

# 청소년 정보화 현황과 대응방안 II

## -국내외 청소년 정보화 정책연구-

책임연구원 : 이해연(한국청소년개발원 · 연구위원)

공동연구원 : 조정문(한국정보문화진흥원 · 협력기획팀장)

김아미(런던대학교 · 박사과정)

연구보조원 : 장명심(한국청소년개발원 · 위촉연구원)



### 1. 연구목적

- 모든 정부 부처를 망라하는 청소년 정보화 정책에 대한 종합적인 현황 파악과 대책이 부족하므로, 국내 청소년 정보화 정책의 전반적인 현황을 파악하고, 주요 선진국의 청소년 정보화 정책을 비교 분석하고자 함.
- 외국 정책의 비교분석을 통해 우리 사회에 적용할 수 있는 정책적 시사점을 도출함으로써 청소년 정보화의 역기능 측면을 방지하고 정보화 역량을 강화할 수 있는 정책을 제시함.

### 2. 주요 연구내용

- 정책분석틀(①정보화 교육정책, ②정보화 역기능 방지정책, ③정보격차 해소정책)을 통해 첫째, 국내의 정책현황을 파악하여 문제점을 제시하고, 둘째 미국, 영국, 호주, 스웨덴·핀란드·노르웨이의 청소년 정보화 정책과 제도를 분석하고 시사점을 도출하여 우리나라 청소년 정보화 정책을 제시함.
- 국내의 청소년 정보화 현황 : 첫째, e-learning, 미디어교육을 중심으로 정보화 교육정책을 파악. 둘째, 정보화 역기능 실태, 역기능방지 제도와 교육정책, 법적 제도를 통한 규제, 기술적 장치를 통한 규제 등 정보화 역기능 방지정책 파악. 셋째, 부처별 정보격차 해소정책 파악.
- 미국 : 첫째, 미국의 정보화 정책동향 파악. 둘째, ‘기술을 활용한 교육 강화법’, ‘아동 공교육 강화법’을 근거로 한 ‘21세기를 대비하는 학습법 Learning for the 21st Century, 2003’과 ‘미국교육의 새로운 황금시대를 향하여 Toward A New Golden Age in America Education, 2005’ 등과

같은 교육정책 소개. 셋째, ‘미국 국립 미디어 가족 연구원’이 개발한 ‘부모통제 안내서’, ‘My Space 가이드’, ‘인터넷사용 안전가이드’, ‘Media Wise Summer 가이드’, ‘You Tube 가이드’ 등의 인터넷사이트와 ‘아동 인터넷 보호법’, ‘아동 온라인 프라이버시 보호법’, ‘성착취에 대한 아동 보호법’ 등과 같은 법을 통한 역기능 방지정책 소개. 넷째, ‘기술문맹퇴치’정책과 ‘Power Up’프로그램을 통한 정보격차 해소정책 파악.

- 영국 : 첫째, 영국의 정보화 정책동향 파악. 둘째, ‘National Grid for learning’, ‘ICT in school’, ‘Harnessing Technology: Transforming learning and childrens services’ 등과 같은 교육정책 소개. 셋째, BECTa의 ‘Signposts to safety’, 사이버 괴롭힘에 대처하기 위한 학교, 학부모, 학생들을 위한 지침서인 ‘Tackling CyberBullying’, ‘e-범죄에 대처하기 위한 ITsafe 서비스’, ‘Internet Taskforce’, ‘Child Exploitation and Online Protection Centre’, ‘Internet Watch Foundation’, ‘Internet Content Rating Association:ICRA’ 등의 법적 제도와 ‘웹사이트의 신뢰도 평가하기’, ‘Educaunet’ 등과 같은 교육사업을 통한 역기능 방지정책 소개. 넷째, ‘Closing the Digital Divide’정책과 ‘Digital Inclusion Panel’프로그램을 통한 정보격차 해소정책 파악.

- 호주 : 첫째, 호주의 정보화 정책현황 파악. 둘째, ‘e-learning 프로그램’, ‘청소년 고용 프로그램’, ‘청소년 지역사회활동 프로그램’ 등과 같은 교육정책 소개. 셋째, ‘NetAlert 프로젝트’, ‘Cybersmartkids’, ‘Vertual Global Taskforce’, ‘어린이 및 청소년법 지원’ 등과 같은 유해정보로부터의 청소년 보호정책과 더불어 청소년 프라이버시 보호법과 정책 소개. 넷째, Smith Family의 ‘Unlimited Potentia’, ‘The Inspire Foundation & Bean-bag Center Project’, ‘Government Policies and Program and Youth Unemployment’, ‘Access Ability Online Resources’, ‘Deaf Communities Online’, ‘E-learning for Target Learner Groups’ 등과 같은 저소득층청소년과 장애청소년을 위한 정보격차 해소정책 파악.

### 3. 정책제언

#### ● 정보화 교육정책

첫째, 정책추진에 일관성과 신뢰성이 있어야 함.

둘째, 정보화 교육정책에 대한 확고한 철학 확립.

셋째, 청소년의 필요와 흥미에 부합하는 정보화교육 실시.

넷째, 비판적 시각을 키우기 위한 미디어교육 장려.

다섯째, 교사·부모·청소년지도자가 효율적으로 활용할 수 있는 교육자료 제작.

여섯째, 청소년들이 스스로 제작하여 주도적으로 활동할 수 있도록 체험학습 중심의 교재 개발.

#### ● 정보화 역기능 방지정책

첫째, 관련기관과 전문가들의 체계적이고 유기적인 협력체계 구성.

둘째, 청소년의 사생활 보호를 위한 제도 마련.

셋째, 건전한 정보통신문화 조성을 위한 적극적이고 다양한 홍보활동 전개.

넷째, 유익하고 심도있는 콘텐츠와 웹사이트 개발.

다섯째, 국제적인 공조체계를 유지하고 글로벌 캠페인 전개.

여섯째, 청소년 유해매체 심의제도의 개선

#### ● 정보격차 해소정책

첫째, ‘협력의 원칙’을 통해 정보격차 해소.

둘째, 진로지도나 직업교육과 연계하여 저소득층청소년을 위한 정보화 정책 수립.

셋째, 저소득층청소년의 특성과 요구를 고려한 고용과 취업 프로그램 개발.

넷째, 정보관련 산업계의 적극적 투자를 유도할 수 있는 정책모색.



## 목 차

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| I. 서 론                |     |
| 1. 연구의 배경과 목적 .....   | 3   |
| 2. 연구의 내용 .....       | 5   |
| 3. 연구의 방법 .....       | 6   |
| II. 국내 청소년 정보화 정책현황   |     |
| 1. 정보화 교육정책 .....     | 11  |
| 2. 정보화 역기능 방지정책 ..... | 59  |
| 3. 정보격차 해소정책 .....    | 108 |
| 4. 정보화 정책의 문제점 .....  | 117 |
| III. 미국               |     |
| 1. 청소년 정보화 정책동향 ..... | 127 |
| 2. 정보화 교육정책 .....     | 129 |
| 3. 정보화 역기능 방지정책 ..... | 133 |
| 4. 정보격차 해소정책 .....    | 149 |
| IV. 영국                |     |
| 1. 청소년 정보화 정책동향 ..... | 153 |
| 2. 정보화 교육정책 .....     | 154 |
| 3. 정보화 역기능 방지정책 ..... | 169 |
| 4. 정보격차 해소정책 .....    | 192 |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| V. 호주                 |     |
| 1. 청소년 정보화 정책동향 ..... | 207 |
| 2. 정보화 교육정책 .....     | 220 |
| 3. 정보화 역기능 방지정책 ..... | 243 |
| 4. 정보격차 해소정책 .....    | 264 |
| VI. 핀란드 · 스웨덴 · 노르웨이  |     |
| 1. 청소년 정보화 정책동향 ..... | 277 |
| 2. 정보화 교육정책 .....     | 279 |
| 3. 정보화 역기능 방지정책 ..... | 296 |
| VII. 외국정책의 시사점 및 정책제언 |     |
| 1. 외국정책의 시사점 .....    | 337 |
| 2. 정책제언 .....         | 357 |
| 참고문헌 .....            | 376 |
| 부록 .....              | 383 |

## 표 목차

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| <표 I-1> 청소년 정보화 정책 분석틀 .....                   | 5  |
| <표 II-1> 서울시·5개 광역시 사이버가정학습 서비스사이트 및 내용 ....   | 17 |
| <표 II-2> 연도별 에듀넷 가입자 현황 .....                  | 20 |
| <표 II-3> 유비쿼터스 교육환경 시범 연구학교 지정 .....           | 22 |
| <표 II-4> 유비쿼터스 박람회·체험관 시범운영 사례 .....           | 23 |
| <표 II-5> 청소년 대상 미디어 교육의 내용 영역 .....            | 39 |
| <표 II-6> 미디어 교육의 대상별 교과 영역의 비율(유럽) ....        | 40 |
| <표 II-7> 미디어교육 내용 .....                        | 44 |
| <표 II-8> 미디어교육 연수내용 .....                      | 45 |
| <표 II-9> 미디어교육 전문가과정 교육내용 .....                | 46 |
| <표 II-10> NIE 전문가과정 교육내용 .....                 | 47 |
| <표 II-11> 2006 미디어교육과정 내용 .....                | 48 |
| <표 II-12> 영상제작 전문가과정 교육내용 .....                | 49 |
| <표 II-13> 미디어교육 사업지원 내용 .....                  | 50 |
| <표 II-14> 사이버명예훼손성폭력상담센터에 접수된 피해내용 분석현황 ....   | 60 |
| <표 II-15> 소프트웨어 불법복제 침해 현황 .....               | 61 |
| <표 II-16> 스팸메일 유통 현황 .....                     | 62 |
| <표 II-17> 스팸메일 구성비율(불법 콘텐츠와 정상 콘텐츠 비율) ....    | 62 |
| <표 II-18> 전기통신사업법상의 불법정보의 개념 .....             | 63 |
| <표 II-19> 불건전정보 위반내용별 심의 및 시정요구 현황 .....       | 65 |
| <표 II-20> 청소년유해정보 결정 및 고시현황 .....              | 65 |
| <표 II-21> 불건전정보 심의·조정 조치 현황 .....              | 66 |
| <표 II-22> 한국형 인터넷중독 자가진단검사 사용자군 분류 .....       | 67 |
| <표 II-23> 학년별 인터넷중독 정도 분류 .....                | 70 |
| <표 II-24> 학력별 및 인터넷중독 정도별 인터넷 이용과 수면과의 관계 .... | 70 |
| <표 II-25> 사이버범죄 발생 현황 .....                    | 72 |
| <표 II-26> 사이버범죄 연령별 발생현황 .....                 | 72 |
| <표 II-27> 단계별 추진계획 .....                       | 74 |

|                                               |     |
|-----------------------------------------------|-----|
| <표 II-28> 국내 관련부처 및 부서 현황 .....               | 75  |
| <표 II-29> 국내 주요 정보보호센터현황 .....                | 75  |
| <표 II-30> 건전한 정보윤리질서를 확립하기 위한 관련 법률 주요내용 ..   | 78  |
| <표 II-31> 인터넷중독 예방특강 실적 .....                 | 79  |
| <표 II-32> 인터넷중독 유형별 상담실적 .....                | 80  |
| <표 II-33> 인터넷사용조절 집단상담 .....                  | 81  |
| <표 II-34> 정보윤리 및 사이버범죄예방 교육 구성내용 .....        | 89  |
| <표 II-35> 정보화 역기능 예방교육 콘텐츠 목록 .....           | 90  |
| <표 II-36> 수강명령 미술치료의 단계별 교육내용 .....           | 91  |
| <표 II-37> 건전한 정보윤리질서를 확립하기 위한 관련 법률 주요내용 ..   | 92  |
| <표 II-38> 유해매체물별 각 심의기관 .....                 | 94  |
| <표 II-39> 관련법령별 청소년연령기준 .....                 | 95  |
| <표 II-40> 디지털콘텐츠 성인인증방식 구분 .....              | 104 |
| <표 II-41> 정보통신윤리위원회 SafeNet 등급기준 .....        | 107 |
| <표 II-42> 등급기준에 대한 연령별 권장사항 .....             | 108 |
| <표 II-43> 연도별 저소득층 자녀 교육정보화사업 지원계획 .....      | 111 |
| <표 II-44> 부처별 정보격차해소 시행계획 .....               | 112 |
| <표 II-45> 시·도 교육청별 저소득층 PC국고지원 내용 .....       | 114 |
| <표 II-46> 저소득층 자녀 연도별 인터넷통신비 지원 실적 .....      | 115 |
| <표 V-1> 호주의 정보화 수준 .....                      | 211 |
| <표 V-2> 접속기술별 인터넷 가입자수 .....                  | 212 |
| <표 V-3> 접속기술별 인터넷 가입자 다운로드 .....              | 213 |
| <표 V-4> 가구 컴퓨터 보유 및 인터넷 가입률 .....             | 214 |
| <표 V-5> 가정에서의 컴퓨터 및 인터넷 이용 목적 .....           | 214 |
| <표 V-6> 인터넷 이용 장소 .....                       | 215 |
| <표 V-7> 가구 인터넷 접속 유형 .....                    | 215 |
| <표 V-8> 접속 기술별 브로드밴드 접속 .....                 | 216 |
| <표 V-9> 호주의 인구 구성 .....                       | 218 |
| <표 V-10> e-learning 시범 프로젝트 .....             | 229 |
| <표 V-11> Jobjuice 정보 구성도 .....                | 230 |
| <표 V-12> NetAlert CyberSafe Schools 구성도 ..... | 246 |

## 그림 목차

|                                                                            |     |
|----------------------------------------------------------------------------|-----|
| [그림 II-1] 미디어 교육의 변화 형태 .....                                              | 41  |
| [그림 II-2] 미디어 주요 활동 .....                                                  | 51  |
| [그림 II-3] 미디어 교육 내용 .....                                                  | 54  |
| [그림 II-4] 사이버범죄 수감명령 프로그램의 전체 흐름도 .....                                    | 88  |
| [그림 II-5] 인터넷내용등급서비스 운영체계 .....                                            | 106 |
| [그림 III-1] 부모통제 안내서 .....                                                  | 145 |
| [그림 III-2] MySpace guide .....                                             | 146 |
| [그림 III-3] 인터넷 사용 안전 가이드 .....                                             | 147 |
| [그림 III-4] MediaWise Summer 가이드 .....                                      | 147 |
| [그림 III-5] 학교로 돌아가기 가이드 .....                                              | 148 |
| [그림 III-6] You Tube 가이드 .....                                              | 148 |
| [그림 IV-1] Curriculumonline 홈페이지 .....                                      | 161 |
| [그림 IV-2] BECTa 홈페이지 .....                                                 | 161 |
| [그림 IV-3] 에듀코넷 홈페이지 .....                                                  | 168 |
| [그림 IV-4] OFCOM 홈페이지 .....                                                 | 169 |
| [그림 IV-5] stoptextbully 홈페이지 .....                                         | 175 |
| [그림 IV-6] childnet-int 홈페이지 .....                                          | 176 |
| [그림 IV-7] cybersmartcurriculum 홈페이지 .....                                  | 176 |
| [그림 IV-8] ITsafe 홈페이지 .....                                                | 177 |
| [그림 IV-9] Child Exploitation and Online Protection Centre: CEOP 홈페이지 ..... | 178 |
| [그림 IV-10] the Virtual Global Task Force 홈페이지 .....                        | 179 |
| [그림 IV-11] Internet Watch Foundation : IWF 홈페이지 .....                      | 180 |
| [그림 IV-12] Internet Content Rating Association : ICRA 홈페이지 .....           | 181 |
| [그림 IV-13] Becta Schools 홈페이지 .....                                        | 183 |
| [그림 IV-14] NCH 홈페이지 .....                                                  | 184 |
| [그림 IV-15] Childnet International 홈페이지 .....                               | 185 |
| [그림 IV-16] Parents Online 홈페이지 .....                                       | 185 |
| [그림 IV-17] Think You Know 홈페이지 .....                                       | 186 |

|                                                            |     |
|------------------------------------------------------------|-----|
| [그림 IV-18] Search Engine Watch 홈페이지                        | 187 |
| [그림 IV-19] Beonline 홈페이지                                   | 195 |
| [그림 V-1] 교육과 정보화전략                                         | 222 |
| [그림 V-2] 교육과 정보화 전략의 연계 및 공조 과정                            | 224 |
| [그림 V-3] EdNA Online 홈페이지                                  | 225 |
| [그림 V-4] The Learning Federation                           | 227 |
| [그림 V-5] myfuture 홈페이지                                     | 228 |
| [그림 V-6] The EdNA Groups 홈페이지                              | 228 |
| [그림 V-7] The JobJuice 홈페이지                                 | 230 |
| [그림 V-8] The Get that Job Comic 홈페이지                       | 234 |
| [그림 V-9] 케스타콘 스마트 홈페이지                                     | 236 |
| [그림 V-10] IT Skills Hub 홈페이지                               | 237 |
| [그림 V-11] 리얼게임의 홈페이지                                       | 238 |
| [그림 V-12] The Source 홈페이지                                  | 239 |
| [그림 V-13] Living Choices 홈페이지                              | 239 |
| [그림 V-14] 호주 청소년 주간 홈페이지                                   | 240 |
| [그림 V-15] 호주 청소년 개발도상국 대사 프로그램 홈페이지                        | 241 |
| [그림 V-16] 호주 청소년 유엔 협회 홈페이지                                | 242 |
| [그림 V-17] 청소년 라운드 테이블 홈페이지                                 | 242 |
| [그림 V-18] 헤이 와이어 프로그램 홈페이지                                 | 243 |
| [그림 V-19] NetAlert의 홈페이지                                   | 246 |
| [그림 V-20] CyberSafe Schools 홈페이지                           | 247 |
| [그림 V-21] CyberQuoll 홈페이지                                  | 248 |
| [그림 V-22] CyberNetrix 홈페이지                                 | 249 |
| [그림 V-23] NetAlert Expo 홍보 포스터                             | 250 |
| [그림 V-24] Nettysworld 홈페이지                                 | 251 |
| [그림 V-25] CyberSmart Kids 홈페이지                             | 253 |
| [그림 V-26] 가상 글로벌 태스크포스 홈페이지                                | 253 |
| [그림 V-27] Children's and Youth Lawyer Initiative 홈페이지      | 254 |
| [그림 V-28] The Smith Family 홈페이지                            | 267 |
| [그림 V-29] The Inspire Foundation & Bean-bag center project | 269 |

## I. 서론

1. 연구의 배경과 목적
2. 연구의 내용
3. 연구의 방법



# I. 서론

## 1. 연구의 배경과 목적

산업사회의 사회구조와 시스템을 정보사회에 맞게 변화시켜 나가는 총체적 개혁이라 할 수 있는 정보화는 일상생활이나 여가활동, 정치, 교육 등 제도영역에서 효율성의 증대와 아울러 획기적인 변화를 초래하고 있다. 궁극적으로 사회 모든 제도 영역에서 정보화에 적합한 새로운 문화가 형성되고, 산업사회와는 질적으로 다른 새로운 패러다임을 지닌 정보사회가 전개되고 있다. 여기서 정보화(Information)가 중요한 문제로 부각된다.

정보화란, 정보통신 기술을 사회생활의 각 부문에 응용하는 과정을 의미한다. 즉, 사회적인 관점에서 정보화란 “정보기술을 활용해서 의사소통이 증가하고 조직운영의 효율성이 높아지는 현상, 혹은 그와 같은 상태에 도달하는 과정”(윤영민, 1998)이다. 이와 같은 정의를 개인적인 관점에 적용하자면 정보화는 “정보기술을 활용해서 일상적인 문제를 효과적으로 해결하고 개인의 적응력과 경쟁력을 향상시키는 것”이라고 할 수 있다. 정보화는 단순한 정보기술의 숙달만을 의미하지 않는다. 그보다는 정보화 사회의 기본 원칙 혹은 패러다임(paradigm)에 얼마나 익숙해지고 이를 적절하게 활용하느냐에 달려있다.

정보사회 패러다임의 주요한 특징은 첫째, 무엇이 새로운 기술이 네트워킹 논리를 가지고 있다는 것에 있다. 네트워킹은 상호작용의 복잡성이 증가하고, 그러한 상호작용 덕분에 창조력이 증가하지만 동시에 정형화된 발전을 예측하기 어려운 측면이 있다. 둘째, 정보화 패러다임은 유연성에 기초하고 있다. 과정이 역전될 수 있는 것은 물론이고 구성요소를 재배열함으로써, 즉 재구성함으로써 조직이나 제도도 조정될 수 있고, 심지어 근본적으로 바뀔 수도 있다. 셋째, 정보화 패러다임은 이전의 기술혁명과는 달리 정보자체가 패러다임의 원재료이고, 따라서 앞에서 언급한 네트워킹과 결합하여 대단히 높은 수준의 파급력을 갖는다. 넷째, 정보화 패러다임은 카오스적 복잡성과 다양성을 기초로 하고 있으며 동시에 다면적인 네트워크로 개방되는 방향으로 발전하는

경향을 갖고 있다(카스텔, 2003:106-115; 조정관, 2005:20, 재인용).

정보화 인프라의 수용 측면에서 우리나라 청소년들은 가장 선도적인 역할을 해 왔으며, 그 결과 가장 유리한 위치에 있다. 컴퓨터 이용률, 인터넷 사용률에 있어서 청소년들은 다른 연령대에 비해서 가장 높은 위치를 점해왔으며 현재도 그렇다. 정보화, 특히 유선 고속인터넷통신망이라는 인프라에 대한 이용가능성에 있어서 우리나라 청소년들은 거의 세계 최고수준이라고 할 수 있다. 이전 연구 결과에 의하면 조사 대상 중고등학생 중 98.3%가 가정에 컴퓨터가 있다고 응답했고, 96.0%는 집에서 인터넷을 이용하고 있다고 응답했다(박영균 외, 2005).

양적인 측면의 정보화가 급속하게 진전된 반면, 이를 뒷받침하는 사회문화적 교육적 패러다임의 질적인 전환은 충분하지 못했던 것도 사실이다. 특히 기성세대에 앞서서 청소년들이 먼저 정보화에 발을 들여놓은 결과 인터넷중독, 컴퓨터 게임의 사회적 문제, 핸드폰이나 기타 통신기기의 부정적인 이용, 악의적이고 공격적인 인터넷 댓글문화, 사생활 침해와 가치관의 격렬한 충돌 등이 발생하고 있으며 앞으로도 예측하지 못한 여러 가지 문제들이 나타날 것으로 예상된다.

그러나 정보화에는 부정적인 기대만 있는 것은 아니다. 최근 교육부의 e-러닝, U-러닝 발전계획 등이 보여주듯, 정보화는 어떻게 활용하느냐에 따라서 우리나라 청소년들의 역량을 강화하고 국제적인 경쟁력을 향상시킬 수 있는 최적의 방안이 될 수도 있다. 현대 정보화 사회에서는 단순히 어떤 지식을 자기의 머릿속에 저장하는 것이 중요한 게 아니라 자신에게 주어진 문제를 해결하는 데 필요한 정보가 무엇인지 판단하고, 그 정보를 찾아내어 활용하는 능력이 필요하다. 이는 모두 정보인프라의 활용능력이다.

21세기 국제사회에 필요한 핵심능력은 바로 정보인프라의 활용능력에 달려있다고 해도 과언이 아니다. 뿐만 아니라 풍부한 정보인프라를 고려할 때 정보화의 문제점에 대해 소극적으로 대응하는 방안이 아니라 정보화를 어떻게 더 잘 활용할 것이냐에 주목하는 적극적인 전략이 필요할 때이다.

청소년들이 현재와 미래의 정보사회 중심세대임에도 불구하고 지금까지

모든 정부 부처를 망라하는 청소년 정보화 정책에 대한 종합적인 현황파악과 대책에 대한 연구가 부재했다. 따라서 이 연구를 통해 국내 청소년 정보화 정책의 전반적인 현황을 파악하고, 역기능적 측면을 방지하고, 정보화 역량을 강화할 수 있는 청소년 정보화 정책방안을 모색하고자 한다. 청소년 정보화 정책의 개선방안을 도출하기 위해 주요 선진국의 청소년 정보화 정책을 비교 분석하고자 한다. 외국 정책의 비교분석을 통해 우리 사회에 적용할 수 있는 정책적 시사점을 도출함과 동시에 국가별 대표적인 정책사례를 분석하여 우리나라 청소년 정보화 정책의 방향을 설정하고 제도를 개발하고자 한다.

## 2. 연구의 내용

1) 다음의 청소년 정보화 정책 분석틀에 근거하여 국내외 청소년 정보화 정책을 분석한다.

<표 I -1> 청소년 정보화 정책 분석틀

| 정책영역                      | 세부정책           | 개념 및 내용                                                                                                       |
|---------------------------|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.<br>정보화<br>교육정책         | 정보접근능력<br>강화정책 | 필요한 정보를 찾아내는 능력으로서 자신의 정보요구를 분명하게 파악하고, 여러 가지 정보매체에 대한 특성과 탐색에 필요한 방법을 습득하는 능력. 컴퓨터 조작 및 인터넷 접속과 활용능력이 이에 속함. |
|                           | 정보분석능력 강화정책    | 정보를 해석하고 가공하는 능력으로서 수집한 정보를 읽거나 보고 듣는 과정을 통해 그 의미를 파악하는 능력                                                    |
|                           | 정보적용능력 강화정책    | 새로운 정보를 창조, 표현하는 능력과 이를 적절한 형태로 표현하는 능력                                                                       |
|                           | 정보평가능력 강화정책    | 정보활동의 수준을 검토하는 능력을 말함                                                                                         |
| 2.<br>정보화<br>역기능 방지<br>정책 | 법적 제도          | 유해정보 심의 및 차단을 위한 법규                                                                                           |
|                           | 기술적 장치         | 블로킹, 필터링, 등급제, 공인된 목록, 전자서명, 전자인증 등을 통한 유해정보에 대한 기술적인 규제                                                      |
|                           | 교육 사업          | 사회적, 교육적 대책을 통해 청소년들이 바르게 정보를 판단할 수 있는 능력 함양                                                                  |

| 정책영역               | 세부정책        | 개념 및 내용                                 |                                 |
|--------------------|-------------|-----------------------------------------|---------------------------------|
| 3.<br>정보격차<br>해소정책 | 정보접근능력 강화정책 | 정보통신기기 보유, 성능, 필요시 접근 가능성               | 저소득층청소년,<br>장애청소년,<br>농어촌청소년 대상 |
|                    | 정보역량 증대정책   | PC와 인터넷 사용능력                            |                                 |
|                    | 정보활용정책      | PC와 인터넷 사용과 사용시간, PC와 인터넷 일상생활 부문별 활용 등 |                                 |

정보화 교육정책, 정보화 역기능 방지정책, 정보격차 해소정책을 통해 국내의 청소년 정보화 정책을 종합적으로 조사하고 분석하여 그 문제점과 제한점을 밝혀낸다. 파악된 국내 정책의 문제점과 제한점을 외국정책 연구를 위한 기초자료로 활용한다.

2) 외국의 청소년 정보화 정책을 분석하여 시사점을 도출한다.

미국, 영국, 호주, 핀란드·스웨덴·노르웨이 등 외국의 청소년 정보화 정책과 제도를 분석하고 시사점을 도출하여 우리나라 청소년 정보화 정책의 방향과 제도에 반영한다.

3) 우리나라 청소년 정보화 정책을 제시한다.

외국의 청소년 정보화 정책 분석결과 도출된 시사점을 반영하여 정보화 교육정책, 정보화 역기능 방지정책, 정보격차 해소정책 등 우리나라 청소년 정보화 정책을 제시한다.

### 3. 연구의 방법

#### 1) 문헌연구

국내의 청소년 정보화 정책 및 주요 쟁점 관련 문헌을 분석하여 외국 정책연구의 틀을 만든다.

## 2) 사례조사

미국, 영국, 호주, 스웨덴, 핀란드, 노르웨이 등 국가별 청소년 정보화 정책 사례조사를 실시한다.

## 3) 자문회의 및 전문가 협의회

관련 전문연구자와 학자들을 중심으로 한 자문회의와 전문가 협의회를 통해 연구방향, 연구내용, 연구설계, 관련정책 등 연구의 모든 과정에 대한 지속적인 자문을 받는다.

## 4) 전문가 워크숍

청소년 정보화 정책 관련 전문가 워크숍을 통해 의견을 수렴하고 정책에 반영한다.



## II. 국내 청소년 정보화 정책현황

1. 정보화 교육정책
2. 정보화 역기능 방지정책
3. 정보격차 해소정책
4. 정보화 정책의 문제점



## II. 국내 청소년 정보화 정책현황

우리나라의 정보화 정책은 1990년대 후반을 기점으로 국가 정보화 정책에 발맞추어 당시 문화관광부와 교육인적자원부의 청소년 및 학생 정보화 정책이 중심이 되어 진행되어 왔다고 볼 수 있다.<sup>1)</sup> 그동안 여러 부처와 기관들에서 정보화 정책에 대한 다양한 논의가 이루어져 왔으나, 정보화의 양적인 성장과 기대에 초점을 두는 것들이 대부분이었다. 국내의 청소년 정보화 정책은 교육정보화 정책을 주축으로 전개되어 왔으며, 이와 더불어 보호정책과 정보화 격차해소 정책도 꾸준히 개발되어 왔다. 이 연구에서는 국내 청소년 정보화 정책을 1) 교육정책, 2) 역기능 방지정책, 3) 정보격차 해소정책으로 분류하여 현황을 파악하고, 새로운 청소년 정보화 정책을 모색해 보고자 한다.

### 1. 정보화 교육정책

#### 1) 교육정보화 정책의 발전체계<sup>2)</sup>

1980년대부터 2005년도 현재까지 추진된 우리나라의 교육정보화 사업을 종합하여 분석하면, 세 단계와 일곱 영역으로 그 체계를 잡아 볼 수 있다. 발전단계의 구분은 ① 컴퓨터교육의 필요성이 대두된 이후 교육정보화를 준비하였던 1995년까지를 준비기 ② 1996년도 「제1단계 교육정보화종합추진계획」을 시작으로 한국교육학술정보원 설립 등 2000년도까지 환경 구축을 완성해나갔던 기간을 구축기 ③ 2001년도 「제2단계 교육정보화종합추진계획」을 시작으로 교육정보화를 현장에 확산하고, 그 활용을 체계적으로 지원하고 있는 2005년도까지를 확산기 등으로 구분할 수 있다.

1) '청소년정보화 정책 개선방안 연구'(박영균 외, 2005) 참고.

2) '교육정보화백서' (교육인적자원부·한국교육학술정보원, 2005)를 부분적으로 발췌하여 정리함.

한편, 교육정보화 사업의 7영역은 ① 교육정보화 추진을 위한 ‘법/제도/정책’ ② 하드웨어, 소프트웨어, 휴먼웨어로 구성된 ‘인프라’ ③ 교육정보 체계의 정립과 서비스의 효율화를 위한 ‘표준화’ ④ 수업지원과 학습지원을 위한 ‘교육용 콘텐츠’ ⑤ 정보화에 걸맞은 ‘교육과정 및 방법’ ⑥ 교육정보화 발전에 핵심이 되는 ‘인적자원개발’ ⑦ 교육정보화를 직접적으로 교사와 학생이 경험할 수 있도록 하는 ‘교육정보서비스’등의 영역으로 분류할 수 있다.

### (1) 준비기

준비기에는 교육정보화 지원을 위한 총괄적인 정책이나 제도가 미흡한 상태에서 몇 가지 단편적인 사업이 수행되었던 시기로, 교육정보인프라는 PC 보급 위주로 추진되어 컴퓨터 간의 연결은 미비한 상황이었다. 이에 교육용 콘텐츠도 PC기반의 CAI(Computer Assisted Instruction)유형에 대한 관심이 높았다. 또한 교육정보화의 성공을 위해 현장교사의 관심을 끌고, 연수를 제공하고자 시도한 사업의 추진이 이 단계의 특징이다.

### (2) 구축기

구축기에는 표준화부문을 제외한 모든 영역에서 적절한 정책과 제도를 바탕으로 기반 사업들이 진행되었으나, 영역 간의 연계성보다는 영역내의 기획연구와 개발보급 사업에 초점을 두었던 시기이다. 인프라 영역에서는 전국 초·중·고등학교의 교육용 PC보급, 학내망 설치, 인터넷 통신비 지원 등이 가장 핵심적인 사업이었고, 교육용 콘텐츠 분야에서는 시·도 자체 콘텐츠 개발, 민간개발 콘텐츠보급, 전시회 등을 통한 학교의 콘텐츠보급이 본격적으로 확산되었던 시기이다. 아울러 교육용 콘텐츠 품질인증제가 도입되어 민간의 우수 콘텐츠를 발굴하고, 이를 학교에 안전하게 보급하고자 하였다. 구축기 후반에는 ICT활용 연구시범학교를 운영하여 학교 현장중심의 교육방법 개선에 역점을 두었고, 학생과 교사의 정보소양인증제에 관한 연구와 실행방안도 모색되었던 시기이다. 한편 지금까지의 교육정보화 산출물을 집대성하여 에듀넷이라는 교육정보서비스 시스템에 담아 교사와 학생에게 유용한 수업지원 또는 학습지원 정보를 제공받을 수 있는 기회를 제공하였다.

### (3) 확산기

확산기에는 기존에 보급하였던 PC 사양의 고급화와 통신망을 초고속망으로 개선하는 작업, 보안시스템 설치, 정보요원 배치로 단위학교 정보화의 기술적 안전성을 높였다. 또한 교육정보화 확산을 위한 교육정보화 선도교사를 중심으로 한 인적자원개발, 교육과정 및 방법의 선진화 그리고 교육용 콘텐츠의 지속적인 양적·질적 향상 등은 이들 세 영역간의 균형성과 상호관련성을 높여주었으며, 교육정보화의 품질을 높이기 위한 평가 관련 사업이 시작되었다. 정보서비스 표준화 사업은 교육정보서비스의 생산성과 효과성을 향상시키는 계기가 되었으며, 학교의 수업지원 뿐 아니라 가정에서도 교육정보화의 혜택을 받을 수 있는 ‘사이버가정학습체제’가 시행된 것이 특징이다.

교육정보화 사업 중에서도 교육정보서비스는 교육정보화의 추진결과가 수혜자에게 전해지는 최종산물로, 교수-학습을 지원하기 위한 서비스로 에듀넷과 사이버가정학습체제가 있다.

이제 교육정보화사업은 계속되어 사람, 사물, 컴퓨터, 공간이 하나가 되고 언제 어디서나 자유롭게 각종 정보를 공유하고 활용할 수 있는 삶의 형태인 유비쿼터스 환경으로 바뀌어가는 전환점에 있다고 볼 수 있다. 이러한 유비쿼터스 환경에서 정보의 생성, 공유 그리고 평가의 순환이 효과적이며 효율적으로 이뤄질 때, 교육의 목표인 ‘가치 있는 지식 창출’을 지원하고 능력 있는 인재를 양성하는 체제로 점차 바뀌어 갈 수 있을 것이다. 이러한 지식창출이 이제는 가정과 학교, 사회에서도 적절히 기능할 때 성공적인 교육정보화가 이루어 질 것으로 기대한다.

## 2) 교육정보화 e-러닝 정책

그동안 정보화 정책이 발전하여 왔던 과정 중에서도 특히 2005년부터 교육인적자원부에서 추진한 e-러닝 정책이 바로 정보화 교육정책 중에서도 괄목한 만한 성과를 거둔 것으로 나타나고 있는데, 1996년도부터 2단계에 걸

처 교육정보화종합발전방안을 시행하여 모든 학교에 PC와 인터넷 등의 물적 인프라 구축을 완료하고, 에듀넷 등을 통해 ICT활용 교수-학습 자료와 방법을 보급함으로써 우리나라가 세계 5위(아시아 1위)수준의 e-러닝 준비도를 갖추는 데 크게 기여하였다(2004년 12월 현재 40만 건 공유, 일본 3만 건, 미국 4만 건, 호주 2만 건). 이외에도 e-러닝을 통한 공교육의 내실화 기반을 조성하여 제7차 교육과정 도입에 따른 ICT활용 교육정책, 교원정보화 연수 및 교육 ICT활용능력 인증제 실시, 국민공통 교육과정 10개 교과목의 멀티미디어 교육자료 개발 등의 성과를 거두었다. 이처럼 우수한 정보화 인프라를 바탕으로 교육부는 국가 인적자원개발 및 평생학습사회 구현을 위한 국가 차원의 e-러닝 정책을 본격적으로 추진하였다. 2004년도부터 EBS수능강의, 사이버가정학습서비스, 중앙교수학습센터·에듀넷 등 e-러닝을 활용한 교육혁신이 활발하게 진행되고 있어 e-러닝 정책으로 인한 많은 발전과 교육적 효과를 가져 온 점에서는 괄목한 성장이 있었다. 이에 e-러닝 정책의 성공사례를 살펴보고자 한다.

#### (1) EBS수능강의

EBS 수능방송은 2004년 사교육비 경감대책의 일환으로 전격 도입되어 산간벽지 등의 소외된 지역 학생들도 풍부하고 다양한 학습기회를 누릴 수 있도록 하기 위해 시작되었으며, 언제 어디서나 자기에 맞는 내용을 맞춤형으로 학습하는 e-러닝이 본격적으로 확산되었던 시초라고 할 수 있다.

시행 2차년도인 2005년도에도 'EBS 수능강의'가 사교육비 경감 및 지역 간·계층 간 교육격차 해소에 지속적으로 기여했다고 평가하고, 특히, '05년 말부터 다른 민간 온라인 학습사이트에 비해 점유율 등이 급격히 증가하는 등 수험생들 사이에 EBS 수능강의가 안정적으로 정착되고 있는 것으로 나타났다. 2005년에 실시된 'EBS 수능강의'의 사교육비 경감효과에 관한 설문조사 결과를 살펴보면, 시기별로 편차는 있으나 '05년 9월, 5만 5천원(15.8%, 한국갤럽), 12월, 4만 7천원(13.9%, 한국갤럽)으로 감소하는 등 사교육비 경감효과와 함께 읍·면 지역과 소득이 낮을수록 감소폭이 크게 나타나 지역 간·계층 간 교육격차에 지속적인 기여를 하고 있는 것으로 나타났다.

특히, 최근에 다른 온라인 사교육 업체와 비교하여 점유율이 급격히 상승하고 1일 사이트 방문자 수가 증가한 것은 지난 2년간의 꾸준한 정책추진에 따라 EBS 수능강의가 수험생들 사이에 수능시험에 실질적으로 도움이 되고 있다는 인식이 확산되어 안정적으로 정착되고 있는 결과라고 할 수 있다. 이러한 결과를 토대로 학생들은 학교에서 충실히 수업을 받고, 자신의 학력 수준과 필요에 따라 더욱 세분화되고 특화된 EBS 수능강의를 적절하게 선택하여 보충학습을 한다면, 별도의 학원수강이나 과외 없이도 수능시험에 충분히 대비할 수 있을 것이라고 인식하고 있어, 앞으로도 EBS 수능강의에 대한 학생들의 정보화 접근 능력은 계속되리라고 보여진다.

2004년도 서비스를 개시한 이래 한 달 동안 약 74만 명이 가입한 후 2004년 12월 말 누적회원 수가 130만 명으로 집계되면서 이용률이 증가하는 것을 볼 수 있었고, 이어 2005년도에도 서비스 질 개선, 논술 및 내신대비 프로그램 강화 등 수능강의 콘텐츠 확대 및 다양화 등 개선방안을 추진하면서, 2005년 8월 기준 누적회원 수는 180만 명이며, 일일 평균 VOD 히트 수는 11만 1,024건, 일일 평균 동영상 다운로드 수는 3만 3,918건, 누적 다운로드 수는 864만 9,059건인 것으로 집계되었다.

2008학년도 이후 내신비중이 강화됨에 따라 내신대비 프로그램을 강화하고, 또한 논술과 관련한 사교육 수요를 흡수하기 위하여 대학관계자가 직접 출연하여 해당대학의 기출문제, 출제경향 등을 설명하는 맞춤형 논술을 제공할 예정이며, 프로그램 제공 편수는 2005년도 말까지 총 7,300여 편을 제공한 것으로 나타난다.

또한 학습관리시스템(LMS)개선으로 개인별 맞춤형 서비스를 제공한다. 자기주도형 학습관리시스템을 구축함으로써 학생의 자율적 학습능력을 높이고 수준별 맞춤형 진단이 가능하도록 동영상 시청 후 해당강의 중심의 문제를 자동출제하고 자동진단을 통해 학업성취도를 확인하는 실시간 자기진단 서비스를 제공하며, 문제풀이시간과 정·오답 기록을 보존하여 학습자의 취약점 분석 및 집중 학습이 가능하도록 하는 오답노트 서비스, 개인별 학업 성취도를 분석하여 자동 구성된 문제로 지역별, 전국 단위의 성취도 평가가 가능한 개인 모의고사 서비스 등도 제공한다.

그 외에 사·청각장애 학생 등이 EBS수능강의 서비스를 원활히 이용할 수 있도록 청각 장애 학생을 위한 VOD 자막방송 서비스 제공 편수를 2,000편으로 확대(2004년도 531편) △ 시각장애 학생을 위해서 2004년도에 이은 음성안내페이지 서비스와 교재 점역사업을 통한 점자교재를 발간 △ 교육격차 해소를 위해 저소득층에 대한 교재 무상지원사업의 지속적 실시로 2만 7,000여명의 학생에게 혜택제공 △ 2004년도에 이어 산간·오지·농어촌 지역 학생 중 위성방송 수신 설비 및 수신료 지원이 필요한 학생 354명을 추가로 선발 지원 △ 인터넷활용이 어려운 저소득층자녀 2만 명에게 위성방송 수신 설비 및 수신료, 케이블 TV수신료 지원 등의 사업을 진행하였다.

## (2) 사이버가정학습 서비스

사이버가정학습 서비스는 2003년 9월~12월까지 ‘사이버가정학습 체제 구축방안에 관한 기초연구’를 시작으로, 2004년 6월부터 사이버가정학습 정보 전략 계획(ISP : Information Strategy Planning)관련 연구를 수행한 것을 근거로 2004년 7월 ‘e-러닝지원체제 구축을 위한 사이버가정학습 지원체제 구축계획’을 수립하게 되었다. 그동안 경북과 대전 등에서 실험적으로 운영되었던 사이버가정학습 지원체제는 2004년 9월 3개(대구·광주·경북) 시범운영 교육청이 선정되면서 체계적으로 운영되기 시작하였다. 2004년 12월 7개 교육청(부산·대전·충북·충남·전북·전남·경남)이 추가로 서비스를 시작하게 되었고, 2005년 3월 나머지 6개 교육청(서울·인천·울산·경기·강원·제주)이 서비스를 개통하게 됨으로써 16개 시·도 교육청이 초·중등교육에 국가적 e-러닝 지원체제를 도입하게 되었다.

‘사이버가정학습’은 집에서 인터넷으로 ‘맞춤학습’을 하는 것으로서 기존 교실수업의 개념을 크게 바꾸고 있다. 사이버 가정학습은 간단히 말해 초·중·고교생을 위한 ‘방과 후 온라인 자율학습’이다. 학생들이 집에서 인터넷을 통해 자기가 원하는 교과를 자기 수준에 맞게 학습할 수 있는 시스템이다. 자율학습 콘텐츠와 학습관리 서비스를 무료로 지원함으로써 학교교육을 보완하며 사교육비를 절감하는 데 기여하고 있다. 모든 학생들에게 우수한 보

충학습 기회를 지역/계층 간 구분 없이 동일하게 제공하여 교육격차를 해소하는 것을 목적으로 실시한다.

사이버가정학습은 지역적 특성을 반영하여 시·도교육청이 자체적으로 운영하는 것을 기본으로 하고, 중앙과 유관기관은 각 지역별 사이버가정학습을 지원하기 위한 기본 방향을 설정하고 관련 법·제도를 정비하며 각종 연구 및 콘텐츠를 제공한다.

2004년 9월부터 대구·경북·광주 등 3개 교육청이 관내 학생들을 상대로 시범 실시하여 4,183명의 초·중등 학생들이 241개 사이버학급으로 구성돼 방과 후 자율학습을 경험했으며, 2005년 3월 16개 시·도교육청으로 전면 확대돼 3만여 명의 학생이 1,500여 개의 사이버 학급으로 편성돼 학습서비스를 제공받고 있다. 이는 교육인적자원부가 공식적으로 인정하는 ‘배정형’ 사이버 학급으로, 교사들이 자율적으로 운영하는 ‘자율형’ 학급까지 포함하면 그 수는 5천 개에 육박할 것으로 추정된다.

한편, 시·도 교육청이 분담 개발한 중학교 콘텐츠를 중심으로 ‘학급배정형’이 운영되었으며, 초등학교와 고등학교 서비스를 시·도 자체적으로 지역적 특색을 반영하여 각각 시범 운영하였다. 각 시·도 교육청별 사이버가정학습 서비스 중에서 서울시와 5개 광역시의 서비스 내용은 <표 II-1>과 같다.

<표 II-1> 서울시·5개 광역시 사이버가정학습 서비스 사이트 및 내용 : 2005

| 지역 | 내용                                                                                                                                                    | 서비스대상 및 교과 |     |       |                                                     |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-----|-------|-----------------------------------------------------|
| 서울 | · 학력신장에 중점을 두고 있으며, 교사가 자유롭게 사이버학급 및 강좌를 개설할 수 있는 자율학급 서비스를 중점적으로 제공한다.<br>· 교과학습서비스와 함께 문제은행 서비스, 선생님들과 함께 하는 질의/응답서비스, 커뮤니티 서비스, 마일리지, 메신저 등을 제공한다. | 대상         |     | 서비스형태 | 서비스교과                                               |
|    |                                                                                                                                                       | 초          | 1-6 | 자율학습형 | 국, 영, 수, 사, 과, 음, 미, 컴, 독서, 여행 등                    |
|    |                                                                                                                                                       | 중          | 1-3 | 자율학습형 | 국, 영, 수, 사, 과, 음, 기술, 컴 등                           |
|    |                                                                                                                                                       |            | 2   | 학습배정형 | 영, 수                                                |
|    |                                                                                                                                                       | 고          | 1-3 | 자율학습형 | 국, 영, 수, 국사, 공업, 상업, 회계, 생물, 기초제도, 물리, 보건, 경제, 한문 등 |
| 부산 | · 단위학교와 연계하여 운영할 수 있도록 지원하고 있으며, 수월                                                                                                                   | 대상         |     | 서비스형태 | 서비스교과                                               |

|    | <p>· 성 교육을 위한 영재교육 서비스를 제공한다.</p> <p>· 교과학습 서비스와 함께 문제해결을 활용한 개인 학력진단 서비스, 학부모를 위한 자녀학습 상황 서비스, 커뮤니티 서비스 등을 제공한다.</p>                                                                                                   | <table><tr><td>초</td><td>5-6</td><td>학습배정형</td><td>수, 영</td></tr><tr><td></td><td></td><td>자율학습형</td><td>국, 수, 영</td></tr><tr><td>중</td><td>1-3</td><td>학습배정형</td><td>국, 영, 수</td></tr><tr><td></td><td></td><td>자율학습형</td><td>국, 수, 사, 과, 영</td></tr><tr><td>고</td><td>1</td><td>자율학습형</td><td>수, 과</td></tr></table>                                                     | 초             | 5-6   | 학습배정형 | 수, 영 |     |                  | 자율학습형 | 국, 수, 영 | 중                   | 1-3 | 학습배정형 | 국, 영, 수             |  |  | 자율학습형                                     | 국, 수, 사, 과, 영 | 고     | 1                       | 자율학습형 | 수, 과 |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-------|-------|------|-----|------------------|-------|---------|---------------------|-----|-------|---------------------|--|--|-------------------------------------------|---------------|-------|-------------------------|-------|------|
| 초  | 5-6                                                                                                                                                                                                                     | 학습배정형                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 수, 영          |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
|    |                                                                                                                                                                                                                         | 자율학습형                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 국, 수, 영       |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
| 중  | 1-3                                                                                                                                                                                                                     | 학습배정형                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 국, 영, 수       |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
|    |                                                                                                                                                                                                                         | 자율학습형                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 국, 수, 사, 과, 영 |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
| 고  | 1                                                                                                                                                                                                                       | 자율학습형                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 수, 과          |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
| 대구 | <p>· 저소득층 학생 우선지원을 통한 지역간 교육격차 해소에 중점을 두고 운영되고 있다.</p> <p>· 온라인 진단평가를 통한 수준별 교과학습 서비스를 제공하고, 교과 관련 질의/응답과 진학, 진로상담 서비스를 제공한다.</p>                                                                                       | <table><tr><th>대상</th><th>서비스형태</th><th>서비스교과</th></tr><tr><td>초</td><td>5-6</td><td>학습배정형 수, 영</td></tr><tr><td></td><td></td><td>자율학습형 국, 수, 영</td></tr><tr><td>중</td><td>1-3</td><td>학습배정형 국, 영, 수</td></tr><tr><td></td><td></td><td>자율학습형 국, 수, 사, 과, 영</td></tr><tr><td>고</td><td>1</td><td>자율학습형 수, 과</td></tr></table>                                             | 대상            | 서비스형태 | 서비스교과 | 초    | 5-6 | 학습배정형 수, 영       |       |         | 자율학습형 국, 수, 영       | 중   | 1-3   | 학습배정형 국, 영, 수       |  |  | 자율학습형 국, 수, 사, 과, 영                       | 고             | 1     | 자율학습형 수, 과              |       |      |
| 대상 | 서비스형태                                                                                                                                                                                                                   | 서비스교과                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
| 초  | 5-6                                                                                                                                                                                                                     | 학습배정형 수, 영                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
|    |                                                                                                                                                                                                                         | 자율학습형 국, 수, 영                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
| 중  | 1-3                                                                                                                                                                                                                     | 학습배정형 국, 영, 수                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
|    |                                                                                                                                                                                                                         | 자율학습형 국, 수, 사, 과, 영                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
| 고  | 1                                                                                                                                                                                                                       | 자율학습형 수, 과                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
| 인천 | <p>· 학급 신청형, 자율보충학습형과 함께 주제별 심화학습 서비스에 중점을 두고 운영한다.</p> <p>· 배움터와 자율학습 등 교과학습 서비스를 제공하고, 상담실에서 교과관련 상담 및 진학, 생활상담, 학부모 대상 자녀교육 관련 상담 서비스를 제공한다. 동아리와 블로그 서비스를 통해 학습자의 참여를 유도하며, 영어인식 시스템을 활용한 외국어 활용교육 특화서비스를 제공한다.</p> | <table><tr><th>대상</th><th>서비스형태</th><th>서비스교과</th></tr><tr><td>초</td><td>4-6</td><td>자율학습형 국, 수, 사, 과</td></tr><tr><td></td><td></td><td>학급배정형 국, 수, 사, 과, 영</td></tr><tr><td>중</td><td>1-3</td><td>자율학습형 국, 수, 사, 과, 영</td></tr><tr><td></td><td></td><td>학급신청형 국, 수, 사, 과, 영 교사의 신청에 따른 온오프라인 연계학습</td></tr><tr><td>고</td><td>1-3</td><td>자율학습형 논술, 면접</td></tr></table> | 대상            | 서비스형태 | 서비스교과 | 초    | 4-6 | 자율학습형 국, 수, 사, 과 |       |         | 학급배정형 국, 수, 사, 과, 영 | 중   | 1-3   | 자율학습형 국, 수, 사, 과, 영 |  |  | 학급신청형 국, 수, 사, 과, 영 교사의 신청에 따른 온오프라인 연계학습 | 고             | 1-3   | 자율학습형 논술, 면접            |       |      |
| 대상 | 서비스형태                                                                                                                                                                                                                   | 서비스교과                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
| 초  | 4-6                                                                                                                                                                                                                     | 자율학습형 국, 수, 사, 과                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
|    |                                                                                                                                                                                                                         | 학급배정형 국, 수, 사, 과, 영                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
| 중  | 1-3                                                                                                                                                                                                                     | 자율학습형 국, 수, 사, 과, 영                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
|    |                                                                                                                                                                                                                         | 학급신청형 국, 수, 사, 과, 영 교사의 신청에 따른 온오프라인 연계학습                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
| 고  | 1-3                                                                                                                                                                                                                     | 자율학습형 논술, 면접                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
| 광주 | <p>· 도·농간 학력격차 해소와 공교육 내실화에 중점을 두고 있으며, 학교 단위 사이버가정학습 운영을 지원한다.</p> <p>· 광주포털사이트와 연계한 상담, 학력진단, 학습자료제공, 블로그 커뮤니티 서비스를 제공하고 있으며, 종이접기, 캐릭터그리기 등의 비교과 콘텐츠 서비스를 제공한다.</p>                                                  | <table><tr><th>대상</th><th>서비스형태</th><th>서비스교과</th></tr><tr><td>초</td><td>3-6</td><td>학습배정형 국, 영, 수</td></tr><tr><td></td><td></td><td>자율학습형 국, 영, 수</td></tr><tr><td>중</td><td>1-3</td><td>학습배정형 국, 영, 수, 사, 과</td></tr><tr><td></td><td></td><td>자율학습형 국, 영, 수, 사, 과</td></tr><tr><td>공통</td><td>자율학습형</td><td>종이접기, 캐릭터그리기, 창의성, 영어문법</td></tr></table>                  | 대상            | 서비스형태 | 서비스교과 | 초    | 3-6 | 학습배정형 국, 영, 수    |       |         | 자율학습형 국, 영, 수       | 중   | 1-3   | 학습배정형 국, 영, 수, 사, 과 |  |  | 자율학습형 국, 영, 수, 사, 과                       | 공통            | 자율학습형 | 종이접기, 캐릭터그리기, 창의성, 영어문법 |       |      |
| 대상 | 서비스형태                                                                                                                                                                                                                   | 서비스교과                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
| 초  | 3-6                                                                                                                                                                                                                     | 학습배정형 국, 영, 수                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
|    |                                                                                                                                                                                                                         | 자율학습형 국, 영, 수                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
| 중  | 1-3                                                                                                                                                                                                                     | 학습배정형 국, 영, 수, 사, 과                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
|    |                                                                                                                                                                                                                         | 자율학습형 국, 영, 수, 사, 과                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
| 공통 | 자율학습형                                                                                                                                                                                                                   | 종이접기, 캐릭터그리기, 창의성, 영어문법                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
| 대전 | <p>· 학력신장에 중점을 두고 교사가 자유롭게 사이버학급 및 자율강</p>                                                                                                                                                                              | <table><tr><th>대상</th><th>서비스형태</th><th>서비스교과</th></tr></table>                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 대상            | 서비스형태 | 서비스교과 |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |
| 대상 | 서비스형태                                                                                                                                                                                                                   | 서비스교과                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |               |       |       |      |     |                  |       |         |                     |     |       |                     |  |  |                                           |               |       |                         |       |      |

|    | <p>좌를 개설할 수 있도록 서비스 하고 있으며, 활용에 따른 마일 리제를 적용한다.</p> <p>· 교과학습 서비스와 함께 교사 자율강좌 서비스, 사이버상담 서비스, 그리고 각종 커뮤니티 서비스 등을 제공한다.</p>                                                          | <table><tr><td rowspan="2">초</td><td rowspan="2">4-6</td><td>학습배정형</td><td>국, 사, 수, 과</td></tr><tr><td>자율학습형</td><td>국, 사, 수, 과</td></tr><tr><td rowspan="2">중</td><td rowspan="2">1-3</td><td>학습배정형</td><td>국, 사, 수, 과, 영</td></tr><tr><td>자율학습형</td><td>국, 사, 수, 과, 영</td></tr></table>                                                                                                                                                                 | 초                      | 4-6 | 학습배정형      | 국, 사, 수, 과 | 자율학습형 | 국, 사, 수, 과 | 중     | 1-3                    | 학습배정형 | 국, 사, 수, 과, 영 | 자율학습형         | 국, 사, 수, 과, 영 |     |       |                        |       |               |   |     |       |                        |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-----|------------|------------|-------|------------|-------|------------------------|-------|---------------|---------------|---------------|-----|-------|------------------------|-------|---------------|---|-----|-------|------------------------|
| 초  | 4-6                                                                                                                                                                                 | 학습배정형                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                        |     | 국, 사, 수, 과 |            |       |            |       |                        |       |               |               |               |     |       |                        |       |               |   |     |       |                        |
|    |                                                                                                                                                                                     | 자율학습형                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 국, 사, 수, 과             |     |            |            |       |            |       |                        |       |               |               |               |     |       |                        |       |               |   |     |       |                        |
| 중  | 1-3                                                                                                                                                                                 | 학습배정형                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 국, 사, 수, 과, 영          |     |            |            |       |            |       |                        |       |               |               |               |     |       |                        |       |               |   |     |       |                        |
|    |                                                                                                                                                                                     | 자율학습형                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 국, 사, 수, 과, 영          |     |            |            |       |            |       |                        |       |               |               |               |     |       |                        |       |               |   |     |       |                        |
| 울산 | <p>· 학교 단위의 사이버가정학습 운영 을 지원하며, 주5일 수업제 대비를 위한 향토·체험학습을 제공한다.</p> <p>· 사이버상담, 학력평가 서비스를 제공하며, 체험학습관을 통해 향토 학습 자료를 제공함으로써 다양한 형태의 학습을 지원한 다. 또한, 블로그, 포인트 등을 활용하여 학습자의 참여를 유도 한다.</p> | <table><tr><th colspan="2">대상</th><th>서비스형태</th><th>서비스교과</th></tr><tr><td rowspan="2">초</td><td>1-6</td><td>자율배정형</td><td>국, 수, 사, 과, 영, 실과, 예체능</td></tr><tr><td>3-6</td><td>자율학습형</td><td>국, 수, 사, 과, 영</td></tr><tr><td rowspan="2">중</td><td rowspan="2">1-3</td><td>학습배정형</td><td>국, 수, 사, 과, 영, 실과, 예체능</td></tr><tr><td>자율학습형</td><td>국, 수, 사, 과, 영</td></tr><tr><td>고</td><td>1-3</td><td>학습배정형</td><td>국, 수, 사, 과, 영, 실과, 예체능</td></tr></table> | 대상                     |     | 서비스형태      | 서비스교과      | 초     | 1-6        | 자율배정형 | 국, 수, 사, 과, 영, 실과, 예체능 | 3-6   | 자율학습형         | 국, 수, 사, 과, 영 | 중             | 1-3 | 학습배정형 | 국, 수, 사, 과, 영, 실과, 예체능 | 자율학습형 | 국, 수, 사, 과, 영 | 고 | 1-3 | 학습배정형 | 국, 수, 사, 과, 영, 실과, 예체능 |
| 대상 |                                                                                                                                                                                     | 서비스형태                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 서비스교과                  |     |            |            |       |            |       |                        |       |               |               |               |     |       |                        |       |               |   |     |       |                        |
| 초  | 1-6                                                                                                                                                                                 | 자율배정형                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 국, 수, 사, 과, 영, 실과, 예체능 |     |            |            |       |            |       |                        |       |               |               |               |     |       |                        |       |               |   |     |       |                        |
|    | 3-6                                                                                                                                                                                 | 자율학습형                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 국, 수, 사, 과, 영          |     |            |            |       |            |       |                        |       |               |               |               |     |       |                        |       |               |   |     |       |                        |
| 중  | 1-3                                                                                                                                                                                 | 학습배정형                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 국, 수, 사, 과, 영, 실과, 예체능 |     |            |            |       |            |       |                        |       |               |               |               |     |       |                        |       |               |   |     |       |                        |
|    |                                                                                                                                                                                     | 자율학습형                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 국, 수, 사, 과, 영          |     |            |            |       |            |       |                        |       |               |               |               |     |       |                        |       |               |   |     |       |                        |
| 고  | 1-3                                                                                                                                                                                 | 학습배정형                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 국, 수, 사, 과, 영, 실과, 예체능 |     |            |            |       |            |       |                        |       |               |               |               |     |       |                        |       |               |   |     |       |                        |

### (3) 에듀넷운영

에듀넷은 국내 인터넷 보급 초기인 1996년도에 교육정보종합서비스시스템으로 개통한 이래, 교육정책과 학교현장을 연계하는 매개체로서 국가 교육 정보화의 한 축을 담당해 왔고, 특히 2004년도 정부의 「e-러닝 지원체제 중합 발전방안」 수립 이후 중앙교수학습센터로 그 역할을 확대시켰다. 교수·학습센터는 교육현장에서 e-러닝이 효과적으로 활용될 수 있도록 지원하는 핵심적인 지원체제 중 하나로, 교사·학생·학부모가 필요로 하는 정보를 언제, 어디서나, 쉽고 빠르게 활용할 수 있도록 지원하는 역할을 한다.

교수학습센터는 역할과 기능에 따라 중앙교수학습센터와 시·도 단위의 교수·학습지원 센터로 나뉘 추진되고 있다. 중앙교수학습센터는 중앙 유관기관(한국교육개발원, 한국교육과정평가원, 한국직업능력개발원, 국립특수교육원, 한국교육학술정보원 등)이 협의체를 구성하여 운영하고 있다. 각 유관기관은 교수-학습 자료의 기획·개발, 교수-학습 혁신 연구 및 지원 등을 각 기관의 특성에 맞게 추진하고 있으며, 그 성과를 중앙교수학습센터·에듀넷을 통해 보급하고 있다.

2004년도 중앙교수학습센터로 개편한 중앙교수학습센터·에듀넷(이후 에듀

넷)은 전국 교육정보 서비스로의 기능을 한층 더 발전시켰다. 또한 시·도 교육청이나 교육 유관기관과의 연계를 확대함으로 풍부한 교수-학습 정보제공을 위한 기반을 구축하였다. 특히 2005년도부터는 교사 대상의 수업컨설팅 서비스를 강화함으로써 기존 교과 전문상담 서비스와 더불어 체계적인 지식 교류 서비스를 제공하고 있다.

2005년 8월 기준 에듀넷 가입자는 570만 명으로, 가입자 중 교사는 38만 명(전체 회원의 7%차지)이다. 초·중·고등학생은 전체의 48%를 차지하는데, 세분화 하면 초등학생이 12%(68만 명), 중학생이 19%(107만 명), 고등학생이 17%(95만 명)등이다. 기타 유아, 학부모, 대학생, 교수 등 일반 가입자도 45%를 차지하고 있다.

<표 II-2> 연도별 에듀넷 가입자 현황: 2001~2005 (단위: 명, 분)

| 구분   | 2001      |     | 2002      |     | 2003      |     | 2004      |     | 2005      |     |
|------|-----------|-----|-----------|-----|-----------|-----|-----------|-----|-----------|-----|
|      | 회원        | 비율  | 회원        | 비율  | 회원        | 비율  | 회원        | 비율  | 회원        | 비율  |
| 초등학생 | 1,480,172 | 30  | 1,831,553 | 33  | 994,643   | 20  | 1,182,005 | 22  | 683,762   | 12  |
| 중학생  | 1,026,771 | 21  | 1,150,123 | 21  | 978,314   | 19  | 1,000,895 | 19  | 1,070,618 | 19  |
| 고등학생 | 908,183   | 19  | 957,270   | 17  | 771,728   | 15  | 778,601   | 15  | 952,196   | 17  |
| 교사   | 302,148   | 7   | 346,309   | 6   | 290,559   | 6   | 299,011   | 6   | 385,939   | 7   |
| 기타   | 1,140,664 | 23  | 1,265,682 | 23  | 1,995,043 | 40  | 2,046,030 | 38  | 2,654,699 | 45  |
| 합계   | 4,875,938 | 100 | 5,550,937 | 100 | 5,030,287 | 100 | 5,306,542 | 100 | 5,747,214 | 100 |

에듀넷의 서비스는 크게 네 가지 측면에서 살펴볼 수 있는데 첫째, 전국적으로 분산된 교육정보 자원의 연계·통합 서비스로서 중앙 및 시·도로 분산되어 있는 교육정보서비스를 통합 서비스하기 위하여 전국교육정보공유체제를 기반으로 중앙교수학습센터, 시·도 교수·학습지원 센터, 학교 교수·학습도우미센터 연계 서비스를 제공한다. 둘째, 선별된 우수 자료 서비스로서 교사가 손쉽게 사용할 수 있는 수업자료, 연구 및 연수 자료, 평가문항 서비스를 지원하며, 학생을 위해 사이버가정학습, EBS 수능강의, 우수 민간 콘텐츠 등의 통합·연계를 통한 자율학습 지원 서비스를 제공하고 있다. 셋째, 지역과

학급, 개인과 개인 등의 지식교류를 위한 서비스로서 e-러닝 활성화 및 다양한 수업방법 적용을 위한 온·오프라인 연계활동을 지원하고 있으며, 수업 연구·방법, 실천사례에 대한 1:1, 1:다수의 지식교류가 가능한 수업컨설팅 서비스를 운영하고 있다. 또한 교원 연구성과의 공유 및 전문성 신장 지원을 위한 전국단위 연구활동 네트워크를 운영하고 있다.

넷째, eCRM/CMS기반 활용 분석, 사용성 평가 등을 통한 사용자요구 수용기반을 지속적으로 구축하고 있다. 교사·학생 통합검색 기능 차별화, 로그인 정책 및 지식의 개인화를 통한 사용자 맞춤서비스 등이 이에 해당된다.

이용할 수 있는 서비스는 교사채널, 학생채널, 커뮤니티 서비스로 나뉜다.

교사채널에서는 멀티미디어교육자료, 꾸러미 수업자료, 수준별 수업자료, 평가 문항 등의 수업자료와 교사의 전문성 신장을 지원하기 위한 연구 및 연수자료, 학급운영 참고자료 등이 서비스된다. 또한 교사의 수업개선을 위한 1:1 상담 및 지식교류 서비스인 수업컨설팅이 운영되고 있다.

학생채널에서는 교과서 따라하기, 문제풀이, 주제별 학습, EBS 수능강의 등 자기주도적 학습을 지원하기 위한 콘텐츠가 서비스되며, ‘질문있어요’라는 교과 및 진로·진학·생활 상담이 이뤄지는 지식교류 서비스가 운영되고 있다. 또한 학생의 자율적인 참여확대를 위한 서비스로 ‘짱 내친’, ‘내 숨씨 자랑하기’, ‘디카 갤러리’ 등의 참여공간도 제공되고 있다.

커뮤니티 서비스는 학습공동체 기반의 전문적인 온라인 교수-학습 활동의 장 구축, 전국 기반의 지식자원 공유 및 창출기반 조성, 교육 수요자 간의 자발적인 참여에 의한 인적교류 및 지식교류 촉진을 위해 운영되고 있다. 또한 커뮤니티의 특성에 따라 교류마당, 온라인 학습방, 수업연구방, 동아리방, 자료나눔터, 한민족 교육마당 등으로 구성되어 있다.

#### (4) 유비쿼터스 교육환경 구축

전국 초·중등 18개의 연구학교를 지정하고, 민-관-연 협력체제를 구축하여 유비쿼터스 컴퓨팅 기술을 활용한 새로운 학교교육과 가정학습 모델개발을 실시한다.

- 제1주제 : 무선을 기반으로 하는 유비쿼터스 분야(9개교)
- 제2주제 : 유선을 기반으로 하는 사이버가정학습 분야(9개교)

<표 II-3> 유비쿼터스 교육환경 시범 연구학교 지정

| 학교·급별 | 시·도별 | 학교명      |
|-------|------|----------|
| 초등학교  | 대구   | 용전초등학교   |
|       | 인천   | 미산초등학교   |
|       | 대전   | 지족초등학교   |
|       | 전북   | 산외초등학교   |
|       | 전남   | 목포북교초등학교 |
|       | 경남   | 우암초등학교   |
| 중학교   | 대구   | 강동중학교    |
|       | 광주   | 운남중학교    |
|       | 경기   | 율현중학교    |
|       | 충북   | 북대중학교    |
|       | 경북   | 선산중학교    |
|       | 제주   | 남원중학교    |
| 고등학교  | 서울   | 등촌고등학교   |
|       | 부산   | 부산공업고등학교 |
|       | 광주   | 송일고등학교   |
|       | 울산   | 중앙여자고등학교 |
|       | 강원   | 강릉여자고등학교 |
|       | 충남   | 온양여자고등학교 |

#### ① 유비쿼터스 U-스쿨 시범운영

부산 대신초등학교를 대상으로 06년 5월부터 U스쿨 인프라 구축을 완료하고 가동에 들어간다. U-스쿨은 무선인식(RFID) 전자신분증을 이용한 학생의 등하교 상황을 실시간 문자통보시스템을 비롯하여 무선 인터넷 기반의 태블릿PC(Tablet PC, 키보드 대신 스타일러스나 터치스크린을 사용하는 개인용 컴퓨터, 울트라모바일 PC(UM PC, 모바일 상황에 적합한 윈도 기반의 휴대용 PC) 등의 모바일 기기를 사용할 수 있는 U-러닝 교육시설을 갖춘 것이며, 또 교내 폭력·사고를 사전에 예방할 수 있는 학교폭력예방시스템, 교실과 특별실에 설치되어 있는 각종 전원장치의 자동전원 공급 및 개폐를 포함한 시설·설비 관리시스템, 자동화 방송과 전자철판과 같은 e-러닝 시스템,

학생들의 신체발육 측정·컨설팅으로 기초 건강을 관리할 수 있는 건강관리 시스템, 도서관의 무인대출·반납 및 도난방지 시스템 등이 구축되어 있다. U-스쿨에는 25명 규모의 체험 및 홍보관이 별도로 구축돼 U-스쿨 내용을 한 눈에 파악하고 직접 참여해 체험해 볼 수 있는 서비스도 제공된다. 2년간 연구 활동을 거친 뒤 초·중·고교에 일반화할 계획이다.

② 유비쿼터스 교육환경 구현으로 박람회 등 체험관 운영<sup>3)</sup>

교육인적자원부는 유비쿼터스 교육시대에 맞춰 점차적으로 유비쿼터스 교육환경에 맞는 U-러닝을 직접 체험하고 느낄 수 있는 미래교실관 및 U-러닝 체험관 운영, 민간 e-러닝 기업의 각종 H/S, S/W, 콘텐츠 전시 등을 선보이는 행사 등을 통해 알리고 홍보함으로써 새로운 유비쿼터스 환경을 만들어가기 위해 노력하고 있다.

<표 II-4> 유비쿼터스 박람회·체험관 시범운영 사례(2006. 4-5월)

| 구분          |            | 전시내용                             |
|-------------|------------|----------------------------------|
| e-러닝<br>데마관 | 종합홍보관      | e-러닝 정책안내 및 교육인적자원부 핵심사업 소개      |
|             | 시도교육청홍보관   | 주관 시도 교육청별 e-러닝 정책 및 우수사례 소개     |
|             | 미래교실관      | 유비쿼터스 환경의 학교 교실관 구축              |
|             | U-러닝 체험관   | u-러닝을 직접 체험할 수 있는 체험관 구축         |
| e-러닝<br>산업관 | e-러닝 체험관   | 사이버가정학습 등 e-러닝 S/W 및 콘텐츠 전시      |
|             | H/W 및 기자재관 | 첨단 e-러닝 관련 H/W 및 솔루션 전시          |
| 학교도서관관      |            | 첨단 S/W 및 콘텐츠가 전시된 실제 학교도서관 모델 제시 |
| 과학실험실관      |            | 첨단 S/W 및 콘텐츠가 전시된 실제 과학실험실 모델 제시 |
| 정보보호관       |            | 정보보호 관련 S/W, 보안 솔루션 및 기자재 전시     |
| 특수교육관       |            | 특수교육용 콘텐츠 및 기자재                  |
| 기타          |            | 공연(이벤트) 무대 등                     |

3) <표 II-4>에 제시한 사례는 경기도·경남·경북·전북·대전광역시 교육청을 주축으로 선보였던 박람회내용의 일부임.

### 3) 미디어교육<sup>4)</sup>

현대사회에서 미디어가 차지하고 있는 비중이나 영향력에 대해서는 더 이상 재론의 여지가 없을 만큼 광범위하고 막강하다. 아침에 눈을 떠서 잠자리에 들기까지 하루생활 동안 텔레비전, 라디오, 신문, 잡지, 광고 등 각종 미디어는 끊임없이 우리의 주변을 맴돌고 있다. 보다 길게 보면, 현대인의 전 생애도 미디어와 함께 살아가고 있다해도 과언이 아닐 정도로 우리와 가까워서 함께 생활하고 있다. 새삼스레 수치를 열거하지 않아도 우리들의 미디어 접촉도는 놀랄 만한 증가를 계속해왔고 이제 언제 어디서건 미디어에 접할 수 있는 이른바 미디어의 숲에 둘러싸이게 되었다.

이렇듯 미디어의 숲에 둘러싸인 인간은 자연스럽게 각종 미디어가 전해주는 정보에 의존하게 되며 그러한 사이에 서서히 미디어의 가치와 규범 그리고 사상에 길들여지게 되는 것이다. 결국 정치, 경제, 사회, 문화 등 모든 영역의 정보와 쟁점사항을 철저히 미디어에 의존할 수밖에 없는 미디어 의존적 인간형으로 변해가는 것이다. 미디어를 통해 듣고, 미디어에 의해 생각하고 미디어를 통해 말하는 이른바 미디어세대, 영상세대, 인터넷세대가 등장하는 것이다.

인간이 보다 편리한 삶을 영위하기 위해 창조해 놓은 커뮤니케이션 테크놀로지에 불과한 미디어가 오히려 인간과 인간의 삶을 지배하는 존재로 뒤바뀌게 된 셈이다.

그런데도 미디어에 관한 대부분의 논의는 여전히 보다 강력한 미디어의 힘을 어떻게 발휘할 수 있을까를 중심으로 이루어지고 있다. 부분적으로 미디어보다는 수용자에 초점을 맞춘 논의들이 제기되기는 하지만 이 경우에도 대부분은 보다 세련된 미디어의 효과를 측정하거나 설명하고자 하는 의도를 가지고 있다는 점에서 크게 다르지 않다고 할 수 있다. 여기서 인간의 주체 의식을 회복하고 능동적인 인간성을 되찾기 위한 적극적인 수용자 의식화 교육으로서의 미디어교육 필요성이 제기되는 것이다.<sup>5)</sup>

---

4) 김기태(호남대 신문방송학과 교수) 집필.

미디어 교육은 미디어의 다양한 기능을 극대화하고 급증하고 있는 여러 가지 역기능적 문제점들을 최소화하기 위한 방안의 하나로, 능동적이고 적극적인 수용자 의식을 토대로 스스로 미디어를 선택하고 활용할 줄 아는 주체적 능력을 배양시키기 위해 필요한 교육이다. 즉, 인간의 필요에 의해 만들어진 미디어를 제대로 다룰 줄 아는 주인으로서의 능력을 갖추기 위해 필요한 교육이라고 할 수도 있다. 궁극적으로는 인간과 사회와의 관계에서 인간이 소외되거나 왜곡되지 않는 커뮤니케이션 질서를 회복하기 위한 주체적인 커뮤니케이션 의식배양과 실천을 촉구하기 위한 교육이다.

#### (1) 미디어교육의 개념 및 종류

미디어교육이란 올바른 매체 이해 및 수용 교육인 동시에 주체적인 창조 및 활용 교육이다. 따라서 인간의 필요에 의해 만들어진 매체를 인간 스스로 적극적으로 활용할 수 있는 능력을 기르는 교육인 셈이다. 현대 사회의 지배적 환경이 되어버린 매체 환경이 오히려 인간을 지배하고 심지어는 파괴에 이르게 하는 경우까지 생겨나는 데 대한 적극적인 대안 마련이라고 볼 수도 있겠다.<sup>6)</sup>(김기태, 1988).

이런 점에서 미디어교육은 매체 본질(언어 및 구조) 이해교육, 매체 비판 및 비평교육, 매체 감상교육, 매체 수용교육, 매체의 창조적 활용교육, 매체 적응교육, 매체 제작교육 등의 개념을 모두 포괄한 개념이라고 종합할 수 있다. 한편 미디어 리터러시(media literacy)라는 개념은 북미 지역에서 사용되고 있는데 우리가 자연스럽게 사용하고 있는 미디어 교육이란 용어는 영국을 비롯한 유럽과 호주 등지에서 주로 사용되는 용어이다. 그러나 국가나 지역마다 다르지만 주로 ‘미디어를 비판적으로 주체적으로 이해하는 학습’이라는 의미에서는 크게 다르지 않다. 결국 미디어 교육과 관련한 다양한 용어만큼이나 미디어 교육에 대한 개념은 국가마다, 지역마다 다양하게 사용되고 있는 셈이다. 따라서 미디어 교육에 관한 논의는 개념의 다양성 즉,

5) 한국언론재단 주최 <미디어교육교사연수>(2005년 1월) 강의안 참조

6) 김기태(1988), “미디어교육에 관한 연구”, <언론문화연구> 제8집 서강대학교 언론문화연구소

미디어 교육의 목적이나 실천방법의 다양성을 인정하고 특정국가나 지역의 상황에 맞는 개념을 스스로 정립하여 효율적인 실천 방안을 모색하는 방향으로 전개되어야 한다.

미디어교육은 교육의 목적 및 논의의 수준 그리고 포함하는 내용에 따라 다음과 같은 다양한 구분이 가능하다.

### ① 비판적 수용교육

일반적으로 대부분의 미디어 수용자들은 맹목적이고 수동적이며 소극적인 수용 형태를 보이고 있다는 문제 인식을 바탕으로 미디어 교육이란 미디어를 비판적으로 수용할 수 있는 능력(critical viewing skill)을 기르기 위한 교육으로 보는 입장이다. 따라서 이 정의에 의하면 미디어 교육이란 미디어에 대한 주체적이고 능동적이며 적극적인 수용자로서의 자질을 함양시키기 위한 교육으로 보는 견해라고 할 수 있다.

### ② 미디어리터러시 교육

주로 미국에서 사용되고 있는 용어로 미디어를 이해하고 파악하는 능력으로서의 미디어 문법 또는 미디어 언어를 가르치는 교육(media literacy)이라는 입장이다. 인간이 사용하는 모든 일상 언어에 일정한 법칙이나 규칙이 있듯이 모든 미디어도 그 나름대로의 사용 법칙 즉, 독특한 질서가 있다는 것이다. 따라서 미디어를 올바르게 이해하고 파악하기 위해서는 바로 이러한 미디어 언어 또는 문법이라는 각종 미디어마다 지니고 있는 독특한 구조적 특성을 이해해야 한다는 것이다.

### ③ 시민교육으로서의 미디어교육

현대 사회는 곧 시민사회라고 부를 만큼 시민의 주체적이고 적극적인 참여를 바탕으로 형성되고 이끌어지는 시민참여형 사회다. 그런데 오늘날 시민사회는 미디어가 제 역할을 다 할 때라야 비로소 성립이 가능한 사회 형태다. 특정 사회의 각종 아젠다를 설정하는 과정에서부터 이를 여론을 통해 공론화하는 단계에 이르기까지 미디어의 역할은 지대하다. 따라서 미디어교

육은 곧 능동적이고 적극적인 시민의식 함양을 통한 참여유도 방안이라는 점에서 시민교육이라는 입장이다.

#### ④ 소비자교육으로서의 미디어교육

오늘날 미디어를 통해 생산되고 유통되는 모든 메시지 즉, 콘텐츠는 상품이다. 따라서 이를 선택하고 향유하는 모든 수용자들은 곧 소비자인 셈이다. 즉, TV프로그램을 시청하고 신문과 잡지를 읽으며 인터넷을 통해 정보를 얻는 모든 행위는 곧 소비행위라는 것이다. 그런 만큼 미디어교육은 곧 능동적이고 적극적인 소비 생활을 할 수 있는 능력을 기르는 소비자교육과 다를 게 없다는 시각이다.

#### ⑤ 수용자운동과 미디어교육

적극적인 미디어 수용능력 배양은 곧 수용자운동이라는 집단적 행동을 통한 미디어 감시 또는 실천행동 양식과 직·간접적인 관계를 가진다. 따라서 미디어 교육은 곧 수용자운동을 위한 의식화 교육인 동시에 실천 프로그램의 하나라는 입장이다. 우리나라의 초기 미디어교육은 곧 수용자운동이라고 할 정도로 미디어 교육과 수용자운동은 서로 밀접한 관련을 맺으며 진행되어 왔다.

#### ⑥ 인성교육으로서의 미디어교육

오늘날 미디어는 청소년을 비롯한 수용자들의 가치와 규범에 결정적인 영향을 미치는 막강한 존재로 자리 잡고 있다. 따라서 미디어를 통해 유포되고 강조되는 각종 가치관과 규범은 자연스럽게 현대인들의 인성을 좌우하는 강력한 메시지로 작용하고 있다. 그런 만큼 미디어교육은 곧 오늘날 미디어 수용자들의 인성교육과 다름없다는 입장이다.

### (2) 미디어교육의 영역 및 범주

미디어교육은 크게 매체별, 교육방법별, 교육장별, 교육대상별, 교육기간별 교육으로 나누어 볼 수 있다.

### ① 매체별 교육

미디어 교육은 시대적 흐름에 따라 사용되어지는 매체를 중심으로 교육의 영역을 정할 수 있을 것이다. 예를 들어 현대 영상매체의 기본이 되고 있는 텔레비전을 비롯하여 일상에서 꾸준히 정보를 제공해주고 있는 신문매체(신문, 잡지, 책, 포스터, 전단 등) 그리고 무서운 속도로 현대인의 삶에 깊숙이 들어와 있는 인터넷을 비롯한 컴퓨터(게임 등) 등 각 매체마다 지니고 있는 특성을 고려하여 청소년들에게 가장 적합한 정보를 취할 수 있게 하는 교육이 필요하다고 볼 수 있다.

첫째, TV 매체에 대한 교육으로, 미디어 중 많은 시간을 차지하고 있고, 삶의 저변을 깔고 있는 TV 매체에 대해 적극적인 시청자로서의 프로그램 읽기와 비평 등 TV 바로보기에 대한 미디어 교육이 필요하다고 생각된다.

둘째, 올바른 신문 읽기 교육으로 신문매체의 특성을 이해하고 신문기사의 비판적 해독 능력을 향상시키기 위한 교육으로, 최근 활발해지고 있는 신문활용교육(NIE: Newspaper in Education)도 넓은 의미에서 미디어교육의 한 유형이라고 볼 수 있다.

셋째, 올바른 컴퓨터 활용능력교육이다. 인터넷을 비롯한 컴퓨터 대상 미디어 교육은 급증하고 있는 인터넷 이용자 수나 이용률 또는 이용 콘텐츠의 다양화 등을 감안할 때 앞으로 보다 활발하게 전개될 것으로 예상되는 미디어 교육 유형이다. 특히 이제는 청소년들이 이른 나이부터 컴퓨터라는 매체를 통해 정보를 찾고, 그것을 활용하려고 하고 있는 시점에 놓여 있다. 때문에 인터넷에서 얻는 정보가 정확한 정보인지 아닌지 확인하지 않은 채 무조건 받아들이려는 경향이 있는 흡수세대의 청소년들에게 이제는 하드웨어 중심의 교육에서 그치는 것이 아니라, 소프트웨어를 직접 활용할 수 있는 능력을 심어주는 것이 현 미디어 교육의 가장 큰 관건이라고 볼 수 있다. 정보가 폭포수 같이 쏟아지고 있는 시점에서 청소년들이 자신에게 맞는 정보를 찾고, 자신의 것으로 취할 수 있는 능력이야말로 지금 시대에 가장 요구되는 미디어교육이라고 할 수 있을 것이다. 더불어 이제는 미디어가 ‘수용자’ 중심의 교육에서 머무르는 것이 아니라, ‘이용자’ 중심의 교육으로 전환되어야 한다.

마지막으로는 기타 매체별 미디어교육이다. 그 외에 미디어 교육은 미디어 발달로 인해 편리를 가져다주는 매체들(게임, 디지털카메라, 캠코더, 기타 영상기술 등)에 대한 교육과 더불어 영화 읽기 교육, 대중음악 감상 교육 등 시대에 걸맞는 다양한 매체활용과 적용 기술에 초점을 맞춰야 한다.

## ② 교육방법별 미디어 교육

구체적으로 어떤 방법을 이용하여 미디어 교육을 실시할 것인가에 따라 서로 다음과 같이 나누어 질 수 있을 것이다.

첫째, 메시지 분석 중심의 미디어 교육이다. 프로그램 또는 기사 분석을 중심으로 시행되는 미디어 교육방법인데 개인 또는 집단별 메시지 분석 훈련으로 이루어진다. 메시지 속에 담겨져 있는 숨은 의미를 찾아내는 워크숍 프로그램 등이 여기에 해당된다. 둘째, 매체 감사활동 중심의 미디어 교육이다. 우리나라 미디어 교육의 주요 유형 중 하나인 수용자운동을 일컫는데 이른바 각종 매체 모니터 운동이 여기에 해당된다. 매체 감시를 위해서는 반드시 매체에 대한 의식화 교육이 선행되어야 한다는 점에서 미디어 교육과 수용자운동은 깊은 연관성을 지닌다. 셋째, 미디어 제작활동 중심의 미디어 교육이다. 실제 미디어 제작활동을 통해 미디어에 대한 이해와 안목을 돕는 방법인데 각종 신문 제작 교육을 비롯하여 TV, 영화 등 영상 제작 교육, 그리고 만화제작 교육, 인터넷 콘텐츠 제작 교육 등이 포함될 수 있을 것이다. 넷째, 매체의 교육적 활용 중심의 미디어 교육이다. 대표적으로 신문활용교육(NIE)을 들 수 있겠다.

## ③ 교육장별 미디어교육

효율적인 교육을 위해서는 어디에서 미디어 교육을 실시할 것인지도 중요하게 고려해야 할 사항이다. 교육이 이루어지는 장(field)에 따라 교육의 내용이나 방법 등이 모두 차별화되어야 할 것이기 때문이다. 첫째, 학교에서의 미디어 교육이다. 초·중·고교 등 제도권 학교에서 미디어 교육을 실시하는 경우인데 현재 우리나라에서는 개별 교사나 학교를 중심으로 시범 또는 실험

적으로 시행되고 있는 실정이다. 둘째, 사회에서의 미디어 교육이다. 각종 사회단체나 기관 또는 시민운동단체에서 실시하고 있는 미디어교육이다. 오늘날 우리나라에서는 가장 활발하게 전개되고 있는 미디어 교육 유형인데 각종 언론운동단체와 가톨릭교회를 비롯한 종교단체를 비롯하여 청소년보호단체, 소비자 운동단체, 여성운동단체 등이 주도하고 있다. 셋째, 가정에서의 미디어 교육이다. 미디어 교육의 최종 실천 장소는 가정이라고 해도 과언이 아닌 만큼 가정에서의 미디어 교육은 중요하다. 다만 체계적인 교육 관리가 어렵다는 점에서 교육 전개 과정에 대한 분석이나 효과 측정이 쉽지 않다는 한계가 있다.

#### ④ 교육기간별 미디어교육

교육이 얼마나 지속적으로 이루어질 것인지를 어느 정도 기간 동안 이루어질 것인지를 여부 등도 효율적인 미디어 교육 실시를 위해서는 필수적으로 점검되어야 할 사항이다. 첫째, 정기 교육인지의 여부다. 일시적으로 실시되는 교육인지 아니면 정기적으로 지속되는 교육인지를 여부인데 가능하면 정기적인 교육일수록 효과가 높다. 둘째, 장·중·단기 교육인지의 여부다. 얼마 동안 교육이 이루어질 것인지는 교육 내용이나 방법 등 다양한 교육 준비에 결정적인 영향을 준다는 점에서 중요하다.

#### ⑤ 학교 미디어교육 개입유형의 종류

현재 학교에서 이루어지고 있는 미디어교육은 여러 가지 유형으로 정규과목 독립유형, 기존과목 편입유형으로 통합교과목으로 실시하는 유형, 특별활동 과목 유형 등으로 나누어 볼 수 있다.

첫째, 정규과목 독립 유형으로 현재 초·중·고교 정규교과목의 하나로 독립하여 미디어 교육을 실시하는 유형으로서 짧게는 1학기용에서부터 길게는 전 학년 동안 연속된 교과로 편성될 수 있다. 가장 완벽하고 체계적인 미디어 교육을 실시할 수 있는 유형이지만 기존 교과목 외에 새로운 교과로 독립하는 과정에서의 어려움이 예상되는 방법이다. 특히 한국과 같이 입시위

주의 학교교육이 지배하는 환경 속에서 미디어 교육과 같은 인성교육 또는 교양 교육 성격의 교과가 독립교과로 편성되기는 쉽지 않다. 그러나 최근과 같이 대중매체의 역기능으로 인한 폐해가 사회적인 공감대를 형성하고 있는 상태에서라면 학교 교육의 문이 열릴 수 있는 가능성도 열어놓아야 한다.

정규 교과목으로 미디어 교육이 실시될 경우 좋은 점은 교육의 체계성, 일관성, 지속성을 유지할 수 있다는 점이고 무엇보다도 국가적인 차원에서 관련 정부부처가 성장기에서부터 대중매체를 올바르게 수용할 수 있는 교육을 계획적으로 실시한다는 점이다. 그러나 독립교과로 서게 되기까지 정책적인 노력이 계속되어야 하며, 그에 따른 체계적인 교과과정 개발과 교사 양성, 적절한 교재 개발 등 여러 가지 과제도 남아있다.

둘째, 기존 과목 편입 유형으로 통합교과목으로의 실시 유형인 셈이다. 현행 초·중·고교 교과목 중 미디어 교육과 비교적 관련이 많은 교과목의 일부 단원이나 항목으로 편입하여 미디어 교육을 실시하는 유형이다. 이 경우에는 전체 교과과정에 대한 손질이나 변형을 가하지 않고 부분적인 정책 결정만 가지고도 미디어 교육을 실시할 수 있다는 수월성 면에서의 장점이 있다. 그리고 우선 1차 단계로 기존 교과 중에 편입시켜 미디어 교육을 실시해 본 뒤 성과를 분석하여 그 결과에 따라 본격적인 독립교과목화를 추진할 수 있다는 단계적 추진 전략으로서의 유용성도 기대할 수 있다.

따라서 어떤 교과목에 포함되는 이러한 미디어 교육 실시 유형은 이미 관련 교과목을 가르치고 있는 교사들을 대상으로 재교육을 통해 미디어 교육 교사로 활용할 수 있다는 점에서 독립 교과목의 경우보다는 다소 수월성이 있다. 반면, 특정 교과목마다 관련 교사가 자신의 전공에 관련된 분야만 강조하고 다른 부분의 문제점이나 본질적 문제에 대해서는 소홀할 가능성이 있다는 점에서의 한계도 있다. 미디어 교육은 총체적인 교육 분야의 집합을 통해 완전한 효과를 거둘 수 있는 분야이기 때문이다. 또한 이 경우에도 여전히 학년별 단원 내용의 연계성을 고려한 체계적인 교과과정이 마련되어야 하고 교사용, 학생용 교재 개발이 필수적인 준비 과제이며 가능한 분야에서부터의 교사 또는 지도자 교육이 필요하다.

셋째, 특별활동과목 유형이다. 한국의 교육환경 및 정책 결정 과정의 특성상 가장 실현 가능성이 높은 유형은 바로 특별활동의 하나로 미디어 교육을 실시하는 방법이다. 현재 한국에서의 학교 미디어 교육은 대부분 모두 특별활동 과목의 하나로 실시되고 있는 셈이다. 특별활동으로 미디어 교육이 실시될 경우에는 교사들의 전공과 현재 맡고 있는 과목의 종류에 관계없이 희망자를 중심으로 담당 교사를 양성할 수 있다는 점에서 유리하고 기존 교과목이나 교육정책 과정상의 특별한 변화나 조치가 없이도 실시가 가능하다는 점에서 실시 가능성이 가장 높은 유형이다. 다만 교육 효과 면에서 절실히 떨어지는 선택형이라는 점이 단점이다.

그럼에도 불구하고 다른 유형에 비해서는 우선 학교 현장에 어떤 형태로든 미디어 교육을 도입해야 하는 현실적 필요성을 충족시켜 줄 수 있는 가장 현실성 있는 유형이라는 점만은 분명하다. 이 경우에도 학생의 연령이나 성별 또는 관심사에 따라 어떤 성격의 미디어 교육 프로그램으로 가져가는 것이 좋을지를 결정하여 여기에 맞는 교과과정이나 교재 그리고 교육 방법을 개발해야 한다는 과제가 남는다.

결국 위의 세 가지 형태의 학교미디어 유형들이 학교교육에 잘 채택되어지고, 실행되어 진다면 가장 이상적인 교육모델이 될 수 있을 것이라 생각된다.

### (3) 한국 미디어교육의 유형별 실태<sup>7)</sup>

#### ① 사회단체 중심의 미디어교육

한국 미디어교육의 가장 큰 특성 중 하나는 미디어교육이 대부분 시민사회단체를 중심으로 이루어져 왔다는 점이다. 따라서 1980년대 중반 이후인 미디어교육 실시 초기부터 언론수용자운동 차원의 모니터운동 또는 모니터요원 양성을 위한 훈련 프로그램과 미디어교육이란 개념이 거의 동일하게 사용되었다. 이런 전통은 그 후 한국의 매체 및 교육환경이 크게 변한 오늘날 까지도 그대로 이어져 내려 오면서 여전히 우리나라 미디어교육의 내용과 형식을 지배하고 있다.

7) 한국청소년미디어연맹 주최 <미디어교육 정책세미나>(2006년 9월 4일) 발제문 참조

예컨대 지난 2000년부터 새로운 <방송법>에 따라 방송위원회가 시청자 단체 활동 지원 사업을 벌이고 있는데 그동안 지원받은 단체들의 사업 내용을 살펴보면 이를 잘 알 수 있다.<sup>8)</sup> 지난 5년 동안의 시청자단체 활동 지원사업 중 미디어교육과 관련이 있는 사업명을 중심으로 나열해 보면 다음과 같다.

#### <미디어 시청교육 분야>

- 40개 학교 중등미디어교육 시범교실 확대실시 및 미디어강사 인력 재구축(경실련)
- 바로보는 어린이 미디어교육(광주여성민우회)
- 학부모대상 미디어교육(부산민언련)
- 교사미디어 아카데미-학교CA를 통한 미디어수용자운동(기윤실)
- 자녀 TV시청지도를 위한 학부모교실(참교육을 위한 전국학부모회)
- 초등학생, 학부모, 교사, 강사를 위한 미디어교육(청주YWCA)
- 미디어 특강 전문강사교육(광주전남민언련)
- 미디어바로보기 확산을 위한 강사 워크숍 및 초등미디어교육(한국여성민우회)
- 학부모미디어교육(경남민언련)
- 유아학부모 대상 미디어교육(매비우스)
- 미디어강사 파견 사업(민언련)
- 미디어교육 교사 연수(한국성폭력상담소)
- 초등 미디어교육을 위한 학부모 교사 교육(부산문화센터)

물론 여기에 나열한 미디어교육 사례 외에도 그동안 시민사회단체가 실시한 미디어교육 사례는 매우 많다.

#### ② 공공기관에서의 미디어교육

현재 한국에서의 미디어교육은 정부를 비롯한 국가 기관이나 공공기관의 지원하에 이루어지고 있는 미디어교육 사례들이 가장 활발하게 이루어지고 있다. 앞서 시민사회단체 중심의 미디어교육 사례를 살펴보면서 방송위원회의 지원 사업에 대해 정리해본 것처럼 대부분 시민사회단체 미디어교육이

8) 방송위원회 홈페이지([www.kbc.or.kr](http://www.kbc.or.kr)) 참조

정부 및 공공기관의 재정적 지원에 의존하고 있는 실정이기 때문이다.

이렇듯 재정적 지원을 통해 미디어교육에 참여하고 있는 경우를 비롯하여 직접 미디어교육을 실시하고 있는 단체나 기관을 나열해 보면 다음과 같다.

- 한국방송위원회
- 한국언론재단
- 한국방송영상산업진흥원
- 문화관광부
- 방송문화진흥회
- 청소년보호위원회
- 정보통신윤리위원회
- 한국통신문화재단

### ③ 매체사에서의 학교미디어교육

한국방송공사(KBS)는 미디어교육 전담 부서를 만들고 시청자를 대상으로 하는 미디어교육 실시를 선언한 바 있다. 문화방송(MBC)도 시청자 대상 미디어교육 실시를 대대적으로 실시할 준비를 하고 있는 것으로 알려져 있으며 교육방송(EBS)에서는 이미 방송 프로그램을 통해 미디어교육을 실시해오고 있는 실정이다.<sup>9)</sup>

신문사의 경우는 중앙일보, 경향신문, 동아일보를 비롯한 대부분 신문사들이 신문을 활용한 교육 즉, NIE(Newspaper in Education)를 실시하고 있다.

한편 최근에는 문화방송MBC이 지역 방송사의 제작 시설을 시청자미디어센터로 개방하는 미디어교육 프로그램을 적극적으로 전개하고 있다.

### ④ 초중등학교 교사중심의 미디어교육

궁극적으로 미디어교육의 활성화 여부는 교육 실천의 주체인 초중등학교 교사들의 의식과 실천 역량에 달려있다고 해도 과언이 아니다. 따라서 개인 차원의 실천 외에 조직적, 집단적 활동을 통한 미디어교육 실천 사례가 중

---

9) 교육방송은 중고생 대상 미디어교육 프로그램 <미디어가 보인다>를 주간 프로그램으로 총 54회 방송한 바 있으며 초등학생 대상 미디어교육 프로그램인 <와우 미디어 탐험>을 총 20회 방송 한 바 있다.

요한데 현재 한국에서 미디어교육 관련 활동을 벌이고 있는 단체나 기관 또는 모임들을 정리해 보면 다음과 같다.

- 전국교직원노동조합(전교조) 산하 과목별 협의체에서의 미디어교육 연구 및 실천 모임
- 전국국어교사모임 매체연구부
- 전국미디어교육교사연합회<sup>10)</sup>
- 기윤실 ‘깨끗한 미디어를 위한 교사운동’(깨미동)
- 서울중등미디어교육연구회<sup>11)</sup>

#### ⑤ 기타 미디어교육

여기에 소개한 사례 외에도 그동안 미디어교육 관련 활동이 이루어진 사례는 매우 많다. 소리없이 현장에서 미디어교육을 실천하고 있는 지도자나 교사들이 적지 않을 것이기 때문이다. 예를들면, 1996년 7월 1일부터 7월 5일 까지 교육부 중앙교육연수원과 서강대학교 언론대학원 미디어교육 전공팀이 공동 주최한 전국 초중등학교 교장 및 사립학교 이사장 등 총 800명 대상 화상 미디어교육 강좌를 비롯하여 현재 한국방송영상산업진흥원에서 실시하고 있는 사이버미디어교육교사 인증 과정 등 다양하다.

### (4) 한국 미디어교육의 사례별 현황

#### ① 공적 지원기관

##### ❶ 청소년위원회

청소년·학부모를 대상으로 미디어교육을 추진하고 있으며, 사이버공간 및 인터넷 문화에 대한 올바른 이해를 통해 청소년과 부모 모두가 새롭게 변화되는 매체환경에 대한 대응능력을 가질 수 있도록 전문적이고 체계적인 미

10) 1997년 12월 제1회 미디어교육전국대회 개최와 함께 창립되었으나 현재 활발한 활동을 전개하지 못하고 있는 단체임.

11) 1994년 8월 서강대 커뮤니케이션센터 미디어교육실에서 개최한 중등교사 미디어교육 연수에 참가한 현직 교사들이 중심이 되어 설립한 미디어교육교사 단체로서 1999년까지는 매 방학마다 미디어교육 자율연수를 실시하는 등 활발한 활동을 전개하였으나 현재는 활동이 중단된 상태임.

디어 교육을 실시하고 있다.

인터넷초기 이용 계층인 초등학교 저학년 및 유치원생 학부모를 대상으로 미디어 교육을 강화할 예정이며, '05년도 개발한 초등학교 저학년용 만화 교재를 활용하여 06년도 유치원 대상 미디어 교육교재를 개발할 예정이다.

또한 농어촌 지역 등 상대적으로 교육기회가 많지 않은 수도권 이외 지역에 대한 교육이 일정수준 이상 실시되도록 추진하고 있다. 참고로 05년도에는 교육 참가자 수가 경기(36%), 서울(17%) 등으로 교육 참가자 수의 과반수 이상을 차지하였기에 더더욱 교육기회가 부족한 지역에 많은 교육기회를 제공하는 것에 중점을 두고자 한다.

세부사업별로 살펴보면 첫째, 학부모대상 미디어 교육 사업에 있어서는 8천만 원의 예산으로 전국 초·중등학교, 유치원, 시도교육청, 지자체를 포함한 각급 시설에서 운영하고 있는 부모교육 강좌를 활용하여 인터넷 등 각종 미디어의 역기능과 순기능에 대한 체계적인 교육을 3월에서 12월까지 실시할 예정이며, “부모와 함께하는 건전한 매체환경조성” 사업을 추진할 계획이다.

청소년 대상의 미디어교육은 학교 등을 통한 활동중심의 YP프로그램 중 미디어 부문을 특화하여 운영하고 기존의 미디어 교육은 학부모대상 교육으로 독자적인 위상을 정립하는 데 목적이 있으며, YP와 부모대상 미디어 교육 간의 체계적인 역할 분담을 통해 대상별 차별화된 미디어 교육 시스템을 구축할 것이다.

또한 매체 이용습관 형성단계에 있는 아동에 대한 미디어 교육 확대를 위해 유치원, 어린이집 등의 학부모대상 교육으로 사업범위를 확대할 것이다. 2005년도 하반기 정보화 실태조사 결과, 만3~5세 유아의 인터넷 이용률이 47.9%로 집계(정보통신부, 한국 인터넷진흥원 조사결과)되었는데, 점차 범위를 확대하여 다양한 학부모들이 교육 받을 수 있는 시스템으로 바뀌어 진다.

둘째, 대상별 맞춤형 미디어교육교재 개발과 활용에 대한 사업부분에서도 6천만 원으로 예산이 투입되는데 우선 초등학교 저학년을 대상으로 하는 미디어 교재를 보급하는 것을 우선으로 초등학교 저학년 학부모 교육 시 05년도 개발한 만화교재를 배포하고, 미디어를 이용한 초기 청소년들을 대상으로 교육의 효과를 제고해 보는 것도 필요하다.

또한 유치원을 대상으로 미디어 교육교재를 개발하여 매체 이용습관 형성 단계에 있는 유치원생에게 적합한 미디어교육 콘텐츠를 개발하는 것이 중요하다. 2천만 원의 예산으로 올 3월부터 12월까지 교재 개발에 힘쓴다.

셋째, 청소년지도사를 활용한 미디어 교육 전문 인력을 양성하는 부분인데, 3천만 원의 예산으로 한국청소년수련원, 수련시설협회와 연계하여 직무 교육형태의 청소년지도사들을 대상으로 미디어 전문교육을 실시하여 기존에 있는 전문 인력을 미디어 전문 인력으로 활용하는 것이다. YP 직무교육을 활용하여 청소년지도사 직무연수 과정 내에 미디어 전문가 양성을 위한 교육과목을 신설하는 것을 추진하는 것이다. 수련시설에서 활동하고 있는 청소년지도사의 경우 전문교육을 이수할 수 있는 시간의 확보 등 현실적인 여건 마련이 관건이 되겠지만, 청소년지도사를 미디어 교육전문가로 양성함으로써 수련시설을 통한 미디어 교육의 전국적 확산의 기반을 마련해야 할 것이다.

## ② 교육인적자원부

미디어교육에 대한 중추적인 역할을 담당해야 하는 곳이 교육인적자원부이지만, 실제로 현 학교교육에서 이루어지는 미디어교육은 정책적으로도 미흡한 상태이다. 영국이나 캐나다, 미국, 호주의 경우처럼 국가교육과정에서 미디어교육에 대한 커리큘럼이 있는 것과는 다르게, 현재 우리나라는 선택교과로 넣는다고 할지라도, 정해진 커리큘럼이나 가르칠 수 있는 교사 양성과 임용에서도 제한적인 부분이 많아 현재 제7차 교육과정 중 학교에서 재량활동과 특별활동 중심으로 교사의 임의성에 의존하여 미디어교육이 시행되고 있는 정도에 그치고 있는 실정이다. 여기에서 제7차 교육과정에 따른 미디어 교육내용과 방향에 대해서 살펴보고자 한다.

### ① 제7차 교육과정의 미디어 교육내용 분석

교육부의 제 7차 교육과정에는 이미 부분적으로 미디어 교육에 대해 편성되어 있다. 2004년부터 시행된 제7차 교육과정은 제6차 교육과정과는 달리 수준별 교육과정을 도입하여 교과 외 활동인 재량활동 영역의 새로운 도입, 고등학교 2-3학년에서의 선택 중심 교육과정 도입 등을 제시하고 있다. 따

라서 이 같은 제7차 교육과정에서 미디어 교육은 기존에 실행되어 온 특별 활동 이외에도 재량활동을 통해서 활용될 가능성이 매우 높다. 제 7차 교육 과정은 크게 국민공통 기본 교육과정과 선택 중심 교육과정으로 구성되어 있는데, 전자는 초등학교 1학년부터 고등학교 1학년까지에 해당되며, 후자는 고등학교 2-3학년에 적용된다. 제7차 교육과정 체제 속에서 미디어 교육은 국민공통 기본 교육과정 기간 동안에는 모든 교과수업과 ‘특별활동’을 통해서 가능하며, 또한 새로 도입된 ‘재량활동’시간을 통해서도 이루어질 수 있다. 또한 고등학교의 경우에는 2-3학년에 적용되는 선택 중심 교육과정 기간 동안에는 선택과목의 하나로서 미디어 교육이 개설될 수도 있다.

이 같은 변화는 사실 이제까지 미디어 교육이 특별활동 등에 의해서 이루어진 반면에 비교적 교사들에게 자율권이 주어진 ‘재량활동’등을 통해서 제도화 될 수 있음을 의미한다. 미디어 교육이 제도 교육에 들어간다는 것은 여러 가지 의미를 지닌다. 기존의 국내 미디어 교육이 특별활동이나 동아리 활동을 통해 주로 이루어졌음을 감안하면, 학생들에게 미디어 교육이 수행될 가능성은 매우 낮았다. 특히 특별활동이나 동아리 활동을 통한 미디어 교육은 특화된 일부 학생들에게 기회가 제공되었다. 따라서 미디어 교육이 일시적이고, 비정기적인 교육의 형태로 이루어졌다. 하지만 제7차 교육과정 내에서의 이 같은 변화는 미디어 교육이 학교 교육 내에서 실행될 수 있는 가능성을 보여주었다는 점에서 의미가 있다.

재량활동은 초등학교 연간 68시간(주당 평균 2시간), 중학교 연간 136시간(주당 평균 4시간), 고등학교 1학년 12단위(연간 204시간, 주당 평균 6시간)로 편성되어 있다(김기태, 2006 재인용). 재량활동은 다시 ‘교과 재량활동’과 ‘창의적 재량활동’으로 나뉘는데, ‘교과 재량활동’은 중등학교의 선택 과목 학습과 국민공통 기본교과의 심화, 보충학습을 위한 것이며, ‘창의적재량활동’은 학교의 독특한 교육적 필요, 학생의 요구에 따른 범교과 학습의 형태다.

만약 미디어 교육이 학교 내에서 범교과 형태로 투입이 가능하다면, 바로 ‘창의적 재량활동’에서 가능할 것으로 보인다. 범교과 학습은 정보화 및 정

보 윤리 교육 등을 포함한 탈교과적인 주제 중심 학습을 말한다. 따라서 미디어교육은 ‘정보화 및 정보 윤리 교육’영역에서 다룰 수 있을 것으로 보여진다.

제7차 교육과정에서 국내 중등학교 대상의 미디어 교육 내용을 <표 II-5>에서 살펴보고자 한다(김기태, 2006 재인용).

<표 II-5> 청소년 대상 미디어 교육의 내용 영역

| 구분            | 중학교 | 고등학교 | 전체       |
|---------------|-----|------|----------|
| 미디어 내용 비판적 읽기 | 1   | 2    | 3(11.5%) |
| 미디어 관련 지식 습득  | 5   | 4    | 9(34.6%) |
| 미디어 콘텐츠 제작    | 3   | 2    | 5(19.2%) |
| 수용자의식 함양      | -   | 1    | 1(3.8%)  |

중등학교 대상 교재 13권의 내용을 분석한 결과 중등학교 대상의 미디어 교육에서 가장 큰 비중을 두고 있는 것은 ‘미디어에 대한 지식 및 정보의 습득’에 있음을 알 수 있다(김기태, 2006 재인용). 이는 국내 시민단체 및 학교에서의 미디어 교육의 목표가 리터러시 개념의 ‘미디어 읽기’와 ‘미디어 제작’보다는 오히려 미디어에 대한 일반적 지식의 습득에만 중심을 두고 있음을 말해주고 있다. 또한 국내 미디어 교육의 흐름에서 교재들의 분석에서도 중·고등학교의 경우에 오히려 제작 교육에 관련된 교재가 미디어 내용 비판적 읽기보다 다소 많음을 알 수 있다. 국내 교재들에 나타난 ‘미디어 비판적 읽기’는 ‘텍스트’ 중심의 분석이나, 해독의 개념이 아니다. 단지 ‘올바른 미디어 이용 태도의 고양’을 평가 내용으로 삼고 있다. 때문에 대부분의 교재에서 담고 있는 미디어와 관련된 내용 구성에는 ‘제작’ 교육을 위한 단순 미디어 지식이나, 혹은 미디어 산업에 대한 내용을 중심으로 제공하고 있으며, 체계적인 방법론에 입각한 미디어 해독의 개념보다는 오히려 단순하고 즉흥적인 ‘비판적 읽기’에 국한되어 있음을 알 수 있다. 문화연대에서 제시한 ‘영상문화교육을 위한 모색’에 의하면 유럽의 초·중·고등학교의 미디어 교육의

목표는 중·고등학교로 점차 대상의 연령이 높아질수록 보다 체계적인 방법론을 통한 ‘비판적 해독’을 중시하고 있음을 알 수 있다. 또한 ‘제작과 표현’교육과 동일한 비중으로 다루어지고 있음을 알 수 있다(김기태, 2006 재인용).

미디어 교육은 “미디어에 대한 식별력→미디어 언어 능력의 습득→비판적 독해→제작과 표현”의 단계를 통해서 이루어진다. 이는 미디어 인식, 미디어 텍스트의 분석, 미디어 생산의 세 가지 구조를 말한다. 그리고 그 단계들은 <표 II-6>이 지적하듯이 각기 대상에 따라서 유기적으로 결합해야 한다. 하지만 국내 미디어 교육의 대다수는 초·중·고등학교의 사례에서 모두 매체 중심적인 내용과 모니터링 및 제작 교육에 초점이 맞추어지고 있다.

<표 II-6> 미디어 교육의 대상별 교과 영역의 비율(유럽)

| 구분     | 초등 1단계 | 초등 2단계 | 중등 1단계 | 고등 1단계 |
|--------|--------|--------|--------|--------|
| 감상과 체험 | 60%    | 50%    | 30%    | 30%    |
| 비판적 독해 | 30%    | 30%    | 40%    | 40%    |
| 제작과 표현 | 10%    | 20%    | 40%    | 40%    |

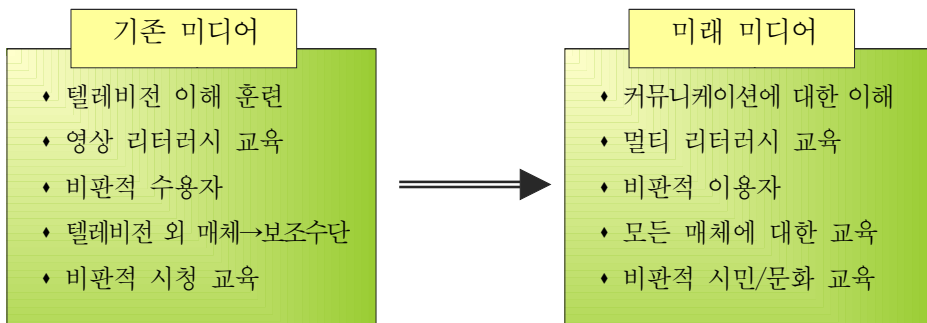
최근 한국언론재단을 통해 대학교수, 현직교사 등으로 구성된 교과서개발팀이 인정교과서의 전단계인 미디어교육 교재를 2년 만에 개발, 최근 보급에 나섰다. 이번 교재의 특징은 초등학생용 ‘미디어와 우리’, 중학생용 ‘미디어와 인간, 고등학생용 ‘미디어와 사회’ 등 3종이다. 이번 교재들이 일선학교의 재량활동, 특별활동, 특기적성교육 등에 사용되는 것을 염두에 두고 개발됐다는 점이다. 교재들이 정규 교과학습의 효율적인 시너지를 가져올 수 있도록 범교과적 요소를 채택하고 있는 것도 특징이다. 교재는 학생들의 학습동기를 이끌어내기 위해 자료사진, 그래프, 삽화 등을 풍부하게 담았다. 교재의 내용은 영화, 인터넷, 신문, 대중음악, 만화 등에서 학생들이 접하고 있는 친근한 것들이다. 이르면 올 2학기부터 일선 학교에서 교과서로 활용하

게 될 것이다(경향신문, 2006.5.8일자).

## ② 제7차 교육과정 미디어 교육의 지향점

디지털 사회에서의 미디어 교육의 커리큘럼은 여러 가지 측면에서 요구되는 사항들이 많다. 먼저, 미디어 교육의 목표가 변화하게 될 것이다. 기존의 미디어 교육은 그 목표가 ‘비판적인 시청자’를 구성해 내는 데 있었다. 그러나 디지털 사회에서의 미디어 교육은 그 목표가 ‘비판적인 시민 혹은 문화능력의 함양’으로 포괄적으로 변화해야 한다. 이 같은 종합 목표의 변화는 부분적인 세부 목표들을 변화시킬 것으로 보인다. 기존의 미디어교육과 정보사회에서의 미디어교육을 비교하면, 아래 [그림 II-1]과 같이 변화하게 될 것이다.

미디어 교육은 바로, 이러한 정보사회의 기대에 가장 부응하는 교육이 될 것이다. 날로 급속하게 팽창해 가는 정보, 그리고 이를 둘러싼 다양한 관계들은 사회를 더욱 복잡하게 하고, 고도화시킬 것으로 보인다. 따라서 그 어느 때 보다도 인간의 주체적인 사고능력과 현실에 도전하는 비판적 자세가 요구되고 있다. 따라서 이를 실현하기 위해 정보사회에서 미디어 교육에 반드시 필요한 사항을 보고자 한다.



[그림 II-1] 미디어교육의 변화 형태

- 멀티 리터러시로의 전환 : 다양한 매체에 대한 교육

국내 미디어 교육의 교과과정 구성에서 우선 고려되어야 할 것은 범교과적 수업의 활용에서 가능성이 검토된 ‘정보통신 윤리 교육’에 대한 영역이

다. 이 부문은 재량활동을 통해서 범교과에서 실현될 가능성을 검토할 수 있다. 특히, 인터넷이 미디어로서의 기능을 담당하고 있는 상태에서 디지털 미디어 및 인터넷, 그리고 온라인 게임 등의 요소는 반드시 미디어 교육에서 다루어져야 할 요인이다. 결국 미디어 교육의 개념은 멀티 리터러시의 개념에서 제기된 다양한 매체들의 통합을

의미하며, 특히 정보 기술 분야를 미디어 교육의 목표 안에 넣음으로써 미래 사회의 대처 능력으로 미디어 교육을 논의해야 한다. 미디어의 생산물을 분석함으로써 어린이나 젊은이들로 하여금 비판적인 지적 능력과 창조성을 체계적으로 발전시키도록 하는 데 목표를 두고, 보다 넓고 다양한 범위의 미디어 생산물을 요구하고 그러한 생산에 기여할 수 있는 보다 능동적이고 비판적인 미디어 이용자를 만들어내는 데 있다.

또한 최근 들어 미디어 교육에서 제기되고 있는 리터러시 개념으로의 미디어 교육학적 접근 방법은 미디어 읽기에서도 미디어의 요소들을 문자 중심의 텍스트로서의 문자와 이미지에 대한 접근 방법이 아니라, 멀티모드적 텍스트(multimodal text) 즉, 음성(손짓, 몸짓 포함), 비디오게임, 웹페이지, 텔레비전, 라디오, 파워포인트, 프리젠테이션, 사진, 광고 등의 광범위한 인간의 표현영역 모두를 포함하는 멀티 리터러시 방법론들이 제기되고 있다(정현선, 2004).

결국 정보사회에서의 미디어 교육도 ‘정보 선택과 이용’에 관한 개념으로 확장되어야 하고, 특히 현대와 같이 넘쳐나는 정보더미 속에서 자신의 필요와 목적에 맞는 정보를 채택하고, 또한 이를 적절히 이용하여 자기표현의 도구로 이용하도록 유도하는 교육이 되어야 한다.

- 창조적이고 능동적인 커뮤니케이션 능력의 함양

미디어 교육 교과과정의 목표 형성에 우리가 추구해야 할 또 하나는 생산자로서의 역할에 대한 강조이다. 국내 미디어 교육은 초기의 미디어 모니터링과 비평을 넘어 최근에는 ‘생산’에 코드가 맞춰져 있다고 해도 과언이 아니다(김양은, 2005). 하지만 그 프로그램이 과연 올바른 생산자로서의 자세 및 메시지 생산 능력을 형성시켜 주는가에 대해서는 다시한번 살펴보아야 한다. 미디어 생산 능력의 함양의 궁극적인 목표는 ‘미디어’를 통해서 커뮤니케이션

니케이션하는 방식과 다양한 표현 기법들의 활용에 대한 체험에 있다. 미디어 교육도 결과적으로 미디어 생산의 미디어 읽기와 함께 병행될 수밖에 없다. 즉, 미디어 교육은 읽기와 쓰기의 두 가지 영역에서의 시너지 효과를 노려야 한다. 미디어 교육에서의 생산교육은 두 가지 차원에서 고려되어야 한다. 첫 번째로, 자신이 커뮤니케이션 능력을 획득하는 데 있으며, 두 번째로 미래사회에서의 미디어 사용능력의 향상에 그 목표를 둘 수 있다.

디지털 미디어의 등장은 미디어교육을 기존의 미디어에 대한 개인적 평가를 넘어 개인 미디어의 생산 능력을 확장시키는 방향으로 변화시키고 있다. 디지털 미디어의 등장은 미디어 교육을 기존의 미디어에 대한 개인적 평가를 넘어 개인 미디어의 생산능력을 확장시키는 방향으로 변화시키고 있다. 미디어 교육을 통해서 다양한 자기표현 및 정보 접근의 기회를 제공해 줌으로써, 궁극적으로 미디어의 생산에서 분배의 과정에 수용자들의 참여를 유도하고 있다. 미디어 교육을 통한 미디어 제작 능력의 배양은 점진적으로는 사회 변화에도 큰 힘으로 작용된다. 단지 수용에서의 선별적인 이용만이 아니라, 정보 전달 체계의 변화를 유도할 수 있는 수용자 인식과 관심 주제별 신문 제작 과정 등이 함께 포함되어야 한다.

### ③ 문화관광부

문화관광부(이하 문광부)는 미디어교육에 대한 독립적 사업이 있기는 하지만, 미디어교육에 관한 특별한 정책을 가지고 있다고 할 수는 없다. 그 정책방향이 모호하고, 문화예술교육이라는 관점 속에 미디어교육을 포함해서 다루고 있어 변별성을 강조하고 있지 못하고 있기 때문이다. 문광부는 기본적으로 두 가지 관점이 동시에 진행된다고 볼 수 있는데, 하나는 문화산업 진흥이고, 다른 하나는 문화 향유자 중심의 지원과 서비스이다.

문광부의 미디어 교육사업은 한국언론재단과 한국방송산업진흥원, 방송위원회 등의 공적 기관을 통해 지원을 하고 있다. 구체적인 사업내용을 살펴보고자 한다.

#### ① 한국언론재단

한국언론재단은 건전언론활동이라는 명목으로 매 년 16억의 예산을 문광부로부터 지원받아 미디어교육 사업을 운영하고 있다. 주로 학교 및 사회복

지관, 청소년 수련관 등의 교육현장으로 미디어교육 전문 강사를 파견하는 일을 하며, 그 외 교재 개발이나 연구, 교사 양성 교육 등을 하고 있다.

• 미디어교육 강사지원

한국언론재단에서는 신문활용교육(NIE), 인터넷 등 다양한 분야의 미디어교육 전문 강사들이 활동하고 있으며, 미디어 산업 현장에서의 실무경험과 다년간의 강의를 바탕으로 교육현장에 맞는 눈높이 교육을 실시하고 있다. 미디어교육을 원할 때 소정의 신청절차를 거쳐 <표 II-7>의 교육내용 중 신청자가 희망하는 교육내용을 신청할 수 있다.

<표 II-7> 미디어교육 내용

| 구분                                             | 교육내용                                                                                                                                                            |
|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| NIE<br>(Newspaper<br>In Education)<br>: 신문활용교육 | 현대사회와 미디어, 나의 모습 알리기, 신문을 알자, 텔레비전과 나, 시각적 요소를 활용한 NIE, 함께하는 사회, 경제와이드, 광고만들기, 문화의 다양성, 시사논술, 국제 이해, 날씨와 생활, 스포츠, 창의력 신장을 위한 NIE, 주제중심 NIE, 주제신문 만들기            |
| 영화·광고<br>바로보기                                  | 영화의 이해, 영화산업, 영화바로보기, 영화감상 및 토론, 영화기사 쓰기, 영화음악, 애니메이션, 추천영화, 광고의 이해, 광고와 커뮤니케이션, 광고와 대중문화, 광고와 미디어, 광고와 수용자, 광고 디자인, 광고미케팅, 광고윤리, 광고제작 실습                       |
| 영상제작                                           | 영상제작의 기초, 카메라의 기초(1), 카메라의 기초(2), 영상표현기법, 다큐멘터리 제작, 다큐멘터리 제작실습, 영상물 시청 및 분석, 프로그램 기획, 콘티 만들기, 영상편집의 기초, 촬영실습(1), 촬영실습(2), 촬영실습(3), 프리미어 편집(1), 프리미어 편집(2)       |
| 신문제작                                           | 신문의 이해, 신문 제작과정, 기자란, 기사찾기, 기사의 종류, 기사작성 실습, 기획회의, 편집회의, 취재방법, 현장취재, 현장취재 및 기사작성(1), 현장취재 및 기사작성(2), 편집(1), 편집(2), 편집(3)                                        |
| 미디어바로보기                                        | 미디어란, 미디어 리터러시, 미디어 언어, 미디어와 광고, 방송의 기능과 특성, 방송 프로그램의 편성, 방송 뉴스, 방송 리터러시, 신문의 이해, 신문기사, 신문리터러시, 사이버 세상, 인터넷 바로알기, 게임, 미디어 비평, 미디어와 수용자                          |
| 교지(잡지)제작                                       | 잡지(교지)란 무엇인가, 잡지(교지)제작과정, 잡지(교지) 편집, 기획안 작성, 신문뉴스와 잡지뉴스, 취재 및 기사작성, 문장 바르게 쓰는 법, 인터뷰, 교지 기획하기, 기자와 취재원, 취재 및 원고쓰기(1), 취재 및 원고쓰기(2), 제목달기, 배열표, 편집실습(1), 편집실습(2) |

• 미디어교육 관련 교사연수

현직 교사들의 미디어교육 교수능력 향상을 위한 연수 프로그램으로 매년 1월중에 실시하며, 교육 내용은 미디어교육 교사 연수, 전국 학교장 연수, 미디어컨테스트 교사 연수, 미디어 원격교사 연수, 미디어교육 전문가과정 등이 개설되어 있고 자세한 내용은 <표 II-8>와 같다.

<표 II-8> 미디어교육 연수내용

| 구분              | 미디어교육<br>교사연수                                      | 전국 학교장 연수                                           | 미디어 컨테스트<br>교사연수                  | 미디어교육<br>원격교사연수                                                                                          | 미디어교육<br>전문가과정                                            |
|-----------------|----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| 대상              | 전국<br>초·중·고 교사                                     | 전국<br>초·중·고등학교<br>학교장                               | 전국 초·중·고<br>신문반, 교지반,<br>영상반 담당교사 | 전국 14개시·도<br>지역동시실시<br>(동서울/신촌/수원/<br>인천/부산/대구/대<br>전/광주/울산/창원/<br>원주/전주/제주/청<br>주) 각 강좌당<br>선착순<br>100명 | 미디어교육<br>전공자, 학교교사,<br>미디어교육 관련<br>경력자,<br>시민사회단체<br>간사 등 |
| 연수<br>과목        | 미디어이해교육,<br>신문제작과정,<br>영상제작과정                      | 미디어교육의<br>이해,<br>해외미디어교육<br>현황,<br>학교 미디어교육<br>사례 등 | 신문제작과정,<br>영상제작과정,<br>교지제작과정      | 미디어이해교육 /<br>신문제작교육 /<br>영상제작교육                                                                          | 미디어교육의<br>이해, 매체론,<br>제작실습,<br>미디어교육<br>교수법 등             |
| 연수<br>학점        | 2학점                                                |                                                     |                                   | 직무연수 2학점<br>(30시간)                                                                                       |                                                           |
| 연수<br>시기        | 매년 1월중<br>개최                                       | 매년 1월중 개최                                           | 매년 7월중 개최                         |                                                                                                          | 매년 5월~8월 중<br>개최                                          |
| 연수<br>시간        | 각 과목당<br>30시간, 2학점<br>부여                           |                                                     | 각 과목당<br>15시간, 1학점<br>부여          | 총 3주 과정<br>(연 4회 예정)                                                                                     |                                                           |
| 연수<br>형태        | 통근연수                                               | 합숙연수                                                | 합숙연수                              |                                                                                                          | 통근연수                                                      |
| 이수<br>기준        | 80% 이상 출석                                          |                                                     |                                   |                                                                                                          |                                                           |
| 연수<br>신청        | 신청서 작성 후<br>팩스 우송<br>(전화 확인<br>필수)                 | 각 시도 교육청                                            | 각 시도 교육청                          | 홈피 회원가입 후<br>수강신청 →<br>학교장추천서 작성<br>하여 티처빌<br>연수원으로<br>팩스전송                                              | 온라인 신청                                                    |
| 연수<br>대상자<br>선정 | 선착순 접수<br>(2년 내 동일한<br>과정 이수자는<br>연수를 신청할 수<br>없음) | 각 시도 교육청<br>추천 접수                                   | 각 시도 교육청<br>추천 접수                 |                                                                                                          | 서류심사 후<br>합격자 발표                                          |

• 미디어교육 전문가과정

전문가과정은 미디어교육 전공자, 학교 교사, 미디어교육 관련 경력자, 시민사회단체 간사 등을 대상으로 미디어교육에 대한 전반적인 이해와 더불어 매체와 제작실습, 교수법 등에 대해 강의하고, 매년 5~8월 중에 실시한다. 전문가과정은 크게 미디어 전문가과정, NIE 전문가 과정, 영상제작 전문가과정으로 구성되어 있고, 자세한 교육 내용은 <표 II-9>~<표 II-11>와 같다.

<표 II-9> 미디어교육 전문가과정 교육내용

| 과정                                       | 주제                | 내 용                                                                                                                 |
|------------------------------------------|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 미<br>디<br>어<br>전<br>문<br>가<br><br>과<br>정 | 미디어교육이란?          | 미디어교육에 대한 정의, 미디어교육의 중요성 및 필요성, 미디어교육의 다양한 방법론                                                                      |
|                                          | 미디어교육 교과과정론       | 미디어교육 무엇을 어떻게 가르칠 것인가?                                                                                              |
|                                          | 초등학교 미디어교육 수업방안   | 미디어와 나, 미디어읽기 등 초등학교 학생을 대상으로 한 미디어교육수업 방안. 한국언론재단에서 발간한 교재를 중심으로 실질적으로 수업에 활용할 수 있는 내용들을 배운다. 총 30 시간 과정.          |
|                                          | 중·고등학교 미디어교육 수업방안 | 미디어와 커뮤니케이션, 인쇄미디어, 영상미디어 등 중·고등학교 학생들을 대상으로 한 미디어교육 수업방안. 한국언론재단에서 발간한 교재를 중심으로 실제적으로 수업에 활용할 수 있는 내용을 배운다. 총 30시간 |
|                                          | 영상미디어 교육          | 영상물 바로보기, 영상물 비평, TV바로보기 등 영상 미디어교육. 수업에 활용할 수 있는 내용으로 구성. 총 9시간                                                    |
|                                          | 인터넷 미디어교육         | 인터넷의 올바른 활용 등. 실제 수업을 진행할 수 있는 내용으로 구성.                                                                             |
|                                          | 광고미디어 교육          | 광고 커뮤니케이션, 광고 산업, 광고 바로보기 등. 수업에 활용할 수 있는 내용으로 구성.                                                                  |

<표 II-10> NIE 전문가과정 교육내용

| 과정                                   | 주제                   | 내 용                                                    |
|--------------------------------------|----------------------|--------------------------------------------------------|
| N<br>I<br>E<br>전<br>문<br>가<br>과<br>정 | NIE의 개념              | NIE란 / 교육적 효과와 필요성 / NIE의 발전 방향                        |
|                                      | 세계의 NIE              | 외국의 NIE 실사례 소개                                         |
|                                      | NIE와 교과교육의 연계        | 신문을 활용한 교과교육 방법                                        |
|                                      | 신문의 이해               | 신문의 기능과 역할 / 신문 구조                                     |
|                                      | 정보활용 NIE             | 신문을 활용한 다양한 정보찾기                                       |
|                                      | NIE로 키우는<br>창의적 사고   | 창의성이란 / 창의성의 구성 요소 / 창의력을 내는 방법                        |
|                                      | 창의적 사고를 위한<br>NIE 실습 | NIE 실습                                                 |
|                                      | 기사의 종류 및<br>취재 방법론   | 기사 가치의 판단 요소 / 기사의 종류 / 취재 방법론                         |
|                                      | 신문 바로 읽기             | 사진 바로 읽기 / 기사 바로 읽기 / 광고 바로 읽기                         |
|                                      | NIE로 하는<br>EQ 개발     | 표정 읽기/감정 이입/자아 존중감과 타인에 대한 배려/NIE 실습                   |
|                                      | NIE로 하는 인성교육         | 문제 상황 파악하기/가치판단과 의사결정/문제 해결 방안 제시/<br>자기 생각 정리 /NIE 실습 |
|                                      | 신문 기사 작성법            | 스트레이트기사 쓰기/인터뷰기사 쓰기/오피니언 쓰기                            |
|                                      | 신문 편집                | 편집 레이아웃/제목 달기/신문용어                                     |
|                                      | 신문을 활용한 글쓰기          | 설명하는 글/묘사하는 글/설득하는 글                                   |
|                                      | NIE로 하는 논술           | 사회 현상의 이해/논점찾기/시사 논술/NIE 실습                            |
|                                      | NIE로 하는<br>주제중심통합학습  | 주제선정/브레인스토밍/유목화/주제망 짜기/NIE IDEA                        |
|                                      | NIE로 하는<br>국제이해교육    | 신문으로 본 오늘의 세계/함께 사는 우리/가고 싶은 나라                        |
|                                      | NIE로 하는<br>탐구 학습     | 탐구 주제 찾기/자료 수집/책자 만들기                                  |
|                                      | NIE로 하는 환경교육         | 환경 기사 스크랩/환경 보고서 작성/활동지 만들기                            |
|                                      | 가족신문 만들기             | 신문기획/기사쓰기/광고만들기/신문편집                                   |
|                                      | NIE로 하는<br>진로 적성 교육  | 진로탐색/직업 찾기/미래의 꿈                                       |
|                                      | 신문지면 분석              | 종합면/사회면/정치, 경제면/스포츠면/연예면/오피니언면                         |
|                                      | 수업계획안 짜기             | 영역별 수업 계획안/연간 수업 계획안/교수 학습 계획/활동지 작성                   |
|                                      | 교육과정 분석              | 교육과정 분석 · 정리                                           |
|                                      | 교수·학습 계획안 작성         | 교과별 접근 방법 개발/NIE 아이디어 수집·체계화 및 정리                      |

<표 II-11> 2006 미디어교육과정 내용

| 구분                | 교육과정명                 | 교원<br>인정학점 | 연수기<br>간      | 교육내용                                                                                                                  |
|-------------------|-----------------------|------------|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 미디어<br>교육분야       | 미디어 교육                | 1학점        | 8주<br>(15시간)  | - 미디어교육의 의미와 범주<br>- 미디어교육의 정의 및 종류<br>- 한국 미디어교육의 특성 및 외국의 미디어교육                                                     |
|                   | 디지털<br>영상<br>편집분야     | 1학점        | 8주<br>(15시간)  | - 매체별 미디어 리터러시<br>- 영화읽기/광고읽기/신문읽기<br>- 방송영상 및 뉴스 분석/방송모니터 방법론                                                        |
| 디지털<br>영상<br>편집분야 | 프리미어<br>프로            | 2학점        | 12주<br>(30시간) | - 비선형 편집소프트웨어 프리미어프로의 환경 이해<br>- 프리미어프로의 각 기능 이해 및 실습<br>- 프리미어프로의 효과적인 편집기법 활용                                       |
| 방송제작<br>실무분야      | VJ<br>프로그램<br>제작과정    | 1학점        | 8주<br>(15시간)  | - VJ시스템의 이해<br>- 프로그램 기획과 구성<br>- 6mm촬영기법 및 편집의 일반원칙<br>- 방송원고쓰기와 내레이션 녹음                                             |
|                   | 스튜디오<br>프로그램<br>제작과정  | 1학점        | 9주<br>(15시간)  | - 스튜디오 방송제작의 기초이론 습득<br>- 촬영, 조명, 음향, 편집의 실제<br>- TV스튜디오 제작 시스템이해                                                     |
|                   | 비주얼<br>스토리텔링          | 1학점        | 9주<br>(15시간)  | - 영상적 사고의 습관화와 영상언어에 대한 자질 개발                                                                                         |
|                   | 방송<br>프로그램<br>제작실무 II | 4학점        | 17주<br>(60시간) | - 방송영상제작의 기초이론 습득<br>- 영상적인 사고 및 영상언어에 대한 이해와, 분석을 통한 영상비평능력 배양<br>- 드라마, 다큐 등의 제작현장 이해<br>- 프리미어 프로를 활용한 디지털영상편집의 이해 |

## ② 한국방송영상산업진흥원

온라인 교육 방식으로 미디어교육 교사 인증과정을 운영하고 있으며, 이 기관은 미디어교육 분야 공공 연수기관으로, 2006년 현재 3개 분야 7개 과정으로, 과정별 년 2회 운영되고 있다.

<표 II-12> 영상제작 전문가과정 교육내용

| 과정                                        | 주제           | 내 용                         |
|-------------------------------------------|--------------|-----------------------------|
| 영<br>상<br>제<br>작<br>전<br>문<br>가<br>과<br>정 | 미디어교육이란?     | 미디어의 생성과 변화/미디어교육의 필요성      |
|                                           | 촬영의 기초       | 캠코더의 기본조작/촬영의 기초            |
|                                           | 다큐멘터리 촬영     | 캠코더 촬영실습                    |
|                                           | 다큐멘터리 기획안 작성 | 다큐멘터리 촬영기획 및 준비             |
|                                           | 구성안 및 콘티 작성  | 다큐멘터리 구성안 작성 및 촬영콘티 작성      |
|                                           | 취재준비         | 영상촬영을 위한 사전 준비              |
|                                           | 취재 및 촬영      | 다큐멘터리 취재 및 영상촬영             |
|                                           | 편집을 위한 준비    | 다큐멘터리 편집을 위한 사전 준비작업        |
|                                           | 편집구성안 작성     | 다큐멘터리 편집을 위한 구성안 작성         |
|                                           | 프리미어기본틀의 이해  | 프리미어 편집의 기초                 |
|                                           | 보충취재 및 촬영    | 다큐멘터리 보충 취재 및 촬영            |
|                                           | 편집           | 촬영된 영상물을 편집                 |
|                                           | 미니다큐만들기      | 자막삽입, 음향작업등 후반작업 및 다큐멘터리 완성 |
|                                           | 시사회 및 토론     | 완성된 작품 시사회 및 토론             |

### ③ 방송위원회

방송위원회에서 지원하는 미디어교육 사업은 크게 일반성인, 미디어교육교사, 청소년 등 세 가지 대상으로 구분되어 있다. 이 중에서 청소년에 해당되는 분야는 ‘비판적 미디어 해석’분야에서 총 10건 중 3개가 청소년 대상의 교육이며, ‘영상 교육’분야에서도 총 12건 중 청소년 대상의 6건이 포함되어 있다. 따라서 기타 교사 관련, 방송 모니터링 등의 활동을 제외하고 미디어 교육에서의 두 가지 큰 흐름에서 청소년 대상의 교육이 활발히 이루어지고 있음을 알 수 있다. 여기서도 제작 교육이 역시 중심이 되고 있다. 방송위원회는 방송법 38조에 명시된 ‘미디어교육 및 시청자 단체의 활동’ 항목으로 방송발전기금을 운영하면서 미디어 교육 사업에 대한 지원도 하고 있다. 2005년도의 경우 시청자 권익보호사업의 일환으로 시청자 단체 활동 지원 부문에 39개 단체, 45개 사업 총 874,671,500원을 지원하였으며, 장애인·방송 소외계층 방송접근 지원 부문에 8개 단체, 11개 사업 총 1,305,686,000원을 지원하였다. 청소년 관련 자세한 미디어교육 사업지원 내용은 <표 II-13>와 같다.

<표 II-13> 미디어교육 사업지원 내용

| 구분                                                       | 기관                    | 내용                                                  | 지원예산       |
|----------------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------|------------|
| 서울·수도권<br>시청자단체<br>(18개 단체,<br>21개 사업 :<br>426,895,500원) | 관악미디어공동체<br>“동동”      | 저소득계층 청소년 미디어교육                                     | 5,435,000  |
|                                                          | 군포YMCA                | 청소년 미디어 교육<br>미디어 바로보기! 거꾸로 보기! 만들어보기!              | 21,460,000 |
|                                                          | 남북문화통합교육원             | 탈북 청소년 미디어 교육사업                                     | 14,180,000 |
|                                                          | 미디어연대                 | 시청자 참여 프로그램 활성화를 위한 미디어 아카데미                        | 18,027,000 |
|                                                          | 수원YMCA                | 시청자가 만드는 다큐멘터리                                      | 13,000,000 |
|                                                          | 한국여성민우회               | 2005 미디어 바로보기 확산을 위한 강사 워크숍 및 초등<br>미디어 교육          | 47,960,000 |
|                                                          | 돈보스코<br>정보문화센터        | 디지털 청소년 영상 제작                                       | 20,720,000 |
| 지역시청자단체<br>(19개 단체,<br>22개 사업 :<br>287,313,000원)         | 참교육을 위한<br>전국학부모회     | 바로보는 미디어 우뚝서는 아이들(목포, 광주, 홍성, 나<br>주, 천안, 서울)으로 한정  | 24,735,000 |
|                                                          | 강원도청소년수련관             | 청소년 미래 방송인 영상 아카데미                                  | 40,588,000 |
|                                                          | 광주여성민우회               | 찾아가는 미디어교육, 찾아오는 미디어교육                              | 11,215,000 |
|                                                          | 대전YMCA                | 아이랑, 엄마랑 ‘미디어놀이’                                    | 7,940,000  |
|                                                          | 대전YWCA                | 1318 청소년 미디어영상캠프 ‘카메라에 우리의 꿈을<br>담는다’               | 11,800,000 |
|                                                          | 미디어교육연구소              | 가정 미디어교육과 가족 영상제작 워크숍                               | 7,040,000  |
|                                                          | 부산교육문화센터/<br>부산청년문화센터 | 어린이 영상제작 교육의 저변확대를 위한 교육                            | 11,360,000 |
|                                                          | 부산민언련                 | 학부모, 청소년 대상 미디어교육 ‘미디어와 나’                          | 8,420,000  |
|                                                          | 부산여성회                 | 부산지역 시청자운동 활성화를 위한 찾아가는 미디어교<br>육과 퍼블릭엑세스 프로그램 제작교육 | 8,360,000  |
|                                                          | 진주여성민우회               | 미디어강사 양성교육과 찾아가는 초등학교 미디어교육                         | 5,288,000  |
|                                                          | 진주YMCA                | 청소년 영상 미디어학교                                        | 9,430,000  |
|                                                          | 창원YMCA                | 우리 이야기를 영상으로 말해보자                                   | 4,700,000  |
|                                                          | 청주YMCA                | 어린이 방송아카데미 및 방송캠프                                   | 10,040,000 |
|                                                          | 청주YWCA                | 청소년 미디어 영상교육                                        | 18,242,000 |
|                                                          | 춘천YMCA                | 미디어교육 소외지역 청소년의 영상활동 증진을 위한<br>찾아가는 청소년 미디어 워크숍     | 25,860,000 |
|                                                          | 포항YMCA                | 청소년 영상제작학교                                          | 8,810,000  |

## ② 민간지원기관

### ❶ 미디어엑트

#### ① 기관소개

2002년 5월 개관한 영상미디어센터 MediACT(이하‘미디어엑트’)는 영화진흥위원회(이하‘영진위’)가 설립하고 사단법인 한국독립영화협회(이하 ‘한독협’)가 운영하는 21세기 새로운 형태의 공공 문화 기반시설로 국내에 최초로 세워진 비영리 공공미디어센터로서 시민영상창작과 독립영화 제작 활성화를 위한 각종 교육 프로그램을 운영하고 무상으로 혹은 저렴하게 기자재를 대여하여 창작 활동을 도와주는 지원기관이다. 수준별, 영역별, 매체별로 다양한 교육프로그램을 마련하여 영상매체에 대한 이해를 높이고, 미디어 리터러시 교육을 강화하면서 퍼블릭 액세스의 활성화에 크게 기여하고 있다.

Media Access Center(미디어 액세스 센터: 디지털 비디오와 필름 그리고 웹까지 다양한 미디어에 대한 자유로운 접근과 창의적인 사용을 가능케 하는 공간이라는 뜻), Media ACTivist center(미디어 액티비스트 센터: 미디어를 통한 사회적 참여를 보장하고 사회적 이슈에 능동적으로 대처하는 미디어 활동가들을 위한 센터라는 의미로도 해석), Media ACTivist center(미디어 액티비스트 센터 : 미디어를 통한 사회적 참여를 보장하고 사회적 이슈에 능동적으로 대처하는 미디어 활동가들을 위한 센터)의 의미로도 사용된다.

#### ② 주요활동방향



[그림 II-2] 미디어엑트 주요활동

### ③ 미디어엑트가 하는 일

#### • 미디어 교육의 강화

미디어 읽기, 미디어 만들기 교육의 지역적 근거지 역할을 담당하기 위해 다양한 교육을 기획한다. 이 교육은 미디어 센터의 독자적인 기획 뿐 아니라 지역 미디어 관련 단체나 학교와의 제휴를 통해 이루어진다. 이를 위해 미디어 센터는 기본적인 강의실 공간 뿐 아니라 교육을 위한 영상 제작기재를 제공한다.

- 미디어 읽기 교육
- 시민 대상 영상창작 워크숍
- 학생 대상 미디어영상캠프
- 청소년/교사를 위한 미디어 교육
- 시민미디어 운동 관련 교육

#### • 퍼블릭 액세스의 활성화

공중과 방송 및 케이블, 그리고 위성 방송에 도입된 시청자 제작 참여 프로그램의 활성화를 위해 제작 기자재 및 교육을 유치한다. 아울러, 지역의 조건에 걸맞게 퍼블릭 액세스의 실천모델을 개발하고 이에 대한 지역주민들의 인식을 심화시킴으로써 새로운 개념의 방송 모델을 성공적으로 정착하기 위한 필수조건을 만족시키고자 한다.

- 퍼블릭 액세스의 의미와 활용방안 홍보
- 시민 액세스 프로그램 개발 지원
- 시민 액세스 활성화를 위한 이론작업

#### • 지역 미디어센터 건립 강화를 위한 근거지로서의 역할

지금 전국은 미디어센터 건설을 위한 다양한 활동이 존재하고 있다. 21세기 새로운 공공문화기반 시설로 기능하게 될 미디어센터는 균형적인 지역 간 발전과 지역의 미디어 민주주의 향상에 크게 기여하게 될 것이다. <영상 미디어센터>는 이러한 지역의 미디어센터 건설을 지지하고 지원하는 역할을 하고자 한다.

- 지역 미디어센터 운영주체 교육
- 지역 미디어센터 설립과 관련한 공청회 개최
- 다양한 영상 창작물의 소개를 통한 시민서비스 강화

일반 극장에서는 흔히 볼 수 없는 독립영화 제작자들의 작품이나 일반 시민들의 영상작품을 상영할 수 있는 소규모의 시사공간을 마련하여 다양한 영상 작품을 보여주고자 한다. 또한 이런 작품들에 대한 상영/배급에 대한 정책 마련에도 심혈을 기울일 것이다.

- 독립영화 및 시민 영상 창작물의 상영
- 상영과 토론의 공간으로서의 기능
- 독립적인 상영 및 배급에 대한 정책 대안 마련
- 장기적으로는 독립영화 전용관과 관련한 정책 입안 및 아카이브 구축사업

#### ④ 미디어교육안내

미디어 교육실은 누구에게나 미디어를 읽고 쓸 수 있는 기회를 제공하고, 독립영화의 활성화, 퍼블릭 액세스 운동을 위해 다양한 교육 프로그램을 기획하고 운영하는 곳이다.

| 영역     | 수준    | 명칭 | 시간                   | 회   | 수강료<br>(원) | 인원      | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 1 | 2 |
|--------|-------|----|----------------------|-----|------------|---------|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|---|---|
| 영상 이론  | 시나리오  | 초급 | 영화로 꿈꾸는 시나리오         | 3 x | 10         | 150,000 | 15 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 초급 | 시나리오 분석과 실제          | 3 x | 4          | 50,000  | 20 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        | 연출    | 초급 | 샷 바이 샷               | 3 x | 4          | 50,000  | 20 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 초급 | 연출가를 위한 스토리보드제작      | 3 x | 4          | 60,000  | 15 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 초급 | 음악, 영화의 힘!!          | 3 x | 5          | 60,000  | 20 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        | 촬영    | 초급 | 영화 촬영 분석과 실제         | 3 x | 4          | 50,000  | 20 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        | 시각화   | 초급 | 비주얼 컨셉 - 시각화의 전략     | 3 x | 4          | 50,000  | 20 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 초급 | 영화 편집 분석과 실제         | 3 x | 4          | 50,000  | 20 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        | 편집    | 초급 | 영화 편집 분석과 실제 (중급)    | 3 x | 6          | 70,000  | 20 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 초급 | 영화 편집 분석과 실제 (중급)    | 3 x | 6          | 70,000  | 20 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
| 영상 기술  | 촬영 조명 | 초급 | 캠코더 촬영하기             | 3 x | 4          | 80,000  | 15 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 중급 | 캠코더 활용하기             | 3 x | 4          | 100,000 | 12 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        | 영상 편집 | 전문 | 촬영 W.S               | 3 x | 8          | 200,000 | 10 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 초급 | 조명 실기 입문             | 3 x | 5          | 100,000 | 12 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 전문 | 조명 W.S               | 3 x | 7          | 200,000 | 10 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 전문 | HDV 활용 특강            | 3 x | 4          | 100,000 | 20 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 초급 | 어도비 프리미어 프로          | 3 x | 5          | 100,000 | 15 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        | 영상 효과 | 중급 | 어도비 프리미어 프로          | 3 x | 5          | 100,000 | 10 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 초급 | 아비드 익스프레스 프로         | 3 x | 5          | 100,000 | 15 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 초급 | 파이널 컷 프로             | 3 x | 5          | 100,000 | 10 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 중급 | 파이널 컷 프로             | 3 x | 2          | 50,000  | 10 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 초급 | 에프터 이펙트              | 3 x | 5          | 100,000 | 15 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
| 영상 제작  | 제작 특강 | 초급 | 하루만에 영화 만들기          | 3 x | 6          | 120,000 | 8  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 초급 | 자전적 다큐멘터리            | 3 x | 12         | 300,000 | 12 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 초급 | 초보 비디오 프로젝트          | 3 x | 10         | 200,000 | 15 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        | 제작 입문 | 초급 | 짧고 굵은 단편영화 제작 교실     | 3 x | 10         | 200,000 | 15 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 초급 | 독립 극영화 제작과정          | 3 x | 25         | 600,000 | 12 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        | 극영화   | 전문 | Film making workshop | 3 x | 16         | 500,000 | 8  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 전문 | 발상과 전환, 그리고 심화       | 3 x | 12         | 300,000 | 12 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        | 제작 중급 | 전문 | 발상과 전환, 그리고 심화       | 3 x | 12         | 300,000 | 12 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 전문 | 발상과 전환, 그리고 심화       | 3 x | 12         | 300,000 | 12 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        | 다큐    | 초급 | 독립 다큐멘터리 제작과정        | 3 x | 24         | 400,000 | 12 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
| 정회원 특강 | 촬영    | 초급 | 촬영 장비 특강             | 3 x | 1          | 정회원무료   | 40 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 초급 | 촬영 장비 특강             | 3 x | 1          | 정회원무료   | 40 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        | 조명    | 초급 | 조명 장비 특강             | 3 x | 1          | 정회원무료   | 40 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 초급 | 조명 장비 특강             | 3 x | 1          | 정회원무료   | 40 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        | 사운드   | 초급 | 동시녹음 장비 특강           | 3 x | 1          | 정회원무료   | 40 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 초급 | 동시녹음 장비 특강           | 3 x | 1          | 정회원무료   | 40 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        | 스테디캠  | 초급 | 스테디캠 특강              | 3 x | 6          | 100,000 | 8  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 초급 | 스테디캠 특강              | 3 x | 6          | 100,000 | 8  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        | 기술 특강 | 초급 | 기술 특강!!              | 3 x | 2          | 30,000  | 20 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |
|        |       | 초급 | 기술 특강!!              | 3 x | 2          | 30,000  | 20 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |   |

\* 위 계획은 사정에 따라 일부 변경 될 수 있습니다. 이 점 양해 바랍니다.

[그림 II-3] 미디어 교육 내용

## ② 한국여성민우회 미디어운동본부

### ① 기관소개

한국여성민우회 미디어운동본부는 1998년 2월 12일에 발족하여 방송법 개정운동 등을 비롯한 법과 제도 개선 활동, 미디어교육, 미디어 감시 활동을 펼쳐 나가고 있으며, 「출장! 미디어교육」을 통해 언제 어디서나 미디어교육을 받을 수 있는 열린 교육의 장을 마련하여 제공하고 있다. 「미디어포럼21」이라는 열린 토론의 장을 통해 수용자 주권 확보를 위한 대안과 실천을 개발하고 프로그램 비평 및 모니터 활동을 충실히 하여 상업화에 맞서 좋은 프로그램을 만드는 용기 있는 방송인들에게 「푸른미디어상」을 제공하고 있다.

### ② 활동분야

- 미디어정책 : [미디어포럼 21]
- 미디어교육 : 미디어바로보기, 어린이방송학교, 청소년미디어학교
- 미디어감시 : 인터넷음란물, 모니터링
- 미디어캠페인 : 시청자캠페인, 푸른미디어상
- 프로그램평가 : 어린이 평가단, 시청자 평가단
- 분과활동 : 책임 평가단, 영상제작분과, 교육조직 분과, 모니터분과

### ③ 활동내용

- 미디어교육실시 : 98년 시작으로 1차 ~현재까지 계속 진행 중
- 미디어 관련 정책 및 쟁점에 대한 토론의 장으로, 미디어의 사회적 역할과 언론수용자로서 주권확보를 위한 대안과 실천을 개발하는 「미디어포럼21」 진행
- 청소년미디어학교 개최 : 98년 시작으로 매년 개최하고 있음  
미디어에 대한 주제로, 텔레비전과 영상세대, 광고 세대로 읽기, 뉴미디어/멀티미디어, 청소년을 위한 뉴미디어강좌- 뉴미디어교육 “멀티미디어와 디지털시대의 이해”, 비디오 만들기- 미디어체험학습 “함께 비디오 작품 만들기”, 21세기! 청소년이 알면 좋은 이야기, 21세기! 눈앞에 다가온 뉴미디어시대

- 유해미디어감시를 위한 『푸른가족푸른미디어지킴이』 발대식
- 푸른미디어賞 시상식 - 어린이, 청소년, 가족, 언어 등 4부문
- 미디어 관련 교재 발간
- 출장 미디어교육 : 서울 및 수도권지역을 중심으로 중고등학교 학생들과 부녀회 모임, 지역 내 시민단체모임, 성당 등 수 차례의 교육을 진행하였음.
- “미디어교육 강사훈련 워크샵” 개최
- 인터넷 음란물 관련 강의 및 간담회
- ❶ 서울YMCA 시청자시민운동본부

#### ① 기관소개

서울YMCA 시청자시민운동본부는 1985년 5월, TV모니터 감시활동을 통한 TV프로그램의 질적개선, 미디어교육을 통한 시청자들의 미디어 수용능력 향상, 시청자뉴스제작활동 등을 통한 퍼블릭 액세스의 실천과 시청자 주권 확대 등을 목적으로 창립하였다.

#### ② 활동분야

- 좋은 방송을 위한 시청자모임
- 어린이 영상문화연구회
- 케이블 TV 모니터 모임
- 광고감시단
- 영상미디어 교육 교사모임
- 좋은 방송을 위한 노인의 모임
- 시청자뉴스제작단
- 청소년방송 YouthTV

#### ③ 활동내용

- 좋은방송을 위한 시청자모임
- 분과별 모니터 활동 (주1회)
  - 모니터 과제 선정
  - 그룹토론을 통한 모니터 관점 및 유목표(분석표) 만들기

- 개인별 모니터링 : 유목표 작성
- 개인 모니터 결과를 기초로 그룹 토론(1,2,3차)
- 보고서 작성 (대표집필)
- 부서별 활동 (주1회)
  - 비평모임: 사보 및 학보 등에 개인 비평글 기고
  - 스터디모임 : 독서 토론 및 자료정리
  - 운영위원모임 : 월간 '방송지기'(회원소식지) 발간 및 정기 월례회 준비 등
- 어린이 영상문화연구회
  - 어린이를 위한 좋은 프로그램 선정
  - 학부모를 위한 미디어교육
  - 어린이 프로그램 내용 등급 및 프로그램 평가 상영회 (연1회)
  - 어린이 프로그램 평가단 교육
  - 어린이 프로그램 소식지 Yeye (계간)
- 광고감시단
  - 어린이, 청소년 광고의 선정성
  - 성차별 및 성의 상품화
  - 지나친 소비성과 외래문화지향성
  - 허위, 기만, 과장 광고 등
- 케이블TV 모니터 감시단
  - 모니터 대상 및 과제 분담
  - 채널별, 시간대별 담당 모니터링
  - 과제별, 이슈별 모니터링  
( '시청자옴부즈만' 전화 및 PC통신 의견 확인 모니터링)
  - 모니터 보고서 제출
  - 개인별 모니터 및 유목표 작성
  - 채널별, 시간대별 담당 모니터간의 토론 및 점검
  - 모니터 보고서 작성

- 모니터 보고서 평가 및 후속 조치
  - 일일 모니터 보고서 정리 및 분류
  - 사안에 따라 해당 방송사 및 심의기구에 해명요청, 의견서, 성명서 발표 등
- <시청자옴부즈만>(GO YMAN) 전화,<인터넷시청자옴부즈만> 자원상담원 모임
  - ‘시청자전화’ 의견 접수
  - ‘시청자옴부즈만’ 인터넷 의견 검색
  - 시청자 의견 분류 및 정리
  - TV, 케이블TV 시간별 녹화 및 테이프 관리
  - ‘시청자옴부즈만’ 인터넷 자료입력
- 영상언어지도를 위한 교사 모임
  - 영상언어에 대한 학습
  - TV, 비디오, 영화, 컴퓨터 게임등 어린이 영상문화 환경진단
  - 어린이 영상지도 사례연구
  - 어린이 영상언어 지도를 위한 교안, 교재 연구
- 청소년 방송 Youth TV
  - 98년 기아체험 24시간 참여 및 영상제작
  - 99년 ‘소외된 이웃과 사랑을 나눕시다’ 거리 캠페인
  - 99년 스타크래프트 유통관련 청소년 인터뷰 및 영상제작
  - 99년 MBC ‘TV 속의 TV’가 의뢰한 시청자가 직접 만드는 프로그램 램 참여
  - 2000년 KBS ‘TV는 내 친구’ 프로그램 참여, 청소년 뉴스 외
  - 2001년 서강대학교 홍보팀 청소년 방송 제작현장 취재, 서울YMCA 인터넷 신문에 작품 게재
- 기타활동
  - 서울YMCA <시청자시민운동본부> 텔레비전 모니터 교육과정
  - 광고 모니터 교실
  - 케이블TV 모니터 교육과정

- <시청자옴부즈만>전화, PC통신 자원상담원, <인터넷시청자옴부즈만> 교육
- 영상언어지도를 위한 교사워크숍
- 텔레비전 바로보기 시민공개 강좌
- 미디어교육 출강 (지도자 파견)
- 시청자 TV제작교실
- 어린이 영상만들기 캠프
- 청소년 영상제작 워크숍

## 2. 정보화 역기능 방지정책<sup>12)</sup>

정보화 역기능이란 사이버 명예훼손, 저작권 침해와 불법복제, 스팸메일 발송, 개인정보 침해 및 유출, 음란물 및 불건전 정보의 유통, 인터넷중독, 사이버범죄 등 인터넷의 오용과 남용에 따른 각종 해악을 총칭하는 말이다. 최근에는 스파이웨어, 피싱, 모바일 바이러스와 같은 새로운 정보화 역기능이 생겨나고 있는 실정이다. 정보화가 각종 편의를 위한 삶의 한 형태로 자리 잡으면서 순기능과 동시에 정보화의 확산에 따른 각종 역기능을 가져오는 것을 볼 수 있는데, 정보화의 역기능은 개인뿐만 아니라 사회적으로도 피해를 주고 나아가 올바른 정보문화 정착에 장애요인이 되고 있어 국가 차원에서 정보화 역기능에 대한 정책이 지속적으로 필요하다.

12) ‘교육정보화백서’ (교육인적자원부·한국교육학술정보원, 2005)를 부분적으로 발췌하여 정리함.

## 1) 정보화 역기능의 실태

### (1) 사이버 명예훼손

사이버 명예훼손은 사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통하여 공연히 사실 또는 허위의 사실을 적시하여 다른 사람의 명예를 훼손하는 행위를 의미한다. 즉, 인터넷에서 다른 사람의 명예를 훼손시키거나 인격적 평가를 저하시키려는 의도로, 사실이건 허위의 사실이건 상관없이 공연히 명예훼손이 되는 사실을 사회적 외부세계로 표시·주장·발성·전달하는 일체의 행위를 말한다. 사이버 명예훼손의 피해유형을 살펴보면 명예훼손, 모욕, 성폭력, 스토킹 등이 있다.

정보통신윤리위원회의 사이버 명예훼손·성폭력상담센터는 정보통신망을 통한 명예훼손, 모욕, 성폭력, 스토킹 등의 문제와 관련 이용자의 정당한 권리 침해에 대해 폭넓고 다양한 상담활동과 구제활동을 자원하고 있다. 또한 2005년 6월에 실시간 온라인 상담서비스 시스템을 구축·운영하여 이메일 및 실시간 상담을 실시하고 있다. 최근 5년 동안의 사이버 명예훼손·성폭력상담센터에 접수된 피해내용을 분석한 현황을 살펴보면 <표 II-14>과 같다.

<표 II-14> 사이버 명예훼손·성폭력상담센터에 접수된 피해내용 분석현황

(단위: 건)

| 구분       | 계      | 피해내용          |       |     |       |        |       |
|----------|--------|---------------|-------|-----|-------|--------|-------|
|          |        | 명예훼손(모욕)      | 성폭력   | 스토킹 | 기타    | 상담     | 신고    |
| 2001년    | 1,054  | 278(33)       | 204   | 22  | 550   | -      | 1,054 |
| 2002년    | 3,616  | 1,248(115)    | 224   | 53  | 2,091 | 442    | 3,174 |
| 2003년    | 4,217  | 1,916(894)    | 557   | 95  | 1,649 | 3,216  | 1,001 |
| 2004년    | 3,913  | 2,285(979)    | 322   | 81  | 1,225 | 3,913  | 0     |
| 2005년 6월 | 3,398  | 2,228(735)    | 284   | 117 | 769   | 3,398  | 0     |
| 합계       | 16,198 | 7,9552(2,756) | 1,591 | 368 | 6,284 | 10,969 | 5,229 |

\* 2005년 2월, 「사이버 명예훼손·성폭력 분쟁조정센터」 → 「사이버 명예훼손·성폭력 상담센터」로 명칭변경.

\* 출처 : 정보통신윤리위원회, 정보통신윤리 관련 종합통계, 2005.7.

## (2) 저작권침해와 불법복제

저작권침해란 저작권자의 허락을 받지 않고 저작재산권 또는 저작인격권을 침해하는 방법으로 저작물을 이용하는 행위를 의미하며, 컴퓨터 프로그램의 저작물을 저작권자의 허락없이 이용할 경우에도 동일하게 적용된다. 예를 들어, 저작권자의 허락없이 책 내용을 그대로 웹페이지에 게시하거나 홈페이지 기사를 그대로 베껴서 이용하는 행위, 남의 그림·사진·이미지 파일 등을 무단 복제하여 웹페이지에 올리는 행위나 음악파일(MP3)의 무료 다운로드 서비스 등은 저작권 침해에 해당하는 행위라 할 수 있다.

불법복제란 다른 사람이 만들어 놓은 소프트웨어나 정보 등을 무단으로 복제하여 사용하는 것을 말하며, 요즘에는 주로 소프트웨어의 무단사용을 의미한다. 한국소프트웨어저작권협회의 자료에 의하면 2004년도 소프트웨어 불법복제 행위 등 컴퓨터 프로그램보호법 위반으로 사법기관에 적발된 건수는 총 2,838건으로 피해금액은 386억 5,000만원에 달했으며, 침해율은 약 49.5%로 나타났다.

2005년도 상반기 자료에 의하면 침해건수는 633건이며, 피해금액은 165억 5,000만원 정도로 2004년에 비해 불법복제율은 점점 감소하는 반면, 이에 따른 경제적 손실은 오히려 증가하고 있는 것으로 나타났다. 소프트웨어 불법복제를 근절하기 위하여 소프트웨어 회사마다 불법복제 방지시스템을 구축하고 있으나 이를 완벽하게 막기는 어려운 실정이다<표 II-15>. 불법복제의 근절은 개발업체의 재산권 보호뿐만 아니라 소프트웨어 산업발전을 위해 절실하다.

<표 II-15> 소프트웨어 불법복제 침해 현황 : 2000-2005

(단위 : 건, 백만원)

| 구분   | 2000  | 2001   | 2002   | 2003   | 2004   | 2005.6 |
|------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 침해건수 | 867   | 1,829  | 1,311  | 1,117  | 2,838  | 633    |
| 피해금액 | 8,778 | 17,957 | 13,855 | 32,347 | 38,653 | 16,546 |

한국소프트웨어저작권협회, 2005.7

### (3) 스팸메일

스팸메일이란 발신자가 자신과 아무런 관계가 없는 PC통신이나 인터넷ID를 가진 수신자에게 일방적이고 대량으로 전달하는 전자우편을 의미한다. 대부분 상업적 목적으로 발송되는 메시지, 불필요한 정크메일(Junk Mail) 등 수신자의 동의없이 발송된 무차별적인 전자메세지이다. 스팸메일의 유형으로는 음란성 정보, 일반상품·서비스 홍보 및 광고(DM), 경품 및 돈벌기 등 사기성 정보, 불법 소프트웨어 홍보 및 광고, 도박·복권 정보, 바이러스 등이 있다.

한국정보보호진흥원 불법스팸대응센터에서 집계한 2005년 스팸메일 유통 현황을 살펴보면 1일 평균 수신 건수는 2004년에 비해 다소 증가한 반면 음란 스팸메일의 비율은 감소한 것으로 나타났다<표 II-16>.

<표 II-16> 스팸메일 유통 현황 : 2001~2005

(단위 : 건, %)

| 구분          | 2001   | 2002     | 2003.3   | 2003.12   | 2004.11  | 2005.5  |
|-------------|--------|----------|----------|-----------|----------|---------|
| 1일 평균 수신 건수 | 4.7    | 34.9     | 50.0     | 28.8      | 13.8     | 15.3    |
| 음란스팸(비율)    | 0.9(1) | 21.3(61) | 31.5(63) | 8.0(27.8) | 1.2(8.7) | 0.9(11) |

한국정보보호진흥원 불법스팸대응센터, 2005.6

그러나 한국정보보호진흥원에서 실시한 스팸메일 수신량 측정조사 보고서 결과에 의하면, 사기, 음란, 무단복제, 바이러스 등을 모두 불법콘텐츠로 규정할 때 스팸메일 중 불법 콘텐츠가 차지하고 있는 비율은 2004년 11월 현재 57.4%로, 2003년 동기 28.9%와 비교해 볼 때 전반적인 불법 콘텐츠 스팸메일이 큰 폭으로 증가한 것으로 나타났다<표 II-17>.

<표 II-17> 스팸메일 구성 비율(불법 콘텐츠와 정상 콘텐츠 비율) : 2003~2004

(단위 : %)

| 구분    | 2003.10 | 2003.11 | 2003.12 | 2004.2 | 2004.5 | 2004.9 | 2004.11 |
|-------|---------|---------|---------|--------|--------|--------|---------|
| 불법콘텐츠 | 30.6    | 28.9    | 25.0    | 35.5   | 32.6   | 44.6   | 57.4    |
| 정상콘텐츠 | 69.4    | 71.1    | 75.0    | 64.5   | 67.4   | 55.4   | 42.6    |

한국정보문화진흥원, 2004.12

스팸메일은 불건전하거나 불필요한 메일을 수신자의 의사와는 무관하게 인터넷에서 지속적이고 무차별적으로 발송되므로 전자우편 이용자의 시간과 비용을 낭비하게 만들며 웹메일 서비스업자에게는 인터넷 체증가중, 통신속도 저하 등 각종 피해를 발생시킨다. 정보통신부는 2003년에 ‘스팸메일과의 전쟁’을 선포하고 2005년 5월 정보통신부 차관을 위원장으로 하는 ‘민관합동 스팸메일대책위원회’를 발족하여 운영하고 있다. 2004년부터 스팸메일 감축을 위한 법령개정을 통한 과태료 부과금액 상향조정 및 한국정보보호진흥원 불법스팸대응센터의 지속적인 단속, 스팸메일 차단솔루션 설치유도 등 정부와 민간이 다각적으로 스팸메일에 대응하고 있다.

#### (4) 음란물 및 불건전 정보의 유통

인터넷 이용자가 급증함에 따라 사이버공간에서 불건전 정보의 종류가 양적으로 확대되고 있으며, 음란물 및 불건전 정보의 유통이 심각한 사회문제로 부각되고 있다. 불건전 정보란 인터넷에서 접하는 유해한 자료의 총칭으로 노골적으로 성관계를 묘사한 음란물, 폭력물, 명예훼손, 인권침해, 사행심 조장과 관련된 정치·경제적 유언비어, 개인 인권침해, 사기성 정보 등 사회가치관과 질서를 어지럽히고 미풍양속을 해치는 정보를 의미한다.

불법정보란 실정법에 위배되는 모든 정보로서, 개인·사회·국가적 법익을 침해하는 정보들을 말한다. <표 II-18>은 전기통신사업법상 불법정보의 개념을 보여주고 있다.

<표 II-18> 전기통신사업법상의 불법정보의 개념

| 제53조 제1항 | 내용       | 조문표현                                                            |
|----------|----------|-----------------------------------------------------------------|
| 제1호      | 음란한 전기통신 | 음란한 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 배포·판매·임대하거나 공연히 전시하는 내용의 전기통신            |
| 제2호      | 명예훼손     | 사람을 비방할 목적으로 공연히 사실 또는 허위의 사실을 적시하여 타인의 명예를 훼손하는 내용의 전기통신       |
| 제3호      | 사이버스토킹   | 공포심이나 불안감을 유발하는 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 반복적으로 상대방에게 도달하게 하는 내용의 전기통신 |

| 제53조 제1항 | 내용              | 조문표현                                                                                |
|----------|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 제4호      | 해킹, 바이러스 유포     | 정당한 사유 없이 정보통신시스템, 데이터 또는 프로그램 등을 훼손·변경·위조하거나 그 운용을 방해하는 내용의 전기통신                   |
| 제5호      | 청소년유해매체물 표시의무위반 | 청소년보호법에 의한 청소년유해매체물로서 상대방의 연령확인, 표시의무 등 법령에 의한 의무를 이행하지 아니하고 영리를 목적으로 제공하는 내용의 전기통신 |
| 제6호      | 도박 등 사행행위       | 법령에 의하여 금지되는 사행행위에 해당하는 내용의 전기통신                                                    |
| 제7호      | 국가기밀누설          | 법령에 의하여 분류된 비밀 등 국가기밀을 누설하는 내용의 전기통신                                                |
| 제8호      | 국가보안법위반         | 국가보안법에서 금지하는 행위를 수행하는 내용의 전기통신                                                      |
| 제9호      | 범죄관련정보          | 범죄를 목적으로 하거나 교사 또는 방조하는 내용의 전기통신                                                    |

청소년유해정보는 넓은 의미에서는 정보통신망을 통해 유통되는 정보 중 청소년에게 유해한 정보를 말하며, 좁은 의미에서는 정보통신윤리위원회와 청소년보호위원회가 청소년유해매체물로 결정·고시한 음란성, 폭력성, 사행성, 반사회성을 띠는 영리·비영리 정보를 말한다. 이러한 청소년유해정보에는 청소년에게 성적욕구나 폭악성을 불러일으키는 정보, 반사회적·비윤리적인 것으로 청소년의 정신적·신체적 건강에 해를 끼칠 수 있는 정보를 포함하며(청소년보호법 제10조), 청소년유해성의 판단은 전문적 심의기구인 정보통신윤리위원회가 정보통신망을 통해 유통되는 음성·영상·문자정보에 대한 사후심의를 통해 결정되고 있다(청소년보호법 제7조, 제8조).

정보통신윤리위원회는 네티즌이 불법·청소년유해정보신고센터를 통하여 불건전 정보를 신고할 수 있도록 하고 있다. 인터넷119 홈페이지([www.internet119.or.kr](http://www.internet119.or.kr))와 자동신고프로그램인 인터넷과랑새 등을 통해 신고된 내용은 불법·청소년유해정보신고센터에 접수된 후 신고내용을 분류하여 정보통신윤리위원회가 심의를 하고 있다. 또한 불법사항 중 스팸 및 개인정보침해내용 등 관련기관에서 처리 가능한 내용은 경찰청 고발과 관련기

관 이첩 등을 통해 신속한 처리를 할 수 있도록 하고 있다. 또한 불법·청소년유해정보에 대한 체계적이고 신속한 처리 등 민관협력을 위해 2004년 사법기관, 정보통신부, 청소년위원회, 경찰, 유관기관, 시민단체 등 관련기관, 국제감시망 등 민관통합 핫라인을 구축하여 운영하고 있다.

정보통신윤리위원회는 1995년 4월부터 불건전정보모니터링과 신고 접수된 정보에 대해 심의 및 시정요구와 청소년 유해매체물을 결정하고 있다. 불건전 정보의 위반내용별 심의 및 시정요구 및 청소년 유해정보 결정 및 고시현황은 <표 II-19> ~ <표 II-21>와 같다.

<표 II-19> 불건전 정보 위반내용별 심의 및 시정요구 현황

(단위: 건)

| 위반내용     | 심의건수   | 시정요구   |       |       |      |       |
|----------|--------|--------|-------|-------|------|-------|
|          |        | 계      | 내용삭제  | 경고    | 이용정지 | 이용해지  |
| 음란       | 46,390 | 11,316 | 2,883 | 5,068 | 287  | 3,078 |
| 명예훼손     | 1,605  | 1,372  | 1,274 | 92    | 2    | 4     |
| 폭력/잔혹/혐오 | 1,034  | 593    | 324   | 259   | 7    | 3     |
| 사행심조장    | 658    | 54     | 44    | 6     | 0    | 4     |
| 사회질서위반   | 6,839  | 3,809  | 2,790 | 880   | 2    | 137   |
| 비심의 대상   | 59     | 0      | 0     | 0     | 0    | 0     |
| 합계       | 56,585 | 17,144 | 7,315 | 6,305 | 298  | 3,226 |

\* 출처 : 정보통신윤리위원회, 정보통신윤리 관련 종합통계, 2005. 7.

<표 II-20> 청소년유해정보 결정 및 고시현황

(단위: 건)

| 구분 | 1997 | 1998 | 1999 | 2000 | 2001 | 2002 | 2003  | 2004  | 2005   | 합계     |
|----|------|------|------|------|------|------|-------|-------|--------|--------|
| 결정 | 607  | 755  | 90   | 95   | 400  | 819  | 3,524 | 7,649 | 11,180 | 25,116 |
| 취소 | 0    | 0    | 7    | 0    | 14   | 470  | 13    | 8     | 0      | 512    |

\* 청소년위원회 청소년유해매체물 고시번호 제2005-10('05.6)

\* 출처 : 정보통신윤리위원회, 정보통신윤리 관련 종합통계, 2005. 7.

정보통신윤리위원회가 심의한 불건전 정보는 2004년도에는 6만 9,292건으

로 보고되었으며, 2005년 6월 현재 심의건수는 5만 6,585건으로 크게 증가한 것으로 나타났다<표 II-21>.

<표 II-21> 불건전정보 심의·조정 조치 현황 : 2001-2005

(단위: 건)

| 구분       | 2001   |        | 2002   |        | 2003   |        | 2004   |        | 2005. 6 |        |
|----------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|--------|
|          | 심의     | 시정조치   | 심의     | 시정조치   | 심의     | 시정조치   | 심의     | 시정조치   | 심의      | 시정조치   |
| 음란       | 14,508 | 12,599 | 18,941 | 7,502  | 49,482 | 14,131 | 56,334 | 27,603 | 46,390  | 11,316 |
| 명예훼손     | 122    | 18     | 116    | 21     | 1,674  | 278    | 839    | 470    | 1,605   | 1,372  |
| 폭력·잔혹·협오 | 1,886  | 1,348  | 1,346  | 497    | 695    | 151    | 1,294  | 597    | 1,034   | 593,54 |
| 사행심조장    | 139    | 34     | 422    | 115    | 1,073  | 21     | 904    | 41     | 658     | 54     |
| 사회질서위반   | 8,547  | 7,503  | 9,807  | 2,898  | 11,846 | 3,450  | 8,977  | 5,324  | 6,839   | 3,809  |
| 비심의대상    | 18     | 0      | 1,589  | 0      | 14,364 | 0      | 944    | 0      | 59      | 0      |
| 합계       | 25,220 | 21,502 | 32,221 | 11,033 | 79,134 | 18,031 | 69,292 | 34,035 | 56,585  | 17,144 |

정보통신윤리위원회, 2005. 7

##### (5) 인터넷중독

인터넷중독이란 인터넷사용에 대한 지속적인 사용욕구와 강박적 집착, 내성과 금단을 보이며 인터넷을 과다하게 사용함으로써 학업성적의 저하, 오프라인 활동 및 대인관계의 흥미감소 등과 같은 정서적 및 사회적 생활에 지장을 초래하는 현상을 의미한다. 최근에는 초·중·고등학생의 인터넷 이용률이 96%를 상회함에 따라 청소년들의 인터넷중독 확산현상이 심각한 사회문제로 대두되고 있다. 이러한 정보화 역기능은 개인뿐만 아니라 사회에도 피해를 주고 나아가 올바른 정보문화의 정착에도 장애요인으로 작용하고 있다. 현재 인터넷중독은 전국적으로 확산되고 있으며, 이에 따른 대책마련이 시급한 실정이다.

한국정보문화진흥원에서는 인터넷중독의 체계적인 진단을 위해 ‘한국형 인터넷중독 자가진단검사(K-척도)’를 개발, 청소년들이 자신의 인터넷 이용

상태 및 인터넷중독 경향성을 스스로 진단하게 하여 인터넷중독 상담에 활용하고 있다. K-척도는 중독에 영향을 주는 7개요인(가상적 대인관계, 긍정적 기대, 일상생활의 장애, 금단, 내성, 일탈행위, 현실구분 장애)을 내용으로 하는 총 40개 문항으로 구성되어 있다. K-척도 검사 결과에 따라 인터넷중독 성향자를 ‘고위험 사용자군’, ‘잠재적위험 사용자군’, ‘일반 사용자군’의 세 집단으로 분류할 수 있다.

<표 II-22> 한국형 인터넷중독 자가진단검사(K-척도) 사용자군 분류

| 사용자군       | 분류기준                                                               |
|------------|--------------------------------------------------------------------|
| 고위험 사용자군   | 일상생활장애, 금단, 내성의 세 하위요인이 모두 표준점수 70점 이상이거나 총점이 표준점수 70점 이상인 집단      |
| 잠재적위험 사용자군 | 고위험 집단에 속하지 않으며 일상생활장애, 금단, 내성의 세 하위요인 중 적어도 한 요인이 표준점수 63점 이상인 집단 |
| 일반 사용자군    | 고위험 및 잠재적 위험 집단 중 어느 하나에도 속하지 않는 집단                                |

### ① 인터넷중독의 유형

인터넷에서 주로 사용하는 서비스의 종류에 따라 게임중독, 채팅중독, 음란물중독 등 다양한 형태로 나타난다.

#### ❶ 게임중독

게임사용자가 게임을 제공하는 서버 컴퓨터에 접속하여 네트워크를 통해서 게이머들과 함께 게임에 과다하게 몰입하는 것을 게임 중독 또는 온라인 게임중독이라 한다. 인터넷게임의 종류로는 롤플레이팅 게임(역할 게임), 전략시뮬레이션 게임, 아케이드 게임 등이 있다.

첫째, 롤플레이팅 게임(Role Playing Game:RPG)은 게임이용자가 게임 프로그램에 등장하는 한 인물의 역할을 맡아 직접 수행하는 형식이다. 게임이용자는 게임관리자가 정해놓은 규칙에 따라 다양한 모험을 하며 역할을 수행하기 때문에 마치 게임 속의 주인공이 된 듯한 흥미를 느낄 수 있지만, 가장 중독성이 높은 게임 종류이기도 하다. 롤플레이팅 게임의 예로는 리니지, 메이플스토리 등이 있다.

둘째, 전략 시뮬레이션 게임은 현실에 있을 법한 사실을 가상한 모의 실험과정을 게임으로 만든것이다. 전략 시뮬레이션 게임의 대표적인 예로는 스타크래프트를 들 수 있다.

셋째, 아케이드 게임은 순발력과 민첩성이 요구되는 게임 등이 있다. 아케이드 게임의 대표적인 예로는 크레이지 아케이드를 들 수 있다. 기타 레이싱 게임을 들 수 있는데, 최근 선풍적인 인기몰이를 하고 있는 카트라이더가 여기에 속한다. 이러한 온라인 게임유형 중에서 롤플레이팅 게임이 가장 중독성이 높은 것으로 나타났다.

게임중독은 다양한 문제점을 지니고 있다. 온라인 게임 캐릭터는 대부분 판타지의 주인공으로, 현실 속에서는 볼 수 없는 신비한 힘과 다양한 무기를 사용하고 있으므로 당연히 게이커들에게는 매력적으로 느껴질 수밖에 없다. 따라서 게임을 과다하게 하다보면 게임 속의 인물을 자신과 동일시하여 현실과 가상을 구분하지 못하는 문제점이 발생할 수 있다. 또한 게임의 구성 상 대부분 적과의 싸움이 역동적으로 일어나기 때문에 게임사용자의 경우 공격성과 폭력성이 증가하기 쉽다. 또 좀 더 역동적인 플레이와 레벨 업을 위해 다양한 아이템을 보유하고자 하는 욕구가 강해 불법적인 아이템 거래뿐만 아니라 절도와 같은 사이버범죄를 저지를 우려도 있다.

## ② 채팅중독

사이버 공간에서 다른 사람들과 대화를 나누는 행위를 채팅이라고 하며, 채팅을 통해 사회적인 관계를 유지하려고 몰입하는 것을 채팅중독이라고 한다. 채팅은 전문적인 채팅 사이트나 커뮤니티 등 다양한 채널을 통해 이루어지며, 최근에는 메신저를 통한 채팅을 많이 하고 있는 추세이다. 채팅중독자들은 온라인상에서 실제 모습을 나타내지 않고 친밀감을 형성하거나 관계를 맺기 위하여 채팅에 몰입한다. 또한 채팅을 통해 온라인상에서 무한한 자유를 누리며 원하는 형태의 자아를 형성하고, 심리적 지원과 친밀감을 얻는다.

채팅중독에 빠지지 쉬운 이유로는 첫째, 채팅을 통해 다양한 사람들과 관계를 맺을 수 있으며, 둘째, 채팅이 익명으로 이루어지기 때문에 직접 대면하여 대화하는 것보다 심리적 편안함을 제공하며, 셋째, 채팅을 통해 이모티

콘이나 통신언어를 사용함으로써 그들만의 사이버 문화를 공유하게 되어 결속력이 강화되기 때문이다.

채팅중독이 야기하는 문제점으로는 첫째, 왜곡된 자아상을 들 수 있다. 채팅을 하다보면, 현재의 자아보다는 이상적인 자아를 표출하기 쉽기 때문에 실제 자신의 모습을 부인하고 왜곡된 자아상을 갖게 되어 자아정체감에 혼란을 일으킬 수 있다. 둘째, 채팅은 면대 면으로 대화가 이루어지는 상황이 아니기 때문에 감정적 충동이 생겼을 때 언어폭력이 쉽게 발생할 수 있다. 언어폭력은 이용자들에게 심리적·정서적으로 부정적인 영향을 줄 수 있다. 셋째, 채팅을 통해 자신의 개인정보가 쉽게 노출되어 사이버범죄에 악용될 우려가 있다.

### ③ 음란물중독

인터넷을 통해 지속적으로 음란물에 몰입하는 행위를 음란물중독이라고 한다. 음란물은 스팸메일, P2P(온라인 상 개인 대 개인 파일공유 기술 및 행위), 인터넷 커뮤니티를 통해 접촉할 수 있다. 특히 청소년은 성적 호기심과 흥미가 왕성한 시기라는 점, 그리고 원치 않는 스팸메일 등을 통해 음란물을 쉽게 접할 수 있는 환경이 조성되어 있다는 점 때문에 음란물중독의 위험이 높다.

인터넷을 통해 음란물을 계속해서 볼 경우 음란물에서 본 행동을 직접 해보고 싶은 성적 충동이 일어나기 쉬워 가까운 사람을 대상으로 성범죄나 성행위를 저지르는 등 심각한 문제를 야기할 소지가 있다. 특히 청소년의 경우 성 가치관이 정립되지 않은 상태에서 음란물을 접하게 되므로 성에 대한 왜곡된 정보를 획득하거나 왜곡된 성가치관을 정립하게 될 우려가 있다. 이외에도 인터넷도박중독, 정보검색중독, 인터넷쇼핑중독 등 다양한 종류의 인터넷중독이 있다.

### ② 인터넷중독 실태

인터넷중독의 실태를 파악하기 위하여 한국정보문화진흥원은 2005년 전국 16개 시도 초·중·고등학생 1,527명을 대상으로 ‘인터넷중독 실태조사’를 실시하였다. 이에 따르면, 전문가의 도움을 필요로 하는 고위험 사용자군에 속한 인

터넷사용자가 전체 청소년의 2.6%였으며, 아직은 중독 경향성이 높은 것은 아니지만 인터넷중독의 위험이 있는 잠재적위험 사용자군에 속하는 사용자도 12.7%에 이르는 것으로 조사되었다<표 II-23>. 학년이 올라갈수록 중독정도가 심해져서 고위험 사용자군의 경우 고등학생이 3.9%로 초등학생의 1.9%, 중학생의 2.1%에 비해 월등히 높았다. 잠재적 위험 사용자군의 경우에도 고등학생이 13.6%로 초등학생의 12.2%, 중학생의 12.5%보다 다소 높게 나타났다.

<표 II-23> 학년별 인터넷중독 정도 분류 : 2005

(단위 : 건, %)

| 학력별  | 사례수   | 고위험사용자군 | 잠재적위험사용자군 | 일반사용자군 |
|------|-------|---------|-----------|--------|
| 초등학생 | 633   | 1.9     | 12.2      | 85.9   |
| 중학생  | 432   | 2.1     | 12.5      | 85.4   |
| 고등학생 | 462   | 3.9     | 13.6      | 82.5   |
| 전체   | 1,527 | 2.6     | 12.7      | 84.7   |

한국정보문화진흥원, 인터넷중독 실태조사, 2005

초·중·고등학생의 인터넷 사용에 따른 일상생활에서 미치는 부정적인 영향으로 가장 많은 비중을 차지하는 것이 수면 부족 현상으로 가장높은 고등학생의 경우 39%(늘 잠이 부족하다 : 4.8%+간혹 잠이 부족하다 : 24.2%)에 해당한다. 인터넷중독의 정도를 살펴보면, 중독의 정도가 심할수록 수면부족 현상이 심한 것으로 나타났다<표 II-24>.

<표 II-24> 학력별 및 인터넷중독 정도별 인터넷 이용과 수면과의 관계 : 2005

(단위 : 건, %)

| 구분           |       | 사례 수  | 늘 부족 | 간혹 부족 | 별로 없다 | 전혀<br>부족하지 않다 |
|--------------|-------|-------|------|-------|-------|---------------|
| 학력별          | 초등학생  | 633   | 1.4  | 8.7   | 26.7  | 63.2          |
|              | 중학생   | 432   | 3.5  | 24.1  | 30.1  | 42.4          |
|              | 고등학생  | 462   | 4.8  | 34.2  | 30.1  | 31.1          |
| 인터넷중독<br>정도별 | 고위험   | 73    | 21.9 | 47.9  | 11.0  | 19.2          |
|              | 잠재적위험 | 306   | 12.7 | 42.8  | 20.6  | 23.9          |
|              | 일반    | 2,621 | 1.1  | 17.8  | 29.1  | 52.0          |

한국정보문화진흥원, 인터넷중독실태조사, 2005

## (6) 사이버범죄

사이버범죄란 인터넷, 휴대전화 등 정보통신기술을 수단으로 하거나 기술 자체를 목적으로 하여 발생하는 범죄로서 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률, 선거법, 형법 등을 위반한 행위를 말한다. 경찰청에서는 수사를 위한 실무적 차원에서 사이버범죄를 두 가지 유형으로 분류하고 있다. 즉 컴퓨터시스템과 정보통신망 자체를 공격대상으로 하는 행위로 해킹, 바이러스 유포, 메일폭탄, DOS공격 등과 같은 사이버 테러형 범죄와 사이버스토킹, 성폭력, 사이버 명예훼손, 전자상거래 사기, 개인정보 유출 등과 같은 사이버공간을 이용한 일반 사이버범죄이다. 일반 사이버범죄는 현실세계의 범죄유형이 사이버공간에서 일어나는 전통적 범죄 유형이나, 사이버 테러형 범죄는 사이버공간의 등장에 따른 신종 범죄유형이다.

사이버범죄의 폭발적인 증가는 인터넷이 대부분의 사람들에게 중요한 일상생활의 하나로 자리잡고 있을 뿐 아니라 인터넷을 통해 많은 사람들이 쉽게 불법행위에 가담할 수 있는 범죄방법들이 산재해 있고 이러한 범죄적 행위들을 쉽게 학습할 수 있게 된 데 기인한다고 할 수 있다.

1990년대 중반부터 등장하기 시작한 사이버범죄의 발생현황을 보면 2000년대 들어서면서 급증하기 시작하여 지난 2004년도에는 7만 7천여 건을 넘어서기에 이르렀다. 사이버공간에서 발생하는 범죄에 대한 추적의 어려움과 익명성 등 몇 가지 특성들로 말미암아 사이버범죄의 암수율이 다른 물리적 지역에 기반해 발생하는 범죄들에 대하여 상대적으로 높을 것이라고 추정할 때, 실제 사이버범죄의 발생은 무수하게 일어나고 있다고 해도 과언이 아니다.

사이버범죄는 발생 초기 정보통신기술의 사용능력을 갖춘 자들의 능력과 시를 위한 해킹이나 바이러스 등의 테러형 범죄를 중심으로 큰 문제를 야기하였으나, 점점 사이버공간의 일상화가 진행되면서 전자상거래를 이용한 각종 속임수와 온라인 게임아이템 판매사기 등의 인터넷사기, 사이버명예훼손, 사이버언어폭력, 온라인저작권 침해 및 불법복제 등 익히 존재해 온 전통적 형태의 범죄들이 사이버공간에 옮겨진 모습들을 일컫는 일반 사이버범죄가 눈에 띄게 증가하고 있다. 무엇보다 인터넷 사용이 저연령화되면서 청소년

들 사이에서 사이버범죄가 쉽사리 행해지고 있는 점을 발견할 수 있는데 한번 범죄에 빠진 사람들의 재범율이 초범율에 비해 높은 점을 감안한다면 환경에 대한 흡인력이 강한 청소년들의 사이버범죄 발생은 미연에 막거나, 그렇지 않을 경우 철저한 재범방지의 노력이 무엇보다 절실하게 필요하다.

지난 5년간 사이버범죄 현황에 대한 자료가 <표 II-25>에 나타나 있다.

<표 II-25> 사이버범죄 발생 현황 : 2000~2004

(단위 : 건)

| 구분   | 총발생(건) | 증가치(건) | 사이버테러형 범죄 |        |      | 일반사이버범죄 |
|------|--------|--------|-----------|--------|------|---------|
|      |        |        | 소계        | 해킹     | 바이러스 |         |
| 2000 | 2,444  | 735    | 452       | 449    | 3    | 1,992   |
| 2001 | 33,325 | 30,881 | 10,674    | 10,562 | 112  | 22,651  |
| 2002 | 60,068 | 26,743 | 14,159    | 14,065 | 94   | 45,909  |
| 2003 | 68,445 | 8,377  | 14,241    | 14,159 | 82   | 54,204  |
| 2004 | 77,099 | 8,654  | 15,390    | 15,348 | 42   | 61,709  |

경찰청 사이버테러대응센터, 2005

2004년도 연령별 사이버범죄 통계를 살펴보면 20대가 전체의 36.8%로 가장 높았으며, 그 다음은 10대로 전체의 26%로 나타났다<표 II-26>.

<표 II-26> 사이버범죄 연령별 발생현황 : 2000~2004

(단위 : 건)

| 구분  | 2000  | 2001  | 2002   | 2003   | 2004   |
|-----|-------|-------|--------|--------|--------|
| 10대 | 675   | 2,193 | 8,250  | 10,187 | 9,391  |
| 20대 | 665   | 1,661 | 6,876  | 11,185 | 13,296 |
| 30대 | 404   | 707   | 3,743  | 5,437  | 8,176  |
| 40대 | 135   | 242   | 1,881  | 2,277  | 3,337  |
| 50대 | 49    | 87    | 563    | 725    | 1,289  |
| 60대 | 262   | 92    | 549    | 339    | 659    |
| 기타  | 2,190 | 4,982 | 21,862 | 30,150 | 36,148 |

경찰청 사이버테러대응센터, 2005

이는 10대와 20대의 사이버범죄 발생률이 전체 발생률의 64.8%를 차지하는 것으로, 청소년연령층의 사이버범죄 예방교육이 절실하다는 것을 나타내주고 있다.

사이버범죄 행위는 그 수단이 되는 인터넷이용의 생활화와 더불어 갈수록 다양하게 발생할 뿐 아니라 인터넷 이용자들에게 커다란 정신적 피해를 주며 적극적인 사이버범죄로 인한 경제적 피해도 커지고 있다. 인터넷 이용이 급격히 확산된 2000년대 이전의 사이버범죄가 실력과시를 위한 영웅심과 단순한 유희동기에서 비롯되었다면, 최근의 사이버범죄는 경제적 부당이익을 얻거나 타인에게 의도적인 피해를 줄 목적으로 유발되는 범죄들이 많아져서 오프라인 공간에서와 다름없는 인권모독 및 재산권 침해를 초래하고 있는 것이다. 이러한 현상은 차세대 인터넷 시대를 이어갈 청소년들 사이에서 점점 더 확산되고 있어 그 문제가 실로 심각하다.

10대 청소년들의 사이버범죄는 주로 그들의 오락용으로 사용되는 온라인 게임에 관련된다. 이들은 인터넷을 이용해 게임을 즐기는 차원을 넘어 게임 내에서 적용되는 캐릭터의 성장과 사이버 아이템에 대한 끊임없는 욕심으로 급기야 사기와 해킹 등 온갖 수단을 사용하여 범행을 저지르는 것이다. 최근 3년간 발생한 사이버범죄 중 온라인게임 관련 범죄가 차지하는 비중은 평균 49%를 웃돌고 있다. 그 내용은 크게 사이버머니를 얻기 위한 사기, 게임계정 해킹 등의 직접적 범죄와 온라인 게임중독에 따른 강도 및 절도 행각 등의 간접 범죄가 포함되어 있다. 이미 온라인 게임은 오락용도가 아닌 범죄의 지대가 되어 많은 청소년 범죄자를 양산시킬 위험을 안고 있다.

문제는 범행의 주체인 청소년들이 자신의 행위를 범죄라고 인식하지 못한다는 점에 있다. 마치 발각되지 않는 연쇄적 범행처럼 청소년들의 온라인상 범행은 주변 친구들과 공유하고, 꼬리에 꼬리를 물로 이어지며, 심지어 일상적인 모습으로 인식된다는 점이다. 범죄의 일상성은 개인적 차원을 넘어서 사회적 무질서를 가져온다. 또한 범죄학적 입장에서 볼 때, 초범의 확률보다 재범의 확률이 높다. 사이버범죄의 경우 재범은 초범의 동기가 어떠했는지를 떠나 보다 영악하고 숙련된 형태로 업그레이드되어 발생한다. 따라서 무수히 잠재된 선의의 피해자 보호와 아울러 어린 나이에 범죄자로 낙인찍힐

위험을 지닌 청소년을 포함한 사이버범죄자들의 정상적인 사회복귀를 위해서도 이들의 재범을 막을 수 있는 제도적 장치가 필요하다. 그러나 사이버범죄의 특수성, 신종범죄의 다변화, 단속 법규의 불완전함, 국제 공조의 한계 등으로 인하여 사이버범죄의 단속에는 여전히 한계가 있다.

## 2) 정보화 역기능방지 교육정책 출처

정보화의 역기능을 방지하고자 단계별로 추진되고 있는 정책<표Ⅱ-27>, 관련부처 및 부서현황<표Ⅱ-28>, 국내 주요 정보보호센터 현황<표Ⅱ-29> 등의 정책 전반에 관해 살펴보고 세부적인 정책 및 교육에 대해서 살펴보고자 한다.

<표 Ⅱ-27> 단계별 추진계획 : 2005~2009

| 단계별<br>구분      | 기반구축단계                                                                       | 기반강화단계                                                                  | 안정화단계                                       |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
|                | 2006                                                                         | 2007~2008                                                               | 2009                                        |
| 정보보호<br>조직체제구축 | · 교육정보보호과 신설<br>· 기관별 CERT 구축                                                | · 사립대학 CERT                                                             | -                                           |
| 정보보호<br>인프라강화  | · 패치 및 백신 자동화<br>· 침입차단시스템 구축<br>· 침해사고 대응시스템 구축<br>(국가기관)<br>· 전자서명 인증기반 통일 | · 네트워크 침입탐지 및<br>방지시스템구축<br>· 침해사고 대응시스템 구축<br>(사립대학)<br>· 전자서명 인증기반 통일 | · 침해사고 대응시스템 구축<br>(사립대학)<br>· 전자서명 인증기반 통일 |
| 법·제도 정비        | · 조직인력 법제화<br>· CSO 법제화<br>· 취약성진단 제도화<br>· 각종 규정 현실화                        | · 취약성진단<br>· 각종 규정 현실화                                                  | · 취약성진단<br>· 각종 규정 현실화                      |
| 건전한<br>사이버문화조성 | · 유해사이트 차단노력<br>· 정보보호 컨퍼런스 개최<br>· 클리닝데이 운영<br>· 교육 및 홍보                    | · 정보보호 컨퍼런스 개최<br>· 클리닝데이 운영<br>· 교육 및 홍보                               | · 정보보호 컨퍼런스 개최<br>· 클리닝데이 운영<br>· 교육 및 홍보   |

<표 II-28> 국내 관련부처 및 부서 현황

| 과제명              | 관련부서                       | 관련 부처                        |
|------------------|----------------------------|------------------------------|
| 정보보호 조직 체제 구축    | 혁신담당관실, 교육복지정책과            | 행정자치부, 기획예산처                 |
| 정보보호 인프라 강화      | 교육예산담당관실, 교육재정지원과, 지식정보정책과 | 기획예산처                        |
| 침해사고대응 종합지원체계 구축 | 지식정보정책과                    | 국정원(국가보안기술연구소)               |
| 전자서명 인증관리체계 일원화  | 지식정보기반과(부내정보화팀, 교육행정정보화팀)  | 정보통신부(한국전산원)                 |
| 법·제도 정비          | 기획법무담당관실, 지식정보정책과          | 법제처, 국가정보원, 정보통신부(한국정보보호진흥원) |
| 건전한 사이버문화조성      | 학교정책과 지식정보정책과              | 정보통신부(정보통신윤리위원회, 인터넷중독상담센터)  |

<표 II-29> 국내 주요 정보보호센터현황

| 센터명             | 구분   | 내 용                                                                                                                                      |
|-----------------|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 국가사이버 안전센터      | 주관부서 | 국가정보원                                                                                                                                    |
|                 | 설립   | 2003년 12월                                                                                                                                |
|                 | 대상   | · 국가 정부·공공기관(58개)<br>- 국가 주요 행정기관 협력<br>*행자부(행정망), 재경부(금융망), 외교부(외교망), 건교부(교통망)                                                          |
|                 | 핵심분야 | 국가 사이버 안전정책 총괄                                                                                                                           |
|                 | 주요역할 | · 국가 사이버테러대응체제구축<br>· 국가 사이버 종합상황실 운영<br>- 침해사고 접수 및 상담<br>* 사이버 모의훈련<br>* 각급기관 및 분야별 보안 대응조직 지원<br>- 침해사고 조사 및 복구지원                     |
| 인터넷 침해사고 대응지원센터 | 주관부서 | 정보통신부                                                                                                                                    |
|                 | 설립   | 2003년 12월<br>한국정보보호진흥원                                                                                                                   |
|                 | 대상   | · 민간 기관 및 국가 주요 네트워크 기반 중심<br>- 국내 인터넷 사용자<br>- ISP <sup>13)</sup> , IDC <sup>14)</sup> , 정보보호관계 협력<br>* 정보보호 대응업무 수행                    |
|                 | 핵심분야 | 주요 민간 중심의(ISP, IDC 등) 침해사고 대응                                                                                                            |
|                 | 주요역할 | · 국가 대표 침해사고 대응팀(CERT <sup>15)</sup> )역할 수행<br>- 네트워크 이상 징후 탐지<br>- 국내 침해사고 동향 분석<br>- 전산망 침해사고 예방 활동<br>- 국내 유관기관 협력, 침해사고 통계, 분석 결과 배포 |

| 센터명             | 구분   | 내 용                                                                                                                |
|-----------------|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 과학기술<br>정보보호센터  | 주관부서 | 과학기술부                                                                                                              |
|                 | 설립   | 2005년 3월<br>- 한국과학기술정보연구원                                                                                          |
|                 | 대상   | · 과학기술분야 정보보유 기관중심(42개)<br>- 정부출연(연), 과기부 및 산하기관 및 산하단체                                                            |
|                 | 핵심분야 | 국가 중요 과학기술정보에 대한 침해사고 탐지 및 대응                                                                                      |
|                 | 주요역할 | · 과학기술분야 정보보호체제 구축<br>- 침해사고 탐지 및 대응지원<br>* Hot-Line 구축을 통한 침해사고 조기 예보./경보<br>- 정보보호 운영기술 선도<br>- 정보보호 강화(모의 훈련 등) |
| 국방정보전<br>대응센터   | 주관부서 | 국방부                                                                                                                |
|                 | 설립   | 2003년 11월                                                                                                          |
|                 | 대상   | · 군 주요정보통신 기반 시설<br>- 군 주요 정보체계 보호<br>* 국군기무시령부 내에 구축                                                              |
|                 | 핵심분야 | · 국방 분야의 정보보호에 대한 침해사고 탐지 및 대응                                                                                     |
|                 | 주요역할 | · 군 사이버테러 예/경보 발령<br>· 국방 전산망에 대한 24시간 위협정보 탐지/분석, 예방활동<br>· 국내외 정보전/사이버전과 관련된 정보 분석<br>· 침해사고발생시 피해복구지원           |
| 통합보안관제<br>시스템구축 | 주관부서 | 행정자치부                                                                                                              |
|                 | 설립   | 2005년 1월                                                                                                           |
|                 | 대상   | · 행정자치부 내 4개 청사<br>- 중앙청사, 과천청사, 대전청사<br>- 중앙별관<br>* 인터넷 구간은 국사사이버안전센터 담당                                          |
|                 | 핵심분야 | 행자부 내부망(180개 기관)에 대한 침해사고 탐지 및 대응                                                                                  |
|                 | 주요역할 | · 통신 분석시스템 구축<br>- 정부고속망 내부·외부간의 전산자원 사용현황 분석 및 침<br>해사고 추적<br>· 사이버테러 예/경보시스템 구축<br>- 정부기관에 긴급 경보발송               |

13) ISP(Internet Service Provider) : 상용 인터넷 서비스 제공 업체

14) IDC(Internet Date Center) : 인터넷을 통한 중앙집중식 웹 호스팅 및 데이터서비스  
제공회사

15) CERT(Computer Emergence Response Team) : 침해사고 긴급 대응 역할을 수행하  
는 팀

## (1) 사이버 명예훼손

### ① 사이버 명예훼손·성폭력상담센터 운영

정보통신윤리위원회에서는 사이버 명예훼손·성폭력상담센터를 운영하여 사이버 명예훼손에 대응하고 있다. 사이버에서 발생한 명예훼손, 모욕, 스토킹, 성폭력 등의 침해행위를 신고하거나([www.internet119.or.kr](http://www.internet119.or.kr)), 이와 관련된 피해문제와 관련 법규, 민·형사 및 행정절차 등에 대한 다양한 상담정보를 제공하고 있다([www.cyberhumanrights.or.kr](http://www.cyberhumanrights.or.kr)). 사이버 명예훼손·성폭력상담센터에서는 게시판 상담 및 채팅 형식의 실시간 상담을 통해 상담서비스를 받을 수 있다. 또한 사이버 명예훼손 관련 분쟁이 발생할 경우, 피해자의 정보삭제 요구권 및 반박문 게재요청권 등을 행사할 수 있도록 지원하여 피해자와 가해자 간의 원만한 합의를 유도하고 있다.

## (2) 불건전 정보유통 방지

정보통신부(이하 정통부)는 전 국민이 안전한 사이버환경에서 생활할 수 있도록 하고자 2002년 8월 「중장기 정보보호 기본계획」을 수립하여 해킹·바이러스 등 사이버 위협과 개인정보 침해, 스팸메일 홍수, 불건전 정보유통, 사이버 중독 등과 같은 부작용에 대한 대응방안을 마련하였고, 2003년 6월 민·관 합동 스팸메일 대책위원회를 열어 ‘불건전 정보와 스팸메일 방지 종합대책’을 마련하였다.

또한 정통부는 정보통신서비스 제공자의 자율규제를 도모하고, 청소년유해정보의 확산을 방지하기 위해 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률을 개정(2004.12)하여 정보통신서비스제공자 중 일일 평균 이용자수·매출액 등이 대통령령이 정하는 기준에 해당하는 자는 청소년보호책임자를 두도록 하였다. 또한 2005년 3월 동법 제42조의 3에서 규정한 청소년보호책임자 지정대상 정보통신서비스제공자의 기준, 청소년보호책임자의 업무 등을 구체화한 동법 시행령을 마련하여 청소년 보호책임자 제도의 실효성을 확보하였다.

최근 인터넷을 통한 명예훼손, 성폭력 등 사이버폭력이 늘어나고 있다. 사이버폭력은 익명성, 신속성 등 인터넷특성으로 인해 일반 폭력에 비해 그

피해의 정도가 심각하므로 대응책에 대한 사회적 수요가 증대되고 있다. 2005년 5월 정통부는 사이버폭력 대책 토론회를 개최하였고, 동년 9월 그동안 사회적으로 논란이 많았던 인터넷 실명제와 관련 ‘익명성에 의한 피해 최소화 및 피해구제의 실효성 확보를 위한 대책토론회’와 ‘사이버폭력 법제 도적 대응방안 마련을 위한 정책토론회’ 등을 개최하는 등, 사이버폭력 해결을 위한 구체적인 대응방안을 마련 중에 있다.

정통부는 정보보호 및 정보화 역기능 문제에 종합적으로 대처하기 위하여, 한국정보문화진흥원, 한국정보보호진흥원, 정보통신윤리위원회 등을 통하여 다각적인 사업을 추진해 왔다. 각 기관의 역할을 표로 나타내면 <표 II-30>과 같다.

<표 II-30> 건전한 정보윤리질서를 확립하기 위한 관련 법률 주요내용

| 구분        | 역할                                                                                         |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 정보통신부     | - 정보보호 및 정보화 역기능에 대한 종합적 대처                                                                |
| 한국정보문화진흥원 | - 정보통신윤리교육 및 관련 인력양성<br>- 인터넷중독 예방상담 및 관련 인력양성<br>- 사이버범죄사범 교화 및 사이버범죄 예방활동                |
| 한국정보보호진흥원 | - 해킹·바이러스 대응<br>- 스팸메일 대응<br>- 개인정보침해 신고센터 운영 등                                            |
| 정보통신윤리위원회 | - 불법 청소년유해정보 심의 및 시정요구<br>- 불법 청소년유해정보 모니터링과 신고센터 운영<br>- 사이버 명예훼손 상담, 민간자율활동 지원, 교육·캠페인 등 |

### (3) 인터넷중독

#### ① 인터넷중독 예방특강

인터넷중독은 해소되거나 치료되는 데 장시간을 요구한다. 때문에 전문가들의 공통적인 의견은 인터넷중독 예방교육이 보다 효과적이라는 것이다. 한국정보문화진흥원에서 2003년부터 인터넷중독 예방활동의 일환으로 초·중·

고등학생, 교사, 학부모 등을 대상으로 인터넷중독 예방특강을 실시한 이후 그 수요가 폭증하고 있는데, 이를 통해 인터넷중독 예방에 대한 인식이 제고되었음을 알 수 있다. 2003년에는 23개소 3,260명, 2004년에는 82개소 29,672명, 2005년 8월까지 123개소 77,146명에게 인터넷중독 예방특강을 실시하였다.

<표 II-31> 인터넷중독 예방특강 실적

(단위: 개소(명), 2005. 8)

| 구분   | 2003년     | 2004년      | 2005년       | 계            |
|------|-----------|------------|-------------|--------------|
| 초등학교 | -         | 17(5,487)  | 51(22,106)  | 68(27,593)   |
| 중학교  | 4(1,580)  | 26(12,777) | 39(36,731)  | 69(51,088)   |
| 고등학교 | 1(100)    | 8(6,962)   | 29(18,054)  | 38(25,116)   |
| 기타   | 18(1,580) | 31(4,446)  | 4(255)      | 53(6,281)    |
| 계    | 23(3,260) | 82(29,672) | 123(77,146) | 228(110,078) |

\* 기타는 초·중·고등학교를 제외한 교육청, 상담실 등의 기관임.

\* 출처 : 한국정보문화진흥원 내부자료.

인터넷중독 현상이 전국적으로 나타남에 따라 한국정보문화진흥원에서는 2004년 전국 16개 시·군·구 청소년상담센터를 인터넷중독 전문상담 협력기관으로 지정하여 인터넷중독 상담 및 예방교육을 실시하였다. 전국 16개의 인터넷중독 전문상담 협력기관을 운영한 결과, 8,611건의 인터넷중독상담, 5,353건의 학교파견 집단상담, 그리고 2,660명을 대상으로 인터넷중독 예방특강을 제공하였다. 2005년에는 기존 15개의 협력기관 및 25개의 신규 협력기관과의 협약을 통한 전국 40개소의 인터넷중독 전문상담 협력기관 운영으로 인터넷중독 상담협력 네트워크를 확대함으로써 인터넷중독에 대한 전국적인 대응체계를 구축하였다.

2004년 12월 시범적으로 전북체신청(전주시)에 2005년 7월에는 부산체신청과 충청체신청에도 인터넷중독예방상담센터를 설치하여 운영 중에 있고, 2005년도 내에 강원체신청, 전남체신청, 경북체신청, 제주체신청에도 인터넷

중독예방상담센터를 개소할 예정이다. 2005년까지 전국 7개 지역 체신청에서 인터넷중독예방상담센터를 설치함으로써 청소년들의 인터넷중독 해소 및 예방교육에 더욱 기여할 예정이다.

한편, 2003년 한국정보문화진흥원에서는 청소년 인터넷중독 자가진단척도(K-척도)를 개발하여 진단 및 상담에 활용하고 있다. 인터넷중독 여부를 진단하기 위해서는 한국정보문화진흥원에서 운영하고 있는 인터넷중독예방상담센터([www.iapc.or.kr](http://www.iapc.or.kr))에서 인터넷중독 검사를 실시할 수 있다. 진단결과에 따른 전문적인 상담서비스를 받기 원하는 경우 인터넷중독예방상담센터에서 제공하는 면접상담, 전화상담, 사이버상담 등을 이용할 수 있다.

### ❶ 인터넷중독 예방상담

한국정보문화진흥원에서 발표한 자료 <표 II-32>에 의하면 상담건수가 2003년 3,774건에서 2004년에는 4,335건, 그리고 2005년 8월까지 3,085건으로 꾸준한 증가추세를 보이고 있다. 인터넷중독 관련 상담을 유형별로 분류해보면, 게임이 67.5%, 채팅이 4.4%(채팅 2.8%, 메신저 1.6%), 검색이 2.8%를 차지하고 있어 인터넷중독 내담자의 대부분이 게임중독인 것으로 나타났다. 이외에도 내담자들은 음란물, 도박, 커뮤니티, 인터넷중독 심리검사(K-척도) 등으로 상담을 의뢰하고 있다. 인터넷중독예방상담센터에서는 면접상담(개인상담, 집단상담, 심리검사 실시), 전화상담, 사이버상담 및 학교파견 집단상담을 실시하고 있다.

<표 II-32> 인터넷중독 유형별 상담실적 : 2003~2005

(단위 : 건)

| 구분   | 2003  | 2004  | 2005.8 | 소계     |
|------|-------|-------|--------|--------|
| 게임   | 2,243 | 2,771 | 2,081  | 7,095  |
| 검색   | 190   | 97    | 85     | 372    |
| 채팅   | 594   | 245   | 87     | 926    |
| 음란물  | 60    | 41    | 21     | 122    |
| 메신저  | -     | 101   | 49     | 150    |
| 도박   | -     | 1     | 5      | 6      |
| 커뮤니티 | -     | 25    | 45     | 70     |
| 기타   | 687   | 1,054 | 712    | 2,453  |
| 합계   | 3,774 | 4,335 | 3,085  | 11,194 |

한국정보문화진흥원, 인터넷중독예방상담센터, 2005.9

## ② 학교파견 집단상담

한국정보문화진흥원에서는 2005년 4월부터 6월까지 과도한 인터넷 사용 때문에 어려움을 겪고 있는 초·중·고등학교 학생들을 대상으로 집단상담을 실시하였다. 먼저 서울·경기 지역의 중·고등학교 20개교 총 5,247명을 대상으로 온라인으로 한국형 인터넷중독 자가진단검사를 실시하였다. 각 학교에서 진단검사 결과총점이 높은 상위 30명을 1차로 선발하여 대상자들에게 사전 면담을 실시하였다. 그리고 30명에 대해 학부모 동의 및 학생 담임교사 추천, 학생 동의 과정을 거쳐 각 학교별로 10명 내외의 집단을 구성하여 인터넷사용조절 집단상담 프로그램을 8회기에 걸쳐 실시하였다<표 II-33>.

<표 II-33> 인터넷사용조절 집단상담

| 회기                           | 목표                                                                                                                | 내용                                                                                                                           |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1회기:<br>반갑다 친구들!             | 프로그램의 내용과 취지 이해,<br>참여 동기 부여, 집단 구성원들간의 공감대<br>형성, 인터넷과 다사용 탐색하기                                                  | 집단 프로그램 오리엔테이션, 서약서 작성, 인터넷과다사용 경험<br>나누기, 인터넷을 계속하는 이유 탐색하기, 상담에 대한 긍정적인<br>인 기대 이끌어내기                                      |
| 2회기:<br>나의 인터넷일기             | 인터넷과다사용을 확인하고,<br>문제의식 갖기, 인터넷사용습관과악, 인<br>지행동모델 설명하기, 장기적 신체결과<br>예측가능                                           | 나의 인터넷중독자가진단 결과 확인, 나만의 인터넷사용습관 알<br>아보기, 인터넷사용조절경험 이야기하기, 과다사용 인정하기,<br>과다사용에 따른 장단점 평가하기, 장기적 결과 예측하기                      |
| 3회기:<br>난 참 괜찮아!             | 자신의 긍정적인 모습 발견                                                                                                    | 자신의 꿈 그리기, 목표세우기를 위한 원리이해, 구체적 목표 설<br>정하기, 할일 목록 작성하기, 목표를 향한 행동계획 세우기와 보<br>상 체계를 수립                                       |
| 4회기:<br>가자!<br>꿈과 목표 앞으로     | 목표 세우기의 원리이해, 목표 준비를위<br>한 행동계획 수립하기                                                                              | 자신의 꿈 이야기, 목표 세우기를 위한 원리 이해, 구체적 목표<br>설정하기, 할일목록 작성하기, 목표를 향한 행동계획 세우기와<br>보상 체계를 수립                                        |
| 5회기:<br>시간이와<br>대안이 찾기       | 시간 우선순위 이해, 인터넷사용시간에<br>대한 정확한 평가와 시간 관리의 필요성<br>인식, 인터넷사용을 효율적으로 관리하<br>여 자기통제감 획득, 인터넷의 대안활동<br>알아보기, 대안활동 실행계획 | 시간 우선순위의 중요성 이해, 인터넷때문에 줄어든 활동 알아<br>보기, 줄어든 활동으로 인한 손실 계산하기, 대안활동 찾아보기,<br>대안활동 실행 약속하기                                     |
| 6회기:<br>스트레스 안녕!             | 스트레스와 인터넷 과다사용에 대한 관<br>련성 이해, 스트레스 대처방법 알아보고,<br>연습하기                                                            | 스트레스이해, 나의 스트레스 알아보기(빙고게임), 스트레스와<br>인터넷의 관련성 이해, 스트레스 알아차리기, 스트레스와 생각의<br>관련성 이해, 스트레스 대처방법 알아보기, 스트레스를 향한 나<br>의 대처방법 선택하기 |
| 7회기:<br>내 마음 알아차리기,<br>전하기   | 자신의 감정표현방법 자각하기, 의사소통<br>이해하기, 감정표현 방법 배우기                                                                        | 자주 느끼는 자신의 감정 이해하기, 나의 표현에 따른 상대방 기<br>분 이해하기, 감정 전달하기를 통한 의사소통 배우기, 자기주장<br>행동 이해하기                                         |
| 8회기:<br>e-세상의 주인공!<br>나와의 약속 | 프로그램을 통하여 얻은 긍정적 변화 이<br>해, 집단원간 격려와 다짐하기, 마무리                                                                    | 집단 참여 소감 나누기, 인터넷세상의 주인공!, e-세상의 주인공<br>나와의 약속 구호 외치기, 마무리                                                                   |

최종적으로 학교과건 집단 상담에는 20개교 210명의 초·중·고등학생 참가하였다. 집단 상담은 주로 방과 후 시간에 1시간 30분 정도 이루어졌고, 주 1회 혹은 주 2회 집단상담이 실시되었다. 집단상담은 해당학교의 상담실이나 조용한 교실로써 외부의 소음이나 방해로부터 영향을 덜 받을 수 있는 공간에서 이루어졌다. 집단상담 진행 시 한국정보문화진흥원에서 개발한 학생용 ‘인터넷사용조절 집단상담 프로그램’ 워크북이 학생들에게 제공되었으며, 워크북 중심으로 집단 활동이 진행되었다. 집단원들은 집단상담 시간에 그 주간의 인터넷 사용시간대와 시간량을 체크하는 행동 관찰표를 작성하였다.

## ② 인터넷중독 예방교육·캠프 운영

청소년위원회에서는 2006년 매체역기능 피해사업 중 하나로 인터넷중독예방 교육·캠프를 운영하고자 한다. 인터넷 접속시간이 많은 방학기간에 가급적 부모와 함께하는 프로그램으로 지역·학령별로 차별화 하여 연령대에 맞는 인터넷 미디어교육과 저소득·소외계층 등 교육환경이 열악하고 부모로부터 관심이 부족한 청소년을 대상으로 올바른 인터넷사용 방법 및 게임중독의 폐해에 적극적으로 대처할 수 있는 능력을 키울 수 있는 기회를 제공한다.

인터넷의 가상공간에서 이루어지는 음란·폭력·사이버범죄·게임중독으로부터 청소년 스스로 자신을 지켜 나갈 수 있는 판단력과 자기절제력을 키워줄 수 있는 프로그램으로 운영하고, 인터넷중독의 심각성을 이해하고 대처할 수 있는 능력을 함양하고자 하여 소외·저소득계층 청소년들을 대상으로 교육기회를 확대하여 실시하고자 한다.

## ③ 인터넷중독 전문상담사 양성교육

한국정보문화진흥원에서는 2002년부터 상담관련전공 대학원생 및 상담원 등을 대상으로 인터넷중독 전문상담사 양성과정을 매년 2회 실시하고 있다. 2005년(8월기준)까지 8기의 교육을 마쳤으며, 자격증을 취득한 사람은 총 302명에 이른다. 인터넷중독 전문상담사 양성과정 프로그램을 이수한 상담사들은 학교과건 집단상담의 위촉상담원 또는 인터넷중독 예방특강 강

사로 활동하게 된다. 이외에도 2005년부터는 초·중·고등학교 상담교사를 대상으로 인터넷중독 예방교사 교육과정을, 상담학회 회원을 대상으로 인터넷중독 예방상담사 과정을 운영하여 다각적으로 인터넷중독 전문인력을 양성하고 있다.

#### ④ 인터넷중독 연구

인터넷중독의 실태를 파악하고 인터넷중독자의 특성을 이해함으로써 인터넷중독 현상에 효과적으로 대응하기 위하여 인터넷중독 및 뉴미디어와 관련된 연구과제를 수행하고 있다. 2004년도에는 인터넷이용 실태조사, 청소년온라인채팅과 성적 일탈행위와의 상관연구, 인터넷도박중독 실태연구, 청소년의 인터넷중독 장기추적조사 1차 연구가 수행되었으며, 2005년도에는 인터넷중독 실태조사, 청소년휴대전화 이용실태조사, 청소년의 인터넷중독 장기추적 2차 연구, 성인용 인터넷중독 척도개발 연구, 인터넷중독 성과측정 연구가 수행되었다.

#### ⑤ 정신보건센터와 연계한 인터넷중독 치료·재활기반 구축사업

청소년위원회에서는 급증하는 인터넷중독 청소년에 대해 '05년도에 구축한 의학적 치료·재활 서비스 기반을 보다 확대하여 올해 매체역기능 피해사업 중 하나로 인터넷중독 치료·재활 기반을 구축하고자 한다.

'05년도 개발된 청소년 인터넷중독 치료프로그램을 올해부터는 본격적으로 해당 정신과의사들에 대한 보수교육으로 활용하며, 또한 서울을 중심으로 구축된 치료기반을 서울 뿐 아니라 경기도 및 6대 광역시까지 확대 추진함으로써 인터넷중독 치료서비스의 지역적 불평등을 완화시키고자 한다.

'06년도 상반기 동안 전년도 사업단체인 '대한청소년정신의학회'에서 지속적으로 추진하며 '05년도 개발된 프로그램으로 정신과 의원 보수교육을 추진하고, '06년도 16개 시도 대상 총 25개 이상('05년도 지정 12개소 포함)인증병원 확보하기로 하였다. 수도권에서는 일산, 분당, 의정부 및 수원 등 대학병원 및 개원의이며, 6대 광역시의 대학병원 및 개원의 등을 포함하여 점

차 그 수를 확대할 계획이며, 청소년인터넷중독 치료·재활 모델 및 프로그램의 개선·보완으로 인터넷중독 치료 Textbook화를 추진하여 점차 전문화된 인터넷중독 치료·재활 시스템을 구축해 나갈 예정이다. 또한 년 2회 정도의 인터넷중독 치료캠프를 통하여 청소년들의 인터넷중독에 대한 심각성을 이해하고, 중독에서 벗어나 생활의 편의를 도모하는 도구로 사용할 수 있도록 인터넷활용에 대한 가이드도 제공할 예정이다. 올 해 1억 5천만원의 예산으로 청소년 인터넷중독 치료병원 지정을 위한 인증기준 및 절차 마련을 준비중에 있으며, 점차 인터넷중독에 대한 전문적인 치료와 재활 서비스를 받을 수 있도록 서비스가 제공될 것이다.

#### ⑥ 청소년 인터넷중독예방·상담기반 구축사업

청소년위원회에서는 2006년 7천만 원의 예산으로 청소년 인터넷중독상담 프로그램 개발을 통한 인터넷중독 예방·상담, 치료·재활 프로그램을 연계함으로써 청소년 인터넷중독에 대한 종합적이고 One-Stop적인 서비스 체제를 구축한다.

상반기에 청소년 상담사에 대한 청소년 인터넷중독 상담 보수교육 프로그램을 개발하고 하계방학 중 상담사 대상 보수교육을 실시하여 하반기 때 137개 지역 청소년상담센터에 배치함으로써 인터넷중독 청소년들이 전문적인 상담서비스를 받을 수 있도록 추진한다. 또한 '05년도 개발된 인터넷중독 치료 프로그램과 상담프로그램을 연계시킴으로써 장기적으로는 상담센터 중심의 인터넷중독 예방·상담서비스와 정신과 병원 중심의 인터넷중독 치료·재활서비스의 네트워크를 추진하고 있다.

또한 '05년도에 개발된 인터넷중독 치료프로그램을 응용한 인터넷중독 예방·상담프로그램을 개발하여, 청소년상담사에 대해 보수교육을 실시한 후 각 상담센터에 1명 이상의 상담원을 배치할 계획에 있으며, 연말까지 인터넷중독 상담 워크숍을 통해 우수상담 사례공유 및 상담매뉴얼 개선을 추진하여 전문적인 인터넷 예방·상담 사업을 추진할 계획이다.

#### (4) 사이버범죄

##### ① 정보통신윤리교육

###### ❶ 네티켓의 의미

네티켓이란 인터넷(internet)과 에티켓(etiquette)의 합성어로, 인터넷 사용자들이 지키고 갖추어야 할 예의범절을 말하며, 이른바 정보통신예절이라고 할 수 있다. 즉, 인터넷을 통하여 전자우편을 보내거나 게시판에 글을 올릴 때, 그리고 채팅이나 게임 등을 할 때 지켜야 할 상식적인 예절을 통틀어 네티켓이라고 한다.

인터넷이 발달함에 따라 이러한 네티켓 또한 중요해졌다. 따라서, 네티켓을 만들어 피해를 예방하고 정보이용 환경을 개선해야 한다는 목소리가 높다. 1994년 미국 플로리다 대학교의 버지니아 셰어 교수가 제시한 ‘네티켓의 핵심 원칙’이 세계적으로 인정되어 그 기준이 되고 있다.

###### ❷ 네티켓의 핵심규칙

네티켓은 서로의 인격을 존중하는 건전한 정보 문화를 만들어 가는 것으로, 버지니아 셰어는 가상공간에서 지켜야 할 행동 양식을 네티켓의 핵심 규칙 10가지로 제시하고 있다.

- 인간임을 기억하라.
- 실제 생활에서와 똑같은 기준과 행동을 고수하라.
- 현재 자신이 가상공간의 어떤 곳에 접속해 있는지를 알고, 그곳의 문화에 어울리게 행동하라.
- 다른 사람의 시간을 존중하라.
- 온라인에서의 자신을 근사하게 만들어라.
- 전문적인 지식을 공유하라.
- 논쟁은 절제된 감정 아래 행하라.
- 다른 사람의 사생활을 존중하라.
- 자신의 권력을 남용하지 말라.
- 다른 사람의 실수를 용서하라.

### ③ 네티켓지키기

- 서로에게 인사를 나누고, 상대방을 ~님이라 존칭한다.
- 상대방에게 불쾌감을 주는 대화나 글을 쓰지 않는다.
- 바른 언어, 좋은 말, 올바른 맞춤법을 사용한다.
- 사이버 공간에서도 사실과 다른 내용을 말하지 않는다.
- 내용은 짧고 간단하게 말하고, 첨부파일이나 파일전송은 꼭 필요한 경우에만 압축하여 보낸다.
- 다른 사람을 욕하거나 비난하는 글을 올리지 않는다.
- 지식은 공유하되, 타인의 저작권은 침해하지 않는다.

### ④ 인터넷 이용규칙

- 인터넷에서는 이름, 나이, 주소, 전화번호 등을 부모님 허락 없이 알려주지 않는다.
- 부모님의 주민등록번호, 신용카드 등을 허락 없이 사용하지 않는다.
- 이상한 말과 그림이 담긴 메일을 받으면 부모님께 즉시 알린다.
- 부모님 허락 없이는 채팅한 사람과 직접 만나지 않는다.
- 유해사이트에 접속하지 않으며 우연히 접속하게 될 경우 부모님께 알린다.
- 인터넷에서 다른 사람의 흉을 보거나 나쁜 말을 사용하지 않는다.
- 부모님의 허락 없이 게임 유료 사이트의 요금을 지불하지 않는다.

### ② 인터넷포털 사이트의 사이버윤리수준 제고

청소년위원회에서는 올해 '05년도에 이어 인터넷포털사이트의 사이버윤리수준 평가사업을 지속적으로 추진하되, '06년도에는 평가사업을 보완·발전시켜 나가기 위한 방안의 하나로 사이버윤리지수를 개발하여 적용하고자 한다.

사이버윤리수준 평가대상인 사이트를 확대하여, 주요 포털사이트를 모두 포함하는 방향으로 사업을 추진할 계획에 있으며, 또한 '06년도에는 사업의 실효성을 확보하기 위하여 공신력 있는 객관적 지표인 평가관련 지수를 개발하고자 노력하고 있다.

### ❶ 인터넷사이트 사이버윤리지수 개발사업

청소년위원회에서는 1,500만원의 예산으로 올해 기존 사이버윤리평가사업

의 미흡함으로 지적된 객관적·모범적인 일정 수준을 제시하기 위해 유사지수 색출, 분석 및 적합한 지수모델을 개발하고, 개발지수 적용샘플조사 등을 실시하여 사이버윤리지수를 개발하고자 한다.

## ② 인터넷사이트 윤리수준 평가 사업추진

3,500만원의 예산으로 평가참여업체의 수를 확대하고, 평가참여 업체의 만족도를 일정수준 이상 확보하여 평가결과의 공신력과 업계의 자발적 참여를 유도하고자 한다.

평가척도, 평가방법 개선을 위한 의견수렴 및 정비와 5~6월경 제1차 평가추진, 제1차 평가결과에 대한 업계와의 워크숍 추진, 9~10월경 제2차 평가추진, 11월경 제1·2차 평가결과 종합 및 결과발표, 12월경 사업 추진 결과 분석 및 발전방향 모색 등의 일정으로 윤리수준 평가 사업을 추진할 계획을 가지고 있다.

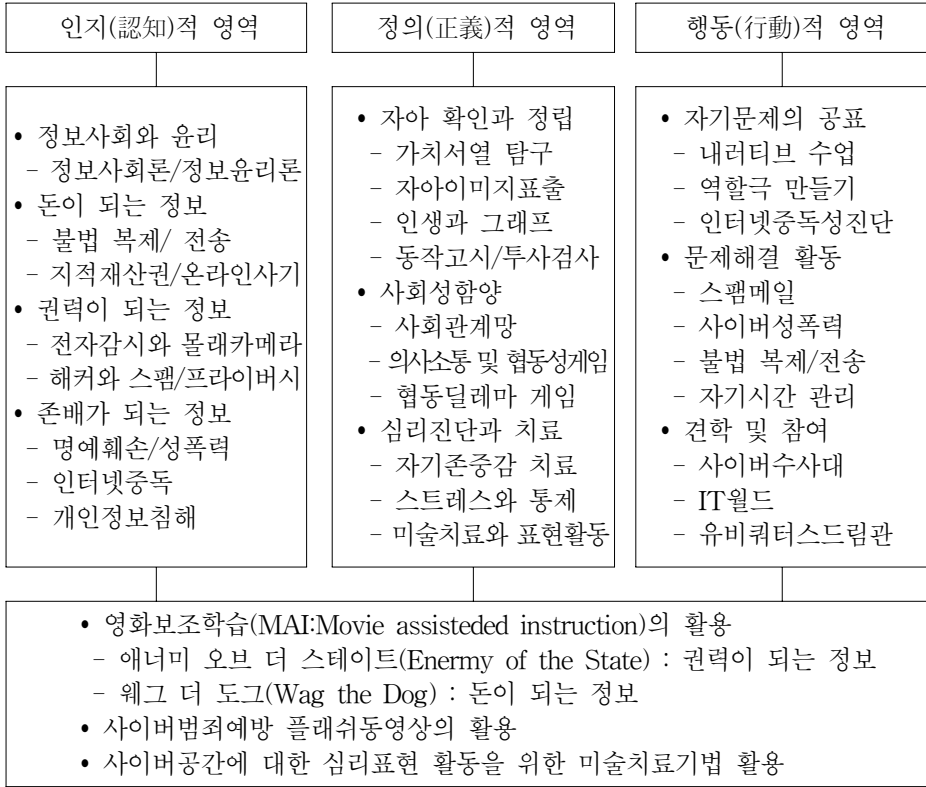
## ③ 사이버범죄 수강명령프로그램

한국정보문화진흥원에서는 2003년부터 전국 24개 보호관찰소와 협력관계를 맺어 사이버범죄자가 봉사활동을 통해 사회에 복귀해 올바른 정보사회인이 될 수 있도록 수강명령 프로그램을 진행하는 등 교화활동을 지원하고 있다. 사이버범죄 수강명령 프로그램은 청소년의 특성을 고려하여 인지적, 정의적, 행동적 영역의 고른 발달을 꾀하는 교육과정으로 구성하였다. 프로그램의 주요내용은 정보통신 윤리의식 강화, 사이버범죄의 사례 및 유형별 법규교육, 미술치료를 통한 자신의 정보생활 진단 등이다. 총 40시간의 교육과정으로 구성된 이 프로그램의 구성내용은 [그림 II-4]와 같다.

수강명령프로그램의 세부 교육내용은 크게 두 가지로 분류된다. 하나는 영화와 플래쉬 교육자료 동영상을 활용한 사이버범죄 및 정보윤리교육이며, 다른 하나는 미술치료 기법을 활용한 심리표현 교육이다. 그 각각의 세부 교육내용을 살펴보도록 하겠다.

### ① 사이버범죄예방 및 정보윤리교육

사이버범죄예방 및 정보윤리교육은 본 프로그램의 5일의 진행과정 중 3일(24시간)을 차지한다. 청소년 보호관찰 대상자의 특성을 고려해볼 때, 이들의



[그림 II-4] 사이버범죄 수감명령 프로그램의 전체 흐름도

학업이나 기타 일상생활에 대한 의욕도는 낮은 편이다. 따라서 보다 효과적인 재범방지 교육을 위하여 대상자의 흥미와 관심을 유도할 수 있는 방법론에 특히 신경을 쓸 필요가 있다. 이를 위하여 본 수감명령 프로그램의 교육과정 중 인지적 영역의 개선을 위해 도입된 영화활용기법이 효과적이라고 볼 수 있는데, 주로 사이버범죄와 관련된 영화 세편이 도입되었다.

먼저, ‘재화로서의 정보’의 가치를 교육하기 위하여 <Anti-Trust>(한국개봉명:패스워드)라는 영화가 활용되었고, ‘권력으로서의 정보’의 가치를 교육하기 위하여 <Enemy of the State>라는 영화가 선정되었다. 정보의 불평등한 유통이 권력관계를 형성하게 되고 정보소유의 부익부 빈익빈 현상이 사회적 권력세습을 발생시킨다는 맥락에서 또 다른 정보윤리의 쟁점을 다룬 영화다.

마지막으로는 정보 자체가 실제 존재의 진위와는 상관없이 독자적인 존재를 구성할 수 있다는 의미에서의 정보조작과 의도적 유통의 위험성을 경고하고 있는 영화로서 <Wag the Dog>이 선택되었다. 각 차시 내용은 주로 아래 표와 같이 구성된다.

<표 II-34> 정보윤리 및 사이버범죄예방 교육 구성내용

| 차시          | 제목                     | 주요내용                             | 영상물                               |
|-------------|------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
| 1<br>일<br>차 | 사전검사                   | 정보윤리감수성 설문지 작성                   | Anti-Trust<br>& 플래쉬               |
|             | 정보의 개념: 정보란 무엇인가?      | 정보의 개념과 의미에 관한 이해                |                                   |
|             | 정보사회의 사회적 문제들          | 정보사회의 다양한 사회적 문제들 개관             |                                   |
|             | 재화로서의 정보를 둘러싼 윤리문제(1)  | 지적 재산권을 둘러싼 분쟁들의 심각성             |                                   |
|             | 재화로서의 정보를 둘러싼 윤리문제(2)  | 소프트웨어 업계와 사업 내용에 관한 이해           |                                   |
|             | 재화로서의 정보를 둘러싼 윤리문제(3)  | Copyright vs. Copyleft 논쟁에 관한 분석 |                                   |
|             | 재화로서의 정보를 둘러싼 윤리문제(4)  | 디지털기술로 인한 전자감시 설명                |                                   |
|             | 재화로서의 정보를 둘러싼 윤리문제(5)  | 지적재산권의 소유권 강조                    |                                   |
| 2<br>일<br>차 | 관련 사이버범죄예방 플래쉬 교육      | 사이버일탈행위에 대한 자기통제 및 규제            | Wag the<br>Dog &<br>플래쉬           |
|             | 정보사회에서 자신을 지키기         | 미디어의 독해(讀解)화 네티즌의 권리/의무          |                                   |
|             | 정보관련 범죄를 예방하는 생활습관     | 스팸메일, 피싱, 스크래핑 등                 |                                   |
|             | 존재가 되는 정보를 둘러싼 윤리문제(1) | 정보의 유통과 관련된 주체들                  |                                   |
|             | 존재가 되는 정보를 둘러싼 윤리문제(2) | 간접적 정보 유통 위주의 미디어 정보사회           |                                   |
|             | 존재가 되는 정보를 둘러싼 윤리문제(3) | 미디어를 통해 전달되는 내용에 관한 이해           |                                   |
|             | 존재가 되는 정보를 둘러싼 윤리문제(4) | 정보의 독점과 조작과 윤리적 대응               |                                   |
|             | 존재가 되는 정보를 둘러싼 윤리문제(5) | 존재로서의 정보에 관한 재정리 및 이해            |                                   |
| 3<br>일<br>차 | 관련 사이버범죄예방 플래쉬교육       | 사이버 일탈행위에 대한 자기통제 및 규제           | Enemy of<br>the State<br>&<br>플래쉬 |
|             | 개인정보의 종류와 중요성          | 사이버명예훼손, 유언비어 유포, 해킹 등           |                                   |
|             | 개인정보를 보호하는 생활습관        | 정보 보호를 위한 다양한 방법들의 이해            |                                   |
|             | 권력이 되는 정보를 둘러싼 윤리문제(1) | 프라이버시 보호의 중요성에 관한 이해             |                                   |
|             | 권력이 되는 정보를 둘러싼 윤리문제(2) | Pan-Option과 전자감시사회의 개념           |                                   |
|             | 권력이 되는 정보를 둘러싼 윤리문제(3) | 통신비밀보호법, 개인정보보호법의 의미             |                                   |
|             | 권력이 되는 정보를 둘러싼 윤리문제(4) | 휴대전화 복제의 실태와 위법성                 |                                   |
|             | 권력이 되는 정보를 둘러싼 윤리문제(5) | 정보보호의 개념과 중요성 재정리                |                                   |
|             | 관련 사이버범죄예방 플래쉬교육       | 사이버 일탈행위에 대한 자기통제 및 규제           |                                   |
|             | 사후검사                   | 사전검사와 동일                         |                                   |

또한 2003년부터 2005년도까지 총 28편의 교육용 플래시 애니메이션을 제작하여 전국 학교에 보급하고 있다<표 II-35>.

<표 II-35> 정보화 역기능 예방교육 콘텐츠 목록 : 2003~2005

| 2003 |             | 2004 |         | 2005 |              |
|------|-------------|------|---------|------|--------------|
| 1    | 바이러스제작·유포   | 1    | 사이버성폭력  | 1    | 휴대폰 사용예절     |
| 2    | 게임아이템절도     | 2    | 저작권침해   | 2    | 인터넷금융사기      |
| 3    | 음란물유포       | 3    | 휴대폰결제사기 | 3    | 사이버머니 과도한 투자 |
| 4    | 게임아이템 판매 사기 | 4    | 휴대폰스팸전송 | 4    | 엽기사진운영·유포    |
| 5    | 불법복제물 유통    | 5    | 인터넷중독   | 5    | 사이버여론재판      |
| 6    | 개인정보침해      | 6    | 거짓정보 유포 | 6    | 채팅중독         |
| 7    | 스팸메일발송      | 7    | 개인정보보호  | 7    | 음란물중독        |
| 8    | 타인비방        | 8    | 언어파괴    | 8    | 게임중독         |
| 9    | 언어폭력        | -    | -       | 9    | 커뮤니티 중독      |
| 10   | 인터넷거래사기     | -    | -       | 10   | 인터넷쇼핑 중독     |

한국정보문화진흥원

## ② 미술치료활동

미술심리치료는 미술작업을 통하여 정서적 갈등과 내면적 증상을 완화시킴으로써 원만하고 창조적으로 살아갈 수 있도록 도와주는 심리치료 기법의 한 분야이다. 미술치료라는 용어는 1961년 「Bulletin Art therapy」의 창간호에서 울만(Ulman)이 처음 사용하였는데, 그는 이 저널에서 이미지 표출과정에 있어서 비언어적 대화기법의 우위를 차지하는 미술치료는 교육, 재활, 정신치료 등 다양한 분야에서 널리 사용되고 있으며 시각예술이라는 수단을 이용하여 인격의 통합 혹은 재통합을 돕기 위한 시도라고 언급하였다.

사이버비행 청소년들의 정서적 변화를 추구하기 위한 교육내용을 구성할 때 심리치료의 접근법은 비언어적 특성과 내면적 억압의 진단과 해소라는 측면에서 탁월한 적합성을 가진다. 미술치료가 추구하는 기본적 원리를 요약하면 아래와 같다.

- 미술 창작활동 중 심리적 안정과 카타르시스를 통하여 나타나는 증상을 완화시킨다.
  - 창작활동을 통해 자신의 내면세계에 억압되어 있던 부분들을 드러내고 통찰할 수 있는 기회가 된다.
  - 미술작업을 통하여 내담자의 발달초기에 나타나는 불명료한 단계들을 명료화하고 성숙한 발달을 이룰 수 있도록 돕는다.
  - 미술매체를 다루는 소근육 활동을 통해 신체감각을 키우고 몸과 마음의 조화로운 발달을 꾀한다.
  - 개성화 과정을 통하여 주체적이고 창조적인 삶이 가능하도록 한다.
- 이러한 원리들을 기본으로 하여 사이버범죄 수강명령에 적용된 미술치료의 단계별 교육은 다음 <표 II-36>와 같다.

<표 II-36> 수강명령 미술치료의 단계별 교육내용

| 영역                    | 미술활동 명칭                 | 목표                  | 활동내용                                                                  |
|-----------------------|-------------------------|---------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| 1단계:<br>준비<br>및<br>표출 | 투사검사(사전검사)              | 객관적 현실인식과 주관적 세계 반영 | 8개 자극도에 자유롭게 그리기                                                      |
|                       | 인터넷접속 느낌표현 (Doodles)    | 개인의 내·외적세계 표출과 인식   | 인터넷 접속할 때의 기분을 표현하고 구성원에게 자기 개방                                       |
|                       | 사이버세상 순간조명              | 현실세계 수용과 자기 인식      | 지점으로 인터넷에서의 경험을 표현하기                                                  |
|                       | 동작활동                    | 몸과 정신의 통전 경험        | 주어진 그림을 보고 릴레이식으로 그림을 설명해 나간 후 최종 구성원이 그림을 완성하기                       |
|                       | 집단화 사포작업                | 집단의 응집력 증진          | 절단한 폼보드지에 개별 그림작업 후 최종적으로 끼워 맞춰보기                                     |
|                       | 집단스퀴글1 (낙서그림, Squiggle) | 자아통합                | 도화지에 파스텔로 바탕색 칠하고 구성원에게 돌린 후 집단 내 다른 구성원들이 구성한 바탕색에 손을 그린 후 자유롭게 표현하기 |
| 2단계:<br>문제<br>접근      | 이름 상징화                  | 긍정적 이미지 확립          | 자신의 이름에서 느껴지는 모든 감정을 최대한 표현하기                                         |
|                       | 집단 스퀴글2                 | 집단의 응집력과 관계성 증진     | 한 획을 긋고 구성원끼리 돌리면서 완성작품 구성하기                                          |

| 영역               | 미술활동 명칭          | 목표                               | 활동내용                                           |
|------------------|------------------|----------------------------------|------------------------------------------------|
| 3단계:<br>문제<br>해결 | 쿠킹호일 자유작업        | 내면의 위축감이나 경직성의 활성화 경험            | 쿠킹호일을 통해 하고 싶거나 되고 싶은 것들을 입체적으로 표현하기           |
|                  | 동작활동             | 몸과 정신의 통전 및 집단응집력 경험             | 두 집단으로 나뉘어 최초 구성원에게 주제 제시한 후 릴레이식으로 맞추기        |
|                  | 인터넷을 통한 삶과 반전드라마 | 인터넷의 순기능과 역기능을 경험함으로써 개인의 통합감 증진 | 전지를 이용하여 인터넷의 순기능과 역기능에 따른 개인의 생활을 공동작업으로 표현하기 |
|                  | 투사검사(사후검사)       | 사건검사와 동일하게 진행                    |                                                |

### 3) 정보화 역기능 방지 법과 제도

#### (1) 역기능방지 관련법

정보화 역기능방지에 관한 법적 규제내용에 대한 내용을 간략히 요약하면 아래 <표 II-37>와 같다. 전기통신상의 불법·청소년유해정보 유통방지 등 역기능을 방지하고 건전한 정보윤리질서를 확립하기 위한 관련 법률로는 ‘정보화촉진기본법’, ‘전기통신사업법’, ‘정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률’, ‘청소년보호법’ 등이 있다.

<표 II-37> 건전한 정보윤리질서를 확립하기 위한 관련 법률 주요내용

| 관련법률                              | 주요내용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 정보화촉진기본법                          | 제12조2 ‘건전한 정보통신윤리의 확립’ 조항에 따라 불법·청소년 유해정보 유통방지와 청소년보호 등에 대한 정부의 시책 마련을 요구                                                                                                                                                                                                                                                |
| 전기통신사업법                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 불법통신의 금지</li> <li>- 정보통신부장관의 취급거부·정지·제한 등의 명령권행사</li> <li>- 정보통신윤리위원회의 설치목적과 업무내용규정</li> <li>- 시행령을 통해 불법통신의 취급정지명령 등의 요청, 심의대상이 되는 정보의 범위, 시정요구 내용 등을 규정</li> </ul>                                                                                                            |
| 정보통신이용촉진<br>및<br>정보보호 등에<br>관한 법률 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제42조(청소년유해매체물의 표시), 동법 시행령 제21조(청소년유해매체물의 표시방법)에 따라 청소년유해매체물에 대한 표시방법 등을 고시</li> <li>- 제42조의 3(청소년보호책임자의 지정 등), 동법 시행령 제21조의 3(청소년보호책임자 지정의무자의 범위)등의 규정</li> <li>- 사이버 명예훼손 등에 대한 처벌</li> <li>- 정보통신제공자에 대한 정보이용자의 정보삭제요구권 등을 규정</li> <li>- 한국정보보호진흥원의 설치목적과 업무내용 규정</li> </ul> |
| 청소년보호법                            | - 제8조(청소년유해매체물의 심의·결정)에 따라 전기통신상의 음성 정보, 영상정보 및 문자정보에 대하여 청소년유해매체물 결정                                                                                                                                                                                                                                                    |

### ① 정보화촉진기본법

정보화촉진기본법 제12조의 2(건전한 정보통신윤리의 확립)에서는 정보통신윤리 확립을 위하여 불법·청소년유해정보 유통방지와 청소년보호 등에 대한 정부의 시책마련을 요구하고 있다.

### ② 전기통신사업법상 불법통신에 대한 규제

전기통신사업법 제53조의 제4항 제2호에 따르면 정보통신부장관은 불법통신에 대하여 정보통신윤리위원회의 심의를 거쳐 전기통신사업자로 하여금 그 취급을 거부하거나 정지 또는 제한하도록 명할 수 있다. 위원회의 심의와 시정요구에 의한 규제와 전기통신회선을 통하여 일반에게 공개되어 유통되는 정보의 심의나 시정요구 등의 방법으로 불법통신내용을 규제하고 있다.

### ③ 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률의 스팸메일 규제

정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제50조에서는 영리목적의 광고성 이메일이나 전화, 혹은 팩스 등을 받고 싶지 않다는 의사를 밝힌 수신자에게 반복하여 광고를 전송해서는 안 되며, 수신자가 수신거부의사를 밝히는 것을 방해하거나 회피하기 위해 기술적인 조치를 해서는 안 된다고 규정하고 있다.

### ④ 청소년보호법과 청소년유해매체물 표시제도

전기통신사업자가 일반에게 공개를 목적으로 정보를 제공하는 경우 청소년보호법에 의한 청소년유해매체물을 정보통신부 고시에 따라 당해 매체물에 19세 미만인 자는 이용할 수 없다는 취지의 내용을 누구나 쉽게 확인할 수 있도록 음성·문자 또는 영상으로 표시하여야 하고, 아울러 인터넷을 이용하여 정보를 제공할 때에는 전자적 표시도 함께 하여야 한다(정보통신망이용촉진및정보보호등에 관한법률 제42조 및 동법 시행령 제21조).

## (2) 청소년 유해매체 심의제도<sup>16)</sup>

### ① 청소년연령기준

먼저 현재 우리나라의 청소년유해매체물 심의기관으로는 총 5곳을 들 수 있는데, 해당매체에 대한 원칙적 심의의 성격을 갖는 심의기관으로서 ‘한국간행물윤리위원회’, ‘영상물등급위원회’, ‘방송위원회’, ‘정보통신윤리위원회’ 4곳과, 여기에 보충적 심의기관인 ‘청소년위원회’가 그것이다. 이러한 각 심의기관의 심의대상 매체물을 표로 보면 다음과 같다.<sup>17)</sup>

<표 II-38> 유해매체물별 각 심의기관

| 성격  | 심의기관                                                                    | 심의대상 매체물                                                                   |
|-----|-------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| 원칙적 | 한국간행물윤리위원회<br>( <a href="http://www.kpec.or.kr">www.kpec.or.kr</a> )    | 정기간행물, 만화, 소설 등의 도서류, 전자출판물, 간행물에 수록·게재된 광고물                               |
|     | 영상물등급위원회<br>( <a href="http://www.kmrb.or.kr">www.kmrb.or.kr</a> )      | 음반, 비디오물, 게임물, 영화, 공연물 및 동매체물과 관련된 광고물                                     |
|     | 방송위원회<br>( <a href="http://www.kbc.go.kr">www.kbc.go.kr</a> )           | 방송프로그램 및 방송광고                                                              |
|     | 정보통신윤리위원회<br>( <a href="http://www.kiscom.or.kr">www.kiscom.or.kr</a> ) | 전기통신을 통한 부호, 문언, 음향 또는 영상정보 및 통신상의 광고                                      |
| 보충적 | 청소년위원회<br>( <a href="http://www.youth.go.kr">www.youth.go.kr</a> )      | -전문심의기관이 없는 매체물<br>-각 심의기관의 심의요청이 있는 매체물<br>-각 심의기관의 심의를 받지 아니한 채 유통되는 매체물 |

한편 사이버상의 청소년유해정보를 심의하는 위의 각각의 5개 심의기관에서는 청소년의 연령을 기준으로 유해성을 판단할 수밖에 없다. 왜냐하면 이러한 유해정보는 청소년에게 유해한 상대적인 유해물일 뿐, 성인을 포함한 모든 일반인에게 유해한 절대적 유해물은 아니기 때문이다. 따라서 각 심의

16) 홍승희(법학박사, 한국형사정책연구원) 집필.

17) 황승흠 외, 사이버시대에 맞는 청소년보호법·제도 개선연구, 2005.10, 135-136면 참조.

기관은 청소년을, 연령을 기준으로 정의내리고 있다. 그런데 문제는 각 심의 기관에서의 심의대상의 근거가 되는 ‘청소년연령’이 각각 다르다는 점이다. 이러한 청소년연령이 차이가 있다는 것은, 결국 각 심의대상물의 청소년유해성에 대한 심의기준이 일치하지 않다는 것을 보여준다.

먼저 청소년보호법에서는 청소년연령을 “만 19세 미만(다만, 만 19세에 도달하는 해의 1월 1일을 맞이한 자는 제외)”으로 규정하고 있다(법 제2조 제1호). 그러나 온라인 음악서비스와 관련된 ‘음악산업진흥에 관한 법률’과 영상물과 관련된 ‘영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률’ 그리고 게임물과 관련된 ‘게임산업진흥에 관한 법률’에서는 모두 “18세 미만의 자(「초·중등교육법」 제2조의 규정에 따른 고등학교에 재학 중인 학생 포함)로 규정하고 있다.

<표 II-39> 관련법령별 청소년연령기준

| 관 련 법 령                                                                                                                                   | 연 령 기 준                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 청소년보호법</li> </ul>                                                                                | - 만 19세 미만<br>(다만, 만 19세에 도달하는 해의 1월 1일을 맞이한 자는 제외)   |
| <문화산업진흥 관련 법률> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률</li> <li>• 음악산업진흥에 관한 법률</li> <li>• 게임산업진흥에 관한 법률</li> </ul> | - 18세 미만<br>(「초·중등교육법」 제2조의 규정에 따른 고등학교에 재학 중인 학생 포함) |

이러한 청소년연령기준의 불일치는 오늘날 문화산업진흥과 관련된 법률들, -최근에 모두 2006.4.28.에 함께 제정된 ‘영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률(제정 2006.4.28, 법률 제7943호)’, ‘음악산업진흥에 관한 법률(제정 2006.4.28. 제7942호)’ 및 ‘게임산업진흥에 관한 법률(제정 2006.4.28. 제7941호)- 의 모체가 되는 구 ‘영화진흥법’(2006.4.28. 폐지) 및 구 ‘음악·비디오물 및 게임물에 관한 법률’에서부터 제기되어 왔던 문제인데,<sup>18)</sup> 청소년의 연령

18) 대표적으로는 황승흠 외, 앞의 책, 148면 이하.

기준이 곧 성인기준이 됨으로써, 특히 각종 영화, 음악 및 게임 등의 문화산업과 밀접한 관련을 맺고 있다는 점에서, 법률간 청소년보호기준의 차이를 보이고 있는 것으로 평가되고 있다. 즉 청소년을 유해한 매체로부터 보호하려는 청소년보호법에서는 그 보호대상의 범위를 넓게 함으로써 보호의 테두리에 가능한 한 많은 청소년을 두고자 하기 때문에 청소년연령(만19세 미만)이 다른 법률에 비해서 상대적으로 높게 규정되어 있다고 할 수 있다.

그러나 이에 반해 각종 영상, 음악 및 게임 등의 문화산업을 진흥하는데 입법목적을 두고 있는 다른 문화산업진흥 관련 법률들(위의 ‘영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률’, ‘음악산업진흥에 관한 법률’, ‘게임산업진흥에 관한 법률’)에서는 청소년의 연령기준을 낮춤으로써 성인대상을 보다 넓히고, 이로써 해당 문화를 향유하는 대상을 보다 많이 확보하는데 그 초점을 두고 있다. 이에 따라 이들 문화산업진흥 관련 법률들에서는 청소년을 모두 ‘18세 미만’으로 낮춤으로써 문화 향유하는 성인대상자를 넓혀 문화산업진흥에 이바지하고자 함이다. 그러나 문화산업진흥에만 치중하여 자칫 청소년보호에 소홀할 수 있다는 지적에 따라, 고등학교에 재학 중인 학생의 경우에는 청소년에 포함함으로써 청소년보호와 충돌되지 않도록 하고 있다.<sup>19)</sup>

## ② 매체융합에 따른 중복심의

<표 II-38>에서 살펴보았듯이 청소년유해매체를 심의하는 기관은 한국간행물윤리위원회, 영상물등급위원회, 방송위원회, 정보통신윤리위원회 그리고 보충적 성격을 갖는 청소년위원회, 이렇게 모두 총 5곳이다. 그러나 오늘날 인터넷 발달로 사이버공간이 등장함에 따라, 매체융합 현상이 발생하게 되었고, 이는 다시 각 심의기관에서 이러한 융합된 매체를 각각 심의하는, 심의중복가능성이 있다는 새로운 문제를 야기하게 되었다.

19) 또한 청소년보호법에서도 청소년의 연령을 만 19세미만으로, 상대적으로 높게 책정하고 있다. 그러나 현실에서는 19세 미만의 자 중에서 대학생 및 근로자도 있다는 점을 반영하여, 이들에게는 청소년보호보다는 문화를 향유할 권리를 보장해 주는 것이 우선이라는 취지에서, 만 19세에 도달하는 해의 1월 1일부터는 청소년보호의 대상에서 제외함으로써 연나이 19세라는 개념을 도입하여, 법률간의 이러한 차이를 다소 줄이고자 노력하고 있다.

예컨대 사이버 상에 유통 및 이용되는 전자책(e-book)의 경우에는 한국간행물윤리위원회와 정보통신윤리위원회의 심의중복이 발생하며, 마찬가지로 사이버 상에서 이용되는 음원파일(mp3), 영상파일(wmv, mpg, asf, avi 등) 및 게임<sup>20)</sup> 등은 영상물등급위원회와 정보통신윤리위원회의 중복심의가 발생한다. 더 나아가 근래에는 통신과 방송이 융합(통방융합)됨으로써 디지털 미디어방송(DMB) 또는 인터넷망TV(IPTV)와 같은 새로운 매체융합까지 등장하게 되었다. 이러한 통방융합은 문화를 향유하는 측면에 있어서는, 이용자의 문화향유를 이용자의 입장에서 능동적으로<sup>21)</sup> 극대화한 것은 사실이지만, 한편 인터넷이라는 통신매체를 통해 제공되는 방송정보의 심의에 있어서는 방송법에 근거를 두고 있는 방송위원회의 심의를 받을 것인지, 전기통신사업법(및 정통망법)에 근거를 두고 있는 정보통신윤리위원회의 심의를 받을 것인지 아직 불확실한 상태라 할 수 있다.

향후 사이버공간에는 통방융합에 따른 서비스의 증가로부터 새로운 콘텐츠가 계속 증가할 전망이며, 이에 따라 통방융합된 새로운 형태의 청소년유해콘텐츠 또한 증가할 전망이다. 따라서 현재도 사이버공간에서 다양한 매체의 융합을 통한 중복심의의 문제가 발생하고 있는 바, 빠른 시일내에 이러한 콘텐츠에 대한 심의관할 및 심의기준을 마련함으로써 불필요한 예산 및 시간낭비, 그리고 무엇보다 심의기관간의 충돌문제가 발생하지 않도록 대안을 마련해야 할 것으로 사료된다.

20) 실제로 온라인게임과 관련해서 ‘리니지’라는 온라인게임을 두고 2003년 영상물등급위원회와 정보통신윤리위원회 두 심의기관간의 심의차이가 있었다. 즉 영상물등급위원회에서는 ‘리니지2’를 18세이상 성인가로 판정하고, 정보통신윤리위원회에서는 19세 이상만 이용 가능한 청소년유해매체로 결정하여 논란이 되었다. 최종적으로는 영상물등급위원회에서 게임물에 대한 심의를 하고, 등급을 규정하는 것으로 결론이 났다. 그러나 이러한 게임과 관련해서 두 심의기관은 세부적인 심의대상을 다르게 하면서 모두 게임의 심의에 관여하고 있는데, 즉 게임의 내용부분에 대해서는 영상물등급위원회에서 심의를 하고, 게임 상에서 이뤄지는 인권침해 및 언어폭력, 그리고 사행성 여부 등에 대해서는 정보통신윤리위원회에서 심의하고 있는 상태라고 한다. 이에 대해서는 황승흠 외, 앞의 책, 152면 참조.

21) 즉 기존 방송매체에서 이용자는 방송국에서 보내는 방송컨텐츠를 단순히 소극적으로밖에 향유할 수 없었지만, 통방융합에 따라 이제는 방송컨텐츠를 적극적으로 선별해서 이용할 수 있게 되었다.

### ③ 심의기관 및 심의기준의 다원화

청소년유해매체와 관련된 심의기관은 <표 II-38>에서 보이듯이 모두 5개이며, 이 중에서 청소년위원회는 청소년보호의 기초적 토대가 되는 청소년보호법을 근거로 하고 있는 심의기관이지만, 그러나 보충적인 심의기구성격을 가질 뿐, 다른 4개 심의기관이 우선해서 해당 매체물을 심의한다. 그러나 문제는 위에서 언급했듯이 새로운 인터넷 매체의 등장으로 각 심의기관이 중복된 심의를 할 가능성이 높아졌다는 점이다. 이러한 매체융합현상은 단순히 심의기관 관할문제만을 발생하는 것이 아니라, 각 심의기관마다 각자의 심의기준을 가짐으로써, 각각 다른 심의기준에 따른 중복된 심사를 통해서 매체제공자 및 이용자들이 혼선을 빚고 있다는 데에 더 큰 문제가 있다 하겠다.

이를 간략히 살펴보면, 먼저 청소년보호법에서의 ‘청소년유해매체물’이란, 청소년위원회가 청소년에 유해한 것으로 결정한 매체물, 그리고 각 심의기관이 청소년에 유해한 것으로 결정한 매체물을 말한다. 이때 이러한 유해매체물의 결정은 앞서 설명했듯이 청소년위원회와 각 심의기관이 총괄된 일원적 체계 내지 독립된 이원적 체계를 갖는 것이 아니라, 당해 매체물의 윤리성 및 건전성을 당해 매체물의 심의기관이 있는 경우에는, 원칙적으로 그 심의기관에서 유해성여부를 판단하고, 이러한 심의기관이 청소년위원회에 심의를 요청할 경우에만 청소년위원회는 보충적으로 심의하는 구조를 갖는다. 그러나 문제는 매체융합을 통해 각 심의기관의 심의기준이 다르다는 데에 있다.

예컨대, 전자출판물을 비롯한 각종 간행물 및 상업적 광고선전물을 심의대상으로 하고 있는 한국간행물윤리위원회([www.kpec.or.kr](http://www.kpec.or.kr))에서는 별도의 심의기준을 마련해 두고 있다. 즉 동 위원회의 심의기준에서는 제2장의 일반적인 유해간행물(제2조) 외에, 별도로 제3장에서 청소년유해간행물(제3조 ~ 제9조)에 대한 심의기준을 두고, 선정성(제4조), 폭력 및 잔인성(제5조), 성범죄 및 유해약물복용조장(제6조), 건전한 윤리관을 저해하는 내용(제7조), 건전한 인격형성에 방해가 되는 반사회성, 비윤리성(제8조), 그리고 청소년유해행위(제9조)라는 총 6개의 기준을 별도로 두고 있으며, 또한 제4장에서 청소년에

유해한 광고 등에 대한 기준(제10조~제14조)도 별도로 마련해두고 있다.

그러나 위의 한국간행물윤리위원회 외에 영상물등급위원회([www.kmrb.or.kr](http://www.kmrb.or.kr))에서도 청소년에게 유해한 광고선전물에 대해서 심의를 하고 있는데, 동 위원회에서는 광고선전물의 경우, 성 및 폭력묘사에 관해서는 동위원회의 해당매체별 등급판단기준과 청소년보호법 시행령(제7조, 별표 제1호)의 청소년유해매체물의 심의기준을 적용하도록 하고 있다(제5조).

한편 ‘정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률(이하 정통망법)’ 제5장(제42조~제44조)에서도 정보통신망을 통해 유통되는 음란 및 폭력정보 등의 유해정보로부터 청소년을 보호하기 위한 내용을 규정하고 있는데, 즉 온라인정보제공자가 청소년유해매체물에 대해서 정보공개를 목적으로 제공하는 경우, “전자적 표시방법”을 제시하고 있다. 특히 정통망법 제42조의2에서는 정보통신망을 통한 부호, 문자, 음성, 음향, 화상 또는 영상 등의 형태로 된 청소년유해매체물에 대한 광고에 대해서는 청소년전송 및 접근제한조치를 취하도록 함으로써 이러한 유해광고에 대해 원칙적으로 청소년에게 공개되지 못하도록 금지하는 등의 마찬가지로 일련의 조치를 규정하고 있다.

그밖에도 동 영상물등급위원회는 위의 광고선전물(영화, 비디오, 게임물 등의 광고·선전물 연소자 유해여부 결정)외에도 영화, 비디오물, 게임물(국내외 PC·온라인·모바일게임물), 가요음반, 공연물 등을 심의대상으로 하고 있는데, 동 위원회는 이에 대해 별도로 각 분야별로 심의기준을 마련해두고 있다.<sup>22)</sup> 먼저 영화 및 비디오, 그리고 게임물의 경우에는 전체이용가(누구나 이용가능), 12세이용가(12세 미만의 자 이용불가), 15세이용가(15세 미만의 자 이용불가), 18세이용가(청소년 이용불가)로 등급을 분류하고, 여기서 청소년은 이러한 매체물을 이용할 수 없는 18세이용가 등급이 적용됨으로써 보호를 받는데, 이러한 18세이용가의 등급기준에 대해서는 그 주제 및 내용이 첫째, 18세 미만의 사람이 일반적인 지식이나 경험으로는 이해할 수 없거나, 둘째, 18세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 음란성, 폭력

22) 이에 대해서는 [http://www.kmrb.or.kr/law\\_05\\_03.asp](http://www.kmrb.or.kr/law_05_03.asp) 참고.

성이 사실적으로 표현된 작품, 셋째, 18세 미만의 사람에게 정신적, 육체적으로 영향을 미칠 수 있는 특정한 사상·종교·풍속 등에 관한 사항이 직접적이고 구체적으로 표현되어 있는 작품을 기준으로 청소년에게 이용할 수 없도록 금지하고 있다.

이처럼 우리나라는 동일한 매체에 대해 각 심의기관마다 별도의 청소년유해성판단 기준을 가지고 있거나, 또는 청소년보호법의 기준을 따르고 있기 때문에, 실제로 첫째, 행정집행에 있어서 혼선을 가져올 수 있고, 둘째, 규범력이 떨어짐으로써 이러한 유해정보제공자 및 이용자에게 혼란을 가져올 수 있다.

#### ④ 심의기관 및 심의기준

청소년유해매체와 관련된 심의기관은 <표 II-38>에서 보이듯이 모두 5개이며, 이 중에서 청소년위원회는 청소년보호의 기초적 토대가 되는 청소년보호법을 근거로 하고 있는 심의기관이지만, 그러나 보충적인 심의기구성격을 가질 뿐, 다른 4개 심의기관이 우선해서 해당 매체물을 심의한다.

이를 간략히 살펴보면, 먼저 청소년보호법에서의 ‘청소년유해매체물’이란, 청소년위원회가 청소년에 유해한 것으로 결정한 매체물, 그리고 각 심의기관이 청소년에 유해한 것으로 결정한 매체물을 말한다. 이때 이러한 유해매체물의 결정은 앞서 설명했듯이 청소년위원회와 각 심의기관이 총괄된 일원적 체계 내지 독립된 이원적 체계를 갖는 것이 아니라, 당해 매체물의 윤리성 및 건전성을 당해 매체물의 심의기관이 있는 경우에는, 원칙적으로 그 심의기관에서 유해성여부를 판단하고, 이러한 심의기관이 청소년위원회에 심의를 요청할 경우에만 청소년위원회는 보충적으로 심의하는 구조를 갖는다. 그러나 문제는 매체융합을 통해 각 심의기관의 심의기준이 다르다는 데에 있다.

예컨대, 전자출판물을 비롯한 각종 간행물 및 상업적 광고전달물을 심의 대상으로 하고 있는 한국간행물윤리위원회([www.kpec.or.kr](http://www.kpec.or.kr))에서는 별도의 심의기준을 마련해 두고 있다. 즉 동 위원회의 심의기준에서는 제2장의 일반적인 유해간행물(제2조) 외에, 별도로 제3장에서 청소년유해간행물(제3조 ~ 제9조)

에 대한 심의기준을 두고, 선정성(제4조), 폭력 및 잔인성(제5조), 성범죄 및 유해약물복용조장(제6조), 건전한 윤리관을 저해하는 내용(제7조), 건전한 인격형성에 방해가 되는 반사회성, 비윤리성(제8조), 그리고 청소년유해행위(제9조)라는 총 6개의 기준을 별도로 두고 있으며, 또한 제4장에서 청소년에 유해한 광고 등에 대한 기준(제10조~제14조)도 별도로 마련해두고 있다.

그러나 위의 한국간행물윤리위원회 외에 영상물등급위원회([www.kmrb.or.kr](http://www.kmrb.or.kr))에서도 청소년에게 유해한 광고선전물에 대해서 심의를 하고 있는데, 동 위원회에서는 광고선전물의 경우, 성 및 폭력묘사에 관해서는 동위원회의 해당매체별 등급판단기준과 청소년보호법 시행령(제7조, 별표 제1호)의 청소년유해매체물의 심의기준을 적용하도록 하고 있다(제5조).

한편 ‘정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률(이하 정통망법)’ 제5장(제42조~제44조)에서도 정보통신망을 통해 유통되는 음란 및 폭력정보 등의 유해정보로부터 청소년을 보호하기 위한 내용을 규정하고 있는데, 즉 온라인정보제공자가 청소년유해매체물에 대해서 정보공개를 목적으로 제공하는 경우, “전자적 표시방법”을 제시하고 있다. 특히 정통망법 제42조의2에서는 정보통신망을 통한 부호, 문자, 음성, 음향, 화상 또는 영상 등의 형태로 된 청소년유해매체물에 대한 광고에 대해서는 청소년전송 및 접근제한조치를 취하도록 함으로써 이러한 유해광고에 대해 원칙적으로 청소년에게 공개되지 못하도록 금지하는 등의 마찬가지로 일련의 조치를 규정하고 있다.

그밖에도 동 영상물등급위원회는 위의 광고선전물(영화, 비디오, 게임물 등의 광고·선전물 연소자 유해여부 결정)외에도 영화, 비디오물, 게임물(국내외 PC·온라인·모바일게임물), 가요음반, 공연물 등을 심의대상으로 하고 있는데, 동 위원회는 이에 대해 별도로 각 분야별로 심의기준을 마련해두고 있다.<sup>23)</sup> 먼저 영화 및 비디오, 그리고 게임물의 경우에는 전체 이용가(누구나 이용가능), 12세 이용가(12세 미만의 자 이용불가), 15세 이용가(15세 미만의 자 이용불가), 18세 이용가(청소년 이용불가)로 등급을 분류하고, 여기

23) 이에 대해서는 [http://www.kmrb.or.kr/law\\_05\\_03.asp](http://www.kmrb.or.kr/law_05_03.asp) 참고.

서 청소년은 이러한 매체물을 이용할 수 없는 18세 이용가 등급이 적용됨으로써 보호를 받는데, 이러한 18세 이용가의 등급기준에 대해서는 그 주제 및 내용이 첫째, 18세 미만의 사람이 일반적인 지식이나 경험으로는 이해할 수 없거나, 둘째, 18세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 음란성, 폭력성이 사실적으로 표현된 작품, 셋째, 18세 미만의 사람에게 정신적, 육체적으로 영향을 미칠 수 있는 특정한 사상·종교·풍속 등에 관한 사항이 직접적이고 구체적으로 표현되어 있는 작품을 기준으로 청소년에게 이용할 수 없도록 금지하고 있다.

#### 4) 정보화 역기능방지 기술적 장치

##### (1) 해외음란·청소년유해정보 등급DB 구축

2001년 10월 불건전정보 차단DB의 구축이 완료되었다. 기존의 해외 불건전정보차단 DB 총 131,700건에 대한 유효성을 검사하여 109,010건을 등급DB로 전환하였다. 2003년 9월 현재는 해외음란·폭력정보등급DB 구축은 17만 5천 571건에 이른다. 정보통신윤리위원회가 해외에 서버를 두고 국내 네티즌을 대상으로 불법영업을 해온 사이트에 대해 국내ISP(인터넷서비스제공업체)에 접속차단을 요청하였다. 2003년 9월 현재 도메인은 379건, IP차단 요청은 541건에 이른다. 그러나 정보통신윤리위원회가 접속차단을 요청하는 것은 전체의 극소수에 불과하며 실제로 유통되고 있는 불법 성인사이트는 이보다 훨씬 많을 것으로 추산된다.

##### (2) 청소년유해매체물 차단 소프트웨어보급

2001년 10월부터 정보통신윤리위원회 홈페이지에서 청소년 유해매체물 차단소프트웨어를 무료로 다운로드 받을 수 있도록 하고 있다. 2001년부터 2003년 9월 현재 25만여 건을 제공하였지만, 인터넷 이용자수에 비하면 미흡하다고 할 수 있다. 교원, 학부모 등에 대하여 청소년 유해매체물 차단 소프트웨어의 보급필요성 등과 관련한 보다 적극적인 홍보와 보급이 필요하다.

##### (3) 음란스팸 인식·차단 소프트웨어개발 및 보급

2003년 11월부터 PC상에서 음란스팸메일을 인식·차단하는 소프트웨어를 무료로 보급하고 있다. 정보통신부와 정보통신윤리위원회, 한국 ISP협회, 학부모정보감시단, 그리고 네이버 등 7개 기관 혹은 단체의 인터넷 홈페이지에서 다운로드가 가능하며, 특정단어나 문장뿐만 아니라 이메일을 통해 전송되는 사이트 URL과 이미지 음란성을 분석하여 차단하는 기술을 도입하여 음란동영상을 차단하는 장점이 있다. 이후 지속적으로 다음, 야후 등 대형 포털사이트로 확대해 나가고 있고, CD로도 제작하여 장애인 시설과 청소년수련원 등 공공기관에 보급할 계획을 추진하고 있다.

‘음란 스팸잡이’(spam.icec.or.kr)는 정보통신윤리위원회가 개발하여 무료 보급하는 음란 스팸 차단소프트웨어이다. 메일의 제목과 내용의 음란성을 검사하고 인식하여 차단한다. 웹 메일은 물론 아웃룩(Outlook)으로 수신되는 음란 스팸메일까지 효과적으로 차단한다.

스팸 메일 신고프로그램 ‘스팸잡’(www.spamcop.or.kr)은 이메일 이용자의 불법 스팸 메일에 대한 신고를 보다 신속하고 간편하게 한다. 신고를 촉진하고 이를 효과적으로 접수 및 처리하도록 한국정보보호진흥원의 불법스팸 대응센터에서 개발한 소프트웨어다.

#### (4) 모바일 등을 통한 새로운 불법·청소년 유해정보 대응기술 개발

청소년가입자에 대해 청소년 유해정보 원천차단을 위한 방안으로 청소년 유해정보 차단과 광고성 문자메세지 차단 등의 서비스를 휴대폰 가입 시 제공하도록 이동통신 3사를 중심으로 사업자 자율규제를 유도하고 있다. 무선 인터넷을 통하여 불법·유해 정보차단을 위한 기술개발을 추진하고 있다. 무선 인터넷 내용선별 기술표준 마련과 더불어 관련 소프트웨어 개발을 위해 한국무선인터넷표준화포럼에서 내용선별 기술표준과 관련 기술에 대하여 연구 중이다. 이미지 분석을 이용한 음란정보 차단, 악성 팝업창 차단 등 불법·청소년 유해정보와 스팸메일 방지에 관한 기술개발과 연구투자 확대 방안을 마련하고 있다.

### (5) 성인인증시스템

정보통신기술의 급속한 발전에 따라 등장한, 사이버 상에서 유통 및 이용되는 청소년유해매체물은 앞서 모든 심의기준과 심의기관이 갖춰져 있고, 청소년유해등급판정에 따라 청소년유해표시를 했다 하더라도, 그러나 현실적으로는 이러한 규제시스템은 기술력과 맞물려있어서 그 통제가 매우 어려운 상황이다. 현재 인터넷상에서 이러한 유해매체에 청소년을 차단하는 주요 기술로는 성인인증시스템을 들 수 있는데, 대부분의 성인인증은 주로 주민등록번호를 통해 이뤄짐으로써 한계를 보이고 있다. 즉 미성년자인 청소년이라 하더라도 부모님이나 다른 성인의 주민등록번호를 가지고 충분히 이러한 성인인증시스템을 통과할 수 있으며, 이로써 유해매체에 충분히 접근할 수 있기 때문이다. 따라서 사이버 상에서 이용 가능한 청소년유해매체를 근본적으로 차단하는 보다 향상된 새로운 성인인증기술이나 새로운 시스템이 필요하리라고 보여 진다. 현재 주로 이용되고 있는 성인인증시스템으로는 다음 <표 II-40>를 들 수 있다.

<표 II-40> 디지털콘텐츠 성인인증방식 구분

|   | 성인인증수단         | 검 증 방 법                                                                 | 단 점                                          |
|---|----------------|-------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| 1 | 주민등록번호         | 가입자가 입력한 주민등록번호의 진위확인 후, 주민등록번호안의 생년월일을 통해서 성인여부 확인                     | -부모 및 다른 성인의 주민등록번호 도용가능성<br>-개인정보노출위험       |
| 2 | 주민등록번호<br>+ 실명 | 주민등록번호와 실명을 통해, 그 일치를 확인한 후 이용자의 성인여부 확인                                | -부모 및 다른 성인의 주민등록번호 도용가능성<br>-개인정보노출위험       |
| 3 | 휴대폰<br>+ 인증번호  | 이동통신사 가입자의 DB를 통해 가입자가 입력한 휴대폰번호와 주민번호를 확인후, 인증번호를 휴대폰에 전송함으로써 성인여부 확인  | -휴대폰비가입자 사용불가<br>-타인명의의 휴대폰가입가능<br>-개인정보노출위험 |
| 4 | 아이디<br>+ 패스워드  | 온라인에서 이용자가 신분증 제시하여 성인여부를 확인할 뿐만 아니라, 오프라인을 통해 부여받은 ID와 PW를 통해서 성인여부 확인 | -아이디/패스워드 도용가능<br>-Fax 전송 신분증 위조·도용가능        |

위의 <표 II-40>에서 보면, 성인인증방식은 1에서 4로 갈수록 엄격해진다. 그러나 네 번째 방식의 오프라인 상으로 신분증을 확인한다 하더라도, 여전히 신분위조 및 아이디 등의 도용가능성이 열려있으며, 이로써 현재 모든 성인인증방식에 허점이 있다 하겠다. 또한 실제로 오늘날 인터넷상에서 이뤄지고 있는 대부분의 성인인증방식은 두 번째와 세 번째 방식이 주를 이루는데, 먼저 주민등록번호와 실명을 통해 실명확인기관으로부터 일치여부 및 허위의 주민등록번호를 가려내는 두 번째 방식은 현재 대부분의 인터넷 성인사이트에서 인증시스템으로 가장 많이 이용되는 방식이다. 그러나 이러한 방식은 청소년이 부모나 다른 성인의 주민등록번호를 어렵지 않게 알아냄으로써 도용의 가능성이 매우 높다고 하겠으며, 따라서 안전한 성인인증시스템으로 보기는 어렵다.

이보다 조금 엄격한 세 번째 인증방식, 즉 이용자가 자신의 주민등록번호와 휴대폰번호를 성인인증시스템에 입력하고, 이를 해당 이동통신사에 보내어 통신사의 가입자 데이터베이스(DB)로부터 이용자가 입력한 주민등록번호와 휴대폰 가입자 주민등록번호가 일치하는지를 확인한 후, 일치하는 경우 인증번호를 이용자에게 보내어, 이를 수신한 이용자가 성인사이트 등에 수신된 인증번호를 입력하는 방식이다. 그러나 현재 휴대폰을 보유한 약 484만 명의 청소년 가운데 부모 등의 성인명의로 된 청소년 가입자가 140만~190만 명이나 된다는 점에서<sup>24)</sup> 이 또한 안전한 성인인증시스템으로 보기는 어렵다. 더욱이 실제로 이들 청소년에게 성인컨텐츠 등이 별도의 성인인증절차 없이 주민등록번호만으로도 무분별하게 접속가능하다는 점에서 많은 문제점이 도출되기도 한다. 결국 휴대폰을 통한 인증절차도 안전한 성인인증시스템으로 보기는 어려우며, 특히 본인명의로의 휴대폰 가입자만 이용할 수 있다는 점에서 해당매체서비스제공자가 이러한 인증방식을 채택할지는 다소 의심스럽다고 보여 진다.

마지막 성인인증방식으로 현재 가장 안전하다고 할 수 있는 네 번째 방식은 청소년유해컨텐츠제공업체에 Fax 등을 이용하여 자신의 신분증을 보내

24) 머니투데이 2006. 5. 5. 참조.

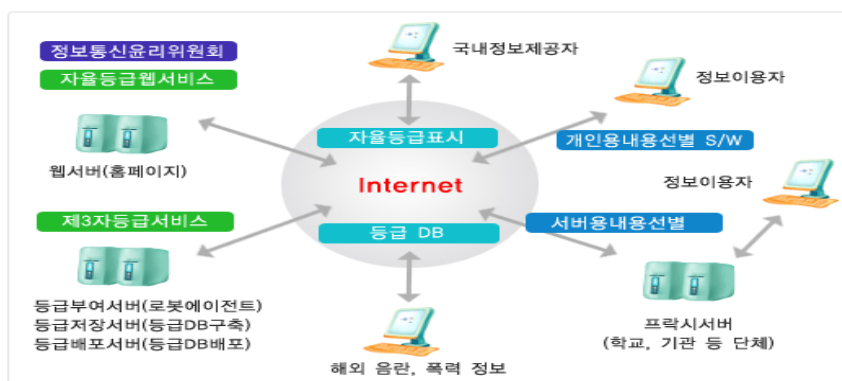
고, 이로써 성인여부확인 후 해당 콘텐츠를 이용할 수 있는 아이디와 비밀번호를 부여받음으로써 청소년을 차단하는 시스템이다. 그러나 이러한 방식 또한 여전히 허점이 있는데, Fax 등의 비대면적 방법을 통해 신분확인을 함으로써, 여전히 청소년이 부모 등의 신분증을 도용할 우려가 있다고 하겠다.

## (6) 인터넷내용등급 서비스 제공

인터넷내용등급제(Internet Content Ratin System)는 정보제공자에게 정보의 신뢰성을 높여 사회적 책임을 다하도록 하여, 정보이용자가 접속하고자 하는 인터넷 콘텐츠의 종류와 수준을 직접 선택할 수 있도록 권리를 부여하여 이용자 스스로가 인터넷 유해정보로부터 자신과 자녀들을 보호할 수 있게 하는 서비스이다.

즉, 정보제공자가 정보내용을 일정기준에 따라 등급을 표시해 두면 인터넷 사용자가 자신의 연령이나 수준에 맞게 정보를 선택할 수 있는 방식이다.

인터넷내용등급서비스의 운영체제는 아래의 [그림 II-5]과 같다.



[그림 II-5] 인터넷내용등급서비스 운영체제

인터넷내용등급서비스는 크게 두 가지 형태로 분류해 볼 수 있는데, 하나는 자율등급표시서비스제로서 정보제공자가 공시된 등급기준을 참조하여 자신의 사이트에 자발적으로 등급을 매기는 방식이며, 다른 하나는 제3자등급

서비스로서 정보내용 자체에 등급을 부여하여 목록을 구축하면 음란·폭력 정보 등의 선별·차단을 원하는 이용자가 내용선별 S/W를 이용하여 자신의 수준에 맞는 정보만을 수용하도록 하는 방법이다. 이는 정보선택의 최종적 권한이 내용선별 S/W를 관리하는 학부모나 교사 등 청소년 보호자와 정보이용자에게 주어진다라는 점에서 검열 없는 자율적 규제를 가능하게 하며, 청소년의 연령이나 지적 수준에 따라 정보수용을 조절할 수 있어 학부모 및 교사들에게 교육적인 수단을 제공하는 장점을 지니기도 한다.

현재 주요 선진국들은 청소년 보호를 목적으로 인터넷내용등급서비스를 도입하여 자국의 문화적 특성을 고려한 등급서비스를 제공하고 있다. 국내에서는 정보통신윤리위원회가 한국적 문화가치 및 국제 호환성 등을 고려하여 인터넷 내용등급서비스(SafeNet)를 개발·도입하여 2001년 9월부터 시행하고 있다. 'SafeNet'은 국제적인 기준을 기반으로 우리의 실정에 맞게 만들어져 현재 5개 범주에 5등급(0등급에서 4등급)을 분류기준으로 하고 있다. 단, 기타 범주는 등급수준(0~4등급)이 없이 해당 정보의 제공여부(있음/없음)로 정한다.

<표 II-41> 정보통신윤리위원회 SafeNet 등급기준

| 등급  | 노출   | 성행위             | 폭력     | 언어             | 기타                                                                                                                         |
|-----|------|-----------------|--------|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4등급 | 성기노출 | 성범죄 또는 노골적인 성행위 | 잔인한 살해 | 노골적이고 외설적인 비속어 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 마약사용조장</li> <li>- 무기사용조장</li> <li>- 도박</li> <li>- 음주조장</li> <li>- 흡연조장</li> </ul> |
| 3등급 | 전신노출 | 노골적이지 않은 성행위    | 살해     | 심한 비속어         |                                                                                                                            |
| 2등급 | 부분노출 | 착의상대의 성적접촉      | 상해     | 거친 비속어         |                                                                                                                            |
| 1등급 | 노출복장 | 격렬한 키스          | 격투     | 일상 비속어         |                                                                                                                            |
| 0등급 | 노출없음 | 성행위없음           | 폭력없음   | 비속어없음          |                                                                                                                            |

\* 등급기준의 명칭은 정보통신윤리위원회 SafeNet 등급기준으로 정함.

또한 등급기준에 대한 연령별 구분은 영화, TV 등 기존의 다른 매체가 이용하고 있고, 실제적으로 내용선별 S/W를 관리하는 학부모, 교사 등 청소년

년 보호자들의 정보리터러시가 낮은 점을 감안하여, 연령별(학력별)로 쉽게 적절한 정보를 선택할 수 있도록 권장사항으로 제공한다.

<표 II-42> 등급기준에 대한 연령별 권장사항

| 구분             | 노출  | 성행위 | 폭력  | 언어  |
|----------------|-----|-----|-----|-----|
| 전체가(초등학생 가)    | 1등급 | 0등급 | 1등급 | 0등급 |
| 12세 이상(중학생 가)  | 2등급 | 2등급 | 2등급 | 1등급 |
| 15세 이상(고등학생 가) | 2등급 | 2등급 | 3등급 | 2등급 |
| 18세 이상(성인 가)   | 3등급 | 4등급 | 4등급 | 4등급 |

#### (7) 기타

‘게임정보 알람이’는 청소년들에게 올바른 게임이용 습관형성과 각종 피해를 방지하기 위하여 정보통신윤리위원회에서 무료로 보급하는 프로그램이다. 어떤 게임을 얼마나 이용했는지를 기록하는 게임이용기록 조회기능이 제공되어, 게임별 이용유형 분석이 가능하다. 장시간 게임을 사전에 막아 게임중독증에 빠지지 않도록 하는 게임중독예방 타이머 기능이 있다. 게임별 정보제공이 되며 선택적 유해게임 접근차단이 가능하다. 또한 웹 서핑이나 게임을 이용할 때, 발견되는 유해성 정보들에 대하여 ‘인터넷 119’ 신고·접수가 가능하다.

‘인터넷119파랑새’([www.internet119.or.kr](http://www.internet119.or.kr))는 불법, 청소년유해정보 신고의 편의성을 제공하고 신고활성화 및 신고확인, 통보자동화를 통한 신고처리 체계 효율화를 높이는 신고전용 소프트웨어다.

‘휴대폰스팸메세지’, ‘메신저스팸메시지’를 직접 신고하는 법은, 스팸캅 홈페이지([www.spamcop.or.kr](http://www.spamcop.or.kr))의 ‘불법스팸대응방법’ 메뉴에서 얻을 수 있다.

### 3. 정보격차 해소정책<sup>25)</sup>

우리나라는 1990년대 중반 이후부터 본격적으로 정보통신 인프라와 국가 사회 정보화에 대한 지속적인 투자를 통해 짧은 기간 내에 세계 최고 수준

25) ‘2005 국가정보화백서’ (한국전산원, 2005) 부분적으로 발췌하여 정리

의 정보통신 강국으로 부상했다.

그러나 IT의 급속한 보급을 통한 IT강국이라는 평가에도 불구하고 국가 정보화의 질적 성과 부족, 정보 활용의 생산성 제고 미흡, 기업정보화 확산 저조, 정보격차의 심화, 정보화 역기능의 확대 등은 지식정보사회로의 전면화를 가로막는 장애가 되고 있다.

지식정보사회에서는 충분한 ‘지식’과 ‘정보’의 취득과 이용을 통한 정치참여와 경제적 안정의 확보도 중요하지만, 인간으로서의 기본적인 삶을 영위하기 위한 최소한의 조건을 갖추게 한다는 점이 더 중요하다. 이런 맥락에서 사회 각 계층 간의 정보격차(digital divide)문제는 국가 전반의 정보화 투자효과와 생산성은 물론, 기존의 사회경제적 격차를 확대시켜 사회통합을 저해하고 새로운 해소를 위해 지속적인 정책적 노력을 경주해 나가야 할 것이다.

지식정보사회는 ‘지식’과 ‘정보’가 부의 근원이 될 뿐만 아니라 모든 사회생활의 수단이 된다는 점에서 정보격차의 문제는 시장의 힘만으로는 해소될 수 없으며, 보다 적극적인 정부의 정책적 노력이 필요하다. 이런 맥락에서 1990대 중반부터 미국을 비롯한 선진국에서는 정보격차 해소를 주요한 정책적 과제로 다루어 왔으며, 또한 2000년에 들어서면서 UN, OECD, ITU 등 여러 국제기구에서 정보사회의 진전에 따른 국가 간 정보격차해소 문제를 본격적으로 제기하고 나섰다.

우리나라도 2001년 ‘정보격차해소에 관한 법률’이 제정되고 그 해 9월에 범정부 차원에서 ‘정보격차해소 종합계획(2001~2005)’을 수립하고 매년 시행계획을 수립하여 체계적인 노력을 기울여왔다. 이러한 정부의 노력에도 불구하고 2004년 말 기준으로 전 국민의 29.8%가 컴퓨터와 인터넷을 이용하지 못하고 있으며, 이들 중 상당수가 농어민, 노인, 저소득층, 장애인으로 나타나 사회 각 계층의 정보접근 격차는 지속적으로 해소되어야 할 필요가 있다.

우리나라는 지식정보사회의 전면화 단계로 진입하고 있으나, 게임·오락·채팅 등 소비적이고 불건전한 정보 이용행태의 확대로 국가정보화 투자가 낭비되고 있다. 이러한 변화에 따라 정보기기의 접근·이용여부와 연관된 정보 접근격차와 더불어, 정보 활용능력 및 활용유형(사용의 질)과 연관된 정보 활용격차가 대두되고 있다. 즉, 지식정보사회에 편입된 사람들 간에 컴퓨터

와 인터넷을 생산적으로 활용하느냐, 아니면 소비적으로 이용하느냐와 관련된 정보활용의 격차 문제가 중요한 정책 과제로 부상하고 있다.

2000년부터 본격적으로 추진된 정부의 정보격차 해소정책이 소기의 성과를 거두면서 급격히 확대되던 정보격차가 2002년부터 확대 정도가 완화되었으며, 2004년부터 격차가 감소되는 양상을 보이고 있다.

2004년도 한국정보문화진흥원이 조사한 장애인, 저소득층, 생산직 종사층 정보격차 실태조사에 결과에 따르면 접근격차를 나타내는 컴퓨터 보급률에서 전체 국민 대비 장애인 거주 가구는 15.5%p, 기초생활보장수급 가구는 27.9%p의 격차 수준을 보이고 있다. 또한 장애인가구 및 기초생활보장수급 가구의 전년 대비 컴퓨터 보급률은 각각 4.4%p, 3.2%p 증가했으며, 우리나라 전체가구 컴퓨터 보급률과의 격차는 각각 4.5%p, 3.3%p 감소한 것으로 나타났다.

2000년 44.7%였던 전체 국민의 인터넷 이용률은 2004년 70.2%로 지난 5년 동안 급격하게 증가하였다. 그러나 계층별 인터넷 이용률을 살펴보면, 인터넷 이용률 격차는 여전히 지속되고 있다. 2001년 대비 2004년에 대부분의 계층별 인터넷 이용률 격차가 점차 완화되고 있는 추세이나, 감소폭은 1~3%p에 수준에 그치고 있다. 이는 장애인, 노인, 저소득층, 농어민 등 취약계층의 인터넷 이용촉진을 위한 정보격차해소 정책추진에 힘입어 취약계층의 인터넷이용률이 꾸준히 증가하고 있으나, 정보선도계층의 인터넷이용률 증가속도가 더욱 빠르기 때문에 선도계층과 취약계층 간 격차는 완화되지 않는 것으로 분석된다.

정보격차해소를 위한 가장 기본적인 과제는 대도시와 농어촌지역, 경제력이 있는 계층과 저소득층, 그리고 정상인과 장애인간의 정보접근격차를 해소하는 일이다. 정보접근격차 해소를 위해 정부는 2001년 1월 ‘정보격차해소에관한법률(별률 제6356호)’을 제정하여 정보격차 해소를 위한 법적 장치를 마련하였다. 이 법은 ‘저소득자, 농어촌 지역주민, 장애인, 노령자, 여성 등 경제적·지역적·신체적·사회적 여건으로 인하여 생활에 필요한 정보통신 서비스에 접근하거나 이용하기 어려운 자에 대하여 정보통신망에 대한 자유로운 접근과 정보이용을 보장함으로써, 삶의 질을 향상시키고 균형 있는 국민경제의 발전에 이바지함’을 목적으로 하고 있다.

또한 교육인적자원부는 2000년 4월 「저소득층 자녀 정보화 교육 및 컴퓨터 보급 계획」을 수립하였다. 이는 저소득층 자녀 50만 명을 선발하여 기본 정보 소양 습득을 위한 교육을 실시하고, 이수학생 중 소년·소녀가장 및 복지시설 수용 학생과 교육 성적 우수 학생을 선발하여 PC를 보급하고 인터넷 사용료를 면해주는 사업이다.

2003년 4월 교육인적자원부에서는 교육복지 확대를 통한 교육기회의 균등 보장을 위하여 저소득층 자녀 정보화 지원사업을 확대지원하기로 하였고, 제18대회 국무회의에서 서민과 중산층을 위한 생활안정대책을 수립하기로 하였다. 이에 따라 교육 부문의 실질적 기회균등을 확대함으로써 참여복지를 실현하고 서민·중산층의 교육비 부담을 완화하기 위하여 저소득층자녀 PC와 인터넷통신비 지원규모를 확대하였다.

<표 II-43> 연도별 저소득층 자녀 교육정보화사업 지원계획 : 2003-2004

| 구분             |       | 2000   | 2001   | 2002   | 2003   | 2004   | 소계      |
|----------------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|
| 정통부지원금<br>(기금) | 정보화교육 | 15,000 | -      | -      | -      | -      | 15,000  |
|                | PC리스료 | 6,489  | 17,356 | 17,702 | 6,636  | 6,000  | 54,363  |
|                | 통신료   | 1,249  | 4,324  | 4,395  | 6,435  | 7,722  | 24,125  |
|                | 소계    | 22,738 | 21,860 | 22,097 | 13,071 | 13,722 | 93,488  |
| 특별교부금          | 정보화교육 | -      | -      | -      | -      | 0      | 0       |
|                | PC리스료 | -      | -      | -      | -      | 8,400  | 8,400   |
|                | 통신료   | -      | -      | -      | -      | 1,351  | 1,351   |
|                | 소계    | -      | -      | -      | -      | 9,751  | 9,751   |
| 자체지원금          | 정보화교육 | 12,379 | -      | -      | -      | 0      | 12,379  |
|                | PC리스료 | -      | -      | -      | 6,636  | 9,600  | 16,236  |
|                | 통신료   | 1,240  | 4,943  | 4,377  | 6,435  | 8,301  | 25,296  |
|                | 소계    | 13,619 | 4,943  | 4,377  | 13,071 | 17,901 | 53,911  |
| 합계             | 정보화교육 | 27,379 | 0      | 0      | 0      | 0      | 27,379  |
|                | PC리스료 | 6,489  | 17,536 | 17,702 | 13,072 | 24,000 | 78,999  |
|                | 통신료   | 2,489  | 9,267  | 8,772  | 12,870 | 17,354 | 50,772  |
|                | 소계    | 36,357 | 26,803 | 26,474 | 26,142 | 41,374 | 157,150 |

## 1) 2005년도 정보격차해소 추진계획

2001년에 수립된 ‘정보격차해소종합계획(2001~2005)’과 2004년에 새롭게 마련된 ‘정보격차해소중장기계획(2004~2008)’을 근간으로 ‘2005년 정보격차해소시행계획’이 12개 부처 합동으로 수립되어 3,047억 원 정도의 예산을 투입해 정보화교육, 정보이용시설 확충, 정보통신보조기기 및 특수 SW보급, 정보격차해소 국제협력 등의 사업을 중점 추진할 예정이다. 정보통신부는 농어촌 지역 초고속망 구축비 지원 (500억 원), KT에 초고속망 구축 의무 부여 등을 통해 산간·도서지역에 초고속망 구축을 확대해 나갈 계획이다. 또한 저소득층 밀집지역 등에 30개소의 정보이용시설 신규설치, 장애인, 사회복지시설 등에 약 22,000대의 중고 PC 지원 및 장애인 등에 정보통신보조기기 등을 지원할 계획이다. 한편 행정자치부는 60개 지역에 정보화시범마을을 조성하고, 농림부는 디지털 사랑방 20개 소, 해양수산부는 정보사랑방 100개소를 설치할 예정이다.

2005년도에는 정보통신부 정보취약계층 약 16만 명, 농림부 농업인 약 3만 9천 명, 해양수산부 어업인 약 1만 명, 중소기업청 중소기업재직자 약 6천명 등 소관부처별 정보취약계층을 중심으로 정보화교육을 추진할 계획이다. 그리고 국내뿐만 아니라 국가 간 정보격차해소를 위해 정보통신부는 개도국 인터넷 교육훈련센터 구축, 인터넷 청년봉사단 파견, 해외 IT 인력 초청연수 등을 추진할 예정이며, 외교통상부 또한 프로젝트 사업을 중심으로 연수생 초청, 전문가파견, 봉사단파견, 물자지원 등 다각적인 지원을 추진할 계획이다.

<표 II-44> 부처별 정보격차해소 시행계획(2005)

| 교육인적자원부 | 주요추진사업내용                                            | 소요예산(억원) |
|---------|-----------------------------------------------------|----------|
| 외교통상부   | 저소득층 학생 PC 및 통신비 지원(신규 3만 명)                        | 617      |
| 법무부     | 개도국 정보격차 해소 지원(연수생 초청, 전문가파견, 봉사단 파견, 물자지원, 프로젝트 등) | .        |
| 행정자치부   | 재소자·보호소년 정보화교육(4만 2천 명)                             | 33       |

| 교육인적자원부 | 주요추진사업내용                                                                                                                   | 소요예산(억원) |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 문화관광부   | 정보화시범마을 조성(60개 지역)<br>지역주민 및 공무원 정보화교육                                                                                     | 414      |
| 농림부     | 농업·농촌정보화 및 농산물 전자상거래 지원 농업인<br>정보화교육(3만 9천 명), 디지털사랑방(20개소) 출하<br>지원시스템 및 영농상담시스템 확대 운영                                    | 6        |
| 노동부     | 근로자(25만 명) 및 장애인 정보화교육(7천 명)<br>장애인 고용정보시스템, 인터넷센터 등 운영                                                                    | 77       |
| 보건복지부   | 노인 정보화교육(35,400명)                                                                                                          | 763      |
| 여성부     | APEC 회원국 여성 IT 교육훈련                                                                                                        | 7        |
| 해양수산부   | 어업인 정보화교육(1만 명), 정보사랑방(100개소)<br>수산정보 모바일 서비스 시스템 구축                                                                       | 2        |
| 중소기업청   | 중소기업재직자 정보화교육(6,300명)<br>조합의 정보화기반구축사업(200개 조합)                                                                            | 7        |
| 정보통신부   | 농어촌지역 초고속망 구축<br>정보이용 및 접근 편의성 제고<br>PC, 장애인보조기기 및 특수 SW 등 지원<br>장애인·노인을 위한 콘텐츠 개발·보급<br>취약계층 정보화교육(16만 명)<br>정보격차 해소 국제협력 | 298      |
| 총 계     |                                                                                                                            | 823      |

## 2) 저소득층 자녀 PC지원

2000년도에 정보화교육을 실시한 50만 명을 대상으로 교육성적이 우수한 학생 중 소년·소녀가장, 복지시설 수용학생, 생활보호대상자, 편부모 가정, 장애자 가정, 기타 저소득층 자녀 5만 명을 선발하여 PC를 보급하였다.

PC지원은 2000년도에 1대당 PC가격 117만원을 적용하여 4년 리스로 분할·구입하여 보급함에 따라 전액을 정보화촉진기금으로 지원하였으나, 2003년도 PC 리스로 최종분은 국가재정 형편상 시·도 교육청에서 50%를 대응투자하도록 하였다.

2004년도에 정보화촉진기금과 특별교부금에서 각각 1만 명씩 총 2만 명을 지원하였으며, 수혜대상 확대를 위해 시·도 교육청에서 정보화촉진기금은

50%를, 특별교부금은 30%를 대응 투자하도록 하였다.

2000년도부터 2004년도까지 지원내역을 보면 총 790억 원이 투자되었는데 2000년도에 약 65억 원, 2001년도에 175억 원, 2002년도에 177억 원, 2003년도 133억 원, 2004년도에 240억 원을 지원하였다.

<표 II-45> 시·도 교육청별 저소득층 PC국고지원 내용 : 2004

(단위: 대, 백만원 %)

| 시·도별 | 물량     |        |       | 예산     |        |       |
|------|--------|--------|-------|--------|--------|-------|
|      | 계획     | 실적     | 실적율   | 계획     | 실적     | 실적율   |
| 서울   | 2,494  | 2,494  | 100.0 | 1,877  | 1,877  | 100.0 |
| 부산   | 1,538  | 1,538  | 100.0 | 1,100  | 1,100  | 100.0 |
| 대구   | 1,225  | 2,271  | 103.8 | 901    | 901    | 100.0 |
| 인천   | 814    | 814    | 100.0 | 555    | 555    | 100.0 |
| 광주   | 994    | 994    | 100.0 | 731    | 731    | 100.0 |
| 대전   | 1,260  | 1,287  | 102.1 | 962    | 962    | 100.0 |
| 울산   | 259    | 329    | 127.0 | 182    | 182    | 100.0 |
| 경기   | 2,697  | 2,690  | 99.7  | 1,971  | 1,959  | 99.4  |
| 강원   | 861    | 861    | 100.0 | 594    | 594    | 100.0 |
| 충북   | 709    | 709    | 100.0 | 524    | 524    | 100.0 |
| 충남   | 888    | 1,099  | 123.8 | 627    | 627    | 100.0 |
| 전북   | 1,118  | 1,118  | 100.0 | 825    | 825    | 100.0 |
| 전남   | 1,594  | 1,594  | 100.0 | 1,128  | 1,128  | 100.0 |
| 경북   | 1,580  | 1,580  | 100.0 | 1,061  | 1,061  | 100.0 |
| 경남   | 1,571  | 1,571  | 100.0 | 1,081  | 1,081  | 100.0 |
| 제주   | 398    | 459    | 115.3 | 281    | 281    | 100.0 |
| 합계   | 20,000 | 20,408 | 102.0 | 14,400 | 14,388 | 99.9  |

교육인적자원부, 2004. 12

### 3) 인터넷통신비 지원

저소득층자녀 인터넷 통신비는 PC보급 학생을 대상으로 학생 1인당 월 1만 6,500원을 국비(기금)와 지방비를 50대 50으로 대응 투자하여 2000년도에 약 25억 원, 2001년도에 93억 원, 2002년도에 88억 원, 2003년도에 129억

원, 2004년도에 161억 원 등 총 495억 원을 지원하였는데, 예산에는 2004년도 특별교부금에서 지원된 PC보급 인원만큼 통신비를 추가 지원하기 위해 특별교부금이 포함되었다.

당초 PC지원 학생은 7만 명이었으나 수혜대상자가 수혜 포기과 학적 변동(졸업, 취업, 퇴학, 군 입대 등)으로 실제 다소 적은 학생이 혜택을 받고 있다. 이에 따라 2002년 7월부터 인터넷통신비 수혜대상을 시·도별 배정인원 범위 내에서 SK텔레콤에서 지원받은 소년·소녀가장 학생과 기타 저소득층 자녀 중 PC를 보유한 학생까지 확대하였다<표 II-46>.

<표 II-46> 저소득층 자녀 연도별 인터넷통신비 지원 실적 : 2003~2004  
(단위 : 백만원, 명)

| 구분   | 2000   | 2001   | 2002   | 2003   | 2004   | 합계      |
|------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|
| 투자액  | 2,489  | 7,267  | 8,762  | 11,765 | 8,709  | 38,992  |
| 수혜인원 | 50,000 | 47,327 | 46,344 | 47,770 | 69,948 | 261,389 |

2000년도 당시에는 저소득층 자녀에게 PC를 보급하고 적기에 인터넷통신비를 지원하여 정보 취약계층에 대한 균등한 교육여건을 제공하기 위하여 한국통신과 협약을 체결하여 인터넷사용료(1만 오천원)를 지원하였다. 이후 통신망이 점차 초고속인터넷으로 바뀜에 따라 인터넷 속도가 느린 전화회선 사용을 기피하는 학생이 많아지고, 대부분 초고속 인터넷을 사용하게 되었다. 이에 따라 교육인적자원부에서는 저소득층 자녀의 가계부담을 경감하고 통신속도가 빠른 초고속인터넷서비스를 제공하기 위하여 초고속인터넷 통신비를 1인당 월정액 2만 1,450원으로 체결하여 2003년도부터 적용하였다.

한편, 저소득층자녀의 정확한 현황을 파악하고, 실태를 조사하여 저소득층 자녀를 지원하는 정책을 2004년 12월부터 4개월간 ‘저소득층 자녀 정보화지원 실태조사 및 국가적 지원방안’에 대한 정책연구가 추진되었다. 이 결과를 토대로 2005년 5월 제2차 정보격차해소종합계획(2006~2010년)을 수립하여 매년 3만 명씩 지원을 확대해나가고 있으며 2차 종합계획에 의한 PC구입 및 인터넷통신비 투자를 계획하고 있다.

#### 4) 소외계층 EBS 수능강의 지원

교육인적자원부는 공교육 정상화를 통한 사교육비 경감대책의 일환인 EBS 수능강의 시청을 지원하기 위하여 산간·오지·농어촌 등 저소득층 고등 학생들에게 컴퓨터와 인터넷통신비, 위성방송 수신 설비와 수신료, 케이블 TV수신료를 지원하는 등 정보격차 해소에 많은 노력을 하였다.

#### 5) 저소득층청소년 S/W교육

2000년에 수립된 ‘저소득층 자녀 정보화교육 및 컴퓨터 보급계획’을 통해 저소득층 자녀 50만 명에게 기본적인 정보소양교육을 실시하고 이들 중 소년·소녀 가정이나 복지시설 수용 학생 등을 대상으로 컴퓨터와 인터넷 사용을 추진한다. 또한 저소득층청소년에게 S/W기술교육을 실시하여 지식정보 사회에 대한 적응력 제고 및 계층 간, 지역 간 정보격차 해소를 목적으로 실시한다.

- (1) 전국 14개 교육장에서 저소득층청소년을 대상으로 S/W 기술교육 실시한다.
- (2) S/W 기술 원격교육을 통해 저소득층청소년 및 일반인에게 교육기회 제공 및 반복 학습기회를 제공한다.
- (3) IT관련 국가기술자격, 민간공인자격증의 자격 검정비를 지원한다.

#### 6) 정보이용시설 효율화

전국에 산재한 정보이용시설의 효율적 운영·관리를 통해 정보화의 혜택을 받지 못하는 정보취약계층의 공평한 정보접근 기회제공 및 생산적 정보활용을 유도한다.

- (1) ‘정보접근지원센터’(가칭) 8개소 설치·운영한다.
- (2) 지리적인 여건 및 운영역량을 갖춘 정보이용센터를 대상으로 사업제

- 안서를 접수·선정하여 전국 정보이용시설의 허브역할 수행한다.
- (3) ‘정보이용시설 운영협의체’를 구성·운영한다.
  - (4) 지자체, 정부부처, 민간 등 유관기관이 참여하는 협의체를 구성, 전국 정보이용시설을 효과적으로 운영·관리한다.
  - (5) 자치단체, 복지시설, 연구기관 등으로부터 교육, 실습, 상담, 전시 등의 다양한 제안을 접수하여 평가·시상/선정기관에 제안 프로그램 개발 및 시범 운영비를 지원한다.
  - (6) 우수 정보이용시설을 대상으로 공인 인증 부여 등 활성화를 추진한다.
  - (7) 정보이용시설 종합안내 시스템’(가칭)을 구축하여 운영한다.
  - (8) 정보통신 접근성 관련 전문가 협의체를 운영하여 정책 및 연구 과제 개발 및 정보를 공유한다.
  - (9) 전국 정보이용시설 소재지검색, 제공서비스, 운영자커뮤니티 등 종합 이용안내 시스템을 구축하여 운영한다.

## 4. 청소년 정보화 정책의 문제점

### 1) 교육정보화 정책

‘2005년도 에듀넷 및 학술연구정보서비스 활용실태·효과분석’결과를 통해 에듀넷의 활용실태를 인지도, 활용률, 만족도 측면에서 살펴본 결과에 따르면, 초·중등학생의 47.3%, 교사의 87.7%가 에듀넷을 잘 알고 있으며, 이름을 들어본 적이 있다는 경우를 합하면 학생의 85.8%, 교사의 99.9%가 에듀넷을 인지하는 것으로 나타났다. 학생의 에듀넷 활용률은 38.4%로, 학교 급이 낮을수록 활용률이 높은 것으로 나타났다. 한편 교사의 활용률은 70.2%로, 학생보다는 교사가 에듀넷을 더 많이 활용함을 알 수 있었고, 에듀넷 이용자는 ‘교육의 충실성’과 ‘학교수업 기여도’를 가장 중요한 평가기준으로 보고 있다. 전체 이용자 중학생의 53.7%, 교사의 58.7%가 에듀넷에 대해 전반적으로 만족하고 있는 것으로 나타났다.

그러나 에듀넷은 아직 제공 서비스가 학교현장에 실질적으로 기여할 수 있도록 교사와 학생에게 살아있는 지식의 창출과 실천의 기회를 제공할 필요가 있으며, 계속하여 시·도 교육청 및 유관기관과의 연계 확대를 통해 시·도 단위에서 자체적으로 확보하거나 서비스하기 어려운 희소·양질의 자료를 국가 차원에서 확보하여 서비스하는 것이 필요하다고 할 것이다.

청소년을 위한 미디어교육은 역시 다양한 방법으로 전개되어 왔으나 여전히 다음과 같은 문제점을<sup>26)</sup> 안고 있다.

첫째, 미디어교육 제도화에 필요한 내실 있는 논의가 부족하다. 현재 미디어교육의 필요성이나 중요성을 강조하는 원론 수준의 당위론적 담론이 풍성한 만큼 이를 제도화하는데 필요한 내실 있는 논의의 진전은 이루어지고 있지 못한 실정이다.

즉, 현재 우리나라 미디어교육에 관한 논의 수준은 외부에 알려진 만큼 내실을 기하지 못하고 있는 실정이다. 따라서 각종 세미나나 발표회 또는 좌담회의 논의 내용이 대동소이하고 때로는 동어반복만을 일삼는 경우까지도 있다. 이는 미디어교육에 대한 사회적 인식 확산을 위한 홍보 전략의 성과라는 측면도 있으나 실질적인 미디어교육 제도화 또는 정착을 위해서는 하루빨리 극복해야 할 문제가 아닐 수 없다. 대통령선거 공약으로 미디어교육의 제도화가 포함될 정도로 미디어교육의 중요성에 대해서는 널리 알려져 있지만 이를 제도화하는데 필요한 주무부처인 교육인적자원부의 인식 수준은 매우 낮다. 최근 들어 미디어교육의 제도화를 위한 또 하나의 관련 부처인 문화관광부가 상대적으로 적극성을 보이고 있으며 방송위원회도 새로운 <방송법>에 의해 미디어교육 관련 사업 지원에 나서고 있다는 점에서는 새로운 상황 변화라고 할 수 있을 것이다.

둘째, 청소년 대상 미디어교육이 주로 학교 밖에서 이루어지고 있다. 우리

---

26) 이 내용은 2000년 9월 개최된 민주언론운동시민연합 주최 “미디어교육 교사 워크숍” 과 2001년 1월 16일 열린 기윤실 <깨끗한 미디어를 위한 교사운동>주최 “제2회 미디어교육 워크숍” 에서 발표한 내용 그리고 2003년 6월 27일 한국언론학회 미디어교육위원회 주최 제2차 미디어교육 국내 심포지엄에서 발표한 내용을 참조하여 재구성하였다.

나라 미디어교육은 청소년들의 체계적이고 제도적인 교육 장소인 학교 보다는 여전히 학교 밖에서 논의되고 있는 경향이 있다.

우리나라 미디어교육의 역사적 전개 특성상 학교 보다는 상대적으로 사회에서 즉, 학교 밖에서 미디어교육이 주도될 수밖에 없었다. 그러나 이런 논의 방식을 바꾸어 학교현장 중심의 논의가 필요한 지금에 와서도 여전히 학교 밖으로 미디어교육에 관한 논의가 밀려나 있는게 오늘의 현실이다. 물론 미디어교육은 성격 상 학교 밖과도 밀접한 교류가 필요한 내용이지만 궁극적으로는 학교현장을 중심으로 미디어교육이 정착되는 게 가장 바람직하다. 최근 들어 학교중심의 미디어교육을 위한 실천이나 논의가 증가하고 있기는 하지만 여전히 중심은 학교 밖에 있는 편이다. 미디어교육 교사 양성을 비롯하여 교재 및 교과과정과 프로그램 개발 등이 모두 교육전문가 중심의 교육단체보다는 사회운동단체나 언론 관련 기관에서 주로 담당하고 있는 사실이 이를 잘 말해주고 있다.

셋째, 미디어교육과 수용자운동이 혼동 상태에 있다. 한국의 미디어 환경과 미디어교육의 특성상 수용자운동 중심의 미디어교육이 이루어져 왔던 역사적 특성 때문에 여전히 미디어교육과 수용자운동이 혼동되고 있다.

즉, 미디어교육을 언론수용자운동이나 모니터운동과 동일시하는 경향이 있다는 점인데 물론 미디어교육과 수용자운동은 많은 점에서 유사성을 지니고 있지만 결코 동일시 할 수 없는 차별성을 지니고 있다는 점을 확실히 해둘 필요가 있다. 이 점은 앞으로 한국 학교미디어교육 발전을 위해 반드시 극복해야 할 문제이기도 하지만 동시에 한국형 미디어교육 모델 개발을 위해서는 매우 유용하게 활용해야 할 특성이기도 하다. 사회단체 중심의 미디어교육이 학교 중심의 미디어교육으로 이동하는데 결정적인 역할을 할 수 있는 논의 과제이기 때문이다.

넷째, 연구 및 실천 사례들의 공유미흡으로 인해 체계적 연계성이 부족하다. 다양하게 이루어지고 있는 미디어교육 현장 사례들이 개인 또는 개별 단체나 특정 기관 중심의 사업이나 하나의 프로그램 성격으로 전개되고 있어서 이를 공유하고 발전시키기 위한 발판으로 활용되고 있지 못한 실정이다.

다. 따라서 미디어교육의 체계성, 연계성이 부족하다는 문제점을 안고 있다.

실제로 현재 우리나라 미디어교육은 매우 다양한 형태로 활발하게 전개되고 있다. 세계 어느 나라의 미디어교육 실천 사례에 견주어도 뒤지지 않을 만큼 양적으로나 질적으로 활성화되어 있다. 문제는 실제 미디어교육이 실시되고 있는 현장 사례가 체계적이고 과학적으로 정리되고 많은 사람들과 공유되고 있지 못할 뿐이다. 모두 각자의 현장에서 개별 분산적으로 실험하고 시험하고 있기 때문이다. 교사 개인이나 지도자 한사람의 실험적 실시 수준으로는 학교 미디어교육의 제도적 정착이 이루어질 수 없다는 점에 유의할 필요가 있을 것이다.

다섯째, 우리나라 매체 및 교육환경에 알맞은 한국형 미디어교육 모형에 대한 진지한 성찰이 부족하다는 점을 지적할 수 있다. 현재 우리나라 미디어교육 수준은 세계적으로도 크게 뒤지지 않는 측면이 있다. 대한민국의 독특한 매체환경과 교육환경을 감안 할 때 미디어 또는 미디어교육 선진국으로 알려진 다른 나라들에 비해 매우 특별한 사례나 경험들이 축적되어 있기 때문이다. 그런데도 이를 주체적으로 모형화하고 유형화하는 노력이 부족해서 아직까지 우리나라 미디어교육은 실제보다는 훨씬 위축된 상태로 국내외에 알려져 있는 것이 현실이다.<sup>27)</sup>

이런 결과가 빚어진 데에는 외국 미디어교육의 사례가 지나치게 단편적이고 임의적으로 소개된 점도 한 몫을 했다고 볼 수 있다. 물론 외국의 미디어교육 사례는 지금까지 우리나라 미디어교육의 전개과정에서 많은 기여를 해온 게 사실이다. 그러나 일부 학자나 서적 또는 인터넷을 통해 단편적이고 주관적으로 소개되고 있는 내용 중에는 실제와는 다르게 전달되거나 일부 내용만 강조되어 부각되는 경우가 적지 않다. 심지어는 특정 국가의 특정 지역, 특정 학교 미디어교육 실천 사례를 마치 그 나라 전체의 미디어교육 사례로 일반화하는 경우까지도 있다. 아울러 일부 유럽 국가나 영연방 국가 중심의 미디어교육 사례에 비해 미국 또는 아시아 국가의 미디어교육 사례

---

27) 물론 최근 들어 한국형 미디어교육 모델 개발에 관한 논문들이 속속 발표되고 있다.

등이 소홀하게 다루어진 경향도 이런 맥락에서 생각해 볼 수 있을 것이다.

여섯째, 체계적인 지도자 양성시스템이 미흡하다. 체계적인 지도자 양성 프로그램보다 일회적이고 행사 중심의 프로그램이 주류를 이루고 있어서 여전히 교양 강좌 수준의 지도자 양성 프로그램이 난무하고 있다.

최근 들어 다양한 형태의 미디어교육 전문가나 교사 또는 지도자 양성 프로그램이 시행되고 있으나 이 또한 대부분 특정 기관이나 단체의 사업추진 수준을 벗어나지 못하고 있다. 공인된 교육기관이나 연수기관의 체계적인 정규지도자 양성 과정이 아니라 여전히 기관이나 단체 프로그램의 하나로 지도자 교육이 이루어지고 있다.

아직 미디어교육 공교육화가 이루어지지 못한데서 오는 당연한 결과라고 할 수도 있겠으나 대학 관련 학과에서의 미디어교육 관련 강좌 개설이나 특강 또는 자격 부여 프로그램 개설을 비롯하여 기존 지도자 양성 프로그램이라도 내용면에 있어서나 교육 효과면에서 전반적인 체질 개선이 필요한 때라고 할 수 있을 것이다.<sup>28)</sup>

일곱째, 관련 학문분야 전문가들 간의 공동연구 풍토가 미흡하다. 미디어교육의 특성상 언론학적 접근과 교육학적 접근 그리고 청소년 관련 학문 분야의 조화가 필요한 학문 영역인데도 이들 간의 균형적 연구나 실천 또는 교류가 부족하다.

현재 한국에서는 미디어교육 관련 연구논문이나 사례발표 등 학문적 논의

---

28) 현재 서강대학교 언론대학원 <미디어교육> 전공이 유일한 미디어교육 전공 석사 과정이라고 할 수 있으며 한동안 한세대학교 교육대학원에 설치된 미디어교육 전공과정도 현재 교사 중심의 학생들을 대상으로 교육을 실시한 바 있다. 최근 들어 대학 신문방송학과에 <미디어교육> 관련 과목을 설치한 학교는 갈수록 늘어나고 있는 추세인데 실제 이 과목을 개설한 학교는 많지 않은 실정이다. 물론 한양대학교 교육공학과 등 몇몇 관련 대학원에서 미디어교육 관련 논문을 쓰는 학생들은 있으나 이를 미디어교육 지도자 양성과정으로 보기는 어렵다. 과거 서강대학교 미디어센터, 서울 YMCA 등에서 미디어교육 교사 강습을 실시한 바 있고 최근에는 여러 사회운동 단체들이 미디어교육 교사 강좌를 개설하고 있는데 아직까지는 기본 개념과 중요성 강조 그리고 몇몇 사례 발표를 시험적으로 논의하는 수준에 머물고 있다.

가 주로 언론학 분야 중심으로 이루어지고 있다. 미디어교육의 성격상 여러 관련 학문 분야가 고루 참여하는 연구성과가 많아야 내실 있는 연구가 가능하다는 점에서 중요한 해결과제이다. 그러나 이 문제 역시 최근에는 빠른 속도로 교육 또는 청소년 관련 분야에서의 미디어교육 관련 연구나 실천이 활성화되고 있기 때문에 조만간 눈에 띄는 발전이 있을 것이다. 주로 교육학, 국어교육학, 사회교육학, 교육공학 관련 연구자 중심의 미디어교육 연구가 점차 활발해지고 있기 때문에 우리나라 미디어교육 발전에 크게 기여할 것으로 예상된다.<sup>29)</sup>

## 2) 역기능 방지정책

인터넷중독, 음란물, 불건전 정보접촉 문제 등 정보화 역기능으로 인해 청소년들이 입는 피해를 최소화하기 위한 다양한 정책을 전개해 오고 있지만, 정책 수요자인 청소년들에게 미치는 효과는 양적, 질적 측면에서 모두 미흡한 것으로 보인다. 정부부처들이 실시하고 있는 정책과 사업들이 청소년이나 부모와 같은 수혜대상자들에게 얼마나 잘 알려져 있는가 하는 것도 문제이다. 또한 각 부처들이 전개하고 있는 정책들이 중복되거나, 중요한 정책이 누락되기도 한다.

따라서 청소년을 위한 역기능 방지정책의 경우, 국가청소년위원회와 같은 특정한 한 부처가 주도하여 관련 부처와 관련 산업계와의 연계를 통해 전체적인 문제점을 진단하고, 해결을 위한 공동의 청사진을 제시하여야 할 것이다. 이러한 청사진을 기반으로 각 부처가 타 부처와 중복되지 않는 고유의 역기능 방지정책을 개발하여 전개해야 한다.

또한 우리나라의 역기능방지 정책의 전개에 있어 산업계의 참여가 미국이나 유럽 등 선진국에 비해 매우 저조한 편이다. 외국의 사례를 연구하여 관련 산업계의 관심과 참여를 유도하는 정책을 개발해야 한다.

---

29) 최근에는 교육대학교 안에 미디어교육 전공 교수를 채용하는 수준으로까지 발전했다.

### 3) 정보격차 해소정책<sup>30)</sup>

현재 우리나라의 정보격차 해소정책에 있어서 정보격차라는 의미는 지식 정보화사회로 진입하면서 시대적 변화에 따라 정보격차에 대한 접근방식도 그 의미를 달리하게 되었다. 기존에 컴퓨터 초고속 정보통신망 등의 정보기술을 가진 자(haves)와 가지지 못한 자(have-nots), 정보이용자와 비이용자의 문제와 같은 IT 소유와 접근 중심에서 벗어나 이제는 정보이용자 내의 질적 차이와 정보화의 성과를 강조하는 차원에서 정보활용과 성과중심의 관점으로 전환한 시점에 와 있다.

이런 맥락에서 정보격차의 개념도 IT에 대한 소유 또는 접근중심의 불평등 현상을 강조하던 기존의 'disital divide'라는 이분법적 개념보다는 지식정보사회에 편입된 국민들의 생산적 정보활용을 통한 정보잠재력을 강조하는 정보기회(disital oppertunity)의 중진이라는 개념으로 확대할 필요성이 증대하고 있다.

이러한 정보격차 개념의 확대가 의미하는 바는 정보격차 해소정책이 정보접근격차 해소에서 정보활용 격차해소로 그 중심이 이동되어야 한다는 것이다. 정보격차해소의 정책대상 또한 기존의 장애인, 농어민, 저소득층 등 사회취약계층 중심에서 컴퓨터와 인터넷을 비생산적이고 비효율적으로 이용하고 있는 국민들까지로 확대되는 것을 의미한다. 이것은 또한 정보격차 해소정책의 목표를 가진자와 못 가진자 사이의 정보접근 불평등을 축소하는 차원뿐만 아니라 생산적 정보이용자와 비생산적 정보이용자 사이의 정보활용의 불균형을 해소하여, 국민 개개인의 생산적 정보활용을 촉진함으로써 국가 정보화의 투자성과를 높이고 개인 및 국가경쟁력을 강화하는 데 두어야 함을 의미한다.

따라서 정보격차해소 전략도 기존의 정보접근과 이용을 강조하던 차원을 넘어 세분화되고 다각적으로 시도되어야 할 것이다. 인터넷을 이용하지 않는 29.8%의 정보취약계층에 대해서는 정보접근과 정보이용의 제고를 위한

30) 국가정보화백서 p.242요약

환경조성이 필요하다. 이를 위해 특화되고 실생활에 도움이 되는 다양한 기능을 갖춘 정보이용시설 설치, PC보급 및 정보통신보조기기 및 특수SW의 개발과 보급, 농어촌 및 도서·산간벽지 등에 대한 초고속망 구축의 지속적 확대해야 하며, 정보접근성 보장을 위한 법·제도 개선 등의 지속적인 노력을 통해 이들을 지식정보사회로 대거 편입시켜야 할 것이다. 또한 인터넷을 이용하는 70.2%의 계층에 대해서는 디지털 참여기회의 확충, 전자적 정치·사회적 참여확대, IT를 활용한 소득창출, 유용한 디지털 콘텐츠의 확충, 건전한 정보문화 정착 및 법·제도 개선 등의 다각적 정책적 노력을 통해 생산적인 정보활용을 촉진해야 할 것이다.

최근 유비쿼터스 기반기술 및 서비스가 등장하면서 인터넷 기반 기존 정보격차와 더불어 유비쿼터스 기술기반의 새로운 정보격차로서 인터넷 기반 사회에서의 활용격차와 유비쿼터스 기반 사회에서의 접근격차가 중첩적으로 발생될 것으로 예상되고 있다. 우리는 정보화가 요구한 희생인 정보격차가 정보화의 투자효과와 생산성을 저하시킴을 물론, 기존의 사회 경제적 격차를 확대 재생산함으로써 사회통합을 저해하고 새로운 사회비용을 증가시키는 악순환을 경험하고 있다. 유비쿼터스화는 그 파급효과가 정보화보다 큰 만큼, 악순환적인 파급효과 또한 클 것으로 예상된다. 따라서 이에 대응하기 위한 유비쿼터스 기반의 새로운 정보격차 해소전략을 마련하지 않는다면 산업화, 정보화와 비교도 되지 않을 만큼의 사회경제적 희생이 초래될 수도 있을 것이다.

### III. 미국

1. 청소년 정보화 정책동향
2. 정보화 교육정책
3. 정보화 역기능 방지정책
4. 정보격차 해소정책



### III. 미국<sup>31)</sup>

#### 1. 청소년 정보화 정책 동향

2006년 9월 미국 교육부 산하 교육과학연구소 국립 교육통계센터가 발표한 연구보고서 ‘2003년도 초중등학교 학생의 컴퓨터 인터넷 이용’에 따르면<sup>32)</sup>, 세살바기 유치원생부터 고등학생에 이르는 학생들 가운데 91%(5천3백만명)가 컴퓨터를 사용하며, 59%(3천5백만명)가 인터넷을 이용하고 있다. 집에서 컴퓨터를 사용하는 학생들의 대부분(56%)은 게임, 47%는 학교 숙제, 45%는 인터넷 접속을 위하여 컴퓨터를 사용한다. 그리고 학교와 집에서의 인터넷 사용행위를 동시에 모두 고려하면, 46%의 학생들은 학교 숙제, 38%는 게임, 36%는 전자우편 또는 인스턴트 메시지 교환을 위하여 인터넷을 이용한다. 또한 백인의 부모 및 고소득, 고등교육을 받은 부모 밑에서 자란 학생일수록 컴퓨터와 인터넷을 사용할 가능성이 더 높아 ‘정보격차’ 문제가 존재하고 있다.

최근 연구에 따르면 컴퓨터 이용 연령은 점점 더 낮아지고 있다. 비영리단체인 The Henry Kaiser Family Foundation이 2005년 9월 12일부터 11월 21일까지 전국 1,051명의 6개월 이상 만 6세 어린이를 둔 부모들을 대상으로 실시한 전화설문조사 결과에 따르면, 취학 전 아동의 16%가 컴퓨터를 사용하는 것으로 나타났다. 미국 청소년들이 즐기는 컴퓨터와 인터넷을 포함한 일반적인 미디어 환경을 살펴보면 8세에서 18세 사이의 청소년들은 CD 또는 테이프 플레이어 3.6대, TV 3.5대, 라디오 3.3대, VCR/DVD 플레이어 2.9대, 비디오 게임 콘솔 2.1대, 컴퓨터 1.5대가 있는 가정에서 자라고 있다. 많은 청소년들이 미디어를 즐기려고 굳이 자기 방을 나갈 필요조차 없다. 2/3가 자신

31) 안동근(한양대 신문방송학과 교수) 집필.

32) 이 연구보고서는 2003년 10월 미국 통계청(U.S. Census Bureau)이 전국 5만6천 가구에서 29,075명의 세살 이상 유치원생부터 고등학생을 대상으로 실시한 인구통계조사자료를 바탕으로 분석한 것이다.

<http://nces.ed.gov/pubsearch/pubsinfo.asp?pubid=2006065>

의 방에 TV를 갖고 있으며, 1/2이 VCR/DVD 플레이어와 비디오 게임 콘솔을 갖고 있으며, 거의 1/3이 자신의 방에 컴퓨터를 갖고 있다. 점점 더 많은 아동들이 집을 나설 때 스크린을 가지고 다니고 있다. 오늘날 2/3의 청소년들이 휴대용 CD 또는 MP3 플레이어를 가지고 있으며, 1/2이 손에 들고 조작할 수 있는 비디오 게임 플레이어를 가지고 있다. 더 많은 부모들이 아이들과 연락을 취하기 위하여 휴대폰을 사주고 iPods의 인기가 계속 높아감에 따라 의심할 여지없이 휴대용 미디어를 가지고 있는 청소년들의 숫자는 늘어나고 있다.

이와 같은 정보통신 미디어 환경의 변화에 따라 일반적으로 미국의 청소년들은 언제 어디서나 다양한 정보에 접할 수 있는 기회를 갖고 있다. 이에 따라 청소년들은 이전보다는 훨씬 편리하고 손쉽게 정보를 활용할 수 있는 가정과 사회 환경에서 살아가고 있다.

이러한 정보통신 기반구축은 1990년대 초 인터넷이 사회 저변으로 확대를 시작하기 이전부터 이미 미국 정부가 추진해온 적극적인 국가정보화정책 및 교육정보화정책에 힘입은 바가 크다.

한편, 인터넷을 통한 정보에의 접근이 쉬워진 만큼 음란물, 폭력물, 사이버 따돌림, 온라인게임, 채팅, 사이버 섹스 등 인터넷 의존 또는 몰입, 온라인 범죄, 개인정보남용 등 가상공간에서의 일탈이나 범죄 위험에 청소년들은 항상 노출되어 있다.

따라서 정부는 이러한 정보화의 역기능으로부터 청소년을 보호하기 위한 정책을 정보사회 설계 초기단계부터 고민하며 정책을 수립 집행해오고 있다.

미국의 청소년 정보화정책의 핵심은 국가정보화로 인한 순기능, 즉 청소년의 정보접근권을 최대한 보장하고 미디어 교육을 통하여 컴퓨터 활용능력을 함양할 수 있는 학교 및 사회적 정보통신 교육환경을 제공하는 한편, 다른 한편으론 정보화의 역기능을 최대한 줄여서 청소년들이 안전하게 인터넷을 포함한 정보통신 미디어를 이용할 수 있는 환경을 마련하는 데 있다.

미국은 역사상 처음으로 1927년 연방통신법(Radio of Act)<sup>33)</sup>을 제정할 때

33) <http://showcase.netins.net/web/akline/pdf/1927act.pdf>. 아울러 이 법을 바탕으로 한 법률 “Communications Act of 1934”를 위해서는 다음 웹사이트 참고: [http://www.cybertelecom.org/notes/communications\\_act.htm](http://www.cybertelecom.org/notes/communications_act.htm)

부터 전통적으로 시장 또는 산업계의 자율(규제) 기능에 더 큰 비중을 두는 정책을 펴왔다. 영화가 청소년들의 의식과 행동에 미치는 악영향을 과학적으로 연구하기 위하여 1929년부터 32년까지 3년간에 걸쳐 수행한 Payne Fund 연구프로젝트 결과, 미국 영화산업은 자율규제를 위한 ‘윤리강령’을 제정하였고, 이는 오늘날 정보통신 및 방송산업의 자율규제 전통의 바탕이 되었다. 이와 같은 맥락에서 미국의 청소년 정보화정책은 이러한 자율적 전통을 이어가고 있는 것이 그 특징이라고 할 수 있다.

그러면 청소년 정보화정책을 정보화 교육정책, 정보화 역기능 방지정책 및 정보격차 해소정책을 중심으로 보다 자세히 논의하고자 한다.

## 2. 정보화 교육정책

부시 대통령이 2001년 1월 취임 3일 뒤 발표한 아동 공교육강화정책은 ‘아동 공교육강화법(No Child Left Behind Act of 2001, NCLB Act)’의 제정으로 그 법적 기반을 마련하게 되었다. ‘기술을 활용한 교육강화법(Enhancing Education Through Technology Act of 2001)’과 함께 ‘아동 공교육강화법’은 미국의 정보화교육정책 또는 교육정보화정책을 강화하는 발판을 제공했다. 이 두 법안에 담긴 미국의 교육정보화정책 목표는 ‘정보통신기술(Information and Communication Technology, ICT)을 활용한 초·중등학교 학생들의 학업성취도 개선’이다. 이 목표를 달성하기 위하여 정부는 학생들의 정보통신기술 활용능력 강화에 역점을 두고 추진하고 있다.

이 법들의 주요 내용을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 모든 공립학교 학생들의 교육성취도를 높이기 위하여 각 주정부의 책임을 강화할 것을 규정하고 있다. 매년 초등학교 3학년부터 중학교 2학년에 해당하는 모든 학생들에게 읽기와 수학시험을 치러서 주 정부가 매년 설정한 적정 성취목표(Adequate Yearly Progress, AYP)를 달성하도록 격려하고, 그 목표를 달성하거나 목표에 근접한 주에게는 ‘주 학업성취상(State Academic Achievement Awards)’을 수여한다.

둘째, 주 정부에서 정한 학업성취도를 달성하지 못한 학업부진 학생에게 보다 나은 공립학교나 사립학교에서 교육을 받을 수 있는 기회를 제공하도록 규정하고 있다.

셋째, 학생들이 중학교 2학년을 마칠 때까지 정보통신기술을 능숙하게 활용할 수 있도록 지원해야 한다.

넷째, 교사들이 정보통신기술을 교육과정에서 통합·활용해 학생들의 학업성취도 증진을 도모해야 한다.

다섯째, 정보통신 통합교육과정을 개발해 학생들의 자기 주도적 학습 및 고차원적 사고능력을 배양할 수 있게 해야 한다.

마지막으로, 소외지역 대상의 교육정보화 격차 해소에 주력해야 한다.

‘아동 공교육강화법’과 ‘기술을 활용한 교육강화법’을 근거로 2003년과 2005년에 중요한 교육정보화정책 추진계획이 발표되었다. 하나는 ‘21세기를 대비하는 학습법(Learning for the 21st Century, 2003)’이고, 다른 하나는 ‘미국 교육의 새로운 황금시대를 향하여(Toward A New Golden Age in America Education, 2005)’이다. 이 정책추진계획에는 미국 교육정보화의 방향이 담겨있다. ‘미국 교육의 새로운 황금시대를 향하여’는 ‘국가 교육정보화 계획의 7대 주요 실행과제와 추진내용’을 담고 있어 향후 미국 교육정보화의 방향을 예측할 수 있다. 이 두 가지 정책추진계획을 살펴보면 다음과 같다.

#### 1) 21세기 대비하는 학습법<sup>34)</sup>

‘21세기를 대비하는 학습법(Learning for the 21st Century, 2003)’은 정보통신기술을 활용한 교육과정의 혁신에 역점을 두고 있다 이는 정보통신기술을 하나의 독자적인 교육 부문으로 간주하지 않고, 교육 패러다임 변화를 주도하는 도구로 활용할 것을 주장하고 있다. 그 주요내용은 다음과 같다.

- 물적 기반의 정의를 하드웨어, 소프트웨어, 교사 연수, 멀티미디어 컨텐

---

34) 출처: 미국 교육부(2005년 1월 발표). 이 보고서는 ‘How the Internet, the Law, and Today's Students are Revolutionizing’이란 부제를 갖고 있다(Expectations National Education Technology Plan 2004, U.S. Dept. of Education).

츠 등으로 확장.

- 필수 교과에 정보통신기술 통합은 물론, 21세기 인력양성을 위한 내용 위주의 새 교과 개념을 도입하여 과목 간 통합을 추진하고, 이에 정보통신기술을 활용할 것을 권유.
- 각 주의 컴퓨터를 활용한 시험(Computer-Based Test, CBT) 활용현황 자료를 통해 CBT를 초·중등학교 교육과정에 도입할 것을 제시 (2003-2004년 학기, 14개 주 시행).
- 학부모 및 지역사회의 정보통신 활용능력 개발 강조.

## 2) 미국 교육의 새로운 황금시대를 향하여

‘미국 교육의 새로운 황금시대를 향하여(Toward A New Golden Age in America Education, 2005)’는 ‘아동 공교육강화법(NCLB Act)’을 바탕으로 인터넷과 컴퓨터 활용 등 새로운 기술변화에 따른 적극적인 형태의 교육 적용사례 등을 제시하고 있다. 여기에는 ‘국가교육정보화계획(National Education Technology Plan, NETP)의 7대 주요 실행과제와 추진내용’이 담겨있다.

이 계획이 성공적으로 이루어지게 되면 교육체제의 변화가 나타날 것이다. 이는 교사, 행정가, 학부모 및 학생들의 공동 노력을 통하여 이루어진다. 또한 첨단기술은 학습기회를 확대시킬 뿐만 아니라 미래교육에서 능동적 학습자 및 참여자로서 학생들을 끌어들이며, 21세기 지구촌 사회의 요구에 대처할 것이라고 결론을 내리고 있다.

국가교육정보화계획(NETP)의 7대 주요 실행단계와 추진내용을 간략하게 살펴보면 다음과 같다.

### (1) 리더십 강화

- 첨단기술에 정통한 새 리더세대 개발을 위한 리더십 개발 프로그램에 대한 투자.

- 첨단기술에 대한 의사결정과 조직 변화와 관련된 관리자 교육 프로그램(Administrator Education Program) 변혁.
- 초·중등, 고등교육 및 평생교육 분야간 제휴관계 개발.
- 경영조직과의 창의적 첨단기술 제휴관계 조장.
- 계획 수립과정에 학생들의 참여기회 부여.

#### (2) 혁신적 예산편성

- 정보화를 위한 총 지출 대비 총 비용 결정.
- 효율성, 비용절감 및 재분배를 위한 예산안의 체계적 재편성(교재, 교수자료, 공간, 컴퓨터 실습실 등에 대한 자원재분배 포함).
- 3-5년 주기 경신 고려.

#### (3) 교사훈련 개선

- 신규 임용교사의 기술 사용능력 향상.
- 모든 교사의 온라인 학습과정 수강 기회 보장.
- 평가, 책임 및 증대된 기술 자원을 통한 교사 교육의 질 개선 및 일관성 유지.
- 교사 교수방법의 내재화를 위한 데이터 사용방법 습득.

#### (4) e-학습과 가상학교 지원

- 모든 학생에게 e-학습 기회 제공.
- 모든 교사에게 e-학습 훈련 참가 기회 제공.
- 충분한 자격을 갖춘 교사, 보충 서비스 및 부모의 자녀 학교 선택을 위한 ‘아동 공교육강화법(NCLB Act)’의 규정을 준수하도록 e-학습 기회 사용 장려.
- e-학습 기회 제공을 위한 창의적인 재정 확보방안 구상.
- 학점인증 요건을 반영하는 e-학습의 질 평가 및 인증 표준 개발.

(5) 광대역 접근(broadband access) 장려

- 정보기반 및 광대역 접근을 위한 현재 능력 평가 및 신뢰성 확보 방안 모색.
- 실수요자가 자료 관리, 온라인 및 기술 기반 평가, e-학습, 및 고품질 디지털 콘텐츠 접근을 손쉽게 할 수 있도록 광대역 접근 장려.

(6) 디지털 콘텐츠로의 이동

- 온라인 콘텐츠 사용에 대한 교사와 학생에 대한 알맞은 훈련 실시.
- 학생들이 언제 어디서나 컴퓨터 등에 접속하여 상호 연계할 수 있도록 보장.
- 학생 수요 중심 자원 창출에 대한 체계적 접근방법으로서 주의 객관적 학업성취도 표준에 맞춘 온라인 콘텐츠 손익 계산.

(7) 통합자료 시스템

- 교육자와 행정가가 효율성 증대와 학생들의 학습활동 개선을 위한 정보를 습득할 수 있는 통합자료 시스템 계획안 마련.
- 의사결정, 자원배분과 학업성취 간 관계를 이해하기 위해 행정 및 교수 체제 양쪽 모두의 자료 사용 권장.
- 서비스의 상호 이용 가능성 보장.
- 평가결과의 수준별 교육적 활용.

### 3. 정보화 역기능 방지정책

정보화 역기능이란 산업사회에서 정보사회로 변화하면서 사회의 정보화에 따라 나타나는 다양한 사회적 부작용 또는 병리현상으로 정의할 수 있다. 정보화 역기능의 예로는 인터넷을 통한 음란물 유포, 성과 폭력이 결합된 정보의 유포, 언어폭력, 스팸, 해킹, 개인정보유출, 사생활 침해, 명예훼손, 사기, 번색, 우편폭탄 등을 들 수 있다.<sup>35)</sup> 이와 같은 정보화 역기능의 가장 큰

피해자는 아동과 청소년들이다.

특히 아동과 청소년을 대상으로 한 음란물 제작과 유포는 아동과 청소년들의 인권을 유린하는 파렴치한 행위로서 세계적인 지탄의 대상으로 인터넷을 포함한 각국 사법당국의 근절 노력에도 불구하고 여전히 존재하고 있는 정보화의 역기능이다.

이와 같은 정보화의 역기능을 방지하기 위하여 인터넷을 가장 먼저 개발하고 적극 장려해온 미국을 비롯한 정보통신 선진국들은 사회의 정보화가 본격화된 1990년대부터 대책을 마련하여 시행해오고 있다. 미국의 정보화 역기능 방지정책은 법과 기술과 교육을 통한 접근으로 요약할 수 있다. 그러면 이에 대하여 자세히 살펴보기로 한다.

## 1) 정보화 역기능 방지를 위한 법·제도적 접근

인터넷이 사회 저변으로 급속도로 확대되기 시작한 1991년부터 미국 사회는 인터넷에서 아동 포르노그래피와 폭력적이고 혐기적인 정보들의 홍수를 목격하게 되고, 정부에서는 이에 대한 강력한 대처를 요구하고, 또 언론에서 이러한 새로운 사회병리현상을 대서특필하게 되었다.<sup>35)</sup> 이를테면, 미국 뉴욕주는 인터넷상에서 아동 포르노 정보를 올리는 범죄를 해결하기 위해서는 연방정부차원에서 강력히 규제하여야 함을 강조하였다. <NewYork Times> 보도에 따르면 아동 포르노그래피 혐의자가 전 세계적으로 1,500명 이상이며, 지난 18개월 동안 뉴욕시에서 34명이 체포되었고, 미국 내 다른 주에도

---

35) 번섹이란 번개 섹스의 줄임말로, 인터넷 대화방을 통해 대화를 주고받은 뒤 번개처럼 만나서(번팅) 번개처럼 섹스를 한다는 뜻으로 1990년대 PC통신 시절부터 우리 사회에 존재해온 정보사회의 병리현상 가운데 하나이다.

36) 1991년 이전에는 인터넷을 통한 정보교환은 문자를 기본으로해서 이루어졌으며, 그림이나 동영상도 ftp 파일로 교환하는 것은 어렵지 않았으나, 웹사이트에서 직접 올리고 열어보고 내려받는 것은 상당히 어려웠다. 그러다가 1991년 무렵 그림이나 동영상을 손쉽게 올리고 보고 내려받을 수 있는 그래픽 인터페이스 기능이 강화되면서 누구나 손쉽게 그림이나 동영상을 이용할 수 있게 되었다. 이러한 기능의 강화는 인터넷 이용자들의 숫자가 기하급수적으로 늘어나는 데 결정적인 역할을 하였다.

90여 명의 혐의자가 있는 것으로 밝혀졌다(1997년 9월 30일). 이 보도와 관련하여 국가 아동·가정 법률센터(National Law Center for Children and Families)에서는 아동 포르노그래피 범죄와 관련된 처벌 법안의 입안 및 강화는 전 세계적인 현안이며 연방정부차원에서 강력히 시행해야 함을 강조하였다.

이러한<NewYork Times>의 보도가 있기 전부터 미국 연방정부는 이러한 범죄로부터 청소년을 보호하기 위한 법적 접근을 모색하였다. 미국 의회는 1934년 제정된 연방통신법을 바탕으로 1996년 2월 통신품위법(Communications Decency Act)을 제정하였다.<sup>37)</sup> 이 법은 인터넷을 포함한 통신시설을 이용하여 성인이나 18세 미만의 미성년자, 즉 아동과 청소년에게 외설적이거나 음란한 정보(문자, 그림, 동영상 등)를 보낼 경우 벌금형 또는 2년 이하의 징역, 또는 양형에 처하도록 규정하였다. 통신품위법은 세계 최초로 인터넷의 음란 및 외설 정보를 규제하려는 법률로서 세계인들의 주목을 받았다.

이 법이 제정되자 많은 미국 전자변경재단(Electronic Frontier Foundation, EFF)을 비롯한 많은 운영자들은 인터넷에서 통신품위법에 항의하는 운동을 펼치기도 하였다. 그 대표적인 것이 EFF의 푸른 리본 온라인 표현의 자유 캠페인(Blue Ribbon Online Free Speech Campaign)이다. 이 캠페인은 인터넷에서 무제한적인 표현의 자유를 주창하였다. 역설적이게도 이 캠페인에 적극적으로 참여한 웹사이트들에는 성인정보를 제공하는 업체들이 운영하는 웹사이트들이 포함되어 있었다.

이러한 움직임 가운데 미국의 시민단체인 미국시민자유연맹(American Civil Liberties Union, ACLU)은 통신품위법이 미성년자를 보호한다는 이름 아래 미국의 수정헌법 제1조가 보장하고 있는 표현의 자유를 침해할 가능성이 있다는 이유를 들어 법원에 제소하였다. 1997년 6월 26일 미국 연방대법원은 성인의 외설적 표현을 억제함으로써 표현의 자유를 침해할 수 있다는 이유를 들어 통신품위법이 부분적으로 위헌이라고 최종적으로 판결하였다.<sup>38)</sup> 이 판결은 인터넷 관련 소송사건에서 역사적인 판결로 기록되고 있다.

---

37) <부록> 통신품위법(Communications Decency Act of 1996) 참조.

이 판결에서 ‘부분적 위헌’이라는 뜻은 연방대법원은 통신품위법 심리에서 ‘외설적 표현’ 부분만을 다루고 외설적 표현을 규제하는 것은 위헌이라고 판결하였다는 의미이다.

2003년 의회는 연방대법원이 위헌판결(Reno v. ACLU)을 한 외설규제조항을 삭제하고 통신품위법을 개정하였다. 2005년 통신품위법의 음란물 규정이 위헌이라는 또 다른 소송사건에서 뉴욕 연방지법은 음란물 규제는 합헌이라는 판결(Nitke v. Gonzales)을 내렸고, 2006년 연방대법원은 그 판결을 지지하는 최종판결을 내렸다. 그러므로 통신품위법의 음란물 규제조항은 합헌이다. 참고로 전통적으로 미국 법률은 음란과 외설을 구분하고, 음란적 표현(obscenity)은 헌법에 위배되지만 외설적 표현(indecency)은 헌법에 의하여 보장하고 있다. 그러나 한국의 법률은 음란과 외설을 구분하지 않는다.

한편, 통신품위법의 외설규제조항이 위헌판결을 받게 되자, 의회는 인터넷 외설물로부터 아동과 청소년을 보호하기 위한 새로운 법률 제정을 위하여 적극적인 움직임에 나섰다. 1998년 아동 온라인 보호법(Child Online Protection Act, COPA)을 제정하였다. 이 법률은 미성년자들에게 해로운 정보를 제공하는 모든 사업자들은 미성년자들의 사이트 접근을 제한하기 위한 조치를 취할 것을 규정하였다. 그러나 이 법은 제정되자마자 법원에 의하여 집행정지명령을 받게 되었다. 2002년 연방대법원은 이 사건을 심리한 결과 위헌의 요소가 있다고 판단하고 이 법의 집행을 정지한 채, 제3 순회법원에 되돌렸다. 2004년 6월 30일 연방대법원은 아동 온라인 보호법이 위헌 가능성이 있다고 판결하고 이 법의 발효를 정지하였다(Ashcroft v. ACLU, 542U.S.656(2004)).<sup>39)</sup> 연방대법원은 이 판결에서 법률보다는 인터넷 내용선별 소프트웨어(filtering software)가 인터넷 포르노그래피로부터 아동과 청소년, 즉 미성년자를 보호하는 데 더 효율적일 수 있다는 점을 지적하였다.

아동 온라인 보호법(COPA)이 연방대법원으로부터 위헌판결을 받게 되자, 2000년 의회는 법률의 규제범위를 더욱 더 좁히고 수정하여 아동 인터넷 보

38) Reno v. American Civil Liberties Union(521 U.S.844)

39) <http://www.law.cornell.edu/supct/html/03-218.ZS.html> 참조.

호법(Children's Internet Protection Act, CIPA)을 제정하였다. 이 법은 1999년 상원의원 John McCain이 발의하여 2000년 12월 15일 제정된 법으로서 미국도서관협회(American Library Association, ALA)가 위헌소송을 제기했지만, 2003년 6월 23일 연방대법원은 합헌판결을 하였다(ALA v. Unites States). 아동 인터넷 보호법은 연방정부로부터 소위 'E-rate'라는 보편적 서비스 기금(Universal Service Fund) 지원과 도서관 서비스 및 기술법(Library Services and Technology Act, LSTA)에 따라 정보화 지원을 받는 학교와 도서관은 '음란물, 아동 포르노그래피 및 미성년자에게 해로운' 정보에 미성년자들이 접근할 수 없도록 '기술적 보호조치'를 취하도록 규정하였다. 그리고 '미성년자에게 해로운 정보'라는 개념정의는 연방차원이 아닌 주나 지역단위의 공동체 규범에 따르도록 함으로써 보다 현실적인 접근을 채택하였다. 이와 함께 이 법은 성인의 인터넷 정보접근권을 보장함으로써 합헌판결을 받았다.

이밖에도 아동 온라인 프라이버시보호법(Children's Online Privacy Protection Act of 1998, COPPA), 성 착취에 대한 아동보호법(Protection of Children from Sexual Predators Act of 1998, PCSP) 등이 제정된 바 있다. 2000년 4월 21일 발효된 아동 온라인 프라이버시보호법(COPPA)에 따라 2006년 9월 웹블로그를 제공하는 웹사이트인 Xanga는 1백만 달러의 벌금형을 받았다.

최근에는 미성년자 온라인 약탈방지법(Deleting Online Predators Act of 2006, DOPA, H.R.5319)이 2006년 5월 9일 펜실베이니아 공화당 하원의원 Mike Pitzpatrick에 의해 발의되었다. 이 법은 7월 26일 압도적으로 하원을 통과하여 현재 상원 상거래, 과학, 교통위원회에 넘어가 검토 중이다.<sup>40)</sup> 이 법은 부모의 감독 없이 미성년자들이 학교와 도서관의 인터넷을 이용하여 영리목적으로 운영되는 사회관계 웹사이트(commercial social network websites)와 대화방(chat rooms)을 이용할 때, E-rate 기금을 연방정부로부터 받는 학교와 도서관은 이 미성년자들을 온라인 약탈자로부터 보호할 의

40) <http://thomas.loc.gov/cgi-bin/query/D?c109:3:./temp/~c109vAG8Bp::> 참조.

무를 부과하고 있다. 그리고 이 법은 성인이나 부모와 함께 인터넷을 이용하는 청소년들은 이러한 웹사이트나 대화방에 접근할 수 있는 조치를 취할 것을 요구하고 있다. 이 법이 규정한 ‘영리목적의 사회관계 웹사이트’에는 MySpace, Friendster, LiveJournal뿐만 아니라, 뉴스 웹사이트인 Slashdot도 포함된다. 아울러 대화방에는 AOL Instant Messenger, Yahoo! Chat 등이 포함된다.

이 법안을 지지하는 의원들은 이 법이 최근 사회관계 웹사이트와 대화방을 통한 미성년자 대상 성 착취가 이루어지고 있으므로 이를 방지하기 위해서는 필요하다는 주장을 편다. 그런 반면, 이 법안에 반대하는 의원들은 이 법이 교육적 웹사이트와 해롭지 않은 사이트까지 차단하는 부작용을 낳을 수 있기 때문에 그 효용성을 문제삼고 있다.

## 2) 기술적 접근

1990년대 초부터 미국에서 인터넷이 사회 저변으로 급속히 확산되자 아동과 청소년들에게 해로운 정보들이 범람하기 시작하였다. 이에 따라 교육계와 학계, 그리고 학부모들이 우려의 목소리를 내기 시작하면서 아동과 청소년에게 해로운 인터넷 정보로부터 미성년자들을 보호해야 한다는 사회적 여론이 확산되기에 이르렀다. 이러한 사회 각계각층의 우려의 목소리에 따라 국회에서 인터넷의 폐해로부터 미성년자를 보호하기 위한 청문회가 열리기 시작하였다. Lieberman과 Kohl의 미 의회 청문회가 대표적인 본보기이다.

1993년 겨울 미국 상원의원 Joe Lieberman은 Mortal Kombat라는 당시 컴퓨터 게임 속 등장인물들 사이에서 이긴 사람이 진 사람의 목을 베고 척수를 빼내는 끔찍한 컴퓨터 게임이 크게 유행하고 있다는 것을 알았다. 이러한 게임과 함께 성행위를 자세히 묘사하는 오락용 컴퓨터 게임들과 비디오 게임들이 청소년들에게 무방비로 노출되어 있다는 것을 알게 되자, Lieberman은 입법조치의 필요성을 느끼게 되었다. Lieberman과 Kohl 상원의원은 수차례에 걸쳐 청문회를 열고 컴퓨터와 비디오게임 산업계의 경영진

들로부터 진술을 들었다. 그 뒤 비디오게임등급법(Video Game Ratings Act of 1994)을 입안하여 1년 기간 내에 컴퓨터와 비디오게임 산업계가 자율규제등급시스템을 개발하도록 권고하였다. 만약 산업계가 자율등급시스템을 개발하지 않을 경우 의회가 자체적으로 등급시스템을 개발하여 시행할 것임을 천명하였다.

이러한 의회의 압력에 컴퓨터 소프트웨어산업계의 최대 협회인 소프트웨어생산협회(Software Publishers Association, SPA)는 5개의 관련협회들과 함께 컴퓨터게임등급실무반(Computer Game Ratings Working Party)을 구성하고 연구에 착수하였다. 그 결과 비영리기구인 오락용 소프트웨어 자문위원회(Recreational Software Advisory Council, RSAC)를 구성하고,<sup>41)</sup> 미디어 폭력이 어린이에게 미치는 영향에 대한 전문가인 스탠포드대학의 언론학학과장 Donald Roberts 박사 주도로 컴퓨터게임 등급시스템을 개발하였다. 이것이 나중에는 인터넷 내용등급시스템(RSACi)이 되었다. 이 등급시스템은 컴퓨터 게임내용과 인터넷 내용을 폭력, 누드/섹스, 언어(욕설)를 기준으로 그 정도에 따라 0등급에서부터 4등급까지 세분화하였다.

컴퓨터 게임과 비디오 게임산업계는 자발적으로 이 등급시스템을 이용하여 스스로 소프트웨어에 등급을 매기도록 하였으며, 등급을 잘못 매겼을 경우 RSAC는 법적 시정조치를 취할 수 있고 심한 경우 1만 달러의 벌금을 물 수 있도록 하였다. 만약 이러한 자율적 규제를 따르지 않을 경우에는 최악의 상황, 즉 의회가 직접 나서서 규제할 수 있다는 것을 산업계에 알렸다.

이와 같이 Lieberman과 Kohl 상원의원은 컴퓨터 소프트웨어 산업계를 대상으로 채찍과 당근을 써서 컴퓨터 게임과 비디오 게임산업계의 자율적인 규제노력을 이끌어냈다. 그러나 다른 한편에서는 채찍을 사용하는 일이 별

---

41) 오락용 소프트웨어 자문위원회(RSAC)는 1999년 확대 개편하여 미국과 유럽에 본부를 두고 인터넷 내용등급협회(Internet Content Rating Association, ICRA)로 거듭났다. ICRA는 인터넷 내용등급시스템을 보급하기 위하여 전 세계시장을 대상으로 적극적인 마케팅 활동을 펼치고 있다. 최근 유럽위원회(European Commission, EC)로부터 65만 유로(Euro)를 지원받아 ICRAsafe 프로젝트를 추진하여 범유럽형 인터넷 내용등급시스템을 개발한 바 있다(<http://www.europa.eu.int/> 참조).

어졌다.

1995년 카네기 멜론 대학의 학생 Rimm의 인터넷 포르노그래피 분석보고서가 <Time>의 표지를 장식하자 Grassley 상원의원이 청문회를 열고 인터넷 포르노그래피로부터 미성년자들이 노출되어 있으며 아동 성 착취자들이 인터넷에서 활개치고 있다고 주장하였다. 이러한 사회적 분위기를 반영하여, 1995년 미국 상원의원 James Exon과 Slade Gorton은 인터넷 유해정보로부터 미성년자를 보호하기 위한 법률을 제안하였다. 앞에서 논의한 바와 같이, 이 법안은 1996년 제정된 통신품위법(CDA)의 근간을 이루었다. 이 통신품위법은 인터넷에서 아동과 청소년들을 보호하기 위한 자율적인 규제제도를 권장하면서, 기술적 장치를 개발하여 사용하도록 권고하였다.

이러한 다양한 청문회를 개최한 의회에서 입법조치가 취해지기 시작하고 또 인터넷 산업계의 자율적인 조치를 권장하자, 산업계는 자율적이고 독립적인 기술적 장치마련에 더욱 더 적극적으로 나서기 시작하였다. 이러한 산업계의 자율적인 규제노력의 결과, 앞에서 논의한 오락용 소프트웨어 자문위원회(RSAC)에서 발의한 인터넷 내용등급시스템(RSACi)이 개발되었다. RSACi는 1995년 개발을 시작하여 1996년 4월 마이크로소프트(Microsoft), 소프트웨어생산협회(SPA), 델 컴퓨터(Dell Computers), 컴퓨서브(CompuServe), 유에스 웹(US Web) 및 울트라넷(UltraNet) 등의 후원으로 서비스를 시작하였다.

이에 앞서 1995년 2월 SafeSurf사가 통신품위법 제정 움직임에 맞춰 인터넷내용등급시스템(Internet Content Rating System) 개발을 주창하고 6월 처음으로 인터넷내용등급시스템표준을 발표하였다. 이는 인터넷 정보를 기본적으로 폭력, 누드/섹스, 언어(욕설) 및 비인내심(타인의 성별, 종교, 인종에 대한), 마약복용 등 10개 범주로 나누고, 여기에 A는 도박행위 그리고 새로운 정보가 나타날 경우 알파벳 순서에 따라 이를 추가할 수 있도록 조치하였다. 정보의 수준, 이를테면 폭력성이나 음란성의 수준은 1부터 9까지 심각성의 정도에 따라 9단계로 분류하고 숫자가 높을수록 더 심각한 것을 나타낸다.

인터넷 내용등급시스템과 함께, 이를 인터넷에서 기술적으로 구현하기 위

한 SurfWatch, CYBERSitter, Net Nanny 등 인터넷 내용선별 소프트웨어들이 1995년 미국에서 처음으로 개발되었다. 이는 인터넷 포르노그래피와 같이 청소년들에게 해로운 정보를 제공하는 웹사이트들을 기술적으로 차단하는 소프트웨어들이다. 현재 소프트웨어들이 전 세계적으로 개발 보급되고 있다. 1999년 5월에는 15개 인터넷 업체들이 공동으로 인터넷 음란물과 폭력물 등을 차단하기 위한 소프트웨어를 공동으로 개발하기로 한 바 있다.

이 프로젝트에는 America Online, Microsoft, Yahoo, NetScape, Lycos, Excite, Prodigy, Disney Online, AT&T, Bell Atlantic, MCI Worldcom 등 미국 굴지의 인터넷 기업과 통신회사들이 대거 참여하였다. 이 프로젝트 결과 인터넷에서 유통되는 정보의 약 95%가 이 서비스를 통해 이루어지게 되었으며, 이에 따라 청소년들의 인터넷 접속은 부모들 감시 하에 놓일 수 있게 되었다고 평가하기도 한다. 이에 대해 당시 Gore 부통령은 “사이버스페이스에는 어린이들이 접근해서는 안 되는 음침하고 폭력이 난무하는 곳이나 흥등가 지역들이 있다”면서 ‘인터넷 서비스사들이 이러한 불건전 사이트로부터 어린이들을 보호하는 데 참여키로 한 데 찬사를 보낸다’고 말한 바 있다.

이상에서 살펴본 바와 같이, 인터넷 내용등급시스템과 내용선별 소프트웨어를 활용한 인터넷 산업계의 자율규제활동은 1930년대 미국 영화산업계의 영화등급제에 의한 자율규제와 텔레비전과 비디오 산업계의 자율규제의 역사와 일맥상통한다. 즉 정부의 법적인 규제를 피하기 위한 산업계의 자율적 조치로 풀이될 수 있다. 인터넷 내용등급시스템은 영화등급제이나 텔레비전 프로그램 등급제와 비슷한 체계를 갖추고 있으며, 오늘날 전 세계 인터넷 내용등급시스템과 내용선별소프트웨어의 모형이 되었다.<sup>42)</sup>

---

42) 1996년 연방통신법(Telecommunications Act of 1996)에 따라, 미국 연방통신위원회(Federal Communications Commission, FCC)는 선정적이고 폭력적인 텔레비전 프로그램으로부터 미성년자를 보호하기 위하여 2000년 1월 1일 이후에 생산되는 13인치 이상의 텔레비전 수상기에는 6가지 프로그램 등급에 따라 내용을 선별적으로 시청할 수 있도록 컴퓨터 칩(V-chip)을 의무적으로 내장하도록 조치하였다(<http://www.fcc.gov/vchip/> 참조).

### 3) 역기능 방지를 위한 교육과 홍보(교육적 접근)

미국에서 청소년을 정보화 역기능으로부터 보호하기 위한 노력은 1940년대 까지 거슬러 올라간다고 할 수 있다(Stanford Encyclopedia of Philosophy).<sup>43)</sup> 1948년 MIT Norbert Wiener교수는 《사이버네틱스(Cybernetics)》라는 책에서 컴퓨터 윤리에 관한 새로운 아이디어를 내놓고 컴퓨터 윤리의 중요성을 강조하며, 컴퓨터가 인류사회에 가져올 앞으로 혁명적인 사회적 윤리적 변화에 대하여 예견하였다. 그는 1950년에 《인간에 의한 인간의 이용(The Human Use of Human Beings)》라는 기념비적인 책을 쓰면서 비록 ‘컴퓨터 윤리’라는 용어를 사용하지는 않았지만, 오늘날 컴퓨터 윤리 또는 정보(통신)윤리라는 개념과 정보(통신)윤리학이라는 새로운 학문영역을 개척하는 데 중요한 기초를 닦았다.

이러한 컴퓨터 윤리 또는 정보윤리는 인간이 컴퓨터와 인터넷을 이용하기 시작하면서 인간사회에 나타날 수 있는 다양한 역기능, 즉 정보화 역기능을 최소화하거나 방지하기 위한 윤리를 다루고 있다. Donn Parker는 1968년 컴퓨터 과학 및 교육학계의 학술지인 《Communications of the ACM(Association for Computing Machinery)》에 <정보처리윤리>라는 논문을 발표하였고, 이 논문을 바탕으로 1973년 컴퓨터 과학 및 교육학계(ACM)의 윤리(실천)강령(Code of Ethics and Professional Conduct)이 제정되었다.<sup>44)</sup> 이 윤리(실천)강령은 “나는 ACM 회원으로서 사회와 인류복지에 이바지하겠다”로부터 시작하여 타인에 해악을 끼치지 않을 것, 정직과 신의를 지킬 것, 공정하고 차별하지 않을 것, 저작권과 특허권 등 재산권을 존중할 것, 타인의 저작물이 저작권 보호를 받지 않을지라도 그것을 사용할 때 그것을 공표하고 고마움을 표시할 것, 타인의 사생활을 존중할 것, 개인정보보호를 존중할 것이라는 여덟 가지의 보편적인 도덕적 책무와 함께 여덟 가지의 구체적 직업윤리 및 여섯 가지의 조직 리더십 책무 등을 강조하고 있다.

43) <http://plato.stanford.edu/entries/ethics-computer/> 참조.

44) <http://www.acm.org/constitution/code.html> 참조. ACM은 1947년에 설립된 세계 최초의 컴퓨터 과학 및 교육학회이다.

이는 인터넷이 발달하여 사회적으로 보편화된 오늘날 정보사회에서 정보 윤리강령과 윤리실천강령의 바탕이 되었다. 흔히 이야기 하는 인터넷 윤리(netiquette)도 바로 미국 컴퓨터 과학 및 교육학회(ACM)의 윤리강령 및 윤리실천강령을 바탕으로 하고 있다.

미국 연방정부와 주정부들은 이러한 컴퓨터 과학 및 교육학계의 윤리실천 노력을 뒷받침하면서 정보윤리 확산에 노력해왔다. 이를테면 클린턴 행정부에서 전국의 공립 초중등학교에 컴퓨터를 무상으로 보급하면서 각급 학교에서 컴퓨터 활용교육 및 정보윤리교육을 통한 청소년들의 건전하고 올바른 컴퓨터 및 인터넷 이용문화-를 형성을 장려해오고 있다.

아울러 연방정부는 2000년 COPA 위원회 보고서와 2002년 국립과학원(National Academies of Science)의 보고서 <청소년, 포르노그래피 및 인터넷>에서 정보화 역기능으로부터 청소년을 보호하기 위해서는 법과 기술적 접근만으로는 그 효과를 극대화시킬 수 없다는 것을 지적하고, 청소년들을 대상으로 한 정보화 교육과 그 부모들의 자녀 감시감독 책임을 강화하고 부모들의 정보화 교육을 강조하고 있다.<sup>45)</sup>

우선, 청소년들이 인터넷에서 정보윤리강령과 윤리실천강령에서 언급하고 있는 덕목들을 실천하도록 교육하는 것이 무엇보다도 중요하다. 청소년들이 정보화의 피해자가 되어서도 안되겠지만, 스팸이나 해킹 또는 ID 도용과 같은 가해자가 되어서도 안된다는 것을 교육시키는 것이 무엇보다도 중요하게 강조되고 있다.

또한 청소년들이 인터넷에서 우연히 해로운 정보에 접촉했을 때 그로부터 입을 수 있는 피해를 최소화하기 위한 방법을 교육하고, 청소년들이 그러한 정보에 노출되지 않게 교육시키도록 하고 있다. 특히 인터넷에서 청소년들을 유혹하려는 성범죄자들로부터 자신들을 보호하는 방법을 교육하고 있다. 이를테면, 개인적 정보를 인터넷에 올리지 말도록 하며, 모르는 사람과의 채팅을 삼가며, 은밀한 대화를 요청할 때 이에 응하지 않도록 교육하고 있다.

아울러 학부모들이 자녀들의 컴퓨터와 인터넷 이용을 늘 가정에서 감시

45) <http://www.cybertelecom.org/cda/reports.htm> 참조.

감독할 것을 권고하고 있다. 그 구체적인 방법으로 가정용 컴퓨터에 소프트웨어를 설치하여 청소년들에게 해로운 정보에의 접근을 차단하도록 할 것을 홍보하고 있다. 그 결과 2000년 12월 가정에서 소프트웨어 사용률이 41%였으나 2005년에는 54%에 이르는 것으로 나타나고 있다.<sup>46)</sup> 그리고 64%의 가정이 청소년들의 인터넷 이용 시간대를 정해놓고 있으며, 62%의 학부모들이 직접 자녀의 접속 사이트를 점검하고 있다. 73%의 인터넷 사용 청소년들이 가정에서 거실과 같이 공개된 장소에서 컴퓨터를 이용하는 것으로 나타나고 있다. 이러한 변화는 정보화의 역기능으로부터 청소년들을 보호하기 위한 정부와 시민단체 등 사회 각계각층의 홍보 노력의 결과로 볼 수 있다.

이와 같은 미국의 정보화 역기능 방지정책은 1970년대에 시작한 미디어교육(media literacy education)과 일맥상통한다. 1970년대에 시작된 미디어교육은 당시 지상파 텔레비전뿐만 아니라 종합유선방송의 등장으로 미디어, 특히 텔레비전이 청소년들에게 미치는 영향이 막강하다고 인식한 학부모들과 교육계의 우려의 목소리를 반영한 학계에서 시작되었다. 텔레비전의 역기능, 즉 가치관이 미쳐 형성되지 못한 청소년들에게 선정적이고 폭력적인 프로그램들이 끼치는 영향으로부터 청소년들을 보호하기 위한 노력의 일환으로 청소년들에게 비판적인 안목을 키워주고자 미디어교육을 시작하였다. 텔레비전을 수동적으로 시청하고 무비판적으로 그 내용을 받아들이는 것이 아니라, 텔레비전 프로그램이 끼칠 수 있는 악영향을 올바르게 인식하고 비판적인 시각에서 바라보고 분석하고 대처할 수 있는 보다 능동적이고 이성적이고 비판적인 시청자로 만들기 위하여 미디어 분석 및 제작 교육이 필요하다는 것이다. 이러한 인식하에 미국은 연방정부에서 미디어 교육을 주관하고 있지는 않지만, 거의 모든 50개의 주 정부 교육청에서 미디어 교육을 지원하고 있으며, 초·중·고등학교 각급학교에서 선택과목이나 방과 후 특별활동으로 미디어 교육을 실시하고 있다(Wikipedia).<sup>47)</sup> 컬럼비아대학교, 뉴욕대학교, 텍사스대학교(오스틴 소재), 및 템플대학교에서도 교사나 대학(원)생들

46) [http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP\\_Filters\\_Report.pdf](http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Filters_Report.pdf) 참조.

47) [http://en.wikipedia.org/wiki/Media\\_literacy](http://en.wikipedia.org/wiki/Media_literacy) 참조.

을 대상으로 미디어교육을 실시하고 있다.

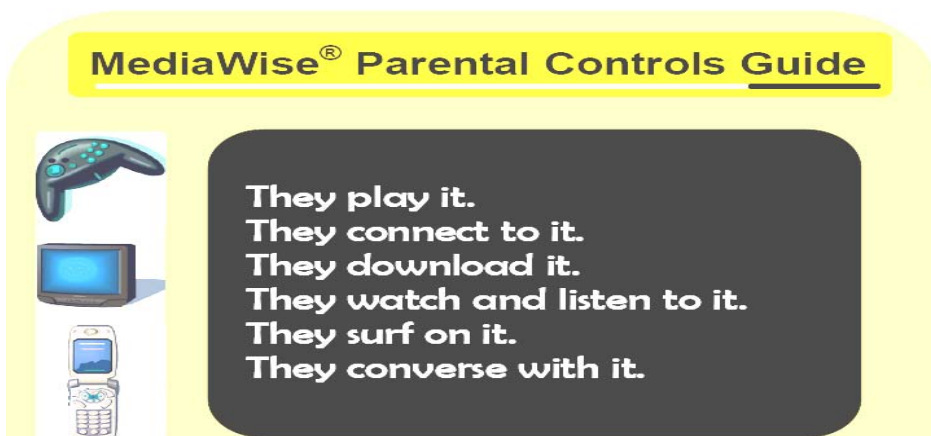
이러한 미디어 교육은 컴퓨터와 인터넷의 등장과 함께 산업사회에서 정보 사회로 넘어오면서 컴퓨터와 인터넷의 역기능으로부터 청소년들을 보호하는 일에만 그치지 않고 영역을 확장하게 되었다. 이와 같은 미디어 교육은 미국 정부의 정보화교육정책과 함께 정보화 역기능방지정책의 중요한 부분을 차지하고 있다.

아울러 민간기구들은 가상공간에서 청소년들이 안전하게 활동할 수 있도록 하기 위한 교육을 적극 펼치고 있다. 이를테면 미국 국립 미디어 가족 연구원([www.mediawise.org](http://www.mediawise.org))은 수많은 교육 과정을 개발해왔다(Walsh, 2006). 그 내용은 다음과 같다:

#### ① 부모통제 안내서

[http://www.mediafamily.org/network\\_pdf/Parent\\_Controls\\_Guide.pdf](http://www.mediafamily.org/network_pdf/Parent_Controls_Guide.pdf)

이 사이트에서 제공하는 교육과정을 통해 부모는 자녀의 사이버 활동을 관리하는 데 도움이 되는 기술적 도구에 대해 배울 수 있다.



[그림 III-1] 부모통제 안내서

## ② MySpace 가이드

[http://www.mediafamily.org/online/MySpace\\_Parent\\_Gide.pdf](http://www.mediafamily.org/online/MySpace_Parent_Gide.pdf)

이 사이트에서 제공하는 교육과정은 부모가 사회적 네트워킹 사이트와 안전을 지키기 위한 전략에 대한 장단점에 대해 배울 수 있도록 해 주는 개별 지도서이다.

**A MediaWise® MySpace Parent Guide.**  
*Brought to you by the National Institute on Media and the Family's MediaWise® Network*

MySpace is the most popular social networking site today— a place for kids to post pictures, send emails, join online groups and blogs, and play music. We've heard a lot of young people claim that "my parents wouldn't even be able to log on to MySpace!" For a lot of parents, this may be true, but we don't want this to get in the way of talking with our kids about their online activities. This guide will walk you through some of MySpace's basic features like logging in, loading pictures, and eventually "hanging out". We hope that this will help you talk with your kids about where they've been and who've they've been talking to in cyberspace— ensuring that popular sites like MySpace are safe and fun.

**Joining MySpace**

**JOIN MYSPACE HERE!**

Email:

First Name:

Last Name:

Password:

Confirm Password:

Country:

Postal Code: (required for US, UK & Canada only)

Gender: Female Male

Date Of Birth: //

Joining MySpace is very simple. It is similar to signing up for an online email account. You need only provide your email address, name, password, and provide a few other pieces of personal information.

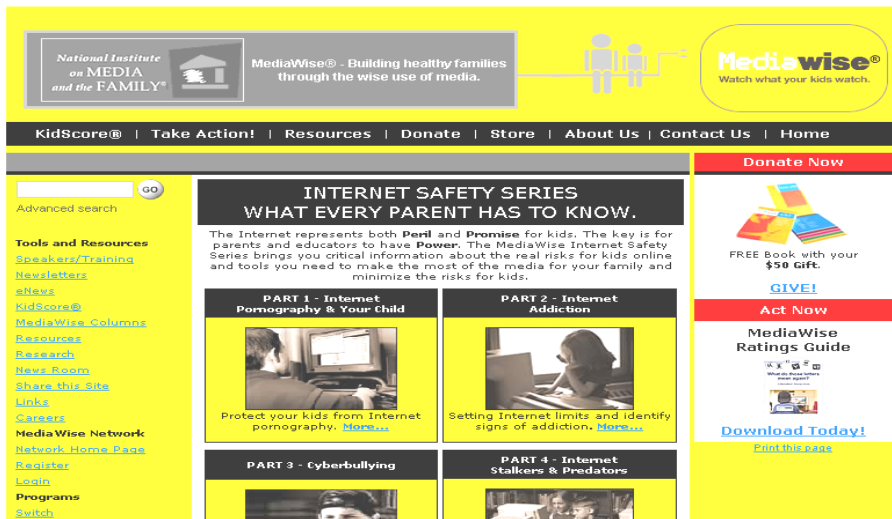
You'll notice that joining MySpace is free although you have to be 16 to join. However, adding a fake birthday is quite easy.

[그림 III-2] MySpace guide

## ③ 인터넷 사용 안전 가이드

<http://www.mediafamily.org/online/onlinesafety.shtml>

이 사이트에서 제공하는 교육과정은 인터넷 안전에 관한 이슈에 대해 점검해 보고 부모들에게 현실적인 지도를 해 주며, 안전을 보증해 줄 수 있는 방법을 알려준다.



[그림 III-3] 인터넷 사용 안전 가이드

#### ④ MediaWise Summer 가이드

[http://www.mediafamily.org/network\\_pdf/mediawise\\_summer.pdf](http://www.mediafamily.org/network_pdf/mediawise_summer.pdf)

이 사이트에서 제공하는 교육과정에서는 미디어와 관련된 아이들의 활동을 위한 정보를 제공한다.



[그림 III-4] MediaWise Summer 가이드

⑤ 학교로 돌아가기 가이드

[http://www.mediafamily.org/network\\_pdf/BacktoSchool\\_Guide.pdf](http://www.mediafamily.org/network_pdf/BacktoSchool_Guide.pdf)

이 사이트에서 제공하는 교육과정은 컴퓨터와 휴대폰의 효율적인 사용에 대한 정보를 제공한다.



[그림 III-5] 학교로 돌아가기 가이드

⑥ You Tube 가이드

[http://www.mediafamily.org/network\\_pdf/youtube.pdf](http://www.mediafamily.org/network_pdf/youtube.pdf)

이 사이트에서 제공하는 교육과정은 비디오를 통하여 점점 커지고 있는 온라인상에서 자신을 표현하는 데 사용되는 웹사이트에 대한 가이드이다. 이러한 웹사이트는 단편비디오 클립을 보거나 자신의 비디오 클립을 게시하기를 원하는 수백만의 젊은이들을 유혹하고 있는데 이에 대한 가이드를 하고 있다.



[그림 III-6] You Tube 가이드

#### 4. 정보격차 해소정책

미국에 있어서 정보격차문제는 1998년 7월 미국 상무부의 정보화 추진과정에서 심화되고 있는 정보격차를 해소하기 위하여 정부차원의 정책 마련이 필요하다고 문제를 제기한 데서 출발하였다. 상무부의 보고서에 따르면, 당시 인터넷 인구는 1억 명을 넘지만, 저소득층의 인터넷 이용률은 고소득층의 1/20, 농촌은 도시의 1/2에 불과한 실정으로 정보격차가 더욱 심화되고 있다고 분석하였다.

마찬가지로 청소년을 위한 정보격차 해소정책은 저소득층이나 농어촌 지역 자녀들이나 장애 청소년들을 대상으로 이루어져왔다. <NewYork Times>가 ‘정보사회의 복음전도사’라는 별칭을 붙여줄 정도로 정보화에 앞장선 Gore 부통령과 클린턴 행정부는 청소년 정보화에 주력하였다. 클린턴 대통령은 1994년부터 모든 학생들에게 정보활용능력을 교육시킬 수 있도록 정책을 펼치면서 정보격차해소에 노력하였다. 이를테면, 1994년 모든 초중등학교 교실과 도서관을 인터넷에 연결하기 위한 학교정보화 목표를 수립하고, 모든 교실의 인터넷 연결, 첨단 멀티미디어 컴퓨터 보급, 양질의 교육용 소프트웨어를 커리큘럼에 통합, 교사의 정보활용능력 배양 등 4대 교육정보화정책을 통한 정보격차해소에 대규모 재원을 투자할 것을 공약하고 이를 실천하려고 노력하였다. 1996년에는 클린턴 대통령은 ‘기술문맹퇴치(Technology Literacy Challenge)’ 정책을 발표하고 1999년도에는 상무부, 교육부, 노동부 등 주요 부처가 정보격차해소에 적극 참여하도록 특별조치를 취하였다. 이에 따라 정부차원에서 저소득자, 장애인 등 정보 소외계층과 그 자녀들에 대한 정보접근권 및 이용권리를 보장하는 소위 E-Rate 계획을 추진하였다.

이러한 정부의 정보격차해소 노력에 정보통신산업계의 자발적 참여가 권유되었다. 그 결과 정부와 정보통신산업계, 그리고 교육계가 협력하여 정보격차해소에 적극 나서고 있다. 특히 마이크로소프트의 빌 게이츠(Bill Gates)는 정부의 이러한 정책에 적극 호응하여 초중등학교에 컴퓨터를 무상으로

보급하는 일에 앞장서오고 있다. 뿐만 아니라 게이트 재단은 컴퓨터 교육을 위한 소프트웨어를 무상으로 제공하는 등 다양한 정책지원을 하고 있다.

그리고 이러한 노력 가운데 대표적인 것은 PowerUP 프로그램이다. America Online Inc./ AOL Foundation, Case Foundation, Waitt Family Foundation 등과 같은 기업 및 자선사업기관, Boys & Girls Clubs of America, National Urban League, YMCA 등과 같은 비영리민간기구, 연방정부 및 지방정부 등 3자가 공동으로 협력하여 추진하는 사업이다.

## IV. 영국

1. 청소년 정보화 정책동향
2. 정보화 교육정책
3. 정보화 역기능 방지정책
4. 정보격차 해소정책



## IV. 영국<sup>48)</sup>

### 1. 청소년 정보화 정책동향

영국 청소년 정보화 정책은 학교를 중심으로 시작되었다. 정보화 접근률이 낮았던 초기 단계에서 최대한 많은 청소년들에게 다가가기 위해서는 학교를 창구로 삼아 정보화 정책을 실행하는 것이 가장 효율적인 선택이었다.

현재 영국의 청소년 정보화 정책은 교육부와 무역통상부의 주관으로 계획되고 진행된다. 교육부에서는 학교를 통한 정보화 정책을 지원, 실시하고, 무역통상부에서는 학교 밖의 지역 사회 내에서 활성화될 수 있는 정보화 정책을 실시하고 있다. 교육부에서는 정보화 교육정책과 관련하여, 학교에 정보화 인프라를 설치하고, 학교 커리큘럼에 ICT 활용을 활성화시키며, 학생들의 정보를 데이터베이스화하여 개별화된 평생학습이 가능하도록 지원하고 있다. 그리고 무역통상부는 주로 지역사회의 정보화 접근도를 높임으로써 정보화 격차를 줄이고, 정보화의 역기능을 막기 위해 인터넷을 보다 안전한 장소로 만드는 각종 제도를 지원하는 역할을 한다.

정보화 매체의 보급률이 낮았던 초기에 실시된 정보화 정책은 청소년의 정보화 매체에의 접근과 정보화 매체를 사용할 수 있는 능력을 갖추는 것에 초점을 맞추고 있었다. 그러나 정보화 매체의 사용이 보편화된 지금, 청소년 정보화 정책은 정보화 매체의 잠재력을 최대한 활용하고, 정보화의 역기능으로부터 청소년을 보호하며, 아직 영국 사회에 남아있는 정보화 격차를 최소화 하는 것에 중심을 두고 이루어진다. 다음에서는 1998년부터 현재까지 진행된 정보화 교육정책과, 정보화 격차해소정책, 그리고 최근 들어 그 필요성이 더욱 강조되고 있는 정보화 역기능 방지정책을 보다 자세하게 살펴보고자 한다.

---

48) 김아미(런던대 교육학대학원 미디어교육전공 박사과정) 집필.

## 2. 정보화 교육정책

영국 초기의 청소년 정보화 정책은 학교를 중심으로 이루어졌다. 학교의 정보화에 투자함으로써 가능한 많은 청소년들이 정보화 기기에 접근할 수 있고, 정보화 기술을 활용할 수 있는 능력을 기를 수 있게 하는 것이 정보화 정책의 목표였다. 영국 정부에서는 1997년을 영국 전역의 정보화 강화를 위한 준비해인 UK Net Year로 지정해서 발표하고, 1998년부터 실제적인 정보화 교육정책 실현에 들어가게 된다. 영국의 정보화 교육정책은 크게 3가지 영역으로 나누어진다.

첫째, 청소년들의 정보화 기기 접근도를 높이기 위한 교육 정보화 정책이 있다. 이와 관련된 정책은 학교에 정보화 인프라를 설치하고 관리하는 것에 초점을 맞추고, 시기별로 크게 3단계로 나누어 진행되었다. 1단계는, 1998년부터 2002년까지 실시된 전국학습망(National Grid for learning: 이하 NGfL)구축 정책이다. 이 정책은 영국 전역의 학교에 정보화 기기를 설치하고, 최대한 많은 학교를 인터넷에 연결될 수 있게 지원하며, 온라인상에 학교의 정보화 기기를 이용해서 실시할 수 있는 교육안과, 정보화 시스템 유지와 획득을 위한 지침서 등 교육 현장에 유용한 콘텐츠를 개발하는 것을 목표로 하였다. 이와 같은 5개년 개발 정책으로 학교현장의 정보화 인프라가 어느 정도 자리 잡혔다는 결과가 나오자, 2003년부터는 보다 실용적인 정책으로 초점이 옮겨지게 된다. 제 2단계 교육 정보화 정책인 학교 안에서의 ICT (ICT in Schools: 이하 ICTIS)는 학교에 자리 잡은 ICT 기술을 학교 현장에 최대한 활용할 수 있게 돕는 것을 목표로 하여 2003년부터 2006년 현재까지 진행되고 있다. 마지막으로 2005년에 발표된 향후 5년간의 정보화 전략이 있다. ‘테크놀로지의 활용’이라는 제목으로 발표된 정부의 정보화 전략은 학교뿐만 아니라 모든 학습자와 아동을 지원하기 위해 일관성 있는 정보화 시스템을 구축하는 것에 초점을 맞추고 있다.

둘째, 정보화 교육정책은 청소년들이 ICT 사용하는 기술을 익히도록 하는 교육정책으로, 정부는 학교에서 청소년들에게 학교를 졸업한 후 직업을 가

지려고 할 때 필요한, ICT와 관련 기본적인 기술을 가르치도록 장려하고 있다. 이는 주로 ICT 라는 개별과목의 형식으로 이루어지고 있다.

셋째, 청소년들이 비판적 그리고 창의적으로 ICT를 사용할 수 있게 하는 미디어 교육과 관련된 정책이 있다. 정보화 교육에 미디어 교육적으로 접근할 필요는 최근 들어 더욱 강조되고 있다. 이는 청소년들의 ICT 사용이 학교 안팎으로 확장되면서, 교사나 학부모들의 감시를 벗어날 수밖에 없는 상황에 기인한다. 청소년들이 정보화 기술을 익히도록 혹은 정보화의 역기능으로부터 청소년을 지키도록 교육하는 것뿐만 아니라, 청소년 스스로가 비판적인 미디어 사용자이자 창조자가 될 수 있게 해야 한다는 요구가 커지고 있다.

#### 1) 청소년들의 정보화 기기 접근도를 높이기 위한 정보화교육정책

청소년 정보화 현황과 청소년의 인터넷사용을 살펴본 보고서인 UK Children Go Online<sup>49)</sup>(이하 UKCGO)에 의하면 청소년 인구의 25%는 가정 이 아닌 학교를 통해서만 인터넷에 접근할 수 있다고 한다. 이러한 이유로 학교를 창구로 삼아 청소년의 정보화를 원활하게 하고, 더 나아가 사회 계층별로 나타나고 있는 정보화 격차를 줄이는 정책들이 시행되고 있다. 정보화 인프라 구축과 활용을 장려하기 위한 각 시기별 정보화교육정책을 정리 하면 다음과 같다.

##### (1) 전국학습망(National Grid for learning)의 구축: 1998-2002

1998년 영국의 수상 토니 블레어는 다양한 연령과 계층의 모든 학습자들이 정보화 시대의 혜택을 받을 수 있도록, 교육부와 문화부가 ICT 산업체와 연계하여 전국적인 학습망을 구축하는데 참여하기를 요청했다. 전례 없는

---

49) 런던 정경대(LSE) 소니아 리빙스턴 교수의 주도로 영국 청소년들의 인터넷 사용에 관하여 설문조사와 인터뷰가 실시되었다. 연구 결과는 2004년에 UK Children Go Online이라는 제목의 보고서로 발표가 되었는데, 이 보고서는 현재 청소년 정보화 정책을 제안하는데 중요한 기본 자료로서 쓰이고 있다.

규모의 예산이 투자된 NGfl은 교육부의 책임하에, ICT 공급업체, 지역교육청(Local Education Authority), 교원양성원(Teacher Training Agency), BECTa (British Educational Communication and Technology agency: 영국교육정보공학원), 국립학교지도자대학(National College for School Leadership)의 참여로 이루어졌고, 문화미디어스포츠부 (Dept for Culture, Media and Sport) 역시 해당 비영리후원 단체를 통해 정부에 의해 발행된 정책 방향에 부합하는 교사 연수 프로그램의 운영을 지원하였다(Ofsted, 2004).

전국학습망 NGfl은 학교뿐만 아니라 도서관, 가정, 직장 등 학습자들이 위치하고 있는 모든 장소의 네트워크화를 위한 정책이지만, 이 보고서에서는 청소년 정보화와 관련하여 학교 안에서 실현된 정책에 초점을 맞추어 살펴보고자 한다.

이 정책의 핵심 목표는 2002년까지 모든 학교가 인터넷에 접속할 수 있는 인프라를 갖추게 지원하는 것이다. 전국학습망을 구축함으로써 학생들의 학습성취도를 높이고, 학습자들에게 보다 다양한 학습의 기회를 제공하며, 영국을 디지털 학습을 위한 서비스 개발과 활용의 선두주자로 만들겠다는 취지하에서 전국학습망National Grid for learning(이하 NGfl)의 구축이 시작되었다(Dfes, 2003).

학교에서 NGfl의 목표는 크게 3가지로 나누어진다.

- 학교 현장에 ICT 인프라를 설치하고, 인터넷 연결도를 높인다.
- 활용 가치가 있는 교육적 리소스와 콘텐츠를 개발한다.
- 교사가 이러한 교육자료를 교수활동에 효율적으로 활용할 수 있도록, 교사의 능력증진을 지원한다.

이와 같은 목표를 실현하기 위해 정부는 7억 파운드를 투자하였고, 그 예산은 정보화 인프라 설치 자금을 지원하기 위해서 뿐만 아니라 다음과 같이 다양한 방식으로 사용되었다.

- 각 학교에 정보화 시설 설치와 관련된 정보를 제공하고, 교사와 학교 사서를 대상으로 한 ICT 연수 프로그램과 정보화에 필요한 자금을 집중적으로 지원한다.

- 학교의 전국학습망에의 참여를 격려하기 위해서 지역교육청을 대상으로 제안서를 공모 하고, 그 중 창의적인 제안서를 제출한 지방 교육청에 추가의 예산 지원을 한다.

1998년 당시 교육부 장관인 찰스 클라크는 토니 블레어가 전국학습망을 위해 배정한 7억 파운드의 예산중에서 1억여 파운드를 각 지역의 교육청에 제공하여, 학교들이 더 빠른 인터넷 커넥션을 마련하고, 온라인 교재를 개발하는데 쓸 수 있게 하겠다고 발표하였다. 각 지역 교육청 중에서 가장 창의적인 기획서를 제출한 네 곳의 교육청을 선정하여 ‘개척자 pathfinder’의 지위를 부여하고, 그 지역의 학습망 개발에 추가의 예산지원을 하겠다고 발표하기도 했다.

이렇게 지원받은 돈으로 학교들은 학습망에 연결되기 위해 필요한 인프라를 갖추 수 있게 되었고, 2002년까지 모든 학교를 인터넷으로 연결하겠다는 정부의 목표가 거의 현실화된다. 정보인프라의 구축에 이어서, 구성된 전국 학습망의 웹사이트에 청소년 학습자들을 타겟으로 하는 교육자료들을 올리는 데에 투자가 집중되었다.

교육부에서 2003년에 발표한 보고서 ‘Fulfilling the Potential’에 의하면 NGfI 구축정책이 실현되는 동안 성공적인 교육정보 인프라와 교육 콘텐츠가 개발되었다. 다음은 교육부에서 발표한 NGfI의 성과이다:

- 99% 이상의 학교가 인터넷에 접속되었고, 이 중 25%의 학교는 광대역 인터넷을 사용하고 있다.
- NGfI은 세계에서 가장 큰 교육콘텐츠 포털로 개발되었고, 청소년, 교사, 학부모, 학교운영위원회 등 서로 다른 교육 관련 그룹을 위해 개별화된 포털도 만들어졌다.
- 99% 이상의 학교가 ICT 사용을 위한 전문적인 연수 프로그램과 리더쉽 프로그램에의 참여를 신청했다.
- 교사들에게 공적 영역과 사적 영역에서 제공하는 높은 질의 디지털 교육자료들을 공유하는 공간인 커리큘럼 온라인 Curriculum Online이 시작되었다<sup>50)</sup>.

50) NGfI을 통해 시작된 커리큘럼 온라인 서비스는 2003년 이후 BECTa의 관리로 지속된다. 이하에서 보다 자세히 설명하도록 하겠다.

- 지역사회 안에 ICT 접근을 가능하게 하기 위해 6000개 이상의 UK 온라인 센터<sup>51)</sup>가 설립되었다.

NGfI가 생성되던 초기에는 교사들이 교육용 콘텐츠를 얻기 위해 NGfI의 포털을 자주 이용한다는 보고 결과가 있었으나, NGfI의 정착기에 들어서면서 전국적인 규모의 네트워크에서 제공하는 정보와 교육자료보다는, 지역교육청 중심으로 같은 교육적 평가기준이나 커리큘럼을 공유하는 학교들끼리 서로 정보를 나누고 네트워크를 하는 경우가 더 많아졌다. 그리고 사교육에 관련된 기관들에서 기존에 NGfI에서 제공하던 콘텐츠들을 더욱 잘 포장해서 제공하기 시작하면서 사실상 교육콘텐츠를 제공하는 웹포털로서의 NGfI은 효과를 잃게 되었다. 이러한 상황 속에서 NGfI의 웹사이트에서 제공하던 각종 교육용 콘텐츠와 ICT활용 관련정보 역시, BECTa 웹사이트로 옮겨져서 아카이브 형식으로 보관되게 되었고, BECTa에서는 NGfI의 웹사이트의 기능을 흡수해서 교사들에게 제공하는 서비스를 보다 다양화하고 보다 높은 질의 콘텐츠 보급을 시도하게 된다.

정부에서는 NGfI 구축정책을 통해 학교현장에서의 인프라 구축과 교직원 연수 등 학교에서 ICT에의 접근과 활용을 가능하게 할 수 있는 기반이 마련되었다고 평가를 내렸다. 이렇게 마련된 인프라를 최대한 활용하기 위해서 정부에서는 2003년부터 실제적으로 ICT를 수업 현장에 적용하는 것을 중점적으로 지원하는 ICT in Schools라는 제도로 그 초점을 옮기게 된다.

## (2) ICT in Schools: 2003년 - 2006년

NGfI프로그램으로 인해 대부분의 학교에 갖추어진 기본적인 교육정보 인프라를 최대한 효율적으로 활용하기 위해서 학교들이 정보화 기기 사용에 자신감을 가지도록 장려되었다. 2003년 발표된 교육부의 보고서 Fulfilling the Potential 에서는 이를 ‘e-confidence’라는 이름으로 규정하면서, 정보화 사용능력이 있는 학교를 규정하는 10가지 핵심 요소를 소개한다.

---

51) UK 온라인 센터에 대한 자세한 설명은 ‘정보화격차 해소정책’에서 다루도록 하겠다.

- ICT를 사용할 수 있는 자신감, 능력 그리고 리더쉽을 갖춘 교직원
- 효율적인 ICT 사용의 기반이 될 수 있는 새로운 교수, 학습, 평가 시스템
- 광범위한 지리적 영역 안에서 동시에 학습이 이루어질 수 있는 시스템
- 효율적인 시스템의 관리와 조직화
- 개인의 학습을 지원하기 위한 일관성 있는 지원과 개발
- 정보를 기반으로 한 안정적이고 전문적인 판단
- 지속적인 개발을 가능하게 하기 위해 적절한 리소스의 분배
- ICT의 사용과 접근 가능성 그리고 이를 위한 기술적인 지원
- 학생들의 높은 ICT 활용능력
- 지역사회 학습 리더로서의 그리고 정보 허브로서의 역할을 할 수 있는 능력.

위에서 본 것처럼 교육 정보화의 능력이 있는 학교가 갖추어야 할 조건은 세 가지로 요약된다. 먼저 ICT 활용능력을 갖추고 있는 학교 구성원(교사, 스태프, 학생 모두를 포함)과 그들을 기술적으로 지원해줄 수 있는 시스템이 필요하고, ICT 활용에 기반을 둔 교수학습 시스템의 변화가 요구되며, 학교가 지역 커뮤니티의 학습 중심으로서의 역할을 해야 한다.

이러한 변화를 가능하게 하기 위해 2003년부터 현재까지 ICT in Schools (이하 ICTIS)의 라는 이름하에 여러 가지 정책이 실시되어 왔다. NGfI이 일단 최대한 많은 학교에 인프라를 설치하고, 모든 학교가 정보화 장비를 갖추게 하는 것을 최우선의 목표로 했다면, ICTIS는 이렇게 설치된 정보화 기기를 실제 교수와 학습에 최대한 활용할 수 있게 하는 것을 목표로 하고, ICT 활용 교수법과 학교 전반의 향상 초점을 맞춘다. NGfI의 후속정책인 ICTIS로의 순조로운 이행을 위해, BECTa가 보다 적극적으로 정부의 전략적 파트너 역할을 하게 된다.

ICTIS에서 실행되는 계획들 중 일부를 예로 들어보면 다음과 같다.

#### ① 정보화 인프라와 하드웨어 보급

지역교육청을 통해서 일정 비율의 교사들에게 노트북을 제공한다. 2003년 이전에 교장과 특수교육 종사자들에게 노트북을 제공했던 제도의 연장선상에서 진행되는 계획이다. 2006년이 되면 이 계획의 성과로 참여 교사의 60%이상이

노트북을 갖추게 될 것으로 예상된다. 그리고 보다 많은 학교들이 광대역 인터넷에 접근할 수 있게 하기 위해서 각 지역의 광대역인터넷 컨소시엄(RBC: Regional Broadband Consortium)에서 지속적으로 자금을 지원할 것이다.

## ② 연수 프로그램

원활한 ICT 활용을 위한 전략적 리더쉽 (SLICT: Strategic Leadership in ICT)이라는 이름으로 상급 교사와 스텝을 위한 연수 프로그램이 제공된다. 국립학교지도자대학 (NCSL), BECTa, 교육부가 함께 만드는 이 연수 프로그램은, 2002년과 2003년 사이 2000명의 교육관계자들을 상대로 파일럿 프로그램을 실시한 후, 2004년에서 2006년 사이에 10,000명의 교사를 상대로 연수 프로그램을 운영하는 것을 목표로 한다.

## ③ 교육 콘텐츠 제공

ICT를 활용한 교과목 교수를 활성화하기 위해 온라인상에서 각 과목과 연관된 학습자료를 제공하는 ‘커리큘럼 온라인<sup>52)</sup>’ 서비스가 활성화될 것이다. 현재 BECTa의 관할 하에 있는 ‘커리큘럼 온라인’ 웹사이트는 허가를 받은 교육용 소프트웨어 타이틀을 학년별/과목별로 분류하여 놓은 포털 사이트의 역할을 한다. 교사들은 커리큘럼 온라인이라는 하나의 포털을 통해 검증 받은 소프트웨어의 목록과 그에 대한 간략한 정보를 얻을 수 있다.

‘커리큘럼 온라인’은 ICT와 멀티미디어 자료에의 접근도를 높이고, 이의 적극적인 활용을 통해 교수와 학습의 내용과 형식을 변화시키려고 하는 정부 계획의 중심이 되고 있다. 커리큘럼 온라인 웹사이트는 교육소프트웨어 활용과 관련하여 지원받을 수 있는 정부자금에 대한 정보도 제공하고 있다. 정부에서는 eLC(eLearning Credit)이라는 형식으로 상당히 많은 양의 예산을 마련해 놓았는데, 각 지역 교육청이 지역 차원에서 정부로부터 받은 예산을 어떻게 사용할 지 결정하게 된다. 교사들은 지역교육청에 eLC를 신청해서 지원 받을 수 있다.

52) [www.curriculumonline.gov.uk](http://www.curriculumonline.gov.uk)로 가면 서비스 내용을 볼 수 있다.



[그림 IV-1] Curriculumonline 홈페이지

#### ④ 연구 프로젝트

BECTa는 교육부의 지원을 받아 2002년부터 2006년까지 ‘Test Bed Project’라는 이름으로 사례연구 프로젝트를 진행한다. 경제적으로 어려운 세 지역에서 27개의 학교를 실험적으로 선택하여, 높은 수준의 ICT 장비와 소프트웨어, 이 활용에 필요한 트레이닝과 기술적 지원 등을 최대한 제공하고, 그 결과 ICT가 실제로 어떻게 활용되는지, 그리고 어떤 효과를 가져오는지 상세히 평가하는 연구 프로젝트를 실시한다<sup>53)</sup>.



[그림 IV-2] BECTa 홈페이지

53) 프로젝트의 진행과 프로젝트의 대상이 된 학교들에 대한 정보는 [http://partners.becta.org.uk/index.php?section=pv&catcode=\\_pv\\_ip\\_02&rid=11159](http://partners.becta.org.uk/index.php?section=pv&catcode=_pv_ip_02&rid=11159)에서 상세히 다루고 있다.

이처럼 학교에 갖추어져 있는 교육정보화 인프라의 활용을 지원하는 정책인 ICTIS를 실현시킴과 동시에, 정부에서는 2005년에 향후 5년 간의 정보화 정책의 기본 틀을 발표한다. 이 전략은 기본적으로 모든 학교를 네트워크화 하고, 학교뿐만 아니라 모든 학습자와 아동을 지원하기 위해 일관성 있는 정보화 시스템을 구축하는 것에 초점을 맞춘다.

### (3) 학습과 아동관련 서비스를 변화시키기 위한 정보화 전략: 2006-2010

교육부에서는 2005년 3월 15일 'Harnessing Technology: Transforming learning and children's services (테크놀로지의 활용: 학습과 아동을 위한 서비스의 변화)'라는 제목으로 향후 5년 간의 정보화 관련 전략(e-strategy)을 발표한다. 이 정책보고서는 영국내 모든 학습자와 어린이 복지를 지원하기 위한 프로그램을 운영하는데 있어 ICT활용을 증진시키기 위해서 필요한 전략들을 제시하고 있다. 여기서 언급한 정책이나 제안은

- 앞서 다룬 ICTIS 등 교육부에서 실시하는 정보화 정책의 실현을 용이하게 하기 위해 시스템을 재정비하고,
- 학습자의 평생 학습을 지원할 수 있는 일괄적인 시스템 마련하며,
- 향후 5년 간 현재 학생, 학부모, 교사 사이에 존재하고 있는 디지털 격차를 해소하고,
- 모두가 테크놀로지를 효과적으로 사용할 수 있도록 같은 수준의 지식을 가지게 하는 것을 목표로 한다.

이 보고서는 현재까지 정부가 시행한 정보화 정책이 가져온 긍정적인 효과와 문제점을 함께 정리함으로써 지금까지의 정보화 정책을 평가하고 있다. 그 내용을 살펴보면 다음과 같다.

대부분의 학교가 광대역 인터넷에 접근할 수 있게 되었고, 다수의 교사가 ICT를 활용하여 수업을 하고 있다. 그리고 사회구성원을 위한 지원서비스들이 온라인을 통해 이루어지고 있고, 기술의 발전으로 인해 여러 행정작업과 평가작업이 수월해지고 있다. 또한 ICT를 활용하여 학교와 가정의 연계가 강화되고 있고, 온라인을 통해 학습자와 보호자들이 교육 관련 정보를 얻고

있으며, ICT 활용으로 학업성취도 역시 높아지고 있다는 연구 결과가 나오고 있다.

하지만 또 한편으로 문제점 역시 드러나고 있는데, 그 중 하나는 이러한 성장이 뚜렷한 체계가 없이 이루어지고 있다는 것이다. 모든 학교와 기관들이 나름의 정보화 시스템과 지원 서비스를 선택하고 있기 때문에, 각 시스템이 서로 호환되지 않는 경우가 많고, 기관 각자 개별적으로 정보화 기기와 시스템을 구입하고 있어서, 필요 이상으로 자금이 많이 들기도 한다. ICT 하드웨어와 시스템의 생산비를 절약할 수 있을 만큼의 규모경제가 거의 없다는 문제도 제기하고 있다. 이러한 문제점을 극복하기 위해 정부는 ICT 개발에의 전략적인 접근의 필요하다고 주장한다.

이 보고서는 ICT를 보편화 시키고, 교육과 복지 모든 분야의 서비스가 사용자를 중심으로 서로 연계될 수 있게 일관성 있는 시스템을 정착할 때 가능해질 사회의 모습을 제시하고 있다. 지속적인 정보화 사업과 일관성 있는 ICT 시스템의 보급은 모든 연령의 학습자와 사회 구성원들이 테크놀로지를 이용하여 진정한 혜택을 받을 수 있게 도와줄 것이다. 예를 들어, 모든 구성원의 교육에의 참여도를 높일 수 있다. 학부모는 자녀가 학교에서 어떤 학습을 하는 지 학교의 웹사이트를 통해서 정보를 얻을 수 있고, 사업자들과 지역 커뮤니티는 보다 쉽게 ICT 트레이닝과 기술적 지원에 접근할 수 있다. 청소년과 성인 학습자들은 자신들의 필요에 맞추어 개별화된 코스에 참여할 수 있고, 각기 다른 학습단계에서 다양한 교육기관들을 이용하며 보다 쉽게 발전해 나갈 수 있게 된다. 그리고 교육이나 아동서비스에 종사하는 사람들은 평가와 행정을 수행함에 있어 더 많은 온라인 지원을 받을 수 있게 된다.

결국, 학습자들이 연령과 지역에 관계없이 자신의 잠재능력을 최대한 개발할 수 있도록 개별화된 교육을 받을 수 있고, 개인의 성장을 다방면으로 지원하는 사회복지 서비스를 누릴 수 있게끔 되는 것이다.

이러한 미래 사회의 모습을 가능하게 하기 위해서 ‘Harnessing Technology: Transforming learning and children’s services’에서는 구체적인 정책과 실현방법을 제시하고, 그 성과를 예견해 본다. 다음은 그 내용을 요약 정리한 것이다.

### ① 모든 시민을 위한 통합된 온라인 교육정보 서비스 제공

가장 우선시 되는 것은 온라인 서비스와 그에 관련된 정보에의 접근도 향상이다. 사회구성원 모두가 온라인 서비스에 관해 기본적인 정보를 가지고 있어야 하는데, 이를 위해 정부, 학교, 아동관련 기관의 협조가 필요하다. Directgov 네트워크는 정부에서 제공하는 온라인 서비스를 총망라한 링크를 제공할 것이다. 모든 학교는 온라인 네트워크를 통하여 학부모에게 보다 많은 교육 관련 정보를 제공해야 한다. 그리고 아동과 관련된 기관들은 사용자가 필요한 정보를 쉽게 찾을 수 있도록 협력해야 하며 정부에서는 장애인 그리고 컴퓨터에 익숙하지 않은 사람들이 자신이 필요한 정보를 더 쉽게 온라인에서 찾을 수 있게 하기 위한 새로운 인터페이스 기준을 제공해야 한다.

이를 현실화시키기 위해서 :

- 교육 기관, 코스, 자격증 획득, 다양한 학습의 기회와 관련된 정보와 온라인 서비스를 인터넷을 통해 제공함으로써, 인터넷을 정부와 협력기관이 사용하는 주요 채널로 개발한다.
- 교육자(교사, 교사연수자, 강사 등)를 위해 맞춤형 포털을 구성하여, 교육자들이 인터넷을 교육의 주된 전달 통로로 사용할 수 있게 한다.
- 특히 학교에서는 교사를 위한 e-러닝 관련 온라인 조언을 제공하고, 보호자, 사업가 그리고 학습자들이 접근할 수 있는 교육정보 포털을 제공한다.

### ② 학습자를 위한 통합된 온라인 개인지원 시스템

학습자가 교육의 모든 단계에서 그리고 다음 단계로 나아가는데 있어서 도움을 받을 수 있도록 개별화된 지원체계를 마련한다. 이를 가능하게 하기 위해서는 모든 교육기관이 같은 방식으로 데이터를 체계화해야 한다. 현재 여러 가지 다른 시스템을 사용하고 있는데, 개발 초기 단계인 지금 한가지의 시스템으로 데이터를 체계화해야 학습자를 위한 개별화된 교육 서비스의 장기적 지원이 가능해질 것이다.

이를 현실화시키기 위해서 :

- 모든 교육 기관은 학습자에게 개별화된 온라인 학습 공간을 제공하도록 장려한다. 학습자는 진행되고 있는 교육 자료와, 과제, 성과물을 저장하

고 항상 쉽게 접근할 수 있는 자신만의 가상 학습 공간 virtual learning space를 가지게 될 것이다.

- 개별화된 학습 진도를 지원할 수 있도록 교육기관이 평가에 공통적인 접근방식을 취하도록 장려 한다.
- 특별한 돌봄이 요구되는 학습자와 아동을 지원할 수 있는 일관성 있는 테크놀로지를 제공 한다.
- 학습자를 각각 식별할 수 있게 하는 도구를 고안해서 교육기관들이 개인의 학습진행을 보다 효과적으로 지원할 수 있게 한다.
- 이러한 서비스들이 합쳐져서 전자 포트폴리오가(electronic portfolio)가 될 것이고, 이 전자 포트폴리오는 학습자가 평생 학습을 통해서 자신의 성과를 기록하고 쌓아나가는 것을 보다 손쉽게 할 것이다.

### ③ 교수와 학습을 변화시키기 위한 협력적 접근

새로운 테크놀로지가 가지고 있는 교육적인 잠재능력을 최대한 활용하려면, 현재의 교수와 학습 체계를 변화시켜야 한다. 차세대 e-러닝 활동과 교육자료의 진화를 가속화할 수 있도록 할 수 있는 모든 일을 해야 한다.

접근이 용이한 디지털 교육자료와, 교사가 가르치는 학습자들의 필요에 따라 응용해서 쓸 수 있는 유연한 학습 패키지들이 더 필요하다. 이를 위해 모든 커리큘럼 분야를 포괄하고, 학습자의 취업을 준비시킬 수 있는 보다 혁신적인 e-러닝 교육 자료와 서비스를 개발해야 한다. 교육자들도 정보화 기술을 사용하여 교수, 학습 그리고 평가를 개선시키는데 직접적으로 참여하도록 요구된다. 그리고 교사들은 학습자, 특히 장애가 있거나 혜택을 받지 못하는 학습자들의 필요에 적당한 학습 활동을 디자인하는데 더 깊이 관여하도록 기대된다.

이를 현실화시키기 위해서 :

- 교사가 e-러닝을 위해 제공된 교과목과 관련 있는 상호작용적 디지털 교육콘텐츠에 접근할 수 있게 하고, 이러한 교육자료를 수업을 위해 재구성하고 수업에 다양하게 적용할 수 있게 한다.
- 학교에서 벗어난 학생들을 위해 학교 밖 교육 모델이 가능하게 한다.
- 어떤 분야에서 e-러닝이 특히 성과를 얻는지 살펴보고, e-러닝 시장의

혁신을 꾀한다.

- 모든 과목에 새로운 학습 방법을 활용하여 학습자가 정보화로 인한 이득을 볼 수 있게 하고,
- 커리큘럼이 테크놀로지에 보다 더 잘 대응할 수 있도록 커리큘럼을 지속적으로 개선, 변화시켜야 한다.
- 학생들이 취업 시장에서 필요로 하는 e-능력(e-skills)을 갖추 수 있게 하기 위해 최신 자격조건 등을 살펴보고 커리큘럼을 업데이트 한다.

#### ④ 공동의 인프라 구축

이 외에도 이 모든 것을 가능하게 할 수 있는 일관성 있는 공동의 인프라를 구축해야한다. 그래서 교육부에서는 교육을 위한 통합된 교수, 연구 그리고 행정 네트워크를 기획하고 있다. e-러닝과 행정, 비즈니스에서 공통으로 쓰일 수 있는 시스템의 구축을 위해 상호간에 더욱 쉽고 안전하게 정보를 나눌 수 있는 공통적인 개방 스탠더드가 필요하다. 덧붙여 교육부에서는 모든 기관이 정보화 장비와 서비스를 구입할 때, 이와 같은 협력적인 접근에 동참하는 혜택을 누릴 수 있게 할 예정이다.

#### ⑤ 정책 실현시 예상결과

이러한 정책과 전략이 현실화 되면 학습자의 모습은 어떻게 변화할까? 우선 학습자는 정보화 사회에 참여할 수 있는데 필요한 능력을 개발할 기회를 가지게 된다. 더 나아가 학습자는 시간적, 공간적, 내용적으로 개별화된 학습을 할 수 있게 된다. 기존에 수업을 듣고, 교재를 읽던 것에 덧붙여 다른 학습자들과 함께 협력적 학습을 하는 시간이 늘어날 것이다. 기존의 학습자료와는 달리 창의적이고, 도전적인 게임형식의 학습자료를 사용할 수도 있고, 학습자 자신이 직접 정해놓은 개인적인 목표를 달성하기 위한 학습계획을 디자인 할 수 있게 된다.

그리고 학습자는 보다 다양한 과목을 선택할 수 있게 된다. 자신이 속해 있는 학교가 제공하는 수업뿐만 아니라, 학교, 대학, 기타 성인 교육기관 등이 파트너십을 이루어 가르치는 과목들에 접근할 수 있게 될 것이다. 이 기관들은 정교하게 디자인된 학습재료, 온라인을 통한 전문가 지원, 그리고 당신의 동료 그룹과 네티워킹을 제공할 것이다. 또 학습자가 직접 언제, 어디

서 어떻게 학습할 지를 선택하는 유연한 학습이 가능해질 것이다.

## 2) 정보 분석과 평가능력 강화를 위한 정보화 교육

2004년 정부에서 발표한 정보화 관련 연례 보고서 ‘UK Online Annual Report’에서는 학교에서 지금까지 수리적 사고능력과 문해력을 가르쳐온 것에 덧붙여, 모든 연령의 학생들에게 인터넷 사용능력을 포괄하는 ICT 능력을 가르쳐야한다고 제안하고 있다. 이는 청소년들이 미래에 직업을 구할 때 ICT 능력을 갖추는 것이 필수적이라고 예견되기 때문이다.

앞서 다루었던 것처럼, 지금까지 정부에서 제시해 온 정보화 교육정책은 주로 청소년들의 정보화 접근능력을 강화하기 위한 것이었다. 정보화 접근을 보장할 수 있는 환경이 조성되었다고 판단되는 지금, 정부에서는 학교에서의 ICT 기술교육을 강조하는 정보화 교육을 제안하고 있다. 이는 청소년들이 미래의 잠재적 인력으로서의 기본적인 ICT 능력을 갖추게 하기 위한 것으로, 기본적인 워드프로세서 사용이나 인터넷에서 정보 찾기, 기타 주로 쓰이는 소프트웨어 패키지 사용법 등 ICT를 사용하기 위한 기술을 교육 내용으로 한다.

## 3) 청소년들의 정보화 매체 사용과 관련된 미디어 교육

### (1) 커리큘럼 내에 포함된 인터넷 관련 미디어 교육

에듀코넷<sup>54)</sup>은 정보화 교육에 미디어 교육적 접근을 가능하게 하고자, 유럽 7개국이 연계하여 디자인한 교육안과 관련된 정보를 인터넷 상에서 제공하고 있다. 에듀코넷 Educaunet에서 고안한 교육활동들은 영국의 초중등학교에서 실험적으로 실시되었다. 중등학교의 경우 영어수업 시간에 이러한 교육 활동이 행해졌고, 그 외 교과목에서 활용할 수 있도록 수업 안에 ICT,

---

54) [www.educaunet.org/eng/](http://www.educaunet.org/eng/) 에듀코넷에 관한 보다 자세한 설명은 3절 정보화 역기능 해소 정책 편에서 다루고 있다.

PSHE(건강교육), 시민교육의 요소 역시 포함되었다. 에듀코넷의 웹사이트에 올라와 있는 교육활동지는 중등학교 국정 커리큘럼의 영어수업에 인터넷 관련 미디어 교육을 연계시킬 수 있는 방법을 제시하고 있다<sup>55)</sup>.



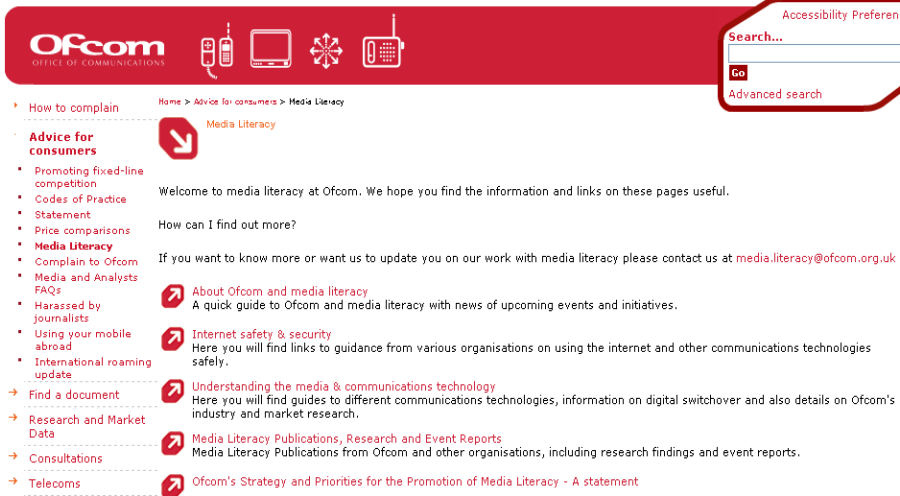
[그림 IV-3] 에듀코넷 홈페이지

## (2) OFCOM의 미디어 교육

정부는 통신 미디어 규제기관인 OFCOM에 모든 연령의 미디어 사용자의 미디어 리터러시 능력을 높여야 할 책임을 부과하였다. OFCOM에서는 미디어 리터러시를 미디어에 ‘접근하고, 이해하고, 창조하는 능력’이라고 정의를 내리고, 청소년들의 비판적인 미디어 분석과 창의적인 제작 모두에 강점을 두고 있다. OFCOM에서는 전국의 청소년과 성인의 미디어 접근도와 그들의 미디어 리터러시 능력에 관한 연구를 지원하고, 웹사이트에서 미디어 리터러시와 관련된 자료들 역시 제공하고 있다<sup>56)</sup>.

55) <http://www.educaunet.org/eng/package-classroom.php> 에서 자세한 내용을 볼 수 있다.

56) 자세한 정보는 [http://www.ofcom.org.uk/advice/media\\_literacy/](http://www.ofcom.org.uk/advice/media_literacy/) 에서 찾아볼 수 있다.



[그림 IV-4] OFCOM 홈페이지

### 3. 정보화 역기능 방지정책

정보화의 위험 혹은 정보화의 역기능으로 규정되고 있는 사항들은 각국의 문화와 미디어 사용 실태를 반영한다. 예를 들어 우리나라의 정보화 역기능 정책에서 중요시되는 인터넷중독에 대한 대응책은 영국에서는 아직 제기되지 않고 있다. 이는 광대역 인터넷의 보급이 최근에 들어서야 이루어지고 있고, 인터넷을 통해서 청소년들에게 제공되는 콘텐츠의 개발도 최근 들어서야 가속화되고 있기 때문이다. 온라인 게임 때문에 야기되는 문제도 그다지 활발하게 제기되지 않는 이유 역시, 온라인 게임사용 인구가 그다지 크지 않은데서 찾아볼 수 있다. 유럽 청소년의 뉴미디어 사용 실태를 조사한 Mediapro의 보고서에 의하면 영국 청소년들의 26%만이 온라인게임을 자주 혹은 아주 자주한다고 대답했다. 그에 반해 일찌감치 청소년들 사이에 널리 보급된 핸드폰의 경우, 핸드폰을 이용한 친구 괴롭히거나 핸드폰을 이용한 불법 활동 등이 사회적인 문제가 되고 있다.

## 1) 정보화의 역기능

BECTa에서는 2004년 ‘Signposts to safety’ 라는 제목으로 청소년을 대상으로 인터넷 안전에 대해 가르치기 위한 제안서를 발표했다. 이 보고서에서 크게 네 가지로 정보화의 역기능을 규정하고 있다. 첫째는 청소년에게 부적절한 내용에의 노출로, 온라인 음란물이나 폭력물 등에의 접근을 그 예로 들고 있다. 둘째, 신체적 위험, 채팅방에서 정체를 가장한 타인으로부터 신체적인 위협을 받는 경우. 셋째, 심리적 위험, 온라인이나 핸드폰 같은 뉴미디어를 통해 괴롭힘을 당하거나 왕따를 당하는 경우. 마지막으로 청소년의 인터넷 사용이 법적, 도덕적 혹은 재정적으로 의도하지 않은 결과를 야기하는 것이다. 스팸메일에 속아서 부모의 신용카드 정보를 입력해서 재정적인 피해를 입는 경우가 가장 쉬운 예가 되겠다.

BECTa의 2004년 보고서에서는 이상의 네 가지 정보화 역기능에 대해 다음과 같이 설명하고 있다.

### (1) 부적절한 내용에의 노출

청소년들이 인터넷에서 웹사이트, 이메일, 채팅서비스 등을 이용할 때 부적절한 내용의 자료에 노출될 위험이 있다. 예를 들어 음란물, 폭력물, 타인에 대해 증오를 표출하는 내용, 위험하거나 불법인 행동을 조장하는 내용, 나이에 적합하지 않은 내용들이 이에 해당된다. 또한 보다 보편적으로 웹사이트에 있는 정보의 신뢰도, 유효성 등도 문제가 될 수 있다.

### (2) 신체적인 위험

신체적으로 위험할 수 있는 상황에 처하게 되거나, 신체적인 위협을 받게 될 가능성은 정보화 사회에서 인터넷이나 새로운 테크놀로지를 사용함에 있어 가장 우려되는 역기능 중 하나이다. 범죄자들은 인터넷이나 그와 관련된 서비스를 이용하여 청소년들에게 접근한다. 대개 그들은 청소년이 성적인 행동을 하도록 유도하고자 하는 단 하나의 목적을 가지고 온라인상에서 청

소년과의 친분관계를 맺으려고 시도한다. 많은 경우, 상대방과 같은 나이 또래에 같은 취미를 가진 사람인양 청소년들에게 접근하는데, 이런 식으로 6개월 혹은 1년 가까이 대화를 나누면서 상대방의 신뢰를 얻고, 그 후에야 문자를 주고받거나 오프라인에서 만나자며 설득하는 행동 패턴을 보인다고 한다. 이러한 행동은 ‘온라인 유혹’, ‘성적인 목적을 가지고 지속적으로 접근하기 Grooming’, 또는 ‘어린이 획득 Child Procurement’이라고 지칭된다. 그 외에도 온라인상에서 자신의 개인 신상과 관련된 정보를 제공하거나, 잘 모르는 상대방을 오프라인에 만나기로 약속함으로써 주변인들의 안전이 위협 당하는 경우도 있다.

### (3) 심리적인 위협과 온라인 괴롭히기

인터넷의 익명성을 이용하여, 상대방을 온라인상에서 괴롭히는 경우가 있다. 상대방에게서 치욕감이나 우울함, 두려움을 느끼게 할 수 있는 이메일이나 채팅 메시지, 문자 메시지를 받았을 경우, 청소년들은 자존심에 그리고 심리적으로 크게 상처를 입을 수 있다.

### (4) 법적, 도덕적 혹은 재정적인 여파

청소년들은 ICT 사용을 통해 법적, 도덕적, 혹은 재정적인 여파가 있는 행동을 할 위험이 있다. e-커머스(e-commerce)가 점점 활성화되는 환경에 있는 청소년들은 온라인상에서 적절한 확인 절차 없이 부모의 신용카드 정보나 재정적인 정보들을 내놓을 위험이 있다. 스팸메일을 통해 사실과는 다른 광고가 들어올 수도 있고, 부가 서비스를 미끼로 가장 비싼 핸드폰 서비스에 가입하게 할 수도 있다. 연구 결과에 의하면 청소년들은 광고와 그렇지 않은 정보를 잘 구별하지 못하는 것으로 밝혀져, 청소년들의 뉴미디어 사용이 재정적인 피해를 수반할 위험이 늘고 있다.

표절과 저작권 역시 점점 큰 이슈가 되고 있는데, 인터넷을 이용해서 남이 올려놓은 자료를 그대로 숙제로 제출하는 경우, 그리고 p2p를 통해 음악이나 게임을 무단으로 다운로드 받는 것이 이 경우에 해당된다.

더 나아가 청소년들은 ICT를 이용하는 동안 부적절하거나, 비사회적인 행동에 결부될 위험이 있다. 단순히 재미로 패를 지어 같이 채팅방에서 대화를 나누던 한명을 집중 공격하는 행동 등은, 오프라인에서와는 달리, 온라인 상에서는 빠른 시간 안에 훨씬 더 심각한 상황으로 발전될 가능성이 많다.

## 2) 교육부에서 발표한 사이버 괴롭힘 대응책

이렇게 네 가지의 역기능 중 청소년들 사이에서 가장 문제시 되고 있는 것은 사이버 괴롭힘이다. 온라인이나 ICT가 제공하는 가상의 현실이 실제로 현실 사회의 연장 혹은 반영이라는 것을 보여주는 이 현상은, 정보화 기술 접근이 보편화되기 훨씬 전부터 학교에서의 왕따나 괴롭힘이 문제시 되었던 영국의 교육문화를 반영하는 것이라고 할 수 있다. 런던 대학의 골드스미스 칼리지 소속의 'Anti-bullying Alliance(괴롭힘 반대 연합)'에서 발표한 연구 결과에 따르면 20% 가량의 학생들이 사이버 괴롭힘을 경험했다고 한다. 남자 아이들보다는 여자 아이들이 특히 문자메시지나 전화통화를 통해서 사이버 괴롭힘을 당하는 경우가 많고, 사이버 괴롭힘 피해자의 1/3 정도는 그 사실에 대한 아무런 조치를 취하지 않는다고 밝혀졌다. 현재 영국에서는 학교 내에서 왕따나 괴롭힘을 막고 그에 대처하기 위한 정책을 의무적으로 마련해야 하는데, 사이버 괴롭힘도 이 정책의 일환으로 포함되는 경우가 많다.

2006년 7월 교육부에서는 사이버 괴롭힘에 대처하기 위해 학교, 학부모, 학생들을 위한 지침서인 Tackling CyberBullying<sup>57)</sup>를 발표한다. 다음은 그 내용을 요약 정리한 것이다.

### (1) 사이버 괴롭힘의 심각성

사이버 괴롭힘은 새로운 차원의 문제를 수반한다. 다른 형태의 왕따나 괴롭힘과는 달리 사이버 상에서 이루어지는 괴롭힘은 학교 방과 후에도 그리고 청소년들의 사적인 공간에까지도 따라가기 때문이다. 괴롭힘을 당하는

57) <http://www.dfes.gov.uk/bullying/> 에서 문서 전문을 다운 받을 수 있다.

사람의 입장에서는 안전한 피난처가 없어진 상황이다. 사이버 괴롭힘의 가해자는 자신의 메시지를 아주 빠른 속도로 훨씬 많은 사람들에게 전달할 수 있고, 동시에 많은 경우 괴롭힘을 당하는 사람이 표면상으로 드러나지 않은 채, 누군지도 모르게 왕따나 괴롭힘의 상황이 벌어지곤 한다.

## (2) 사이버 괴롭힘이란 무엇인가?

골드스미스 칼리지의 Anti-bullying Alliance의 정의에 따르면 "사이버 괴롭힘이란 한 그룹이나 어떤 한 개인이 자신을 방어할 능력이 모자란 피해자를 대상으로 전자매체를 이용하여 반복적으로 공격적인 행동을 하는 것이다"

사이버 괴롭힘은 크게 7가지로 나누어질 수 있다: ① 문자를 이용한 괴롭힘, ② 핸드폰 카메라를 이용하여 공격적인 혹은 모멸감을 느낄 수 있는 사진이나 동영상 보내는 것(그 한 예로 최근 한 그룹의 청소년들이 길가에 있는 사람을 이유 없이 구타하는 장면을 동영상으로 찍어서 돌린 happy slapping이라고 이름 붙여진 사건이 있다), ③ 송신번호를 다른 번호로 가장하거나, 괴롭힘의 대상자에게서 핸드폰을 훔쳐서 그 번호를 이용하여 남들에게 악의적인 전화 메시지를 남기는 것 ④ 이메일 괴롭힘 (익명으로 공격적인 이메일을 보내거나, 괴롭힘을 당하는 대상의 이름으로 다른 사람에게 악의적인 이메일을 보내는 경우), ⑤ 채팅방에서의 왕따나 괴롭힘 ⑥ 메신저에서의 왕따나 괴롭힘 ⑦ 웹사이트를 통한 왕따나 괴롭힘 (영국의 경우 Beebo나 MySpace같은 사회적 네트워크 사이트의 사용이 증가하면서 남을 헐뜯는 글을 블로그에 포스팅하거나, 다른 사람의 개인정보를 웹사이트에 올려놓는 경우도 늘어나고 있다)

## (3) 사이버 괴롭힘의 실체

학생들의 20%~25%가 지난 몇 달간 적어도 한번은 사이버 괴롭힘을 당한 적이 있다고 말했다. 이때 가장 흔하게 사용된 매체는 전화, 문자메시지 혹은 이메일이었으며, 학교 안보다는 학교 밖에서 사이버 괴롭힘이 일어나는 경우가 많았다. 성별의 차이를 보자면 여자 아이들이 남자 아이들보다

전화를 이용한 사이버 괴롭힘을 하는 경우가 많았고, 남자 아이들의 경우에는, 문자 메시지를 통한 사이버 괴롭힘, 그 다음으로 사진/동영상을 보내는 경우, 그리고 웹사이트 괴롭힘이 많았다. 괴롭힘을 당한 아이들 중 1/3 정도가 아무에게도 그 사실을 알리지 않았다고 한다.

#### (4) 사이버 괴롭힘에의 대처법

##### ① 학교장 혹은 학교 운영자의 경우

학교는 다음과 같은 내용을 보장할 의무가 있다.

- 핸드폰 혹은 인터넷을 통한 괴롭힘은 학교의 의무적인 왕따 방지정책에 포함되어야하고, 이러한 정책은 정기적으로 업데이트 되어야 한다. 그리고 교사들은 학교에서의 사이버 괴롭힘에 대처하기 위한 충분한 지식을 가지고 있어야 한다.
- 새로운 ICT의 위험과 오용의 결과, 그리고 안전한 사용법에 대해 알려주는 커리큘럼이 있어야 한다.
- 학교 내에서 혹은 학교 활동 중 하나로 사용되는 모든 e-커뮤니케이션은 모니터 되어야한다.
- 학교 내에서의 핸드폰 사용에 대한 명백한 규칙이 정해져 있어야 한다.
- 인터넷 블로킹 소프트웨어를 지속적으로 업데이트해서 최대한 많은 해로운 사이트들을 막아야 한다.
- 학생이나 학교 직원에 대한 정보나 이미지가 학교 밖으로 유출되는 것을 막기 위한 안전 시스템을 갖추어야 한다.
- 사이버 괴롭힘에 대처하기 위해 경찰 등 다른 파트너들과 연계하여 대처할 수 있는 시스템이 필요하다.

##### ② 교사나 학교 스태프의 경우

다음과 같은 역할을 인지하고 있어야 한다.

- 학생들에게 안전한 인터넷 에티켓에 대해 가르친다.
- 전자 메시지와 이미지들을 모니터링하는데 학교의 정책을 적용시킨다.
- 학생들에게, 개인적인 정보보호의 권리, 모든 전자 플랫폼에 포스팅 된 글 혹은 이미지 등 재료에 대해, 그리고 사진 이미지에 대해 핵심적인

지침을 마련해 주어야 한다.

- 학생이 사이버 괴롭힘을 당하거나, 어떤 학생이 사이버 괴롭힘을 하고 있을 경우 그에 합당한 조치를 취한다.
- 학생들에게 e-커뮤니케이션의 가치, 위험, 법적인 조치를 포함한 오용의 결과를 가르쳐야 한다.
- 학부모들과 지속적으로 아이들이 사용한다고 추정되는 새로운 테크놀로지에 대해 대화를 나누도록 하고, 부모가 자신의 아이가 사이버 괴롭힘의 피해자 혹은 가해자라는 의심이 들 경우 어떤 절차를 밟아야 하는 지를 알려준다.

중등학교 교사들은 다음의 웹사이트로 부터 관련 정보를 다운로드할 수 있다:

① [www.stoptextbully.com](http://www.stoptextbully.com)

수업시간에 사용할 수 있는 퀴즈, 포스터, 그리고 사이버 괴롭힘에 대처하는 몇 가지 팁을 다루고 있다.



[그림 IV-5] stoptextbully 홈페이지

② [www.childnet-int.org](http://www.childnet-int.org)

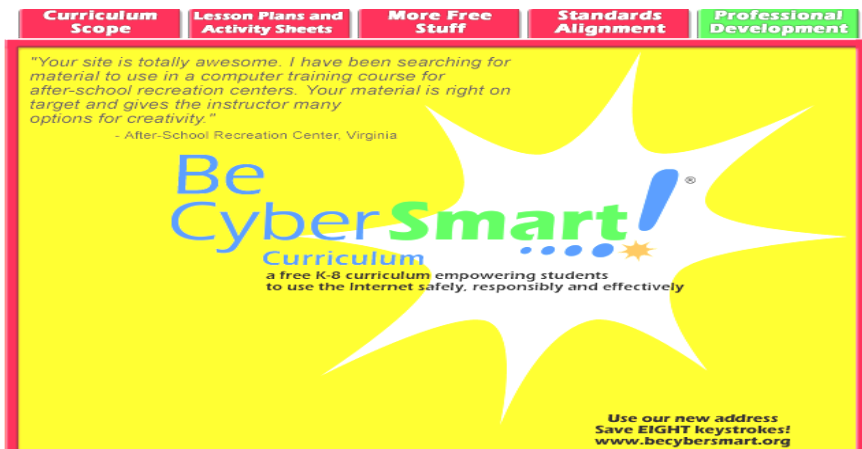
온라인 채팅방에서 안전하게 대화를 나누는 법에 관련된 DVD를 제공하고 있고, 초등학생이 있는 학부모들을 위한 인터넷 안전 리플렛을 제공한다.



[그림 IV-6] childnet-int 홈페이지

### ③ www.cybersmartcurriculum.org

이 사이트에는 온라인 괴롭힘에 대처하는 방법이 포함된 수업 기획서 (lesson plan)이 있다.



[그림 IV-7] cybersmartcurriculum 홈페이지

## 2) 정보화 역기능 방지정책

### (1) 법적 제도

정보화의 역기능을 막고, 인터넷의 위험으로부터 사용자를 보호하기 위해, 온라인상에서 일어나는 범죄의 위험을 막기 위한 법적인 제도와 범죄를 막

거나 피해자를 돕기 위한 온라인 사이트, 불법 콘텐츠를 막기 위한 사이트, 인터넷 콘텐츠 등급제 등이 존재한다.

### ① 사이버 괴롭힘의 가해자와 온라인에서 미성년자 대상의 성 범죄자에 대한 법적처벌

악의적 의사소통과 관련된 법률 the Malicious Communications Act 1988, 텔레커뮤니케이션 법률 43항, 각종 괴롭힘으로부터 보호하기 위한 법률 The Protection from Harassment Act 을 근거로 사이버 괴롭힘의 가해자는 벌금형을 받거나, 최장 6개월까지 감옥에 갈 수 있다. 그리고 2004년 5월부터 효력이 발생한 성적 공격과 관련된 법률 The Sexual Offences Act 2003은 인터넷에서의 성적 학대에 대응하기 위해 특별히 미성년 유혹과 관련된 grooming offence항목을 포함시켰다.

### ② e-범죄에 대처하기 위해 만들어진 ITsafe 서비스<sup>58)</sup>

**IT Security Awareness For Everyone**

**Welcome to the UK Government's ITsafe Service**

ITsafe provides a free **Warning Service** to help protect home and small business users of computers and other devices from **attack**.

| Latest Advice                       |         |                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Type                                | Date    | Details                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Urgent Warnings                     | 09AUG06 | Bulletin 2006/013<br>- Microsoft Windows problem                                                                                                                                                                                                                            |
| Other Warnings                      | 14SEP06 | Advisory 2006/020<br>- Adobe Flash Player Update                                                                                                                                                                                                                            |
| News Items<br>(Replaces "Snippets") | 13SEP06 | Microsoft's Monthly Security Updates were issued on Tuesday (12th). There were no items that are likely to be of major impact for ITsafe users, and Windows Update should apply the fixes automatically to your system soon, or apply the updates using your normal method. |

Internet Crime Task Force - Website approved by the Public England Campaign

[그림 IV-8] ITsafe 홈페이지

2005년 2월에 시작된 정부 주관 서비스로, 컴퓨터나 정보화 기술에 대해 잘 알지 못하는 사람들도 손쉽게 기술적 어려움에 대처할 수 있게 도와주는 것을 목표로 만들어졌다. ITsafe의 웹사이트에 가면, 컴퓨터 용어나 정보화 기술에 초보자인 사람들을 위해 쉬운 용어로, 컴퓨터와 핸드폰 등 정보화 도구를 보호하기 위한 조언들을 제공하고 있다. 또 이 웹사이트에서 용량이

58) www.itsafe.gov.uk

비교적 작은 ‘경고 서비스’ 프로그램을 다운로드 받아 설치하면, 사용하고 있는 컴퓨터가 바이러스 등으로 부터 공격받을 위험에 있을 때 경고 메시지를 받을 수 있다.

### ③ 인터넷대책본부(Internet Task Force)

2003년 아동학대방지를 위한 모임(NSPCC: National Society for the Prevention of Cruelty to Children)에서 발표한 설문에 따르면 성인의 90%가 아이들이 인터넷 채팅을 할 때 노출될 수도 있는 위험에 대해 걱정스러워하고 있다고 한다. 영국 정부에서는 온라인상에서 어린이들이 노출될 수 있는 위험에 대처하기 위해 2001년 3월 IT 산업체, 이동통신사와 경찰, 아동 관련 자선단체 등 다양한 구성원들로 이루어진 인터넷 대책본부 (이하 ITF)를 구성한다. 이러한 다양한 구성원들이 협력하여 인터넷의 안전한 사용을 위한 지침서들을 발표하고, ITF 내에서도 여러 부서를 만들어 인터넷 범죄, 어린이 보호 기준, 안전한 인터넷 사용을 위한 교육과 연수 프로그램, 인터넷 위험에 대한 인지도를 높이기 위한 캠페인 등의 실천을 해오고 있다.

### ④ 아동착취 및 온라인 보호센터 (Child Exploitation and Online Protection Centre: CEOP)<sup>59)</sup>



[그림 IV-9] Child Exploitation and Online Protection Centre: CEOP 홈페이지

59) www.ceop.gov.uk 로 가면 자세한 정보를 얻을 수 있다.

2006년 4월에 정부에 의해 만들어진 이 센터는 대중들이 인터넷에서 어린이를 상대로 하는 범죄나 학대 행위를 목격했을 때 신고할 수 있는 단일한 창구 역할을 하고, 매일 24시간 부모나 범죄의 대상이 될 수 있는 피해자들에게 조언과 정보를 제공하는 온라인상의 조언자 역할을 한다. 이 센터는 전 세계에서 일어나는 잠재적인 온라인 범죄로부터 어린이를 보호하기 위해 경찰력과 함께 조사 작업을 벌이기도 한다. 또한 CEOP는 온라인에서 일어나는 아동 학대에 대응하기 위해 전 세계 각국의 경찰 등 법집행 관련 기관들이 모여서 형성한 ‘가상 글로벌 대책본부 the Virtual Global Task Force<sup>60)</sup>’의 일원으로 국제적 연대활동을 펴고 있다.



[그림 IV-10] the Virtual Global Task Force 홈페이지

#### ⑤ 인터넷감시재단 (Internet Watch Foundation : IWF)<sup>61)</sup>

이 재단은 인터넷 상의 불법 사이트나, 특히 아동학대 영상이나 음란물 등 불법 온라인 콘텐츠의 확산을 차단하기 위한 활동을 한다. IWF는 인터넷서비스 제공업체와 이동통신업체, 경찰청 등과의 연계를 이루어 불법 온라인 콘텐츠와 불법 사이트의 확산을 차단하는 역할을 한다. 특히 검색 업체와 협력하여, 온라인상에 있는 불법 콘텐츠를 최대한 많이 차단하고, 더 나아가 사용자들이 검색 엔진을 통해 불법 콘텐츠에 접하는 것을 막기 위해 인덱스를 삭제하는 조치를 취한다.

60) <http://www.virtualglobaltaskforce.com/>

61) <http://www.iwf.org.uk/>

IWF의 웹사이트에서는 인터넷 콘텐츠 규제에 관한 정보와, 안전한 인터넷 사용에 관한 정보를 얻을 수 있다. 최근에 퍼지고 있는 스팸메일 등과 같이 그 때 그 때 인터넷에서 떠도는 불법적인 내용들을 지속적으로 업데이트 하고 알리는 역할 역시 하고 있다.



[그림 IV-11] Internet Watch Foundation : IWF 홈페이지

⑥ 인터넷콘텐츠등급연합 (Internet Content Rating Association: ICRA)<sup>62)</sup>

국제적 비영리 단체인 ICRA는 인터넷에 웹사이트를 가지고 있는 웹마스터, 혹은 인터넷 콘텐츠 제공자들이 스스로 내용에 등급을 매길 수 있게 지원하는 역할을 한다. 콘텐츠 제공자는 ICRA에서 제시한 핵심어(폭력, 성적 인 내용, 언어 등)를 이용하여 자신이 올려놓은 내용에 자발적으로 등급을 매긴다. 이렇게 핵심어를 사용함으로써 필터링 소프트웨어나 블로킹 시스템을 사용할 때, 인터넷 사용자가 원치 않는 내용이 걸러지게 할 수 있고, 더 나아가 학부모나 보호자들이 아이들이 노출되는 인터넷 콘텐츠의 내용 수위를 조절할 수 있게 한다. ICRA 웹사이트에는 등급에 대한 더 자세한 설명과, 스스로 등급을 매기는 방법, 등급이 잘못 매겨졌다고 여겼을 경우 신고할 수 있는 통로 등을 마련해 놓고 있다.

62) <http://www.icra.org>



[그림 IV-12] Internet Content Rating Association : ICRA 홈페이지

## (2) 기술적 제도

청소년들에게 부적합하거나 불법적인 콘텐츠의 접근을 막기 위해 가장 먼저 제시되는 해결책은 콘텐츠 설명이나 웹사이트의 주소에 특정 키워드가 포함되어있는 경우, 접근을 아예 불가능하게 하는 블로킹 소프트웨어나, 필터링 소프트웨어의 사용이다. 물론 기술적으로 완전하지 않기 때문에, 이러한 기술적 지원 시스템을 마련하고도 부적절한 콘텐츠에 접하게 될 가능성은 남아 있게 된다. 청소년들의 학교 밖 인터넷 사용이나 기타 ICT 사용 시 이러한 기술적 장치를 사용하는 것은 자율에 맞기거나, 부모의 판단에 맡길 수밖에 없다.

청소년들이 학교 밖에서 주로 사용하는 핸드폰의 경우, 이동통신 서비스 업체들이 부적절한 내용을 걸러내는 필터와, 해로운 통신을 막는 블로킹 서비스를 제공하고 있다. 영국의 주요 이동통신 서비스 업체들은 청소년들이 핸드폰을 통해 불법 콘텐츠에 접하는 것을 막기 위한 행동강령을 만들었다. 청소년들이 핸드폰을 이용해서 인터넷에 접속할 경우 혹은 핸드폰을 통해 동영상이나 사진 등의 콘텐츠를 주고받을 경우, 18세 이하의 청소년에게 부적절한 콘텐츠로 등급이 매겨진 내용에는 접근을 할 수 없게 되어 있다. 또 이동통신업체들은 핸드폰을 통해 사이버 괴롭힘을 받는 청소년을 돕기 위한 시스템을 마련하고 있다. 각 핸드폰 통신사들은 핸드폰을 사용한 괴롭힘 신고번호가 있다. 예를 들어 Tesco Mobile은 사이버 괴롭힘을 당하는 청소년

들을 위한 24시간 서비스가 있다. 60000으로 'bully'라고 문자를 보내면 조언과 지원을 받을 수 있고, 이때 사용된 문자 사용료는 NCH에 기부된다. BT에서는 녹음된 조언을 제공하는 무료 전화번호(0800 666 700)가 있다. 개별적인 조언을 얻기 위해서는 역시 무료번호인 150으로 전화를 걸고, 문제가 계속될 경우, 업무 시간 중 가까운 BT 전화국에 전화를 걸면 된다. 전화통화가 악의적이고 불쾌한 통화일 경우 번호를 변경하거나, 통화 추적을 하기도 한다.

### (3) 「학교 안에서 안전한 정보화 환경 만들기」

학교에서는 학생들을 보호할 의무가 있다. 학교 내의 정보화 환경을 안전하게 형성하는 것, 그리고 더 나아가 학생들의 학교 밖 ICT 사용에서의 안전을 보장하는 것 역시 학교의 의무로 규정된다. 학교 내에서 학생과 교사 모두를 보호할 수 있는 인터넷 사용에 관련된 교칙이 필요하다. 이러한 교내 규칙은 왕따, 저작권 그리고 표절과 관련해서 기존에 있었던 교칙과 연계하여 일관성 있게 운영되어야 한다. 교육부에서는 학교 내의 인터넷의 안전한 사용과 관련된 교칙마련뿐만 아니라, 수업시간에 청소년들에게 ICT 사용의 올바른 자세에 대해서 상기시키고, 학부모들에게 안전한 인터넷 사용과 관련된 정보를 제공하는 것 역시 학교의 역할이라고 제안한다.

#### ① 기술적 장치인 블로킹이나 필터링 소프트웨어 사용

2003년까지 운영되었던 NGfI 웹사이트에서는 학교에 정보화 기구를 설치할 때 고려해야 할 주의사항과, 인터넷의 안전한 사용을 위해 알아야 할 정보, 필터링 서비스에 대한 정보 등을 제공하였다. NGfI 정책이 마무리된 현재에는 BECTa 웹사이트에서 더 최근의 정보를 찾아볼 수 있게 하고 있다<sup>63)</sup>. BECTa에서는 학교에서 정보화 기술을 정착시키고 실제로 활용할 때, 정보화의 역기능을 막기 위해서 기술적으로 그리고 교육적인 프로그램으로 확보하고 있어야 할 지침을 제공하고 있다.

BECTa에서는 학교나 다른 교육기관이 인터넷 서비스 제공업체(ISP)를

63) <http://schools.becta.org.uk/index.php?section=is>

선정할 때 고려해야 할 정보를 제공한다. 기타 교육 컨설팅 업체와 함께 기존의 ISP를 평가해 놓은 정보도 제공하고 있는데, 이때 평가의 기준은 웹기반 콘텐츠를 브라우징 할 수 있는 기능, 이메일의 필터링, 뉴스그룹, 채팅서비스 블로킹/필터링, 바이러스 경고 기능이다. 교육에 활용되는 인터넷 서비스 제공업체들은 대부분의 경우 필터링 기능이 내포되어 있는 서비스를 제공한다. 이러한 필터링 서비스를 통해서 부적절한 콘텐츠로의 접근을 막을 수도 있고, 학교 네트워크를 통해 오가는 이메일을 필터링할 수도 있다. 이렇게 ISP에서 제공하는 필터링 서비스를 보완하기 위해 학교에서 추가의 소프트웨어를 사용할 수도 있다.



[그림 IV-13] Becta Schools 홈페이지

## ② 학교 내에서 허용되는 인터넷 사용 (Acceptable Use Policies)

영국의 학교들은 학교 내 인터넷의 안전한 사용을 위해, 각 학교의 인프라 실정과 기타 교육정책에 기반을 둔 가이드라인을 개발할 필요가 있다. BECTa는 학교에서 어떤 인터넷의 사용이 허용되고, 어떤 것은 금지되어 있는 지 등에 관한 지침을 마련함으로써, 보다 안전한 교육 정보화 환경을 만들고, 이 지침을 가정에서도 활용할 수 있게 함으로써 가정 내의 인터넷 환경 역시 안전하게 할 수 있다고 제안하고 있다.

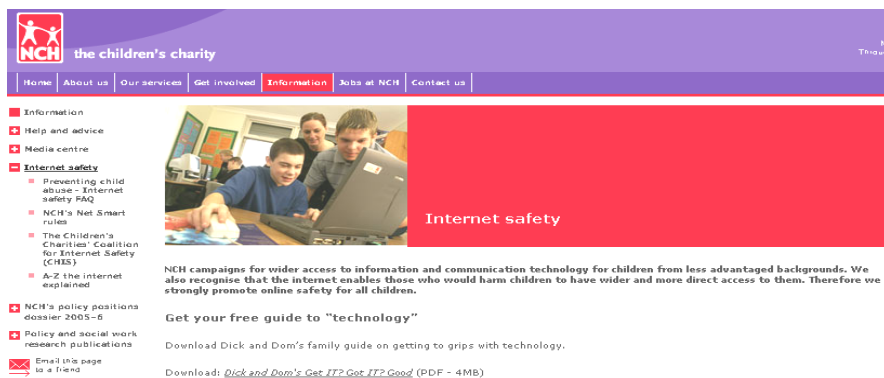
이와 같은 지침서에서 다루도록 제안되어 있는 내용은 인터넷 사용 시 안전하고 책임감 있는 행동이 어떤 것인지, 부적절한 웹사이트 혹은 콘텐츠를

접했을 때 어떻게 신고를 해야 하는지, 바이러스로부터 컴퓨터 네트워크를 보호하는 방법 등이다. 이러한 지침은 이메일, 채팅, IM, 카메라 폰, 웹캠, 블로그 등 학교 안팎에서 사용되는 인터넷 관련 모든 매체를 커버해야 한다.

이메일 사용에 관련된 지침에는 이메일을 보낼 때의 적절한 어조, 적합한 언어 웹 메일을 사용할 때 규칙, 학교 네트워크를 바이러스로부터 보호하기 위한 방법 등을 다루도록 장려된다.

### ③ 학부모를 위한 워크숍

학교에서 적용하는 인터넷 이용 관련 규칙과 가정에서의 규칙이 지속성을 가지고 운영될 수 있도록 학부모 대상의 워크숍을 운영하는 것도 정보화의 역기능을 방지하기 위한 대책의 하나로 제시되고 있다. 교육부의 주도 하에 아동자선단체인 NCH<sup>64)</sup>와 Childnet International<sup>65)</sup>에서 학부모를 위한 워크숍을 운영하고, 희망하는 학교에 학부모를 위한 리플렛을 지원하는 서비스를 행하고 있다. 학부모들을 대상으로 만들어진 Parents Online<sup>66)</sup>에서도 학부모들에게 인터넷 안전에 관련된 정보와 관련 링크를 제공하고 있다.



[그림 IV-14] NCH 홈페이지

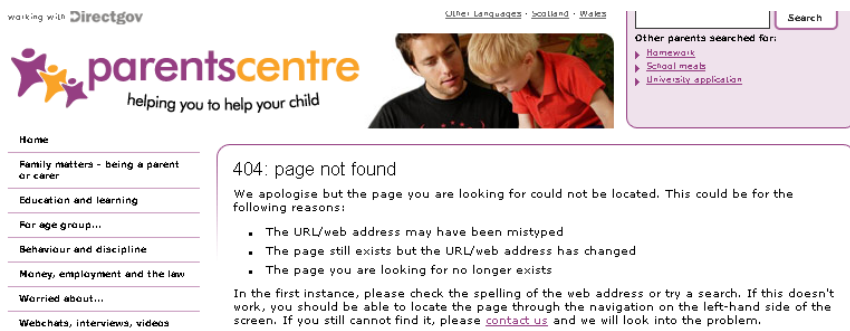
64) [www.nch.org.uk/itok/](http://www.nch.org.uk/itok/)

65) [www.childnet-int.org/safety/parents.aspx](http://www.childnet-int.org/safety/parents.aspx)

66) [www.parentsonline.gov.uk/safety/](http://www.parentsonline.gov.uk/safety/)



[그림 IV-15] Childnet International 홈페이지



[그림 IV-16] Parents Online 홈페이지

#### (4) 교육사업 (사회적, 교육적 대책)

청소년의 인터넷 사용과 관련하여 학교에서 행해지는 교육은 크게 두 가지로 분류될 수 있다. 그 중 하나는 앞서 정리한 ICT 사용에 필요한 기술과 능력을 기르기 위한 교육이고, 나머지 하나는 청소년의 ICT 사용 문화와 관련된 교육이다.

청소년들의 뉴미디어 사용이 증가하고, 학부모나 학교에서 학생들의 미디어 사용을 제대로 이해 혹은 따라잡지 못하는 것에 대한 우려가 생기면서, 그리고 인터넷의 역기능에 대한 우려가 번지면서 인터넷과 관련된 미디어 교육의 필요성이 강조되기 시작했다.

인터넷의 역기능과 관련해서 학교에서 제공하는 미디어 교육 역시 두 가지로 나눌 수 있는데, 하나는 인터넷과 기타 ICT 사용 시 접할 수 있는 위

험에서 청소년들을 보호하는 것을 목표로 하는 보호주의적 접근이고, 나머지 하나는 인터넷의 비판적 활용능력을 강조하는 미디어 교육적 접근이다. 미디어 교육에서 다루는 매체의 하나로 인터넷 교육에 접근하는 경우, 인터넷에서의 위험을 인터넷이 가지는 장점의 다른 일면으로 파악하고 청소년들이 인터넷을 비판적으로 이해하는 능력을 길러줌으로써, 인터넷의 위험에 스스로 대처할 수 있게 할 수 있다는 주장이다.

# ① 청소년을 인터넷의 위험으로부터 보호하기 위한 교육

## ❶ 인터넷 상의 위기상황에 대처하는 법을 알려준다.

청소년들이 인터넷에서 자신들이 불쾌/불안전하게 여겨지는 상황에 처했을 때 대처하는 방법을 교육시키는 것이다. 학교에서 청소년들은 비교적 안전한 테크놀로지 환경 안에 있다. 채팅이나 이메일 등의 사용도 한정되어 있고, 실제로 사용되는 것은 학교의 감시 하에 있다. 그러나 학교에서는 청소년들이 학교 밖에서 채팅방, IM, 핸드폰, P2P 등처럼 훨씬 위험요소가 큰 매체를 사용했을 때 위험상황에 잘 대처할 수 있게 할 능력을 갖추어 줄 의무가 있다. (becta, 2004)

청소년들을 대상으로, 인터넷을 사용하면서 불쾌한 경우를 겪었을 때 어떻게 대처해야 하는 지, 그리고 온라인상에서 잠재적으로 일어날 수 있는 위험의 소지에 대해 소개하고 있는 Think You Know<sup>67)</sup> 같은 웹사이트도 있다.



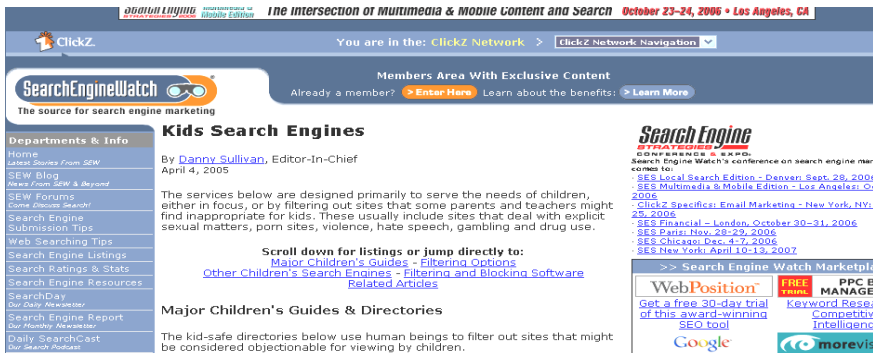
[그림 IV-17] Think You Know 홈페이지

67) [www.thinkuknow.co.uk](http://www.thinkuknow.co.uk)

## ② 검색엔진을 사용하여 가치 있는 정보를 찾아내는 법을 알려준다.

검색엔진은 인터넷에서 제공되는 다양한 정보를 효과적으로 사용할 수 있게 돕는 도구로 활용될 수 있다. 어떤 종류의 검색엔진이 있는지 뿐만 아니라, 필요한 정보를 효율적으로 찾아내기 위한 검색엔진 활용능력을 갖출 필요가 있다. 청소년들에게 효율적인 검색과 관련된 원칙을 교육시켜서 인터넷 정보 활용능력을 높이고, 원치 않는 콘텐츠에 노출되는 것도 줄일 수 있다.

다수의 검색엔진들은 부적절한 사이트와 광고들을 제거하기 위해 필터링 도구를 제공한다. 특별히 어린 청소년과 가족들을 위해 만들어진 검색엔진도 있다. 웹에서 정보를 찾는데 필요한 정보와 검색엔진의 리스트를 제공하는 Search Engine Watch<sup>68)</sup> 같은 웹사이트를 활용할 수도 있다.



[그림 IV-18] Search Engine Watch 홈페이지

## ③ 네티켓

청소년들은 온라인상에서 어떻게 행동해야 하는지, 무례하거나, 비열하거나 남을 배려할 줄 모르는 행동을 피하기 위해서는 어떻게 해야 하는지 가르쳐줘야 한다. 청소년들에게 오프라인에서 행동하는 법을 가르치는 것과 마찬가지로 온라인에서의 행동방식도 가르쳐야 할 필요가 있다.

BECTa에서 중등학교에서의 인터넷 안전교육을 위한 제안서인 Signposts to safety 에서는 인터넷의 안전한 사용에 대해서 따로 과목을 지정해서 가

68) <http://searchenginewatch.com/links/article.php/2156191>

르치기 보다는, ICT를 활용하고 있는 전 과목 안에서, 인터넷 안전에 관해 기회가 나는 대로 다루도록 장려하고 있다. BECTa의 문서에서는 현재 영국의 국정 교과과정에서는 인터넷의 안전한 사용에 대해 다루지 않고 있지만, 인터넷 안전에 대해 다룰 수 있는 분야가 여럿 있다고 주장하면서, ICT, 시민교육, 건강교육 (PSHE: Personal, Social, Health Education) 과목 내에 인터넷 안전에 관한 내용을 포함시킬 수 있는 학습안을 예로 들어 제시하고 있다.

## ② 비판적인 인터넷 활용을 위한 교육 : 미디어 교육적 접근

### ① 웹사이트의 신뢰도 평가하기

다음은 BECTa에서 제시하는 웹사이트 평가기준이다. 웹사이트에서 접하는 내용의 신뢰도, 정확도, 시의성을 결정하기 위해서는 웹 리소스를 비판적으로 평가하는 것이 필수적이다. 웹사이트 내용을 평가할 때 학생들은 다음과 같은 사실을 살펴보아야 한다.

- 누가 콘텐츠를 만들었는가? 웹사이트주소 혹은 url를 통해 정보를 얻을 수도 있다.
- 콘텐츠가 누구로부터 비롯되었는가? 웹사이트에 실린 콘텐츠는 웹사이트를 만든 사람과 다른 소스에서 나올 가능성도 있다.
- 콘텐츠 생성자가 권위가 있는지?
- 저작권으로부터 자유로운지?
- 콘텐츠가 최신의 것인가?
- 콘텐츠가 읽고 이해하기가 쉬운가?
- 한쪽의 입장만을 다루고 있는가?
- 이 콘텐츠가 내가 필요로 하는 모든 것을 제공하는가?
- 제시된 링크가 유용한가?

### ② Educaunet

#### ① 에듀코넷 소개

에듀코넷은 청소년을 대상으로 인터넷에 관하여, 그리고 인터넷 사용에 수반되는 위험을 알리는 교육 프로그램이다. 에듀코넷은 유럽 7개국(오스트

리아, 벨기에, 프랑스, 독일, 그리스, 포르투갈, 영국)이 협력하여 인터넷에 관한 정보를 제공하는 교육활동과 교육도구를 만들어 배포하고, 교육 관련자에게 연수 프로그램을 제공한다.

## ② 에듀코넷 미디어 교육 프로그램의 전제와 목표

에듀코넷은 청소년을 ‘보호’하기보다는 위험을 ‘방지’하는 접근을 택한다. 청소년을 자주적, 비판적이고 책임감 있는 존재로 인식하고, 그들이 인터넷의 풍부한 가능성에 대해서 자각하고 있는 동시에 인터넷의 위험에 대해서도 평가할 수 있는 대상으로 파악한다. 인터넷을 사용하는 청소년들이 자기 자신을 보호할 수 있도록, 그리고 스스로 정보를 바탕으로 한 결정을 내릴 수 있도록 하는 것이 에듀코넷 교육 프로그램의 목표이다.

에듀코넷의 교육 프로그램은 다음과 같은 내용을 전제로 구성된다 :

- 인터넷의 사용은 기회와 위기를 동반한다.

인터넷의 역기능으로 인식되는 위험들은 결국은 인터넷의 순기능에 불가피하게 따라오는 것이다. 예를 들어 인터넷 상에서 무한히 제공되고 있는 자료나 구속받지 않은 채 혼자서 자유롭게 서핑할 수 있다는 장점들은, 동시에 잘못된 정보에 접할 가능성이나 웹서핑 시 다른 사람의 지도나 도움을 받기가 어렵다는 위험을 동반한다.

- 교육자/성인과 청소년과 함께 배워가는 것이다.

교육자 혹은 성인들이 항상 대답을 가지고 있는 것이 아니라, 청소년들과 함께 경험하고 함께 배워가는 과정이다.

- 에듀코넷의 프로그램은 인터넷 교육과 역기능에 대해 미디어 교육적인 접근을 한다.

청소년은 자신들의 삶에서 중요한 역할을 하고 있는 미디어 문화를 살펴보고, 미디어를 비판적으로 읽는 법을 배우고, 미디어 사용에 있어 발생할 수 있는 위험뿐만 아니라 미디어가 제공하는 즐거움과 기회에 대해서도 이해할 필요가 있다. 그러므로 청소년들이 독립적이고, 비판적이고 책임감 있는 접근을 할 수 있게 함으로써 인터넷이 제공하는 풍부한 내용을 충분히 누리는 동시에, 위험을 피해나갈 수 있는 능력을 기를 수 있게 해야 한다.

이 프로그램에 중심이 되고 있는 원칙들을 소개하자면:

- 청소년이 미디어 리터러시 능력을 기름으로써 미디어를 비판적이고 분별력 있게 ‘읽을’ 수 있는 법을 가르친다.
- 미디어를 즐기고, 경험하고 만들어보는 등 미디어와 관련된 실용적인 경험을 중요시한다.
- 미디어 리터러시는 청소년의 문화적 경험의 일부로서 그들의 일상생활이나 자아정체성, 취향과 분리될 수 없다.

③ 에듀코넷에서 제시하는 수업활동: 인터넷과 관련된 학습목표

에듀코넷에서 제시하는 교육 안은 모든 수준의 교육가들에 의해, 모든 장소(가정, 학교, 기타 기관)에서 다양한 나이의 청소년들과 함께 시도할 수 있는 내용이다. 에듀코넷에서 고안한 교육 안은 무엇보다도 우선 인터넷을 최대한 효율적으로 활용할 수 있는 법을 배움으로써 능력부족에서 오는 정보화 격차를 줄이는 것을 우선적인 목표로 한다. 다음은 에듀코넷에서 지정한 교육활동의 영역과 각 영역에서의 목표와 전제를 요약 정리한 것이다<sup>69)</sup>.

에듀코넷의 교육활동은 (조사 Exploration, 의사소통 Communication, 정보Information, 관찰 Observation)의 네 개 영역으로 나누어진다.

- 조사하기 Exploring 활동을 통해 다음과 같은 능력을 익힌다 :
  - 웹사이트를 한번 보고 어떤 유형의 사이트인지 알 수 있다
  - 웹사이트의 디자인과 콘텐츠를 기반으로 그 사이트의 특질/특성에 관해 정확하게 평가를 내릴 수 있다
  - 인터넷 관련 전문용어를 이해할 수 있다
  - 데이터베이스, 검색엔진 등을 사용할 때 올바른 방법으로 검색어를 입력하여 정보검색에 걸리는 시간을 절약할 수 있다
  - 네트워크 구조 안에서 길을 잃지 않고 원하는 내용을 찾을 수 있다

가상의 세계에 대해 익숙해지고 나면, 인터넷 사용자는 인터넷에 제공되는 풍부한 자료와 인터넷의 다양한 기능에 대한 접근도를 높일 수 있다. 그

---

69) <http://www.educaunet.org/eng/package-activities.php> 에서 실제 교육안의 예시를 볼 수 있다.

그러나 동시에 인터넷에서 경험할 수 있는 위험에 대해 인지하고 책임감 있는 행동을 할 필요가 있다.

- 의사소통하기 Communicating

청소년들에게 인터넷 사용의 매력 중 하나는 채팅방, 온라인 포럼, 게시판, 이메일, 메신저 등을 통해 즉각적인 의사소통이 가능하다는 것이다. 그러나 이와 같은 인터넷의 기능은 e-커머스와 광고를 동반한다. 인터넷의 의사소통 기능과 광고의 결합과정은 다루고 있는 질문의 종류에 따라 때로는 게임의 형식으로, 때로는 성인 중심의 방식으로 접근할 수 있다.

그러나 이와 같은 이슈의 심각성을 떠나서, 청소년들이 인터넷의 의사소통 기능에서 얻는 즐거움을 간과해서는 안 된다. 그리고 성인 역시 같은 문제에 노출되어 있는 것이므로, 청소년과 성인이 함께 이와 같은 교육 활동을 함으로써 서로의 인터넷 사용, 개인의 활동에 관련된 윤리 등에 대한 정보를 나누는 계기로 활용할 수도 있다.

- 정보 취득하기

인터넷으로부터 정보를 얻을 때 다음과 같은 요소를 반드시 고려해야한다:

- 문서의 출처
- 작성자가 누구인지
- 작성자가 다루어진 이슈에 대해 어떤 권위를 가지고 있는지 그리고 인터넷 사용자는 다음과 같은 능력을 갖출 수 있어야 한다 :
- 웹사이트 주소 분석하기
- 작성자의 프로필 검사하기
- 같은 이슈를 다루는 다른 공급원으로부터의 문서를 이용하여 제공되는 정보를 비교평가하고, 취득한 정보가 어느 정도 적절성을 가지고 있는지 살펴보기

- 자기 자신을 관찰하기 Observing oneself

이 활동은 사용자들이 인터넷 사용자로서의 자신을 관찰하고 다음과 같은 중요한 질문을 던져볼 수 있게 한다 :

- 나는 어떤 유형의 인터넷 사용자인가?

- 온라인상에서 수많은 정보와 자원에 접했을 때, 나는 어떤 선택을 할 것인가?
- 나는 어떤 유형의 콘텐츠를 찾으려고 하는가?

인터넷 사용자들은 단계적으로 인터넷의 다양한 기능을 사용할 수 있는 자신감을 획득한 후에야 인터넷에 잠재되어 있는 문제들을 알아차릴 수 있다. 이와 같이 장시간에 걸쳐 다양한 문제를 접하고, 각종 위험에 관한 인지도를 늘려가는 경험을 통해서만이 그 문제에 직면할 수 있는 능력을 키울 수 있다.

#### 4. 정보격차 해소정책

2004년에 영국청소년들의 인터넷 사용실태를 보고한 UK Children Go Online과 2006년 유럽 청소년들의 미디어 사용 실태를 보고한 Mediapro의 보고서의 결과를 보면 현재 영국 청소년의 대부분이 인터넷에 접근할 수 있는 것을 알 수 있다. Mediapro 보고서에 따르면 12세에서 18세 사이의 영국 청소년 중 11.3% 만이 인터넷 접근에 어려움을 겪고 있다고 대답하였고, 설문에 응한 청소년 중 65%는 광대역 인터넷을 사용한다고 답했다. 초기에 전화모뎀 등을 통한 인터넷 접근으로 사용의 양과 질에 한계가 있었다면 현재는 광대역 인터넷을 사용하는 청소년이 늘고 있어서, 보다 손쉽게 인터넷의 여러 기능을 활용할 수 있는 것으로 드러나고 있다.

그러나 여전히 사회적 경제적 지위로 인한 정보화 격차가 존재한다. UKCGO에서 조사한 바에 의하면 가정에서 인터넷에 접속할 수 있는 아이들의 비율은 중산층의 경우 88%에 이르지만, 노동계층의 경우 61% 밖에 안 된다. 또한 소외 지역으로 규정된 지역 중 가장 낮은 경제 수준을 보이는 지역에 거주하는 아이들의 경우 66%만이 집에서 인터넷을 사용할 수 있다고 답하였다. 정부에서는 교육부와 무역통상부를 중심으로 정보화 격차를 줄이고자 하는 정책을 발표, 실행하고 있다. 2000년 발표된 정책제안서 Closing the Digital Divide가 소외된 지역에 인터넷을 설치하는 것에 중점을 두었다면, 2005년에 무역통상부와 e-전

략 유닛에서 공동 발표한 보고서 Connecting the UK는 연령, 계층, 장애여부에 상관없이 모든 사람이 인터넷을 실생활에 활용할 수 있게 하는 것에 중점을 두고 있다. 다음은 정부에서 시행한 정보화격차 해소정책을 시기별로 정리한 것이다.

## 1) 접속과 기술 부족으로 인한 정보화 격차 줄이기

### (1) 디지털 격차 줄이기: 소외 지역의 ICT

2000년 정부에서는 영국사회 전반에서 사회 소외계층 생성을 방지하기 위한 실태조사와 정책제안이 이루어졌다. 18개의 분야로 나누어진 정책액션팀(Policy Action Team: PAT)이 담당 분야와 관련된 소외계층 해소를 위한 연구결과와 정책제안을 했는데, 이중 정보화와 관련된 내용을 담당한 PAT 15는 소외지역<sup>70)</sup>의 정보화 실태를 조사 발표하고, 'Closing the Digital Divide'라는 제목으로 정보화 격차를 줄이기 위한 정책을 제안하였다.

정부에서는 정보화로부터 소외된 지역에 투자를 정당화하기 위해, ICT에 대한 접근이 결여되었을 때 생길 수 있는 불이익에 대해 다음과 같이 정리한다.

- 아이들이 집에서 혹은 지역사회에서 컴퓨터와 인터넷에 접근하지 못할 경우, 학교수업에 따라가기가 점점 힘들어지는 상황이 올 것이다.
- 어른들의 경우, 컴퓨터 능력은 노동시장에 재 진입하는데 중요한 조건이다.

결국 저소득 지역에 살고 있는 사람들이 ICT 능력을 갖추고, ICT를 최대한 활용함으로써 지역적 혹은 전국적 경제에 참여할 수 있는 기회를 극대화할 수 있게 되는 것이다. PAT 15 팀의 보고서는 정보화 시대에 정보화격차 해소를 통한 사회 소외층의 축소와 경제개발은 상호강화의 관계에 있다고

70) PAT 15 보고서를 위해서, 취업률이 낮고, 가난한 가정의 비율이 높으며, 기본적인 능력을 갖추지 못한 주민의 비율이 높은 44개의 지역구가 '소외지역'으로 규정되었다. 소외지역에 대한 자세한 정보는 환경교통부의 Index of Local Deprivation에서 찾아볼 수 있다.

제안한다. 이 외에도 2000년 PAT 15에서 조사한 바에 의하면, 전국적으로 90% 이상의 가정에 전화선이 보급되어 있지만, 일부 지역에서는 50% 이하의 가정만이 전화선을 가지고 있다. 이 지역의 컴퓨터에의 접근도나 소유의 비율은 다른 지역에 비해 훨씬 낮다. 그러나 텔레비전의 경우 거의 모든 지역에 보급되어 있고, 디지털 텔레비전이 이러한 지역에 인터넷 접근 통로로 더 용이하게 활용될 수가 있다고 제안한다.

2000년 정부는 정보화 격차를 줄이기 위해 다음과 같은 계획을 발표 한다 :

- 2005년까지 원하는 사람은 모두 인터넷에 접속할 기회를 가지게 될 것이다.
- 2002년 4월까지, 소외된 지역의 가정에서의 인터넷 접근 부족을 보완하기 위해, 지역 커뮤니티에 기반을 둔 공공 기관을 적어도 하나는 갖추게 될 것이다.
- 2002년까지 전국적으로 6000개의 UK 온라인 센터를 세울 것이다.

위에서 제시한 것처럼 인터넷에의 물리적인 접근도를 높이는 한편, 기술적인 지원과 교육을 통해 보다 많은 사람들이 인터넷에 참여할 수 있도록 다음과 같은 목표를 달성할 수 있도록 한다 :

- 정보화 기술과 ICT 사용을 지원해주는 학습에 보다 쉽게 접근할 수 있게 한다.
- 지역사회에서 제공되는 학습기회에 대해 조언과 가이드를 한다.
- 기본적인 기술이 낮은 특정 계층의 그룹(소수인종그룹, 노년층, 실직자, 장애인 등)에 대한 지원을 증가하고, 그들의 인터넷 접근도를 높이도록 한다.
- 학습 콘텐츠를 개발 한다.
- ICT 사용능력을 향상 시킨다.
- 위의 내용을 가능하게 하기 위해 지역사회 내에서의 효율적인 파트너쉽과 사업체들과의 효과적인 연계를 구축한다.

이와 같은 정책적 목표를 가능하게 하기 위해 운영된 프로젝트와 지원기관을 간략히 살펴보면 다음과 같다:

### ① The Wired up Communities Initiative

2000년부터 2003년까지 교육부는 천 만 파운드의 예산을 투자해서 경제적으로 소외된 7개 지역의 12,000 가정을 인터넷으로 연결하는 Wired Up Communities 파일럿을 실시한다. 전화선, 광대역선, 디지털 텔레비전 등 다양한 기술을 이용해서 참여가정에 인터넷을 설치함으로써, 파일럿에 참여한 사람들에게 지역사회에서 그리고 전국적으로 제공되는 광범위한 정보에 접할 수 있는 기회를 제공하는 프로젝트이다. 이렇게 인터넷에 접근할 수 있게 된 개인이 학습, 직업 그리고 여가활동과 관련된 서비스에 접근할 수 있게 됨으로써 어떤 변화를 겪는지를 평가하는 것이 이 프로젝트의 목적이다.

교육부에서는 추가로 5백만 파운드의 예산을 투자하여, Wired Up Communities 프로젝트에 참여하는 지역에 위치한 학교에 다니는 학생들의 ICT 접근도를 높이도록 돕기도 하였다. 이런 과정을 통해 가정과 지역사회가 지역의 학교 연계를 활성화 시키도록 하였다.

2003년 파일럿이 끝난 이후 Wired Up Communities 프로젝트가 더 이상 확장되지는 않았다. 그러나 파일럿 프로젝트의 결과 가장 바람직한 사례와 프로젝트에서 얻어진 결과물을 모은 Wired Up Communities 실천자를 위한 지침서가 만들어졌다. 이 지침서는 지역 사회에서 ICT 기반의 프로젝트를 계획할 때, 정책기획자나 지역사회의 실천가들 등 참여하는 사람들에게 유용한 길잡이가 될 것이다<sup>71)</sup>.



[그림 IV-19] Beonline 홈페이지

71) 다음 웹사이트에서 사례를 살펴볼 수 있다: <http://www.beonline.org.uk>.

## ② UK 온라인센터

UK 온라인센터의 초기 목표는 영국에 있는 사람은 누구나 집 가까운 곳에서 쉽게 인터넷이나 이메일을 사용할 수 있게 하는 것이었다. 온라인 센터를 통해서 지역 주민들이 손쉽게 인터넷에 접속하고, ICT를 잘 다루지 못하는 사람이나 컴퓨터 등 새로운 테크놀로지에 접근하기 어려운 상황에 있는 사람, 혹은 컴퓨터나 인터넷에 관한 안 좋은 기억 때문에 흥미를 잃은 사람들이 도움을 받을 수 있게 할 계획으로 만들어졌다.

온라인 센터는 여러 가지 형태를 띠고 있는데, 지역도서관이나, 시내중심가에 혹은 지역센터나 학교에 자리를 잡기도 하고, 이동하는 이동 온라인센터로 운영되기도 한다. 장소뿐만 아니라 갖추고 있는 설비도 다양하다. 최첨단 정보화 기기와 200대의 컴퓨터를 갖추고 있는 센터가 있는 반면에, 교회에 한구석 방에 컴퓨터 2개를 갖추어 놓은 센터도 있다. 갖추고 있는 장비의 차이가 크다고 하더라도, 각각의 센터는 자리 잡고 있는 지역 커뮤니티 안에서 지역 주민들의 필요에 맞게 맞추어 가면서, 지역 주민들이 새로운 기술을 가질 수 있게 도우면서, 지역사회에 긍정적인 기여를 하고 있다. 초기에 1000여개의 센터로 시작했던 UK 온라인 센터는 현재 6000개 가량이 설립, 운영되고 있다.

각 센터는 높은 수준의 ICT 기술을 갖추고 있는 스텝과 자원봉사자들에 의해 운영된다. 센터에 처음 방문하는 사람은 담당자와 상담 후 어떤 지원이 필요한지 혹은 어떤 프로그램을 배우는 것이 좋은 지를 함께 의논한다. 사람들은 온라인센터에서 다른 사람의 도움을 받아, 테크놀로지 사용을 시작하고, 자신에게 알맞은 진도로 사용에 필요한 능력들을 익힐 수 있게 된다. UK 온라인센터에서는 사람들이 ICT에 대해 흥미를 가질 수 있도록 계기를 마련하고 지원을 하며, ICT를 삶에서 의미 있는 한 부분으로 만들 수 있는 길을 찾고자 한다.

온라인센터에서 인터넷이나 컴퓨터를 사용하거나, 기본적인 사용기술을 배울 수 있는 것뿐만 아니라, 새로운 기술에 접해보고, 기존의 능력을 업데이트 하거나 심화학습을 할 수 있는 기회를 제공한다. 온라인 센터는 learndirect 센터와 다른 학습기관과 연계되어 있어서, 센터에서 배운 내용을

더 심화하기를 원하면 다른 학습기관을 추천받을 수도 있고, 자격증 획득을 위한 코스를 들을 수도 있다.

### ③ Learn Direct 센터

Learn Direct 는 의무교육 과정을 마친 16세 이상의 성인들을 위해 여러 가지 코스를 필요한 시간에 필요한 만큼 배울 수 있게 하는 과정들을 제공한다. 정해진 시간에 코스를 듣거나, 매번 정해진 분량의 코스를 듣는 방식이 아닌 학습자 개인의 스케줄에 맞추어서 가능할 때 가능한 만큼의 내용을 학습할 수 있게 하는 것이 Learn Direct에서 제공하는 코스의 특징이다. 이는 시간의 제약이나 일상생활의 패턴 때문에 필요함에도 불구하고 학습에서 멀어진 사람들을 다시 학습의 장으로 끌어오고자 하는 Lean Direct 의 의도를 반영한다.

UK 온라인센터가 ICT 관련 코스만을 제공한다면 LearnDirect는 ICT뿐만 아니라, 매니지먼트, 언어 등 대개는 취업 후 필요한 기술들을 보강할 수 있게 도와주는 코스를 제공한다. 오프 라인상의 Learn Direct 센터에 가서 코스에 관련된 도움을 받을 수도 있고, 센터에서 인터넷을 사용할 수도 있다.

### ④ Ufi

위에서 언급한 UK 온라인 센터와 Learn Direct는 Ufi에 의해 운영된다. Ufi는 University for Industry의 줄임말로 정보화예의 접근을 전국적으로 가능하게 하고, 수준 높은 학습의 기회를 제공함으로써 국가적인 생산성을 높이는 것을 목표로 하고 있다. 학습예의 수요를 높임으로써, Ufi는 성인이 새로운 지식과 능력을 갖추으로써 취업의 가능성을 향상시키고, 사업체들이 경쟁력을 지닐 수 있게 한다.

이와 같은 구성은 정부에서 정보화 격차를 접근하는 근본적인 전제가 영국의 경쟁력을 높이는 것을 가능하게 하는 미래의 인력양성 혹은 기존인력의 재교육임을 이해할 수 있게 한다.

## (2) 2003년 UK Online Annual Report

2003년 영국 무역통상부에서는 2003년까지 이루어진 정보화격차 해소정책의 결과를 점검하고, 이후의 정보화 격차해소와 관련된 목표를 제시한다.

2003년 발표된 UK 온라인 보고서에 따르면, 2003년 후반에 이르러 영국의 두 가정 중 한 가정에서 인터넷에 접속할 수 있게 되었다. 이는 1999년 10%의 가정만이 인터넷에 접속할 수 있던 것에 반해 큰 성장이라고 할 수 있다. 주로 지역 도서관에 자리 잡은 6000여개의 UK 온라인 센터를 연결하는 전국적 네트워크 구축을 위해 4억 파운드 이상의 예산이 투자되었는데, 그 결과 영국 총인구 중 96%가 인터넷을 사용하기 위해 어디로 가면 되는지 알고 있다. 그러나 영국 내에는 여전히 경제적 수준에 따른 정보화 격차가 지속되고 있는데, 가장 저소득층 가정의 12%만이 인터넷에 접근할 수 있는데 비해, 가장 고소득층의 86%가 인터넷에 접근할 수 있는 실정이다.

이러한 정보화 격차를 줄이기 위해 정부는 다음과 같은 목표를 제시한다.

- 정부는 미디어 규제 기관인 ofcom을 통하여 광대역 인터넷에 접속하는 가격을 내리는 환경을 조성하고, 2005년까지 원하는 모든 사람이 인터넷에 접속할 수 있도록 하겠다는 약속을 실현하기 위해 지속적인 정책 시행을 한다.
- 정부에서는 Digital Inclusion Panel을 구성하여 컴퓨터, 텔레비전 그리고 핸드폰 등 인터넷에 접속할 수 있는 플랫폼을 다양화 시켜서 2008년까지 영국 전역에서 온라인에 접속할 수 있도록 지원한다.

### (3) Connecting the UK: the Digital Strategy

2005년 정부의 e-전략 유닛과 무역통상부에서는 인터넷 사용능력의 부족이나 인터넷의 기능에 대한 이해의 부족에서 오는 정보화격차를 해소하고자, Connecting the UK라는 제목의 정책 보고서를 발표한다.

이 보고서에 따르면 2000년부터 행해진 정보화격차 해소정책의 결과, 2005년 여름 현재 99% 이상의 인구가 광대역 인터넷 서비스를 사용할 수 있게 되었고, 인터넷 사용료는 지속적으로 떨어지고 있으며, 데이터 속도는 향상되고 있다. 그러나 여전히 인터넷의 접근이 가져오는 혜택에서 소외된 그룹이 있다. 이는 인터넷 사용과 관련된 자신감이나 능력의 부족으로 인한 것이다. 인터넷 사용의 장벽이 되는 것은 비용문제만이 아니다. 어떤 사람들은 온라인에 접속하고 싶다고 하더라도, 컴퓨터를 사용할 수 있는 자신감이

나 기술을 가지고 있지 않을 수 있다. 또 다른 사람들은 자신의 삶에 인터넷이 왜 필요한지 그 필요성을 느끼지 못하고 있다. 그들은 ICT나 광대역 인터넷이 자신의 삶을 바꾸어 놓는데 어떻게 작용하는 지를 보지 못하고 있다.

정부에서는 이와 같은 새로운 정보화 격차를 해소하기 위해, 정보화 기기에의 접근도를 극대화하고, 정보화의 장점과 사용 가능성에 관한 교육과 지원을 제공하며, 정보화 환경을 안전하게 만들기 위한 기획된 정책안을 발표한다. 이 정책안에서 제시하고 있는 액션 플랜 중 일부를 소개하면 다음과 같다.

- 지역 사회 안에서 주민들이 공공장소에서의 온라인을 접근을 보편화시킨 지역자치단체와 그 파트너들에게 ‘디지털 도전 digital challenge’ 이라고 이름 붙인상을 준다.
- 국가가 지원한 저렴한 가격의 노트북과 가정용 PC 대여 정책을 통해 모든 학생이 가정에서 ICT에 접근할 수 있도록 한다.
- 학습의 질을 향상시키기 위해서 모든 교육내용에 ICT를 활용하고, 학생들이 직업 시장에서 필수적인 ICT 관련 기술을 익힐 수 있도록 지원한다.
- 모든 학습자는 자신들의 학습내용을 저장하고 자유롭게 그에 접근할 수 있도록 하는 가상 학습 공간virtual learning space을 가지게 될 것이다.
- IT 산업체와 협력하고, 경찰, 자선단체, 그리고 산업계의 지원을 받아 온라인 환경을 최대한 안전하게 하도록 한다.
- 금융산업체와 협력하여 온라인 인증제도authentication의 주도자가 되도록 한다.
- 현재 자리 잡은 UK 온라인센터들과 다른 지역기반의 접근 포인트들을 기반으로 네트워크를 형성하여 성인학습자들을 지원하고, 그들이 최대한도로 ICT를 활용하는데 필요한 기술을 익힐 수 있게 하여, 디지털 격차를 줄이는데 한단계 더 나아가도록 한다.
- Ofcom의 광대역 인터넷시장 규제전략에 혜택을 받지 못한 사람들에게 초점을 맞춘 미래지향적인 시각을 포함시키도록 요구한다.

정보화격차를 줄이기 위해 다음과 같은 정책을 지원한다.

① 학생 대상으로 노트북이나 개인 컴퓨터 임대

모든 학습자들은 e-러닝에 혜택을 최대한 누리기 위해서 가정에서 컴퓨터 하드웨어와 인터넷에 접근할 수 있어야 한다. 영국의 경우 다른 나라들과 비교하면 비교적 높은 비율의 가정이 컴퓨터와 인터넷을 갖추고 있지만, 여전히 44%의 가정이 컴퓨터를 가지고 있지 않다고 한다. 가정에서 컴퓨터를 사용할 수 있는 여건에 있는 학생이 그렇지 않은 학생보다 학업성취도가 높다는 연구결과가 제시되고 있는 가운데, 학교뿐만 아니라 가정에서의 정보화 접근도 강조되기 시작했다.

e-러닝 재단(e-Learning Foundation)에서는 학생들이 가정에서 컴퓨터를 사용할 수 있도록 노트북이나 개인컴퓨터를 임대하는 제도를 지원하고 있다. 그러나 이 재단에서 제공할 수 있는 예산이 그다지 많지 않기 때문에, 대부분의 학교는 학부모들로부터 기부금을 받는 시스템을 통해서만이 가정에서의 컴퓨터/노트북 대여를 실현할 수 있는 형편이다. 부모들이 기부해야 하는 돈의 정도는 경우에 따라 서로 다르다. 예를 들어 저소득 계층의 경우 e-러닝 재단에서 더 많은 자금을 지원하기 때문에 부모들의 부담금이 다른 지역에 비해 훨씬 적다.

그러나 10%에도 못 미치는 수의 학교들이 이 제도를 활용하고 있다. 가장 큰 장애물은 비용 문제이다. 이 문제를 해결하기 위해 학부모의 기부금 이용이 필수적인데, 학교의 입장에서 부모들에게 기부금을 내도록 설득하는 것 또한 쉬운 일이 아니다. 이는 학부모들에게 경제적 여유가 많은 경우가 그다지 많지 않기 때문이기도 하지만, 학부모들이 노트북 대여 시스템의 혜택에 대해 확신하지 못하고 있기 때문이기도 하다.

e-러닝 재단에서는 이러한 문제를 해결하기 위한 새로운 시스템을 제시하고 있다. e-러닝 재단에서 4년간 노트북 대여가 가능하도록 재정적 지원을 제공하고, 부모와 학교는 첫해에는 비용을 전혀 부담하지 않도록 하는 것이다. 15개월이 지난 후에야 부모들이 비용 부담을 하게 된다. 이 시스템이 기

존에 초기부터 학부모의 기부금을 요구했던 시스템보다 효과적인 것으로 밝혀졌다. 대개 노트북 대여 시스템이 1년 이상 가동된 경우 학부모가 이와 같은 노트북 대여 시스템의 효과에 대해 긍정적으로 평가하고, 기부금을 내는 것에 더 협조적으로 나오는 경우가 많기 때문이다.

하지만 실제로 노트북 대여 시스템 운영 전반에 드는 비용을 살펴보면, 대부분의 학교 자체의 자금으로 운영되는 것이나 마찬가지이다. e-러닝 재단에서 노트북 등의 기기와 시스템 관리 자금을 추가로 요구하기 때문이다. 하지만 e-러닝 재단은 비영리 조직이므로 시스템 관리비용을 최대한 저렴하게 책정하고, 시스템이 운영되는 동안 기기 고장에 대비한 보험 등을 모두 커버하여, 특히 아이들에게 노트북을 대여했을 때 생기기 쉬운 관리의 문제를 해결해 준다는 장점도 있다.

2005년 교육부에서는 교육부 예산에서 이 파운데이션에 지원하는 지원금을 두 배로 늘리겠다고 발표했다. 그리고 무료급식을 받는 학생의 비율이 높은 학교들의 경우에만 이 파운데이션으로부터 추가의 자금을 지원받는다. 그러므로 이제는 더 많은 학교들이 노트북 대여 시스템을 실현할 수 있게 되었다.

## ② UK 온라인 센터와 지역 기반의 다른 교육기관 간의 네트워크 형성

2000년부터 모든 지역 사회에 인터넷 접근을 가능하도록 하기 위해 UK 온라인 센터를 조성하고 유지하기 위한 투자와 노력이 있었다. 2005년 현재 영국 전역에 6000개 이상의 UK 온라인 센터가 인터넷에의 접근에 어려움을 겪고 있는 지역에 집중적으로 세워졌다. 지역의 문화센터, 도서관, 고등교육 기관 그리고 중심가에 있는 사이버 카페 등 다양한 장소에 온라인 센터를 세운 결과, 95%의 가정이 온라인 센터로부터 5km 반경 안에 위치하게 되었고, 영국 전역의 거의 모든 가정이 온라인 센터 혹은 Learn Direct Centre의 10km 반경 안에 위치하게 되었다. 현재 온라인 센터의 75%는 광대역 인터넷을 사용하고 있다.

Connecting the UK에서 인용한 온라인 센터에 대한 만족도 조사결과에

따르면: • 온라인 센터 사용자의 74%는 디지털 소외계층이었고, • 사용자의 거의 대부분이 센터에 나오면서 컴퓨터에 대한 자신감이 늘었다고 답했다. • 응답자의 84%는 온라인센터에 오지 않았다면 배울 기회가 없었을 새로운 기술을 배웠다고 말했고, • 6개월 이상 센터에 온 사용자의 50%는 자격증을 획득할 수 있는 과정으로 옮겨갔다.

2003년까지 온라인센터가 지역주민들의 손쉬운 인터넷 접근을 가능하게 하는 데에 초점을 두었다면, 이제부터는 성인 학습자들의 ICT 활용 기술습득을 돕는 것에 중점을 두게 된다. 온라인센터는 다른 지역사회 기반의 온라인 지원시설의 네트워크를 형성하여 성인 학습자들을 지원하고, 그들이 ICT를 최대한 활용하는데 필요한 기술을 익힐 수 있게 하여서, 정보화 격차 축소를 위해 한 단계 더 나아갈 수 있게 할 것이다.

온라인센터의 보다 효율적인 운영을 위해 2003년 4월부터 온라인센터의 운영과 커리큘럼의 개발을 Ufi에서 담당하게 되었다. Ufi는 온라인센터들을 연결하는 네트워크를 유지하고, 정부의 정보화 격차해소를 위한 정책을 지원할 수 있도록 온라인센터를 장기적으로 유지 가능한 체계로 만들고자 한다. Ufi에서는 온라인센터에서 일하고 있는 인력을 훈련시켜서, 센터에 온 학습자들에게 그들의 필요에 맞추어 온라인센터와 파트너십을 맺고 있는 교육기관을 추천해 줄 수 있도록 한다.

### ③ 장애인의 원활한 ICT 활용을 위한 지원

장애인 차별 관련 법령Disability Discrimination Act에 따르면, 인터넷 서비스 제공자들은 웹사이트에서 제공되는 서비스나 정보 등에 장애인이 쉽게 접근할 수 있도록 해야 할 의무가 있다. 정부에서는 장애인의 인터넷 접근도를 증진하기 위한 프로젝트를 진행한다. 예를 들면 교육 분야에서 실행되고 있는 'MyGuide' 프로젝트가 그중 하나이다. 이 프로젝트는 장애인 혹은 인터넷을 사용하기 꺼리는 사람들을 위해 최대한 간결한 인터페이스를 개발함으로써 그들이 모든 정부의 웹사이트에 접근하는 것을 장려하는 것에 초점을 맞춘다.

정부에서는 2008년 영국 전역의 디지털 격차 실태를 다시 점검하여서, 이번 정책의 결과가 어떤지를 점검할 예정이다.

## 2) 사용의 질과 관련된 격차: 새로운 정보화 격차의 현상

UKCGO에 따르면 아직도 사회 경제적 지위에 따라 정보화 접근에 격차가 나타나고 있는데, 이는 인터넷에 접근할 수 있는지의 여부에서 나타나는 차이뿐만 아니라, 인터넷을 통해 무엇을 할 수 있는지, 그리고 어떤 수준의 장비를 갖추고 있는 지의 차이 역시 포함하고 있는 것이다. UKCGO의 조사 결과에서 드러나듯이 중산층 이상의 계층이 최신 장비와 더 빠른 속도의 인터넷을 사용하여 다양한 정보화의 혜택을 누리고 있는 반면, 노동계층의 경우 장비 등의 한계로 인해 자료 조사 등 한정된 기능만을 사용하고 있다. 게다가 인터넷을 수월하게 사용할 줄 아는 부모가 있는 가정의 청소년이 그렇지 못한 가정의 청소년보다 적극적으로 인터넷을 사용하는 것으로 드러나면서, 청소년뿐만 아니라 부모가 어느 정도 정보화를 따라잡는지도 청소년의 정보화 격차에 영향을 준다는 제시한다.

정부에서는 미디어 규제기관인 Ofcom으로 하여금 광대역 인터넷 시장 규제전략을 세울 때, 기존에 정보화의 혜택을 받지 못한 가정이 소외되지 않도록 지속적인 관리를 하도록 요구하고 있고, 모든 사람이 인터넷을 최대한 활용할 수 있게 돕는 Learn Direct 센터나 온라인 센터에서 제공하는 정보화 관련 코스를 제공하도록 지원하고 있다. 이러한 제도가 새롭게 나타나고 있는 인터넷의 질적 접근과 관련된 정보화 격차 해결의 단초를 마련할 수 있겠지만, 정보화 접근에의 질적 차이에 대한 지속적인 모니터링과 해결책의 제시 역시 요구되고 있다.



## V. 호주

1. 청소년 정보화 정책동향
2. 정보화 교육정책
3. 정보화 역기능 방지정책
4. 정보격차 해소정책



## V. 호주<sup>72)</sup>

### 1. 청소년 정보화 정책동향

#### 1) 정보화 정책 추진체계

호주의 정보화 정책 추진에 있어서 특징으로 나타나는 것은 정보통신분야육성과 이의 규제를 동일한 기관에서 하지 않고 분리되어 추진된다는 점이다. 정보통신 육성은 통신정보기술문화부(DCITA : Department of Communications, Information Technology and the Art)가 맡고 있는데 이 기관이 통신, 위성, 디지털방송, 지적재산권, 문화정책 등 호주의 IT 산업전반에 대한 정책 관련 기능을 담당하고 있다.

통신정보기술문화부는 크게 예술 및 스포츠, 통신, 정보경제 분야로 구성되어 있다. 이 중 통신 분야는 공영방송 및 방송 전반, 디지털 방송과 방송주파수 등 방송 전반에 관한 담당부서가 있으며, 정보경제 분야에는 정보기술산업과 통신 산업 관련 담당 부서가 있다.

규제기관으로는 2005년 7월 1일에 설립된 호주통신방송청(ACMA : Australian Communications & Media Authority)이 있다. 그 동안 호주통신위원회(ACA : Australian Communications Authority)와 호주방송위원회(ABA : Australian Broadcasting Authority)가 각각 맡고 있었던 통신과 방송 기능을 하나로 통합하여 설립된 ACMA는 최근의 대표적인 통신 방송 규제기관의 통합사례라 할 수 있다. ACMA의 주요업무로는 전기통신산업의 자율규제와 경쟁의 촉진, 전기통신이용자 보호, 전자미디어에 관한 규제, 방송 및 무선주파수 이용관리 등이 있다.

이에 따라 호주통신방송청은 1992년 제정된 방송법(the Broadcasting Services Act 1992), 1997년 제정된 통신법(the Telecommunications Act 1997), 통신소비

---

72) 조정문(한국정보문화진흥원 국제정보격차해소협력단 협력기획팀장) · 김혜경(백석대학교 사회복지학과 교수) 집필.

자 보호 및 서비스 표준법(the Telecommunications (Consumer Protection and Service Standards) Act 1999), 그리고 무선통신법(the Radiocommunications Act 1992) 등의 관련법의 명기된 통신 및 방송 관련 규제업무를 수행하게 된다.

이 외에도 통신부문의 불공정행위에 대한 감시역할은 호주공정거래위원회(ACCC : Australian Competition and the Consumer Commission)가 맡고 있다. 참고로 ACCC는 1995년 설립되었으며, 통신산업 뿐 아니라 호주 전체 산업 전반에 걸친 소비자 보호, 산업규제, 가격 모니터링, 불공정거래행위 감시 등의 역할을 하는 기관이다.

호주는 2004년 10월에 그 동안의 호주의 정보화를 위한 노력과 성취를 반영하고 새로운 환경에 적응하기 위해서 정보화추진 관련 조직을 변화하였다. 1997년 설립되어 호주의 정보화 정책을 총괄해 온 통신정보기술문화부(DCITA : Department of Communications, Information Technology and the Art) 소속의 국가정보경제실(NOIE, National Office for the Information Economy)을 해체하고 이 기관의 활동을 각각 재정행정부(DFA : Department of Finance and Administration) 산하의 정부정보관리실(AGIMO : Australian Government Information Management Office)과 통신정보기술문화부 산하의 정보경제실(OIE, Office for the Information Economy)로 이관하였다.

신설되는 정부정보관리실은 ‘Better Services, Better Government’를 슬로건으로 내걸고 호주정부의 부처와 기관들이 정보통신기술을 효과적이고 효율적으로 사용하도록 장려하고 있다. 그래서 모든 정부부처 및 관련 기관들에게 영향을 미치는 ICT 관련 프로젝트를 관리하고, 정부서비스의 재설계 및 전달에 ICT가 어떻게 활용되는가에 대한 전략적 자문을 제공하며, 정부서비스의 온라인화를 주도하고, 마지막으로 정부부처 및 관련 기관의 ICT활용을 조정하는 기능을 맡게 되었다. 정부정보관리실의 활동을 좀 더 구체적으로 살펴보면, ① 여러 부처 간의 서비스 통합화를 위한 표준개발, ② 정부 전자조달 시스템 개발, ③ 모든 정부부처의 통신 및 S/W 구매 및 계약관련 업무지원, ④ 정부기관간의 보안업무 관리, ⑤ 전자정부 인증제도 구축, ⑥ 전자서명제도 관리 등이다.

아울러 정부정보관리실은 정보관리전략위원회(IMSC : Information Management Strategy Committee)와 CIO위원회 (CIOC : Chief Information Officers Committee)의 기능을 지원하며, 정부기관 간 서비스를 통합하는 기준을 개발하고 있다.

그리고 신설되는 통신정보기술문화부 소속의 정보경제실은 호주의 정보화 선두 국가 지위를 유지하기 위한 노력을 지속하며 국가 브로드밴드 전략(National Broadband Strategy), 스팸, 중소기업의 정보화, IT를 활용한 호주정부의 혁신 등과 같은 업무를 주도하게 되었다.

정보경제실이 추진하는 주요사업으로는 국가 브로드밴드전략 집행, 스팸 방지, 정보격차해소, 전자보안(e-security)강화, 전자상거래 활성화, 정보통신 온라인(ITOL, Information Technology On-line), 국제협력 등이 있다.

- 국가 브로드밴드전략(The National Broadband Strategy) : 이는 호주의 모든 사람들이 브로드밴드 서비스의 혜택을 제공해 주려는 정책으로 민간 사업자들이 서비스를 제공하지 않으려는 지역의 브로드밴드 서비스 활성화를 위한 지원을 포함하고 있다. 이를 위해 ① 국가 브로드밴드전략 집행그룹(the National Broadband Strategy Implementation Group) 등 국가정책 조정을 위해 4년간의 2백90만 불 지원, ② 브로드밴드 서비스를 활성화하기 위해 주정부 및 지역자치단체 단위에서 추진되는 수요 확산 (Demand Aggregation Brokers) 사업을 위해 8백40만 불 지원, ③ 브로드밴드를 이용한 교육 및 건강 등 정부서비스 제공을 위해 2천3백70만 불의 통신 인프라기금(Coordinated Communications Infrastructure Fund) 지원 사업을 추진한다. 아울러 통신정보기술문화부에서는 약 1억 달러에 달하는 초고속인터넷 이용 장려금(HiBIS, Higher Bandwidth Incentive Scheme) 등의 사업도 병행하여 추진한다.
- 스팸 : 정보경제실은 스팸의 방지를 위한 정부차원의 다양한 노력을 집행한다. 이를 위해 2003년 제정된 스팸방지법(Spam Act)의 집행을 지원하며 스팸방지를 위한 국가 간 및 국제기구를 통한 협력 등 국제사회의 협력을 지원한다.
- 정보격차 : 정보접근에 제약을 받는 사람들의 ICT 기술 향상과 같은 지역사회 차원의 활동을 지원하는 등 다양한 활동을 수행한다.

- 전자보안(e-security) : 전자보안 강화를 위한 전자보안 조정그룹( E-security Coordination Group)을 운영하며, 동시에 IT 보안 전문가 자문 그룹(IT Security Experts Advisory Group)의 의장과 사무국 역할을 수행한다. 이외에도 주요 인프라자문위원회(CIAC, Critical Infrastructure Advisory Council)에 기술적인 자문을 제공하고 있는 호주의 주요 전자보안 관련 학술 단체 및 전문가들에 대한 지원도 병행한다.
- 전자상거래 : 정보경제실은 전 경제영역에서 전자상거래가 활성화될 수 있도록 지원한다. 그래서 특히 전자상거래 활성화를 위한 협력 프로젝트인 BizDex을 지원하며, 전자상거래가 낮은 비용으로 전면적으로 활용될 수 있게 호주 표준 제정 등의 노력도 제공한다. 동시에 중소기업의 전자상거래 활성화를 위해 특히 물류, 교통, 건강 등의 영역에서 전자상거래가 활성화 될 수 있도록 지원한다.
- 정보통신온라인(ITOL, Information Technology On-line) 프로그램 : 정보경제실은 호주전역에서 비즈니스와 비즈니스간의 협력을 강화하기 위한 정보통신온라인(ITOL) 프로그램을 지원한다. 이는 1996년부터 농업, 건강, 제약, 건축, 자동차, 복지서비스 등의 영역의 102개 프로젝트에 천만 달러를 지원하였다.
- 국제협력 : 정보경제실은 정보경제에 대한 호주의 입장이 국제사회에 반영될 수 있도록 OECD, APEC, WSIS 등 국제기구 활동을 지원한다. 동시에 미국과의 FTA, 다양한 국가와의 MoU 체결, 공동세미나 개최, 무역에 대한 일반 협정 등의 활동에도 참여한다.

호주 정부는 2003년 4월 15일 미래 ICT framework 로 ‘Enabling our Future’라는 보고서를 공개하였다. 이 보고서는 정부, 산업, 연구소 및 학계 전반의 협력을 통해 향후 10년간 호주 ICT 분야의 발전 계획을 담고 있다. 이는 국제적으로 경쟁력 있는 호주 ICT 산업의 미래 발전상에 영향을 미치는 핵심영역에 대한 전략방향에 초점을 맞춘 보고서였다.

또한 호주정부는 2004년 7월 13일 자국의 정보경제(Information Economy) 정책 문건인 ‘Strategic Framework for the Information Economy 2004-2006

: Opportunities and Challenge for the Information Age'에서 호주가 선도적인 정보 경제국가가 되기 위해 직면한 도전들에 관한 정책 리더쉽과 국가차원의 방향을 제시하였다.

호주는 과학과 혁신을 통한 미래 설계를 위해 총 53억 달러의 종합정책을 수립하였다. 특히 이 중에서 3억 8백만 달러는 ICT 분야의 혁신에 대한 직접 지원금이다. 이는 NICTA(National ICT Centre of Excellence), ANP(Advanced Networks Program), ICT 인큐베이터 프로그램, 민간과 공공 부문의 R&D 지원과 같은 기관 및 프로그램에 대한 지원금으로 사용된다.

## 2) 정보화 현황

정보화관련 각종 통계조사에서 호주는 전반적으로 정보화 수준이 높은 것으로 나타났다. 호주는 UN에서 발표한 전자정부준비지수에서 6위를 차지하며, 전년도와 동일한 수준을 유지하였다. e-비즈니스준비도(EIU)와 정보사회지수(IDC) 모두 8위를 차지하면서 전년도보다 순위가 다소 상승하였으나, 네트워크준비지수(WEF)의 순위는 전년대비 다소 하락하였다. 그 밖에 디지털기회지수(ITU)와 국가정보화지수(NCA)에서 호주는 중상위권에 랭크되었다. 호주의 정보화 수준을 요약하면 다음 표와 같다.

<표 V-1> 호주의 정보화 수준

| 구분        | 조사기관 | 순위  | 대상국가수 | 최근발표일   |
|-----------|------|-----|-------|---------|
| 전자정부준비지수  | UN   | 6위  | 191   | 2005.12 |
| e-비즈니스준비도 | EU   | 8위  | 68    | 2006.4  |
| 정보사회지수    | IDC  | 8위  | 53    | 2005.11 |
| 네트워크준비지수  | WEF  | 15위 | 115   | 2006.3  |
| 디지털기회지수   | ITU  | 12위 | 180   | 2006.6  |
| 국가정보화지수   | NCA  | 14위 | 50    | 2005.8  |

\* 전자정부준비지수 : UN, 'UN Global E-Government Readiness Report 2005', 2005. 12.

\* e-비즈니스준비도 : EIU, 'The 2006 e-Readiness Rankings', 2006. 4.

\* 정보사회지수 : IDC, 'Information Society Index 2005: Rankings and Data', 2005. 11.

\* 네트워크준비지수 : WEF, 'The Networked Readiness Index Rankings 2005', 2006. 3.

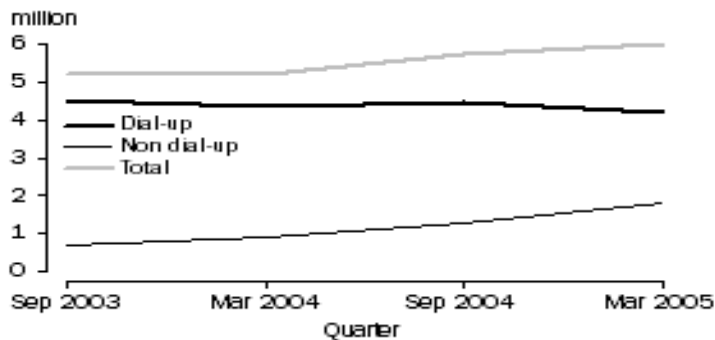
\* 디지털기회지수 : ITU, 'Measuring Digital Opportunity', 2006. 6.

\* 국가정보화지수 : NCA, '2005 국가정보화백서', 2005. 8.

호주 통계청(Australian Bureau of Statistics, ABS)의 2005년 3월에 조사한 인터넷 활동조사(The Internet Activity Survey)에 의하면 2005년 3월 말 기준 호주의 인터넷 가입자수는 5백98만 가입자로서 이는 2004년 9월 기준 4%(23만9천명) 증가한 수치이다. 하지만 이는 04년 9월의 10% 증가율 보다는 낮은 수치로서 증가를 둔화를 보여주고 있다.

인터넷 가입자수 증가의 주된 원인은 비 dial-up 가입자 증가(39% 증가로서 04년 9월 1백3십만에서 05년 3월 1백8십만으로 증가)에 크게 기여한다. 이로서 비 dial-up 가입자가 전체 인터넷 가입자의 30%를 차지하게 되었으며 이는 04년 9월의 증가율 23%보다 높은 수치이다. 그리고 dial-up 가입자수는 6% 감소하여 4백2십만에 이르는데 04년 9월 조사 시 2% 상승한 것을 제외하고는 03년 3월 조사를 실시한 이래 지속 감소 추세에 있다.

<표 V-2> 접속기술별 인터넷 가입자수



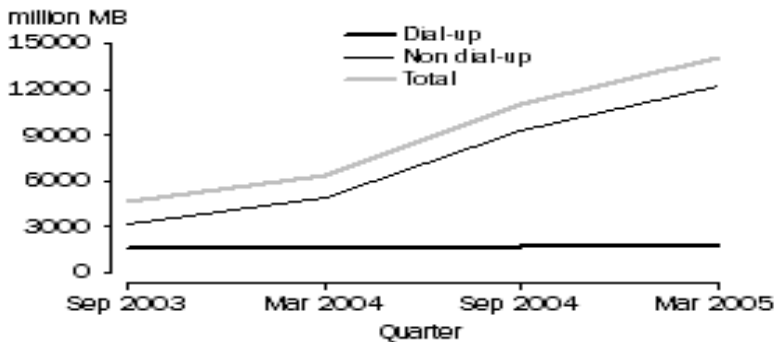
자료 : The Internet Activity Survey(Australian Bureau of Statistics, 2005년 3월)

호주에는 689개의 인터넷 서비스제공자(ISP)가 5백98만에게 인터넷 서비스를 제공하고 있다. 이 수는 지난 04년 9월과 비교할 때 단지 2% 증가한 수치이다. 인터넷 정보제공자의 규모별로 증가율을 비교하면, 가입자가 100명이하인 소규모 사업자의 비율이 많이 증가하였는데, 가입자 100명이하인 영세사업자수가 180개이며 이는 04년 9월과 비교할 때 5% 증가한 수치이다. 하지만 이들 영세사업자가 차지하는 인터넷 서비스시장 점유율은 미미하여 전체 가입자의 0.1%만이 이들 영세사업자를 통해 인터넷에 가입하고

있으며, 전체 다운로드 되는 데이터의 0.4%만이 이들 사업자 망을 통해서 이루어진다. 가입자가 10만 명 이상인 대규모 사업자는 10개로 나타났다.

그리고 인터넷을 통해 다운로드 되는 자료의 양도 계속 증가하고 있는데 지난 04년 9월보다 28%(14,124 million MBs) 증가하였다. 하지만 이는 04년 9월 조사당시 72% 증가에 비하면 증가율은 둔화된 것이다. 그리고 전체 데이터 다운로드의 87%는 비 dial-up 인터넷을 통해서 이루어졌는데 이는 dial-up의 낮은 속도 때문이다.

<표 V-3> 접속 기술별 인터넷 가입자 다운로드



자료 : The Internet Activity Survey(Australian Bureau of Statistics, 2005년 3월)

그리고 비 dial-up 인터넷에서는 여전히 Digital Subscriber Line (DSL)이 주류를 이루고 있는데 전체 비 dial-up 인터넷의 70%가 DSL을 통해서 제공되고 있다. DSL을 제공하는 ISP는 550개(전체 ISP의 80%)가 있다.

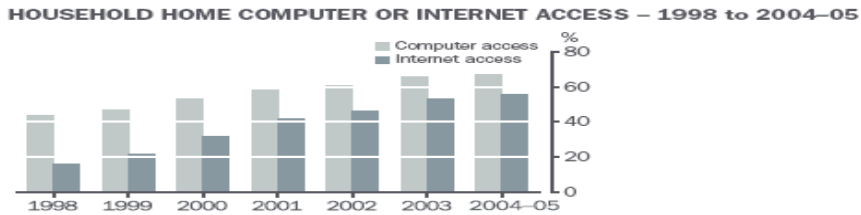
호주통계청의 브로드밴드 기준(언제나 인터넷에 접속되어 있으며, 256kbps 이상의 속도를 내는 경우)에 의한 브로드밴드 가입자 수는 1백8십만으로 04년 9월보다는 39% 증가한 수치이다.

다음부터는 호주통계청(Australian Bureau of Statistics, ABS)의 정보통신이용 현황(Household Use of Information Technology, Australia, 2004-05) 자료에 의하면 가구의 정보통신 이용현황은 다음과 같음을 알 수 있다.

2004-05 기준 호주 가구의 67%가 가정에서 컴퓨터에 접속할 수 있으며, 56%는 인터넷에 접속할 수 있는 것으로 나타났다. 그리고 가구의 컴퓨터 보유율의

증가 속도는 인터넷 접속 증가속도보다 매우 낮다. 2004-05 기간에 인터넷 접속 가구비율은 3%증가한 반면, 컴퓨터 보유가구비율은 1% 증가에 그쳤다.

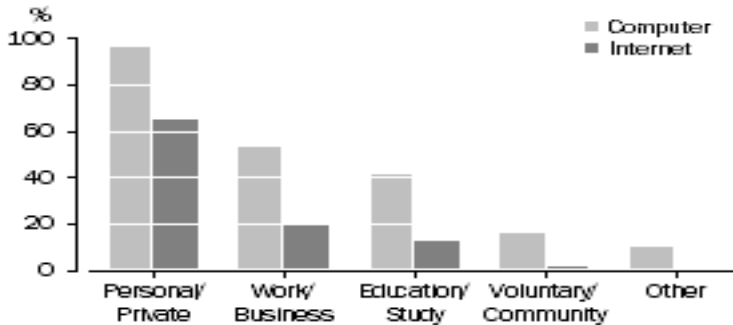
<표 V-4> 가구 컴퓨터 보유 및 인터넷 가입률(1998~2004-5)



자료 : Household Use of Information Technology, Australia, 2004-05(Australian Bureau of Statistics, 2005)

대체로 18세 이상 호주인구의 60%가 가정에서 컴퓨터를 이용하고 있으며, 52%가 인터넷을 이용하고 있는 것으로 조사되었다. 컴퓨터나 인터넷을 사적인 개인 업무용으로 사용하는 경우가 가장 많았고(컴퓨터 이용의 96%, 인터넷 이용의 97%가 사적 개인 업무용) 그 다음이 일이나 업무용으로 이용되었다.

<표 V-5> 가정에서의 컴퓨터 및 인터넷 이용 목적(2004-5)

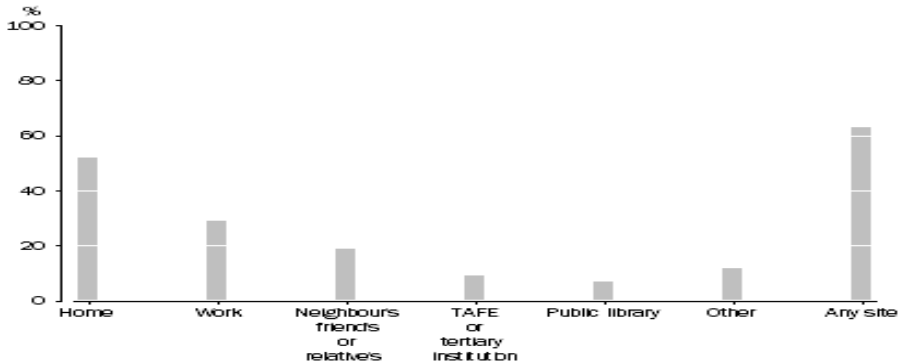


자료 : Household Use of Information Technology, Australia, 2004-05(Australian Bureau of Statistics, 2005)

인터넷 이용 장소로는 가정이 가장 많이 이용되어 18세 이상 인구의 52%가 가정에서 인터넷을 이용하였다. 그리고 직장에서 이용하는 비율은 29%

였으며, 가정과 직장 외에 많이 이용하는 장소는 이웃, 친구 및 친척집으로 19%가 이런 장소를 이용하였다. 18세 이상 인구 가운데 어느 곳에서든 인터넷을 이용하는 인구의 비율은 63%였다.

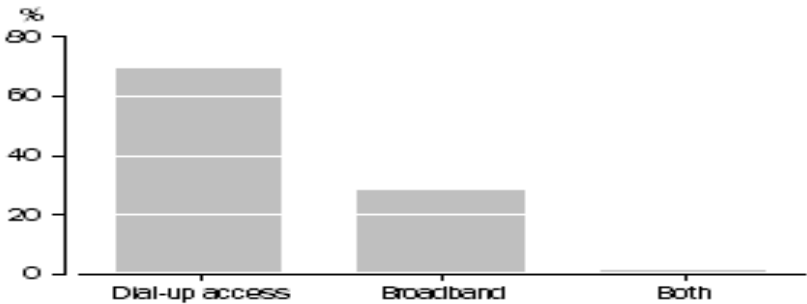
<표 V-6> 인터넷 이용 장소(2004-5)



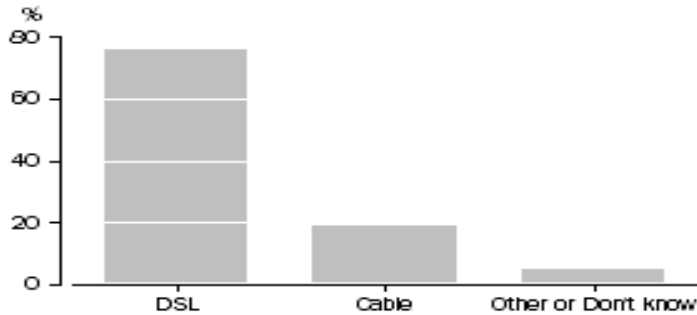
자료 : Household Use of Information Technology, Australia, 2004-05(Australian Bureau of Statistics, 2005)

그리고 여전히 dial-up 인터넷이 가장 보편적인 인터넷 이용방법으로서 4백4십만 인터넷 접속가구 가운데 69%가 다이얼 모뎀을 그리고 28%가 브로드밴드 인터넷을 이용하고 있었다.

<표 V-7> 가구 인터넷 접속 유형(2004-05)



<표 V-8> 접속 기술별 브로드밴드 접속(2004-5)



18세 이상 인구가운데 인터넷을 이용하여 개인적인 용도의 물품이나 서비스를 구매한 경험이 있는 인구의 비율은 31%로 1999년 5%에 비하면 매우 증가한 수치이다. 여행, 숙박, 티켓 등이 가장 인기 있는 구매 품목이었으며, 일인당 총 구매 액은 94%에서 5,000달러 이하였다. 인터넷 구매를 하지 않는 주된 이유는 ‘필요성이 없어서’가 가장 높았으며, 그 다음은 ‘보안에 대한 우려’였다.

### 3) 호주 청소년 현황

#### (1) 호주 청소년의 사회적 특성

##### ① 호주의 인구사회학적 특성

호주는 한국의 36배에 달하는 광활한 영토에도 불구하고 2006년 7월 현재 총 인구가 20,264,082명으로 전 세계 인구의 약 1.2%를 차지하고 있으며 인구밀도는 세계 어느 나라에 비하여 상당히 낮은 것으로 기록되고 있다. 지난 10년 간 호주의 연간 인구증가율은 1.5% 수준으로 OECD 국가들 중 비교적 높은 수준으로 나타나고 있다. 이와 같은 호주의 인구증가율은 인구자연증가율보다는 해외 이주민의 증가에 기인하고 있다. 호주의 자연 인구증가율은 지난 20년 동안 꾸준히 감소하여 경제수준이 급상승한 1960년대 이후 출산율은 0.02명으로 제로 출산율에 가깝게 낮아졌다가 2000년부터 1.74명으로 회복되었다. 1980년대부터 90년대 초반까지 호주 인구 증가의 50% 이상이 이민자들로 이루어지자 백호주의를 표방한 정부가 반 이민정책

을 추진하였으나, 현재 호주정부는 기술력을 가진 젊은 이민자들을 적극 수용하여 낮은 출산율에 따른 인구감소를 보충하고 국가 경쟁력을 제고시키려는 적극적인 이민정책을 수행하고 있다.

전 세계적인 고령화 추세와 더불어 호주도 이미 1940년대 후반 65세 이상의 고령인구가 8%를 넘어선 고령화 사회로 진입하였으며, 2006년 전체 호주 인구의 중위연령은 36.9세, 노인인구는 13.1%에 이르러 머지않아 고령사회로 진입할 전망이다(Australian Demographic Statistics ; Population Projections, 2006).

2001년 호주 인구센서스에 의하면 총 인구 18,972,350명 중 0-14세의 아동인구는 약 400만 명(전체 인구의 약 19.6%), 15-64세의 생산인구는 약 1,365만 명(전체 인구의 약 67.3%), 65세 이상의 노인인구는 약 264만 명(전체 인구의 13.1%)에 이르고 있다.

## ② 호주청소년의 인구사회학적 특성

일반적으로 청소년기(teenage)라고 하면 13세에서 19세 사이의 연령대를 말한다. 그러나 청소년기를 좀 더 확대하면 youth의 개념으로 볼 수 있으며 우리나라의 경우 청소년 기본법에서는 청소년을 만 9세에서 24세로 규정하고 있다. 본 연구에서는 청소년을 만 10세에서 24세로 규정하고자 한다.

2001년 호주의 인구통계조사에 의하면 10-14세까지의 인구는 1,336,580명, 15-19세까지의 인구는 1,325,264명, 20-24세까지의 인구는 1,241,082명으로 나타나 약 390만 명에 달하며 이는 전체 인구의 약 20.5%를 차지하고 있다. 성비는 104.4로 남자가 여자보다 약간 많아 우리나라와는 차이가 있다(표 V-9).

호주의 인구구성에 있어서 독특한 점은 호주 원주민과 이민자들이 함께 섞여있다는 점이다. 원주민 청소년(12-24세)들은 2001년 현재 116,698명으로 추정되고 있으며 원주민 청소년은 원주민 전체 인구(458,520명)의 약 26%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 앞 자료에서 호주 전체 인구에서 청소년이 차지하는 비율이 20.5%였던 것과 비교하면 원주민에서 청소년 비율 26%는 다소 높은 편이다. 한편 이들 원주민 청소년은 호주 전체 청소년인구의 약 3%에 해당되는데, 이들은 상대적으로 사회경제적 지위가 낮다. 한편 호주 인구의 약 1/4이 해외 이민들로 구성되어 있어서 상당한 수의 청소년

들은 해외 이주민의 자녀들이며, 최근 아시아 지역에서 온 해외이주민의 증가 수가 눈에 띄게 증가하고 있는 실정이다.

<표 V-9> 호주의 인구 구성

| 연령    | 남성        | 여성        | 전체         |
|-------|-----------|-----------|------------|
| 0-4   | 638,117   | 605,852   | 1,243,969  |
| 5-9   | 683,798   | 648,128   | 1,331,926  |
| 10-14 | 686,007   | 650,573   | 1,336,580  |
| 15-19 | 677,513   | 647,751   | 1,325,264  |
| 20-24 | 629,319   | 611,763   | 1,241,082  |
| 25-29 | 654,456   | 664,501   | 1,318,957  |
| 30-34 | 688,049   | 716,182   | 1,404,231  |
| 35-39 | 703,544   | 728,089   | 1,431,633  |
| 40-44 | 705,817   | 730,838   | 1,436,655  |
| 45-49 | 651,987   | 667,860   | 1,319,847  |
| 50-54 | 624,315   | 624,170   | 1,248,485  |
| 55-59 | 490,155   | 480,580   | 970,735    |
| 60-64 | 394,631   | 394,376   | 789,007    |
| 65-69 | 322,901   | 337,686   | 660,587    |
| 70-74 | 292,636   | 326,947   | 619,583    |
| 75-79 | 220,040   | 284,614   | 504,654    |
| Total | 9,365,941 | 9,606,409 | 18,972,350 |

자료: Bureau of Australia Statistics, 2001

호주 인구의 약 3/4인 1500만 명이 도시지역에 거주하고 있으며, 이들 도시 지역에 거주하는 사람들은 18세에서 41세에 이르는 연령대가 다수를 차지하고 있고, 청소년들의 70% 이상이 호주 내 8대 대도시에서 거주하고 있는 것으로 나타났다

2001년 호주에 청소년 자녀를 양육하고 있는 가구는 약 110만 가구였으며 조사결과 현대 호주의 청소년들은 30년 전보다 훨씬 더 다양한 가족에서 나타나고 있음을 알 수 있다. 10명의 청소년들 중 7명은 친부모와 거주하고 있으나, 2명은 홀 부모와 거주하고 있고, 1명은 재혼가족의 구성원이었다. 양부모 가족의 66%가 두 부모가 모두 직업을 갖고 있었으며, 아버지의 86%가 어머니의 68%가 직업을 갖고 있었다. 홀 부모의 경우 57%가 직업을 갖고 있었으나 43%가 무직으로 나타났다. 호주 청소년들의 60%이상이 부모와

만족한 관계를 갖고 있는 것으로 나타났으며 아들들이 딸보다 부모와 만족한 관계를 갖고 있다고 응답하였다.

2005년 현재 호주 청소년들의 85.1%는 전일제 학생이거나 전일제 근로자이며, 14.9%는 시간제 학생 혹은 근로자이다. 교육달성도도 개선되고 있는데, 2004년에 청소년들의 80%는 중등교육 이상의 수준을 보이고 있으며 고등학교 졸업자 10명 중 8명은 대학에 진학하고 있었다.

20세 미만 청소년들의 고용실태는 성인이나 20세-25세의 청소년들에 비하여 상대적으로 열악하다. 2004년 15-19세에 속한 청소년들의 실업률은 20세 이상의 청소년이나 성인들에 비하여 60%이상 높은 것으로 집계되었다. 교육은 청소년의 고용 및 취업과 매우 밀접하게 관련되어 있다. 과거에 비하여 전통적 도제식의 취업경로를 선택하는 학생들의 비율이 감소하는 반면에 학교를 통하여 제공되는 새로운 직업 훈련프로그램에 참여하는 학생들이 증가하고 있다.

### ③ 호주 청소년의 정보화 현황

OECD 보고서에 의하면 100%의 호주 학생들이 집에 컴퓨터가 있으며, 94%의 호주 학생들이 집에서 컴퓨터를 사용하여 과제물을 수행하고 있어서 OECD 국가들의 평균(79%)보다 높게 나타났다. 호주 청소년들의 90%가 인터넷 사용에 자신이 있으며, 74%가 인터넷을 이용해 사람, 물건, 또는 아이디어에 대한 정보를 검색하고 있다고 응답하였다. 반면에 호주 청소년들의 10%만이 교육용 소프트웨어를 사용하고 있다고 응답하여 인터넷 검색과 워드가 주된 컴퓨터 및 인터넷 사용목적임을 알 수 있다.

청소년들의 핸드폰 사용에 관하여 호주 심리학회가 2004년 조사한 바에 의하면 청소년들의 83%는 핸드폰을 소지하고 있었다. 핸드폰을 사용하는 청소년들은 핸드폰을 가지고 있음으로 인하여 언제든지 부모와 통화할 수 있으며 유사시 도움을 청할 수 있다는 것이 가장 큰 장점이라고 응답하였다. 부모들의 경우에도 자녀들과 항상 연결이 가능하여 자녀들이 어디에서 무엇을 하는지 알 수 있다는 점을 장점으로 들었다.

핸드폰이 없는 청소년들 가운데 47%는 자신들이 사회관계에서 소외된 것처럼 느끼고 핸드폰을 사도록 압력을 받는 느낌이 있으며(33%), 실제로 핸드폰

을 갖고 싶다(72%)고 응답하였다. 반면에 핸드폰을 소지한 학생들은 핸드폰을 갖지 않기로 결정한 친구들을 높이 평가하고 있다고 응답하였다(91%).

청소년들은 자신들이 핸드폰을 소지하는 목적이 부모와의 긴밀한 접촉을 가능케 하는 것이라고 응답하였으나 실제로 대부분 친구들과 통화하며, 부모들에게 비밀로 하고 싶은 일들을 이야기할 때 친구들과 사용하고 있다고 응답하였으며, 핸드폰은 친구들과의 관계 향상에 도움이 된다고 응답하였다. 98%의 학생들이 학교내에서의 핸드폰 사용에 규칙이 있다고 응답하였으며, 58%의 청소년들이 핸드폰 사용에 대하여 부모들이 적극적으로 규제하고 있는 않다고 응답하였다. 그러나 약 10% 내외의 청소년과 부모들이 핸드폰 사용과 관련하여 갈등이 있음을 보고하였다.

핸드폰을 통하여 위협적인 메시지를 받았다고 보고한 학생들도 10%나 되어서 이동전화를 이용한 청소년 위해요인이 존재하고 있음을 알 수 있다.

## 2. 정보화 교육정책

### 1) 정보통신의 학습에 활용

#### (1) 개요

지식과 기술을 기반으로 하는 정보사회의 성공적 적응을 위해서는 지식과 기술을 효과적으로 습득할 수 있는 창의적인 학습기반이 요구된다. 즉 정보 기술을 교육의 방법론적 영역에 적절히 접목시킴으로써 형성된 혁신적 학습 기반은 효과적인 지식의 습득과 축적을 촉진하게 되어 궁극적으로 국가경쟁력을 강화하는 지름길이 된다. 이와 같은 교육적 투자는 정부가 적극적으로 고려해야 할 중요한 정책영역이다. 호주 정부는 2001-2002년도에 청소년의 교육과 훈련을 위해 총 248억 달러를 투자하였는데, 이 중 56.7%는 초등교육과 중고등교육에, 10.4%는 직업교육과 훈련에, 25.9%가 대학교육을 위하여 사용하였다(ABS Australia, Now Year Book).

E-learning은 지난 10여 년 동안 호주의 핵심 교육정책으로 매우 적극적으

로 추진되어 오고 있다. E-learning을 통하여 얻을 수 있는 가장 커다란 혜택은 학습의 경계와 주 분야 간의 협력적 학습기회를 제공하고, 학습자의 선택권을 확보하여 학습자 개개인의 역량을 강화시키는 데에 있다. 국가 내에 다양한 민족이 공존하며, 지역적 특성으로 오지 지역이 산재해 있는 연방체제의 호주와 같은 나라에서 E-learning은 교육의 비용을 절감시키고 교육효과를 증진시키고 행정을 원활하게 관리하는데 매우 결정적인 역할을 하고 있다.

새로운 기술은 학습자들에게 엄청난 정보자원에 접할 수 있는 기회를 제공하고 있으며, 학습자와 전문가 간의 긴밀하고 유용한 의사소통의 기회를 증진시킨다. E-learning은 학습자들의 정보력, 비판력, 대중매체 활용능력 등을 촉진시킬 뿐만 아니라 교수자들이 학생 개개인의 학습능력과 학습상황에 맞는 질 높은 교육을 가능하게 한다.

호주 중등학생의 90% 이상, 초등학생의 80% 이상이 인터넷을 사용하고 있으며, 학생 대 컴퓨터의 비율은 세계에서 최상위권에 속하고, 매우 다양한 혁신적인 정보기술을 활용하여 청소년들을 위한 교육과 학습에 통합 시스템을 운영하고 있다. 청소년들은 ICT기술을 활용한 다양한 학습기회가 고등교육기관으로의 진출과 전문영역에서의 성공적인 교육을 촉진하고 보장해 주며, 개인적 역량을 강화시켜주는 결정적 역할을 하고 있음을 깨닫게 되었다. 이는 학생들에게 더 적극적으로 다양한 E-learning 프로그램에 참여하도록 하는 강한 동기를 부여하고 있다. 최근 보고에 의하면 청소년 직업교육 현장에서 E-learning 프로그램(예; Flexible Learning Framework)은 세계 어느 나라보다 앞서고 있음을 알 수 있다.

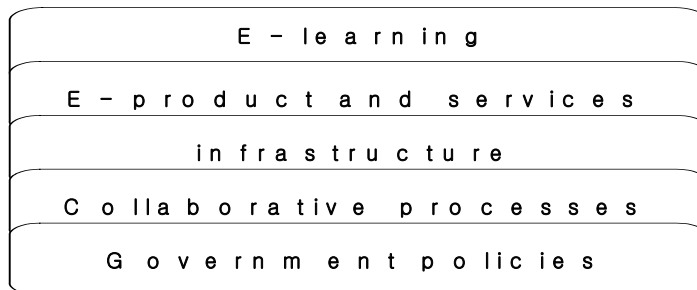
호주의 대학들은 현재 200개 이상의 온라인 교육과정을 제공하고 있다. 특히 졸업 후 진학을 원하는 학생들에게 입학행정 과정에서부터 교육자원에 대한 정보제공에 이르기까지 온라인 시스템을 적극 활용도록 하고 있다. 대부분의 대학에서 과반 수 이상의 학생들이 온라인 강좌를 수강하고 있다. 이러한 온라인 강좌를 통하여 학생들은 학교내외에서의 교육기회를 확보하고, 면대면의 전통적인 교육과 학습방법을 벗어나 체계적으로 지도를 받으면서도 독립적인 학습에 임할 수 있으며, 다양한 전공과 배경의 교수들에 의한 새로운 학

습기회에 접할 수 있다. E-learning이 많은 장점을 갖고 있지만 초기단계에 있기 때문에 다음과 같은 문제점들이 제기되고 있으며, E-learning을 성공적으로 정착시키기 위하여 이를 고려한 해결방안이 모색될 필요가 있다.

- E-learning의 장점과 효과성에 대한 과장된 반응에 신중히 대처해야 한다.
- E-learning이 가져다주는 학습효과에도 불구하고 E-learning은 학습의 목적 자체가 될 수 없음을 인식해야 할 것이다.
- 지역적 특성에 따라 E-learning의 접근성에 차이가 나며, 이러한 접근 불평등은 다양한 기술적 격차에서 발생하므로 이에 대한 대처방안을 모색해야한다.
- 지적 재산권 문제에 대하여 대처해야 할 것이다.
- E-learning을 이용하는 사용자들의 사적정보의 노출과 안전성을 보장하는 문제에 대하여 인식해야 한다.

## (2) 정책사례

호주 정부는 국가정책의 일환으로 e-learning을 강조하고 있는데, 효율적인 e-learning 환경을 조성하기 위하여 정책적으로 관련 기관을 설립하고, 협력적 공조체계구축(collaborative processes), 인프라구조와 온라인 상품과 서비스(e-products and services), 인터넷 학습(e-learning)을 강화하고 있다.



[그림 V-1] 교육과 정보화전략

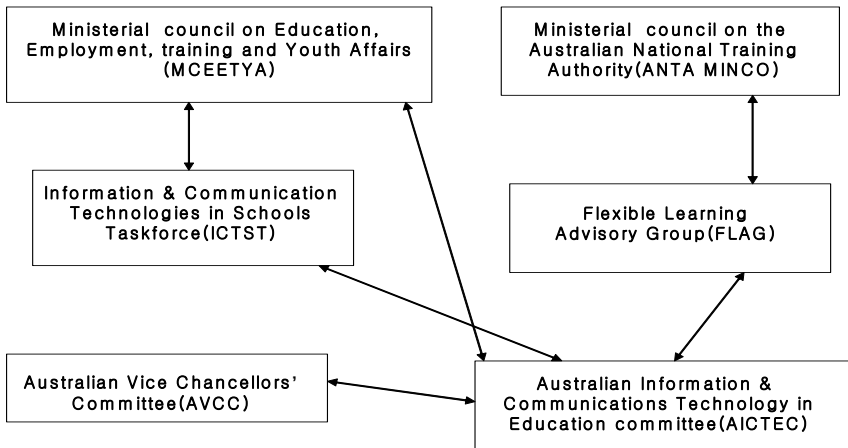
### ① 온라인 교육정책 추진체계

호주에서는 지난 10년 동안 e-learning은 ‘창조적인 국가’, ‘네트워크화 된 국가’를 지향하는 정책의 일환으로 지속되어 왔다. 1990년대 중반에 Education Network Australia(EdNA)를 설립하여 학교교육과 직업교육 및 훈련과정, 고등교육의 연계망을 구축, E-learning의 정착을 촉진하였다. 주정부와 지방정부 간의 연방체제로 이루어진 호주의 각 부서들은 이와 같은 연계망과 협력적 공조체계를 구축하게 되었으며, 1996년 호주 교육과학훈련부(Australian Department of Education, Science and Training)는 education.au limited([www.education.edu.au](http://www.education.edu.au))를 설립하였다. 이 기관은 교육과 훈련 분야에서 정보통신과 같은 첨단기술의 활용을 돕기 위해 정부 예산으로 설립되었다. 이 기관을 통하여 2000년 정보화 사회를 위한 교육과 훈련계획안(education and training action plan for the information Economy)이 수립되었으며 5개 영역(대상, 인프라구조, 온라인 콘텐츠와 적용, 서비스, 정책과 관련 기관 및 법적체제)에서의 체계를 구축하였다. 2000년 이후 이 계획안을 통하여 다음과 같은 정책과 프로그램들이 이루어졌다.

- 교육과 훈련 현장에서의 협력을 촉진하여 ICT 관련 이슈들을 지속적으로 제기해 왔다.
- 교사들이 전문적인 ICT 기술을 개발하여 교육환경에 접목시킬 수 있도록 지원하였다.
- 학생들이 ICT 기술을 개발할 수 있도록 지원하였다.
- 정보화 불평등계층들 효과적으로 ICT 기술을 사용할 수 있도록 기회를 제공하도록 조정하였다.
- 최적의 속도를 갖춘 인터넷 사용에 대한 교육현장의 정보통신 기술욕구를 옹호하였다.
- 상호적으로 활용가능 하도록 공통적인 기술정보 관리기준을 마련하였다.
- 지속적인 교육과 훈련을 지원하고, 관련 연구를 활성화하기 위하여 e-learning을 정착시키도록 하였다.

## ② 온라인교육을 위한 협력과정(collaborative processes)

호주는 연방제로서 각 지역마다 교육제도와 규정이 다르기 때문에 협력과 공조체계를 지원하는 구조가 매우 필요하다. E-learning 시스템은 교육인프라를 구축하는데 비용이 많이 들기 때문에 이러한 협력과정이 더욱 요구된다.



[그림 V-2] 교육과 정보화 전략의 연계 및 공조 과정

- AICTEC는 교육과 각종 훈련에 정보통신 및 온라인 기술을 경제적이고 효과적으로 활용할 수 있도록 다양한 조언을 제공하기 위하여 MCEETYA에 의하여 인준되어 구성된 전국적인 위원회이다. 전국적인 방대한 조직을 통하여 이 위원회는 각 지역의 각급학교, 직업훈련과정, 비정부 학교영역 및 고등교육기관을 망라한 모든 교육기관의 정보화기술에 대한 관심을 수렴한다.
- ICTST는 각료들에게 정규학교 교육에서 수행하는 e-learning에 대해 각종 조언을 하고 ICT 관련 국가 프로젝트를 지원한다. 또한 호주 내 교육기관의 대표자들을 위한 포럼을 개최하여 The Learning Federation이나 EdNA Online과 같은 협력적 기구들을 추진하고 정보를 공유하는 역할을 수행한다.
- AVCC는 호주 내 대학의 부총장위원회로서 고등 교육기관 입장을 대표하여 정보화 기술 관련 이슈들을 심의하고 연구 인프라를 구축하는 역

할을 수행한다. 예를 들면, AARNet2(the second generation of the Australian Academic and Research Network)는 호주 내 8개 주와 지방 정부의 지역 간 네트워킹 허브를 구축하였으며, 이는 호주 내 대학들과 연구기관 간의 인터넷 서비스를 제공하고 있다.

- FLAG는 다양한 유형의 학습을 지원하는 국가 프로그램인 The Australian Flexible Learning Framework 프로젝트를 관리하고 개발하여 호주 내의 다양하고 전문적인 정보화 기술관련 학습 프로그램을 개발하도록 지원한다.
- education.au limited는 호주 교육훈련국이 관장하는 회사로서 AICTEC의 회원인 동시에 ICTST와 The FLAG의 감찰자 역할을 수행한다. 이 회사는 e-learning을 지원하는 각종 프로그램과 서비스 운영을 관장하는 정책결정의 기제역할을 하며 광범위하고 전략적인 네트워킹을 통하여 호주 전역에 e-learning을 소개하여, 이해를 도모하고 있다.

#### ③ 인프라 구축

정보기술을 교육에 접목시키기 위해 기본적인 필수적인 정보화 인프라 구축은 필수불가결한 요인이다. 특히 e-learning을 효과적으로 수행하기 위해 세분화된 기술과 기준을 수립하는 것은 매우 중요하다.

#### ④ 정보기술관련 프로그램 및 서비스 (e-products and services) 사례

##### ❶ 교육전반에 걸친 포괄적인 지식정보 네트워킹 서비스

EdNA Online : <[www.edna.edu.au](http://www.edna.edu.au)>



[그림 V-3] EdNA Online 홈페이지

EdNA Online은 1997년 호주의 교육과 훈련을 위한 전국적 협력사업의 하나로 시작되었다. 그 이후 연방제로 구성된 호주의 교육제도 안에서 EdNA Online은 점차 국가적이고 복합적인 온라인 지식 네트워크로 성장하게 되었다. 또한 이는 데이터자료에 근거하여 설립된 호주 최초의 교육목적의 웹 서비스 기업으로 투자의 분배와 자원관리에 있어 협력원리를 근거로 창립되었다. 서비스는 무료로 제공된다.

EdNA Online은 호주의 정규 교육과정과 학력보장교육 프로그램(Australian curriculum and competencies)에 정보와 자원을 제공한다. 또한 교육에 필요한 정보통신 기술을 활용할 수 있는 특수 자료와 도구들을 제공해 주는데, 이는 거의 모든 분야의 주제/훈련/산업을 망라하는 영역을 다룰 수 있는 자원들을 다룬다. 18,000개 이상의 정보와 자원들은 교육자들에 의하여 질적으로 보장되며 EdNA Metadata Standards에 따라 목록이 분류되어 있다.

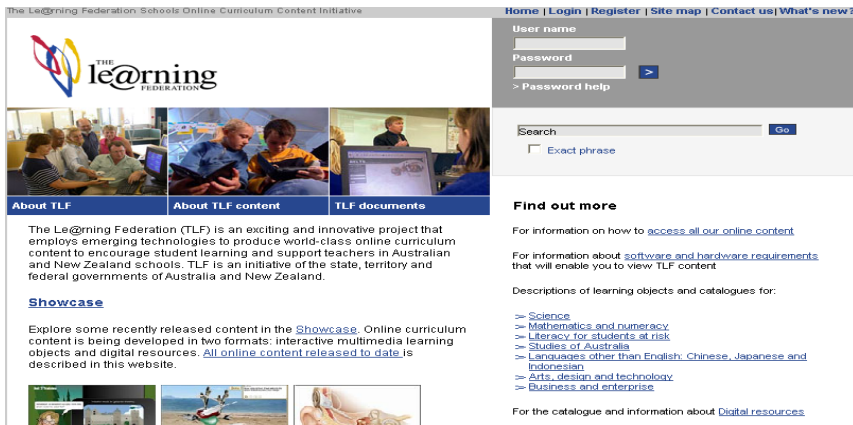
웹에서 제공할 수 있는 정보통신 능력의 한계로 인하여 EdNA Online은 정규적인 온라인 신문을 발행하고 있다. 또한 EdNA Online은 온라인 커뮤니티에 속한 학습공동체를 지원하며, 유아교육담당자 모임, 교장모임, 고등교육에서의 혁신적 직업훈련(Innovative Practice, VET)과 정보통신 기술(ICT)와 같은 다수의 특별한 공동체들을 지원하고 있다. 정부 교육 포털사이트(The Government Education Portal)는 전자정부와 관련하여 education.au에 의하여 운영되는 대표적인 서비스이다. The Government Education Portal은 호주 교육의 모든 측면과 수준에 관한 정부의 정보와 서비스들에 대한 통합적인 정보를 획득할 수 있는 관문역할을 한다. 또한 이를 통하여 국가 내 주와 지방자치단체 수준의 모든 교육훈련 관련 사이트를 연결할 수 있으며, 호주 국민들로 하여금 교육에 관련된 정보, 뉴스, 사건과 아이디어 등을 찾아 공유할 수 있도록 돕는 역할을 한다.

## ❷ 질적인 교과과정의 데이터베이스 및 인프라 구축서비스

The Le@rning Federation: <[www.thelearningfederation.edu.au](http://www.thelearningfederation.edu.au)>

education.au와 교과과정 연합(Curriculum corporation)에 의하여 운영되는 The Le@rning Federation은 the Backing Australia's Ability initiative의 한 부분이다. 이곳에서는 각급 학교들에게 질적으로 검증된 교과과정의 내용들을 데이터베이스화하여 제공하고 학생들과 교사들이 이에 접근할 수 있는

인프라를 구축하여 이러한 자료들을 활용하여 학습경험을 확장하고 증진할 수 있도록 돕는다.



[그림 V-4] The Learning Federation 홈페이지

### ③ 청소년과 일반인들을 대상으로 하는 직업개발 관련 사이트<sup>73)</sup>

지식정보 사회에서 청소년들의 교육과 관련하여 매우 중요한 부분 중의 하나는 커리어 교육을 위한 정보 혹은 조언 (career advice)이다. 이는 단순히 각급학교의 교육차원을 떠나 평생교육적 차원에서 고려되어야 할 과제로 대두되고 있다. 최근 호주의 청소년들은 평생 5-7개의 다른 영역에서의 전문적 능력을 개발할 수 있기를 기대하고 있으며, 다양한 영역에서의 전문성을 개발하여 자신들의 경력을 관리, 계획하기 위하여 유연하고 창의적인 교육시스템을 통하여 실질적인 정보 얻기를 원하고 있다. 우리 사회의 청소년들은 예측하기 어려운 급변하는 미래사회에 적응하기 위하여 더 독립적인 학습자가 되어야 하며 더 유연하게 지역사회에 관여해야 한다.

myfuture는 경력개발 관련 정보서비스를 제공하는 호주에서 가장 포괄적인 인터넷 사이트이다. 이 사이트는 호주의 중등학교 혹은 자치령의 교육현장에 있는 학생들, 또한 경력을 개발하고 탐색하기 원하는 모든 사람들에게 유용한 정보를 제공하고 의사결정을 하는데 도움을 주기 위하여 개발되었다. 이 사이트는 또한 직업개발안내, 공공정책, 격차해소에 대한 OECD의 보고서에 ICT에 기초하여 청소년들에게 상호적이고 진단적인 서비스를 제공

73) myfuture: < www.myfuture.edu.au >

하고 유용한 정보를 제공하는 훌륭한 사이트의 예로 보고된 바 있다.

이 사이트는 3개의 주된 서비스를 제공하고 있다. my guide는 직업 탐색 도구 서비스이며, The Fact는 직업 및 경력 정보 서비스이며, Assist others는 사람들이 직업을 결정하도록 돕는 조언을 제공하는 서비스이다.



[그림 V-5] myfuture 홈페이지

- ④ 청소년들을 위한 e-learning online network (e-learning for Youth(ELY) online Network; <http://www.groups.edna.edu.au/course>)



[그림 V-6] The EdNA Groups 홈페이지

이 사이트는 두 개의 특정 집단- 장애집단(disabilities)과 15-19의 청소년 (Youth)을 위한 E-Learning에 초점을 둔 E-learning for Target Learner Groups(ELTLG) 사업의 일환으로 구축되었다. 청소년을 위한 이 프로젝트의 목표는 혁신적인 e-learning 프로그램과 자원을 통하여 젊은이들에게

취업에 필요한 기술을 증진시키고 동기를 부여하는 것이다.

여러 개의 온라인 사이트를 그룹으로 묶어놓은 목적은 자원과 정보, 혁신적 아이디어를 집단적으로 공유할 수 있는 장소를 제공함으로써 새로운 기술과 유연한 전달체계인 e-learning을 사용하는 젊은이들에게 직업교육 및 훈련과 관련된 정보를 제공하고자 함이다.

호주에는 현재 다음과 같은 7개의 프로젝트가 청소년을 위한 e-learning 시범 프로젝트에 참여하도록 선정되었다.

<표 V-10> e-learning 시범 프로젝트

| 훈련 기관                                                       | 프로젝트                                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Holmesglen Institute of TAFE, VIC                           | YOLA in Carpentry Pre-Apprenticeships                                                                     |
| Sunraysia Institute of TAFE, VIC                            | Developing Youth employability skills with M-learning (Mobile Phone Usage)                                |
| 훈련 기관                                                       | 프로젝트                                                                                                      |
| Swan TAFE, WA                                               | The Spark-ELY company an E-learning Pilot Program for Certificate 1 in Electrotechnology- pre-apprentices |
| TAFENSW Access and General Education Curriculum Centre, NSW | engageMe - Personal and Community Identity Online Project                                                 |
| Brisbane Indigenous Media Association Inc, QLD              | Kowanyama E-learning Project                                                                              |
| Tumby Bay Area School/ Tumby Bay Skills Centre Inc, SA      | Expanding opportunities for e-learning in Tourism Product development and training                        |
| TAFEWA Pilbara, WA                                          | Digital Outback: Engaging Young People In E-learning                                                      |

## 2) 청소년의 고용

### (1) 개요

정보통신기술의 변화로 고용시장 큰 변화가 예상되며, 청소년들의 능동적인 대처를 위해 고용 및 노동부(Department of Employment and Workplace Relations)는 청소년들에게 고용관련 유용한 정보를 제공하기 위한 JobJuice라는 온라인 사이트를 운영하고 있다. 따라서 본 절에서는 이 활동을 중심으로 정보사회에서 청소년들의 고용을 증진하기 위해 이루어지는 다양한 노력들을 살펴보고자 한다.

## (2) 정책 사례

### ① JobJuice([www.jobjuice.gov.au](http://www.jobjuice.gov.au))

JobJuice에서는 청소년들의 미래 고용에 대한 원활한 대비를 위해 학교 활동, 미래 선택, 취업의 3가지 영역으로 정보를 구분하여 제시하고 있다.



[그림 V-7] The JobJuice 홈페이지

<표 V-11> Jobjuice 정보 구성도

| 분류    | 구분           | 내용구성                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-------|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 학교 활동 | 의사결정         | 왜 일찍 생각하는 것이 좋은 지?<br>나의 경력은 어떻게 선택할 것인지?<br>처음에 좋은 결과를 얻지 못하면 어떻게 대응할 것인지?                                                                                                                                                                                                                                          |
|       | 경력 퀴즈        | 10개 문항으로 구성됨                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|       | 도움 받을 곳      | 도움을 받을 장소 안내 및 스스로 해결하기                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|       | 체험 프로그램      | 학교에서의 직업훈련과 교육 소개<br>호주내 학교 기반의 견습회 및 훈련생프로그램 소개                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 미래 선택 | 어떻게 선택할 것인가  | 자신이 원하는 것을 발견하기<br>미션1 : 자신의 목표를 확인, 미션2 : 자신이 보유한 옵션을 연구<br>미션3 : 결정하기, 마지막 미션 : 자신의 공격계획을 마련                                                                                                                                                                                                                       |
|       | 경력 퀴즈        | 10개의 문항으로 구성됨                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|       | 도움을 받을 곳     | 도움을 받을 수 있는 곳 및 도움을 받는 방법 소개<br>직업과 관련된 상담을 받을 수 있는 사이트( <a href="http://www.workplace.gov.au">www.workplace.gov.au</a> )<br>구직관련 정보를 받을 수 있는 사이트( <a href="http://www.jobsearch.gov.au">www.jobsearch.gov.au</a> )<br>자신의 미래 경력에 대해 상담을 받을 수 있는 사이트( <a href="http://www.myfuture.edu.au">www.myfuture.edu.au</a> ) |
|       | 직업 체험        | 직업체험이란 무엇인지, 왜 필요한지, 어떻게 이를 얻게 되는지, 그리고 성공적인 직업체험을 위한 팁                                                                                                                                                                                                                                                              |
|       | 자신의 비즈니스 운영  | 자신의 길을 가기를 원하는지, 자신의 아이디어가 어떻게 작용하는지, 성공 요인은 무엇인지, 다른 선택 옵션은? 그리고 그 다음의 선택은?                                                                                                                                                                                                                                         |
|       | 호주의 견습생 프로그램 | 호주의 견습생 프로그램이 무엇인지, 왜 필요한지, 어떻게 이런 기회를 이용하는지                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 취업    | 구직           | 어디서 직업을 구하는지, 그리고 누구의 도움을 받을 수 있는지<br>이런 것들이 나에게 맞지 않으면 어떻게 해야 하는지                                                                                                                                                                                                                                                   |
|       | 실용적인 팁       | 미래 고용주에게 접근하는 방법과 의사소통 방법<br>지원서 및 이력서 작성법<br>구직 인터뷰 준비<br>일을 시작하기                                                                                                                                                                                                                                                   |
|       | 동영상          | Macromedia flash로 제작되어 청소년들이 구직하는 과정을 동영상으로 보여줌                                                                                                                                                                                                                                                                      |

## ❶ 학교 활동 영역

원활한 경력 관리를 위해서는 청소년들이 학교에 있는 동안에 주목해야 할 일들이 있다. 우선은 자신에게 흥미 있고 중요한 과목을 선택할 수 있어야 하고, 자신의 적합한 경력을 선택하기 위해 고려해야 할 것들을 찾아야 한다. 따라서 이에 필요한 정보를 제공한다. 정보를 제공하는 한 방식으로 간단한 퀴즈를 내고 이를 통해서 개인에게 필요한 직업 선택 컨설팅을 제공하고 있다.

### <참고 자료> 경력 퀴즈(Career Quiz)

자신의 경력을 시작하는 가장 좋은 방법은 자신에 적합한 직업들의 목록을 작성하는 것이다. 이를 돕기 위해 다음 경력퀴즈를 해보아라, 당신이 할 수 있다고 생각하는 것이 아니라 당신에 하기를 좋아한다고 생각되는 것에 표시를 하여라

퀴즈를 마친 후에 결과를 클릭하면 당신에게 맞는 직업들의 목록을 볼 수 있을 것이다.

#### ① 질문 1 : 즉석 음식 체인점에서 일하였다면 나는

- 음식을 준비하고 햄버거를 요리하기
- 고객에게 봉사하고 파티를 개최하기
- 파티 룸을 장식하기
- 자재를 주문하고 직원 배정표를 조정하기
- 자선행사를 조직하기
- 가구나 시설들을 배치를 설계하기

#### ② 질문 2 : 중등학교에서 나는 다음과 같은 일을 할 때 가장 행복할 것이다.

- 학교 상담사
- 학생들의 기록을 관리하는 사람
- 예술 혹은 드라마 교사
- 목공예 교사
- 웹사이트를 개발하거나 홍보 관련 자료를 설계
- 안내원 혹은 창구 직원

#### ③ 질문 3 : 내가 읽을 책을 선택한다면, 다음과 같은 것이 될 것이다.

- 유용한 어떤 것을 만드는 방법을 나에게 보여주는 책
  - 나에게 다른 사람에게 어떻게 영향을 줄 수 있으며 높은 성취자가 되는 가를 알려 주는 책
  - 내가 높은 수준의 기술적인 전문능력을 개발하도록 도와주는 책
  - 창조적인 되도록 나를 고무하는 책
  - 내가 흥미를 갖는 어떤 것에 대한 사실적인 정보를 포함하는 책
  - 커다란 불운을 극복하는 어떤 사람에 대한 이야기를 다시 들려주는 책
- ④ 질문 4 : 나는 다음과 같은 영역에서 일하기를 좋아한다
- 더 건강하고 의미 있는 생활을 하도록 남을 도와주는 일
  - 고객에게 자신의 능력을 발휘할 수 있도록 도와주는 일
  - 자신의 창의성과 자기표현을 사용하는 일
  - 나의 영역에서 기술적인 전문가가 되는 것
  - 절차가 정확하게 진행되고 있는지 확인하는 일
  - 실용적인 유용한 일을 하기
- ⑤ 질문 5 : 여행 산업에서의 내가 원하는 직업은
- 일정과 스케줄을 조직화하고 티켓을 발행하기
  - 항공기의 마모나 손실을 확인하기
  - 지나가는 행인에게 음식이나 음료수를 제공하기
  - 환경 투어에서 방문자를 맞이 하기
  - 짐을 선적하거나 내리기
  - 여행 및 주제 관광의 브로셔를 디자인하기
- ⑥ 질문 6 : 가게에서 나에게 가장 만족을 주는 일은
- 고객의 질문에 응답하고 돈을 지불하기
  - 매력적인 매너로 물건들을 진열하기
  - 직원 배정표를 코디하기
  - 공간을 최적으로 사용하기 위한 계획 초안을 만들기
  - 선반에 물건을 쌓아두기
  - 거동에 장애가 있는 사람을 돕기

- ⑦ 질문 7 : 컴퓨터에서 일한다면 나는 다음과 같은 일을 선호한다
- 보고서를 정리하거나 기록을 정리하는 일
  - 웹 페이지나 홍보 관련 자료 디자인하기
  - 다양한 문제들을 어떻게 처리할 지를 도와주기
  - 부서진 물건들을 고치기
  - 복잡한 프로그램을 작성하기
  - 기술적인 문제를 가진 사람을 도와주기
- ⑧ 질문 8 : 연극 상황이라면 나는 다음과 같은 것을 일하기를 좋아한다
- 무대에서 연기하기
  - 막간 세팅을 변경하기
  - 무대 연출을 작성하기
  - 세트 디자인 혹은 조명 및 음악 관련된 일을 설계하기
  - 배우가 예행연습을 하는 것을 돕기
- ⑨ 질문 9 : 아동들에게 다음과 같은 것을 하도록 가르치겠다.
- 유용한 어떤 것을 만들기 위해 기구나 장비를 사용하기
  - 그림을 그리거나 이야기를 작성하기 위해 컴퓨터를 이용하기
  - 공손하고 사교적으로 행동하기
  - 작품을 공연하거나 그림에 색칠하기
  - 적절한 문장 작성
  - 애완동물이나 식물을 돌보기
- ⑩ 질문 10 : 건설 현장이라면 나는 다음과 같은 사람이 될 것이다.
- 건축 관련 일을 하는 사람이 안전하게 일을 하도록 도와주기
  - 실내 장식관련 색상이나 장치를 잘 선택되도록 도와주기
  - 일이 순조롭게 진행되고 완성될 수 있도록 하기
  - 건설이나 구조물과 관련 일에 참여하기
  - 집이나 건물 소유자와 협력하기
  - 건축계획을 설계하기

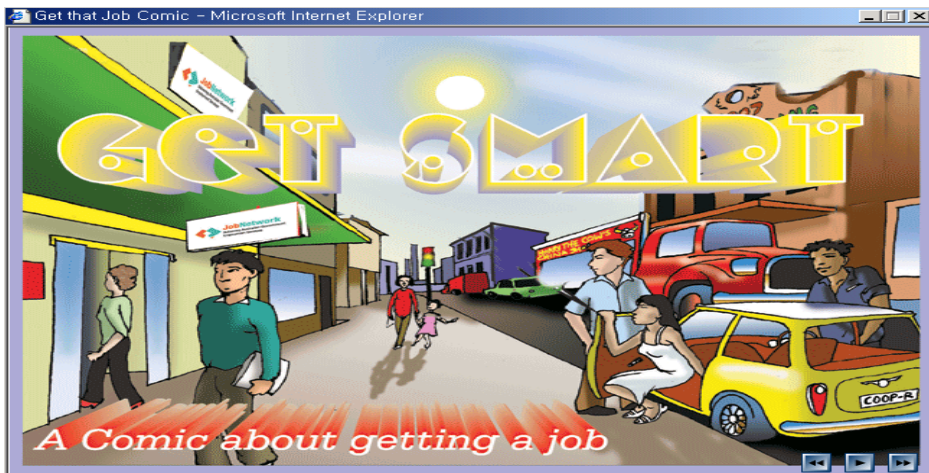
## ❷ 미래 선택 영역

청소년들이 학교에 있던지, 공부를 하든지 아니면 일을 하거나 직업을 구할 경우에 있더라도 자신의 미래를 선택해야 하는 상황에 처하는데 이에 필요한 정보를 제공한다.

따라서 청소년들이 원하는 것이 무엇인가를 스스로 찾는데 도움을 주는 경력 퀴즈를 제공하며, 수많은 옵션 가운데서 무엇을 선택할 것인가에 대한 도움을 주며 work experience를 체험할 수 있도록 도와준다, 그리고 다양한 경력경로 - 예를 들면, 학교를 졸업 후 즉시 견습생이나 훈련생으로 취업을 하는 것에서부터 시작하여 스스로 소규모 사업을 하는 것에 이르는 것을 알게 해 준다.

## ❸ 취업 영역

의사결정 과정을 거치고 나면 다음 단계는 구직단계이다. 따라서 이 단계에서는 구직을 위해 도와줄 수 있는 사람이 누구인지 그리고 직업기회를 찾을 수 있는 가장 좋은 장소는 어디인지를 알려 주며, 취업을 위한 실무적인 tip - 예를 들면, 자신만의 장기, 혹은 인터뷰 대응 전략 - 을 가르쳐 주며, 새로운 직업을 시작할 때 무엇을 기대할 수 있는지 그리고 새로운 직업의 세계에 정착하는데 도움이 되는 방법 등을 소개한다.



[그림 V-8] The Get that Job Comic 홈페이지

## ② 호주견습생 프로그램(Australian Apprenticeships Program)

호주에서는 호주견습생 프로그램(Australian Apprenticeships Program) (<http://www.australianapprenticeships.gov.au/>)을 운영하고 있다. 이는 청소년들의 취업 관련된 훈련 기회 제공을 목표로 하며, 풀타임과 파트타임 모두가 가능하며, 취학 청소년과 미취학 청소년 모두에게 가능한 프로그램이다. 농업, 음식, 자동차 분야에서부터 관광, 스포츠, 공공 서비스 영역뿐만 아니라 통신 및 정보기술 등 첨단 영역까지 500여 직종을 포함하고 있다.

견습생 프로그램에 참여하여 견습생에게 일정 수준의 훈련을 제공하는 고용주에게는 재정적 인센티브를 부여하고 있다. 약 1,000달러 정도의 인센티브를 제공하는 일반적인 인센티브 외에도 장애인이나 특수 인력 부족 분야 고용주를 위한 인센티브 프로그램이 있으며, 견습생 프로그램을 이수한 학생을 고용하는 고용주에 대한 인센티브 프로그램, 그리고 견습생 프로그램에 참여하는 견습생을 위한 장학 프로그램 및 이들이 타지에서 일을 할 경우 숙박비 지원 프로그램 등도 있다.

견습생 프로그램의 원활한 운영을 위해 전국에 300여 개의 견습생 지원 센터를 운영하고 있으며, 무료 전화를 이용한 call center도 운영하고 있다.

## ③ 구조화된 작업장 학습(SWL:Structured Workplace Learning)

이 프로그램([www.dest.gov.au/eccef](http://www.dest.gov.au/eccef))은 기업 및 경력교육 재단(ECEF, Enterprise and Career Education Foundation)에 의해 운영된 프로그램으로서 전통적인 교실에서의 학습과 실무적인 작업장에서의 학습을 결합한 프로그램이다. 이 프로그램은 어느 특정 집단을 대상으로 한 것은 아니어서 모든 학생이 참여할 수 있으며, 이 프로그램을 통해서 학생들은 산업현장에서 필요한 실무적인 기능과 배우게 된다. 산업계는 현장교육을 제공하거나 학생들의 취업에 필요한 실무적인 혹은 일반적인 능력을 멘토링하는 형식으로 참여를 할 수 있다. 전국적으로 이 기능을 수행하는 200여개 산업/학교/지역사회 클러스터가 형성되어 있어 8만여 작업장에서 이런 형태의 학습이 이루어지고 있다. 2003년부터는 기업 및 경력교육 재단(ECEF)이 해체되고 교육, 과학, 훈련부(DEST, The Department of Education, Science and

Training)에는 직접 이 사업을 추진하고 있다.

#### ④ 케스타콘 스마트 운동(Questacon Smart Moves)

이 운동은 지역사회 및 농촌 청소년들에게 과학과 기술의 중요성을 일깨우는 운동(<http://smartmoves.questacon.edu.au>)으로서 청소년들에게 과학과 기술분야에서 경력을 개발할 수 있도록 하기 위해 과학 지식을 함양하고 혁신과 기업가 정신을 불어 넣는다. 케스타콘 훈련을 받은 전문가가 학교를 방문하여 과학과 기술에 대한 내용을 담은 멀티미디어 소개물을 소개한다. 동시에 학생들은 여러 단체에 의해 진행되는 프로그램과 경연대회 등에 참여하도록 한다. 이 프로그램을 통해 참여자들은 과학과 기술에서의 혁신과 기업가 정신을 강조하면서 문제 해결 프로젝트에 참여면서 배우게 된다.



[그림 V-9] 케스타콘 스마트 홈페이지

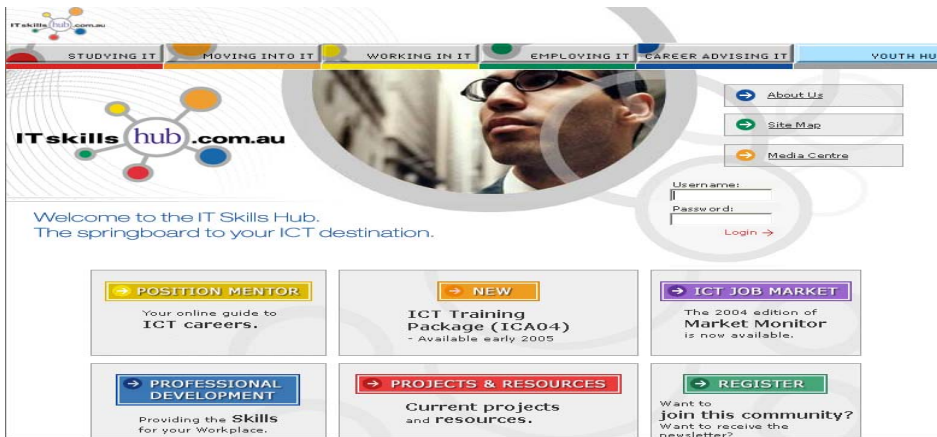
#### ⑤ IT기술 허브( IT Skills Hub)

이 프로그램(<http://www.itskillshub.com.au/>)은 온라인상에서 정보통신기술 분야 산업 및 고용 관련 가장 최신의 정보를 제공하는 공간으로서, IT 분야 전문가, 학생, 교육자 그리고 혁신가들이 만나는 접점으로 활용되고 있다. 교육, 훈련, 개발 및 정보를 포함하고 있으므로 IT Skills Hub는 IT 분야

중사하거나 관심을 갖고 있는 다양한 고객의 욕구에 맞는 서비스 특히 IT 분야 고용 및 훈련 그리고 최신 기술 동향을 제공하고 있다. IT Skills Hub 는 IT 학습, IT로 이동, IT 고용창출, IT 근무, IT 경력개발 등의 영역으로 구분되어 정보를 제공하고 있다.

IT Skills Hub 프로그램의 하나로 청소년을 위한 프로그램이 진행되었는데 이는 ‘I Can Make IT’ 이라고 불린다.

이는 IT분야 학생 취업프로그램(Student Work Placement in Information Technology Program)의 애칭으로서, 중등학교 학생들에게 IT 분야 취업에 대한 신선한 하고 매력적인 생각을 갖도록 하는 프로그램이다. 그래서 15-25세 사이 집단 젊은이들이 IT 분야에 쉽게 접할 수 있고, 이를 흥미 있게 생각하고 적극적으로 다가가게 함을 목적으로 한다.



[그림 V-10] IT Skills Hub 홈페이지

## ⑥ The Real Game Series

리얼 게임시리즈(Real Game Series, [www.realgame.gov.au](http://www.realgame.gov.au))는 1994년 캐나다의 교사(Bill Barry)에 의해 개발된 것으로 학생들에게 학교생활과 사회 생활간의 연계를 준비하는데 도움이 되기 위해 개발된 학습도구이다. 이는 호주의 교육과학훈련부에 의해서도 적극 활용되어 호주용의 개발하였는데

10-12세용의 Make it real game, 12-14세용의 The real game, 14-16세용의 The be real game으로 구성되어 있다. 누구나 쉽게 이용할 수 있게 제작되어 많은 교사들이 활용을 하였다.



[그림 V-11] 리얼게임의 홈페이지

### 3) 청소년의 지역사회 활동

#### (1) 개요

현대 사회에서 지방 분권화, 시민참여, 자발성 등이 강조됨에 따라 지역사회 활동의 중요성은 증가되고 있으며, 청소년 계층에게도 지역사회 활동은 중요한 한 활동영역이 되고 있다. 여기서는 청소년의 지역사회 활동을 광의로 해석하여 지역사회발전을 위한 활동에 한정하지 않고 청소년들의 문화 예술 활동, 국제 활동, 리더쉽 고양 활동 등을 살펴 볼 것이다.

#### (2) 정책 사례

##### ① 정보제공 포털 사이트

호주 정부는 청소년들의 지역사회 활동을 지원하기 위해 2개의 포털 사이트를 운영하고 있는데 여기서는 이것을 살펴보고자 한다.

##### <The Source>

호주에서는 청소년들의 사회활동을 도와주기 위해 청소년들의 활동에 도움이 되는 정보를 제공하는 포털 사이트([www.thesource.gov.au](http://www.thesource.gov.au))를 운영하고 있다.

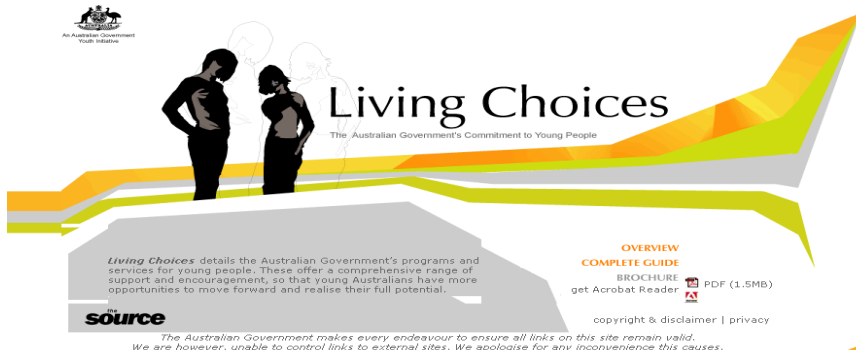


[그림 V-12] The Source 홈페이지

이 사이트는 지역사회 서비스부에서 운영하는 것으로 청소년관련 단순 정보제공 뿐만 아니라 뉴스레터를 발송하고 있다.

#### <Living Choices>

An Australian Government Youth Institute가 운용하는 Living Choices라는 웹사이트도 있으며 ([www.thesource.gov.au/livingchoices/default.htm](http://www.thesource.gov.au/livingchoices/default.htm)), 여기서는 청소년들의 사회생활에 필요한 정보를 제공하는 책자를 2003년 제작하여 배포하기도 하였다. 이 책자는 학습활동, 경제활동, 건강생활, 문화 활동, 여가활동, 함께 하기의 6가지로 영역에서 호주 내에서 이루어지는 모든 프로그램들을 소개하고 있다.



[그림 V-13] Living Choices 홈페이지

## ② 호주 청소년 주간(National Youth Week)

호주에서는 호주 청소년 주간([www.youthweek.com](http://www.youthweek.com))이라는 프로그램을 운영하고 있는데 이는 가족, 지역서비스 및 원주민부(Department of Families, Community Services and Indigenous Affairs(FaCSIA)주관으로 진행되나 중앙정부뿐만 아니라 주 정부 및 지방 정부간 협력으로 진행된다. 2005년 행사에는 전국에서 1,400여개의 행사가 개최되었으며, 진행된 활동은 스포츠 활동, 댄싱활동, 지역사회프로젝트, 컨퍼런스, 토론, 페스티벌, 포럼 등이 있었다. 2006년 4월 1일 9일 사이에 개최되었으며 음악, 글쓰기, 촬영, 디자인, 사진의 5가지 영역을 각각 RockIT, WriteIT, ShootIT, DesignIT and SnapIT이라는 제목으로 우수자를 선정하여 선발하고 있음



[그림 V-14] 호주 청소년 주간 홈페이지

## ③ 호주 청소년 개발도상국 대사 프로그램(AYAD, The Australian Youth Ambassadors for Development Program)

이는 1998년에 시작된 프로그램(으로 호주와 아시아 태평양 지역 국가 간 상호 이해 증진과 이들 국가의 개발에 기여하기 위한 프로그램이다. 18세 30-세까지의 유능한 호주 젊은이들을 3-12개월간의 일정으로 개도국에 체류하면서 다양한 활동을 하도록 지원한다. 주로 활동하는 분야는 건강, 환경, 농촌 개발, 여성, 정치, 사법, 교육, 인프라 개발 등의 활동에 참여하며,

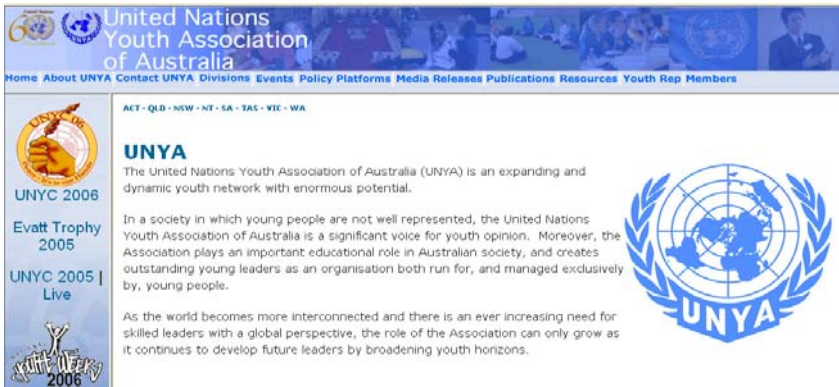
체제비는 정부에서 지원되지만 월급은 제공되지 않는다. 현지에서는 현지 호주 기관 혹은 해당국의 파트너 기관에서 일을 하게 된다. 매년 400명 정도가 선발되며 선발과정은 6개월이 걸린다.



[그림 V-15] 호주 청소년 개발도상국 대사 프로그램 홈페이지

#### ④ 호주 청소년 유엔협회(UNYA, UN Youth Association of Australia)

호주 청소년 유엔협회([www.unya.asn.au](http://www.unya.asn.au))는 호주청소년들에게 유엔의 이상 및 목적에 대한 이해를 고양하기 위해 만들어진 비영리 조직이다. 따라서 유엔 총회의 호주 대표단의 일원으로 참여한다. 주요 활동으로는 ❶ 글로벌 시각을 강조하면서 호주 청소년들에게 유엔에 대한 인식을 고양하며 ❷ 정기적 모임을 통해서 다양한 이슈에 대한 토론을 활성화하고 ❸ 호주 청소년들이 의사결정자로서 충분한 잠재력을 실현할 수 있도록 도와주며, ❹ 유엔 내에서 정치, 행동 및 구조개혁 등의 이슈에서 청소년들의 목소리를 반영할 수 있도록 지원 등이다. 이의 일환으로 호주 외교통산부는 1999년 이래로 매년 호주 청소년들이 유엔 총회에 참여할 수 있도록 재정 지원을 하고 있는데, 이 협회를 통해서 선발이 되고 있다. 선발된 사람은 유엔 총회 기간인 매년 9월과 10월 6-8주간의 체제비가 지원된다.



[그림 V-16] 호주 청소년 유엔 협회 홈페이지

##### ⑤ 청소년 라운드 테이블(National Youth Roundtable)

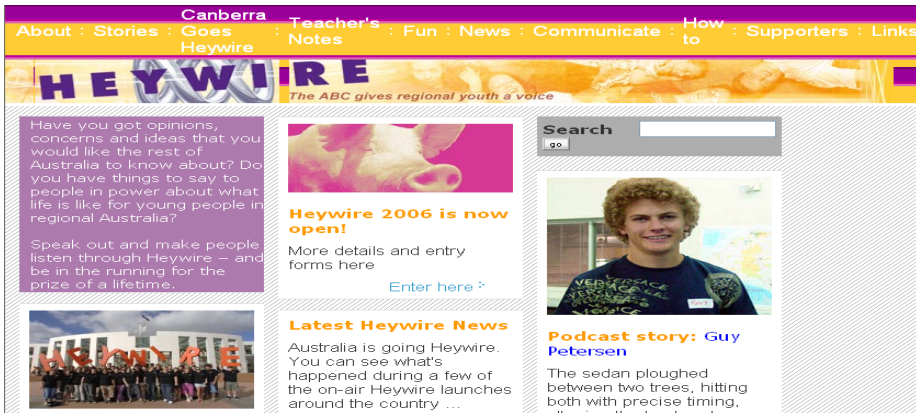
청소년 라운드 테이블은 가족 지역사회부(FaCS, Australian Government Department of Family and Community Services) 주관으로 이루어지는 프로그램([www.thesource.gov.au/involve/NYR/default.asp](http://www.thesource.gov.au/involve/NYR/default.asp))이다. 15세에서 24세 사이의 30여 청소년들에게 함께 모여 청소년들에게 영향을 미치는 이슈에 대하여 정부와 만나서 토론을 할 수 있는 기회를 제공한다. 모임은 일 년에 2번 정도 이루어지는데 주지사, 연방 정부 각료, 국회의원, 정부기관을 대표하는 유력 인사들과의 미팅으로 이루어진다. 라운드 테이블 참가자는 호주 전역에서 선발이 되는데 각 지역, 계층에서 골고루 참여할 수 있도록 하고 있다.



[그림 V-17] 청소년 라운드 테이블 홈페이지

## ⑥ 헤이와이어(Heywire) 프로그램

헤이 와이어 프로그램([www.abc.net.au/heywire](http://www.abc.net.au/heywire))은 호주 방송공사가 지원하는 프로그램으로서, 16-22세의 지방에 거주하는 청소년들이 자신들의 중소도시 및 농촌에서의 생활에 대한 의견을 담은 라디오 방송 프로그램을 제작하도록 지원하는 프로그램이다. 후보작 접수는 호주 전역의 40개 ABC 지방사를 통해서 이루어지면, 최종 채택된 프로그램은 호주 전역의 지방 방송을 통해서 방송이 되며, 다른 나라에서도 방송이 된다.



[그림 V-18] 헤이 와이어 프로그램 홈페이지

## 3. 정보화 역기능 방지정책

### 1) 청소년 사이버범죄 정책(유해정보로부터의 청소년 보호정책)

#### (1) 개요

사이버범죄는 정보통신 기술의 혁명적 발달에 의하여 야기되는 역기능적 반작용의 하나로 현대 정보사회가 해결해야 할 과제로 부상하고 있다. 사이버범죄(cyber crime)와 관련된 용어로는 computer crime, internet crime 혹은 e-crime 등이 있다. 일반적으로 컴퓨터와 관련된 기능이나 용도가 범죄

의 목적으로 악용되는 컴퓨터 관련사기, 인터넷 콘텐츠의 내용과 관련된 복합적인 범죄를 일컫는다. 호주는 2001년 'Cyber Crime Act 2001'을 제정하고 사이버범죄의 개념을 컴퓨터 데이터와 시스템에 대한 범법행위들이라고 협의로 규정하였다. 그러나 현장에서는 'Council of Euroup's cybercrime Treaty'의 조항에 의하여 사이버범죄는 컴퓨터 관련 범법행위, 콘텐츠의 내용과 배포관련 범법행위 혹은 저작권 관련 범법행위 등을 모두 포함하는 광의의 개념을 사용하고 있다.

청소년과 관련된 사이버범죄는 주로 인터넷 및 콘텐츠 관련 범법행위가 주를 이루고 있다. 청소년은 인터넷을 가장 빈번하게 사용하는 계층으로 2006년 현재 호주 청소년들의 100%는 자신의 집에 컴퓨터를 가지고 있으며 이들 중 90% 이상은 집에서 인터넷을 사용할 수 있는 환경이다. 호주의 청소년들은 OECD 내 다른 국가의 청소년들에 비하여 더 많이 인터넷을 활용하고 있으며, 이들의 90%이상은 인터넷에서 제공되는 정보에 대한 신뢰와 확신을 갖고 있다고 하였다(Australian Council for Educational Research, 2006). 청소년 자녀들 뿐 아니라 가정 내에서 약 80-90%에 이르는 대부분의 부모들은 인터넷이 자녀들의 교육에 유익하다고 인식하고 있었으며 70%에 달하는 부모들은 자녀들이 안전하고 분별 있는 선택을 하고 있을 것이라고 예측하고 있었다.

그러나 인터넷 환경은 실제로 그렇게 긍정적이지 못하다. 한 연구에서는 2005년 한 해 동안 인터넷 사용자의 42.7%에 달하는 71,900,000명의 사용자가 성인 사이트를 방문했다고 하였다(ComScore Media Metrix, 2005). 이 조사에 의하면 인터넷 사용자들은 2005년 8월 현재 150억 페이지에 달하는 성인 웹사이트를 방문하였으며, 인터넷 포르노그래피 사업은 연간 120억 달러의 수익을 내고 있다고 하였다. 이러한 유해환경에 노출된 청소년들은 사이버범죄의 대상이며 주체로 전락하기 쉽다. 일련의 조사들을 보면(Australian Broadcasting Authority, 2001; Family Safe Media, 2005) 사이버 상에서 인터넷 포르노사이트에 가장 빈번히 방문하는 계층은 12세에서 17세의 청소년이며, 이들 중 과반수 정도가 인터넷 유해성인 사이트로부터 불법 유품물을 부모 몰래 다운로드한 경험이 있다고 하였다. 또한 인터넷을 이용하는 192명의 11-17세 청소년 중

거의 1/2에 가까운 47%가 폭력, 포르노그래프, nudity 등에 본인의 의사와는 관계없이 노출된 적이 있으며, 이들은 그러한 영상에 노출될 때 걱정이 된다고 하였다.

최근에 들어서 청소년 자녀를 둔 많은 부모들의 사이버범죄에 대한 인식이 높아져서 이에 대한 적절한 대처방안을 개인적으로 혹은 국가적으로 마련해야 된다고 생각하고 있는 것으로 나타났다. 그러나 실제로 아동보호 소프트웨어를 설치한 가정이 38%에 불과하고 이러한 보호용 소프트웨어도 연소득 10만 불 이상의 고소득가정에서나 설치하는 경향이 있어서 여전히 사이버 유해정보나 범죄에 대하여 개인과 가족, 사회의 인식이 아직은 상대적으로 낮음을 반영하고 있다. 여기서는 호주에서 청소년들에게 노출되어 있는 사이버범죄의 유형에 따른 간략한 실태를 살펴보고 이에 대한 사회적 보호의 실태를 고찰해보고자 한다.

특히 호주에서는 사이버 상의 유해 정보로부터 청소년을 보호하기 위해 1999년 방송서비스법을 개정하였다. 1992년에 제정된 방송서비스법(Broadcasting Service Act)은 방송프로그램의 높은 질적 수준, 정확성, 문화적 다양성 등의 확보 그리고 방송에 대한 규제 방안 등을 담고 있었다. 그러나 99년 방송서비스 개정(온라인 서비스)법을 통해서 과거 법이 방송서비스에 대한 규제내용만 담고 있었던 것이 인터넷 서비스에 대한 규제도 포함하게 되었다. 그래서 인터넷 내용물에 대한 불만 신고 처리 절차, 부적절한 내용물에 대한 접근 제한, 유해한 인터넷 내용물로부터 청소년들의 보호 등을 제공하고자 했으며, 동시에 이러한 규제가 인터넷 산업과 응용서비스 개발을 저해할 정도로 인터넷 서비스 제공자에게 지나친 재정적 혹은 행정적 부담을 초래하지 않게 하려는 노력도 함께 표현되어 있다.

## (2) 정책 사례

### ① NetAlert 프로젝트

호주 정부는 앞서 설명한 방송서비스 개정법(온라인 서비스법)에 근거하여 1999년 호주 청소년들이 인터넷을 안전하게 이용하게 하고 온라인 콘텐츠 접근을 관리하기 위한 NetAlert([www.netalert.net.au](http://www.netalert.net.au))라는 비영리 단체를

조직하여 재정 지원을 하고 있다. NetAlert는 특히 청소년과 가족들에게 인터넷 이용으로 초래될 수 있는 위험과 손실을 교육하고 인터넷을 안전하게 이용할 수 하게 다양한 프로그램을 운영하고 있다.



[그림 V-19] NetAlert의 홈페이지

NetAlert 운영하는 프로그램으로는 유용한 정보 및 상담 제공, 학생들의 안전한 인터넷 이용을 위한 프로젝트인 CyberSafe Schools 지원, 컨퍼런스 개최, 홍보 프로그램 운영, 뉴스레터 발송, 등을 들 수 있다.

#### ❶ CyberSafe Schools

CyberSafe School은 NetAlert이 지원하는 대표적인 프로그램이다. 이는 학생들이 인터넷을 안전한 사용할 수 있도록 힘을 주고 교육시키는 것을 목적으로 하고 있으며 주정부 및 지자체의 교육전문가와 함께 제작되었다.

<표 V-12> NetAlert CyberSafe Schools 구성도

| 단계                 | 구성                                                                                                          |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1단계: 교사용 지침 및 교재개발 | CyberSafe Schools Wall Chart<br>CyberSafe Schools Quick Reference Guide<br>Teacher Guide to Internet Safety |
| 2단계: 초등학교용 자원 개발   | Student's CyberQuoll<br>Teacher's CyberQuoll<br>Parent's CyberQuoll                                         |
| 3단계: 중등학교용 자원 개발   | Cyber Netrix                                                                                                |

위 표에서 알 수 있듯이 이 프로그램은 3단계로 구성되어 있는데, 첫 단계에서는 교사용 지침 및 교재 개발, 둘째 단계에서는 초등학교용 자원 개발, 그리고 셋째 단계 : 중등학교용 자원으로 구성되어 있다.



[그림 V-20] CyberSafe Schools 홈페이지

#### <1단계 : 교사용 지침 및 교재 개발>

교사용 지침 교재로는 CyberSafe Schools Wall Chart가 있는데, 이는 초등학교용과 중등학교용 2가지로 구성되어 있으며, 인터넷 사용 시 학생들에게 요구되는 지식과 기술, 안전한 인터넷 관련 이슈 및 학생들이 직면하게 될 상황, 인터넷의 위험성과 이러한 위험을 최소화하는데 있어 교사에게 필요한 다양한 전략을 보여주고 있다.

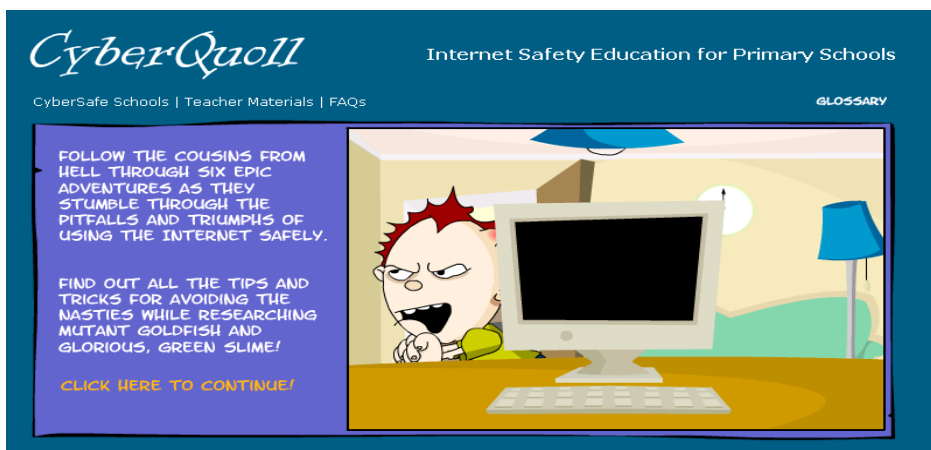
그리고 Wall Chart의 요약본인 CyberSafe Schools Quick Reference Guide도 제작하여 보급하고 있는데 이 역시 초등학교용과 중등학교용 2가지를 만들고 있다.

마지막으로 교육 현장에서 학생들의 지도에 유용하게 사용할 수 있는 안전한 인터넷을 위한 교사 가이드(Teacher Guide to Internet Safety)가 있다. 이는 20페이지로 구성되어 있으며, 인터넷상에서 청소년들에게 잠재적 위험이 될 요소로 '부적절한 내용물への 노출' '신체적인 위험' '인터넷의 상업주

의 및 재정적 위험' '추행 및 괴롭힘' '프라이버시' '신뢰할 수 없는 정보' '스팸' '바이러스' 등을 설명하고 있다. 그리고 청소년이 인터넷의 위험을 처하게 되는 상황으로 '월드 와이드 웹' '웹 제작' '채팅' '인스턴트 메시지' 'P2P 네트워킹' '이메일' 등을 설명하고 있으며, 마지막으로 안전한 인터넷을 위해 교사들에게 필요한 기법을 '인터넷에 대한 이해' '유용한 자원' '개인 정보 및 프라이버시' '의사소통 및 협력' '상업주의' 인터넷 안전과 학교 교육 과정' 등의 영역별로 자세히 설명을 하고 있다.

#### <2단계 : 초등학교용 자원개발>

초등학교용 자원으로는 우선 Student's CyberQuoll이 있는데 이는 6개 에피소드로 구성된 동영상으로 첫 번째와 마지막 에피소드는 소개 및 마무리로 구성되어 있으면 둘째부터 넷째는 각각 '콘텐츠' '의사소통' '웹 출판' '상업주의'의 주제로 20-30분씩으로 구성되어 있다. 이는 온라인(<http://www.cyberquoll.com.au>)으로 제공될 뿐만 아니라 CD를 통해서도 보급되고 있다.



[그림 V-21] CyberQuoll 홈페이지

그리고 자녀를 위한 CyberQuoll에 대응해서 교사와 부모를 위한 Teacher's CyberQuoll, 그리고 Parent's CyberQuoll이 제작되어 있으며, 부모와 교사를 위해 CyberQuoll의 내용을 자세히 설명한 자료집도 제작되어 있다. 자료집은

CyberQuoll 시청을 위한 가이드라인이라는 제목으로 부모와 교사용을 별도로 제작하고 있는데 각각 10페이지와 46페이지로 구성되어 있다.

<3단계: 중등학교용 자원개발>

중등학생을 위해서는 CyberNetrix([www.cybernetrix.com.au](http://www.cybernetrix.com.au))라는 동영상  
을 제작하여 보급하고 있다.



[그림 V-22] CyberNetrix 홈페이지

이는 중등학생들의 안전한 인터넷 이용을 지원하기 위해 제작된 동영상으로, 청소년들이 쉽게 경험할 수 있는 사이버 예절문제나 ID 도용 같은 총 12개의 에피소드로 구성되어 있다

그리고 이용자들의 흥미를 유발하기 위해 이용 청소년이 프로그램 내에서 자신이 원하는 캐릭터를 선택할 수 있도록 하고 있다.

그리고 이와 함께 교사를 위한 가이드라인 (28쪽)과 부모를 위한 가이드라인(8쪽)도 함께 제작하고 있으며, 이와 별도로 각 에피소드를 자세히 설명한 CyberNetrix 설명 자료집도 제작해 놓고 있다.

## ② 시상 제도

안전한 인터넷 이용 확산을 위해 노력한 학교를 시상하는 프로그램인 'NetAlert CyberSafe School Award for Excellence'를 두고 있다. 이는 민간

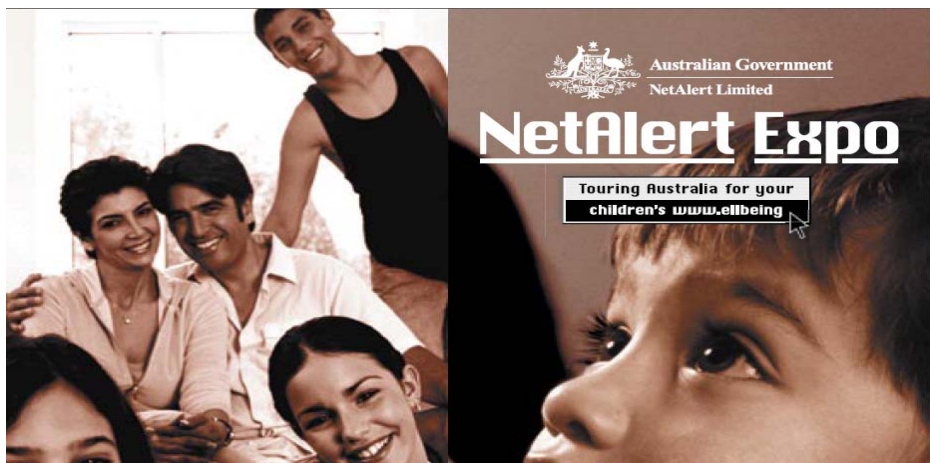
기업인 Ninemsn의 협찬으로 진행되는 프로그램으로 초등학교와 중등학교 각각 한 학교씩을 선발해서 시상을 하는데 부상으로서는 최신 삼성 노트북 컴퓨터를 제공한다.

### ③ 상담센터 운영

전국 무료 이용 전화를 통한 전화상담 및 e-메일을 이용한 인터넷 상담을 제공하고 있을 뿐만 아니라 상담에 유용한 정보를 학생, 부모, 교사, 기업 등 주체별로, 그리고 대상 청소년의 나이별(2-7, 8-12, 13-16, 청소년)로 그리고 영역별(채팅, 온라인 predator, 사이버 협박, 포르노, 인터넷중독 등 11개 영역)로 세분하여 제시하고 있다.

### ④ 안전한 인터넷 이용을 위한 홍보

NetAlert Expo는 인터넷의 안전한 이용을 위한 교육과 인식제고 프로그램으로 2년간 진행된다. 그래서 전국을 순회하면서 커뮤니티 센터, 도서관, 학교 등의 공간에서 강연이나 세미나, 전시와 같은 다양한 이벤트를 개최한다.



[그림 V-23] NetAlert Expo 홍보 포스터

### ⑤ 어린이용 웹사이트 운영

어린이를 위해서 유아들이 친근하게 접근할 수 있는 별도의 웹사이트(<http://www.nettysworld.com.au/>)를 제작하여 인터넷 안전의 날(Safer

Internet Day, 04년 2월 6일)에 서비스를 제공하였다. 착하게 행동하기, 도움을 받기, 다시 생각하기, 안전하게 이용하기, 자신의 사적인 것을 보호하기 등의 5가지 에피소드로 구성되어 있다.



[그림 V-24] Nettysworld 홈페이지

## ⑥ 국제 컨퍼런스 개최

NetAlert 는 2002년에는 ‘Glowing Australia Online 2002’라는 컨퍼런스를 개최하였는데 여기서는 인터넷의 속성, 인터넷의 문제와 해결책, 국제적인 비교라는 주제가 다루어 졌다.

여기서는 인터넷 관련 다양한 이슈인 프라이버시 보호, 보편적 접근(가격, 경쟁, 교육 등), 인터넷 규제 및 발전, 그리고 국가 간 비교 등이 주요 주제로 다루어 졌으며, 호주, 캐나다, 미국, 뉴질랜드, 그리고 호주 소비자 협회(the Australian Consumers’ Association), 뉴질랜드의 NetSafe(NetSafe New Zealand), 하버드 법대, Calgary Policy Service Crime Prevention Unit, Parents Advisory Group for the Internet Singapore, 미국의 인터넷 산업협회(Internet Industry Association, USA) 그리고 Childnet International UK 등도 참여하였다.

## ② 호주방송통신청의 사이버스마트키드 프로그램

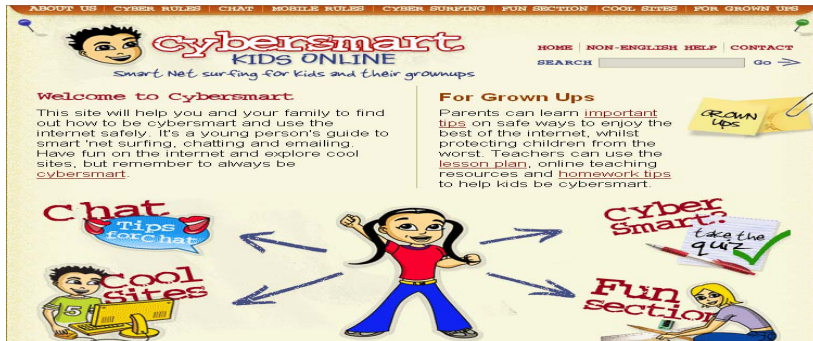
위와 같은 NetAlert의 활동 외에도 호주 방송통신청은 자체적으로 사이버 상에서

청소년 보호를 위한 정보를 제공하는 웹사이트([www.cybersmartkids.com.au](http://www.cybersmartkids.com.au))를 운영하고 있는데 여기는 다음과 같은 사이버 규칙을 보급하고 있다.

① 참고자료

사이버 규칙: 사이버 스마트가 되기 위해 해야 할 것과 하지 않아야 할 것

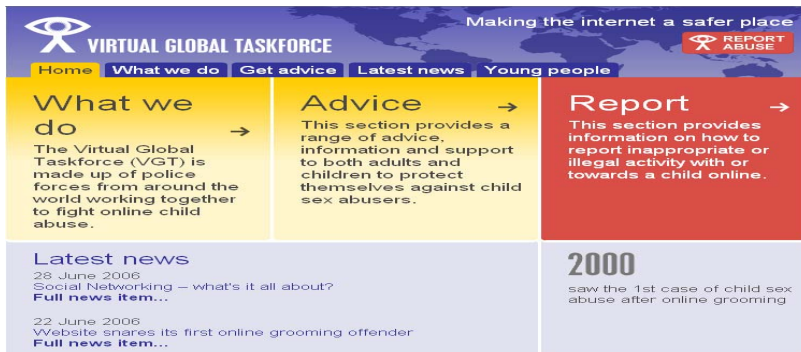
- ❶ 인터넷에서 당신의 이름이나 주소 혹은 다른 개인적인 신상 등의 정보를 다른 사람에게 알려 주기 전에 부모나 보살펴주는 사람에게 물어 볼 것, 이러한 정보에는 당신의 학교 이름, 당신의 사진, 혹은 당신의 친구 혹은 가족에대한 어떠한 정보도 포함될 수 있다.
- ❷ 온라인에서 사람을 만나는 것은 즐거움이다. 그러나 온라인에서 만나는 사람은 그들이 말하는 사람이 아닐 수 있음을 기억해야 한다. 때때로 12살 소녀라고 말하는 사람이 40세 남자일 수 있다.
- ❸ 지금까지 온라인에서만 만난 사람을 실제로 만나려고 한다면 부모나 다른 성인에게 같이 가자고 요청하고 언제나 공개된 장소에서 낮 시간에 만나도록 해야 한다.
- ❹ 자신의 비밀번호를 안전하게 보관해야 하며, 자신의 친한 친구를 포함한 누구에게도 절대 주어서는 안 된다.
- ❺ 만약 어떤 사람이 채팅이나 전자메일 중에 당신을 불편하게 하는 어떤 것이나 무례한 어떤 것을 표현한다면 채팅방을 떠나거나 그 전자메일에 답을 하지 말라.
- ❻ 인터넷에서 당황하게 하는 언어나 구역질나는 사진 혹은 겁나게 하는 어떤 것을 보면 당신의 부모나 신뢰할 수 있는 성인에 알려라.
- ❼ 어떤 양식에도 자신의 정보를 적거나 돈을 보내거나 신용카드 정보를 제공하기 전에 언제나 부모나 어른에게 물어 보아라.
- ❽ 자신에게 믿을 수 없을 정도로 좋은 어떤 것은 받지 말라, 사이버스마트하기 위해 언제나 노력하고, 자신의 프라이버시를 보호해라.



[그림 V-25] CyberSmart Kids 홈페이지

### ③ 가상 글로벌 태스크포스(Virtual Global Taskforce) 참여

호주 첨단기술 범죄센터(Australian High Tech Crime Centre)는 2005년 1월부터 사이버 상에서 어린이 보호를 위한 국제사회 단체인 가상 글로벌 태스크포스(VGT, Virtual Global Taskforce, [www.virtualglobaltaskforce.com](http://www.virtualglobaltaskforce.com))의 호주 창구로서 역할을 하고 있다. 글로벌 태스크포스는 호주의 첨단기술범죄센터 외에도 영국의 아동 착취 및 온라인 보호센터(Child Exploitation and Online Protection Centre), 캐나다 왕립경찰(Royal Canadian Mounted Police), 미국의 국토안전부(Department of Homeland Security), 국제경찰(Interpol)등이 참여하여 온라인상에서 아동의 확대를 예방하기 위해 노력하고 있다. 주요활동으로는 인터넷을 안전한 장소로 만드는 것, 위험에 처한 어린이를 찾아서 도와주는 것, 온라인 범죄자 검거협조 등이다.



[그림 V-26] 가상 글로벌 태스크포스 홈페이지

④ 어린이 및 청소년 법 지원(Children's and Youth Lawyer Initiative) 이는 국립 아동 및 청소년 법률센터(NCYLC, National Children's and Youth Law Centre)에 의해 운영되는 프로그램([www.lawstuff.org.au](http://www.lawstuff.org.au))으로서 어린이 및 청소년들에게 법률관련 정보를 제공하고 관련 서비스에 대한 이해를 고양하기 위해 만들어진 프로그램이다.

아울러 어린이 및 청소년들의 생활에 필요한 법적 이슈를 찾아내고 이에 대한 연구를 촉진하려는 활동도 포함하고 있다. 모든 활동은 사이버 공간을 통해서 이루어지며 변호사를 비롯한 법률 전문가들의 자원 활동을 통해 이뤄지며 온라인을 통한 상담활동도 이루어진다.



[그림 V-27] Children's and Youth Lawyer Initiative 홈페이지

## 2) 청소년의 프라이버시 보호

### (1) 개요

청소년은 다른 연령층에 비해 정보통신 이용에 적극적이지만 이런 과정에서 자신의 프라이버시가 침해될 위험에 대하여는 다른 연령집단보다 덜 민감한 것으로 생각된다. 따라서 청소년들이 정보통신서비스의 주 이용자인

만큼 정보통신서비스 이용과 관련된 프라이버시 침해 문제가 청소년에게도 심각한 문제라고 생각되어 호주 내에서 일어나고 있는 프라이버시 보호에 관한 움직임을 살펴보고자 한다.

호주 정부는 2000년 프라이버시 수정법안(Privacy Amendment Bill)을 제출하였으며, 이 법안은 민간 영역에 의한 적절한 개인정보 수집 및 이용에 위한 국가적 틀(scheme) 수립을 목적으로 하고 있다.

호주 정부는 프라이버시 보호를 위해 프라이버시 위원회(the Office of the Privacy Commissioner, [www.privacy.gov.au](http://www.privacy.gov.au))를 두고 있다. 이 위원회의 주요 임무는 프라이버시를 존중하는 호주 문화를 조성하는데 있으며, 독립 기관으로서 1988년 제정된 프라이버시 법(Privacy Act)에 근거하고 있다. 프라이버시법에 의해 보호되어야 하는 것으로는 ① 연방 및 기타 정부기관에 의해서 처리되는 개인에 대한 정보, ② 대규모 민간기관 및 모든 건강관련 기관 그리고 특정 소규모 사업체에 의해 보유된 개인 정보, ③ 개인 신용수집 및 보고 기관에 의해 보유된 개인 신용정보, ④ 개인 및 조직에 의해 사용되고 있는 개인 납세자 번호 등이다.

그리고 프라이버시 법외에도 과거 경범죄 기록 관리를 위해 1914년 범죄법(Crimes Act 1914), 연방정부의 데이터 매칭 프로그램을 관리하기 위해 데이터 매칭법(Date-matching Program(Assistance and Tax Act 1990), 의료 관련 정보 처리를 규제하기 위해 국가 건강법(National Health Act 1953), 그리고 개인정보를 사법 기관에 제출하는 것을 규제하고 프라이버스 코드 제정의 업무를 위해 통신법(Telecommunication Act 1997)등에 규정된 업무도 하고 있다.

위원회가 하는 업무는 크게 2가지로 구분할 수 있는데, 상담업무와 고발 접수 및 감사업무이다. 상담업무로는 프라이버시 법과 관련된 이슈 그리고 프라이버스 기준의 모범 사례에 대한 홍보, 개인들에게 프라이버시법에 의해 자신이 가질 수 있는 권리 자문, 연방정부 및 민간 기관들에게 프라이버시 법 및 관련법을 어떻게 준수할 것인가에 대한 자문 등이다.

그리고 고발 접수 및 감사 업무로는 연방 기관뿐만 아니라 의료기관, 신

용정보기관 등과 같은 민간기관으로부터 개인이 당한 프라이버시 침해 뿐만 사례를 접수받고 있다.

## (2) 정책 사례

여기서는 호주 정부가 개인의 프라이버시 보호를 발표한 가이드라인과 프라이버시 보호를 위한 민간단체인 호주프라이버시재단의 활동을 살펴보고자 한다.

### ① 개인정보 보호를 위한 가이드라인

개인 정보를 위한 가이드라인은 다음 11개 원칙으로 구성되어 있다.

#### ① 원칙 1: 개인정보 수집의 양식과 목적

❶ 개인 정보는 다음과 같은 경우가 아니고는 기록물에 포함시키기 위해서 혹은 일반적으로 접근이 가능한 형태로 수집되어서는 안 된다.

- a) 수집자의 기능과 활동에 직접 관련된 합법적 활동을 위해서만 수집되어야 한다.
- b) 개인정보 수집은, 그 목적을 위해서 혹은 직접 관련된 경우에 한해서만, 필요하다.

❷ 개인정보는 비합법적 혹은 비공정한 방식으로는 수집되어서는 안 된다.

#### ② 원칙 2 : 관련 당사자로부터 개인정보 요청

❶ 수집자가 기록물에 포함시키기 위해서 혹은 범용으로 출판이 가능한 형태로 개인정보를 수집하거나

❷ 관련 당사자에게 정보를 요청할 경우

개인 정보수집자는, 정보수집 전에, 적절하다고 생각되는 범위에서 그리고 이것이 불가능할 경우에는 정보수집 후 가능한 시점에 정보 피수집 당사자가 다음과 같은 사실을 인지할 수 있도록 필요한 절차를 취해야 한다.

❸ 정보수집이 이루어지는 목적

❹ 정보수집이 법에 의해 강제되거나 요청된 경우에는 이것이 법에

의해 요청되었다는 사실

- ⑤ 정보를 수집한 자가 이를 타인 및 다른 기관에 알려주는 것이 관례인 경우 이와 같은 정보도 함께 전달하는 것이 관례이다.

③ 원칙 3 - 일반적인 개인 정보의 요청

- ① 개인정보수집자가 기록물에 포함하기 위해 혹은 범용으로 출판이 가능한 형태로 개인정보를 수집하는 경우

- ② 개인정보 수집자가 개인 정보를 요청하는 경우

개인 정보수집자는 주어진 상황에서 적절한 범위에서 개인정보가 수집되는 목적에 대하여 다음과 같은 점을 확보되기 위해 필요한 절차를 취해야 한다.

- ③ 수집된 정보가 그 목적에 적합하고 최신의 것이며 완료된 것이 되어야 하며

- ④ 개인정보 수집이 비상식적으로 당사자의 사적인 일을 포함하는 정도가 되어서는 안 된다.

④ 원칙 4 - 개인 정보 보관 및 보안

개인 정보가 포함된 기록물을 통제하거나 소유한 기록 관리자는 다음 사항을 보증해야 한다.

- ① 기록물은 주어진 상황에서 적절한 범위에서 보안 지킴이에 의해 분실, 허가되지 않은 접근, 수정 및 공표 그리고 기타 남용으로부터의 보호되어야 한다.

- ② 개인 정보가 보관된 기록물이 기록물 관리자에게 서비스를 제공하는 자에게 주어질 때는, 기록물 보관자의 자료 제공 재량권은 기록물에 포함된 정보의 누출 및 비합법적인 사용을 방지하는 범위에서 이루어져야 한다.

⑤ 원칙 5 - 기록물 보관자에 의해 보관되는 기록물에 대한 정보

- ① 개인 정보가 포함된 기록물을 소유 혹은 통제하는 기록물 관리자는 본 지침 2조의 지시를 받아야 하며, 모든 사람이 다음과 같은 점을 확인할 수 있도록 적절한 범위에서 필요한 절차를 취해야 한다.

- a) 기록물 보관자가 개인 정보가 포함된 기록물을 통제 혹은 보유하고 있는지 여부
- b) 기록물 보관자가 다음과 같은 정보를 포함한 기록물을 보유 혹은 관리하고 있는지 여부
  - i) 정보의 성격
  - ii) 정보가 사용되는 주요 목적
  - iii) 개인이 그 기록물에 접근을 하려고 할 경우 취해야 할 단계
- ㉓ 기록물 보관자는 자신이 연방 정부의 법에 따라서 개인 정보를 제공하지 않도록 요청되거나 권위가 부여된 경우에는 본 원칙 1조에 따른 개인 정보 제공이 요구되지 않는다.
- ㉔ 기록물 보관자는 다음과 같은 기록물 세팅을 유지해야 한다.
  - a) 개인 정보의 기록물 성격은 기록물 보관자 혹은 대리인에 의해 유지되어야 한다.
  - b) 각 형태의 기록물의 목적은 유지되어야 한다.
  - c) 기록된 개인에 대한 분류는 유지되어야 한다.
  - d) 기록물의 유형에 따른 보존 기간은 유지되어야 한다.
  - e) 기록물에 보관된 개인정보에 접근할 수 있도록 권리가 부여된 개인과 이러한 권리가 부여되는 조건
  - f) 이런 정보에 접근하기를 원하는 자가 취해야 할 절차들
- ㉕ 기록물 보관자는 다음 사항을 준수해야 한다.
  - a) 일반인에 의해 열람될 수 있게 본 원칙 3에 의한 사항을 기록으로 남겨야 한다.
  - b) 이렇게 기록된 내용물을 위원회에 매년 6월에 제공해야 한다.
- ㉖ 원칙 6 - 개인 정보가 포함된 기록물에 대한 접근
 

기록물 보관자가 개인 정보가 포함된 기록물을 통제 및 보유하게 된 때는, 개인 정보당사자는 호주 연방법에 의해 기록물 보관자가 당사자 개인에게 관련 정보를 제공하지 않도록 요청되거나 권위가 부여된 경우가 아니고는 그 기록물에 접근할 수 있어야 한다.

⑦ 원칙 7 - 개인 정보가 포함된 기록물의 변경

❶ 기록물이 다음과 같이 상태를 유지하기 위해 필요한 경우 개인 정보가 포함된 기록물을 소유 혹은 통제하는 자는 적절한 수정, 삭제 및 보완을 할 수 있다.

a) 기록물은 정확해야 함

b) 개인정보가 수집된 목적 그리고 이의 사용 혹은 이와 직접 관련된 목적에 부합하는 범위에서 현재 시점까지 최신 내용이어야 하며, 완료된 것이야 하며 그리고 오해의 소지가 없어야 함

❷ 1조에 의해 기록물 보관자에 부여된 의무는 문서의 수정 및 정정을 요구하는 연방 법에 의해 다음과 같은 경우 제한된다.

a) 당사자의 요청이 있는 경우 개인정보가 포함된 기록물의 관리자는 기록물의 수정, 삭제 혹은 보완을 하지 않을 수 있다.

b) 적절한 연방 법에 의한 요청에 부합하기 위해 전체 혹은 일부 수정될 것인지에 대하여는 결정 혹은 권고를 하지 않을 수 있다.

기록물 보관자는, 이해 당사자에 의해 요청된 경우에는, 수정, 삭제, 보완을 요청한 자가 제공한 진술을 주어진 상황에 적절한 범위에서 기록물에 첨부하기 위한 필요한 절차를 취해야 한다.

⑧ 원칙 8 - 기록물 보관자는 이를 사용하기 이전에 개인 정보의 정확성에 대하여 확인해야 한다.

개인 정보가 포함된 기록물의 보유 및 통제 권한을 가진 기록물 보관자는 정보가 사용되는 목적을 고려하여 현재까지 완료된 범위에서 정보의 정확성을 확인하기 위해 주어진 상황에서의 적절한 절차를 취하지 않고 그 정보를 사용하도록 해서는 안 된다.

⑨ 원칙 9 - 개인 정보는 단지 적절한 목적을 위해서만 사용되어야 한다.

개인 정보가 포함된 기록물의 보유 및 통제를 하는 기록물 관리자는 정보가 적절한 목적으로 사용되지 않은 한 정보를 사용하여서는 안 된다.

⑩ 원칙 10 - 개인 정보사용의 제한

❶ 어떤 특정 목적을 위해 수집된 개인 정보가 포함된 기록물의 보유

및 통제를 하는 기록물 보관자는 다음과 같은 경우가 아니면 다른 목적을 위해 사용해서는 안 된다.

- a) 당사자가 다른 목적으로 정보사용을 동의한 경우
  - b) 개인정보 당사자 및 다른 사람의 건강 및 생명에 위협을 방지 혹은 감소하기 위해 다른 목적으로 사용될 필요하다고 충분히 믿을 만한 근거가 있는 경우
  - c) 법에 의해서 다른 목적으로 개인정보가 사용되도록 요구되거나 적법한 경우
  - d) 범죄자에 대한 법의 집행이나 범죄행위에 대한 처벌 혹은 공공 재원의 보호를 위해 충분히 필요하다고 인정되는 경우
  - e) 개인 정보가 사용되는 목적이 직접적으로 그 정보가 수집된 목적과 관련이 되는 경우
- ② 범죄자에 대한 법의 집행이나 범죄행위에 대한 처벌 혹은 공공 재원의 보호를 위해 정보이용이 충분히 필요하다고 인정되는 경우에는 기록물 보관자는 개인정보가 그러한 목적으로 사용되었음을 기록으로 남겨야 함
- ⑪ 원칙 11- 개인 정보 공개에 대한 제한
- ① 개인 정보가 포함된 기록물의 보유 및 통제를 하는 기록물 보관자는 다음의 경우가 아니면 개인, 기관에 정보를 공개해서는 안 된다.
- a) 개인정보가 다른 사람과 기관에 전달된다는 사실을 개인정보당사자가 원칙2에 의해 충분히 인지하고 있을 때
  - b) 개인 정보 담당자가 공개를 동의한 경우
  - c) 개인정보의 공개가 당사자 및 다른 사람의 건강과 생명에 대한 위협을 중대하게 그리고 즉각적으로 방지 혹은 감소할 수 있다고 믿을 충분한 근거가 있을 때
  - d) 공개가 법에 의해 요구되거나 합법적일 때
  - e) 범죄자에 대한 법의 집행이나 범죄행위에 대한 처벌 혹은 공공 재원의 보호를 위해 공개가 충분히 필요하다고 인정되는 경우

- ② 범죄자에 대한 법의 집행이나 범죄행위에 대한 처벌 혹은 공공 재원의 보호를 위해 정보 공개가 충분히 필요하다고 인정되는 경우에는 기록물 관리자는 개인정보가 그러한 목적으로 사용되었음을 기록으로 남겨야 함
- ③ 본 원칙 1항에 의해 개인 정보를 제공받은 사람이나 기관은 정보를 자신에게 주어진 목적 외의 다른 목적으로 공개해서는 안 된다.

② 공공기관의 웹사이트 상에서 개인 정보수집에 대한 가이드라인  
이는 공공기관이 웹사이트 상에서 개인 정보를 수집할 경우 지켜야 할 가이드 라인으로써 개방성, 정보요청의 절차, 보안의 준수, 그리고 공포를 할 경우 지켜야 할 원칙 등을 담고 있다.

**① 원칙 1 : 개방성**

기관 웹사이트는, 어떤 정보가 수집되며, 어떤 목적으로 그리고 어떻게 사용되는지, 만약 이것이 공개될 경우 누구에게 공개되는지, 그리고 그 밖의 관련된 프라이버시 이슈에 대한 영구적으로 표시되는 개인정보 진술서를 포함해야 한다.

**② 원칙 2 : 웹사이트를 통한 개인 정보 수집**

웹사이트를 통해 개인 정보를 수집하거나 요청하는 기관은 ‘개인정보 보호를 위한 가이드라인’ 1-3을 준수해야 한다. 웹사이트의 프라이버시 진술서는 정보 수집이 개인정보 보호 가이드라인 2를 준수하고 있다는 내용을 포함해야 한다. 개인 정보를 수집하기 위해 온라인 양식이 이용되는 경우에는 온라인 양식과 동일한 페이지에 진술서가 있어야 하거나 이와 직접적으로 링크가 되어야 한다.

**③ 원칙 3 : 보안**

기관 웹사이트를 통해서 개인 정보가 수집되는 경우 이는 충분히 안전한 방식으로 이루어져야 한다. 웹 사이트 이외의 다른 방식으로 개인 정보를 제공할 수 있는 대체 수단이 제공되어야 한다. 프라이버시 진술서는 적절한 범위에서 보안 이슈를 포함해야 한다.

#### ④ 원칙 4 : 공포

기관이 개인 정보를 웹에서 공포하려고 고려하는 경우에는 개인정보 보호를 위한 가이드라인 1-3, 10 그리고 11을 준수하도록 해야 한다.

③ 작업장에서 직원들의 이메일 및 웹브라이징 모니터링에 대한 가이드라인  
이 가이드라인은 작업장에서 직원들의 전자메일이나 웹 검색활동에 대한 모니터링을 위한 정책을 개발하거나 기존 정책을 개선하려는 기관을 돕기 위해 마련되었다.

❶ 정책은 직원들에게 공포되어야 하며, 직원들이 알려지고 이해될 수 있도록 해야 한다. 이상적으로는 이용자들이 네트워크를 사용하기 위해 log on를 할 때 이 정책을 볼 수 있도록 화면으로 부터 링크가 되어야 한다.

❷ 정책은 명료해서 어떤 행동은 허용되고 어떤 행동은 허용되지 않는 지 분명해야 한다.

❸ 정책은 어떤 정보가 기록되며, 조직 내 어떤 사람이 이 기록물과 직원의 전자메일 내용과 브라우징 활동에 접근할 수 있는 권리가 있는지 분명하게 명기해야 한다.

❹ 정책은 조직의 컴퓨터 보안 정책을 반드시 참조해야 한다. 전자 메일의 부적절한 사용은 시스템의 안전, 직원과 다른 사람의 프라이버시, 그리고 조직체의 법적 책임에 위협을 초래할 수 있다.

❺ 정책은 조직체가 어떻게 전자메일과 웹 브라우징의 적절한 사용과 관련된 규칙을 직원들이 준수하는지를 감독하고 조사할 것인가를 평이한 언어로 기술해야 한다.

❻ 정책은 인터넷과 정보통신기술의 변화에 부응하기 위해서 정기적으로 재검토되어야 한다. 유의미한 변화가 있을 경우에는 정책은 다시 만들어져야 하며, 이것은 직원들에게 전달되는 메시지를 강화시킬 것이다.

#### ④ 소비자의 개인 정보보호를 위한 5단계 절차

다음 5가지 절차는 소비자들이 웹사이트를 이용함에 있어 자신의 개인 정보를 보호하기 위해 지켜야 할 절차를 5단계로 나누어 지적하고 있다.

① 다음과 같은 점들을 명확히 포함하는 적절한 프라이버시 정책을 가진 웹사이트에만 방문을 하거나 업무를 해야 할 것이다.

- 누구에게 당신의 정보가 전달되는지
- 왜 개인정보가 수집되는지
- 어떻게 개인정보가 이용되는지
- 조직체가 당신에 대하여 보유한 정보에 대하여 어떻게 접근할 수 있는지

② 다음과 같이 프라이버시 보호를 도와주는 소프트웨어를 설치할 것

- 쿠키 제거(Cookie Remover)
- 웹 버그 제거(Web Bug Remover)
- 보안 벽(Firewall)
- 익명의 웹브라우징 (Anonymous Web Browsing)
- 암호화된 전자 메일(Encrypted Email)
- 광고 필터(Advertising Filters)
- 스팸방지 툴들(Anti-Spam Tools)
- 스파이웨어 방지 툴들(Anti-Spyware Tools)

③ 조직체와 향후 접촉하기를 원한다고 당신이 판단하지 않는 한 온라인 양식에 기재할 때 향후 접촉과 관련된 정보를 제공하지 말라

④ 단지 당신이 편안함을 느끼는 범위에서만 개인 정보를 제공해야한다.

⑤ 온라인 아이디나 무료 전자메일 서비스를 이용할 때 당신에 대한 자세한 정보가 스팸사업자에게 넘어가는 것을 방지할 수 있게 하라

#### ⑤ 호주 프라이버시 재단의 활동

호주에는 프라이버시 보호를 위해 호주 프라이버시 재단(Australian Privacy Foundation)도 있으며 이 재단은 1987년에 호주 정부의 주민카드

시스템 도입 제안에 반대하기 위해 결성되었고 1988년에는 한층 강화된 프라이버시법 제정에도 기여하였다. 1995년에는 건강기록정보를 위한 스마트카드 반대 캠페인을 벌인바 있으며 그리고 최근에는 신용카드 사업자들의 개인 신용정보 공유 저지, 개인 신용정보의 해외 전송 저지를 위한 노력에도 적극적인 활동을 하였다. 아울러 바이오메틱과 같은 최신 기술의 등장으로 인한 프라이버시 위험 경고 그리고 프라이버시 보호를 위한 국제사회 노력에 적극 동참하고 있다.

또한 감시카메라에 의한 프라이버시 침해 위험성 캠페인 개최, 개인들은 자신의 개인정보 남용으로부터 자신을 보호할 수 있는 권리를 갖고 있음을 강조, 작업장에서 근로자들은 비디오카메라의 부적절한 사용으로부터 보호받을 권한이 있음을 강조하고 있다.

특히 통신 산업에 있어 프라이버시 코드 제정에 참여하고 있는데, 발신자 번호표시를 개인DB와 연결하여 추가적인 개인 정보를 얻는 행위는 개인의 프라이버시를 침해 할 가능성이 있어 규제해야 함을 주장하고 있으며, 전화를 통한 직접 마케팅이 개인의 프라이버시를 침해할 우려가 있음을 경고하고 있다.

## 4. 정보격차 해소정책

### 1) 저소득 청소년을 위한 청소년 정책

#### (1) 개요

Survey of Income and Housing Costs (1995-6)의 자료에 의하면 호주의 빈곤 가구율은 Median Equivalent Income(MEI 기준) 10.2%로 10가구 중 1가구는 빈곤가구로 나타났다. 동일 조사결과 전체 빈곤가구 중 20.2%(MEI 기준)는 청소년 자녀를 키우는 양부모 가구이었으며, 청소년자녀를 키우는 양부모 가구의 9.1%(MEI기준)가 빈곤가구였다. 한편 2004년 호주 인구통계

청에 의하면 호주의 아동들 중 10명 중의 한 명은 빈곤선 이하의 가정에서 생활하고 있으며 이들 중 25%는 15 - 24세에 속하는 청소년들이었으며 25세 미만의 단독 소득가구 중의 약 27%가 빈곤선 이하의 가구였다. 이를 종합해 보면, 호주 청소년들의 약 10%가 빈곤가정의 가구원이며, 이들 청소년 중 25%이상이 15 - 24세의 청소년기에 속한 연령임을 알 수 있다.

빈곤 저소득 청소년에 관한 연구에서 고려해야 할 점 중의 하나는 후기 청소년기에 해당하는 15-24세의 청소년들의 빈곤은 학업을 중퇴하거나 여러 가지 이유로 부모와 독립적으로 살게 된 청소년의 증가, 이들의 실업률 등과 관련되어 있다는 점이다. 청소년 실업에 대한 정부의 대책을 다룬 최근의 연구에 의하면(Muir & Maguire, Slack-Smith & Murray, 2003) 2003년 가을 15-19세 청소년의 21.6%, 20-24세 청년의 23%가 전일제 학생도 아니고 직업을 갖고 있지 못한 것으로 나타났다. 청소년들의 학업중퇴는 교육으로 인한 국가적인 기회비용을 낭비하고 청소년들의 경쟁력을 약화시키며 결국 이들의 미취업을 증가로 나타나게 되며, 더욱이 1995년 이래 6.9%로 위축된 호주의 청년 노동시장의 상황과 맞물려 청소년들의 빈곤화를 확대시키는 요인으로 지적되고 있다.

현대 정보사회에서 빈곤은 정보격차의 가장 직접적인 원인과 결과이다. 정보화관련 연구들에 의하면 경제사회적 지표는 정보격차를 유발하는 여러 가지 요인 가운데 가장 강력한 요인으로 판명되고 있으며, 정보기술에 대해 접근성이 낮은 정보 불평등 집단은 불가피하게 경제사회적 지위가 하락하게 되고 있음을 강조하고 있다(Willis & Tranter, 2002). 호주 역시 경제사회적 지위에 따라 컴퓨터의 소유와 활용률에 현저한 차이가 있음을 각종 정보격차 관련 자료들을 통하여 알 수 있다.

그러나 청소년은 정보화에 있어서 대표적인 선두집단에 속한다는 통념으로 인하여 저소득 빈곤 청소년의 정보소외 실태는 오히려 이들 집단에 대한 정보화 정책 추진의 장애요소가 되고 있다. 최근 3,404 가구의 저소득 가정과 6,874명의 저소득층 청소년들을 대상으로 조사한 연구(McLaren & Zappala, 2004)에 의하면 저소득 청소년들의 정보화수준이 호주의 평균 정

보화 수준에 비하여 현저히 낮음을 알 수 있다. 조사대상자의 59%가 가정에 컴퓨터를 갖고 있었으며 이들 중 1/3만이 가정에서 인터넷을 사용할 수 있는 전용선을 갖고 있었다. 이들 저소득 청소년들이 인터넷을 이용하는 주된 장소는 학교이었으며, 따라서 이들에게 학교는 정보접근성을 높일 수 있는 매우 주요한 교두보 역할을 하는 곳으로 나타났다.

부모의 교육수준과 저소득 가정의 청소년의 ICT 접근성은 매우 밀접한 관련이 있는 것으로 나타났다. 따라서 이와 같은 연구들은 저소득 가정에 인터넷을 설치해 주는 것은 정보격차를 해소하기 위하여 정부가 우선적으로 관심을 두어야 할 과제라고 지적하고 있다. 한편 이 연구는 가정에서 인터넷을 사용할 수 있는 환경이 허락되는 저소득 가정 청소년들의 3/4이 실제로 가정에서 인터넷을 사용하고 있지 않았다는 결과를 통하여 저소득 가정의 부모들에게 인터넷과 컴퓨터에 대한 용이한 접근을 촉진하는 것이 자녀의 교육에 중요하다는 것을 인식시키고 강조해야 한다고 하였다.

## (2) 정책 사례

저소득 청소년을 위한 정보화 정책은 크게 두 가지로 요약된다. 첫째는 저소득 가정의 정보격차 해소를 위한 정부의 정보화 추진 정책의 일환으로 이루어지는 것으로 주로 정보접근성을 향상시키고 정보화 교육기회를 증진시키는 것이다. 둘째는 청년 실업을 방지하고 이들의 재취업을 증진시키고자 하는 다양한 정책 및 프로그램의 일환으로 청소년들에게 취업관련 정보화 교육을 강화하는 각종 프로그램과 촉진 정책이다.

### ① The Smith Family와 UP(Unlimited Potential)

The Smith Family는 1922에 5인의 사업가에 의하여 설립된 이래 80년이 넘도록 저소득 빈곤가정과 아동청소년들, 호주원주민 등의 다양한 계층의 사회적 약자들의 욕구를 반영한 각종 사회사업과 교육을 통한 사회개량운동을 추진하고 있는 사회기업(social enterprise)이다. 최근 이 기관의 사업은 빈곤의 악순환을 단절시킬 수 있는 가장 중요한 전략으로 교육의 중요성을

강조하고 취약계층의 자녀들에게 평생 교육적 차원에서 다양한 교육의 기회를 제공하고 있다. 이러한 교육 사업은 Learning for life 프로그램으로 확장되었으며, 이를 통하여 읽기, 컴퓨터 활용교육, 재정적 지원 등을 적극 수행하고 있으며 40,000명의 아동 및 청소년들이 혜택을 받고 있다. 특히 고교 졸업자의 약 1%만이 대학에 진학하는 호주 원주민 청소년들에게 교육의 기회를 제공하는 등의 사회통합에도 앞장서고 있다.

정보기술이 많은 학습기회를 활용할 수 있는 매우 주요한 수단이 됨에 따라 충분한 정보 기술을 습득할 수 있도록 지원하는 것은 교육 참여를 촉진하는 핵심전략으로 자리 잡게 되었다. 다음은 청소년 정보화와 관련된 구체적인 프로그램이다.



[그림 V-28] The Smith Family 홈페이지

## ① Digital Inclusion

Digital Inclusion은 컴퓨터나 인터넷에 국한된 것이 아니라 기타 모든 진보된 기술을 습득하는 것을 의미한다. 즉 기술을 개선하고 삶의 질을 향상

시키며, 학업을 촉진하고 사회 모든 요소에서 경제적 복지를 실현하는 도구로서의 테크놀로지에 대한 포괄적인 교육을 의미한다.

## ② Unlimited Potential

이 프로젝트는 2004년 마이크로 소프트 사가 호주의 정보격차 해소를 위하여 The Smith Family와 협약을 맺고 추진하고 있는 정보화교육 사업이다. 1999년 마이크로소프트사와 The Smith Family는 공동으로 컴퓨터 클럽을 세우고 정보기술에서 소외 계층의 원인을 분석한 연구결과, 이들은 지역에서 손쉽게 정보기술을 학습할 수 있는 장소가 없으며, 교육의 기회가 부재하다는 점이었다. 이에 착안하여, 2004년 마이크로 소프트 사는 The Smith Family와 함께 UP를 조직하였다. 이 프로젝트의 목적은 호주 전역에 있는 65개의 지역사회 정보화 교육 센터(CTLCS)를 통하여 소외계층의 청소년들에게 정보화교육을 수행하는 것이다. The Smith Family는 관리와 운영, 지역사회 네트워크 조직을 담당하고 마이크로소프트사는 기술적 전문가를 제공하고, 채용과 소프트웨어를 제공한다. 각 지역의 센터들은 해당지역의 자원봉사자들에 의하여 운영되고 포괄적인 정보기술 훈련 프로그램이 진행되고 있다.

## ② The Inspire Foundation & Bean-bag center project

The Inspire Foundation은 1996년 호주의 청소년 자살율의 증가와 더불어 부각된 청소년문제에 대한 대응책으로 구성된 비영리단체이다. 이 단체는 기본적으로 인터넷 및 관련 정보기술이 청소년들에게 필요한 새로운 사회적 서비스를 제공하는 매우 중요한 수단이라고 전제하고 있다. 따라서 이 단체는 청소년들- 특히 저소득 청소년들에게 교육, 취업에 관련된 정보를 제공하고 다양한 정보화 기술교육을 수행하며 청소년들이 자신들과 관련된 사회문제들에 관심을 갖고 능동적으로 사회행동에 참여할 수 있도록 지지한다.

Bean-bag center는 The Inspire Foundation과 연합하여 저소득 계층이 밀집되어 살고 있는 지역에 청소년을 대상으로 하는 회관을 설립하고 청소년을 위한 다양한 문화활동을 지원하는 사업을 하고 있다. 특히 'Bean-bag

center project'는 각 지역에 설립된 센터를 통하여 저소득 계층의 청소년들이 쉽게 컴퓨터와 인터넷을 접할 수 있는 환경을 조성함으로써 정보화 접근성을 향상시켜 주며, 정보화 교육을 실시하고 있다. 더 나아가 이 프로그램은 지역사회 청소년들에게 적합한 웹사이트를 개발하고 그 지역 청소년들의 문제와 관련된 양질의 콘텐츠를 제공함으로써 정보화 기술을 통하여 청소년들의 의식을 계발하는 임파워먼트 전략을 실천하고 있는 곳이다.



[그림 V-29] The Inspire Foundation & Bean-bag center project

### ③ 청년 실업을 위한 정부의 정책 및 프로그램 (Government Policies and programs and youth unemployment)

호주 정부는 현행 연방정부 체제 하에서 청년 실업에 대한 정부의 정책적 방향은 상호 의무(Mutual obligation)의 철학을 기본으로 능동적 참여모델(Active Participation Model)과 관련 프로그램을 수행하는 것으로 규정하고 있다. 호주 정부는 1990년대 중반 청(소)년을 대상으로 한 직접적인 고용촉진과 청(소)년 고용보조 제도를 포함한 청(소)년 고용촉진 정책을 실행해 왔다. 이와 같은 직접적 고용촉진 전략과 보조제도는 2000년 Youth Employment Scheme(YES)과 같은 정부기관을 통하여 수행되었다. YES 프로그램은 정부가 15-24세의 청(소)년들에게 직업훈련을 제공하고 공적기관에서의 고용을 창출하여 취업을 촉진시켰으며 이는 전국적으로 긍정적인 평가를 받았다. 그러나 1996년 이후 이는 상호의무원칙을 강조하는 방향으로 전환되었다. 상호의무 원칙 하에서 정부는 미취업 혹은 실직 청(소)년 당사자와 지역사회가 실업 및 고용에 대한 책임을 일정부분 공유할 것을 강조하고 다양한 교육과 훈련을 제공하고 있다.

정보화는 청소년의 취업촉진을 위한 각종 프로그램에 수단적으로 혹은 프로그램의 궁극적 목적으로 긴밀히 연계되어 있다. 즉 정보격차와 경제사회적 격차가 악순환 되는 저소득 빈곤 가정의 청소년들에게 정보접근성을 높여주고 정보 활용 능력을 향상시킬 수 있는 교육기회를 제공하는 것은 매우 기본적인 청소년 취업전략의 하나이기 때문이다. 특히 학업 중단이 청(소)년 미취업 및 고용을 방해하여 청(소)년의 빈곤화를 유발하는 주요 요인 중의 하나임을 감안할 때, 청소년들을 위한 고용촉진 프로그램은 이들에게 적절한 교육의 기회를 제공함으로써 학교교육을 보완할 수 있도록 해야 하며, 정보화 교육은 매우 중요한 교육이 된다. 또한 대부분의 고용촉진 프로그램에서는 정보소외 계층이 경험하는 정보 빈약의 문제를 적극적으로 보완할 수 있도록 다양한 고용관련 기관과 프로그램 정보를 적절한 방법으로 네트워킹하여 제공하고 있다. 저소득 청소년들을 주요 대상으로 한 대표적인 프로그램을 소개하면 다음과 같다.

### ❶ Job Pathway Programme(JPP)

The New Apprenticeships Access Program은 미취업 청소년들을 대상으로 하는 대표적인 직업교육 프로그램이다. JPP는 이와 유사한 목적과 내용으로 시행되고 있는 직업교육 프로그램이나 14-19세에 속한 학업 중단 청소년과 향후 2달 내에 학업을 중단하고자 하는 학생들을 주 대상으로 하고 있다. 이 서비스는 청소년 구직자들이 학교에서 직업현장으로 성공적으로 전환하기 위하여 무엇을 해야 할 지에 대한 정보를 제공하며 안내하고 있다. 특히 읽기, 쓰기, 수학과 같은 기초과목에 대한 학습을 제공하며 다양한 구직 정보를 제공하며 이러한 교육은 인터넷 상에서 활발히 연계되고 있다.

### ❷ Job Placement, Employment and Training Programme(JPET)

JPET는 15 - 21세에 속한 부랑청소년(Homeless youth)들을 주 대상으로 하는 직업교육 훈련과정이다. 이 프로그램은 집이 없이 떠돌아다니는 빈곤 청소년들에게 직업교육 뿐 아니라 상담과 중재, 구직 후 추후관리 및 지원도 하고 있다.

### ❸ Infoxchange & 'Green PC'

Infoxchange Australia는 질적인 정보기술 서비스를 제공함으로써 지역사회 개발에 기여하려는 목적을 지닌 국가적인 비영리 사회기업이다. 이 기업은 정보격차가 호주사회의 불평등을 유발하는 주요 요인을 규정하고 정보에서 소외된 빈곤가구, 개인과 지역들에 대한 적극적인 정보격차 해소사업을 수행하고 있다. Green PC는 그 중의 한 프로그램으로 저소득 혹은 기타의 이유로 불우한 집단들에게 컴퓨터 기술과 인터넷 인프라를 제공하여 주고 있다. 구체적으로 Green PC 프로그램은 다음과 같은 활동을 한다. 첫째, 집이 없는 부랑청소년이나 장기간의 실업으로 인하여 빈곤한 청(소)년들에게 유용한 정보 기술교육을 통하여 지속가능한 질적인 직업을 창출해 낼 수 있는 기회를 제공한다. 둘째, 이렇게 훈련된 노동력을 오래된 중고 컴퓨터를 새로운 인터넷 환경에 적합한 제품으로 재조립하는 일에 투입하여 실질적인 소득창출 직업을 이루어낼 수 있도록 한다. 셋째, 저소득 빈곤 가정에 인터넷사용이 가능한 최신 컴퓨터를 공급하여 줌으로 빈곤가정의 가족원들이 정보격차에서 벗

어날 수 있는 기회를 제공해 준다. 이 프로그램은 청(소)년들에게 양질의 교육과정(6개월의 전일제 훈련과정)을 통하여 경쟁력 있는 기술을 습득할 수 있는 제도를 잘 갖추고 있는데, 이는 지역사회 기관들과 정부기관, 개인 사업체(휴렛 팩커트와도 제휴되어 있다)등의 다양한 기관들과 유기적인 연계를 통한 효율적인 운영을 시도하고 있기 때문이라고 평가할 수 있다.

## 2) 장애 청소년을 위한 정보화 정책

### (1) 개요

호주에서 약 20%에 이르는 사람들이 장애를 가지고 있으며, 이들의 비율은 점점 증가하고 있다. 정보화 기술과 환경을 개선함으로써 이와 같이 어떤 형태이든지 장애를 갖고 있는 사람들이 사회에 독립적으로 참여하고 활동할 수 있도록 돕는 것은 사회적인 책무가 따르는 일이라고 할 수 있다. 따라서 호주정부는 장애인들에게 정보접근성을 향상시키고, 기타 제반 생활에서 정보기술을 활용하는데 도움이 될 수 있는 제도와 법을 마련하고 이들을 정보사회에 흡수시키려고 다각적인 노력을 기울이고 있다. 이러한 노력의 하나로 호주는 1992년 장애인차별금지법(Disability Discrimination Act)을 제정하였다. 이 법에 근거하여 정부는 ‘평등한 접근성(equal access)’를 목표로 다양한 장애를 갖고 있는 장애인들의 신체적, 인지적, 경제사회적 특성을 고려한 다각적인 측면에서의 장애인 접근성 보장을 위해 노력해 오고 있다. 또한 2005년 ‘장애자 교육규정(Disability Standards for Education 2005)’을 제정하고 장애자들이 교육현장에서 장애로 인한 각종 불편이나 불평등을 당하지 않도록 법으로 보호하고 있다. 이에 호주에서 장애인은 신체적인 장애의 이유로 정보화 사회 적응하기 어렵거나 특히 각종 교육을 받지 못하도록 법으로 규정하고 있다고 하겠다.

이와 같은 장애인을 지원하는 법에 의하여 1998년부터 약 3백만 달러를 지원하여 장애인의 정보접근을 위한 새로운 제품 개발 및 정보통신서비스의 접근성 향상을 지원하였다. 이를 구체적으로 살펴보면 1998년과 1999년에는 각

각 1백만5천 달러를 편성하여 장애인에게 on-line 서비스를 더 많이 제공하기 위한 목적으로, 장애인의 원격근무를 위한 실태 조사, 장애인 정보화교육, 장애 청소년을 위한 웹사이트 구축하여 장애 청소년 간 의사소통 촉진, 장애인들에게 on-line 서비스 활용 촉진을 위한 홍보, 청각장애인들의 on-line 서비스 이용 실태조사 및 장애 요인 조사 등을 실시하였다. 그리고 1997년에 이미 지체장애인을 위한 음성 입력 기술과 청각장애인을 위한 영상기반 통신 기술 개발 등 정보통신기술 부문 9개의 연구 과제를 선정하여 지원한 바 있다.

인권 및 동등기회 위원회(The Human Rights and Equal Opportunity Commission, HREOC)는 장애인의 웹사이트 접근과 관련된 사항을 검토하여 2000. 6.1.부터 모든 웹사이트의 접근성 여부를 평가하였으며, 2000.12.1부터는 모든 연방 정부 기관의 웹사이트는 W3C의 지침을 준수하여 적정 수준의 접근성을 보장하고 있다. 그리고 전자상거래와 새로운 서비스 및 정보통신 기술 전반의 접근성에 대하여는 인권 및 동등 기회 위원회(The Human Rights and Equal Opportunity Commission, HREOC)와 정보통신예술부(Department of Communication, Information Technology and the Arts)가 각각 만든 보고서를 토대로 워킹 그룹을 결성하여 향후 정책 방향을 논의하고 있다.

한편 호주에서는 미국, 영국, 캐나다 등에서처럼 청각 장애인이 사용하는 문자전화기와 일반인이 사용하는 일반전화 간 중계서비스인 음성전화중계서비스를 실시하고 있다, 그리고 이를 위한 경비는 보편적 서비스기금(Universal Service Obligation Fund)에서 지원하고 있다. 또한 호주에서는 모든 통신사업자는 장애인들의 전화서비스 이용을 보장해야 하며, 아울러 특수전화기(문자전화기 포함)를 보급해야 할 의무가 있는데, 이 역시 보편적 서비스 기금에서 보전하고 있다.

## (2) 정책 사례

### ① AccessAbility Online Resources

장애인의 정보접근과 관련된 이슈, 제품 및 서비스를 소개하고 S/W와 H/W 제품, 표준개발, 교육 훈련이슈, 지원 프로그램, 정책 자료 및 사례 연

구 등을 제공하고 있다.

## ② Deaf Communities Online

(<http://online.nmit.vic.edu.au/deafonline/about.htm>)

농아인들에게 있어서 인터넷은 의사소통의 장벽을 극복하고 유용한 정보를 얻을 수 있는 매우 훌륭한 수단이 될 수 있다. 이 프로젝트는 북부 멜보른의 Institute of TAFE에 있는 Center of excellence for Deaf and Hard of hearing의 후원과 주 정부의 Skills.net 프로그램의 보조로 실행되고 있다. 이 프로젝트의 목적은 인터넷과 온라인 서비스를 사용하는 농아 집단을 위하여 맞춤형 훈련프로그램을 개발하고, 지역사회를 기초로 하는 농아 교사를 훈련하며, 농아집단에게 컴퓨터 및 온라인 관련 접근성을 향상, 촉진시키고 새로운 기술에 대한 인식을 새롭게 하여 줌으로써 의사소통의 방벽을 깨고 잠재력을 개발하게 하는 데 있다.

이 프로젝트의 주요 대상은 인터넷과 온라인 서비스에 대한 접근성이 결여된 지방이나 도시 내 소외지역의 농아들, 인터넷 농아 교사, 농아집단과 관련이 있는 지역사회 주민과 가족들이다. 또한 이 프로젝트의 주요 목표는 농아집단이 인터넷을 사용하는 데 확신과 유능성을 확보할 수 있도록 하며, 농아들에게 인터넷을 사용하는 훈련을 할 수 있는 전문가를 양성하며, 농아 교사를 훈련함으로써 지역사회 조직에서 지속가능한 기술을 개발하고, 농아 집단에 있어서 온라인 기술사용에 대한 인식을 증진시키는데 있다.

## ③ E-learning for Target Learner Groups(ELTLG) : Learners with disabilities

이 프로젝트는 청소년과 장애인을 위한 효과적인 정보화 교육을 위한 프로젝트의 일환으로 이루어지고 있다. 이 프로젝트는 적절한 e-learning 자원과 기술들을 활용하는 것이 장애인들을 위하여 고용과 관련된 훈련의 기회를 증진시킬 것이라는 전제하에 이루어지고 있다. E-Access, E-Support Classrooms 등을 비롯한 7개의 훈련과정이 성공적으로 시행되고 있다.

## VI. 핀란드·스웨덴·노르웨이

1. 청소년 정보화 정책동향
2. 정보화 교육정책
3. 정보화 역기능 방지정책



## VI. 핀란드·스웨덴·노르웨이

### 1. 청소년 정보화 정책동향

#### 1) 핀란드

핀란드는 북유럽의 소국으로 인구는 520만 명에 불과하고, 풍부한 산림에 기반해 펄프, 제지, 목재 등을 주산업으로 해온 전형적인 임업국가였다. 자체시장이 협소하고 고임금, 고물가로 생산단가가 높아 투자지역으로 별다른 주목을 받지 못했다. 1990년대 들어서는 소비에트연방 붕괴와 유럽경제의 침체로 경제성장률이 10% 이상 떨어지는 경제위기를 맞았다.

하지만 핀란드는 이때의 경제위기를 극복하는 과정에서 국가정책의 주안점을 IT부문에 두고 과감한 산업구조조정과 시장기능의 활성화, 연구개발 투자의 증대, 산학 협동체제 강화로 정보통신부문을 집중 육성하였다. 이러한 전환정책으로 IT산업은 경제에서 가장 중요한 부문으로 등장했고, 다른 산업부문보다 국제경쟁력이 뛰어나 첨단기술 개발을 선도하였다. IT산업 생산은 1998년부터 5년간 138%나 성장하였고, 현재 약 3,000개 이상의 IT기업과 약 400개의 소프트웨어 기업이 있다.

핀란드는 PC보급률, 온라인 이용자, 이동전화 보급률, TV보급률 등 정보통신 인프라 부문에서 세계 최고를 기록하고 있다. 휴대폰 보급은 2002년 말 전체인구의 87.6%로 세계 1위이며, 인터넷 이용률도 2003년 1월 네트워크 위저드(Network Wizard)에 따르면 110만 명으로 조사돼 세계 1위다.

이러한 정보통신부문의 눈부신 발전으로 ITU, WEF 등 세계 유수기관이 발표하는 세계 국가정보화 순위, 전자정부 준비지수 및 활용도, 디지털 접근지수, e-비즈니스 현황, 네트워크 준비도 지수, 세계 정보기술이용평가, 이터닝 준비도 순위 등에서 세계 5위안에 들 정도로 정보화강국의 면모를 여실히 보여주고 있다. <2004년 스위스 국제경영개발원(IMD) 경쟁력 순위 8위, 세계경제포럼(WEF) 경쟁력 순위 1위>

## 2) 스웨덴

국토는 우리나라보다 4배가량 크지만 인구는 800만 명에 불과하고, 철광과 산림자원을 제외한 변변한 자원도 없는 나라. 하지만 스웨덴은 기술개발과 정보화 전략을 통해 세계적인 부국으로 성장했다. 특히 세계적인 IT국가로서 입지를 굳건히 다지고 있다.

정보통신부와 한국전산원이 발간한 ‘2006 국가정보화백서’에 따르면 스웨덴이 지난해에 이어 올해에도 국가정보화 1위를 차지했다. ‘국가정보화지수’는 국가정보화 수준을 가늠하는 핵심지표 중 하나로, ITU(국제전기통신연합)의 4개 부문(컴퓨터, 인터넷, 통신, 방송) 7개 항목(PC보급, 인터넷 이용자, 초고속인터넷 가입자, 전화회선, 이동전화 가입자, TV보급, 케이블TV가입자) 지표를 바탕으로 작성된다. 스웨덴은 초고속인터넷 가입자 수를 제외한 전 부문에서 1~2위에 올랐다.

스웨덴의 정보화 노력은 국제적인 정보화 수치로도 확인된다. OECD가 2004년 내놓은 ‘과학, 기술, 산업 평가보고서’를 보면 GDP 대비 지식투자비중(R&D, S/W, 고등교육 투자 비중)에서 있어서, 24개 조사대상국 중 1위를 기록했다. IT시장조사 전문기관인 IDC의 정보사회지수(ISI: Information Society Index)에서도 꾸준히 1위를 차지하고 있다.

실제 스웨덴은 인터넷 이용자가 600만 명을 넘어서, 인터넷 이용률은 남자 81%, 여자 80%에 이른다. 사용자의 연령층도 10대부터 50대까지 고르게 분포하고 있어, 스웨덴 국민들에게 인터넷은 생활의 일부로 자리하고 있다.

스웨덴에서 정보화를 위한 정부의 목적은 일반적인 정책목표를 높은 수준으로 달성하도록 IT정책을 추진해 나가는 데 있다. 이러한 스웨덴의 IT정책은 2000년 6월에 ‘모든 국민을 위한 정보사회(An Information Society for All)’라는 IT법안을 제정함으로써 더욱 구체화되고 본격화되었다. 이 법에는 향후 스웨덴의 IT정책방향이 담겨 있는데 이는 발전, 고용, 지역발전, 정치와 공평, 삶의 질, 여성 평등과 문화적 다양성, 효율적인 행정, 지속가능한 사회 등 8가지 일반정책을 장려하도록 요구되는 것이다. IT정책은 크게 규

제시스템, 교육과 훈련, 인프라 등 3가지 범위로 IT에서의 신뢰성 증대, IT이용에서의 활용성 향상, 정보사회 서비스로의 접근성 보장 등이다.

- ① IT에서의 신뢰성 증대: 신뢰성을 보장할 수 있도록 IT에서의 규제와 시스템 확보(표준화, 개인정보보호, 정보 통신 기반보호, 전자서명과 보안기술 등)
- ② IT활용성 향상: 일상생활에서 IT이용을 위한 기본적인 기술습득 기회제공(학교정보화(IT Programme for Schools), 기업정보화, 여성정보화, R&D 등)
- ③ IT에의 접근성보장: 전 국민이 높은 전송능력의 인프라를 확보할 수 있도록 보장(국가적인 IT 인프라 프로그램, 지역접근성 확대, 세액공제 등의 지원)

스웨덴에서의 IT정책은 총리를 중심으로 여러 부처에서 관여하고 있으나 특히, 산업고용통신성(The Ministry of Industry, Employment and Communication) 주도로 이뤄지며, PTS(The National Post and Telecom Agency)에서 IT인프라 접근성 개발 등을 담당하고 있다. 스웨덴은 최첨단 정보통신 인프라, 높은 PC보급률, 높은 교육수준의 국민 등이 인터넷 보급률을 높여가는 이유로 분석되고 있다.

## 2. 정보화 교육정책<sup>74)</sup>

### 1) 핀란드

#### (1) 정보화 정책의 추진체제

정보화 정책의 추진체제를 살펴보면 의회와 교통통신부, 통상산업부, 재무부 등의 행정부, 노키아 등 민간기업과의 긴밀한 협조체제하에 정책이 수행된다. 정보화사회위원회는 핀란드의 IT비전을 전 부처의 합의로 계속하여 발전시켜 왔는데, 위원회의 특징은 실질적으로 전 정부부처가 참여하되 기

74) 박창섭(한겨레신문 교육팀 기자) 집필.

업과 NGO도 제 목소리를 내는 구조로 되어 있다. 교육부장관이 이 위원회의 부위원장을 맡을 정도로 인력정책을 중시하는데, 이는 IT가 한 부처만의 소관사항이 되기에는 너무 중요하기 때문이다. 따라서 부처갈등은 거의 없는 편이다. 재무부(Ministry of Finance)는 정보사회(Information Society)의 진전을 강화하고, 공공부문의 효율성 제고를 담당하고 있다.

산하의 정보사회자문위원회(Information Society Advisory Board)가 구체적인 실행계획 및 보고서를 담당하고 있다. 정보사회자문위원회는 1997년 7월 기존의 국가정보사회위원회를 대체한 것으로 공공행정부와 노키아, Tietoener, ICL과 같은 민간기업의 대표들로 구성되어 있다. 2000년 6월 위원회는 핀란드정부에 <Finland as an Information Society>라는 보고서를 제출하여 학교에서의 디지털 교육 강화, 성인에 대한 IT기술교육, 외국인 전문가의 유치, 통신자유화 증대와 대체기술 개발, 소외계층을 위한 연구개발 활동, 공공정보의 유용성 향상과 행정의 효율성 향상 등을 제안하였다.

핀란드 정부는 이 기구를 중심으로 정보화 국가 만들기에 주력하여 1991년 세계 최고의 IT국가가 되겠다는 목표를 제시하고 경영전략을 수립하였다. 통상산업부는 1993년 국가산업 전략을 수립하여 정보통신, 금속, 에너지, 화학 등 8개 산업을 집중 육성하였고, 정보통신분야에 매년 정부 R&D 예산의 51%를 투입하였다.

1999년 4월 15일, 파보 라포넨의 신정부는 국가정보사회위원회를 대신하여 ‘정보사회자문위원회(Information Society Advisory Board)’를 설립하였는데, 이 위원회는 정부와 노키아를 비롯한 민간 기업들의 대표자들로 구성되어 핀란드의 정보화 정책의 기본방향과 정책과제를 발굴하는 역할을 하고 있다. 그 밖에도 연구개발 자금의 지원을 담당하는 국립연구개발 기금(SITRA: Council of State and the Finnish National Fund for Research and Development)과 정보통신분야의 주요 인사들이 회원으로 참여하고 있는 공익법인인 TIEKE(The Finish Information Society Development Center) 등도 정보통신산업 및 정보사회화 정책추진 체계의 일부로 일조하고 있다.

핀란드는 1991~1994년의 금융위기에서 과감한 자유화와 규제폐지를 통해 경쟁력을 배양하였다. 업계의 선택과 정부의 협조로 IT와 에너지 분야에 국가역량을 집중할 수 있었다. 1995년 1월 핀란드 국무회의는 핀란드를 정보사회로 발전시키기로 결의하였고, 1996년 9월 ‘핀란드: 지식기반사회’라는 마스터플랜을 발표하였다. 최근 전 세계적인 관심의 대상이 되고 있는 지식기반산업이나 지식혁명 등에 관한 연구에서 핀란드의 사례는 반드시 언급될 정도로 혁신적인 것이었다. 대학을 연구개발의 전략적 기지로 만들고 이를 통해 기업의 경쟁력을 강화하자는 전략이다.

주요 행정구역별로 위치한 공과대학을 중심으로 대기업과 중소기업, 연구소 등이 서로 협력하는 종합단지인 클러스터(Cluster)를 조성했다. 핀란드 IT정책에서 무엇보다 강조된 것은 공공부문·개인·기업 3자간의 긴밀한 협조로 IT사회 구현을 위한 최적의 환경을 조성하는 일이다.

지식정보화 정책의 배경으로는 범국가적 정보화 정책으로 경제위기를 극복하기 위하여 핀란드 정부는 1994년 말부터 정보화 정책에 착수하여, 1989~1992년 경제위기 극복을 위한 돌파구로 활용하였다. 1994년 12월에 ‘국가정보화전략’, 1995년 1월에는 ‘국가정보화비전’을 각각 제시하였다. 또 2000년을 목표로 정보사회 선두 국가가 되기 위한 12개 목표를 선정하였다.

초기 정보화 정책(1995~1997년)은 기술개발과 경제적 성과에 역점을 둔 9개 우선 과제를 추진하였다. 1996년 5월 정부, 업계, 민간기구 대표들로 정보화 정책 추진을 위해 국가정보사회위원회를 설립하여 정보화 정책을 효율적으로 추진한 결과 1990년대 초 경제위기에서 벗어나는 데 성공하였다.

1998년에는 ‘국가정보화전략’을 수정하였는데 인간중심, 삶의 질 향상, 사회균형을 추구하였다. 1998년 12월에는 정보화 추진 전담기구인 국립연구개발 기금(SITRA)이 국가전략 최종보고서를 작성하였다. 여기서는 국가비전과 최종목표를 달성하기 위한 4단계 추진전략을 제시하였다. 현재 추진 중인 프로젝트로는 콘텐츠 산업 육성, 전자상거래 촉진, 정보교육, 지역 정보사회 구현 등이다.

핀란드 정부는 2003년 4월 정보화전략을 재정비하기 위해 정보화 사회

관련 이슈에 좀 더 관심을 기울이며, 이를 위한 자원의 효율적 배분 및 세부 정책을 마련한다는 계획을 발표하였다. 정보사회 발전을 위한 활발한 정책을 추진하고 정보통신기술을 활용해 생산성과 경쟁력을 향상하며 사회와 지역의 불균형을 해소할 것을 목표로 삼고 있다. 정부의 정보사회 프로그램(Information Society Programme)은 앞서 구축된 인프라의 효율적인 활용과 접근기회의 불균형 해소를 주요 내용으로 하고 있다.

정보기술의 도입과 개발이라는 국가전략을 실행하기 위해 반드시 필요한 것이 교육과 연구에 대한 투자와 개혁이다. 국민 개개인이 우수한 일반교육을 받고, 문제를 스스로 해결하고 실행하는 능력을 갖추어야만 정보화 사회로의 진입이 가능하다.

핀란드의 경우 1970년대 말까지 대학 두뇌와 산업체와의 협력을 부도덕한 것으로 치부하여 금기시할 정도로 교육정책이 보수적이었다. 그러나 실리콘밸리 사례에서 자극받아 1980년대 들어 공과대학 교수가 교수직을 겸직하면서 벤처기업을 창업할 수 있도록 정부에서 지원하는 등 산·관·학 삼위일체에 의한 본격 기술개발 체제로 들어갔다. 핀란드 교육부는 1994년 9월 ‘교육과 훈련, 연구에 대한 국가전략’을 수립할 전문위원회를 설립하여 교육과 연구의 수준을 높이기 위한 정보기술의 활용방안과 구체적인 실행 프로그램을 구비하였다.

정부는 글로벌화와 정보화 사회로 가는 수단으로 교육개혁을 실시했고 그 결과 OECD 국가 중 가장 높은 교육수준을 과시하고 있다. 정부는 초등학교부터 대학까지 수업료, 교재비, 식비, 통학비 등 교육의 전 과정을 국가에서 부담하고 매월 최대 259유로의 교육보조금(생활비)을 학생형편에 따라 지급하였다. 교육비가 공공지출 총액의 14%로 중앙정부에서 2/3를 보조하고 있다. GNP에서 차지하는 교육비 지출이 7.2%로 OECD 국가 중 최고 수준이다. GNP에서 차지하는 공공교육지출도 6.0%로 덴마크, 노르웨이 다음으로 세계 3위이다.

대학 이상의 고급두뇌 출신이 전체 학위취득자의 26%로 독일 21%, 일본 19%, 미국 8%에 비해 월등히 높다. 그리고 중, 고교 졸업 후 절반 이상이 직

업기술학교로 진학해 이들이 탄탄한 기능 인력 층을 형성하고 있다. 고졸 이상의 76%가 이공계이고, 배출되는 박사 10명 중 1명은 IT관련 전공자이다.

핀란드는 엔지니어를 중심으로 한 대학교육과 산학협동을 강화하였다. 정부는 좋은 교육기회의 제공 등 환경조성에 주력했다. 교육부는 정보사회에서의 교육훈련 및 연구에 대한 국가전략을 수립하여 산학협력 체제를 바탕으로 평생교육을 실시하고 있다. 초등학교에서 대학원, IT기술 고도화에 따른 각종 재교육 프로그램, 도서관 서비스 향상, 개방형·원격교육 등 다양한 교육 솔루션이 제공된다.

이렇게 교육에 대한 적극적인 투자와 인적자원의 고도화로 핀란드는 IMD 발표 국가경쟁력 지수 중 교육 분야에서 연속 1위를 기록했다. 이러한 높은 경쟁력의 원천은 교육에 있는데, 정보통신산업 등 첨단산업은 산업의 특성상 고급인력을 요구하고 있어 핀란드와 같이 고급인력을 많이 가지고 있는 나라가 경쟁력이 높을 수 밖에 없다.

## (2) 학습 도구로서의 역할 강화에 초점을 맞춘 학교 정보화 교육

해마다 세계 각국의 ‘정보화 준비도’에 대한 순위를 매기고 있는 영국의 아이티 주간지 이아이유(EIU)가 지난해 발표한 ‘이러닝 준비도’에서 핀란드는 4위를 차지했다. 이러닝 준비도란 그 나라의 인터넷 기반 학습의 생산·활용·확장에 대한 역량을 의미하는 것으로, △뛰어난 정보기술(IT) 인프라 구축 △인터넷을 모든 생활에 접목하고자 하는 시민들의 의식 수준 △선진화된 교육 체제가 그 이유로 꼽힌다.

핀란드의 학교 이러닝은 정보통신 강국답게 1990년대부터 일찌감치 시작됐다. 교육당국은 1995년부터 ‘정보화 사회의 교육과 연구를 위한 국가정책’을 세워 정보통신기술(ICT)을 바탕으로 교육방법과 내용을 개혁하는 데 착수했다. 앞으로 국가발전의 원동력은 정보산업이 될 것이기 때문에 전문가 육성과 함께 온 국민이 이를 활용할 수 있도록 해야 한다고 봤던 것이다. 이에 따라 중앙정부와 지방 자치정부가 협력해 각급학교의 정보통신기술 장비 구입을 지원하고, 정보통신기술 사용법을 보급하기 위한 교사 연수를 벌인

다. 1990년대 중반 인터넷의 등장은 핀란드 이러닝에 일대 도약의 계기를 제공했다. 핀란드는 정보화 사회로 진입하기 위한 정책의 핵심을 이에 두고 다른 부분의 공공예산을 삭감하면서까지 이러닝에 대한 지원을 늘리는 결단을 실행했다. 그 결과 1995년 이후 전국의 초·중·고교에는 수십~수백 대의 컴퓨터를 갖춘 이러닝 교실을 마련해, 전국 및 국내외 학교간 네트워크화, 학생 맞춤형 콘텐츠 대량 확보, 집중적인 교사 연수 등이 이뤄지고 있다.

실제로 헬싱키 인근 ‘망가’ 베루스 코울루(우리나라 초·중교에 해당) 역시 1995년 전교생이 인터넷에 접속할 수 있는 환경을 구축한 뒤 지속적으로 이러닝에 심혈을 기울이고 있다. 330명의 학생이 재학 중인데, 모든 교과 시간에 학습 사이트(wsou.fi)를 중심으로 이러닝이 적극적으로 활용된다.

민간 기업이지만 대다수 교과서와 학습 콘텐츠를 생산하는 이 사이트는 보충, 참고, 심화 등 교과와 관련된 모든 콘텐츠들을 담고 있어 학생들은 언제든지 예습과 복습을 할 수 있다. 또한 커뮤니티 학습 방이나 메신저 등을 갖추고 있어 프로젝트 학습이나 커뮤니티 학습을 돕는다. 학생들에게 개인 전자우편 계정도 공짜로 부여한다. 특히, 개별 학생이 수준별 학습을 할 수 있는 맞춤형 포트폴리오 교수 방법과 콘텐츠를 얻을 수 있는 점이 독특하다. 영어와 프랑스어를 가르치는 힐카 올레라 교사는 “학교를 졸업하는 모든 학생들이 정보통신 기술을 충분히 활용해 자신의 학습 욕구를 계속 키울 수 있게 하는 데 초점을 맞추고 있다”고 설명했다.

크루논한 일라스테 중학교도 여러 과목에서 이러닝을 적극적으로 활용하고 있다. 수학, 물리, 공작, 기술, 미술 수업이 컴퓨터실에서 자주 이뤄진다. 라르비오 교사는 “아이들이 컴퓨터와 인터넷 환경에 익숙해 있기 때문에 컴퓨터실에서 진행되는 수업을 즐겨워한다.”며 “인터넷 등 새로운 기술의 발전으로 정보화 사회로 가고 있는 만큼 학교에서도 새로운 교육이 이뤄져야 한다는 요구가 반영된 결과”라고 설명했다.

이런 변화를 대부분의 교사들은 수용하는 쪽이다. 교육당국이 최근 전국 교사들을 대상으로 실시한 설문조사를 보면, 63%가 “정보통신기술이 공동 학습 도구로 최적”이라고 답했고, 25%는 “정보통신기술이 학교의 수업문화를 바꾸었다”고 응답했다.

이러닝은 학생들의 학습요구를 적절하게 자극해주기에, 정보통신기술은 재미있는 학교를 만드는 도구가 된다. 크루넨한 일라스테 중학교는 음악교육을 강조하는데, 별도로 컴퓨터와 함께 전자기타, 전자드럼 등을 구비한 음악실도 마련해 놓고 있다. 전자음악 교육을 원하는 아이들은 이곳에서 수업을 받는다. 소일리 하르티 교장은 “중학교 2학년쯤 되면 컴퓨터로 편곡을 하는 아이들도 나타난다. 학교는 아이들의 다양한 욕구를 담아내기 위해 노력해야 한다.”고 이런 조치의 배경을 설명했다.

핀란드의 이러닝은 기본적으로 정보통신 기술 소양 함양과 학습 도구로서의 역할 강화에 초점을 맞추고 있지만, 더 높은 수준의 이러닝을 원하는 학생을 위한 배려도 잊지 않는다. 7학년(우리나라 중1)말에 국어, 수학, 컴퓨터 과목에 대한 소정의 시험을 거쳐 통과하는 학생에게는 8~9학년 2년간 ‘인포메이션 테크놀로지와 미디어’라는 과목으로 일주일에 2시간씩 별도의 수업을 받을 수 있는 기회를 준다.

핀란드 정보사회센터 헬레나 타퍼 선임연구원은 “핀란드 전체 초·중·고생 가운데 54%가 컴퓨터 관련 자격증을 최소 하나 이상 보유하고 있다”며 “중등학교만 졸업해도 공부와 일, 여가선용 등 일상생활에서 정보통신 기술을 능숙하게 활용할 수 있도록 하는 데 이러닝의 목표를 두고 있다”고 말했다.

타퍼 연구원은 “이러닝이 목표는 기존 지식의 범주를 뛰어넘어 새로운 전문지식을 익힐 수 있는 학습능력을 갖추도록 하는데 있다. 이는 단순히 컴퓨터와 인터넷을 다룰 수 있는 능력을 의미하는 것은 아니다. 정보를 해석하고, 적절히 활용할 수 있는 능력이 필요하다.”고 강조했다.

### (3) 협력과 정보격차 해소도 중요

핀란드 학교들은 지역 실정에 맞게 교육과정을 마련해 학생들한테 정보통신기술 교육을 한다. 정보화 사회에 적응하기 위한 기초교육이자, 정보화 격차를 줄이기 위한 노력인 셈이다. 이를 위해 자치단체들은 학생들한테 인터넷 아이디와 이메일 주소를 무료로 주고 있다. 교육부에서 교육·과학정책을 담당하는 안누 율하튀피넨은 “정보화 격차를 해소해야 온라인을 통해 평생교

육을 받는 사회를 만든다는 교육정보화 목표를 달성할 수 있다”고 말했다.

실제로 핀란드 초·중학교에선 정보화 격차를 고려해 수업이 진행된다. 가령 문서편집을 익히는 시간의 경우 교사가 편집해야 할 글을 컴퓨터의 특정 방에 올려 놓는다. 학생들한테 글을 찾아 맞춤법에 맞춰 고친 뒤 특정 글꼴 등으로 제목과 본문을 편집하도록 한다. 이런 방식으로 기초지식이 없는 아이들도 파일 찾는 법 등을 자연스럽게 익히도록 배려한다.

크루논한 일라스테 중학교에서 수학과 컴퓨터를 가르치는 야리 라르비오 교사는 “인터넷과 컴퓨터를 수업에 활용할 경우 학생들끼리 협력하도록 하는 게 매우 중요하다”고 말했다. 힘을 합쳐 과제를 수행하도록 해 학습효과를 높이고 인터넷과 컴퓨터를 잘 다루는 학생이 그러지 못하는 학생한테 도움을 주는 일석이조의 효과를 얻는다는 것이다.

정보격차의 해소는 협력을 통해서 해결될 수 있다. 따라서 ‘협력의 원칙’도 핀란드 학교 이러닝에서 중요한 위치를 차지한다. 교육부와 함께 교육정보화를 추진하고 있는 국가교육위원회에서 정보화를 총괄하는 엘라 키에시는 “정보화 사회에서는 학생들이 올바르게 배우는 방법을 배우게 해야 한다. 이때 ‘협력’은 중요하다. 문제를 해결하고, 정보를 비판할 수 있는 능력을 키우는 효율적 방법이기 때문이다”고 말했다.

실제로 ‘협력의 원칙’은 교육용 프로그램 개발과 교사 재교육에 그대로 적용되고 있다. 정보통신기술에 능숙한 교사들은 여러 과목에서 수업시간에 쓸 수 있는 각종 프로그램을 개발해 정부가 운영하는 교육포털(www.edu.fi)에 올린다. 정부는 교육용 프로그램 개발에 박차를 가하기도 하지만, 교사들이 개발한 프로그램들을 수업교재로 쓸 것을 적극 권장한다. 또 이런 교사들은 개별 학교에서 동료 교사들을 상대로 정보통신기술을 활용해 아이들을 가르치는 방법을 전파하는 구실을 맡는다. 이처럼 협력은 정보화 격차를 줄이는 데 들어야 하는 사회적 비용을 줄이는 효과를 낳는다.

#### (4) 만고불변의 ‘정보화 교육’은 없다

핀란드는 1995년부터 1999년까지 4년 동안 정보화 사회의 기반을 조성하는 데 힘을 쏟았다. 정부와 자치단체들은 학교에 컴퓨터와 네트워크 장비를

지원했고, 교사들을 상대로 정보통신기술 교육을 실시했다. 이에 따라 초등학교는 10명당, 중학교는 8명당, 고등학교는 6명당 컴퓨터 1대 수준으로 컴퓨터가 보급돼 있다. 100%의 학교가 네트워크에 연결된 것은 물론이다.

하지만 이런 과정에서 적지 않은 문제점들이 나타났다. 우선 막대한 예산을 투자해 컴퓨터 시설 등을 확충했지만, 과연 교육적 효과가 뒷받침되는 투자인가 하는 데 대한 반성이 제기됐다. 학교 현장에서 교육의 질을 높이기 위한 노력이 이뤄지지 않았다는 것이다. 이런 문제점은 교육정보화를 추진했던 교육부와 국가교육위원회로 하여금 교육의 질적 수준을 높이는 쪽으로 눈을 돌리게 했다.

또 교사들을 상대로 한 정보통신기술 교육도 기대만큼 성과를 거두지 못한 것으로 나타났다. 4년 동안 교사 10%만이 교육을 받았으며, 20%만이 정보통신기술을 활용한 수업을 할 수 있을 만한 능력을 갖춘 것으로 조사됐다. 교육 정보화 정책을 추진하는 과정에서 학생들의 인터넷중독 등의 문제점도 제기됐다. 국가교육위원회에서 일하는 리트바 키비는 “인터넷중독에 따른 사회성 결핍의 문제는 알코올 중독이나 마약중독을 다루는 방식으로 접근한다. 아이한테 문제가 나타날 경우 학교 상담교사가 학부모와 의논한 뒤 처방을 내린다.”며 “일부 지역에서는 학생들의 인터넷 사용을 교사들이 감독하도록 하지만 아직까지 심각한 문제점은 나타나지 않고 있다”고 말했다.

핀란드 교육당국은 이런 문제점을 면밀히 검토한 뒤 2000년부터 2004년까지 새로운 계획을 수립해 추진 중이다. 먼저 교육의 질적 수준에 눈을 돌리면서 정보통신기술을 활용한 교육과 새로운 전문지식을 얻기 위한 프로젝트 수업 등이 강조됐다. 국가교육위원회 엘라 키에시는 “정보를 해석하고 활용하는 능력을 키워주지 않을 경우 정보 접근의 계층화를 심화시키는 결과를 낳게 된다.”고 말했다.

이를 위해 교육당국은 모든 학교에 2002년까지 현재의 교육과정을 평가하고 정보통신기술을 활용한 교육 방안을 수립하고, 여기에 교사 재교육 방안도 담을 것을 요구했다. 정보통신기술을 활용해 교육을 할 수 있는 능력을 갖춘 교사들을 얼마나 양성하느냐가 교육정보화의 성패를 가르는 데 중요한

요소가 된다고 본 것이다. 헬싱키 미디어센터는 교사를 상대로 한 정보통신 기술 교육장 가운데 하나다. 교사들이 홈페이지를 통해 등록을 하며 무료로 정보통신기술 기초과정을 교육한다. 교육과정은 워드프로세서, 엑셀, 인터넷, 파일관리 등 7과목이다. 미디어센터는 교사들이 정보통신기술을 활용한 수업방법을 배우는 공간이기도 하다. 경험이 많은 교사가 강사를 맡는다. 현재 컴퓨터 그래픽, 컴퓨터를 이용한 언어교수법 등의 강좌를 진행 중이다.

새 계획의 중심에는 가상 학교도 자리 잡고 있다. 대학, 전문학교, 초·중·고등학교, 연구기관 등 각종 네트워크를 연결해 가상 학교를 구축해 다양한 교육 자료와 교육과정을 제공한다는 야심찬 계획이다. 특히 가상 학교는 핀란드가 안고 있는 폐교문제를 해결하는 데 도움을 줄 것으로 교육당국은 기대하고 있다. 국가교육위원회에서 일하는 키에시는 “지난 10년 동안 100여 개 초등학교가 문을 닫았다”며 “6년 전부터 가상 고등학교를 운영하고 있는데, 실기 과목은 일주일에 한번 중학교에 등교해 공부를 하고 나머지 과목은 가상학교에서 공부해 졸업을 하도록 함으로써 꽤 성공을 거두고 있다”고 설명했다.

## 2) 스웨덴

스웨덴은 EU 중심의 국제적 정보화 실행에 있어서 구심적인 역할을 수행하고 있는 나라로, 1994년 Wings to Human Ability라는 캠페인을 통해 교육정보화를 본격적으로 실시했다. 세계 최고의 복지국가답게 스웨덴의 교육정보화는 삶의 질 향상과 민주주의의 경쟁력 강화, 고용창출, 소외계층의 정보통신 활용 등에 초점을 맞추고 있으며, 공청회 실시를 통한 광범한 여론수렴을 통해 정책들이 채택, 실행되고 있다.

스웨덴의 정보화 전담기구는 1994년 설립된 정부자문기구인 IT위원회(Information Technology Commission)로 정보화 관련 계획 수립 및 구체적인 프로젝트 재정 지원을 담당하고 있다. 즉, 교육과 지식, 문화, 미디어 등의 부문에 우선 순위를 두어 정보화를 진행시키고 있다.

IT위원회 외에도 각 국가 기관들이 교육정보화에 관여하고 있다. 이러닝에 대한 주요 정책을 교육과학부에서 맡고 있고, 국회와 정부가 재정적인 지원을 책임지고 있다. 또 산업부는 온라인 공동체(e-community) 개발을 맡는다. 공교육을 책임지는 지방자치단체는 학교들에 이러닝 장비를 보급하고 각급 학교는 학생의 특성을 반영한 프로그램을 개발해 적용한다. 여기에 지식과 기술 개발을 위한 기금, 스웨덴 정보기술위원회, 스웨덴 지역단체연합, 국가교사연합회, 스웨덴 교사총연합회 등 민간영역도 프로그램 보급, 자금지원 등 일정 역할을 한다.

우리나라 정보통신부와 비슷한 정부기관인 PTS의 비에른 스카린 이러닝 담당관은 “모든 국민을 위한 정보사회’라는 아이티(IT) 법안을 제정해 정부와 민간이 함께 이러닝 확산과 정착에 나서고 있다”고 전했다.

이런 기조에 맞춰 스웨덴은 1998년 교육 부문의 정보화 추진 활동에 중점을 두고 학교의 IT활용을 촉진하기 위한 범국가적 프로그램 마련에 착수했다. 이 프로그램의 핵심목표는 학생 및 6만여 명의 교사를 대상으로 교육도구로서의 IT활용을 교육하는 데 있다. 모든 학교를 인터넷에 연계하고 학생 및 교사에게 이메일 주소를 부여한 것은 이에 따른 조치였다. 장애인 학생을 위한 IT개발도 주요 추진 프로그램으로 책정되었다.

스웨덴의 이러닝은 초·중·고 학생들이 다양한 정보환경에 익숙해지고, 손쉽게 정보를 선택하며, 수집된 자료와 자원을 분류하는 능력을 키울 수 있게 하는 등 학습 도구로서의 이러닝 활용법 습득에 주안점을 두고 있다. 즉, 전 국민이 IT에 접속하여 이러닝에 필요한 기술을 획득함으로써 삶의 질을 높이도록 하는 것이다.

‘모바일 밸리(Mobile Valley)’로 불리는 스톡홀름 근교의 시스타 연구단지 옆에 있는 ‘IT감나지아’라는 사립고등학교는 스웨덴식 이러닝의 진면목을 볼 수 있는 곳이다. 1998년에 설립된 전교생 400명의 이 학교 교실에 들어서면 IT를 어떻게 효과적으로 교육에 활용할 수 있는지가 그대로 느껴진다. 학생들은 교사가 제시한 과제를 해결하기 위해 부지런히 인터넷을 누비고 토론하고 보고서를 만들어 발표한다. 최신 IT 멀티미디어 기기를 이용해

학생들은 다양한 주제들이 섞여 있는 현실의 문제들을 함께 해결하는 방법을 배운다.

학생들의 공부는 수업시간 이후에도 교사, 그리고 팀원 간의 이메일로 계속 이어진다. 이 속에서 학생들은 협력을 통해 풍부한 지식과 경험을 얻고 나누면서 사회적 경쟁력을 키우고, 평생 학습방법을 익힌다. 또 학교가 제공하는 개인용 컴퓨터와 멀티미디어를 마음대로 사용하면서 교실과 기숙사, 혹은 집에서 인터넷과 팀워크를 결합시켜 나가고 있다. 이로서 교사와 학생, 학생과 학생은 서로를 더욱 단단하게 묶으며 생생한 교육현장을 구축하게 된다.

이 학교에도 여전히 종이교과서는 있지만 학생들은 인터넷 속의 수많은 데이터베이스를 활용하며 팀과 학급 단위의 공동노력으로 새로운 교과서를 매일 매일 직접 만들어 나가고 있다. 교실은 이제 종이교과서 테두리에 갇혀 있지 않고 인터넷 속 ‘정보의 바다’를 힘차게 항해하고 있는 셈이다. 교사들도 방학기간을 이용, 해마다 2주일씩 미디어센터로 파견되거나 외부 전문 강사를 초빙해 학년별, 과목별로 그룹을 나눠 시시각각 변하는 IT기술과 컴퓨터분야 지식을 배우고 있다.

덕택에 이 학교의 한 학급은 1999년 스웨덴의 전화회사인 텔리아가 주최한 ‘인권을 주제로 한 홈페이지 경연대회’에 출전해, 학급 전체가 뉴욕여행을 하는 대상을 받았다. 국제사면위원회(앰네스티)와 인권선언 등을 철저히 연구한 뒤 홈페이지에서 인권침해에 대한 수많은 논쟁과 토론을 활발히 벌인 점이 높은 점수를 받은 것이다.

이 학교들과 같은 교육시스템의 변화는 속도의 차이만 있을 뿐 스웨덴 전 지역에서 광범위하게 진행되고 있다. 교육부는 교실의 변화, 디지털교재의 개발을 통해 전국의 초·중학교 교사들을 독려하며 이끌어가고 있다. 교사들은 1년에 1~2차례 이상씩 모여 IT와 멀티미디어를 이용한 새로운 교육방법과 교재개발에 대해 논의하고 서로의 성과를 공유한다.

스웨덴의 교육정보화는 평생교육과 긴밀하게 맞닿아 있다. 평생 학습을 위해 지식을 업그레이드하고 IT를 학습의 도구로써 활용할 수 있도록 하는

데 강조점을 두고 있다. 여기에 맞춰 초중고생은 물론이고 성인들도 학습 도구로서의 이러닝을 충분히 활용할 수 있는 인프라를 구축하고 있다. 스웨덴 내 271개 지방마다 1~2개씩의 성인학교를 두고, 이러닝을 평생교육의 좋은 수단으로 활용하고 있는 것이다.

스웨덴 안에 있는 300여 평생학교 가운데 하나인 스톡홀름 오쇠 성인고(aso.edu.stockholm.se)는 이를 잘 보여준다. 초·중·고부터 대학수준 과목까지 600여 과목이 개설돼 있는 이 학교에는 약 5천명의 학생이 다니고 있으며, 학생 나이는 20~60살로 다양하다. 수업료는 없다.

이 학교의 수업은 기본적으로 온라인과 오프라인을 병행하는 방식으로 진행된다. 교실 수업을 기본으로 하되, 원하는 학생은 언제든지 원격으로 수업을 들을 수 있다. 원격교육을 희망하는 학생들은 한 학기에 4번 정도만 출석하면 된다. 원격수업 학생 비율은 약 25% 수준으로 해마다 늘고 있다. 원격교육 콘텐츠는 완벽한 학습내용을 제공해 독학을 유도하기보다는 토론과 질의가 이뤄질 수 있도록 온·오프라인 학습을 적절히 병행하고 있다. 이를 위해 2~4명이 팀을 이뤄 프로젝트를 수행하는 방식으로 상당수 수업이 이뤄진다. 팀원들 간에는 메신저나 커뮤니티 학습방 등을 통해 공동학습이 이뤄지고, 한 달에 두세 번 정도 만나 서로의 쟁점을 논의한 뒤 결과물을 만들어 낸다. 교사와 학생들 간의 질문-대답방도 활성화돼 있다.

브리트마리에 요한손 교감은 “학습 콘텐츠 제작이나 온라인 수업을 진행하는 과정에서 대면토론과 공동 학습의 장점이 충분히 발휘될 수 있도록 하는 데 많은 노력을 기울이고 있다”며 “나이를 불문하고 인간적이고 윤택한 삶을 꾸려나가는 데 도움이 되는 학습 수단으로서, 이러닝은 훌륭한 구실을 하고 있다”고 강조했다.

이러닝 인프라 지원기관인 스웨덴 아이티 인시던트 센터(IT INCIDENT CENTER) 페테르 발스트룀 부대표는 “스웨덴에서의 이러닝 정책은 하나의 새로운 비전이나 슬로건으로 이뤄져야 하는 목표가 아니라, 누구든지 자신의 공부, 가정, 직장에서 정보통신 기술을 편리하고 충분하게 활용함으로써 결과적으로 사회발전을 위한 보완물로서 기능하도록 하는 데 있다”고 설명했다.

### 3) 노르웨이

노르웨이가 세계적 부국이 된 배경에는 석유와 천연가스, 수력발전 등 자연자원의 혜택이 자리잡고 있다. 하지만 자원이 점차 고갈되는 상황에서 새로운 살 길을 모색해야 했다. 교육연구부 요하네센 오이스텐 ICT(정보통신기술)국장은 “오일과 가스가 줄어들 때를 대비해 초등학교 단계부터 창조성과 창의성을 키울 수 있는 교육이 절실하다”고 했다. 인적 자원만이 노르웨이를 살릴 길이라는 판단을 한 것이다.

이에 따라 노르웨이는 정보화 교육에 대한 장단기적인 전략을 마련하기 시작했다. 세계화 및 신기술 개발에 따른 ICT 사용의 질을 높이고, 모든 학습자와 교사들이 정보기술을 개인적으로 사용할 수 있도록 기반을 마련해주는 것을 목표로 하는 정책을 마련하고 실행에 들어갔다. △초·중등학교에 인터넷을 적절한 가격으로 접근할 수 있도록 광통신 서비스 제공 △국가 학습망 구축 개발 △교사 연수 등이 그 뼈대였다.

그 결과 스웨덴, 핀란드 등 다른 스칸디나비아반도 국가들처럼 1997년 일찌감치 교육 정보화 사업을 시작했다. 우선 각급 학교에 중고컴퓨터를 제공하기 위해 민간기업과 합의해, 필요한 8천~1만대의 컴퓨터를 학교 업무 및 프로젝트에 사용될 수 있도록 하였다. 이후 컴퓨터 구입은 계속 늘어 현재 노르웨이 대부분의 학교에서는 1인 1피시 환경이 갖춰져 있다. 이런 인프라 구축을 위해 교육예산을 해마다 늘려 현재는 GDP의 6.8%(OECD 평균은 4.9%)에 이른다.

이에 따라 대부분의 학교에서는 나무랄 데 없는 컴퓨터 및 인터넷 환경에서 상시적인 수업을 하게 됐다. 한 예로, 오슬로시 서쪽에 있는 울스루드 고등학교(Ulsrud college)의 경우 계열별로 사용할 수 있는 전용 ICT룸이 따로 있을 뿐만 아니라 100대 가까운 컴퓨터가 있는 멀티미디어실이 2개나 더 있을 정도이다.

디지털 학습자원 확보에도 적극 나서기 시작했다. 국가 연구의 핵심을 맡고 있는 노르웨이 연구위원회(Norwegian research council)는 초·중·고교

와 대학, 성인교육용 학습 프로그램 개발과 콘텐츠 개발 및 확보에 나섰다. 교육 포털사이트 ‘utdanning.no’와 ‘www.dr.dk/skole’는 그런 노력의 결과를 잘 보여준다. 특히 뒤 사이트에는 역사, 미디어, 사회, 일상생활, 청소년, 스포츠, 도서관 등 8가지 주제별로 20여만 가지의 다양한 원자료들이 축적돼 있다. 이들 원자료는 교사와 학생들이 언제든지 원할 때 꺼내어 자유자재로 조합해 사용할 수 있다.

모든 초·중·고교에서는 모든 교과에서 의무적으로 컴퓨터를 활용한 수업을 하도록 규정되어 있다. 이에 따라 노르웨이의 모든 고등학교에서는 정보화 교육을 받고 있다. 상당수 학교에 엑셀, 홈페이지 제작, 비주얼 베이직 등 전문 영역에 대한 교과목이 개설됐고, 이를 활용한 과목별 프로젝트 수업이 활발하게 전개됐다.

실제로 오슬로 헬레루드 고등학교(Hellerud skole)는 영어 등 대부분의 과목에서 IT기술을 활용하는 ‘인터넷 검색’ ‘영어 LAB수업’ 등을 하고 있다. 학생들은 2인 1조가 되어 자신들의 컴퓨터에서 인터넷을 통하여 자료를 검색하고 있고, 교사는 학생들을 둘러보면서 나뉠대로의 조언을 해준다. 검색을 마친 학생들은 파워포인트 등으로 자신의 과제에 대해 보고서를 작성한다. 오슬로시 헤르슬레브 초·중학교(Hersleb skole)의 경우 음악수업을 MIDI 룸에서 진행하는데, 컴퓨터를 이용해서 작곡을 하거나, 전자피아노를 비롯한 각종 기자재를 활용해 공부를 한다.

오이스텐 국장은 “기존 학습에 ICT가 통합되면서 5학년 학생들은 워드 프로세스를 사용하여 스스로 문서를 작성할 수 있으며, 8학년 수학시간에는 스프레드시트를 유연하게 사용하는 등 ICT와 친숙해졌다”고 설명했다.

노르웨이의 정보화 교육은 이제 10년을 바라보고 있다. 그동안의 노력으로 노르웨이 정부는 학생들에게 ICT와 정보사회에 대한 수준 높은 지식을 제공했고, 과제물 도구로서 전자장비와 매체를 사용할 수 있는 능력을 길러줬다. 대부분의 학생들이 집에서 컴퓨터(95%)와 인터넷(84%)에 접근할 수 있게 됐다.

하지만 노르웨이는 이 정도 수준에서 만족하지 못하고 있다. 교사와 학부

모들은 학교에서 교육의 방식으로 ICT를 더 많이 활용하기를 기대하고 있고, ICT를 더효과적으로 활용하기 위한 방법을 찾는 학생들이 더 많아지고 있다. 학교 안팎에서 컴퓨터와 인터넷에 접근할 수 있는 비율이 100%에 이르지 못하고 있고, 원하는 만큼 자주 그리고 실질적으로 ICT가 활용되지 못하고 있는 것도 불만이다.

크리스틴 클레멧 교육연구부 장관은 “우리는 이제 우리가 투자했던 것들 자본화할 수 있는 단계에 들어섰다. 우리는 ICT를 교육에서 주류로 만들어야 한다”고 역설했다. 클레멧 장관은 “우리 초등학교, 중·고등학교는 가까운 시일 내 그 둘이 잘 융합되고 새 교육과정을 마련하기 위한 변화를 겪게 될 것”이라며 노르웨이가 새로운 도약을 다시 준비하고 있음을 내비쳤다.

실제로 2003~2004년도 의회 백서에 따르면 ICT는 지금보다 훨씬 중요한 역할을 해야 한다는 의견이 압도적인 견해로 실려 있다. 그 변화의 단초는 2004년 봄에 나타나기 시작했다. 의회에서 학생들이 기본적으로 습득해야 할 기본 기술을 규정한 것이다. △자신을 말로 잘 표현하기 △읽기 △자신을 글로 잘 표현하기 △수학 계산하기 △정보통신기술을 잘 활용하기 등이 그것이다.

이에 근거해 노르웨이 의회와 정부는 ‘디지털 리터러시(Digital literacy)’ 프로그램을 마련했다. 2004년부터 2008년까지 진행될 이 프로그램은 크게 두 가지 과제를 담고 있다. ICT를 교육과정에 잘 통합하는 것이 그 하나이고, 그 동안의 연구와 프로젝트 결과물들을 잘 실천하는 일이 두 번째이다.

요하네센 오이스텐 노르웨이 교육부 아이씨티(ICT) 정책국장은 “눈앞에 현실로 다가온 정보사회에서 제대로 살아남기 위해서는 디지털 기술과 커뮤니케이션 도구는 물론 접속하고 관리하고 통합하고 정보를 창조할 수 있는 네트워크 능력도 갖춰야 한다”며 “그래서 우리는 시급한 교육 목표로 ‘디지털 리터러시(digital literacy)’를 선택했다”고 말했다.

이 프로그램에는 디지털 리터러시의 개념이 잘 소개되어 있다. 디지털 리터러시는 읽기, 쓰기, 계산능력과 같은 기본 기술과 함께 새로운 디지털 기술을 창의적이고 결정적인 방식으로 사용할 줄 아는 능력을 말한다. 프로그

램은 분야를 넘나들며, 초·중·고, 대학, 성인교육까지 모든 교육 분야에 적용된다고 규정돼 있다. 디지털 리터러시의 초점은 ① ICT를 통한 교육의 질 향상 ② 교육을 위한 동기 부여 ③ 교육방법과 교육결과 혁신 등으로 요약된다.

이 프로그램은 4가지 주요 목표를 가지고 있다. △모든 노르웨이 교육 기관들은 고품질의 인프라와 서비스에 접근할 수 있어야 한다 △디지털 리터러시는 모든 단위의 교육에서 중요한 부분이다 △노르웨이 교육시스템은 ICT를 교육에 활용하는 선진국 가운데 가장 앞서나가는 그룹에 속해야 한다 △ICT는 노르웨이 교육에서 혁신과 품질 개발의 수단으로 통합 이용돼야 한다 등이다.

이런 목표 아래 이 프로그램은 4가지 실천영역을 정하고 있다. 이 영역들은 서로 간에 긴밀하게 연결돼 있다. 첫번째 영역은 인프라스트럭처로, “모든 노르웨이 학교들은 2008년까지 고품질과 고용량의 인프라를 갖춰야 한다”고 되어있다. 두번째 영역은 능력개발로, 모든 노르웨이 교육기관들은 2008년까지 ICT를 교육적 혁신수단으로 활용해야 한다. 노르웨이 정부는 이런 능력 개발과 경험 교환을 위한 지역적 네트워크를 올해 말까지 완비할 계획이다. 세번째 영역은 디지털 학습자원 확산으로, 모든 교육기관에서 학습환경을 공유할 수 있는 기능적이고 기술적인 가이드가 연말까지 마련된다. 마지막으로 연구와 개발 영역이 있는데, 2006년까지 디지털 리터러시에 대한 투자와 교육 질 향상 사이의 상관관계를 분석할 전략적이고 장기적인 도구가 개발된다. 이와 함께 모든 단위에서 혁신적이고 교육학적인 ICT활용을 촉진할 연구개발 프로젝트가 진행된다.

클레멧 장관은 “ICT가 노르웨이 교육에서 혁신과 품질향상의 수단으로 통합 이용될 때 국가경쟁력이 높아지는 것은 물론 이를 통해 학생들은 성인이 됐을 때 자신의 삶을 좀 더 행복하고 주도적으로 꾸려나갈 수 있을 것”이라고 말했다.

### 3. 정보화 역기능 방지정책

#### 1) 스웨덴

스웨덴은 청소년들이 접하게 되는 정보화로 인한 유해한 환경에 대해 크게 우려하지 않고 있다. 정보화로 인한 역기능적인 현상들이 나타나고는 있지만 우려할 정도로 심각하지는 않고, 청소년들이 정보화의 역기능으로 인한 유해한 환경에 놓이기 전에 청소년 스스로 자율적으로 판단하고 선택할 수 있도록 이미 교사와 부모를 통한 예방교육을 실시하고 있기 때문이다. 스웨덴의 미디어협회<sup>75)</sup>와 학원개발청<sup>76)</sup>은 매년 2000명 정도의 교사, 교육지도자, 부모 등 청소년을 지도하는 성인들을 대상으로 청소년 정보화 역기능 예방과 정보매체 활용에 대한 연수를 실시한다. 국가와 EU가 50:50으로 예산을 지원하고 있다.

이러한 연수를 시행하기 위해 다음과 같은 (1) 연수과정과 (2) 다양한 내용을 담은 ‘청소년들의 인터넷’이란 교육자료 세트를 개발하여 활용하고 있다.

#### (1) 연수과정

순스발(지명)에서의 테마의 날(2005. 12. 01)

- 75) 미디어협회는 1990년 설립되었으며 문화부 산하의 단체이다. 미디어협회에서 담당하고 있는 업무의 주된 목적은 아이들과 청소년들이 받을 수 있는 미디어의 부정적인 영향을 최소화하는 것이다. 모든 시각적 미디어 매체, 즉 영화, TV, 비디오, 컴퓨터 게임, TV게임과 인터넷을 대상으로 하고 있다. 미디어 협회는 아이들과 청소년의 보다 안전한 인터넷 사용을 위한 'EU 프로젝트'인 SAFT를 책임하에 두고 있다.
- 76) 스웨덴 국립기관 학원개발청은 지방자치단체(코뮨-스웨덴 지방자치 단위)와 학교에서의 교육의 질을 높이기 위한 일련의 활동들을 지원한다. 교육지도자, 선생님, 학교 교장 등이 학원 개발청의 일차적인 대상 그룹이 된다. 기초학교와 관련된 일련의 활동, 학교와 성인 교육기간의 여러 활동들을 담당하는 이들을 대상으로도 한다.

08:30-09:00 : 접수

오후에 가(하)고 싶은 3가지의 길을 고르고, 개별의 작성지를 본다.

09:00-09:15 : 다니엘 안톤슨의 환영인사

09:15-10:00 : 계속 이어지는 세대

청소년 인터넷을 연구하고 학교가 새로운 미디어로부터의 도전을 어떻게 견뎌내고 있는지를 공부한다. 미디어학회의 카린 랄손과 KK 파운데이션의 스티그 로란드 라스크가 어린이들과 청소년들의 다양한 미디어의 사용과 경험들에 대한 연구자료를 발표하고 교사와 학교지도자들의 컴퓨터와 인터넷의 접근과 사용, 태도에 대한 연구서도 발표한다.

10:00-10:15 : 다과와 휴식

10:15-11:00 : 사회적 넷에서의 디지털적 일상

룬나르스툼의 정보국장 요한 폴스베리와 대화, 초등학교 선생님 안텔쉬 울베리와 청소년의 넷 문화에 대해 연구하는 우메오대학의 엘자 둔켈과의 대화. 오늘날 청소년들의 사회생활을 위한 인터넷 유대감의 의미는? 인터넷 사용에 있어 성인과 청소년들의 차이는? 청소년과 성인의 지식의 괴리는 어떻게 좁혀질 수 있는가? 등.

11:00-11:45 : 자신들의 인터넷습관에 관해 청소년들이 말하는 시간

11:45-13:00 : 시내에서의 점심

13:00-16:00 : 오후의 적격한 길\*

각자 자신의 위치와 역할에 맞게 선택한 강의 노선이다. 아침의 접수시간에 각자가 선택한 3가지 방법의 길로 참석자들은 간다. 각각의 길은 약 45분이 소요되며 1시, 2시, 3시에 시작한다.

16:00-16:30 : 이렇게 우리는 계속해서 간다.

지역별, 지방별, 국가별의 접근 가능한 자료와 넷 워크 프레젠테이션이 있다. 모든 참석자들은 ‘청소년 인터넷’에

관련된 일련의 활동의 자료들이 있는 수단(통)상자를 하나씩 받는다. 그리고 계속해서 작업할 여러 가지 방법에 대한 피드백을 받는 것으로 하루 일과가 끝난다.

### \* 적격한 길

당신의 직업적 역할과 가장 연관성이 크다고 생각하는 3가지 방법(길)을 선택하거나 호기심이 이는 새로운 것을 선택해라. 각각의 길에서 주어진 분야, 주제에서의 전문가들을 만나게 된다. 학자, 교육자, 부모들, 관, 청들의 대표자들. 질의, 토의시간도 충분히 있을 것이다. 후에 모든 참석자들이 집으로 가지고 가게 될 통상자에 포함되는 자료들의 일정 부분을 얻게 된다. 테마의 날이 시작되면 접수한 것과 관련된 아래 놓여진 길 가운데 3가지를 선택하게 된다.

❶ 부모들의 만남 : 어린이, 청소년의 인터넷 습관에 관해서 공통된 시각과 학교와 부모간의 대화를 어떻게 형성할 수 있을까? 인터넷따돌림, 인터넷 속임수, 지나친 컴퓨터게임 등과 관련된 문제를 예방할 수 있는가? 인터넷의 좀더 안전한 사용을 정착시킬 책임은 도대체 누가 가지는 것인가? 부모들의 만남 시간에서는 이러한 질문들이 어떻게 부모들간의 만남이라는 차원에서 토론이 되고 받아들여지는지에 중점을 둔다. 부모들의 만남에 참석하는 것이 적합하거나, 가정과 학교간의 대화를 발전시키는 데 관심이 있는 또는 그와 관련된 질문이 있는 사람이라면 이 길을 택하면 된다.

토론 참석자 : 부모 모임회의 안나 토스, 매디아협회의 안카린

❷ 어린이 공간 : 인터넷이란 위험한 세계인가? 아니면 교훈적인 놀이공간인가? 자신감과 비판적인 생각의 토대가 형성되는 넷으로 연결시키는 방법을 어떻게 마련할 것인가? 어린이 공간에서 우리는 어린 아이들, 유치원생들에서부터 10살까지의 아이들에 집중한다. 가장 어린 인터넷사용자와 참석자들을 위해 새롭게 개발된 교육자료를 발표하고, 시작패키지 '인터넷 상에서의 안전'의 일부를 받을 수 있다. 이는 EU 프로젝트인 SAFT 내에서 개발된 것이다.

참석자 : 학원개발청의 오사 코론크비스트, IT 임자 BR/NJ 순스발 학원지역의 헬레나 베스틴

❸ 10대의 방 : 청소년들의 새로운 정원이 된 인터넷이 의미하는 것이 무엇인가? 10대의 방에서는 가장 흔한 만남의장소들을 방문하고, 인터넷 상에서 청소년들에게 가장 인기있는 활동을 직접 체험해 본다. 왜 룬나스툼과 MSN이 그렇게 인기가 많은가? 넷에서 안내하는 형태를 따라가라. 사회적 넷트를 연구하고 토론한다. 생활시간-인터넷과 가치관의 문제에 관한 새로운 토론자료 또한 발표한다.

참석자 : 우메오대학의 엘자 둔, 룬나스툼의 요한 폴쉬베리, MSN의 예시카 버리엘, 생활의시간의 울프 엘스크럼.

❹ 게임의 방 : 어린이와 청소년들이 컴퓨터와 티비의 게임 등을 사용하고 이들에 영향을 받는지에 대한 연구에서는 어떻게 말하고 있나? 그들은 도대체 몇 시간이나 앉아서 게임을 하는가? 게임의 방에서는 스웨덴 아이들과 청소년들의 게임, 놀이에 관한 최근의 보고서와 어떠한 게임들이 가장 인기가 있고, 그 게임들의 전반적인 이해와 게임들의 여러 가지 다양한 측면에 대한 정보를 얻을 수 있다. 이 과정 동안 유럽의 연령확인시스템인 PEGI 또한 소개된다. 그리고 이러한 시스템이 어떻게 만들어졌는지도 발표된다. 컴퓨터와 티비 게임에 관련된 질문을 위한 시간도 갖는다. 사용가능한 사실자료에 관한 팁도 얻을 수 있다.

참석자 : 미디어협회의 얀 크리스토펬손

❺ 출처를 확인해 보라! : 조사하고 비판적으로 연구하고 정보를 활용할 수 있는 것은 학습계획에서 강조하고 있는 완성요소이다. 그리고 이것은 우리가 구글리즘의 시대에 잘 해 나갈 수 있게 되기 위해 필요한 부분이기도 하다. 그러나 우리가 학생들에게 이것을 어떻게 가르칠 수 있을까? 인터넷에는 특별한 원전비평의 문제가 있다. 웹페이지 뒤에 숨어 있는 사람은 누구인가? 이러한 교육적인 시도가 문제와 걱정스러운 순간을 기회로 바꿀 수 있을 것인가? 이 과정에서는 정보탐색과 원전비평을 위한 링크, 아이디어 사용가능한 소스들이 발표된다.

참석자 : 학원개발청의 아네트 호르크비스트, 크리스티안스커드의 대학교의 안텔쉬 엑뤼프

❹ 법의 방 : 인터넷에서는 어떠한 법적 조항과 규칙이 적용되는가? 법의 방에서는 지역 경찰이 협박, 위협, 명예훼손의 예를 들어 몰래 인물의 사진을 가져와서 인터넷에 올리는 행위와 같은 범죄에 대해 법에서는 어떻게 말하고 있는지에 대해 얘기한다. 신고가 들어왔을 때 무슨 일이 일어나는가? 어떤 결과들이 나타나고 관련된 사람들에게 영향을 주는가? 경찰과 청소년 사이트들 간의 협동이 어떻게 나타나는가? 불법이라고 오해할 수 있는 인터넷 상에서의 여러 가지 상황들에 대해 어른들은 어떻게 대처할 수 있는가?

참석자: 베스테르놀란드의 경찰청의 IT범죄 연구원 톤번 울.

## (2) 교육자료 세트

‘청소년들의 인터넷’ 세트는 초·중·고등학교에서 인터넷, 윤리, 원전비평 등과 관련된 교육을 하는 교사에게 사실정보와 토론 자료를 제공한다. 또한 교사용 가이드, 적용연습, 부모와의 만남 등과 같은 내용도 함께 담고 있다. 다음과 같은 자료들이 핵심을 이루고 있다.

| 번호 | 제목/내용                                                                         | 형태/발행처                 |
|----|-------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| ①  | ‘도구상자에 오신 것을 환영합니다. 청소년들의 인터넷 에 관한 지식을 얻기 위한 길’ -미디어협회 사이트를 소개하는 안내장          | -A4 한쪽<br>-미디어협회/학원개발청 |
| ②  | ‘생활의 시간’이라는 큰 책자의 구독신청을 위한 엽서로 책자의 대략적 내용 소개                                  | -작은카드 한 장<br>-미디어협회    |
| ③  | ‘링크 저장실’이라는 사이트를 소개하는 팸플렛                                                     | -A4 한쪽<br>-학원개발청       |
| ④  | 원전(출처)을 살펴라! 저작권 (사실, 법, 적용) 출처와 저작권에 대해 주의를 주는 팸플렛                           | - A4 한쪽<br>-학원개발청      |
| ⑤  | "인터넷에서 기분 안 좋은 일을 당했다면 이렇게 하세요!" 인터넷에서 개인의 존엄을 침해하는 일을 당했을 때 법적대응 등을 알려주는 정보지 | -A4 두쪽                 |
| ⑥  | ‘이번 주의 서취 대장!’<br>‘교육에서의 컴퓨터 (DIU)’가 주관하는 프로그램을 소개하는 팸플렛                      | -A4 한쪽<br>-학원개발청       |

|   |                                                                                                                                  |                                                |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| ⑦ | ‘수퍼조사자’란 제목과 ‘바른 인터넷사용을 위한 첫 번째 단계’라는 소재<br>목을 지닌 동화책으로 8번과 시리즈를 이룬다.                                                            | -작은 동화책<br>-학원개발청                              |
| ⑧ | ‘바른 인터넷사용을 위한 첫 번째 단계’라는 제목의 5세에서 8세 어린이<br>들을 대상으로 한 지침서로 7번의 ‘수퍼조사자’라는 동화책과 시리즈를<br>이룬다.                                       | -A4 크기의 얇은<br>책자<br>-학원개발청                     |
| ⑨ | ‘인터넷에서의 안전’에 대한 토론을 시작하기 위한 책자로 교사교육 자료.<br>인터넷 초보자, 8세에서 10세의 학생들을 가르치기 위한 자료. ‘SAFT프<br>로젝트’라는 출처를 밝히는 전제하에 자료활용을 권고.          | -A4 크기 책자<br>-미디어협회<br>/SAFT                   |
| ⑩ | ‘친구’란 이름의 잡지(스칸센(지방이름)의 친구), 2005년 2번째로 발행된<br>잡지로 이번 호의 주제는 ‘전자상의 따돌리기’이다.                                                      | -잡지<br>-www.friends.se                         |
| ⑪ | ‘출처를 확인하자! - 인터넷의 원전비평’<br>출처확인에 대한 중요성을 강조하며 여러 사이트를 소개하는 안내장                                                                   | -작은 책자<br>-학원개발청                               |
| ⑫ | ‘학생들을 위한 좋은 컴퓨터 환경’<br>학생들에게 적합한 컴퓨터 작업환경의 중요성을 강조하며, 이를 상세히<br>소개하고 소개자                                                         | -작은 책자<br>-직장환경청                               |
| ⑬ | ‘부모들을 위한 인터넷 관련 10가지 팁’을 간편하게 볼 수 있는 팸플렛                                                                                         | -소책자<br>-미디어협회                                 |
| ⑭ | ‘인터넷서핑을 하는 청소년의 부모들에게 주는 10가지 팁’<br>13번과 내용은 동일하나 만화가 추가됨.                                                                       | -소책자<br>-SAFT(청소년의 안<br>전한 인터넷 사용을<br>위한 연구단체) |
| ⑮ | ‘편안하게 차분하게 서핑하기’<br>인터넷에서 서핑하는 당신이 불필요한 위험을 피할 수 있기 위한 조언을<br>주는 책자. 좀 더 안전한 서핑을 위한 8가지 충고를 나열함. 편안하고 안<br>전하게 서핑하기 위한 단어리스트도 추가 | -소책자<br>- surfalugnt.se                        |
| ⑯ | 컴퓨터, TV 게임을 하는 청소년의 부모에게 주는 정보<br>7가지 부모에게 주는 충고를 담음                                                                             | -중책자<br>-미디어협회                                 |
| ⑰ | 인터넷에 관한 대화 카드로 토론을 유도하기 위해 고안된 카드. 단편적인<br>의견과 사실이 카드 하나하나에 실려 있다.                                                               | -마분지 카드<br>-미디어협회                              |
| ⑱ | ‘생활의 시간’<br>인터넷과 관련 문제를 경험한 일반개인의 사례들을 소개                                                                                        | -얇은 책자<br>-Microsoft/미디어<br>협회/학원개발청           |

① 도구상장(미디어협회 사이트)에 오신 것을 환영합니다.

청소년들의 인터넷에 관한 지식을 얻기 위한 길. 방금 막 당신이 연 이 도  
구상자에서는 어떻게 인터넷과 다른 여러 가지 현대 미디어들이 사용되고 있  
는지 또 사용되어야 하는 지에 대한 배움, 토론들로 가득 차 있어서 당신에

게 많은 동기부여와 지지가 될 수 있을 것이다.

## ② 생활의 시간 엮서

생활의 시간- 사람들은 살아가면서 많은 실수를 저지르고 바보 같은 일도 하게 됩니다. 그러나 인터넷 상에서는 다시 돌아보고 후회하는 장치가 없습니다. ‘생활의 시간’은 위험, 모험을 감행하는 동시에 기회가 될 수 있는 인터넷에 대한 여러 가지생각과 토론 자료를 제공하기 위한 공간입니다. 무엇이 맞고 틀린 것 이라는 것은 없습니다. 그러나 학생들이 인터넷에서 공개되는 것들이 어떠한 결과를 초래하는지, 자신들이 공개되어 있는 것들을 보고, 이에 대한 비판적인 견해나 시각을 가져야 할 필요가 있고, 그 방법에 대해 가르치고자 합니다.

## ③ 링크 저장실 홍보지

왜 노벨상은 주나요? 그리스의 주권은 어디에 있을까요? 왜 태양은 비치나요? 프랑스어로 코끼리를 뭐라고 하나요? 체체기를 하면 우리 몸에는 어떠한 현상들이 나타나나요? 여러분의 학생들이 이러한, 훨씬 더 많고, 재미있고 다양한 궁금증들을 링크저장실에서 찾아보면서 해결할 수 있지요.

링크저장실은 학원개발청에서 운영하며 10살에서 15살 학생들과 그 연령대의 학생들을 가르치는 선생님들에게 중점적으로 열려있다.

간단한 소개 - <http://lankskafferiet.skolutveckling.se>(링크저장실.학원개발청.se)

## ④ 원전(출처)을 살피라! 저작권 (사실, 법, 적용)

텍스트, 사진, 음악, 멀티미디어, 교육

오늘 날 점점 더 많은 선생님들이 인터넷에서 자료를 가져와 수업자료로 활용하고 있다. 학생들도 과제, 논문 등에 인터넷에서의 자료를 가져다 쓰고 있다. 이에 많은 학교들이 학교의 내부 웹페이지나 학교신문에 자료들을 공

개적으로 올리고 있다. 이러한 때 어떤 것들이 저작권에 적용되는지를 아는 것이 중요하다.

[www.skolutveckling.se/skolnet/kolla/upphovsratt](http://www.skolutveckling.se/skolnet/kolla/upphovsratt)(학원개발청.se/학교인터넷/확인하기/저작권)

#### ⑤ 인터넷에서 기분 안 좋은 일을 당했다면 이렇게 하세요!

누군가 당신에 관한 글을 써서 인터넷에 올렸고 모욕을 당했다고 느껴진다면 어떻게 할 것인가? 공개적인 사이트에 글을 올리는 것은 표현과 언론의 자유에 의해 법에 저촉되지 않는다. 그러나 역시 이에도 지켜져야 할 규정이 있다. 부당하게 모욕을 당했다고 느껴질 경우 일반인의 언론옴부즈만(PO). Se [www.po.se](http://www.po.se) 의 "신고 하기" 에 신고할 수 있다.

공개된 글에 의해서 피해를 보았다면 경찰에 손해에 대한 배상을 요청할 수도 있다. 글의 공개는 개인의 존엄을 보호하고자 하는 사생활보호법에 의해 제한될 수 있다. 한 웹 사이트의 책임은 누가 지고 있는가?

인터넷에서의 부당함에 대해 신고하고 싶다. 그런데, 연락처 정보가 사이트에 전혀 없다면 어떤 인터넷 제공자에게 신고를 할 수 있을지를 알아야만 한다. 가장 일반적인 경우가 [abuse@bredband.com](mailto:abuse@bredband.com)과 같은 주소로 신고를 보내면 될 것이다.

#### ⑥ 이번 주의 서취 대장!

여러분의 학생들이 정보를 서취하는 데 더 똑똑해지기를 바라는가? 9살 이상의 학생들이라면 모두 참석할 수 있는 서취 대장 경연대회에 참여하게 하는 것이 어떤가? 대회에서 다루는 것은 정해진 문제들을 풀어가는 것과 원전(출처)의 가치에 대해 조사하는 것이다.

단순히 문제의 답을 찾는 것이 아니라, 문제를 찾아가는 과정에 대해 얘기하고, 자신의 소스, 원전(출처)에 대해 발표하는 것이다.

매주 동기부여가 되는 주제의 문제들이 다루어진다.

대회의 목적은 학교과제 등의 소스를 질 높은 인터넷의 사용을 통해 보다 다양하고 깊이 있게 활용할 수 있는 능력을 키우는 것이다.

www.diu.se/sokmastare(교육에서의 컴퓨터.se/ 서취 대장)

#### ⑦ '바른 인터넷사용을 위한 첫 번째 단계' 동화책

‘인터넷을 하는 노사’ 교육자료 책자를 펼치게 된 것을 환영한다.

미디어협회와 합작한 EU 프로젝트인 “청소년들의 인터넷” 에서 자료를 가지고 오고 있다. 5살에서 8살 사이의 아이들을 대상으로 가르치는 여러분들에게 인터넷에 관련된 바른 지침을 주고자 하는 목적으로 제작되었다. 이 모든 자료의 중심 생각은 대화와 놀이, 판타지가 모두 중요하다는 것이다. 맞고 틀리고의 지식보다 아이들의 관심사에 귀를 기울여 주는 대화가 중요하다.

나와 세상을 조사해 볼까?

슈퍼조사자가 되기

인터넷을 통해 엄청나게 많은 정보에 손쉽게 접근할 수 있지만, 정보가 지식과 같지는 않다. 나에게 정보가 쓸모있기 위해서는 정보를 분류하고, 구조화 하고, 내가 이미 알고 있는 것, 가진 경험, 고민해왔던 것들에 비추어 볼 때 가능한 것이다. 성인으로서 인터넷 사용에 대해 더 많이 배우게 되면 인터넷 사용의 기쁨을 얻을 수 있을 것이다. 서치하고, 조사하고 활용하는 것.

① 대화 1: 이제 우리는 슈퍼조사자들이 되었어.

**놀이: 여러 가지 감각 연구**

우리가 가진 감각 덕분에 우리는 주변의 세계를 감지하고 깨달을 수 있다. 우리의 놀라운 두뇌 덕분에 무언가를 조사하고, 지혜를 추구하는 것이다. 여러 가지 감각으로 조사하는 이 놀이에서 확인해 보아라.

- 촉각 : 눈을 감고도 작은 사물들은 알아볼 수 있다. 천으로 된 주머니

안에 여러 가지 작은 사물들을 넣고 손으로 만져서 무엇인지 알아 맞춰보자.

- 시각 : 시각으로만 조사해라. 아이들이 잘 모르는 사물을 이용해라. 아이에게 보여주고 사물이 따뜻한지, 차가운지, 무거운지, 가벼운지 딱딱한지 등을 생각해 보게 하라. 어디에 어떻게 사용될 수 있을까?

### **그려 보기-이야기하기-고민하기: 당신의 슈퍼 조사자**

무언가를 조사하고 알아보고자 할 때 어떠한 특성, 성격이 좋을지 생각해 보자.특성이란 신체적인 것, 성격적인 것 다 포함한다. 아이들이 자신의 슈퍼조사자는 어떤 특징을 가지고 있고, 어떻게 생기고, 어떠한 좋은지를 자유롭게 말하게 하자.

#### **② 대화 2: 사람들은 컴퓨터를 어디에 사용하는가?**

컴퓨터를 사용할 때 주로 무엇을 하는지 아이들과 대화하자. 어른들은 어디에 컴퓨터를 사용한다고 아이들이 생각하는 지 등을 계속 얘기해 보자. 어른과 아이가 함께 컴퓨터에 앉아서 인터넷에서 찾는 것을 고민해 보아라. 무엇을 알 수 있을까?

정보 검색과 원전 비평

동화책 '슈퍼조사자' 에서 엠마와 스넛콜브는 무엇인가를 알아보고자 할 때 여러 가지 방법을 고민한다. 그리고 어떤 것이 가장 적절한 전략인가를 생각해서 해 보고자 한다. 아이들이 관심 있어 하는 주제에 관한 아이들의 질문을 여러 가지 다양한 방법으로 알아보도록 한다.

어른으로서의 다음의 근본적인 생각을 사전적에 가지고 있어야 한다.

- 빠른 검토 : 소개되고 있는 내용이 믿을 만한지, 정보를 소개하는 방식이 적절한지 빠르게 판단할 수 있어야 한다.
- 많은 출처, 원전이 있는가? : 여러 소스를 살펴보고, 같은 주제에 대해 같은 말을 하고 있는지를 살펴봐야 한다. 검색엔진을 이용해서 상대적으로 빠르게 할 수 있다.
- 사이트를 만든 사람에 대해 알 수 있는 방법이 있는가? : 웹 사이트에

이름이 나와 있으면 그에 관한 정보를 찾아볼 수 있는지 확인하라.

### ③ 대화 3 : 조사하기와 통제하기 위한 전략

동화에서 스니코브와 엠나는 어떤 것을 알아내는 여러 가지 전략에 대해 얘기를 나눈다. 스스로 확인해 보기, 실험해 보기, 아는 사람에게 물어보기, 책을 읽어보기, 영상을 보기, 라디오에서 듣기 등 이러한 전략에 대해 그룹 토론을 해보자. 더 많은 방법을 생각해 볼 수 있겠는가? 자신이 알게 된 것들에 대해 맞는지 틀린지 어떻게 알 수 있는가에 대해서도 토론하라.

#### **놀이: 데카 놀이**

6-10명의 사람이 하기 적당하고, 한 명이 데카자가 된다. 나머지는 이야기를 꾸미는 사람이 된다. 데카자가 밖에 나가 있거나 이야기 꾸미는 자들의 작전을 듣지 못하는 상태에서 나머지 사람들은 누가 물건을 훔치고 무엇을 훔쳤고, 누가 도둑인지에 관한 이야기를 꾸민다. 데카자에게는 자신들이 할 이야기의 한 가지씩을 거짓되게 말한다. 데카자는 이야기꾼들의 이야기를 열심히 들어서 어떻게 이야기해야 전체적으로 거짓 없는 완전한 이야기가 되는지를 알아 맞추는 것이다. 즉 누가 물건을 훔쳤고, 무엇이고, 누구인지를 알아 맞추는 것이다. 이 놀이는 맞추는 항목을, 또는 이야기의 복잡성을 높이거나 낮추면서 난이도를 조절할 수 있다.

#### **그려보기-이야기 하기-고민하기 : 조사기계**

어떠한 한계도 없다면 조사하는 방법을 어떻게 상상할 수 있겠는가?

컴퓨터에서 함께 하기: 너희는 어떻게 통제하는가?

아이들 2-3명과 컴퓨터 앞에 앉아서 살펴 볼 웹 사이트를 골라보아라. 흥미 있는 진술을 찾았을 때, 그것이 사실인지를 어떻게 알아볼 수 있을 지 고민해 보아라.

지금 이야기하고 있는 사람이 누군가?

모든 메시지는 전달자가 있을 것이고 모든 전달자는 목적이 있을 것이다.

동화책에서 스니코르브와 엠마가 컴퓨터를 하면서 웹페이지 뒤에 누가 있을까에 대해 살펴보고 한 것처럼 하는 것이 필요하다. 물론 가끔 누가 그

런 사이트를 만들고, 어떤 배후가 있는지를 알기 어려울 수가 있겠지만, 전혀 알 수 없는 그런 사이트가 있다면 그것이야말로 정말 의심해볼 사이트인 것이다. 우리 스스로가 비판적인 미디어 소비자가 된다면 아이들에게 영향을 줄 수 있는 것에 대해 우리가 선택할 수 있는 더 큰 기회를 얻게 될 것이다. 많은 경우에 "우리들에 관해서"라는 링크를 클릭함으로써 누가 웹사이트 뒤에 있는지를 알 수 있다.

#### ④ 대화 4: 누가 얘기하고 있나 그리고 왜?

TV에서 프로그램이 끝나면 어떤 화면이 나타나는지 얘기해 보아라. 대개 프로그램 마지막에 사람들은 어떤 사람들이 그 프로그램을 만들었고 누가 연기를 했으며 등등의 그 프로그램과 관련된 모든 사람들이 알려지는 것을 보게 된다. 인터넷에서는 항상 누가 보내는 사람인지를 알려주지는 않는다.

#### **놀이: 할리 할로! (안녕?)**

여러 명이 원으로 선 다음 한 명이 눈을 수건으로 가리고 이 원 안에 들어간다. 원을 만드는 사람들은 모두 서로 손을 잡고 원 안에 있는 사람 주변을 돌며 다 함께 노래 부른다.

" 할리 할로 원을 돌아.

둥글게 둥글게 원을 돌아.

그리고 지금 우리는 다 함께 조용히 멈추자. "

"멈추자" 라고 말하면서 원은 멈춰 서게 되고, 가운데 있는 술래가 손가락으로 누군가를 가리킨다. 손가락이 가리키는 사람이 그 때 " 할리, 할로" 라고 말한다. 그러면 술래가 그 소리로 누구인지를 맞추는 게임이다.

#### **그려보기-이야기하기-고민하기: 반대호-스케치**

여러 가지 종류의 그림을 반대로 그리면서 누가 무엇을 말하는 지에 대해 상상해 보아라.

컴퓨터와 함께 하기: 웹 페이지 뒤에는 누가 있는가?

항상 누가 사이트 뒤에 있으며, 왜 그런 사이트가 있는 것인지를 고민하라. 그가 말하고자 하는 것이 무엇인가?

게임과 움직임 :

의식있는 미디어 소비자가 되기 위해서는 게임이 중재하고 있는 가치와 메시지에 대해 인식할 수 있어야 하는 것이다. 아이들의 경험에 대한 당신의 진짜 관심사와 아이들이 좋아하는 게임에 대해 얘기를 나누어 보자.

게임에서 어떤 부분이 재미- 있으며 왜 그런 부분이 재미있는지 얘기해 보자. 게임은 상당부분 가치에 대한 반응을 하고 있다. 예를 들어 어떤 것이 남자다운 것이고 어떤 것이 여성스러운 것인가 라든지 등과 같은 것이다. 게임의 또 다른 문제점은 아주 정적인 움직임을 유도한다는 것이다. 앉아서 오랫동안 마우스나 자판의 일부만을 쓰게, 손목만을 쓰게 하는 등의 절제되고 제한된 움직임만을 지속적으로 하게 해서 좋지 못한 자세로 몸에 무리가 가게 한다. 자주 휴식을 가지며 크게 움직임을 해서 몸을 풀어주는 것이 필요하다.

#### ⑤ 대화 5 : 게임에 관해서

아이들과 자신의 게임 경험에 대해 얘기해 보아라

어떤 게임을 아이들이 좋아하나? 왜? 그 게임의 어떤 것이 재미있는 부분인가? 언제 게임을 하면 재미있나? 게임을 하는 것에 좋은 점은 무엇이고, 나쁜 점은 무엇인가? 게임을 누가 정하나? 게임의 뒤에서 말하고 있는 사람이 있는가? (게임의 배후에서 메시지를 주는 사람? 목적성을 가진 사람) 왜 어떤 게임은 인터넷에 있고 어떤 게임들은 CD로 사야만 하는가? 어떤 특정한 게임은 남자아이들만을 위한 것이고, 또 어떤 것은 여자아이들만을 위한 것이라는 것이 있는가? 누가 그런 차이를 정하는가? 게임에서 누군가 죽으면 무슨 일이 일어나는가? 컴퓨터 앞에 너무 오래 앉아 있으면 안 된다는 것과 몸을 움직여 줘야 하는 것이 왜 중요한지에 대해서도 얘기하라.

#### 놀이: 체육 놀이

좋아하는 체육놀이를 함께 해보자.

그려보기-이야기하기-고민하기 : 세상 최고의 게임

어떤 것이 진짜 좋은 게임일 수 있을까? 고안해 보고 얘기해 보자

### **컴퓨터와 함께 하기: 게임을 보아라!**

게임 몇 가지를 보면서 위의 질문들에 대해 생각해 보자.

이제 너는 무서운 괴물을 이겨내는 거야

불쾌함과 슈퍼조사자

중요한 것은 아이와 항상 대화를 나누는 것이다. 아이들의 흥미를 끄는 것이 무엇인지, 그들의 재미있는 경험이 어떤 것인지에 대해서 말이다. 그리고 이상한 화면이 나타났을 때 그것이 전혀 아이들의 잘못이 아니라고 말해 줘야 한다. 잘 모르는 이상한 화면이 나오면 어른을 부르는 것이 가장 좋으며, 이에 대해 화를 내거나 아이를 탓할 어른은 없다 라는 것을 알게 해야 한다.

⑥ 대화 6 : 이제 곧 우리도 슈퍼조사자가 된다.

이제까지 배운 것으로 우리는 첫 번째 관문을 통과했다.

기억나는 것이 무엇인가? 중요한 것이 무엇인가?

**그려보기-이야기하기-고민하기: 스니코브는 이제 어떤 길을 택할 것인가?**

스니코브는 계속 길을 걸어갈 것이고, 새로운 세계를 조사하고 탐험하려 떠날 것이다. 어떤 길을 갈 것 같은가? 낯선 세계에서 슈퍼 조사자가 마주치게 될 도전이란 어떤 것일까?

⑦ 증서식 수여의 날

인증서, 증서와 같은 것을 아이들은 모두 받게 된다. 거기에는 아이들의 이름이 하나하나 적혀 있다.

(스니코프의 편지 글)

• 임무 1 - 컴퓨터를 어디에 사용할 수 있을까?

안녕!

우리 함께 슈퍼조사자가 되기 위한 모험을 시작하게 되어 정말 기뻐!

나와 엠마는 뭔가를 알아보는 여러 가지 방법과 자신이 알게 된 것이 참인지를 확인해 보는 방법에 대해 고민해 보려고 해. 우리는 특히 컴퓨터를 사용하려고 해, 그렇지만 다른 수단도 활용할 것 같아. 컴퓨터로 할 수 있는 것은 참으로 많아. 너도 많이 활용해 봤을 거야. 이번 임무에서는 너의 주위 사람들이 어떻게 컴퓨터를 사용하는 지에 대해서 알아보게 될 거야. 너의 부모님, 네가 아는 다른 어른들을 대상으로 인터뷰를 해 보는 거야. 직장에서나 학교에서 그리고 집에서 컴퓨터로 무엇을 하는지를 물어봐.

행운을 빌어!

너의 친구

스니코브(Snytkorven)로부터

• 임무 2 - 집에서 슈퍼 조사하기

안녕!

나와 엠마가 어떤 것들에 대해 고민하고 있는지 이제 알았지? 물론 매 순간 모든 것들에 대해 참일까, 아닐까 고민하기란 쉽지 않다는 것을 알아. 그러면 너무 피곤해지겠지. 그렇지만 좀 더 꼼꼼하게 따져보는 연습을 하는 것은 참 필요한 일이라고 생각해. 이번 임무에서는 네가 집에서 슈퍼조사자가 되는 날을 만들어 보는 것이 어떨까 해. 집에서 가족과 함께 너희들이 좀 더 알고 싶은 것들에 대해 고민해 보는 것이야. 그 주제에 대해 어떻게 알아볼 것인가를 생각하고 그리고 나서 얻게 되는 정보들이 사실인지를 어떻게 알 수 있을지를 생각해 보는 거야. 그리고는 조사에 들어가면 되는 것이지. 하루를 정해서 슈퍼조사자가 되는 날을 만들어서 가족과 함께 해 보는 거야!

행운을 빌어!

너의 친구

스니코브(Snytkorven)로부터

### ● 임무 3 - 우리 집에서

안녕!

엠마가 가정에서 컴퓨터 하는 것에 대해 부모님과 함께 정한 것이 있다고 나한테 말했다. 나나 엠마가 너희 집에서의 컴퓨터 규정을 정할 수는 당연히 없어. 너와 너의 가족이 정해야 할 일인 것이지. 이번의 너의 임무는 가족과 집에서 컴퓨터 사용에 대한 나름의 규정을 정하는 거야.

행운을 빌어!

너의 친구

스니코브(Snytkorven)로부터

### ● 슈퍼조사자 인증서

당신은 슈퍼조사자가 되는 첫 번째 관문을 훌륭히 통과했습니다.

당신은 뭔가를 알아보고자 할 때 어떻게 그것을 알아봐야 할지에 대해 알았습니다.

자신이 알아 낸 것이 사실인지에 대해 또한 고민해 봐야 한다는 것을 알았습니다.

모든 말, 글 사진, 그림 뒤에는 그런 것들을 말하고, 보여주고 있는 누군가의 어떠한 목적이 있다는 것을 알았습니다. 위협스럽다거나, 건전하지 못한 것, 이상한 것, 잘못된 듯한 것을 보게 되면 어른에게 보여야 한다는 것도 알았습니다. 당신의 신체는 뛰고 굴리고 할 필요도 있다는 것을 알았습니다.

휴식도 가지고 몸을 움직여 주세요!

네 자신을 믿어!

친구 스닛크로브가.

### ⑧ 인터넷을 하는 '노사'

이와 똑 같은 목차로, 동화책에서는 하나의 이야기가 진행되는 것으로 같은 맥락을 설명한다. 동화책이 어떻게 이야기 식으로 전개되는 지 짚막하게 소개하겠다.

어느 날 엠마는 인터넷을 하다가 형형색색의 꽃들이 피어나는 멋진 화면을 보게 되었다. 그 꽃들을 클릭하는 순간 감미로운 멜로디가 흘러나왔다. 다른 무늬들을 클릭할 때마다 새로운 문양들이 나타났다. 그리고 멜로디도 새롭게 연주되었다. 문양들, 꽃들이 이리 저리 움직이고 음악이 흘러나오고

하는 것이 정말 환상적이었다. 엠마는 어떤 게임 일지 궁금해졌다. 그러다가 갑자기 음악소리가 없어지고, 춤추던 문양도 꽃들도 멈추는 것이다. 꽃에 앉아 있던 꽃 벌 같은 곤충이 공중에 가만히 날아올랐다. 그리고는 엠마를 똑바로 쳐다보는 것이다.

“안녕! 나랑 세상을 탐험해 보지 않을래? 나랑 그렇게 놀고 싶으면 나를 클릭해!” 컴퓨터의 스피커로 아주 밝고 명랑한 소리가 들려왔다.

엠마는 물론 클릭했다. 이 게임이 어떻게 진행될 지 몹시 궁금해 하며....

## ⑨ 인터넷에서 안전하기

“인터넷에서 안전하기”는 인터넷에서의 안전에 대한 토론을 시작하기 위한 책자입니다. 이는 인터넷 초보자, 8세에서 10세의 학생들을 대상으로 한 가르침을 목적으로 합니다.

### ■ 목차

- ① “넷 성향적인” 선생님인가요?
- ② SAFT 소개
- ③ 이렇게 교사지도서를 사용하세요
- ④ 방법 1 : 인터넷 서핑 배우기 & 현명하게 서핑하기

#### ❶ 도입

#### ❷ 읽기-선생님을 위한 링크 팁

인터넷이란 무엇인가?

브라우저란 무엇인가?

이렇게 브라우저를 사용한다.

이렇게 검색엔진을 사용한다.

검색엔진의 몇몇 예시

검색엔진을 알아두어라

당신이 관심 있는 페이지를 어떻게 찾을 수 있는가.

임무1 인터넷에서 현명하게 서치 하기

임무2 좋아하는 것을 보관해라/표시해 뒤라

임무3 그림을 찾아라/내 그림들

임무4 내가 즐겨 찾는, 좋아하는 웹 페이지를 찾아라

임무5 내 클립 북

⑤ 방법2 - 출처를 확인하라

❶ 도입

❷ 읽기-선생님들을 위한 링크 팁

출처 확인하기

인터넷의 원전비평 - 게으른 개

⑥ 방법 3 - SAFT

❶ 도입

❷ 읽기- 선생님들을 위한 링크 팁

⑦ 방법 4 -인터넷에서 안전규칙

❶ 도입

❷ 숙제-부모님과 함께 안전규칙, 가치에 대해 생각하기

학급과제2-숙제의 결과

⑧ 방법 5 - SAFT의 편지 상자

❶ 도입

❷ 이렇게 SAFT의 편지 상자가 운영됩니다.

① 당신은 " 넷 성향적인" 선생님인가?

교육에서 인터넷을 사용하는가?

선생님으로서의 업무에서 인터넷의 장점과 가능성을 발견할 수 있는가?

학생들에게 어떻게 검색엔진을 효과적으로 사용하는지에 대해 가르쳐 주는가?

인터넷에 대한 통합적인 질문, 고민을 함께 나누는가?

개인의 작업, 글 등을 인터넷에 남기는 것에 대해 조심성을 가지는 것을 통해 인터넷에 대해 자신의 정체성, 프라이버시를 지키는 것의 중요성에 대해 이야기를 나누는가?

어떻게 사람들이 인터넷에서 행동하는지에 대해 학생들과 얘기하는가?  
학생들 사이에서 어떤 웹사이트와 채팅 공간이 인기있는지 알고 있는가?  
학교 숙제 등에 인터넷에서 직접적으로 바로 카피를 해서 글을 사용해서  
는 안 된다고 가르치는가?

인터넷에서 찾는 모든 정보를 믿어서는 안 된다고 경고하는가?

학생들 스스로가 생각하기에 폭력적이고 충동적인 자료에 대해서 보고하  
게 하는가?

당신이 "넷 성향적인" 선생님이 되고 싶다면 SAFT 에서의 이 교육프로  
그램이 도움이 될 것이다. 학생들에게 안전한 인터넷을 가르치기 위한 도우  
미 될 수 있는 수업에 상호 활성화된 활동과 교육 형태를 포함하고 있다.

## ② SAFT 소개

Safety Awareness, Facts and Tools 는 EU 프로젝트로서

청소년, 어린이들 사이에서 인터넷의 보다 안전한 사용을 촉구하기 위한  
것이다. 스웨덴에서는 미디어협회가 SAFT 를 책임지고 있다. 이 프로젝트  
의 목적은 인터넷 사용의 장점을 보여주는 것에 있다. 학교에서 그리고 학  
생들의 여가시간에도 말이다. 그리고 인터넷에 존재하는 위험 요소에 대한  
인식을 높여주어 그들을 피하는 방법 역시 보여주도록 한다. SAFT- 프로젝  
트의 첫 번째 부분이 정보의 필요성과 위험 행위를 인터넷에 정렬하고, 덴  
마크, 스웨덴, 아이슬란드, 아일랜드와 노르웨이에서 4700명의 청소년들과  
3200명의 부모들을 대상으로 견줄 수 있는 연구를 했다. 그 연구가 보여주  
기를 부모와 선생님이 공통의 책임을 가지고 아이들을 인터넷에서 보호해야  
할 필요가 있다는 것이다. 이 연구에 대한 자세한 정보는 미디어협회의 웹  
사이트에서 찾아볼 수 있다.

이 책자에서 다루는 방법들은, 선택할 수 있는 활동들로서 여러분 스스로  
선택해서 교육을 위한 목적으로 사용할 수 있게 고안되어 있다. 학생들 개  
개인의 필요에 맞게 가르칠 수 있게 조절하기 쉽도록 항목이 구분 되어 있  
다. 인터넷은 끊임없이 개발되고 발전하므로, 우리도 계속적으로 업데이트

하는 데 편리하도록 온라인상에서 접근하는 형태로 자료가 제공된다.

#### ④-1 임무1 인터넷에서 현명하게 서취하기

- 목표 : 인용구호를 이용해서 더 명료하게 서취 하는 법 배우기

검색엔진이 당신의 관심을 자극하는 매우 많은 사이트를 찾아준다는 것을 알았을 것이다. 어떻게 검색결과 수를 제한할 수 있는지 아는가?

정확하게 찾고자 하는 것을 아는 경우에는 인용구호 " "를 넣어주면 된다. 그냥 인용구호 " " 없이는 수백만 가지 사이트를 보여줄 수 있지만 " " 를 사용하면 조금은 제한 된 범위에서 원하는 것을 찾을 수 있다.

검색엔진마다 다른 형태로 운영이 되고 있으므로 "도움" 버튼을 클릭해서 당신이 선택한 검색엔진에 대해 알아보는 것은 좋은 방법이 될 수 있다.

#### ④-2 임무2 좋아하는 것을 보관해라/표시해 뒤라

- 목표 : 학생들에게 어떻게 즐겨찾기, 좋아하는 웹페이지를 설정해 두는 지를 보여주기

인터넷 서핑을 하다 보면 다시금 그 사이트로 돌아가서 봤으면 하는 경우가 종종 있다. 시간을 아끼기 위해서 이러한 사이트를 체크해서 "즐겨 찾기" 라는 곳에 그 사이트들의 주소를 저장하면 언제든지 접근 할 수 있다.

#### ④-3 임무3 그림을 찾아라/내 그림들

- 목표 : 인터넷에서 사진을 찾고 저장하는 법 배우기

인터넷은 사진과 일러스트레이션의 아주 훌륭한 원천이 될수 있다. 구글과 같은 검색 엔진을 사용한다면 주어진 주제에 대한 사진을 찾을 수 있다. 개인적인 용도 외에 다른 용도로 사진이 사용된다면, 예를 들어 웹 페이지에 오르는 것과 같은 형태로, 자료출처에 대한 권리적 제한이 있는지를 조사해 봐야 한다.

학생들에게 시키기 전에 스스로 먼저 사진찾기를 해 보는 것이 중요하다. 그리고 자료 출처에 대한 권리에 대해 토론해 보는 것이 중요하다.

#### ④-4 임무4 너만의 "즐거찾기" 웹 페이지를 찾아라

- 목표 : 연령 그룹에 맞는 활동을 위한 다른 웹사이트를 조사해 보기

아이들을 위한 많은 웹사이트들이 특히 아이들이 인터넷을 배우고 활용하는 것을 배우게 하는 활동들을 가지고 있다. 특히 아이들에 맞게 고안된 스웨덴 웹 사이트로는 [www.barnportalen.net](http://www.barnportalen.net), [www.kamratposten.se](http://www.kamratposten.se) 등이 있다.

#### ④-5 임무5 내 클립 북 (내 문서 )

- 목표 : 시사적인 학교 과제를 위한 정보를 찾기 위해 검색 엔진을 사용하는 것을 아이들에게 가르치기.

어떻게 인터넷을 통한 정보 찾기가 다른 주제들과 함께 통합될 수 있는지를 볼 수 있다. 내 문서에서 폴더의 제목은 원하는 대로 바꿀 수 있다.

##### ❶ 팁

- 좋은 검색어를 사용하라. 너무 많은 검색 결과가 나오거나 관계가 적은 검색결과들이 나온다면 여러 가지 다양한 단어를 시도해 보라.
- 아주 특정한 단어로 검색 결과가 거의 없다면 좀 더 일반적인 검색어를 사용해라
- 정확한 검색결과를 위해서는 인용부호를 사용해라
- 신뢰 가지 않는 정보는 확인하라. 학생들이 '붙여 쓰고' 싶어 하는 것에 대해서 물음을 던지게 하라 " 이 정보가 정말 믿을 만한가? "

##### ❷ 자르기와 붙여 쓰기

학생들과 부모들 간의 안전한 인터넷 사용에 관한 대화를 장려하기 위해서 학생들에게 클립 북과 연관한 숙제를 주는 것이 좋다. 그렇게 되면 아이들은 부모에게 인터넷에서 검색엔진을 어떻게 사용하는 지를 가르쳐 줄 기회를 얻게 될 것이다.

먼저 학생들에게 클립 북에 자신의 부모들에게 질문을 써 넣으라고 하고 후에 집에 가서 부모들에게 어떻게 인터넷에서 질문의 답을 찾을 수 있는지를 보여주도록 하다.

⑤ 방법2 : 출처를 확인하라!

- 목표 : 학생들이 인터넷에서 찾고 보게 되는 것들에 의문을 제기하고 비판적인 자세를 견지할 수 있도록 한다.

- 과제 1. 그룹 토론

2. 쌍방향적인 질문활동

- 도입 : 이 방법은 원전비평에 대한 것이다. 간단히 말해 인터넷상에 오른 정보와 그들을 올려놓은 원인을 대상으로 한다. 그룹을 형성하는 멤버들의 연령대가 어리다면 복잡한 설명은 피하도록 한다. 원전비평과 저작권 같은 어려운 주제에서는 쉽게 설명하기가 쉽지는 않다.

- 인터넷에서 원전 비평 : 게으른 개

인터넷에서 가져다 쓸 수 있는 정보는 무수히 많지만, 반짝이는 것이 금이 아닌 것처럼 모든 정보가 다 좋은 것은 아니다. 일부는 아주 순수하고 금과 같은 정보를 제공하는 사이트이지만 또 일부는 전혀 거짓인 정보를 또는 쓸데없는 정보들을 늘어놓고 있기도 하다.

혼자서 인터넷을 하며 조사할 때는 정보에 대해 잘 조사해 보아라. 웹사이트에 쓰여 있는 것, 듣는 것들을 다 믿어서는 안 된다. 비판적이어야 한다. 아래와 같은 방법으로 인터넷에서 황금양식과 같은 사이트, 정보를 가릴 수 있다.

- 누가 웹사이트를 만들었는가?
- 정부 기관인가?
- 조직체인가?
- 회사인가?
- 개인인가?
- 주제에 대해 잘 아는 사람인가?
- 당신이 믿을 수 있는 사람인가?
- 왜 사이트가 만들어졌는가?
- 무언가의 정보를 주기 위해서?

- 사실을 진술하기 위해서?
- 어떤 특정한 의견을 피력, 선전하기 위해서?
- 무언가를 팔기 위해서?
- 오락적인 것을 위해서?
- 웹 사이트는 어떻게 보이는가?
- 연락처가 나와 있는가?
- 글은 진지해 보이는가?
- 링크는 잘 작동하는가?
- 원전(출처)을 참고로 달아두는가?
- 페이지에 낱자가 있는가?

#### ⑩ ‘친구’잡지

잡지 ‘친구’의 프로필, ‘친구’란 잡지는 사라 담벨이 1997년에 창립 30명 이상의 직원 700학교에서 수업진행 17,000 명의 ‘친구’ 지지자 교육함. 2003년에는 스포츠프로젝트 시작

무시무시한 진실, 140,000의 아이들이 학교를 갈 때면 배가 아파지는 증세(심하게 긴장하는)를 가진다. 10명 중 1명의 학생이 폭력에 노출 되어 있다. 4분의 1에 해당하는 학생들이 성적 학대에 노출되어 있다.

‘친구’는 왕따(소외시키는 폭력)에 대해 싸우는 스웨덴의 가장 큰 단체이다. ‘친구’의 비전은 소외와 같은 폭력이 없는 안전한 사회의 구현이고 성인과 아이들 모두에게 적극적으로 영향을 주고 있다.

- 기사 1- 직장에서도 왕따는 있다.
- 기사 2- 전자기기로 (엘릭트릭 왕따시키기) - 심각해지는 문제보세(사람이름)의 조언- 아이들과 인터넷 밖에서는 무엇을 하는 지 대화를 나누어라. 인터넷에서 이상하게 느껴지는 것을 발견하게 될 때면 어른에게 말하도록 조정해 주어라. 전자기기를 이용한 왕따의 언어폭력에 노출되었을 때, 어른에게 얘기하는 것이 중요하다는 것을 알도록 하라. 어른들 스스로 인터넷에 대해 최대한 많이 알도록 하라.

- 기사 3- 스칸센의 ‘친구’

올해의 ‘친구’ 가 선정한 학교

5월 10일 스톡홀름에서는 스웨덴 전역에서 온 4,500명의 ‘친구’ 지지자들이 모였다. 이날 행사를 빛내기 위해 자리한 유명한 아티스트들의 화려한 공연을 볼 수 있었다. 축구 등의 운동경기를 하고 자신의 편견들을 시험해보고, 평가 연습 등을 해 볼 시간을 가졌고 마지막을 장식한 올해의 학교 선정과 올해 학교에 대한 장학금 전달식이 있었다.

- 기사 4- 사진에서 찾는 우정이라는 이름

올해 봄, ‘친구’ 에서는 캐논과 함께 공동 프로젝트를 진행했다. 모든 ‘친구’ 지지자들의 사진 경연 대회였다. 초등학교 4학년생부터 고등학교 3학년까지의 학생들이면 참여할 수 있는 이번 대회의 주제는 ‘우정’ 이었다.

- 기사 5- 함께라면 왕따와 같은 폭력을 근절시킬 수 있다! (맥도날드 홍보실장 기사)

맥도날드는 오랫동안 ‘친구’ 의 스폰서였다. 그리고 ‘친구’ 가 많은 학교들을 대상으로 왕따와 같은 문제를 근절시키기 위한 교육을 펼쳐오는 여러 가지를 지원하고 있다.

- 기사 6- 현실 세계에서?

- 기사 7- 안전한 아이들이 더 잘 배운다!

‘친구’ 의 운영실장으로서 나는 들어오는 돈들이 바로 우리들의 활동을 위해 쓰여 지는 것이 참 만족스럽다. 모금되는 돈들은 모두 선생님, 학생, 교육자, 부모 들을 위한 강의, 세미나, 교육프로그램으로 사용되고 있다. ‘친구’ 의 열정은 모두 더 안전한 학교, 그곳의 더 안전한 학생을 지향하고 있다.

- 기사 8- ‘친구’의 성금은 바로 이렇게 사용되고 있다.

“모금으로 우리를 도와주세요”-광고

⑪ 출처를 확인하자! 인터넷의 원전비평

인터넷에서 보는 것, 듣는 것을 그대로 다 믿지 말라. 비판적 시각을 가지자!

누구든지 인터넷 웹페이지에 글을, 자료를 올릴 수가 있다. 비판적인 시각을 가지자.

⑫ 학생들을 위한 좋은 컴퓨터 환경  
-선생님과 학원 지도자들을 위한 정보

이 책자는 초·중·고등학생들에게 좋은 컴퓨터와 좋은 컴퓨터 환경에 대해 다루고 있다. 학생들도 컴퓨터 작업이 힘들다고 느낄 수 있다. 학생들의 약 75%가 미래의 직장에서도 매일같이 컴퓨터를 사용하게 될 것이다. 컴퓨터 작업으로 인한 질병이 신고 되는 건수가 계속해서 증가하고 있다. 10~12살의 아이들이 벌써부터 컴퓨터 작업으로 인해 눈과 근육에 통증을 가지고 있다는 연구 조사가 있었다.

① 너무 오랫동안 작업하지 말라.

- 한 시간에 최소 5-10분의 휴식을 가지고 이때에는 컴퓨터 앞에서 잠시 벗어나라

② 알아 둘 필요가 있다.

- 집에서도 학교에서도 컴퓨터 환경이 좋고 적절해야 한다는 것을 아는 것이 중요하다.
- 처음부터 바람직한 업무테크닉을 연습하고 배우는 것이 중요하다. 어른이 되어서 다시 배우는 것은 쉽지 않다.

③ 학교에서의 여러 활동, 작업에서 적절한 가구

④ 학교의 모두를 위해 좋은 컴퓨터 환경

- 결상 : 좋은 결상이란 적절한 높이와 허리받침을 갖추고 있어야 한다.

이렇게 결상을 설치하라. 결상이 학생이 앉았을 때 발이 바닥에 온전히 닿고 무릎과 엉덩이는 약 100 도의 기울기가 되도록 하라.

허리받침은 허리 아래쪽의 아래로 들어간 부분을 잘 받쳐주고 또한 견갑골까지 닿으면 좋다.

여러 가지 방법으로 자세를 바꾸어 앉아라. 결상에서는 자세를 다양하게

하는 것이 좋다.

- 책상 : 좋은 책상은 높이를 쉽게 조절할 수 있어야 한다. 가로 100-120 Cm , 세로 80 Cm로 충분히 커야 한다. 모니터 등을 놓은 공간 확보도 충분할 수 있도록 한다. 그리고 밝되 흰색은 안 된다.
- 서서 하자! 서서 하는 것도 좋다. 신체에 다양한 움직임을 허락하기에 서서 작업하는 것도 좋을 수 있다. 공동 작업에서는 특히 효과적이다. 의자들이 주변에 없을 때 움직임의 용이성이 증대된다.

- 스크린(모니터) : 화면을 읽기에 쉽고 명확해야 하며 밝은 바탕에 짙은 글씨를 가져야 한다. 약 4mm 높이가 되는 충분히 큰 글자를 가져야 한다. 밝은 화면과 코팅이 되어 있어야 한다. 화면은 밝고, 검거나 어두운 코팅이 밝은 화면표면에 둘러져 있는 것은 좋지 않다. 그렇게 되면 눈에 너무 강한 대조로 비쳐져서 좋지 않다.

모니터를 설치할 때는 모니터와 책상의 모서리 사이가 적어도 50Cm 의 공간이 되도록 설치하라. 눈높이에서 조금 아래로 가게 모니터의 기울기를 설정해라. 기울기가 너무 높아지면 눈과 목에 무리가 가게 된다. 모니터가 창문의 바로 정면에 위치하게 하지 말라. 또는 학생의 등 바로 뒤에 창문이 오게 하지 말라. 모니터 앞에서 작업하게 될 때 자신의 왼쪽이나 오른쪽에 창문이 위치하는 것이 좋다.

- 자판 : 짧고 낮으며 치기에 쉬운 것이 좋다. 밝은 것이 좋다. 검거나 어두운 자판은 모니터와 너무 큰 대조로 무리를 줄 수 있다. 자판은 자신 바로 앞에 놓이게 하고 책상 모서리에서 약 10-15 Cm 간격을 두고 위치시켜라. 자판은 낮은 것이 중요하다. 그래서 자판을 칠 때 손목이 똑바르게 놓일 수 있어야 한다. 높은 자판일 경우 부적절한 각도로 손목을 위로 꺾어줘야 하기 때문에 좋지 않다. 자판이 너무 길게 되면 마우스를 사용할 때 특히 매우 불편하게 된다. 마우스가 너무 멀리 놓일 수밖에 없게 되기 때문이다. 자판과 마우스는 모두 학생의 어깨 넓이 안에 오도록 해야 한다.

- 노트북은 더 좋지 못한 작업자세가 되게 한다.(자판과 모니터가 같이 붙어 있어서 말이다.) 충분하지 못한 시선거리를 가지게 된다. 학교에서 노트북을 사용하게 되면 자판과 마우스는 분리되도록 해서 사용하게 해야 한다. 모니터라도 따로 해라.
- 마우스는 손에 잘 맞는 것이 좋은 마우스 이다. 너무 작거나 너무 크게 되면 사용하기 힘들다. 자판의 끝 쪽에 가까이 마우스를 두고 사용하라. 팔의 아래 부분의 거리와 어깨 넓이 내에 두어라. 마우스와 자판 주변에는 넓고 자유로운 책상 표면의 공간이 확보되어야 한다. 마우스 사용이 아주 많은 경우에는 자판을 한쪽으로 밀어 치우고 마우스가 학생의 중간 앞에 위치할 수 있어야 한다.

#### ⑬ 부모들에게 주는 인터넷에 관한 10가지 팁

- 자녀들이 인터넷 하는 것을 그냥 따라가 보라.
- 인터넷에 관한 자녀들의 생각을 들어보라.
- 인터넷이 사람들과의 좋은 대화, 소통의 수단이 될 수 있음을 격려해 주어라.
- 인터넷이 어떻게 사용될 것인지에 대해 합의를 보아라.
- 개인 정보 공개 등에 대해서는 절도 있게 할 것에 대해 주의를 주라.
- 인터넷으로 알게 된 모르는 사람과 단 둘이 만나지 않게 하라.
- 인터넷에서의 정보가 틀릴 수도 있다는 것을 아이들이 이해할 수 있게 도움을 주어라.
- 당신 아이의 호기심에 대해 무작정 비판적이어서는 안 된다.
- 불법적이라고 판단되는 정보, 사건에 대해 신고하라.
- 기술적인 문제해결 능력이 인터넷을 다루는 게 도움이 될 수 있다.

### ⑮ 편안하게 차분하게 서핑하기

인터넷에서 서핑을 하는 당신이 불필요한 위험을 피할 수 있기 위한 조언을 주는 책자로 좀 더 안전한 서핑을 위한 8가지 좋은 충고를 담고 있다.

- 인터넷 안전을 위한 국제회사

### ⑯ 컴퓨터와 TV 게임을 하는 아이들을 둔 부모들을 위한 정보

- 게임은 아이들의 일상의 한 부분이다.
- 컴퓨터와 TV 게임의 연령대 표시
- 컴퓨터와 TV 게임에서 내용을 규제하는 법이 있는가?
- 게임에 특별한 표시와 연령대 제한에 대한 의견이 있을 때 어디에 문의를 해야 하는가?
- 누구에게나 모든 게임을 판매할 수 있는가?
- 책임이 있는 회사에 어떻게 접촉할 수 있을까?
- TV와 컴퓨터 게임을 하는 것이 위험한 것인가?
- 부모로서 게임이 좋은지 나쁜지 어떻게 알 수 있을까?

### ⑰ 인터넷에 관한 대화카드

어린이, 청소년들의 인터넷사용에 관한 토론을 장려하기 위해 고안된 대화카드이다. 서로 경험을 공유하고 교환하는 데 사용하라. 교육현장과 부모들의 만남시간에 또는 ‘청소년의 인터넷’ 과 관련한 대화의 기회가 있을 때 사용하라.

카드에는 두 가지의 분류가 있다. ‘의견 카드 ‘에서는 청소년, 부모, 선생님들의 다양한 의견을 들을 수 있다. ‘사실 카드’에서는 직접적인 질의 항목에 대한 사실 들이 소개되어 있다. 모든 카드는 대화와 토론을 촉진시키는 목적으로 고안된 것으로, 맞고 틀린 답은 없다. 각자의 의견을 펼치는 것이 중요하다. ‘사실 카드’ 는 미디어 협회가 실행한 두 가지 연구에서 나온 결과

를 보여준다. 이 두 가지 연구란 SAFT-학술(2003)과 청소년과 미디어(2005)이다. 이 두 연구에 대한 자세한 정보와 이 대화카드를 다운로드 받고 싶으면 웹사이트([www.medieradet.se](http://www.medieradet.se))를 방문하면 된다.

이렇게 카드를 사용하라

- ① 카드를 점선에 맞추어 자르라
- ② ‘의견 카드’ 와 ‘사실 카드’를 섞어라.
- ③ 젤 위에 있는 카드를 들춰서 크게 읽고 그 카드에 쓰여 있는 것에 대해 모두의 반응을 듣는다.
- ④ 그 실제 주제에 대해 토론이 충분히 이루어졌다고 판단되면 새로운 토론을 위해 새 카드를 들친다.
- ⑤ 의미 있는 토론이 진행된다고 생각되면 계속해서 진행한다. Best Practice는 토론이 생기 있게 진행되는 것이다.

| 의견카드                                                                                                                                                                  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. 내 딸아이는 화상 카메라를 가지고 있어요. 그런데 우리는 인터넷의 위험성에 대해 대화를 나눴고 지금은 친구들과 채팅을 할 때 만 그것을 사용해요. (클라스, 아빠, 42세)                                                                   |
| 2. 한편으로는 내 아이들에게 인터넷이 그렇게 위험한 것이라고 생각되지 않지만 또 다른 한편으로는, 신문을 통해 인터넷에서 아이들이 정말 어떤 것이든 다 접할 수 있다는 것을 알게 되잖아요. 물론, 아이들과 얘기를 할 수도 있겠지만, 그래도 확실한 것인지 잘 모르겠어요. (모니타, 엄마 45세) |
| 3. 인터넷에 관해서는 아들을 둔 것이 낫다는 생각이 들어요. 여러 다양한 연령의 변태적인 놈들과 채팅을 한 딸아이가 있다면 이때는 어떻게 해야 할지 막막하니까요. (세넷, 아빠 39 세)                                                             |
| 4. 필터프로그램 몇 가지를 검토도 해 봤어요. 그래도 여전히 내 아이들이 인터넷, 컴퓨터를 나보다 더 잘 하니깐 정말 이런 것들이 도움이 될 지 의문이에요. ( 올레, 아빠 45세)                                                                |
| 5. 인터넷은 정말 실용적이고 유익하다고 생각해요. 그러다가도 포르노라든지, 나시즘 선정성의 사이트 등을 보게 되면 그냥 다 닫아버리고 컴퓨터도 완전히 꺼 버리고 싶어요. (에바, 엄마 36살 )                                                         |

|                                                                                                                                                                                             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6. 나는 내 아이들이 인터넷의 위험 요인에 대해서는 문제없이 스스로를 보호할 수 있다고 생각한다. 진짜 문제는 우리가 어떻게 인터넷에서 글을 쓰느냐 하는 것이다. 글을 쓰고 공개되고 하는 것이 너무 쉽게 이루어지다 보니 잘못된 말도 쉽게 쓰게 되고 누군가는 이에 의해 상처를 받고 슬피하게 될텐데 말이다. (안-울로프, 아빠 39세) |
| 7. 아이들이 그렇게 오랫동안 앉아서 서핑하고 있는 것을 보면 믿을 수 없을 정도이다. 때때로 하루 종일 컴퓨터 앞에 앉아 있기도 한다. 도대체 뭘 하고 있는 것인지 알 수가 없다. (말란네, 엄마 41세)                                                                         |
| 8. TV를 보는 것이라면 뉴스라든지, 보고 있는 것에 대해 얘기를 나누기가 쉬울 텐데, 컴퓨터 앞에 앉아 인터넷을 하고 있을 때면 말을 붙이고 대화를 나누고 하는 것이 쉽지 않다. (올레, 아빠 45세)                                                                          |
| 9. 아이들이 포르노 사이트 주소를 받아 놓은 것을 보았다. 어떻게 이에 대해서 아이들에게 얘기를 꺼내야 할지를 모르겠다. 아이들이 어디를 들어가는 지를 스파이 짓이라도 해야 할 것 같은 기분이다. (파올라, 엄마 37세)                                                                |
| 10. 최근에 컴퓨터에 바이러스가 걸려서 거의 사용이 안 되었다. 참 부끄럽게도 내가 뭔가를 잘못해서 그렇게 된 것이라는 것을 알았다. 이 때문에 아들이 크게 나를 원망했다. (미카엘, 아빠 43세)                                                                             |
| 11. 학교에서 아이들에게 인터넷에 관해 더 많은 것을 가르쳐야 한다고 생각한다. 어떻게 스스로를 인터넷의 유해성으로부터 보호해야 하는지. 늘 새로운 것이 쏟아지는 데 부모라도 이를 다 알 수 없다. (리세로테, 엄마 39세)                                                              |
| 12. 내 딸아이는 항상 남자아이들과 잘 못 지내는 것 같다. 그런데 요즘 인터넷으로 아주 나이가 많은 남자를 만난 것 같다. 그 사람은 아주 멀리 떨어진 곳에 산다고 하는데, 그 사람이 어떤 사람인지 어떻게 알겠는가? 그런 사람을 어떻게 알아볼 수 있나? (샬롯, 엄마 40세)                                |
| 13. 우리가 젊었을 때는 선술집에서 모여서 어슬렁대며 맥주나 마시고 아무것도 안 했던 것 같다. 그에 비하면 지금이 더 좋은 것 같다. 청소년들이 컴퓨터를 하면서 유용한 정보도 많이 얻고 교육적인 뭔가를 하고 있는 것 같다. (로베르, 아빠 36세)                                                |
| 14. 내 아들 학급 남자아이들이 인터넷의 외설적이고 역겨운 것을 보는 것을 서로 충동질 하고 한다는 것을 들었다. 죽은 사람들이 나오고 교통사고 같은 것을 다루는 사이트도 있다고 한다, 내가 생각하기에 이런 것을 보는 것은 구역질나는 일일 것 같다. 그런데 많은 남자아이들이 이런 것들을 보고 한다고 한다. 라쉬, 아빠 37세)    |
| 15. 이번 주말에 내 아들이 LAN 에 간다고 한다. 난 그게 어떤 곳인지 잘 모른다. 단지 컴퓨터가 아주 많다는 것은 안다. 최소한 마약과 술이 난무하는 파티장에 보내는 것 보다는 낫다고 생각한다, (미아, 엄마 38 세)                                                              |

|                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 16. 아주 쉽게 아이들과 같이 인터넷을 하고 그러면서 얘기도 나누어 보아라고 하지만 항상 그러기가 쉬운가? 우리가 직장에서 일하고 있는 동안 아이들은 그 때를 포착해 유해한 것들을 얼마든지 할 수 있다. (스테판, 아빠 46세)                                                                               |
| 17. 그냥 아무나와 채팅하게 되면 가끔 말도 안 되는 제안을 받게 되기도 한다. 그래서 요즘에는 친구들하고만 채팅한다. (일리노르, 14세)                                                                                                                                |
| 18. 그 동안 자주 채팅했던 아이들을 만났었다. 그런데 참 어색하고 쑥스럽고 편하지 않았다. 이제 어떻게 해야 하나? (요나스 15세)                                                                                                                                   |
| 19. 채팅하다 보면 변태적인 아저씨들은 금세 알아볼 수 있다. 그들은 성인 전용 얘기를 많이 꺼낸다. 바로 물어보기를 " 가슴이 크냐? " 이런 거다. 그러면 바로 그들을 무시하거나, 아예 차단시켜버린다. (나디아 16세)                                                                                  |
| 20. 부모님은 나를 전혀 이해 못하신다. 내가 밥을 먹어야 할 때 즉시 컴퓨터를 그만두고 밥 먹으러 오지 않는다고 내가 이상하다고 하시는데, 그럴 때는 내가 게임을 하고 있다가 친구한테 밥 먹으러 가야한다고 쓰고 있을 때일 것이란 말이다. (레오 15세)                                                                |
| 21. 물론 내가 게임을 너무 많이 하는 것은 안다. 그래도 게임을 너무 잘해서 모든 도전자들 이기는 통쾌한 기분은 정말 짜릿한 것이다. 게임을 한 번도 해 보지 않은 사람에게 이 기분을 설명하기란 불가능하다. (더비드, 14세)                                                                               |
| 22. 채팅할 때는 주로 내 자신이 아니다. 그러니깐 늘 다른 사람인양 한다. 그게 훨씬 재미있다. 여자인 척 한다거나, 나이가 훨씬 많다고 한다거나...그래도 아무도 이를 진짜 믿거나 심각하게 받아들이지 않는다는 것을 아니깐 괜찮은 것 같다. (스테판 12세)                                                             |
| 23. 청소년들의 채팅에 대한 기사를 신문에서 읽을 때면, 예를 들어 화상카메라로 자신이 샤워하고 있는 모습을 촬영하고 보여준다거나 하는 것 말이다. 참 서글퍼진다. 그 아이들은 생각이 있는 것인가? 누가 그런 모습을 볼 것이라는 것을 생각하는 것인가? 그래도 또 많은 청소년들이 우리에게 와서 상담을 요청하는 것을 본다. (피터, 여가 시간 활용 학교 선생, 32세) |
| 24. 언젠가 누군가 내 핫메일 패스워드를 접속해서는 내 이름으로 수많은 역겹고 더러운 메일을 여러 사람에게 보내었다. 너무 기분이 안 좋아서 하루 종일 학교에도 못하고 집에 있었다. 인터넷은 이런 점에서 참 나쁜 것 같다. (엠마, 15세)                                                                        |
| 25. 컴퓨터 게임에 청소년들이 영향을 많이 받을 것이라고 생각하는 사람들을 이해할 수 없다. 내가 아는 컴퓨터 게임 하는 아이들 모두는 아주 얌전하고 조용한 아이들이다. 맨날 싸우고 하는 애들은 컴퓨터 앞에 앉지 않는 아이들이다. (헨릭, 16세)                                                                    |
| 26. 학교에서는 우리가 자주 가는 사이트들은 다 막아놔서 이제 아무 것도 학교에서 할 수 없다. 정말 짜증난다. 뭘 할 수가 없다. (마리아, 15세)                                                                                                                          |

|                                                                                                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 27. 한번 어떤 남자아이한테 화상카메라로 내 가슴을 보여준 적이 있다. 생각 안 하려고 하지만 혹시나 그 아이가 그것을 녹화해 두었다가 인터넷에 올리지는 않을까 몹시 두려워진다. (루비사, 16세)                                               |
| 28. 요즘에는 점수 매기기가 참 힘들다. 아이들이 그냥 인터넷에 있는 논문을 가져다가 자기 이름만 써서 낼 수도 있기 때문이다. 찾아보고 알아보는 것은 좋으나 스스로 시간을 내어서 알아봐야 한다. (에바-브릿, 선생님 48세)                               |
| 29. 나는 내 아이들과 다른 세상에 살고 있는 것 같아 속고 사는 것 같은 기분이 든다. 난 가끔 아이들과 함께 책을 읽으면 참 좋을 것이라고 생각한다. 내 아들이 내가 좋아 하는 것에 관심을 가져주면 얼마나 좋을까 하고 말이다. 독서 같은 것 말이다. (베로티카, 엄마 49세) |
| 30. 난 사실 인터넷에 대해 아무 것도 모른다. 할 생각조차 들지 않는다. 그냥 단지 전혀 관심이 안 가는 것이다. (스틱, 선생님, 59세)                                                                              |
| 31. 아이들의 관심을 끄는 것들에 대해 나도 같은 정도로 관심을 가지기란 쉽지 않다. 그런 것을 잘 모르겠다. 아이들은 아침에 일어나자마자 컴퓨터 앞에 앉는다. 학교에서도 그런 식으로 한다고 생각하면 참 기가 찬다. (미아, 엄마 46세)                        |
| 32. 인터넷은 아주 좋은 것은 아니라고 생각한다. 체육관에 가서 노는 것이나 아이들과 TV를 보는 것이 더 재미있다. (리나 13세)                                                                                   |
| 33. 인터넷에 내 사진을 올리곤 한다. 꽤 재미있는 일인 것 같다. 많은 남자아이들이 한 마디씩 달아주고 하는 것을 보는 것도 재미있다. 가끔 이상한 말도 써 놓고는 하지만 그런 건 별로 신경 쓰지 않는다. (엘린 16세)                                 |

|                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 사실카드                                                                                                                                               |
| 1. 여자아이들이 메일을 보내고 정보를 찾기 위해 인터넷을 더 많이 사용한다. 남자 아이들은 게임을 주로 하고 음악파일을 다운받고 한다. 이러한 차이에 대해 뭔가 조카가 필요한 것인가 아니면 그냥 그대로 좋은가?                             |
| 2. 남자아이들은 액션, 스포츠 게임을 선호한다. ‘counter strike’ 나 ‘FIFA 2004’ 와 같은 그러나 여자아이들은 폭력이 없는 게임을 더 선호한다. ‘The sims’ 나 ‘Tetris’와 같은, 왜 그런가? 위에 언급된 게임에 대해 아는가? |

|                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3. 새로운 유럽에서 만들어진 PEGI 라는 것은 부모들에게 컴퓨터 게임의 내용과 특정한 연령대에 적절한 게임을 지도해 주는 지침서이다. PEGI를 아는가? 이것을 사용해 본 적이 있는가?                                                                |
| 4. 12살에서 16살 사이 아이들의 12%가 일주일에 20시간 이상 컴퓨터게임을 한다고 한다. 당신의 자녀는 일주일에 몇 시간 정도 게임을 하는가? 가족 내에서 자녀의 게임하는 정도가 문제가 되는가? 그렇다면 왜 인가?                                              |
| 5. 스웨덴의 청소년의 59%가 인터넷에서 게임을 한다고 진술했다. 그러나 부모들의 35%만이 자신의 아이들이 게임을 하는 것을 안다. 이러한 차이는 어떻게 발생하는가? 부모와 아이들 간의 이러한 괴리를 어떻게 줄일 수 있을까?                                          |
| 6. 4분의 일에 해당하는 아이들이 평균적으로 인터넷에서 원하지 않게 선정적인 말을 듣게 된다고 한다. 인터넷 자체의 문제인가 아니면 전체적인 사회문제인가? 인터넷에서 선정적으로 불건전한 것들에 대한 위험을 줄이려면 어떻게 해야 할까?                                      |
| 7. 스웨덴 아이들의 반이 매일 인터넷을 사용한다.<br>당신은 얼마나 자주 인터넷을 사용하는가? 당신과 비교했을 때 아이들은 얼마나 많이 사용하는 것 같은가?                                                                                |
| 8. 스웨덴 아이들의 15%가 인터넷에서 사실 자료를 조절 한다.<br>어떻게 인터넷에서 사실여부를 조사 확인할 수 있을까? 인터넷에서 원전비평을 스스로 얼마나 하는가?                                                                           |
| 9. 67%의 스웨덴 아이들이 부모들은 자신들이 인터넷을 사용할 때 함께 앉아서 지켜보지 않는다고 한다. 당신의 자녀들이 인터넷 서핑을 할 때 주로 함께 앉아서 보는가? 왜? 왜 아닌가?                                                                 |
| 10. 일부 청소년 사이트들은 안전 문제에 대해 심각하게 생각하면서 운영되지만, 다른 사이트들은 의심스러운 목적을 가진 알 수 없는 운영자에 의해 운영된다.<br>어떤 사이트들이 좋은지 괜찮은지 알아볼 수 있을까? 어떻게 이러한 판단, 정보를 아이들에게 절충시킬 수 있을까?                |
| 11. 저작권보호가 있는 음악, 영화를 다운 받는 것은 불법적인 것이고, 법적 제재를 받게 되는 것이다. 그럼에도 많은 아이들이 인터넷에서 음악, 영화를 다운받고 있다. 이런 것들을 다운받는 것을 못하게 할 수 있는가? 당신의 자녀가 저작권보호가 있는 음악 영화를 다운받는다면 당신은 어떻게 하겠는가? |
| 12. 많은 아이들이 자신의 홈페이지를 가지고 있고, 자신에 대한 정보를 공개하고 있다. 이러한 점에 대한 장, 단점이 무엇일까? 이러한 디지털화된 공개, 저가 PR이 아이들이 자신과 다른 사람들을 보는 시각에 어떤 역할을 할 것이라고 생각하는가?                               |
| 13. 59%의 아이들이 인터넷을 할 때 부모 없이 혼자서 한다고 한다. 5%만이 부모님과 함께 인터넷을 한다고 한다. 왜 아이들이 주로 인터넷을 혼자서 하게 될까? 더 공통적으로 인터넷을 사용하도록 해야 할까?                                                   |

|                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 14. 3명중 2명의 아이들이 부모님들이 정해놓은 인터넷 사용에 관한 어떤 형태의 규정이 있다. 그러나 6% 는 전혀 이러한 규정이 없다고 한다. 당신들은 집에서 어떤 규칙을 정해두고 있는가? 다른 미디어들에 관해서도 어떤 규칙을 정해두고 있는가? 있다면 어떤 것들인가? |
| 15. 10명 중 1명의 아이들이 인터넷으로 알게 된 사람을 실제로 만나본 적이 있다고 한다. 인터넷에서 얘기만 해 본 사람을 실제로 만나는 것이 어떤 위험성이 있을까? 이러한 위험을 피하기 위해 또는 줄이기 위해 어떤 조언을 해 줄 수 있을까?               |
| 16. 15%의 아이들이 스스로 인터넷에 너무 많은 시간을 할애하고 있다고 생각한다. 얼마 정도의 시간을 인터넷이나 미디어에 할애하는 것이 적당하다고 생각하는가?                                                              |
| 17. 33%의 스웨덴 아이들은 자신의 방에 인터넷이 되는 컴퓨터를 가지고 있다. 당신의 집에는 어디에 컴퓨터가 있는가? 왜 그곳에 있는가?                                                                          |
| 18. 19%의 아이들이 인터넷상에서 위협을 받거나, 따돌림을 당하거나, 괴롭힘을 당한 적이 있다고 말했다. 인터넷상에서는 사람들이 더 나빠지기가 쉬운 것인가? 이러한 비행에 대항하거나 막기 위해서는 어떻게 해야 할까?                              |

## ⑱ 생활의 시간

인터넷은 우리 모두가 사용하고 있지만 어떤 것이든 상관없이 다 허용되는 것은 아니다.

인터넷에 이미 유포된 것을 없애는 것은 불가능하다.

당신에 대해서는 정말로 무엇이든 원하는 것을 공개할 수 있다. 당신에 대해서, 당신의 관심사 등에 대해서 말할 수 있죠. 애견, 좋아하는 집, 당신이 살고 있는 곳 당신 자신의 사진도 공개할 수 있다.

그런데, 혹시 당신이 인터넷에 써 놓은 것들에 대해 다른 저편에 살고 있는 어떤 사람이 읽고서는 어떤 생각을, 어떤 반응을 할 지, 생각해 보았는가? 직접적인 대화에서는 당신이 말하는 것에 대해 당신은 책임을 져야한다. 그러나 인터넷에서는 당신을 숨기고, 익명인이 될 수 있다. 이로 인해서 당신은 누구에게나 무엇이든지 쓸 수 있다는 자유로움을 얻게 되는 것이다.

모든 것이 인터넷에 있다. 보장되어 있다. 그러나 그 어떤 것도 그것이 사실이라는 보장은 없다. " 인터넷에서 읽었어 "라는 말은 "어딘가에서 들었어

"와 같이 신빙성이 없다. 인터넷은 여러 다양한 출처에서의 정보들의 단편으로 구성되어 있다고 할 수 있다. 많은 글들이 언제 누구의 정보에 의해서 생성되었는지, 수정되었는지 등이 생략되어 있다. 그냥 그렇게 있는 것이다.

단지 당신 스스로가 책임을 가지는 것이다. 결과를 안게 되는 것도 바로 당신 자신이고, 좋은 것이든, 나쁜 것이든 간에 말이다. 어떤 것을 믿을 것인가는 당신스스로가 결정해야 하는 것이다.

### ① 사례 1

"잘못된 것이라고 생각되지만 그만 둘 수가 없어요."

그냥 재미로 시작하게 되었어요. 내 프로필에 내 비키니 사진을 올린 것이지요. 비키니를 입고 있어서 올린 것은 아니고 단지 그 사진이 켈 잘 나온 것이었기 때문이에요. 저는 학교에서 한 번도 남자아이들의 관심의 대상이 아니었어요. 그랬는데 한번 컴퓨터에 비키니 사진을 올리고 난 후 수많은 남자 아이들로부터 답 글을 받게 되었어요. 몸매가 예쁘다, 멋지다. 그런 칭찬을 듣는 것이 익숙지 않았지만, 너무 기뻐요. 다른 사람들이 나를 예쁘게 봐 준다는 것을 알게 되는 것이 말이에요. 그리고 점점 더 노출이 심한 사진들을 올리게 되었죠. 계속할수록 잘못되었다고 느껴졌지만. 그만두려고 하면 다시금 자신감을 잃게 되는 것이었어요. 곧 다시 무미건조하고 멋도 없는 인기 없던 나로 돌아갈 것 만 같았으니까요. 그러다가 아주 역겨운 글이 오른 것을 보고 저는 제가 너무 천하고 지금까지 뭘 하고 있었나 하는 회의가 들게 되었죠.

### ② 사례 2

"어떻게 이럴 수가 있는가? 내 생에서 이토록 모욕적인 일은 처음이다".

다른 사람들이 다 그러면 안 된다고 했음에도 나는 그녀를 믿었습니다. 다들 그녀가 나를 망칠 것이라고 했지만, 그녀가 나를 정말로 사랑하고 있다고 믿었어요. 나랑 끝낸 것은 좋다고요. 그런데 어떻게 내 사진들을 그녀

의 친구들에게 다 보내고 그럴 수 있는지 모르겠어요. 무슨 생각으로 그랬는지 모르겠어요. 그런데 어제는 정말이지 죽고 싶었어요. 식당에 갔는데 누군가가 내 나체사진을 프린트해서 테이프로 붙여 놓은 것이지 뭔가요? 내일 가족들과 선생님을 만나기로 되어있는데, 그들에게 어떻게 설명해야 할까요? 세계에서 가장 바보, 멍청이라고요?

### ③ 사례 3

"어제 엠마네 집에서의 완전 미친 파티였었지".

내가 어제는 정말 심하게 마셨지. 보통은 그런 짓을 하지 않는 데 말이야. 가물가물하고 정신이 없어서 도대체 어떤 일이 벌어진 것이었는지는 정확하지 않지만. 술을 너무 많이 마셨었어. 빌레랑 엠마네 부모님 침실로 가서 계속 마셔대었던 기억이 나. 그리고는 누군가, 아니 여러 명이었던 거 같아. 들어왔었는데, 누구였는지 기억이 나지 않아. 정말 부끄러워서 말이지.

우리는 옷을 입고 있지 않았던 거 같아. 전혀 천 조각을 걸치고 있지 않았던 거야. 그리고는 갑자기 사진을 찍어두면 재미있을 거라고 생각을 했어. 도대체 사진을 어떻게 찍은 거지? 어떻게 그렇게 멍청한 짓을 할 수가 있는 난 말이야? 이제 어떻게 하면 좋을까?

### ④ 사례 4

"예전에는 늘 로그인을 하고 싶었지만".

난 학교에서 항상 외톨이였어요.

직접적으로 따돌림을 당하는 것은 아니었지만 누구와도 제대로 어울리지 못했고, 어떤 그룹에도 정말로 속해서 함께 한다는 느낌을 받지 못했어요. 아이들도 저를 끼워주려고 애쓰지도 않았고요. 인터넷에서는 항상 자유롭게 즐거울 수 있었어요. 내 자신이 될 수 있는 공간이었고, 여러 재미있는 사람들, 나와 공통관심사를 가진 멋진 사람들을 만날 수 있는 곳이었어요. 나에게 정말 의미가 컸어요. 그러다 언젠가부터 방명록에 아주 무섭고, 비방하

는 글들이 올라오기 시작한 것이예요. 모두가 읽을 수 있는 형태로 글이 올라왔기 때문에 다른 방문하는 사람들도 그 글들을 다 읽을 수 가 있었죠. 학교에 아이들이 그런 글들을 남기는 거 같아요. 예전에는 인터넷에 들어와서 채팅하고 방명록의 글을 보고 하는 것이 너무 즐거운 일이었지만 이제는 두려워요. 또 누군가 무서운 글들을 남겼을 테니까요.

#### ⑤ 사례 5

"난 책 읽는 거 싫단 말이에요. 특히, 남이 골라주면서 꼭 읽으라고 하는 책은 더더욱 말이죠"

우리 선생님은 학생들에게 책한 권을 선정해 주면서 읽고는 감상문을 써 오라는 거예요. 죽은 지 100년은 족히 되었을 그런 작가의 재미도 없을 책을 말이죠. 노벨 문학상을 수상했다느니 하지만 지겹기만 한 소설인 걸요. 반도 채 못 읽고는 감상문을 어떻게 써요? 아이들을 보니깐 인터넷에서 남들이 써놓은 수많은 감상문 중에 하나를 골라서 내는 거예요. 저도 정말 잘 쓴 감상문을 골라서 내었죠. 그런데 선생님이 부모님께 전화를 했지 뭐예요!" 이런 행동은 불법적인 것이고 정말 위험한 것이다" 라는 거예요! 이해가 안 돼요. 전혀 위험한 것 같지 않고 다들 그렇게 하고 있잖아요?

#### ⑥ 사례 6

"거울아, 거울아!"

광고에 나오는 모델들은 하나같이 다 사진에서처럼 아름답지 않다. before, after 이런 사진을 신문에서 봤습니다. 정말 사람이 변하는 것이죠! 모두 진짜 자신보다 더 예뻐지는 것이예요. 어떻게 그렇게, 그런 기준에 맞추어 살아갈 수 있죠? 이번 글을 읽기 전까지는 저는 사진은 참이라고 믿었어요. 정말 속고 있었던 것이지요.

누가 무엇을 왜 말하는가?

글을 쓴 사람들은 어떤 배경, 의도를 가지고 있을까? 어떤 목적으로 그런

정보를 인터넷에 올리는가?

당신 자신을 알아보겠나?

인터넷에 올라와 있는 모든 것을 믿는가?

인터넷에서 찾은 정보를 어떻게 사용하는가?

당신이 쓴 글을 누가 읽는지를 아는가?

인터넷은 " 다른 누군가 그들" 이 아니라, " 우리 자신" 이다. 책임을 가지는 것은 바로 우리 모두이다.

## 2) 노르웨이

노르웨이에도 정보화 부작용이란 개념은 존재한다. 하지만 실제로 게임중독이나 인터넷 중독 등 부작용을 걱정하는 사회적 분위기는 찾아보기 힘들다. 이유는 충분한 부작용방지 교육과 학생 개개인의 자율적 조절이 잘 이뤄지기 때문이다.

학교에 입학하면 학생들은 컴퓨터를 어떻게 사용해야 하는가에 대한 기본적인 교육을 받는다. 이른바 ‘사이버 윤리 및 에티켓’ 교육이다. 교육방식은 학교마다 다른데, 어떤 학교는 문서로 만들어 학생들에게 나눠주고, 어떤 학교는 그저 교사가 말로서 설명을 한다.

형식적인 필터링도 이뤄진다. 교육청 단위의 랜(LAN)으로 통합돼 있는 학교의 각 컴퓨터는 모두 교육청의 방화벽 서버를 거치도록 돼 있다. 따라서 보안상의 문제나 유해정보 차단 문제를 교육청 방화벽 서버를 통해 직접 해결한다.

Identity Management(IDM)라는 시스템도 최근 도입했다. 하나의 유저네임으로 여러 디지털 서비스에 접속할 수 있는 패스워드를 제공하는 것으로, identity, authentication, authorization 등으로 세분돼 타인 이용의 피해를 막기 위한 장치다.

하지만 그 이상은 없다. 이후에 컴퓨터를 사용하는 방법과 예절은 전적으로 학생 개개인에 맡겨진다. 수업시간에 게임사이트에 들어 가 게임을 하거나 음란물을 보더라도 그것은 학생이 선택할 문제라고 본다. 울스루드 고교

데이비드 던롭 교감은 “해롭다고 이용 자체를 막는다면 어떤 교육도 제대로 할 수 없다. 기본적으로 학생 스스로 부작용에 대한 인식을 할 것으로 믿는다. 설사 악용하는 학생들이 있다고 하더라도 그것은 어느 사회, 어느 나라에나 있는 문제이기 때문에 학교나 당국이 크게 개입할 여지가 없다고 본다.”고 말했다.

오이스텐 국장도 “컴퓨터 등 ICT는 학습의 여러 도구 가운데 하나로서, 학생들은 다양한 방식으로 자신의 공부와 삶을 영위해가고 있다”며 “노르웨이에서 게임이나 인터넷 중독이 문제가 되고 있는 상황은 아니다”고 말했다.

디지털 격차의 문제는 부작용 문제와는 조금 상황이 다르다. 노르웨이 정부는 여전히 집에서 컴퓨터와 인터넷을 쓰지 못하는 학생들이 적지 않다고 본다. 또 학교에 따라 지역에 따라 정보 혜택을 누리는 정도에 차이가 있다고 본다. 또 장애인들이 정보화 혜택을 이용할 기회도 부족하다는 판단을 하고 있다.

이에 따라 노르웨이 정부는 빈부, 장애 유무를 떠나 모든 학생들에게 브로드밴드와 피시가 이용돼야 한다는 목표를 세워놓고 있다. 클레멧 장관은 “사회적 약자 및 소수 집단은 학습과 경제적 사회적 통합을 증진시킬 수 있도록 ICT 이용에 있어서도 특별한 배려를 하고 있다”며 “교육연구부가 추진하는 프로그램에 이런 내용이 중요하게 포함돼 있다”고 말했다. 실제로 성적이 처지는 학생이나 장애가 있는 학생들을 위한 ICT서비스는 끊임없이 확충되고 있는 게 노르웨이 정보화의 한 단면이다.

## VII. 외국정책의 시사점 및 정책제언

1. 외국정책의 시사점
2. 정책제언



## VII. 외국정책의 시사점 및 정책제언

### 1. 외국정책의 시사점

#### 1) 미국

미국에서 1990년대 초부터 본격적으로 추진해온 청소년 정보화정책은 다음과 같이 요약될 수 있다.

첫째, 미국은 미래 정보사회를 준비하면서 가장 먼저 고려한 연령층이 바로 청소년계층이다. 이들이 컴퓨터와 인터넷 같은 새로운 정보통신기술을 적극적이고 효과적으로 활용하여 성장발달에 도움을 받을 수 있도록 하는데 역점을 두었다.

둘째, 국가정보화 정책을 추진하면서 정보사회가 도래했을 경우 발생할 수 있는 다양한 역기능으로부터 청소년들을 보호하기 위한 다양한 정책을 수립하고 집행해오고 있다. 그 가운데서 두드러진 특징은 정부의 적극적인 정책에 정보통신산업계와 교육계가 적극 협력하여 정책의 효율성을 극대화하는 모습이다.

셋째, 정보통신산업계의 자발적인 노력이 매우 두드러진 특징이다. 법제개정을 통한 정부의 타율적인 규제정책에 앞서 산업계가 자발적으로 자율적 규제장치를 개발하고 이를 활용하려는 노력을 기울인다는 점이다.

이러한 맥락에서, 우리나라의 청소년 정보화정책은 정부의 적극적인 노력에 더하여 정보통신 산업계의 보다 적극적인 참여와 협조가 가장 아쉬운 부분이다. 이를테면 음란폭력물로부터 청소년을 보호하기 위한 인터넷 내용등급제나 필터링 소프트웨어 개발의 경우, 정부가 주도적으로 기술개발에 나서야할 정도로 산업계는 미온적이었다. 또한 정부의 청소년 보호 및 정보격차 해소정책에 산업계는 보다 더 적극적으로 나설 필요가 있다.

미국의 청소년정보화정책중 정보화 역기능 방지정책이 시사하는 바를 첫째 법·제도적인 접근, 둘째 기술적 접근, 셋째 교육적 접근으로 나누어 구체

적으로 살펴보면 다음과 같다.

### (1) 법·제도적인 접근

법·제도적인 접근은 1990년대 초부터 컴퓨터 게임과 비디오 게임 그리고 인터넷 정보의 선정성과 폭력성에 아동과 청소년들이 무방비 상태로 노출되어 있어, 이들이 컴퓨터와 인터넷의 발전에 따른 정보화 사회의 혜택을 누리기보다는 그 폐해의 희생자가 될 수 있다는 우려와 함께 아동과 청소년들을 어떻게 하면 보호할 수 있을까 하는 고민에서부터 출발하고 있다.

이러한 정보화 사회에 대한 미국의 사회적 인식이 우리 사회에 시사하는 바는 정보화 사회의 역기능 즉 폐해로부터 아동과 청소년들을 보호하기 위한 사회적 인식이 무엇보다도 더 크게 확산될 필요가 있다는 점이다. 우리 사회에서는 학교와 가정에서 정보화의 병폐를 인식하고 있으나 이로부터 아동과 청소년들 즉 자신의 자녀들을 보호하기 위하여 적극적으로 행동에 나서는 학부모나 교육계의 움직임이 활발하지 못한 것이 현실이다.

따라서 이러한 현실인식과 이를 바탕으로 아동과 청소년들을 보호하기 위한 법·제도적인 개선을 보다 더 적극적으로 요구할 필요가 있다. 이를테면, 현실에서나 인터넷을 매개로 아동과 청소년을 대상으로 한 성매매나 성 착취행위를 근절하기 위해서는 현행법을 개선할 필요가 있다. 이를테면, 1998년 제정된 미국의 “성 착취에 대한 아동보호법(Protection of Children from Sexual Predators Act of 1998)”은 인터넷이나 현실에서 아동을 대상으로 한 성 매매나 성 착취행위를 하거나 아동 포르노그래피를 생산 및 유통시키는 범죄자에게는 벌금형이나 15년 이하의 징역 또는 양형에 처하도록 하는 등 그 처벌규정을 강화하고 있다. 종전에 10년 이하의 징역형을 15년 형으로 강화한 것도 이러한 정보화 사회의 시대적 변화를 반영한 것이다.

미국이 정보화의 역기능으로부터 아동과 청소년을 보호하기 위한 법을 제정하거나 개정하는 과정을 살펴보면, 우리나라에 비하여 의회청문회활동이 매우 돋보인다. 사회적 현안이 발생했을 때 국회의원들이 입법을 하기에 앞서 몇 단계를 거치는 것을 볼 수 있다. 첫째, 국회의원들은 사회 현안 관련

분야의 전문가들을 의회로 불러놓고 청문회를 통하여 사회적 현안을 정확히 이해하려고 노력한다. 둘째, 국회 청문회를 통하여 현안을 둘러싼 사회적 여론을 불러일으키거나 환기시킨다. 셋째, 사회적 현안을 둘러싼 여론은 충분히 수렴하여 입법안에 반영한다. 이러한 일련의 입법절차를 거치면서 법안에 대한 심사숙고의 기회를 갖고 아울러 국민의 여론을 수렴하고 반영하는 기회를 가짐으로써 국민들로부터 지지와 신뢰를 받는 법을 제정하거나 개정할 수 있게 된다.

이러한 맥락에서 살펴보면, 우리나라의 입법과정에서 가장 활성화시켜야 할 부분은 바로 국회청문회이다. 청문회를 통하여 전문가의 의견을 수렴하고, 여론을 환기시키며, 여론을 수렴하여 입법안에 반영하는 노력이 보다 더 많아야 할 것이다.

한편, 미국은 아동과 청소년보호를 위해서는 매우 엄격한 법제도적 장치를 마련하고 이를 엄격히 준수하고 있다. 아동과 청소년을 대상으로 한 범죄행위에 대해서는 가중처벌을 가하고 있는 것을 보면 잘 알 수 있다. 그러나 우리나라의 경우 아동과 청소년을 대상으로 한 성 매매나 성 착취 범죄행위에 대해서도 미국의 형벌에 비하며 가볍다. 그래서 아동과 청소년을 대상으로 한 성범죄자들이 최근에 짧은 형벌기간을 마치고 석방되어 다시 아동이나 청소년 성범죄를 다시 저지르는 것은 이를 잘 뒷받침해주고 있다. 아동과 청소년을 대상으로 하는 성범죄행위는 재범률이 높기 때문에 이에 대한 처벌을 강화하는 것이 필요하다. 인터넷을 통하여 아동과 청소년들이 성 매매나 성 착취자들에게 더 손쉽게 노출되어 있기 때문에 이러한 시대적 변화를 반영한 법제도의 재개정이 필요하다. 이를테면 최근 미국 의회가 입법 추진하고 있는 미성년자 온라인 약탈방지법(Deleting Online Predators Act of 2006, DOPA, H.R.5319)은 우리나라뿐만 아니라 다른 나라에서도 주목하고 있는 법안이다. 이 법안은 우리나라의 싸이월드나 최근 Google이 1억 6천 5백만 달러를 주고 인수하여 세계를 주목시키며 열풍을 불러일으키고 있는 미국의 YouTube나 또는 MySpace와 같이 사용자 제작 콘텐츠(user created content, UCC)를 바탕으로 한 인간관계웹사이트(social networking

websites)들에서 발생할 수 있는 아동과 청소년의 성 착취행위를 방지하려는 법적인 노력의 산물이다.

또한 미국의 입법과정에서 나타나는 특징 가운데 하나는 체찍과 당근전략이다. 이는 산업계의 자율적인 규제노력을 권장하고 그러한 자율적 규제조치의 효율성을 극대화시키려는 노력으로 볼 수 있다. 왜냐하면, 이윤극대화를 추구하는 산업계에 의한 자율규제는 그 한계를 지니기 마련이기 때문이다. 통신품위법(CDA)의 입법과정과 인터넷 내용등급시스템의 개발과정에서 드러난 미국 의회의 전략은 우리나라 의회가 참고할 만하다. 당근 즉 산업계의 자율적인 규제노력을 장려하며 일정 기간을 주고 결실을 맺도록 격려하고 지켜본 다음, 산업계에서 만족할 만한 결과물이 나오지 않을 경우, 의회가 직접 나서서 입법을 통하여 아동과 청소년 보호를 위한 조치를 취하면서 산업계를 압박하는 전략은 시사하는 바가 크다. 즉, 이러한 과정을 통하여 자율규제와 법과의 조화를 꾀하고 나아가 자율규제와 법의 효율성을 강화하고 상호 보완하는 결과를 낼 수 있게 되는 것이다.

## (2) 기술적 접근

현대사회의 정보화에 따라 나타나는 정보화의 역기능으로부터 아동과 청소년을 보호하기 위한 정보통신 및 인터넷 산업계의 자율적 규제는 기술적 측면에서 이해할 수 있다. 미국의 인터넷 내용등급시스템과 내용선별 소프트웨어 개발과정에는 미국의 역사와 문화가 담겨 있다. 미국의 인터넷 산업계가 정보화 사회의 역기능으로부터 아동과 청소년 보호를 위한 기술개발을 정부보다 먼저 자발적으로 나서서 한 것은 아니다. 왜냐하면 인터넷 내용등급시스템이나 내용선별 소프트웨어는 기업 입장에서 바라보면 많은 이윤을 안겨다주는 것이 아니기 때문이다.

그러나 정보화 역기능으로부터 아동과 청소년을 보호하기 위한 입법 움직임과 함께 산업계의 자율적 규제 노력을 권장하는 의회의 압력이 산업계로 하여금 행동 즉 자율적 규제에 나서도록 만든다. 법에 의한 강제적이고 타율적인 조치가 산업계의 자율적 조치보다는 더 강력하기 때문에 산업계는

자율적 조치를 선호하게 된다. 인터넷 내용등급시스템 개발에 관한 앞서 논의에서 보는 바와 같이, 산업계는 기업들간의 협력을 통하여 아동과 청소년을 위한 기술적 장치를 공동으로 개발하고 보급하는데 적극 노력하는 모습을 볼 수 있다. 정부는 이러한 산업계의 자율적 노력이 효과를 발휘하여 결실을 맺을 수 있도록 세금혜택제도와 교육정보화촉진기금(E-rate) 등을 통하여 지원하고 있다.

그러나 우리나라에서 인터넷 내용등급시스템과 내용선택 소프트웨어의 개발은 산업계의 자발적 선도적 개발에서 나온 것이 아니다. 이는 1998년 정보통신부 산하 연구기관인 한국전산원과 정보통신윤리위원회가 공동연구를 통하여 기술을 개발하고, 나중에 이 기술을 민간기업에 이관하는 과정을 밟았다.<sup>77)</sup> 즉 정부가 주도하여 기술을 개발하였다.

이러한 맥락에서, 우리나라 의회와 정부는 아동과 청소년 보호를 위한 산업계의 자율적 규제와 관련기술개발 노력을 이끌어내고 뒷받침하기 위해서는 필요시 입법을 통한 압력을 가할 필요가 있다. 그리고 이러한 압력과 함께 법제도 및 재정적 뒷받침을 해줄 필요가 있다.

### (3) 교육적 접근

정보화 역기능 방지를 위한 교육적 접근은 미국 정보통신 산업계와 교육계 및 정부의 공동보조를 눈여겨 볼만하다. 네티켓 즉 인터넷 예절운동을 가장 먼저 펼친 나라는 미국이다. 1980년대와 90년대 미국 사회에서 정보화가 급진전하면서 소위 기술관료(technocrat)로 불리는 컴퓨터 프로그램 기술개발자들이 컴퓨터와 컴퓨터 통신 즉 오늘날 인터넷을 통하여 나타날 수 있는 사회적 일탈현상을 막기 위해서는 정보통신윤리 또는 예절이 필요함을 인식하였다. 이들이 가장 먼저 인터넷 예절을 위한 윤리강령을 마련하고 이를 인터넷에서 공표하며 함께 지키도록 노력하였다.

미국이나 우리나라에서 나타나는 사회적 일탈행위 또는 정보사회의 병리현상은 인터넷 예절을 지킨다면 상당히 줄일 수 있다. 그러므로 정보화 사

77) 한국전산원은 2006년 한국정보사회진흥원으로 이름을 바꾸었다.

회의 역기능으로부터 아동과 청소년들을 보호하는 것과 함께 아동과 청소년 자신들이 가해자 즉 사회적 일탈을 행하는 주체가 되지 않도록 정보통신윤리교육을 초등학교 이전 즉 유치원 때부터 강화하는 것이 필요하다. 한걸음 더 나아가 가정에서 부모들이 어린 자녀의 컴퓨터 교육을 시작하는 순간에 이러한 예절과 윤리의식을 심어주어 몸에 배도록 하는 것이 중요하다.

## 2) 영국

지금까지 살펴본 것처럼 영국의 청소년 정보화 정책은 학교에의 정보화 인프라 구축과 정보화 교육 활성화를 통해 청소년이 정보화 기술에 익숙해 지도록 지원하는 초기의 교육 정보화 정책과, 정보화 구축기를 지나 활용기에서 드러난 정보화 관련 위험 등에서 청소년을 보호하기 위한 역기능 방지 정책, 그리고 사회 경제적 계층에 의해 야기되는 정보화격차를 극복하기 위한 지역사회 지원정책 등으로 이루어져 있다. 이와 같은 정보화 정책은 불가피하게 영국 사회의 미디어 환경과 교육문화, 청소년 관련 이슈를 반영하므로, 한국의 정보화 교육정책과는 여러 가지 차이가 있을 수밖에 없다. 그러나 영국 정보화 정책의 강점뿐만 아니라, 정책실현의 과정에서 제기된 문제점, 교육 현장 및 청소년 관련 교육 기관에서 제안한 정보화 정책의 보완책을 살펴보면, 국내정책 개발에의 시사점을 찾아볼 수 있다.

### (1) 교사와 학생의 적극적 참여를 통한 교육 문화의 변화가 필요하다

정부는 교육정보화에 지속적으로 투자할 수 있는 근거로서, 정보화에 투자하는 것이 청소년들의 학습성장에 긍정적인 영향을 미친다는 연구결과를 인용했다. 2005년 BECTa에서 발표한 연말 보고서에서는 8년간 학교의 정보화에 투자를 한 시점에서 평가를 해봤을 때 정보화가 아이들의 학습에 "작지만 긍정적인 효과를 가져온다는 증거가 점차 많아지고 있다"고 말하고 있다.

또한 2003년 교육부에서 발표한 지난 4년간 학교 정보화에 투자한 결과를 살펴보는 보고서에서, ICT가 학생들의 학업수행에 직접적으로 긍정적인 영

향을 미치고 있고, 뛰어난 정보화 자원을 갖추고 있는 학교의 학생들이 그렇지 않은 학교의 학생들보다 수학능력이 높았으며, 설문에 응답한 학부모의 절반 이상이 아이들이 ICT를 사용함으로써 더욱 창의적이게 되는 것 같다고 대답했다고 결론을 내렸다. 이렇듯 정보화가 청소년의 학습능력 신장에 긍정적인 영향을 미친다는 전제하에, 정부는 지속적으로 교육 정보화 정책을 발표하고 있다. 현재 정부의 교육정보화 정책의 초점은 개별화된 학습과 학생들의 필요에 맞는 교수학습, 때와 장소의 제약 없이 행해질 수 있는 교육을 ICT 기술을 활용하여 가능하게 하는 것이다.

그러나 학교에서 정보화기기의 사용을 보면 새로운 방식으로 교수학습을 변화 시키는 것보다는 단순히 정보화 장비를 갖추는 하드웨어 솔루션에 그치고 있다는 지적도 많다. 2005년에 발표된 향후 5년간의 디지털 전략인 ‘테크놀로지 활용하기 Harnessing the Technology’를 살펴보면, 새로운 테크놀로지가 가능하게 할 수 있는 교육적인 잠재능력을 최대한 활용하기 위해서는 현재의 교수와 학습 체계를 변화시켜야 한다고 제시하고 있다. 기존의 학교교육에 하나의 새로운 교육 기자재나 교육자료가 보태지는 것이 아니라, 교육 자체의 변화가 있어야, 비로소 교육정보화의 효과를 극대화할 수 있다는 것이다. 교육정보화는 개인의 필요와 진도에 맞춘 개별화된 교수와 학습을 가능하게 한다. 또한 교수자의 입장에서 새로운 정보화 기술은 온라인을 통해 다양한 학습 자료를 얻고, 다른 교수자들과 학습자료를 공유할 수 있는 환경을 조성한다. 이렇게 새로운 기술을 이용하여 교육의 근본적인 변화를 추구하기 위해서는, 교수자와 학습자가 소비자로서만이 아니라 창조자로서 참여할 필요가 있다. Harnessing the Technology에서는 교육자들이 정보화 기술을 사용하여 교수, 학습 그리고 평가를 개선시키는데 직접적으로 참여하도록 요구한다. 또한 교사들이 학습자, 특히 장애가 있거나 혜택을 받지 못하는 학습자들의 필요에 적당한 학습 활동을 디자인하는데 더 깊이 관여하기를 기대한다.

이처럼 정보화 시설을 갖추고 소프트웨어를 마련하는 것에만 투자를 할 것이 아니라, 교수자와 학습자의 적극적인 참여를 통해 정보화 기술을 실생

활에 맞게 조정하고, 더 나아가 실제 학교문화를 정보화기술의 잠재력을 최대한 발휘할 수 있는 환경을 조성할 수 있게 하는 정책적 지원이 필요하다.

## (2) 청소년의 필요에 부합하는 정보화 교육이 이루어져야한다

현재까지 정부에서 제시한 정보화교육과 학교 내에서 이루어지고 있는 ICT 교육, 그리고 실제 청소년들이 필요로 하는 정보화교육 사이에 비교적 큰 간극이 있다는 연구 결과가 나오고 있다. 영국 청소년들의 인터넷 사용 실태에 대해 연구한 UK Children Go Online (이하 UKCGO)이나, 유럽 청소년들의 뉴미디어 사용실태를 살펴본 범유럽 프로젝트 명의 연구 결과<sup>78)</sup>를 보면, 학교 안에서 인터넷이나 기타 뉴미디어에 대해 다루는 경우도 소수에 불과하다. 2004년에 발표된 UKCGO 보고서와 2006년 발표된 Mediapro 프로젝트 결과 보고서를 보면, 학교에서 실제로 ‘인터넷에 관해서’ 배웠다고 대답한 청소년의 수는 많지 않았다. UKCGO에 의하면, 16세에서 19세 사이의 학생들은 절반가량이 (16-17세 학생의 45% 그리고 18-19세 학생의 51%) 학교 정규교육에서 인터넷에 관한 수업을 받은 적이 없다고 대답했고, 12세에서 18세 사이의 청소년들을 대상으로 행해진 Mediapro 설문결과를 보면, 청소년들의 59.3%가 교사나 학교도서관 사서와 인터넷 사용에 관해서 이야기를 나누는 적이 ‘전혀 없다’고 응답했다.

실제로 학교에서 인터넷이나 기타 ICT에 관한 내용을 다루는 교육이 보편화되지 않은 것으로 나타나고 있는데 반해, 정보 평가나 분석과 관련된 교육이나 조언을 받고자하는 청소년들의 요구는 높아지고 있다. 다음은 Mediapro의 연구 결과보고서인 청소년의 뉴미디어 획득The Appropriation of New Media by Youth 에서 발췌한 내용이다.

설문에 응답한 청소년의 42.4%는 좋은 웹사이트를 찾는데 교사들이 도움을 주는 것이 중요하다고 생각한다고 대답했고, 42.8%는 교사들이 학생에게 자신들이 방문한 웹사이트가 믿을만한 것인지 말해주는 것이 중요하다고 대답했다. 게다가 대다

78) The Appropriation of New Media by Youth (청소년의 뉴미디어 획득)이라는 제목으로 보고서가 발표되었다.

수 (87.5%)의 학생이 인터넷 사용에 관해 지식을 가지고 있다고 대답했지만, 동시에 많은 학생들이 인터넷을 통해서 정보를 얻고, 정보 취득의 결과에 대해 판단을 내리는데 어려움을 겪은 적이 있다고 말했다.

이는 청소년들이 기본적으로 인터넷에 접근을 할 수 있고, 정보수집 능력이 있다고 하더라도, 학교나 교사에게 정보의 판단 능력 혹은 인터넷 웹사이트의 신뢰도를 판단할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 조언과 도움을 필요로 한다는 것을 보여준다.

UKCGO 역시, 청소년들이 ICT를 비판적으로 판단할 수 있게 돕기 위해 정보 분석과 평가 능력 강화를 위한 정보화 교육이 중요하다고 강조하고 있다. 이 보고서에서는 인터뷰의 대상이었던 아동과 청소년의 대부분이 그들이 주로 사용하는 웹사이트 배후의 동기에 대해 잘 모르고 있고, 대부분의 학생들이 그것에 대해 전혀 생각해 본 적이 없는 것이 사실이라고 밝히고 있다. 인터뷰 대상 중 극소수만이 웹사이트들의 상업적 이해관계나 전략에 대해 인지하고 있었고, 대부분의 학생들은 온라인 정보의 신뢰도나, 상업적 사이트, 정치적 사이트 등 웹사이트를 평가할 수 있는 방법을 잘 모르고 있는 것으로 나타났다. UKCGO는 학생들이 개별 웹사이트를 평가할 수 있는 것만이 중요한 것이 아니라, 장기적으로 보았을 때 수많은 온라인 교육재료에 접하게 될 청소년들에게 정보의 가치를 평가할 수 있는 능력을 갖추게 하는 것이 중요하다고 제안한다.

### (3) 정보화 네트워크로 인한 학생의 사생활 침해 우려가 있다

가장 최근 발표된 정부의 향후 5개년 정보화 전략이 실현된다면, 학습자와 관련된 모든 자료가 데이터베이스화 되어서, 가정과 학교의 연계, 학부모의 교육에의 개입, 학습자의 필요에 맞는 개별화된 교육이 가능해진다는 긍정적인 효과를 가져 올 수도 있다. 그러나 동시에 그러한 데이터베이스를 관리하는데 생기는 기술적 문제점도 발생할 수 있고 (예를 들어, 누구에게 어느 정도의 데이터를 공개할 것인지를, 어떻게 그 수위를 조정하는지 등의 문제), 이 과정에서 학생들의 사생활이나 인권이 침해될 위험도 있다.

무역통상부에서 발표한 Connecting the UK 에서는 디지털 전략이 잘 실현된 학교의 사례를 다음과 같이 소개하고 있다:

...캠브리지 근교에 있는 Impington Village College, 이 학교에서는 매시간 수업이 시작되기 전에 모든 학생들이 지문을 찍도록 요구된다. 전교 1300명의 학생이 교실에 들어가면서 스캐너에 손가락을 대고 지문 채취를 하면, 지문을 찍었는지의 여부에 따라 출석 처리가 된다. 특정 수업시간에 어떤 학생의 지문이 등록이 안 되었을 경우에, 문자 메시지나 이메일이 학생의 부모에게 보내져서 학생이 결석했다는 것을 알려준다...

이 경우 디지털 정보화 덕분에 학교와 가정의 연계가 원활해져서, 학생들의 학교생활을 부모들이 알 수 있게 된다는 장점을 부각시킨 것이지만, 동시에 교육정보화가 가져올 수 있는 학생들의 사생활 침해의 사례를 보여주고 있는 것이기도 하다.

(4) 학교의 정보화환경을 유지하고 운영하는데 보다 많은 지원이 필요하다.

학교의 정보화를 지원할 때, 정보화 기기의 취득에만 중점을 두지 말고, 갖추어진 장비와 인프라의 지속적인 관리를 위한 지원을 활성화 하는 것이 필요하다. 실제로 정보화 기기를 사용하면서 생길 수 있는 기술적인 문제를 해결할 수 있도록 관리자나 교육 관계자들을 위한 연수 프로그램을 제공하는 등의 지원정책도 중요하다.

더불어 각 학교의 학습환경에 적합한 교육콘텐츠의 개발을 지원하는 것도 중요하다. 현재 많은 학교들이 ICT의 설치에는 성공했으나, 유지보수에 어려움을 겪고 있다고 한다. ICT in schools에서 활용과 트레이닝을 강조하여, 자체적으로 유지 보수를 할 수 있는 능력을 기르게 하려는 노력을 하고 있지만, 실제로 학교에서는 기술적인 어려움을 겪고 있는 것으로 보인다. 이처럼 일부 학교에서 정보화 기기를 효과적으로 운영하고 활용하는데 성공하지 못한다면, 이는 학생들이 직업을 가질 때 요구될 ICT 능력을 갖추는데 걸림돌이 될 수밖에 없다. 또한 학교를 통해서 해소하려고 했던 디지털 격차 해소에도 문제가 생기게 된다.

#### (5) 정보화격차를 해결하기 위한 다각적 노력이 필요하다

청소년 사이에서 발생하는 정보화격차는 학교에 정보화 인프라를 설치한 다던지, 지역사회에 온라인센터 설립을 통해 인터넷에 접속할 수 있는 길을 열어주는 것만으로 멈춰서는 안 된다. 영국에서 청소년의 정보화 격차를 해소하기 위해 실현되고 있는 정책을 살펴보면, 청소년의 생활 전반을 고려하고 있다는 것을 알 수 있다.

학교나 기타 공공기관을 통한 정보화への 접근을 보장하는 한편, 가정에서도 인터넷 등 정보화 기기를 사용할 수 있도록 노트북이나 개인 컴퓨터 대여 정책도 실시하고 있다. 교육의 정보화로 학교 밖에서의 개별화된 학습이 가능해지고 있고, 그 외에도 청소년의 가정에서의 인터넷 사용률이 점차 증가하고 있는 환경 속에서, 학교나 일정 공공기관을 통해서 일정 시간에만 정보화기기에의 접근을 보장하는 것은 충분치 않다. 그리고 청소년이 가정에서 친구나 가족을 통해 인터넷이나 컴퓨터 사용법을 배우는 경우가 많고, 학생들 자체가 학교 밖에서 정보화기기 사용기술을 익히는 것을 선호한다는 연구 결과가 있다. 이러한 연구 결과에서 보여 지듯이 부모나 다른 가족의 정보화기술 정도에 따라 청소년들이 익히는 정보화 기술이 영향을 받을 수도 있는 것이다. 영국에서 강조되고 있는 성인을 대상으로 한 정보화 교육은 성인들의 재취업이나 실생활에의 응용력을 키우는데 도움을 줄 수 있지만, 동시에 가정에서 청소년의 정보화 격차 해소에도 영향을 미칠 수 있다.

#### (6) 청소년들의 문화로서의 정보화 미디어

앞서 언급한 정보화 접근능력 강화를 위한 정보화 교육정책이나, 현재 교육부나 정부에서 강조하는 미래의 인력을 양성하기 위해 실시되는 정보화교육은 모두 ICT를 하나의 테크놀로지 혹은 사용법을 익혀야 하는 도구로 전제하고 있다. 그러나 UK Children Go Online이나 유럽 청소년들의 뉴미디어 사용을 살펴본 Mediappro 프로젝트의 결과물을 보면, 실제로 청소년들은 ICT를 학습을 위한 도구나 취업을 위한 기술로서 보다는 자신들의 문화로 인식하고 있다는 것을 알 수 있다.

인터넷을 기술로서 혹은 또 다른 정보의 소스로서만 접근하고, 문화로서 접근하지 않는 학교의 정보화 교육경향은 학생들의 실생활과 떨어진 느낌을 주게 된다. UKCGO에서는 학생들이 학교에서 인터넷이나 컴퓨터 사용법을 배우는 것보다는 가정이나 친구들 사이에서 시행착오를 겪으며 직접 해보면서 배우는 것을 선호한다는 결과를 보여준다. 그리고 Mediapro에서는 학생들에게 학교에서의 ICT 사용을 묘사할 때, 역사, 과학, ICT 수업 시간에 인터넷을 사용하는 경우에 대해서 언급했지만, 메신저, 게임, 음악 듣기 등 가정에서 사용하는 인터넷에 대해 열정적으로 설명하던 때와는 달리, 별 다른 흥미를 보이지 않았다고 설명하면서, 청소년들이 가정에서 사용하는 인터넷과 학교에서의 인터넷의 차이를 지적하기도 했다.

이렇듯 인터넷이나 정보화 매체 등을 교육적 도구 혹은 직업을 준비하기 위한 기술로 전제를 둔 학교에서의 정보화 교육은 청소년들의 실제 미디어 사용을 반영하지 못할 위험이 있다. 청소년의 인터넷 사용이 점차 활성화되고, 교사나 보호자 등 성인들이 청소년의 미디어 사용에 관해 우려가 커지고 있는 상황에서, 인터넷 등의 정보화 매체를 단순한 도구가 아닌 청소년들의 문화로 이해하고 접근하려는 미디어 교육적 접근이 요구되고 있다. 인터넷의 역기능으로부터 청소년을 보호하고자 하는 미디어교육에 관한 보호주의적 접근보다는, 앞서 소개한 에듀코넷의 학습활동처럼 먼저 자신들이 사용하는 인터넷에 대해 살펴보고 함께 이야기를 나누면서, 장점과 위험을 함께 인식할 수 있게 하는 교육이 필요하다.

#### (7) 비판적인 사용자를 기르기 위한 미디어 교육

인터넷 등의 정보화 매체가 가져오는 역기능이나 위험만을 강조했을 때, 학부모들이 청소년이나 아이들을 그러한 위험으로부터 보호하기 위해서 정보화 매체의 활용을 제한하는 경우가 있다. 이 경우 청소년들을 정보화 매체가 가져올 수 있는 혜택으로부터도 멀어지게 된다는 우려가 있다. 청소년의 정보화 매체 사용을 제한함으로써 인터넷의 역기능으로부터 청소년을 보호하기 보다는, 오히려 청소년에게 비판적으로 인터넷을 사용하고, 정보를

분석 평가하는 능력을 길러주는 것이 장기적으로 보다 긍정적인 효과를 가져 올 것이다.

Mediappro에서는 영국의 정보화 교육에 관해 다음과 같이 제안하고 있다. 영국의 학교들은 학습을 위해 인터넷, 핸드폰, 게임 등의 잠재력을 이용하는데 보다 효율적인 방법을 고안해야 하고 청소년들의 뉴미디어 사용을 막고 금지하는 것을 줄여야 할 필요가 있다. 동시에 학생들이 학교로 가지고 들어오는 미디어 경험을 보다 풍부하게 할 수 있도록 학교 교육만이 제공할 수 있는 도움도 있다고 제안한다. 예를 들어, 청소년이 인터넷 상에서 음악 등을 다운로드할 때 혼돈을 느꼈을 수도 있을, 온라인상의 지적 재산권 이슈에 대해 토론할 수도 있고, 청소년들이 평소에는 잘 생각하지 않는 웹사이트의 제작 동기나 과정에 대해서 깊이 살펴볼 수도 있다. 또한 학생들이 요구하는 것처럼 어떻게 정보의 신뢰도를 평가할 수 있는 지 웹사이트의 정보에 비판적으로 접근하는 방법을 다룰 수도 있다.

정보화매체 보급의 초기단계에서는 정보화예의 접근과 정보화 사용능력의 습득이 강조되었다면, 지금은 학교 안팎으로 정보화 매체 사용이 활성화되고, 청소년들이 인터넷 상에서 자신들만의 문화를 만들어가는 상황이다. 이러한 상황에서 학교에서는 학교 밖에서 이루어지고 있는 청소년들의 정보화 매체 사용을 학교로 끌어들여, 청소년들이 보다 안전하게, 보다 적극적으로, 그리고 비판적인 시점에서 정보화 매체를 사용할 수 있게 도와야할 필요가 있다.

### 3) 호주

학습, 고용, 지역사회활동, 정보격차 해소정책, 사이버범죄정책, 청소년의 프라이버시 보호를 중점적으로 호주의 청소년 정보화 정책의 특성을 살펴보고자 한다.

#### (1) 정보통신의 학습에 활용

정보화 사회가 새로운 유형의 학습을 요구하고 있음에 따라 정보기술은 새로운 유형의 학습방법과 인프라를 개발하고 축적하는 도구로 사용되고 있

다. 즉 혁신적 정보기술은 더 개별화되거나 혹은 더 협력적인 학습을 가능하게 하고, 창의적 학습을 증진시키고 거리상의 물리적 장애를 감소시키는 데 기여할 수 있다.

호주는 전반적으로 국가가 앞장서서 정보화를 적극적으로 추진하고 있는 국가로서 정보기술을 교육제도와 각종 시스템에 효율적으로 접목시키고 있다고 할 수 있다. 정규교육 기관을 통한 청소년 교육과 학습 뿐 아니라 직업 교육과 평생교육에 이르기까지 수준별, 유형별로 각종 교육관련 사이트를 운영하고 있는데, 특히 이를 위하여 정부와 각종 민관 단체들이 유기적으로 연결되고 사업체를 운영함으로써 보다 효과적인 사이트를 제공하고 있다고 하겠다.

## (2) 고용

호주 정부는 호주 청소년들이 정보사회에 적응을 돕기 위해 고용과 취업에 많은 관심을 기울이고 있다. 특히 청소년에게 쉽게 친근해질 수 있는 형태로 만화나 동영상 혹은 퀴즈를 통해서 정보를 제공하고 있는 점에서 특징을 찾을 수 있다. 청소년들에게 정보를 제공하기 위해 ‘JobJuice’라는 웹사이트를 운영하고 있으며 현장학습을 지원하기 위해 ‘견습생 프로그램’, ‘구조화된 작업장 학습’ 등의 프로그램을 운영하고 있다. 그리고 호주 청소년의 과학 및 기술에 대한 도전 정신을 강화하기 위해 ‘케스타콘 스마트 운동’을 펼치고 있으며, IT 기술 향상을 위한 ‘IT기술 허브 프로그램’을 운영하고 있다. 그리고 게임을 통해서 사회생활 및 직업생활을 준비하게 하는 학습도구인 The Real Game Series 도 적극 활용하고 있다.

## (3) 지역사회활동

호주는 청소년들의 지역사회 활동을 지원하기 위해 다양한 활동을 펼치고 있다. 지역사회활동 활성화를 위해 웹사이트를 통한 정보제공의 중요성을 인식하여 청소년들의 지역사회 활동에 필요한 정보를 제공하는 포털 사이트 ‘The Source’를 운영하고 있으며, ‘Living Choice’라는 책자도 발간하고 있

다. 청소년들의 국제활동을 지원하기 위해 ‘호주 청소년 개발도상국 대사 프로그램’을 운영하고 있으며 ‘호주 청소년 유엔 협회’도 구성되어 활동하고 있다. 그리고 호주 청소년의 리더십 고양을 위해 ‘호주 청소년 주간 프로그램’과 ‘청소년 라운드 테이블 프로그램’을 운영하고 있으며, 방송을 통해서 농촌 및 지방에 거주하는 청소년들이 자신의 생활을 호주 전역 및 외국에 소개할 수 있는 프로그램인 헤이 와이어 프로그램도 운영하고 있다.

#### (4) 정보격차 해소정책

장애인들을 위한 호주 정부의 정보화 전략은 장애인들에게 대한 전반적인 차별금지과 이들에 대한 평등교육 기회를 제공하려는 법과 규정 하에 이루어지고 있다고 할 수 있다. 따라서 장애인들이 컴퓨터와 정보화 기기를 더 쉽게 사용할 수 있는 다양한 장비와 보조도구들을 개발하는 기술적인 부분과 장애인들이 장애를 극복하고 정보화 사회에 적응할 수 있는 적극적인 교육을 제공하는 것이 주를 이루고 있다.

#### (5) 사이버범죄정책

호주 정부는 청소년들을 유해 환경으로 보호하기 위해서 상당한 노력을 기울이고 있는 것으로 파악된다. 그래서 NetAlert라는 비영리단체를 조직하고 이런 활동을 총괄하게 하고 있으며, 동시에 국제사회의 노력인 가상 글로벌 태스크포스(VGT, Virtual Global Taskforce)에도 참여하고 있다. 아울러 어린이와 청소년을 위해 환경으로 보호하기 위한 법률 지원서비스도 제공하고 있으며 호주방송통신청도 사이버 상에서 어린이 스스로를 보호하기 위한 사이버스마트 지침을 만들어 발표하기도 하였다.

#### (6) 청소년의 프라이버시 보호

호주는 청소년을 포함한 정보통신서비스 이용자의 개인정보 및 프라이버시 보호를 위해 많은 노력을 기울이고 있는 것으로 판단된다. 2000년에는 프라이버시 보호 법안을 제정한 바가 있으며, 이에 근거하여 프라이버시 보

호 위원회(The Office of the Privacy Commissioner)를 두어 ‘개인 정보 보호를 위한 가이드라인’을 제정할 뿐만 아니라 ‘공공기관의 웹사이트 상에서 개인 정보수집에 대한 가이드라인’, ‘작업장에서 직원들의 이메일 및 웹브라우저 모니터링에 대한 가이드라인’ 그리고 ‘소비자의 개인 정보보호를 위한 5단계 절차’를 발표하여 호주인의 온라인 프라이버시 보호를 위해 다양한 노력을 기울이고 있다. 이러한 정부 측의 노력과는 별도로 민간단체인 호주 프라이버시 재단(Australian Privacy Foundation)도 구성되어 활동을 하고 있다.

호주는 정보화를 통해서 국민들에 대한 정부서비스 제공 범위를 확대하고 질을 개선하기 위해 적극적으로 노력하는 국가 가운데 하나이다. 그 결과 선진국 가운데서는 드물게 정보통신 전담 부처(통신정보기술문화부, DCITA, Department of Communications, Information Technology and the Art)를 두고 있다. 호주 정부가 정보화에 이렇게 많은 관심을 기울이는 이유는 넓은 국토 면적으로 인해 정보통신을 이용하지 않고서는 전 국토에 흩어져 있는 국민들에게 적절한 서비스 제공이 어렵다고 믿기 때문일 것이다. 그러나 이런 노력에도 불구하고 600만 인터넷 가입자(2005년 3월 기준) 가운데 브로드밴드 가입자는 180만 명으로 30%에 불과하다. 이는 인터넷 가입자의 대부분이 브로드밴드 가입자인 한국과 비교하면 다소 낮은 편이다. 그리고 국가의 정보화 정도를 측정하는 국제지수에서도 호주는 최상위 권에 속하지는 않고 있다(전자정부준비지수 6위, 정보사회지수 8위, 디지털회지수, 12위 등). 이는 넓은 국토면적으로 인해 농촌 지역까지 브로드밴드 인프라 구축의 어려움에 상당수 기인한다고 생각된다.

호주 인구 구성 특징 중의 하나는 호주 원주민과 이민자들과 함께 섞여 살고 있다는 점이다. 원주민인구가 2001년 기준 458,520명으로 전체 인구(약 1천 9백만 명)의 2.4%에 불과하나 이들의 대부분이 저소득층이며 현대 정보기술사회에 잘 적응하지 못하는 층이어서 정보화 정책에 있어서도 이들에 대한 배려에 우선순위를 두고 있다.

정보화 정책에 있어서는 청소년들의 주된 활동 영역인 교육과 훈련 그리고 기술 습득을 통한 취업에 초점을 맞추어 정보통신기술이 이 분야에서 활용되도록 하고 있으며, 동시에 청소년들의 사이버 상의 유해 환경으로부터 보호하기 위한 정책도 적극 추진되고 있었다. 그 결과 교육훈련부에서는 청소년의 학습에 정보통신기술을 활용하는 e-learning을 적극 추진하고 있는데, 교육 훈련 취업 및 청소년 업무 위원회(MCEETYA, Ministerial Council on Education, Employment, Training and Youth Affairs)가와 호주 국가훈련청 위원회(Ministerial Council on the Australian National Training Authority, ANTA MINCO)가 결성되어 있으며, 이를 중심으로 학교 정보통신기술 테스크 포스(ISTST, Information & Communication Technologies in School Taskforce)와 융통성 있는 학습 자문그룹(FLAG, Flexible Learning Advisory Group) 등이 활동을 하고 있다.

청소년들의 취업 준비 및 구직 활동을 돕기 위해 온라인상에서 정보제공 포털 사이트([www.jobjuice.gov.au](http://www.jobjuice.gov.au))를 운영하고 있는데 취업을 위해서 학교에서 준비해야 할 것, 자신의 미래를 어떻게 준비할 것인지, 그리고 취업을 위해서는 무엇을 해야 할 것인지 등에 대한 정보를 제공하고 있다.

그리고 유해환경으로부터 청소년의 보호를 위해 1992년 제정된 방송서비스법을 1999년 개정하여 온라인상에서 제공되는 인터넷 서비스에 대한 규제를 할 수 있는 법적 근거를 마련하게 되었다. 그래서 인터넷 내용물에 대한 불만 신고 처리 절차, 부적절한 내용물에 대한 접근 제한, 유해한 인터넷 내용물로부터 청소년들의 보호 등을 제공하고자 했으며, 동시에 이러한 규제가 인터넷 산업과 응용서비스 개발을 저해할 정도로 인터넷 서비스 제공자에게 지나친 재정적 혹은 행정적 부담을 초래하지 않게 하려는 노력도 함께 명기되어 있다.

아울러 청소년들의 온라인 활동을 포함한 다양한 지역사회 활동을 지원하기 위해 관련 정보를 담은 포털 사이트([www.thesource.gov.au](http://www.thesource.gov.au))도 운영하고 있는데 호주 청소년 주간, 청소년들의 개도국 체험 프로그램, 호주 청소년 유엔협회, 청소년 라운드테이블 등에 대한 프로그램을 소개하고 있다.

이처럼 다양한 정책과 프로그램을 통해서 호주 정부는 청소년들이 정보사회의 주역으로 정보화를 이용하여 학습, 교육, 취업, 지역사회 활동 등에 적극 참여할 수 있도록 지원할 뿐만 아니라 정보화의 역기능인 사이버범죄 및 유해 환경으로부터 청소년을 보호하기 위해 적극 노력하고 있는 것으로 파악된다.

#### 4) 핀란드·스웨덴·노르웨이

##### (1) 핀란드

핀란드의 정보화 정책이 기본적으로 우리와 다른 점은 정부의 정책추진 일관성 및 신뢰성 유지다. 핀란드는 다당제 형태의 연정에 의한 의원내각제로 잦은 정권 교체에도 불구하고, 중장기 정책의 일관성 유지, 산-관-학-연의 네트워크화로 광범위한 의견수렴 및 협조체제 구축, 작은 정부 및 효율적 정부, 정부부처 간 긴밀한 협조로 정부의 신뢰성을 확보하고 장기적인 측면에서 정책이 추진돼 왔다.

반면, 우리나라의 경우는 행정부와 관련부처의 장관이 교체되면 정책이 급격히 변화하여 연구의 안정성이 저하되고, 정책의 일관성이 떨어져 효율성이 낮았다. 또 정보화 정책을 둘러싸고 전자정부에서는 정보통신부와 행정자치부가, IT산업육성을 놓고서는 정보통신부와 산업자원부가, 연구개발면에서는 정보통신부와 산업자원부가, 통신·방송 융합정책에서는 정보통신부의 통신위원회와 방송위원회가, 문화콘텐츠 정책에서는 정보통신부와 문화관광부가 서로 경쟁하여 중복투자를 일삼고 효율성이 저하되었다. 따라서 장기적인 비전하에서 정책과 R&D가 추진되어 정부의 신뢰성을 확보하고, 부처 간 갈등을 방지하여 효율성을 제고해야 한다.

핀란드 정보화 교육은 정보를 해석하고 활용하는 능력을 키우는데 초점을 맞추고 있는 점도 많은 것을 일깨워준다. 기본적으로 모든 학생들이 학교를 졸업한 이후 사회생활을 영위할 때 인간적이고 경제적인 목표를 효율적이고 수월하게 달성할 수 있도록 하는데 도움을 주겠다는 생각이 바탕에 깔려 있는 것이다.

우리나라의 경우 정보화 교육은 초등학교 단계에서는 세계 어느 나라 못지않게 잘 이뤄지고 있지만 중학교부터는 형식적으로 진행되는 경우가 많다. 대학 입시에 밀려 해도 그만 안 해도 그만인 부차적인 교육으로 치부되기 때문이다. 따라서 형편이 나은 학생들은 정보화 교육에서도 앞서나가게 되고, 결국 앞으로 펼쳐지는 정보사회에서 계층 간 격차의 문제가 발생할 수밖에 없는 구조가 형성돼 있다. 아울러 10~20년 뒤 본격적으로 전개되는 정보사회의 윤리불감증도 심각하게 대두될 수밖에 없을 것이다.

## (2) 스웨덴

스웨덴에서의 IT정책은 하나의 새로운 비전이나 슬로건으로만 제시되지는 않는다. 교육정보화 역시 그 자체가 목표가 아니라, 사회와 개인 발전을 위한 보완물로서 더 효율적으로 활용하고자 노력하는 데 의미가 있다. 때문에 스웨덴은 최첨단 IT기술을 받아들이는 데 주저하지 않지만 그렇다고 억지추향식으로 시스템이나 기술 업그레이드에만 매달리지는 않는다. 북유럽 나라들이 대부분 그렇듯이 스웨덴에서도 기본적으로 IT는 교육의 효율성과 수월성을 높이기 위한 도구라는 생각이 강하기 때문이다.

이는 교단선진화 사업 등 거창한 이름 아래 해년마다 수천억 원씩 물량 공세를 퍼붓는 우리의 상황을 되돌아보게 한다. 학생 1인당 1PC가 가능할 정도로 좋은 인프라를 갖추고 있지만 그렇다고 해서 우리의 교육정보화가 스웨덴보다 낫다고 말할 수는 없기 때문이다.

스웨덴 교사들은 IT를 처음 접하는 초등학생 단계부터 이러닝의 필요성과 함께 IT의 의미, 사이버 윤리, 게임이나 커뮤니티 활동의 효과적 조절 등에 대해 차근차근 가르친다. 기존의 교실교육의 장점까지 해치면서 정보화를 교육에 도입하고 싶지 않다는 생각과, IT환경이 가져올 수 있는 부작용에 대해 미리 대비하자는 생각이 작용한 결과다.

스웨덴의 이러닝은 또한 평생학습을 위한 좋은 도구로 인식되고 있다. 국가 차원에서 이러닝을 통한 평생학습 전략 마련에 몰두하고 있다. 우리나라 기성세대 대부분이 컴퓨터를 사-용하는 목적이 업무나 오락이고, 정부에

서도 이렇다 할 평생학습 전략을 세우지 못하는 상황인 것과 비교해보면, 스웨덴 방식은 많은 것을 느끼게 한다.

한국은 국제적으로 인정받는 인터넷 성공국가이다. PMP, MP3, DMB 등 최첨단 기기를 적극적으로 활용하는 우리나라 이러닝에 대해서도 놀라운 시선을 거두지 못하고 있다. 문제는 교육정보화에 대한 철학이 깊지 않다는 데 있다. 왜 교육정보화를 추진하고 있는지부터 다시 고민해야 할 시점이다. 그래야지 진정 인간을 위한 이러닝이 될 것이다.

### (3) 노르웨이

노르웨이 정보화 교육정책은 철저한 책임 분담 아래 진행된다. 중앙에서는 교육연구부에서 국가 교육 정책, 실행 계획, 법적 문제와 더불어 초·중등 교육에 있어서의 국가적 교육과정에 대한 책임을 맡는다. 교육위원회에서는 소프트웨어 판매 및 배포와 함께 교육용 소프트웨어 개발 및 수정, 기본 시설 및 인터넷 접속, ICT 분야의 국가간 협력, 전자 교육자원 및 네트워크 개발(학교 네트워크와 인터넷 기반 자문 네트워크)에 관한 책임을 맡는다.

각 지역 국가교육사무소의 관할 기관은 다양한 교육 활동 조정 및 지역 개발 프로젝트 조사 및 상황 측정 조정 등의 임무를 맡고 있다. 특수 교육을 위한 주 운영자원센터는 정보화 교육에 필요한 소프트웨어와 교육과정에 따른 중요한 책임을 떠안고 있다.

책임을 적절하게 나눠맡고 있을 뿐만 아니라 공적·사적 협력도 잘 이뤄지고 있다. 가령 노르웨이 교육위원회는 디지털 학습 자료를 개발하기 위해 출판업체 및 민간단체와 협력하고 있다.

이는 교육인적자원부-교육학술정보원-교육청-일선 학교로 이어져 상명하달식으로 진행되는 우리의 정보화 교육 정책과 크게 대비된다. 위쪽에서 방향을 잘못 설정하면 곧바로 학생들에게까지 그 악영향이 미치게 되는 구조로 돼있는 것이다. 또한 각 영역별 전문가들이 자신들의 역량을 최대한 발휘하지 못하게 하는 구조이기도 하다.

정보화 교육에서 교사의 역할에 대한 중요성은 아무리 강조해도 지나치

지 않다. 그래서 우리도 방학 때마다 각급학교 교사들에게 ICT 연수를 받도록 한다. 문제는 정보화 교육에 대한 기본개념을 잡을 여유도 없이 기능 위주 교육이 주로 이뤄지고 있다는 점이다. 따라서 연수를 받고 학교에 돌아와서 배운 것을 몇 번 시도하다가 그만두는 교사들이 적지 않다. 새로운 방식으로 해보야 힘들고 효과에 대한 확신도 들지 않기 때문이다.

이를 극복하기 위해서는 교육대나 사범대 등 교원 양성과정에서부터 정보화 교육에 대한 개념교육을 해야 한다. 노르웨이는 미래 교사들을 대상으로 한 ICT 활용 교육을 1990년 말부터 시작했다. ICT를 교수 활동의 중요한 도구로서 사용할 수 있도록 한다는 생각에서다. 물론 현직 교사들을 상대로 한 연수 프로그램도 우리보다 훨씬 많다. 이를 위해 노르웨이 정부는 매년 평균 500만 달러 정도를 사용하고 있다.

정보 부작용 방지 및 디지털 격차 해소 분야에서 우리가 배워야 할 점은 위에서 언급한 바와 같다.

## 2. 정책제언

### 1) 정보화 교육정책

(1) 정책추진에 일관성과 신뢰성이 있어야 한다

핀란드의 정보화 정책이 기본적으로 우리와 다른 점은 정부의 정책추진 일관성 및 신뢰성 유지다. 핀란드는 다당제 형태의 연정에 의한 의원내각제로 잦은 정권 교체에도 불구하고, 중장기 정책의 일관성 유지, 산-관-학-연의 네트워크화로 광범위한 의견수렴 및 협조체제 구축, 작은 정부 및 효율적 정부, 정부부처 간 긴밀한 협조로 정부의 신뢰성을 확보하고 장기적인 측면에서 정책이 추진돼 왔다.

반면, 우리나라의 경우는 행정부와 관련부처의 장관이 교체되면 정책이

급격히 변화하여 연구의 안정성이 저하되고, 정책의 일관성이 떨어져 효율성이 낮았다. 또 정보화 정책을 둘러싸고 전자정부에서는 정보통신부와 행정자치부가, IT산업육성을 놓고서는 정보통신부와 산업자원부가, 연구개발면에서는 정보통신부와 산업자원부가, 통신·방송 융합정책에서는 정보통신부의 통신위원회와 방송위원회가, 문화콘텐츠 정책에서는 정보통신부와 문화관광부가 서로 경쟁하여 중복투자를 일삼고 효율성이 저하되었다. 따라서 장기적인 비전하에서 정책과 R&D가 추진되어 정부의 신뢰성을 확보하고, 부처 간 갈등을 방지하여 효율성을 제고해야 한다.

## (2) 정보화 교육정책에 대한 확고한 철학이 확립되어야 한다

스웨덴 교사들은 IT를 처음 접하는 초등학생 단계부터 이러닝의 필요성과 함께 IT의 의미, 사이버 윤리, 게임이나 커뮤니티 활동의 효과적 조절 등에 대해 차근차근 가르친다. 기존의 교실교육의 장점까지 해치면서 정보화를 교육에 도입하고 싶지 않다는 생각과, IT환경이 가져올 수 있는 부작용에 대해 미리 대비하자는 생각이 작용한 결과다.

스웨덴의 이러닝은 또한 평생학습을 위한 좋은 도구로 인식되고 있다. 국가 차원에서 이러닝을 통한 평생학습 전략 마련에 몰두하고 있다. 우리나라 기성세대 대부분이 컴퓨터를 사용하는 목적이 업무나 오락이고, 정부에서도 이렇다 할 평생학습 전략을 세우지 못하는 상황인 것과 비교해보면, 스웨덴 방식은 많은 것을 느끼게 한다.

한국은 국제적으로 인정받는 인터넷 성공국가이다. PMP, MP3, DMB 등 최첨단 기기를 적극적으로 활용하는 우리나라 이러닝에 대해서도 놀라운 시선을 거두지 못하고 있다. 문제는 교육정보화에 대한 철학이 깊지 않다는 데 있다. 왜 교육정보화를 추진하고 있는지부터 다시 고민해야 할 시점이다. 그래야지 진정 인간을 위한 이러닝이 될 것이다.

### (3) 청소년의 필요에 부합하는 정보화교육이 이루어져야 한다

영국 청소년 대부분은 자신들이 사용하는 웹사이트 배후의 동기에 대해 잘 모르고 있고, 그것에 대해 전혀 생각해 본 적이 없으며, 온라인 정보의 신뢰도나, 상업적 사이트, 정치적 사이트 등 웹사이트를 평가할 수 있는 방법을 잘 모르고 있는 것으로 나타났다. 영국정부에서 제시한 정보화교육과 학교에서 이루어지고 있는 ICT교육과 실제 청소년들이 필요로 하는 정보화교육 사이에 큰 간극이 있다는 것을 보여준다. 실제로 학교에서 인터넷이나 기타 ICT 관련 내용을 다루는 교육이 보편화되지 않은 것으로 나타난 반면 정보평가나 분석과 관련된 교육이나 조언을 받고자 하는 청소년들의 요구는 높아지고 있다.

청소년들의 욕구를 정확히 파악하여 그들의 욕구에 부응할 수 있는 정보화교육이 이루어져야 한다.

### (4) 비판적 시각을 키우기 위한 미디어 교육을 장려해야 한다

미디어교육의 체계적, 제도적 발전을 위해서는 다음과 같은 정책과제들이 실현되어야 할 것이다.

#### ① 청소년 미디어교육센터(가칭)를 설립한다.

❶ 설립의 필요성 : 문화관광부, 정보통신부, 방송위원회, 교육인적자원부 등 정부 부처와 각종 시민사회단체 및 공공 기관 등에서 산발적으로 전개되고 있는 각종 미디어교육 관련 프로그램이나 사업을 종합적으로 지원하는 교육지원센터의 설립이 필요하다. 현재 개별 분산적이고 산발적으로 전개되고 있는 우리나라 미디어교육을 종합적으로 관리하고 지원할 수 있는 종합 미디어교육센터 성격의 가칭 청소년미디어교육센터를 설립하는 방안은 자원의 낭비를 막고 효율적인 사업 시행의 효과를 내는 유용한 방안이 될 것이다. 특히 종합 청소년 미디어교육센터의 설립 추진은 새로운 역할과 책임을

부여받은 청소년위원회의 위상에 걸맞는 매우 의미있는 사업이 될 것이다.

② 센터의 기능 및 역할 : 우리나라 청소년 대상 미디어교육의 종합 지원 센터이자 기획, 조정 역할을 할 가칭 <청소년 미디어교육센터>에서는 다음과 같은 장단기적 과제들을 수행할 수 있도록 해야 할 것이다.

① 새로운 매체환경에 대한 올바른 이해를 위한 종합적 연구센터 기능을 수행해야 할 것이다. 급변하는 미디어 환경에 대한 이해를 비롯하여 우리나라 매체환경의 구조적 이해, 즉 정치, 경제, 사회, 문화적 특성과 변화에 대한 정확한 이해와 평가를 근거로 새로운 미디어교육 대안이 제시되어야 할 것이기 때문이다.

② 청소년에 대한 올바른 이해와 이를 바탕으로 그들에게 실효성 있는 미디어교육 대안을 마련할 수 있도록 하는 실질적인 조사 활동이 이루어져야 할 것이다. N세대, 신세대, 영상세대 등 다양한 이름으로 불려지고 있는 오늘의 청소년들을 제대로 이해하지 않고 일방적으로 프로그램을 만들어 그들에게 적용시키려 한다면 그저 하나의 행사로만 그칠 뿐 실제 얻고자 하는 효과를 얻기가 불가능할 것이기 때문이다.

③ 우리나라 청소년 교육 환경에 대한 이해 및 개선을 위한 현장 조사 및 연구, 그리고 구체적인 실천 프로그램이 수행되어야 할 것이다. 우선 청소년을 대상으로 한 교육제도와 정책에 대한 이해와 분석이 필요하다. 실효성 있는 미디어교육 실시를 위해서는 우리나라 교육제도와 정책결정과정에 대한 이해가 필수적이며 사회 및 가정에서의 미디어교육을 위해서는 관련 부처 및 기관에 대한 현실적인 분석과 평가가 이루어져야 할 것이기 때문이다. 특히 아직도 개별 단위의 자율성에 기초한 교육 실시시스템이 정착되지 못한 우리의 교육현실에 대한 이해가 무엇보다 필요한 셈이다.

④ 외국에서의 미디어교육 유형 분석이나 이해를 통해 우리 상황에 맞는 미디어교육 대안을 개발하도록 노력해야 할 것이다. 우리와 비슷한 사회운동 차원의 미디어교육을 실시하고 있는 남미 제 국가의 미디어교육을 비롯하여 정규교과과정에 포함시켜 일찍부터 체계적인 학교 미디어교육을 실시하고 있는 영연방국가 중심의 미디어교육 유형, 그리고 상업주의 매체정책

아래에 있는 미국과 같은 나라에서의 민주시민교육으로서의 미디어교육, 아시아 제 국가에서 실시하고 있는 역사적 배경에 따른 독특한 미디어교육 실시 유형 등이 모두 우리의 바람직한 모델 개발에 필요한 기초자료가 될 것이기 때문이다.

⑤ 현재 우리나라에서 추진되고 있는 다양한 형태의 미디어교육이 제대로 시행되고 있는지를 정확히 평가하고 이를 토대로 각 상황에 맞는 미디어교육 실행 방향을 모색하여 이를 현실에 반영하도록 하는 종합, 조정 기구로서의 역할을 다해야 할 것이다. 올바른 매체본질 이해와 활용이라는 궁극적인 목적을 비롯하여 비판적 매체읽기, 주체적 매체이해, 창조적 매체활용, 다양한 커뮤니케이션 능력 제고, 인간적인 커뮤니케이션 질서 회복, 인성교육, 시민교육, 정치교육 등 다양한 미디어교육 목표가 얼마나 잘 달성되고 있는지를 체계적으로 분석해야 한다. 가정, 학교, 사회단체 등 어느 場을 막론하고 교육을 통해 얻고자 하는 목표를 설정하고 이를 효과적으로 얻어내기 위한 방법을 모색하고 교육 후엔 이를 평가하는 과정이 필수화되어야 할 필요가 있기 때문이다. 이러한 교육목표는 교육기간, 교육대상, 교육환경 등 다양한 여건에 따라 취사선택 또는 응용될 수 있을 것이다.

⑥ 미디어교육은 궁극적으로 가정에서 실천되어야 할 것이기 때문에 가정에서의 미디어교육 활성화가 중요한데 이를 위해 가정에서의 실천을 염두에 둔 다양한 미디어교육 실천 프로그램이 마련되어야 할 것이다. 학교나 사회단체 미디어교육이 실제 매체접촉이 가장 직접적으로 이루어지고 있는 가정을 배제하고는 실효성이 없을 것이기 때문이다. 따라서 교육을 통해 얻고자 하는 효과는 결국 가정에서의 실천여부에 있다는 점이 교육의 기획차원에서부터 실천, 평가과정에 이르기까지 지속적으로 강조되어야 할 것이다. 교육을 실시하는 주최측(학교, 사회단체 등)뿐 아니라 교육을 받는 피교육자(학부모, 교사, 지도자 등)들도 교육내용이 어린이, 청소년들을 가르치기 위한 미디어교육이라면 결국 가정에서의 바람직한 실천을 위한 교육이 될 수 있도록 노력해야 한다. 지금까지는 주로 학부모나 교사 자체를 교육시키기 위한 일반적 매체의식화교육 수준에 머물렀기 때문에 가정과의 연계를 고려한 미디어교육에는 미치지 못한 경우가 많았던 셈이다.

⑦ 교육대상이나 목표 등 교육여건에 맞는 단계별, 수준별 교재개발이 이루어져야 할 것이다. 우선 연령별 미디어교육 워크북이 지도자용 교재와 함께 개발되어야 할 것이며 각 교육場별 미디어교육 교재가 필요하다. 이를 위해서는 다수의 관련 전문연구자, 많은 비용 그리고 장기간의 개발기간이 필요하다. 이미 발간된 몇몇 교재를 중심으로 새로운 교재개발에 대한 대안을 모색해보는 것도 바람직한 일이라 생각된다.

⑧ 새로운 매체환경에 대한 이해뿐 아니라 청소년 전문가들을 대상으로 한 미디어교육 전문지도자를 양성하는 일을 수행해야 할 것이다. 무엇보다도 먼저 학교 미디어교육 교사 훈련 프로그램이 시급하다. 관련 교과목 교사를 중심으로 지원자를 대상으로 한 미디어교육 교사 연수를 교육부와 관련 학회가 연계하여 정기적으로 실시해야 한다. 이미 설치되어있는 미디어교육 전문 대학원에서 석사과정을 마친 교사나 지도자를 활용하는 방안도 검토되어야 할 것이다. 사회 및 종교 단체의 지도자나 교사들을 미디어교육 교사로 투입할 수 있는 방안뿐 아니라 매체사에서 근무한 경력이 있거나 현재 근무하고 있는 전문인을 미디어교육 교사로 양성하는 방안도 검토되어야 할 것이다.

### ③ 센터의 운영 원칙과 설립 모델(안)

#### ① 운영원칙

- 전문성의 최대화
- 자율성의 최대화
- 지원의 최대화

#### ② 설립 모델(안)

- 위탁 모델 : 신뢰할 만한 공적기구에 운영을 1-2년 단위로 위탁.
- 독립법인 모델 : 처음부터 관련 부처나 기관 산하 비영리법인으로 설립.
- 운영위원회 모델 : 관련 정부 부처나 기관에서 한시적으로 직접 운영, 일정 기간 후 비영리법인(독립법인 모델)으로 분리.

## ② 미디어교육의 정규 교과목화 추진

교육의 연속성과 체계성을 위해 미디어교육이 학교의 정규교과목화하는 것은 필수적인 과제이다. 당장 독립교과목화는 한국의 교육 현장을 감안할 때 어려운 일이지만 현재의 여건에 맞는 도입 방법을 검토하여 이의 실현을 위해 노력할 필요가 있다. 교육인적자원부를 비롯한 유관 정부 부처 및 단체들과 지속적인 협의를 거쳐 실현가능한 교과목화를 추진해야 할 것이다. 현재도 부분적으로 실시하고 있는 특별활동 교과목화, 방과후 교과목화, 통합교과목화 등을 보다 체계적으로 활성화 할 수 있는 적극적인 대책이 필요한 시점이다.

## ③ 미디어교육 대상 및 기관의 확대

인터넷 등 미디어 이용 연령층이 갈수록 낮아져서 이제는 유치원 어린이들의 이용률이 급격히 높아지고 있는 실정을 감안하면, 미디어교육의 연령 확대는 매우 시급한 과제가 되었다. 따라서 유치원생 대상 미디어교육 프로그램의 시급히 개발해야 함은 물론 이들을 교육할 수 있는 유치원 교사 대상 미디어교육과 저연령층 자녀를 둔 부모 대상 교육이 필요하다. 물론 이들 대상의 교재 개발도 함께 이루어져야 할 것이다.

## ④ 미디어교육 현장 실천사례 발표 및 토론을 위한 정기포럼 개최

다양한 미디어교육 현장의 실천사례를 체계적으로 축적하고 관련 시민사회단체 지도자들 간 실질적 논의가 이루어질 수 있는 토론의 장을 지속적으로 마련할 필요가 있다. 일방적 강의나 행사 성격의 모임보다는 워크숍 중심의 밀도 있는 논의의 장을 만들어 다양한 미디어교육 경험이 공유되는 생산적인 공간을 조성할 필요가 있다. 그렇게 함으로써 한국의 매체 및 사회 환경에 걸맞는 미디어교육 실천 프로그램을 창조해 낼 수 있을 것이다. 미디어교육에 참여하고 있는 관련 단체 지도자, 그리고 각종 사회운동 단체의 활동가들이 모두 함께 또는 단체 성격별로 참여하는 네트워크를 구성하는 역할을 할 수 있을 것이다. 매년 12월에 열리는 한국미디어교육학회 주최, ‘미디어교육전국대회’의 활용도를 높이는 방안을 강구할 필요도 있을 것

이다.<sup>79)</sup>

⑤ 미디어교육 활동의 전문성 제고를 위한 예산지원의 효율화

미디어교육 활동의 전문성 제고가 필요한 시점이다. 교육 방법 및 교육 내용, 그리고 교수법과 합리적인 평가 체계 마련 등 전반적인 분야에서의 전문성 제고가 요청된다.

의욕과 열의만 가지고 다소 서툴더라도 시민사회단체 활동의 순수성만으로 미디어교육을 추진하기에는 오늘날 미디어교육에 관한 논의가 거대 담론화되었다. 따라서 관련 정부 기관을 중심으로 미디어교육의 전문화를 위한 예산 지원이 시급하다. 현재 각 부처나 부서 또는 기관별로 분산되어 있는 미디어교육 지원 예산에 대한 종합적인 분석 작업을 통해 이를 효율적으로 집행할 수 있는 개선 방안을 마련하는 일과 동시에 기금 등 새로운 재원 창출을 위한 보다 현실적인 검토가 필요한 시점이다.

⑥ 미디어교육 추진을 위한 교류 및 정책 협의체 구성

여러 차례 제기된 문제이지만 우리나라 미디어교육의 지속적인 발전을 위한 미디어교육의 미래 방향 설정을 위한 협의체 구성이 필요하다. 협의체의 형식과 위상에 대해서는 보다 다양한 논의가 필요하지만 일차적으로는 관련 단체나 활동 사례 교류를 위해 나아가서는 새로운 방향 설정을 위해 시급한 과제이다. 특히 정책적인 지원 또는 협의를 위해서는 관련 정부 부처 책임자 및 관련 학회 대표, 그리고 시민사회단체 대표 등으로 구성된 협의체 출범이 시급한 과제이다.

⑦ 한국 매체 환경에 맞는 한국형 미디어교육 모델 개발

우리나라 매체 및 사회 환경에 맞는 미디어교육 모델이나 프로그램을 개

---

79) 한국미디어교육학회에서는 1997년 12월 제1회 미디어교육전국대회를 개최한 이래 매년 대회를 열어 한 해 동안 실시된 미디어교육 현장 사례를 종합적으로 발표하고 토론하는 자리를 마련해 왔는데 올해 제10회 대회가 2006년 12월 6일 개최될 예정이다.

발할 수 있는 기틀을 마련할 필요가 있다.

관련 연구자들의 연구 성과를 공유하도록 발표의 장을 제공할 뿐 아니라 국내외에서 관련 연구가 이루어질 수 있도록 관심을 가지고 이를 위한 사이트 개설 등 다양한 지원을 할 수 있을 것이다. 최근 기업 또는 매체사들이 시행하고 있는 해외탐방 프로그램이나 논문 공모 사업 등이 좋은 예가 될 수 있을 것이다.

#### ⑧ 미디어교육 교과과정 및 교재 개발

현 상황에 맞는 단계별, 장별, 매체별, 주제별 미디어교육 교과과정 및 교재 개발이 필요하다. 교과 과정 및 교재 개발은 미디어교육의 내실화와 발전을 위해 필수적으로 해결해야 할 과제가 아닐 수 없다. 따라서 그동안 이루어진 성과를 종합적으로 분석, 정리하고 이를 바탕으로 우리나라 학교 현장에 알맞은 교과과정과 풍부한 교재들이 개발되어야 한다.

#### ⑨ 미디어교육 관련 연구 활성화 및 성과 축적

미디어교육과 관련한 체계적인 연구가 이루어지고 그 성과가 축적, 정리 되도록 해야 할 것이다. 미디어교육에 관한 이론적 연구는 물론, 관련 학계가 해야 할 가장 시급하면서도 중요한 과제임은 더 말할 나위가 없는 일이다. 예컨대 미디어교육 효과연구, 미디어교육 방법론, 미디어교육 교과과정 연구, 미디어교육 교재개발 등은 언론학계의 연구 성과를 통해서만 실천가능한 과제인 셈이다. 이 때 교육공학 등 인접 관련학계와의 학제간 연구도 필요하다.

#### ⑩ 미디어교육 실천을 위한 매체사들의 적극적 활동

미디어교육을 효율적으로 전개하기 위해서는 가정, 학교, 사회단체 등 미디어교육 추진 주체뿐 아니라 실제 생산 주체인 매체사가 참여할 수 있는 프로그램도 필요하다.

각 방송사 또는 신문사 등 매체사의 경영진이나 일선 제작진 등이 함께 참여하는 프로그램을 개발하여 미디어교육에 대한 실질적인 실천 방안을 논의함으로써 교육의 효율성을 제고시킬 필요가 있기 때문이다.

#### ⑪ 미디어교육 사업 지원 방식 개선 및 평가 시스템 개발

현재 다양하게 이루어지고 있는 미디어교육 관련 사업 지원 단체나 기관의 지원 방식이나 지원 실적 평가에 관한 논의도 필요하다.

과연 오늘의 다양한 지원 방식이 얼마나 미디어교육 발전에 기여하고 있는지를 정확히 점검할 필요가 있기 때문이다.

#### ⑫ 학교에서의 미디어교육 활동 및 교사 지원

현재 각 학교에서 실시하고 있는 미디어교육 관련 교과나 프로그램에 대한 보다 체계적인 지원 대책이 마련되어야 할 것이다.

현재의 교육 여건 및 실태를 종합적으로 분석하여 각 학교 현장에서 필요한 시설이나 기자재 또는 프로그램이 무엇인지를 파악한 후 이의 지원 대책을 종합적으로 마련, 시행할 필요가 있을 것이다.

#### ⑬ “청소년과 미디어”(가칭) 정례 백서 발간

급변하고 있는 미디어 환경에 따른 적절한 청소년 대책을 수립하기 위해서는 청소년들의 미디어 접촉을 비롯한 각종 자료의 축적이 무엇보다 시급하기 때문에 매년 청소년들의 매체 접촉 실태와 문화를 종합적으로 정리한 백서 발간이 필요하다.

인터넷을 비롯한 각종 뉴미디어의 출현이 청소년들에게 미치는 영향에 대한 지속적이고 체계적인 자료 축적은 관련 사업 시행의 성공 여부를 가늠하는 결정적인 변인으로 작용할 것으로 예상된다.

#### ⑭ “청소년 미디어교육 대상” 설치, 운영

청소년 대상 미디어교육 현장에서 활동하고 있는 지도자들을 격려하고 시상하는 제도를 만들어 이와 관련한 프로그램 확산의 계기로 만들 필요가 있다.

미디어교육에 종사하는 일이 매우 의미있고 보람있는 일임을 사회적으로 확인시켜주는 일이 필요하기 때문이다.

#### ⑮ 청소년 대상 우수 콘텐츠(TV 또는 인터넷) 시상제

건전한 청소년 관련 TV프로그램이나 콘텐츠를 개발하기 위해 우수 프로그램을 선정, 시상하거나 제작 지원을 하는 방안을 검토할 필요가 있다.

매년 이를 축제 형식으로 일반인들에게 공개함으로써 사이버 미디어교육에 대한 사회적 인식을 강화하고 출품하거나 참여하는 매체 생산자나 청소년들에게는 좋은 사회적 인증 기회를 제공함으로써 관련 활동에 대한 자긍심을 길러 줄 수 있을 것이다.

(5) 교사, 부모, 청소년지도자가 효율적으로 활용할 수 있고, 청소년들이 관심과 흥미를 가질 수 있는 교육자료를 제작한다

Media Muffin은 핀란드 교육부가 8세 이하의 모든 아동을 상대하는 성인을 대상으로 미디어와 관련된 사회적 기술을 학습하고 개인으로서 성장할 수 있는 기회를 부여하기 위해 시행한 사업이다. 미디어머핀은 미디어교육에 관한 자료 및 교육훈련을 제공하는데, 보육시설, 학교 및 방과후 활동에서의 활용용도에 맞춰져 있다. 이는 교육전문가에게 적합하도록 설계되어 있을 뿐만 아니라 부모들 또한 그 자료를 활용할 수 있다. 미디어머핀은 놀이, 운동, 예술적 실험, 표현 및 탐구에 관한 것으로, 이 캠페인은 핀란드 내 모든 보육기관에 핸드북 및 실습자료를 제공하고 있다. 또한 이 캠페인은 전국적인 미디어 교육연수 모임을 조직하고 있다.

유럽 여러 나라에서는 청소년들의 흥미를 유발시키고, 교육적 효과를 볼 수 있는 과학적이고 섬세한 시청각자료들을 많이 개발하고 있다. 우리나라 역시 정보사회에서 우리나라 청소년들이 당면한 여러 문제들을 청소년들에게 인지시키고 느낄 수 있도록 하는 다양한 교재들을 청소년들의 눈높이와 흥미에 맞춰 개발해야 할 것이다.

(6) 청소년들이 스스로 제작하면서 주도적으로 활동할 수 있도록 체험학습 중심의 교재를 개발한다

‘Mouse House’는 핀란드의 ‘Save the Children 아동보호캠페인’이 제공하

고 있는 아동 대상 미디어교육 프로그램이다. 이 프로그램은 디지털미디어를 중심으로 한 안전한 인터넷사용 및 중요 정보 활용능력과 같은 창의적인 미디어 노하우에 역점을 두고 있다. 아동들로 하여금 스스로 자료를 제작해 보도록 유도하는 가운데 참여 및 평가를 통해 관련 기술을 개별적으로 연습할 수 있다. 이 프로그램이 취하는 관점은 제작자, 수용자, 해석자인 아동들의 관점이다. 기술관련 기법은 실행을 통해 학습된다. 마우스하우스를 통하여 그 과제 자체뿐만 아니라 그러한 과제수행에 필요한 기술이 다양한 교과과목, 학생들의 과제, 그리고 동시에 가정 및 여가환경에서 통합적인 방식으로 학습된다. 마우스하우스는 교사 및 학교 내에서 수행되는 교육활동에 대한 지원을 목표로 한다.

우리나라 역시 청소년들이 스스로 제작하면서 주도적으로 활동할 수 있는 프로그램을 개발함으로써 청소년들의 정보매체 활용역량을 신장시켜 주어야 한다.

## 2) 정보화 역기능 방지정책

### (1) 관련기관과 전문가들의 체계적이고 유기적인 협력체계를 구성한다

정보사회의 유해환경으로부터 청소년을 보호하고 건전하게 육성하기 위해서는 종합적이고 지속적인 노력이 필요하다. 정보사회의 유해요인으로부터 청소년을 건전하게 육성하는 것은 가정, 학교, 사회, 정부의 유기적인 협조체제 속에서 가능한 것이지, 어느 한 부분의 노력만으로는 결코 해결될 수 없는 것이다. 그러므로 정보사회의 유해환경으로부터 청소년을 건전하게 육성하는 것을 우리 시대의 제일 의무라는 공감대를 형성하고, 이에 대한 대응방안을 합의에 의해 모색하는 진지함을 보여주어야 한다. 정보화 역기능 방지정책이 효율적, 효과적으로 운영되기 위해서는 정부 각 부처, 비영리 시민단체, 기업, 부모, 교사 등의 체계적인 협력체가 구성되어야 한다. 이러한

재정지원기관, 실행기관, 교육자, 교육대상의 네트워크를 체계화함으로써 현재 정부 각 부처 산하기관에서 일회적, 산발적으로 운영되고 있는 정책의 효과와 효율성을 높이도록 해야 한다. 이러한 유기적인 협력체계 구성을 통해 정보문화가 청소년들에게 미치는 영향을 꾸준히 연구, 논의하고 그 결과가 업체의 제품개발, 정부기관의 정책수립, 비영리 시민단체의 사회운동, 학교의 교육방향 등에 지속적으로 영향력을 행사할 수 있어야 한다.

## (2) 청소년의 사생활을 보호해야 한다

e-learning, u-learning 등 정부의 향후 정보화 전략이 실현된다면, 학습자와 관련된 모든 자료가 데이터베이스화 되어서 학생들의 학교생활을 부모들이 알 수 있게 된다는 장점도 있지만 교육정보화가 가져올 수 있는 학생들의 사생활 침해가 우려된다. 호주정부가 청소년을 포함한 정보통신서비스 이용자의 개인정보 및 프라이버시 보호를 위해 발표한 ‘프라이버시 보호법안’, ‘개인정보 보호를 위한 가이드라인’, ‘공공기관의 웹사이트 상에서 개인정보 수집에 대한 가이드라인’, ‘작업장에서 직원들의 이메일 및 웹브라우저 모니터링에 대한 가이드라인’, ‘소비자의 개인정보 보호를 위한 5단계 절차’ 등의 사례를 참고하여 우리 정부도 청소년들의 사생활을 보호하고 보장하기 위한 법과 제도를 수립하려는 노력을 기울여야 한다.

## (3) 건전한 정보통신문화를 조성하기 위한 적극적이고 다양한 유형의 홍보활동을 전개한다

유해한 정보통신매체로부터 청소년을 보호하고 건전한 정보통신문화를 조성하기 위해서는 관련정보와 활동을 대중매체, 웹사이트, 학교통신문 등 다양한 방법을 활용하여 청소년과 부모, 교사 등 청소년과 관련된 성인을 대상으로 구체적이며 적극적인 홍보활동을 전개해야 한다. 한 예로 부모를 대

상으로 하는 정보통신 윤리교육의 경우, 자녀의 연령에 따라 인터넷을 어떻게 수용하는지, 그리고 부모가 알아야 할 안전수칙이 무엇인지를 매우 상세하게 제시해야 한다.

특히 대중매체를 잘 활용하여 그들과 공조체제를 형성해야 한다. TV, 라디오, 인터넷 포털사이트 등은 건전한 정보문화 창달이 우리사회에 있어서 매우 시급하고 중요한 과제를 지속적으로 홍보해 주어야 한다. 일례로, 라디오나 TV의 퀴즈프로그램에 정보통신윤리 관련 문항을 포함시켜 청소년 및 일반인들이 정보통신윤리의 중요성에 대해 자연스럽게 공감할 수 있는 분위기를 조성해 주어야 한다. 또한 인터넷 포털 사이트에서는 초기화면에서 정보통신윤리의 중요성을 일깨워 줄 수 있는 교육자료 등을 다양하게 제시해 줄 수 있어야 한다.

#### (4) 유익하고 심도있는 콘텐츠와 웹사이트를 개발한다

청소년들이 유해한 정보에 접속하는 것은 청소년들이 흥미를 느끼고 유용하다고 생각하는 콘텐츠의 부족도 중요한 요인이 된다. 따라서 청소년들이 흥미를 갖고 활용할 수 있는 다양하고 심도있는 콘텐츠를 개발하고, 부모, 교사, 청소년이 쉽게 정보를 접할 수 있도록 웹사이트 개발에 투자해야 한다.

현재 우리나라에는 수십만 개의 사이트들이 존재하지만, 실제 대부분은 상업용 사이트들이다. 청소년에게 유익한 정보를 제공해 줄 수 있는 교육기관 및 연구기관의 사이트 숫자는 5%에도 못 미치고 있다. 아동 및 청소년들이 찾아갈 만한 사이트들이 존재하지 않는 현실 속에서 그들에게 무조건 ‘하지마라’, ‘보지마라’고 주문하는 것은 의미가 없다. 아동과 청소년들이 아무런 심리적 위협감을 느끼지 않는 가운데 찾아갈 수 있는 다양하고 유익한 콘텐츠를 개발하여 보급할 필요가 있다.

#### (5) 국제적인 공조체제를 유지하고 글로벌 캠페인을 전개해야 한다

우리나라는 특화된 국제적인 협력 네트워크를 구성하는 데 앞장서야 한다. 국제정부기구, UNESCO 등 IGOs 및 핵심 이해 관계자들과의 협력을 통하여 청소년들에게 사이버 안전성과 책임에 대하여 교육하기 위한 광범위한 정책 권고사항들과 제도적 조치들을 형성하고 국제적인 정보의 바다에서 청소년들에 의해 부적절하고 불법적인 행동들이 벌어지는 현실을 인지할 필요가 있다. 또한 국제적인 입장에서 우리나라는 오프라인의 비사회적 활동들이 온라인으로 확산되거나 온라인의 비사회적 활동들이 오프라인으로 확산되는 것을 방지하기 위하여 핵심역할을 담당해야 한다.

#### (6) 청소년 유해매체 심의제도를 개선해야 한다

청소년 유해매체 심의제도를 개선하기 위해서 첫째, 청소년연령기준을 일치시켜야 한다. ‘청소년’이라는 개념은 물론 시대, 장소 및 문화, 습관에 따라서 변할 수 있는 상대적인 개념으로서, 외국에서도 이러한 청소년의 연령기준은 나라마다 차이가 있다. 예컨대, 독일<sup>80)</sup>, 프랑스, 호주, 캐나다 등에서는 청소년을 18세 미만으로 하고 있는 데 반하여, 미국은 만 17세, 벨기에는 16세, 스웨덴은 15세 등으로 정하고 있다. 이처럼 ‘청소년’ 개념은 각 나라마다 자국의 전통과 문화에 따라 설정되고 있으며, 우리나라도 시대와 목적에 따라 변할 수 있는 개념이라 하겠다. 그러나 각 나라마다 자국의 문화와 관습에 따라 상이하게 정의되는 개념이라 하더라도, 한 나라 안에서 법률에 따라 다르게 정의하고 있지는 않다. 설령 입법목적에 충실하고자 하는 정의라 하더라도, 즉 문화산업진흥 관련 법률들이 문화산업진흥이라는 중요한 입법 목적을 갖는다 하더라도, 청소년보호가 문화산업진흥보다 하위의 목적이 되어서는 안 된다고 생각된다.

80) 독일의 경우, 독일 청소년보호법(Jugendschutzgesetz, JuSchG)에서는 아동은 14세 미만의 자로, 청소년은 14세이상 18세미만의 자로 규정하고 있다(법 제1조 제1항).

즉 청소년보호를 유보하면서까지 문화산업진흥을 도모할 수는 없는 일이다. 따라서 청소년보호라는 보다 근본적인 목적을 상위에 두고, 문화산업진흥을 발전시켜야 하며, 이에 따라 청소년보호법을 기준으로 하여, 다른 법률에서도 이에 따르는 통일된 청소년연령기준을 마련하는 것이 필요하다고 보여진다. 나아가 이러한 통일된 청소년 연령기준은 또한 각 해당 유해매체별 규제시스템의 원활한 진행을 위해서도 필요한 일이라 보여지는데, 왜냐하면 오늘날에는 매체간의 융합현상이 발생함으로써 각 해당 매체의 심의기관의 중복심의가 차이를 보일 수 있기 때문이다.

둘째, 심의기관 및 심의기준이 일원화되어야 한다. 매체융합현상은 단순히 심의기관 관할문제만을 발생시키는 것이 아니라, 각 심의기관마다 각자의 심의기준을 가짐으로써, 각각 다른 심의기준에 따른 중복된 심사를 통해서 매체제공자 및 이용자들이 혼선을 빚고 있다는 데에 더 큰 문제가 있다 하겠다. 이처럼 우리나라는 동일한 매체에 대해 각 심의기관마다 별도의 청소년유해성판단 기준을 가지고 있거나, 또는 청소년보호법의 기준을 따르고 있기 때문에, 실제로 행정집행에 있어서 혼선을 가져올 수 있고, 규범력이 떨어짐으로써 이러한 유해정보제공자 및 이용자에게 혼란을 가져올 수 있기 때문이다.

셋째, 성인인증시스템을 보완해야 한다. 앞서 살펴보았듯이 현재의 성인인증방식은 모두 청소년을 유해사이트로부터 차단하는 데 안전하다고 할 수 없다. 또한 정통방법에서는 인터넷에서 청소년유해컨텐츠를 광고하는 내용을 청소년에게 전송하거나 또는 청소년접근을 제한하는 조치를 취하도록 하고 있는데(동법 제42조의2), 위반시 2년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처하도록 하고 있다(동법 제62조). 따라서 위의 성인인증시스템을 갖추었다면, 이러한 성인인증시스템이 설령 불완전하다 할지라도, 법적 책임을 물을 수 없는, 법체계적으로 다소 불합리한 구조를 갖는다 하겠다.

### 3) 정보격차 해소정책

#### (1) ‘협력의 원칙’을 통해 정보격차를 해소한다

핀란드 학교들은 지역실정에 맞게 교육과정을 마련해 학생들한테 정보통신 기술 교육을 한다. 정보사회에 적응하기 위한 기초교육이자 정보격차를 줄이기 위한 노력이다. 이를 위해 자치단체들은 학생들한테 인터넷 아이디와 이메일 주소를 무료로 주고 있다. 핀란드 초·중학교에선 정보화 격차를 고려해 수업이 진행된다. 가령 문서편집을 익히는 시간의 경우 교사가 편집해야 할 글을 컴퓨터의 특정 방에 올려놓는다. 학생들한테 글을 찾아 맞춤법에 맞춰 고친 뒤 특정 글꼴 등으로 제목과 본문을 편집하도록 한다. 이런 방식으로 기초지식이 없는 아이들도 파일 찾는 법 등을 자연스럽게 익히도록 배려한다.

크루넨한 일라스테 중학교에서 수학과 컴퓨터를 가르치는 야리 라르비오 교사는 “인터넷과 컴퓨터를 수업에 활용할 경우 학생들끼리 협력하도록 하는 게 매우 중요하다”고 말한다. 힘을 합쳐 과제를 수행하도록 해 학습효과를 높이고 인터넷과 컴퓨터를 잘 다루는 학생이 그러지 못하는 학생한테 도움을 주는 일석이조의 효과를 얻는다는 것이다.

정보격차의 해소는 협력을 통해서 해결될 수 있다. 따라서 ‘협력의 원칙’도 핀란드 학교 이러닝에서 중요한 위치를 차지한다. 교육부와 함께 교육정보화를 추진하고 있는 국가교육위원회에서 정보화를 총괄하는 엘라 키에시는 “정보화 사회에서는 학생들이 올바르게 배우는 방법을 배우게 해야 한다. 이때 ‘협력’은 중요하다. 문제를 해결하고, 정보를 비판할 수 있는 능력을 키우는 효율적 방법이기 때문이다”고 말했다.

실제로 ‘협력의 원칙’은 교육용 프로그램 개발과 교사 재교육에 그대로 적용되고 있다. 정보통신기술에 능숙한 교사들은 여러 과목에서 수업시간에 쓸 수 있는 각종 프로그램을 개발해 정부가 운영하는 교육포털(www.edu.fi)에 올린다. 정부는 교육용 프로그램 개발에 박차를 가하기도 하지만, 교사들이 개발한 프로그램들을 수업교재로 쓸 것을 적극 권장한다. 또 이런 교사들은 개별 학교에서 동료 교사들을 상대로 정보통신기술을 활용해 아이들을 가르치는 방법을

전파하는 구실을 맡는다. 이처럼 협력은 정보화 격차를 줄이는 데 참여야 하는 사회적 비용을 줄이는 효과를 낳는다.

## (2) 진로지도나 직업교육과 연계하여 정보화 정책을 수립한다

핀란드 정보화 교육은 정보를 해석하고 활용하는 능력을 키우는데 초점을 맞추고 있는 점도 많은 것을 일깨워준다. 기본적으로 모든 학생들이 학교를 졸업한 이후 사회생활을 영위할 때 인간적이고 경제적인 목표를 효율적이고 수월하게 달성할 수 있도록 하는 데 도움을 주겠다는 생각이 바탕에 깔려 있는 것이다.

우리나라의 경우 정보화 교육은 초등학교 단계에서는 세계 어느 나라 못지않게 잘 이뤄지고 있지만 중학교부터는 형식적으로 진행되는 경우가 많다. 대학 입시에 밀려 해도 그만 안 해도 그만인 부차적인 교육으로 치부되기 때문이다. 따라서 형편이 나은 학생들은 정보화 교육에서도 앞서나가게 되고, 결국 앞으로 펼쳐지는 정보사회에서 계층 간 격차의 문제가 발생할 수밖에 없는 구조가 형성돼 있다.

## (3) 정보사회에서의 적응을 돕기 위한 청소년의 특성을 고려한 고용과 취업 프로그램을 개발한다

호주 정부는 호주 청소년들이 정보사회에 적응을 돕기 위해 고용과 취업에 많은 관심을 기울이고 있다. 특히 청소년에게 쉽게 친근해질 수 있는 형태로 만화나 동영상 혹은 퀴즈를 통해서 정보를 제공하고 있는 점에서 특징을 찾을 수 있다. 청소년들에게 정보를 제공하기 위해 ‘JobJuice’라는 웹사이트를 운영하고 있으며 현장학습을 지원하기 위해 ‘견습생 프로그램’, ‘구조화된 작업장 학습’ 등의 프로그램을 운영하고 있다. 그리고 호주 청소년의 과학 및 기술에 대한 도전 정신을 강화하기 위해 ‘케스타콘 스마트 운동’을 펼

치고 있으며, IT 기술 향상을 위한 ‘IT기술 허브 프로그램’을 운영하고 있다. 그리고 게임을 통해서 사회생활 및 직업생활을 준비하게 하는 학습도구인 The Real Game Series도 적극 활용하고 있다.

#### (4) 정보관련 산업계의 적극적 투자를 유도할 수 있는 정책을 모색한다

호주의 ‘Green PC’ 프로그램과 같이 관련 산업계의 적극적인 참여를 유도할 수 있는 정책을 개발한다. 호주의 Infoxchange Australia는 질적인 정보기술 서비스를 제공함으로써 지역사회 개발에 기여하려는 목적을 지닌 국가적인 비영리 사회기업이다. 이 기업은 정보격차가 호주사회의 불평등을 유발하는 주요 요인을 규정하고 정보에서 소외된 빈곤가구, 개인과 지역들에 대한 적극적인 정보격차 해소사업을 수행하고 있다. Green PC는 그 중의 한 프로그램으로 저소득 혹은 기타의 이유로 불우한 집단들에게 컴퓨터 기술과 인터넷 인프라를 제공하여 주고 있다. 구체적으로 Green PC 프로그램은 다음과 같은 활동을 한다. 첫째, 집이 없는 부랑청소년이나 장기간의 실업으로 인하여 빈곤한 청(소)년들에게 유용한 정보 기술교육을 통하여 지속가능한 질적인 직업을 창출해 낼 수 있는 기회를 제공한다. 둘째, 이렇게 훈련된 노동력을 오래된 중고 컴퓨터를 새로운 인터넷 환경에 적합한 제품으로 재조립하는 일에 투입하여 실질적인 소득창출 직업을 이루어낼 수 있도록 한다. 셋째, 저소득 빈곤 가정에 인터넷사용이 가능한 최신 컴퓨터를 공급하여 줌으로 빈곤가정의 가족원들이 정보격차에서 벗어날 수 있는 기회를 제공해 준다. 이 프로그램은 청소년들에게 양질의 교육과정(6개월의 전일제 훈련과정)을 통하여 경쟁력 있는 기술을 습득할 수 있는 체도를 잘 갖추고 있는데, 이는 지역사회 기관들과 정부기관, 휴렛팩터트와 같은 개인사업체 등의 다양한 기관들과 유기적인 연계를 통한 효율적인 운영을 시도하고 있기 때문이라고 평가할 수 있다.

## 참 고 문 헌

- F.웹스터·조동기 옮김(1998). 정보사회이론. 서울: 나남출판.
- 교육인적자원부·한국교육학술정보원(2005). 교육정보화백서.
- 김기태(1988). 미디어교육에 관한 연구. 언론문화연구 제8집. 서울: 서강대학교 언론문화연구소.
- 김기태(2004) 시청자 주권과 시청자 운동. 서울: 한나래.
- 김기태(2005). 사이버윤리교육 실태 및 정책방향. 연구보고서. 서울: 청소년위원회.
- 김기태(2006). 한국 미디어교육 현황과 전망. 미디어교육 정책세미나 발제문. 서울: 한국청소년미디어연맹.
- 김기태 외(2006). 미디어교육과 교과과정. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 김동선(2004). 정보화사회에서는 무슨 일이 일어나고 있는가. 서울: 진한엠엔비.
- 김양은(2005). 학교로 간 미디어 : 미디어 교육의 개념 및 학교 및 학교 미디어 교육의 방향. 서울: 다할미디어.
- 김영석(2005). 디지털미디어와 사회. 서울: 나남신서.
- 김종숙(2004). 정보화사회의 사회학적 접근. 서울: 한국문화사.
- 다니엘 벨·이동만 옮김(2002). 정보화 사회의 사회적 구조. 서울: 한울.
- 미디어엑트(2005). 미디어교육, 성장과 변화. 서울: 영상미디어센터 미디어엑트.
- 미디어엑트(2005). 오프엑트 네번째 묶음. 서울: 영상미디어센터 미디어엑트.
- 미디어엑트(2005). 전환기, 시청자미디어교육의 확산과 수렴 프로젝트. 서울: 영상미디어센터 미디어엑트.
- 박영균·성윤숙·권기창(2005). 청소년 정보복지 현황 및 개선방안 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 박영균·성윤숙·권기창·이수진·이인호(2005). 청소년 정보화 정책 개선방안 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 배규한(2000). 미래사회학. 서울: 나남출판.
- 안정임·전경란(1999). 미디어 교육의 이해. 서울: 한나래.
- 안혜룡·안미라(2004). 미디어 리터러시. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 오리가사 가즈후미·김재홍 옮김(2004). 고도 정보화사회의 여러 모습. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 윤영민(1998). 혁신적인 정보화 정책의 청사진. 사이버커뮤니케이션학회.
- 이혜연·추병완(2004). 청소년 정보통신 윤리교육 활성화방안. 서울: 한국청소년개발원.
- 정보통신윤리위원회(2005). 정보통신윤리 관련 종합통계. 서울: 정보통신윤리위원회.

정보통신정책연구원(2005). 정보사회와 정보화 정책. 서울: 범영사.

정의명(2002). 정보화와 한국사회. 서울: 나산출판사.

정종기(2003). 정보화사회이론. 서울: 차송.

정현선(2004). 다매체 시대의 국어교육과 문화 교육. 서울: 박이정.

조정관(2005). 정보화, 세계화와 신유목적 민주주의. 서울: 정보통신정책연구원.

진행남(2004). 정보화 시대 매스커뮤니케이션 연구. 서울: 나남출판.

최성모 편(1998). 정보사회와 정보화 정책. 서울: 나남출판.

최정일(2003). 청소년 정보문화의 전망과 과제. 지방교육경영, 제8권, pp. 175-211.  
한국지방교육경영학회.

한국교육학술정보원(2004). 2004 교육정보화백서.

한국언론재단(2004). 미디어교육의 새로운 패러다임. 서울: 한국언론재단.

한국언론재단(2005). 미디어교육 교사연수 강의안(미발표).

한국언론재단(2005). 미디어교육 교사연수 자료집. 서울: 한국언론재단.

한국언론학회·미디어교육위원회(2005). 학교로 간 미디어. 서울: 다할미디어.

한국전산원(2005). 2005 국가정보화백서. 서울: 한국전산원.

한국정보문화진흥원(2005). 2005 정보격차해소 백서. 서울: 한국정보문화진흥원.

한국청소년미디어연맹(2006). 미디어교육 정책세미나 강의안. 서울: 한국청소년미  
디어연맹.

황승흠 외(2005). 사이버시대에 맞는 청소년보호법·제도 개선연구.

황진구·김경준·이종임(2002). 청소년 정보화 실태 조사연구. 서울: 한국청소년개발원.

황진구·임성택·김성이(1999). 청소년 정보화 실태와 새로운 정책의 방향. 서울: 한국  
청소년개발원.

경향신문(2006.5.8.). 미디어교육 교과서 나온다 <교육면>.

미디어교육전국대회 제1회-9회 발제집(1997-2005년). 서울: 한국미디어교육학회.

Australian Bureau of Statistics(2000). Household Use of Information  
Technology.

Australian Bureau of Statistics(2005.3). The Internet Activity Survey.

BECTa.(2004). Signposts to Safety: Teaching Internet Safety at Key Stages 3  
and 4.

Bruniges, M(2005). Developing Performance Indicators for ICT in Education:  
Australia's Experience.

Considine, G & Zappala, G(2002). The Influence of Social and Economic

- disadvantage in the Academic Performance of School Students in Australia, Department of Family and Community Services(2003). Living Choices.
- Dfes(2003). Fulfilling the Potential.
- Dfes(2005). Harnessing Technology: Transforming Learning and Children's Services.
- Dfes(2006). Tackling CyberBullying.
- DTI(2005). Connecting the UK: the Digital Strategy.
- European Commission Information Society and Media(2006). The Appropriation of New Media by Youth.
- Gillian Prior, L. H.(2004). ICT in Schools Survey 2004 (1122): BECTa.. Journal of Sociology, vol. 38. No. 2, pp. 129-148
- Keri Facer, J. F., Ruth Furlong, Rosamund Sutherland(2001). Constructing the Child Computer User: from Public Policy to Private Practices. British Journal of Sociology of Education, 22, 91-108.
- Lanhart, A.(2005). Protecting Teens. Pew Internet & American Life Project.
- Livingstone, S. and Bober, M.(2004). UK Children Go Online. London: LSE.
- McLaren, J. & Zappala, G.(2004). The Digital Divide Among Financially Disadvantaged Families in Australia'. Journal on the Internet.
- Muir K., Maguire A. Slack-Smith D. & Murray M.(2003). Youth Unemployment in Australia. A Report by the Smith Family for the AMP Foundation.
- Office of the e-Envoy(2004). UK Online Annual Report.
- Ofsted(2004). ICT in Schools: The Impact of Government Initiatives Five Years On.
- U.S. Dept. Education(2005). Expectations National Education Technology Plan 2004.
- White G.(2004). E-learning: Australia's Achievements in Education and Training, Education on Limited.
- Willis, S & Tranter, B.(2002). Beyond The Digital Divide: Socio-economic Dimensions of Internet Diffusion in Australia. 2002 International Conference on the Digital Divide: Technology & Politics in the Information Age.

<스웨덴 자료>

제목/발행년도/발행처

Nosa på nätet-Asa Kronkvist(2005). Myndigheten för skolutveckling.  
Superundersökarna Asa Kronkvist(2005). Myndigheten för skolutveckling.  
Kolla källan! Myndigheten för skolutveckling  
Bra datormiljö för eleverna(2005). Aretsmiljöverket..  
Tio tips till föräldrar om internet. Medierådet.  
Tio tips till föräldrar med surfande barn. SAFT.  
Säker på nätet(2004). Medierådet.  
Medierådet informerar. Medierådet.  
Dialogkort om Internet. Medierådet.  
Länkskafferiet. Myndigheten för skolutveckling.  
Kolla Källan! Upphovsrätt. Myndigheten för skolutveckling.  
@ in information om...(2005). Datainspektionen.  
Bli veckans sökmästare!. Myndigheten för skolutveckling.  
Friends magazine(2005). www.friends.se.

<웹사이트>

<http://www.groups.edna.edu.au/course>  
<http://www.acm.org/constitution/code.html>  
[http://www.cybertelecom.org/notes/communications\\_act.htm](http://www.cybertelecom.org/notes/communications_act.htm)  
[http://www.en.wikipedia.org/wiki/Media\\_literacy](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Media_literacy)  
<http://www.europa.eu.int/>  
<http://www.itskillshub.com.au/>  
[http://www.mediafamily.org/network\\_pdf/Parent\\_Controls\\_Guide.pdf](http://www.mediafamily.org/network_pdf/Parent_Controls_Guide.pdf)  
<http://www.partners.becta.org.uk/index.php?section=pvfcacode=-pv-ip-o2frid=11159>  
[http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP\\_Filters\\_Report.pdf](http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Filters_Report.pdf)  
<http://www.plato.stanford.edu/entries/ethics-computer/>  
<http://www.showcase.netins.net/web/akline/pdf/1927act.pdf>  
<http://www.smartmoves.questacon.edu.au>  
<http://www.smithfamily.com.au>  
<http://www.thomas.loc.gov/cgi-bin/query/D?c109:3:./temp/~c109vAG8Bp>  
<http://www.abs.gov.au>

<http://www.youthxchange.net>  
<http://www.cybernetrix.com.au>  
<http://www.hreoc.gov.au>  
<http://www.kamratposten.se>  
<http://www.lawstuff.org.au>  
<http://www.microsoft.com>  
<http://www.unya.asn.au>  
<http://www.abc.net.au/heywire>  
<http://www.acs.org.au> ICT Development in Australia A strategic Policy Review  
<http://www.aic.gov.au>  
<http://www.lankskafferiet.skolutveckling.se>  
<http://www.nces.ed.gov/pubsearch/pubsinfo.asp?pubid=2006065>  
<http://www.online.nmit.vic.edu.au/deafonline/about.htm>  
<http://www.schools.becta.org.uk/index.php?section=is>  
<http://www.searchenginewatch.com/links/article.php/2156191>  
<http://www.ausaid.gov.au/youtham>  
<http://www.auscert.org.au>  
<http://www.australianapprenticeships.gov.au>  
<http://www.barnportalen.net>  
<http://www.beanbag.net.au>  
<http://www.geonline.org.uk>  
<http://www.ceop.gov.uk>  
<http://www.childnet-int.org>  
<http://www.childnet-int.org/safety/parents.aspx>  
<http://www.cia.gov/cia/publications/factbook/geos/asp.html>  
<http://www.curriculumonline.gov.uk>  
<http://www.cyberquoll.com.au>  
<http://www.cybersmartcurriculum.org>  
<http://www.cybersmartkids.com.au>  
<http://www.cybertelecom.org/cda/reports.htm>  
<http://www.dest.gov.au/ecef>  
<http://www.dfes.gov.uk/bullying/>  
<http://www.diu.se/sokmastare>

<http://www.edna.edu.au>  
<http://www.edu.fi>  
<http://www.educaunet.org/eng/>  
<http://www.edueaunet.org/eng/package-ativities.php>  
<http://www.educaunet.org/eng/package-classroom.php>  
<http://www.efa.org.au>  
<http://www.fcc.gov/vchip/>  
<http://www.groups.edna.edu.au/course>  
<http://www.icra.org>  
<http://www.inspire.org.au>  
<http://www.itsafe.gov.uk>  
<http://www.iwf.org.uk/>  
<http://www.jobjuice.gov.au>  
<http://www.kbc.or.kr>  
[http://www.kmr.or.kr/law\\_05\\_03.asp](http://www.kmr.or.kr/law_05_03.asp)  
<http://www.law.cornell.edu/supct/html/03-218.ZS.html>  
[http://www.mediafamily.org/network\\_pdf/BacktoSchool\\_Guide.pdf](http://www.mediafamily.org/network_pdf/BacktoSchool_Guide.pdf)  
[http://www.mediafamily.org/network\\_pdf/mediawise\\_summer.pdf](http://www.mediafamily.org/network_pdf/mediawise_summer.pdf)  
[http://www.mediafamily.org/network\\_pdf/youtube.pdf](http://www.mediafamily.org/network_pdf/youtube.pdf)  
[http://www.mediafamily.org/online/MySpace\\_Parent\\_Gide.pdf](http://www.mediafamily.org/online/MySpace_Parent_Gide.pdf)  
<http://www.myfuture.edu.au>  
<http://www.nch.org.uk/itok/>  
<http://www.netaalert.net.au>  
<http://www.nettysworld.com.au/>  
[http://www.ofcom.org.uk/advice/media\\_literacy/](http://www.ofcom.org.uk/advice/media_literacy/)  
<http://www.online.nmit.vic.edu.au/deafonline/about.htm>  
<http://www.parentsonline.gov.uk/safety/>  
[http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP\\_Filters\\_Report.pdf](http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Filters_Report.pdf)  
<http://www.pre2005.flexiblelearning.net.au>  
<http://www.privacy.gov.au>  
<http://www.protectkids.com>  
<http://www.realgame.gov.au>  
<http://www.skolutveckling.se/skolnet/kolla/upphovsratt>

<http://www.stoptextbully.com>  
<http://www.theage.com.au>  
<http://www.thelearningfederation.edu.au>>  
<http://www.thesource.gov.au>  
<http://www.thesource.gov.au/livingchoices/default.htm>  
<http://www.thesource.gov.au/involve/NYR/default.asp>  
<http://www.thesource.gov.au/livingchoices/default.htm>  
<http://www.thinkuknow.co.uk>  
<http://www.trinity.edu.au>  
<http://www.virtualglobaltaskforce.com>  
<http://www.youthfactss.com.au>  
<http://www.youthweek.com>

## <부록> 미국 아동·청소년 관련법

# 아동인터넷보호법 (CIPA, Children's Internet Protection Act)

### 타이틀 XVIII -아동의 인터넷 보호

#### 1701節. 부제

본 타이틀은 “아동인터넷보호법(CIPA, Children's Internet Protection Act)”으로 칭한다.

#### 1702節. 권리포기

- (a) **내용에 관한 권리 포기** -본 타이틀이나 본 타이틀에 의한 개정하의 어떠한 내용도 지방 교육 기관, 초등 또는 중등 학교, 또는 라이브러리의 기관, 학교 또는 라이브러리의 소유 또는 운영 컴퓨터상 인터넷에 관한 접근을 금지할 목적으로 해석되지 않는다.
- (b) **프라이버시에 관한 권리포기** -본 타이틀이나 본 타이틀에 의한 개정하의 어떠한 내용도 신원 확인가능한 미성년자 또는 성인 사용자가 사용하는 인터넷 추적을 요하는 것으로 해석되지 않는다.

#### 1703節. 기술 보호 조치 연구

- (a) **일반사항** -동 법 제정일로부터 18개월 이내에, 국가 통신 및 정보 관리는 다음의 목적으로 통지 및 절차를 명시한다-
  - (1) 상업 인터넷 차단 및 여과 소프트웨어를 포함한, 현 기술 보호 조치가 교육기관의 필요성을 적절히 명시하는지 여부 평가;
  - (2) 동 필요성을 충족시키는 조치 촉진방법에 관한 권고; 그리고
  - (3) 현 운영중인 지방 인터넷 안정성 정책의 개발 및 효율성 평가.
- (b) **정의**- 본 節에서:
  - (1) 기술 보호 조치 -본 용어 “기술 보호 조치”란 다음의 시각적 내용에 관한 인터넷 접속을 차단 또는 여과시켜주는 특정한 기술을 칭한다-
    - (A) 미 법률, 타이틀 18, 1460節하에 명시된 용어와 같은 저속한;
    - (B) 미 법률, 타이틀 18, 2256節에 명시된 용어와 같은 아동 포르노물; 또는
    - (C) 미성년자에 유해요소.
  - (2) **미성년자에 유해요소** -본 용어 “미성년자에 유해요소”란 다음의 그림, 이미지, 그래픽 이미지 파일, 또는 기타 시각적 내용을 칭한다-
    - (A) 전체적으로, 미성년자에 관해, 누드, 섹스, 또는 배설 등의 성욕에 호소;
    - (B) 미성년자에 적절한 것에 관해 명백히 선정적인 방법으로 묘사, 설명, 또는 표현 - 실제 또는 가상의 성행위 또는 성교감, 실제 또는 가상의 정상 또는 비정상 성행위, 또는 성기의 음란한 표현; 그리고

- (C) 전체적으로, 미성년자에게 문학적, 예술적, 정치적, 또는 과학적 가치가 상당히 부족.
- (3) **성행위; 성교감** -본 용어 ‘성행위’ 및 ‘성교감’이란 미 법률, 타이틀 18, 2246節에 있는 용어와 같은 의미를 칭한다.

## 부제-교육기관 컴퓨터에 관한 연방 자금

### 1711節. 특정 학교 자금에 관한 유효성 제한

초등및중등교육에관한법(1965), 타이틀 III(20 미 법률 6801 등)은 끝에 다음을 추가하여 개정한다:

### 3601節. 특정 학교 자금에 관한 유효성 제한

#### (a) 인터넷 안정성

- (1) **일반사항**-본 타이틀 하의 지방 교육 기관의 통신법(Communications Act of 1934), 254節 (h)(5)하의-아동인터넷보호법(CIPA, Children’s Internet Protection Act), 1721節에 의해 추가-서비스 할인을 받지 못하는 초등 또는 중등학교에 이용할 어떠한 자금도, 동 학교 운영 책임을 지고 있는 학교, 학교 이사회, 지방 교육 기관, 또는 기타 단체가 다음과 같이 하지 않는 한, 인터넷 접속 가능한 컴퓨터 구매나 인터넷 접속 직접 관련 비용으로, 학교에 집행하지 않는다-
- (A)(i) 다음의 시각적 내용으로부터 접근을 금지시키는 인터넷 접속 관련 컴퓨터에 관한 기술 보호 조치 운용 포함 미성년자에 관한 인터넷 안정성 정책을 확립-
- (I) 외설;
  - (II) 아동 포르노물; 또는
  - (III) 미성년자에 유해요소; 그리고
- (ii) 미성년자의 동 컴퓨터 사용 중 동 기술 보호 조치 시행; 그리고
- (B)(i) 다음의 시각적 내용으로부터 접근을 금지시키는 인터넷 접속 관련 컴퓨터에 관한 기술 보호 조치 운용 포함 미성년자에 관한 인터넷 안정성 정책을 확립-
- (I) 외설; 또는
  - (II) 아동 포르노물; 그리고
  - (III) 동 컴퓨터 사용 중 동 기술 보호 조치 시행.

#### (2) 실행 시기 및 유효성 -

- (A) **일반사항**-(1)項하의 학교에 관한 책임이 있는 지방 교육 기관은 본節, 발효일 이후 동 법하의 차기 프로그램 자금년도 및 차기 프로그램 자금년도에 관한 시청 절차의 일부로서 동 학교가 (1)項하의 요건을 준수할 것을 인증한다.
- (B) **절차** -
- (i) **인터넷 안정성 정책 및 기술 보호 조치 확립 학교**-(1)項하의 요건을 충족하는 인터넷 안정성 정책을 확립한 (1)項하의 학교에 관한 책임이 있는 지방 교육 기관은 동 법하의 각 연간 프로그램 신청 주기 중에 (1)項의 사항에 관한 준수를 인증한다.
  - (ii) **인터넷 안정성 정책 및 기술 보호 조치 미확립 학교**-(1)項하의 요건을 충족하는 인터넷 안정성 정책을 확립하지 않은 (1)項하의 학교에 관한 책임이 있는 지방 교육 기관은-

(I) 지방 교육 기관이 동 법에 따라 자금을 신청하는 본 節하의 발효일 이후 최초 프로그램 년도에 관해, 동 조치 및 제반 필요 조달 절차를 취하고 동 요건 충족 인터넷 안정성 정책을 정립을 확인; 그리고

(ii) 지방 교육 기관이 동 법에 따라 자금을 신청하는 본 節하의 발효일 이후 (2)차 프로그램 년도에 관해, 동 학교 요건을 충족을 인증.

지방 교육 기관이 (2)차 프로그램 년도하의 요건을 충족을 확인할 수 없는 (1)項이하의 학교는, 동 학교가 동 요건을 충족시키지 않는 한, (2)차 프로그램 년도 및 차기 프로그램 년도 상 자금에 관한 자격이 없다.

(iii) **권리포기 조항**- 클로즈(ii)(III)하의 인증을 요함에도 불구하고, 주 또는 지방의 조달 규정 또는 규칙 또는 경쟁 입찰 요건에 따라 본 클로즈하의 인증을 금지하지 않는 한, 관련 지방 교육 기관이 본 클로즈하에 요구되는 인증을 하지 못한 학교는 권리 포기를 할 수 있다. 관련 지방 교육 기관은 본 클로즈의 학교에 관한 유효성에 관해 장관에게 통지한다. 동 통지는 학교가 동 타이틀에 따라 자금을 신청하는 본 節하의 발효일 이후 (3)차 프로그램 년도 이전에 (1)項하의 요건을 준수할 것을 인증한다.

(3) **특정 사용 중 통제**- (1)項하의 관리자, 감독자, 또는 책임있는 단체의 허가를 받은 자는 신의의 연구 또는 기타 법률적 목적으로 접속 관련 기술 보호 조치를 통제할 수 있다.

#### (4) **불복종**-

(A) **일반교육제공에관한법의 사용상 구조조치**- 장관이 본 타이틀하의 자금 수령인이 본 款의 요건을 준수하지 않은 것으로 판단한 경우, 장관은-

(i) 본 타이틀하의 수령인에 관한 지불을 중단;

(ii) 수령인에 요건 준수를 요청 및 주문 중단; 또는

(iii) 일반교육제공에관한법(20 미 법률 1234d), 455, 456 및 457 節하의 동 조치와 같은 방법으로 수령인과 이행준수 계약 체결 및 동 요건 이행 요구 .

(B) **자금 회수 금지**- (A)號하의 동 조치 학교가 본 款하의 규정을 준수하지 못한 경우에 적용되는 배타적 구조조치로, 장관은 동 불이행에 관해 수령인으로부터 자금을 회수하지 않는다.

(C) **지불 재개시**- (A)號(i)하의 지급을 보류 당한 자금 수령인이 동 조치에 관한 원인을 시정함으로써 장관이 결정한 경우, 장관은 동 수령인에 관한 지급보류를 해제한다.

#### (5) **정의**- 본 節에서:

(A) **컴퓨터**- 본 용어 '컴퓨터'란 하드웨어, 소프트웨어, 또는 컴퓨터에 장착, 연결, 또는 설치된 기타 기술을 포함한다.

(B) **인터넷 접속**- 컴퓨터는 인터넷에 접근할 수 있는 모뎀이나 기타 네트워크가 있는 경우 인터넷에 접속할 수 있는 것으로 간주한다.

(C) **취득 또는 운용**- 초등 또는 중등 학교는 다음과 같은 직·간접적으로 컴퓨터의 취득 또는 운용의 목적으로 동 자금이 사용된 경우 본 타이틀하의 자금을 수령한 것으로 간주한다.

(i) 동 컴퓨터의 구매, 리스 또는 사용법 취득 및 습득; 또는

(ii) 동 컴퓨터 운용관련 서비스, 공급품, 소프트웨어 취득, 또는 기타 관련 조치 또는 지원

(D) **미성년자**- 본 용어 '미성년자'란 17세 미만의 자를 칭한다.

- (E) **아동 포르노물**- 본 용어 ‘아동 포르노물’이란 미 법률, 타이틀 18, 2256節에 있는 용어와 같은 의미를 칭한다.
- (F) **미성년자에 유해요소**- 본 용어 ‘미성년자에 유해요소’란 다음의 그림, 이미지, 그래픽 이미지 파일, 또는 기타 시각적 내용을 칭한다-
- (i) 전체적으로, 미성년자에 관해, 누드, 섹스, 또는 배설 등의 성욕에 호소;
  - (ii) 미성년자에 적절한 것에 관해 명백히 선정적인 방법으로 묘사, 설명, 또는 표현 - 실재 또는 가상의 성행위 또는 성교감, 실재 또는 가상의 정상 또는 비정상 성행위, 또는 성기의 음란한 표현; 그리고
  - (iii) 전체적으로, 미성년자에게 문학적, 예술적, 정치적, 또는 과학적 가치가 상당히 부족.
- (G) **외설적**- 본 용어 ‘외설적’이란 미 법률, 타이틀 18, 1460節에 있는 용어와 같은 의미를 칭한다.
- (H) **성행위; 성교감**- 본 용어 ‘성행위’ 및 ‘성교감’이란 미 법률, 타이틀 18, 2246節에 있는 용어와 같은 의미를 칭한다.
- (b) **발표일**- 본 節은 아동인터넷보호법(CIPA, Children’s Internet Protection Act) 제정일로부터 120일동안 유효하다.
- (c) **가분조항**- 본 節하의 어떠한 조항도 유효하지 않더라도, 본 節하의 나머지 부분은 유효하다.

#### 1712節. 특정 라이브러리 자금 유효성 제한

- (a) **개정**- 박물관및라이브러리서비스법(20 미 법률 9134(b), 224節은 다음과 같이 개정한다-
- (1) (b)款에서-
    - (A) (6)項을 (7)項으로 지정; 그리고
    - (B) (5)項 뒤에 다음 項을 새로이 추가:
  - (6) 주가 (f)款을 준수할 것을 명시; 그리고;
  - (2) 끝에 다음의 새로운 款을 추가:
- (f) **인터넷 안정성**-
- (1) **일반사항**-본 타이틀하의 지방 교육 기관의 통신법(Communications Act of 1934), 254節(h)(5)하의 - 아동인터넷보호법(CIPA, Children’s Internet Protection Act), 1721節에 의해 추가 - 서비스 할인을 받지 못하는 초등 또는 중등학교에 이용할 어떠한 자금도, 다음의 경우를 제외하고, 동 학교 운영 책임을 지고 있는 동 라이브러리에 관한 인터넷 접속 직접 관련 비용의 지불이나 인터넷 접속 컴퓨터의 구매의 목적으로 사용되지 않는다.
  - (A) 동 라이브러리-
    - (i) 다음의 시각적 내용으로부터 접근을 금지시키는 인터넷 접속 관련 컴퓨터에 관한 기술 보호 조치 운용 포함 미성년자에 관한 인터넷 안정성 정책을 확립
      - (I) 외설;
      - (II) 아동 포르노물; 또는
      - (III) 미성년자에 유해요소; 그리고
    - (ii) 미성년자의 동 컴퓨터 사용 중 동 기술 보호 조치 시행; 그리고
  - (B) 동 라이브러리-

- (i) 다음의 시각적 내용으로부터 접근을 금지시키는 인터넷 접속 관련 컴퓨터에 관한 기술 보호 조치 운용 포함 미성년자에 관한 인터넷 안정성 정책을 확립-
  - (I) 외설; 또는
  - (II) 아동 포르노물; 그리고
  - (ii) 동 컴퓨터 사용 중 동 기술 보호 조치 시행.
- (2) **기타 내용 접근**- 본 款하의 어떠한 내용도 라이브러리의 인터넷 접속 제한 또는 기타 (1)項(A)(i), (I), (II) 및 서브클로즈(III)에 명시된 내용 이외의 내용에 관한 보호의 목적으로 해석되지 않는다.
- (3) **특정 사용 중 통제**- (1)項하의 관리자, 감독자, 또는 기타 단체는 신의의 연구 또는 기타 법률적 목적으로 접속 관련 기술 보호 조치를 통제할 수 있다.
- (4) **실행 시기 및 유효성**-
  - (A) **일반사항**- (1)項하의 라이브러리는 (1)項하의 요건과 더불어 본 款의 발효일 이후 차기 프로그램 자금년도 및 각 프로그램 자금년도에 관한 신청 절차의 일부로서 동 라이브러리 준수를 인증한다.
  - (B) **절차**-
    - (i) **인터넷 안정성 정책 및 기술 보호 조치 라이브러리**- (1)項하의 라이브러리 (1)項하의 요건을 충족하는 인터넷 안정성 정책을 확립한 동 법하의 각 연간 프로그램 신청 주기 중에 (1)項의 사항에 관한 준수를 인증한다.
    - (ii) **인터넷 안정성 정책 및 기술 보호 무조치 라이브러리**- (1)項하의 요건을 충족하는 인터넷 안정성 정책을 확립하지 않은 (1)項하의 라이브러리-
      - (I) 라이브러리가 동 법에 따라 자금을 신청하는 본 款하의 발효일 이후 최초 프로그램 년도에 관해, 동 조치 및 제반 필요 조달 절차를 취하고 동 요건 충족 인터넷 안정성 정책 정립을 확인; 그리고
      - (II) 라이브러리가 동 법에 따라 자금을 신청하는 본 款하의 발효일 이후 (2)차 프로그램 년도에 관해, 동 라이브러리 요건을 충족을 인증한다. (2)차 프로그램 년도하의 요건을 충족을 확인할 수 없는 (1)項하의 라이브러리는, 동 라이브러리가 동 요건을 충족시키지 않는 한, (2)차 프로그램 년도 및 차기 프로그램 년도상 자금에 관한 자격이 없다.
    - (iii) **권리포기 조항**- 클로즈(ii)(II)하의 인증을 요함에도 불구하고, 주 또는 지방의 조달 규정 또는 규칙 또는 경쟁 입찰 요건에 따라 본 클로즈하의 인증을 금지하지 않는 한, 관련 지방 교육 기관이 본 클로즈하에 요구되는 인증을 하지 못한 학교는 권리포기를 할 수 있다. 라이브러리는 본 項의 학교에 관한 유효성에 관해 동 학교 박물관 및 라이브러리 서비스 국장에게 통지한다. 동 통지는 라이브러리가 자금을 신청하는 본 節하의 발효일 이후 (3)차 프로그램 년도 이전에 (1)項하의 요건을 준수할 것을 인증한다.
- (5) **불복종**-
  - (A) **일반교육제공에관한법의 사용상 구체조치**- 박물관 및 라이브러리 서비스 국장이 본 타이틀하의 자금 수령인이 본 款하의 요건을 준수하지 않은 것으로 판단한 경우, 국장은-
    - (i) 본 타이틀하의 수령인에 관한 지분을 중단;
    - (ii) 수령인에 요건 준수를 요청 및 주문 중단; 또는
    - (iii) 수령인과 이행준수 계약 체결 및 동 요건 이행 요구.

- (B) **자금 회수 금지**- (A)號하의 동 조치 라이브러리가 본 款하의 규정을 준수하지 못한 경우에 적용되는 배타적 구제조치로, 국장은 동 불이행에 관해 수령인으로부터 자금을 회수하지 않는다.
- (C) **지불 재개시**- (A)號(i)하의 지급을 보류당한 자금 수령인이 동 조치에 관한 원인을 시정한 것으로 국장이 결정한 경우, 국장은 동 수령인에 관한 지급보류를 해제한다.
- (6) **가분조항**- 본 節하의 어떠한 조항도 유효하지 않더라도, 본 節하의 나머지 부분은 유효하다.
- (7) **정의**- 본 節에서:
- (A) **아동 포르노물**- 본 용어 ‘아동 포르노물’이란 미 법률, 타이틀 18, 2256節에 있는 용어와 같은 의미를 칭한다.
- (B) **미성년자에 유해요소**- 본 용어 ‘미성년자에 유해요소’란 다음의 그림, 이미지, 그래픽 이미지 파일, 또는 기타 시각적 내용을 칭한다.
- (i) 전체적으로 미성년자에 관해, 누드, 섹스, 또는 배설 등의 성욕에 호소;
- (ii) 미성년자에 적절한 것에 관해 명백히 선정적인 방법으로 묘사, 설명, 또는 표현 - 실재 또는 가상의 성행위 또는 성교감, 실재 또는 가상의 정상 또는 비정상 성행위, 또는 성기의 음란한 표현; 그리고
- (iii) 전체적으로, 미성년자에게 문학적, 예술적, 정치적, 또는 과학적 가치가 상당히 부족.
- (C) **미성년자**- 본 용어 ‘미성년자’란 17세 미만의 자를 칭한다.
- (D) **외설적**- 본 용어 ‘외설적’이란 미 법률, 타이틀 18, 1460節에 있는 용어와 같은 의미를 칭한다.
- (E) **성행위; 성교감**- 본 용어 ‘성행위’ 및 ‘성교감’이란 미 법률, 타이틀 18, 2246節에 있는 용어와 같은 의미를 칭한다.
- (b) **발효일**- 본 節하의 개정은 동 법 제정일로부터 120일동안 유효하다.

## B부제-공통 서비스 할인

### 1721節. 공통 서비스 할인 조건으로 컴퓨터를 통한 인터넷 접속 기술 보호 조치를 통한 인터넷 안정성 정책 집행을 위한 학교 및 라이브러리 요건.

- (a) **학교**- 통신법(Communications Act of 1934), 254節(h)(47 미 법률 254(h))은 다음과 같이 개정한다.
- (1) (5)項을 (7)項으로 지정; 그리고
- (2) (4)項 뒤에 (5)項을 새로이 추가:
- (5) **인터넷 접속 컴퓨터 보유 특정 학교 요건**-
- (A) **인터넷 안정성**-
- (i) **일반사항**- 클로즈(ii)에 명시된 경우를 제외하고, 학교 운영에 책임이 있는 학교, 학교 이사회, 지방 교육 기관, 또는 기타 단체가 다음과 같이 하지 않는 한, 컴퓨터를 통한 인터넷 접속을 보유한 초등 또는 중등 학교는 (1)項(B)號하의 서비스 할인을 제공할 수 있다.
- (I) 위원회에 (B)및 (C)號에 명시된 인증을 제출;
- (II) 위원회에 (1)款하의 학교에 관해 인터넷 안정성 정책이 채택 및 실행됨을 인증 통지; 그리고

- (Ⅲ) 인증에 따라 동 컴퓨터 사용을 확인.
- (ii) **유효성**- 클로즈(i)하의 금지는 인터넷 접속, 인터넷 서비스, 또는 내부 연결 이외의 목적으로 (1)項(B)하의 서비스 할인을 제공하는 학교에 적용하지 않는다.
- (iii) **공지; 심리**- 클로즈(i)에 명시된 초등 또는 중등 학교, 또는 학교 운영에 책임이 있는 학교 이사회, 지방 교육 기관, 또는 기타 단체는 객관적으로 유효한 방법으로 공지하며 최소 1번의 심리 또는 회의를 통해 인터넷 안정성 정책을 토의한다. 초등및중등교육에관한법(1965), 14101節(20 미 법률 8801)에 정의된 초등 또는 중등 학교 이외의 초등 또는 중등 학교의 경우, 본 項하의 공지 및 심리는 학교와 관련있는 자로 제한될 수 있다.
- (B) **미성년자에 관한 인증**- 본 號하의 인증이란 학교 운영에 책임이 있는 학교, 학교 이사회, 지방 교육 기관, 또는 기타 단체의 다음에 관한 인증을 칭한다.
- (i) 컴퓨터를 통한 인터넷 접속시 다음의 시각적 내용으로부터 접근을 금지시키는 미성년자 온라인 행위 및 기술 보호 조치 운용 감시를 포함한 미성년자에 관한 인터넷 안정성 정책 집행.
- (I) 외설;
- (II) 아동 포르노물; 또는
- (III) 미성년자에 유해요소; 그리고
- (ii) 미성년자의 동 컴퓨터 사용 중 동 기술 보호 조치 시행.
- (C) **성인에 관한 인증**- 본 項하의 인증이란 학교 운영에 책임이 있는 학교, 학교 이사회, 지방 교육 기관, 또는 기타 단체의 다음에 관한 인증을 칭한다.
- (i) 컴퓨터를 통한 인터넷 접속시 다음의 시각적 내용으로부터 접근을 금지시키는 미성년자 온라인 행위 및 기술 보호 조치 운용 감시를 포함한 미성년자에 관한 인터넷 안정성 정책 집행.
- (I) 외설;
- (II) 아동 포르노물; 또는
- (ii) 성인 사용중 통제- (A)號(i)하의 관리자, 감독자, 또는 인증단체가 인정한 자는 신의의 연구 또는 기타 법률적 목적으로 접속 관련 기술 보호 조치를 통제할 수 있다.
- (D) **성인 사용중 통제**- (A)號(i)하의 관리자, 감독자, 또는 인증단체가 인정한 자는 신의의 연구 또는 기타 법률적 목적으로 접속 관련 기술 보호 조치를 통제할 수 있다.
- (E) **실행 시기**-
- (i) **일반사항**- 아동인터넷보호법(CIPA, Children's Internet Protection Act), 1721節(h)하의 본 項의 발효일 현재 본 項에 해당하는 학교의 경우, (B) 및 (C)號하의 인증은, 클로즈(ii)에 따라, 다음과 같이 결정된다.
- (I) 동 발효일 이후 본 款 하의 최초 프로그램 자금 년도에 관해, 동 프로그램 자금년도 개시 이후 120일 이내에; 그리고
- (II) 프로그램 자금년도 신청 절차의 일부로서 차기 프로그램 자금년도에 관해.
- (ii) **절차** -
- (I) **인터넷 안정성 정책 및 기술 보유 학교 보호 조치의 정립** - (B) 및 (C)號하의 인증에 필요한 요건을 충족하는 인터넷 안정성 정책 및 기술 보호 조치를 정립한 클로즈(i)에 명시된 학교는, 아동인터넷 보호법(CIPA, Children's Internet Protection Act), 1721 節(h)하의 본 項의 발효일 이후 최초 프로그램 자금년도에 관해, 동 최초

프로그램 자금년도의 개시 이후 120일 이내에 인증이 이루어지지 않는 한, 본 款하의 각 연간 프로그램 신청 주기 동안 (B) 및 (C)號에 명시된 사항을 준수할 것을 증명한다.

(II) 인터넷 안정성 정책 및 기술 보호 조치 미확립 학교- (B) 및 (C)號하의 인증에 필요한 요건을 충족시키는 인터넷 안정성 정책 및 기술 보호 조치를 정립하지 않은 클로즈(ii)하의 학교는-

- (aa) 본 款에 따라 자금을 신청하는 본 款의 발효일 이후 최초 프로그램 년도에 관해, (B) 및 (C)號하의 인증에 필요한 요건을 충족시키기 위한 동 조치 및 제반 필요 조달 절차를 취하고 동 요건 충족 인터넷 안정성 정책 정립을 인증; 그리고
- (bb) 본 款하에 따라 자금을 신청하는 본 款의 발효일 이후 (2)차 프로그램 년도에 관해, (B) 및 (C)號에 명시된 사항 준수 인증.

(2)차 프로그램 년도상 동 요건을 준수할 수 없는 학교는, 동 학교가 본 項의 내용을 준수하지 않는 한, 본 款하의 (2)차 년도 및 차기 프로그램 년도에 관해 본 款하의 서비스율로 서비스 할인 또는 동 할인율로 자금집행이 되지 않는다.

(III) 권리포기 조항- 클로즈(ii)(II)하의 인증을 요함에도 불구하고, 학교 운영에 책임이 있는 주 또는 지방의 조달 규정 또는 규칙 또는 경쟁 입찰 요건이 동 인증을 금지하지 않는 한, (2)차 년도 프로그램의 (B) 및 (C)號에 명시된 요구되는 인증을 하지 못한 학교는 본 서브클로즈(II)(bb)에 관해 권리포기할 수 있다. 관련 학교, 학교 이사회, 지방 교육 기관, 또는 기타 단체는 본 號의 학교에 관한 유효성에 관해 위원회에 통지한다. 동 통지는 학교가 동 타이틀에 따라 자금을 신청하는 본 款하의 발효일 이후 (3)차 프로그램 년도 이전에 (1)項하의 요건을 준수할 것을 인정한다.

(F) 불복중-

(i) 인증 제출 불이행-본 項하에 요구되는 연간 인증 제출에 관한 신청 정책을 고의로 준수하지 않은 학교는 본 款하의 서비스율로 서비스 할인율 또는 자금에 관한 자격을 보유하지 못한다.

(ii) 인증 준수 불이행-고의적으로 (B) 및 (C)號에 명시된 인증에 따라 컴퓨터를 사용하지 않은 학교는 동 인증 기간동안 본 款에 명시된 자금 및 할인액을 상환한다.

(iii) 불복에 관한 구제조치-

(I) 제출 불이행- 클로즈(i)하의 인증을 제출하지 않은 학교는 동 불이행 관련 증명을 제출함으로써 구제받을 수 있다. 동 인증 제출시, 학교는 본 款하의 서비스 할인율의 자격을 취득하게 된다.

(II) 준수 불이행- 클로즈(ii)에 명시된 인증을 준수하지 않은 학교는 동 인증에 따라 컴퓨터 사용을 조치함으로써 동 불이행에 관한 구제조치를 받을 수 있다. 위원회에 동 인증 또는 구제조치의 적절한 증거를 제출시, 학교는 본 款하의 서비스 할인율의 자격을 취득하게 된다.”

(b) 라이브러리- 동 254節(h)은 (5)項 뒤에 - 본 節, (a)款에 의한 개정 - 다음의 새로운 項을 삽입함으로써 개정된다:

(6) 특정 인터넷 접속 컴퓨터 라이브러리 요건-

(A) 인터넷 안정성-

(i) 일반사항- 클로즈(ii)에 명시된 경우를 제외하고, 한 가지 이상의 컴퓨터를 통한 인터넷 접속 방법을 가진 라이브러리는 동 라이브러리가 다음과 같지 않는 한, (1)項

- (B)의 서비스 할인을 받을 수 있다.
- (I) 위원회에 (B) 및 (C)號에 명시된 인증을 제출; 그리고
- (II) 위원회에 (I)款하의 라이브러리에 관해 인터넷 안정성 정책이 채택 및 실행됨을 인증 통지; 그리고
- (III) 인증에 따라 동 컴퓨터 사용을 확인.
- (ii) **유효성**- 클로즈(i)하의 금지는 인터넷 접속, 인터넷 서비스, 또는 내부 연결 이외의 목적으로 (1)項(B)하의 서비스 할인을 제공받는 라이브러리에 적용하지 않는다.
- (iii) **공지; 심리**- 클로즈(i)에 명시된 라이브러리는 객관적으로 유효한 방법으로 공지하며 최초 1번의 심리 또는 회의를 통해 인터넷 안정성 정책을 토의한다.
- (B) **미성년자에 관한 인증**- 본 號하의 인증이란 라이브러리가 다음과 같은 경우의 인증을 청한다.
- (i) 다음의 시각적 내용으로부터 접근을 금지시키는 인터넷 접속 관련 컴퓨터에 관한 기술 보호 조치 운용 포함 인터넷 안정성 정책 집행.
- (I) 외설;
- (II) 아동 포르노물; 또는
- (III) 미성년자에 유해요소; 그리고
- (ii) 미성년자의 동 컴퓨터 사용 중 동 기술 보호 조치 시행.
- (C) **성인에 관한 인증**- 본 項하의 인증이란 라이브러리가 다음과 같은 경우의 인증을 청한다.
- (i) 다음의 시각적 내용으로부터 접근을 금지시키는 인터넷 접속 관련 컴퓨터에 관한 기술 보호 조치 운용 포함 인터넷 안정성 정책 집행.
- (I) 외설; 또는
- (II) 아동 포르노물; 그리고
- (ii) 동 컴퓨터 사용 중 동 기술 보호 조치 시행.
- (D) **성인 사용중 통제**- (A)號(i)하의 관리자, 감독자, 또는 인증단체가 인정한 자신의 연구 또는 기타 법률적 목적으로 접속 관련 기술 보호 조치를 통제할 수 있다.
- (E) **실행 시기**
- (i) **일반사항**- 아동인터넷보호법(CIPA, Children's Internet Protection Act), 1721節(h)하의 본 項의 발효일 현재 본 項에 해당하는 라이브러리의 경우, (B) 및 (C)號하의 인증은, (ii)項에 따라, 다음과 같이 결정된다.
- (I) 동 발효일 이후 본 款하의 최초 프로그램 자금 년도에 관해, 동 프로그램 자금 년도 개시 이후 120일 이내에; 그리고
- (II) 프로그램 자금년도 신청 절차의 일부로서 차기 프로그램 자금년도에 관해.
- (ii) **절차**-
- (I) **인터넷 안정성 정책 및 기술 보호 조치 라이브러리**- (B) 및 (C)號하의 인증에 필요한 요건을 충족하는 인터넷 안정성 정책 및 기술 보호 조치를 정립한 클로즈(i)에 명시된 라이브러리는, 아동인터넷 보호법 (CIPA, Children's Internet Protection Act), 1721節(h)하의 본 項의 발효일 이후 최초 프로그램 자금년도에 관해, 동 최초 프로그램 자금년도의 개시 이후 120일 이내에 인증이 이루어지지 않는 한, 본 款하의 각 연간 프로그램 신청 주기 동안 (B) 및 (C)號에 명시된 사항을 준수할 것을 증명한다.

- (II) 인터넷 안정성 정책 및 기술 보호 무조치 라이브러리- (B) 및 (C)號하의 인증에 필요한 요건을 충족시키는 인터넷 안정성 정책 및 기술 보호 조치를 정립하지 않은 클로즈(i)하의 라이브러리는-
- (aa) 본 款에 따라 자금을 신청하는 본 款의 발효일 이후 최초 프로그램 년도에 관해, (B) 및 (C)號하의 인증에 필요한 요건을 충족시키기 위한 동 조치 및 제반 필요 조달 절차를 취하고 동 요건 충족 인터넷 안정성 정책을 정립을 인증; 그리고
- (bb) 본 款에 따라 자금을 신청하는 본 款의 발효일 이후 (2)차 프로그램 년도에 관해, (B) 및 (C)號에 명시된 사항 준수 인증.
- (2)차 프로그램 년도상 동 요건을 준수할 수 없는 라이브러리는, 동 라이브러리가 본 項의 내용을 준수하지 않는 한, 본 款하의 (2)차 년도 및 all 차기 프로그램 년도에 관해 본 款하의 서비스율로 서비스 할인 또는 동 할인율로 자금집행이 되지 않는다.
- (III) 권리포기 조항- 클로즈(ii)하의 인증을 요함에도 불구하고, 학교 운영에 책임이 있는 주 또는 지방의 조달 규정 또는 규칙 또는 경쟁 입찰 요건이 동 인증을 금지하지 않는 한, (2)차 년도 프로그램의 (B) 및 (C)號에 명시된, 요구되는 인증을 하지 못한 학교는 본 서브클로즈(II)(bb)에 관해 권리포기 할 수 있다. 라이브러리 운영에 관한 책임이 있는 관련 라이브러리, 라이브러리 위원회, 또는 기타 단체는 본 號의 라이브러리에 관한 유효성에 관해 위원회에 통지한다. 동 통지는 라이브러리가 본 款에 따라 자금을 신청하는 본 款하의 발효일 이후 (3)차 프로그램 년도 이전에 요건을 준수할 것을 인증한다.
- (F) 불복종-
- (i) 인증 제출 불이행- 본 項하에 요구되는 연간 인증 제출에 관한 신청 정책을 고의로 준수하지 않은 라이브러리는 본 款하의 서비스율로 서비스 할인을 또는 자금에 관한 자격을 보유하지 못한다.
- (ii) 인증 준수 불이행- 고의적으로 (B) 및 (C)號에 명시된 인증에 따라 컴퓨터를 사용하지 않은 라이브러리는 동 인증 기간동안 본 款에 명시된 자금 및 할인액을 상환한다.
- (iii) 불복에 관한 구조조치-
- (I) 제출 불이행- 클로즈(i)하의 인증을 제출하지 않은 라이브러리는 동 불이행 관련 증명을 제출함으로써 구제받을 수 있다. 동 인증 제출시, 라이브러리는 본 款하의 서비스 할인율의 자격을 취득하게 된다.
- (II) 준수 불이행- 클로즈(ii)에 명시된 인증을 준수하지 않은 라이브러리는 동 인증에 따라 컴퓨터 사용을 조치함으로써 동 불이행에 관한 구조조치를 받을 수 있다. 위원회에 동 인증 또는 구조조치의 적절한 증거를 제출시, 라이브러리는 본 款하의 서비스 할인율의 자격을 취득하게 된다.
- (c) 정의-동 節, (7)項은 - 본 節, (a)款(1)에 의해 재지정 - 끝에 다음을 추가하여 개정한다:
- (D)미성년자-본 용어 ‘미성년자’란 17세 미만의 자를 칭한다.
- (E) 외설적- 본 용어 ‘외설적’이란 미 법률, 타이틀 18, 1460節에 있는 용어와 같은 의미를 칭한다.
- (F) 아동 포르노물- 본 용어 ‘아동 포르노물’이란 미 법률, 타이틀 18, 2256節에 있는 용어와 같은 의미를 칭한다.

- (G) **미성년자에 유해요소**- 본 용어 ‘미성년자에 유해요소’란 다음의 그림, 이미지, 그래픽 이  
미지 파일, 또는 기타 시각적 내용을 칭한다.
- (i) 전체적으로, 미성년자에 관해, 누드, 섹스, 또는 배설 등의 성욕에 호소;
  - (ii) 미성년자에 적절한 것에 관해 명백히 선정적인 방법으로 묘사, 설명, 또는 표현 - 실  
재 또는 가상의 성행위 또는 성교감, 실제 또는 가상의 정상 또는 비정상 성행위, 또  
는 성기의 음란한 표현; 그리고
  - (iii) 전체적으로, 미성년자에게 문학적, 예술적, 정치적, 또는 과학적 가치가 상당히 부족.
- (d) **절차합치 개정**- 동 節, (4)項은 “(5)項(A)”에 줄을 기입 및 “(7)項(A)”를 삽입하여 개정한  
다.
- (e) **가분조항**- 통신법(Communication Act of 1934), 254節(h), (5) 또는 (6)項의 조항 - 본 節  
에 의해 개정 - 또는 그에 따른 동 자나 상황에 관한 적용이 유효하지 않더라도, 동 項의  
나머지 부분 및 동 적용은 이에 영향받지 않는다.
- (f) **규칙**-
- (1) **요건**-연방 통신 위원회는 통신법(Communication Act of 1934), 254 節(h), (5) 및 (6)項  
- 본 節에 의해 개정 - 조항의 관리의 목적으로 규칙을 제정한다.
  - (2) **마감일**-여타 법조항에도 불구하고, 위원회는 동 법 제정일로부터 120일 동안 효력을 발  
휘하도록 하기 위해 (1)項에 따라 규칙을 제정한다.
- (g) **특정 기술 보호 조치 취득 자금의 유효성**
- (1) **일반사항**- 여타 법조항에도 불구하고, 초등및중등교육에관한법(1965), 타이틀 VI, A 編  
또는 3134 節, 또는 라이브러리서비스및기술에관한법, 231 節하의 이용 자금은 본 타이  
틀에 의한 개정 및 요건을 충족시키는 데 필요한 기술 보호 조치를 구매 또는 취득할 목  
적으로 사용한다.
  - (2) **기술 보호 조치의 정의**- 본 節하에서, 본 용어 ‘기술 보호 조치’란 1703 節에 명시된 용  
어와 동일한 의미를 칭한다.
- (h) **발효일**- 본 節하의 개정은 동 법 제정일로부터 120일 동안 유효하다.

## C부제-이웃 아동의 인터넷 보호

### 1731節. 부제.

본 부제는 “이웃아동인터넷보호법(CIPA, Children’s Internet Protection Act)”으로 칭한다.

### 1732節. 인터넷 안정성 정책 요건.

통신법(Communication Act of 1934)(47 미 법률 254), 254節은 끝에 다음을 추가하여 개정  
한다:

#### (I) 학교 및 라이브러리의 인터넷 안정성 정책 요건-

- (1) **일반사항**- (h)款하의 의무를 수행 중에, (h)款하의 대상이 되는 각 학교 또는 라이브러  
리는-
- (A) 다음을 명시하는 인터넷 안정성 정책을 채택 및 실행한다-
  - (i) 인터넷 및 월드 와이드 웹에 있는 부적절한 내용에 관한 미성년자의 접근;
  - (ii) 전자우편, 대화방 및 기타 형태의 직접 전자 통신을 사용하는 경우의 미성년자의 안  
정성 및 보안;

- (iii) 소위 ‘해킹’ 및 기타 불법 행위를 포함한 온라인상 미성년자의 비허가 접근;
- (iv) 미성년자에 관한 개인 확인 정보의 비허가 공개, 사용 및 유포; 그리고
- (v) 미성년자의 내용 미성년자에 유해요소에 관한 접근 제한 조치; 그리고
- (B) 유효한 방법으로 공지하며 최소 1번의 심리 또는 회의를 통해 인터넷 안정성 정책을 토의한다.
- (2) **지역 콘텐츠 결정**- 미성년자에게 적절한 콘텐츠를 인지하는 것은 동 사항에 관해 책임있는 학교 이사회, 지방 교육 기관, 라이브러리, 또는 기타 단체가 행한다. 어떠한 미 정부의 기관 또는 조직도-
  - (A) 동 결정에 표준을 설정;
  - (B) 학교, 학교 이사회, 지방 교육 기관, 라이브러리, 또는 기타 단체가 인증한 결정을 심사; 또는
  - (C) (h)款(1)(B)의 운영 중 학교, 학교 이사회, 지방 교육 기관, 라이브러리, 또는 기타 단체가 채택한 표준안을 심사하지 않는다.
- (3) **심사의 유효성**- 동 인터넷 안정성 정책의 채택에 관한 책임이 있는 학교, 학교 이사회, 지방 교육 기관, 라이브러리, 또는 기타 단체는 款하에 채택된 각 인터넷 안정성 정책을 위원회가 동 인터넷 안정성 정책의 심사의 목적으로 이를 요청시 동 위원회에 공개한다.
- (4) **발효일**- 본 款은 학교 및 라이브러리에 아동 인터넷보호법(CIPA, Children’s Internet Protection Act) 제정일로부터 120일 이후에 발효된다.

#### 1733節. 이행 규칙.

동 법 제정일로부터 120일 이내에, 연방 통신 위원회는 통신법(Communications Act of 1934), 254節(I)의 목적으로 - 1732節에 의해 개정 - 규칙을 제정한다.

### D부제-재심

#### 1741節. 재심.

- (a) **3인심 지방법원 심리**- 여타 범조항에도 불구하고, 본 타이틀이나 동 개정, 또는 그에 따른 조항의 위원에 관한 어떠한 민사소송도, 미 법률, 타이틀 28, 2284 節하의 조항에 따라 소집된 3인심 지방법원에서 심의한다.
- (b) **항소**- 여타 범조항에도 불구하고, 본 타이틀 또는 그에 따른 조항이 위원이라는 (a)款하의 3인심 법원의 중간 또는 최종 선고, 판결, 명령은 대법원에 직접 항소함으로써 재심의된다. 동 항소는 동 선고, 판결, 명령일로부터 20일 이내에 제기되어야 한다.

# 통신품위법 (CDA, Communications Decency Act)

1996년 2월 1일 미 의회 제정

## 1節. 부제;

- (a) 부제- 본 법은 “전기통신법(1996)”으로 칭한다.
- (b) 명시적으로 다르게 규정된 경우를 제외하고, 본 법에서 節 또는 기타 조항의 개정 또는 폐지라는 용어로 개정 또는 폐지가 표현될 때마다 그 언급은 통신법 (Communications Act of 1934)(47 미 법률 151 등)의 節 또는 기타 조항을 가리키는 것으로 간주한다.

....

## 타이틀 V-외설 및 폭력

### A 부제-통신 시설의 외설적, 성 도착적 및 부당 사용

#### 501節. 부제.

본 타이틀은 “통신품위법(Communications Decency Act of 1996)”으로 칭한다.

#### 502節. 통신법(Communications Act of 1934)하의 통신 시설의 외설적이거나 성 도착적인 사용.

223節(47 미 법률 223)은 다음과 같이 개정한다-

- (1) (a)款을 삭제하고 그 대신 다음을 삽입:

(a) 누구든지-

- (1) 국내 또는 외국 통신에서-

(A) 고의적으로 통신 장치를 사용하여 다른 사람을 괴롭히고, 학대, 위협 또는 귀찮게 할 의사를 가지고 외설적, 음란한, 저속한, 부정한 말, 요청, 제안, 제의, 이미지, 또는 기타 통신의 전송을-

- (i) 하고, 생성하고, 또는 권유하고; 그리고

- (ii) 개시;

(B) 고의적으로 통신 장치를 사용하여 동 통신의 제작자가 호출을 하거나 또는 통신을 개시한 여부에 상관없이 그 통신의 수신자가 18세 미만이라는 것을 알면서도 외설적이거나 저속한 말, 요청, 제안, 제의, 이미지, 또는 기타 통신의 전송을-

- (i) 하고, 생성하고, 또는 권유하고; 그리고

- (ii) 개시;

(C) 호출된 번호 측에 있는 사람 또는 통신을 수령하는 사람을 괴롭히고, 학대, 위협 또는 귀찮게 할 의사를 가지고 자신의 신분을 밝히지 않고 대화 또는 통신이 후속되는지 여

- 부에 상관없이 전화를 걸거나 통신 장치를 사용;
- (D) 호출된 번호의 사람을 괴롭힐 의사로 다른 사람의 전화를 반복적으로 또는 계속적으로 울리거나 울리게 하거나; 또는
- (E) 전적으로 호출된 번호의 사람 또는 통신을 받는 사람을 괴롭히기 위하여 통신 장치로 반복적인 전화 호출을 하거나 반복적으로 통신을 개시하여 그 동안에 대화 또는 통신이 일어나거나; 또는
- (2) 고의적으로 자신이 통제하는 통신 시설을 (1)항하에 금지된 활동을 목적으로 사용을 허가하는 자는 미 법률, 타이틀 18에 따라 벌금형 또는 2년 이하의 징역, 또는 양형에 처한다; 그리고
- (2) 다음의 새 款을 끝에 추가:
- (d) 누구든지-
- (1) 국내 또는 외국 통신에서 고의적으로-
- (A) 쌍방향 컴퓨터 서비스를 사용하여 동 서비스의 사용자가 호출을 했는지 또는 통신을 개시했는지 상관없이 18세 미만의 특정 사람 또는 사람들에게 최근 공동체 규범에 비추어 문맥상 공공연히 저속한 용어로 성적 또는 배설적 활동 또는 기관을 묘사하는 말, 요청, 제안, 제의, 이미지, 또는 기타의 통신을 전송; 또는
- (B) 쌍방향 컴퓨터 서비스를 사용하여 18세 미만의 사람이 입수할 수 있는 방식으로 표시; 또는
- (2) 고의적으로 자신이 통제하는 통신 시설을 (1)항하에 금지된 활동을 목적으로 사용을 허가하는 자는, 미 법률, 타이틀 18에 따라 벌금형 또는 2년 이하의 징역, 또는 양형에 처한다.
- (e) 법률이 허용하는 기타의 방어와 함께:
- (1) 전송, 다운로드, 중개 저장, 접근 소프트웨어, 또는 통신 콘텐츠의 제작을 포함하지 않는 접근 또는 연결의 제공에 부수적인 기타의 관련 능력을 포함하여 누구도 자신이 통제하지 않는 시설, 시스템, 또는 네트워크로 또는 그것으로부터 전적으로 접근 또는 연결을 제공하기 위하여 (a) 또는 (d)款을 위반했다고 간주되지 않는다.
- (2) 본 款의 (1)項이 제공하는 방어는 본 節을 위반하는 통신의 제작 또는 고의 유포에 적극 가담한 조직의 공모자 또는 동 통신의 활용을 고의적으로 선전하는 사람에게는 적용하지 않는다.
- (3) 본 款의 (1)項이 제공하는 방어는 본 節의 위반에 관련된 본인이 소유 또는 통제하는 시설, 시스템, 또는 네트워크에 접근 또는 연결을 제공하는 사람에게는 적용하지 않는다.
- (4) 고용인은 피고용인 또는 대리인의 행위가 그의 고용 또는 대리의 범위 내에 있지 않고 고용인이; (A) 그 행위를 알지 않았고, 그 행위를 허가 또는 승인하지 않았고; 또는 (B) 그 행위에 대한 주의를 기울이지 않은 한 피고용인 또는 대리인의 행위에 대해 본 節에 따라 책임을 지지 않는다.
- (5) 사람이 다음의 행위를 하면 (a)款(1)(B)하의 활동을 위한 시설 사용에 관한 (a)(1)(B) 또는 (d) 또는 (a)款(2)에 따른 기소를 하지 못한다.
- (A) 동 款들에 지정된 통신에 대한 미성년자의 접근을 제한 또는 예방하기 위해 그 상황에서 선의로 합리적, 효율적 및 적절한 조치를 취하는 것. 그 조치 중에는 활용 가능한 기술로 실행 가능한 모든 방법을 사용하여 동 통신으로부터 미성년자를 규제하는 적절한 조치를 포함할 수 있다.

(B) 확인된 신용 카드, 직불카드, 성인 접근 코드, 또는 성인 개인 신분증의 사용을 요구함으로써 동 통신의 접근을 제한하는 것.

(6) 위원회는 (d)款하의 금지된 통신에 대한 접근을 제한하기 위해 합리적, 효율적 및 적절한 조치를 취할 수 있다

본 節하의 어떠한 것도 위원회에게 동 조치를 시행할 권한을 부여하거나 동 조치의 사용을 승인, 인가나 재가를 할 수 있는 권한을 부여할 의도는 없다. 위원회는 동 조치를 활용하지 못한 데 대한 시행 권한이 없다. 위원회는 동 조치 관련 특정 제품을 승인하지 않는다. 동 조치의 사용은 (d)款하에서 발생하는 조치에서 (5)節의 목적을 위한 선의의 노력의 증거로 인정한다. 본 節하의 어떠한 것도 쌍방향 컴퓨터 서비스를 일반 반송파나 통신 반송파로 해석되지 않는다.

(f)(1) 법률 위반이 아니고 민형사 처벌을 할 수 없는 활동 그리고 본 節에서 승인된 방어를 시행하기 위해 또는 본 節에서 지정된 통신의 전송 또는 접근을 제한 또는 예방하기 위해 선의로 취한 활동으로 인해 사람에 대하여 법원 또는 행정 관청에 소송을 제기할 수 없다.

(2) 주 또는 지방 정부는 본 節하의 활동 또는 조치의 취급과 일치하지 않는 (a)(2) 또는 (d)款에서 기술한 활동 또는 조치와 관련하여 상업 기관, 비영리 라이브러리, 고등 교육 기관의 상업적 활동 또는 조치에 대하여 책임을 부과할 수 없다; 단, 그러나 동 시스템, 절차, 요건이 주내 서비스에만 적용되고 주간 서비스의 규정에 모순되는 권리, 의무 또는 책임을 부과하지 않는 한, 본 절의 아무 것도 주 또는 지방 정부가 보충 단속, 책임, 규제 시스템, 절차, 요건을 제정 및 시행하는 것을 막지 않는다.

본 款의 어느 것도 주 또는 지방 정부가 본 節이 규정하는 행위를 통제하는 것을 배제하지 않는다.

(g) (a), (d), (e) 또는 (f)款하의 어느 것도 (a) 또는 (d)款하의 기소에 대한 방어의 어느 것도 다른 연방 법률의 적용 또는 시행에 영향을 미치거나 제한하는 것으로 해석하지 않는다.

(h) 본 節의 목적으로-

(1) 본 節에서 '통신 장치'라는 용어의 사용은-

(A) 본 법의 다른 곳에 있는 외설 및 저속 규정이 규제하는 방송국 피면허자 및 케이블 운영자에게 새로운 의무를 부과하지 않는다; 그리고

(B) 쌍방향 컴퓨터 서비스를 포함하지 않는다.

(2) '쌍방향 컴퓨터 서비스'라는 용어는 230節(e)(2)에서 규정한 의미를 칭한다.

(3) '접근 소프트웨어'란 통신 콘텐츠를 생성 또는 제공하지는 않지만 사용자에게 다음 중 한 가지 이상을 허용하는 소프트웨어(클라이언트 또는 서버 소프트웨어 포함) 또는 기술장치를 칭한다:

(A) 콘텐츠의 여과, 등급분류, 인가, 또는 불허;

(B) 콘텐츠의 선택, 분석, 또는 요약; 또는

(C) 콘텐츠의 송신, 수신, 표시, 전송, 캐시, 검색, 집합, 구성, 재구성, 또는 변환.

(4) '고등 교육 기관'이라는 용어는 고등교육법(1965)(20 미 법률 1141)의 1201節에서 규정한 의미를 칭한다.

(5) '도서관'이라는 용어는 도서관 서비스 및 건축법(20 미 법률 355e 등), 타이틀 III 하의 주기반 자금 계획에 참여할 자격이 있는 도서관을 칭한다.

### 503節. 케이블 텔레비전의 외설적 프로그래밍

639節(47 미 법률 559)은 “\$10,000 이하”를 삭제하고 “미 법률, 타이틀 18 하의”를 삽입하여 개정한다.

### 504節. 비가입자에 대한 케이블 채널 수신방지

타이틀 VI(47 미 법률 551), IV編은 다음을 끝에 추가하여 개정한다:

#### 640節. 비가입자에 대한 케이블 채널 수신방지

- (a) 가입자 요청 -케이블 서비스 사용자의 요청 시 케이블 운영자는 수수료 없이 가입자가 아닌 사람이 수신하지 못하도록 동 프로그램을 전달하는 각 채널의 오디오 및 비디오 프로그램을 완전히 수신방지하거나 완전히 차단해야 한다.
- (b) 정의 -본 節에서 ‘수신방지’란 프로그램을 정상적 방법으로 보거나 들을 수 없도록 방송 프로그램 신호를 재배열하는 것을 칭한다.”

### 505節. 저속한 성인 비디오 서비스 수신방지 프로그래밍

- (a) 요건 -본 법률 하에 개정된 타이틀 VI(47 미 법률 551 등), IV編은 다음을 끝에 추가하여 개정한다:

#### 641節. 저속한 성인 비디오 서비스 수신방지 프로그래밍

- (a) 요건 -주로 성적인 프로그램을 다루는 서비스의 채널에서 저속한 성인 프로그램 또는 기타 프로그램을 제공할 때에 동 채널 가입자가 아닌 사람이 그것을 수신하지 못하도록 동 채널의 그 비디오 및 오디오 부분을 다채널 비디오 프로그래밍 유통업자가 완전히 차단.
- (b) 시행 -다채널 비디오 프로그래밍 유통업자가 (a)款에 규정된 요건을 준수할 때까지는 그 유통업자는 많은 아동이 그것을 시청할 가능성이 있는 낮 시간(위원회가 결정한 바)에는 동 프로그램을 제공하지 않음으로써 동 款에서 언급하는 프로그램에 대한 아동의 접근을 제한.
- (c) 정의 -본 節에서 ‘수신방지’란 프로그램을 정상적 방법으로 보거나 들을 수 없도록 방송 프로그램 신호를 재배열하는 것을 칭한다.
- (b) 발효일 -(a)款에 의한 개정은 본 법 제정일로부터 30일 이후에 발효된다.

### 506節. 케이블 운영자의 특정 프로그램 방송 거부

- (a) 공중, 교육 및 공영 채널\_611 節(e)(47 미 법률 531(e))는 기간 앞에 다음 사항을 삽입하여 개정한다: 케이블 운영자가 외설, 저속, 또는 누드를 포함하는 공중 접근 프로그램 또는 공중 접근 프로그램의 부분의 송출을 거부하는 경우는 제외.
- (b) 상업 용도의 케이블 채널\_612 節(c)(2)(47 미 법률 532(c)(2))는 “운영자”를 삭제하고 “케이블 운영자는 외설, 저속, 또는 누드를 포함하는 임차 접근 프로그램 또는 임차 접근 프로그램 부분의 송출을 거부할 수 있다; 그리고”를 삽입하여 개정된다.

### 507節. 컴퓨터 사용을 통한 외설적 내용의 통신에 관한 법률의 명확화

(a) 미 법률, 타이틀 18, 1462節의 수입 및 수송은 다음과 같이 개정한다.

- (1) 첫번째 미지정된 節에서 “반송과” 뒤에 “또는 쌍방향 컴퓨터 서비스[통신법(Communications Act of 1934), 230 節(e)(2)의 정의 하에]”을 삽입; 그리고
- (2) 두번째 미지정된 項에서-
  - (A) “취득”뒤에 “또는 수신”을 삽입;
  - (B) “일반 반송과”뒤에 “또는 쌍방향 컴퓨터 서비스[통신법(Communications Act of 1934), 230 節(e)(2)의 정의 하에]”을 삽입; 그리고
  - (C) “운영”뒤에 “또는 수입”을 삽입.

(b) 판매 또는 유통 목적의 수송 -미 법률, 타이틀 18, 1465節의 첫번째 미지정된 項은 다음과 같이 개정한다-

- (1) “안으로 수송”을 삭제하고 “안으로 수송 또는 여행, 또는 ~의 시설 또는 수단을 사용,”을 삽입;
  - (2) 처음 나타나는 곳의 “외국 상거래” 뒤에 “또는 동 상거래에서 또는 동 상거래에 영향을 미치는 쌍방향 컴퓨터 서비스[통신법(Communications Act of 1934), 230 節(e)(2)의 정의 하에]”를 삽입;
  - (3) “고의적으로 ~내를 여행” 및 “국내 또는 외국 상거래의 외설물” 이후에 나오는 모든 내용을 삭제하고 “~의”를 삽입.
- (c) 해석 -본 節에 의한 개정은 동 개정 이전에 미 정부 대 알퍼스 사건, 338 U.S. 680(1950)에서 확립된 규칙 하에 의한 미 법률, 타이틀 18, 1462 및 1465節을 명확화 하는 것이며 그것을 제한 또는 폐지하는 것으로 해석해서는 안 된다.

### 508節. 미성년자의 강제 및 유혹

미 법률, 타이틀 18, 2422 節은 다음과 같이 개정한다-

- (1) “누구든지 고의적으로” 앞에 “(a)”를 삽입; 그리고
- (2) 끝에 다음을 삽입:
  - (b) 메일을 포함하여 또는 미국의 특별 해상 및 육상 관할권 내에 있는 국내 또는 외국 상거래의 시설 또는 수단을 사용하여 18세 미만의 개인에게 형사 기소될 수 있는 매춘 또는 성행위를 하도록 고의적으로 설득, 권유, 사주, 또는 강제하거나 시도하는 사람은 본 타이틀 하에 벌금 또는 10년 이하의 징역, 또는 양형에 처한다.

### 509節. 온라인 가족 능력 부여

통신법(Communications Act of 1934)(47 미 법률 201 등), 타이틀 II는 다음의 새로운 節을 끝에 추가하여 개정한다:

#### 230節. 저속한 내용의 사적 차단 및 심사의 보호

(a) 평결 -의회는 다음과 같이 평결한다:

- (1) 급속히 발전되고 미국인이 활용할 수 있는 다수의 인터넷 및 기타 쌍방향 컴퓨터 서비스는 우리 국민의 교육 및 정보 자원 활용성 면에서 특별한 진보를 나타냈었다.
- (2) 이러한 서비스는 사용자에게 그들이 수신하는 정보에 대한 상당한 수준의 통제력뿐만 아니라 기술 발전과 더불어 차후에 더욱 큰 통제력 가능성을 제공한다.

- (3) 인터넷 및 기타 쌍방향 컴퓨터 서비스는 다양한 정치 토의, 문화 발달의 독특한 기회 및 지적 활동의 무대를 제공한다.
- (4) 인터넷 및 기타 쌍방향 컴퓨터 서비스는 최소의 정부 규제로 모든 미국인에게 이익이 되도록 발전하였다.
- (5) 점점 더 미국인은 다양한 정치, 교육, 문화 및 오락 서비스를 쌍방향 미디어에 의존하고 있다.
- (b) 정책 -다음은 미국의 정책이다-
  - (1) 인터넷 및 기타 쌍방향 컴퓨터 서비스 및 기타 쌍방향 미디어의 지속적 개발 촉진;
  - (2) 연방 또는 주정부 규제를 받지 않기 때문에 인터넷 및 기타 쌍방향 컴퓨터 서비스에 현재 존재하는 활기있고 경쟁적인 자유시장의 유지;
  - (3) 인터넷 및 기타 쌍방향 컴퓨터 서비스를 사용하는 개인, 가정 및 학교에서 받는 정보에 대한 통제력을 극대화하는 기술 개발을 장려;
  - (4) 부모로 하여금 아동의 불쾌하거나 부적절한 온라인 내용 접근을 제한할 수 있게 하는 차단 및 여과 기술의 개발 및 활용을 저해하는 것을 제거; 그리고
  - (5) 쌍방향 컴퓨터를 통한 외설, 스토킹, 성희롱 등의 유통 행위를 억제하고 처벌하기 위해 연방 형법 엄격 시행.
- (c) 저속한 내용을 차단하고 심사하는 ‘착한 사마리아인’ 보호-
  - (1) 타 정보 발행자나 전달자의 처리 -쌍방향 컴퓨터 서비스의 제공자나 사용자는 타 정보 콘텐츠 제공자가 제공하는 정보의 발행자나 전달자로 간주되지 않는다.
  - (2) 민사 책임 -어떠한 쌍방향 컴퓨터 서비스 제공자나 사용자도 다음의 사유로 책임지지 않는다.
    - (A) 외설적, 음란한, 저속한, 부정확한, 난폭한, 성도착적인, 또는 기타 불쾌한 것으로 제공자 또는 사용자가 간주하는 내용의 접근 또는 활용을 제거하는 선의의 자발적 조치, 그 내용의 헌법상의 보호 여부와 무관; 또는
    - (B) (1)항에 명시된 내용 접근을 제한하는 기술적 수단을 개발 또는 정보 콘텐츠 제공자나 타인에게 주기 위해 취한 조치.
- (d) 기타 법률에의 영향-
  - (1) 형법에 무영향 -본 절하의 어떠한 것도 본 법률 223절, 미 법률, 타이틀 18, 71(외설 관련) 또는 110장(아동 성 착취 관련), 또는 기타 연방 형법의 집행을 방해할 목적으로 해석되지 않는다.
  - (2) 지적재산권법에 무영향 -본 절하의 어떠한 것도 지적재산권 관련 법률을 제한 또는 확대할 목적으로 해석되지 않는다.
  - (3) 주 법률 -본 절하의 어떠한 것도 본 절과 일치하는 주 법률의 집행을 방해할 목적으로 해석되지 않는다. 본 절과 불합치 되는 어떠한 주 또는 지방 법률에 따라 어떠한 소송도 제기되거나 책임이 부과되지 않는다.
  - (4) 통신 프라이버시법 무영향 -본 절하의 어떠한 것도 전자통신프라이버시법(1986), 동 법 개정 또는 유사 주 법률의 적용을 방해할 목적으로 해석되지 않는다.
- (e) 정의 -본 절에서 사용되는 용어의 정의는 다음과 같다;
  - (1) 인터넷 -‘인터넷’이란 연방 및 지방 공동 운영 패킷 스위치 데이터 네트워크의 국제 쌍방향 컴퓨터 네트워크를 칭한다.
  - (2) 쌍방향 컴퓨터 서비스 -“쌍방향 컴퓨터 서비스”란 컴퓨터 서버에 대한 복수 사용자의 컴퓨터 접근을 제공 또는 가능하게 하는 정보 서비스, 시스템, 또는 접근 소프트웨어 제공

자를 칭한다. 특히, 이에는 라이브러리 또는 교육기관이 운영하는 인터넷 및 동 시스템 또는 라이브러리 또는 교육기관이 제공하는 서비스에 대한 접근을 제공하는 서비스나 시스템을 포함한다.

- (3) 정보 콘텐츠 제공자 -‘정보 콘텐츠 제공자’란 인터넷 또는 기타 쌍방향 컴퓨터 서비스를 통해 제공되는 정보의 생성이나 개발을 책임지고 있는 자나 법인을 칭한다.
- (4) 접근 소프트웨어 제공자 -‘접근 소프트웨어 제공자’란 소프트웨어(클라이언트 또는 서버 소프트웨어 포함) 또는 다음을 수행하는 툴을 제공하는 자를 칭한다:
  - (A) 콘텐츠 여과, 등급분류, 인가, 또는 불허;
  - (B) 콘텐츠 선택, 분석, 또는 요약; 또는
  - (C) 콘텐츠 송신, 수신, 표시, 전송, 캐시, 검색, 집합, 구성, 재구성, 또는 변환.

## B부제-폭력

### 551節. 텔레비전 프로그래밍에 대한 부모의 선택

- (a) 평결 -의회는 다음과 같이 평결한다:
  - (1) 텔레비전은 사회에서 보편적이고 수용되는 가치 및 행동에 대한 아동의 인식에 영향을 미친다.
  - (2) 텔레비전 방송국 운영자, 케이블 텔레비전 시스템 운영자 및 비디오 편성 담당자는 텔레비전 방송 및 케이블 방송이 미국 아동의 생활에 독특하게 침투되어 있다는 사실을 고려하는 비디오 편성과 관련된 관행을 따라야 한다.
  - (3) 평균 미국 아동은 1주에 25시간 텔레비전에 노출되어 있고 일부 아동은 하루에 11시간이나 텔레비전에 노출되어 있다.
  - (4) 연구 결과 어린 나이에 폭력 비디오에 노출된 아동은 그렇게 노출되지 않은 아동보다 나중에 폭력적 및 공격적 행동을 나타내는 경향이 더 높으며, 폭력 비디오에 노출된 아동은 폭력 행위가 수용되는 행동이라고 간주하는 경향이 있다는 것이 밝혀졌다.
  - (5) 미국 아동은 초등학교를 졸업할 때까지 텔레비전에서 평균 약 8,000건의 살인 및 100,000건의 폭력 행위에 노출된다.
  - (6) 연구 결과 자녀의 책임감 있는 태도 및 행동을 개발하려는 부모의 능력을 저해하는 텔레비전의 음란물 범람과 가벼운 취급으로 인해 아동들이 영향을 받는다는 것이 밝혀졌다.
  - (7) 부모들은 폭력 및 음란 비디오 방송에 큰 우려를 표명하며 그들의 자녀들에게 유해하다고 생각하는 비디오 방송을 가정에서 차단할 수 있는 더욱 큰 통제력을 제공하는 기술을 강력하게 지지한다.
  - (8) 아동에게 유해한 비디오 방송의 부정적 영향을 제한할 수 있도록 부모에게 능력을 부여하는 데에 정부의 당연한 관심이 있다.
  - (9) 곧 공개될 비디오 방송의 성격에 관한 적시 정보 및 폭력, 음란, 기타 부모가 자녀에게 유해하다고 믿는 방송을 쉽게 차단할 수 있게 하는 기술적 도구를 부모에게 제공하는 것은 정부의 당연한 관심사를 실현하는 자율적이고 적절한 수단이다.
- (b) 텔레비전 등급 코드 확립-
  - (1) 개정 -303節(47 미 법률 303)은 다음을 끝에 추가하여 개정한다:
- (w) 규정한다-
  - (1) 본 項하의 어떠한 것도 정치적 또는 종교적 내용에 근거한 비디오 프로그래밍 등급을 인

가하는 것으로 해석하지 않는다는 조건으로, 전기통신법(1996), 551節(b)(2)하에 위원회가 설립한 자문위원회의 권고를 바탕으로 하여 아동에게 표출되기 전에 부모에게 알려야 하는 음란, 폭력, 기타 저속한 내용을 담고 있는 비디오 방송의 식별 및 등급 결정에 대한 지침 및 권고 절차.

- (2) 텔레비전 산업과의 협의 하에 등급이 결정된 비디오 방송에 관하여, 자녀에게 부적절하다고 부모가 판단한 비디오 방송의 표출을 부모가 차단할 수 있게끔 그 등급을 전송하도록 비디오 방송 유통업자에게 요구하는 규칙.
- (2) 자문위원회의 요건 -본 款 (1)項에 의한 개정의 목적으로 자문위원회를 설립할 때 위원회는 다음과 같이 해야 한다.
  - (A) 동 위원회를 부모, 텔레비전 방송사, 텔레비전 방송 제작자, 케이블 운영자, 적절한 공인 그룹 및 기타 민간 부문의 관계자로 구성하고, 동 위원회가 정치적 관계, 대표하는 관점, 수행 기능면에서 상당히 균형이 잡히도록 해야 함;
  - (B) 위원회가 그 기능을 효율적으로 신속하게 수행할 수 있도록 필요한 직원과 자원을 위원회에 제공해야 함; 그리고
  - (C) 창립 위원회 선임일 이후 1년 내에 위원회의 권고 사항에 대한 최종 보고서를 제출하도록 요구해야 함.
- (c) 차단 프로그램 탑재 텔레비전의 제조 요건 -(a)款하에 개정된 303節(47 미 법률 303)은 끝에 다음 내용을 추가하여 다시 개정한다:
  - (x) 텔레비전 신호를 수신하도록 설계되고, 국내 상거래에서 수송 또는 미국 내에서 제조되었으며 크기가 13 인치 이상(대각선 측정)의 화면을 가진 장비의 경우, 330 節(c)(4)하에 의한 규제에서 달리 허용되는 경우를 제외하고, 동 장비가 일반 등급의 모든 프로그램의 표출을 시청자가 차단할 수 있게끔 설계된 기능을 갖추도록 요구한다.
- (d) 차단 프로그램 탑재 텔레비전의 수송-
  - (1) 규칙 -330 節(47 미 법률 330)을 다음과 같이 개정한다-
    - (A) (c)款을 (d)款으로 재지정; 그리고
    - (B) (π)款 뒤에 다음의 (c)款을 새로 추가:
  - (c) (1) (2)項이 규정하는 경우를 제외하고, 본 법 303 節(x)에 의해 부여된 권한 하에 위원회가 규정한 규칙에 따른 경우를 제외하고 303 節(x)에 명기된 방비를 누구도 국내 상거래에서 수송 또는 미국에서 제조해서는 안 된다.
  - (2) 본 款은 (1)項에서 언급한 장비를 거래하지 않고 수송만 하는 수송업자에게는 적용되지 않는다.
  - (3) 본 款하의 위원회가 규정하는 규칙은 차단 기술을 위해 업계가 채택하는 표준을 위원회가 감독하도록 규정해야 한다.

동 규칙은 라인 21의 수직 차단 간격으로 전송되며 위원회의 감독 하에 있는 업계가 설정한 신호 및 차단 규격에 일치하는 등급 신호를 모든 장비가 수신할 수 있어야 함을 요구해야 한다.

- (4) 새로운 비디오 기술이 개발되므로, 차단 서비스가 계속 소비자에게 활용될 수 있도록 하기 위해 적절하다고 판단되는 조치를 위원회는 취해야 한다. 다음과 같은 대체 차단 기술이 존재한다고 위원회가 판단하는 경우, 즉-
  - (A) 부모로 하여금 등급 없는 프로그램 식별에 근거하여 방송을 차단할 수 있게 하는 기술;
  - (B) 부모로 하여금 일반 등급에 근거한 방송을 차단할 수 있게 하는 기술 비용과 유사한 비용으로 소비자가 활용할 수 있는 기술; 그리고
  - (C) 부모로 하여금 일반 등급에 근거한 방송을 차단할 수 있게 하는 기술처럼 효과적으로

쉽게, 광범위한 다채널 시스템의 방송을 차단할 수 있게 하는 기술이 존재한다고 위원회가 판단하면, 위원회는 303節(x)에서 규정한 규칙을 개정하여 동節에서 명기한 장비에 동節에서 명기한 차단 기술 또는 본項에서 명기한 대체 차단 기술을 정착하도록 요구해야 한다.

(2) 절차합치법 -(d)款(1)(A)하에 제지정된 바와 같이 330節(d)는 “303(s) 및 303節(u)”를 삭제하고 그 대신 “303(s), 303(u) 및 303節(x)”를 삽입하여 개정한다.

(e) 유효성 및 발효일-

(1) 등급 조항의 유효성 -본節, (b)款에 의한 개정은 아래의 경우를 제외하고 본 법률의 제정일로부터 1년 후에 발효한다. 그러나 비디오 방송의 유통업자가 동일자까지 다음을 하지 않았다고 위원회가, 적절한 공익 그룹, 민간 부문의 관계자와 협의를 거쳐 판단하는 경우는 제외-

(A) 아동에게 표출되기 전에 부모에게 알려야 할 음란, 폭력 내용을 담고 있는 비디오 방송의 등급 결정을 자을 규칙 제정, 그리고 동 규칙이 위원회가 수용 가능한 것; 그리고

(B) 동 방송의 등급을 담고 있는 신호의 자발적 방송에 동의.

(2) 제조 조항의 발효일 -(c)款하에 의한 개정 사항을 시행하기 위한 규칙을 제정함에 있어서 연방 통신 위원회는 텔레비전 제조 산업과의 협의를 거쳐 동 개정안이 다루는 장비에 대한 요건 적용의 발효일을 지정하되 동 일자는 본 법률의 제정일로부터 2년 미만이어서는 안 된다.

## 552節. 기술 기금

방송 텔레비전, 케이블, 위성, 신디케이트, 기타 비디오 방송 유통업자 및 해당 관련 산업으로 하여금(적절한 공익 그룹, 민간 부분 관계자와의 협의를 거쳐) 다음을 하도록 장려하는 것이 미국의 정책이다-

(1) 텔레비전 및 전자 장비 제조업체로 하여금 자녀에게 부적절하다고 생각하는 방송을 차단할 수 있는 능력을 부모에게 부여하는 기술을 개발하도록 장려하고 저소득 부모에게도 그것의 활용을 촉진하기 위한 기술 기금의 설립;

(2) 알맞은 가격의 사용하기 쉬운 차단 기술의 개발 상황에 대해 시청자들에게 보고; 그리고

(3) 효과적으로 차단 기술을 활용하는데 필요한 정보에 쉽고 완전하게 사용자가 접근할 수 있게 하는 효과적인 절차, 표준, 시스템, 권고 또는 기타의 메커니즘을 확립하고 장려 및 저소득 부모에게 그것의 활용을 장려

## C부제-사법 심사

### 561節. 신속 심사

(a) **3인심 지방법원 심리** -여타 법조항에도 불구하고, 본 타이틀이나 동 개정, 또는 그에 따른 조항의 위헌에 관한 어떠한 민사소송도, 미 법률, 타이틀 28, 2284節하의 조항에 따라 소집된 3인심 지방법원에서 심의한다.

(b) **항소** -여타 법조항에도 불구하고, 본 타이틀 또는 그에 따른 조항이 위헌이라는 (a)款하의 3인심 법원의 중간 또는 최종 선고, 판결, 명령은 대법원에 직접 항소함으로써 재심의 한다. 동 항소는 동 선고, 판결, 명령일로부터 20일 이내에 제기되어야 한다.

# 성 착취에 대한 아동보호법 (Protection of Children from Sexual Predators Act of 1998)

공법, 105-314

## 105차 의회

### 동 법은

성학대와 착취 및 기타 목적으로 아동을 보호하기 위해, 미 법률, 타이틀 18을 개정한다.<sup>81)</sup>  
*의회를 소집하여 미상원 및 하원이 이를 제정한다.*

1節. 부제; 목차.<sup>82)</sup>

(a) 부제- 동 법은 “성 착취에 대한 아동보호법(Protection of Children from Sexual Predators Act of 1998)”으로 칭한다.

(b) 목차- 동 법의 목차는 다음과 같다:

1節. 부제; 목차.

### 타이틀 I-성착취에 대한 아동 보호

101節. 형사상의 미성년자 성적 목적으로 동 정보의 제공을 위해 주간 시설의 사용.

102節. 강압 및 유혹.

103節. 불법 성행위 및 관련 범죄의 목적으로 미성년자 이송에 관한 가중 처벌.

104節. 반복 이송 범죄자.

105節. 동 자가 형사상 범죄로 기소될 수 있는 성행위의 범주내 아동 포르노물 관련 범죄 포함.

106節. 이송 일반사항.

### 타이틀 II-아동 포르노물로부터의 아동 보호

201節. 아동 포르노물 생산물의 기소에 관한 추가 관할권(사법권).

202節. 아동 포르노물 범죄에 관한 가중 처벌.

203節. 아동 포르노물 소유에 관한 “절대 금지사항”.

### 타이틀 III-성학대 방지

301節. 불필요한 사항 및 의미 모호성의 제거.

302節. 성학대행위에 관한 가중 처벌.

303節. 성학대에 관한 반복 범죄자.

---

81) 1998년 10월 30일 [H. R. 3494]

82) 성착취에대한아동보호법(Protection of Children from Sexual Predators Act of 1998) 18 미 법률 1 주석.

#### **타이틀 IV-외설적 내용의 미성년자 제공 금지**

401節. 미성년자에 외설적 내용 전달.

#### **타이틀 V-아동 대상 범죄 및 반복 범죄자에 관한 가중 처벌**

501節. 피해자가 아동인 특정 범죄에 관한 사형 또는 무기징역.

502節. 117章 범죄에 관한 가중 선고.

503節. 아동 성학대 또는 착취의 목적으로 컴퓨터 사용에 관한 가중 처벌.

504節. 아동 성학대 또는 착취에 관한 허위 진술 인지에 관한 가중 처벌.

505節. 아동의 성착취 행위 형태에 관한 가중 처벌.

506節. 포르노물 유통에 관한 정의 설명.

507節. 미 재판 위원회의 명령.

#### **타이틀 VI-형사적, 절차적 및 행정적 개정**

601節. 공판 전의 성학대자의 구금.

602節. 미성년자 범죄에 관한 형사적(권리 또는 물건의) 상실.

603節. 미성년자 범죄에 관한 민사적(권리 또는 물건의) 상실.

604節. 전자 통신 서비스 제공자에 의한 아동 포르노물의 보고.

605節. 아동 대상 특정 성범죄로 인한 개인 피해에 관한 민사적 구제조치.

606節. 행정 소환장.

607節. 주에 성폭력 범죄자 등록 요건 관련 비용 상쇄를 인정.

#### **타이틀 VII-살인 및 유괴 수사**

701節. 연쇄 살인 수사 권한

702節. 유괴.

703節. 모건 P. 하디만 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터.

#### **타이틀 VIII-쌍방향 컴퓨터 서비스에 관한 접근 제한**

801節. 형사 피고인의 접근.

802節. 권고 금지사항.

803節. 수사.

#### **타이틀 IX-연구**

901節. 인터넷 포르노물의 유효성 제한에 관한 연구.

902節. 핫라인 연구.

#### **타이틀 I -성착취에대한아동보호법(Protection of Children form Sexual Predators Act of 1998)**

101節. 형사적 성의 목적으로 미성년자의 정보를 전송하는 주간 시설의 사용

(a) 일반사항- 미 법률, 타이틀 18, 117 章은 끝에 다음을 추가하여 개정한다.

#### § 2425. 미성년자의 정보 제공을 위하여 주간 시설의 사용

우편 또는 주간 또는 해외 상업 수단 및 시설을 사용하여, 또는 미국내 특별 海事 및 領土 관할권내에서, 타인이 16세 미만임을 알고, 동 자가 형사상 범죄로 기소될 수 있는 매춘이나 성행위의 유혹, 조장, 제공 또는 동 시도를 할 목적으로 타인의 이름, 주소, 전화번호, 주민번호, 또는 전자우편 주소를 고의로 전송하는 자는, 본 타이틀하의 벌금형, 5년 이하의 징역, 또는 양형에 처한다.

(b) 기술적 및 절차합치 개정- 미 법률, 타이틀 18, 117 章하의 분석은 끝에 다음을 추가하여 개정한다:

2425. 미성년자의 정보 제공을 위하여 주간 시설의 사용.

#### 102節. 강압 및 유혹

미 법률, 타이틀 18, 2422節은 다음과 같이 개정한다-

(1) (a)款에서-

(A) “~의 벌금형에 처한다”앞에 “또는 동 시도를 하는,”을 삽입; 그리고

(B) “5”를 삭제 및 “10”을 삽입; 그리고

(2) (b)款을 삭제 및 다음을 추가:

(b) 우편 또는 주간 또는 해외 상업 수단 및 시설을 사용하여, 또는 미국내 특별 海事 및 領土 관할권내에서, 타인이 18 세 미만임을 알고, 동 자가 형사상 범죄로 기소될 수 있는 매춘이나 성행위의 유혹, 조장, 제공 또는 동 시도를 할 목적으로 타인의 이름, 주소, 전화번호, 주민번호, 또는 전자우편 주소를 고의로 전송하는 자는, 본 타이틀하의 벌금형, 15 년 이하의 징역, 또는 양형에 처한다.

#### 103節. 불법 성행위 및 관련 범죄의 목적으로 미성년자 이송에 관한 가중 처벌

미 법률, 타이틀 18, 2423節은 다음과 같이 개정한다-

(1) (a)款을 삭제 및 다음을 추가;

(a) 형사적 성행위의 목적으로의 이송- 주간 시설 또는 해외 상업 수단을 사용하여, 또는 미국의 연방, 주 또는 소유지 내에서, 타인이 18 세 미만임을 알고, 동 자가 형사상 범죄로 기소될 수 있는 매춘이나 성행위의 유혹, 조장, 제공 또는 동 시도를 할 목적으로 동 자를 이송한 자는, 본 타이틀하의 벌금형, 15 년 이하의 징역, 또는 양형에 처한다; 그리고

(2) (b)款에서, “10년”을 삭제 및 “15년”을 추가.

#### 104節. 반복 이송 범죄자

(a) 일반사항- 미 법률, 타이틀 18, 117章은 끝에 다음을 추가하여 개정한다:

#### § 2426. 반복 범죄자

(a) 최대 형기- 이전 성범죄 유죄 판결이후 본 章의 범죄에 관한 최대 형기는 본 章에 달리 명시하지 않는 한, 에 달리 명시하지 않는 한, 전 형기의 2 배로 한다.

(b) 정의- 본 節에서-

(1) 본 용어 ‘이전 성범죄 유죄 판결’이란 다음하의 범죄에 관한 유죄 판결을 칭한다-

(A) 본 章, 109A, 또는 110 章; 또는

(B) 미국내 특별 海事 및 領土 관할권내에서 행한 범죄의 경우 (1)項에 명시된 章하의 범죄

- 행위를 구성하는 범죄에 관한 주범; 그리고
- (2) 본 용어 ‘주’란 미국내 주, 워싱턴 DC 및 여타 미국의 연방, 주, 또는 소유자를 칭한다.”
- (b) 기술적 및 절차합치 개정- 미 법률, 타이틀 18, 117 章하의 분석은 끝에 다음을 추가하여 개정한다:
2426. 반복 범죄자.

#### 105節. 동 자가 형사상 범죄로 기소될 수 있는 성행위의 범주내 아동 포르노물 관련 범죄 포함

- (a) 일반사항- 미 법률, 타이틀 18, 117章은 끝에 다음을 추가하여 개정한다:

#### § 2427. 동 자가 형사상 범죄로 기소될 수 있는 성행위의 범주내 아동 포르노물 관련 범죄 포함

- 본 章에서, 본 용어 ‘동 자가 형사상 범죄로 기소될 수 있는 성행위’란 2256節(8)에 명시된 에 명시된 아동 포르노물 생산물을 칭한다.
- (b) 기술적 및 절차합치 개정- 미 법률, 타이틀 18, 117 章하의 분석은 끝에 다음을 추가하여 개정한다:
2427. 동 자가 형사상 범죄로 기소될 수 있는 성행위의 범주내 아동 포르노물 관련 범죄 포함.

#### 106節. 이송 일반사항

- 미 법률, 타이틀 18, 2421節은 다음과 같이 개정한다-
- (1) “~의 벌금형에 처한다” 앞에 “또는 동 시도를 하는,”을 삽입; 그리고
- (2) “5년”을 삭제 및 “10년”을 추가.

#### 타이틀 II-아동 포르노물로부터의 아동 보호

#### 201節. 아동 포르노물 생산물의 기소에 관한 추가 관할권(사법권)

- (a) 아동의 이용- 미 법률, 타이틀 18, 2251 節(a)는 “컴퓨터 등을 포함한 어떠한 방법으로도든 주간 또는 해외 상업에서 우편, 선적, 수송의 형태로 제공된 내용을 통하여 시각적 내용이 표현한 경우,”를 “또는 ~한 경우” 앞에 삽입하면서 다음과 같이 개정한다.
- (b) 아동의 이용 허가- 미 법률, 타이틀 18, 2251 節(b)은 “컴퓨터 등을 포함한 어떠한 방법으로도든 주간 또는 해외 상업에서 우편, 선적, 수송의 형태로 제공된 내용을 통하여 시각적 내용이 표현한 경우,”를 “또는 ~한 경우”앞에 삽입하면서 다음과 같이 개정한다.
- (c) 2251 節(d)하의 가중 처벌- 미 법률, 타이틀 18, 2251 節(d)은 모든 “또는 109 章A”삭제 및 “,109章A, 또는 117章”을 삽입하면서 다음과 같이 개정한다.

#### 202節. 아동 포르노물 범죄에 관한 가중 처벌

- (a) 2252 節하의 가중 처벌- 미 법률, 타이틀 18,2252節(b)은 다음과 같이 개정한다-
- (1) 각 (1) 및 (2)項에서 “또는 109 章 A”를 삭제 및 “, 109 章 A, 또는 117 章”을 삽입; 그리고
- (2) (2)項에서, “아동 포르노물 소유”를 삭제 및 “미성년자 또는 被보호자 관련 가중 성학대,

성학대, 또는 성희롱 행위, 또는 아동 포르노물의 생산, 소유, 수령, 우편, 판매, 유통, 성적 또는 이송”을 삽입.

### 203節. 아동 포르노물의 소유에 관한 “절대 금지사항”

- (a) 다음 관련 성착취 내용 미성년자- 미 법률, 타이틀 18, 2252 節은 다음과 같이 개정한다-
- (1) (a)款(4)에서, 모든 “3개 이상의”를 삭제 및 “1개 이상의”를 추가; 그리고
- (2) 끝에 다음을 추가:
- (c) 적극적 항변- 피고가 다음과 같은 경우, (a)款(4)의 범죄에 관한 적극적 항변이 된다-
- (1) 전 項에 명시된 시각적 내용 포함 3 개 이하의 내용을 보유; 그리고
- (2) 신속히 및 선의의 목적으로, 여타 시각적 내용 또는 사본을 보유하지 않고 그에 관한 접근권한을 사법기간이외에만 부여-
- (A) 동 시각적 내용 파기에 필요한 합리적 조치; 또는
- (B) 동 사항을 사법기관에 보고 및 동 기관이 시각적 내용에 접근할 수 있도록 조치.”
- (d) 적극적 항변- 피고가 다음과 같은 경우, (a)款(5)의 범죄에 관한 적극적 항변이 된다-
- (1) 3 개 이하의 아동 포르노물 이미지를 보유; 그리고
- (2) 신속히 및 선의의 목적으로, 여타 이미지를 보유하거나 타인에게 접근인가 금지
- (A) 동 이미지 파기에 필요한 합리적 조치; 또는
- (B) 동 사항을 사법기관에 보고 및 동 기관이 이미지에 접근할 수 있도록 조치.”

### 타이틀 III-성학대 방지

#### 301節. 불필요한 사항 및 의미 모호성의 제거

- (a) 연령 차별에 관한 일관적 언어 사용- 미 법률, 18, 2241 節(c)는 다음과 같이 개정한다.  
“(연령이) 동 자 이하의”를 삭제 및 “성적으로(연령이) 동 자 이하의”를 삽입.
- (b) 불필요한 사항- 미 법률, 타이틀 18, 2243 節(a)는 “12세 미만의 자와 성행위를 할 목적으로 주 경계선을 넘는다, 또는”을 삽입하며 다음과 같이 개정한다.
- (c) 주의 정의- 미 법률, 타이틀 18, 2246 節은 다음과 같이 개정한다-
- (1) (5)項에서, 끝에 기간을 삭제 및 “; 그리고”를 삽입; 그리고
- (2) 끝에 다음을 추가:
- (6) 본 용어 ‘주’란 미국내 주, 워싱턴 DC 및 여타 미국의 연방, 소유, 또는 주를 칭한다.

#### 302節. 성학대행위에 관한 가중 처벌

미 법률, 타이틀 18, 2244節은 끝에 다음을 추가하여 개정한다:

- (c) 아동 관련 범죄- 본 節을 위반하는 성교감이 12세 미만의 자와 접촉을 나타내는 경우, 동 범죄에 부과될 수 있는 최대 형기는 본 節에서 달리 명시하지 않는 한, 이전 형기의 2배로 한다.

### 303節. 성학대에 관한 반복 범죄자

미 법률, 타이틀 18, 2247節은 다음과 같이 개정한다:

#### § 2247. 반복 범죄자

- (a) 최대 형기- 이전 성범죄 유죄 판결이후 본 장의 범죄에 관한 최대 형기는 본 장에 달리 명시하지 않는 한, 본 형기의 2배로 한다.
- (b) 이전 성범죄 유죄 판결의 정의- 본節에서, 본 용어 ‘이전 성범죄 유죄 판결’이란 2426節(b)에 있는 의미를 칭한다.

### 타이틀 IV-외설적 내용의 미성년자 제공 금지

#### 401節. 미성년자에 외설적 내용 전달

- (a) 일반사항- 미 법률, 타이틀 18, 71章은 끝에 다음을 추가하여 개정한다:

#### § 1470. 미성년자에 외설적 내용 전달

우편 또는 주간 또는 해외 상업 수단 및 시설을 사용하여, 또는 타인이 16세 미만임을 알고, 외설적 내용을 전송하는 자는, 본 타이틀하의 벌금형, 10년 이하의 징역, 또는 양형에 처한다.

- (b) 기술적 및 절차합치 개정- 미 법률, 18, 71章의 분석은 끝에 다음을 추가하여 개정한다:  
“1470. 미성년자에 외설적 내용 전달.”

### 타이틀 V-아동 대상 범죄 및 반복 범죄자에 관한 가중 처벌

#### 501節. 피해자가 아동인 특정 범죄에 관한 사형 또는 무기징역<sup>83)</sup>

미 법률, 타이틀 18, 3559節은 끝에 다음을 추가하여 개정한다:

- (d) 아동 대상 범죄에 관한 사형 및 무기징역-
  - (1) 일반사항- (2)項에 따라 기타 법조항에도 불구하고, 중질의 연방 범죄를 판결((c)款에 명시) 받거나 2422, 2423, 또는 2251節을 위반한 자는, 사형선고가 부과되지 않는 한, 다음의 경우 무기징역에 처한다-
    - (A) 동 범죄의 피해자가 14세 미만;
    - (B) 피해자가 동 범죄 결과 사망; 그리고
    - (C) 피고가, 동 범죄 중에, 3591節(a)(2)에 명시된 행위를 범한 경우.
  - (2) 예외조항- (1)項에 명시된 연방 범죄를 범한 자에 관해, 법원은 타이틀 28, 994節하의 연방 재판 위원회의 연방 선고 정책 및 정책서에 따라 또는 기타 선의의 목적으로, 동 범죄를 범한 자의 수사 또는 기소 중에 동 자(피고인)가 제공한 협조 및 기타 사항을 고려하여 다소 감량한 형을 부과할 수 있다.

83) 28 미 법률 944 주석.

**502節. 117章 범죄에 관한 선고<sup>84)</sup>**

- (a) 일반사항- 미 법률, 타이틀 28, 994 節하에 부여된 권한에 따라, 미 재판 위원회는 미 법률, 타이틀 18, 117 章하의 범죄에 관한 가중 선고를 규정한 연방 선고 정책을 심사 및 개정한다.
- (b) 위원회 지시사항- (a)款의 이행 중, 미 재판 위원회는 (a)款에 명시된 유죄 범죄자에 관한 동 선고, 정책 및 정책서가 여타 연방 선고 정책과 합리적으로 일치하며 올바른 것인지를 확인한다.

**503節. 아동 성학대 또는 착취의 목적으로 컴퓨터 사용에 관한 가중 처벌<sup>85)</sup>**

미 법률, 타이틀 28, 994 節하에 부여된 권한에 따라, 미 재판 위원회는-

- (1) 다음에 관한 연방 선고 정책을 심사-
- (A) 미 법률, 타이틀 18, 2241 節하의 가중 성학대;
- (B) 미 법률, 타이틀 18, 2242 節하의 성학대;
- (C) 미 법률, 타이틀 18, 2243 節하의 미성년자 또는 被보호자에 관한 성학대; 그리고
- (D) 미 법률, 타이틀 18, 2243 節(c)하의 미성년자와 접촉하여 미 법률, 타이틀 18, 2422 節(b)하의 미성년자 강압 및 유혹 및 미 법률, 타이틀 18, 2423 節하의 미성년자 이송 및 여행; 그리고
- (2) (1)項하의 심사 완료시, 피고가 컴퓨터를 사용하여 금지된 성행위를 하는 (1)項에 규정된 범조항에 명시된 연령의 아동의 이송을 설득, 유인, 유혹, 강요, 또는 조장한 경우, 적절한 가중정책을 규정한 연방 선고 정책 개정안을 공포한다.

**504節. 아동 성학대 또는 착취에 관한 허위 진술 인지에 관한 가중 처벌<sup>86)</sup>**

미 법률, 타이틀 28, 994 節하에 부여된 권한에 따라, 미 재판 위원회는-

- (1) 미 법률, 타이틀 18, 2422 節(c)하의 미성년자와 접촉하여, 미 법률, 타이틀 18, 2241 節하의 가중 성학대, 미 법률, 타이틀 18, 2242 節하의 성학대, 미 법률, 타이틀 18, 2422 節(b)하의 미성년자 강압 및 유혹 및 미 법률, 타이틀 18, 2423 節하의 미성년자 이송 및 여행에 관한 연방 선고 정책을 심사한다; 그리고
- (2) (1)項하의 심사 완료시, 피고가 컴퓨터를 사용하여 금지된 성행위를 하는 (1)項에 규정된 범조항에 명시된 연령의 아동의 이송을 설득, 유인, 유혹, 강요, 또는 조장한 경우, 적절한 가중 정책을 규정한 연방 선고 정책 개정안을 공포한다

**505節. 아동의 성착취 행위 형태에 관한 가중 처벌<sup>87)</sup>**

미 법률, 타이틀 28, 994 節(p)하에 부여된 권한에 따라, 미 재판 위원회는-

- (1) 미 법률, 타이틀 18, 2422 節(c)하의 미성년자와 접촉하여, 미 법률, 타이틀 18, 2241 節하의 가중 성학대, 미 법률, 타이틀 18, 2242 節하의 성학대, 미 법률, 타이틀 18, 2243 節(b)하의 미성년자 강압 및 유혹 및 미 법률, 타이틀 18, 2423 節하의 미성년자 이송 및

---

84) 28 미 법률 944 주석.

85) 28 미 법률 944 주석.

86) 28 미 법률 944 주석.

87) 28 미 법률 944 주석.

여행에 관한 연방 선고 정책을 심사한다; 그리고

- (2) (1)項하의 심사 완료시, 피고의 미성년자 성학대 또는 성착취 관련 성행위 형태에 관해 (1)項에 명시된 동 범죄에 적용되는 가중 처벌에 관한 연방 선고 정책 개정안을 공포한다.

#### 506節. 포르노물 유통에 관한 정의 설명<sup>88)</sup>

미 법률, 타이틀 28, 994節(p)하에 부여된 권한에 따라, 미 재판 위원회는-

- (1) 성착취 관련하여 미 법률, 타이틀 18, 110 章에 속하는 포르노물 유통 관련 연방 선고 정책 및 기타 아동 성학대를 심사; 그리고
- (2) (1)項하의 심사 완료시, “포르노물 유통”이 다음의 목적으로 실제로 포르노물 유통에 적용하도록 하기 위해 필요한 연방 선고 정책 개정안을 공포한다-
  - (A) 금전적 목적; 또는
  - (B) 비금전적 목적.

#### 507節. 미 재판 위원회의 명령<sup>89)</sup>

본 타이틀의 수행 중, 미 재판 위원회는-

- (1) 본 타이틀에 속하는 연방 선고 정책 관련 행위에 관해, 연방 선고 정책의 기타 정책과 일관성이 있도록 조치한다; 그리고
- (2) 연방 선고 정책의 대상이 되는 범죄에 관해, 실질적으로 동일한 범죄에 관해 연방 선고 정책상 이중 처벌은 피한다.

### 타이틀 VI-형사적, 절차적 및 행정적 개정

#### 601節. 공판 전의 성학대자의 구금

미 법률, 타이틀 18, 3156節(a)(4)는 (C)副項을 삭제 및 다음을 추가하여 다음과 같이 개정한다:

“(C) 109A, 110, 또는 117章하의 중죄; 그리고”.

#### 602節. 미성년자 범죄에 관한 형사적(권리 또는 물건의) 상실

미 법률, 타이틀 18, 2253節은 “또는 본 章, 2252節 삭제” 및 “본 章, 2252, 2252A, 또는 2260節, 또는 117章, 2421, 2422, 또는 2423節하의 범죄자,”를 삽입하여 다음과 같이 개정한다.

#### 603節. 미성년자 범죄에 관한 민사적(권리 또는 물건의) 상실

미 법률, 타이틀 18, 2254節(a)는 다음과 같이 개정한다-

- (1) (2)項에서, “또는 본 章, 2252 節”을 삭제 및 “본 章, 2252, 2252A, 또는 2260節, 또는 117章, 2421, 2422, 또는 2423 節하의 범죄 위원회 구성 및 조장에 사용하기 위해,”를 삭제; 그리고
- (2) (3)項에서, “또는 본 章, 2252 節”을 삭제 및 “본 章, 2252, 2252A, 또는 2260節, 또는 117

---

88) 28 미 법률 944 주석

89) 28 미 법률 944 주석

章, 2421, 2422, 또는 2423 節의 위반에서 얻어지는,”을 삭제.

#### 604節. 전자 통신 서비스 제공자에 의한 아동 포르노물의 보고

(a) 일반사항- 아동성학대피해자에 관한 법(1990)(42 미 법률 13001 등)은 226節 뒤에 다음을 삽입하면서 개정한다:

#### 227節. 전자 통신 서비스 제공자에 의한 아동 포르노물의 보고<sup>90)</sup>

(a) 정의- 본 節에서-

(1) 본 용어 ‘전자 통신 서비스’란 미 법률, 타이틀 18, 2510節에 명시된 의미를 칭한다; 그리고

(2) 본 용어 ‘원거리 컴퓨터 서비스’란 미 법률, 타이틀 18, 2711節에 명시된 의미를 칭한다.

(b) 요건-

(1) 보고 의무- 주간 또는 해외 상업 수단 또는 시설을 통해, 대중을 대상으로 전자 통신 서비스 또는, 원거리 컴퓨터 서비스를 제공하면서 아동 포르노물 관련 미 법률, 타이틀 18, 2251, 2251A, 2252, 2252A 또는 2260 節의 위반(동 타이틀, 2256 節에 명시)이 명확한 사실 또는 정황을 알고 있는 자는 가능한 빠른 시간내에 법무장관이 지정한 기관이나 사법기관에 이를 고지한다.

(2) 기관의 지정- 본 節의 제정일로부터 180일 이내에, 법무장관은 (1)項에 따라 보고서를 제출하는 사법기관 또는 기관을 지정한다.

(3) 통지의무 불이행- (1)項에 따라 보고서 제출을 고의적으로 하지 않은 전자 통신 서비스 또는 원거리 컴퓨터 서비스 제공자는 다음의 벌금형에 처한다-

(A) 최초 보고서 제출 불이행의 경우, \$50,000 이하; 그리고

(B) 2 차 보고서 제출 불이행의 경우, \$100,000 이하.

(c) 민사책임- 대중을 대상으로 전자 통신 서비스의 제공자 또는 원거리 컴퓨터 서비스 제공자는 본 節의 준수를 목적으로 선의의 목적으로 취한 행위에 관해 그 책임을 지지 않는다.

(d) 보고서에 요구되는 정보 또는 내용 제한- (b)節(1)하의 보고서에는 단, 연방 정부가 보고서에 동 정보 또는 내용을 요구하는 한 전자 통신 서비스 또는 원거리 컴퓨터 서비스가 작성한 추가 정보 또는 내용이 포함될 수 있다.

(e) 선택적 감시요건- 본 節하의 어떠한 사항도 전자 통신 서비스 또는 원거리 컴퓨터 서비스 제공자가 동 제공자의 사용자, 이용자, 또는 고객, 또는 기타인의 통신을 감시할 것을 요하지 않는다.

(f) 본 보고서내 정보공개 조건-

(1) 일반사항- 어떠한 (b)款(1)하의 보고서를 수령한 사법기관도 정보를 공개하지 않는다. 본 보고서에 포함되어, 동 정보가 다음의 자에게 공개되는 경우는 제외한다-

(A) 공식 변호 의무의 목적으로 사용할 국선 변호사;

(B) 수사 및 기록 보관의 업무수행에 필요한 사법기관의 관리 및 피고용인;

(C) 국선 변호사가 연방 형법에 따라 공식 변호 의무를 수행하는 중에 필요하다고 여겨지는 동 기타 정부 관리(주 또는 하위 행정단체 관련자 포함); 또는

(D) 동 정보가 주 형법의 위반임을 제시할 경우, 동 주법의 집행을 목적으로 국선 변호사의

90) 42 미 법률 13032

요청으로 법원이 인정하는 주 또는 하위 행정단체의 관련자.

- (2) 정의- 본 款에서, 본 용어 ‘국선 변호사’ 및 ‘주’란 연방형사소송에 관한 규칙 54에 명시된 의미를 칭한다.
- (b) 공개금지 예외조항- 미 법률, 타이틀 18, 2702 節(b)(6)은 다음 기관에게 다음의 경우 개정한다:
  - (6) 사법기관-
    - (A) 콘텐츠가-
      - (i) 서비스 제공자가 부주의하게 취득한 경우; 그리고
      - (ii) 범죄 위원회 관련 정보를 보유한 경우; 또는
    - (B) 범죄통제법(1990), 227 節에 의한 요청의 경우.

#### 605節. 아동 대상 특정 성범죄로 인한 개인 피해에 관한 민사적 구제조치

미 법률, 타이틀 18, 2255節(a)은 “2251 또는 2252節”을 삭제 및 “2241(c), 2242, 2243, 2251, 2251A, 2252, 2252A, 2260, 2421, 2422, 또는 2423節”을 삽입하면서 개정한다.

#### 606節. 행정 소환장

- (a) 일반사항- 미 법률, 타이틀 18, 223章은 다음과 같이 개정한다-
  - (1) 3486 節에서, 節 지칭, 및 표제를 삭제 및 다음을 추가하여 개정한다:

#### § 3486. 연방 의료 수사 관련 행정 소환장; 그리고

- (2) 끝에 다음을 추가:

#### “§ 3486A. 아동 성학대 및 아동 성착취 관련 행정 소환장

- (a) 인가사항-
  - (1) 일반사항- 피해자가 18세 미만의 자인 본 타이틀, 1201, 2241(c), 2242, 2243, 2251, 2251A, 2252, 2252A, 2260, 2421, 2422, 또는 2423 節하의 범죄 관련 행위나 활동에 관한 수사에서, 법무장관, 또는 법무장관의 지정인은, 다음을 목적으로 서면으로 소환장 발부를 허가할 수 있다.
    - (A) 사법상 목적으로 전자 통신 또는 원거리 컴퓨터 서비스 제공자에게 이용자 또는 고객의 이름, 주소, 시내외 전화 요금 기록, 전화번호 또는 기타 이용자 번호 또는 신원 및 서비스 기간과 형태를 확인; 또는
    - (B) 기록 관리인에게 동 기록 또는 정보 관련 증언.
  - (2) 증인의 참석- 본 節하에 소환된 증인은 미 법원의 증인과 동일한 금액 및 여비를 지급 받는다.<sup>91)</sup>
- (b) 유효절차- 3486 節하의 수사 요건에 명시된 동일한 서비스 및 집행 절차가 본 節하에 발부된 소환장에 관해서도 적용한다.
- (b) 기술적 절차합치 개정- 미 법률, 타이틀 18, 223 章의 분석은 3486 節 관련 목록을 삭제 및 다음을 추가하여 개정한다:

91) 여비.

**3486節. 연방 의료 수사 관련 행정 소환장.**

**3486節A. 아동 성학대 및 아동 성착취 관련 행정 소환장.**

**607節. 주에 성폭력 범죄자 등록 요건 관련 비용 상쇄를 인정**

(a) 일반사항- 폭력범죄통제및사법에관한법(1994), 170101 節(42 미 법률 14701)은 다음과 같이 개정한다-

(1) (g) 및 (h)款으로 명시한 (2)款을 재명시; 그리고

(2) 끝에 다음을 추가:

(i) 주에 준수 비용을 인정-

(1) 허가 프로그램-

(A) 일반사항- 재판지원국장(본 款에서 ‘국장’으로 명시)은 ‘성범죄자 관리 지원 프로그램’으로 명명되는 동 프로그램을 실행한다. 이에 따라, 국장은 각 주에 본 節 준수와 직접 관련 비용 상쇄를 목적으로 보조금을 지급한다

(B) 자금의 사용- 본 款하에 부여된 각 보조금은-

(i) 주 및 지방단체에 관한 유통의 목적으로 주에 유통; 그리고

(ii) 본 節의 준수와 직접 관련 훈련, 급여, 장비, 내용 및 기타 비용으로 사용.

(2) 유자격성-

(A) 신청- 본 款하의 보조금을 수령하기 위해, 주의 최고 책임자는, 연 단위로, 국장에게 신청 수수료를 납부한다. 다음을 확인하는(국장이 합리적으로 요구하는 동 형식 및 정보 포함)-

(i) 주의 본 節의 준수(또는 그러한 시도 노력); 그리고

(ii) 적용가능한 경우, 주는, 본 款하의 지원에 관한 우선 지원의 필요성을 제시한 경우, 국장이 본 項의 요건에 관한 권리포기를 하지 않는 한, 본 節에서 범죄에 관한 연방 범칙금 이상의 범칙을 갖는다.

(B) 규칙-

(i) 일반사항- 본 款의 제정일로부터 90 일 이내에, 국장은 본 款하의 신청서를 제출함으로써 동 款(주가 충족시켜야 하는 요건 및 필수 기입 정보 포함) 이행을 위한 규칙을 공포한다. 동 款하의 자금을 할당함에, 국장은 적절한 주의 감시 및 통지 프로그램에 등록된 연간 성범죄자수를 고려한다.<sup>92)</sup>

(ii) 특정 훈련 프로그램- 본 款의 이행이전에, 국장은 여타 기술지원 행위 또는 동 법, 40152 節의 결과로 제정된 훈련 프로그램의 성범죄자 관리 지원 프로그램으로 이행가능성을 연구한다. 동 행위를 성범죄자 관리 지원 프로그램으로 실행함으로써 중복적 행위에 대해 행정비용을 절감하는 경우, 국장은, 동 행정조치를 취하고 성범죄자 관리 지원 프로그램의 이행 이전에 동 행위를 프로그램으로 이행하기 위해 이를 의회에 건의한다.

(3) 정부 지출금 승인- 본 款의 수행 목적으로, 1999 및 2000 회계연도에 관해 각 \$25,000,000를 정부 지출금으로 승인한다.

(b) 연구- 2000 년 3월 1일 이전에, 국장은 폭력범죄통제및사법에관한법(1994), 170101 節(i)하의 성범죄자 관리 지원 프로그램의 효과를 산정하기 위해 동 연구를 수행한다(42 미 법률 14071(i)). 동 법은 본 節에 의해 추가 및 의회에 권고된다.<sup>93)</sup>

92) 마감일.

## 타이틀 VII-살인 및 유괴 수사

### 701節. 연쇄 살인 수사 권한

(a) 일반사항- 미 법률, 타이틀 28, 33 章은 끝에 다음을 추가하여 개정한다:

#### § 540B. 연쇄 살인에 관한 수사

(a) 일반사항- 동 범죄에 관한 수사 또는 기소권이 있는 사법국장이 요청할 경우, 법무장관 및 연방수사국장은 주 또는 정치분과 법률을 위반한 연쇄 살인을 수사할 수 있다.

(b) 정의- 본 節에서:

- (1) 살인- 본 용어 ‘살인’이란 연방 관할권이 유효한 경우 미 법률, 타이틀 18, 1111 節하의 범죄를 구성하는 행위를 칭한다.
- (2) 연쇄 살인- 본 용어 ‘연쇄 살인’이란 미국내에서 1 번 이상을 범한 3 번 이상의 연쇄 살인을 칭한다. 또한 동 용어에는 동 범죄를 동일 행위자가 행했다는 합리적 이유를 제시하는 등 공통의 특징을 가진다.
- (3) 주- 본 용어 ‘주’란 미국내 주, 워싱턴 DC 및 여타 미국의 연방, 주, 또는 소유지를 칭한다.

(b) 기술적 및 절차합치 개정- 미 법률, 타이틀 28, 33 章의 분석은 끝에 다음을 추가하여 개정한다:

540B. 연쇄 살인에 관한 수사.

### 702節. 유괴.

(a) 범죄 구성요소에 관한 설명- 미 법률, 타이틀 18, 1201 節(a)(1)은 세미콜론앞에 “,동 자가 이송이 시작된 시점에 생존해 있을 경우, 주경계선을 넘을 때 생존여부와 상관없이”를 삽입하여 개정한다.

(b) 기술적 개정- 미 법률, 타이틀 18, 1201 節(a)(5)은 “지정”를 삭제 및 “명시”를 삽입하여 개정한다.

(c) 24 시간 규칙- 미 법률, 타이틀 18, 1201 節(b)은 끝에 다음을 추가하여 개정한다:

“이전 선고에도 불구하고, 본 節하의 추정이 발효되지 않았다는 사실은 24 시간이 지나기 전에 본 節의 위반에 관한 연방 수사를 배제하지 않는다.”

### 703節. 모건 P. 하디만 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터<sup>94)</sup>

(a) 설립- 동 법 제정일로부터 90 일 이내에, 법무장관은 연방수사국내에 “모건 P. 하디만 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터”로 명명되는 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터를 설립한다.<sup>95)</sup>

(b) 목적- 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터는 연방수사국 산하, 국립 폭력 범죄 분석

---

93) 마감일.

42 미 법률 14071 주석.

94) 28 미 법률 주석.

95) 마감일.

센터(이하 본 節에서 “국립 폭력 범죄 분석센터”) 및 연방수사국 현장 사무소의 여러 전문 분야에 걸친 전문팀이 관리한다. 이를 통해 수사를 지원하고 다양한 연방 사법 자원, 훈련 및 신청의 조율과 제공을 통해 연방, 주 및 지방단체가 아동 유괴, 아동 행방불명, 아동 살인 및 연쇄 살인에 관한 사항을 지원한다. 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터는 국립 폭력 범죄 분석센터와 같은 곳에 위치한다.

(c) 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터의 의무- 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터는 다음을 포함한 법무장관이 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터의 목적을 수행함에 필요하다고 여기는 내용을 수행한다-

- (1) 아동 유괴, 아동 행방불명, 아동 살인 및 연쇄 살인 수사에 관해 전문가에게 최신 수사 지식 및 관행을 제공하기 위한 여러 전문 분야에 걸친 정보 및 특성에 관한 확인, 수사, 재수사, 증거취득 및 세부 수사;
- (2) 아동 유괴, 아동 행방불명, 아동 살인 및 연쇄 살인 수사 관련 연방, 주 및 지방단체에 관한 기술적, 법의학적 및 여타 연방 지원의 신청 자문 및 조율;
- (3) 아동 유괴, 아동 행방불명, 아동 살인 및 연쇄 살인 수사 관련 연방, 주 및 지방단체에 관한 연구 결과 및 폭력 범죄 분석 제공;
- (4) 연방, 주, 또는 지방 사법기관의 요청시, 아동 유괴, 아동 행방불명, 아동 살인 및 연쇄 살인 수사에 관한 사이트 상담 및 자문;
- (5) 연방 사법 기관 및 여타 연방 기관 자원 신청의 조율, 이에는 미 관세 서비스, 보안 서비스, 우정검찰 서비스 및 미 연방 보안관 서비스 등이 포함 및 국장의 동의로 아동 유괴, 아동 행방불명, 아동 살인 및 연쇄 살인 수사 관련 연방, 주 및 지방 사법기관 지원;
- (6) 현재 및 최신 기술의 확인 및 수사 신청, 수사 수색 기술 및 방법 확인, 범죄자 행태 평가 및 분석 개념이 수사적 사용, 통계 및 정보 수집, 추세 분석 및 두드러진 유괴 아동 사건의 수사 효율성을 진작시키는 사건 연결성 등 사건 확인에 필요한 아동 유괴, 아동 행방불명, 아동 살인 및 연쇄 살인 관련, 유괴 아동에 관한 지속적 연구, 본 節하의 아동 유괴, 아동 행방불명, 아동 살인 및 연쇄 살인 관련 미해결 사건 비교 대상 및 수사 연구의 목적으로 연쇄 범죄자 추적 및 확인을 위한 수사 제도의 제도화;
- (7) 법무부산하 국립 실종 및 착취 아동 센터 및 청소년 재판 및 비행 방지 사무국과 협력하여 국립 폭력 범죄 분석센터의 관리로 운영, 아동 유괴, 아동 행방불명, 아동에 관해 연방, 주 및 지방 사법기관에 적절한 훈련을 제공 살인; 그리고
- (8) 주 및 지방 기관이 제공하는 아동 유괴, 아동 행방불명, 아동 살인 및 연쇄 살인에 관한 사건 데이터를 저장한 중앙 저장소를 설립 및 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터 수사 자료, 연구 및 수사지원 서비스의 요청 및 제공을 목적으로 효율적 정보 수집, 수정, 분석 및 보고에 관한 자동 장치를 생성.

(d) 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터 인원의 임명-

- (1) 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터 구성원 및 참여 주 및 지방 사법 인원의 선정- 연방수사국장은 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터의 구성원을 임명한다. 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터는 연방 수사국 인원 및 기타 필요 인원으로 구성되며 본 연구, 데이터 수집 및 분석에 있어 전문성을 발휘할 수 있는 자들로 아동 유괴, 아동 행방불명, 아동 살인 및 연쇄 살인 수사에 관한 수사지원을 제공한다. 국장은, 적절한 주 또는 지방 기관의 동의로, 주 및 지방 사법 인원을 임명하여 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터에 근무토록 한다.

- (2) 신분- 각 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터 구성원(주 또는 지방 사법기관에서 임명하여 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터에 근무)은 원 소속 기관의 피고용인으로 남아있으며, 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터의 직무는 주 및 지방 사법에 자원팀과의 업무를 지시받은 자가 규정의 시간을 근무하여 그에 관해 추가 비용을 지급하지 않는 한, 중단없이 민사적 서비스 특권 또는 신분상의 손실없이 행한다. 이와 아울러, 여행 경비 및 1 일 경비는 국립 폭력 범죄 분석센터의 지역 단체 프로그램에 주 및 지방 사법기관이 참여시 지급된다.
- (3) 훈련- 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터 인원은, 연방 수사국의 국립 폭력 범죄 분석 센터의 지시에 따라 국립 실종 및 착취 아동 센터와 협의하여, 본節의 목적과 일치하도록 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터의 훈련 인원에 관한 특별 교육 과정을 개발한다. 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터는 또한 법무부 산하 국립 실종 및 착취 아동 센터 및 청소년 재판 및 비행 방지 사무국과 공조하여 아동 유괴, 아동 행방 불명, 아동 살인 및 아동 연쇄 살인에 관한 수사 전반에 걸친 전문인의 의견을 수렴할 수 있는 주 및 지방 사법 인원에 관한 교육 과정을 개발한다.
- (e) 의회보고- 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터의 설립일로부터 1 년 후에, 법무장관은 다음을 포함하는 보고서를 의회에 제출한다 -
- (1) 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터의 목적 및 활동 설명; 그리고
- (2) 다음에 관한 정보-
- (A) 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터에 임명된 구성원의 수 및 자격;
- (B) 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터에 장비, 행정적 지원 및 사무 공간을 제공; 그리고
- (C) 아동 유괴 및 연쇄 살인 수사 자료 센터에 소요 자원.
- (f) 정부 지출금 승인- 본節의 수행의 목적으로 1999,2000 및 2001 회계연도 각각에 관해 동합계액을 정부 지출금으로 충당한다.
- (g) 절차합치 개정- 폭력범죄통제 및 사법에 관한 법(1994)(42 미 법률 5776a 등), 타이틀 XVIII, C부제는 폐지된다.<sup>96)</sup>

## 타이틀 VIII-쌍방향 컴퓨터 서비스에 관한 접근 제한

### 801節. 형사 피고인의 접근<sup>97)</sup>

여타 법조항에도 불구하고, 어떠한 미국의 기관, 공무원, 또는 피고용인도 연방 정부 관리의 감독없이 연방 죄수가 전자 통신 서비스 또는 원거리 컴퓨터 서비스에 접속할 수 있도록 허가한 연방 프로그램 또는 연방 행위에 관한 재정 지원 또는 동 지원에 관한 이행을 할 수 없다.

### 802節. 권고 금지사항

(a) 평결- 의회는 다음과 같이 평결한다.

- (1) 10대 성희롱으로 23년간 감옥살이를 한 미네소타주 죄수는 무감독 인터넷 접근을 통해 교도소에서 비영리 업무 및 교육 프로그램 일을 했다;
- (2) 동 죄수는, 그의 인터넷에 관한 무감독 접근을 통해, 인터넷에 아동 포르노물을 올렸다;

96) 42 미 법률 5601 주석, 5776a 및 주석, 5777

97) 18 미 법률 4042 주석.

- (3) 연방 사법 당국은 동 죄수와 280개의 명백한 청소년 성적 내용의 그림이 저장된 컴퓨터 디스크를 찾았다;
- (4) 배심원은 동 죄수에 아동 포르노물 거래 및 소유에 관해 유죄를 선언했다;
- (5) 미 미네소타 지방법원은 동 죄수에게 연방 교도소에 87개월 징역 및 주 교도소에서 23년 징역을 선고했고; 그리고
- (6) 미국 내에서 인터넷이 폭발적으로 사용되었고, 더욱이 인터넷을 이용한 성착취자에게 아동들이 노출되고 더욱더 많은 아동 포르노물이 생겨나고 있다.
- (b) 의회의 판단- 주지사, 주 입법자 및 주 교도소 관리자가 주 죄수의 무감독 인터넷 접근을 금지해야 된다고 의회는 판단한다.

### 803節. 수사

- (a) 수사- 동 법 제정일로부터 6개월 이내에, 법무장관은 주가 어느 정도까지 죄수에게 쌍방향 컴퓨터 서비스에 관한 접근 권한을 주고 동 접근이 교도소 관리에 의해 감독 되는지를 조사해야 한다.<sup>98)</sup>
- (b) 보고서- 법무장관은 (a)款에 따라 수행된 수사결과를 의회에 보고한다.
- (c) 주의 정의- 본 節에서, 본 용어 “주”란 각 50 주 및 워싱턴 DC를 칭한다.

## 타이틀 IX-연구

### 901節. 인터넷 포르노물의 유효성 제한에 관한 연구<sup>99)</sup>

- (a) 일반사항 - 동 법 제정일로부터 90일 이내에, 법무장관은 국립과학원에, 국립 연구 위원회를 통해 권한행사, 인터넷상 아동 포르노물의 유효성 문제에 관한 컴퓨터 기반의 기술 및 기타 접근방법 연구 수행을 위한 계약을 체결하도록 요구한다. 이는 동 문제에 관한 연방 형법 및 기타 사법상의 기술에 관한 개정을 위한 것이다.<sup>100)</sup>
- (b) 연구 내용- 본 節하의 연구는 다음을 명시한다:
  - (1) 포르노 이미지의 전자 전송 통제를 위한 현재 컴퓨터 기반의 통제 기술 수준.
  - (2) 동 전송을 차단할 목적으로 실용 유틸리티의 관점에서 컴퓨터 기반의 통제 기술 개발 필요성에 관한 연구.
  - (3) 동 전송을 차단할 목적으로 컴퓨터 기반의 통제 기술의 기본적 한계.
  - (4) 동 전송을 차단할 목적으로 통제 기술의 효율성을 보장하기 위한 운용정책 또는 관리 기술
- (c) 최종 보고서- 동 법의 제정일로부터 2년 이내에, 법무장관은 상원 및 하원 법사위원회에 본 節하의 연구 최종 보고서를 제출하며, 동 보고서에는--<sup>101)</sup>
  - (1) 위원회의 평결, 결론 및 권고사항을 명시; 그리고
  - (2) 상원 및 하원 법사위원회에서 관련 정부 기관 및 의회의 위원회로 송부.

98) 마감일.

99) 18 미 법률 1470 주석

100) 마감일.

101) 마감일.

#### 902節. 핫라인 연구<sup>102)</sup>

- (a) 일반사항- 동 법 제정일로부터 1년 이내에, 법무장관은 (b)款에 따라 연구를 수행 및 동 연구 결과에 관한 보고서를 의회에 제출한다.<sup>103)</sup>
- (b) 연구 내용- 본 節하의 연구는 다음 사항에 관한 수사를 포함한다-
- (1) 폭력범죄통제 및 사법에 관한 법(1994), 170101 節(42 미 법률 14701)에 의해 대중에게 출옥한 성학대자의 존재를 알리는 현 주 프로그램-캘리포니아 주에서 사용하는 CD-ROM, 인터넷 데이터베이스 및 성 범죄자 확인 핫라인 포함; 그리고
- (2) 폭력범죄통제 및 사법에 관한 법(1994), 170102 節(42 미 법률 14072)하에 제정된 유죄판결 성학대 위치 파악 연방수사국 데이터베이스에 관한 부모 접근 핫라인의 구축에 관한 실현성은 이를 결정함에 있어, 법무장관은 동 접근 핫라인 구축시 연방 및 주법의 개정 및 필요 비용을 고려하고, 커뮤니티 통지 관련 연방 및 주 사건 법의 일치성 및 동 핫라인을 통한 정보 접근의 필요성, 정확성 및 신뢰성을 고려한다.

---

102) 42 미 법률 14071 주석.

103) 마감일.



## 연구에 도움을 주신 분들

### ◆ 집 필 진 ◆

안동근 한양대학교·교수  
김혜경 백석대학교·교수  
김기태 호남대학교·교수  
홍승희 형사정책연구원·부연구위원  
박창섭 한겨레신문·교육팀 기자

### ◆ 자 문 진 ◆

조흥식 서울대학교·교수  
김현주 중앙대학교·교수  
유성렬 백석대학교·교수  
이수진 국민대학교·교수  
김성벽 국가청소년위원회·매체환경팀 팀장  
김동철 국가청소년위원회·생활환경팀 사무관

---



## 2006년 한국청소년개발원 간행물 안내

### ■ 기관고유과제

- 06-R01 한국 청소년 패널조사(KYPS) IV - 조사개요보고서 / 이경상·김기현  
 06-R01-1 청소년의 선호직업 및 직업가치 특성에 관한 연구 / 이경상·강영배  
 06-R01-2 청소년 아르바이트 경험에 대한 종단 분석 / 김기현·유성렬  
 06-R01-3 청소년 비행 및 범죄 응답패턴에 대한 종단 분석 / 김기현·민수홍  
 06-R02 한국 청소년 발달지표 조사 I : 결과부분 측정 지표 검증 / 김신영·임지연·김상욱·박승호·유성렬·최지영  
 06-R02-1 한국 청소년 발달 지표 조사 I : 청소년 발달 종합지표 / 김신영·임지연·김상욱·박승호·유성렬·최지영  
 06-R03 청소년 방과후 활동의 운영 실태와 활성화 방안 / 양계민·오승근·권두승·전명기·조대연  
 06-R04 북한이탈 청소년 종합대책 연구 I - 남한사회 적응과정을 중심으로 / 백혜정·길은배·윤인진·이영란  
 06-R05 국제기준 대비 한국 청소년의 인문수준 실태연구 I - 청소년인문지표 개발 / 최창욱·박영균·김진호·임상택·전상민  
 06-R05-1 청소년 생존권 현황과 지표개발 / 이용교·천정웅·안경순  
 06-R05-2 청소년 보호권 현황과 지표개발 / 황옥경·정준미  
 06-R05-3 청소년 발달권 현황과 지표개발 / 이중섭·박해석  
 06-R05-4 청소년 참여권 현황과 지표개발 / 강현아  
 06-R06 동북아 청소년의 역사인식 · 국가관 비교연구 / 오해섭 · De-Ping Lu · Kazuhiko Fuwa  
 06-R07 청소년의 뉴미디어 이용현황과 문제점 및 대응방안 - 모바일을 중심으로 / 성윤숙·박한우  
 06-R08 청소년 정보화 현황과 대응방안 II : 국내외 청소년 정보화 정책연구 / 이혜연·조정문·김아미  
 06-R08-1 청소년 정보화 현황과 대응방안 II : 청소년의 온라인 생활과 학업적응 현황 / 장근영·남주희  
 06-R09 위기청소년 지역사회 안전망 실태와 발전방안 / 윤철경·조흥식·김향초·이규미·우정자  
 06-R10 청소년 유형별 복지육구 실태와 지원방안 / 김경준·김지혜·류명화·정익중  
 06-R11 학교밖 청소년의 실태와 정책적 대응방안 / 서정아·권해수·정찬석·김귀량

### ■ 협동연구과제

- 경제·인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-01 청소년기 사회화과정의 국제비교 연구 I / 김현철·김은정·손승영·이기재·박현주 (자체번호 06-R12)  
 경제·인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-02 주요 선진국의 가족 및 자녀사회화 지원정책 비교연구 - 영국, 프랑스, 호주, 핀란드를 중심으로 / 장혜경·홍승아·김혜영 (자체번호 06-R12-1)  
 경제·인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-03 일본의 가족 및 가족내 사회화 과정 연구 / 와타나베 히데기·마츠다 시게키·무꾸오 아사코·배지혜 (자체번호 06-R12-2)  
 경제·인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-04 미국의 가족 및 가족내 사회화 과정 연구 / 김재은·김상학 (자체번호 06-R12-3)

- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-05 독일의 가족 및 가족내 사회화 과정 연구 / 서병문 · 안드레아스헤네커 · 제스퍼 코글린 (자체번호 06-R12-4)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-06 스웨덴의 가족 및 가족내 사회화 과정 연구 / 최연혁 · 피터 스트랜브링크 (자체번호 06-R12-5)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-19-01 청소년 문제행동 종합대책 IV / 이춘화 · 윤옥경 · 조아미 (자체번호 06-R13)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-19-02 가정 · 학교에서의 청소년 문제행동 대책 / 김은경 · 홍영오 (자체번호 06-R13-1)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-19-03 지역사회 중심의 청소년 문제행동 대책 / 김영지 · 방은령 · 박정선 (자체번호 06-R13-2)

#### ■ 수시과제

- 06-R14 청소년 생활시간 활용실태 및 변화 / 김기현 · 이경상
- 06-R15 청소년 성소수자의 생활실태조사 / 강병철 · 김지혜
- 06-R16 중국유학 한국청소년의 규모추정과 적응실태연구 / 김익기
- 06-R17 청소년의 미디어 이용과 인간관계: 이동전화와 인터넷 미디어의 영향 / 류춘렬
- 06-R18 청소년 방과후 아카데미 시설환경 모델개발 / 김호순 · 황진구 · 한도희 · 김종훈
- 06-R19 청소년 법의식 평가척도 개발 및 적용에 관한 연구 / 김신영 · 신동준
- 06-R20 21세기 사회변화와 청소년정책의 중요성 / 고숙희 · 김영희 · 서동희
- 06-R21 고교생의 생활의식과 친구관계에 대한 국제비교 조사 / 김현철
- 06-R22 한국형 부모-자녀관계 척도 개발 및 타당화 연구 / 최인재

#### ■ ISSUE PAPER

- 06-IP01 청소년 방과후 아카데미 운영실태와 발전 방향 / 김영호
- 06-IP02 외국의 청소년근로보호정책 연구 · 독일의 청소년근로보호법을 중심으로 / 김문섭
- 06-IP03 한국 청소년의 젠더 차이와 성차별 : 현황과 과제 / 손승영
- 06-IP04 사이버 상 청소년 보호를 위한 사이버 윤리지수 개발 · 평가 / 김성벽
- 06-IP05 청소년의 휴대전화 문제행동 현황과 과제 / 성운숙

#### ■ 용역과제

- 06-R25 청소년 정책참여 활성화 및 참여권 확보방안 연구 / 최창욱 · 조혜영
- 06-R26 사이버상의 청소년보호를 위한 국제회의 / 성운숙 · 이해연 · 이창호
- 06-R27 제10차 청소년대상 성범죄자 신상공개 자료 분석 보고서 / 서정아 · 김경준 · 이춘화 · 김귀랑
- 06-R28 청소년육성기금지원사업(1차) 평가 / 김현철 · 백해정
- 06-R29 청소년육성기금지원사업(2차) 평가 / 김현철 · 백해정
- 06-R30 청소년 문화갈등 분석 및 세대간 문화소통 방안 / 박영균 · 박영신 · 김의철

- 06-R31 2006년도 지방행정기관 청소년정책 평가에 관한 연구 / 김신영 · 임지연  
 06-R32 제2회 청소년특별회의 정책의제 연구 / 최창욱 · 김영지  
 06-R33 동북아 청소년문화공동체 모형정립과 교류협력 모델개발 / 오해섭 · 이민희  
 06-R34 2006년 청소년 방과 후 아카데미 만족도 조사연구 / 김은정  
 06-R35 학교폭력 대책을 위한 지역사회 네트워크의 실천적 운영에 관한 연구 / 이민희 · 오해섭 · 이정현 · 신순갑  
 06-R36 청소년보호 관련법령의 개선방안 연구 / 이춘화 · 서정아  
 06-R37 2006년 청소년시설 종합평가 / 이민희 · 김경준 · 최창욱 · 황진구 · 성윤숙 · 오승근 · 양계민  
 06-R38 2006년 청소년 백서 / 김현철 · 김기현  
 06-R39 2006년도 인권상황실태조사 연구용역사업(과제 : 실업계 고등학교 현장실습 실태조사) / 김기현 · 임지연  
 06-R40 2020 미래사회와 청소년 연구 I / 김기현 · 장근영  
 06-R41 청소년활동 참가 실태조사 연구 / 장근영 · 김기현  
 06-R42 제11차 청소년대상 성범죄자 신상공개 자료 분석 보고서 / 서정아 · 김경준 · 이춘화 · 김귀랑  
 06-R43 특별지원청소년 선정 및 지원방안 연구 / 윤철경 · 김경준 · 박병식 · 정익중  
 06-R44 청소년행복 · 역량 지수 개발연구 / 김신영 · 이경상 · 백해정  
 06-R45 국가인적자원개발을 위한 청소년직업체험활동 활성화 방안연구 / 임지연 · 김신영 · 김기현

#### ■ 세미나 및 워크숍 자료집

- 06-S01 「위기청소년 지역사회보호 현황진단 및 발전방안」 (6.17)  
 06-S02 「한국 청소년 발달지표 조사연구 workshop : 결과 부문 지표의 이론적/경험적 타당도 검증」 (6.21)  
 06-S03 「청소년 문제행동 종합대책 IV 중간발표 워크숍」 (6.23)  
 06-S04 「주요선진국의 가족정책 특성과 한국의 정책과제 : 영국, 프랑스, 호주, 핀란드를 중심으로」  
 청소년기 사회화과정의 국제비교연구 I 협동연구기관 중간발표 워크숍 (6.29)  
 06-S05 「국제기준 대비 한국 청소년의 인권수준 실태연구 I - 청소년인권지표 개발」 (7.7~8)  
 06-S06 「청소년의 가족내 사회화과정 - 한국·일본·미국·독일·스웨덴 5개국 비교」  
 청소년기 사회화과정의 국제비교연구 I (8.2~5)  
 06-S07 「청소년 유형별 복지정책개발을 위한 워크숍」 (8.14)  
 06-S08 「청소년 방과후 활동의 운영 실태와 활성화 방안」 (8.17)  
 06-S09 「동북아 청소년의 역사인식·국가관 - 한국·중국·일본 3개국 비교」 (8.18)  
 06-S10 「사이버상의 청소년보호와 역량강화를 위한 국제회의」 (9.6~9.8)  
 06-S11 「청소년의 뉴미디어 이용현황과 문제점 및 대응방안 - 모바일을 중심으로」 (8.22)  
 06-S12 「위기청소년 지역사회 안전망 현황 및 발전방안」 (9.9)  
 06-S13 「청소년문제행동 종합대책 IV · 최종발표 워크숍」 (10.10)  
 06-S14 「청소년 정보화 현황과 대응방안 II · 최종발표 워크숍」 (10.19)  
 06-S15 「청소년과 미디어」 (11.10)  
 06-S16 「한국청소년행복지수」 (11.15)  
 06-S17 「제3회 한국청소년패널 학술대회」 (11.24)  
 06-S18 「청소년 활동관련 정책과 뉴 패러다임」 (12.6)  
 06-S19 「경영목표 · 혁신 직원 워크숍 및 청소년정책개발 · 연구를 위한 산 · 학 · 연 정책협의회」  
 (12.14~12.16)

## ■ 연구수행 자료집

06-M01 2005 연구보고서 요약집 / 연구기획팀

06-M02 2006년도 고유과제 실행계획서 모음 / 연구기획팀

06-M03 2006년도 고유과제 중간보고서 모음 / 연구기획팀

## ■ 학술지

「한국청소년연구」 제17권 1호 (통권 제43호) / 연구정보지원팀

「한국청소년연구」 제17권 2호 (통권 제44호) / 연구정보지원팀

## ■ 청소년지도총서

청소년지도총서① 「청소년정책론」

청소년지도총서② 「청소년수련활동론」

청소년지도총서③ 「청소년지도방법론」

청소년지도총서④ 「청소년문제론」

청소년지도총서⑤ 「청소년교류론」

청소년지도총서⑥ 「청소년환경론」

청소년지도총서⑦ 「청소년심리학」

청소년지도총서⑧ 「청소년인권론」

청소년지도총서⑨ 「청소년상담론」

청소년지도총서⑩ 「청소년복지론」

청소년지도총서⑪ 「청소년문화론」

청소년지도총서⑫ 「청소년프로그램개발 및 평가론」

청소년지도총서⑬ 「청소년 봉사활동 및 동아리활동론」

청소년지도총서⑭ 「청소년기관운영론」

청소년지도총서⑮ 「청소년육성제도론」

## ■ 한국청소년개발원 문고

한국청소년개발원 문고 01 「좋은교사와 제자의 만남」

한국청소년개발원 문고 02 「행복한 십대 만들기 10가지」

한국청소년개발원 문고 03 「집나간 아이들 - 독일 청소년 중심」

한국청소년개발원 문고 04 「청소년학 용어집」

연구보고 06-R08

**청소년 정보화 현황과 대응방안 II**  
**- 국내외 청소년 정보화 정책연구 -**

인 쇄 2006년 11월 17일

발 행 2006년 11월 20일

발행처 **한국청소년개발원**

서울특별시 서초구 우면동 142

발행인 배 규 한

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 선명인쇄(주) 전화 (02)2268-4743

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(연구정보지원팀)

ISBN 89-7816-625-3(93330)