

대학생들의 성격유형에 따른 인터넷 정보활동과 삶의 만족도 분석*

An Analysis of College Students' Life Satisfaction and Internet Information Activities based on their Personality Types

김희섭 (Heesop Kim)**

서지웅 (Jiwoong Seo)***

이미숙 (Misook Lee)****

초 록

본 연구는 대학생들의 성격유형에 따라 인터넷 정보활동과 삶의 만족도에는 어떤 영향을 미치는지를 분석하는데 목적을 두고 있다. 연구목적에 위하여 인터넷 정보활동을 하고 있는 대구지역에 거주하는 대학생들을 대상으로 인구통계학적 특성과 MBTI 성격유형, 그리고 인터넷 정보활동과 관련된 질문을 포함한 총 38개의 항목으로 이루어진 자체 설문지를 사용하여 데이터를 수집하였다. 전체 480명의 응답자 중 유효한 102명의 데이터는 SPSS Ver. 18.0의 다중회귀분석을 통하여 분석하였다. 분석결과 외향적, 감각적, 사고적, 감정적 성격을 가진 대학생들은 인터넷 온라인게임을 통하여 그들의 삶의 만족도가 높아지는 경향을 보였다. 한편 내향적, 감각적, 직관적, 사고적, 감정적 성격을 가진 대학생들은 인터넷 정보검색을 통하여 그들의 삶의 만족도가 낮아지는 경향을 보였다. 또한 외향적, 직관적, 감정적 성격을 가진 대학생들은 스마트폰메신저 활동을 통하여 그들의 삶의 만족도가 낮아지는 경향을 보였다.

ABSTRACT

The objective of this study is to analyse the college students' Internet information activities and life satisfaction with their personality types. For this study, data were collected using self-designed questionnaire which included the items of college students' demographic information, MBTI personality types, and their information activities of the Internet. Total of 480 data were collected and 102 valid data were analysed with the multiple regression using SPSS version 18.0. It was found that extraversion, sensing, thinking, and feeling types of college students were tend to show the higher of their life satisfaction through the online game; introversion, sensing, intuition, thinking, and feeling types of college students were tend to show the lower of their life satisfaction through the internet retrieval; and extraversion, intuition, and feeling types of college students were tend to show the lower of their life satisfaction through the smart-phone messenger use.

키워드: 대학생, 인터넷 정보활동, MBTI, 성격 유형, 삶의 만족도

College Students, Internet Information Activities, MBTI (Mayers-Briggs Type Indicator), Personality, Life Satisfaction

* 이 논문은 2013년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2012S1A3A2033405).

** 경북대학교 문헌정보학과 부교수(heesop@knu.ac.kr) (제1저자)

*** 경북대학교 문헌정보학과 대학원(pisces14th@naver.com) (공동저자)

**** 경북대학교 정보격차연구사업단 전임연구원(leems@knu.ac.kr) (교신저자)

■ 논문접수일자: 2014년 2월 21일 ■ 최초심사일자: 2014년 2월 27일 ■ 게재확정일자: 2014년 3월 18일
■ 정보관리학회지, 31(1), 299-317, 2014. [http://dx.doi.org/10.3743/KOSIM.2014.31.1.299]

1. 서론

개인용 컴퓨터에서부터 스마트 폰에 이르는 정보기기의 발전과 인터넷의 폭넓은 보급은 정보혁명을 이끌어 이제 우리 인간은 방대한 양의 정보를 시간과 공간의 제약 없이 필요에 따라 언제 어디서나 이용할 수 있게 되었다. 이런 환경적인 변화는 일방적 정보제공 형태의 Web 1.0에서 이용자가 정보흐름을 주도하는 Web 2.0으로 넘어오면서 더 활발해졌다. 이용자가 스스로 정보를 정의하고, 분류 및 평가하며, 새로운 가치를 지닌 정보들을 생산해 내는 등의 정보 소비자/생산자/유통자로서의 역할을 하게 된 것이다. 특히, Web 2.0에서 이용자가 사용하기 쉬운 인터페이스를 가진 웹 사이트들의 출현과 공공데이터의 개방으로 인터넷 정보이용자들이 폭발적으로 증가하게 되면서 이용자 중심의 정보흐름이 더욱 가속화되었다.

Web의 발전에 따라 정보의 형태와 정보제공 방식(형식)들도 다양해졌다. 간단한 텍스트나 일반적인 문서 형태로 이루어져 있던 정보들이 사진, 음성, 동영상, 멀티미디어를 포함하게 되었으며, 이용자들의 필요나 수준, 선호도 등에 따라 다양한 형태로 정보 전환을 하거나 정보제공 방식을 다르게 한다.¹⁾ 정보가 개별적 특정 대상을 상대로 더욱 세밀해지고 전문화된 것이다.²⁾

이처럼 정보(데이터)가 이용자 측면에서 새롭게 정의되고, 나아가 개인정보나 국가정보처럼 화폐이상의 가치를 가지게 되자 정보의 생산·유통과 관련된 이익활동이 발생하게 되었다. 특히, 세계적으로 나타나는 인터넷의 보급률과 이용자의 꾸준한 증가를 통해 수입업체를 통하지 않는 직접적인 방식의 범세계적 전자상거래 시장이 형성되거나(박재필, 김정덕, 2013) 각국의 유료화 된 정보 콘텐츠(예를 들어, K-POP이나 드라마 등)들을 인터넷을 통해 이용하는 모습을 보이고 있다.³⁾ 이뿐 아니라 사람들은 문화, 건강, 쇼핑, 학습, 커뮤니티 등 삶의 전반적인 영역에서 인터넷을 이용하고 있으며, 온라인에서의 정보수집에 대한 선호도가 증가하면서 인터넷을 통한 각종 정보활동에 시간과 비용을 투자하고 있다.

국내 정보화 통계에 따르면(한국인터넷진흥원, 2013) 우리나라 20~30대 젊은 층은 99% 이상의 인터넷 및 컴퓨터 이용률을 보이고 있으며, 이들은 콘텐츠 생산, 정보의 유통 등을 주도하며 정보 흐름에 있어 중심적인 역할을 하고 있다. 특히, 대학생이 대다수 포함된 20대 집단은 인터넷 이용률이 99.9%로 인터넷 생활⁴⁾에 익숙하다. Y세대⁵⁾로 불리는 이들은 공동체를 지향하지만 그 속에서 자신만의 색깔이나 정체성을 가지고 스스로를 표현하려는 성향 때문에 이들은 남들과 다른 것들을 추구하게 된다(박영숙, Glenn, Gorden, & Florescu, 2012). 때문

-
- 1) 예를 들어, 사진과 음성 데이터를 이용하여 동영상을 만들어 내는 것, 그리고 정보의 공개를 분류에 따라 제한하는 것.
 - 2) 예를 들어, 국악을 좋아하는 이용자에게 국악만을 전문적으로 서비스하는 인터넷 개인방송 등.
 - 3) 최근 중국의 인터넷 이용자들은 한국 드라마 등의 콘텐츠를 실시간으로 유료로 시청하고 있다.
 - 4) 인터넷이 삶의 전반적인 영역에서 영향을 미치는 생활.
 - 5) 모든 현상에 대해 'Why?' 라는 질문을 붙여 논리를 따지는 세대라고도 불린다.

에 학술적 탐구와 취업, 자아실현 그리고 취미 생활 등을 위해 다양한 정보활동을 추구하며 특히, 인터넷 정보를 통해 접해보지 못한 영역으로의 탐구를 선호하며 많은 노력과 시간을 할애한다. 또한 정보기기와 인터넷 이용에서 전반적으로 높은 수준을 유지하며, 획일적이고 일방적인 형태의 정보활동을 해온 이전 세대와 달리 자신이 선호하는 정보를 파악하고 그에 따른 행동양식 등을 필요에 따라 다양하게 활용한다. 이들의 이런 성향은 보다 자유로운 활동이 가능한 인터넷의 성질과 맞물려 새로운 정보이용 행태를 끊임없이 생성하고 있다.

이러한 세대적 변화에 맞춰 뉴욕 타임즈(New York Times) 기자인 John Markoff(2006)는 시멘틱 웹(Semantic Web)을 활용하여 보다 지능적인 기술을 사용하는 개인별 맞춤형 서비스와 콘텐츠를 제공하는 미래형 웹인 “웹 3.0”을 제안하였다. 이는 방대해진 정보의 바다에서 시스템이 개인의 다양해진 필요에 초점을 맞추어 정확하고 적합한 정보로의 접근과 이용을 돕는 등 이용자 측면에서 정보서비스가 변화될 것을 이야기한다. 정보이용자들의 다양하고 구체적이며 상세한 활동과 변화들을 예측하기 위해서는 전반적인 삶의 영역에서 인터넷 정보활동을 하고 있는 집단에 대한 연구가 필요하다.

따라서 본 연구에서는 주도적인 인터넷 정보활동을 하는 대학생의 성격유형이 그들의 인터넷 정보활동의 실태과약과 삶의 만족도에 어떤 영향을 미치는지를 분석하는데 목적을 두고 있다.

2. 이론적 배경

2.1 정보활동과 삶의 만족도

기하급수적으로 늘어가는 정보량과 정보기기, 인터넷, 정보형태 등의 발전은 이용자들에게 접해보지 못했던 영역으로의 탐구를 가능하게 해주며 개인의 자아실현과 삶의 목표설정 및 성취 등을 돕는다. 정보화 사회로의 변화는 삶의 질을 높였으며(유양근, 2009), 오프라인에서 보다 온라인에서 효율적인 정보탐색이 가능해졌기 때문에 현대인들은 이제 업무, 여가, 건강, 경제 등의 생활과 관련된 정보를 웹 내에 산재해 있는 거대한 정보자원의 범위 안에서 찾고 이것을 이용한다(Dinet, Chevalier, & Tricot, 2012). 또 자신의 필요에 맞게 정보를 활용하기 위해 인터넷이나 정보기기 등을 이용한 정보활동을 하고 있으며, 이를 통한 삶의 만족을 추구하는 사람들도 점차 늘어나고 있는 추세이다.

Bruce(1998)는 삶의 만족도를 정보탐색과 같은 특정한 행동에 대한 개인의 정서적인 반응과 물질적인 반응이 혼합되어 나타나는 마음의 상태와 같은 것이라고 정의하였다. 사람은 누구나 자신의 필요를 인식하고 그에 따른 예상을 하며, 과제지향, 목표확인, 일치하는 결과를 가지게 될 때 심리적, 정서적으로 만족할 수 있다. 이처럼 정보화 사회에서 개인의 정보활동은 삶의 영역과 밀접한 관계를 갖고 있으며, 사람들은 자신의 목적에 맞는 정보활동을 통해 삶의 만족을 충족하고 있다고 볼 수 있다.

이병기(2006)는 정보활동에 대해 필요로 하는 정보자료를 찾거나 정보 내용을 비교, 분류, 조직, 종합하는 등 정보자료를 이용하는데 동원

되는 모든 지적, 물리적 행동이라고 정의한다. 김용근과 유준성(2007)은 정보의 필요성을 인지하고, 다양한 경로를 통해 자료를 수집한 뒤 정보가 될 대상을 선별하고, 선별된 정보를 획득 및 저장함과 동시에 재사용할 수 있도록 가공하며 전달하는 일련의 과정을 정보활동이라고 정의하고 있다.

이광석(2011)은 정보의 소비자와 생산자를 합성한 생산적 소비자인 '프로슈머(Prosumer)'라는 용어를 사용하며 정보화 사회 속에서 소비자들의 정보활동이 개발, 생산, 유통, 배급, 소비의 전범위에 걸쳐 있다고 하였다. 또 Cybernetics의 창시자인 Norbert Wiener는 정보활동을 사람의 신진대사에 비유하기도 했다. 이렇게 정보활동은 정보소비 등의 어느 한부분에 국한된 영역이 아니라 정보생산, 수집, 가공, 이용, 평가, 유통 등의 전 영역을 포함하고 있다.

정보화 사회에 접어들면서 인터넷과 각종 정보기기들의 대두로 정보활동의 영역들이 더욱 활성화 되었다. 이용자들은 실시간으로 사진, 글, 동영상 등의 미디어를 개인용 컴퓨터나 스마트폰을 이용하여 인터넷에 접속해 정보를 공유하고 있으며, 실시간으로 유통하거나 평가하는 형태를 보이고 있다. 과거 일방적인 정보제공을 통한 정보소비의 형태로 이루어지던 이용자 정보활동이 이제는 능동적으로 정보흐름에 참여하는 형태로 변하게 된 것이다.

결국 정보활동이란 정보의 이용측면에 제한되는 것이 아니라 이용자가 어떠한 정보의 필요성을 인지하고, 필요한 정보를 찾기 위해 동원되는 모든 물리적 행동과 정보를 이용한 후

평가, 재생산 등의 전반적인 정보흐름이라고 볼 수 있다.

이러한 인터넷에서의 정보흐름은 기본적으로 정보생산자와 이용자 간의 상호작용으로 이루어지는데(김인숙, 2004), 앞서 말한 바와 같이 정보생산자와 이용자의 영역이 점차 사라지면서 이용자가 생산자의 역할을 하는 등의 형태를 보이고 있다. 이런 변화들은 이용자 간의 상호작용을 더욱 극대화 시키는 결과를 가져오게 되었으며, 온라인을 통한 개인의 사회활동 참여를 유도한다.

개인의 생활 만족도는 심리적 안정뿐만 아니라 사회활동참여에도 중요한 영향을 받고 있으며, 사회활동참여는 정보화 사회 진입 이후 온라인에서 더욱 활성화 되었다. 온라인에서 존재하는 이용자 간의 정보참여집단인 가상공동체 내에서의 정보활동은 이용자의 만족도에 긍정적 영향을 미친다는 결과를 보았을 때(박정현, 이기춘, 2002), 이용자의 정보활동이 삶의 만족도와 연관이 있음을 알 수가 있다.

인터넷 정보이용자들은 수동적으로 정보활동에 참여할 때보다 능동적이며 자기 주도적으로 정보활동을 할 때 더 큰 만족감을 가질 수 있다. 하지만 주도적인 정보활동을 하더라도 일련의 정보활동에 대해 모든 이용자들이 동일한 만족을 얻지는 못 할 것이다. 왜냐하면 이용자마다 선호하는 정보영역과 정보활동 형태가 다르기 때문이다. 일반적으로 목적이 있는 개인의 행동 또는 활동에는 결과와 평가가 뒤따르고, 원하는 결과에 도달하게 되었을 때 자기성취감이나 자기효능감⁶⁾ 등의 형태로 심리적인 영향

6) 특정한 문제를 자신의 능력을 통해 성공적으로 해결할 수 있다는 자기 자신에 대한 신념이나 기대감.

을 주게 된다. 그리고 그것은 자연스럽게 '선호'나 '자기만족'으로 이어지며 만족도를 측정하는 요소가 될 수 있다. 만족도는 지극히 개인적인 것으로 그 정도를 측정하기 위해서는 이용자를 개별적으로 구분할 수 있는 변수가 필요한데, 이는 이용자의 심리적인 특성을 통해 이해할 수 있다.

Rheingold(1993)는 가상공동체를 통해 충분한 시간동안 여러 사람이 함께 토론하거나 정보활동을 하는 것은 개인에게 만족감을 줄 수 있다고 하였으며, 박정현과 이기춘(2002)은 가상공동체 내에서의 다양한 소비자 정보활동이 개인의 만족도에 긍정의 영향을 미치고 있음을 밝혔다. 또 락진민(1997)은 가상공동체에 대한 몰입 수준이 높아질수록 정보수집과 정보구축 같은 활동의 참여도가 높아지고, 공동체 안의 상호작용이 활발할수록 신뢰수준이 높아지는 것을 밝혔다. 인터넷 가상공간에서 개인 간의 상호작용을 통한 정보활동이 이용자의 신뢰도를 높여 심리적으로 안정하고 만족하게 하는 것을 알 수가 있다.

지봉구, 김종구, 권동국(2009)은 정보유형에 따라 나타나는 정보이용자들의 변화를 국제관광시장에 유리한 정보와 불리한 정보가 발생할 때의 차이를 통해서 연구한 결과, 긍정적 정보에 의한 만족도가 상승하면 국제관광객도 함께 상승하고, 부정적 정보에 대해서는 여행수지가 감소하는 결과가 발생함을 밝혔다.

강월석, 김명숙, 고재욱(2013)은 노인의 사회활동 참여가 높을수록 심리적 만족감과 생활 만족감이 높다는 활동이론(Havighurst & Albrecht, 1953)을 통해 노인의 스마트폰을 이용한 정보활동 정도가 삶의 만족도에 미치는 영향을 연구

하였다. 그 결과, 스마트폰을 통한 정보이용 수준과 이용성과, 이용도움의 정도가 삶의 만족도에 긍정의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이처럼 삶의 만족도는 다차원적 영역으로 구성되어 있기 때문에 학자들마다 다르게 정의하고 있다(박성복, 2011). 이에 관한 경험적 연구들은 대부분 행복에 대한 자기평가보고에 근거하고 있는데(Diener, 1994), 행복의 의미에 대한 사람들의 응답은 두 가지로 나타나고 있다. 하나는 즐거움이나 긍정적인 감정의 상태이고, 또 하나는 인생전반이나 일, 여가 등 인생의 여타 부분들에 대한 만족이다(Argyle & Martin, 1991). 결국 삶의 만족도는 정서적인 요소와 인지적인 요소의 두 가지로 구성되어 있다는 의미가 된다. 이러한 맥락에서 본 연구는 대학생들의 MBTI 성격유형이 인터넷 정보활동과 삶의 만족도에 어떤 영향을 미치는가를 분석하고자 한다.

2.2 이용자 특성과 MBTI

Jung(1923)은 심리유형론에서 사람의 행동이 다양해서 예측하기가 쉽지 않아보여도 그 안에는 일관된 성향이 존재한다고 가정하였다. 또한 그는 이 행동의 다양성을 사람이 인식(Perceiving)하고 판단(Judging)하는 특징이 다르기 때문에 나타난다고 하며, 인간의 정신기능과 선호하는 태도를 이해하면 행동의 예측이 가능하다고 했다. 이러한 인간의 심리적인 성향을 가장 잘 나타내는 것 중의 하나로 성격을 이야기할 수 있다.

Phares(1991)는 성격을 인간이 지니고 있는 고유하고 독특한 성질로 개인의 특징적 행동과

생각을 결정하는 정신적이고 신체적인 체제의 역동적 조직이라고 할 수 있으며, 환경에 독자적으로 적응하게 하는 개인적인 여러 가지 특성과 행동양식의 종합이라고 하였다. 또한 조성환(2002)은 성격이 인간행동에 크게 영향을 미치며 개인의 성격에 따라 앞으로의 결정이나 행위를 예측할 수 있다고 하였다. 이처럼 성격은 사람들의 심리적인 특성과 행동양식을 구분하고 파악할 수 있는 중요한 요인 중의 하나로 인식되고 있다.

성격을 평가하는데 있어 대상이 되는 개인을 사람이 주체가 되어서 평가하게 되면, 평가자의 고정관념과 비체계성 때문에 편견으로 치우쳐 지거나 정밀한 평가가 되기 어렵다. 때문에 보다 객관적인 방법으로 성격을 평가하는데 주의 기울여야 하며, 이를 위해 많은 연구자들이 다양한 평가도구를 개발하여 측정하고 있다. 가장 폭넓게 쓰이는 방법으로 질문지법을 예로 들 수 있는데, 질문지법은 대상이 되는 개인이 스스로 자신을 평가하는 방법으로 질문을 통해 스스로의 행위나 행동을 예측해 답할 수 있다. 질문지법은 한 번에 다수의 대상에게 실시할 수 있으며, 비교적 짧은 시간과 적은 비용으로 문제에 대한 계량적인 정보를 수집할 수가 있다. 또 넓은 범위에 대한 집단의 경향을 쉽게 파악할 수도 있다. 하지만 응답하는 대상의 표현능력에 따라 결과가 달라질 수도 있으며, 질문 범위 이외의 부분을 파악하기 어렵다. 또 대상이 스스로의 모습을 꾸며서 특정한 방향으로 답할 수 있어 진위여부를 파악하기 어려울 수가 있

다(김희섭, 2004). 이런 질문지법을 이용하는 성격검사에는 미네소타 다면적 인성검사(MMPI)와 성격유형검사(MBTI), 그리고 캘리포니아 성격검사(CPI) 등이 있다.

MBTI(Myers-Briggs Type Indicator)는 스위스의 정신의학자이자 심리학자인 C. G. Jung의 심리유형론⁷⁾(Psychological Types)을 근거로 하는 심리검사의 한 종류로 '마이어-브릭스 성격진단' 또는 '성격유형지표'라고 한다. 1900~1975년에 걸쳐 Katharine Cook Briggs와 Isabel Briggs Myers에 의해 개발되었고, MBTI Form A, B, C, D, E, F, G, J, K M, Q가 현재까지 출판되어오고 있다. 국내에서는 1988년-1990년 미국 CCP와 MBTI 한국판 표준화에 대한 법적계약을 맺고 Form G 표준화 작업이 완성되었으며, 2012년 Form M, Q 표준화 등 지속적인 교육과 연구, 번역활동 등이 이루어지고 있다.

MBTI는 개인의 기질과 성향에 따라 4가지의 양극적 선호경향⁸⁾으로 구분할 수 있는데, 힘과 에너지의 방향(내부나 외부로 향하는지)을 알아보기 위한 외향형(E)-내향형(I), 자연적인 인식방식을 알아보는 감각형(S)-직관형(N), 판단 및 의사결정방법을 알아보는 사고형(T)-감정형(F), 그리고 외부세계에 대한 대처방법(생활양식/이행양식)을 알아보는 판단형(J)-인식형(P)으로 구분된다. 각각의 4가지 지표와 상호대립되는 선호경향에 대해 정리하면 <표 1>과 같다(김정택, 심혜숙, 채석봉 공역, 1995).

7) 인간의 행동에는 일관된 성향이 존재한다는 것을 가정하는데서 시작되었으며, 심리유형은 4가지 이분법적인 구도로 되어 있고 서로 각각의 반대되는 극을 지니고 있다.

8) 교육이나 환경의 영향을 받기 이전 인간에게 잠재되어 있는 선천적인 심리경향.

<표 1> MBTI의 4가지 지표와 선호경향

유형	선호경향	
외향-내향 (extraversion-introversion) E-I	힘의 근원에 대한 선호지표이다. 에너지를 어디에서 얻는가?	
	외향(E)	내향(I)
	외향적인 성향의 사람은 외부세계를 지향하기 때문에 외부의 사람이나 행동, 사물 및 현상 등과 같은 외부로부터 에너지를 끌어오는 것과 관련된 경향이다.	내향적인 성향은 내부세계에 존재하는 생각과 정서, 경험 등과 같은 것들로부터 에너지를 끌어오는 것과 관련된 경향이다.
감각-직관 (sensing-intuition) S-N	사물을 보는 관점에 따른 선호지표이다. 정보를 수집하거나 인식할 때, 어떠한 방법을 선호하는가?	
	감각(S)	직관(N)
	오감을 통해 직접적으로 인식되는 정보에 주의를 기울이고, 실제 존재하는 것들에 대해 관심을 두는 경향이다.	육감을 통해 얻은 정보에 주의를 기울이며, 실제 존재하는 것보다 있을 법한 것이나 가능성을 알아차리는 것에 관심을 두는 경향이다.
사고-감정 (thinking-feeling) T-F	의사결정의 근거에 대한 선호지표이다. 어떻게 결정을 하는가?	
	사고(T)	감정(F)
	논리적이고 객관적인 방식으로 결정하기 위해 정보를 조직화하고 구조화하는 경향이다.	개인적이고 가치-지향적인 방식으로 결정하기 위해 정보를 조직하고 구조화하는 경향이다.
판단-인식 (judging-perceiving) J-P	생활양식에 대한 선호지표이다. 외부세계에서 발생하는 일련의 사건들, 즉 삶에서 어떤 태도를 취하며 어떻게 살기 원하는가?	
	판단(J)	인식(P)
	미리 예정되어 있고 조직화된 생활을 하는 것과 관련된 경향이다.	보다 자율적이고 융통성 있는 방식으로 생활하기를 선호하는 경향이다.

앞서 말한 바와 같이 Web의 진화에 따라 개발자의 관심이 컴퓨터 측면에서 이용자 측면으로 전환되고 있으며, 웹 2.0과 웹 3.0을 거치면서 이용자의 참여와 공유영역이 더욱 넓어졌다(O'reilly, 2005; Roush, 2006). 페이스북(facebook)이나 트위터(twitter)로 대표되는 SNS와 유튜브(youtube.com)와 같은 UCC(User Created Contents)⁹⁾사이트 등을 통해 사람들은 실시간으로, 그리고 다양한 미디어를 이용하여 정보활동을 하고 있다. 특정 기관이나 단체를 통해서가 아니라 개인이 만들어내는 정보에 많은 사람

들이 실시간으로 반응을 하고 있는 것이다. 이에 따라 실시간으로 인터넷 정보활동에 참여하는 이용자들의 특성을 이해하기 위한 연구들이 활발하게 진행되고 있다.

한대문, 나중경, 백유성, 이정호(2006)는 인터넷 교육 또는 웹 교육을 지칭하는 e-러닝을 이용하는 이용자들의 특성을 인구통계학적인 방법과 e-러닝 이용 동기 등 이용자의 내재적인(심리적)측면에서 연구 및 분석하였다.

문용과 소재석(2002)은 생활만족도에 영향을 미치는 가장 큰 변인으로 대표적인 심리적 요인

9) 사용자가 직접 제작한 콘텐츠를 이야기하고 있으며, 미국에서는 일반적으로 UGC(User Generated Contents)로 알려져 있다.

인 성격을 이야기하였으며, 분리적, 양가적, 의존적, 독립적인 4가지 성격 특성으로 직장인의 생활만족도를 분석했다.

이두이와 구연배(2008)는 전문대학도서관에서 근무 중인 사서들의 만족도를 정서적 습관, 특징적 사고방식, 타인과의 인간관계 맺는 방식 등 상호작용에 대한 고유한 특성을 9가지 성격유형으로 나타내는 에니어그램(Enneagram)을 이용하여 연구하였다. 또 이영균과 최인숙(2011)은 여성공무원의 특성을 MBTI 성격유형과 인구통계학적인 조사를 통해 분류하였고, 이를 통해 직무만족도와와의 관계를 분석하였다.

위에서 살펴본 것들을 종합해볼 때 성격이 이용자의 특성에 가장 크게 영향을 미치는 변인이라고 할 수 있다. 본 연구에서는 이용자의 특성을 가장 쉽게 나타낼 수 있는 성격, 특히 개인별 성격유형의 차이를 알아볼 때 가장 많이 이용하고 있는 MBTI를 사용하여 대학생들의 심리적(정서적인 요소와 인지적인 요소) 상태 즉, 삶의 만족도를 인터넷 정보활동 측면에서 분석하고자 한다.

3. 연구 설계

3.1 연구 대상

본 연구에서는 현재 대구에 거주하고 있으며 4년제 대학에 재학 중인 대학생 및 대학원생을 모집단으로 하였다. 2013년 7월 3일부터 7월 19

일까지 실시한 설문조사를 통해 수집된 480명 중 1차적으로 MBTI 성격유형을 기재한 응답자를 선별하고, 2차적으로는 모든 항목에 성실히 응답한 102명을 선별하여 최종 분석 대상으로 삼았다.

3.2 측정도구

앞서 말한 바와 같이 대학생들의 인터넷 정보활동 실태와 MBTI 성격유형을 파악하기 위하여 자체 설계한 설문지를 사용하였다. 이 설문지는 인터넷 정보활동(정보활동의 목적, 정보활동의 행태, 정보활동의 시간 등) 포함하여 측정이 가능한 38개 문항으로 구성하였다. 특히, 정보활동의 행태는 문헌연구를 바탕으로 연구의 대상인 대학생들이 인터넷에서 가장 즐겨 사용하는 유형에 초점을 두었다. 또한 일반사항은 집단 구분과 대학생의 정보활동에 영향을 미치는 요소를 확인하기 위한 것으로 연령, 성별, 주거상태, 삶의 만족도, 평균수입 항목으로 구성하였다. 설문지의 구성을 정리하면 <표 2>와 같다.

성격유형은 응답자가 개별적으로 검사한 MBTI 결과의 16가지 유형 중에서¹⁰⁾ 4가지 선호지표 즉, 에너지 방향(외향 또는 내향), 인식기능(감각 또는 직관), 판단기능(사고 또는 감정), 생활양식(판단 또는 인식)의 지표로 크게 분류하여 분석하였다.

10) MBTI 성격유형은 내향성(I), 외향성(E), 감각형(S), 직관형(N), 사고형(T), 감정형(F), 판단형(J), 인식형(P)을 통해 나타나는 ISTJ, ISFJ, INFJ, INTJ, ISTP, ISFP, INFP, INTP, ESTP, ESFP, ENFP, ENTP, ESTJ, ESFJ, ENFJ, ENTJ의 총 16가지 유형으로 분류된다.

〈표 2〉 설문지 구성

내용	항목	문항수
일반사항	연령, 성별, 주거상태, 삶의 만족도, 평균수입(한 달 평균용돈 포함)	5
MBTI 성격유형	16가지 성격유형 중 자신의 MBTI 검사결과	1
정보활동 목적	업무(학업), 가사 및 개인용무, 여가, 사회활동, 의사소통 및 교제활동, 기타(다중선택: 최대 3가지 선택)	6
정보활동 행태	정보검색, 전자우편, 채팅, 카페, 인터넷 뱅킹, 쇼핑, 온라인 게임, 사이버 교육, 영화/음악 감상, 전자행정, 스마트폰 메신저(카카오톡 외), SNS, 블로그(다중선택: 해당사항 모두 선택)	13
정보활동시간	위 13가지 정보활동 행태별 하루 평균 사용시간(활용하지 않음, 1시간 미만, 2시간 미만, 3시간 미만, 4시간 이상)	13

3.3 자료수집 및 분석방법

자료 수집은 대구지역의 4년제 대학교의 동아리, 카페, 연구실, 강의실을 방문하여 주로 집단조사 방식으로, 2013년 7월 3일부터 7월 19일까지 2차에 걸쳐 이루어졌다. 수집된 데이터는 MBTI 성격유형의 4가지 지표, 즉, (1) 에너지 방향: 외향 또는 내향(E-I), (2) 인식기능: 감각 또는 직관(S-N), (3) 판단기능: 사고 또는 감정(T-F), (4) 생활양식: 판단 또는 인식(J-P)에 따라 재 코딩하여 SPSS Ver. 18.0을 통하여 다중회귀분석을 실시하였다.

4. 분석 결과

4.1 응답자의 일반사항

4.1.1 응답자의 인구통계학적 분포

본 연구에 참여한 대학생들은 〈표 3〉에서 나타난 것처럼 남성이 47명(46.1%), 여성이 55명(53.9%)으로 여성이 많았으며, 연령은 24~27세가 43명(42.2%)으로 가장 많았다. 주거형태 부

분에서는 자택에서 학교로 통학하는 대학생이 72.5%로 가장 많았다. 그리고 소득수준은 용돈을 포함하여 월 31만원 이상이 전체의 49%로 높은 비율을 차지하였다.

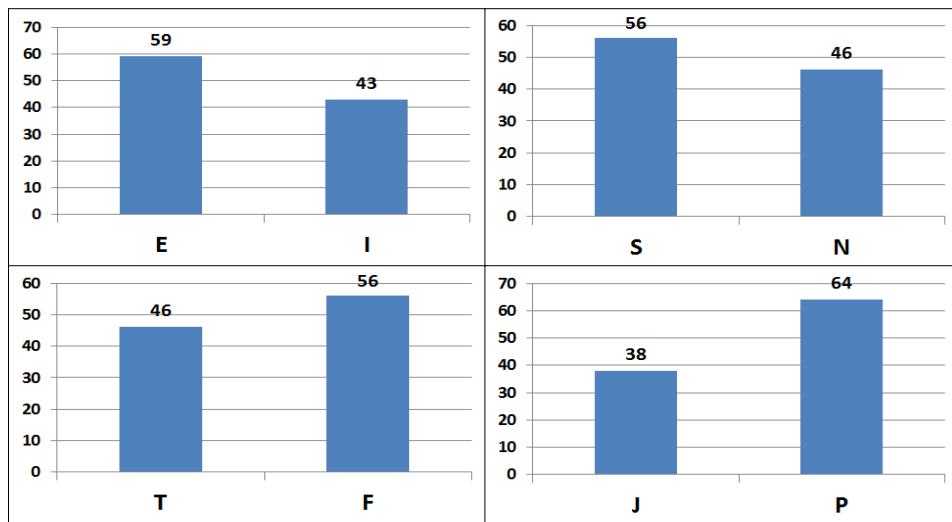
4.1.2 응답자의 MBTI 성격유형과 선호지표 분포

본 설문에 참가한 대학생 102명의 성격유형에 대한 분포를 살펴보면, ENFP 유형의 학생들이 22.5%로 가장 높은 비율을 차지했고, 그 다음으로 ISTJ(13.7%), ISFP(8.8%), ESFP(7.8%) 등의 순으로 나타났다.

연구 목적에 따라 설문에 참여한 학생들의 성격유형을 4가지 선호지표 즉, E-I, S-N, T-F, J-P로 재 코딩하여 구분하였다. 결과는 〈그림 1〉과 같이 나타났는데, 외향성(E)은 59명으로 57.8%, 내향성(I)은 43명으로 42.2%로 나타났다. 그리고 감각형(S)은 56명으로 54.9%, 직관형(N)은 46명으로 45.1%로 나타났고, 사고형(T)은 46명으로 45.1%, 감정형(F)이 56명으로 54.9%로 나타났다. 그리고 판단형(J)이 38명으로 37.3%, 인식형(P)이 64명으로 62.7%로 나타났다.

〈표 3〉 응답자의 인구통계학적 특성

변수	분류	빈도	백분율
성별	남	47	46.1
	여	55	53.9
연령	20세 미만	5	4.9
	20~23세	40	39.2
	24~27세	43	42.2
	28~31세	9	8.8
	32세 이상	5	4.9
주거형태	자택	73	72.5
	자취	13	12.7
	하숙	1	1.0
	기숙사	13	12.7
	기타	1	1.0
소득수준	15만원 이하	1	1.0
	16~20만원	6	5.9
	21~25만원	12	11.8
	26~30만원	33	32.4
	31만원 이상	50	49.0



〈그림 1〉 MBTI 4가지 선호지표별 분포(단위: 명)

4.1.3 대학생들의 인터넷 정보활동 목적
 정보활동 목적으로는 업무(학업), 가사 및 개인 용무, 여가, 사회활동(취업), 의사소통 및 교체활동, 기타가 있으며, 이 중 응답자는 다중응

답(3가지만 선택)이 가능하도록 했다. 〈표 4〉에서 보는 바와 같이, 대학생들의 인터넷 정보활동 목적은 업무(학업)에 답한 대상자가 전체 응답자 중 84명(82%)으로 가장 많았고, 여가

〈표 4〉 대학생들의 인터넷 정보활동 목적 분포

	업무	가사 및 개인용무	여가	사회활동	의사소통 및 교체활동	기타
빈도	84	30	81	28	81	1
백분율	82.4	29.4	79.4	27.5	79.4	1

가 81명(79.4%)과 의사소통 및 교체활동이 81명(79.4%)으로 그 뒤를 이었고, 가사 및 개인용무에 대한 응답이 30명(29.4%), 사회활동이 28명(27.5%), 그리고 기타가 1명(1%)으로 나타났다.

인터넷 정보활동 행태로는 정보검색, 전자우편, 온라인 채팅, 인터넷 카페(사이트), 온라인 banking, 온라인 쇼핑, 온라인 게임, 온라인 교육, 영화 및 음악 감상, 전자행정, 메신저, SNS, 블로그 등 13가지 유형으로 구분하였으며, 다중응답(해당사항 모두선택)이 가능하도록 했다. 〈표 5〉에서 보는바와 같이, 정보검색을 한다고 응답한 응답자는 100명(98.0%)으로 가장 많았고, 메신저 98명(96.1%), SNS 86명(84.3%), 영화 및 음악 감상 85명(83.3%), 온라인 쇼핑 72명(70.6%), 인터넷 카페 64명(62.7%), 전자우편 55명(53.9%), 온라인 banking 49명(48.0%), 온라인 교육 45명(44.1%), 온라인 게임 37명(36.3%), 전자행정 26명(25.5%), 블로그 26명(25.5%),

온라인 채팅 25명(24.5%), 기타 1명(1%)의 순으로 나타났다.

4.2 대학생들의 인터넷 정보활동시간과 삶의 만족도 간의 상관관계 분석

대학생들의 인터넷 정보활동시간이 그들의 삶의 만족도간에는 어떤 상관관계가 있는지 분석하였다.

분석 결과 〈표 6〉에서 보는바와 같이 정보검색과 전자우편, 스마트폰메신저를 사용하는 시간과 삶의 만족도 간에 음(negative, -)의 상관관계가 나타났다. 즉, 대학생들은 정보검색, 전자우편, 스마트폰메신저 활동을 하는데 시간을 많이 보내면 보낼수록 그들의 삶의 만족도에는 부정적인 영향을 끼치는 것으로 나타났다.

반면, 인터넷 온라인게임 사용시간과 삶의 만족도 간에서는 양(positive, +)의 상관관계를 보였다. 즉, 대학생들은 인터넷상의 온라인게임

〈표 5〉 대학생들의 인터넷 정보활동 행태 분포

항목	빈도	백분율	항목	빈도	백분율
정보검색	100	98.0	온라인 교육	45	44.1
전자우편	55	53.9	영화/음악감상	85	83.3
온라인 채팅	25	24.5	전자행정	26	25.5
인터넷 카페	64	62.7	메신저	98	96.1
온라인 banking	49	48.0	SNS	86	84.3
온라인 쇼핑	72	70.6	블로그	26	25.5
온라인 게임	37	36.3	기타	1	1.0

〈표 6〉 대학생들의 인터넷 정보활동시간과 삶의 만족도 간의 상관관계 분석

	정보검색 시간	전자우편 사용시간	스마트폰메신저 사용시간	온라인게임 사용시간
삶의 만족도와의 상관계수	-.207	-.204	-.226	.198
유의확률(양쪽)	.037**	.040**	.022**	.046**

*: 유의수준 0.1에서 유의함, **: 유의수준 0.05에서 유의함, ***: 유의수준 0.01에서 유의함 (이하 모든 표에서 적용됨).

〈표 7〉 대학생들의 정보활동시간별 삶의 만족도에 대한 다중회귀분석(N = 102)

분산분석		계수			
F	유의확률	항목별 이용시간	비표준화계수(B)	t	유의확률
3.730	.004***	(상수)	3.719	7.697	.000
		정보검색	-.296	-2.391	.019**
		온라인쇼핑	.100	.857	.393
		온라인게임	.252	2.861	.005***
		영화감상	-.030	-.235	.814
		스마트폰메신저	-.297	-2.514	.014**

을 하는데 보내는 시간이 많으면 많을수록 그들의 삶의 만족도에는 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 나머지 인터넷 정보활동(예, 온라인 쇼핑, 온라인 교육) 시간과 삶의 만족도간에는 어떠한 상관관계도 나타나지 않았다.

정보활동시간에 대한 빈도분석을 실시한 결과 가장 많은 사용시간을 보인 순서에 따라 정보검색, 온라인쇼핑, 온라인게임, 영화감상, 스마트폰메신저 5가지 항목을 선정하여 이들 정보활동시간과 삶의 만족도 간에는 어떤 요소가 가장 큰 영향을 미치는지를 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다.

다중회귀분석 결과 〈표 7〉에 나타난 것처럼, 위의 5가지 항목에 대한 삶의 만족도 분석에서 F 통계 값은 3.730이고, 유의확률은 .004로 유의수준 .01에서 유의한 것으로 나타났다. 구체적으로 정보검색과 스마트폰메신저의 이용시

간은 각각 유의확률 .019와 .014로 유의수준 .05에서 유의하며, 인터넷 정보검색과 스마트폰메신저의 사용시간이 길수록 삶의 만족감에는 음의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 반면 온라인게임 사용시간은 유의확률 .005로 유의수준 .01에서 유의하며, 온라인게임의 사용시간이 길수록 삶의 만족감에는 양의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

4.3 대학생의 성격유형별 인터넷 정보 활동시간과 삶의 만족도 분석

이 절에서는 다중회귀분석을 실시하여 대학생들의 성격유형에 따라 어느 정보활동 수준(시간)이 그들의 삶의 만족도에 가장 큰 영향을 미치는지 알아보려고 한다.

앞서 실시한 빈도분석과 마찬가지로 대학생

들이 가장 많은 시간을 할애하고 있는 정보검색, 온라인쇼핑, 온라인게임, 영화감상, 스마트폰메신저의 5가지 항목을 토대로 대학생들의 MBTI 4가지 성격유형과 그들의 삶의 만족도를 다중회귀분석을 실시하였다.

4.3.1 외향(E)-내향(I)별 인터넷 정보활동과 삶의 만족도 분석

대학생들의 MBTI 성격 유형 외향(E)-내향(I)에서 외향(E)형은 F값이 2.632, 유의확률이 .034로 유의수준 .05에서 삶의 만족도를 유의하게 나타냈다. 유의수준 .05에서 삶의 만족도에 유의하게 영향을 미치는 독립변수로는 온라인 게임과 스마트폰메신저로 온라인게임 사용시간은 삶의 만족도에 양(+)의 영향을, 스마트폰 메신저 사용시간은 음(-)의 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다.

즉, 외향적인 성격의 대학생들은 온라인게임

을 통해 삶의 만족감을 느끼는 반면, 스마트폰 메신저 사용으로는 삶의 만족감을 느끼지 못하는 것으로 해석할 수 있다. 반면 내향적 성격의 대학생들은 정보검색을 하루 동안에 오랜 시간 할수록 삶의 만족감을 덜 느끼는 것으로 나타났다(〈표 8〉 참조).

4.3.2 감각(S)-직관(N)별 인터넷 정보활동시간과 삶의 만족도 분석

대학생들의 MBTI 성격 유형 감각(S)-직관(N) 모형에 대한 통계적 유의성 검정결과 각각의 모형은 F값이 2.768, 3.393이며, 유의확률이 .028과 .012로 유의수준 .05에서 삶의 만족도를 유의하게 설명하고 있다.

삶의 만족도에 유의하게 영향을 미치는 독립변수로 감각적 성격(S)의 경우는 정보검색(음의 영향)과 온라인게임(양의 영향)이며, 직관적 성격(N)의 경우는 정보검색(음의 영향), 영

〈표 8〉 대학생의 외향(E)-내향(I) 성격유형별 인터넷 정보활동시간과 삶의 만족도에 대한 다중회귀분석(n=102)

분산분석			계수			
	F	유의확률	항목별 사용시간	비표준화계수(B)	t	유의확률
외향 (E)	2.632	.034**	(상수)	3.660	5.741	.000
			정보검색	-.244	-1.627	.110
			온라인쇼핑	.205	1.471	.147
			온라인게임	.308	2.509	.015**
			영화감상	-.158	-1.028	.308
스마트폰메신저	-.322	-2.036	.047**			
내향 (I)	1.696	.160	(상수)	3.734	4.581	.000
			정보검색	-.452	-2.001	.053*
			온라인쇼핑	-.122	-.551	.585
			온라인게임	.175	1.288	.206
			영화감상	.239	.978	.334
스마트폰메신저	-.205	-1.042	.304			

화감상(음의 영향), 스마트폰메신저(음의 영향)로 나타났다. 즉, 직관적 성격(N)에서도 외향적 성격(E)의 경우와 마찬가지로 스마트폰메신저 사용시간은 삶의 만족도에 부정적 영향을 끼치고 있다는 것을 알 수 있다(<표 9> 참조).

4.3.3 사고(T)-감정(F)별 인터넷 정보활동시간과 삶의 만족도 분석

대학생들의 사고(T)-감정(F) 성격유형의 모형에 대한 통계적 유의성 검정결과 각각 모형의 F값은 2.796과 2.675이며, 유의확률은 .029와 .032로 유의수준 .05에서 삶의 만족도를 유의하게 설명하고 있다. 통계적 유의성을 검정한 결과, 유의수준 .05에서 삶의 만족도에 유의하게 영향을 미치는 독립변수로는 사고적 성격(T)의 경우 정보검색과 온라인 게임이며, 감정적 성격(F)의 경우 온라인게임과 스마트폰메신저이다. 두 성격 모두 온라인게임 사용시간은 삶의 만족도에

양(+)의 영향을, 감정적 성격(F)의 경우는 스마트폰메신저 사용시간은 음(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다(<표 10> 참조).

4.3.4 판단(J)-인식(P)별 인터넷 정보활동시간과 삶의 만족도 분석

대학생들의 판단(J)-인식(P) 유형에 대한 통계적 유의성 검정을 한 결과 이 성격유형 모두 삶의 만족도와는 유의하지 않은 것으로 나타났다.

이상의 결과를 종합적으로 요약 정리해 보면 다음 <표 11>과 같다. 즉 대학생들은 인터넷 정보활동으로 온라인게임을 많이 할수록 더 높은 삶의 만족을 느끼는 것으로 나타났고, 정보검색과 스마트폰메신저를 많이 할수록 더 낮은 삶의 만족을 느끼는 것으로 나타났다. 또한 이들의 성격유형에 따른 인터넷 정보활동과 삶의 만족도 분석 결과도 이와 유사하게 나타났다.

<표 9> 대학생의 감각(S)-직관(N) 성격유형별 인터넷 정보활동과 삶의 만족도에 대한 다중회귀분석(n = 102)

분산분석			계수			
	F	유의확률	항목별 사용시간	비표준화계수(B)	T	유의확률
감각(S)	2.768	.028**	(상수)	2.664	3.817	.000
			정보검색	-.338	-1.767	.085*
			온라인쇼핑	.149	.762	.450
			온라인게임	.338	2.530	.015**
			영화감상	.259	1.306	.197
스마트폰메신저	-.271	-1.425	.160			
직관(N)	3.393	.012**	(상수)	4.794	7.601	.000
			정보검색	-.281	-1.904	.064*
			온라인쇼핑	.150	1.044	.303
			온라인게임	.137	1.242	.221
			영화감상	-.258	-1.704	.096*
스마트폰메신저	-.397	-2.693	.010**			

〈표 10〉 대학생의 사고(T)-감정(F) 성격유형별 인터넷 정보활동과 삶의 만족도에 대한 다중회귀분석(n = 102)

분산분석			계수			
	F	유의확률	항목별 사용시간	비표준화계수(B)	T	유의확률
사고 (T)	2.796	.029**	(상수)	3.960	5.495	.000
			정보검색	-.382	-1.907	.064*
			온라인쇼핑	.231	1.409	.167
			온라인게임	.361	2.687	.010**
			영화감상	-.325	-1.387	.173
			스마트폰메신저	-.213	-1.138	.262
감정 (F)	2.675	.032**	(상수)	2.998	4.228	.000
			정보검색	-.045	-.254	.801
			온라인쇼핑	.020	.115	.909
			온라인게임	.277	2.172	.035**
			영화감상	.238	1.507	.138
			스마트폰메신저	-.433	-2.672	.010**

〈표 11〉 분석결과 요약

	삶의 만족도에 양(+)의 영향을 미치는 변수	삶의 만족도에 음(-)의 영향을 미치는 변수
전체 표본	온라인게임 사용시간이 많은 경우	정보검색 사용시간이 많은 경우 스마트폰메신저 사용시간이 많은 경우
외향적 성격	온라인게임 사용시간이 많은 경우	스마트폰메신저 사용시간이 많은 경우
내향적 성격	-	정보검색 사용시간이 많은 경우
감각적 성격	온라인게임 사용시간이 많은 경우	정보검색 사용시간이 많은 경우
직관적 성격	-	정보검색 사용시간이 많은 경우 영화감상 사용시간이 많은 경우 스마트폰메신저 사용시간이 많은 경우
사고적 성격	온라인게임 사용시간이 많은 경우	정보검색 사용시간이 많은 경우
감정적 성격	온라인게임 사용시간이 많은 경우	정보검색 사용시간이 많은 경우 스마트폰메신저 사용시간이 많은 경우

5. 결론

본 연구는 대학생들의 성격유형에 따라 인터넷 정보활동과 삶의 만족도에는 어떤 영향을 미치는지를 분석하는데 목적을 두고 있다. 연구목적에 위하여 인터넷 정보활동을 하고 있는

대구지역에 거주하는 대학생들을 대상으로 인구통계학적 특성과 MBTI 성격유형, 그리고 인터넷 정보활동과 관련된 질문을 포함한 총38개의 항목으로 이루어진 자체 설문지를 사용하여 데이터를 수집하였다. 전체 480명의 응답자 중 유효한 102명의 데이터는 SPSS Ver. 18.0의

다중회귀분석을 통하여 분석하였다. 지역적 한계와 표집단의 수적 한계로 일반화하기에는 다소의 무리가 있지만, 본 연구 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 전반적으로 대학생들이 인터넷을 접속하여 많은 시간을 보내는 정보활동의 유형으로는 정보검색, 온라인쇼핑, 영화 및 음악 감상, 그리고 스마트폰메신저를 들 수 있다.

둘째, 전반적으로 대학생들은 인터넷을 접속하여 온라인게임을 하는데 많은 시간을 보낼수록 그들은 삶의 만족도는 높게 나타났고, 정보검색과 스마트폰메신저 활동을 하는데 많은 시간을 보낼수록 삶의 만족도가 떨어지는 것으로 나타났다.

셋째, 외향적 성격의 대학생들은 인터넷 온라인게임을 통하여 삶의 만족도가 향상되는 경향이 있고, 정보검색과 스마트폰메신저 활동을 통하여 삶의 만족도가 감소되는 경향이 있는 것으로 나타났다.

넷째, 내향적 성격의 대학생들은 인터넷 정보검색 활동을 통하여 삶의 만족도가 감소되는 경향이 있는 것으로 나타났다.

다섯째, 감각적 성격의 대학생들은 인터넷 온라인게임을 통하여 삶의 만족도가 향상되는 경향이 있고, 정보검색 활동을 통하여 삶의 만족도가 감소되는 경향이 있는 것으로 나타났다.

여섯째, 직관적 성격의 대학생들은 인터넷 정보검색, 영화감상, 그리고 스마트폰메신저 활동을 통하여 삶의 만족도가 감소되는 경향이 있는 것으로 나타났다.

일곱째, 사고적 성격의 대학생들은 감각적 성격의 대학생들과 마찬가지로 인터넷 온라인게임을 통하여 삶의 만족도가 향상되는 경향이 있고, 정보검색 활동을 통하여 삶의 만족도가 감소되는 경향이 있는 것으로 나타났다.

여덟째, 감정적 성격의 대학생들은 인터넷 온라인게임을 통하여 삶의 만족도가 향상되는 경향이 있고, 정보검색과 스마트폰메신저 활동을 통하여 삶의 만족도가 감소되는 경향이 있는 것으로 나타났다.

차세대 웹 설계의 주된 관심은 급속히 발전하는 기술의 개발과 도입만 아니라 갈수록 다양해지는 인터넷 이용자의 요구에 어떻게 부합하여 그들의 정보활동을 어떻게 충족시키느냐에 있다. 따라서 인터넷 이용자의 특성을 잘 이해하는 것이 무엇보다 중요한 과제이다. 본 연구는 이러한 관심을 반영하여 현재 인터넷 활동이 가장 활발하며 정보이용자인 동시에 정보생산자인 대학생들을 대상으로 그들의 성격유형에 따른 인터넷 정보활동과 그들의 삶의 만족도와 연관하여 분석한데 의의가 있다.

하지만 앞서 언급한 것처럼 본 연구는 지역적 한계와 표집단의 수적 한계 그리고 양적접근에 의한 연구방법이 가지는 한계 등으로 인하여 연구결과를 일반화하는데 혹은 연구결과 의 인과관계를 보다 풍부하게 설명하는데 다소 제한이 있다. 차후 연구는 이러한 한계들을 보완하는데 노력을 기울여 차세대 웹 설계에 보다 실질적으로 유용한 자료가 될 수 있길 기대해 본다.

참 고 문 헌

- 강월석, 김명숙, 고재욱 (2013). 스마트폰 정보 활용과 이용성도가 노인의 삶의 만족도에 미치는 영향. *한국노년학*, 33(1), 199-214.
- 곽진민 (1997). 電子的 共同體가 對顧客 關係에 미치는 影響에 關한 研究. 석사학위논문, 서울대학교 대학원, 경영학과.
- 김용근, 윤준성 (2007). WWW 검색을 위한 정보활동 모델 연구. *기초조형학연구*, 8(4), 187-195.
- 김인숙 (2004). 매체 유형에 따른 정보생산자와 정보이용자 상호인식에 관한 연구: 경성매체와 연성매체 비교를 중심으로. *커뮤니케이션학연구*, 12(4), 73-102.
- 김희섭 (2004). Web OPAC 이용패턴과 MBTI 성격유형의 상관관계. *한국도서관·정보학회지*, 35(4), 229-250.
- 문용, 소재석 (2002). 직장인의 성격유형과 생활만족도간의 인과관계. *생활체육연구소논문집*, 2, 29-46.
- 박성복 (2012). 노인의 삶의 만족도와 주관적 영향요인. *한국행정논집*, 24(4), 983-1010.
- 박영숙, Glenn, J., Gorden, T., & Florescu, E. (2012). 유엔미래보고서 2030. 파주: 교보문고.
- 박정현, 이기춘 (2002). 가상공동체에서의 소비자 정보활동과 소비자만족 연구: 인터넷 동호회를 중심으로. *한국가정관리학회지*, 20(1), 139-149.
- 박재필, 김정덕 (2013). Cross-Border e-Commerce, 실크로드인가 신기루인가?. *Trade Focus*, 12(40).
- 조성환 (2002). 성격: MBTI와 Jung의 심리학. 서울: 한림미디어.
- 지봉구, 김중구, 권동국 (2009). 정보유형에 따른 여행수지의 변동성: 여행수입과 여행지출을 중심으로. *관광연구*, 24(1), 37-56.
- 유양근 (2009). 지식정보사회의 이해와 정보활용 방법. 파주: 한국학술정보.
- 이광석 (2011). 정보속으로: 정보화에세이: 스마트 시대의 프로슈머와 옴니슈머. *지역정보화*, 68, 32-35.
- 이두이, 구연배 (2008). 전문대학도서관 사서의 성격유형과 직무만족도에 관한 연구. *한국도서관·정보학회지*, 39(3), 119-137.
- 이병기 (2006). 정보활동 중심의 도서관활용수업 모형에 관한 연구. *한국도서관·정보학회지*, 37(2), 25-46.
- 한대문, 나중경, 백유성, 이정호 (2006). e-러닝 사이트 이용자 특성 분석: 대학생을 중심으로. *한국경영정보학회 학술대회논문집*, 2006(1), 18-23.
- 한국인터넷진흥원 (2013). 2013년 인터넷이용실태조사 요약보고서. 서울: 한국인터넷진흥원.
- Argyle, M., & Martin, M. (1991). The psychological causes of happiness. In Strack, F., Arglye, M., & Schwarz, N. (Eds.). *Subjective well-being: An Interdisciplinary perspective*. Oxford: Pergamon Press, 1991. pp. 77-100.
- Bruce, H. (1998). User satisfaction with information seeking on the Internet. *Journal of the American Society for Information Science*, 49(6), 541-556.

- Diener, E. (1994). Assessing subjective well-being: Progress and opportunities. *Social Indicators Research*, 31(2), 103-157.
- Dinet, J., Chevalier, A., & Tricot, A. (2012). Information search activity: An overview. *Revue Européenne de Psychologie Appliquée*, 62(2), 49-62.
- Havighurst, R. J., & Albrecht, R. (1953). *Older people*. New York: Longmans.
- Jung, C. G., & Hull, R. F. C. (Ed.). (1976). *Psychological types* (Baynes, H. G, Trans.). Princeton University Press. (Original work published 1923).
- Markoff, J. (2006, November 12). *Entrepreneurs see a web guided by common sense*. New York Times. Retrieved from http://www.nytimes.com/2006/11/12/business/12web.html?_r=1&oref=slogin
- Myers, I. B., & McCaulley, M. H. (1985). *Manual: A guide to the development and use of the Myers-Briggs type indicator*. Palo Alto, Ca.: Consulting Psychologists Press. 김정택, 심혜숙, 제석봉 공역. (1995). *MBTI 개발과 활용: Theory, psychometrics application*. 서울: 한국심리검사연구소.
- O'reilly T. (2005, September 30). *Design patterns and business models for the next generation of software*. O'reilly. Retrieved from <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>
- Park, Young-sook, Glenn, J., Gorden, T., & Florescu, E. (2012). *UN future report*. Paju: Kyobobook.
- Phares, E. J., & Chaplin, W. F. (1997). *Introduction to personality* (4th ed.). New York: Longman.
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Reading, Mass.: Addison-Wesley.
- Roush, W. (2006, December 1). *What comes after Web 2.0? MIT technology review*. Retrieved from <http://www.technologyreview.com/news/406937/what-comes-after-web-20>

• 국문 참고문헌에 대한 영문 표기
(English translation of references written in Korean)

- Han, Dae-Moon, Na, Moon-Kyung, Baek, Yoo-Seong, & Lee, Jung-Ho (2006). Analyzing of user characteristics with e-running Site: Focus on undergraduate students. *The Korea Society of Management Information System*, 2006(1), 18-23.
- Jee, Bong-Gu, Kim, Jong-Gu, & Kwon, Dong-Keuk (2009). Estimating volatility of tourism demand in international tourism market due to information type. *Journal of Tourism Research*, 24(1), 37-56.

- Jo, Sung-Hwan (2002). *Personality: MBTI and psychology of Jung*. Seoul: Hanlim media.
- Kang, Wol-Suk, Kim, Myeong-Suk, & Ko, Jea-Ug (2013). Effects of the smartphone information use and performance on life satisfaction among the elderly. *The Korean Gerontological*, 33(1), 199-214.
- Kim, Heesop (2004). Correlation between Web OPAC use patterns and MBTI personality types. *Journal of the Korea Library and Information Science Society*, 35(4), 229-250.
- Kim, In-Sook (2004). A study of the different media and mutual perceptions between information provider and information user: Main emphasis on comparing hard and soft media. *Journal of Communication Studies*, 12(4), 73-102.
- Kim, Yong-Geun, & Yoon, Joon-Sung (2007). A linguistic information behaviour model for WWW. *Journal of Basic Design & Art*, 8(4), 187-195.
- Korea Internet, & Security Agency (2013). *Research on the actual condition of Internet use*. Seoul: Korea Internet & Security Agency.
- Kwak, Jin-Min (1997). *A study on the effects of electronic community on customer relationship*. Unpublished Master's Thesis, Seoul National University, Seoul, Korea.
- Lee, Byeong-Ki (2006). A study on the model of library assisted instruction based on information activities. *Journal of the Korea Library and Information Science Society*, 37(2), 25-46.
- Lee, Du-Yi, & Koo, Yeon-Bai (2008). A study on the junior college librarians personality type and job satisfaction. *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 39(3), 119-137.
- Lee, Kwang-Seok (2011). *Information: Informatization essay: Prosumer and omnisumer of smart period*. *Korea Local Information Research & Development*, 68, 32-35.
- Moon, Yong, & So, Jae-Seok (2002). The influence of personality style on life satisfaction of middle-aged. *Journal of the Research Institute of Sport for All*, 2, 29-46.
- Park, Jae-Pil, & Kim, Jung-Duk (2013). Cross-border e-Commerce. *Trade Focus*, 12(40).
- Park, Jung-Hyun, & Lee, Ki-Chun (2002). A study on virtual community consumers' information behavior and consumer satisfaction: Focused on Internet community. *Journal of the Korean Home Management*, 20(1), 139-149.
- Park, Sung-Bok (2012). Subjective impact factors of elderlies' life satisfaction. *Korean Public Administration Quarterly*, 24(4), 983-1010.
- Yoo, Yang-Geun (2009). *Knowledge-information-based society*. Paju: Korea Studies Information.