

메타분석을 통해서 본 한국의 인터넷: 사회과학분야의 인터넷 관련 논문을 중심으로

승실대학교 | 배 영

1. 들어가는 말 : 테크놀로지와 사회의 변화

새로운 테크놀로지의 등장은 시대나 장소를 막론하고 화제를 불러일으키며 일상 전반에 영향을 미치게 된다. 사람들은 기술 그 자체가 갖는 내용과 의미 뿐만 아니라 기술이 내포하고 있는 잠재적 영향에 대해서도 끊임없이 담론을 생산해왔다. 그 중에서도 커뮤니케이션 테크놀로지는 다른 테크놀로지에 비해 담론의 양도 많고 관심의 정도도 훨씬 강하다. 정보기술과 결합하여 나타나게 된 인터넷은 이전에 등장했던 그 어떤 매체보다도 다양하고 폭넓은 담론을 만들어 내고 있다. 더욱이 최근 활발하게 진행되고 있는 인터넷과 모바일 환경의 결합은 언제 어디서든 커뮤니케이션이나 관련 서비스의 이용이 가능하다는 점에서 엄청난 사회·문화 변화를 예고하고 있다. 새로운 패러다임에서 정보통신기술은 의사소통을 위한 도구(tool)를 넘어서 그 자체가 새로운 방식으로 진화하여 하나의 총체적 환경을 구성하는 양상으로 확장될 것이라고 예측한다.

이런 맥락에서 최근 활발한 논의가 진행되고 있는 소셜 웹에 대한 관심은 그 중요성이 보다 부각될 수 있다. 소셜 웹은 인터넷 공간에서 행위자들이 다양한 방식의 참여를 통해 자신의 생각과 의견, 경험, 관점 등을 서로 공유할 수 있는 온라인 틀이자 환경이라고 할 수 있다. 위계적인 구조나 정형화된 틀 속에서 정보의 공유 및 활용이 이루어지는 것이 아니라 그 자체가 일종의 유기체처럼 성장하기 때문에 소비와 생산의 일반적인 매커니즘이 동작하지 않는 특성을 가지고 있다.

사실 소셜 웹이라는 이름 속에 내포되어 있는 ‘사회적’이라는 의미는 이미 우리가 인터넷을 처음 접했을 때부터 추구되어 온 기본적 가치였다. 인간은 사회적 존재이다. 여기에서 ‘사회적’이라는 말은 개별 존재로서의 개인이 사회라는 환경적 요소와 떨어져서는

의미 있는 삶을 영위하기 어렵다는 측면과 함께 ‘관계’를 형성하고 유지하는 활동을 통해 완성적인 삶을 영위할 수 있다는 사실이나 한 사회 내에서의 역사적 형성물이자 사회적 관계들의 산물로서의 개인이라는 내용까지도 포함하는 것이다. 사회로부터 혹은 사회적 관계로부터 고립된 개인, 원시적 개인이라는 것은 관념적으로 상상할 수 있는 추상적 존재이다. 생득적이라고 할 수 있는 생물학적 요소를 포함해서 태어나서부터 시작되는 사회로부터의 경험과 함께 다른 사람, 다른 조직들과의 관계는 인격체로서의 인간을 형성하는데 필수적인 구성 요소이기 때문이다.

웹에서의 활동도 기본적으로 관계라고 할 수 있는 ‘링크(link)’에 기반한다. 개인과 개인, 개인과 콘텐츠, 그리고 조직들간의 커뮤니케이션은 기본적으로 링크에 의해 이루어진다. 그렇다면 최근 화두가 되고 있는 소셜 웹에서의 ‘관계’와 기존 인터넷에서의 ‘링크’의 차이는 무엇일까? 아마도 얼마나 링크를 효율적으로 관리할 수 있는가의 문제나 얼마나 많은 링크를 효과적으로 이용할 수 있는가 하는 테크니컬한 측면을 우선 생각할 수 있겠지만, 이와 함께 정보를 중심으로 한 네트워크 구조의 변화도 중요한 기준이 될 것이다.

아래의 그림에서 볼 수 있듯이 정보의 생산과 공유에 있어서 ‘누가’가 중요한 것이 아니라 ‘무엇’이 중요해진 상황의 변화이다. 왼쪽 그림에서 나타난 것처럼 예전에는 내가 누군가와 알고 있어야 그 사람이 소유하고 있는 정보를 공유하는 형태였다면 지금은 인지관계가 없는 타인일지라도 필요한 정보를 매개로 하여 네트워킹할 수 있는 구조가 되었다는 것이다. 이는 또 다른 차원에서와도 연관되어 있다. 예전과 같이 어떤 평판을 가진, 그리고 어떤 능력을 검증 받은 사람이 올린 콘텐츠인가가 중요한 것이 아니라 얼마나 효용이 큰 정보인지에 대한 콘텐츠의 내용 자체가 중요해진 것이다. 콘텐츠는 일종의 경험재라

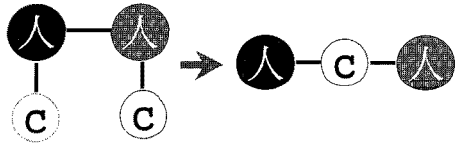


그림 1 개인과 콘텐츠의 관계 변화

고 할 수 있다. 경험하지 않고는 이용자가 평가 내리기 어려운 특성을 가지고 있다. 물론 지속적인 양질의 콘텐츠의 생산을 통해 특정인이 이용자들로부터 신뢰를 축적하여 새로운 평판을 만들어 낼 수 있지만 이때에도 평판을 좌우하는 것은 ‘누구’가 아닌 ‘무엇’과 ‘어떤’의 기준이 작용하게 된 것이다.

새로운 테크놀로지에 의해 소셜 웹이 활용될 수 있었고, 이러한 활용은 기본적인 사회적 관계의 양식과 정보의 활용 방식을 변화시키고 있다. 그렇다면 이러한 기술의 발전과 변화로 인해 추동되는 우리의 삶과 궁극적으로 우리가 지향하는 모습은 과연 무엇일까?

2. 사회과학 논문 분석을 통해서 본 한국의 인터넷

기술의 활용은 인류의 보다 나은 삶의 질을 추구하기 위함이다. 물론 기술결정론적 낙관론자들의 주장처럼 기술이 항상 유익한 것은 아니다. 엘루(J. Ellul)는 과학기술을 양면성을 가진 것으로 파악하고 있다. 즉 모든 기술은 비용을 지불하면서 발전하는데, 이러한 기술은 각 단계에서 문제를 해결하기보다는 오히려 더 많은 큰 문제를 일으킨다고 한다. 기술은 문제의 해결자일 수 있으나, 문제 유발자일 수도 있다는 것이다. 그리고 기술에 의하여 초래되는 해로운 결과는 이로운 결과와 분리될 수 없다고 한다. 즉 특정기술에 있어서 이로운 면과 해로운 면을 명확하게 구분하여 이로운 면만을 취할 수 있는 그런 것이 아니라는 것이다.

또 엘루는 과학기술은 사전에 예측할 수 없는 새로운 결과를 초래한다고 지적한다. 기술은 사회와의 관련 속에서 처음 의도한 것과 다르게 활용될 수 있음을 지적하고 있는 것이다. 그가 지적하듯이 기술은 그 자체로서도 양면성을 지니고 있지만, 특정 사회와 어떤 함수관계를 맺으면서 확산된다고 보는 것이 알맞다. 이 주장은 기술이 내포하고 있는 긍정적인 측면과 부정적인 측면에 대한 성찰적 자세의 필요함과 함께 기술적 가능성의 영역과 사회 속에서 실제 실현된 것 간의 관계에 대한 이야기이다. 예를 들어 인터넷은 수많은 정보 속에서 우리의 일상을 보다 편리하게 이끌고 있지만 인터넷 중독이나 사이버 일탈 현상 또한 인터넷 이용 결과 나타난 부박한 현상 중의 하나이다.

IT기술의 확산이라는 물질변동에 정신적인 변화가 순조롭게 조용하지 못하기 때문에 왜곡된 형태의 상호작용과 필요 이상의 몰입이 나타나는 것이다. 정보화의 확산을 위해 국가적으로 주도된 ‘산업화는 늦었지만, 정보화는 앞서자’는 성장 제일주의의 배후가정은 압축성장으로 나타나고 이것은 심각한 문화지체를 초래하였던 것이다.

이와 함께 특정 사회에서 성공한 서비스의 형태로 나타나는 정보기술은 타 사회의 그것과는 차이가 나는 경우가 많다. 한국의 경우 ‘아이러브스쿨’과 ‘싸이월드’는 성공했지만 비슷한 성격의 세계적으로 성공한 ‘마이스페이스’나 ‘페이스북’은 제대로 정착하지 못하였다. 한국적 정서와 문화라는 특수성이 존재하는 것이다. 인터넷에 기반한 특정 서비스가 특정사회에서 확산되는 데에는 다양한 맥락(context)이 관계된다. 즉 기술혁신은 실험실에서 만들어지는 것이 아니라, 사회적 행위, 관습, 문화 등이 어우러진 사회적 영역에서 현실화되는 것이다.

기술이 가진 다양한 함의를 파악해보기 위해 우선 필요한 것은 그로 인해 변화된, 그리고 변화하고 있는 우리의 모습에 대한 파악이다. 이를 위해 본 고에서는 인터넷을 주제로 한 연구들을 주요 저널에 발표된 논문들을 중심으로 살펴보고 어떠한 논의들이 인터넷을 중심으로 전개되어 왔고 이러한 흐름이 내재하고 있는 전반적인 함의는 무엇인지 파악해보고자 한다.

2.1 연구대상 논문의 주제와 내용

논의를 위해 필자는 5개의 학술 데이터베이스¹⁾에서 ‘인터넷’과 ‘온라인’, 그리고 ‘사이버’를 키워드로 한 논문을 추출하였다. 이 때 대상 논문의 범위는 사회과학(경영학 포함)으로 설정하여 기술적인 차원은 배제하고 개인의 일상과 사회적인 변화의 영역으로 한정하였다. 이러한 기준으로 1차 추출한 논문의 수는 모두 5,200여편에 달했지만 내용상 분석 대상에 포함시키기 어려운 논문들과 동일한 제목과 내용임에도 2개 이상의 데이터베이스에 수록된 논문, 그리고 기관에서 발행한 보고서류를 제외한 결과 2,196편의 논문이 추출되었다. 분석은 2,196편의 논문을 대상으로 이루어졌다. 분석의 대상이 된 주요 학문 분야별 주제 및 내용은 다음의 표와 같다.

1) 5개의 데이터베이스는 다음과 같다. 디비피아 (<http://www.dbpia.co.kr>), 한국학술정보(<http://kiss.kstudy.com>), 교보문고 스킨라(<http://scholar.dkyobobook.co.kr>), 학술교육원 (<http://www.earticle.net>), 그리고 뉴논문(<http://newnonmun.com>) 등이다.

표 1 분석 대상 연구 분야 및 주요 주제

분야	주제 및 내용	분야	주제 및 내용
사회학	- 일과 직업의 변화 - 여가와 일상의 구성 변화 - 새로운 사회적 일탈의 등장 - 새로운 사회적 관계의 등장과 방식의 다양화	법학	- 법률 정보의 효율적 축적 및 관리 - 정보통신기술의 발전으로 인한 다양한 분쟁의 등장 - 기본권 적용대상의 변화 - 온라인 콘텐츠 관련 법령의 현실적 적용
언론학	- 뉴미디어 산업의 등장과 성장 - 커뮤니케이션 방식의 변화 - 온라인 저널리즘의 등장과 1인 미디어의 확산	경영·경제학	- 새로운 가치의 등장과 거래방식의 변화 - 마케팅 기법의 다양화와 그 영향 - 기업 조직의 변화와 가치사슬
행정학	- 전자정부의 구현 - 행정정보화를 통한 데이터의 효율적 관리 - 지방자치와 지역정보화	기타	- 표현 매체 및 표현방식의 변화 - 예술관련 창작자와 향유자의 경계 - 새로운 상상력과 독창성의 등장
정치학	- 선거 및 투표 방식의 변화 - 정치참여의 확대와 거버넌스 체계의 필요성 - 감시와 통제의 미시적 기반마련에 따른 권력의 변화 - 다양한 여론수렴의 채널과 새로운 권력의 등장		

분석의 대상이 된 1996년부터 2009년까지 나타난 사회과학 분야의 관련 논문들을 내용적으로 정리해보면 크게 세 가지 단계로 구분 가능하다.

먼저 첫 번째 단계는 인터넷의 등장과 확산으로 인해 가능했던 인프라와 제도의 변화에 대한 내용이다. 이 때의 기본적인 관심은 인터넷이 도입되면서 나타나는 산업적인 측면에서의 변화나 새로운 기반마련에 필요한 정책과 제도의 정비에 대한 것이었다. 새로운 국가경쟁력의 원천으로서 정보화가 필요한 이유나 전반적인 사업시행과 단계별 결과에 대한 사회적 관심이 높았던 시기로 기술 자체의 보급과 관련한 내용 및 기술의 확산으로 인해 새로이 등장 혹은 정비되어야 했던 제도에 대한 주목이 이루어졌다.

두 번째 단계는 인터넷의 이용이 본격적으로 이루어지면서 개인의 일상과 가치관에 있어서의 변화를 가능하게 했던 시기이다. 휴대전화와 초고속 통신망으로 상징되는 인프라의 구축과 성숙은 개인들이 영위하는 일상에서의 생활방식을 변화시키게 되었다. 이러한 변화는 인터넷이 가진 기본적 속성이라고 할 수 있는 속도성이나 편리성과 결합하여 매우 급속하게 확산되었다. 내용적인 측면에서 새로운 변화는 풍부한 정보운용으로 가능해진 효율성과 같은 긍정적인 면과 함께 새로운 양상의 위험과 범죄가 포함된 부정적인 모습 등 개인의 일상과 관련된 전면적인 차원에서 나타나게 되었다.

마지막으로 세 번째 단계에서의 연구들은 현재 우리 사회가 직면하고 있는 사회적 변화를 아우르고 있다. 이 시기의 연구들에서 특징적으로 볼 수 있는 부

분은 개인에 대한 의미부여가 이전과는 다르게 나타났다. 즉, 정보의 단순 소비자에서 생산과 소비를 담당하게 되는 복합적 역할을 수행하고, 이렇게 생산된 정보를 공유하면서 개인의 의미는 단순한 개체에서 네트워크화된 개체로 변화하게 되었다. 전통적인 사회의 개인들이 변화하는 제도나 환경에 어떻게 적응하고 수용할 것인가에 행위의 주안점이 놓여져 있었다면 새로운 환경에서의 개인들은 향상된 정보 수집능력을 갖추고 주요한 제도적·사회적 이슈에 대해 참여와 연대를 통해 변화를 이끌어가는 행위자로서의 면모를 나타내고 있다. 특히 자유로운 사회적 네트워킹을 통해 이루어지는 상호작용의 위력이 나날이 커져가고 있는 시점에서 개인들의 행위는 전통적 가치에 지배되는 일사불란함이 아니라 웰만(B. Wellman)이 말하는 ‘개인화된 공동체’를 바탕으로 자기 중심적 네트워크 속에서 형성된다. 새로운 변화는 이러한 개인들이 모여 만들어내는 발전적 결과로 볼 수 있고, 때문에 이에 대한 전망과 예측은 매우 어렵게 되는 것이다.

아래의 그림은 각 주제들을 두 가지 차원(거시와 미시, 의식과 물질)을 기준으로 정리해 본 것이다. 전반적으로 살펴볼 때 초기의 구조적, 물질적 변화가 미시행위의 변화와 조응하고 그 결과 개인의 내외부적인 변화가 다시 거시·미시차원의 변화에 영향을 미치는 양상으로 나타나고 있다고 할 것이다. 연구 주제만을 통해서 보더라도 인터넷의 영향은 특정한 영역에서 이루어지는 부분적 성격이 아니라 사회의 전 영역에서 나타나고, 개별 영역에서의 영향이 다른 영역으

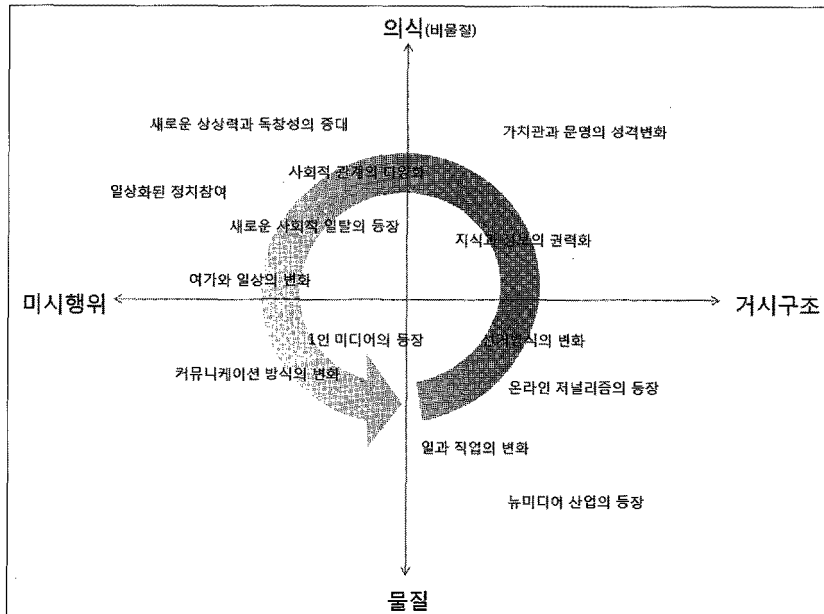


그림 2 두 가지 기준을 중심으로 본 사회과학관련 연구 주제

로 네트워킹되며 다시 해당 영역의 변화에 영향으로 환류하는 특성을 가지고 있다. 다시 말해 정보화의 대상 및 범위를 제도와 정책, 그리고 개인의 의식적인 측면과 사회문화적 변화의 영역까지 논의가 이루어짐을 의미한다.

2.2 인터넷 관련 연구논문에 대한 시계열 분석

사회과학에서 인터넷을 중심으로 이루어진 논의는 매우 다양하다. 이를 단순히 저자의 소속과 분야를 중심으로 분류를 하는 것보다는 논문에서 다루고 있는 주요한 내용을 중심으로 살펴보는 것이 보다 효과적

이라 생각되어 2차 분류를 실시하였다. 주제와 학문분야에 의해 그리고 학술논문을 대상으로 한 분류는 다음과 같은 점에서 인터넷을 둘러싼 전반적인 흐름과 관심사를 알아보는데 적합하다고 본다. 먼저 해당 분야에 있어서 가장 관심을 끌고 있는 주제가 무엇인지를 살펴봄으로써 해당 시기의 주요한 쟁점들이 무엇인지를 파악할 수 있다. 이는 연도별 그리고 주제별 논문의 양적인 증감을 통해 가시적으로 알 수 있으며 시계열적으로 어떤 변화가 나타나고 있는지에 대한 분석도 가능하다. 다음으로는 학술논문의 성격상 검증이 불가능한 미래에 대한 예측을 시도하는 논의는 어

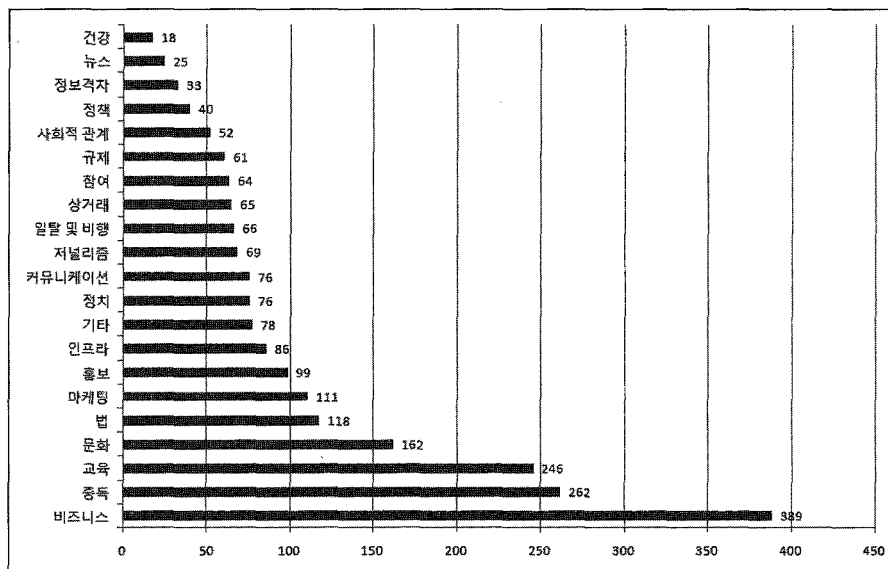


그림 3 세부 주제별 연구논문 편수(1996-2009)

렵지만 그 당시 또는 과거의 시점에서 주요한 사항들에 대해 객관적인 자료를 기반으로 분석하고 있다는 측면에서 단순한 사실의 나열에 그치거나 일시적인 유행에 비교적 영향을 덜 받을 수 있기에 신문 기사 등 보다는 신뢰성이 높다고 할 수 있다.

그림에서 나타나듯이 이번 분석 대상의 논문 중에서 가장 많은 편수를 차지한 분야 및 주제는 비즈니스 영역이었다. 인터넷의 도입으로 나타난 시장과 거래의 변화는 경영·경제학적으로도 다양한 모색이 필요했다고 보여진다. 비슷한 관심 영역이라고 할 수 있는 마케팅이나 홍보, 그리고 전자상거래에 대한 논의도 활발하게 이루어졌음을 알 수 있다. 다음으로는 인터넷 혹은 게임 중독과 관련된 논문이 큰 비중을 차지했다. 인터넷이 가져온 부정적인 측면에 대한 고찰과 함께 향후 필요한 대책에 대해 논의가 이루어졌다.

물론 부정적인 면에 대한 대비가 필요한 것은 사실이지만 필자의 생각으로는 과다하다는 느낌을 지울 수 없다. 새로운 기술의 등장, 그 중에서도 미디어의 등장은 영화나 텔레비전의 예에서도 볼 수 있듯이 다양한 사회적 우려를 가져왔다. 인터넷의 등장도 사실 이러한 우려에서 자유롭지 못한 양상을 지난 15년간 보여왔다. 아쉬운 점은 이러한 논의의 대부분이 주로 '하지마라'의 차원에서 이루어졌다는 것이다. 외부적 규제와 강압에 의해 사회적 부작용을 일소하려는 노력이 주를 이루었다. 시간을 가지고 좀 더 발전적이고 건강하게 사이버 공간에 대한 과몰입을 치유하려는 노력이 상대적으로 부족했다고 본다. 이에 대해서는 다시 논의하기로 한다.

이번에는 분류된 주제를 좀 더 크게 묶어 연도별로 어떤 흐름 속에 주요한 연구들이 이루어졌는지를 파악해 보았다. 절대적인 논문 편수에 있어서는 2003년과 2004년에 가장 많은 연구가 이루어졌음을 알 수 있다. 분야별로 파악할 경우 좀 더 다양한 설명이 필요하게 된다. 비즈니스 영역에서는 2000년에서 2005년까지 가장 활발한 연구가 나타났던 반면, 중독과 일탈 영역은 꾸준한 증가세를 보이며 2005년에 가장 많은 연구가 이루어졌다. 또한 전반적으로 2008년과 2009년을 거치면서 논문 편수가 줄어드는데 비해 규제와 법에 관련된 연구는 오히려 증가하는 추세로 나타난다. 이는 2008년 이후 포털을 중심으로 한 인터넷 사업자에 대한 사회적 책임과 이용자 책무성에 대한 논의가 활발해진 시기와 비슷하게 맞물림을 알 수 있다. 이러한 양상은 논문의 절대편수가 아닌 해당 연도에 발표된 전체 관련 논문의 편수에 대한 해당 주제 논문의 상대적 비중을 통해 살펴보면 훨씬 잘 드러난다.

초기의 경우 교육과 비즈니스, 그리고 인프라 및 정책 관련 주제의 논문들이 상대적으로 비중이 높았지만 시간의 경과에 따라 중독과 일탈, 규제와 법 관련 주제가 상대적으로 증가하고 있는 것을 알 수 있다. 특히 비즈니스의 경우 앞에서 살펴 본 것처럼 절대 편수에 있어서는 여전히 큰 비중을 나타내지만 상대적 비중은 점점 감소하여 2009년의 경우에는 중독과 일탈 주제보다도 작은 비중으로 나타나고 있음을 알 수 있다. 이는 정보화의 진전을 통해 초기에 해당 이슈에서 발굴할 수 있는 주요한 주제가 소진되어갔

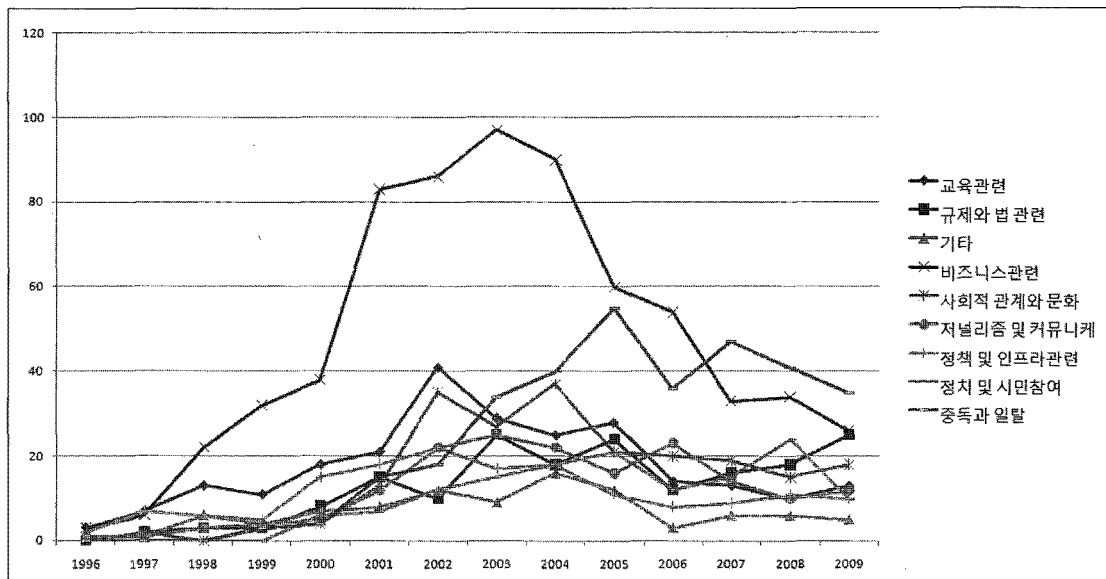


그림 4 연도별 연구주제의 비중 추이(2006-2009)

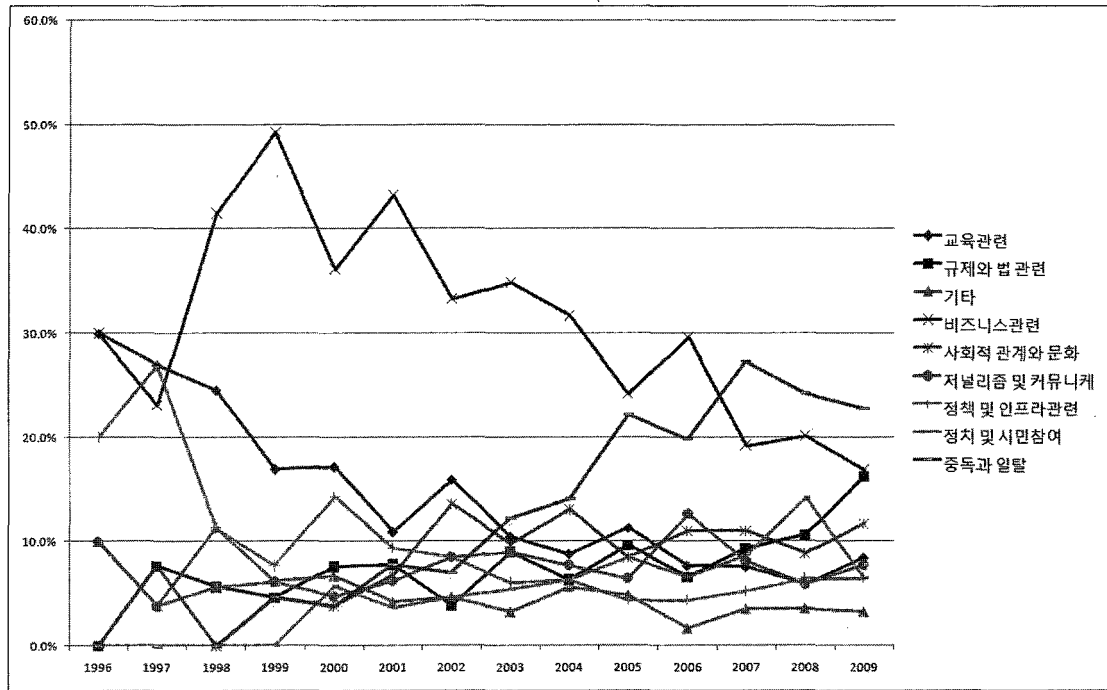


그림 5 연도별 연구주제의 상대적 비중 추이(1996-2009)

기 때문으로도 볼 수 있겠지만, 그보다도 사이버 공간에 대한 논의에 있어서 인터넷이 미치는 부정적 영향에 보다 많은 사회적·학문적 관심이 집중되어 온 것으로 파악하는 것이 합리적일 것이다.

3. 글을 맺으며

이제까지의 논의를 종합적으로 고찰하면 인터넷이 도입되면서 우리 사회에 본격적인 영향을 미치게 된 초기부터 성숙과 안정적 확산을 통해 일상 속에서의 활용이 이루어지고 있는 지금의 시점까지 관련분야에 대한 사회과학적 연구는 계속되어왔고 또한 스마트폰의 확산 등 유무선의 통합이나 융합적 상황이 본격적으로 확산되는 향후에도 그 관심은 지속될 것이다.

초기의 연구관심이 기술도입과 그 정책적·제도적 효과라는 측면에 주안점이 있었고, 이용 활성화를 통해 제도 및 환경의 변화가 개인의 일상에 어떤 영향을 미치게 되었는지에 대한 인과적 관점에서 주요한 논의가 이루어졌다면 현재의 상황은 다양한 요소에 기반하여 각각의 요인이 갖는 사회적 의미와 영향에 주목하는 유동적이고 상관적인 성격이 보다 중요해졌다. 때문에 한 가지의 요인으로 인터넷의 의미나 우리 사회에 갖는 함의를 특정하는 것은 매우 어려운 작업이다.

다만 아쉽게 생각되는 것은 연구의 관심이 인터넷의 부정적 측면이나 인터넷 전반에 대한 규제에 대한

부분에 집중되고 있다는 점이다. 새로운 기술에 대한 사회적 우려는 어찌면 당연한 것이다. 하지만 우려의 해소를 위해 우선 고려되어야 하는 것이 다양한 방식의 차별과 규제가 된다면 이는 기본적으로 인터넷이 가지고 있는 자유의 정신과도 배치된다. 인터넷과 유리된 현대인의 삶이라는 것은 상상하기 어렵다. 산업적인 측면에서 그리고 우리의 생활 속에서 인터넷의 긍정적 효과를 살리기 위해서는 이제는 조금 다른 시각과 차원에서 연구가 보다 적극적으로 이루어질 필요가 있다. 이를 위해 좀 더 시간이 필요할지라도 긍정적 활용과 유인을 통해 부정적 요소에 대한 제어나 대책에 대한 사회적 고민이 본격적으로 이루어져야 할 시기이다.

참고문헌

- [1] Brown, J. S. & P. Duguid (2000), *The Social Life of Information*, Harvard Business School Press.
- [2] Lessig, L. (1999). *Code and other laws of cyberspace*, 김정오 역(2002), "u코드 : 사이버 공간의 법이론", 서울:나남출판
- [3] Preece, J.(2000), *Online communities: Designing Usability, Supporting Sociability*, New York: John Wiley & Sons.
- [4] Wellman, B.(2001), "Physical Place and Cyber Place: The Rise of Networked Individualism". *International*

Journal of Urban and Regional Research 1(special issue).

- [5] 고영삼 (2006), 유비쿼터스 시대 정보문화의 지형과 정책방향, KADO이슈리포트
- [6] 김상우 (2008). ‘가상사회의 단초들’. 게임과 문화연구. 커뮤니케이션북스.
- [7] 배 영 (2007), 새로운 커뮤니케이션 환경과 사회자본, 커뮤니케이션 이론 3권 2호, 54-81. 한국언론학회.
- [8] 서이중 (2001). 지식정보사회의 이론과 실제. 서울대학교 출판부.
- [9] 장덕진 · 배영 · 김기훈 · 천명규(2006), “개인 미디어 이용자의 친구 맺기 유사성에 대한 연구: 네트워크, 사이버 커뮤니티, 클릭 패턴”, 정보화정책 13(2). 143-164. 한국전산원.
- [10] 디비피아 (<http://www.dbpia.co.kr>)
- [11] 한국학술정보(<http://kiss.kstudy.com>)
- [12] 교보문고 스킨라(<http://scholar.dkyobobook.co.kr>)
- [13] 학술교육원 (<http://www.earticle.net>)
- [14] 뉴논문 (<http://newnonmun.com>)



배 영

1991 연세대학교 사회학과 학사
2003 연세대학교 사회학 박사
현재 숭실대학교 정보사회학과 교수
관심분야 : 인터넷문화, 정보정책, 사이버공간의 사회적 관계, 인터넷거버넌스
E-mail : ybae@ssu.ac.kr
