

인터넷 신경제의 디지털디바이드 시뮬레이션 (Simulation of Digital Divide in Internet New Economy)

박성주*

요약

인터넷으로 비롯된 신경제의 큰 특징중의 하나는 계층간의 격차 (Digital Divide)이다. 이러한 계층간의 격차는 인터넷의 특성인 Winner-takes-all 현상에 의해 일어나며 이는 확률적으로 Nonlinear Polya Game을 따르는 것으로 알려져 있다. 본 논문에서는 다양한 가정하에서 Nonlinear Polya Game의 행태를 분석해 보고 Digital Divide를 최소화 시키거나 제거할 수 있는 방안을 모색해 보고자 한다. 또한 이러한 분석의 경제적이고 정책적인 의미를 제시해 보고자 한다.

* KAIST 테크노경영대학원