

# 청소년의 정보요구 해결을 위한 스마트폰 어플리케이션 이용행태\*

## Use of Smartphone Applications for Satisfying Information Needs of Youth

이 승 민 (SeungMin Lee)\*\*

이 종 욱 (Jongwook Lee)\*\*\*

### 초 록

청소년들의 스마트폰 어플리케이션 이용이 증가함에 따라 이를 정보요구 해결에 활용하는 가능성이 높아졌다. 그렇지만 기존의 정보행태 연구에서는 정보원으로서의 스마트폰 어플리케이션에 대한 논의는 거의 없는 실정이다. 따라서 본 연구에서는 청소년의 정보요구 해결을 위한 스마트폰 어플리케이션 이용행태를 조사하였다. 중, 고등학교에 재학 중인 학생 114명의 설문을 이용하여 분석하였다. 그 결과 학생들은 스마트폰 어플리케이션에 대한 인식 및 이용률이 높았으며, 다양한 정보요구를 정보, 오락, 커뮤니케이션 어플리케이션을 활용하여 해결하고 있었다. 특히 정보요구 영역에 따라 사용하는 어플리케이션 유형의 선호도가 다른 것으로 나타났다. 또한 청소년들은 어플리케이션을 선정하는데 있어 무료, 쉬움, 개인정보 정책, 타인의 평가, 품질, 비영리단체, 디자인, 미디어 추천 등을 고려하고 있었다. 본 연구결과의 이론적 가치는 정보원으로서의 스마트폰 어플리케이션의 역할을 확인한 것이며, 실무적으로는 청소년을 위한 정보, 미디어, 모바일 활용능력 교육 프로그램 개발 및 어플리케이션 개선과 개발에 활용될 수 있을 것이다.

### ABSTRACT

The number of youth smartphone users has been increasing, and they use smartphone applications to satisfy their various types of information needs. Nevertheless, few researchers have addressed youth information behavior on applications. In this study, the author examined the application use behavior of youth in response to their work- and everyday life- information needs. The author collected 114 completed questionnaires from students enrolled in a middle school and a high school. The survey results show that participants' usage and perception of smartphone applications were high, and they were using information, entertainment, and communication applications to meet their information needs. In particular, their preference for application use differed by the type of information needs. Also, participants were considering cost, easiness, privacy policy, review, information quality, providers, interface design, and recommendation to choose applications. This study confirms the role of smartphone applications as an influential information source, and it also provides useful implications for educators and for application developers.

키워드: 청소년, 정보요구, 정보이용, 스마트폰 어플리케이션

Youth, Information Needs, Information Use, Smartphone Application

\* 본 논문은 2017년 한국정보관리학회 하계학술대회에 발표된 포스터논문을 수정·보완한 것임.

\*\* 공주대학교 대학원 문헌정보교육학 박사과정, 평창대학교등학교 사서교사(smcan2000@gmail.com) (제1저자)

\*\*\* 공주대학교 사범대학 문헌정보교육과 조교수(drlee@kongju.ac.kr) (교신저자)

논문접수일자 : 2017년 8월 25일 논문심사일자 : 2017년 9월 5일 게재확정일자 : 2017년 9월 5일  
한국비블리아학회지, 28(3): 175-196, 2017. [http://dx.doi.org/10.14699/kbiblia.2017.28.3.175]

## 1. 서론

스마트폰이란 휴대 전화의 한 종류로 컴퓨터의 운영 체제를 탑재한 기기에 무선 전화 통신이 가능한 하드웨어와 소프트웨어 모듈이 추가된 기기로 기존의 전통적인 휴대폰의 기능인 전화 및 메시지 전달 뿐만 아니라 다양한 어플리케이션을 이용하여 인터넷에 연결을 가능하게 한다(Kim, Chun, and Lee 2014). 어플리케이션이란 휴대폰에 탑재되는 콘텐츠 및 응용 프로그램으로 데이터 무선 전송이 가능한 콘텐츠를 의미하며(이종은 2016), 2008년 애플이 iPhone용 모바일 어플리케이션 마켓 플레이스인 '앱스토어'를 오픈하며 인기를 끌기 시작하였다. 스마트폰의 이동성, 연결성, 개인화, 혼종성, 다목적성 등의 기기적 특징(황주성, 이재현, 이나경 2010)에 어플리케이션과 같은 소프트웨어의 개발 및 발전이 더해짐에 따라 디지털 콘텐츠 서비스 영역에 대한 관심은 계속해서 증가하고 있다(김희섭, 이미숙, 서지웅 2015).

정보통신정책연구원이 국민 9,235명을 대상으로 조사한 2016년도 통계에 따르면 조사 대상의 약 87%가 스마트폰을 이용하고 있다(주재욱 외 2016). 또한 글로벌 앱 분석 업체 앱애니(App Annie)가 2017년 5월에 실시한 모바일 어플리케이션 이용에 대한 조사에서 한국인은 하루 평균 3시간을 이용하는 것으로 나타났으며, 특히 청소년은 다른 연령대의 이용자에 비해 어플리케이션 이용시간이 많은 것으로 나타났다(통계청 2016). 이에 국내의 다양한 연구에서 청소년의 스마트폰 및 어플리케이션의 단순 이용에 대한 조사에서부터 이들의 이용이 개인, 사

회, 교육 등에 미치는 영향을 파악하려는 시도가 이루어지고 있다. 특히 교육 분야에서의 스마트폰 및 어플리케이션의 활용은 학습자의 특성을 고려하여, 재미있고 효율적인 학습 방법을 창출해 낼 수 있고, 일반적이고 균일한 지식을 전달하는 것에서 학습자 맞춤형 수업으로 변화를 이끌어낸다는 연구도 진행되었다(조재춘, 임희석 2012; 이승길 2013).

청소년들의 스마트폰 및 어플리케이션 이용이 일상화됨에 따라 이를 문제해결, 즉 일상 및 학업 정보요구를 충족시키는데 활용할 가능성이 높아졌다. 국내외 수많은 연구자들이 청소년의 일상생활 또는 학업에 있어서의 정보행태 연구를 수행(이연옥 2007; 박현모, 이지연 2013; 임여주 2016)하였지만 대부분의 연구에서 사용된 학생들의 정보 요구 해결을 위한 정보원은 크게 인적 정보, 문헌, 인터넷 등이었다. 이러한 전통적인 정보원의 범주에 최근에는 정보환경 변화에 따라 소셜미디어도 정보원으로 간주될 수 있다는 연구결과가 보고되고 있다(Westerman, Spence, and Heide 2014). 그렇지만 정보원으로서 스마트폰 어플리케이션의 역할에 대한 논의는 상대적으로 미비한 실정이다.

이처럼 스마트폰 어플리케이션의 사용 및 중요성의 증가에도 불구하고 청소년들의 어플리케이션 정보 이용행태 연구는 거의 이루어지지 않고 있다. 따라서 본 연구에서는 정보요구 해결을 위한 청소년의 스마트폰 어플리케이션 이용행태 즉, 이용유무 및 빈도, 이용 어플리케이션 유형 및 선정기준을 조사하고자 하였다. 청소년의 정보이용 행태에 대한 이해는 이들을 위한 정보서비스를 개선하고 제안하는데 유용하다(곽승진 2004; 이연옥 2007; 정진수 2009).

구체적으로 청소년의 스마트폰 어플리케이션을 통한 정보이용 행태에 대한 이해는 추후 이들을 위한 모바일 리터러시, 미디어 리터러시, 정보 리터러시 교육 프로그램 개발에 도움이 될 수 있을 것이다. 또한 청소년들의 스마트폰 어플리케이션 이용행태 및 선정기준에 대한 이해는 이들을 위한 어플리케이션 개선 및 개발에 유의한 시사점을 제공할 수 있다.

## 2. 선행연구

### 2.1 청소년의 정보이용 행태

청소년의 정보 이용행태를 분석한 연구에서 청소년들은 개인적 및 사회적 특성에 따라 필요로 하는 정보에 차이가 있을 수 있지만 대체로 진로, 학업, 외모, 친구 관계에 대한 공통적 정보 주제를 요구하고 있는 것으로 나타났다(이연옥 2007; 박현모, 이지연 2013; 임여주 2016)(〈표

1〉 참조). 청소년을 대상으로 한 정보행태 연구에서 정보원에 대한 구분은 크게 인적정보, 문헌정보, 뉴미디어(TV, 라디오, 인터넷) 등으로 이루어지고 있다. 최근에는 정보원으로서의 소셜 네트워크 서비스나 스마트폰에 대한 연구(김성은, 이지연 2013; 임여주 2016)가 진행되기도 하였다.

일반적 환경과 모바일 상의 청소년들의 정보행태가 다를 수 있음을 제시한 선행연구들도 있었다. 예를 들면, 김성은과 이지연(2013)의 연구에서 청소년의 일상적 정보행태가 성별, 학년, 경제 수준 및 교육열에 따라 다르지 않았지만 김희섭, 이미숙, 서지웅(2015)의 중장년층의 모바일 정보 이용행태 분석연구에서는 학력, 소득, 직업 등에 따라 정보행태에 차이가 있음을 파악할 수 있었다. 특히 모바일 정보검색은 기존의 정보검색과 달리 검색장소에 제한이 없으며, 특정 상황에서 신속한 정보검색을 하며, 다양한 사이트를 사용하기보다 특정 사이트를 이용하며, 소비시간이 짧은 특성을 가지고 있다(Walsh 2012).

〈표 1〉 청소년의 정보 이용 행태에 대한 선행 연구

연구자	연구 대상	정보 요구	정보원
이연옥(2007)	(인문계)고등학생	정보 요구에 따른 도서관 서비스 개발	인적(친구, 부모교사), 인쇄(도서, 잡지 등), 인터넷, 미디어(TV, 라디오 등)
정진수(2009)	어린이, 청소년	선행 연구 분석을 통한 정보 이용의 패턴 제시	웹 자료, 도서관(사서 및 사서교사), 도서자료, 멀티미디어자료
김현경(2011)	(북한이탈)청소년	인터넷의 정보 이용 행태	인터넷
박현모, 이지연(2013)	중, 고등학생	도시, 농어촌 학생 일상 정보 행태 비교	정보의 장(학교, 운동장, 집, 카페 등)
김성은, 이지연(2013)	중, 고등학생	가상 정보 공간에서의 일상적인 활동을 위한 정보 이용 행태 분석	가상정보공간(인터넷, 실시간 채팅, SNS 등)
구정화(2015)	(한인)청소년	소외청소년의 도서관 및 정보시스템의 이용 행태 특징 분석	대인 관계(부모, 친척), 정보시스템(도서관, 도서 등)
임여주(2016)	다문화 가정 청소년	미디어 사용을 통한 정보 행태 분석	미디어(인터넷, 방송, 스마트폰 등)

개인적 및 사회적 특성도 정보이용 행태에 차이를 가져올 수 있음을 제시한 연구들도 있다. 예를 들면, 북한이탈 청소년이 교사, 학부모, 친구와의 관계에 따라 인터넷 정보를 이용하는 유형이 다르다는 연구(김현경 2011)와 다문화 가정 청소년은 학업, 여가, 외모, 자기개발 등의 정보를 해결하기 위하여 능동적으로 미디어를 사용하고 있다는 연구(입여주 2016) 등이 있다.

## 2.2 청소년의 스마트폰 및 어플리케이션 이용 행태

스마트폰을 이용한 정보 이용은 기존의 컴퓨터를 위한 정보 이용과 다른 양상을 보인다. 스마트폰을 이용한 정보검색은 컴퓨터 검색에 비해 단순하고 실시간으로 요구되는 성격의 정보를 원할 때 이용하며(Sohn et al. 2008), 특히 스마트폰의 어플리케이션을 통한 검색은 검색의 빈도가 높은 경우에 이용한다(오세나, 이지연 2012). 또한 스마트폰 어플리케이션 이용에는 성, 나이, 개인적 혁신성, 소비기술 등 다양한 요인들이 영향을 준다(Jung, Chan-Olmsted, and Kim 2013). 이전에 스마트폰은 자신을 표출하고 남에게 자신을 부각시키고자 하는 하나의 도구로 사용되었지만 이제는 생활의 일부가 되었고(Kang and Jung 2014), 뉴스, 날씨, 지도, 교통, 음악 등 우리 주변의 실생활에 필요한 다양한 정보를 검색하는 수단이었다(오세나, 이지연 2012; Kim, Chun, and Lee 2014).

스마트폰 이용이 일상화 되다보니 다양한 학문 분야에서 수많은 연구가 진행되고 있다. 광고매체로서 스마트폰 및 어플리케이션 이용 방안에 대한 연구(김주란, 이기훈, 최영균 2011)와

이용자들의 스마트폰 이용 동기에 대한 연구(박인근, 신동희 2010) 등이 대표적이다. 그렇지만 대부분의 연구는 전체 연령층 또는 대학생을 대상으로 한 연구(Jung, Chan-Olmsted, and Kim 2013; Kang and Jung 2014; 꺾지혜, 김현희 2015; Stvilia and Choi 2015)이며 청소년을 대상으로 한 연구는 스마트폰 중독에 관한 연구(신성철, 백석기 2013; 이준기, 강근모 2015)가 대다수를 차지하고, 청소년들의 스마트폰 어플리케이션을 활용한 정보이용 행태에 대한 연구는 거의 없는 편이다.

현재의 청소년들은 어린 시절부터 스마트폰에 많이 노출되어 있으므로 기존 성인의 정보 검색 행위와는 차이를 보인다(정진수 2009). 이는 청소년들에게 스마트폰은 다른 매체 보다 이용시간 크고, 다양한 정보를 접할 수 있는 주요 매체이기에 다른 연령층과 이용 동기과 이용도 및 범위가 다르다(김정기 2005). 이에 청소년이 자신의 정보 요구를 해결하기 위하여 어떠한 방법으로 스마트폰 및 어플리케이션을 이용하는지에 대한 연구가 수행될 필요가 있다.

## 2.3 모바일 활용능력

디지털 사회에서 정보를 활용하는 과정에 있어 스마트 기기에 대한 발전이 급속하게 이루어졌고, 그에 따라 디지털 활용능력(Digital Literacy)이 더욱 부각되고 있다(이애화 2015). 디지털 활용능력이란 미국의 프리랜서 작가 Glistler가 1997년 발표한 'An Excerpt from Digital Literacy'에서 처음 용어가 사용되었으며, 우리가 살고 있는 디지털 환경에서 개인은 문제를 해결 및 수행하기 위하여 기술적, 인지적, 사회적 기술이

필요하다는 것을 의미한다(Eshet-Alkalai 2004; 권성호, 김성미 2011). 이미 Humboldt 주립 대학 도서관이나 Syracuse 대학 디지털 활용능력 센터와 같은 교육 기관들은 정보 활용능력을 지도할 수 있는 실제적인 방법으로 디지털 활용능력을 인식하고 있다(Eisenberg, Lowe, and Spitzer 2004).

모바일 활용능력(Mobile Literacy)은 이러한 디지털 활용능력의 하위 개념으로 모바일 기기를 사용할 줄 아는 도구적 개념이 아닌 모바일 환경에서 활동할 수 있고 비판적으로 성찰할 수 있는 능력을 포괄하는 개념으로 정의된다(정희경 외 2015). 디지털 환경은 이용자가 다양한 방법으로 정보를 찾아 이용하는 과정에 관심을 갖게 하였고, 그 중 스마트폰을 이용해 쉽고 빠르게 정보에 접근하여 실생활에 적용할 수 있는 있는가에 대한 모바일 활용능력은 다른 디지털 활용능력보다 부각되고 있다(Walsh 2012).

### 3. 연구방법

#### 3.1 연구 질문

청소년들의 정보 이용 행태에 대한 연구는 지속적으로 수행되고 있다(김성은, 이지연 2013; 박현모, 이지연 2013; 임여주 2016; Dresang 1999; Agosto and Hughes-Hassell 2005). 하지만 모바일 정보이용 행태에 대한 연구는 대학생 및 일반인을 대상으로 한 연구(오세나, 이지연 2012; 박지혜, 김현희 2015)나 중장년층을 대상으로 모바일 정보 이용 행태를 분석한 연구(김희섭, 이미숙, 서지웅 2015)가 대부분이

고, 청소년의 모바일 정보이용행태에 대한 연구, 특히 어플리케이션에 중점을 둔 연구는 진행되지 않았다. 이에 본 연구에서 다루어진 연구 질문은 다음과 같다.

- 1) 청소년들에게 스마트폰 어플리케이션은 정보원으로 간주될 수 있는가?
- 2) 청소년들이 필요로 하는 정보의 영역은 무엇인가?
- 3) 청소년들은 정보요구 해결을 위하여 어떠한 유형의 스마트폰 어플리케이션을 사용하는가? 정보요구에 따라 사용하는 어플리케이션 유형에 차이가 있는가?
- 4) 청소년들은 정보요구를 해결하기 위한 스마트폰 어플리케이션 선정에 어떠한 점을 고려하는가?

#### 3.2 자료수집

본 연구에서는 중학교 1학년~고등학교 3학년에 해당하는 14~19세의 청소년(김성은, 이지연 2013; 박현모, 이지연 2013)을 대상으로 이들의 스마트폰 어플리케이션을 통한 일상 및 학업관련 정보요구 및 이용(Agosto and Hughes-Hassell 2005; 임여주 2016)을 이해하고자 하였다. 이를 위하여 강원도 소재 “A” 중고 병설 학교를 사례로 설문조사를 수행하였다. 본 사례조사의 연구결과는 일반화하기 어려운 점이 있지만 기존 연구에서 다루어지지 않은 정보원으로서의 어플리케이션 역할이나 정보요구를 해결하기 위한 어플리케이션 이용행태를 식별한다는 점에서 의의가 있다. 설문조사는 2017년 7월 중에 이루어졌으며, 설문조사 항목은 다음 <표 2>와 같다.

〈표 2〉 설문 문항 및 출처

유형	항목	번호	출처
스마트폰 이용 일반 현황	스마트폰 사용 기간, 어플리케이션 사용 시간	1, 2	-
어플리케이션 인식	어플리케이션 사용에 대한 인식도	3~6	이은희, 이지연(2011)
관심 분야	진로, 건강, 수업 및 학습, 여가, 관계, 일상 정보	7	이연옥(2007)
관심 분야와 관련된 어플리케이션 사용	분야별 정보, 오락, 커뮤니케이션 어플 이용 정도	8~13	고정민, 유승호(2004), 이종은(2016)
어플리케이션 선정 기준	무료, 용이, 추천, 디자인, 웹사이트, 콘텐츠 질, 리뷰, 조작성, 별점 등	14	Stvilia and Choi(2015)

스마트폰 어플리케이션에 대한 인식을 조사하기 위한 설문을 작성하는데 있어 이은희와 이지연(2011)이 스마트폰 이용 행태 및 인식 파악을 위해 사용하였던 문항을 사용하였다. 청소년들의 정보요구를 파악하기 위해서는 이연옥(2007)이 고등학생의 관심 분야 파악을 위해 실시한 11가지 분야(진로 및 직업, 대학 및 학과, 수업 및 학습, 친구 관계, 건강 및 외모, 여가활동, 사회적 이슈, 형제 관계, 이성 및 성문제, 선생님 관계, 음주 및 흡연)를 정리하여 제시한 6개 영역(진로, 건강, 수업 및 학습, 여가, 관계, 일상 정보)을 사용하였다(〈표 3〉 참조).

또한 정보요구를 해결하기 위한 어플리케이션의 이용정도를 파악하기 위해서는 이종은(2016)의 연구에서 제안된 어플리케이션의 세 가지 유형(정보, 오락, 커뮤니케이션)을 이용하였다(〈표 4〉 참조). “정보 어플리케이션”은 사용자에게 원하는 정보를 제공하는데 목적을 두며,

생활정보, 금융, 방송뉴스 등과 같은 어플리케이션을 의미한다(박준우, 박정기 2012). “오락 어플리케이션”은 쾌락적이고 감각적인 즐거움, 재미를 유발시키는데 목적을 두며, 게임, 방송, TV, VOD와 같은 어플리케이션을 의미한다(이희서, 팍나연, 이중정 2015). “커뮤니케이션 어플리케이션”은 사람들과 원활한 커뮤니케이션을 통한 관계 형성 및 유지 기능 제공을 목적으로 하며 카카오톡, 페이스북, 트위터 등과 같은 어플리케이션을 의미한다(김희웅, 이현령, 최수진 2011). 본 연구의 설문지에는 청소년들의 다양한 어플리케이션 이용에 대한 응답의 오류를 방지하고자 유형별 스마트폰 어플리케이션의 예시를 제시하였다.

정보 요구를 해결하기 위한 스마트폰 어플리케이션 선정 기준을 파악하기 위하여 Stvilia와 Choi(2015)가 제안한 7가지 요인을 이용하였다. Stvilia와 Choi(2015)의 연구에서는 대학생

〈표 3〉 정보 요구 영역 구분 (이연옥 2007)

정보 요구 영역	
▶ 진로(직업, 학과, 대학 등)	▶ 건강(외모, 건강, 음주, 흡연 등)
▶ 수업 및 학습(숙제, 성적, 평가, 학습 등)	▶ 여가(영화, 음악, TV 등)
▶ 관계(친구, 가족, 이성, 선생님 등)	▶ 일상정보(사건사고, 사회적 이슈 등)

〈표 4〉 스마트폰 어플리케이션의 구분 (이종은 2016)

유형	하위유형	예시
정보	광고	모바일 광고, 모바일 마케팅
	모바일 커머스	쇼핑, 옥션, 전자결제, 예약서비스, 주식, 은행
	교육	온라인 도서관, 가상교육, E-book, 에듀테인먼트
	삶	뉴스, 주소록 & 일정관리, 의료 및 법률 정보
	위치기반서비스(LBS)	위치추적, 텔레미테리, 디지털 물류 운반
오락	멀티미디어	VOD, AOD
	게임	게임
	방송	TV, 영화, 음악
	폰꾸미기	아바타, 벨소리&캐릭터 다운로드, 스크린세이버
커뮤니케이션	메시지	SMS, MMS, 이메일
	대화형	채팅, 화상전화
	커뮤니티	커뮤니티

을 대상으로 모바일 어플리케이션의 탐색 행위에 대해 연구를 진행하였으며 쉬운 이용, 무료, 이용 가능 여부, 콘텐츠 품질, 타인의 평가, 전문적 디자인, 비영리단체 제작, 미디어 추천의 총 7가지 요소가 어플리케이션 선정에 영향을 줄 수 있음을 제시한 바 있다.

### 3.3 자료 분석

배포된 설문지는 총 120개로 그 중 불성실한 6개의 응답을 제외하고 114개를 대상으로 분석하였다. SPSS 22.0 프로그램을 이용하여 기술통계를 활용하였고, 인구통계학적 특성(급간, 남녀간)에 따른 정보이용 행태 분석을 위해 비모수적 통계기법인 Mann-Whitney U test를 활용하였다. 분석내용은 청소년의 스마트폰 이용행태, 정보요구, 정보요구에 따른 어플리케이션 이용여부 및 이용정도, 정보요구에 따라 이용하는 어플리케이션 유형의 차이 및 어플리케이션 선정기준이다.

## 4. 연구 결과

### 4.1 스마트폰 어플리케이션 이용행태

#### 4.1.1 어플리케이션 이용시간

설문에 참여한 모든 청소년들은 스마트폰 어플리케이션을 사용하고 있었으며, 스마트폰 어플리케이션 이용시간을 조사한 결과는 〈표 5〉와 같이 나타났다. 청소년들은 평일(월~금) 189.66분, 주말(토~일) 319.54분 동안 스마트폰을 사용하여, 평일과 비교하여 주말에 129.8분 더 사용하고 있었다. 성별과 급간으로 나누어 분석한 결과 남학생들은 평일 하루 평균 157분, 주말 275분을 사용하고 있었으며, 여학생은 평일 226분, 주말 370분으로 여학생이 남학생보다 스마트폰 어플리케이션을 평일 69분, 주말 95분 더 사용하고 있는 것으로 나타났다. 중학생은 평균 평일 213분, 주말 314분, 고등학생은 평일 166.5분, 주말 325.7분을 사용하고 있었다. 즉 평일에는 중학생이 고등학생보다 평균 16분 더 사용하

〈표 5〉 청소년 스마트폰 이용 시간 (N = 114)

이용 시간	구분	인원	평균(분)	표준 편차	평균
평일 스마트폰 어플리케이션 이용 시간 (N=114)	남	61	157.89	108.30	189.66
	여	53	226.23	113.68	
	중학교	56	213.59	122.636	
	고등학교	58	166.55	104.135	
주말 스마트폰 어플리케이션 이용 시간 (N=114)	남	61	275.05	178.52	319.54
	여	53	370.75	192.90	
	중학교	56	314.16	177.08	
	고등학교	58	324.74	204.31	

고 있었으며, 주말에는 고등학생이 중학생 보다 평균 27분 더 사용하고 있는 것으로 나타났다.

4.1.2 어플리케이션에 대한 인식

청소년들의 스마트폰 어플리케이션에 대한 인

식을 조사한 결과, 청소년들은 대체적으로 스마트폰 어플리케이션을 이용하는 것에 대해 편리하고 즐거움을 느끼고 있는 것으로 나타났다 (〈표 6〉 참조). 구체적으로 “스마트폰의 어플리케이션을 이용하는 것은 편리하다.”(M=4.27)

〈표 6〉 청소년 어플리케이션 인식(N = 114)

어플리케이션 인식	구분	N	평균(M)	표준 편차	평균	표준편차
스마트폰 어플리케이션 이용은 편리하다.	남	61	4.34	.63	4.27	.68
	여	53	4.04	.74		
	중학교	56	4.23	.69		
	고등학교	58	4.31	.68		
스마트폰 어플리케이션을 이용하여 필요한 정보를 찾는 것을 즐긴다.	남	61	4.15	.83	4.10	.79
	여	53	4.04	.73		
	중학교	56	4.11	.78		
	고등학교	58	4.09	.80		
스마트폰 어플리케이션 다운로드 및 이용에 대해 잘 알고 있다.	남	61	4.23	.74	4.06	.77
	여	53	3.87	.76		
	중학교	56	4.02	.75		
	고등학교	58	4.10	.79		
스마트폰 어플리케이션을 통해 새로운 서비스에 접속하는 것을 즐긴다.	남	61	3.85	.96	3.76	.94
	여	53	3.66	.92		
	중학교	56	3.75	.98		
	고등학교	58	3.78	.92		
평균		114		4.05		

※ 리커트 5점 척도: 1=매우 아니다, 2=아니다, 3=보통이다, 4=그렇다, 5=매우 그렇다



에 대한 응답이 가장 높았으며, “어플리케이션을 이용하여 필요한 정보를 찾는 것을 즐긴다.”(M=4.10), “어플리케이션 다운로드 및 이용에 대해 잘 알고 있다.”(M=4.06) “어플리케이션을 통해 새로운 서비스에 접속하는 것을 즐긴다.” (M=3.76) 순이었다. 이는 대부분의 학생들이 스마트폰 어플리케이션을 이용하는 것이 편리하고 정보검색의 도구로 유용하게 사용하고 있음을 나타내는 것으로 이은희, 이지연(2011)의 연구결과를 뒷받침한다.

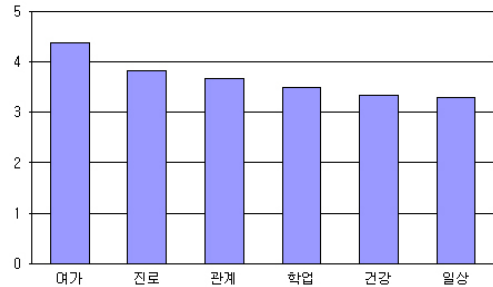
#### 4.2 청소년들의 정보요구

##### 4.2.1 정보 요구 영역

청소년들이 평소 관심을 갖고 있는 정보 요구 영역을 파악해본 결과, 여가에 대한 정보 요구(M=4.37)가 가장 높게 나타났으며, 진로(M=3.82), 관계(M=3.67), 학업 및 수업(M=3.48), 건강(M=3.34), 일상정보(M=3.30) 순으로 나타났다(<표 7> 참조). 이는 이연옥(2007)의 연구에서 나타난 진로, 수업 및 학습, 관계, 건강, 여가, 일반 정보의 순의 정보 요구 양상 뿐 아니라 박현모, 이지연(2013)의 농어촌 학생의 진로, 외모(건강), 학업 주제 순의 정보요구와도 다른 양상을 보이고 있다.

<표 7> 청소년들의 정보 요구 영역(N=114)

정보 요구 영역	평균	표준편차
여가 정보	4.37	.73
진로 정보	3.82	.78
관계 정보	3.67	.87
학업 및 수업 정보	3.48	.96
건강정보	3.34	.90
일상 정보	3.30	.86



<그림 1> 청소년들의 정보요구 영역

\* 리커트 5점 척도: 1=매우 관심 없다, 2=관심 없다, 3=보통이다, 4=관심이 있다, 5=매우 관심이 있다

##### 4.2.2 성별, 급간별 정보 요구 비교

청소년들의 남녀, 학교 급간 별 정보 요구를 비교하기 위하여 비모수 검정(Mann-Whitney U test)을 이용하여 분석하였다. 진로, 학업 및 수업, 여가, 관계 정보 요구에 있어서는 성별에 따라 통계적으로 차이가 없는 것으로 나타났다. 반면 건강정보의 경우 여학생(M=3.53, SD=.868)과 남학생(M=3.18, SD=.904) 사이에 유의미한 차이(U=1270.5, Z=-2.084, p=.037)가 있었으며, 여학생이 남학생보다 더 많은 관심을 갖고 있는 것으로 나타났다. 일상정보의 경우 남학생(M=3.46, SD=.848) 여학생(M=3.11, SD=.847)으로 유의미한 차이(U=1260, Z=-2.174, P=.030)가 있었으며, 남학생이 여학생보다 더 많은 관심을 갖는 것으로 나타났다. 중학생과 고등학생 간의 정보 요구는 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

#### 4.3 정보 요구 및 어플리케이션 이용행태

##### 4.3.1 정보 요구 영역별 어플리케이션 이용

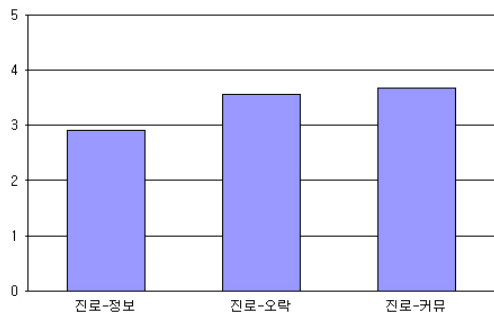
정보 요구를 해결하기 위한 어플리케이션 이용 정도를 확인하고자 Likert 5점 척도를 이용하

여 '1=전혀 사용하지 않는다.', '2=거의 사용하지 않는다.', '3=가끔 사용한다.', '4=자주 사용한다.', '5=매우 자주(항상) 사용한다.'로 조사하였다. 전체적으로 살펴보았을 때 커뮤니케이션 어플리케이션(M=3.43) 이용이 가장 빈번하였고 다음으로 오락 어플리케이션(M=3.34), 정보 어플리케이션(M=2.88) 순이었다.

정보 요구의 영역에 따라 어플리케이션 이용 현황을 살펴본 결과, 진로 정보의 경우 커뮤니케이션 어플리케이션(M=3.68)을 이용하는 경향이 가장 높았으며, 오락 어플리케이션(M=3.56), 정보 어플리케이션(M=2.90) 순으로 나타났다(<표 8> 참조). 이를 통해 청소년들은 진로 정보에 대한 요구를 해결하기 위하여 카카오톡, 페이스북, 트위터 등의 어플리케이션을 통해 교사, 친구, 부모로부터 정보를 획득하는 경향이 큰 것을 확인할 수 있었다.

<표 8> 진로 정보를 위한 어플리케이션 이용 (N=114)

	평균	표준 편차
정보 어플리케이션	2.90	.96
오락 어플리케이션	3.56	1.14
커뮤니케이션 어플리케이션	3.68	1.17

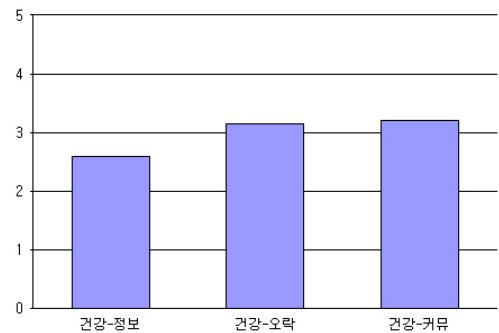


<그림 2> 진로정보를 위한 어플리케이션 이용

건강정보의 경우, 커뮤니케이션 어플리케이션(M=3.20)을 이용하는 경향이 가장 높았으며, 오락 어플리케이션(M=3.15), 정보 어플리케이션(M=2.60) 순으로 나타났다(<표 9> 참조). 이는 청소년들은 또래의 외모, 건강, 흡연, 음주와 같은 정보와 같은 경우 대화나 커뮤니티 등의 소셜 네트워크 서비스를 통한 그들만의 비공식 커뮤니케이션을 통해 정보를 해결하는 경향이 있음을 확인할 수 있었다.

<표 9> 건강 정보를 위한 어플리케이션 이용 (N=114)

	평균	표준 편차
정보 어플리케이션	2.60	1.07
오락 어플리케이션	3.15	1.15
커뮤니케이션 어플리케이션	3.20	1.18



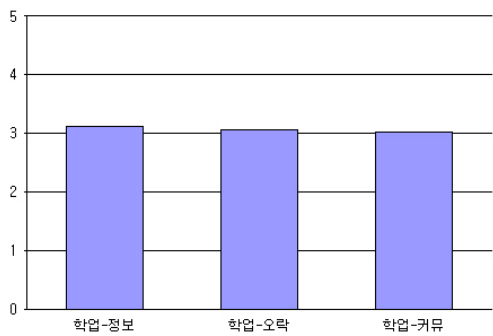
<그림 3> 건강정보를 위한 어플리케이션 이용

학업 및 수업 정보의 경우, 정보 어플리케이션(M=3.13)을 이용하는 경향이 가장 높았으며, 오락 어플리케이션(M=3.05), 커뮤니케이션 어플리케이션(M=3.03) 순으로 나타났다(<표 10> 참조). 이는 청소년들은 효율적 학습 방법에 대한 요구가 높을 뿐 더러(이연옥 2007), 수행평가

및 정기 고사 등을 준비하기 위해 신뢰할 수 있을 만한 정보를 필요로 하기 때문에 온라인 도서관, 뉴스, 법률 정보, 가상교육 등이 관련된 정보 어플리케이션을 이용하는 경향이 큰 것으로 보인다.

〈표 10〉 학업 및 수업 정보를 위한 어플리케이션 이용(N=114)

	평균	표준 편차
정보 어플리케이션	3.13	1.03
오락 커뮤니케이션	3.05	1.10
커뮤니케이션 어플리케이션	3.03	.97



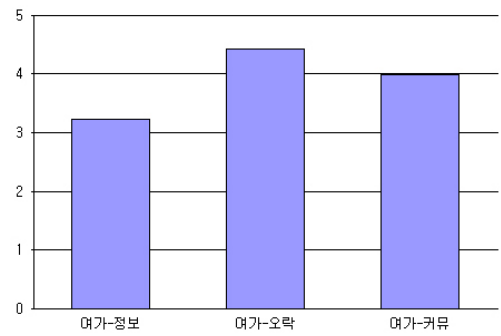
〈그림 4〉 학업 및 수업정보를 위한 어플리케이션 이용

여가 정보 요구 해결을 위하여 오락 어플리케이션(M=4.43)을 이용하는 경향이 가장 높았으며, 커뮤니케이션 어플리케이션(M=3.98), 정보 어플리케이션(M=3.22) 순으로 나타났다(〈표 11〉 참조). 청소년들이 스마트폰을 이용하는 주된 이용 목적은 상호작용과 오락이기에(조명희 외 2017), 스마트폰 및 어플리케이션의 이용 시간이 많아진 청소년들의 여가 정보 해결을 위하여 오락 어플리케이션과 커뮤니케이션 어플리케이션을 사용하는 빈도가 정보 어플리

케이션보다 상대적으로 높은 것으로 보인다.

〈표 11〉 여가 정보를 위한 어플리케이션 이용(N=114)

	평균	표준 편차
정보 어플리케이션	3.22	1.218
오락 어플리케이션	4.43	2.838
커뮤니케이션 어플리케이션	3.98	.968



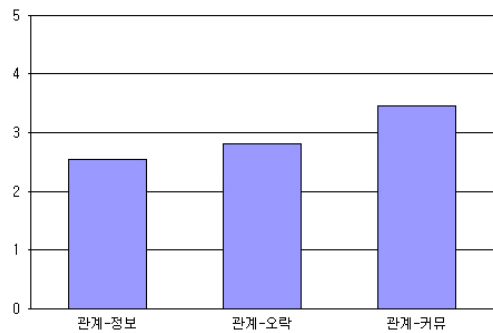
〈그림 5〉 여가정보를 위한 어플리케이션 이용

관계 정보요구 해결을 위하여 커뮤니케이션 어플리케이션(M=3.45)을 이용하는 경향이 가장 높았으며, 오락 어플리케이션(M=2.80), 정보 어플리케이션(M=2.55) 순으로 나타났다(〈표 12〉 참조). 가상 공간에서 청소년들은 자신을 새롭게 표현할 수 있는 정체성을 수 있을 뿐 만 아니라, 그룹화를 통한 소속감을 느낄 수 있기에(조혜영, 김종길 2006), 스마트폰의 커뮤니케이션 어플리케이션 이용은 가상 공간에서 청소년들에게 관계에 대한 행복감을 제공할 수 있다(김형지 외 2014). 그렇기에 청소년들이 물리 및 가상공간에 있어 관계 정보에 대한 요구를 해결하고 관계를 형성하기 위하여 소셜 네트워크 서비스와 가상 커뮤니티와 같은 커뮤

니케이션 어플리케이션의 이용이 높은 것으로 판단된다.

〈표 12〉 관계 정보를 위한 어플리케이션 이용 (N=114)

	평균	표준편차
정보 어플리케이션	2.55	1.07
오락 커뮤니케이션	2.80	1.10
커뮤니케이션 어플리케이션	3.45	1.13

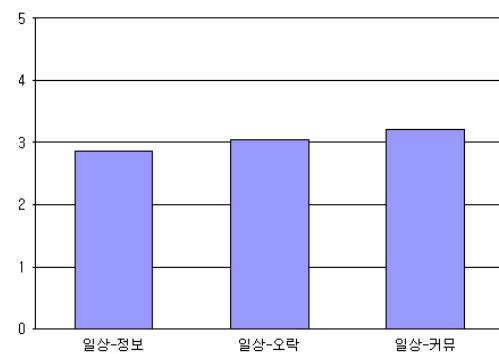


〈그림 6〉 관계정보를 위한 어플리케이션 이용

일상정보 해결을 위하여 커뮤니케이션 어플리케이션(M=3.21)을 이용하는 경향이 가장 높았으며, 오락 어플리케이션(M=3.04), 정보 어플리케이션(M=2.86) 순으로 나타났다(〈표 13〉 참조). 카카오톡, 페이스북, 트위터와 같은 커뮤니케이션 어플리케이션을 이용한 뉴스, 사건사고 등의 일상정보 요구는 이는 이용자의 편의 따른 비동시적 접근이 가능하고 다른 사람이 가지고 있는 정보에 빠르게 접근, 수정, 생산, 공유가 가능하기에(이미나, 양승찬, 서희정 2017) 청소년들의 이용 경향이 높은 것으로 판단된다.

〈표 13〉 일상 정보를 위한 어플리케이션 이용 (N=114)

	평균	표준편차
정보 어플리케이션	2.86	1.05
오락 어플리케이션	3.04	1.07
커뮤니케이션 어플리케이션	3.21	1.07



〈그림 7〉 일상정보를 위한 어플리케이션 이용

진로, 건강, 수업 및 학습, 여가, 관계, 일상 정보를 해결하기 위한 어플리케이션 이용에 대한 순위를 정리하면 다음 〈표 14〉와 같다. 청소년들은 학업 및 여가를 제외한 진로, 건강, 관계, 일상 정보에 대한 요구를 해결하기 위한 어플리케이션으로 카카오톡, 페이스북, 트위터 등과 같은 커뮤니케이션 어플리케이션을 주로 사용하고 있는 것으로 나타났다. 또한 오락 어플리케이션은 청소년들이 여가 정보를 해결하기 위하여 가장 많이 사용할 뿐 만 아니라 진로, 건강, 학업 및 수업, 관계, 일상정보 요구 해결에 있어 정보 어플리케이션 보다 선호되는 것으로 나타났다. 정보 어플리케이션은 학업 및 수업 정보 영역을 해결하기 위해 가장 많이 이용되고 있지만 모든 정보 영역에서는 다른 어플리케이션보다 가장 적게 사용되는 것으로 나타났다.

〈표 14〉 정보요구 영역별 어플리케이션 이용 순위

	진로정보	건강정보	학업 및 수업정보	여가정보	관계정보	일상정보
정보 어플리케이션	3	3	1	3	3	3
오락 어플리케이션	2	2	2	1	2	2
커뮤니케이션 어플리케이션	1	1	3	2	1	1

4.3.2 성별 및 학년별 비교

남녀, 학교 급간의 정보 영역 별 어플리케이션 이용 행태를 분석하기 위하여 비모수 검정 (Mann-Whitney U test)을 이용하여 분석하였다.

그 결과 여가정보 해결을 위한 커뮤니케이션 어플리케이션 사용에 있어 남학생(M=3.79), 여학생(M=4.21)으로 유의미한 차이(U=.313, Z=-2.054, p=.040)가 있어, 여학생들이 여가 정보를 얻기 위하여 커뮤니케이션 어플리케이션을 더 사용하는 것으로 나타났다. 반면 학교 급간별 비교에서는 각 영역에서 유의미한 차이가 없었다.

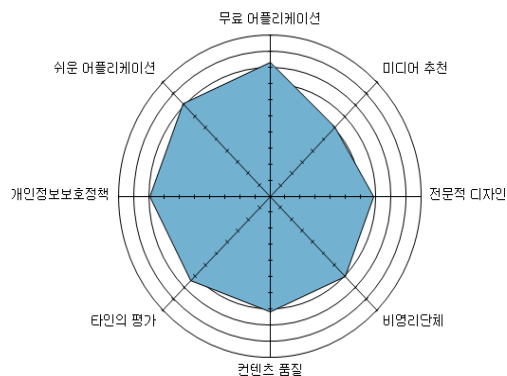
4.4 어플리케이션 선정 기준

청소년들의 정보 요구 해결을 위한 Likert 5 점 척도를 이용하여 '1=전혀 아니다', '2=아니다', '3=보통이다', '4=그렇다', '5=매우 그렇다'로 조사하였고, 청소년의 어플리케이션의 선정 기준의 결과는 〈표 15〉와 같다. 청소년들은 어플리케이션의 선정 기준으로 쉬운 어플리케이션, 무료 어플리케이션, 개인정보 보호 정책을 주요 선정 기준으로 이용하며, 높은 평가, 높은 콘텐츠 품질, 비영리단체, 전문적 디자인, 미디어 추천 순의 결과를 나타내었다. 특히 청소년들이 개인정보 보호 정책에 대한

높은 관심을 보이는 것은 개인정보 유출로 인한 많은 문제에 따른 학교 및 사회적 차원에서의 정보통신 윤리교육의 강화에 영향을 받은 것으로 보인다.

〈표 15〉 청소년의 어플리케이션 선정 기준 (N=114)

선정 기준	평균	표준편차
무료 어플리케이션	4.14	.81
쉬운 어플리케이션	4.04	.73
개인정보 보호 정책	3.96	.92
타인의 평가	3.70	.81
컨텐츠 품질	3.59	.89
비영리단체	3.52	.65
전문적 디자인	3.44	.88
미디어 추천 (SNS, 신문, 라디오)	3.05	.83



〈그림 8〉 어플리케이션 선정 기준

## 5. 논의 및 결론

청소년들의 스마트폰 어플리케이션 이용 시간이 평일 하루 평균 189분, 주말 319분으로 나타났다. 뿐만 아니라, 어플리케이션 인식도(어플리케이션 이용의 편리성, 어플리케이션 이용한 정보 찾기, 어플리케이션 다운로드 및 이용도, 어플리케이션을 통한 새로운 서비스 접속)에 대한 응답도 대부분 평균 이상으로 긍정적으로 인식하고 있었다. 청소년들에게 스마트폰 및 어플리케이션은 일상 및 학업에 있어 필수기기로 자리 잡고 있다. 이들은 각종 정보요구를 해결하기 위해 다양한 유형의 스마트폰 어플리케이션을 이용하고 있었는데 이는 어플리케이션에 대한 정보원으로서의 가치를 보여주는 것이다. 이는 기존의 이용자 정보행태 연구에서 정보원을 인적정보, 문헌정보, 뉴미디어(TV, 라디오, 인터넷) 등으로 구분하는 것에서 나아가 모바일 기술 발전에 따라 정보원의 유형을 보다 세분화할 필요성을 제시하는 것이다.

전체적으로 청소년들은 정보요구를 해결하기 위한 어플리케이션으로 커뮤니케이션, 오락, 정보 어플리케이션 순으로 활용하고 있었다. 특히 청소년들은 대부분의 정보 요구 영역에서 커뮤니케이션 어플리케이션을 이용하는 경향이 가장 높았으며, 필요한 정보를 카카오톡, 카카오프스토리, 페이스북, 트위터 등의 어플리케이션에서 교사, 부모, 학생들과의 대화나 게시글을 통해 얻고 있는 것으로 파악되었다. 또한 대부분의 정보 요구 영역에서 청소년들이 정보 어플리케이션보다 오락 어플리케이션을 더욱 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 이는 청소년의 스마트폰 이용의 주된 이용 원인이 관계 형성이

나 오락 때문인 것(조명희 외 2017)으로 추측된다. 그렇지만 최근 들어 정보와 오락을 동시에 추구할 수 있는 인포테인먼트(Infortainment)의 개념이 스마트 환경에 적용(박준우, 박정기 2012)되어 이러한 어플리케이션을 통하여도 다양한 정보를 습득할 수 있다.

세부적 정보요구에 따른 어플리케이션 이용을 살펴본 결과(〈표 16〉 참조), 청소년들은 여가정보 요구를 해결하기 위하여 오락 어플리케이션과 커뮤니케이션 어플리케이션을 매우 빈번하게 사용하고 있었다. 이는 청소년들의 스마트폰 이용의 주된 목적이 오락과 관계형성이기 때문으로 해석할 수 있다.

진로정보 요구를 해결하기 위하여 커뮤니케이션 어플리케이션을 빈번하게 사용하고 있었는데 이는 이연옥(2007)의 연구에서 보인 것과 같이 학교에서의 진로진학 정보가 학생들이 만족할 만한 정도로 제공되고 있지 않기에 친구 및 부모들에게 정보를 얻는 경향이 나타나는 것으로 판단된다. 또한 오락 어플리케이션이 진로정보 요구 해결을 위하여 사용되고 있는데, 이는 최근 들어 오락 어플리케이션의 하위 영역인 유튜브, 아프리카 TV 등과 같은 멀티미디어 어플리케이션이 개인 방송을 통해 다양한 정보에 오락적 요소를 담아 제공하여 어렵지 않게 학생들이 진로에 대한 정보를 얻고 있는 것으로 보인다.

관계정보 요구를 해결하기 위하여 커뮤니케이션 어플리케이션을 자주 사용하고 있는 것으로 나타났다. 커뮤니케이션 어플리케이션의 주목적이 사람들과 관계 형성 및 유지 기능을 목적으로 하는 것이기에 결과가 도출된 것으로 보인다.

〈표 16〉 정보요구 및 어플리케이션 이용(N=114)

순위	어플리케이션 유형	정보요구	평균	표준편차
1	오락 어플리케이션	여가정보	4.43	2.84
2	커뮤니케이션 어플리케이션	여가정보	3.98	0.98
3	커뮤니케이션 어플리케이션	진로정보	3.68	1.17
4	오락 어플리케이션	진로정보	3.56	1.14
5	커뮤니케이션 어플리케이션	관계정보	3.45	1.13
6	정보 어플리케이션	여가정보	3.22	1.22
7	커뮤니케이션 어플리케이션	일상정보	3.21	1.07
8	커뮤니케이션 어플리케이션	건강정보	3.20	1.18
9	오락 어플리케이션	건강정보	3.15	1.15
10	정보 어플리케이션	학업 및 수업 정보	3.13	1.03
11	오락 어플리케이션	학업 및 수업 정보	3.05	1.10
12	오락 어플리케이션	일상 정보	3.04	1.07
13	커뮤니케이션 어플리케이션	학업 및 수업 정보	3.03	0.97
14	정보 어플리케이션	진로 정보	2.90	0.96
15	정보 어플리케이션	일상 정보	2.86	1.05
16	오락 어플리케이션	관계 정보	2.80	1.10
17	정보 어플리케이션	건강 정보	2.60	1.07
18	정보 어플리케이션	관계 정보	2.55	1.07

일상정보 요구를 해결하기 위하여 커뮤니케이션 어플리케이션을 자주 사용하고 있는 것으로 나타났다. 이는 뉴스, 사건 사고와 같은 일상 정보와 같은 경우 커뮤니케이션 어플리케이션이 시간이 부족한 청소년들의 현실적 제약을 극복하고 정보 제공이라는 기능을 하여 청소년들의 정보 요구를 대리 충족시키는 것으로 보인다.

건강정보 요구 해결을 위하여 커뮤니케이션 및 오락 어플리케이션이 주로 사용되고 있는 것으로 나타났다. 건강정보에 대한 요구는 전체적으로 낮은 순위를 보이고 있지만, 외모에 대한 청소년의 관심이 높기에(이연옥 2007) 외모와 관련된 정보를 주로 커뮤니케이션 어플리케이션을 통해 교환하는 것으로 추측할 수 있다. 또한 건강에 대한 다양한 어플리케이션이 제공되고 있으며, 특히 외모에 대해 관심이 높은 여성

들에게 모바일 기술과 멀티미디어의 기술이 결합하여 다양한 동영상, 소비자 커뮤니티 등의 정보를 제공하기에(윤숙영, 신세영 2012) 청소년들의 커뮤니케이션 및 오락 어플리케이션의 이용이 높은 것으로 보인다.

학업 및 수업 정보 요구를 해결하기 위하여 정보 및 오락 어플리케이션의 이용이 높은 것으로 나타났다. 최근 들어 수업에 스마트 기기를 이용하는 스마트 교육이 이루어지고 있고, 수행평가에 대한 중요성이 강조되기 때문에 전자책, 온라인 도서관, 뉴스 등의 어플리케이션에 대한 이용이 있는 것으로 판단된다. 또한 학업 및 수업 정보 요구 해결에 오락 어플리케이션이 이용되는 이유는 인터넷 강의 서비스와 같은 VOD 서비스가 학생들의 주된 학습 경로로 이용(서민영 외 2011)되는 것으로 추측할

수 있다.

더 나아가 청소년들이 어플리케이션을 선정 과정을 분석한 결과, 무료이거나 이용하기 쉬운 것을 가장 중요한 요소로 고려하고 있었으며, 그 다음으로 개인정보 보호정책, 타인의 평가, 정보 품질, 비영리 단체, 전문적 디자인, 미디어 추천을 고려하는 것으로 나타났다 이는 대학생 을 대상으로 어플리케이션 선정기준에 대한 Stvilia와 Choi(2015)의 연구에서 제시한 결과 (쉬운 어플리케이션, 무료 어플리케이션, 정보 품질, 타인의 평가, 전문적 디자인, 개인정보정책, 비영리단체, 미디어 추천 순)와 주요 결정 요인(무료 어플리케이션, 쉬운 어플리케이션)은 유사함을 보였지만, 청소년들은 대학생에 비해 무료이용을 더욱 중요시하며 정보의 품질보다 디자인이나 개인정보 보호정책이나 타인의 평가에 민감한 것으로 나타났다.

본 연구결과에서 밝혀낸 청소년들의 정보요구 해결을 위한 어플리케이션 이용행태는 실무적 관점에서 어플리케이션 개발자에게 유용한 참고자료가 될 수 있다. 구체적으로 청소년들은 진로, 건강, 관계, 일상 정보를 입수하는데 있어 커뮤니케이션 어플리케이션 이용이 가장 빈번하고, 그 다음으로 오락, 정보 어플리케이션을 이용하고 있었는데, 청소년을 대상으로 이러한 정보를 제공하는 어플리케이션을 개발할 때는 커뮤니케이션 기능과 오락적 요소를 포함시키는 것이 중요함을 제시한다. 그리고 학업 및 수업정보를 제공하는 어플리케이션은 오락이나 커뮤니케이션 요소보다 수준 높은 정보를 제공하는데 중점을 둘 필요성이 있으며, 여가 정보관련 어플리케이션은 오락적 요소가 가장 중요하며, 그 다

음으로 커뮤니케이션 기능 및 정보의 품질을 고려하여야 할 것이다. 또한 정보요구의 영역에 따라 사용가능한 어플리케이션의 유형이 달랐는데 이는 상황에 맞는 적합한 어플리케이션을 선택하여 이용할 수 있도록 하는 교육의 필요성을 제시하는 것이다. 스마트폰 어플리케이션을 통한 정보이용에는 미디어인 일종인 스마트폰을 통하여 어플리케이션 및 정보를 활용한다는 점에서 미디어, 정보, 모바일 리터러시가 모두 요구된다. 따라서 이러한 부분에 대한 청소년의 역량개발을 지원하는 학교도서관의 역할이 중요하다고 볼 수 있다. 추후 연구에서는 학교도서관에서 제공하는 정보 및 디지털 리터러시 프로그램이 이러한 측면을 충분히 다루고 있는지 살펴볼 필요가 있다. 실제로 본 연구결과에서 드러났듯이 청소년들은 어플리케이션을 선정하는데 있어 콘텐츠의 품질 즉, 내용적 측면보다는 비용이나 용이성 등의 외형적 측면을 더 많이 고려하고 있었는데, 정보 및 디지털 리터러시 프로그램을 통하여 콘텐츠의 내용적 측면을 고려하도록 장려할 필요가 있다.

본 연구는 1개 중·고등학교 재학 중인 학생들을 대상으로만 조사하여 연구결과를 일반화하기 어려운 점이 있다. 또한 스마트폰의 어플리케이션 이용에 중점을 두어 어플리케이션 이외의 모바일 웹, 전화 기능 등의 사용과 같은 전반적 스마트폰 이용에 대한 연구가 진행될 필요가 있으며, 어플리케이션을 이용하여 습득하는 정보의 양적인 측면에만 조사하여 질적인 측면이나 활용도에 있어서는 추후 질적 연구를 통해 보완될 필요가 있다.



## 참 고 문 헌

- 고정민, 유승호. 2004. 국내 모바일 콘텐츠 비즈니스의 구조와 발전방향. 『사이버커뮤니케이션 학보』, 14: 49-97.
- 곽승진. 2004. 청소년 과학분야 디지털도서관의 정보서비스에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 38(4): 67-83.
- 곽지혜, 김현희. 2015. 대학생의 개인적 특성이 도서관 모바일 이용 행태에 미치는 영향 연구. 『정보관리학회지』, 32(4): 223-247.
- 구정화. 2015. 소외청소년들의 일상적 정보행태: 재미 한인 청소년을 사례로 하여. 『한국도서관·정보학회지』, 46(4): 161-190.
- 권성호, 김성미. 2011. 소셜미디어 시대의 디지털 리터러시 재개념화. 『미디어와 교육』, 1(1): 65-82.
- 김성은, 이지연. 2013. 청소년의 가상 정보 공간에서의 정보 이용 행태에 관한 연구. 『정보관리학회지』, 30(4): 155-173.
- 김정기. 2005. 청소년과 성인집단의 휴대전화 이용 특성 비교. 『한국언론학보』, 49(3): 262-290.
- 김주란, 이기훈, 최영균. 2011. 광고매체로서 스마트폰 어플리케이션 이용동기와 사용의도에 관한 연구. 『한국광고홍보학회』, 89: 229-254.
- 김현경. 2011. 북한이탈 청소년의 인터넷 활용 유형에 관한 연구. 『사이버사회문화』, 2: 1-29.
- 김형지, 김민성, 오대규, 김성태. 2014. 스마트폰 커뮤니케이션 어플리케이션 이용, 대인관계, 그리고 행복감에 미치는 영향에 관한 연구. 『사이버커뮤니케이션학보』, 31(1): 163-198.
- 김희섭, 이미숙, 서지웅. 2015. 중·장년층의 인구통계학적 특성에 따른 모바일 정보이용행태 분석. 『한국문헌정보학회지』, 49(2): 335-353.
- 김희웅, 이현령, 최수진. 2011. 모바일 앱 구매 결정에 끼치는 영향요인. 『한국전자거래학회지』, 16(4): 173-195.
- 박인곤, 신동희. 2010. 스마트폰 이용자들의 이용과 충족, 의존도, 수용자 혁신성이 스마트폰 이용만족에 미치는 영향에 관한 연구. 『언론과학연구』, 10(4): 192-225.
- 박준우, 박정기. 2012. 스마트 어플리케이션 콘텐츠 유형별 인포테인먼트 적용 방안 연구. 『한국디자인문화학회지』, 18(4): 193-202.
- 박현모, 이지연. 2013. 도시와 농어촌 청소년의 일상 정보 행태 비교 연구. 『정보관리학회지』, 30(1): 71-92.
- 서민영, 김상아, 박정은, 주민경. 2011. 메가스터디의 성공요인에 관한 연구. 『경영교육저널』, 22: 155-193.
- 신성철, 백석기. 2013. 청소년의 스마트폰 중독이 공격성에 미치는 영향. 『위기관리 이론과 실천』, 9(11): 345-362.

- 오세나, 이지연. 2012. 스마트폰 이용자들의 정보탐색행태에 관한 연구. 『정보관리학회지』, 29(1): 191-209.
- 윤숙영, 신세영. 2012. 스마트폰 뷰티 애플리케이션의 유형화. 『한국미용예술학회지』, 6(4): 133-142.
- 이미나, 양승찬, 서희정. 2017. 소셜미디어에서의 뉴스 정보 수용과 전통 미디어 뉴스 읽기의 비교. 『한국언론정보학보』, 81: 299-328.
- 이승길. 2013. 학교도서관의 스마트러닝 수업 모형 개발에 관한 연구. 『한국도서관·정보학회지』, 44(2): 27-50.
- 이에화. 2015. 디지털 리터러시 교육을 위한 디지털 역량의 개념적 특성과 한계. 『교육문화연구』, 21(3): 179-200.
- 이연옥. 2007. 고등학생의 정보요구 해결을 위한 도서관 서비스 방안. 『한국도서관·정보학회지』, 38(1): 107-134.
- 이은희, 이지연. 2011. 스마트폰을 통한 공공도서관 정보서비스의 이용자 인식에 관한 연구. 『정보관리학회지』, 28(3): 377-392.
- 이중은. 2016. 콘텐츠 유형별 모바일 어플리케이션 브랜드가 선호도에 미치는 영향. 『전문경영인연구』, 19(1): 143-164.
- 이준기, 강근모. 2015. 청소년 스마트폰 중독의 내현화 변인과 외현화 변인에 대한 메타 분석. 『청소년상담연구』, 23(1): 247-271.
- 이희서, 궤나연, 이중정. 2016. 스마트폰 앱 사용 및 추천의도 영향 요인에 관한 연구. 『한국콘텐츠학회논문지』, 15(8): 481-494.
- 임여주. 2016. 청소년의 미디어 사용을 통한 정보 행태에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 50(3): 455-490.
- 정진수. 2009. 어린이와 청소년의 정보이용에 관한 연구의 비판적 분석 I. 『한국비블리아학회지』, 20(2): 143-153.
- 정희경, 이동후, 한희정, 정수영, 설진아, 이중임, 박주연, 김아미, 최선영, 김숙, 전해정. 2015. 『모바일과 여성』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 조명희, 김정모, 류석상, 김인혜. 2017. 청소년 스마트폰 과다사용에 있어서 SNS 와 게임 집단 간 자기조절과 이용 동기의 차이. 『청소년학연구』, 24(2): 297-317.
- 조재춘, 임희석. 2012. 교수-학습 활동과 학습자의 특성을 고려한 스마트 교육 개념 모델. 『컴퓨터교육학회논문지』, 15(4): 41-49.
- 조혜영, 김종길. 2006. 청소년의 사이버커뮤니티 참여와 사회관계 특성에 관한 연구. 『한국청소년연구』, 17(1): 227-261.
- 주재욱, 정용찬, 김윤화, 오윤석. 2016. 『2016 한국미디어패널조사』. 서울: 정보통신정책연구원. 정책자료 16-11.02.

- 통계청. 2016. 『인터넷과 의존 실태조사』. 서울: 통계청.
- 황주성, 이재현, 이나경. 2010. 『모바일 인터넷으로 인한 미디어 이용패턴의 변화: 스마트폰 이용자를 중심으로』. 서울: 정보통신정책연구원. 기본연구 10-07.
- Agosto, D. E., and S. Hughes-Hassell. 2005. "People, places, and questions: An investigation of the everyday life information-seeking behaviors of urban young adults." *Library & information science research*, 27(2): 141-163.
- Dresang, E. T. 1999. "More research needed: Informal information-seeking behavior of youth on the Internet." *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 50(12): 1123.
- Eisenberg, M. B., C. A. Lowe, and K. L. Spitzer. 2004. *Information literacy: Essential skills for the information age*. Greenwood Publishing Group, 88 Post Road West, Westport, CT 06825.
- Eshet-Alkalai, Y. 2004. "Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era." *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1): 93-106.
- Jung, J., S. Chan-Olmsted, and Y. Kim. 2013. "From access to utilization: Factors affecting smartphone application use and its impacts on social and human capital acquisition in South Korea." *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 90(4): 715-735.
- Kang, S. and J. Jung. 2014. "Mobile communication for human needs: A comparison of smartphone use between the US and Korea." *Computers in Human Behavior*, 35: 376-387.
- Kim, D., H. Chun, and H. Lee. 2014. "Determining the factors that influence college students' adoption of smartphones." *Journal of the Association for information Science and Technology*, 65(3): 578-588.
- Sohn, T., K. A. Li, W. G. Griswold, and J. D. Hollan. 2008, April. "A diary study of mobile information needs." In Proceedings of the SIGCHI Conference on *Human Factors in Computing Systems* (pp. 433-442). ACM.
- Stvilia, B. and W. Choi. 2015. "Mobile wellness application-seeking behavior by college students - An exploratory study." *Library & Information Science Research*, 37(3): 201-208. doi:10.1016/j.lisr.2015.04.007
- Walsh, A. 2012. "Mobile information literacy: a preliminary outline of information behaviour in a mobile environment." *Journal of information literacy*, 6(2): 56-69.
- Westerman, D., P. R. Spence, and B. Van Der Heide. 2014. "Social media as information source: Recency of updates and credibility of information." *Journal of Computer-Mediated Communication*, 19(2): 171-183.

• 국문 참고자료의 영어 표기

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

- Hwang, J. S., J. H. Lee, and N. K. Lee. 2010. *The Change of Media Usage Patterns Due to the Mobile Internet based on the Smartphone Users*. Seoul: Korea Information Society Development Institute. Basic Research 10-07.
- Jo, Hye-Yung and Jong-Kil Kim. 2006. "A Study on Cyber Community Participation of Youth and Their Social Relations." *Studies on Korean Youth*, 17(1): 227-261.
- Jo, Jae Choon and Heui Seok Lim. 2012. "A Conceptual Model of Smart Education Considering Teaching-Learning Activities and Learner's Characteristics." *The journal of Korean Association of Computer Education*, 15(4): 41-49.
- Jo, M. H., J. M. Kim, S. S. Rhu, and I. H. Kim. 2017. "The Difference of The Self-Regulation and The Usage Motivation between The SNS and The Game Group in The Over usage of Smartphone of Adolescents." *The journal of Korea Youth Research Association*, 24(2): 297-317.
- Joo, J. U., Y. C. Jung, Y. H. Kim, and Y. S. Oh. 2016. *2016 Korea Media Pannel Research*. Seoul: Korea Information Society Development Institute. Policy data 16-11.02.
- Jung, H. K. et al. 2015. *Mobile and Woman*. Seoul: Communication Books.
- Jung, Jin-soo. 2009. "A Critical Analysis of the Studies on Children's and Adolescents' Information Seeking and Use Part I: Focusing on Information Seeking and Use for Learning." *The Journal of Korean Biblia Society for Library and Information Science*, 20(2): 143-153.
- Kim, Heeseop, Misook Lee, and Jiwoong Seo. 2015. "An Analysis of the Middle-aged Adults' Mobile Information Behavior Focused on their Demographic Characteristics." *The Journal of Korean Library & Information Science Society*, 49(2): 335-353.
- Kim, H. J., M. S. Kim, D. K. Oh, and S. T. Kim. 2014. "The Effects of Smartphone Use on Interpersonal Relationship and Happiness." *The Journal of Cyber Communication Academic Association*, 31(1): 163-198.
- Kim, H. W., H. L. Lee, and S. J. Choi. 2011. "An Exploratory Study on the Determinants of Mobile Application Purchase." *The Journal of Society For E-Business Studies*, 16(4): 173-195.
- Kim, Hyun-Kyung. 2011. "A Study on the Pattern of Internet Usage among North Korean Adolescent Refugees in South Korea." *The Journal of Cyber Society & Culture*, 2: 1-29.
- Kim, Jung-Kee. 2005. "An Examination and Comparison of Mobile Phone Uses by Adolescents

- and Adult.” *The Journal of Korea Society for Journalism & Communication Studies*, 49(3): 262-290.
- Kim, Juran, Ji-Hoon Lee, and Yung-Kyun Choi. 2011. “A Study of motivations and intentions to use smart phone application as advertising media.” *Advertising Research*, 89: 229-254.
- Kim, Sung Eun and Jee Yeon Lee. 2013. “Research on Virtual Information Grounds and the Information Use Behavior of Korean Youths.” *The Journal of Korea Society of Information Management*, 30(4): 155-173.
- Ko, Jeong-Min and Seoung-Ho Ryu. 2004. “The structure of domestic mobile contents business and its developmental direction.” *The Journal of Cybercommunication Academic Society*, 14: 49-97.
- Koo, Jung Hwa. 2015. “Every Information Practices of Isolated Adolescents: A Case Study of New Korean Immigrant Adolescents in the U.S.” *The Journal of Korean Library & Information Science Society*, 46(4): 161-190.
- Korea Statistics. 2016. *Research on Internet and reliance on Internet*. Seoul: Korea Statistics.
- Kwak, Ji-hye and Hyun-Hee Kim. 2015. “Investigating the Influence of Undergraduate Students Personal Characteristics on the Use Behavior of Library Mobiles. Information.” *The Journal of Korea Society of Information Management*, 32(4): 223-247.
- Kwak, Seung-Jin. 2004. “A Study on the Information Service of the Science Digital Library for Youth.” *The Journal of Korean Library & Information Science Society*, 38(4): 67-83.
- Kwon, Sung-Ho and Sung-Mi Kim. 2011. “Reconceptualizing Digital literacy in the Social Media Era.” *Media and Education*, 1(1): 65-82.
- Lee, Ae-Hwa. 2015. “Conceptual Characteristics and Limitations of Digital Competence for Digital Literacy Education.” *Journal of Education & Culture*, 21(3): 179-200.
- Lee, Eun-Hee and Jee-Yeon Lee. 2011. “A Study on User Perception of Public Library Information Service Using Smart Phones.” *The Journal of Korea Society of Information Management*, 28(3): 377-392.
- Lee, HeeSeo, Nayeon Kwak, and Choong-Cheang Lee. 2016. “Exploring Determinants Affecting Mobile Application Use and Recommendation.” *The Journal of Korea Contents Association*, 15(8): 481-494.
- Lee, Jong Eun. 2016. “Effects of Mobile Application Brands on Consumers’ Preference.” *The Journal of Korea CEO Association*, 19(1): 143-164.
- Lee, Jun-Ki and Keun-Mo Kang. 2015. “A Meta-Analysis on the Relations Between internal variable, external variable and youth smartphone addiction.” *The Korea Journal of Youth*

- Counselling*, 23(1): 247-271.
- Lee, Mina, Seungchan Yang, and HeeJung Seo. 2017. "Comprehension of a News Story on SNS in Comparison to the Traditional Newspaper." *The Journal of Korea Association For Communication And Information Studies*, 81: 299-328.
- Lee, Seung Gil. 2013. "A Study on the Development of Instructional Model for Smart Learning in the School Library." *The Journal of Korean Library & Information Science Society*, 44(2): 27-50.
- Lee, Yeon-Ok. 2007. "School Library Information Services for Satisfying Academic high School Students' Information Needs." *The Journal of Korean Library & Information Science Society*, 38(1): 107-134.
- Lim, Yeo Joo. 2016. "A Study of Young Adults' Information Behavior and Media Use: Focusing on the Children of Families with Immigration Background." *The Journal of Korean Society For Library and Information Science*, 50(3): 455-490.
- Oh, Sena and Jee-Yeon Lee. 2012. "A Study on Information Searching Behavior of Smart Phone Users." *The Journal of Korea Society of Information Management*, 29(1): 191-209.
- Park, Hyun mo and Jee Yeon Lee. 2013. "A Comparison Study of the Everyday-Life Information Behaviors of Urban and Rural Adolescents." *The Journal of Korea Society of Information Management*, 30(1): 71-92.
- Park, In-Kon and Dong-Hee Shin. 2010. "Using the uses and Gratifications Theory to Understand the Usage and the Gratifications of Smartphones." *Journal of Communication Science*, 10(4): 192-225.
- Park, Joon Woo and Jeong Kee Park. 2012. "The Study on Infotainment Applying Plan in Each Smart Application Contents Type." *The Journal of Korean Society of Design Culture*, 18(4): 193-202.
- Seo, M. Y., S. A. Kim, J. E. Park, and M. K. Ju. 2011. "A Case Study on the Megastudy." *Management and Information Review*, 22: 155-193.
- Shin, Sung Chul and Seok Kee Baek. 2013. "The Influence of Adolescents' Smartphone Addiction on Aggression." *Crisisonomy*, 9(11): 345-362.
- Yun, Suk-Yeong and Sae-Young Shin. 2012. "A Study of the Beauty Application Typology on Smart Phone." *Journal of the Korean Beauty Art Society*, 6(4): 133-142.