

2009년 2월

교육학석사(정보·컴퓨터)학위논문

청소년의 정보통신 윤리 실태 분석

-광주광역시 고등학교 중심으로-

조선대학교 교육대학원

정보·컴퓨터교육전공

신 우 정

청소년의 정보통신 윤리 실태 분석

-광주광역시 고등학교 중심으로-

An analysis of the state of teenage
Information and Communication Ethics
- Centered on the High School in Gwangju city

2009년 2월

조선대학교 교육대학원

정보·컴퓨터교육전공

신우정

청소년 정보통신 윤리 실태 분석

지도교수 정 일 용

이 논문을 교육학석사(교육행정)학위 청구논문으로 제출합니다.

2008년 10월

조선대학교 교육대학원

정보·컴퓨터교육전공

신 우 정

목 차

표 목차	ii
그림 목차	iii
ABSTRACT	iv
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 구성	3
3. 연구범위 및 제한점	4
II. 이론적 배경	5
1. 정보통신 공간의 특징	5
2. 정보화 사회의 역기능	6
3. 정보통신윤리	9
4. 정보통신윤리교육개념	11
5. 정보통신윤리교육의 필요성과 기본원칙	11
6. 정보통신윤리교육의 목표와 내용	14
III. 연구방법	16
1. 조사대상 및 방법	16
2. 척도 구성	17
3. 자료분석 및 처리	18
IV. 연구 결과 및 분석	19
1. 정보통신환경 및 인식	19
2. 정보통신윤리의식	31
3. 정보통신윤리의식확립방안	39

V. 결론	50
1. 요약	51
2. 결론 및 제언	54
참고문헌	57
부록	58

표 목 차

<표-1> 조사대상자의 일반적 특성	16
<표-2> 설문지 문항 구성 현황	17
<표-3> 개인용 컴퓨터 소유 여부	19
<표-4> 컴퓨터 이용 경력	20
<표-5> 컴퓨터 이용 주요 목적	21
<표-6> 인터넷 이용 장소	22
<표-7> 하루 인터넷 평균 사용시간	23
<표-8> 인터넷 사용용도	24
<표-9> 인터넷 사용시 가장 심각한 문제	25
<표-10> 음란물사이트 접속 경험	26
<표-11> 음란물 접속에 대한 의견	27
<표-12> 타인 비방글 올린 경험 여부	28
<표-13> 무기명으로 타인 비방글에 대한 의견	28
<표-14> 인터넷의 실생활 유용정도	29
<표-15> 정보화 역기능 중 가장 심각한 잠	31
<표-16> 인터넷 통신언어에 대한 심각성	32
<표-17> 인터넷에서 네티켓이 잘 지켜지는지에 대한 의견	33
<표-18> 자기존중감	34
<표-19> 책임감	36
<표-20> 정의감	37
<표-21> 정보통신 윤리에 대한 인지정도	38
<표-22> 정보통신 윤리교육 받은 경험 여부	40
<표-23> 정보통신 윤리교육 시간	41
<표-24> 정보통신 윤리교육 내용	42
<표-25> 정보통신 윤리교육 필요성	43
<표-26> 적합한 정보통신 윤리교육 실행 기관	44
<표-27> 적합한 정보통신 윤리교육 실시 시간	45
<표-28> 정보통신 윤리교육에서 가장 강조되어야 할 점	46
<표-29> 청소년들의 정보통신 윤리의식 고취를 위해 가장 필요한 교육	47
<표-30> 정보통신 윤리교육 참여의향	48

ABSTRACT

An analysis of the state of teenage Information and Communication Ethics - Centered on the High School in Gwangju city

Woo-Jeong Shin

Advisor : Prof. Il-Young Chung, Ph.D.

Major in Information-Computer Education

Graduate School of Education, Chosun University

It's now the Information Age. And it has brought lots of favorable changes to human life. So, many people expect today's post-industrial society, like the Industrial Revolution in the past did, to allow them to enjoy an unprecedentedly comfortable life. Especially students are more sensitive to recent social changes than adults, and embrace them as a way of life.

However, such benefits have been accompanied by social and ethical side effects. The excessive use of the Internet forces people to become less community-minded, lose their identity and be alienated from others.

Online immoral problems caused by the unique characteristics of cyber space should no longer be overlooked as unavoidable phenomena

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 high school students in Gwangju, on whom a survey was conducted.

The collected data was analyzed with SPSS program, and the findings of the study were as follows:

Fist. 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.

Third, regarding the establishment of information ethics, the students who had ever received information ethics education was higher 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. Their primary focus of information ethics education, and Netiquette education was most stressed as a way to foster the information ethics of Internet users.

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

오늘날 우리는 정보통신기술의 급속하게 발달로 인해 온 사회의 정보화가 결과되는 시대를 경험하고 있다. 이러한 정보사회가 우리에게 가져다주는 혜택은 참으로 지대하다. 최근 인터넷은 언제 어디서나 네트워크에 접속할 수 있는 유비쿼터스 환경이 구축되면서 단순히 정보통신 기술의 하나가 아닌 사람들의 생활 그 자체가 되었다.

인터넷은 현대인의 생활에 도움을 주는 도구이며, 정보의 보고이고, 지식을 생산해내는 중요한 수단이며, 또한 생각과 행동에 가장 많은 영향을 끼치는 문화적 환경이지만 그에 못지않게 그 부작용과 역기능으로 인한 피해 또한 적지 아니 일어나고 있으니 예컨대 컴퓨터 범죄와 컴퓨터 보안 문제, 소프트웨어 불법 복제와 지적 재산권 문제, 해킹과 바이러스, 컴퓨터 비신뢰성과 소프트웨어의 질 문제, 자료 축적과 사생활 침해, 인공지능과 전문가 체제 문제, 그리고 작업장의 컴퓨터화와 관련된 많은 문제, 인간성 상실과 비인간화 문제 등이 그 예가 된다. 실제로 우리의 경우 해마다 각종 컴퓨터 관련 범죄가 증가하고 있는가 하면 상당수의 중·고등학생들이 불법복제, PC통신 상에서의 욕설 사용, 음란물의 판매와 구매, 해킹시도, 메일폭탄 발사 등을 행하고 있고, 최근에 이르러서는 초등학생들에게까지 컴퓨터상의 불량·폭력 언어 사용 문제가 심해지고 음란문화가 급속히 퍼지고 있는 실정이다. 폭력, 음란물 등 유해한 정보나 통신사기, 스팸 메일 같은 불법 정보, 언어폭력, 사이버 성폭력, 저작권 침해, 개인 프라이버시 침해, 해킹 바이러스 유포, 불법복제, 명예훼손 등 현실공간에서는 존재하지 않은 새로운 윤리적 문제들이 생겨나면서 현실공간에서 일어나는 각종 일탈과 도덕적 혼란이 더욱 확대 심화되어 윤리적 상황을 더욱 악화시키고 있다. 최근에 보도된 연예인들의 자살사건은 네티즌들의 윤리의식 결여로 인한 언어폭력, 모욕, 명예훼손 등의 결과로 최진실 자살사건이후 우리가 접한 일반인들의 자살보도는 베르테르 효과를 부추길만큼 사회에 큰 파장을 일으켰다. 이러한 사이버 공간 상의 각종 일탈과 도덕적 혼란은 각종 사이버범죄가 인터넷의 발달과 함께 증가하면서 청소년들에게 무방비 상태로 노출되어 청소년들의 건강한 생활과 성장을 저해할 수 있는 위험요인이 되고 있다.

따라서 이러한 문제들을 극복하고 건전한 정보사회를 만들어 가는 일은 이 시대에 요청되고 있는 매우 중대한 과제가 아닐 수 없다.

빠른 정보화 시대에 있는 우리 청소년들은 사이버 공간상의 각종 일탈과 도덕적 혼란속에 대처할 수 있는 방법과 현실과 다른 정보화 속에서 갖춰야할 윤리의식의 부족함으로 건강한 정서 발달과 인격형성에 치명적인 악영향을 초래할 수 있으므

로, 정보사회에서 발생하는 사회적·윤리적 문제점들을 해결하는 동시에 올바른 정보사회를 형성하기 위해서는 윤리의식이 무엇보다도 필요하다. 특히 정보통신에 관한 호기심, 지식, 기능에 비해 정보윤리에 대한 가치관이 아직 정립되지 않은 청소년들에게 확고한 윤리의식 정립이 필요하며 청소년들이 건전한 정보를 이용할 수 있도록 정보통신윤리의식 교육이 절실히 필요하다.

본 연구의 목적은 정보사회의 주된 정보 이용자이면서 가치관이 미성숙한 청소년의 정보윤리 측면에서 확고한 윤리의식 확립이 필요함을 인식하고, 앞으로 청소년들이 건전한 정보윤리의식을 갖추어 올바른 정보사회를 살아 갈 수 있도록 정보윤리교육방안을 모색해보고자 한다.

2. 연구 내용 및 구성

본 연구는 청소년들의 정보윤리의식의 실태를 분석하고 그 결과를 토대로 올바른 정보윤리의식을 고취할 수 있는 방안 제시와 가치관 확립을 목적으로 한다. 본 연구의 목적을 달성하기 위해 다음과 같은 내용을 고찰하고자 한다.

첫째, 정보윤리의 개념, 목표, 내용, 필요성, 기본원칙에 대해서 고찰한다.

둘째, 고등학생의 정보통신 환경 및 그에 대한 인식을 고찰 한다.

셋째, 고등학생의 정보 윤리의식에 대한 실태를 고찰 한다.

넷째, 정보 윤리의식 개선 방안을 고찰 한다.

본 연구는 다음과 같이 5장으로 구성되어 있다.

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

제 2장에서는 정보윤리의식의 이론적 체계로 정보화 사회와 정보윤리의식의 개념, 정보윤리교육의 필요성과 기본원칙, 정보윤리교육의 목표와 내용에 대해 살펴보고자 한다.

제 3장에서는 본 연구의 조사 대상과 방법, 연구 내용, 실태 분석 방법에 대해 기술하고자 한다.

제 4장에서는 제 2장과 제 3장에서 내용을 토대로 설문지 항목을 작성한 후 광주 시내 소재 인문계고등학교, 실업계고등학교 학생을 대상으로 설문조사 결과를 분석하여 정보윤리의식의 실태를 조사하고 결과를 고찰해 보고자 한다.

제 5장에서는 논의 및 결론 부분으로서 연구 결과를 요약하고, 학생들의 정보윤리의식을 고취시킬 수 있는 향후 연구과제를 하고자 한다.

3. 연구범위 및 제한점

정보사회에서 주된 이용자이지만 아직 확고한 윤리의식이 정립되지 않은 청소년들의 정보윤리의식 실태분석과 윤리의식 개선방안 모색을 위해 관련된 각종 문헌과 논문 분석, 학술서적, 통계 자료를 본 연구에 활용하였다. 정보윤리의식 실태를 알아보기 위해 광주광역시에 소재한 인문계 여자고등학교와 실업계고등학생을 대상으로 설문조사를 통한 실태분석이 이루어졌다

본 연구는 다음과 같은 두 가지 면에서 제한점을 갖는다.

첫째, 본 연구를 위한 기초 설문조사가 광주광역시 일부지역 인문계여자고등학교와 실업계남자고등학교를 임의 선정하여 조사 · 분석이 이루어졌으므로 본 연구 결과를 다른 집단에 일반화하는 데에는 무리가 따를 수 있다.

둘째, 질문에 응답한 학생들의 경우 실제적 행위와는 달리 보편적이고 일반화된 윤리적인 개념으로 답하려는 경향이 있어 내용을 정확하게 파악하는데 제한적 일 수도 있다.

II. 이론적 배경

1. 정보통신 공간의 특징

정보통신기술의 발달과 컴퓨터 보급의 확대와 같은 정보화의 진전에 따라 컴퓨터를 이용하여 가상의 정보 세계에 쉽게 접근할 수 있게 되었다. 특히 정보의 바다라고 하는 인터넷(Internet)의 급격한 보급 및 확산과 정보 통신망의 구축으로 전통적 문화가치와 제도를 초월한 새로운 사이버 공간이 창조되었다.

인터넷에 의해 창출된 사이버 공간은 다음과 같은 특성을 지닌다.

첫 번째, 인간을 물리적 시·공간의 제약으로부터 자유롭게 하는 특성을 지닌다[4]. 지금까지 인간은 물리적인 시공간 내에서 영향을 받으며 살아왔지만, 인터넷의 등장과 보급은 현재 시간에서 이루어지는 커뮤니케이션뿐만 아니라, 자신이 원하는 시간에 검색, 저장, 편집 등과 같은 능동적 행위를 통해 전 세계를 대상으로 자유롭게 시공간을 초월하는 동시적·비동시적 커뮤니케이션의 행태를 가능하게 한다는 것이다[5].

두 번째, 익명성이라는 특성을 지닌다. 인터넷에 의해 창출된 사이버 공간에서 정보는 정보발신자의 신분을 노출하지 않으면서도 전달이 가능하고, 불특정 다수의 수신자를 대상으로 발송될 수 있다. 익명성을 “정체불명성”이라고도 한다 [6].

세 번째, 인터넷은 상호작용성을 크게 증가시킨다. 인터넷을 설계 당시부터 정보의 분산과 공유를 목적으로 개발되었을 뿐만 아니라, 고도의 개방적 네트워크로써 컴퓨터 네트워크를 통한 상호작용성을 구현해 왔다. 인터넷 이용자라면 누구나 정보를 이용할 수 있고 정보를 생산하여 제공할 수 있기 때문에, 정보의 흐름과 커뮤니케이션 관계를 구성하는데 있어 획기적인 변화를 야기한다[7].

네 번째, 개방성이라는 특성을 지닌다. 인터넷을 TCP/IP를 탑재한 컴퓨터를 가진 사람이라면, 혹은 그런 컴퓨터에 접근 가능한 사람이라면 누구에게나 개방되어 있다.

이러한 인터넷의 특성은 우리의 삶에 많은 편리성과 효율성을 가지고 왔다. 시공간의 제약이 사라짐에 따라, 각종 동호회나 커뮤니티와 같은 가상 공동체의 형성이 용이하게 되어 문화의 다양성이 과거에 비해 크게 증가되었으며 인터넷의 익명성은 사이버 공간에서 자유로운 대화를 촉진시키고 평등한 분위기를 조성하는데 기여할 수 있다. 이와같이 인터넷은 상상할 수 없는 많은 정보와 지식의 대중화와 새로운 자아를 발견할 수 있는 기회를 통해 인간 삶의 경험을 더욱 풍부하게 하며, 시공을 초월한 일상생활을 가능케 함으로써 인간에게 심리적, 경제적 여유를 가져

다 주었다.

하지만, 인터넷의 이러한 긍정적 영향 이면에는 인터넷으로 인해 야기되는 다양한 부정적인 영향과 문제점들이 나타나고 있다. 인터넷의 익명성은 인터넷 상에서 범죄와 같은 비윤리적 행위를 함에 있어, 보다 죄의식을 갖지 않고 저지를 수 있는 여건을 조성하기도 하고 시공간을 초월하여 전 세계로 연결되어 있는 특성은 부정적인 행위를 하더라도 이를 적발하기가 용이치 않다는 점 역시 비윤리적인 행위를 부추기는 요인이 되기도 한다. 개방성으로 인해 유용한 정보뿐만이 아니라, 음란, 폭력물과 같은 유해한 정보를 누구나 쉽게 얻을 수 있어 정보에 대한 개인의 정확한 판단력이 부재할 시 심각한 부작용을 일으킬 위험성을 가지고 있다. 이와같이 인터넷의 긍정적 영향 이면에는 많은 역기능을 내포하고 있다 [8].

2. 정보화 사회의 역기능

정보화 사회가 가지고 있는 여러 가지 문제점들은 정보화 사회가 발달 할수록 새롭게 생산되는 것들이 많다. 그 중에서 특히 청소년들에게 심각한 영향을 미치는 역기능은 인터넷 중독, 저작권 침해, 해킹, 언어폭력, 사이버 성폭력, 개인 사생활 침해, 안티사이트, 사이버 중독 등이 있다.

이 역기능의 요소를 살펴보면서 구체적으로 요약하면 다음과 같다.

1)개인정보 및 프라이버시의 침해

인터넷의 발달로 인해 제기되고 있는 윤리적 문제중 하나는 프라이버시 침해이다. 프라이버시란 개인이 자신에 대한 정보를 제 3자에게 알릴 것인가의 여부를 스스로 결정할 수 있는 권리를 의미하는 것이다[9].

인터넷을 통한 전자거래가 활성화되고 점차 그 비중이 커지면서 이동통신사나 신용정보회사 사이트 등에 집적된 개인정보가 상업적으로 악용되는 비윤리적 사례도 크게 증가하고 있다. 한국정보진흥원(2007)에 따르면 개인정보침해신고센터가 설립된 2004년 이후 개인정보침해 관련 상담과 신고 접수건수도 해마다 증가하고 있는 것으로 나타났다.

2) 저작권 침해

저작권이란 도서, 음반, 컴퓨터 프로그램과 같은 지적인 창작물에 대하여 저작자가 가지는 권리를 말한다. 저작권 침해란 저작물을 이용하려는 사람이 저작물의 출처를 밝히지 않고 무단으로 이용하거나, 저작물 이용에 대응하는 적절한 대가를 원저자에게 지불하지 않음으로써 이용자 자신만의 이익을 취하는 행위이다. 특히, 업

격한 의미에서는 저작물에 대해 가지는 저작자의 재산권을 침해하는 행위이다. 소프트웨어의 불법 복제와 전송, PC통신이나 인터넷상에서 타인의 저작물을 저작자의 허락없이 업로드하거나 다운로드 하여 사용하는 경우가 이에 해당된다. 특히 홈페이지나 자료실, 게시판 등에서 타인의 저작물을 허락 없이 업로드하거나, 다른 사람들에게 퍼뜨리는 행위 등이 사회적인 문제로 등장하고 있다[10].

3) 사이버 폭력

인터넷이 대중적인 매체로 자리잡게 됨에 따라서 역기능에 대한 우려가 높아지고 있다. 그 중 특히 많이 논의되고 있는 것은 인터넷 중독과 청소년의 인터넷 비행, 사이버 일탈 등이 있으며, 최근에는 사이버 폭력이 심각한 문제로 대두되고 있다. 사이버 범죄와 인터넷 비행, 그리고 사이버 일탈이 사이버 폭력과 중첩되는 지점이 많은데 구체적인 개념을 살펴보면 다음과 같다.

사이버 범죄는 사이버 공간에서 발생하는 범죄행위로 웹사이트에서 컴퓨터에 대해 또는 컴퓨터를 수단으로 하여 행하는 범죄행위를 말한다[11].

인터넷 비행은 행위주체를 주로 청소년에 한정하여 청소년 비행의 측면에서 접근하고 있다. 유형을 살펴보면, 해킹을 비롯하여 바이러스 유포, 인터넷·통신망을 이용한 사기 행위, 포르노 사이트 운영, 원조교제, 사이버 공간을 통한 언어적·신체적 폭력, 전자자료 위조·변작 등의 조작행위, 프로그램 크래킹 등 다양하게 나타나고 있다[12].

사이버 상에서의 익명성을 이용한 무례한 언행, 비방, 욕설, 근거 없는 인신공격, 업무방해, 스토킹 등을 사이버 폭력이라고 한다. 최근 몇 년간 인터넷 사용인구가 급증하면서 올바른 사이버 문화가 정립되지 못한 채 사이버 공간은 누구나 자유롭게 의사를 표현하는 공간이 되었는데 순수한 의견 제시를 위한 공간이라기보다는 대화방, 자유게시판 등에서 심각하나 언어폭력이 이루어지고 있다.

자신의 의견과 다른 사람들에 대하여 무차별적이고 노골적인 비방이나 욕설을 서슴지 않는다. 여기에 ‘집단 따돌림’ 문화까지 가세하여 사이버 공간에서 여러 명이 한명을 무참하게 괴롭히는 일도 발생한다. 일상생활에서의 괴롭힘이 사이버 공간에서도 계속되는 것이다. 게다가 자신이 당한 불이익이나 혹은 억울함을 호소하는 형태로 허위사실을 유포하는 경우에 있어서 피해자는 진실을 소명할 기회도 갖지 못하고 일방적으로 매도당하거나, 그 사람의 홈페이지가 마비되는 등의 심각한 사이버 폭력이 자주 발생한다. 이러한 행위는 피해자뿐만 아니라 가해자들도 거짓 정보의 피해자가 될 수 있음을 인식시켜야 한다

4) 해킹

해킹은 1960년 미국에서 처음 등장했다. 대학의 모형철도를 연구하는 동아리에서 어려운 문제를 해결하기 위하여 교내 컴퓨터에 접근할 수 있는 프로그램을 개발하고 해킹을 한 것이 역사상 최초의 해킹이라고 한다. 이때에는 집념어린 노력을 통하여 수준의 기술을 연마하는 사람들을 해커라고 했지만 정보사회가 발전함에 따라 해커의 의미가 '허락을 받지 않고 다른 시스템에 접근하여 정보를 가로채거나 시스템을 혼란시키는 범죄자로 변질되었다.

정보화 사회에서 해킹이 문제 되는 이유는 개인정보 및 중요한 자료들이 해킹을 통하여 유출되고, 악용될 수 있기 때문이다. 실제로 국내에서 유출된 개인정보들이 중국등의 제 3국에서 사용이 된 피해 사례가 발생했었다. 이러한 피해를 줄이기 위하여 사람들에게 개인정보에 대한 윤리의식을 심어주어 자신의 개인정보를 잘 관리하게하고 타인의 개인정보를 도용하는 일이 일어나지 않도록 해야한다[10].

5) 인터넷 중독

사이버 중독이란 “정보 이용자가 지나치게 컴퓨터에 접속하여 일상생활에 심각한 사회적·정신적·육체적 및 금전적인 ‘지장’을 받고 있는 상태”라고 정의하고 있다. 즉 중독이란 지나치게 컴퓨터를 사용함으로써 의존성, 내성 및 금단 증상이 발생한다는 것이다. 사이버 중독 증상을 보이는 사람들은 마음이 복잡하거나 허전할 때 자신도 모르게 인터넷에 접속하여 시간을 보내고 마음의 위안을 얻는 의존성과, 웹에 매달려 컴퓨터를 끄고 빠져 나오기가 점점 힘들어 지며 오래 있어도 작업효율은 떨어지는 내성 현상, 그리고 인터넷을 떠나 있으면 왠지 불안하고 인터넷상에서 무슨 중요한 일이 일어났을 것 같은 생각이 들며 어떤 전자우편이 와 있을지 궁금해 하는 금단 증상의 특징을 지닌다.

그러나 사이버 중독은 앞에서 언급한 몇 가지 증상에 의해 단정적으로 정의될 수는 없으며, 증상들의 정도가 심하고 반복적이며 만성화되어 신체, 심리, 사회 및 직업 활동상의 장애를 유발할 수 있다. 특히 자기 절제심이 부족한 청소년에게는 아주 좋지 않은 영향을 미칠 수 있음을 명심해야 한다.

사이버 중독은 일반적으로 통신 중독, 게임 중독 및 음란물 중독으로 나눌 수 있다. 이러한 중독 증상들은 어느 순간에 갑자기 중독이 되는 것이 아니라, 자신도 모르게 조금씩 중독이 이루어지기 때문에 자신이 중독이 되어가는 지를 알 수가 없다. 설사 중독이 되었다는 사실을 자각 할지라도 중독증상에서 벗어나기가 쉽지 않고 중독증상을 치료하기도 굉장히 어렵다. 그러므로 사람들이 사이버 공간에 접속하기 전부터 사이버 공간의 특성을 잘 이해하고 자기 스스로 절제를 할 수 있는 능력을 키워줄 수 있는 사전 교육이 절대적으로 필요하다.

3. 정보통신윤리

1) 정보통신윤리의 개념

정보통신윤리는 정보통신 기술의 급속한 발전에 의해 야기되는 윤리적 문제들을 해결하기 위하여 등장한 것이라고 볼 수 있다. 정보통신윤리란 정보사회에서 야기되고 있는 윤리적 문제들을 해결하기 위한 규범 체계로서, 단순히 정보통신 기기를 다루는 게 있어서 뿐만 아니라 정보사회를 살아가는 데 있어서 옳음과 그름, 좋음과 나쁨, 윤리적인 것과 비윤리적인 것을 올바르게 판단하여 행위하는데 필요한 규범적인 기준 체계를 뜻하는 것이다.

하지만, 정보통신윤리 분야는 아직 학문적 역사가 일천하고 논란이 많은지라 사실상 그 개념을 정의하는 것마저도 상당히 어렵다고 할 수 있다. 그러한 이유 가운데 한가지는 정보통신윤리를 연구하는 것이 어느 한 학문 분과만의 노력만으로는 불가능한 종합학문적인 성격을 띠고 있기 때문이다. 정보사회에 대한 연구가 종합 학문적으로 이루어지고 있듯이, 현재 정보통신윤리에 대한 연구 역시 철학, 정치학, 사회학, 신문 방송학, 컴퓨터공학 등과 같은 여러 학문들의 종합적인 노력에 의해 이루어지고 있기 때문에 국내외적으로 명확한 개념상의 통일을 아직 이루고 있지 못한 실정에 있는 것이 사실이다. 정보통신윤리를 정의하는 데 있어서 부딪치게 되는 또 다른 어려움은 정보통신 윤리가 기존의 윤리 규범을 정보사회의 상황에 적용하는 것인지 아니면 전혀 새로운 윤리 규범을 제시하는 것인지의 문제와 관련되어 있다. 즉 정보통신윤리의 형태와 본질이 전통적 윤리와 동일한 것인지 아니면 전통적 윤리와는 전혀 새로운 형태의 윤리인지의 문제가 상당한 논쟁을 일으키고 있기 때문이다[13].

2) 정보통신윤리의 성격

정보화 사회라고 해서 기존의 윤리적인 가치나 기준이 달라지거나 없어지는 것이 아니다. 정보화 사회에서도 기존의 전통적인 윤리 규범이 필요하고, 기존의 윤리 규범으로도 정보-사회에서의 윤리적인 문제점들을 어느 정도 해결할 수 있다고 본다. 특히 전통적인 윤리 규범에서 강조하는 인간의 존엄성 존중, 창조성, 윤리의식, 책임성, 자율성, 다양성 등은 정보통신윤리에서도 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[14].

첫째, 정보통신윤리는 처방 윤리이다. 정보통신윤리는 정보사회에서 우리가 해야 할 것과 해서는 안되는 것을 분명하게 규정해주어야 한다.

둘째, 정보통신윤리는 예방 윤리이다. 정보통신윤리는 향후 정보통신기술의 발전이 수반하게 될 제반 윤리적 문제들에 대하여 우리가 사전에 예방할 수 있도록 도와주어야 한다.

셋째, 정보통신윤리는 변형 윤리이다. 정보통신윤리는 특히 사이버 공간의 무질서와 혼돈에 대한 하나의 반응으로 출현한 것이기에, 정보통신윤리는 인간의 경험이나 제도·정책의 변형 필요성을 강조해야 한다.

넷째, 정보통신윤리는 세계 윤리이다. 정보통신윤리는 국지적 윤리가 아닌 세계 보편 윤리가 되어야만 한다.

3) 정보통신윤리의 기본원칙

정보통신기술이 만들어 낸 사이버 공간은 현실 세계와는 매우 다른 복잡한 특징을 가진 새로운 공간이기에, 이 추상적이고 복잡한 현상 속에서 우리가 규범적 판단을 내리는 데 도움이 되는 하나의 도덕적 척도나 나침반으로서의 역할을 수행할 수 있는 기본 원칙이 필요하다[15].

(1) 존중(respect) : 자신에 대한 존중과 타인에 대한 존중을 의미한다. 자신에 대한 존중은 자신의 생명과 몸을 본래적가치를 지닌 것으로 대우할 것을 요구하는 것이며, 타인에 대한 존중은 타인의 지적 재산권, 프라이버시, 다양성을 인정하고 존중하는 것을 의미한다.

(2) 책임(responsibility) : 예상적 책임과 소급적 책임으로 구별한다. 예상적 책임이란 내가 어떤 사건 전에 내가 주의를 기울여야 할 혹은 관심을 가져야 할 문제들과 관계가 있으며, 소급적 책임이란 내가 그 사건 후에, 한 행위자로서 나에게 원인이 있다고 돌려질 수 있는 사건이나 결과들에 대해 지는 책임을 의미한다. 따라서 사이버공간에서 정보 이용자 및 정보 제공자는 자신의 행동이 어떤 결과를 가져오게 될 것인지에 대해 미리 심사숙고해야 할 필요가 있다.

(3) 정의(justice) : 사이버 공간에서 각자는 자신이 제공하는 정보의 진실성, 비편향성, 완전성, 공정한 표현을 추구해야 하며 타인의 기본적인 자유와 권리를 침해하지 않아야 한다.

(4) 해악금지(non-maleficence) : 사이버 성폭력, 크래킹, 바이러스 유포 등과 같은 행위들은 타인에게 명백하게 해로움을 끼치는 것이므로 마땅히 지양해야 할 행동

이다. 정보기술의 특성상, 사이버 공간에서의 비도덕적 행동은 헤아릴 수 없는 불특정 다수에게 엄청난 피해를 줄 수 있기 때문이다. 따라서 사이버 공간이 따뜻하고 정감 있는 공간이 되기 위해서는 각자가 나르시즘에서 탈피하여 타인의 복지를 증진시키는 방향으로 행동해야 한다.

4. 정보통신 윤리교육 개념

최근 인터넷 상에서의 청소년들의 일탈 행동이 증가하면서 정보 통신 교육이 강조되고 있다. 정보통신 윤리교육이란 정보사회에서 요구되는 윤리의식의 함양을 목적으로 하는 교육을 의미한다. 즉 정보통신 윤리교육은 학생들로 하여금 정보 사회에서 책임 있는 한 구성원으로서 존재하는데 필요한 윤리적 삶의 양식을 지니게 하는 데 그 목을 두고 있다. 정보통신 윤리교육이 이 세대의 또 다른 교육적 유행으로 끝나지 않으려면 무엇보다 기본원칙에 충실한 교육이 되어야만 한다[16].

5. 정보통신 윤리교육의 필요성과 기본원칙

1) 정보통신 윤리교육의 필요성

우리나라는 정부뿐만 아니라 기업체 및 학교에서까지 정보 강국을 지향함에 따라 정보통신 산업이 매우 빠르게 발달하여 왔다. 각 가정마다 초고속 인터넷이 보급되고 모든 학교에서도 초고속 인터넷망이 도입되어 학생들은 정보통신기술을 활용한 교수 학습이 생활화되어 있다.

최근에는 학교 학급 홈페이지를 수업에 활용하며 블로그나 카페 커뮤니티 형식의 홈페이지를 활발하게 운영하고 있다. 대부분의 시간을 정보통신기술을 활용해서 수업을 하고 있으며, 방과 후 집에 오자마자 사설 학원에 가거나 컴퓨터 앞에 앉아서 시간을 보내므로 점차 혼자만의 시간을 보내게 되고 가정에서도 자녀들과 함께 하는 시간이 적어서 컴퓨터 활용 시간을 통제하기도 어렵다. 자녀들이 컴퓨터로 무엇을 하는지조차도 모르는 경우가 많으며 게임에 빠져드는 학생들은 뜬눈으로 컴퓨터 앞에 앉아서 밤을 새우는 경우가 허다하다.

이렇듯 인터넷 이용환경은 세계최고수준이지만 사이버문화의 역기능인 사이버 폭력 및 언어 훼손, 개인정보 유출, 불법 또는 유해정보의 무분별한 유통, 해킹, 스팸메일 등이 범람을 교묘하게 벗어나 공공연하게 활개를 치고 있다. 더군다나 우리나라 청소년의 인터넷 활용이나 휴대전화 이용률을 감안해 볼 때 이를 악용하여 청소년들에게 무차별적으로 접근하고 있으며 그 피해가 점차 늘어나고 있다.

정보화 사회를 향유하기 위해서 어느 정도의 역기능은 감내 할 수 밖에 없으며 제도적인 문제점들은 기성세대 모두가 노력하여 대응해야 한다. 그리고 이를 슬기롭게 대처해 나가기 위해서는 기성세대에 대한 정보화 역기능 방지를 위한 교육이 필요하다. 아울러 최우선적으로 정보사회를 주도해 나갈 구성원으로서 우리 청소년들에 대한 확실한 가치관 정립이 이루어져 피해를 최소화해야 한다.

현재 정보화 역기능 현상의 폐해가 교육기관을 포함하여 우리 사회에 이미 심각한 우려를 불러일으키고 있다. 이로 인해 야기되는 문제점들에 대한 우려만이 팽배할 뿐 실제적인 대응방안은 미흡한 실정이다.

정보통신 윤리교육은 정보화 역기능에 의해 초래되는 피해를 최소화할 수 있는 가장 기본적인 방법임에도 불구하고, 학교와 사회 교육기관에서 이루어지는 소위 정보교육은 대부분 정보통신기술의 습득에만 치중한 나머지 정작 중요한 정보통신 윤리 가치관 교육은 등한시 되고 있다.

정보화의 역기능 현상은 정보사회의 발전을 위해 하루빨리 시정되어야 하는 것이며 동시에 명백한 범법행위 임을 주지시켜야 한다. 단순히 정보화의 역기능 현상이 발생해서는 안 된다고 하는 당위론적 차원의 윤리교육의 수준이 아니라 이용자의 의식전환을 위한 적극적인 노력이 필요한 것이다.

정보통신기술 윤리교육은 ‘실천교육’이다. 단지 정보통신 윤리에 대한 지식을 전달하여 이성적으로만 옳고 그름을 인지하게 하는 교육이 아니라 실생활 속에서 직접 적용하여 실천할 수 있도록 하는데 중점을 두어야 된다[17].

2) 정보통신 윤리교육의 기본원칙

정보통신윤리교육이 이 시대의 또 다른 교육적 유행으로 끝나지 않으려면 무엇보다도 기본 원칙에 충실한 교육이 되어야만 한다. 정보통신윤리교육이 견지해야 할 기본 원칙을 밝히면 다음과 같다.

첫째, 정보통신윤리교육은 기본 교육(basic education)이다. 우리는 흔히 정보통신 윤리교육은 도덕과나 컴퓨터 관련 교과에서 다루어야 할 교육 과정의 부수적인 한 분야로 간주하는 경향이 있다. 그러나 이것은 절반의 진리에 불과하다. 물론 도덕과나 컴퓨터 관련 교과가 정보통신윤리를 위한 핵심 교과임에는 틀림없으나, 그렇다고 해서 다른 교과나 교과의 활동이 정보통신윤리교육과 전혀 무관한 것은 아니다. 정보통신윤리교육은 학교 교육 과정의 모든 측면에서 다루어져야 할 기본 교육이다.

둘째, 정보통신윤리교육은 균형 교육(balanced education)이다. 정보통신윤리교육은 균형성의 원칙에 입각하여 실행되어야 한다. 이것은 두가지 의미를 지니고 있

다. 첫 번째 의미는 정보통신윤리교육이 정보통신윤리에 대하여 아는 것, 믿는 것, 행동하는 것의 조화를 추구하여야 한다는 뜻이다. 즉, 정보통신윤리교육은 정보 기술이 수반하는 윤리적 문제에 대해 올바르게 인식하고, 정보통신윤리 원칙을 추구하고자 하는 열망을 지니며, 네티즌으로서의 책임과 의무를 다하려는 자세를 심어 주는데 초점을 맞추는 균형 교육이 되어야 한다. 두 번째 의미는 정보통신윤리교육이 정보화의 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 균형있게 다루어야 한다는 뜻이다. 지금의 정보통신윤리교육은 정보화의 역기능에 대처하기 위한 대응 방안을 제시하는 데에만 초점을 맞추고 있다. 물론 그러한 역기능에 대처하기 위한 대응 방안의 제시도 중요하지만, 정보화의 긍정적인 측면을 조명하고 그러한 측면을 어떻게 유지·발전시켜 나가야 할 것인지에 대한 성찰과 결단을 요구하는 교육도 마땅히 강조되어야 한다.

셋째, 정보통신윤리는 공동체 교육(education for community)이다. 정보 사회의 도래에 따라 물리적으로는 분리되어 있지만 공통의 신념과 활동을 같이 하는 사람들의 다양한 집합체 형성이 가능해졌다. 그러나 한편으로는 계마인사프트적인 인간 관계가 해체되고 개별적이고 고립적인 인간 관계가 생길 수 있는 소지가 커지고 있다. 그러므로, 정보통신윤리교육은 전통적인 공동체와 가상공동체의 일원으로서 올바르게 존재하는 방법을 동시에 가르쳐 주는 교육이 되어야만 한다.

넷째, 정보통신윤리교육은 다문화 교육(multicultural education)이다. 가상공간은 익명성과 쌍방향성 그리고 신체적 거리(physical distance)에 의해 이루어지는 새로운 삶의 공간이다. 정보통신윤리교육은 서로 상이한 가치관과 생활방식을 지닌 네티즌들이 사이버 공간에서 함께 어우러져 살기 위한 방법을 모색하기 위한 교육이다. 가상공간에서 네티즌들이 서로 신뢰하고 유익한 정보를 소통하며 공존해 나가기 위해서는 문화적 인식(cultural awareness)이 바탕이 되어야 한다. 정보통신윤리교육에 있어서 우리는 공동체 교육을 통하여 일치와 통일성을 강조하는 가운데, 다문화 교육을 통하여 차이와 다양성의 존중을 강조해야만 한다. 국경의 장벽이 없는 가상공간에서 책임있는 네티즌으로 생활하도록 하기 위해서는 사고와 행동의 다양성을 수용할 수 있는 열린 마음을 지니고 있어야 하므로, 정보통신윤리교육은 다문화 교육의 형태를 띠어야 한다.

다섯째, 정보통신윤리교육은 정체성 교육(education for identity)이다. 정보화는 일상생활의 이중화를 초래하고 있다. 정보통신기술이 만들어 낸 가상 현실로 말미암아 우리는 현실세계와 가상세계를 오가는 이중적인 생활을 할 수 있게 되었다. 특히 가상세계에서는 현실세계와는 다른 사이버 자아의 형성이 가능하기에 자신의 정체성을 지켜나가는 것이 더욱 어려워지고 있다. 물론 가상 공간은 개인이 자신의 역할과 모습을 다양하게 실험할 수 있는 새로운 공간이 될 수도 있다. 현실 공간의

정체성이 단일한 모습을 지향하는 통합적 정체성이라면, 가상 공간의 정체성은 복합성과 다양성을 특징으로 하는 복합 정체성이다. 정체성을 형성해야 할 중요한 시기에 놓여 있는 청소년들에게 있어서 가상 공간은 자신의 정체성을 발견하기 위한 다양한 실험을 시도하는 무대가 될 수도 있으나, 다른 한편으로는 가상 공간과 현실 공간을 오가는 가운데 심각한 심리적 혼란과 일탈 행동을 유발하게 만드는 무대가 될 수도 있다. 따라서 정보통신윤리교육은 자아와 인성의 고결함(integrity)을 유지해 나가도록 도와줄 수 있는 정체성 교육이 되어야만 한다.

여섯째, 정보통신윤리교육은 테크놀로지에 바탕을 둔 교육(technology-based education)이다. 우리가 가르치고 있는 그리고 앞으로 가르치게 될 학생들은 글자 그대로 하이퍼미디어 세대이다. 문자 세대인 우리와는 다른 가치관과 사고 방식을 지니고 있다. 따라서 우리는 전통적인 교수·학습 방법의 타당성에 대하여 깊이 생각해 보아야만 한다. 깊은 연구없이 급조된 교재에 제시된 문자 정보를 통하여 교사가 정보통신윤리교육을 할 수 있던 시대는 이미 지나가 버렸다. 일반적으로, 학습자들은 귀로만 들은 정보의 20%, 눈으로 본 정보의 30%, 눈으로 보고 귀로 들은 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 단적으로 보여주는 것이다. 따라서 정보통신윤리교육에서도 정보사회의 윤리적 문제에 대한 학생들의 이해를 돕기 위한 다양한 테크놀로지들을 적극적으로 활용해야만 한다.

정보사회가 인간의 존엄성이 고양되는 사회가 되기 위해서는 무엇보다도 그 사회의 구성원들이 정보사회가 요구하는 덕성을 구비하고 있어야 한다. 정보통신윤리교육은 바로 그러한 특성을 구비하도록 하기 위해 지금 이 순간에 우리가 할 수 있는 가장 값싼 '교육적 투자'라고 볼 수 있다. 그리고 그러한 투자가 빛을 발하기 위해서는 무엇보다도 정보통신윤리교육 자체가 앞서 말한 여섯 가지 원칙을 충실하게 따라야만 한다[18].

6. 정보통신 윤리교육의 목표와 내용

정보 사회에서는 사생활 및 인권 침해, 각종 컴퓨터 범죄, 불건전 정보의 유통 등과 같은 여러 가지 비인간적이고 비윤리적인 문제들이 많이 발생할 수 있다. 이러한 문제들에 능동적으로 대처해 나가기 위해 필요한 정보통신윤리 교육은 다음과 같은 내용들이 그 목표로서 제시될 수 있다[19].

첫째, 인간 존중의 자세를 지닐 수 있는 교육이어야 한다.

정보 사회에서는 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, 사회구성원 각자가 정보 사회에 대한 책임감이 있음을 인지하도록 하여야 한다.

정보 사회에서는 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 누구인 지를 전혀 모르기 때문에 마음대로 행동하기가 쉬워진다. 가상 공간에서의 욕설이나 비방, 음란한 대화, 악성 바이러스 유포 등은 바로 이러한 익명성을 이용하여 생기는 현상이다. 정보 사회에서는 익명성을 이용한 비인간적이고 비윤리적인 행위가 많이 발생할수록 그 피해는 모두 자신에게 고스란히 돌아온다고 하는 것을 인식시키는 것이 필요하다.

셋째, 자율적인 행동 통제가 이루어져야 한다.

정보 사회에서는 사회구성원 모두가 유익하고 건전한 정보의 제공자인 동시에 수혜자가 된다. 만약 단순히 정보를 전달받는 수동적인 자세로 생활을 한다면, 정보를 제공하는 타인들에게 자신의 삶을 내맡겨 두는 것과 다를 바 없다. 그러한 삶은 시키는 일만 하게 되는 노예의 삶과 다를 바가 없는 것이다. 따라서 정보 사회에서는 각 개인의 자율성이 아주 중요하게 부각될 수밖에 없는 사회이며, 정보 사회에서는 스스로가 주인이 되어 능동적으로 행위하려는 적극적인 삶의 자세가 필요함을 교육하여야 한다.

넷째, 공동체 의식을 지니도록 하여야 한다.

정보 사회에서는 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 소홀해지기 쉽다. 특히 PC 통신이나 인터넷 등의 가상공간은 시공을 초월한 문화 공간이며 풍부한 정보와 자유 토론의 장이기 때문에 개인의 사사로운 이익보다는 전체 공동체를 중요시 여기려는 자세가 더욱 필요하다. 예를 들어, 인터넷을 통하여 허위 정보를 유포하는 것은 전세계의 인터넷 사용자들에게 커다란 혼란을 줄 수 있으므로 지구촌 전체 구성원들을 고려할 수 있는 폭넓은 공동체 의식을 지닐 필요가 있다.

Ⅲ. 연구방법

1. 조사대상 및 방법

본 설문은 광주광역시 소재 인문계 고등학교와 실업계 고등학교에 1, 2학년에 재학중인 학생들을 대상으로 하였다. 인문계 고등학생과 실업계 고등학생으로 나누어 설문지를 배부한 이유는 정보통신 교과목을 많이 배우는 실업계 고등학생과 일반교과를 많이 배우는 인문계 고등학생의 정보윤리의식에 유의미한 차이가 있을 것으로 보아 두 그룹으로 나누어 실시하였다.

자료수집방법은 설문지를 사용하여 스스로 설문지를 읽고 응답하도록 하였고, 총 500부를 배부하여 480부의 유효한 응답을 확보하여 최종분석 자료로 활용하였다.

본 연구의 조사대상자인 고등학생의 일반적 특성은 <표-1>과 같다.

<표-1> 조사대상자의 일반적 특성

변수	구분	빈도(명)	비율(%)
성별	남	219	45.6
	여	261	54.4
계열	인문계	261	54.4
	실업계	219	45.6
학년	1학년	205	42.7
	2학년	275	57.3
	합계	480	100.0

총 480명의 학생들로부터 유효한 응답을 확보하였으며, 성별로는 남학생이 219명(45.6%), 여학생이 261명(54.4%)으로 각각 구성되었다. 계열로는 인문계가 261명(54.4%), 실업계는 219명(45.6%)으로 각각 나타났다. 학년으로 보면, 1학년은 205명(42.7%), 2학년은 275명(57.3%)으로 나타났다.

2. 척도구성

본 연구의 조사도구는 설문지로, 설문지는 선행연구와 이론적 배경을 바탕으로 구성하였다. 질문지 문항은 일반적 특성 3문항, 정보통신 환경 및 그에 대한 인식 12문항, 정보윤리의식 14문항, 정보윤리의식 확립방안 10문항으로, 총 39문항으로 구성하였다.

<표-2> 설문지 문항 구성 현황

구분	내용	문항번호
일반적특성	성별	1
	학교계열	2
	학년	3
정보통신 환경 및 그에 대한 인식	컴퓨터 소유 유무	1
	컴퓨터 이용 경력	2
	컴퓨터 이용 목적	3
	인터넷 이용 장소	4
	인터넷 평균 사용 시간	5
	인터넷 사용 용도	6
	인터넷 사용시 문제점	7
	음란물 사이트 접속 경험	8
	음란물 사이트 접속에 대한 인식	9
	인터넷 게시판에 타인 비방글 게시 경험	
	인터넷 게시판에 타인 비방글 게시 해위에 대한 인식	11
	인터넷 실생활 유용 여부	12
정보 윤리의식	정보화 역기능 중 심각한 사항	1
	인터넷 통신언어에 대한 인식	2
	인터넷 네티켓 준수 정도	3
	인터넷 사용시 자기 존중감	4~8
	인터넷 사용시 책임감	9~11
	인터넷 사용시 정의감	12~14
정보 윤리의식 확립방안	정보윤리 인식 정도	1
	정보윤리교육 경험	2
	정보윤리교육의 장소	3
	정보윤리교육의 내용	4
구분	내용	문항번호
정보윤리의식확립 방안	정보윤리교육의 필요성	5
	정보윤리교육의 실시 기관	6
	정보윤리교육의 실시 빈도	7
	정보윤리교육에서 강조되어야 할 점	8

	정보윤리의식 고취를 위해 필요한 교육	9
	정보윤리교육의 참여 여부	10

3. 자료분석 및 처리

본 연구에서 확보된 데이터는 SPSS 15.0(ver.)을 이용하여 분석하였으며, 분석방법 으로서는 첫째, 조사대상자의 일반적 구성비율을 파악하고 척도의 응답수준을 분석 하기 위해서 빈도분석과 기술통계분석을 실시하였다. 둘째, 조사대상자인 고등학생 의 일반적 특성에 따라서 문항의 응답비율에 차이가 있는지를 파악하기 위해서 교 차분석을 실시하였다. 셋째, 응답자의 특성에 따라서 자아존중감, 책임감, 정의감의 항목 응답에 차이가 있는지를 파악하기 위해서 t-test 분석을 실시하였다.

IV. 연구결과 및 분석

1. 정보통신 환경 및 인식

고등학생들의 정보통신 환경 및 그에 대한 인식을 고찰하면 다음과 같다.

1) 개인 컴퓨터 소유 여부

개인용 컴퓨터 소유현황 분석결과는 <표-3>과 같다.

<표-3> 개인용 컴퓨터 소유 여부

변수	구분	있다	없다	전체	
	전체	420(87.5)	60(12.5)	480(100)	
성별	남	191(87.2)	28(12.8)	219(100)	$\chi^2=0.030$ p=0.890
	여	229(87.7)	32(12.3)	261(100)	
계열	인문계	229(87.7)	32(12.3)	261(100)	$\chi^2=0.030$ p=0.890
	실업계	191(87.2)	28(12.8)	219(100)	
학년	1학년	185(90.2)	20(9.8)	205(100)	$\chi^2=2.463$ p=0.127
	2학년	235(85.5)	40(14.5)	275(100)	

* p<0.05 ** p<0.01 *** p<0.001

우선 전체 응답을 보면 소유하고 있다는 응답이 87.5%인 반면, 없다는 응답은 12.5%에 그쳐 88%에 가까운 고등학생들이 개인용 컴퓨터를 가지고 있는 것으로 나타났다.

또한 고등학생들의 일반적 변인에 따라서 차이를 파악한 결과, 모든 변수에서 통계적으로 유의한 차이가 파악되지 않았다(p>0.05). 이러한 결과는 고등학생들의 성별, 계열, 학년과 상관없이 전체 응답과 유사한 개인용 컴퓨터 소유 비율을 보이고 있다는 것을 의미한다.

2) 컴퓨터 이용경력

컴퓨터 이용경력에 대한 결과는 <표-4>와 같다.

<표-4> 컴퓨터 이용경력

변수	구분	1년 미만	1-2년 미만	2-3년 미만	3-4년 미만	4년 이상	전체	
	전체	10(2.1)	11(2.3)	7(1.5)	19(4.0)	433(90.2)	480(100)	
성별	남	5(2.3)	9(4.1)	5(2.3)	15(6.8)	185(84.5)	219(100)	$\chi^2=17.736$ p=0.001**
	여	5(1.9)	2(8)	2(8)	4(1.5)	248(95.0)	261(100)	
계열	인문계	5(1.9)	2(8)	2(8)	4(1.5)	248(95.0)	261(100)	$\chi^2=17.736$ p=0.001**
	실업계	5(2.3)	9(4.1)	5(2.3)	15(6.8)	185(84.5)	219(100)	
학년	1학년	5(2.4)	6(2.9)	3(1.5)	9(4.4)	182(88.8)	205(100)	$\chi^2=1.097$ p=0.895
	2학년	5(1.8)	5(1.8)	4(1.5)	10(3.6)	251(91.3)	275(100)	

* p<0.05 ** p<0.01 *** p<0.001

전체 응답을 보면 4년 이상이 90.2%으로서 거의 대다수의 고등학생이 컴퓨터를 이용한지 4년 이상이 된 것으로 나타났다.

또한 일반적 특성에 따른 컴퓨터 이용경력에 차이를 파악한 결과, 성별 및 계열에 따라서 유의한 차이가 파악되었다(p<0.05). 성별은 여학생이 4년 이상의 비율이 남학생에 비해 더욱 높았고, 계열은 인문계가 실업계에 비해서 4년 이상 이용기간의 비율이 높게 나타나 여학생일수록, 인문계일수록 컴퓨터 이용기간이 의미 있게 높다고 볼 수 있다.

3) 컴퓨터 이용 주요 목적

컴퓨터를 사용하는 주요 목적에 대한 분석 결과는 <표-5>와 같다.

<표-5> 컴퓨터 이용 주요 목적

변수	구분	문서 작성	인터넷	음악 및 영화감상	학교 과제해결	게임	기타	전체	
	전체	4 (.8)	335 (69.8)	70 (14.6)	14 (2.9)	25 (5.2)	32 (6.7)	480 (100)	
성별	남	3 (1.4)	125 (57.1)	46 (21.0)	3 (1.4)	22 (10.0)	20 (9.1)	219 (100)	$\chi^2=47.179$ p=0.000***
	여	1 (.4)	210 (80.5)	24 (9.2)	11 (4.2)	3 (1.1)	12 (4.6)	261 (100)	
계열	인 문	1 (.4)	210 (80.5)	24 (9.2)	11 (4.2)	3 (1.1)	12 (4.6)	261 (100)	$\chi^2=47.179$ p=0.000***
	실 업	3 (1.4)	125 (57.1)	46 (21.0)	3 (1.4)	22 (10.0)	20 (9.1)	219 (100)	
	계								
학년	1학년	0 (.0)	134 (65.4)	28 (13.7)	8 (3.9)	22 (10.7)	13 (6.3)	205 (100)	$\chi^2=26.404$ p=0.000***
	2학년	4 (1.5)	201 (73.1)	42 (15.3)	6 (2.2)	3 (1.1)	19 (6.9)	275 (100)	

* p<0.05 ** p<0.01 *** p<0.001

전체 응답결과를 보면, 인터넷이 69.8%으로 가장 높았고, 다음 음악 및 영화감상이 14.6%, 게임이 5.2%, 학교과제해결 2.9% 등으로 파악되었다. 전체적으로 인터넷 이용이 컴퓨터를 사용하는 주 목적으로 볼 수 있다.

다음 고등학생의 일반적 특성에 따른 차이분석 결과, 성별, 계열, 그리고 학년간에 모두 유의한 차이가 나타났다(p<0.05). 성별의 경우 여학생이 인터넷 목적이 더욱 높은 반면, 남학생은 음악 및 영화감상이나 게임에 응답이 상대적으로 높았으며, 계열은 인문계는 인터넷, 실업계는 음악 및 영화감상 혹은 게임 비율이 높았다. 학년별로는 2학년은 인터넷의 응답비율이 높은 반면 1학년은 게임의 응답이 다소 높게 나타나 차이를 보였다.

4) 인터넷 이용장소

인터넷을 이용하는 장소에 대한 분석결과는 (표-6)과 같다.

<표-6> 인터넷 이용장소

변수	구분	집	학교	PC방	친구집	기타	전체	
	전체	425 (88.5)	12 (2.5)	36 (7.5)	2 (.4)	5 (1.0)	480 (100)	
성별	남	177 (80.8)	4 (1.8)	33 (15.1)	2 (.9)	3 (1.4)	219 (100)	$\chi^2=37.003$ $p=0.000^{***}$
	여	248 (95.0)	8 (3.1)	3 (1.1)	0 (.0)	2 (.8)	261 (100)	
계열	인문계	248 (95.0)	8 (3.1)	3 (1.1)	0 (.0)	2 (.8)	261 (100)	$\chi^2=37.003$ $p=0.000^{***}$
	실업계	177 (80.8)	4 (1.8)	33 (15.1)	2 (.9)	3 (1.4)	219 (100)	
학년	1학년	181 (88.3)	4 (2.0)	19 (9.3)	0 (.0)	1 (.5)	205 (100)	$\chi^2=4.470$ $p=0.346$
	2학년	244 (88.7)	8 (2.9)	17 (6.2)	2 (.7)	4 (1.5)	275 (100)	

* $p<0.05$ ** $p<0.01$ *** $p<0.001$

전체 응답을 보면, 집에서 이용한다는 응답이 88.5%으로서 대다수가 집에서 인터넷을 사용하는 것으로 나타났다. 그 외 PC방이 7.5%, 학교 2.5%, 친구집 0.4% 순으로 파악되었다.

다음으로 일반적 변인에 따른 이용장소 차이를 파악한 결과, 성별, 계열에 따라서 통계적으로 유의한 차이를 보였다($p<0.05$). 성별로는 여학생은 집이라는 응답이 95%로 더욱 높은 반면 남학생은 PC방이 15.1%으로서 상대적으로 높았다. 계열별로는 인문계가 집에서, 실업계는 PC방에서 이용한다는 응답이 전체에 비해 높게 파악되었다.

5) 하루 인터넷 평균 사용시간

인터넷을 이용하는 평균 시간에 대한 분석결과는 <표-7>과 같다.

<표-7> 하루 인터넷 평균 사용시간

변수	구분	1시간 미만	1-2시간 미만	2-3시간 미만	3-4시간 미만	4시간 이상	전체	
	전체	162 (33.8)	165 (34.4)	83 (17.3)	38 (7.9)	32 (6.7)	480 (100)	
성별	남	25 (11.4)	72 (32.9)	58 (26.5)	36 (16.4)	28 (12.8)	219 (100)	$\chi^2=139.036$ p=0.000**
	여	137 (52.5)	93 (35.6)	25 (9.6)	2 (.8)	4 (1.5)	261 (100)	
계열	인문계	137 (52.5)	93 (35.6)	25 (9.6)	2 (.8)	4 (1.5)	261 (100)	$\chi^2=139.036$ p=0.000***
	실업계	25 (11.4)	72 (32.9)	58 (26.5)	36 (16.4)	28 (12.8)	219 (100)	
학년	1학년	73 (35.6)	72 (35.1)	32 (15.6)	14 (6.8)	14 (6.8)	205 (100)	$\chi^2=1.559$ p=0.816
	2학년	89 (32.4)	93 (33.8)	51 (18.5)	24 (8.7)	18 (6.5)	275 (100)	

* p<0.05 ** p<0.01 *** p<0.001

우선 전체 응답을 보면 1-2시간 미만이 34.4%으로 가장 많았으며, 다음 1시간 미만은 33.8%으로 유사하게 나타났다. 그 외 2-3시간 미만은 17.3%, 3-4시간 미만은 7.9%, 4시간 이상은 6.7% 순으로 나타났다. 즉 전체 중 68.2%가 2시간 미만으로 인터넷을 이용하고 있었다.

다음으로 일반적 변인에 따른 차이를 보면 성별과 계열에 따라서 차이를 보였다 (p<0.05). 성별의 경우 여학생은 1시간 미만이 52.5%으로 과반수 이상이 반면, 남학생은 2-3시간이 26.5%, 3-4시간 미만이 16.4%으로 나타나 남학생의 하루 인터넷 이용시간이 더욱 높은 것으로 나타났다. 계열별로 보면 인문계는 1시간 미만이 과반수 이상이며 실업계는 2-3시간과 3-4시간의 응답이 전체 응답보다 높게 나타나 실업계 학생들의 인터넷 사용시간이 인문계에 비해서 더욱 많은 것으로 파악되었다.

6) 인터넷 사용용도

인터넷을 사용하는 주요 용도에 대한 분석결과는 <표-8>과 같다.

<표8> 인터넷 사용용도

변수	구분	정보 검색	게임	유명 사이트 방문	전자우편	채팅/메신저	음악 및 영화 다운로드	홈페이지	온라인 공부	인터넷 쇼핑	전체	
	전체	124 (25.8)	133 (27.7)	47 (9.8)	3 (.6)	41 (8.5)	80 (16.7)	35 (7.3)	9 (1.9)	8 (1.7)	480 (100)	
성별	남	33 (15.1)	113 (51.6)	6 (2.7)	2 (.9)	23 (10.5)	33 (15.1)	8 (3.7)	0 (.0)	1 (.5)	219 (100)	$\chi^2=142.849$ p=0.000 ***
	여	91 (34.9)	20 (7.7)	41 (15.7)	1 (.4)	18 (6.9)	47 (18.0)	27 (10.3)	9 (3.4)	7 (2.7)	261 (100)	
계열	인문	91 (34.9)	20 (7.7)	41 (15.7)	1 (.4)	18 (6.9)	47 (18.0)	27 (10.3)	9 (3.4)	7 (2.7)	261 (100)	$\chi^2=142.849$ p=0.000 ***
	실업	33 (15.1)	113 (51.6)	6 (2.7)	2 (.9)	23 (10.5)	33 (15.1)	8 (3.7)	0 (.0)	1 (.5)	219 (100)	
학년	1	46 (22.4)	51 (24.9)	27 (13.2)	1 (.5)	26 (12.7)	34 (16.6)	17 (8.3)	1 (.5)	2 (1.0)	205 (100)	$\chi^2=19.286$ p=0.013 •
	2	78 (28.4)	82 (29.8)	20 (7.3)	2 (.7)	15 (5.5)	46 (16.7)	18 (6.5)	8 (2.9)	6 (2.2)	275 (100)	
	학년											

* p<0.05 ** p<0.01 *** p<0.001

전체 응답을 보면 게임이 27.7%으로 가장 많았고, 다음 정보검색이 25.8%, 음악 및 영화 다운로드가 16.7%, 유명사이트방문이 9.8%, 채팅/메신저 8.5%, 홈페이지 7.3%, 온라인공부 1.9%, 인터넷쇼핑물 1.7%, 전자우편 0.6% 순으로 파악되었다. 전체적으로 게임이나 음악 및 영화 다운로드와 같은 놀이를 위해 혹은 정보검색을 위해서 주로 인터넷을 사용하고 있었다.

다음으로 일반적 특성에 따른 차이에서는 성별, 계열, 학년에 따라서 모두 유의한 차이가 파악되었다(p<0.05). 성별로 보면 여학생은 정보검색이 34.9%으로 많은 반면, 남학생은 게임이 51.6%으로 과반수 이상으로 나타나 차이를 명확히 보였다. 계열별로는 인문계는 정보검색, 실업계는 게임의 비율이 각각 가장 높게 나타나 차이를 보였으며, 학년별로는 1학년이 유명사이트방문, 채팅/메신저의 비율이 전체 응답에 비해 상대적으로 높게 나타났다.

7) 인터넷 사용시 가장 심각한 문제

인터넷 사용시 나타나는 가장 심각한 문제에 대한 분석 결과는 <표-9>와 같다.

<표-9> 인터넷 사용시 가장 심각한 문제

변수	구분	도덕성 상실	사생활 침해	채팅	게임	지적 소유권 침해	음란물 접촉	언어 폭력	기타	전체	
	전체	126 (26.3)	189 (39.4)	11 (2.3)	45 (9.4)	18 (3.8)	65 (13.5)	10 (2.1)	16 (3.3)	480 (100)	
성별	남	55 (25.1)	71 (32.4)	8 (3.7)	30 (3.7)	8 (3.7)	37 (16.9)	4 (1.8)	6 (2.7)	219 (100)	$\chi^2=20.341$ p=0.005**
	여	71 (27.2)	118 (45.2)	3 (1.1)	15 (5.7)	10 (3.8)	28 (10.7)	6 (2.3)	10 (3.8)	261 (100)	
계열	인문	71 (27.2)	118 (45.2)	3 (1.1)	15 (5.7)	10 (3.8)	28 (10.7)	6 (2.3)	10 (3.8)	261 (100)	$\chi^2=20.341$ p=0.005**
	실업	55 (25.1)	71 (32.4)	8 (3.7)	30 (13.7)	8 (3.7)	37 (16.9)	4 (1.8)	6 (2.7)	219 (100)	
	계	71 (27.2)	118 (45.2)	3 (1.1)	15 (5.7)	10 (3.8)	28 (10.7)	6 (2.3)	10 (3.8)	261 (100)	
학년	1학년	48 (23.4)	85 (41.5)	2 (1.0)	21 (10.2)	9 (4.4)	28 (13.7)	6 (2.9)	6 (2.9)	205 (100)	$\chi^2=6.279$ p=0.508
	2학년	78 (28.4)	104 (37.8)	9 (3.3)	24 (8.7)	9 (3.3)	37 (13.5)	4 (1.5)	10 (3.6)	275 (100)	

* p<0.05 ** p<0.01 *** p<0.001

전체 응답을 보면, 사생활침해가 39.4%으로 가장 높았으며, 다음 도덕성상실이 26.3%, 음란물접촉이 13.5%, 게임이 9.4%, 지적소유권침해 3.8%, 채팅 2.3%, 언어 폭력 2.1% 순으로 파악되었다.

다음으로 이러한 의견에 대해 고등학생들의 일반적 변인에 따른 차이를 파악한 결과, 성별과 계열에 따라서 유의한 차이가 파악되었다(p<0.05). 성별의 경우 여학생은 사생활침해에 45.2%가 응답한 반면, 남학생은 게임과 음란물접촉에 상대적으로 높은 응답을 보여 차이를 나타냈다. 계열별로는 인문계는 도덕성상실, 사생활침해의 비율이 높았고, 실업계는 게임, 음란물접촉의 문제에 다소 높은 응답을 나타내어 차이를 보였다.

8) 음란물사이트 접속 경험

음란물 사이트 접속경험에 대한 분석결과는 <표-10>과 같다.

<표-10> 음란물사이트 접속 경험

변수	구분	있다	없다	전체	
	전체	241(50.2)	239(49.8)	480(100)	
성별	남	156(71.2)	63(28.8)	219(100)	$\chi^2=71.214$
	여	85(32.6)	176(67.4)	261(100)	p=0.000***
계열	인문계	85(32.6)	176(67.4)	261(100)	$\chi^2=71.214$
	실업계	156(71.2)	63(28.8)	219(100)	p=0.000***
학년	1학년	85(41.5)	120(58.5)	205(100)	$\chi^2=10.946$
	2학년	156(56.7)	119(43.3)	275(100)	p=0.001**

* p<0.05 ** p<0.01 *** p<0.001

전체응답 분석결과, 경험이 있다는 비율이 50.2%, 없다는 응답은 49.8%으로서 거의 반반의 경험 비율을 나타냈다.

일반적 특성에 따른 차이에서는 성별, 계열, 학년에서 모두 통계적으로 유의한 차이를 나타냈다(p<0.05). 성별로는 남학생이 계열에서는 실업계, 학년에서는 2학년의 음란물사이트 접속경험이 각각 높게 나타나 차이를 보였다.

9) 음란물 접속에 대한 의견

음란물 접속에 대한 학생들의 의견을 분석한 결과는 <표-11>와 같다.

<표-11> 음란물 접촉에 대한 의견

변수	구분	성적 호기심 해결도움	스트레스 해소에 필요	좋지 않아 접속해선 안됨	생각해 본 적 없음	전체	
	전체	75(15.6)	36(7.5)	130(27.1)	239(49.8)	480 (100)	
성별	남	54(24.7)	28(12.8)	39(17.8)	98(44.7)	219 (100)	$\chi^2=50.882$ p=0.000***
	여	21(8.0)	8(3.1)	91(34.9)	141(54.0)	261 (100)	
계열	인문계	21(8.0)	8(3.1)	91(34.9)	141(54.0)	261 (100)	$\chi^2=50.882$ p=0.000***
	실업계	54(24.7)	28(12.8)	39(17.8)	98(44.7)	219 (100)	
학년	1학년	30(14.6)	8(3.9)	56(27.3)	111(54.1)	205 (100)	$\chi^2=7.770$ p=0.051
	2학년	45(16.4)	28(10.2)	74(26.9)	128(46.5)	275 (100)	

* p<0.05 ** p<0.01 *** p<0.001

전체 응답을 보면, 생각해 본 적이 없다는 응답이 49.8%으로 가장 많은 반면, 좋지 않아 접속해서는 안된다는 의견이 27.1%, 성적 호기심 해결에 도움이 15.6%, 스트레스 해소에 필요하다는 의견은 7.5%으로 각각 나타났다.

다음 일반적 특성에 따른 차이에서는 성별과 계열에서 유의한 차이가 파악되었는데(p<0.05), 성별로는 여학생이 생각해 본적이 없거나 좋지 않아서 접속해서는 안된다는 응답이 남학생에 비해 더욱 많았고, 계열별로는 인문계가 이러한 응답비율이 실업계에 비해 많이 나타나 유의한 차이를 보였다.

10) 타인 비방글 올린 경험여부

인터넷에 타인을 비방하는 글을 올린 경험이 있는지 여부를 분석한 결과는 <표-12> 과 같다.

<표-12> 타인 비방글 올린 경험여부

변수	구분	있다	없다	전체	
	전체	158(32.9)	322(67.1)	480(100)	
성별	남	93(42.5)	126(57.5)	219(100)	$\chi^2=16.632$ p=0.000***
	여	65(24.9)	196(75.1)	261(100)	
계열	인문계	65(24.9)	196(75.1)	261(100)	$\chi^2=16.632$ p=0.000***
	실업계	93(42.5)	126(57.5)	219(100)	
학년	1학년	71(34.6)	134(65.4)	205(100)	$\chi^2=0.478$ p=0.494
	2학년	87(31.6)	188(68.4)	275(100)	

* p<0.05 ** p<0.01 *** p<0.001

전체 응답을 보면 경험이 있다는 응답은 32.9%, 없다는 67.1%으로 경험이 없는 학생이 더 많이 나타났다.

또한 고등학생들의 일반적 특성에 따른 차이에서는 성별 및 계열에 따라서 유의한 차이가 파악되었다(p<0.05). 성별에서는 남학생 중 경험이 있다는 비율이 42.5%, 계열로는 실업계가 각각 더욱 높게 나타나 차이를 보였다.

11) 무기명으로 타인 비방글에 대한 의견

이름을 밝히지 않고 타인을 비방하는 글에 대해서 어떻게 생각하는지를 분석한 결과는 <표-13>과 같다.

<표-13> 무기명으로 타인 비방글에 대한 의견

변수	구분	본인에게 직접 하는 것이 아니라 상관없음	스트레스 해소를 위해 필요	윤리적으로 옳지 않아 해서는 안됨	나만 하지 않으면 손해	전체	

	전체	65(13.5)	30(6.3)	365(76.0)	20 (4.2)	480 (100)	
성 별	남	42(19.2)	22(10.0)	142(64.8)	13 (5.9)	219 (100)	$\chi^2=28.405$ p=0.000***
	여	23(8.8)	8(3.1)	223(85.4)	7 (2.7)	261 (100)	
계 열	인문계	23(8.8)	8(3.1)	223(85.4)	7 (2.7)	261 (100)	$\chi^2=28.405$ p=0.000***
	실업계	42(19.2)	22(10.0)	142(64.8)	13 (5.9)	219 (100)	
학 년	1학년	29(14.1)	13(6.3)	155(75.6)	8 (3.9)	205 (100)	$\chi^2=0.170$ p=0.982
	2학년	36(13.1)	17(6.2)	210(76.4)	12 (4.4)	275(100)	

* p<0.05 ** p<0.01 *** p<0.001

전체 응답을 보면, 윤리적으로 옳지 않아 해서는 안된다는 의견이 76.0%으로 대다수였으며, 그 외 본인에게 직접 하는 것이 아니라 상관없다는 의견이 13.5%으로 나타났다. 또한 스트레스 해소를 위해 필요하다는 의견 6.3%, 나만하지 않으면 손해가 4.2%으로 각각 파악되었다.

일반적 특성에 따른 차이분석에서는 성별 및 계열에 따라서 유의한 차이가 나타났는데(p<0.05), 성별로는 여학생이 계열별로는 인문계가 ‘윤리적으로 옳지 않아 해서는 안된다’는 의견이 각각 남학생과 실업계에 비해 더욱 많아 보다 긍정적이었다.

12) 인터넷의 실생활 유용정도

인터넷이 실생활에서 어느 정도 유용한지 분석결과는 <표-14>와 같다.

<표-14> 인터넷의 실생활 유용정도

변수	구분	매우 유용	어느 정도 유용	장단점이 거의 같다	단점이 더 많다	매우 불필요	전체	
	전체	205(42.7)	178(37.1)	83(17.3)	10(2.1)	4(8)	480 (100)	

성별	남	96(43.8)	75(34.2)	38(17.4)	7(3.2)	3(1.4)	219 (100)	$\chi^2=4.781$ $p=0.311$
	여	109(41.8)	103(39.5)	45(17.2)	3(1.1)	1(4)	261 (100)	
계열	인문계	109(41.8)	103(39.5)	45(17.2)	3(1.1)	1(4)	261 (100)	$\chi^2=4.781$ $p=0.311$
	실업계	96(43.8)	75(34.2)	38(17.4)	7(3.2)	3(1.4)	219 (100)	
학년	1학년	82(40.0)	80(39.0)	35(17.1)	5(2.4)	3(1.5)	205 (100)	$\chi^2=2.910$ $p=0.573$
	2학년	123(44.7)	98(35.6)	48(17.5)	5(1.8)	1(4)	275 (100)	

* $p<0.05$ ** $p<0.01$ *** $p<0.001$

전체 응답을 보면, 유용하다(매우+어느정도 유용)는 의견이 전체 중 79.8%으로서 대다수가 인터넷이 유용하다는 의견을 보였다. 반면 유용하지 않다(단점+매우 불필요)는 응답은 2.9%에 그쳤다.

다음으로 이러한 인터넷의 유용성에 대해서 일반적 특성에 따라 차이가 있는지를 살펴본 결과, 모든 변인에서 유의한 차이가 파악되지 않았다($p>0.05$). 이러한 결과는 고등학생의 성별, 계열, 학년과 상관없이 인터넷의 유용성에 대해서 전체 응답과 유사하게 인정하고 있는 것을 의미한다고 볼 수 있다.

2. 정보통신 윤리의식

본 절에서는 고등학생들의 정보통신에 대한 윤리의식의 인식 정도 및 견해를 분석하였다.

1) 정보화 역기능 중 가장 심각한 점

정보화의 역기능 중에서 가장 심각한 점은 무엇인지 분석한 결과는 <표-15>와 같다.

<표-15> 정보화 역기능 중 가장 심각한 점

변수	구분	개인 정보 유출 및 도용	음란물 접촉 및 유해사이트 접속	게임 중독	사이버상의 사생활 침해	불건전 정보 유통	불법 소프트웨어 복제	통신 용어의 오용	언어 폭력	기타	전체	
	전체	244 (50.8)	34 (7.1)	77 (16.0)	54 (11.3)	21 (4.4)	19 (4.0)	19 (4.0)	5 (1.0)	7 (1.5)	480 (100)	
성별	남	89 (40.6)	19 (8.7)	47 (21.5)	26 (11.9)	9 (4.1)	14 (6.4)	9 (4.1)	2 (.9)	4 (1.8)	219 (100)	$\chi^2=23.744$ $p=0.003^{**}$
	여	155 (59.4)	15 (5.7)	30 (11.5)	28 (10.7)	12 (4.6)	5 (1.9)	10 (3.8)	3 (1.1)	3 (1.1)	261 (100)	
계열	인문계	155 (59.4)	15 (5.7)	30 (11.5)	28 (10.7)	12 (4.6)	5 (1.9)	10 (3.8)	3 (1.1)	3 (1.1)	261 (100)	$\chi^2=23.744$ $p=0.003^{**}$
	실업계	89 (40.6)	19 (8.7)	47 (21.5)	26 (11.9)	9 (4.1)	14 (6.4)	9 (4.1)	2 (.9)	4 (1.8)	219 (100)	
학년	1학년	100 (48.8)	18 (8.8)	36 (17.6)	21 (10.2)	6 (2.9)	9 (4.4)	8 (3.9)	3 (1.5)	4 (2.0)	205 (100)	$\chi^2=5.682$ $p=0.683$
	2학년	144 (52.4)	16 (5.8)	41 (14.9)	33 (12.0)	15 (5.5)	10 (3.6)	11 (4.0)	2 (.7)	3 (1.1)	275 (100)	

* $p<0.05$ ** $p<0.01$ *** $p<0.001$

전체 응답을 보면, ‘개인정보유출 및 도용’이 50.8%으로 과반수이상이었으며, 다음 ‘게임중독’이 16.0%, ‘사이버상의 사생활침해’는 11.3%, ‘음란물접촉 및 유해사이트

접속'은 7.1%, '불건전 정보유통' 4.4%, '불법소프트웨어복제'와 '통신용어의 오용'이 각각 4.0%, '언어폭력'은 1.0% 순으로 파악되었다. 즉 개인정보의 문제를 가장 심각한 역기능으로 보고 있었다.

다음 이러한 문제에 대해서 고등학생들의 일반적 변인에 따른 차이를 파악한 결과, 성별 및 계열에서 유의한 차이가 파악되었다($p < 0.05$). 성별의 경우 여학생이 '개인정보유출 및 도용'에 59.4%가 응답한 반면, 남학생은 게임중독(21.5%)이나 불법소프트웨어 복제에 여학생에 비해 높은 응답을 보였다. 계열로는 인문계는 개인정보 문제를, 실업계는 게임중독, 음란물, 통신용어사용 등에 상대적으로 높은 응답을 나타냈다.

2) 인터넷 통신언어에 대한 심각성

인터넷 통신언어에 대한 심각성의 인식정도를 분석한 결과는 <표-16>와 같다.

<표-16> 인터넷 통신언어에 대한 심각성

변수	구분	매우 심각	약간 심각	그저 그렇다	심각하 지 않음	전혀 심각하지 않음	전체	
	전체	93 (19.4)	197 (41.0)	162 (33.8)	13 (2.7)	15 (3.1)	480 (100)	
성별	남	51 (23.3)	76 (34.7)	76 (34.7)	6 (2.7)	10 (4.6)	219 (100)	$\chi^2=9.91$ 2 $p=0.042^*$
	여	42 (16.1)	121 (46.4)	86 (33.0)	7 (2.7)	5 (1.9)	261 (100)	
계열	인문계	42 (16.1)	121 (46.4)	86 (33.0)	7 (2.7)	5 (1.9)	261 (100)	$\chi^2=9.91$ 2 $p=0.042^*$
	실업계	51 (23.3)	76 (34.7)	76 (34.7)	6 (2.7)	10 (4.6)	219 (100)	
학년	1학년	38 (18.5)	86 (42.0)	72 (35.1)	4 (2.0)	5 (2.4)	205 (100)	$\chi^2=1.69$ 8 $p=0.791$
	2학년	55 (20.0)	111 (40.4)	90 (32.7)	9 (3.3)	10 (3.6)	275 (100)	

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$ *** $p < 0.001$

전체 응답을 보면 심각하다(매우+약간 심각)는 의견은 전체 중 60.4%인 반면, 심각하지 않다(심각하지 않음+전혀 심각하지 않음)는 의견은 5.8%에 그쳐, 대다수 고등학생들이 인터넷 통신용어의 심각성을 인식하고 있었다.

다음으로 일반적 변인에 따른 차이에서는 성별과 계열에 따라서 차이를 나타냈다($p < 0.05$). 응답비율을 보면, 남학생이 여학생에 비해 ‘매우 심각’하다는 응답이 더욱 많았고, 계열로는 실업계가 매우 심각하다는 응답이 더 높게 나타났다.

3) 인터넷에서 네티켓이 지켜지는지에 대한 의견

인터넷에서 네티켓이 잘 지켜지는지에 대한 인식 분석 결과는 <표-17>과 같다.

<표-17> 인터넷에서 네티켓이 지켜지는지에 대한 의견

변수	구분	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다	전체	
	전체	17(3.5)	49(10.2)	165(34.4)	150(31.3)	99(20.6)	480(100)	
성별	남	14(6.4)	35(16.0)	78(35.6)	46(21.0)	46(21.0)	219(100)	$\chi^2=36.132$ $p=0.000^{***}$
	여	3(1.1)	14(5.4)	87(33.3)	104(39.8)	53(20.3)	261(100)	
계열	인문계	3(1.1)	14(5.4)	87(33.3)	104(39.8)	53(20.3)	261(100)	$\chi^2=36.132$ $p=0.000^{***}$
	실업계	14(6.4)	35(16.0)	78(35.6)	46(21.0)	46(21.0)	219(100)	
학년	1학년	7(3.4)	21(10.2)	78(38.0)	64(31.2)	35(17.1)	205(100)	$\chi^2=3.610$ $p=0.461$
	2학년	10(3.6)	28(10.2)	87(31.6)	86(31.3)	64(23.3)	275(100)	

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$ *** $p < 0.001$

전체 응답을 보면 잘 지켜진다(매우+그렇다)는 의견은 13.7%에 불과한 반면, 잘 지켜지지 않는다(그렇지 않다+전혀 그렇지 않다)는 51.9%으로서 과반수 이상이 부정적인 견해를 보였다.

이러한 견해에 고등학생들의 일반적 변인에 따라서 차이가 있는지를 파악한 결과,

성별 및 계열에 따라서 유의한 차이가 파악되었다($p < 0.05$). 성별의 경우 여학생의 59.8%가 부정적인 의견을 보인 반면, 남학생은 42.0%가 부정적으로 응답하여 여학생이 네티켓이 지켜지는 상황에 대해서 더 부정적이었다. 계열별로는 실업계에 비해서 인문계 학생들이 더 부정적인 의견이 많아 차이를 나타냈다.

4) 자기 존중감

정보통신 행위 중 자기존중감에 대한 문항에 대해서 응답수준 및 고등학생의 일반적 변인에 따른 차이를 분석한 결과는 <표-18>과 같다.

<표-18> 자기 존중감

변수	구분	ID는 신중하게 만들어야 한다.		친구끼리 ID를 빌려줘도 괜찮다		대화방에는 본명을 사용하지 말아야 한다		게시판 비방자는 찾아내어 복수해야 한다.		대화방에서 욕설 후 일방적으로 접속을 끊어버리는 경우 불쾌하다	
		M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD
	평균	3.38	1.01	2.19	1.11	2.73	1.11	2.75	1.13	4.45	0.92
성별	남	3.51	1.13	2.34	1.12	2.74	1.20	2.89	1.23	4.19	1.09
	여	3.28	1.02	2.06	1.09	2.72	1.02	2.62	1.02	4.68	0.68
	t-value	2.287		2.785		0.271		2.551		-5.797	
	p	0.023*		0.006**		0.787		0.011*		0.000***	
계열	인문계	3.28	1.02	2.06	1.09	2.72	1.02	2.62	1.02	4.68	0.68
	실업계	3.51	1.13	2.34	1.12	2.74	1.20	2.89	1.23	4.19	1.09
	t-value	-2.287		-2.785		-0.271		-2.551		5.797	
	p	0.023*		0.006**		0.787		0.011*		0.000***	
학년	1학년	3.31	1.00	2.15	1.09	2.69	1.14	2.62	1.11	4.42	0.98
	2학년	3.44	1.13	2.22	1.13	2.76	1.08	2.84	1.13	4.48	0.88
	t-value	-1.270		-0.654		-0.708		-2.047		-0.611	
	p	0.205		0.514		0.479		0.041*		0.542	

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$ *** $p < 0.001$

우선 전체 평균을 보면 'ID는 신중하게 만들어야 한다.'는 3.38, '친구끼리 ID를 빌려줘도 괜찮다'는 2.19, '대화방에는 본명을 사용하지 말아야 한다'는 2.73, '게시판 비방자는 찾아내어 복수해야 한다.'는 2.75, '대화방에서 욕설 후 일방적으로 접속을 끊어버리는 경우 불쾌하다'는 4.45로 각각 나타났다.

또한 일반적 특성에 따른 차이를 보면, 성별의 경우 'ID는 신중히 만들어야 한다', '친구끼리 ID를 빌려줘도 괜찮다', '욕설 후 접속을 끊으면 불쾌하다' 등 3개 항목에서 유의한 차이가 나타났다($p < 0.05$). ID를 신중히 만들어야 한다와 친구끼리 빌려줘도 괜찮다는 항목은 남학생이 여학생에 비해서 모두 높았으며, 반면 '불쾌하다'는 여학생이 더 높은 것으로 파악되었다.

계열에 따른 차이는 'ID는 신중히 만들어야 한다', '친구끼리 ID를 빌려줘도 괜찮다', '욕설 후 접속을 끊으면 불쾌하다' 등 3개 항목에서 유의한 차이가 나타났다($p < 0.05$). ID를 신중히 만들어야 한다와 친구끼리 빌려줘도 괜찮다는 항목은 실업계가 인문계에 비해서 모두 높았으며, 반면 '불쾌하다'는 인문계학생이 더 높은 것으로 파악되었다.

마지막으로 학년에 따른 차이에서는 '비방자는 찾아서 복수해야 한다'에서만 유의한 차이가 나타났으며($p < 0.05$), 2학년이 1학년에 비해서 응답이 의미 있게 높게 파악되었다.

5) 책임감

책임감에 대한 문항에 대해서 응답수준 및 고등학생의 일반적 변인에 따른 차이를 분석 결과는 <표-19>와 같다.

<표-19> 책임감

변수	구분	자신의 이름을 밝히지 않고 익명으로 이메일을 보내는 것은 다른 사람에게 밝히고 싶지 않기 때문이다.		좋은 의도로만 쓴다면 남의 정보를 허락 없이 가져다 써도 된다		인터넷상에서 사용하는 언어는 어른들이 잘 알지 못하는 언어를 사용해도 괜찮다	
		M	SD	M	SD	M	SD
	평균	3.17	1.05	1.88	1.07	2.47	1.04
성별	남	3.09	1.12	1.86	1.12	2.34	1.11
	여	3.25	0.99	1.90	1.03	2.59	0.96
	t-value p	-1.646 0.100		-0.432 0.666		-2.633 0.009**	
계열	인문계	3.25	0.99	1.90	1.03	2.59	0.96
	실업계	3.09	1.12	1.86	1.12	2.34	1.11
	t-value p	1.646 0.100		0.432 0.666		2.633 0.009**	
학년	1학년	3.10	1.03	1.92	1.09	2.52	1.08
	2학년	3.23	1.07	1.85	1.06	2.44	1.00
	t-value p	-1.267 0.206		0.722 0.471		0.767 0.444	

* p<0.05 ** p<0.01 *** p<0.001

먼저 전체 응답을 보면 ‘자신의 이름을 밝히지 않고 익명으로 이메일을 보내는 것은 다른 사람에게 밝히고 싶지 않기 때문이다.’는 3.17, ‘좋은 의도로만 쓴다면 남의 정보를 허락 없이 가져다 써도 된다’는 1.88, ‘인터넷상에서 사용하는 언어는 어른들이 잘 알지 못하는 언어를 사용해도 괜찮다’는 2.47로 각각 나타났다.

다음으로 일반적 특성에 따른 차이에서는 성별과 학년에서 ‘인터넷상에서 사용하는 언어는 어른들이 잘 알지 못하는 언어를 사용해도 괜찮다’에서만 유의한 차이가 나타났으며, 성별은 여학생이, 계열은 인문계가 괜찮다는 응답이 의미 있게 높은 것으로 파악되었다.

6) 정의감

이번에는 정의감에 대한 문항에 대해서 응답수준 및 고등학생의 일반적 변인에 따

른 차이 분석 결과는 <표-20>과 같다.

<표-20> 정의감

변수	구분	채팅을 하다 급한 일이 생기면 지체 없이 접속을 차단하고 나와도 된다		대화방에 한글맞춤법에 맞지 않는 인터넷용어, 특수문자, 기호를 사용하는 것을 보면 나도 그것을 배워 사용하고 싶다		게시판에 올라온 글을 복사하여 다른 사람에게 알려줘도 괜찮다	
		M	SD	M	SD	M	SD
	평균	2.93	1.16	2.80	1.11	3.08	1.07
성별	남	2.80	1.22	2.77	1.14	2.83	1.19
	여	3.04	1.09	2.82	1.08	3.30	0.90
	t-value	-2.262		-0.519		-4.790	
	p	0.024*		0.604		0.000***	
계열	인문계	3.04	1.09	2.82	1.08	3.30	0.90
	실업계	2.80	1.22	2.77	1.14	2.83	1.19
	t-value	2.262		0.519		4.790	
	p	0.024*		0.604		0.000***	
학년	1학년	2.78	1.13	2.77	1.10	2.99	1.05
	2학년	3.04	1.17	2.81	1.12	3.15	1.08
	t-value	-2.520		-0.427		-1.615	
	p	0.012*		0.669		0.107	

* p<0.05 ** p<0.01 *** p<0.001

먼저 전체 평균을 보면 ‘채팅을 하다 급한 일이 생기면 지체 없이 접속을 차단하고 나와도 된다’가 2.93, ‘대화방에 한글맞춤법에 맞지 않는 인터넷용어, 특수문자, 기호를 사용하는 것을 보면 나도 그것을 배워 사용하고 싶다’는 2.80, ‘게시판에 올라온 글을 복사하여 다른 사람에게 알려줘도 괜찮다’는 3.08로 각각 응답이 파악되었다.

다음으로 일반적 특성에 따른 차이에서는 ‘채팅을 하다 급한 일이 생기면 지체 없이 접속을 차단하고 나와도 된다’의 경우 성별, 계열, 학년에서 모두 유의한 차이가 나타났으며(p<0.05). 성별은 여학생, 계열은 인문계, 학년은 2학년의 응답이 의미 있게 더 높게 나타났다.

다음 '게시판에 올라온 글을 복사하여 다른 사람에게 알려줘도 괜찮다'는 성별과 계열에 따라서만 유의한 차이가 파악되었으며($p < 0.05$), 성별은 여학생, 계열은 인문계의 응답이 높게 나타났다.

3. 정보통신 윤리의식 확립방안

본 절에서는 고등학생들의 정보통신 윤리의식 확립을 위한 방안에 대해 의견을 분석하였다.

1) 정보통신 윤리에 대한 인지정도

정보통신 윤리를 알고 있는지 여부에 대한 분석 결과는 <표-21>와 같다.

<표-21> 정보통신 윤리에 대한 인지정도

변수	구분	매우 잘 안다	조금 알고 있다	들어본 적은 있다	전혀 모른다	전체	
	전체	24(5.0)	263(54.8)	164(34.2)	29(6.0)	480(100)	
성별	남	16(7.3)	97(44.3)	83(37.9)	23(10.5)	219(100)	$\chi^2=27.293$ p=0.000***
	여	8(3.1)	166(63.6)	81(31.0)	6(2.3)	261(100)	
계열	인문계	8(3.1)	166(63.6)	81(31.0)	6(2.3)	261(100)	$\chi^2=27.293$ p=0.000***
	실업계	16(7.3)	97(44.3)	83(37.9)	23(10.5)	219(100)	
학년	1학년	5(2.4)	115(56.1)	72(35.1)	13(6.3)	205(100)	$\chi^2=4.954$ p=0.175
	2학년	19(6.9)	148(53.8)	92(33.5)	16(5.8)	275(100)	

* p<0.05 ** p<0.01 *** p<0.001

전체 응답을 보면 안다(매우+잘)는 응답은 전체 중 59.8%로서 과반수 이상이 정보통신윤리에 대해서 알고 있었으며, 전혀 모른다는 응답은 6.0%에 불과하여 정보통신윤리에 대해 어느 정도 알고 있는 것으로 볼 수 있다.

다음 일반적 특성에 따라서 이러한 인지정도에 차이가 있는지를 파악한 결과, 성별 및 계열에 따라서 유의한 차이가 파악되었다(p<0.05). 응답을 보면 여학생들이 안다는 응답이 전체 중 66.7%로서 남학생의 51.6%에 비해서 인지 정도가 더 높았으며, 계열로는 인문계가 실업계보다 알고 있다는 응답이 더 높게 나타나 차이를 보였다.

2) 정보통신 윤리교육 받은 경험여부

정보통신 윤리교육을 받은 경험이 있는지에 대한 분석 결과는 <표-22>과 같다.

<표-22> 정보통신 윤리교육 받은 경험여부

변수	구분	정기적 혹은 수시로 받고 있다	가끔 받고 있다	교육을 받은 기억이 없다	전혀 교육을 받지 못했다	정보통신 윤리교육 이 무엇인지 모르겠다	전체	
	전체	25(5.2)	237(49.4)	116(24.2)	64(13.3)	38(7.9)	480(100)	
성 별	남	22(10.0)	73(33.3)	55(25.1)	47(21.5)	22(10.0)	219(100)	$\chi^2=61.497$
	여	3(1.1)	164(62.8)	61(23.4)	17(6.5)	16(6.1)	261(100)	p=0.000***
계 열	인문계	3(1.1)	164(62.8)	61(23.4)	17(6.5)	16(6.1)	261(100)	$\chi^2=61.497$
	실업계	22(10.0)	73(33.3)	55(25.1)	47(21.5)	22(10.0)	219(100)	p=0.000***
학 년	1학년	21(10.2)	96(46.8)	46(22.4)	30(14.6)	12(5.9)	205(100)	$\chi^2=20.710$
	2학년	4(1.5)	141(51.3)	70(25.5)	34(12.4)	26(9.5)	275(100)	p=0.000***

* p<0.05 ** p<0.01 *** p<0.001

전체 응답을 보면, 가끔 받고 있다는 응답이 전체 중 49.4%으로서 과반수 가까이가 정보통신 윤리교육을 가끔 받으며, 정기적 혹은 수시로 받는 학생도 5.2%가 있어 전체 중 54.6%가 정보통신 윤리교육을 받는다고 응답하였다. 반면, 교육받은 기억이 없다가 24.2%, 전혀 교육을 받지 못했다는 13.3%, 정보통신 윤리교육 자체를 모른다는 응답은 7.9%으로 각각 나타났다.

또한 고등학생들의 일반적 변인에 따라서 정보통신 윤리교육 경험에 차이가 있는지를 파악한 결과, 성별, 계열, 그리고 학년에 따라서 모두 유의한 차이가 나타났다 (p<0.05). 성별로는 여학생들이 받은 경험이 63.9%으로 남학생의 43.3%에 비해 더욱 많았고 계열로는 인문계가 자연계에 비해서 교육경험이 더욱 높았다. 또한 학년별로는 1학년의 57.0%가 교육경험이 있어 2학년에 비해 높게 나타나 차이를 보였다.

3) 정보통신 윤리교육 시간

정보통신 윤리교육을 받는 시간이 언제인지를 분석한 결과는 <표-23>과 같다.

<표-23> 정보통신 윤리교육 시간

변수	구분	재량활동 및 특별활동 시간	범교과 적 시간	인성 교육 시간	생활지도 와 연계된 답임훈화	정보통신 윤리관련 사이트	가정 통신 문	정보통신 윤리교육 관련 프로그램	전체	
	전체	112 (26.5)	197 (46.7)	29 (6.9)	18(4.3)	11(2.6)	26 (6.2)	29(6.9)	422 (100)	
성 별	남	37 (20.2)	68 (37.2)	16 (8.7)	12(6.6)	9(4.9)	16 (8.7)	25(13.7)	183 (100)	$\chi^2=48.56$ 1 p=0.000* **
	여	75 (31.4)	129 (54.0)	13 (5.4)	6(2.5)	2(8)	10 (4.2)	4(1.7)	239 (100)	
계 열	인문계	75 (31.4)	129 (54.0)	13 (5.4)	6(2.5)	2(8)	10 (4.2)	4(1.7)	239 (100)	$\chi^2=48.56$ 1 p=0.000* **
	실업계	37 (20.2)	68 (37.2)	16 (8.7)	12(6.6)	9(4.9)	16 (8.7)	25(13.7)	183 (100)	
학 년	1학년	56 (29.3)	81 (42.4)	15 (7.9)	7(3.7)	4(2.1)	12 (6.3)	16(8.4)	191 (100)	$\chi^2=4.675$ p=0.743
	2학년	56 (24.2)	116 (50.2)	14 (6.1)	11(4.8)	7(3.0)	14 (6.1)	13(5.6)	231 (100)	

* p<0.05 ** p<0.01 *** p<0.001

전체 응답을 보면 ‘범교과적 시간’이 46.7%으로 가장 많았고, 다음 ‘재량활동 및 특별활동시간’이 26.5%, ‘인성교육시간’과 ‘정보통신윤리교육 관련 프로그램’은 모두 6.9%, ‘가정통신문’은 6.2%, ‘생활지도와 연계된 답임훈화’는 4.3%, ‘정보통신윤리관련 사이트’는 2.6% 순으로 각각 나타났다. 주로 범교과시간이나 재량/특별활동시간에 정보통신 윤리교육을 받은 것으로 파악되었다.

또한 이러한 응답에 일반적 변인에 따라서 차이가 있는지를 파악한 결과, 성별 및 계열에 따라서 유의한 차이가 파악되었다(p<0.05). 성별로는 여학생은 범교과시간이 54.0%으로서 과반수 이상을 차지한 반면, 남학생은 ‘정보통신윤리교육 관련 프로그램’에 13.7%이 응답하여 차이를 보였다. 계열별로는 인문계는 범교과적 시간에

실업계에 비해 더 높은 응답을 보여 차이를 나타냈다.

4) 정보통신 윤리교육 내용

정보통신 윤리교육의 내용 인식에 관한 분석 결과는 <표-24>와 같다.

<표-24> 정보통신 윤리교육 내용

변수	구분	네티켓	올바른 언어 습관	유해정보로부터 자신을 지키는 법	인터넷 중독 예방법	정품 소프트웨어 사용법	개인의 정보를 보호하는 방법	전체	
	전체	297 (69.7)	45 (10.6)	12 (2.8)	37 (8.7)	7 (1.6)	28 (6.6)	426 (100)	
성별	남	108 (58.7)	31 (16.8)	6 (3.3)	22 (12.0)	5 (2.7)	12 (6.5)	184 (100)	$\chi^2=24.247$ $p=0.000^{**}$ *
	여	189 (78.1)	14 (5.8)	6 (2.5)	15 (6.2)	2 (.8)	16 (6.6)	242 (100)	
계열	인문계	189 (78.1)	14 (5.8)	6 (2.5)	15 (6.2)	2 (.8)	16 (6.6)	242 (100)	$\chi^2=24.247$ $p=0.000^{**}$ *
	실업계	108 (58.7)	31 (16.8)	6 (3.3)	22 (12.0)	5 (2.7)	12 (6.5)	184 (100)	
학년	1학년	134 (70.2)	24 (12.6)	7 (3.7)	17 (8.9)	2 (1.0)	7 (3.7)	191 (100)	$\chi^2=7.429$ $p=0.191$
	2학년	163 (69.4)	21 (8.9)	5 (2.1)	20 (8.5)	5 (2.1)	21 (8.9)	235 (100)	

* $p<0.05$ ** $p<0.01$ *** $p<0.001$

분석결과, 전체 응답을 보면 네티켓이 69.7%으로 대부분의 학생들이 교육내용으로서 네티켓을 언급하였다. 그 외 올바른 언어습관이 10.6%, 인터넷 중독 예방이 8.7%, 개인의 정보를 보호하는 방법은 6.6%, 유해정보로부터 자신을 지키는 법이 2.8%, 정품소프트웨어사용법이 1.6% 순으로 나타났다. 전체적으로 네티켓과 관련된 응답이 가장 많았다.

다음으로 이러한 윤리교육 내용에 대해서 차이를 파악한 결과, 응답자의 성별 및

계열에 따라서 유의한 차이가 파악되었다($p < 0.05$). 여학생의 경우 네티켓에 78.1%가 응답하여 가장 비율이 높았으며, 반면 남학생은 올바른 언어습관과 인터넷중독 예방에 여학생에 비해 상대적으로 높은 응답을 보여 차이를 나타냈다. 계열별로는 인문계가 네티켓에 더 많은 응답을 보여 차이를 보였다.

5) 정보통신 윤리교육 필요성

정보통신 윤리교육의 필요성에 대한 분석 결과는 <표-25>와 같다.

<표-25> 정보통신 윤리교육 필요성

변수	구분	매우 필요하다	필요 하다	그저 그렇다	필요하지 않다	전혀 필요하지 않다	전체	
	전체	94 (19.8)	252 (53.2)	107 (22.6)	6 (1.3)	15 (3.2)	474 (100)	
성별	남	46 (21.4)	98 (45.6)	58 (27.0)	2 (.9)	11 (5.1)	215 (100)	$\chi^2=13.207$ $p=0.010^*$
	여	48 (18.5)	154 (59.5)	49 (18.9)	4 (1.5)	4 (1.5)	259 (100)	
계열	인문계	48 (18.5)	154 (59.5)	49 (18.9)	4 (1.5)	4 (1.5)	259 (100)	$\chi^2=13.207$ $p=0.010^*$
	실업계	46 (21.4)	98 (45.6)	58 (27.0)	2 (.9)	11 (5.1)	215 (100)	
학년	1학년	38 (18.6)	114 (55.9)	40 (19.6)	1 (.5)	11 (5.4)	204 (100)	$\chi^2=9.473$ $p=0.051$
	2학년	56 (20.7)	138 (51.1)	67 (24.8)	5 (1.9)	4 (1.5)	270 (100)	

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$ *** $p < 0.001$

전체 응답을 보면 필요하다(매우+필요)는 응답이 전체 중 73.0%인 반면 필요하지 않다(필요하지 않다+전혀) 4.5%에 그쳐 대다수가 윤리교육 필요성을 인식하고 있었다.

또한 응답자 특성에 따른 차이에서는 성별 및 계열에 따라서 유의한 차이가 파악

되었다($p < 0.05$). 성별로 보면 남학생이 매우 필요하다는 응답이 여학생에 비해 더 많아 필요성을 더욱 적극적으로 인식하고 있었으며, 계열별로는 실업계 학생들의 매우 필요하다는 응답이 더 많아 차이를 나타냈다.

6) 적합한 정보 통신 윤리교육 실행 기관

적합한 정보통신 윤리교육의 실행기관에 대한 분석 결과는 <표-26>와 같다.

<표-26> 적합한 정보 통신 윤리교육 실행 기관

변수	구분	가정	학교	사회단체	대중매체	학원	전체	
	전체	40(8.4)	339(71.4)	29(6.1)	63(13.3)	4(0.8)	475(100)	
성별	남	19(8.9)	153(71.5)	17(7.9)	21(9.8)	4(1.9)	214(100)	$\chi^2=10.628$ $p=0.031^*$
	여	21(8.0)	186(71.3)	12(4.6)	42(16.1)	0(0)	261(100)	
계열	인문계	21(8.0)	186(71.3)	12(4.6)	42(16.1)	0(0)	261(100)	$\chi^2=10.628$ $p=0.031^*$
	실업계	19(8.9)	153(71.5)	17(7.9)	21(9.8)	4(1.9)	214(100)	
학년	1학년	11(5.4)	162(79.0)	12(5.9)	19(9.3)	1(0.5)	205(100)	$\chi^2=11.874$ $p=0.018^*$
	2학년	29(10.7)	177(65.6)	17(6.3)	44(16.3)	3(1.1)	270(100)	

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$ *** $p < 0.001$

전체 응답을 보면 학교가 71.4%으로 대다수였으며, 그 외 대중매체가 13.3%, 가정 8.4%, 사회단체 6.1%, 학원 0.8% 순으로 나타나, 대부분의 학생이 적합한 교육기관으로서 학교를 언급하였다.

다음으로 일반적 특성에 따른 차이분석 결과, 성별, 계열, 학년에서 모두 통계적으로 유의한 차이가 파악되었다($p < 0.05$). 성별로는 여학생이 대중매체라는 응답이 16.1%으로 남학생에 비해 더욱 높았으며, 계열별로는 인문계가 대중매체에 응답비율이 상대적으로 높아 차이를 나타냈다. 학년별로는 2학년이 가정과 대중매체라는 응답에 좀 더 많은 응답을 보였다.

7) 적합한 정보통신 윤리교육 실시 시간

적합한 정보통신 윤리교육 실시시간에 대한 분석 결과는 <표-27>와 같다.

<표-27> 적합한 정보통신 윤리교육 실시 시간

변수	구분	하루에 한번	일주일에 한번	한달에 한번	한학기에 한번	기타	전체	
	전체	17 (3.6)	110 (23.4)	155 (32.9)	160 (34.0)	29 (6.2)	471 (100)	
성별	남	16 (7.5)	89 (41.8)	55 (25.8)	40 (18.8)	13 (6.1)	213 (100)	$\chi^2=105.308$ $p=0.000^{***}$
	여	1 (.4)	21 (8.1)	100 (38.8)	120 (46.5)	16 (6.2)	258 (100)	
계열	인문계	1 (.4)	21 (8.1)	100 (38.8)	120 (46.5)	16 (6.2)	258 (100)	$\chi^2=105.308$ $p=0.000^{***}$
	실업계	16 (7.5)	89 (41.8)	55 (25.8)	40 (18.8)	13 (6.1)	213 (100)	
학년	1학년	9 (4.4)	61 (30.0)	58 (28.6)	64 (31.5)	11 (5.4)	203 (100)	$\chi^2=10.500$ $p=0.033^*$
	2학년	8 (3.0)	49 (18.3)	97 (36.2)	96 (35.8)	18 (6.7)	268 (100)	

* $p<0.05$ ** $p<0.01$ *** $p<0.001$

전체 응답을 보면 한 학기에 한번이라는 응답이 34.0%으로 가장 많았고, 다음 한 달에 한번이 32.9%, 일주일에 한 번이 23.4%, 하루에 한번은 3.6% 순으로 나타나, 대체적으로 한 학기 혹은 한 달에 한번 가량을 적합한 윤리교육 실시시간으로 보고 있었다.

응답자 특성별 차이를 파악해 보면, 성별, 계열, 학년에서 모두 유의한 차이가 파악 되었으며($p<0.05$), 성별로는 남학생이 일주일에 한번에 41.8%으로 가장 높은 응답을 보인 반면, 여학생은 한학기에 한번에 46.5%가 응답하여 남학생이 더 자주 교육을 하는 것이 적합하다고 보고 있었다. 계열별로는 실업계는 일주일에 한번, 인문계는 한 학기에 한번에 각각 응답이 가장 높게 나타났다. 학년별로 보면, 1학년은 일주일에 한번이 상대적으로 높게 나타나 2학년에 비해서 좀 더 자주 교육을 실시

하는 것이 적합하다고 보고 있었다.

8) 정보통신 윤리교육에서 가장 강조되어야 할 점

정보통신 윤리교육에서 가장 강조되어야 할 내용에 대한 분석 결과는 <표-28>와 같다.

<표-28> 정보통신 윤리교육에서 가장 강조되어야 할 점

변수	구분	지적 재산권 침해	개인정보 의 오남용	음란물 유통문제	컴퓨터 바이러스 유포	바른 언어 사용	기타	전체	
	전체	71 (15.0)	233 (49.2)	34 (7.2)	40 (8.4)	69 (14.6)	27 (5.7)	474 (100)	
성별	남	31 (14.5)	77 (36.0)	18 (8.4)	27 (12.6)	48 (22.4)	13 (6.1)	214 (100)	$\chi^2=39.454$ $p=0.000$ 0^{***}
	여	40 (15.4)	156 (60.0)	16 (6.2)	13 (5.0)	21 (8.1)	14 (5.4)	260 (100)	
계열	인문계	40 (15.4)	156 (60.0)	16 (6.2)	13 (5.0)	21 (8.1)	14 (5.4)	260 (100)	$\chi^2=39.454$ $p=0.000$ 0^{***}
	실업계	31 (14.5)	77 (36.0)	18 (8.4)	27 (12.6)	48 (22.4)	13 (6.1)	214 (100)	
학년	1학년	30 (14.8)	91 (44.8)	18 (8.9)	18 (8.9)	34 (16.7)	12 (5.9)	203 (100)	$\chi^2=4.061$ $p=0.541$
	2학년	41 (15.1)	142 (52.4)	16 (5.9)	22 (8.1)	35 (12.9)	15 (5.5)	271 (100)	

* $p<0.05$ ** $p<0.01$ *** $p<0.001$

전체 응답을 보면 개인정보의 오남용이 49.2%으로서 과반수 이상이 이를 가장 강조되어야 할 점으로 보고 있었다. 그 외 바른 지적재산권 침해가 15.0%, 언어사용이 14.6%, 컴퓨터 바이러스유포가 8.4%, 음란물유통문제가 7.2% 순으로 파악되었다.

일반적 특성별 차이에서는 성별과 계열에 따라서 유의한 차이가 파악되었는데 ($p<0.05$), 성별로는 여학생이 개인정보 오남용에 60.0%가 응답하여 더욱 많았고,

남학생은 바른 언어사용(22.4%)과 컴퓨터 바이러스유포(12.6%)에 상대적으로 응답 비율이 높았다. 계열별로는 인문계가 개인정보오남용, 실업계는 언어사용 및 바이러스유포에 각각 전체 응답에 비해 상대적으로 높은 응답을 보여 차이를 나타냈다.

9) 청소년들의 정보통신 윤리의식 고취를 위해 가장 필요한 교육

청소년의 정보통신 윤리의식을 고취시키기 위해 필요한 교육 내용 분석에 관한 결과는 <표-29>와 같다.

<표-29> 청소년들의 정보통신 윤리의식 고취를 위해 가장 필요한 교육

변수	구분	정보통신 윤리의 필요성과 중요성	컴퓨터 범죄 관련내용	사생활 침해의 보호방법	인터넷에 중독되지 않는 생활습관	사이버 폭력 대처방법	불건전한 정보에 대한 대처방법	네티켓	기타	전체	
	전체	66 (13.8)	84 (17.6)	84 (17.6)	69 (14.5)	28 (5.9)	18 (3.8)	119 (24.9)	9 (1.9)	477 (100)	
성별	남	26 (12.0)	49 (22.7)	34 (15.7)	26 (12.0)	18 (8.3)	8 (3.7)	49 (22.7)	6 (2.8)	216 (100)	$\chi^2=15.647$ p=0.029*
	여	40 (15.3)	35 (13.4)	50 (19.2)	43 (16.5)	10 (3.8)	10 (3.8)	70 (26.8)	3 (1.1)	261 (100)	
계열	인문계	40 (15.3)	35 (13.4)	50 (19.2)	43 (16.5)	10 (3.8)	10 (3.8)	70 (26.8)	3 (1.1)	261 (100)	$\chi^2=15.647$ p=0.029*
	실업계	26 (12.0)	49 (22.7)	34 (15.7)	26 (12.0)	18 (8.3)	8 (3.7)	49 (22.7)	6 (2.8)	216 (100)	
	계										
학년	1학년	22 (10.7)	34 (16.6)	42 (20.5)	21 (10.2)	17 (8.3)	10 (4.9)	56 (27.3)	3 (1.5)	205 (100)	$\chi^2=14.746$ p=0.039*
	2학년	44 (16.2)	50 (18.4)	42 (15.4)	48 (17.6)	11 (4.0)	8 (2.9)	63 (23.2)	6 (2.2)	272 (100)	

* p<0.05 ** p<0.01 *** p<0.001

전체 응답을 보면, 네티켓이 24.9%으로 가장 높았으며, 다음으로 컴퓨터범죄 관련 내용과 사생활침해의 보호방법이 모두 17.6%, 인터넷에 중독되지 않는 생활습관이 14.5%, 정보통신윤리의 필요성과 중요성이 13.8%, 사이버폭력대처방안은 5.9%, 불

건전한 정보에 대한 대처방법이 3.8% 순으로 파악되었다.

다음 일반적 변인에 따라서 차이를 파악해 보면, 성별, 계열, 학년에서 모두 통계적으로 유의한 차이가 파악되었다($p < 0.05$). 성별로 보면 여학생은 네티켓과 사생활침해 보호방법, 인터넷에 중독되지 않는 생활습관의 응답이 다소 많은 반면, 남학생은 컴퓨터범죄 관련내용에 22.7%로 높은 응답을 보여 차이를 나타냈다. 계열별로는 인문계는 네티켓 등에, 실업계는 컴퓨터범죄 관련내용에 각각 전체 응답에 비해 상대적으로 높았다. 학년별로는 1학년은 네티켓, 2학년은 정보통신윤리의 필요성과 중요성, 그리고 컴퓨터범죄 관련내용, 중독예방 생활습관에 각각 다소 높은 응답을 보여 차이가 파악되었다.

10) 정보통신 윤리교육 참여의향

응답 학생들의 정보통신 윤리교육 참여의향에 대한 분석 결과는 <표-30>과 같다.

<표-30> 정보통신 윤리교육 참여의향

변수	구분	매우 적극적으로 참여	적극적으로 참여	보통으로 참여	참여하지 않는다	전체	
	전체	38(8.0)	164(34.5)	238(50.0)	36(7.6)	476(100)	
성별	남	28(13.0)	73(34.0)	88(40.9)	26(12.1)	215(100)	$\chi^2=29.595$ $p=0.000^{***}$
	여	10(3.8)	91(34.9)	150(57.5)	10(3.8)	261(100)	
계열	인문계	10(3.8)	91(34.9)	150(57.5)	10(3.8)	261(100)	$\chi^2=29.595$ $p=0.000^{***}$
	실업계	28(13.0)	73(34.0)	88(40.9)	26(12.1)	215(100)	
학년	1학년	13(6.3)	71(34.6)	104(50.7)	17(8.3)	205(100)	$\chi^2=1.511$ $p=0.680$
	2학년	25(9.2)	93(34.3)	134(49.4)	19(7.0)	271(100)	

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$ *** $p < 0.001$

전체 응답을 보면 적극적 참여(매우+적극적)하겠다는 의향이 전체 중 42.5%으로 나타난 반면, 참여하지 않는다는 부정적 응답은 7.6%에 그쳐 과반수 가까이가 참여

의사를 보였다.

또한 일반적 변인 중 성별과 계열에 따라서 차이를 보였는데($p < 0.05$), 성별로는 남학생의 적극적 참여의향이 더 높은 반면, 여학생은 보통 참여의향이 57.5%으로 많아 남학생의 참여의향이 더욱 적극적으로 나타났다. 계열별로는 실업계의 참여의향이 인문계에 비해서 상대적으로 높은 것으로 파악되었다.

V. 결론

1. 요약

본 연구는 청소년들의 정보윤리의식을 살펴봄으로써 청소년들의 정보윤리의식의 문제점을 파악하고, 이를 바탕으로 청소년들의 정보윤리교육 방안을 제시하고자 하였다. 이러한 목적을 달성하기 위해 광주광역시 고등학생의 정보윤리의식 실태를 알아보기 위해 광주광역시에 소재한 고등학생을 대상으로 설문조사를 실시하였으며, 설문조사 결과를 spss프로그램에 의해 분석한 결과는 다음과 같다.

1) 정보통신 환경 및 그에 대한 인식을 살펴본 결과 개인용 컴퓨터는 거의 소유하고 있었으며, 대다수 고등학생이 컴퓨터를 이용한지 4년 이상이 되었다. 인터넷을 주로 집에서 이용하고 있었으며, 성별로는 여자일수록, 계열은 인문계일수록 이용기간이 높았으며 인터넷을 주 목적으로 집에서 이용하는 비율이 높았다. 하루 인터넷 평균 사용시간은 전체 중 68.2%가 2시간 미만으로 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 실업계 남학생들이 인문계 여학생들보다 하루에 인터넷 사용시간이 더욱 많은 것으로 나타났다.

이 분석결과로 학생들이 심각한 인터넷 중독 상태에 있지 않았지만 매일 2시간정도 하는 것을 보아 학생들이 인터넷 중독증에 노출될 수 있는 상태라는 것을 알 수 있다.

2) 인터넷을 사용하는 주요 용도에 대해 분석한 결과 전체적으로 게임이 27.7%으로 가장 많았고, 음악 및 영화 다운로드와 같은 놀이를 위해 혹은 정보검색을 위해서 주로 인터넷을 사용하고 있는 것으로 나타났으며, 학습이나 온라인 공부의 목적으로 인터넷을 이용하는 비율은 1.6%로 극히 낮아 인터넷이 학습도구로 이용되기보다는 단순히 놀이를 위한임을 보여 주었다. 실업계, 남학생일수록 게임의 비율이 높게 나타났다.

3) 인터넷 사용시 가장 심각한 문제로는 사생활 침해가 39.4%으로 가장 높았으며 그 다음 도덕성상실이 26.3%, 음란물 접촉이 13.5% 순으로 나타났다. 여학생은 사생활 침해에 45.2%가 응답한 반면, 실업계, 남학생은 게임과 음란물 접촉에 상대적으로 높은 응답을 보여 인터넷을 통한 음란물 접촉이 심각한 문제로 대두됨을 알 수 있다.

인터넷을 통한 음란물 접속 경험은 실업계 남학생이 음란물 사이트에 접속경험이 많았으며, 음란물 접속에 대한 인식에 대해서는 실업계 남학생이 성적 호기심 해결에 도움을 주고 스트레스 해소를 위해 필요하다고 인식하고 있는 것으로 보아 낮은 성윤리의식으로 인해 청소년들이 왜곡된 성폭력까지 발전될 가능성이 있는 상태라는 것을 알 수 있다.

4)인터넷에 타인을 비방하는 글을 올린 적이 있다는 학생보다 올린 적이 없다는 학생이 67%로 더 많았으며,익명으로 타인을 비방하는 글에 올리는 것에 대한 의견에서는 윤리적으로 옳지 않으므로 해서는 안된다는 의견이 대다수였고 남학생, 실업계에 비해 여학생, 인문계 학생이 윤리적으로 안된다는 인식을 많이 하는 것으로 보아 보다 긍정적인 윤리의식을 지닌 것으로 나타났다.

5) 인터넷이 실생활에 유용하다는 의견이 전체 중 79.8%로서 대다수가 인터넷이 유용하다는 인식함으로써 인터넷은 우리 생활에 필요악의 존재임을 알 수 있다.

6) 정보화 역기능 중 가장 심각한 점으로 개인정보유출 및 도용이 심각하다고 인식하는 학생이 50.8%으로 과반수 이상으로, 개인정보의 문제를 가장 심각한 역기능으로 보고 있다. 이는 인권 침해로까지 번질 수 있는 가능성이 있고 인권침해에서 자유로울 수 없음을 알 수 있다. 인터넷 통신언어에 대한 심각성의 인식에 대해서는 심각하다는 인식이 전체 60%인 반면, 심각하지 않다라는 인식이 5.8%에 그쳐, 대다수 고등학생들이 인터넷 통신용어의 심각성을 인식하고 있었으며, 인터넷에서 네티켓의 준수는 잘 지켜진다는 인식이 13.7%에 불과한 반면, 잘 지켜지지 않는다는

51.9%으로 과반수 이상이 부정적인 견해를 보인 것으로 보아 윤리의식 부재를 드러내고 있음을 알 수 있고 네티켓에 관한 교육이 필요함을 알 수 있다.

7) 인터넷 사용시 자기 존중감에 대한 인식을 살펴본 결과 ID를 신중하게 만들어야 한다는 5.0점 중 3.38, 대화방에서 욕설 후 일방적으로 접속을 끊어 버리는 경우 불쾌하다는 4.45로 나타나 인터넷 사용시 자기 존중감이 높다. 높은 자아 존중감은 자아를 보호하는 기능이 있는 반면에 낮은 자아존중감은 부정적 정보에 자아가 쉽게 위협당하게 되는등 심리적인 정신 건강에 중요한 영향을 미치므로 자아정체성이 완전히 확립되지 않은 청소년들이 올바른 자아 존중감이 확립 할 수 있도록 교수 학습 방안이 개발되어 정보윤리교육이 이루어져야 한다.

8) 인터넷 사용시 책임감에 대한 인식을 살펴본 결과 자신의 이름을 밝히지 않고 익명으로 이메일을 보내는 것은 다른 사람에게 밝히고 싶지 않기 때문이라는 5.0점 중 3.17, 좋은 의도로만 쓴다면 남의 정보를 허락 없이 가져다 써도 된다는 1.88, 인터넷상에서 사용하는 언어는 어른들이 잘 알지 못하는 언어를 사용해도 괜찮다는 2.47로 책임감이 높지 않았다. 인터넷 사용 시 책임감이 높지 않기 때문에 익명성을 이용한 비윤리적 행위가 발생할 수 있으므로 정보 사회에 대한 책임감의 필요성을 인지할 수 있는 교육이 이루어져야 한다.

9) 인터넷 사용시 정의감에 대한 인식을 살펴본 결과 대화방에서 대화 도중에 강제 접속 차단에 대한 항목은 5.0점 중 2.93, 대화방에서 잘못된 언어사용 및 속지에 대한 항목은 2.80, 인터넷 게시판 게시물 무단 복사 및 불법 공유에 대한 항목은 3.08로 인터넷 사용 시 정의감이 그다지 높지 않은 것으로 나타났다.

정보윤리의식에 대한 인식도를 조사한 결과 대체적으로 낮은 수치를 나타내고 있는데 이는 정보윤리교육이 제대로 이루어지지 있지 않음을 알 수 있고 정보윤리교육이 정보사회를 살아가는데 필요한 인성 함양 및 가치관 교육이므로 윤리교육이 잘 이루어지도록 해야한다.

10) 정보윤리 확립 방안에 대한 인식을 살펴 본 결과 정보윤리교육에 대해 과반수 이상이 정보통신윤리에 대해 어느정도 알고 있고 교육을 가끔 받거나 혹은 정기적으로 받는 것으로 나타났다. 정보통신윤리교육 자체를 모르거나 전혀 교육을 받지 못한 학생은 13.3%에 불과해 학생들의 정보윤리의식을 어느정도 인식하고 있다는 것을 알 수 있다. 정보윤리교육을 받는 시간이 언제인지를 살펴본 결과 주로 범교시간이나 재량/특별활동시간에 정보통신윤리교육을 받은 것으로 나타났으며 전체적으로 네티켓과 관련된 교육을 받은 것으로 나타났다. 설문조사 결과에서 보여주듯이 지금까지 학교의 정규교과과정을 통해서 정보통신 윤리교육을 배워오고 있었지만 실제학교에서 이루어지는 교육을 정규 교과외의 한 단원으로만 생각하고 있던 것으로 나타났다.

정보통신 윤리교육의 필요성에 대한 인식은 전체 중 73%인 반면 필요하지 않다는 4.5%에 그쳐 대다수가 윤리교육 필요성을 인식하고 있었으며 적합한 윤리교육 실행 기관으로 71.4%가 학교를 언급하였다.

적합한 정보통신 윤리교육 실시 시간으로 대체적으로 한 학기 혹은 한 달에 한번 가량을 적합한 윤리교육 실시 시간으로 보고 있었다.

윤리교육에서 가장 강조되어야 할 점으로 개인정보의 오남용이 49.2%로서 과반수 이상이 이리 가장 강조되어야 할 점으로 보고 있었으며 그 외 바른 지적 재산권 침해가 15.0%, 바른 언어사용 14.6%로 나타났다.

청소년의 정보윤리의식을 고취시키기 위해 가장 필요한 교육으로 네티켓 교육을 말했으며 앞으로 정보 윤리교육을 실시한다면 참여의향에 대한 분석결과 전체 중 42.5%으로 나타난 반면, 참여하지 않는다는 부정적 응답은 7.6%에 그쳐 과반수 가까이 윤리교육의 필요성을 느끼며 참여의사를 보였다.

2. 결론 및 제언

정보사회가 요구하는 정보윤리 교육은 윤리의식 함양을 바탕으로 정보화에 적극적으로 대처할 수 있는 능력을 길러줄 수 있어야 한다. 그러나 기존의 정보윤리 교육은 정보화의 역기능만을 강조하고 순기능적 측면과 윤리 의식 등은 소홀하게 다루고 있다.

본 연구에서는 정보윤리 교육의 내실화를 위하여 기존의 정보화 역기능과 정보통신 기술 습득만을 강조하는 것을 벗어나 윤리의식을 기반을 한 윤리교육의 방안을 모색하였다.

본 연구 분석을 통하여 얻어진 결과를 바탕으로 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

성숙된 정보사회로의 건전한 진화를 위해서는 기술보다는 사회 문화적 이슈 해결이 중요하다. 가장 중요한 첫 번째 과제가 개인과 사회의 도덕성 회복이다. 일반윤리 교육이 제대로 수행되고, 그 바탕 위에 정보윤리 교육이 추가되어야 한다. 정보윤리도 일반사회 생활상의 윤리와 본질이 같다. 사회 윤리가 부실하면 정보윤리도 부실할 수 밖에 없다.

초 중등학교 정규 교육과정에서부터 사회 윤리 교육이 강화되어야 하며, 바람직한 윤리적 자세를 교육해야 한다. 기본적으로 개인의 덕성과 역할이 강조되어야 할 것이며 정직, 책임감, 공동체 의식과 같은 교육이 이루어져야 할 것이다.

첫째, 상당수 청소년들이 음란물에 접촉한 경험이 있는 것으로 보아 청소년들이 음란물에 중독되지 않기 위해서는 자신의 성 관념을 제대로 정립해야 하기 위한 올바른 성문화 교육이 필요하다.

둘째, 정보통신윤리 교육을 강화해야 한다. 컴퓨터 프로그램보호위원회를 중심으로 각 급 학교에 대한 저작권 교육을 강화하고 있기는 하나 이 또한 요청에 의해 이루어지는 한계가 있다. 학교, 기관 및 기업에서 성희롱 예방교육을 의무적으로 시행하고

있는 것처럼 정보통신윤리 교육을 의무적으로 시행하는 방안을 적극 추진하여야 할 것이다.

셋째, 정보통신 윤리교육에 있어서 교육기관을 확대 실시해야 한다. 기존 학교를 중심으로 이루어지는 정보통신 윤리교육과 아울러 각 지역의 구청이나 문화회관, 문화센터, 인터넷 사이트, 기타 각 기관에서 프로그램을 만들어 정보통신 윤리교육을 실시해야 할 것이다.

넷째, 가정에서의 정보통신윤리 교육이 실시되어야 한다. 정보통신윤리 의식의 함양과 확산을 위해서는 가정교육이 매우 중요한 역할을 차지하고 있다. 대부분 학부모들은 자신들이 컴퓨터에 대하여 잘 모른다는 이유로 정보통신기술의 역기능과 관련된 자녀와의 대화나 훈육에 매우 소극적인 양상을 보이고 있다. 그러나 부모들이 더 이상 방관자가 돼서는 안되며 자녀들이 올바른 네티켓을 지닐 수 있도록 도와주어야 한다.

다섯째, 정보통신윤리 교재와 프로그램의 개발이 이루어져야 한다. 올바른 정보통신윤리교육을 위한 도구로서 필요한 것이 바로 교육 대상별, 수준별로 잘 만들어진 정보통신윤리 교재와 교육 프로그램이다. 최근 들어 교육인적자원부, 각 시도교육청, 정보통신윤리위원회, 한국정보문화센터, 한국정보문화진흥원, 사이버문화연구소, 기타 청소년 교육 유관기관이나 각종 연구회에서 다수의 교재와 프로그램을 개발하여 제공하고 있다. 하지만 교육대상, 교육수준, 시간 등 보다 세부적인 부류를 기반으로 교재와 프로그램이 개발되어야 한다.

여섯째, 정보통신윤리교육기관의 정보교류가 활발히 이루어져야 한다. 이는 각 기관별로 정보통신윤리교육에 대한 자료를 서로 공유하고 이용할 수 있어야 한다. 교육대상이나 교육수준 그리고 교재, 강사, 장소, 기타 부대시설을 서로 공유할 때 큰효과를 얻을 수 있을 것이다.

정보윤리교육방안의 개선을 다음과 같은 제언을 한다.

현재의 정보윤리교육방안은 이미 사건을 일으킨 당사자와 많은 유해한 정보속에서 무감각해진 청소년들을 간과한 원리원칙적인 교육방안을 제시하고 있다. 유해한 정

보를 이미 습득한 청소년들이 다양한 반응과 행동을 하는 반면에 윤리교육은 원리원칙적인 부분으로 다가가려하지만 이미 무감각해져버린 청소년들에게 수용되고 인식되기에는 어려운 일이다. 따라서 윤리교육방안도 단계적이고 심층적으로 개개인에게 맞는 강도의 윤리교육과 방법이 선택되어야 하고 그에 따른 연구도 필요하다. 또한 윤리의식의 실태 연구는 꾸준히 이루어지고 있지만 정보통신 윤리의 실태에 대한 법, 제도, 교육에 대한 프로그램 개발 연구가 필요하다

마지막으로 개인연구의 한계로 적은 샘플과 임의로 선정한 학교의 학생들을 편의적 표본으로 사용하여, 대표성의 문제가 있을 수 있으며, 따라서 분석결과를 일반화하는데 무리가 있을 수 있다.

참고문헌

- [1] 정보통신부, 한국인터넷진흥원, “2008년 정보화실태조사”, 서울 : 한국인터넷진흥원 2008.
- [2] 사이버경찰청, “2007년 사이버범죄 범죄통계”, 2007
- [3] 정하영, “청소년의 사이버 일탈과 그 대응책에 관한 소고”, 2006
- [4] 성동규, 『사이버커뮤니케이션』, 서울: 세계사, 2006
- [5] 조동기 외, 『사이버문화의 특성과 사회적 영향』, (연구보고서:01~39), 서울: KISDI, 2001
- [6] 김병석 외, 『사이버 세계와 청소년 상담』, (청소년상담문제 연구보고서), 30호, 서울: 청소년대화의 광장
- [7] 성동규, 『사이버커뮤니케이션』, 서울:세계사, 2006
- [8] 성동규, “정보통신윤리 실태조사에 대한 메타분석”, 중앙대학교 언론문화연구소, 2007
- [9] 정보람, “정보화 시대의 인터넷 윤리교육에 관한 연구”, 원광대학교 교육대학원 석사학위논문, 2002
- [10] 정호원 “초등학교 정보통신윤리교육의 실태 분석 및 개선방안”, 석사학위논문, 청주교육대학교 교육대학원, 2006
- [11] 고동우, “사이버 범죄 예방을 위한 인터넷 사용 실태조사 연구:경기도 소재 고등학교 학생을 중심으로”, 안양대학교 대학원 석사학위논문, 2004
- [12] 김진희·김경신, “청소년의 심리적 변인과 인터넷 중독, 사이버관련 비행의 관계”, 『청소년복지연구』, 제5권 제1호, p97, 2003
- [13] 정보통신윤리위원회, 『정보통신윤리』, 1997.12
- [14] 추병환, 『정보윤리교육론』, 서울:울력, 2001, p77-88
- [15] 추병환, 『정보윤리교육론』, 울력, 2001, p88
- [16] 추병환, 『정보윤리 교육론』, 서울;울력, 2001, p.189
- [17] 이영주, “정화여자고등학교 교육정보부”, 2005
- [18] 추병환, 『정보윤리교육론』, 울력, 2001, p189-192
- [19] 김사정, “정보통신윤리교육을 통한 중학생 윤리의식 변화 연구”, 전남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005

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 윤리의식고취 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 신우정

2007년 4월

※ 다음 각 항목을 읽고 학생의 생각과 일치되는 번호에 ○ 표 해 주세요.
만약 해당된 번호가 없는 경우에는 직접 기록하여 주세요

1. 성 별 : ① 남 ② 여
2. 학교계열 : ① 인문계 ② 실업계
3. 학 년 : ① 1학년 ② 2학년

정보통신 환경 및 그에 대한 인식

1. 개인의 컴퓨터를 소유하고 있습니까?

- ① 있다 ② 없다

2. 컴퓨터 이용 경력은 어느 정도입니까?

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

3. 컴퓨터를 이용하는 주된 목적은 무엇입니까?

- ① 문서작성 ② 인터넷 ③ 음악 및 영화감상
- ④ 학교과제 해결 ⑤ 게임 ⑥ 기타

4. 인터넷을 주로 어디에서 이용합니까?

- ① 집 ② 학교 ③ PC방 ④ 친구 집 ⑤ 기타 ()

5. 하루 평균 인터넷을 어느 정도 사용하십니까?

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

6. 인터넷 사용 용도는 무엇입니까?

- ① 정보검색 ② 게임 ③ 유명사이트 방문 ④ 전자우편(메일)
- ⑤ 채팅/메신저 ⑥ 음악 및 영화 다운로드
- ⑦ 홈페이지(싸이월드, 블로거, 미니홈페이지) ⑧ 온라인 공부 ⑨ 인터넷쇼핑

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

- ① 도덕성 상실 ② 사생활 침해 ③ 채팅 ④ 게임
- ⑤ 지적소유권 침해 ⑥ 음란물 접촉 ⑦ 언어폭력 ⑧ 기타

8. 음란물사이트(성인사이트, 엽기사이트)에 접속해본 경험이 있습니까?

- ① 있다 ② 없다

9. 음란물에 접속하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까?

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

10. 인터넷 게시판에 타인을 비방하는 글을 올린 적이 있습니까?

- ① 있다 ② 없다

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

- ① 본인에게 직접하는 것이 아니므로 상관없다
- ② 스트레스 해소를 위해 필요하다
- ③ 윤리적으로 옳지 않으므로 해서는 안된다
- ④ 나만하지 않으면 손해라는 생각이 든다

12. 인터넷이 실생활에 실제로 얼마나 유용하다고 생각합니까?
 ① 매우 유용하다 ② 어느 정도 유용하다 ③ 장·단점의 거의 같다
 ④ 단점이 더 많다 ⑤ 매우 불필요하다 (부정적 영향이 너무 크다)

정보통신 윤리의식

1. 정보화 역기능 중 가장 심각하다고 생각하는 점은 무엇입니까?
 ① 개인정보 유출 및 도용 ② 음란물 접촉 및 유해 사이트 접속
 ③ 게임 중독 ④ 사이버상의 사생활 침해
 ⑤ 불건전 정보 유통 ⑥ 불법 소프트웨어 복제
 ⑦ 통신용어의 오용 ⑧ 언어폭력 ⑨ 기타
2. 인터넷 통신언어에 대해 어떻게 생각합니까?
 ① 매우 심각하다 ② 약간 심각하다 ③ 그저 그렇다
 ④ 심각하지 않다 ⑤ 전혀 심각하지 않다
3. 인터넷에서 네티켓(가상공간에서 예절)이 잘 지켜진다고 생각합니까?
 ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다 ④ 그렇지 않다 ⑤ 전혀 그렇지 않다
- ※ 다음 문항에 대해 체크해주세요

구분	구분	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다
자기 존중감	4. 인터넷에서 사용하는 ID는 나를 나타내므로 신중하게 만들어야한다.					
	5. 친구끼리 ID를 빌려줘도 괜찮다					
	6. 대화방에서 본명을 사용하는 것은 이상하므로 본명을 사용하지 말아야한다					
	7. 게시판에 비방하는 글을 올린 사람이 있다면 그 사람을 찾아내어 복수해야한다.					
책임감	8. 대화방에서 채팅을 하다가 상대방이 욕설을 하고 일방적으로 접속을 끊어버리는 경우 불쾌하다					
	9. 자신의 이름을 밝히지 않고 익명으로 이메일을 보내는 것은 다른 사람에게 밝히고 싶지 않기 때문이다.					
	10. 좋은 의도로만 쓴다면 남의 정보를 허락 없이 가져다 써도 된다					
	11. 인터넷상에서 사용하는 언어는 어른					

7. 정보통신 윤리교육은 어느 정도 실시하는 것이 적당하다고 생각합니까?
 ① 하루에 한번 ② 일주일에 한번 ③ 한 달에 한번 ④ 한 학기에 한번 ⑤기타
8. 정보통신 윤리교육에서 가장 강조되어야 할 점을 무엇이라고 생각합니까?
 ① 지적 재산권 침해 ② 개인 정보의 오·남용 ③ 음란물 유통 문제
 ④ 컴퓨터 바이러스 유포 ⑤ 바른 언어 사용 ⑥ 기타
9. 청소년들의 정보통신 윤리의식 고취를 위해 가장 필요한 교육은 무엇이라 생각합니까?
 ① 정보통신 윤리의 필요성과 중요성 ② 컴퓨터 범죄 관련 내용
 ③ 사생활 침해의 보호방법 ④ 인터넷에 중독되지 않는 생활 습관
 ⑤ 사이버 폭력 대처방법 ⑥ 불건전한 정보에 대한 대처 방법
 ⑦ 네티켓(Netiquette) ⑧ 기타 ()
10. 앞으로 정보통신 윤리교육이 이루어진다면 여러분을 어떻게 하겠습니까?
 ① 매우 적극적으로 참여한다 ② 적극적으로 참여한다.
 ③ 보통으로 참여한다. ④ 참여하지 않는다

☺오랜 시간동안 설문에 응답해 주셔서 감사합니다☺

저작물 이용 허락서

학 과	정보·컴퓨터 교육	학 번	20058280	과 정	석 사
성 명	한글: 신우정 한문: 申友情 영문: Shin woo jeong				
주 소	광주시 동구 계림동 297-56				
연락처	HP : 011-9474-7574 E-MAIL : friendshiptwo@hanmail.net				
논문제목	한글 : 청소년의 정보통신 윤리 실태 분석 -광주광역시 고등학교 중심으로- 영문: An analysis of the state of teenage Information and Communication Ethics - Centered on the High 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 저작물의 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.

2009년 2 월 일

저작자 :신 우 정 (서명 또는 인)

조선대학교 총장 귀하