인터넷 역기능 예방을 위한 인터넷 윤리 교육 개선 방안

이윤배*

The Improvement Method of Internet Ethics Education for the Prevention of Internet Aftereffect

Yun Bae Lee*

본 논문은 2012년 조선대학교 교내학술연구비를 지원받아 수행되었음.

요 약

인터넷 사용의 장점에도 불구하고 많은 역기능도 있다. 가장 잘 알려진 역기능에는 인터넷 중독, 개인정보 침해, 저작권 침해, 불법 정보 유포, 사이버 폭력, 사이버 사기, 해킹, 바이러스 유포, 그리고 사이버 매매춘 등이 있다. 지금까지 정부와 공공 기관에서는 이 같은 인터넷 역기능을 예방하고 줄이기 위해 노력하고 있으나 한계에 직면하고 있다. 따라서 인터넷 역기능을 예방하기 위한 한 가지 방법으로 인터넷 윤리 교육을 강화하는 것이다. 따라서 본 연구의 목적은 인터넷 역기능의 현 상황을 고찰·분석하고 하고 아울러, 역기능을 해결할 수 있는 인터넷 윤리 교육의 개선 방안을 제시한다.

ABSTRACT

In spite of advantages to using internet, but there are many adverse effects. The most well-known negative effects include internet addiction, personal information infringement, copyright violation, spread of harmful information, cyber bullying, online fraud, hacking and virus distribution, and online prostitution. Until now, the government and public organization strived to prevent and reduce the negative effects but have faced limitations. In accordance with, one of the measures the solve the problems caused by internet is to strengthen the internet ethics education. This study aims to consider and analyze the negative effects of internet and provide measures to promote internet ethics education to prevent and reduce such effects.

키워드

인터넷 윤리, 인터넷 역기능, SNS, 섯다운제, 게임 중독

Key word

Internet Ethics, Internet Aftereffect, SNS, Shut Down system, Game addiction

* 정 회원 : 조선대학교 컴퓨터공학부 교수(yblee@chosun.ac.kr)

접수일자 : 2013. 02. 19

심사완료일자 : 2013. 03. 22

I. 서 론

인터넷과 함께하는 현대 사회는 사람들에게 언제 어디서나 시간과 공간을 초월하는 신속성과 편리성을 제공함으로써 인간 삶의 질을 향상시켜 주고 있다. 뿐만 아니라 오늘날 인터넷은 어린이와 청소년들의 사고와 행동에 가장 많은 영향을 미치고 있는 문화적 환경이기도 한다. 인터넷에 비해 등장 역사가 일천한 SNS(Social Network Service) 역시 현대인들에게 새로운 소통의 환경을 제공하고 또 다른 새로운 문화를 창출하고 있다.

반면에 개인 정보들의 유출, 허위 정보들의 범람과 사생활 침해 등 많은 사회적 문제도 야기하고 있다. 특히 호기심 많은 청소년들은 인터넷 상에 범람하는 음란한 영상과 음성, 이미지 등과 같은 음란물, 흥기와 충기 등으로 사람을 해치는 폭력 게임, 게임으로 인한 인터넷 중독, 타인의 지적재산권 침해와 개인정보 도용, 그리고 악의적인 댓글을 통해 타인의 인격 모독과 거짓 소문을 유포하는 등 심각한 문제들로부터 무방비 상태로 방치돼 있는 실정이다.

이러한 인터넷의 역기능과 부작용에 대처하기 위해 정부나 공공기관에서는 다양한 정책들을 제정하고 있다. 그러나 이러한 정책들은 인터넷 역기능의 예방이나 이를 최소화하는 데는 역부족이라고 할 수 있다. 따라서 정부 정책 이외의 규제 방안으로 일반 교육기관이나 시민단체 등에서 청소년들에게 인터넷 윤리 교육을 지속적으로 실시하는 것이다.

본 논문에서는 인터넷 등장과 더불어 발생하고 있는 다양한 인터넷 역기능 현황을 고찰·분석하고 인터넷 역기능을 예방하고 감소시키기 위한 인터넷 윤리 교육 활성화 방안을 제시하고자 한다.

II. 인터넷 역기능의 이론적 배경

2.1. 인터넷 역기능 발생 요인

우리나라는 인터넷 이용자 수로는 세계 10위, 초고속 인터넷 이용률은 세계 7위인 인터넷 강국이다. 그러나 사이버 공간에서 자신의 권리를 침해당해도 별다른 대응을 하지 않고, 저작권에 대해 알면서도 다운로드를 하며, 청소년 14.3%가 인터넷 중독인 인터넷 후진국이기도 하다.

리처드 루빈(Richard Rubin)은 다음과 같은 정보통신 기술이 가진 일곱 가지 유혹을 인터넷 역기능의 주요 발생 원인으로 꼽았다[6].

2.1.1. 속도

정보를 수집하고 전달하는 속도는 컴퓨터 기술에 의해 엄청나게 증가되었다. 즉 비윤리적 행동들이 눈 깜짝할 사이에 일어날 수 있다. 비록 허가를 받지 않고 정보를 구하는 방법을 결정하는 데 있어 어느 정도 준비 시간이 소요된다하더라도 그런 정보를 몰래 빼내는 행위 자체는 일반적으로 아주 짧은 시간에 이루어진다.

2.1.2. 프라이버시와 익명성

가정이나 사무실에서 사용되는 컴퓨터 관련 기기의 발달로 비윤리적인 행동들이 거의 절대적인 프라이버시 보호 아래, 즉 타인에게 전혀 들리지 않고 행할 수 있게 되었다. 그리고 아무도 보지 않는 비대면 상태에서 나만의 어떤 일을 할 수 있다는 쾌감마저 작용하고 있다.

2.1.3. 매체의 본질

오늘날 전자 매체의 본질은 원래의 정보를 제거하거나 훼손하지 않으면서 그러한 정보를 몰래 훔치는 것을 가능케 하고 있다. 비록 누군가 다른 사람의 파일을 몰래 훔쳐보거나 전용한다고 해도 그 파일은 전혀 손상되지 않은 채 원래의 소유자에게 그대로 남아 있다. 이러한 매체의 본질은 우리로 하여금 위반자는 실제로 훔친 것이 아무 것도 없으며, 피해자의 경우도 도난당한 것이 아무 것도 없다는 생각을 갖도록 만들고 있다.

2.1.4. 심미적 매력

일반적으로 사람들은 자신의 기술이나 기능을 이용하여 어려운 문제들을 해결했을 때 모종의 성취감을 느끼게 된다. 특히 다른 지적인 사람들에 의해 만들어진 보안 장치들을 무력하게 만들면서 다른 컴퓨터 체계에 자신이 처음으로 침투에 들어갔을 때 많은 이들이 자신이 드디어 큰일을 해냈다는 잘못된 성취감을 갖기 쉽다.

2.1.5. 최소 투자에 의한 최대 효과

상대적으로 적은 노력으로 많은 사람들에게 접근하

여 최대의 효과를 낼 수 있다는 생각이 비도덕적 행동을 유발시키는 하나의 유혹이 될 수 있다. 인터넷을 이용한 신종 사기 행위들이 급증하고 있는 것은 바로 이 때문이다.

2.1.6. 국제적 범위

새로운 정보통신 기술이 발달하면서 세계 어느 곳이나 접근이 가능해졌다. 정보를 훔치기 위해, 그리고 이익을 얻기 위해 전 세계적으로 활동 역시 가능해 졌다. 이렇듯 단기간에 전 세계적으로 영향을 미칠 수 있다는 비도덕적 행동을 유발하는 유혹 요인이 되고 있다.

2.1.7. 파괴력

정보통신 기술이 오용될 경우, 그것이 수반하는 파괴력은 가히 상상력을 초월한다. 가장 대표적인 것이 컴퓨터 바이러스 유포다. 컴퓨터 바이러스를 유포시키는 사람들은 그러한 파괴적 행위로부터 모종의 쾌감과 만족감을 느낀다. 특히 그러한 사람들은 치유 곤란한 바이러스를 유포시켜 자신의 기술을 과시하고자 하는 자기 망상에 빠지기도 한다.

2.2. 인터넷 역기능의 대표적인 유형

인터넷 역기능은 크게 범죄형 역기능과 비 범죄형 역기능으로 구분하며, 범죄형 역기능은 다시 사이버 테러형 역기능과 일반 사이버 역기능으로 구분할 수 있다. 일반 사이버 역기능의 대표적인 유형에는 게임사기, 통신사기, 명예 훼손 및 성폭력, 개인 정보 침해, 저작권 침해, 인터넷 도박 등이 있다. 비 범죄형 사이버 역기능에는 불건전 유해 정보 유통과 인터넷 중독, 언어 파괴 등이 있다. 인터넷 역기능의 대표적인 유형 몇 가지를 요약하면 다음과 같다[3].

2.2.1. 저작권 침해

저작물이란 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물로서 저작권법상 보호 대상이 되는 저작물을 총칭한다[5]. 따라서 저작물을 창작한 저작자 허락 없이 무단으로 게재하거나 사용할 경우 저작권 침해에 해당한다. 대표적인 침해 사례로써 무단으로 퍼가기, 신문 기사 무단 복사, 무단으로 이미지 사용하기 등을 들 수 있다. 저작권을 침해한 자는 저작권자가 고소할 경우 민사상 손해 배상은 물론 형사상 처벌도 가능하다.

2.2.2. 사이버 폭력

사이버 폭력이란 사이버 공간에서 글이나 말, 영상 등을 이용해 다른 사람의 사생활에 피해를 입히고 정신적 물질적 고통을 주거나 다른 사람의 명예를 훼손시키는 행위를 말한다[5]. 대표적인 유형으로 사이버 명예훼손, 사이버 모욕, 사이버 성폭력 등을 들 수 있다. 그런데 사이버 폭력은 10대 청소년의 경우 인터넷에서의 의견 표출이 보다 즉각적이고 재미와 호기심 때문에 허위 사실을 유포하거나 신상 털기에 적극 가담하고 있는 것으로 보인다.

2.2.3. 개인 정보 침해

개인 정보란 생존자의 정보로써 개인의 이름, 주소, 전화번호, 성별, 주민등록번호와 같은 개인을 식별할 수 있는 개인에 대한 일반 정보를 말한다[5]. 이 같은 개인 정보들이 개인의 동의 없이 무단으로 유출되거나 사용될 때 개인, 기업은 물론 국가 역시 심각한 정신적 물질적 피해를 당할 수 있다. 개인의 경우 명의 도용, 보이스 피싱에 의한 금전적 손해, 유괴 등 각종 범죄에 무방비로 노출될 수 있다. 기업은 이미지 실추, 소비자 단체 등의 불매 운동, 다수 피해자 발생 시 피해자에 대한 손해 배상 등으로 기업 경영에 심각한 타격을 입을 수도 있다. 국가는 프라이버시 라운드 대두에 따른 IT 산업의 수출 애로, 전자 정부의 신뢰성 하락, 국가 브랜드 가치 하락 등 불이익을 당할 수 있다. 표 1은 개인정보 침해 상담 건수를 연도별로 나타낸 것이다[2].

표 1. 개인 정보 침해 상담 건 수
Table. 1 The number of consultation of Personal information violation

연도별	2007	2008	2009	2010	2011
합계	259,65	39,811	35,167	54,832	122,215
개인정보무단 수집	1,166	1,129	1,075	1,267	1,623
개인정보무단 이용제공	1,001	1,037	1,171	1,202	1,499
주민번호 등 타인 정보 도용	9,086	1,0148	6,303	10,137	67,094
회원 탈퇴 정정 요구 불응	865	949	680	826	662
법 적용 불가 침해	12,497	24,144	23,893	38,414	38,172
기타	1,350	2,404	2,045	2,986	13,165

2.2.4. 인터넷 사기

인터넷 사기(Internet Fraud)는 정보통신망을 이용해 사용자들에게 물품이나 용역을 제공할 것처럼 기망하는 메시지를 보내 금품을 부정하게 취득하는 사기행위의 한 유형이다. 전자 상거래 사기의 대표적인 유형은 표 2와 같다[5].

표 2. 전자 상거래 사기 유형
Table. 2 The fraudulence types of electronic commerce

구분	유형 설명
쇼핑몰 사이트 사기	• 쇼핑몰사이트에서 주문을 했는데 물건을 받지 못하고 사이트가 폐쇄된 경우
개인 간 직거래 사기	• 오픈마켓에서 직거래로 구입한 경우 • 중고 장터, 카페, 블로그 기타 사이트에서 게시판 댓글을 이용하여 직거래 후 물건을 받지 못한 경우
기타 사기	• 심부름센터 사기, 인터넷을 이용한 앵벌이, 성매매를 한다고 돈만 가로채는 행위

2.2.5. 인터넷 중독

인터넷 중독의 대표적인 유형에는 게임중독, 사이버 채팅 중독, 사이버 거래 중독, 정보 검색 중독, 휴대폰 중독 등이 있다.

한국정보문화진흥원이 2010년 조사한 인터넷 중독 조사 실태에 따르면 인터넷 중독 청소년은 87만 명으로 이 중 당장 치료가 필요한 고위험군만 17만 명이나 된다. 또한 게임 중독으로 인한 사회적·경제적 손실은 연간 10조원이 넘는 것으로 나타났다[2]. 이 같은 통계는 청소년들의 게임 중독 현상이 갈수록 심각해지고 있음을 단적으로 보여주는 예로써 청소년들의 건강 수준을 높이기 위해 상담 센터를 더욱 확대 운영하고 상담과 예방 교육 활성화를 도모해야 한다.

2.2.6. 유해 정보

유해 정보란 인터넷 이용자에게 정신적, 시간적, 경제적 피해를 가져오는 나쁜 정보를 의미한다. 유해 정보는 크게 법과 국가 질서의 존엄성을 유지하기 위해 현행법이 생산, 저장, 유통을 금지한 ‘불법 유해 정보’와 음란성, 폭력성, 사해성, 담배나 환각제 등의 반사회성을 띠는 영리 또는 비영리 정보인 ‘청소년 유해 정보’ 나눌 수

있다[5]. 오늘날에는 페이스북, 트위터 등 SNS와 애플리케이션에 불법적 내용이 많은 것으로 나타나고 있다.

2.2.7. 그 밖의 역기능

그 밖의 인터넷 역기능에는 해킹과 바이러스 유포, 불법 복제 및 판매, 인터넷 중독, 인터넷 도박, 그리고 인터넷 매매춘 알선 등이 있다.

2.3. 인터넷 역기능 현황 분석

한국인터넷진흥원(KISA)에서 실시한 ‘2011년 인터넷 윤리 문화 조사 실태 보고서’를 분석해 보면 저 연령층, 특히 10대의 인터넷 윤리 수준이 현저히 낮은 것으로 나타났다[2].

악성 댓글의 경우 국내 인터넷 이용자들은 악성 댓글을 작성한 후 ‘속이 후련하다’고 생각하는 비율이 40.1%인 반면, ‘후회 된다’는 의견 또한 39.8%로 나타났다. 그러나 초등학생의 경우 ‘재미를 느낀다’는 응답도 42.6%나 되는 것으로 조사됐다. 악플을 다는 이유로는 ‘기분이 나빠져서(48.6%)’가 가장 많았고 ‘다른 사람의 의견에 반박하고 싶어서(47.8%)’ 순이었다.

그리고 초등학생 인터넷 이용자 20.2%, 국내 인터넷 이용자는 23.9%가 악성 댓글을 작성한 경험이 있는 것으로 나타났으며 그림 1과 같다.

그림 1. 악성 댓글 작성 경험(%)
Fig. 1 The writing experience of bad reply(%)

인터넷 상에서의 허위 사실 유포도 심각한 수준으로 나타났다. 초등학생 23.8%(게시물 작성자의 38.5%)가 허위 사실이나 미확인 정보를 유포한 경험이 있는 것으로 나타났으며, 국내 인터넷 이용자는 57.7%(게시물 작성 경험자의 경우 63.0%)로 나타났다. 허위 사실 및 미확인 정보 유포 현황은 그림 2와 같다.

그림 2. 허위 사실 및 미확인 정보 유포 현황
Fig. 2 The spread of situation of lie and unconfirmed information

초등학생 인터넷 이용자의 37.8%(게시물 작성 경험자의 경우 61.2%)가 사이버 폭력 가해 경험이 있는 것으로 나타났으며, 국내 인터넷 이용자 49.2%(게시물 작성 경험자의 경우 53.1%)가 역시 사이버 폭력 가해 경험이 있는 것으로 나타났는데 그림 3과 같다.

그림 3. 사이버 폭력 가해 경험(%)
Fig. 3 The damage experience of cyber violence(%)

인터넷에서 문제가 심각한 신상 털기의 경우, 인터넷을 통해 다른 사람의 신상 정보를 찾아보는 행위를 포함하여 신상 털기 참여 경험이 있는 이용자는 전체의 67.0%로 높게 나타났다. 특히 초등학생 인터넷 이용자 응답자의 29.8%가 신상 털기에 참여한 경험이 있는 것으로 조사됐으며, 이를 도해하면 그림 4와 같다. 그중에서도 20~30대의 참여 경험이 70%를 상회하여 이 수치는 악플, 허위 사실 유포 등에 비해 월등히 높았다.

그림 4. 신상 털기 참여 경험(%)
Fig. 4 The participation experience of personal affairs exposure

III. 인터넷 윤리 및 윤리 교육 현황

3.1. 인터넷 윤리의 개념

인터넷 윤리는 일반 윤리 개념과 달리 정보 기술(IT)을 다루는 순기능은 물론 그 후유증이라고 할 수 있는 역기능에 대해 바른 윤리적인 개념들을 심어줌으로써 옳고 그름, 나쁨과 좋음, 윤리적인 것과 비윤리적인 것을 판단하고 행동하도록 하는 것이다. 이런 까닭에 인터넷 윤리란 용어는 사이버 윤리, 정보통신 윤리, 그리고 온라인 윤리 등과 혼용해 사용하기도 한다[6],[7].

3.2. 인터넷 윤리의 필요성

인터넷 윤리는 기존 윤리와 가치관으로 해결할 수 없는 다음과 같은 몇 가지 특성으로 인해 인터넷 윤리의 중요성이 강조되고 있다[8].

첫째, 인터넷 인구가 증가하면서 인터넷은 정치, 경제, 사회, 문화 등 우리 생활 전반에 걸쳐 막대한 영향력을 행사하고 있으며, 이에 따라 인터넷 역기능 현상도 확대되고 있다.

둘째, 속도, 프라이버시와 익명성, 매체의 본질, 심미적 매료, 최소 투자에 의한 최대 효과, 파괴력 등 정보기술의 유혹이 인터넷 시대의 도덕적 나침반을 크게 훼손하고 있다.

셋째, 일반인들은 대면적 현실에서는 일상적으로 말하거나 행동하지 않는 것을 사이버 공간에서는 서슴치 않고 말하거나 행동하고 보다 개방적으로 자신을 표현하는 탈 억제 효과 (disinhibition effect) 때문이다.

3.3. 인터넷 윤리 교육 현황

제7차 교육과정에서 컴퓨터 과목의 교육 과정을 개정하게 된 배경을 요약하면 다음과 같이 네 가지로 요약할 수 있다[7].

- ① 정보 통신 기술의 급격한 발전
- ② 컴퓨터 이용 환경의 변화
- ③ 정보화 관련 교육의 환경 변화
- ④ 교육과정과 현실의 불일치

21세기 지식 기반 정보 사회를 대비한 정보화 교육은 다양한 정보 기술을 활용하는 데에 불편함이 없도록 교육시키는 것이다. 그리고 정보 사회의 바람직한 가치관과 컴퓨터를 도구로 하여 정보의 부가 가치를 높이기 위한 창조적 정보 관리 능력을 함양할 수 있도록 가르치는 것이다. 정보 사회가 요구하는 정보 기술 능력은 컴퓨터 조작이나 사용 능력에만 국한되는 것이 아니라 넓은 의미에서 정보 소양과 같은 의미를 가진다.

정보 기술 능력과 정보 소양에 대한 정의는 학자에 따라 약간씩 견해를 달리하고 있다. 교육개혁 위원회에서 1997년에 정의한 내용에 따르면, ‘정보 소양이란, 컴퓨터를 비롯한 다양한 정보 기술이 가지는 기능, 특성 및 장단점을 알고, 이들을 비교, 평가하여 문제 해결에 적합한 기술을 선택할 수 있는 능력, 선택한 정보 기술을 문제 해결에 실제로 활용할 수 있는 능력, 나아가 정보 기술 이용과 정보화에 따른 사회 현상을 이해하고 평가할 수 있을 뿐만 아니라, 건전한 정보 윤리 의식을 가지고 삶을 영위할 수 있는 능력을 포함하는 것이다.’라고 정보 기술 능력을 정보 소양의 일부로 해석하고 있다. 그러나 근래에는 정보 기술 능력을 넓은 의미에서 정보소양과 같은 의미로 보는 견해가 많다[7].

IV. 인터넷 윤리 교육 활성화 방안

4.1. 인터넷 윤리 교육 방안

컴퓨터 혁명에 의해 시작된 정보기술의 놀라운 발전은 이미 언급한 바와 같이 여러 가지 심각한 윤리적 문제들을 야기하고 있음에도 불구하고, 학생들이 그러한 문제에 대처해 나갈 수 있는 윤리적 능력과 태도를 갖는 것에 매우 소홀히 하였다. 어린 학생들이 컴퓨터를 능수능

란하게 다룰 줄 아는 것을 대견하게 생각하여 단순한 기능인을 만들어내는 데만 치중했을 뿐, 컴퓨터 사용 간에 함의하는 윤리성들을 심사숙고하며 생각할 수 있는 인간상을 만드는 데는 실패한 것이다.

인터넷 윤리의식이 절대적으로 필요한 대학의 컴퓨터 관련학과에서조차도 ‘인터넷 윤리학’과 관련된 강좌는 정규 교육과정에 포함되어 있지 않으며, 초·중학교에서의 교육도 전무하거나 피상적으로 다루어지고 있는 실정이다[4]. 최근에 이르러 컴퓨터 윤리학 및 인터넷 윤리교육의 필요성이 대두되고 있기는 하지만, 무엇을 어떻게 가르쳐야 할 것인지에 대한 명확한 기준은 아직 없으며 실시 역시 대단히 미흡한 실정이다.

4.1.1. 인터넷 윤리 교육의 목표

인터넷 윤리교육은 인간의 존엄성과 고귀함에 대한 인식을 고양하는 것을 목표로 해야 한다. 여기서 컴퓨터는 감성이나 정서를 가지고 있지 않으나 빠른 속도, 정확성을 지니고 있으며, 합리성이 바로 컴퓨터의 핵심이라 할 수 있다[5].

그러나 인터넷 윤리교육에서는 컴퓨터에 대한 매료와 의존으로 말미암아 불행하게도 인간의 합리적 측면이 우선성을 갖게 되고, 도덕적 차원이 2차적인 것으로 내몰리게 되었음을 분명하게 지적하여 학생들에게 인식시켜야 한다.

4.1.2. 인터넷 윤리교육의 내용

‘도덕’ 및 ‘윤리’ 교과를 통해 이루어지는 인터넷 윤리교육의 내용은 적어도 다음 세 가지 사항을 포함해야 한다[5].

첫째, 윤리이론에 대한 배경 지식으로 존슨은 컴퓨터 윤리교육에서 강조되어야 할 핵심 개념으로써 ‘책임감, 소유권, 프라이버시, 자율성’이라 했는데 학생들은 이를 인지, 인식해야 한다.

둘째, 컴퓨터의 사회적 영향에 대한 분석을 포괄해야 한다. 즉 컴퓨터가 우리 사회에 미치는 있는 실질적이고 잠재적인 영향력에 대한 심도 있는 분석이 제고되어야 만, 컴퓨터 시대가 지니고 있는 윤리적 문제들의 다차원적인 성격을 훨씬 쉽게 식별할 수 있다.

셋째, 컴퓨터 시대의 개인의 역할과 덕성을 강조하는 내용이 포괄되어야 한다. 컴퓨터가 우리 자신 및 사회에 미치고 있는 영향력들, 그리고 수반되는 윤리적

문제들을 해결하는데 있어 개인의 역할과 정직·책임감·공동체 의식 등과 같은 덕성을 강조하는 내용을 포괄하여, 학생들의 윤리적 다짐과 결단을 제고해 줄 수 있어야 한다.

결국 일반윤리와 인터넷 윤리에 대한 보다 포괄적이고 실재적인 내용이 윤리 교과에 포함되어야 하며 이를 영유아 때부터 지속적이고 반복적으로 교육해야 교육 효과를 기대할 수 있다.

4.2. 인터넷 윤리 교육의 활성화 방안

인터넷 및 SNS의 등장에 따라 자율 규제 및 새로운 윤리관 확립이 절실히 필요한 때다. 물론 인터넷은 기술과 서비스 측면에서 많은 발전을 이루었지만, 문화적, 의식적 측면에서는 부족한 점도 많다. 따라서 앞으로 더욱 발전적인 미래의 인터넷 시대를 대비하기 위해 기술의 진보는 물론 인문학적 사고와 문화의 변화에 대한 교육이 필요하다. 특히 인터넷 윤리 문제를 청소년 보호 문제로 집중할 필요도 있다.

4.2.1. 가정에서의 인터넷 윤리 교육

아동 및 청소년들의 사이버 활동을 가장 효율적으로 지도·감독하기 위해서는 부모가 이 문제에 대해 충분히 이해하고 인식하고 있어야 한다. 그렇다고 해커 수준의 컴퓨터 지식을 요구하는 것은 아니다. 충동적이고 유혹에 빠지기 쉬운 자녀들을 바로 잡아 왔던 부모로서의 평소 경험과 지식을 인터넷 안에서도 사용할 수 있도록 최소한의 준비가 필요하다. 휴즈(Hughes)는 부모들이 컴퓨터 관련 용어를 이해하는 것, 그리고 인터넷의 순기능과 역기능이 무엇인지 이해하는 것이 오늘날 자녀 교육에 있어 필수 조건이라고 주장하고 있다[8].

4.2.2. 학교에서의 사이버 윤리 교육

학교에서의 사이버 윤리 교육은 명령식·주입식 방법에서 탈피하여 학생들의 비판적 사고력과 합리적 이해력을 발달시킬 수 있도록 상호 교류가 가능한, 양 방향 교육 방식으로 전개되어야 한다. 특히 사이버 윤리 교육은 학생들이 사이버 공간에서의 예절과 윤리의 필요성을 스스로 체감하고, 그들 스스로 사이버 공간을 정화해 갈 수 있는 자율적 능력을 길러줄 수 있는 방향으로 나아가야 한다.

교사들 역시 미리 정해진 예절과 도덕적 규범을 강제로 주입시키기보다는 학생 스스로 사이버 공간의 도덕 규범과 예절을 구성하여 따르도록 촉진하는 역할을 수행해야 한다.

4.2.3. 정부에서의 사이버 윤리 교육

정부는 자율 규제의 토대가 마련될 수 있는 법적·제도적 뒷받침과 자율 규제 단체의 육성·활동 등 필요한 분야에 대한 재정적 지원은 물론 사법 권한 행사의 예측 가능성을 보장하여 자율 규제의 활동에 대한 공신력을 보장해야 한다. 그리고 민간 부문 주도의 자율 규제는 불법 정보에 대한 규제 권한은 국가가 가지되, 민간 부문의 구성원들에 대해서는 자신들의 책임 한계를 명확히 하도록 하고 불법 정보 발견 시 사법 기관에 신고는 물론 인터넷 상의 청소년 유해 정보로부터 청소년의 접근을 통제하기 위해서 정보이용자의 정보 선택권을 강화시켜 인터넷을 보다 안전한 공간으로 만들어야 한다.

4.2.4. 섯다운제 기능의 강화

2012년 11월 20일부터 실시되고 있는 섯다운제는 16세 미만 청소년의 게임 이용을 자정부터 오전 6시까지 차단하는 제도이다. 그러나 그 실효성에 대해서는 여전히 우려의 목소리가 높다. 부모나 성인의 주민등록번호를 도용하여 이용할 수 있고 처벌이 국내 온라인 게임으로 한정돼 외국 서버를 경유하는 게임은 얼마든지 이용할 수 있다. 또 CD 게임 등을 통해 얼마든지 쉽게 법망을 피할 수 있기 때문이다. 따라서 이 같은 문제점을 직시, 보다 실효성 있는 섯다운제가 되도록 법적·제도적 장치의 재정비가 필요하다.

4.2.5. 인터넷 윤리 과목의 필수화

현재 인터넷 윤리에 대한 교육은 초·중등학교에서 재량 활동을 통해 제한적으로 이루어지고 있어 사실상 유명무실한 상태라고 할 수 있다. 특히 오늘날 인터넷을 이용하는 연령이 영유아 3세부터이기 때문에 더 늦기 전에 인터넷 윤리 과목을 유치원부터 필수과목으로 지정해 가르치도록 해야 한다. 영유아 때부터 지속적인 인터넷 윤리 교육을 해야 인터넷 중독 등 인터넷 역기능으로 인한 부작용을 예방할 수 있고 사회적 부담도 줄일 수 있다.

4.2.6. 인터넷 윤리 전문 교사의 양성

현재 초·중등학교에서의 인터넷 윤리 교육 담당자는 비전문가 주류를 이루고 있다. 따라서 보다 효율적이고 실효성 있는 인터넷 윤리 교육을 위해서는 대학의 컴퓨터 관련 학과에 윤리 교육 과목을 신설하여 습득케 하고 이들에게 인터넷 윤리 교사 자격증을 주어 일선에서 인터넷 윤리 교육을 담당하도록 해야 한다. 아울러 인터넷 윤리 담당 교사는 오프라인에 확고한 도덕 문화를 형성하는 일에 깊은 관심을 가져야 한다.

V. 결 론

지금 우리는 인터넷 중독 청소년 100만 명 시대에 와 있다. 청소년들이 인터넷 게임에 중독되는 주요 원인은 가족 간의 대화 부족과 현실과 다른 웹 사회에서의 능력에 대한 인정, 성적(性的) 만족, 새로운 인격 창출 등으로 요약할 수 있다. 게임을 하는 동안 강한 친밀감을 형성하고 시간 개념을 잊어버린 채 현실감과 통제력을 상실하여 결국 자신도 모르는 사이에 게임 중독자가 되는 것이다.

그런데 이 같은 게임 중독은 ‘정보 격차’가 아니라 가정 형편에 따른 ‘관력 격차’에 기인한다는 데 이견이 없다. 맞벌이 가정이나 조손(祖孫) 가정 등 저소득층과 소외계층 청소년에게서 더 많이 나타나고 있기 때문이다. 그런데 청소년들은 이 같은 중독 현상을 그다지 심각하게 인식하지 못하고 있다는 데 문제의 심각성이 있다.

따라서 본 논문에서는 한국 인터넷 진흥원의 자료를 토대로 인터넷 역기능의 현황을 분석하여 문제점을 도출하고 이를 해결하기 위한 인터넷 윤리 교육 활성화 방안을 다음과 같이 제시했다

- 가정에서의 인터넷 교육의 강화
- 학교에서의 사이버 교육의 강화
- 정부에서의 사이버 교육의 강화
- 첫다운제 기능 강화
- 인터넷 윤리 과목의 활성화
- 인터넷 윤리 전문 교사 육성

그런데 오늘날과 같은 인터넷 세상에서 사이버 세계와 접촉하지 않고 사는 것은 현실적으로 불가능하기 때문에 인터넷 역기능을 해결하기 위해서는 인터넷을 이용하고 있는 이용자들의 건전한 윤리 의식이 필수다. 인터넷 상에서 불량 저질 콘텐츠를 생산하는 세력은 1%에 지나지 않는다는 분석이다. 이해관계가 얽힌 일부 몰지각한 네티즌들이 여기저기 퍼 나르고 악의적인 댓글을 붙이며 여론을 왜곡시키는 것이다. 이런 까닭에 인터넷이 사회의 괴물이 되느냐, 아니면 사회의 공기(公器)로서 또 다른 역할을 할 수 있느냐는 이를 이용하는 네티즌 자신들에게 달려 있다.

특히 올바른 인터넷 문화 정착을 위해서 부모들은 컴퓨터를 배우고 자녀들과 인터넷을 함께 하면서 자연스럽게 인터넷의 올바른 사용에 대해 지도할 수 있어야 한다. 아울러 정부와 교육 당국은 21세기를 젊어지고 나갈 청소년들의 건강을 위해 게임 외적인 부분 즉, 학교나 학원에서의 심야 수업을 철저히 금지하는 등 청소년 건강 유해 환경을 바꾸는 노력을 병행해야 한다. 그런데 더 중요한 일은 유치원으로부터 인터넷 윤리 교과목을 필수로 지정하고 컴퓨터 전공자 중심의 인터넷 윤리를 담당할 수 있는 전문 교사 양성도 서둘러야 한다. 인터넷을 이용하는 영유아 때부터 지속적인 인터넷 윤리 교육을 해야 인터넷 게임 중독 예방의 실효성을 기대할 수 있기 때문이다.

본 논문에서 인터넷 역기능 분석과 인터넷 윤리 교육 활성화 방안 제시에도 불구하고 실질적인 학계 간 연구나 소양 시험 실시 방안은 뚜렷하게 제시하지 못했다. 앞으로 이에 대한 추가적인 연구가 필요하다.

참고문헌

- [1] http://blog.daum.net/printView.html?articlePrint_769508.
- [2] 한국인터넷진흥원(KISA), 인터넷 윤리 문화 실태 조사 보고서, 2012.
- [3] 정진욱, 인터넷 역기능의 현황과 인터넷 윤리, 정보처리학회지, 제13권 제 1호, pp.7-14, 2006.
- [4] 이혜연, 청소년 정보통신 윤리 교육 현황과 활성화 방안, 정보처리학회지, 제 13권 1호, pp. 34-44, 2006.

- [5] 인터넷 윤리 실천협의회, ‘인터넷 윤리’, 이한 출판사, 2012.
- [6] 김영지, 정보통신윤리교육 교육과정 및 실태에 관한 분석, 목포대학교 교육대학원 정보·컴퓨터교육전공, 2007.
- [7] 이윤배, 김혜민, 인터넷 역기능 예방을 위한 정보통신 윤리 교육용 웹 콘텐츠설계, 한국해양정보통신학회 논문지, 제 15권 7호. 2011.
- [8] 이윤배, 박상호 인터넷 역기능 예방을 위한 인터넷 윤리 활성화 방안, 조선대 산업대학원 석사 논문, 2012.

저자소개

이윤배(Yun Bae Lee)

1980.2 광운대학교 전자계산학과
졸업(이학사)

1983.2 광운대학교 대학원 전자계산
학과 졸업(이학석사)

1994.2 숭실대학교 대학원 전자계산학과 졸업
(공학박사)

1988~(현) 조선대학교 컴퓨터공학부 교수

2009~2010 인터넷 소프트웨어 진흥원 인터넷 윤리
분과 연구위원

1997~1999 조선대학교 정보과학대학장

1999~2001 광주광역시 시정책 자문 위원

2005~2005 국무총리 청소년 보호 위원회 인터넷분과
자문위원

2004~2008 한국정보처리학회 부회장

※ 관심분야: AI(Robotics), 정보 보안, 데이터베이스,
컴퓨터교육, 가상현실 등