

사회적 관점에서의 정보행동 연구에 관한 일 고찰*

- 정보세계이론을 중심으로 -

A Reflection on Social Perspective of Information Behavior: Around the Theory of Information Worlds

박 성 재 (Sungjae Park)**

목 차

- | | |
|--------------------|------------------|
| 1. 서론 | 4. 연구 분석 결과 및 논의 |
| 2. 정보세계이론 | 5. 결론 및 한계점 |
| 3. 연구방법 및 분석 대상 논문 | |

초 록

본 연구의 목적은 사회적 관점에서 정보행위를 분석하는 이론 중의 하나인 정보세계이론에 대한 이해와 활용도를 높이는 데 있다. 정보세계이론에 대한 이해를 위해 해당 이론을 적용한 박사학위논문을 수집 분석하여 이론의 적용과 방법론에 대해 분석함으로써 이론적 함의를 제시했다. 정보세계이론은 2008년 Burnett과 Jaeger에 의해 제시된 이후 14편의 박사학위논문에서 사용되었다. 이론을 구성하는 개념은 사회적 유형, 사회적 규범, 정보가치, 정보행위, 경계로 이들 개념은 상호배타적으로 정보세계를 구성하기보다는 개념 간의 상호작용을 통해 지속적으로 영향을 미치면서 행위를 생산하고 통제한다. 정보세계이론을 적용한 연구는 양적 연구보다는 질적 연구를 기반으로 이루어지며 이론을 구성하는 주요 개념들에 대한 분석과 그 상호작용을 분석하기 위해 인터뷰와 내용분석이 주로 사용되는 것으로 나타났다. 본 연구를 통해 정보세계이론이 한국 문헌정보학 연구에 활용됨으로써 정보행위 분석의 지평을 넓히는데 기여할 것으로 기대된다.

ABSTRACT

The purpose of this study is to introduce the Theory of Information Worlds which analyzes information behaviors in the social perspective. This study analyzed dissertations using the theory to provide the understanding of the theory and suggest theoretical implications. The theory was developed by Burnett and Jaeger in 2008, and since then it was applied in 14 dissertations. Key concepts of the theory include social norms, social types, information value, information behavior, and boundaries. These concepts are intervened in the process of creation and control of behavior through interaction each other. Qualitative research was adopted in more research rather than quantitative research: especially interview and content analysis were applied. It is expected that the spectrum of information behavior research in Korea is broaden and deeper through this study.

키워드: 정보세계이론, 사회적 유형, 사회적 규범, 정보가치, 정보행위, 경계

Theory of Information Worlds, Social Types, Social Norms, Information Value, Information Behavior, Boundaries

* 본 연구는 한성대학교 학술연구비 지원과제 임.

** 한성대학교 크리에이티브인문예술대학 도서관정보문화트랙 부교수

(spark@hansung.ac.kr / ISNI 0000 0004 6338 4953)

논문접수일자: 2022년 1월 22일 최초심사일자: 2022년 2월 12일 게재확정일자: 2022년 2월 23일

한국문헌정보학회지, 56(1): 425-447, 2022. <http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2022.56.1.425>

* Copyright © 2022 Korean Society for Library and Information Science

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>) which permits use, distribution and reproduction in any medium, provided that the article is properly cited, the use is non-commercial and no modifications or adaptations are made.

1. 서론

인간 행동에 대한 연구는 다양한 학문분야에서 다루어지는 주제 중의 하나이다. 특히, 인간 행동의 원인을 탐구하는 연구는 그 기원이 생물학적 특성에 기인한 것인지 아니면 사회문화적인 환경의 영향에 의한 것인지를 밝히고자 한다. 인간 행동의 하나인 정보행위 또한 행동의 원인에 대해 다양한 측면에서 접근하고 있는데, Koo(2016)는 인지적 접근, 정서적 접근, 사회적 접근으로 이를 구분하였다. 인지적 접근으로 Taylor(1968)의 질의협상모형(Question-Negotiation Model)이나 Kuhlthau(2004)의 정보탐색과정모형(Information Seeking Process (ISP) Model) 등이 있다. 이외에도 Dervin(1983)의 의미생성(sense-making) 이론이나 Belkin(1980)의 이상지식상태(ASK: Anomalous State of Knowledge) 등이 이용자 행동연구에 있어서 인지적 접근법을 채택한 연구라 할 수 있다. 인지적 접근과 유사하게 취급되기도 하는 정서적 접근법으로 Nahl(2005)의 정서부하이론(Affective Load Theory)이 있다. 마지막으로 사회적 접근으로 Savolainen(1995)의 일상생활 정보추구(Everyday Life Information Seeking)와 Chatman(1996)의 정보빈곤(Information Poverty), Granovetter(1983)의 소셜 네트워크 이론(Social Network Theory), Pettigrew(1999)의 정보장(Information Grounds) 등 다양한 이론들이 있다.

정보행위에 대한 여러 측면 중에서 본 연구는 사회적 측면을 중심으로 정보행위를 분석하는 이론 중의 하나를 설명하고자 한다. 사회적 측면에서의 정보추구 행위연구는 아리스토텔

레스가 설파한 '인간은 사회적 동물'이라는 인간의 특성을 기반으로 한다. 인간은 독립적인 개체로 혼자 살아갈 수 없고 끊임없이 다른 사람과 사회적 관계를 맺으며 그 관계 속에서 삶을 영위한다. Goffman(1982)이 강조한 '사회적 상호작용'이 인간의 행동에 영향을 미치고 내재화되어 행동으로 발현된다는 것이다. 사회적 활동 중의 하나인 정보추구행위는 개인적 특성으로 분석될 수 있지만 정보행동은 사회성이 내재되어 있고 정보의 가치 또한 사회적으로 결정된다는 점에서 사회적인 맥락에서 분석될 필요가 있다(Burnett, 2009, 696). 특정 정보가 일반적으로 매우 유용하다고 할지라도 특정 사회에서는 그 정보가 받아들여지지 않고 활용되지 않을 수 있다(Chatman, 2000). 다른 예로 사람이 지식의 부족을 인식하는 것은 단지 개인의 인지 문제를 넘어서서 사회문화적인 문제에 기인한다. 즉, 개인의 차원을 떠나 사회적으로 중요하게 받아들여지는 것이 무엇인지에 따라 지식의 부족 문제를 경험하게 되는 것이다(Burnett & Jaeger, 2008; Jaeger & Burnett, 2010).

따라서 사회적 측면에서 인간 행동을 분석하는 연구는 개인의 행동뿐만 아니라 사회가 공유하는 가치와 그 방식에 대한 이해를 제공한다는 점에서 의미가 있다. 본 연구는 Burnett과 Jaeger의 정보세계이론(Theory of Information Worlds)을 중심으로 정보행위의 사회적 측면을 분석하는 방법과 연구의 결과를 논하고자 한다. 정보세계이론을 적용한 학위논문을 대상으로 연구결과에 나타난 정보세계이론의 주요 개념들을 살펴보고 이론의 방법론적 적용에 대해 분석함으로써 이론에 대한 깊이 있는 이해를 제공하고자 한다.

2. 정보세계이론

2.1 정보세계이론의 이론적 기반

정보세계이론은 2008년 Burnett과 Jaeger의 Information Research 저널의 논문으로 소개된 후, "Information worlds: Social context, technology, and information behavior in the age of the Internet"이라는 단행본을 통해 이론에 대한 자세한 소개와 적용에 대한 논의가 소개되었다. 이 이론은 미국의 정보학자 Chatman의 규범적 행위이론(Theory of normative behavior)과 독일의 철학자 Habermas의 'Lifeworld' 개념을 기반으로 하고 있다. Chatman은 작은세계이론(small world theory)과 규범적 행위이론(normative behavior theory)을 통해 인간의 사회적 환경이 정보추구행위에 직접적인 영향을 미치고 있음을 밝혔다. 이들 이론을 통해서 Chatman이 언급하고 있는 사회적 관점에서의 정보추구행위 요인은 다음 4가지로 설명될 수 있다(Burnett, Besant, & Chatman, 2001).

- 사회적 규범(social norms)
- 사회적 유형(social types)
- 세계관점(worldview)
- 정보행위(information behavior)

Chatman의 작은세계 이론은 그 이름에서 알 수 있듯이, 그녀의 이론은 사례로 제시되는 작은 커뮤니티, 예를 들면 대학 청소부나 수감자 커뮤니티 구성원들의 정보추구행위 과정에서 작동하는 요인들을 분석한 것이다. 이러한 요인들이 일부 사례로부터 도출되었지만 다른 커

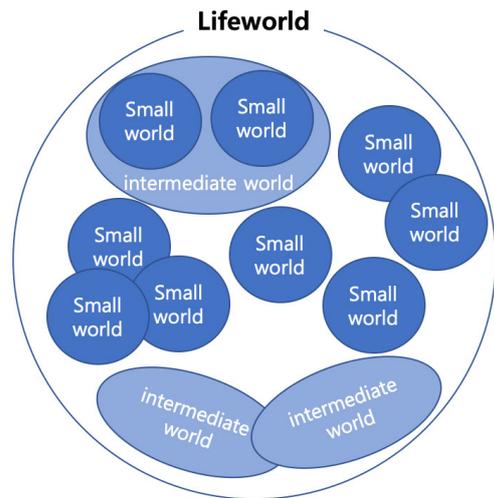
뮤니티에도 적용가능하다는 점에서 이론의 의미와 가치가 크다고 할 수 있다(Woods, 1993). 그러나 작은세계 이론은 정보행위에서 발견되는 다양한 양상들을 설명하는데는 한계가 있다(Jaeger & Burnett, 2010). 작은세계는 고립된 세계라기보다는 다른 작은세계와 지속적으로 상호작용하는, 연결된 사회 네트워크의 한 부분이라는 점에서 정보행위 분석에 있어서 다른 작은세계와의 상호작용에 대한 분석과 함께 그 과정에서 발견되는 특징을 설명하는 요인들이 추가될 필요가 있다. Chatman의 이론이 정보세계이론의 기본이 되는 이유 중의 하나는 이론개발자 중의 한 명인 Gary Burnett의 기존 연구 중의 일부가 Chatman과 공동으로 진행하였거나 Chatman의 이론에 기반 한 연구를 진행했기 때문이다. 따라서 정보세계이론과 작은세계이론, 규범적 행위이론은 사회문화적 관점에서 정보행위를 분석하고자 한다는 점에서 이론적 기반이 동일하다고 할 수 있다.

Chatman의 작은세계 개념과는 다르게 Habermas는 생활세계(Lifeworld) 개념을 통해 사람들 간의 사회적 상호작용을 설명하고 있다. 의사소통 행위이론에서 제시된 생활세계는 사람들이 일상 생활을 영위하는 거시적 세계로, 소수의 작은세계에서만 공유되는 것이 아닌 생활세계의 전 구성원이 공유하는 세계를 의미한다. 사회학적 기반에서 제시된 Habermas의 이론이 정보추구행위를 연구하는 정보세계이론에서 활용될 수 있는 이유는 Habermas의 이론의 핵심개념 중의 하나인 공론장(public sphere)에서 찾을 수 있다. 체계(system)에 의한 생활세계의 식민지화를 제한하기 위해서는 공론장이 원활하게 작동해야 하고 이 과정에서 참여

자가 자신의 의견을 피력할 수 있는 동등한 기회를 가지고 있어야 한다(Habermas, 1991). 체계모니를 가진 참여자가 공론장에서의 토론을 지배하거나 다른 참여자의 발언 기회를 박탈한다면 공론장은 제대로 역할을 하지 못하고 생활세계는 식민지화됨과 동시에 억압적 지배구조를 생산하게 된다. 따라서 공론장에서는 원활한 소통이 요구되고 정보에 대한 접근과 교환의 활성화는 이러한 소통을 활발하게 한다는 점에서 정보의 역할이 중요하다(Jaeger & Burnett, 2020, 28). 생활세계 개념은 체계와 대비되는 인간 행동 전반을 포함한다는 점에서 Habermas가 주장하는 공론장이나 생활세계의 개념은 개별적인 인간의 정보행동을 분석하는데 유용한 모델이 될 수 없다는 지적이 있다. 그러나 정보 공유와 소통이 공론장을 형성하는 중요한 요소라는 점과 개인의 행동을 제한하는 체계 개념의 사용은 규범적 정보행위와 연결된다는 점에서 두 이론은 연결가능성을 내포하고 있다.

〈그림 1〉과 같이 생활세계는 다양한 작은세계와 중간세계를 포함하고 있다. 각각의 작은세계는 정보행위 과정에서 고유의 규범이 작동을 한다. 어떤 작은세계는 다른 세계와 규범을 공유하기도 하고 서로 연결되지 않고 독립적인 세계로 존재하기도 한다. 작은세계는 중간세계의 일부임과 동시에 중간세계와는 독립적으로 존재하기도 한다. 생활세계는 중간세계를 포함하고 중간세계는 다시 다양한 다른 중간세계와 동일한 규범을 공유하기도 한다. 정보행위가 발생하는 환경은 크고 작은 세계로 구성되어 있고 이들 세계는 위계를 가지고 서로 상호작용하고 있다는 점을 정보세계이론은 기반으로 하고 있다.

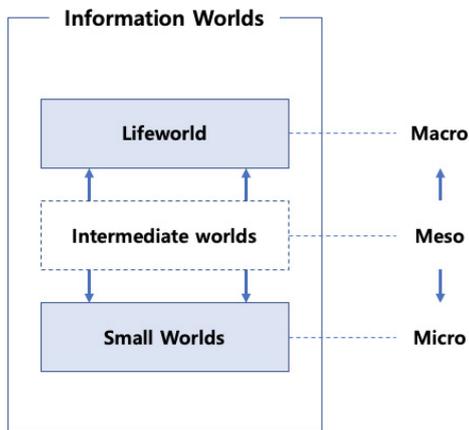
앞서 제시된 생활세계에서는 공통의 규범을 찾기가 쉽지 않고 분석의 단위가 지나치게 크다는 점에서 분석과정에서 고려되어야 할 요소들이 많아짐으로써 결론도출이 어렵다는 한계점이 있다. Burnett과 Jaeger는 정보를 바라보는 관점에 있어서 작은 사회적 단위로 보는 시각과 좀 더 큰 사회적, 정치적 과정에서 바라보는 관점 사이의 차이를 “대협곡 차이(canyonesque gaps)”(2010, 1)라고 지칭하였고 정보세계이론을 통해 두 세계, 즉 작은세계와 생활세계를 연결하고자 하였다.



〈그림 1〉 정보세계를 구성하는 세계들

Chatman과 Habermas의 이론은 각각이 가지고 있는 장점이 있지만 한계점도 가지고 있다. 따라서 Burnett과 Jaeger(2008)는 두 이론을 통합함으로써 각각이 가진 단점을 보완하는 이론인 정보세계이론을 제안하였다. 즉, Chatman의 이론에서 나타나는 작은세계의 한계성을 Habermas 이론을 통해 더 큰 세계로 확장을 하

고 있다. 또한 Habermas 이론이 가지고 있는 현실 적용의 한계성을 Chatman이 제안한 모델을 통해 적용가능성을 넓힐 수 있는 새로운 이론을 제시하고 있는 것이다. 또한 신제도주의학파(New Institutionalism)에서 강조하는 거시적인 수준과 미시적인 수준을 연결하는 중간단계의 세계를 이론에 포함함으로써 이론의 확장성과 활용도를 높이고 있다.



<그림 2> 정보세계의 위계

2.2 정보세계이론의 구성 개념

정보세계이론은 사회적 규범(social norms), 사회적 유형(social types), 정보가치(information value), 정보행위(information behavior), 경계(boundaries)라는 5개의 핵심개념으로 구성되어 있다. 이들 중 사회적 규범, 사회적 유형, 정보행위 개념은 Chatman의 이론에서 차용하였다. 앞서 제시된 Chatman의 세계관(worldview) 개념은 정보세계이론에서 정보가치로 대체되었다. 그리고 작은세계 간의 상호작용 개념으로 작은세계가 만나는 지점인 '경계' 개념을 추

가하였다. 각 핵심개념에 대한 설명은 다음과 같다.

2.2.1 사회적 규범

Chatman의 이론에서 핵심적인 개념 중의 하나인 사회적 규범은 '개인이 속한 사회적 세계 안에서 다수의 구성원들에 의해 합의되고 인정되는 행동의 규범으로서, 개인이 옳고 그름을 판단하는 기준'이다(이지수, 2019, 87). 사회적 규범은 작은세계에 속한 구성원이 다른 구성원에게 받아들여질 수 있는 방식으로 행동하는데 영향을 미친다. 예를 들면, 옷을 입는 방식이나 대화의 방식 등이 사회적 규범으로 정의되고 구성원들은 규범에 따라 행동하게 된다. 학술대회에서 발표자는 주어진 시간 동안 발표 내용을 전달해야 한다. 이러한 발표시간은 학술대회자료집이나 포스터에 명시되고 발표자는 이를 따른다는 점에서 하나의 규범이라 할 수 있다. 성문화된 형태로 제시되기도 하지만 문서로 제시되지 않고 사회 구성원이 암묵적으로 인정하는 규범 또한 존재한다. 남자 국회의원은 양복을 입고 의원선서를 하는 규범을 따르지 않고 면바지에 갓 없는 상의를 입고 나타난 국회의원에게 다른 의원들의 비난과 항의가 있었던 사건은 암묵적 규범이 작동한 예라 할 수 있다.

2.2.2 사회적 유형

사회적 유형은 개인이 속해 있는 사회적 세계 안에서 개인을 정의하기 위해 부여하는 분류를 의미한다(Jaeger & Burnett, 2010). 사회적 유형의 예로 직업을 들 수 있다. 직업은 인간이 생계활동을 위해 지속적으로 참여하는 사회

활동의 일환으로 그 직업에 맞는 사회적 역할을 담당한다. 직업이 명시적인 사회적 유형인 반면에 다른 구성원들에 의해서 특정한 부류로 구분되어지는 '부여된 유형'을 가지게 되는 경우도 있다. 예를 들면, 도서관 사서가 제공하는 정보는 믿을 만하다는 인식이 사회적으로 받아들여지는 것이 사회적 유형화의 한 예이다. 정보의 신뢰성을 확보한 도서관 사서는 그 역할에 맞게 계속적으로 작은세계로부터 신뢰성을 확보하기 위한 전략을 구사하게 된다. 이렇듯 구성원은 자신의 사회적 유형을 인지하고 유형에게 요구되는 행동을 하게 되는 것이다. 사회적 규범과 같이 외부적으로 주어졌지만 개인에 의해 인지되고 내면화됨으로써 개인의 행동을 규정하는 중요한 요소로 작동을 하게 되는 것이다.

2.2.3 정보가치

정보의 가치는 사회적 세계가 공유하는 정보의 중요성에 대한 이해로 정의될 수 있다(Jaeger & Burnett, 2010). Chatman의 세계관에 대해 Jaeger와 Burnett(2010)은 두 가지 문제를 제기한다. 먼저 세계관이라는 개념은 철학, 언어학, 문학 등 다른 많은 분야에서 사용되고 있지만 아직까지도 공통된 정의가 존재하지 않는다는 점이다. 다음으로 세계관은 오랜 기간 동안 누적되고 발전해온 문화적 산물이라는 점에서 정보행동 연구의 맥락과 같이 하지 않는다고 비판했다. 따라서 세계관이라는 개념 대신 정보가치 개념을 제안하고 있는 것이다. 정보가치의 사회적 개념은 정보 자체가 가지고 있는 가치를 의미하기 보다는 정보에 대해서 특정 사회 구성원이 얼마 만큼의 가치를 부여하고

어떤 정보를 가치 있는 것으로 보는 지로 정의될 수 있다. 사회적 가치라는 점에서 동일한 정보에 대해서 서로 다른 작은세계는 다른 중요성을 부여하고 가치 있는 정보에도 차이가 있을 수 있다.

2.2.4 정보행동

정보행동은 사회적 세계의 구성원들에게 접근 혹은 이용 가능한 정보와 이와 관련된 다양한 활동이나 행동을 의미한다(Jaeger & Burnett, 2010). 1981년 T. D. Wilson에 의해 제시된 정보행동 개념은 정보학 분야에서 다양하게 정의되고 사용되고 있다. 초기 정보행동 연구는 정보요구와 정보활용에 초점이 맞추어져 있었다면 점차 연구의 범위가 확대되어 정보를 추구하는 행위의 과정이나 정보행위의 원인을 분석하는 연구가 수행되고 있다. 이러한 정보획득과 관련된 연구 이외에도 정보를 획득하는데 있어서의 장애요인들, 즉 정보 빈곤(information poverty)을 야기하는 원인에 대한 연구(Chatman, 1996)나 정보를 회피하는 혹은 정보에 대해 어떠한 행동도 하지 않는 정보회피(information avoidance)도 정보행동의 하나로 간주되어 연구되고 있다.

2.2.5 경계

경계는 정보세계가 서로 접촉하는 지점으로 의사소통과 정보교환이 발생하는 장소를 의미한다. 개인과 연관된 다양한 정보세계가 존재하듯이 다양한 경계가 만들어질 수 있다. Skinner(2015)는 도서관에서 업무를 수행하는 사서로서의 정보세계와 학술대회에 참가한 전문가로서의 사서의 정보세계는 서로 다른 세계를 구

성하고 이 두 세계간의 경계가 만들어진다는 점을 예로 들어 설명하고 있다. 바로 이 두 세계간의 정보교환이 이루어지는 곳이 그 경계이다. 학술대회에서 참가한 사서는 새로운 정보를 학습하게 되고 배운 정보를 업무 현장에서 사용함으로써 정보활용이라는 정보행동으로 연결이 되는 것이다(Skinner, 2015, 17).

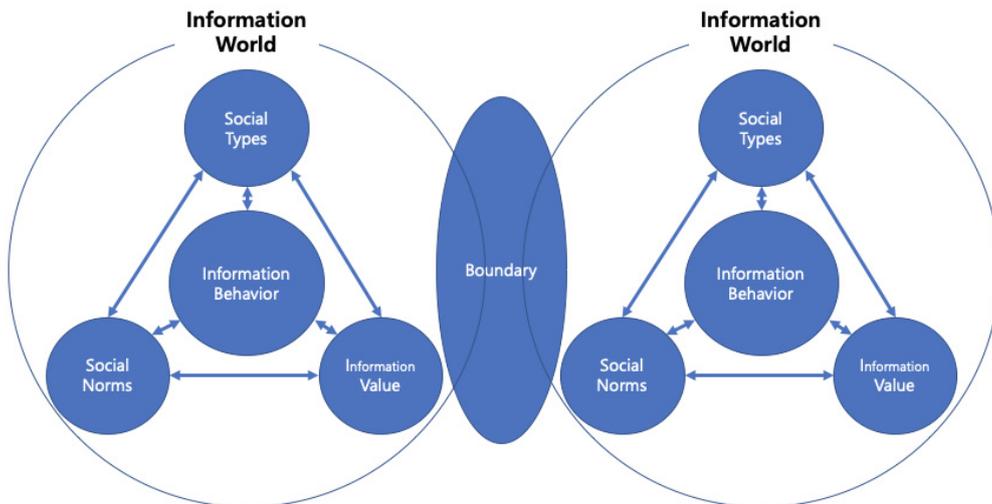
2.3 상호작용

앞서 언급한 정보세계이론의 핵심개념들은 독립적으로 존재하기 보다는 개념들 간의 상호작용을 통해 상호 영향관계를 형성하고 있다. 사회적 규범이 사회적 유형과 구별되어서 행동에 독립적인 영향을 미치는 것이 아니라 두 개념 간의 상호작용을 통해 규범이 유형을 정하거나 유형이 규범을 정하고 또한 정해진 유형과 규범에 따라 인간의 행동이 규정되기도 한다. 또한 서로 다른 두 정보세계는 경계에서 상

호작용이 일어나기도 한다. 따라서 정보세계이론을 적용하여 정보적인 관점에서 인간행위를 분석하고자 한다면 이론을 구성하는 핵심개념에 기반한 이론적용과 분석뿐만 아니라 개념들 간의 상호작용 효과를 고려한 연구가 요구된다. Warrall(2014)의 온라인 환경에서의 디지털 도서관 역할에 대한 연구, Skinner(2015)의 할렘 공공도서관 관장 Ernestine Rose에 대한 분석, Lee(2016)의 트위터에서 행해지는 정치적인 발언에 대한 연구, Hollister(2016)의 MMORPG 상에서의 정보행동 연구가 이러한 상호작용을 잘 분석하고 있다고 할 수 있다.

2.4 정보세계이론의 명제

이론에 대한 다양한 정의가 있지만 일반적으로 받아들여지는 정의는 어떤 현상을 설명하는 개념들과 명제(proposition)들의 체계적인 집합이라 할 수 있다. 이론을 구성하는 요소인 명제는



<그림 3> 정보세계 구성요소들 사이의 상호작용

구성개념들이 어떠한 관계를 맺고 어떻게 현상을 설명하는지를 기술한 것이다. Meleis(1991)는 “명제는 이론의 핵심이다”(p. 218)라고 명제의 중요성을 강조하면서 명제가 연구문제를 구성한다고 하였다. Chatman(1996) 또한 이론을 개발하는데 있어서 ‘명제는 증명가능성에 있다는 점에서 가치가 있고 이것이 이론을 강화시키기도 혹은 약화시키기도 한다(p. 198)’는 점을 들어 이론에 있어서 명제가 중요함을 언급했다. 앞서 제시했듯이, 정보세계이론은 사회적 유형, 사회적 규범, 정보가치, 정보행위, 경계라는 5개의 개념으로 구성되어 있다. 이들 개념들 간의 관계를 바탕으로 한 명제가 이론가들의 출판물에 나타나 있지는 않지만 Anderson(2016)은 이론가 중의 한 명인 Gary Burnett과의 대화를 통해 5개의 이론적 명제를 찾아 다음과 같이 제시하였다(p. 37).

- (1) 정보세계의 구성원은 사회적 드러냄이나 관측가능한 행동의 적절함에 대해 집단적으로 그 의미를 공유하는 경향이 있다. 그러므로 정보세계 구성원들의 행위와 실천은 서로를 모방하는 경향이 있다.
- (2) 정보세계에서 개인의 역할은 개인이 세계에서 유형화된 혹은 같은 세계의 다른 구성원에 의해 인식되어지는 방식과 관련이 있다.
- (3) 정보세계 구성원들은 그들 세계의 어떤 측면들이 관심을 받기 충분할 만큼 중요한지 혹은 그렇지 않은지에 대한 이해를 공유하는 경향이 있다. 또한 그 세계를 구성하는 정보가치와 어떤 대상이나 행위의 의미에 대한 이해를 공유한다.

- (4) 정보세계의 구성원들은 정보 활용이나 교환, 저장과 관련하여 어떤 행위, 실천, 활동들이 가장 적절한지에 대한 공통의 이해를 가지는 경향이 있다.
- (5) 정보세계는 독립적으로 존재하지 않고 서로 다른 세계와 다양한 방식으로 상호작용한다. 여러 정보세계는 세계가 만나는 경계에서 서로 연결되거나 분리된다. 즉, 정보와 그 가치, 행위는 그 경계를 쉽게 이동하기도 혹은 단절되기도 한다. 세계 간의 상호작용은 동의와 강화 혹은 갈등의 양상으로 나타난다.

3. 연구방법 및 분석 대상 논문

3.1 연구방법

본 연구는 2008년 정보세계이론이 소개되고 난 후에 학위논문에서 이론이 어떻게 활용되었는지를 분석함으로써 이론에 대한 이해와 적용에 대해 논의를 하는데 목적이 있다. 연구 목적을 위해 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

- 연구문제 1. 정보세계이론을 적용한 연구들은 어떤 정보세계를 대상으로 하고 있는가?
- 연구문제 2. 정보세계이론을 적용한 연구를 수행하기 위해 적용한 방법론은 무엇인가?
- 연구문제 3. 정보세계이론을 적용한 연구 결과는 무엇인가?

연구수행을 위한 첫 번째 단계로 분석대상 학위논문을 수집하였다. 정보세계이론을 적용한 박사학위논문을 찾기 위해 석박사학위 논문 학술 데이터베이스 중의 하나인 ProQuest Dissertations and Theses(PQDT)를 대상으로 논문검색을 실시했다. 'theory of information worlds'를 검색어로 한 검색결과, 2020년까지 총 24편의 학위논문이 해당 키워드를 가진 것으로 나타났다. 검색된 학위논문이 정보세계이론을 활용한 논문인지 여부와 연구문제를 해결하기 위한 분석을 포함하고 있는지를 파악하기 위해 일차적인 분석을 진행하였다. 일차분석 과정에서는 Kumasi, Charbonneau, Walster(2013)가 제안한 다음 7가지 이론 활용 수준을 적용하였다.

- ① Theory positioning: 이론의 이름만을 제시한 경우
- ② Theory dropping: 이론에 대해 아주 간략한 소개
- ③ Theory diversification: 이론에 대한 중간 수준의 소개
- ④ Theory conversation: 한 이론에 대한 중점적인 설명
- ⑤ Theory application: 이론의 적용
- ⑥ Theory testing: 이론 적용을 통한 평가
- ⑦ Theory generation: 새로운 이론의 개발

3.2 분석 대상 논문

본 논문에서는 정보세계이론을 적용한 논문에서 사용된 방법론을 함께 다룬다는 점에서 5수준, 6수준, 7수준에 해당하는 학위논문만을

대상으로 하였다. 총 24편 중에서 이러한 분석대상 논문 선정 조건을 만족하는 학위논문은 14편으로 나타났고 논문의 간략 정보는 <표 1>과 같다.

정보세계이론은 2008년 논문, 2010년 단행본으로 출판된 이후, 2013년부터 2018년까지 지속적으로 학위논문에 활용되고 있는 것으로 나타났다. 정보세계이론이 학위논문에 처음 사용된 경우는 다운증후군 커뮤니티의 정보이용 행태를 분석한 Gibson(2013)의 연구이다. 이론을 개발한 이론가 중의 한 명인 Gary Burnett이 교수로 재직 중인 플로리다주립대학에서 학위를 받았고 또한 그가 논문심사위원회 위원으로 참여했다. 전체 14편의 학위논문 중에서 9편의 논문이 플로리다주립대학교 박사학위논문으로 가장 많은 비중을 차지하고 있다. 여기에 또 다른 이론가 중의 한명인 Paul Jaeger가 교수로 재직 중인 매릴랜드대학교 학위논문 1편을 더하면 전체 학위논문 중에서 71.4%가 이론가들이 교수로 재직 중인 대학에서 출판되었다는 점에서 이론가들이 이론의 적용에 큰 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 이들 대학 외에도 미국 내 3개 대학과 영국의 1개 대학의 학위논문에서 이론을 적용한 연구가 진행되었다.

4. 연구 분석 결과 및 논의

4.1 정보세계

정보세계이론은 사회적 관점에서 정보행동을 분석한 이론들 중의 하나이다. 이론의 기반이 되는 Chatman의 규범적 행위이론을 Habermas의

〈표 1〉 분석대상 학위논문 목록

연번	저자명	논문제목	출판년도	박사학위 수여대학
1	Gibson, Amelia N.	The influence of place-based communities on information behavior: A comparative grounded theory analysis	2013	The Florida State University
2	Worrall, Adam	The roles of digital libraries as boundary objects within and across social and information worlds	2014	The Florida State University
3	Froggatt, Deborah Lang	The Theory of the Informationally Underserved: A Pragmatic Model for Social Justice	2014	Simmons College
4	Skinner, Julia	Ernestine Rose and the Harlem Public Library: Theory testing using historical sources	2015	The Florida State University
5	Salaz, Alicia	International branch campus faculty member experiences of the academic library	2015	The University of Liverpool
6	Lee, Ji Sue	Citizens' political information behaviors during elections on Twitter in South Korea: Information worlds of opinion leaders	2016	The Florida State University
7	Hollister, Jonathan M.	In- and out-of-character: The digital literacy practices and emergent information worlds of active role-players in a new Massively Multiplayer Online Role-Playing Game	2016	The Florida State University
8	Anderson, Amelia Maclay	Wrong planet, right library: College students with autism spectrum disorder and the academic library	2016	The Florida State University
9	Luetkemeyer, Jennifer R.	The information worlds of school librarians as digital learning leaders	2016	The Florida State University
10	Fawcett, Philip Earl	The Information Lives of Immigrant and Refugee Youth Acting as Information and Communication Technology (ICT) Wayfarers	2017	University of Washington
11	Kitzie, Vanessa Lynn	Beyond Behaviors, Needs, and Seeking: A Qualitative Investigation of Information Practices Among Individuals with LGBTQ+ Identities	2017	Rutgers The State University of New Jersey
12	Ndumu, Ana	Black Immigrants, Information Access, & Information Overload: A Three-article Dissertation	2018	The Florida State University
13	Oh, Chi Young	Who Was a Neighbor to Those from the Other Side of the Globe?: International Newcomer Students' Local Information Behaviors in Unfamiliar Environments	2018	University of Maryland
14	Newsum, Janice Moore	Urban Principals' Perceptions of School Librarians' Technology Leadership Roles	2018	The Florida State University

생활세계로 확장함으로써 다양한 세계들의 존재와 그들의 상호작용을 분석하는 것이 이론 적용의 한 방법이다. 따라서 이론을 적용한 연구는 어떤 정보세계를 분석하고자 하는지, 그리고 분석과정에서 발생하는 새로운 정보세계와 정보세계 간의 상호작용을 분석하였다.

분석대상이 되는 학위논문에 나타나는 정보세계는 다양하게 나타났다. Skinner(2015, 18)는 도서관 관리직원의 미시적인 수준에서, 도서관이라는 중간 수준에서, 도서관이 위치한

사회라는 거시적 수준에서 할렘 공공도서관에서의 도서관 이슈가 만들어지고 해결되는 과정을 분석하였다. 도서관 관련한 다른 연구로 Luetkemeyer(2016)와 Newsum(2018)는 학교 도서관 현장을 연구하였다. 정보기술의 발달로 인해 학교 현장에서 변화가 요구되면서 사서교사의 역할과 지위에 대한 연구를 진행했다.

일반적인 정보행동을 연구하는 이론들은 현실 세계에서 인간행동을 기반으로 만들어지고 또한 적용되는데 반해 정보세계이론은 인터넷

과 소셜 미디어를 통해 구현되는 가상세계에도 적용가능하다(Jaeger & Burnett, 2010, 38). Burnett, Besant, Chatman(2001)은 정보세계이론의 이론적 바탕이 되는 '규범적 행위이론(The theory of normative behavior)'을 온라인 커뮤니티 이용자들의 정보행위를 분석하는데 적용하였다. 이후 Warrall(2014)은 LibraryThing과 Goodreads 커뮤니티에서의 정보행동을 분석하였고 Lee(2016)는 소셜 미디어의 하나인 트위터에서 정치적인 메시지들이 어떻게 공유되는지를 분석하기 위해 정보세계이론을 적용했다. 또한 Hollister(2016)는 대규모 다중 사용자 온라인 롤플레이 게임(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game: MMORPG) 상에서의 정보행위 분석으로 그 적용범위를 온라인 가상세계로 확장하였다.

정보세계이론을 적용하여 가장 많이 연구된 정보세계는 소수자의 세계로 나타났다. Gibson은 다운증후군 가족이 병과 관련된 정보를 어떻게 수집하고 어떻게 서로 네트워킹을 하는지를 분석하였다. Froggatt(2014)은 정보서비스로부터 소외된 학생을, Salaz(2015)는 국제적인 캠퍼스를 가지고 있는 대학 분교에 근무하고 있는 교수의 정보행동을, Anderson(2016)은 자폐를 가진 대학생들, Fawcett(2017)은 이주난민 청소년을, Kitzie(2017)는 LGBTQ+를, Nudmu(2018)는 흑인 이주민들의 정보행동을 정보세계이론을 적용하여 분석하였다. 이는 정보행동 분석 연구의 시작이 정보문제를 가진 집단의 선택에서 시작하기 때문인 것으로 보인다. 소수자들은 다수를 위해 구조화된 정보체계에서 소외되고 정보접근의 어려움을 경험하게 된다. 정보행위를 연구하는 연구자들은

이러한 문제를 인식하고 어떻게 이들의 정보문제를 해결할 수 있을지 방법을 찾고자 한다는 점에서 정보세계이론의 적용이 소수자를 대상으로 많이 이루어지고 있다는 점을 설명할 수 있을 것이다.

4.2 적용된 연구방법론

연구방법론은 크게 양적 연구방법과 질적 연구방법으로 나뉜다. 이 두 가지 방법론을 명확하게 구분하기는 어렵지만 대체로 양적 연구방법론은 조사하고자 하는 내용을 양으로 치환하여 그 양을 바탕으로 연구문제를 해결하는 방법이다. 즉, 연구가설을 설정하고 이를 검증하기 위한 양적 데이터를 수집한다. 수집된 데이터는 수치로 표현되고 통계적인 분석을 통해 가설을 채택하거나 기각함으로써 연구문제에 대한 해결점을 찾는다. 대표적으로 설문지나 데이터 분석 등이 양적 연구방법에 해당한다. 이에 반해, 질적 연구방법은 연구 문제를 해결하는 과정에서 깊이 있는 의미를 찾고자 한다. 인터뷰, 참여 관찰 등의 방법으로 획득된 질적 데이터를 분석하여 연구문제를 해결하고자 한다.

정보세계이론을 적용한 분석 대상 학위논문에서 사용한 연구방법론을 정리하면 아래 표와 같다. 14편의 학위논문 중에서 7편은 질적 연구방법을 사용했고 7편의 연구는 혼합연구방법을 사용했다. 혼합연구방법은 한 연구에 질적 연구방법과 양적 연구방법을 동시에 적용한 연구라는 점에서 모든 연구에서 질적 연구방법을 적용했다는 점을 확인할 수 있다. 혼합연구방법으로 주로 사용된 데이터수집 방법은 설문지와 인터뷰로 나타났다.

〈표 2〉 정보세계이론을 적용한 박사학위논문에서 적용한 방법론

연번	저자	방법론	데이터 수집방법	비고
1	Gibson, Amelia N.	질적연구	인터뷰	
2	Worrall, Adam	혼합연구	게시판 글, 설문지, 인터뷰	
3	Froggatt, Deborah Lang	혼합연구	설문지, 인터뷰	
4	Skinner, Julia	질적연구	역사자료	
5	Salaz, Alicia	질적연구	인터뷰	
6	Lee, Ji Sue	혼합연구	트위터 트윗, 인터뷰	
7	Hollister, Jonathan M.	혼합연구	게임기록, 관찰, 인터뷰	
8	Anderson, Amelia Maclay	질적연구	게시판 글	
9	Luetkemeyer, Jennifer R.	질적연구	설문지, 인터뷰	
10	Fawcett, Philip Earl	질적연구	워크숍, 관찰, information world map	
11	Kitzie, Vanessa Lynn	질적연구	게시판 글, 인터뷰	
12	Ndumu, Ana	혼합연구	이차자료, 설문지, 포커스그룹	
13	Oh, Chi Young	혼합연구	설문지, 인터뷰	
14	Newsum, Janice Moore	혼합연구	설문지, 인터뷰	

4.2.1 데이터 수집 방법

데이터 수집 방법으로 가장 많이 사용된 방법은 인터뷰로 나타났다. 14편의 연구대상 학위논문 중에서 10편에서 사용되었다는 점에서 정보세계이론을 적용한 연구에서 가장 많이 사용된 데이터 수집 방법이라 할 수 있다. 인터뷰 이외에도 게시판 글, 관찰, 포커스그룹, 역사자료, 트위터 트윗, 게임 관련한 기록 등을 이용하여 정보행동을 분석한 연구가 수행되었다. 게시판 분석의 경우, Kitzie(2017)는 LGBTQ+ 정보행동을 분석하기 위한 방법의 하나로 질의 응답 게시판에 올려진 성소수자와 관련된 글을 대상으로 분석하였다. 이를 통해 그들이 어떤 정보요구를 가지고 있는지, 어떤 정보원을 사용하는지, 어떻게 정보를 찾는지 등에 대한 분석을 실시했다. Kitzie는 게시판 글뿐만 아니라 인터뷰를 통해 사회적 환경이 LGBTQ+ 정체성을 가진 개인들의 정보행위에 어떠한 영향을 미치는지를 심층적으로 분석하였다. 게시판 글

을 분석한 Anderson(2016)은 자폐증을 분석한 학생들이 올린 게시판 글을 분석하여 그들의 정보추구행위와 도서관에 대한 인식 등을 분석하고자 하였다. 정보세계이론의 핵심 중의 하나는 정보세계를 구성하는 사회적 측면, 즉 사회적 유형과 규범, 정보가치 등이 정보행위에 영향을 미치고 정보세계는 작은세계, 중간세계, 생활세계로 연결이 된다는 점이다. 그러나 Anderson(2016)은 게시판 글을 통해 자폐 학생들의 정보행위를 분석할 수 있지만 정보세계이론을 이용한 사회적 맥락은 분석하기 어렵다는 점을 지적했다(p. 92). 정보세계이론에서 제시하고 있는 핵심개념들을 분석하여 정보행위에 나타나는 사회적 관점을 제대로 분석하기 위해서는 분석 대상이 되는 행위에 대한 깊이 있는 자료의 수집이 요구된다는 점을 시사하고 있다. 따라서 가장 많이 사용된 인터뷰가 정보세계이론을 적용한 연구방법으로 가장 적합한 방법이 될 수 있을 것이다.

4.2.2 데이터 분석 방법

수집된 데이터에 따라 어떠한 분석을 수행할 것인지가 결정된다. 트위터 상의 정보행위를 분석한 Lee(2016)의 연구는 트위터의 팔로우(follow) 기능을 이용하여 네트워크 분석을 수행하였다. Ndumu(2018)은 이차자료를 이용하여 흑인 이주자들의 정보 접근성에 대한 분석을 실시하면서 통계분석을 적용하였다. 그러나 정보세계이론을 적용하여 정보행위를 분석한 학위논문들은 주로 내용분석(content analysis)을 이용하였다. 정보세계이론이 명제를 제시하고 있지 않다는 점에서 이론을 적용하여 연구 문제를 설정하고 연구를 진행하는데 있어서 통계적인 분석을 적용하기 어려운 한계점이 있다. 통계적 분석을 위해서는 연구 가설이 설정되어야 하고 가설은 명제로부터 만들어질 수 있다. 따라서 정보세계이론은 가설을 기반으로 한 통계적 분석의 적용이 어려운 이론으로 인식된다는 점에서 질적 데이터 분석이 주를 이룬다고 할 수 있다.

혼합연구로 진행된 학위논문들에 있어서도 정보세계이론의 명제를 바탕으로 검증을 하기 보다는 양적연구 결과와 독립적으로 활용된 연구(Ndumu, 2018), 양적연구와 연계되어 사용되었지만 정보행위의 사회적 환경을 분석한 연구(Worrall, 2015; Hollister, 2016; Lee, 2016)가 수행되었다. 이는 정보세계이론 적용연구에 있어서 질적 연구를 통해 발견된 내용을 양적 연구를 통해 증명하고자 하는 시도가 부족하다는 한계점을 드러내고 있다고 할 수 있다. 따라서 후속 연구로 기존의 선행연구의 결과를 바탕으로 명제가 도출되고 이를 바탕으로 한 가설과 이에 대한 검증을 통해 이론의 연구적 가

치를 높일 필요가 있다.

내용분석을 통해 정보세계 구성원들의 정보행위를 분석하는 경우 가장 많이 사용되는 도구는 코드북으로 나타났다. 코드북은 “자료의 일부분에 상징적으로 부여된 요약적이고, 명백하며, 정수를 담고 있고, 무언가를 연상시키는 단어나 짧은 문구”(Saldaña, 2013, 3)인 코드로 구성되어 있다. 코드북은 연역적 방법과 귀납적 방법에 의해 개발되고 완성된다. 연역적 방법은 분석을 수행하기에 앞서 코드북을 개발하고 자료에 코드를 부여하면서 분석을 수행하는 방법이다. 따라서 이론적 개념 틀을 기반으로 한 연구에서 주로 사용되고 코드북은 개념 틀을 기반으로 하여 만들어지게 된다. 정보세계이론을 적용한 연구의 경우, 이론을 구성하는 구성요소가 코드북의 개별 코드를 구성하는 개념 틀이 된다는 점에서 연역적 방법을 통해 코드북이 만들어 졌다.

분석대상 학위논문들은 모두 코드북을 사용했다고 보고하지만 사용된 코드북을 제시한 경우는 전체 14편 중에서 8편에 불과했다. 8편 중에서도 1편은 정보세계이론을 기반으로 작성된 코드북이 아니라는 점에서 전체 논문 중에서 7편이 정보세계이론 기반의 코드북을 사용하였다. 특히 이 중 6편은 이론가 중의 한 명인 Gary Burnett과 그의 박사과정 학생인 Hollister, Lee, Skinner로 구성된 정보세계이론 연구모임인 “3 Js and a G”에서 개발한 정보세계이론 코드북(IW codebook)을 사용하였다. <그림 4>는 코드북의 일부이다.

코드북 개발에 있어서 귀납적 방법은 이론이나 선행연구에서 개발된 코드북을 이용하여 수집된 데이터를 분석하는 과정에서 새로운 코드가 발견

Concept/Primary Code	Sub-codes	Twitter Contextual Examples & Questions to Consider
Social Types (ST) Operationalized Definition: Role(s) fulfilled by an individual in an information world as determined, in part, by how others in that world view them.	Explicit status(es)/title(s) (Achieved status or appointed title of individuals) <ul style="list-style-type: none"> • What are the professional roles or occupations? • How are social types and identities expressed and managed? • Examples: Use of naming protocols/norms (e.g. first name basis or the use of titles/credentials/ranks) 	<ul style="list-style-type: none"> • Professional occupation titles such as writer, college professor, political reporter, etc.
	Implicit status(es) (How others see the individual; may be seen through explicit statements or inferred through observation of how the individual is treated) <ul style="list-style-type: none"> • Do others say anything directly about someone (e.g. "he's an idiot")? • Are there other behaviors that suggest a role (e.g. others world members consistently defer to a particular individual's opinion)? 	<ul style="list-style-type: none"> • Twitter users call one as a netizen detective; many newspaper companies interviewed Jeff as a famous netizen detective investigating the NIS's manipulation of public opinion on Twitter. • One is also referred to as one-man media who independently post and broadcast reports without being hired by any media organization.

〈그림 4〉 정보세계이론 분석용 코드북(일부)

되고 이를 기존 코드북에 추가함으로써 코드북을 개발하는 방법이다. 이는 어떠한 형식이 있지는 않고 연구자의 관점에서 의미있거나 기존 코드북에서 사용되지 않은 코드의 경우 이를 추가하고 분석을 수행할 수 있다. Luetkemeyer(2016)는 앞서 제시된 연구모임에서 개발된 코드북을 이용해서 디지털 학습의 리더로서의 사서교사의 인식과 지위에 대한 분석을 실시하기 위해 27개 코드로 구성된 코드북으로 수정하여 수집된 데이터를 분석하였다. 또한 Newsum(2018)은 Luetkemeyer의 코드북을 이용해서 정보기술 리더쉽과 관련하여 사서교사에 대한 교장의 인식을 분석하는 연구를 수행하였다. 귀납적 방법은 새로운 코드의 발견이라는 점에서 기존 이론을 확장할 수 있는 기회를 제공해준다는 점에서 가치가 있다. 또한 기존 연구와는 다른 환경에서 진행된 연구에서 발견된 코드라는 점에서 연

구 환경의 특징을 설명해줄 뿐만 아니라 연구의 차별성을 설명해 준다는 점에서 귀납적 방법의 코드북 개발은 의미가 있다.

4.3 주요 개념 분석 결과 및 논의

4.3.1 사회적 규범

정보세계이론의 다섯 가지 주요 개념 중 첫 번째로 언급되는 개념은 사회적 규범이다. 앞서 언급했듯이, 정보세계이론이 규범적 행위이론을 근간으로 한다는 점에서 이론의 개념 중의 하나인 사회적 규범은 중요한 요소라 할 수 있다. 인간의 행동과 관련하여 사회적 규범은 사회 구성원의 행동을 통제하는 동시에 사회를 유지하는 역할을 한다. 만약 구성원이 규범에 어긋나는 행위를 할 때, 그 행위를 일탈로 간주하고 다양한 방식으로 행위를 중지시킴과 동시

에 규범에 합당한 행동을 하도록 강요한다. 이러한 강제적 행동은 구성원들에게 규범을 준수해야 함을 각인시키고 내면화함으로써 자발적으로 규범에 따라 행동하게 한다는 점에서 사회적 규범은 인간행동에 큰 영향을 미친다고 할 수 있다.

정보행위와 관련하여, 트위터 오피니언 리더들의 정치적 정보행동을 연구한 이지수(2019)의 연구에서 연구 참여자들 중 범조인들은 공식 선거법을 위반하지 않는 범위 내에서 트위터 활동을 하고 언론인들은 회사에서 마련한 공식적인 지침에 따라 정보행동을 규제하는 것으로 나타났다. 또한 언론인에게 암묵적으로 요구하는 언론의 중립성이나 객관적 저널리즘 등이 규범으로 작동하고 그에 맞는 트위터 상에서의 정보행동을 이끄는 것으로 나타났다. 이러한 행위는 물리적인 공간에서의 정보세계에서 작동하는 사회적 규범이 가상공간인 트위터 공간이라는 다른 정보세계의 사회적 규범으로 전이되는 현상을 보여준다고 할 수 있다. 가상세계가 물리적 공간으로부터 자유로운 공간이 될 수 있지만 동시에 물리적 공간의 사회적 규범이 작동하는, 즉 현실세계의 재현이 가상공간에서 이루어지고 있음을 발견하였다. 이렇게 사회적 규범은 하나의 작은세계에서 다른 작은세계로 전이되고 재생산되는 특징을 가지고 있다.

이 외에도 작은세계를 구성하는 사회적 규범에 대한 분석은 이주민들의 삶(Fawcett, 2017), LGBTQ+ 성소수자의 삶(Kitzie, 2017), 다문화 증후군 가족의 삶(Gibson, 2013)에 대한 분석에서 잘 나타나있다. 다수자들이 살아가는 일상으로부터 소외된 이들의 삶은 그들만의 삶의 공간을 만들고 그 공간을 살아가는 방식으로 삶을

재구성한다. 특히, 이주민 혹은 난민들의 가정에서의 정보행위를 분석한 Fawcett(2017)은 자발적 소외와 단절을 겪는 그들의 삶을 어떻게 사회적 포용과 연결로 이끌 것 인지를 연구했다. 이주민의 작은세계가 가지고 있는 사회적 규범, 즉 이주 전의 문화를 이주 후 정착 문화로 바꿀 것인지에 대한 연구를 수행했다. Fawcett이 제안하는 것은 그들의 문화를 바꾸는 것은 그들이 자신이 아닌 그들의 자녀를 통해 문화적 차이를 인식하게 하고 이를 시작으로 변화를 만들 수 있다는 것이다. 차이라는 틈이 변화로 이어지면서 기존의 사회적 규범이 새로운 사회에 요구되는 새로운 규범으로 대체되는 것이다.

그러나 규범이 인간 행동을 통제하고 다른 세계로 전이되거나 새로운 규범으로 대체되는 현상이 사회 속에서 발견되는 공통된 현상만은 아니다. 오히려 사회적 규범을 따르기보다는 따르지 않음으로써 영향력 있는 행동을 보여주는 사례도 존재한다. 빨간 운동화 효과(Red Sneaker Effect)라고 불리는 현상은 사회적 규범을 따르는 것보다 따르지 않는 것이 더 큰 권력을 갖는 것으로 인식되는 현상을 설명하는 이론이다(Bellezza, Gino, & Keinan, 2014). 사회적 규범과 관련하여 정보세계이론을 적용한 분석대상 논문에서 분석되지 않은 사항은 사회적 규범을 따르는 행위가 아닌 따르지 않는 행위에 대한 분석, 즉 그 행위의 근간이 무엇이고 행동을 통해 기대하는 바는 무엇인지 등에 대한 분석이 요구된다.

4.3.2 사회적 유형

사회적 규범과 함께 인간의 삶을 규정짓는 요소 중의 하나로 이론에서 제시하고 있는 개

넘은 사회적 유형이다. 사회적 유형은 타인에 의해 인지되고 인식된 객체이다. 사회적 유형의 대표적인 예가 Kitzie(2017)의 연구에 나타난 LGBT에 대한 사회적 인식이다. 인터뷰 참여자 중의 한명은 성소수자에 대한 이슈를 이야기할 때, 사람들은 LGBT 그룹의 구성원으로 주로 백인 게이남성이나 레즈비언을 떠올린다는 것이다. 또한 이들은 경제적으로 여유롭고 기독교인이면서 다양한 사회적 접근점을 가지고 있다고 생각한다는 것이다. 이러한 사회적 유형화는 성소수자에 대한 잘못된 이해뿐만 아니라 유형화되지 않은, 즉 범위 밖에 있는 존재에 대한 차별로 연결될 수 있다. 경제적으로 어렵고 사회적 접근점이 부족한 집단의 문제를 수면 아래로 끌어내림으로써 사회적 문제를 덮는 현상이 발생하는 것이다. 또한 사회적 인식은 편견으로 내재화되고 차별로 외면화될 수 있다는 점에서 단순히 타인을 어떻게 유형화하느냐가 개인의 문제를 넘어서 사회적 문제가 될 수 있다. 따라서 사회적으로 잘못 인지된 대상이나 정보 현상을 밝히는 것이 사회적 편견과 불평등 문제를 해결하는 단초를 제공할 수 있다는 점에서 정보행동에 대한 연구가 필요하고 정보세계이론은 그 기반이 될 수 있다.

정보세계이론을 적용하여 온라인 커뮤니티를 연구한 Worrall(2014)은 사회적 유형화의 과정을 설명하기 위한 시작점으로 사회적 연대(social tie)를 발견하였다. 온라인 커뮤니티에서 사회적 유형화가 되기 전에 사회적 연대를 위한 서로 알아가는 행위가 발생했다. 즉, 사회적 규범에 의해서 만들어지는 유형화가 아닌 규정되지 않는 행위들이 상호 이해와 커뮤니티에 대한 이해를 바탕으로 그 문화와 가치, 규범

을 받아들이면서 커뮤니티 일원, 즉 정보세계의 일원으로 성장하게 된다는 것이다. 이렇게 형성된 유형화는 시간이 지속되면서 변화될 수 있다. 많은 인터넷 커뮤니티들이 처음 시작했을 때 사람들에게 인식되고 이용되었던 행태가 시간이 지남에 따라 변화되고 그 과정에서 영향력을 행사하는 것은 비밀비재하다. 이렇게 사회적 유형화는 규정되어지는 특징인 동시에 변동성을 담보하고 있는 개념이라 할 수 있다.

4.3.3 정보가치

Chatman의 세계관으로부터 파생된 정보가치는 다양한 유형의 가치개념으로 확장되어 사용될 수 있다는 점에서 유용한 개념이다. 정보가 가지는 가치는 정보가 사용되는 맥락에 따라 다르게 부여될 수 있다. Hollister(2016)는 Burnett, Lee, Hollister, Skinner의 기본 코드북을 사용하여 분석을 수행하고 연구환경에 맞게 새로운 코드를 추가하였다. 이 코드북에는 정보의 가치로 12개 유형(경제적 가치, 문화적 가치, 이념적 가치, 사실적 가치, 수사적 가치, 정보원천/권위적 가치, 오락적 가치, 미적 가치, 정서적 가치, 윤리적 가치, 원론적 가치, 맥락적 가치)이 포함되어 있다. 그는 MMORPG 게임 플레이어들의 디지털 리터러시 스킬을 분석하는 과정에서 정보가치의 한 예로 유희적 가치를 언급하고 있다. 게임 플레이어들이 만들어내는 다양한 종류의 이야기와 활동들에서 사용되는 출처불명의 정보들은 그들에게 즐거움을 주고 이 정보는 게임 플레이어들의 정보세계에서 유희적으로 소비된다는 것이다. 어떤 이들에게는 정보가 문제해결이라는 정보적 가치를 가질 수 있지만 어떤 이들에게는 재미와 즐거

움을 줄 수 있는 도구가 되고 그럼으로써 가치를 갖게 된다고 할 수 있다.

다양한 정보세계가 존재한다는 것은 각각의 정보세계 안에서 동일한 정보에 대해서 다른 가치를 부여할 수 있다는 것을 의미한다. 즉, 한 정보세계에서는 유희적 가치로 받아들여지지만 동일한 정보가 다른 정보세계에서는 경제적 가치로 인식될 수 있다. Burnett(2009)은 archive.org 사이트 내의 라이브 음악 접근 허용과 관련된 이슈에 대한 분석 과정에서 이용자 세계에서 유희적 가치와 공급자 측면에서의 경제적 가치가 대립되고 갈등이 유발되는 상황을 분석하였다. 앞서 제시된 다양한 유형의 가치를 분석하는 것은 어떠한 정보가치가 정보행동에 영향을 미치는 지를 분석함으로써 정보정책의 방향을 설정하거나 새로운 정책이나 마케팅 방법을 고려하는 등에 활용될 수 있다. 또한 정보가치 사이에서 발생하는 갈등 양상을 분석함으로써 사회에 내재된 정보갈등의 문제를 가치의 관점에서 풀 수 있는 방안을 제시한다는 점에서 정보가치 개념은 의미가 있다고 할 수 있다.

4.3.4 정보행동

정보세계이론은 정보행위를 주체자인 행위자의 관점, 즉 행위자의 개인적 특징에 의해서 이루어지기 보다는 행위자가 위치하고 있는 사회적 환경의 영향을 받는다는 관점에서 분석한다. 정보행위 분석에 있어서 집단적 실천을 언급한 Skinner(2015, 16)는 도서관에서 정보서비스를 요청하는 이용자에 대한 분석을 할 때, 단순히 그 정보서비스 행위만을 보는 것이 아닌 정보서비스를 신청하기 전에 이루어지는 행동, 예를 들면 친구나 가족에게 물어보는 행동

을 동시에 고려하여 정보행동을 분석할 필요가 있다고 주장했다. 앞서 제시된 사회적 규범과 사회적 유형, 정보의 가치라는 핵심개념들이 모두 정보행위에 영향을 미친다는 점에서 그 행위 이면에 놓인 다양한 요소를 고려할 때 행위의 의미에 보다 더 가까이 다가갈 수 있다. 정보세계이론은 이러한 다양한 요소로 사회적 규범, 사회적 유형, 정보가치를 제시하고 있는 것이다. 이들 요소들이 정보행위에 영향을 미치고 역으로 정보행위는 규범을 내재화함으로써 더욱 강화시키고 사회적 유형으로 고착화됨과 동시에 정보가치에 매몰되게 한다. 그 예로, 트위터 상의 정치적 의견 교환을 분석한 Lee(2016)는 트위터 상의 정보행위가 동일한 정치성향을 가진 사람들과 정보를 공유하고 확산한다는 점에서 정보접근을 제한하고 특정 성향을 강화하는 방향으로 작동한다는 점을 밝히고 있다.

일반적으로 연구는 어떠한 특정 시점에서 특정 환경에서 발생하는 특정 정보행위를 분석한다는 점에서 특정성을 기반으로 한다. 이러한 특정성은 다른 상황, 즉 다른 시점, 다른 환경에서 발생하는 정보행위를 설명하기 위해 사용하는데 장애가 된다. 이론은 이러한 특정성의 문제를 극복하는 도구로 활용될 수 있다. Salaz(2015, 84)는 정보세계이론을 적용하여 대학 분교에 재직하고 있는 교수들의 정보추구행위를 분석한 결과를 제시하면서 이론적 틀을 통해 분석된 결과가 유사한 다른 정보환경으로의 결과 전이가 발생할 수 있음을 언급하였다. 이론을 통해 분석되는 현상에 대한 설명이 반드시 진리일 수는 없지만 다른 시점에서 다른 환경에서 발생하는 정보행위에서 동일한 설명이 읽혀질 수 있다는 것이다. 이러한 측면에서 이론은

일반화를 위한 도구로 활용될 수 있고 정보세계이론은 정보행위에 대한 깊이 있는 분석뿐만 아니라 일반화의 가능성을 제공한다고 할 수 있다.

4.3.5 경계

정보세계이론의 마지막으로 제시된 개념인 경계는 서로 다른 두 정보세계를 암묵적으로 지시하고 있다. 두 세계는 하나의 세계로 겹쳐 보일 수 있고 또는 하나의 세계가 다른 세계를 포함하거나 두 세계가 일부를 공유하는 형태로 존재할 수도 있다. Fawcett(2017)는 문화적으로 다른 두 세계에서의 삶을 연구하기 위한 대상으로 이민자와 난민가정을 선정하였다. 고유한 삶의 문화를 간직하고 다른 문화 내에서 살아가는 사람들이 어떻게 서로 다른 정보세계에서 살아가고 어떤 정보문제를 겪는지 파악하고자 하였다. 그리고 그 해결점으로 두 세계의 경계에 살고 있는 청소년들의 역할을 강조했다. 두 세계가 만나는 지점을 건널 수 있는 존재인 청소년들이 새로운 문화에 정착한 혹은 정착을 시도하고 있는 세계의 구성원들에게 정보를 제공함으로써 새로운 세계에 대한 이해와 적응력을 키워줄 수 있다는 것이다.

또 다른 유형의 경계는 상호교환이 일어나지 않는 곳에도 존재한다. 그 경계는 각각의 사회적 규범에 의해서 작동되는 정보세계가 서로 다른 정보가치에 의해서 행해지는 정보행위를 하는 세계 사이에 존재한다. 그러나 이러한 상호작용이 없던 세계들도 정보통신기술의 발달과 사회적 환경의 변화로 인해 그 경계가 허물어지고 있다. 정보통신기술의 발달은 물리적인 경계를 구성하는 공간과 시간의 제약을 뛰어넘

어 상호작용할 수 있도록 하고 있으며 융합이 핵심가치가 되는 사회적 환경은 학문 간의 경계를 허물고 있다. 따라서 경계는 갈등의 시작점이 될 수 있는 동시에 갈등을 해결하고 사회적 환경 변화에 따라 세계를 재구성할 수 있는 힘을 내포하고 있는 공간이라 할 수 있다.

경계는 단순히 정보의 교환만이 일어나는 곳은 아니다. 앞서 언급했듯이, 서로 다른 세계에서 행동을 규정하는 요소인 사회적 규범 또한 세계 사이를 오고 가면서 전이가 되는데 이 과정이 일어나는 곳이 바로 경계이다. 따라서 경계는 개념적으로 한 세계 내에 존재하기 보다는 두 개 이상의 복수의 세계에서 존재하게 된다. 그리고 이들 세계들은 상호작용하면서 동의, 강화, 혹은 갈등을 유발시킨다(Jaeger & Burnett, 2010). 바로 이 점이 연구자들이 관심을 갖는 지점이 되고 이 지점에서 연구문제와 이를 해결하기 위한 방법들이 제안될 수 있다.

4.4 정보세계이론의 발전

정보세계이론은 다른 이론과의 결합을 통해 적용의 확장성을 보여주고 있다. Kitzie(2017, 43)는 정보세계이론의 핵심개념으로 제시된 규범, 유형, 가치, 행동, 경계 등의 개념과 다른 이론이나 관점, 개념들이 함께 새로운 이론적 틀을 구성하여 정보현상 분석에 적용될 때 강력한 힘을 발휘할 것이라고 주장했다. 정보세계이론이 가지고 있는 호환성이나 유연성의 측면에서는 이론의 강점이라고 할 수 있지만 정보현상을 분석하는 범위와 내용이 방대하다는 점에서 주요 개념들이 설명하지 못하는 부분들을 분석하는데 적용하기 어려운 점을 이론의 결합을 통해

해결할 것을 제안하였다. 실제로 Kitzie(2017)는 LGBTQ+ 정보행위를 분석하기 위해 Goffman의 낙인이론, McKenzie의 정보실천, Chatman의 정보빈곤, de Certeau의 공간적 실천 개념과 함께 정보세계이론을 사용하였다. 사용된 이론들은 인간 행동을 인간의 내재한 특징이나 공간에 대한 인식을 다루고 있다기 보다는 인간 행동이 발생하는 공간에서의 다양한 사회적 관계들을 파악하는데 그 궤를 같이 한다.

다른 예로, Post(2020)는 예술가와 큐레이터들의 정보세계를 분석하기 위한 이론과 방법론을 설계하는 과정에서 Becker(1982)의 예술세계(art worlds)와 정보세계이론을 결합하였다. Becker의 예술세계는 정보세계와 같이 사회적인 관계를 기반으로 하고 있다. 예술작품은 협업의 결과물로 예술가뿐만 아니라 생산과 배포 및 관람에 관여한 모든 사람들, 즉 갤러리 운영자, 큐레이터, 예술품 보관업자 등이 함께 만들어낸 것이라는 점을 강조한다. 물론 Post는 그의 박사학위논문에서 두 이론을 혼합하거나 그대로 사용하지는 않았지만 정보세계와 예술세계는 모두 사회적인 맥락에서 현상을 바라보고 있다는 공통점으로 묶일 수 있음을 시사하고 있다.

다른 이론과의 결합을 통한 발전양상 이외에도 정보세계이론이 가진 약점이 이론의 발전으로 연결되기도 했다. 정보세계이론은 주어진 정보 상황에서 개인이 어떻게 상호작용하는지를 설명하지 않고 정보세계 안의 개인이 어떠한 이유로 행위 방식이나 한 세계를 구성하는 공간을 만들어낸 것인지를 설명하지 못한다(Kitzie, 2017, 43). Lee(2016) 또한 정보세계이론이 사회적인 관점에서 정보행동을 분석한다

는 점에서 정보행동에 있어서 개인의 역할을 강조하지 않는다는 점을 지적했다. 사회학 분야에서 끊임없이 논쟁이 되는 역사발전에서 구조와 개인의 관계 문제가 정보행동의 분석에서도 나타나는 것이라 할 수 있다. 이러한 행위자로서의 개인의 관점에서 정보행위를 분석하기 위한 시도 또한 있었다. Yu(2011)는 개인의 정보세계를 '공간-시간-지적능력이 제한된 생활공간(space-time-intellect delimited life sphere)'으로 정의하였다. 이 공간은 개인이 정보 생산자, 제공자, 전달자, 추구자, 수용자 및 이용자로서 의도적이면서 의식적으로 수행하는 정보 실천을 통해 정보나 지식이 개인의 정보자산으로 전환되는 세계를 의미하는 것으로 정의하고 그 행위를 분석하였다(p. 15).

정보세계이론에서 개인의 관점이 고려되지 못했다는 비판에 대해 이론가 중의 한명인 Gary Burnett(2015)은 정보영역(Information Domain) 이론으로 이론을 확장하고 있다. 정보영역 이론을 개인의 영역(the domain of the individual), 사회의 영역(the domain of the social), 의미의 영역(the domain of signification)으로 구성함으로써 비판받은 개인의 관점을 포함시킴과 동시에 어떤 행동이 어떻게 해석되어지는지를 포함하고 있다. 물론 이러한 이론적 확장은 현상에 대한 설명력을 키워준다는 점에서 의미가 있지만 이론으로써 가져야 할 간명성과 이론만의 독특함을 잃을 수 있다는 제약이 있다. 또한 이론의 개념적 확장과 함께 현상에 대한 증명을 통해 완성되어야 한다는 점에서 정보세계이론과 새롭게 제안된 정보영역 이론은 정보현상을 설명하는데 활용됨으로써 그 가치를 더해 갈 필요가 있다.

5. 결론 및 한계점

본 논문은 사회적 관점에서 정보행동을 연구하는 이론 중의 하나인 정보세계이론이 박사학위논문에서 어떻게 적용되었는지를 살펴봄으로써 이론에 대한 이해와 적용방법에 대해 논의하였다. 2008년 이론을 소개하는 핵심 논문이 출판되고 2013년 이론을 적용한 박사학위논문이 발표된 후 꾸준히 이론이 학위논문에서 활용되고 있다. 정보세계이론에 기반한 정보행동 분석의 방법으로 인터뷰와 내용분석이 가장 많이 사용되었다. 일부 학위논문에서는 정보세계이론의 일부 개념을 사용하여 현상을 분석하려는 시도를 했지만 일부 논문에서는 정보세계이론의 핵심개념인 사회적 규범, 사회적 유형, 정보가치, 정보행위, 경계를 파악하고 이들 개념 사이의 상호작용을 설명하였다. 그러나 정보세계이론의 핵심적인 내용 중의 하나인 Chatman의 작은세계이론이나 규범적 행위이론과의 차별성을 보여주

는 정보세계 사이의 상호작용을 깊이 있게 연구한 논문은 드물다. 두 개의 정보세계가 만나는 지점인 경계에서 발생할 수 있는 동의, 강화, 갈등 등의 양상에 대해 보다 깊이 있게 다루는 연구가 진행된다면 이론의 발전과 적용이 확대될 것으로 기대된다.

많은 논문이 정보세계이론을 적용하여 연구를 수행했다. 그러나 본 연구에서는 박사학위论문을 대상으로 그 적용을 분석했다는 점에서 이론의 적용에 대한 폭넓은 논의를 하지 못했다는 한계점이 있다. 또한 이론이 다양한 적용가능성이 제시되었음에도 불구하고 본 연구에서는 제한적인 리뷰로 인해 적용가능성을 포괄적으로 제시하지 못했다는 한계점이 있다. 따라서 향후에 연구의 범위를 넓혀서 박사학위논문뿐만 아니라 학술지에 실린 논문을 대상으로 이론이 적용된 분야와 적용 방법론, 연구 결과를 분석한다면 정보세계이론에 대한 보다 깊이 있는 이해를 제공해줄 수 있을 것으로 기대된다.

참 고 문 헌

- [1] 이지수 (2019). 한국의 트위터 오피니언 리더들의 정치적 정보행동에 관한 연구: 정보세계이론을 중심으로. 한국문헌정보학회지, 53(1), 83-108.
- [2] Anderson, A. M. (2016). Wrong Planet, Right Library: College Students with Autism Spectrum Disorder and the Academic Library, Doctoral dissertation, The Florida State University, United States.
- [3] Belkin, N. J. (1980). Anomalous states of knowledge as a basis for information retrieval. The Canadian Journal of Information Science, 5(1), 133-143.
- [4] Bellezza, S., Gino, F., & Keinan, A. (2014). The red sneakers effect: inferring status and

- competence from signals of nonconformity. *Journal of Consumer Research*, 41(1), 35-54.
- [5] Burnett, G. (2009). Colliding norms, community, and the place of online information: the case of archive.org. *Library Trends*, 57(4), 694-710.
- [6] Burnett, G. (2015). Information worlds and interpretive practices: toward an integration of domains. *Journal of Information Science Theory and Practice*, 3(3), n.p.
- [7] Burnett, G. & Jaeger, P. T. (2008). Small worlds, lifeworlds, and information: the ramifications of the information behaviors of social groups in public policy and public sphere. *Information Research*, 13(2), Paper 346. Available: <http://InformationR.net/ir/13-2/paper346.html>
- [8] Burnett, G., Besant, M., & Chatman, E. A. (2001). Small worlds: normative behavior in virtual communities and feminist bookselling. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 52, 536-547.
- [9] Chatman, E. A. (1996). The impoverished life-world of outsiders. *Journal of the American Society for Information Science*, 47, 193-206.
- [10] Chatman, E. A. (2000). Framing social life in theory and research. In L. Hoglund & T. Wilson (Eds.), *The new review of information behaviour research: Studies of information seeking in context* (Vol. 1, pp. 3-17). Cambridge, UK: Taylor Graham.
- [11] Dervin, B. (1983). An overview of sense-making research: concepts, methods, and results to date. In *International Communication Association Annual Meeting* (pp. 2-69). Dallas, TX.
- [12] Fawcett, P. E. (2017). *The Information Lives of Immigrant and Refugee Youth Acting as Information and Communication Technology (ICT) Wayfarers*, Doctoral dissertation, University of Washington, United States.
- [13] Gibson, A. N. (2013). *The Influence of Place-based Communities on Information Behavior: A Comparative Grounded Theory Analysis*, Doctoral dissertation, The Florida State University, United States.
- [14] Goffman, E. (1982). The interaction order: American Sociological Association, 1982 Presidential Address. *American Sociological Review*, 48(1), 1-17.
- [15] Granovetter, M. (1983). The strength of weak ties: a network theory revisited. *Sociological Theory*, 1, 201-203.
- [16] Habermas, J. (1991). The public sphere. In C. Mukerji, & M. Schudson (Eds.), *Rethinking popular culture: Contemporary perspectives in cultural studies* (pp. 398-404). Berkeley, CA: University of California Press.
- [17] Hollister, J. M. (2016). In-and out-of-character: The digital literacy practices and emergent information worlds of active role-players in a new Massively Multiplayer Online Role-Playing

- Game, Doctoral dissertation, The Florida State University, United States.
- [18] Jaeger, P. T. & Burnett, G. (2010). *Information worlds: Social context, technology, and information behavior in the age of the Internet*. New York, NY: Routledge.
- [19] Kitzie, V. L. (2017). *Beyond Behaviors, Needs, And Seeking: A Qualitative Investigation of Information Practices among Individuals with Lgbtq+ Identities*, Doctoral dissertation, Rutgers The State University of New Jersey-New Brunswick, United States.
- [20] Koo, J. H. (2016). A social approach as a metatheory to understand everyday information practices of the disadvantaged. *Journal of the Korean Biblia Society for Library and Information Science*, 27(1), 313-336.
- [21] Kuhlthau, C. (2004). *Seeking Meaning: A Process Approach to Library and Information and Services*. Westport: Libraries Unlimited.
- [22] Kumasi, K. D., Charbonneau, D. H., & Walster, D. (2013). Theory talk in the library science scholarly literature: an exploratory analysis. *Library & Information Science Research*, 35(3), 175-180.
- [23] Lee, J. S. (2016). *Citizens' political information behaviors during elections on Twitter in South Korea: Information worlds of opinion leaders*, Doctoral dissertation, The Florida State University, United States.
- [24] Luetkemeyer, J. R. (2016). *The Information Worlds of School Librarians as Digital Learning Leaders*, Doctoral dissertation, The Florida State University, United States.
- [25] Meleis, A. (1991). *Theoretical Nursing*. NY: Lippincott.
- [26] Nahl, D. (2005). Affective Load. Fisher, K., S. Erdelez and E. McKechnie ed. *Theories of Information Behavior* (39-43). Medford: Information Today.
- [27] Ndumu, A. (2018). *Black Immigrants, Information Access, & Information Overload: A Three-Article Dissertation*, Doctoral dissertation, The Florida State University, United States.
- [28] Newsum, J. M. (2018). *Urban Principals' Perceptions of School Librarians' Technology Leadership Roles*, Doctoral dissertation, The Florida State University, United States.
- [29] Oh, C. Y. (2018). *Who Was a Neighbor to Those from the Other Side of the Globe?: International Newcomer Students' Local Information Behaviors in Unfamiliar Environments*, Doctoral dissertation, University of Maryland, College Park, United States.
- [30] Pettigrew, K. (1999). Waiting for chiropody: contextual results from an ethnographic study of the information behavior among attendance at community clinics. *Information Processing and Management*, 35, 801-817.
- [31] Salaz, A. M. (2015). *INternational Branch Campus Faculty Member Experiences of the*

- Academic Library, Doctoral dissertation, University of Liverpool, United Kingdom.
- [32] Saldaña, J. (2013). *The Coding Manual for Qualitative Researchers* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- [33] Savolainen, R. (1995). Everyday life information seeking: approaching information seeking in the context of way of life. *Library and Information Science Research*, 17(30), 259-294.
- [34] Skinner, J. (2015). *Ernestine Rose And The Harlem Public Library: Theory Testing Using Historical Sources*, Doctoral dissertation, The Florida State University, United States.
- [35] Wilson, T. D. (1968). Question-negotiation and information seeking in libraries. *College & Research Libraries*, 29, 178-194.
- [36] Wilson, T. D. (1981). On user studies and information needs. *Journal of Documentation*, 37(1), 3-15. <https://doi.org/10.1108/eb026702>
- [37] Worrall, A. (2014). *The Roles of Digital Libraries as Boundary Objects within and Across Social and Information Worlds*, Doctoral dissertation, The Florida State University, United States.
- [38] Yu, L. (2011). Towards a reconceptualization of the 'information worlds of individuals.' *Journal of Librarianship and Information Science*, 44(1), 3-18.

• 국문 참고자료의 영어 표기

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

- [1] Lee, J. S. (2019). An exploratory study on the political information behaviors of Korean opinion leaders on Twitter: through the lens of theory of information Worlds. *Journal of the Korean Library and Information Science Society*, 53(1), 83-108.

