |
|         | FL1  | .887   | .081   | .093   | .203   | .193   | .143   |               |
| 가시성     | VI2  | .014   | .891   | -.051  | .145   | .116   | .103   | 0.88          |
|         | VI3  | .098   | .874   | .046   | .167   | .043   | .236   |               |
|         | VI1  | .020   | .863   | -.037  | .132   | .083   | .109   |               |
| 이미지     | IM2  | .114   | -.030  | .887   | .171   | .125   | .091   | 0.89          |
|         | IM3  | .058   | -.064  | .875   | .105   | .043   | .084   |               |
|         | IM1  | .098   | .051   | .869   | .127   | .100   | .001   |               |
| 지각된 유용성 | PU2  | .181   | .220   | .183   | .842   | .146   | .078   | 0.94          |
|         | PU1  | .144   | .250   | .180   | .830   | .231   | .066   |               |
|         | PU3  | .265   | .066   | .118   | .796   | .026   | .129   |               |
| 이용의도    | IU1  | .196   | .136   | .141   | .174   | .885   | .223   | 0.87          |
|         | IU2  | .240   | .115   | .149   | .170   | .868   | .255   |               |
| 주관적 규범  | SN1  | .151   | .214   | .042   | .104   | .228   | .846   | 0.94          |
|         | SN3  | .185   | .239   | .137   | .132   | .223   | .801   |               |
| 고유값     |      | 2.751  | 2.572  | 2.486  | 2.351  | 1.833  | 1.641  | 누적분산(%)85.204 |
| 설명분산(%) |      | 17.192 | 16.074 | 15.535 | 14.691 | 11.455 | 10.256 |               |

### 4.3 측정모형의 검증

하나의 구성개념을 측정하기 위한 측정항목들이 단일차원성을 갖고 있는지의 여부를 검토하기 위해 전체 연구변수들에 대한 확인적 요인분석(confirmatory factor analysis)을 실시한 결과는 <표 4>와 같다. 이 과정에서 단일차원성을 저해하는 측정항목(SN2, IU3)을 제거하고 측정모형(measurement model)을 확정하였는데, 이에 대한 적합도 지수는  $\chi^2$ /자유도(2.0이하 우수)=1.42, RMSEA(0.05이하 우수)=0.044, GFI(0.9이상 우수)=0.93, AGFI(0.8이상 우수)=0.90, NFI(0.9이상 우수)=0.97, NNFI(0.9이상 우수)=0.99 등으로 모두 권장 적합기준을 만

족하여 본 측정모형이 적합하다고 할 수 있다. 또한 각 연구변수에 있어서 개념신뢰도(construct reliability)의 경우 일반적 추천 기준치인 0.7 이상을 상회하는 것으로 나타나 본 연구에서 사용된 측정항목들이 해당 연구변수들에 대한 높은 대표성을 갖는다고 할 수 있다.

또한 판별타당성 검증을 위해 본 연구에서는 평균분산추출값(AVE: average variance extracted)이 개념들간 상관계수의 제곱값을 상회하는지의 여부를 검토하는 방법을 이용하였다. <표 5>와 같이 최대 상관계수인 주관적 규범과 이용의도의 값인 .550을 제곱한 0.30이 모든 평균분산추출값(AVE)보다 적음으로써 판별타당성(discriminant validity)이 확인되었다.

<표 4> 측정모형의 확인적 요인분석 결과

| 연구변수       | 측정항목 | 표준화 추정치 | 측정오차 | t-value | 개념신뢰도 | 분산추출값 |
|------------|------|---------|------|---------|-------|-------|
| 주관적<br>규범  | SN1  | 0.79    | 0.37 | 10.85   | 0.80  | 0.72  |
|            | SN3  | 0.84    | 0.29 | -       |       |       |
| 이미지        | IM1  | 0.80    | 0.37 | 14.39   | 0.88  | 0.84  |
|            | IM2  | 0.93    | 0.13 | -       |       |       |
|            | IM3  | 0.80    | 0.35 | 14.60   |       |       |
| 가시성        | VI1  | 0.80    | 0.37 | 14.86   | 0.89  | 0.85  |
|            | VI2  | 0.86    | 0.26 | 16.72   |       |       |
|            | VI3  | 0.91    | 0.17 | -       |       |       |
| 플로우        | FL1  | 0.93    | 0.14 | 25.65   | 0.94  | 0.93  |
|            | FL2  | 0.95    | 0.10 | -       |       |       |
|            | FL3  | 0.88    | 0.22 | 22.22   |       |       |
| 지각된<br>유용성 | PU1  | 0.92    | 0.16 | -       | 0.88  | 0.84  |
|            | PU2  | 0.91    | 0.17 | 18.76   |       |       |
|            | PU3  | 0.69    | 0.52 | 12.35   |       |       |
| 이용의도       | IU1  | 0.92    | 0.16 | 19.38   | 0.94  | 0.93  |
|            | IU2  | 0.97    | 0.06 | -       |       |       |

#### 4.4 구조모형의 검증

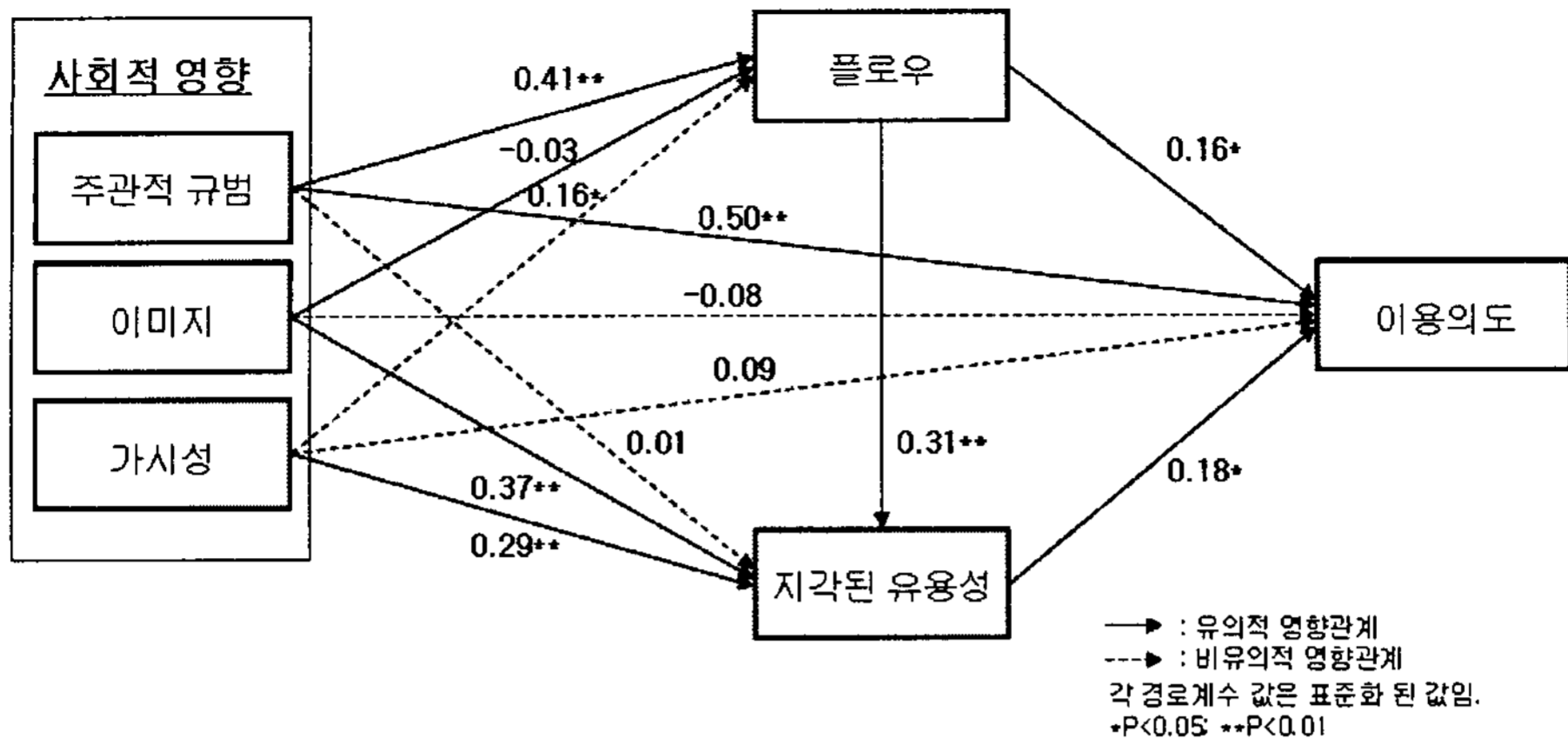
본 연구에서는 변수들간의 유기적인 인과관계를 살펴보기 위해 개별 가설들을 각각 검정하는 대신에 전체적인 구조모형을 기반으로 종합적으로 검정하는 방법을 선택하였으며, 이를 위해 다변량 분석기법 중의 하나인 LISREL을

이용하여 가설을 검정하였다. 본 연구에서 분석된 최적 연구모형의 적합도 지수를 살펴보면,  $\chi^2/df=1.43$ 으로서 기준치인 2.0 이하이며,  $GFI = 0.93$ ,  $AGFI = 0.90$ ,  $RMR = 0.044$ ,  $NFI = 0.97$ ,  $NNFI = 0.99$ 로 나타나 본 연구에서 설정된 연구모형은 전반적으로 적합하다는 결론을 내릴 수 있다.

<표 5> 구성개념간 상관관계와 판별타당성

|             | $\sqrt{AVE}$ | (A)    | (B)    | (C)    | (D)    | (E)    | (F) |
|-------------|--------------|--------|--------|--------|--------|--------|-----|
| (A) 주관적 규범  | 0.848        | 1      |        |        |        |        |     |
| (B) 이미지     | 0.916        | .212** | 1      |        |        |        |     |
| (C) 가시성     | 0.921        | .436** | 0.19   | 1      |        |        |     |
| (D) 플로우     | 0.984        | .379** | .246** | .168*  | 1      |        |     |
| (E) 지각된 유용성 | 0.916        | .355** | .352** | .385** | .460** | 1      |     |
| (F) 이용의도    | 0.964        | .550** | .298** | .289** | .444** | .427** | 1   |

주) \*:  $p < 0.05$ , \*\*:  $p < 0.01$



<그림 2> 연구모형에 대한 LISREL 분석결과

본 연구에서 설정한 연구모형의 LISREL 분석 결과 나타난 경로 도형(path diagram)은 <그림 2>와 같다.

#### 4.5 연구가설의 검증 및 결과

사회적 영향요인들과 플로우, 지각된 유용성, 이용의도 간의 관계를 규명하기 위해 설정된 가설 중 가설 1은 사회적 영향이 플로우에 정(+)의 영향을 미칠 것으로 설정하였는데, 분석 결과 가설 1-1인 주관적 규범과 플로우의 관계는  $t=4.16(p<0.01)$ 으로 통계적으로 유의하게 나타났으며, 가설 1-3인 가시성과 플로우의 관계도  $t=2.30(p<0.05)$ 으로 유의하게 나타났지만, 가설 1-2인 이미지와 플로우의 관계는  $t=-0.31$ 로 통계적으로 유의하지 않게 나타나 가설 1은 부분적으로 채택되었다. 다음으로 사회적 영향이 지각된 유용성에 정(+)의 영향을 미칠 것으로 설정한 가설 2를 분석한 결과, 가설 2-1인 주관적 규범과 지각된 유용성의 관계는  $t=0.08$ 로 통계적으로 유의하지 않았지만, 가설 2-2인 이미지와 지각된 유용성의 관계와 가설 2-3인 가시

성과 지각된 유용성의 관계는 각각  $t=4.62(p<0.01)$ ,  $t=4.29(p<0.01)$ 로 유의하게 나타나 가설 2도 부분적으로 채택되었다. 사회적 영향과 이용의도 간의 관계를 살펴본 가설 3도 부분적으로 채택되었는데, 주관적 규범이 이용의도에 정(+)의 영향 관계를 가질 것이라는 가설 3-1만  $t=5.01(p<0.01)$ 로 통계적으로 유의한 결과가 나타났을 뿐, 이미지와 이용의도, 가시성과 이용의도 간의 관계는 모두 유의하게 나타나지 않았다.

플로우가 지각된 유용성에 정(+)의 관계를 가질 것이라는 가설 4는  $t=4.38(p<0.01)$ 로 채택되었으며, 플로우와 이용의도의 정(+)의 영향 관계를 설정한 가설 5 또한  $t=2.27(p<0.05)$ 로 유의하게 나타나 채택되었다. 마지막으로 지각된 유용성이 이용의도에 정(+)의 영향을 미칠 것으로 설정한 가설 6은  $t=2.27(p<0.05)$ 로 유의하게 나타나 지지되었다.

이상에서는 어떤 원인변수가 결과변수에 직접적으로 영향을 주는 효과인 직접효과를 살펴 보았다. 부가적으로 원인변수가 하나 이상의 다른 변수들을 거쳐서 결과변수에 영향을 주는



효과인 간접효과를 살펴보기로 한다. 분석된 간접효과 중 유의한 간접효과만을 살펴보면, 주관적 규범이 지각된 유용성과 이용의도에 미치는 간접효과는 각각 0.13(3.09\*\*)과 0.09(2.66\*\*), 가시성은 지각된 유용성과 이용의도에 각각 0.05(2.09\*), 0.09(2.72\*\*), 그리고 플로우가 이용의도에 미치는 간접효과는 0.06(2.00\*)으로 나타나 간접적으로 유의한 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다.

한편, 다중상관자승치(SMC: squared multiple correlations)를 살펴보면, 이용의도, 지각된 유용성, 플로우에 대한 설명력이 각각 48%, 43%, 22%로 나타났다. 예를 들어 플로우의 22%는 선행요인인 주관적 규범, 이미지, 가시성에 의해 설명이 되고 나머지 78%는 오차변수에 의해 설명이 되고 있다는 의미이다.

본 연구모형에서 설정한 전체 가설에 대한 검정 결과를 요약하면 <표 6>과 같다.

## V. 논의 및 결론

본 연구에서는 정보기술 수용에서 주로 논의되어 온 사회적 영향에 관한 연구들을 바탕으로 온라인 커뮤니티 환경에서 사회적 영향의 다차원적 구성요인들이 내재적 동기요인인 플로우, 외재적 동기요인인 지각된 유용성, 그리고 이용의도에 미치는 영향과 플로우, 지각된 유용성, 이용의도 간의 관계를 밝히고자 하였다. 본 연구의 주요 분석결과와 시사점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 사회적 영향의 다차원적 구성요인이 플로우에 미치는 영향을 검증한 결과 주관적 규범과 가시성이 유의한 영향(각각  $t=4.16, p<0.01$ ;  $t=2.30, p<0.05$ )을 미치는 것으로 나타났다. 이 결과는 온라인 커뮤니티의 참여에 자신에게 중요한 타인으로부터 영향을 받는 정도나 커뮤니티의 이용이 조직이나 주변에서 가시

<표 6> 연구가설 검정 결과

| 가설<br>(방향) | 직접경로           | 직접효과  |        | 간접효과  |        | 총효과   |        | 채택<br>여부 |
|------------|----------------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|----------|
|            |                | 추정치   | t값     | 추정치   | t값     | 추정치   | t값     |          |
| H1-1(+)    | 주관적 규범→플로우     | 0.41  | 4.16** |       |        | 0.41  | 4.16** | 채택       |
| H1-2(+)    | 이미지→플로우        | -0.03 | -0.31  |       |        | -0.03 | -0.31  | 기각       |
| H1-3(+)    | 가시성→플로우        | 0.16  | 2.30*  |       |        | 0.16  | 2.30*  | 채택       |
| H2-1(+)    | 주관적 규범→지각된 유용성 | 0.01  | 0.08   | 0.13  | 3.09** | 0.14  | 1.58   | 기각       |
| H2-2(+)    | 이미지→지각된 유용성    | 0.37  | 4.62** | -0.01 | -0.31  | 0.36  | 4.33** | 채택       |
| H2-3(+)    | 가시성→지각된 유용성    | 0.29  | 4.29** | 0.05  | 2.09*  | 0.34  | 4.77** | 채택       |
| H3-1(+)    | 주관적 규범→이용의도    | 0.50  | 5.01** | 0.09  | 2.66** | 0.59  | 5.89** | 채택       |
| H3-2(+)    | 이미지→이용의도       | -0.08 | -0.95  | 0.06  | 1.62   | -0.02 | -0.20  | 기각       |
| H3-3(+)    | 가시성→이용의도       | 0.09  | 1.37   | 0.09  | 2.72** | 0.18  | 2.76** | 기각       |
| H4(+)      | 플로우→지각된 유용성    | 0.31  | 4.38** |       |        | 0.31  | 4.38** | 채택       |
| H5(+)      | 플로우→이용의도       | 0.16  | 2.27*  | 0.06  | 2.00*  | 0.22  | 3.19** | 채택       |
| H6(+)      | 지각된 유용성→이용의도   | 0.18  | 2.27*  |       |        | 0.18  | 2.27*  | 채택       |

'이용의도'의  $R^2 = 0.48$ ; '지각된 유용성'의  $R^2 = 0.43$ ; '플로우'의  $R^2 = 0.22$

주) \*:  $p<0.05$ ; \*\*:  $p<0.01$

화되는 정도가 증가할수록 사용자로 하여금 온라인 커뮤니티에 참여하는 과정 속에서 흥미와 즐거운 감정을 높일 수 있음을 시사하고 있다. 가설 1-2인 이미지와 플로우의 관계는  $t=-0.31$ 로 통계적으로 유의하지 않게 나타났다. 이는 본 연구결과에 의하면 사용자가 온라인 커뮤니티를 이용함으로써 개인의 이미지가 향상되고 있다는 믿음만으로는 커뮤니티에 참여하는 과정 속에서 사용자가 느끼는 흥미와 즐거운 감정, 몰입에 영향을 미치지 않는다고 해석할 수 있다.

둘째, 사회적 영향요인이 지각된 유용성에 미치는 영향은 이미지와 가시성이 유의한 영향(각각  $t=4.62, p<0.01$ ;  $t=4.29, p<0.01$ )을 미치는 것으로 나타났다. 즉 온라인 커뮤니티에 대한 가시성과 이미지가 높아질수록 지각된 유용성이 증가한다는 것을 의미한다. 이 결과는 이미지 개념을 이용하여 준거집단 내에서 개인들이 자신의 이미지를 향상시키고 이를 유지시키려 한다고 주장한 Venkatesh and Davis(2000)의 연구결과와 일치한다. 또한 가시성은 지각된 유용성에 직접적인 영향을 줄 뿐만 아니라 플로우를 거쳐 간접적인 영향( $t=2.09, p<0.05$ )도 주고 있음을 확인할 수 있었다. 한편 가설 2-1인 주관적 규범과 지각된 유용성의 관계는  $t=0.08$ 로 통계적으로 유의하지 않았다. 즉 사용자에게 중요한 대부분의 사람들이 사용자가 온라인 커뮤니티를 이용해야 한다는 생각을 인지시키는 것은 지각된 유용성과 직접적인 관련성이 없는 것으로 나타났다. 그렇지만 주관적 규범은 플로우를 거쳐 지각된 유용성에 간접적인 영향( $t=3.09, p<0.01$ )을 주고 있음을 확인할 수 있었다. 따라서 사용자에게 온라인 커뮤니티 이용에

대한 지각된 유용성을 높이려면 플로우를 경험할 수 있는 다양한 요소들을 제공하여 유용성을 느끼게 해야 한다는 점을 시사하고 있다.

셋째, 사회적 영향요인이 이용의도에 미치는 영향은 주관적 규범만 영향( $t=5.01, p<0.01$ )을 미치는 것으로 나타났고, 이미지와 가시성은 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이는 온라인 커뮤니티의 참여에 자신에게 중요한 타인으로부터 영향을 받는 정도가 이용의도를 증가시킴을 의미한다. 또한 주관적 규범은 이용의도에 직접적인 영향을 줄 뿐만 아니라 플로우와 지각된 유용성을 거쳐 이용의도에 간접적인 영향( $t=2.66, p<0.01$ )도 주고 있음을 확인할 수 있었다. 가설 3-2와 가설 3-3인 이미지와 이용의도의 관계, 가시성과 이용의도의 관계는 유의하게 나타나지 않았다. 즉 온라인 커뮤니티의 이용이 조직이나 주변에서 가시화되는 정도나 사용자가 온라인 커뮤니티를 이용함으로써 개인의 이미지가 향상되고 있다는 믿음은 이용의도와 직접적인 관련이 없는 것으로 나타났다. 하지만 가시성의 경우 플로우와 지각된 유용성을 거쳐 이용의도에 간접적인 영향을 주고 있는 것으로 나타났다. 따라서 사용자에게 온라인 커뮤니티 이용의도를 높이려면 온라인 커뮤니티에서 흥미와 즐거운 감정을 느끼고 깊이 몰입하게 도와주며, 커뮤니티 이용이 자신을 알리고 다른 사람들과 교제하는데 유용할 것이라는 믿음을 주어 이용의도를 높여야 한다는 점을 시사하고 있다.

넷째, 온라인 커뮤니티에 대한 사용자의 플로우 경험은 지각된 유용성과 이용의도에 유의한 영향(각각  $t=4.38, p<0.01$ ;  $t=2.27, p<0.05$ )을 미치는 것으로 나타났다. 즉 온라인 커뮤니티에

참여하는 과정 속에서 사용자가 느끼는 흥미와 즐거운 감정이 사용자가 지각하고 있는 유용성과 이용의도를 증가시켜 준다고 해석할 수 있다. 또한 플로우는 이용의도에 직접적인 영향을 줄 뿐만 아니라 지각된 유용성을 거쳐 간접적인 영향( $t=2.00, p<0.05$ )도 주고 있음을 확인할 수 있었다. 이러한 결과는 사용자가 온라인 커뮤니티를 이용하는 것이 유용하다고 지각하는 개인의 신념뿐만 아니라 온라인 커뮤니티에 참여하는 행위 자체가 흥미롭고 즐겁다고 지각하는 정도도 이용의도에 영향을 주는 주요한 요인이라는 것을 의미한다. 이는 인터넷뱅킹 등과 같이 사용자에게 도구적 가치 제공을 목적으로 하는 효용적 정보시스템(utilitarian information system)과 달리 게임, 온라인 커뮤니티 등과 같이 자기이행적(self-fulfilling) 가치 제공을 목적으로 하는 쾌락적 정보시스템(hedonic information system)에서의 내재적 동기의 중요성을 입증하는 결과이다. 즉 정보기술의 사용으로 인해 직접적인 즐거움이나 기쁨을 경험한 사람 혹은 정보기술의 사용에 대해 본능적으로 긍정적인 느낌을 가진 사람들은 그렇지 않은 사람들보다 정보기술을 더 많이 이용하려는 경향이 있다는 것이다(Mathieson, 1991).

다섯째, 지각된 유용성이 이용의도에 유의한 영향( $t=2.27, p<0.05$ )을 미치는 것으로 나타났다. 이는 지각된 유용성이 정보기술 수용의 중요한 결정요인이라는 기존의 연구 결과들(Davis, 1989; Davis et al., 1989; Mathieson, 1991; Taylor and Todd, 1995; Venkatesh and Davis, 2000)과 일치한다. 또한 기존의 선행연구(Davis et al., 1992; Moon and Kim, 2001)에서 지각된 유용성(외재적 동기)이 이용의도에

미치는 영향은 내재적 동기에 관한 믿음이 이용의도에 미치는 영향에 비해 높거나 적어도 유사한 수준에 있음을 밝히고 있듯이 본 연구에서도 기존의 연구결과와 동일한 결과를 보이고 있다. 이는 사용자들이 온라인 커뮤니티를 통해 얻을 수 있는 결과가 유용하다고 느낄수록 온라인 커뮤니티 이용이 높아진다는 것을 의미한다. 따라서 기업들은 온라인 커뮤니티를 좀 더 편리하고 친숙하게 사용할 수 있는 시스템의 개발 및 다양한 서비스를 제공함으로써 실생활에 있어서 온라인 커뮤니티의 실용성을 고양시킬 수 있는 전략을 도모해야 함을 시사하고 있다.

본 연구의 결과를 연구모형 경로상의 직접효과와 간접효과로 나누어 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 직접효과인 경우 주관적 규범은 내재적 동기인 플로우와 이용의도에 영향을 미치지만 외재적 동기요인인 지각된 유용성에는 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났으며, 이미지는 지각된 유용성에는 유의한 영향을 미치지만 플로우와 이용의도에는 직접적인 영향을 미치지 않는 것으로 나타났고, 가시성은 플로우와 지각된 유용성에는 유의한 영향을 미치지만 이용의도에는 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 둘째, 간접효과를 살펴보면 주관적 규범과 지각된 유용성 그리고 가시성과 지각된 유용성의 관계에 플로우가 매개 역할을 하며, 주관적 규범과 이용의도 그리고 가시성과 이용의도의 관계에 플로우와 지각된 유용성이 매개 역할을 하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 플로우와 이용의도의 관계에서는 지각된 유용성이 매개 역할을 하고 있는 것으로 나타났다. 이렇듯 사회적 영향요인은 동기요인과 이용의도에 각각

다르게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 사회적 영향은 다차원적인 개념으로 단지 하나의 변수로 그 영향력을 평가할 수 없음을 시사하고 있다.

Venkatesh and Davis(2000), Chau and Hu(2002)의 연구에 의하면 정보기술에 미치는 사회적 영향은 직장동료나 상사 또는 전문가 집단 등에 국한되었으나, 오늘날의 정보기술에 미치는 사회적 영향은 친척이나 친구 등과 같이 비전문적이면서 비공식적인 집단은 물론이고 일반적인 인터넷 사용자들과 같이 불특정한 다수로까지 확대되었다. 그렇기 때문에 정보기술 사용에 있어 사회적 영향의 역할은 다양한 정보기술 수용에 있어 중요한 요소로 대두될 가능성이 높다. 이러한 배경 하에서 본 연구는 그 동안 주관적 규범으로만 측정하였던 사회적 영향을 복합적인 구성개념으로 인식하여 사회적 영향 구성요인을 체계화하고 이 각각의 구성요인들이 이용의도에 미치는 영향을 실증적 검증을 통해 확인함으로써 온라인 커뮤니티에서 사회적 영향요인의 중요성과 사회적 영향요인을 전략적으로 활용할 수 있는 가능성을 고찰하였다는데 그 의의가 있다.

이러한 연구 과정에서 나타난 연구의 한계점과 향후 연구에 대한 몇 가지 방향을 제시해 볼 수 있다.

첫째, 온라인 커뮤니티에서 사회적 영향의 다차원적 구성요인이 이용의도에 미치는 과정을 고찰해 봄에 있어서, 주요 구성개념에 대하여 기존 연구를 바탕으로 커뮤니티 환경에 맞도록 수정하고 일부 구성항목에 대한 측정항목을 개발하여 사전 조사를 통해 측정항목의 정교화과정을 거쳤으나 변수 측정의 정교성이 떨

어질 가능성이 존재한다. 그러므로 후속연구를 통해 사회적 영향의 측정항목을 더 정교화 할 필요성과 본 연구에서 제시된 사회적 영향 구성요인 이외에 추가적인 구성요인에 관한 연구가 이루어져야 할 것으로 보인다.

둘째, 연구모형이 가지는 한계점으로 본 연구에서는 온라인 커뮤니티에 대한 이용의도에 영향을 미칠 수 있는 요인을 사회적 영향을 중심으로 살펴보고자 하였기 때문에 연구의 깊이가 다소 미흡하다는 점이다. 또한 사회적 영향 구성요인이 플로우와 지각된 유용성을 매개로 이용의도에 이르는 연구모형을 구성함에 있어서 사용자 특성변수나 사용자 행동 관련 변수들을 모형에 포함시키지 못하였다. 또한 최근 들어 인터넷에 대한 보급이 본격화되면서 많은 연구(Agarwal and Karahanna, 2000; Heijden, 2004; Moon and Kim, 2001)에서 내재적 동기에 대한 중요성을 강조하고 있다. 그러므로 향후 연구에서는 좀 더 세분화된 특성요인을 설정하여 각각의 특성별로 이용의도의 선행요인을 찾아야 할 것이며, 사용자 특성변수나 사용자 행동 관련 변수들, 그리고 내재적 동기에 영향을 미치는 요인을 포함한 좀더 정교한 모형을 수립할 필요성이 있을 것이다.

셋째, 본 연구의 인구통계적 특성에 따르면 응답자 평균연령은 23.7세로 젊은 사용자들이 표본의 주류를 이루고 있다. 온라인 커뮤니티 이용의도는 나이에 따라 다를 수 있으며, 또한 미니홈피는 20~30대 젊은층뿐만 아니라 일반 직장인이나 주부 그리고 연예인이나 정치인과 같이 다양한 분야에 종사하는 다양한 계층의 사람들이 사용하고 있다. 아울러 본 연구는 싸이월드만을 대상으로 연구를 진행하여 연구결

과를 온라인 커뮤니티에 대한 일반화된 결론으로 인정하기에는 미흡한 점이 있다. 따라서 본 연구의 결과를 일반화시키는 데에 한계가 있으며, 추후 연구에서는 다양한 계층과 유형에 걸친 표본을 확보하여 조사가 이루어질 필요가 있다.

### 참고문헌

- 김진화, 변현수, “가상공동체에서 매개 변수로서의 몰입의 역할”, *Information Systems Review*, 제6권, 제2호, 2004, pp. 47-63.
- 양희동, 권순동, “정보시스템 수용모델에 있어서 사회적 영향의 조작화와 역할”, *한국경영과학회지*, 제28권, 제1호, 2003, pp. 97-113.
- 양희동, 문윤지, “정보기술 수용에 있어서 사용자 특성과 정보기술 특성에 따른 사회적 영향의 차이”, *경영정보학연구*, 제15권, 제2호, 2005, pp. 97-120.
- 양희동, 최인영, “사회적 영향이 정보 시스템 수용에 미치는 영향: 정보기술수용모형 (Technology Acceptance Model)에서”, *경영정보학연구*, 제11권, 제3호, 2001, pp. 165-184.
- 유일, 신선진, “교수자 요인과 매체 풍부성이 원격 교육 학습자의 이용의도와 학습성파에 미치는 영향”, *정보시스템연구*, 제15권, 제3호, 2006, pp. 35-53.
- 유일, 신선진, 소순후, “모바일뱅킹서비스 수용요인에 관한 실증연구”, *Journal of Information Technology Applications & Management*, 제13권, 제2호, 2006, pp. 67-86.
- 이선로, 노웅철, “사용자의 특성이 온라인 게임 충성도에 미치는 영향에 관한 연구: 자극추구성향을 중심으로”, *경영학연구*, 제35권, 제4호, 2006, pp. 1105-1130.
- 이용규, 이승현, “정보기술 사용에서의 놀이성, 유용성 그리고 사회적 영향: 미니홈피 사용을 중심으로”, *경영정보학연구*, 제15권, 제3호, 2005, pp. 91-109.
- 이태민, 전종근, “유비쿼터스 접속성과 상황기반 제공성이 모바일 상거래 수용의도에 미치는 영향에 관한 연구”, *경영학연구*, 제33권, 제4호, 2004, pp. 1043-1071.
- 장정무, 김종욱, 김태웅, “무선 인터넷 서비스 수용의 영향요인분석: 플로우이론을 가미한 기술수용모델의 확장”, *경영정보학연구*, 제14권, 제3호, 2004, pp. 93-120.
- 정재진, “온라인 게임의 소비자 충성도 유인에 관한 실증적 연구”, *멀티미디어학회논문지*, 제7권, 제4호, 2004, pp. 484-495.
- 한국인터넷진흥원, 우리나라 정보화실태조사 보고서, 2004.
- 한국인터넷진흥원, 2007년 상반기 정보화실태조사 보고서, 2007.
- Agarwal, R. and Karahanna, E., “Time Flies When Your Having Fun: Cognitive Absorption and Beliefs about Information Technology Usage,” *MIS Quarterly*, Vol. 24, No. 4, 2000, pp. 665-694.
- Agarwal, R. and Prasad, J., “Are Individual Differences Germane to the Acceptance of New Information Technologies?,” *Decision Sciences*, Vol. 30, No. 2, 1999,

- pp. 361-391.
- Ajzen, I. and Fishbein, M., *Understanding Attitudes and Predicting Social Behavior*, Prentice-Hall, Englewood, NJ, 1980.
- Chau, P.Y.K. and Hu, P.J.H., "Information Technology Acceptance by Individual Professionals: A Model Comparison Approach," *Decision Sciences*, Vol. 32, No. 4, 2001, pp. 699-719.
- Chau, P.Y.K. and Hu, P.J.H., "Investigating Healthcare Professional's Decision to Accept Telemedicine Technology: An Empirical Test of Competing Theories," *Information & Management*, Vol. 39, No. 4, 2002, pp. 297-311.
- Cheung, W., Chang, M.K., and Lai, V.S., "Prediction of Internet and World Wide Web Usage at Work: A Test of an Extended Triandis Model," *Decision Support Systems*, Vol. 30, 2000, pp. 83-100.
- Cooper, R.B. and Zmud, R.W., "Information Technology Implementation Research: A Technological Diffusion Approach," *Management Science*, Vol. 36, No. 2, 1990, pp. 123-139.
- Csikszentmihalyi, M., *Beyond Boredom and Anxiety*, Second Printing, San Francisco: Jossey-Bass, 1977.
- Csikszentmihalyi, M., *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York: Harper Collins, 1990.
- Davis, F.D., "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology," *MIS Quarterly*, Vol. 13, No. 3, 1989, pp. 319-340.
- Davis, F., Bagozzi, R.P., and Warshaw, P.R., "User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models," *Management Science*, Vol. 35, 1989, pp. 982-1003.
- Davis, F., Bagozzi, R.P., 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.
- Deci, E.L., *Intrinsic Motivation*, Plenum Press, New York, 1975.
- Deci, E.L. and Ryan, R.M., *Intrinsic Motivation and Self-determination in Human Behavior*, New York: Plenum, 1985.
- Fishbein, M. and Ajzen, I., *Beliefs, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research*, Addison-Wesley, Reading, MA., 1975.
- Fisher, R.J. and Price, L.L., "An Investigation into the Social Context of Early Adoption Behavior," *Journal of Consumer Research*, Vol. 19, No. 3, 1992, pp. 477-486.
- Fulk, J., Stein, J.S., and Power, G., "A Social Information Processing Model of Media in Organizations," *Communication Research*, Vol. 14, 1987, pp. 529-552.
- 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.
- Ghani, J.A. and Deshpande, S.P., "Task Characteristics and the Experience of Optimal Flow in Human-Computer Interaction," *The Journal of Psychology*, Vol. 128, No. 4, 1994, pp. 381-391.
- Hartwick, J. and Barki, H., "Explaining the Role of User Participation in Information System Use," *Management Science*, Vol. 40, No. 4, 1994, pp. 440-465.
- Heijden, H., "User Acceptance of Hedonic Information Systems," *MIS Quarterly*, Vol. 28, No. 4, 2004, pp. 695-704.
- Hoffman, D.L. and Novak, T.P., "Marketing in Hypermedia Computer-Mediated Environments: Conceptual Foundations," *Journal of Marketing*, Vol. 60, July 1996, pp 50-68.
- Karahanna, E. and Straub, D., "The Psychological Origins of Perceived Usefulness and Ease-of-Use," *Information & Management*, Vol. 35, 1999, pp. 237-250.
- Karahanna, E., Straub, D., and Chervany, N.L., "Information Adoption across Time: A Cross-Sectional Comparison of Pre-Adoption and Post-Adoption Beliefs," *MIS Quarterly*, Vol. 23, No. 2, 1999, pp. 183-213.
- Lee, M.K.O., Cheung, C.M.K., and Chen, Z., "Acceptance of Internet-based Learning Medium," *Information & Management*, Vol. 42, 2005, pp. 1095-1104.
- Lucas, H.C. Jr. and Spitler, V.K., "Technology Use and Performance: A Field Study of Broker Workstations," *Decision Sciences*, Vol. 30, No. 2, 1999, pp. 291-311.
- Mathieson, K., "Predicting User Intentions: Comparing the Theory of Planned Behavior," *Information Systems Research*, Vol. 2, No. 3, 1991, pp.173-191.
- 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.
- Moon, J.W. and Kim, Y.G., "Extending the TAM for a WWW Context," *Information & Management*, Vol. 38, Issue 4, 2001, pp. 217-230.
- Rogers, E.M., *Diffusion of Innovations*, 3rd ed., The Free Press, New York, NY, 1983.
- Ryan, R.M. and Deci, E.L., "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being," *American Psychologist*, Vol. 55, 2000, pp. 68-78.
- Shang, R.A., Chen, Y.C., and Shen, L., "Extrinsic versus Intrinsic Motivations for Consumers to Shop On-line," *Information & Management*, Vol. 42, 2005, pp. 401-413.
- 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.

Thompson, R.L., Higgins, C.A., and Howell, J.M., "Influence of Experience on Personal Computer Utilization: Testing a Conceptual Model," *Journal of Management Information Systems*, Vol. 11, No. 1, 1994, pp.167-187.

Triandis, H.C., "Values, Attitudes, and Interpersonal Behavior," in *Nebraska Symposium on Motivation*, 1979, "Beliefs, Attitudes, and Values," H.E.Howe(ed), University of Nebraska Press, Lincoln, NE, 1980, pp. 195-259.

Venkatesh, V. and Brown, S.A., "A Longitudinal Investigation of Personal Computers in Homes: Adoption Determinants and Emerging Challenges," *MIS Quarterly*, Vol. 25, No. 1, 2001, pp. 71-102.

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

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.

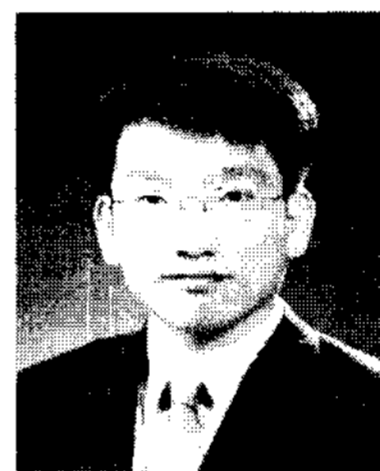
Venkatesh, V., Morris, M.G., Davis, G.B., and Davis, F.D., "User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View," *MIS Quarterly*, Vol. 27, No. 3, 2003, pp. 425-478.

Webster, J., Trevino, L.K., and Ryan, L., "The

Dimensionality and Correlates of Flow in Human-Computer Interaction," *Computers in Human Behavior*, Vol. 9, 1993, pp. 411-426.

Warshaw, P.R., "A New Model for Predicting Behavioral Intentions: An Alternative to Fishbein," *Journal of Marketing Research*, Vol. 17, 1980, pp. 153-172.

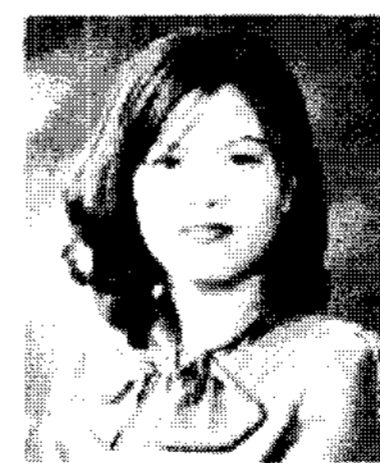
#### 유 일(II Ryu)



현재 순천대학교 경영통상학부 교수로 재직 중이다. 전남대학교 경영학과를 졸업하고, 한국외국어대학교 경영정보대학원에서 석사학위와 전남대학교 대학원에서 경영학 박사(MIS 전공) 학위를 취득

하였다. 광주보건대학 전산정보처리과 부교수, 미국 University of Colorado 객원교수를 역임하였다 주요 관심분야는 e-비즈니스, IT전략, 정보시스템 평가, 온라인 커뮤니티, DSS/GDSS, e-Learning 등이다.

#### 최혁라(Hyukra Choi)



현재 한국학술진흥재단에서 실시한 2006 학문후속세대양성사업에 선정되어 순천대학교 중소기업경영연구소 학술연구교수로 재직 중이다. 전북대학교 대학원 경영학과에서 경영정보시스템(MIS) 전공

으로 경영학 박사학위를 취득하였으며 주요 관심분야는 정보격차, 정보보안, e-Learning, e-비즈니스, 정보시스템 평가 등이다.

<Abstract>

## The Effect of Social Influence on Flow, Perceived Usefulness and Intention to Use in Online Community

Il Ryu · Hyuk-Ra Choi

This study introduces the construct of social influence and combines the construct with the flow theory and TAM framework. Subjective norm, image, and visibility identified as the dimensions of social influence are hypothesized to influence flow and perceived usefulness, and then the intention to use of online community.

Data were collected through a survey of respondents who have the experience of using an online community, and analyzed by using structural equations modelling. The major findings of this study are as follows: First, subjective norm was found to have a positive influence on flow and intention to use. Second, image was found to have a positive effect on flow and perceived usefulness. Third, visibility was found to have a positive influence on perceived usefulness. Finally, flow and perceived usefulness were also found to have a positive effect on the intention to use. Implications of these findings are discussed for researchers and practitioners.

**Keywords** : Social Influence, Flow, Perceived Usefulness, Intention to Use, Online Community

\* 이 논문은 2008년 2월 26일 접수하여 2차 수정을 거쳐 2008년 6월 3일 게재 확정되었습니다.