

---

# 수용자에게 요구된 능동성과 이용만족도 관계 연구

TV의 변화에 따른 수용자 행태 변화와 만족도에 대한 연구

A Study on Viewer's activity and Satisfaction on the Changed TV

백소연, Soyeon Baik\*, 지용구, Yonggu Ji\*\*

---

**요약** 다채널, 양방향성을 갖게 된 TV는 시청의 주체인 수용자에게 좀 더 적극적인 행위를 요구하게 되었으며 방송 환경 및 사용자 인터페이스 또한 자연히 수용자들에게 능동성을 요구하게 되었다. 그러나 이러한 상황이 아직은 TV가 수동적인 매체라고 인식하고 있는 수용자들에게는 혼란과 불편함을 초래하는 결과로 작용할 가능성이 있다. 특히나 TV의 매체적 한계점을 극복하지 못한 인터페이스의 제공은 더욱 그러한 문제점을 가져올 수 있다. 본 연구는 이에 대한 문제 제기와 함께 수용자들에게 요구된 능동성과 수용자들의 전반적인 TV시청의 만족도, 능동성과 만족도의 관계를 분석하였다.

**Abstract** Changed TV, that has multi-channel and interactive attribute, requires viewer's activity. Also, broadcasting environment and TV user interface require same things equally. But, the viewer feels uncomfortable in current situation because they recognize the TV as passive media, especially, TV interface can't overcome limitation of TV media. And such interface is provided as it is. This problem brings viewer's confusion and dissatisfaction more and more. This study raises a question about viewer's activity and satisfaction, analyzes the relation and effect between activity and satisfaction.

**핵심어:** *Viewer's activity, satisfaction, user control, archetype, changed TV environment*

---

본 논문은 2007년 한국과학재단 특정기초연구(R012005000107640) 과제의 지원으로 연구되었음

\*주저자, 교신저자 : 연세대학교 대학원 인지과학협동과정 석사과정 e-mail: sy100@yonsei.ac.kr

\*\*공동저자 : 연세대학교 정보산업공학과 교수 e-mail: yongguji@yonsei.ac.kr

## 1. 서론

방송 시청의 주체인 수용자는 이전의 아날로그 시대보다 현재 디지털 시대로 접어들면서 좀 더 방송시장에서 중심적 역할을 하게 되었다. 기존의 단방향적으로 수용자들에게 정보를 전달하던 방송 매체의 환경이 양방향성을 가지게 되면서, 방송은 수용자에게 좀 더 다양하고 증가된 행위를 요구하게 되었으며, 방송시스템 또한 자연적으로 수용자의 적극적인 시청행위를 유도하게 되었다. 결국 방송매체의 일부분인 TV환경도 디지털 시대를 맞아 단순한 정보의 제공 형태에서 복합적이고 전문적인 정보의 제공 형태로 변화하였고, 또한 이전의 단순한 영상매체인 단일 형태에서 새로운 매체, 새로운 기술 간의 융합으로 재생산되어 복합 형태로 변화하기도 하였다. 이러한 과정의 TV 시청환경의 변화는 수용자에게 기존의 TV 시청행태였던 '수동적' 행태에서 '능동적' 행태로의 변화를 요구하고 있다. 기존의 환경은 수용자들이 TV에서 원하는 정보를 얻기 위해서는 정보가 제공될 때까지 기다려야만 했고 제공되는 형태 또한 다양하지 못했으나 기술의 발전으로 수용자들은 영상 이외에 다양하고 전문적인 정보를 수용자가 필요할 때 언제든지 제공받게 되었다, 그 대신 기존의 TV시청 행위보다 좀 더 적극적인 조작을 해야만 하게 되었고, 이는 결국 수용자에게 능동성을 요구하게 된 이유가 되었다. 사실 일반적으로 수용자는 스스로 매체나 기기를 조작하여 정보를 얻는 것에 만족을 느끼며 사용성이 좋다고 생각한다는 연구결과가 지배적이었다. 특히 사용성을 평가할 때 사용자 통제감(user control)은 사용편의성 지표 중의 하나로 고려되어질 정도로[1][2][3] 사용자에게 능동적인 조작 및 통제 요소는 매우 중요하며 사용 편의성 및 사용자 만족도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 알려져 왔다. 그러나 사용자가 선택하거나 조작할 수 있는 환경이 조성되고 TV라는 방송매체에 수용자와의 상호작용 요소가 증가하는 이러한 현상이 TV시청의 주체인 수용자들에게 정작 어떠한 의미로 받아들여질지 고려해보는 것이 필요하다. Martin Maguire(2002)는 수용자와 상호작용하는 TV의 개발은 새로운 서비스를 작동하는 방법을 배우는 수용자들에게 정신적 노력을 요구한다고 하였으며 이러한 정신적 노력을 필요로 하는 서비스들이 TV시청에 대한 사용자의 만족을 증가시킬 수 있을까 하는 것이 흥미로운 문제가 될 수 있다고 하였다.[4] 이러한 문제제기가 생긴다는 것은, 수용자에게 너무 많은 행위를 요구하고 수용자가 능동적일 수밖에 없도록 사용자 통제감을 과다하게 부여하는 것이 수용자들에게 부정적인 영향을 미칠 수 있다는 가능성을 짐작케 한다. 또한 사용자가 TV에 대하여 갖고 있는 TV의 원형(archetype)이 TV의 변화 속도에 따라가지 못하고 그에 따른 원형과 실재의 괴리감으로 인한 수용자들의 혼란 및 부정적 영향이 존재할 가능성도 있으므로 이에 대한 접근 및 해석이 필요할 것이다.

이에 본 연구는 아날로그에서 디지털 환경으로 변화한 TV환경에 따른 수용자들의 능동성 증가 여부의 확인과 더불어 능동적 행태의 주체인 수용자가 느끼는 TV 시청 만족도는 TV 변화 단계에 따라 어떻게 달라지는지, 또한 수용자들의 능동성과 만족도의 관계를 알아보고 추가적으로 측정된 단계별 만족도와 직접적인 관계를 갖는 세부 능동성 요소를 확인하고자 하였다. 이는 수용자들에게 요구된 능동성 그리고 만족도 즉, 수용자들에게 과다 부여된 사용자 통제감이 수용자들의 TV사용에 대한 만족도에 어떠한 영향을 미치는지 확인할 수 있는 기초자료를 제시할 것이다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 능동성

TV를 시청하는 행위에 대한 전통적인 주장은 주로 TV시청은 수동적[5]이라는 것이었다. 하지만 시간이 흐르면서 TV가 발전하게 되고 다양한 변화를 겪게 되면서 TV는 수동적이지 아닌 능동적이라는 주장[6]도 많이 생겨나게 되었다.

Levy와 Windahl(1984)은 능동성을 세가지로 분류하여 설명하였다. '선택(selectivity)'은 많은 것으로 부터의 선택(Choice)을 만드는 행위이며 '관여(Involvement)'는 사고과정에 연결된 행위로써 내용에 관한 주목 및 의미창조를 의미한다고 하였다. 또한 '활용(utility)'은 심리적 혹은 사회적 유용성을 말하며 대인 커뮤니케이션 과정에서의 내용의 활용적 측면을 의미한다고 하였다.[7]

Rubin(1984)은 TV시청이 도구적 시청으로 이용될 때, 이때의 TV시청은 목표 지향적이며 높은 수준의 의도성이 작용하기 때문에 시간 보내기, 습관 또는 휴식과 같이 정적인 성격을 가진 관습적, 의례적인 시청(ritualize viewing motive)보다 능동적인 수준이 높다고 하였다.[8]

배진아(2004)는 뉴미디어와 기존 미디어의 이용자는 서로 다른 행태를 보일 것이라고 예측하였는데, 케이블 등의 뉴미디어에 가입하지 않은 시청자들은 TV시청에 대해 정서적으로나 실용적으로 깊은 관여를 하지 않은 상태로 이용할 가능성이 크다고 보았으며 특정 선호 장르 프로그램을 추종하여 지속적이고 적극적인 시청행위를 보이지 않는다고 하였다.[9]

또한 perse(1990)는 디지털 미디어의 능동성은 보다 직접적인 행위로 나타나는데, 적극적인 정보 찾기, 직접적 행동 등으로 수용자의 자유, 적극성을 유도한다고 하였다.[10]

김미라(2006)는 기술의 발전으로 인한 여러 가지 서비스 중 PVR 및 EPG등을 이용하여 사용자가 직접적으로 시청 시간 및 내용을 통제할 수 있는 능동적인 행태를 보이고 있다고 설명하였다.[11]

## 2.2 원형(archetype)

원형(archetype)이란 개념을 처음 사용한 사람은 C. G. Jung(1875~1961)이다. 원형의 개념은 Jung의 집단 무의식 연구에서 비롯되었으며 집단 무의식은 '원래의 형태'로 구성된다(E. A. Bennet, 1997).[12] 오늘날 원형의 개념은 여러 학문과 분야에서 다양한 형태로 활용되고 있는데, 지상현(2007)은 원형이란 한 집단의 구성원들이 공유하고 있는 무의식적 심상으로 집단의 오랜 경험이 누적돼 나타나는 이 원형은 각개인의 마음속에 숨어 생각과 행동에 영향을 미친다고 하였다.[13] 이러한 원형이 오랜 경험으로 인해 생성된 이미지라면, 이 이미지로 인지하고 있는 형태가 다른 이미지로 인식될 경우 다른 이미지로의 형태를 받아들이는데 있어 문제가 발생할 수 있다는 가능성을 생각해 볼 수 있다. 예를 들어 TV시청에 대한 기본적인 원형(archetype)이 수동적인 행위라고 한다면, 실제의 형태가 능동적인 행위를 요구 하고 있으므로 수용자들에게 혼란과 불편함을 야기하게 되며 TV 시청에 만족감을 얻는데 어려움이 있을 수 있다는 것이다.

## 3. 연구 방법

### 3.1 조사의 형태

본 연구에서는 웹 설문조사를 통해 자료를 수집하였다. 설문에 대한 내용은 수용자들의 TV시청에 대한 능동성을 측정할 수 있는 문항과 TV시청에 대한 전반적인 만족도 문항, 만족도의 세부 요소를 능동성 지표로 유추하기 위한 문항으로 구성되었다.

#### 3.1.1 지표 정의

능동성에 관한 이론적 배경의 내용을 가지고 본 연구의 설문조사에 쓰일 지표로 활용하기 위하여 미디어의 능동적 특성을 본 연구의 능동성 지표로 정의 하고 정의에 맞는 지표의 명칭을 부여하였다.

지표의 명칭 및 정의는 다음과 같다.

표 1. 능동성 지표

지표	정의
선택적활동	다양한 프로그램 중 선호하는 채널을 선택하여 시청하는 행태를 보임
관여적활동	TV시청에 인지적 노력을 들여 정보를 이해하고자 하는 적극적인 행태를 보임
활용적활동	시청한 프로그램을 심리적으로 활용하고 사회적으로 활용하는 행태를 보임
의도적활동	TV시청에 특별한 의도(목적)가 있으며 목적달성을 위해 시청하는 행태를 보임
지속적활동	프로그램을 선택하고 시청행동을 유지하여 시청시간을 늘리는 행태를 보임
탐색적활동	다양한 프로그램이나 프로그램에 관한 정보를 찾는 행태를 보임
조작적활동	영문캡션, EPG, 예약기능 등의 새로운 기능들을 직접 조작하는 행태를 보임
통제적활동	수용자가 TV시청 활동에 대하여 콘텐츠의 시간 및 내용을 조정하는 행태를 보임

### 3.1.2 설문 문항

본 연구에서 사용된 설문조사의 세부적 문항의 예시는 다음과 같다. 각 문항은 7점 척도로 측정되었으며, '1=매우 부정', '7=매우 긍정'으로 정의되었다.

표 2. 설문의 세부 문항 예시

지표	문항
선택적활동	나는 TV시청 시 특별히 내가 원하는 장르의 프로그램을 골라서 본다
관여적활동	나는 TV가 주는 정보를 주의 깊게 생각하여 습득하는 편이다
활용적활동	나는 TV시청 후 특정 프로그램에 대해 친구, 동료, 가족과 이야기 한 적이 있다
의도적활동	나는 특정 정보를 습득하기 위해 TV시청을 한다
지속적활동	나는 TV를 볼 때 보고싶은 채널을 적극적으로 찾으며 시청시간도 긴 편이다
탐색적활동	나는 시청하고 있는 프로그램에 대한 정보나 시청 예정인 프로그램의 정보를 찾아본 적이 있다
조작적활동	나는 리모컨에 있는 수많은 버튼들을 용도에 맞게 사용해 본 적이 있다
통제적활동	나는 내가 프로그램을 다운받아서 시청해 본 적이 있다

## 3.2 분석 방법

### 3.2.1 TV변화 단계별 수용자의 능동성 차이

첫 번째 분석 단계에서는 TV환경의 변화가 가져온 수용자들의 능동성 증가 경향을 알아보기 위하여 응답자를 3집단으로 분류하여 능동성에 관한 설문 문항에 대하여 집단 간 차이를 살펴보았다. 집단의 분류 기준은 채널의 수와 양방향성의 유무로 정의하였다.

표 3. 집단 분류

집단	분류 기준 속성
아날로그 1단계	단순채널 제공, 양방향성 없음
아날로그 2단계	다채널 제공, 양방향성 없음
디지털 단계	다채널 제공, 양방향성 있음

### 3.2.2 TV변화 단계별 수용자의 만족도 차이

두 번째 분석 단계에서는 만족도의 측면을 분석하였다. 표 3의 집단 분류를 기준으로 TV환경 변화에 따른 만족도의 증가/감소 경향을 알아보기 위하여 집단 간 차이를 살펴 보았다.

### 3.2.3 수용자의 능동성과 만족도에 관한 관계

세 번째 분석 단계에서는 집단 별 능동성 증가가 만족도를 반영하는지 알아보기 위하여 8개의 능동성 지표를 가지고 회귀분석을 실시하였다. 분석결과 다중공선성의 가능성을 제거하기 위하여 요인분석을 실시하여 다시 회귀분석을 실시하였다.

### 3.2.4 수용자의 만족도 속성

네 번째 분석 단계에서는 집단 별 만족도 속성의 차이를 알아보기 위하여 만족도의 세부적 이유를 각각의 능동성 지표를 이용하여 제시한 문항으로 측정하고 만족도변수와 만족도 이유를 측정한 각각의 능동성 지표 변수 간 상관관계를 분석하였다.

## 4. 연구 결과

설문조사에 참여한 응답자는 총 252명이었다. 평균연령은 29세였으며, 남자 195명, 여자 57명이었다.

### 4.1 TV변화 단계별 수용자의 능동성 차이 분석

각 집단 별 능동성의 차이를 분석하기 위해 일원배치 분산분석을 실시하였다. 분석 결과 3집단의 능동성 차이는 통계적으로 유의미하게 나타났다.

그러나 3집단 모두 집단 간의 차이를 남/여로 구분하여 분석한 경우 능동성의 차이는 발견되지 않았다. 또한 나이별로 집단을 구분하여 집단 간 차이를 분석한 경우 역시 단계별로 능동성에 차이는 나타나지 않았다. 이는 TV환경에 따른 능동성은 다른 변수보다도 TV환경의 단계적 속성 변화 변수에 영향을 받으며, 다른 변수(성별, 나이)가 TV시청의 능동성을 유의미하게 변화시키지는 않는다고 해석할 수 있다.

표 1. 능동성 지표

지표	집단	응답자수	평균	F	유의확률
선택적활동	1	57	5.54	2,938	.055
	2	133	5.14		
	3	62	5.27		
관여적활동	1	57	3.63	5,828	.003**
	2	133	3.95		
	3	62	4.44		
활용적활동	1	57	5.07	5,526	.004**
	2	133	5.02		
	3	62	5.68		
의도적활동	1	57	4.72	4,287	.015*
	2	133	4.00		
	3	62	4.31		
지속적활동	1	57	3.47	3,295	.039*
	2	133	3.37		
	3	62	2.89		
탐색적활동	1	57	1.98	4,833	.009**
	2	133	2.24		
	3	62	2.77		
조작적활동	1	57	2.30	7,897	.000***
	2	133	2.59		
	3	62	3.48		
통제적활동	1	57	2.44	3,970	.020*
	2	133	2.36		
	3	62	2.57		

### 4.2 TV변화 단계별 수용자의 만족도 차이 분석

전반적인 TV시청에 대한 만족도의 집단 별 차이는 3집단 간 통계적으로 유의미하지 않게 나타났다. 집단 별 만족도 평균은 아날로그 1단계 2.91, 아날로그 2단계 3.20, 디지털 단계 3.17로 오히려 아날로그 2단계보다 디지털 단계의 만족도가 더 낮은 것으로 나타났다.

이는 아날로그 1단계, 아날로그 2단계, 디지털 단계로 변화하는 과정에서 만족도가 유의미하게 증가하지 않는다는 것을 나타내며, 기술의 발전으로 인한 TV환경의 변화가 수용자들에게는 TV시청에 대한 매력적인 요소로 작용하는데 큰 영향을 미치지 않는다는 가능성을 보여준다.

### 4.3 수용자의 능동성과 만족도에 관한 관계 분석

TV변화 단계별 증가한 수용자들의 능동성이 TV 단계별 수용자들의 만족도를 어느 정도 반영하는지 알아보기 위하여 회귀분석을 실시한 결과 단 하나의 능동성 변수도 만족도를 설명하지 못하였다. 이에 다중 공선성의 가능성이 있다고 판단하여 요인분석을 실시하였다. 그 결과 3개의 요인으로 축소되었고, 요인의 속성에 따라 심리적 능동성, 목표 지향적 능동성, 직접적 조작의 능동성으로 명명하였다. 그러나 3개의 요인으로 다시 회귀분석을 실시한 결과도 이전과 마찬가지로 단 하나의 변수도 만족도를 설명하지 못하였다. 이는 증가된 능동성 경향이 만족도를 설명하지 못한 것이므로 두 변수 간 선형적 관계 및 영향은 존재하지 않음을 보여준다. 즉, TV환경의 단계별 변화로 인한 점진적인 능동성의 증가만으로는 수용자들에게 TV시청의 만족을 가져올 수는 없다고 판단할 수 있다.

### 4.4 TV시청에 대한 수용자의 만족도 속성 분석

수용자의 만족도 속성을 알아보기 위하여 만족도 변수와 만족도 이유를 측정한 각각의 능동성 지표 변수 간 상관관계를 분석한 결과, 각 집단 별 만족도와 만족도의 세부적 이유의 상관관계가 다른 패턴을 보였다. 아날로그 1단계에서는 TV시청에 목적을 부여하는 의도성이 다른 속성보다 만족도와 비교적 높은 상관관계를 보였다(Pearson 상관계수 0.374, 유의확률 0.004). 아날로그 2단계에서는 만족도와 통계적으로 유의한 상관관계를 보이는 변수가 존재하지 않았으며, 디지털 단계에서는 TV시청에 있어 수용자에게 보다 많은 선택권이 주어지는 선택성과(Pearson 상관계수 0.287, 유의확률 0.024) 수용자가 직접 TV 시청의 시간과 컨텐츠 조정이 가능한 통제성(Pearson 상관계수 0.253, 유의확률 0.047)이 다른 속성보다 비교적 높은 상관관계를 보였다. 그러나 이들 모두 상관관계가 아주 높다고 판단할 수 없는 상관계수를

보이고 있으며, 능동성의 지표로 만족도 속성을 측정된 결과 다수의 속성이 만족도와 상관관계를 보이지 않는 것으로 보아 TV시청에 있어 수용자들의 능동성은 만족도와 관계가 적은 것으로 판단된다.

#### 4. 결론

본 연구는 시대의 변화와 기술의 발전으로 인해 TV시청의 주체인 수용자들에게 요구된 능동성이 사용자 스스로에게 TV시청에 대한 만족을 가져올 수 있는지 알아보고자 하였다. 기존의 사용자 통제감의 긍정적인 면만 부각되어 과도한 통제감 부여의 문제성과 대한 새로운 고찰과 TV에 대한 수용자들의 인식을 원형(archetype)의 개념으로 해석해보고자 하였다.

연구 결과 수용자들의 능동성은 TV의 단계적 변화를 반영하여 구분한 집단 간에 차이를 보이는 것으로 나타났으며 채널의 수와 양방향성이 증가할수록 능동성도 증가하는 것으로 나타났다. 그러나 만족도는 TV의 발전 및 변화에 관계가 없는 것으로 나타났으며 능동성도 만족도와는 관계가 없는 것으로 나타났다. 이를 통해 TV시청에 대한 수용자들의 만족도는 능동성을 통해 형성되지 않으며, 사용자들의 직접적 행위 및 조작이 기기에 대한 사용성과 만족도에 긍정적인 영향을 가져온다는 일반적인 이론과는 다르게 능동성의 과도한 요구, 즉, 사용자 통제의 과도 부여는 오히려 만족도에 부정적인 영향을 미칠 수 있음을 보여준다.

박종민(2001)은 매체의 속성과 이용 동기에 관한 연구에서 TV의 이용 동기는 인터넷 및 그 밖의 미디어 매체의 이용 동기 보다 수동적인 요소를 더 많이 포함하고 있다는 연구를 수행하였다.[14] 이는 TV에 대하여 수용자들이 갖고 있는 원형(archetype)은 비교적 수동적인 매체로 형성되어 있을 가능성이 있으며, 다른 매체 보다 오랜 시간 동안 수용자들에게 수동적인 매체로 인식되어 있었기 때문에 수용자들이 TV에 대한 원형이 변화되지 않은 상태에서 수용자에게 완벽하게 편리한 사용성을 제공하지 않을 경우, 과도하게 부여된 사용자 통제감, 즉 능동성은 오히려 부정적인 영향을 미칠 수 있다는 해석을 가능하게 한다. TV는 완벽한 상호작용을 위한 매체로 사용되기에는 매체 특성 상 한계점이 많고[15][16] 현재 제공되고 있는 인터페이스는 이러한 문제를 해결하지 못한 채 수용자에게 제공되고 있다. 이와 같은 문제는 수용자들이 갖고 있는 TV에 대한 원형과 실제의 이미지가 다르다는 것과 더불어 추가적으로 만족도를 높일 수 없는 부정적인 요소로 작용할 수 있다.

TV 및 기타 미디어 매체는 기술의 발전을 거듭하고 있으며, 수용자와의 상호작용의 빈도도 높아지고 있다. 수용자들에게 능동성을 요구하기 이전에 수용자와의 상호작용이 전

반적인 이용만족도를 높일 수 있도록 TV시청 행위의 질적 향상을 가져올 효과적이고 구체적인 방안이 마련되어야 하며 수용자의 만족도와 관련된 연구 및 개발도 계속적으로 이루어져야 할 것이다.

#### 참고문헌

- [1] Lund, Arnold M. "Expert Ratings of Usability Maxims" *Ergonomics in Design: The Quarterly of Human Factors Applications*, Vol. 5, No. 3, Human Factors and Ergonomics Society, pp. 15~20(6), 1997.
- [2] David R. Cheriton "Man-machine interface design for timesharing systems" *ACM Annual Conference/Annual Meeting archive Proceedings of the annual conference*, Association for Computing Machinery, pp. 362~366, 1976.
- [3] Hedberg, J. G. & Perry, N. R. "Human-Computer Interaction and CAI: A review and research prospectus" vol. 1, No. 1, *Australian Journal of Educational Technology*, pp. 12~20, 1985. <http://www.ascilite.org.au/ajet/ajet1/hedberg1.html>
- [4] M. Maguire, "Applying Evaluation Methods to future digital TV services" in *Pleasure with products: beyond usability*, Taylor & Francis 2002 pp.353~366
- [5] Rosenstein, A. W, & Grant, A. E., "Reconceptualizing the role of habit: A new model of television audience activity" *Journal of Broadcasting & electronic Media*, vol. 42, pp. 324~344, 1997.
- [6] Cohen, J., "Television viewing preferences: Programs schedules, and the structure of viewing choices made by Israeli adults" *Journal of Broadcasting & electronic Media*, vol. 46, No. 2, pp. 204~221, 2002.
- [7] Levy, M. R, & Windahl, S., "Audience activity and gratifications: A conceptual clarification and exploration" *Communication research*, Vol. 11, pp. 51~71, 1984
- [8] Rubin, A. M., "Ritualized and instrumental television viewing," *Journal of communication*, Vol. 27, pp. 33~51, 1984.
- [9] 배진아, "지상파 및 다채널 텔레비전 시청의 수동성과 능동성 비교 연구" *한국언론학보*, 제48권, 제5호, pp. 30~52 2004.
- [10] Perse, E., "Audience Selectivity and Involvement in the newer Media Environment" *Communication Research*, Vol. 17, No. 5, pp. 675~697, 1990.
- [11] 김미라, "HDTV초기 수용자의 능동적 미디어 이용행태에 관한 연구" *한국언론학보*, 제50권, 제2호, pp. 33~58, 2006.

- [12] E. A. Bennet, "What Jung Really Said" Schocken, 1995.
- [13] 지상현, "원형을 알면 인간이 보인다 : 문화의 원형과 만나는 디자인" 프레시안 칼럼, 서울, 한국, 2007. [http://www.pressian.com/scripts/section/article.asp?article\\_num=40070711110441&s\\_menu=문화](http://www.pressian.com/scripts/section/article.asp?article_num=40070711110441&s_menu=문화)
- [14] 박종민, 오중환, "인터넷과 TV의 매체 속성과 이용동기에 관한 수용자 연구" 언론과학연구, 제1권, 제1호, pp. 156~192, 2001.
- [15] CHJ Lee, C Chang, H Chung, C Dickie, T Selker, "Emotionally Reactive Television" International Conference on Intelligent User Interfaces, Honolulu, Hawaii, USA, pp. 329~332, 2007.
- [16] Leena Eronen, Petri Vuorimaa, "User interface design for digital television: a navigator case study" Proceedings of the working conference on Advanced visual interfaces, AVI2000, Palermo, ACM Press, pp 276~279