

사용자 인식 및 수용 특성에 따른 전자지불 매체 선택 모형 연구 - 소액 지불 수단을 중심으로

A Study on the Model of Electronic Payment Selection Methods by User Recognition and Acceptance

정진관* · 김민수**1

목 차

- I. 연구개요
 - II. 전자지불시스템의 개요
 - III. 전자지불시스템의 특성 분석 모형
 - IV. 향후 계획 및 결론
- 참고문헌

Key Words: 전자지불, 결제시스템, e-payment, Technology Acceptance Model

Abstract

본 연구는 정보통신기술(ICT)의 발달과 컴퓨터의 대중화, 인터넷 보급의 확산 및 상거래의 온라인화 등으로 전자상거래가 확산되고 이와 더불어 급격한 규모로 성장되고 있는 전자지불시스템을 분석하고자 한다. 과거 전자지불시스템 자체에 대한 기술적인 연구나 전자화폐 등 세부매체에 대한 연구는 상당히 많이 진행되어 왔으나 본 연구에서는 특히 소액 전자지불시스템을 세분하여 비교연구하기 위한 체계를 제시한다. 전자지불시스템을 자체의 특성에 따라 분류한 기존의 연구에 근거하여 사용자들이 각각의 지불매체에 대해 얼마나 다르게 인식하여 어떠한 태도를 가지고 있는지에 대한 연구체계를 제시한다. 특히 최근 이슈가 되고 있는 모바일 지불시스템 등 소액 중심의 결제시스템을 사용자가 선택하는 이유와 방식에 대해 결제매체의 특성을 중심으로 기존의 결제시스템과 비교하여 분석하기 위한 연구모형을 제시하였다. 본 연구에서 제시된 연구모형을 통해 향후 지불서비스 이용자들이 결제시스템을 이용하는 이유에 대해 이론적으로 체계적인 분석을 함으로써 은행 및 결제대행사 등 기존의 지불서비스 제공기관 외에 이동통신사나 콘텐츠 제공업체, 포털서비스 업체 등 관련 기업과 전자지불 관련 정책을 수립 집행하는 정부기관에 참고할 수 있는 연구 분석 결과 도출될 수 있을 것으로 예상된다.

1. * 한국전산원 e비즈니스지원팀 전임연구원, jungjk@nca.or.kr, (02)2131-0413

** 한국전산원 e비즈니스지원팀 수석연구원, kms@nca.or.kr, (02)2131-0438

I. 연구개요

정보화 사회가 도래하면서 기존의 상거래 시스템과 통화 시스템에도 큰 변혁이 시작되었다. 이에 따라 사이버 공간 속에서 기존 화폐의 불편한 점을 개선한 새로운 전자적 방식에 의한 지급수단이 요구되어 전자지불이라는 개념이 등장하는 계기가 마련되었다. 더욱이 전자상거래의 활성화에 따른 새로운 결제수단에 대한 필요성, 화폐손실 방지, 편리한 휴대, 실물화폐의 발행 및 관리비용의 감소 등에 대한 요구가 전자화폐의 활성화를 더욱 촉진시켰다.

이에 따라 전자지불 시장의 잠재적인 시장규모는 상당히 클 것으로 예상되고 있지만 우리나라에서 전자지불서비스를 제공하고 있거나 계획중인 기업들은 사업의 중단기적으로 명확한 수익실현가능성에 의구심을 가지고 있으며 수많은 기업이 같은 시장에서 경쟁하고 있기 때문에 향후 내실있는 기업 경영에 불안을 느끼고 있는 것이 사실이다. 더욱이 과거 지불이나 결제는 은행을 비롯한 금융권의 전유물처럼 여겨져 왔으나 최근들어 모바일 결제나 전자화폐 등 다양한 지불수단이 등장하면서 비금융권 기업에서도 자신의 서비스를 응용한 새로운 금융상품을 내놓고 있는 실정이며 향후 이러한 경향은 더욱 두드러질 것으로 예측되고 있다.

이러한 상황에 따라 본 연구는 1990년대 들어 차세대 지급결제 수단으로 각광 받으며 시장에 진출한 다양한 전자지불시스템과 관련하여 결제매체의 특성과 관련된 소비자의 선택 요인을 분석하고자 한다.

II. 전자지불시스템의 개요

1. 전자지불의 개념

급속한 정보통신기술의 발달로 등장한 전자상거래는 기존의 화폐나 지급결제 수단의 불편한 점을 개선한 새로운 전자적 방식에 의한 지급수단의 수요를 발생시켰고, 이에 따라 전자화폐 및 전자지불 시스템 등의 개념이 등장하는 계기를 마련하였다. 또한, 전 세계적인 인터넷 사용의 급증에 따라 이를 이용한 제품 홍보, 판매, 그리고 은행과의 거래 등이 빈번하게 이루어지고 있어, 이를 뒷받침할 수 있는 전자상거래 및 전자지불 시스템들이 카드회사, 은행 및 서비스 사업자들을 중심으로 국기를 초월한 컨소시엄 형성 등의 방법으로 활발히 개발 및 상용화되고 있는 실정이다.

전자지불시스템은 정보보안, 전자인증, 암호화 등과 함께 전자상거래를 위한 요소기술 중 하나이며, 실제 상거래에서 지급수단으로 이용되는 주화나 지폐와 동일한 가치를 갖는 디지털 형태의 정보로, 디스크와 IC칩 같은 컴퓨터 기록 매체에 저장 가능하고 네트워크를 통해 전송이 가능한 화폐를 말한다. 그리고, 화폐가치 또는 화폐가치에 대한 정보를 부호화하여 전자 장치에 기록 및 저장한 뒤 지급결제가 필요할 때 거래하는 상대방에게 화폐가치를 이전하거나 화폐가치에 대한 정보를 변경할 수 있도록 고안된 전자적 수단이나 시스템을 포괄적으로 전자지불 시스템 (Electronic Payment System)이라고 부르고 있다.

전자지불(electronic payment)이라는 말은 전자상거래에서 구매한 물건의 대금을 전자화폐로 결제하는 행위를 말하고, 전자지불시스템은 거래에 참여하는 고객, 판매자 등이 서비스와 상품에 대한 대가를 안전하고 효과적으로 주고 받을 수 있

는 정보전달 및 대금지불 체계를 말한다. 즉, 전자 지불시스템은 이러한 일련의 전자상거래 대금지불 과정을 수행하는 하드웨어 및 소프트웨어를 포함한 일종의 솔루션이라고도 한다

현금, 수표, 신용카드 등 기존의 화폐 개념을 디지털화하여 이를 전자적 수단을 통해 전달함으로써 이루어지는 지불방식이라고도 하며 전자금융거래법안에서는 자금 지급자가 금융기관 및 전자금융업자가 제공하는 전자지급수단을 이용하여 수취자에게 자금이동을 지시하거나 자금을 이동시키는 전자금융거래라고 정의하기도 한다.

일반적으로 전자지불은 전자거래로 구매한 상품의 대금지급 뿐만 아니라 개인간 송금 등을 다양한 전자결제시스템을 이용해 결제하는 과정이라 정의되며, 전자지불시스템은 이러한 일련의 전자거래의 전자지불과정을 수행하는 하드웨어 및 소프트웨어로 구성된 시스템을 가리킨다고도 할 수 있다.

지급결제시스템(payment and settlement system)이란 경제활동의 결과로 발생한 채권과 채무를 다양한 지급수단에 의해 금전적 가치이전으로 청산(결제)하기 위한 시스템이며 전자지급결제(electronic payment and settlement)란 전자적으로 지급결제를 행하는 것으로 전자화폐·전자어음·전자수표·신용카드·전자자금이체 등의 지불수단에 의해 이루어진다고 정의하기도 한다(송유진, 2001).

정인근 등(2002)은 전자결제시스템이란 소비자가 인터넷을 이용하여 인터넷 쇼핑몰에서 물품을 구입한 후, 그 인터넷 쇼핑몰과 계약이 체결된 은행 간에 온라인을 통하여 대금을 결제할 수 있게 하는 시스템으로 정의하였다. 또한 전자지불이란 넓게는 전자자금이체, 신용카드결제 등에서부터 좁게는 순수 디지털화폐 등에 의한 결제를 모두 포괄하지만 현재 주로 사용되고 있는 것은 신용카드 결제방식이나 온라인 결제방식으로 규정하였다.

전자지불을 위한 필수요건으로서 인증, 권한확인, 지불거절의 봉쇄, 정보의 무결성, 개인정보 보호 등을 들었다.

2. 전자지불 관련 기존 연구

전자상거래가 일반되기 시작한 1990년대 후반부터 전자지불시스템에 대한 기존의 연구는 본격화되었다. 전자상거래를 지원하기 위한 전자지불시스템 또는 전자화폐의 기술적 요건과 다양한 지불시스템에 대한 비교연구가 수행되어 왔다. Kalakota & Whinston은 전자지불시스템을 크게 토큰(token)기반 지불시스템과 신용카드기반 지불시스템의 두가지 형태로 구분하여 전자지불시스템을 분류하였다. 먼저 토큰 기반 지불시스템으로는 1)전자현금 2)전자수표 그리고 3)스마트카드가 여기에 포함되고 두번째, 신용카드 기반 지불시스템은 신용카드에 기반한 모든 전자지불방식을 포괄하였다.

Stalder[1997]은 물리적 장치와 전자화폐의 독립성, 보안성, 프라이버시, 양도성, 가분성, 사용의 용이성, 온라인/오프라인 기준에 따라 퍼스트 버추얼, 이캐시, 빌리센트, 몬덱스의 특성을 상호 비교하였다.

Kienzle과 Perrig[1996]은 여러 전자화폐 시스템을 분석할 때 고려해야 할 주요 요소를 필요요건(mandatory properties), 요구 특성(desired elements), 선택 특성(optional properties)으로 분류하였다. 여기서 필요 요건이란 보안성, 사용자 친숙성, 휴대성, 양도성을 의미한다. 요구특성이란 오프라인 능력, 가분성, 내구성, 범용성, 알고리즘의 공개성을 의미한다. 선택요건으로는 익명성, 전자화폐의 가분성을 들고 있다.

Cross-Industry Working Teams[1996]에서는 미국 기간통신망(NII)의 이용시 전자지불시스

템에서 고려되어야 할 특성을 기본 특성(fundamental properties), 요구특성(required system features), 선택특성(optional features)을 제시하고 있다. 기본특성으로서 전자화폐는 가치단위와 교환단위로서의 역할을 해야하며, 원격지에서 저장 및 검색가능한 기능이 있어야 하고, 위변조 및 이중 사용을 방지할 수 있어야 한다. 요구특성으로는 전자화폐의 유효성 확인 및 지불에 대한 보증 능력, 고장이나 장애 및 부하에 관계없이 이용할 수 있는 신뢰성, 프라이버시 보호, 사기와 사칭의 방지 능력을 들고 있다. 선택 특성으로는 가분성, 일반화폐와의 교환성, 다수 국가 화폐와의 교환가능성, 익명성 등을 들고 있다.

Medvinsky와 Neuman[1993]은 전자지불시스템의 기본적인 서비스로서 보안성, 신뢰성, 신속성, 확장성, 효율성, 기존 금융망 및 응용과의 통합성, 지불 내역의 관리 등을 들고 있다.

이재규[1996]는 전자지불시스템을 포괄적인 시각에서 금융전산망과 같은 온라인 지불형, 화폐의 가치가 카드에 저장되는 IC카드형, 그리고 인터넷에서 지불이 이루어지는 네트워크형의 세가지로 구분하였다. 온라인 지불형에는 타행환 공동환, CD공동망, 판매대금 자동결제망, 지로EDI, 신용정보 공동이용망과 같은 금융전산망이 해당되며, IC카드형은 카드간의 가치이전 허용 여부에 따라 폐쇄형과 개방형으로 구분하였으며, 네트워크형에는 신용카드, 전자이체, 전자현금, 전자수표를 포함하였다.

송유진[2001]은 전자화폐란 어떠한 물리 매체에도 의존하지 않고 정보 그 자체가 가치를 갖는 형태로 전자지갑에 저장되는 것으로 저장된 정보는 통신회선을 통해 자유롭게 전송될 수 있고 유통성, 편리성이 높은 시스템을 구현할 수 있으며 고객은 상품이나 서비스 구매시 전자화폐를 단말기나 컴퓨터 네트워크를 이용하여 상품 또는 서비스 제공

업자에게 가치를 이전함으로써 현금 본연의 기능을 수행할 있다고 주장하였다. 또한 전자화폐의 일반적인 요구사항은 완전정보화, 재사용 불가능성, 익명성(추적불가능성, 프라이버시 보호), 오프라인성, 양도가능성, 분할이용가능성, 간편성, 낮은 관리비용, 원거리 이전 가능성 등으로 정리하였다.

이상과 같이 전자지불시스템은 각각 상이한 관점에서 다양한 형태로 구분되고 있다.

III. 전자지불시스템의 특성 분석 모형

1. 전자지불시스템의 분류 기준

현재까지 전자지불시스템에 대해 다양한 시각에서의 분류작업이 진행되었다. 기존의 분류내용을 바탕으로 본 연구에서는 현재까지의 진행된 많은 분류작업을 지불시점, 인증시점, 거래금액, 지불방식에 등 4가지 요인으로 재분류한다.

1) 지불 시점에 의한 분류

전자지불시스템은 지불의 시점에 따라 선불 시스템(prepaid payment system), 직불 시스템(pay-now payment system), 후불 시스템(pay-later payment system)으로 구분된다.

가. 선불 시스템

고객이 일정금액을 은행에 지불하고 그에 해당하는 전자화폐를 발급 받는 형태로, 스마트카드를 이용한 전자지갑(electronic purse) 등 대부분의

전자현금 시스템(electronic cash system)이 여기에 해당한다. 상용제품으로는 Mondex, Proton(Banksys), Express(Europay), Danmont, EMV(Europay, Mastercard, VISA), e-Cash(DigiCash) 등이 있다.

나. 직불 시스템

지불시 구매자 계좌에서 금액이 빠져나가며, European EC-Direct system과 같은 ATM-카드 시스템이 여기에 해당한다.

다. 후불 시스템

신용카드에 기반을 둔 시스템들이 후불 시스템에 해당하며, 어음 교환 등에 기존의 은행 망을 그대로 이용할 수 있으므로 가장 빠른 시일 내에 실현될 수 있다는 장점을 가지고 있다. CyberCash, iKP(IBM Zurich & Watson Labs) 등이 여기에 해당하며, NetBill(Carnegie Mellon University IND)이나 NetCheque는 선불과 직불 모두에 적용될 수 있다.

〈표〉 지불시점에 따른 전자지불시스템 주요시장

구분	내용
직불시스템	소액 현금시장, 패스트푸드점, 편의점, 약국, 주유소, 서점 등
선불시스템	동전시장, 버스, 지하철, 자동판매기 등
후불시스템	고액 현금시장, 백화점, 호텔, 항공사, 병원, 자동차 등의 고가품 판매점

(출처 : ETRI 정보조사분석팀)

2) 인증 시점에 의한 분류

전자지불시스템은 인증 시점에 따라 온라인 시스템과 오프라인 시스템으로 구분된다.

가. 온라인 시스템

온라인 시스템은 지불시 인증 서버가 포함되어 고객 관리 및 전자화폐 관련 정보를 수록한 거대한 데이터베이스를 유지하여 매 지불단계마다 허가를 해주는 은행과 모든 참여자가 직접 접촉하는 시스템을 말한다. 지불 때마다 인증 서버에 연결해야 되므로 통신 요구량 증가와 집중화, 그리고 거래에 따른 통신비용이 증가하게 된다는 문제점이 생기지만, 계좌이체 이전에 전자현금의 이중사용(double-spending) 여부를 바로 확인할 수 있으므로 안전한 시스템으로 평가되고 있다. 온라인 시스템은 주로 거액 거래에 사용되며, 인터넷상의 대부분 전자지불시스템이 여기에 속한다. 대표적인 온라인 시스템으로 e-Cash, NetCash, NetBill 등이 있다.

나. 오프라인 시스템

오프라인 시스템은 지불시 지불되는 현금에 대한 발행자의 인증을 포함하지 않고 거래 후 일정 시간이 경과된 후에 수신된 화폐를 일괄 처리하여 은행에 결재를 요구하는 시스템을 말한다. 오프라인 시스템에서는 모든 단계가 완료된 후, 그리고 이중사용이 이루어지고 난 후에 은행에서 이중사용자에 대한 신분 검출이 가능하기 때문에, 이중사용 방지를 위한 변조방지 하드웨어(tamper-resistant hardware)를 사용하기도 한다. 그러나, 오프라인 시스템은 통신량의 집중화 방지와 거래에 따른 통신비용이 절감되는 장점이 있다.

모든 전자지갑을 이용한 시스템이 여기에 해당하는데, 대표적으로 Mondex, CLIP(Europay),

CAFE(유럽의 ESPRIT project) 등이 있다. Mondex는 받은 화폐를 은행에 예금하지 않고 바로 다른 곳에 이용할 수 있는 양도성(transferability)을 제공하고, CAFE는 구매자의 익명성과 추적 불가능성을 강조하여 제작된 시스템이다. 이들 시스템은 인터넷에서 사용할 수 있지만, 구매자의 개인 컴퓨터나 워크스테이션에 스마트카드 판독기가 장착되어 있어야 한다.

3) 거래금액에 의한 분류

전자지불시스템은 거래되는 금액에 따라 고액지불시스템(macropayment system)과 소액지불시스템으로 구분된다.

가. 고액 지불시스템

고액 지불시스템은 높은 안정성이 요구되고 운영비 부담이 상대적으로 적은 경우에 사용되며, 주로 온라인 방식이 이용된다. 고액 지불시스템의 거래는 5~500 달러 사이의 액수에 적합하며, 신용카드나 은행계좌를 이용하는 지불 브로커 방식의 시스템 대부분이 여기에 포함된다.

나. 소액 지불시스템

소액 지불시스템은 인터넷상에서 정보제공을 대가로 0.001~10 달러의 소액을 저렴한 거래 유지비용으로 지불하기 위한 시스템으로 Millicent, PayWord, SubScrip, μ -iKP, MicroMint 등의 대표적인 시스템이 있다. 앞에서 언급한 대부분의 시스템은 극히 소액의 거래에서도 사용되나 통신량이나 계산량, 하드웨어 가격 등의 측면에서 비효율적이다. 소액 지불시스템의 개념은 1995년 처음 출현하여, 매우 빠르게 확산되어 왔다.

4) 지불 방식에 의한 분류

전자지불시스템은 지불방식에 따라 지불브로커 시스템과 전자화폐시스템으로 분류할 수 있고 지불 금액 정도에 따라 고액지불시스템과 소액지불시스템으로 분류할 수 있다.

가. 지불브로커(Payment Broker) 시스템

독립적인 신용구조를 갖고 있지 않고 신용카드나 은행의 계좌를 이용해 네트워크상에서 지불하는 구조로 되어 있다. 지불브로커시스템은 현재 널리 이용되고 있는 신용카드를 이용한 신용카드시스템과 종이로 된 수표를 그대로 인터넷상의 전자상거래에 적용한 전자수표시스템으로 나눌 수 있다.

나. 전자화폐(Electronic Cash) 시스템

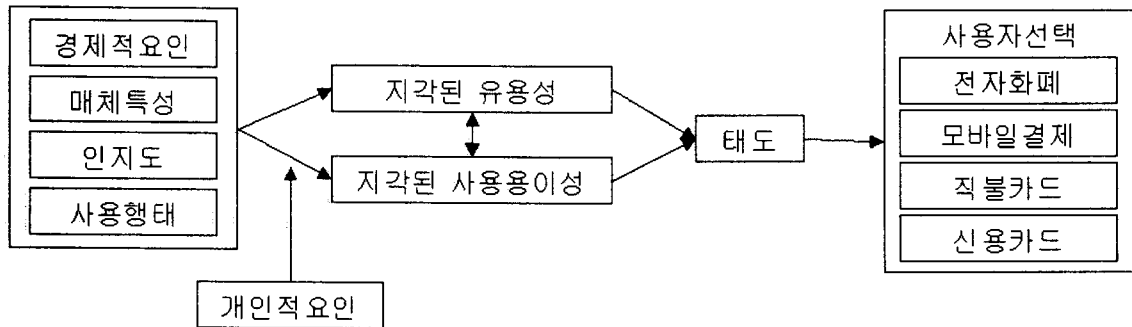
독립적인 신용구조를 가지고 있어서 물품 구입시 은행이나 카드발행사로부터 거래 승인이 필요 없다. 사용자간의 가치 이전도 가능한 현금과 유사한 개념으로써 전자지불시스템이 지향하는 궁극적인 목표시스템이다. 전자화폐시스템을 플라스틱 카드 위에 부착된 IC칩을 이용해 오프라인 대금결제에 활용하는 IC카드형 전자화폐와 화폐가치를 디지털 정보의 형태로 발행하여 네트워크를 통한 온라인 대금결제를 가능하도록 한 네트워크형 전자화폐로 나눌 수 있다.

〈표〉 지불방식에 의한 분류

구분	지불브로커시스템		전자화폐시스템	
	종류	신용카드	전자수표	IC카드형

2. 전자지불시스템 특성 분석 모형

본 연구에서는 지각된 유용성과 지각된 사용용이성에 영향을 미치는 외부요인으로 개인적요인,



〈그림〉 분석모형

본 연구에서는 기존의 전자지불시스템에 대한 분석을 근거로 현재 주로 이용되고 있는 지불수단을 전자화폐, 모바일결제, 직불카드, 신용카드로 설정하고 소비자가 지불수단을 선택하는데 있어서 영향을 미치는 체계를 다음과 같이 구성하였다.

위의 분석모형은 기본적으로 기존의 정보기술 수용모형을 토대로 구성하였다. 새로운 정보기술의 수용이라는 관점에서 설명하기 위해서는 기술수용모형(TAM)을 원용한다. TAM은 1989년 Davis에 의해 제시된 모형으로 정보기술의 수용에 대한 설명과 예측을 하기 위한 모형으로서 Fishbein과 Ajzen[1975]의 추론된 행동을 기초로 하고 있다[Lederer 등, 2000]. TAM은 수용행위의 주요 변수로 지각된 유용성과 지각된 사용용이성을 제시하고 있다. 지각된 유용성이란 특정시스템을 사용하면 업무수행이 높아진다고 믿는 정도를 의미하며 지각된 사용용이성이란 쉽게 특정시스템을 사용할 수 있다는 믿음 정도를 의미한다 [Davis, 1989]. 이 두가지 지각요인이 사용자의 태도에 영향을 주고 이러한 태도는 기술을 사용하려는 의도를 결정하고 실제 사용에 영향을 미친다는 모형이다.

경제적요인, 사용의도, 사용특성, 인지도, 사용경험으로 나누었는데 이에대한 세부요인은 다음과 같다.

경제적요인	초기이용비용, 세제혜택, 부가서비스
매체특성	절차복잡성, 사용 편리성, 정보유출, 도난가능성
인지도	인지된 오프라인 사용가능장소, 인지된 온라인 사용가능장소, 인지경로
사용경험	사용경험, 사용금액, 사용횟수, 사용장소

1) 경제적요인

다른 정보시스템과 마찬가지로 전자지불 시스템도 이용자가 현재 위치한 상황에 따라 매체에 대한 인식과 태도가 다르게 나타난다. 특히 전자화폐와

같이 금융시스템과 연계된 매체인 경우 경제적인 요인에 따라 매체에 대한 태도가 상이하게 나타난다.

가설 1 : 제공되는 경제적 혜택에 따라서 지불매체의 선택이 달라진다.

2) 매체특성

앞 절에서도 살펴보았지만 현재 우리나라에서 통용되고 있는 전자지불시스템은 매우 다양하다. 또한 본 연구에서 대상으로 하는 4개의 지불매체마다 서로 다른 특성을 가지고 있다. 지불하는데 있어서 절차의 복잡한 정도, 편리한 사용가능성, 개인정보의 유출 가능성이나 매체 자체의 도난 가능성에 대한 고려에 따라 매체의 선택이 달라진다.

가설 2 : 매체가 가지고 있는 고유한 특성에 따라 지불매체의 선택이 달라진다.

3) 인지도

각각의 지불매체에 따라 사용자들은 서로 다른 형태로 인식하고 있다. 온라인과 오프라인 모두에서 사용가능한지 또는 오프라인에서만 사용가능한지, 또 이용할 수 있는 부분이 상품대금결제에만 사용가능한지, 신용공여가 가능한지 등 사용자가 지불매체에 대해 가지고 있던 이용 관련 정보에 따라 각기 다른 태도를 보인다. 또한 지불매체에 대한 정보를 얻게된 원천에 따라 각기 다른 태도를 보인다.

가설 3 : 매체에 대해 사용자가 가지고 있는 인지 정도에 따라 지불매체의 선택이 달라진다.

4) 사용경험

기존에 사용했던 경험에 따라 향후 지불매체의 선택이 달라진다. 결제대금의 크기나 사용횟수 주로 사용했던 장소에서의 경험에 따라 지불매체에 대한 태도가 달라지고 이러한 과거의 기억에 의해 상황에 따른 매체 선택에 영향을 미친다.

가설 4 : 매체에 대한 사용경험 유형에 따라 지불매체의 선택이 달라진다.

IV. 향후 계획 및 결론

전자지불시스템 자체에 대한 기술적인 연구나 전자화폐 등 세부매체에 대한 연구는 상당히 많이 진행되어 왔다. 그러나 비슷한 유형의 각기 다른 유형에 대한 비교 연구는 거의 없었던 것이 사실이다. 전자지불시스템에서의 분류와 같이 기존의 연구는 대부분 신용카드와 전자화폐로 대별하여 정의하였을 뿐 이들 결제시스템에 대해 사용자들이 얼마나 다르게 인식하여 어떠한 태도를 가지고 있는지에 대한 연구는 미진했다. 따라서 본 연구에서 제시한 연구모형과 변수들을 토대로 실제 사용자에게 대한 실증분석을 통해 사용자가 지불매체 선택에 있어 중요시 하는 요인들을 규명하고 각 매체간 특성을 분석하고자 한다.

본 연구에서 제시된 연구모형을 통해 향후 지불서비스 이용자들이 결제시스템을 이용하는 이유에 대해 이론적으로 체계적인 분석을 함으로써 은행 및 결제대행사 등 기존의 지불서비스 제공기관 외에 이동통신사나 콘텐츠 제공업체, 포털서비스 업체 등 관련 기업과 전자지불 관련 정책을 수립 집행하는 정부기관에 참고할 수 있는 연구 분석 결과 도출될 수 있을 것으로 예상된다.

참 고 문 헌

1. 김성현, “인터넷 기반산업으로서의 지불결제 서비스시장의 구조 및 전망”, 정보통신정책연구원, 2001
2. 김정환 외, “전자지불시스템 및 시장 동향”, ETRI journal, 2000
3. 김창수 외, “전자지불시스템의 비교분석을 위한 프레임웍”, 경영정보학연구 제8권 제3호, pp. 147-163, 1998
4. 송유진, “전자화폐”, 동국대학교 출판부, 2001
5. 신상미, “전자지급결제서비스의 이용실태와 개선방안”, 지급결제와 정보기술, 2003. 10.
6. 여신금융협회, “전자화폐개괄” 2002
7. 윤철호 외, “전자상점 수용모형에 관한 실증적 연구: 전자서점의 사례를 중심으로”, 경영정보학연구, 제14권 제1호, pp.165-184, 2004
8. 이만영 외, “전자상거래 보안기술”, 생능출판사, 1999
9. 이임영, “전자지불기술동향”, 한국정보통신기술협회 컨퍼런스, 2002. 4.
10. 이재규 외, “전자상거래 원론”, 법영사, 2000
11. 정인근, “인터넷 비즈니스 원론”, 선학사, 2002.
12. 주재훈, “한국의 전자상거래 환경을 고려한 전자지불 시스템 성공요인 분석”, 경영정보학연구 제9권 제1호, pp. 77-98, 1999
13. 탁승호, “전자화폐시대가 열린다”, 대한상공회의소, 2001
14. 한국전자통신연구원, “전자지불시스템”, 2002
15. Cross-Industry Working Team, “Electronic Cash, Tokens and Payments in the National Information Infrastructure” 1996
16. Davis, F.D., “Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance”, MIS Quarterly, Vol. 13, No. 3, pp.319-340, 1989
17. Fishbein, M. and Ajzen, I., Beliefs, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research, Addison-Wesley, 1975
18. Kalakota, R., and A. B. Whinston, Electronic Commerce: A Manager's Guide, New York: Addison-Weley, 1997
19. Kerr, K., K. Harris, "Retail Payment Trends- More Growth for E-Payment Cards", Gartner Research Note, 2001. 9.
20. Kienzle, J., and A. Perrig, "Digital Money: A Divine Gift or Satan's Malicious Tool?", 1996
21. Lederer, A.L., Maupin, D.J., Sena, M. P. and Zhuang, Y., "The Technology Acceptance Model and the World Wide Web", Decision Support System, Vol. 29, Issue 3, pp. 197-208, 2000
22. Medvinsky, G. and B. Clifford Neuman, "NetCash: A Design for Practical Electronic Currency on the Internet" Proceedings of the First ACM Conference on Computer and Communication Society, November

1993

23. Stalder, F., "Electronic Money: preparing the Stage", Working Paper of University of Toroto, 1997