

Barun ICT **9** September **KOR** newsletter

바른ICT연구소는 ICT 관련 사회 현상 연구 및 대안을 모색하고 바람직한 사회적 가치 만들기에 기여할 수 있는 정책 방향을 제시합니다. 빠른 IT의 가치보다는 바른 IT 연구, 정책, 교육을 통하여 건전한 사회와 IT 문화 구축에 기여하는 것을 목표로 2020년 세계가 인정하는 융합 ICT 연구소를 준비하고 있습니다.

EVENTS

바른ICT연구소 2016 하계 워크숍



바른ICT연구소는 8월 18-19일, 하계 워크숍을 진행했다.

이번 워크숍에서는 혁신을 이끌어내기 위한 방법론을 전파하는 공간인 SAP AppHaus와 국내 대표 보안 서비스 기업인 안랩을 방문하여 발표, 토론과 Idea Session 등을 통하여 다양한 인사이트를 얻는 시간을 가졌다. (계속)

본래 독일 하이델베르크에만 위치했던 SAP AppHaus가 올해 6월 판교에도 문을 열었다. SAP AppHaus는 소프트웨어(SW) 업체 SAP의 Design & Co-innovation Center (DCC)이 운영하며 혁신을 위한 ‘Design Thinking’을 전파하는 공간으로, 한국의 SAP 앱하우스 코리아는 창의적 협업 공간 제공, 워크숍 및 투어, 프로젝트 운영, 사회 전반의 혁신 활동을 지원하기 위한 CSR 활동 등을 다양하게 진행하고 있다.

앱하우스에 들어서자마자 탁 트인 시야와 함께 직원들이 자유롭게 음료와 음식을 만들어 먹으며 대화를 나눌 수 있는 공간을 만날 수 있었다. 앱하우스는 직원이 자신이 일할 공간을 직접 디자인하여 자유롭고 창의적이며 효율적인 공간으로 구성되었다. 혁신을 이끌어내기 위한 활동들의 흔적을 보고 느끼며, 바른ICT 연구소가 우리 사회 속에서 어떠한 혁신을 일으킬 수 있을지 고민하는 시간을 가질 수 있었다.

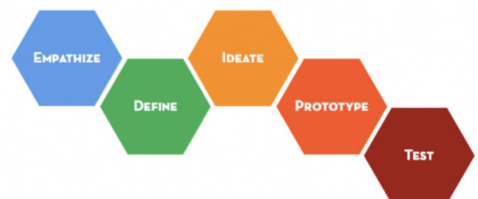


한국의 대표 보안기업인 안랩 방문에서는 기업의 비전과 가치 소개와 진행 중인 사업에 대한 설명을 들을 수 있었다. 인상적이었던 것은 안랩 구성원들도 자랑스럽게 생각하는 기업문화와 윤리경영이었다. 특히 안랩의 미션인 ‘안전해서 더욱 자유로운 세상 (More Security, More Freedom)’을 통해 안랩이 추구하는 사회적 가치를 알 수 있었다.

안랩 방문에 이어 세미나 시간에는 개인별 상반기 연구과제 및 하반기 연구계획과 향후 연구소 발전방향에 대해 토론하는 자리를 가졌다.

Design Thinking

Design Thinking은 인간에 대한 관찰과 공감을 바탕으로 진정한 니즈와 잠재적 욕구 발굴을 통해 사용자에게 좀 더 나은 경험을 제공하기 위한 디자인 접근 방식



SPECIAL SERIES: The Digital Divide in Smart Technology

노년층 스마트 교육 현장 속으로 - 두 번째 이야기

김수정 인턴 (연세대학교 바른ICT연구소)

Introduction

본 기획 연재는 연세대학교 바른ICT연구소 김수정 인턴이 서울특별시 내 두 곳의 복지관에서 노년층을 대상으로 하는 스마트폰 활용 교육 자원 봉사에 참여한 내용을 바탕으로 정리하였다.

봉사활동을 통하여 노년층에게 있어 스마트 세상의 진입 장벽은 무엇인지, 어떻게 넘어야 할지에 대한 인사이트를 얻고자 하였으며, 본 섹션에서는 노년층의 스마트 정보격차 해소를 위한 교육의 현황과 어려움을 살펴보고 해결 방안을 모색하여 향후 연구 과제를 제안 한다.

두 복지관에서의 노년층 대상 스마트폰 활용 교육 비교

본 기획 연재에 수록된 내용은 서울특별시 노원구 소재 A 복지관과 서울특별시 서대문구 소재 B 복지관에서의 노년층 스마트폰 활용 교육 자원봉사활동 경험을 바탕으로 한 것이다. 두 복지관의 노년층 스마트폰 교육 활동은 다음과 같은 차이를 보였다.

두 기관의 노년층 스마트폰 활용 교육 비교

	A 복지관	B 복지관
강사 연령	수강생과 유사	수강생보다 다소 어림
강사 경력	다수의 복지관에서 스마트폰 교육	컴퓨터 학원 강사
사용 교재	없음	자체 제작 ppt 사용
강의 방식	- 2시간 수업 - 모바일 어플 '모비즌(mobizen)'을 이용하여 직접 시연하며 진행	- 1시간 수업 - 모바일 어플 '모비즌(mobizen)'을 이용하여 직접 시연하며 진행
수강생 반응	높은 출석률, 낮은 이탈률 수업 내용 소화력 높음	높은 이탈률 수업 내용 소화에 어려움
수업 내용	- 2개월 과정 - 유튜브, SNS, 클라우드 사용법	- 2개월 과정 - 용어 설명, 실생활 사용 어플 (후후, 코레일톡 등) 사용법 강의
수강생 수	30여 명	20여 명
수강생 연령	초고령층 (70~80대 이상) 비율이 비교적 낮음	초고령층 비율이 높음 (절반 이상)



교육 효과는 A 복지관의 스마트폰 활용 교육 수업이 더욱 높다고 느꼈다. A 복지관의 경우 강사가 전문적으로 스마트폰 활용 교육만을 해왔으며 상대적으로 강사의 연령이 높아 B 복지관에 비하여 수강생들과의 관계가 더욱 친밀했던 것이 높은 출석률에 영향을 주었다고 생각된다.

상대적으로 B 복지관의 교육 효과가 낮았고, 노년층 교육에서의 문제가 더 명확히 드러났으므로 지금부터 언급하는 노년층 스마트폰 활용 교육의 문제점은 주로 B 복지관의 사례에서 정리하였다.

노년층 스마트폰 활용교육 시작! - B 복지관

복지관에 들어서자 흠집 하나 없는 케이스가 씌워진 스마트폰을 든 스무 명 남짓한 할머니, 할아버지들께서 앉아계셨다. 스마트폰 활용 교육 첫 시간에는 무엇부터 가르쳐야 하는 거지? 라는 생각을 하는 동안 강사는 스마트폰 홈 화면 상단을 아래로 슬라이드 하면 나타나는 빠른 설정 창에 대해 설명하기 시작했다.

강사로부터 “와이파이는 Wireless Fidelity의 약자인데 무선 접속 장치가 설치된 곳에서 전파나 적외선 전송 방식을 이용하여 일정 거리 안에서 무선 인터넷을 할 수 있는 근거리 통신망을 칭하는 기술입니다”와 같은 설명이 이어졌다. 열의에 가득 찬 몇몇 할머니들이 고개를 끄덕이며 귀를 기울이셨다. 나도 처음 듣는 용어 설명에 집중하시는 모습을 보며 감탄하고 있던 순간 질문이 쏟아졌다. “선생님, 여기 이거, 자꾸 뭐라고 뜨는 거예요?” 그 ‘뜨는 것’은 대개 비밀번호가 걸린 와이파이의 암호 입력 창이거나, 데이터 네트워크를 차단하거나 혹은 허용하겠다는 스마트폰의 알림이었다. 일상적으로 스마트폰을 사용하는 사람들에게는 대수롭지 않은 문제이지만 할머니들에게는 다른 분의 질문에 답변하고 있는 내 옷자락을 잡아 끌어가며 질문하고 싶을 만큼 중요한 일이었다.

“와이파이는 공짜로 인터넷 쓰실 수 있는 거예요. 이 파란 게 많이 차면 신호가 세다는 뜻이거든요? 이런 걸 누르시면 돼요”, “신호가 세면 뭔데요?”, “신호가 세면 인터넷이 더 빨라요”, “(암호가 걸려있는 복지관 와이파이를 누르신다) 이제 된 거예요?”, “아, 여기는 암호가 걸려있어서 못 써요”, “그럼 어디 가면 쓸 수 있어요?”, “카페나 지하철 역이나 공공기관 같은데 가시면 돼요”, “우리 집에서 되는 거예요?”, “공유기 설치하셨으면 될 거예요”, “공유기가 뭔데요?”

질문에 대답하면서, 내가 네 다섯살 쯤 엄마에게 끊임 없이 ‘왜?’라고 묻던 것을 떠올렸다. 빠르게 변하는 세상은 어릴 적 세상 모든 것을 알려주셨던 엄마, 아빠, 할머니, 그리고 할아버지의 역할을 바꾸어 놓았다. 이제는 내가 이들이 변화에 뒤처지지 않고, 새로운 세대와 단절되지 않도록 돌보아 드리는 낯선 경험을 선사하고 있다.

강의 운영의 문제

현재 지역 복지관 주최로 행해지는 노년층 스마트 정보격차 해소 교육은 뚜렷한 교육 매뉴얼이나 커리큘럼, 교재 등을 갖추고 있지 않다. 스마트폰 활용 교육에 대한 수요로 인하여 복지관에서는 수업 개설 필요성을 느끼고 있지만, 수업 운영을 위한 기본적인 매뉴얼도 없이 많은 부분이 복지관 자체적으로 결정되고 있어 효과적인 과정 개설이 어려운 상황이다. 그리고 복지관 마다 운영방식에 많은 차이를 보이고 있지만, 대개 컴퓨터 학원 강사 출신이 교육을 맡고 있었다.

또한 B 복지관과 A 복지관 모두에서 공통적으로 강조됐던 것은 일대일 교육이었다. 실제 교육에 있어 일대일로 질문을 받고 직접 시범을 보이며 개개인의 이해 속도에 맞추어 수업하는 방식이 활용 능력을 가장 빠르게 향상시킬 수 있었다. 일부 교육 참가자의 경우에는 직접 붙들고 가르쳐 주지 않은 것은 아무 소용이 없다고 말하기도 했다. 집단적으로 이루어진 용어 설명이나 이론 수업 등은 거의 아무런 교육 효과가 없었으며, 모바일과 같은 프로그램을 이용하여 PC에서 스마트폰 화면을 시연하는 방식도 일대일 교육방식보다 효과적이지 못하다고 느꼈다.

그러나 두 복지관 모두 이러한 점을 알고 있으면서도 인력 수급 상의 문제로 더욱 효과적인 교육을 제공하지 못하는 점을 안타까워하였다. 또 제한된 인력으로 모든 수강생의 질문에 답하려다 보니 수강생이 미안함을 느끼고 질문을 삼가는 경우도 있어 이 또한 성취를 낮추는 요인이 되기도 한다.



일대일로 이루어지는 국내외 노년층 교육 현실



#1. 베트남, Viettel 프로젝트로 매년 140억 달러를 절감하다

TA THUC ANH (연세대학교 언더우드 국제대학)

세계화 트렌드와 경제 성장 속에서, 베트남 정부는 국내 기업과 해외 파트너 모두의 요구를 충족시킬 수 있는 효율적인 관리방법이 필요했다. 이에 2014년 11월 베트남 관세청에 의해 처음 설립된 베트남 NSW(National Single Window)는 베트남의 가장 큰 정보통신기업인 Viettel Group에 의해 운영되어 주목할 만한 성과를 거두고 있다.

2016년 상반기 베트남 관세청의 보고서에 따르면, NSW는 정부의 10개 부처(재정, 교통, 산업 및 무역, 농업 및 농촌개발, 자연자원과 환경, 건강, 과학기술, 정보통신, 문화, 스포츠 및 관광)와 직접적으로 연결되어, 31개의 절차와 9만 개에 달하는 파일을 관리하고 있으며, 현재 6,000여 기업이 참여하고 있다.



이 프로그램을 통해 베트남 정부는 각종 투자와 비즈니스 환경을 용이하게 하여 글로벌 시장에서의 경쟁력을 향상시킬 수 있다. 예를 들어, 과거에 기업들은 시장에 진입하거나 철수하기 위해 각기 다른 정부부처에 다양한 복사본의 파일을 등록해야 했다.

하지만 NSW 도입으로 기업들이 한 번만 해당 파일을 등록하면 다른 10개의 부처에 공유되고 관련된 평가와 의사결정이 가능해진다. 기업은 포털에서 최종 결과를 확인할 수 있다. 이 결과, 화물 통관 시간은 7-8일로 단축되었으며, 절차에 소요되던 시간의 4분의 3을 절감할 수 있었다. 베트남은 통틀어 연간 140억 달러를 절감할 수 있게 되었으며, 특히 기업은 1,750-2,000 달러의 저장 비용을 절감할 수 있었다.

NSW를 통해 베트남은 ASEAN Single Window Customs System에 가입하여 아세안의 4개국(인도네시아, 말레이시아, 대만, 싱가포르)과 성공적으로 교류할 수 있게 되었다. 이에 베트남과 파트너 국가들은 2-3달씩 걸리던 해외 거래 시간을 단축하고 기업 커뮤니티에 호의적인 환경을 만듦으로써 정부의 효율성을 높일 수 있게 되었다.



#2. 몽골의 스마트폰 및 인터넷 사용량

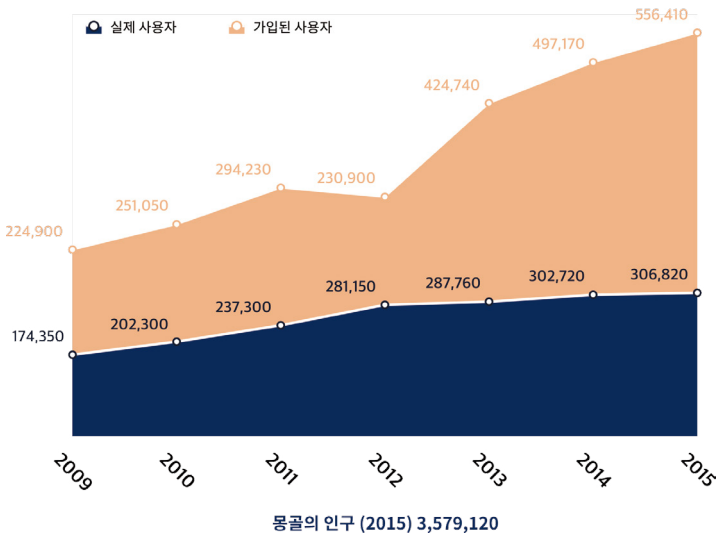
Badam Nyamdulam (연세대학교 경영대학원)

몽골 통신규제위원회에서 발표한 2015년도의 보고서에 따르면 몽골의 스마트폰 사용자는 작년 대비 80만 명이 증가한 190만 명에 이르렀다고 한다. 여기서 안드로이드 OS 스마트폰 사용자는 150만 명인 반면에 아이폰 OS 스마트폰 사용자는 24만 명에 그쳤다.

스마트폰 사용자 수의 증가와 더불어 인터넷 데이터 사용도 급격히 증가하고 있다. 2016년 초반에는 한 달 평균 인터넷 데이터 사용량이 60~70만 GB 정도였지만, 연 중반부터 급속히 증가하면서 데이터 사용량은 100만 GB에 다다랐다. 이는 한 달에 5GB 용량인 영화를 23만 편 보는 것과 동일한 것이다.

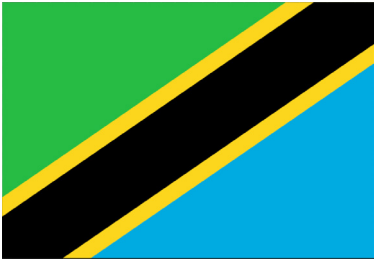


몽골 핸드폰 사용자



몽골 통신규제위원회는 2015년 말 기준으로 몽골의 인구 약 358만 명 가운데 통신 가입자는 56만 명이며, 실제 사용자는 31만 명으로 추정된다고 보고하였다.

스마트폰 사용자의 증가는 디지털 문화와 기술 확산에 도움이 될 수 있겠지만 스마트폰 사용 및 인터넷 사용으로 인해서 발생할 수 있는 여러가지 문제점을 정부에서 중요하게 다루고 예방해야 할 필요가 있을 것이다.



#3. 아프리카 온라인, 인터넷 속도를 높이다

Sunday Sokoni (연세대학교 경제학과)



아프리카는 국민 대부분이 신기술에 노출되어 있고, ICT 부문이 점진적으로 진보하고 있는 대륙 중 하나이다. 아프리카의 많은 사람들이 스마트폰과 컴퓨터를 통해 인터넷을 사용함에 따라, Africa Online과 Avanti 커뮤니케이션즈는 고객의 시간 절약과 생산성 향상을 위해 케냐와 탄자니아의 개인 고객과 비즈니스 고객에게 더 빨라진 15Mbps의 다운로드 속도를 제공하고 있다. 전세계 인터넷 사용자는 2000년 4억 명에서 2015년에는 32억으로 증가하였다. 이러한 추세와 더불어, Africa Online은 디지털 격차를 해소하기 위해 통신위성을 전폭적으로 지원하고 있다.

한편, 인터넷 접속 속도 측면에서 세계 평균 접속 속도는 5Mbps, 평균 피크 속도는 29.1Mbps로, 세계적으로 빠른 인터넷 속도를 자랑하는 한국은 약 25.3Mbps의 평균 속도를 보이며, 평균 피크속도에서는 싱가포르가 98.5Mbps와 그 뒤를 이어 홍콩이 92.6Mbps를 나타내고 있다. 이러한 기술 경쟁 시대에 뒤처지지 않기 위해서 아프리카는 지속적인 발전을 추진해야 한다.

#4. 디지털 산업 트렌드가 아프리카에 어떤 영향을 미치는가

Elizabeth Ituze Nsabimana (연세대학교 신소재공학과)

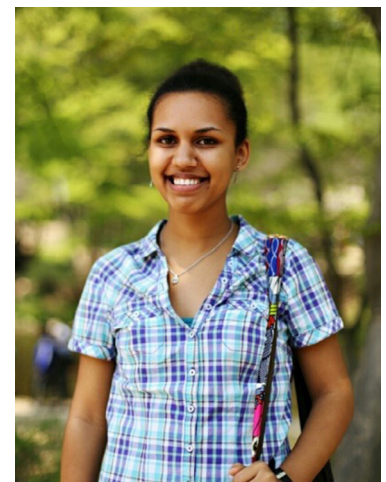


아프리카는 세계에서 가장 빨리 성장하는 지역 중 하나이지만, 여전히 에너지, 정수, 교통, 복지 측면에서 여러 도전과제에 직면해 있다. 이 광대한 대륙은 디지털 산업과 정보 기술에 의해 계속 영향 받아왔다.

특히 산업 부문에 있어, 디지털 기기 안에 인터넷이 연결된 스마트 센서가 삽입됨에 따라, 정비업무의 가상화가 가능하게 되었다. 이러한 디지털 디바이스 덕분에 장비 수리와 몇 천 마일이 떨어져있는 작업의 사전 모니터링이 쉽고 간단해졌다.

한 예로 GE는 아프리카의 말라위에서 송전망의 안정화와 업데이트를 위해 에너지 시스템을 설치하고 있다. 말라위의 목적은 송전망의 발전을 안전하게 하고 접근성, 영속성, 그리고 에너지 공급의 질을 향상시키는 것에 있다. 이를 위해, GE는 실시간 원격 모니터링, 국가 에너지 송전 시스템 계획, 그리고 최적화가 가능한 시스템을 제공하고 있다.

남아프리카에서는 이처럼 내부적으로 생산성을 높이기 위한 기술 사용과 더불어, Transnet과 고객들을 위해 더 개발된 솔루션들을 적용하기 위해 노력하고 있다.



사물인터넷(IoT)이 나의 습관, 취향, 이동경로까지 추적한다?!

사물인터넷(IoT) 환경에서 개인정보보호 강화를 위한 제도 개선 방안, Journal of The Korea Institute of Information Security & Cryptology, 26(4), Aug 2016

이애리*, 손수민*, 김현진**, 김범수*

* 연세대학교 바른ICT연구소 ** 한국신용정보원

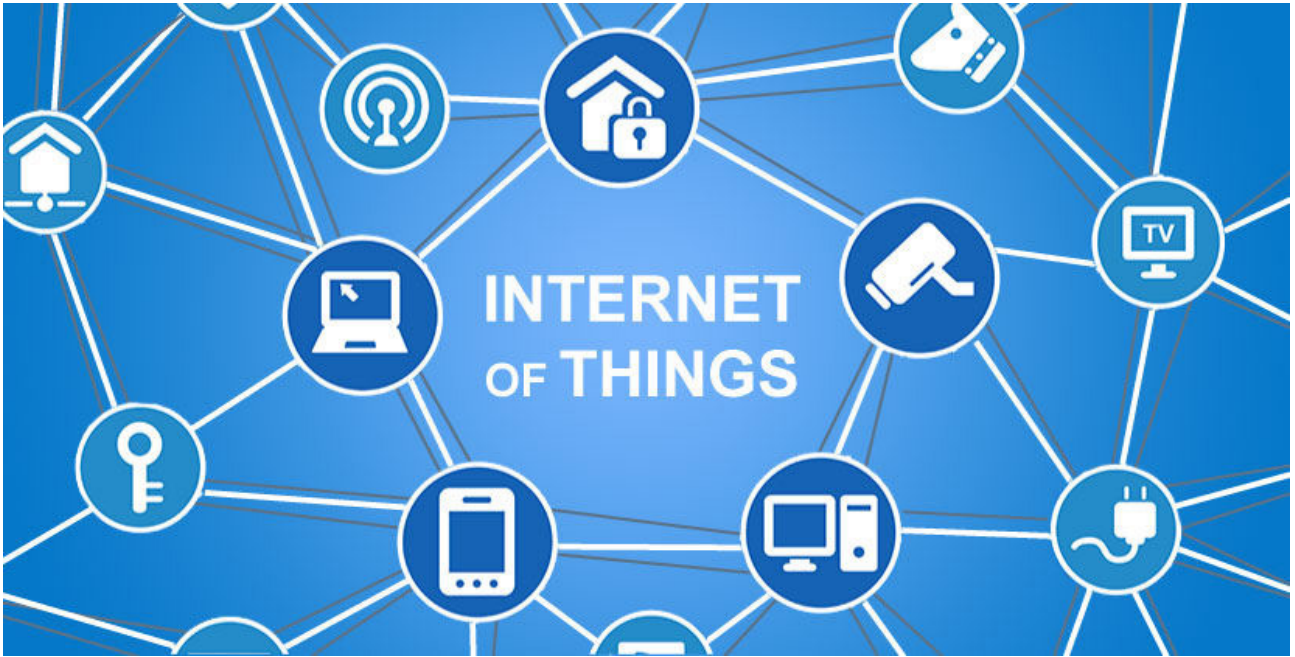
사물인터넷(IoT) 시대가 도래하고 있다. 세계적인 연구조사기관인 Gartner에서는 IoT를 2016년을 움직일 10대 기술 중 하나로 선정하였고, 인터넷에 연결된 사물의 수가 2020년까지 약 208억 개로 확대될 것으로 예상하고 있다.

이러한 IoT 환경에서는 사람들이 인지할 수 없는 다수의 사물들이 자율적으로 데이터를 수집하고 수집된 데이터들은 네트워크를 통해 서로 결합되고 공유될 수 있다. 이로 인해 IoT 상에서는 개인정보보호 측면에서 기존의 IT 환경 대비 새로운 도전 과제들이 존재하게 된다. 예를 들어, IoT에서는 자동적인 수집 능력을 갖춘 수많은 기기로부터 개인정보가 수집되고 이용될 수 있는데, 이는 기존 대비 양적인 측면의 증가뿐만 아니라 수집 가능한 정보의 종류도 더욱 다양해져 개인의 습관, 취향, 이동 경로 등의 민감하고 세밀한 개인 정보들이 포함될 수 있다. 특히 IoT가 확산됨에 따라 증가한 정보 원천으로부터 수집된 데이터들이 서로 결합되고 데이터 마이닝 및 빅데이터 분석을 통해 개인별 프로파일링(profiling)과 추적(tracing) 등이 용이해질 수 있어 개인정보보호 및 프라이버시 침해에 대한 위험이 증가할 수 있다.

개인정보보호 관련 이슈들은 데이터 수집에서부터 저장/관리, 이용/제공, 그리고 파기까지의 라이프사이클(Life Cycle)에 따라 존재할 수 있는데, 이러한 라이프사이클 관점에서 기존 IT 환경 대비 IoT 환경에서 발생할 수 있는 이슈를 비교 정리하면 다음과 같다.

전통적 IT환경과 IoT 환경에서의 정보보호 이슈 비교

데이터 라이프사이클	전통적 IT 환경	IoT 환경
수집	- 사전 동의 및 고지	- 디바이스의 자율적 수집으로 정보주체에게 사전 수집 동의가 제한적
저장/관리	- 주로 사업자 내부망에 있는 서버에 개인정보 저장/관리	- 디바이스와 센서의 개인정보 저장 및 관리 포인트가 증가 - 저장/관리되는 개인정보 양 증가 - 개인정보 유출 사고 위험 증가
이용/제공	- 주로 국내에서 이용 및 제공 - 개인정보의 2차적 사용 금지에 관한 대상과 법이 명확함	- 빈번한 개인정보의 해외 이전 - 데이터 결합과 빅데이터 분석을 통한 개인정보의 2차적 사용 가능성 증가 - 비식별 정보의 식별화 가능성 증가
파기	- 개인정보처리자에 의한 파기	- IoT 서비스 간 협업 증가로 개인정보의 공유 또한 증가함에 따라 개인정보 파기 주체 모호
공통된 이슈	- 개인정보 처리자에 대한 명확한 정의	- 개인정보처리자 유형 및 다양화로 인해 각 IoT 서비스별 개인정보처리자 구분 필요



본 연구에서는 IoT 환경에서 발생 가능한 개인정보보호 관련 이슈를 파악하고 각 이슈에 대한 대응 방안을 제안하고 있다. 먼저 관련 이슈 파악을 위해, IoT 데이터 라이프사이클 상에서의 다양한 개인정보처리자 유형들을 분석하고, 그 결과를 바탕으로 개인정보처리자 측면과 정보주체 권리 및 개인정보보호 측면에서의 주요 이슈를 도출하였다. 그리고 도출된 이슈들의 해결을 위한 제도적 개선 방안(사용자 친화적 고지 방안 및 탄력적 동의제도 마련, 개인정보 재식별 위험 모니터링 체계 정립, 국외이전 개인정보보호 표준 계약제도 수립, 이용자 교육 강화 등)을 제안하고, 개선안들에 대한 시급성과 중요도를 검토하여 우선적으로 추진해야 할 개선과제가 무엇인지 제시하고 있다.

향후 IoT 산업의 비약적인 발전이 예상되는 가운데 최근 국내외에서 다수의 IoT 육성 정책들이 공표되고 있다. 이러한 가운데 IoT 환경에서의 개인정보보호 이슈를 선제적으로 검토하고 대응 방안을 마련하는 것은 앞으로의 IoT 시대를 선도해가고 안전한 미래정보사회 구축을 위해 범국가적으로 매우 중요한 사안이다. 이러한 측면에서 위의 연구 결과는 "IoT 서비스 활성화"와 "개인정보보호 강화"라는 두 가지 목적을 균형있게 달성하기 위한 제도 마련에 있어 참조가 될 수 있을 것이다.

[More>>](#)

스마트워치는 손목시계일까? 디지털 기기일까?

박용완*, 손수민*

*연세대학교 바른ICT연구소

기술의 발달로 인해 기업들은 기존에 없던 새롭고 다양한 혁신 제품들을 출시하고 있다. 하지만 너무 혁신적인 제품의 경우, 소비자들은 종종 그 제품이 어떤 제품인지 명확하게 알 수 없을 때가 있다. 예를 들어, 요즘 등장하고 있는 ‘투인원 PC’의 경우 태블릿으로 사용이 가능하고 키보드를 장착하면 노트북 형태로도 사용이 가능하기 때문에 태블릿 PC인지 노트북인지 제품의 경계가 불분명하다. 이러한 애매모호한 제품은 자칫하면 소비자에게 혼란을 주어 부정적인 인상을 불러일으킬 수 있다.

이처럼 우리는 새로운 제품을 만나면 이 제품이 어떤 제품인가에 대한 판단을 먼저 하게 된다. 이것을 소비자의 학습이라고 할 수 있는데, 신제품에 대한 소비자의 학습은 주로 유추(Analogy) 또는 범주화(Categorization) 과정을 통해 이루어진다.

유추(Analogy)란 ‘자라보고 놀란 가슴 솥뚜껑 보고 놀란다’라는 속담과 같이, 하나의 물체와 상황을 다른 유사한 물체와 상황에 빗대어 이해하는 것으로 정의된다. 마케팅에서 유추가 응용된 사례로는 PDA를 들 수 있다. PDA는 기계이지만, 우리의 일상을 관리해주는 측면에서 비서(secretary)와 같은 역할을 하기 때문에 사람들이 PDA는 비서와 같은 존재라고 학습하게 되었다.

반면, 범주화는 특정 대상을 유사한 속성을 가진 집단으로 묶는 것이다. 예를 들어, 디지털 카메라는 사진을 고화질로 포착하고, 이를 컴퓨터에서 출력하고 변환할 수 있다는 점에서 그 속성이 스캐너, 그리고 카메라와 유사하다고 할 수 있다. 만약 기업이 소비자로서 하여금 디지털 카메라를 스캐너보다는 카메라로 인식시키고 싶다면, 카메라와 유사한 속성에 대한 인식을 높이고, 스캐너와의 유사성은 감소시켜 소비자가 디지털카메라를 카메라로 범주화할 수 있도록 해야 할 것이다.

연세대학교 바른ICT연구소 박용완 박사가 8월 17일 ICEC 2016 컨퍼런스에서 발표한 연구인 ‘Is Smartwatch Perceived as a Wristwatch or a Wearable Device? The Experimental Study for Examining the Categorization

and the Perceived Fit with Manufacturer on Consumer Evaluations’ 또한 위의 범주화에 의한 소비자 학습을 활용한 것이다. 박용완 박사는 스마트워치에 대한 범주화에 따라 소비자의 인식이 어떻게 변화하는지 비교 분석하였다. 스마트워치는 시계와 IT 디바이스의 측면을 모두 가지고 있어, 소비자들이 스마트워치를 어떠한 카테고리 인식하느냐에 따라 제품에 가지는 기대가 달라질 것이라고 예상하였다. 이에 박용완 박사는 실험자에게 스마트워치를 손목시계 또는 웨어러블 디바이스의 카테고리로 인식하도록 하여 각각 IT 회사와 시계제조 회사에서 출시된 경우 각각의 그룹에서 소비자들이 인지하는 제품의 적합성과 기대하는 기능, 평가에 대해 비교 분석하였다.

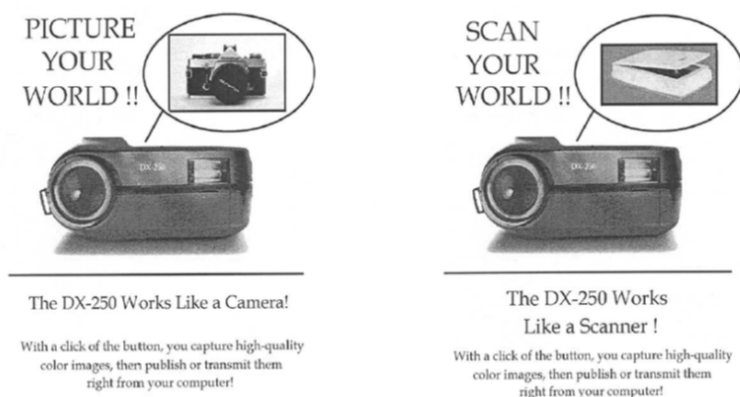
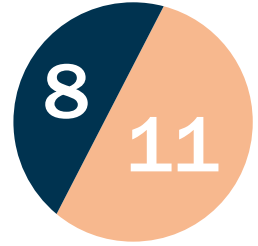


그림. Moreau, Markman, and Lehmann 2011

RESEARCH SEMINAR

Bridging Mobile Literacy Gap: Effects of Superstar App Adoption on Enhancements to Mobile App Proficiency

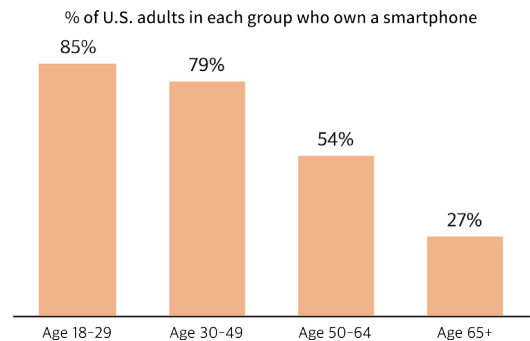


박성호 교수

(Marketing Department, W.P. Carey School of Business, Arizona State University)

스마트폰 사용 증가에 따라 사회 전반적으로 다양한 변화가 일어나고 있다. 이미 2014년에 모바일 사용시간이 인터넷 사용시간을 추월했으며, 이에 광고업계에서도 모바일을 타겟팅한 전략이 요구되고 있다.

그러나 주위를 둘러보면 모든 사람이 스마트폰 사용에 능숙한 것은 아니다. Pew Research Center의 2015년 통계에 따르면, 미국의 65세 이상 인구 중 오직 27%만이 스마트폰을 보유하고 있으며, 심지어 이들은 다른 연령층에 비해 앱 사용시간이 훨씬 적은 것으로 나타났다.



박성호 교수는 국내를 휩쓸었던 ‘애니팡’이라는 스마트폰 게임 앱이 전 연령층, 특히 노년층에 흡수되어 스마트폰 사용을 촉진하는 현상에 집중하여 애니팡과 같은 Superstar App의 Spillover Effects(특정한 현상이 다른 현상에도 영향을 주는 것)에 관한 연구를 진행하였다. Superstar App이란 애니팡과 같이 광범위한 사용자 층을 보이며, 앱의 접근과 사용 장벽이 낮은 앱을 말한다. 이러한 Superstar App 사용이 노년층의 전반적인 모바일 활용도를 높임으로써 세대간 정보격차를 줄일 수 있는지 확인하고자 하였다.

바른ICT뉴스레터를 정기적으로 받아보고

싶으신 분은 barunict@barunict.kr

로 이메일 주시기 바랍니다.

* 본 연구소에서 제공되는 바른ICT뉴스레터는 국내외 우수 ICT 연구 동향 및 연구 결과를 정리하여 제공합니다.



Publisher 김범수 | Editor 손수민 | Design 이연수

서울시 서대문구 연세로 50 연세대학교 302동 연세·삼성학술정보관 720호
Phone: +82-2-2123-6694 www.barunict.kr

