

# 인터넷 커뮤니티에서 사용자 참여가 사이트 이용에 미치는 영향에 관한 연구

충북대학교 경영정보학과 석사과정 고미현



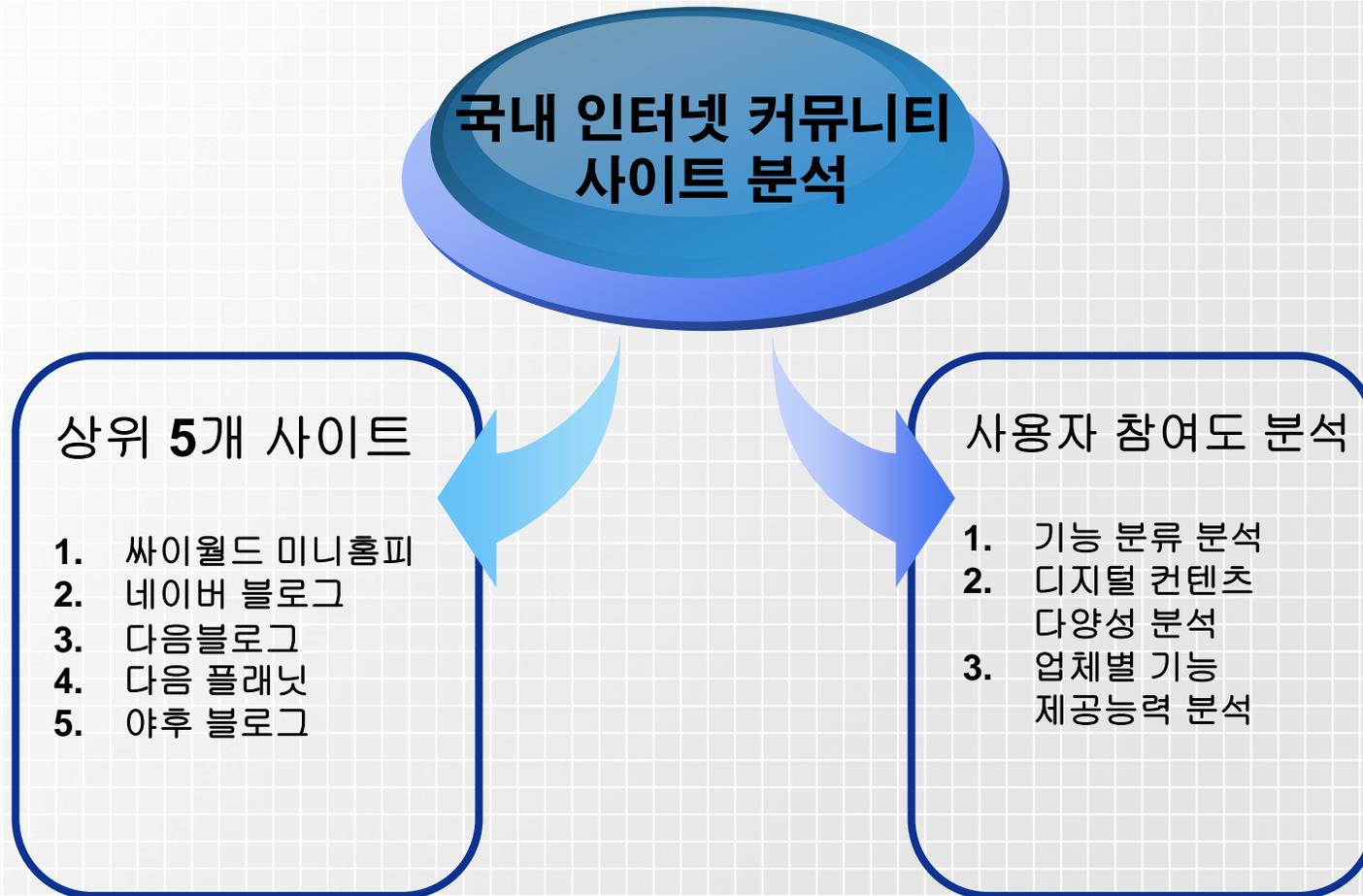
# 목 차

- 1 연구 목적 및 필요성
- 2 연구 방법 및 관련 연구
- 3 연구 모형 및 변수 정의
- 4 설문지 구성

# 1. 연구 목적 및 필요성

- ❖ 다양한 인터넷 커뮤니티 사이트가 보급됨에 따라, 그 사용자수가 2005년 말을 기준으로 인터넷 사용자의 85.5%에 달하고 있다. 이러한 인터넷 커뮤니티의 열풍은 인터넷 업계에 새로운 수익 모델을 제공하는 것이어서, 이를 이용한 수익 창출 역시 큰 관심사로 떠오르고 있다.
- ❖ 인터넷 커뮤니티 내에서 사용자가 자신의 블로그 디자인에 얼마나 참여할 수 있으며, 그러한 참여의 정도가 클수록 사이트 이용 수준이 높아진다는 가정 하에 본 연구를 수행하고자 한다. 따라서 본 논문에서는 기업의 사용자가 참여하여 만드는 콘텐츠 제공 능력에 따른 인터넷 커뮤니티 사이트의 활동량(이용량)에 대한 상관관계를 확인/분석하고자 한다.

## 2. 연구 방법 및 관련연구



## 2. 연구 방법 및 관련연구

연구를 위한  
사전 설문조사 실시

### 간이 설문지 제작

1. 목적 : 논문의 사전 검증 단계로 실시
2. 대상 : 20대 인터넷 커뮤니티 사용자
3. 일시 : 2007년 4월 5-6일 (이틀간)
4. 문항 : - 인터넷 커뮤니티 이용의도  
- 디지털 콘텐츠 이용수준  
- 만족도 조사  
- 채택의도

# 2. 연구 방법 및 관련연구

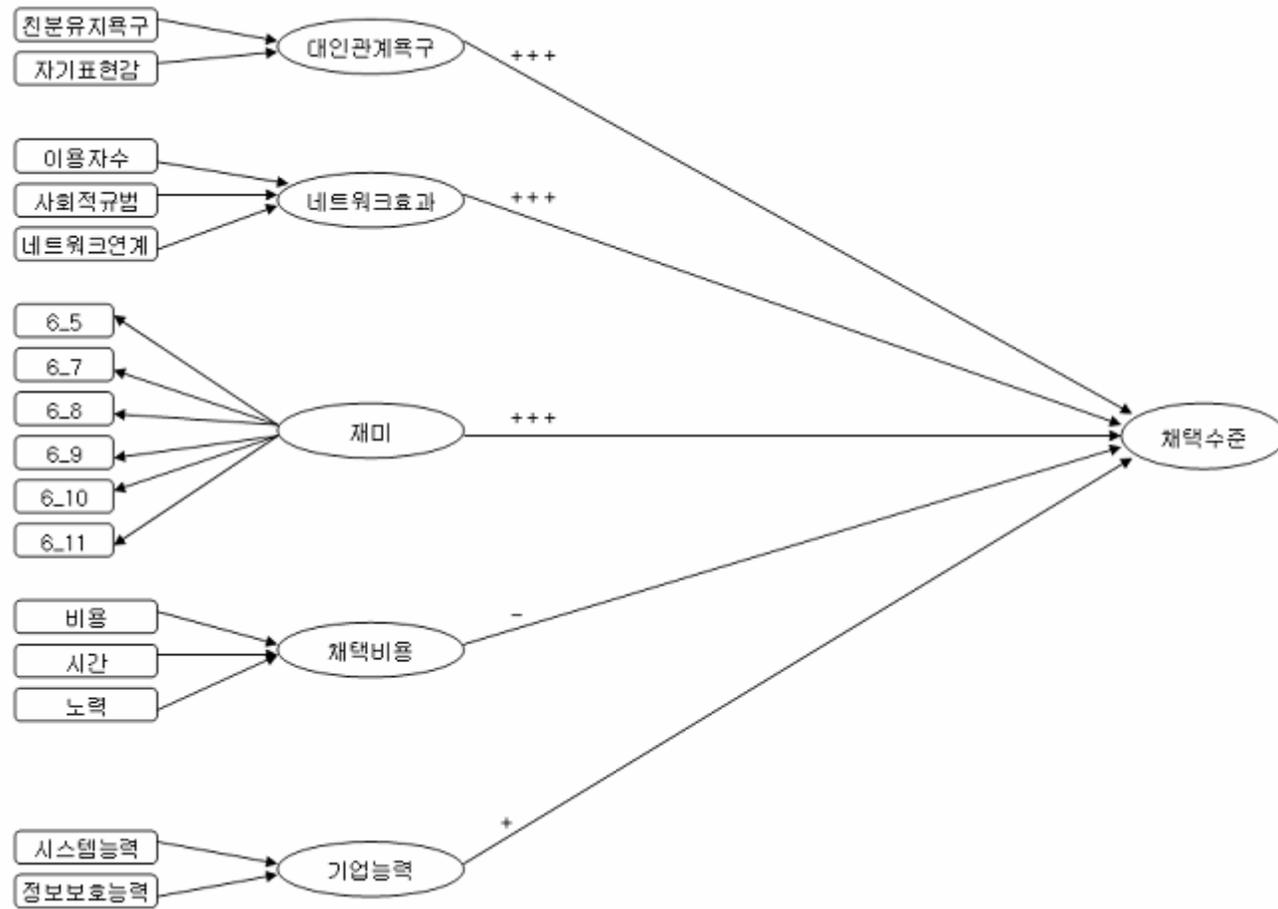
## • 관련 연구 예시 : 싸이월드 미니홈피

꾸미는 아이템	미니홈피 배경	<ul style="list-style-type: none"> <li>스킨 - 표현별/색상별/주제별 디자인 분류</li> <li>편집스킨 - 배경/테두리/액자/스티커/글상자 (아이템의 세분화, 최대 10개의 아이템을 선택하여 디자인)</li> <li>메뉴효과 - 글씨체별/소재별/색상별 디자인 분류</li> <li>장식고리 - 표현별/색상별/주제별 디자인 분류</li> <li>마우스 효과 - 기능별/색상별/소재별 디자인 분류</li> <li>플래시콘 - 형태별/기능별/주제별 디자인 분류</li> <li>배너 - 표현별/색상별/주제별 디자인 분류</li> </ul>
	미니룸	<ul style="list-style-type: none"> <li>배경/건물/가구/소품/미니미(아바타)/테마 (미니룸 배치 아이템의 세분화, 각 아이템을 조합하여 디자인)</li> <li>말풍선/커플미니미맺기/링크걸기 기능 제공</li> <li>세트상품 판매(미니룸 완성품)</li> </ul>
	미니미 (아바타)	<ul style="list-style-type: none"> <li>감정/얼굴/머리/동작/의상/배경/기타 장식에 분류된 다양한 아이템을 조합하여 미니미(아바타) 설정 가능</li> </ul>
	스토리룸	<ul style="list-style-type: none"> <li>바탕/사진들/메모장/스탬프/책갈피/스티커/테두리/테마 (아이템 세분화, 각 아이템 조합하여 디자인)</li> <li>세트상품 판매(스토리룸 완성품)</li> </ul>
	필기도구	<ul style="list-style-type: none"> <li>글꼴 - 느낌별/브랜드별 디자인 분류</li> <li>이름아이콘 - 기능별/소재별/감정별 디자인 분류</li> </ul>
즐거는 아이템	음악	<ul style="list-style-type: none"> <li>장르/음반별 배경음악 구비</li> </ul>
	게임	<ul style="list-style-type: none"> <li>장르별 다양한 게임 제공/한판게임방(게임왕 선발)</li> </ul>
	만화	<ul style="list-style-type: none"> <li>장르별 만화/만화잡지 제공</li> </ul>
	eBook	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 서적 구비</li> </ul>
i코킹	스킨	<ul style="list-style-type: none"> <li>종류별 운세 서비스 제공</li> <li>직접 디자인한 스킨을 등록하는 서비스</li> </ul>

꾸미는 아이템 (73,561)	미니홈피 배경 (43,149)	<ul style="list-style-type: none"> <li>스킨 - 21,774</li> <li>편집스킨(4,125) - 배경(855)/테두리(837)/액자(805)/스티커(898)/글상자(730)</li> <li>메뉴효과 - 2,491</li> <li>장식고리 - 8,039</li> <li>마우스 효과 - 4,470</li> <li>플래시콘 - 1,081</li> <li>배너 - 1,169</li> </ul>
	미니룸 (18,003)	<ul style="list-style-type: none"> <li>배경(2,939)/건물(76)/가구(1,592)/소품(5,333)/미니미(6,822)</li> <li>말풍선/커플미니미맺기/링크걸기 기능 제공</li> <li>세트상품 판매(1,094)</li> </ul>
	미니미 (아바타:853)	<ul style="list-style-type: none"> <li>감정(56)/얼굴(50)/머리(277)/동작(5)/의상(293)/배경(106)/기타(66)</li> </ul>
	스토리룸 (9,558)	<ul style="list-style-type: none"> <li>바탕(1,184)/사진(1,018)/메모장(1,456)/스탬프(737)/책갈피(1,035)/스티커(3,146)/테두리(294)</li> <li>세트상품 판매(688)</li> </ul>
	필기도구 (1,998)	<ul style="list-style-type: none"> <li>글꼴 - 252</li> <li>이름아이콘 - 1,746</li> </ul>
즐거는 아이템 (7,331: 음악제외)	음악	<ul style="list-style-type: none"> <li>장르/음반별 배경음악 구비</li> </ul>
	게임	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임 - 92</li> </ul>
	만화	<ul style="list-style-type: none"> <li>장르별 만화(5,402)/만화잡지(9호/월)</li> </ul>
	eBook	<ul style="list-style-type: none"> <li>서적 - 1,796</li> </ul>
i코킹	스킨	<ul style="list-style-type: none"> <li>운세 - 32</li> <li>직접 디자인한 스킨을 등록하는 서비스</li> </ul>

- 각 사이트 유형별 기능 분석 & 콘텐츠 다양성 측정
- 기준 날짜 : 2007년 4월 16일

# 3. 연구 모형 및 변수정의



### 3. 연구 모형 및 변수정의

#### • 기업 능력

구분	변수의 정의	연구자
시스템 능력	1. 시스템 안정성, 이용 속도, 화면 전송시간, 개인 정보보호, 거래 안정장치의 유무, 거래 신뢰감 2. 서버 다운으로 인한 접속불량, 느린 속도로 인한 고객 유실 등이 없이 안정적으로 <u>컨텐츠</u> 를 제공할 수 있는 능력	<u>최문규</u> (2002) Emma Place et al. (1998)
정보보호 능력	1. 개인정보에 대한 위험지각 2. 자신의 개인정보나 신용카드 관련정보에 대해 사용자가 느끼는 문제의식 및 위험지각	<u>신영수</u> (2001) <u>Quelch &amp; Keen</u> (1997)

#### • 대인관계욕구

구분	변수의 정의	연구자
<u>친분유지 욕구</u>	1. 대인 관계에 있어서 개인이 갖는 중요도	<u>Bortree</u> (2005) <u>Serfaty</u> (2004)
<u>자기표현 값(이미지)</u>	1. 인터넷 커뮤니티 서비스를 얼마나 자신을 표현하는 수단으로 사용하며, 그것과 자신을 동일시하게 느끼고 있는지에 대한 개인의 인지 2. 개성과 자아정체성의 사회적 표현	Pedersen & <u>Nysveen</u> (2002a, 2002b, 2003) Pedersen et al.(2002) <u>Grewal et al</u> (2000)

# 3. 연구 모형 및 변수정의

## • 네트워크 효과

구분	변수의 정의	연구자
사회적 규범	1. 특정한 사회적 상황에서 자신의 참조 집단이 가지고 있는 주관적 문화를 내부화하여 다른 사람들의 의견에 동의하는 것	Venkatesh & Davis (2000) Moore & Benbasat(1991) Davis et. al (1989)
이용자수	2. 어떤 행동을 해야 할지 여부에 대해 자신에게 있어 중요한 사람들이 어떻게 생각하는가에 대한 개인의 지각 3. 정보기술에 대한 주위 사람들의 사용권유나 사용압력	Venkatesh & Davis (2000) Moore & Benbasat (1991)
네트워크 연계	시간과 장소에 상관없이 인터넷에서 정보를 찾을 수 있는 정도	Creativegood(2000) Durlacher Research(2000)

### 3. 연구 모형 및 변수정의

#### • 채택비용

구분	변수의 정의	연구자
비용	1. <u>컨텐츠의</u> 가격이 적절하다고 생각하는 정도	Davis(1989)
시간	2. 시스템 사용에 있어서 노력을 투자하지 않아도	Beach & Mitchell(1978)
노력	될 것으로 기대하는 정도	<u>김병목</u> (2005)

#### • 재미

	변수의 정의	연구자
1.	인터넷 커뮤니티에 참여하는 과정 속에서 느끼는 즐거운 감정	<u>문준현, 최지훈</u> (2003)
2.	행위에서 얻어지는 결과보다는 행위 그 자체의 성과동기로, 지각된 재미는 내부적 동기의 형태	Webster & Martocchio(1992) Webster(1989)

### 3. 연구 모형 및 변수정의

#### • 채택비용

구분	변수의 정의	연구자
비용	1. <u>컨텐츠의</u> 가격이 적절하다고 생각하는 정도	Davis(1989)
시간	2. 시스템 사용에 있어서 노력을 투자하지 않아도	Beach & Mitchell(1978)
노력	될 것으로 기대하는 정도	<u>김병목</u> (2005)

#### • 재미

	변수의 정의	연구자
1.	인터넷 커뮤니티에 참여하는 과정 속에서 느끼는 즐거운 감정	<u>문준현, 최지훈</u> (2003)
2.	행위에서 얻어지는 결과보다는 행위 그 자체의 성과동기로, 지각된 재미는 내부적 동기의 형태	Webster & Martocchio(1992) Webster(1989)

#### • 사용자 참여

구분	변수의 정의	연구자
다양성	인터넷에서 다양한 제품 및 서비스를 포괄적으로 제공받는 정도	<u>Kalakota&amp;Whinston</u>
개인화	1. 사용자의 기호에 따라 서비스를 만들어내는 것 2. 개인의 취향이나 선호에 맞추어 <u>컨텐츠를</u> 제공하는 정도	Doll & Durlacher(1999) <u>Luedi</u> (1997)

# 4. 설문지 구성

요인		설문문항	참고문헌
기업능력	시스템능력	3_1 내가 이용하는 인터넷 커뮤니티의 속도는 빠른 편이다. 3_2 내가 이용하는 인터넷 커뮤니티는 안정적인 편이다.	이문규[2002], Emma Place et al[1996]
	정보보호능력	3_4 내가 이용하는 인터넷 커뮤니티는 사생활이 보호되는 편이다. 3_5 내가 이용하는 인터넷 커뮤니티는 보안이 잘 되어있는 편이다(해킹, 바이러스 등) 9_4 내가 참여하고 있는 인터넷 커뮤니티는 나의 개인정보 관리에 도움을 준다.	신영수[2001], Quelch & Keen[1997]
대인관계 특구	친분유지특구	4_1 나는 친분유지를 위해 인터넷 커뮤니티를 이용하는 편이다. 4_2 나는 기존 지인들과의 친목도모를 위해 인터넷 커뮤니티를 이용하는 편이다. 4_3 나는 인적 네트워크 형성을 위해 인터넷 커뮤니티를 이용하는 편이다. 4_4 나는 주변 지인들의 소식을 듣거나 안부를 묻기 위해 인터넷 커뮤니티를 이용하는 편이다. 9_2 내가 참여하고 있는 인터넷 커뮤니티는 인간관계 활동에 도움을 준다.	Bortree[2005], Serfaty[2004]
	자기표현감 (이미지)	5_1 인터넷 커뮤니티는 나만의 개성을 연출하는데 도움이 된다. 5_2 인터넷 커뮤니티는 나를 차별화 하는데 도움이 된다. 5_3 인터넷 커뮤니티는 나의 꾸미고 싶은 욕구 충족에 도움이 된다. 5_4 인터넷 커뮤니티는 나를 타인에게 PR하는데 도움이 된다. 5_9 인터넷 커뮤니티와 같은 서비스는 내 개성표현의 일부이다.	Nysveen et al.[2005], Pedersen & Nysveen [2002a, 2002b, 2003], Pedersen et al.[2002], Grewal et al.[2000], Rogers[1995], Moore&Benbasat[1991,1996]]
네트워크 효과	사회적규범	4_5 내 주변 사람들은 나에게 인터넷 커뮤니티를 이용하도록 권하는 편이다. 4_6 내 주변 사람들은 내가 인터넷 커뮤니티를 이용하기를 바란다. 4_7 내가 중요하다고 생각하는 사람들은 내가 인터넷 커뮤니티를 이용하기를 바라는 편이다.	Venkatesh & Davis [2000], Moore & Benbasat[1991], Davis et al.[1989]
	이용자수	3_3 내가 이용하는 인터넷 커뮤니티는 유명한 편이다. 4_8 내 주변 사람들은 많은 수가 인터넷 커뮤니티를 이용하는 편이다. 4_9 내가 이용하는 인터넷 커뮤니티는 여타의 인터넷 커뮤니티에 비해 회원수가 많은 편이다.	Venkatesh & Davis [2000], Moore & Benbasat [1991],
	네트워크연계	4_10 나는 인터넷 커뮤니티에서 제공하는 모바일(휴대전화 서비스)연동 서비스를 이용하는 편이다. 4_11 나는 인터넷 커뮤니티에서 제공하는 메신저 연동 서비스를 이용하는 편이다. 4_12 나는 인터넷 커뮤니티에서 제공하는 새글(덧글, 방명록, 친구생일 소식 등) 알림 기능을 이용하는 편이다. 4_13 내가 이용하는 인터넷 커뮤니티는 제휴 포인트로 디지털 콘텐츠(스킨, 아바타 등의 아이템)를 구매하거나 할인 받을 수 있도록 해주는 편이다.	Creativegood[2000], Durlacher Research[2000]
채택비용	비용	6_1 나는 인터넷 커뮤니티를 이용하는데 돈을 많이 쓰는 편이다. 6_6 인터넷 커뮤니티는 적은 돈으로도 쇼핑 기분을 느끼게 해준다.	Davis[1989], Beach & Mitchell[1978]
	시간	6_2 나는 인터넷 커뮤니티를 이용하는데 시간을 들이는 편이다.	
	노력	6_4 나는 인터넷 커뮤니티를 이용하는데 노력을 들이는 편이다.	

# 4. 설문지 구성

재미	6_5. 인터넷 커뮤니티는 나의 여가 시간 활용에 도움이 된다. 6_7. 인터넷 커뮤니티는 재미있다. 6_8. 인터넷 커뮤니티는 나에게 즐거움을 준다. 6_9. 인터넷 커뮤니티는 나를 행복하게 해준다. 6_10. 인터넷 커뮤니티는 흥미진진하다. 6_11. 인터넷 커뮤니티는 스트레스 해소에 도움을 준다.	문준현, 최지훈[2003], Webster & Martocchio[1992], Webster[1989]	
사용자 참여	다양성	8_1. 디자인을 위해 분류된 기능들을 실제로 충분히 이용하는 편이다. 8_2. 디자인을 위해 분류된 기능들이 더 많았으면 하고 희망하는 편이다. 8_3. 제공되는 기능들 중에서 자유롭게 디자인할 수 있는 기능들(미니룸, 스킨 레이아웃 등)을 실제로 충분히 이용하는 편이다. 8_4. 제공되는 기능들 중에서 자유롭게 디자인할 수 있는 기능들(미니룸, 스킨 레이아웃 등)이 더 많았으면 하고 희망하는 편이다. 8_9. 선택 가능한 디지털 콘텐츠(아이템 등)가 실제 충분한 편이다. 8_10. 선택 가능한 디지털 콘텐츠(아이템 등)가 더 많았으면 하고 희망하는 편이다.	Kalakota & Whinston[ ]
	개인화	8_5. 내가 직접 제작한 디자인(스킨 등)을 몰릴 수 있는 기능을 실제로 충분히 이용하는 편이다. 8_6. 내가 직접 제작한 디자인(스킨 등)을 몰릴 수 있는 기능이 더 개선되었으면 하고 희망하는 편이다. 8_7. 나는 인터넷 커뮤니티에서 제공하는 디자인에 나만의 콘텐츠를 등록할 수 있는 기능(스킨에 사진 끼워넣는 기능 등)을 충분히 이용하는 편이다. 8_8. 나는 인터넷 커뮤니티에서 제공하는 디자인에 나만의 콘텐츠를 등록할 수 있는 기능(스킨에 사진 끼워넣는 기능 등)이 더 많았으면 하고 희망하는 편이다.	Doll&Torkzadeh[1989]
용이성	7_10. 나는 인터넷 커뮤니티 기능을 원하는 대로 쉽게 조작할 수 있다. 7_11. 인터넷 커뮤니티의 내용을 익히는 것은 명확하고 이해하기 쉽다. 7_12. 인터넷 커뮤니티를 이용하는 것은 대체로 쉽다고 생각한다. 7_13. 나는 인터넷 커뮤니티를 능숙하게 이용하는데 필요한 기능을 쉽게 익히는 편이다. 7_14. 인터넷 커뮤니티 이용 절차를 배우는 것은 쉽다.	Hsu and Lu[2004], Pedersen & Nysveen [2002a, 2002b, 2003] Lin and Lu[2000], Davis, 1989]	
유용성	9_1. 내가 이용하고 있는 인터넷 커뮤니티는 필요한 정보를 얻는데 도움을 준다. 9_5. 인터넷 커뮤니티는 나에게 아무런 이득을 주지 않는다(R). 9_6. 인터넷 커뮤니티는 내 생활에 유용하다. 9_8. 인터넷 커뮤니티는 나에게 대체로 유용한 편이다.	Hsu and Lu[2004], Pedersen & Nysveen[2002a, 2002b, 2003] Venkatesh et al [2003]	
채택의도	10_1. 나는 앞으로도 시간이 날 때 인터넷 커뮤니티를 할 생각이다. 10_2. 나는 앞으로 자주 인터넷 커뮤니티를 할 생각이다. 10_3. 나는 앞으로 계속 인터넷 커뮤니티를 이용할 생각이다. 10_4. 나는 주위 사람들에게 인터넷 커뮤니티를 이용하라고 추천할 생각이 있다.	Hsu and Lu[2004], Pedersen & Nysveen[2002a, 2002b, 2003] Gefen et al [2003a], Davis[1989], Boulding[1993]	

# Thank You !

