

사이버 시대의 윤리 교육 : 청소년을 중심으로

Keyword : 사이버 공간, 윤리교육, 청소년, 인간 존엄성

류나정, 고석하
충북대학교 경영정보학부

요약

컴퓨터는 인간의 모든 꿈과 희망을 실현시켜 줄 수 있는 마법상자는 아니다. 정보화 시대라고 일컫는 현재, 정보의 가치를 더해주는 컴퓨터의 중요성은 날로 커지고 있는 반면 인간의 존엄성은 경시되고 있다. 많은 사람들은 요즘 사회가 커다란 도덕적 위기에 빠졌다고 걱정하지만 컴퓨터 사용과 관련된 윤리적 문제에 대해서는 심각하게 느끼지 못하고 있는 것 같다.

정보통신 기술의 발달에 따라 새로운 교육의 필요성이 대두되고 있다. 기존의 전통적인 교육방식에서 사이버 윤리 교육은 교과서 중심의 단편적인 교육이었기 때문에 학습자의 흥미를 유발하지 못하였으며, 교육자와 학습자의 상호작용이 부족하여 사이버 윤리 교육의 효과가 미흡하였다. 정보통신 기술의 발달에 따라 새로운 교육의 필요성이 대두되고 있다. 기존의 전통적인 교육방식에서 사이버 윤리 교육은 교과서 중심의 단편적인 교육이었기 때문에 학습자의 흥미를 유발하지 못하였으며, 교육자와 학습자의 상호작용이 부족하여 사이버 윤리 교육의 효과가 미흡하였다.

이런 관점에서 본 논문은 정보통신 시대가 수반하고 있는 사회적 영향력과 윤리적 이슈들에 대하여 좀더 교육적인 측면으로 접근해 윤리교육의 현황과 문제점, 그리고 체계적인 확산방안에 대해 살펴보았다.

본 논문에서는 사이버공간에서 윤리 교육을 받는 청소년들을 중심으로 그들에게 새로운 윤리교육의 한 형태인 사이버공간에서 관련된 문제들을 교육적인 측면으로 해결할 수 있는 방안을 제시하고자 한다. 그러나, 무엇보다 우리가 명심해야 할 것은 인간의 존엄성은 그 어떤 이유를 막론하고 존중되어야 한다는 사실이다.

1. 서론

지금의 시대는 흔히들 정보통신의 시대요, 디지털 세상이라고 한다. 특히 인터넷은 우리 생활 깊숙이 자리 잡아 너무나 친근한 생활의 일부가 되었다. 기술의 진보로 세상이 변하고, 세상이 변한 만큼 생활 패턴도 또한 달라지게 되는 것은 너무나도 당연한 일이다. 인터넷 초고속 통신망의 발달은 사람들의 생활에 편리성과 속도성을 부여했다. 이 문명의 이기(利器)를 이용해 지구 반대편에 거주하고 있는 사람들과 자유롭게 의사소통을 할 수 있는 세상이 되었다. 인터넷은 이 같은 기본적인 커뮤니케이션의 편리성뿐만 아니라 각종 무역업과 학술 교류와 같은 분야에 이르기까지 그 활용 범위를 더욱 넓은 영역으로 확장시키는 결과를 낳았다. 이처럼 광활한 영역의 사이버 공간은 우리들에게 주어진 것은 일종의 축복이라고 할 수 있다. 그러나 미로처럼 복잡한 이 공간 안에서 청소년들을 유혹하는 사이트가 곳곳에서 도사리고 있고, 그 폐해 또한 크다는 것을 부인할 사람은 아무도 없다. 국내 정보통신망을 통한 음란·폭력물 등 불건전 정보 유통은 심각한 문제

이다. 특히, 우리의 일상생활에까지 파고들고 있는 해이음란 사이트의 경우, 우리나라의 법이나 제도로 규제하기 힘든 영역 속에 존재하기에 그 폐해는 더 심각하다고 할 수 있다. 최근에는 새로운 유형의 정보통신 서비스 등장과 다양한 형태의 불건전 정보유통 등 정보통신 환경의 급격한 변화에 따라 불건전 정보 유통 방지 활동의 효율적인 추진과 정보통신 윤리 확산이 더욱 필요한 시점에 와 있다. 이처럼, 모든 문명의 이기가 등장하게 되면 당연히 그에 따르는 그 전에는 접해보지 못했던 새로운 역기능이 생긴다는 것을 알 수 있다. 문명의 이기를 제대로 활용해서 생활의 질을 높이도록 선용하는 문제는 전적으로 새로운 이기의 출현으로 발생하는 역기능에 대해서 정확하게 알고, 지혜롭게 극복할 수 있도록 하는 사회적 인프라가 얼마나 구축되어 있는지와 밀접한 관련이 있다고 할 수 있다. 그런 측면에서 인터넷 시대의 도래에 따른 역기능에 대한 대처, 특히 아직까지 판단력이 취약한 청소년들에게 어떻게 하면 건강하고 유익하게 인터넷을 이용할 수 있게 만들지가 중요한 문제라고 할 수 있겠다.

이러한 문제의식을 바탕으로 본 논문에서는 사이버 시대가 수반하고 있는 윤리적 문제들을 규

명하고, 그러한 윤리적 문제들을 대체해 나아가기 위한 사이버 공간에서의 윤리 교육의 방안을 청소년과 이용자들을 중심으로 모색해 보고자 한다. 본 논문에서는 편의상 다음과 같은 순서를 따르고자 한다.

첫째, 사이버공간에서의 윤리적 문제들을 청소년을 중심으로 다루기 위한 사이버 윤리의 기본 개념과 성격을 살펴본다.

둘째, 사이버공간에서의 윤리교육의 기본 원칙과 윤리적 문제들에 대처하기 위해 학교에서, 가정에서, 사회에서의 청소년 대상의 사이버 윤리교육의 실태와 체계적인 교육방법을 모색해 본다.

셋째, 위의 논의들을 중심으로 사이버공간 상에서 일어나는 문제점에 대처하고, 바람직한 윤리교육의 확산을 위해 추구해야 할 종합적인 방안에 대해서 제시하였다.

2. 문헌 연구

사이버 윤리에 관한 많은 학자들의 의견이 있지만, 이런 사이버 윤리는 컴퓨터를 통해서 일어나는 전반적인 일들이다. 본 논문에서는 사이버 윤리를 다루기 전에 컴퓨터의 순기능과 역기능에 대해서 학자들의 다양한 의견들을 살펴본 후, 본 논문에 들어가겠다.

2.1 컴퓨터의 순기능

사이버 공간이라는 말은 1984년 윌리엄 깁슨의 소설 '뉴로매서'에서 '사이버스페이스'란 영어로 처음 사용되었다. 채팅공간이나 가상공동체와 같은 하나의 장소(네트워크)개념으로, 구체적인 사회적 관계가 이루어지는 실제 생활 세계이다. 이런 사이버 공간은 컴퓨터를 통한 인터넷을 통해 가능해진다. 우리 시대의 가장 핵심적인 기술인 컴퓨터는 이제 새로운 패러다임, 새로운 상식이 되고 있다. 실제로 컴퓨터가 어떻게 작동하는지에 대한 지식의 많고 적음과는 상관없이, 우리는 일상생활의 거의 모든 분야에서 컴퓨터에 의존하며 살고 있는 실정이다[Kesley, 1991]. 그런가하면, 우리는 컴퓨터를 우리의 문화와 사고 속에 동화시키고 있으며, 반대로 컴퓨터는 우리의 사고방식과 행동방식마저도 바꾸어 놓고 있다. 컴퓨터의 대중화 이후 성장한 젊은 세대들은 컴퓨터를 일

상생활과 업무 추진을 위한 하나의 유용한 도구로 사용하고 있는 반면에, 중·장년층 및 노년층은 컴퓨터 자체를 두려워하고 있으며, 컴퓨터에 적응하는 것을 원하지 않고 있다[Johnson, 1984]. 컴퓨터가 이제는 세대간의 갈등을 유발하는 하나의 강력한 사회적 요인이 되고 있는 것이다. 이렇듯 컴퓨터는 인간 사회의 진보를 위한 도구와 모델로서, 그리고 철학적 추론의 기표로서 우리들의 삶 속으로 깊숙이 파고들고 있다. 컴퓨터는 이제 우리 인간의 협조자 및 동료로서 출현하고 있는 가운데, 사회의 가장 중요한 일부분이 되고 있다[Drozdek, 1995]. 즉, 컴퓨터는 정보의 작업, 전달, 생산의 모든 수단을 급격적으로 변형시키고 있으며, 점차적으로 가치의 세계, 세계관, 그리고 인간의 존재 의미와 목적에 대한 우리들의 표상을 바꾸면서, 역사적 사건의 진행에도 영향을 미치고 있다[이재득 역, 1996].

2.2 컴퓨터의 역기능

사이버 공간의 특성상 익명성을 유지할 수 있게 된다. 그래서 의사 소통에 있어서 자유로운 대화를 촉진시키고 자유로운 대화를 이끌어내지만, 얼굴을 보지 않고 대화를 하게되므로, 상대방에게 함부로 하게 되며, 자신의 얼굴을 숨긴 채 상대방을 마음 놓고 위협하는 공격하는 무기로 변한다. 마찬가지로 이런 일들은 컴퓨터를 이용한 사이버 공간에서 생길 수 있는 문제점들이다. 컴퓨터에 대한 개인적·사회적 의존도가 높아지게 됨에 따라서, 우리는 컴퓨터의 기능 불량과 컴퓨터 오용에 더욱 취약해지고 있다[Forester & Morrison, 1990]. 즉, 하드웨어와 소프트웨어 자체의 기능 불량 및 인간에 의한 컴퓨터의 그릇된 사용으로 말미암아 심각한 윤리적 문제들을 수반하게 되었다. 특히, 우리나라의 경우 그 동안 전산화를 통한 사회의 효율성 향상에만 치중한 결과로 컴퓨터 시대의 역기능을 방지하기 위한 장치의 도입에는 너무나도 소홀했던 것이 사실이다[김세현, 1989]. 이러한 역기능과 더불어, 컴퓨터는 우리에게 신속함, 정확함, 편리함을 통한 부의 증진과 경제 발전이라는 혜택을 가져다 준 반면에 우리가 전혀 예기치 못했던 새로운 윤리적 문제들을 가져다주고 있다.

청소년들에게 미치는 컴퓨터의 역기능에 대한 우려의 목소리 역시 커지고 있다. 이를 예방하려

는 노력으로, 온라인 불건전정보 및 오용으로부터 청소년들이 충분히 보호 받을 수 있는 국제 사회의 공감대가 이루어지고 있다. 나이젤 윌리엄스(2001)는 인터넷 자율규제를 종합적으로 정리하여 온라인 청소년 보호의 주요한 틀로, 인터넷 내용등급제, 감시망 운영, 사업자행동강령, 교육, 홍보의 4가지 측면이 있다고 보았다. 그 중에서도 그는 교육을 가장 비중있게 다루었다. 학부모의 온라인 자녀교육 능력을 통해 온라인 청소년보호 문제를 풀어가는 것은 많은 시간과 노력과 비용이 필요한 일이며, 그것이 지름길이 아니라 가장 올바른 길이기 때문에 더욱 많은 인내심을 가지고 노력해야한다고 지적했다.

3. 사이버 윤리학의 개념

우리는 지금까지 역사를 통하여 새로운 기술의 개발과 활용이 우리가 전혀 예기치 못했던 영향들을 초래한 것을 볼 수 있었다. 새로운 기술의 개발과 활용으로 인하여 우리는 값싼 에너지와 보다 빠른 통신 및 교통수단, 더욱 효과가 좋은 의약품을 얻게 되는 효과를 향유했던 반면에, 우리가 살고 있는 사회의 성격을 다시는 되돌릴 수 없는 상태로 심각하게 변화시키는 전혀 예견하지 못한 결과들에 직면해야 하는 대가를 치러야만 했다. 예를 들어 다이내마이트의 발명은 탄광에 혁신적인 방법을 가져다주어, 신속하고 다량의 연료를 얻을 수 있게 해주었지만, 다이내마이트의 등장은 우리는 예기치 못한 제 1차 대전이라는 인류의 비극을 가져다주었다. 전쟁으로 인한 사상자 숫자는 셀 수 없을 정도였고, 후유증 등의 시련은 계속 되었다.

사이버 공간의 경우도 다이내마이트의 경우와 다를 것이 없다. 컴퓨터가 사용되고 있는 각종 회사들, 학교, 가정에서는 인터넷이라는 새로운 용어의 등장과 함께 생활 전반에 변화를 맞게 되었다.

한편, 그러한 변화는 새로운 윤리학의 연구 분야를 태동시키는 계기가 되었다. 새로운 학문 분야로서 사이버 윤리학은 정보가 사회의 중심이 되는 사회로서 컴퓨터 기술과 정보통신 기술을 활용하여 가치 있는 정보를 창출하고 보다 유익하고, 윤택한 생활을 영위할 수 있는 정보화 사회에서, 컴퓨터 및 컴퓨터 기술의 발달과 보급의 결과로서 야기되고 있는 윤리적 문제들을 연구하는 윤리학의 한 분야이다[추병완, 1999].

사이버 윤리학은 두 가지 중요한 활동 분야가 있다. 첫째, 사이버 윤리학은 어떤 특정한 상황의 윤리적 차원들에 대한 관심을 집중하는 활동을 포함하고 있다. 둘째, 사이버 윤리학은 그러한 윤리적 문제들에 대한 우리의 이해를 높여 주고, 그러한 문제들에 대한 현명한 해결 방안들을 제시해 주는 것을 통하여, 윤리적 문제들에 대한 하나의 접근법을 제공해 주는 활동을 포함하고 있다 [Johnson & Nissesbaum, 1995]고 보았다.

물론, 컴퓨터 존재 자체가 없었던 그 이전의 상태와 비교하여 볼 때 아무런 윤리적 차이점을 나타내지 않을 수도 있다. 또 그 대상에 있어서, 사이버 윤리학은 컴퓨터 전문가와 같은 특정 대상의 사람만을 위한 것은 아니다. 오늘날 우리 모두는 사실상 사이버 공간 속에서 생활하고 있기 때문에, 사이버 윤리학이 특정 전문 직종의 사람들에게만 국한된 것이 아니다.

이런 점들을 고려하여 볼 때, 사이버 윤리학은 끊임없이 변화하고 있는 정보통신 기술과 관련된 사실, 개념, 정책, 가치들 사이의 관계들을 고려하는 아주 역동적이고 복합적인 연구 분야라고 할 수 있다[추병완 외, 1997]. 사이버 윤리학은 사이버 공간의 본질과 우리 인간의 가치들에 대하여 새롭게 생각할 것을 요구하고 있는 것이다.

4. 사이버 윤리 교육의 방안

정보화 시대는 앞에서 살펴본 심각한 윤리적 문제들을 야기하고 있음에도 불구하고, 우리는 그러한 문제들에 대처해 나아갈 수 있는 윤리적 능력과 태도를 지니는 데에는 매우 소홀하였다. 우리는 컴퓨터 조작 기술을 익히게 하는데만 치중했을 뿐, 그러한 컴퓨터 사용이 수반하고 있는 윤리적 문제들을 인식하게 하는 데에는 매우 소홀하였던 것이다. 성인들도 하기 힘든 프로그램을 청소년들이 능수능란하게 다룰 줄 아는 것을 대견하게 여기는 가운데 단순한 기능인만을 만들어 내는데 치중했을 뿐, 이런 컴퓨터 사용이 함의하고 있는 윤리성들을 심사숙고할 수 있는 생각하는 인간을 만들어 내는 데에는 실패했던 것이다. 사이버 윤리 의식이 절대적으로 요구되는 대학의 컴퓨터 관련 학과에서조차도 사이버 윤리와 관련된 강좌는 정규 교육과정에 포함되어 있지 않다. 그런가 하면, 현행 교육과정의 도덕 및 윤리 교과에서도 사이버 윤리학 및 사이버 윤리 교육은 매우 소홀하게 취급되고 있는 실정이다. 최근에 이

르러, 사이버 윤리학 및 사이버 윤리 교육의 필요성이 대두되고 있긴 하지만, 무엇을 어떻게 가르쳐야 할 것인지에 대한 명확한 기준이 아직 설정되어 있지 못하다.

본 논문에서는 이러한 문제점을 착안하여 사이버 윤리 교육의 필요성에 대해 학교에서의 교육을 중심으로 다루고자 한다. 정보사회의 주역인 청소년들에게는 하이퍼미디어 학습, 참여와 발견 학습, 학생 중심 교육, 자기 주도적 학습이 효과적이다. 청소년들은 디지털 세상을 이끌어 갈 주역이므로 그들의 사고방식과 문화에 적합한 형태의 교육 방법이 이루어져야 한다. 사이버 윤리 교육에 있어서 모든 상황에 통용될 수 있는 만병통치 지도방법은 존재하지 않는다. 그러므로, 청소년들에게 올바른 사이버 윤리를 가르치는 학교, 가정, 사회에서의 교사들은 다양한 방법들을 효과적으로 활용하는 데에 큰 관심과 노력을 기울여야만 한다.

4.1 사이버 윤리교육의 기본 원칙

사이버 윤리교육은 다음의 것들을 기본 원칙으로 실시되어야 한다.

- 사이버윤리교육은 기본 교육이다.
사이버 윤리 교육은 정보통신 기술을 사용하는데 필요한 교육이라기보다는 정보사회를 살아가는데 필요한 인성함양 교육 및 가치관 교육이라고 할 수 있다. 흔히 사이버 윤리 교육은 도덕과 컴퓨터 관련 교과에서 다루어야 할 부수적인 한 분야로 간주하는 경향이 있으나, 그 외의 교과서나 교과의 활동이 사이버윤리교육과 전혀 무관한 것은 아니므로 사이버 윤리 교육은 학교에서 진행되고 있는 모든 교육 활동에서 함께 이루어져야 하는 생활 교육이다.

- 사이버 윤리 교육은 실천 교육이다.
사이버 윤리 교육을 통해 정보화의 역기능 현상이 정보사회의 발전을 위해 하루 빨리 시정되어야 하며 이것이 엄연한 범법행위임을 강조해야 한다. 단순히 정보화의 역기능 현상이 발생해서는 안 된다고 하는 의식변화를 고취시키기 위한 교육이 아니라 정보화의 역기능 현상으로 나타난 행위는 엄연히 범법 행위임을 알려주는 것이 중요하다. 따라서 사이버 윤리 교육은 사이버 윤리에 대한 지식을 전달하여 이성적으로만 옳고 그

름을 인지하게 하는 교육이 아니라 실생활에 직접 적용하여 실천할 수 있도록 하는데 그 목적을 두어야 한다.

- 사이버 윤리 교육은 균형 교육이어야 한다.
사이버 윤리 교육은 균형성의 원칙에 입각하여 실행되어야 한다. 이것은 두가지 의미를 갖고 있다. 첫 번째 의미는 사이버 윤리 교육이 사이버 윤리에 대하여 아는 것, 믿는 것, 행동하는 것의 조화를 추구하여야 한다는 뜻이고, 두 번째 의미는 사이버 윤리 교육이 정보화의 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 균형있게 다루어야 한다는 뜻이다.

-사이버윤리교육은 공동체 교육이다.
정보사회의 도래에 따라 물리적으로는 분리되어 있으나, 공동의 신념과 활동을 같이 하는 사람들의 다양한 집합체가 형성이 가능해진 반면, 공동 사회적인 인간관계가 해체되고 개별적이고 고립적인 인간관계가 생길 수 있는 소지가 커지고 있다. 그러므로, 사이버 윤리 교육은 전통적인 공동체와 가상 공동체의 일원으로서 올바르게 존재하는 방법을 동시에 가르쳐주는 교육이 되어야만 한다.

- 사이버 윤리 교육은 다문화 교육이다.
사이버 윤리 교육에 있어서 우리는 공동체 교육을 통한 일치와 통일성뿐만 아니라 다문화 교육을 통하여 차이와 다양성의 존중을 강조해야만 한다. 국경의 장벽이 없는 가상공간에서 책임 있는 네티즌으로 생활하도록 하기 위해서는 사고와 행동의 다양성을 수용할 수 있는 열린 마음을 지니고 있어야 하므로, 사이버 윤리 교육은 다문화 교육의 형태를 가져야 한다.

- 사이버윤리교육은 기술에 바탕을 둔 교육이다.
현재의 청소년들은 하이퍼미디어 세대로 문자세대인 우리와는 다른 가치관과 사고방식을 지니고 있다. 일반적으로 학습자들은 눈으로 보고 귀로들은 정보의 50%, 말한 정보의 80%, 말하고 직접 체험해 본 정보의 90%를 기억한다고 한다. 이것은 멀티미디어를 이용한 교수 기법이 학습과 기억 측면에서 상당한 효과가 있음을 보여주는 것이다. 따라서 사이버 윤리교육에서도 정보사회의 윤리적 문제들에 대한 학생들의 이해를 돕기 위해 다양한 기술들을 적극적으로 활용해야

만 한다.

4.2 사이버 윤리 교육의 실태

우리 주위를 살펴보면, 컴퓨터에 대한 가정에서의 갈등, 학교에서의 정보화 교육에 대한 갈등 등이 일어나고 있는 것을 쉽게 보고 느낄 수 있다. 컴퓨터를 안사주면 안사준다고 갈등, 사준다면 사주어서 갈등이 나타나고 있는 실정이다. 청소년들이 주로 컴퓨터를 사용하는 장소는 PC방과 가정이다. 학교에서 정규 시간 이외에 자유롭게 컴퓨터를 사용하는 것이 비교적 제한적이라는 점을 감안할 때, 컴퓨터로 인한 갈등은 주로 가정에서 많이 일어난다. 게임으로 인한 성적 부진 및 부모와 자식간에 갈등, 채팅 부작용, 지나치게 말초적인 콘텐츠, 중독 등의 문제가 일어나고 있다. 컴퓨터 중독에 되어 학교에 적응 못하고 결국 학교를 떠나는 아이들을 보는 것은 이제 드문 일이 아니다. 수업시간에 아무리 깨워도 잠에 취해서 헤메이거나 게임의 전략을 짜느라고 집중을 못하는 아이들은 최소한 반에 한둘은 있기 때문이다. 이런 현상들이 발생하는 이유는, 기술의 빠른 속도에 비해 우리의 의식이 따르지 못하는 문화 지체 현상 때문이다. 인터넷의 보급과 양적 성장에만 치우쳐졌고, 그들을 올바르게 사용하고, 바르게 활용하는 방법을 가르치는 일에는 소홀히 한 결과이다. 이런 점에서 체계적인 정보화 교육이 필요하다.

5. 사이버 윤리 교육의 확산을 위한 방안

5.1 사이버 윤리 교육 확산을 위해 고려할 점

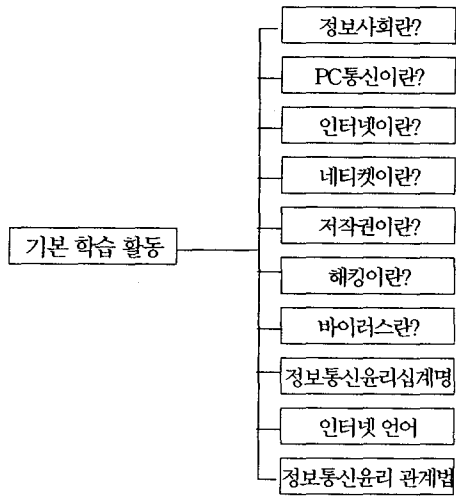
지금까지 본 논문에서 살펴본 결과 나타나고, 사이버 윤리 교육은 정보소양 교육이 무엇보다 선행되어야 한다. 기술과 지식적인 면을 중심으로 구성되어 있는 전산, 정보산업 기술·가정 등의 교과서 내용을 현재 사이버 공간상에서 나타나는 부작용과 문제점에 관한 내용으로 다루어야 한다. 비단, 국어, 윤리, 사회 과목에서만만 일상생활에 있어서 정보화 역기능 방지에 관해 충분히 다루어야 한다. 이런 부분을 다룰 때 ‘사이버 공간은 나쁜 것이다’라는 식의 접근이 아니라 ‘좋은 점과 문제점’ ‘고쳐야 할 점’, ‘대안’, ‘나의 다짐’, ‘네티켓 만들기’ 등 보다 유연하고 다양한 접근을 통해 스스로 가지고 있었던 문제 의식을 의식 수면 위

로 끌어내려는 작업들을 해야한다. 무엇보다 스스로 문제의식을 가지게 하는 것이 무엇보다 중요하다. 그 외에 콘텐츠에 많은 신경을 써야한다. 이러한 교육의 개선방향이 정해졌으면, 교사나 가정에서의 효율적인 학습지도 방법도 중요하지만, 가르치는 사람들이 학생들에게 있어서 윤리적 본을 보이는 것이 사이버 윤리교육의 출발이 된다. 예컨대, “남의 집 물건을 훔치는 것과 해킹의 공통점과 차이점” 과 같은 질문을 제시하여 토론을 유도하고, 정보통신 범죄와 관련된 기사를 스크랩하고, 문제점을 분석하여 해결방안을 모색해보는 것도 좋은 한가지 방법이 될 수 있을 것이다. 요즘 언론매체를 통해 접할 수 있는 바와 같이 어린 청소년들이 게임과 같은 사이버 공간에서 보는 폭력을 모방하여 현실세계에서 행동으로 나타내는 극단적인 행동을 취하는데 이는 청소년이 자신이 가상세계의 게임에선 제왕 같은 존재인데, 현실세계에서는 주위의 모든 사람들이 자기를 인정해주지 않는데서 발생하는 이중적 자아로 혼란을 겪는 경우이므로, 청소년들이 가상현실과 실제 현실사이에서 이중적 자아를 지니지 않도록 확고한 자아정체성을 갖을 수 있도록 대화를 많이 하는 것이 필요하다.

학생들이 일반적으로 자신이 관심있는 분야의 일을 참여할 때는 더욱 적극적이고 창조적이 되는 점을 감안하여, 청소년 유해사이트 감시단 동아리, 청소년 권장 사이트 탐구 동아리 등의 여러 동아리 활동들을 권장하고 스스로의 참여를 유도해 내는 것도 사이버 윤리 교육을 확산하기 위한 한 가지 방법이다. 그 외에 청소년에게 자원봉사 점수 제도를 도입하여 네티켓을 실천할 수 있는 계기를 마련하고, 청소년 대상 정보통신 윤리 과목화도 추진하는 것도 좋은 예이다.

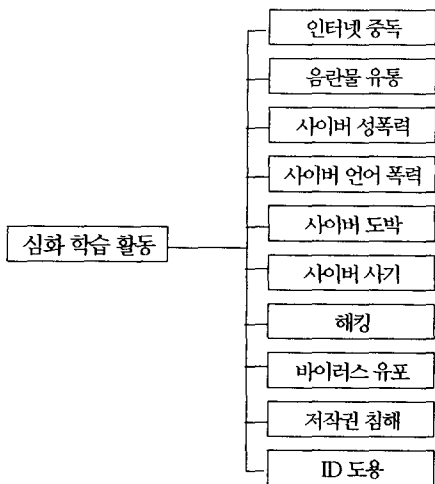
5.2 사이버 윤리 교육 시스템

본 연구에서 제안하는 체계적인 사이버 윤리 교육의 확산을 위한 하나의 방안으로 사이버 윤리 교육 시스템을 설계해 보았다. 학습자는 수준별(기본, 심화, 응용학습 활동) 학습 과제를 선택하여 활동한다. 이 활동들에서는 사이버 윤리교육에 있어서 가장 핵심이 되는 내용들을 다룬다. 다음의 [표-1]의 기본학습활동 모듈에서 사이버 윤리교육에 필요한 기본적인 개념과 원리에 대한 것이다.



[표-1] 기본학습활동 모듈

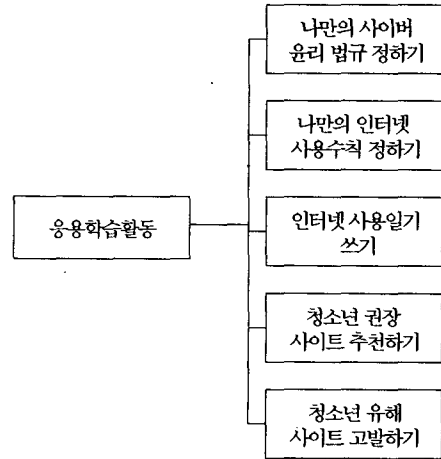
다음의 [표-2]의 심화학습활동 모듈에서는 각종 정보화의 역기능 사례 및 이에 따른 올바른 대처 방안에 대한 학습이 이루어지는 것에 관한 것이다.



[표-2] 심화학습 활동 모듈

다음 [표-3]의 응용학습활동 모듈에서는 위에

표 1,2 내용을 기초로 하여 실제 생활에서 올바른 사이버 윤리를 직접 적용해보는 활동이 이루어진다.



[표-3] 응용학습활동 모듈

이런 학습 활동을 마친 후 각 활동별 평가를 실시하여 종합적으로 고려하여 학습자에 대한 사이버 윤리 수준을 평가한다.

6. 결론

사이버 윤리의 목적은 정보사회에서 정보의 중요성을 이해하고, 사이버 윤리의 기본 원칙에 입각해서 행동하는 인간의 육성이며, 이것은 교육에 대한 시대적인 요청이다. 본 연구는 이러한 목적을 바탕으로 기존의 오프라인에서의 단편적인 교과서 중심의 사이버 윤리 교육을 학교를 중심으로 가정, 사회에서 직접 할 수 있는 청소년 대상의 사이버 윤리 교육의 방안으로 확대하여 살펴보고자 한다.

우리는 정보통신 시대 속에서 인간 삶의 윤리적·도덕적 차원이 지니고 있는 우선성과 중요성을 반드시 올바르게 인식해야만 한다. 정보화의 혜택은 모든 사람들에 균등하게 배분되어 있지만, 그것을 어떤 윤리의식을 갖고 사용하느냐에 따라서, 독이 될 수도 있고, 약이 될 수도 있는 것이다. 정보통신세계와 컴퓨터 혁명은 이제 다시 그 물질을 되돌릴 수 없는 하나의 거대한 시대 흐름이 되었다. 그리고, 사이버공간 속에서 우리가 어

떻게 행동해야 하는 지도 분명해졌다. 사이버 공간 속에서도 도덕과 윤리가 중심이 되어야 한다. 사이버 공간은 인간의 존엄성이 근본을 이루고 있는 사회가 되어야 한다. 사이버 윤리 교육은 바로 그러한 원칙과 이상을 올바르게 식별할 수 있는 윤리적 인식과 능력과 태도를 함양시켜 주는 것이 되어야만 한다.

본 논문에서 잠깐 다룬, 사이버 윤리 교육 시스템은 교육 주체간의 효과적인 상호작용이 가능하도록 하는 것과, 체계적인 사이버 윤리의 소양 수준을 향상시키는데 있다. 그러나 본 논문에서는 개괄적인 사이버 윤리 교육에 관하여 다루기 때문에, 이 시스템 부분을 다루기에는 너무 부족한 점이 있다는 점을 인정한다. 향후, 이러한 시스템에 대하여 보다 심층적인 사이버 윤리 교육의 체계적이고 실무적인 내용을 포함하여 다룬다면, 훨씬 체계적이고, 실용적인 논문이 될 것 같다.

용어 사전

•네티즌(netizen) : "Network"와 "Citizen"의 합성어로 인터넷이 발달하면서 만들어진 용어. 인터넷을 흔히들 가상 공간이라는 말로 많이 표현하는데 인터넷의 가상 공간을 일상 생활과 같이 활동하는 사람들을 일컫음

•네티켓 : 네티켓(Netiquette)이란 네트워크 에티켓(Network + Etiquette), 즉 인터넷 가상공간에서의 예절을 일컫음

•아이디 : 인터넷상에서 자신을 나타내는 이름. 주로 회원가입 후 이용할 수 있는 사이트에서 만들어야 함

•해킹 : 사용 권한이 없는 시스템을 침입하거나 수정 권한이 없는 프로그램을 수정하는 행위

•바이러스(virus) : 컴퓨터 또는 디스크에서부터 다른 컴퓨터와 디스크로 전염되는 속성을 가지고 있는 프로그램. 일반적으로 대부분의 바이러스 프로그램들이 컴퓨터에 저장되어 있는 정보를 파괴시키려는 악의에 찬 의도를 가지고 제작됨. 따라서, 바이러스에 감염이 되면 컴퓨터에 저장되어 있는 정보가 파괴되어 더 이상 사용할 수 없게 되는 피해를 입게 됨

•스팸메일 : 스팸메일은 정크메일(Junk Mail), 벌크메일(Bulk Mail)이라고도 하며 우리가 원하지도, 요청하지도 않았는데, 어쩔 수 없이 받게 되는 불필요한 메일 전체를 일컫음

•태그 : 일반적으로 HTML 태그를 일컫음. 웹페이지 내의 글자나 이미지를 어떻게 나타낼 것인지 구조화함

•불법 소프트웨어 : 정식으로 사용이 허락된 소프트웨어 외에 불법으로 유통되는 소프트웨어

•정품 소프트웨어 : 정식으로 사용이 허락된 소프트웨어

•상용 소프트웨어 : 상업용 소프트웨어, 즉 판매용 소프트웨어로 시장에서 유통되는 소프트웨어를 일컫음

•백업(backup) : ① 디스크, 파일 또는 데이터 등을 동일한 구조와 내용을 가지고 있는 똑같은 또 하나의 제품을 만드는 작업. ② 백업 작업에 의하여 만들어진 복제품. 예를 들어, BACKUP 명령은 DOS 또는 OS/2에서 제공되는 명령어로서, 불의의 사고에 대비하여 디스크에 저장되어 있는 정보들을 연속적으로 다른 곳에 보관하는 작업을 수행

참고문헌

- [1] 김세헌, 컴퓨터 범죄와 프라이버시 침해, 서울: 회성출판사, 1989
- [2] 이득재 역, 컴퓨터 혁명의 철학, 서울: 문예출판사, 1996
- [3] 추병완 외 공역, 컴퓨터 윤리학, 서울: 한울아카데미, 1997
- [4] 서울시교육청, "사이버윤리 어떻게 가르칠까?", 2001.
- [5] 한국교육학술정보원. "아름다운 사이버 세상", 한국경제신문, 2001.
- [6] Drozdek ,A. *Moral dimension of man in the age of computers*. Lanham: University Press of america, 1995
- [7] Forester, T., & Morrison, P. *Computer ethics: Cautionary tales and ethical dilemmas in computing*. Cambrige, MA: The MIT press.
- [8] Johnson, D. G, Educating toward ethical responsibility. In W. Michael Hoffman, & Jennifer M. Moore. (Eds.). *Ethics and the management of computer technology*. Cambrige, MA:Oelgeschlager, Gunn & Hain, Publishers. 1981.
- [9] Johnson, D. W. *Computer ethics: A guide for a new age*. Elgin, IL: The Brethren

Press. 1984.

- [10] Kesley, D. Computer ethics: An overview of the issues. *Ethics: Easier said than done*, 15, pp.30-33, 1991.
- [11] Moor, J. H, What is computer ethics? In Deborah G. Johnson, &Helen Nissesbaum. (Eds.). computers, ethics, & social values. Englewood Cliffs, NJ: Prenticw Hall. pp.7-15, 1995.