

청소년의 가상 정보 공간에서의 정보 이용 행태에 관한 연구

Research on Virtual Information Grounds and the Information Use Behavior of Korean Youths

김성은 (Sung Eun Kim)*

이지연 (Jee Yeon Lee)**

초 록

본 연구는 청소년의 가상 정보 공간에서의 일상적인 활동을 위한 정보 이용 행태에 관해 살펴보았다. 기존의 물리적 정보 공간의 개념을 가상 정보 공간으로 확장하였고, 청소년 시기의 특징을 반영하여 다양한 일상적인 활동과 또래집단을 고려하였다. 이를 위하여 서울시 중고등학생을 대상으로 사전 면담 및 설문조사를 실시하였고, 청소년들의 가상 정보 공간과 정보 이용에 대한 양상을 분석하였다. 본 연구를 통해 학교도서관에서 청소년들을 위한 교육 프로그램 및 서비스 제공 시에 고려할 수 있는 시사점을 제안하였고, 추후 학교도서관에서의 정보 서비스 기획에 활용될 수 있을 것이다.

ABSTRACT

This study investigates the information use behavior of Korean youths in a virtual information grounds. The concept of a physical information ground is expanded to include virtual spaces. A variety of hobbies and peer groups of Korean youths are considered to determine the characteristics of these youths. The study was formulated and conducted using group interviews for pretest and a survey given to respondents who are junior high and high school students in Seoul. It is expected that the findings and proposals will be used for planning educational programs and information services in school libraries.

키워드: 가상 정보 공간, 청소년 정보 이용 행태, 일상 정보
virtual information grounds, information use behavior of youths,
everyday life information

* 연세대학교 문헌정보학과 대학원(kimsungeun@yonsei.ac.kr) (제1저자)

** 연세대학교 문헌정보학과 교수(jlee01@yonsei.ac.kr) (교신저자)

■ 논문접수일자: 2013년 11월 18일 ■ 최초심사일자: 2013년 12월 4일 ■ 게재확정일자: 2013년 12월 11일

■ 정보관리학회지, 30(4), 155-173, 2013. [<http://dx.doi.org/10.3743/KOSIM.2013.30.4.155>]

1. 서론

1.1 연구배경 및 목적

정보기술 및 산업의 발전으로 다양한 분야에서의 정보 생산과 활용, 정보환경 역시 변화하고 있다. 여러 가지 전자매체의 지속적인 개발로 언제 어디서나 원하는 정보를 손쉽게 얻을 수 있다. 이러한 사회적 변화에 따라 이용자들은 도서관을 비롯한 물리적 장소에 직접 방문하지 않아도 정보를 이용할 수 있게 되었다.

또한 삶의 질 향상에 대한 요구가 증가하면서 일상생활에서의 정보요구 역시 변화하고 있다. 특히 일이나 직업이 아닌 '여가'에 대한 요구와 이에 대한 정보 탐색이 증가하고 있다(Stebbins, 1982). 문헌정보학 연구 영역에서도 기존의 학술정보 위주의 연구에 더해 일상 정보에 대한 관심과 중요성이 높아지고 있다(Hartel, 2003).

이러한 정보환경과 일상 정보 요구가 변화함에 따라 정보의 생산, 수집, 활용이 더 이상 물리적 공간 안에서만 이루어지지 않으며, 가상 정보 공간에서 활발하게 정보가 이용되고 있다. 이에 본 연구에서는 Fisher의 정보 공간 이론이 물리적 장소에서의 정보 이용과 공유에 초점을 맞추었던 것을 가상 정보 공간으로 확장

하여 연구하였다.

또한 청소년 시기는 아동에서 성인으로 성장하는 과정에서 자아정체성을 형성하는 중요한 시기이며, 이러한 사회적 변화는 청소년에게도 적용된다(Kelly & Freysinger, 2000). 이전 연구들에서는 주로 학업과 진로탐색에 대한 연구가 이루어져왔다. 그러나 청소년의 사회화 단계에 있어 학업 외의 활동 역시 중요하다(서우석, 2007). 따라서 본 연구는 청소년의 학업을 제외한 일상적인 활동에서의 정보 이용에 있어 정보 이용 환경과 정보 행태에 관해 살펴보는 것을 목적으로 하며, 특히 가상 정보 공간이라는 정보환경과 청소년이라는 이용자 특성을 반영하여 연구를 수행하였다.

1.2 연구의 범위 및 방법

본 연구에서는 현재 청소년들의 정보기기 소지 및 사용에 관한 부분을 살펴보고, 청소년들이 즐겨 참여하는 일상적인 활동에 대한 정보 요구와 이를 해소하기 위해 이용하는 가상 정보 공간을 조사하였다. 또한 가상 정보 공간에서의 또래집단 형성을 통한 정보 이용에 대해 알아보았다. 본 연구에서 설문을 통해 측정된 변수와 이에 대한 조작적 정의는 <표 1>과 같으

<표 1> 변수 및 조작적 정의

변수	조작적 정의
정보화	청소년의 정보환경으로써 본인과 친구 및 가족의 정보기기 소지 여부, 정보기기의 종류, 사용 정도를 의미한다.
일상적인 활동의 정보 이용	학업을 제외한 활동- 취미, 자기계발, 봉사, 종교 활동, 여가 등- 전반을 위한 정보 이용을 의미한다.
가상 정보 공간	물리적 공간이 아닌 가상의 공간(virtual space)에서 정보를 얻거나 제공하는 장소로써 컴퓨터나 스마트폰 등 다양한 정보기기를 통해 접근할 수 있는 공간을 의미한다.
또래집단	비슷한 연령층의 집단을 말하는 것으로 상호 합의의 기반 위에서 성립한 친한 친구 관계를 의미한다.

며, 본 연구의 연구 질문은 다음과 같다.

- 연구 질문 1: 청소년이 일상적인 활동을 위하여 정보를 이용하는 정보환경에는 무엇이 있는가?
 - 연구 질문 1-1: 청소년은 주로 어떤 정보 기기를 소지하고 있으며, 그 사용 정도는 어떠한가?
 - 연구 질문 1-2: 청소년이 참여하는 일상적인 활동과 이에 대한 정보 요구는 무엇인가?
- 연구 질문 2: 청소년은 가상 정보 공간에서 어떤 방식으로 일상적인 활동을 위한 정보를 이용하는가?
 - 연구 질문 2-1: 청소년이 일상적인 활동을 위한 정보를 목적으로 할 때 이용하는 가상 정보 공간의 유형과 이용 방법에는 무엇이 있는가?
 - 연구 질문 2-2: 청소년이 일상적인 활동의 정보를 목적으로 할 때 가상 정보 공간에서 또래집단을 통한 정보 이용이 발생하는가?

또한 본 연구에서는 청소년을 중·고등학교의 두 그룹 혹은 경제수준과 교육열에 따른 상중하 세 그룹으로 나누었다. 이 중, 중·고등학교에 따른 이용자 집단별 차이가 있는지 살펴보기 위하여 아래의 연구가설을 설정하였다.

- 연구 가설 3: 중학생과 고등학생은 일상적인 활동의 진지함에 차이가 있을 것이다.
- 연구 가설 4: 중학생과 고등학생은 가상

정보 공간에서의 정보이용행태에 차이가 있을 것이다.

- 연구 가설 5: 중학생과 고등학생은 가상 정보 공간에서의 또래집단에 차이가 있을 것이다.

이와 같은 연구 질문을 해결하기 위하여 문헌조사, 예비조사, 설문조사를 실시하였고 조사 결과 분석을 통해 향후 학교도서관 운영에 활용될 수 있는 청소년 이용자의 가상 정보 공간에서의 정보 이용 특성을 제시하였다.

2. 이론적 배경

2.1 정보 행태 및 정보 이용의 개념

인간의 정보 처리 과정(human information processing)은 매우 복잡하며, 이를 나타내는 용어와 개념도 다양하게 혼용되고 있다. 본 연구에서는 Wilson(2000)의 연구에서 정의한 정보 행태에 관한 정의에 따라 정보 행태가 정보 추구를 포함하는 보다 더 넓은 개념으로 보았다. 이에 따라 정보 행태(information behavior)는 능동적이고 수동적인 정보 추구 및 이용을 모두 포함하는 개념으로써 정보원과 정보 접근 채널 간에 발생하는 인간의 정보 행태 전체를 총체적으로 의미하는 것으로 보았다. 특히 정보 이용 행태(information use behavior)는 물리적, 정신적 행위를 포함하는 것으로써 개인이 이미 알고 있는 지식을 포함하여 정보를 이용하는 것을 뜻한다. 구체적으로 물리적 행위로는 마킹을 하는 것 등을 들 수 있고, 정신적

행위로는 기존 지식과 새로운 정보를 비교하는 것을 의미한다.

또한 Wilson의 정보추구모형은 정보 이용자의 정보 요구로부터 정보 추구 과정이 시작되는데, 1981년에 발표한 첫 번째 모형에서는 정보 전달을 통해 다른 사람들과 정보를 교환하는 과정을 중요시하였고, 1996년에 발표한 두 번째 수정된 모형에서는 여기에 '맥락(context)'을 강조하였다. 이것은 이전에 Dervin(1983)이 정보 행태 연구에서 이용자 개인의 특성 뿐 아니라 사회 구조적 측면을 함께 고려한 것과 비슷하지만, 정보 요구가 발생하는 맥락을 살펴보면서 정보 행태의 총체적인 부분을 탐구하는 흐름을 제시하였다는 데에 차이가 있다.

또한 어린이와 청소년 이용자를 대상으로 정보 행태 모형을 제안한 연구에는 Kuhlthau의 정보 탐색 과정 모형(information search process, ISP)이 대표적이다(정진수, 2009). 이 모형은 정보 이용 과정에서 인지적 측면뿐 아니라 감정적 측면까지 고려한 것이 특징이다. 다만 Kuhlthau의 모형에서는 정보를 탐색한 후에 자신만의 초점을 형성하여 명확하고 자신감 있는 태도로 정보를 수집하게 되는데, 이 때 일정 수준의 인지 능력을 갖춘 이용자만이 이 단계를 체계적으로 소화할 수 있다.

본 연구에서는 청소년의 일상적인 활동을 위한 정보 이용을 조사하였으므로 Wilson(2000)의 연구에서 제시하는 정의에 따라 청소년의 정보환경에 따른 '정보 이용 행태(information use behavior)'를 살펴보았다. 또한 연구대상으로 선정한 청소년은 만 14세에서 만 18세에 이르는 중·고등학생으로 Kuhlthau(1991)의 정보 탐색 과정 모형에 따라 체계적으로 정보

요구를 해소할 수 있는 인지 수준을 갖춘 것으로 볼 수 있다. 따라서 본 연구에서는 청소년이 주체적으로 정보 요구가 발생하여 이를 탐색하고 원하는 정보를 수집할 수 있다는 것을 전제로 한다.

2.2 정보 공간 이론

정보 공간은 크게 정보환경에 포함되는 것으로 볼 수 있다. 먼저 정보환경에 대한 개념으로는 정보기술의 발달과 인터넷 보급 등으로 인해 정보기기를 사용할 수 있는 환경(민윤경, 2002; 안라희, 이범준, 2002), 제도 및 언론보도를 통한 정보 접근이 확대되는 환경(유현중, 2008), 정보가 전달되고 공유되는 구체적인 물리적 공간으로써 Fisher가 제안한 정보 공간 이론(information grounds theory) 등을 들 수 있다(Pettigrew, 1999). 그 중에서도 Fisher의 정보 공간 이론은 일상의 정보 공간에서의 정보 행태를 나타낸 이론으로써 "사람들이 특정 목적을 위해 모였을 때, 한 개인의 행동이 자발적이고 우연한 정보 공유를 조성하는 사교적인 분위기를 형성하는 경우에 일시적으로 생성되는 환경(Pettigrew, 1999)"으로 정의된다. 정보 공간 이론은 정보 이용 행위에 영향을 미치는 맥락 요인과 물리적 장소 자체의 중요성을 도출하였다는 데에 의미가 크다.

정보 공간 이론을 유형화한 연구에서는 정보 공간을 구성하는 3가지 요소를 도출하여, 사람-장소-정보의 세 요소로 구분하였다(Fisher, Landry, & Naumer, 2007). 각 요소를 통해 정보를 얻기 좋은 이유에 대해서는 사람과의 상호작용을 통한 신뢰 형성, 장소의 편안함과 친근함, 그리고 우

연한 정보의 유용성으로 나타났다. 특히 세 요소 중에서 정보가 가장 중요한 요소이며, 장소와 사람에 대한 요소가 그 다음으로 중요한 요소로 나타났다.

본 연구는 청소년-가상 정보 공간-일상적인 활동에서의 정보로 세 요소를 구분할 수 있다.

2.3 일상적인 활동을 위한 정보 행태의 개념

2.3.1 일상 정보 추구 행태

일상 정보 추구 행태에 관한 이론으로는 Savolainen(1995)이 제시한 일상 정보 추구 행태(everyday life information seeking, ELIS)가 대표적이다. ELIS 모델은 “일상생활에 적응하기 위해서 혹은 직업적 성취와 직접적으로 관련되지 않은 모든 문제 해결을 위해 다양한 정보적 요소를 수집하는 과정”이다(Savolainen, 1995). 일반적으로 일상 정보 행태에 관한 연구는 사람들이 선호하는 정보원에 관련된 사회적, 심리적 요인을 알아보기 위해서 수행되어왔다(박주범, 정동열, 2012). ELIS 모델은 일상의 정보원 선택에 영향을 미치는 사회적, 심리적 요인을 살펴볼 수 있는 과정을 제시했다는 데에 의의가 있고, 현재까지 일상 정보 행태 관련 분야에서 가장 많이 인용되는 모델 중의 하나이다(Park & Lee, 2011).

2.3.2 진지한 여가 이론

탈공업화 시대 이후로 직업의 수와 근로 시간이 감소함에 따라 사람들이 자신의 능력과 잠재력 개발, 그리고 특별한 한 개인으로서의 자아 감 성취를 위해 이전보다 더 많은 여가에 대한

탐색을 할 것이라는 미래가 예측되었고, 이러한 시대적 배경으로 ‘진지한 여가(serious leisure)’ 이론이 처음 등장하게 되었다(Stebbins, 1982). 과거에 비해 삶의 질이 향상됨에 따라 이러한 요구는 현재에도 계속되고 있다. 경제적으로 볼 때 시간은 비용 요소이기 때문에 경제적 수준이 높아질수록 돈보다 시간의 가치를 중시하게 된 것이다.

‘진지한 여가’란, “참여자가 특별한 기술, 지식, 경험을 얻고 표현할 수 있는 실질적이고 즐거운 행위의 체계적인 추구”라고 정의된다(Stebbins, 2001). 여기서 ‘진지한’의 의미는 특정 활동에 대한 집중, 헌신, 재미를 느끼는 것으로써 긍정적인 감정을 받으며 많은 정보를 제공하고 지식을 획득하는 것과 관련이 있으며, 일을 하지 않는 자유 시간 동안에 발생하는 강요되지 않은 활동을 모두 진지한 여가로 본다. 이와 같은 여가 활동에 진지하게 참여할수록 이에 대한 정보 요구와 연계 되는 보상도 커진다(Stebbins, 2001; Hartel, 2003). 취미, 자기계발, 종교, 봉사활동 등 다양하고 전반적인 학업 외의 활동에 대해 청소년들이 진지하게 참여할수록 정보 요구와 연계 되는 보상도 커지는 것이다. 따라서 청소년의 일상적인 활동의 진지함 정도를 측정하기 위하여 김미량(2008)의 연구에서 개발한 척도를 수정하여 적용하였고, 청소년의 가상 정보 공간에서의 일상적인 활동을 위한 정보 이용 행태에 관한 연구를 수행하였다.

2.4 선행연구

본 연구는 연구 대상인 청소년 이용자 연구,

일상적인 활동을 위한 정보 이용과 관련된 일상 정보 행태 연구, 그리고 정보 환경의 변화에 따른 정보 공간에 대한 연구로 나누어 선행연구를 고찰하였다. 먼저, 청소년을 대상으로 이루어진 정보 행태 연구는 1990년대 초 이후부터 본격적으로 이루어졌다(Chelton & Cool, 2004). Prensky(2001)의 연구에서 '디지털 이민자(digital immigrants)'와 '디지털 원어민(digital natives)'이라는 용어로 기존의 성인 세대와 인터넷 세대인 어린이와 청소년을 구분한 바 있다. '디지털 원어민'이라는 용어 그대로 태어나 자라면서 자연스럽게 다양한 형태의 정보를 쉽게 접하면서 성장한 청소년들은 후천적으로 정보 습득 교육을 받아 정보를 이용하는 성인들과는 정보 이용에 있어 근본적인 차이가 있다(정진수, 2009).

인터넷과 같은 가상 정보 공간에서는 성인과 청소년 간의 사회적 위치에 따른 거리가 물리적 공간과는 다르기 때문에 Dresang(1999)은 인터넷에서 성인과 청소년 간에 서로 배우는 과정이 일어날 것으로 예측하였다. 또한, Agosto와 Hughes-Hassell(2006a/2006b)는 도시의 저소득 계층 지역에 거주하는 청소년을 대상으로 연구한 결과, 청소년이 십대에서 성인으로 '성장'하는 과정에 있는 이용자 특성을 갖는다는 특성을 발견한 바 있다. 청소년들도 사회경제학, 민족적, 문화적, 지리적 경계를 넘어 비슷한 정보 요구를 갖고 있는 것으로 밝혀졌다.

정보 환경의 변화에 따라 새롭게 등장한 가상 정보 공간에 대한 연구에서는 주로 SNS 즉, 블로그, 트위터, 페이스북 등 특정 사이트나 서비스를 대상으로 청소년 이용자의 참여 동기와 이용 행태에 관해 연구된 바 있다(Li, Bernoff,

Pflaum, & Glass, 2007; Java, Song, Finin, & Tseng, 2007). SNS 상에서의 청소년 정보 이용에서 친구와 관련된 부분이 가장 중요한 것으로 나타났다(Li et al., 2007). 또한 청소년의 인터넷 이용 동기, 온라인 커뮤니티 참여와 온라인 커뮤니티 자체에 대한 연구가 있으며(설진아, 2010; 한재용, 정철호, 명건식, 2007; 황진구, 권태희, 2003), 이외에도 청소년 인터넷 중독에 관한 연구도 이루어지고 있다. 청소년의 인터넷 중독에 관한 연구는 문헌정보학 이외의 분야에서 주로 이루어지는 경향이 있다. 청소년들은 SNS나 온라인 커뮤니티뿐 아니라 실시간 채팅, 인터넷 포털사이트 등 다양한 채널을 통해서 정보를 이용하므로 특정 사이트나 서비스 보다는 전반적인 가상 정보 공간에 대한 접근이 필요하다. 따라서 본 연구에서는 청소년의 정보환경과 가상 정보 공간에서의 전반적인 정보 이용을 살펴보았다.

3. 청소년의 정보환경에 따른 정보 이용 행태 조사

3.1 설문지 구성 및 측정요소

본 연구는 청소년의 정보환경에 따른 정보 이용 행태를 측정하고자 설문조사를 실시하였다. 각 변수에 따른 하위변수와 설문 문항에 반영될 측정요소는 다음의 <표 2>와 같다. 변수는 크게 정보화, 학업 외의 활동, 가상 정보 공간의 세 가지이며 전체 문항 수는 55문항이다.

〈표 2〉 변수 및 측정요소

변수	하위 변수	측정요소 (문항 수)	비고	
정보화	정보기기	본인 정보기기 보유 여부, 종류, 선택 이유 (3) 친구 및 주변인의 정보기기 보유 여부, 종류 (2)	황진구, 권태희(2003)	
	정보기기사용	정보기기 사용 시간 및 고려 요인 (2)		
일상적인 활동	학업 외의 활동 참여	참여하는 학업 외의 활동 (1) 방과 후 참여 활동 (1)	지영숙, 이태진, 최보아(2002)	
	일상적인 활동의 진지함 정도	정보 요구 (1)	-	
		인내	학업 외의 활동에서 발생하는 부정적 측면의 인내, 인내 후의 긍정적 감정 (2)	Stebbins(1982); 김미량(2008)
		전문성	학업 외의 활동에 대한 고차원적이고 전문적인 정보 요구 및 수준 (2)	
		노력	필요한 지식과 기술을 쌓기 위한 개인적인 노력 정도 (2)	
		내적 보상	참여에 대한 내재적 보상 (2)	
		동일시	활동에 동일시의 감정을 갖는 정도(표현 방법) (2)	
고유 감정	같은 활동을 하는 참여자 사이에서 공유된 태도, 가치, 신념, 목표 등에서 나타나는 공동체 정신 (2)			
가상 정보 공간	가상 정보 공간	가상 정보 공간 유형 및 방문 이유 (2) 가상 정보 공간에서의 정보 획득 방법 (1)	황진구, 권태희(2003); 이은주, 이계환(2011); 이정미(2010); 박언규(2011); 설진아(2010); 조윤경, 김은미(2008)	
	정보이용행태	가상 정보 공간에서의 정보 이용 (16) 가상 정보 공간에서의 정보 이용 방식 (2) 가상 정보 공간에서의 정보 이용 평가 (2)		
	또래집단	가상 정보 공간에서의 또래집단 존재 여부 (1)		
	가상 정보공간의 또래집단 평가	가상 정보 공간의 신뢰성, 정보 공유성, 책임성, 관계 다양성 (4) 가상 정보 공간에서의 친구를 통한 정보 이용 및 만족도 (2) 가상 정보 공간에서의 친구 선택의 폭, 친구 간 진실성, 친구와의 관계 지속성 (3)		

첫 번째 변수인 정보화 정도를 측정하기 위하여 정보기기와 정보기기 사용에 관한 하위 변수로 나누어 설문 문항을 구성하였다. 두 번째 변수인 일상적인 활동에서의 정보 이용은 학업을 제외한 일상적인 활동이 무엇인지, 일상적인 활동에 대한 정보 요구가 있는지를 측정하였다. 일상적인 활동에 대한 문항은 지영숙, 이태진, 최보아(2002)의 연구에서 제시한 여가 유형의 척도를 수정 보완하였다. 특히 일상적인 활동

에 대해 진지한 태도를 가질수록 일상적인 활동의 정보 이용에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 보고, 김미량(2008)의 연구에서 개발한 진지한 여가 측정 척도를 본 연구의 변수에 맞게 변경하였다. 세 번째 변수인 가상 정보 공간은 실제로 이용하는 가상 정보 공간, 가상 정보 공간에서의 정보 이용 행태, 가상 정보 공간에서의 또래집단 및 또래집단에 대한 평가로 하위 변수를 구분하였다.

3.2 데이터 수집 및 분석 방법

본 연구는 서울시에 소재한 중·고등학교 6개교에 재학 중인 청소년 354명을 표본 집단으로 선정하였고, 그 중 유효한 설문지 336부를 분석하였다. 조사대상 학교로 선정된 6개 학교는 중학교 3개교, 고등학교 3개교이며, 서울시의 자치구 중 경제적 수준과 교육열을 기준으로 상중하의 세 그룹으로 나누었을 때 각 그룹별 중학교 1개교와 고등학교 1개교로 2곳씩 총 6곳의 학교를 대상으로 하였다.

설문 조사에 앞서 예비조사를 실시하였다. 1차 예비조사에서는 문헌정보학과 석사과정 3명과 타 학과 학부생 1명을 대상으로 사전 설문 문항 검토를 수행하였다. 2차 예비조사에서는 중학교 교사 3명과 중학생 8명을 대상으로 사전 설문조사와 면담을 진행하였다. 2차 예비조사에 참여한 중학생은 여학생 5명과 남학생 3명이며, 해당 학교 교사의 도움을 받아 교과 성적이 우수한 학생 2명, 보통 학생 3명, 미흡한

학생 3명으로 그룹을 구성하여 그룹별 사전 설문조사와 설문 문항에 대한 반구조화 면담을 진행하였다. 각 그룹별 면담은 약 30분가량 소요되었다.

설문조사는 군집 표본 대상으로 선정한 6개교의 중학생과 고등학생을 대상으로 2012년 9월 17일부터 2012년 9월 25일까지 8일간 실시하였으며, 조사 대상 학교 교사의 도움을 받아 연구자가 직접 조사대상 학교를 방문하여 각 학교마다 두 학급씩 설문지를 배포하고 회수하였다. 설문지는 총 354부를 배부하였고, 불성실한 설문지 18부를 제외하고 336부의 설문지를 분석하였다. 설문 분석에는 SPSS 18.0과 Excel을 사용하였다.

본 설문지의 응답자에 대한 인구통계학적 정보는 <표 3>과 같다. 성별 분포는 남학생과 여학생이 각각 155명(46.1%)과 181명(53.9%)으로 나타났고, 전체 336명의 응답자 중에서 중학생 174명, 고등학생 162명으로 각각 51.8%와 48.2%를 보였다.

<표 3> 표본의 인구 통계적 특성

구분	항목	빈도(명)	구성비(%)	
성별	남자	155	46.1	
	여자	181	53.9	
학년	중학교 1학년	29	8.6	
	중학교 2학년	110	32.7	
	중학교 3학년	35	10.4	
	고등학교 1학년	85	25.3	
	고등학교 2학년	36	10.7	
	고등학교 3학년	41	12.2	
학교	중학교	A	57	17.0
		B	63	18.8
		C	54	16.1
	고등학교	D	36	10.7
		E	85	25.3
		F	41	12.2

3.3 측정 도구의 검토

측정도구의 정확성과 정밀성을 평가하기 위하여 Cronbach의 알파계수를 이용하여 신뢰도 분석을 실시하였다. <표 4>와 같이 세 가지 요인 일상적인 활동의 진지함 정도, 가상 정보 공간에서의 정보 이용, 그리고 가상 정보 공간에서의 또래집단에 대한 Cronbach의 알파계수가 각각 0.91, 0.94, 0.88로 나타났다.

측정변수들 간의 관련성 정도를 판단하기 위해 상관관계 분석을 실시하였다. <표 5>와 같이 0.01 유의수준 하에서 유의한 관계가 있는 것으로 나타났으며, 측정변수들 간 상관관계가 있는 것으로 볼 수 있다. 가상 정보 공간에서의 정보 이용과 또래집단 간 관계는 0.69로 높은 상관관계로 나타났고, 학업 외의 활동에 대한 진지함과 가상 정보 공간에서의 정보 이용에 대한 관련성은 0.35로 낮은 상관관계를 보였으며, 일상

적인 활동의 진지함과 가상 정보 공간에서의 또래집단 간의 관계는 0.2 미만을 보여 상관관계가 거의 없는 것으로 분석되었다.

3.4 데이터 분석 결과

청소년의 가상 정보 공간에서의 정보 이용 행태에 관해 살펴보기 위하여 설문조사를 실시하였고, 데이터 분석 결과는 크게 연구 질문에 따라 구분하여 유의미한 결과를 중심으로 정리하였다. 리커트 척도로 제시된 문항의 경우 그룹 간 평균 비교를 위하여 중·고등학교 차이를 분석하는 경우에는 독립표본 t-test를 사용하였고, 경제수준과 교육열 상중하 그룹 간 차이를 분석하는 경우에는 일원배치분산분석(ANOVA)을 시행하였으나, 통계적으로 유의미한 차이가 없는 경우에는 분석 결과에서 제외하였다.

<표 4> 요인의 신뢰도 분석 결과

요인	항목 수	Cronbach의 알파계수
일상적인 활동의 진지함	12	0.91
가상 정보 공간의 정보이용	20	0.94
가상 정보 공간의 또래집단	9	0.88

<표 5> 각 요인별 상관관계분석 결과

요인	평균	표준편차	요인 간 상관관계		
			진지함	정보이용	또래집단
일상적인 활동의 진지함	3.45	.63	1.00 (N=322)		
가상 정보 공간의 정보이용	2.68	.69	.35** (N=312)	1.00 (N=326)	
가상 정보 공간의 또래집단	2.77	.75	.18** (N=316)	.69** (N=320)	1.00 (N=330)

** p < 0.01

3.4.1 청소년의 정보환경에 대한 결과 분석
 청소년 본인의 정보기기 소지 여부에 대해서는 응답자 336명 중에서 326명인 97%의 청소년들이 소지하고 있는 것으로 나타났고, 전체 응답자 336명 중 41.7%의 청소년들이 스마트폰을 소유한 것으로 나타났다. 정보기기를 사용하는 이유에 대한 질문에 대한 응답은 여가 및 취미생활을 포함한 일상생활에서 필요하기 때문으로 응답한 비율이 41.9%로 가장 높았다. 그 다음으로 성능이 좋아서, 친구들이 사용하기 때문에 라는 이유가 각각 19.5%와 17.8%의 비율로 나타

났다. 청소년들의 하루 평균 정보기기 이용 시간에 대한 분석 결과는 하루 평균 236.57분으로 약 4시간가량 사용하는 것으로 나타났다.

청소년들이 참여하는 일상적인 활동에 대해서는 전체 21개의 보기 문항과 1개의 기타 문항을 제시하여 복수응답으로 구성하였고, 분석 결과는 <표 6>과 같다. 전체 응답자의 응답빈도에서 13.3%가 PC 또는 스마트폰 게임을 학업 외의 일상적인 활동으로 선택하였고, 그 다음으로 음악 감상(11.3%), 독서(6.8%)가 뒤를 이었다. 경제수준과 교육열에 따른 그룹 간 비

<표 6> 참여하는 일상적인 활동(복수응답)

	중·고등학교			경제수준과 교육열			
	중	고등	전체	상	중	하	전체
박물관, 미술관	20	7	27(1.3%)	8	12	7	27(1.3%)
공연장 관람	24	26	50(2.4%)	10	24	16	50(2.4%)
독서	73	68	141(6.8%)	48	58	35	141(6.8%)
쓰기	16	9	25(1.2%)	7	9	9	25(1.2%)
산책 나들이	37	48	85(4.1%)	20	37	28	85(4.1%)
각종 운동	74	63	137(6.6%)	40	63	34	137(6.6%)
PC/스마트폰 게임	146	131	277(13.3%)	74	126	77	277(13.3%)
보드게임	20	14	34(1.6%)	13	14	7	34(1.6%)
요리	44	43	87(4.2%)	18	39	30	87(4.2%)
여행	36	20	56(2.7%)	18	21	17	56(2.7%)
노래방	65	68	133(6.4%)	28	66	39	133(6.4%)
놀이동산	36	26	62(3.0%)	16	27	19	62(3.0%)
음악 감상	115	120	235(11.3%)	66	101	68	235(11.3%)
영화감상	95	112	207(10.0%)	56	99	52	207(10.0%)
봉사활동	26	22	48(2.3%)	12	30	6	48(2.3%)
스포츠관람	41	41	82(3.9%)	21	47	14	82(3.9%)
종교 활동	43	31	74(3.6%)	20	33	21	74(3.6%)
악기연주	54	27	81(3.9%)	20	42	19	81(3.9%)
찜질방	24	21	45(2.2%)	9	21	15	45(2.2%)
맛집 탐방	16	38	54(2.6%)	6	24	24	54(2.6%)
쇼핑	61	58	119(5.7%)	24	56	39	119(5.7%)
기타	12	8	20(1.0%)	2	11	7	20(1.0%)
합계	1,078	1,001	2,079(100.0%)	536	960	583	2,079(100.0%)

교에서도 역시 전체 응답과 중·고등학교 응답과 마찬가지로 상위 5개의 학업 외의 일상적인 활동은 같은 것으로 나타났다.

앞서 선택한 일상적인 활동의 유형에 따라 진지함 정도가 달라지는지 살펴보았다. 설문 문항은 정보 요구, 인내, 전문성, 노력, 내적보상, 동일시, 고유 감정에 관한 내용으로 12개의 항목으로 구성하였고, 5점 리커트 척도로 제시하였다. 전체적으로 참여하는 일상적인 활동에 따라 보이는 진지함 정도의 양상은 유사하게 나타났다. 글쓰기를 일상적인 활동으로 선택한 학생일수록 글쓰기 활동에 대한 정보 요구가 높고, 글쓰기 활동을 통해 큰 성취감을 얻는 것으로 나타났다.

3.4.2 청소년의 가상 정보 공간에서의 정보 이용 분석

청소년의 가상 정보 공간에서의 정보 이용에 관해 살펴보기 위하여 주로 어떤 가상 정보 공간을 이용하는지 유형, 정보 이용 방법, 이용 목적 등 이용 행태에 관해 조사하였다. 학업 외의 활동에서 필요한 정보를 얻는 가상 정보 공간에 대한 질문에서는 복수응답을 허용하였고, 전체 응답의 35.4%가 인터넷 포털사이트를 이용하는 것으로 응답하였으며, 그 다음으로는 실시간 채팅(20.9%)과 소셜 네트워크 서비스(20.0%)가 비슷한 비율로 나타났다.

가상 정보 공간에서의 정보 이용 방법은 '궁금한 것을 직접 입력하여 검색'하는 방법이 43.2%로 가장 많은 응답을 받았다. 다음으로 높은 비율을 차지한 응답에서는 약간의 차이가 있었는데, 중학생들은 '친구나 아는 사람에게 물어본다(24.6%)'는 방법을 두 번째로 선호하는 반면,

고등학생들은 직접 검색 다음으로 '이미 제공하는 게시물을 훑어본다(25.2%)', 즉 브라우저를 통해 정보 획득을 하는 것으로 나타났다. 이는 앞의 문항에서 청소년들이 주로 이용하는 가상 정보공간의 유형에 인터넷 포털사이트가 높은 빈도로 나타난 것과 관련지어 생각해볼 때, 많은 청소년들이 인터넷 포털사이트를 통해 궁금한 것을 직접 입력하여 검색하는 방식으로 정보를 이용하고 있음을 보여준다.

가상 정보 공간을 방문하여 정보를 이용하는 목적에 대한 문항에서는 전체 복수 응답 중 46.6%가 '필요한 정보나 지식을 얻을 수 있기 때문'으로 응답하였다. 두 번째로 높은 비율로 받은 응답은 '재미있기 때문(26.1%)'이고, 그 다음으로는 '만나는 사람들과 유대관계가 좋기 때문(12.3%)'의 응답이 높게 나타났다. 이는 '공간으로서의 주제나 목적이 마음에 들기 때문(9.1%)'이나 '공간 자체를 신뢰하기 때문(5.6%)'에 대해 낮은 응답을 보인 것과 비교해 볼 때, 청소년들이 가상 정보 공간을 방문하여 정보를 이용함에 있어서 정보를 얻는 것 다음으로 그 정보를 주고받는 공간 자체에 대한 평가보다는 그 공간 안에서 느끼는 재미있는 감정, 만나는 사람들과의 관계를 더 중요하게 여기는 것으로 해석할 수 있다. 또한 가상 정보 공간에서의 정보 이용 이유에 대해 일상적인 활동에 따른 차이가 있는지 분석해 보았으나, 일상적인 활동에 영향을 받지 않는 것으로 나타났다.

가상 정보 공간에서 정보를 주고받는 친한 관계의 사람이 있는지에 대해 살펴보았다. 전체 응답자 중 55.1%인 185명의 청소년이 가상 정보 공간에서 친한 친구가 있다고 응답하였다. 중학교와 고등학교를 비교해보면 중학생(106

명, 60.9%)이 고등학생(79명, 48.8%)보다 높은 비율로 가상 정보 공간에서 친한 친구가 있다고 응답하였다.

가상 정보 공간에서의 또래집단에 대한 평가는 또래집단에 대한 신뢰성, 책임성 등에 대한 항목과 또래집단을 통한 정보 이용 및 만족도, 친구관계에 대한 항목으로 살펴보았다. 전반적으로 글쓰기를 일상적인 활동으로 선택한 학생일수록 가상 정보공간에서의 또래집단 평가에 우호적인 것으로 나타났다. 기타 활동을 하는 학생일수록 낮은 점수를 보였는데, 특히 '가상 정보 공간에서 진실한 친구를 사귄 수 있다'는 진실성 항목에서는 1.75로 가장 낮은 점수를 보였다. 또한 글쓰기 활동, 악기연주, 공연장 관람의 순서로 '일상적인 활동에 관련된 정보를 가상 정보 공간에서 만난 친구와 교환'하는 것으로 나타났다.

3.4.3 이용자 집단별 분석

본 연구에서는 청소년을 중·고등학교의 두 그룹 혹은 경제수준과 교육열에 다른 상중하세 그룹으로 나누었고, 이 중 중·고등학교에 따른 그룹 간 차이를 살펴보기 위하여 독립표본 t-test를 실시하였다.

청소년의 가상 정보 공간에 대한 세 가지 요인 일상적인 활동의 진지함, 가상 정보 공간에

서의 정보이용 및 또래집단에 대한 중학생과 고등학생 간 평균 차이가 있는지 살펴보았다.

학교 유형에 따라 일상적인 활동의 진지함, 가상 정보 공간에서의 정보이용행태, 가상 정보 공간에서의 또래집단에 차이가 있을 것이라는 가설을 분석한 결과는 <표 7>과 같으며, t값에 따라 연구 가설 3과 4는 기각되었다.

연구 가설 5의 가상 정보 공간에서의 또래집단에서는 t값이 2.40로 나타나 학교 유형에 따라 중학생과 고등학생 간 차이가 있는 것으로 나타났다. 따라서 연구 가설 5는 채택되었다. 즉, 중학생이 고등학생보다 통계적 유의수준 하에서 더 높게 가상 정보 공간에서 또래집단을 형성하는 것으로 나타났다.

4. 결론 및 제언

본 연구는 청소년의 가상 정보 공간에서의 일상적인 정보 이용에 대해 알아보았다. 청소년이 일상적인 정보를 이용하는 정보환경을 살펴보고자 하였으며, 구체적으로는 정보기기 사용과 관련된 물리적 측면에서의 정보화 정도와 청소년이 참여하는 일상적인 활동이 무엇인지 조사하였다. 다음으로 청소년의 가상 정보 공간에서의 정보 이용에 대해 살펴보려고 하였다.

<표 7> 중·고등학교에 따른 요인별 차이 분석 결과

구분	N		평균		표준편차		t값	p값
	중	고등	중	고등	중	고등		
진지함	167	155	3.46	3.45	.66	.61	.16	.87
정보이용	168	160	3.09	3.09	.73	.77	-.01	.99
또래집단	173	161	2.82	2.60	.86	.89	2.40	.017*

* p < 0.05

가상 정보 공간의 유형과 정보 이용 방법, 또래 집단 형성에 대한 부분을 살펴보았다.

설문조사는 서울시 중·고등학생 354명을 대상으로 실시하였으며, 서울시 청소년의 고른 분포를 보기 위하여 학교가 위치한 지역의 경제수준과 교육열에 따라 상중하 세 그룹으로 나누어 표집 대상을 선정하였다. 회수된 설문지 중 336개의 유효한 설문지를 분석에 사용하였다. 측정에 사용한 변수는 크게 정보화, 일상적인 활동, 가상 정보 공간의 세 가지이며, 전체 문항 수는 55문항으로 구성하였다.

본 설문을 실시하기에 앞서 중학교 교사와 중학생 8명을 대상으로 예비 설문조사와 사전 면담을 실시하였다. 학생들의 학업성취도에 따라 세 그룹으로 나누어 성적이 상위권인 학생 2명, 중위권 3명, 하위권 3명의 학생을 면담 대상으로 선정하였다. 각 그룹 당 30분간 반구조화 면담을 진행하여 학생들의 개인적인 경험과 의견, 설문지에 대한 이해 정도를 점검하여 본 설문지에 반영하였다. 연구 결과와 결과에 따른 논의를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 청소년의 정보기기 사용에 관련된 정보화 정도는 물리적으로 대부분의 청소년들이 정보기기를 사용하여 시공간의 제약 없이 정보를 이용할 수 있는 것으로 나타났다. 특히 최근에는 정보기술의 발달로 인해 많은 사람들이 스마트폰을 사용하여 언제 어디서든지 가상의 정보 공간에 접근할 수 있으며, 이것은 청소년들에게도 예외가 아님을 알 수 있다.

이전 연구에서는 '주당 평균 이용을 조사한 바 있는데, 박성익, 장정아, 신혜숙, 신혜정(2000)의 연구에서는 주당 평균 이용 횟수가 적어도 이틀에 한 번인 것으로 나타났고, 매 접속 시 평균

1~2시간 정도 이용하며, 주로 가정에서 가상 정보 환경에 접근하는 것으로 나타났다. 이시형, 이세용, 김은정, 오승근(2000)의 연구에서도 주당 이용 시간은 평균 6.67시간, 주요 이용 장소는 집(71.1%)으로 나타났으며, 전반적으로 인터넷 이용이 활발하지 않은 것으로 결론지었다. 그러나 본 연구 결과, 이러한 이전 연구 결과와 다르게 시간과 공간의 제약이 없어졌음을 알 수 있었고, 향후에도 청소년들의 인터넷 이용은 시공간의 제약 없이 지속적으로 증가할 것으로 볼 수 있다. 사용 목적에 대해서는 이전 연구와 마찬가지로 '재미'라는 응답이 높게 나타났으며 이는 청소년들의 정보환경에 있어 '재미'라는 요소가 매우 중요함을 시사한다.

둘째, 청소년이 참여하는 일상적인 활동에는 무엇이 있으며 이에 대한 정보 요구는 어떠한지 살펴보았다. PC 또는 스마트폰 게임, 음악 감상, 영화감상, 독서, 각종 운동이 상위 5개의 일상적인 활동인 것으로 나타났다. 이러한 결과는 성별, 학년, 중·고등학교, 경제수준과 교육열에 따른 그룹 등 여러 부분에서 비교해 보았으나 결과에 큰 차이가 나타나지 않았다. 대부분의 청소년들이 서로 유사한 일상적인 활동에 참여하고 있으며 환경에 의한 영향은 거의 받지 않는 것으로 볼 수 있을 것이다. 이러한 결과는 성별, 학년, 중·고등학교, 경제수준과 교육열에 따른 차이보다 전반적으로 학교도서관의 역할과 책임이 더욱 중요한 것으로 해석할 수 있으며, 향후 청소년들의 학업 및 학업 외의 일상생활 전반에 걸친 정보 요구 해소와 건전한 성장을 위해 보다 많은 관심과 노력이 필요한 것으로 알 수 있다.

셋째, 청소년의 가상 정보 공간에서의 정보

이용을 살펴보았다. 청소년이 일상적인 활동에서의 정보를 목적으로 할 때 가장 많이 이용하는 가상 정보 공간의 유형은 인터넷 포털사이트로 나타났다. 가상 정보 공간에서의 정보 이용 방법은 주로 직접 검색하여 원하는 정보를 이용하는 것으로 나타났으며, 중학생의 경우 직접 검색 다음으로 친구나 아는 사람을 통해 정보를 이용하는 것으로 조사되었다. 이는 청소년들이 가상 정보 공간에서도 사람과의 관계를 통한 커뮤니케이션을 중요하게 여기는 것을 시사하며, 따라서 청소년들이 건전한 사회적 관계를 맺을 수 있는 가상 정보 공간을 구현하기 위해 노력해야 한다.

가상 정보 공간을 방문하여 정보를 이용하는 목적에 대해서는 '필요한 정보나 지식을 얻을 수 있기 때문', '재미있기 때문'이라는 응답을 나타냈다. 향후 디지털도서관과 같은 청소년을 위한 가상 정보 공간을 구현할 경우에 청소년들이 해당 공간에 '재미'를 느낄 수 있도록 유도하면서 청소년들의 학업 및 일상적인 활동에 대한 정보 요구를 해소할 수 있는 다양한 콘텐츠를 충분히 제공해주는 것이 중요한 과제일 것이다.

넷째, 청소년의 가상 정보 공간에서의 또래 집단을 통한 정보 이용에 대해 살펴보았다. 전체 응답자 336명 중 185명(55.1%)의 청소년이 가상 정보 공간에서 친한 친구가 있는 것으로 나타났다. 또래집단에 대한 평가 항목은 신뢰성, 책임성, 정보 이용 및 만족도 등 9개 세부 항목으로 구성하여 조사하였다. 글쓰기를 학업의 활동으로 선택한 학생의 경우 전반적으로 높은 점수를 보였다.

이용자 집단별 분석에서는 본 연구에서 사용

한 세 가지 변수인 일상적인 활동의 진지함, 가상 정보 공간에서의 정보이용 및 또래집단에 대하여 중·고등학생 간 차이가 있는지 연구가설을 설정하여 검증하였다. 분석 결과, '중학생과 고등학생은 가상 정보 공간에서의 또래집단에 차이가 있을 것이다.'라는 연구 가설 5만이 채택되었다. 이 결과는 중학생이 고등학생보다 통계적 유의수준 하에서 가상 정보 공간에서의 또래집단 형성에 높은 응답을 보인 것으로 해석할 수 있다.

본 연구에서는 기존의 물리적 개념에서 다루었던 정보 공간 이론을 가상 정보 공간으로 확장하였고, 청소년 이용자에 집중하여 일상적인 활동과 또래집단을 통한 정보 이용을 살펴 보았다. 청소년의 가상 정보 공간에서의 정보 이용에 있어 물리적 정보환경은 대부분 잘 갖추어져 있으며, 일상적인 활동의 유형에 상관없이 인터넷 포털사이트에서의 직접 검색을 통해 정보를 많이 이용하는 것을 알 수 있었다. 특히 청소년들은 정보 기기 사용 이유와 가상 정보 공간의 방문 목적에 있어서 '정보 획득' 이외에도 '재미'를 주요한 요인으로 생각하는 것으로 나타났다. 이외에도 가상 정보 공간에서 또래집단을 형성하여 정보를 주고받는 경향을 보였다.

이러한 결과를 토대로 향후 학교도서관에서의 교육 프로그램 설계나 디지털도서관 구축 시에 청소년의 가상 정보 공간에서의 정보 이용 행태에 관한 패턴을 이해하고 접근할 수 있을 것이다. 인터넷으로 인한 여러 부정적인 우려에도 불구하고 청소년들의 일상에서 더 이상 이를 분리할 수 없기 때문에 가상 정보 공간을 건전하게 활용할 수 있도록 노력해야 할 것이다. 학

교도서관에서는 올바른 가상 정보 공간에서의 정보 이용 방법, 유익한 정보원, 가상 커뮤니케이션에서 지켜야 할 규범 등을 교육 프로그램으로 제공할 수 있을 것이며, 청소년들의 흥미와 재미를 유발할 수 있는 창의적인 가상 정보 공

간을 구현해야 할 것이다. 나아가 주체적인 정보 이용자로서 스스로를 표현하고 다양한 사람들과 교류할 수 있도록 청소년들에게 더 많은 관심을 갖고 청소년들을 위한 교육 프로그램과 정보 서비스를 제공해야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 김미량 (2008). 진지한 여가의 개념화와 척도 개발. 박사학위논문, 서울대학교 대학원, 체육교육과.
- 민윤경 (2002). 디지털 정보환경하 기업정보센타의 효율적인 운영방안. 제9회 한국정보관리학회 학술대회 논문집, 75-80.
- 박성익, 장정아, 신혜숙, 신혜정 (2000). 사이버 공간에서의 청소년 행동특성 연구. 서울: 한국간행물윤리위원회.
- 박언규 (2011). 온라인 커뮤니티에서 이용자의 지식 생산 영향 요인에 관한 연구. 석사학위논문, 서강대학교 대학원, 신문방송학과.
- 박주범, 정동열 (2012). 일상적 만남의 담화분석을 통한 정보탐색행위에 관한 연구. 정보관리학회지, 29(2), 93-112. <http://dx.doi.org/10.3743/KOSIM.2012.29.2.093>
- 서우석 (2007). 청소년의 여가 활동에 사회경제적 환경이 미치는 영향에 관한 연구. 한국청소년연구, 18(1), 273-302.
- 설진아 (2010). 10대 청소년의 인터넷 이용 동기와 온라인 커뮤니케이션 활동의 상관성 연구. 미디어젠 더문화, 14, 43-72.
- 안라희, 이범준 (2002). 정보환경의 변화에 따른 접자도서관 서비스에 관한 연구. 제9회 한국정보관리학회 학술대회 논문집, 209-214.
- 유현중 (2008). 선거에서 정보환경이 유권자의 선택에 미치는 영향에 관한 실증연구. 한국정치학회보, 42(4), 155-188.
- 이시형, 이세용, 김은정, 오승근 (2000). 청소년의 인터넷 중독과 자녀교육. 서울: 삼성생명공익재단 사회정신건강연구소.
- 이은주, 이제환 (2011). 대학생의 학습활동에 있어 도서관의 의미. 한국도서관·정보학회지, 42(3), 105-126.
- 이정미 (2010). 대학생의 일상생활 및 선거 시기 정보원 이용 형태 비교 분석. 한국문헌정보학회지, 44(3), 117-135. <http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2010.44.3.117>

- 정진수 (2009). 어린이와 청소년의 정보이용에 관한 연구의 비판적 분석 I : 학습을 위한 정보 이용을 중심으로. *한국비블리아학회지*, 20(2), 143-153.
- 조운경, 김은미 (2008). 미디어 이용과 대인 간 상호작용이 청소년의 몸에 대한 인식에 미치는 영향. *한국언론학보*, 52(5), 255-274.
- 지영숙, 이태진, 최보아 (2002). 가족여가 유형이 가족체계 역동에 미치는 영향 연구. *한국가정관리학회지*, 20(4), 189-196.
- 한재용, 정철호, 명진식 (2007). 온라인 커뮤니티 유형별 다중비교를 통한 커뮤니티 특성요인의 설명력에 관한 연구. *한국상업교육학회*, 17, 219-242.
- 황진구, 권태희 (2003). 청소년의 사이버커뮤니티 참여 및 이용실태 연구. *한국청소년개발원 연구보고서*.
- Agosto, D. E., & Hughes-Hassell, S. (2006a). Toward a model of the everyday life information needs of urban teenagers, part 1: Theoretical model. *Journal of American Society for Information Science and Technology*, 57(10), 1394-1403.
<http://dx.doi.org/10.1002/asi.20451>
- Agosto, D. E., & Hughes-Hassell, S. (2006b). Toward a model of the everyday life information needs of urban teenagers, part 2: Empirical model. *Journal of American Society for Information Science and Technology*, 57(11), 1418-1426.
<http://dx.doi.org/10.1002/asi.20452>
- Chelton, M., & Cool, C. (2004). *Youth information-seeking behavior: Theories, models, and issues*. Lanham, Md: Scarecrow Press.
- Dervin, B. (1983). Information as a user construct: The relevance of perceived information needs to synthesis and interpretation. In S. A. Ward, & L. J. Reed (Eds.), *Knowledge structure and use: Implications for synthesis and interpretation* (pp. 153-184). Philadelphia, PA: Temple University Press.
- Dresang, E. T. (1999). More research needed informal information-seeking behavior of youth on the Internet. *Journal of American Society for Information Science and Technology*, 50(12), 1123-1124.
- Fisher, K. E., Landry, C. F., & Naumer, C. (2007). Social spaces, casual interactions, meaningful exchanges: 'Information ground' characteristics based on the college student experience. *Information Research*, 12(2). Retrieved from
<http://informationr.net/ir/12-2/paper291.html>.
- Hartel, J. (2003). The serious leisure frontier in library and information studies. *Knowledge Organization*, 30(3-4), 228-238.

- Java, A., Song, X., Finin, T., & Tseng, B. (2007). Why we twitter: Understanding microblogging usage and communities. In Proceedings of the 9th WebKDD and 1st SNA-KDD 2007 Workshop on Web Mining and Social Network Analysis (WebKDD/SNA-KDD '07). ACM, New York, NY, USA, 56-65. <http://dx.doi.org/10.1145/1348549.1348556>
- Kelly, J., & Freysinger, V. (2000). 21st century leisure: Current issues. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
- Kuhlthau, C. (1991). Inside the search process: Information seeking from the user's perspective. *Journal of American Society for Information Science*, 42(5), 361-371.
- Li, C, Bernoff, J., Pflaum, C., & Glass, S. (2007). How consumers use social networks. Forrester Research, Inc.
- Park, M. H., & Lee, J. Y. (2011). An empirical study of the everyday life information seeking behavior of the baby-boomers as pre-retirees. *Journal of the Korean Society for Information Management*, 28(2), 195-208. <http://dx.doi.org/10.3743/KOSIM.2011.28.2.195>
- Pettigrew, K. E. (1999). Waiting for chiropody: Contextual results from an ethnographic study of the information behaviour among attendees at community clinics. *Information Processing and Management*, 35(6), 801-817. [http://dx.doi.org/10.1016/S0306-4573\(99\)00027-8](http://dx.doi.org/10.1016/S0306-4573(99)00027-8)
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently? *On the Horizon*, 9(6), 1-9.
- Savolainen, R. (1995). Everyday life information seeking: Approaching information seeking in the context of "way of life". *Library & Information Science Research*, 17(3), 259-294.
- Stebbins, R. A. (1982). Serious leisure: A conceptual statement. *Pacific Sociological Review*, 25, 251-272.
- Stebbins, R. A. (2001). *New directions in the theory and research of serious leisure*. Lewiston: Edwin Mellen Press.
- Wilson, T. D. (2000). Human information behavior. *Informing Science*, 3(2), 49-55. Retrieved from <http://inform.nu/Articles/Vol3/v3n2p49-56.pdf>

• 국문 참고문헌에 대한 영문 표기
(English translation of references written in Korean)

- Ann, La-Hee, & Lee, Beom Joon (2002). A study on the braille library service by the challenge of information environment. *Proceedings of the 9th Conference of Korean Society for Information Management*, 209-214.

- Chi, Young-Sook, Lee, Tae-Jin, & Choi, Bo-A (2002). A study on the effects of factors of family leisures on family intra-system dynamics. *Journal of Korean Home Management Association*, 20(4), 189-196.
- Cho, Yun-Kyoung, & Kim, Eun-Mee (2008). Effects of the media, peers and parents on adolescents' thin-ideal internalization and the body satisfaction. *Korean Society for Journalism & Communication Studies*, 52(5), 255-274.
- Chung, Jin Soo (2009). A critical analysis of the studies on children's and adolescents' information seeking and use part 1: Focusing on information seeking and use for learning. *Journal of Korean Biblia Society for Library and Information Science*, 20(2), 143-153.
- Han, Jae Yong, Jung, Chul Ho, & Myung, Geun Seek (2007). A study on power of the determinants by a multiple comparison among online community types. *Journal of the Korean Research Association for the Business Education*, 17, 219-242.
- Hwang, Jin Goo, & Kwon, Tae Hee (2003). A study on youth's participation and using behavior among cyber community. *Research Report of National Youth Policy Institute*. Seoul: National Youth Policy Institute.
- Kim, Mi Lyang. (2008). Serious leisure scale(SLS) development through serious leisure conceptualization. Ph.D. dissertation, Department of Physical Education, Graduate School of Seoul National University, Korea.
- Lee, Eun-Ju, & Lee, Jae-Whoan (2011). Meanings of academic library in learning activities of Korean college students. *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 42(3), 105-126.
- Lee, Jeong-Mee (2010). Seeking and using information sources by college students: Comparisons of information seeking in everyday life and during elections. *Journal of the Korean Society for Library and Information Science*, 44(3), 117-135.
<http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2010.44.3.117>
- Lee, Shi-Hyung, Lee, Sae-Yong, Kim, Eun-Jung, & Oh, Seung-Keun (2000). Adolescent internet addiction and an education of children. Seoul: Samsung Life Public Welfare Foundation.
- Min, Yoon-Kyung (2002). Management of corporate library in the digital information environment. *Proceedings of the 9th Conference of Korean Society for Information Management*, 75-80.
- Park, Joo-Bum, & Jeong, Dong-Youl (2012). A study on the information seeking behavior through the discourse analysis of casual interactions among wild-goose mothers. *Journal of the Korean Society for Information Management*, 29(2), 93-112.
<http://dx.doi.org/10.3743/KOSIM.2012.29.2.093>

- Park, Sung-Ik, Jang, Jung-Ah, Shin, Hye-Sook, & Shin, Hye-Jung (2000). Youth's behavior in cyber space. Seoul: Korea Publication Ethics Commission.
- Park, Un Kyu (2011). A study on the influence factors of knowledge creation in online communities. Master's dissertation, Department of Communications, The Graduate School of Sogang University, Korea.
- Seo, U-Seok (2007). Impacts of the socioeconomic environments on the leisure activities of the youth. *Studies on Korean Youth*, 18(1), 273-302.
- Seoul, Jin-Ah (2010). A study on Korean teenagers' internet usage and motivation for online communication activities. *Media Gender & Culture*, 14, 43-72.
- Yoo, Hyun Jong (2008). Study on the influence of information environment on voters' choice on election: Focused on the presidential election (14th-16th) in Korea. *The Korean Political Science Association*, 42(4), 155-188.