

# 사이버공간과 일상공간의 상호작용: 문화·관광활동을 중심으로

남 기범

(서울시립대학교 도시사학과)

## 1. 서론

정보기술의 발전과 인터넷과 이동통신의 일상적인 활용으로 인해 시공간의 압축과 확장이 빠른 속도로 진행되고 있다. 정보기술을 시공간 극복의 도구로만 이해하는 연구에서는, 이제 도시의 역할이 다했으며(death of cities), 거리마찰의 영향력이 감소(death of distance)하고, 이로 인한 지역과 공간 특성의 소멸(areal uniformity)이라는 주장도 제기되고 있다. 하지만 지난 30여년간의 정보통신의 발달과 자본의 세계화의 빠른 진행이 지역과 공간에 미친 영향력은 상당히 차별적으로 진행되었고, 낭만적 미래학자와 기술결정론자들의 예측과는 달리 복잡한 사회·공간 현상을 초래하고 있다.

현대의 도시공간은 다양한 흐름을 통해 역동적으로 새롭게 조직되고, 네트워크사회에서 흐름의 공간도 장소에 기반한 요소이다. 사이버공간의 이용으로 인해, 기존의 위계적 질서와 수직적 관계에서 수평적이고 네트워크화된 질서의 부상을 예상했으나, 현실의 도시공간은 다층적이면서도 새로운 계층질서와 불균형의 모습을 보이는 측면이 나타난다. 본 연구는 지식정보기술이 도시의 문화양식과 여가생활에 미치는 영향과 경제·사회의 변화가 문화공간의 재구성에 미치는 영향과 기술-문화-공간의 상호관계를 분석할 수 있는 틀과 관점을 제시하고자 한다. 또한, 새로운 문화양식과 문화공간형성의 요소들과 도시문화공간에서의 문화향수의 디지털화와 네트워크화가 미치는 사회·공간의 특성을 분석하여 지식정보기술발전에 따른 새로운 문화양식과 이미지, 상징성, 아우라 등 기존 문화이론의 질적 변화를 기반으로 한 지식정보 문화관광정책의 방향을 탐색해 보고자 한다.

이 연구에서는 IT의 분야를 전자공간(인터넷)으로 보고, 인터넷 이용을 통해 변화되는 문화, 관광 활동의 변화 양상을 1) 시너지 효과(synergy): 새로운 문화활동의 창출, 네트워크의 집적, nomadic 공간의 형성, 2) 대체효과(substitution): 전자공간의 문화 공간 대체, 3) 유발효과(generation): 정보와 교통의 수요 증대, 관계적 공간의 형성, 4) 고양효과(enhancement): 합리성과 효율성 증대, 공간의 확장과 축소, 5) 관성효과(inertia): 기존 불균등 공간구조 고착, 연령, 성, 소득별 공간분화, 6) 소외효과(alienation: 사이버 문화활동과 여가활동의 증대로 인한 오프라인의 문화·여가공간의 활용과 적응력 감소 등으로 나누어 고찰하고 분석하였다.

## 2. 정보기술과 도시공간의 변화

### 1) 시공간의 원격화(time-space distanciation)

IT의 활용으로 인한 공간변화는 사이버 공간의 탄생과 시간과 공간의 압축과 확장이라고 할 수 있다.

기든스(Giddens)는 지리학에서 정착된 시공간의 수렴(time-space convergence: Janelle, 1969)이나 시공간의 압축(time-space compression: Harvey, 1990)이라는 개념을 원용해 시공간의 원격화(time-space distanciation)라는 개념을 제시하였다. 기든스는 20세기이후 근대성의 증대와 시공간의 원격화의 과정이 일반화 되었고, 시공간의 분리가 근대성을 형성하는데 결정적 계기가 되었다고 주장한다. 근대 이전에는 일상생활의 장소를 통해서 시간과 공간을 연계시켰으나, 사회적 상호작용의 범위가 확장된 사회체계를 갖춘 근대 이후에는 시간과 공간을 장소에 고정시키지 않는다. 따라서 근대의 사회조직은 장소귀속성의 탈피(disembedding)를 특성으로 한다. 즉, 예전에는 일상생활의 사회적 실천이 집적되었던 국지적 장소의 연계(tie)가 IT기술의 발전과 세계화를 통해 시공간의 넓어진 범역속에서 재결합되는 힘이 약해지는 것이다. 이러한 일반화과정을 통해 일상생활에서 국지적 일상과 장소에 대한 지식의 중요성은 상실되고, 일상적 삶이 훨씬 더 확장된 시공간의 범위에서 교환되고 연계된다. 이러한 기든스의 논의는 인류역사에서 있어왔던 도시혁명, 산업혁명, 정보혁명, 그리고 마지막 단계인 유비쿼터스혁명이 현대사회의 공간변화의 요체로 작용한다는 것을 암시한다.

## 2) 도시혁명과 정보혁명

과거의 공간혁명은 물리적 공간에서의 변화였다면, 정보혁명과 유비쿼터스혁명은 IT기술을 이용한 디지털 공간과 물리적 공간의 상호작용으로 인한 변화라고 할 수 있다. 인간의 사회경제적 활동에는 물리적 공간과 정보의 흐름이 요구된다. 공간혁명의 방향은 물질과 정보의 흐름이 보다 효율적으로 일어나도록 공간을 확장, 압축, 연결, 지능화하는 등 변화시켜온 것이다. 도시혁명은 인류의 활동공간인 물리적 공간을 원시적 평면에서, 물자와 정보의 흐름에 존재하는 시간의 제약을 극복하기 위해 도시적 방식으로 구성한 것이다. 공간을 축소하고, 다양한 기능이 집적된 도시의 건설로 인해 인류활동 시간의 압축을 이루었다. 이에 비해 산업혁명은 도시공간을 중심으로 물리적 공간의 생산성을 비약적으로 고도화 시킨 것이다. 즉, 기존 도시공간에 에너지와 기계들이 가세하여 도시공간의 새로운 기능이 출현하고 도시간 물자와 인구이동, 정보교류가 질적으로 도약하게 되었다. 물론 교통수단의 발전으로 인해 공간에 대한 시간적 제약은 상당히 극복되었으나, 여전히 물리적인 거리의 마찰(frictions of distance)은 엄존하였다.

정보혁명은 물리적 공간의 개념을 뛰어넘어서 사이버공간을 탄생시킨 공간혁명이다. 사회경제적인 관심의 토대가 원자(atom)에서 비트(bits)로, 유형자산에서 무형자산으로, 소유에서 접속으로 변화하게 되었다. 따라서 도시공간은 비교할 수 없을 정도로 축소되고, 거리와 시간의 개념이 유연화된 사이버공간속에 물리적 공간의 도시보다 더 크고 다양한 기능을 집적시켰다. 물리적 공간에 존재하는 많은 기능들이 전자공간인 사이버공간속에서 새롭게 창출되었다. 물론 사이버 공간이 물리적 공간의 기능을 대체하는 기능도 담지하지만, 오히려 새롭게 물리적 공간에서의 수요를 창출하는 측면도 강했다.

## 3) IT로 유비쿼터스혁명과 도시공간의 변화

정보혁명은 사이버 공간을 탄생시켰고, 물리적 공간을 사이버 공간으로 대체하려는 노력이었다면, 유비쿼터스혁명은 물리적 공간에 사이버공간을 접목시켜 상호접속과 유연성, 효율성을 증대시키려는 노력이다. 사이버공간의 존재가 물리적 공간과의 관계구조속에서 공진화(coevolution)함으로써, 사이버공간이 물리적 공간의 대체만이 아닌, 새로운 물리적 공간수요의 창출, 물리적공간이용의 효율성과 시너지효과의 증대, 물리적 공간구조의 합리성과 복잡성 증대 등 관계적 공간으로 변하고 있다. 특히 사

사이버공간과 물리적 도시공간의 상호작용이 활발해 지는 유비쿼터스 사회에서는, 사이버공간과 물리적 공간의 융합과 통합이 진전되고, 영상, 이미지, 감성, 문화 등에 대한 표현이 다양한 양태로 전개되면서 사물의 지능화로 이어진다. 물리적 공간자체가 콘텐츠 시장화되면서 언제 어디서나 콘텐츠 향유할 수 있게 됨에 따라, 차별성과 감성 중시하는 새로운 형태의 공간문화향수방식을 창출하고 있다. 이 연구의 목적도 이러한 사이버공간과 물리적 공간의 상호작용으로 인한 도시공간의 변화를 살펴보고자 한다.

### 3. 사이버공간과 도시공간의 상호작용 분석틀

현대의 IT와 접목된 삶속에서 문화·관광부문의 변화는, 1) 새로운 문화관람·관광 참여 의 기회의 증가, 2) 문화활동·관광에 대한 이해의 폭 증가, 3) 실제 문화관람·관광을 대체(인터넷 영화·음악회, 사이버 전시회 등), 4) 업무(공부)시간 틈틈이 문화활동·관광 향유, 5) 문화활동·관광의 기회와 횟수 증가, 6) 이동, 휴식 등 문화관람·관광 시간의 활용 편리, 7) 문화공간·관광 이용의 편의성 증가, 8) 문화활동·관광의 공간적 범위 확장 등의 긍정적 영향이 있다. 또한 1) 대규모 광고에 의존하는 대중문화관람·관광의 기회와 횟수 증가로 인한 문화·관광제공의 양극화, 2) 연령이나 소득이 비슷한 사람과 문화관람·관광을 하는 기회와 횟수 증가로 인한 동질집단만의 연계강화, 3) 인터넷상의 정보제공능력이 취약한 중소규모의 문화단체 이용의 기회와 횟수 감소, 4) 인터넷을 사용하지 않는 사람과의 상호작용 감소, 5) 친구, 동료와의 대면접촉 감소 등의 부정적 영향이 있다. 다음 장에서는 이러한 영향을 구체적으로 분석한다.

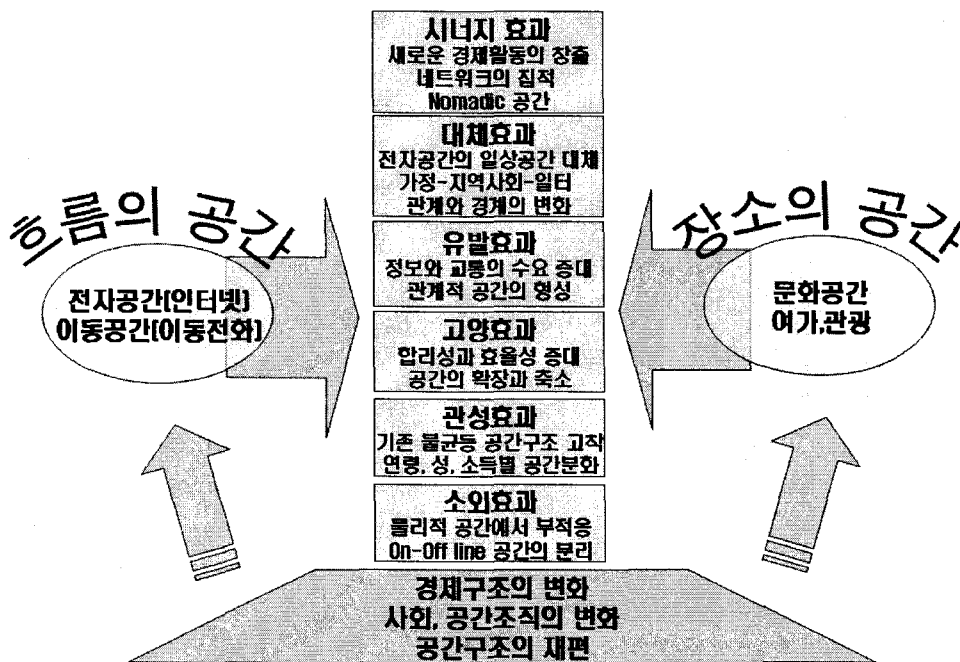


그림 1. 사이버공간과 도시공간의 상호작용 분석틀

#### 4. 사이버공간의 이용과 도시공간의 변화

##### 1) 웹서베이 개요

본 연구에서는 사람들의 삶속에서 큰 부분을 차지하고 있는 온라인 커뮤니티의 회원들과 대규모 포털 사이트 이용자들을 대상으로 인터넷 조사를 실시하였다. 그리고 본격적인 인터넷 조사를 실시하기 전 설문작성을 위한 기본정보를 수집하고 적절한 표본을 선정하기 위해 심층면접조사(Focus Group Interview)를 진행했다. 심층면접조사는 인터넷 사용경험이 많은 이용자들을 중심으로 이뤄졌는데 연령별로 10대, 30대, 40대이상의 연령의 이용자들은 한 명씩, 20대는 인터넷을 가장 많이 이용하는 세대인 점을 고려하여 두 명을 선정하였다. 인터뷰는 약 2시간가량 진행되었으며 연구자와의 질의응답 및 자유토론 형식으로 실시했다.

##### 2) 문화공간의 이용변화

시너지 효과, 대체효과, 유발효과, 고양효과, 관성효과외의 경우 온라인, 오프라인의 문화관람 활동이 모두 활발한 집단에서는 각각의 효과가 그리 크지 않다고 대답한 사람이 많은 반면에, 온라인, 오프라인의 문화관람 활동 횟수가 적은 집단에서는 각 효과에 대해 긍정화하는 정도가 가장 높게 나타났다. 소외효과외의 경우, 온라인 문화관람 활동보다 오프라인 활동을 많이 하는 집단에서는 소외효과외가 크다고 생각하는 비율이 15.7%인 것에 반해, 실제 문화관람 활동보다 온라인 중심의 문화관람을 더 많이 하는 집단에서는 소외효과외가 27.5%로 10%이상 높게 나타나, 인터넷을 이용한 이후 소외효과외의 영향이 더 커진 것으로 나타났다.

각각의 질문은 '전혀 그렇지 않다.', '별로 그렇지 않다.', '보통', '그렇다', '매우 그렇다'의 5점 척도를 사용하였다. 아래의 표는 각각의 응답범주에 대해 가장 부정적인 대답을 -2점, 가장 긍정적인 대답을 2점을 주는 형식으로 값을 변환하여 평균치를 구한 것이다.

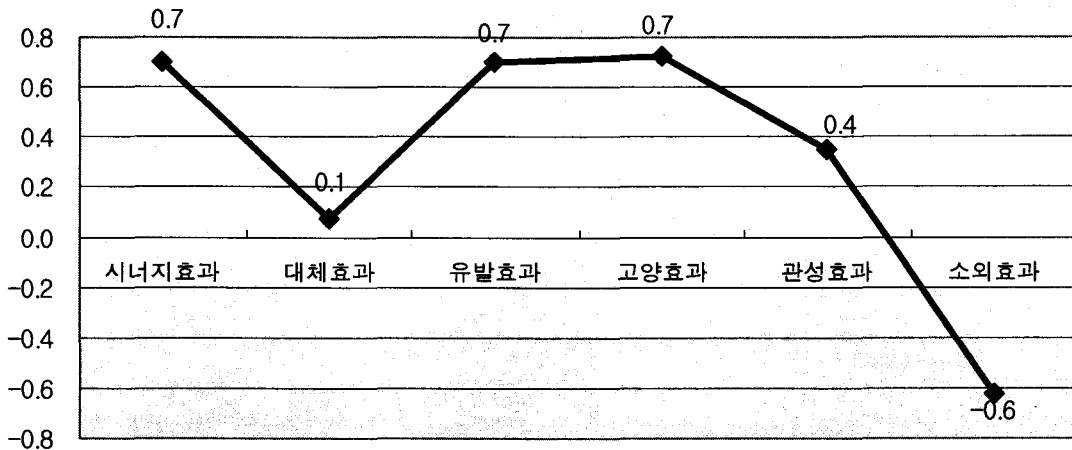


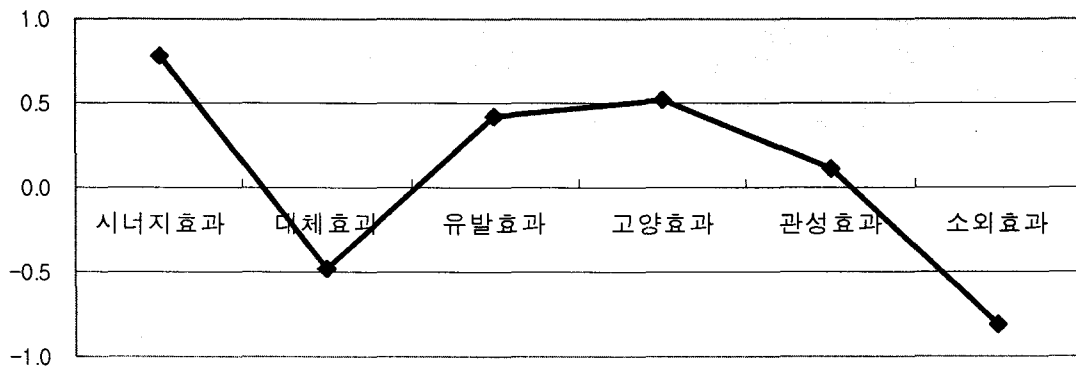
그림 2. 문화 관람과 관련하여 인터넷을 활용한 이후 나타난 변화

[그림 2]를 보면 응답자의 대부분이 시너지효과, 유발효과, 고양효과는 0.7로 인터넷 활용이후 이와 같

은 효과가 나타난 것을 인정하는 반면, 소외효과는 거의 나타나지 않은 것으로 인식하고 있음을 알 수 있다. 또한 대체효과의 경우 앞의 질문을 통해서 알아본 것과 마찬가지로 다른 효과에 비해 높지 않은 평균값을 보임으로써 그 효과가 미비하다는 것을 알 수 있다. 이를 통해 문화 관람에서 인터넷의 활용이 미치는 영향은 주로 실제 문화 관람을 좀 더 편리하게 할 수 있도록 돕는 역할에 집중되어 있다는 것을 알 수 있다.

### 3) 관광행태의 변화

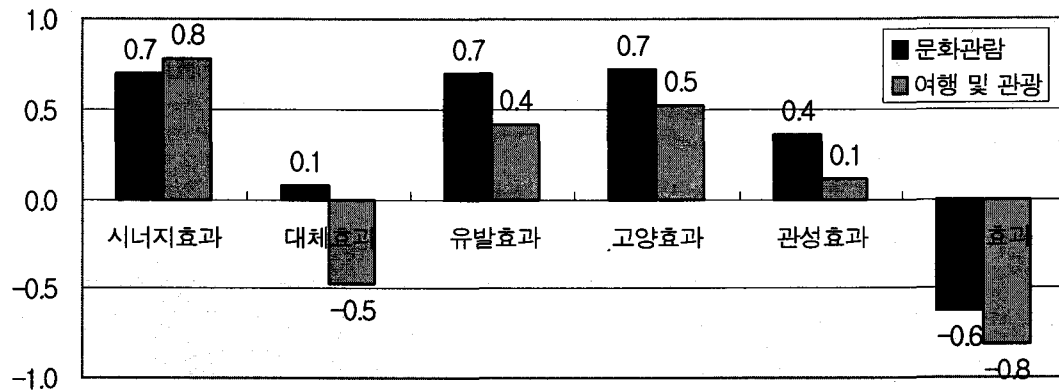
관광 및 여행의 경우 문화 관람 영역에서보다 대체효과와 소외효과 면에서 각 집단의 차이가 두드러지게 나타났으며 유발효과에서는 집단간의 차이가 의미있게 나타나지 않았다. 대체 효과는 여행 및 관광 시 인터넷을 많이 사용하는 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 그 효과가 작다고 생각하는 경우가 많았다. 소외효과의 경우 여행과 관광 분야에서는 그 효과가 매우 적은 것으로 드러나 여행 및 관광의 빈도나 인터넷 사용의 정도와 관계없이 인터넷의 영향을 많이 받지 않는 것으로 나타났다.



[그림 3] 여행 및 관광과 관련하여 인터넷을 활용한 이후 나타난 변화

### 4) 문화관람, 여행 및 관광과 관련하여 인터넷을 활용한 이후 나타난 변화

문화 관람과 여행 및 관광 분야에서 인터넷을 활용한 이후 나타난 변화를 각각의 효과별로 알아본 설문문을 비교한 것이 아래의 표이다. 아래의 표를 보면 시너지 효과와 소외효과의 경우 문화 관람 보다 여행 및 관광 분야에서 강하게 나타났고 유발효과와 고양효과, 관성 효과의 경우 문화 관람 분야가 여행 및 관광 분야보다 높게 나타났음을 볼 수 있다. 한 가지 주목할 것은 대체효과의 경우 문화 관람은 대체효과를 인정하는 반면, 여행 및 관광의 경우 대체 효과에 대해 인정하지 않는 부정적인 대답이 강하게 나타났다는 것이다. 이는 문화 관람과 여행 및 관광의 대체경험, 대체 시의 만족도를 묻는 질문의 결과에 영향과 관련되어 있다고 볼 수 있으며, 여행 및 관광의 대체 경험자체가 문화 관람 영역에 비해 낮은 것과는 관련되어 있다고 할 수 있다.



[그림 4] 문화관람, 여행 및 관광과 관련하여 인터넷을 활용한 이후 나타난 변화

### 5) 사이버공간과 일상도시공간 상호작용의 차원

#### ○ 문화 관람 요인 분석

- 요인 1: 묶여진 항목 6번, 7번, 8번은 인터넷(유·무선 인터넷, 휴대폰, DMB 등을 포함)을 통해서 문화 관람의 시간 활용과 공간 이용, 문화 활동 범위의 편리성이 증가했는가를 묻는 항목임. 인터넷 사용을 통해 문화 관람의 합리성과 효율성이 증대 된 “인터넷으로 인한 문화 관람의 고양효과”로 분류할 수 있다.
- 요인 2: 묶여진 1번, 2번은 인터넷을 통해서 새로운 문화관람 참여 기회와 문화 활동의 이해의 폭이 넓어졌는지의 여부를 묻는 항목임. 인터넷 사용으로 인해서 문화 관람 활동이 기존 보다 다양화되고 증가된 “인터넷 사용으로 인한 문화 관람의 시너지효과”라고 정의내릴 수 있다.
- 요인 3에서 묶여진 11, 12번 항목은 인터넷 활동을 통한 상호작용과 대면 접촉의 여부를 묻는 문항임. 이 항목들은 “인터넷으로 인한 소외효과”라고 정의내릴 수 있다.

<표 1> 문화공간이용의 요인분석 - 회전된 성분행렬

	요인					
	1	2	3	4	5	6
1. 새로운 문화 관람 참여기회증가	.295	<b>.808</b>	.021	.086	.161	.073
2. 문화 관람에 대한 이해도증가	.208	<b>.827</b>	.052	.190	.124	.062
3. 실제 문화 관람을 대체해본 경험	.094	.101	.093	.071	.170	<b>.966</b>
4. 업무(공부)시간 틈틈이 문화활동 향유	.130	.132	.076	.157	<b>.881</b>	.179
5. 문화관람 기회와 횟수 증가	.462	.363	.064	.127	<b>.589</b>	.045
6. 문화관람 시간의 활용이 편리해 짐	<b>.819</b>	.224	.004	.050	.243	.024
7. 문화 공간 이용의 편리성증가	<b>.849</b>	.197	.011	.137	.142	.090
8. 문화 활동 지역이 넓어짐	<b>.668</b>	.228	.076	.435	-.047	.049
9. 정보제공과 홍보를 많이 하는 문화 관람의 기회와 횟수 증가	.274	.383	.160	<b>.601</b>	.187	.038
10. 연령, 소득이 비슷한 사람과 문화 관람 기회와 횟수 증가	.130	.070	.135	<b>.873</b>	.126	.059
11. 인터넷을 사용하지 않는 사람과 상호작용 저하	.091	.091	<b>.843</b>	.198	.016	.017
12. 친구 동료와 대면접촉 저하	-.037	-.010	<b>.886</b>	.031	.083	.081

※ 요인추출 방법: 주성분 분석. 회전 방법: 베리맥스.

- 요인 4: 9번 10번 항목은 인터넷의 정보제공과 광고의 효과가 문화 관람에 미치는 영향과 인터넷 사용을 통한 문화 관람 향유 집단의 동질화 여부를 묻는 항목임. 기존의 계층별 혹은 집단 별 문화 관람 향유가 인터넷 사용으로 고착화되는지, 광고에 의해서 영향을 받는 문화 관람 활동이 인터넷 광고의 영향으로 인하여 고착화되는 현상을 묻는 항목으로 "인터넷으로 인한 문화 관람의 관성효과"로 분류될 수 있다.
- 요인 5: 4번, 5번 항목은 인터넷을 통한 자투리 시간의 문화 관람 활동 여부와 문화 관람의 기회와 횟수의 증가 여부를 묻는 항목임. 인터넷 사용으로 기존의 문화 관람 활동이 더 활성화되는 현상을 묻는 항목으로 "인터넷으로 인한 문화 관람의 유발효과"라고 정의내릴 수 있다.
- 요인 6: 유의미한 요인으로 나타나고 있는 3번은 인터넷으로 문화 관람을 대체한 여부를 묻는 항목임. "인터넷으로 인한 문화 관람의 대체효과"로 정의 내릴 수 있다.

○ 관광 요인 분석

<표 2> 관광요인 분석- 회전된 성분행렬

	요인					
	1	2	3	4	5	6
1. 새로운 여행·관광 기회증가	.388	.223	.033	<b>.776</b>	.092	.113
2. 여행·관광지에 대한 이해 폭 증가	.026	.426	-.052	<b>.779</b>	.077	.158
3. 인터넷으로 실제 여행·관광 대체 경험	.067	.013	.206	.058	<b>.881</b>	.123
4. 업무(공부) 시간 틈틈이 여행·관광 기회 가짐	.439	.124	.172	.093	<b>.677</b>	.065
5. 여행·관광 기회횟수 증가	<b>.709</b>	.215	.134	.226	.357	.023
6. 여행·관광 시간을 효율적으로 사용	.267	<b>.842</b>	-.011	.201	.086	.116
7. 여행·관광지 이용이 편리해짐	.118	<b>.853</b>	-.032	.299	.031	.128
8. 장거리 여행이 증가	<b>.807</b>	.168	.128	.151	.070	.165
9. 정보제공하지 않는 여행·관광지 방문 횟수 감소	.021	.164	.171	.318	.077	<b>.820</b>
10. 연령, 소득이 비슷한 사람들과 여행·관광 횟수 증가	.483	.134	.194	-.091	.185	<b>.648</b>
11. 인터넷을 사용하지 않는 사람과 상호작용 감소	.172	-.017	<b>.872</b>	.013	.185	.146
12. 인터넷을 사용하지 않는 사람과 대면접촉 저하	.081	-.026	<b>.907</b>	-.018	.150	.113

※ 요인추출 방법: 주성분 분석, 회전 방법: 베리맥스.

- 요인 1: 문항 5번은 유발효과의 성격을 띠고 있고 문항 8번은 고양효과를 띄는 항목으로 두 효과는 중첩되어 나타난다고 볼 수 있다.
- 요인 2: 6번과 7번 항목은 인터넷을 통해서 여행·관광의 시간 활용과 공간 이용, 여행·관광 범위의 편리성이 증가했는가를 묻는 항목이다. 따라서 이 항목들은 인터넷 사용을 통해 여행·관광의 합리성과 효율성이 증대되었는지를 묻는 항목으로 "인터넷으로 인한 문화 관람의 고양효과"로 분류할 수 있다.
- 요인 3: 11번과 12번은 인터넷 활동을 통한 상호작용과 대면 접촉의 여부를 묻는 문항임. "인터넷으로 인한 소외효과"라고 정의내릴 수 있다.
- 요인 4: 1번과 2번 항목은 인터넷을 통해서 새로운 여행·관광 참여 기회와 이해의 폭이 넓어졌는지의 여부를 묻는 항목임. 인터넷 사용으로 인해서 여행·관광 활동이 기존 보다 다양화되고 증가된 여부를 묻는 항목으로 "인터넷 사용으로 인한 여행·관광의 시너지효과"라고 분류할 수 있음.

- 요인 5: 3번 항목은 대체효과를 묻는 항목이고 4번은 유발효과를 묻는 항목이 함께 묶여서 두 효과는 중첩되어 나타난다고 볼 수 있다.
- 요인 6: 9번과 10번은 인터넷의 정보제공과 광고의 효과가 여행·관광에 미치는 영향과 인터넷 사용으로 여행·관광 활동 집단의 동질화 여부를 묻는 항목임. 기존의 계층별 혹은 유사 집단별 여행·관광 활동이 인터넷 사용으로 고착화되는지 그리고 광고에 의해서 영향을 받는 여행·관광 활동이 인터넷 광고의 영향으로 인하여 고착화되는 현상을 묻는 항목으로 “인터넷으로 인한 여행·관광의 관성효과”로 분류될 수 있다.

## 5. 결론

이 연구에서는 IT의 분야를 전자공간(인터넷)으로 보고, 인터넷 이용을 통해 변화되는 문화, 관광 활동의 변화 양상을 1) 시너지 효과(synergy): 새로운 문화활동의 창출, 네트워크의 집적, nomadic 공간의 형성, 2) 대체효과(substitution): 전자공간의 문화 공간 대체, 3) 유발효과(generation): 정보와 교통의 수요 증대, 관계적 공간의 형성), 4) 고양효과(enhancement): 합리성과 효율성 증대, 공간의 확장과 축소, 5) 관성효과(inertia): 기존 불균등 공간구조 고착, 연령, 성, 소득별 공간분화, 6) 소외효과(alienation: 사이버 문화활동과 여가활동의 증대로 인한 오프라인의 문화·여가공간의 활용과 적응력 감소 등으로 나누어 고찰하고 분석하였다.

먼저 IT의 활용으로 인한 문화관람의 변화양상을 분석한 결과 새로운 문화관람 참여의 기회가 증가하였다(시너지 효과)와 업무(공부)시간 틈틈이 문화 활동을 향유하였다(대체효과), 문화활동의 기회와 횟수가 증가하였다(유발효과), 문화활동의 지역이 넓어졌다(고양효과), 주로 나와 연령이나 소득이 비슷한 사람과 문화 관람을 하는 기회와 횟수가 증가하였다(관성효과), 인터넷을 사용하지 않는 사람들과의 상호작용이 줄었다(소외효과) 각각에서 의미 있는 차이가 나타났다. 시너지 효과, 대체효과, 유발효과, 고양효과, 관성효과와 경우 온라인, 오프라인의 문화관람 활동이 모두 활발한 집단에서는 각각의 효과가 그리 크지 않다고 대답한 사람이 많은 반면에, 온라인, 오프라인의 문화관람 활동 횟수가 적은 집단에서는 각 효과에 대해 긍정하는 정도가 가장 높게 나타났다. 소외효과와 경우, 온라인 문화관람 활동보다 오프라인 활동을 많이 하는 집단에서는 소외효과가 크다고 생각하는 비율보다 실제 문화관람 활동보다 온라인 중심의 문화관람을 더 많이 하는 집단에서는 소외효과가 두배 정도 높게 나타나 인터넷을 이용한 이후 소외효과와 영향이 더 커진 것으로 나타났다.

IT의 활용으로 인한 여행 및 관광의 변화양상을 분석한 결과 새로운 여행, 관광의 기회가 증가하였다(시너지효과), 인터넷으로 실제여행 관광을 대체한 경험이 있다(대체효과), 업무(공부)시간 틈틈이 여행 관광 기회를 가졌다(대체효과), 장거리여행이 증가하였다(고양효과), 나와 연령이나 소득이 비슷한 사람들과 여행, 관광을 하는 횟수가 증가하였다(관성효과), 인터넷을 사용하지 않는 사람들과의 상호작용이 줄어들었다(소외효과), 친구, 동료와의 대면접촉이 줄어들었다(소외효과) 부문에서 각 집단의 차이가 의미 있게 나타났다. 관광 및 여행의 경우 문화 관람 영역에서보다 대체효과와 소외효과 면에서 각 집단의 차이가 두드러지게 나타났으며 유발효과에서는 집단간의 차이가 의미있게 나타나지 않았다. 또한 소외효과와 경우 여행과 관광 분야에서는 그 효과가 매우 적은 것으로 드러나 여행 및 관광의 빈도나 인터넷 사용의 정도와 관계없이 인터넷의 영향을 많이 받지 않는 것으로 나타났다.



새로운 텔레커뮤니케이션 하부구조의 발전은 가치중립적이고, 기술적으로 순수한 과정이 아니라, 사회적 권력, 거리를 넘어서 공간과 사회 과정을 통제할 수 있는 권력을 획득하고 유지하기 위한 비대칭적 과정이다. 이에 따라 문화공간과 관광제공의 양극화와 수요의 대중화과정이 동시에 진행되는 문제를 낳고 있다. 사이버공간의 접근성이 제고되고 정보의 보편재화가 가속화됨에 따라 타인과 공유하고 공공성을 어느 정도 유지해야하는 문화공간의 공적 재화로서의 특성이 상실되고 있으며, 자본과 접근성의 우월적 지위를 이용한 문화와 관광향유의 특권화와 사유화가 진행되고 있다. 이는 대중적 문화공간과 관광의 확산과 더불어 문화관광향유의 분절화가 함께 진행되는 양상을 의미한다. 여기에 IT의 영향에 대한 공공부문의 정책적 개입과 공공성의 확보라는 정책방향이 제시될 수 있는 근거가 있다고 할 수 있다. 기술의 발전으로 인한 효율성과 합리성의 증대의 이면에 있는 소외와 불균형성의 확대에 대한 지속적인 연구와 정책적 배려가 요구된다고 할 수 있다.