



Benkler, Yochai 저· 최은창 역 (2014). 『네트워크의 부: 사회적 생산은 시장과 자유를 어떻게 바꾸는가』. 서울: 커뮤니케이션북스

## 10장. 사회적 유대: 함께하는 네트워크

개인적 자율성의 실질적 신장은 이 책 전체에 걸쳐 내가 펼치는 주장의 중심에 놓여 있다. 네트워크 정보경제에서 자율성은 비전유적 생산의 효율성과 지속성을 유지하는 기초를 이룬다. 또한 자율성은 자유와 정의를 개선하기 위한 기반이 된다. 그러나 많은 사람들은 이 새로운 자유가 기존의 사회적 유대를 무너뜨리고, 사회적 관계를 파편화시킬 것이라고 우려를 제기했다. 이 비판적 관점에 따르면 새로운 자유는 개인을 전체에서 떨어져 나온 단일체(detached monad)로 만드는 자유이자, 무미건조하고 외로운 삶을 살아갈 자유이고, 우리를 현실에 기반을 둔 정서적으로 안정된 인간으로 만드는 수 많은 억압적 애착에서 벗어나게 해주는 자유를 의미했다. 이런 견해는 초창기의 사회학 연구에 의해서 지지를 받았다. 1990년대를 돌아보자면 당시에는 인터넷이 커뮤니티나 친밀한 사회적 관계들에 미치는 영향을 예측한 두 가지 견해들이 팽팽히 대립하고 있었다. 비판적 관점과 상반되는 다른 견해는 컴퓨터를 능숙히 다루는 디지털 지식층(digerati) 사이에서 인기가 높았다. “가상 커뮤니티”(virtual communities)는 인간의 상호작용에 터잡은 경험의 공유를 가능하게 하므로 새로운 형태의 인간 공동적 생활방식(human communal existence)이 제시할 것으로 보았다. 하지만 그로부터 몇 년 뒤에 실시된 경험적 연구를 보면 결과적으로 두 견해들 모두 완벽히 맞는 것은 아니라는 점이 밝혀졌다. 무엇보다 반유토피아적 관점은 잘못된 예견이었다. 인터넷이 사회적 관계에 미치는 영향은 지극히 복잡한 양상을 보인다. 이 새로운 커뮤니케이션 양식이 궁극적으로 어떤 사회적 관행으로 정착할 것인가를 말하기에는 아직 너무 이른 듯하다. 그러나 최근의 연구에 따르면 인터넷은 사람들의 커뮤니티와 친밀한 사회적 관계들에 상당히 뚜렷한 효과를 미치고 있다. 인터넷이 영향을 미치는 사회적 효과란 사회적 관계들의 와해(breakdown)나 초월(transcendence)을 의미하지는 않는다. 그러나 인터넷은 TV와 전화의 세계에 결핍되었던 사회적 관계에 대한 규범적 관심(normative concern)을 대부분의 측면에서 개선하고 있다.

우리는 인터넷이 기존의 사회적 관계들에 미치는 두 가지 효과들을 경험하고 있다: 첫째, 우리가 가장 느끼기 쉬운 사실은 인터넷이 소통을 매개하기 이전 환경에서는 쉽게 연락하기 어려웠던 친구들, 가족, 이웃들과의 관계가 강화되었다는 점이다. 예를 들어, 부모들은 대학에 다니는 자녀와 대화하기 위해 인스턴트 메신저를 사용한다. 멀리 이사 간 친구들과도 이메일을 통해 더 자주 연락을 유지한다. 이메일은 장거리 통화료도 들지 않고, 이야기를 나누기 위해서 시간을 맞추어여야 할 필요도 없다. 이처럼 친구의 빈도가 많아짐에도 불구하고 사회적 관계의 위계적 측면은 느슨해지는 경향이 나타난다. 개인들은 숨막히는 가족 관계가 아니라 자신이 형성하기 원하는 동료관계(peer relations)를 뒷받침하는 관계망을 짜가고 있기 때문이다. 둘째, 제한된 목적으로 느슨하게 연계된 관계들(loose relationships)의 영역이 널리 창발하고 있다. 이런 현상은 이상적 “가상 커뮤니티”(virtual communities) 모델에는 적합하지 않을 것이다. 가상 커뮤니티의 속성은 애초에 “공동체”(共同體, community)라는 단어가 내포하는 심원한 개념에 들어 맞지 않는다.<sup>1</sup> 공동체란 누군가의 감정 상태(emotional context)를 이해하고 지원하는 주요한 원천으로 기능한다. 그럼에도 불구하고 온라인 커뮤니티에서 관찰되는 느슨한 관계들은 효과적이며 참여자들에게 의미롭다. 디지털 네트워크 환경이 매스 미디어와 전화를 대체하기 시작하면서 상반되는 커뮤니케이션 특성이 두드러지게

<sup>1</sup> community라는 단어를 개념적 구분을 두고 번역했다. 생활이나 행동 또는 목적을 같이하는 공동체와 오프라인의 현실세계에서의 집단은 ‘공동체’로, 온라인 또는 사이버 공간을 통해서 형성된 집단은 ‘커뮤니티’로 번역했다 (옮긴이)



저작자표시-비영리-변경금지 CC BY-NC-ND 저작자와 번역자를 밝히면 자유로운 이용이 가능하지만, 영리목적으로 이용할 수 없고 변경 없이 그대로 이용해야 합니다.



Benkler, Yochai 저 최은창 역 (2014). 『네트워크의 부: 사회적 생산은 시장과 자유를 어떻게 바꾸는가』. 서울: 커뮤니케이션북스

나타났다. 디지털 네트워크 환경은 기존의 사회적 관계들을 두텁게 만들지만, 다른 한편으로는 더 느슨하고, 더 유동적이고, 여전히 의미로운 소셜 네트워크를 유지하는 새로운 역량을 제공한다. 느슨한 유대(loose ties)에서 발견되는 기술적-조직적 전환은 긍정적 개선의 중심적 측면이다. 상업적 매스 미디어에 의해서 지배되던 기존의 정보환경(시청자들 간의 집단적 상호작용을 촉진하지는 않는 일 대 다수의 모델)은 기술적, 사회적 실행을 가능하게 허용하는 협동적 플랫폼으로 전환된다. 이용자 중심, 집단 기반의 활발한 활동이 가능한 협동적 플랫폼(cooperation platforms)은 네트워크 정보경제의 특징을 이룬다. 그렇다고 인터넷이 모든 사람들, 모든 사회적 집단들, 네트워크에 걸쳐 동일한 영향을 미친다는 뜻은 아니다. 각기 다른 환경에 놓여 있거나, 다른 네트워크에 속해 있는 다양한 사람들에게 미치는 효과는 그야말로 가지각색이다. 특히나 파급되는 영향력의 정도는 확실히 다르다. 내 목적은 강화된 개인적 역량이 사회적 파편화와 소외를 초래하고 있다는 우려에 대해서 답하는 것이다. 인터넷이 부정적 사회적 효과를 광범위하게 초래한다는 주장이 존재하지만, 데이터는 이 주장을 뒷받침하지는 않는다.

### “가상 커뮤니티들”에서 해체의 두려움으로

뿌리깊고 진정한 사회적 유대(social ties), 공동체 사회(gemeinschaft community), 가족이 점차 파편화되리라는 불안감은 인터넷이 만들어낸 것이 아니다. 늘어나는 도시들, 산업화의 진전, 빨라진 교통운송, 매스 미디어 등과 같은 현대 산업 사회의 여러 장치들이 소외, 가족 해체, 그리고 공동체의 붕괴를 불러오리라는 두려움은 적어도 19세기 중반 무렵부터 이런저런 형태로 사회학적 논의에서 고정적으로 등장했다. 사람들은 현실적이든 상상적이든 산업화 이전의 목가적 기억이나 후기 산업화 시대의 유토피아에 “근거한” 이상적 공동체를 추구했다. 그러나 한편으로는 그 염원에 결코 다다르지 못하리라는 두려움을 반영한 이미지들이 뒤를 이었다. 때문에 이처럼 두려움과 동경의 대립적 패턴이 인터넷 환경에서 다시금 되풀이된 점은 그리 놀랍지 않다. 새롭게 등장한 매체 인터넷이 미치는 변형적 효과(transformative effect)를 두고 두 갈래의 상반된 시각들이 등장하면서 새로이 논쟁의 초점을 형성하자, 이상적 공동체에 대한 논의가 재연되었던 것이다.

인터넷의 경우에는 비관론자들보다 낙관론자들이 먼저 등장했다. 이제는 고전으로 여겨지는 하워드 라인골드(Howard Rheingold)의 저서 <가상 커뮤니티(The Virtual Community)>는 온라인 커뮤니티의 특징을 아래와 같이 아주 간명하게 설명했다:

“나는 지난 십 여년에 걸쳐 전 세계의 온라인 행태들을 직접 관찰해 왔다. 그 결과 다음과 같은 결론에 다르게 되었다. (컴퓨터 매개 커뮤니케이션 기술을 어느 지역에서든 활용할 수 있게 되면서 사람들은 필연적으로 가상 커뮤니티를 구축한다. 마치 미생물들이 필연적으로 균집을 이루는 것과 같다. 이런 현상이 발생하는 이유는 점차 많은 비공식적 공공장소(public places)가 우리의 현실적 삶에서 사라지면서 전 세계 사람들의 마음 속에 공동체에 대한 갈망이 커져가기 때문으로 추정된다. 또한 새로운 미디어가 열광자들의 관심을 끄는 이유는 예전에 전신, 전화, TV가 그랬던 것처럼 컴퓨터 매개 커뮤니케이션(computer-mediated communication)은 사람들을 서로 ‘새로운 방식’으로 일하게 해주고, ‘새로운 유형’의 일들을 함께 할 수 있는 환경을 만들어 주기 때문으로 보인다”

라인골드의 저서 <가상 커뮤니티>는 WELL(Whole Earth 'Lectronic Link)이라고 불리는 초기의 온라인 커뮤니



저작자표시-비영리-변경금지 CC BY-NC-ND 저작자와 번역자를 밝히면 자유로운 이용이 가능하지만, 영리목적으로 이용할 수 없고 변경 없이 그대로 이용해야 합니다.



Benkler, Yochai 저·최은창 역 (2014). 『네트워크의 부: 사회적 생산은 시장과 자유를 어떻게 바꾸는가』. 서울: 커뮤니케이션북스

티 활동에서 라인골드가 직접 얻은 경험을 바탕으로 씌여졌다. WELL은 대규모로 이뤄지는 온라인 사회적 상호작용의 초창기 사례를 보여준다. WELL의 구성원들은 서로 모르는 상황에서 대화를 시작했지만 점차 자신들을 공동체(community)라고 인식하게 되었다. 그리하여 WELL 참여자들은 마침내 그들의 유대감을 강화하기 위해서 가상공간 밖의 실제 장소에서 만남을 가지기 시작했다. 그러나 대다수는 컴퓨터 매개 커뮤니케이션을 통한 상호작용을 계속적으로 유지했다. 위에 일부 인용한 라인골드의 주장이 가진 구조를 눈여겨 볼 필요가 있다. 우선 물리적 공간을 통해서 가능한 인간관계의 연결(human connection)이 쇠퇴하면서 더이상 채워지지 않는 공동체를 향한 갈망이 나타났다. 물리적 거리는 인간관계 형성의 장애물로 작용한다. 그러나 이제 물리적 거리에 무관하게 사람들을 연결시켜주는 새로운 매개체(medium)를 이용할 수 있게 되었다. 그에 따라, 사람들은 인간관계의 결핍을 채우고자 거의 자동적으로 이 새로운 기회를 이용한다. 사람들은 필연적으로 이 새로운 매체의 행동 유도성(affordance)에 —인터넷이 가능하게 만드는 행동들을 의미한다— 의존한다. 나아가, 이 새로운 매체는 서로 커뮤니케이션하고, 사람들과 함께 일하는 새로운 방식들을 제공했기 때문에 종전에 가능했던 수준을 향상시켰다. 1990년대에 걸쳐 라인골드를 다양한 방식으로 따르는 추종자들은 많았다. 사이버 공간의 잠재성이 인간관계를 위한 새로운 영역을 형성할 수 있다는 주장의 기본적인 구조는 자주 반복되었다. 산업화된 매스 미디어 매개 사회가 공동체에 부과하는 제약들을 사이버 공간의 기본적인 구조를 통해 극복할 수 있다는 주장이 그것이다. 인터넷이 참여자들의 삶에 상당한 역할을 담당하고 온라인 커뮤니케이션에 기반하는 새로운 관계들의 창발을 가능하게 만든다는 분석은 지속적으로 제시되고 있다. 그러나, 아래 단락에 설명했다시피, 대부분의 연구결과는 새로이 생성되는 온라인 관계들이 공동체와 가족에서처럼 실제로 얼굴을 맞대고(face-to-face) 이루어지는 인간 상호작용을 대신하지는 않으며, 실질적 상호작용에 추가하여 맺어지는 관계에 불과하므로 실질적 인간관계는 여전히 활동적이며 견재하다는 점을 밝히고 있다.

라인골드가 펼친 주장에 뒤이어 그리 오래지 않아 인터넷을 다르게 평가하는 주장들이 대거 등장했다. 그 주장들에 따르면 인터넷은 산업사회가 가족과 사회에게 초래하는 문제들에 대한 해결책이 아니며, 사람들의 시간과 관심을 빼앗고 소외감을 증가시킨다고 여겨졌다. 더구나 인터넷은 이용자들이 가족과 함께 시간을 보내지 못하도록 시간을 빼앗고 있다. 인터넷은 현실적인 인간 관계들로 구성된 현실 세계를 기본 전환이나 오락거리로 전환하였고 사람들을 그 속에 빠져들게 만들었다. 또한 인터넷은 사회적 관계에 적용된 바벨 반론(Babel objection) 비판에 마주쳤다. 요컨대, 인터넷은 많은 사람들이 함께 모여 시청하는 흔한 시트콤이나 뉴스 프로그램들을 부족하게 만들기 때문에 공유되는 문화적 경험(shared cultural experience)을 좁히고 있다는 것이다. 그래서 인터넷은 사람들이 실제 세계에서 서로 점차 더 멀어지게 된다는 것이다. 인터넷 비판론의 다른 한 갈래는 온라인에서 맺어진 인간관계가 과연 실제 세계의 관계들을 대체할 수 있는가 물음을 던졌다. 가상 세계의 정체성(virtual identity)을 분석한 가장 중요한 초기 연구가 셰리 터클(Sherry Turkle)은 이 문제를 이렇게 표현했다. “공동체에 새로운 활력을 불어넣기 위해 방에 홀로 틀어박혀 네트워크로 연결된 컴퓨터 자판을 두들기면서 우리의 인생을 가상 세계의 친구들(virtual friends)로 채우는 방식이 과연 분별있는 일인가?”<sup>2</sup> 사람들은 실제 신원을 노출하면서 인간관계를 맺는 위험을 감수하는 대신 제한된 목적을 가진, 느슨히 연결된 온라인 인간관계에 참여한다. 만약 관계가 관계가 뜻대로 전개되지 않는다면 언제든지 로그아웃할 수 있고 아무런 해(害)도 입지 않기 때문이다.

<sup>2</sup> Sherry Turkle, “Virtuality and Its Discontents, Searching for Community in Cyberspace,” *The American Prospect* 7, no. 24 (1996); Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* (New York: Simon & Schuster, 1995).



저작자표시-비영리-변경금지 CC BY-NC-ND 저작자와 번역자를 밝히면 자유로운 이용이 가능하지만, 영리목적으로 이용할 수 없고 변경 없이 그대로 이용해야 합니다.



Benkler, Yochai 저·최은창 역 (2014). 『네트워크의 부: 사회적 생산은 시장과 자유를 어떻게 바꾸는가』. 서울: 커뮤니케이션북스

비판론의 또 다른 갈래는 온라인에서 형성되는 인간관계의 얽박함에 주목하기보다는— 관계가 공허(vacuity)하다는 주장은 아니다— 오로지 인터넷에 사용되는 시간에만 주안점을 두었다. 이 주장에 따르면 사람들이 인터넷에 쏟는 시간과 여러 활동들은 가족과 친구들과 보내는 시간을 희생한 것에 불과하다. 이와 관련하여 자주 언급되는 뛰어난 초기 연구들이 존재한다. 첫째, 로버트 크라우트(Robert Kraut)가 내놓은 “인터넷 패러독스(Internet Paradox)”라는 논문이다.<sup>3</sup> 이 연구는 인터넷 이용자들을 대상으로 진행한 최초의 장기적 관찰연구였다. 그는 인터넷 이용기간이 1년이나 2년을 넘은 169명을 조사했다. 로버트 크라우트와 연구진들은 근소하지만 통계적으로 유의미한 인터넷 이용과 (a)가족 간 커뮤니케이션의 감소, (b)근거리·장거리 사회적 교제(social circles)의 감소 (c)우울증과 외로움의 증가 사이의 상관관계를 밝혀냈다. 연구진은 인터넷 이용이 강력한 유대(strong ties)를 약화된 유대(weak ties)로 대체한다고 가설을 세웠다. 그리고 통계적 분석에 산입하기 위해 커뮤니케이션을 유형별로 조사했다. 뜨개질 동호회의 리스트서브(Listserv: 특정한 집단 전원에게 메시지를 이메일로 자동 전송하는 시스템)에서 이용자와 주고받는 유용한 조언들이나 관광지에서 만날 법한 사람들과 나누는 농담들을 분류했다. 연구진은 만일 인터넷이 없었다면 사람들은 이렇게 사소한 것들에 시간을 쏟지 않았을 것이고, 그랬다면 사람들은 아마도 더 강한 인간적 유대를 맺은 현실 세계의 사람들과 더 많은 시간을 보냈을 것이라고 추정했다. 커뮤니케이션 이론의 관점에서 보면 이런 인과적 설명은 인터넷과 TV를 동일시(assimilation)하는 관점보다는 훨씬 정교하고 설득력이 있다. 크라우트의 연구가 나오기 이전에는 인터넷과 TV를 똑같이 취급하는 관점이 광범위하게 퍼져있었다. 즉, 컴퓨터 화면은 실제 세계의 사람들과 대화할 시간을 빼앗는 또 하나의 TV 화면에 불과하다는 견해가 지배적이었다.<sup>4</sup> 그러나 크라우트는 인터넷 이용이 TV 시청과 근본적으로 다르다는 점을 인정했다. TV는 일종의 “병행놀이”(parallel play)<sup>5</sup> 속에서 수동적 수용을 장려하지만, 반면에 인터넷은 이용자들 상호간의 커뮤니케이션을 가능하게 해준다. 강한 사회적 유대(strong ties)와 약한 사회적 유대(weak ties)의 구분법은 마크 그레노베테르(Mark Granovetter)에 의해 도입되었고 이 개념은 나중에 사회적 자본(social capital)의 일종으로 여겨지게 되었다.<sup>6</sup> 크라우트와 공동 연구진은 다음의 결론을 얻었다: 온라인 상호작용의 주변에 구축된 인간적 친교(親交 human contact)는 얽박(thin)하며 그다지 의미로운 관계는 아니므로, 모든 것을 감안한다면, 이런 관계들에 쏟은 시간은 개인이 보유한 사회적 관계들을 총합(stock)을 약화시켰다.

그로부터 2년 뒤 인터넷 이용이 인간관계에 미치는 영향을 분석한 두 번째 연구가 발표되었고 더

<sup>3</sup> Robert Kraut et al., “Internet Paradox, A Social Technology that Reduces Social Involvement and Psychological Well Being,” *American Psychologist* 53 (1998): 1017-1031.

<sup>4</sup> 이런 관점에 바탕을 두는 전형적인 언급은 다음과 같다. 켈로그 재단(the Kellogg Foundation)의 연구를 인용하자면 “TV와 다른 미디어는, 예를 들어 컴퓨터, 더 이상 가족들이 모여 앉아 결정을 내리거나 토론을 하는 ‘전자적 심장’(electronic hearth)이 아니다. 내 입장은 집에서 이용하는 대부분의 미디어는 가족의 화합을 저해하는 작용을 한다고 분석한 가장 최근의 연구에 근거하고 있다. Christopher Lee et al., “Evaluating Information and Communications Technology: Perspective for a Balanced Approach,” Report to the Kellogg Foundation (December 17, 2001), <http://www.si.umich.edu/pne/kellogg/013.html>.

<sup>5</sup> 병행놀이(parallel play)는 아이들 놀이의 한 방식으로서 아이들은 같은 공간에서, 같은 장난감을 가지고 놀고 있지만 함께 있을 뿐 서로 말을 하지도 않고 장난감을 빌려주지도 않고 서로 접촉하거나 간섭하지 않고 혼자서 놀이를 한다. 연합놀이(associative play) 내지는 협동놀이(cooperative play)와는 다르다. (윤긴이)

<sup>6</sup> 마크 그레노베테르(Mark Granovetter)는 약한 유대의 강력함(The Strength of Weak Ties)이라는 네트워크 이론을 통해 사람들은 강한 사회적 유대(紐帶)가 아닌 오히려 약한 유대나 연결로부터 유용한 정보, 새로운 지식, 도움을 구할 수 있다고 분석했다. 약한 유대는 강한 유대로 이어진 응집력 있는 클러스터들을 연결하여 사회적 거리를 단축시키므로 강한 유대에 비해서 더 많은 사람들을 한 번에 연결할 수 있다. 그러므로 약한 유대를 통해 유통되는 정보는 강한 유대를 통해서 유통되는 정보에 비해 개인의 행동에 많은 영향을 미칠 수 있다. 그러므로 개인들이 다양한 인적 네트워크들을 널리 보유하고 있다면 약한 유대로 구성된 사회적 관계들에 불과해도 유용하다. (윤긴이)



저작자표시-비영리-변경금지 CC BY-NC-ND 저작자와 번역자를 밝히면 자유로운 이용이 가능하지만, 영리목적으로 이용할 수 없고 변경 없이 그대로 이용해야 합니다.



# YOCHAI BENKLER

## The Wealth of Networks

How Social Production Transforms Markets and Freedom

Benkler, Yochai 저 최은창 역 (2014). 『네트워크의 부: 사회적 생산은 시장과 자유를 어떻게 바꾸는가』. 서울: 커뮤니케이션북스

많은 관심을 끌었다. 스탠포드 대학 사회정량연구소(Stanford Institute for the Quantitative Study of Society)가 2000년에 내놓은 “예비 보고서”는 연구 보고서라기 보다는 거의 보도자료에 더 가까워 보였다.<sup>7</sup> 이 보고서는 “사람들이 더 많은 시간을 인터넷 이용에 쏟게 되면서 현실 세계의 사람들과는 시간을 덜 보낸다”는 결과를 강조했다. 그러나 실제 통계는 널리 퍼져나간 보도자료의 내용보다 그리 심각하지 않았다. 통계를 구체적으로 살펴보면 모든 인터넷 이용자들 가운데 약 8 %가 넘는 사람들은 가족들과 시간을 덜 보냈지만, 약 6%의 이용자들은 가족과 더 많은 시간을 함께 보냈고, 거의 86%의 이용자들은 대략적으로 예전과 엇비슷한 시간을 쓰는 것으로 나타났다. 이 수치와 유사하게, 보도자료는 9%가 친구들과 시간을 덜 보낸다고 답했고, 4 %는 더 많은 시간을 보냈으며, 87%는 같은 분량의 시간을 쓴다고 적었다.<sup>8</sup> 이 보도자료는 “사회적 소외의 증가”라는 제목을 달고 있었다. 그러나 그 보도자료의 제목은 “인터넷은 가족과 친구들에게 정확히 가능하기 어려운(indeterminate) 효과를 미치지만 어쨌거나 미미한(small) 영향만을 미친다”가 되었어야만 적절하다. 하지만 생각해보면 그런 미미한 표현만으로는 뉴스의 1면을 장식하기는 거의 불가능했을 것이다.<sup>9</sup> 이 보고서가 내세운 “소외”(isolation) 이론을 뒷받침하는 가장 강력한 통계는 27%의 장시간 인터넷 이용자들이 친구들이나 가족과 통화하기 위한 시간을 덜 사용한다고 응답했다는 점이다. 그러나 이 조사는 응답자들이 가족과 친구들과 연락을 유지하기 위해 전화 대신에 이메일을 사용하는지 여부는 전혀 묻지도 않았으며, 이메일을 사용한 결과 응답자들이 친구들이나 가족과의 친밀함이 증가하거나 감소했다고 느끼는지를 질문하지도 않았다. 그 대신, 보도자료에서 저자가 밝혔듯이 “이메일은 연락을 유지하는 방식이지, 당신은 이메일을 통해서 커피나 맥주를 마시거나 포옹을 할 수는 없다”는 전제를 미리 정해두고 설문이 진행되었다.<sup>10</sup> 실제로 사람들이 나누는 포옹은 흔히 행해지는 전화포옹(phone hugs)과 다르다고 여겼던 것이다. 아마타이 에치오니(Amitai Etzioni)가 날카롭게 지적했듯이 이 조사연구에서 정작 중요한 점은 인터넷 이용자들이 TV 시청과 쇼핑에 시간을 덜 쓴다는 사실이었다.<sup>11</sup> 조사에 참여한 전체 응답자들 가운데 무려 47%는 예전보다 TV를 덜 본다고 답했다. 장시간 인터넷 이용자들 가운데 65 %는 TV를 덜 보았고, 단시간 인터넷 이용자들 가운데 27 %가 TV를 덜 보았다. 전체 응답자들 중 오직 3 %만이 TV를 더 많이 본다고 대답했다. 전체 응답자들 가운데 19 %, 그리고 일주일에 5시간 이상 인터넷을 사용하는 사람들 가운데 25 %의 사람들이 가게에서 적은 시간만 쇼핑한다고 답했다. 반면에 3 %는 가게에 가서 쇼핑하느라 더 많은 시간을 쓴다고 말했다. 이 조사 연구는 사람들이 TV를 덜 시청하고 실제 가게에서 쇼핑에 시간을 적게 사용하여 생겨난 자유시간을 어떻게 쓰는지는 염두에 두지 않았다. 또한 응답자들이 새롭게 찾아낸 여유 시간의 일부를 사회적, 친족적 유대를 늘리고 강화시키기 위해서 이용했는지도 전혀 묻지 않았다.

<sup>7</sup> Norman H. Nie and Lutz Ebring, “Internet and Society, A Preliminary Report,” Stanford Institute for the Quantitative Study of Society, February 17, 2000, 15 (Press Release), [http://www.pkp.ubc.ca/bctf/Stanford\\_Report.pdf](http://www.pkp.ubc.ca/bctf/Stanford_Report.pdf)

<sup>8</sup> Ibid., 42-43, tables CH-WFAM, CH-WFRN.

<sup>9</sup> See John Markoff and A. Newer, “Lonelier Crowd Emerges in Internet Study,” New York Times, February 16, 2000, section A, page 1, column 1.

<sup>10</sup> Nie and Ebring, “Internet and Society,” 19

<sup>11</sup> Amitai Etzioni, “Debating the Societal Effects of the Internet: Connecting with the World,” *Public Perspective 11* (May/June 2000): 42, also available at <http://www.gwu.edu/~ccps/etzioni/A273.html>.



저작자표시-비영리-변경금지 CC BY-NC-ND 저작자와 번역자를 밝히면 자유로운 이용이 가능하지만, 영리목적으로 이용할 수 없고 변경 없이 그대로 이용해야 합니다.