

내재적 동기와 외재적 동기가 온라인 커뮤니티에 미치는 영향[†]

(Investigation of the Relationships Among Extrinsic Motivation, Intrinsic Motivation, and Attitude toward Online Community)

김종원*, 김은정**

(Jong-Weon Kim, Eun-Jung Kim)

요약 본 연구는 개인의 내재적 동기와 외재적 동기가 정보기술에 대한 태도에 미치는 영향을 살펴보기 위해 온라인 커뮤니티를 중심으로 선행연구를 고찰하고, 개인의 내재적 동기와 외재적 동기가 태도에 미치는 영향력 관계를 살펴본다. 현재 가장 활발하게 활동하는 커뮤니티에 대해 총 252명으로부터 실증 자료를 수집하였으며, 검증결과 지각된 사용 용이성은 지각된 유용성과 지각된 즐거움에, 지각된 즐거움은 지각된 유용성과 온라인 커뮤니티에 대한 태도에, 지각된 유용성은 온라인 커뮤니티에 대한 태도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

핵심주제어 : 내재적 동기, 외재적 동기, 온라인 커뮤니티

Abstract This study investigates the relationships between extrinsic motivation (perceived usefulness), intrinsic motivation (perceived ease of use and perceived enjoyment), and attitude toward online community. With 252 valid responses, the research hypotheses are tested using by structured equation model. The results show that perceived ease of use affects perceived usefulness and perceived enjoyment, that perceived enjoyment has a positive impact on perceived usefulness and attitude toward online community, and that perceived usefulness positively influences attitude toward online community. The study can help IS managers and professionals plan their courses of action more effectively for users' continuous visits on online community.

Key Words : Extrinsic Motivation, Intrinsic Motivation, Online Community

1. 서론

기존의 기술수용모델(TAM: Technology Acceptance Model)에 관련된 대다수의 연구들은 주로 정보기술이 개인의 업무에 도움을 줄 것이라고 믿는 지각된 유용성(perceived usefulness)과 과거 정보기술 사용법을 익히기

가 쉽지 않은 환경에서 보다 더 주요하게 인식되었던 지각된 사용 용이성(perceived ease of use)이 정보기술 수용과 관련된 정보기술에 대한 태도, 사용의도, 사용에 어떠한 영향을 미치는지에 초점을 맞추었다[12, 13, 14, 25, 35, 36, 42, 50, 52, 53, 63].

Teo et al.[55]은 인터넷의 사용이 사용의 용이성이나 유용성뿐만 아니라 즐거움(perceived enjoyment)도 고려의 대상이 되어야 함을 주장하였고, Atkinson and Kydd[21]는 www 사용과 관련 있는 개인적 특성으로 내재적 요인(지

† 본 논문은 2005년도 동의대학교 교내연구비(과제번호: 2005AA074)에 의해 조성되었음.

* 동의대학교 경영정보학과 부교수, jokim@deu.ac.kr

** 동의대학교 대학원 경영정보·e비즈니스학과 박사과정, 20036079@deu.ac.kr

각된 사용 용이성과 지각된 즐거움)과 외재적 요인(지각된 유용성)이 웹 사용에 차별적으로 영향을 미친다는 것을 제시하였으며, Webster and Marlocchio[64]의 연구에서는 개인의 놀이성(playfulness)에 대한 성향이 정보기술 이용에 영향을 미치는 것으로 제안하고, 이를 실증적으로 증명하였고, Igarria et al.[37]은 컴퓨터의 수용이나 사용을 촉진하는데 있어 지각된 유용성, 지각된 즐거움, 사회적 압력의 역할의 중요성을 밝히고자 실증분석 하였다.

인터넷과 같은 매체를 이용하여 온라인상에서 형성된 커뮤니티의 경우 공간의 장벽을 넘을 수 있기 때문에 지금까지 접촉이 불가능했던 사람들끼리 공동체를 구성하게 되고, 이들 구성원들 간 정보교환이나 친목 등의 성과 도출이 가능하게 되었다[20]. 시간이나 공간의 제약을 벗어나서 자신이 편리한 시간에, 편리한 장소에서 접근하여 교제, 정보습득, 오락과 여가활동, 정서적 지원 등을 추구할 수 있는 온라인 공간[4]은 웹과 관련 있는 정보기술을 사용함에 있어서 특정한 목표를 달성하거나 대가를 취하기 위한 외재적 동기(extrinsic motivation)에 의한 태도 및 행동과 행동을 통해 얻는 기쁨이나 만족과 관련된 내재적 동기(intrinsic motivation)에 의한 태도 및 행동으로 구분해서 고려해 볼 필요가 있다[30, 58].

정보 수집 및 학습등과 관련된 외재적 동기는 매우 높은 목적 지향적 이용 동기가 있고 이성적이며 정보적 동기인 반면, 재미, 오락 등의 쾌락 추구등과 같은 외재적 동기는 경험 지향적 이용 동기가 있고, 감성적이며 오락적 동기로 미래보다는 현재에 더 관심을 두게 됨에 따라 정보기술에 대한 태도에 미치는 영향에 차이가 있을 것이다[44]. 따라서 본 연구에서는 네트워크상에서 공동의 관심 분야를 가진 사람들끼리 모이고자 하는 사용자의 광범위한 욕구를 기반으로 구축된 온라인 커뮤니티에 대한 사용자의 내재적 동기(지각된 사용 용이성과 지각된 즐거움) 및 외재적 동기(지각된 유용성)가 온라인 커뮤니티에 대한 태도에 미치는 영향을 규명하고자 한다.

본 연구의 구성은 다음과 같다. 2장에서는 온라인 커뮤니티와 기술수용모형에 관한 이론적

연구를 살펴보고, 3장에서는 본 연구 목적의 실증을 위해 구성된 연구모형과 연구 가설을 제시하고, 4장에서는 수립된 모형을 바탕으로 설정된 가설들을 구조방정식(Structured Equation Model)을 이용하여 검증하고, 5장에서는 본 연구결과를 요약하고, 이를 토대로 연구의 의의를 논의하고 연구의 한계와 미래 연구방향 등을 논의한다.

2. 이론적 배경

2.1. 온라인 커뮤니티에 관한 연구

Thompson[56]은 사이버 커뮤니티를 서로 간에 관심 있는 주제로 정해지는 경계나 공간 속에서 반복되는 접촉(repeated contacts)을 바탕으로 사이버 공간에서 발달되어진 사회적 관계로 정의하였고, Rheingold[47]은 온라인 커뮤니티란 가상공간에서 사람들이 충분한 감정을 공유하면서 지속적인 대화를 나눔으로써 인간적 유대를 형성하는 사회적 집합체로 정의하였다.

이재관[10]은 공동의 관심사를 갖고 상호작용하는 사람들의 커뮤니케이션 네트워크라고 정의하였다. Carroll and Rosson[24]은 공유된 본질과 목적을 네트워크를 통한 의사소통과 협동으로 달성하고 강화하는 사람들의 집단으로 정의하였으며, Jones[39]은 그룹간의 컴퓨터 중개 커뮤니케이션(computer-mediated communication)을 지원하는 컴퓨터 매개 공간을 통해 사람들이 상호작용하는 집단으로 정의하였다. Stoltman et al.[51]은 기본적으로 새로운 정보기술을 사용하여 집단으로서 어떠한 것을 달성하려 노력하는 사람들의 집단으로, Williams and Cothrel[65]은 다수 대 다수 온라인 상호작용에 관계하고 있는 사람들이나 그룹으로 정의하였다.

기존 연구들에서 가상공동체 또는 가상커뮤니티[23, 46, 47], 인터넷 커뮤니티[6], 웹 커뮤니티[7], 전자적 공동체[48], 상징적 공동체[26], 상상공동체[19]등 유사한 용어로 사용되고 있으나 어떠한 매개체를 통해 공동의 관심에 근거하여 모인 사람들의 집합이라는 점에서 전통적인 커뮤니티 개념과 같이하고 있다[1].

온라인 커뮤니티란 전통적인 공동체의 개념과는 달리 새로운 정보기술에 의하여 네트워크상에 구성된 공통의 관심사나 경험을 가지고 상호작용하는 사람들의 집단이다. 온라인 커뮤니티가 기존의 전통적 공동체 개념과 대비되는 가장 큰 특징은 정보기술 발전에 의한 네트워크상의 가상적인 공동체라는 점이며, 그들의 본질과 목적을 네트워크를 통한 의사소통과 협동으로 달성하고 강화하는 사람들의 집단이라는 점이다. 이렇듯 연구자들에 의해 정의된 온라인 커뮤니티의 정의를 요약하면 인터넷이라는 매개체를 통해 구성된 공통의 관심사를 가지고 자발적으로 형성되는 상호작용하는 개개인 간의 집단이다.

2.2. 기술수용에 관한 연구

기존 연구들에서 사용자에 의해 정보기술 수용과정을 검증했던 주요 이론들은 사용자의 태도와 행동의도를 중심으로 한 합리적 행동이론(TRA: Theory of Reasoned Action), 계획된 행동이론(TPB: Theory of Planned Behavior), 기술수용모델(TAM: Technology Acceptance Model)과 사용자가 새로운 정보기술들을 채택하려는 과정을 혁신 확산으로 고찰해 본 혁신확산이론(IDT: Innovation Diffusion Theory)으로 살펴볼 수 있다[62].

합리적 행동이론(TRA)은 Fishbein[32]의 기대-가치(expectancy-value)이론을 확장하여 정

<표 1> 구성원의 사회적 욕구(needs)와 커뮤니티

분류	구성원의 욕구
거래 커뮤니티 (Communities of Transaction)	정보, 제품 또는 서비스의 구입 또는 교환, 촉진 및 제공
관심 커뮤니티 (Communities of Interest)	취미, 전문분야 등 특정주제에 대한 관심이나 전문 지식의 공유 및 상호작용
재미 커뮤니티 (Communities of Fantasy)	역할게임, 엔터테인먼트 등 환상과 탐험에 관련된 참여 및 창조 욕구
관계 커뮤니티 (Communities of Relationship)	유사한 경험을 가진 사람들이 모여 교제나 친목의 승화로 의미 있는 관계 형성

Armstrong and Hagel[20]은 온라인 커뮤니티를 회원 또는 참가자들이 커뮤니티의 가입 목적과 기본적 요구에 기초하여 <표 1>과 같이 네 가지 유형으로 분류하고 있다. 그들은 거래 커뮤니티를 설명하면서 거래커뮤니티는 엄밀하게 사회적 욕구가 아니라고 제시하였다. 이견용과 이재호[9]에 의하면 초기의 커뮤니티들은 커뮤니케이션과 정보공유를 목적으로 1990년대 초 PC통신 동호회에서 시작하여 인터넷 커뮤니티인 클럽, 카페 등으로 이루어져서 최근에는 사이버 커뮤니티, 블로그 제공 웹사이트, 미니홈피 제공 웹사이트가 커뮤니티의 축을 이루고 있으며, 이들의 특징으로는 공통의 목적을 가진 사람들의 만남의 공간이며, 온라인과 오프라인이 연계되어 사람과 사람이 만나는 커뮤니케이션 수단이고, 자유로운 회원제를 통해 구성되며, 차별성, 전문성을 신장시키는 방향으로 가고 있다고 하였다.

립된 이론으로 사회심리학에서 널리 지지되어 인간행동을 예측하는데 이용되었다[18, 33]. 이 이론에 따르면 개인의 행동은 행동의도(behavior intention)에 의해서 결정되며, 행동의도는 개인의 태도(attitude)와 주관적 규범(subjective norm)에 의해서 결정된다. 태도와 주관적 규범이 행동 의도에 미치는 상대적 중요성은 개인에 따라서 혹은 해당 행동의 종류에 따라서 다르다. 합리적 행동이론에 의하면 행동에 대한 태도는 행위적 신념과 신념의 결과에 대한 평가에 영향을 받는다.

계획된 행동이론(TPB)은 합리적 행동이론에 사용자의 지각된 행동 통제(perceived behavioral control)라는 개념을 추가한 이론으로 불완전한 자발적 통제를 가진 사람들의 행위를 다루기 위한 모형으로서 합리적 행동이론보다는 그 적용 범위가 넓다[15, 16, 17]. TPB는 행동 또는 대상물에 긍정적 또는 부정적 평가나 일반적인 느낌

의 정도인 태도와 어떤 행동을 수행할 것인지 말 것인지에 대한 지각된 사회적 압력인 주관적 규범과 자기 효능감이 행동의도에 영향을 미친다고 가정하였다.

Davis[28]의 기술수용모델(TAM)은 Fishbein and Ajzen[33]의 합리적 행동이론을 기초로 하고 있다. 일반적으로 ‘개인적’차원의 ‘자발적’ 정보시스템 사용행태를 설명하는데 사용되고 있는 기술수용모델은 혁신기술의 하나인 컴퓨터 수용을 결정하는 요인을 설명하고자 개발된 것으로, 매우 광범위한 컴퓨팅 기술 최종사용자의 행동을 설명하는데 있어 간명하면서도 이론적 근거도 풍부하게 가지고 있는 모형이다[27]. 이 이론의 핵심 목적은 내부적인 믿음과 태도, 의도에 대한 외부적 요인들의 영향을 밝혀냄으로써 기술 수용의 결정 요인에 관한 설명력을 제공하는 것으로 측정도구의 타당성을 강조하면서 90년 이후 많은 연구들이 이 모델을 새로운 정보기술에 적용하여 재검증하거나 수정·확장한 모델을 제시하여왔다.

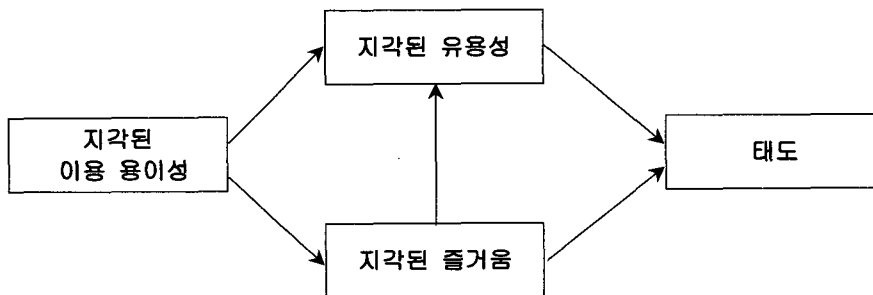
새로운 정보기술을 수용함에 있어 개인의 태도 및 이용의도에 가장 영향력 있는 변수로 지각된 유용성(perceived usefulness)와 지각된 사용 용이성(perceived ease of use)이라는 두 가지 신념변수를 제시하고, 이에 영향을 주는 선행요인들에 대한 탐색을 주요한 연구주제로 하여 많은 연구가 이루어져왔다. 지각된 사용 용이성은 사용자가 목표한 시스템을 많은 노력을 기울이지 않고도 이용할 수 있는 기대정도를 의미하며, 지각된 유용성은 특정한 시스템을 이용하는 것이 개인의 업무 성과를 향상시킬 것이라고 개인이 믿는 정도를 말한다[28, 61]. 지각된 사용의 용이성은 배우기 쉬움, 이해하기 쉬움, 원하는 것을 얻기 쉬움, 숙달의 용이함, 사용하

기 쉬움, 유연성 있는 여러 기능 제공으로 측정할 수 있고, 지각된 유용성은 업무속도의 개선, 생산성향상, 업무의 질 향상, 업무성과의 개선, 업무의 용이함, 유용성으로 측정항목을 구성하였으며, 지각된 유용성과 지각된 사용 용이성은 Bandura[22]의 자기효능이론(Self-Efficacy Theory)와 Rogers[49]의 혁신확산(Diffusion of Innovation) 이론을 근거로 도출된 개념으로, 정보기술이 사용하기가 용이할수록 더 유용한 것으로 지각하며, 더 유용하다고 인식할수록 해당 정보기술을 사용하고자 하는 태도 및 의도가 호의적으로 변함으로써 해당 정보기술의 사용이 증대된다는 것이 기술수용모델의 주요 내용이 된다. 한편, Davis et al.[27]은 즐거움을 정보기술의 사용이 미치는 영향력의 긍정유무와는 관계없이 정보기술의 사용이 삶을 즐겁게 만드는 정도라고 정의하였다. 이는 정보기술을 사용하는 사용자가 정보기술을 사용하는 과정 그 자체에서 흥미나 재미를 느끼게 되어 동기부여 되는 것을 의미한다.

3. 연구모형과 가설설정

3.1 연구모형

본 연구에서는 온라인 커뮤니티 사용자를 정보기술 사용자로 보고, 정보기술의 수용을 예측하고 설명하는데 유용하다고 검증된 기술수용모델을 연구의 기본적인 모형으로 채택하여 온라인 커뮤니티에서 개인의 인식(지각된 이용 용이성, 지각된 유용성, 지각된 즐거움)이 태도에 미치는 영향을 알아보기 위해서 연구모형을 <그림 1>과 같이 설정하였다.



<그림 1> 연구모형

3.2 가설설정

Venkatesh[60]에 의하면 기술이 쉬우면 쉬울수록 더 유용하다고 지각하므로 TAM 모델에서 지각된 유용성은 지각된 사용 용이성에 의해 영향을 받게 되고, 기술사용이 쉬우면 쉬울수록 더욱 더 몰입하게 되고, 시스템이나 기술, 매체의 사용이 더 즐겁다고 느끼는 것으로 나타났다. 지각된 사용 용이성은 사용에 대한 태도에 직접적인 영향을 줄 뿐만 아니라 지각된 유용성을 통해서도 사용에 대한 태도에 영향을 주는 것으로 나타나 지각된 사용 용이성은 유용성의 선행 요인이라 할 수 있다[27, 42].

한편, Teo et al.[55]는 기존의 TAM 모델에 인터넷 사용에 영향을 주는 즐거움(Enjoyment)을 추가하여 인터넷 사용에 영향을 미치는 유용성을 외부적 요인으로 즐거움을 내부적 요인으로 하여 실증 연구한 결과 유용성과 즐거움이 서로 인터넷 사용에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

따라서 본 연구에서는 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설1 : 지각된 사용 용이성은 지각된 유용성에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설2 : 지각된 사용 용이성은 지각된 즐거움에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설3 : 지각된 즐거움은 지각된 유용성에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

지각된 유용성과 지각된 즐거움은 온라인 커뮤니티를 사용하는 사람들의 주관적인 신념이

다. 이들 신념이 긍정적일수록 온라인 커뮤니티에 대한 태도 및 행동에 정(+의 영향을 미치는 경향이 있다.

장활식 등[11]은 웹을 네트워크 참여자의 교류 및 정보공유가 행해지는 가상공동체의 장으로 규정하고 TAM를 확장하여 지각된 유용성이 태도에 긍정적인 영향을 미치는 것을 검증하였으며, 윤철호와 김상훈[8]은 기술수용모델에 신뢰변수를 포함하여 전자상점 수용모델을 제안하였는데 지각된 유용성으로부터 전자상점에 대한 호의적인 태도에 유의한 영향을 받는 것으로 나타났다. Moon and Kim[43]은 월드와이드웹 수용에 관한 연구에서 기술수용모델의 주요변수인 지각된 유용성과 지각된 사용 용이성뿐만 아니라 동기요인인 지각된 즐거움 또한 태도에 유의한 영향을 미친다고 하였으며, Taylor and Todd[54]는 Computing Resource Center의 사용에 대한 TAM 적용에서 이 모델이 태도에 대한 변량의 73%를 설명한다는 것을 밝혔다.

따라서 선행연구들을 기반으로 본 연구에서는 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설4 : 지각된 유용성은 온라인 커뮤니티에 대한 태도에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설5 : 지각된 즐거움은 온라인 커뮤니티에 대한 태도에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

3.3 변수의 조작화

본 연구에서는 선행연구들을 참조하여 연구모형에 나타난 변수들을 <표 2>와 같이 조작적으로 정의하였으며, 각각의 문항에 대해 Likert 7

<표 2> 연구변수의 조작적 정의

변수	조작적 정의	관련 문헌
지각된 용이성	온라인 커뮤니티 이용이 노력을 들이지 않을 것이라고 개인이 믿는 정도	Moon and Kim, 2001; Lin and Lu, 2000
지각된 유용성	온라인 커뮤니티를 사용하면 효율적이고 효과적인 도움을 얻을 수 있다고 사용자가 믿는 정도	Davis, 1989; Davis et al., 1989
지각된 즐거움	온라인 커뮤니티 활동이 흥미롭고, 재미있다고 개인이 믿는 정도	Moon and Kim, 2001
태도	온라인 커뮤니티에 대한 호의적인 태도	Davis, 1989; Moon and Kim, 2001

점 척도(1:전혀 그렇지 않다, 7:매우 그렇다)를 이용하여 측정하였다.

3.3.1 지각된 사용 용이성

본 연구에서 지각된 사용 용이성은 온라인 커뮤니티 이용이 노력을 들이지 않을 것이라고 개인이 믿는 정도로 정의하고, 이 개념을 측정하기 위해 기존 Moon and Kim[43]와 Lin and Lu[41]의 실증연구에서 이용한 측정 문항을 기초로 본 연구에 적합하도록 수정한 4문항을 Likert 7점 척도로 측정하였다.

3.3.2 지각된 유용성

본 연구에서 지각된 유용성은 온라인 커뮤니티를 사용하면 효율적이고 효과적인 도움을 얻을 수 있다고 사용자가 믿는 정도를 말한다. 새로운 기술을 사용하면 효율적이고 효과적인 도움을 얻을 수 있다고 지각하는 정도인 지각된 유용성을 측정하기 위해 Venkatesh and Davis [63]와 Karahana et al.[40]의 4항목을 본 연구에 적합하도록 수정하여 Likert 7점 척도를 이용해 측정하였다.

3.3.3 지각된 즐거움

Jarvenpaa and Todd[38]는 즐거움을 'playfulness'라고 하였고, 김명소와 김혜원(1998)은 'playfulness'를 마치 놀이를 하고 있을 때 같이 활동 자체에서 재미와 즐거움을 느끼는 것이라고 정의한 바 있다. 본 연구에서 지각된 즐거움은 온라인 커뮤니티 활동이 흥미롭고, 재미있다고 개인이 믿는 정도를 말하며 이를 측정하기 위해 Moon and Kim[43]에서 사용한 측정문항을 기초로 본 연구에 적합하도록 수정한 4문항을 Likert 7점 척도로 측정하였다.

3.3.4 태도

태도는 어떤 대상(사람, 사물, 사안)에 대해 일관성 있게 호의적 또는 비호의적으로 반응하려는 학습된 경향을 의미한다[33]. 태도는 일반적으로 인간 행동의 여러 결정 요인들과 관련하여 행동에 영향을 미치는 많은 요인들 중 하나로 인식되고 있으며, 이용자가 "어떤 대상에 대하여 가지는 긍정적 또는 부정적인 평가를 의미

하게 되며, 이용자가 그 대상에 대하여 갖게 되는 생각에 좋다 또는 싫다의 감성적 반응"이 포함되어 있는 개념이다[28, 34, 41]. TRA, TAM, TPB 모두에서 신념들에 의해 영향을 받는 변수로 제시되었던 태도는 특정한 정보시스템 어플리케이션을 사용하는데 대한 바람직성에 대한 사용자 개인의 평가라고 정의할 수 있다. Triandis[57]는 태도를 "개인의 행동 분류가 사회 환경 내에서 특별 분류로 나아가려는 경향을 포함하는 감정(liking/disliking)과 관련된 아이디어로 정의하면서 감정(affection)요인을 중시하고 있다. Fishbein and Ajzen[33]에 의하면 일반적으로 사람은 이용 가능한 자신의 상황과 시간의 제약조건 하에서 의도하는 방식으로 행동하기 때문에 사람의 행위는 수행하고자 하는 태도에 의해 결정된다. 본 연구에서는 온라인 커뮤니티에 대한 호의적인 태도로 정의하고, Davis [28]와 Moon and Kim[43]의 연구에서 사용한 4항목을 온라인 커뮤니티에 맞게 수정하여 Likert 7점 척도로 측정하였다.

4. 자료수집 및 분석

4.1 표본설계 및 자료수집

본 연구에서는 앞서 제시되었던 변수의 조작적 정의에 기초하여 각각의 변수들을 측정하기에 적합한 문항들을 이용하여 설문을 작성하였다. 대부분은 기존의 연구들에서 개발된 설문을 참고하였으며, 본격적인 설문조사에 앞서 온라인 커뮤니티에 참여한 경험이 있는 대학원생들을 대상으로 사전조사를 통해서 응답자들이 이해하기 힘든 표현은 수정하였다.

본 연구의 목적은 지각된 사용 용이성, 지각된 유용성, 지각된 즐거움이 온라인 커뮤니티에 대한 태도에 미치는 영향을 살펴보고자 하는 것이다. 따라서 설문 응답에 적절한 커뮤니티가 되기 위해서는 사용 용이성, 유용성, 즐거움을 지각할 수 있는 온라인 커뮤니티 사이트가 되어야 하며, 다수의 방문을 통해 해당 사이트를 충분히 인지하고 있어야 하므로, 본 연구의 대상을 개별 사용자가 온라인 커뮤니티에 가입하여

활동이 가장 활발한 온라인 커뮤니티로 한정하였다. 2005년 1월 온라인과 오프라인을 병행하여 온라인 커뮤니티에 참여한 경험이 있는 개인을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 총 295개 데이터 중에서 불성실하게 응답한 설문지를 제외하고 총 252개가 실제 분석에 사용되었다. 수집된 자료의 통계처리는 SPSS for Windows 12.0과 AMOS 4.0 통계 패키지를 사용하여 분석하였다.

4.2 표본의 인구 통계적 특성

조사에서 사용된 연구 대상의 인구통계학적 특징은 <표 3>과 같이 남성이 123명(전체 응답자의 48.81%) 여성이 129명(51.19%)을 차지하였으며, 연령별 분포의 경우 19~29세 사이가 가장 많은 응답률을 기록하였으며, 교육수준에 따른 분포 역시 대학재학 이상이 가장 많은 응답률을 보였다.

<표 3> 응답자의 분포 (n=252)

구분	분류	응답자수	비율 (%)	구분	분류	응답자수	비율 (%)
성 별	남	123	48.81	학 력	고졸이하	47	18.65
	여	129	51.19		대재	92	36.51
연 령	19세 미만	23	9.13		대졸이상	113	44.84
	19 ~ 24세	92	36.51	대학(원)생	109	43.25	
	25 ~ 29세	88	34.92	관리·사무직	61	24.21	
	30 ~ 34세	36	14.29	전문직·기술직	49	19.44	
	35세 이상	13	5.16	기타	33	13.10	

4.3 신뢰성 및 타당성 분석

신뢰성을 분석하여 동일한 개념에 대한 설문 문항의 신뢰성을 측정된 후, 본 연구의 가설검증에 앞서 여러 항목들로 측정된 변수들을 재구성하고 각 요인별로 내적인 일관성을 검토하는 작업을 수행하기 위해 변수들의 요인분석을 실시하였다.

4.3.1 신뢰성 검증

내적일관성의 여부를 측정하기 위하여 Cronbach's Alpha 계수를 사용하였다. Nunally[45]은 탐색적 연구 분야에서는 Cronbach's Alpha 값이 0.6

이상이면 측정도구의 신뢰성에서는 만족할 만하다고 하였다.

본 연구에서 사용된 변수들의 항목들에 대한 신뢰성의 측정 결과는 <표 4>에서 나타난 것과 같이 변수들의 Alpha 값이 0.723에서 0.913으로 모두 0.7이상으로 본 연구의 검증을 위해 사용될 변수들은 전체적으로 신뢰도가 높은 편이라고 할 수 있다.

4.3.2 타당성 검증

이용된 측정도구의 개념 타당성(Construct Validity)을 검증하기 위하여 요인분석을 실시하였다. 요인추출방법은 주성분분석(PCA : Principal Component Analysis)을 이용하고, 고유치(eigen value)는 1.0이상을 기준으로, 요인 적재치(factor loading)는 0.5이상, 공통성추정치 0.4를 기준으로 하여 요인을 추출하였다. 요인회전방식은 요인축이 직각을 유지하도록 하면서 하나의 요인에 높이 적재되어 있는 변인의 수를 줄여서 요

인의 해석에 중점을 두는 배리맥스(Varimax)방식을 이용하였다.

요인분석 결과 요인이 4개 요인으로 추출되었고, 요인 적재치는 <표 5>와 같이 각 이론변수에 대한 측정치들이 요인 적재량 값이 최저 0.515에서 최고 0.843의 범위로서 비교적 높은 값으로 제시되고 있음을 확인할 수 있으며, 전체분산의 설명정도 역시 68%이상을 확보하고 있음을 알 수 있다.

<표 6>에서와 같이 독립변수와 종속변수간의 상관계수로 보아 가설에서 설정한 변수들 사이에 유의미한 관계성이 있는 것을 확인할 수 있다.

<표 4> 각 변수의 Cronbach's Alpha 계수

변수명	측정항목	Cronbach' α	항목이 삭제된 경우 Cronbach' α
지각된 용이성	지각된 이용 용이성 1	0.723	0.669
	지각된 이용 용이성 2		0.675
	지각된 이용 용이성 3		0.692
	지각된 이용 용이성 4		0.609
지각된 즐거움	지각된 즐거움 1	0.913	0.890
	지각된 즐거움 2		0.882
	지각된 즐거움 3		0.887
	지각된 즐거움 4		0.889
지각된 유용성	지각된 유용성 1	0.829	0.789
	지각된 유용성 2		0.802
	지각된 유용성 3		0.768
	지각된 유용성 4		0.777
태도	태도 1	0.819	0.759
	태도 2		0.762
	태도 3		0.794
	태도 4		0.774

<표 5> 요인분석 결과표

변수명	측정항목	항목수	구성성분				공통성 추정치
			요인1	요인2	요인3	요인4	
지각된 용이성	지각된 용이성 4	4				0.843	0.742
	지각된 용이성 3					0.787	0.625
	지각된 용이성 1					0.555	0.463
	지각된 용이성 2					0.515	0.530
지각된 즐거움	지각된 즐거움 1	4	0.815				0.818
	지각된 즐거움 2		0.811				0.817
	지각된 즐거움 4		0.775				0.771
	지각된 즐거움 3		0.771				0.798
지각된 유용성	지각된 유용성 4	4		0.750			0.706
	지각된 유용성 3			0.742			0.686
	지각된 유용성 2			0.706			0.634
	지각된 유용성 1			0.700			0.617
태도	태도 3	4			0.788		0.652
	태도 4				0.787		0.680
	태도 1				0.693		0.668
	태도 2				0.671		0.713
고유치			3.117	2.966	2.629	2.210	
설명분산(%)			19.478	18.536	16.434	13.812	
누적분산(%)			19.478	38.014	54.448	68.260	

또한 가설의 검증을 위해 실시할 다중회귀분석의 경우 다수의 독립변수가 모형에 투입됨으로 인해 다중공선성(multicollinearity)의 문제가 발생할 가능성이 높아지는데, 독립변수간의 상관계수를 보아 일반적으로 다중공선성을 의심할 정도의 상관관계수($\gamma > 0.8$)는 나타나지 않았다. 허용도(Tolerance)값이 모두 0.547에서 0.732 사이에 존재해 0.1이상이고 분산팽창요인(VIF)값도 1.366에서 1.863사이에 존재해 10보다 작아 다중공선성은 없는 것으로 확인되었다.

4.4.1 연구모형의 검증

본 연구모형의 적합도와 모수들을 추정하기 위하여 모수추정법은 추정 변수들의 정규 분포성을 가정하는 최우추정법(maximum likelihood method)을 이용하였으며, 원자료를 그대로 반영하여 분석 자료로 사용하였다.

본 연구에서 도출된 최적 연구모형의 적합도 지수를 살펴보면 카이제곱통계량(χ^2)(χ^2 /자유도 2.0이하 우수)=1.105(자유도=1), 원소평균자승잔차(RMR)(0.05이하 우수)=0.013, 기초부합지수

<표 6> 구성개념의 상관관계

	평균	표준편차	지각된 용이성	지각된 유용성	지각된 즐거움	태도
지각된용이성	5.4653	0.8585	1.000			
지각된유용성	5.1696	0.9302	0.462*	1.000		
지각된즐거움	5.1746	1.0463	0.478*	0.650*	1.000	
태도	4.3988	1.1256	0.368*	0.567*	0.571*	1.000

유의수준 : * 0.05수준에서 유의함

4.4 연구모형의 적합도 평가 및 연구가설의 검증

본 연구에서는 온라인 커뮤니티에 대한 내재적 동기요인과 외재적 동기요인의 영향력 관계를 검증하기 위해 경로분석을 실시하였다. 가설 검증을 위한 통계분석 이전에 측정항목들의 신뢰성과 타당성을 확인하는 절차가 사전에 이루어졌으며, 신뢰성과 타당성이 모두 검증된 항목들만이 가설검증을 위한 통계분석에 사용되었다.

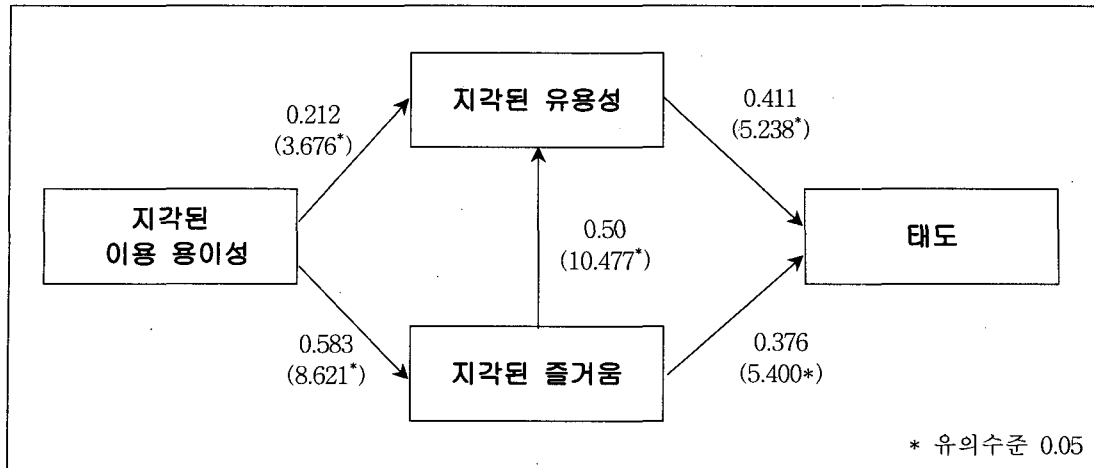
Durbin-Watson값은 1.931로 2에 근접하므로 독립성 가정을 만족하고, 산포도 및 P-P Plot을 검토한 결과 등분산성과 선형성이 확인되어 회귀분석의 기본 가정이 만족되는 것으로 나타났다.

(GFI)(0.9이상 우수)=0.998, 증분부합지수로서 수정부합지수(AGFI) (0.8이상 우수)=0.978, 표준부합지수(NFI)(0.9이상 우수)=0.997 등으로 <표 7>과 같이 나타나 모든 지수에서 만족할만한 수준을 확보하였다. 따라서 본 연구에서 설정한 연구모형은 온라인 커뮤니티에서 내재적 동기요인과 외재적 동기요인과 온라인 커뮤니티에 대한 태도간의 구조적 인과관계를 설명하는데 적합한 모형이라고 할 수 있다. 본 연구에서 고려한 각 연구 변수들 간의 관계에 대한 경로도형(path diagram)은 <그림 2>와 같다.

내생변수들에 대한 다중 상관 자승치(Squared Multiple Correlations; SMC, 회귀분석의 R^2 과 유사)를 살펴보면, 지각된 유용성은 47%, 지각된 즐거움은 84%, 태도는 77%을 보여주기 때문에

<표 7> 연구모형의 적합도

비교기준	카이제곱통계량(χ^2)-df	GFI	AGFI	NFI	RMR
요구수준	.	0.9이상	0.8이상	0.9이상	0.08이하
분석결과	1.105 : 1 (0.293)	0.998	0.978	0.997	0.013



<그림 2> 연구모형의 가설검정 분석결과

모든 구성개념에 대한 설명력은 Falk and Miller (1992)가 제시한 적절한 검정력(power) 10%을 상회하고 있으므로 전반적으로 모형의 설명력(explanatory power)이 높다고 할 수 있다.

본 연구모형에서 설정한 가설에 대한 검정 결과를 요약하면 <표 8>과 같다.

과 Mathieson[42]이 제시한 지각된 사용 용이성이 지각된 유용성의 변량의 많은 부분을 설명하고 있다는 연구결과를 확인하였으며, Adams et al.[12], Agarwal et al.[13], Davis et al.[27, 29], Venkatesh[59, 60, 61], Hendrickson et al.[35], Segars and Grover[50], Igbaria et al.[36] 등도

<표 8> 연구가설의 검정 결과

가설	가설경로		가설 방향	경로계수 (표준화추정치)	t값	p	R ²	결과	
	From	TO							
가설1	지각된 용이성	→	지각된 유용성	+	0.212	3.676	0.47	채택	
가설2	지각된 즐거움	→		+	0.495	10.477			0.000
가설3	지각된 용이성	→	지각된 즐거움	+	0.583	8.621	0.000	0.84	채택
가설4	지각된 유용성	→	태도	+	0.411	5.238	0.77	채택	
가설5	지각된 즐거움	→		+	0.376	5.400			0.000

4.4.2 연구가설의 검증

지각된 사용 용이성이 높아질수록 지각된 유용성이 높아진다는 가설1은 통계적으로 유의하였으며, 경로계수는 0.212($p = 0.000$)로 나타났다.

Davis et al.[27]이 제시한 지각된 사용 용이성은 지각된 유용성에 강한 영향을 미친다는 것

유사한 연구결과를 제시하였다.

지각된 즐거움이 높아질수록 지각된 유용성이 높아진다는 가설2는 경로계수 0.495($p = 0.000$)로 통계적으로 유의하게 나타났다.

지각된 사용 용이성이 높을수록 지각된 즐거움이 높아진다는 가설3은 통계적으로 유의하였

으며, 경로계수는 0.583($p = 0.000$)으로 나타났다.

지각된 유용성이 온라인 커뮤니티에 대한 태도에 긍정적인 영향을 미친다는 가설4는 경로계수가 0.411($p = 0.000$)로 통계적으로 유의한 것으로 나타났으며, 이러한 결과는 Davis[28], 구동모[2] 등의 연구결과에서도 동일하게 나타났다.

지각된 즐거움이 온라인 커뮤니티에 대한 태도에 긍정적인 영향을 미친다는 가설5는 통계적으로 유의하였으며, 경로계수 0.376($p = 0.000$)으로 나타났다.

한편, 원인변수가 하나이상의 다른 변수들을 거쳐서 결과변수에 영향을 주는 효과인 간접효과(indirect effect)를 살펴보면, <표 9>와 같다.

지각된 즐거움에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 둘째, 지각된 즐거움은 지각된 유용성에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 셋째, 지각된 즐거움과 지각된 유용성은 온라인 커뮤니티에 대한 태도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 마지막으로, 지각된 사용 용이성은 온라인 커뮤니티에 대한 간접효과를 나타냈다.

이론적 차원에서 본 연구의 의의는 기술수용 모델이 사용자의 온라인 커뮤니티에 대한 태도를 설명하는데 있어서도 유용한 모델이라는 점을 확인하였으며 내재적 동기변수인 지각된 즐거움을 추가함으로써 모형의 설명력을 향상시킬

<표 9> 연구모형의 직접효과와 간접효과

경로			전체효과	직접효과	간접효과
From		TO			
지각된 용이성	→	지각된 유용성	0.500	0.212	0.288
지각된 즐거움	→	지각된 유용성	0.495	0.495	.
지각된 용이성	→	지각된 즐거움	0.583	0.583	.
지각된 유용성	→	태도	0.411	0.411	.
지각된 즐거움	→	태도	0.579	0.376	0.203
지각된 용이성	→	태도	0.425	.	0.425

5. 결론

5.1. 연구결과

본 연구에서는 온라인 커뮤니티에 대한 태도와 외재적 동기, 내재적 동기의 관계를 규명하면서, Davis[28]의 기술수용 모델이 온라인 커뮤니티에 대한 태도를 예측하는 유용한 모델이라는 점을 확인했다. 즉, 기술수용모형의 주요한 지각변수인 유용성과 사용 용이성에 지각된 즐거움이란 변수를 도입한 확장된 모형이 온라인 커뮤니티에 대한 태도를 설명하는데 유의한지를 검증하였다.

연구결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 지각된 사용 용이성은 지각된 유용성과

수 있음을 확인하였다. 연구에서의 온라인 커뮤니티에 대한 두 내재적 동기인 지각된 사용 용이성과 지각된 즐거움이 외재적 동기인 지각된 유용성에 미치는 영향을 살펴본 결과 지각된 즐거움이 더 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 즐거움 변수의 개념과 측도 개발에 집중된 기존 연구 결과를 바탕으로 개인의 정보기술 사용에 대한 즐거움이 가지는 상대적 중요도와 역할에 대한 연구가 필요하며 본 연구가 그러한 연구 필요성을 반영하고 있다고 할 수 있다.

따라서 온라인 커뮤니티의 시스템 설계자 및 운영자들은 사용자의 커뮤니티에 대한 호의적인 태도 및 지속적인 방문을 위해서는 온라인 커뮤니티를 통한 유용성 증대와 동시에 온라인 커뮤니티 이용 과정 그 자체에서 개인이 지각할 수

있는 즐거움을 향상 시킬 수 있는 노력이 필요하다.

5.2. 연구의 한계 및 향후 연구

본 연구를 해석함에 있어 몇 가지 주의가 필요하다.

첫째, 본 연구에서는 온라인 커뮤니티 태도에 대해 설문응답자들이 느끼는 정도를 Likert-Scale을 이용하여 나타내도록 하였다. Straub et al.[52]의 경우 자기보고식 척도가 컴퓨터기록 척도보다 강한 영향을 미치고 있다는 연구 결과를 고려할 때 본 연구의 결과의 일반화에 약간의 문제가 따른다고 할 수 있다. 향후 연구에서는 사용자들이 실제로 온라인 커뮤니티를 사용하는 정도를 객관적 측정값을 사용할 필요가 있을 것이다. 둘째, 표본이 20~30대의 대학생과 직장인이 대부분을 차지하고 있어 결과를 일반화하는 데 있어 약간의 무리가 따를 수 있다. 셋째, 전반적인 온라인 커뮤니티를 대상으로 연구하였지만, 온라인 커뮤니티 참여자들의 욕구 유형별로 분류하여 차이 분석이나 구체적인 영향 요인을 분석한다면 실무적인 시사점을 제시할 수 있을 것이다. 넷째, 시간의 흐름에 따른 각 변수들의 관계 변화를 파악하지 못한 횡단적 연구의 한계를 가진다. 다섯째, 본 연구에서는 연구대상을 온라인 커뮤니티 사용자들 중에 온라인 커뮤니티를 방문해 본 경험이 있는 이용자로 한정하고 있다는 점이다. 현재 온라인 커뮤니티를 방문하고 이 커뮤니티를 살펴보고 있는 사용자를 대상으로 하지 않고 과거에 방문경험이 있는 이용자로 한정하였기 때문에, 방문 당시의 기억을 연상하여 측정할 수밖에 없다는 한계점을 지니게 된다. 마지막으로 온라인 커뮤니티의 유용을 더욱 포괄적으로 설명하기 위해서는 본 연구를 보완해서 개인의 특성, 커뮤니티의 특성등과 사용의도, 실제사용, 충성도 등의 종속변수를 고려하여 향후 연구에서는 모델을 더 정교화 시키는 노력이 필요할 것으로 보여진다. 또한 향후 연구에서는 이용과 충족이론이나 Flow이론을 기초로 하여 온라인 커뮤니티에 대한 내재적 동기와 외재적 동기의 영향을 살펴보는 것도 의미 있을 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 강명수 · 전종근 · 홍성태, “온라인 커뮤니티를 통한 거래수행의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구”, *소비자학연구*, Vol. 14, No. 1, 2003, pp. 123-140.
- [2] 구동모, “혁신기술수용모델(TAM)을 응용한 인터넷쇼핑행동 고찰”, *경영정보학연구*, Vol. 13, No. 1, 2003, pp. 141-170.
- [3] 김명소 · 김혜원, “컴퓨터 사용과 관련된 정서경험에서의 성차연구”, *한국심리학회지:여성*, Vol. 3, No. 1, 1998, pp. 117-132.
- [4] 도준호, 조동기, 황상재, 박지희, 이승아, “인터넷의 사회·문화적영향 연구”, *정보통신정책연구원*, 2002.
- [5] 문준현, 최지훈, “가상공동체 참여동기와 공동체의식, 충성도 및 구매의도간의 관계에 관한 연구”, *Information Systems Review*, Vol 5, No. 2, 2003, pp. 71-90.
- [6] 서건수, “인터넷 커뮤니티의 특성과 개인 특성이 사용자 충성도에 미치는 영향”, *경영정보학연구*, Vol. 13, No. 2, 2003, pp. 1-21.
- [7] 서이중, *인터넷 커뮤니티와 한국사회*, 도서출판 한울, 2002.
- [8] 윤철호 · 김상훈, “전자상점 수용모형에 관한 실증적 연구: 전자서점의 사례를 중심으로”, *경영정보학연구*, Vol. 14, No. 1, 2004, pp. 165-184.
- [9] 이건용 · 이재호, “정보과학영재를 위한 사이버 커뮤니티 활성화 방안”, *한국정보교육학회*, 2003, pp. 325-334.
- [10] 이재관, “커뮤니티 요소를 고려하는 웹사이트 평가”, *경영과학*, Vol. 17, No. 3, 2000, pp. 119-130.
- [11] 장활식 · 김종기 · 오창규, “웹의 상호작용 특성을 반영한 정보기술수용모형”, *경영정보학연구*, Vol. 12, No. 4, 2002, pp. 55-75.
- [12] Adams, D.A., Nelson, R.R., and Todd, P.A., “Perceived Usefulness, Ease of Use, and Usage of Information Technology: A Replication,” *MIS Quarterly*, Vol. 16, No. 2, June 1992, pp. 227-247.
- [13] Agarwal, R. and Karahanna, E., “Time

- Files When You're Having Fun: Cognitive Absorption and Beliefs About Information Technology Usage," *MIS Quarterly*, Vol. 24, No. 4, 2000, pp. 665-694.
- [14] 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.
- [15] Ajzen, I. "Form Intentions to Actions: A Theory of Planned Behavior," in *Action Control: From Cognition to Behavior*, J. Kuhl and J. Beckmann(eds) Springer Verlag, New York, 1985, pp. 11-39.
- [16] Ajzen, I., *Attitude, Personality, and Behavior*, The Dorsey Press, Chicago, 1988.
- [17] Ajzen, I., "The Theory of Planned Behavior," *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, Vol. 50, No. 2, 1991, pp. 179-211.
- [18] Ajzen, I. and Fishbein, M., *Understanding Attitudes and Prediction Social behavior*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ, 1980.
- [19] Anderson, B., *Imagined Community*, London: Verso, 1983.
- [20] Armstrong, A. and Hagel, J., "The Real Value of On-Line Communities," *Harvard Business Review*, May 1996, pp. 134-141.
- [21] Atkinson, M. and Kydd, C., "Individual Characteristics Associated with World Wide Web Use : An Empirical Study of Playfulness and Motivation," *The DATA BASE for Advances in Information Systems*, Vol. 28, No. 2, Spring 1997, pp. 53-62.
- [22] Bandura, A., "Self-Efficacy Mechanism in Human Agency," *American Psychologist*, Vol. 37, No. 2, 1982, pp. 122-127.
- [23] Baym, N.K., "The Emergence of Community in Computer-mediated Communication," S. G. Jones(eds.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, California: Sage, 1995.
- [24] Carroll M.J. and Rosson M.B., "Network Communities, Community Networks," *Proceedings of the CHI 98*, pp. 121-122.
- [25] Chin, W.W. and Todd, P.A., "On the Use, Usefulness, and Ease of Use of Structural Equation Modelling in MIS Research: a Note of Caution," *MIS Quarterly*, Vol. 19, No. 2, 1995, pp. 237-246.
- [26] Cohen, A.P., *The Symbolic Construction of Community*, London: Tavistock. 1987.
- [27] Davis, F. D., Bagozzi, R.P., and Warshaw, P.P., "User Acceptance of Computer Technology A Comparison of Two Theoretical Models," *Management Science*, Vol. 35, No. 8, Aug. 1989, pp. 982-1003.
- [28] Davis, F.D., "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and User Acceptance of Information Technology," *MIS Quarterly*, Vol. 13, No. 3, September 1989, pp. 319-339
- [29] Davis, F.D., Bagozzi, R.P., and Warshaw, P.P., "User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models," *Management Science*, Vol. 30, No. 2, 1992, pp. 361-391.
- [30] Deci, E.L. and Ryan, R.M., "The Support of Autonomy and the Control of Behavior," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 53, No. 6, 1987, pp. 1024-1037.
- [31] Falk, R.F. and Miller N.B., *A Primer for Soft Modeling*, University of Akron Press, Akron Ohio, 1992.
- [32] Fishbein, M., "An Investigation of the Relationships between Beliefs about an Object and the Attitude toward That Object," *Human Relations*, Vol. 16, No. 2, 1963, pp. 233-240.
- [33] Fishben, M. and Ajzen, I., *Belief, Attitude, Intentions and Behavior: An Introduction to Theory and Research*, Addison-Wesley, 1975.
- [34] Heijden, H., "Factors Influencing the Usage of Websites: The Case of a Generic Portal in The Netherlands," *Information and Management*, Vol. 40, 2003, pp. 541-549.

- [35] Hendrickson, A.R., Glorfeld, K. and Cronan, T.P., "On the Repeated Test-Retest Reliability of the End-User Computer Satisfaction Instrument: A Comment," *Decision Sciences*, Vol. 25, No. 4, 1993, pp. 655-667.
- [36] Igbaria, M., Guimaraes, T., and Davis, G., "Testing the Determinant of Microcomputer Usage via a Structural Equation Model," *Journal of MIS*, Vol. 11, No. 4, Spring 1995, pp. 87-114.
- [37] Igbaria, M., Parasuraman, S., and Baroudi, J.J., "A Motivational Model of Microcomputer Usage," *Journal of MIS*, Vol. 13, No. 1, 1996, pp. 127-143.
- [38] Jarvenpaa, S.L. and Todd, P.A., "Customer Reactions to Electronic Shopping on the World Wide Web," *International Journal of Electronic Commerce*, Vol. 1, No. 2, 1996, pp. 59-88.
- [39] Jones, J., "Time to Split, Virtually: Expanding Virtual Publics into Vibrant Virtual Metropolises," *Proceedings of the 33rd HICSS*, 2000.
- [40] Karahanna, E., Straub, D.W., and Chervany, N.L., "Information Technology Adoption Across Time: A Cross-Sectional Comparison of Pre-Adoption and Post-Adoption Beliefs," *MIS Quarterly*, Vol. 23, No. 2, June 1999, pp. 183-213.
- [41] Lin, J.C. and Lu, H., "Towards and Understanding of the Behavioral Intention to Use a Web Site," *International Journal of Information Management*, Vol. 20, No. 3, June 2000, pp. 197-208.
- [42] Mathieson, K., "Predicting User Intention: Comparing the Technology Acceptance Model with the Theory of Planned Behavior," *Information Systems Research*, Vol. 2, No. 3, 1991, pp. 173-191.
- [43] Moon, J.W. and Kim, Y.G., "Extending the TAM for a World-Wide-Web Context," *Information and Management*, Vol. 38, 2001, pp. 217-230.
- [44] Novak, T.P., Hoffman, D.L., and Yung, Y., "Measuring the Customer Experiences in Online Environments: A Structural Modeling Approach," *Marketing Science*, Vol. 19, No. 1, 2002, pp. 22-42.
- [45] Nunnally, J.C., *Psychometric Theory*, 2nd Ed. McGraw-Hill, New York, 1978.
- [46] Reid, E., "Virtual Worlds: Culture and Imagination," in S.G. Jones(eds), *Cybersociety: Computer-mediated Communication and Community*, California, Sage, 1995.
- [47] Rheingold, H., *The virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading, Mass.: Addison-Wesley, 1993.
- [48] Rice, R.E. and Love, G., "Electronic Emotion : Socio-emotional Content in a Computer Mediated Communication Network," *Communication Research*, Vol. 21, 1987, pp. 85-108.
- [49] Rogers, E.M., *Diffusion of Innovations*, Third Edition, Free Press, New York, 1983.
- [50] Segars, A.H. and Grover V., "Re-Examining Perceived Ease of Use and Usefulness: A Confirmatory Factor Analysis," *MIS Quarterly*, Vol. 17, No. 4, 1993, pp. 843-851.
- [51] Stoltman, E, Agren, P.O., and Croon, A., "Virtual Communities - Why and How are They Studied," <http://www.informatik.umu.se/nlrg/whyhow.html>, 1998.
- [52] Straub, D.W., Limayem, M, and Karahanna-Evaristo, E., "Measuring System Usage: Implications for IS Theory Testing," *Management Science*, Vol. 41, No. 8, 1995, pp. 1328-1342.
- [53] Subramanian, G.H., "A Replication of Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use Measurement," *Decision Sciences*, Vol. 25, No. 5-6, Sep.-Dec. 1994, pp. 863-874.
- [54] Taylor, S. and Todd, P.A., "Understanding Information Technology Usage: A Test of Competing Models," *Information Systems Research*, Vol. 6, No. 2, June 1995, pp. 144-176.

- [55] Teo, T.S.H., Lim, V.K.G., Lai, R.Y.C., "Intrinsic and Extrinsic Motivation in Internet Usage," *Omega*, Vol. 27, No. 1, 1999, pp. 25-37.
- [56] Thompson, F.J., "Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?," *Computer Mediated Communication and the American Collectivity*, New Mexico, May 1995.
- [57] Triandis, H. C., *Attitude and Attitude Change*, New York: Wiley, 1971.
- [58] Vallerand, R.J., "Toward a Hierarchical Model of Intrinsic and Extrinsic Motivation," *Journal of Experiment Social Psychology*, Vol. 29, 1997, pp. 271-360.
- [59] Venkatesh, V., "Creation of Favorable User Perceptions : Exploring the Role of Intrinsic Motivation," *MIS Quarterly*, Vol. 23, No. 3, 1999, pp. 319-340.
- [60] Venkatesh, V., "Determinants of Perceived Ease of Use: Integrating Control, Intrinsic Motivation, and Emotion into the Technology Acceptance Model," *Information Systems Research*, Dec: 2000, Vol. 11, No. 4, pp. 342-366.
- [61] Venkatesh, V., "A Longitudinal Investigation of Personal Computers in Homes: Adoption Determinants And Emerging Challenges," *MIS Quarterly*, Vol. 25, No. 1, March 2001, pp. 71-102.
- [62] Venkatesh, V. and Brown, S. A., "A Longitudinal Investigation of Personal Computers in Homes: Adopting Determinants and Emerging Challenges," *MIS Quarterly*, Vol. 25, No. 1, March 2001, pp. 71-102.
- [63] Venkatesh, V. and Davis, F.D., "A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies," *Management Science*, Vol. 46, No. 2, February 2000, pp. 186-204.
- [64] Webster, J, and Mariocchio, J.J., "Microcomputer Playfulness: Development of a Measure With Workplace Implication," *MIS Quarterly*, Vol. 16, No. 2, June 1992, pp. 201-226.
- [65] Williams, R.L. and Cothrel J., "Four Smart Ways to Run Online Communities," *Sloan Management Review*, 2000, pp. 81-91.



김 종 원 (Jong-Weon Kim)

- 1986년 2월 인하대학교 경영학과
 - 1989년 8월 University of Nebraska- Lincoln MBA
 - 1996년 8월 University of Nebraska-Lincoln 경영학박사
 - 동의대학교 경영정보학과 부교수
- <관심분야> : 정보기술의 수용 및 응용, 지식경영, e-비즈니스, DSS



김 은 정 (Eun-Jung Kim)

- 2003년 2월 동의대학교 경영정보학과 경영학사
 - 2005년 2월 동의대학교 경영정보학과 경영학석사
 - 동의대학교 경영정보학과 박사과정
- <관심분야> : 정보기술 수용, e-비즈니스, e-Learning