

커뮤니케이션 조사방법론
김효동
아주대학교 미디어학부
hkimscil@commres.org

1. 조사방법론에 대한 소개:

1.1. 과학, 자연과학, 사회과학, 인문학

이 책은 사회과학을 하는 사람이면 한 번쯤 거쳐야 할 조사방법론에 관해서 다루고 있다. 사회과학분야의 조사방법론을 다루기에 앞서서 과학이라는 단어가 여러분에게 어떤 것을 던지는지 생각해 보았으면 한다. 과학이 무엇인가라는 따분한 정의에 대해서 이야기 하려는 것이 아니라, 단순히 과학이라는 단어로 인해 연상되는 것이 무엇인가에 대해서 묻는 것이다. 기초교육 기간 중에 바퀴의 시작, 피타고라스의 정리, 화성학, 점성학, 기하학 등을 배우기는 하지만 이런 것들이 과학과 연상되기 보다는 뉴턴의 만류인력의 법칙, 갈릴레오의 발견, 아인슈타인의 상대성 원리 등등이 우리에게 보다 친근한 과학의 이미지이다. 넓은 의미에서의 과학은 인간의 역사와 함께 서서히 발전해 온 것이 사실이지만, 현대인들이 생각하는 과학은 일반적으로 근대(modern)라는 단어와 함께 인류의 근대성을 이루는 근간이 되는 기초를 말한다. 어떻게 이야기 하면, 자연과학이라는 말이 과학과 같은 의미로 쓰이고 있다고 하겠다 (Wikipedia).

자연과학과 인문학의 구분은 어떤가? 애초의 학문은 수학을 제외하고는 자연과학과 인문학의 구분이 뚜렷하지 않았다. 플라톤은 기하학과 시학을 동시에 배웠으며 두 분야 간의 차이에 대해서 뚜렷이 인식하지 않았다. 뉴턴 (Isaac Newton)이 수학을 이용하여 과학적인 업적을 쌓기 시작하면서 수학이 모든 학문의 기본이 되는 듯이 여겨진 시기가 있었는데, 이와 함께 인간의 영적인 (spiritual) 영역도 수학을 이용하여 탐구하려는 시도가 있었다. 파스칼 (Blaise Pascal)이나 라이프치히는 수학을 이용하여 인간의 행위를 설명할 수 있을 것이라고 믿었으며 후에 콤테 (August Comte) 또한 이와 같은 생각을 받아 들여, 가정과 비판적 사고, 그리고 객관적 관찰의 방법을 통해서 인간 사회를 연구할 수 있다고 주장하였다. 이후, 칼 막스 (Karl Marx)와 같은 학자는 역사라는 학문을 과학적인 관점에서 접근하였다고 주장하였다.

나아가서는 다윈의 (Charles Darwin) "자연선택이론 (Theory of Natural Selection)"과 멘델의 (Gregor Mendel) 유전학적 법칙의 등장은 인간 또한 자연과학의 대상이며 거기서 일정한 법칙에 (수학적인 방법을 통해서 도출되는) 지배될 수 있다는 생각이 일반적이 되도록 만들었다. 프로이트(Freud), 제임스 (William James), 듀우이(John Dewey) 등의 학문적 업적은 인간에 대한 보편적인 법칙의 발견이 보다 자연스럽게 받아 들여지도록 하는 계기가 되었으며, 사회과학이 보편적인 원칙이 발견되는 (되어야 하는) 학문의 분야가 되도록 하였다.

따라서 시학과 같은 인문학은 점차 자연과학의 분야와 독립적으로 생각되게 되었으며, 사회과학이라는 분야가 부상하면서 자연과학과 같은 길을 걷는 학문으로 성장하였다. 좀 더 이야기 하자면, 사회과학이라는 단어는 자연과학이 발전하면서 그 연구의 대상이 확대 되면서 만들어졌다. 따라서, 사회과학은 자연과학이 취한 연구에 대한 방법론적인 접근을 수용하고 자연과학 연구업적이 갖는 보편성을 지향하는 쪽으로 발전되어 왔다. 따라서, 사회과학이라고 칭해지는 분야의 학문은 (discipline) 이와 같은 성격을 갖는다.

보편성을 획득하기 위해서 자연과학에서는 원리와 (principles) 법칙 (law) 그리고 이론이 (theory) 발달되어 왔다. 멘델의 유전학적 법칙이라 함은 연구 대상인 생물 개체의 보편적인 특성을 알아내는 것이고 오랜 세월동안 그 보편성이 입증되어 왔으므로 법칙이라는 이름이 붙게 된다. 반면에 아직도 현상에 대한 설명의 유용성이 검증되었지만 법칙이라고 하기에는 완벽하지 않은 것들을 이론이라고 한다. 일반 상대성이론은 실험적으로 완벽하게 검증될 방도가 아직은 없기에 이론이라고 불린다. 이와 같은 원리와 이론의 발전은 사회과학에서도 마찬가지로 많은 사회과학 이론이 현재는 존재하고 있다. 이론과 원칙을 통해서 자연과학이 보편성을 획득하려는 것과 같이 사회과학자들의 주된 관심사 또한 사회 현상에 대한 보편적인 설명이 목적이었다.

이를 위해서 사회과학은 자연과학에서 강조하는 연구방법론의 절차를 따르는 경우가 많았는데 이를 흔히 "과학적 조사방법"이라고 부른다. 이 책은 사회과학을 시작하는 독자들에게 "과학적 조사방법"이란 무엇이며 어떻게 실행되고 있는가를 설명하고, 이에 필요한 제반의 용어와 생각, 그리고 쟁점 등에 관해서 소개하는 것을 목적으로 한다.

2. 커뮤니케이션 연구

2.1. 문제의 제기과 연구

일반적으로 연구는 (research) 질문에 대한 답을 얻기위해서 밝는 체계적 (systematic) 노력을 뜻한다. 연구 질문 혹은 연구문제의 제기는 일상생활과 직접적으로 관련이 있는, 단순한 것이기 보다는 사회의 (집단, 조직, 그룹 등등) 커뮤니케이션 현상에서 나타나는 어떤 개념과 개념 간의 관계를 묻는 질문을 뜻한다. 따라서, "오늘이 무슨 요일인가", "나니아 연대기가 어느 극장에서 하는가"와 같은 간단한 질문은 연구질문으로서는 너무 일상적이고 단순하여 연구문제로 보기에는 무리가 있다. 이보다는 "남자와 여자 사이에 자아를 드러내는 행위 (self-disclosure)에 있어서 차이를 보이는가?", "미디어에 대한 교육이 초등학생들의 게임중독을 막을 수 있을 것인가?" 라는 등이 커뮤니케이션 연구문제에 가깝다고 하겠다.

위의 두 가지 질문들의 큰 차이점은 후자의 경우, 두 가지 이상의 개념이 연루되어 있다는 점이다. 첫 번째 질문의 경우는, "남성과 여성" 즉, "성(gender)"이라는 "개념과 자신의 내면을 표출하는 행위 (self-disclosure)" 라는 개념이 서로 어떤 관계에 있는가 대한 질문이다. 여성이 남성에 비해 일상생활에서 자신의 의중이나 실체에 대한 노출을 더 한다는 것이 여러분의 생각이라면 아마도 여러분은 이 생각을 검증해 보기 위해서 어떤 방법으로든지 이를 증명할 수 있는 데이터를 구하려고 할 것이다.

두번째 질문의 경우 또한 마찬가지이다. 미디어 교육을 받은 초등학교 학생들과 받지 않은 학생들 중에서 어느 쪽이 게임에 중독되는 현상에 대한 제어 능력을 더 보일까?라는 질문은 "미디어 교육"이라는 개념이 "게임중독"이라는 현상을 나타내는 개념에 영향을 줄것인가라는 두 가지의 개념이 서로 어울려서 일종의 사회현상을 보일것인가에 대한 궁금증의 한 표현이라고 하겠다. 이 경우에 있어서도 독자는 "미디어 교육을 받은 초등학생은 게임 중독에 보다 자유롭지 않을까?"라는 생각을 가질 수 있으며, 이를 테스트해보기 위해서 일종의 "데이터"를 수집하려는 생각을 할 것이다. 이와 같이 커뮤니케이션과 관련된 연구문제는 위의 일상적인 질문과 아주 동떨어진 것은 아니지만, 그 해답을 얻는데 있어서 데이터와 정보를 얻어야 한다는 점에 있어서 일상적인 질문과는 다르다고 볼 수 있다.

지금 이 글을 읽는 독자 개인이 일상 생활에서 갖는 모든 궁금증을 데이터와 정보를 수집해서 일일이 분석을 해 봐야 한다면 아마도 이는 엄청난 낭비일 것이다. 일찌기 사람들은 중복된 투자가 지식의 발전에 큰 도움이 되지 않는다고 믿었기에 이를 빚겨 갈 수 있는 장치를 해 두었다. 도서관의 책들이 좋은 예인데, 이와 같은 "투자의 기록"은 여러분을 앞선 사람의 실수나 업적에 대한 판단을 도와 줌으로써 좀 더 세련된 질문을 가질 수 있도록 도와 준다. 보다 전문적인 형태로는 특정한 학문분야에서 활동하는 연구자들이 학술기관을 만들고 이 기관에서 정기적인 간행물을 발행하는 형식을 통해서 이전의 연구활동에 대한 큰 그림을 가질 수 있도록 하고, 현재 연구 중인 문제들을 살펴 볼 수 있도록 도와 주는데, 이를 학술지라고 (research journal) 한다.

연구는 크게 보아서 두가지의 부류로 나눌 수 있는데 첫째가 기초연구이며 (basic research), 둘째가 응용연구이다 (applied research). 지극히 상식적인 구분이다. 기초연구는 말 그대로 개념과 개념간의 관계를 규명하는 그 자체에 무게를 두고, 연구결과가 상품화된다는지 혹은 서비스화 된다는지에 관해서는 관심을 두지 않는 편이다. 흔히 이야기하는 "순수과학"이 이런 분야에 속한다. 응용연구는 이와는 반대로 연구의 결과가 상품화 혹은 상용서비스화 되는 것과 밀접한 관계를 갖는다. 이 둘의 구분이 항상 뚜렷한 것은 아니다. 만약에 이 글을 쓰는 필자가 여러분의 조직내의 커뮤니케이션 현상에 대해서 컨설팅의 형식으로 연구한다면 이는 응용연구라고 하겠다.

아래는 커뮤니케이션 분야와 역사에 대한 간단한 소개이다.

2.2. 커뮤니케이션 연구

커뮤니케이션 연구는 사회과학 혹은 인문과학 분야에 속한 연구분야라고 할 수 있다. 사회과학인지 인문과학인지 불분명한 이유는 커뮤니케이션이라는 분야가 심리학, 사회학, 경영학, 경제학, 정치경제학, 철학, 역사학 등의 다양한 분야와 연관되기 때문이다. 심리학, 경영학, 경제학 등과 관련되어서는 사회과학의 분야에 속한다고 할 수 있으며, 사학, 철학 등의 분야와 연관되어서는 인문과학과 가깝다고 할 수 있다. 우리나라의 경우에는 주로 사회과학에 속하는 연구라고 취급되는 경향이 강하다. 미국의 경우에도 전통적으로 이런 경향이 강하였다.

2.2.1. 초기의 연구: 총알이론

초기의 커뮤니케이션 연구는 심리학자에 의해서 진행된 경향이 짙다. 가령 예일대학교의 심리학부 교수였던 라스웰은 (Laswell) 1900년대 중반에 영화라는 매체가 사병교육에 미치는 영향에 대해서 연구하였다. 당시에 사람들은 영화라는 새로운 매체는 수용자에게 (영화관람자) 비교적 확실적인 영향을 미친다고 믿고 있었는데, 이를 군대에 입대한 사병의 교육에 이용하여

세계대전에 참가한 사병에게 전쟁에 대한 지식과 애국심을 고취시키려는 시도가 있었다. 영화의 내용이 어떻게 획일적으로 효과를 미치겠는가라는 의문을, 이 글을 읽는 대부분의 독자라면 하겠지만, 사실 이와 같은 효과에 대한 믿음은 일종의 사회적 검증(Validation)을 받았기에 가능하였다.

일종의 사회적 검증의 예로 가장 강력하게 들 수 있는 것은 "Mercury Theater on the Air"라는 라디오 프로그램의 방송이 가져왔던 미국 북동부지역의 혼란이다. 이 프로그램은 후에 시민케인이라는 (Citizen Kane) 영화를 만들어서 많이 알려진 오슨 웰스 (Orson Welles)가 제작 감독한 라디오 드라마 시리즈였다. 웰스가 이 프로그램을 맡기 전에는 그다지 인기가 없었으며 당시 웰스도 이 프로그램의 청취율을 높이고자 고분분투하고 있었다. 동시간대에 방송 되는 타 방송국의 토크쇼 프로그램이 (Edgar Bergen show) 더 많은 인기를 끌고 있었기 때문이다.

웰스는 1938년 10월 30일 미국의 할로윈 특집으로 H. G. Wells의 소설인 세계전쟁을 (The war of the world) 각색하여 방송을 하였는데, 사람들은 이 방송을 듣고 실제 화성인이 지구를 침략한 것으로 믿고 공황상태에 빠진 것이다. 더우기 놀라왔던 점은 방송 도중 2번에 걸쳐 방송이 실제상황이 아님을 설명한 것이다.

Welles는 영국을 무대로 한 소설을 미국 동부지역인 뉴저지를 배경으로 하는 것으로 각색을 하고, 처음 도입부분을 음악 연주로 시작하면서 간간히 정규방송이 뉴스보도에 의해서 끊기는 형식으로 진행하였다. 도입 부분에 방송이 허구임을 설명하였지만, 많은 사람들은 Mercury Theater 보다는 Edgar Bergen show를 청취하였으므로 초기 도입부분의 설명을 듣지는 못하였다. 오히려 Edgar Bergen show가 지루해질 무렵인 20여분이 흐른 뒤에 많은 사람들이 튜너를 돌리다 CBS의 Mercury Theater를 청취하게 되었고, 이 무렵의 방송내용은 이미 우주선으로 생각되는 물체에서 화성인이 나오고 있다는 내용이었다.

리포터 역을 맡은 Carl Phillips가 "정규방송을 잠시 중단하겠습니다. . . ." 라고 시작하는 뉴스보도 형식의 내용은 사람들이 많이 모였다는 것, 화성인이 우주선에서 나오고 있다는 것, 그리고 후에는 길다란 세계의 발을 가진 우주 괴물이 광선이 발사하여 사람들을 사상시키고 있다는 것, 우주괴물이 일종의 신경가스로 사람들을 독살하고 있다는 것, 그리고 이와 같은 긴급상황에 대해서 미국 내무부 장관의 (Secretary of Interior) 보고를 중계하는 것, 리포터 또한 마지막에는 희생되는 것 등이었는데, 이와 같은 뉴스형식의 드라마 포맷은 이전까지는 전무하였고 또 당시에는 2차세계대전으로 치닫는 상황이었으므로 청취자들의 많은 사람들이 이를 실제상황의 중계라고 믿었던 듯 하다.

더욱이 당시에는 모든 가정이 전화를 가지고 있지 않았으므로 이를 확인하는 방법 중 가장 흔한 것이 주변 이웃사람들에게 달려가는 것이었는데, 이와 같은 방법은 오히려 사태가 더욱 심각한 것처럼 만들어 버렸다. 뉴저지 주의 프린스턴 대학 근처에서 우주선이 떨어졌으며 군중이 이를 보기 위해서 운집해 있다는 방송 내용은 거꾸로 프린스턴 대학 주변의 사람들이 이를 체크하기 위해서 모여 드는 통에 사실인 듯이 보여졌으며, 또한 뉴저지의 특성 중의 하나인 각 지역마다의 물탱크가 세계의 길다란 발을 가진 외계물질과 같이 보이는 이유로 실제 화성인을 보았다고 말하는 사람들도 생겨나게 되는 등 상황이 심각하게 전개되어 버렸다.

이를 감지한 CBS 관계자가 프로그램 중에 다시 이 프로그램이 허구임을 알렸지만, Welles의 지시로 내무부 장관역할을 맡은 Kenny Delmar의 목소리가 의도적으로 당시 대통령이 Roosevelt의 것과 비슷하였으므로, 그리고 많은 사람들이 프로그램을 계속 듣기 보다는 상황에 대처하려고 분주하게 움직였으므로 효과가 크지 않았다. 참회를 하려는 사람들로 교회가 분주해지고, 다른 지역으로 피난하려는 차들로 국도의 통행량이 많아지게 되었으며, 외계인의 침략에 자위하려는 농부들도 생기게 되었다 (<http://ufo.whipnet.org>, 2005; Wikipedia).

Welles와 CBS는 프로그램 중간에 방송이 허구임을 설명하였으므로 심각한 처벌은 없었지만, 이를 계기로 Welles는 미의회의 청문회에 나가게 되었다. 이 방송을 시작으로 CBS는 다시는 "정규방송을 잠시 중단하겠습니다. . . ." 형식을 사용하지 않을 것을 약속하기도 하였다. 2년 뒤, 캘리포니아, 산디에고의 지역방송은 Welles와 Wells의 만남을 방송하기도 하였다.

이 방송은 유명해져서 Welles 자신은 Citizen Kane의 감독 제의를 받게 되었다. 또한 후에, 일본과의 전쟁의 시작이었던 필리핀의 공격 뉴스 또한 허구로 아는 사람들이 많았던 것으로 보고된 연구도 있었으며, 같은 형식의 라디오 프로그램이 칠레에서도 방송되어 비스한 결과를 낳았던 것으로 알려져 있다.

위의 예에서 살펴 본 것과 같이 당시의 매스미디어의 대중에 대한 효과는 상당한 것으로 파악이 되어 있었으며, 또한 당시의 심리학의 주류였던 행동주의의 (Behaviorism) 영향을 받아, 미디어의 효과는 S(자극, stimuli) -> R(반응, response)의 모델을 통해서 이해되었는데 이를 총알이론이라고 (Bullet theory), 혹은 피하주사이론이라고 (Hyper needle theory) 한다.

2.2.2. 제한적인 효과에 대한 발견

그러나 이와 같은 매스미디어의 강력한 효과에 대한 파악은 오래 가지를 못하였는데, 이는 2 차대전 중의 사병교육을 위한 연구에서 나타났다. **Hovland** 는 미군 사병 교육에 사용되는 홍보영화가 효과가 있는지에 관한 연구를 하였는데, 초기에 매스미디어의 영향력이 대단하다고 믿었던 기대에는 못 미치는 효과만이 있다는 것을 발표하였다. 선별효과란 미디어 수용자가 메시지에 노출되면 그 메시지에 직접적인 영향을 받는 것이 아니라, 특정한 부분만이 효과적일 수 있다는 것이다. 예를 들면, 사병들에게 홍보영화를 보여 주었을 때 영화의 정보만이 전달되어 전쟁 발발의 이유 등과 같은 사실에 기반한 지식은 늘어나는 반면, 애국심 혹은 전투심 고취 등의 태도변화에는 큰 효과가 없는 것으로 밝혀진 적이 있다. 또한, 이와 비슷한 시기에 메시지를 전달하는 소스에 (**source**) 관한 연구도 활발하였는데, 신뢰성이 높은 소스가 정보전달에 효과적일 것이라는 생각이 무너진 적 또한 있다.

2 단계흐름이론 또한 이 시기에 미디어 메시지의 효과가 직접적이지 않다는 것을 보여 주었다. 어떤 사안에 대한 사람들의 태도 형성은, 매스 미디어의 메시지로부터 직접 받은 정보를 이용하여 형성되는 것이 아니라, 오피니언 리더로 불리는 지역의 중심인물로 부터 정보를 받으면서 형성된다는 것이 이 이론의 주장이다.

2.2.3. 중효과의 발견

제한적인 효과에 초점을 둔 커뮤니케이션 연구 분야는 연구자들이 다른 분야로 관심을 돌리도록 하는 결과를 초래하였고, 이에 커뮤니케이션 연구가 비활성화되는 것이 아닌가 하는 우려를 낳았다. 이용과충족이론은 이시기에 미디어의 효과가 극히 제한적이라고 발견된 이유는 수용자를 수동적인 주체로 보았기 때문이라고 지적하고, 수용자가 왜 미디어를 사용하는가에 초점을 둔 연구를 진행하면서 대두된 이론이다. 즉, 미디어의 메시지로 인해 수용자의 태도변용이나 행동의 변화가 일어날 것인가를 알아보려는 연구의 밑바닥에는 수용자가 단순히 메시지의 영향력을 받아 들일 것이라는 -- 어떻게 보면 수용자를 정보의 보관함 (**receptor**) 정도로 취급하는 생각이 깔려 있었다. 이용과충족이론은 수용자가 미디어를 왜 선택하고 이용하는가에 초점을 맞추었다. 이론의 요체는 미디어 수용자는 자신의 **Needs** 에 맞는 미디어를 선택하고 그럼으로써 만족을 얻는다는 주장이었다.

논제설정기능이론 (**Agenda setting**) 또한 이 시기에 등장한 이론으로, 직접적인 미디어의 효과는 미약할 지 몰라도 미디어의 이용자가 무엇을 논제로 삼을 것인가에 대한 방향성 제시의 효과는 상당한 것을 밝혔다. 또한 이용자의 사회경제적인 지위로 인한 미디어 메시지 접근의 차이는 궁극적으로 사회, 경제 생활에 필요한 지식의 격차를 불러, 초기의 지위차이를 더욱 벌어지게 한다는 지식격차가설이 등장하였다.

2.2.4. 80 년대의 강력효과 이론

80 년대 등장한 침묵의 나선이론은 미디어가 여론 형성에 강력한 영향력을 행사한다는 주장을 하였다. 이 이론의 요지는 여론의 형성 되는 과정에서 소수의 의견이 다수의 의견에 밀리는 상황을 설득력 있게 설명하였는데, 미디어 이용자들은 미디어 내용을 읽거나 본 후에 어떤 의견이 다수의 의견인가를 심리적으로 감지하게 되고, 자신의 의견이 소수의 것이라고 생각될 때는 의견 표출을 더욱 꺼린다고 주장한다. 이런 이용자의 경향은 다시 미디어의 내용이 다수의 것만을 보도하는 것을 부채질 하게 되고 이에 따라서 소수의 의견은 더욱 소수의 의견이 되어 사라지게 된다는 것이다. 여론의 형성은 미디어가 무엇이 다수의 의견인가를 보도하는 내용이나 태도에게서 영향력을 받는다는 강력한 미디어 효과를 주장하는 이론이다.

제 3 자 효과이론 또한 이와 비슷한 주장을 한다. 이론은 미디어의 메시지의 효과에 대한 미디어 이용자의 판단에 있어서 나타나는 자기중심적인 편견을 지적한 것이다. 메시지의 효과를 생각할 때 자신에게는 혹은 자신과 가까운 사람들에게 미치는 영향력은 미미하고, 자신과 관련이 없는 (사회적으로 거리가 먼) 사람들에게는 강력한 효과를 미친다는 것이다. 이 이론은 사회적으로 민감한 문제를 다룰 때에, 사람들이 보수적인 성향을 띄게 되는 이유를 설명하였다. 가령, 포르노그래피 등과 같은 문제가 미디어에서 언급될 때, 미디어 메시지에 노출된 자신은 포르노 그래피의 영향력이 미미하다고 생각하는 반면, 다른 사람들에게는 폐단이 된다고 하여 포르노그래피의 영향력을 과대평가하고 이에 따라서 검열을 주장하게 되는 사회현상이 나타난다고 이 이론은 설명한다.

위에서 살펴 본 것과 같이 커뮤니케이션 학문은 심리학, 사회학 등의 다양한 학제에서 공통적으로 연구되면서 발전하였다. 여기서 언급은 하지 않지만, 매스미디어의 연구 외의 광의 커뮤니케이션 학문은 이외에도 경영학, 경제학, 사회학, 심리학, 인류학, 역사학 등의 학문과 밀접한 관계를 갖는다.

2.3. 커뮤니케이션 연구 분야 2

위에서 언급한 커뮤니케이션 연구의 흐름은 대략적으로 매스미디어와 관련이 깊다. 즉, 우리가 흔히 말하는 "신문"과 "방송" 분야에 대한 연구의 흐름을 따라서 살펴본 것이다. 우리나라의 경우 신문방송학과라는 학제가 대개의 대학에 편제되어 있고, 이에 대한 연구가 진행되어 왔으므로, 커뮤니케이션학이라 함은 대개 이 분야를 뜻할 것이라고 생각하는 사람들이 많으나, 사실 커뮤니케이션 학문의 일부분이 매스미디어 연구 (혹은 매스커뮤니케이션 연구) 분야라고 하겠다. 미국이나 유럽의 대학에서 저널리즘 혹은 매스미디어라는 학제보다는 커뮤니케이션이라는 학제가 더 보편적으로 알려져 있는데, 이와 같은 이유는 커뮤니케이션 학문이 매스미디어 (저널리즘 포함) 외에도 여러가지 학문 분야를 포함하기 때문이다.

아래는 커뮤니케이션이라는 학제 밑에 어떤 연구 분야가 있는지를 간단하게나마 짚고 넘어가기 위해서 기술되었다. 크게 보아서 커뮤니케이션 학은 관심 분야의 범위를 기준으로 (1) 내인 커뮤니케이션 (intra-personal communication); (2) 대인 커뮤니케이션 (interpersonal communication); (3) 그룹 커뮤니케이션 (group communication); (4) 조직 커뮤니케이션 (organizational communication); 그리고 매스커뮤니케이션 (mass communication) 등이 있다.

2.3.1. 내인 커뮤니케이션

내인 (intra) 커뮤니케이션이란 (communication) 인간 내부에서 일어나는 커뮤니케이션 행위 혹은 자아의 성립과 유지 등에 관심을 두는 연구 분야이다. 인간 내적인 면을 주로 연구하므로 (사회) 심리학 분야와 연관이 있는 편이다. 혼자 커뮤니케이션을 한다는 것에 어폐가 있을지 모르지만, 좀 더 생각해보면, 우리는 혼자서도 다른 사람과 부단한 커뮤니케이션을 하고 있다. 가령 독자가 혼자서 등반을 하는 행위를 가정하여 보자. 우선 등반에 필요한 장비로 독자는 배낭, 지도, 버너, 텐트, 슬리핑 백, 등산화, 등산복, 나침반, 시계, 소형물통, 쌀, 마른반찬, 건빵 등의 간식류 등의 목록을 작성하고 준비할 것이다. 이에 더하여, 미리 등산로에 대한 정보를 수집할 것이고, 당일의 날씨를 체크할 것이며, 산까지의 교통편에 대해서 알아볼 것이다. 일단 산을 오를 때에는 사람들이 지난 간 흔적을 따라서 산을 오를 것이며, 먼저 사람이 쓴 듯이 보이는 식사 장소에서 버너 불을 피울 것이며, 특이한 흔적이나 표식이 있는가를 살펴보게 될 것이다. 비록 위에서 언급된 모든 상황에서 독자 자신을 제외한 다른 사람은 없지만, 독자는 가상의 혹은 실상의 상대로부터 어떤 형태로든지의 정보를 얻고 또 주었을 것이다. 따라서 어떤 학자는 "인간이 커뮤니케이션을 피할 수 있는 경우는 없다"라는 (We cannot not-communicate) 주장을 한다.

개인이 가지는 자아에 대한 개념을 (self-concept) 생각해보면 사실 다수의 사회적인 요인이 복합되어 나타난다. 이는 "엄마와 판박이"라는 이야기, "홍지 착하지!"라는 표현 등은 아이에게 내가 어떤 사람인지 타인을 빌어서 이해할 수 있도록 한다. 또한, "옆집 아이는 부엌에서 밥도 차려 먹더라"라는 어머니의 이야기는 나라는 아이가 어떤 아이인지 다른 아이기 이용되어 비교되는 경우이다. 즉, 자아는 소속된 사회 내의 동류의 집단 구성원과 비교 혹은 반사되면서 형성된다.

미드는 (Mead) 상징적상호작용 이론을 (symbolic interaction) 주창하여, 자아는 개인과 주변의 사람들 간의 커뮤니케이션에서 일어나는 상징적인 행위에서 형성된다는 주장을 하였다. 타인은 나와서 커뮤니케이션에서 특정한 반응을 요구 혹은 기대할 것이며, 나는 이와 같은 "타인의 나"를 목적자아로 (me) 받아 들이고 주체자아와 (I) 조율을 통해서 자신을 (self) 다듬어 간다. 또한 어릴 적부터의 사회적인 상호작용의 경험은 나의 위치를 내가 커뮤니케이션을 직접 하는 -- 특정한 타인만이 아니라, 세상에서 접하게 될 수 있는 심볼화된 타인에 (generalized others) 대한 자신의 반응을 형성하도록 하고 이를 통해서 사회성과 자아를 확립하게 된다.

내인 커뮤니케이션과 관련된 또 다른 분야는 자아노출이다 (self disclosure). 타인과의 커뮤니케이션 행위 과정에서 자아의 일부에 대한 노출이 일어나는, 즉 개인 심리의 열린상태에 대한 연구이다. 개인 내성에 관한 연구이지만 관계커뮤니케이션 (relational communication) 분야에서 주로 연구되어 아래에 이야기되는 대인 커뮤니케이션 분야에서도 다루고 있다.

2.3.2. 대인 커뮤니케이션

대인 커뮤니케이션이란 말 그대로 대인간 (interpersonal) 커뮤니케이션 (communication)을 연구하는 분야를 말한다. 주로 일상생활의 환경에서 비공식적으로 일어나는 커뮤니케이션에서 사회적 행위의 규범과 규칙을 찾고 이해하려는 목적을 갖는다. 일상생활의 커뮤니케이션에서 사회적 규범을 찾고 이해한다고 주장하는 것이 어떻게 보면 너무 단순하여 큰 의미가 없을 듯 하지만, 이 분야는 가펄클, 고프만 등의 학자의 이론정립과 방법론의 개발로 인해 많은 발전이 있어 왔다. 이 두 학자는 주로 슈츠의 (Schutz) 영향을 많이 받았는데, 인간의 사회규범에 대한 인식은 우리의 행위에 밀접하게 녹아 있어서 무의식적이며 당연지사적으로 이루어지게 된다고 이들은 주장을 하였다. 행동에 녹아 있는 커뮤니케이션 행위에 대한 주장은

인간을 이익에 민감한 (**self-interested**) 개체로 보는 관점 혹은 이성적 판단에 (**rational choice**) 기반한 사회적 행위의 추구자로 보는 관점 등을 약화시키는데 일조하였다.

2.3.3. 그룹 커뮤니케이션

주로 3-6 인의 소규모 그룹 구성원 간의 커뮤니케이션에 관한 연구분야이다. 이 분야의 발전은 미국에서 두드러지게 나타나는데 이는 전쟁과 관련이 깊다. 2차 대전을 치르면서 수행된 전투 작전 중 일어날 수 있는 명령불복, 상명하달의 흔들림 등과 같은 불상사를, 그룹 간 커뮤니케이션의 연구를 통해서 감소시키려는 일환으로 이연구 분야는 지원을 받았다. 그룹 내 구성원 간의 커뮤니케이션과 리더십으로 이루어지는 그룹결정은 (**Group Decision**) 작전 수행과 같은 긴박한 환경에서 매우 중요하다. 어떻게 하면 효율적인 커뮤니케이션을 통해서 마찰과 불상사가 없는 의사결정을 내릴 수 있을 것인가가 이 분야의 주요 연구문제라고 하겠다.

2.3.4. 조직 커뮤니케이션

위의 그룹 커뮤니케이션은 주로 그룹 간 내부의 커뮤니케이션에 대한 연구에 중점을 두는 반면, 조직 커뮤니케이션은 영리적 혹은 비영리적 조직의 커뮤니케이션에 대한 연구에 초점을 맞춘다. 조직 구성원 간의 커뮤니케이션 조직 내부의 하부조직 간의 커뮤니케이션 등이 연구 대상이라고 하겠다.

2.3.5. 매스 커뮤니케이션

매스 커뮤니케이션이라 함은 말 그대로 대규모의 -- 매스 (**mass**) -- 커뮤니케이션이 일어나는 사회적 현상에 대한 연구분야를 말한다. 신문, 라디오, 텔레비전, 광고 등의 등장으로 대중을 (**mass**) 대상으로 하는 커뮤니케이션 현상이 일어나게 되었고, 이에 따른 의도적 혹은 비의도적인 효과와 결과적인 사회현상을 이해하려는 것이 이 분야의 목적이다.

2.3.6. 기타

이외에도 요즘 특히 주목을 받고 있는 커뮤니케이션 분야를 들라고 하면 아마도 (1) 건강커뮤니케이션, (2) 컴퓨터 매개 커뮤니케이션, 그리고 (3) 모바일 커뮤니케이션 분야라고 하겠다.

2.3.6.1. 건강 커뮤니케이션

건강커뮤니케이션은 (**health communication**) 인간의 건강과 관련된 사회적 현상이나 사회적 행위에 대한 커뮤니케이션을 연구하는 분야이다. 의사-환자간 커뮤니케이션에 대한 이해를 통하여 환자의 자발적인 순종 (**compliance**), 환자의 치료 만족도 등에 대한 조사, AIDS 와 같은 집단 발병과 관련된 병의 전파와 관련된 커뮤니케이션 행위 등에 대한 조사 등을 포함한다. 또한, 신체기관의 기증은 우리나라 뿐만이 아닌 선진국에서도 수요가 공급에 훨씬 못 미치는 상황인데, 기증률이 증가하지 않는 원인, 높일 수 있는 방법 등에 관한 연구 또한 이 분야에서 이루어 진다. 헌혈과 같은 분야 또한 마찬가지이다.

2.3.6.2. 커뮤니케이션 테크놀로지

컴퓨터의 등장, 특히 인터넷의 등장을 시작으로 현재의 모바일 테크놀로지의 발전까지, 인간 커뮤니케이션은 커뮤니케이션 테크놀로지의 발달과 함께 그 성격과 범위가 확장되어 왔다. 커뮤니케이션 테크놀로지 분야는 테크놀로지와 사회 간의 관계에 대해서 포괄적으로 연구를 하는 학문 분야를 말한다. CMC 의 (컴퓨터매개커뮤니케이션, **Computer Mediated Communication**) 발전으로 인간의 커뮤니케이션은 어떻게 변화되어 왔고, 커뮤니케이션 테크놀로지는 이와 같은 사회현상에 어떻게 반응하였는가 등에 대한 연구이다. 최근에는 모바일 테크놀로지의 등장으로 나타나기 시작하는 사회적 문화적인 변화에 대한 연구가 활발한 것으로 알고 있다.

3. 커뮤니케이션 이론과 방법론

3.1. 이론

이 글을 읽는 독자는 아마도 이론 수업을 먼저 접했을 것이라고 생각한다. 아래는 커뮤니케이션을 전공하는 학생들이 흔히 듣는 이론들을 나열해 본 것이다.

- 총알이론 (Bullet Theory)
- 이용과충족이론 (Uses and Gratification Theory)
- 인식경향이론 (Elaboration Likelihood Model, ELM)
- 2 단계모델 (Two Step Flow Model)
- 제 3 자효과이론 (The Third Person Effects)
- 계발효과이론 (Cultivation Theory)
- 아젠다세팅이론 (Agenda Setting Theory)
- 침묵의나선이론 (Spiral Silence Theory)
- 스키마이론 (Schema)
- 프레임분석 (Frame Analysis)
- 인지부조화이론 (Cognitive Dissonance Theory)
- 미디어대역폭이론 (Media Richness Theory)
- SIDE effects

위의 이론 외에도 아마도 독자는 아래의 이론에 대한 이야기도 들어 보았을 것이다.

- 태도변용이론 (Attitude Change)
- 학습이론 (Theory of Learning)
- 사회교환이론 (Social Exchange Theory)
- 체계이론 (System Theory)
- 정보이론 (Information Theory)
- 사이버네틱스 (Cybernetics)
- 사회정보처리이론 (Social Information Processing Theory)
- 사회학습이론 (Social Learning Theory)
- 현실의사회적구성론 (Social Construction Of Reality)
- 맥루한의 미디어이론 (McLuhan's theory of media)
- 프랑크푸르트 학파이론 (School Of Frankfurt)
- 문화이론 (Cultural Studies)
- 막스이론 (Marxism)
- 혼돈이론 (Chaos Theory)

이와 더불어 아래의 이론적인 입장 혹은 사상에 대한 이야기 또한 심심치 않게 접했을 것이다.

- 구조주의 (Structuralism)
- 정치경제학적 접근 (political-economy studies)
- 문화연구 (cultural studies)
- 현상학 (Phenomenology)
- 구조화이론 (Theory Of Structuration)

이외에 언급될 수 이론들은 이루 셀 수 없을 정도로 많다. 커뮤니케이션 연구를 위해 이와 같은 이론 모두에 대해서 자세히 알고 있을 필요는 없다. 그러나, 커뮤니케이션을 공부하는 학생이라면 한번쯤은 모든 이론에 대한 대강은 알아 두어야 하지 않을까하는 불안감이 먼저 드는 것도 사실일 것이다. 이와 같은 불안감은 교재나 논문을 읽다보면 나타나는 새로운 이론에 대해서 모든 부분을 자세히 알아야 한다는 일종의 강박관념에서 나타나는 것으로 이와 같은 자세는 자신과 관련된 이론의 학습에 대해서는 도움이 될지 몰라도 커뮤니케이션 분야에 대한 전반적인 학습을 원하는 학생에게는 일종의 위협으로 다가서게 된다.

이 장에서는 이론에 대한 접근을 좀더 기본적인 것에서부터 시작하여 이론을 체계적으로 분류하는 방법을 제시함으로써 이론 자체에 대한 어려움을 해소하고자 하며, 이론의 분류를 통해서 과학적 조사방법론이 의미하는 것에 대해서 논의를 하려고 한다. 이에 더하여, 다양한 지적 접근을 통한 이론에 대해서 살펴 봄으로써 과학적 방법만이 진리를 찾는 길이 아님을 이해하였으면 한다.

3.2. 철학적인 접근에서의 이론

커뮤니케이션 이론과 방법론에 대한 설명을 위해서 철학을 이야기 할 필요는 없다. 필자는 철학을 전공하지는 않았지만, 나름대로 철학적인 접근에 대한 고찰이 선행되면 이론에 대해서 생각이 많이 달라진다고 믿으므로 이론에 대한 철학적인 접근에 대해서 우선 논해 보고자 한다.

'철학이 무엇인가?'라는 물음에 대한 답은 제각각이겠지만, 아래는 필자 나름대로 정리하여 본 것이다. 철학은 크게 보아서 2 가지의 분야에 대한 물음과 해답이라고 하겠다. 그 첫째는 인식론적인 접근에서의 인간의 지식을 바라보는 관점이고, 둘째는 존재론적인 접근에서의 세상을 바라보는 관점이다. 이 두 가지 관점이 세상을 바라보는 일종의 틀을 제시해주고 이를 바탕으로 세상을 해석하는 작업이 철학이라고 하겠다. 그리고, 이 두 가지 접근법은 동전의 양면과 같아서 흔히 같이 묶여 다닌다.

우선, 인식론적인 접근이란, 인식(cognition) 즉, 안다는 (knowledge) 것에 대한 물음을 의미한다. 따라서, 인식론적인 접근을 오류의 가능성을 끌어 안고서 간단하게 표현한다면, "(인간으로서) 내가 안다는 것은 (과연) 무엇인가?"라는 질문과 그 해답을 추구해가는 과정이겠다. 대개는 내가 알고 있는 사실이 과연 얼마나 확실한 것인가에 대한 질문 등의 형식으로 확실성에 관한 (certainty) 논의가 주를 이룬다. 안다는 것을 논하기 위해서 안다는 것에 대한 대상이 (objects) 필요하다. 따라서, 내가 알고 있는 저 물체가 과연 세상에 존재하는가?에 대한 질문을 던진다면, 이는 존재론적인 질문이라고 하겠다. 과도한 일반화로 인한 오류의 위험을 무릅쓰고 이와 같이 인식론적, 존재론적인 접근에 대해서 정리를 하고 나면, 이제 우리가 이제껏 받아왔던 삶과 교육에 맞추어서 내가 세상을 바라볼 때에는 어떤 철학이 이용되는가를 생각해 볼 수 있다. 아래는 몇 가지 예이다.

굳이 철학개론 과목을 다시 되돌리지 않아도 플라톤의 이데아사상에 대해서는 모두 들어본 적이 있을 것이다. 플라톤은 우리가 일상생활에서 접하는 (만지고, 보고, 듣고, 등등) 대상은 각 대상의 보편적인 그 무엇에 대한 모사다라는 (copy) 주장을 하였다. 아름다운 고희의 그림은 보편적인 미(beauty)의 모사이다. 우리는 이와 같은 모사를 접하면서 아름다움의 부분에 대한 알게 되고 이와 같은 경험을 통해서 보편적인 "미"를 파악하게 된다고 주장한다. 플라톤은 이와 같은 보편적인 미를 미의 이데아라고 하면서, 이데아는 사물과 떨어져서, 독립적으로 존재하며, 그 존재는 인간이 직접적으로 느낄 수 없다고 주장하였다. 즉, 모든 사물은 독립적으로 저 어디엔가 존재하는 이데아의 모사이고, 이를 경험하면서 인간은 이데아를 인식하게 된다는 주장이다. 플라톤은 또한 인간의 출생 이전에 영혼으로서의 자아가 이데아와 친숙하였다고 주장하고 사물(대상)을 통해서 이의 부분을 경험하면서 과거에 친숙했던 이데아를 상기하는 것으로 이데아에 대한 이해를 하게 된다고 하였다. 이데아가 없는 세상은 곧 혼돈이며 이와 같은 혼돈에서 질서를 찾는 작업은 인간의 대화를 통해서 가능하다는 것이다 (플라톤의 저서 대화가 왜 생겨났겠는가?!!!). 또한 플라톤은 이데아에는 위계가 존재하여 동물로서 느끼는 이데아는 인간의 이데아 외에 다른 동물의 이데아를 포함한다는 주장을 하였는데, 이는 곧 지식은 체계적으로 연관되어 있다는 것을 의미한다. 즉, 개의 이데아의 일부는 같은 동물인 인간의 이데아와 서로 독립적인 단일성을 유지하면서도, 서로 연관이 있다고 주장하며, 이데아 간의 연결은 대화를 통해서 알아낼 수 있다고 한다.

플라톤의 주장은 사람이 안다는 것은 경험을 통해서 그 본질의 부분만을 접하게 된다는 주장이었으며, 이렇게 해서 얻은 지식은 대화를 통해서 보편적인 이데아에의 접근에 이용될 수 있다고 주장한 것이다. 또한 그는, 사물은 이상의 모사이고, 모사를 경험하는 것에는 어느 정도의 보편성이 (내게 아름다운 모사는 타인에게도 그러할 것이다. 적어도 대화를 통해서 그 모사의 본성에 접근할 수 있다) 존재한다는 주장을 한 것이다. 플라톤에게 있어서 진정한 지식은 경험을 통해서만 이루어 지는 것이 아니라, 대화를 통한 이데아로의 접근이 이루어져야 한다는 것이다.

위의 플라톤의 예로는 아직, 커뮤니케이션 이론이란 무엇이며, 이론이 방법론과 어떤 관계가 있는가에 대한 충분한 해답이 되지 않지만, 철학적인 접근이란 무엇인가에 대한 대강의 예로는 적당하다고 생각한다.

다음은 경험주의에 대한 이야기이다. 대한민국의 중고등 교육을 받은 적이 있는 사람이라면 경험주의가 17 세기 영국에서 나왔다는 것을 알 수 있을 것이다. 적어도 "섬나라의 (영국) 경험주의와 대륙의 이성주의"라는 문구는 기억하고 있을 독자들은, 이 주의(-ism)가 흄 (Hume, David), 로크 (Locke, John) 등의 학자에 의해서 주창되었으며, 현재 유럽, 북미의 백인 계열의 나라가 다른 인종에 (적어도 물질의 풍요에 한해서는) 비해서 앞서 가도록 도운 두 개의 커다란 사조라고 (철학) 배웠을 것이다. 앵글로 색슨 계열의 국가가 앞서 가게 된 이유로는 (이성주의와 함께) 경험주의의 발전으로 인한 과학의 발전에 기인한다는 것이다. 즉, 경험주의는 과학의 발전에 지대한 공헌을 한 일종의 철학 사조이다.

경험주의는 인간의 지식은 (인간이 안다는 것) 오직 인간의 경험을 통해서만 습득된다는 것을 주장하였다. 경험적 지식은 결국 인간이 5 감을 (시각, 청각, 미각, 촉각, 후각) 통해서 얻는 경험으로 알게된 것들이 지식의 근원이 된다는 것이다. 어떤 지식도 인간의 경험과 무관하게 독립적으로 존재할 수 없으며, 따라서 지식의 대상이 되는 사물 (objects) 또한 경험을 떠나서는

존재할 수 없다. 경험주의에 의하면 인간은 백지와 같은 상태의 두뇌로 (mind) 태어나서, 오직 경험을 통해서 (후에는 이에 더하여 경험과 경험을 잇는 논리를 통해서¹) 지식을 쌓게 된다. **Tabla Rosa** 란 바로 이와 같은 백지장의 두뇌로 (mind) 태어난 상태를 말한다.

예를 들면, 독자가 지금 글을 읽는데 사용하는 책상은 독자의 감각에 의해서 보이고 만져짐으로써 그 실체를 (reality, 실제 존재함) 알 수 있다. 초기 **Locke** 의 주장이 그러하였는데, **Hume** 에 이르러서는 이와 같은 주장이 인간의 언어능력 중에서 조사와 같은 존재를 경험할 수 없는 그 무엇에 대한 설명을 위해서 경험된 것들을 연결하여 주는 일종의 구조적인 능력이 존재한다는 쪽으로 발전하였다.

과학적 사고라 함은 전통적으로 위에서 언급한 경험주의적 (그리고 이성(논리)주의적) 사고방식으로 진리를 (안다는 것, 지식) 탐구하는 방식을 말한다. 따라서, 과학의 발전으로 서구가 동양을 앞서게 되었다하는 주장에는 경험주의와 이성주의가 과학의 발전을 가속시켰으며, 이로 인해 문명의 (문화적인 면은 뒤로 하더라도) 발전을 결과하였다는 생각이 깔려 있는 것이다. 이와 같은 경험주의적 사고방식은 독자들에게도 편하게 받아 들여질 것이다. 눈 앞의 책상이 존재한다 함은 그 존재를 보고 (시각), 그 물체에 부딪히는 것을 (촉각) 경험하는 것을 의미하며, 이는 어느 독자에게 있어서도 명백한 것이다.

인식론적인 측면에서 경험주의는, 안다는 것은 오직 경험을 통해서만 가능하다는 것과 경험으로 얻은 그 대상에 대한 지식은 (얕) 확신성에 기초한 것을 주장한 것이다. 존재론적인 측면에서는, 인식된 그 무엇이 존재한다함은 의심의 여지가 없는 그 무엇이라는 것이고, 경험을 통해서 얻은 사물에 대한 지식과 사물자체에 회의는 있을 수 없다는 것이다. . 독자가 경험해 보지 못한 "아키라토스²"는 이 세상에 존재하지 않는다. 또한 내가 경험한 바로 이 책상의 존재는 독자가 나와 같은 장소와 시간에서 이 사물을 경험하게 되는 한, 내가 경험한 책상의 존재와 같은 등가를 지니며, 그것을 경험한 방법이 보편적인 한, 이 존재에 대한 회의는 없다.

3.3. 과학적 방법론

과학은 위에서 언급한 사조에 의해서 가속 발전되었다. 황우석박사의 사건에서 과학자들이 주장한 것 중의 하나는 과학은 반복가능한 (repeatable) 것이어야 한다는 것이었다. 이것이 의미하는 것은 내가 경험한 것과 당신이 경험할 것은 같은 것이라는 것을 보이기 위해서 내가 밟아 온 (실험적) 절차를 명백하게 기록하고, 이 기록을 통해서 내가 경험한 것과 동일한 것을 당신이 경험한다면, 그리고 이 기록과 기록에 기초한 나의 해석에 논리적인 오류가 없다면, 과학이 나의 발견을 환영해 줄 것이라는 믿음이다. 한마디로 과학은 경험론적인 사고에 기초한 것이다. 따라서 실험일지와 데이터의 기록, 이에 대한 해석 방법의 기술 등은 과학에게 인정을 받기 위해 꼭 필요한 절차가 된다.

사이언스와 내이쳐 지에서 받는 자연과학만 그러한가? 사회과학 또한 같은 입장을 갖는다. 예를 하나 들어보자. 남성과 여성이 가지는 수학적 능력에 차이가 있다는 주장을 위해서 사회과학자인 내가 해야 할 일은 무엇인가? 우선 남성과 여성을 대표하는 개체를 수집해야 할 것이고, 이 개체의 수학적 능력이 어디까지인가를 알아보아야 하며, 두 개체 간의 수학적 능력에 대한 차이점이 있는가를 확인해 보고, 이를 (데이터의 기록과 함께) 문서화해야 할 것이다. 사회과학에서 하는 연구는 바로 위와 같은 절차를 밟는다. 주의해 봐야 할 점은 우선, 남성과 여성을 대표하는 두 개체를 선정하는 작업이 불가능하다는 점이다. 왜냐 하면, 독자가 일상생활에서 경험한 사실에 비추어 보아서 두 개인의 수학적 능력이 모든 인류의 남성과 여성을 대표하는 수학적 성적을 의미하지는 않기 때문이다. 특정한 환경 아래서는 원자가 일정한 성격을 지닌다는 주장을 위해서는 그 원자를 대표하는 개체의 운동만을 보여주면 되겠지만, 사회의 연구는 그러하질 못하다. 오히려 남성과 여성의 수학적 능력의 차이를 보이기 위해서는 이 세상 모든 남성과 여성의 수학점수를 비교해 보는 것이 더 합리적이다.

문제는 이와 같은 작업이 불가능하다는 점이다. 이를 위해서 사회과학자는 흔히 말하는 대표성을 가지는 샘플 (표집) 집단을 선출하여 이를 증명한다. 대표성을 가진다 (representable) 함은 내가 사용한 샘플이 모든 개체를 대표할 수 있는 것이며 이를 논리적으로 증명할 수 있는 것이어야 한다는 것을 의미한다. 이와 같은 샘플의 대표성은 후에 자세히 언급할 것이나, 여기서 중요한 것은 사회과학의 지식에 대한 접근방법은 자연과학의 그것을 따른다는 것, 그리고 이를

¹ 양자의 존재가 파동인지 입자인지를 주장하기 위해서는 경험을 가능토록 하는 장치가 (device) 필요할 뿐만 아니라, 장치를 통해서 얻는 경험이 실제인지를 납득시킬 수 있는 논리적인 사고가 필요하다.

² 아키라토스는 필자가 만들어 낸 단어이다.

위해서 샘플에서의 데이터가 필요하다는 것, 데이터에 대한 해석이 필요하다는 것이다. 결국, 사회과학의 조사방법론에 대한 수업은 위의 절차에 대한 수업이라고 생각하면 된다.

"과학적인 방법을 사용하는 사회에 대한 연구"는 두 가지의 그림을 연상시킨다. 첫 째는 사회과학에서 파생되는 지식이 자연 과학의 그것과 같은 성격을 가질 것이라는 점이다. 자연과학 지식은 축적적이다 (**accumulative**). 축적적이라 함은 사회과학의 길을 먼저 밟은 연구자가 이룩한 업적에서 더 정교하고 세분화된 지식을 쌓으며, 이런 지식은 총체적인 일관성을 갖는다는 것을 말한다. 예를 들어보면, 인지일관성 이론은 인간이 사물에 대한 이해를 할 때, 전체적인 논리의 방향이 합치하는 쪽으로 이해하려는 경향에 대한 이론이다. 이를 위해서 초기의 연구는 특정 사물 혹은 사건들에 대한 인지와 지각이 일관적인가를 살펴 보는 쪽이었다. 후에 이와 같은 일관성의 경향이 밝혀지고 나자, 이 분야의 학자들은 사물 혹은 사건에 대한 개인의 관여의 정도가 (관여도) 이 일관성에 영향을 주는 것으로 발전시키고, 이를 테스트하였다. 이와 같이 과학적인 방법을 사용하는 커뮤니케이션 연구는 선행 연구를 차용하여 발전시키는 경향을 갖는다 (인문학적인 연구가 이와 반대라는 뜻은 아니다).

3.4. 연역과 귀납

이 절에서는 본격적으로 커뮤니케이션 이론에 대해서 이야기 하기 전에 이론 자체에 대한 언급을 하고자 한다. 사실, 위의 남성, 여성 의 수학 능력의 차이에 관한 예는 (1) 필자가 애초에 이성간의 수학능력에 차이가 있을 것이라고 예측을 하였기에 가능하였거나, 아니면 (2) 필자가 주위를 관찰해 보니 남성과 여성의 수학 능력의 차이가 존재함을 알게 되었기에 가능하였을 것이다. 후자의 경우, 필자가 해야 할 일은 왜 남성과 여성 간에 수학적 능력의 차이가 발생하였는가를 설명하려는 노력일 것이다. 전자의 경우에는 필자가 왜 애초에 여성과 남성의 차이점이 존재할 것이라고 생각하였는가에 대한 설명이 우선 필요할 것이다.

가령, 필자가 다른 연구자들의 연구결과와 축적을 좇은 결과, 남성과 여성의 두뇌 구조가 다르며, 수학적 능력을 담당하는 특정한 두뇌 부분이 남성에게 더 발달되어 있기 때문이라는 것을 알게 되었다고 하자. 따라서, 나의 주장은 -- 남성과 여성 간의 수학적 능력의 차이점 -- 남성과 여성간의 생물학적인 신체구조의 차이점에 기초한다. 따라서, 이 연구에서 필자가 밝히고자 한 점은 생물학적인 발견에서 도출된 발견에 기초한 남녀 간의 차이점을 확인하고자 하는 작업일 것이다. 즉, 나의 예측은 생물학적인 발견에 기초한다. 따라서 남성은 여성에 비해서 생물학적으로 수학적 우위에 있다.

두 번째 예에서 든, 필자가 (우연한 기회에) 남성과 여성의 수학능력에 차이가 발견된다면, 연구자인 필자는 왜 이와 같은 차이점이 나타났는가를 설명할 수 있어야 한다. 이를 위해서, 필자는 다음과 같은 사실을 밝혀 낼 수 있다. 태어날 때 큰 차이가 없는 남성과 여성은 성장과정을 거치면서 사회생활을 하게되는 과정에서 서로 다른 사회화 과정을 겪게 된다. 특히 유년기, 청소년기의 사회생활은 학교생활과 가정생활로 이루어지는데, 가정생활과 학교생활을 살펴본 결과, 남자 아이에게는 수학에 대한 능력이 여성에 비해서 나올 것이라는 생각에 기반한 대우가 많이 발견되었다. 반면, 여자 아이의 경우는 감성적이고 문학적인 소양이 중요한 것처럼 강조되는 사회화 과정이 많았다. 따라서, 필자의 발견에 대한 설명은 유아기, 청소년 기의 사회화 과정이 수학적 능력의 차이점을 결과한다는 것이었다.

두 가지 예에서 나타난 기본이 되는 생각을 -- 생물학적인 차이에서 나타나는 수학능력의 차이, 사회화 과정에서 나타나는 수학능력의 차이 -- 이론이라고 한다. 결국 사회를 연구하는데 있어서의 이론이란 후자의 예에서 나타나는 것과 같이 사회 현상을 설명하기 위한 발판이 되는 기본적인 생각이라고 (**idea**) 하겠는데, 전자의 예에서는 이를 일반화하는 것이 맞는 것일까를 테스트한 것이고 (생물학적인 차이에 근거해서 남/여의 차이점을 예측한 것), 후자 예의 경우에는 차이점의 발견에 근거하여 그 이유를 유추해 낸 것이다.

어느 이론이 옳은가?

이론의 이용에 있어서 당위의 문제가 연구자를 당혹스럽게 하는 경우가 있다. 생물학적인 근거에 의해서 남녀의 차이점을 확인하고 이에 따라서 남성은 여성보다 수학적 능력에 있어서 우위에 있다는 논리는 자칫 남성우월주의를 강조하는데 사용될 수 있다. 다른 이야기로 해서, 정치적인 오류의 (**politically incorrect**) 함정에 빠질 수 있다는 것이다 -- 생물학적인 입장에 근거한 사회 해석이 그 치부를 들어내게 되는데 그것은, 인간이 태어날 때 그 능력이 (남성과 여성에 따른) 결정된다는 결정론적인 (**deterministic**) 논리이다.

반면에, 남성과 여성의 차이가 존재하는 것이 순전히 사회화 과정에서 일어나는 정치사회화적인 현상이라고 진단할 때에도 가능한 오류가 따른다. 남녀의 차이가 존재함에도 불구하고 모든 것을 정치사회화적인 입장으로 해석한다는 비판을 받을 수 있다. 그럼에도 불구하고

연구자는 자신이 연구하는 분야에 (수학적 교육 효과) 대한 합리적인 설명을 위해 이론을 차용하게 된다.

이 예를 읽는 독자는 두번째 예는 몰라도, 첫번째 예는 분명히 틀렸다고 생각할 수 있다. 즉, 생물학적인 입장에 기반한 사회현상의 해석이 일종의 결정론적인 입장을 대변하는게 되어 오류의 가능성을 포함할 수 있다고 믿을 수 있다. 그러나, 다음과 같은 상황에서는 이와 같은 오류가 오히려 반대의 입장을 불러올 수 있다. 게이에 (동성애자) 대한 편견을 사회 전반이 가지고 있을 때, 일련의 유전공학을 연구하는 학자들이 인간의 유전자에는 게이의 성향을 "결정"하는 유전자가 이미 존재하고 있다는 것을 주장하고, 따라서 개인의 게이 성향은 어쩔 수 없는 것이라고 설명한다는 가정을 하자. 이와 같은 주장을 사회가 받아들인다면, 아마도 많은 사람들이 게이에 대한 편견에서 어느 정도는 해방될 것이다. 그렇다면, 수학적 능력과 성적성향 이 두가지의 사회현상을 볼때, 어느 쪽의 입장은 옳고 어느 쪽의 입장은 그르다고 주장하는 것이 타당한 것인가? 이에 대한 대답은 그리 간단하지 않으니, 잠정적으로 이론이 사회현상을 설명할 때, 그 이론이 항상 옳거나 틀린것은 아니라는 점을 염두에 두도록 하자.

다음은 연역과 (deductive, deduction) 귀납에 (inductive, induction) 대한 설명을 위의 예를 빌어서 하려고 한다. 두 가지 예의 차이점을 다시 한번 이야기 하자면, 첫번째는 (생물학적인) 이론을 들어서 사회현상을 예측하고 이를 밝혀내려고 하는 과정이었다. 두번째 예는, 남녀 간의 수학적 능력의 차이를 사회적인 현상을 종합, 해석하여 일종의 이론화하여 그 현상을 이해하려는 시도였다. 즉, 전자는 이론을 필두로 이론을 검증하는 과정을 거쳐 그 이론이 특정 사회현상을 잘 설명하는가를 테스트해본 것이고, 후자는 가시화 되는 사회적 현상을 묶어서 이 현상을 일반화할 수 있는 이론을 발전시키는 시도를 해본 것이었다. 이를 도식화 해보면 아래와 같다.

연역과 귀납에 대한 예, 그림 이쯤에 수록

<http://wiki.comres.net/wiki.php/ResearchMethods/DeductionAndInduction>

과학은 위의 두 과정을 거치면서 끊임 없는 진리 추구를 한다. 이 두 과정은 서로 배타적인 것이 아니라 보완적인 것이다.

3.5. 4 가지 종류의 이론

필자는 이 장의 첫 머리에 커뮤니케이션 현상과 관련된 수 많은 이론이 있다는 이야기를 하였다. 이론들에 대한 충분한 이해는 커뮤니케이션을 연구하는 학자로서 필요한 것이기는 하지만 모든 이론에 전문가가 되어야 할 필요는 없다. 이 절에서는 수 많은 이론을 개별적으로 이해하는 것보다는 이론들 또한 크게 보아서 4 가지의 접근방식을 취하고 있다는 것을 설명한다.

4 가지 종류의 이론이라고 이름은 붙였지만, 이와 같은 분류방법이 보편적으로 사용되는 것은 아니다. 필자가 편의상 분류한 것일 뿐이라는 것이다. 네 가지 종류는 다음과 같다. (1)

Conjunctive-based; (2) Attributes-based; (3) Situation-based; 그리고 (4) Enacted-based 이다. 각각의 입장에 대한 설명에 앞서 대략의 소개를 하자면 다음과 같다.

어느 한 이론이 무엇인가에 대해서 살펴보기에 앞서서, 사회현상을 공부하고자 하는 학생이라면 사회현상을 일으키는 요소에 대해서 생각해 볼 수 있는데, 이와 같은 요소로는 사회, 인간(사람), 그리고 커뮤니케이션(대화)를 들 수 있다. 즉, 사회 현상은 제도 (institutes), 전체 (whole), 구조 (structure) 등으로 불리는 사회를 구성하는 사람들의 서로 커뮤니케이션을 함으로써 나타나며, 이에 대한 이해를 위해서 연구자는 세 요소에 대한 이해를 하여야 한다.

이를 위해서 이 세가지 요소 간의 관계에 대해서 살펴볼 필요가 있는데, 이와 같은 세 가지 요소간의 관계를 어떻게 보느냐에 따라서 사회현상이나 사물을(objects) 보는 관점이 달라지게 된다.

3.5.1. 접합중심적 접근 (Conjunctive-based approach)

우선, 인간의 세상을 연구하는데 있어서 가장 중요한 것은 인간이 사회생활을 하는 틀이 제공하는 일종의 법칙을 발견해 내는 것에 있다고 믿는 사람들이 있다. 법칙을 제공하는 주체가 국가, 사회가 제공하는 제도적 장치일 수도 있고, 혹은 사람의 내성일 (characteristics 혹은 attributes) 수도 있다. 전자는 사회와 사람의 관계에서 사회에 더 무게를 두고 사회현상을 보는 관점이다. "죄인이 미운가 사람을 그렇게 많은 제도가 밍지"라는 생각은 범죄라는 사회현상을 볼 때, 사회제도의 불합리한 점에 의해서 범죄가 행해질 수 밖에 없는 상황을 가정하는 것이다. 다시 말하면, 사회제도가 어떻게 형성되는냐에 따라서 인간의 행위가 결정될 수 있다는 관점이다.

이 전자의 관점은 Comte 가 주장한 사회현상 또한 실증적인 방법을 통해 -- 즉, 과학적인 방법을 통해, 이해할 수 있다고 주장한 생각을 계승하여 발전하였다. Comte 는 실증시대라는 개념을 만들어, 이전 시대의 신학적, 형이상학적 시대와 구분하였다. 그는 사회에 대한 연구는 생물학이나

물리학과 다르지 않다고 주장하고, 과학적인 방법을 통해서 이해할 수 있다고 하였다. 이와 같은 관점의 예는 우리 주변에 다양하다.

단순화의 위험을 무릎쓰고 이야기하자면, 기능주의가 (functionalism) 주장하는 것은 사회의 부분은 각각 고유의 기능이 있으며, 이 기능이 잘 수행되고 있을 때 사회가 가장 건강하게 돌아간다는 것이다. 이런 부류의 연구를 하는 학자는 연구대상이 무엇이건 간에, 그 대상을 더 큰 대상의 단위로 보고, 그 대상이 가지는 기능이 무엇인가에 초점을 맞추게 된다. 연구대상은 다시 다른 하부 단위로 쪼개져서, 그 하부단위들이 하는 기능이 무엇인가가 연구되는 경우도 있다. 고등학교에 대한 연구를 하는 학자가 있다고 하자. 이 연구자는 고등학교 또한 큰 틀에서 보면 우리나라 사회의 일부분이고, 따라서 고등학교가 가지는 기능이 있다고 생각한다. 그 기능 중의 하나가 "사회화라고 (socialization)" 한다면, 이 학자는 더 큰 대상인 사회에 있어서 학교의 역할이 사회화라는 것을 논문 등을 통해서 밝히고, 이 기능이 잘 수행될 수 있는 제도적 장치가 무엇인가에 초점을 맞추어 연구하게 된다.

구조주의 (structuralism) 또한 위의 예 중의 하나이다. 구조주의는 언어학과 인류학을 연구하는 학자들 사이에서 유행했던 하나의 사조로서, 구조가 개체의 행위를 지배한다는 내용이 큰 틀이다 (다시 말하지만, 단순화는 오류를 부를 수 있으므로 독자는 필자가 하는 말을 조심해서 취해야 한다). 가령, 인류학자 중에서 설화를 연구하는 사람이 있다고 하자. 이 학자가 주장하는 것 중의 하나는 각 나라 혹은 문화에서 나타나는 설화들은, 그 근원이 (origins) 다를 지라도, 설화라는 것이 가지는 구조적인 속성에 의해서 공통적인 것들의 소유한다. 콩쥐팥쥐의 설화가 만들어지게 된 배경과 경로는 신데렐라가 만들어지게 된 경위와 다르지만, 그 내용을 보면 공통적인 것이 많다. 구조주의자에 따르면 이는 인간이 설화를 만들 때 설화의 구조적인 속성에 영향을 받기 때문이라고 설명된다. 선과 악, 대립되는 두 개의 주장이 있으면 악이 선을 누르게 되고, 결국에는 선이 악을 제압한다는 것이 두 설화의 공통적인 면이라고 한다면, 설화를 연구하는 사람은 아마도 짐바브웨를 방문하여 연구하지 않아도 이와 비슷한 설화가 존재한다는 것을 확신하게 될 것이다. 좀 더 포부있는 예를 들자면, 언어의 구조를 이해한다면, 우리는 언어가 발전하는 경로를 이해할 수 있고 또 예측할 수 있을 것이다. 실제로 1970년대에는 구조주의를 연구하는 언어학자들이 상당하였다.

막시즘 (Marxism) 또한 이와 같은 부류에 속하는 예이다. Karl Marx는 헤겔의 (Hegel) 영향을 받아서 인간사회의 변증법적인 -- 즉, 정·반·합의 과정을 통한 발전이 일종의 법칙으로 작용하여 인간의 역사가 이루어진다고 믿었다. 이에 더하여 막스는, 물질 혹은 경제가 (economics) 여타의 인간 제도에 영향을 주는 근간이 된다고 생각하였다. 즉, 경제 활동의 양식이 (방법) 다른 제도에 -- 즉 정치, 사회, 문화에서 나타나는 제도에 영향을 미쳐 역사의 한 시대가 독특한 성격을 이룬다고 보았다.

막스가 주장한 원시공동체 시대, 봉건주의 시대, 자본주의 시대, 사회주의, 그리고 공산주의 시대의 구분은 헤겔의 주장과 자신의 생각을 이용하여 해석한 것이다. 막스는 태동하고 발전하다가 변화하는 각각의 시대가 헤겔의 변증법적인 원리에 의해서 이루어진다고 보았다. 각 시대는 또한 독특한 경제적 활동양식을 가지고 있었다. 예를 들면, 봉건주의 시대에는 토지가 경제활동 양식의 가장 중요한 근간이었다. 토지를 소유한 왕은 자신에게 충성을 맹세하는 기사에게 그 토지를 봉하고 있었는데 이를 봉토라고 하였다. 기사는 봉토에서 나오는 조세의 권리를 비롯한 제반 권리를 부여 받고 이를 행사하였는데 이들을 영주라고 하였다. 이 봉토에서 직접적인 생산활동을 하는 사람들은 농노라고 (peasants) 불렸으며, 이들은 자신들의 신분에 대한 보호를 댓가로 생산활동 결과의 일부를 영주에게 헌납하여야 했다³. 왕과 영주라는 집단과 함께 당시 사회를 지배하던 또 다른 하나의 집단은 성직자 계층이었는데, 이들 또한 농노에게서 나오는 생산활동의 결과를 세금이라는 제도를 통해서 향유하는 계층이었다. 따라서, 봉건주의 시대에서는 왕·영주·성직자라는 지배 계층과 농노라는 피지배계층이 있었으며, 이와 같은 제도적인 장치가 발달하고 봉건주의 시대의 독특한 생활양식과 문화, 정치 등등은 땅이 (봉토) 경제활동의 근간이 되었기 때문이다.

봉건주의의 발전은 다시 정·반·합의 원칙에 따라서 다른 제도로의 발전을 보게 되었는데 이것이 자본주의이다. 유럽 국가들은 보다 안정적인 소비를 (왕과 귀족들은 사치한다) 위하여 금을 중시하였는데 금을 얻기 위한 가장 이상적인 방법은 다른 나라와의 교역을 통하는 것이었다. 즉, 지배층은 상업을 장려하고 이에서 세금을 걷는 것이었다. 국가는 교역을 하는 자들이 안전하게 교역을 할 수 있는 환경을 제공할 필요가 있었는데 이를 위해서 바다를 장악하기 위한 노력을 하였다. 유럽의 제국들은 이를 위해서 해군력을 증강하여 해상권을 놓고 다투었고, 포르투갈, 네덜란드, 스페인 등의 나라와 경쟁하여 우위에 선 영국이 중국에는 해상권을 장악하였다. 한편, 유럽 국가들의

³ 오늘날 우리가 당연하게 (?) 생각하는 국가의 조세의 권리는 이와 같은 기원을 갖는다.

상업장려 정책은 농노도 아니고, 왕·귀족·성직자도 아닌 집단이 두각을 나타내도록 만들었는데 이들이 상인계층이다. 세금을 납부하되 귀족과 같은 레벨의 "노골적인" 부를 즐길 수 없었던 이들은 당연히 기존 사회구조에 대한 불만을 갖게 되었고, 이는 후에 폭동, 혁명 등의 형태를 통해서 폭발하게 된다. 프랑스 혁명은 대표적인 예이다. 막스는 이 시기를 후에 자본주의의 근간이 되는 자본이 축적된 시기라고 이름지었다 (자본의 축적).

후에 기계의 발전을 계기로 교역을 할 수 있는 상품을 대량으로 만드는 공장이 등장하였고 (산업혁명), 이는 농업 (러다이트 운동), 가내 수공업, 공장제 수공업 등의 몰락을 (장인이 노동자 계층으로 변질, 전락) 불렀으며, 자본가라고 불리게 된, 공장을 세워 그 곳에서 일하는 노동자를 고용할 수 있는 계층이 사회의 지배세력으로 대두하게 되었다. 봉건시대는 이제 자본주의 시대로 전환되었으며, 이 시대의 경제활동 양식은 봉건주의 시대와는 혁명적으로 다른 것이었다. 정으로 (these) 시작되었던 봉건주의 시대가 상인계층의 대두로 (반, anti-these) 인하여 쇠퇴하고 다른 시대로 바뀐 것이다 (합, syn-these). 막스는 자본주의 시대 또한 이와 같은 경과를 거쳐, 사회주의 시대, 공산주의 시대로 변화, 발전할 것이라고 내다 보았다. 행동하는 학자였던 막스는 이와 같은 변화, 발전을 인간이 앞당길 수 있다고 보았으며, 실제로 후에 러시아, 중국과 같은 국가는 이와 같은 "사상"의 실천으로 탄생하였다.

예에 대한 설명이 길었지만, 막시즘을 제도(사회)와 인간의 관계에서 살펴보면, 경제제도가 인간의 문화와 정치, 생활 양식 등에 영향을 주는 근간이라는 점, 봉건주의, 자본주의와 같은 한 시대의 경제제도는 인간의 의지가 아닌 역사의 발전 법칙에 (유물론적 변증법) 의해서 진행된다는 주장이라는 것을 알 수 있다.

세가지 이론적인 접근에 대해서 아주 간단하게 (따라서 매우 위험하게) 설명을 하였는데, 내용이 다른 세가지 관점에서 공통점을 찾는다면, 바로 사회현상은 일종의 법칙에 의해서 흘러간다는 점, 그리고 이와 같은 법칙은 인간이 커뮤니케이션과 사회적 활동을 하는 제도 혹은 전체에서 (whole) 근간을 둔다는 점이다. 막스가 자신의 관점을 과학적 역사관이라고 주장한데에는 자신이 역사의 법칙을 발견해 내었다는 생각이 밑에 깔려 있었기 때문이다.

3.5.2. 특성중심적 접근 (Attributes-based approach)

사회학적인 이론을 형성하는 또 다른 관점은 특성을 중심으로 하는 관점이다. 이는 물리학, 화학, 생물학 등의 자연과학의 이론이 발전하는 형식과 유사한 형식을 취하고 있다. 어느 한 특정 개체의 속성은 모든 개체의 속성을 대표하며, 따라서 몇몇 대표적인 개체의 속성을 연구하고, 이 결과를 해석함으로써 그 사회의 모든 개체를 (개체의 행동을) 이해할 수 있다고 믿는 관점이다.

초기 심리학에서 나타난 행동주의의 (behaviorism) 조건반응이론 (S-R)은 이와 같은 생각이 반영되어 출현한 관점이다. 인간은 누구나 조건에 반응한다. 세밀하게 조작된 특정한 조건을 주고 어떻게 반응하는가를 혹은 행동하는가를 이해한다면, 같은 조건에서 다른 개체들도 (사람들도) 같은 반응을 보일 것이며, 이는 인간의 사회적 행동을 이해하는데 도움을 준다.

심리적 기재를 연구하는 학제라면 (academic discipline) 거의 이와 같은 관점을 따른다. 프로이트에게 있어서 꿈이라는 현상은 바로 인간의 심리기재에 의해서 발현되는 결과이며, 작용되는 심리기재는 어린시절에 형성되는 잠재의식이다. 인간의 잠재의식에 대한 연구는 꿈이라는 일반적인 현상을 이해할 수 있도록 도와 준다.

이와 같은 이해의 형식은 초기 커뮤니케이션 연구에서도 나타났다. 잘 알려진, 동시에 너무 알려져서 진부한 총알이론은 (bullet theory) 초기 심리학의 자극-반응 (S-R, Stimuli-Response) 모델을 차용한 결과 나타난 사회현상의 해석이다. 즉, 매스 미디어의 메시지는 일종의 자극이며, 이에 따라서 개인은 반응한다는 것이 이 이론의 대강이다.

정교화가능성 이론 (Elaboration likelihood Model) 또한 이와 같은 관점을 기반으로 생겨난 이론이다. 이론은 인간의 인지적 처리에는 중심경로, 주변경로의 두 가지 방법이 있다고 주장한다. 중심경로는 주로 비판적인 사고를 동원하는 경향을 말하며, 주변경로는 무의식적인 사고와 판단을 하게 되는 경향을 말한다. 사실 우리에게 일상생활은 의사결정의 반복으로 이루어져 있다. 신문을 살 때 어떤 신문을 고를지 결정하는지, 검을 살 때는 어떤 검을 고르는지, 목이 말라서 음료를 살 때에는 어느 것을 선택하는지, 전철과 버스 중 어떤 것을 이용할 것인지 등등의 일상적인 의사결정이 있으며, 아주 가끔이겠지만, 부모님의 도움으로 최초의 자동차를 살 수 있게 될 때 어떤 차종과 모델을 고르는지, 핸드폰을 새로 장만할 때에는 어떻게 결정하는 지 등등 우리의 삶은 크던 작던 수많은 의사결정으로 이루어진다. 위에서 언급한 의사결정은 크게 두 가지 부류로 나눌 수 있는데, 하나는 비판적인 사고를 가지고 신중하게 결정하는 것이고, 다른 하나는 가벼운 마음으로 부담없는 결정을 내리는 것이다. 전자는 중심경로를 통한 인지과정이라고 하고 후자는 주변경로를 통한 인지과정이라고 한다. 즉, 중심경로는 비판적 사고를 수반하고 주변경로는 무비판적인 사고를

수반한다. 개인이 어떤 사안에 대해 비판적인 사고를 갖는가 아니면 무비판적인 사고를 갖는가는 개인성향과 주변환경에 따라서 다르게 된다. 일반적으로, 사안이 자신의 관심과 밀접한 관계를 갖는 경우, 즉 관여도가 높은 경우에는 중심경로를 이용한 판단이 이루어지게 되고, 사안에 대한 논점이나 의견이 다양할 때 보다 중심경로를 이용한 사고를 하게 된다. 또한 해당 사안에 대한 지식이 많을 수록 좀더 비판적인 사고를 하는 경향을 보인다. 이와 같은 성향은 비록 개인차는 있을 지라도, 의사결정의 양식에 일반적인 영향을 준다고 생각되는데, 정교가능성 모델은 이와 같은 개인의 인지 경로에 대한 일반적 성향에 대해 연구하는 것을 말한다. 필자가 정교화가능성모델을 연구하는 학자라면 개인의 성향의 차이와 인지경로의 차이에 대한 일반적인 상관관계를 규명하여 이를 현실세계에 사용하려고 할 것이다. 즉, 개인에게 있어서 어느 정도의 해당사안에 대한 지식이 중심경로를 사용토록 할 것인가? 논쟁화의 가열이 어느 정도가 되어야 사람들이 비판적인 사고를 하게 되는지에 대한 연구이다. 중심경로에 필요한 요건들에 대한 정도를 규명하고 이 둘 간의 상호관계를 밝히고, 이를 일반화하여 다른 사람에게 적용하려는 것이 이 정교화 모델이 추구하는 것이다.

일관성 이론은 (consistency theory) 어떠한가? 이 이론은 인간이 어떤 사안에 대해 태도를 결정할 때 관련이 있는 다른 사안과 일관성을 띄게 된다는 주장을 한다. 노인의 인권에 대해 많은 관심을 가지면서, 복지시설의 확충을 위한 세금의 사용에 반대를 하는 것은 상호 배반적이므로 일관성을 잃게 된다. 따라서 보통의 사람이라면 이와 같이 상반된 의견을 자지지는 않을 것이다. 혹 가지더라도 이에 합당한 이유를 분명하게 가지고 있을 것이다. 이 이론 또한 인간의 보편적인 성향을 전제하고 있다. 따라서 일관성이론은 인간의 보편적인 심리기제를 상정하고 이것이 실제로 이루어지는가를 보는 학문이라고 하겠다.

3.5.3. 두 가지 관점의 공통점과 차이점

여기까지 세상을 바라보는 네 가지 관점 중 두 가지를 이야기 하였다. 두 관점의 공통점과 차이점을 언급할 수 있겠는가? 우선 공통점으로는 두 가지 관점 모두 일반화를 추구한다는 것이다. 접합적인 관점에서 예로 들은 막시즘은 인간의 역사 전체를 일관적으로 일반화하여 살펴 볼 수 있는 관점을 제시하려고 한다. 이를 위해서 막스는 유물론적인 사관과 정치·경제학적인 논점을 부각시키고, 인류의 전사를 그 원칙에 의해서 해석하는 시도를 한다. 구조주의 또한 마찬가지이다. 언어학의 연구에서 시작된 구조주의에는 철학에 대한 구조를 이해하고 나면 구조에서 파생된 부분을 보다 포괄적으로 이해할 수 있다는 생각이 깔려 있다. 인류학자들 또한 구조주의적 관점을 채택하여 오지의 부족 등에 대한 연구를 한 적이 있었는데, 인류 문명의 발달에 관한 구조적인 특성을 연구하여 모델을 세우고 이 모델을 오지의 부족에게 적용하는 방법을 사용하였다. 인류 문명의 발달에 관한 구조적인 특성이 A와 같은 경로를 겪는다면, 오지의 부족 또한 그 발달사의 어느 부분에 머물 것이라는 것이 그 부족에 대한 해석의 논리이다.

특성적인 관점 또한 일반화를 위한 법칙과 원리를 추구한다. 예로 언급된 인지일관성 이론은 인간의 특성인 사고 과정과 태도의 형성과정에서 일관성의 원칙이 적용된다는 것이다. 정교화가능성 이론 또한 마찬가지이다. 이 이론에 따르면 인간의 인식 과정은 일반화된 법칙을 거치게 된다. 두 이론 모두 인간 개체의 (하나의 인간) 특성에 대해서 이야기 하고 있지만, 이 특성은 모든 인간에게 적용된다는 것을 전제로 하고 있다. 즉, 특성에 대한 이해는 보편적인 원칙의 발견을 의미하고 이 원칙은 모든 인간에게 (사회에게) 적용될 수 있다는 생각이 이론의 기반이다.

두 관점의 차이점은 두 관점의 방향에 있다. 즉, 일반화라는 공통점을 가지기는 하지만, 전자는 사회에서 개인으로 이해의 방향성을 두고 있으며, 후자는 개인에서 사회로 이해의 방향성을 두고 있다. 좀 더 풀어서 이야기 하자면, 전자는 사회, 제도, 전체 등의 인간의 사회적 행동이 나타나는 틀이 가지는 일반적인 원칙에 목말라 있으며 일단 이와 같은 원칙이 발견되면 그 원칙은 모든 인간에게 적용될 것이다라는 생각이 바탕에 있다. 후자 또한 일반적인 원칙을 추구하지만, 그 원칙은 인간의 심리적인 기제나 특성에 기인하는 것으로 일단 이 원칙이 발견되면, 이것이 사회 전체의 구성원에 거슬러서 적용될 수 있다는 생각이 바탕에 있다. 특성중심의 접근을 흔히 개인도구적인 관점이라고 (individual methodologism) 부르는데, 그 이유는 이 관점이 개인을 도구로 하여 사회를 이해하려 하는 시도를 하기 때문이다 -- 약간은 비판적인 시각이 섞여 있다.

생각해 봐야 할 점이 또 하나 있다 -- 위에서 언급한 원리와 원칙은 어디에서 나오는가라는 점이다. 막스가 발견한 인류역사의 일반적인 원칙은 누가 부여하는가? 그가 발견한 법칙은 물리학에서의 양자의 운동과 같이 인간의 역사발전에 대한 정확한 궤적을 제시하는가? 오스트레리아의 한 부족은 과연 구조주의 인류학자가 제시한 인류 문명 발전의 단계를 따르고 있는 것인가? 그렇다면, 특성중심적인 관점은 어떠한가? 인지일관성의 원칙은 과연 사회 구성원 하나하나에게 모두 적용될 것인가?

이에 대한 대답으로, 그런 원칙에 많은 사람이 따를 수는 있겠지만 꼭 그렇지만은 않을 것이라고 한다면 무난할 듯 하다. 후에 다시 언급하겠지만, 사실 사회과학이 추구하는 일반성의 이와 같은 단점은 원리, 원칙이 성립되는 것을 어렵게 하며, 확률을 이용한 대다수에 대한 이해를 -- 모든 사람이 아닌 -- 추구하도록 한다. 후에 언급된 확률에 대한 설명과 표본에 대한 토론은 바로 이런 단점을 피해 갈 수 없기에 개발된 일종의 과학적 장치이다.

이쯤 되면 다음과 같은 질문도 가능하다 -- 필자도 답을 모르지만 제시해 본다. 위에서 보면 물리학에서의 원칙과 사회과학에서의 원칙은 약간 성격이 다른 것 같은데, 그렇다면 자연과학이 추구하는 진리와 사회과학이 추구하는 진리는 서로 다른 영역에 (domain) 존재하는가? 그렇다면 자연과학 내의 여러 학문분야는 어떤가? 물리학, 화학, 생물학 등의 학문은 동일한 진리를 추구하는 학문인가? 물리학과 생물학은 다른 차원의 (domain) 진리를 추구하는가?

3.5.4. 상황중심적 접근 (Situation-based approach)

위의 절을 읽는 동안 내내 심기가 어지러웠을 독자가 있었을 듯 하다. 위의 두 관점은 일반화를 추구한다고 하였는데, 그 일반화에 대한 설명에는 인간의 의지가 전혀 반영되지 않았기 때문이다. 사회, 전체, 제도 등으로 표현되는 것들이 인간 행위에 영향을 미친다고 하였는데, 이와는 반대로 우리 인간의 사회적 행위는 사회의 규범에 (원리, 원칙) 혹은 제도에 영향을 미치지 않는가? 막스가 주장한 인류역사에 대한 과학적 해석은 유럽, 특히 영국을 중심으로 이루어진 것이다. 그의 이론이 맞다면 일본과 한국 등에서도 같은 궤적을 갖는 역사를 가져야 하지 않는가? 한국과 영국의 자본주의로 도입하는 역사의 궤적이 달랐다면 그 이유는 사회를 구성하는 구성원들이 다르도록 했기 때문이지 않을까?

위와 같은 질문에 타당성을 두고 인간 사회와 커뮤니케이션에 대한 연구를 하는 관점이 있는데 이것이 상황중심적인 접근 방법이다. 이에 대한 설명을 위해서 좀 기본적인 이야기를 하도록 하자. 경험주의를 단순화 시켜서 말하자면 인간의 지식은 경험을 통해서 만들어진다는 주장이다. 백지장으로 태어나는 인간은 경험을 통해서 사물에 대한 지식을 쌓게 된다. 얼핏 보면 이와 같은 주장은 약간의 생각으로도 타당성의 기반을 잃는다. 독자가 읽고 있는 책이 놓여 있는 책상을 생각해 보자.

경험주의자의 주장은 이렇다. 독자가 사용하는 책상은 감각적인 경험을 통해서 뇌로 전달되는 피할 수 없는 물질적인 존재이다. 이 존재는 독자의 존재 유무와 상관없이 존재할 것이다. 독자가 가지고 있는 책상에 대한 지식은 독자의 일생동안의 책상에 대한 경험에 의해서 형성되었다. 또한 독자의 책상에 대한 보편성이 존재하여 독자가 아닌 다른 누가 그 책상을 보더라도 내가 보는 그 책상과 동일한 것을 경험할 것이다.

이에 반대하는 생각을 가진 사람들의 주장은 이렇다. 필자가 "책상"에 대한 환기를 한 직 후에 독자의 머리에는 "책상"이라는 것이 떠올랐을 것이다. 그렇다면 독자의 머리에 떠오른 책상은 바로 눈앞의 독서에 사용되고 있는 바로 "그" 책상인가? 아니면, 독자가 다른 시간대에 사용하는, 아파트에 있는 바로 그 "책상"인가? 그렇지 않은 듯 하다. 아니면, 중학교 시절을 보내면서 무수히 많은 문학 작품을 읽는데 사용되었던 그 "책상"인가? 그렇지 않을 것이다. 이도 아니면, 바로 그 책상을 보면, 독자가 일생 동안 경험했던 모든 책상이 머리에 연속적으로 떠오르는가? 그것도 아닐 것이다. 그렇다면 독자의 머리에 떠오른 책상은 무엇인가? 과연 그것이 존재하기는 하는 것인가? 독자가 방금 본 책상은 어디로 사라졌는가?

Husserl은 바로 이와 같은 문제를 제기하면서 철학의 "안다는 사실"이 얼마나 불안정한 것인지를 암시하였는데, 이것이 바로 현상학의 (Phenomenology) 시작이다. 이와 같은 접근 방법은 후에 Schutz, Garfinkel, Goffman 등에게 영향을 미쳐서 사회학에 대한 연구에도 널리 응용되게 되었다.

일단, 내가 경험하는 책상과 내 머리 속의 그것이 매치가 되지 않는다는 점은 경험론자가 주장하는 경험적 지식이 그리 확고하지만은 않다고 알려준다. 그렇다면, 독자가 경험하는 그 책상을 다른 사람이 경험한다면 동일한 것을 경험하는 것일까? 이 또한 사실은 그렇지 않다. 책상을 보는 위치는 내가 점유하고 있으므로 다른 사람이 나와 동일한 물체를 본다는 것은 불가능하다. 그 사람이나 나의 위치에서 본다면 동일한 물체를 경험할 수 있겠지만, 생활에서 경험하는 거의 모든 것들을 항상 상대가 경험하는 것과 내가 경험하는 것이 일치하는가 비교 확인하지는 않는다. 다시 말하면, 내가 경험하는 것과 상대가 경험하는 것에 차이가 있음에도 불구하고 사실 우리는 그 차이를 "무시"하고 동일시한 후에 커뮤니케이션을 하는 경향이 있다. 이와 같이 무시하는 태도를 "당연지사적인 태도 (taken-for-granted manner)"라고 한다. 이와 같은 "당연지사"적인 태도는 일상 생활의 커뮤니케이션에서 늘 나타난다. 단지 우리가 확인을 하지 않을 뿐이다. 아래는 두 가족 구성원 사이의 대화이다.

- A: 오늘 약속 몇 시야?
 B: 어떤 약속을 말하는 건데? 오늘 8 시 반까지 순임이 학교 데려다 주어야 하고, 돌아오는 길에 빵집에서 빵을 사와야 하고, 10 시에는 순임이 담임선생님과 만나야 하고
 A: 오늘 의사와 약속이 몇 시냐고?
 B: 어떤 의사를 말하는 건데? 의사는 여러 종류가 있는데 내과의사, 외과의사, 산부인과 의사
 A: 지난 번에 병원에 간 후에 의사와 약속 잡았잖아?
 B: 아니, 사실 의사와 약속잡은 것은 아니고 간호사와 잡았지. 그러니까 그 때 상황이
 A: 아, 됐어. 그만해. 오늘 왜 그래!

사실 위와 같은 대화는 현실에서는 이루어지지 않는다. 왜냐 하면, A 가 약속시간을 물었을 때 이미 B 는 오늘 의사와의 진료 약속이 배우자인 A 에게 중요하고 따라서 그것에 대해 묻고 있는지 알고 있기 때문이다. A 는 B 의 질문이 무엇을 의미하는지 그리고 자신이 이해한 것과 일치하는지에 대해서 끊임없이 확인하려고 한다. 이와 같은 대화는 흔히 상대방이 화를 터뜨림으로써 마무리되는데 이는 대화상대자 간의 사회적 맥락에 대한 당연지사적인 지식과 태도를 어기기 (violation) 때문에 일어난다. 사실 위의 대화보다는 아래 대화가 더 자연스럽게 들릴 것이다.

- A: 오늘 약속 몇 시라고 했지?
 B: 12 시.
 A: 점심 시간인데 같이 가?
 B: 아니, 별 일 아닐 테니까 일 봐.
 A: 가까우니까 갈 수 있어.
 B: 음....
 A: 내가 갈게 11 시 50 분쯤 입구에서 봐.
 B: 그래 그럼.

아래의 대화는 어떤가?

- A: 오늘 타이어 펑크가 났어.
 B: 그래서. 늦었어?
 A: 보험사가 빠르더라. 바꾸길 잘했어.
 B: 다행이군.

위의 대화를 제 3 자인 독자가 이해하기 쉽게 하기 위해서 정리를 하자면 아래와 같다.

- A: 오늘 [직장 인터뷰하러 가는 중에 차의] 타이어 펑크가 나서 [길에서 고생했어].
 B: 그래서 [네가 중요하다고 하면서 기다려 왔던 인터뷰 약속에] 늦었어?
 A: [아니, 보험사를 불렀는데 정비소 견인차가 빨리 왔어. 곧장 인터뷰하러 가서 늦지 않았어] 보험사가 빠르더라. [이전 보험사는 그렇게 빠르길 않았는데, 네 말대로] 바꾸길 잘했어.
 B: [약속 시간에 안 늦었다니] 다행이군 [그렇게 중요한 인터뷰라고 이야기 하더니].

위의 []로 처리한 부분은 두 사람의 대화 중에는 언급이 되지 않는 사실들이다. 그러나, 두 사람의 대화는 []부분이 없이도 상대방이 서로 무엇을 말하는지 어떤 것을 의미하는지에 대해서 충분히 알고 있다. 위에 정리한 대화가 하나의 사회적 커뮤니케이션 과정이라고 한다면, 이 과정을 가장 잘 이해하는 사람은 대화를 직접 한 두 당사자일 것이다. 다시 말하자면 이 두 사람은 서로에게 공통적인 사항을 (이를 indexicality 라고 한다) "당연지사적"으로 가지고 있는 상태에서 커뮤니케이션을 한 것이다.

이제 이 상황에 커뮤니케이션 전문가를 집어 넣어 보라. 이 전문가가 두 사람의 사회적 행위를 잘 이해하기 위해서 해야 할 일은 바로 이 두 사람의 역사성과 (historicity) 사회성에 (sociality) 기초한 -- 즉, 당연지사적인 태도로 축적된 -- 지식에 대해서 잘 알아두는 것이다.

서울역의 노숙자들의 가족과의 커뮤니케이션을 연구하는 학자를 생각해 보자. 이들이 처한 상황과 가족과의 관계를 알기 위해서 설문지를 돌리는 것이 낫겠는가 아니면 어느 노숙자가 어떻게 가족과 떨어져서 살게 되었으며 어떤 과정을 거쳐서 점차 가족과의 연락을 끊게 되는가를

이해하려고 하는 것이 낫겠는가? 상황중심적인 접근을 중요시하는 연구자들은 연구 대상인 커뮤니케이션 현상에 대한 해답을 얻기 위해서는 커뮤니케이션 당사자들이 가진 "당연지사적인 지식과 태도"를 우선 갖추어야 한다고 주장한다.

앞서 언급된 책상의 예를 가지고 좀 더 이야기 해보자. 위에서는 독자의 머리에 있는 책상과 실제하는 책상 간의 불일치에 대해서 언급하였다. 즉, 독자가 경험한 물체로서의 책상과 독자의 머리에 떠오른 책상이 1:1의 형식으로 매치되지 않았다는 것이다.

약간 방향이 다른 질문을 하자. 독자가 위의 책상에 관한 글을 읽고 떠올린 책상은 필자가 이 글을 쓰면서 떠올린 책상과 같은 것인가? 그렇지 않을 것이다. 그럼에도 불구하고 독자와 필자가 서로 커뮤니케이션을 할 수 있는 이유는 무엇인가 (이쯤 되면 플라톤의 이데아가 설득력을 갖기 시작한다)? 상황중심의 접근을 취하는 연구자는 이와 같은 현상이 가능한 이유로 "전형화를 (typification)" 든다. 전형화란 인간이 경험하는 것에서 전형적인 그 무엇을 속아 내어 정리하는 것을 말한다. 간단히 이야기 하자면, 인간은 수 많은 갈래의 경험을 단순화하여 정리하는 경향 혹은 복잡하게 엮여져 있는 현상을 질서정연하고 정리정돈이 잘된 것으로 파악하여 알아 두는 경향이 있다는 것이다. 이와 같은 전형화와 공통추구의 성향을 (indexicality) 통해서 우리는 너와 내가 서로 다른 것을 경험함에도 불구하고 마치 같은 것을 추구하는 듯이 아무런 문제없는 커뮤니케이션을 할 수 있는 것이다.

필자는 책상을 예로 들었다. 따라서 독자는 필자의 이야기가 일종의 퀘변인 듯한 느낌이 들었을 것이다. 왜냐하면 책상은 물체이기 때문이다. 우리가 다가서면 부단할 수 밖에 없고, 시각을 통해 확인 할 수 있으며, 일정한 생김새가 있으며 내가 이 세상에 존재하는 것과 상관없이 존재하는 물질, 물체이다. 이와 같은 물질적인 존재에 대한 경험의 차이를 주장하는 것은 과학적인 태도가 아닌 것처럼 보인다. 앞서 언급한 것처럼 과학은 공통적인 현상에 대한 일반적인 설명을 추구하는데, 책상에 대한 경험이 모두 다르다고 주장하는 것은 과학적인 태도에 문제가 있다는 주장인 듯이 보인다. 그렇다면 물질이 아닌 것들은 어떤가? 가령, "우정"이라는 것은 독자와 필자가 공통적으로 이야기 할 수 있는 그 어떤 것이면서도 물질은 아니다.

책상의 예와 마찬가지로, 우리는 "우정"에 대한 여러가지 질문을 해 볼 수 있다. 이것이 존재하는가 -- 독자는 우정을 경험한 적이 있는가? 이것인 존재한다면 필자의 우정과 독자의 우정은 일치하는가? 일치하지 않는다면 무엇이 독자와 필자 간의 커뮤니케이션을 가능토록 하는가?

경험한 적이 있는가라는 질문에 독자는 "있다"라고 생각하였을 것이다. 그렇기에 우정은 존재한다고 해도 무리는 없을 것이다. 우정이 존재하는 것이라면 우정은 어떻게 만들어 졌는가? 우정이란 것은 우리의 행위에 녹아들어 있는 것이며 우리는 이것을 사회적 행위의 교환을 통해서 경험한다라는 답이 설득력이 있다. 그렇다면 우정은, 책상과 같은 물질과는 다르게, 우리의 존재를 초월하여 존재하는 것이 아닌, 사회적 행위에 구속되어 존재하는 그 무엇이라고 할 수 있다.

경험주의에서 주장하는, "진실은 우리의 존재와 무관하게 저 너머에 있다 (truth is out there)"라는 문구를, "진실은 우리의 사회적 행위의 교환 중에 있다"고 고쳐서 써도 될 듯하다. 다시 말하면 우정이라는 대상에 대한 지식은 사회적으로 구성되어 (constructed) 존재하는 것이다. 따라서, 상황중심적인 접근을 하는 연구자는 연구하는 대부분이 사회적으로 구성되어 있다고 주장하는 경향이 있다 (이와 같은 관점 혹은 이론을 social construction of reality 라고 한다).

필자는 물질이 아닌 생각인 (idea) "우정"을 가지고 그것이 사회적으로 만들어 진 것일지도 모른다는 설명을 하였다. 그런데 사실, 물질의 경우에도 마찬가지로 주장을 하여도 큰 무리가 없는 듯 하다. 다시 물체인 "책상"으로 돌아가 보자. 독자가 경험한 그 "책상"은 몰라도 머리에 떠오른 그 "책상"만큼은 이 세상 어디에도 존재하지 않는 책상일 것이다. 그 책상은 바로 독자가 일상 생활을 통해서 경험한 책상에서 추출된 그 무엇을 의미하는데, 이것은 바로 독자의 일상생활에서의 사회적 행위를 교환한 경험이 축적되어 형성된 것이다. 즉, 물질인 책상마저도 사회적인 성격을 가지고 있으며, 어떤 의미에서는 사회적으로 구성된 그 무엇인 것이다.

따라서 상황중심적인 접근을 이용하는 연구자는 인간이 일상생활에서 사회적 행위를 위해서 사용하는 개념은 사회적으로 구성된다는 것을 주장한다. 이들의 관심은 바로 구성된 개념을 만든다고 생각하는 개인 간의 커뮤니케이션이다. 이와 같은 커뮤니케이션에 대한 이해와 그 뒤에 숨겨져 있는 "당연지사적인" 지식에 대한 이해를 통하여 연구대상에 대해 잘 알 수 있게 된다고 한다. 즉, 개인 간의 혹은 집단 간의 커뮤니케이션은 사회적 현실을 만드는 기초가 되는 것이다.

이와 같은 접근법은 처음에 언급한 접합중심, 그리고 속성중심적 접근과는 전혀 다른 입장을 취하는 것에 주목할 필요가 있다. 접합중심, 속성중심의 관점은 자연 (그리고 사회) 현상을 관찰하여 (observe 즉, experience) 원칙을 (law, principle, theory) 찾아내는 것이라고 하였다. 그러나 상황중심적인 관점은 이와는 반대로 커뮤니케이션과 같은 인간의 사회적인 행위 자체가 사회의

현상을 나타내주는 것이라는 주장을 한다. 이 두 관점은 대립적인 면이 없지 않아, 전통적으로 학문적인 다툼을 하여왔다.

3.5.5. 구조화중심 접근 (Enacted-based approach)

위에서 접합중심, 속성중심의 관점과 상황중심의 관점은 사회세상을 보는 방법이 서로 달라서 각 진영의 연구자들은 학문적인 대립을 하기도 하였다고 하였다. 구조화중심적인 접근으로 알려져 있는 기든스(Giddens) 구조화이론을 통해 양 진영간의 관점이 불완전한 것이며, 이에 대한 해결책으로 새로운 눈을 가지고 사회 혹은 커뮤니케이션을 바라봐야 한다는 주장을 한다.

.... (생략)

3.6. 이론과 방법론

많은 이론들이 있다. 커뮤니케이션을 연구하는 사람이라면 이와 같은 이론들에 대한 지식이 있어야 한다고 독자는 생각할 것이다. 위의 4 가지 종류의 이론적 접근방법에 대한 소개는 세상의 많은 이론들이 알고 보면 위의 4 가지 관점을 가지고 있다는 것을 알리고 싶어서 쓰여진 것이다.

심리학적인 접근을 하는 ELM (Elaboration Likelihood Model, 인지정교화) 이론은 주장하는 것은 간단히 요약하면 다음과 같다. 인간이 어떤 대상에 대한 지식 (knowledge), 태도 (attitudes), 행위 (behavior) 등을 형성할 때에는 그것을 인식하기 (cognition) 때문이다. 인간이 어떤 대상을 인식할 때에는 대체로 두 가지의 경로를 사용하는데 첫째가 중심경로이고 둘째가 주변경로이다. 중심경로는 인지대상에 대한 활발한 지적활동을 통해서 지식, 태도, 행동을 형성하는 것을 말한다. 중심경로를 통해서 인지하는 대상에 대해 보다 자세한 정보를 원하고, 대상과 관련된 판단에 있어서 보다 신중하게 결정하는 경향이 짙다. 가령, 독자가 자동차를 산다고 가정해 보자. 독자는 구입할 자동차를 결정하기 전에 가급적이면 다양한 정보를 수집하려고 할 것이다. 정보는 차의 디자인에서부터 연비, 보험료, 고장률, 실 사용자의 평가, 심지어는 자동차 공장의 평판 등을 모두 망라할 것이다.

주변경로는 이와는 반대의 인식과정을 거치는 것을 말하는데, 직접적으로 관련된 개념이나 정보보다는, 그 대상에 따라오는 부가적인 정보를 활발하지 않은 지적활동을 통해 습득하는 것을 말한다. 가령, 독자가 건전지를 하나 산다고 생각해 보자. 건전지를 사기 위해서 독자는 어떤 건전지가 오래가는지, 어떤 것이 친환경적인지, 어떤 건전지 회사가 더 사회적으로 공신력이 있는지 등등 다양한 정보를 캐려고 하지는 않을 것이다. 이보다는 건전지와 관련된 어떤 상징이나 문구 등에 노출되어 있었던 경험이 있으면, 문방구점에서 그 경험을 떠올려 건전지를 고를 것이다.

위의 이론과 이론의 4 가지 종류를 연관시켜서 생각해 보자. 우선, 독자는 ELM 이론이 개인의 심리적 기제에 (인지과정) 관심을 두고 있다는 것을 알 것이다. 다음으로, 이와 같은 심리적 기제는 누구에게서나 발견되는 보편적인 성격을 가지고 있다는 것을 가정하게 될 것이다. 그러므로, 독자의 관심은 어떤 상태 혹은 조건에서 사람들이 중심경로를 사용하고 어떤 상황에서 주변경로를 사용하는지에 대한 일종의 법칙 혹은 일반화가능한 규칙성을 찾아내는 것이다. 두 말 할 것 없이, ELM 이론은 특성중심의 접근방법을 쓴다고 생각할 수 있다.

새로운 이론을 접했을 때, 필자가 독자에게 권하고 싶은 것은 그 이론이 위의 4 가지 접근방법 중 어떤 방법을 사용하는가에 대해서 생각해 보는 것이다. 그리고 해당 접근방법에 대한 파악이 끝나면, 그 이론의 세부적인 사항을 암기하기가 훨씬 용이해 진다. 더불어 적절한 연구방법이 떠오르게 된다. 예를 들면, ELM의 경우, 이는 특성중심 방법이므로 몇몇 개인의 특성을 연구하여 이를 모든 개체에 적용하는 시도에 큰 무리가 따르지 않는다. 왜냐하면, 특성중심의 접근은 개인을 도구화하는 방법 (individual methodology) 사용하여 몇몇 개체의 성격이 일반화를 가능토록 한다고 믿기 때문이다. 따라서, 이 이론은 심리학적인 실험 (experiment) 방법을 연구방법으로 주로 사용한다. 즉, 소수의 실험 참가자를 (experiment participants) 이용하여 상품 선택의 과정을 파악하고 이를 사회 전체에 적용하는 것이다.

막스가 하는 주장에는 사회에 (시스템) 대한 이해가 우선이라는 생각이 깔려 있으며, 이를 이해하면 그 사회에 속하는 구성원의 의지는 연구가치가 없다. 왜냐하면, 막스에게 있어서 사회 발전의 경로는 그리고 인간 생활의 모드는 그 사회가 어떤 단계에 있는가에 따라서 결정되기 때문이다. 따라서 막스의 이론을 가지고 실험을 하는 것은 큰 의미가 없다. 오히려, 사회의 역사성과 패턴을 가지고 나타나는 사회적 현상을 파악, 분석하는 것이 막스이론에 더 큰 도움이 된다.

텔레비전의 방송내용이 사람들에게 미치는 영향력이 무엇인가에 관심을 둔 연구자가 텔레비전을 많이 보는 사람은 (중시청자), 적게 보는 사람에 (경시청자) 비해 그 사람의 사회적 주변을 텔레비전이 묘사하는 것으로 대체해서 보는 경향이 있다고 주장하는 사람이 있다면, 이 사람은 텔레비전의 내용이 수용자의 능동성을 억제하고, 가상적인 현실을 진짜 현실에 대입하여 생각하는 경향, 그 심리적 기제에 대한 관심을 두는 사람일 것이다. 이와 같은 텔레비전의 효과를

배양효과라고 (**cultivation effects**) 하는데, 배양효과이론에 따라서 중시청자는 현실에 잘 적응하지 못하는 사회성을 보이게 된다. 이 이론 또한 일반적인 법칙을 중시하여 실험 혹은 서베이 등의 방법을 사용한다.

사회진화론은 스펜서에 (**Herbert Spencer**) 의해서 주창된 이론으로 사회의 개체 또한 자연과학에서 주장된 진화론적인 모델을 따른 다는 것이다. 이는 우리 사회가 일정한 법칙 혹은 원리 원칙에 의해서 진행되고 있다는 것과 이 같은 법칙에 대한 연구를 요구한다는 것을 뜻한다. 따라서, 사회진화론 또한 접합적인 접근방법을 취하는 이론이라고 하겠다.

글을 읽는 중에 느꼈을테지만, 어떤 이론적인 접근방법을 취하는가는 어떻게 세상을 바라보고 이해하는가와 밀접한 연관이 있다. 이는 다시 어떤 방법으로 연구를 하는가와도 밀접한 관련이 있다. 접합적인 관점은 주로 개인의 의지나 개개인의 사적인 역사 등에 관심을 두지 않고 사회현상을 큰 틀로 보고 일반적인 법칙성을 찾아내려고 한다. 따라서, 개인사적인 사건이나 커뮤니케이션 행위 자체에 관심을 두기 보다는 그런 행위들이 모여서 이루는 패턴이나 일반적인 경향에 더 많은 관심을 둔다. 특성중심의 관점을 둔 연구자는 일반화할 수 있는 개인의 심리적 기재를 발견하는데 보다 많은 관심을 둔다. 따라서, 개개인의 편차에 의한 차이에 대해서 일일이 관심을 두는 경우는 거의 없다. 반면에 상황중심적인 접근을 취하는 연구자는 개개인의 커뮤니케이션에 우선 관심을 두는 경향이 많다. 따라서 사회현상의 전반적인 패턴이나 규칙을 발견하는데 힘을 쓰기보다는 특정한 사건이나 현상의 커뮤니케이션에 대한 깊은 이해에 (**interpretation**) 더 많은 관심을 두게 되는데, 이와 같은 생각을 가지고 있는 연구자에게 일반적인 법칙이나 경향을 발견하는 서베이나 실험은 무용지물이 된다. 오히려 소수의 개인들이 어떤 과정을 거쳐 커뮤니케이션을 하는지에 대한 자세한 기록을 면밀히 검토하여 이들의 커뮤니케이션 행위에 대한 이해를 추구한다.

앞서 언급한 적이 있는 사회과학 분야의 연구가 (자연) 과학적 방법론을 쓴다고 하였다. 자연과학적인 방법을 쓰는 이론적인 접근으로 접합적 그리고 특성중심적인 접근이 있다고 하였다. 이는 우리가 (혹은 우리나라가) 사회과학이라고 칭하는 분야에 있어서 접합적 그리고 특성중심적인 접근방법이 중시되고 있다는 것을 뜻한다. 예를 들어서, 독자가 사회과학을 하는 혹은 조사방법론을 듣는 이유 중의 하나는 소비자의 특성을 일반론적으로 파악하여 이를 전체에 (가능한 다수에게) 적용할 수 있을 것이라는 생각 때문일 수 있다. 혹은, 뉴미디어로 부상되는 **DMB** 와 **IPTV** 가 우리 사회에 어떤 영향력을 미치는가에 대한 해답이 궁금해서일 수도 있다. 이와 같은 생각은 접합적 그리고 특성적 접근방법을 취하는 것이다. 이런 궁금증을 해소하기 위한 방편으로 조사방법에 대한 공부를 하는 것은 좋다. 그러나, 사회과학이라는 학제에는 위의 두 가지 접근방법만이 전부가 아니라는 점을 명심해야 한다.

필자는 앞서 경험론적인 지식추구의 방법 또한 해결할 수 없는 단점을 갖는다는 설명을 하였다. 이것이 의미하는 것 중의 하나는 바로 과학적 방법으로 사회를 연구하는 것만이 사회를 (진실을) 이해하는 길이 아니라는 점이다. 상황중심적 접근 방법 그리고 구조화적 접근방법 또한 사회를 이해하는 길이 수도 있다는 점을 알아두어야 한다.

네 가지 이론적인 접근방법에 대한 소개는 많은 이론들에 대한 두려움을 없앴으면 하는 바람에서 쓰여졌다. 사실, 이런 접근방법에 대한 이해가 이론 자체에 대한 지식을 주는 것은 아니지만, 새로운 이론을 접하게 되었을 때 보다 적극적인 자세로 이론을 생각하도록 하는 힘이 된다.

다양한 이론을 접하면서 각각의 이론의 내용만을 이해하고 암기하려 하는 것은 마치 장님이 코끼리를 만지고 이를 일일이 기록하는 방법과 유사하다. 전체적인 그림에 대한 이해가 앞선다면 처음 접하는 이론이라도 그 이론이 세상을 보는 관점과 이론관 관련될 수 있는 연구 방법들, 그리고 그 이론이 가지는 한계점 등에 대해서 능동적으로 사고할 수 있을 듯 하다.

4. 커뮤니케이션 연구문제 제기과 가설 (Research problem statement and hypotheses)

4.1. 연구문제

앞에서 언급하였다시피 대부분의 커뮤니케이션 연구문제는 개념과 개념간의 관계에 대한 물음으로 표현된다. "부자는 대물림을 하는가"라는 다소 세속적인 질문에 대한 답을 얻기 위해서 독자가 떠올리는 것은 아마도 부자들과 부자가 아닌 사람들을 두 집단으로 분류하여, 각 집단의 다음 세대의 경제적 형편을 (economic status) 살펴보면 되지 않을까라는 방법일 것이다. 위에서 "부자는 대물림하는가?" 라는 질문은 "경제적 지위의 상하"라는 개념과 "경제적 지위의 지속성"이라는 개념간에 어떤 종류의 관계가 있지 않을까하는 두 가지 개념간의 관계에 대한 의문으로 구성되어 있다. 마찬가지로 "여성이 남성에 비해서 수학적 능력이 떨어지지 않을까?"라는 질문은 "성(gender)"이라는 요인 혹은 변인과 "수학능력"이라는 요인과 서로 관계가 있지 않을까라는 두 개념간의 관계 혹은 영향력을 묻는 의문으로 구성되어 있다. 이와 같이 개념과 개념 간의 관계 혹은 영향력에 대해서 의문을 제기하는 것을 연구문제의 제기라고 한다.

4.2. 효과적인 연구문제 제기

- 연구문제는 명확하게 서술되어야 하며 대개는 의문형의 형태를 갖는다.
 - 예 1) 미디어 교육은 게임중독에 효과적일까?
 - 예 2) 일인형 웹 매체의 (블로그) 등장이 인쇄신문기자의 역할에 미치는 영향은 무엇일까?
 - 예 3) 지능지수는 수능점수에 얼마나 영향을 미칠까?
 - 예 4) 광고정보를 찾는 행위와 상품 관여도와와의 관계는 어떨까?
- 연구문제에는 두개 이상의 개념을 (변인, variables) 포함하여야 한다. 단, 단순한 기술통계 (descriptive statistics)에 관한 연구는 예외로 한다.

연구자는 흔히 두 가지 이상의 개념 간의 혹은 변인 간의 관계 혹은 영향력을 규명하는 작업을 한다. 변인은 (variables) 말 그대로 변한다는 뜻을 (vary) 내포한다. 변인은 어떤 성질을 가진 아이디어나 (ideas) 개념 (concept), 혹은 그 이상을 뭉뚱그려서 표현하는 일종의 심볼을 (symbol) 의미하는데 여기서의 편의상 이를 개념이라고 (concept) 표현하기로 한다.

변하는 것을 내포한다는 것은 변인이 두 종류 이상의 속성을 (attributes) 가지고 있다는 것을 말하는데, 가령 성이라는 (gender) 변인은 남성과 (male) 여성이라는 (female) 두 가지의 속성으로 구성된 일종의 생각이다 (idea). 사회경제적 지위라는 (socio-economic status) 개념은 (변인) 다시 부자와 부자가 아닌 지위로 나눌 수 있는데, 이 때 "경제적 지위"는 변인이고 "부자"와 "부자가 아닌지위"는 이 변인을 이루는 속성이다. 속성은 꼭 가지 수 혹은 종류로 분류되는 것만은 아니다.

숫자화 되어서 분류되기도 한다. 가령 수, 우, 미, 양, 가라는 특성을 가지는 개념으로서 성적이라는 변인을 구성할 수 있지만, 0 점에서 100 점이라는 숫자를 이용하여 성적이라는 변인을 구성할 수도 있다. 즉, 다섯 종류의 분류를 (수우미양가) 이용하여 성적이라는 변인을 볼수도 있고, 0 에서 100 이라는 101 가지의 분류를 통해서 성적 변인을 살필 수도 있는 것이다. 후자의 분류는 그 종류가 많아서 복잡하지만, 보다 정교한 특성을 -- 가령 빼고 더할 수 있는 성질을 가지고 있다는 잇점이 있다. 변인에 관해서는 다른 챕터에서 좀 더 다루도록 하겠다.

대개의 연구문제는 이와 같이 두 가지 이상의 개념, 생각, 혹은 변인을 포함하고 이들 간의 상호 관계에 대해서 궁금증을 갖는 물음으로 표현된다. 미디어 교육이라는 개념은 게임 중독과 어떤 관계일까? 미디어교육에 관심을 가지고 있는 사람 혹은 연구자라면, 미디어 교육의 일부가 청소년의 게임중독을 예방하기 위해서 실시되고 있다는 사회현상을 이해할 것이다. 미디어 교육 분야의 연구자는 이와 관련하여, 과연 미디어교육이 게임중독을 예방하는데 효과적일까? 라는 질문을 해 볼 수 있다.

또한 블로그와 같은 일인형 웹 매체의 등장으로 많은 사람들이 자신이 관심을 가지고 있는 분야 혹은 자신이 전문적으로 일을 하고 있는 분야에 대한 소식을 블로그 등을 이용하여 전하고 있는데, 이와 같은 사회현상이 인쇄 신문 조직의 기자의 역할에 어떤 영향을 미칠까라는 물음을 할 수 있다. 여기서 크게보면 연구자는 "일인형 매체의 등장과 사용자의 사용"이라는 개념과 (혹은 생각) "인쇄신문 기자의 역할"이라는 개념 간의 관계가 어떤 것일까에 대한 물음을 던지고 있다고 볼 수 있다.

지능지수가 수능점수에 영향을 미칠것인가? 라는 질문 또한 두 가지 개념 간의 관계에 대한 질문이라고 하겠다. 즉, 지능지수의 높고 낮음이 수능점수와 어떤 상관관계를 가질까?라는 질문이다. 이 연구문제는 바로 이전의 "일인형 웹매체의 인쇄매체기자에 대한 영향"이라는 연구문제보다 훨씬 간단해 보이는데, 그 이유는 우리가 일상생활에서 "지능지수"라는 개념과 "수능시험(성적)"이라는 개념이 큰 혼란 없이 뚜렷하게 사용되기 때문이다.

이와 비교하여 상품에 대한 관여도가 상품광고정보를 찾는 행위에 미치는 영향이라는 연구 문제는 얼른 이해가 되지 않을 수 있다. 이는 관여도와 광고정보를 찾는 행위라는 생각이 (idea, 혹은 개념) 일반적이지 않기 때문이다. 우선 첫번째의 개념인 관여도가 구체적으로 무엇을 뜻하는지가 불분명하다. 연구자가 아닌 사람이 이 연구문제를 관여라는 단어의 일반적인 뜻으로 해석할 수도 있겠지만, 이보다는 좀 더 특정한 의미에서 사용될 수도 있을 듯 하다고 느낄 것이다. 두번째 개념은 이와 반대로 광범위하다. "광고정보를 찾는 행위"란 너무나 다양한 것을 포함하여, 이 문제를 읽은 일반인마다 제각기 다른 생각을 할 수도 있다. 따라서 연구문제를 제시할 때에는 연구자 자신이 사용한 개념에 (흔히 단어 혹은 절로 표현되는) 대한 설명이 필요한 경우가 많다. 이와 같은 설명을 "개념화 (conceptualization)"라고 하는데, 이는 다음에 좀더 자세히 논의하겠다.

연구문제 중에는 위의 예와는 다르게 한가지 개념에 관한 궁금증을 포함하는 것이 있다. 이를 흔히 기술통계에 의존한 연구문제라고 한다. 기술통계라고 (descriptive statistics) 하면, 사회 현상을 통계학적으로 살펴보고 이를 보고하는 것을 말한다. 아래의 예는 기술통계를 이용하여 해결될 수 있는 연구문제들이다.

- 예 1) 우리나라 인구 중 어느 정도가 종이로 된 일간 신문을 읽을까?
- 예 2) 자동차를 생산 판매하는 회사에게 가장 인기있는 광고 매체는 어떤것일까?
- 예 3) 우리나라에서의 여성 CEO는 모두 몇 명이나 될까?
- 예 4) 노무현 대통령의 지지도는 얼마나 될까?

위 세가지 문제가 가진 공통점은 하나의 변인이 연구 관심사라는 것이다. "일간신문의 구독률," "가장 인기 있는 광고 매체," 그리고 "여성 CEO의 숫자" 등은 변인과 변인간의 관계를 살피는 의도보다는 현재의 사회현상을 파악하려는 의도를 가지고 있다. 흔히 리서치 회사에서 많이 실행한다. 리서치 회사는 흔히 방송사, 신문사, 영리조직의 마케팅부서, 정치관련 집단 등의 수주에 의해서 조사를 하므로, 이와 같은 연구문제는 이와 같이 언급된 조직에서 많이 실시한다고 하겠다. 이를 기술적 연구조사라고 하는데 흔히 단발성이며 간단한 문제에 대한 답을 얻기 위해서 실시한다.

조사방법을 처음 접하는 사람이 흔히 생각하기 쉬운 방향 중의 하나가 "조사방법"은 위와 같은 기술 (descriptive) 연구가 전부라고 생각하는 경향인데, 사실 사회과학을 연구하는 연구자는 이보다 앞서 언급한 개념과 개념 간의 관계를 묻는 연구문제를 더 많이 생산해 낸다. 어느 종류의 연구문제가 더 정교하고 가치가 있는가에 대해서는 답할 수 없지만, 학술적인 논문을 쓰는 사람이라면 개념 간의 관계에 대한 연구문제에 좀더 집중할 필요가 있다.

- 연구문제는 검증이 가능하여야 한다.

연구문제는 검증이 가능해야 한다. 아래와 같은 연구문제는 신학적 혹은 철학적인 연구문제라면 모르지만 사회과학적인 연구문제로는 적당하지 않다.

- 예 1) 신은 존재할까?

그 이유는 신의 존재를 과학적으로 증명할 길이 없다는데 있다. 여기서 과학적이란, 실증적이고 (empirical) 논리적이어야 (logical) 함을 의미하는데, 일반적으로 알려져 있는 한도 내에서 "신"이 존재함을 실증적으로 (직접 나타내어 믿도록 하는) 증명할 수 있는 방법은 없으므로 부적절한 연구문제라고 하겠다.

- 연구문제는 가치 중립적이어야 한다.
- 연구 문제는 문법적인 오류가 없어서 그 뜻을 명확히 전달할 수 있는 것이어야 한다.

4.3. 연구문제의 서술

_____와 _____는 어떤 관계를 갖는가?

4.4. 가설

연구문제와는 약간 다르지만 비슷한 성격을 갖는 것으로 가설이 (hypothesis) 있다. 연구문제는 두 개념 간의 관계에 대한 질문으로 만들어지지만, 가설은 이 관계에 대한 답을 선언하는 형식으로 만들어 진다. 좀 복잡하게 말하면, 가설은 "이론이나 상식에 기반을 두고 추정된 변인 간의 관계를 일반화하여 선언하는 것"을 말한다.

만돌린을 내리쳐서 노파를 살해한 살인범을 잡기 위해서 퇴역배우이자 사설 탐정인 도드리 레인은 일련의 작업 가설을 세우고 이를 테스트하는 (검증) 작업을 한다. "노파의 괴팍한 성격에 젊은 날을 불행하게 보낸 첫째 딸이 범인이다.", "노파의 살해 이전에 시체로 발견되었던 남편이 사실은 범인이다 (남편의 시신은 형체를 알아 볼 수 없었기 때문이기도 하고, 한 편으로 남편은 죽기 전에 자신의 부인을 살해하는 소설을 쓰고 있기도 했기 때문이다).", "노파의 재산을 노린 둘째 딸의 범인이다." 도드리 레인은 이와 같은 작업가설을 세운 후에 각 인물의 살인 동기와 알리바이, 그리고 특이했던 살해방법을 (주변에 둔기가 있었음에도 불구하고 서재의 장식장에 있던 만돌린을 가지고 와서 범행을 저지른 점) 연관지어서 주변 사람들 중에 범인이 누구인가를 입증하려 시도한다. 레인은

일련의 실패를 거쳐서 결국 9 살밖에 안되는 노파의 손자가 범인이라고 결론을 짓는다 (엘러리퀸, 2003).

이와 같이 가설은, 주위의 정황에 대한 이해와 (이론) 논리적인 사고를 (논리) 통하여 판단을 내리는 작업을 의미한다. 이런 의미에서 가설은 종종 "educated 혹은 informed guess"라고 불리기도 한다. 이는 "경험과 지식을 이용한 추측"이라고 옮길 수 있는데, 이를 커뮤니케이션 연구와 관련 지어서 이야기 하자면, 이론적인 지식을 기반으로 논리적인 사고를 하여 커뮤니케이션 현상을 일반화하여 추측하는 것이라고 하겠다. 거꾸로 말하면, 결국 가설은 연구자가 가지고 있는 이론의 타당성을 테스트하는 일종의 도구라고 하겠다. 즉, 가설을 검증함으로써 커뮤니케이션 현상을 설명하는 이론이 타당함을 검증하는 것이다.

이를 삼단논법과 같은 형식적인 면을 부각하여 표현하자면 (즉, if ~ then 의 형식을 이용하여 설명하자면) 아래와 같다.

- 1) 만약에 이론이 옳다면, (그 이론을 토대로 세운) 가설은 데이터에 (data) 의해서 입증될 (support) 것이다.
- 2) 수집한 데이터가 가설을 입증하지 못하였다
- 3) 따라서, 이론은 옳지 않을 수 있다.

이와 같이 가설은 연구자가 가진 이론이 커뮤니케이션 현상을 이해하는데 도움이 되는 건전한 것이기를 사실에 (facts) 비추어 보고 판단을 하는 도구로 사용된다. 가설이 건전하지 못한 이론을 숨겨 내는데 유용하지만 그 반대의 경우는 그렇지 않다. 즉, 가설의 검증이 것이 곧 이론의 검증은 아니다. 예를 들면, 연구자가 해가 동쪽에서 뜬다는 가설을 세우고, 일정 기간동안 해가 어느 쪽에서 뜨는지를 기록한 후에, 이를 바탕으로 해는 동쪽에서 뜨는 것을 주장할 수는 있지만, 이것이 해가 동쪽에서 뜨는 것을 증명하는 것은 아니다. 이를 다시 삼단논법의 형식을 빌어서 살펴보자면 아래와 같다.

- 1) 만약에 이론이 옳다면, (그 이론을 토대로 세운) 가설은 데이터에 (data) 의해서 입증될 (support) 것이다.
- 2) 수집한 데이터가 가설을 입증하였다
- 3) 따라서, 이론은 옳다. (-> 틀린 결론)

- 1) 해는 동쪽에서 뜬다
- 2) 일정기간 동안의 데이터를 살펴 본 결과, 해는 동쪽에 뜬다
- 3) 따라서, 해는 동쪽에서 뜬다는 이론은 옳다. (-> 틀린 결론)

쉽게 말하면, 내일이라도 서쪽에서 해가 뜨면, 이론은 무너지게 된다. 이와 같이 가설은 이론을 무너지는가를 보기 위한 목적만을 가지고 있다. 다시 말하면, 가설은 이론이 옳을 것이라는 가능성에 대한 확신을 축적할 따름이지 이론이 옳다는 것을 밝히지는 못한다. 따라서 가설을 검증한 한후, 이에 대한 평가를 할 때에 "나의 가설이 검증되어 이론이 옳음을 입증하였다"라는 표현은 옳지 않다. "나의 가설의 입증을 통해서 이론을 지지하였다" 혹은 "이론 검증에 성공하였다" 정도의 표현이 바른 표현이다.

또 한가지 중요한 점은 가설이 이론 자체의 시비를 결정하지는 못한다는 점이다. 가설의 검증이 이론을 지지하는 것으로 판단이 되어도 이론 자체에 논리적인 문제가 있다면, 가설은 잘못된 이론을 지지하는 결과를 초래한다. 여자가 남자에 비해서 과학적인 사고력이 생물학적인 이유에서 (뇌의 발달 부분이 다름) 떨어진다는 생각은 대한 민국 중고등학생들의 수학적 성적을 비교하여 그 가설이 검증되더라도 남학생과 여학생의 우열이 생물학적으로 이미 결정된다는 생각이 옳음을 증명하는 것은 아니다. 단지 옳을 수도 있음을 지지할 (support) 뿐이다. 따라서 조사 방법론에 앞선 이론에 대한 수업은 매우 중요하다.

4.5. 가설의 요건

- 가설은 반드시 두 가지 이상의 변인 (variables) 간의 관계에 대한 선언 혹은 예측이어야 한다.

가설은 선언문의 형식을 가져야 한다. 연구문제와 같이 의문문의 형식을 가질 수는 없다. 또한 가설은 두개 이상의 변인 (variables) 간의 관계를 구체적으로 제시하는 것이어야 한다. 두 개 이상의 변인 간의 관계에서 말에서 관계는 보통 "차이 (difference)," "관련 (association)" 으로 표현된다. 이 두 개념은 말 그대로 받아들여지면 된다. 차이는 말그대로 어느 한 변인이 내포하고 있는 특성 간의 다른 변인에 대한 차이를 의미한다. 아래의 가설을 살펴보자.

가설 1] 여성과 남성 간의 이타심에는 차이가 있을 것이다.

위의 가설에는 두 가지의 개념이 (변인이) 있다. 첫번째 변인은 성으로서 (gender) 남성과 (male) 여성으로 (female) 이루어져 있다. 두 번째 변인은 이타심이라는 개념이다. 위의 가설이 주장하는 것은 성이라는 변인이 이타심이라는 변인에 영향을 준다는 것과 성 변인의 특성인 남성과 여성의 이타심의 크기에 차이가 있을 것이라는 점이다.

- 가설은 관련된 연구에서 (학술지의 연구논문) 밝혀진 사실들과 어우러져야 한다.
- 가설은 반드시 검증이 가능한 것이어야 한다.
- 가설은 명확하고 문법적인 오류가 없는 문장이어야 한다.

4.6. 가설 작성

- 가설 예 1
 - [연구자의 관심 대상이 되는 변인 (I)]의 특성
 - 을 많이 [혹은 적게] 가진, 에 노출 [혹은 비노출] 된, 을 가진 [혹은 갖지 못한]
 - 사람은 [혹은 집단, 그룹]
 - [연구자의 관심 대상이 되는 변인]의 특성
 - 을 적게 [혹은 많이] 가진, 에 비노출 [노출] 된, 을 가지지 못한 [가진]
 - 사람에 비해
 - [연구자의 관심 대상이 되는 다른 변인 (D)]을 많이 [적게] 갖을 것이다.

위의 가설 형식에 따라서 하나의 가설을 세워 보면 아래와 같다.

- 미디어 교육
 - 에 노출된
 - 초등학교 학생들은
- 미디어 교육에
 - 노출되지 않은
 - 학생들 보다
- 약한 게임중독성을 보일 것이다.

즉, 가설은 다음과 같이 선언될 수 있다.

가설 1] 미디어 교육에 노출된 초등학교 학생들은 미디어 교육에 노출되지 않은 학생들 보다 약한 게임중독성을 보일 것이다.

위의 가설은 우선, 두 가지의 변인을 사용하며 이 변인들이 서로 어떤 관계에 있는가를 선언한다: "미디어교육"이라는 변인과 "게임중독성"이라는 변인이 있으며, 미디어교육은 게임중독에 빠지는 것을 완화하는 작용을 할 것이라는 두 변인간의 관계를 설명하고 있다. 또한 이 가설은 연구문제에서 보이는 것처럼 의문형을 갖지 않고, 사회현상을 예측하는 선언문의 형식을 갖는다.

5. 연구의 설계

먼저 장에서는 커뮤니케이션 이론과 방법론의 관계, 조사방법에서의 연구문제의 설정과 가설의 설정 등에 대해서 설명하였다. 이번 장에서는 연구 보고서 혹은 논문이 만들어지는 전반적인 과정을 살펴 봄으로써, 어떤 형식과 절차를 가지고 연구를 설계 혹은 디자인 하여야 하며, 각 단계에서 주의해야 할 점은 무엇이고 효과적인 수행을 위해서는 어떤 작업 혹은 자료가 필요한 지에 대해서 논한다.

5.1. 연구문제 주제의 설정

커뮤니케이션 연구를 통한 보고서의 작성을 생각하면, 우선 연구문제 혹은 주제의 설정이 가장 먼저 생각되어야 할 점이다. 먼저 장에서 언급한 것과 마찬가지로 연구문제에 관한 전반적인 고찰과 이를 구체화하는 작업이 필요한데, 이는 주로 선행연구조사와 논리적 사고를 중심으로 실행된다.

아래는 필자의 머릿 속에 떠오른 연구문제를 적어 놓은 것이다.

연구문제: 인터넷저널리즘의 발달로 인한 신문사의 조직변화: 인터넷 테크놀로지의 발달이 신문사 조직의 변화에 미치는 영향력은 어떨까?

필자의 관심은 인터넷 저널리즘의 발달이 종이신문 산업에 영향을 주었고, 이로 인해 신문사의 조직, 구조 등이 변화할 것이라는 것이다.

5.2. 선행연구 조사

5.2.1. 도서관 이용 (Library)

5.2.2. 학술 논문의 이용 (db 의 소개)

5.2.3. 논문 작성을 위한 수단 (software 소개)

5.2.3.1. APA style 등의 참고문헌 작성 원칙

서강대학교의 도서관을 예로 들어서 설명하겠다. 그러나, 대부분 대학의 도서관은 비슷한 형식의 GUI 를 (Graphic User Interface) 가지므로 다른 연구기관이나 학교의 도서관 사용에도 해당될 것이다.

대학교 도서관의 홈페이지는 다음과 같다: <http://library.sogang.ac.kr/>



전자저널/학술 DB 을 클릭한 후의 화면에는 수 십 종류의 DB title 이 나열되어 있다. DB title 이란 일종의 인덱스 시스템으로 보면 된다. 즉, 각 title 은 특정 학문분야의 특정 학술지를 (저널) 묶어서 인덱스화 한 Database 를 말한다. 각 DB 는 관련 학술지를 묶은 인덱스 서비스를 하고 있으므로 자신과 관련이 있는 DB 를 익혀 두는 것이 좋다. 아래는 2006 년 3 월의 서강대학교 도서관 DB title 을 정리한 표이다.

순번	DB TITLE ▲	주제
1	ACS (American Chemical Society)	이공
2	AIP & APS	이공
3	AMS (American Mathematical Society)	이공
4	Annual Reviews	이공
5	ASM (American Society for Microbiology)	이공
6	ASME (American Society of Mechanical Engineers)	이공
7	ASP (Academic Search Premier)	학문 전분야
8	ATLA Religion Database with ATLASerials	인문
9	Blackwell Publishing	학문 전분야
10	BSP (Business Source Premier)	경영 경제
11	Cell Press	이공
12	Choice Reviews	학문 전분야
13	Communication & Mass Media Complete	사회과학
14	CSA : ASSIA: Applied Social Sciences Index and Abstracts	사회과학
15	CSA : ERIC	사회과학
16	CSA : Linguistics and Language Behavior Abstracts	사회과학
17	CSA : NCJRS:National Criminal Justice Reference Service Abstracts Database	사회과학
18	CSA : Physical Education Index	사회과학
19	CSA : Social Services Abstracts	사회과학

20	CSA : Sociological Abstracts	사회과학
21	CSA : Worldwide Political Science Abstract	사회과학
22	Current Contents Connect (CC Connect)	학문 전분야
23	eBook Library (북토피아 국내 e-Book)	문학, 비즈니스, 외국어
24	EBSCO EJS(Electronic Journal Service)	학문 전분야
25	Emerald (MCB University Press)	인문
26	ERIC	사회과학
27	Humanities International Complete	인문
28	IBTD with FullText	인문
29	ICPSR DB	사회과학
30	IEEE/IEE Electronic Library	이공
31	IOP (Institute of Physics)	이공
32	Japanese science & Technology Electronic Journal (JSTEJ)	이공
33	JCR Science Edition	이공
34	JCR Social Science Edition	사회과학
35	JSTOR	학문 전분야
36	KERIS[학위논문]	학문 전분야
37	Kluwer	이공
38	KRPIA	인문
39	KSDC(한국사회과학데이터센터) DB	사회과학
40	Lecture notes in computer science (LNCS)	이공
41	LION (Literature Online) : Drama	인문
42	LION (Literature Online) : Poetry	인문
43	LION (Literature Online) : Prose	인문
44	MathSciNet	이공
45	MLA International Bibliography	인문
46	MMPIA	인문
47	Nature	이공
48	Naxos Music Library	음악
49	Naxos Spoken Word Library	문학, 비즈니스, 외국어
50	OCLC : Article First	학문 전분야
51	OCLC : ECO Index	학문 전분야
52	OCLC : ERIC	사회과학
53	OCLC : GPO	사회과학
54	OCLC : MEDLINE	이공
55	OCLC : NetLibrary E-Book	학문 전분야
56	OCLC : PaperFirst	학문 전분야
57	OCLC : ProceedingFirst	학문 전분야
58	OCLC : UnionLists	학문 전분야
59	OCLC : Wilson Select Plus	학문 전분야
60	OCLC : WorldCat	학문 전분야
61	Optical Society of America	이공
62	Oxford University Press	학문 전분야
63	PDU : DDOD	학문 전분야
64	PDU : PQDT	학문 전분야
65	Philosopher's Index	인문
66	Project MUSE - Art & Humanities Package	인문
67	Regional Business News	경영 경제
68	RSC	이공
69	Safari TechBooks Online	이공
70	SAGE	학문 전분야
71	Sage Education Full-Text Collection	사회과학
72	Science	이공
73	ScienceDirect	이공
74	SciFinder Scholar	이공
75	SCOPUS	이공
76	Society for Industrial Applied Mathematics (SIAM)	이공
77	SocINDEX with FullText	사회과학
78	Springer Link	이공

79	Thieme-Pharma Package	이공
80	UKTHESES	학문 전분야
81	Ulrich's Periodicals Directory	학문 전분야
82	Web Dewey	사회과학
83	Web of Science SCIE	이공
84	Westlaw	사회과학
85	Westlaw. DE	사회과학
86	Wiley InterScience	이공
87	Wiley 온라인 레퍼런스 e-book	이공
88	WIPS : EP	이공
89	WIPS : PCT(WO)	이공
90	WIPS : 대한민국특허	이공
91	WIPS : 미국특허	이공
92	WIPS : 일본특허	이공
93	WIPS : 중국특허	이공
94	World Scientific Publishing	이공
95	고려사	인문
96	누리미디어(DBpia)	학문 전분야
97	대전회통	인문
98	동국이상국집	인문
99	동의보감	이공
100	로앤비	사회과학
101	발해사	인문
102	삼국사기	인문
103	삼국유사	인문
104	삼일아이닷컴	경영 경제
105	중보문헌비고	인문
106	중국전자저널 (CAJ: China Academic Journal)	인문
107	팔만대장경	인문
108	한국 브리태니커 온라인 세계백과사전	학문 전분야
109	한국민족문화대백과사전	인문
110	한국학 데이터베이스	인문
111	한국학술정보 (KISS)	학문 전분야
112	한국현대사통합데이터베이스	인문

모든 DB title 들이 다 관련이 있는 것은 아니므로 필자와 관련이 된다고 생각하는 DB 들을 정리하여 검색에 사용하도록 한다. 아래는 한 예이다.

순번	DB TITLE ▲	주제
10	BSP (Business Source Premier)	경영 경제
23	eBook Library (북토피아 국내 e-Book)	문학, 비즈니스, 외국어
13	Communication & Mass Media Complete	사회과학
26	ERIC	사회과학
39	KSDC(한국사회과학데이터센터) DB	사회과학
71	Sage Education Full-Text Collection	사회과학
77	SocINDEX with FullText	사회과학
7	ASP (Academic Search Premier)	학문 전분야
9	Blackwell Publishing	학문 전분야
24	EBSCO EJS(Electronic Journal Service)	학문 전분야
35	JSTOR	학문 전분야
70	SAGE	학문 전분야
96	누리미디어(DBpia)	학문 전분야
111	한국학술정보 (KISS)	학문 전분야

Sage 출판사의 index 를 사용하는 것을 예로 든다. 필자의 관심은 인터넷 기술과 신문산업의 변화이므로 아래의 key word 를 사용하여 관련 논문이 있는가를 검색하여 본다.

"internet technology" and "newspaper industry"

위의 검색어는 좀 자세한 편이므로 오직 한 편의 논문만이 발견되었다.

Nerone, J., & Barnhurst, K. G. (2001). Beyond modernism: Digital design, Americanization and the future of newspaper form. *New Media Society*, 3(4), 467-482.

비록 한 편의 논문만이 발견되었지만, 위의 논문 제목은 필자의 관심과 상당히 유사 혹은 일치하므로, 이 논문에 수록되어 있는 참고 문헌들이 도움이 될 듯 하다. 따라서, 논문의 본문을 내려 받도록 한다.

위의 한편의 논문은 부족하므로 검색어를 수정하여 좀더 많은 논문을 찾아보는 시도를 한다.

internet and "newspaper industry"

이 결과 총 50 개의 논문이 나왔는데, 모든 논문이 필자의 관심과 관계가 있는 것은 아니므로 이 중 관련이 있다고 생각되는 아래의 논문을 선택 정리하였다.

Amis, J., Slack, T., & Hinings, C. R. (2002). Values and Organizational Change. *Journal of Applied Behavioral Science*, 38(4), 436-465.

Boczkowski, P. (1999). Understanding the development of online newspapers: using computer-mediated communication theorizing to study Internet publishing. *New Media Society*, 1(1), 101-126.

Doyle, G. (2002). What's 'new' about the future of communications? An evaluation of recent shifts in UK media ownership policy. *Media Culture Society*, 24(5), 715-724.

He, Z., & Zhu, J.-h. (2002). The ecology of online newspapers: the case of China. *Media Culture Society*, 24(1), 121-137.

Hughes, A. (2001). Content costs and pricing models in the Internet age. *Business Information Review*, 18(4), 5-10. *

Lehman-Wilzig, S., & Cohen-Avigdor, N. (2004). The natural life cycle of new media evolution: Inter-media struggle for survival in the internet age. *New Media Society*, 6(6), 707-730.

Massey, B. L., & Luo, W. (2005). Chinese Newspapers and Market Theories of Web Journalism. *Gazette*, 67(4), 359-371.

Nerone, J., & Barnhurst, K. G. (2001). Beyond modernism: Digital design, Americanization and the future of newspaper form. *New Media Society*, 3(4), 467-482.

Schultz, T. (2000). Mass media and the concept of interactivity: an exploratory study of online forums and reader email. *Media Culture Society*, 22(2), 205-221.

Smith, K. K., Eldridge, D. L., Kaminstein, D. S., & Allison, P. D. (2002). Corporate Health Revisited: An Update on Illness and Organizational Dynamics. *Journal of Applied Behavioral Science*, 38(2), 177-190.

van der Wurff, R. (2005). Impacts of the Internet on Newspapers in Europe: Conclusions. *Gazette*, 67(1), 107-120.

다운로드된 논문을 읽으면서, 제목과는 다르게 필자의 관심과 관련이 없는 논문은 제외하는 한편, 관련 논문의 참고 서적을 살펴 읽어야 할 논문의 숫자를 늘리도록 한다.

이 외에도 다른 검색단어를 사용하여 검색을 시도해 본다. 아래는 검색어와 검색 결과이다.

"communication technology" and "newspaper industry"

"internet technology" and "newspaper industry"

"internet" and "newspaper organization"

Eveland, W. P., Jr., Marton, K., & Seo, M. (2004). Moving beyond "Just the Facts": The

Influence of Online News on the Content and Structure of Public Affairs Knowledge. *Communication Research*, 31(1), 82-108.

Logan, R. A., Park, J., & Shin, J.-H. (2004). Elite Sources, Context, and News Topics: How Two Korean Newspapers Covered a Public Health Crisis. *Science Communication*, 25(4), 364-398. *

인터넷으로 인한 조직의 변화에 관한 논문들 또한 신문사의 조직 변화와 관련이 있을터이므로 위의 검색과 병행하여 아래의 검색어를 이용하는 것이 좋을 것이다.

"internet" and "organizational change"

"interent" and "structural change"

"communication technology" and "organizational structure"

Barrett, M., Grant, D., & Wailes, N. (2006). ICT and Organizational Change: Introduction to the Special Issue. *Journal of Applied Behavioral Science*, 42(1), 6-22.

Heracleous, L. (2001). An Ethnographic Study of Culture in the Context of Organizational Change. *Journal of Applied Behavioral Science*, 37(4), 426-446.

Mohrman, S. A., Tenkasi, R. V., & Mohrman, A. M., Jr. (2003). The Role of Networks in Fundamental Organizational Change: A Grounded Analysis. *Journal of Applied Behavioral Science*, 39(3), 301-323.

Savitt, R. (2002). Understanding Organizational Change: Comments on Carman and Dominguez. *Journal of Macromarketing*, 22(1), 57-64.

Weber, P. S., & Manning, M. R. (2001). Cause Maps, Sensemaking, and Planned Organizational Change. *Journal of Applied Behavioral Science*, 37(2), 227-251.

Fulk, J., & Boyd, B. (1991). Emerging Theories of Communication in Organizations. *Journal of Management*, 17(2), 407-446.

Gillard, S., & Johansen, J. (2004). Project Management Communication: a Systems Approach. *Journal of Information Science*, 30(1), 23-29.

Kasper-Fuehrera, E. C., & Ashkanasy, N. M. (2001). Communicating trustworthiness and building trust in interorganizational virtual organizations. *Journal of Management*, 27(3), 235-254.

Klinenberg, E. (2005). Convergence: News Production in a Digital Age. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 597(1), 48-64.

Service, R. W. (2005). CQ: the Communication Quotient for IS professionals. *Journal of Information Science*, 31(2), 99-113.

Tambini, D. (1999). New media and democracy: the civic networking movement. *New Media Society*, 1(3), 305-329.

Blom, R., & Melin, H. (2003). Information Society and the Transformation of Organizations in Finland. *Work and Occupations*, 30(2), 176-193.

D'Andrea, V.-M., & Gosling, D. (2001). Joining the dots: Reconceptualizing educational development. *Active Learning in Higher Education*, 2(1), 65-81.

Danziger, J. N. (2004). Innovation in Innovation?: The Technology Enactment Framework. *Social Science Computer Review*, 22(1), 100-110.

Dewett, T., & Jones, G. R. (2001). The role of information technology in the organization: a review, model, and assessment. *Journal of Management*, 27(3), 313-346.

Flanagin, A. J., & Waldeck, J. H. (2004). Technology Use and Organizational Newcomer Socialization. *Journal of Business Communication*, 41(2), 137-165.

Fulk, J. (2001). Global network organizations: Emergence and future prospects. *Human Relations*, 54(1), 91-99.

Lee, J., & Heath, R. L. (1999). Managerial Media Selection and Information Evaluation from the Receiver's Perspective in Decision-Making Contexts. *Management Communication Quarterly*, 13(1), 76-99.

Peters, P., & den Dulk, L. (2003). Cross Cultural Differences in Managers' Support for Home-Based Telework: A Theoretical Elaboration. *International Journal of Cross*

Cultural Management, 3(3), 329-346.

Poell, R. F., Chivers, G. E., Van der Krogt, F. J., & Wildemeersch, D. A. (2000). Learning-network Theory: Organizing the Dynamic Relationships Between Learning and Work. *Management Learning*, 31(1), 25-49.

Sheer, V. C., & Chen, L. (2004). Improving Media Richness Theory: A Study of Interaction Goals, Message Valence, and Task Complexity in Manager-Subordinate Communication. *Management Communication Quarterly*, 18(1), 76-93.

물론 선행연구 조사에 있어서 가장 중요한 것은 입수한 논문을. . . 읽는 것이다!!!!!! 현재까지의 논문의 검색은 두 가지 방향의 논문을 읽도록 하여 주었는데 첫 째가 신문산업과 인터넷에 (커뮤니케이션 테크놀로지) 관한 것이고, 두번째가 인터넷과 (커뮤니케이션 테크놀로지) 조직 구조의 변화에 관한 것이다. 이 두 분야의 글을 읽으면서 요즘의 학술 논문 결과가 어떻게 돌아가고 있는지를 파악하는 한편, 자신의 연구문제를 검토하도록 한다.

5.3. 연구문제의 재 설정

선행연구에 대한 조사가 중요한 이유는 커뮤니케이션 연구가 과학적인 지식을 추구하기 때문이다. 중복된 연구 주제에 대한 연구는 생산적이라고 볼 수 없으며, 자신의 연구가 다른 연구들과 관련이 있음에도 불구하고 다른 연구의 장점과 단점 등에 대한 지식없이 자신의 연구가 그 분야의 전부인 듯한 논문의 전개 등은 과학적 연구방법을 통한 과학적 지식의 축적을 비효율적으로 만든다. 따라서, 위에서 언급한 선행연구에 대한 조사를 통해서 처음에 가졌던 연구주제, 문제를 버리거나 혹은 수정하는 작업이 필요하다.

5.4. 연구 가설의 설정

가설에 대한 언급은 4 장의 연구문제와 가설의 설정에서 다루었다.

5.5. 데이터 수집 설계 (연구방법의 구체화)

가설은 이론의 타당성을 검증하기 위한 작업의 시작이므로 이 가설을 테스트하기 위한 데이터를 수집하는 방법에 대해서 생각해 보아야 한다.

5.6. 데이터 수집

5.7. 데이터 분석

5.8. 분석 정리 (discussion and implication)

5.9. 연구 성과물 작성

6. 기초에 대한 이해

6.1. 커뮤니케이션 연구에 있어서의 개념화 (conceptualization)

6.2. 커뮤니케이션 연구에 있어서의 측정 (measurement)

6.2.1. 변인, 변수

6.3. 커뮤니케이션 연구에 도움이 되는 것들

6.4. 커뮤니케이션 연구 작성

7. 연구설계

7.1. 내용분석 설계

7.2. 참여관찰 설계

7.3. 기술통계 연구 설계

7.4. 실험 설계

7.5. 샘플링 Sampling

8. 통계 분석

8.1. 기술통계

8.2. Inferential 통계

참고문헌

- 엘러리퀸. (2003). *Y의 비극* (이가영, Trans. Vol. 4). 서울, 한국: 동서문화사.
- <http://ufo.whipnet.org>. (2005). Orson Welles: War of the Worlds, and the Invasion from Mars. Retrieved Feb. 2, 2006, from <http://ufo.whipnet.org/xdocs/orson.welles/>
- Wikipedia. The Mercury Theatre on the Air. Retrieved May 22, 2005, from http://en.wikipedia.org/wiki/Mercury_Theater_on_the_Air
- Wikipedia. Social sciences. Retrieved Feb. 23, 2005, from http://en.wikipedia.org/wiki/Social_Sciences