

개인의 상실감이 디지털 콘텐츠 선호에 미치는 영향에 대한 탐색적 연구*

오 창 규**

< 목 차 >

I. 서 론	3.2. 구성 개념의 조작화
II. 이론적 배경	3.3. 자료 수집
2.1. 디지털 콘텐츠 동향	IV. 연구문제의 검증
2.2. 디지털 콘텐츠 종류	4.1. 측정도구의 신뢰성 및 타당성 분석
2.3. 개인의 상실감	4.2. 연구 문제의 검증 및 분석
III. 연구 문제와 자료 수집	V. 결 론
3.1. 연구 문제의 제기	참고문헌
	<Abstract>

I. 서 론

모바일 콘텐츠를 위시한 정보 디지털 콘텐츠 산업은 향후 유비쿼터스 시대의 블루오션으로서 잠재적인 성장 가능성이 매우 높은 차기 핵심 산업이다(한국경제, 2009년 8월 24일). 이동멀티미디어방송(DMB), 휴대인터넷(와이브로) 등 새로운 통신·방송 융합 서비스가 속속 등장함에 따라 정보전달 수단보다는 정보 그 자체의 중요성이 갈수록 높아지고 있다(서울경제, 2007년 12월 4일자). 이렇듯 신규 비즈니스 모델을 창출

할 수 있는 다양한 분야가 존재하며, 유행을 선도 할만한 스타 콘텐츠 발굴과 함께 사용자 특성에 맞추어 다양한 콘텐츠가 지속적으로 제공된다면 국내 디지털 콘텐츠 산업의 전망은 매우 밝을 것으로 예상할 수 있다. 이 때 사용자 요구사항에 맞는 콘텐츠 다양성 확보가 주요 관건이며 요구사항의 도출을 위해 콘텐츠 이용자 관점에서의 분석은 반드시 선행되어야 한다.

아울러 오늘날 정보기술의 발전과 정보기기의 생활화 측면에서 볼 때, 디지털 콘텐츠의 활용 측면에서 개인에 대한 삶의 질을 높일 수 있는 방안을 모색할 수 있다. McKay(2006)의 연

* 본 연구는 2010학년도 경남대학교 학술연구장려금 지원으로 이루어졌음

** 경남대학교 e-비즈니스학부 부교수, cgoh@kyungnam.ac.kr

구에 따르면, 매스미디어는 개인의 신체적 및 정신적 건강에 중요한 역할을 수행함을 지적하였고, Ronald et al.(2009)은 개인에게 제공되는 정보 미디어는 개인의 활동 및 건강을 포함한 삶의 질과 높은 관련성이 있음을 탐색하였다. 또한 Mathers et al.(2009)은 성인에게 있어 적절한 전자적 미디어를 통한 콘텐츠의 사용은 건강과 삶의 질을 높이기 위해 도움을 줄 수 있는 도구이기 에 개인의 상태에 따른 적절한 디지털 콘텐츠의 선정은 매우 중요하다는 것을 주장하였다. 즉, 개인에게 제공되는 디지털 콘텐츠는 자신이 가지고 있는 정서나 감정에 영향을 받을 수 있음을 알 수 있다.

특히 최근 노인 인구의 평균 수명이 증가하고 고령화 사회로 진행됨에 따라 행복한 노후는 연령과 세대를 넘은 매우 중요한 관심사가 되고 있다(김희재 · 조정래, 2009). 이 때 노년기에 필연적으로 경험하게 되는 부정적인 감정을 어떻게 조절하고 어떻게 최소한으로 만들 것인가는 성공적인 노후를 만들기 위한 중요한 요소가 된다(오창규, 2010).

성공적인 노후를 만들기 위해 요구되는 요인을 밝히고자 노력한 연구를 중심으로 살펴보면, 초기에는 삶의 질을 향상하기 위해 신체 건강과의 관련성을 탐색하였다(e.g. Diener et al., 1992; 김태현 등, 1998). 이후 Ryff and Singer(2000)는 노년기 부정적인 감정의 적절한 조정이 심리적 안녕감에 매우 중요한 영향을 미치며 개인의 삶의 질에 직접적인 관련성이 있음을 주장하였다. 이를 토대로 서현미 등(2001)은 심리적 부적응 중에서 우울과 스트레스를 다루었으며, 이철우(2003)는 소득상실로 인한 빈곤, 고독, 소외, 그리고 역할 상실 등과 같은 문제의 관점에서 관련

성을 규명하였다. 보다 최근에 김미혜 · 신경림(2005)의 연구에서는 심리적 특성을 바탕으로 사회관계 활동 측면에서 영역을 넓혀가고 있다. 그러나 정보기술의 활용 측면에서 디지털 콘텐츠와 개인의 부정적인 정서와의 관계를 통해 개인 삶의 질을 높이고자 노력한 연구를 찾아보기 힘들다.

개인의 디지털 콘텐츠 선호와 관련된 기존 연구를 살펴보다도 인구통계적 측면(e.g. 최민재, 2003; 김영주 · 이화진, 2004), 물리적인 환경(e.g. Tseng et al., 2004) 혹은 서비스 플랫폼 측면(e.g. 안재현 등, 2006; 김희광, 2006), 전송되는 매체 측면(e.g. Wang et al., 2010), 그리고 개인의 니즈와 관련된 측면(e.g. 김지만 · 김원식, 2005)에서의 접근은 있으나, 개인의 심리 상태와의 관련성을 살펴본 연구는 극히 미미하다.

이에 본 연구에서는 사용자 관점에서 디지털 콘텐츠를 선호함에 있어 개인의 대표적인 부정적 정서인 상실감이 어떠한 역할을 수행하는지를 탐색하고자 한다. 즉, 개인이 가진 다양한 심리적 기저 중에서 부정적인 심리상태를 회복할 수 있는 디지털 콘텐츠와의 관련성이 탐색된다면 지금까지의 편리함을 강조하는 정보기술의 사용을 넘어 행복함을 충족시킬 수 있는 정보기술로 활용의 차원을 확대할 수 있을 것이다. 아울러 국내 디지털 콘텐츠 산업이 활성화될 수 있도록 디지털 콘텐츠 이용 계층의 확대와 사용자 중심의 다양한 콘텐츠를 양산할 수 있도록 유도하고자 한다.

II. 이론적 배경

2.1 디지털 콘텐츠 동향

최근 국내외적으로 통신시장과 방송시장은 매우 급속도로 발전하고 있다. 통신시장의 경우 유선 네트워크는 ADSL, FTTH(Fiber To The Home) 등을 통한 브로드밴드화로 확장이 되고 있다. 또한 무선 네트워크의 경우 3G 서비스의 본격적인 개시에 이어 GSM/WCDMA 진영의 LTE(Long Term Evolution), CDMA 진영의 UMB(Ultra Mobile Broadband), 그리고 WiBro 계열의 WiBro/WiMax 등이 현재 3.5G로 불리며 4G 시장의 선점을 위해 각축을 벌이고 있다. 또한 최근 스마트폰의 시장 확대에 발맞추어 무선랜(Wi-Fi) 지원을 통해 이동성의 장점까지 더해지고 있다(정보통신산업진흥원, 2010).

방송시장의 경우 모바일 TV와 IPTV의 등장으로 새로운 산업이 형성되고 있다. 최근 각광을 받고 있는 디지털 컨버전스(digital convergence)의 한 형태로 나타난 이들 서비스는 통신 사업자, 단말기 벤더 등 기존 방송시장과는 완전히 다른 형태로 디지털 콘텐츠 시장 상황을 창출하고 있다.

이러한 상황은 시장의 성장 추이를 통해서도 살펴볼 수 있다. 세계 디지털 콘텐츠 시장은 2007년 2,955억 달러를 기록하였으며, 2010년에는 5,000억 달러에 육박할 것으로 예상하고 있다. 분야별로 디지털 방송 및 영상 시장이 전체 시장의 절반에 달하는 등, 엔터테인먼트 산업을 중심으로 세계 디지털 콘텐츠 시장은 급성장하고 있다. 국내 디지털 콘텐츠 시장 또한 연평균 25.8%의 성장률을 기록하며 2006년 9조 597억

원 시장을 형성하였다. 특히 포털을 중심으로 콘텐츠 거래 및 중개, DMB 대중화와 지상파 HD 확대를 중심으로 형성된 디지털 방송 산업이 시장 성장을 주도하고 있다(한국소프트웨어진흥원, 2008).

하지만 국내 디지털 콘텐츠 산업의 발전을 볼 때, 산재된 문제점들로 말미암아 전반적으로 점차 성장률이 둔화되고 있다. 먼저 새로운 융합 서비스가 등장함에 따른 정책적 혼선과 기업 간의 비표준화 및 이해 관계 등과 같은 정책적 문제가 있으며, 시장 상황적인 측면에서 대기업 위주의 디지털 콘텐츠 제작 및 유통으로 인해 중소기업들의 시장 확대를 저해하는 시장 구조의 불균형 문제가 존재한다(정윤경, 2006; 방동희, 2007). 또한 콘텐츠 이용자 측면에서 아직도 디지털 콘텐츠 불법 다운로드 및 복제에 대한 범죄 의식의 결여로 말미암아 구매에 대한 저항감이 남아 있다(한국콘텐츠산업연합회, 2008). 그러나 무엇보다도 시장에서 수익을 창출하고 디지털 콘텐츠 산업을 육성하기 위해 시장을 생산·유통·소비 단계로 구분할 때, 생활을 윤택하게 만들 수 있는 질 높은 다양한 콘텐츠의 개발이 우선시 되어야 한다(방동희, 2007; 양희동·김가혜, 2007).

2.2 디지털 콘텐츠 종류

디지털 콘텐츠는 정보 전달 수단인 디지털 미디어나 유무선 정보인프라를 통해 유통 및 소비되는 일체의 콘텐츠로 정의될 수 있다(한국소프트웨어진흥원, 2004a). 이 때, 콘텐츠는 뉴스나 메일과 같은 정보에서부터 게임, 영화 등 오락적인 내용물을 포함해서 의학, 교육, 환경, 기업경

영 등과 같은 전문적인 정보 데이터베이스를 포함하며, 나아가 다양한 커뮤니케이션 도구나 부가 기능 모듈을 포괄하는 매우 광범위한 서비스의 총체를 일컫는다(방동희, 2007).

이러한 디지털 콘텐츠는 산업의 형성 측면, HCI(human computer interaction) 관점, 사용자의 매체 이용 관점 등에 따라 학계와 산업계에서 다양하게 분류되어져 왔다. 한국소프트웨어진흥원(2004b)에서는 디지털 콘텐츠 산업의 발전을 위한 정책적 측면에서 게임 / 디지털 영상, 방송 / 애니메이션 / 모바일 콘텐츠 / e-러닝 / 웹정보 콘텐츠 / 음악 콘텐츠 / 디지털 출판 등으로 분류하였다. 이를 보완하여 한국소프트웨어진흥원(2008)에서는 디지털 콘텐츠를 제작 및 서비스 분야와 솔루션 분야로 나누어서 디지털 콘텐츠 산업 분류 체계를 완성하였다. 제작 및 서비스 분야에는 게임 / 디지털방송 / 디지털영상 / e-Learning / 디지털음악 / 전자책 / 정보콘텐츠 / 콘텐츠 거래 및 중개 등으로 분류하였고, 솔루션 분야에서는 디지털 콘텐츠 솔루션으로 분류하였다.

Heeter(2000)는 상호작용 관점에서 상호작용의 적극성 정도에 따라 디지털 콘텐츠를 분류하였다. 예를 들어, 디지털 영상물이나 애니메이션은 상호작용이 없으며, 웹과 CD-ROM 타이틀은 중간정도의 제한적인 상호작용을 가지며, 게임 등은 적극적인 상호작용을 가지는 것으로 분류하였다. 김현정(2002)은 사용 목적에 따라서 디지털 정보콘텐츠를 나눔으로써 감상 혹은 오락의 목적인지 아니면 작업 수행의 목적인지에 따라 HCI의 문제를 해결하고자 노력하였다. 이를 통해 디지털 영상이나 애니메이션은 상호작용이 거의 없고 사용자의 사용 목적이 감상 혹은 오락

적 측면이 강하며, 소프트웨어나 작업 위주형 웹 사이트의 경우 상호작용이 많고 작업 목적이며, 게임, 인포테인먼트, 혹은 에듀테인먼트 콘텐츠의 경우 상호작용이 많고, 사용 목적이 감상 혹은 오락으로 분류하였다. 최석철(2003)은 디지털 콘텐츠를 서비스 영역에 따라 정보서비스 / 상거래 서비스 / 의사소통 서비스 / 커뮤니티 서비스 등으로 나누었으며, 한정희·장활식(2004)은 디지털 콘텐츠를 e-서비스로 확장하여 분류하였다. 또한 고중언·이동욱(2010)은 디지털 콘텐츠를 효율적인 유통관리 측면에서 음악 / 영상 / 게임 / 이러닝(e-learning) / 전자책(e-Book) 등으로 분류하였다.

김영주·이화진(2004)은 디지털 콘텐츠를 사용자의 콘텐츠 이용 관점, 즉, 콘텐츠 선택에 따라 정보 추구형, 혁신 추구형, 감성(정서) 추구형, 그리고 오락 추구형으로 분류하였다. 정보 추구형은 뉴스 등과 같이 주변에서 발생하는 일상 생활관련 콘텐츠를 의미하며, 혁신 추구형은 정보 및 정보기술 등에 대해 항상 새로운 것을 추구한다. 감성 혹은 정서 추구형은 정서적 자극을 제공하는 콘텐츠를 선택하는 것이며, 오락 추구형은 오락적 재미와 관련된 콘텐츠를 추구하는 것이다.

본 연구는 개인이 처한 심리적 상황에 따라 디지털 콘텐츠 선호와 어떠한 관련성이 존재하는지를 살펴보는 것이다. 이 때, 개인의 선호는 해당 콘텐츠의 이용 특성에 따라 달라질 수 있다(김유정·윤중수, 2006). 따라서 사용자의 콘텐츠 이용 관점에서의 분류가 본 연구 문제를 해결하기 위한 가장 적절한 분류 기준이 될 수 있기에 김영주·이화진(2004)의 분류 체계를 수용하고자 한다.

2.3 개인의 상실감

일반적으로 개인에게 있어 상실감은 자신이 가치가 있다고 판단되는 대상을 더 이상 추구할 수 없게 되는 상황으로부터 발현되는 보편적인 슬픔으로써 심리적 상실, 신체적 상실, 그리고 사회문화적 상실의 영역이 존재한다(Cody, 1991). 이 때 가치가 있다고 판단되는 대상은 가정, 일, 지위, 신체, 삶 등과 같이 다양한 영역에 존재하며, 상실감은 이러한 대상들이 의미가 사라지는 잠재적 상황과 실제적 상황 모두를 포함할 수 있다(정미경·이규미, 2009).

노년기에 접어들어 따라 직장에서의 은퇴, 수입의 감소, 자녀의 출가, 주변 사람들과의 사별 등과 같은 상실을 경험하면서 사회관계적인 변화를 겪게 된다. 이로 인한 타인과의 사회적 상호작용의 감소는 소외감과 공허함을 가진 상실감을 야기 시키며, 고령자의 대표적인 부정적 감정 상태로서 작용한다(오창규, 2010).

따라서 상실감은 고령자에게 있어 피할 수 없는 정신적 고통을 야기하며, 노년기에 발생하는 노인 정신질환 대부분이 기질적인 부분보다 신체적, 정신적, 사회적, 경제적 등 이러한 복합 요인에 의해 발생된다(박선아, 1997). 특히 Hensley(2006)는 노년기에 대표적으로 느끼는 상실감으로서 사별의 상실을 꼽았다. 신민규(1997)는 개인이 나이가 들며 따라 건강이나 신체적 조건이 악화됨으로 인해 심리적 부적응과 행동의 제약을 겪으면서 상실감이 가중됨을 규명하였다. 또한 Mitchell and Anderson(1983)은 개인이 지속해 왔던 만남을 더 이상 할 수 없는 관계의 상실은 모든 인간이 가장 보편적으로 겪게되는 일반적인 상실감이라고 주장하였다.

이에 본 연구에서는 기존 연구와 고령자의 상실감에 대한 분류를 수행한 김후경 등(2007)과 윤훈 등(2007)의 연구를 기반으로 경제적 상실감, 건강 상실감, 사별 상실감, 그리고 관계의 상실감으로 분류하였다.

먼저 이신숙·이경주(2002)는 고령자의 경제상태가 개인의 우울감을 예측하는 매우 중요한 변인이 됨을 지적하였다. 즉, 노년기에 접어들면서 직장에서의 은퇴 등으로 수입의 감소가 발생되고 특히 노년기에 재취업을 하더라도 저임금 구조에서 야기되는 경제적 곤란은 개인에게 경제적 상실감을 야기 시킨다.

건강 상실감은 신체 및 정신의 일부를 상실한 것으로서 기능의 상실에 해당된다. 고령자의 경우 나이가 들면서 육체적 기능의 약화는 필연의 결과로 나타나며 타인의 도움 없이는 행동의 제약을 받게 되는 현실적인 고통을 수반한다.

전길양·김정옥(2000)은 노년기 배우자와의 사별은 생활의 중대한 변화를 야기시키면서 심리적 부적응을 가중할 수 있음을 주장하였다. 따라서 고령자가 가까운 주변인과 사별을 경험할 때 상호의존성의 상실로 말미암아 인생에서 매우 큰 상실감을 느끼게 한다.

관계의 상실은 육체적, 감정적으로 경험과 대화를 공유하면서 지속적인 만남을 유지해 왔던 사람들과의 관계 단절을 의미한다. 따라서 관계의 상실은 인간이 가장 보편적으로 겪는 일반적인 현상일 수도 있지만 의존성 정도가 높아지는 고령자에게 있어서는 피할 수 없는 정신적 고통을 야기시킬 수 있다(김후경 등, 2007).

Ⅲ. 연구 문제와 자료 수집

3.1 연구 문제의 제기

개인의 디지털 콘텐츠 선호와 관련된 연구를 살펴볼 때, 초기 인구통계적 특성에 따른 고찰부터 시작되었다. 대표적으로 최민재(2003)와 김영주·이화진(2004)의 연구에서 성별, 연령, 직업군, 지역 등과 같은 인구통계적 분류에 따라서 개인의 디지털 선호가 어떻게 다른 양상을 가지는지를 규명하였다. 이후 Tseng et al.(2004)의 연구에서는 이용자 특성과 물리적인 디바이스 및 네트워크 특성까지 확장하였다. 그 결과 사용자의 속성, 사용자의 디바이스, 네트워크 등과 같은 물리적인 환경 요인에 따라 사용자들은 자신에게 가장 적합하다고 판단되는 디지털 콘텐츠를 선호한다는 것을 밝혀내었다.

사용자의 니즈 측면에서 탐색한 연구도 존재한다. 김지말·김원석(2005)은 사용자들이 디지털 콘텐츠를 선택함에 있어 개인의 니즈에 의해 영향을 받는다는 것을 주장하였다. 즉, 니즈의 다양성을 충족시킬 때 해당 콘텐츠를 보다 선호하기 때문에 디지털 콘텐츠 개발에 있어 사용자 니즈 탐색의 중요성을 피력하였다.

안재현 등(2006)의 연구에서는 디지털 콘텐츠가 서비스 플랫폼에 따라 서로 상이하게 선호될 수 있음을 밝혔다. 즉, 각 서비스가 제대로 된 가치를 가지기 위해서는 서비스 플랫폼에 맞는 선별적인 콘텐츠 개발을 통해 차별화된 포지셔닝 전략을 가져가야 한다고 주장하였다. 또한 김회광(2006)은 각종 디지털 콘텐츠들의 융합 현상을 고려할 때, 휴대 인터넷에서 Wibro 특성에 따라 상이한 형태의 콘텐츠를 제공할 수 있는

전략 서비스가 개발되어야 함을 주장하였다.

최근 미디어의 종류에 따라 선호되는 디지털 콘텐츠가 다를 수 있다는 연구가 발표되었다. Wang et al.(2010)의 연구에 따르면 비디오, 오디오, 텍스트, 이미지 등과 같이 서로 상이한 형태의 미디어가 존재하기 때문에 사용자들은 이에 맞는 표현 형태를 가지는 디지털 콘텐츠를 선호한다는 것을 밝혔다.

그러나, 김유정 등(2007)은 매체의 특성, 콘텐츠의 풍부성, 그리고 심리적 연결 등은 서로 관련성이 있음을 살펴보았다. Mathers et al.(2009)의 연구에 따르면, 성인에게 있어 적절한 전자적 미디어를 통한 콘텐츠의 사용은 건강과 삶의 질을 높이기 위해 도움을 줄 수 있는 도구가 될 수 있으며, 개인의 상태에 따라 적절한 미디어의 선정이 중요함을 주장하였다. 이에 Ronald et al.(2009)은 성인을 대상으로 디지털 미디어의 사용과 개인의 건강 상태와의 관련성의 검증을 통해 디지털 미디어의 사용 행태를 토대로 긍정적 혹은 부정적 건강 상태를 판별할 수 있는 지표가 됨을 규명하였다. Kappos(2007)는 아동들에게 디지털 콘텐츠를 과도하게 노출할 때 폭력적 행동이나 성적 관심, 비만 혹은 영양 불균형, 인지 행동적 측면에서 부정적인 영향력을 행사할 수 있으나, 이들에 대한 적절한 사용은 오히려 균형을 조절하는데 도움을 줄 수 있음을 밝혔다.

이러한 기존의 연구들은 성인 혹은 아동에 초점을 맞추고 있으며, 특히 일반적인 신체적 혹은 정신적 상태를 내용으로 하고는 있지만, 디지털 콘텐츠의 사용이 개인의 육체적 및 정신적 건강과 밀접한 관련성이 존재한다는 것을 나타내고 있다. 즉, 개인의 신체적·정신적 상태에 따라 해당 디지털 미디어 및 콘텐츠의 사용에 영향을

미칠 수 있음을 시사하고 있다.

이에 본 연구에서는 고령자를 대상으로 디지털 콘텐츠의 사용을 살펴보면, 특히 노년기에 필연적으로 가지게 되는 부정적인 감정인 상실감에 초점을 맞추어 디지털 콘텐츠 선호와의 관련성을 탐색하고자 한다. 이를 통해 편리함을 강조하는 정보기술의 사용을 넘어 행복함을 충족시킬 수 있는 정보기술로 영역의 확대를 제안하고, 사용자 계층의 확대와 사용자 중심의 질 높은 다양한 콘텐츠를 양산할 수 있도록 유도할 수 있다.

3.2 구성 개념의 조작화

본 연구는 고령자에 초점을 맞추어 개인이 처한 상실감이 디지털 콘텐츠 선호에 어떠한 영향력을 미치는가를 살펴보는 것이다. 이를 위해 노년기 고령자들이 필연적으로 경험하게 되는 부정적 감정인 상실감과 디지털 콘텐츠를 이용함에 있어 콘텐츠의 특성에 따른 이용성향을 측정하였다.

우선 고령자의 상실감을 측정하기 위해서 Watson et al.(1988)의 연구를 토대로 김후경 등(2007), 윤훈 등(2007)의 연구에서 사용된 척도를 활용하였다. 이론적 연구에서도 살펴보았듯이 고령자의 상실감은 경제적 상실감, 건강 상실감, 사별 상실감, 그리고 관계의 상실감 등으로 구분된다. 경제적 상실감은 고령으로 인해 경제적 수입에 문제가 있는 경우 가지게 되는 부정적 정서로 측정되었다. 건강 상실감은 고령으로 인한 신체적 기능의 상실로써 자신의 건강 상태가 원인으로 작용하는 부정적 정서에 대한 느낌을 묻는 질문들로 구성되었다. 사별 상실은 배우자

나 가까운 이들과 사별을 경험한 이후 가지게 되는 부정적 정서에 대한 문항들로 이루어졌다. 마지막으로 관계의 상실감은 가정 안과 밖에서의 지위상실로써 가족 구성원들과 주변 사람들과의 거리감으로 인해 발생하는 부정적 정서를 개인이 주관적으로 어떻게 느끼는가를 묻고 있다.

디지털 콘텐츠에 대한 개인의 선호 형태를 측정하기 위해서 김영주·이화진(2004)의 연구에서 사용된 척도를 본 연구에 맞게 일부 수정하여 활용하였다. 정보 추구형(information seeking)은 주변에서 발생하는 일에 대한 관심과 일상생활 관련 정보를 추구하는 정도를 측정하였고, 혁신 추구형(innovation seeking)은 개인의 얼리어답터(early adopter) 정도와 관련되어 새로운 자극에 대한 선호를 추구하는 정도를 측정하였다. 감성(정서) 추구형(emotion seeking)은 주위와의 관계 및 정서적 자극에 대한 선호 정도로 구성되었으며, 오락 추구형(entertainment seeking)은 오락적 재미와 관련된 디지털 콘텐츠를 추구하는 정도로 측정되었다. 모든 구성 개념들은 리커트 5점 척도로 측정되었다.

3.3 자료 수집

본 연구에서 제기된 연구문제를 실증적으로 해결하기 위해서 고령자를 설문 응답 대상으로 선정해야만 했다. 특히 현재 가지고 있는 고령자의 심리 상태를 보다 정확하게 파악하기 위해서는 설문의 내용과 형식을 최대한 이해하기 용이한 형태로 구성하는 것이 필수적이었다. 이에 사회복지 전문가, 가정교육 전문가, 정신과 전문가와의 논의를 거쳐 설문 문항에 대한 정제화 작업을 수행하였다.

그리고 나서 65세 이상의 고령자를 대상으로 일대일 면담 형태의 파일럿 테스트를 수행하였다. 이는 개별 문항별로 응답에 걸리는 시간 등을 확인하고, 설문지의 내용 측면에서 응답자들의 이해 정도를 점검하기 위함이었다.

본 설문 조사를 실시함에 있어 응답자 특성상 설문지를 배부하고 응답자 스스로 답변을 한 후 회수하는 방식을 취할 수 없었다. 따라서 최대한 성실한 응답과 효과적인 자료 수집을 위해 개별적인 면담 형태의 설문 조사를 실시하였다. 이를 위해 설문 조사자 2명을 1팀으로 해서 전체 5팀을 대상으로 충분한 사전 교육을 실시하였다. 특히 파일럿 테스트를 수행할 때, 연구자와 설문 조사자 모두가 함께 참여해서 현장교육까지 병행하였다. 현장 교육에서 중점을 두었던 부분은 고령층의 경우 설문 응답을 할 때 척도의 개념에 대한 이해 정도가 떨어지는 현상이 발생하였기에 이를 최대한 해결하고자 노력하였다. 그 결과 실제 설문 조사에서는 설문 조사자들이 교육받은 것과 같이 충분한 시간을 가지고 문항에 대한 이해도와 척도의 명확한 구분이 달성될 수 있도록 실시하였다.

연구의 분석 단위는 개인으로 한정하였으며, 부산 및 경남에 거주하는 65세 이상의 고령자를 대상으로 2010년 5월부터 6월까지 본 설문을 실

시하였다. 조사 결과 185개의 설문지를 회수하여 응답이 불성실함으로써 분석에 부적절한 것으로 판단되는 25개를 제외한 총 160개의 설문지가 분석에 이용되었다. 설문 조사자 집단별로 그룹 간 테스트를 수행한 결과 통계적으로 유의한 차이가 발생하지 않았다. 이는 설문 조사자에 따라 응답자 집단 별로 차이가 없음을 나타낸 것이다.

최종적으로 분석에 이용된 표본의 전체 평균 나이는 69.5세였다. 그 중에서 남자는 평균 68.1세(n=80명)이고, 여자는 70.8세(n=80명)이었다. 전체 표본에 대한 일반적인 특성을 파악하기 위해 빈도분석을 수행하였고, 그 결과를 <표 1>과 같이 요약하였다.

IV. 연구 문제의 검증

4.1 측정도구의 신뢰성 및 타당성 분석

신뢰성이란 일반적으로 동일한 대상이나 개념에 대하여 비교 가능한 독립된 측정도구를 사용하여 측정을 반복하였을 경우 동일하거나 유사한 측정값을 얻을 가능성을 의미한다. 이에 본 연구에서는 측정도구에 대한 신뢰성과 타당성을

<표 1> 표본의 특성

구분		응답자수	구성비율	구분		응답자수	구성비율
성별	남	80	50.0%	나이	65세~70세	114	71.2%
	여	80	50.0%		71세~75세	24	15.0%
배우자	유	100	62.5%		76세 이상	22	13.8%
	무	60	37.5%	주거 형태	독거	55	34.3%
직업	유	77	48.1%		공동생활	35	21.9%
	무	83	51.9%		가족생활	70	43.8%

<표 2> 신뢰성 및 집중 타당성 분석 결과

요인	항목	표준부하량	t-값	R ²	CR	AVE
경제적 상실감	EC1	0.84	14.47	0.64	0.877	0.704
	EC2	0.95	17.13	0.81		
	EC3	0.85	14.65	0.65		
건강 상실감	HE1	0.94	17.97	0.81	0.920	0.743
	HE2	0.94	17.74	0.80		
	HE3	0.86	15.58	0.68		
	HE4	0.87	15.69	0.68		
사별 상실감	DE1	0.95	17.78	0.82	0.905	0.761
	DE2	0.95	17.74	0.82		
	DE3	0.84	14.93	0.65		
관계의 상실감	RT1	0.80	13.47	0.58	0.868	0.623
	RT2	0.85	14.81	0.66		
	RT3	0.85	14.65	0.65		
	RT4	0.81	13.66	0.59		
정보 추구형	IN1	0.90	16.22	0.73	0.895	0.741
	IN2	0.99	19.26	0.91		
	IN3	0.80	13.86	0.58		
혁신 추구형	RE1	0.88	15.73	0.71	0.889	0.727
	RE2	0.90	16.22	0.74		
	RE3	0.90	16.17	0.74		
감성 추구형	FE1	0.78	13.07	0.56	0.858	0.670
	FE2	0.89	15.34	0.71		
	FE3	0.90	15.71	0.74		
오락 추구형	PL1	0.87	11.93	0.69	0.842	0.728
	PL2	0.92	12.53	0.77		
$\chi^2 = 622.38$ (p=0.0), GFI=0.93, RMR=0.04, NFI=0.83, AGFI=0.88, PNFI=0.68						

검증하기 위해 확인적 요인분석과 이 요인분석을 통해 도출된 잠재변수들 사이의 인과관계를 나타내는 구조모형을 동시에 분석하는 분석방법을 채택하였다. 신뢰성 분석을 위해 LISREL 8.03을 이용해 추출한 크론바 알파(Cronbach- α) 계수와 유사한 개념 신뢰도(CR: composite reliability)와 평균분산추출값(AVE: average variance extracted)을 이용하였다. 일반적으로 개념 신뢰도 지수가 0.60 이상이고, 평균분산추출값이 0.50을 상회하면 신뢰도가 있는 것으로 판단된다(Fornell and Larcker, 1981; 오창규·장활식, 2007). 신뢰성 분석 결과 <표 2>와 같이 모든 구성개념들의 신뢰성 판단지수가 기준 값

을 상회하여 측정도구의 신뢰성이 있는 것으로 나타났다.

본 연구에서 사용된 측정도구들은 앞 절의 구성개념의 조작화 부분에 제시된 것처럼 대부분 선행연구를 통해 타당성이 충분히 입증된 항목을 이용하였다. 또한 설문지 구성에 대한 전문가 집단의 내용 검토, 설문지에 대한 사전 조사를 통해 내용 타당성을 확보하였다.

또한 기존 연구에서 이미 검증된 항목이라고 하더라도 본 연구 환경에 맞게 수정되면서 개념 타당성을 측정할 필요가 있을 것으로 판단되어 수집된 자료에 대해 집중 타당성(convergent validity)과 판별 타당성(discriminant validity)

<표 3> 상관관계 및 판별 타당성 분석 결과

요인	경제적 상실감	건강 상실감	사별 상실감	관계의 상실감	정보 추구형	혁신 추구형	감성 추구형	오락 추구형
경제적 상실감	0.704							
건강 상실감	0.014	0.743						
사별 상실감	0.178	0.227	0.761					
관계의 상실감	0.155	0.250	-0.054	0.623				
정보 추구형	0.188	-0.024	0.321	0.336	0.741			
혁신 추구형	0.264	0.249	0.065	0.084	0.291	0.727		
감성 추구형	0.187	0.326	0.249	-0.012	0.162	0.004	0.670	
오락 추구형	0.310	0.132	0.066	0.246	0.091	0.328	0.230	0.728

분석을 실시하였다.

집중 타당성은 어떤 구성개념을 측정하기 위하여 상이한 방법의 지표가 사용되는 경우에도 유사한 결과가 유의하게 나와야 함을 의미한다. 이에 <표 2>와 같이 집중 타당성을 검증한 결과 모든 측정항목들의 표준부하량, t-값, R² 값에 대해 유의하였다. 그 결과 본 연구의 측정지표에 대한 집중 타당성이 확보됨을 알 수 있다.

판별 타당성은 상이한 개념들 간의 상관관계로 평가하며, 이론적으로 상이한 구성 개념 간에 상관관계가 없다면 관측된 데이터도 각 구성 개념 간에 상관관계가 없어야 한다. 본 연구에서는 평균분산추출값이 개념간 상관계수의 제곱 값의 상회여부를 검토하는 방법을 통해 판별 타당성을 검증하였다. 분석결과 <표 3>과 같이 구매단계별 모든 변수간 상관계수의 제곱 값 중 각 변수의 평균분산추출값을 상회하는 값이 존재하지 않으므로 판별 타당성이 있다고 판단된다.

4.2 연구 문제의 검증 및 분석

본 연구에서 제기된 고령자의 상실감과 디지

털 콘텐츠 선호와의 관계를 분석하기에 앞서 인구통계적 특성에 따라 고령자의 상실감 척도에 대한 평균 차이를 살펴본 결과 <표 4>와 같이 요약되었다. 우선 성별에 따른 차이를 살펴보면 건강 상실감과 관계 상실감에서 통계적으로 유의적인 차이가 나타났으며, 남자 고령자 보다는 여자 고령자가 건강과 관계의 상실감이 더 큰 것으로 조사되었다. 배우자의 유무에 따른 분석 결과 배우자가 없는 경우 건강 상실감, 사별 상실감, 관계 상실감 등에서 모두 유의한 차이가 나타나는 것으로 분석되었다. 이는 노년기의 건강한 삶을 지속적으로 영위하기 위해 배우자의 필요성이 매우 중요하다는 것을 실증적으로 규명한 것이다. 직업의 유무에 따른 분석 결과 노년기에 일정한 직업이 없는 경우 경제적 상실감과 건강의 상실감을 더 크게 경험하는 것으로 나타났다. 주거 형태에 따른 분석 결과 공동생활을 하거나 가족과 함께 생활하는 것보다 홀로 지내는 것이 관계의 상실감을 더욱 크게 체감하도록 만들 수 있다.

<표 4> 개인의 상실감에 따른 t-Test 및 ANOVA 분석 결과

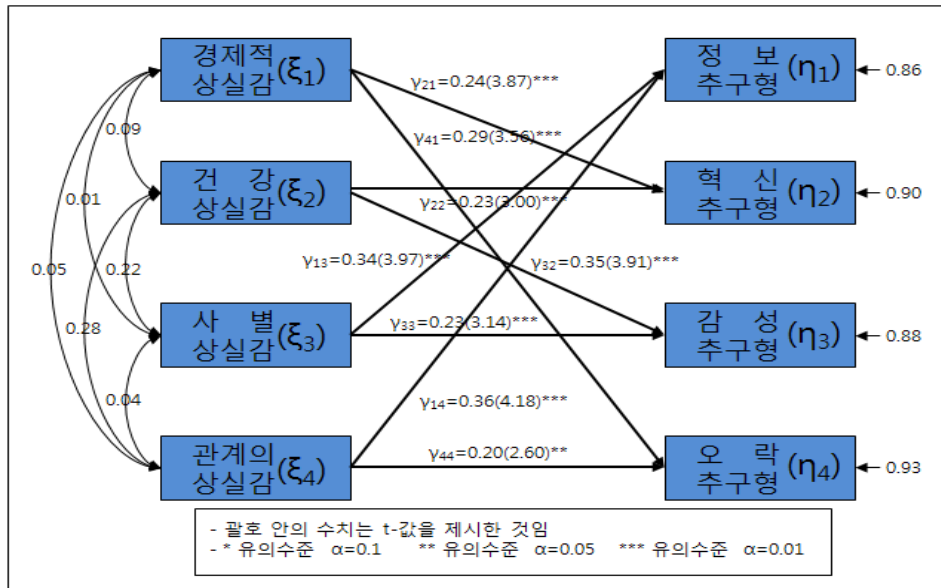
항목	척도	경제적 상실감	건강 상실감	사별 상실감	관계의 상실감
		\bar{x} (σ)	\bar{x} (σ)	\bar{x} (σ)	\bar{x} (σ)
성별	남	3.91(0.62)	3.40(0.81)	3.69(0.90)	3.57(0.72)
	여	4.02(0.70)	4.01(0.82)	3.89(0.79)	3.88(0.69)
	t-값	1.23	4.19	0.78	2.68
	p> t	0.223	0.001	0.178	0.008
배우자	유	4.11(0.63)	3.74(0.80)	3.91(0.91)	2.79(0.67)
	무	4.09(0.74)	4.34(0.75)	4.38(0.49)	3.31(0.65)
	t-값	0.19	4.44	3.90	4.64
	p> t	0.853	0.001	0.001	0.001
직업	유	3.97(0.64)	3.54(0.93)	3.95(0.93)	2.81(0.79)
	무	4.24(0.66)	4.19(0.78)	4.13(0.79)	2.95(0.63)
	t-값	2.54	4.69	1.17	1.16
	p> t	0.013	0.001	0.2473	0.2482
주거형태	독거	4.18(0.81)	4.06(0.88)	4.36(0.55)	4.17(0.49)
	공동생활	3.76(0.60)	3.95(0.95)	4.03(0.74)	3.15(0.49)
	가족생활	4.12(0.64)	3.84(0.90)	3.99(0.97)	3.36(0.66)
	F-값	1.49	0.59	1.53	22.55
	p> F	0.2281	0.5533	0.220	0.001

노년기의 대표적인 부정적 정서인 상실감에 초점을 맞추어 상실감의 종류에 따라 디지털 콘텐츠 선택과 어떠한 관련성이 존재하는가를 살펴보기 위해 구조방정식 모형을 적용하였다. 이를 위하여 디지털 콘텐츠의 매체 이용형태인 정보 추구형, 혁신 추구형, 감성(정서) 추구형, 그리고 오락 추구형 등의 네 가지 변수를 종속 변수(dependent variables)로 하고, 고령자가 현실적으로 경험하는 상실감인 경제적 상실감, 건강 상실감, 사별 상실감, 그리고 관계의 상실감 등과 같은 네 가지 변수를 설명 변수(explanatory variables)로 설정하여 구조방정식 모형을 도출하였다.

구조방정식 모형은 단순한 통계적 검증만을

하는 것이 아니라, 이론 모형의 강도에 대한 가장 적절한 설명을 해준다. 이러한 구조방정식 모형의 결과를 종합적으로 평가하는데 이용될 수 있는 부합지수가 존재한다. 본 연구에서는 모형의 전반적인 적합도인 절대부합지수(absolute fit measures), 기초모형에 대한 경쟁모형의 적합도인 증분부합지수(incremental fit measures), 그리고 모형의 간명성과 관련된 간명부합지수(parsimonious fit measures) 등으로 나누어 적합도를 검토하였다.

그 결과 모형에 대한 적합도는 $\chi^2=69.31(p=0.00)$, GFI=0.93, AGFI=0.78, NFI=0.80, CFI=0.76, PGFI=0.61 등으로 나타남으로써 모든 지표가 기준 값을 만족하거나 양호 수준에 근접하고 있



<그림 1> 상실감과 디지털 콘텐츠 선호에 대한 구조방정식 모형

는 것으로 나타났다. 이를 통해 노년기에 경합하는 상실감과 개인의 디지털 콘텐츠의 매체 선호와의 관련성이 존재할 수 있음을 알 수 있다. 해당 경로의 영향력을 분석한 결과는 <그림 1>과 같으며, 각 구성개념에 영향을 미치는 총효과 크기와 모형의 설명력을 나타내는 다중상관제곱(SMC: Squared Multiple Correlations)은 <표 5>와 같이 요약하였다.

노년기의 상실감과 개인의 디지털 콘텐츠 이용형태와의 구조방정식 관계를 살펴본 결과, 우선 경제적 상실감을 경험하고 있는 개인의 경우

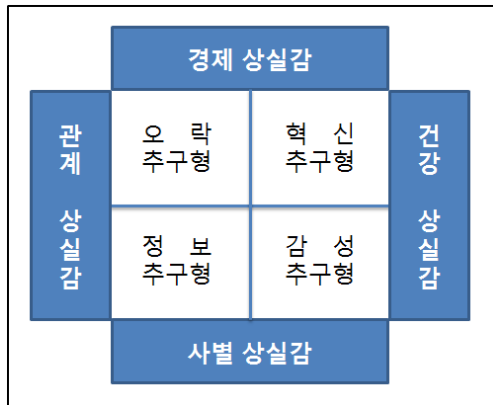
혁신 추구형(0.24) 및 오락 추구형(0.29)과 관련된 콘텐츠를 선호하는 것으로 분석되었다. 고령으로 인한 신체적 기능의 부정적 정서인 건강 상실감을 겪고 있는 개인의 경우 혁신 추구형(0.23)과 감성 혹은 정서 추구형(0.35)에 대해 통계적으로 유의한 관련성을 찾을 수 있었다. 반면 사별의 상실과 같은 부정적 정서에 처한 경우 정보 추구형(0.34)과 감성 및 정서와 관련된 콘텐츠(0.23)를 다른 콘텐츠에 비해 더욱 선호함이 나타났다. 마지막으로 관계의 상실감을 경험하고 있는 고령자의 경우 정보 추구형(0.36)이나 오락

<표 5> 구조방정식 모형의 총효과 및 다중상관제곱 결과

구성개념	정보 추구형	혁신 추구형	감성 추구형	오락 추구형
경제적 상실감	-	0.24	-	0.29
건강 상실감	-	0.23	0.35	-
사별 상실감	0.34	-	0.23	-
관계의 상실감	0.36	-	-	0.20
다중상관제곱(SMC)	0.44	0.39	0.32	0.26

추구형(0.20)에 대한 콘텐츠에 통계적으로 유의한 선호 관계를 가지고 있는 것으로 분석되었다. 상기의 분석 내용을 토대로 고령자 상실감의 종류와 선호되는 디지털 콘텐츠 간에는 통계적으로 일정한 경향이 존재함이 드러남을 확인할 수 있었다.

지금까지 분석된 결과를 토대로 <그림 2>와 같이 개인의 상실감과 디지털 콘텐츠 선호와의 관계를 도식화하였다. 즉, 경제적 상실감을 겪고 있는 개인은 오락 추구형과 혁신 추구형 콘텐츠를 선호하며, 관계의 상실감에 놓인 경우는 오락 추구형과 정보 추구형 콘텐츠를 선호하는 것으로 제시되었다. 건강 상실감을 가진 개인의 경우 혁신 추구형과 감성 추구형을 선호하고 있으며, 사별 상실감에 처한 개인은 다른 콘텐츠보다 정보 추구형이나 감성 추구형에 더 큰 선호를 보이는 것으로 나타났다.



<그림 2> 개인의 상실감과 디지털 콘텐츠 선호의 관계도

V. 결론

행복한 노후를 만들고 삶의 질을 높이기 위해

서는 노년기에 필연적으로 경험하는 부정적인 감정을 조절하고 최소한으로 만드는 것이다. 이를 위한 방안들이 그동안 신체적 측면, 심리적 측면, 그리고 사회 관계적 측면에서 다양하게 연구되어 왔다. 그러나 본 연구에서는 오늘날 정보 기술의 발전에 따른 정보기기의 생활화와 정보 기술의 활용 측면에서도 노년기의 부정적 감정을 줄일 수 있는 방안이 존재할 수 있음을 제안하였다. 특히 국내 디지털 콘텐츠 산업의 성장률이 둔화되고 있는 시점에서 개인의 삶의 질을 높이기 위한 수단으로서 정보기술을 활용한 디지털 콘텐츠의 역할을 모색하였다.

이에 노년기의 대표적인 부정적 감정인 상실감을 경제적 상실감, 건강 상실감, 사별 상실감, 그리고 관계의 상실감 등으로 분류하였다. 또한 사용자 측면에서 디지털 콘텐츠를 정보 추구형, 혁신 추구형, 감성(정서) 추구형, 그리고 오락 추구형 등으로 분류하여 상실감과 사용자 관점에서의 디지털 콘텐츠 선호와의 관련성을 탐색하였다.

그 결과 개인이 가지고 있는 부정적인 감정을 조절함에 있어 디지털 콘텐츠와 관련성이 존재함을 실증적으로 입증하였으며, 해당 디지털 콘텐츠의 선택과 관련되어 일정한 패턴이 존재함을 규명하였다. 즉, 사별 상실감과 관계의 상실감에 놓여 있는 고령자의 경우 정보 추구형 콘텐츠를 선호하며, 경제적 상실감과 건강 상실감을 경험하고 있는 개인의 경우 혁신 추구형 콘텐츠를 선호하는 것으로 나타났다. 반면, 건강 상실감과 사별 상실감에 놓여 있는 고령자에게서 감성 혹은 정서적 측면의 콘텐츠에 대해 통계적으로 유의한 관련성을 찾을 수 있었으며, 경제적 상실감과 관계의 상실감을 겪고 있는 고령자는 오락적

측면이 강한 디지털 콘텐츠와 유의한 선호 관계를 가지고 있는 것으로 분석되었다.

이러한 결과는 개인의 감정이나 정서 측면에서 삶의 질과 제공되는 정보 미디어 혹은 콘텐츠와 밀접한 관련성이 존재할 수 있다는 Ronald et al.(2009)와 Mathers et al.(2009)의 연구를 실증적으로 지지하면서, 고령층을 대상으로 보다 구체적인 심리 상태와 세분화된 디지털 콘텐츠 선호와의 관련성을 통해 기존 연구를 확장하였다. 또한 이들 간에 일정한 패턴이 존재함을 밝힘으로써 향후 보다 세밀한 관련성을 찾기 위한 이론적 배경을 제시하였다.

실무적 측면에서도 의미 있는 시사점을 제공하였다. 디지털 콘텐츠 산업에서 정보기술의 활용성 증대와 사용자 계층의 확대를 위해서는 사용자 중심의 질 높은 다양한 콘텐츠가 양산되어야 한다. 이 때, 사용자 중심의 디지털 콘텐츠를 제공할 수 있는 세분화 기준을 제시하였다. 특히 모바일 콘텐츠를 포함한 디지털 콘텐츠 산업은 향후 유비쿼터스 시대의 블루오션으로서 성장 가능성이 매우 높기에 향후 국내 디지털 콘텐츠 산업을 육성하고 시장을 넓히기 위해 본 연구의 결과를 활용할 수 있을 것이다.

그러나 본 연구의 경우 현실적으로 구체적인 콘텐츠의 종류를 제시하지 못한 한계점이 존재한다. 이를 위해 고령자를 위한 보다 실질적인 지원을 위한 애플리케이션 혹은 콘텐츠의 종류에 대한 연구가 뒤따라야 할 것이다. 또한 고령자의 심리 상태에 따른 디지털 콘텐츠와의 관련성은 탐색하였으나, 역으로 개인의 부정적 감정을 치유하거나 완화할 수 있는 디지털 콘텐츠와의 관계도 성립될 수 있다. 따라서 향후 학제간 연구를 통해 치료 측면에서의 접근도 요구된다. 마지

막으로 본 연구는 개인 심리 상태 중에서 부정적 정서에 기반을 하고 있다. 이에 긍정적 정서 측면에서 디지털 콘텐츠와의 관계를 규명한다면 개인의 행복함을 충족시킬 수 있는 정보기술의 활용에 더욱 근접할 것으로 기대된다.

참고문헌

- 고중언, 이동욱, “디지털 콘텐츠 서비스에 따른 효율적 유통관리 방안에 관한 연구,” 한국경영학회 통합학술대회, 2010, pp. 1-14.
- 김미혜, 신경림, “한국 노인의 성공적 노후 척도 개발에 관한 연구,” 한국노년학회지, 제25권, 제2호, 2005, pp. 35-52.
- 김영주, 이화진, “모바일콘텐츠 이용자의 특성과 콘텐츠 선택요인에 관한 연구,” 사이버커뮤니케이션학회, 2004 심포지움발표논문집, 2004, pp. 1-32.
- 김유정, 윤종수, “휴대인터넷 사용자의 특성에 따른 콘텐츠 선호 유형에 관한 연구,” 인터넷전자상거래연구, 제6권, 제3호, 2006, pp. 29-52.
- 김유정, 전방지, 강소라, “UCC 서비스 참여에서의 사회적 실재감과 감정차원의 중요성에 관한 연구,” 정보시스템연구, 제16권, 제4호, 2007, pp. 195-221.
- 김지만, 김원석, “모바일 콘텐츠 환경에 나타난 디지털 컨버전스에 관한 사용성 분석,” 디지털디자인학연구, 제9권, 2005, pp. 45-53.
- 김태현, 김동배, 김미혜, 이영진, 이애순, “노년

- 기 삶의 질 향상에 관한 연구,” *Journal of the Korea Gerontological Society*, 제 18권, 제1호, 1998, pp. 150-169.
- 김현정, “멀티미디어 콘텐츠 디자인 프로세스에 서의 시나리오 활용에 관한 연구,” *디자인학연구*, 제15권, 제3호, 2002, pp. 137-148.
- 김희광, “휴대인터넷 Wibro의 콘텐츠 구축에 관한 연구,” *디지털디자인학연구*, 제12권, 2006, pp. 457-465.
- 김후경, 이순철, 오주석, “고령자의 상실감과 자 이통합감과의 관계,” *한국심리학회지:사회문제*, 제13권, 제2호, 2007, pp. 17-32.
- 김희재, 조정래, “한국 사회 구성원의 행복 요인 에 관한 연구,” *Journal of The Korean Data Analysis Society*, 제11권, 제4호, 2009, pp. 1967-1977.
- 박선아, “노인정신질환자의 상실감회복을 위한 무용요법,” *대한무용학회논문집*, 제20 권, 1997, pp. 71-89.
- 방동희, “디지털콘텐츠산업 활성화 방안,” *한국 정보사회진흥원*, 2007.
- 서현미, 유수정, 하양숙, “노인 스트레스 측정도 구의 신뢰도 및 타당도 검증 연구,” *대한 간호학회지*, 제31권, 제1호, 2001, pp. 94-106.
- 신민규, “상실과 슬픔의 이해,” *신학사상*, 제97 권, 1997, pp. 90-122.
- 안재현, 한상필, 방영석, 김문구, 박종현, “소비 자의 선호 콘텐츠와 디바이스를 고려한 차세대 무선인터넷서비스의 소비자 선 호분석,” *한국경영정보학회 2006 춘계 학술대회*, 2006, pp. 816-823.
- 양희동, 김가혜, “통방 융합시대 디지털 콘텐츠 전략 및 기술 발전 동향,” *주간기술동향*, 통권 1305호, 2007, pp. 25-30.
- 오창규, “고령자의 상실감과 욕구충족 정도에 따 른 u-헬스케어 서비스 수요에 대한 연 구,” *인터넷전자상거래연구*, 제10권, 제 1호, 2010, pp. 1-22.
- 오창규, 장활식, “창업보육센터와 입주업체의 비 교를 통한 창업보육센터의 효과적 운영 전략에 대한 연구,” *정보시스템연구*, 제 16권, 제4호, 2007, pp. 269-286.
- 윤훈, 이순철, 오주석, “고령자의 상실감이 주관 적 안녕감에 미치는 영향,” *한국심리학 회지:사회문제*, 제13권, 제2호, 2007, pp. 1-15.
- 이신숙, 이경주, “노인의 일상적 스트레스, 사회 적 지지, 심리적 적응에 관한 연구,” *한국노년학*, 제22권, 제1호, 2002, pp. 1-20.
- 이철우, “한국노인의 생활 불안,” *한국학연구*, 제 18, 2003, pp. 38-67.
- 전길양, 김정옥, “배우자 사별노인의 자기효능 감, 사회적 지지 및 심리적 적응에 관한 연구,” *대한가정학회지*, 제30권, 2000, pp. 155-170.
- 정미경, 이규미, “한국노인 상실감 척도 구성 및 타당도 검증에 관한 연구,” *한국심리학 회지*, 제21권, 제2호, 2009, pp. 397-416.
- 정윤경, “디지털 콘텐츠 산업 변화에 따른 제작 유통지원정책 개선 방안,” *제4회 방송산 업포럼*, 2006.
- 최민재, “뉴미디어기술발전과 수용행태 변화에 관한 연구,” *한국언론재단*, 2003.
- 최석철, “무선인터넷 콘텐츠 산업 수요분석 및

- 활성화 방안,” KNDU 교수논총, 제31권, 2003, pp. 379-406.
- 한정희, 장활식, “서비스 가치 관점에서의 e-정보서비스 사용 의도에 관한 연구,” 정보시스템연구, 제13권, 제1호, 2004, pp. 97-119.
- 정보통신산업진흥원, <http://www.nipa.kr/>, 2010.
- 한국소프트웨어진흥원, “2003년도 디지털콘텐츠 해외시장 조사보고서,” 한국소프트웨어진흥원, 2004a.
- 한국소프트웨어진흥원, “디지털콘텐츠 산업분류체계에 관한 연구,” 한국소프트웨어진흥원, 2004b.
- 한국소프트웨어진흥원, “콘텐츠 산업 통계 통합 방안 연구,” 한국소프트웨어진흥원, 2008.
- 한국콘텐츠산업연합회, “국내 디지털콘텐츠 산업 시장조사 보고서,” 2008.
- 서울경제, “디지털시대 콘텐츠 경쟁력,” 2007년 12월 4일자.
- 한국경제, “디지털 콘텐츠의 매력,” 2009년 8월 24일자.
- Cody, W. K., "Grieving a Personal Loss," *Nursing Science Quarterly*, Vol. 4, 1991, pp. 61-68.
- Diener, E., Sandvik, E., Pavot, W., and Fujita, F., "Extraversion and Subjective Well-Being in a U.S. National Probability Sample," *Journal of Research in Personality*, Vol. 26, 1992, pp. 205-215.
- Fornell, C. D., Larcker, F., "Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Errors," *Journal of Marketing Research*, Vol. 18, Feb., 1981, pp. 39-50.
- Heeter, C., "Interactivity in the Context of Designed Experience," *Journal of Interactive Advertising*, Vol. 1, No. 1, 2000, pp. 4-15.
- Hensley, P. I., "Treatment of Bereavement-Related Depression and Traumatic Grief," *Journal of Affective Disorder*, Vol. 92, 2006, pp. 117-124.
- Kappos, A. D., "The Impact of Electronic Media on Mental and Somatic Children's Health," *International Journal of Hygiene and Environmental Health*, Vol. 210, No. 5, 2007, pp. 555-562.
- Mathers, M., Canterford, L, Tim, O., Hesketh, K., Ridley, K., and Wake, M., "Electronic Media Use and Adolescent Health and Well-Being," *Academic Pediatrics*, Vol. 9, No. 5, 2009, pp. 307-314.
- McKay, S., "Health and the Media," *Encyclopedia of Language & Linguistics*, 2006, pp. 253-255.
- Mitchell, K., Anderson, H., *All Our Losses, All Our Grief*, Philadelphia: Westminster Press., 1983.
- Ronald J. I., Michael, D. K., Ian, J., and William F. B., "Patterns of Adolescent Physical Activity, Screen-Based Media Use, and Positive and Negative Health Indicators in the U.S. and Canada Original Research Article," *Journal of*

Adolescent Health, Vol. 44, No. 5,
2009, pp. 493-499.

Ryff, C. D., Singer, B. H., "Interpersonal Flourishing: A Positive Health Agenda for the New Millennium," *Personality and Social Psychology Review*, Vol. 4, No. 1, 2000, pp. 30-40.

Tseng, B. L., Lin, C. Y., and Smith, J. L., "Video Personalization and Summarization System for Usage Environment," *Journal of Visual Communications and Image Representation*, Vol. 15, 2004, pp. 370-392.

Wang, C., Wang, D. Z., and Lind, J. L., "An Adaptive Multimedia Content Description Mechanism and Its Application in Web-based Learning," *Expert Systems with Applications*, Vol. 37, 2010, pp. 8639-8649.

Watson, D., Clark, L. A., and Tellegen, A., "Development and Validation of Brief Measures of Positive and Negative Affect: The PANAS Scales," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 54, 1988, pp. 1063-1070.

오창규(Chang-Gyu Oh)



부산대학교에서 상학사(경영학 전공, 전자계산학 부전공), 동대학원에서 경영정보시스템 전공으로 석사 및 박사학위를 취득하였다. 현재 경남대학교 e-비즈니스학부 부교수로 재직하고 있다. 주요 관심분야는 조직내 정보기술의 수용, IT Happiness, e-비즈니스 모형 및 전략, IT 전략 등이다.

<Abstract>

An Exploratory Study on the Effects of the Negative Emotions on the Selection of Digital Contents

Chang-Gyu Oh

The adjustment of negative emotions in later life is related to the quality of life and life satisfaction. Many studies have examined how to control the negative emotions in related to physical, psychological, and social relationships. As the digital media and contents positively influence elder's mental and somatic well-being, it is significant to examine this problem from IT usage, especially the selection of digital contents. This study validated the theoretical study through a qualitative exploratory study comprising both negative emotions and the selection of digital contents, and empirically tested the proposed research model on the older people. The result shows the pattern of linkages between the grief of loss and the pursuit of digital contents. Loss from being parted by death and loss of relations was positively related to the information seeking contents. Economical loss and loss of physical functions was positively related to the innovation seeking contents. Loss of physical functions and Loss from being parted by death was positively related to the emotion seeking contents. And economic loss and loss of relations was positively related to the entertainment seeking contents.

Keywords : IT Happiness, Grief of Loss, Digital Contents, Quality of Life

* 이 논문은 2010년 12월 7일 접수하여 2차 수정을 거쳐 2010년 12월 17일 게재 확정되었습니다.