

트윈세대의 정보 신뢰성 판단에 관한 연구*

Credibility Judgement of Information by Tweens

정진수 (Jin Soo Chung)**

목 차

- | | |
|-----------|------------|
| 1. 서론 | 4. 분석 결과 |
| 2. 이론적 배경 | 5. 토론 및 결론 |
| 3. 연구방법 | |

초 록

본 연구는 스마트 기기와 컴퓨터 등 디지털 미디어를 능동적으로 이용하는 아동기 후반과 청소년 초기에 낀 세대라고 일컬어지는 트윈들이 다양한 정보를 선별·수용하는 판단을 하는지 알아보기 위한 기초연구로서 이들의 인터넷정보 조사와 이용에 대한 인식, 정보 신뢰성 판단에 대해 살펴보고자 하는 목적으로 수행되었다. 이를 위하여 설문조사법을 이용하여 서울시내 초등학교 2개교 5학년과 6학년 학생들을 대상으로 400부의 설문지를 배포하였고 336부의 유효 설문지를 회수하였다. 코딩된 데이터는 SPSS 25를 이용하여 기술통계, 요인분석, 빈도분석을 하였다. 분석 결과, 트윈들은 스마트 기기와 컴퓨터의 중요성을 인식하며 유튜브, 네이버, 카카오톡, 네이버 지식인의 순서로 많이 이용한다고 응답했으며 인터넷 정보조사가 쉽고 재미있다고 인식하였다. 정보 신뢰성 문항들의 탐색적 요인분석 결과, 인터넷 서비스제공자 신뢰성, 정보원과 정보 신뢰성, 신뢰성 상담으로 개념적 틀이 구분되어 제시되었으며 이 중에서 정보원과 정보 신뢰성 판단을 가장 많이 하는 것으로 나타났다. 그러나 흥미롭게도 정보 저자 신뢰성에 대한 확인방법 인지, 최신정보의 확인 필요성에서는 응답의 편차가 컸다. 현재 국가교육과정에 정보활용교육이 포함되지 않은 점을 고려하면 이들이 경험법을 통해 터득한 신뢰성 판단 전략 등에 관한 후속 연구가 필요하다. 향후 더 심도 있는 트윈들의 정보 신뢰성 판단을 위한 후속 연구와 학교와 도서관 현장의 교육적 실천을 기대한다.

ABSTRACT

This study investigates the credibility judgements of information by tweens using digital media and information. Particularly, the study focused on tweens' perception of internet research and information use and on their credibility judgement of source and message, internet service providers, and on consulting with others for their credibility judgement. The survey methodology was used to collect data from grade 5 and 6 students in two elementary schools whose parents are likely in middle and upper class. 336 valid questionnaires were collected among 400. Descriptive statistics, factor analysis, and t-test were used to analyze the data collected using SPSS 25. Findings suggested that tweens understood the importance of using smart media and computers, that they used Youtube, Naver, Kakao talk, Naver JisikIN much in sequence, and that they believed the Internet research was easy and fun. Using exploratory factor analysis, the survey questions for credibility judgement were classified into three factors: Internet service providers, sources and information, and consulting with others. Tweens used sources and information credibility, consulting with others credibility, Internet service providers credibility in sequence. However, it was interesting to find that there were greater deviation in answers on knowing how to find out the cognitive authority of the authors and on the importance of using current information. This study suggests the critical need for tweens' credibility judgement research for promoting critical thinking skills as well as for proactive educational practices in schools and libraries on information literacy.

키워드: 트윈세대, 트윈, 아동후기, 초기 청소년, 정보 신뢰성, 신뢰성 판단

Tween, Late Childhood, Early Adolescence, Credibility, Credibility Judgement, Credibility Assessment

* 본 논문은 2018년 덕성여자대학교 교내연구비 지원에 의해 수행되었음.

** 덕성여자대학교 문헌정보학과 교수(jschung@duksung.ac.kr / ISNI 0000 0004 6327 3049)

논문접수일자: 2020년 1월 29일 최초심사일자: 2020년 2월 6일 게재확정일자: 2020년 2월 14일

한국문헌정보학회지, 54(1): 303-324, 2020. <http://dx.doi.org/10.4275/KSLJIS.2020.54.1.303>

1. 서론

1.1 연구의 배경

오늘날은 과거와 비교하여 다양한 미디어를 활용한 정보의 생산, 배포, 소비의 순환이 복잡해졌으며 접근 가능한 정보의 양도 엄청나게 증가하였다. 이러한 정보환경은 과거와 같이 미리 선별한 정보를 제시하여 어린이 청소년들에게 수동적으로 수용하도록 하는 인쇄본 중심의 정보환경과는 그 성격이 근본적으로 다르다. 오늘날의 어린이·청소년들은 스스로 정보추구행위를 하며 자신들의 일상적인 생활을 위해 스마트 기기 등 디지털 미디어를 이용하여 활발히 소통하며 정보를 생산하고 소비한다. 즉, 이들의 정보행태는 매우 능동적이다.

오늘날 어린이·청소년들은 특히 디지털 미디어에 매우 친숙하며 이를 적극적으로 활용한다. 이는 일상에서 관찰될 뿐 아니라 관련 정부 기관에서 발표한 통계에서도 증명된다. 정보통신정책연구원(2019)은 초등학교 고학년생 74.2%, 중학생 92.0%, 고등학생 93.5%가 스마트폰을 소지하고 있다고 보고했다. 그리고 과학기술정보통신부와 한국인터넷진흥원(2019)이 공동으로 조사하여 발표한 『2018년 인터넷 이용통계』에 따르면 만3세에서 9세 어린이의 87.8%와 10대 청소년의 99.9%가 인터넷을 이용하고 있으며, 만3세에서 9세까지는 여가활동(97%), 커뮤니케이션(46.4%), 자료 및 정보획득(37.5%)을 주목적으로, 10대 청소년 커뮤니케이션(98.2%), 자료 및 정보획득(95.6%), 여가활동(99.5%)을 주목적으로 인터넷을 사용한다고 답하였다.

그런데 우리가 어린이·청소년이라고 칭할 때

이들의 연령 범위가 매우 넓어 통상적으로 초등학교 취학 연령인 약 8세부터 고등학교 졸업 연령인 약 20세까지라고 이해한다. 어린이·청소년 관련법 중 하나인 『청소년 기본법』은 청소년을 9세에서 24세까지로 칭하고 있어 연령 범위를 통상적인 범위보다 더 넓게 보고 있다. 그러나 신체적·정신적으로 빠르게 성장하는 과정에 있는 어린이·청소년들을 하나로 묶어 이해한다는 것은 거의 불가능하므로 학술적으로는 연령대를 나누어 이들을 이해하려고 시도한다.

본 연구는 어린이·청소년 중에서도 특히 아동기 후반과 초기 청소년기에 끼어 있는 트윈(tween) 세대에게 특별히 관심을 두었다. 트윈이라는 용어는 영어 단어의 “between”에서 차용되어 영미권에서 자주 언급되는 연령 구분이며 연구자별 또는 사전별로 조금씩 차이는 있으나 공통적으로 만10세에서 만12세까지의 어린이·청소년을 칭한다(Oxford University Press 2019). 이 시기는 신체적·인지적으로 어린이에서 청소년으로의 질적인 변화가 일어난다. 특히 트윈 시기는 정보이용에 있어 부모나 교사에 의지하는 초등학교 저학년 어린이 시기와 독립적으로 정보이용을 수행하고 판단을 하는 고등학생 청소년들(Shenton and Dixon 2004)의 사이에 위치한다. 따라서 트윈들은 초등학교 저학년 어린이들과 비교하면 성숙하고, 고등학교 청소년들과 비교하면 아직 미성숙하다고 할 수 있다. 오늘날 복잡한 정보환경 속에서 성장하는 트윈들이 인지적 변화 시기에 비판적 사고능력을 함양할 수 있도록 이들을 포괄적으로 이해하기 위한 연구가 절실하게 필요하다.

1.2 연구의 목적

오늘날 트윈들의 정보행태를 이해하는 것은 매우 중요하다. 이들은 그 어떤 기성세대보다 디지털 미디어에 영향을 많이 받으며 자라고 있으며 트윈 이전 시기보다 더욱 미디어를 능동적으로 다룰 수 있어 다양한 디지털 정보에 스스로 접근한다. 하지만 우리는 이들의 정보행태를 이해하려는 시도가 매우 부족하여 교육적으로 어떻게 풀어나갈 것인지에 대한 이해의 기반을 만들지 못하고 있다. 따라서 트윈들이 일상적으로 이용하는 인터넷 서비스와 이용현황을 파악하여 이들이 과연 비판적 사고를 통해 정보를 평가하고 신뢰성을 판단하는지에 대한 이해부터 시작해야 한다.

본 연구는 인터넷 서비스를 이용할 수 있는 스마트 기기와 컴퓨터 등 디지털 미디어를 능동적으로 이용하는 트윈들을 이해하기 위한 기초 연구로서 (1) 인터넷 정보조사 및 이용에 대한 트윈들의 인식을 분석하고, (2) 신뢰성에 관한 선행 연구를 기반으로 신뢰성 판단 조사를 위한 적절한 개념요인을 도출하고, (3) 이들의 신뢰성 판단 인식에 대해 살펴보는 것을 목적으로 한다. 본 연구의 결과는 향후 국내 트윈들을 연구하기 위한 기초자료 활용될 수 있으며 정보활용교육 설계에 도움을 줄 수 있으리라 기대한다.

2. 이론적 배경

2.1 정보 신뢰성(Credibility of Information)

오늘날 정보환경 속에서는 정보 신뢰성 판단

능력을 갖추면 정보이용에 있어 자율성을 갖치게 되어 정보활용능력 개발이 촉진될 수 있다 (Metzger et al. 2003). 문헌정보학계에서는 일찍이 정보활용능력의 한 부분으로서 정보 신뢰성 평가 요소들을 강조하는 정보활용교육을 강조해 왔다. 미국의 경우, 요사이 CRAAP(Currency, Relevance, Authority, Accuracy, Purpose)을 기준으로 정보 신뢰성을 평가하도록 초등학교, 중학교, 고등학교뿐 아니라 대학에서도 가르친다. 그런데 오늘날은 단순히 정보만을 고려해야 할 것이 아니라 정보를 전달하는 다양한 미디어들의 영향을 파악하여 미디어 리터러시(또는 미디어 활용능력), 디지털 리터러시(또는 디지털 활용능력) 등이 함께 고려되어야 해서 정보 신뢰성 평가를 위한 교육이 더욱 복잡해지고 어려워졌다. 따라서 상황에 따라 필요한 능력을 적절하게 전환하여 활용할 줄 아는 전환 리터러시(transliteracy)까지 강조되고 있다. 정보 신뢰성 판단을 위한 교육을 위해서는 책과 같은 선형적이며 정적인 미디어로부터 웹을 기반으로 상호작용성과 역동성을 갖춘 다양한 디지털 미디어를 이용하여 정보원을 발견하고 정보원에 수록된 정보를 보고 읽고 듣는 과정에서 정보 신뢰성의 판단 주체인 사람을 중심으로 살펴보는 연구가 매우 중요하다.

신뢰성(Credibility)은 정보를 신뢰할 수 있는지에 대한 객관적 평가가 아닌 사람들의 평가이다(Rieh 2010). 사람은 자신의 지식과 경험을 바탕으로 정보 신뢰성을 판단한다. 따라서 정보 신뢰성은 객관적으로 판단할 수 있는 것이 아니고 주관적인 평가의 결과이다. 흔히, 신뢰성의 유사어들로 “믿음성(believability), 신용성(trustworthiness), 공정성(fairness), 정확

성(accuracy), 믿을 수 있음(trustfulness), 사실성(factuality), 완전성(completeness), 정밀성(precision), 편견없음(freedom from bias), 객관성(objectivity), 깊이성(depth), 정보성(informativeness)”(Rieh 2010, 1337)을 말하지만 이러한 용어들과 신뢰성의 차이는 바로 사람 판단의 개입이다.

정보 신뢰성의 연구들을 수집하여 메타분석을 실시한 Metzger 등(2003)은 기존 선행연구들을 크게 정보원, 내용, 미디어 신뢰성으로 구분하였다. 정보원 신뢰성(source credibility)은 저자 또는 기관 및 조직을 신뢰할 수 있는지에 대한 판단이라고 정의한다. 특히 신뢰성을 판단하는 사람들은 정보원의 특성 중에 전문성(Expertise)을 가장 큰 기준으로 생각한다(Wilson and Sherrell 1993; Rieh 2010). 전문성은 행정적인 지위와 권력을 수반한 행정적 권위와는 다른 “인지적 권위”(Wilson 1983)에서 비롯된다.

정보 내용의 신뢰성(message credibility)은 내용, 내용의 구조, 언어적 기술 등에 대한 신뢰성을 말한다(Metzger et al. 2003). 하지만, 신뢰성 있는 정보원이 신뢰성이 있는 정보를 생산할 가능성이 크므로 정보원 신뢰성과 정보 내용의 신뢰성의 구분은 명확하지 않다(Rieh 2010). 특히, 인지적으로 또 경험적으로 미숙한 어린이·청소년들이 정보 내용의 신뢰성을 판단하기는 어려워서 정보활용교육 현장에서는 정보원 신뢰성을 판단하고 제대로 정보원을 표기하고 인용하였는가를 주요 기준으로 판단하도록 가르치기도 한다.

미디어 신뢰성(media credibility)은 정보 내용이 전달되는 미디어에 대한 신뢰성을 말한다. 전통적인 커뮤니케이션학 연구자들은 같은 내

용을 전달하는 서로 다른 미디어에 대한 신뢰성을 연구하여 미디어 이용 빈도가 미디어 신뢰성에 영향을 크게 미친다는 것을 발견하였다(Roper 1985; Rieh 2010, 재인용). TV, 라디오, 신문 등 전통적인 미디어에 더하여 최근에는 정보기술의 발달에 따라 다양한 디지털 미디어들이 등장하여 웹 신뢰성, 컴퓨터 신뢰성 등까지 논하고 있으며 미디어 리터러시(media literacy)교육의 필요성이 강하게 언급되고 있다. 앞서 Rieh(2010)는 정보원 신뢰성과 정보 내용의 신뢰성 구분이 명확하지 않다고 하였지만 Metzger 등(2003)은 오늘날 웹을 중심으로 하는 디지털 미디어 환경 속에서는 정보원과 미디어 신뢰성이 명확하지 않으며 웹 신뢰성(Web credibility)은 정보원, 정보내용, 미디어 신뢰성이 융합이 되어 측정 도구가 만들어져야 한다고 주장한다. 이러한 주장은 오늘날 디지털 미디어들의 가장 큰 특성인 역동성과 상호작용성이 정보생산에 큰 영향을 미치고 정보에 대한 신뢰성 판단에 영향을 크게 미치고 있기 때문이다. 역동성은 다중 감각을 활용한 동영상정보를 제공하는 미디어인 전통적인 TV가 대표적이며 상호작용성은 대표적으로 웹 환경을 기반으로 하는 다양한 디지털 미디어들이 있다. 최근 많이 사용하는 스마트 기기들은 상호작용 기능이 더욱 강력해져 신뢰성을 판단해야 하는 정보 이용자들에게 도전적인 미디어라고 할 수 있다.

신뢰성 판단을 조사하기 위한 개념적 틀로서 참고할 수 있는 또 다른 연구는 다양한 목적과 과제에 따라 이용하는 다양한 형태의 미디어에 관한 신뢰성 판단의 수준을 제시한 Hilligoss와 Rieh (2008)가 있다. 첫째는 구성(construct) 수준으

로 신뢰성에 대한 구성, 개념화, 또는 정의이다. 둘째는 신뢰성 판단을 위해 다양한 상황에 맞는 일반적 방법들을 적용하는 경험법(heuristics) 수준이다. 셋째는 교류(interaction) 수준으로서 내용, 주변 정보원 단서, 주변 정보 단서 등에 기반한 신뢰성 판단이다. 이러한 신뢰성 판단은 정보추구자가 처해있는 여러 가지 사회적 맥락에서 적용된다는 점 또한 지적되었다.

그러나 Metzger 등(2003)과 Hilligoss와 Rieh(2008)은 모두 첫째, 트윈들을 대상 연구를 분석하여 나온 개념이 아니고 둘째, 스마트 기기를 주로 이용하는 디지털 환경에서 정보 신뢰성 연구에서 도출되지도 않았다. 또한 Rieh(2010)와 Metzger 등(2003)이 밝힌 바와 같이 인터넷 정보를 주로 이용한 신뢰성 판단인 “웹 신뢰성”(web credibility)에 대한 조사는 Metzger 등(2003)이 제시한 세 가지 개념 요소의 구분이 적용되지 않아 모호하다. 따라서 이 세 가지 개념이 과연 트윈들의 정보 신뢰성 판단 연구에 적용 가능할지에 대해 검증하여 향후 트윈들의 정보 신뢰성 판단 연구에 활용할 수 있으리라 기대한다.

2.2 트윈세대의 정보 신뢰성 판단

신뢰성 판단 연구는 국내 웹사이트의 신뢰성 평가에 관한 몇 편의 연구(김영기 2007a, 2007b, 2008)만이 존재할 뿐 특히 이용자들의 정보 신뢰성 판단에 관한 연구는 찾기 어렵다. 게다가 트윈들의 정보 신뢰성 판단에 관한 연구는 국외에서조차 그 수가 매우 적어 손으로 꼽을 수 있을 정도의 적은 수의 연구만이 있다. 비록 국외 연구의 결과가 우리에게 그대로 적용되는지

는 검증되지 않았지만 국내 연구자들에게 연구 내용과 방법론에 있어 당연히 참고될 수 있어 살펴보기로 한다.

트윈들은 트윈 시기를 거치면서 많은 인지적 발달과정을 거친다. 고전적인 인지발달단계이론의 대표학자인 피아제에 따르면 트윈들은 구체적 조작기(Concrete Operational Stage)에서 형식적 조작기(Formal Operational Stage)로 발달하는 시기이다. 형식적 조작기는 가장 인지적으로 성숙한 단계이며 제대로 교육받지 못한 성인들은 형식적 조작기에 도달하지 않을 수도 있다(Slavin 2018). 형식적 조작기에 들어서면 인지적으로 추론적 사고가 가능해지고 추상적 개념에 대한 이해도가 깊어진다. 트윈세대를 거치면서 자신의 정보 목적에 맞는 복수의 정보원으로부터 정보를 수집하고, 선별하고, 종합 정리하여 이용할 수 있는 능력을 갖추는 시기에 접어든다. 따라서 정보활용능력 함양의 관점에서 매우 중요한 시기라고 말할 수 있다. 피아제의 인지발달단계의 틀에서 본다면 구체적 조작기의 어린이들은 디지털 정보원의 웹사이트 디자인 등 겉으로 직접 나타나는 정보의 형식적인 요소를 보고 판단을 하려고 하며(Agosto 2002a, 2002b) 형식적 조작기에 들어서면서 구체적이며 물리적으로 눈에 보이는 부분 이상의 요소들까지 고려하는 시도를 하지만 아직은 미숙하여 대체로 다양한 경우를 고려하지 않은 채 반복적인 과정을 거쳐 판단을 한다(Easton 2008).

사회적 약자집단의 트윈들을 대상으로 건강 정보 구글 검색 결과의 신뢰성 판단에 대한 에스노그래픽 연구를 진행한 Subramaniam 등(2014)은 세 가지의 의미 있는 결과를 도출하

였다. 첫째, 트윈들의 부족한 정보활용능력이 정보 신뢰성 판단에 영향을 미쳤다는 연구결과이다. 이들이 이전 시기의 구체적 웹사이트 디자인이나 외형적인 요소들에 영향을 받는 단계를 넘어섰음에도 구글 결과에 제시된 정보의 신뢰성을 판단할 때 어휘의 부족함 등으로 인하여 자신들이 이는 “친숙한 단어”에 특히 더 반응하였다는 결과는 흥미롭다. 둘째, 웹 신뢰성을 판단함에 있어 비디오와 텍스트를 읽어주는 오디오의 존재 여부, 또한 다른 소셜 미디어 링크제공 등이 신뢰성을 판단하는 기준이 되었다. 셋째, 정부기관을 상징하는 “gov” 사이트 또는 저자의 박사학위를 나타내는 “Dr.” 등이 부여된 정보원에 대한 신뢰성을 더 높게 평가했다.

정보 신뢰성 판단과 관련하여 Meyer 등(2009)은 일상생활 정보추구상황에서 트윈들의 정보 행태를 연구하여 이들이 인식하는 정보의 권위와 믿음에 대한 조사 결과를 보고하였다. 모두 34명의 트윈들이 “트윈의 하루(Tween Day)”라는 방식으로 설계된 세 번의 포커스 그룹에 참여하여 연구결과가 도출되었다. 이 연구를 통해 트윈들의 세계관 형성에 정보원의 사회적 역할(예, 교사, 부모, 친구 등)이 중요하게 영향을 미친다는 것과 트윈들의 일상생활 정보추구 상황에서 서비스제공자의 감정적 지원에 대한 필요성이 요구됨을 밝혔다.

트윈들은 학교생활과 일상생활에서 해결해야 할 문제들이 발생하며 이를 해결하고자 다양한 형태의 정보원들을 활용한다(Agosto and Hughes-Hussell 2006a, 2006b; Meyers et al. 2009). 그 중에서도 인적정보원이 가장 중요한 정보원이었으며 인적정보원을 활용하기 위한 도구들이 활용되었고 그 외 인터넷 정보원은 정보

추구 상황에서 이용되는 정보원이었다(Meyer et al. 2009).

정보 신뢰성을 판단하는 트윈들의 인식론적 전략은 이들의 인지발달 단계상 아직 미숙하다. 사실 트윈들은 정보원을 직접 대면하여서도 신뢰할 수 있는지 여부를 판단하기 어려운 정도의 경험을 가지고 있는데 디지털 미디어를 이용한 온라인 환경에서 대면하지 않고 정보 신뢰성을 판단해야 하는 것은 더욱 도전적이라고 말할 수 있다. Flanagin과 Metzger(2010)은 미국의 11세부터 18세까지 어린이·청소년들을 대상으로 인터넷 정보이용과 정보 신뢰성을 연구한 결과, 이들이 인터넷 정보 검색 능력에 대하여 자신감을 보였고 정보 신뢰성 판단에 대한 중요성은 인식하고 있었다고 보고하였다. 이러한 배경에는 73%의 응답자가 정보활용교육을 받고 있었기 때문이라고 하였다. 하지만 많은 연구들은 어린이 청소년들이 정보활용능력이 부족하다는 점을 지적한다(Eastin 2008; Metzger and Flanagin 2008; Shenton 2007). 정보의 신뢰성을 판단함에 있어 트윈들에게 구체적이며 눈높이에 맞는 정보활용교육이 필요하며(Meyer et al. 2009; Meyer 2010; Johnson and Ewbank 2018) 이를 위해 트윈들에 관한 정확하고 포괄적인 이해는 필수적이다.

3. 연구방법

3.1 데이터수집

본 연구는 설문조사방법을 사용하여 데이터를 수집하였다. 연구자가 설계한 설문지를 만

12세의 A 초등학교의 6학년 여학생들 5명의 과일렛 집단에게 답하도록 하고 모호한 부분의 수정 및 보완 의견을 반영하여 수정이 이루어졌다. 본 연구를 위한 설문지는 서울시 소재 초등학교 2개교로부터 협조를 받아 이루어졌으며 설문지는 대표적인 트윈 집단으로 초등학교 5학년과 6학년 학생들에게 배포되었다. 대상이 된 초등학교 1개교는 아파트가 밀집된 중산층 이상 거주 지역 내 서울 시내 공립초등학교이며 또 다른 초등학교 1개교는 서울 시내 국립초등학교이다. 총 400부의 설문지가 협조가 된 5학년과 6학년 학생들에게 반 단위로 모두 배포되었고 336부의 유효 설문지를 회수할 수 있었다. 설문지는 2019년 12월 4일에 배포하여 12월 12일에 회수하였다.

3.2 설문지 문항 설계

본 연구 목적을 달성하기 위하여 총 39개의 문항이 <표 1>과 같이 구성되었다. 인구통계학적 특성과 응답자의 스마트 기기와 컴퓨터 이용여부와 중요도를 질문하는 문항들로 시작하여 스마트 기기와 컴퓨터 환경에서 접근 가능한 인터넷 서비스 유형별로 이용도를 5점 척도로 표기하도록 하였다. 뒤를 이어 트윈들의 인터넷 정보조사와 이용 인식을 파악하기 위한 문항들과 Metzger 등(2003)이 제시한 미디어 신뢰성, 정보원 신뢰성, 정보 내용 신뢰성 판단에 관한 문항들로 구성되었다.

본 연구에서는 미디어 신뢰성은 정보원의 물리적 포맷을 구분하지 않고 스마트 기기와 컴퓨터에서 접근할 수 있는 인터넷 서비스 유형별로 구분하여 문항을 제시하였고, 정보원

신뢰성은 정보 내용의 저자 또는 출판사에 대한 신뢰성, 정보 내용 신뢰성은 정보의 정확성에 대한 신뢰성으로 정의하여 문항 설계를 하였다. 또한 정보원과 정보 내용 신뢰성 문항들 가운데 Meyer 등(2009)과 Subramaniam 등(2014)을 참고하여 트윈들과 가까운 성인과 또래 집단 영향을 측정하기 위한 문항도 포함하였다.

<표 1> 설문지 문항구성 내용과 문항 수

순서	문항 구성내용	문항 수
1	인구통계학적 특성	3
2	스마트 기기와 컴퓨터 사용여부와 중요도 인식	4
3	인터넷 서비스 유형별 이용도	10
4	인터넷 정보조사에 대한 인식	5
5	인터넷 서비스별 신뢰성 판단	7
6	정보원 신뢰성 판단	4
7	정보내용 신뢰성 판단	6
합계		39

3.3 데이터 분석

수집된 설문 데이터는 SPSS 25를 사용하여 코딩되었고 분석되었다. 먼저 인구통계학적 특성과 이들의 인터넷 서비스 유형별 이용도 및 인터넷 정보조사에 대한 인식은 기술통계를 사용하여 분석하였다. 트윈들의 인터넷 서비스별 신뢰성, 정보원 신뢰성, 그리고 정보 내용 신뢰성으로 구분하여 개발된 문항들이 타당한지 검증하기 위해 <표 1>의 5, 6, 7번의 문항들을 대상으로 탐색적 요인분석 실시하여 정보 신뢰성 판단 관련 문항의 타당도를 검증하고 요인 추출한 후 요인별 신뢰도 검증을 실시하였다. 또한 트윈들의 정보 신뢰성 판단 문

항들에 대한 기술통계를 통해 신뢰성 판단인식을 살펴보았다.

3.4 연구의 한계

본 연구의 한계는 선정된 2개의 초등학교 표본이다. 초등학생들에게 설문조사를 하기 위해서는 각 시도교육청 및 각 초등학교 교장 선생님 이하 해당 학년 담임선생님들의 협조가 모두 필요하다. 그러나 현실적으로 모든 관련 기관에 협조를 구하여 학생들에게 설문하도록 하는 절차는 찾기 어려웠다. 그래서 연구자는 개별적으로 협조가 되는 초등학교를 선정해야 했고 또한 학교 내에서도 협조가 되는 반에서만 설문지를 배포할 수 있었다. 이처럼 완벽한 랜덤 샘플링이 이루어지기 어려운 조건은 개인 연구자로서 가지는 한계일 것이다.

4. 분석 결과

4.1 응답자 특성과 이용현황분석

4.1.1 인구통계학적 특성

연구참여자인 트윈들의 인구통계학적 특성은 <표 2>와 같았다. 응답자 중 초등학교 2개교 5학년과 6학년 학생들의 나이는 만10세부터 만13세까지 분포되었다. 그러나 만10세와 만13세는 각 1명씩밖에 없어 나머지 334명이 만11세와 만12세의 전형적인 트윈들이었다. 이들을 학년별로 구분하면 184명의 5학년 학생들과 152명의 6학년 학생들이고 성별로 구분하면 남학생 165명과 여학생 171명이었다.

<표 2> 응답자 인구통계학적 특성

변수	특성	빈도	백분율(%)
나이	만10세	1	0.3
	만11세	186	55.4
	만12세	148	44
	만13세	1	0.3
	합계	336	100
학년	5학년	184	54.8
	6학년	152	45.2
	합계	336	100
성별	남성	165	49.1
	여성	171	50.9
	합계	336	100

4.1.2 디지털 미디어 이용 여부와 중요도 인식

응답자들의 대부분은 스마트폰과 컴퓨터를 사용한다고 답하였다. 응답자들의 약 87.8%의 학생인 296명이 스마트폰을 소지하고 있으며 5.1%인 17명은 가족의 것을 사용한다고 답하여 모두 92.9%의 응답자들이 스마트폰을 사용하고 있었다. 이들은 스마트폰뿐 아니라 컴퓨터 역시 대부분 이용하고 있어 <표 4>와 같이 82.7%에 해당하는 278명이 이용한다고 답하였다.

<표 3> 스마트폰 이용여부

스마트폰 이용여부	빈도	백분율(%)
네	295	87.8
아니오	24	7.1
가족의 것을 사용한다	17	5.1
합계	336	100

<표 4> 컴퓨터 이용여부

컴퓨터 이용여부	빈도	백분율(%)
네	278	82.7
아니오	58	17.3
합계	336	100

숙제와 여가를 위해 스마트 기기, 아이패드, 갤럭시탭, 컴퓨터 등의 디지털 기기 사용이 트윈들에게 얼마나 중요한지를 질문했고 응답자들은 5점 리커트 척도에 따라 1(전혀 중요하지 않다)에서 5(매우 중요하다)까지 표시된 설문지에 <표 5>와 같이 각각 평균 3.58과 3.5로 보통 이상의 중요도 인식을 나타냈다.

<표 5> 디지털 미디어 중요도 인식

문항	평균	표준편차
숙제를 위한 디지털미디어(스마트 기기, 아이패드, 갤럭시탭, 컴퓨터 등)의 중요도 인식	3.58	1.013
여가를 위한 디지털미디어(스마트 기기, 아이패드, 갤럭시탭, 컴퓨터 등)의 중요도 인식	3.5	0.959

4.1.3 인터넷 서비스 이용도

트윈들이 어떤 인터넷 서비스를 많이 이용하는지 알아보기 위한 질문에 <표 6>의 결과를 얻었다. 일반적으로 많이 사용하는 인터넷 서비스별로 1(전혀 이용하지 않는다)부터 5(매번 이용한다)까지 5점 리커트 척도로 제시되었고 응답자들은 서비스별로 이용도를 표시하였다. 분석 결과, <표 6>에 제시된 바와 같이 응답자들은 유튜브를 가장 많이 이용하여 응답자들의 평균이 4(자주 이용한다)와 5(매번 이용한다)의 사이인 4.16로 나타났다. 그 뒤를 이어 네이버 검색 서비스 이용이 높아서 평균 3.98를 나타냈다. 또한 스마트 기기 앱 다운로드 이용도에 대한 응답은 평균 3.85였다. 그 뒤를 이어 카카오톡(평균 3.45), 네이버지식인(평균3.08)에 대한 이용도가 높았다. 이 중 카카오톡의 이용도는 편차가 커 1.572를 나타냈다. SNS 서비스인 인

스타그램, 페이스북, 트위터 이용도는 상대적으로 낮아 이 모든 서비스에 대한 이용도 평균이 1(전혀 이용하지 않는다)와 2(거의 이용하지 않는다) 사이에 포함되었다. 하지만 인스타그램의 경우는 1.414로 답변의 편차 커서 이용을 많이 하는 응답자들과 전혀 하지 않는 응답자들이 혼재되어 있다고 추측할 수 있다.

스마트 기기에 다운로드하여 사용하는 앱 중 가장 먼저 생각나는 앱을 최대 3개까지 적으라는 문항에도 유튜브의 언급이 가장 많았다(<표 7> 참조). 그 뒤를 이어 언급이 많았던 앱은 게임류 앱이었는데 응답자들은 총 59개의 서로 다른 게임 앱을 언급하였다. 가장 많이 언급한 게임은 순서대로 배틀그라운드(28언급), 브롤스타즈(16언급), 클래시로얌(16언급), 마인크래프트(8언급) 등이었다.

<표 6> 서비스별 이용도

인터넷 서비스	N	평균	표준편차
유튜브	336	4.16	1.046
네이버 검색	336	3.98	0.832
카카오톡	336	3.45	1.571
네이버지식인	336	3.08	1.122
네이버 뉴스기사	336	2.62	1.153
인스타그램	336	1.81	1.414
페이스북	336	1.52	1.143
트위터	336	1.47	1.122
앱 다운로드	336	3.85	1.169

<표 7> 가장 먼저 생각나는 상위 5개 앱

앱 명칭	언급 수
유튜브	200
게임류 앱	156
구글/크롬	141
카카오톡	140
네이버	114

4.2 인터넷 정보조사와 이용에 대한 인식

트윈들의 인터넷 정보조사와 이용에 대한 인식을 알기 위해서 5개의 질문에 5점 리커트 척도에 응답하도록 하여 <표 8>과 같은 결과를 얻었다. 먼저, 응답자들은 “인터넷 정보조사가 쉽다고 생각한다”라는 문항에 3(보통이다)에서 4(그렇다)사이에서 평균 3.86을 나타내 대체로 쉽다고 인식하는 것으로 나타났다. 숙제와 자유로운 활동을 위한 정보조사를 재미있다고 인식한다는 응답도 각각 평균 3.50과 3.97를 나타냈다. 인터넷 정보조사는 “쉽다,” 숙제와 여가를 위한 정보조사는 “재미있다”라고 인식하였다. 또한, 조사한 정보를 그대로 복사하여 붙여 이용한다는 응답은 2(그렇지 않다)에서 3(보통이다) 사이에서 3에 더 가까운 평균 2.82를 나타내 복사하여 붙여 이용하는 행위에 대해 긍정적이지 않았으나 크게 부정적이지도 않았다. 그러나 답변의 편차가 1.205로써 긍정과 부정에 대한 답변이 혼재해 있었다. 마지막으로 “인터넷 정보조사는 스스로 한다”는 문항에 대한 응답으로 4(그렇다)와 5(매우 그렇다) 사이인 평균 4.14를 나타내어 매우 긍정적으로 주체적인 인터넷 정보조사 수행을 하는 것으로 나타났다.

4.3 정보 신뢰성 문항들의 탐색적 요인분석과 신뢰도 검증 결과

인터넷 서비스별, 정보원, 정보 내용의 신뢰성 판단으로 나누어 제시한 문항에 대한 타당도 검증을 위해 탐색적 요인분석과 추출된 개념요인별 신뢰도 검증을 실시하였다. 정보 신뢰성 관련 설문으로 수집된 데이터는 <표 10>에 제시된 바와 같이 KMO(Kaiser-Mayer-Olkin)과 Barlett 검정을 통해 0.5보다 큰 값인 0.845를 얻어 표본적합도가 높았고 Barlett의 구형성 검정을 통해 유의확률이 0.000으로 요인분석 실시에 적절함을 확인하였다. 탐색적 요인분석은 직각회전방법(Varimax)를 사용하여 주성분 분석으로 요인추출을 진행하였고 측정항목에 대한 신뢰도 검증을 실시하였다. 탐색적 요인분석의 최종 분석결과는 <표 9>에 정리되었다. 최종 구성된 개념은 요인1부터 요인3까지 모두 신뢰도 계수(Cronbach's α)가 .7이상을 나타내고 있어 요인을 구성하고 있는 측정 문항이 응답의 일관성, 즉 신뢰도가 높다는 결과가 나왔다(<표 9> 참조).

요인분석 과정에서 타당도가 낮은 문제들을 제거하는 절차를 거친 결과, 3개 개념을 구성하는 17개 문항으로부터 1개 문항이 제거된 16개

<표 8> 인터넷 정보조사와 이용에 대한 인식

	문항	평균	표준편차
1	나는 내가 필요한 글, 사진, 동영상 등 정보를 찾는 인터넷 정보조사는 쉽다고 생각한다.	3.86	.915
2	나는 숙제를 위한 인터넷 정보조사가 재미있다.	3.50	1.167
3	나는 내가 관심 있는 자유로운 활동을 위한 인터넷 정보조사가 재미있다.	3.97	.982
4	나는 인터넷에서 필요한 자료를 발견하면 그대로 복사하여 붙여 이용한다.	2.82	1.205
5	나는 인터넷 정보조사를 스스로 한다.	4.14	.947

<표 9> 정보 신뢰성 판단 설문지 문항의 타당도 검증을 위한 요인분석과 신뢰도 검증결과

개념 요인		문항	요인분석				Cronbach's α	
전	후		요인 적재량	공통성	고유값	분산 설명 (%)		
인터넷 서비스 신뢰성	요인 1	1	나는 네이버 검색을 해서 발견하는 정보가 믿을 만하다고 생각한다.	.728	.590	3.812	23.823	.838
		2	나는 네이버 지식인에 있는 정보가 믿을 만하다고 생각한다.	.686	.510			
		3	나는 네이버, 유튜브 등에서 보는 뉴스 정보가 믿을 만하다고 생각한다.	.715	.557			
		4	나는 유튜브 영상이 믿을 만하다고 생각한다.	.745	.562			
		5	나는 인스타그램, 트위터, 페이스북 등과 같은 SNS 서비스로 보는 글, 사진, 동영상 등의 정보는 믿을 만하다고 생각한다.	.654	.480			
		6	나는 내가 아는 카톡 친구가 보내준 글, 사진, 동영상 등의 정보가 믿을 만하다고 생각한다.	.696	.521			
		7	나는 책에 있는 정보보다 스마트폰이나 컴퓨터로 찾을 수 있는 인터넷 정보가 더 믿을 만하다고 생각한다.	삭제				
정보원 신뢰성	요인 2	8	나는 나의 또래 나이 아이들이 만든 인터넷 서비스와 정보는 믿을 만하다고 생각한다.	.488	.448	3.204	20.023	.804
		9	나는 어른들이 개발한 인터넷 서비스와 정보는 믿을 만하다고 생각한다.	.563	.461			
		10	나는 인터넷에서 정보를 찾으려면 믿을 만한 기관이나 개인이 만든 것인지 알아봐야 한다고 생각한다.	.732	.550			
정보 내용 신뢰성	요인 2	11	나는 누가 만든 정보가 믿을 만한지 확인하는 방법을 알고 있다.	.656	.483	1.707	10.667	.706
		12	나는 내가 찾은 인터넷 정보에 있는 내용이 정확하고 믿을 만한지 확인해야 한다고 생각한다.	.826	.685			
		13	나는 인터넷 정보를 읽어 보고 내가 이해할 수 있는 정보가 믿을 만하다고 생각한다.	.736	.566			
		14	나는 인터넷 정보를 찾아 선택할 때는 최신정보인지 날짜를 찾아봐야 한다고 생각한다.	.647	.448			
		15	나는 내가 스스로 선택하고 이용하는 자료가 정확하다고 생각한다.	.533	.467			
정보원 신뢰성	요인 3	16	나는 내가 찾은 인터넷 정보가 믿을 수 있는지 알기 위해서 또래 친구들에게 묻고 신뢰성을 판단한다.	.793	.716	1.707	10.667	.706
		17	나는 내가 찾은 인터넷 정보를 믿을 수 있는지 알기 위해 나보다 나이 많은 형제-자매 또는 부모님이나 선생님께 묻고 신뢰성을 판단한다.	.723	.677			
합계		--				54.512	--	

〈표 10〉 KMO와 Bartlett의 검정

표본 적절성의 Kaiser-Meyer-Olkin 측도		.845
Bartlett의 구형성 검정	근사 카이제곱	1864.074
	자유도	120
	유의확률	.000

문항이 되었다(〈표 10〉 참조). 제거된 7번 문항은 요인분석 과정에서 도출된 공통성이 0.4 이하인 0.364였다. 또한 요인분석의 과정에서 몇 개의 문항들이 다른 개념요인으로 이동하였다. 〈표 10〉에서 제시된 바와 같이 인터넷 서비스별 신뢰성과 정보원 신뢰성에 포함되었던 어른과 아이들 개발 서비스 및 생산 정보에 대한 신뢰성 문항(문항8, 9)은 함께 묶여 요인1로, 문항 8과 9를 제외한 정보원 신뢰성 문항들과 정보 내용 신뢰성 문항들은 요인 2로 함께 묶였다. 정보 내용 신뢰성 문항 중 가족이나 교사, 그리고 또래 친구들에게 묻고 판단한다는 문항 16와 17은 따로 요인 3으로 구성되었다. 정보원과 정보 내용의 신뢰성 문항들은 합쳐져 하나의 요인으로 분석 결과가 도출되었으며 트윈들에게 가장 가까운 집단인 또래와 주변 어른들에게 대한 문항이 또 하나의 요인으로 도출이 되었다. 결론적으로 요인분석 과정에서 구성된 3개 개념 요인들은 전체 데이터의 54.512%의 분산 설명력을 보여 60%에 미치지 못하였으나 50% 이상이 되고 성분 구분이 명확히 제시되어 도출된 모형을 수용할 수 있다.

4.4 정보 신뢰성 문항 기술통계

탐색적 요인분석 결과에 따라 정보 신뢰성 문항들이 3개의 개념요인으로 재구성되었고 이를

틀로 하여 각 문항에 대한 기술통계 분석을 시행하였다. 〈표 11〉에 나타난 바와 같이 응답자들은 각 문항에 대한 답을 5점 리커트 척도에 따라 1(전혀 그렇지 않다), 2(그렇지 않다), 3(보통이다), 4(그렇다), 5(매우 그렇다) 중 하나의 답을 표기하였다. 탐색적 요인분석을 통해 도출된 요인 1은 “인터넷 서비스제공자 신뢰성”, 요인2는 “정보원과 정보 신뢰성,” 요인 3은 “신뢰성 상담”으로 정리하여 명명하였다. 요인 별 평균을 비교하면 응답자들은 정보원과 정보 신뢰성을 가장 많이 판단하고 그 뒤를 이어 상담을 통해 신뢰성을 판단하고, 인터넷 서비스제공자 신뢰성을 판단하는 것으로 나타났다.

응답자들은 인터넷 서비스제공자 신뢰성 범주 내 네이버에서 검색된 자료를 평균적으로 3(보통이다)과 4(그렇다) 사이의 3.34 정도로 신뢰하고 있었다. 그 뒤를 이어 네이버와 유튜브 등에서 제공되는 뉴스 정보는 평균 3.24, 네이버 지식인은 평균 2.96의 순서로 신뢰하였다. 가장 신뢰하지 않는 인터넷 서비스제공자는 인스타그램, 트위터, 페이스북 등 SNS 서비스에 대한 신뢰성 평균은 2.43으로 나타났다. 요인 2로 도출된 정보원과 정보 신뢰성 요인 범주 중에는 응답자들이 이해할 수 있는 정보에 대한 신뢰성이 3.96으로 가장 높았다. 그리고 인터넷 정보 내용이 정확하고 믿을 만한지 확인해야 한다는 필요성이 평균 3.82로 2위, 최신정보에

〈표 11〉 정보 신뢰성 문항 기술통계

요인	문항	평균	표준편차	요인별 평균	
요인 1	1	나는 네이버 검색을 해서 발견하는 정보가 믿을 만하다고 생각한다.	3.34	.859	2.88
	2	나는 네이버 지식인에 있는 정보가 믿을 만하다고 생각한다.	2.96	1.015	
	3	나는 네이버, 유튜브 등에서 보여주는 뉴스 정보가 믿을 만하다고 생각한다.	3.24	.918	
	4	나는 유튜브 영상이 믿을 만하다고 생각한다.	2.95	1.048	
	5	나는 인스타그램, 트위터, 페이스북 등과 같은 SNS 서비스로 보는 글, 사진, 동영상 등의 정보는 믿을 만하다고 생각한다.	2.43	.997	
	6	나는 내가 아는 카톡 친구가 보내준 글, 사진, 동영상 등의 정보가 믿을 만하다고 생각한다.	2.72	.973	
	8	나는 나의 또래 나이 아이들이 만든 인터넷 서비스와 정보는 믿을 만하다고 생각한다.	2.46	.936	
	9	나는 어른들이 개발한 인터넷 서비스와 정보는 믿을 만하다고 생각한다.	2.94	.936	
	요인 2	10	나는 인터넷에서 정보를 찾으면 믿을 만한 기관이나 개인이 만든 것인지 알아봐야 한다고 생각한다.	3.56	
11		나는 누가 만든 정보가 믿을 만한지 확인하는 방법을 알고 있다.	3.13	1.211	
12		나는 내가 찾은 인터넷 정보에 있는 내용이 정확하고 믿을 만한지 확인해야 한다고 생각한다.	3.82	.970	
13		나는 인터넷 정보를 읽어 보고 내가 이해할 수 있는 정보가 믿을 만하다고 생각한다.	3.96	.842	
14		나는 인터넷 정보를 찾아 선택할 때는 최신정보인지 날짜를 찾아봐야 한다고 생각한다.	3.59	1.163	
15		나는 내가 스스로 선택하고 이용하는 자료가 정확하다고 생각한다.	3.40	.912	
요인 3	16	나는 내가 찾은 인터넷 정보가 믿을 수 있는지 알기 위해서 또래 친구들에게 묻고 신뢰성을 판단한다.	2.83	1.107	3.15
	17	나는 내가 찾은 인터넷 정보를 믿을 수 있는지 알기 위해 나보다 나이 많은 형제-자매 또는 부모님이나 선생님께 묻고 신뢰성을 판단한다.	3.46	1.095	

대한 중요성은 평균 3.59로 3위를 나타냈다. 뒤를 이어 정보 저자 확인의 필요성에 대해서는 평균 3.56, 주체적으로 선택한 정보 정확성에 대한 자신감은 평균 3.40으로 나타났으며 정보 저자의 신뢰성 확인방법 인지 문항은 가장 낮은 평균인 3.13으로 나타났다. 정보 저자의 신뢰성 확인방법 인지가 모든 문항 중에서 가장

편차가 큰 문항이었다는 점은 또한 주목할 만하다.

요인 3인 신뢰성 상담은 상담을 통한 정보 신뢰성으로 응답자들이 또래 친구들에게 상담하여 판단하는 정도는 평균 2.83이었으나 가족이나 교사와 상담하고 판단하는 정도는 평균 3.46으로 나타나 응답자들이 또래보다는 가족

이나 교사와 상담하는 것으로 나타났다.

응답자들은 요인 2인 정보원과 정보 신뢰성을 평균 3.58로 인식하고 있어 “보통이다” 이상을 나타냈고, 요인 3인 신뢰성 상담은 요인1에 이어 평균 3.15를 보여 역시 “보통이다” 이상을 나타냈다. 그러나 요인 1인 인터넷 서비스제공자 신뢰성은 평균 2.88로 “보통이다” 이하를 나타냈다.

전체적으로 응답 편차가 1이 넘는 문항은 2번의 네이버 지식인의 신뢰성, 4번의 유튜브 영상의 신뢰성, 10번의 정보 저자 확인의 필요성 인식, 11번의 정보 저자 신뢰성 확인방법 인지, 14번의 최신정보 확인의 중요성, 16번의 신뢰성 판단을 위한 또래 상담, 17번의 신뢰성 판단을 위한 가족·형제·교사 상담이었다.

문항별 긍정과 부정 응답을 비교하기 위해서 긍정 응답인 하위 2개 척도와 부정 응답인 상위 2개 척도의 합산을 비교한 분석 결과는 <표 12>, <표 13>, <표 14>에 제시되었다. <표 12>는 요인 1의 “인터넷 서비스제공자 신뢰성”에 대한 분석이다. 긍정이 부정보다 높은 수치를 보이는 문항은 1번 문항의 네이버 검색 정보에 대한 신뢰성과 3번 문항의 네이버와 유튜브의 뉴스 정보에 대한 신뢰성으로 분석되었다. 긍정과 부정 응답의 비율이 비슷하거나 2% 내로 큰 차이를 보이지 않는 문항은 네이버 지식인에 대한 신뢰성, 유튜브 영상에 대한 신뢰성, 그리고 성인 개발 서비스 또는 생산 정보에 대한 신뢰성으로 나타났다. 인터넷 서비스제공자 신뢰성 문항에서 부정이 긍정보다 높았던 문항은 카카오톡 전달 정보에 대한 신뢰성, 또래 아이들 개발 서비스 또는 생산 정보에 대한 신뢰성, SNS 정보의 신뢰성이었다.

요인2의 정보원과 정보 신뢰성 문항의 부정 응답인 상위 2개 척도와 긍정 응답인 하위 2개 척도 응답을 분석한 결과는 <표 13>에서 제시되었는데 요인 2의 문항들은 모두 하위 2개 척도 합산인 긍정 응답이 상위 2개 척도 합산 부정 응답보다 더 높은 비율의 답을 보였다. 다만, 정보 저자의 신뢰성에 대한 확인방법 인지에 대한 문항에는 알지 못한다는 비율 31.8%과 알고 있다는 응답 비율이 39.3%로서 7.5% 차이를 보여 가장 근소한 차이를 나타냈다.

<표 14>는 요인3의 신뢰성 상담 문항의 상위 2개 척도인 부정 응답과 하위 2개 척도의 긍정 응답 분석의 결과이다. 또래 친구와 정보 신뢰성 상담에 대한 긍정 응답 비율(28.5%)보다 부모 형제 또는 교사와 정보 신뢰성 상담에 대한 긍정 응답 비율(52.1%)이 크게 높았다.

5. 토론 및 결론

본 연구의 목적은 아동기 후반과 청소년기 초기에 사이에 낀 세대인 트윈세대의 (1)인터넷 서비스 이용현황과 정보조사 및 이용에 대한 인식을 분석하고 (2)정보 신뢰성 판단 조사를 위한 타당한 개념요인을 도출하고 (3)트윈들의 신뢰성 판단을 살펴보는 데 있다. 설문조사방법을 이용하여 서울시 내에 있는 초등학교 2개교의 5학년과 6학년 학생들에게 설문지를 배포하여 총 336부의 유효 설문 데이터를 수집하여 기술통계 분석 및 탐색적 요인 분석한 결과를 논의하면 다음과 같다.

첫째, 트윈들은 학교 숙제와 여가 생활을 위해 스마트폰과 컴퓨터를 사용하고 있으며 이러

〈표 12〉 요인1: 인터넷 서비스제공자 신뢰성 문항의 긍정과 부정 응답 분석

번호	문항 요약	척도	레이블	빈도	백분율 (%)*	상위2와 하위2 빈도	상위2와 하위2 백분율 (%)*
1	네이버 검색 정보의 신뢰성	1	전혀 그렇지 않다	12	3.6	40	11.9
		2	그렇지 않다	28	8.3		
		3	보통이다	153	45.5	143	42.5
		4	그렇다	121	36.0		
		5	매우 그렇다	22	6.5	336	100
		전체		336	100		
2	네이버 지식인 정보의 신뢰성	1	전혀 그렇지 않다	31	9.2	98	29.1
		2	그렇지 않다	67	19.9		
		3	보통이다	143	42.6	143	42.6
		4	그렇다	75	22.3		
		5	매우 그렇다	20	6.0	95	28.3
		전체		336	100		
3	네이버와 유튜브 뉴스 신뢰성	1	전혀 그렇지 않다	11	3.3	65	19.4
		2	그렇지 않다	54	16.1		
		3	보통이다	140	41.7	140	41.7
		4	그렇다	107	31.8		
		5	매우 그렇다	24	7.1	131	38.9
		전체		336	100		
4	SNS 정보 신뢰성	1	전혀 그렇지 않다	77	22.9	171	50.9
		2	그렇지 않다	94	28.0		
		3	보통이다	121	36.0	121	36.0
		4	그렇다	33	9.8		
		5	매우 그렇다	11	3.3	44	13.1
		전체		336	100		
5	카톡 전달 정보 신뢰성	1	전혀 그렇지 않다	42	12.5	130	38.7
		2	그렇지 않다	88	26.2		
		3	보통이다	139	41.4	139	41.4
		4	그렇다	55	16.4		
		5	매우 그렇다	12	3.6	67	20.0
		전체		336	100		
6	유튜브 영상 정보 신뢰성	1	전혀 그렇지 않다	28	8.3	96	28.5
		2	그렇지 않다	68	20.2		
		3	보통이다	147	43.8	147	43.8
		4	그렇다	78	23.2		
		5	매우 그렇다	15	4.5	93	27.7
		전체		336	100		
8	아이들 개발/생산 서비스/정보	1	전혀 그렇지 않다	60	17.9	161	48.0
		2	그렇지 않다	101	30.1		
		3	보통이다	142	42.3	142	42.3
		4	그렇다	27	8.0		
		5	매우 그렇다	6	1.8	33	9.8
		전체		336	100		
9	성인 개발/생산 서비스/정보 신뢰성	1	전혀 그렇지 않다	25	7.4	97	28.8
		2	그렇지 않다	72	21.4		
		3	보통이다	149	44.3	149	44.3
		4	그렇다	79	23.5		
		5	매우 그렇다	11	3.3	90	26.8
		전체		336	100		

* 척도당 백분율을 소수점 둘째 자리에서 반올림하여 합산결과가 100에 일치되지 않는 경우 있음

〈표 13〉 요인2: 정보원과 정보 신뢰성 문항의 긍정과 부정 응답 분석

번호	문항 요약	척도	레이블	빈도	백분율(%)*	상위2와 하위2 빈도	상위2와 하위2 백분율(%)*
10	정보 저자 확인의 필요성	1	전혀 그렇지 않다	15	4.5	46	13.7
		2	그렇지 않다	31	9.2		
		3	보통이다	107	31.8	183	54.4
		4	그렇다	118	35.1		
		5	매우 그렇다	65	19.3		
		전체		336	100	336	100.0
11	정보 저자 신뢰성 확인 방법 인지	1	전혀 그렇지 않다	34	10.1	107	31.8
		2	그렇지 않다	73	21.7		
		3	보통이다	97	28.9	132	39.3
		4	그렇다	80	23.8		
		5	매우 그렇다	52	15.5		
		전체		336	100	336	100
12	정보 정확성에 대한 필요성	1	전혀 그렇지 않다	8	2.4	26	7.8
		2	그렇지 않다	18	5.4		
		3	보통이다	91	27.1	219	65.8
		4	그렇다	128	38.1		
		5	매우 그렇다	91	27.1		
		전체		336	100	336	100
13	이해 가능한 정보의 선택	1	전혀 그렇지 않다	5	1.5	12	3.6
		2	그렇지 않다	7	2.1		
		3	보통이다	75	22.3	249	74.1
		4	그렇다	159	47.3		
		5	매우 그렇다	90	26.8		
		전체		336	100	336	100
14	정보의 최신성 확인의 중요성	1	전혀 그렇지 않다	18	5.4	65	19.4
		2	그렇지 않다	47	14.0		
		3	보통이다	75	22.3	196	58.3
		4	그렇다	111	33.0		
		5	매우 그렇다	85	25.3		
		전체		336	100	336	100
15	주체적 선택 정보의 신뢰성에 대한 믿음	1	전혀 그렇지 않다	7	2.1	43	12.8
		2	그렇지 않다	36	10.7		
		3	보통이다	152	45.2	141	42.0
		4	그렇다	99	29.5		
		5	매우 그렇다	42	12.5		
		전체		336	100	336	100

* 척도당 백분율을 소수점 둘째 자리에서 반올림하여 합산결과가 100에 일치되지 않는 경우 있음

〈표 14〉 요인3: 신뢰성 상담 문항의 긍정과 부정 응답 분석

번호	문항 요약	척도	레이블	빈도	백분율 (%)*	상위2와 하위2 빈도	상위2와 하위2 백분율 (%)*
16	또래 친구와 정보 신뢰성 상담	1	전혀 그렇지 않다	42	12.5	132	39.3
		2	그렇지 않다	90	26.8		
		3	보통이다	108	32.1	108	28.5
		4	그렇다	74	22.0		
		5	매우 그렇다	22	6.5		
		전체		336	100	336	100
17	부모형제/교사와 정보 신뢰성 상담	1	전혀 그렇지 않다	18	5.4	63	18.8
		2	그렇지 않다	45	13.4		
		3	보통이다	98	29.2	98	52.1
		4	그렇다	115	34.2		
		5	매우 그렇다	60	17.9		
		전체		336	100	336	100

* 척도당 백분율을 소수점 둘째 자리에서 반올림하여 합산결과가 100에 일치되지 않는 경우 있음

한 기기들의 사용이 중요하다고 인식하였다. 설문 응답한 트윈들의 92.9%가 스마트폰을 사용하며 82.7%가 컴퓨터를 사용한다는 것이 밝혀졌고 숙제나 자유로운 여가 생활에 있어 이러한 스마트 기기와 컴퓨터의 이용은 모두 보통 이상으로 중요하다고 답하여 트윈들의 생활과 스마트 기기와 컴퓨터의 사용은 떼어놓을 수 없는 관계인 것을 나타냈다.

둘째, 트윈들이 가장 많이 이용하는 인터넷 서비스는 유튜브, 네이버 검색, 카카오톡, 네이버 지식인 등의 순서로 나타났다. 특히 유튜브의 이용도는 인터넷 서비스 중 유일하게 “매번 이용한다”와 “자주 이용한다” 범주에 해당하는 평균 이용도를 기록해서 트윈들의 유튜브 이용도가 매우 높은 것을 나타냈다. 인스타그램, 페이스북, 트위터는 상대적으로 이용도가 낮아 “전혀 이용하지 않는다”와 “거의 이용하지 않는다” 범주에 해당하는 평균 이용도를 나타냈다. 그러나 인스타그램은 이용도의 편차가 커서

이용하는 트윈들과 이용하지 않은 트윈들로 양분되는 것으로 추측할 수 있다.

셋째, 트윈들은 인터넷 정보조사가 대체로 “쉽고 재미있다”고 인식하고 있었다. 이러한 인식은 국외 어린이·청소년 대상의 정보 신뢰성 연구(Flanagin and Metzger 2010)에서 보고하는 연구결과이기도 하다. 이들이 인터넷 정보조사가 쉽다고 인식하는 것은 검색을 효율적·효과적으로 잘 수행하기 때문에 쉽다고 인식하는 것이 아니라 검색을 “simple type-and-click”의 절차적 행위로 인식하기 때문이다(Chung and Neuman 2007; Shenton 2007).

넷째, 트윈들의 신뢰성 판단을 조사하기 위한 설문지 문항의 타당한 개념요인들은 인터넷 서비스제공자 신뢰성, 정보원과 정보 신뢰성, 그리고 신뢰성 상담의 세 가지로 도출되었다. 이것은 Metzger 등(2003)이 제시한 구분을 틀로 하여 구성된 설문지 문항에 대한 탐색적 요인분석 결과로서, 요인 1은 인터넷 서비스제공

자 신뢰성, 요인 2는 정보원과 정보 신뢰성, 그리고 3 요인은 신뢰성 상담으로 재구성되었다.

이러한 분석 결과는 웹 환경에서는 신뢰성 구분 또는 분석 기준이 모호하며 트윈들이 믿음(trust)이 있는 정보원을 신뢰한다는 Metzger 등(2003), Rieh(2010), Meyer 등(2009)의 보고와도 부합한다. 특히 요인 2의 정보원과 정보 신뢰성 관련 문항은 탐색적 요인분석 결과로서 하나의 요인으로 묶여서 Rieh(2010)가 제기한 바와 같이 정보원 신뢰성과 정보 신뢰성의 구분이 명확하지 않다는 견해가 확인되었다. 또한, 요인 3의 믿을 수 있는 부모, 형제, 교사, 또래 친구들과 신뢰성 상담 문항들이 하나의 요인으로 묶인 것은 Meyer 등(2009)이 보고한 바와 같이 정보원의 사회적 역할과 믿음이 트윈들의 세계관 형성을 위한 정보이용에 영향을 준다는 연구결과가 다시금 확인되어 트윈들의 정보 신뢰성 판단에 있어 주변의 믿을 수 있는 인물들이 영향을 주었고 이들과의 상담을 통한 신뢰성 판단이 타당한 요인임을 제시하였다.

다섯째, 트윈들은 정보원과 정보 신뢰성 판단을 가장 많이 하고 그 뒤를 이어 상담을 통한 신뢰성, 그리고 인터넷 서비스제공자 신뢰성을 판단하는 것으로 나타났다. 정보원과 정보 신뢰성 범주에서 자신들이 이해할 수 있는 정보에 대한 신뢰성이 가장 높았고 그 뒤를 이어 인터넷 정보 내용의 정확성 확인 필요성, 최신정보에 대한 중요성, 정보 저자의 신뢰성 확인 필요성, 스스로 선택한 정보의 정확성에 대한 자신감에 대해 차례로 신뢰를 나타냈다. 특히 최신정보에 대한 중요성과 정보 저자의 신뢰성 확인방법 인지 문항들에 대하여는 긍정과 부정 답변의 편차가 가장 컸다. 트윈들이 정보 정확

성에 관한 확인이 필요하다고 높게 인식하고 있는 것과는 다르게 최신정보의 중요성과 정보 저자 신뢰성 확인방법 인지에 대해 응답이 편차가 컸다는 점은 주목할 만하다.

여섯째, 트윈들은 인터넷 서비스제공자 신뢰성의 요인 범주 내에서 네이버 검색 정보, 네이버와 유튜브의 뉴스, 네이버 지식인, 유튜브 영상 순서로 신뢰를 하는 것으로 나타났다. 특히 네이버 지식인과 유튜브 영상에 대한 신뢰성에 대한 응답의 편차가 크고 긍정과 부정 답변의 비율 차이가 크지 않다는 점은 흥미롭다.

일곱째, 트윈들은 정보 신뢰성 판단을 위해 또래 친구들보다는 부모님, 형제, 교사와 같이 자신보다 나이가 있고 믿을 수 있는 주변 인물들에게 상담하였다. 이러한 결과는 Meyer 등(2009)이 제시한 바와 같이 트윈들의 정보이용에 있어 정보 제공자에 대한 믿음이 중요하다는 연구결과가 확인된 결과이며 신뢰성 판단을 위한 상담 자체가 트윈들의 경험범(Hilligoss and Rieh 2008)이라고 이해할 수 있다.

본 연구의 결과는 정보활용교육 현장과 문헌정보학계에 다음과 같은 시사점과 후속 연구 과제를 전달할 수 있다. 첫째, 인터넷 서비스를 기반으로 하는 스마트 기기와 디지털 미디어를 이용하는 트윈들이 인터넷 정보조사와 이용을 “쉽고 재미있는” 행위로 인식하였다는 점은 이들이 인지적 부담을 갖지 않고 정보조사과 이용을 한다는 것으로 해석할 수 있다. 그러나, 정보조사에서 이용까지의 과정은 간단하지 않으며 복잡한 인지 전략을 필요로 한다. 오늘날의 빠르고 편한 정보환경 속에서 인지적 부담 없이 “쉽고 재미있게” 정보를 조사하고 이용한다는 것은 어떤 행위와 인지적 전략을 수반하는 것인지 연구

할 필요성이 있다. 국외 연구를 통해서는 트윈들을 비롯한 어린이·청소년들이 인터넷 정보조사에 대한 자신감(Flanagin and Metzger 2010)이 보고가 되었지만 어느 나라보다도 빠른 인터넷 환경을 갖추고 있으며 최신 스마트 기기의 보급률이 높은 한국에 사는 트윈들의 인식에 관한 연구는 매우 드물다. 앞으로 트윈들의 정보환경과 정보조사와 이용에 대한 후속 연구들을 기대해 본다.

둘째, 본 연구를 통해 능동적인 정보조사와 이용을 하는 트윈들이 정보 신뢰성 판단의 중요성을 인식한다는 것을 보고했으나 실제 정보 신뢰성 판단의 근거들을 밝히지는 못하였다. 예를 들어, 본 연구결과 중 흥미로운 부분은 정보 저자의 신뢰성 확인방법에 대해 알고 있다고 응답한 트윈들의 비율과 알지 못한다고 한 트윈들의 비율이 큰 차이를 보이지 않았다는 점은 주목할 만하다. 후속 연구를 통하여 실제 정보 저자의 신뢰성 확인방법을 알고 있다고 응답한 트윈들이 어떤 방법을 사용하여 판단하는지를 확인하여 과연 비판적 사고능력과 전략을 적용하는지를 질적으로 확인할 필요가 있다.

셋째, 위와 같은 이유로 네이버 지식인과 유튜브 영상을 포함한 인터넷 정보서비스유형들의 성격에 대한 트윈들의 인식을 질적으로 살펴볼 필요가 있다. 네이버라는 인터넷 포털 검색을 통해 얻는 정보에 대한 국내 트윈들의 신뢰성이 높게 나타났고 또한 네이버 지식인과 유튜브가 제공하는 정보 신뢰성 판단에 대한 긍정과 부정적 응답 비율이 비슷한 설문 분석 결과는 트윈들의 인터넷 서비스에 대한 지식의

한계를 보여준다. 본 연구의 결과는 후속 연구의 필요성과 함께 교육현장에서의 정보활용교육의 필요성을 제시한다고 할 수 있다.

넷째, 인터넷 정보조사를 위해 스마트 기기와 컴퓨터를 이용하는 트윈들의 정보 신뢰성 판단을 연구하기 위해 도출된 세 가지 개념요인인 인터넷 서비스제공자 신뢰성, 정보원과 정보 신뢰성, 신뢰성 상담이라는 조사의 틀을 활용하여 트윈들의 신뢰성 판단 요소들을 조사하여 트윈들의 신뢰성 판단에 관한 연구의 성과들을 쌓아가며 이론적 모형을 만들 수 있을 것이다.

다섯째, 정보활용교육이 공식적 국가교육과정에 포함되어 있지 않기 때문에 트윈들의 정보 신뢰성 판단을 위한 비판적 사고능력에 관한 교육은 개별 학교 및 담당교사의 역량에 영향을 받는다. 정보활용교육을 실시할 수 있는 사서 교사 인력 등을 포함한 학교 내 교육적 변수가 트윈들의 신뢰성 판단에 미치는 구체적인 영향을 연구하여 보고하는 것은 공식 국가교육과정 속에 정보활용교육과정을 포함해야 할 필요성의 근거를 제공할 수 있다.

오늘날 정보환경에서 현명한 정보행위를 하기 위해서는 비판적 사고능력과 능동적 사고의 자율성이 강하게 요구된다. 트윈들이 필요한 능력을 함양할 수 있도록 이들의 정보 신뢰성 판단에 관한 이해를 높여 복잡한 정보환경에서 현명하게 정보를 다룰 수 있도록 지원하는 일은 꼭 필요하다. 트윈들의 정보 신뢰성 판단에 관한 후속 연구와 이를 기반으로 하여 치밀하게 설계된 교육적 실천이 있기를 기대한다.

참 고 문 헌

- [1] 김영기. 2007a. 이용자들의 웹 사이트 신뢰성 평가 방법에 관한 연구. 『한국도서관·정보학회지』, 38(3): 53-72.
- [2] 김영기. 2007b. 웹 사이트의 신뢰성 평가에 영향을 미치는 요인과 각 요인의 중요도에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 41(4): 93-111.
- [3] 김영기. 2008. AHP를 이용한 웹 사이트 신뢰성 평가 모델 개발. 『한국도서관·정보학회지』, 39(4): 51-69.
- [4] 과학기술정보통신부, 한국인터넷진흥원. 2019. 『2018 인터넷이용 실태조사』. 과학기술정보통신부.
- [5] 정보통신정책연구원. 2018.10.31. 어린이와 청소년의 휴대폰 보유실태 및 이용행태분석. 『KISTISTAT Report』, 18-20.
- [6] Agosto, D. 2002a. Bounded rationality and satisficing in young people's Web-based decision making. *JASIST*, 53(1): 16-27.
- [7] Agosto, D. 2002b. A model of young people's decision-making in using the Web. *Library & Information Science Research*, 24(4): 311-341.
- [8] Agosto, D. and Hughes-Hassell, S. 2006a. Toward a model of the everyday life information needs of urban teenagers, part 1: Theoretical model. *JASIST*, 57(10): 1394-1403.
- [9] Agosto, D. and Hughes-Hassell, S. 2006b. Toward a model of the everyday life information needs of urban teenagers, Part 2: Empirical model. *JASIST*, 57(11): 1418-1426.
- [10] Chung, J. S. and Neuman, D. 2007. High school students' information seeking and use for class projects. *JASIST*, 58(10): 1503-1517.
- [11] Eastin, M. S. 2008. Toward a cognitive developmental approach to youth perceptions of credibility. In Metzger, M. J., and Flanagin, A. J. (Eds.) *Digital youth, media, and credibility*. Cambridge, MA: MIT Press.
- [12] Flanagin, A. J. and Metzger, M. J. 2010. *Kids and credibility: An empirical examination of youth, digital media use, and information credibility*. Cambridge, MA: MIT.
- [13] Metzger, M. and Flanagin, A. J. 2008. *Digital media and youth: Unparalleled opportunity and unprecedented responsibility*. Cambridge, MA: The MIT.
- [14] Hilligoss, B. and Rieh, S. Y. 2008. Developing a unifying framework of credibility assessment: Construct, heuristics, and interaction in context. *Information Processing and Management*, 44(4): 1467-1484.
- [15] Johnson, S. T. and Ewbank, A. D. 2018. Heuristics: An approach to evaluating news obtained

- through social media. *Knowledge Quest*, 47(1): 8-14.
- [16] Shenton, A. K. 2007. The paradoxical world of young people's information behavior. *School Libraries Worldwide*, 13(2): 1-17.
- [17] Shenton, A. K. and Dixon, P. 2004. The development of young people's information needs. *Library and Information Research*, 28(89): 25-34.
- [18] Metzger, M.J., Flanagin, A.J., Eyal, K., Lemus, D.R. and McCann, R.M. 2003. Credibility for the 21st century: Integrating perspectives on source, message, and media credibility in the contemporary media environment. In *Communication Yearbook*. (Kalbfleisch, P. J., Ed.). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 27: 293-335.
- [19] Meyers, E. M., Fisher, K. E. and Marcoux, E. 2009. Making sense of an information world: The everyday-life information behavior of preteens. *The Library Quarterly: Information, Community, Policy*, 79(3): 301-341.
- [20] Meyers, E. M. 2010. From small worlds to virtual worlds. *Knowledge Quest*, 38(3): 48-51.
- [21] O'Keefe, D. J. 1990. *Persuasion: Theory and research*. Newbury Park, CA: Sage.
- [22] Oxford University Press. 2020. Tween. *Oxford Learners English Dictionaries*. Retrieved January 31, 2020 from
 <<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/tween>>
- [23] Rieh, S. Y. 2010. Credibility and cognitive authority of information. *Encyclopedia of Library and Information Sciences*. 3ed. 1:1, 1337-1344.
- [24] Roper, B. 1985. *Public Attitudes Toward Television and Other Media in a Time of Change*. New York: Television Information Office.
- [25] Shenton, A. K. and Dixon, P. 2004. The development of young people's information needs. *Library and Information Science Research*, 28(89): 25-34.
- [26] Slavin, R. 2018. *Educational psychology: Theory and practice*. (12th ed.). Pearson.
- [27] Subramaniam, M., Taylor, N. G., St Jean, B., Follman, R. and Kodam, C. 2015. As simple as that?: tween credibility assessment in a complex online world. *Journal of Documentation*, 71(3): 550-571.
- [28] Wilson, E. J. and Sherrell, D. L. 1993. Source effects in communication and persuasion research: A meta-analysis of effect size. *Journal of Academy of Marketing Science*, 21(2): 101-112.
- [29] Wilson, P. 1983. *Second-hand knowledge: An inquiry into cognitive authority*. Westport, CT: Greenwood Press.

• 국문 참고자료의 영어 표기

(English translation / romanization of references originally written in Korean)

- [1] Kim, Y. K. 2007a. How Do People Evaluate a Web Site's Credibility. *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 38(3): 53-72.
- [2] Kim, Y. K. 2007b. A Study on the Influence of Factors That Makes Web Sites Credible. *Journal of Korean Society of Library and Information Society*, 41(4): 93-111.
- [3] Kim, Y. K. 2008. Development of Web Credibility Evaluation Model Using AHP. *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 39(4): 51-69.
- [4] Ministry of Science and ICT., & Korea Internet & Security Agency. 2019. *2018 Internet Use Survey*. Ministry of Science and ICT.
- [5] Korea Information Society Development Institute. 2018. 10. 31. Children and adolescents' cell phone possession and use behavior analysis. *KISTISTAT Report*, 18-20.