

# 기독교 윤리에 기초한 정보통신윤리교육의 방향모색

이선경(이화여대 교육과학연구소 연구원)

## I. 서론

정보 통신 기술의 발전은 사회 전반에 걸쳐 많은 변화를 가져오고 있다. 컴퓨터와 인터넷을 중심으로 한 정보기술(IT)의 발달로 시작된 정보화는 대량의 정보를 손쉽게 유통하고 이용하는 편리성 차원을 넘어 사회 전반의 구조와 경제사회활동의 형태 및 개인과 집단의 생활양식까지도 변화시키고 있다.

2003년 12월 현재 국내 인터넷이용자는 1999년 10월에 비해 3배 이상 증가한 2,922만명에 이르는 것으로 추정된다. 온라인 교육, 원격근무, 온라인 미디어, 온라인 쇼핑 등의 급속한 확산으로 국민들의 일상생활양식에 새로운 변화가 일어나고 있다. 또한 인터넷 이용내용 또한 다양화되고 있어 이제 인터넷은 단순한 검색도구 수준을 넘어 일상생활의 도구로 활용되고 있다. 인터넷 이용의 기본이 되는 정보획득(자료/정보검색, 뉴스/신문/잡지)이 인터넷을 이용하는 주된 목적인 가운데 다양한 연령대에서 경제활동(쇼핑/예약, 인터넷뱅킹), 커뮤니케이션(채팅/메신저), 엔터테인먼트(게임, 오락), 교육(학습) 등을 위해 인터넷을 이용하는 비율이 증가한 것으로 나타나 활용내용에서도 인터넷이 생활의 일부분으로 깊숙이 파고들고 있음을 알 수 있다. 또한 이동통신기술의 발전과 이동전화 이용이 보편화됨에 따라 1999년 5월 첫선을 보인 무선인터넷은 아직까지는 일상 생활 속에 자리잡고 있지 못하고 있으나, 신기술의 적극적 수용 계층으로 볼 수 있는 청소년층을 중심으로 이용이 점차 확산되고 있다. 2003년 6월 기준 무선인터넷 이용률은 전체 이동전화보유자의 36.1%이며, 무선인터넷 이용자수는 1,197만명인 것으로 추산된다(정보통신윤리위원회, 2004).

정보화는 우리의 삶을 편리하고 유익하게 만들어 주는 좋은 점도 있지만 잘못된 사용으로 인해 여러 가지 역기능도 많이 나타나고 있다. 이전부터 있었던 비윤리적인 문제들이 더욱 복잡하게 나타나거나 이전에는 볼 수 없었던 전혀 다른 새로운 비윤리적인 문제들이 생겨나고 있다. 즉, 현실에서 일어나는 스토킹, 도박, 사기, 매매춘, 유언비어 유포 등의 다양한 비윤리적인 행동이 사이버 공간에서도 그대로 이루어지고 있고 해킹, 컴퓨터 바이러스 유포, 불법 복제 등과 같이 새로운 유형들이 심각한 문제로 대두되고 있다. 정보사회에서 나타나는 이러한 비윤리적 문제들에 관심을 가져야하며 이를 위해 문제들을 해결할 수 있는 방법이 모색되어야 한다.

비윤리적인 문제들을 해결하기 위한 방법은 여러 가지가 있지만 대표적인 실행방안으로는 역기능 방지를 위한 법안을 만드는 것과 비윤리적인 행동들이 일어나지 못하도록 방지하는 프로그램을 개발하는 등의 기술적인 대응들이 실시되고 있다. 그러나 이러한 방법들은 이미 결과적으로 비윤리적인 행동들을 시도하거나 일어난 후의 대처방안으로 이러한 대응들은 곧 한계에 부딪치게 된다. 이를 근본적으로 해결할 수 있는 예방이 가장 중요하다고 생각되며 이러한 취지에 맞는 가장

효과적인 방법이 바로 예방적인 차원의 교육이다. 즉, 정보사회를 살아가는 사회 구성원으로서 기본적으로 갖추어야 할 올바른 가치관, 윤리의식, 행동양식을 교육함으로써 보다 근본적으로 정보화의 역기능 피해를 줄일 수 있는 사이버시대에 적합한 정보윤리교육이 필요하다.

사회 일각에서는 미디어교육이나 정보통신윤리교육 등의 노력과 시도가 있어왔다. 그러나 이러한 교육의 내용들은 대부분이 인간을 중심으로 하는 기본에서 시작된 인본주의적인 가치관에 기초하였고 그러한 내용들을 토대로 교육을 받는다면 기독교인으로서의 가치관과 정체성을 제대로 가지기 어려울 것이다. 사이버 시대의 기독교인으로서 올바르게 살아나갈 수 있도록 예방과 치료의 기능을 동시에 할 수 있는 기독교 윤리에 기초한 정보통신 윤리교육이 절실히 필요한 때이다. 지금까지 우리는 기독교적 세계관, 가치관 등의 철학적인 기초에서부터 출발하여 기독교 윤리의 내용이 녹아있는 미디어 교육이나 정보통신윤리교육을 실행하는 일에 무관심해왔고 기독교 단체의 노력도 미약했다고 볼 수 있다. 이를 극복하기 위해서는 기독교윤리에 기초한 정보통신윤리교육을 새로 재구성하고 이러한 교육을 기독교인뿐만 아니라 전반적으로 사회에 확대 실시해 나아가야 한다.

따라서 본 연구에서는 일반적으로 인식되고 있는 정보통신 윤리와 현재 실시되고 있는 정보통신 윤리교육의 기본원칙, 목표, 내용, 방법 등을 살펴보고 기독교적 측면에서 비교·분석하여 기독교 윤리에 기초한 정보통신 윤리교육의 방향을 제시함으로써 후속 연구에 도움이 되고자 한다.

## II. 정보윤리

### 1. 정보윤리의 개념과 기능

정보윤리란 정보사회에서 야기되고 있는 윤리적 문제들을 해결하기 위한 규범 체계이다. 정보윤리는 단순히 정보 통신 기술을 다루는 데 있어서 뿐만 아니라 정보사회의 한 구성원으로서 살아가는 데 있어서 옳음과 그름, 좋음과 나쁨, 윤리적인 것과 비윤리적인 것을 올바르게 판단하여 행동하는 데 필요한 규범적인 기준 체계이다. 어떤 모습을 가진 정보사회로 나아갈 것인가를 결정하는 것은 기술적 차원이 담당할 문제라기보다는 철학적·윤리적 차원에서의 선택이라고 할 수 있다. 어떤 정보윤리를 지니고 어떻게 구성해 나아갈 것인가를 현명하게 결정해야하며 올바른 선택을 했을 때에만 정보화 시대의 사회적 관계를 올바르게 구성해나갈 수 있다.

일반적으로 생각하는 정보윤리에 토대를 둔 이상적인 정보사회의 모습은 다음과 같다(정보통신 윤리위원회, 2004에서 재인용, p.46).

첫째, 우리가 지향하는 정보사회는 불신·대립·증오에 기초하여 성립되는 분열되고 닫힌 질서에서 벗어나, 상호 신뢰·관용·존중의 정신에 의한 개방적이며 상호 의존적인 사회이다. 둘째, 우리가 지향하는 정보사회는 기술이 아니라 인간을, 물질이 아니라 생명을, 결과가 아니라 과정을, 수단이나 목적을 중시하는 사회이다. 셋째, 시민의 정보 주권이 중시되고, 정보 정책의 입안과 실현 과정에 대한 시민의 주체적 참여가 보장되며, 모든 수준의 정치 과정에서 시민의 표현의 자유와 정보의 욕구가 능동적으로 실현될 수 있는 참여 민주적 시민 사회이다. 넷째, 인간의 창의성과 현

실에 대한 비판적 사고가 중시되며, 모든 시민이 정보화의 혜택을 고르게 누릴 수 있는 평등 사회이다.

또한 앞으로 정보윤리는 다음과 같은 기능을 수행하는 윤리가 되어야만 한다.(정보통신윤리위원회, 2004에서 재인용, p.48).

첫째, 정보윤리는 처방 윤리(prescriptive ethics)이다. 정보윤리는 정보사회에서 우리가 해야 할 것과 해서는 안 되는 것을 분명하게 규정해 주어야만 한다. 둘째, 정보윤리는 예방 윤리(preventive ethics)이다. 정보윤리는 향후 정보통신기술의 발전이 수반하게 될 제반 윤리적 문제들에 대해 우리가 사전에 숙고하고 예방하도록 도와주어야만 한다. 셋째, 정보윤리는 변형 윤리(transformative ethics)이다. 정보윤리는 정보화의 역기능, 특히 사이버 공간의 무질서와 혼돈에 대한 하나의 반응으로서 출현한 것이기에, 정보윤리는 인간의 경험이나 제도정책의 변형 필요성을 강조해야만 한다. 넷째, 정보윤리는 세계 윤리(global ethics)이다. 정보윤리는 국지적 윤리가 아닌 세계 보편 윤리가 되어야만 한다.

## 2. 정보윤리학의 발전과정

이러한 정보윤리의 학문으로서 정보윤리학의 발전과정은 컴퓨터 윤리학(computer ethics), 정보 윤리학(information ethics), 사이버 윤리학(Cyber ethics)의 순이라고 볼 수 있고 이를 요약하여 살펴보면 다음과 같다.

### <표 1> 정보윤리학의 발전과정

#### 컴퓨터 윤리학(computer ethics)

정보윤리학의 모체. 1960년대 후반-80년대 초반  
Donn Parker, Walter Maner, Deborah Johnson,  
James Moor, John Snapper, Lance Hoffman



#### 정보 윤리학(information ethics)

컴퓨터 윤리학의 제2세대. 1990년대 중반-  
세계적 정보 윤리학(global information ethics)  
Gorniak, Rogerson & Bynum



#### 사이버 윤리학(Cyber ethics)

사이버 공간으로 관심영역 확대. 2000년대  
Spinello, Hamelink

### 3. 정보윤리에 대한 세 가지 접근법

정보윤리에 대한 학문적 접근법은 크게 세 가지로 분류될 수 있다. 한 가지는 덕 윤리학에 근거한 것이고, 다른 하나는 원리 윤리학에 근거한 것이다. 최근에는 덕과 원리에 의한 기존의 접근법을 비판하는 가운데 탐색적 접근법이라는 새로운 관점도 등장하고 있다. 이러한 정보윤리에 대한 세 가지 접근법을 요약해서 살펴보면 다음의 <표 1>과 같다.

<표 2> 정보윤리에 대한 세가지 접근법

| 접근법       | 대표 학자                         | 내용  |
|-----------|-------------------------------|---|
| 덕 윤리학 접근법 | Moor,<br>김영진,<br>추병완          | 덕 윤리학을 근거. 아리스토텔레스의 덕과 인격의 개념을 도입. 윤리적 행위를 실천할 수 있는 사람이 지녀야 할 덕(품성)을 강조. 정보사회에서의 행위자들이 갖추어야 할 바람직한 덕의 목록을 제시하는 데 초점.  |
| 원리윤리학 접근법 | Severson,<br>Spinello,<br>추병완 | 원리 윤리학을 근거. 의료 윤리문제를 해결하기 위한 시도인 생명의료 윤리학에서 시작. 정보사회에서 인간다움을 유지하며 살게 해 주는 규범 제시(인간의 윤리적 삶은 그에 준거가 되는 어떤 윤리적 원리나 규칙에 의거하여 이루어질 때 바람직함). 다수가 받아들일 수 있는 소수의 형식적이고 보편화 가능한 윤리적 원리와 그것에 준하여 윤리적 문제를 해결하는 자율적인 윤리적 행위자의 능력이 중요. 규칙보다 원리가 중요(융통성)하고 깊이 생각하는 과정을 포함함.   |
| 탐색적 접근법   | Brey,<br>노병철                  | 덕과 원리에 의한 기존 접근법 비판. 다차원적이고 학제적인 연구방식 선호. 덕과 원리에 의한 기존의 두 접근법 처럼 단순한 도덕 이론의 구성과 적용에만 주된 관심을 보이는 것이 아니라, 특정한 형태의 기술을 관련되는 도덕적 가치의 관점에서 분석하는 단계인 탐색적 수준, 도덕이론이 개발되고 정의되는 단계인 이론적 수준, 그리고 탐색적 수준에서 이루어진 연구 결과에 대해 다양한 차원의 구체성과 특수성에 근거하여 도덕이론을 적용하는 단계인 응용적 수준이라는 세 가지 차원을 포함하며 컴퓨터 과학자, 사회과학자, 철학자들간의 협동이 필요. |

### Ⅲ. 정보통신윤리교육

#### 1. 정보통신 윤리교육의 현황

정보사회의 역기능을 해결하기 위해서는 정보통신 윤리교육이 필수적으로 실시되어야 한다는 인식이 부각되면서 정부와 몇몇 관련 단체와 기관에서 일부 실시되어왔다. 앞으로는 정보통신 윤리교육이 보다 조직적이고 체계적으로 정착되어야 한다.

현재 정보통신윤리교육을 실시하고 있는 기관 중 정부관련 단체, 기독교 신앙을 바탕으로 활동하고 있는 단체, 일반 관련단체 중 대표적인 단체를 각각 두 곳씩 살펴보면 다음과 같다.

##### 가. 정보통신윤리위원회(<http://www.icec.or.kr>)

정보통신윤리위원회에서는 정보통신윤리 교육프로그램을 운영하여 인터넷 역기능 실태와 대처 방안, 올바른 인터넷 활용방법 등을 주제로 청소년, 학부모, 교사, 사업자를 대상으로 교육을 실시하여 2003년까지 55,903명에 대한 교육을 실시하였다. 또한 “우리들이 만드는 건강한 인터넷” 등 대상자별 전문 교육교재를 발간하였으며, 2003년에는 청소년 시청각 교재인 “함께 만들어요. 즐겁고 건전한 사이버 세상”을 CD, VHS로 제작하여 전국 초·중·고등학교, 교육청 등에 배포하였다(정보통신윤리위원회, 2004).

[그림 1] 정보통신위원회에서 제작한 정보통신윤리 교육교재



<청소년용>



<사업자용>



<학부모용>

##### 나. 교육인적자원부(<http://www.moe.go.kr>)

교육인적자원부는 학교교육 활성화의 일환으로 제7차교육과정 개정(1997년 12월 고시)시에 인터넷 활용 및 역기능 문제에 대한 중요성을 부각시키면서 정보통신윤리 내용을 초·중·고교 교과서에 반영시키고 있다. 초등학교와 중학교의 경우에는 도덕 교과서에, 고등학교는 도덕, 시민윤리, 정보산업, 정보사회와 컴퓨터 교과서에 걸쳐 반영되고 있으나 그 비율은 매우 미미하다. 그러나 최근 교육인적자원부에서 정보통신윤리교육을 강화함에 따라 대부분의 학교에서는 교과과정과는 별도로 재량활동시간을 이용하여 자율적으로 특강식의 교육을 진행하고 있다.

다. 기독교윤리실천운동(<http://www.cemk.org>)

‘기독교윤리실천운동’은 문화소비자운동의 일환으로 인터넷 상의 각종 문제를 해소하고 권리를 확보하기 위한 활동을 전개하고 있으면 학부모 및 청소년 지도자를 대상으로 ‘미디어 바로 보기 지도자교육’ 프로그램을 실시하고 있다. 또한 2003년 기독교윤리실천운동은 회원 모임인 ‘깨끗한 미디어를 위한 교사운동’과 함께 정보윤리교육프로그램을 개발하여 각급 학교에 강의와 교재지원 활동을 활발하게 전개하였다.

[그림 2] 기독교윤리실천운동에서 제작한 미디어교육교재



라. 서울YWCA(<http://www.seoulywca.or.kr>)

‘서울 YWCA’는 인터넷의 모니터링활동, 정보통신윤리교육, 건전한 커뮤니티 및 양질의 정보를 공유할 수 있는 커뮤니티를 육성하고 불건전정보 유통방지를 위한 다각의 사업을 추진하고 있다. 2003년에는 서울시내에 위치한 중고등학생 920명(총23회)에게 인터넷 문화의 긍정적·부정적 요인, 인터넷 불건전 정보가 청소년 정신건강에 미치는 영향, 불건전 정보 유통실태 및 고발 방법, 네티켓의 필요성 등에 대한 정보통신윤리교육을 실시하였다.

마. 학부모정보감시단(<http://www.cyberparents.or.kr>)

‘학부모정보감시단’은 인터넷의 역기능을 해소하고 청소년을 유해환경으로부터 보호하기 위해 청소년 유해정보 모니터링, 정보통신윤리교육, 청소년 포럼 운영 등의 활동을 전개하고 있다. 2001년부터 전국의 학부모를 대상으로 정보통신윤리교육을 실시해온 ‘학부모정보감시단’은 2003년에도 전국순회 교육을 실시하였다. 2003년 7월부터 12월까지 6개월간 ‘건강한 세상을 위하여’라는 목표 아래 부모 대상의 ‘정보통신윤리 교육’에 중점을 두어 사업을 전개해 왔으며, 그 결과 총 37회, 7,800여명이 교육을 이수하였다.

이와 더불어 2003년 9월부터 12월까지 4개월간 진행된 스팸메일 추방을 위한 교육은 서울 및 수도권 초·중학생 학부모를 대상으로 실시되었다. 교육 내용은 노스팸 12계명 내용 및 스팸메일 추방을 위한 플래시 청소년 입상작 방영, 건강한 가정과 건강한 사이버 문화, 스팸메일로부터 자녀 보호하기 위한 방법 및 자녀지도 요령, 스팸메일 방지 프로그램 활용을 위한 시연 등으로 진행되어

총 10회 교육이 진행되었으며, 2,800여명이 참여하였다.

‘학부모정보감시단’은 오프라인 교육과 함께 인터넷 미디어교육 사이트(<http://www.mediaedu.or.kr>)를 개설하여 온라인 교육도 실시하고 있다. 이 사이트에는 ‘부모의 방’, ‘어린이 세상’, ‘자료실’, ‘이용자 참여’, ‘동영상 미디어 교육’ 등의 메뉴로 구성되었으며, 내용은 방송과 인터넷 관련으로 미디어를 건강하게 이용할 수 있는 각종 정보를 제공하고 있다.

정보통신윤리 교육을 위해 2003년에는 두 권의 교재를 제작하여 교육에 활용하였다. 하나는 순회교육을 위해 ‘건강한 i-세상을 위한 학부모 지침서: 엄마와 아빠가 함께 하는 안전한 인터넷 여행’을 제작하였고, 다른 하나는 스팸메일 방지 교육을 위한 교재인 ‘우리집 스팸메일 추방을 위한 부모 지침서: 건강한 i-세상’을 제작하였다.

[그림 3] 학부모정보감시단에서 제작한 정보통신윤리교육교재



#### 바. 청소년정보문화공동체(<http://cycom.youth.re.kr>)

청소년 스스로 인터넷 공간을 정화하고 건강한 인터넷 문화를 만들자는 취지아래 한국청소년문화연구소에서 발족시킨 청소년정보문화공동체(Cyber Youth Culture Community)는 건전 정보 문화 정착을 위한 캠페인, 정보통신윤리교육 및 청소년 포럼, 청소년 캠프 등의 활동을 주로 담당하고 있다.

여러 활동들을 청소년들이 직접 해보는 방식으로 진행되며 인터넷 가상공간에 대한 청소년들의 자율적 정화활동을 전개하여 청소년들에게 사이버 공동체의 시민으로서의 책임감을 양성시킴은 물론 사이버 공간의 윤리에 대한 도덕적 판단을 하게 함으로써 직·간접적인 정보통신윤리교육이 가능토록 하였다. 또한 사이버공간을 중심으로(On-Off-Line을 연계해서 병행)하여 청소년들로 하여금 상호간의 이해와 교류를 통한 다양한 윤리적 도덕적 판단능력을 증진시키고, 문화적 체험을 할 수 있는 기회를 제공함으로써 자율적 문화 창조자의 능력 함양을 고취시키고 있다.

## 2. 정보 통신 윤리교육의 기본원칙

한국교육학술정보원(2000)에서 발간한 「정보통신윤리지도 안내서」에서 살펴보면 정보통신윤리교육은 정보사회에서 요구되는 인성함양을 목적으로 하는 교육으로 보았다. 정보사회에서 인간

답게 올바르게 살아가는 것이 어떠한 것인지를 가르치는 교육을 정보통신윤리교육이라고 본다면 과거의 윤리교육과 큰 차이가 없다고 밝히고 있다. 다만 정보통신 기술의 발전으로 인해 새롭게 나타나고 있는 여러 가지 역기능 현상들에 대해서 인간이 지녀야 할 기본적인 도리 및 행동양식을 가르치는 것으로 교육의 범위가 확장된 것이 정보통신윤리교육으로 볼 수 있으며 다음의 세 가지 기본 원칙을 포함해야 한다고 제시하였다.

<표 3> 정보 통신 윤리교육의 기본원칙

|   |
|---|
| <p><b>원칙 1.</b> 정보통신윤리 교육은 정보 통신 기술을 사용하는데 필요한 교육이라기 보다 정보사회를 살아가는데 필요한 인성함양 및 가치관 교육이기 때문에 학교에서 진행되고 있는 모든 교육 활동에서 함께 이루어져야만 하는 생활 교육이다.</p> <p><b>원칙 2.</b> 정보화의 역기능 현상은 정보사회의 발전을 위해 하루빨리 시정되어야 하는 것이며 또한 동시에 엄연히 범법행위임이 강조되어야만 한다. 따라서 단순히 정보화의 역기능 현상이 발생해서는 안 된다고 하는 의식변화를 고취시키기 위한 교육이 정보통신윤리 교육이 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.</p> <p><b>원칙 3.</b> 정보통신윤리 교육은 실천교육이다. 단지 정보통신윤리에 대한 지식을 전달하여 이성적으로만 옳고 그름을 인지하게 하는 교육이 아니라 실생활에 직접 적용하여 실천할 수 있도록 하는데 목적을 두어야 한다.</p> |
|---|

### 3. 정보 통신 윤리교육의 목표

한국교육학술정보원(2000)에서 발간한 「정보통신윤리지도 안내서」에서 살펴보면 정보 사회에서는 사생활 및 인권침해, 각종 컴퓨터 범죄, 불건전 정보의 유통 등과 같은 여러 가지 비인간적이고 비윤리적인 문제들이 많이 발생할 수 있고, 이러한 문제들에 능동적으로 대처해 나가기 위해 필요한 정보통신윤리교육은 다음과 같은 내용들이 그 목표로서 제시될 수 있다고 나타나 있다.

첫째, 인간 존중의 자세를 지닐 수 있는 교육이어야 한다. 정보사회에서는 정보의 이용 가치나 효율성에만 매달려 인간의 존엄성을 무시하는 경향이 나타나기 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 정보사회에 대한 책임감이 있음을 인지하도록 하여야 한다. 정보사회에서는 익명성을 방패로 삼아 무책임한 행위를 저지르는 경우가 많다. 여기에서 익명성이란 자신의 신분이 드러나지 않는 특성을 의미한다. 예를 들어, 컴퓨터 통신을 할 때에 상대방은 나의 ID만 알고있을 뿐 내가 누구인지를 전혀 모르기 때문에 마음대로 행동하기가 쉬워진다. 가상공간에서의



욕설이나 비방, 음란한 대화, 악성 바이러스 유포 등은 바로 이러한 익명성을 이용하여 생기는 현상이다. 정보사회에서는 익명성을 이용한 비인간적이고 비윤리적인 행위가 많이 발생할수록 그 피해는 모두 자신에게 고스란히 돌아온다고 하는 것을 인식하는 것이 필요하다.

셋째, 자율적인 행동 통제가 이루어져야 한다. 정보사회에서는 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 하게되는 노예의 삶과 다를 바가 없는 것이다. 따라서 정보사회에서는 각 개인의 자율성이 아주 중요하게 부각될 수밖에 없는 사회이며, 정보사회에서는 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 소홀해지기가 쉽다. 특히 PC 통신이나 인터넷 등의 가상공간은 시공을 초월한 문화공간이며 풍부한 정보와 자유토론의 장이기 때문에 개인의 사사로운 이익보다는 전체 공동체를 중요시 여기려는 자세가 더욱 필요하다. 예를 들어, 인터넷을 통하여 허위 정보를 유포하는 것은 전세계의 인터넷 사용자들에게 커다란 혼란을 줄 수 있으므로 지구촌 전체 구성원들을 고려할 수 있는 폭넓은 공동체의식을 지닐 필요가 있다.

#### 4. 정보 통신 윤리교육의 내용

정보통신 윤리교육의 내용은 각 기관과 단체마다 다양하지만 기본적으로 포함되는 핵심내용은 한국교육학술정보원에서 발행한 정보통신윤리 지도 안내서(정보통신 예절인 네티켓과 정보화 역기능별 실태 및 대처요령에 대한 내용)와 교육인적자원부에서 발행한 초·중·고등학교 교육과정에 잘 나타나 있다.

가. 정보통신윤리 지도 안내서(2000)에 나타난 정보 통신 윤리교육의 내용

##### 1) 정보통신예절(네티켓)의 기본원칙

네트워크로 연결되는 가상공간에서 지켜야 할 예절을 네티켓이라 한다. 가상공간은 익명성과 쌍방향성이라는 특성에 의해 오해를 사거나 다른 사람들의 감정을 해칠 수도 있다. 따라서 현실공간에 비해 오히려 더욱 더 예절이 필요한 공간이 가상 공간이다.

미국의 버지니아 셰어(Virginia Shea)는 바로 이러한 점에 착안해 네트워크로 연결된 가상공간에서 지켜야할 예절을 “The Core Rules of Netiquette”으로 명명하여 다음과 같은 기본원칙을 제시하고 있다. 셰어가 제시한 네티켓들을 기본으로 하여 다양한 형태의 네티켓들이 현재 통용되고 있다. 네티켓의 10가지 기본원칙은 다음과 같다.

### <1원칙> 인간임을 기억하라

가상공간에서 우리가 명심해야 할 가장 기본적인 태도는 상대방이 나와 같은 생각을 하고 있는 실제 인간이라는 점이다. 많은 사람들이 인터넷 상에서 대화할 때 단지 눈앞에 보여지는 컴퓨터 스크린을 통하기 때문에 상대방이 인격을 가진 사람임을 간과하는 경우가 있다.

또한 서로 대면하지 않고도 의사를 전달할 수 있다는 매체의 특성과 익명성은 때로는 사람들로 하여금 음란하고 무례한 행동을 유발하기도 하고, 실생활에서는 행해질 수 없는 부분까지도 허용될 것이라는 착각을 불러일으킬 수 있다. 따라서 통신 상에서 글을 게재하거나 메일을 띄울 때, “나는 지금 사람의 얼굴을 마주하고 이야기하고 있는가?”라는 질문을 스스로에게 던져볼 필요가 있다. 다시 말해 본 원칙이 기본적으로 지향하는 바는 가상공간에는 보이지 않는 실제 사람들이 존재함을 명심해야 한다는 것이다.

### < 2원칙> 실제생활에서 적용된 것처럼 똑같은 기준과 행동을 고수하라.

실생활에서 대부분의 사람들은 어떠한 처벌 혹은 적발의 두려움 때문에 그런대로 법을 준수하게 되지만, 가상공간 상에서는 윤리 기준이나 인간적인 행동규범의 적용을 덜 받는다고 생각하기 쉽다. 이로 인한 혼란은 이해가 가지만, 이러한 생각은 잘못된 것이다.

사이버 공간 상에서의 행동 기준은 다소 차이가 있다. 하지만, 실생활보다 적은 규제를 받는 것은 아니다. 만일 사이버 공간에서의 윤리적인 딜레마에 빠질 경우 실생활에서 지켜지는 규범을 참고하여 적절한 해결책을 찾는 것이 바람직하다.

### < 3원칙> 현재 자신이 어떤 곳에 접속해 있는 지 알고, 그곳 문화에 어울리게 행동하라.

네티켓은 해당 영역마다 다양하다는 것을 알아야 한다. 어떤 영역에서는 이상적으로 허용되는 것이 타 영역에서는 몹시 무례하다고 판단될 수 있다. 이처럼 서로 다른 영역에서는 네티켓 또한 다르기 때문에 자신이 어느 곳에 접속해 있는지 아는 것은 매우 중요하다.

따라서 가상공간에 새롭게 참여하고자 할 때에는 그 환경을 잘 파악하여야 한다. 채팅하는 것을 들어보거나 게재된 글을 읽어보는 등의 준비를 통해 그 곳에 소속된 사람들과 그들의 생각을 파악하고 나서 참여하도록 한다.

### <4원칙> 다른 사람의 시간을 존중하라

메일을 보내거나 토론그룹에 글을 띄울 때, 다른 사람들의 시간에 대한 충분한 배려가 필요하다. 즉, 글을가. 기본 원칙 읽게 되는 다른 사람들이 시간을 허비하지 않도록 하는 것은 글을 올리는 사람 각자의 책임이다.

특히 시간과 대역폭(사이버 공간 상에서 모든 사람들이 통신 회선과 채널을 통해 정보를 가져오는데 소요되는 용량)을 잘 감안해야 한다. 따라서 어떠한 글을 올리기 전에 다른 사람들이 진정으로 그것을 알고 싶어하는 지 생각해 봐야 하며, 만일 다른 사람들이 원하지 않는 정보라면, 그들의 시간을 빼앗지 않도록 주의해야 한다.

### < 5원칙> 온라인 상의 당신 자신을 근사하게 만들어라.

온라인 상에서는 익명성이라는 특성으로 인해 자신의 외양이나 행동보다는 그 사람이 쓴 글의 수준에 따라 평가를 받게 된다. 따라서 글의 내용에 주의를 기울이고 당신이 무엇에 관해 이야기하는 가를 명확히 하는 것이 중요하다.

단락별로 철자나 문법의 오류 없이 완벽하게 글을 쓰는 것은 가능하겠지만, 아무리 그렇더라도 의미가 명확하지 않을 수 있다. 따라서 당신이 쓴 글을 명확하고 논리적으로 만들려는 노력을 해야 한다. 또한 공격적인 언어의 사용을 자제하고, 기분 좋고 정중한 표현을 사용해야 한다.

### < 6원칙> 전문적인 지식을 공유하라.

가상공간의 힘은 바로 참여하는 네티즌의 숫자에 있다. 온라인 상에서 질문을 하면 수많은 지식을 보유한 사람들이 그 질문을 읽게 되고, 그들 중 일부만이 재치 있는 답변을 하게 되더라도 세계의 지식을 모두 모아 놓은 듯한 효과를 가져온다.

내가 아는 무언 가를 공유하고자 할 때, 뭔가 남에게 큰 도움이 되지 않을 것이라고 두려워 할 필요는 없다. 특히 내가 질문한 것에 대한 결과를 공유하는 것은 예의 바른 것이다. 당신이 지닌 지식을 공유하는 것은 즐거운 일이다. 이는 네트워크상의 오랜 전통이며, 세상을 좀더 좋게

만들어 주는 역할을 한다.

**< 7원칙> 논쟁은 절제된 감정 아래 행하라.**

논쟁은 어떠한 격렬한 감정을 절제하지 않고 강하게 표현할 때 생겨난다. 논쟁은 오랜 동안 지속되어온 관행이며, 많은 흥미를 유발시킬 수 있는 요소로 네티켓에서는 이를 허용하고 있다. 하지만 논쟁을 지속시키는 것을 금하고 있다.

논쟁의 시작 단계에서는 많은 사람들의 흥미를 끌 수 있으나, 격렬한 논쟁이 지속될 경우 이에 끼여들고 싶지 않은 사람들은 곧 싫증을 내게 된다. 따라서 지속적인 논쟁은 토론그룹의 분위기를 지배하거나 그룹원간의 우애를 깨뜨릴 수 있으므로 유의해야 한다.

**< 8원칙> 다른 사람의 사생활을 존중하라.**

아무리 가상공간 상에서 이루어지는 부분이지만, 다른 사람의 사생활을 존중하는 마음이 없다는 것은 단지 나쁜 네티켓에서 그치는 것이 아니다. 그것은 또한 당신의 일에도 피해를 주게 되므로 전자우편을 비롯한 상대방의 정보를 훔쳐보거나 허가 없이 복사하여 배포하는 등, 타인의 사적인 영역을 함부로 침범해서는 안 된다.

**< 9원칙> 당신의 권리를 남용하지 말라.**

사이버 공간에서 어떤 사람들은 다른 사람들보다 더 많은 권한을 가지는 것처럼 보인다. 다른 사람들보다 좀 더 잘 안 다거나 그들이 하는 일 보다 더 많은 지식을 소유한다고 해서 그들을 이용할 수 있는 권리를 주는 것은 아니므로 이를 남용해서는 안 된다.

**< 10원칙> 다른 사람의 실수를 용서하라.**

누구나 처음엔 인터넷 초보자였다. 따라서 누군가 실수를 할 때에는 그것에 관해 친절을 베풀 줄 알아야 한다. 만일 그것이 아주 사소한 실수라면 그냥 넘기도록 하고, 비록 그것이 크다고 느껴질지라도 정중하게 그것을 지적하도록 한다.

타인의 실수를 지적함에 있어서도 신중하게 다시 한번 생각하도록 하고, 공개적이 아닌 개인적인 메일을 보내도록 한다. 또한 의심이 가는 부분들에 대해 그들이 단지 더 좋은 무언가를 알지 못했다고 가정하고 좋게 해석해 주도록 한다.

## 2) 정보화 역기능별 실태 및 대처요령

정보화의 역기능을 음란물 유통, 통신중독, 사이버 성폭력, 사이버 매매춘, 통신 언어 오용 및 언어 폭력, 개인정보의 오·남용, 통신 사기, 통신 도박, 해킹, 바이러스 유포, 저작권 침해의 11개 항목으로 범주화 하였고 각각의 현황 및 실태, 실시되고 있는 대응책, 지도방법 및 예시로 구성되어 있다.

### ① 음란물 유통

대체로 음란정보라 함은 여성과 남성의 성 관계가 지나치게 직접적이며, 노골적으로 표현된 정보를 의미한다. 이러한 음란정보는 성에 대해 나름대로의 분별력을 지니고 있는 성인들에게는 큰 문제가 되지 않을 수도 있다. 그러나 성에 대해 분별력을 갖추기 시작하여야 할 청소년기에 음란정보가 청소년들에게 미치는 영향은 대단히 크다.

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

## ② 통신중독

통신 중독이란 컴퓨터 통신을 지나치게 이용한 결과 통신을 하고 있지 않으면 불안감을 느끼고 그에 따라 컴퓨터 통신을 계속하게 되는 증상을 의미한다. 통신 중독이라는 용어는 기존의 환각제와 같은 약물에 중독될 경우 약물을 사용하지 않으면 금단 증상이 나타나는 것과 유사한 증상이 컴퓨터 통신 과다 이용자에게서 나타나는 것을 보고 사용하게 된 것이다.

## ③ 사이버 성폭력

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

## ④ 사이버 매매춘

사이버 매매춘은 통신을 통해 성을 팔거나 사고자 하는 메시지를 전달함과 아울러 사이버 공간 밖에서 실제적인 매매춘이 이루어지도록 하는 행위를 의미한다. 따라서 사이버 매매춘은 통신이나 인터넷에 매춘을 알선하는 사이트를 개설하거나 혹은 개인간에 매춘의 의사를 담은 메시지를 띄워 매매춘을 가능하게 하는 모든 행위를 의미한다. 특히 최근 들어 화상채팅이 가능해짐에 따라 사이버 매매춘이 더욱 기승을 부릴 것으로 추정되고 있다.

## ⑤ 통신 언어 오용 및 언어 폭력

컴퓨터의 보급이 일반화되면서 인터넷 혹은 PC 통신에서의 대화방, 게시판 등의 공간은 이제 젊은 층 뿐만 아니라 다양한 사회 구성원들이 참여하는 공간이 되었다. 이렇게 컴퓨터를 매개로 하는 통신이 많은 사회 구성원들의 삶의 일부분으로 자리잡음으로써 통신언어는 방송언어나 신문지상에 사용되는 언어 못지 않게 사회 구성원의 언어에 상당한 영향을 주고 있다. 그러나 컴퓨터를 이용한 통신은 그 자체가 가지고 있는 제약 및 특성에 의해 일상의 언어와는 다른 나름대로의 문화를 형성하고 있다.

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

언어의 오용 못지 않게 심각한 문제는 사이버 언어 폭력이다. 홈페이지 게시판이나 E-mail 및 대화방이나 채팅을 통하여 이루어지는 일부 학생들의 게시내용 및 대화내용 중에서 상스러운 욕설과 인격모독 혹은 허위·비방하는 글들을 올리는 것이 이에 해당된다.

## ⑥ 개인정보의 오·남용

개인정보는 개인의 정신, 신체, 재산, 사회적 지위, 신분 등에 관한 사실, 판단, 평가를 가능하게 하는 정보이다. 개인정보의 오·남용이란 이러한 개인정보를 해당 개인의 허가 없이 유출하여 해당 개인에게 피해를 가져오는 모든 행위를 의미한다. 개인정보 오·남용의 문제는 정보처리 기술이 비약적으로 발전하고 그에 따라 국가적인 차원에서 정보시스템을 구축하여 국민생활의 편의를 도모하고자 하는 가운데서 발생한 심각한 역기능 중의 하나이다. 즉 인터넷 상에

정보시스템을 구축함으로써 정부와 기업은 국민 또는 소비자의 방대한 개인정보를 축적할 수 있게 되는데 반해 개인 정보의 유출에 대한 정보 보안 관리 및 사회적인 인식 수준이 미흡하여 개인정보에 대한 유통과 매매가 해당 개인이 모르는 사이에 이루어지게 됨으로써 개인의 사생활을 침해하는 것은 물론 많은 문제점을 야기할 가능성이 있다.

#### ⑦ 통신 사기

통신사기는 컴퓨터 통신망 또는 인터넷을 이용하여 이용자들에게 물품이나 용역을 제공할 것처럼 기만하는 메시지를 보내어 금품 등을 탈취하는 행위를 의미한다. 인터넷을 이용한 전자상거래가 활성화되면서 앞으로 통신을 이용한 사기 행위는 다양한 형태로 진행될 것으로 예상된다. 인터넷 사기의 가장 대표적인 예로는 인터넷 경매 사기가 있다. 인터넷 경매 사기란 물건 값을 올리기 위해 거짓정보를 유포시키거나, 낙찰이 된 물건을 배달하지 않는 것을 의미한다. 미국의 경우 1997년 인터넷 피해관련 신고에 있어 사기관련 신고가 전체의 26%를 차지하였으나, 1998년에는 68%로 증가하여 앞으로 인터넷 관련 사기의 피해가 속출될 것으로 전망되고 있다.

#### ⑧ 통신 도박

통신 도박은 컴퓨터 통신망 혹은 인터넷을 이용하여 사행심을 조장하여 도박을 주도하는 행위를 의미한다. 통신도박은 실생활에서의 도박과는 달리 장소와 시간에 전혀 구애를 받지 않고 인터넷만 연결되어 있다면 언제 어디서나 도박을 할 수 있는 특성을 가지고 있기 때문에 도박에 대한 피해가 더욱 클 수 있음은 물론 도박 중독의 현상으로 쉽게 발전할 수 있는 문제를 지니고 있다.

최근 들어 인터넷의 활성화에 의해 도박 사이트와 도박시장이 급격히 증가하는 추세를 보이고 있다. 인터넷 도박은 주로 인터넷 도박 사이트에서 제공하는 전문 도박게임 프로그램을 다운받아 설치하고 인터넷 도박사이트에 접속해 포커와 블랙잭, 룰렛 등 카지노 게임이나 회전판 돌리기, 슬롯머신 등을 하고 게임결과에 따라 주로 신용카드를 이용해 돈을 정산한다.

통신상의 도박은 초기에는 가상의 돈으로 게임을 즐기는 정도로 이루어져 왔으나 최근 들어 개인의 신용카드로 도박에 사용하는 칩을 구입하여 게임을 하는 형태로 발전하고 있을 뿐만 아니라 배팅 금액에도 한도를 두지 않고 있어 짧은 시간에 거액의 손실을 가져올 위험성도 있다

#### ⑨ 해킹

해킹은 컴퓨터를 이용하여 타인의 정보시스템에 불법으로 침입하여 시스템을 파괴하는 행위를 의미한다. 해킹이란 용어의 사전적 의미는 자신의 개인적인 즐거움을 위해 자신이 습득한 컴퓨터 기술을 사용하여 시스템에 접근하는 것을 의미하기 때문에 범죄적인 행동으로 정의되지는 않는다. 엄격히 말해 정보시스템의 불법침입 혹은 파괴행위를 저지르는 범죄행위는 해킹과 구별하여 크래킹(cracking)이라는 용어로 불려진다. 그러나 현재 해킹은 크래킹과 구별되지 않고 일반적으로 크래킹을 의미하는 용어로 사용되어 범죄적인 행위를 의미하는 것으로 받아들여지고 있다.

최근 들어 해킹이라는 용어에 액티비즘(activism)이라는 용어가 합쳐져 핵티비즘(hackivism)이라는 용어가 만들어지고 있는데 이는 해킹을 일종의 시위방법으로 사용하여 자신들의 정치적인 의사를 실현하고자 하는 행동유형을 의미한다.

#### ⑩ 바이러스 유포

컴퓨터 바이러스는 컴퓨터 프로그램이나 실행 가능한 부분을 변형하여 자기 자신 또는 자기 자신의 변형을 복사하는 명령어들의 조합으로, 일종의 소프트웨어이며 사용자 몰래 실행되는 복사 프로그램을 의미한다. 컴퓨터 바이러스는 생물학적인 바이러스가 인체 내에서 증식하면서 병을 일으키는 것과 마찬가지로 컴퓨터 안에서 복사·증식됨으로써 다양한 형태의 부작용을 초

래하게 된다. 현재 전 세계적으로 4만 여종의 바이러스가 있는 것으로 알려지고 있으며 이러한 바이러스들에 의해 감염되어 나타나고 있는 경제적인 피해는 대단히 큰 것으로 나타나고 있다. 컴퓨터 바이러스에 감염이 될 경우 컴퓨터의 속도가 떨어지는 가벼운 증상이 나타나는 경우도 있고, 소위 악성 바이러스의 경우 컴퓨터의 동작을 중지시키거나 하드 디스크의 모든 자료를 삭제하기도 한다. 최근 들어 컴퓨터 바이러스는 마이크로소프트 오피스에서 지원하는 배우기 쉽고 프로그램하기 쉬운 매크로 언어를 사용하여 바이러스를 제작할 수 있게 되어 더욱 많은 종류의 바이러스들이 제작·유포되고 있는 추세이다. 특히 인터넷이 일반화되면서 E-mail로 전염되는 바이러스들이 속속 제작되고 있기 때문에 컴퓨터 바이러스의 감염속도와 피해 액수가 대형화되고 있다.

⑪ 저작권 침해

저작권 침해라 함은 저작물을 이용하는 자가 저작물의 출처를 밝히지 않고 무단으로 이용하거나, 저작물 이용에 대응하는 적절한 대가를 원저자에게 지불하지 않음으로써 이용자 자신만의 이익을 취하는 행위로 엄격한 의미에서는 저작물에 대해 가지는 저작자의 재산권을 침해하는 행위이다. 소프트웨어의 불법복제와 전송, 그리고 매매는 물론 PC 통신이나 인터넷 상에서 타인의 저작물을 저작자의 허가 없이 함부로 업로드하거나 다운로드 하여 사용하는 경우가 이에 해당된다.

나. 초·중·고등학교 교육과정에 나타난 정보 통신 윤리교육의 내용

<표 4> 정보통신 기술교육 내용체계

| 단계<br>영역         | 1단계<br>(초등 1-2)  | 2단계<br>(초등 3-4)   | 3단계<br>(초등 5-6)   | 4단계<br>(중등 1-3)                                   | 5단계<br>(고등 1)                           |
|------------------|--|---|---|---|---|
| 정보의<br>이해와<br>윤리 | ·정보 기기의<br>이해<br>·정보와 생활   | ·정보의 개념<br>·정보 윤리의<br>이해  | ·정보 활용의<br>자세와 태도<br>·올바른 정보<br>선택과 활용                                  | ·정보 윤리와<br>저작권<br>·정보화 사회의<br>개념 이해               | ·건전한 정보의<br>공유<br>·정보화 사회와<br>일의 변화     |
| 컴퓨터의<br>기초       | ·컴퓨터의 구성<br>요소<br>·컴퓨터의 기초<br>작동방법<br>·컴퓨터와 건강<br>·컴퓨터의<br>기본 관리 | ·운영 체제의<br>기초<br>·컴퓨터바이러스<br>의 이해                                       | ·하드웨어와<br>소프트웨어의<br>이해<br>·운영 체제<br>사용법 익히기<br>·유틸리티 프로그<br>램 활용        | ·소프트웨어<br>업그레이드                                   | ·운영 체제의<br>종류 알기<br>·프로그래밍의<br>기초       |
| 소프트웨<br>어의 활용    | ·교육용 소프트<br>웨어 활용학습  | ·워드 프로세서<br>를 이용한 자료<br>의 작성과 관리<br>·멀티미디어의<br>기초<br>·프리젠테이션<br>의 기본 기능 | ·워드 프로세서<br>의 고급 기능<br>과 활용<br>·다양한 교육용<br>소프트웨어<br>활용<br>·프리젠테이션<br>활용 | ·스프레드시트<br>활용<br>·데이터베이스<br>기본 기능<br>·멀티미디어<br>활용 | ·다양한 형태의<br>자료 통합하기<br>·데이터베이스<br>활용    |
| 컴퓨터<br>통신        |  | ·인터넷 기본<br>사용 방법  | ·전자우편과<br>정보 나누기  | ·전자우편 관리<br>와 인터넷<br>환경설정                         | ·사이버 공간<br>참여 및 활동<br>·다양한 정보검<br>색과 활용 |
| 종합 활동            |  | ·통신을 이용한<br>자료 수집 과<br>활용   | ·정보 검색 및<br>활용<br>·협동 프로젝트<br>학습  | ·자료 형태<br>변환하기<br>·홈페이지 작성                        | ·인터넷 학습<br>신문 만들기<br>·홈페이지 유지<br>및 관리   |

제7차 교육과정의 정보통신 윤리교육에 대한 내용은 교육과정의 내용 중 ‘초·중등학교 정보통신 기술 교육 운영지침’을 통해 알 수 있다. 교육인적자원부(2000)의 ‘초·중등학교 정보통신 기술 교육 운영지침’(2000.8)은 국민 공통 기본교육과정의 1학년에서 10학년(초등학교 1학년-고등학교 1학년)까지의 정보통신 기술교육 내용체계를 5개 영역, 5단계로 제시하고 있다. 구체적으로 살펴보면 앞의 <표 4>와 같다. 이 <표 4>의 내용 중 정보통신 윤리교육에 해당하는 부분은 정보의 이해와 윤리 영역으로 볼 수 있다. 이와 관련된 구체적인 단계별 내용을 더욱 자세히 살펴보면 다음의 <표 5>와 같다.

<표 5> 정보의 이해와 윤리영역의 내용체계

| 구분<br>/적용 년도                   | 정보의 이해와 윤리   |
|--------------------------------|--|
| 1단계<br>(초등 1·2)<br><br>/2001   | ·정보 기기의 이해<br>- 생활주변에서 정보 기기가 활용되는 예를 말할 수 있다.<br>- 주변에 있는 정보 기기의 종류를 안다.<br>- 정보 기기를 활용하면 어떠한 점이 이로운지 말할 수 있다.<br>·정보와 생활<br>- 생활 주변에서 정보가 사용되는 예를 말할 수 있다.<br>- 단어 전달 놀이를 통하여 정확한 정보전달의 중요성을 이해한다.   |
| 2단계<br>(초등 3·4)<br><br>/2002   | ·정보의 개념<br>- 정보의 뜻과 중요성을 알고 설명할 수 있다.<br>- 컴퓨터, 신문, TV, 라디오 등 생활 주변의 정보 기기를 통해 제공되는 정보의 차이점과 공통점을 안다.<br>·정보 윤리의 이해<br>- 통신 예절을 알고 실천할 수 있다.<br>- 정품 소프트웨어 활용의 중요성을 이해한다   |
| 3단계<br>(초등 5·6)<br><br>/2003   | ·정보 활용의 자세와 태도<br>- 정보 공유의 중요성을 알고 올바른 활용 태도를 갖는다.<br>- 정보를 나누어 보고 좋은점을 이야기 할 수 있다.<br>·올바른 정보 선택과 활용<br>- 건전한 정보와 불건전한 정보를 구분하고 바르게 선택할 수 있다.<br>- 다양한 정보 중에서 유용한 정보를 구분할 수 있다.<br>- 개인 정보의 중요성을 알고 이를 보호할 수 있다.                                    |
| 4단계<br>(중등 1·2·3)<br><br>/2001 | ·정보 윤리와 저작권<br>- 정보 윤리의 중요성을 이해한다.<br>- 저작권의 개념을 알고 타인의 저작물을 보호하려는 태도를 갖는다.<br>- 컴퓨터 통신을 이용한 토론이나 대화에서 예절을 지키고 정확한 언어를 사용할 수 있다.<br>·정보화 사회의 개념 이해<br>- 정보화 사회의 뜻을 알고 정보통신 기술의 발달이 인간의 생활에 어떠한 영향을 주는지 예를 들어 말할 수 있다.<br>- 정보화 사회에서의 직업과 생활의 변화를 안다. |
| 5단계<br>(고등 1)<br><br>/2001     | ·건전한 정보의 공유<br>- 건전한 정보를 함께 나누고 활용하는 태도를 갖는다.<br>·정보화 사회와 일의 변화<br>- 정보화의 순기능과 역기능을 예를 들어 설명할 수 있다.<br>- 정보화 사회에서의 다양한 업무처리 방식의 변화를 알고 설명할 수 있다.   |

## IV. 기독교 윤리에 기초한 정보통신윤리교육

### 1. 기독교 윤리

기독교 윤리란 기독교적 행위와 그 행위의 표준이 되는 원칙으로 성서에서 찾을 수 있다. 기독교의 윤리를 구체적으로 현실에 적용해보면 인간관계 속에서 발생하는 문제들을 어떻게 대처하며 무엇을 그 기준으로 삼을 것인가를 다루는 것이 된다. 박봉배(1987)는 기독교 윤리를 그리스도인의 삶이 어떠한 것인가를 규명하며 동시에 그 삶의 양태가 교회 안에서뿐만 아니라 일반 사회 공동체 안에서 어떻게 적용되는가를 검토 및 평가하는 것이라고 하였다.

본 연구자는 기독교 윤리를 성경에서 찾아보았고, 구약성서에 기록되어있는 방대한 기독교 윤리 중에서 정보통신윤리교육에 접목시키기 위한 목적으로 대표적인 기독교 윤리인 하나님께서 주신 10가지 계명인 십계명(출애굽기 20:1-17, 신명기 5장)에 한정하여 생각하게 되었다. 신약성서의 경우 예수님께서 말씀하신 "네 마음을 다하고 목숨을 다하고 뜻을 다하여 주 너의 하나님을 사랑하라. 네 이웃을 네 몸과 같이 사랑하라"(마태복음 22:37-40)는 하나님 사랑과 이웃 사랑을 기독교 윤리라고 보았다.

그런데 위에서 말한 행위의 원칙이나 문제해결의 기준이란 용어는 기독교 윤리가 구체적 상황에 대한 세부적인 지침을 직접 제공해주지는 않는다는 것을 암시한다. "하나님을 사랑하고 네 이웃을 사랑하라"는 말씀은 구체적으로 어떻게 하는 것이 사랑하는 것인가라는 실제적인 문제에 답을 주지 않기 때문에 구체적인 관계 속에서 이것을 어떻게 적용할 것인가라는 문제에 직면하게 된다. 의료상황에서 발생하는 딜레마(낙태, 안락사 등)에 대한 생명의료 윤리, 환경파괴의 문제를 다루는 환경윤리, 인간이 살아가는 사회구조의 문제를 다루는 정치, 사회윤리 등의 문제를 그 예로 들 수 있다.

기독교 윤리에 있어서 이 세상을 살아나가는 동안 발생하는 이러한 여러 가지 문제들은 하나님과의 관계성의 문제이기 때문에 하나님과의 관계 속에서 해답을 찾아야 하며 성령의 인도하심이 도덕 판단에서 필수적이며 도덕적 결단과 행위를 가능하게 하기 때문에 인간을 출발점으로 하는 세속적인 사회의 인본주의적 윤리와는 다르다.

이서행(1998)은 기독교 윤리가 다음의 네 가지 점에서 기존의 윤리와 차이점을 가진다고 보았다.

첫 번째는 기독교 윤리가 신의 특별한 계시에 뿌리를 두고 있는 계시종교의 윤리라는 점이다. 기독교 윤리는 하나님의 계시에서 비롯되며 하나님의 창조목적과 뜻을 존중하고 있다는 측면에서 신 중심적인 윤리라고 볼 수 있다. 기독교 윤리는 하나님의 완전한 선함에 근거하며 하나님의 형상을 부여받은 인간은 하나님께서 주신 도덕적인 형상을 지녔고 계시적인 방법으로 인간에게 하나님의 뜻을 보여주신다.

두 번째는 기독교 윤리가 신의 언약에 대한 윤리, 즉 계약윤리라는 점이다. 하나님과 인간 사이의 계약은 신이 제시하는 율법에 대한 인간의 복종과 약속이다. 다시 말해 하나님은 인간에게 율법을 제시하고 인간은 그 율법에 전적으로 복종하고 따르게되면서 하나님과 인간 사이의 계약이 성립하게 되는 것이다.



세 번째는 기독교 윤리는 ‘하나님 나라’에 관련된 윤리라는 점이다. 타락한 사회를 비판하고 ‘하나님 나라’에 이르는 구체인 규범의 제시를 기독교 윤리가 담당하였다.

네 번째는 기독교윤리가 전 세계인을 대상으로 한다는 보편성을 가지고 있다는 점이다. 예수님은 사랑으로 대변되는 새로운 윤리적 가치를 제시하였고, 이러한 예수님의 가르침은 오늘날 사회에서도 강력한 영향력을 발휘할 수 있는 요인이 된다.

## 2. 기독교 윤리에 기초한 정보통신윤리교육의 재구성 방향 모색

정보화 시대는 테크놀로지의 급격한 변화를 나타내며 우리의 의식과 삶의 가치에도 커다란 영향을 미친다. 이러한 정보화 시대에 기독교 윤리는 ‘오늘날 역사 한 가운데서 그리스도인으로서 살아가는 우리들에게 하나님께서 무엇을 원하고 계시는가?’ 라는 의미 있는 질문(박충구, 1994)을 던져준다. 즉, 어떻게 하는 것이 하나님의 뜻을 따르는 길인지를 생각해 보게된다. 기독교 윤리는 정보화 시대에서 옳고 그름에 대한 주체적이며 도덕적인 판단을 내려야 하는 이들을 안내할 수 있어야 한다.

기독교 윤리는 특히 공동체와 관련해서 연구되며 공동체에 필요한 윤리적인 지침을 제공해 준다. 기독교 윤리는 공동체, 즉 사회를 떠나서는 존재할 수 없는 사람들에게 사회 안에서의 올바른 행동지침을 성문법과 같이 사람의 외형을 규제하는 방법과는 달리 인간의 내면에 신적 가르침을 자연스럽게 주입시킴으로써 공동체 속에서 조화로운 인간 관계를 형성시키는 데에 기여할 수 있다. 그렇기 때문에 기독교 윤리는 기독교 공동체뿐만 아니라 비기독교 공동체에게도 적용 가능하다고 볼 수 있다(박진원, 2002).

그러나 앞에서 살펴본 바와 같이 기독교 윤리가 구체적 상황에 대한 세부적인 지침을 직접 제공해주지는 않는다는 것을 암시한다. 즉, "하나님을 사랑하고 네 이웃을 네 몸과 같이 사랑하라"는 말씀은 실제적인 문제에 대답을 직접 주지 않기 때문에 그리스도인으로서 어떤 행위가 바르고 어떻게 행동해야 하는가를 판단할 수 있도록 규범을 제시해 줄 필요가 있다.

특히 사이버 시대에 나타나는 비윤리적인 문제들을 현명하고 올바르게 판단하여 기독교 윤리적인 삶을 살 수 있도록 기독교적인 접근을 통한 정보통신윤리교육이 실행되어야 한다.

그리고 사이버상의 정보통신 윤리라고 해서 현재 진행되고있는 정보통신윤리교육을 부정하고 아주 새롭게 그리고 특별한 프로그램으로 대처한다기보다는 기독교윤리를 바탕으로 시작하여 현재 이루어지고 있는 정보통신윤리교육을 분석하고 재구성해야 한다는 것이 본 연구의 기본 전제이다.

### 가. 정보 통신 윤리교육의 기본원칙의 분석

앞에서 제시한 <표 3>의 정보 통신 윤리교육의 기본원칙을 기독교 윤리적인 측면에서 살펴보면 첫째, 원칙 1의 내용 중 ‘학교에서 진행되고 있는 모든 교육활동에서 함께 이루어져야만 하는 생활교육’이라고 밝히고 있지만 정보통신윤리교육은 학교뿐만이 아닌 가정, 교회, 학교, 지역사회에서 통합되어 생활 속에서 이루어져야만 하는 기독교윤리교육이 되어야 한다.

둘째, 원칙 2의 내용 중 ‘무엇이 범죄 행위인지 그리고 그에 따르는 처벌이 어떠한 것인지에 대한 명확한 지식을 학습자에게 전달함으로써 정보 범죄를 저지르지 않도록 하여야 한다’는 부분을 다시 재고해 보아야 한다. 왜냐하면 세상의 법도 물론 중요하지만 하나님의 윤리가 세상의 법 이전에 선행되어야 하며, 하나님을 불순종하는 것이 죄라는 것에서 기초하여 하나님을 사랑하고 이웃을 사랑하는 것을 실행하도록 하는 것이 더 중요하기 때문이다.

셋째, 원칙 3의 내용 중 ‘단지 정보통신윤리에 대한 지식을 전달하여 이성적으로만 옳고 그름을 인지하게 하는 교육이 아니라 실생활에 직접 적용하여 실천할 수 있도록 하는데 목적을 두어야 한다’는 내용은 정보통신윤리에 대한 지식을 배우고 그 배운 것을 실천하도록 하는데 목적을 두어야 한다고 수정되었으면 하는 것이 연구자의 의견이다. 실천을 너무 강조한다면 앎과 행함의 균형있는 기독교윤리교육을 제대로 할 수 없기 때문이다.

또한 정보 통신 윤리교육의 기본원칙뿐만 아니라 2000년 6월 15일 ‘네티즌 윤리강령’ 선포식에서 발표한 <표 5>의 네티즌의 기본 정신(정보통신윤리위원회, <http://www.icec.or.kr>)의 내용 중 ‘사이버 공간의 주체는 인간이다’라는 부분에서 기독교 윤리에 기초한 정보통신윤리교육 재구성의 필요성을 더욱 잘 알 수 있다. 왜냐하면 이는 인본주의적인 출발에서부터 시작된 것이기 때문에 우리가 추구하는 기독교 윤리의 측면에서 본다면 사이버 공간의 주체는 하나님이라는 근본 전제로부터 출발되어야만 한다.

<표 5> 네티즌 기본정신

- 사이버 공간의 주체는 인간이다.
- 사이버 공간은 공동체의 공간이다.
- 사이버 공간은 누구에게나 평등하며 열린 공간이다.
- 사이버 공간은 네티즌 스스로 건전하게 가꾸어 나간다.

#### 나. 정보 통신 윤리교육의 목표 분석

앞에서 살펴본 정보 통신 윤리교육의 목표는 인간존중의 자세를 지니게 하는 것, 책임감을 가지게 하는 것, 자율적인 행동 통제가 이루어지게 하는 것, 공동체 의식을 가지도록 하는 것의 네 가지로 구성되어 있었다. 이와 비교하여 본 연구자는 기독교 윤리교육은 하나님과 인간, 인간과 인간의 관계를 회복하고 하나님을 사랑하고 이웃을 사랑하도록 유지하게 하는 것을 목표로 한다고 생각되어진다. 이러한 기독교 윤리교육의 목표는 정보통신윤리교육에도 그대로 적용이 되며 이 목표는 일반적인 정보통신윤리교육의 목표를 이미 포함시키고 있다고 본다. 즉, 죄에 속해있던 인간이 하나님의 은혜로 관계를 회복하게 되고 하나님과 이웃을 사랑하는 것을 계속 유지하는 목표가 중심이 되어 당연한 결과로 인간을 존중하게 되고, 책임감을 가지게 되며, 자율적으로 행동을 통제하게 되고, 공동체 의식을 가지게 되는 것이다.

#### 다. 정보 통신 윤리교육의 내용 분석

정보 통신 윤리교육의 내용으로 앞에서 살펴본 네티켓의 10가지 기본원칙과 정보화의 역기능 11가지 항목, 그리고 초·중·고등학교에서 실시되고 있는 정보의 이해와 윤리영역들은 모두 기본 원칙과 목표에 따라 그 내용이 구성된 것이다. 기독교 윤리에 기초한 정보통신윤리교육의 내용은 일반적인 정보통신 윤리교육의 내용을 포함하지만 기독교 윤리에 기초한 정보통신윤리교육의 기본 원칙과 목표에 따라 그 내용이 재구성되어야 한다.

기독교 윤리에 기초한 정보통신윤리교육의 내용을 어떤 방향으로 재구성할 것인지에 대해 예를 들면 우선 네 이웃을 네 몸과 같이 사랑하라는 교육 내용이 선행되어야 하며 이러한 사람과 사람의 관계가 비윤리적으로 변하여 십계명 중 제 7계명인 ‘간음하지 말지니라’를 지키지 못하게 되면 정보화의 역기능의 현상인 음란물 유통, 사이버 성폭력, 사이버 매매춘이 일어나게 된다는 것, 그리고 이를 극복하는 대응책과 지도방법이 뒤따라야 할 것이다.

### V. 결론

정보화 시대는 테크놀로지의 급격한 변화를 나타내며 우리의 의식과 삶의 가치에도 커다란 영향을 미치고 있다. 이러한 정보사회에서 발생하는 윤리적 문제들을 해결하며 동시에 바람직한 사이버 세계가 될 수 있도록 만들기 위해서는 그 어느 때보다도 하나님 중심의 바람직한 정보통신윤리의식을 필요로 한다. 올바른 정보윤리관을 확립하기 위해서는 제대로 된 정보통신윤리교육이 실시되어야 하며 바로 기독교 윤리에 기초한 정보통신 윤리교육이 그 해결책이 될 수 있다.

이러한 필요성에 의해 본 연구에서는 기독교 윤리에 기초한 정보통신 윤리교육의 방향을 모색하기 위하여 정보윤리의 개념과 기능, 정보윤리학의 발전과정, 정보윤리에 대한 세 가지 접근법 등 일반적으로 인식되고 있는 정보통신 윤리를 알아보았고, 현재 실시되고 있는 정보통신윤리교육의 현황, 기본원칙, 목표, 내용 등을 살펴보았다. 그리고 기독교 윤리를 살펴본 후 앞에서 살펴보았던 현재 실시되고있는 정보통신윤리교육의 기본 원칙, 목표, 내용을 기독교적 측면에서 비교·분석하고, 기독교 윤리에 기초한 정보통신윤리교육의 재구성 방향을 모색해 보았다.

본 연구를 진행하면서 안타깝게 생각한 문제점 중의 하나는 현재 기독교 단체들에서 실시하고 있는 미디어 교육이나 정보통신윤리교육 활동들이 매우 바람직한 방향으로 실시되고는 있지만 교회라는 장소에서 실시하는 일반적인 미디어 교육이나 정보윤리교육이라고 생각되어진다. 따라서 일반인들이 실시하는 정보윤리교육이 아닌 기독교적 마인드를 가지고 어느 장소에서든지 실시할 수 있는 기독교윤리의식에 기초한 정보통신윤리교육을 만들어 가야 할 것이다.

또 한가지 문제로 생각한 점은 대부분 초·중·고등학교를 대상으로 정보통신윤리교육이 실행되고 있다는 점이다. 초·중·고등학교 대상학생들 뿐만 아니라 생의 초기인 유아기에도 충분히 다루어질 수 있는 부분이며 꼭 다루어져야만 한다고 생각된다.

마지막으로 정보통신윤리교육은 학교에서 뿐만이 아닌 가정, 교회, 학교, 지역사회에서 통합되어 생활 속에서 이루어져야만 하는 기독교윤리교육이 되어야 한다.

본 연구는 구체적이고 상세한 기독교 윤리에 기초한 정보통신윤리교육을 재구성한 결과물은 아니라는 제한점이 있지만 그 필요성을 인식시키고 재구성을 위한 방향 모색의 아이디어를 제공한 점에서 그 의의가 있다고 본다. 앞으로 여러 분야의 전문가들(예를 들면, 교육학자, 기독교 윤리학자, 정보통신학자 등의 그룹)이 함께 모여 기본원칙, 목적, 목표, 내용, 교육방법, 전문가(교사) 교육, 부모교육 등의 주제들이 다루어져서 기독교 윤리에 기초한 정보통신윤리교육 프로그램이 개발되도록 많은 후속 연구들이 다양하게 이루어지기를 바란다.

## 참고문헌

- 교육부(2000). **초·중등학교 정보통신 기술 교육 운영지침**.
- 맹용길(1994). **기독교윤리학개론**. 서울:한국장로교출판사.
- 박봉배(1987). **기독교윤리학개론**. 서울:대한기독교출판사.
- 박진원(2002). 기독교 책임사회 윤리 연구. 감리교신학대학교대학원 석사학위청구논문.
- 박충구(1994). **기독교윤리사**. 서울:대한기독교서회.
- 이서행(1998). **도덕지식과 실천에 대한 기독교 윤리적 관점**-앎과 삶에 대한 윤리학의 성찰. 한국정신문화연구원.
- 정보통신윤리위원회(2004). **2003' 정보통신윤리백서**. 서울:정보통신윤리위원회.
- 추병완(2001). **정보윤리교육론**. 서울:울력.
- 한국교육학술정보원(2000). **정보통신윤리지도안내서**, 연구보고 CR 2000-2 교육부정책연구 과제. 서울:한국교육학술정보원.

## 참고 사이트

- 교육인적자원부(<http://www.moe.go.kr>)
- 기독교윤리실천운동(<http://www.cemk.org>)
- 서울YWCA(<http://www.seoulywca.or.kr>)
- 정보통신윤리위원회(<http://www.icec.or.kr>)
- 청소년정보문화공동체(<http://cycom.youth.re.kr>)
- 학부모정보감시단(<http://www.cyberparents.or.kr>)