

# 아동의 인터넷콘텐츠 사용에 대한 접근성과 주관적·사회적 규범의 영향 연구

## Influence of Accessibility, Subject Norm, and Social Norm to Use Diversity or Usage of Internet Contents

옥경영

숙명여자대학교 사회과학대학 소비자경제학과

Kyungyoung Ohk(okyoung@sookmyung.ac.kr)

### 요약

본 연구는 아동의 컴퓨터에 대한 물리적 또는 지적 접근성과 주관적 또는 사회적 규범이 인터넷콘텐츠 소비에 미치는 영향을 분석하는 것으로, 분석 결과 물리적 접근성은 인터넷콘텐츠 사용다양성에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나고 있어 가설 1-1은 지지되었다. 지적 접근성은 한계적으로 유의하게 나타났으며 주관적 규범이나 사회적 규범은 인터넷콘텐츠 사용다양성에 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 또한 물리적 접근성과 지적 접근성은 인터넷콘텐츠 사용정도에도 모두 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 가설 2-1과 2-2는 모두 지지되었다. 주관적 규범은 인터넷콘텐츠 사용정도에 (-)방향으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타나 가설 2-3은 지지되었으나 사회적 규범은 인터넷콘텐츠 사용정도에 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 추가적으로 아동들의 물리적 또는 지적 접근성과 주관적 규범간의 상호작용효과는 아동들의 인터넷콘텐츠 사용정도에 대해 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 바탕으로 몇 가지 시사점과 한계점을 토의하였다.

■ 중심어 : | 접근성 | 주관적 규범 | 사회적 규범 | 인터넷콘텐츠 사용다양성 | 인터넷콘텐츠 사용정도 |

### Abstract

This study is about that how accessibility or norm influence to use diversity or usage of internet contents. Two hypotheses tested by statistic analysis. The major finding of this study are as follows. First, the greater the physical accessibility or intellectual accessibility, the greater the use diversity of internet contents. Second, the greater the physical accessibility or intellectual accessibility, the greater the usage of internet contents. Third, the greater the subject norm, the smaller the usage of internet contents. This study provides some implications that subject norm can influence to reduce usage of internet contents. The limitations, and future direction are discussed.

■ keyword : | Accessibility | Subject Norm | Social Norm | Use Diversity | Usage |

\* 본 연구는 숙명여자대학교 2012학년도 교내연구비 지원에 의해 수행되었임[1-1203-0210]

## I. 서론

정보화 사회 이후, 아동들의 정보격차(digital device)를 감소시키기 위한 인터넷 사용접근성이 지속적으로 강조되어져 옴으로 인해 최근 아동들의 인터넷 사용은 급증하고 있으며 이 과정에서 인터넷을 과도하게 사용하는 아동들의 인터넷중독 문제가 점점 더 심각해지고 있는 상황이다.

아동들의 과도한 인터넷 사용행동은 아동들이 인터넷 사용을 통해 쉽게 감정적 충동을 일으키고 이러한 감정이 인터넷 사용행동 증가에 영향을 미치는 것이라 할 수 있다[1]. 즉, 아동들은 인터넷을 통해 다양한 인터넷콘텐츠를 사용하면서 이로 인해 경험하는 즐거운 감정을 충족하고자 지속적인 인터넷사용행동을 하려고 하고 이로 인해 아동들은 과도한 인터넷사용을 하게 되는 것이라 할 수 있다.

이러한 아동들의 과도한 인터넷 사용의 위험을 줄이고 아동 스스로 인터넷콘텐츠의 적절한 사용을 모색하기 위해 본 연구는 아동들의 사회화 과정에서 인지적 학습과정을 통해 이루어지는 태도 형성에 주목하였다. 즉, 아동은 인지적 학습과정을 통해 자신의 신념을 형성하고 이것은 다시 감정형성에 영향을 줌으로써 행동으로 표출하게 되는 것이다[1]. 아동의 인터넷콘텐츠 사용에 있어서도 아동이 인터넷 환경 하에서 감정적 충동으로 행동을 유발할 수 있지만 이와 더불어 인지적 과정에서 학습된 신념에 따라 인터넷콘텐츠 사용행동이 달라질 수 있는 것이다. 최근 심리학에서는 아동의 신념이 인지적 학습과정을 통해 성장해 나가고 규범화되는 과정에 대해 부모나 가족의 규범이 아동에게 일방적으로 전수되고 강요된다고 보는 관점과 더불어 아동이 스스로 규범화해 나가는 자율성을 중요시하는 관점을 중요시하고 있다.

이렇게 볼 때 아동의 인터넷콘텐츠 사용을 이해하기 위해서는 접근성과 더불어 아동의 인지적 학습과정에서 나타나는 신념의 규범적 영향을 함께 살펴보는 것이 중요하다고 할 수 있다. 이럼에도 불구하고 아동의 인터넷 사용에 있어 신념의 규범적 영향을 함께 분석하는 연구는 거의 없는 상황이다.

이에 본 연구는 아동의 인터넷콘텐츠 사용에 있어 컴퓨터에 대한 접근성과 함께 아동이 인지적 학습과정과 정에서 자율적으로 형성하고 있는 주관적 규범과 부모나 가족에 의한 강제화된 사회적 규범의 영향을 파악해 보고자 한다. 특히 본 연구는 접근성을 물리적 접근성과 지적 접근성으로 나누고 각각의 접근성과 주관적 규범 및 사회적 규범의 영향과 이들 간의 상호작용효과도 살펴보고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 아동의 인터넷 콘텐츠 사용 행동

우리나라에서 인터넷콘텐츠 사용을 시작하는 연령은 주로 초등학교에 입학하는 시기로 나타나고 있는데, 한국정보화진흥원[2]의 2011년 인터넷 중독 실태조사에 의하면 인터넷 중독자의 33.7%가 만 10세 이전에 인터넷을 처음 사용하였고, 이 중에서 25.4%는 만7-9세에 처음 인터넷을 사용하였던 것으로 나타나고 있다. 이것은 일본인들이 초등학교 고학년이 되어야 인터넷콘텐츠 사용을 처음 시작하게 되는 것과 비교해 볼 때[3] 연령적으로 우리나라 아동들이 더 이른 시기에 인터넷콘텐츠 사용은 시작하는 것이라 할 수 있다.

아동들이 사용하는 인터넷콘텐츠는 게임을 비롯하여 음악, 만화, 영화감상, 정보검색 등으로 다양하며[4], 연령이 증가함에 따라 주 사용 인터넷콘텐츠가 조금씩 다르고, 또 다양해지게 된다. 권민균, 최명숙[5]는 아동이 인터넷콘텐츠를 처음 접하는 시기인 초등학교 저학년의 경우 주로 인터넷게임을 사용하며, 학년이 높아지고 인터넷콘텐츠 사용 능력이 증가함에 따라 동영상이나 음악 등 보다 다양한 콘텐츠를 사용하고 있다고 하였다.

아동들의 인터넷콘텐츠 사용량은 일반적인 아동의 경우 이들이 가장 많이 사용하는 인터넷콘텐츠인 인터넷 게임의 경우 주로 주 1-2일 정도, 1일 1시간미만으로 사용하고 있는 것으로 나타나고 있으며[6], 인터넷콘텐츠 사용량 또한 학년이 높아짐에 따라 증가하고 있다[5]. 1일 평균 2시간이 넘는 경우 인터넷 중독의 위험이 따르는데 한국정보화진흥원에 의하면 2011년도 조사에

서 이러한 인터넷중독에 해당하는 아동의 수가 16만 명에 이르고 있다고 보고하고 있다[2]. 이렇게 아동들의 인터넷콘텐츠 사용량이 증가하고 있는 것은 보편화된 인터넷 접근 환경과 아동들이 재미있게 인터넷콘텐츠를 사용할 수 있도록 아동에게 적절한 환경과 사용의 익숙함 등에서 유발하고 있는 것으로 보인다. 따라서 다음에서는 아동의 인터넷콘텐츠 사용을 유발하는 접근성에 대해 살펴보고자 한다.

## 2. 접근성

접근성이란 인터넷 시설과 서비스에 대한 물리적인 사용 방법의 기본적인 제공과 그에 따르는 사용상의 적정성 또는 능력, 기술, 필요, 기호, 사용 환경, 내용 등이 서로 다른 사용자가 사용하고자 하는 대상에 대해 접근할 수 있는 것을 의미하는 것으로[2], 이러한 접근성은 인터넷 기기나 서비스에 대한 물리적, 환경적 접근성과 인터넷 활용의 역량과 수준에서 나타내는 지적 접근성으로 나누어 살펴볼 수 있다.

먼저, 물리적 접근성에 있어 이지선, 이병수[7]은 접근성이란 온라인의 웹 콘텐츠에 접근하여 이용가능한 가로 정의할 수 있으며, 이러한 접근성을 측정하는 지표로 한국정보화진흥원[2]은 정보기기의 보유여부, 정보기기의 접근성, 컴퓨터의 성능 및 인터넷 접속방식 등을 사용할 수 있다고 하였다. 이러한 물리적 접근성은 인터넷 환경의 급속화로 접근가능자와 불가능자간에 접근성 격차가 점점 감소하고 있는 상황이나 저소득층이나 다문화가정 등의 소외계층의 아동의 경우 이러한 물리적 접근성에서도 격차가 발생하고 있다[2]. 다음으로 지적 접근성에 대해 조현미, 정진현[8]은 접근성을 새로운 정보기술이 접근할 수 있는 능력으로 보고 있는데, Ahn et al.[9]도 웹 컴퓨터 게임에 있어 사용자에게 적절한 편리성을 제공하는 것이 중요하다고 보았다. Miesenberger et al.[10]는 인터넷 활용에 따르는 기술과 환경에 대한 교육을 통해 지적 접근성을 제공하는 것이 중요하다고 언급하고 있다. 이러한 지적 접근성에서는 사용자와 비사용자, 또는 사용경험의 다수에 따른 격차인 이용능력과 질적 수준의 문제가 발생할 수 있다.

## 3. 주관적 규범과 사회적 규범

사회적 규범이란 아동들이 소속한 사회적 환경인 가정의 부모나 학교 등에 의해 강제적으로 통제되는 규범으로 아동들의 행동에 다양하게 영향을 미친다. 아동들의 인터넷 사용에 있어 사회적 규범의 영향에 대해 KOCCA[11]은 초등학교 아동들은 인터넷 게임을 사용하는데 있어 부모님의 감독, 합리적 설명 등의 긍정적인 영역이나 간섭이나 처벌 등의 강제적인 통제를 통해 영향을 받게 된다고 하였다.

또한 합리적 행동이론(TRA)은 개인의 행동에 영향을 미치는 요인으로 주관적 규범을 언급하고 있는데 여기서 주관적 규범이란 아동들이 사회적인 영향을 받아 자율적으로 신념화하고 있는 규범을 의미한다. 사회적 규범과 주관적 규범 모두 사회적 영향을 바탕으로 하고 있으나 규범을 수용함에 있어 강제성의 유무가 다르다고 할 수 있다. 주관적 규범은 사회적 경험으로부터 형성된 적응적 신념의 중요성을 의미하는 것으로 아동의 경우에도 이렇게 형성되어진 주관적 규범이 인터넷콘텐츠 사용 등의 아동의 소비행동에 영향을 미칠 것으로 보는 것이다. KOCCA[11]은 인터넷 게임 사용에 대한 조사 결과에서 초등학교 아동들의 경우 인터넷 게임을 사용하는 행동에 있어 주관적 규범의 영향이 나타나는데 이러한 주관적 규범은 주로 금전적 신념에 대한 주관적 정체성으로 나타난다고 하였다. 또한, Okitani and Suzuki[3]는 아동의 인터넷콘텐츠 사용에 나타나는 주관적 규범은 아동들이 유료 인터넷 게임을 사용해 본 경험으로부터 발생할 수 있으며, 이러한 인터넷콘텐츠 사용에 있어 금전적 소비행동은 아동들이 주관적 규범을 돈의 성취와 관계되어진 금전적 신념화에 영향을 미칠 수 있다고 하였다. 이것은 현실과 인터넷 공간을 함께 살아가는 아동들은 현실적인 경험뿐 아니라 인터넷 공간에서의 소비경험도 사회적 영향으로 이들의 주관적 규범 형성에 영향을 미치는 것이라 할 수 있다.

## III. 연구 가설

### 1. 아동의 컴퓨터접근성 및 주관적·사회적 규범과 인터넷콘텐츠 사용다양성에 관한 가설

이상과 같이 인터넷 환경에서 발생하는 접근성의 영향은 초등학교 입학시기부터 인터넷 기기를 통해 인터넷콘텐츠를 사용하는 우리나라 아동들의 인터넷콘텐츠 사용에 영향을 미칠 수 있을 것으로 보인다. 이에 가설 1에서는 아동의 컴퓨터접근성 및 주관적·사회적 규범과 인터넷콘텐츠 사용다양성에 관해 다음과 같은 가설을 도출하였다.

가설 1: 아동의 컴퓨터 접근성 및 주관적·사회적 규범은 인터넷콘텐츠 사용다양성에 영향을 미칠 것이다.

가설 1-1: 아동의 컴퓨터에 대한 물리적 접근성이 높을수록 인터넷콘텐츠 사용다양성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 1-2: 아동의 컴퓨터에 대한 지적 접근성이 높을수록 인터넷콘텐츠 사용다양성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 1-3: 아동의 주관적 규범이 강할수록 인터넷콘텐츠 사용다양성에 부(-)의 영향을 미칠 것이다.

가설 1-4: 아동의 사회적 규범이 강할수록 인터넷콘텐츠 사용다양성에 부(-)의 영향을 미칠 것이다.

## 2. 아동의 컴퓨터접근성 및 주관적·사회적 규범과 인터넷콘텐츠 사용정도에 관한 가설

아동들이 형성하고 있는 사회에서 인터넷콘텐츠 사용과 관련하여 아동들에게 강제하는 사회적 규범과 아동들이 인터넷 사용 환경을 통해 신념화한 주관적 규범도 아동들의 인터넷콘텐츠 사용에 영향을 미칠 수 있을 것으로 보인다. 이에 가설 2에서는 아동의 컴퓨터접근성 및 주관적·사회적 규범과 인터넷콘텐츠 사용정도에 관한 다음과 같은 가설을 도출하였다.

가설 2: 아동의 컴퓨터 접근성 및 주관적·사회적 규범은 인터넷콘텐츠 사용정도에 영향을 미칠 것이다.

가설 2-1: 아동의 컴퓨터에 대한 물리적 접근성이 높을수록 인터넷콘텐츠 사용정도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 2-2: 아동의 컴퓨터에 대한 지적 접근성이 높을수록 인터넷콘텐츠 사용정도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 2-3: 아동의 주관적 규범이 강할수록 인터넷콘텐츠 사용정도에 부(-)의 영향을 미칠 것이다.

가설 2-4: 아동의 사회적 규범이 강할수록 인터넷콘텐츠 사용정도에 부(-)의 영향을 미칠 것이다.

## IV. 연구 방법

### 1. 데이터 수집

본 연구는 아동의 컴퓨터에 대한 물리적 또는 지적 접근성과 주관적 또는 사회적 규범이 인터넷콘텐츠 소비에 미치는 영향을 분석하는 것이므로 이 연구를 위해 인터넷콘텐츠 사용 경험이 있고 이를 통해 쾌락적 소비에 대해 주관적 또는 사회적 규범이 형성되고 있는 초등학교 중학년이상을 조사대상자로 설정하고 수도권지역 초등학교 3학년이상 300명을 대상으로 데이터를 수집하였다. 이중 불성실한 응답이 많아 분석에 적절하지 않은 55개의 설문지를 제외한 245개를 분석에 사용하였다. 조사대상자 245명의 성별 특성은 남학생이 154명(62.8%), 여학생은 91명(37.2%)이며, 이들의 평균 연령은 11세로 나타났다.

### 2. 변수의 조작적 정의 및 측정

종속변수인 인터넷콘텐츠 사용행동은 Shin & Venkatesh가 컴퓨터사용행동을 측정하는데 사용했던 사용다양성과 사용정도의 정의를 바탕으로 본 연구에서는 인터넷콘텐츠의 사용다양성과 사용정도를 측정하였다. 먼저, 인터넷콘텐츠 사용다양성은 인터넷콘텐츠 사용의 다양성으로, 인터넷에서 주로 사용하는 인터넷콘텐츠 유형인 영상, 음악, 게임, 아바타, 프로필사이트, 블로그, 이모티콘, e-book, 기타 등의 콘텐츠를 유료와 무료로 나누어 총 18개의 인터넷콘텐츠를 대상으로 사용여부를 측정하였다. 다음으로 인터넷콘텐츠 사용정

도는 인터넷콘텐츠를 사용하는데 드는 시간의 양으로 하여 5점 척도(1=전혀 사용하지 않는다; 5=거의 매일 사용한다)로 측정하였다[12].

한편, 독립변수에서 물리적 접근성은 컴퓨터에 대한 접근성의 정도로 조작적 정의하고, 5점 척도(접근성이 매우 높은 편이다(예: 집에 자신의 컴퓨터가 있고 자유롭게 사용한다)=5; 비교적 높은 편이다(예: 집에 가족 공용의 컴퓨터가 있고 자유롭게 사용한다)=4; 보통이다(예: 집에 가족 공용의 컴퓨터가 있고 필요시 허락 하에 사용한다)=3; 높지 않은 편이다(예: 집에 가족 공용의 것이 컴퓨터가 있으나 자신은 거의 사용할 수 없다)=2; 전혀 높지 않다(예: 집에 컴퓨터가 없다)=1)로 측정하였다[3]. 지적 접근성은 컴퓨터 사용 능력의 정도로, 5점 척도(1=전혀 익숙하지 않다; 5=매우 익숙하다)로 측정하였다.

또한 주관적 규범은 인터넷콘텐츠 사용과 관련된 돈의 소비에 대해 아동이 스스로 형성한 규범으로, 본 연구에서는 Okitani and Suzuki[3]을 바탕으로 조사대상자인 우리나라 아동들에게 적절하게 항목의 내용을 수정하였다. 측정 항목은 구체적으로 “돈이 많은 사람은 멋있다”, “돈을 많이 모아 가지고 싶은 것을 사는 것은 즐거운 일이다”, “돈이 많으면 다른 사람보다 유리하다”, “부자가 되는 것은 성공하는 것이다”, “돈을 많이 모아야 마음껏 인생을 즐길 수 있다”, “결혼을 하기위해서는 돈이 있어야 한다” 등 6항목이며, 각각 5점 척도(1=전혀 그렇게 생각하지 않는다; 5=매우 그렇게 생각한다)로 측정 후 평균값을 분석에 사용하였다. 주관적 규범을 측정하는 항목들이 동일한 개념으로 내적일관성을 가지는 지를 측정하는 신뢰도 검증에서 Cronbach's  $\alpha$  값이 .625로 나타난 비교적 신뢰성이 있는 것으로 나타났다. 사회적 규범은 아동의 가족이나 부모가 아동의 인터넷콘텐츠 사용에 대해 강제적으로 정한 규범으로, 사회적 규범의 유무(있다=1; 없다=0)로 측정하였다.

### 3. 분석방법

본 연구는 종속변수인 인터넷콘텐츠 사용다양성과 사용정도에 대해 독립변수인 물리적 또는 지적 접근성

과 주관적 또는 사회적 접근성의 영향을 분석하고자 하는 것으로 이를 위해 각 변수의 기술적 통계치를 추출하고 가설검증을 위해 회귀분석을 실시하였으며 이 때 사용한 통계프로그램은 SAS 9.2이다.

## V. 연구 결과 및 가설 검증

### 1. 변수의 기술적 통계치 및 신뢰도 검증 결과

본 연구는 인터넷콘텐츠 사용다양성과 사용정도에 대해 물리적 또는 지적 접근성과 주관적 또는 사회적 규범이 미치는 영향을 분석하고자 하는 것으로 가설검증에 앞서 본 연구에서 사용하려는 각 변수들에 대한 기술적 통계치를 분석하였는데, 그 결과는 [표 1]과 같다.

표 1. 변수들의 기술적 통계치

	N	평균값	표준 편차	최소값	최대값
사용 다양성	245	5.18	3.72	0	18
사용 정도	245	2.80	0.81	1	5
물리적 접근성	245	4.30	0.54	3	5
지적 접근성	245	3.51	1.13	1	5
주관적 규범	245	3.21	0.50	2	4

조사대상자 245명 아동들의 사용다양성을 분석한 결과는 평균 5.18개이며, 최소값 0, 최대값 18로 나타났으며, 사용정도는 평균 2.80으로 최소값 1, 최대값 5로 나타났다. 또한 아동들의 물리적 접근성은 평균 4.30, 최소값 3, 최대값 5로 대부분의 아동들의 물리적 접근성이 높은 것으로 나타나고 있으며, 지적 접근성은 평균 3.51, 최소값 1, 최대값 5로 물리적 접근성보다는 낮은 값을 나타내고 있다.

6항목의 평균값으로 측정된 주관적 규범은 평균 3.21, 최소 2, 최대 4로 나타났으며, 사회적 규범은 규범의 유무를 명목척도로 측정하였는데 그 결과, 규범이 있다는 177(72.2%), 없다는 68(27.8%)로 나타났다.

2. 아동의 컴퓨터접근성 및 주관적·사회적 규범이 인터넷콘텐츠 사용다양성에 미치는 영향 분석 결과

아동의 컴퓨터 접근성과 주관적·사회적 규범이 인터넷콘텐츠 사용다양성에 미치는 영향을 파악하고자 하여 설정한 가설 1을 분석한 결과는 [표 2]와 같다. 먼저, 아동들의 컴퓨터에 대한 물리적 접근성은 인터넷콘텐츠 사용다양성에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나고 있으며, 회귀계수는 0.142로 나타나고 있다. 즉, 아동들은 컴퓨터에 대한 물리적 접근성이 높아져서 컴퓨터를 자주 접하게 될 경우 더 다양한 인터넷콘텐츠를 사용하게 된다는 것을 알 수 있다. 또한, 남자 아동보다는 여자 아동들이 인터넷콘텐츠 사용다양성에 유의하게 나타나고 있는데 이것은 여자 아동들이 인터넷콘텐츠를 더 다양하게 사용하고 있다는 것을 보여주는 것이라 할 수 있다. 한편, 주관적 규범이나 사회적 규범, 그리고 연령은 인터넷콘텐츠 사용다양성에 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타나고 있다.

표 2. 컴퓨터접근성 및 주관적·사회적 규범과 인터넷콘텐츠 사용다양성에 관한 분석 결과

독립변인	종속변인			
	B	$\beta$	t 값	Pr >  t
물리적 접근성	0.979*	0.142	2.247	0.026
지적 접근성	0.380	0.115	1.822	0.070
주관적 규범	0.337	0.053	0.814	0.416
사회적 규범	0.173	0.021	0.328	0.743
성별1)	1.340**	0.174	2.780	0.006
연령	-0.122	-0.028	-0.427	0.670
R <sup>2</sup>	0.064			

\*p(0.05, \*\*p(0.01, \*\*\*p(0.001  
1)남:1, 여:2

3. 아동의 컴퓨터접근성 및 주관적·사회적 규범이 인터넷콘텐츠 사용정도에 미치는 영향 분석 결과

아동의 컴퓨터 접근성과 주관적 사회적 규범이 인터넷콘텐츠 사용정도에 미치는 영향을 파악하고자 하여 설정한 가설 2를 분석한 결과는 [표 3]과 같다. 아동들의 컴퓨터에 대한 물리적 접근성과 지적 접근성은 인터넷콘텐츠 사용정도에 모두 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나고 있으며, 물리적 접근성의 회귀계수는

0.223, 지적 접근성의 회귀계수는 0.368로 지적 접근성의 영향이 더 큰 것으로 나타나고 있다. 이것은 아동들이 컴퓨터에 대한 물리적 접근성과 지적 접근성이 높을수록 더 오랫동안 인터넷콘텐츠들을 사용하는데, 특히 컴퓨터에 대한 사용 능력이 높아질수록 인터넷콘텐츠를 사용하는 시간이 늘어나게 된다는 것을 알 수 있다. 또한, 아동들이 스스로 형성하고 있는 주관적 규범은 인터넷콘텐츠 사용정도에 부(-)의 방향으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 이것은 아동들이

표 3. 컴퓨터접근성 및 주관적·사회적 규범과 인터넷콘텐츠 사용정도에 관한 분석 결과

독립변인	종속변인			
	B	$\beta$	t 값	Pr >  t
물리적 접근성	0.335***	0.223	3.974	0.000
지적 접근성	0.264***	0.368	6.550	0.000
주관적 규범	-0.292***	-0.212	-3.652	0.000
사회적 규범	-0.007	-0.004	-0.072	0.943
성별1)	0.091	0.054	0.971	0.332
연령	0.086	0.089	1.553	0.122
R <sup>2</sup>	0.264			

\*p(0.05, \*\*p(0.01, \*\*\*p(0.001  
1)남:1, 여:2

돈에 대해 자율적으로 형성된 주관적 규범을 가지고 있을수록 인터넷콘텐츠를 사용하는 시간이 줄어든다는 것을 의미하는 것이라 할 수 있다. 한편, 부모에 의해 강제적으로 정해진 사회적 규범은 인터넷콘텐츠 사용정도에 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타나고 있다.

이상의 결과를 요약하면 아동들의 컴퓨터에 대한 물리적 접근성 또는 지적 접근성은 사용다양성과 사용정도에 모두 유의하게 영향을 미치고 있으며, 주관적 규범은 사용정도에만 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나고 있다. 이에 아동들의 인터넷 사용정도에 영향을 미치는 것으로 나타난 독립변수인 접근성 변수들과 주관적 규범 변수간의 상호작용효과를 파악하고 시사점을 추출하고자 추가적인 회귀분석을 실시하였다. 아동들의 인터넷콘텐츠 사용정도에 대해 각각의 접근성과 주관적 규범간의 상호작용효과를 분석한 결과는 [표 4]와 같다.

표 4. 인터넷콘텐츠 사용정도에 있어 컴퓨터접근성과 주관적 규범의 상호작용효과 분석 결과

독립변인	Model A		Model B	
	B	$\beta$	B	$\beta$
물리적 접근성	0.584***	0.389***	NA	NA
지적 접근성	NA	NA	0.640***	0.891***
물리적접근성X주관적 규범	-0.079***	-0.283***	NA	NA
지적접근성X주관적 규범	NA	NA	-0.120***	-0.550***
성별1)	0.100	0.060	0.083	0.050
연령	0.090	0.094	0.093*	0.097*
R <sup>2</sup>	0.129		0.218	

\*p(0.05, \*\*p(0.01, \*\*\*p(0.001  
1)남:1, 여:2

각각의 접근성과 주관적 규범간의 상호작용효과는 아동들의 인터넷콘텐츠 사용정도에 대해 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이것은 컴퓨터에 대한 물리적 또는 지적 접근성이 증가함에 따라 인터넷콘텐츠 사용정도가 증가하지만, 아동들의 형성하고 있는 주관적 규범이 접근성에 영향을 미침으로써 사용정도가 낮아질 수 있다는 것을 보여준다고 할 수 있다.

## VI. 결론 및 시사점

본 연구는 아동의 컴퓨터에 대한 물리적 또는 지적 접근성과 주관적 또는 사회적 규범이 인터넷콘텐츠 소비에 미치는 영향을 분석하는 것으로, 분석 결과 물리적 접근성은 인터넷콘텐츠 사용다양성에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나고 있어 가설 1-1는 지지되었다. 그러나 지적 접근성은 한계적으로 유의하게 나타났으며 주관적 규범이나 사회적 규범은 인터넷콘텐츠 사용다양성에 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타나 가설 1-3과 1-4는 모두 기각되었다. 또한 물리적 접근성과 지적 접근성은 인터넷콘텐츠 사용정도에 모두 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 가설 2-1과 2-2는 모두 지지되었다. 주관적 규범은 인터넷콘텐츠 사용정도에 (-) 방향으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타나 가설 2-3은 지지되었으나 사회적 규범은 인

터넷콘텐츠 사용정도에 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타나 가설 2-4는 기각되었다. 추가적으로 아동들의 물리적 또는 지적 접근성과 주관적 규범간의 상호작용효과는 아동들의 인터넷콘텐츠 사용정도에 대해 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 이를 통해 아동들이 컴퓨터에 대한 물리적 또는 지적 접근성이 증가함에 따라 인터넷콘텐츠 사용정도가 증가하지만, 아동들의 형성하고 있는 주관적 규범이 접근성에 영향을 미침으로써 사용정도가 낮아질 수 있다는 것을 파악할 수 있었다.

이러한 연구 결과를 통해 본 연구는 다음과 같은 시사점을 가진다. 첫째, 본 연구는 기존 연구들이 아동들의 인터넷콘텐츠 사용량, 즉 사용정도에만 관심을 가져왔던 것을 사용정도와 사용다양성으로 확장하여 살펴봄으로써 인터넷콘텐츠 사용과 그 원인들의 영향관계를 다양하게 제시하였다. 둘째, 본 연구는 아동들이 인터넷콘텐츠를 사용하는데 있어 아동의 사회화과정에서 자율적으로 형성된 주관적 규범과 부모나 가족 등에 의해 강제적으로 전수하여야 하는 사회적 규범의 영향을 살펴봄으로써 아동의 행동을 이해하는데 있어 사회화 과정에 있는 아동의 인지적 신념화 과정에 있어 자율성을 지지하는 교육적인 함의를 제공한다고 할 수 있다. 셋째, 본 연구의 결과는 인터넷콘텐츠 사용정도를 심화시키는 요인인 접근성에 대한 규범의 상호작용 효과 분석 결과를 제시함으로써 아동의 인터넷 사용 중독을 완화시키는 원인을 모색하는 계기를 제공하고 있다. 넷째, 본 연구의 결과에서 나타나는 아동의 인터넷콘텐츠 사용에 있어 아동의 인지적 신념의 영향이 중요하게 나타나는 것은 아동에게 인터넷 콘텐츠 사용에 대한 적절한 교육을 제공할 경우 그 효과를 기대할 수 있게 하는 것이므로 정부나 공공기관에서 관련된 교육 프로그램을 개발하고 제공하는 것이 다양하게 모색되어야 할 것이다.

이러한 시사점에도 불구하고 본 연구는 일본과 한국 아동들이 인터넷콘텐츠 사용에 있어 경험적 배경이 다를 수 있음에도 Okitani and Suzuki가 일본아동을 대상으로 사용했던 척도를 한국 아동들에게 적용하였다는 것과 한국서울과 수도권 지역의 아동들을 대상으로 하

였다. 이는 일반화의 한계점을 가진다. 향후 연구에서는 다양한 지역의 다양한 특성을 가진 아동들을 대상으로 분석을 확장함으로써 보다 다양하게 세분화된 아동들의 특성과 본 연구의 변수들의 영향을 비교 연구해 보고자 한다.

**참 고 문 헌**

[1] Solomon Michal, Consumer Behavior, Pearson International Edition, 2009.

[2] 한국정보화진흥원, “2011년 인터넷 중독 실태조사”, 행정안전부, NIA IV-PER-11052, pp.1-442, 2012.

[3] Megumi Okutani and Mayuko Suzuki, “Risks for Children Caused by Actual Conditions of Their Relationship to Consumer Culture,” 소비자교육, 일본소비자교육학회, 제30권, pp.25-34, 2010.

[4] 이재무, 임영애, “초등학생들의 컴퓨터 게임 이용 실태 연구”, 한국컴퓨터게임학회논문지, 제24권, 제6호, 2010.

[5] 권민균, 최명숙, “아동의 인터넷 활동 및 선호에 대한 조사: 연령과 성 차이를 중심으로”, 아동교육, 제13권, 제2호, 2004.

[6] 이경선, 이정화, “아동의 컴퓨터게임이용 실태에 따른 게임몰입 경향에 관한 연구”, 한국콘텐츠학회논문지, 제8권, 제3호, pp.182-188, 2008.

[7] 이지선, 이병수, “국내 사이버대학 콘텐츠의 웹 접근성 평가”, 한국콘텐츠학회논문지, 제7권, 제4호, 2007.

[8] 조현미, 정진현, “웹 접근성 지침에 기반한 웹 디자인에 관한 연구: 고령사용자를 중심으로”, 기초조형학연구, 제8권, 제2호, 2007.

[9] L. V. Ahn, S. Ginosar, M. Kedia, R. Liu, and M. Blum, “Improving Accessibility Of the Web Wity a Computer Game,” CHI 2006 Proceedings, pp.79-82, 2006.

[10] K. Misengerger, R. Ossmann, D. Archambault,

G. Searle, and A. Holziger, “More Than Just a Game: Accessibility in Computer Games,” USAB 2008, pp.247-260, 2008.

[11] KOCCA, “게임이용에 대한 인식 및 행동진단 모델 연구(3차년도)”, 한국콘텐츠진흥원, 연구보고서 10-34, 2010.

[12] C. F. Shin and Alladi Venkatesh, “Beyond doption: Development and Application of a Use-Diffusion Model,” Journal of Marketing, Vol.68, pp.59-72, 2004.

**저 자 소 개**

**옥 경 영(Kyungyoung Ohk)**

**정희원**



- 1992년 2월 : 숙명여자대학교 경 상대학 소비자경제학과(경영학사)
- 1994년 2월 : 숙명여자대학교 일 반대학원 소비자경제정책전공 (경영학석사)

- 2007년 8월 : 성균관대학교 경영학과(경영학박사, 소비자정보전공)
- 2008년 7월 ~ 2010년 6월 : MIT(USA) Postdoctor
- 2012년 3월 ~ 현재 : 숙명여자대학교 사회과학대학 소비자경제학과 조교수

<관심분야> : SNS, E-commerce, 소비자정보확산