

# 웹 2.0 환경에서 사용자의 개인특성과 사회적 영향이 사이버윤리성과 사용성에 미치는 영향<sup>†</sup>

- 한국과 미국의 비교연구 -

문윤지\*

## 〈요 약〉

2000년대 중반 ‘참여, 공유, 개방’을 키워드로 하는 웹 2.0이 등장하여 하나의 사회 전반적인 문화코드로 자리잡아가고 있다. 수동적 참여자에서 능동적 사용자로의 변화를 핵심으로 하는 웹 2.0은 지금까지 진화하며 발전해나가고 있다. 하지만 진화과정에서 웹 2.0과 관련된 현실적 문제점 역시 지속적으로 나타나고 있으며, 본 연구는 이 가운데 사이버윤리성의 문제점에 초점을 두고자 한다. 사이버윤리성의 문제는 기술적 접근이나 법적 접근으로 해결하기에는 한계가 있으므로 본 연구는 사이버윤리성에 영향을 미치는 개인적 특성, 사회적 영향, 문화적 특성 등을 총체적으로 검토하고자 한다. 구체적으로 본 연구의 목적은 (1) 웹 2.0 환경에서 사용자의 개인적 특성(자기효능감, 자기통제)은 사이버윤리성에 어떠한 영향을 미치는가, (2) 웹 2.0의 사회적 영향요인인 주관적 규범이 사이버윤리성에 어떠한 영향을 미치는가, (3) 사용자의 사이버윤리성은 사용자의 웹 2.0 서비스 참여형태(조회, 생산)에 어떠한 영향을 미치는 가이다, 그리고 마지막으로 (4) 국가 간 문화적 차이에 따라 사회적 영향이 사이버윤리성에 미치는 효과는 어떻게 달라지는 가이다. 사용자의 개인적 특성, 사회적 영향요인, 사이버윤리성과 서비스 참여수준의 4가지 구성개념을 기반으로 연구모형이 제시되었으며, 이러한 연구모형은 한국과 미국에서 수집된 설문지를 기반으로 구조방정식 모형을 통해 검증되었다. 검증결과, 개인적 특성인 자기효능감과 자기통제력, 그리고 사회적 영향요인인 주관적 규범은 사이버윤리성에 유의한 영향을 미치며, 이후 생산적 참여활동에 영향을 주는 것으로 나타났다.

핵심주제어: 사이버윤리성, 자기효능감, 자기통제, 주관적 규범

논문접수일: 2014년 05월 01일    수정일: 2014년 06월 04일    게재확정일: 2014년 06월 05일

† 이 논문(저서)은 2013년도 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음(NRF-2013S1A5A8021245)

\* 부산가톨릭대학교 경영정보학과 조교수, yjmoon@cup.ac.kr

## I. 서론

새로운 디지털 정보사회로의 환경변화를 대변하는 ‘웹 2.0’이라는 용어는 사용자 간 온라인 협업과 공유를 강조하는 제2세대 웹 기반 서비스로 정의된다. Anderson(2007)은 웹 2.0의 대표적 형태로 블로그, 위키스, 소셜 북마킹, 멀티미디어 공유, 그리고 포드 캐스팅을 제시하고 있다. 이러한 웹 2.0의 가장 대표적인 특징은 사용자의 ‘참여’를 기반으로 정형화되지 않은 콘텐츠의 ‘창조’와 창조된 정보의 ‘공유’이다(Lazar, 2007). 웹 2.0 환경은 웹 1.0 시대에 수동적 사용자 수준에 머물러 있던 일반 대중을 웹의 주도적 행위자로 변화시키면서 그 동안 웹 콘텐츠의 생산 측면에서 상대적으로 소외되었던 사용자를 창조자로 흡수하고 있다. 또한 웹 2.0 환경에서는 폭넓은 대중이 참여하게 되는 롱테일 효과를 바탕으로 사회에 미치는 과급효과가 날로 커져가고 있다(이석용과 정이상, 2010). 하지만 웹 2.0의 발전은 개인의 자유로운 표현과 개인 및 조직의 생산성 향상을 가능하게 한다는 순기능 이면에 많은 트래픽과 검색엔진의 연계 등으로 인해 저작물을 포함한 개인정보 노출의 가능성이 높아짐과 동시에 창작된 수많은 콘텐츠가 부적절하게 도용되는 등 사이버윤리(Cyber ethics) 문제를 야기하는 부정적 영향도 가지고 있다.

인터넷 상의 윤리문제는 프라이버시, 보안, 사이버 범죄, 저작권 분쟁, 무료 오픈 소프트웨어 등 광범위한 이슈를 포함하고 있다. 학계에서나 실무적으로 정보기술과 관련된 윤리적 이슈가 심도 깊게 논의되어야 함에도 불구하고, 이에 관한 이슈들은 Himma & Tavani(2008), van den Hoven & Weckert(2008) 등의 연구에서 일부 다루어졌을 뿐 정보시스템 관련 연구의 주류로 활발히 논의되지 못하고 있는 것이 현실이다(Mingers & Walsham, 2010). 국내에서 역시 사

이버윤리문제는 현황과악이나 윤리 교육 프로그램 개발에만 치중되어오고 있다(김철완 외, 2001; 정찬모, 2003). 하지만 웹 2.0의 진화로 인한 사용자층의 확대로 사이버윤리의 파장은 사회적으로 그 영향력이 커지고 있다. 따라서 사이버윤리 문제의 과급력을 고려할 때 인터넷 상에서 사이버윤리문제의 영향요인과 결과에 대한 다각적인 연구가 필요하다.

정보시스템을 포함하여 인터넷 역시 사회적인 맥락 속에서 발전되는 것이기 때문에 사회성을 갖는 것은 윤리성도 함께 내포하고 있다고 보아야 한다(Christians, 2003; Moor, 1985). 더군다나 오늘날 사이버 공간을 새로운 커뮤니케이션의 공간이자 새로운 기능성의 공간, 그리고 제2의 인간사회이며 현실공간의 연장공간이라고 간주할 때, 사이버윤리의 중요성은 더욱 높아진다(이기식, 2007). 사이버윤리를 위배한 컴퓨터 범죄행위는 개인뿐 아니라 기업 및 정부에게도 엄청난 피해를 야기하지만, 사이버윤리 상의 문제를 기술적·법적 접근만으로 해결하는 데에는 한계가 있다. 윤리적 문제의 근간은 결국 사회의 출발점인 개인이기 때문에 사이버윤리문제 역시 개인의 윤리적인 판단에 의존할 수밖에 없다(Casey, 2004). 그러므로 본 연구는 사용자의 사이버윤리성을 결정하는 영향요인으로 개인적인 특성을 우선적으로 포함시키고자 한다.

전통적 경영정보시스템(MIS: Management Information Systems) 관점에서 인터넷을 포함한 정보시스템의 사용에 영향을 미치는 요소는 크게 두 가지 부류로 구분된다. 첫째, 가변적 영향요소로 정보시스템에 대한 태도나 사용용이성, 사용유용성과 같은 인지적 요인과 감정적 요인이 포함된다. 이와 비교해서 두 번째는 상대적으로 변하지 않는 개인의 기질적 요인으로 자기효능감(self-efficacy), 인성(personality), 그리고 자기통제(locus of control) 등이 포함된다(McElroy

et al., 2007). 지금까지의 대부분 MIS 관련연구에서는 정보시스템에 대한 개인의 태도를 연구하기 위해 가변적 영향요소를 많이 고려해왔다. 하지만 사이버 공간과 현실세계 간 본질적인 차이를 줄이고 사이버윤리성을 회복하는 것의 근본은 인간이기 때문에 사용자 개인의 변하지 않는 요인에 대한 통찰이 필요하다. 따라서 본 연구는 사용자의 사이버윤리성을 결정하는 첫 번째 영향요인 차원으로 자기효능감, 자기통제를 포함한 개인적 특성을 고려하고자 한다.

한편, 사용자의 사이버윤리성에 영향을 미치는 두 번째 영향요인 차원은 사회적 영향(social influence)이다. 최근 유비쿼터스 및 컨버전스가 진행되면서 기성세대와는 달리 청소년 세대는 인터넷이 구성하는 가상공간을 삶의 중요한 무대로 인식하면서 생활하고 있다(Pletka, 2007). 이들은 오락과 학습은 물론 쇼핑과 의사소통 및 정보수집까지 모든 활동을 디지털 매체를 통해 해결한다. 이에 오늘날 웹 2.0으로 변화되고 있는 인터넷 환경에서 사회적 영향이 웹 2.0 서비스를 사용하는 사용자의 사이버윤리성에 어떠한 영향을 미치는지를 검증하고자 한다. 특히 사회적 트렌드의 효과가 크게 작용하는 웹 2.0 환경에서는 사회적 영향요소가 보다 중요하게 고려된다. 따라서 본 연구에서는 개인적 특성과 사회적 영향요인이 개인 사용자의 사이버윤리성에 미치는 영향효과를 비교 분석하고자 한다. 그리고 사회적 영향이 사이버윤리성에 미치는 영향효과는 환경적 요인이기 때문에 국가 간 문화적 차이에 따라 달라질 것이라는 전제 하에 미국과 한국을 중심으로 국가 간 차이에 따른 조절효과(moderation effect)를 검토하고자 한다.

나아가 본 연구는 개인 사용자의 사이버윤리성 정도가 웹 2.0 환경에서 사용자의 참여형태에도 영향을 줄 것으로 본다. 자신의 저작물에 대한 공유의 차원에서 발생할 수 있는 윤리적 문

제에 있어서의 사용자 관심은 웹 2.0 서비스의 참여수준을 결정할 수 있는 중요한 요인으로 판단된다(이현주 외, 2009). 웹 2.0이 궁극적으로 지향하는 사용자의 참여는 능동적이고 주도적인 동시에 창의적인 콘텐츠의 생성이다. 하지만 사용자의 창조과정에서 여전히 해결되지 않는 사이버윤리성과 관련된 윤리적인 이슈는 프라이버시나 저작권 침해와 같은 많은 부정적인 행위를 야기하고 있다. 이에 본 연구는 사용자들의 윤리적 관심이 웹상의 생산물을 조회하고 창조하는 웹 2.0 서비스 참여형태에 얼마나 영향을 끼치는가를 검증한다.

정리하자면 본 연구의 목적은 다음과 같다. 첫째, 웹 2.0 환경에서 사용자의 개인적 특성(자기효능감, 자기통제)은 사이버윤리성에 어떠한 영향을 미치는가, 둘째, 웹 2.0의 사회적 영향요인 주관적 규범이 사이버윤리성에 어떠한 영향을 미치는가, 셋째, 사용자의 사이버윤리성은 사용자의 웹 2.0 서비스 참여수준(소비와 생산)에 어떠한 영향을 미치는가, 마지막으로 넷째, 국가의 문화적 차이에 따라 사회적 영향이 사용자의 사이버윤리성에 미치는 영향효과는 어떻게 달라지는 가이다.

## II. 이론적 고찰

### 1. 웹 2.0 환경과 사이버윤리성

사이버윤리란 '사이버 공간에서 사람들이 지켜야 할 도덕적 규범으로 가치판단의 기준 및 원리'와 관련된다(Christians, 2003). 즉, 사이버윤리란 사이버 공간의 이용자들이 지켜야 할 책임과 규범이라고 할 수 있다. 다만, 이러한 사이버윤리를 새로운 윤리규범으로 보아야 할지 혹은 기존의 비즈니스 윤리와 같은 맥락에서 이해할 수

있을 지에 대해서는 여전히 논의가 진행 중이다. 사이버윤리는 기존의 프라이버시 침해에 따른 윤리문제와 같은 맥락에서 이해가능하기 때문에 새로운 문제라기보다는 보편적 윤리문제라고 주장하는 연구자가 있는 반면, 사이버윤리를 새롭게 등장한 신개념으로 간주하는 주장도 있다. 사이버윤리에 대한 시각의 차이는 사이버공간을 현실공간과 같은 개념으로 보느냐 아니면 현실공간과 따로 독립된 별도의 공간으로 바라보느냐에 대한 입장 차이에 근거한다(조일수, 2002). 사이버 공간이 현실과 별개의 공간이기 때문에 사이버 상에서는 현실과 전혀 다른 가치와 논리 체계가 존재한다는 ‘사이버공간 독립론’ 입장에서는 현실에서의 윤리적 잣대를 사이버윤리 문제에 대입할 수 없게 된다. 반면, ‘사이버공간 연계론’ 입장은 사이버공간과 현실공간은 따로 존재할 수 없는 상호연관관계를 가지고 있기 때문에 사이버 상의 다양한 행위들의 핵심은 현실과 다르지 않다는 것이다.

사이버윤리를 전혀 새로운 문제로 인식해야 한다는 전자의 사이버공간 독립론은 기본적으로 기술 결정론(technological determinism)에 입각한 시각이라고 할 수 있다(Baase, 1997; Bott et al., 1991). 기술 결정론적 입장에서 기술은 사회 변화를 야기하고 사회가 움직여가는 방향성을 결정하는 동인(driver)이기 때문에 기술은 기술 자체의 고유한 발전논리에 따라 진보해간다. 그러므로 인간 현실세계의 윤리적 기준을 기술 기반의 사이버공간에 적용할 수 없으며 사이버공간은 사회적 영향력에서 독립된 것으로 간주된다. 하지만 이러한 기술 결정론적 입장은 정보기술에 지나친 자유주의(liberalism)를 허용함으로써 정보기술로 인한 사회적 부작용에 대해 적극적으로 대처하지 못하게 한다는 반발 또한 없지 않다(Adam, 2001). 정보기술은 사회에서 많은 기능을 가능하게 하는 도구일 뿐, 도구를 사용하다

가 발생하는 문제나 역기능은 오로지 인간 때문이라는 것이다.

이에 본 연구에서는 기술 결정론적 시각에 입각한 사이버공간 독립론보다는 사이버공간 연계론적 입장에서 사이버윤리 문제를 조명하고자 한다. 사이버공간은 현실세계의 연장선상에 존재하기 때문에 사이버공간과 현실세계는 서로 상호작용을 주고받는 관계 속에 있다고 보는 것이 보다 타당하다고 판단된다. 정보기술은 연계된 현실적인 정치·사회적 상황을 실제 어느 정도 변화시키는 과정에서 사회 속에 삶을 영위하는 인간의 행동에도 영향을 미치며, 반대로 현실사회의 환경적 변화가 사이버공간에 영향을 미치기도 한다. 따라서 사이버공간 상의 윤리적인 문제도 현실세계의 사회적 영향효과 범주에 속하며, 사이버윤리문제 역시 현실과 완전히 동떨어진 것이 아니라 현실적인 도덕적 개념과 사이버공간만의 특성이 함께 반영된 개념으로 이해되어야 할 것이다. 따라서 본 연구에서 사이버윤리문제의 영향효과를 현실사회와의 연관관계 속에서 찾고자 사회적 영향요인과 개인적 영향요인을 고려하고자 한다.

특히 웹 2.0으로 변화되고 있는 최근 인터넷 환경에서는 비전문가 대중에 의한 콘텐츠 생성이 활발히 이루어지고 있다. 이에 웹 2.0 환경에서는 개방, 공유, 사용자 참여가 그 키워드가 된다. 새로운 개인 혹은 소수집단을 위해 기회가 제공되고 웹 1.0 시대에 소외되었던 대중이 적극적으로 참여자가 됨으로써 롱테일 효과가 지배적이다. 이처럼 사회적 트렌드의 효과가 크게 작용하는 웹 2.0 환경은 이제는 하나의 인터넷 상의 기술적 용어가 아닌 사회전반을 변화시키는 문화코드로 이해되고 있다. 웹 2.0은 UCC(user created contents), 블로그, 위키스 등 다양한 형태로 나타나지만 근본은 사용자들의 적극적 참여를 통한 집단지성의 구현이라고 볼 수 있다.

이처럼 많은 일반 사용자들이 적극적 콘텐츠 창조자로서 참여할 수 있다는 이면에는 무분별한 콘텐츠 복사와 도용 등과 같은 사이버윤리적 역기능이 존재하고 있다. 이에 웹 2.0 환경에서 현실적 도덕성과 관련된 사이버윤리를 개념화함에 있어 연구자마다 다양한 의견을 제시되고 있다. Blood(2002)는 ‘웹로그 윤리’를 정직한 출판, 정확한 근거, 오류의 투명한 교정, 내용의 영구성과 충실성, 이해 갈등의 표출, 의심스럽거나 편파적인 자료 확인으로 제시하며, Kuhn(2007)은 상호작용성, 표현의 자유, 진실, 투명성, 인간적 요소를 웹 2.0 서비스 가운데 블로그의 핵심 고려차원으로 주장한다. 또한 Sama & Shoaf(2002)는 소유권 딜레마와 프라이버시 딜레마가 닷컴 기업의 번영과 발맞추어 가장 보편적으로 발생하는 윤리적 딜레마라 주장하며, Calkins(2002)의 경우 사이버 윤리적 차원을 프릴 차원과 공유차원에서 접근하기도 한다.

본 연구에서 웹 2.0 환경에서의 사이버윤리성은 Mason(1986)의 조작화에 근거하여 ‘사생활 보호(privacy)’, ‘정보 정확성(accuracy)’, ‘지적재산권(property)’, ‘정보 접근성(access)’으로 정의된다. 즉, 사이버 공간 상의 윤리적 문제는 인터넷이 가진 익명성으로 인해 프라이버시가 침해당할 소지가 있으며(privacy), 현실공간과 다른 정보내용이 게재되어 부정확한 정보가 떠돌아다닐 수 있으며(accuracy), 복사가 용이하여 쉽게 복제가 가능하며(property), 정보접근이 어려운 계층이 존재한다(access)는 특성으로 야기될 수 있다는 것이다.

정리하자면 본 연구에서 사이버윤리성을 구성하고 있는 하위개념인 ‘사생활 보호’란 개인의 사적인 정보에 대한 소유권을 어느 정도 인지하느냐에 대한 개념이며, ‘정보 정확성’은 사이버 상에서 제공되는 정보의 합법성, 정확성, 신뢰성을 어느 정도 인지하느냐 관한 요소이다. 그리고

‘정보 접근성’이란 다른 정보원으로부터 데이터나 정보를 획득할 권리나 특권에 대한 인지수준을 말한다. 마지막으로 ‘지적재산권’이란 기꺼이 혹은 강제로 포기해야 할 정보에 관한 요소로, 함부로 다른 사용자가 창작한 콘텐츠를 무단으로 도용하지 않도록 포기해야 할 정보에 대해 어느 정도 인정을 하느냐에 관한 요소라고 할 수 있다(Masrom et al., 2013).

## 2. 개인적 특성

개인적 차원에서 사이버윤리성에 영향을 미치는 요인은 가변적 요인과 성향적 요인으로 구분할 수 있는데, 이 가운데 본 연구는 성향적 요인을 고려하고자 한다. 왜냐하면 윤리란 개인의 도덕성(morality)을 반영하는 개념으로 감정이나 용이성 등과 같이 개인의 변화하는 인지(perception)적 요소보다는 태생적이라 바뀌지 않는 개인의 성향에 더욱 영향을 받게 되므로(남미정과 박선화, 2011), 본 연구에서는 성향적 요인 가운데 자기효능감(self-efficacy)과 자기통제(locus of control)를 고려하고자 한다.

자기효능감이란 어떤 상황에서 적절한 행동을 할 수 있다는 기대와 신념, 개인이 주어진 상황에 자신감을 가지고 얼마나 잘 대처하는가와 밀접히 연관된 개념으로, 자기자신에 대한 확고한 신념인 자기효능감은 상황에 따라 변하지 않는 개인의 성향적 요인이다(Bandura, 1986; Torkzadeh et al., 2003).

자기통제란 환경적인 돌발 상황 속에서 무엇이 위험한 것인지를 일차적으로 평가하고 자신을 스스로 제어할 수 있는 능력으로, 이 역시 개인의 안정적인 성격 특징인 변하지 않는 성향적 요인이라 볼 수 있다(Lazarus & Folkman, 1984; Flaherty et al., 1998). 따라서 본 연구는 개인의 변하지 않는 속성으로서 자기효능감과 자기통제

를 중심으로 사이버윤리성과의 관계를 고찰하고자 한다.

### 3. 사회적 영향

인터넷을 포함한 사용자의 정보시스템 채택에 영향을 미치는 주된 요인을 분석한 기존 연구에 따르면 객관적인 시스템의 특성 외에도 유사한 시스템에 대한 개인의 경험이나 시스템에 대한 필요성 등 기본적으로 사용자의 개인적인 속성과 시스템의 객관적인 속성이 주요 요인임을 알 수 있다. 그러나 이후 점차 사용자 개인이나 시스템 그 자체의 특성 외에도 제 3의 다른 사람의 의견이나 행동에 영향을 받는 경향이 있다는 사회적 영향의 효과에 관한 관심이 높아지게 되었다(Salancik & Pfeffer, 1978). 사회적 영향이란 "사회적으로 관련 있는 다른 사람들이 개인의 인지 및 반응에 영향을 주는 데에 기여하는 효과"라고 볼 수 있다(Shaw, 1980). 본 연구에서는 개인의 인터넷 사용에 있어서 사이버윤리에 대한 개인 사용자의 경험 및 인지, 행위에 미치는 환경적인 사회적 영향이 효과를 연구모형에 포함하고자 한다.

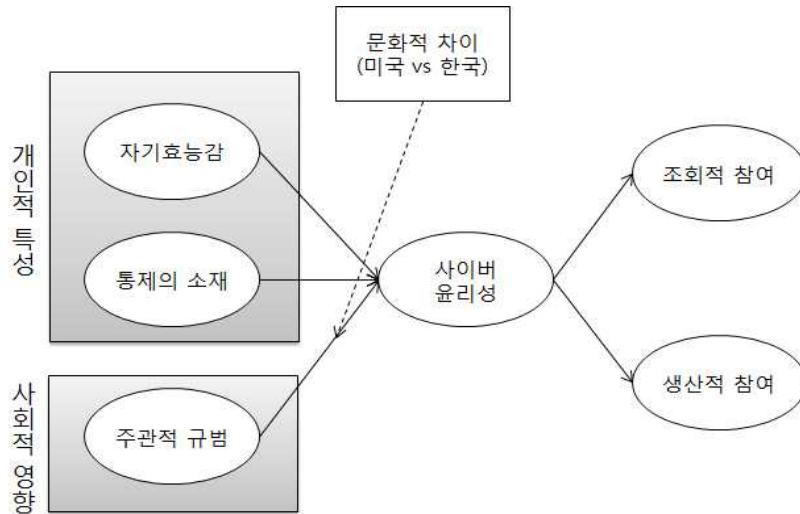
특히 사이버 상 개인의 인터넷 사용행동에 영향을 미치는 사회적 영향요소 가운데 주관적 규범(subjective norm)을 고려하고자 한다. 주관적 규범은 가장 대표적인 사회적 영향(social influence) 요소로, Ajzen & Fishbein(1980)의 정의에 따르면 어떤 개인의 준거가 되는 중요한 개인 및 집단이 자신의 행위의 성과에 대하여 갖게 될 견해에 대한 인지이다. 이러한 개념에 근거하여 본 연구는 인터넷 사용 시 사이버윤리성에 대한 개인의 인지와 관련하여 주관적 규범이라는 사회적 영향의 효과를 검증하고자 한다.

### 4. 참여수준에 따른 사용성

웹 2.0의 가장 대표적인 특징은 사용자가 수동적으로 온라인 공급자가 제공하는 콘텐츠를 보기만 하는 것이 아니라 창작물을 직접 생산해낸다는 것이다. 특히 RSS나 AJAX, 매쉬업 등과 같은 웹 2.0 관련 기술들의 지원은 사용자의 콘텐츠 창작물이 질적으로나 양적으로 크게 증가하는 데에 큰 역할을 하게 되었다(Evans & Wurster, 2000; Lazar, 2007). 이현주 외(2009)는 웹 2.0 환경에서 사용자의 콘텐츠 창작 수준을 크게 조회(retrieve)와 생산(creation)으로 분류하고 있다. 조회단계에서 사용자는 곧 소비자로서, 웹 2.0 활동 시 사용자는 단순히 소비자로서 누군가 제공한 콘텐츠를 수동적으로 보기만 한다. 반면, 창작(creation)단계에서 사용자는 정도의 차이는 있지만 콘텐츠를 변화시키거나 완전히 새롭게 창출하는 데에 기여하게 된다. 창작의 수준이 낮은 단계에서는 이미 누군가가 만들어놓은 콘텐츠를 수정(modification)하며, 한 단계 높은 창작 단계에서는 기존에 생성된 콘텐츠를 나름대로 변화시켜 재생성(recreation)하게 된다. 이후 가장 순수한 창작단계에서 사용자는 콘텐츠 리더가 되어 적극적인 제작자로 활동하게 된다. 본 연구는 사용자의 사이버윤리성에 대한 인지수준에 따라 웹 2.0 사용수준에 차이가 있을 것이라는 가설 하에 연구모형을 제시하고자 한다.

### III. 연구모형과 가설

본 연구의 연구모형은 <그림 1>과 같다. 먼저 본 연구에서 사이버윤리성에 영향을 미치는 요인은 개인적 특성과 사회적 영향이며, 개인적 특



<그림 1> 연구의 개념적 틀

성은 자기효능감과 자기통제를 포함한다. 한편, 사회적 영향인 주관적 규범 역시 개인적 특성과 함께 사용자의 사이버윤리성과 이후 사용자의 참여수준에 영향을 미치게 된다. 그리고 사회적 영향이 사이버윤리성에 미치는 영향효과는 국가의 문화적 차이에 따라 달라진다.

### 1. 개인적 특성과 사이버윤리성 간 관계

자아훼손이론(Kaplan, 1980)에 따르면 낮은 자기효능감을 가진 사람들은 자아를 증진시키려는 동기로 인해 비규범적/비윤리적 행위를 함으로써 자아를 증진하고자 한다. 즉, 일상생활에서 인정받지 못하고 소외당하여 평소 자신감이 없고 심리적으로 열등감을 느끼는 사람들은 다른 방식으로 남들보다 우월하기를 원하며 그러한 동기에서 범죄 등 비윤리적인 행위에 가담하게 된다. 마찬가지로 사이버범죄의 경우도 현실에서 인정받지 못하고 열등감을 느끼고 자긍심이 낮은 사람들은 사이버공간을 현실의 상실감을 해결할 수 있는 공간으로 인식하면서 사이버공간에 의

존하는 가운데 일어나는 것이라고 이해할 수 있다. 이 같은 맥락에서 본 연구는 다음과 같은 가설을 제시하고자 한다.

가설 1: 웹 2.0 환경에서 사용자의 자기효능감이 높을수록 사이버윤리성 수준이 높을 것이다.

한편 Gottfredson & Hirschi(1990)에 의하면 사회에서 일어나는 대부분의 비윤리적 행위나 비규범적 범죄는 개인의 순간만족, 쾌락을 위해 충동적이고 사려 없이 즉흥적으로 일어난다. 결국 규범이나 윤리에 어긋나는 잘못된 행위는 순간만족과 충동을 통제할 수 있는 개인의 자기통제능력의 부재라는 것이다. 이 같은 자기통제력에 관한 이론에 따르면 개인의 부정적 행위는 오프라인뿐만 아니라 사이버 범죄에도 적용된다. 사이버 공간에서는 우발적이고도 충동적으로 자신의 감정을 표출할 상황에 많이 접하게 되는데, 자기통제력이 높은 사람들은 그러한 상황에서 자기조절을 함으로써 자기통제가 잘못된 상황의 가능성에 대한 통제요인으로 중요한 역할을 하지만, 자기통제력이 낮은 사람들은 그러한 상황

에서 쉽게 사이버 범죄와 같은 잘못된 행위를 범하게 된다고 볼 수 있다(민수홍, 2005; 이성식, 2005).

가설 2: 웹 2.0 환경에서 사용자의 자기통제력이 강할수록 사이버윤리성 수준이 높을 것이다.

## 2. 사회적 영향과 사이버윤리성 간 관계

사회적 영향 가운데 주관적 규범과 사이버윤리성 간 관계에 있어 본 연구는 행위자 주변에서 행위자에게 영향력을 가지고 있는 중요한 인물들이 어떻게 생각하느냐가 행위자의 행동이나 인지에 영향을 주게 된다는 전제에 기초한다. 예컨대 오프라인 상에서 소년들이 거주하는 지역 사회 혹은 동네가 무질서하거나 친범죄적인 하위문화가 존재하여 청소년 개인에게 주관적 규범을 행사하거나 주변에 친범죄적 행위를 하는 사람이 많다면, 이런 하위집단 속에서 같은 유사 친범죄적 행위를 하면 자신의 과위가 상승할 것이라는 믿음으로 비윤리적 행위를 할 가능성이 높아지게 된다. 이와 유사한 맥락에서 사이버 상의 태도와 관련해서도 자기효능감이나 자기통제성과 같은 개인적 요인 외에 영향력 있는 주변인의 사회적 영향과 같은 주관적 규범이나 비윤리적 사이버 행위를 하는 가시성, 그리고 이를 통해 느끼는 만족감으로 인한 이미지 상승요인 등으로 인해 사이버윤리성은 차이를 보이게 될 것으로 예상된다. Zukarnain et al.(2010)은 사용자들이 사이버 카페를 이용할 때 주관적 규범과 같은 사회적 압력이 윤리적 행위 의도에 유의한 영향을 준다고 제시하고 있다. Al-Rafee & Cronan (2006)은 사용자의 사이버윤리성에 대한 인지와 태도는 영향력 있는 주변인(예를 들어 선생님, 부모, 친구 등)과 같은 주관적 규범에 의해

좌우될 수 있음을 주장한다. 이로써 본 연구는 사회적 영향요인으로 주관적 규범과 사이버윤리성 간 관계를 다음과 같은 가설로 제시한다.

가설 3: 웹 2.0 환경에서 주관적 규범은 사용자의 사이버윤리성에 유의한 영향을 미칠 것이다.

## 3. 사이버윤리성과 참여수준

본 연구는 사용자의 사이버윤리성에 대한 인식 정도의 차이가 참여수준에도 결과적으로 영향을 미칠 것으로 본다. 예를 들어 정보정확성을 중요시하는 사용자의 경우 웹 2.0이 제공하는 콘텐츠가 어디서 어떻게 생산되었는지 명확히 알 수가 없기 때문에 잠재적 침해 가능성을 우려하여 무작위적 조회 등의 소비적 참여보다는 순수한 창작 행위에 더욱 몰입할 가능성이 높다(Caudill & Murphy, 2000; Wirtz et al., 2007). 한편, 지적재산권과 관련된 사이버윤리성의 경우 웹 2.0 환경이 성숙해감에 따라 변화의 양상을 보이고 있다. 초기에는 무분별한 모방의 소비적 참여형태가 주를 이루었다면 시간이 지나면서 지적재산권 보호에 대한 인식이 높아지게 됨에 따라 자신만의 독특한 콘텐츠 생산에 주력함으로써 생산적 참여형태가 더 활발해지고 있다(이현주 외, 2009). 웹 2.0의 특성 상 타인자료를 공유하게 되지만 윤리성이 성숙해짐에 따라 타인 자료에 대한 불법적 공유나 모방보다는 창작의 활동이 더 증가할 것으로 본다. 그리고 접근가능성이란 다른 사람이 만든 정보나 데이터에 접근할 수 있는 권리에 관한 것으로, Masrom et al.(2013) 연구에 따르면 청소년의 경우 부모가 금지한 정보가 있는 웹사이트 접근은 하지 않으려는 경향이 강한 것으로 나타났다. 비윤리적 행



위로 간주될 수 있는 정보에 대한 접근은 하지 않겠다는 의도를 보인 것이다. 웹 2.0 기술로 인해 인터넷 사용자는 방대한 정보에 대해 무작위적 접근과 공유가 가능해졌기 때문에 개인의 정보접근성에 대한 인지수준이 높은 사용자는 윤리적 인지수준이 높다고 할 수 있다(이현주 외, 2009). 따라서 이러한 사용자일 경우 타 제작자의 소유권에 대한 이해도가 바탕이 되기 때문에 불법적인 퍼나르거나 조회보다는 자신만의 창의적 활동에 더욱 주력할 것으로 예상된다. 이와 같은 기존연구를 기초로 본 연구는 다음의 가설을 제시한다.

가설 4: 웹 2.0에서 사용자의 사이버윤리성 인식수준이 높을수록 조회적 참여를 하지 않을 것이다.

가설 5: 웹 2.0에서 사용자의 사이버윤리성 인식수준이 높을수록 생산적 참여를 할 것이다.

#### 4. 국가의 문화적 차이에 따른 조절효과

개인의 윤리적 행동에 영향을 미치는 요인은 개인적인 특성과 주변 사회 환경적 특성 측면에서 고려될 수 있다는 전제 하에 또 다른 사회적 요인으로 국가 간 문화적 차이를 포함시키고자 한다. 정보사회에서 문화적 특성은 현실 세계에서 지속적으로 변화되어온 결과물이기 때문에 정보윤리와 사회 환경적 특성이 다른 두 국가 간 문화의 차이는 웹 2.0 사이버 환경의 차이와도 밀접한 관련성이 있다고 볼 수 있다(백승익 외, 2007). 문화란 한 사회적 집단 혹은 한 국가 내에서 공유된 상징과 규범 및 가치를 지칭한다(Hofstede, 1991; 한광석과 홍용기, 2006). Hofstede(1991)는 40개 국가를 대상으로 한 연구를 통해 국가 간에는 명백히 문화적 차이가 존재하고 있음을 제시하였다. 구체적인 4가지 문

화 분류 기준은 개인주의/집단주의, 권력거리, 불확실성 회피, 남성다움/여성다움이다. 기존 연구에 따르면 이러한 문화적 차이는 개인의 정보기술의 활용에 서로 다른 영향을 미치게 된다(Nilsson, 2007).

본 연구는 Hofstede(1991)의 문화적 차원 가운데 개인주의/집단주의 차원을 기준으로 문화적 차이의 조절효과를 검증하고자 한다. 한국, 일본, 중국 등 동북아시아 국가들은 문화라는 관점에서 볼 때 집단주의(collectivism)로 분류되며, 반대로 미국이나 유럽과 같은 서부 국가들은 보다 더 개인적인 문화권(individualism)으로 분류된다(Hofstede, 1980; Triandis, 1989). 개인주의 문화의 주된 특징은 개인을 집단과는 별개의 독특한 단위로써 자각하고, 개인의 목표 추구가 집단에 누를 끼치더라도 개인의 목표를 강조하며, 집단의 결속에 관심이 적고 정서적으로도 거리감을 갖고 있다. 한편 집단주의의 주요 특징은 자아를 집단의 일부로써 파악하고 집단의 목표를 개인의 목표에 선행시키며, 집단의 원활한 결속에 깊은 관심을 가지며, 집단에 강한 정서적 애착을 갖는 것이다.

이러한 문화적 특성을 고려할 때, 사회적 영향요소인 주관적 규범이 사이버윤리성에 미치는 영향관계에서 주변 영향력 있는 사람 등 사람 간 관계를 중시하는 집단주의 문화인 한국은 개인적 이해관계를 더 중시하는 미국에 비해 주관적 규범의 영향력이 더 클 것으로 기대할 수 있다. 왜냐하면 집단주의 문화 속에서는 자신과 밀접한 관계에 있는 다른 사람의 의견이 의사결정이나 문제에 대한 판단 시 중요한 요인이 되기 때문이다(Tedeschi, 1981). 따라서 본 연구는 주관적 규범과 사이버윤리성 간 관계에서 국가 간 문화적 차이의 조절효과에 관한 가설을 다음과 같이 제시한다.

가설 6: 주관적 규범이 사이버윤리성에 미치는 영향은 미국보다 한국에서 보다 더 강하게 나타날 것이다.

## IV. 연구방법론

### 1. 연구대상과 측정도구

본 연구에서 제시된 연구모형을 검증하기 위해 설문조사를 실시하였다. 설문수집은 웹 2.0

서비스 가운데 동영상을 편집하거나 조회할 수 있는 멀티미디어 공유를 위한 엔터테인먼트 관련 사이트를 최근 3개월 이내 이용한 경험이 있는 사용자를 대상으로 실시되었다. Anderson (2007)이나 Zhang et al. (2007)에 따르면 웹 2.0 서비스는 일반적으로 블로그, 위키스, 소셜 북마킹, 멀티미디어 공유 사이트로 구분될 수 있다. 본 연구는 이 가운데 가장 광범위한 사용층을 기반으로 하는 멀티미디어 공유서비스 이용자를 설문수집 대상으로 하였다. 설문조사는 2013년 6월~ 12월까지 6개월간 진행되었으며 비교 연구

<표 1> 측정도구의 신뢰성 및 수렴타당성 결과

구성개념 (constructs)	측정항목 (items)	표준화 계수 (t 값)	AVEa	CCb	크론바흐 알파
자기효능감	자기효능감1	0.88(고정)	0.79	0.92	0.92
	자기효능감2	0.91(t=29.28)			
	자기효능감3	0.87(t=27.42)			
자기통제	자기통제1	0.75(고정)	0.60	0.82	0.81
	자기통제2	0.87(t=16.79)			
	자기통제3	0.70(t=15.13)			
주관적규범	주관적규범1	0.89 (고정)	0.84	0.91	0.91
	주관적규범2	0.94(t=13.72)			
사이버윤리성	프라이버시1	0.79 (고정)	0.67	0.86	0.86
	프라이버시2	0.80(t=19.04)			
	프라이버시3	0.86(t=20.46)			
	정확성1	0.81 (고정)	0.74	0.89	0.89
	정확성2	0.90(t=24.16)			
	정확성3	0.86(t=22.95)			
	접근성1	0.90 (고정)	0.86	0.95	0.95
	접근성2	0.95(t=38.32)			
	접근성3	0.93(t=36.35)			

를 위해 미국과 한국에서 동시에 실시되었다. 한국은 수도권과 부산지역 대학생을 대상으로 하였으며, 미국의 경우 플로리다 지역과 동부지역 대학 2 곳을 선정하여 해당 대학교의 학생들을 대상으로 설문을 진행하였다. 각 500부씩 설문배포를 하였으며 결과 한국에서 316부, 그리고 미국에서 232부의 설문지가 최종 분석에 이용되었다.

측정도구를 개발함에 있어 본 연구모형에 포함된 7가지 구성개념은 7점 리커트 척도로 측정되었다. 먼저 자기효능감 문항(3개 항목)은 Compeau & Higgins(1995)의 측정문항을, 그리고 자기통제(3개항목)는 Welsh(1999)의 측정문항을 활용하였다. 그리고 사이버유티성은 Mason (1986)이 제안한 4가지 차원을 기반으로 하였다. 또한 국가 간 문화의 특성을 적용하기 위한 집단주의적 성향은 Hofstede & Bond (1988)와 Hofstede(1980) 연구를 적용하였다. 마지막으로 참여의 유형으로 조희적, 그리고 생산적 참여는 이현주 외(2009) 연구를 인용하였다.

## V. 연구결과

연구모형에서 제시한 서비스 품질, 구전효과, 고객 만족도, 그리고 재방문 의도의 관계를 검증하기 위해 AMOS 18.0을 이용한 구조방정식

(SEM: structural equation modeling) 분석을 활용하였다(Arbuckle, 2003). 나아가 본 연구에서는 국가 간 문화적 차이의 조절효과를 분석하기 위해 다집단 분석기법을 활용하였다.

### 1. 단일요인성(Unidimensionality) 분석

각 척도의 단일요인성을 분석하기 위해 내적 일관성(internal consistency) 분석과 확인적 요인 분석(confirmatory factor analyses)을 실시하였다. 먼저 내적 일관성 확인을 위해 Cronbach 알파(alpha) 지수를 참조한 신뢰성 테스트를 실시한 결과(표 1참조), Nunally(1978)가 제시한 .70을 모두 상회하였다. 그리고 각 구성개념의 수렴 타당성을 검증하기 위해서 확인적 요인분석을 실시하여 전체 모델 적합도와 각 측정항목의 7개 구성개념에 대한 적재치를 검사하였다. 그 결과, 전체 적재치는 모두 0.70을 상회하였으며, t값은 9.47이상으로 유의수준  $p < 0.001$ 에서 그 타당성을 검증할 수 있었다(표 1 참조). 모델 적합도에 있어서는  $\chi^2 = 301.80(df=149, p < .001)$ , RMSEA=0.04, CFI=0.98, TLI=0.9, NFI=0.97로 각각의 기준치인 RMSEA<0.08(Newcomb, 1994), CFI>0.90, TLI>0.90, NFI>0.90을 만족하였다.

마지막으로 본 연구는 판별 타당성(discriminant validity)을 검증하였으며, 이 때 AVE(average variance extracted)는 표준적채치

<표 2> 구성개념 간 상관계수와 AVE

	1	2	3	4	5	6	7	평균	표준편차
1. 자기효능감	.79							4.65	1.65

자승의 합을 표준적재치 자승과 측정변수 오차의 합으로 나눈 값으로 계산된다. 판별타당성이 유의하기 위해서는 AVE 값이 0.50 이상이 되거나 혹은 대각선 외 다른 구성개념과의 상관계수 제곱의 값보다 커야 한다(Fornell & Larcker, 1981). <표 2>을 참조할 때, AVE값이 모두 0.50을 상회하고 상관관계의 제곱보다 높은 값을 보여주기 때문에 판별타당성이 있다고 볼 수 있다.

## 2. 연구모형 검증

### 2.1 실증모형 검증

모형분석 결과 가정된 경로모형은 전반적으로 데이터에 적합함을 보여주고 있다:  $\chi^2=523.14$ ,  $df=98$  ( $p<0.001$ ); TLI=0.89; CFI=0.91; RMSEA=0.08. 기대한 바와 같이 대부분의 경로계수는 유의하게 나타났다. 자기효능감이 사이버윤리성에 미치는 영향에 관한 가설1( $\beta=0.12$ ,  $p<0.01$ )과 자기통제와 사이버윤리성 간 관계에 관한 가설2( $\beta=0.27$ ,  $p<0.001$ ), 그리고 사회적 영향요인으로 주관적 규범이 사이버윤리성에 미치는 영향에 관한 가설3( $\beta=0.08$ ,  $p<0.01$ )은 모두 유의한 것으로 증명되었다. 한편, 사이버윤리성과 참여도 간 관계에서 가설에서 예측한 바와 같이 사이버윤리성은 조직적 참여에는 유의한 영향을 미치지 않았으며, 반면 생산적 참여에 유의한 영향을 미침을 알 수 있었다. 이로써 사이버윤리성과 조직적 참여에 관한 가설 4( $\beta=-0.02$ , NS)와 생산적 참여에 관한 가설 5( $\beta=0.15$ ,  $p<0.001$ ) 모두 지지되었다. 특히 사이버윤리성과

조직적 참여 간 관계는 유의성 여부를 떠나 부(-)의 관계를 보임으로써 사이버윤리성이 높은 사용자는 오히려 조직적 참여활동을 하지 않는 것으로 드러났다.

### 2.2 조절효과 검증

검증된 구조모형에서 주관적 규범과 사이버윤리성 간 관계를 국가 간 차이가 조절하는지를 확인하기 위하여 표본집단을 두 개의 집단으로 나누었다. 다중집단분석(multi-group analysis)은 모델에 설정된 관계가 집단에 따라 조절역할을 하는지, 또는 모델의 모수 추정치가 집단에 걸쳐 다른지 등을 파악하고자 할 때 이용한다. 본 연구에서는 국가 간 차이에 따른 조절효과 검증을 위하여 한국과 미국의 표본을 이용하였다.

구조방정식을 이용한 집단 별 차이검증은 집단 사이에 존재할지도 모를 경로계수 간의 유의미한 차이를 알아보기 위해 모형 내에 존재하는 경로에 각각 동일성 제약을 가한 모형과 동일성 제약을 가하지 않은 자유모형을 비교한다(Floh & Treiblmaier, 2006). ‘주관적규범→사이버윤리성’ 경로에 있어서 집단 별 경로계수의 차이를 살펴보면, 한국은 0.16( $p=0.009$ ), 미국은 0.13( $p=0.03$ )으로, 경로계수의 차이가 가설과 같이 한국이 더 크나 그 차이는 유의하지 않으므로 가설 6은 기각되었다(표 3 참조).

## VI. 결론 및 시사점

본 연구는 웹 2.0 환경에서 최근 문제가 날로

심각해지고 있는 사이버윤리성과 관련하여 사이버윤리성에 영향을 미치는 요인과 그 결과를 탐색하고자 하였다. 사이버윤리성에 영향을 미치는 요인은 크게 두 가지 차원에서 고려될 수 있다. 먼저, 윤리성이란 오프라인 현실세계이든 사이버세계이든 인성과 같이 개인의 변하지 않는 요소이다. 따라서 인터넷을 포함한 정보시스템 활용에 영향을 미치는 개인의 변하지 않는 불변적인 요소로 자기효능감과 자기통제를 연구모형에 포함시켰다. 사이버윤리성과 관련된 문제는 행정적·법적으로 해결해야 할 문제라는 인식이 강하지만, 결국 개인의 윤리성이 해결되지 않는 이상 근본적인 해결이 되지 않기 때문에 윤리성 탐색의 출발은 개인이라고 볼 수 있다.

다음으로 사이버윤리성은 개인적 요인 외 사회적 요인에 의해서도 영향을 받게 된다. 본 연구는 현실세계와 사이버공간과의 관계를 기술연계론적 입장에서 조망함으로써 인터넷 활용 시 사용자의 태도나 행위가 오프라인 현실세계에 영향을 받게 됨을 지지하였다. 이로써 본 연구에서는 사회적 영향요인 가운데 주관적 규범요인을 연구모형에 포함하여 사이버윤리성과의 관계를 실증하였다.

사이버윤리성에 영향을 미치는 개인적 요인과 사회적 요인의 역할을 검증한 결과, 개인의 자기효능감이 높을수록, 그리고 자기통제수준이 높을수록 사이버윤리성의 수준이 높음을 알 수 있었다. 또한 사회적 요인으로 주관적 규범은 사이버윤리성과 정(+)의 유의적인 관계가 있는 것으로 나타났다. 결국, 본 연구에서 가정하 바와 같이 사이버공간에서의 도덕적인 사이버윤리성은 현실세계와 연계되어있기 때문에 현실세계에서 자기 자신에 대한 자긍심이 높고 비윤리적인 상황에서도 자신을 제어할 수 있는 통제력이 있는 사용자는 웹 2.0과 같이 엄청난 양의 콘텐츠가 유통되는 사이버 상에서 발생할 수 있는 어떠한

비윤리적 상황에 빠지는 확률이 적음을 알 수 있다.

한편, 연구결과는 사이버윤리성 수준이 높은 사용자는 단순히 다른 사용자가 창작한 콘텐츠를 조회만 하기 보다는 자기 나름대로의 창작성을 가지고 콘텐츠를 제작하는 활동에 보다 몰두함을 보여준다. 웹 2.0 환경에서는 매쉬업, Ajax 등과 같은 기술로 인해 콘텐츠의 재생산 및 모방이 이전의 웹 1.0 환경보다 훨씬 용이해졌다. 이로 인해 콘텐츠에 대한 저작권이나 프라이버시와 같은 문제의 경계가 모호해지고 있다. 콘텐츠를 재생산한 경우 어디까지가 창작이며, 어디까지가 모방인지 정확히 판단할 수 있는 근거가 불분명하다는 것이다. 따라서 이를 법적이나 행정적으로 관리하는 데에는 분명히 한계가 있으므로 근본적으로 사용자 각 개인이 윤리적 이슈에 대해 각인하는 것이 필요하다. 이러한 측면에서 볼 때, 콘텐츠에 대한 프라이버시, 접근성, 지적 재산권, 정확성과 같은 윤리적 요소들에 대한 인지수준이 높은 사용자일수록 단순한 모방이나 조회보다는 자신만의 창작에 참여하다는 점은 긍정적인 결과로 보여 진다.

마지막으로 본 연구는 사회적 영향요인인 주관적 규범과 사이버윤리성 간 관계에서 국가 간 문화적 차이에 따른 조절효과를 검증하였다. Hofstede의 문화 분류에 따르면 한국은 집단주의적 성향이 강한 국가이며, 반면 미국은 개인주의적 성향이 더 강한 국가이다. 따라서 사람과 사람 간 관계를 중시하는 집단주의 문화권인 한국의 경우 주관적 규범이 사이버윤리성에 미치는 영향효과가 미국보다 더 클 것이라고 예상할 수 있었다. 하지만, 본 연구의 가설과 달리 집단 간 차이비교분석 결과에서 국가 간 유의한 차이를 볼 수 없었다.

그 이유는 두 가지로 설명될 수 있을 것으로 본다. 첫 번째 이유는 설문대상 집단이다. 미국

과 한국 모두 설문대상의 80%는 대학생 집단이다. 웹 2.0 엔터테인먼트 사이트를 가장 많이 조회함과 동시에 가장 많이 콘텐츠를 제작하는 집단이라는 점에서 설문대상으로 선정되었으나, 오늘날 글로벌화와 더불어 한국의 20대는 기성세대와 달리 개인주의 문화에 더 근접한 세대라고 할 수 있다. 따라서 국가 간 문화적 차이가 기성세대와 비교 설문대상인 20대에서는 유사한 개인주의적 성향으로 그 차이가 미미할 수 있을 것이라는 점이다.

다음 두 번째 가능한 이유는 웹 2.0 환경이 아직은 성숙한 산업이 아니라는 것이다. 물론 웹 3.0이나 웹 4.0과 같은 용어도 등장했지만, 웹 2.0은 이제 겨우 안정적인 환경으로 자리 잡고 있는 실정이다. 따라서 웹 1.0과 같은 콘텐츠 공급자 중심 환경에서는 전혀 고려되지 않았던 프라이버시, 정보의 정확성이나 접근성, 웹 콘텐츠에 대한 지적 재산권과 같은 문제가 심각한 윤리적인 문제라는 인식 또한 이제 점차적으로 사용자 사이에서 확산되기 시작한 시점이라고 볼 수 있다. 따라서 자신이 중요하게 인지하는 사람의 영향인 주관적 규범 효과에 있어서 내게 중요한 사람 역시 웹 2.0 환경이나 사이버윤리성에 대한 인지수준이 성숙되거나 완전하지 않은 상황이기 때문에 이로 인해 사회적 요인이 개인의 사이버윤리성에 미치는 영향효과가 미국이나 한국이나 모두 유사함으로 인해 그 차이가 크지 않을 수 있다는 것이다.

향후 연구에서는 사회적 요인으로 주관적 규범 외 주변에 웹 2.0 콘텐츠를 이용하는 가시성(visibility)이나 이미지(image) 등의 다양한 사회적 영향요인의 효과를 연구모형에 포함시켜볼 필요가 있다. 또한 개인적 요인 중 가장 개인적인 인성(personality)의 효과 등도 고려해볼 요인이다.

실무적으로 본 연구는 사이버 안전불감증이

점점 더 심각해지는 네트워크 세계에서 경쟁력 확보주관을 위해서 기술적 발달과 더불어 윤리적 발달이 함께 동반되어야 한다는 의식개선의 시사점을 제공할 수 있을 것으로 기대한다. 한편, 학술적으로는 사이버윤리성에 대한 연구가 거의 없는 정보시스템 분야에서 웹 2.0 환경에서 사이버윤리성에 영향을 미치는 요인을 고찰함과 동시에, 웹 2.0의 장기적인 성장을 위해 필수적 요소인 사용자의 참여와 사이버윤리성 간 관계에 관한 포괄적인 연구모형을 제시함으로써 사이버윤리성에 관한 통합적 시각을 제공할 수 있을 것이다.

## 참고문헌

1. 김철완 · 정준현 · 황승흠 · 이종필 · 김선환 · 조영훈 · 이민영(2001). 건전한 정보통신 윤리확립과 개인정보 보호대책 방안 연구, 정보통신정책연구원 연구보고서.
2. 남미정 · 광선화(2011), 조직구성원의 윤리적 의사결정 과정에 영향을 미치는 개인-조직 변인에 관한 연구, 경영정보연구, 30(1), 39-69.
3. 민수홍(2005). 낮은 자기통제력의 결과로서의 청소년비행과 학교에서의 징계경험. 청소년학연구, 12(2), 1-25
4. 백승익 · 조남재 · 이인 · 강진우 · 김봉준(2007), 사이버 윤리지표 개발에 관한 실증 연구: 한국, 미국, 인도의 차이를 중심으로. 정보화정책, 4(1), 85-101.
5. 이기식(2007), 인터넷시대 사이버윤리(Cyber Ethics)의 영향요인분석: 대체-내용-상황-문화 관점의 적용. 한국정책과학학회보, 11(3), 49-76.

6. 이석용 · 정이상(2010), 웹 2.0 시대의 SNS (Social Network Service)에 관한 고찰, 경영정보연구, 29(4), 143-167.
7. 이성식(2005). 청소년 사이버성폭력 설명요인에 관한 연구, 형사정책, 17(1), 125-145.
8. 이현주 · 김유정 · 강소라(2009). UCC 참여수준과 개인적 및 문화적 특성 요인과의 관계: 한국과 미국을 중심으로, 한국콘텐츠학회논문지, 9(2), 216-232.
9. 정찬모(2003). IT 생산성 역설과 근로자 프라이버시, 정보통신정책연구, 4, 25-35.
10. 조일수(2002). 사이버공간에서의 시민성: 시민적 자율성 대 시민적 덕성, 국민윤리연구, 49, 81-100.
11. 한광석 · 홍용기(2006). 문화적 가치관에 따른 국제광고의 표준화, 현지화 광고의 효과, 경영정보연구, 19, 17-48.
12. Adam, A.(2001). Computer ethics in a different voice, Information and Organization, 11, 235-261.
13. Ajzen, I. and Fishbein, M.(1980). *Understanding attitudes and predicting social behavior*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
14. Al-Rafee, S. and Cronan, T.(2006). Digital piracy: Factors that influence attitude toward behavior, Journal of Business Ethics, 63, 237-259.
15. Anderson, P.(2007). What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education, joint information systems committee, Retrieved from <http://www.jisc.ac.uk/media/ocuments/techwatch/tsw0701b.pdf>.
16. Arbuckle, J. L.(2003). *AMOS 5.0*, Chicago: SPSS.
17. Baase, S.(1997). *A gift of fire: Social, legal and ethical issues in computing*, Upper Saddle River: Prentice Hall.
18. Bandura, A.(1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
19. Blood, R.(2002). Weblog ethics. Weblog handbook: Practical advice on creating and maintaining your blog, Retrieved from [http://www.rebeccablood.net/handbook/excerpts/weblog\\_ethics.html](http://www.rebeccablood.net/handbook/excerpts/weblog_ethics.html).
20. Boot, A. W. A., Thakor, A. V. and Udell, G. F.(1991). Credible commitments, contract enforcement problems and banks: Intermediation as credibility assurance, Journal of Banking Finance, 15, 605 - 632.
21. Calkins, C.(2002). Rippers, portal users, and profilers: Three web-based issues for business ethicists, Business and Society Review, 107(1), 61-75.
22. Casey E.(2004). *Digital evidence and computer crime*, Academic Press.
23. Caudill, E. M. and Murphy, P. E.(2000). Consumer online privacy: Legal and ethical issues, Journal of Public Policy & Marketing, 19(1), 7-19.
24. Christians, C. G.(2003). *Virtual reality and communication ethics*, A special double issue and of the Journal of Mass Media Ethics, TF-LEA.
25. Compeau, D. R. and Higgins, C. A.(1995). Computer self-efficacy: Development of a measure and initial test, MIS Quarterly, 19(2), 189-211.

26. Evans, P. and Wurster, T. S.(2000). *Blown to Bits: How the new economics of information transforms strategy*, Boston: Harvard Business School Press.
27. Flaherty, L. M., Pearce, K. J. and Rubin, R.B.(1998). Internet and face-to-face communication: Not functional alternatives. *Communication Quarterly*, 46, 250-268.
28. Floh, A. and Treiblmaier, H.(2006). What keeps the e-banking customer loyal? A multigroup analysis of the moderating role of consumer characteristics on e-loyalty in the financial service industry, *Journal of Electronic Commerce Research*, 7(2), 97-110.
29. Fornell, C. and Larcker, D. F.(1981). Evaluating structural equation models with unobservable variables and measurement error, *Journal of Marketing Research*, 18(1), 39-50.
30. Gottfredson, M. R. and Hirschi, T.(1990). *A general theory of crime*, Stanford, CA: Stanford University Press.
31. Himma, K., E. and Tavani, H. T.(2008). *Handbook of information and computer ethics*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
32. Hofstede, G.(1991). *Cultures and organizations: Software of the mind*, London: McGraw-Hill.
33. Hofstede, G.(1980). *Culture's consequences: International differences in work-related values*, Beverly Hills, CA: Sage Publications.
34. Hofstede, G. and Bond, M. H.(1988). The Confucius connection: From cultural roots to economic growth, *Organizational Dynamics* 16(4), 5-21.
35. Hoven, J. V. D. and Weckert, J.(2008). *Information technology and moral philosophy*, Cambridge University Press.
36. Kaplan, H. B.(1980). *Deviant behavior in defense of self*, New York: Academic Press.
37. Kuhn M.(2007). Interactivity and prioritizing the human: A code of blogging ethics, *Journal of Mass Media Ethics*, 22(1), 18-36.
38. Lazar, I.(2007). Creating enterprise 2.0 From Web 2.0, *Business Communications Review*, 37(8), 14-16.
39. Lazarus, R. S. and Folkman, S.(1984). *Stress, appraisal, and coping*. New York: Springer.
40. Mason, R. O.(1986). Four ethical issues of the information age, *MIS Quarterly*, 10(1), 5-12.
41. Masrom, M. M., Mahmood, N. H. N. M. and Zainon, O.(2013). Cyberethics and Internet Behaviour of Malaysian Primary Education Students, *Journal of Emerging Trends in Educational Research and Policy Studies*, 4(1), 105-111.
42. McElroy, J. C., Hendrickson, A. R. and Anthony, M., Townsend, A. M. and DeMarie, S. M.(2007). Dispositional factors in internet use: Personality versus cognitive style, *MIS Quarterly*, 31(4), 809-820.
43. Mingers, J. and Walsham, G.(2010). Towards ethical information systems: The contribution of discourse ethics. *MIS*



- Quarterly, 34(4). 833-854.
44. Moor, J.(1985), What is computer ethics?, *Metaphilosoph*, 16(4), 266-275.
  45. Nilsson, D.(2007). A cross-cultural comparison of self-service technology use, *European Journal of Marketing*, 41(3), 367-381.
  46. Nunnally, J. C.(1978). *Psychometric theory* (2nd ed.), New York: McGraw-Hill.
  47. Pletka, B.(2007). *Educating the net generation: How to engage students in the 21<sup>st</sup> century*, Santamonica Press.
  48. Salancik, G. R. and Pfeffer, J.(1978). A social information processing approach to job attitudes and task design, *Administrative Science Quarterly*, 23, 224-253.
  49. Sama, L. M. and Shoaf, V.(2002). Ethics on the web: Applying moral decision-making to the new media, *Journal of Business Ethics*, 36(1-2), 93-103.
  50. Tedeschi, J.T.(1981). *Impression management theory and social psychological research*. New York: Academic Press.
  51. Torkzadeh, G., Koufteros, X. and Pflughoeft, K.(2003). Confirmatory analysis of computer self-efficacy, *Structural Equation Modeling*, 10(2), 263.
  52. Triandis, H. C.(1989). The self and social behavior in differing cultural contexts, *Psychological Review*, 96, 506-520.
  53. Welsh, L. M.(1999). Internet use: An exploratory study of coping style, locus of control and expectancies. Unpublished doctoral dissertation, Boston, MA: Northeastern University.
  54. Wirtz, J., Lwin, M. and Williams, J.(2007). Causes and consequences of consumer online privacy concern, *International Journal of Service Industry Management*, 18(4), 326-348.
  55. Zhang, S. X., Olfman, L. and Raetham, P. (2007). Designing ePortfolio 2.0: Integrating and coordinating Web 2.0 services with ePortfolio systems for enhancing users' learning, *Journal of Information Systems Education*, 18, 203-214.

## Abstract

### The Effect of Users' Individual characteristics and Social Influence on Cyberethics and Usage in Web 2.0

- Comparing South Korea and U.S.A. -

Moon, Yun-Ji\*

In the mid-2000s, Web 2.0 appears and is becoming a general cultural code with the keyword of participation, sharing, and openness. Web 2.0, in which consumption is being transformed by the participatory web culture, has evolved. However, associated with the evolution of Web 2.0, several significant concerns appears in a society. Among them, this study will focuses on the cyber-ethics issues. There are limitations to solve the cyber-ethics problems only in the technical and legal approaches. Therefore, the current article intends to consider comprehensively the antecedents of cyber-ethics such as individual characteristics, social influence, and cultural characteristics. Specifically, (1) Do individual characteristics(i.e., self-efficacy, locus of control) affect cyber-ethics in the Web 2.0 environment?, (2) Do social influence(i.e., subjective norm) have an effect on cyber-ethics?, (3) Do cyber -ethics have an impact on user participation in the Web 2.0 services(i.e., retrieval and creation)?, finally (4) Do international cultural difference have a moderation effect on the relationship between cyber-ethics and user participation? For testing empirically the hypothesized research model, this study collected questionnaires in South Korea as well as U.S.A. The results showed that individual characteristics and social influence affect cyber-ethics toward user's creative activities in Web 2.0 sites.

Key Words: Cyberethics, Self-efficacy, Locus of control, Subjective Norm

---

† This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government (NRF-2013S1A5A8021245)

\* Assistant Professor, Dept. of Management Information Systems, Catholic University of Pusan, yjmoon@cup.ac.kr