

뉴미디어  
멀티미디어  
소셜미디어

2019년 1학기 교재 가이드



## 교재 추천 원클릭 서비스

강의 정보를 남기시면 알맞은 교재를 찾아 전화와 메일을 드리고 책과 PPT 파일을 발송합니다. **서비스 신청하기**



## 반값교재 양심교재 판매

정가의 절반입니다. 내용은 책과 똑같습니다. 표지 대신 투명 비닐 커버고 DIY 스프링 제본입니다. 학생들이 직접 스프링을 끼웁니다. **킴복스 교재 공동구매 전용몰(7474001.com)**에서만 판매합니다.



## 대학 강의 전용 교재 보급판 출시, 굿클래스 시리즈

본문 내용과 판형은 변동 없습니다. 킴복스 교재를 사용하는 저자와 교강사를 위해 만든 저자 할인가에 준한 저렴한 특별판입니다. **킴복스 교재 공동구매 전용몰(7474001.com)**에서만 판매합니다.



## 강의를 풍부하게 만드는 강의용 **PPT** 무료 제공

교재를 검토하고 채택하는 강의자에게 제일 먼저 제공합니다.  
**PPT 목록 확인**   **PPT 신청**



## 모든 교재 무료 검토

commbooks.com에서 본문 전체를 바로 볼 수 있습니다. 회원가입 후 캐시를 신청해 주세요. **회원가입 바로가기**    **열람 캐시 신청하기**



## 검토 교재 신청

한 과목당 한 권의 검토 교재를 증정합니다.

**검토 교재 신청하기**

<http://commbooks.com/굿클래스/>에서

위 서비스를 한 번에 이용하세요.

문의 전정욱 주간 02-3700-1273,

[jwjuhn@commbooks.com](mailto:jwjuhn@commbooks.com)

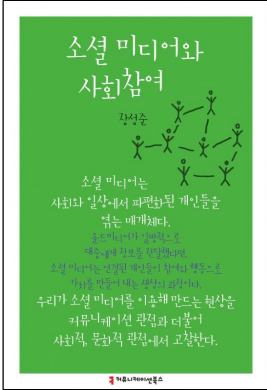
# 차례

신간 교재 .....	5
베스트 교재 .....	11
과목별 교재 .....	14
뉴미디어론	15
모바일미디어	25
소셜 미디어, 블로그 미디어	28
인터넷 미디어	31
이해총서 교재 .....	34

제목을  
클릭하면  
해당 페이지로  
갑니다.



# 신간 교재



## 소셜 미디어와 사회참여 반값

2010~2011년 중동 지역에 들불처럼 번졌던 ‘아랍의봄’을 기억하는가. 소셜 미디어의 힘을 세계에 환기시킨 대표적인 사례다. 오늘날 소셜 미디어는 사회와 일상 속에서 파편화된 개인들을 엮는 매개체로, 아랍의봄 같은 사회참여를 이끌어내는 데 주요한 역할을 하기도 한다. 올드미디어가 일방적으로 대중들에게 정보를 전달했다면, 소셜 미디어는 연결된 개인들이 참여와 행동으로 가치를 만들어 내는 생성의 과정이다. 우리가 소셜 미디어를 이용해 만드는 현상을 커뮤니케이션 관점과 더불어 사회적, 문화적 관점에서 살펴본다.

장성준, 사륙판, 114쪽, 9800원, 2016-11



## 디지털 사이니지

디지털 사이니지는 하드웨어, 미디어, 콘텐츠 산업이라는 3대 분야를 통해 막대한 산업 규모를 형성하고 있다. 특히 광고는 디지털 사이니지가 콘텐츠 채널로서 수익을 만들어 내는 핵심 수단으로, 디지털 사이니지의 다른 산업적 측면과 맞물려 동반 성장하고 있다. 디지털 사이니지의 개념과 산업적 가치를 짚어 보고, 광고 및 공공 커뮤니케이션 채널로서 디지털 사이니지를 효과적으로 활용하는 방법을 소개한다.

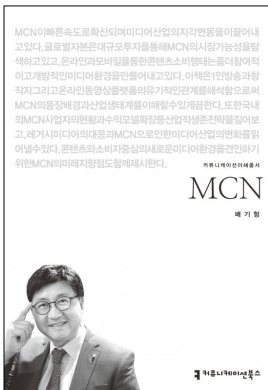
유승철, 사륙판, 118쪽, 9800원, 2016-05



## O2O

O2O는 온라인이 진화를 거듭한 결과 드디어 오프라인 세상을 침범하면서 생겨나는 혁신을 뜻하는 용어다. 공유경제, 온디맨드, 사물인터넷, 음니채널, O2O 커머스, 스마트 홈, 스마트 시티, 4차 산업혁명과 같은 기술 혁명은 결국 O2O 현상에서 파생한 O2O의 또 다른 얼굴들이다. 이 책은 현재 일어나는 다양한 기술 혁명들의 공통분모와도 같은 O2O의 본질과 방향성을 실제 사례를 중심으로 심층 분석해 보고 기업의 대응 전략을 제시한다.

박진한, 사륙판, 118쪽, 9800원, 2016-05



## MCN

MCN이 빠른 속도로 확산되며 미디어 산업의 지각 변동을 이끌어 내고 있다. 책은 1인 방송과 창작자 그리고 온라인 동영상 플랫폼의 유기적인 관계를 해석함으로써 MCN의 등장 배경과 산업 생태계를 이해할 수 있게끔 한다. 국내외 MCN 사업자의 현황과 수익 모델 확장 등 산업적 생존 전략을 짚어 보고, 레거시 미디어의 대응과 MCN으로 인한 미디어 산업의 변화를 읽어 낼 수 있다. 콘텐츠와 소비자 중심의 새로운 미디어 환경을 견인하기 위한 MCN의 미래지향점도 함께 제시한다.

배기형, 사륙판, 112쪽, 9800원, 2016-04



## 3D프린팅

3D프린팅은 제품 제작 기간을 불과 몇 시간으로 단축하고, 소품종 대량생산을 기조로 발전해 온 과거의 제조업이 개인의 다품종 소량생산으로 변화하는 데 핵심이 될 기술이다. 이 책은 3D프린팅의 기초 기술과 역사를 돌아보고, 오늘날 쓰임을 알리는 데 초점을 맞췄다. 생산의 영역에서 3D프린터가 어떤 혁신을 가져오는지 이해할 수 있도록 돕고, 3D프린터의 등장으로 인류가 어떤 변화된 삶을 영위하게 될 것인지 내다봤다. 3D프린터에 쓰이는 도면의 저작권 문제와 3D프린터가 야기하게 될 노동문제 등 어두운 측면도 함께 주목했다.

오원석, 사륙판, 106쪽, 9800원, 2016-05



## 가상현실과 증강현실의 현실

가상현실은 가보지 못한 곳과 연결해 주고, 증강현실은 맨눈으로 보지 못하는 정보와 연결해 준다. 일부 발 빠른 사업자들은 생태계 선점을 위해 관련 디바이스를 출시했다. 디바이스가 보급되자 콘텐츠, 플랫폼, 네트워크 영역에서도 관련 서비스와 인프라를 준비하고 있다. 가상현실과 증강현실의 역사와 시장 전망을 간추려 정리하고, 주요 사업자의 핵심 전략을 분석했다.

민준홍, 사륙판, 126쪽, 9800원, 2016-05





## 뉴스 어뷰징과 검색 알고리즘

뉴스 어뷰징은 처음 보도된 내용을 괴우사한 기사로 인해 전송하는 행위이다. 뉴스 생산자가 포털에서 기사를 올릴 때 알고리즘이 자동으로 선정할 수 있다. 이때에는 뉴스 어뷰징과 검색 알고리즘에 대한 논쟁이 제기될 수 있다. 언론 환경의 변화와 뉴스 어뷰징, 뉴스 어뷰징의 예방과 유형, 뉴스 어뷰징을 둘러싼 산업 현실, 뉴스 어뷰징과 검색 알고리즘의 관계, 구글의 검색 알고리즘, 네이버와 카카오의 알고리즘, 국내외 포털의 뉴스 편집 원칙, 검색 알고리즘 개발 시의 고려 요인, 뉴스 어뷰징 방지를 위한 자정 활동, 뉴스 어뷰징 방지를 위한 법·제도 개선이다. 이 책은 뉴스 포털 생태계 기반 순환의 알고리즘 고도화 및 공익적 의의가 무엇인지에 대한 새로운 도전을 담고 있다.

저음 나래 편집자  
**뉴스 어뷰징과 검색 알고리즘**  
 김병희 · 심재철

김병희·심재철, 사륙판 134쪽, 9800원, 2016-04



## SNS 2분 영상, 이해와 설계 반값

SNS가 영상물을 유통하면서 영상 콘텐츠가 폭발적으로 늘어나고 있다. 셀수없이 많은 영상 가운데 이용자 주목을 끌 수 있는 방법은 무엇인가. SNS 영상은 대부분 스마트폰으로 촬영하므로 스마트폰이라는 매체 특성에 맞게 제작해야 한다. 효과적인 SNS 영상을 만들기 위한 방법을 광고 형식, 영상 설계, 인기 소재, 인기 표현, 제목 작성 순으로 살펴본다. 기술 발달에 따라 모션 그래픽, 모션 인포그래픽, 비선형 내러티브 영상 같은 다양한 제작 기법이 등장했다. 이들의 개념과 종류, 특성을 알아봄으로써 영상 설계에 중요한 가이드라인을 제시한다.

저음 나래 편집자  
**SNS 2분 영상, 이해와 설계**  
 김주용

김주용, 사륙판, 114쪽, 9800원, 2016-03



## 누구나 따라 하는 인터랙티브 뉴스

인터랙티브 뉴스는 화려하고 멋진 효과가 들어가거나 제작 시간을 많이 들여야 하는 것이 아니다. 독자와 상호작용하면서 기자가 보여 주려는 핵심을 신선하게 표현하면 된다. 이 책은 언론사에서 직접 인터랙티브 뉴스를 만들던 저자의 시행착오와 노하우를 담았다. 인터랙티브 뉴스에 대한 개괄적인 설명은 물론 누구나 쉽게 접할 수 있는 인터랙티브 툴을 이용해 다양한 유형의 인터랙티브 뉴스를 혼자서도 쉽게 따라 만들 수 있도록 열 가지 주제로 나누어 설명했다.

박기목, 사륙판, 106쪽, 9800원, 2016-04

베스트 교재



## 한국의 인터넷 진화의 궤적 반 값

인터넷은 움직인다. 2008년, 인터넷 광장을 한바탕 휩쓴 광우병과 관련된 논란은 거리로 나와 촛불이 되었다. 인터넷이 더 이상 네티즌들만의 공간이 아니며, 우리 모두의 광장이 될 수 있다는 가능성을 보여준 사례였다. 11명의 전문가가 진화하는 대한민국 인터넷의 궤적을 포착하여 담았다. 끊임없이 요동치는 미디어 지형을 읽고, 변화 양상을 예측한다.

강재원·김경희·김대호·김성철·심미선·심용운·이영진·이재신·장병희·전경란·최준호,  
 신국판, 294쪽, 15,000원, 2008-12



## 멀티미디어와 디지털 세계

멀티미디어와 관련된 개념 정의, 멀티미디어와 관련된 기술적 원리에 대한 소개는 물론 멀티미디어의 역사적 변천, 멀티미디어를 둘러싼 사회적 쟁점, 그리고 대표적인 멀티미디어(하이퍼텍스트와 하이퍼미디어, 월드와이드 웹, 컴퓨터 게임, 디지털 영화, 디지털 애니메이션, 모바일미디어, 가상현실)에 대한 세부적 이해를 제공한다.

이재현, 사륙배판 변형, 428쪽, 22,000원, 2004-12

# 과목별 교재

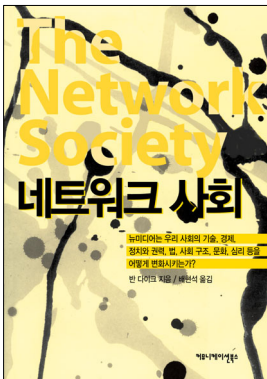
# 뉴미디어론



## 글쓰기 공간

미국의 대표적인 하이퍼텍스트 이론가 제이 데이비드 볼터의 고전. 오늘날의 디지털 글쓰기를 ‘활자 매체의 재매개’라는 관점에서 고찰한다. 두루마리에서 필사본, 책과 컴퓨터에 이르기까지 글쓰기 공간의 변천을 다룬다. 인쇄와 뉴미디어의 관계를 설명하고, 하이퍼텍스트와 다른 전자 글쓰기가 인쇄의 형식과 장르를 어떻게 개조 혹은 재매개하는지 탐구한다.

제이 데이비드 볼터, 김익현, 신국판, 366쪽, 25,000원, 2010-02



## 네트워크 사회

텔레커뮤니케이션, 데이터커뮤니케이션, 매스커뮤니케이션 등 네트워크 사회의 커뮤니케이션 혁명을 개관한 책이다. 기술, 경제, 정치, 사회, 문화, 심리의 측면에서 뉴미디어를 분석하고, 뉴미디어가 공공정책과 개인의 삶에 미치는 영향을 통해 네트워크 사회를 고찰하고 있다.

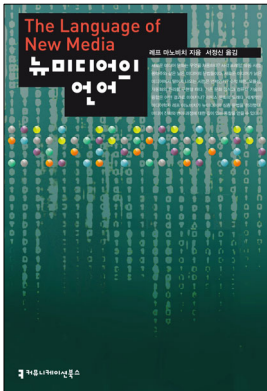
만 다이크, 배현석, 사륙배판 변형, 401쪽, 35,000원, 2002-02



## 뉴미디어 백과사전

뉴미디어와 관련되는 수많은 인물, 장소, 관념, 사물에 관한 정보를 모아, 네트워크 및 테크놀로지, 공개소스 소프트웨어, 문화예술, 기업과 전자상거래, 사이버문화, 해킹, 뉴미디어 법제, 기구와 연구소, 인물, 저술 및 작품, 사회적 쟁점 등 총 275개 항목을 500여 페이지에 걸쳐 다루고 있다. 그리고 각 항목별로 참고문헌과 참조문헌, 그리고 경우에 따라서는 인물의 저술목록을 제공해 심층적인 학습도 가능하다.

스티브 존스 외 38명, 이재현, 국배변형, 522쪽, 68,000원,  
2005-10

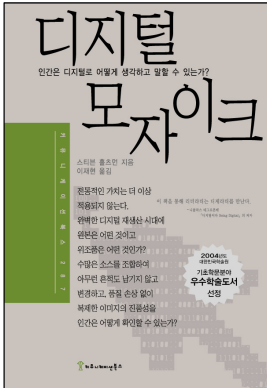


## 뉴미디어의 언어

뉴미디어 시각 문화를 체계적으로 이론화한 첫 번째 책이다. 기존 미디어 문화사의 연장선상에 뉴미디어를 위치시키고, 올드미디어와의 공통점과 차이점을 꼼꼼히 분석한다. 모바일 카메라는 사각 프레임과 같은 올드미디어의 관습에 얼마나 의존하고 있는가? 뉴미디어가 현실의 환영을 창조하고 공간을 재현하는 방식에는 어떤 특징이 있는가? 영화 몽타주와 뉴미디어 몽타주의 차이는 무엇인가? 영화 이론과 문학 이론, 미술사와 컴퓨터과학을 넘나드는 레프 마노비치의 논증이 디지털 미디어 시대의 원리를 이해하는 데 새로운 통찰을 제공한다.

레프 마노비치, 서정신, 신국판, 508쪽, 28,000원, 2014-07

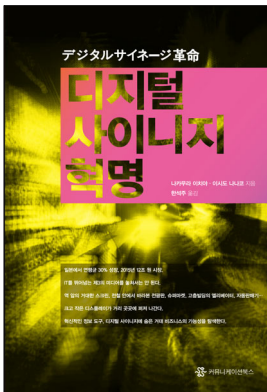




## 디지털 모자이크(대한민국학술원 우수학술도서)

『디지털 모자이크』는 디지털 문법으로 창조되는 새로운 예술 형식과 사유 방식을 탐구하는 최초의 책이다. 독자는 이 책을 통하여 디지털 언어와 아날로그 언어의 결정적 차이를 확인하게 될 것이다. 실제로 이것은 우리의 전통적 인식과 개념을 송두리째 뒤집어놓는다.

스티븐 홀츠먼, 이재현, 신국판, 261쪽, 15,000원, 2002-09



## 디지털 사이니지 혁명

왜 ‘전자 간판’이 ‘디지털 사이니지’로 바뀌어야 하는가. 거리 곳곳의 크고 작은 화면에서 다양한 영상이 흘러 나온다. 왜 ‘디지털 사이니지’가 새로운 산업으로 주목받고 있는가? ‘전자 간판’이 ‘디지털 사이니지’로 변신한 이유는 무엇일까? 이 새로운 미디어를 어떻게 활용하면 좋을까? 이 책은 이러한 궁금증에 답한다.

나카무라 이치야 이시도 나나코, 한석주, 신국판, 178쪽, 17,000원, 2010-06



## 디지털 컨버전스(대한민국학술원 우수학술도서)

디지털 컨버전스란 디지털 방송, 인터넷, 모바일 등의 확장을 통해 가전, 통신, 방송, 서비스업 등이 융합(converge)하는 현상을 의미하며, 최근의 사회 변화를 압축적으로 설명해 주고 있다. 이에 각계 15명의 교수들이 모여 컨버전스가 서비스와 산업에 미치는 영향을 알아보고, 컨버전스 시대의 수용자와 규제에 대해서도 짚어본다.

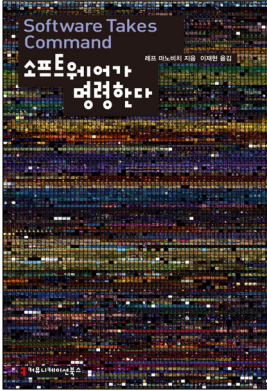
유재천 외 14인, 신국판, 505쪽, 29000원, 2004-04



## 미디어 2.0, 새로운 공간과 시간의 가능성

방송과 통신 융합이 가져오는 다양한 사회문화적 현상들을 분석한다. 그리고 방송과 통신의 결합, 서로 다른 미디어 플랫폼의 결합, 영상과 데이터의 결합에 의해서 어떤 변화가 일어나고, 또 일어날 것인지, 그리고 여기에 어떻게 대응할 것인지 다양한 미디어 전략을 제시한다. 또한 이를 바탕으로 미래 뉴미디어 산업, 서비스의 발전 방향을 모색해 본다.

박종진, 신국판, 185쪽, 10,000원, 2007-09

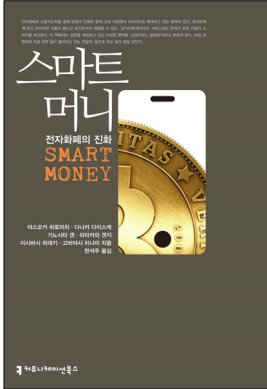


## 소프트웨어가 명령한다

레프 마노비치는 2001년 <뉴미디어의 언어(The Language of New Media)>로 널리 알려진 미디어 학자다. <뉴미디어의 언어>는 뉴미디어에 대한 정의, 개념, 그리고 올드미디어와의 관계를 일목요연하게 정리하고 '소프트웨어 연구' 분야를 개척한 저술로 평가받는다. 특히 뉴미디어와 영화 관련 연구에서 핵심 문헌으로 인용되고 있다.

이 책 <소프트웨어가 명령한다>는 <뉴미디어의 언어>에서 간략히 소개했던 '소프트웨어 연구'를 본격 전개한다. 소프트웨어가 '무엇을 할 수 있는지가 아니라 '어떻게 그것을 할 수 있는지' 깊이 있게 이해하려는 일반 독자, 소프트웨어 발전의 과거와 현재, 미래 궤적이 궁금한 미디어 연구자와 디자이너, 프로그래머에게 새로운 관점을 제공할 것이다. 소프트웨어 진화의 원리와 방향을 확인할 수 있다.

레프 마노비치, 이재현, 신국판, 486쪽, 28,000원, 2014-06

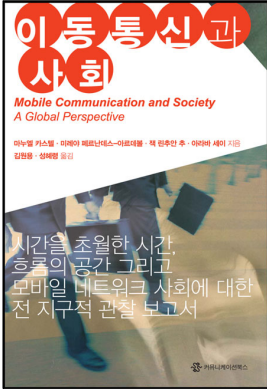


## 스마트 머니: 전자화폐의 진화

일본의 모바일 전자지갑 서비스의 사례를 통해페이팔, 비트코인, 스쿼어 같은 서비스가 융합되며 격변을 예고하는 스마트 머니 생태계를 진단한다. 일본은 스마트폰 시대 이전부터 일반 소비자들이 모바일 서비스를 적극적으로 이용했던 유일한 국가다. 아직도 오사이후게이타이로 대표되는 일본의 모바일 결제 서비스 같은 성공 사례는 드물다.

NFC에서 지문 인식, 안면 인식 등으로 센싱 기술을 나날이 발전할 것이고, 결제 서비스 형태도 그에 따라 많은 변화를 겪을 것이다. 그러나 스마트 결제의 본질과 이를 둘러싼 비즈니스나 규제 이슈는 일관된 흐름을 탈 것이다. 이 책은 바로 그 흐름을 보고자 한다.

야스오카 히로미치·다나카 다이스케·기노시타 겐·히라카와 겐지·이시바시 히데카·고바야시 치나미, 한석주, 신국판, 150쪽, 13,500원, 2014-03



## 이동통신과 사회

무선통신 기술의 발달로 인간의 시간과 지구촌의 공간이 구조적이고 역동적으로 달라지고 있다. 누가, 왜 이동 통신을 이용하는가? 저자는 미국과 유럽, 아시아, 아프리카 등을 넘나들며 전 세계 이동통신의 보급 현황과 확산 유형, 이로 인한 사회문화적 변화를 포괄적으로 탐색한다. 방대한 통계자료와 연구결과를 분석해 모바일 네트워크 사회로의 변화에 관한 핵심 문제에 답한다.

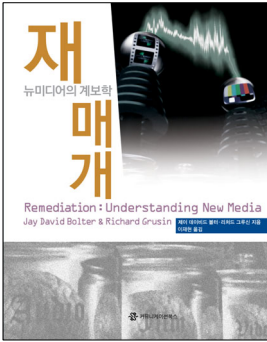
마누엘 카스텔·미레야 페르난데스·아르데볼·잭 린추안 추·아라바세이, 김원용·성혜령, 신국판, 453쪽, 25,000원, 2009-10



## 인간, 초연결 사회를 살다

초연결 사회가 무엇인가? 모든 것이 연결되는 사회다. 모든 것이란? 인간과 인간, 인간과 사물, 사물과 사물이다. 인간과 사물이 연결되면? 정보의 개방과 공유가 극대화된다. 패러다임이 바뀌고 삶의 방식이 뒤집힌다. 우리는 무엇을 준비하고 어떻게 대처해야 할까? 기술 관점이 아닌 사회 관점이 필요하다. 8명의 학자가 초연결 사회의 미래를 토론하고 집필했다.

김대호·김성철·신동희·최선규·이상우·심용운·전경란·이재신, 신국판, 200쪽, 18,000원, 2015-8



## 재매개

컴퓨터 게임, 디지털 사진, 영화, 텔레비전, 웹, 가상현실과 같은 테크놀로지가 어떻게 비매개성을 획득하고 미디어 자체를 하이퍼매개 방식으로 차용하는지를 탁월하게 설명한다. 재매개 이론을 논의하고 개별 미디어를 살펴본 다음 현대적 자아에 대한 흥미로운 이론을 펼치는데, 이를 통해 ‘가상적’이고 ‘네트워킹화된’ 인간 주체를 얘기한다.

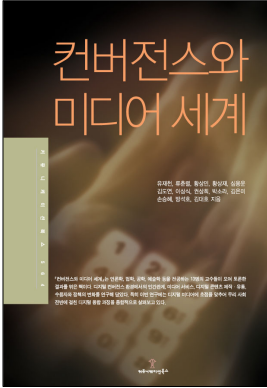
제이 데이비드 볼터 리처드 그루신, 이재현, 크라운판 변형,  
392쪽, 22,000원, 2006-07



## 전자책의 충격

전자책이 몰고 올 출판사, 서점, 독자의 변화를 미국과 일본의 사례를 통해 쉽게 설명하는 책이다. 이 책은 전자책이 바꾸고 있는 세상을 이해하고, 무엇을 어떻게 준비해야 하는지 중요한 아이디어를 얻는 데 큰 도움이 된다.

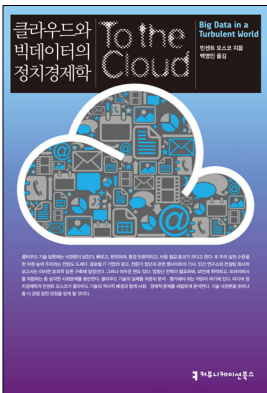
사사키 도시나오, 한석주, 신국판, 268쪽, 13,000원, 2010-07



## 컨버전스와 미디어세계

미디어의 디지털 기술 도입에 따라 디지털 미디어 서비스가 우리 생활 속속히 자리 잡고 영향을 미치고 있다. 디지털 미디어의 성격과 디지털 미디어의 문화와 수용, 정책 등 디지털 미디어에 관한 이슈를 종합적으로 재정리하고 있다. 『디지털 컨버전스』에 이은 디지털 미디어를 이해하기 위한 업그레이드 종합 안내서다.

권상화·김대호·김도연·김은미·류춘렬·박소라·이상식·권상화·박소라·방석호·손승혜·심용운·유재천·이상식·황상민·황상재,  
신국판, 325쪽, 23,000원, 2005-03



## 클라우드와 빅데이터의 정치경제학

클라우드 컴퓨팅은 왜 정치경제학의 분석 대상인가? 사회적으로 부작용이 우려되는 기술이기 때문이다. 어떤 부작용인가? 거대 자본과 권력의 결탁, 신기술 도입에 따른 실업, 디지털 폐기물에 의한 환경오염 문제다. 문제 해결의 방법은? 기술 낙관론에서 벗어나 역사·사회·경제적 차원에서 비판·평가가 필요하다. 미디어 정치경제학자 빈센트 모스크가 클라우드 컴퓨팅의 담론과 실재를 분석했다. 정보 자본주의의 명암을 확인할 수 있다.

빈센트 모스크, 백영민, 신국판, 470쪽, 28,000원, 2015-07



## 하이퍼텍스트 3.0(대한민국학술원 우수도서)

자크 데리다의 ‘탈중심’과 롤랑 바르트의 ‘읽기’ 텍스트 대 ‘쓰기’ 텍스트 개념을 중심으로 하이퍼미디어에서의 현대 문학이론을 다룬다. 특히 하이퍼텍스트의 테크놀로지와 형식에 관한 상세한 정보를 제공하며 탈식민주의 관점에서 인터넷 관련 테크놀로지의 전 지구적 확산과 사회적·정치적 함의를 살펴본다.

조지 P. 란도, 김익현, 신국판, 662쪽, 33,000원, 2009-02



# 모바일 미디어



## 모바일 미디어: 디지털 유목민의 감각

모바일 미디어가 만드는 세상과 모바일 미디어를 사용하는 사람에 대한 연구서. 지금 우리에게 모바일 미디어가 갖는 의미와 현상에 대해 생활, 문화, 경제, 법, 정책 분야에 걸쳐 커뮤니케이션 연구자들이 진행한 다양한 시각의 연구를 모았다. 저자들은 모바일 미디어가 디지털 컨버전스와 유비쿼터스의 선두에 있으며, 우리가 모바일 미디어 없이는 살 수 없는 디지털 유목민이 되고 있다고 말한다.

강명현·강상현·김대호·김도연·김은마·김택환·도준호·심용운·유세경·전형석·주정민·한동섭·황근, 신국판, 275쪽, 21,000원, 2006-08



## 모바일 미디어와 모바일 사회

현대는 모바일 사회다. 모바일 미디어가 확산되면서 삶의 양식이 변화하고 있다. 미디어 역사상 가장 급속하게 성장한 모바일 미디어를 탐색한다. 모바일 미디어의 개념 정의, 모바일 미디어의 멀티 미디어로서 속성, 미디어 미학 관점에서의 인터페이스, 모바일 텍스트, 모바일 미디어 수용까지를 문화사적 측면에서 다루고 있다.

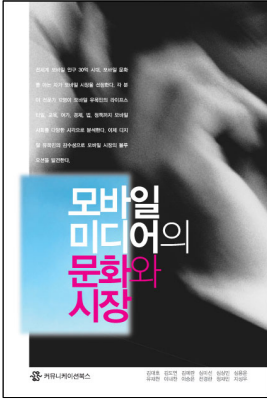
이재현, 신국판, 163쪽, 15,000원, 2004-12



## 모바일 미디어와 새로운 인간관계 네트워크의 출현

휴대전화는 인간을 결속시키는가? 분리시키는가? 이 책은 이렇게 답한다. 휴대전화는 인간의 유대를 강화한다. 저자는 휴대전화로 매개되는 상호작용과 면대면 상호작용을 관찰하여, 휴대전화가 다양한 의례(ritual)를 활용한다는 것을 밝혀낸다. 에밀 뒤르켐, 어빙 고프먼, 랜덜 콜린스 등 저명한 사회학자의 논리를 인용해 휴대 전화가 우리의 사회관계를 어떻게 바꾸고 있는지 설명한다.

리치 링, 배진한, 신국판, 356쪽, 28,000원, 2009-08



## 모바일 미디어의 문화와 시장(문화체육관광부 우수학술도서)

1부는 모바일 미디어 문화에 대한 이야기다. 2부는 모바일 미디어 시장을 분석한다. 모바일 미디어는 우리 문화를 어떻게 변화시켰는지, 디지털 문화가 만들어낸 상품은 무엇인지, 각 분야 12 전문가가 디지털 라이프스타일, 교육, 여가, 경제, 법, 정책까지 모바일 사회를 다양한 주제와 시각으로 분석한다. 모바일 미디어의 기술과 문화가 진화하는 과정을 한눈에 알 수 있다.

김대호·김도연·김예란·심미선·심상민·심용운·유재천·이내찬·이승은·전경란·정재만·지성우, 신국판, 267쪽, 25,000원, 2007-12



## 모바일과 여성

모바일은 이제 없으면 건디기 힘든 생활필수품이 되었다. 모바일로 여성의 삶, 일, 가정은 어떻게 달라졌을까? 11명의 여성학자들이 미디어 환경과 일상의 변화를 민감하게 포착한다. 모바일 미디어의 사회문화적 함의를 살피고 일상에서의 모바일 이용 경험을 사례를 통해 분석한다. 디지털 격차, 글쓰기와 말하기, 미디어 성범죄 같은 현실 이슈도 조명한다.

정희경·박주연·이동후·김아미·최선영·설진아·김숙·이종임·정수영·한희정·전해정, 신국판, 306쪽, 21,000원, 2015-11

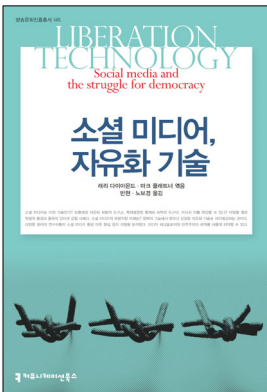
# 소셜 미디어, 블로그 미디어



## 소셜미디어 보급판

참여·소통·공유에 기반을 둔 소셜미디어를 열 명의 학자들이 모여 연구했다. 개인화 서비스, 사회 연결망, 사회심리학, 댓글 문화, 네트워크 매트릭스, K-Pop, 혁신 저항, 바이럴 마케팅, 비즈니스 모델 등 다양한 키워드로 소셜미디어를 분석했다. 소셜미디어의 사회·경제·문화적 함의와 진화 방향을 한눈에 살펴볼 수 있다.

김대호·김성철·나은영·심용운·이상우·이재산·장병화·진달용·최선규·최준호, 신국판, 258쪽, 23,000원, 2012-09



## 소셜 미디어, 자유화 기술 보급판

소셜 미디어는 어떤 기술인가? 민중에게 자유와 해방의 도구고, 독재 정권에 통제와 속박의 도구다. 어디서 이를 확인할 수 있나? 아랍을 휩쓴 혁명의 물결과 중국의 인터넷 검열 사례다. 소셜 미디어의 바람직한 미래는? 권력의 그늘에서 벗어나 진정한 자유화 기술로 자리매김하는 것이다. 다양한 분야의 연구자들이 소셜 미디어 등장 이후 현실 정치 지형을 분석한다. 미디어 테크놀로지와 민주주의의 관계를 새롭게 파악할 수 있다. 래리 다이아몬드·마크 플래트너, 반현·노보경, 신국판, 340쪽, 23,000원, 2014-09



## 소셜미디어와 사회 변동 보급판 P

소셜 미디어는 보통 사람들에게 커뮤니케이션 권력을 가져다 주었다. 그들은 콘텐츠를 생산하고, 집단지성을 발휘하며, 의제를 창출한다. 파장은 매우 크다. 전 세계적으로 정치·사회·문화의 지각 변동이 일어났다. 계층의 벽이 허물어지고, 지식과 정보가 더 잘 공유된다. 사람들은 갈수록 ‘소셜’해지고, 사회는 갈수록 네트워크화 된다. 소셜 미디어의 지형을 한눈에 볼 수 있는 책.

설진아, 신국판, 282쪽, 25,000원, 2011-08



## 소셜 미디어 연구

소셜 미디어는 미디어 환경에 어떠한 영향을 미치는가? 나의 생활과 일에, 그리고 우리 사회에 어떤 변화를 가져왔으며, 이것의 사회적 의미는 무엇인가? 소셜 미디어와 관련해 사회적으로 다루어야 할 쟁점 14가지, 즉 커뮤니케이션, 네트워크, 미디어, 텍스트, 수용자, 협업, 방송, 사회자본, 마케팅, 러닝, 법제, 문화, 정책, 공동체를 키워드로 살펴본다. 커뮤니케이션이 일어나는 방식, 참여자의 특성, 네트워크 형성 요인, 콘텐츠 제작의 특성, 각종 환경 조건을 정리했다.

김미경 외, 신국판, 490쪽, 25,000원, 2012-03



## 트위터란 무엇인가 다학제적 접근

트위터가 연구자에게 던지는 고민거리는 이렇다. 누가, 어떤 목적으로 트위터를 이용하는가? 왜 유독 트위터인가? 트위터의 사회경제적 영향력은 어떻게 측정될 수 있을까? 미디어 연구, 커뮤니케이션 연구, 사회관계망 연구, 컴퓨터과학, 정치학, 사회심리학 분야의 전문가들이 트위터 현상의 의미와 연구 쟁점을 정리했다. 문헌 연구와 실증적 분석을 바탕으로 향후 연구에 대한 통찰을 제공한다.

이재현 외, 신국판, 240쪽, 23,000원, 2012-04

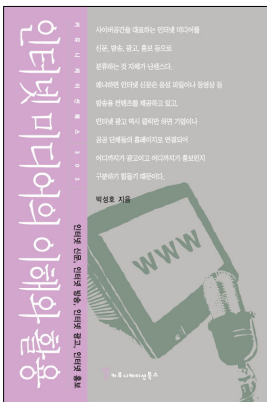
# 인터넷 미디어



## 인터넷 공간의 진화와 미디어 콘텐츠

우리 사회에서 인터넷이 지니는 역할과 의미를 고찰한 책. 인터넷 공간의 특성과 기능을 정리하고, 언론사닷컴, 인터넷 신문, 방송 미디어 등 다양한 온라인 미디어의 유통구조를 살펴본다. 포털의 개념과 특성은 물론 서비스 및 이용 현황, 문제점을 최신 데이터를 활용, 정확하게 분석했다. 동영상 UCC의 유통 및 이용 현황, 콘텐츠 내용과 문화적 함의도 논의했다.

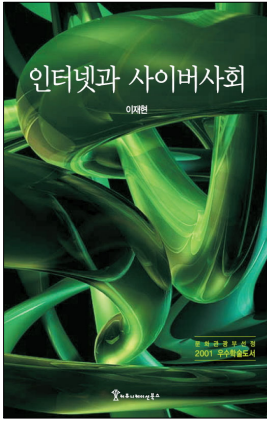
백선가·최만재·김위근, 신국판, 278쪽, 23,000원, 2007-12



## 인터넷 미디어의 이해와 활용

인터넷 신문, 인터넷 방송, 인터넷 광고, 인터넷 홍보는 최근 급속히 부상하는 인터넷 신문, 인터넷 방송, 인터넷 광고 등 인터넷 미디어의 이론과 현실을 다룬다. 인류 역사에서 처음으로 나타난 이 새로운 미디어의 개념과 활용 현황, 특징, 패러다임, 그리고 새로운 언론 매체로서 발전 가능성과 언론학적 의미, 그리고 쟁점들을 살펴보는 것이 이 책의 목적이다.

박성호, 신국판, 360쪽, 17,500원, 2002-09



## 인터넷과 사이버 사회(문화체육관광부 우수 학술도서)

인터넷의 구조와 역사에 초점을 맞춰 인터넷의 문화, 경제, 정치에 관해 기술한 해설집. 인터넷의 개념과 특징, 인터넷의 역사와 현황, 그리고 인터넷의 구조를 보여주는 하이퍼텍스트와 가상현실에 대한 이론적 논의를 수록했다.

이재현, 신국판, 350쪽, 15,000원, 2000-09



## 인터넷의 미래: 우리는 무엇을 멈춰야 하나?

무엇을 멈춰야 하나? 잠금 시스템이 강화되고 인터넷 플랫폼이 포르노, 스팸, 바이러스, 취약한 보안으로 오염되며 소수 게이트키퍼의 손에 맡겨지는 미래다. 어떻게 멈출 수 있나? 새로운 생성적 모델을 강구해야 한다. 생성성이란 무엇인가? 인터넷의 개방성, 창의성, 혁신성이다. 저자는 인터넷과 인터넷을 존재하게 만든 컴퓨터에 대한 이해를 돕는다. 이 책은 인터넷의 미래에 대한 의미 있는 토론의 시작이다.

조너선 지트레인, 박기순, 신국판, 554쪽, 25,000원, 2014-10





## 한국의 인터넷 진화의 궤적

인터넷은 움직인다. 2008년, 인터넷 광장을 한바탕 휩쓴 광우병과 관련된 논란은 거리로 나와 촛불이 되었다. 인터넷이 더 이상 네티즌들만의 공간이 아니며, 우리 모두의 광장이 될 수 있다는 가능성을 보여준 사례였다. 11명의 전문가가 진화하는 대한민국 인터넷의 궤적을 포착하여 담았다. 끊임없이 요동치는 미디어 지형을 읽고, 변화 양상을 예측한다.

강재원·김경화·김대호·김성철·심미선·심용운·이영진·이재신·장병희·전경관·최준호, 신국판, 294쪽, 15,000원, 2008-12

# 총서교재

총서 교재는  
강의에 필요한 핵심 내용을  
10가지로 콤팩트하게 정리했습니다.  
미디어, 커뮤니케이션, 문화, 저널리즘의  
개념, 이론, 역사를 망라합니다.  
주교재, 부교재, 읽기 자료로  
다양하게 활용해  
강의를 알차게 만들 수 있습니다.

최근 트위터, 페이스북, 라인, 인스타그램같은 소셜네트워크서비스(SNS)가 사회적, 학문적으로 관심의 대상이 되고 있다. 각각은 SNS의 기능을 인간으로 만들었고, 커뮤니케이션, 미디어공학, 서비스디자인의 스텝을 융합 가능케 하고 있기는 하지만, 개별 서비스에는 각각의 특성이 있기 때문에 이해를 정의하는 것은 쉽지 않다. SNS에 대한 정의는 크게 컴퓨터에 커뮤니케이션을 담당하는 CMC(컴퓨터매스미디어)인 것으로 개발될 수 있다. 또한 이제까지 SNS에 대한 연구들은 어떻게 수용되어 가는가, SNS 서비스를 어디서 어떤 서비스를 제공하는가, 어떤 연구문제를 가지고, 어떤 방법론으로 접근하였는지, 문화이론과 사회이론에 근거를 두는 것이지만 최근 SNS에 대한 균형 잡힌 이해를 제공할 것이다.

### SNS의 열 가지 얼굴

이재현



북폴리오출판사

## SNS의 열 가지 얼굴

소셜네트워크서비스, 즉 SNS는 '새로운' 뉴미디어이다. 최근 사회적, 학문적 관심의 대상으로 급속히 부상한 트위터와 페이스북. 이 둘로 대표되는 SNS를 기존의 사회적, 학문적 담론은 마케팅 도구, 컴퓨터 매개 커뮤니케이션, 사회관계망, 권력 내지 영향력 행사의 장으로 보고자 한다. 컴퓨터과학자는 빅데이터 소스인 SNS를 컴퓨팅 가능한 사회현상으로 끌어안고자 한다. SNS를 보는 새로운 관점이 요구된다. SNS는 재매개, 텍스트 확장, 에크프라시스 관습을 보여 주는 글쓰기 공간이며, 우리의 문화적 관습과 인식이 반영되는 비장소이자 문화 소프트웨어이다.

이재현, 사륙판, 116쪽, 9,800원, 2013-02

최소한 인터넷이 등장하기 전인 50년 전과 다량행 미디어가 일상화 된 지금을 비교하면 미디어 환경은 크게 달라졌지만, 매를 무엇인가, 디지털 미디어의 이해, 매사한 '미디어란 무엇인가'라는 질문은 여전히 유효하다. 그렇다면 미디어의 역사와 관습에서 출발한 미디어 이후 두 번째 미디어를 발사할 수 있는 지금 상황에서 과연 미디어란 무엇인가? 우리는 그동안 '뉴미디어'에 대해 '무엇인가?'라는 질문을 해오고 있다. 그 해답을 얻고 있는 뉴미디어의 새로운 '매'의 형태를 살펴볼 필요가 있다. 이제 모든 현안에서 새로운 현안과 대적언어를 갖는다. 시대나 상황마다 새로운 새로운 매가 생김과 마찬가지로, 시간적으로 공간적으로 변모하는 뉴미디어의 통찰이 필요하다.

### 뉴미디어 이론

이재현



북폴리오출판사

## 뉴미디어 이론 반값

매클루언의 『미디어의 이해』 출간 50년을 앞둔 현시점에서 뉴미디어란 무엇인가. 인간의 확장이란 매클루언의 정의와 테트라드 모델은 여전히 유효하다. 이 시대의 뉴미디어는 기존의 양식이 혼종화된 재매개이며 재맥적화다. 인터페이스와 소프트웨어는 문화적 산물이다. 우리는 뉴미디어를 통해 혼성현실을 경험하고 원격현전한다. 우리는 시공간을 멀티플랫폼하며 미디어를, 콘텐츠를 경험한다. 여전히 미디어는 우리의 감각 양식, 신체 기관, 인지 과정을 혼용하는 장치다.

이재현, 사륙판, 140쪽, 9,800원, 2013-02

N-스크린, 멀티플랫폼, 스마트미디어등은 방송환경, 더 넓게는 현재의 미디어를 포괄하는 용어들이다. 우리는 디지털 방송 관련 기술을 접하면서 TV 수상기를 통해서만 보지 않는다. 포털미디어는 단순한 기기에서 벗어나 이용자의 요구에 맞게 콘텐츠를 제공해 주고 더 나은 성능과 활용능력을 이용자에게 요구하고 있다. 특히 최근 스마트 미디어를 잘 활용하기 위해 우리는 더 노력하고 더욱 노력해야 한다. N-스크린, 멀티플랫폼, 스마트미디어 환경에서 우리는 어떻게 미디어 이용이라는 현상을 설명할 수 있을까, 뉴미디어 채택에 관심을 갖고 쉽게 이해하고 싶어 하는 학생, 연구자, 실무자들에게 뉴미디어 채택에 관한 주요 이론들을 소개하고 유용성을 알릴 예정이다.

책 제목: 뉴미디어 이론  
저자: 박종구



책 제목: 뉴미디어 이론


## 뉴미디어 채택 이론 반값

N스크린, 멀티플랫폼, 스마트 미디어. 이는 현재의 미디어 환경을 대변하는 용어들이다. 미디어는 단순한 기기(device)에서 벗어나 이용자의 욕구에 맞게 콘텐츠를 제공해주고 더 큰 능동성과 활용능력을 이용자에게 요구하고 있다. 똑똑해진 미디어(스마트 미디어)를 잘 활용하기 위해 우리는 더 노력하고 더 똑똑해져야 한다. N스크린, 멀티플랫폼, 스마트 미디어 환경에서 우리는 미디어 이용이라는 현상을 어떻게 설명할 수 있을까? 이 책은 뉴미디어 채택에 관한 주요 이론들을 소개하고 유용성에 대해 살펴본다.

박종구, 사륙판, 172쪽, 9,800원, 2013-02

디지털 문화는 사람을 빼고 얘기할 수 없다. 디지털과 지식인의 합성어인 디제라티는 그동안 디지털 문화를 이끌어왔거나 지금도 새로운 문화물을 만들어내는 디지털 시대의 거인을 말한다. 마이크로소프트의 빌 게이츠를 비롯해서 세계는 상상해지지만 안전한 디지털 문화물들의 무게를 견뎌줄 수 있는 스티브 잡스, 페이스북의 자크 허버그와 그의 같은 기업가, 인터넷과 웹을 만든 리클라이더와 버너스-리, 컴퓨터 그래픽과 가상현실의 선구자 서덜랜드, 하이퍼텍스트를 선도한 부시, 앵겔바트 벨슨 등과 같은 과학기술자, 매클루언과 이니스, 네그로폰테 등의 이론가, 『뉴로맨서』의 작가 윌리엄 깁슨, 디지털 예술가 브라이언 에노를 만난다.

책 제목: 디제라티  
저자: 이재현



책 제목: 디제라티

## 디제라티

디지털 문화는 사람을 빼고 얘기할 수 없다. 우리는 디지털 문화를 이끌어 온 디지털 시대의 거인, 즉 디제라티 20명을 이야기한다. MS의 게이츠, 페이스북의 저커버그와 같은 기업가, 인터넷과 웹을 만든 리클라이더와 버너스-리, 컴퓨터 그래픽과 가상현실의 선구자 서덜랜드, 하이퍼텍스트를 선도한 부시, 앵겔바트 벨슨 등과 같은 과학기술자, 매클루언과 이니스, 네그로폰테 등의 이론가, 『뉴로맨서』의 작가 윌리엄 깁슨, 디지털 예술가 브라이언 에노를 만난다.

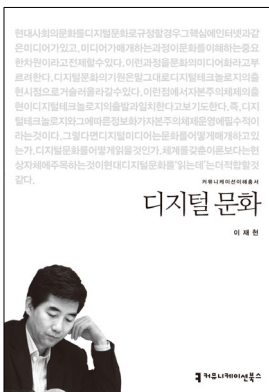
이재현, 사륙판, 158쪽, 9,800원, 2013-02



## 디지털 데이터·정보·지식

정보사회를 구성하는 기본 요소인 데이터, 정보, 지식이 사회 속에서 어떻게 상호작용하는지를 살펴본다. 데이터와 정보, 지식의 차이와 그들 간의 전환과 연결이 이루어지는 방식은 프로그램에 의해 이루어진다. 인터넷이 가져온 집단지성과 디지털 공유물, 지적 재산권의 위상 변화, 지식의 전유를 둘러싼 대립과 갈등을 알아본다.

백옥인, 사륙판, 112쪽, 9,800원, 2013-02



## 디지털 문화

우리 시대의 문화는 디지털 테크놀로지가 매개하고 주도하는 디지털 미디어 문화다. 디지털 미디어 문화는 스크린과 HCI로 상징되는 인터페이스, 그리고 알고리즘과 데이터베이스로 대표되는 새로운 문화적 형식을 보여 준다. 디지털 미디어는 새로운 글쓰기와 읽기 양식을 만들어 가고 있다. 현대 문화는 하드디스크에 모든 문명이 저장되는 문화다. 우리는 SNS, 모바일 미디어로 새로운 상호작용 문화를 만들어 가고 있다. 우리 문화는 매스미디어 시대와 구별되는 참여 문화가 진작되는 문화인가.

이재현, 사륙판, 108쪽, 9,800원, 2013-02



## 레이어 모델

융합의 확대, All-IP로의 전환, 인터넷 프로토콜을 이용한 신규 서비스의 등장 속에서 단 대 단 원칙, 레이어 원칙(layer principle)은 규제와 정책 수립에 왜 그토록 중요한 의미를 가지는가. 통신·방송의 수직적 규제 체계는 한계점을 드러내고 거래 비용을 증가시킨다. 레이어 규제 모델은 법 지체 현상을 어떻게 해소하고 규제 패러다임을 전환할 수 있을까. ICT산업이 공진화(共進化)한다고 보는 생태계 레이어 모델은 통신·방송 영역의 변화를 어떻게 진단하는가. 플랫폼 중심 생태계에서 수평적 규제는 왜 필요하며 플랫폼 거버넌스는 참여자들의 공조(共助)를 위해 어떤 역할을 수행하는가. 레이어 모델에 대한 이해를 넓힐 수 있도록 정리했다.


최은창, 사륙판, 180쪽, 9,800원, 2015-05

멀티미디어라는 용어가 정확히 언제부터 사용되었는지는 불확실하다. 권태영의미에서 멀티미디어는 사용되는 사물의 여러 가지 결합에 의해 사용되고 있다. 대체로 “디지털 정보의 테라스를 통해 개사의 거대한 일관된 컴퓨터 프로그램에 의해 조직, 단일한 디지털 정보 환경 안에서 다양한 미디어를 통합해 활용하는 시간, 장소, 속격 등 다양한 일각각에 다중적으로 구성된으로써 특정한 상징을 인출하는 미디어”로 정의한다. 멀티미디어의 속성이라 해서 미디어에 대한 디지털 영화와 디지털 애니메이션, 상호작용 미디어에 관한 하이퍼텍스트(하이퍼미디어), 월드와이드 웹, 컴퓨터 게임, 디지털 예술, 가상 현실, 그리고 개인 미디어에 관한 모바일 미디어(휴대전화), SNS 등을 살펴본다.

거주나비미디어연구소

### 멀티미디어

이재현



거주나비미디어연구소

## 멀티미디어

우리 시대의 뉴미디어는 멀티미디어다. 멀티미디어는 우리의 여러 감각기관에 소구하는 다양한 미디어 구성 요소들을 매끄럽게 통합해 낸 미디어다. 정보 조직화 원리이자 아키텍처인 하이퍼텍스트, 전지구적 범위의 월드와이드웹, 최고조의 미디어 경험을 전해 주는 컴퓨터게임, 아날로그에서 디지털로 전환된 디지털 영화, 애니메이션, 예술 그리고 새로운 멀티미디어를 자부하는 SNS와 전자책이 있다. 이들의 궁극적인 모습은 가상현실인가.


이재현, 사륙판, 134쪽, 9,800원, 2013-02

모바일 문화는 우리 시대에만 있는 독특한 문화인가, 역사적으로 보면 반드시 그렇다고 할 수 없는 것 같다. 따라서 역사적으로 중첩되기 보다 디지털시대 문화 현상으로서 한정되고, 미디어와 밀접한 속성으로 삼고찰함으로써, ‘모바일 미디어 문화’로 한정하고자 한다. 이에 대한 접근 방식은 크게 디지털 모바일 미디어의 속성과 개인 미디어의 이용을 둘러싼 과제를 살펴보는 것이다. 한편 디지털 문화의 현상으로서 모바일 문화의 특성을 규정하기는 해도 오늘날로서는 개념을 매우 좁게 고자한다. 아날로그 시대에는 아날로그 미디어를 통한 커뮤니케이션은 디지털 시대 현상을 설명하는데에는 한계가 있었지만 디지털 연구가 두드러지고 있는 ‘이론의 빈곤’을 극복할 수 있는 통찰을 제공하고자 한다.

거주나비미디어연구소

### 모바일 문화를 읽는 인문사회과학의 고전적 개념들

이재현

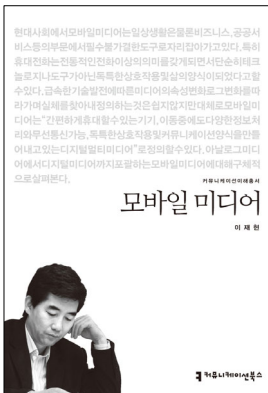


거주나비미디어연구소

## 모바일 문화를 읽는 인문사회과학의 고전적 개념들 반값

우리 시대 문화를 모바일 미디어가 주도하는 모바일 문화로 부를 수 있을까. 인문학 및 사회과학의 고전 이론들이 모바일 문화를 이해하는 핵심 개념들을 제공해 주고 있다. 모바일 미디어를 든 우리는 산보자이며 집 밖으로 나간 우리는 비장소에서 새로운 스펙터클을 본다. 인터넷으로 대표되는 새로운 디지털 미디어는 새로운 이동 공간인 사이버스페이스를 제공하며, 이곳에서 우리는 시선의 이동, 공간 항해를 경험한다. 디지털 테크놀로지는 우리의 시공간적 범위를 확장한다.

이재현, 사륙판, 112쪽, 9,800원, 2013-02



## 모바일 미디어 보급판 반값

수세기 전 교통 통신 수단의 발달로 시작된 모바일 사회, 그러나 이 시대의 디지털 모바일 미디어 덕분에 우리는 비로소 모바일 사회에 진입했다. 우리는 휴대전화, MP3 플레이어, 모바일TV로 무장한 호모 모빌리스다. 모바일 미디어의 인터페이스와 콘텐츠는 이동성의 구현이라는 조건 속에 제한적일 수밖에 없다. 모바일 미디어는 우리의 일상생활 속에 정착하면서 우리의 시간성과 공간성의 변화를 야기하고 있다. 모바일 미디어는 거시적 맥락에서 우리 삶을 새로운 단계로 이끌어 가고 있다.

이재현, 사륙판, 120쪽, 9,800원, 2013-02



모바일미디어는 우리의 일상을 어떻게 변화시키고 있을까? 모바일 미디어가 우리의 커뮤니케이션에 어떤 영향을 미치고 있는가? 그중 핵심 역할은 인간과 인간 간의 관계를 어떻게 하는 데 있는가? 모바일 미디어가 사회 관계를 확장시키는 데 어떤 역할을 하고 있는가? 모바일 미디어가 사회 관계를 어떻게 변화시키고 있는가? 모바일 미디어가 사회 관계를 어떻게 변화시키고 있는가? 모바일 미디어가 사회 관계를 어떻게 변화시키고 있는가?

## 모바일 미디어와 일상

송종현

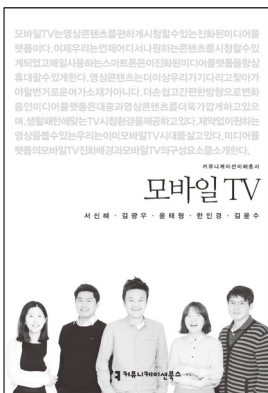


책 읽는 나날의 기록

## 모바일 미디어와 일상

모바일 미디어는 우리의 일상을 어떻게 변화시키고 있을까? 모바일 미디어가 통합적 커뮤니케이션 매체로서 기능을 강화해 가고 있지만, 그중 핵심 역할은 인간과 인간의 관계를 매개하는 데 있다. 모바일 미디어가 사회 관계를 확장시키는 지, 위축시키는 지, 또는 이전에 볼 수 없었던 새로운 관계 양식을 창출하고 있는지 등이 이 책이 답하고자 하는 문제들이다. 모바일 미디어의 편리함 이면에 숨어 있는 사회 관계 본질의 변형을 우리의 일상을 통해 관찰해 보았다. 변형의 과정은 양면성을 지니고 있다. 얻는 것이 있는가 하면 잃는 것도 있다. 모바일 사회에서 우리가 잃지 말아야 할 사회 관계의 본질과 가치가 무엇인지 다시 묻는다.

송종현, 사륙판, 110쪽, 9,800원, 2015-05



## 모바일 TV

모바일 TV는 영상 콘텐츠를 편하게 시청할 수 있는 진화된 미디어 플랫폼이다. 이제 우리는 언제 어디서나 원하는 콘텐츠를 시청할 수 있게 되었고 매일 사용하는 스마트폰은 이 진화된 미디어 플랫폼을 항상 휴대할 수 있게 한다. 영상 콘텐츠는 더 이상 우리가 기다리고 찾아가야 할 번거로운 여가 소재가 아니다. 더 손쉽고 간편한 방향으로 변화 중인 미디어 플랫폼은 대중과 영상 콘텐츠를 더욱 가깝게 하고 있으며, 생활 패턴에 맞는 TV 시청 환경을 제공하고 있다. 제약 없이 원하는 영상을 볼 수 있는 우리는 이미 모바일 TV 시대를 살고 있다. 미디어 플랫폼의 모바일 TV 진화 배경과 모바일 TV의 구성 요소를 소개한다

서신혜·김광우·윤태형·한인경·김윤, 사륙판, 110쪽, 9,800원,  
2015-05



## 복잡계로 바라본 C-P-N-D ICCT 생태계

과학자들은 이제 무질서와 불규칙성의 창조적인 역할을 강조한다. 세계가 창발적이고도 예측 불가능한 결과를 낳는 자기조직화 현상을 직면하고 있는 것이다. 21세기 국가의 복잡성이론과 혼돈 이론을 모르고는 경제· 문화적· 정치적 성과를 논할 수 없다. 공공 조직이나 민간 조직을 막론하고 다각적으로 변용하여 복잡한 체제를 이루고 있기 때문이다. 이해는 21세기 IT 시대를 이해하는 데 반드시 필요한 콘텐츠, 플랫폼, 네트워크, 디바이스, ICCT, 복잡계, 공진화, 창발성, 경로의존성, 비선형 순환 고리 등에 대한 핵심 내용을 누구나 알기 쉽게 정리해 놓았다.

최창현·정시구, 사륙판, 110쪽, 9,800원, 2015-05



## 빅데이터를 리드하라

빅데이터는 사회문화 현상의 귀납적 탐색과 통계 결과를 도출해 새로운 정보력을 발휘하는 분야다. 따라서 빅데이터를 사회 현상으로 보고, 어떻게 활용하고 가치를 도출할 수 있는지가 중요하다. 이 책은 기술결정론적 시각을 넘어 인문학적 관점에서 어떻게 사용자 중심의 빅데이터 생태계를 구성할 수 있는지, 어떻게 인문사회과학과 빅데이터를 융합하여 가치를 극대화할 수 있는지에 대한 성찰을 담고 있다. 그러한 성찰은 궁극적으로 빅데이터는 사회적 구성물이라는 전제를 두고 있다. 아울러 빅데이터를 보편적 합리성의 산물로 절대화하지 않고 인간과 사회의 산물임을 보여 주기 위해 빅데이터가 형성되는 과정을 담고 있다.

신동희, 사륙판, 140쪽, 9,800원, 2015-05

사물인터넷(IoT)에 대한 관심이 높아짐에 따라 사물인터넷의 가치와 영향, 생태계와 가치 사슬, 플랫폼, 빅데이터와 함께 사물인터넷 비즈니스 모델과 서비스 내용, 사물인터넷 사업화와 비즈니스 전략 등을 중심으로 기업과 독자들이 사물인터넷에 대해 쉽게 이해할 수 있도록 핵심내용을 정리했다. 기업과 스타트업들은 산업 패러다임 전환에 대비하고 새로운 성장의 기회를 열게 될 것이다. 반면 사물인터넷 세상을 맞이할 각 개인은 사물인터넷으로 전개되는 서비스와 가치를 기반으로 보다 풍요롭고 행복한 삶을 영위할 설계에 관한 지혜를 갖게 될 것이다.

## 사물인터넷 사회

노규성



저작물 나가기어인플루

## 사물인터넷 사회

사물인터넷(IoT)에 대한 관심이 높아짐에 따라 사물인터넷의 가치와 영향, 생태계와 가치 사슬, 플랫폼, 빅데이터와 함께 사물인터넷 비즈니스 모델과 서비스 내용, 사물인터넷 사업화와 비즈니스 전략 등을 중심으로 기업과 독자들이 사물인터넷에 대해 쉽게 이해할 수 있도록 핵심내용을 정리했다. 기업과 스타트업들은 산업 패러다임 전환에 대비하고 새로운 성장의 기회 포착과 비즈니스 전략 수립에 관한 통찰력을 얻게 될 것이다. 반면 사물인터넷 세상을 맞게 될 각 개인은 사물인터넷으로 전개되는 서비스와 가치를 기반으로 보다 풍요롭고 행복한 삶을 영위할 설계에 관한 지혜를 갖게 될 것이다.

노규성, 사륙판, 116쪽, 9,800원, 2015-05



## 사용자 경험과 서비스 변화

디지털 기기가 데스크톱 컴퓨터에서 스마트폰으로 진화함에 따라 서비스 이용 방법 또한 바뀌었다. 이제 스마트폰으로 컴퓨터보다도 더 많고 다양한 서비스를 이용할 수 있을 정도까지 진화했고, 휴대폰이 아니라 몸에 착용하는 디바이스의 보급이 늘어나고 있다. 디바이스가 바뀌면서 서비스의 형태 또한 바뀌어야 했으며, 사용자에게 일관된 경험과 지속적인 가치를 주는 것이 더 중요해졌다. 언제 어디에서 누구나 서비스에 접근할 수 있다는 것은 기존의 가치 생산, 공급, 이용자의 고리를 폭발적으로 확장할 수 있다는 것을 의미한다. 숨 가쁜 변화 속에서 서비스가 변화하고 있는 방향성을 제시해 본다.

문재승·김한준·백소연·태은주, 사륙판, 126, 9,800원, 2015-11



## 소셜 미디어와 언론의 관계성

오늘날 소셜 미디어라는 말을 거론하는 것조차 진부할 정도로 친숙해진 이 매체를 언론과의 관계에서 이해할 필요성을 제기한다. 소셜 미디어라는 포괄적 용어에는 다양한 속성의 매체들이 포함되어 있음을 지적하고 소셜 미디어의 개념을 역사적 관점에서 살피며 유형화 작업을 실시한다. 온라인 신문과 방송이 소셜 미디어를 활용하는 양상을 이론적 개념을 바탕으로 정리한다. 소셜 미디어가 정치 공간에 개입하는 과정을 여론형성과 선거 결과에 미치는 영향 측면에서 다루며 소셜 미디어에서 빛어지고 있는 사생활 침해 문제를 논의한다. 끝으로 소셜 미디어가 언론의 방향성에 기여할 수 있는 방안을 모색함으로써 바람직한 자리매김을 시도한다.

임종섭, 사륙판, 132, 9,800원, 2015-05

우리는 이제 급속한 디지털 전환을 통해 새로운 세상으로 나아가고 있다. 이 새로운 세상은 인공지능, 빅데이터, 클라우드 컴퓨팅 등 다양한 기술이 융합되어 만들어지고 있다. 이러한 변화는 우리에게 새로운 기회를 열어줄 수도 있지만, 동시에 새로운 도전을 안겨줄 수도 있다. 우리는 이러한 변화에 어떻게 대응할 것인가? 이 책은 인공지능과 빅데이터의 융합이 가져올 변화에 대해 이야기하고 있다. 인공지능과 빅데이터의 융합이 가져올 변화에 대해 이야기하고 있다. 인공지능과 빅데이터의 융합이 가져올 변화에 대해 이야기하고 있다.

## 스마트 생태계

심용운



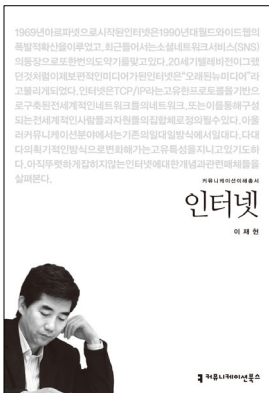
저작인격권관리위원회

## 스마트 생태계

오늘날 소셜 미디어라는 말을 거론하는 것조차 진부할 정도로 친숙해진 이 매체를 언론과의 관계에서 이해할 필요성을 제기한다. 소셜 미디어라는 포괄적 용어에는 다양한 속성의 매체들이 포함되어 있음을 지적하고 소셜 미디어의 개념을 역사적 관점에서 살펴하며 유형화 작업을 실시한다. 온라인 신문과 방송이 소셜 미디어를 활용하는 양상을 이론적 개념을 바탕으로 정리한다. 소셜 미디어가 정치 공간에 개입하는 과정을 여론형성과 선거 결과에 미치는 영향 측면에서 다루며 소셜 미디어에서 빛어지고 있는 사생활 침해 문제를 논의한다. 끝으로 소셜 미디어가 언론의 방향성에 기여할 수 있는 방안을 모색함으로써 바람직한 자리매김을 시도한다.

심용운, 사륙판, 126, 9,800원, 2015-11





## 인터넷

1969년 아르파넷(ARPANET)으로 시작된 인터넷은 우리 시대의 모든 것이다. 인터넷은 오프라인 세계와 병렬적인 온라인 세계에서 커뮤니케이션하고 상호작용하며 정체성을 구현하고 대인 관계를 형성함은 물론 공동체적 삶을 지향하기도 한다. 컴퓨터게임 인터넷을 만나 온라인 게임으로 거듭났고, 인터넷 영역에서 그리고 인터넷을 둘러싸고 새로운 문화, 정치, 경제 현상들이 전개되고 있다. 인터넷은 이제 모바일과 차세대 네트워크 기술을 만나 제2의 단계로 진화하고 있다.

이재현, 사륙판, 140쪽, 9,800원, 2013-02



## 인터넷 자율 규제와 법

인터넷의 영향력에 대한 불안감은 법적 규제라는 전통 방식을 먼저 꺼내게 하였다. 그에 대해 사업자들은 자율규제라는 새로운 방식을 제안하였다. 하지만 사업자들 의지를 기반으로 하는 자율규제 또한 지나치게 낙관적이라는 문제가 있었다. 이제 자율규제도 법제도와 결합하는 새로운 방식으로 나아가고 있다. 법제도와 결합한 자율규제는 정부와 민간의 협력이라는 공동규제를 말한다. 인터넷 자율규제의 법적 구현은 가장 세련되고 진전된 방식이다.

황승흠, 사륙판, 122쪽, 9,800원, 2013-02

인터넷은 정보사회에서 가장 활발하게 그리고 표현속진적인언어체로인  
 일하고있다. 따라서인터넷이용자들의표현의자유를보호하고신  
 장하는것은중요한과제다. 하지만표현의자유란치나키계급조를  
 경유인터넷에서어려가지부자유를받는상황이일어날수있기에  
 그와관련한규제및요청도강조할수있다. 온라인에서적용할수  
 있는표현의자유에대한보호영역과그한계를미디어법을통해조  
 상해본다. 인터넷과관련된표현의자유, 명예훼손, 도박죄, 프라이  
 버시침해, 음란, ISP의책임, 저작권, 검열, 정치표현등 10가지의  
 실무주제에대한판례와사례를통해검토해보면표현의자유와  
 직결한주요이슈를살펴본다.

박아란  
**인터넷 표현의 자유**  
 박 아 란



정음나기어닝북스

## 인터넷 표현의 자유

인터넷은 정보사회에서 가장 참여적이고 표현 촉진적인 매체로 인정받고 있다. 따라서 인터넷 이용자들의 표현의 자유를 보호하고 신장하는 것은 중요한 과제다. 온라인에서 적용할 수 있는 표현의 자유에 대한 보호 영역과 그 한계를 미디어법을 통해 조망해 본다. 인터넷과 관련된 표현의 자유, 명예훼손, 모욕죄, 프라이버시 침해, 음란, ISP의 책임, 저작권, 검열, 정치적 표현 등 10가지 핵심 주제에 대해 판례와 사례를 통해 검토해 보면서 법과 표현의 바람직한 상호작용을 살펴본다.

박아란, 사륙판, 104쪽, 9,800원, 2013-02

정보자본주의기업들은협력과경쟁, 혁신과도태속에서날마다새  
 로워져야한다. 새로운에그쳐서는안되고그것을다사해물게하는  
 무한혁신의공해속에서기술과문화가속이고, 사람과기계가공생  
 한다. 그동안수많은기업이기술개발전과사회문화시정환경이변  
 화속에서무심을 거뒀었다. 여기서의관용과우용의혁신정신을  
 함께발전시킬 수있을정도로는사람을위하여, 개인정후에  
 맡을주도업에올가이로소프트, 새로운기업모델을제시한아  
 마존과이베이, 구글, 그리고소셜네트워크시대를열어놓은페이스  
 북, 이동통신업의P2P생산의유행을보인위키미디어를다들것  
 이다. 관련기업들의유행상생시용행이보이면상황이되고비판적인  
 여론이로서일일생각해보자.

백욱인  
**정보자본**  
 백 욱 인



정음나기어닝북스

## 정보자본

정보자본주의는 새로운 기업들 간에 펼쳐지는 치열한 경쟁의 장이기도 하다. 정보자본주의 기업들은 협력과 경쟁, 혁신과 도태 속에서 날마다 새로운 환경을 만든다. PC혁명을 주도한 애플과 마이크로소프트, 인터넷 시대 새로운 기업 모델을 제시한 아마존과 이베이, 구글, SNS를 연 페이스북, 협업과 P2P 생산을 보여 준 위키피디아 등에 대해 알아본다.

백욱인, 사륙판, 108쪽, 9,800원, 2013-02



## 정보자본주의

선진 자본주의의 나라는 1960년대 이후 산업자본주의 단계를 벗어나 정보자본주의로 변화한다. 벨의 탈산업 사회론에 이어 토플러의 정보 사회론, 드러커의 지식 사회론이 주류 학계에서 유행했다. 현대 정보 사회를 설명하는 다양한 개념들을 살펴본다.

백옥인, 사륙판, 106쪽, 9,800원, 2013-02



## 커뮤니케이션 광고 기획 방법

광고는 상품을 직접 파는 것이 아니라, 그 상품의 가치, 상품의 꿈, 상품의 분위기, 그리고 상품의 이미지를 전달 및 공유하는 것이다. 광고 기획은 이러한 광고의 역할을 제대로 수행하도록 논리적, 과학적, 합리적 설계를 그리는 것과 같다. 대체로 광고를 대하는 시각에는 마케팅 도구로 보는 것과 커뮤니케이션의 기능을 가진 것으로 간주하는 두 가지가 있다. 이 책에서는 커뮤니케이션 영역에서 접근하여 커뮤니케이션의, 커뮤니케이션에 의한, 커뮤니케이션을 위한 광고 기획 방법을 생각한다.

송기인, 사륙판, 196쪽, 9,800원, 2014-04

콘텐츠 큐레이션은 정보의 선택과 정리를 보다 효율적으로 만들어준다. 사람들은 디지털화된 정보를 통해 자신을 표현하고 포맷된 정보 선택의 행위를 반복한다. 이 과정에서 빅데이터가 축적되고 분석되어 정보 선택이나 이를 활용한 자기표현의 효율적 과정을 창출한다. 이 책은 오늘날 빅데이터를 기반으로 한 콘텐츠 큐레이션이 서비스되고 수익을 창출하는 과정에서 살펴볼 만한 콘텐츠 큐레이션의 개념, 기술, 종류, 서비스, 사업, 광고, 수용자 등을 다뤘다. 독자들은 정보의 다양한 활용방식을 통한 서비스와 산업, 수용자의 변화 양상을 조망할 수 있다. 또한 콘텐츠 큐레이션을 통해 미래 정보화 사회를 그려보는 계기가 될 것이다.

## 콘텐츠 큐레이션

최흥규



책 읽는 나만의 라이프스타일

## 콘텐츠 큐레이션

콘텐츠 큐레이션은 정보의 선택 과정을 보다 효율적으로 만들어 준다. 사람들은 디지털화된 정보를 통해 자신을 표현하고 포맷된 정보 선택의 행위를 반복한다. 이 과정에서 빅데이터가 축적되고 분석되어 정보 선택이나 이를 활용한 자기표현의 효율적 과정을 창출한다. 이 책은 오늘날 빅데이터를 기반으로 한 콘텐츠 큐레이션이 서비스되고 수익을 창출하는 과정에서 살펴볼 만한 콘텐츠 큐레이션의 개념, 기술, 종류, 서비스, 사업, 광고, 수용자 등을 다뤘다. 독자들은 정보의 다양한 활용방식을 통한 서비스와 산업, 수용자의 변화 양상을 조망할 수 있다. 또한 콘텐츠 큐레이션을 통해 미래 정보화 사회를 그려보는 계기가 될 것이다.

최흥규, 사륙판, 124쪽, 9,800원, 2015-11

컴퓨터역사를 통해, 본격적인 디지털 컴퓨터 개발은 2차대전 이후에  
 나야 가능하게 되었다. 1990년대에는 컴퓨터는 거의 모든 계층  
 있었다. 개인용 컴퓨터는 1970년대 중반 미국의 주요 기업에 있어서  
 탄생해 발달한 사실을 자칭 연구가 되었다. 그런 컴퓨터가 인터넷과  
 만나게 되는 시간이었기 때문이다. 1990년대 중반에 대중화하기 시작  
 한 인터넷은 2000년대에는 D 시대를 거쳐 현재는 소셜 네트워크 시  
 스의 새로운 발전 단계로 있다. 2000년대 초반에는 이클라우드, 마이크로  
 클라우드, 클라우드 컴퓨팅은 또다시 발전을 맞게 된다. 소셜 네트워크  
 커뮤니티, 인터넷에 접속할 수 있는 환경 제공함으로써 인터넷의 발  
 달에 급격한 변화를 가져왔다. 컴퓨터의 미래는 어떻게 전개될까, 컴  
 퓨터의 발전과 진화 과정을 살펴본다.

컴퓨터역사대역용서  
**컴퓨터 역사**  
 박 용 인



북폴리오컴퍼니

## 컴퓨터 역사

컴퓨터는 언제 어떻게 태어났고 어떤 진화의 과정을 밟아왔을  
 까? 컴퓨터는 고대 시대의 주판과 근대의 기계식 계산기를 거  
 쳐 산업혁명기의 베비지가 고안한 미분엔진으로 발전해왔다.  
 본격적인 컴퓨터 개발은 2차 대전 이후 에니악의 등장으로 활  
 성화되었다. IBM에서 개발한 인공지능형 컴퓨터 왓슨, PC혁  
 명을 주도한 애플 컴퓨터와 운영소프트웨어, 인터넷과 컴퓨터  
 의 병렬 결합체 등을 살펴본다.

백옥인, 사륙판, 104쪽, 9,800원, 2013-02

몇년 전까지만 해도 인간과 컴퓨터의 상호작용을 일컫는 HCI라는 단  
 어를 말하면, 그것이 무엇을 뜻하는지 단번에 알아들은 사람이 많지  
 않았다. 몇몇 알아들은 사람들은 HCI는 무엇이든 물어볼 수 있지, 특  
 히 인간 중심의 문제 해결을 위한 것임을 확신할 수 있는 경우가 많았  
 다. 이 책은 스마트 시대에 들어서면서 HCI, UX, 인터랙션 등 연구실의 학  
 술 전문 용어를 일상 상의 대중용어로 나타내 준다. HCI에 대한 관심  
 이 커지면서 전문 용어들이 이야기거리가 된 것만 보더라도 HCI에 접근  
 하고, 어떻게 기술 개발 분야에 참여하는 사람이 많아졌다. 최근 HCI에  
 관하는 의거 방법의 확장이나 물리 환경의 변화라기보다 철학적  
 접근의 담론에 머물고 있는 느낌이기에 인간 중심의 미래에 대해  
 하고자 한다.

컴퓨터역사대역용서  
**휴머니스  
 테크놀로지**  
 신 동 희



북폴리오컴퍼니

## 휴머니스 테크놀로지

스마트 시대에 들어서며 HCI, UX, 인터랙션 등 연구실의 학술  
 전문 용어들이 일상 용어가 된 것 같다. HCI의 중요성도 높아  
 져 많은 사람들이 HCI를 이야기하지만 정작 어떻게 HCI에 접  
 근하고 어떻게 기술 개발로 이어질지 아는 사람은 많지 않은  
 것 같다. 작금의 HCI는 그 범위의 확장이나 방향의 변화라기  
 보다 철학적 수준에서 유행하는 담론에 머물고 있는 느낌이다.  
 신동희, 사륙판, 160쪽, 9,800원, 2013-02

## 다른 과목이 궁금하다면?

여기를 클릭하세요.

광고

공간 커뮤니케이션

### **PR**

마케팅 커뮤니케이션

미디어경제, 경영, 정책

미디어론

뉴미디어, 멀티미디어, 소셜미디어

커뮤니케이션학

방송, 영상

연구방법론

영화, 다큐멘터리, 애니메이션

문화콘텐츠

저널리즘

소통, 스피치, 글쓰기, 토론

미디어교육

한국어

대중문화

# 가이드를 다 보았는데도 마음에 드는 교재가 없다고요?

내 마음대로 만드는 '리딩패킷 교재'를 이용하세요.

꼭 필요한 부분만 골라 나만의 교재를 만들 수 있습니다.

[리딩패킷 만들기](#)

[튜토리얼 영상 보기](#)

## 궁금한 게 있으면 언제든지

교재 문의

전정욱 주간 02-3700-1273, [jwjuhn@commbooks.com](mailto:jwjuhn@commbooks.com)

커뮤니케이션북스

서울시 성북구 성북로 5-11 (성북동1가 35-38)

T.02-7474-001 F.02-736-5047 [commbooks.com](http://commbooks.com)