



저작자표시-변경금지 2.0 대한민국

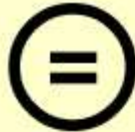
이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2007년 8월

교육학석사(정보·컴퓨터교육)학위논문

정보통신 윤리의식의 실태 분석 및 개선 방안

- 광주광역시 중학교 중심으로

조선대학교 교육대학원

정보·컴퓨터교육전공

김 민 정

정보통신 윤리의식의
실태 분석 및 개선 방안

- 광주광역시 중학교 중심으로

*An Analysis of the state of Information and
Communication Ethics awareness and Improvement
- Centered on the Middle School in Gwangju city*

2007년 8월

조선대학교 교육대학원

정보·컴퓨터교육전공

김 민 정

정보통신 윤리의식의 실태 분석 및 개선 방안

- 광주광역시 중학교 중심으로

지도교수 이 성 주

이 논문을 교육학석사(정보·컴퓨터교육)학위
청구논문으로 제출합니다.

2007년 4월

조선대학교 교육대학원

정보·컴퓨터교육전공

김 민 정

김민정의 교육학 석사학위 논문을
인준합니다.

심사위원장 조선대학교 교수 _____ 인

심사위원 조선대학교 교수 _____ 인

심사위원 조선대학교 교수 _____ 인

2007년 6월

조선대학교 교육대학원

목 차

표 목차	iii
그림 목차	iv
ABSTRACT	v
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 구성	3
3. 연구범위 및 제한점	4
II. 정보통신윤리의 이론적 배경	5
1. 정보통신윤리	5
2. 정보통신 윤리교육 개념	6
3. 정보통신 윤리교육 필요성과 기본 원칙	8
4. 정보통신 윤리교육의 목표와 내용	12
5. 교과과정별 정보통신윤리교육 현황	16
III. 연구 방법	18
1. 조사 대상 및 방법	18
2. 연구 내용	18
3. 실태분석	19
IV. 연구 결과 및 분석	21
1. 정보통신 환경 및 그에 대한 인식	21
2. 정보통신 윤리의식	28
3. 정보통신 윤리의식 확립방안	33

V. 결론	39
1. 요약	39
2. 결론 및 제언	42
참고문헌	47
부록	49

표 목 차

(표 2.1) 정보통신 윤리교육의 목표 및 내용체계	7
(표 2.2) 교과과정별 정보통신 윤리교육 현황	17
(표 3.1) 설문지 문항 구성 현황	18
(표 3.2) 연구대상자의 일반적 특성	19
(표 4.1) 컴퓨터 소유 유무와 이용 경력	22
(표 4.2) 인터넷 이용 장소	23
(표 4.3) 하루 평균 인터넷 사용 시간	24
(표 4.4) 인터넷 이용 용도	25
(표 4.5) 음란물 사이트 접속 경험	26
(표 4.6) 정보통신 윤리의 인식 실태	31

그림 목 차

(그림 4.1) 학생개인의 컴퓨터 소유	21
(그림 4.2) 음란물 접속에 대한 인식	27
(그림 4.3) 인터넷 게시판에 타인 비방글 게시 행위에 대한 인식	28
(그림 4.4) 정보화 역기능 중 심각한 사항	29
(그림 4.5) 인터넷 네티켓 준수 정도	30
(그림 4.6) 인터넷 통신언어 표현의 심각성에 대한 인식	30
(그림 4.7) 정보통신 윤리교육 경험 유무	34
(그림 4.8) 정보통신 윤리교육을 받은 곳	34
(그림 4.9) 정보통신 윤리교육 필요성	35
(그림 4.10) 정보통신 윤리교육 실시 기관	36
(그림 4.11) 정보통신 윤리교육의 적절한 실시 빈도	36
(그림 4.12) 정보통신 윤리교육에서 가장 강조되어야 할 점	37
(그림 4.13) 정보통신 윤리의식의 고취를 위해 가장 필요한 교육	38

ABSTRACT

An Analysis of the state of Information and Communication Ethics awareness and Improvement - Centered on the Middle School in Gwangju city

Min-Jung Kim

Advisor : Prof. Sung-Joo Lee, Ph.D.

Major in Information and Computer Science Education
Graduate School of Education, Chosun University

The purpose of this study was to examine the information ethics of teenagers, to grasp problems with it, and ultimately to explore how to foster their information ethics. The subjects in this study were regular and business middle school students in Gwangju, on whom a survey was conducted. The collected data were analyzed with SPSS program, and the findings of the study were as follows:

First, as for the outlook of the teenagers on Information Communication and its environments, they went online mainly at home, and the largest percentage of them spent less than one or two hours on the Internet a day. The Internet was most widely used to play games, and the students who had ever logged onto indecent websites outnumbered those who hadn't. A great number of them found it necessary to log onto indecent sites to satisfy their own sexual curiosity and get rid of stress, and many had ever abused others on the Internet. The largest percentage of the students believed it's not ethically advisable to abuse others over the Internet without giving one's name.

Second, concerning the information ethics of the adolescents, an exposure and

illegal use of personal information were viewed as the most serious dysfunction of information-oriented society. They didn't felt Netiquette was observed well, and perceived that there was a serious problem with online communication language. Their self-esteem was good in association with the use of the Internet, but they didn't have a good sense of responsibility and justice.

Third, regarding the establishment of information ethics, the students who had ever received information ethics education was smaller in number than those who hadn't, and they were highly aware of the necessity of that education. They believed that the education should be conducted in school once a month. The primary focus of information ethics education should be placed on the prevention of a misuse or abuse of personal information, and Netiquette education was most stressed as a way to foster the information ethics of Internet users.

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

정보 기술을 기반으로 하는 정보와 지식이 중심이 되는 사회를 정보사회라 한다. 즉, 정보 사회는 컴퓨터 및 전자통신 기술의 결합인 정보통신기술의 발전에 의해 가능해지는 사회를 말하는 것이다.

정보통신기술이 초석이 되어 이룩한 정보 사회는 이제까지 개별적으로 사용되던 전화기와 TV 등의 정보 매체를 하나로 통합한 멀티미디어로서 컴퓨터를 필수적인 생활 도구로서 자리 잡게 하였다. 더욱이 그 이용 분야는 기업, 학교, 가정을 비롯한 우리 사회의 모든 분야에서 예측을 불허할 정도로 확대되고 있다. 이는 컴퓨터의 보급과 관련 네트워크 망의 확대로 인터넷 사용이 보편화되고 인터넷이라는 통신매체를 이용한 정보의 공유를 통해 또 다른 생활환경을 만들어 가고 있는 것이다.

하지만 이와 같은 정보화가 가져다주는 긍정적인 기능의 이면에 저작권 침해, 음란물 유통, 컴퓨터 바이러스와 해킹과 같은 사이버 범죄와 인터넷 중독, 개인의 사생활 침해와 같은 정보화의 역작용이 사회적 문제로 심각하게 대두되고 있다. 또한 더욱 심각한 문제는 아동 및 청소년들이 우리나라 인터넷 사용 인구의 다수를 차지하고 있는 상황에서 가치관이 형성이 되는 청소년기에 이러한 불건전 유해 환경에 무방비 상태로 노출되어 있고, 정보화 사회로의 이행과정에서 나타나는 문제점은 인간의 존엄성과 인간의 본래적 가치를 위협함으로써 심각한 도덕적 혼란과 사회적 문제를 초래하고 있다.

따라서 정보사회로 향하는 과정에서 발생하는 윤리적 문제점들을 해결하는 동시에 정보시대가 인간의 모습을 한 바람직한 사회가 될 수 있도록 만들기 위하여 그 어느 때보다도 수준 높은 윤리의식을 지녀야만 한다[17]. 정보사회에서 야기되는 사회적 문제들을 해결하기 위해 법과 기술적 대응도 중요하지만 윤리적 문제들을 해결하기 위해서는 무엇보다도 정보사회를 살아가는 개개인이 윤리적 문제에 있어

올바르게 판단하여 행위 할 수 있도록 도와주는 정보윤리 함양이 중요하다.

이에 본 연구에서는 광주광역시 중학교 학생들의 정보통신 윤리의식을 살펴봄으로써 중학생들의 정보통신 윤리의식의 문제점을 파악하고, 이를 바탕으로 중학생들의 정보통신윤리 함양 방안을 제시하고자 한다.

2. 연구 내용 및 구성

본 연구의 연구목적을 달성하기 위해 다음과 같은 내용을 알아보고자 한다.

첫째, 중학생들의 정보통신 환경 및 그에 대한 인식을 알아보고자 한다.

둘째, 중학생들의 정보통신 윤리의식에 대해 알아보고자 한다.

셋째, 정보통신 윤리의식 확립 방안을 알아보고자 한다.

제 1장에서는 서론 부분으로 연구의 필요성 및 목적, 연구 내용 및 구성, 연구 범위 및 제한점을 제하고자 한다.

제 2장에서는 정보통신 윤리의식의 이론적 체계로 정보통신윤리, 정보통신 윤리 교육 개념, 정보통신 윤리교육의 필요성과 기본원칙, 정보통신 윤리교육의 목표와 내용에 대해 살펴보고자 한다.

제 3장에서는 본 연구의 조사대상과 방법, 연구 내용, 실태 분석 방법에 기술하였다.

제 4장에서는 제 2장과 제 3장에서 내용을 토대로 설문지 항목을 작성한 후 광주광역시 소재 중학교 학생을 대상으로 설문조사 결과를 분석하여 정보통신 윤리의식의 실태를 조사하고 결과를 고찰해보고자 한다.

제 5장에서는 본 연구결과를 요약하고 학생들의 정보통신 윤리의식을 고취시킬 수 있는 방안을 제시해 보고자 한다.

3. 연구범위 및 제한점

가치관이 미성숙한 중학생의 정보통신 윤리의식 실태분석 및 활성화를 위한 개선방안 모색을 위해 관련된 학술서적과 각종 문헌과 논문 분석, 정부 간행물, 각종 통계자료를 바탕으로 본 연구에 활용하였으며, 중학생의 정보통신윤리 실태를 알아보기 위해 광주광역시에 소재한 중학생을 대상으로 남학생 218명 여학생 167명이 설문에 응답해주어 총 385명의 설문으로 이루어진 유효자료를 바탕으로 빈도(명)과 백분율(%)로 실태분석이 이루어졌다.

본 연구의 설문조사 대상자는 광주광역시에 소재한 중학교의 남·여 학생 385명을 대상으로 한다. 이는 중학교 학생들의 정보통신윤리 실태를 광주의 특정 지역 한곳만 선정하여 분석함으로써 전국의 중학교 학생들을 대상으로 본 연구의 결과를 확대 해석하거나 일반화하기에는 한계를 지니고 있다.

또한 본 설문에 응답한 학생들 중에는 본인의 실제 행위와는 다르게 윤리적인 내용으로 답하려는 경향이 있을 수 있는 한계가 있다.

Ⅱ. 정보통신윤리의 이론적 배경

1. 정보통신윤리

정보통신윤리는 정보사회를 살아가는 시민들이 정보통신기술을 이용하는 과정에서 지켜야 할 사회적 규범이라 할 수 있다. 즉, 정보윤리란 정보사회에서 야기되고 있는 윤리적 문제들을 해결하기 위한 규범체계로서, 단순히 정보통신기기를 다루는데 있어서 뿐만 아니라 정보사회를 살아가는데 있어서 옳음과 그름, 좋음과 나쁨, 윤리적인 것과 비윤리적인 것을 올바르게 판단하여 행위 하는 데 필요한 규범적인 기준체계라 할 수 있다.

전통적으로 윤리는 앞으로 일어날 일을 예방하는 기능보다는 이미 일어난 일에 대한 도덕적 평가에 초점을 맞추어왔으며, 그 결과 늘 시대 변화를 제대로 따라가지 못하는 심각한 지체 현상을 겪어 왔다. 또한 윤리 규범의 절대성과 보편성을 강조하면서도 실제로는 국지적 성격의 윤리로 기능을 해왔다. 이러한 현실을 고려할 때 정보통신윤리는 다음과 같은 기능을 수행하는 윤리가 되어야 한다[18].

첫째, 정보통신윤리는 처방윤리로서 정보사회에서 우리가 해야 할 것과 해서는 안 되는 것을 분명하게 규정해주어야 한다.

둘째, 정보통신윤리는 예방윤리로서 향후 정보통신기술의 발전에 수반될 윤리적 문제들에 대해 사전에 숙고하고 예방하도록 도와주어야 한다.

셋째, 정보통신윤리는 변형윤리로 정보화의 역기능, 특히 사이버 공간의 무질서와 혼돈에 대한 반응으로서 출현한 것이므로 인간의 경험이나 제도·정책의 변형 필요성을 강조해야만 한다.

넷째, 정보통신윤리는 세계윤리로 국지적 윤리가 아닌 세계적 보편적 윤리가 되어야 한다.

정보통신윤리를 한마디로 정의하는 것은 쉽지 않다. 그러나 정보통신윤리가 정보사회에서 필요하고 요청되는 윤리라는 점에 대해서는 어느 정도 의견의 일치를 볼 수 있다. 따라서 정보통신윤리는 정보화 사회에서 야기되고 있는 윤리적 문제를 해

결하기 위한 규범체계로 단순히 정보통신기기를 다루는데 있어서 뿐만 아니라 정보사회를 살아가는 데 있어서 옳고, 그름, 좋고, 나쁨, 윤리적인 것과 비윤리적인 것을 올바르게 판단하여 행동하는데 필요한 규범적인 기준 체계로 정의할 수 있다.

2. 정보통신 윤리교육 개념

정보통신 윤리교육이란 정보사회에서 요구되는 윤리의식의 함양을 목적으로 하는 교육을 의미한다. 이는 학습자들로 하여금 정보사회에서 책임 있는 한 구성원으로서 존재하는 데 필요한 윤리적 삶의 양식을 지니게 하는 데 그 목적을 두고 있다.

정보통신 윤리교육은 정보화의 순기능과 역기능에 능동적으로 대처할 수 있는 능력을 길러줘야 하는데 기존 교육과정에서의 정보통신 윤리교육이나 현재 만들어진 정보통신 윤리교육 교재들은 정보화의 역기능만 강조할 뿐 순기능과 네티켓, 윤리 원칙 등은 소홀히 다루어지고 있다.

정보통신 윤리교육의 목표와 내용은 정보윤리의 원칙과 정보통신 윤리교육의 기본 원칙을 충실히 반영하는 방식으로 재정립되어야 하므로, 정보통신 윤리교육의 목표 및 내용 체계는 (표 2.1)과 같다[21].

(표 2.1) 정보통신 윤리교육의 목표 및 내용체계

영역	교육 목표	교육 내용
정보사회	<ul style="list-style-type: none"> 정보사회의 특성을 올바르게 이해한다. 정보기술에 대한 올바른 관점을 확립한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 정보사회의 개념과 특징 정보사회의 긍정적·부정적 모습 정보사회를 보는 시각 : 기술 결정론, 기술 낙관론, 기술 비관론, 기술 현실주의 등
정보윤리	<ul style="list-style-type: none"> 정보사회에서 정보윤리의 중요성을 이해하고, 정보윤리의 기본 원칙에 입각하여 행동하게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 윤리 개념 사이버 공간의 윤리적 의미 정보윤리의 기본 원칙 : 존중, 책임, 정의, 해악금지
네티켓	<ul style="list-style-type: none"> 정보사회에서 네티켓의 중요성을 이해하고, 네티켓을 실천하려는 의지를 기른다. 	<ul style="list-style-type: none"> 네티켓의 핵심 규칙 사용 영역별 네티켓 수칙
대처요령	<ul style="list-style-type: none"> 사이버 공간에서 자신을 올바르게 표현하는 방법을 알고 실천한다. 사이버 공간에서 자신을 건강하게 보호하는 방법을 알고 실천한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 정체성 탐색/실험 익명, 가명, 실명 공정하고 정확한 표현 정보화 역기능 사례 사례별 대처 요령

(표 2.1)과 같이 정보통신 윤리교육에서 중시해야 할 영역은 네 가지로 볼 수 있다.

첫째, 정보사회 영역에서는 정보사회의 특성, 정보사회 도래에 따른 인간 삶의 총체적인 변화 양상을 청소년에게 올바르게 이해시키는 것을 주된 목표와 내용으로 삼고 있다. 또한 정치, 경제, 사회, 문화, 환경, 교육 등 정보화가 수반되는 인간 삶의 총체적인 영역에서의 빛과 어둠을 분명하게, 객관적으로 제시해 주어야 한다. 정보통신 기술에 대해서는 기술 결정론, 기술 낙관론, 기술 비관론, 기술 현실주의를 비교하여 제시할 필요가 있다.

둘째, 정보윤리 영역에서는 정보사회에서의 정보윤리가 필요한 이유를 학생들에게 논리적으로 인식시켜야 한다. 또한, 청소년들이 사이버 공간에서는 윤리 규범이

필요 없든지, 사이버 공간은 현실 세계의 억눌린 욕구를 털어버리기 위한 장소로 인식하므로 사이버 공간의 윤리적 규제의 대상이 되는 것임을 논리적으로 인식시켜야 한다. 동시에 정보사회에서는 존중, 책임, 정의, 해악금지가 그 어느 사회보다 더 중시되는 사회임을 올바르게 인식시켜 주어야 한다.

셋째, 네티켓 영역에서는 네티켓이 필요한 이유를 제시하고, 구체적인 내용을 정확하게 알려주어야 하며, 네티켓의 핵심 규칙과 영역별 내용을 비중 있게 다루어야 한다.

넷째, 대처요령 영역에서는 사이버 공간에서 자신을 올바르게 표현하는 방법과 자신을 건강하게 보호하는 방법을 제시해야 한다. 즉 자신의 정체성을 건강하게 유지할 수 있는 방법과 자신을 정확하고 공정하게 표현할 수 있도록 인터넷 중독, 불건전 정보, 개인 정보의 오·남용, 사이버 폭력 및 성희롱, 사이버 매매춘, 통신사기, 통신 도박, 크래킹, 바이러스 유포, 저작권 침해 등으로부터 자신을 건강하게 보호할 수 있는 대처 요령을 제시한다.

3. 정보통신 윤리교육의 필요성과 기본원칙

1) 정보통신 윤리교육의 필요성

정보기술의 급속한 발전과 그 활동범위는 전 세계를 하나의 환경으로 묶는 인터넷 지구촌으로 발전하게 되었고, 또 사회적 환경 변화를 초래하고 있다[11]. 이러한 환경변화는 새로운 정보사회에 맞는 새로운 형태의 도덕적 규범 내지 정보윤리를 통해서 새 정보사회의 질서유지를 위해서는 정보윤리기준이 필요하다.

인터넷의 등장으로 전 세계가 하나의 망으로 묶인 가상공간이 또 하나의 삶의 공간으로 자리매김 되면서 현실세계의 다양한 업무들이 급속하게 가상세계로 이전되고 있다. 이로 인해서 인류의 생활이 한층 풍요롭고 여유로워질 것이라는 기대와 함께 새로운 패러다임의 문화적 충격과 역기능으로 인한 갈등과 우려의 목소리가 만만치 않지만 정보화는 이제 거스를 수 없는 흐름이다. 따라서 21세기는 인류사회의 풍요를 한 단계 끌어 올렸던 전통적인 제조업과 굴뚝산업으로부터 지식·정보

화산업으로 중심축을 옮기지 않으면 국가나 개인을 막론하고 생존할 수 없다는 공감대가 폭넓게 형성되고 있다.

이러한 네트워크 시대에 인간의 일상적인 업무의 상당부분이 인터넷과 컴퓨터가 펼쳐 놓은 가상적 공간에서 이루어지기 때문에 가상공간에서 유통되는 정보의 종류와 양도 기하급수적으로 증가함은 자연스러운 현상이며, 이들 정보가 배제된다면 이제 일상생활이 불가능하게 될 정도에 이르고 있다. 그런데 이들 정보 중에는 우리에게 유익한 정보도 많지만 반대로 심각한 사회문제를 야기 시킬 정도의 해악을 끼치는 정보도 함께 존재하고 있다[3].

가상세계도 인류의 삶의 한 공간이므로 현실세계의 어두운 단면이 그대로 재현되며 때로는 가상세계의 독특한 특성상 현실세계 보다 더 큰 폐해를 초래하기도 한다. 예를 들어 반사회적 유해사이트(자살, 폭탄제조, 폭력, 음란물, 엽기 등)나 개인 사생활 침해, 인터넷 중독, 사이버 도박, 사이버 성폭력 및 언어폭력, 음란물의 범람, 해킹, 바이러스 유포 등과 같은 역기능적인 현상들이 가상세계를 어지럽히며 심각한 사회문제로 나타나고 있다.

정보통신의 역기능 현상을 뒷받침할 수 있는 사회적 현상을 사례별로 살펴보면, 사이버 정신질환인 인터넷 중독현상의 증가를 들 수 있다. 최근 인터넷 PC방의 전국적인 확산 속에 ‘인터넷 중독증’으로 정서적 장애에 시달리거나 정상적인 학교 생활을 하지 못하는 청소년들이 늘고 있다(동아일보 2006년 9월 21일). 더욱이, 인터넷 중독으로 정신과 치료를 받거나 학교생활에 적응하지 못해 자퇴하거나 대안 학교 문을 두드리는 청소년이 급증하고 있다.

또 다른 인터넷으로 인한 부작용 현상으로 사이버 성폭력을 들 수 있다. 사이버 스페이스 상에서의 음란물과 폭력물의 접촉이 요즘 청소년에게서 나타나는 사건들과 직·간접으로 관련이 많음을 알 수 있다. 그 예로 폭력물을 보고 친구와 다툰 중학생이 교실에서 친구를 흉기로 찔린 사건(세계일보 2006년 4월 19일자), 학교폭력 절반이 쉬는 시간이나 점심시간에 있었으며 폭력을 당한 학생 중 64%가 자살 생각을 했다고 한다.(국민일보 2005년 12월 29일)

이러한 불건전한 정보나 사이버상의 음란물 및 폭력물을 접촉할 수 있는 유해사

이트는 사회의 건전한 도덕과 윤리를 위협하고 사회생활의 기초를 파괴하는 원인이 되므로 적절한 대응책을 마련하지 않으면 안 된다. 따라서 오늘을 살아가는 우리에게는 지식·정보화 사회의 순기능을 최대한으로 이용하고 역기능을 최소화시키기 위해서 가상공간에서 유통되는 수많은 정보들 중에서 사회적으로 해악이 되는 불건전 정보를 효율적으로 검색하고 차단할 수 있는 능력을 키우는 것이 무엇보다 중요하다.

2) 정보통신 윤리교육의 기본원칙

정보통신 윤리교육은 정보화의 역기능에 따른 피해를 줄이기 위한 교육적 방안의 하나로, 정보사회를 살아가는 사회구성원으로서 갖추어야 할 올바른 가치관과 행동양식을 심어주는 것을 교육의 목적으로 한다. 따라서 정보통신 윤리교육이 이 시대의 또 다른 교육적 유행으로 끝나지 않으려면 무엇보다 기본 원칙에 충실한 교육이 되어야 한다. 정보통신 윤리교육이 견지해야 할 기본원칙에 대해 살펴보면 다음과 같다[19].

첫째, 정보통신 윤리교육은 기본교육(basic education)이다. 우리는 흔히 정보윤리교육은 도덕과나 컴퓨터 관련 교과에서 다루어야 할 교육과정의 부수적인 한 분야로 간주하는 경향이 있다. 그러나 그 외의 교과나 교과 외 활동이 정보통신 윤리교육과 전혀 무관한 것은 아니므로 정보통신 윤리교육은 학교 교육과정의 모든 측면에서 다루어져야 할 기본교육이다.

둘째, 정보통신 윤리교육은 균형 교육(balanced education)이다. 정보통신 윤리교육은 균형성의 원칙에 입각하여 실행되어야 한다. 이것은 두 가지 의미를 지니고 있다. 첫 번째 의미는 정보통신 윤리교육이 정보통신윤리에 대하여 아는 것, 믿는 것, 행동하는 것의 조화를 추구하여야 한다는 뜻이다. 즉, 정보통신 윤리교육은 정보기술이 수반하는 윤리적 문제에 대하여 올바르게 인식하고, 정보통신윤리 원칙을 추구하고자 하는 열망을 지니며, 네티즌으로서의 책임과 의미를 다하려는 자세를 심어주는데 초점을 맞추는 균형교육이 되어야 한다. 두 번째 의미는 정보통신윤리교육이 정보화의 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 균형 있게 다루어야 한다는 뜻

이다. 지금의 정보통신 윤리교육은 정보화의 역기능에 대처하기 위한 대응방안의 제시도 중요하지만, 정보화의 긍정적인 측면을 조명하고 그러한 측면을 어떻게 유지·발전시켜 나가야 할 것인지에 대한 성찰과 결단을 요구하는 교육도 마땅히 강조되어야 한다.

셋째, 정보통신 윤리교육은 공동체 교육(education for community)이다. 정보 사회의 도래에 따라 물리적으로는 분리되어 있으나 공동의 신념과 활동을 같이 하는 사람들의 다양한 집합체 형성이 가능해진 반면, 계마인사프트적인 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.

넷째, 정보통신 윤리교육은 다문화 교육이다. 사이버 공간은 익명성과 쌍방향성, 그리고 물리적 거리에 의해 이루어지는 새로운 삶의 공간이다. 정보통신 윤리교육은 서로 상이한 가치관과 생활방식을 지닌 네티즌들이 사이버 공간에서 함께 어우러져 살기 위한 방법을 모색하기 위한 교육이다. 사이버 공간에서 네티즌들이 서로 신뢰하고 유익한 정보를 소통하며 공존해 나가기 위해서는 문화적 인식이 바탕이 되어야 한다. 정보통신 윤리교육에 있어서 우리는 공동체 교육을 통한 일치와 통일성뿐만 아니라 다문화 교육을 통하여 차이와 다양성의 존중을 강조해야 한다. 국경의 장벽이 없는 가상공간에서 책임 있는 네티즌으로 생활하기 위해서는 사고와 행동의 다양성을 수용할 수 있는 열린 마음을 지니고 있어야 하므로, 정보통신 윤리교육은 다문화 교육의 형태를 가져야 한다.

다섯째, 정보통신 윤리교육은 정체성 교육이다. 정보화는 일상생활에서 이중화를 초래하고 있다. 정보통신기술이 만들어 낸 사이버 공간으로 말미암아 우리는 현실 세계와 사이버 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 통합적인 정체성이라면, 사이버 공간의 정체성은 복합성과 다양성을 특징으로 하는 복합 정체성이다. 정체성을 형성해야 할 중요한 시기에 놓여 있는 청소년들에게 있

어서 사이버 공간은 자신의 정체성을 발견하기 위한 다양한 실험을 해보는 무대가 될 수 있으나 한편으로는 사이버 공간과 현실 공간을 오가는 가운데 심각한 심리적 혼란과 일탈 행동을 유발하게 만드는 무대가 될 수 있다. 따라서 정보통신 윤리교육은 자아와 인성의 고결함을 유지해 나가도록 도와주는 정체성 교육이 되어야 한다.

여섯째, 정보통신 윤리교육은 기술에 바탕을 둔 교육이다. 우리가 가르치고 앞으로 가르치게 될 학생들은 하이퍼미디어 세대로, 문자 세대인 우리와는 다른 가치관과 사고방식을 지니고 있다. 따라서 우리는 전통적인 교수·학습 방법의 타당성에 대하여 깊이 생각해 보아야 한다. 일반적으로 학습자들은 귀로만 들은 정보의 20%, 눈으로 본 정보의 30%, 눈으로 보고 귀로 들은 정보의 50%, 말한 정보의 80%, 말하고 직접 체험해본 정보의 90%를 기억한다고 한다. 이것은 멀티미디어를 이용한 교수 기법이 학습 과정과 기억 측면에서 상당한 효과 있음을 단적으로 보여주는 것이다. 따라서 정보통신 윤리교육에서도 정보사회의 윤리적 문제에 대한 학생들의 이해를 돕기 위해 다양한 기술을 적극적으로 활용해야 한다.

위에서 살펴본 여섯 가지 원칙에 의하면 이제 더 이상 정보통신 윤리교육은 어느 한 교과목의 책임이 아닌 모든 교과목과 더 나아가 사회적인 차원에서의 범위로까지 넘어감을 알 수 있다. 그리고 기존의 조잡한 정보통신 윤리교육에서 벗어나 하이퍼미디어 세대에게 통할 수 있는 좀 더 체계적인 정보통신 윤리교육의 방식이 필요하다는 것 또한 알 수 있다.

4. 정보통신 윤리교육의 목표와 내용

1) 정보통신 윤리교육의 목표

오늘날 컴퓨터가 이렇듯 높은 위상을 얻게 된 것은 바로 컴퓨터가 지니고 있는 추론 능력 때문이다. 즉, 컴퓨터가 감정이나 정서를 가지고 있기 때문이 아니라 인지적 능력이나 빠른 속도, 정확성을 갖고 있기 때문이다. 그리고 이러한 합리성이 바로 컴퓨터의 핵심이다. 컴퓨터 시대는 이러한 합리성이 인간 존재의 다른 차원들

종교적, 도덕적, 심리적, 정의적 차원들에 비하여 우선을 지니고 있는 시대이다[9]. 이러한 정보사회에서는 사생활 및 인권 침해, 각종 컴퓨터 범죄, 불건전 정보 유통 등과 같은 여러 가지 비인간적이고 비윤리적인 문제들이 발생할 수 있다. 이러한 문제들에 능동적으로 대처해 나가기 위해 필요한 정보통신 윤리교육 목표는 다음과 같다[1].

첫째, 인간 존중의 자세를 지닐 수 있는 교육이어야 한다.

정보사회에서는 정보의 이용 가치나 효율성에만 매달려 인간의 존엄성을 무시하는 경향이 나타나기가 쉽다. 따라서 인간의 가치를 소중히 여기려는 자세가 필요하다.

정보는 인간을 위해서 존재하는 수단적인 것에 불과한 것임을 깨닫고, 그러한 정보가 인간다움을 유지하는 데 이용될 수 있도록 하는 분별력을 지닐 필요가 있다.

둘째, 사회 구성원 각자가 정보사회에 대한 책임감이 있음을 인지하도록 하여야 한다. 정보사회에서는 익명성을 방패로 삼아 무책임한 행위를 저지르는 경우가 많다. 여기에서 익명성이란 자신의 신분이 드러나지 않는 특성을 의미한다. 예를 들어, 컴퓨터 통신을 할 때에 상대방은 나의 ID만 알고 있을 뿐, 내가 누구인지를 전혀 모르기 때문에 마음대로 행동하기가 쉬워진다. 가상공간에서의 욕설이나 비방, 음란한 대화, 악성 바이러스 유포 등은 바로 이러한 익명성을 이용하여 생기는 현상이다. 정보사회에서는 익명성을 이용한 비인간적이고 비윤리적인 행위가 많이 발생할수록 그 피해는 모두 고스란히 자신에게 돌아온다고 하는 것을 인식시키는 것이 필요하다.

셋째, 자율적인 행동통제가 이루어져야 한다. 정보사회에서는 사회구성원 모두가 유익하고 건전한 정보의 제공자인 동시에 수혜자가 된다. 만약 단순히 정보를 전달받는 수동적인 자세로 생활 한다면, 정보를 제공하는 타인들에게 자신의 삶을 내맡겨 두는 것과 다를 바 없다. 그러한 삶은 시키는 일만 하게 되는 노예의 삶과 다를 바 없다. 따라서 정보사회에서는 스스로가 주인이 되어 능동적으로 행위하고 대처하는 적극적인 삶의 자세가 필요함을 교육하여야 한다.

넷째, 공동체 의식을 지니도록 하여야 한다. 정보사회에서는 고립된 개인주의가

발생할 위험성이 매우 많다. 타인들과의 직접적인 만남이 이루어지지 않는 가운데 자신만의 공간 속에서 컴퓨터에 몰두하다 보면 자신의 이익에만 관심을 가질 뿐 공익이나 공동체에 대해서는 점차 소홀해지기가 쉽다. 특히 PC통신이나 인터넷 등의 가상공간은 시공을 초월한 문화공간이며, 풍부한 정보와 자유토론의 장이기 때문에 개인의 사사로운 이익보다는 전체 공동체를 중요시 여기려는 자세가 더욱 필요하다. 예를 들어, 인터넷을 통하여 허위 정보를 유포하는 것은 전 세계의 인터넷 사용자들에게 커다란 혼란을 줄 수 있으므로 지구촌 전체 구성원들을 고려할 수 있는 폭넓은 공동체 의식을 지닐 필요가 있다.

이상과 같이 정보통신 윤리교육의 궁극적인 목적은 사회공동의 복리와 개인의 행복 추구를 적절하게 이루어낼 수 있는 인간육성에 있음을 알 수 있다. 즉, 각 개인들로 하여금 기본적으로 사회의 진보라고 하는 큰 틀 안에서 서로간의 경쟁과 협동을 적절하게 배합하는 슬기와 지혜로운 자세가 필요하고 실천하도록 기여하여야 한다.

2) 정보통신 윤리교육의 내용

정보통신 윤리교육은 학생들이 온라인 공간에서 예절과 윤리의 필요성을 체감하고, 그들 스스로 온라인 공간을 정화해 나갈 수 있는 자율적인 능력을 길러주는 방향으로 전개되어야 한다. 교사들은 미리 정해진 도덕규범과 예절을 강제로 주입하기보다는 학생들 스스로 가상공간의 도덕규범과 예절을 구성하여 따르도록 촉진시켜 주는 역할을 수행해야 한다[5]. 도덕 및 윤리 교과를 통해 이루어지는 정보통신 윤리교육의 내용은 적어도 다음의 사항들을 포함해야 한다.

첫째, 윤리이론에 대한 배경지식, 즉 윤리학에서의 몇 가지 중요한 핵심개념들을 다루어야 한다. 존슨은 정보통신 윤리교육에서 강조되어야 할 핵심개념으로 책임감, 소유권, 프라이버시, 자율성을 거론하고 있다. 그에 의하면, 컴퓨터 윤리 교육에서 책임감 개념은 어떤 것에 대하여 책임을 진다는 것이 무엇을 의미하는 것인지, 그리고 누구에게 책임이 있다는 것을 어떻게 판단해야 하는지 문제들을 다루게 된다. 재산권 개념은 어떤 것이 재산으로 간주되는 것인지, 우리가 어떤 것을 소유하

게 되는 것을 지배하는 규칙들이 무엇인지를 다루게 된다. 프라이버시 개념은 프라이버시라는 것이 고여 무엇을 의미하는 것인지, 그것이 왜 중요하고, 왜 모든 사람들이 프라이버시를 소중하게 생각하고 있는지 등을 다루어야 한다.

둘째, 컴퓨터의 사회적 영향에 대한 분석을 포괄해야 한다. 즉 컴퓨터가 우리 사회에 미치는 실질적인 영향력과 더불어 잠재적인 영향력에 대한 상세한 분석을 포괄해야 한다. 컴퓨터가 우리 사회에 미치고 있는 실질적이고 잠재적인 영향력에 대한 심도 있는 분석이 제공되어야만 컴퓨터 시대가 지니고 있는 윤리적 문제들의 다차원적인 성격을 훨씬 용이하게 식별할 수 있기 때문이다.

셋째, 컴퓨터 시대에 개인의 역할과 덕성을 강조하는 내용이 포괄되어야 한다. 컴퓨터가 우리 자신 및 사회에 미치고 있는 영향력들, 그리고 컴퓨터가 수반하고 있는 윤리적 문제들을 해결하는데 있어서 개인의 역할과 정직, 책임감, 공동체 의식 등과 같은 덕성을 강조하는 내용을 포괄함으로써, 학생들의 윤리적 다짐과 결단을 재고해줄 수 있어야 한다. 그러므로 개인의 윤리적 다짐과 결단을 재고해줄 수 있어야 한다. 그러므로 개인의 윤리적 차원뿐만 아니라 직업윤리의 차원과 공공정책의 차원에서 개인 및 사회의 윤리적 역할과 책임감을 재고할 수 있는 다양한 내용들을 포괄해야 한다.

그러므로 학교교육에서는 우리가 살고 있는 컴퓨터 시대의 윤리적 특성들에 대한 이해와 더불어 책임감, 소유권, 프라이버시, 자율성 등과 같은 기본적인 윤리적 개념을 올바르게 인식할 수 있도록 해주는 것이 바람직하다. 또한 해킹하지 않기, 프로그램 무단 복제를 하지 않는 등과 같이 컴퓨터에 관련된 구체적인 윤리적 행동들을 습관화 할 수 있는 내용들을 제공해주어야 한다. 특히 컴퓨터를 배우는 학생들의 연령이 점차 낮아지고 있음에 주목하여 컴퓨터가 도덕과 무관한 영역이 아님을 인식하고 컴퓨터 및 컴퓨터 기술의 활용이 지니고 있는 윤리적 측면들을 알고, 느끼고, 깨닫게 해주는 교육이 체계적으로 실시되어야 한다.

특히 고등학교에서는 컴퓨터 시대의 윤리적 문제에 대한 보다 심층적인 학습을 통하여 그러한 문제들의 합리적, 도덕적 해결을 위한 기본 원리와 방법 및 컴퓨터의 윤리적 활용을 위한 올바른 자세를 자기 주도적으로 탐구 해볼 수 있는 기회를

제시해주어야 한다. 또한 정보통신윤리 강령이나 컴퓨터 프로그램 보호법 등과 같은 구체적인 윤리 강령이나 법규에 대한 학습도 병행하여 이루어지는 것이 바람직하다.

정보사회는 정보기술에 의해서 새로이 등장한 가상공간을 통하여 자아 변신 욕구를 비롯한 인간의 욕망이 거의 무한대로 분출되고 충족되는 가운데, 개인적인 성찰의 시간과 타인과의 직접적인 사회적 상호작용의 기회가 박탈되어 윤리적 논의의 기반인 자아정체성 상실이 촉진되는 시기이다. 따라서, 윤리적 논의의 기능 기반인 자아정체성을 성찰하고, 사용하는 주체의 확립을 위해서 정보통신 윤리교육에서는 다음과 같은 내용을 다루어야 한다.

첫째, 현실 공간 못지않은 의미를 지니고 있는 가상공간의 의의와 한계에 대하여 다루어야 하며, 두 번째, 그 안에서 이루어지는 다면적인 자아의 경험이 진정한 자아를 찾는 하나의 과정이 되도록 하여야 하고, 세 번째로는 자신의 신체와 의식의 진정한 주인, 즉 자율적인 인간으로 성장 할 수 있도록 자신의 욕망을 적절히 통제할 수 있는 능력을 신장시키는 데에 관심을 가져야 할 것이다[2]. 구체적으로 개인 생활 측면에서는 가상공간에서의 삶의 의미, 자아의 중심 찾기, 욕망의 테두리 정하기, 사회생활 측면에서는 가상공간에서의 타인과의 관계, 도덕원리와 법·규칙과의 관계, 과학기술에 대한 올바른 이해 등을 다루어야 한다.

5. 교과과정별 정보통신 윤리교육 현황

교육인적자원부에서는 학교교육 활성화의 일환으로 제7차 교육과정 개정(1997년 12월 고시)시에 인터넷 활용 및 역기능 문제에 대한 중요성을 부각 시키면서 정보통신윤리 내용을 초·중·고교 교과서에 반영시키고 있다. 초등학교와 중학교의 경우에는 도덕 교과서에, 고등학교는 도덕, 시민윤리, 정보산업, 정보사회와 컴퓨터 교과서에 걸쳐 반영되어 있으나 그 비율이 매우 미미하다.

한편 교육인적자원부에서는 최근 정보통신 윤리교육을 강화함에 따라 대부분의 학교에서는 교과과정과는 별도로 재량활동시간을 이용하여 자율적으로 교육을 실시하고 있으며 이러한 경우, 위원회 같은 외부기관에 의뢰하여 특강형식으로 진행

되는 경우가 대부분이다. 이처럼 정보통신 윤리교육이 산발적으로 시행되고 있으므로 정보통신 윤리교육이 보다 조직적이고 체계적으로 정착되어야 할 것이다[8].

(표 2.2) 교과과정별 정보통신 윤리교육 현황

학교	학년	과목	단원명	관련내용	분량	발간
초등학교	5	도덕	5.서로 존중하는 태도	인터넷과 다른 사람들의 권익	1p	교육부
중학교	1	도덕	I.삶과 도덕 4.청소년기와 중학생시절	미래를향한 교육(정보윤리확립), 욕구와욕망추구(컴퓨터중독)	6p	교육부
	2	도덕	I.사회생활과 도덕 1.현대사회와 전통도덕	현대사회의 특징(정보화사회, 익명성, 사이버공간과 자아정체성)	2p	
			I.사회생활과 도덕 4.생활 속의 경제윤리	지식 정보 사회의 출현	1p	
3	도덕	I.개인의 가치와 도덕문제 3.도덕문제의 도덕 판단	안티사이트규제(토론주제)	1p		
고등학교	1	도덕	I.현대사회와 도덕문제 1.현대사회의 도덕문제와 환경문제	정보화 개념, 정보 공유화	4p	교육부
			I.현대사회와 도덕문제 2.청소년 문제와 청소년 문화	현대 정보사회에서의 자아 정체성 형성, 청소년 비인간화 문제, 비도덕적 문제	9p	
	2,3	시민 윤리	II.현대사회 문제와 시민윤리 2. 과학·정보와 윤리	정보사회의 개념, 윤리적 문제, 정보윤리 개념 및 기본원리	12p	교육부
	통합	정보 산업	I. 정보화 사회 4.정보와 사회의 윤리	사생활 침해, 컴퓨터범죄, 사고력과 인간성 상실, 지적재산권 침해, 통신예절	3p	두산출판사
		정보화 사회와 컴퓨터	I. 우리와 함께 하는 컴퓨터 4. 정보사회에서의 올바른 윤리	통신예절, 사생활의 침해, 컴퓨터 범죄, 저작권 보호, 통신중독증 자가진단	4p	중앙교육진흥연구소
		인터넷 윤리	I. 인터넷과 정보사회 II. 정보통신의 역기능 III. 인터넷의 문제점 해결 IV. 청소년 온라인 문화 V. 바람직한 정보사회를 위하여	정보통신윤리의 개념과 기본원칙, 네티켓, 사이버공간과 청소년문화, 정보사회의 윤리, 정보통신의 역기능	235p	한국교과서

Ⅲ. 연구방법

1. 조사대상 및 방법

본 연구의 설문은 2007년 3월 5일부터 3월 16일까지 11일 동안 실시하였으며 광주광역시 소재의 중학교 중1,2,3학년 각 4학급 남·여 학생으로 정보통신 윤리의식의 실태를 조사하고 통계를 내어 분석하였다. 설문지를 통하여 대상 학교를 직접 방문하여 조사하는 방식을 취하였으며, 설문지는 총 420부를 배부하여 400부를 회수하였으며, 회수된 설문지 중 질의에 성실하지 못한 설문을 제외한 385부의 설문지를 대상으로 분석이 이루어졌다.

2. 연구내용

본 연구에서 사용된 설문지의 구성은 <표 3.1>와 같다. 본 연구의 설문지에 포함된 설문지 문항은 일반적 특성 3문항, 정보통신 환경 및 그에 대한 인식 8문항, 정보통신 윤리의식 14문항, 정보통신 윤리의식 확립 방안 7문항으로, 총 32문항으로 구성하였다.

<표 3.1> 설문지 문항 구성 현황

구분	내용	문항번호
일반적 특성	성별	1
	학년	2
	성적	3
정보통신 환경 및 그에 대한 인식	컴퓨터 소유 유무	1
	컴퓨터 이용 경력	2
	인터넷 이용 장소	3
	하루 평균 인터넷 사용 시간	4
	인터넷 이용 용도	5
	음란물 사이트 접속 경험	6
	음란물 접속에 대한 인식	7
	인터넷 게시판에 타인 비방글 게시 행위에 대한 인식	8

구분	내용	문항번호
정보통신 윤리의식	정보화 역기능 중 심각한 사항	9
	인터넷의 네티켓 준수 정도	10
	인터넷 통신언어 표현의 심각성에 대한 인식	11
	인터넷 사용 시 자기 존중감	12~16
	인터넷 사용 시 책임감	17~19
	인터넷 사용 시 정의감	20~22
정보통신 윤리 의식 확립 방안	정보통신 윤리교육 경험	23
	정보통신 윤리교육을 받은 곳	24
	정보통신 윤리교육 필요성	25
	정보통신 윤리교육 실시 기관	26
	정보통신 윤리교육의 적절한 실시 빈도	27
	정보통신 윤리교육에서 가장 강조되어야 할 점	28
	정보통신 윤리의식의 고취를 위해 가장 필요한 교육	29

3. 실태분석

연구의 분석을 위한 실태 분석에 응답한 조사 대상자의 일반적인 특성은 <표 3.2>와 같다.

<표 3.2> 연구대상자의 일반적 특성

구분	빈도(명)	백분율(%)	
성별	남	218	56.6
	여	167	43.4
	합계	385	100.0
학년	1학년	138	35.8
	2학년	126	32.7
	3학년	121	31.4
	합계	385	100.0
성적수준	상위권	37	9.6%
	중상위권	64	16.6%
	중위권	122	31.7%
	중하위권	79	20.5%
	하위권	58	15.1%
	최하위권	25	6.5%
	합계	385	100.0

전체 응답자(385명) 중 남·여 비율을 살펴보면, 남학생 비율이 56.6%로 여학생 비율 43.4%보다 다소 높게 나타났으며, 학년별로는 1학년이 35.8%이었으며, 2, 3학년 학생도 각각 31.4%, 32.7%인 비율로 나타나 2, 3학년 응답자들에 비해 1학년 응답자가 상대적으로 약간 높게 나타났다.

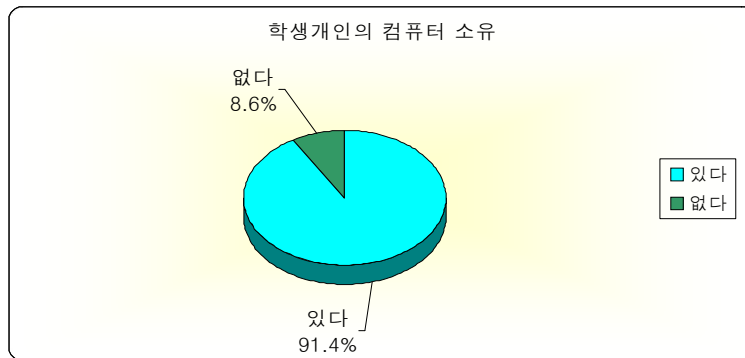
또한 학교성적별로는 중위권이 31.7%로 가장 많았으며, 다음으로 중하위권 20.5%, 중상위권 16.6%, 하위권 15.1%, 상위권 9.6%, 최하위권 6.5% 순으로 나타났다.

IV . 연구결과 및 분석

1. 정보통신 환경 및 그에 대한 인식

1) 학생 개인의 컴퓨터 소유

컴퓨터 소유여부로 응답자를 살펴보면 <그림 4.1>과 같이 컴퓨터를 소유하고 있는 학생이 352명 (91.4%), 컴퓨터가 없다 33명 (8.6%)로 응답하여 거의 대부분의 학생이 컴퓨터를 소유하고 있는 것으로 나타났다.



<그림4.1> 학생개인의 컴퓨터 소유

컴퓨터 이용 경력에 대한 응답결과는 다음 <표 4.1>과 같이 전체적으로 4년 이상인 학생들이 49%로 가장 많이 응답하였으며, 그 다음으로는 3~4년 미만 31.1%, 2~3년 미만 10%, 1~2년 미만, 1년 미만이 6.4%, 3.7%로 응답하였으며, 컴퓨터 보유여부에 대한 응답결과는 있다 (91.4%), 없다 (8.6%)로 응답하여 거의 모든 학생들이 컴퓨터를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

성별의 경우 컴퓨터를 4년 이상 사용한 학생들이 남학생 50.5%, 여학생 46.7%, 3~4년 미만 사용하는 학생들도 남학생이 29.8%, 여학생이 32.3%로 응답하였으며, 컴퓨터 보유여부의 경우 컴퓨터가 있는 학생들은 41.8% 컴퓨터가 없는 학생들은

33.3%로 응답하였다. 따라서 학생들의 컴퓨터 이용경력은 4년 이상인 학생들이 많아 학생들의 컴퓨터 이용경력이 오래됨을 알 수 있으며, 남학생이 여학생에 비해 컴퓨터가 있는 학생들이 컴퓨터 이용경력이 더 오래됨을 알 수 있다. 성별과 컴퓨터 보유여부에 대해 응답성향의 차이가 있는 것으로 나타났다.

<표 4.1> 컴퓨터 소유 유무와 이용 경력

구 분		응답항목					합계
		1년 미만	1~2년 미만	2~3년 미만	3~4년 미만	4년 이상	
성별	남	8	14	21	65	110	218
		3.7%	6.4%	9.6%	29.8%	50.5%	100.0%
	여	5	13	17	54	78	167
		3.0%	7.8%	10.2%	32.3%	46.7%	100.0%
컴퓨터 소유여부	있다	13	45	61	86	147	352
		3.7%	12.8%	17.3%	24.4%	41.8%	91.4%
	없다	3	4	7	8	11	33
		9.1%	12.1%	21.2%	24.2%	33.3%	8.6%

2) 인터넷 이용 장소

학생들이 인터넷을 주로 이용하는 장소에 대해 살펴본 결과는 <표 4.2>과 같이 인터넷을 주로 집에서 이용하는 학생이 75.4%로 대부분을 차지하였으며, 다음으로 PC방 14.3%, 학교 5.9%, 친구 집 3.9% 순으로 나타났다.

성별로는 남학생이 여학생보다 인터넷을 PC방에서 많이 이용하였고, 여학생은 남학생보다 집에서 많이 이용하는 것으로 나타났다.

성적수준별로는 중·상위권 이상인 학생은 다른 학생보다 인터넷을 집에서 많이 이용하였고, 중·하위권 이하인 학생은 다른 학생보다 PC방에서 많이 이용하는 것으로 나타났다.

이상과 같이 대부분의 학생들이 인터넷을 집에서 주로 이용하였으며, 남학생이 여학생보다 인터넷을 PC방에서 많이 이용하였다.

<표 4.2> 인터넷 이용 장소

구 분		응답항목					합계
		집	학교	PC방	친구집	기타	
성별	남	159	10	40	8	1	218
		72.9%	4.6%	18.3%	3.7%	0.5%	56.6%
	여	130	12	17	7	1	167
		77.8%	7.2%	10.2%	4.2%	0.6%	43.4%
성적 수준	상위권	29	3	3	2	-	37
		78.4%	8.1%	8.1%	5.4%	-	9.6%
	중상위권	49	8	5	1	1	64
		76.6%	12.5%	7.8%	1.6%	1.6%	16.6%
	중위권	98	2	18	4	-	122
		80.3%	1.6%	14.8%	3.3%	-	31.7%
	중하위권	51	8	16	3	1	79
		64.6%	10.1%	20.3%	3.8%	1.3%	20.5%
	하위권	37	3	15	3	-	58
		63.8%	5.2%	25.9%	5.2%	-	15.1%
	최하위권	12	3	8	2	-	25
		48.0%	12.0%	32.0%	8.0%	-	6.5%
합계		276	27	65	15	2	385
		71.7%	7.0%	16.9%	3.9%	0.5%	100.0%

3) 하루 평균 인터넷 사용 시간

학생들이 하루 평균 인터넷을 어느 정도 사용하는지 살펴본 결과는 <표 4.3>과 같이 하루 평균 인터넷을 1~2시간 미만 사용하는 학생이 36.8%로 가장 많았으며, 다음으로 2~3시간 미만 21.7%, 1시간 미만 17.5%, 4시간 이상 12.5%, 3~4시간 미만 11.4% 순으로 나타났다.

성별로는 남학생이 여학생보다 하루 평균 인터넷을 4시간 이상 사용하였고, 여학생은 남학생보다 1~2시간 미만 사용하였다.

성적수준별로는 중·상위권 이상인 학생은 다른 학생보다 하루 평균 인터넷을 1~2시간 미만 사용하는 학생이 28.7%, 1시간 미만이 18.7%인 반면, 중·하위권 이하인 학생은 4시간 이상 21.3%로 나타났다.

이상과 같이 하루 평균 인터넷을 1~2시간 미만 사용하는 학생이 가장 많았으며,

남학생이 여학생보다 하루에 인터넷을 많은 시간동안 이용 하였으며, 성적수준이 낮을 수록 인터넷 사용에 많은 시간을 할애하고 있음이 나타났다.

<표 4.3> 하루 평균 인터넷 사용 시간

구 분		응답항목					합계
		1시간 미만	1~2시간 미만	2~3시간 미만	3~4시간 미만	4시간 이상	
성별	남	36 16.5%	69 31.7%	40 18.3%	34 15.6%	39 17.9%	218 56.6%
	여	31 18.6%	70 41.9%	42 25.1%	12 7.2%	12 7.2%	167 43.4%
성적수준	상위권	12 32.4%	11 29.7%	7 18.9%	2 5.4%	5 13.5%	37 9.6%
		21 32.8%	18 28.1%	10 15.6%	8 12.5%	7 10.9%	64 16.6%
	중상위권	23 18.9%	57 46.7%	34 27.9%	4 3.3%	4 3.3%	122 31.7%
		7 8.9%	12 15.2%	15 19.0%	18 22.8%	27 34.2%	79 20.5%
	중하위권	2 3.4%	3 5.2%	12 20.7%	15 25.9%	26 44.8%	58 15.1%
		1 4.0%	2 8.0%	5 20.0%	6 24.0%	11 44.0%	25 6.5%
	하위권	66 17.1%	103 26.8%	83 21.6%	53 13.8%	80 20.8%	385 100.0%

4) 인터넷 이용 용도

학생들이 인터넷을 어떤 용도로 사용하는지에 살펴본 결과는 <표 4.4>과 같이 게임을 하기 위해 인터넷을 이용하는 학생이 25.3%로 가장 많았으며, 다음으로 유명사이트 22.3%, 음악 및 영화 다운 18.7%, 학습 정보검색 10.9% 순으로 나타났다.

<표 4.4> 인터넷 이용 용도

구 분		응답항목							합계
		학습 정보검색	E-mail	게임	채팅	유명 사이트	음악 및 영화다운	기타	
성별	남	11	10	84	23	49	28	13	218
		5.0%	4.6%	38.5%	10.6%	22.5%	12.8%	6.0%	56.6%
	여	28	12	20	7	37	41	22	167
		16.8%	7.2%	12.0%	4.2%	22.2%	24.6%	13.2%	43.4%
성적 수준	상위권	11	3	7	3	4	5	4	37
		29.7%	8.1%	18.9%	8.1%	10.8%	13.5%	10.8%	9.6%
	중상위권	17	8	12	1	13	7	6	64
		26.6%	12.5%	18.8%	1.6%	20.3%	10.9%	9.4%	16.6%
	중위권	28	9	27	4	20	19	15	122
		23.0%	7.4%	22.1%	3.3%	16.4%	15.6%	12.3%	31.7%
	중하위권	12	8	38	10	4	5	2	79
		15.2%	10.1%	48.1%	12.7%	5.1%	6.3%	2.5%	20.5%
	하위권	9	3	28	3	11		4	58
		15.5%	5.2%	48.3%	5.2%	19.0%	0.0%	6.9%	15.1%
	최하위권	2	2	12	2	1	6		25
		8.0%	8.0%	48.0%	8.0%	4.0%	24.0%	0.0%	6.5%
합계		79	33	124	23	53	42	31	385
		20.5%	8.6%	32.2%	6.0%	13.8%	10.9%	8.1%	100.0%

성별로는 남학생이 여학생보다 게임과 유명사이트 방문을 하기 위해 인터넷을 많이 이용하였고, 여학생은 남학생보다 음악 및 영화 다운과 유명 사이트 방문을 위해 인터넷을 많이 이용하는 것으로 대다수의 학생들이 인터넷의 주 사용용도로 게임과 유명 사이트 음악 및 영화 다운을 한다고 나타났다.

성적수준별로는 중·상위권 이상인 학생은 인터넷을 학습·정보검색 18.7%, 게임 15.3%에 많이 이용한 반면, 중·하위권 이하인 학생은 인터넷을 게임 26%, 학습·정보검색 7.7%로 나타났다.

이상과 같이 학생들은 인터넷을 게임과 유명 사이트 음악 및 영화 다운에 많이 이용하고 있었다. 학습 정보 검색에 이용한다는 비율은 전체 응답자의 10.9% 중·하위권 학생은 7.7%에 불과하여 낮은 비중을 보였다. 인터넷을 통한 다양한 교육 프로그램과 교육 자료가 있음에도 학습에 컴퓨터를 이용하기 보다는 학습 외적인

부분으로 더 많이 이용하고 있음을 알 수 있다. 이에 학생들의 올바른 정보이용을 위해 컴퓨터 및 인터넷 사용에 대한 관심과 교육이 요구된다.

5) 음란물 사이트 접속 경험

학생들이 음란물 사이트에 접속해 본 경험이 있는지 살펴본 결과는 <표 4.5>과 같이 음란물 사이트에 접속해 본 경험이 있는 학생이 58.4%로, 그렇지 않은 학생 41.6%보다 많은 것으로 나타났다.

성별로는 남학생이 여학생보다 84.4% 여학생은 32.3%로 음란물 사이트에 접속해 본 경험이 많았다.

<표 4.5> 음란물 사이트 접속 경험

구 분		응답항목		합계
		그렇다	그렇지 않다	
성별	남	184	34	218
		84.4%	15.6%	56.6%
	여	54	113	167
		32.3%	67.7%	43.4%
성적수준	상위권	20	17	37
		54.1%	45.9%	9.6%
	중상위권	33	31	64
		51.6%	48.4%	16.6%
	중위권	62	60	122
		50.8%	49.2%	31.7%
	중하위권	42	37	79
		53.2%	46.8%	20.5%
	하위권	30	28	58
		51.7%	48.3%	73.4%
	최하위권	13	12	25
		52.0%	48.0%	6.5%
합계		200	185	385
		51.9%	48.1%	100.0%

성적 수준별로는 상위권 학생이 54.1%로 가장 많았으나, 평균적으로 51.9% 인것에 유의미한 차이는 보이지 않았다.

이는 학생들이 가정에서 인터넷의 사용이 높고 더욱이 이러한 음란물에 대한 경

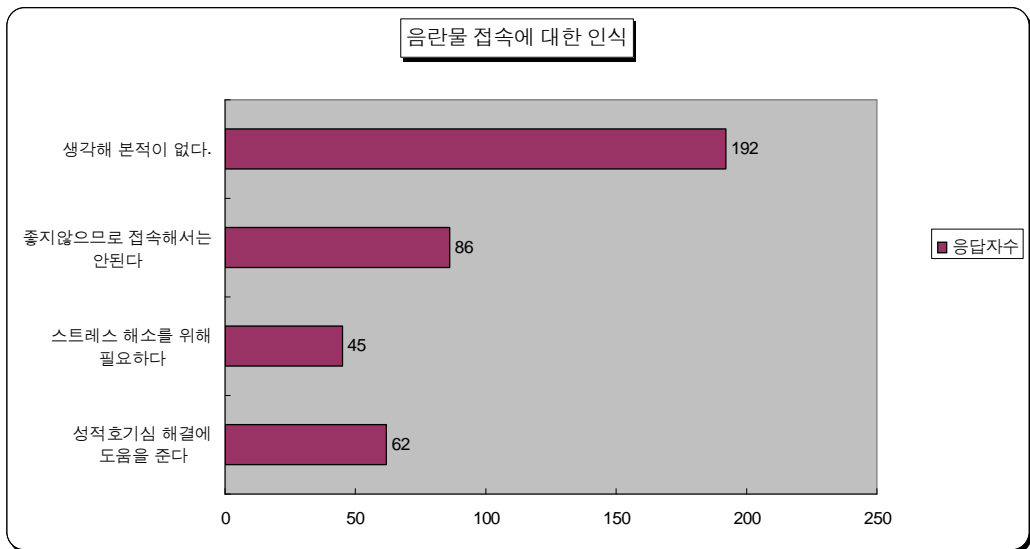
험도 가정에서 주로 이루어짐에 따라 가정에서의 부모님들의 자녀에 대한 인터넷 사용에 대한 관심과 지도의 중요성이 더욱 부각됨을 알 수 있다.

이상과 같이 음란물 사이트에 접속해 본 경험이 있는 학생이 그렇지 않은 학생보다 많았으며, 남학생이 여학생보다 음란물 사이트에 접속해 본 경험이 많았다.

6) 음란물 접속에 대한 인식

학생들이 음란물 접속에 대해 어떻게 생각하고 있는지 살펴본 결과는 <그림 4.2> 과 같이 음란물 접속에 생각해 본적이 없는 학생이 49.9%로 가장 많았으며, 다음으로 좋지 않으므로 접속해서는 안된다 22.3%, 성적 호기심 해결에 도움을 준다 16.1%, 스트레스 해소를 위해 필요하다 11.7% 순으로 나타났다.

음란물 접속에 대해 생각해 본 적이 없는 학생이 가장 많았으나 상당수의 학생들이 음란물 접속이 성적 호기심 해결과 스트레스 해소를 위해 필요하다고 인식하였다.

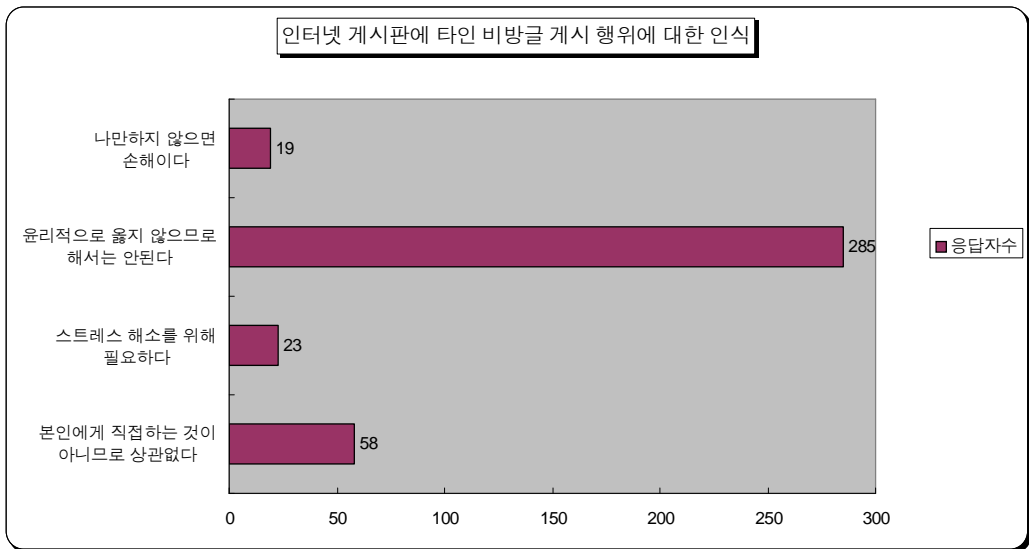


<그림 4.2> 음란물 접속에 대한 인식

7) 인터넷 게시판에 타인 비방글 게시 행위에 대한 인식

학생들이 인터넷 게시판에 타인을 비방하는 글을 올린 적이 있는지 살펴 본 결과는 <그림 4.3>과 같이 인터넷 게시판에 자신의 이름을 밝히지 않고 타인을 비방하는 글을 올리는 행위에 대해 윤리적으로 옳지 않으므로 해서는 안된다고 인식하는 학생이 74.0%로 대부분을 차지하였으며, 다음으로 본인에게 직접하는 것이 아니므로 상관없다 15.1%, 스트레스 해소를 위해 필요하다 6.0%, 나만하지 않으면 손해이다 4.9% 순으로 나타났다.

응답자의 대대수가 윤리적으로 옳지 않은 행동임을 인식하고 있음을 알 수 있으며, 나머지 36.0%의 학생들도 적지 않은 것으로 나타나 학생들의 올바른 인터넷 사용윤리가 절실히 요구됨을 알 수 있다.

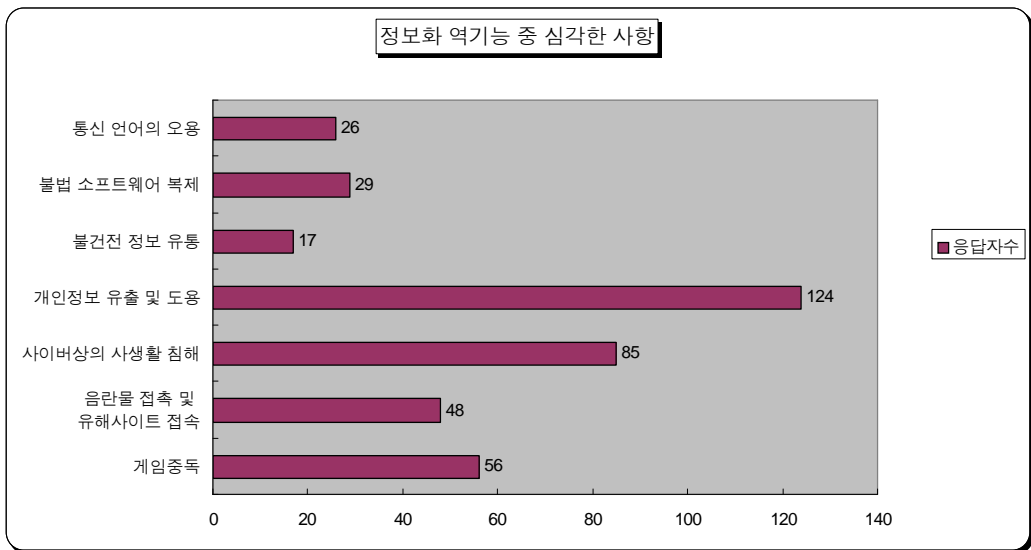


<그림 4.3> 인터넷 게시판에 타인 비방글 게시 행위에 대한 인식

2. 정보통신 윤리의식

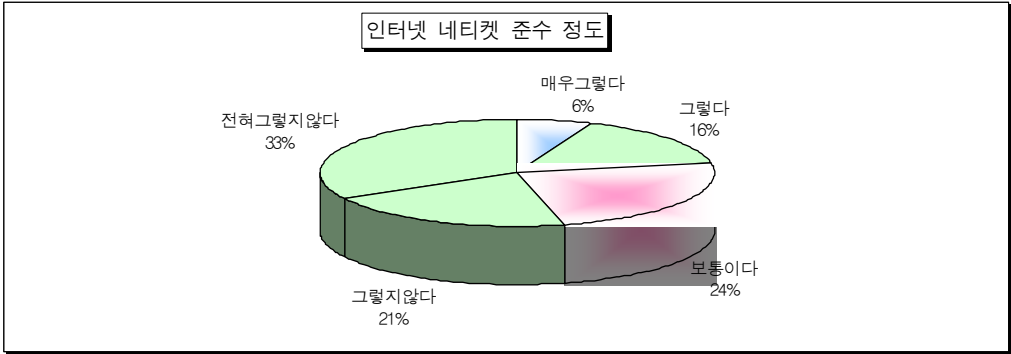
학생들이 정보화 역기능 중 가장 심각하다고 인식하는 점에 대해 살펴본 결과는

<그림 4.4>과 같이 정보화 역기능 중 개인 정보 유출 및 도용이 심각하다고 인식하는 학생이 32.2%로 가장 많았으며, 다음으로 사이버상의 사생활 침해 22.1%, 게임중독 14.5%, 음란물 접촉 및 유해 사이트 접속 12.5%, 불법 소프트웨어 복제 7.5% 순으로 나타났다.



<그림 4.4> 정보화 역기능 중 심각한 사항

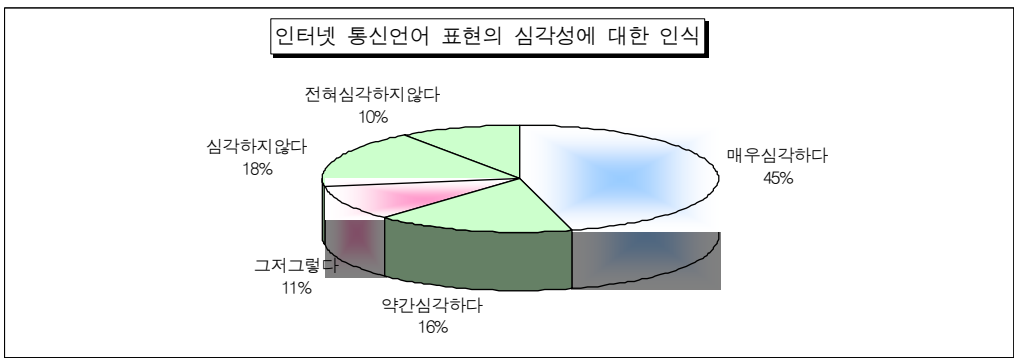
인터넷에서 네티켓(인터넷 가상공간에서의 예절)의 준수 정도에 대해 학생들의 인식을 살펴본 결과는 <그림 4.5>과 같이 인터넷 네티켓 준수 정도가 전혀 그렇지 않다고 인식하는 학생이 33%, 보통이다, 24%, 그렇지 않다 21%, 그렇다 16%, 매우 그렇다 6%로 나타났다. 대부분의 학생들이 인터넷에서 네티켓이 잘 지켜지지 않는다고 인식하고 있음을 알 수 있다. 인터넷의 특성 중 하나인 익명성으로 인해 자칫 타인을 비방하는 등의 잘못된 이용 습관이 형성되기 쉬운 만큼 인터넷에서도 남을 배려할 줄 아는 자세를 가질 수 있도록 하는 교육이 더욱 강화되어야 하겠다.



<그림 4.5> 인터넷 네티켓 준수 정도

인터넷에서 통신언어 표현의 심각성에 대해 학생들의 인식을 살펴본 결과는 <그림 4.6>과 같이 인터넷 통신 언어 표현의 심각성에 대해 매우 심각하다고 인식하는 학생이 45%, 약간심각하다 16%, 심각하지 않다 18%, 그저 그렇다 11%, 전혀 심각하지 않다 10%로 나타났다.

이상과 같이 대부분의 학생들은 인터넷에서 통신언어 표현이 심각하다고 61% 인식하였다.



<그림 4.6> 인터넷 통신언어 표현의 심각성에 대한 인식

1) 인터넷 사용시 자기 존중감

학생들의 인터넷 사용이 빈번해 짐에 따라 정보통신 윤리의 인식을 자기존중감, 책임감, 정의감의 영역으로 구분해 인식실태를 알아보기 위하여 일상적으로 일어날 수 있는 사례를 들어 이에 대한 학생들의 인식을 알아보고자 실태를 분석하였다.

<표 4.6> 정보통신 윤리의 인식 실태

구 분		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
자기 존 중 감	13. 인터넷에서 사용하고 있는 ID는 나를 나타내므로 신중하게 생각하고 만들어야 한다.	26 6.8%	40 10.4%	59 15.3%	134 34.8%	126 32.7%
	14. 대화방에서 본명을 사용하는 것은 이상하므로 본명을 사용하지 말아야 한다.	45 11.7%	51 13.2%	137 35.6%	89 23.1%	63 16.4%
	15. 친구끼리 ID를 빌려주는 일은 별로 좋지 않는 일이다.	86 22.3%	103 26.8%	74 19.2%	83 21.6%	39 10.1%
	16. 게시판에 별명이나 비방하는 글을 올린 친구가 있다면 반드시 그 친구들 찾아내어 복수해야 한다.	74 19.2%	88 22.9%	116 30.1%	64 16.6%	43 11.2%
	17. 대화방에서 채팅을 하다가 상대방이 욕설을 하고 접속을 끊어버리는 경우에는 불쾌하다.	32 8.3%	26 6.8%	48 12.5%	117 30.4%	162 42.1%
	책 임 감	18. 자신의 이름을 밝히지 않고 익명으로 E-mail을 보내는 것은 다른 사람에게 밝히고 싶지 않기 때문이다.	53 13.8%	42 10.9%	70 18.2%	82 21.3%
19. 남의 정보를 좋은 곳에만 쓴다면 허락 없이 가져다 써도 된다.		127 33.0%	83 21.6%	92 23.9%	59 15.3%	24 6.2%
20. 인터넷 상에서 사용하는 언어는 어른들이 잘 알지 못하는 언어를 사용해도 괜찮다.		48 12.5%	51 13.2%	107 27.8%	83 21.6%	96 24.9%
정 의 감	21. 채팅을 하다가 급한 일이 생기면 지체 없이 접속을 차단하고 바로 나와도 된다.	58 15.1%	72 18.7%	94 24.4%	78 20.3%	83 21.6%
	22. 대화방에서 특수문자나 기호를 이용하여 도배를 하는 것을 보면 나도 그 기술을 배워 사용하고 싶다.	86 22.3%	97 25.2%	107 27.8%	43 11.2%	52 13.5%
	23. 인터넷 게시판에 올라온 글을 복사하여 다른 사람에게 알려주어도 괜찮다.	15 3.9%	56 14.5%	71 18.4%	175 45.5%	68 17.7%

인터넷에서 ID 사용 시 신중한 행동에 대해 학생들의 인식을 살펴본 결과는 그렇다 34.8%, 매우 그렇다 32.7%로 학생들은 인터넷에서 ID 사용 시 신중한 행동에 대해 높은 인식을 보였다.

대화방에서 본명 사용의 거리낌에 대해 학생들의 인식을 살펴본 결과는 보통이다 35.6%, 그렇다 23.1%, 매우 그렇다 16.4%로 학생들은 대화방에서 본명을 사용하지 않아야 한다는 인식을 보였다.

친구끼리 ID 공유의 부적절함에 대해 학생들의 인식을 살펴본 결과는 그렇지 않다 26.8%, 전혀 그렇지 않다 22.3%, 그렇다 21.6%로 친구끼리는 ID 공유하는 것을 긍정적인 방향으로 인식하는 것으로 나타났다.

게시판에 비방글 게시자 추적 및 복수에 대해 학생들의 인식을 살펴본 결과는 보통이다 30.1%, 그렇지 않다 22.9%, 전혀 그렇지 않다 19.2%로 학생들은 게시판에 비방글 게시자 추적 및 복수에 대해 그다지 높은 인식을 보이지 않는 것으로 나타났다.

채팅시 욕설을 하고 접속을 끊는 상황에 대한 불쾌감에 대해 학생들의 인식을 살펴본 결과는 매우 그렇다 42.1%, 그렇다 30.4%, 보통이다 12.5%로 학생들은 대화방에서 채팅을 하다가 상대방이 욕설을 하고 접속을 끊어버리는 경우에 불쾌하다고 인식하는 것으로 나타났다.

2) 인터넷 사용시 책임감

자신을 밝히지 않는 익명의 E-mail 사용 당연함에 대해 학생들의 인식을 살펴본 결과는 매우 그렇다 35.8%, 그렇다 21.3%, 보통이다 18.2%로 학생들은 자신을 밝히지 않는 익명의 E-mail 사용 당연함에 대해 높은 인식을 보이지 않는 것으로 나타났다.

타인이 제작한 정보의 무단 사용에 대해 학생들의 인식을 살펴본 결과는 전혀 그렇지 않다 33.0%, 보통이다 23.9%, 그렇다 21.6%로 학생들은 타인이 제작한 정보의 무단 사용에 대해 그다지 높은 인식을 보이지 않는 것으로 나타났다.

인터넷 상에서 어른들이 알지 못하는 언어 사용에 대해 학생들의 인식을 살펴본

결과는 보통이다 27.8%, 매우 그렇다 24.9%, 그렇다 21.6%로 학생들은 인터넷 상에서 어른들이 알지 못하는 언어 사용에 대해 그다지 높은 인식을 보이지 않는 것으로 나타났다.

3) 인터넷 사용시 정의감

채팅 시 종료인사 없는 접속 차단에 대해 학생들의 인식을 살펴본 결과는 보통이다 24.4%, 매우 그렇다 21.6%, 그렇다 20.3%로 학생들은 채팅 시 종료인사 없는 접속 차단에 대해 그다지 높은 인식을 보이지 않는 것으로 나타났다.

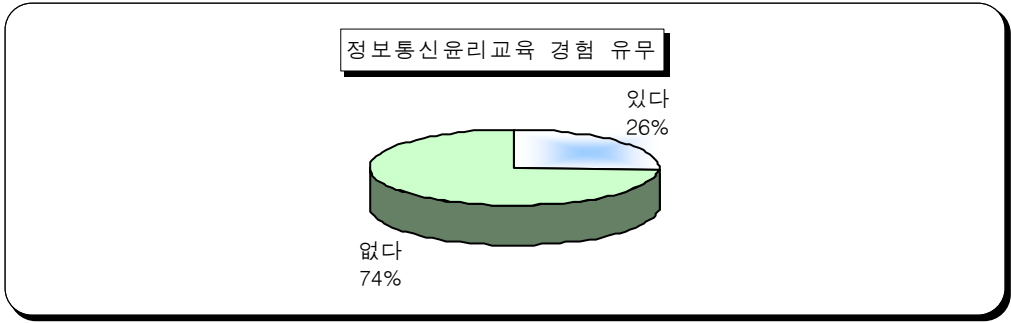
대화방에서 특수문자, 기호 도배 기술에 대한 숙지 및 사용 정도에 대해 학생들의 인식을 살펴 본 결과는 보통이다 27.8%, 그렇지 않다 25.2%, 전혀 그렇지 않다 22.3%로 학생들은 특수문자, 기호 도배 기술에 대한 숙지 및 사용 정도에 대해 낮은 인식을 보이는 것으로 나타났다.

인터넷 게시판 게시글 복사 및 타인에게 고지 허용성에 대해 학생들의 인식을 살펴본 결과는 그렇다 45.5%, 보통이다 18.4%, 매우 그렇다 17.7%로 학생들은 인터넷 게시판 게시글 복사 및 타인에게 고지 허용성에 대해 그다지 높은 인식을 보이지 않는 것으로 나타났다.

3. 정보통신 윤리의식 확립 방안

1) 정보통신 윤리교육 경험

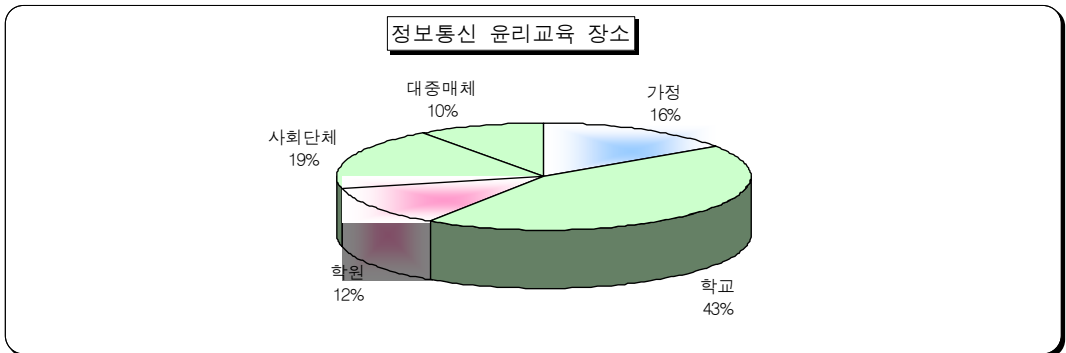
학생들이 정보통신 윤리교육을 받아본 적이 있는지 살펴본 결과는 <그림 4.7>과 같이 정보통신 윤리교육을 받아본 적이 없는 학생이 74%로 그렇지 않은 학생 24%보다 많은 것으로 나타났다. 이는 학교 교과과정에서 정보통신 윤리교육이 포함되어 있음에도 불구하고 인식하지 못하는 경우로 볼 수 있다.



<그림 4.7> 정보통신 윤리교육 경험 유무

2) 정보통신 윤리교육을 받은 곳

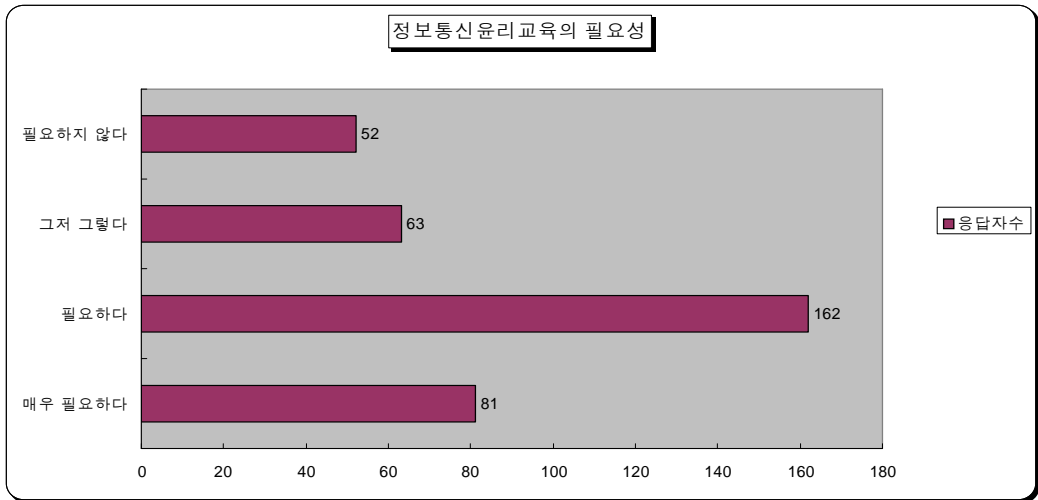
학생들이 정보통신 윤리교육을 어디에서 받았는지 살펴본 결과는 <그림 4.8>과 같이 정보통신 윤리교육을 학교에서 받은 학생이 43.6%로 대부분을 차지하였으며, 다음으로 사회단체 18.7%, 가정 15.6%, 학원 12.2%, 대중매체 9.9% 순으로 나타났다. 따라서 대부분의 학생들이 정보통신 윤리교육을 학교에서 받았음을 알 수 있다.



<그림 4.8> 정보통신 윤리교육을 받은 곳

3) 정보통신 윤리교육 필요성

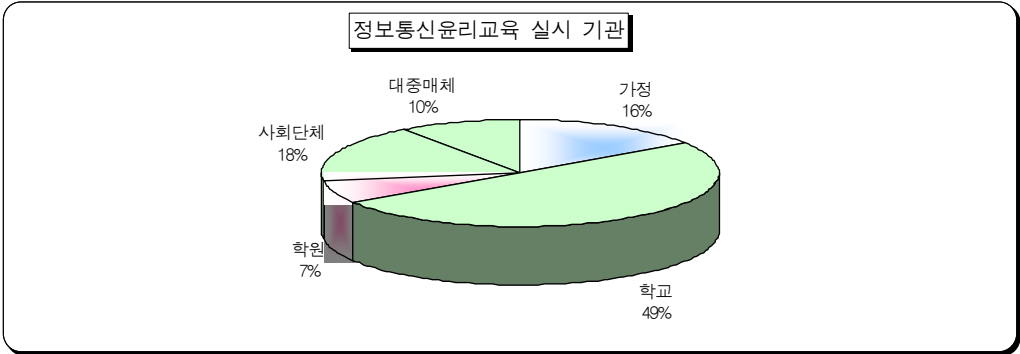
정보통신 윤리교육의 필요성에 대해 학생들의 인식을 살펴본 결과는 <그림 4.9>과 같이 정보통신 윤리교육 필요성을 필요하다 42.1%, 매우 필요하다 21%, 그저 그렇다 16.4% 순으로 나타나 학생들은 정보통신 윤리교육이 필요하다고 인식하는 것으로 나타났다.



<그림 4.9> 정보통신 윤리교육 필요성

4) 정보통신 윤리교육 실시 기관

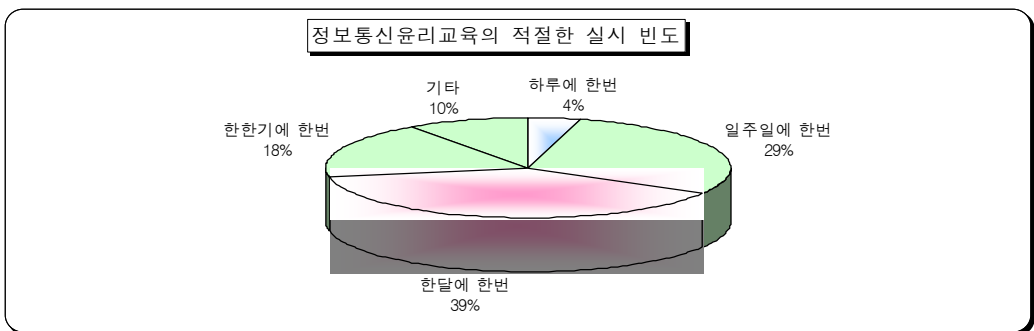
정보통신 윤리교육 실시 기관에 대해 학생들의 인식을 살펴본 결과는 <그림 4.10>과 같이 정보통신 윤리교육은 학교에서 실시하는 것이 좋다고 인식하는 학생이 50.1%로 가장 많았으며, 다음으로 가정 15.6%, 사회단체 17.7% 순으로 나타났다.



<그림 4.10> 정보통신 윤리교육 실시 기관

5) 정보통신 윤리교육의 실시 빈도

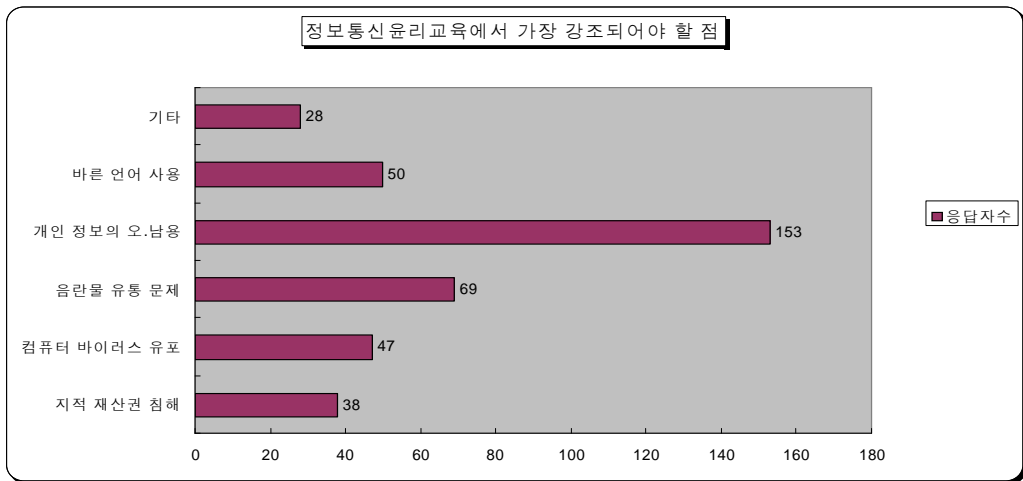
정보통신 윤리교육의 적절한 실시 빈도에 대해 학생들의 인식을 살펴본 결과는 <그림 4.11>과 같이 정보통신 윤리교육은 한 달에 한번 실시하는 것이 적당하다고 인식하는 학생이 38.4%로 가장 많았으며, 다음으로 일주일에 한번 29.4%, 한학기에 한번 18.4%, 하루에 한번 4.2% 순으로 나타났다.



<그림 4.11> 정보통신 윤리교육의 적절한 실시 빈도

6) 정보통신 윤리교육에서 가장 강조되어야 할 점

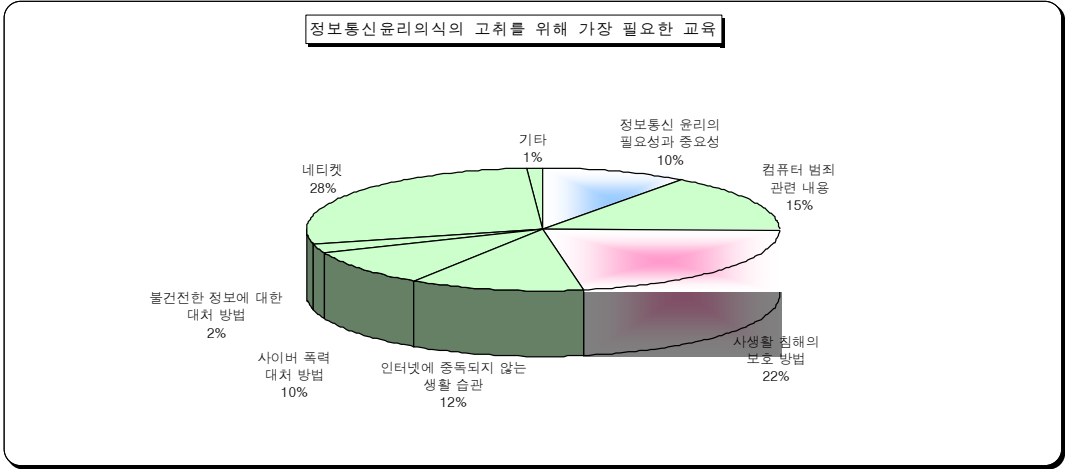
정보통신 윤리교육에서 가장 강조되어야 할 점에 대해 학생들의 인식을 살펴본 결과는 <그림 4.12> 정보통신 윤리교육에서 개인 정보의 오·남용이 강조되어야 한다고 인식하는 학생이 39.7%로 가장 많았으며, 다음으로 음란물 유통문제 17.9%, 바른 언어 사용 13%, 컴퓨터 바이러스 유포 12.2%, 지적재산권 침해 9.9% 순으로 나타났다.



<그림 4.12> 정보통신 윤리교육에서 가장 강조되어야 할 점

7) 정보통신 윤리의식의 고취를 위해 가장 필요한 교육

정보통신 윤리의식의 고취를 위해 가장 필요한 교육에 대해 학생들의 인식을 살펴본 결과는 <그림 4.13>과 같이 정보통신 윤리의식의 고취를 위해 네티켓 교육이 필요하다고 인식하는 학생이 27.8%로 가장 많았으며, 다음으로 사생활 침해의 보호 방법 22.1%, 컴퓨터 범죄 관련 내용 15.3%, 인터넷에 중독되지 않는 생활 습관 11.9%, 정보통신윤리의 필요성과 중요성 9.9%, 사이버 폭력 대처 방법 9.6%, 불건전한 정보에 대한 대처 방법 2.3% 순으로 나타났다.



<그림 4.13> 정보통신 윤리의식의 고취를 위해 가장 필요한 교육

V. 결론

1. 요약

본 연구는 청소년들의 정보윤리의식을 살펴봄으로써 청소년들의 정보윤리의식의 문제점을 파악하고, 이를 바탕으로 청소년들의 정보통신윤리 함양 방안을 제시하고자 하였다. 이러한 연구의 연구목적을 달성하기 위해 광주광역시 중학생의 정보통신윤리 실태를 알아보기 위해 광주광역시에 소재한 중학생을 대상으로 설문조사를 실시하였으며, 설문조사 결과를 SPSS 프로그램에 의해 분석한 결과는 다음과 같다.

1) 정보통신 환경 및 그에 대한 인식을 살펴본 결과 인터넷을 집에서 주로 이용하였으며, 하루 평균 인터넷 사용 시간은 1~2시간 미만 사용하는 학생이 36.8%로 가장 많았으며, 2~3시간 미만 21.7%, 1시간 미만 17.5%로 나타났고 남학생이 여학생보다 하루 평균 인터넷을 많은 시간 이용하였다. 미국 컴퓨터접속 중독센터에서 인터넷에 하루라도 접속하지 않으면 허전하다는 항목이 있는데 본 연구에서는 많은 학생들이 인터넷을 매일 사용하고 3시간이상 사용하는 학생들이 24.1%로 나타났다. 이 항목을 분석한 연구결과로 알 수 있는 것은 상당수의 학생들이 인터넷 중독증에 노출될 수 있는 위험한 상태라는 것을 알 수 있다.

2) 인터넷 이용 용도를 분석한 결과 학생들은 게임을 하기 위해 인터넷을 많이 이용하였으며 거의 오락적인 목적으로 사용하는 것으로 나타났다. 학생들의 인터넷 이용용도를 보면 남학생의 38.5%가 게임이었고 학습이나 정보 습득 등의 목적으로 인터넷을 이용하는 비율은 극히 낮아 인터넷은 학습도구이기 보다는 오락기구임을 명확하게 보여 주었다.

3) 인터넷을 통한 음란물 접속 경험은 남학생(84.4%)이 여학생(32.3%)보다 음란물 사이트에 접속해 본 경험이 많았으며, 음란물 접속에 대한 인식에서는 음란물

접속에 생각해 본적이 없는 학생이 49.9%로 가장 많았으나, 상당수의 학생들이 음란물 접속이 성적 호기심 해결과 스트레스 해소를 위해 필요하다고 인식하였다.

남학생 중 84.4%가 음란물 접속을 경험하였고 음란물 접속에 대한 인식에서도 좋지 않으므로 접속해서는 안 된다고 응답한 학생이 22.3%로 나타난 것으로 보아 낮은 성윤리 의식을 지니고 있다고 볼 수 있다. 자라나는 청소년들이 쉽게 음란물을 접속할 경우 왜곡된 성의식으로 성 비행으로까지 반전될 가능성이 높다고 본다. 결론적으로 청소년들은 인터넷을 통한 음란물 접속이 상당히 적극적이고 보편화되어 있으며 낮은 윤리의식을 지니고 있다는 것을 알 수 있다.

4) 인터넷 게시판에 자신의 이름을 밝히지 않고 타인을 비방하는 글을 올리는 행위에 대해 윤리적으로 옳지 않으므로 해서는 안 된다고 인식하는 학생이 74.0%가 인식하였다. 정보사회에서 익명성을 방패로 삼아 무책임한 행위를 저지르는 행위에 대하여는 많은 청소년들은 윤리적으로 옳지 않다는 의식을 지닌 것으로 나타났다.

5) 청소년들이 정보화 역기능 중 가장 심각하다고 인식하는 점에 대해 살펴본 결과는 개인 정보 유출 및 도용이 심각하다고 인식하는 학생이 32.2%로 가장 많았으며, 다음으로 사이버상의 사생활 침해 22.1%, 게임중독 14.5%, 음란물 접속 및 유해 사이트 접속 12.5%, 불법 소프트웨어 복제 7.5% 순으로 나타났다. 청소년의 정보통신 윤리의식에 대한 인식을 살펴본 결과는 네티켓 준수는 인터넷에서 잘 지켜지지 않는다고 인식하였고 인터넷에서 통신 언어 표현이 심각하다고 인식하였다.

6) 인터넷 사용 시 자기존중감에 대한 인식을 살펴본 결과 ID 사용 시 신중한 행동에 대해 “그렇다 34.8%”, “매우 그렇다 32.7%” 대화방에서 본명 사용의 거리낌에 대해 “보통이다 35.6%”, “그렇다 23.1%”, “매우 그렇다 16.4%” 친구끼리 ID 공유의 부적절함에 대해 “그렇지 않다 26.8%”, “전혀 그렇지 않다 22.3%”, “그렇다 21.6%” 게시판에 비방글 게시자 추적 및 복수에 대해 학생들의 인식에 대해 “보통이다 30.1%”, “그렇지 않다 22.9%”, “전혀 그렇지 않다 19.2%” 채팅 시 욕설을 하

고 접속을 끊는 상황에 대한 불쾌감에 대해 “매우 그렇다 42.1%”, “그렇다 30.4%”, “보통이다 12.5%”로 나타나 인터넷 사용 시 자기존중감이 높았다. 정보 사회에서는 정보의 이용 가치나 효율성에만 매달려 인간의 존엄성을 무시하는 경향이 나타나기가 쉽기 때문에 인간의 가치를 소중히 여기는 자세가 필요하고 인간의 존엄성을 가르치는데 좀 더 중점을 두어 건전한 자아정체성을 확립하고 타인을 배려하는 태도를 함양할 수 있는 교수 학습 방안이 개발되어야 한다.

7) 인터넷 사용 시 책임감에 대한 인식을 살펴본 결과 자신을 밝히지 않는 익명의 E-mail 사용에 대해 “매우 그렇다 35.8%”, “그렇다 21.3%”, “보통이다 18.2%” 타인이 제작한 정보의 무단 사용에 대해 “전혀 그렇지 않다 33.0%”, “보통이다 23.9%”, “그렇지 않다 21.6%” 인터넷 상에서 어른들이 알지 못하는 언어 사용에 대해 학생들의 인식을 살펴본 결과는 “보통이다 27.8%”, “매우 그렇다 24.9%”, “그렇다 21.6%”로 학생들은 인터넷 상에서 어른들이 알지 못하는 언어 사용에 대해 그다지 높은 인식을 보이지 않는 것으로 나타났다. 분석 결과 인터넷 사용 시 책임감이 높지 않기 때문에 학교 현장에서는 각자가 정보 사회에 대한 책임감이 있음을 인지할 수 있는 교육이 시급히 이루어져야 한다는 것을 알 수 있다. 정보 사회에서는 익명성을 이용한 비인간적이고 비윤리적인 행위가 많이 발생할수록 그 피해는 모두 자신에게 고스란히 돌아온다는 것을 인식시키는 것이 필요하다.

8) 인터넷 사용 시 정의감에 대한 인식을 살펴본 결과 채팅 시 종료인사 없는 접속 차단에 대해 “보통이다 24.4%”, “매우 그렇다 21.6%”, “그렇다 20.3%” 대화방에서 특수문자, 기호 도배 기술에 대한 숙지 및 사용 정도에 대해 “보통이다 27.8%”, “그렇지 않다 25.2%”, “전혀 그렇지 않다 22.3%” 인터넷 게시판 게시글 복사 및 타인에게 고지 허용성에 대해 “그렇다 45.5%”, “보통이다 18.4%”, “매우 그렇다 17.7%”로 인터넷 사용시 정의감이 그다지 높지 않은 것으로 나타났다.

정보통신 윤리의식에 대한 인식도를 조사한 결과 대체적으로 낮은 수치를 보이고 있어 정보통신 윤리교육이 제대로 이루어지고 있지 않음을 알 수 있었고 정보

통신 윤리교육이 정보 사회를 살아가는데 필요한 인성함양 및 가치관 교육이기 때문에 학교에서 진행되고 있는 모든 교육 활동에서 함께 이루어져야만 하는 생활 교육으로 시급히 자리매김 되어야 한다.

9) 정보통신 윤리의식 확립 방안에 대한 인식을 살펴본 결과 정보통신 윤리교육을 받아본 적이 없는 학생이 74%로 정보통신 윤리교육을 받은 학생 24%보다 많은 것으로 나타났다. 정보통신 윤리교육을 학교에서 받은 학생이 43.6%로 나타났으며 학생들은 정보통신 윤리교육이 필요하다고 인식하였으며, 정보통신 윤리교육은 학교에서 실시하는 것이 적당하다고 인식하는 학생이 50.1%로 가장 많았고, 가정 15.6%, 사회단체 17.7%로 나타났으며, 정보통신 윤리교육의 적절한 실시 빈도는 한 달에 한번 하는 것이 적당하다고 인식하는 학생이 38.4%로 가장 많았고 일주일에 한번 29.4%가 적당하다고 인식하는 것으로 나타났다. 정보통신 윤리교육에서 가장 강조되어야 할 점은 개인 정보의 오·남용이 강조되어야 한다고 인식하는 학생이 39.7%로 가장 많았으며, 다음으로 음란물 유통문제 17.9%, 바른 언어 사용 13%, 컴퓨터 바이러스 유포 12.2%, 지적재산권 침해 9.9% 순으로 나타났다. 정보통신 윤리의식의 고취를 위해 가장 네티켓 교육이 필요하다고 인식하는 학생이 27.8%로 가장 많았으며, 다음으로 사생활 침해의 보호 방법 22.1%, 컴퓨터 범죄 관련 내용 15.3%, 인터넷에 중독되지 않는 생활 습관 11.9%, 정보통신윤리의 필요성과 중요성 9.9%, 사이버 폭력 대처 방법 9.6%, 불건전한 정보에 대한 대처 방법 2.3% 순으로 나타났다.

2. 결론 및 제언

본 연구결과를 바탕으로 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

첫째, 청소년들이 음란물 사이트에 접속해 본 경험이 있는 학생이 58.4%로 나타났으며, 성적 호기심 해결과 스트레스 해소를 위해 필요하다고 27.8%의 학생이 인식하였다. 따라서 청소년들이 음란물에 중독되지 않도록 지도와 교육이 이루어져야

한다. 음란물에 대한 호기심은 끝없이 반복적으로 일어나므로 교사는 그 폐해에 대하여 지속적으로 지도하고, 건전한 인성교육을 위해 매진해야 한다.

둘째, 청소년들은 인터넷 사용 시 자신을 밝히지 않는 익명의 E-mail 사용이나 타인이 제작한 정보의 무단 사용, 인터넷 상에서 어른들이 알지 못하는 언어 사용에 대해 책임감이 높지 않았다. 따라서 정보화 사회에서 일반적인 권한과 책임감을 인지할 수 있는 교육이 필요하다. 또한, 채팅시 종료인사 없는 접속 차단, 대화방에서 도배 기술, 인터넷 게시판 게시글 복사 허용성에 대해 정의감이 높지 않았다. 정보통신 윤리교육이 정보사회를 살아가는데 필요한 인성함양 및 가치관 교육이 필요하다. 즉, 책임감, 소유권, 자율성, 정의감 등과 같은 개념에 대해 올바르게 이해할 수 있도록 지도해야 한다.

셋째, 청소년들은 정보통신 윤리의식의 고취를 위해 네티켓 교육이 가장 필요하다고 28%의 학생이 인식하였다. 통신상에서의 예절을 의미하는 네티켓은 현재 가상 공동체와 가상학습공동체의 급격한 성장이 이루어지고 있는 시점에서 정보통신 윤리교육의 핵심적인 요소가 되어야 한다. 따라서 청소년들의 정보통신 윤리의식을 고취하기 위해서는 정보통신 윤리강령이 본래 역할을 할 수 있도록 윤리적 원칙과 구체적 행동규범 및 자율적 규제 장치를 갖춘 윤리강령이 하루빨리 수립되어야 하며, 이를 활용하는 작업에 더 많은 사회적, 제도적 관심이 요구된다.

넷째, 학생들이 정보통신 윤리교육은 받아본 적이 없다고 74%로 응답하였다. 따라서, 청소년들의 올바른 정보통신 윤리함양을 위해서는 학교 교육과정이 중요한데 학교교육과정에서는 정보통신 윤리교육을 특정교과목에서 뿐만 아니라 총체적으로 학습할 수 있도록 해야 한다. 또한 학교교육과정은 인터넷의 본질적 개념을 학습시키는 데 주력해야 하며, 이러한 교육과정을 통해 학생들이 유해정보, 위험정보, 불법정보를 접했을 때 슬기롭게 대처하여 차단하거나 차단하는 방법을 선택할 수 있도록 해야 한다.

청소년 정보통신 윤리의식의 개선을 위해 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 청소년들의 인터넷 이용이 크게 늘어나면서 정보의 생활화가 자연스럽게

진행되고 있지만 근본적으로 선행되어야 할 정보통신 윤리의식은 제자리를 찾지 못하고 있음을 알 수 있었다.

교육인적자원부에서는 학교교육 활성화의 일환으로 제7차 교육과정 개정 (1999년 12월 고시)시에 인터넷 활용 및 역기능 문제에 대한 중요성을 부각시키면서 정보통신윤리 내용을 초·중·고교 교과서에 반영시키고 있다. 초등학교와 중학교의 경우에는 도덕 교과서에 고등학교는 도덕·시민윤리·정보산업·정보사회와 컴퓨터 교과서에 걸쳐 반영되어 있으나 그 비율이 매우 미미하다. 한편 교육인적자원부에서 최근 정보통신 윤리교육을 강화함에 따라 대부분의 학교에서는 교과 과정과는 별도로 재량활동 시간을 이용하여 자율적으로 교육을 실시하고 있으며 이러한 경우 위원회와 같은 외부기관에 의뢰하여 특강 형식으로 진행되는 경우가 대부분이다.

이처럼 정보통신 윤리교육이 산발적으로 시행되고 있으므로 정보통신 윤리교육이 보다 조직적이고 체계적으로 정착되어야 할 것이다. 7차 교육과정에서 ‘컴퓨터 활용’이 정규 과정으로 도입된 것과 같이 정보통신 윤리교육도 초등학교 때부터 정규 교과목으로 신설되어야 한다.

둘째, 정보통신 윤리의식 확립 방안에 대한 인식도 결과를 보면, 개인 정보의 오·남용이 강조되어야 한다고 인식하는 학생이 39.7%로 가장 많았으며 다음으로 음란물 유통문제 17.9%, 바른 언어 사용 13%, 컴퓨터 바이러스 유포 12.2%, 지적재산권 침해 9.9% 순으로 나타난 것으로 보아 개인이 금방 불편을 느낄 수 있는 항목 등이 높게 나왔고, 정보통신의 역기능으로 인하여 정신적인 황폐화를 줄 수 있는 항목 등은 낮게 인식하였다. 이런 현상만 보더라도 정보 사회에서 고립된 개인주의가 발생할 위험성이 매우 많다. 타인들과의 직접적인 만남이 이루어지지 않는 가운데 자신만의 공간속에서 컴퓨터에 몰두하다 보면 자신의 이익에만 관심을 가질 뿐 공익이나 공동체에 대해서는 점차 소홀해지기가 쉽다. 그러므로 정보통신 윤리의식을 높이기 위해서는 사회 윤리의식(사회구성원들의 준법정신, 공동체 의식, 대인관계 윤리의식, 시민의식)과 양심을 강화하는 교육을 실시하는 것이 효과가 크

기 때문에 인성교육에 중점을 두는 학교교육이 이루어져야 한다.

셋째, 학교에서의 정보통신 윤리교육뿐만 아니라 가정과 사회에서의 정보통신 윤리교육도 학교에서 실시될 교육과 연계하여 이루어질 수 있을 것이라고 생각된다. 학부모들이 자녀들에게 정보통신 윤리교육을 할 수 있도록 기본적인 컴퓨터 사용법을 가르친다거나 단계적인 유인물 배포로 가정에서 부모가 자녀와 함께 인터넷 검색을 하고, 바람직한 사이버 공간의 확립을 위해 지켜야 할 윤리 규범들을 자연스럽게 익힐 수 있게 해야 할 것이다. 학교에서는 컴퓨터를 사용할 수 있는 부모만이 아닌 컴퓨터를 사용할 줄 모르는 부모들을 위해 계속적으로 정보화 교육을 시행하여야 할 것이며, 그러한 정보화 교육을 모든 부모가 누릴 수 있는 방법을 연구하여 시행할 수 있도록 해야 할 것이다.

넷째, 우리나라 청소년들에게 인터넷은 게임과 오락을 하는 수단으로 인식되고 있다. 이는 인터넷을 새로운 정보와 지식, 학습의 장이라고 생각하는 일반의 인식과는 커다란 차이가 있다. 우리나라에서 인터넷에 대한 수요와 관심은 전 세계적으로 유례없이 폭발적이라고는 하지만 이것이 순수한 정보욕구에서 비롯된 것이라고는 보기 어렵다. 인터넷에 대한 올바른 인식, 바람직한 용도 등에 대한 사회적 분위기가 성숙될 필요가 있다.

청소년 시기는 발달특성상 충동성과 모험성의 욕구가 강한 시기이기 때문에 상당수 학생이 음란물 사이트에 접속하였고 성적호기심 해결과 스트레스 해소를 위해 필요하다고 인식한 것은 청소년들이 정보통신 관련 범죄나 문제에 노출될 가능성이 크다고 볼 수 있는 요인이다. 정보통신 윤리교육이 효과적으로 이루어질 수 있도록 새로운 형태의 정보통신 윤리교육 프로그램 개발이 시급히 이루어져야 한다.

다섯째, 정보통신 윤리교육을 정착시키기 위해서는 정부의 역할이 중요하며 건전한 사이트 개설 및 이용을 통하여 이용자들의 건전한 이용을 촉진하는 등 네티즌

들이 추구하는 자율성과 개방성 및 다양성을 적극적으로 장려할 수 있는 정책을 개발하여야 한다. 정보제공자의 상업적 이기주의로 청소년들이 쉽게 폭력물과 음란물에 접촉할 수 있는데 청소년들이 쉽게 이용할 수 없는 법적·제도적 장치가 마련되어야 한다.

마지막으로, 본 연구는 광주광역시에 거주하는 일부 중학생을 대상으로 하였으므로 연구결과를 일반화하기에는 무리가 따를 수 있으므로 연구대상의 보다 광범위한 표집이 이루어져야 하며, 청소년들의 정보사회에 맞는 합리적 윤리 기준과 가치관 정립을 위한 지속적인 연구가 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- [1] 김사정, “정보통신윤리교육을 통한 중학생 윤리의식 변화 연구.” 석사학위논문, 전남대학교 교육대학원, 2000.
- [2] 김상덕, “정보사회의 도덕교육에 관한 연구.” 석사학위논문, 고려대학교 교육대학원, 1999.
- [3] 김진숙, “청소년의 정보통신윤리의식 실태 및 정보통신윤리교육의 방안 연구.” 석사학위논문, 부산외국어대학교 교육대학원, 2003.
- [4] 김현배, 『정보통신윤리교육 시스템 설계』, 『과학교육연구소보』 제25집, 2000.
- [5] 변재욱, 『정보사회의 프라이버시와 표현의 자유』, 서울 : 커뮤니케이션북스, 1999.
- [6] 유광진, 『정보화사회와 윤리』, 서울 : 정익사, 1998.
- [7] 유은숙, “정보화사회에서의 개인윤리에 관한 연구.” 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원, 2000.
- [8] 윤금미, “청소년 정보통신윤리의식의 개선 방안에 관한 연구” 석사학위논문, 서울시립대학교 교육대학원, 2007.
- [9] 이경수, 『정보기술의 발전에 따른 정보윤리의식의 확립방안』, 『도서관학논집』 제28호, 1998.
- [10] 이윤희, 『정보통신윤리의 확립방안』, 『사이버커뮤니케이션학보』, 1997.
- [11] 이창후, “정보윤리의 정체성에 관한 연구.” 석사학위논문, 서울대학교 대학원, 1998.
- [12] 인정임, 『청소년의 인터넷 중독증후군 및 음란물 접촉행위에 관한 연구』, 한국여성민우회 미디어운동본부, 2000.
- [13] 임윤경, “정보윤리교육의 방향정립에 관한 연구.” 석사학위논문, 동국대학교 교육대학원, 2001.
- [14] 장진경, 『청소년을 위한 정보통신윤리교육 프로그램 개발 연구』, 『대한가정학회지』 제42권, 2004.
- [15] 진교훈 등, 『윤리학과 윤리교육』, 서울 : 경문사, 1997.
- [16] 천정웅, 『청소년 사이버일탈의 특성과 유형에 관한 연구』, 『청소년학연구』 제7집, 2000.
- [17] 추병완, 『도덕교육의 이해』, 서울 : 백의, 1999, p. 468.
- [18] 추병완, 『정보윤리교육론』, 서울 : 울력, 2001, p. 77-88

[19] "ibid., pp.189-192."

[20] "ibid., pp.200-201."

[21] 추병완, "청소년을 위한 정보윤리교육의 체계화 방안에 관한 연구." 『한국도
덕윤리과교육학회 연차학술발표대회 발표 논문』, 2001.

[22] 한상완, 『지식정보사회와 지식정보의 활용』, 서울 : 구미무역, 2001.

[23] 홍은숙, 『정보사회를 위한 윤리교육 : 공동체적 접근』, 『도덕교육연구』
제12권, 2000.

정보통신 윤리의식 조사 설문

안녕하십니까?

저는 조선대학교 교육대학원 정보·컴퓨터 교육을 전공하고 있는 학생으로 석사학위논문을 준비하고 있습니다.

본 설문지는 청소년의 정보통신 윤리의식 실태 및 정보통신 윤리의식 고취 방안의 일환으로 기초 자료를 수집하기 위해 작성된 것입니다.

본 자료는 석사학위논문을 위한 것으로 무기명으로 작성되며 학술적인 목적으로만 사용될 것입니다.

각 문항에서 의견과 같거나 가장 가까운 문항에 솔직하게 응답해 주시기 바랍니다.

귀중한 시간을 할애해 주셔서 대단히 감사합니다.

조선대학교 교육대학원

정보·컴퓨터교육 전공 김민정

2007년 3월

♣ 다음 각 항목을 읽고 학생의 생각과 일치되는 번호에 o표 또는 질문에 적당한 응답을 바랍니다.

1. 학생의 성별은 무엇입니까?

- ① 남자 ② 여자

2. 학생은 지금 몇 학년입니까?

- ① 중학교 1학년 ② 중학교 2학년 ③ 중학교 3학년

3. 학교에서 성적은?

- ① 상위권 () ② 중상위권 () ③ 중위권 ()
④ 중하위권 () ⑤ 하위권 () ⑥ 최하위권 ()

정보통신 환경 및 그에 대한 인식

1. 학생 개인의 컴퓨터를 소유하고 있습니까?

- ① 있다 ② 없다

2. 학생의 컴퓨터 이용 경력은 얼마나 됩니까?

- ① 1년 미만 ② 1~2년 미만 ③ 2~3년 미만 ④ 3~4년 미만 ⑤ 4년 이상

3. 학생은 인터넷을 주로 어디에서 이용합니까?

- ① 집 ② 학교 ③ pc방
④ 친구 집 ⑤ 기타

4. 하루 평균 인터넷 이용 시간은 얼마나 됩니까?

- ① 1시간 미만 ② 1~2시간 미만 ③ 2~3시간 미만
④ 3~4시간 미만 ⑤ 4시간 이상

5. 인터넷을 할 때 주로 사용하는 용도는 무엇인가요?

- ① 학습정보검색(정보검색, 숙제) ② e-mail ③ 게임
④ 채팅 ⑤ 유명사이트 방문 ⑥ 음악 및 영화 다운 ⑦ 기타

6. 학생은 음란물(성인 사이트)에 접속해 본 경험이 있습니까?

- ① 그렇다. ② 그렇지 않다.

7. 음란물에 접속하는 것에 어떻게 생각합니까?

- ① 성적 호기심 해결에 도움을 준다. ② 스트레스 해소를 위해 필요하다.
③ 좋지않으므로 접속해서는 안된다. ④ 생각해본 적이 없다.

8. 인터넷 게시판에 자신의 이름을 밝히지 않고 타인을 비방하는 글을 올리는 행위에 대해 어떻게 생각하십니까?

- ① 본인에게 작업하는 것이 아니므로 상관없다.
② 스트레스 해소를 위해 필요하다.
③ 윤리적으로 옳지 않으므로 해서는 안된다.
④ 나 혼자만 하지 않으면 손해이다.

정보통신 윤리의식

9. 정보화 역기능 중 가장 심각하다고 생각하는 점은 어떤 사항입니까?

- ① 게임 중독 ② 음란물 접촉 및 유해 사이트 접속
③ 사이버상의 사생활 침해 ④ 개인정보 유출 및 도용
⑤ 불건전 정보 유통 ⑥ 불법 소프트웨어 복제 ⑦ 통신언어의 오용 ⑧ 기타

10. 인터넷에서 네티켓(가상공간에서 예절)이 잘 지켜진다고 생각하십니까?

- ① 매우 그렇다. ② 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

11. 인터넷 통신언어에 대해 어떻게 생각하십니까?

- ① 매우 심각하다. ② 약간 심각하다. ③ 그저 그렇다.
④ 심각하지 않다. ⑤ 전혀 심각하지 않다.

※ 다음의 문항에 대해 학생은 어떻게 생각하십니까?

구 분		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
자기 존 중 감	12. 인터넷에서 사용하고 있는 ID는 나를 나타내므로 신중하게 생각하고 만들어야 한다.					
	13. 대화방에서 본명을 사용하는 것은 이상하므로 본명을 사용하지 말아야 한다.					
	14. 친구끼리 ID를 빌려주는 일은 별로 좋지 않는 일이다.					
	15. 게시판에 별명이나 비방하는 글을 올린 친구가 있다면 반드시 그 친구들 찾아내어 복수해야 한다.					
	16. 대화방에서 채팅을 하다가 상대방이 욕설을 하고 접속을 끊어버리는 경우에는 불쾌하다.					
책임 감	17. 자신의 이름을 밝히지 않고 익명으로 E-mail을 보내는 것은 다른 사람에게 밝히고 싶지 않기 때문이다.					
	18. 남의 정보를 좋은 곳에만 쓴다면 허락 없이 가져다 써도 된다.					
	19. 인터넷 상에서 사용하는 언어는 어른들이 잘 알지 못하는 언어를 사용해도 괜찮다.					
정의 감	20. 채팅을 하다가 급한 일이 생기면 지체 없이 접속을 차단하고 바로 나와도 된다.					
	21. 대화방에서 특수문자나 기호를 이용하여 도배를 하는 것을 보면 나도 그 기술을 배워 사용하고 싶다.					
	22. 인터넷 게시판에 올라온 글을 복사하여 다른 사람에게 알려주어도 괜찮다.					

저작물 이용 허락서

학 과	정보·컴퓨터교육전공	학 번	20048202	과 정	석사
성명	한글: 김 민 정	한문: 金 民 政	영문: Kim Min Jung		
주소	(501-092) 광주광역시 동구 산수2동 남양빌라 502호				
연락처	HP : 019-741-4428		E-MAIL: tweety905@hanmail.net		
논문제목	한글: 정보통신 윤리의식의 실태 분석 및 개선 방안 - 광주광역시 중학교 중심으로 영문: An Analysis of the state of Information and Communication Ethics awareness and Improvement - Centered on the Middle School in Gwangju city				

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건 아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 작품의 복제, 기억 장치에의 저장, 전송 등을 허락함
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집·형식상의 변경을 허락함. 다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
3. 배포·전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사표시가 없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 또는 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
6. 조선대학교는 저작물의 이용허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음
7. 소속대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송·출력을 허락함.

2007년 6 월 일

저작자: 김 민 정 (서명 또는 인)

조선대학교 총장 귀하