

커뮤니티의 모바일 어플리케이션 수용 가능성에 관한 연구

A Study on the Acceptability of Mobile Application in Community

안정미 / 강희승 / 남성훈
손창배 / 전진영 / 박영목

Ahn, Joung-Mi / Kang, Hee-Seung / Nam, Soung-Hoon
Son, Chang-Bae / Jeon, Jin-Young / Park, Yeong-Mok

국민대학교 테크노디자인전문대학원

Graduate school of Techno Design, Kook-min Univ.

• Key words: Community, Mobile, Matrix

1. 서론

1-1 연구의 배경

인간이 만들어낸 모든 기술은 그것을 사용하는 사람들이 보다 나은 생활을 누릴 수 있도록 하는데 그 목적이 있다. 최근 증가하고 있는 모바일 어플리케이션의 개발도 그것을 사용할 사람들에게 어떻게 하면 보다 나은 삶을 제공할 것인가가 궁극적인 관심사라고 할 수 있다. 새로운 모바일 어플리케이션을 개발한다는 것은 결국 다수의 사람들이 관심 있어 하는 요소들에 대한 속성을 이해하고 그들이 필요로 하는 것들을 새로운 기술로 가능하게 해주는 것이다.

앞으로 시작될 무선 인터넷 시장은 다양한 사람들의 요구를 수용하고 그에 따른 적절한 서비스와 디바이스의 개발을 통해서 경쟁력을 가질 수 있다. 시간과 공간의 제약이 없는 모바일 인터넷 시장은 이미 시작되었고, 현재는 이러한 시장을 주도하기 위해서 보다 사용자에게 가깝게 다가설 수 있는 디바이스와 서비스로의 접근이 필요한 시기이다.

1-2. 연구의 목적

인간과 집단에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 무선 인터넷의 발전 방향과 변화 상을 인식하고 모바일 어플리케이션 수용에 영향을 미칠 수 있는 요소들을 추출하여 향후 모바일 어플리케이션을 적극적으로 수용할 가능성이 있는 커뮤니티를 선정, 분석하는 것이 이 연구의 목적이다.

2. 커뮤니티의 개념

본 논문에서 이야기하고 있는 커뮤니티의 개념은 공동의 목표나 관심사 혹은 이해관계를 위해 정보를 공유하고 도움을 주고 받으며 자기표현과 피드백을 통해 동질감을 형성하는 모든 사람들의 집단을 의미한다. 이러한 커뮤니티들은 신속하고 원활한 의사소통과 자유로운 자기 표현, 상황에 맞는 빠른 피드백, 정보교환을 위한 상호 협조가 커뮤니티의 유지발전에 매우 중요한 요소로 작용할 수 있다.

3. 연구 방법

이 연구는 브레인 스토밍과 문헌 조사를 통해 다양한 커뮤니티의 리스트를 작성하고 이를 21개의 평가 항목을 적용한 매트릭스로 제작하여 분석하는 방법으로 진행되었다. 커뮤니티 리스트는 최초로 선정된 216개 중 커뮤니티의 규모,

결속력, 정보량, 정보 요구도에 대한 1차 평가를 거쳐서 축소된 49개를 분석 대상으로 선정하였다.

| 커뮤니티의 공통속성 | | 정의 |
|------------|-------|-------------------------------|
| 관심사 | | (직업,자녀,이성,여가,스포츠,사회,문화,교육,건강) |
| | | 커뮤니티의 구성원이 관심을 가지는 이슈 |
| 연령 | | 커뮤니티 구성원의 주요 연령 |
| 직업 | | 커뮤니티 구성원의 주요 직업 |
| 성별 | | 커뮤니티 구성원의 주요 성별 |
| 속성 | 1. 직업 | 수익을 얻기 위한 직업군(생업) |
| | 2. 고민 | 비슷한 어려움을 겪고 있는 사람들의 모임 |
| | 3. 중독 | 비직업 매니아 집단 |
| | 4. 목적 | 공통적 목적을 위해 모인 집단 |
| | 5. 여가 | 취미생활, 여가를 위한 집단 |

[표 1] 커뮤니티의 분류 기준

각각의 커뮤니티는 [표1]에서와 같이 공통적인 속성에 대한 세부적인 내용을 명시하여 구체적인 성격을 정의하였다.

| 대분류 | 분류항목 | 분류기준 |
|----------|--------------------|---------------|
| 구성원의 속성 | 연령층 | 낮다 3점 ~ 높다 1점 |
| | 경제수준 | 높다 3점 ~ 낮다 1점 |
| | 학력수준 | 높다 3점 ~ 낮다 1점 |
| | 거주지역 | 도시 3점 ~ 시골 1점 |
| | 규모(회원수) | 크다 3점 ~ 작다 1점 |
| | 의향성정도 | 높다 3점 ~ 낮다 1점 |
| | 중독성 | 높다 3점 ~ 낮다 1점 |
| 커뮤니티의 속성 | 실명성 | 높다 3점 ~ 낮다 1점 |
| | 결속력 | 높다 3점 ~ 낮다 1점 |
| 컨텐츠의 속성 | 의적자부심 | 높다 3점 ~ 낮다 1점 |
| | 정보량 | 많다 3점 ~ 적다 1점 |
| | 의사소통빈도 | 높다 3점 ~ 낮다 1점 |
| | 컨텐츠의 형태 | 문자 3점 ~ 그림 1점 |
| | 실시간 정보 요구도 | 높다 3점 ~ 낮다 1점 |
| | 실공간 정보 요구도 | 높다 3점 ~ 낮다 1점 |
| 채널의 속성 | 정보의 개인화 성향 | 강함 3점 ~ 약함 1점 |
| | 모바일 기기 이용 수준 | 높다 3점 ~ 낮다 1점 |
| | 구성원의 이동성 | 높다 3점 ~ 낮다 1점 |
| | 직접/간접 커뮤니케이션 이용 비율 | 높다 3점 ~ 낮다 1점 |
| | 문자서비스 사용빈도 | 높다 3점 ~ 낮다 1점 |
| | 인터넷 사용빈도 | 높다 3점 ~ 낮다 1점 |

[표 2] 커뮤니티의 분석기준(21개의 평가 항목 적용)

[표2]는 커뮤니티의 모바일 어플리케이션 수용 가능성을 평가하기 위한 분석 기준으로 각각의 항목은 3단계의 점수 척도를 두어 모바일 어플리케이션의 수용 가능성이 높은 커뮤니티일수록 높은 점수를 얻을 수 있게 항목을 정의하였다.

