[UCI]I804:24011-200000231744

사이버공간에서 청소년의 행동과 윤리의식에 관한 연구

A Study on the Adolescents' Behavior and Ethics Consciousness in Cyberspace

2007년 2월

조선대학교 교육대학원

정보·컴퓨터 교육전공

강 은 희

사이버공간에서 청소년의 행동과 윤리의식에 관한 연구

지도교수 배 용 근

이 논문을 교육학석사(정보 · 컴퓨터교육)학위 청구논문으로 제출합니다.

2006년 10월

조선대학교 교육대학원

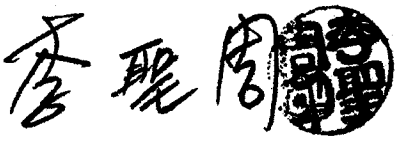
정보·컴퓨터 교육전공

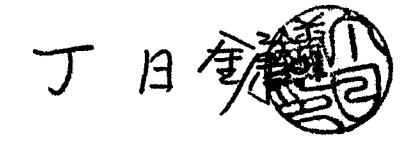
강 은 희

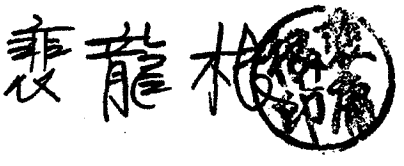
조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

100373493 2007-04-09

강은희의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 조선대학교 교 수 

심사위원 조선대학교 교 수 

심사위원 조선대학교 교 수 

2006년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT ····· iii

제 1 장 서 론 ····· 1
1. 연구의 필요성 및 목적 ····· 1
2. 연구의 범위 및 제한점 ····· 2
3. 선행 연구의 고찰 ····· 3

제 2 장 이론적 배경 ····· 5
1. 사이버공간의 개념 ····· 5
2. 사이버공간의 특성 ····· 6
3. 사이버공간의 문제점 및 청소년 행동 ····· 8
4. 정보통신 윤리 ····· 16
5. 정보통신 윤리교육 ····· 18

제 3 장 연구방법 및 개요 ····· 24
1. 조사대상 ····· 24
2. 조사도구 ····· 24

제 4 장 평가 및 해석 ····· 26
1. 컴퓨터 이용에 관한 실태 ····· 26
2. 인터넷 이용에 관한 실태 ····· 27
3. 익명제 게시판과 채팅 이용에 관한 실태 ····· 28
4. 정보통신 윤리교육의 현황 ····· 31

제 5 장 결론 및 제언 ····· 34

참고문헌 ····· 36
부 록 ····· 38

표 목 차

<표 2-1>7차 일반계 고등학교 "정보사회와 컴퓨터" 교과내용 ····· 23
<표 3-1>조사 대상자의 변인별 분포 ····· 24
<표 4-1>컴퓨터 보유 여부 ····· 26
<표 4-3>컴퓨터 이용용도 ····· 26
<표 4-4>일주일 중 평균 인터넷 이용일 수 ····· 27
<표 4-5>인터넷 이용 장소 ····· 27
<표 4-6>인터넷 이용 목적 ····· 27
<표 4-7>인터넷 사용시 가장 심각한 문제 ····· 28
<표 4-8>게시판 이용시 언어폭력, 폭로성, 비방성의 글을 읽은 경험 정도 ····· 28
<표 4-9>게시판의 익명, 실명제에 따른 언어폭력, 폭로성, 비방성 등의 글 유무 ····· 29
<표 4-10>언어폭력, 폭로성, 비방성 글의 게재 경험 유무 ····· 29
<표 4-11>언어폭력, 폭로성, 비방성 글의 게재 이유 ····· 29
<표 4-12>게시물을 복사하기 전 사실 확인 유무 ····· 30
<표 4-13>채팅 대상의 범위 ····· 30
<표 4-14>채팅도중 상대방의 언어사용이 바르지 못할 때 반응 ····· 31
<표 4-15>채팅시 현실의 나와 사이버공간 속의 나와 차이점 ····· 31
<표 4-16>정보통신 윤리교육을 받은 경험 유무 ····· 32
<표 4-17>정보통신 윤리교육 필요성 인식 ····· 32
<표 4-18>정보통신 윤리교육의 효과에 대한 예측 ····· 32
<표 4-19>정보통신 윤리교육의 출발점 ····· 33
<표 4-20>정보통신 윤리교육의 방법 ····· 33

ABSTRACT

A Study on the Adolescents' Behavior and Ethics Consciousness in Cyberspace

Eun-Hee Kang
Advisor : Prof. Yong-Geun Bae Ph.D.
Major in Information and Computer Science Education
Graduate School of Education, Chosun University

The advance in ICT and media has drastic changes to human life and every aspect of society including politics, economy and culture, and allows people to lead a more comfortable and affluent life without being restricted by time and space. However, lots of unfavorable and immoral phenomena are taking place at the same time, such as lost ego-identity, spread of hazardous information, violated privacy, infringed right of ownership and hacking. Thus, there are both positive and negative aspects in post-industrial society.

Information and communication ethics education is one of the educational efforts to relieve the dysfunction of the Information Age. That aims at instilling sound ethics into students in order to put information-oriented society on the right track.

Specifically, adolescents are most vulnerable to the dysfunction of post-industrial society, and it's urgently required to put every possible effort into teaching them to have a decent attitude toward information and communicaton.

Information and communication ethics education should be more reinforced, and relevant law system should be put in order.
Besides, students, teachers, parents and private sector should closely team up with in establishing good information and communication ethics.

제 1 장 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

오늘날 사회는 공업기술에 의해 발전하던 산업화 시대를 지나 정보 통신 기술에 의해 발전해 나가고 있는 정보화 사회로 접어들었다. 산업사회에서는 이윤 추구를 위해 생산 체제를 규격화하고 물질을 대량으로 생산하여 생산성을 높이는 것이 중요하였다. 그러나 컴퓨터의 출현과 정보 통신 기술의 발전이 결합되면서 발전하기 시작한 정보 사회는 정보의 수집 · 가공 · 유통 능력이 획기적으로 증대되면서 정보가 산업사회의 물질자원이나 에너지 자원보다 더 큰 비중을 가지고 경제, 사회 발전에 중추적인 역할을 담당하고 있다. 정보화 사회에서 사람들의 삶의 질은 정보를 얼마나 효율적으로 습득하고 그것을 활용하는가에 달려있다. 우리나라는 정보화 시대에 급속하게 접어들고 있다. 서양에서 몇 백년에 걸쳐 농업사회에서 산업사회로 그리고 정보사회로 변화해 왔다면 우리나라는 지금 30~40년 안에 농업사회에서 공업사회로 그리고 정보화 사회로까지 변화를 한꺼번에 겪고 있다. '한강의 기적'이라고 불리 울 만큼 놀라운 속도로 산업화를 이룩했던 우리나라는 역시 아주 빠른 속도로 정보화를 위해 노력하고 있다. 2005년 한국전산원에서 펴낸 "국가 정보화 백서"를 보면 지난 98년 세계 22위 수준이던 우리나라 정보화 지수는 세계 50개국을 대상으로 한 조사에서 스웨덴 · 미국에 이어 3위에 올랐다. 지난 2003년 12위권에 올라선지 불과 2년 만에 넘버3의 지위로 격상된 것이다. 그만큼 우리나라 인터넷 이용자수는 급속하게 늘어난 것이다. 학교 역시 예외는 아니어서 교실마다 교단 선진화 장비가 도입되고 전 학교가 인터넷을 이용할 수 있는 환경이 되었으며 교육 외의 다른 분야에서도 빠르게 정보화가 이루어지고 있다.

정보화 사회에서는 정보통신의 발달로 인간의 전반적 생활양식과 행동양식이 크게 변화하고 있는데 정보 통신의 발달은 오랫동안 시간과 공간에 제한되어왔던 인간의 생활을 시 · 공간으로부터 자유롭게 만들며 우리들의 생활을 그 이전의 생활과는 다르게 변화시키고 있다. 정보 통신의 발달은 정보의 축척, 처리, 분석과 전달 능력을 기하급수적으로 증대시키면서 사회 전반의 효율성과 생산성을 획기적으로 향상시키고 있다. 경제에서는 어느 분야보다도 성장규모가 크고 무한한 잠재력을 가진 경제적 가치를 가진 것으로 평가하며 국가사회의 기반 구축을 위하여 무엇보다도 선행되어야 할 분야로 인식되고 있다. 또한 정보화 사회에 대한 인식이 확산되면서 정보화 사회가 가져다주는 생활의 편리함과 풍요로움에 대하여 많은 기대를 가지고 있다. 오늘날 우리 사회에서 '정보화'라는 말은 '발전을 위해 반드시 가야할 길'로 인식이 되고 있다. 그러나 우리가 효율성과 생산성을 위해 정보통신 기

술에 의존하면 할수록 이에 대한 역기능도 증가하고 있다는 사실과 그에 대한 대책에 관심을 기울여야 한다. 정보화 사회의 진전은 그 이전의 사회에서는 볼 수 없었던 컴퓨터 범죄, 불건전 정보의 유통, 소프트웨어 절도, 바이러스 생성, 해킹, 사생활 침해 등과 같은 문제를 발생시키고 있다. 빠르게 변화하는 사회 속에서 새로 생기는 여러 문제를 해결하기에는 기존의 법과 제도가 사회의 변화를 따라가지 못하는 지체현상이 나타나고 있으며 특히 오늘날 정보화 사회에서 사람들의 활동은 사이버 공간이라는 현실 공간과는 다른 공간에서 시 · 공간을 초월하여 익명성을 가진 비대면성으로 이루어지므로 이 공간에서 범죄행위와 같은 문제가 일어난다 하더라도 현실의 법과 제도를 적용하는 것에 어려운 점이 많이 있으며 또한 자신의 행위가 법과 제도에 어긋나는 것을 못 느끼는 경우도 있다. 그래서 법과 제도에 의존하기보다는 정보화 사회를 살아가는 구성원들의 자율적 규제가 더욱 필요하다. 특히 인터넷과 같은 매체는 전혀 통제기구가 없이 전 세계의 누구에게나 열린 공간이며 그 안에서 교환되고 있는 정보 또한 반드시 유익한 것만은 아니다. 이러한 무조건적인 무한 정보 속에서 특히 아직까지 판단력이 취약한 청소년들에게 어떻게 하면 건강하고 유익하게 인터넷을 이용할 수 있게 만들지는 매우 중요한 문제이다. 따라서 윤리적 판단 기준이 되는 사회적 규범 및 개인의 행동 규범을 정하는 정보화 사회의 윤리의 확립 및 교육이 필요하다.

본 연구에서는 청소년들의 컴퓨터 이용 실태를 조사하고, 정보통신 윤리 교육을 받아본 경험이 있는지의 여부와 그 교육에 대한 그들의 반응을 알아본 후 개선 방안을 모색해 보고자 한다.

2. 연구의 범위 및 제한점

본 연구는 청소년들의 컴퓨터 이용실태를 중심으로 그들의 정보통신 윤리의식 실태를 조사 분석한 것이며 다음과 같은 제한점을 둔다.

첫째, 본 연구는 전국의 인터넷 사용자를 대상으로 하지 않고, 경기 지역에 위치한 초등학교, 중 · 고등학교, 대학생을 그 조사 대상으로 선정하여 설문지를 작성하고 분석하여 지역적으로 한정된다. 그래서 본 연구의 결과를 전국의 인터넷 사용자들로 일반화하는 것은 제한이 있다.

둘째, 연구 방법인 설문지 조사법에 있어 작성된 설문에 따라 그 실태 파악이 다소 일반화되는데 제한이 있다.

3. 선행 연구의 고찰

한국정보문화센터의 1997년 연구보고 '정보 사회 인식 및 실태조사'에서는 국민의 정보화 인식, 정보생활 실태를 조사 · 분석하고, 정보문화 관련 정책에 관한 국민의 인지 및 반응을 파악하고 있다. [32]

정보통신 윤리위원회가 1998년에 발표한 연구 보고서 중 'PC통신과 인터넷상의 불건전 정보 유통 및 윤리의식 실태조사와 대응 방안에 관한 연구'에서는 PC통신과 인터넷에서 유통되고 있는 불건전 정보의 유형과 청소년들의 이용 행태 및 이들의 정보통신 윤리의식 수준에 대해 과학적으로 진단하고 있다. 이를 바탕으로 정보통신 윤리의식을 고취하기 위한 방안으로 조기 교육 실시, 의식 고취 위한 대중매체의 홍보, 정보통신 윤리 교재와 프로그램의 개발, 법 · 제도적인 뒷받침의 필요성을 지적하고 있다. [23]

이영복의 '정보윤리의식 실태에 관한 연구'에서는 원주 시민 대상으로 정보화 사회의 부정적인 요인들에 대한 생각을 조사하여 정보통신 윤리 의식 실태를 조사하였다. 주로 대학생과 고등학생을 중심으로 연구가 이루어졌는데 연구 결과 원주 시민의 정보윤리 의식은 전반적으로 높은 것으로 나타났다. 인구 통계적 특성에 따른 정보윤리 수준의 차이를 살펴보면 소프트웨어 복제와 해킹, 바이러스, 프라이버시에 관한 윤리의식은 모두 여자가 더 높았으며 대학생과 고등학생의 소프트웨어 복제와 해킹에 관한 윤리의식이 낮은 것으로 나타났다. 프라이버시 침해에 대한 반감은 연령이 높을수록, 학력이 높을수록, 직업별로 볼 때는 회사원이 학생에 비해 높은 것으로 나타나 학생들의 정보윤리의식 함양을 위한 학교에서의 정보윤리교육이 필요함을 알 수 있다. [16]

이경아의 '중학교 학생의 정보윤리의식에 관한 연구'에서는 중학교 학생들의 정보윤리에 대한 의식 실태를 조사 · 분석하여 성별, 학년별, 성적수준별로 정보윤리의식에 차이가 있는지를 조사하였다. 일반적으로 남학생들이 컴퓨터를 많이 이용하는 것으로 나타났으나, 인터넷 사용에 있어서는 여학생이 더 많은 것으로 나타났다. 지적재산권 침해를 제외한 사생활 침해, 컴퓨터시스템 파괴, 불건전 정보유통, 일반범죄와 사이버범죄와의 차이에 대한 정보윤리의식은 남학생보다는 여학생이 높게 나타났고, 성적수준이 높은 학생들의 의식수준이 높은 것으로 분석되었다. 현 중학생들의 정보윤리의식 실태를 확인함으로써 중학생에 대한 정보윤리의식 교육의 필요성과 중요성을 강조하였다. [13]

유은숙은 '정보화 사회에서의 개인 윤리에 관한 연구'에서 정보화 사회에서 개인은 바람직한 정보를 취사선택 할 수 있는 이성과 지혜를 가지고 정보를 교류 · 활용할 수 있는 도덕적인 모습을 갖춘 행위의 주체로서의 바람직한 윤리적 자세를

가질 것과 그 방향을 제시하고 있다. [12]

송수금은 '중등학교 정보윤리 교육 내용과 방법론에 관한 연구'에서 정보화의 역기능만 강조하여 오히려 역기능을 모방하는 기회를 줄 게 아니라, 학생들에게 정보의 순기능을 올바른 방법으로 활용할 수 있도록 교육해야 한다고 강조하였다. 그러기 위해 무엇보다 컴퓨터 교과목에 미흡하게 차지하는 정보 윤리 내용을 대폭 확대해야 하며 정보윤리를 실천할 수 있도록 방법론에 관하여 제시하고 있다. [9]

제 2 장 이론적 배경

1. 사이버공간의 개념

오늘날 정보통신 기술의 발달과 컴퓨터 보급의 확대 등 정보화의 진전에 따라 일반인도 컴퓨터를 이용하여 가상의 정보세계에 쉽게 접근할 수 있게 되었다. 특히 정보의 바다라고 하는 인터넷의 급격한 보급 확산과 정보통신 기반(Information Infrastructure)의 구축으로 전통적 문화가치와 제도를 초월한 새로운 형태의 공간이 창조되었다. 이를 사이버공간(cyberspace)이라 한다. 즉 인터넷에 의해 가시화된 전자세계를 사이버공간이라고 한다. [36]

원래 사이버(cyber)라는 말은 1984년 윌리엄 깁슨(William Gibson)의 소설 □□ 뉴로맨서□□ (Neuromancer)에서 사이버스페이스(cyberspace)라는 용어가 사용된 것에서 비롯되었다. 이 신조어에서 사이버란 사이버네틱스(cybernetics)의 약어이지 원래부터 있던 접두사는 아니다. 오늘날 하나의 유행어처럼 사용하고 있는 사이버라는 용어는 오용이며, 이 같은 오용이 상업적으로 남용되면서 그 의미는 더욱 더 모호한 것이 되었다. 따라서 사이버라는 용어의 의미를 이해한다는 것은 바로 사이버네틱스를 이해한다는 것을 뜻한다. 사이버네틱스라는 학문 분야를 만들어낸 위너(Nobert Wiener)는 광범위한 분야를 포괄하는 메시지 이론을 지칭하기 위해 이 용어를 채택했었다. 즉, 위너는 소통과 통제의 동시적 과정으로서 메시지 교환을 뜻하기 위해 사이버네틱스라는 말을 사용하였다. 그럼에도 불구하고 사이버가 원래의 사이버네틱스보다는 '가상(virtual)'이라는 의미를 가지게 된 것은 1990년대 중반 이후 바로 이 용어를 상업적으로 남용한 데서 비롯되었다. [34]

사이버네틱스는 통신기술과 정보처리기술을 두 축으로 한다. 즉, 기술적인 차원에서 보자면 사이버네틱스는 통신망과 컴퓨터의 발달로 구현되는 것이다. 컴퓨터통신과 가상현실을 그 기술상의 두 축으로 하는 이른바 사이버공간은 정보통신기술의 심대한 영향을 집약적으로 보여준다. 물리적인 면에서 보자면 사이버 공간은 하나의 은유이다. 공간의 은유를 통해 유형으로서의 정보는 물리적으로 실체화하는 효과를 얻는다. 그러나 여기에는 물리적인 것과 비물리적인 것, 인지적 경험과 사회적인 것, 인간의 인지능력과 기계의 재현능력 등의 문제들이 복잡하게 뒤얽혀 있다. [35]

컴퓨터통신은 일반적으로 비동시성, 다대다통신, 쌍방향성 등의 특징을 갖는다. 여기서 중요한 것은 다른 통신이 제공하지 못하는 이 같은 특성들을 통해 컴퓨터통신이 일종의 공간을 형성하는 것으로 인식된다는 점이다. 물론 이 공간은 실제의 공간이 아니다. 컴퓨터 네트워크가 창출하는 공간은 단순히 물리적인 공간이 아니

라 사회적 공간이며, 컴퓨터통신을 매개로 형성되는 사회관계를 뜻한다. 컴퓨터통신망이 사회적 공간을 형성한다는 규정은 신호의 전달이라는 물리적 활동으로서 통신이 아니라, 사회관계를 형성하는 사회적 활동으로서 통신을 강조한다. 따라서 사이버공간이라는 규정도 통신이라는 사회적 활동 자체가 아니라, 그 과정의 인지적 경험을 강조한다. 다시 말해서 컴퓨터 네트워크는 우리가 네트워킹하는 단순한 도구가 아니라, 우리가 네트워킹하는 공간으로 경험하는 것이며, 이 공간은 다른 사람들과 공유하는 집단적으로 구성되는 네트워크상의 가상세계를 의미한다. 따라서 컴퓨터통신망이 사이버공간이 되기 위해서는 통신과 통제를 위한 사이버네틱스의 기술만이 아니라, 이 기술의 발달과정에서 배제된 인지적 차원이 통합되어야 한다. [35]

현재 사이버공간은 컴퓨터 네트워크가 창출하는 공간적 은유를 의미하고 있으며, 구체적으로는 다른 사람들과 공유하는 집단적으로 구성되는 네트워크상의 가상 세계로서 일종의 물리적 공간인 동시에 사회적 공간을 뜻한다. 이러한 사이버 공간은 통신을 하고 정보에 접근하게 해 주는 진보적인 경제적 도구(데이터베이스 및 미디어)에서 채팅룸이나 가상 공동체와 같은 하나의 장소(네트워크) 개념으로, 그리고 구체적인 사회적 관계가 이루어지고 실제 생활의 대안이 되는 존재 양식(생활 세계)으로 3단계를 통해 발전하여 왔다고 할 수 있다. [36]

2. 사이버공간의 특성

사이버공간은 시간적 · 공간적 장애에서 자유로운 무한대의 공간으로서 현실 세계의 다양한 사람들이 ID만 가지고 접속에 임할 수 있다는 점에서 익명의 접촉장이요, 교류되는 정보의 내용을 임의로 수정 · 삭제 · 참조할 수 있다는 점에서 고도의 편집성과 구성력을 지닌다. 또한 하이퍼링크에 의해 여러 곳으로 연결되는 복합적 · 중층적 구조를 지닐 뿐 아니라 모든 정보를 실시간으로 환원시킨다는 점에서 신속성 · 즉시성을 지니며 또, 물리적 거리와는 무관하다는 점에서 탈공간적이다.

사이버공간이 '가상'이라는 용어로 표현되지만 그 공간이 추상적인 것은 아니다. 왜냐하면 사이버 공간에는 나름대로의 행위주체, 행위양식, 제도와 규범이 엄연히 존재하기 때문이다. 즉, 가상사회로서의 사이버공간은 실제 사회와 완전히 격리되어 있는 것이 아니다. 그것은 사이버공간에서는 인간의 일상적인 삶에 영향을 미치는 다양한 정치, 경제, 사회, 문화, 예술적인 행위가 펼쳐지기 때문이다. 이렇듯 인간의 삶이 양면적으로 반영되고 있는 사이버공간의 발전 모습을 최병목은 네 가지로 제시하고 있다.

첫째, 정보의 바다로서의 사이버공간이다. 사이버공간에는 무수히 많은 정보가 들어 있기 때문이다. 즉, 사이버공간은 방대한 정보를 저장한 데이터베이스 같은 역할을 한다.

둘째, 매체로서의 사이버공간이다. 사이버공간에서 네티즌들은 자기의 생각과 견해를 전 세계에 전파하기도 하고 여론을 형성할 수도 있다. 현실의 일상생활에서 자기 목소리를 낼 수 없는 일반대중들도 사이버공간에서는 자신만의 목소리를 낼 수 있는 장점이 있다.

셋째, 네트워크로서의 사이버공간이다. 왜냐하면, 사이버공간은 컴퓨터 앞에 앉아 있는 사람과 삶을 연결시켜준다. 네티즌들은 전자우편을 통해 서로 의사를 전달하고, 뉴스그룹을 통해 관심 있는 현안을 토론하고, 채팅을 통해 실시간으로 대화를 나눈다. 이 공간에서는 시공간적 제약, 성별, 연령, 계층, 인종, 종교, 교육 등의 사회적 조건들을 초월하여 각자의 관심과 이해를 중심으로 한 다양한 공동체가 만들어진다.

넷째, 생활세계로서의 사이버공간이다. 즉 사이버공간은 또 하나의 삶의 공간이다. 왜냐하면 사이버 공간에서 사람들은 쇼핑하고, 은행업무보고, 교육받고, 게임 등을 하며 즐기고 휴식도 취할 수 있기 때문이다. [28]
따라서 생활세계로서의 사이버공간은 누구에게나 열려있는 평등한 공간이며 누구나 자발적으로 참여할 수 있는 공간일 뿐만 아니라 다양성을 인정하면서 베풀고 나누는 상생의 공간이다.

이러한 다양한 모습으로 발전하고 있는 사이버 공간은 영토도, 권력도, 구조도 존재하지 않는 탈영토화, 탈구조화, 탈물질화, 탈육체화된 공간으로 구성되어 있으며, 이른바 특별한 중심점이 없는 탈중심적 · 개방적이고 상호 의존적인 네트워크에 의해 이루어져 있다는 데 그 특징이 있다. 이런 의미에서 라도삼(1999)은 사이버공간을 근대성이 해체하며 새로운 탈근대의 문명이 연출되는 공간으로 간주한다. 그에 의하면, 현실 공간은 나무처럼 견고한 뿌리(본질)에 기초를 두고 가지(현상)를 치는 수목적인 모델이 특징인 반면에, 사이버 공간은 뿌리 없는 식물처럼 특정한 영토(대지)위에 뿌리를 내리지 않은 채 여기 저기를 돌아다니는 스텝식물과 같은 특성을 지닌다. 이러한 매체가 지닌 본질적인 특성으로 사이버공간은 기존의 물리적 공간의 대안으로써 새로운 형태의 사회적 공간으로 정착되고 있다. 그러나 초고속으로 형성된 사이버공간은 네트워크의 공유 정신과 소양의 결핍으로 사이버공간의 성장 속도만큼이나 빠르게 비정상적인 문제점들이 도출되고 있으며, 이러한 문제점들은 사이버공간의 심각한 윤리문제로 드러나고 있는 실정이다. [8]

3. 사이버공간의 문제점 및 청소년 행동

사이버공간은 우리 삶을 발전시키고 풍요롭게 하지만 반대로 여러 가지 문제점도 일으킨다. 사이버 공간의 문제점 및 그 안에서 청소년들이 경험하거나 일으키는 비윤리적 행동을 불건전 정보의 유통, 정보 불평등, 컴퓨터 사용 증후군, 프라이버시 침해, 정보시스템 불법 침입 및 파괴, 지적 재산권 침해 등의 6가지 영역으로 나누어 보았다.

가. 불건전 정보의 유통

(1) 사이버 공간에서의 언어 오용 및 언어폭력

컴퓨터의 보급이 일반화되면서 인터넷 혹은 PC통신에서의 대화방, 게시판들의 공간은 이제 젊은 층 뿐만 아니라 다양한 사회 구성원들이 참여하는 공간이 되었다. 이렇게 컴퓨터를 매개로하는 통신이 많은 사회 구성원들의 삶의 일부분으로 자리 잡음으로써 통신언어는 방송언어나 신문지상에 사용되는 언어 못지 ++++++++++++++++게 청소년들의 언어에 상당한 영향을 주고 있다. 그러나 컴퓨터를 이용한 통신 그 자체가 가지고 있는 제약 및 특성에 의해 일상의 언어와 다른 나름대로의 문화를 형성하고 있다.

컴퓨터 관련 용어가 외래어 중심으로 표기되고 있기 때문이기도 하지만 컴퓨터의 통신에서는 외래어, 특히 영어가 상당부분 대화의 일상용어로 사용되고 있으며 특히 대화방에서는 될 수 있으면 빠르게 자신의 의사를 문자로 표현하고 전달해야 하기 때문에 축약어가 많이 쓰이며, 동시에 소리 나는 대로 문자를 표현하는 언어의 변형이 쉽게 일어나고 있다. [18]

언어의 오용 못지않게 심각한 문제는 사이버 언어폭력이다. 홈페이지 게시판이나 이메일 및 대화방이나 채팅을 통하여 이루어지는 일부 학생들의 게시내용 및 대화내용 중에서 상스러운 욕설과 인격모독 혹은 허위, 비방하는 글들을 올리는 것이 이에 해당된다.

사이버 공간에서 이루어지고 있는 언어폭력의 심각성은 지면에 다시 옮기는 일 자체가 또 하나의 폭력행위일 정도이다. 욕설과 비속어는 말할 것도 없고 음란하기 짝이 없는 내용의 이야기들이 무차별적으로 유포되고 있는 실정이다. 특정 개인을 겨냥한 언어폭력을 비롯하여 불특정 다수의 이용자들을 대상으로 행해지고 있는 사이버 공간에서의 언어폭력은 이제 사이버 공간 자체의 존립 가능성을 위협할 만큼 중대한 사회 문화적 문제로 대두되고 있다. [4]

차라리 육체적 폭력은 순간적인 고통이 치유되고 나면 대부분 다시 아물게 되어

있다. 이에 비하면 사이버 공간에서의 언어적 폭력행위는 피해자에게 미치는 영향력이 매우 길고 깊게 나타난다는 점에서 심각하다. 특히 가시적으로 확인 가능한 언어폭력은 폭력을 행사하는 주체를 확인하기가 어렵다는 점에서 피해자에게 주는 고통의 크기가 훨씬 크다.

오늘날 인터넷을 중심으로 한 사이버 매체, 사이버 문화가 제공하는 엄청난 유용성을 일거에 무너뜨릴 수 있을 만큼의 위력을 지닌 사이버 공간에서의 언어폭력이 근절되지 않는 한 건강한 사이버 문화의 건설은 불가능한 일이라고 할 수 있다.

아무리 정보가치가 높고 다양한 분야에서의 활용가능성이 넘친다고 하더라도 사이버 공간에서 머무는 동안 심한 욕설과 근거 없는 비방이 난무하는 상황이 계속된다면 결코 그 공간은 인류에게 유용한 공간이라고 할 수 없기 때문이다. 물론 정보의 내용이 중요하지만 정보를 주고받는 형식 또한 소홀히 다룰 수 없는 매우 중요한 사이버 시대의 필수 요건이기 때문이다. [18]

더욱이 최근에는 정보의 형식이 정보의 내용을 규정하거나 형식과 내용이 결합하는 추세라는 점에서 사이버 공간에서의 언어문제는 사이버 시대를 제대로 가꾸어가기 위한 핵심과제라고 할 수 있을 것이다.

(2) 음란물 유통

음란 정보는 사람에 따라서 제각기 그 정의를 다르게 내릴 수 있다. 특히 청소년들의 경우 음란 정보로 인식되는 폭은 대단히 넓고도 다양하다. 다소 노출이 심한 여성의 수영복 사진을 음란물로 여기는 경우에서부터, 여성과 남성의 성관계를 표현하는 장면을 음란물로 여기는 경우까지 청소년들이 음란물로 인식하는 정보는 연령과 인식의 차이에 따라 매우 다양하다. [21] 그러나 대체로 음란정보라 함은 여성과 남성의 성관계가 지나치게 직접적이며, 노골적으로 표현된 정보를 의미한다. 이러한 음란정보는 성에 대해 나름대로의 분별력을 지니고 있는 성인들에게는 큰 문제가 되지 않을 수도 있다. 그러나 성에 대한 분별력을 갖추기 시작하여야 할 청소년기에 음란정보가 청소년들에게 미치는 영향은 대단히 크다. [14]

특히 성에 대한 논의가 음성적으로 이루어지는 한국사회에서 올바른 성교육을 제대로 받지 못한 채 음란정보에 접하게 될 때 청소년들은 성에 대한 왜곡된 인식을 가지게 됨으로써 성과 관련된 많은 문제를 야기할 가능성이 있다. 따라서 성 관련 정보는 청소년기에 매우 선별적이고 체계적으로 제공되는 것이 바람직하다. 그럼에도 불구하고 인터넷과 같은 정보통신 기술의 발달은 청소년들로 하여금 음란정보를 접촉할 수 있는 기회를 용이하게 함으로써 청소년기의 성 관련 범죄를 증가시키는 직접적인 영향을 초래하기도 한다. 또한 성에 대한 책임감보다는 성은 단지 쾌락을 위한 행동이라는 왜곡된 인식을 갖게 만들 수 있다.

이와 더불어 사이버 매매춘은 통신을 통해 성을 팔거나 사고자 하는 메시지를 전달함과 아울러 사이버 공간 밖에서의 실제적인 매매춘이 이루어지도록 하는 행위를 의미한다. 따라서 사이버 매매춘은 통신이나 인터넷에 매매춘을 알선하는 사이트를 개설하거나 혹은 개인간에 매춘의 의사를 담은 메시지를 띄는 매매춘이 가능해짐에 따라 사이버 매매춘이 더욱 기승을 부릴 것으로 추정되고 있다. [10]

최근 물의를 빚고 있는 청소년 성매매는 시작의 단계에서 매매춘을 알선하는 인터넷 사이트나 개인간의 채팅을 통해 매매춘에 대한 서로의 의사를 타진하는 형태로 이루어지고 있는 경우가 많다. 사이버 매매춘의 유형으로는 게시판이나 인터넷 매매춘 사이트를 개설하여 매춘 알선을 주도하는 기업적인 매매춘의 형태가 대표적이다.

사이버 매매춘의 피해자가 상당수 청소년일 가능성이 있다는 점을 주목할 필요가 있다. 청소년들은 쉽게 통신 이용이 가능한 환경 속에 있으며 동시에 외부로부터의 소비 · 향락 지향적인 문화에 자극을 받음으로써 쉽게 매매춘의 함정에 빠져들 위험성을 안고 있다. 현재 사이버 매매춘을 방지하기 위하여 제도적으로 뒷받침된 감시요원이 적다고 하는 사실과 사회 도처에 만연한 왜곡된 성문화가 청소년들을 사이버 매매춘의 피해자로 몰아가는 상황을 가속화시키고 있다.

(3) 사이버 성폭력

사이버 성폭력은 정보 통신 수단을 이용하여 불특정 다수 혹은 특정인을 대상으로 성적인 괴롭힘을 가하는 모든 행위를 의미한다. 최근 들어 사이버 성폭력은 사이버 상의 스토킹으로까지 발전되고 있어 성폭력이 다양한 형태로 발전되고 있는 현상을 보여주고 있다. [17] 사이버 성폭력의 유형으로는 PC 통신과 인터넷의 대화방을 통해 성적 수치심을 유발하는 내용의 대화를 유도하거나 폭언을 하는 형태가 있으며, PC 통신과 인터넷 게시판을 통하여 특정 개인을 성적 희롱의 대상으로 삼거나 음란한 내용의 글이나 영상물을 게재함으로써 간접적인 성폭력을 행하는 유형이 있다. 또한 이메일을 통해 특정인 혹은 불특정 다수인에게 음란한 내용의 글이나 영상물을 발송하여 직접적인 성폭력을 행하는 유형도 나타나고 있다. 사이버 스토킹의 경우 특정 여성의 이메일 주소를 불특정 다수에게 공개하면서 그 여성이 성적인 상대를 찾는 듯한 메시지를 보내 불특정 다수로부터 이메일을 받게 하는 방법 등이 대표적인 경우이다.

통신의 익명성이라는 특성에 의해 흔하게 저질러지고 있는 성희롱을 포함한 성폭력의 피해는 앞으로도 상당히 증가할 것이라 여겨진다. 실제로 아우성 상담소가 실시한 조사에 의하면 채팅 경험자의 38%에 달하는 이용자들이 사이버 성폭력을 당한 것으로 보고되고 있다. [17] 사이버 성폭력과 스토킹은 대부분 계획적으로

이루어지기 때문에 가해자를 찾기가 어렵다. 따라서 사이버 성폭력의 피해를 줄이기 위해서는 사이버 성폭력에 대한 교육이 이루어짐과 동시에 신속한 고발에 따른 사이버 성폭력 추방 문화를 형성하는 것이 피해를 줄이는 방법으로 제시되고 있다.

나. 정보 불평등의 문제

정보소유의 불평등성 [22] 이라는 측면 혹은 정보의 활용의 격차 문제는 정보 불평등의 문제로 연결된다. 정보화 사회의 문제점 가운데 하나로 정보를 많이 가진 사람과 정보를 적게 가진 사람간의 정보 불평등이 자주 거론될 것이다. 이것은 산업사회의 부의 불균등한 분배가 정보사회에서 더욱 심화될 것이라고 보는 시각과 관련되어 있으며, 교육사회학적인 측면에서는 부모의 사회경제적 지위에 따라 정보의 불평등한 분배가 그 자녀인 청소년 세대에까지 영향을 미치지 않을까 우려하는 것이다. 자녀들은 사회적으로 독립적 지위를 획득하기까지는 부모의 사회경제적 신분과 지위에 의해 그들의 신분이 규정될 뿐만 아니라 그들의 인성자체가 부모의 영향아래에서 형성되기 때문이다. [5]

그러나 정보는 소유하는데 의미가 있는 것이 아니라 사용함으로써 그 가치가 실현된다. 물질로 만들어진 상품들은 소유 자체가 사용을 보장하지만 비트(bit)로 만들어진 정보화 상품은 사용을 전제하지 않은 단순한 소유로서는 아무런 의미가 없다. 오히려 특징을 고려할 때, 정보 시대는 '정보 빈자'라는 말보다는 '정보 거지'라는 말이 더욱 실감난다고 하겠다. 거지가 스스로 생계를 유지하지 못하고 나에게 구걸하듯 스스로 정보를 챙기지 못하고 남에게 의존하는 사람은 '정보 거지'이다. 즉, 다시 말해 디지털 시대의 거지는 정보를 가지지 못한 사람이 아니라 정보 활용법을 모르는 사람이다. 사람과 컴퓨터의 친숙하고 쉬운 만남을 연구하는 이유는 이런 정보 거지를 최소한으로 줄이려는 데 그 목적이 있다. 청소년들은 정보를 사용해서 새로운 지식을 만드는 정보 생산자가 되어야 하는 막중한 책임이 있다.

다. 컴퓨터 사용 중후군

사이버 중독증은 컴퓨터 통신을 지나치게 이용한 결과 통신을 하고 있지 않으면 불안감을 느끼고 그에 따라 컴퓨터 통신을 계속하게 되는 증상을 의미한다. 현대인의 새로운 정신 병리적 질환으로까지 불리어지고 있는 사이버 중독증은 현실과 가상의 세계를 혼동하는데서 생기는 일종의 정신과적 질환으로 전문가들 사이에서는

알코올 중독증만큼이나 심각한 부작용을 초래할 수 있다고 경고하고 있다. 사이버 미팅, 사이버 섹스 등으로 인한 사회 문제를 초래할 수도 있고 실제로 인터넷 등 사이버 대화에 많은 시간을 할애할 경우 가족간의 대화는 물론 대인관계 폭을 줄이고 외로움과 우울증을 야기 시킬 수도 있다는 것이다. [6] 이외에 지나치게 많은 시간을 컴퓨터에 매달리는 경우, 눈의 피로는 물론 신체에 무리를 주면서까지 컴퓨터에 몰입하는 경우, 가족 매체인 TV에 비해 철저히 개인 매체인 컴퓨터의 속성상 가족간 대화를 단절시키는 등 잘못 사용할 경우 많은 문제들을 야기할 수 있다.

사이버 중독증이 나타나는 현상을 흔히 정보 사회에서 나타나는 인간 소외의 현상으로 설명하기도 한다. [15] 소외란 개인이 자신을 둘러싸고 있는 사회 혹은 주변 사람들과 어울리지 못하고 그들로부터 혹은 그 사회로부터 고립되는 상태를 의미하기 때문이다. 컴퓨터 통신을 지나치게 사용할 경우 컴퓨터라고 하는 기계와 네트워크라고 하는 기술에 자신을 갇혀 버리게 함으로써 인간과 함께 어울리는 것보다는 기계 속에서 편안함을 느끼게 되어 인간 사회와 스스로 단절하게 되는 결과를 초래하게 된다. 친구와 직접 만나 시간을 보내기보다는 혼자 컴퓨터 게임을 하면서 더욱 즐거워하고, 통신을 통해 모르는 사람과 스치는 듯한 만남만을 즐기게 될 경우 인간은 자칫 자신의 주변으로부터 소외되기 쉬워진다. [33]

사이버 중독증을 보이는 개인에게는 통신에 지나치게 몰입한 나머지 식사를 거르기도 하고, 학교에 등교하는 것은 물론 중요한 약속 시간도 잊어버리는 다양한 문제들이 발생할 수도 있다. 또한 통신을 이용하고 있지 않을 경우 심한 불안감을 호소하며, 통신 안에서 친구는 잘 사귀나 통신 밖에서의 친구를 사귀는 것에 점점 서투르게 되는 증상을 보이기도 한다.

인터넷은 우리의 삶을 발전시키고 풍요롭게 하는 반면 그것이 가진 무한한 정보와 자극, 시공을 초월한 연결망은 높은 중독적 특성을 안고 있어 그대로 방치하면 우리의 학교, 사무실, 가정을 소리 없이 파괴시킬 수 있는 위험물이기도 하다. 따라서 우리의 삶을 향상시키도록 인터넷을 활용하기 위해서는 인터넷의 순기능과 역기능을 잘 알고 조절하여 사용하는 노력이 필요하다.

술이나 도박과 같이 중독에 빠지는 대상 자체가 사람들에게 부정적으로 인식되는 경우와 달리 인터넷을 사용하는 다수의 사람들은 자신이 중독자가 될 수 있다는 사실을 인식하지 못하는 경우가 많고, 심지어 중독에 이른 사람도 자신이 중독자라는 것을 부정하는 경향이 많다. [11] 따라서 인터넷의 설치와 사용에 앞서 올바른 인터넷 사용 교육과 인터넷 사용이 일으킬 수 있는 폐해, 인터넷 중독에 대한 정보와 인식을 심어주는 일이 매우 중요하다.

라. 프라이버시 침해

(1) 익명성

사이버 공간에서의 개인의 프라이버시 침해의 문제들은 새로운 인권의 문제가 되고 있다. 그 이유는 바로 익명성의 문제이기 때문이다. 사이버 공간 상의 문화는 직접적인 현실 경험과 인간과 인간 사이의 직접적인 만남을 가상현실에서의 만남으로 대치한다. 따라서 사이버문화 속의 사회관계나 인간관계는 간접적이거나 더욱 익명적으로 될 수밖에 없다. 실제로 전자 토론방에 올려진 여러 글에 욕설이 실리는 등 폭력적 언어가 사용되고, 사이버섹스, 음란물이 범람하는 현상은 상당부분 익명성의 효과에 기인하는 것으로 여겨진다. 사이버공간은 철저히 자신의 사적인 공간에서 이루어질 수 있기 때문에 과거처럼 자신의 몸을 드러내며 공적인 장소에 나타나야 할 필요가 없다. 따라서 과거에는 자신의 신분노출을 우려해서 행동을 절제했던 이들조차 쉽게 유혹을 받게 된 것이다. 이러한 특성 때문에 가상공간에서는 오히려 솔직한 의사 표현이 가능하다. 그래서 현실세계에서는 내성적인 성격을 가진 사람이 가상세계에서 폭력적이고 무례하고 음란한 모습을 보이는 이중성을 보이기도 한다. [20]

익명적인 스팸(spam)은 아마 익명성이 가장 남용되는 형태일 것이다. 스팸은 일반적으로 많은 사람들에게 전달되는 전자우편이나 메시지를 의미한다. 이러한 스팸은 단순히 제품소개에 그치기도 하지만 크래커들에게는 다량의 컴퓨터 시스템들을 공격할 수 있는 좋은 수단이다. 최근에 전자우편을 통해 급속히 퍼지는 각종 컴퓨터 바이러스는 이러한 스팸기법을 이용한 것이다. 어떤 사람들은 익명성을 이용하여 거짓정보를 유포시킨다. 적당하게 사실인 것처럼 포장을 하여 관련된 게시판에 게시한다. 특히 이러한 정보가 금융이나 감정을 자극하는 일인 경우 수신자들은 그러한 정보를 민감하게 받아들인다. 최근 확인되지 않은 채 사람들의 감정을 자극하는 내용들이 다양한 게시판에 많이 게시되고 있다. 이러한 행동은 사이버공간의 신뢰성에 큰 문제점을 안긴다. 익명성이 악용되는 다른 경우는 특정한 개인이나 집단에 위협을 가하는 것이다. 주로 전자우편을 통해 신체적 위협을 가하는 내용이 전달된다. 때때로 요구하는 행동을 하지 않을 경우에는 불행한 일이 있을 것이라는 내용을 다른 사실과 연결시켜 유포시키기도 한다. [27]

(2) 개인정보 오 · 남용

인터넷을 통한 개인정보 유출 · 유통으로 인한 개인 신용정보 노출, 사생활 침해 등 피해가 발생하고 있다. 전자거래가 활성화되고 개인정보를 활용한 마케팅이 증가함에 따라 개인정보 거래 및 수집이 확산되고 있으며 개인정보의 유출은 무단 광고성 전자우편, 인터넷 사기, 사이버 스토킹과 같은 역기능으로 이어지게 될 수

있다. 개인정보 오 · 남용은 프라이버시 침해 논란을 불러일으키고 있으며, 유럽연합의 경우 법적 규제를 추진 중이며, 미국의 경우 민간자율규제 차원의 대책 마련을 추진 중이다. [2]

마. 정보시스템 불법 침입 및 파괴

(1) 정보시스템 해킹

정보시스템의 취약점을 이용하여 이에 불법적으로 접근한 후 자료의 유출, 위증변조 및 삭제, 시스템 장애 및 마비를 유발시키는 행위로서 다양한 해킹 기법이 사용되고 있는 실정이다. 즉, ID 비밀번호 도용을 비롯해서, 해킹 프로그램 이용, 시스템 취약점 이용, 스팸메일(spam mail) 폭탄 이용 등이 바로 그것이다. [19]

최근에는 상대적으로 보안이 취약한 국내 사이트에 불법적으로 침입한 후 이 사이트로부터 외국의 주요 사이트를 공격하는 해킹 사례가 급증하고 있다. 이 경우 해커가 위치한 원천 사이트를 파악할 수 있는 국내 사이트의 로그 기록이 삭제될 경우 역추적의 고리가 끊어져 해커의 위치 확인이 어렵다는데 문제가 있다.

그 동안 해킹 목적은 주로 단순 침입이나 개인 이익 추구 등의 차원에서 이루어진 바 있으나, 최근에는 정치적 목적의 해킹이나 금융망과 관련하여 재산상의 피해를 주는 사례 등 보다 심각한 양상으로 번지고 있다는 특성을 보이고 있다.

사회기반시설 정보시스템에 대한 사이버 테러는 공격 대상이 주요 사회 기반 시설이라는 점에서 일반적인 해킹 및 바이러스 S/W 기술을 이용하여 국가 또는 산업 기밀을 훔치거나 유언비어 및 잘못된 정보 등을 유포할 수 있다. 또한 국방, 행정, 가스, 철도 등 주요 사회 기반 시설의 정보시스템을 교란 · 마비시켜 국가기능 및 경제사회 활동을 파괴시킬 정도로 그 폐해가 심각할 수 있다. 최근에는 주요 국가 기반 시설과 대규모 생산시설 등의 운영, 관리에 대한 정보시스템의 의존도가 심화되고 인터넷 등으로 전 세계와 연결되어 있기 때문에 사이버 공격의 위협에 무방비 상태로 노출되고 있다는 점이 또한 문제이다. 그런데 앞으로 해커 등에 의한 정보유출이나 정보 시스템 마비는 국가경쟁력 저하에 결정적인 영향을 미치게 될 것이라는 점에서 국가 안보의 관건이 될 것으로 예상되고 있다. [31]

(2) 컴퓨터 바이러스 유포

정보시스템의 정상적인 작동을 방해하기 위하여 고의로 제작, 유포되는 컴퓨터 바이러스는 동시에 다수의 정보시스템 및 데이터를 손상시켜 업무 방해를 일으킬 수 있을 뿐만 아니라 막대한 금전적 피해를 유발할 수 있다는 점에서 그 심각성을

엿볼 수 있다. 국내에는 1998년 <뇌바이러스>가 최초로 발견된 이후 매년 신종 바이러스가 출현하고 있는 추세이다. [30]

그런데 인터넷 등을 통해 파괴력이 강한 악성 바이러스의 제조방법이 수시로 공개되고 있어서 PC뿐 아니라 서버를 파괴할 수 있는 변형 바이러스의 제작까지도 가능하다는 점이 문제이다.

특히 최근에는 컴퓨터 바이러스 감염에 의한 시스템, 데이터, 응용 프로그램 사용 불능으로 기업의 생산성 저하, 개인 업무 손실, 시스템 동작 불능, 사용자의 기밀 노출 등으로 그 피해유형이 다양화되고 있는 실정이다. 아울러 컴퓨터 바이러스 감염 경로도 S/W 불법 복제, 컴퓨터의 공동사용, 네트워크를 통한 파일 공유, 컴퓨터 통신 및 인터넷을 통한 전자우편과 파일 전송 그리고 감염된 CD-ROM 등으로 다양화되고 있다는 특성을 나타내고 있다. [3]

바. 지적 재산권 침해

인터넷과 관련한 저작권 침해 유형은 크게 디지털 송신과 관련한 침해, 소프트웨어의 복제와 전송 문제, 데이터 자체에 대한 침해 등으로 나누어진다. 인터넷상에서는 대량의 정보를 신속하게 처리, 전송할 수 있으며 저작물의 이용자와 이용 양태에 대한 감시가 매우 어렵고 저작물의 이용에 따른 적절한 보상이 사실상 불가능하다는 점에 문제가 있다. 따라서 PC통신이나 인터넷상에서 타인의 저작물을 업로드하거나 다운로드하는 경우 지속적으로 저작권 침해의 논란이 일어나게 될 것으로 예상되고 있다.

현재 주로 논란의 대상이 되고 있는 것은 통신사업자의 저작권 침해 여부, 최초 판매 이론 적용여부, 정당한 사용 · 적용 여부, 전송권 및 램에의 일시 저장에 관한 규정의 신설 여부, 타인 문서의 도용이 아닌 단순 링크의 경우, MP3의 유포 경우 등 다양하다. [25]

또한 정보의 검색 · 변경, 다른 정보나 매체와 연결하여 이용하기가 쉬어져서 저작자의 의사에 상관없이 저작물이 변경될 수 있고, 권리자가 복수인 경우에도 권리자간의 보수 분배가 곤란하며, 권리자가 복잡하게 얽혀있기 때문에 권리자나 계약자의 특정 · 계약 · 대가의 지급이 어렵다는 점에서 디지털 관련 편집저작물에 대한 저작권의 문제는 현재 다양한 논란을 불러일으키고 있는 실정이다.

이 밖에도 여전히 소프트웨어 불법복제 행위는 줄어들지 않고 있는 추세이며, 소프트웨어 불법복제에 대한 사회적 풍토와 지적재산권 침해 정도는 매우 심각한 형편이다. [26]

4. 정보통신 윤리

가. 정보통신 윤리의 개념

정보사회가 가지고 있는 역기능들에 대하여 우리가 적극적으로 대처할 수 있는 방법 중 하나가 바로 정보통신에 관련된 윤리의식 함양이다. 정보화 사회가 정신적, 물질적인 풍요로움을 제공해 주지만 그 속에는 수많은 부작용들이나 역기능들을 포함하고 있어서 사람들이 언제라도 역기능의 희생자가 될 수 있는 소지가 있다. 이처럼 정보사회의 역기능 속에서 사람들이 자신을 보호하고 지키기 위해 필요한 것이 정보통신 윤리라고 하겠다. 정보통신 윤리의 개념을 중학교 컴퓨터 교과서에서는 "정보사회에서 나타나는 윤리적 문제점들을 해결하기 위한 규범 체계로서, 단순하게 정보통신기술을 다루는 것뿐만 아니라 정보사회를 살면서 옳고 그름, 좋고 나쁨, 바람직하거나 바람직하지 못한, 윤리적이거나 비윤리적인 것들을 올바로 판단하고 행동하는데 필요한 규범적인 기준 체계"로 정의하고 있다. [7] 이러한 정보통신 윤리를 통하여 청소년들에게 정보화 사회에서의 올바른 가치관과 윤리관을 심어 준다면 정보화 사회의 역기능으로부터 청소년들을 보호할 수 있을 것이고, 또한 역기능을 제거해 나갈 수 있을 것이다.

나. 정보통신 윤리의 성격

정보화 사회라고 해서 기존의 윤리적인 가치나 기준이 달라지거나 없어지는 것이 아니다. 정보화 사회에서도 기존의 전통적인 윤리 규범이 필요하고, 기존의 윤리 규범으로도 정보사회에서의 윤리적인 문제점들을 어느 정도 해결할 수 있다고 본다. 특히 전통적인 윤리 규범에서 강조하는 인간의 존엄성 존중, 창조성, 윤리의식, 책임성, 자율성, 다양성 등은 정보통신 윤리에서도 강조되어야 하는 부분이다. 그러나 정보화 사회가 발전 할수록 기존의 윤리관으로 해결할 수 없는 새롭게 등장하는 문제점들에 대하여 적극적으로 대처하기 위해서는 다음과 같은 성격도 포함이 되어야 한다. [29]

첫째, 정보통신 윤리는 처방 윤리이다.

정보통신 윤리는 정보사회에서 우리가 해야 할 것과 해서는 안 되는 것을 분명하게 규정해 주어야 한다.

둘째, 정보통신 윤리는 예방 윤리이다.

정보통신 윤리는 향후 정보통신기술의 발전이 수반하게 될 제반 윤리적 문제들

에 대하여 우리가 사전에 예방할 수 있도록 도와주어야 한다.

셋째, 정보통신 윤리는 변형 윤리이다.

정보통신 윤리는 특히 사이버 공간의 무질서에 대한 하나의 반응으로 출현한 것이기에, 정보통신 윤리는 인간의 경험이나 제도 · 정책의 변형 필요성을 강조해야 한다.

넷째, 정보통신 윤리는 세계 윤리이다.

정보통신 윤리는 국지적 윤리가 아닌 세계 보편 윤리가 되어야만 한다.

다. 정보통신 윤리의 기본 원칙

추상적이고 복잡한 사이버 공간에서 우리가 규범적 판단을 내리기 위해서는 도덕적 척도나 기본 원칙이 필요하다. 정보사회에서 인간완성에 기여할 수 있는 네 가지 도덕적 원칙은 존중(respect), 책임(responsibility), 정의(justice), 해악금지(non-maleficence)이다. [29]

(1) 존중(respect)

사이버 공간은 익명적 의사소통 및 타자의 상실에 따라 상대방에 대한 존중심이 쉽게 약해질 수 있으므로 비록 눈에 보이지는 않더라도 상대방의 실체나 견해를 적극적으로 존중하려는 자세가 더욱 필요한 공간이다.

정보통신 윤리의 원칙으로서 존중은 먼저 자신에 대한 존중을 의미하는 것이고, 자신에 대한 존중은 우리 자신의 생명과 몸을 본래적 가치를 지닌 것으로 대우할 것을 요구하는 것이다. 따라서 사이버 공간에 탐닉하여 자신의 몸을 돌보지 않는 것은 바로 육체와 정신의 합체로서 자기 자신에 대한 존중을 위배하는 것이라고 할 수 있다.

또한 존중은 타인에 대한 존중을 의미하며, 특히 타인의 지적 재산권, 프라이버시, 다양성 등을 인정하고 존중하는 것을 의미하고, 모든 다른 사람들은 우리 자신과 똑같은 존엄성과 권리를 가진 사람으로 대우할 것을 요구하는 것이다.

(2) 책임(responsibility)

책임은 서로를 보살피고 배려해야 할 우리의 적극적인 책무를 강조하는 것이다. 사이버 공간에서는 통일적 정체감과 역할의 상실에 따른 책임 회피가 쉽게 일어날 수 있으므로, 현실 세계보다도 더 높은 수준의 책임 의식이 요구된다.

그런데 정보통신 윤리의 기본 원칙으로서의 도덕적 책임은 예상적 책임과 소급

적 책임으로 구별할 수 있다. 예상적 책임이란 내가 어떤 사건 전에 주의를 기울이거나 관심을 가져야 할 문제들에 대한 것으로 사이버 공간에서는 누구나 예외 없이 예상적 책임을 지니고 있다고 할 수 있다. 한편, 소급적 책임이란 어떤 사건 후에 한 행위자로서 나에게 원인으로 돌려질 수 있는 사건이나 결과들에 대한 책임을 의미한다.

(3) 정의(justice)

정의란 모든 인간이 자율적 의지로서 공정하다고 인정할 수 있는 기준이어야 한다. 이를 사이버 공간에 적용하면 모든 인간은 개인의 기본적 자유를 최대한으로 펼칠 동등한 권리를 갖고 있고, 또한 공평하고 동등한 기회와 자유로운 분위기가 보장되지만 능력차이로 인한 결과에 대해서는 차등의 원리에 따라 그에 적합한 보상을 해야 한다는 것으로 해석될 수 있다.

(4) 해악금지(non-maleficence)

해악금지란 남에게 피해를 주지 않으며, 타인의 복지에 대해 배려하는 것을 뜻한다. '남에게 해로움을 주지 말라'는 소극적 의미에서의 해악금지는 흔히 '최소한의 도덕'으로 통하고 있다. 적극적 개념으로서의 해악금지란 우리가 다른 사람의 복지를 증진시키는 방식으로 행동해야 하는 것을 뜻한다.

5. 정보통신 윤리교육

정보화 사회의 역기능에 대한 대처 방법은 다양할 수 있다. 역기능 방지를 위한 법안을 입법하거나 기술적인 대응으로 소프트웨어와 하드웨어의 개발을 통한 대응들이 있을 수 있다. 그러나 빠르게 발전하는 정보통신 기술에 법적인 대응이나 기술적인 대응은 한계가 있다. 그리하여 보다 중요한 대응책으로 부각되는 것이 교육적인 대응이다. 즉 학생들에게 정보사회에 가장 기본이 되는 가치관을 교육함으로써 보다 근본적으로 정보화의 역기능 피해를 줄이는 방안이 대두되고 있는 것이다.

가. 정보통신 윤리교육의 개념

정보통신 윤리교육은 정보화 역기능에 따른 피해를 줄이기 위한 교육적 방안의 하나로 정보화 사회를 살아가는 사회 구성원으로서 갖추어야 할 올바른 가치관과 행동양식을 심어주는 것을 교육의 목적으로 한다. 이를 위해서 학생들이 사이버 세계의 역기능에 능동적으로 대처하고, 기능을 활용하여 정보화 소양을 갖춘 자율적,

창의적, 도덕적인 인간으로 성장 할 수 있도록 교육하고, 정보사회에서 요구되는 인성 함양을 목적으로 하는 교육이다.

정보사회에서 인간답게 올바르게 살아가는 것을 가르치는 교육을 정보통신 윤리 교육이라고 본다면 과거의 윤리 교육과 큰 차이는 없다. 정보통신기술의 발달에 따라서 가치 기준의 적용 방식과 수단만이 변화할 따름이지 윤리적 규범이나 기준 자체가 변화하는 것은 아니라는 것이다. 따라서 전통적 윤리 체계에 대한 재해석이 요구될 뿐 전혀 새로운 형태의 윤리가 필요한 것은 아니다. 이는 정보통신기술의 발전으로 인해 새롭게 나타나고 있는 여러 가지의 역기능 현상에 대해서 인간이 지녀야 할 기본적인 도리 및 행동 양식을 가르치는 것으로 교육의 범위가 확장되는 것이다.

나. 정보통신 윤리교육의 필요성

정보화의 역기능에 대한 대응의 노력으로 역기능 방지를 위한 법안을 입법하거나 혹은 프로그램 개발을 통한 기술적인 대응들이 있었다. 그러나 최근 들어 법적인 대응이나 기술적인 대응이 가지고 있는 한계에 부딪치면서 보다 중요하게 대응책으로 부각되고 있는 것이 교육적인 대응이다. 즉 학생들에게 정보사회에 가장 기본이 되는 가치관을 교육함으로써 보다 근본적으로 정보화의 역기능 피해를 줄이고자하는 방안이 대두되고 있다. 정보통신 윤리교육은 정보화 역기능에 따른 피해를 줄이기 위한 교육적 방안의 하나로 정보사회를 살아가는 사회 구성원으로서 갖추어야 할 올바른 가치관과 행동양식을 심어주는 것을 교육의 목적으로 한다.

정보통신 윤리교육의 필요성은 다음과 같다.

① 정보화의 역기능으로 나타나는 불건전 정보 유통 및 컴퓨터 관련 범죄 예방
② 정보통신기기를 올바르게 사용할 줄 아는 능력과 태도 함양
③ 인터넷이 만들어 낸 사이버 공간을 유익하고, 안전하며, 건전한 공간으로 만듦

다. 정보통신 윤리교육의 원칙 [24]

(1) 기본 교육

정보통신 윤리교육은 정보 통신 기술을 사용하는데 필요한 교육이라기보다 정보사회를 살아가는데 필요한 인성함양 및 가치관 교육이기 때문에 학교에서 진행되고 있는 모든 교육 활동에서 함께 이루어져야만 하는 생활 교육이다.

(2) 균형 교육

정보통신 윤리교육은 균형성의 원칙에 입각하여 실행되어야 한다. 이것은 두 가지 의미를 지니고 있다. 첫 번째 의미는 정보통신 윤리 교육이 정보통신 윤리에 대하여 아는 것, 믿는 것, 행동하는 것의 조화를 추구하여야 한다는 뜻이고, 두 번째 의미는 정보통신 윤리 교육이 정보화의 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 균형 있게 다루어야 한다는 뜻이다.

(3) 공동체 교육

정보사회의 도래에 따라 물리적으로는 분리되어 있으나 공통의 신념과 활동을 같이 하는 사람들의 다양한 집합체 형성이 가능해진 반면, 전통적 인간관계가 해체되고 개별적이고 고립적인 인간관계가 생길 수 있는 소지가 커지고 있다. 그러므로 정보통신 윤리교육은 전통적인 공동체와 가상 공동체의 일원으로서 올바르게 존재하는 방법을 동시에 가르쳐주는 교육이 되어야 한다.

(4) 다문화 교육

정보통신 윤리 교육에 있어서 공동체 교육을 통한 일치와 통일성뿐만 아니라 다문화 교육을 통하여 차이와 다양성의 존중을 강조해야 한다. 국경의 장벽이 없는 가상공간에서 책임 있는 네티즌으로 생활하도록 하기 위해서는 사고와 행동의 다양성을 수용할 수 있는 열린 마음을 지니고 있어야 하므로 정보통신 윤리교육은 다문화 교육의 형태를 가져야 한다.

(5) 정체성 교육

정보통신 기술이 만들어 낸 가상현실로 말미암아 현실 세계와 가상 세계를 오가는 이중적인 생활을 하게 되었다. 특히 가상 세계에서는 현실 세계와는 다른 사이버 자아의 형성이 가능하기에 자신의 정체성을 지켜나가는 것이 더욱 어려워지고 있다. 현실 공간의 정체성이 단일한 모습을 지향하는 통합적 정체성이라면, 가상공간의 정체성은 복합성과 다양성을 특징으로 하는 복합 정체성이다. 정체성을 형성해야 할 중요한 시기에 놓여 있는 학생들에게 있어서 가상공간은 자신의 정체성을 발견하기 위한 다양한 실험을 해보는 무대가 될 수도 있으나 다른 한 편으로는 가상공간과 현실 공간을 오가는 가운데 심각한 심리적 혼란과 일탈 행동이 유발될 수도 있다. 따라서 정보통신 윤리교육은 자아와 인성의 고결함을 유지해 나가도록 도와주는 정체성 교육이 되어야 한다.

(6) 기술에 바탕을 둔 교육

우리가 가르치고 있는 그리고 앞으로 가르치게 될 학생들은 하이퍼미디어 세대로 문자 세대와는 다른 가치관과 사고방식을 지니고 있다. 따라서 전통적인 교수 · 학습 방법의 타당성에 대하여 깊이 생각해 보아야 한다. 일반적으로 학습자들은 귀로만 들은 정보의 20%, 눈으로 본 정보의 30%, 눈으로 보고 귀로들은 정보의 50%, 말한 정보의 80%, 말하고 직접 체험해 본 정보의 90%를 기억한다고 한다. 이것은 멀티미디어를 이용한 교수 기법이 학습 과정과 기억 측면에서 상당한 효과가 있음을 보여주는 것이다. 따라서 정보통신 윤리교육에서도 정보사회의 윤리적 문제에 대한 학생들의 이해를 돕기 위해 다양한 기술들을 적극적으로 활용해야 한다.

라. 정보통신 윤리교육의 현황

(1) 학생

정보통신 윤리위원회에서는 정보통신 윤리 교육교재 및 프로그램 개발에 관한 연구를 통해 중등학생용 정보통신 윤리교육 교재를 개발하였다. 이후 청소년들의 컴퓨터 이용 형태 및 정보통신 윤리 의식 등을 조사하고 정보통신 윤리 환경 실태 조사를 통해 정보통신 윤리 확립의 방향성을 진단하고 2001년 10월에 청소년 교육 교재인 「우리들이 만드는 건강한 인터넷」을 발간하였다. 청소년들에게 유익한 사이트를 추천하고 정보통신 윤리 영상을 개발하여 청소년 정보통신 윤리 교육에 활용하고 청소년 자원봉사 프로그램을 통해 건전한 인터넷 사용을 할 수 있도록 하고 있다. [37]

민간단체 중에서는 학부모 정보 감시단과 [39] 청소년 정보 감시단 등의 단체들이 학생들에게 유익하고 건전한 사이트를 발굴 · 보급하며 유해정보 차단 프로그램을 무료로 보급하고 있다. 청소년들을 보호하기 위한 각종 캠페인 활동을 벌이는 한편 청소년 페이지와 컴퓨터 사용 일지쓰기 캠페인, 청소년 자원봉사제도를 통해 좋은 사이트 추천, 안전 강의실 교육 참여, 인터넷 활용기 제출, 기타 활동 참여 등의 자원 봉사 활동 등을 통해 학생들이 일상생활 속에서 바른 정보문화 정착을 하도록 돕고 있다.

(2) 학부모

정보통신 윤리위원회에서는 정보통신 윤리 의식의 확립 및 건전한 정보 이용 문

화를 확산시키기 위하여 각 기관의 협조를 얻어 학부모를 대상으로 하는 정보통신 윤리 교육에 힘쓰고 있다. 학부모를 대상으로 하는 교재 개발은 1998년 정보통신 윤리 : 학부모용교재와 1999년 부모가 알아야 할 컴퓨터 · PC통신 · 인터넷 교재 이후 꾸준히 개발되어 왔다. 또한 정보통신 윤리위원회 홈페이지에 부모페이지를 만들어 인터넷이 무엇이고 음란물로 인한 부작용, 자녀의 올바른 컴퓨터 교육을 위해 부모가 해야 할 일, 자녀에게 말해주어야 할 인터넷 수칙 10가지, 통신 중독증 자가진단, 자녀들의 네티켓(인터넷 예절) 형성을 위한 가이드라인, 자녀들의 안전한 인터넷 사용 안내, 차단 프로그램 제작업체 안내와 유해정보의 종류 · 내용등급 · 서비스 안내 등의 부모가이드 라인을 만들어 자녀의 올바른 인터넷 사용을 도울 수 있도록 하였다. 교재 개발과 함께 학부모 교육을 신청 받아 실시하고 있고 가정에서 쉽게 유해사이트를 차단할 수 있는 유해사이트 차단 프로그램을 만들어 무료로 배포하고 있다.

민간단체로는 학부모 정보감시단과 참교육을 위한 전국학부모회 [38] 등에서 인터넷 역기능으로부터 청소년들을 보호하기 위해 청소년 및 학부모 대상 교육에 힘쓰고 있다. 또한 학부모 대상 교육을 위한 관련 교재의 개발과 학부모 상담 교육을 실시하고 있다. 이들 단체는 인터넷 모니터링 활동을 통해 학부모들에게 유용하고 건전한 좋은 사이트를 발굴하여 보급하고 있으며 해외 단체와의 연계를 통해 해외 단체와 공동 세미나를 개최하는 등 다양한 활동을 전개해 나가고 있다.

(3) 제 7차 교육과정의 정보통신 윤리교육 현황

다음의 <표 2-1>은 현재 2002년부터 연차적으로 적용되고 있는 제 7차 교육과정의 일반계 고등학교 컴퓨터 교과과정인 '정보사회와 컴퓨터' 교과내용의 커리큘럼이다.

Ⅰ단원 "정보 생활과 컴퓨터"영역의 세부항목 "정보사회에서 앞서가기"영역의 내용을 보면 정보통신 윤리에 대한 내용이 1장 분량으로 실려 있다. 정보통신 윤리에 대한 교육을 하기에는 너무 비중이 적고 부실함을 알 수 있다. [1]

비단 이 교과서뿐만 아니라 다른 7차 컴퓨터 교과서를 봐도 정보통신 윤리교육이 차지하는 비율은 평균 3.97%를 차지할 뿐이다.

	영	역
교과 내용	Ⅰ. 정보 생활과 컴퓨터	정보사회에서 앞서가기
		내 친구 컴퓨터와 친해지기
		모든 데이터를 표현할 줄 아는 컴퓨터
	Ⅱ. 컴퓨터의 세계	운영체제의 역할
		운영체제 다루기
	Ⅲ. 문서의 세계	문서 작성의 기초
		서식이 있는 문서 만들기
		통계자료 작성하기
		탐구활동 보고서 꾸미기
	Ⅳ. 스프레드시트와의 만남	스프레드시트와 친해지기
		편리한 계산 기능 활용하기
		데이터관리와 분석자료 만들기
	Ⅴ. 가상 세계로의 여행	컴퓨터 통신망 살펴보기
		인터넷 여행 시작하기
		진로 정보 검색과 보고서 만들기
		진로 정보 보고서 함께 보기
		사이버 우리 반 만들기
	Ⅵ. 멀티미디어 세상	멀티미디어 세상으로의 여행
		소리 자료 만들기
		이미지 자료 만들기
		학급소개 동영상 만들기
		애니메이션의 제작과 응용
		학급 소개 CD 타이틀 만들기

<표 2-1> 7차 일반계 고등학교 "정보사회와 컴퓨터" 교과내용

제 3 장 연구방법 및 개요

1. 조사대상

청소년 기본법 제1장 제3조를 보면 "청소년이라 함은 9세 이상 24세 이하의 자를 말한다."라고 명시되어 있다.

이 법에 따라 연령을 정해 10대부터 20대 초반 대학생까지 총 400명의 청소년을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 그 중 불성실한 응답자 6명을 제외한 394명으로 다음의 결과를 분석하였다. 필요에 따라 초등학생, 중·고등학생, 20대 초반(대학생)으로 연령을 나누어 설문결과를 비교하고자 한다.

경기도 부천에 소재하고 있는 K초등학교, S초등학교, K중학교, S고등학교, B대학교 학생들을 조사하였다.

최대한 여러 학교 학생들을 대상으로 조사하고 싶었으나 개인이 하기엔 한계가 있었으며, 부천에 있는 학교만 조사하였기에 지역적 특수성이 존재 할 수 있어 일반화에는 조금 무리가 있다.

변인	구 분	인원(명)	백분율(%)
연령별	초등학생	108명	27%
	중 · 고등학생	148명	38%
	대학생(20대 초반)	138명	35%
	총 계	394명	100%

<표 3-1> 조사 대상자의 변인별 분포

2. 조사도구

본 조사의 목표를 달성하기 위하여 채택한 조사의 형태는 설문지법을 사용하였으며, 설문지 구성은 조사목적에 따라 관련 문헌과 선행연구를 참고하여 작성하였다.

본 연구의 설문지에 포함된 내용은 인구통계학적 변수, 컴퓨터 활용변수, 인터넷 활용변수 및 게시판과 대화방의 사용실태, 정보통신 윤리교육의 현황을 분석할 수 있도록 구성되어 있다.

① 인구통계학적 항목

인구통계학적 변인에는 사용자들의 성별과 나이, 학교(초, 중등, 대학)를 포함시켰

으며, 이에 관한 질문은 3문항으로 구성하였다.

② 컴퓨터 활용 항목

사용자들의 컴퓨터 활용정도는 컴퓨터 보유 유무, 설치장소, 사용경력 및 하루 평균 이용시간, 주된 이용용도에 관한 질문으로 5문항으로 구성하였다.

③ 인터넷 활용도 및 항목별 사용실태 항목

사용자들의 인터넷 활용정도 및 용도는 일주일 중 평균 사용 일수, 사용 장소와 용도, 문제점과 인터넷의 유용성에 관한 질문으로 5문항으로 구성하였다. 인터넷 사용 항목별 사용실태로는 게시판과 대화방에 관련된 질문으로 구성하였다. 게시판에 관련된 질문으로는 게시판 사용시 언어폭력, 폭로성, 비방성 등의 글로 유쾌하지 않은 글을 읽은 경험이나 쓴 경험의 유무와 각각의 이유를 조사하는 문항으로 7문항으로 구성하였으며 사실여부가 확인되지 않은 상태에서 게시판의 글을 타 게시판에 복사한 경험이 있는지 여부에 관한 3문항으로 구성하였다. 대화방에 관련된 질문으로는 익명이기에 평상시의 대화와 어떻게 다른지, 그리고 상대방의 무례함에 대처하는 방법에 관한 질문으로 4문항으로 구성하였다.

④ 정보통신 윤리교육

인터넷 사용자들에게 정보통신 윤리 교육을 받은 적이 있는지 여부와 교육의 체감정도, 앞으로의 방향성에 관한 질문으로 5문항으로 구성하였다.

제 4 장 평가 및 해석

1. 컴퓨터 이용에 관한 실태

응답자들의 컴퓨터 보유여부에 대한 질문에서 전체의 98%가 가정에서 컴퓨터를 보유하고 있는 것으로 나타났으며 이들의 컴퓨터 사용 경력은 초등학생을 제외한 중 · 고등학생과 20대 초반은 80% ~ 90% 이상이 3년 이상이라고 대답하여 이미 컴퓨터의 사용은 가정 필수품으로 보편화되었음을 알 수 있다.

	초등학생	중 · 고등학생	20대 초반	평 균
아니오	3%	1%	1%	1.7%
예	97%	99%	99%	98.3%

<표 4-1> 컴퓨터 보유 여부

하루 컴퓨터 이용시간에 대해서는 20대 초반의 대학생이 2시간 이상이 52%로 가장 많았고, 다음은 중 · 고등학생 37%, 초등학생 32% 순으로 컴퓨터를 사용하는 시간이 많았다.

	초등학생	중 · 고등학생	20대 초반	평 균
5시간 이상	4%	7%	14%	8.3%
4시간 ~ 5시간	6%	3%	4%	4.3%
3시간 ~ 4시간	6%	9%	7%	7.3%
2시간 ~ 3시간	16%	18%	27%	20.3%
2시간 미만	68%	63%	48%	59.6%

<표 4-2> 컴퓨터 사용 시간

컴퓨터를 이용하는 주된 용도를 묻는 설문에는 초등학생의 경우 게임(오락)이 45%, 인터넷이 27%로 높은 비중을 차지했으며 그 외 응답자들은 40% 이상이 인터넷이라고 대답하였다.

	초등학생	중 · 고등학생	20대 초반	평 균
기타	2%	2%	1%	1.7%
게임(오락)	45%	20%	10%	25.0%
인터넷	27%	42%	49%	39.3%
음악듣기	18%	24%	15%	19.0%
학습 및 과제	8%	12%	25%	15.0%

<표 4-3> 컴퓨터 이용용도

2. 인터넷 이용에 관한 실태

우리의 삶 속에 인터넷이 깊숙이 자리 잡고 있는 것은 이번 설문 결과로도 알 수 있다. 앞의 <표 4-3>과 같이 컴퓨터를 이용하는 주된 용도를 묻는 설문에 40%가 인터넷이라고 대답하였고, 아래 <표 4-4>와 같이 일주일 중에 초등학생을 제외하고 60% 이상이 일주일에 5일 이상 인터넷을 사용한다고 응답하였다.

	초등학생	중 · 고등학생	20대 초반	평 균
1 ~ 2일	29%	14%	5%	16.0%
3 ~ 4일	26%	20%	20%	22.0%
5 ~ 6일	24%	30%	29%	27.7%
매일	21%	36%	46%	34.3%

<표 4-4> 일주일 중 평균 인터넷 이용일 수

인터넷을 이용하는 장소에 대한 대답은 초등학생과 중 · 고등학생의 경우 90% 이상이 집에서 이용하는 것으로 나타났으며, 20대 초반도 82%가 집에서 이용하는 것으로 보아 거의 대부분의 청소년들이 인터넷을 집에서 이용한다는 것을 알 수 있다.

	초등학생	중 · 고등학생	20대 초반	평 균
기타	2%	0%	1%	1.0%
PC방	3%	5%	1%	3.0%
학교	1%	1%	16%	6.0%
집	94%	94%	82%	90.0%

<표 4-5> 인터넷 이용 장소

인터넷을 이용하는 주된 목적은 초등학생의 경우 E-mail과 네트워크 게임이 28%와 24%로 가장 높았고, 중 · 고등학생과 20대 초반의 경우 게시판 사용과 정보검색이 가장 높았다.

	초등학생	중 · 고등학생	20대 초반	평 균
기타	12%	16%	4%	10.7%
네트워크 게임	24%	13%	6%	14.3%
게시판 사용	15%	27%	34%	25.3%
E-mail	28%	18%	25%	23.7%
정보검색	21%	26%	31%	26.0%

<표 4-6> 인터넷 이용 목적

인터넷을 사용할 때 무엇이 가장 심각한 문제가 된다고 생각하는가의 질문에는 초등학생은 도덕성 상실이 가장 높았고 중 · 고등학생과 20대 초반은 음란물 접촉이 가장 높은 비중을 차지하였다.

	초등학생	중 · 고등학생	20대 초반	평 균
기타	31%	12%	9%	17.4%
음란물 접촉	21%	37%	35%	31.0%
지적소유권 침해	7%	4%	7%	6.0%
사생활 침해	7%	27%	17%	17.0%
도덕성 상실	34%	20%	32%	28.7%

<표 4-7> 인터넷 사용시 가장 심각한 문제

3. 익명제 게시판과 채팅 이용에 관한 실태

요즈음 자신의 홈페이지 소유자가 늘어나며 온라인상의 커뮤니티가 활성화되고 공공기관의 게시판에도 자유롭게 꼬리말을 달 수 있게 되어 게시판의 기능이 점점 확대되고 있다. 하지만 게시판의 부작용도 역시 계속 드러나고 있다.

또한, 채팅은 현실과 달리 상대방이 보이지 않는 상태에서 다른 비언어적 의사소통의 수단이 차단된 채 단지 문자로서만 모든 감정과 의사를 전달한다. 그리고 이야기하는 도중에 상대방의 의사와 상관없이 갑자기 사라질 수 있다. 이는 현실에서는 좀처럼 일어나기 힘들지만 사이버 공간에서는 쉽게 일어나는 일이다.

익명성이 게시판과 채팅 사용에 어떠한 영향을 끼치는지 알아보았다.

먼저 게시판 사용시 언어폭력, 폭로성, 비방성 등의 글을 읽은 경험이 있느냐는 질문에 초등학생을 제외하고 90% 이상이 '있다'라고 대답하였다. 초등학생은 인터넷을 이용하는 목적 중 '게시판 사용'이라 답한 응답자가 15%에 그쳤기 때문으로 볼 수 있다. 인터넷 이용 목적 중 '게시판 사용'이 가장 많은 비중을 차지했던 중 · 고등학생과 20대 초반은 99%가 '있다', 60% 이상이 '많다'라고 대답하였다. 이는 게시판에 언어폭력, 폭로성, 비방성 글의 게시 정도가 매우 심각함을 알 수 있다.

	초등학생	중 · 고등학생	20대 초반	평 균
없다	35%	1%	1%	12.3%
조금있다	50%	32%	33%	38.3%
많다	6%	38%	43%	29.0%
매우 많다	9%	29%	23%	20.3%

<표 4-8> 게시판 이용시 언어폭력, 폭로성, 비방성의 글을 읽은 경험 정도

이러한 언어폭력, 폭로성, 비방성의 글을 읽은 게시판이 익명제 게시판인지 실명제 게시판인지 묻는 질문에는 전체 연령층의 응답자의 50% 이상이 익명제 게시판이라고 답하였고, 실명제 게시판에서 그러한 글을 읽었다는 응답자는 초등학생을 제외하고 10% 미만에 그쳤다. 이는 인터넷 게시판의 익명제도가 사용자들이 언어폭력, 폭로성, 비방성의 글을 올리는 것과 관련이 있음을 알 수 있다.

	초등학생	중 · 고등학생	20대 초반	평 균
실명제	16%	3%	7%	8.7%
익명제·실명제 둘 다	26%	35%	32%	31.0%
익명제	58%	62%	61%	60.3%

<표 4-9> 게시판의 익명, 실명제에 따른 언어폭력, 폭로성, 비방성 등의 글 유무

이러한 언어폭력, 폭로성, 비방성 글들을 올린 경험이 있는지 여부를 물어보았다. 이 질문에서는 초등학생은 37%가, 중 · 고등학생은 47%가 '있다'라고 대답해 20대 초반의 23%보다 상대적으로 많은 것으로 나타났다. 중 · 고등학생의 경우 '매우 많다'라고 답변한 응답자도 5%나 되었다. 이 결과로 보아 청소년들의 게시판 사용 실태가 심각하다는 것을 알 수 있다.

	초등학생	중 · 고등학생	20대 초반	평 균
없다	63%	53%	77%	64.3%
조금 있다	34%	38%	20%	30.7%
많다	2%	4%	2%	2.7%
매우 많다	1%	5%	1%	2.3%

<표 4-10> 언어폭력, 폭로성, 비방성 글의 게재 경험 유무

언어폭력, 폭로성, 비방성 글을 게재하는 주된 동기를 묻는 질문에는 초등학생과 20대 초반의 응답자들은 '스트레스 해소 차원'이 가장 많았고 그 다음 '보복성을 가지고', '그냥 재미로' 순으로 응답하였다. 반면 중 · 고등학생은 '보복성을 가지고' 언어폭력, 폭로성, 비방성 글을 올리는 경우가 61%로 압도적으로 많은 비중을 차지했다.

	초등학생	중 · 고등학생	20대 초반	평 균
영웅 심리	11%	5%	13%	9.7%
그냥 재미로	23%	12%	21%	18.7%
보복성	29%	61%	22%	37.3%
스트레스 해소	32%	14%	28%	24.7%
익명이므로	5%	8%	16%	9.7%

<표 4-11> 언어폭력, 폭로성, 비방성 글의 게재 이유

많은 청소년들이 게시판에 있는 글을 타인에게 알리기 위해 다른 게시판에 복사한다. 하지만 복사하기 전 그 글의 출처와 사실 여부를 확인하는지에 관한 질문에는 게시물의 복사 경험이 많았던 중 · 고등학생과 20대 초반의 각각 11%와 10% 정도만이 매번 확인한다고 답하였다. 또한 18%와 17%의 응답자는 한 번도 확인한 적이 없다고 답하였다. 초등학생은 21%만이 매번 확인한다고 응답하였다. 이는 게시판에 게시된 글이 사실이 아닐 경우에도 다른 사람들에게 전달될 수 있다는 것이 증명된다.

	초등학생	중 · 고등학생	20대 초반	평 균
한 번도 안함	25%	18%	17%	20.0%
대부분 안함	21%	35%	33%	29.7%
가끔 확인	33%	36%	40%	36.3%
매번 확인	21%	11%	10%	14.0%

<표 4-12> 게시물을 복사하기 전 사실 확인 유무

다음은 채팅 이용에 관한 실태이다. 채팅 대상의 범위에 대한 질문에는 초등학생의 경우 27%, 중 · 고등학생의 30%가 불특정 다수의 모르는 사람들과 채팅을 한다고 응답하였다.

	초등학생	중 · 고등학생	20대 초반	평 균
채팅 안함	5%	0%	2%	2.3%
불특정 다수 모르는 새로운 사람	27%	30%	12%	23.0%
특정인 다수 이미 알고있는 사람	58%	45%	59%	54.0%
특정인 5명 미만	4%	16%	15%	11.7%
특정인 1명	6%	9%	12%	9.0%

<표 4-13> 채팅 대상의 범위

그렇다면 채팅 도중 상대방이 올바른 언어를 사용하지 않을 때 응답자의 반응을 풀어본 결과 전체적으로 비슷하게 약 40% 정도는 상관없이 바른말을 계속 사용하거나 상대방에게 바른말을 권하는 것을 알 수 있다. 하지만 더 강한 표현을 사용하거나 수준에 맞게 받아치는 경우는 20대 초반이 39%, 중 · 고등학생이 38%로 나

왔다. 초등학생은 34%가 강경하게 채팅을 끊어버린다고 응답하였다.

	초등학생	중·고등학생	20대 초반	평 균
채팅 안함	4%	1%	2%	2.3%
채팅을 끊어버림	34%	22%	17%	24.3%
더 강한 표현을 사용하거나 수준에 맞게 같이 받아침	24%	38%	39%	33.6%
바른말 권함	24%	22%	18%	21.3%
상관없이 계속 바른말 사용	14%	17%	24%	18.3%

<표 4-14> 채팅도중 상대방의 언어사용이 바르지 못할 때 반응

마지막으로 채팅시 현실의 나와 사이버 공간 속의 나와 어떻게 다르냐는 질문에 중·고등학생의 경우 조금 무례하거나 상당히 대담하고 과격하다는 응답자가 51%인 반면 초등학생과 20대 초반은 60% 이상이 현실과 별 차이가 없거나 좀 더 예의를 갖춘다고 답하였다. 그리고 초등학생의 21%, 중·고등학생의 19%가 현실보다 상당히 대담하고 과격하다고 답변하여 현실과 사이버공간의 표현이 다름을 알 수 있다.

	초등학생	중·고등학생	20대 초반	평 균
채팅 안함	10%	1%	3%	4.7%
좀더 예의	30%	11%	11%	17.3%
별 차이 없다	30%	37%	51%	39.3%
조금 무례	9%	32%	21%	20.7%
상당히 대담 과격	21%	19%	14%	18.0%

<표 4-15> 채팅시 현실의 나와 사이버공간 속의 나와 차이점

4. 정보통신 윤리교육의 현황

그러면 지금 현재 정보통신 윤리 교육에 대하여 응답자들은 어떻게 느끼고 있는지 알아보자. 정보통신 윤리교육을 받은 경험이 있는지 여부에 대한 질문에는 초등학생은 1%가 '수시로 받고 있다'고 응답하였고, 중·고등학생은 3%가 '수시로 받고 있다'고 하였고 28%가 '가끔 받고 있다'고 응답하였다. 이는 지금 현재 제 7차 교육과정에서 정보통신 윤리교육이 실행되고 있음에도 과반수 이상이 기억이 없거나 받지 못했다고 답변을 한 점에 주목할 필요가 있다. 그리고 20대 초반은 현재

인터넷을 사용하고 있음에도 불구하고 90%가 정보통신 윤리교육을 받지 못하여 학교 교과내의 교육 외에도 이들을 위한 교육이 시급함을 반영한다.

	초등학생	중 · 고등학생	20대 초반	평 균
뭔지 모르겠다	25%	6%	6%	12.3%
전혀 못 받았다	20%	26%	48%	31.3%
기억이 없다	14%	37%	36%	29.0%
가끔 받고 있다	40%	28%	10%	26.0%
수시로 받고 있다	1%	3%	0%	1.3%

<표 4-16> 정보통신 윤리교육을 받은 경험 유무

지금 현재 이루어지고 있는 정보통신 윤리교육의 강도에 대하여 질문한 문항에는 응답자의 과반수 이상이 정보통신 윤리교육을 강화해야 한다고 답하였다. 초등학생을 제외한 중 · 고등학생과 20대 초반의 응답자들은 50% 이상이 많이 강화해야 한다고 답하였으며 연령층이 높아질수록 많이 강화해야 한다는 의견이 많음을 알 수 있다.

	초등학생	중 · 고등학생	20대 초반	평 균
필요 없다	12%	3%	1%	5.3%
줄여야한다	6%	3%	2%	3.7%
현재 적당	23%	6%	4%	11.0%
조금 강화	33%	38%	42%	37.7%
많이 강화	26%	50%	51%	42.3%

<표 4-17> 정보통신 윤리교육 필요성 인식

정보통신 윤리교육의 효과에 대한 질문에는 응답자의 50% 이상이 좋아질 것이라고 대답했으며 학습효과는 클 것이라는 기대보다는 점진적으로 좋아질 것이라는 응답자가 많았다. 하지만 현재 학교 교과교육에서 정보통신 윤리교육을 받고 있는 중 · 고등학생 응답자 중 교육 효과가 클 것이라는 대답은 3%에 그쳤고 미미할 것이라는 대답은 30%에 달했다. 교육 효과에 부정적이거나 관심이 없다는 응답자 또한 초등학생의 24%, 중 · 고등학생의 18%를 차지한다. 이는 교육 효과를 높이기 위한 교육의 방법적 연구가 절실함을 알 수 있다.

	초등학생	중 · 고등학생	20대 초반	평 균
관심 없다	18%	8%	2%	9.3%
효과 없을 것이다	6%	10%	6%	7.3%
미미할 것이다	10%	30%	28%	22.7%
점진적으로 좋아질 것이다	42%	49%	57%	49.3%
클 것이다	24%	3%	7%	11.3%

<표 4-18> 정보통신 윤리교육의 효과에 대한 예측

만약 정보통신 윤리교육의 시급성을 느낀다면 어디에서부터 출발해야 한다고 생각하는가에 대한 답변은 인성교육과 인터넷 등 컴퓨터의 바른 사용방법 교육이 전체 응답자의 70% 이상을 차지했다. 연령층이 높아질수록 인성교육이 많은 비중을 차지하며 초등학생 중 56%, 중 · 고등학생 중 39%가 인터넷 등 컴퓨터의 바른 사용방법을 교육해야 한다고 답변하였다.

	초등학생	중·고등학생	20대 초반	평 균
기타	2%	4%	0%	2.0%
좋은 사이트 및 유익성 소개	16%	10%	5%	10.3%
가정교육을 위한 학부모 교육	12%	14%	16%	14.0%
인터넷 등 컴퓨터 바른 사용법	56%	39%	28%	41.0%
인성교육	14%	33%	51%	32.7%

<표 4-19> 정보통신 윤리교육의 출발점

마지막 질문인 교육의 방법에 대한 질문은 중 · 고등학생과 20대 초반의 경우 학교 교과내의 교육과 사용자 스스로의 자정결의가 많았다. 초등학생은 학교 교과내의 교육, 가정교육의 순으로 많이 응답하였다. 기타 의견으로는 집, 학교, 인터넷, TV 등에서 다각도로 실시해야 한다는 의견이 가장 많았다. 중 · 고등학생과 20대 초반 30% 이상의 응답자들은 사용자 스스로의 자정결의를 많이 선택하였다. 하지만 사용자 스스로의 자정 결의가 가능하려면 우선 사용자들에게 기준이 명확하게 세워져있어야 하며 무엇이 옳고 그른지 분별할 수 있어야 한다. 하지만 아직 자기 정체성이 형성되지 않은 10대들에게 스스로 깨달아 정보통신 윤리를 알아간다는 것은 무리가 있다. 무엇보다 자기 정체성이 형성되는 시기인 청소년기에 인터넷으로 인해 현실과 혼동하여 자신의 정체성에 혼란이 일어나지 않도록 교육해야 할 것이다.

	초등학생	중 · 고등학생	20대 초반	평 균
기타	4%	4%	6%	4.7%
사용자 스스로의 자정결의	18%	34%	31%	27.7%
가정교육	24%	14%	20%	19.3%
학교 교과내의 교육	35%	26%	32%	31.0%
인터넷을 통한 교육	19%	22%	11%	17.3%

<표 4-20> 정보통신 윤리교육의 방법

제 5 장 결론 및 제언

이미 인터넷은 우리의 생활의 일부분으로 크게 자리 잡고 있다. 이는 더 이상 삶의 도구가 아니라 우리 속에 문화로 위치하고 있는 것이다. 우리는 인터넷을 통하여 여러 유용한 정보들도 습득하고 삶의 편안함을 누리지만 그 뿐만 아니라 자신이 원치 않는 정보에 스스로가 노출되기도 하고 다른 사용자들에 의해 물질적, 정신적 피해 또한 입고 있다. 그 원인은 여러 가지가 있지만 그 중 대표적인 것이 인터넷의 익명성이다. 익명성의 문제점 중 본 논문에서는 우리가 흔히 이용하는 게시판과 대화방 내에서의 문제점을 살펴보았다. 현실에서처럼 나 자신을 상대방에게 노출하고 행동하는 것들과 그렇지 않은 인터넷 상에서의 행동들은 우리 사회에 좋은 영향을 끼치며 순기능을 하기도 하지만 그렇지 않은 부작용도 많다.

인터넷이 일반화 된 지금 인터넷과 컴퓨터를 가장 많이 사용하는 연령층은 20대이다. 그리고 주목해야 할 연령층은 아직 자아정체성과 가치관이 완전히 성립되지 않은 채 새로운 인터넷 문화를 통해 성장하는 중 · 고등학생과 초등학생이다. 음란물 접촉, 도덕성 상실, 사생활 침해 등의 인터넷 문제점들 속에서 이들은 인터넷을 어떻게 사용하고 있는가.

본 설문을 통해 중 · 고등학생과 20대 초반은 게시판 사용시 남을 비방하거나 비 · 속어 등의 언어를 거의 100%에 달하도록 접하고 있으며 그러한 왜곡된 언어를 게시판에 사용하는 연령층은 중 · 고등학생이 47%로 가장 많았다. 이들은 실명제인 게시판보다는 익명제인 게시판을 많이 이용했으며 보복성을 이유로 글을 올리는 경우가 많아 점점 왜곡된 언어의 사용은 증가하고 있다. 인터넷상에서 허위사실이 유포되는 과정 중 하나인 게시판의 글을 다른 게시판에 복사해서 알리는 과정에서 매번 글의 사실여부를 확인하는 사용자는 10% 내외에 그쳐 인터넷을 통해 빠르게 허위사실이 유포된다.

대화방 사용시 상대방이 올바른 언어를 사용하지 않을 때 같은 수준으로 받아치거나 더욱 강한 표현을 사용하는 사용자도 중 · 고등학생과 20대 초반에서 약 40%로 높은 비율을 차지하였다. 중 · 고등학생의 경우 51%의 응답자가 사이버공간의 자신이 현실의 자신보다 조금 무례하거나 상당히 대담하고 과격하다고 답하였다. 이는 사이버 공간이 비록 상대방을 직접 대면하지는 않지만 현실과 마찬가지로 상대방을 인정하며 존중해야 하는 도덕적 자세가 부족함을 나타낸다.

현실 공간과 다른 특성을 지닌 사이버 공간에서의 우리 생활을 위해서는 먼저 사이버 공간의 특성을 바르게 이해하고 그 가상 사회 안에 존재하는 공동체를 위

해 기본적인 예의를 지켜나가야 한다. 그것이 바로 정보통신 윤리이다.

현재 초등, 중 · 고등학교와 정보통신 윤리위원회에서 정보통신 윤리교육을 실시하고 있지만 실제로 인터넷 사용자들은 초등학생의 41%, 중 · 고등학생의 31%, 20대 초반은 10%만이 교육을 받는다고 대답했다. 이는 지금 현재 제7차 교육과정에서 정보통신 윤리교육이 실행되고 있음에도 초 · 중 · 고등학생의 과반수 이상이 기억이 없거나 받지 못했다고 답변을 하여 정보통신 윤리교육의 방법적인 연구 또한 절실함을 알 수 있다. 그리고 응답자 중 과반수 이상이 정보통신 윤리교육을 강화해야 한다고 생각하고 있어 교육이 무엇보다 필요한 시점에 있다.

교육은 그 성과가 늦게 나타나는 단점이 있고 뭔가 획기적이고 신선한 방안이 되지 않아 달가워하지 않을 방안이라고 볼 수도 있다. 그러나 교육적 측면에서 정보통신 윤리의식 함양을 위해서는 무엇보다 가정교육과 학교교육이 중요한 역할을 차지해야 한다고 본다. 대부분의 학부모들은 자신들이 컴퓨터에 대하여 잘 모른다는 이유로 컴퓨터와 관련된 교육에 소극적인 양상을 보이고 있다. 그러나 더 이상 부모들이 방관자가 되어서는 안 된다. 학교에서도 더 이상 우리 삶 속에 위치하고 있는 가상공간을 무시할 수 없다. 가상공간 역시 우리의 삶의 일부분이며 평생을 살아갈 공간이다. 학생들이 하루의 1/3 이상을 보내는 교육 현장에서 현실에서 필요한 지식들을 교육하고 가르칠 뿐만 아니라 가상공간에서 필요한 교육, 이젠 기술적인 부분뿐만 아니라 기본적인 윤리교육 또한 이루어져야 한다.

이미 청소년들에게 있어 사이버 공간은 실제 현실 세계 이상으로 가까이 자리잡았으며 인터넷만큼 흥미 있는 놀이감을 찾기는 어렵다. 더 이상 인터넷의 문제점에 이들을 방치해 두면 안 될 것이다. 사이버 공간에서든 실제 공간에서든 상대방의 인격을 존중해야 하며 예의바르게 의사소통하도록 하루빨리 가르쳐야 한다. 인터넷이라는 또 다른 세계가 우리 사회에 약이 될 것인가, 독이 될 것인가는 앞으로 자라나는 우리의 아이들을 어떻게 교육하는가에 달려있다.

컴퓨터를 다루는 기술적인 면을 가르치는 것에 치중하고 있는 현재의 컴퓨터교육 커리큘럼이 각 학년의 수준에 맞는 정보통신 윤리교육이 이루어질 수 있도록 수정되어야 한다. 그리고 교육의 방법적인 부분 또한 일방적인 암기식으로 그들에게 정보통신 윤리를 주입시키는 것이 아니라 그들 스스로 정보통신 윤리의 필요성을 느끼며 상대방을 존중할 줄 아는 진정한 사이버공간의 주체가 되도록 노력해야 할 것이다.

참 고 문 헌

[1] 강성욱 외 4명, 「정보사회와 컴퓨터」, 삼양미디어, 2002.

[2] 권시목, "대학생들의 인터넷 사용 행동특성과 사회적 활동과의 관계 분석", 강릉대학교 경영·정책과학 대학원, 2003.

[3] 권영빈, 「인터넷 세상의 문제 바로보기」, 인터비젼, 2003.

[4] 김기태, "사이버 언어폭력, 이대로 좋은가", 정보통신윤리위원회, 2000.

[5] 김동춘, 「정보불평등」, 민음사, p.45, 2002.

[6] 김현수 역, 「인터넷 중독증」, 나눔의 집, 2000.

[7] 김현철 외 5인, [정보사회와 컴퓨터」, 영진, 2001.

[8] 라도삼, 「비트의 문명 네트의 사회」, 커뮤니케이션북스, 1999.

[9] 송수금, "중등학교 정보윤리 교육 내용과 방법론에 관한 연구", 성균관대학교 교육대학원, 2002.

[10] 어기준, 「컴퓨터 음란물 어떻게 대처할 것인가」, 사이언스북스, p.89, 1997.

[11] 옥양련 · 박금식, 「오늘의 사회문제」, 유풍, p.65, 2001.

[12] 유은숙, "정보화 사회에서의 개인윤리에 관한 연구", 한국교원대 교육대학원, 2000.

[13] 이경아, "중학교 학생의 정보윤리의식에 관한 연구", 인하대학교 대학원, 2000.

[14] 이성식, "청소년들의 인터넷 음란물 접촉실태 및 영향에 관한 연구", 한국형사정책연구원, p.120-124, 2002.

[15] 이소희 외, 「인터넷 중독의 이해」, 학지사, 2003.

[16] 이영복, "정보윤리의식 실태에 관한 연구", 상지대 대학원, 1999.

[17] 이원숙, 「성폭력과 상담」, 학지사, 2003.

[18] 이 철, 「컴퓨터범죄와 소프트웨어 보호」, 서울: 박영사, 1995.

[19] 이필원, 「해킹&VR 철벽보안」, 조이앤북스, 2002.

[20] 이호영, "사이버공간을 위한 기독교선교 모색에 대한 연구", 숭실대학교 기독교학대학원, 2002.

[21] 전석호, 「정보사회론」, 서울: 나남, p.37-38, 2000.

[22] 정민승, 「사이버 공간과 평생학습」, 서울: 교육과학사, p.51, 2002.

[23] 정보통신윤리위원회, "PC통신과 인터넷상의 불건전 정보 유통 및 윤리의식 실태조사와 대응 방안에 관한 연구", 1998.

[24] 정보통신윤리위원회, "2001년 정보통신윤리위원회 시정요구 현황", 2001.

[25] 정보통신윤리위원회, "인터넷 시대와 현명한 부모 건강한 아이들", 2002a.

[26] 정보통신윤리위원회, "우리들이 만드는 건강한 인터넷", 2002b.

[27] 조선일보, "사이버 명예훼손 34명 적발", 2001.

[28] 최병목, "사이버 문화의 새로운 현상과 사회변화", 정보통신윤리위원회, 2002.

[29] 추병완, 「정보윤리 교육론」, 서울: 울력, 2001.

[30] 한국경제신문, "신종 바이러스", 2001.

[31] 한국사이버범죄단, 「2003 한국 사이버 범죄 백서」, 전자신문사, 2004.

[32] 한국정보문화센터, "정보 사회 인식 및 실태 조사", 1997.

[33] 한국청소년상담원, 「청소년의 PC중독」, 2000.

[34] 홍성태, 「사이버공간, 사이버문화」, 문화과학사, 1996.

[35] 홍성태, 「사이버 사회의 문화와 정치」, 문화과학사, 2000.

[36] 황경식, "사이버공간의 윤리적 쟁점", 정보통신윤리 학술행사, 2002.

[37] 정보통신윤리위원회 홈페이지 http://www.icec.or.kr/

[38] 참교육을 위한 전국학부모회 홈페이지 http://www.hakbumo.or.kr

[39] 학부모정보감시단 홈페이지 http://www.cyberparents.or.kr

부록 - 설문지

사이버공간 이용실태와 정보통신 윤리의식 조사

안녕하십니까?
본 설문조사는 청소년들의 인터넷 이용실태(게시판과 대화방 이용실태 중점)와 정보통신 윤리의식에 관한 연구를 위한 것입니다. 본 설문에는 특별한 정답이나 오답이 없으며 논문 작성을 위한 목적 이외에는 어떠한 용도로도 사용하지 않을 것임으로 느끼는 그대로 작성해 주시면 됩니다. 인터넷의 역기능 중 특히 익명성 때문에 생긴 문제점들과 개선방법에 대하여 알아보려 하오니 여러분의 성실한 답변을 부탁드립니다.
감사합니다.

조선대학교 교육대학원
정보 · 컴퓨터교육 전공 강 은 희

* 당신의 성별은 무엇입니까? (남, 여)
* 당신의 나이는 몇 살입니까? (만 세)
* 당신이 다니는 학교는?
  ① 초등학교 ② 중 · 고등학교 ③ 대학교

* 컴퓨터 환경에 대하여
  1. 가정에 컴퓨터를 보유하고 있습니까? (예, 아니오)
  2. 가정에 컴퓨터가 설치된 장소는 어느 곳입니까?
  ① 부모님 방 ② 학생 방 ③ 거실 ④ 주방 ⑤ 기타( )
  3. 당신의 컴퓨터 사용 경력은 어느 정도입니까?
  ① 사용하지 못함 ② 1년 미만 ③ 1년~2년 미만 ④ 2년~3년 미만
  ⑤ 3년~4년 미만 ⑥ 4년~5년 미만 ⑦ 5년~6년 미만 ⑧ 6년 이상
  4. 당신의 하루 평균 컴퓨터 이용 시간은 얼마나 됩니까?
  (집, 학교 및 그 외 장소 포함하여 응답)
  ① 1시간 미만 ② 1시간~2시간 미만 ③ 2시간~3시간 미만
  ④ 3시간~4시간 미만 ⑤ 4시간~5시간 미만 ⑥ 5시간 이상
  5. 당신이 컴퓨터를 이용하는 주된 용도는 무엇입니까?(2가지)
  ① 과제물 ② 음악듣기 ③ 인터넷 ④ 게임(오락) ⑤ 기타( )

* 인터넷 이용에 대하여

1. 인터넷을 일주일에 평균 몇 일 정도 이용합니까? (　　일)

2. 인터넷을 이용하는 장소는 주로 어느 곳입니까?

① 집　② 학교　③ PC방　④ 기타(　　)

3. 인터넷을 이용하는 주된 목적은 무엇입니까?(2가지)

① 정보검색　② E-mail　③ 게시판(홈페이지, 커뮤니티 등) 사용

④ 네트워크 게임　⑤ 채팅　⑥ 쇼핑　⑦ 기타(　　)

4. 인터넷을 사용할 때 가장 심각한 문제가 된다고 생각하는 것은 무엇입니까?

① 도덕성 상실　② 사생활 침해　③ 채팅　④ 온라인 게임

⑤ 지적소유권 침해　⑥ 음란물 접촉　⑦ 기타(　　)

5. 인터넷이 실생활에 실제로 얼마나 유용하다고 생각합니까?

① 매우 유용하다.　② 어느 정도 유용하다.　③ 장·단점이 거의 같다.

④ 단점이 더 많다.　⑤ 매우 필요 없다.(부정적 영향이 너무 크다.)

* 게시판(홈페이지, 커뮤니티 등 모든 게시판) 사용에 대하여

1. 게시판 이용시 언어폭력, 폭로성, 비방성의 글을 읽은 경험이 있습니까?

① 매우 많다.　② 많다.　③ 조금 있다.　④ 없다.

2. (1번의 경험이 있는 경우) 글을 읽은 게시판이 익명제입니까, 실명제입니까?

① 익명제 게시판　② 실명제 게시판　③ 익명제, 실명제 둘 다

3. (1번의 경험이 있는 경우) 그러한 글을 접할 때 마음은 어떠합니까?

① 감각이 없다.(상관없다)　② 조금 불쾌하다.　③ 매우 불쾌하다.

4. (3번의 불쾌한 경우) 주로 불쾌한 마음이 드는 이유는 무엇입니까?(2가지)

① 비·속어 등의 사용　② 존대어의 미사용

③ 타인을 비방하는 글　④ 게시판의 주제를 벗어난 글

⑤ 출처가 불분명한 글　⑥ 기타(　　)

5. 언어폭력, 폭로성, 비방성의 글을 올려본 경험이 있습니까?

① 매우 많다.　② 많다.　③ 보통이다.　④ 조금 있다.　⑤ 없다.

6. (5번의 경험이 있는 경우) 글을 올린 게시판이 익명제입니까, 실명제입니까?

① 익명제 게시판　② 실명제 게시판　③ 익명제, 실명제 둘 다

7. (5번의 경험이 있는 경우)위와 같은 글을 올리게 된 주된 동기는 무엇입니까?

① 익명을 사용하므로　② 스트레스 해소차원에서　③ 보복성을 가지고

④ 그냥 재미로　⑤ 영웅 심리에서

8. 게시판의 글을 타인에게 알리기 위해 다른 게시판에 복사한 경험이 있습니까?

① 매우 많다.　② 많다.　③ 보통이다.　④ 조금 있다.　⑤ 없다.

9. (8번의 경험이 있는 경우) 복사하기 전 그 글의 사실여부를 확인합니까?
① 매번 확인한다. ② 가끔 확인한다.
③ 대부분 확인하지 않는다. ④ 한번도 확인하지 않았다.
10. 언어폭력, 폭로성, 비방성의 글을 예방하는 가장 효과적인 방법은 어떤 것이라고 생각합니까?
① 실명 사용 ② 답글을 통한 자율적인 정화 ③ 네티켓 교육
④ 피해사례 교육 ⑤ 기타( )

* 채팅에 대하여
1. 컴퓨터 채팅은 익명이라 상대방이 보이지 않거나 곁에 없기에 말하기가 편합니까?
① 정말 그렇다. ② 그렇다. ③ 그저 그렇다.
④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.
2. 채팅을 하는 대상의 범위는 어떠합니까?
① 특정인 1명 ② 특정인 5명 미만
③ 특정인 다수(알고있는 사람들) ④ 불특정 다수(모르는 새로운 사람들)
3. 채팅도중 상대방의 언어사용이 바르지 못한 방향으로 표현될 때 당신의 반응은 어떠합니까?
① 상관없이 계속 바른 단어를 사용한다.
② 바른말을 사용하자고 권한다.
③ 수준에 맞게 같이 받아친다.
④ 상대방보다 더 강한 표현을 사용한다.
⑤ 채팅을 먼저 끊어버린다.
4. 채팅시 현실의 나와 사이버 공간 속의 나와 다른 점이 있다면 어떤 것입니까?
① 현실보다 과격해지고 상당히 대담해진다.
② 현실보다 조금은 격식을 안 갖추고 무례해진다.
③ 현실과 사이버 공간은 차이가 거의 없다.
④ 현실보다 조금 더 예의를 갖추고 대한다.

* 정보통신 윤리(네티켓) 교육에 대하여

1. 정보통신 윤리교육을 받은 적이 있습니까?

① 정기적 혹은 수시로 받고 있다. ② 가끔 받고 있다.

③ 교육을 받은 기억이 없다. ④ 전혀 교육을 받지 못했다.

⑤ 정보통신 윤리교육이 무엇인지 모르겠다.

2. 정보통신 윤리교육은 현재에 비해서 어느 정도 해야 한다고 생각합니까?

① 많이 강화해야 한다. ② 조금 강화해야 한다.

③ 현재 수준이 적당하다. ④ 현재보다 조금 줄여야한다.

⑤ 정보통신 윤리교육은 필요 없다.

3. 정보통신 윤리교육의 효과에 대하여 어떻게 생각하고 계십니까?

① 학습효과가 클 것이다. ② 학습효과는 점진적으로 좋아질 것이다.

③ 학습효과가 미미할 것이다. ④ 학습효과가 없을 것이다.

⑤ 관심이 없다.

4.교육의 필요성과 시급성을 느낀다면 어디에서부터 출발해야한다고 생각합니까?

① 인성교육 ② 인터넷 등 컴퓨터의 바른 사용 방법

③ 가정교육을 위한 학부모 교육 ④ 좋은 사이트 및 유익성 소개

⑤ 기타( )

5. 교육은 어떻게 해야 한다고 생각합니까?

① 인터넷을 통한 교육 ② 학교에서 교과내의 교육

③ 집에서의 가정교육 ④ 사용자들 스스로의 자정결의

⑤ 기타( )

◈◈ 오랜 시간동안 협조해 주셔서 매우 감사합니다. ◈◈