creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 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

dCollection

[UCI]I804:24011-200000241284

2011년 2월

교육학석사(정보·컴퓨터교육)학위논문

인터넷 윤리교육을 위한 개선방안

조선대학교 교육대학원

정보·컴퓨터교육전공

손 주 은

인터넷 윤리교육을 위한 개선방안

Improvements for the Internet Ethical Education

2011년 2월

조선대학교 교육대학원

정보·컴퓨터교육전공

손 주 은

인터넷 윤리교육을 위한 개선방안

지도교수 배 용 근

이 논문을 교육학석사(정보·컴퓨터교육)학위
청구논문으로 제출함.

2010년 10월

조선대학교 교육대학원

정보·컴퓨터교육전공

손 주 은

손주은의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 이 준 인

심 사 위 원 조선대학교 교수 이 성 주 인

심 사 위 원 조선대학교 교수 배 용 근 인

2010년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

제1장 서 론

제1절 연구의 필요성과 목적 ····· 1

제2절 연구의 방법 ····· 3

제2장 인터넷 윤리교육 기본 개념

제1절 인터넷 윤리의 개념 ····· 4

제2절 인터넷 윤리의 성격 ····· 4

제3절 인터넷 윤리교육의 기본원칙 ····· 5

제4절 인터넷 윤리교육의 목표 ····· 6

제5절 인터넷의 역기능 ····· 7

1. 개인정보 침해 ····· 7

2. 지적재산권의 종류 ····· 9

3 기타 여러 가지 역기능 ····· 12

제3장 인터넷 윤리교육 현황

제1절 인터넷 윤리교육의 지침 ····· 14

제2절 인터넷 윤리교육의 운영현황 ····· 18

1. 교과 교육 ····· 19

2. 학교 홈페이지 운영과 훈화 교육 ····· 27

3. 시험학교, 선도학교 사례 ····· 27

제3절 인터넷 윤리교육 관련 기관 및 단체 ····· 27

1. 한국정보문화진흥원 ····· 28

2. 정보통신윤리위원회 ····· 29

3. 청소년보호위원회 ····· 30
4. 한국청소년문화연구소 ····· 30
5. 사이버문화연구소 ····· 31
6. 학부모 정보감시단 ····· 31

제4장 인터넷 윤리교육의 필요성과 개선방안
제1절 인터넷 윤리교육의 필요성 ····· 33
제2절 인터넷 윤리교육의 개선방안 ····· 35
1. 가정 ····· 35
2. 학교 ····· 37
3. 사회 ····· 39

제5장 결론 ····· 44

참고 문헌 ····· 46

표 목 차

[표 1] 7차 교육과정 정보통신 기술교육과
정보윤리교육의 지침내용 ····· 14
[표 2] 초중등학교 정보통신 윤리 관련 지도내용 ····· 15
[표 3] 서울시 교육 새 물결 운동의
중고등학교 정보통신 윤리 관련 내용 ····· 17
[표 4] 중학교 국어교과의 정보통신 윤리내용 ····· 19
[표 5] 중학교 사회교과의 정보통신 윤리내용 ····· 20
[표 6] 중학교 기술·가정 교과의 정보통신 윤리내용 ····· 21
[표 7] 중학교 컴퓨터 교과서들의 정보통신 윤리 관련 내용 ····· 22
[표 8] 고등학교 컴퓨터 교과서들의 정보통신 윤리 관련 내용 ····· 23
[표 9] 컴퓨터 교과의 내용체계 ····· 24
[표 10] 정보사회와 컴퓨터 교과의 내용체계 ····· 25
[표 11] 중학교 1학년 도덕교과서의 정보통신 윤리 관련 내용 ····· 26

ABSTRACT

Improvements for the Internet Ethical Education

Joo-Eun Son

Advisor : Prof. Young-Geun Bae, Ph.D.

Major in Information and Computer Science Education

Graduate School of Education, Chosun University

The computer and internet change the world. By the report of the SA(Strategy Analytic) which is a market research firms in the United States, AFP says that South Korea's internet presentation has 95% as of 2009. It will grow 15% per year by 2013. Especially the internet usage rate has tremendous quantitative expansion about 97% for young people.

Superficially, Korea wear crown of the internet powerhouse, but in a reality, anyone easy to contact pornographic services, violent Medias, and illegal games. Also it makes us shame to the character assassination by anonymity, spam for many and unspecified persons, and internet addiction.

In 1989, ICT(Information and Communication Technology) education began to expand computer, computer training system, and educational activities such as education software in the school. The constructing of the computer facility is the main focus which spend huge budget. After 30 years of ICT education policy, as a result the internet ethics education has questions that include the human and moral values in the 7th Training course. Is it helped to find the

way to accomplish desirable life as the ability to use computer for young people? If they are not, we should find the way to overcome the negative aspect as improvements and solutions.

The internet ethics education is the first step at home to live in the healthy information society, and it is required subjects and life education. It is need to establish morality, autonomy, and ethical behavior rule to clean up the ethical mess which young people experience in the internet world.

In addition, we need to make a ceaseless effort to give healthy information society for young people in the future through improvement of problems constantly.

제1장 서 론

제1절 연구의 필요성과 목적

21세기는 정보 사회이다. 그리고 정보 사회를 가능하게 한 원동력은 컴퓨터와 인터넷이라고 단언할 수 있다. 정보 사회에서 정보통신기술의 발달로 인한 컴퓨터의 보급은 우리의 생활양식에 있어서 커다란 변화를 초래하여 삶을 질적으로 향상시켜 주었을 뿐만 아니라, 자유로운 정보의 교환과 사이버 공간에서의 자유와 평등을 보장해 주었다. 또한, 정보 사회에서 인터넷은 사이버 공간이라는 새로운 사회적 공간을 만들어냄으로써 우리의 삶을 근원적으로 변화시켜 주었다.

이런 배경을 바탕으로 오늘날 우리는 현실 세계와 사이버 세계의 삶을 동시에 살아가고 있다. 즉, 현실 세계에서 친구를 만나 이야기를 나누고, 백화점에서 물건을 구입하고, 신문과 책을 통해 필요한 정보를 얻음과 동시에 인터넷 메신저 등에서 채팅을 통해 친구와 대화를 나누고, 인터넷 쇼핑을 통해 새로운 물건을 구입하고, 인터넷 검색을 통해 필요한 정보를 쉽게 얻을 수 있게 되었다. 이처럼 컴퓨터라는 새로운 미디어는 현실 세계와 사이버 세계의 경계를 무너뜨리고 있으며 더 나아가 사이버 세계가 현실 세계를 지배하는 새로운 변화를 가져다주었다. 많은 사람들은 이제 현실 세계에서 이루지 못한 것들을 사이버 세계에서 꿈꾸고 보다 쉽게 이룰 수 있게 되었다[1]. 그러나 정보 사회의 발달로 인한 컴퓨터와 인터넷의 보급은 우리가 지금까지 살아온 사회의 윤리적 문제들에 비하여 새로운 형태의 윤리적 문제들을 발생시키고 있다. 가령, 우리의 현실적인 삶에서는 매우 복잡하고 어려운 문제들이 인터넷에서는 마녀 사냥식의 논의를 통해 쉽게 해결되어버리는 경향이 자주 나타나고 있다. 뿐만 아니라 음란물의 유통 행위, 해킹과 바이러스의 유포, 개인 정보의 침해 행위, 언어 폭력 및 파괴 행위, 불법 복제 행위, 유해 사이트의 개설 행위, 메일 폭탄 발송 행위 등과 같은 비윤리적인 문제들도 많이 발생하고 있다. 정보 사회에서의 이러한 새로운 형태의 윤리적 문제 발생은 건전한 정보 사회의 발전을 어렵게 할 뿐만 아니라, 정보통신 윤리가 명확하게 자리 잡히지 않은 우리나라의 상황에서 볼 때 특히 판단력이 부족한 청소년들에게 심각한 악영향을 끼친다. 따라서 21세기 정보 사회를 살아가고 있는 사람들과 21세기의 주역이 될 청소년들이 정보 사회에서 발생하는 비윤리적 문제를 현명하게 해결할 수 있도록 하기 위해서는 정보통신 윤리의식의 확립이 요청되는 바이다[2].

오늘날 우리 사회는 현대 정보 사회에서 발생하는 윤리적 문제들을 현명하게 해결할 수 있는 시민들을 양성해야 함과 동시에 정보 사회가 인간의 모습을 한 바람

직한 사회가 될 수 있도록 만들기 위하여 그 어느 때보다도 수준 높은 윤리 의식을 지녀야만 하는 과제를 안고 있다.

만약 정보 사회에서의 윤리교육이 현실 세계에서의 도덕적이고 윤리적인 행동에만 그 영역을 고집한다면 사이버 공간에서 나타나는 수많은 사람들의 비도덕적 문제들을 제대로 해결하지 못하는 위기에 처하게 될 것이다. 더군다나 우리나라는 농경 사회에서 산업 사회를 거쳐 정보 사회로의 급속한 발전을 이루었기 때문에 시민 사회의 윤리가 제대로 정착되지 못한 실정이다. 그렇기 때문에 기존의 법률 체계나 규범만으로는 정보 사회가 가져오는 도덕적인 문제를 해결하는 것에 한계를 느낄 수밖에 없게 되었다. 이에 따라 정보 사회에 타당한 새로운 규범을 기존의 규범적 틀에 근거하여 수립하는 작업이 필요하게 되었다. 그 이유는 기존의 윤리 체계를 바꾸는 일은 우리 사회와 개인들에게 많은 혼란을 불러올 뿐이며, 정보 사회의 근간이 되는 컴퓨터는 결코 윤리적인 문제를 해결할 수 있는 책임의 주체가 될 수 없기 때문이다. 따라서 정보 사회에서는 사회구성원의 윤리적인 의식과 사회에 대한 책임의식이 이전의 사회보다 더 중요해지게 되었다고 할 수 있겠다[3].

정보 사회에서의 교육은 급속한 사회 변동, 과학 기술과 학문의 급격한 발전, 경제 산업 구조의 변화, 교육 수요자의 필요와 변화, 교육 환경의 변화 등에 적응해야 한다. 그래서 오늘날의 도덕·윤리 교육 또한 많은 부족함을 느끼고 정보 사회에서 발생하는 다양한 윤리적 문제들을 해결하기 위해서 그 목표와 내용 그리고 방법 등의 전체적인 교육과정을 재검토해야 할 시점에 놓여진 것이다.

이렇게 정보 사회의 진전에 따라 정보 사회에서 발생하는 윤리적 문제들을 해결하기 위한 인터넷 윤리교육의 중요성이 커짐에도 불구하고 윤리교육이 아니라 정보의 활용 및 기술적인 측면에만 주목하고 있고 현재 학교에서 이루어지고 있는 윤리교육은 여전히 현실 세계에서 발생하는 윤리적 문제를 해결하는데 더 큰 관심을 기울이고 있다[4]. 실제 학교 현장에서 인터넷 윤리교육은 아주미미한 정도로 행해지고 있는 실정이며, 인터넷 윤리교육을 위한 교사 연수와 교육자료 역시 부족한 상태이기 때문에 교육 현장에서 실질적인 인터넷 윤리교육의 효과를 기대하기가 어렵다.

본 논문에서는 우선 이전의 사회와는 다르게 인터넷에서 발생하고 있는 다양한 윤리적 문제들을 정리해 보고자 한다. 그리고 정보 사회의 주역으로 살아갈 청소년들이 정보 사회에서 발생하는 윤리적 문제들을 올바르게 해결할 수 있는 가치 판단 능력을 신장시켜 주고, 건전한 정보 사회를 창달하기 위한 능력을 함양시키기 위해 인터넷 윤리교육의 현황을 분석하고 현실 가능한 교육 방안을 연구해 볼 것이다.

제2절 연구의 방법

본 연구는 주로 2차적 방법인 문헌자료를 바탕으로 연구를 하였다. 먼저, 기존의 연구 동향 분석을 통해 정보화 사회의 전반적인 개념과 의의 및 관점에 대해 정리하고, 정보화 사회의 윤리적 문제에 대한 기존의 연구 자료를 분석 파악한 결과 빈도수에 따른 중요도를 정비례로 계산하여 가장 많은 빈도수에 노출된 윤리적 문제를 선정, 정리하고 그 의미에 대해 중점을 두고 해석하였으며, 기존의 연구 자료에서 상대적으로 부족한 인터넷 윤리교육의 개선 방안에 대해 향후 교육 방안을 제시하는 연구 방법을 선택하였다. 따라서 본 연구는 국회도서관과 국립중앙도서관의 연구보고서, 각종 세미나 자료, 관련 전문지 석·박사학위 논문 등을 참고하고, 민간연구소에서 발간하는 각종 보고서 등을 통하여 획득한 자료와 데이터를 이용하여 분석하였다.

제2장 인터넷 윤리교육의 기본 개념

제1절 인터넷 윤리의 개념

인터넷 윤리란 "바로 이런 것이다"라고 한마디로 정의를 내리는 것은 생각처럼 쉽지 않다. 인터넷 윤리를 정의하는 것 자체가 어려운 이유 가운데 하나는 인터넷 윤리를 연구하는 것은 종합적인 학문의 성격을 띠고 있기 때문이다. 정보 사회에 대한 종합적인 연구가 이루어지듯, 인터넷 윤리에 대한 연구 역시 철학, 정치학, 사회학, 컴퓨터 공학, 문헌 정보학 등과 같은 여러 학문들의 종합적인 노력에 이해 이루어지고 있기 때문에 국내외적으로 명확한 개념상의 통일을 이루지 못한 실정이다. 또한 인터넷 윤리의 형태와 본질이 전통적인 윤리와 동일한 것인지 아니면 전통적 윤리와는 전혀 다른 새로운 형태의 윤리인지의 문제가 아직 불분명한 상태로 남아있다고 할 수 있다[5].

그러나 인터넷 윤리가 정보 사회에서 반드시 필요로 하는 윤리라는 점에 대해서는 대부분의 사람들의 의견이 일치하고 이에 동의하고 있으며 정보통신기술의 급속한 발전에 의해 야기되는 여러 가지 문제점들이 우리의 윤리적 관심을 촉구하고 있다는 사실에 비추어 볼 때, 인터넷 윤리란 정보사회에서 정보통신기술이 야기한 윤리적 문제들을 해결하기 위한 규범체계라고 할 수 있다.

정보통신기술의 발달로 우리 사회는 기존 산업 사회의 윤리적 문제와는 다른 새로운 윤리적 문제들이 많이 대두되었다. 이는 단순히 정보통신기기의 올바른 이용뿐만 아니라 정보통신기기의 사회적 영향력을 분석하여 정보 사회를 살아가는 데 있어서 옳고 그름, 좋고 나쁨, 윤리적인 것과 비윤리적인 것을 올바르게 판단하고 행동을 하는데 필요한 전체적이고 규범적인 기준체계라 할 수 있다[6].

제2절 인터넷 윤리의 성격

윤리학이란 어떤 행위가 좋은 행위인지, 어떤 삶이 좋은 삶인지, 어떤 사람이 좋은 사람인지에 관심을 기울이는 학문이라고 할 수 있다. 즉 윤리학은 모든 윤리적 행위자들(ethical agents)에게 타당한 윤리적 규범의 일관된 체계를 구성하는 것이 어떻게 가능한 지를 보여주는 것이다. 이 때 윤리적 행위자란 윤리적 표준과 규칙에 따라 사고할 수 있고 결정할 수 있으며 행동할 수 있는 사람을 의미한다. 윤리적 행위자는 윤리적 표준이나 규칙을 근거로 해서 스스로 판단하고 또 그것을 자신의 선택과 행동에 대한 지침으로 사용할 수 있는 능력을 지녀야 한다.

윤리학은 보통 기술 윤리학, 규범 윤리학, 메타 윤리학의 세 분야로 구별되는데, 기술 윤리학은 도덕에 관한 경험에 따른 과학적인 탐구로서 도덕 현상을 관찰하고 서술하고 설명하는 것을 주된 과제로 하며 전문 윤리학자가 아니더라도 연구가 가능하다. 반면 규범 윤리학은 윤리적 행위자에게 적용되는 윤리적 규범의 체계를 정당화하기 위한 합리적 근거와 그러한 규범의 체계를 합리적으로 구성하는 것에 관심을 가지며 실생활의 문제에 적용하여 사회 문제를 해결하는 것에 관심을 둔다. 즉 보편적이고 합리적인 사람이라면 누구나 자심의 삶의 지침으로서 채택할 수 있는 표준과 규칙을 제시하고 정당화하는데 관심을 둔다[7]. 메타 윤리학은 직접적인 규범적 평가를 삼가고 도덕에 관한 사실적 정보와 윤리학에 관한 사실적 정보의 전달을 목표로 한다.

따라서 인터넷 윤리는 정보통신기술이 수반하는 모든 문제들에 대한 윤리적 탐구를 목표로 하는 규범 윤리학의 한 분야로서 다음과 같은 특징을 지닌다.

첫 째, 인터넷 윤리는 처방 윤리로서 정보 사회에서 우리가 해야 할 것과 해서는 안 되는 것을 분명하게 규정해 주어야만 한다.

둘 째, 인터넷 윤리는 예방 윤리로서 향후 정보통신기술의 발전이 수반하게 될 제반 윤리의 문제들에 대해 우리가 사전에 숙고하고 예방하도록 도와주어야만 한다.

셋 째, 인터넷 윤리는 변형 윤리로서 정보화의 역기능, 특히 사이버 공간의 무질서와 혼란에 대한 하나의 반응으로서 출현한 것이기에, 인간의 경험이나 제도·정책의 변형 필요성을 강조해야만 한다.

넷 째, 인터넷 윤리는 세계 윤리로서 국지적 윤리가 아닌 세계 보편 윤리가 되어야만 한다.

제3절 인터넷 윤리교육의 기본원칙

인터넷 윤리교육이란 정보 사회에서 요구되는 인성함양을 목적으로 하는 교육이다. 따라서 정보 사회에서 인간답게 올바르게 살아가는 것이 어떤 것인지를 가르치는 교육이 인터넷 윤리교육이라고 본다면 과거의 윤리 교육과 큰 차이는 없다. 정보통신기술의 발전으로 인해 새롭게 나타나고 있는 여러 가지의 역기능 현상들에 대해서 인간이 지녀야 할 기본적인 도리 및 행동양식을 가르치는 것으로 교육의 범위가 확장된 것이 인터넷 윤리교육으로 볼 수 있다[8]. 인터넷 윤리교육은 아래의 세 가지를 기본 원칙으로 하여 실시되어야만 한다.

첫 째, 인터넷 윤리교육은 정보통신기술을 사용하는데 필요한 교육이라기보다 정보사회를 살아가는데 필요한 인성함양 및 가치관 교육이기 때문에 학교에서 진행되

고 있는 모든 교육활동에서 함께 이루어져야 하는 생활교육이다.

둘 째, 정보화의 역기능 현상은 정보 사회의 발전을 위해 하루 빨리 시정되어야 하는 것이며 또한 동시에 엄연히 범법 행위임이 강조되어야만 한다. 따라서 단순히 정보화의 역기능 현상이 발생해서는 안 된다고 하는 의식 변화를 고취시키기 위한 교육이 인터넷 윤리교육이 아니라 정보화의 역기능 현상으로 나타난 행위는 엄연히 범법 행위임을 알려주는 것이 중요하다. 무엇이 범죄 행위인지 그리고 그에 따르는 처벌이 어떠한 것인지에 대한 명확한 지식을 학습자에게 전달함으로써 정보 범죄를 저지르지 않도록 하여야 한다.

셋 째, 인터넷 윤리교육은 실천 교육이다. 단지 인터넷 윤리에 대한 지식을 전달하여 이성적으로만 옳고 그름을 인지하게 하는 교육이 아니라 실생활에 직접 적용하여 실천할 수 있도록 하는데 목적을 두어야 한다.

제4절 인터넷 윤리교육의 목표

정보 사회에서는 사생활 및 인권 침해, 각종 컴퓨터 범죄, 불건전 정보의 유통 등과 같은 여러 가지 비인간적이고 비윤리적인 문제들이 많이 발생하고 있다[9]. 이러한 문제들에 능동적으로 대처해 나가기 위해 필요한 인터넷 윤리교육의 목표는 다음과 같다.

첫 째, 인간 존중의 자세를 지닐 수 있는 교육이어야 한다. 정보 사회에서는 정보의 이용 가치나 효율성에만 매달려 인간의 존엄성을 무시하는 경향이 나타나기가 쉽다. 따라서 정보의 가치에만 휘둘리지 않고 인간의 가치를 더욱 소중히 여기려는 자세가 필요하다.

둘 째, 사회구성원 각자가 정보화 사회에 대한 책임감이 있음을 인지하도록 하여야 한다. 정보사회에서는 익명성을 방패로 삼아 무책임한 행위를 저지르는 경우가 많다. 이는 스스로 문제점을 자각하고 책임있는 행동하려는 자세를 익히게 해야 한다.

셋 째, 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 내맡긴 것과 다를 바 없다. 따라서 정보 사회에서는 각 개인의 자율성이 아주 중요하게 부각될 수밖에 없는 사회이며, 정보 사회에서는 스스로가 주인이 되어 능동적으로 행위 하려는 적극적인 삶의 자세가 필요함을 교육하여야 한다.

넷 째, 공동체 의식을 지니도록 하여야 한다. 정보 사회에서는 특히 인터넷 안에서는 고립된 개인주의가 발생할 위험이 매우 많다. 타인들과의 직접적인 만남이 이루어지지 않은 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 자유 토론의 장이기 때문에 개인의 사사로운 이익보다는 전체 공동체를 중요시 여기려는 자세가 더욱 필요하다.

제5절 인터넷의 역기능

정보화는 우리에게 많은 혜택과 이로움을 가져다주었다. 가정에서 홈쇼핑, 홈뱅킹, 전자신문 등을 손쉽게 제공받을 수 있게 되었고 다양한 멀티미디어의 생활을 실현시켜 주었다. 또한 누구나 참여가 가능한 민주주의를 실현했으며 원격 진료, 사이버 강의, 재택근무 등으로 개인 복지가 매우 향상되었다. 인터넷은 이런 순기능에 반해, 여러 가지 위험과 부작용 역시 야기하고 있다. 그러므로 우리는 정보 사회의 순기능과 역기능에 대해 더욱 냉정하게 관찰하고 분석할 필요가 있다.

1. 개인정보 침해

가. 언어 폭력

정보통신의 발달은 우리의 의사소통에도 많은 영향을 가져왔다. 통신상에서 사용되는 문자는 일상생활에서 사용되는 문자를 그대로 사용하기도 하지만 새로운 방식으로 자신을 표현하고자 하는 네티즌들 때문에 일상 언어와는 다른 언어, 즉 은어나 비속어의 사용 및 축약어 등을 사용하기도 하고 문자와는 다른 기호인 이모티콘을 이용하여 의사소통을 하기도 한다.

이러한 사이버 공간이 가지는 익명성, 개방성, 신속성 등의 특징들로 인해 성별이나 직업, 연령에 관계없이 누구나 자유롭게 대화가 가능하다는 순기능과 더불어 사이버 공간이 가지는 익명성과 개방성을 바탕으로 욕설이나 비방, 명예훼손, 음란대화, 성희롱 등 사이버 상의 언어폭력의 역기능이 나타나기도 한다[10]. 이런 언어폭력은 우리의 말을 해치고 청소년들은 이런 사이버 공간에서의 잘못된 언어에 익숙해져 우리의 말을 잃어가고 있다.

나. 개인정보 유출

정보통신기술의 발달로 인해 개인에 관련된 성별, 주소, 나이, 전화번호, 이메일 주

소, 취미 등의 여러 가지 개인정보들이 컴퓨터 안에 보관되어 컴퓨터에 접근할 수 있는 사람들 및 해커, 피싱 프로그램 등을 통해서 개인정보가 쉽게 노출될 수 있는 위험성이 생겼다.

자신에 관한 정보를 다른 사람이 모두 알고 있다거나 자신과 관련된 정보를 빼내어 타인이 본인의 이익을 위해 사용한다면 언짢은 일이라 할 수 있다. 뿐만 아니라 개인의 사적인 정보를 악용하는 행위는 단순히 피해자의 기분을 언짢게 하는 것을 넘어서 때로는 그 개인에게 금전적으로 엄청난 피해를 입힐 수도 있다. 타인에 관한 정보를 쉽게 얻을 수 있다고 하여 타인의 정보를 마음대로 사용할 수 있는 것은 아니다. 개인의 사적 정보를 악용하는 것은 엄연한 범죄행위에 해당하기 때문이다[11].

따라서 우리는 우리 자신의 정보뿐 아니라 타인의 정보도 자신의 정보와 마찬가지로 중요하다는 것을 인식하고 정보를 보호하기 위해서 노력해야 한다. 특히 개인의 사적인 생활과 연결되는 정보의 이용은 그것이 악용되지 않는다고 하더라도, 함부로 이용해서는 안 된다. 아울러 우리는 그 이전에 자신의 개인정보가 함부로 타인에게 유출되지 않도록 주의를 기울여야 한다.

다. 사생활 침해

우리는 일정범위의 사적인 생활 영역을 가지며 그 사적 영역은 타인 및 대중에게 노출되지 않기를 바란다. 이러한 욕구는 인간의 존엄성과 관련이 있으며, 그러한 욕구를 얼마나 존중할 것인가는 사회의 관습·의식·구조에 따라 정도를 달리한다.

현대 사회에 접어들어 인격존중에 대한 개인의 욕구는 증대하고 있지만, 정치·언론·정보기관·금융기관·기타 기업들의 사생활 영역에의 개입은 확대되는 추세이다.

또한 정보화 사회로의 변화로 인해 심리적으로 나타날 수 있는 문제 중 하나가 사생활 보호의 문제이다[12]. 정보화 사회에서는 사람들의 생활 기록이 어항 속의 금붕어처럼 여지없이 노출되게 된다. 정보통신의 발달로 전 세계에 거미줄처럼 깔려 있는 통신망을 통하여 일상생활 전부가 기록되어지고 그 정보는 마음만 먹으면 쉽게 열어볼 수 있는 상황이다. 어떤 사람의 주민등록번호만 알 수 있다면 컴퓨터 단말기의 키보드의 간단한 조작만으로도 그 사람에 대한 모든 신상명세가 한눈에 쉽게 파악될 수 있기 때문에 개인의 사생활은 반드시 보호 되어야 된다.

헌법 제17조에 따르면 사생활의 비밀과 자유는 헌법에 의해 보장받는 국민의 기본권이다. 그러나 과세·복지혜택·범죄수사·기타 행정업무처리를 위한 자료의 수집·관리라는 행정 목적을 위해 사생활에의 개입하거나, 언론자유 및 국민의 알권리 충족 등 공공목적으로 사생활을 노출시키거나, 신용제공자가 채무자의 재산정보를

입수하는 등 영리목적으로 사생활을 염탐하는 행위가 증가하고 있고 현대 사회에서 그러한 사생활 개입을 완전히 금지시킬 수는 없다.

현대 사회에서는 이러한 이유들로 인하여 사생활 침해가 빈번하게 일어나는 것을 대중매체를 통해서 많이 볼 수 있다. 그렇기 때문에 사생활 보호에 대해 사회적 필요성이 높아졌으며 사생활 침해에 대한 여러 가지 논의가 일어나고 있다.

2. 지적재산권 침해

가. 지적재산권

지적재산권은 인간의 지적·정신적 산물 즉 외형적인 형태가 없는 무체물(無體物)에 대한 재산권으로 일종의 무체재산권에 속한다. 지적재산권은 일반적인 재산권과 마찬가지로 사용, 수익, 처분 권한이 부여되고 경제적 가치가 높아 국가산업발전과 기업의 경쟁력을 결정짓는 요소로서 정보화 사회에서는 경제적, 사회적 권력에 영향을 미친다. 이는 물질 뿐 아니라 인간으로부터 창출된 지식의 소유권을 인정하는 것이다. 지적재산권에는 책, 음악, 영화, 게임 타이틀 등과 같은 저작권, 특허권, 상표, 의장 등록, 인터넷 도메인 이름 등이 있다.

세계 인권 선언 제27조 제2항은 "모든 사람은 자신이 창조한 모든 과학적, 문학적, 예술적 창작물에서 생기는 정신적, 물질적 이익을 보호받을 권리를 가진다."고 규정하여 지적재산에 관한 권리를 선언하고 있으며, 지적재산권의 보호에 대한 국제적 규범의 내용은 우리 국내법에 대부분 반영되어 있다. 지적재산권의 보호에 관한 국내법으로는 특허법, 저작권법 등 다수의 법률이 존재한다.

예를 들어 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화의 발전에 이바지함을 목적으로 저작권법이 제정되었다. 저작권 침해라는 것은 이용자가 저작물의 출처를 밝히지 않고 무단으로 사용하거나, 저작물을 사용하는 것에 대한 대가를 원저자에게 지불하지 않고 이용하는 것으로 엄격한 의미에서는 저작물에 대한 저작자의 재산권을 침해하는 행위이다. 소프트웨어를 불법복제하거나 전송하는 경우, 이를 불법으로 매매하는 경우, 이를 인터넷 상으로 저작자의 허락 없이 업로드하거나 다운로드하여 사용하는 경우가 이에 해당된다.

이러한 저작권법 위반건수는 2007년 20,558건, 2008년 25,470건, 2009년 30,567건으로 해마다 증가하여 그 심각성이 문제시 되고 있다. 따라서 지적재산에 대한 개개인의 소유욕은 그 폐쇄성 때문에 기술·정보·지식의 사회적 확산과 발전을 저해하는 주된 원인이 되었다[13]. 따라서 국가는 기술의 사회적 공유와 발전을 위해 발명자에게

특정 기간 동안 독점권을 부여하는 대신 그 기술적 내용을 사회적으로 공유할 수 있도록 하는 제도를 발전시키게 되었다. 이 지적재산권은 지식과 정보의 양이 기하급수적으로 증가하는 현대사회에서 더욱더 중요성을 더해가고 있다.

나. 지적재산권의 종류

지적재산권의 종류에는 기술적 사상의 창작인 원천 또는 핵심기술을 보호하는 특허권을 비롯하여 실용신안권, 의장권, 상표권 그리고 저작권이 있다.

(1) 특허권

특허권은 가장 전형적이고 그 경제적 비중이 큰 것으로서 특허의 대상인 발명에 대해 출원일로부터 20년간 독점 배타적인 권리를 행사할 수 있도록 보호하고 있다. 이러한 특허권은 구체적으로, 일정한 기술 문제의 해결을 향하여 계열적으로 관련이 있는 수 개의 기술수단 내지 현상이 시간적으로 관련되어 있는 발명에 대하여 주어지는 것으로서 새로운 제조기술에 대하여 인정되는 방법특허, 일정한 유체물인 물건이나 물질에 대한 발명에 주어지는 것으로서 신물질 자체의 발명에 인정되는 물질특허, 특정의 물질 또는 화합물에 대하여 물질 자체가 지니는 특성(용도)을 발견하는 것에 주어지는 것으로서 새로운 용도 개발에 주어지는 용도특허 등으로 나누어진다[14].

특허등록을 위해서는 자연법칙을 이용한 기술적 사상의 창작으로서 고도한 것에 해당하는 발명으로, 신규성·산업성 이용가능성·진보성이란 기본요건을 갖추어야 한다.

이와 같은 요건을 구비하였다고 하더라도 화폐위조나 사기도박 기구 등과 같이 공공의 질서나 풍속을 문란하게 하는 발명 및 공중의 위생을 해할 염려가 있는 발명에 대해서는 특허를 인정하지 않고 있다.

(2) 실용신안

실용신안이란 산업적으로 이용할 수 있는 물품의 형상이나 구조 또는 조합에 관한 고안으로서 특허청에 이를 등록함으로써 권리에 대한 효력이 발생한다.

실용신안제도는 독일에서 특허제도를 보완할 목적으로 도입되었으며 특허제도 운용과정에 있어서 개량발명 또는 소발명(micro-invention)이 경시되어 독점권이 부여되지 않는 일이 생기게 되어 산업정책상 중소기업이나 개인 발명가의 소발명을 보호·장려하려는 목적으로 마련되었다. 그 결과 독일 이외의 몇몇 국가들에 있어서도 특

허제도를 보완하려는 취지하에 실용신안제도를 마련하였으며 그 제도 내용과 운용형태는 국가마다 다소 상이하다.

우리나라는 1908년 특허령을 공포함으로써 특허제도를 도입한 이래 1946년에 와서 일본 실용신안법을 모법으로 하는 실용신안법을 제정하였다. 그 후 실용신안법은 1963년, 1973년, 1980년 및 1990년 등 수 차례의 개정을 거쳐 오늘에 이르고 있으며, 우리나라의 실용신안제도는 그 동안 선진공업국의 기본발명을 도입·소화·흡수하는 과정에서 이룩한 개량발명이나 소발명을 실용신안으로 출원 등록하여 독점배타적 권리를 향유하도록 제도적인 뒷받침을 제공해왔다고 볼 수 있다[15].

(3) 의장권

의장은 일반적으로 Design과 같은 의미로 알려져 있으나 Design은 광고포스터, 그래픽 디자인 등과 같은 시각디자인, 생활공간이나 환경에 관한 환경디자인, 제품에 관한 제품디자인 등을 포괄하는 광의의 개념이나 의장은 디자인 중 특히 제품디자인을 보호하기 위한 제도이다. 그러므로 산업재산권법에서 말하는 의장이란 '심미성을 가진 고안으로서 물품에 구현된 외관의 형상·모양·색채 또는 이들을 결합한 것이 인간의 시각을 통해 미적인 감각을 느낄 수 있게 하는 것'을 의미한다.

이러한 의장이 신규성과 창작성 및 이용가능성 등의 요건을 구비하여 특허청에 출원절차를 밟아 권리를 취득한 것이 의장권인데, 의장권은 설정등록일로부터 15년간 보호를 받게 된다[16].

의장은 오늘날 수요자의 입장에서는 문화적 요구를 만족시켜주고, 기업의 입장에서는 제품에 대한 부가가치의 상승을 유도하여줌으로써 상품의 품질이상으로 중요한 요소로 등장하고 있다.

(4) 상표권

상표권의 목적은 상표를 보호함으로써 상표사용자의 업무상의 신용유지를 도모하여 산업발전에 이바지함과 더불어 수요자의 이익을 보호함을 목적으로 한다. 상표법상의 상표란 '상품을 생산, 가공, 증명 또는 판매하는 것을 업으로 영위하는 자가 자기의 업무에 관련된 상품을 타인의 상품과 식별되도록 하기 위하여 사용하는 기호, 문자, 도형, 입체적 형상 또는 이들의 결합 또는 이들과 색채의 결합'을 말하는 것으로 상품의 얼굴로서, 일정 제품의 생산자 또는 판매자가 그 상품의 출처가 자신임을 밝히고, 자기의 상품과 타인의 상품을 식별하기 위하여 사용하는 기호, 문자, 도형, 상징 등을 의미한다.

특히 출처표시 내지 품질보증의 기능을 통하여 상표사용자의 신용이 상표에 그대로 반영되기 때문에 상표의 재산적 가치는 여타 동산, 부동산 등과 비교가 안 될 정도로 극히 높이 평가되는 경우도 있으며, 상표법 등에 의한 독점배타적인 보호를 받아 극히 유리한 경쟁도구로서 시장독점적인 기능을 발휘하게 된다.[6]

상표권의 존속 기간은 상표의 설정등록일로부터 10년간이나, 존속기간 갱신등록출원에 의하여 10년간씩 그 기간을 갱신할 수 있으므로 계속 사용을 하는 한 반영구적인 효력을 갖는다.

(5) 저작권

저작권이란 인간의 정신적 활동의 소산인 인문과학이나 예술 등 지적인 창작에 관한 권리를 의미한다. 지적재산권인 저작권은 어떤 형태로 표현되었을 때에만 권리로서 주장될 수 있는데, 반대로 표현되지 않은 사상이나 감정은 그 소유권이 인정될 수 없다.

따라서 저작권은 출판, 공연, 방송, 연주, 전시 등의 방법으로 공표됨으로써 그 권리가 보호되는 것이다. 이러한 권한은 저작자에게 저작권의 존속기간 동안 독점 배타적으로 부여된다.

저작권 제도는 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화의 향상 발전에 이바지함을 목적으로 제정되었다[17].

일반적으로 저작권자는 저작권을 다른 사람에게 양도하거나 다른 사람에게 자신의 저작물을 사용할 수 있도록 허락함으로써 경제적인 대가를 받을 수 있으며 이러한 저작권의 경제적 측면을 저작재산권이라고 한다.

예를 들어 소설가는 소설의 제목, 내용 등이 바뀌지 않도록 하는 동일성 유지권과 함께 출판된 소설책에 자신의 성명을 표시할 수 있는 성명 표시권, 그리고 그 소설을 출판할 것인지의 여부를 결정할 수 있는 공표권을 가진다.

이는 저작자의 인격을 보호하고자 하는 측면에서 주어진 권리이므로, 이를 저작인격권이라 하여 저작재산권과 구분한다.

3. 기타 여러 가지 역기능

종전에는 존재하지 않았던 형태의 범죄, 즉 컴퓨터를 사용하거나 컴퓨터와 관련된 범죄가 발생하고 있으며, 신용 카드 사기, 은행 직원이 타인의 계좌로 부터 불법 인출, 세금 접수자의 세금 횡령 등의 사이버 범죄가 급속히 늘어나고 있으며, 불법으로 통신망을 통하여 공공 기관의 컴퓨터에 침입하여 피해를 입히는 사례 혹은 범죄가 끊

임없이 발생하고 있다.

또한 성인 방송, 만화, 성 기구 전시·판매, 엽기 등 비교육적인 성 표현물이나 폭력물처럼 청소년에게 유해한 불건전 유해정보의 유통이 쉬워졌으며, 인터넷을 통한 음란물 접촉이 거의 대중화되었고, 무차별적으로 불건전한 내용의 E-mail을 통하여 학생들에게까지 음란물이 유포되고 있으며, 컴퓨터 바이러스를 제작하고 유포하는 사례의 증가로 도덕적인 불감증이 늘어나고 있다.

제3장 인터넷 윤리교육 현황

제1절 인터넷 윤리교육의 지침

2000년에 교육인적자원부는 '세계에서 컴퓨터를 가장 잘 쓴 국민의 육성'이라는 시대적 과제에 따라 제7차 교육과정에서 '정보의 생활화 및 인터넷 활용을 통한 교육기회의 확대'와 '정보통신기술 교육을 통한 기본 정보소양 및 정보윤리 함양'을 강조하게 되었다. 그리하여 2001년 정보화 역기능 예방을 위한 '정보윤리교육'이 초·중·고등학교에서 실시되기 시작하였고 지금은 정보통신 윤리교육을 실시하는 학교가 점차 증가하였다[18]. 7차 교육과정을 통해 정부가 지침하고 있는 정보통신의 기술교육과 정보윤리교육의 내용은 [표 1]과 같다.

[표 1] 7차 교육과정 정보통신 기술교육과 정보윤리교육의 지침내용

영역	지침내용
정보처리 능력의 신장	(라) 학교는 다음과 같은 사항에 유의하여 학교 교육과정을 편성, 운영한다. ③ 교과 수업은 탐구적인 활동을 통하여 개념 및 원리를 이해하고, 이를 새로운 사태에 적용하는 기회를 많이 가지게 한다. 특별히 여러 가지 자료를 활용한 정보처리 능력을 가지도록 하는데 힘쓴다.
정보통신 윤리 교육	(아) 민주시민교육, 인성교육, 환경교육, 경제교육, 에너지교육, 근로정신 함양교육, 보건교육, 안전교육, 성교육, 소비자 교육, 진로교육, 통일교육, 한국 문화정체성 교육, 국제 이해 교육, 해양교육, 정보화와 정보윤리 교육의 범교과 학습은 재량활동을 통하여 중점 지도하되, 관련되는 교과와 특별활동 같은 학교 교육 활동 전반에 걸쳐 통합하여 다루도록 하고, 지역사회와 가정의 연계 지도에 힘쓴다.

위와 같이 교육인적자원부는 초•중등학교 정보통신 기술교육 운영지침을 마련하여 정보통신 기술교육과 그에 대한 소양교육을 하도록 하였다. 이 지침은 초•중등학교의 국민공통 기본교육 과정에서 재량활동이나 특별활동 시간을 활용한 정보통신기술 소양교육과 각 교과별 교수•학습 과정에서 활용할 때 도움을 주기 위한 학교 교육과정 편성•운영 자료로 제시되었다. 여기에서 정보통신 기술교육은 초•중등학교 학생들이 컴퓨터, 각종 정보기기, 멀티미디어 매체를 이용하여 지식•정보화 사회에서 필요로 하는 정보의 생성, 처리, 분석, 검색, 활용 같은 기본정보 소양능력을 기르고 이를 학습 활동과 일상생활에서 적극 활용하게 하는데 목적을 둔다고 명시하였다[19].

[표 2]를 참고하여 각 학교 급별로 지도 내용을 살펴보면 초등학교에서는 정보통신 기술에 대한 기초 소양능력을 길러 자신의 학습활동에 활용하는 것, 중학교에서는 초등학교의 학습을 기초로 학습활동과 일상생활에 나타나는 문제를 해결할 수 있는 정보통신기술 활용능력을 기르고 정보윤리의식을 함양하는 것, 고등학교에서는 정보통신기술을 생활 전반에 걸쳐 능동적으로 활용하고 이를 활용한 여러 가지 활동에 적극 참여하도록 지도하는 것에 역점을 두고 있는 것을 알 수 있다.

[표 2] 초중등학교 정보통신 윤리 관련 지도내용

중고등학교	
실천과제	4. 지식정보화 능력 함양
실천과제 4의 추진내용	다. 정보통신 윤리교육 강화 (1) 사이버 공간 예절 지도 - 범교과 학습과 연계한 정보 윤리교육 실시 권장 - 정보통신기술 교육에서 단계별 지도 기술·가정(중1), 컴퓨터(중), 정보사회와 컴퓨터(고) - 우리말 바르게 사용하기 지도 어법에 맞는 언어 사용하기 - 비속어 사용하지 않기 - 인터넷, 휴대전화 등 통신 예절 교육 정보 능력 함양 교육과 연계하여 올바른 사용 예절 지도 학부모 계도를 통한 관심 제고

정보통신 기술교육의 지도내용은 '정보의 이해와 윤리', '컴퓨터의 기초', '소프트웨어의 활용', '컴퓨터 통신', '종합 활동' 5개 영역으로 구성된다. 영역별 지도내용은 내용의 수준과 학생의 발달단계를 고려하여 5단계로 구분하여 제시하였다. 정보통신 윤리에 해당하는 '정보의 이해와 윤리' 단원의 자세한 내용은 [표 3]과 같다. 또한 이 지침에서는 학교 급별 운영방안을 제시하였다. 고등학교에서는 1학년의 교과 재량활동 시간을 활용할 수 있다고 말하고 있다. 그리고 정보통신기술 관련 교과를 선택하지 않은 경우, 학교의 실정에 따라 별도의 시간을 확보하여 운영할 수 있도록 하고 있다. 이러한 운영지침에 따른다면 정보통신 윤리교육의 실제 실시여부는 학교장과 교사들의 자율의지에 달려 있다고 할 수 있다.

[표 3] 서울시 교육 새 물결 운동의 중고등학교

정보의 이해와 윤리	
단계	내용 및 활동
1단계	1. 정보기기의 이해 -생활 주변에서 정보기기가 활용되는 예를 말할 수 있다. -주변에 있는 정보기기의 종류를 안다. -정보기기를 활용하면 어떠한 점이 이로운지 말할 수 있다. 2. 정보와 생활 -생활 주변에서 정보가 사용되는 예를 말할 수 있다. -단어 전달 놀이를 통하여 정확한 정보 전달의 중요성을 이해한다.
2단계	2. 정보 윤리의 이해 -통신 예절을 알고 실천할 수 있다. -정품 소프트웨어 활용의 중요성을 이해한다.
3단계	1. 정보 활용의 자세와 태도 -정보 공유의 중요성을 알고 올바른 활용 태도를 갖는다. -정보를 나누어 보고 좋은 점을 이야기할 수 있다. 2. 올바른 정보 선택과 활용 -건전한 정보와 불건전한 정보를 구분하고 바르게 선택할 수 있다. -다양한 정보 속에서 유용한 정보를 구분할 수 있다. -개인 정보의 중요성을 알고, 이를 보호할 수 있다.
4단계	1. 정보 윤리와 저작권 -정보 윤리의 중요성을 이해한다. -저자권의 개념을 알고, 타인의 저작물을 보호하려는 태도를 갖는다. -컴퓨터 통신을 이용한 토론이나 대화에서 예절을 지키고, 정확한 언어를 사용할 수 있다. 2. 정보화 사회의 개념 이해
5단계	1. 건전한 정보의 공유 -건전한 정보를 함께 나누고 활용하려는 태도를 갖는다. 2. 정보화 사회와 일의 변화

제2절 인터넷 윤리 교육의 운영현황

현재 우리나라 초·중등교육에서 실시되고 있는 정보통신 윤리교육은 다음과 같은 두 가지 형태로 운영되고 있다. 첫 째는 컴퓨터나 도덕 관련 교과의 정규 교육과정에 일부 편성되어 운영되는 경우이고, 둘 째는 '초·중등학교 정보통신기술 교육 운영지침'에 의해 각 학교의 재량활동이나 특별활동 시간에 운영되는 경우이다.

먼저 정규 교과에 편성되어 운영되는 경우를 살펴보면 초등학교에서는 실과에서, 중학교는 컴퓨터와 기술·가정에서 고등학교에서는 보통교과의 경우에는 도덕, 기술, 정보사회와 컴퓨터에서 실업교과의 경우에는 농업정보관리, 컴퓨터일반, 수산·해운정보처리에서 일부 단원이 정보통신 윤리교육에 관한 교육과정을 편성하고 있다.

두 번째로 '초·중등학교 정보통신기술 교육 운영지침'에 의해 운영되는 경우에는 재량활동이나 특별활동시간 또는 관련 교과목 시간을 이용하여 주당 1시간 이상씩 1~10학년까지 정보통신기술 교육을 실시하는 것이다. '초·중등학교 정보통신기술 교육 운영지침'은 5단계로 편성되어 학생들의 발달 단계에 따라 운영되도록 되어 있는데 그 중 정보 통신윤리 교육에 관한 내용은 앞서 살펴본 [표 2]와같이 편성되어 있다.

대부분의 학교에서 정보통신 윤리교육은 다른 주제의 교육들에 비해 비중이 그다지 크지 않은 것이 현실이다. 일부 학교에서는 그 중요성을 인식하지 못하고 있다. 또 중요성을 인식하였다 하더라도 교육을 담당할 인적 자원이 부족하거나 정보통신 윤리교육에 할당할만한 시간이 부족하다. 교육인적자원부의 운영 지침에서는 '정보화와 정보윤리 교육의 범교과 학습은 재량 활동을 통하여 중점 지도하되, 관련되는 교과와 특별활동 같은 학교 교육 활동 전반에 걸쳐 통합하여 다루도록.....'하라고 권장하고 있다. 그러나 한정된 재량 활동 시간에 운영해야 할 교육 주제는 인성교육, 성교육, 환경교육, 경제교육, 통일교육, 진로교육으로 다양하게 제시하고 있어 특별히 담당 교사가 정보통신 윤리교육을 채택하지 않는 한 정보통신 윤리교육을 운영하기란 쉽지 않다. 그리고 재량활동이나 특별활동은 평가에 반영되지 않기 때문에 학생들의 참여도와 수업의지가 낮을 수 있다[20].

또한 각 교과에서도 가르쳐야 할 교과 내용이 매우 많기 때문에 정보통신 윤리와 관련된 내용이 직접 들어 있지 않은 경우 수업 시간에 이를 다룰 것이라고 기대하기도 어렵다. 이렇듯 학교에서 정보통신 윤리교육의 비중은 낮지만 현재 각 학교에서 운영되고 있는 정보통신 윤리교육의 방법을 크게 교과 교육, 훈화교육, 학교 홈페이지에서 하는 교육으로 나누어볼 수 있다. 그리고 모범 사례로 정보통신 윤리교육 선도학교나 시범학교 운영을 소개할 수 있다.

1. 교과 교육

인터넷 윤리교육을 실시하고 있는 교과로는 국어, 도덕, 컴퓨터, 사회, 기술·가정을 꼽을 수 있다. 이 가운데 국어 교과는 주로 사이버 공간에서 일어나는 언어 파괴 현상에 따른 올바른 언어생활에 초점을 맞추고 있다. 학습 주제로는 '국어를 오염시키는 통신 언어의 사례와 문제점 찾기, 인터넷 용어 이해하기, 인터넷 게시판에서 글 찾아 읽기, 인터넷 게시판에 글 올리기, 문법에 맞지 않은 표현 찾아 바르게 고치기'가 있다. 이러한 학습 주제들은 대체로 글의 짜임과 주제, 내용을 파악하는데 초점을 맞추었다. 자세한 내용은 [표 4]와 같다.

[표 4] 중학교 국어 교과의 정보통신 윤리내용

학년	단원	내용	정보통신 윤리
생활 국어 (1-1)	4. 국어생활의 반성	국어를 오염시키는 채팅 용어 잘못된 통신 언어를 찾아 바르게 고치기 통신 언어의 특징과 문제점 찾기	- 통신언어 - 컴퓨터 활용자세 - 건전한 정보 활용
국어 (1-2)	6. 글의 짜임 (3)통신언어 어떻게 쓸 것인가?	잘못된 통신언어의 예 통신언어 순화의 필요성 인터넷 관련 용어의 이해	
생활 국어 (1-2)	6. 여러 가지 글	우리 학교 학생들의 컴퓨터 활용 실태에 대한 보고문 쓰기	
국어	5. 글과 사전	전자우편 의미 찾기	
생활 국어 (2-1)	6. 바르게 쓰기	컴퓨터 통신에서 국어사용의 문제점 조사, 해결책 제시하기	
생활 국어 (2-1)	3. 재구성하여 말하기	인터넷에서 검색한 글 재구성하기 인터넷에서 자료 찾기	

사회 교과는 현대 사회의 사회문제와 관련하여 '산업화·정보화에 따른 사회문제' 단원에서 정보화 시대에 건전한 시민 자질의 육성을 다루고 있다. 예를 들면 불법 복제와 저작권에 대해 각 단체의 입장을 생각해보는 활동을 심화활동으로 제시하고 있다. 이렇듯 사회 교과에서는 지적재산권 문제나 개인정보유출 문제 같은 법 측면과 시사 측면을 다루기에 알맞으나 교사의 재량에 맡겼기 때문에 교육하지 않거나 제시 차원에서 가볍게 넘어갈 가능성도 크다. 자세한 내용은 [표 5]와 같다.

[표 5] 중학교 사회교과의 정보통신 윤리내용

학년	단원	내용	정보통신 윤리
2학년	V. 현대사회와 민주 시민 2. 일상생활과 시민의식	인터넷 사이트에 접속하여 그 내용을 확인하고 직접 참여하기 사이버 공간에서 문화시민 모습 찾기 인터넷을 검색하여 최근 청소년 문화의 장 찾기	건전한 사이버 문화
3학년	Ⅰ. 민주 정치와 시민참여 2. 경제체제의 변천과정	정보화의 문제	사생활 침해 정보유출
	Ⅳ. 현대사회의 변화와 대응 3. 현대사회의 사회문제	산업화와 정보화에 따른 사회문제	언어폭력 인터넷 범죄

기술·가정 교과는 고도 산업 사회에 적응하고 생활의 질을 향상 시킬 수 있는 능력과 태도를 길러주기 위한 교과로서 의사결정 능력, 문제해결 능력, 창의력 신장과 적성 개발, 진로 탐색에 도움을 주며 일에 대한 건전한 태도를 갖게 하는 것을 목표로 한다. 이러한 목표에 따라 이 교과에서는 컴퓨터로 말미암은 생활의 변화와 인터넷의 활용을 다루고 있다. 그러나 주로 기술 측면을 다루고 있고 정보통신 윤리내용을 깊게 다루지는 않는다. 교과서의 주된 내용이 정보 검색과 인터넷 프로그램 활용, 인터

넷 서비스에 대한 것이고 정보통신 윤리와 관련된 내용은 컴퓨터와 관련된 직업을 찾아보게 하는 것이나 정보사회에서 지켜야 할 윤리를 간략하게 소개하는 것이다. 자세한 내용은 [표 6]과 같다.

[표 6] 중학교 기술·가정 교과의 정보통신 윤리내용

학년	단원	내용	정보통신윤리
1학년	Ⅲ. 미래의 기술	1. 기술의 발달과 미래	정보화 사회의 문제점
	Ⅴ. 컴퓨터와 정보처리	3. 컴퓨터 관련 직업과 정보윤리	개인생활의 보호 저작권보호, 통신 예절
2학년	Ⅲ. 컴퓨터와 생활	2.인터넷의 활용	올바른 정보 문화와 통신예절

정보통신 윤리내용을 가장 풍부하고 적절하게 제시했을 것으로 기대하는 교과는 단연 컴퓨터 교과로 꼽을 수 있다. 중학교 컴퓨터 교사용 지도서에 컴퓨터 교과의 목표는 '정보사회에서는 컴퓨터가 정보 통신망을 통하여 정보 유통의 핵심 도구 역할을 하고 있음을 이해한다. 그리고 컴퓨터를 사용하는 시간이 증가하고 시간과 공간을 초월하여 불특정 다수와 정보 교환이 이루어지는 데에 따른 통신 예절을 지키며, 정보사회의 새로운 생활에 필요한 윤리관을 가지게 하는 것이다.' 라고 나와 있다. 주로 컴퓨터 교과에서는 학생들이 컴퓨터 활용 능력을 길러 정보화 사회에서 다양하게 응용하기를 기대하고 있다. 컴퓨터 교과에 반영된 정보통신 윤리 관련 주요 내용은 사생활 보호, 컴퓨터 범죄, 지적 재산권, 통신예절, VDT 증후군이다. 자세한 내용은 [표 7]과 같다.

[표 7] 중학교 컴퓨터 교과서들의 정보통신 윤리 관련 내용

출판사	주 요 내 용
교학사	컴퓨터 윤리 - 개인 사생활의 침해, 컴퓨터 범죄, 지적재산권의 보호 - 컴퓨터 사용과 건강 환경
삼양미디어	정보사회와 윤리 - 정보사회의 문제점, 정보윤리, 저작권 보호, 컴퓨터 범죄, 사생활 침해 및 보호, 통신예절
영진.com	정보사회의 윤리 - 지적 소유권의 보호, 컴퓨터 불법 침입, 정보의 공해와 불건전 정보 제공, 정보의 공유, 사생활 보호
중앙교육 진흥 연구소	정보사회와 윤리 - 저작권 침해, 통신예절, 물자절약, VDT 증후군 PC 통신예절과 통신 중독 증세
지학사	컴퓨터 바이러스의 유래, 바이러스 검사와 백신 설치 사이버 세계 예절 - 사생활 보호, 저작권 보호, 통신예절, 건강보호, 자원절약

그러나 [표 7]의 내용을 살펴보면 실제로 정보통신기술 활용 능력을 신장시키는 데 초점을 맞추었고 윤리와 관련된 내용은 적은 편이다. 관련 내용도 주로 인터넷의 문제점을 제시하고 그 내용을 설명하거나 인터넷에서 지켜야할 예절을 나열하는 데 그치고 있다.

[표 8]은 고등학교 컴퓨터 교과서들의 정보통신 윤리 관련 내용이며, [표 9]는 컴퓨터 교과의 내용체계이다. 또한 [표 10]은 정보사회와 컴퓨터 교과의 내용이다. 여기에서 볼 수 있듯이 컴퓨터 교과는 인터넷 윤리가 아니라 주로 컴퓨터와 인터넷 활용 기술 능력 향상에 중점을 두고 있다.

[표 8] 고등학교 컴퓨터 교과서들의 정보통신 윤리 관련 내용

출판사	주 요 내 용
두산	· 정보사회의 바람직한 윤리관 - 인간소외, 사생활 침해, 저작권 침해, 컴퓨터바이러스, 불법 접속
삼양미디어	· 올바르게 컴퓨터 사용하기 - 정보사회의 역기능(컴퓨터 중독 여부 자가진단) - 컴퓨터 범죄, 정보화 사회의 예절
생능출판사	· 정보사회의 빛과 그림자 - 사생활 침해, 음란 폭력물 유통, 비인간화, 허위정보 · 정보윤리 - 인간존중, 가상공간에서 지녀야 할 책임의식, 도덕성, 통신 예절
서울교육정보	· 정보사회의 윤리 - 소프트웨어의 불법 복제와 유포, 컴퓨터 범죄, 정보유출 · 컴퓨터 바이러스 : 바이러스 증상, 피해사례, 바이러스 검사
영진.com (이옥화 외)	· 정보사회의 역기능 - 컴퓨터바이러스 유포(예방방법), 음란물·폭력물의 범람, 비인간화, 비도덕화, 개인의 정보유출, 컴퓨터범죄, 지적 소유권 침해, 컴퓨터 불법 침입(해킹피해현황)
영진.com (김현철 외)	· 정보 예의지국 - 정보윤리의 필요성, 정보윤리미비 때 폐해와 대책
일진사	· 정보사회와 윤리관 - 사생활 침해, 저작권 침해, 불법 침입, 컴퓨터를 이용한 범죄, 컴퓨터 바이러스
지학사	· 정보윤리 - 음란, 폭력정보, 허위정보, 컴퓨터 바이러스 유포와 해킹 - 사생활 침해, 재산권 침해, 비인간화, 스팸메일, 통신예절 · 청소년을 위한 네티켓

[표 9] 컴퓨터 교과의 내용체계

단원명	내 용	정보통신 윤리
Ⅰ.컴퓨터 관리 일지	1. 천리 길도 한 걸음부터 2. 컴퓨터 길들이기 3. 생활을 바꾸는 PC 통신 4. 가족 문화 정보 한 마당	채팅 예절
Ⅱ.컴퓨터 테마학습	1. 컴퓨터 종합관 2. PC 통신 활용관 3. 인터넷 1관 4. 인터넷 2관	
Ⅲ.컴퓨터로 만드는 환경 사랑 캠프	1. 환경 사랑 캠프 준비하기 2. 캠프 운영 계획서 만들기 3. 환경 보호 문서 만들기 4. 인터넷으로 실천하는 환경 사랑	저작권 불건전 정보
Ⅳ.생활 속에 인터넷 여행	1. 요리 여행 2. 신문 여행 3. 만화 여행 4. 문화 여행	
Ⅴ.오감으로 체험하는 멀티미디어	1. 듣고 말하는 컴퓨터 2. 보고 그리는 컴퓨터 3. 온몸으로 느끼는 컴퓨터 4. 멀티미디어 작품 만들기	
Ⅵ.사이버공간설계	1. 홈페이지 언어를 잡아라. 2. 우리 모둠 지화자! 3. 하나로 어우러지는 우리 4. 세계인과 함께 보는 우리 학급	

[표 10] 정보사회와 컴퓨터 교과의 내용체계

단원명	내 용	정보통신 윤리
Ⅰ.컴퓨터 새내기 탈출	1. 정보사회는 우리의 세상 2. 컴퓨터 속 들여다보기 3. 디지털 세상 속으로 4. 가족 문화 정보 한 마당	정보윤리의 개념
Ⅱ. 손에 잡히는 컴퓨터	1. 윈도우와의 첫 만남 2. 내 맘대로 꾸미는 컴퓨터 3. 컴퓨터 종합병원 4. 네티즌 입문	
Ⅲ.컴퓨터 속의 문화재 마당	1. 보물창고 만들기 2. 사적 탐방하기 3. 문화재 답사하기 4. 천연기념물 보존하기	
Ⅳ.사이버 환경 지킴이	1. 환경! 우리가 지킨다. 2. 환경오염 자료 만들기 3. 사이버 녹색 기지 만들기 4. 사이버 녹색 기지 알리기	
Ⅴ.자료 처리 전문가	1. 설문조사 보고서 만들기 2. 워크시트, 내 맘대로 3. 회원 자료 관리하기 4. 신나는 동아리 활동	
Ⅵ.멀티미디어로 꾸미는 우리 학급	1. 멀티미디어 학급 설계 2. 함께 만들어 가는 모둠 3. 학급 축제 한마당 4. 생동감 있는 학급 만들기	

도덕 교과는 정보통신 윤리를 가장 폭넓게 다루는 교과목이라고 할 수 있다. 정보통신 윤리의 내용을 본문에서 직접 다룰 뿐 아니라 인터넷 활용을 주제로 한 함께하기 활동을 제시하고 있다. [표 11]은 중고등학교 도덕, 시민윤리, 윤리와 사상에 나타난 정보통신 관련 내용과 활동을 정리한 것이다.

[표 11] 중학교 1학년 도덕교과서의 정보통신 윤리 관련 내용

대단원	중단원	내용	정보통신 윤리
Ⅰ.삶과 도덕	2.개성신장과 인격도야 3.인간다운 삶의 자세 4.청소년기와 중학생 시절	- 컴퓨터 사용 자세에 대한 예화 - 정보화 시대의 인격자 모습 - 통신을 통해 고민 상담하기 - 통신을 통해 친구의 고민 상담해 주기 - 컴퓨터 통신 중독/ 게임중독 - 정보화 사회에 대하 대처자세 - 인터넷 홈페이지에서 우리 문화 찾기	· 네티켓 · 정보윤리 · 인터넷의 건전한 활용 · 인터넷 중독
Ⅱ. 생활예절	1.행복한 가정	- 가족 홈페이지 만들기	· 인터넷의 건전한 활용
	2.친족끼리 지킬 예절	- 인터넷 검색하여 역사신문 만들기	· 인터넷의 건전한 활용
	3.이웃끼리 지킬 예절	- 네티켓 알아보기	· 네티켓
	4.학교생활 예절	- 동창회 홈페이지 소개 - 학교 홈페이지 운영소개 - 학교 홈페이지 구상 - 컴퓨터 통신망 이용하여 여성상과 양성평등에 대해 토론하기	· 정보윤리 · 네티켓 -게시판 예절 -채팅예절

도덕 교과는 학생들의 도덕적 판단 능력의 신장과 실천의지 함양을 목표로 하는 교과이다. 수업 방법에서도 어떤 문제의 원인을 분석하고 각 대안에 따른 결과를 예측하여 올바른 판단을 내리도록 하기 때문에 정보화 사회의 역기능에 대처하는 능력과 정보통신 윤리를 내면화 하는 데 도움이 될 수 있다.

그러나 제7차 교육과정에서 도덕 교과는 큰 비중을 차지하지 못하고 있으며 정보통신 윤리 관련 내용도 체계 있게 구성된 것이 아니라 다른 여러 주제들을 다루는 과정에서 일부로 다루게 되어 있다. 또 다루어야 할 다른 내용들이 많아서 특별히 정보통신 윤리 내용에 많은 시간을 할애하기도 어렵다. 따라서 이러한 내용을 실제로 체계 있게 가르치기 위해서는 교사 자신의 신념과 연구, 자료 제작이 필요하다.

2. 학교 홈페이지 운영과 훈화 교육

많은 학교에서 정보통신 윤리교육은 훈화 교육 , 명상 교육으로 대체하거나 유인물을 게시하는 것으로 그치고 있다. 또는 학교 홈페이지에 정보통신 윤리교육 관련 자료들을 올려놓아 교사와 학생들이 자유롭게 열람하거나 내려 받아 활용하도록 하고 있다. 이럴 경우 학생들은 정보통신 윤리에 관심이 적어지고 그 중요성도 인식하지 못하며 자세한 내용도 모를 가능성이 크다. 그러나 학부모들도 학교 홈페이지를 자유롭게 방문할 수 있는 점으로 미루어 볼 때, 홈페이지에 관련 학습 자료나 훈화 재료를 게시하는 것은 잠재된 영향력을 크게 나타낼 것으로 본다.

3. 시험학교, 선도학교 사례

학교에서 하는 정보통신 윤리교육의 모범사례는 시범학교나 선도학교에서 찾을 수 있다. 각 시도 교육청에서는 몇몇 학교를 선정하여 1년 동안 정보통신 윤리교육을 중점으로 실시하도록 하고 있다.

제3절 인터넷 윤리 교육 관련 기관 및 단체

정보통신기술의 발전과 컴퓨터의 결합이 가져온 인터넷은 사이버 세상이라는 가상공간을 열어 주었으며, 인터넷 이용이 널리 퍼지면서 청소년 뿐 아니라 남녀노소 모두에게 편리함을 가져다주었다. 현실의 생활과 여러 문화의 많은 부분이 점점 인터넷 세상으로 이전하고 있으며 점점 의존도가 커져서 현실 세계와 사이버 세계의 구분마저 없어지는 경향이다. 어떤 부분에서는 오프라인보다 온라인에서 더 많은 활동이 이

루어지고 있는 실정이다. 이러한 사이버 공간에서 하는 활동은 우리에게 편리함은 물론 시간과 비용을 절감해주고 풍부한 정보의 혜택을 누리게 하여 그만큼 우리들 생활의 질은 높아지고 있다.

그러나 아쉽게도 겉으로 드러나는 그러한 장점 뒤에는 인터넷의 개방성, 익명성, 비대면성, 용이한 접근 등으로 인터넷을 잘못 사용하고 분별없이 남용하여 예기치 못한 수많은 정보화 역기능을 발생시키고 있다.

그 역기능에는 해킹, 사이버 테러, 스팸메일 발송, 개인정보 침해와 유출, 명예훼손, 사이버거래 사기, 저작권 침해, 음란물 유포, 사이버 성폭력, 채팅을 통한 성매매와 원조교제 같은 성범죄, 온라인 게임, 사이버도박, 자살 운영 따위 등이 있다. 이는 곧 그 자체가 사이버 범죄일 뿐만 아니라 온라인과 오프라인을 넘나들며 실제 범죄로 이어지는 경우가 많은 것에 문제의 심각함이 있다.

이와 같이 정보화 역기능이 사회문제로 비화하면서 사이버 공간에서 도덕은 더욱 더 무너지고 혼란을 초래하는 바람에 청소년 관련 공공기관이나 민간단체 그리고 뜻있는 개인들이 정보통신 윤리교육을 실시하여 왔다. 직·간접으로 정보통신 윤리교육에 참여해 온 기관으로는 청소년보호위원회, 한국정보문화진흥원, 정보통신윤리위원회, 한국 청소년문화연구소, 학부모정보감시단, 사이버문화연구소가 있다.

1. 한국정보문화진흥원

한국정보문환진흥원은 1984년 11월 재단법인 정보통신 훈련센터로 설립되어 정보의 중요성에 대한 홍보, IT 전문 인력 양성교육을 시작하였다. 1988년 1월 정보문화의 보급 확대를 위한 계몽활동과 전산전문 인력 양성을 통해 정보 사회를 촉진시키기 위해 재단법인 정보문화센터로 확대 개편하여 기존 전산전문 인력의 재교육과 정보통신 전문 인력을 계속 양성하여 산업계에 배출하였다.

또한 전 국민을 대상으로 정보화 사회에 대한 홍보, 계몽을 위하여 매년 6월을 '정보문화의 달'로 지정하여 정보화 촉진 공로자에게 정보문화상을 주고 전국 각지에서 정보화 교육과 홍보, 전국 군 단위 농어촌 컴퓨터 교실 운영, 전국의 우체국 정보교육센터 지원, 주부 200만 교육, 1000만명 정보화 교육, 정부부처 정보화 교육, 여성 e-Business 교육, 온라인 정보화 교육을 추진해왔다.

한국정보문화진흥원은 모든 국민이 정보통신서비스를 자유롭게 이용할 수 있도록 계층, 지역, 세대, 국가들 사이에 있는 정보 격차를 체계 있게 종합하여 지원함으로써 정보의 생산적 활용과 정보복지 구현과 정보평등 실현에 기여하는 것을 목적으로 한다. 정보격차해소 관련 실태조사, 정책개발과 지도개선연구, 정보소외계층을 위한 정보이용시설의 설치와 운영, 정보소외계층과 관련 단체에 정보통신기기 보급과 통신

비용 지원, 모든 국민의 정보 활용 능력 향상을 위한 정보화 교육, 정보소외계층의 정보 활용 촉진을 위한 관련 콘텐츠와 기술개발, 보급지원, 장애인, 노령자의 정보통신 이용 편의 제고를 위한 정보통신 관련제품, 서비스에 대한 접근성 평가, 생산적이고 건전한 정보생활과 정보문화진흥, 국가들끼리 정보격차 해소를 위한 국제협력을 주요사업으로 하고 있다[21].

이와 같이 한국정보문화진흥원은 1980년대 중반 '정보화'라는 용어가 생소한 시절부터 지금까지 우리나라 국민들의 정보화 인식제고와 정보의 생활화를 위하여 함께 해왔다. 그 결과 국민의 컴퓨터 사용 능력이 향상되고 정보화 사회가 정착하는데 크게 기여하여왔다.

2. 정보통신윤리위원회

정보통신윤리위원회는 불건전 정보 유통 방지를 위하여 심의와 신고처리, 시정요구를 주요사업으로 한다. PC 통신에서 유통하는 외설과 음란물 확산을 방지하기 위하여 1992년 7월 30일 민간기구로 발족되었다.

이후 PC통신에서 불법·청소년 유해정보 유통이 크게 증가하고, 1994년 6월 한국통신이 최초로 인터넷 상용 서비스를 제공하면서 국내 정보뿐 아니라 해외에서 유입되는 불법·청소년유해정보가 사회에서 심각한 문제가 되었다. 따라서 정보 이용자를 보호하고 불법·청소년 유해정보의 유통을 방지하기 위하여 정부에서 1995년 1월 5일 전기통신사업법 제53조의2를 신설하여 정보통신윤리위원회의 설치 근거를 마련하였다. 1995년 4월 13일 정보통신윤리위원회 회칙을 제정함으로써 정보통신윤리위원회를 발족하고 불법·청소년유해정보 유통방지를 위한 심의·의결과 정보통신 윤리 확산을 위한 다양한 사업을 전개하고 있다.

정보통신윤리위원회의 주요업무로는 불법·청소년유해정보 신고센터의 운영을 통한 정보이용자의 신고처리, 불법·청소년 유해 정보에 대한 심의와 시정요구, 건전한 정보를 위한 대책수립의 건의, 정보통신 윤리 확립을 위한 교육·홍보가 있다[22].

정보통신윤리위원회에서는 정보통신 윤리의 확립을 위하여 청소년, 학부모 또는 일반인을 대상으로 인터넷 역기능 실태와 대처방안, 올바른 인터넷 활용 방법에 대한 교육과 홍보를 실시하고 있다. 특별히 청소년·학부모를 대상으로 하는 교육교재와 영상교재 '함께 만들어요. 즐겁고 건강한 사이버 세상'을 제작하여 홈페이지에서 무료로 내려 받을 수 있게 하였으며, 학교, 도서관, 청소년 단체에 배포하고 있다.

정보통신윤리위원회의 정보윤리 교육은 1997년 교사 160명에게 특강을 실시한 이래 청소년, 학부모에게 음란·폭력물, 언어폭력, 사이버 성폭력 같은 인터넷 역기능 실태와 대처방안, 올바른 인터넷 활용방법을 강연형식으로 교육해 왔으며, 정보통신 사

업자가 불건전정보 심의와 관련 교육을 요청했을 때 실시한다.

3. 청소년보호위원회

1997년 7월 1일 청소년 보호법을 제정·시행함에 따라 청소년보호위원회가 7월 5일 발족(문화체육부)되었다. 1998년 2월 28일 국무총리소속으로 개편되고 7월 15일 중앙점검단이 발족되었다. 위원회의 목적은 유해 매체물·약물·업소 같은 유해 환경과 폭력·학대·성범죄의 각종 유해 행위에서 청소년 보호, 청소년 보호 교육 홍보와 민간단체·시민운동을 지원한다. 또 청소년 성매매 범죄예방과 청소년 성 탈선 방지, 청소년 유해환경 신고 접수·처리와 조사·연구, 청소년에게 유익한 환경 진흥계획을 수립하여 시행하고 있다.

위원회 설립 이후 청소년 보호를 위한 상기 활동을 오프라인 위주로 추진하여 왔으나 2002년부터 인터넷에서 청소년에게 발생하는 유해한 역기능에 대응하는 사업으로 확장하여 건전한 인터넷 문화 확립을 추진하고 있다.

위원회는 인터넷 이용의 기본 소양인 네티즌 윤리강령을 선포하고 이 강령의 기본정신과 행동강령 내용을 제시하고 있다. 또한 사이버 윤리 홍보위원을 선정하고 홍보캐릭터를 이용하여 건전한 정보통신 이용문화를 위해 노력하고 있다.

뿐만 아니라 청소년보호 5개년 기본계획을 수립하여 2002년도에서 2006년도까지 시행했으며, 청소년 참여분과 위원회를 구성·운영하여 청소년이 정책제안에 참여하는 기회를 늘이고 지원한다.

4. 한국청소년문화연구소

한국청소년문화연구소는 지식·정보사회에 올바른 청소년 문화를 창달할 목적으로 1992년 설립되었다. 연구사업, 교육사업, 발간사업, 학술진흥사업, 청소년 정보감시단 운영, 정보연수, 청소년문화 육성사업, 학부모 교육을 수행한다.

1994년 이후로 컴퓨터와 통신과 관련된 세미나를 개최하고 있고 청소년들이 중심이 되어 정보화와 관련된 문화포럼도 지속 실시하며, 특별히 교사와 학부모 대상 정보연수를 1997년 이후 120회 실시하였고 '정보사회에서 올바른 자녀지도'를 펴냈다. 또한 저소득층 청소년을 대상으로 1997년 이후 '정보문화 체험교실'을 60여회 실시하였다. 뿐만 아니라 2001년 서울시가 주최하는 청소년 프로그램사업에서 인성교육프로그램의 일환으로 '아름다운 사이버문화교실'을 개최하여 정보윤리 교육을 15회 하는 등 다양한 교육을 실시했다.. 이를 모범으로 하여 학생용, 교사용 정보윤리교육 지침서와 영상물을 제작하여 배포하였으며, '청소년 사이버 교실' 역시 정보통신 윤리교

육과 영상자료집 제작, '네티켓' 자료를 발간하였다.

5. 사이버문화연구소

사이버문화연구소는 1999년 6월 24일 사이버문화연구실로 창립되었다. 2000년 12월 12일 사단법인 사이버문화연구소로 인가 받았고 2001년 1월 사단법인이 되었다. 이 연구소는 젊은 연구자들이 가상공간에서 벌어지는 다양한 사회, 문화 현상들을 분석, 비평, 연구하는 곳이다. 사이버문화연구소는 지속적인 토론, 세미나, 학술발표, 정기간행물 발행, 교육사업과 같은 각종 연구 활동을 통하여 '사이버문화론'이라는 새로운 학문 영역을 개척해 나가고 있고 아울러 건강한 사이버 문화 정착을 위해 노력을 기울이고 있다.

2001년 5월부터 12월까지 한국정보문화운동협의회가 주최하는 2001 시민단체 정보문화운동 지원 사업으로 "선생님과 함께하는 인터넷 문화학교 2001" 사업을 주관하여 교사 워크샵과 청소년 워크샵을 실시하였다. 그 밖에도 한국정보문화운동협의회의 지원으로 "건전한 인터넷 문화를 위한 콘텐츠 활성화 프로젝트'를 추진하여 웹진 갖기 행사를 실시하였으며 정보화 관련 강사지원, 정보화 관련 다양한 주제의 연구와 토요포럼을 열어 건전한 사이버문화 조성을 위해 노력하고 있다.

6. 학부모 정보감시단

학부모 정보감시단은 1998년 9월 발족하였다. 건전 사이트의 발굴·보급과 육성, 정보통신 공간에서 청소년 유해정보 매체 조사, 시민의 정보능력 향상을 위한 정보통신 교육, 청소년 유해정보신고센터 운영, 정보통신 윤리교육과 지원, 청소년 보호를 위한 각종 캠페인 활동, 해외 단체와 정보교류를 통한 국제 협력 사업을 추진하고 있다. 이를 위해 감시단은 모니터링 활동과 모니터링 교육, 불건전 정보를 게시한 자와 유통자에게 압력 활동을 한다. 또 단원 교육, 일반인과 청소년 교육, 상담실 운영, 교육 교재 발간과 배포 업무를 추진하며 유익하고 건전한 사이트를 발굴하여 보급한다.

1998년 10월부터 학부모 기초 교육 및 정보통신 윤리교육을 실시하고 있으며 11월부터는 청소년유해정보 감시활동을 활발히 하고 있다. 또한 1999년부터 건전정보를 촉진하기 위해 어린이, 청소년, 학부모에게 유용하고 건전한 사이트를 발굴하여 소개하고 있다. 홈페이지 추천코너를 통해 단원과 일반 네티즌들에게 추천 받아 심사하여 좋은 사이트를 선정 시상하고 있으며 유해정보 차단 프로그램인 "모야"도 무료로 홈페이지에서 보급한다[23]. 이밖에 표어공모행사, 청소년환경 모니터링, 소식지 발간, 세미나 개최를 실시한다. 또한 정보통신 윤리 전문 강사 양성프로그램을 운영하며 강

사활동에 관심 있는 단원들을 교육하여 활동을 지원한다.

제4장 인터넷 윤리교육의 필요성과 개선방안

정보화의 역기능에 대한 대응의 노력으로는 역기능 방지를 위한 법안을 입법하거나 혹은 프로그램 개발을 통한 기술적인 대응들이 있어왔다. 그러나 아무리 컴퓨터 윤리 관련법을 만들고 훌륭한 기술적 방법으로 통제하려고 해도 컴퓨터를 사용하는 인간의 양심이 마비되고 윤리 도덕성이 결여돼 있다면 근본적인 해결은 기대할 수 없을 것이다.

이렇듯 법적인 대응이나 기술적인 대응이 가지고 있는 한계에 부딪치면서 보다 중요하게 대응책으로 부각되고 있는 것이 바로 행위자의 도덕성과 자율성을 확립이다. 그리고 이러한 도덕성과 자율성의 함양은 윤리교육을 통해서 이루어질 수 있다. 바로 정보화가 만들어낸 사이버 공간은 익명성과 사회적 실재감의 결여로 말미암아 비윤리적인 행동을 유발하기 쉬운 속성을 가지고 있으므로, 정보 사회에 가장 기본이 되는 가치관을 교육함으로써 보다 근본적으로 정보화의 역기능 피해를 줄이고자 하는 방안의 하나로 인터넷 윤리 교육이 강조되는 것도 이 때문이라고 할 수 있겠다.

제1절 인터넷 윤리교육의 필요성

인터넷 윤리교육이란 정보 사회에서 요구되는 인성 함양을 목적으로 하는 교육이다. 따라서 정보 사회에서 인간답게 올바르게 살아가는 것이 어떠한 것인지를 가르치는 교육이 인터넷 윤리교육이라고 본다면 과거의 윤리 교육과 큰 차이는 없을 것이다. 단 정보통신기술의 발전으로 인해 새롭게 나타나고 있는 여러 가지의 역기능 현상들에 대해서 인간이 지녀야 할 기본적인 도리 및 행동 양식을 가르치는 것으로 교육의 범위가 확장된 것이 인터넷 윤리교육으로 볼 수 있다.

인터넷 윤리교육은 정보화 역기능에 따른 피해를 줄이기 위한 교육적 방안의 하나로 정보화 사회를 살아가는 사회 구성원으로서 갖추어야 할 올바른 가치관과 행동양식을 심어주는 것을 교육의 목적으로 한다. 사실 우리나라의 경우 컴퓨터를 다룰 줄 아는 능력은 필수적이다. 그런데 컴퓨터 교육은 기술적인 활용 능력만을 지나치게 강조하고 있으며, 컴퓨터를 다룸에 있어서 요청되는 윤리교육은 등한시하고 있는 것이 현실이다.

즉, 인터넷 윤리교육이 정보화의 역기능에 의해 초래되는 피해를 최소화 할 수 있는 가장 근본적인 방법임에도 불구하고 학교와 사회 교육 기관에서 이루어지는 소위 '정보 교육'은 대부분 정보통신기술의 습득에만 치중한 나머지 정작 중요한 가치관 교육은 상당 부분 소외되고 있는 것이 현실이다. 인터넷 윤리교육이 제대로 기능을

하기 위해서는 무엇보다도 기본원칙에 충실한 교육이 되어야만 한다. 즉, 인터넷 윤리교육의 필요성을 인터넷 윤리교육이 견지해야 할 기본 원칙에서 찾을 수 있다.

첫 째, 인터넷 윤리교육은 기본 교육(Basic Education)이다. 우리는 흔히 인터넷 윤리교육은 도덕과나 컴퓨터 관련 교과에서 다루어야 할 교육과정의 부수적인 한 분야로 간주하는 경향이 있다. 그러나 이것은 절반의 진리에 불과하다. 인터넷 윤리교육은 학교 교육과정이 모든 측면에서 다루어져야 할 기본 교육이다.

둘 째, 인터넷 윤리교육은 균형 교육(Balanced Education)이다. 이것은 두 가지 의미를 지니고 있다. 첫 번째 의미는 인터넷 윤리교육은 정보 기술이 수반하는 윤리적 문제에 대해 올바로 인식하고, 인터넷 윤리 원칙을 추구하고자 하는 열망을 지니며, 네티즌으로서의 책임과 의무를 다하려는 자세를 심어주는데 초점을 맞추는 균형교육이 되어야 한다. 두 번째 의미는 인터넷 윤리교육이 정보화의 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 균형 있게 다루어야 하는 균형교육이 되어야 한다.

셋 째, 인터넷 윤리교육은 공동체 교육(Education for Community)이다. 인터넷 윤리교육은 전통적인 공동체와 가상 공동체의 일원으로서 올바르게 존재하는 방법을 동시에 가르쳐주는 교육이 되어야 한다.

넷 째, 인터넷 윤리교육은 다문화 교육(Multicultural Education)이다. 가상 공간은 익명성과 쌍방향성 그리고 신체적 거리에 의해 이루어지는 새로운 삶의 공간이다. 인터넷 윤리교육은 서로 상이한 가치관과 다른 생활 방식을 지닌 네티즌들이 사이버 공간에서 함께 어우러져 살기 위한 방법을 모색하기 위한 교육이다.

다섯 째, 인터넷 윤리교육은 정체성교육(Education for Identity)이다. 정보화는 일상생활의 이중화를 초래하고 있다. 가상 세계에서는 현실 세계와는 다른 사이버 자아의 형성이 가능하기에 자신의 정체성을 지켜나가는 것이 더욱 어려워지고 있다. 따라서 인터넷 윤리교육은 자아와 인성의 고결함을 유지해 나가도록 도와줄 수 있는 정체성 교육이 되어야 한다.

여섯 째 인터넷 윤리교육은 테크놀로지에 바탕을 둔 교육이다. 인터넷 윤리교육에서도 정보 사회의 윤리적 문제에 대한 학생들의 이해를 돕기 위한 다양한 테크놀로지들을 적극적으로 활용해야만 한다.

위의 내용은 인터넷 윤리교육이 견지해야 할 기본원칙에 대한 설명이다. 그러나 현실적인 면에서 인터넷 윤리교육의 필요성을 열거하면 인터넷의 보편화로 인한 각종 정보화 역기능 피해 현상은 매우 심각하게 나타나고 있는데 그에 따른 대응 방안은 미흡한 편이다.

제2절 인터넷 윤리교육의 개선방안

정보화 사회에서 바람직한 인격을 형성하고 정보윤리에 대한 마인드를 갖도록 하는 실질적인 방안은 무엇일까. 사실상 정보윤리교육은 학교에서 이루어지는 것만으로는 그 효과를 기대하기 어렵다. 기존의 학교와 일반사회단체, 지방자치단체는 물론이고 가정에서의 역할이 강조되어야 한다는 것이다. 이는 교육의 주체를 학교뿐만 아니라 가정과 사회를 각 주체로 상정함으로써 정보윤리에 대한 교육이 자연스러운 분위기에서 이루어지도록 한다는 측면에서 설득력이 있다하겠다. 우리나라 인터넷 윤리교육을 위한 정책방안을 다음과 같이 제안하고자 한다.

1. 가정

가정은 인생의 출발점이며, 최소 단위 생활의 장으로써 개개인 행동의 기초를 확립하여 생활의 근원을 이루는 교육적 환경이다. 자녀가 성장함에 따라서 부모와의 관계는 변화되어가지는 것은 사실이겠지만 가정이 자녀의 인격형성과 성장 및 발달을 이루는데 중추적 역할을 수행하는 것은 변함이 없을 것이다. 가정은 청소년 개개인에게 다가오는 사회적 압력을 방어해 주면서 의식주를 포함한 개인적, 생리적 욕구를 충족시켜 준다. 또한 사회의 요구를 전달해 주면서 청소년의 사회화를 촉진시키고 사회적 적응능력을 보완해 주는 완충적 기능을 수행하는 공간이기도 하다.

따라서 최근 인터넷 윤리교육은 가정에서의 역할이 강조되고 있다. 그러나 대부분의 부모들은 자녀의 정보윤리 의식 함양을 위하여 자녀의 행동에 대해 어떻게 개입하고, 어떻게 가르쳐야 하는지에 대해 잘 모르고 있을 뿐만 아니라 인터넷 윤리교육의 필요성에 대해서도 잘 모르고 있는 실정이다. 부모의 자녀교육 능력 향상을 위하여 일부 단체들이 홈페이지나 순회강연을 통해 학부모를 대상으로 하는 인터넷 윤리교육을 실시하고 있으나, 정작 그러한 교육의 이수 필요성이 있는 맞벌이 부모들의 참여 비율은 매우 저조한 실정이며, 교육의 수혜자 또한 매우 한정되어 있는 실정이다.

무엇보다 가정에서의 인터넷 윤리교육을 위해서는 학부모가 정보윤리의 중요성 및 정보윤리에 대한 소양이 있어야 한다. 정보통신 분야의 가장 선진국이라 할 수 있는 미국에서도 인터넷 윤리를 위한 문제에 가장 초점을 맞추는 부분도 부모들이 자녀들의 정보통신 이용에 대한 책임과 길잡이 역할을 하도록 하여 자녀를 보호할 수 있도록 하는 것이다. 이를 위해서는 학부모 대상의 인터넷 윤리교육이 필요하며 학부모를 대상으로 인터넷 윤리 교육을 실시하기 위한 다양하고도 체계적인 프로그램이 개발·운영되어야 할 것이다.

가. 사이버 공간에 대한 습득

청소년들의 사이버 활동을 가장 효율적으로 지도·감독하기 위해서는 부모가 이 문제에 대해 잘 알아야 한다는 것은 너무나도 당연하다. 그 다음에는 이 문제에 대해 다른 부모들과 상의하고 정보를 얻어야 한다. 또한, 사이버 공간을 직접 탐색해 보거나, 자녀와 사이버공간에 대한 대화를 하고 그들의 온라인 활동에 끼어들어서 함께 웹 사이트들을 구경하는 것도 좋다.

나. 인터넷 접속 동기의 이해

부모는 자신의 자녀들이 인터넷을 통해 무엇을 얻고자 하는지 그들의 기본적인 욕구를 잘 이해할 필요가 있다. 자녀들이 어떤 욕구에서 출발하여 인터넷에 접속하게 되는지를 면밀하게 관찰해야 한다. 만약 자녀가 아무런 이유 없이 그냥 인터넷에 접속하고 있다면, 인터넷을 통해 자신의 가능성을 발견할 수 있는 다른 경로에 대해 부모들이 나서서 가르칠 필요가 있다. 또한, 부모는 인터넷과 관련하여 자녀가 어떤 욕구와 동기를 갖고 있는지를 올바르게 파악하여, 가급적 현실공간에서 그러한 욕구와 동기를 충족시켜 줄 수 있도록 노력해야 한다.

다. 부모의 모범과 대화를 통한 문제 해결

자녀교육에 있어서 다른 영역과 마찬가지로 인터넷 윤리교육에 있어서도 부모의 모범과 대화를 통한 문제 해결이 매우 중요하다. 먼저 부모는 인터넷 윤리와 관련하여 자녀들에게 역할 모델이 될 수 있어야 한다. 자신은 무계획적으로 컴퓨터를 이용하면서 자녀의 컴퓨터 이용 시간을 자의적으로 통제하려고 한다면 아이들의 반발 심리만 자극할 것이 분명하기 때문이다. 덧붙여, 부모 스스로가 새로운 정보 문화를 이해하고 수용하는데 앞장서야 한다. 부모가 정보를 검색하거나, 검색한 정보를 놓고 해당 정보의 성격과 해악에 관하여 객관적인 평가 활동을 한 후에, 자녀에게 알맞은 유용한 정보를 모아서 제공해 준다면, 자녀들이 인터넷 유해 환경으로부터 안전하고 편안한 가운데 인터넷 항해를 할 수 있을 것이다.

라. 합리적인 가정 수칙의 제정

부모들은 자녀와 협의하여 가정에서의 인터넷 수칙을 만들어 실행하는 것이 바람

직하다. 또한, 자녀가 위반하였을 경우에는 엄격하게 원칙을 견지해 나가야하고 자신 또한 철저하게 지켜야 한다. 또 자녀의 컴퓨터 사용에 대하여 부부가 일관된 철학을 가지고 있어야 하며, 자녀가 어떤 문제에 직면하였을 때 자녀가 스스로 문제를 해결할 수 있는 방법을 찾을 수 있도록 지속적인 지지와 관심을 보여주어야 한다.

2. 학교

인터넷 윤리의 교육을 하는데 가장 중요한 역할을 하는 곳은 학교이다. 정보의 규제나 보호 정책은 능력의 한계를 보일 뿐 아니라 인터넷 이용자들이 대부분의 시간을 학교에서 보내기 때문에 학교 교육을 통한 정보윤리 교육이 가장 중요하다고 볼 수 있다. 그러나 현재로서는 인터넷 윤리 교육에 대한 재정적 지원이 미흡한 관계로 정보관련 교육의 내용은 주로 정보기술교육에만 치중하고 있는 실정이며 올바른 매체 사용 및 인터넷 윤리교육이 극히 미미한 상황이다.

앞으로 학교 교육은 정보통신기기에 대한 이해보다 사생활 보호, 표현의 자유에 대한 이해, 반대 의견 표현 방식 및 소수자 옹호의 개념 등 인터넷의 본질적 개념을 학습시키는데 주력하여야 한다. 또한 교육과정을 통하여 학생들이 정보변별기술을 획득할 수 있도록 해야 한다. 정보변별기술을 획득한 학생들은 유해정보, 위험정보나 불법정보에 접속하거나 목격할 경우 함부로 빠져드는 것이 아니라 이성적으로 대처하여 자율적으로 차단하거나 차단하는 방법을 선택한다. 또한 인터넷 윤리의 개념을 획득하도록 하기 위해 토론 기회를 확대하는 것도 좋은 방법이 될 것이다.

가. 교사에 의한 학생들의 인터넷 윤리교육 실시

몇몇 사회기관에서 학생들을 대상으로 인터넷 윤리 특강을 지원하고 있다. 그러나 전국의 학교는 10,000여 개가 넘는다. 하지만 사회기관에서 지원하는 학교의 수는 몇백 개를 넘지 않을 것이다. 그렇다면 대부분의 학교는 교육을 지원 받지 못한다는 것으로 볼 수 있다. 연간 지원하더라도 20년 이상이 소요된다. 전국 초·중등학교 학생의 일부만 교육을 받는다면 청소년의 인터넷 역기능 문제는 결코 해결될 수 없다. 인터넷 윤리교육은 모든 교사들이 학생을 지도할 수 있도록 해야 하며, 반복적인 교육이 필요하다. 인터넷 역기능 문제는 학생들만 문제가 있는 것이 아니라 성인들도 인터넷 중독이나 사이버 범죄율이 점점 늘어나고 있는 추세다. 성인들의 범죄행각에 가장 큰 피해자는 바로 청소년이라고 할 수 있다. 따라서 사회교육기관은 성인들의 교육도 담당해야 한다. 지금은 청소년의 역기능 문제가 가장 심각하므로 사회기관이 청소년 위주로 교육을 실시하고 있으나 이는 빠른 시간 내에 학교와 사회기간의 역할 분담이

이루어져야 할 사안이다.

나. 교사들의 인터넷 윤리 직무연수 의무를 제도화

교사가 학생들의 인터넷 윤리의식을 제고하기 위해서 직무연수는 반드시 필요하다. 교원 직무연수에 참가하는 교사들 중에는 아직도 인터넷 사용이 익숙하지 않은 경우도 있다. 학생들의 경우 인터넷 사용을 넘어 온라인 게임에도 익숙하며, 대화방이나 메신저, 미니홈피 등을 이용한 채팅도 일상적으로 이루어지고 있으며, 음란물 이용도 성인들이 생각하는 수준 이상이다. 교사들도 역기능의 종류와 대응 방법 그리고 현실태를 알아야 학생들과 대화가 되고 지도를 할 수 있다. 따라서 학교 교사들의 정보통신 윤리지도를 위한 직무연수를 될 수 있으면 자주, 주기적으로 실시하는 내용을 의무화 할 것을 제안한다.

다. 교사들이 활용할 수 있는 다양한 콘텐츠 개발 및 보급

각 학교에서는 인터넷 윤리교육의 중요성을 인식하고 학생대상의 교육을 실시하려는 일선 교사들이 비교적 많은 실정이나, 정작 교육 시 사용할 교육용 콘텐츠가 없어서 선뜻 교육에 나서지 못하는 경우가 많은 실정이다. 따라서 각 학교에서는 일선 교사들이 수업에 활용할 수 있도록 하기 위해 각 학교별 교사용 콘텐츠와 학년별 교사용 콘텐츠를 개발하여 제공하는 것이 반드시 필요하다.

교재의 경우는 가급적 초등용, 중등용, 고등용 교육 교재 개발이 필요하며, 유치원생들이 조기에 올바른 인터넷 이용과 주의사항을 숙지할 수 있도록 별도의 교재 개발이 필요하다. 중·고생의 경우는 교재 개발 방향을 교사의 일방적인 전달교육이 아니라 학생들이 참여하여 문제점을 인식하고 대안을 찾을 수 있는 참여형 교육자료가 개발되어야 한다.

라. 인터넷 윤리 교육용 교수학습 방법론 개발 및 지원

인터넷 윤리교육은 일반 교과와는 다르기 때문에 교수학습 방법도 달라야 한다. 일본의 경우에는 문부과학성이 중심이 되어 인터넷 윤리 교수학습 방법론을 개발하기 위하여 꾸준히 노력해 오고 있다. 교수학습 방법론을 개발하여 각 학교에 적용하기 위해서는, 먼저 인터넷 윤리에 대한 효과적 지도방법에 대해 조사 및 연구를 할 수 있는 기관을 설치·운영해 심층적인 연구를 해야 한다. 이 기관에서 도출된 인터넷 윤리의 효과적 지도방법을 특정 시범학교 등에 적용해 적용결과를 토대로 효과적 지

도방법을 도출해 낸 다음, 각 학교에 교수학습방법론을 배포하여 활용하도록 추진하는 것이 바람직하다.

마. 학교차원에서의 구체적이고 다양한 실천방법 모색

학교차원에서의 구체적인 계획과 다양한 실천방법은 모든 교사들에 의해 다양한 방법으로 실천 및 적용되어야 한다. 논술대회, 백일장, 계발활동 방과 후 활동, 포스터 그리기, 발표 대회 등의 학교 교육과정에 인터넷 윤리와 관련된 주제를 반영하여 학생들이 자연스럽게 활동에 참여하면서 인터넷 윤리교육이 이루어지도록 할 필요가 있다.

3. 사회

우리 사회는 정보의 기술적 측면의 교육에만 관심을 기울인 나머지 윤리적 측면을 소홀히 한 점을 앞에서 언급한 바 있다. 그러다 더 큰 문제는 인터넷 윤리의 필요성을 어느 정도 인식하고 있으면서도 무엇을 어떻게 가르쳐야 할 것인지 명확한 기준이 제시되지 못하였다는 점이다. 정보 사회에서 새롭게 요구되는 정보 윤리의 패러다임은 아동기에서부터 체계적인 교육을 통해 점진적으로 성숙시키고 내면화시켜야 한다. 따라서 사회는 적극적으로 인터넷 윤리의 평생교육체계를 정비하고 이에 대한 재정적, 제도적 지원을 우선 과제로 삼아야 할 것이다.

가. 정보화 사회의 기능에 대한 조화로운 교육

정보화는 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 동시에 지니고 있다. 정보화 사회에서 뉴미디어로 인한 긍정적인 측면에 주목하여 그로 인한 효율성에 깊이 찬성하는 입장에서는 정보화로 인한 인간의 주체성 상실이나 소외 문제, 새로운 도덕적 문제 등의 부정적인 측면을 강조하는 입장이 지나친 우려나 부정적인 시각으로 받아들여 질 수 있다. 그러나 정보화 사회에서 야기되는 문제들을 단순히 변화로 인한 과도기에 혼란으로 받아 들여서는 안 된다. 앞에서 살펴본 도덕적 문제들은 인간으로 하여금 인간다움을 잃어가게 하는 위력을 지닌다. 정보화 사회로 이행함에 있어서 인간 중심의 정보화를 구축하기 위해서는 깊은 반성이 요구된다. 따라서 정보화 사회를 살아가는 구성원의 윤리규범에 대해 탐구하는 것은 의미 있는 것이다.

현재 우리의 인터넷 윤리교육에서는 정보문화의 긍정적 측면보다는 부정적 측면에

초점을 맞추고 있는데 향후 윤리교육에서는 정보문화의 역기능과 순기능에 대한 균형있는 교육전개가 필요하다. 그러기 위해서는 먼저 정보화 사회의 순기능을 활성화할 수 있는 프로그램을 개발해 적용할 필요가 있다. 또한 역기능으로부터 자신을 보호할 수 있는 대처방안을 명확하게 인식시켜야 한다.

나. 학부모대상 교육홍보프로그램 개발 및 운영

학부모들에게 인터넷 윤리의 중요성에 대한 마인드 확산을 위해서는 학부모를 대상으로 인터넷 윤리와 관련된 홍보 및 다양한 이벤트가 필요하다. 학부모들의 인터넷 윤리에 대한 마인드 확산을 위해 실시하는 인터넷 윤리 관련 홍보 및 이벤트는 학부모 대상의 인터넷 윤리교육과 연계되어서 실시되어야 하며 아울러 학생 대상의 인터넷 윤리교육과의 연계도 포함되어야 한다. 인터넷상에서 자녀들의 행동을 수시로 파악하는 것은 곤란하기 때문에 가정에서 인터넷 윤리에 관한 예의범절을 가르치거나 필터링 소프트웨어의 활용 등 가정에서의 유해정보 대책도 매우 중요하다. 따라서 인터넷 윤리 교육과 유해정보 대책에 관한 학습 기회와 정보 제공 등을 위한 학부모 연수를 실시하기 위해서는 다양한 학부모 연수 프로그램이 개발되어야 한다. 특히 가정에서 학교와 연계하여 실시할 수 있는 학부모와 학생이 함께하는 교육홍보 프로그램의 개발이 필요하다.

다. 학부모대상 교육용 콘텐츠 개발 및 보급

학부모 대상의 교육홍보프로그램을 실시하기 위해서는 그에 적합한 교육용 콘텐츠가 개발되어야 한다. 교육용 교재는 학부모 대상의 교육용 콘텐츠 이외에 학부모가 학생들과 함께하는 학습에 대한 내용을 메모해 나갈 수 있는 '가정교육 수첩' 등의 자료를 비롯하여 가정통신문이나 학교 홈페이지를 통해 홍보할 수 있는 학부모 교육용 콘텐츠, 학부모와 학생 교육용 콘텐츠, 기타 학생활동점검 수첩 등의 콘텐츠 및 자료들의 개발도 필요하다.

라. 네티켓 캠페인의 활성화

인터넷의 전자 시민으로서 네티즌은 통신망을 이용하여 문화를 형성하고 공동체를 만든다. 그러나 현재 온라인상에서의 네티즌들의 행위는 결코 긍정적으로만 평가되지 않는다. 자신이 드러나지 않는 익명성 때문에 인터넷 공간에서 책임의식 없는 무절제한 행동을 보일 때도 있다. 중상모략과 욕설이 난무하는 게시판과 채팅방, 자신

의 의견이 받아들여지지 않았다는 이유로 특정 홈페이지를 마비시키는 일 등의 우려를 자아내는 행위들은 네티즌의 도덕성과 윤리의 문제를 심각하게 제기하게 만든다. 그래서 등장한 것이 사이버 공간의 이용자들이 지켜야 할 행동 규범인 '네티켓' 이다. 네티켓이란 온라인 커뮤니케이션에서 '해야 할 것' 과 '해서는 안 되는 것' 을 담고 있는 네트워크 에티켓(network etiquette)을 의미한다. 네티켓은 네트워크 공간, 사이버 세상에서 네티즌들이 지켜야 할 비공식적인 규범이다. 따라서 네티켓이란 개념 속에는 법적 제재에 의존하는 타율적 해결방식 보다는 네티즌 스스로 자율적으로 문제를 미리 방지하고 이성적으로 해결해 나가자는 적극적 의미가 포함되어 있다.

건전한 네티켓 문화를 확산시키기 위해서 정보통신윤리위원회에서는 디지털 정보통신 매체 사용자가 지켜야할 행동 강령이 포함된 네티즌 윤리강령을 제정하였다. 정보통신 윤리강령과 네티켓을 제정한 이유는 디지털 정보통신 매체 사용자인 네티즌들에게 이 강령과 예절을 가르치고 숙지하게끔 하여 정보공간의 사용 예절을 준수하게 함으로써 네티즌 개인들에 의한 정보공간의 오염문제를 해결하기 위해서이다.

네티켓은 건전한 네티즌 문화의 초석이 될 것으로 평가된다. 정보 윤리의 정립을 통한 건전한 네티즌 문화 형성은 앞으로의 정보화 시대가 인류에게 긍정적으로 다가올지 부정적으로 다가올지를 결정하는 가장 중요한 요소가 될 것이기 때문이다.

마. 인터넷 윤리 평가제도 도입

인터넷 윤리교육의 충실 및 내실화를 꾀하기 위해서는 자동차 운전면허증과 같은 인터넷 윤리 평가제도를 도입하여 시행하는 것이 필요하다. 인터넷 윤리 소양시험은 인터넷 윤리 관련 지식을 가지고 있는지 여부를 보장하기 위한 제도로서 정보화 사회에서 인터넷 윤리 관련 지식을 가지고 행동하는 것이 무엇보다 중요하기 때문에 인터넷 윤리 소양시험의 제도화는 인터넷 윤리 확산에 크게 기여할 수 있을 것이다.

다만, 일본의 경우 인터넷 윤리 소양시험제도를 2003년부터 시행하고 있으나 적절한 인센티브를 개발하여 활용하지 못함으로써 아직도 자리를 잡지 못하고 있는 실정이다.

일본에서 인터넷 윤리 소양시험에 응시하는 가장 큰 이유는 '자기계발'인 것으로 조사 되었다. 인터넷 윤리 학습효과의 극대화에 필요한 인터넷 윤리 소양시험이 성공적으로 자리를 잡기 위해서는 응시자의 관심을 유도할 수 있는 보상 제도가 꼭 필요하다. 청소년의 경우, 봉사 시수를 인정하는 방법이나 사이버 머니 지급 등을 생각해 볼 수 있고 대학생에겐 취업시 가점 혜택을 부여하는 방법이 효과적일 것이다.

바. 관련기관과 전문가들의 체계적인 협력체계 구성

인터넷의 유해한 환경에서부터 청소년을 건전하게 육성하는 것은 지속적이고 종합적인 노력을 필요로 함을 인식해야 한다. 인터넷 유해 환경으로부터 청소년을 육성하는 것은 어느 한 부분의 노력으로는 해결할 수 없다. 가정, 학교, 사회, 정부가 범사회적으로 유기적으로 노력해야 한다. 그러므로 우리는 인터넷 유해 환경으로부터 청소년을 건전하게 육성하는 것을 우리 시대의 제일 의무라는 공감대를 형성하고, 이에 대한 대응방안을 합의해 모색해가려는 진지함을 보여주어야 한다.

이를 위해서는 정부의 각 부처, 시민단체, 기업, 부모, 교사 등의 체계적 협력체가 구성되어야 한다. 인터넷 윤리교육에 관여하는 재정지원기관 각 부처 산하기관에서 일회적, 산발적으로 운영되고 있는 교육의 효과를 높이도록 해야 한다. 이러한 유기적인 협력체제 구성을 통해 정보문화가 아동 및 청소년들에게 미치는 영향에 관하여 꾸준하게 연구 · 논의하고, 그 결과가 업체의 제품 개발, 정부 기관의 정책 수립, 시민단체의 사회운동, 학교의 교육방향 등에 지속적으로 영향력을 행사 할 수 있어야 한다.

사. 온라인 콘텐츠를 활용한 온라인 교육

학생들의 경우 학교에서 인터넷 윤리 교육을 실시하기 위한 시수확보가 어렵다는 점을 고려할 때 오프라인 교육과 함께 온라인 콘텐츠를 활용한 온라인 교육도 병행되어야 할 것이다. 현재까지 체계적인 온라인 교육용 콘텐츠가 개발되어 있지 않으며 산하기관이 라든가 시·도교육청 단위로 개발될 경우 중복 개발로 인한 예산낭비 및 체계적인 콘텐츠로 연계되지 못할 우려가 있기 때문에 정부차원에서 중·장기 계획 하에 콘텐츠 개발이 이루어져야 할 것이다.

첫 번째, 인터넷 윤리 교육용 오프라인 교재 개발을 들 수 있는데 현재 개발되어 이용되고 있는 교재의 경우, 지식전달 또는 개념위주로 교재가 구성되어 있다는 점이 문제점으로 지적되고 있다. 이러한 문제를 해결할 수 있는 오프라인 교재의 개발이 필요하다.

두 번째, 체험식 온라인 콘텐츠 개발을 들 수 있는데 인터넷 윤리라는 교과목의 특성을 고려할 때 주입식 보다는 체험식 교육이 효과적이므로 온라인 콘텐츠를 개발할 경우에는 체험식 콘텐츠의 개발도 고려해야 할 것이다.

세 번째, 학생과 학부모가 함께 학습하는 온라인 콘텐츠 개발을 들 수 있는데, 인터넷 윤리라는 교과목의 특성을 고려할 때 학생과 학부모가 함께 학습하는 것이 바람직하다. 따라서 온라인 콘텐츠는 학생과 학부모가 함께 학습할 수 있는 콘텐츠의 개발이필요할 것이다.

아. 청소년 의식실태에 대한 조사

인터넷 윤리교육 및 홍보를 실시하기 전에 학생들의 의식조사가 반드시 선행되어야 하는데 각 학교에서 인터넷 윤리 의식실태조사를 실시하기 위한 방안을 마련할 때는 학교에서 실태조사를 할 수 있는 환경을 제공해야 한다. 이를 위해서는 인터넷 윤리 의식실태조사 문항 개발, 인터넷 윤리 의식실태조사 결과의 활용방안 개발 및 보급, 인터넷 윤리 의식실태조사용 컴퓨터 시스템 개발 및 활용이 필요하다.

또한 인터넷 윤리라는 분야의 특성상 학부모나 학생들의 자발적인 참여는 기대하기 어려운 분야라는 점을 고려할 때, 학생 참여형 교육프로그램의 개발이 필수적이다. 학생 참여형 프로그램은 콘텐츠 측면에서의 참여형 콘텐츠 개발과 교육 프로그램상에서의 참여형 프로그램으로 구분할 수 있으며 특히, 참여형 프로그램의 경우 교육프로그램에 참여하는 학생들에게 봉사시수라든가 도토리를 비롯한 다양한 인센티브를 제공하는 것도 필요할 것이다.

제5장 결 론

오늘날 정보화 사회의 진전과 지속적인 발전만큼 그 이면에 사회적 문제의 어두운 그림자가 산적해 있다. 프라이버시 침해, 자아정체성 혼란, 불건전 정보의 유통과 오남용, 컴퓨터 중독증, 해킹과 바이러스, 컴퓨터 이용 범죄, 지적재산권 침해 등의 새로운 유형의 사회적 문제는 본질적으로 정보화 시대의 사회 기술적 발전에 상응하는 정보통신 윤리의식의 성장이 미치지 못해 벌어지는 문화 지체, 혹은 윤리 지체 현상으로 보아야한다.

본 논문은 이런 인터넷 윤리 의식의 개선을 위한 고민과 윤리 의식 개선을 위한 교육적 방법에 초점을 맞춰 전개하였다. 이를 위해 구체적으로는 인터넷 윤리 교육의 개선 방안에 대한 논의에 앞서 인터넷 세계에서의 윤리적 문제들을 살펴보았으며, 또 이를 통해 정보통신 윤리의 필요성과 현실적 문제 그리고 가정, 학교, 정부·사회 기관 단위의 정보통신 윤리교육의 개선 방안을 마련하는 순으로 전개하였다.

정보통신 윤리 의식의 정립 방안에 대한 교육을 그 해법으로 제시하는 본 논문의 연구 결과를 토대로 우리가 간과해서는 안 되는 중요한 문제의식을 정리해 둘 필요가 있다. 먼저, 정보화 사회를 바라보는 관점에 대한 부분에서 문제의식을 찾을 수 있다. 즉, 정보화 사회를 긍정적인 측면에 주목하여 바라보는 사람들은 주로 정보화로 인한 효율성에 깊이 찬성하는 입장에서는 정보화로 인한 인간의 주체성 상실이나 소외 문제, 새로운 도덕적 문제 등의 부정적인 측면을 강조하는 입장이 지나친 우려나 부정적인 시각으로 받아들이고 있다는 점이다. 정보화 사회를 바라보는 낙관적 입장, 비관적 입장 모두 관점의 판단 기준은'인간'의 본질적인 부분에서 이해되어야 한다. 정보화 사회의 효율성과 생산성, 편리함에만 주목한 나머지 인간의 내면적 문제를 간과하는 관점은 '인간'이 없는 정보화 사회를 만들 것이다. 따라서 정보화 시대의 사회적 문제를 접근하는 방식이 정보통신 윤리의식의 개선과 이를 위한 교육과 같은 인간 내면의 근본적인 문제로 이루어져야 하는 이유가 바로 여기에 있다.

다음으로 정보화 시대 사회적 문제의 해법을 법적 대응 혹은 외적 제재 장치 마련을 통해 해결하려고 하는 방법론에 대한 문제의식이다. 정보화 시대 진행에 따른 새로운 유형의 사회 문제는 각 개인의 윤리의식의 개선 없이는 본질적인 문제를 해결하기가 쉽지 않다. 또한, 각 개인에 대한 윤리적 행동규범이 요청되지만 이들을 법적인 제도의 강화라는 방법만으로는 문제의 해결이 불가능하다. 따라서 정보화 시대에 사회적 변화에 상응하는 새로운 윤리적 정립 및 교육이 있어야 본질적

인 문제 해결을 위한 접근이 이루어질 수 있는 것이다.

인터넷 윤리교육은 인터넷의 올바른 사용과 관련된 교육으로 특히, 현재의 주된 정보 이용자이고 미래에는 정보 사업자로서 우리 정보화 사회의 중요한 인적 자원인 청소년들이 건전한 정보 사회에서 생활하기 위해 사회기관과 학교에서 가장 먼저 추진해야 할 과제이다. 즉, 청소년들에게 정보 사회를 살아가는 사회 구성원으로서 갖추어야할 올바른 가치관과 행동양식을 심어주어야 하며, 정보 사회를 살아가는데 필요한 인성 함양 및 가치관 교육을 목적으로 체계적으로 이루어져야 한다.

그러므로 인터넷 윤리교육의 목표는 첫 째, 정보 분야에서 야기되는 갈등을 사용자 스스로가 파악하고 문제화 시키고 판단할 수 있는 능력을 배양시켜주고 둘 째, 정보 분야에서의 개인적이고 집단적인 행동이 미치는 파장에 대해 책임 의식을 일깨워 주며 셋 째, 다양한 국제적 관계를 맺는 정보 문화에서 각각의 문화 가치관과 전통을 인정하고 이를 향상시키는 문화 간 대화를 할 수 있는 능력을 일깨워주어야 한다. 특히 윤리적인 관념과 이론 그 중요성에 대한 기본적인 지식을 일상생활의 정보 실천을 통하여 습관화 할 수 있도록 하는 정보통신 윤리교육 방안이 요구된다.

또한 인터넷 윤리 교육은 올바른 가치관과 행동양식을 습득해 나가도록 하는 교육이다. 그렇기 때문에 가정, 학교, 사회 단위에서 진행되고 있는 모든 교육 활동에서 함께 이루어져야만 하는 '생활 교육'이다. 또한 인터넷 윤리에 대한 지식을 전달하여 이성적으로만 옳고 그름을 인지하게 하는 교육이 아니라 실생활에 직접 적용하여 실천할 수 있도록 하는데 목적을 두어야 한다.

따라서 본 논문에서 제기된 정보화 시대의 사회적 문제에 대한 근본적인 해결방법을 개인 윤리 의식의 개선과 교육을 통해 접근하는 방법에 대해 함께 고민하고, 제시한 인터넷 윤리교육 개선 방안에 대해 심각히 고려하여 정책적 대안으로 활용함으로써 건전한 정보사회에서 인간이 주체가 된 행복한 정보사회 문화가 마련되기를 기대해본다.

참고문헌

[1] 서규선, 『도덕과 교육의 쟁점과 과제』, 청주 : 서원대학교 출판부, 2005.

[2] 손연기 · 한세억, 『정보 사회와 정보문화』, 서울 : 금왕출판사, 1999.

[3] 서울특별시교육청, 『인터넷 윤리』, 서울 : 한국교과서, 2001.

[4] 성동규 · 라도삼, 『인터넷과 커뮤니케이션』, 서울 : 한울아카데미, 2000.

[5] 유재택 외, 『교육기관 정보화 역기능 방지에 관한 연구』, 서울 : 한국교육학술정보원, 2000.

[6] 정보통신윤리위원회, 『인터넷 시대 현명한 부모 건강한 아이들』, 서울 : 정보통신윤리위원회, 2001.

[7] 『정보통신윤리백서』, 정보통신윤리위원회, 2002.

[8] 『정보통신윤리 교육교재 및 프로그램 개발에 관한 연구』, 정보통신윤리위원회, 1998.

[9] 전석호, 『정보사회론』, 서울 : 나남, 2004.

[10] 조성민 · 정선심, 『토론이 된다 논술이 된다』, 서울 : 사계절, 1997.

[11] 진교훈 외 공저, 『윤리학과 윤리교육』, 서울 : 경문사, 1997.

[12] 최동수, 『정보사회의 이해』, 서울 : 법문사, 1999.

[13] 추병완, 『도덕 교육의 이해』, 서울 : 백의, 1999.

[14] 공성진 · 김왕배, 「정보 사회의 특성」, 『포럼 21』 제 16호, 1996.

[15] 류승순, 「정보윤리교육의 덕교육적 접근 방안 연구」, 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004

[16] 배은주, 「도덕 교과에서의 정보통신윤리 내용과 수업 방안 연구」, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004.

[17] 이옥희, 「청소년의 정보통신 윤리교육 접근 방안 연구」, 인천대학교 교육대학원석사학위논문, 2004.

[18] 이춘우, 「정보화 사회의 정보윤리교육에 관한 연구」, 한국교원대학교 대학원 박사학위논문, 2001.

[19] 손봉호, 「정보화시대의 윤리」, 제 1회 정보통신 윤리포럼, 2001.

[20] 추병완, 「사이버 공간에서 행위자의 도덕 심리에 관한 연구」, 『도덕윤리과교육』 제 17호, 2003.

[21] 「정보윤리학에 대한 서양 철학적 접근」, 『범한철학회논문집』, 2003.

[22] 「학교에서의 사이버 윤리 교육의 현황과 개선 방안」, 『정보통신윤리위원회』, 2002.

[23] 하상덕, 「정보 윤리 교육의 모형 개발 연구」, 서원대학교 교육대학원 석사 학위논문, 2001.