

# I. 서론

1. 연구의 목적 및 필요성
2. 연구의 내용
3. 연구의 방법

# I. 서 론

## 1. 연구의 목적 및 필요성

정보통신기술의 급속한 발달로 정보화가 가져다 준 편의와 혜택을 누리는데만 급급했던 우리 사회는 인류의 삶을 근본적으로 위협하는 정보화의 역기능에 직면하게 되었다. 인간은 기능 가치나 효율성만으로 평가될 수 없는 윤리적 존재라는 사실을 자각하고 정보사회에서 정보통신윤리에 대한 관심을 갖게 되면서 정보의 건전성, 네티즌의 윤리, 정보선택의 안목이 필요하다고 인식하게 되었다.

건전한 정보사회가 되기 위해서는 정보화의 세 가지 기본요소인 Hardware, Software와 Humanware가 균형을 이루며 발전하여야 한다. 특별히 정보를 만들어 내는 정보사업자와 정보를 사용하는 정보이용자인 Humanware는 건전한 정보통신사회를 이룩하는 데 가장 중요한 핵심요소라 할 수 있다. 그러나 우리 사회는 Hardware와 Software의 발전에만 전력했을 뿐 정보통신 기술을 어떠한 목적을 위해 어떻게 활용할 것인가와 같은 Humanware의 윤리 소양(ethical literacy)을 기르는 데에는 소홀했다.

우리나라의 간판급 벤처기업인 안철수연구소의 안철수 대표가 “우리나라는 진정한 의미에서 인터넷 강국이 아니다”고 진단했다. 초고속 인터넷 인프라 보급률이나 인터넷 사용시간은 비록 세계 정상이나, 하드웨어-소프트웨어-컨텐츠-사용행태의 4가지 측면에서 아직 후진국수준을 벗어나지 못하고 있다고 다음과 같이 지적했다.<sup>1)</sup>

첫째, 하드웨어와 관련하여 우리나라의 초고속 인터넷 인프라를 구성하고 있는 장비들을 살펴보면 거의 대부분이 외국산이며, 국내 기

1) 안철수(2004.09). 한국이 결코 인터넷강국이 아닌 4가지 이유. 프레시안

술로 대처할 수 있는 것은 거의 없다며 속도가 빨라지고 용량이 커질수록 이러한 경향은 더욱 심하다고 지적했다.

둘째, 소프트웨어도 거의 대부분이 외국산으로, 우리는 인터넷 통신망을 설치하고 운영하고 있을 뿐, 외국 회사들이 돈을 버는 거대한 시장 노릇을 하고 있다고 토론했다.

셋째, 콘텐츠와 관련해서 우리나라에 태부족인 ‘오프라인 콘텐츠’를 치명적 맹점으로 지적했다. 미국의 경우, 90년대 중반부터 인터넷이 확산되면서 오프라인 콘텐츠들이 인터넷 콘텐츠로 변모하는 모습을 지켜보는 것은 놀라운 경험이었다고 지적했다. 그는 인터넷 콘텐츠는 인터넷이 생긴 뒤에 만들어지는 것이 아니라, 그 전부터 있었던 오프라인 콘텐츠가 커다란 경쟁력을 제공해준다며 기록문화가 미흡하고 오프라인 콘텐츠가 부족한 우리의 실정이 걱정된다고 토론했다.

마지막으로, 인터넷 사용행태와 관련해서는 인터넷 사용시간이 세계 최고의 수준이지만, 내용 면에서는 새로운 부가가치를 생성하기보다 소비 측면 즉 게임, 채팅, 음란물, 동영상 교환 등 소비하고 즐기는 일이 인터넷 사용의 많은 부분을 차지하는 것을 문제점으로 지적했다. 그는 창조하는 측면과 소비하는 측면이 같이 균형 있게 자리 잡아야 하는데, 한 쪽으로 지나치게 편중되는 것이 문제라고 했다.

정보통신 윤리교육은 인터넷의 올바른 사용과 관련된 교육으로, 현재에는 주된 정보이용자이고 미래에는 정보사업자로서 우리 정보화 사회의 중요한 Humanware인 청소년들이 건전한 정보사회에서 생활하기 위해 가장 먼저 추진해야 할 과제이다.

다행히 이에 대한 자각이 사회에 확대되면서 청소년의 건전한 정보통신 윤리의식 함양을 가장 기본이 되는 대안으로 인식하여 다양한 관련기관에서 교재 개발과 더불어 관련 프로그램을 시행하고 있다. 그렇지만 체계가 없는 정보통신 윤리교육운영, 정보화 역기능만 강조하고 네티켓과 같은 초보적인 행동규칙을 전수하는 교육내용, 비전문적인 교수방법과 전문성을 갖춘 강사부족, 시·공간적 교육여건의 미흡

같은 여러 가지 문제점이 있다.

이 연구의 목적은 현재 국내에서 시행하고 있는 청소년 정보통신 윤리 교육 프로그램의 운영현황과 문제점 전반에 대한 검토와 더불어 세계 각국의 교육프로그램의 내용과 운영방안, 관련기구의 활동을 연구함으로써 우리나라 청소년을 위해 더 큰 효과를 내고 체계를 더 잘 갖춘 청소년 정보통신 윤리교육의 정책방향과 프로그램 내용이나 운영방안을 모색하는 것이다.

## 2. 연구의 내용

### 1) 현재 국내에서 시행중인 청소년 정보통신 윤리교육 관련 교재, 프로그램 운영현황과 문제점에 대한 검토

국내의 청소년 정보통신 윤리교육은 학교와 사회기관으로 나누어 교육방향, 운영현황, 교육내용과 문제점에 대해 분석하고자 한다.

#### (1) 각종 프로그램의 교육방향, 운영방법, 교육대상에 대한 현황 조사

우리나라에서 초창기 정보통신 윤리교육은 주로 사회교육 기관들을 중심으로 실행되었다. 한국청소년문화연구소가 1997년부터 실시한 청소년 정보감시단(Cyber Youth Cop)의 활동은 유해한 사이버환경을 감시하는 청소년들의 자율 봉사활동으로서 정보통신 윤리교육을 펼친 대표적인 예에 속한다.

이후 청소년폭력예방재단, 한국보이스카우트 연맹, 걸스카우트 연맹, 정보통신윤리위원회가 청소년을 대상으로 한 정보통신 윤리교육을 실시하여 왔다. 이 외에도 한국정보문화센터와 한국사이버문화연구소, 한국청소년문화연구소는 교사를 대상으로, 정보통신윤리위원회는 부모

를 대상으로 하여 교육을 실시함으로써 청소년의 정보통신윤리 의식을 간접으로 고취시키고 있다.

본 연구에서는 이러한 기관에서 시행해 온 청소년 정보통신 윤리교육 관련 프로그램 운영 현황을 비교 검토하여 우리나라 청소년 정보통신 윤리교육 운영 실태와 체계를 파악하고자 한다.

## (2) 정보통신 윤리교육 교재의 개발현황과 주요내용에 대한 검토

청소년을 위한 정보통신 윤리교육교재는 2000년대에 들어서면서 활발하게 개발되기 시작하여 다음과 같이 10여종에 이르고 있는데 교사를 대상으로 한 것이 주를 이루고 있으며 3-4종의 청소년용 읽기자료와 학부모용 교육 자료를 개발한 것이었다.

‘선생님과 함께 하는 인터넷문화학교(2001)’, ‘선생님과 함께 하는 깨끗한 정보세상(2001)’, ‘우리들이 만드는 건강한 인터넷(2002)’, ‘청소년의 인터넷문화와 네티켓(2001)’, ‘정보통신윤리 지도 안내서(2000)’, ‘청소년을 위한 정보통신윤리(2002)’, ‘학부모를 위한 정보통신윤리(2002)’, ‘중·고등학교 교사용, 정보통신윤리 어떻게 가르칠까?(2001)’, ‘초등학교 교사용, 정보통신윤리 어떻게 가르칠까?(2001)’ 가 있다.

본 연구에서는 이와 같이 10여종에 이르는 정보통신 윤리교육교재의 내용을 분석하여 문제점을 찾아내고 이를 수정보완하기 위한 방안을 모색하고자 한다.

## (3) 기 실시된 관련교육의 특성과 문제점 분석

현재 국내에서는 사회교육 기관과 학교교육을 통해 정보통신윤리교육이 진행되고 있으나 다음과 같은 점에서 여러 가지 특성과 문제점이 있다.

### ○ 현행 정보통신 윤리교육의 체계

- 교육내용(정보화의 역기능과 순기능)
- 정보통신윤리 교수 방법
- 강사의 전문능력
- 시공간의 교육여건

이러한 점들을 중심으로 현재 우리나라의 정보통신 윤리교육이 갖고 있는 특성과 문제점들을 분석하여 청소년 정보통신 윤리교육이 앞으로 나아갈 방향을 제시하고자 한다.

## 2) 외국의 청소년 정보통신 윤리교육 비교분석

외국과 관련한 부분에서는 청소년 정보통신 윤리교육에 관여하고 있는 세계 각국의 관련 기관과 기구의 다양한 활동들을 다음의 내용을 중심으로 분석함으로써 우리나라 청소년 정보통신 윤리교육의 활성 방안을 모색하고자 한다.

국외 청소년 정보통신 윤리교육과 관련해서는 우리나라에서 적용하기에 적합한 청소년 정보통신 윤리교육 제도와 프로그램 운영방안 및 내용을 시행하고 있는 국가를 선정하였다. 현재 우리나라의 청소년 정보통신 윤리교육체제와 가장 유사한 미국, 같은 동양 문화권에 속해 있는 일본, 유럽공동체의 대표 국가의 하나인 프랑스 그리고 유럽과 미국의 문화를 공유하고 있는 캐나다를 연구대상 국가로 선정하였다.

- 정보통신 윤리교육의 방향
- 교육 운영방안
- 교육내용
- 우리나라 청소년 정보통신 윤리교육에 시사하는 점

- 3) 청소년 정보통신 윤리의식 함양을 위한 교재개발과 프로그램 운영을 위한 개선방안 도출

### 3. 연구의 방법

#### 1) 문헌연구

문헌연구와 관련사이트 검색을 통해 청소년 정보통신 윤리교육의 현황, 연구내용, 연구대상 국가, 관련전문가를 파악하였다.

#### 2) 전문가 자문

관련 기관과 학계의 전문가 참여를 통해 연구방향과 방법, 연구내용과 국가선정에 대해 자문을 구하고, 관련영역에 대한 집필을 의뢰하였다.

#### 3) 방문조사

프랑스의 AFA, Clemi 등 국내외 청소년 정보통신 윤리교육 관련 기관을 방문하여 자문을 받고 자료를 수집하였다. 이를 통해 얻은 국내외의 관련정보를 연구에 반영하였다.

## II. 우리나라 청소년 정보통신 윤리교육

1. 청소년 정보통신 윤리교육의 필요성
2. 학교의 정보통신 윤리교육
3. 사회기관의 정보통신 윤리교육

## II. 우리나라 청소년 정보통신 윤리교육

이 장에서는 우선 청소년 정보통신 윤리교육의 필요성에 대해 알아보고, 국내의 청소년 정보통신 윤리교육을 학교와 사회기관으로 나누어 교육방향, 운영현황, 교육내용과 문제점에 대해 분석하고자 한다.

### 1. 청소년 정보통신 윤리교육의 필요성

‘산업화는 늦었지만 정보화는 앞서가자’는 정부의 슬로건은 과거 산업사회에 뒤처짐으로써 우리가 겪어야했던 뼈아픈 시련을 새롭게 다가오는 정보화시대에 또 다시 되풀이하지 말자는 각오를 드러낸다. 희망의 사회를 만들기 위해 정부는 1980년대 통신 인프라 구축과 국가기간업무 전산화를 추진하였으며, 1990년대 추진체계를 구축하고 법과 제도를 정비하고 범정부 차원에서 정보화 기반조성에 매진하였다. 그 결과 2000년대에 우리나라는 자타가 공인하는 초고속정보통신 선진국가로서 세계 선진 국가조차 우리나라의 정보화 추진을 벤치마킹하여, 우리 스스로도 놀라운 사실을 경험하고 있다. 그러나 한편으로 우리나라는 전 세계 해커들의 경유지 1위 국가로 이용되기도 했다.

정부의 슬로건과 함께 모든 부처사업에 정보화가 추진되는 가운데 교육인적자원부도 1980년대 ‘교육연구전산망 기본계획’의 일환으로 학교 컴퓨터교육을 도입하고, 1980년대 중반에는 ‘학교컴퓨터교육 지원·추진계획’을 마련하였다. 그 뒤 1990년대에 몇 단계의 계획을 거쳐, 2000년에 ‘교육정보화 종합추진계획’을 완료하고, 2001년에 ‘교육정보화 종합발전방안’을 수립하여 국가의 미래를 이끌어갈 청소년 정보인을 육성하기 위하여 노력해 왔다.

그 결과 오늘날 정보화로 대변되는 인터넷 이용률은 모든 세대에

서 청소년이 95.8%로서 가장 높아 정보화공신이 되고 있다.

그러나 정보화추진 초기에 정부는 미래사회에 대한 장점과 희망만을 강조하였으며 정보화의 이면에 숨어 창궐하게 될 정보화역기능에 대해서는 착안하지 못하였다. 학교와 민간학원을 포함한 사회교육기관들은 학생들과 일반인의 컴퓨터 리터러시 향상을 위해 기능과 기술위주의 교육에만 치중하여 왔다. 또한 많은 학교에서 학생들에게 컴퓨터 이용을 장려하기 위해 컴퓨터를 이용하는 과제물을 내주어 컴퓨터 이용 확산에 기여하였다. 가정에서는 무리를 해서라도 자녀에게 컴퓨터를 구입해주고 자녀가 방에서 컴퓨터만 열심히 하고 있으면 정보화시대에 남보다 앞서가는 것으로 생각하여 게임이나 음란물을 몰래 보고 있어도 열심히 공부하는 것으로 착각하였다. 목적의식과 철학이 결여되고 현실 도피나 오락위주의 컴퓨터 사용은 이미 많은 문제를 내포하고 있었다고 해도 과언이 아닐 것이다.

그 결과 우리가 이뤄 놓은 초고속정보통신 1등 국가는 정보화역기능으로 인해 우리 스스로가 위협받는 지경에까지 와 있으며, 국가는 막대한 비용과 시간, 인적 손실을 겪고 있다. 뒤늦게나마 정보화역기능의 위협을 인식하고 대응책을 마련하는 것은 그나마 다행한 일이 아닐 수 없으나 조치나 시행은 너무도 미미하다.

교육인적자원부의 7차 교육과정에 정보윤리교육을 강조하고 있으나 대부분 기능이나 기술 활용을 위주로 하며, 정보통신기술교육 운영 지침의 단계별 지도내용도 정보윤리에 대한 기본 고찰이나 정의(定議)도 없이 통신예절, 정품사용, 불건전정보, 개인정보, 저작권 따위를 기술하고 있다. 정보윤리에 대한 아무런 준비나 교육도 없이 학교에서 정보윤리를 가르치는 것은 매우 어려운 일이다. 교육과정이 적용되는 2000년부터 5년째인 현재도 정보윤리 시범학교 운영 수준에 그치고 있는 것은 어쩌면 너무도 당연한 일인지도 모른다.

정보화역기능이 만연하고 있는 심각한 현실에 대해 가정에서는 학교에 책임이 있다고 하며, 학교에서는 가정에 책임이 있다고 하는 경

우도 있다. 어느 한곳에 책임이 있는 것이 아니라 책임의 경중은 다를 지라도 모두에게 있다고 할 수 있으며, 그 외에도 PC통신 시절부터 정보화역기능을 이용하여 수익사업을 추진해온 정보통신 관련 사업자의 책임도 매우 크다고 할 수 있다. 사업자들의 사업정책에 따라 청소년이나 사회에 미치는 영향은 매우 크기 때문이다.

6차 교육과정에서 추구하는 인간상에서 강조한 ‘도덕적인 사람’ 육성을 위해 학교는 도덕교육에 과연 얼마나 노력을 기울였는지도 묻고 싶다. 여기서 말하는 도덕교육은 도덕시간에만 하는 것이 아니라 모든 생활에서 실현되는 것이다. 그러므로 이 교육을 담당하는 교사는 도덕 교사만이 아니라 모든 교사가 해당된다. 도덕적인 사람은 건강한 사회를 위해 무엇보다도 가장 앞서는 사람이며 도덕성을 갖춘 사람은 상대방이 보이지 않는 사이버공간에서도 남을 존중하고 나쁜 일을 함부로 저지르지 않는다. 도덕적인 사람은 학교에서만 가르치는 것이 아니며 가정에서도 가르친다.

사회의 기관들이 정보통신 윤리교육을 시작하고 학교의 학생들에게까지 교육을 지원하는 것은 청소년들이 정보화역기능에 맞닥뜨려 피해를 입고 이 역기능을 발생시키는 주인공이 되거나 심지어 사이버 범죄자가 되기도 하는 매우 심각한 사태가 생겨 더 이상 방치할 수 없기 때문이다. 상황이 이런데 아직도 많은 학교에서 사태의 심각함을 인식하지 못하거나 자신과 관계가 없다고 생각하는 것 같다.

청소년들이 정보화역기능에 피해를 보는 문제는 이제 누구에게 책임이 있는가를 따지기보다는 가정, 학교, 사업자, 민간단체, 연구소, 공공기관, 정부, 네티즌, 언론사 같은 민관 산학(産學)이 모두 나서야만 한다. 이미 정보화역기능에 오염되어 있는 학생들은 우리가 상상하는 것 이상의 수준에 이미 도달해 있다. 이를 해결하기 위해서는 사회 전체가 나서야 한다. 그것은 우리 모두가 정보화 공동체에서 함께 생활하며 서로 수많은 영향을 주고받기 때문이다.

우리가 정보통신 윤리교육을 실시하는 이유는 올바르고 건전한 사

이러한 공간과 규범이 있는 사이버 세상을 구축함으로써 사람들끼리 믿는 마음으로 정을 나누는 사이버 공간을 조성하기 위함이다.

## 2. 학교의 청소년 정보통신 윤리교육<sup>2)</sup>

### 1) 청소년 정보통신 윤리교육의 방향

정보화 시대를 맞이하여 교육인적자원부에서는 정보통신 기술교육을 강조하면서 이와 관련된 과목(컴퓨터)을 신설하고 교과서와 교재를 발간하였다. 또한 다양한 특별활동이나 특기적성 활동을 통하여 학생들에게 관련 기술 교육을 실시할 것을 권장하고 있다. 이러한 움직임과 더불어 정보통신 윤리교육 역시 강조되고 있으나 기술교육에 비하여 윤리교육이 중요하다는 인식은 꽤 낮은 편이라고 할 수 있다. 청소년의 사이버 범죄가 보도되고 인터넷에 중독된 학생들이 등장하고 나서야 그 중요성을 인식하고 관련 교육을 강조하게 되었고 대부분 정보통신 윤리교육은 잠재적 교육과정 속에서 자연스럽게 이루어질 것이라고 기대하고 있다. 그러다보니 정보통신 윤리는 주로 정보통신 기술을 중심으로 교육하는 과정의 도입이나 정리 단계에서 정보사회에 대한 이해와 정보통신기술을 활용하는 태도로 간단하게 다루고 있다.

제 7차 교육과정에서 정보통신 기술 활용 교육과 정보통신 윤리교육을 강조하게 된 배경은 1995년 교육개혁위원회가 ‘세계화·정보화 시대를 주도하는 신교육체제 수립을 위한 교육개혁 방안’에서 “학생의 다양성을 중시하는 교육과정의 편성과 교육방법을 통해 창의력을 신장하고, 자기주도의 학습태도를 함양하여 정보화 시대의 열린 교육사회 속에서 삶과 배움을 함께 즐길 수 있도록 함과 동시에, 자아실현을

2) 이 부분은 최근순(서울사대부속중학교 윤리교사)가 집필하였음.

극대로 하는” 교육을 강조한 데서 찾아볼 수 있다. 교육개혁위원회는 이에 따라 ‘창의력을 함양하는 교육과정 확립’을 위한 교육과정 개선 원칙의 하나로 ‘정보화·세계화 시대에 대비하여 초·중등학교에서 컴퓨터·영어·한자·세계문화사 교육을 강화한다.’는 내용의 정보화·세계화 교육 강화를 제시하였다. 이에 교육인적자원부에서는 제7차 교육과정에서 정보화 사회에 대비하여 창의력과 정보능력의 배양을 강조하게 되었다. 이는 제 7차 교육과정 개정의 기본 방향에서 잘 드러난다<sup>3)</sup>.

<표 II-1> 제 7차 교육 과정 개정의 기본 방향

21세기의 세계화·정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성
(목 표) ◦ 건전한 인성과 창의성을 함양하는 기초·기본 교육의 충실
(내 용) ◦ 세계화·정보화에 적응할 수 있는 자기 주도 능력의 신장
(운 영) ◦ 학생의 능력, 적성, 진로에 적합한 학습자 중심 교육의 실천
(제 도) ◦ 지역과 학교 교육 과정 편성·운영의 자율성 확대

이러한 기본 방향에 따라 제7차 교육과정의 학교 교육과정 편성·운영 사항에서는 다음과 같이 정보통신기술 교육과 정보통신 윤리교육 실시를 강조하고 있다.

3) 교육인적자원부, 제 7차 교육과정 해설서

<표 11-2> 7차 교육과정에 나타난 정보통신 기술교육과 정보윤리교육의 편성·운영 지침 내용

영역	지침 내용
정보처리 능력의 신장	(㉔) 학교는 다음과 같은 사항에 유의하여 학교 교육 과정을 편성, 운영한다. ③ 교과 수업은 탐구적인 활동을 통하여 개념 및 원리를 이해하고, 이를 새로운 사태에 적용하는 기회를 많이 가지게 한다. 특별히 <b>여러 가지 자료를 활용한 정보처리 능력을 가지도록 하는 데 힘쓴다.</b>
정보통신 윤리 교육	(㉕) 민주 시민 교육, 인성 교육, 환경 교육, 경제 교육, 에너지 교육, 근로정신 함양 교육, 보건 교육, 안전 교육, 성교육, 소비자 교육, 진로 교육, 통일 교육, 한국 문화 정체성 교육, 국제 이해 교육, 해양 교육, <b>정보화와 정보윤리 교육의 범교과 학습은 재량 활동을 통하여 중점 지도하되, 관련되는 교과와 특별 활동 같은 학교 교육 활동 전반에 걸쳐 통합하여 다루도록 하고, 지역 사회와 가정의 연계 지도에도 힘쓴다.</b>

교육인적자원부는 이후 초·중등학교 정보통신 기술교육 운영 지침을 마련하여 정보통신 기술교육과 그에 대한 소양교육을 하도록 하였다. 이 지침은 초·중등학교의 국민공통 기본교육 과정에서 재량 활동이나 특별 활동 시간을 활용한 정보통신기술 소양교육과 각 교과별 교수·학습 과정에서 활용할 때 도움을 주기 위한 학교교육과정 편성·운영 자료로 제시되었다. 여기에서 정보통신 기술교육은 초·중등학교 학생들이 컴퓨터, 각종 정보기기, 멀티미디어 매체를 이용하여 지식·정보화 사회에서 필요로 하는 정보의 생성, 처리, 분석, 검색, 활용 같은 기본정보 소양능력을 기르고, 이를 학습 활동과 일상생활에서 적극 활용하게 하는 데 목적을 둔다고 명시하였다.

각 학교 급별로 보면 초등학교에서는 정보 통신 기술에 대한 기초 소양 능력을 길러 자신의 학습 활동에 활용하는 것, 중학교에서는 초등학교의 학습을 기초로 학습 활동과 일상생활에 나타나는 문제를 해결할 수 있는 정보통신기술 활용능력을 기르고 정보윤리의식을 함양하는 것, 고등학교에서는 정보통신기술을 생활 전반에 걸쳐 능동적으

로 활용하고, 이를 활용한 여러 가지 활동에 적극 참여하도록 지도하는 것에 역점을 두고 있다. 정보통신 기술교육의 지도 내용은 ‘정보의 이해와 윤리’, ‘컴퓨터의 기초’, ‘소프트웨어의 활용’, ‘컴퓨터 통신’, ‘종합 활동’ 5개 영역으로 구성된다. 영역별 지도 내용은 내용의 수준과 학생의 발달 단계를 고려하여 5단계로 구분하여 제시하였다. 정보통신 윤리에 해당하는 ‘정보의 이해와 윤리’ 단원의 자세한 내용은 다음과 같다<sup>4)</sup>.

<표 11-3> 초중등학교 정보통신기술 교육 운영 지침의 단계별 정보통신윤리 관련 지도 내용

정보의 이해와 윤리	
단계	내용 및 활동
1단계	1. 정보기기의 이해 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 생활 주변에서 정보기기가 활용되는 예를 말할 수 있다.</li> <li>- 주변에 있는 정보기기의 종류를 안다.</li> <li>- 정보기기를 활용하면 어떠한 점이 이로운지 말할 수 있다.</li> </ul> 2. 정보와 생활 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 생활 주변에서 정보가 사용되는 예를 말할 수 있다.</li> <li>- 단어 전달 놀이를 통하여 정확한 정보 전달의 중요성을 이해한다.</li> </ul>
2단계	2. 정보 윤리의 이해 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 통신 예절을 알고 실천할 수 있다.</li> <li>- 정품 소프트웨어 활용의 중요성을 이해한다.</li> </ul>
3단계	1. 정보 활용의 자세와 태도 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정보 공유의 중요성을 알고 올바른 활용 태도를 갖는다.</li> <li>- 정보를 나누어 보고 좋은 점을 이야기할 수 있다.</li> </ul> 2. 올바른 정보 선택과 활용 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 건전한 정보와 불건전한 정보를 구분하고 바르게 선택할 수 있다.</li> <li>- 다양한 정보 속에서 유용한 정보를 구분할 수 있다.</li> <li>- 개인 정보의 중요성을 알고, 이를 보호할 수 있다.</li> </ul>
4단계	1. 정보 윤리와 저작권 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정보 윤리의 중요성을 이해한다.</li> <li>- 저작권의 개념을 알고, 타인의 저작물을 보호하려는 태도를 갖는다.</li> </ul>

4) 교육인적자원부, 초중등 정보통신기술 교육 운영 지침

정보의 이해와 윤리	
단계	내용 및 활동
	<p>다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 컴퓨터 통신을 이용한 토론이나 대화에서 예절을 지키고, 정확한 언어를 사용할 수 있다.</li> </ul> <p>2. 정보화 사회의 개념 이해</p>
5단계	<p>1. 건전한 정보의 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 건전한 정보를 함께 나누고 활용하려는 태도를 갖는다.</li> </ul> <p>2. 정보화 사회와 일의 변화</p>

또한 이 지침에서는 학교 급별 운영 방안을 제시하였다. 초등학교 1~4학년은 재량 활동, 5, 6학년은 재량 활동이나 특별 활동, 「실과」 교과외의 컴퓨터 관련 영역에 배당된 시간을 활용하여 연간 34시간 이상(1학년은 30시간)을 확보하여 운영하도록 하고 있다. 중학교에서는 1, 2학년의 「기술·가정」 교과외의 컴퓨터 관련 영역과 교과 재량 활동 시간을 활용하여 지도할 수 있고, 고등학교에서는 1학년의 교과 재량 활동 시간을 활용할 수 있다고 말하고 있다. 그리고 정보통신기술 관련 교과를 선택하지 않은 경우, 학교의 실정에 따라 별도의 시간을 확보하여 운영할 수 있도록 하고 있다. 이러한 운영 지침에 따른다면 정보통신 윤리교육의 실제 실시여부는 학교장과 교사들의 자율 의지에 달려있다고 할 수 있다.

제 7차 교육과정의 이러한 흐름에 따라 각 시도 교육청에서도 정보통신 윤리교육 실시와 관련된 더 자세한 지침을 만들어 제시하였다. 일례로 서울시는 ‘서울교육 새물결 운동’의 기본 방향을 “교육방법 개선을 통해 교육 경쟁력을 제고하고 저마다 소중한 꿈을 실현할 수 있는 ‘아이들이 행복한 학교’를 조성하여 정보화 소양을 갖춘 자율적·창의적·도덕적인 인간을 육성하고자 함”에 두고 다음과 같이 초등학교와 중등학교로 나누어 자세한 교육 지침을 설정하였다<sup>5)</sup>.

5) 서울특별시 교육청, 2004학년도 ‘아이들이 행복한 학교’를 만들기 위한 서울교

<표 II- 4> 서울시 교육 새물결 운동의 초등학교 정보통신윤리 관련 내용

초등학교	
실천과제	1. 가정과 연계한 체험 중심의 인성교육 내실화 2. 꿈을 실현할 수 있는 소질·적성 계발 교육 전개 3. 지속적인 수업·평가방법 혁신 <b>4. 지식 정보화 능력 함양</b> 5. 모두가 함께 참여하는 학교공동체 구축
실천과제 4의 목적	지식 정보화 시대에 필요한 영어 구사 능력을 갖춘 인재 양성 지구촌에서 세계 여러 나라 사람들과 어울려 살아갈 수 있는 공동체의식 함양 <b>사이버 공간에서 지켜야 할 예절 교육을 통하여 건전한 정보 활용 태도 형성</b> 지식 정보화 사회에 대응할 수 있는 어린이들의 정보 활용 능력 신장 다양한 정보 매체 활용을 통한 교원의 정보 활용 능력 신장
실천과제 4의 추진 내용	라. 정보통신 윤리교육 강화 (1) 사이버 공간 예절 지도 <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 우리말 바르게 사용하기 지도</li> <li>- 어법에 맞는 언어 사용하기 - 비속어 사용하지 않기 - 존댓말 사용하기</li> <li>◦ 컴퓨터 통신 폭력 예방 지도</li> <li>- 사이버 폭력 문제의 심각함 인식 지도 - 인성교육과 연계하여 지도</li> <li>◦ 컴퓨터 통신 예절 교육용자료 제작</li> <li>- 서울교육과학연구원에서 CD 자료, 인터넷 자료 제작·보급</li> <li>- 각 학교 홈페이지에 탑재하여 적극 활용</li> </ul> (2) 건전한 정보 활용 지도 <ul style="list-style-type: none"> <li>학생, 학부모 대상 건전 정보 홍보 및 연수 실시</li> <li>유익한 학습 사이트를 다양하게 추천</li> <li>유해 정보 차단 프로그램 설치</li> <li>유해 정보 차단 프로그램 설치 안내</li> <li>- 우수 제품을 PC에 설치하도록 각 학교에 홍보</li> <li>- 각 가정에도 구입 설치 권장</li> <li>학교 컴퓨터는 정품 소프트웨어 필수 사용</li> <li>가정 컴퓨터에 정품 소프트웨어 사용 지도</li> </ul>
교육방법	정보통신 윤리교육은 <b>컴퓨터를 이용하는 전 교과</b> 에서 지속해서 하도록 한다.

육 새물결 운동, 2003.12

초등학교				
정보통신 윤리교육 관련 연도별 추진과제	2001년	4. 지식 정보화 능력 함양	다. 정보윤리 교육 실시	(1) 컴퓨터 통신에서 지켜야 할 예절 교육 추진
	2002년		라. 정보통신 윤리교육 강화	(1) 사이버 공간 예절 지도 (2) 건전한 정보 활용 지도
	2003년		다. 정보통신 윤리교육 실시	(1) 컴퓨터 통신에서 지켜야 할 예절 교육 정착 (2) 건전한 정보 활용 지도 확대
	2004년		라. 정보통신 윤리교육 강화	(1) 사이버 공간 예절 지도 (2) 건전한 정보 활용 지도

<표 11-5> 서울시 교육 새물결 운동의 중고등학교 정보통신윤리 관련 내용

중고등학교				
실천과제	4. 지식 정보화 능력 함양			
실천과제 4의 추진 내용	다. 정보통신 윤리교육 강화 (1) 사이버 공간 예절 지도 ◦ 범교과 학습과 연계한 정보윤리 교육 실시 권장 ◦ 정보통신기술 교육에서 단계별 지도 - 기술·가정(중1), 컴퓨터(중), 정보사회와 컴퓨터(고) ◦ 우리말 바르게 사용하기 지도 - 어법에 맞는 언어 사용하기 - 비속어 사용하지 않기 ◦ 인터넷, 휴대 전화 등 통신 예절 교육 - 정보 능력 함양 교육과 연계하여 올바른 사용 예절 지도 - 학부모 계도를 통한 관심 제고			
연도별 추진과제	2001년	4. 지식 정보화 능력 함양	다. 정보통신 윤리교육 강화	(1) 사이버 폭력의 위험성, 범죄성 인식 지도 (2) 학교 홈페이지를 통한 사이버 폭력 예방 지도
	2002년 ~ 2004년			(1) 사이버 폭력의 예방 지도

이 지침에 따르면 정보화 능력의 함양이라는 목표 아래 사이버 공간의 예절을 전 교과를 통하여 가르치도록 되어 있다. 또한 각 교육청

은 매년 정보통신 윤리교육 추진 계획을 수립하여 실시하고 있다. 다음은 경상북도 성주 교육청의 2004년 정보통신 윤리교육 추진계획의 내용이다6).

<표 11-6> 경상북도 성주교육청의 2004년 정보통신 윤리교육 추진 계획

정보통신 윤리교육 추진계획	
1. 추진 목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 정보화 사회에서 인터넷 정보의 건전한 활용</li> <li>◦ 유해정보로부터 학생 보호</li> <li>◦ 교사·학부모의 학생 정보통신 윤리교육 지도 능력 배양</li> <li>◦ 효과 있는 정보통신 윤리교육을 위한 유관기관 협조체제 구축</li> </ul>
2. 세부 추진 내용	<p>가. 학교에서 정보통신 윤리교육 강화</p> <p>(1) 학교교육과정 운영을 통한 정보통신 윤리교육의 강화</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 재량활동과 특별활동 편성·운영 시 정보통신 윤리교육 시간 확보·실시</li> <li>- 컴퓨터 관련 교과 단원을 통한 정보통신 윤리교육</li> </ul> <p>(2) 전 교육활동에서 전체 교과를 통한 정보통신윤리 지도</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인성교육에 정보통신윤리 영역 강화</li> <li>- 생활지도와 연계하여 개발된 자료를 수시 활용 지도</li> <li>- 일반 연수교재에 정보통신 윤리교육 내용 포함</li> </ul> <p>(3) 정보통신교육 우수모범사례의 발굴과 홍보</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각급 학교단위의 우수모범사례 발굴</li> <li>- 유관기관을 통한 홍보와 사례적용 권장</li> </ul> <p>나. 교사와 학부모의 지도 능력 배양</p> <p>다. 외부 전문강사 요원을 활용한 정보통신 윤리교육 실시 권장</p> <p>라. 정보통신윤리 교육 자료와 프로그램 개발·활용 확대</p> <p>마. 건전한 정보통신문화 정착을 위한 홍보활동 강화</p> <p>바. 인터넷 중독 예방과 상담 프로그램 운영</p> <p>사. 불건전한 인터넷 사이트 감시와 신고 활동 활성화</p> <p>아. 유관 기관과 협조 체제 구축</p>

이 계획서에서도 학교에서 재량활동과 특별활동 편성 때 정보통신 윤리교육 시간을 확보하여 실시할 것을 권장하고 있고, 각종 방법으로 홍보 활동을 하고 생활 지도와 연계하여 지도할 것을 제시하고 있다. 그러나 실제 실시 여부는 역시 학교의 선택에 달려 있다.

6) 경상북도 성주교육청 <http://211.46.184.2/>

실제로 학생들에게 정보통신 윤리교육을 하는 곳은 바로 학교이다. 따라서 교육인적자원부와 각 교육청의 계획과 지침, 권장 사항을 일선학교에서 어떻게 받아들여 실천하고 있는가가 중요한 관건이라고 할 수 있다. 이런 의미에서 한 초등학교의 ‘정보통신 윤리교육 계획’을 소개하면 다음과 같다.<sup>7)</sup>

<표 11-7> 월계초등학교 2004년 정보통신 윤리교육 계획

3. 세부 추진 계획				
가. 정보통신 윤리교육 강화				
1) 재량활동 및 특별활동 편성 때 반드시 정보통신 윤리교육 시간 확보·실시				
2) 전 교육활동에서 범교과 지도 노력				
- 교과 및 범교과적인 정보통신 윤리교육 지도계획 수립 및 지도자료 자체 확보				
- 인성교육에 정보통신윤리 영역 강화				
- ICT활용수업에서 정보통신 윤리교육과 정보통신언어 순화 교육 실시				
월	주	단 원	목 표	지 도 내 용
3	1	1.정보의 이해와 윤리	멀티미디어와 컴퓨터에 대해 알 수 있다.	글자, 소리, 그림 자료
	2			애니메이션과 동영상
	3		컴퓨터와 윤리에 대해 알 수 있다.	컴퓨터의 바른 사용법
	4		정보사회와 컴퓨터에 대해 알 수 있다.	정보사회에서 변하게 될 생활모습
4	6		정보산업과 직업의 관계를 알 수 있다.	정보 사회와 관련된 직업 알기
< 6학년 1학기 정보통신기술 교육 연간 지도 계획(예시) >				
3) 학부모 정보통신 윤리교육(학교)				
- 학교·학급 홈페이지 탑재를 통한 홍보와 사례적용 권장				
- 가정통신문을 통한 홍보와 사례적용 권장				
나. 정보통신 윤리교육 담당교사 조직과 운영				
다. 학생·학부모 정보 감시단 조직과 운영				
- 정보통신 윤리교육 사이트에 개별 회원 등록한 다음 유해사이트 신고				
- 유해사이트 감시와 적극적인 신고활동 전개				
(사이버 경찰청 <a href="http://www.npa.go.kr">http://www.npa.go.kr</a> )				

7) 월계초등학교, <http://210.218.34.12/index.html>

## 라. 교사와 학부모의 지도능력 배양

- 1) 학부모 대상 정보통신 윤리교육 연수 실시 (1학기와 2학기 학부모 총 회시-연 2회)
  - 가정통신문 발송을 통한 홍보와 계도 교육 실시(월1회 이상)
  - 학교 시설을 이용한 학부모 교실 이용 때 정보통신 윤리교육 실시
- 2) 정보통신 윤리교육 관련자료 홍보와 배포(학교)
  - 장학자료 활용(인터넷 유해 정보, 우리 아이 내가 지킨다. 초등학교 정보통신 윤리교육의 실제, 정보통신 윤리교육 우수 실천 사례집 참고)
  - 인터넷 이용수칙 만들기 권장
    - 학교에서 인터넷 이용 수칙 만들기
    - 건전한 인터넷 사용을 위한 가정 서약
    - 사이버 윤리 실천을 위한 열린 가정의 십계명

지금까지 살펴본 바에 따르면 학교에서 하는 정보통신 윤리교육의 기본 방향은 정보화 능력의 신장을 중심으로 하고 이에 따라 정보의 건전한 활용 태도와 사이버 공간의 예절 교육을 학교 교육활동 전반에서 실천하는 것이라고 할 수 있다. 그리고 학생들이 컴퓨터를 주로 사용하는 곳은 가정이나 PC방으로, 학교 외의 곳일 수가 훨씬 더 많기 때문에 교육청과 학교에서는 가정 통신문이나 학부모 연수, 홍보 자료를 통하여 학부모의 정보통신윤리 지도 능력을 배양하는 것도 중요한 교육 활동으로 마련하고 있다. 그러나 교육인적자원부와 학교에서 정보통신 윤리교육의 필요성을 인식하면서 제 7차 교육과정의 개정에서부터 정보통신 윤리교육을 강조하고 자세한 지침을 제시하고 있지만 아직도 교육 현장에서는 정보통신 윤리교육을 피상적으로 하고 정보통신 기술교육에 초점을 맞추었다.

## 2) 교육운영 현황

대부분의 학교에서 정보통신 윤리교육은 다른 주제의 교육들에 비해 비중이 그다지 크지 않은 것이 현실이다. 일부 학교에서는 그 중요성을 인식하지 못하고 있다. 또 중요성을 인식하였다 하더라도 교육을 담당할 인적 자원이 부족하거나 정보통신 윤리교육에 할당할만한 시

간이 부족하다. 교육인적자원부의 운영 지침에서는 ‘정보화와 정보윤리 교육의 범교과 학습은 재량 활동을 통하여 중점 지도하되, 관련되는 교과와 특별 활동 같은 학교 교육 활동 전반에 걸쳐 통합하여 다루도록.....’ 하라고 권장하고 있다. 그러나 한정된 재량활동 시간에 운영해야 할 교육 주제는 인성교육, 성교육, 환경교육, 경제교육, 통일 교육, 진로 교육으로 다양하게 제시하고 있어, 특별히 담당 교사가 정보통신 윤리교육을 채택하지 않는 한 정보통신 윤리교육을 운영하기란 쉽지 않다. 그리고 재량활동이나 특별활동은 평가에 반영되지 않기 때문에 학생들의 참여도와 수업의지가 낮을 수 있다.

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

### (1) 교과 교육

정보통신 윤리교육을 실시하고 있는 교과로는 국어, 도덕, 컴퓨터, 사회, 기술·가정을 꼽을 수 있다. 이 가운데 국어 교과는 주로 사이버 공간에서 일어나는 언어 파괴 현상에 따른 올바른 언어생활에 초점을 맞추고 있다. 학습 주제로는 ‘국어를 오염시키는 통신 언어의 사례와 문제점 찾기, 인터넷 용어 이해하기, 인터넷 게시판에서 글 찾아 읽기, 인터넷 게시판에 글 올리기, 문법에 맞지 않는 표현 찾아 바르게 고치기’가 있다. 이러한 학습 주제들은 대체로 글의 짜임과 주제, 내용을 파악하는 데 초점을 맞추었다. 자세한 내용은 다음과 같다<sup>8)</sup>.

8) 교육인적 자원부, 중학교 국어, 생활 국어

<표 11-8> 중학교 국어교과의 정보통신윤리 내용

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

<표 11-9> 중학교 사회교과의 정보통신윤리 내용

학년	단원	내용	정보통신윤리
2 학년	V. 현대 사회와 민주시민 2. 일상생활과 시민 의식	· 인터넷의 항거 사이트에 접속하여 그 내용을 확인하고 직접 참여하기 · 사이버 공간에서 문화시민 모습 찾기 · 인터넷을 검색하여 최근 청소년 문화 의 장 찾기	건전한 사이버 문화
3 학년	1. 민주 정치와 시민 참여 2. 경제체제의 변천과정	정보화의 문제	사생활 침해 정보유출
	IV. 현대 사회의 변화와 대응 3. 현대 사회의 사회문제	산업화와 정보화에 따른 사회문제	언어폭력 인터넷 범죄

사회 교과는 현대 사회의 사회 문제와 관련하여 ‘산업화·정보화  
에 따른 사회 문제’ 단원에서 정보화 시대에 건전한 시민 자질의 육성

을 다루고 있다. 예를 들면 불법 복제와 저작권에 대해 각 단체의 입장을 생각해 보는 활동을 심화활동으로 제시하고 있다. 이렇듯 사회 교과에서는 지적재산권 문제나 개인정보 유출 문제 같은 법 측면과 시사 측면을 다루기에 알맞으나 교사의 재량에 맡겼기 때문에 교육하지 않거나 제시 차원에서 가볍게 넘어갈 가능성도 크다<sup>9)</sup>.

기술·가정 교과는 고도 산업 사회에 적응하고 생활의 질을 향상시킬 수 있는 능력과 태도를 길러주기 위한 교과로서 의사결정능력, 문제 해결 능력, 창의력 신장과 적성 계발, 진로 탐색에 도움을 주며 일에 대한 건전한 태도를 갖게 하는 것을 목표로 한다. 이러한 목표에 따라 이 교과에서는 컴퓨터로 말미암은 생활의 변화와 인터넷의 활용을 다루고 있다. 그러나 주로 기술 측면을 다루고 있고 정보통신윤리 내용을 깊게 다루지는 않는다. 교과서의 주된 내용이 정보 검색과 인터넷 프로그램 활용, 인터넷 서비스에 대한 것이고 정보통신윤리와 관련된 내용은 컴퓨터와 관련된 직업을 찾아보게 하는 것이나 정보사회에서 지켜야 할 윤리를 간략하게 소개하는 것이다<sup>10)</sup>.

<표 II-10> 중학교 기술·가정 교과의 정보통신윤리 내용

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

정보통신윤리 내용을 가장 풍부하고 적절하게 제시했을 것으로 기대하는 교과는 컴퓨터 교과로 꼽을 수 있다. 컴퓨터 교과의 목표는 ‘정

9) 김희목 외, 사회 2, 사회 3, 동화사, 2001, 2002.

10) 이상혁 외, 기술가정 1, 이용구외 기술가정 2, 금성출판사, 2001, 2002

보 사회에서는 컴퓨터가 정보 통신망을 통하여 정보 유통의 핵심 도구 역할을 하고 있음을 이해한다. 그리고 컴퓨터를 사용하는 시간이 증가하고 시간과 공간을 초월하여 불특정 다수와 정보 교환이 이루어지는 데에 따른 통신 예절을 지키며, 정보 사회의 새로운 생활에 필요한 윤리관을 가지게 하<sup>11)</sup>는 것이다. 주로 컴퓨터 교과에서는 학생들이 컴퓨터 활용 능력을 길러 정보화 사회에서 다양하게 응용하기를 기대하고 있다. 컴퓨터 교과에 반영된 정보통신윤리 관련 주요 내용은 사생활 보호, 컴퓨터 범죄, 지적 재산권, 통신예절, VDT 증후군이다.

<표 II-11> 중학교 컴퓨터 교과서들의 정보통신윤리 관련 내용

출판사	주요 내용
교학사	· 컴퓨터윤리 - 개인 사생활의 침해, 컴퓨터범죄, 지적재산권의 보호 - 컴퓨터 사용과 건강과 환경
삼양미디어	· 정보사회와 윤리 - 정보사회의 문제점, 정보윤리, 저작권 보호, 컴퓨터범죄, 사생활 침해 및 보호, 통신예절
영진.com	· 정보사회의 윤리 - 지적 소유권의 보호, 컴퓨터 불법 침입, 정보의 공해와 불건전 정보제공, 정보의 공유, 사생활 보호
중앙교육진흥연구소	· 정보사회와 윤리 - 저작권 침해, 통신예절, 물자절약, VDT 증후군 · PC 통신예절과 통신 중독 증세
지학사	· 컴퓨터 바이러스의 유래, 바이러스 검사와 백신 설치 · 사이버세계 예절 - 사생활 보호, 저작권 보호, 통신예절, 건강보호, 자원절약

11) 김용성 외, 중학교 컴퓨터 교사용 지도서, 지학사

&lt;표 11-12&gt; 고등학교 컴퓨터 교과서들의 정보통신윤리 관련 내용

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

그러나 그 내용을 살펴보면 실제로 정보통신기술 활용 능력을 신장시키는 데 초점을 맞추었고 윤리와 관련된 내용은 적은 편이다. 관련 내용도 주로 인터넷의 문제점을 제시하고 그 내용을 설명하거나 인터넷에서 지켜야 할 예절을 나열하는 데 그치고 있다. 다음은 한 컴퓨터 교과서의 내용체계이다. 여기에서 볼 수 있듯이 컴퓨터 교과는 주로 컴퓨터와 인터넷 활용 기술 능력 향상에 중점을 두고 있다<sup>12)</sup>.

12) 김민경 외, 컴퓨터, 영진.com, 2000.

<표 II-13> 컴퓨터 교과의 내용 체계

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

도덕 교과는 정보통신윤리를 가장 폭넓게 다루는 교과목이라고 할 수 있다. 정보통신윤리의 내용을 본문에서 직접 다룰 뿐 아니라 인터넷 활용을 주제로 한 함께하기 활동을 제시하고 있다. 다음은 중고등학교 도덕, 시민윤리, 윤리와 사상에 나타난 정보통신 관련 내용과 활동을 정리한 것이다<sup>13)</sup>.

<표 II-14> 중학교 1학년 도덕교과서의 정보통신윤리 관련 내용

대단원	중단원	내용	정보통신윤리
I. 삶과 도덕	2. 개성신장과 인격도야 3. 인간다운 삶의 자세 4. 청소년기와 중학생 시절	- 컴퓨터 사용 자세에 대한 예화 - 정보화 시대의 인격자의 모습 - 통신을 통해 고민 상담하기 - 통신을 통해 친구의 고민 상담해 주기 - 컴퓨터 통신 중독/게임중독 - 정보화 사회에 대한 대처 자세 - 인터넷 홈페이지에서 우리 문화 찾기	· 네티켓 · 정보윤리 · 인터넷의 건전한 활용 · 인터넷 중독

13) 교육인적자원부, 도덕1, 도덕2, 도덕3, 시민윤리, 윤리와 사상, 시민윤리

대단원	중단원	내용	정보통신윤리
II. 가정 이웃 학교 생활예 절	1. 행복한 가정	- 가족 홈페이지 만들기	· 인터넷의 건전한 활용
	2. 친족끼리 지킬 예절	- 인터넷 검색하여 역사신문 만들기	· 인터넷의 건전한 활용
	3. 이웃끼리 지킬 예절	-네티켓 알아보기	· 네티켓
	4. 학교생활예절	- 동창회 홈페이지 소개 - 학교 홈페이지 운영소개 - 학교 홈페이지 구상 - 컴퓨터 통신망 이용하여 여성상 과 양성평등에 대해 토론하기	· 정보윤리 · 네티켓 - 게시판 예절 - 채팅예절

&lt;표 II-15&gt; 중학교 2학년 도덕교과서의 정보통신윤리 관련 내용

대단원	중단원	내용	정보통신윤리
I. 사회생 활과 도덕	1. 현대사회와 전통도덕	- 정보화 사회의 특징 - 채팅 중독 사례 - 인터넷에서 본받을 사람 찾기	· 정보사회 · 네티켓 · 정보화역기능
	3. 민주적 생활태도	- 청소년자원봉사센터소개	· 정보윤리
	4. 생활 속의 경제윤리	- 건전한 인터넷 쇼핑 생활	· 대처요령
II. 바람직 한 국가 민족생 활	1. 민족의 발전과 민족 문화 창달	- 정보화시대에 필요한 마음 자세 공익광고 만들기 - 문화의 인터넷 검색	· 정보사회 · 정보윤리 · 네티켓
	2. 국가의 중요성과 국 가 발전	- 정보 사회의 윤리적 규범 - 컴퓨터 사용 실태 조사	· 정보윤리 · 네티켓 · 대처요령
	3. 올바른 애국애족의 자세	- 국가홍보처 소개 - 홈페이지 네티켓	· 정보사회 · 정보윤리
	4. 남북통일과 실현의지	- 공동체훈련의 장으로서의 학교	· 네티켓

<표 II-16> 중학교 3학년 도덕 교과서의 정보통신윤리 관련 내용

대단원	중단원	내용	정보통신윤리
I. 개인의 가치와 도덕 문제	3. 도덕 문제와 도덕 판단	- 인터넷에서 도덕적 갈등 사례 찾아 토론하기 - 안티사이트 규제에 대한 주장과 근거 제시	· 인터넷의 건전한 이용
II. 가정·이웃·학교 생활과 도덕 문제	1. 진로, 진학과 도덕 문제	- 인터넷을 활용하여 적성 검사하기	· 인터넷의 건전한 이용
	2. 가정, 친척, 이웃 생활과 도덕 문제	- 정보통신의 발달과 정보 윤리의 필요성 - 사이버 공간의 새로운 이웃과 사이버 공간에서 지켜야 할 예절	· 정보윤리 규범
III. 바람직한 국가민족 생활	3. 학교 생활과 도덕 문제	- 사이버 공간에서 청소년 고민거리 서로 나누기 - 친구에게 사이버 카드 보내기 활동 - 사이버 공간에서 음란물 문제 해결책 제시하기	· 인터넷의 건전한 이용

<표 II-17> 고등학교 1학년 도덕 교과서의 정보통신윤리 관련 내용

대단원	중단원	내용	정보통신윤리
I. 개인의 가치와 도덕 문제	3. 도덕 문제와 도덕 판단	- 안티사이트 규제에 대한 주장과 근거 제시	· 인터넷의 건전한 이용
II. 가정, 이웃, 학교 생활과 도덕 문제	1. 진로, 진학과 도덕 문제	- 인터넷을 활용한 적성 검사	· 인터넷의 건전한 이용
	2. 가정, 친척, 이웃 생활과 도덕 문제	- 정보통신의 발달과 윤리의 필요성 - 사이버 공간의 새로운 이웃	· 정보윤리 규범
III. 바람직한 국가민족 생활	3. 학교 생활과 도덕 문제	- 사이버 공간에서 하는 의사소통 - 인터넷을 이용한 상담 활동	· 인터넷의 건전한 이용

<표 II-18> 윤리와 사상 교과서의 정보통신윤리 관련 내용

대단원	중단원	내용	정보통신윤리
III. 사회 사상의 흐름과 변화	4. 미래 사회 사상의 전망	- 정보화	

&lt;표 11-19&gt; 시민윤리 교과서의 정보통신윤리 관련 내용

대단원	중단원	내용	정보통신윤리
11. 현대 사회 문제와 시민 윤리	2. 과학·정보와 윤리	-정보 사회의 개념과 특징 -정보 사회에서의 삶의 변화 -정보 사회에서의 윤리적 문제 -지적 재산권에 대한 견해 -정보 윤리의 개념과 역할 -정보 윤리의 기본 원리	· 정보 사회의 순기능과 역기능 · 정보 윤리의 필요성

도덕교과는 학생들의 도덕적 판단 능력의 신장과 실천의지 함양을 목표로 하는 교과이다. 수업 방법에서도 어떤 문제의 원인을 분석하고 각 대안에 따른 결과를 예측하여 올바른 판단을 내리도록 하기 때문에 정보화 사회의 역기능에 대처하는 능력과 정보통신윤리를 내면화 하는 데 도움이 될 수 있다. 중학교 2학년과 3학년 도덕교과에 나타난 정보통신윤리 관련 내용을 간단하게 소개하면 다음과 같다.

&lt;표 11-20&gt; 중학교 3학년 도덕 교과서의 정보통신윤리 관련 내용

함께하기 2> 다음 사례에서 나타날 수 있는 문제점과 해결책을 찾아보자.	
내용	준호는 요즘 친구들과 e-mail을 주고받는 재미에 푹 빠져있다. 처음에는 친구들에게만 e-mail을 보내다가, 최근에는 선생님들께 보내기도 한다. 어느 날, 준호는 '친구'라는 제목의 e-mail을 받았다. 그런데 친구가 보낸 것이겠지 생각하면서 그 e-mail을 열자마자, 제목과 상관없는 음란 사이트 화면이 떴다. 그 뒤로 이러한 메일이 가끔 올 때가 있다.
문제점	
해결방법	

&lt;표 11-21&gt; 중학교 2학년 도덕 교과서의 정보통신윤리 관련 내용

함께하기 3> 우리 반 학생들의 컴퓨터 사용실태를 조사하고, 사용실태의 우수한 점과 개선점을 이야기해보자.
---

사용시간	하루 ( ) 시간
주로 사용하는 프로그램	
사용목적	
컴퓨터 사용의 우수한 점	
컴퓨터사용의 개선할 점	

그러나 제 7차 교육과정에서 도덕 교과는 큰 비중을 차지하지 못하고 있으며 정보통신윤리 관련 내용도 체계 있게 구성된 것이 아니라 다른 여러 주제들을 다루는 과정에서 일부로 다루게 되어 있다. 또 다루어야 할 다른 내용들이 많아서 특별히 정보통신윤리 내용에 많은 시간을 할애하기도 어렵다. 따라서 이러한 내용을 실제로 체계 있게 가르치기 위해서는 교사 자신의 신념과 연구, 자료 제작이 필요하다.

(2) 학교 홈페이지 운영과 훈화 교육

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

선린인터넷 고등학교의 정보통신윤리 관련 홈페이지(14)



이 학교의 홈페이지에 있는 내용 체계는 다음과 같다.

<표 II-22> 선린인터넷 고등학교 홈페이지에 있는 정보통신윤리 내용 체계

인터넷 윤리(홈페이지에 게재됨)	
I. 인터넷과 정보사회	1. 인터넷과 정보사회의 등장 2. 정보와 정보사회 3. 정보통신기술과 사이버 공간 디지털기술/초고속정보통신망/뉴미디어/인터넷/인터넷 문화/사이버 공간 4. 정보통신윤리의 개념과 기본원칙
II. 정보통신의 역기능	1. 정보통신의 문제점 음란, 폭력, 허위 정보의 유통/컴퓨터바이러스/해킹/사생활과 재산권침해/인터넷 중독증 2. 윤리의 문제점 비인간화/비도덕화 3. 컴퓨터를 이용한 범죄 컴퓨터 범죄의 정의, 유형, 종류
III. 인터넷의 문제점 해결	1. 정보통신윤리 2. 사이버 세상 예절 네티켓의 정의, 필요성, 일반원칙, 실천 3. 인터넷 내용등급제 내용등급제의 의의, 필요, 등급기준..
IV. 청소년 온라인 문화	1. 사이버공간과 청소년 문화 사이버언어문화/통신에서 쓰는 말/이모티콘/멀티영상물

14) 선린인터넷정보고등학교 <http://www.pczone.pe.kr/>

인터넷 윤리(홈페이지에 게재됨)	
	2. 안티사이트 3. 사이버 공간에 집착하는 청소년 4. 아름다운 성 5. 청소년과 정보사회
V. 바람직한 정보사회를 위하여	1. 정보사회는 윤리가 기본 되는 사회 2. 정보사회의 윤리 3. 정보사회의 예절 4. 정보사회의 미래와 우리의 자세 5. 컴퓨터와 건강 6. 전문가의 윤리

다음은 자료실에 있는 관련 자료를 내려 받아 활용할 수 있도록 한 것이다.

안흥고등학교 홈페이지(15)

검색어 
 학교/교육청

교급별 
 학년별

그룹별 
 과목별

총건수 8건

번호	제목	구분	글쓴이	학교/교육청	조회수
8	[정보윤리]자료] 우리들이 만...	선생님자료실	둔내고	둔내고등학교	8
7	[정보윤리]정보통신윤리계획...	선생님자료실	둔내고	둔내고등학교	62
6	[정보윤리] 인터넷 이용 수...	선생님자료실	둔내고	둔내고등학교	53
5	[정보윤리] 학교에서의 인터...	학생자료실	둔내고	둔내고등학교	32
4	[정보윤리] 컴퓨터 게임 즐...	학생자료실	둔내고	둔내고등학교	244
3	[정보윤리] 사이버 윤리 실...	학생자료실	둔내고	둔내고등학교	37
2	[정보윤리] 건전한 인터넷 ...	학생자료실	둔내고	둔내고등학교	46
1	[정보윤리] 가정에서의 컴퓨...	학생자료실	둔내고	둔내고등학교	287

(3) 시범학교, 선도학교 사례

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

15) 안흥고등학교 <http://anhung-hs.gwhsed.go.kr>

## ① 2003년 서울교육 새물결 운동 선도학교 ‘신사중학교16)

신사중학교에서는 ‘교사, 학부모 정보윤리 아카데미 운영’을 통하여 교사와 학부모들이 관련 내용을 학습하고 학생들에게 교육시킬 수 있도록 하였다. 전문가들을 초청하여 관련 내용에 대해 강연을 하는 방법을 쓰고 있다.

&lt;표 II-23&gt; 신사중학교의 정보윤리교육 사례

지식정보화 : 교사, 학부모 정보윤리 아카데미 운영	
목적	21세기 급변하는 정보화 사회를 맞이하여 시대가 요구하는 학부모들의 지적 능력을 배양하고 (중략) 정보윤리에 관한 지도방법을 교사, 학부모들에게 널리 보급하는 것을 목적으로 한다.
방침	관내 중학교교사와 어머니회 학부모회 소속 학부모를 초청하여 학교와 가정에서 하는 정보윤리 지도 방법과 21세기 변화하는 사회에서 학생 지도 방법을 전수시켜 전파하도록 한다.
운영방법	사단법인 가족아카데미와 연계 운영 초청강연과 집중토의와 발표
교육 내용	변화하는 사회, 달라지는 아이들/부모로서 나 찾기/어떻게 공부할까?/사이버 공간 속의 아이들

## ② 정보통신 윤리교육 시범학교 ‘배재고등학교17)

배재고등학교는 학생들이 사이버 공간을 건전하게 이용할 수 있도록 인터넷 중독과 게임 중독을 진단하고 치료까지 받을 수 있는 프로그램을 개발하는 데 초점을 두어 실시하였다. 그리고 학교 홈페이지를 활용하여 정보통신윤리 이론 자료를 제시하고 학예 행사에서 인터넷 중독 체험 사례를 발표하도록 하였다. 이 과정에서 교내 전문가와 교외 전문가, 학부모를 적극 활용하기도 하였고 학생 단체들이 모둠활동으로 인터넷 중독을 스스로 진단하고 평가하도록 하였다. 배재고등학교의 운영 내용을 요약하면 다음과 같다.

16) 2003 서울교육새물결운동 선도학교우수사례, 서울특별시교육청, 03년 12월

17) 배재고등학교 <http://www.paichai.hs.kr>

<표 II-24> 배재고등학교의 정보통신 윤리교육 운영 사례

<p>목적</p>	<p>학생들의 인터넷 중독과 게임 중독 증상을 진단할 수 있는 프로그램을 개발하여 전문 기관과 연계된 치료 프로그램을 적극 활용해 청소년들이 현실세계와 사이버 세계를 혼동하지 않고 건전한 사이버 공간을 이용할 수 있도록 진단에서 치료까지 할 수 있는 프로그램을 개발하고자 한다.</p>
<p>운영 방법</p>	<p>가. 교내 전문교사 활용                  ① 정보통신 윤리 위원회에서 인정하는 전문교사를 육성한다.                  ② 정보통신 윤리에 관한 교육프로그램을 개발한다(학생, 학부모, 교사를 대상으로).                  ③ 학부모와 연계된 정보통신 윤리위원회를 교내에 구성한다.</p> <p>나. 교외 전문가 활용                  ① 정보통신 윤리위원을 자문위원으로 위촉한다.                  ② 정보통신 윤리위원을 초빙하여 년 1회 이상 강연하도록 한다.                  ③ 학교 홈페이지에 정보 통신 윤리 위원과의 상담실을 만들어 놓는다.</p> <p>다. 학부모 활용                  ① 정보통신 윤리 교육을 실시하여 소정의 교육을 마친 학부모를 정보통신 윤리위원(학부모위원)으로 위촉한다.                  ② 가정에서 자녀들의 컴퓨터 사용 현황을 수시로 파악하여 교내 전문교사와 계속 관계를 유지한다.</p>
<p>교내 세부 실천 계획과 내용</p>	<p>(1) 교내 실천 사항                  (가) 가정 통신문 발송 (나) 외부인사 초청 강연회</p> <p>(2) 동아리(단체)활동 :                  교내 학생 자체 동아리(컴퓨터반, 방송반), 학부모, 교사를 활용한 모둠 활동으로 정보 통신 윤리를 스스로 진단하고 평가하도록 한다.                  * 교사 활동                  ① 정보통신 윤리에 관계된 각종 교수자료를 제작한다.                  ② 학부모와 학생들을 대상으로 교육을 실시한다.                  ③ 전문 기관에 의뢰하여 일반 교사 대상으로 학생이나 학부모를 지도하는 데 필요한 교육을 실시하도록 한다.                  ④ 정보통신 윤리 위원회 소속 교사를 두어서 전문적이고 지속적인 프로그램 개발이 이루어지도록 한다.                  ⑤ 교내 홈페이지에 전문 상담교사를 두어서 수시로 학생들과 만나 문제점을 개선하도록 한다.</p> <p>(3) 학교 홈페이지 활용                  ① 교내 홈페이지의 메뉴에서 정보통신 윤리 시범학교라는 메뉴를 신설한다.                  ② 정보통신윤리 강령과 법 관련 문서를 활용한 정보통신 이론편 자료를 웹에 올려놓고 교사, 학부모, 학생을 대상으로 사이버 교육을 실시한다.</p>

	<p>③ 웹상에서 인터넷 또는 게임 중독에 관한 체크리스트를 만들어서 누구라도 쉽게 스스로 진단할 수 있는 시스템을 구축한다.</p> <p>(4) 학예행사                  (가) 방송제나 특별활동 발표회를 통해서 모동활동 내용들을 가지고 발표를 하도록 한다.                  (나) 진단 결과 자신이 인터넷 게임중독이었던 학생들의 체험 사례 발표회를 개최한다.                  (다) 교내 정보윤리 교육에 관한 비디오나 CD Title을 제작하도록 한다.</p>
--	--

배재고등학교의 정보통신 윤리교육 시범학교 관련 홈페이지

## 정보통신윤리교육 시범학교

● **건전한 사이버 세상을 위하여**

시범학교 진행상황	알림방																				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정보통신윤리교육 시범학교 운영계획서</li> <li>• 인터넷 중독 자가진단 설문지(학생용)</li> <li>• 인터넷 중독 자가진단 설문 결과 분석</li> <li>• 학생 대상 교육 자료</li> <li>• 교사 대상 교육 자료</li> <li>• 학부모 대상 교육 자료</li> </ul>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>정보 통신 윤리 사례 및 수기를~</td><td style="text-align: right;">10/31</td></tr> <tr><td>성인물과 음란물의 차이는 무엇~</td><td style="text-align: right;">10/13</td></tr> <tr><td>음란·광고사이트가 자꾸 떠오?~</td><td style="text-align: right;">10/13</td></tr> <tr><td>[음란물 자녀의 미래를 말합니~</td><td style="text-align: right;">09/03</td></tr> <tr><td>가정통신문(학부모인터넷교실개~</td><td style="text-align: right;">07/10</td></tr> </table>	정보 통신 윤리 사례 및 수기를~	10/31	성인물과 음란물의 차이는 무엇~	10/13	음란·광고사이트가 자꾸 떠오?~	10/13	[음란물 자녀의 미래를 말합니~	09/03	가정통신문(학부모인터넷교실개~	07/10										
정보 통신 윤리 사례 및 수기를~	10/31																				
성인물과 음란물의 차이는 무엇~	10/13																				
음란·광고사이트가 자꾸 떠오?~	10/13																				
[음란물 자녀의 미래를 말합니~	09/03																				
가정통신문(학부모인터넷교실개~	07/10																				
상담 및 자유게시판	자료실																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>저는 집에서 일해요.</td><td style="text-align: right;">07/02</td></tr> <tr><td>가격도 저렴하지만!효과는 최고~</td><td style="text-align: right;">06/04</td></tr> <tr><td>무일푼에서 세계최고의 갑부로!!</td><td style="text-align: right;">05/05</td></tr> <tr><td>무일푼에서 세계최고의 갑부로!!</td><td style="text-align: right;">04/17</td></tr> <tr><td>[광고]집에서 컴퓨터로하는 부~</td><td style="text-align: right;">04/08</td></tr> </table>	저는 집에서 일해요.	07/02	가격도 저렴하지만!효과는 최고~	06/04	무일푼에서 세계최고의 갑부로!!	05/05	무일푼에서 세계최고의 갑부로!!	04/17	[광고]집에서 컴퓨터로하는 부~	04/08	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>☆ 정보통신윤리 시범학교 발표 pp~</td><td style="text-align: right;">11/27</td></tr> <tr><td><b>정보통신윤리 11월 간행물입니다</b></td><td style="text-align: right;">11/25</td></tr> <tr><td>음란스팸차단 소프트웨어입니다.</td><td style="text-align: right;">11/13</td></tr> <tr><td>정보통신윤리 10월 간행물입니다.</td><td style="text-align: right;">10/31</td></tr> <tr><td>정보통신윤리 9월 간행물입니다~</td><td style="text-align: right;">09/17</td></tr> </table>	☆ 정보통신윤리 시범학교 발표 pp~	11/27	<b>정보통신윤리 11월 간행물입니다</b>	11/25	음란스팸차단 소프트웨어입니다.	11/13	정보통신윤리 10월 간행물입니다.	10/31	정보통신윤리 9월 간행물입니다~	09/17
저는 집에서 일해요.	07/02																				
가격도 저렴하지만!효과는 최고~	06/04																				
무일푼에서 세계최고의 갑부로!!	05/05																				
무일푼에서 세계최고의 갑부로!!	04/17																				
[광고]집에서 컴퓨터로하는 부~	04/08																				
☆ 정보통신윤리 시범학교 발표 pp~	11/27																				
<b>정보통신윤리 11월 간행물입니다</b>	11/25																				
음란스팸차단 소프트웨어입니다.	11/13																				
정보통신윤리 10월 간행물입니다.	10/31																				
정보통신윤리 9월 간행물입니다~	09/17																				

▶ 청소년 정보통신윤리 영상교재(함께 만들어요, 즐겁고 건강한 사이버세상)

제1부 : 인터넷 채팅   
 제2부 : 인터넷 중독   
 제3부 : 사이버범죄 대응

③ 2002년도 정보통신 윤리교육 시범학교 ‘공향중학교18’

공향중학교는 정보통신 윤리교육 시범 과제로 ‘정보통신 윤리교육을 위한 여건 조성’, ‘정보통신윤리 교수-학습자료의 제작·활용’, ‘다양한 정보체험활동의 전개’를 단계별로 설정하여 운영하였다. 각 과제별 운영 내용은 다음과 같다.

18) 공향중학교, 정보통신윤리 연구시범 운영보고자료, 2002

<표 II-25> 공항중학교 정보통신 윤리교육 시범 과제

<b>[ 시범과제 1 ] ◆ 정보통신 윤리교육을 위한 여건 조성 ◆</b>
<p>1-1. 포스터·만화 그리기와 논술·토론 대회 실시                  포스터 만화 그리기 주제: 정보통신 윤리의식 함양                  - 올바른 인터넷 사용 문화의 정착                  - 건전한 통신 문화의 정착                  논술대회 - 주제: 사이버 공간의 올바른 인터넷 문화 함양                  토론대회 - 주제: 인터넷 언어, 인정해야 하나?                  1-2. 체계적인 교사와 학부모 연수 실시</p>
<b>[ 시범과제 2 ] ◆ 정보통신윤리 교수·학습 자료의 제작·활용 ◆</b>
<p>2-1. 정보통신 윤리교육 내용 체계수립                  2-2. 정보통신윤리 학습 자료 제작                  - 발간된 정보통신윤리 교재 비교                  - 학생들의 정보통신윤리 관련 개념 인지도 조사                  - 정보통신윤리 관련 교과와 단원 조사                  - 정보통신 윤리교육 내용 구성                  - 정보통신윤리 학습 지도안과 자료 개발</p>
<b>[ 시범과제 3 ] ◆ 다양한 정보 체험활동의 전개 ◆</b>
<p>3-1. 다양한 정보 체험 활동을 통한 정보통신 윤리교육 실시                  3-2. 정보통신 윤리교육을 위한 웹자료의 제작 배포                  - 교과 커뮤니티를 통한 정보통신 윤리교육                  - 영상 미디어반의 운영 -영화 '네트' '패스워드'                  - 정보 기자단의 운영                  - 인터넷 정보 탐색 대회                  - 인터넷 중독 집단 상담                  - 방학 동안 나의 인터넷 생활 점검하기 실천</p>

학생들의 관심과 흥미를 유발하기 위하여 ‘포스터, 만화 그리기 대회’, ‘논술, 토론 대회’를 실시하고 교사와 학부모 연수를 체계 있게 실시하였다. 그리고 수업 시간에 직접 활용할 수 있는 교수·학습 자료를 제작하기 위하여 교과 간 커뮤니티를 통해 기존에 발간된 정보통신윤리 교재와 교과서들을 분석하고 각 교과의 특성에 맞는 지도안과 교수·학습 자료를 만들어 활용하였다. 아래는 교과별로 구성된 정보통신 윤리교육 내용과 교육 지도안의 예시이다.

&lt;표 11-26&gt; 교과별 정보통신 윤리교육 내용의 구성

번호	내 용		수업방법
1	도덕과	정보화 사회의 특징(명)	마인드 맵
2		정보화 사회의 특징(암)	영상물 시청
3		네티켓1	스위시프로그래
4		네티켓2	만화
5		네티켓3	말판놀이
6		인터넷 없이 놀자	놀이문화 보고서
7		인터넷 속의 청소년 문화	조별 발표
8		좋은 사이트 추천하기	포트폴리오와 홈페이지
9	국어과	올바른 채팅 자세	
10		인터넷 언어1	NIE
11		인터넷 언어2	인터넷언어사전 만들기
12		인터넷 언어3	학습지 이용
13	사회과	안티사이트	
14		지적 재산권	
15		개인 정보보호의 중요성	
16	컴퓨터과	해킹과 바이러스(대처방법)	강의와 실습
17		스팸메일	강의와 실습
18		불건전 정보 신고하기	강의와 실습
19	수학과	게임 중독	통계 이용
20	체육과	VDT증후군	실습

<표 11-27> 공항중학교 교과별 정보통신 윤리교육 수업 지도안 예시

네티켓을 알리자1 (네티켓 배너 만들기)								
주 제	네티켓 알기	교과서 적용	pp~					
관련원칙	책임, 정의							
학습목표	1. 네티켓의 의미와 지켜야 하는 이유를 안다 2. 네티즌으로서 실천해야 할 것이 무엇인지를 안다.							
<p>■ 지도상의 유의점</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 네티켓과 네티즌의 의미에 대해 학생들이 발표할 기회를 준다.</li> <li>2. 정보화 시대의 주역으로서 정보를 만드는 생산자임을 알고 그에 대한 책임을 지도록 지도한다.</li> <li>3. 스위시 프로그램은 정품을 사용해야 작품이 완성된다. 학생들에게 세어웨어와 프리웨어를 설명하고 정품사용에 대해 설명하는 것도 좋다.</li> <li>4. 이 수업은 교사가 먼저 일정한 프로그램에 대해 숙지하고 있어야 한다. 약간 번거롭지만 학생들이 직접 작품을 만들 수 있으므로 한번쯤 해볼 만하다.</li> </ol> <p>■ 활동 과정</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">네티켓이란? 질문</td> <td style="width: 20%;">네티켓 캠페인이 필요한 이유 설명</td> <td style="width: 20%;">배너 만들기 방법 소개 (스위시 프로그램 활용)</td> <td style="width: 20%;">배너 작품보고 평가하기</td> <td style="width: 20%;">홈페이지에 올리기</td> </tr> </table>				네티켓이란? 질문	네티켓 캠페인이 필요한 이유 설명	배너 만들기 방법 소개 (스위시 프로그램 활용)	배너 작품보고 평가하기	홈페이지에 올리기
네티켓이란? 질문	네티켓 캠페인이 필요한 이유 설명	배너 만들기 방법 소개 (스위시 프로그램 활용)	배너 작품보고 평가하기	홈페이지에 올리기				

또한 웹자료를 만들어 홈페이지에 올리고 방학 동안 학생들이 스스로 자신의 인터넷 사용 실태와 정보 활용 정도, 사이버 공간에서 예절 실천 정도를 점검해 볼 수 있는 책자를 배포하였다. 영상 미디어반을 운영하면서 ‘네트’와 ‘패스워드’를 상영하여 인터넷과 현대인의 삶을 조명하고 정보화의 역기능을 진단해 보며 인터넷 중독 상담을 통해 학생들이 인터넷을 건전하게 활용할 수 있도록 지도하였다. 다음은 인터넷 중독 상담 프로그램의 내용이다.

&lt;표 11-28&gt; 공항중학교 인터넷 중독 상담 일정표

순서	프로그램 명	내 용	준비물
1 5/21	친해지기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 우리 모임의 약속</li> <li>○ 자신의 컴퓨터사용에 대한 경험</li> <li>○ 내가 게임에 빠져드는 이유는?</li> </ul>	이름표, 필기도구
2 5/23	자기목표 정하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 게임중독 진단하기</li> <li>○ 인터넷 과다사용에 따른 장점과 단점</li> <li>○ 현실세계에서 경험하는 고민</li> <li>○ 구체적인 목표를 정해보기</li> </ul>	게임사용척도 게임사례
3 5/28	시간 관리하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 컴퓨터 사용기간 점검하기</li> <li>○ 컴퓨터 사용하는 습관은?</li> <li>○ 요일별 일과표 작성하기</li> <li>○ 목표를 성취했을 때 어떤 좋은 일이 있을까?</li> <li>○ 나에게 중요한 의미가 있는(인생목표) 일은?</li> </ul>	일과표
4 5/30	스트레스관리하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 스트레스를 느끼는 사건에 체크하기</li> <li>○ 스트레스를 느낄 때 어떤 변화가 오는지 적어 보기</li> <li>○ 스트레스의 대처는?</li> </ul>	
5 6/4	나의 장점 발견하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 나의 장점 찾기</li> <li>○ 나를 사랑하는</li> <li>○ 나의 모습에서 바꾸고 싶은 것은?</li> <li>○ 10년 뒤 나의 모습 상상하기</li> </ul>	
6 6/7	내 마음 알아차리기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 내가 안고 있는 감정의 종류</li> <li>○ 화날 때</li> <li>○ 기분 좋을 때</li> <li>○ 내 마음을 전달하는 방법 배우기</li> </ul>	문장완성검사
7 6/11	정리하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 컴퓨터 없이 할 수 있는 활동</li> <li>○ 대안활동 계획표 작성하기</li> <li>○ 게임사용 조절할 때 어려웠던 점/ 좋았던 점</li> <li>○ 집단 상담을 통해서 나타난 자신의 변화는?</li> <li>○ 나에게 보내는 글/ 상담자가 보내는 글</li> </ul>	

정보통신 윤리교육 선도학교나 시범학교는 정보통신 윤리교육이라는 주제 아래 전 교사가 학교 전체의 행사로 운영하기 때문에 학생들의 관심과 참여도가 높고 체계 있게 교육이 이루어진다. 오랜 시간 동안 준비하고 행사를 치루기 때문에 그 결과 역시 긍정적으로 나타나는 경우가 많다. 그리고 운영 결과를 보고서로 작성하여 배포하고 각종 교수·학습 자료와 지도안, 출판물도 교육청을 통해 각 학교들에게 전달한다. 그러나 선도 학교나 시범학교가 아닌 학교들은 이렇게 체계 있게 준비하고 운영하기가 어렵기 때문에 이 좋은 사례를 직접 적용하지 못하는 경우들이 많다.

### 3) 교육내용(교육 교재 비교 분석)

각 교육청과 여러 사회단체에서는 학교에서 하는 정보통신 윤리교육을 확산하기 위해 이 교육에 도움이 될 학생용, 교사용 교재, 지침서, 멀티미디어 자료를 만들어 제공하고 있다. 지침서의 경우 자세한 실천 내용을 전달하고 있고 재량활동용 교재는 수업에 직접 활용할 수 있는 워크북 형식으로 되어 있다. 그 가운데 각 교육청에서 발간한 교재들의 목차와 내용은 다음과 같다.

#### (1) 서울시 교육청 교재 ‘사이버 윤리 어떻게 가르칠까?’

이 교재에서는 정보 윤리의 기본 원칙을 ‘존중, 책임, 정의, 해악 금지’로 설정하고 각 주제가 어떤 원칙과 연결되는지를 밝히고 있다. 또한 지도 방법을 설명형, 시범형, 탐구형, 활동형으로 나누어 주제에 따라 적절한 방법을 선택하여 지도하도록 하였다. 특별히 활동 과정을 순서대로 제시하여 교사들이 실제 수업에서 편리하게 사용하도록 하였으며 각 주제별로 학생들이 직접 참여할 수 있는 활동 자료를 3가지 정도 고안하였다. 마지막으로 참고 자료를 통해 교사와 학생들의 이해를 높이도록 하였다. 교재의 목차와 활동 자료의 일부를 간략하게 요약하여 소개하면 다음과 같다. 이 교재는 학생들에게 스스로 생각해 보고 체험해 볼 수 있는 기회를 주고 특별히 재미있게 참여할 수 있는 프로그램이 많아 활용도가 높을 것이다<sup>19)</sup>.

19) 사이버 윤리 어떻게 가르칠까? 서울특별시 교육청, 2001

&lt;표 II-29&gt; 서울시 교육청에서 발간한 정보통신 윤리교육 교재 목차

사이버윤리 어떻게 가르칠까?	
I. 정보통신 윤리교육의 기초이론	II. 정보통신 윤리교육 프로그램
<p>제1 정보사회의 개념과 특징</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사이버공간의 도덕적 의미</li> <li>2. 컴퓨터 매개 커뮤니케이션의 특징</li> <li>3. 정보통신기술의 유혹</li> <li>4. 정보통신기술을 바라보는 네 가지 시각</li> </ol> <p>제2 정보통신윤리의 개념과 기본원칙</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 윤리의 개념</li> <li>2. 정보통신윤리의 개념</li> <li>3. 정보통신윤리의 성격</li> <li>4. 정보통신윤리의 기본원칙</li> </ol> <p>제3 정보사회의 네티켓</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 네티켓이란?</li> <li>2. 네티켓의 핵심규칙</li> <li>3. 사용영역별수칙</li> </ol> <p>제4 정보통신 윤리교육의 원칙과 지도방법</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 기본 원칙</li> <li>2. 정보통신 윤리교육의 필요성</li> <li>3. 정보통신 윤리교육의 목표와 내용체계</li> <li>4. 정보통신 윤리교육의 지도 방법</li> </ol>	<p>제1 사이버 세계의 명과 암</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. e-편한 세상 1</li> <li>2. e-편한 세상 2</li> <li>3. 퍼즐 한마당</li> <li>4. 사이버 공간의 또 다른 나</li> <li>5. 네 것도 내 것, 내 것도 내 것</li> <li>6. 불법복제, 잠깐만</li> <li>7. 정품사랑 광고 만들기</li> <li>8. 울렸거라, 컴퓨터 바이러스</li> <li>9. 컴퓨터 바이러스 우리가 잡는다</li> <li>10. 11. 12. 사이버 범죄란(1)(2)(3)</li> <li>13. 그러므로 나는 반대한다</li> <li>14. 영화(The Net)로 본 사이버 세상</li> </ol> <p>제2 네티켓</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 네티켓 짱!</li> <li>2. 네티켓 모형을 떠나자</li> <li>3. 나는야 멋진 게이머</li> <li>4. 스팸, 오지마 다쳐</li> <li>5. 네티즌과 운영자의 공간</li> <li>6. 내 정보는 내가 지킨다</li> <li>7. 그것이 알고 싶다</li> </ol> <p>제3 통신언어</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 당신은 누구십니까?</li> <li>2. 하이루 방가방가(^^)/</li> <li>3. 통신언어 어떻게 써야 하나</li> </ol> <p>제4 사이버세계의 증후군</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 게임 - 너의 죄를 고하노라</li> <li>2. 밤 새지 말란 말이야!</li> <li>3. 인터넷 중독 예방합시다</li> <li>4. 날 유혹하지마!</li> </ol>

<표 II-30> 활동자료 예시

활동자료 1. 안티사이트 관련 기사 읽고 생각하기  
 ① 기사를 읽고 난 소감은?  
 ② 안티사이트가 사회에 미치는 영향은 무엇이라고 생각하는가?

활동자료 2. 인터넷에서 안티사이트 찾아보기

찾아간 곳	사이트 이름	
	사이트 주소	
게시판 제목	내용	글에 대한 나의 생각
건전한 비판에 해당하는 것		
감정에 치우친 욕설에 불과한 것		

활동자료 3. 글을 읽고 ‘안티 사이트’를 찬성하는 입장과 반대하는 입장의 대화 만들기

활동자료 4. 안티사이트의 목적, ‘맹목적 비난’과 ‘건전한 비판’의 차이, 바람직한 안티문화 형성을 위해 필요한 것에 대한 자신의 생각 정리하기

(2) 충청북도 교육청 ‘재미있는 정보와 생활’

이 교재는 학년별로 ICT 활용 능력 수준이 다양한 학생들에게 적합한 학습 활동을 선택할 수 있도록 구성되었다. 이 교재의 주된 내용은 ICT 활용 기술에 대한 것이고 정보통신윤리에 대한 것은 정보를 선택하고 활용하는 자세에 초점을 맞추었다. 각 학년 교재에 나타난 정보통신윤리 관련 내용 목차와 5학년 교재 내용의 일부를 소개하면 다음과 같다<sup>20)</sup>.

20) 충청북도 교육청, 재미있는 정보와 생활 1, 3, 5

<표 11-31> 충청북도 교육청에서 발간한 교재의 정보통신 윤리교육 관련 목차

재미있는 정보와 생활	
1	정보기기의 이해 - 정보기기의 뜻 - 정보기기의 종류 - 미래 정보기기의 모습
3	정보와 생활 - 컴퓨터의 쓰임 - 컴퓨터실의 모습
5	정보의 개념 - 정보의 필요성      - 정보의 종류 알기      - 정보 윤리란 무엇일까요?
5	정보 활용의 자세와 태도 - 정보의 중요성 - 정보 나누기 - 정보공유 사례 찾기
	올바른 정보 선택과 활용 - 정보의 두 얼굴 - 유용한 정보 수집하기

<표 11-32> 교재내용 예시

정보의 두 얼굴				
<p>건전한 정보와 불건전한 정보를 구분하여 봅시다.</p> <p>새롬이는 재량활동 시간에 전자 우편 사용법을 배우고, 웹 메일 사이트에 가입을 하였습니다. 그리고 하루에 한 번씩 메일을 확인합니다. 오늘 아침에 메일을 확인하는 데 여러 메일이 도착한 것을 보고 기쁜 마음으로 메일을 확인하였습니다. 다음은 새롬이에게 온 메일입니다. 메일을 보고 건전한 정보와 불건전한 정보를 구분하여 봅시다.</p>				
순	보낸 사람	제 목	크기	첨부
1	이경희	올바른 정보 선택에 관한 안내	12KB	
2	-----	해킹 사이트 안내	15KB	
3	정미 게임	프로그램 복사	150KB	
4	RKARL	실행해 보세요	200KB	
5	미인	(성인) 재미있어요	10KB	
<p>1) 위의 메일에서 건전한 정보는 어느 것이라고 생각합니까? 그리고 그 이유를 쓰세요.            2) 위의 메일에서 불건전한 정보는 어느 것이라고 생각합니까? 그리고 그 이유를 쓰세요.</p>				

### (3) 충청남도 재량활동 지도자료 ‘정보화와 정보윤리교육’

이 교재는 정보 사회, 정보 교환, 정보 처리, 정보 윤리의 네 단원 별로 학습 주제를 설정하여 제시하고 있다. 주제별 주요 활동 내용과 방법을 살펴보면 다음과 같다<sup>21)</sup>.

<표 II-33> 충청남도 교육청에서 발간한 정보통신 윤리교육 교재 목차

주제	주요 활동 내용 및 방법		
채팅·동호회	· 동호회 가입과 채팅 방법 · 에듀넷 동호회 가입 활동과 채팅 개별 실습		
정보 탐색 전략	· 정보 과제 정하기 · 정보 탐색 전략 세우기	· 필요한 정보 파악하기 · 모둠 학습	
정보 탐색	· 정보 탐색 방법	· 인터넷 정보 검색	· 개별 실습
정보 분석과 종합	· 정보 분석 방법	· 정보 종합하기	· 모둠 학습
정보 표현	· 정보 표현과 실천 계획 작성 · 지적 산출물 생산하기 · 모둠 학습		
정보 사회의 역기능	· 정보 사회의 역기능 사례 · 개별 토론과 실습	· 정보 사회의 역기능의 원인	
정보 사회와 인간성	· 정보 사회에서 가져야 할 자세 · 개별 토론과 실습	· 바람직한 정보 공유 자세	
네티켓	· 네티켓의 개념 · 각 서비스별 네티켓	· 네티켓의 기본 원칙 · 개별 토론 학습	

이 교재는 각 주제를 설명하면서 아래 표와 같이 학생들이 직접 실습할 수 있는 과제를 제시함으로써 학생들의 관심을 유발하고 참여를 유도하고 있다.

<표 II-34> 내용 예시

4. 정보윤리

(1) 정보 사회의 역기능 사례

<실습> 앞의 각 역기능들에 대한 신문 기사를 검색하여, 이러한 역기능이 우리 사회에 주는 피해가 어느 정도인지 그 사례를 중심으로 알아보고 발표해 봅시다.

· 검색한 기사 내용은 어떤 것들이 있었습니까? 그 기사를 읽어보고 느낀 점을 아래에 적어 봅시다.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

21) 충청남도 교육청 <http://www.cne.go.kr>

## (2) 정보 사회의 역기능의 원인

<실습> 그렇다면 이러한 정보 사회의 역기능이 발생하는 원인은 무엇인지 알아보나요? 다음 각 항목에 대해 저마다 의견을 적어보고 발표해 봅시다.

· 정보의 중요성에 대한 인식 부족

\_\_\_\_\_

· 유익한 정보로 훌륭한 정보 국가가 된다는 인식 부족

\_\_\_\_\_

· 정보 공유의 중요성에 대한 인식 부족

\_\_\_\_\_

## (4) 강원도 교육청의 정보통신윤리 핸드북

‘보다 맑고, 더 밝은 e-세상을 위하여’

이 교재는 핸드북으로 학생들이 관련 내용을 쉽게 이해하고 숙지할 수 있도록 간단하게 소개하고 있으나 스스로 생각하고 판단할 수 있는 내용은 아니어서 수업에서 활용하기에 적합하지 않을 수 있다. 목차와 실제 내용의 예시는 다음과 같다<sup>22)</sup>.

<표 II-35> 강원도 교육청에서 발간한 정보통신 윤리교육 교재 목차

보다 맑고, 더 밝은 e-세상을 위하여	
초등학생용	교사용
네티켓이란? 해킹과 바이러스 예방법과 대처법 학교에서 필요한 인터넷 이용 수칙 컴퓨터 중독이란? 채팅 예절	정보통신 윤리교육의 기저 정보화의 역기능에 대한 대응 노력 정보통신 윤리교육의 기본원칙 정보통신 윤리교육의 목표 음란물로 인한 부작용 아이들이 겪는 성에 대한 혼란 컴퓨터 범죄 학생들의 네티켓 이곳에서 해결하세요

22) 강원도 교육청 <http://www.kwe.go.kr>

<표 11-36> 내용 예시

**정품 소프트웨어 사용하기**

- **정품 소프트웨어를 사용해야 하는 이유**  
 불법 소프트웨어의 무단 사용은 타인의 지적재산권 침해의 원인이 되며, 불법 소프트웨어는 악성 프로그램이 숨어 있을 위험이 높기 때문에 바이러스나 해킹 등의 정보자산 침해를 위한 통로로 악용될 수 있습니다.
- **어떻게 하면 될까?**  
 공개프로그램을 내려 받아 사용할 때는 출처를 명확히 파악하여 내려 받고, 처음 설치하거나 사용하기 전에는 반드시 백신 검사를 하도록 합니다.

**보낸 사람이 분명하지 않은 메일은 열어보지 않기**

사용자는 자신도 모르는 사이에 낄다, 코드레드 등의 웜이나 바이러스와 같은 악성프로그램들이 이메일(E-mail)로 배달되어 하드웨어나 소프트웨어가 큰 피해를 입을 수 있습니다.

최근에는 본인 뿐 아니라 메일주소록에 저장되어 있는 주소로도 악성프로그램이 전파되기 때문에 이메일(E-mail) 보안을 하지 않는 행위는 타인에게 큰 피해를 끼치는 지름길입니다.

(5) 경상북도 교육청의 ‘스스로 실천하는 네티켓’

경상북도 교육청에서는 네티켓의 필요성을 충분히 인식하고 사이버 공간의 예절과 그 역기능을 살펴보고 스스로 다져가는 정보통신문화에 앞장서고자 이 교재를 발간하였다. 이 교재는 사이버 공간의 각 장면들에서 실천해야 할 네티켓의 자세한 내용을 제시하고 있지만 학생들이 스스로 해 볼 수 있는 활동 자료는 들어 있지 않다. 교재의 목적과 내용은 다음과 같다<sup>23)</sup>.

23) 경상북도 교육청, 스스로 실천하는 네티켓, 2003. 12

&lt;표 II-37&gt; 경상북도 교육청에서 발간한 정보통신 윤리교육 교재 목차

스스로 실천하는 네티켓	
I. 사이버 공간과 만남	1. 초고속 인터넷, 이동통신, 모바일과 만남 2. 사이버 공간, 사이버 문화의 이해 3. 세상을 열어가는 나
II. 네티켓이 왜 필요할까요?	1. 사이버 공간과 열린 마음 2. 네티켓 3. 정보통신 윤리현장
III. 네티켓, 이렇게 실천합시다.	<p>첫째마당 - 좋은 정보 반가운 소식을 나누어요! 1. 채팅 2. 스팸메일 3. 전자우편 4. 게시판 예절</p> <p>둘째마당 - 아름다운 사이버 공간을 만들어 가요! 1. 외래즈 2. 저작권 3. 해킹 4. 컴퓨터 바이러스</p> <p>셋째마당 - 사이버 중독을 조심해요! 1. 통신중독 2. 게임중독 3. 음란물 중독</p> <p>넷째마당 - 사이버 공간에서도 법을 지켜요! 1. 사이버 성폭력 2. 사이버 도박</p>

&lt;표 II- 38&gt; 내용 예시

2. 스팸메일
<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 옴트인 메일과 스팸 메일</li> <li>◦ 스팸 메일로 인한 피해와 문제점</li> <li>◦ ‘지겹고 낮 뜨거운 스팸 메일 극성, 이메일만 열면 음란물 쓰레기’, ‘스팸 메일 발송을 위한 갖가지 방법 동원’(신문기사)</li> <li>◦ 이렇게 실천합시다.</li> <li>◦ 스팸 메일을 받았을 때 신고하려면?</li> <li>◦ 어디로 신고하나?</li> </ul>

### (6) 경상남도 교육청의 ‘초등교사용 정보통신 윤리교육 지도 자료’

이 자료는 교사에게 정보통신윤리의 전체 내용을 이해시키고 동시에 수업에서 활용할 수 있는 실제 자료를 제공한다. 교재 내용은 크게 3부로 나뉜다. 1부 총론에서는 정보통신윤리의 개념과약, 정보통신 윤리교육의 필요성, 정보통신 윤리교육의 목표, 지도방법, 지도 자료의 편

찬방향과 활용법, 지도할 때 유의할 점을 제시하였다. 2부 지도의 실제에서는 각 절마다 항목별 개념, 지도방법, 학생 활동 자료를 수록하였다. 3부 도움자료에서는 지도의 실제에 필요한 도움자료가 항목별로 세분되어 있는데, 각종 강령이나 중독 진단자료, 사례들을 유용하게 활용할 수 있다. 특별히 학생 활동 자료는 재미있고 다양하게 구성되어 있으며 학생들이 스스로 생각하고 체험해 볼 수 있어 도움이 될 수 있다. 이 가운데에서 지도의 실제에 해당하는 2부의 목차와 내용을 소개하면 다음과 같다<sup>24)</sup>.

<표 II-39> 경상남도 교육청에서 발간한 정보통신 윤리교육 교재 목차

제 II부 지도의 실제	
1. 인터넷, 이것이 좋아요	가. 정보 공유 나. ICT 활용 교육 다. 편리한 사이버세상
2. 조심해요, 음란물!	가. 사이버 성폭력과 그 대응 나. 컴퓨터 음란물과 음란 사이트 차단하기 다. 기타 유해 사이트에 대한 대응
3. 사이버 속의 국어사랑	가. 아름다운 우리말과 글 나. 사이버 언어의 현실과 바른 지도
4. 사이버 공동체	가. 사이버 공동체의 개념 나. 내가 만드는 사이버 공동체
5. 꽃피우자 네티켓	가. 알고 가자 네티켓 나. 네티켓 지킬 때 빛나요 다. 네티켓, 어떻게 가르칠 것인가
6. 탈출, 사이버 중독	가. 사이버 중독 나. 사이버 중독 진단 다. 사이버 중독 예방
7. 소중한 저작권	가. 저작권 나. 소프트웨어의 종류 다. 불법 복제
8. 정보 보안	가. 정보 보안의 중요성 나. 개인 정보 보호 다. 컴퓨터 바이러스 라. PC 보안 마. 해킹, 스팸 메일
9. 나는 당당한 N세대	가. 익명, 실명의 인터넷 세상 나. 꿈을 키우는 사이버 세계의 활동

24) 경상남도교육청, 초등교사용 정보통신 윤리교육 지도 자료, 2002

&lt;표 II-40&gt; 내용 예시

<p>2. 조심해요 음란물!</p> <p>가. 사이버 성폭력과 그 대응 꼭 알아둡시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 사이버 성폭력이란?</li> <li>▪ 사이버 성폭력의 유형</li> <li>▪ 사이버 성폭력에 대한 잘못된 통념</li> </ul> <p>지도 방법과 학생 활동 자료</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 사이버 성폭력의 개념과 그 유형 설명 / 사이버 성폭력 유형에 대한 마인드 맵</li> <li>▪ 사이버 성폭력의 대처 방안 사례 제시 / 토의, 사이버 성폭력 예방 광고 만들기, 사이버 성폭력 신고 배너 디자인하기</li> </ul>
--

## (7) 보담, 소담이의 사이버 윤리 교실 CD 자료

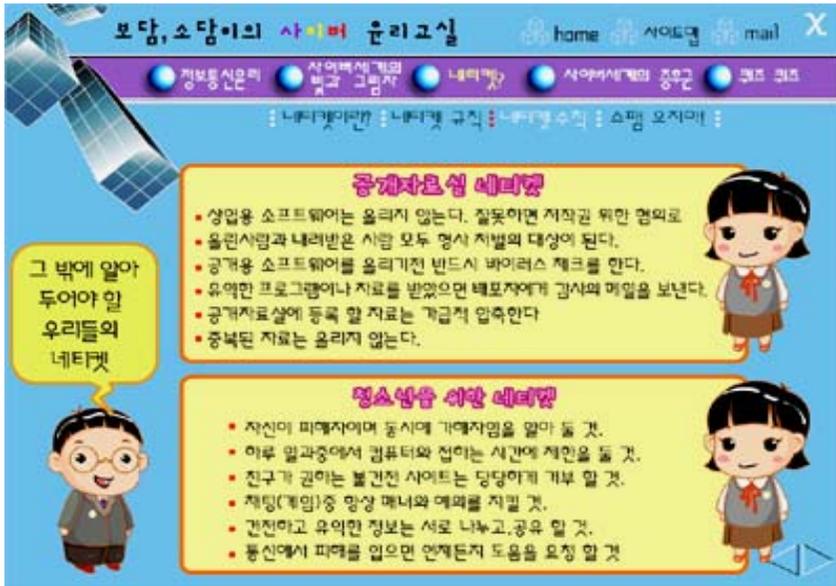
서울특별시 교육과학연구원에서는 정보통신 윤리교육을 위한 CD 자료를 제작하여 배포하였다. 이 자료는 중학교 전 학년의 정보 통신 윤리를 동영상, 애니메이션, 이미지를 다양하게 사용하여 학습 내용을 전개함으로써 자기 주도의 학습을 유도할 수 있도록 구성되었다. 내용 체계를 살펴보면 다음과 같다.

&lt;표 II-41&gt; 내용체계

영역	중심내용	비고
정보통신윤리	· 정보통신윤리의 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 정보통신용어 퍼즐 문제</li> </ul>
	· 네티즌 기본정신	
	· 네티즌 윤리 강령	
	· 채팅대화에 대한 토론	
	· 통신언어 사용에 대한 토론(동영상)	
	· 정보통신용어(퍼즐문제)	
	· 토론주제: 사이버공간에서 욕설의 주인공은 아니었나요?	
	· 언어폭력에 관한 토론자료 내려 받기	

영역	중심내용	비고
사이버세계의 빛과 그림자	· 불법복제 (동영상)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 불법복제 관련 동영상</li> <li>▪ 컴퓨터 바이러스 관련 동영상</li> <li>▪ 성폭력 관련 동영상</li> </ul>
	· 프로그램 무단 복제	
	· 컴퓨터 바이러스(뉴스 동영상)	
	· 해킹의 문제점과 대책	
	· 사이버 범죄 유형	
	· 사이버 성폭력 예방법	
	· 토론주제: 프로그램을 무단 복제한 적이 있나요?	
	· 불법복제에 관한 토론자료 내려 받기	
네 티 켓	· 네티켓 규칙	
	· 전자우편 사용 네티켓	
	· 게시판 사용 네티켓	
	· 공개 자료실 네티켓	
사이버 세계의 증후군	· 게임의 종류와 게임중독 원인	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 인터넷중독 자가진단</li> <li>▪ 게임중독 자가진단</li> <li>▪ 채팅중독 자가진단</li> <li>▪ 성인 접속 사이트 폐해 관련 동영상</li> </ul>
	· 게임 중독 증상과 문제점	
	· 게임 중독 관련 동영상	
	· 컴퓨터 게임중독 자가 진단	
	· 게임중독 상담 사이트	
	· 인터넷 중독 자가진단	
	· 인터넷 중독의 예방과 대응방안	
	· 인터넷 중독 상담 사이트	
	· 유해 사이트 피해 예방	
	· 성인 사이트 접속 폐해 관련 동영상	
	· 청소년 유해 정보 차단 sw 내려받기	
· 채팅중독 자가 진단		
퀴즈 퀴즈	· 네티켓 퀴즈	· 총 20문항
	· 대화방 퀴즈	
	· 인터넷 퀴즈	

## 화면 예시



## (8) 정보통신윤리 지도 안내서

정보통신윤리 지도 안내서는 정보화 역기능을 예방하기 위한 보조 교재이다. 그래서 정보통신윤리 지도 안내서는 실제의 정보화 역기능 사례를 제시하고 학생들에게 지도하는 요령을 소개한다. 1단원은 ‘정보통신윤리’와 ‘정보통신 예절’을 다루고 있고 2단원은 역기능의 유형에 따라 ‘음란물 유통’, ‘통신 중독’, ‘사이버 성폭력’, ‘사이버 매매춘’, ‘통신 언어 오용과 언어폭력’, ‘개인정보의 오·남용’, ‘통신사기’, ‘통신 도박’, ‘해킹’, ‘바이러스 유포’, ‘저작권 침해’에 대한 예시와 지도 방법을 다루고 있다. 부록으로 ‘정보화 역기능 관련 처벌법’이 있다<sup>25)</sup>.

25) 한국교육학술정보원, 정보통신윤리 지도 안내서, 2000

<표 II-42> 정보통신윤리 지도 안내서 목차

대단원	세부 목차
<b>I. 정보통신 윤리</b>	1. 정보통신 윤리교육의 필요성 2. 정보통신 윤리교육의 기본 원칙 3. 정보통신 윤리교육의 목표 4. 정보통신 예절
<b>II. 정보화 역기능별 실태와 대처요령</b>	1. 음란물 유통                      2. 통신 중독                      3. 사이버 성폭력 4. 사이버 매매춘                      5. 통신 언어 오용과 언어폭력 6. 개인정보의 오·남용                      7. 통신 사기                      8. 통신 도박 9. 해킹                      10. 바이러스 유포                      11. 저작권 침해

정보통신윤리 지도 안내서는 정보화 역기능 교육을 담당할 교사가 활용할 보조 교재이다. 정부는 정보화 역기능 예방의 대안으로 정보통신 윤리교육의 강화를 추진하고 있고 이 안내서도 여기에 초점을 맞추었다. 그러므로 인터넷으로 만나는 사이버 문화 수용 교육과 VDT 증후군 예방을 위한 대안이 제시되지 않았다. 교재 내용의 일부를 보면 다음과 같다.

<표 II-43> 내용 예시

<p>1. 음란물 유통</p> <p>가. 현황과 실태</p> <p>나. 실시하는 대응책</p> <p>(1) 기술적 대응 (2) 법/제도 대응 (3) 학교에서 대처하는 방법</p> <p>다. 지도 방법과 예시</p> <p>(1) 지도 방법</p> <p>(2) 탐구 문제와 지도 예시</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>번호 : 2173/2173</p> <p>제목 : 야~~~설. 6,000원에 모십니다.</p> <p>메일 주세요. 정말 야합니다. 그리고 매우 많습니다. &lt;중략&gt;</p> </div> <p>1. 위의 사례와 같은 광고가 컴퓨터 통신상에 나타나는 이유에 대해 토의해 보자.</p>
--

2. 위의 사례의 광고가 발생시킬 수 있는 문제들은 어떠한 것들이 있는지 토의해 보자.
3. 만약 여러분이 컴퓨터 통신을 하고 있을 때 사례와 같은 광고를 보았다고 하면 과연 어떻게 행동할 것인지 그리고 어떻게 행동하는 것이 바람직한지 토의해 보자.

<참고자료> 가정에서 컴퓨터 음란물 대처 요령

지금까지 살펴 본 위의 교재들은 비슷한 내용을 비슷한 형식으로 다루어서 내용과 지도 방법에 한계가 있지만 교사들이 각 학교 학생들의 특성과 수준에 맞게 취사선택하고 다시 구성하여 가르치면 학교에서 정보통신 윤리를 교육하는 데에 도움이 될 수 있다고 본다.

#### 4) 문제점과 개선방향

2000년에 교육인적자원부는 ‘세계에서 컴퓨터를 가장 잘 쓰는 국민 육성’이라는 시대의 과제에 따라서 제 7차 교육과정에서 ‘정보의 생활화와 인터넷 활용을 통한 교육기회의 확대’와 ‘정보통신기술 교육을 통한 기본 정보소양과 정보윤리 함양’을 강조하게 되었다. 그리하여 2001년 정보화 역기능 예방을 위한 ‘정보윤리교육’이 초·중·고등학교에서 실시되기 시작하여 지금은 정보통신 윤리교육을 실시하는 학교가 점차 증가하고 있다. 그러나 학교에서 하는 컴퓨터 교육은 여전히 기술 활용에 초점을 맞추었다. 아직까지 정보통신 윤리 교육의 필요성에 대한 인식이 낮은데다가, 정보통신 윤리교육을 할 수 있는 시간이나 인적 자원이 부족하며 관련된 준비가 잘 되어 있지 않다.

또한 앞에서 살펴보았듯이 정보통신 윤리교육은 교사가 어떤 주제의 교육을 실시할 것인지를 선택하여 재량활동시간이나 관련 교과 수업시간에 곁핍기로 이루어지는 경우가 많다. 아니면 가정통신문이나 명상, 훈화물 게시, 학교 홈페이지 게시판 활용으로 이루어지기도 한

다. 정보통신 윤리교육 시범학교나 선도학교의 사례는 정보통신 윤리교육의 다양한 모습을 보여주면서 정보통신 윤리교육의 가능성을 시사해 주지만, 그 프로그램들을 다른 학교들에서 채택하여 실행하기는 쉽지 않다. 교육부와 각 시도교육청에서 발간한 정보통신윤리 교재나 지침서, 지도 안내서, 멀티미디어 자료들은 사이버 문화에 대한 이해와 학생들의 도덕적 판단과 신념, 실천의지 함양을 돕기보다는 네티켓의 소개와 정보화 역기능에 대한 설명, 그리고 정보통신 윤리의 실천 방법을 안내하는 데 초점을 맞추었다. 따라서 정보통신 윤리 교육을 활성화 시키고 학생들이 정보화 사회 속에서 삶의 자세와 가치관을 함양하도록 하기 위해서는 현 교육 실태에서 몇 가지 개선할 점이 있다.

첫째, 정보통신 윤리교육에 대한 인식이 바뀌어야 한다. 많은 사람들이 학교의 윤리 교육은 효과가 없으므로 학교에서 하나의 교과로써 가르칠 필요가 없다고 생각한다. 또는 학교의 윤리 교육은 이론만 다룰 수 있는 것이지 학생들의 가치관, 의지, 실천까지 다룰 수 없으므로 이론을 가르치는 것에서 그쳐야 한다고 여기기도 한다. 정보통신 윤리교육 역시 학생들의 지식이나 기능을 목표로 하는 것이 아니라 가치관과 태도, 행동의 변화를 목표로 하기 때문에 그 효과도 짧은 시일 안에 나타나지 않는다. 또 학생들이 실제로 교육을 통하여 변화하였는지도 알기 어렵다. 이렇게 볼 때 학교에서 정보통신 윤리교육은 형식으로 할 뿐이어서 학생들에게 좋은 영향을 주기 어려울 것이다. 윤리 교육을 신뢰하지 않는 교사가 학생들에게 윤리에 따른 태도와 가치관을 설득력 있게 가르치기란 쉽지 않기 때문이다. 특별히 정보통신 윤리교육은 자녀들에 비해 부모들이 컴퓨터와 인터넷에 대한 지식이 부족하기 때문에 가정에서 조차 이루어지기 어렵다. 학교에서 정보통신 윤리교육이 활성화되기 위해서는 윤리 교육 자체를 긍정하는 인식이 무엇보다도 필요할 것이다.

둘째, 정보통신 윤리교육을 담당할 교사와 시간을 마련할 필요가 있다. 현재 정보통신 윤리교육은 재량활동이나 특별활동 시간을 이용

할 수 있고 또 각 교과 수업에서 자체로 할 수 있다. 그러나 재량활동과 특별활동 시간에 다루어야 할 주제가 매우 많기 때문에 담당 교사의 선택 여부에 따라 정보통신 윤리교육을 하기도 하고 그렇지 않기도 하다. 또한 각 교과에서도 그 교과의 핵심 내용과 활동만 다루기에도 수업 시간과 시수가 부족한 실정이기 때문에 정보통신윤리를 체계를 갖추어 깊이 있게 교육하기는 어렵다. 따라서 정보통신 윤리 교육을 실시하는 별도의 시간이 마련되거나 교과들 가운데에서도 컴퓨터나 도덕 교과에 정보통신윤리 내용이 더욱 체계 있게 반영될 필요가 있다. 그리고 정보통신 윤리교육을 자신 있게 할 수 있는 교사 양성을 위해 관련 연수가 활발히 이루어져야 할 것이다. 특별히 학생들을 이해하고 현장에서 직접 활용할 수 있는 프로그램의 교사 연수 기회가 확대되어야 한다.

셋째, 학교 차원에서 자세하게 계획하고 실천할 필요가 있다. 논술대회, 백일장, 계발활동, 방과 후 활동, 포스터 그리기, 발표 대회를 통하여 정보통신윤리와 관련된 주제를 반영함으로써 활동에 참여하는 학생들에게 교육이 자연스럽게 되게 할 필요가 있다. 또한 학생들이 체험을 통해 정보통신윤리를 함양하도록 하기 위해서 정보통신 기술을 활용하게 해야 할 것이다. 예를 들면 영상 미디어반, 정보 기자단 같은 활동을 학생 동아리활동으로 계속 일관되게 하도록 한다면 학생들이 스스로 건전한 인터넷 문화를 이루는 데 도움이 될 것이다.

그리고 외부 전문기관과 학교가 연계한 교육 활동을 활성화시켜서 학생들이 전문교육을 받을 수 있도록 해야 한다. 특별히 인터넷 중독에 대하여 학생들이 일 대 일로 체계 있게 상담할 수 있는 시스템을 갖추어 학교의 부족한 교육 여건을 보완할 수 있어야 한다.

넷째, 사이버 문화 이해 교육을 중요하게 다루어야 한다. 사이버 문화를 제대로 이해하지 못하면 학생들은 자신들이 직접 경험하는 사이버 문화와 학교에서 배우는 정보통신윤리 사이에서 괴리를 느껴 실생활에서 실천하지 않을 것이다. 대부분의 교재가 이 점을 다루고 있

기는 하지만 간단히 설명할 뿐이다. 이럴 경우 네티켓이나 실천 방법을 알려주는 것은 임시방편에 지나지 않는다.

학생들은 이미 홈페이지를 만들고 게시판에 글과 사진을 올리며 문화의 생산자가 되고 있다. 사이버 공간이 창출하는 새로운 기회 속에서 인터넷을 자신에게 유익한 도구로 활용하는 경험, 건전한 문화를 만드는 경험, 정보를 선택하고 활용하는 경험을 통해 사이버 문화에 대해 이해하고 문화 창출자로서 책임을 갖게 하는 것이 중요하다. 이러한 문화 교육 속에서 정보통신 윤리교육이 이루어질 수 있다. 그리고 나서 음란물 피해 예방, 중독증 예방, 사이버 범죄 예방, VDT 증후군 예방을 위한 교육을 해야겠고 또한 이미 중독이 되어 있거나 사이버 범죄를 일으킨 경험이 있는 학생들에 대한 치료 교육도 함께 해야 한다.

그리고 현실의 생활 태도와 사이버 공간의 생활 태도가 밀접하게 연결되어 있으므로 현실에서 올바른 가치관과 생활 태도를 지닐 수 있도록 교육해야 한다. 또한 현실에 적응하지 못하거나 자신감이 없고 대인관계가 원만하지 못한 학생들이 사이버 공간에 더욱 큰 매력을 느끼거나 사이버 중독에 이를 가능성이 높기 때문에 현실에 적응하는 능력, 사회의식, 자아 존중의식을 지닐 수 있게 하는 교육이 중요하다.

교육 방법 면에서 학생들이 직접 체험해 볼 수 있는 프로그램, 사이버 범죄, 네티켓과 관련된 자료를 충분히 제공하고 학생들 자신이 사이버 공간에서 경험한 것을 나누는 방법이 적절하다고 본다. 이러한 방법은 학생들이 사이버 공간에서 한 자신의 행동을 되돌아보고 실생활에 적용할 방안을 나름대로 찾아내는 데 도움이 된다. 학생들이 자신의 경험, 생활과 관련하여 스스로 생각하고 판단할 수 있는 기회, 자세한 실천 방법을 찾아내는 기회는 정보통신윤리 실천 의지를 함양하는 좋은 방법이다.

### 3. 사회기관의 청소년 정보통신 윤리교육<sup>26)</sup>

#### 1) 정보통신 윤리교육의 방향

정보통신기술의 발전과 컴퓨터의 결합이 가져온 인터넷은 사이버 세상이라는 가상공간을 열어 주었으며, 인터넷 이용이 널리 퍼지면서 청소년뿐 아니라 남녀노소 모두에게 편리함을 가져다주었다. 현실의 생활과 여러 문화의 많은 부분이 점점 인터넷세상으로 이전하고 있으며 점점 의존도가 커져서 현실세계와 사이버세계의 구분마저 없어지는 경향이다. 어떤 부분에서는 오프라인보다 온라인에서 더 많은 활동이 이루어지고 있는 실정이다. 그러한 사이버공간에서 하는 활동은 우리들에게 편리함은 물론 시간과 비용을 절감해주고 있고 풍부한 정보의 혜택을 누리게 하여 그만큼 우리들 생활의 질은 높아지고 있다고 하겠다. 그러나 아쉽게도 겉으로 드러나는 그러한 장점 뒤에는 인터넷의 개방성, 익명성, 비대면성, 용이한 접근으로 인터넷을 잘못 사용하고 분별없이 남용하여 예기치 못한 수많은 정보화역기능을 발생시키고 있다.

해킹, 사이버테러, 스팸메일 발송, 개인정보 침해와 유출, 명예훼손, 사이버 거래사기, 저작권 침해, 음란물 유포, 사이버 성폭력, 채팅을 통한 성매매와 원조교제 같은 성범죄, 온라인 게임·채팅·음란물 중독·사이버도박, 자살·폭탄제조·도둑사이트 운영 따위의 많은 역기능 유형들이 있다. 이는 곧 그 자체가 사이버범죄인데 온라인과 오프라인을 넘나들며 실제 범죄로 이어지는 경우가 많은 데에 문제의 심각함이 있다. 또한 새로운 역기능이 계속해서 발생하고 있다. 문명의 이기도 잘 쓰면 유용하지만 잘못 사용하면 흉기가 되는 것처럼 사이버공간도 청정하고 유용한 희망의 공간인 줄 알았는데, 어느새 각종

26) 이 부분은 오원이(정보문화진흥원 인터넷중독 예방센터 부장)가 집필하였음.

역기능과 불신의 공간으로 오염되어 범죄가 난무하는 곳으로 변질되고 있다.<sup>27)</sup>

이와 같이 정보화역기능이 사회문제로 비화하면서 사이버공간에서 도덕은 더욱더 무너지고 혼란을 초래하는 바람에 청소년 관련 공공기관이나 민간단체 그리고 뜻있는 개인들이 정보통신 윤리교육을 실시하여 왔다. 직·간접으로 정보통신 윤리교육에 참여해온 기관으로는 청소년보호위원회, 한국정보문화진흥원, 정보통신윤리위원회, 한국청소년문화연구소(청소년정보감시단), 학부모정보감시단, 사이버문화연구소가 있다.

사회기관들은 기관의 특성에 따라 저마다 교육방향을 잡고 사업을 실시해 오고 있다. 정보화역기능은 모든 세대, 계층에 영향을 주고받고 있으나 가장 큰 영향을 미치는 청소년에게는 대부분 정보윤리교육을 집중 실시하고 있다.

실상 사회기관들은 대부분 청소년 관련 사업을 수행하고 있으나 전문적인 정보통신 윤리교육에 대한 연구를 실시할 여건이 되지 않아, 기관들의 정보화 관련 실태조사나 정보통신윤리 전문가의 연구결과를 참조하여 교육 대상이나 방향을 정하는 경향이 많다.

교원을 대상으로 정보통신 윤리교육 연수과정을 운영할 경우는 교육인적자원부의 제 7차 교육과정의 방향과 지침, 시·도교육청의 연수 규정 또는 한국교육학술정보원에서 연구한 보고서를 참조하여 방향을 설정하기도 한다.<sup>28)</sup>

한국인터넷진흥원의 정보화 실태조사 결과를 보면 인터넷 이용율은 매년 증가하고 있으며, 20대 이하 연령층 거의 대부분이 인터넷을 사용하는 것으로 나타나 있다.

27) 한국정보문화진흥원, '한국정보문화진흥원 20년사', 2003

28) 제 7차 교육과정은 앞의 2절에서 다룰 것이므로 여기서는 생략한다.

&lt;표 II-44&gt; 연령대별 인터넷 이용률(%)

년도	6-19세	20대	30대	40대	50대	60대 이상
2001. 12	<b>93.3</b>	84.6	61.6	35.6	14.9	3.3
2002. 12	<b>91.4</b>	89.8	69.4	39.3	17.9	2.3
2003. 12	<b>94.8</b>	94.5	80.7	51.6	22.8	5.2
2004. 6	<b>95.8</b>	95.0	86.4	58.3	27.6	7.3

출처 : 한국인터넷진흥원 홈페이지

한국정보문화진흥원이 2001년 말 발간한 ‘인터넷 중독현황 및 실태조사 연구’<sup>29)</sup> 보고서에 따르면 설문 응답자 13,588명 가운데 30.6%가 인터넷 중독 성향으로 나타났다. 그 가운데 10대는 38.2%, 20대는 33%, 30대는 21.9%, 40대 17%, 50대 이상 18.6%로 청소년이 가장 심각한 것으로 나타났다.

경찰청 사이버테러 대응센터의 사이버범죄 통계에 따르면 2001년에 10대가 가장 많으며 매년 급증하는 것을 알 수 있다. 또한 직업별 사이버범죄 통계에서도 학생이 가장 많이 차지하는 것을 알 수 있다.

&lt;표 II-45&gt; 연령별 사이버범죄 현황

(단위 : 명)

구분	계	10대	20대	30대	40대	50대	기타
2001년	5,052	<b>2,193</b>	1,661	777	242	87	92
2002년	21,862	<b>8,250</b>	6,876	3,743	1,881	563	549
2003년	30,150	<b>10,187</b>	11,185	5,437	2,277	725	339

출처 : 경찰청 사이버테러대응센터(<http://ctrc.go.kr>)

29) 미국의 심리학자 K. Young의 인터넷중독 자가진단척도를 이용하여 측정한 결과 중독률이 높은 수치를 보이고 있음. 한국정보문화진흥원은 2003년 한국의 청소년 실정에 적합한 한국형인터넷중독자가진단척도(K-척도)를 개발한 결과 초·중등생 모두 23% 이내로 나타나고 있음.

<표 II-46> 직업별 사이버범죄 현황 (단위 : 명)

구분	계	무직	학생	회사원	IT 전문직	자영업	전문직 (의사 외)	기타
2001년	5,052	1,398	<b>2,039</b>	735	76	404	47	353
2002년	21,862	6,763	<b>6,598</b>	2,876	283	2,129	415	2,798
2003년	30,150	10,620	<b>8,228</b>	3,237	202	2,558	346	4,959

출처 : 경찰청 사이버테러대응센터(<http://ctrc.go.kr>)

정보통신윤리의 선구적 연구와 교육과 관련 활동을 활발하게 추진하고 있는 추병완은 2001년 ‘정보윤리교육론’에서 정보윤리교육의 목표와 내용을 다음과 같이 제시한다.

<표 II-47> 정보윤리 교육목표와 내용

영역	교육목표	교육내용
정보사회	정보 사회의 특성을 올바르게 이해하고, 정보 기술에 대한 올바른 관점을 확립한다.	-정보 사회의 개념과 특징 -정보 사회의 긍정적 모습과 부정적 모습 -기술 경쟁론, 기술 낙관론, 기술 비관론, 기술 현실주의
정보윤리	정보 사회에서 정보 윤리의 중요성을 이해하고, 정보 윤리의 기본 원칙에 입각하여 행동하는 성향을 기른다.	-사이버 공간의 윤리적 의미 -정보 윤리의 기본 원칙: 존중, 책임, 정의, 해악금지
네티켓	정보 사회에서 네티켓의 중요성을 이해하고, 네티켓을 실천하려는 의지를 기른다.	-네티켓의 핵심 규칙 -영역별 네티켓 내용
대처요령	사이버 공간에서 자신을 올바르게 표현하는 방법을 이해하여 실천한다.	-정체성 탐색/실험 -익명, 가명, 실명 -공정하고 정확한 표현
	사이버공간에서 자신을 건강하게 보호하는 방법을 이해하여 실천한다.	-정보화 역기능 사례 -사례별 대처 요령

출처 : 추병완, 「정보윤리교육론」, 울력출판사, 2001

한국교육학술정보원에서는 2000년 교육부 정책과제로 초·중등학교의 일선 교사들이 심각해지고 있는 정보화 역기능 현상에 대처하기 위하여 노력하고 있으나, 정보통신 윤리교육에 사용할 교육 지침이 부족하여 이에 도움을 주고자 ‘정보통신 윤리지도 안내서’를 내놓았다. 이 안내서에서는 정보통신 윤리교육을 실시할 때 지켜야할 세 가지 기본원칙을 제시하고 있다.

<표 11-48> 정보통신 윤리교육의 기본원칙

<p><b>원칙 1.</b> 정보통신 윤리교육은 정보 통신 기술을 사용하는 데 필요한 교육이라기보다 정보 사회를 살아가는 데 필요한 인성함양과 가치관 교육이기 때문에 학교에서 진행되는 모든 교육 활동에서 함께 해야만 하는 생활 교육이다.</p> <p><b>원칙 2.</b> 정보화의 역기능 현상은 정보사회의 발전을 위해 하루빨리 시정되어야 하는 것이며 또한 동시에 엄연히 범법행위임을 강조해야만 한다. 따라서 단순히 정보화의 역기능 현상이 발생해서는 안 된다고 하는 의식변화를 고취시키기 위한 교육이 정보통신 윤리교육이 아니라, 정보화의 역기능 현상으로 나타난 행위는 엄연히 범법 행위임을 알려주는 것이 중요하다. 무엇이 범죄 행위인지 그리고 그에 따르는 처벌이 어떠한 것인지에 대한 명확한 지식을 학습자에게 전달함으로써 정보 범죄를 저지르지 않도록 하여야 한다.</p> <p><b>원칙 3.</b> 정보통신 윤리교육은 실천교육이다. 단지 정보통신윤리에 대한 지식을 전달하여 이성으로만 옳고 그름을 인지하게 하는 교육이 아니라 실생활에 직접 적용하여 실천할 수 있도록 하는 데 목적을 두어야 한다.</p>
--

또한 정보 사회에서 사생활과 인권 침해, 각종 컴퓨터 범죄, 불건전 정보의 유통과 같은 여러 가지 비인간적이고 비윤리적인 문제들에 능동적으로 대처해 나가기 위해 필요한 정보통신 윤리교육의 목표를 다음 네 가지로 제시하고 있다.

첫째, 인간 존중의 자세를 지닐 수 있는 교육이어야 한다.

둘째, 사회구성원 각자가 정보 사회에서 책임의식을 인지하도록 하여야 한다.

셋째, 자율적인 행동 통제가 이루어져야 한다.

넷째, 공동체 의식을 가져야 한다.

이어서 미국의 버지니아 셰어(Virginia Shea)의 네티켓의 기본원칙 10가지<sup>30)</sup>를 제시하고, 다음 장에 음란물 유통, 통신 중독, 사이버 성폭력, 사이버 매매춘, 통신 언어 오용과 언어폭력, 개인정보의 오·남용, 통신사기, 통신 도박, 해킹, 바이러스 유포, 저작권 침해의 11가지 정보화역기능 실태와 대처요령 그리고 지도방법과 예시, 참고자료를 제시하고 있다. 1장에는 정보윤리의 필요성, 기본 원칙, 목표, 정보통신예절을, 2장에는 역기능에 대해 기술하였다. 그러나 2장 위주로 기술하여 정보통신윤리의 기본원칙이 누락되었기에 지침으로는 부족한 것으로 보인다.

### (1) 한국정보문화진흥원

한국정보문화진흥원은 1984년 11월 재단법인 정보통신 훈련센터로 설립되어 정보의 중요성에 대한 홍보, IT전문인력 양성교육을 시작하였다. 1988년 1월 정보문화의 보급 확대를 위한 계몽활동과 전산전문인력 양성을 통해 정보사회를 촉진하려고 재단법인 정보문화센터로 확대 개편하여 기존 전산전문인력의 재교육과 정보통신 전문인력을 계속 양성하여 산업계에 배출하였다.

또한 다가오는 정보화사회를 선도하고, 전 국민을 대상으로 정보화사회에 대한 홍보, 계몽을 위하여 매년 6월을 ‘정보문화의 달’로 지정하여 정보화 촉진 공로자에게 정보문화상을 주고 전국 각지에서 다양한 행사를 추진하여 왔다. 이밖에도 정보문화홍보관 설립을 통한 정보화교육과 홍보, 전국 군단위 농어촌컴퓨터교실 운영, 전국의 우체국 정보교육센터 지원, 주부 200만교육, 1000만명 정보화교육, 정부부처

30) ① 상대방도 나와 같은 인간이다 ② 실제 생활에서와 똑같이 행동하자 ③ 현재 자신이 접속한 곳의 문화에 어울리게 행동하자 ④ 다른 사람의 시간을 존중하자 ⑤ 온라인 상에서 자신을 근사하게 만들자 ⑥ 전문 지식을 공유하자 ⑦ 논쟁은 감정을 절제하여 하자 ⑧ 다른 사람의 사생활을 존중하자 ⑨ 특권을 남용하지 말자 ⑩ 다른 사람의 실수를 인정하자

정보화교육, e-koren 교육, 여성 e-Business 교육, 온라인정보화교육을 추진해 왔다.

2003년 1월에 한국정보문화센터는 정보격차 해소에 관한 법률 제 16조에 따라 설립한 특별 법인으로 한국정보문화진흥원으로 확대·개편되었다.

한국정보문화진흥원은 모든 국민이 정보통신서비스를 자유롭게 이용할 수 있도록 계층, 지역, 세대 국가들 사이에 있는 정보격차를 체계 있게 종합하여 지원함으로써 정보의 생산적 활용과 정보복지 구현과 정보평등 실현에 기여하는 것을 목적으로 한다. 정보격차해소 관련 실태조사, 정책개발과 제도개선연구, 정보소외계층을 위한 정보이용시설의 설치와 운영, 정보소외계층과 관련 단체에 정보통신기기 보급과 통신비용 지원, 모든 국민의 정보 활용 능력 향상을 위한 정보화교육, 정보소외계층의 정보 활용 촉진을 위한 관련 콘텐츠와 기술개발·보급지원, 장애인, 노령자의 정보통신 이용 편의 제고를 위한 정보통신 관련 제품·서비스에 대한 접근성 평가, 생산적이고 건전한 정보생활과 정보문화 진흥, 국가들 끼리 정보격차 해소를 위한 국제협력을 주요사업으로 하고 있다.

이와 같이 한국정보문화진흥원은 1980년대 중반 ‘정보화’라는 용어가 생소한 시절부터 현재까지 국민들의 정보화 인식제고와 정보의 생활화를 위하여 그 궤를 함께 해왔다. 그 결과 국민의 컴퓨터 리터러시가 향상되고 정보화사회가 정착하는 데 크게 기여하여 왔다.

저속의 PC통신시대를 지나 초고속정보통신 시대가 도래하면서 인터넷 사용이 대폭 증가하고 청소년들의 분별없는 인터넷 오·남용에 따른 게임중독, 채팅중독, 음란물 중독, 사이버범죄 같은 정보화역기능이 점점 심각해졌다. 이에 따라 2001년도에 한국정보문화진흥원은 TFT(Task Force Team)를 구성하여 정보화역기능 예방과 대응을 위한 사업 준비에 착수하였다. 각종 정보화역기능이 급증하고 사이버범죄가 창궐하는 원인은 현실에서 전통 윤리가 부재하기 때문에 사이버

공간에까지 이어지고, 우리의 일상생활이 비대면(非對面)의 인터넷공간에서 이루어지고 있는 만큼 사이버공간에서는 더욱 더 윤리의식이 필요하다는 결론을 내리고, 우선적으로 역기능예방을 위한 사업이 가장 시급함을 인식하게 되었다.

정보화역기능예방을 위해서는 인터넷 윤리를 확립하기 위한 대상별 정보통신 윤리교육이 급선무이므로 교사, 공무원, 일반인, 사업자를 교육 대상으로 선정하고 교재와 프로그램 개발에 착수하였다.

역기능이 가장 심각한 계층은 학생층인 청소년이지만 한국정보문화진흥원이 전국의 1만여 개 이상 되는 학교의 학생들을 교육한다는 것은 도저히 불가능한 일이다. 그러므로 직접 학생들과 접촉하며 학교생활을 지도하는 교사를 대상으로 정보통신 윤리교육을 실시하여 학생들을 지도할 수 있도록 교원 직무연수과정을 개발하였다.

<표 II-49> 교원 정보통신 윤리교육 직무연수

<p><b>연수목적</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교사들을 위한 체계적이고 전문적인 정보윤리교육 교원연수 프로그램 실시로 정보윤리에 대한 교사들의 교수·학습 능력을 신장시키는 한편 학생들의 건전한 정보윤리의식 고취</li> </ul>
<p><b>교육방향</b></p> <p>정보윤리의 중요성과 기본원리를 이해하며, 정보윤리 관련 내용을 학생들에게 가르칠 수 있는 교수·학습 방법론을 교육</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷 중독을 포함한 다양한 정보화와 사회·문화의 경향에 대한 교육 기회 제공</li> <li>- 정보윤리교육 연수 프로그램과 현장 교육을 유기적으로 연계</li> <li>- 학교현장의 다양한 정보윤리교육 모범사례 소개, 다양한 활동과 견학의 기회를 부여</li> </ul>

가정에서 자녀를 지도해야하는 학부모를 위해서는 오프라인 교육에 참여가 어려우므로 ‘일반인 정보통신 윤리교육과정’에 포함하여 인쇄매체가 아닌 영상물을 이용하여 스스로 학습할 수 있도록 개발하였다.

&lt;표 11-50&gt; 일반인 정보통신 윤리교육

<p><b>교육목적</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사이버공간에서 정보윤리의 필요성 인식과 기본적인 정보윤리 의식을 함양하고, 제반 정보화역기능에 대처능력을 함양하고 가정, 직장에서 건전한 정보이용을 생활한다.</li> </ul>
<p><b>교육방향</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정보화 역기능 실태와 정보윤리의 이해</li> <li>- 인터넷 유해 사이트 사례 이해</li> <li>- 개인정보의 오·남용 실태 숙지</li> <li>- 인터넷 중독 실태와 대처방안 소개</li> <li>- 사이버상의 역기능에 대해 법에 따른 대처방안 이해</li> <li>- 사이버범죄 실태와 대처방안 이해</li> <li>- 학부모로서 자녀를 지도할 수 있는 지침 숙지</li> <li>- 건전정보이용 사례를 통한 인터넷의 생산적 활용 이해</li> </ul>

그리고 정보를 직접 생산하고 이를 분배하는 일부 정보서비스 사업자들이 표현의 자유라는 명분으로 건전하지 않은 정보를 생산하고 유통하여 각종 정보화역기능 문제가 급속히 확산된 점을 볼 때 정보윤리의식이 시급함을 인식하여 사업자에게 책임의식을 부여하는 ‘사업자 정보통신 윤리과정’도 개발 대상에 포함하였다.

&lt;표 11-51&gt; 사업자 정보통신 윤리교육

<p><b>교육목적</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정보윤리의식 제고로 정보생산자이자 정보제공자인 정보통신 사업자의 역할을 통해 깨끗한 정보공간 구현</li> <li>- 정보화 역기능 대처를 위한 사업자의 능동적 인식 제고</li> </ul>
<p><b>교육방향</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사이버윤리와 법의 이해</li> <li>- 사업자 윤리의 중요성 이해</li> <li>- 표현의 자유와 책임의 이해</li> <li>- 명예훼손과 법, 책임의 이해</li> <li>- 음란물과 사업자 주지사항</li> <li>- 저작권과 프라이버시 법 이해</li> </ul>

또한 행정전산망이 구축되고 전자정부 시대가 되면서 행정업무가 편리하게 개선되고 투명하게 행정을 처리하게 되어 국민은 물론 업무를 다루는 공무원들도 편리함을 누리고 있다. 그러나 모든 국민의 정보가 분산 또는 통합되면서 개인정보의 유출과 오·남용하는 문제가 생김으로써 이를 취급하는 공직자들이 정보통신 윤리의식을 확립하는 일이 시급하다고 판단되어 ‘공무원 정보통신 윤리과정’도 개발하였다.

<표 II-52> 공무원 정보통신 윤리교육

<p><b>교육목적</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 올바른 정보이용과 건전한 정보 활용 능력을 배양하고, 공공부문의 정보화 역기능 대처 능력을 함양</li> </ul>
<p><b>교육방향</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정보윤리와 정보생산의 비윤리 문제 이해</li> <li>- 전자정부의 이해</li> <li>- 불건전 정보에 대한 정의와 유형별 사례 이해</li> <li>- 한국의 개인정보 보호제도 이해</li> </ul>

예방차원의 정보통신 윤리교육과정 개발에 이어 이미 인터넷에 중독된 아동, 청소년, 성인을 위해서는 그들을 상담 치료할 수 있는 인터넷 중독전문상담사 양성과정도 개발하였다.

<표 II-53> 인터넷 중독 전문상담사 양성교육

<p><b>교육목적</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 고도의 정보화 사회에서 가장 광범하게 나타나는 인터넷 중독 문제에 상담사가 능동 대처하기 위하여 전문상담 기법을 습득하여, 인터넷 중독자와 상담을 통하여 인터넷조절 능력을 배양할 수 있도록 다양한 지도 능력 함양</li> </ul>
<p><b>교육방향</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 청소년의 디지털 문화심리 이해</li> <li>- 인터넷 중독의 정의 및 이해</li> <li>- 인터넷 중독 진단과 평가</li> <li>- 인터넷 중독 예방프로그램 숙지</li> <li>- 인터넷 중독과 인지행동접근 이해</li> <li>- 인터넷 중독 집단상담 프로그램 숙지</li> <li>- 인터넷 중독 사례와 대응</li> <li>- 인터넷 중독과 신체 건강</li> </ul>

2002년에는 지방소재 학교에 근무하는 교원들이 여름과 겨울방학

동안 오프라인에서 진행하는 교원 정보통신 윤리교육 직무연수과정에 참여한다. 시간과 공간의 제약으로 교육에 참여하기가 어려운 교원들에게 연수교육 참여기회를 많이 주기 위하여, ‘교원 정보통신윤리 원격 연수과정’ 개발도 착수하였다. 이 과정의 교육목표와 교육방향은 방학동안 하는 연수과정교육과 동일하다.

2003년에는 지방의 정보통신 윤리교육 특강이 쇠도함에 따라 서울에 있는 강사로는 강의 지원에 한계가 있어, 전국의 정보윤리 관련학과 소재 대학의 석·박사과정 재학생을 대상으로 강사 양성과정을 개설하였다. 수료자는 지역 현지의 교육청, 학교에서 하는 정보통신윤리 특강에 대처하여 강사로 활동한다.

#### <표 II-54> 정보통신윤리 전문강사 양성교육

<p><b>교육목적</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 급증하는 정보통신윤리 소양교육 수요에 부응할 수 있도록 일정자격을 갖춘 교육 대상자들에게 정보통신윤리 심화교육을 실시하여, 정보통신 윤리교육 전문성과 소양을 갖춘 지역단위 전문강사로 양성</li> </ul>
<p><b>교육방향</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정보화 역기능과 사이버문화 이해</li> <li>- 네티켓지도를 포함한 정보통신 윤리교육방법 숙지</li> <li>- 개인 정보보호의 중요성 이해</li> <li>- 인터넷 중독의 이해와 치료방법</li> <li>- 사이버범죄 현황과 대처 방안 이해 같은 역기능 대응방법 이해</li> <li>- 정보통신 윤리교육 사례를 통한 간접 교수경험</li> <li>- 영상물 교육자료 시청을 통한 강의 활용 방안 모색</li> </ul>

이밖에도 한국정보문화진흥원은 교원, 학부모, 학생, 인터넷 중독 상담원, 보호관찰소의 보호관찰 대상자를 대상으로 정보통신윤리나 인터넷 중독예방 특강을 지원하고, 어린이용 정보윤리교육 플래쉬 동영상, 청소년들의 사이버범죄 예방교육을 위한 플래쉬 동영상 교육 자료를 개발하여 사이버범죄 홈페이지([cybercrime.kado.or.kr](http://cybercrime.kado.or.kr))에서 자유롭게 시청하고 내려 받을 수 있게 하였으며, 교육용 교재도 정보통신 윤리교육

홈페이지에서 자유롭게 내려 받아 사용할 수 있도록 하였다. 이밖에도 인터넷 중독 관련 연구를 통하여 중독 실태조사, 중독예방교육 프로그램, 인터넷 중독 유형별 연구와 대응, 인터넷 중독 자가진단척도의 다양한 연구 결과를 배포하고 있다. 정보화역기능 예방을 위한 간이용책자로 ‘두려움 없는 클릭’, 자녀의 인터넷 중독예방 지도를 위한 ‘학부모 가이드북’, 청소년 사이버경제 교육용 브로셔 ‘청소년이 꼭 지켜야 하는 사이버경제 신호등’을 제작하여 배포하였다.

한국정보문화진흥원이 제작한 정보통신윤리 책자와 영상물, 소책자는 다음과 같다.

<표 II-55> 한국정보문화진흥원 제작 교재와 교육자료 현황

자 료 명	대상	제작연도	비고
○ 선생님과 함께하는 정보세상	교원	2001. 11 2004. 1	교원 연수 교재
○ 전자정보시대 공직자를 위한 정보윤리	공무원	2002. 5	공무원 교재
○ 사이버시대 법과 윤리 인터넷 비즈니스를 위한 지침	사업자	2002. 5	사업자 교재
○ 역기능예방 가이드북	일반인	2003. 1	‘한겨레21’과 공동발간
○ 청소년 사이버 경제교육용 브로셔	청소년	2003. 12	대상별 교육과정 진행시 배포
○ 인터넷 중독 상담전략	상담사	2002. 3	전문상담사 양성과정 교재
○ 학교파견 집단상담 프로그램 (워크북)	상담사 학생	2002. 5 2003. 4 2003. 9 2004. 2	지도자용 상담자용
○ 인터넷 중독 자가진단검사(K-척도)와 예방교육프로그램	교사 상담사	2003. 3 2003. 10	전국 초중고교(11,000개), 상담기관 등 보급
○ 인터넷시대 자녀지도 가이드북 우리아이 어떻게 이해하나요?	학부모	2003. 1 2003. 12	상담기관 배부, 외부 행사시 배포
○ 건전정보이용 소양교육용 동영상(8종) - 건전하고 유익한 정보공간으로 가는 길 (15') - 디지털 시대의 환경오염 (10') - 당신의 정보가 유출되고 있다 (10') - 디지털 시대의 신 중독-인터넷 (10') - 신중범죄의 천국 사이버 공간 (10')	일반인 학부모 청소년	2001. 9	동영상 교육 콘텐츠 www.estudy.or.kr

자 료 명	대상	제작연도	비고
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사이버 사회를 보호하는 법 제도 (15')</li> <li>- 사이버 사회에서 학부모의 역할 (10')</li> <li>- 인터넷속의 희망 나누기 (10')</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 어린이 건전정보이용 교육용 플래쉬 (각 2'~3')</li> <li>- 인터넷 중독           - 거짓정보유포</li> <li>- 개인정보보호       - 언어파괴</li> </ul>	어린이	2004. 6	동영상 교육 콘텐츠 infoethics.kado.or.kr (개편중, 10월 오픈 예정)
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사이버범죄예방 교육용 플래쉬 (각 2' 내외)</li> <li>- 음란물 유포           - 바이러스제작과 유포</li> <li>- 아이템절도           - 아이템불법거래</li> <li>- 인터넷사기           - 불법복제물 유통</li> <li>- 타인비방             - 언어폭력</li> <li>- 개인정보             - 스팸메일</li> </ul>	청소년	2003. 11	동영상 교육 콘텐츠 cybercrime.kado.or.kr
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사이버범죄예방 교육용 플래쉬 (각 2' ~ 3')</li> <li>- 휴대폰 결제사기   - 사이버성폭력</li> <li>- 지적재산권         - 휴대폰 스팸발송</li> </ul>	청소년	2004. 6	
○ 함께 만들어요 즐겁고 건강한 사이버세상	청소년	2003. 2	청소년교육용 영상물 www.kado.or.kr (정통윤과 공동 제작)

출처 : 한국정보문화진흥원 역기능예방팀

## (2) 정보통신윤리위원회

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

이후, PC통신에서 불법·청소년유해정보 유통이 크게 증가하고, 1994년 6월 한국통신이 최초로 인터넷 상용 서비스(KORNET)를 제공하면서 국내 정보뿐 아니라 해외에서 유입되는 불법·청소년유해정보가 사회에서 심각한 문제가 되었다. 따라서 정보이용자를 보호하고 불법·청소년유해정보의 유통을 방지하기 위하여 정부에서는 1995년 1월 5일 전기통신사업법 제53조의2(정보통신윤리위원회)를 신설하여 정보통신윤리위원회의 설치근거를 마련하였다. 1995년 4월 13일 정보통신윤리위원회 회칙을 제정함으로써 정보통신윤리위원회를 발족, 불

법·청소년유해정보 유통방지를 위한 심의·의결과 정보통신윤리 확산을 위한 다양한 사업을 전개하고 있다.

정보통신윤리위원회의 주요업무로는 불법·청소년유해정보 신고센터의 운영을 통한 정보이용자의 신고처리, 불법·청소년유해정보에 대한 심의와 시정요구, 건전한 정보를 위한 대책수립의 건의, 정보통신윤리 확립을 위한 교육·홍보가 있다.

정보통신윤리위원회에서는 정보통신윤리의 확립을 위하여 청소년, 학부모 또는 일반인을 대상으로 인터넷 역기능 실태와 대처방안, 올바른 인터넷 활용방법에 대한 교육과 홍보를 실시하고 있다. 특별히 청소년·학부모를 대상으로 하는 교육교재와 영상교재 ‘함께 만들어오 즐겁고 건강한 사이버세상’을 제작하여, 홈페이지에서 무료로 내려 받을 수 있게 하였으며, 학교, 도서관, 청소년단체에 배포하고 있다.<sup>31)</sup>

정보통신윤리위원회의 정보윤리교육은 1997년 교사 160명에게 특강을 실시한 이래 청소년, 학부모에게 음란·폭력물, 언어폭력, 사이버성폭력 같은 인터넷 역기능 실태와 대처방안, 올바른 인터넷 활용방법을 강연형식으로 교육해 왔으며, 정보통신 사업자가 불건전정보 심의와 관련 교육을 요청했을 때 실시한다.

그 밖에 정보통신윤리학회를 통한 학술 세미나를 지속해서 개최하고 있으며, 시청각교재 개발·보급, 인터넷119 신고센터 운영, 상시 및 재택 인력과 자원봉사자를 통해 불건전정보의 모니터링을 실시, 사이버 명예훼손 성폭력피해예방 분쟁조정센터 운영, 청소년에게 건전하고 유익한 사이트를 발굴·소개하여 건전한 정보이용을 돕는 청소년권장사이트제도 운영, 민간 자율규제활동, 매년 e-Clean Korea 캠페인을 실시하여 선포식과 홍보대사 위촉, TV홍보, 서울과 지방의 가두 캠페인을 통해 국민의 정보윤리의식을 제고하며, 음란스팸 차단 소프트웨어 개발·보급을 추진하고 있다.

31) 한국정보문화진흥원, ‘정보격차해소 백서’, 2003

&lt;표 11-56&gt; 정보통신윤리위원회 제작 교재 개발 현황

자료명	대상	제작연도	형태
○ 정보통신윤리	학부모	1998	책자
○ 불건전정보 어떻게 대처할 것인가	학부모	1999	책자
○ 청소년 정보통신 윤리교육 프로그램 연구	중학생	1998	책자
○ 클린 사이버 월드	중·고생	2000	CD, VHS
○ 우리들이 만드는 건강한 인터넷	중·고생	2001 2002	책자
○ 인터넷 시대, 현명한 부모, 건강한 아이들	학부모	2001 2002	책자
○ 정보사회와 정보통신서비스제공자 윤리	사업자	2002	책자
○ 함께 만들어요, 즐겁고 건강한 사이버세상	청소년	2003	CD, VHS

출처 : 정보통신윤리위원회 자료

### (3) 청소년보호위원회

1997년 7월 1일 청소년보호법을 제정·시행함에 따라 청소년보호 위원회가 7월 5일 발족(문화체육부)되었다. 1998년 2월 28일 국무총리 소속으로 개편되고 7월 15일 중앙점검단이 발족되었다. 위원회의 목적은 유해매체물·약물·업소 같은 유해환경과 폭력·학대·성범죄의 각종 유해행위에서 청소년보호, 청소년보호 교육홍보와 민간단체·시민운동을 지원한다. 또 청소년 성매매 범죄예방과 청소년 성탈선 방지, 청소년유해환경 신고접수·처리와 조사·연구, 청소년에게 유익한 환경 진흥계획을 수립하여 시행하고 있다.

위원회 설립 이후 청소년보호를 위한 상기 활동을 오프라인 위주로 추진하여 왔으나 2002년부터 인터넷에서 청소년에게 발생하는 유해한 역기능에 대응하는 사업으로 확장하여 건전한 인터넷문화 확립을 추진하고 있다.<sup>32)</sup>

32) 청소년보호위원회 홈페이지(www.youth.or.kr)

위원회는 인터넷 이용의 기본소양인 네티즌 윤리강령을 선포하고 이 강령의 기본정신과 행동강령 내용을 제시하고 있다. 사이버 윤리 홍보위원을 선정하고 홍보 캐릭터를 이용하여 건전한 정보통신 이용 문화를 위해 노력하고 있다.

청소년보호 5개년 기본계획을 수립하여 2002년도에서 2006년도까지 시행할 계획이며, 청소년 참여분과 위원회를 구성·운영하여 청소년이 정책제안에 참여하는 기회를 늘리고 지원한다. 청소년보호 지역 네트워크 구축을 추진하고, 청소년 유해환경감시단을 활발하게 운영하고 있다. 청소년유해 환경의 개선 대책으로는 학부모와 청소년 대상 인터넷 이용자 미디어교육사업과 PC게임방의 음란물 차단 프로그램 설치 의무를 추진하고 있다. 또 청소년보호업무를 위해서는 청소년을 위한 건전한 정보통신 문화 확립과 유해 매체물의 정화운동을 국민 전체를 대상으로 전개하도록 하였다. 이를 위해 사이버윤리, 자율규제, 법제도 정비와 기술적 대책과 관계부처 정례협의체 구성 대책추진 점검(정통부, 교육부, 경찰청 등)을 통하여 「안전한 인터넷」을 위한 청소년사이버문화 종합대책을 추진하고 있다. 불건전채팅사이트에 대해서는 업계가 자율적 모니터링을 강화하도록 요청하고 음란·폭력사이트 정화추진, 인터넷 중독 관련 연구개발과 인터넷 중독자 상담프로그램을 시범운영하고 있다.<sup>33)</sup>

#### (4) 한국청소년문화연구소

한국청소년문화연구소는 지식·정보사회에 올바른 청소년문화를 창달할 목적으로 1992년 설립되었다. 연구사업, 교육사업, 발간사업, 학술 진흥사업, 청소년정보감시단(CYC) 운영, 정보연수, 청소년문화 육성사업, 학부모 교육을 수행한다.

1994년 이후로 컴퓨터와 통신과 관련된 세미나를 개최하고 있다. 청소년들이 중심이 되어 정보화와 관련된 문화포럼도 지속 실시하며,

33) 김정량, 정보통신 윤리교육프로그램 개발방안 연구, 정보통신부, 2002

특별히 교사와 학부모 대상 정보연수를 1997년 이후 120회 실시하였고 ‘정보사회에서 올바른 자녀지도’를 펴냈다. 저소득층 청소년을 대상으로 1997년 이후 ‘정보문화체험교실’을 60여회 실시하였다. 또한 2001년 서울시가 주최하는 청소년 프로그램 사업에서 인성교육프로그램의 일환으로 ‘아름다운 사이버문화교실’을 개최하여 정보윤리교육을 15회 하였다. 이를 모범으로 하여 학생용, 교사용 정보윤리교육 지침서와 영상물을 제작하여 배포하였으며, ‘청소년 사이버 교실’ 역시 정보통신 윤리교육과 영상자료집 제작, ‘네티켓’ 자료 발간을 하였다.

또한 정보문화진흥사업으로 청소년 정보감시단(Cyber Youth Cop) 활동을 추진하여 청소년의 건전한 문화육성을 위한 다양한 프로그램을 운영하고 있다. 1997년부터 5년 동안 문화관광부의 후원을 받아 사이버에서 불건전 유해정보 감시활동을 하는 청소년감시단은 유익한 사이트를 발굴·홍보하는 청소년정보탐사대로 확대되었다. CYC활동은 각종 프로그램에 청소년들이 직접 참여함으로써 스스로 자연스럽게 그들의 문화를 창조할 수 있게 하여 학생들의 반응이 좋다.<sup>34)</sup>

#### (5) 사이버문화연구소

사이버문화연구소는 1999년 6월 24일 사이버문화연구실로 창립되었다. 2000년 12월 12일 사단법인 사이버문화연구소로 인가 받았고 2001년 1월 사단법인으로 되었다.

이 연구소는 젊은 연구자들이 가상공간에서 벌어지는 다양한 사회, 문화 현상들을 분석, 비평, 연구하는 곳이다. 사이버문화연구소는 지속적인 토론, 세미나, 학술발표, 정기간행물 발행, 교육사업과 같은 각종 연구 활동을 통하여 ‘사이버문화론’이라는 새로운 학문 영역을 개척해 나가고 있고 아울러 건강한 사이버문화 정착을 위해 노력을 기울이고 있다.

34) 조정우, ‘학교 교육을 통한 정보화 역기능 대응 방안 연구’, 한국교육학술정보원, 2002

2001년 5월부터 12월까지 한국정보문화운동협의회가 주최하는 2001 시민단체 정보문화운동 지원사업으로 “선생님과 함께하는 인터넷문화학교 2001” 사업을 주관하여 교사 워크샵과 청소년 워크샵을 실시하였다. 그 밖에도 한국정보문화운동협의회<sup>35)</sup>의 지원으로 “건전한 인터넷 문화를 위한 콘텐츠 활성화 프로젝트”를 추진하여 웹진 갖기 행사를 실시하였으며, 정보화 관련 강사지원, 정보화 관련 다양한 주제의 연구와 토론포럼을 열어 건전한 사이버문화 조성을 위해 노력하고 있다.

35) 1980년대 후반 정보화를 촉진하기 위해 정보사회에 대한 국민의 인식을 높이고 정보사회 조기실현의 중요성에 대해 사회의 공감대를 이끌어내며, 국민 전체가 정보기기를 활용할 수 있는 능력을 배양함으로써 정보문화를 확산하기 위해 1988년 5월 31일 사회 각계의 지도층 인사 178명으로 구성된 정보문화협의회가 창립총회를 갖고 출범하였다. 협의회는 사무국을 한국정보문화진흥원에 두고 세미나, 시연회를 통해 여론 주도층에 대한 정보화인식에 크게 기여하였다.

이후 전국의 정보문화 확산 추진기구로 지역정보화 추진협의회의 필요성이 대두됨에 따라 1991년 6월 지방체신청 권역별로 8개의 지역정보화추진협의회가 결성되어 지역주민에 대한 정보문화교육과 홍보, 지역정보화사업에 대한 여론수렴과 정책건의, 그리고 지역실정에 맞는 정보화 사업계획 수립을 수행하였다.

1992년 6월 범국가 차원에서 효과 있는 정보화를 추진하기 위해 정보문화협의회와 지역정보화추진협의회 조직을 통합하여 정보화추진협의회를 발족하고 4개 분과위원회와 8개 지역협의회를 설치함으로써 사업을 추진해 왔다. 이후 시·도 지자체에서 지역정보화추진협의회가 구성됨으로써 정보화추진협의회는 1998년 6월 해산되고, 새롭게 추진체계를 정비하여 같은 6월에 새로운 민간주도의 정보문화 확산 추진체계로 한국정보문화운동협의회가 발족되었다. 18명의 위원과 40여 민간단체가 회원단체로 참여하여 10개의 분과위원회가 설치되었다. 이에 따라 관 주도에서 민간 주도의 다양한 정보문화운동을 전개하여 생활 속의 실천운동을 추구하여 왔다(출처 : 한국정보문화진흥원 20년사, 2003).

&lt;표 11-57&gt; 선생님과 함께하는 인터넷문화학교 2001

<p><b>교육목표</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 현재 국내 인터넷에서 나타나는 엽기, 자살사이트, 아나키스트 같은 부정 항목을 최소화하고, 인터넷의 무한한 가능성에 대한 긍정 항목들을 극대화할 수 있는 교육 능력을 함양</li> <li>○ 기존의 컴퓨터와 인터넷 관련 교사들의 인터넷문화교육능력을 향상시키고,</li> <li>○ 평가 사업으로서 학생들의 인터넷문화교육을 실현</li> </ul>
<p><b>교육방향</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 새로운 문화매체로서 인터넷의 가능성과 한계를 인식</li> <li>○ 기술교육이 아닌, 체험교육으로서 인터넷교육을 담당할 수 있는 능력을 구비</li> <li>○ 기존의 컴퓨터와 인터넷교육이 지닌 문제점과 한계점을 교사들 스스로 인식</li> <li>○ 인터넷의 가치, 윤리 문제, 정보매체와 문화매체로서 인터넷을 인식, 실생활에서 응용할 수 있는 인터넷에 대한 인식능력과 활용능력을 함양</li> <li>○ 교사들이 인터넷교육 프로그램을 개발하는 데에서 상호토론장과 간접경험의 기회를 제공함으로써 “교사들의 네트워크”로서 기능을 모색</li> <li>○ 학생 대상의 다양한 교육방법을 활용할 수 있는 교육능력을 배양시킴으로써, 궁극적으로 학교교육의 발전에 기여</li> </ul>

출처 : 사이버문화연구소 홈페이지

## (6) 학부모 정보감시단

학부모 정보감시단은 1998년 9월 발족하였다. 건전 사이트 발굴·보급과 육성, 정보통신 공간에서 청소년유해정보 매체 조사, 시민의 정보능력 향상을 위한 정보통신 교육, 청소년유해정보신고센터 운영, 정보통신 윤리교육과 지원, 청소년 보호를 위한 각종 캠페인 활동, 해외 단체와 정보교류를 통한 국제 협력 사업을 추진하고 있다. 이를 위해 감시단은 모니터링 활동과 모니터링 교육, 불건전 정보 게시자와 유통자에게 압력활동을 한다. 또 단원 교육, 일반인(학부모, 교사)과 청소년 교육, 상담실 운영, 교육 교재 발간과 배포 업무를 추진하며 유익하고 건전한 사이트를 발굴하여 보급한다.

1998년 10월부터 학부모 기초 교육 및 정보통신 윤리교육을 실시

하고 있으며, 11월부터 청소년유해정보 감시 활동을 활발히 하고 있다. 1999년부터 건전 정보를 촉진하기 위해 어린이, 청소년, 학부모에게 유용하고 건전한 사이트를 발굴하여 소개하고 있다. 홈페이지 추천코너를 통해 단원과 일반 네티즌들에게 추천 받아 심사하여 좋은 사이트를 선정 시상하고 있으며, 유해정보 차단 프로그램인 “모야”도 무료로 홈페이지에서 보급한다. 이밖에 표어공모행사, 청소년 환경 모니터링, 소식지 발간, 세미나 개최를 실시한다. 또한 정보통신윤리 전문강사 양성프로그램을 운영하며, 강사활동에 관심 있는 단원들을 교육하여 활동을 지원한다. 2001년 6월부터 전국 순회 학부모 교육을 실시하고 있다.

## 2) 교육운영 현황

사회기관에서 하는 정보통신 윤리교육은 연수과정을 제외하고는 학교 교육처럼 정기로 운영하는 데에 여러 가지 어려운 문제가 따르므로 대부분 비정기로 하는 경우가 많으며 행사에 포함하여 하는 경우도 있다. 왜냐하면 공공기관의 경우, 연간 예산이 미리 확보되어 계획을 수립할 수 있으나 민간단체는 재원확보가 일정하지 않아서 공공기관이나 다른 단체로부터 지원이나 용역을 받아 하는 경우가 많기 때문이다. 따라서 재원이 확보되지 않으면 교육을 하지 못하는 일도 생긴다. 또한 사회기관이 교육 대상에게 교육을 받도록 강요할 수는 없으며, 수강생 모집, 강사 확보, 예산 규모, 운영 인력, 교육 장소에 따른 많은 애로사항이나 문제점도 있을 것이다.

앞에서 기관별로 살펴본 바와 같이 교육의 형태는 대상에 따라 교원, 청소년(학생), 학부모, 일반인, 공무원, 사업자, 강사 후보, 상담원, 회원교육으로 다양하다. 형식에 따라 집체연수, 원격연수, 홈페이지, 특강, 영상물 교육, 순회 교육, 방문교육으로 나눌 수 있으며 기간(시간)에 따라 장기, 단기 교육으로 나눌 수 있을 것이다. 또한 교육은 이와

같은 형태에 따라 나름대로 장·단점도 있을 것이다.

사회기관들의 정보통신 윤리교육 대상은 교원, 학부모, 교사이다. 사실 사회기관들은 사회의 일반인들이나 네티즌들을 대상으로 교육을 하는 것이 타당하며 학생들의 교육은 학교가 담당하는 것이 바람직한 것으로 생각된다. 청소년층의 높은 인터넷 이용률과 더불어 정보화역기능에 따른 가해와 피해가 가장 많아 사회 문제로 발전하다 보니 청소년 전문 관련 기관이 아닌 기관도 청소년을 주요 대상으로 교육하게 되어 사회교육기관에서 담당해야 할 성인 교육은 오히려 소홀하게 되는 것 같다.

제 6차 교육과정이 시작되는 1995년은 컴퓨터교육과 함께 정보통신 윤리교육의 필요성이 태동하는 시기였다. 이때 중·고교의 컴퓨터교육 단계의 후반부에 들어서면서 정보통신 윤리교육의 필요성이 교육과정에 반영되기 시작하여 중학교와 고등학교 교육과정에 각각 중단원으로서 컴퓨터와 관련된 윤리를 다루기 시작했다. 중학교에서는 컴퓨터과목과 사회과목에서 컴퓨터와 윤리, 현대사회와 시민생활이라는 중단원으로 사생활보호, 저작권 보호를 다루었다. 고등학교는 윤리, 정보와 매체, 기술 그리고 정보산업의 과목에서 정보사회의 윤리를 다루기 시작하였다. 그러나 정보통신 윤리교육 교과는 선택 교과로 편제되어 교육이 소홀하거나 편중되는 현상을 보였다.<sup>36)</sup>

제 6차 교육과정은 ‘21세기를 주도할 건강하고 자주적이며 창의적이고 도덕적인 한국인 육성’에 기본 방향을 두고 있다. 이를 위하여 “① 도덕성과 공동체 의식이 투철한 민주시민을 육성한다. ② 사회의 급속한 변화에 대응할 수 있는 창의 능력을 개발한다. ③ 학생의 개성, 능력, 진로를 고려하여 교육내용과 방법을 다양하게 한다. ④ 교육과 가정 편성, 운용, 체제를 개선하여 교육의 질 관리를 강화한다.” 로 규정하고 있다.<sup>37)</sup> 이와 같이 도덕성을 강조한 제 6차 교육과정을 거쳐

36) 국내외 정보통신 윤리교육의 동향 3절, 저자 미상, 2001

37) 6차 교육과정, 인터넷(<http://www.reportworld.co.kr/data/122/F121756.html>)

은 청소년들이나 20대가 정보화역기능의 주인공이라는 사실은 참으로 안타까운 일이 아닐 수 없다. 현실의 윤리의식이 전통을 따르거나 현대식이거나 올바르게 정립된 사람이라면 사이버공간에서도 다른 사람에게 함부로 대하여 피해를 주지는 않을 것이기 때문이다.

교육과정 기본계획을 잘 만들었다 하더라도 인간성 교육이 소홀하여 이의 실행과 운영이 제대로 되지 않으면 진정한 교육의 의미는 없겠다.

이제 사회기관별 정보통신 윤리교육 운영을 살펴보기로 한다.

<표 II-58> 사회기관별 정보통신 윤리교육 대상

기관	교육 대상							
	교사 (교원)	학생 (청소년)	학부모	일반인	공무원	예비 강사	상담원	사업자
청소년보호위원회		○	○					
한국정보문화진흥원	○	○	○	○	○	○	○	△
정보통신윤리위원회	○	○	○	○				○
한국청소년 문화연구소	○	○	○					
사이버문화 연구소	○	○						
학부모 정보 감시단		○	○	○				

(1) 한국정보문화진흥원

한국정보문화진흥원(당시 한국정보문화센터)은 1988년부터 정보화와 관련된 연구와 정보화 실태조사를 실시해왔다. 1994년 ‘정보화 실태와 정보사회 수용도 조사서’에서 처음으로 당시의 중요한 정보기기인 전화이용자를 대상으로 전화폭력 경험율을 포함하여 조사하였다. 전화폭력 경험이 “있다”가 49.4%로 나타났으며 여자의 ‘경험’은 60.7%, 남

자의 ‘경험’은 30.3%로 나타났다. 정보통신부 신설에 대한 질문에 이어, 정통부 역점사업에 대해서는 ‘정보화에 대한 국민들의 이해 촉진과 교육을 통한 정보문화 확산’ 36.6%, ‘사생활 침해/컴퓨터범죄 방지/지적소유권 보호 같은 법·제도시행’ 19.7%, ‘정보통신 전문기술인력 양성’ 12.9%, ‘지역들의 정보격차 시정을 위한 지역의 정보화 촉진’ 12.2%, ‘정보통신 하부구조 건설’ 10.5%, ‘컴퓨터와 SW 산업육성’ 8.1%로 나타났다.

1995년의 ‘PC통신 이용자 행태와 태도조사’에서는 PC통신과 이용자 심리와 신체 변화에 대한 조사로서 ‘정보과다, PC중독증, 충동구매, 스트레스해소 수면부족, 신체피로’에 대한 문항을 구성하였다. PC통신의 역기능 측면에 대한 태도 조사를 위해 ‘정보유출 인지도, ID 도용 행위, 불건전한 언어사용, 불건전한 정보유통, 상용SW 불법유통, 약어·은어 사용, 해킹행위’에 대한 문항을 구성하였다.

1996년 ‘정보통신 이용자 실태 조사’에서는 ID를 도용당한 경험을 조사하는 문항에 ‘있다’ 20.8%로 응답하여 5명 중에 1명이 ID를 도용당한 경험이 있는 것으로 나타났다. 이 보고서에서는 정책제언으로 ‘정보통신 이용자 보호 문제를 제기, 사업자간 공정거래 질서 확립, 신속·공정한 소비자 피해구제체계 마련, 이용자보호 의식제고와 이용자 권익보호를 위한 법·제도 정비, 공공·민간차원에서 다양한 이용자보호 활동이 이루어지도록 정책 지원’을 제안하고 있다. 이후의 1997년~2001년 실태조사에서도 지속해서 정보화역기능 부분을 확대하여 조사하였다.

또한 1996년 정보통신부의 ‘정보통신 이용자보호를 위한 정책과 실천방안’ 연구를 수행한 한국정보문화센터 보고서에서는 ‘정보통신 이용자의 개인정보보호, 음란성·음해성 정보의 유통과 이용자 보호, 전화폭력 경험, 개인정보 유출 경험’을 다루고 ‘정보통신이용자 보호 추진체계와 공공기관의 역할’을 강조하고 있다.

2000년 ‘국민정보화교육 실태조사’에서 ‘보안’ 교육의 필요성을 물

어렸을 때 농업인, 어업인, 대학생, 공무원, 사무직, 교사, 전업주부, 장애인, 자영업자 가운데 공무원 응답자 0.4% 만이 희망한 것으로 보아 당시만 해도 역기능을 심각하게 여기지 않은 것으로 보인다.

1999년 ‘지식정보사회의 역기능 해소와 실천방안 연구’에서는 지식정보시대의 정보윤리에 대한 이론적 고찰, 지식정보사회에서 나타나는 역기능 유형과 실태, 국내·외의 역기능 대응 현황, 지식정보사회의 역기능 해소를 위한 실천방안을 다루고 있다. 현재 발간되어 있는 많은 정보통신윤리 교재들이 정보화역기능에 역점을 두고 있는 데 비하여 위 연구에서는 충분하지는 않으나 정보윤리를 고찰하고 있으며, 정보화 역기능에서는 인터넷범죄도 다루고 있는 것이 특기할 만하다.

한국정보문화진흥원의 정보화역기능 예방사업은 2001년에 정보윤리 교육사업으로 시작되었다. 앞의 1절에서 말했듯이 교원, 공무원, 사업자, 일반인 대상의 정보통신 윤리교육 프로그램을 개발하였으며, 인터넷 중독 전문상담사 양성과정 프로그램도 함께 개발하였다. 무엇보다도 먼저 교원 정보통신 윤리교육 과정 운영을 위해 교육청에 ‘교원 정보통신윤리 연수 기관 지정’ 신청을 추진하였으며, 서울교육청과 경기교육청의 인가를 받아 연수교원을 모집하여 11월부터 연수과정을 운영하게 되었다. 교원 연수 규정과 연수기관지정 규정에 따라 연수 시간 30시간, 연수 회수 년 5회, 1회 정원 40명으로 지정(교육비 무료)하였다. 30시간의 연수과정을 수료하는 교원은 2학점(기본 연수시간 단위 15시간)을 받게 된다. 신청절차는 아래와 같다.

&lt;표 11-59&gt; 교원 연수기관 지정신청 절차와 지정기관의 요건

<b>연수기관 지정신청 절차</b>	
<p>OO시교육청 교원정책과 서류접수 → 서류 심의 → 지정5 → 연수 대상자 선정(학교장) → 연수 실시(연수기관) → 연수 이수번호 발급(교육청) → 이수증 발급(성적증명서) → 연수 결과 보고</p>	
<b>지정기관의 요건</b>	
<p>가. 특수 분야 연수기관 지정 기관의 요건            (1) 시설 기관(법인이나 단체 등)의 설립 목적(정관)에 맞는 연수 내용인가?            (2) 자체 연수 시설을 갖추었나?            (3) 연수 결과 처리 내용(서류)을 30년 이상 보존·관리할 수 있는가?</p> <p>나. 연수 시설과 장소의 적합성            (1) 연수기관의 소유를 원칙으로 하고 임대인 경우라도 가능함            (2) 시설의 안전성, 쾌적성 유지</p> <p>다. 교육과정 운영의 적합성 : 학교 교육과 관련된 교수 요목, 과목별 시간 안배, 평가 계획            (1) 성적을 산출하는 연수 과정은 교양 및 교직 15~20%, 직무 80~85%의 시간 편성 지침을 준수하여야 함.            (2) 한 기관에서 기초, 심화 과정과 같이 단계대로 실시하는 연수 과정은 실기(기능) 과정일 때만 인정함.</p> <p>라. 강사의 적합성            마. 1인당 자비 연수 경비의 적합성 : '직무연수 1인당 표준 연수비' 참조            바. 연수 기간 시간의 적합성            (1) 1일 평균 6시간 인정(합숙의 경우에는 1박에 9시간까지 인정). 60시간 이상 연수는 연수 기간이 10일 이상이어야 함.            (2) 학기 동안 연수 시간은 일과 시간을 피하는 것을 원칙으로 함.            (일과 시간 - 평일 09:00~17:00, 토요일 09:00~13:00)</p> <p>사. 연수 대상, 연수 인원의 적합성 등</p>	
직무연수 1인당 표준 연수비 (단위 : 천원)	
구 분	직무연수비(60시간 기준)
40명 까지	30
80명 까지	92
120명 까지	79
199명 까지	71
200명 이상	69
실험 실습비	6

출처 : 한국교육학술정보원, 교원 정보화연수 체계화 방안, 2000

교육부에서는 ‘2000년도 교원 정보화 연수 운영방향’에서 기본 방향을 다음과 같이 설정하여 추진하였다(교육부, 2000).

첫째, 제 7차 교육과정에 부흥하는 정보화 교원 연수를 추진한다.

둘째, 수요자 중심의 연수과정 운영과 연수 기회를 확대한다.

실습 위주의 연수를 강화하고, 연수 시수를 세분하여 수요자의 수준에 맞는 연수를 강화하고 있다.

셋째, 교사들의 자율적인 정보화 연수를 활성화한다.

단위학교, 학교 또는 지역 간 학습조직화로 연구 분위기를 조성하고, 학점제 활성화를 통해 자율연수 기반을 추구하고 연수 프로그램 사전 예고제와 같이 운영하도록 하고 있다. 또한 원격교육 활성화를 기본 방향으로 설정하고 있다. 그러나 교원 정보화 연수과정에 정보윤리 내용은 전혀 보이지 않으며 컴퓨터 하드웨어나 소프트웨어 중심의 정보소양을 위한 기능 연수가 대부분이다.

1998년 일본의 자율 연수 프로그램에는 시큐리티, 저작권, 네티켓, 개인정보보호를 다루고 있다.<sup>38)</sup>

넷째, 정보화연수의 질 제고를 위한 평가 체제의 확립이다.

한국교육학술정보원은 2000년 ‘교원 정보화 연수 체계화 방안’에서 서울, 대구, 청주지역 교원들을 대상으로 설문을 통해 조사·분석하여 ‘정보사회와 윤리’를 유목으로 정하여 정보화소양의 기본교양과정으로 모든 교원이 이수해야 할 것을 강조하고 있다.

38) 한국교육학술정보원, 교원 정보화 연수 체계화 방안, 2000

&lt;표 11-60&gt; '정보사회와 윤리'의 유목에서 다룰 내용

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 정보의 의미와 특징</li> <li>○ 정보화 사회와 관련된 각종 윤리 문제의 종류와 특성</li> <li>○ 저작권 이해</li> <li>○ 네트워크 예절</li> <li>○ 유해 정보의 차단 방법과 관련 소프트웨어 활용</li> <li>○ 유해 정보 방지를 위한 수업 사례</li> </ul>
--

출처 : 한국교육학술정보원, 교원 정보화 연수 체계화 방안, 2000

교육부는 2001년 교원정보화 연수를 교육청이 연수학점을 부여하는 '정보화 직무연수'와 학교단위로 실시하는 '정보화 자율연수'를 병행 추진하고 있으며, 추진방향에 '정보윤리 교육 강화'를 포함하였다.

한국정보문화진흥원의 교원 정보통신윤리 직무연수 프로그램은 체계가 있는 전문 교육으로 정보통신윤리 교수와 학습 능력을 신장하는 데 있다.

&lt;표 11-61&gt; 교원 정보통신윤리 직무연수 프로그램

영역과 강의 과목		학습내용	교육 시간
정보사회와 윤리	정보통신윤리 개요	- 정보사회의 개념과 특징 - 정보윤리교육방법론	2
사이버문화	N세대의 특징과 문화	- 인터넷과 사이버문화의 이해 - 사이버공간에서의 청소년 문화	1.5
인터넷중독	인터넷중독	- 컴퓨터 게임의 이해	1.5
		- 인터넷중독의 개념과 유형	1.5
		- 인터넷중독 상담사례	1.5
		- 인터넷중독 : 예방과 치료	1.5
정보화역기능 대처	개인정보보호	- 개인정보보호 방법과 사례 연구	1.5
	바이러스/해킹	- 바이러스/해킹 개념과 대처 방안	1.5
	지적재산권	- 정보화시대의 지적 재산권	1.5
	불건전유해정보	- 불건전 유해정보와	1.5

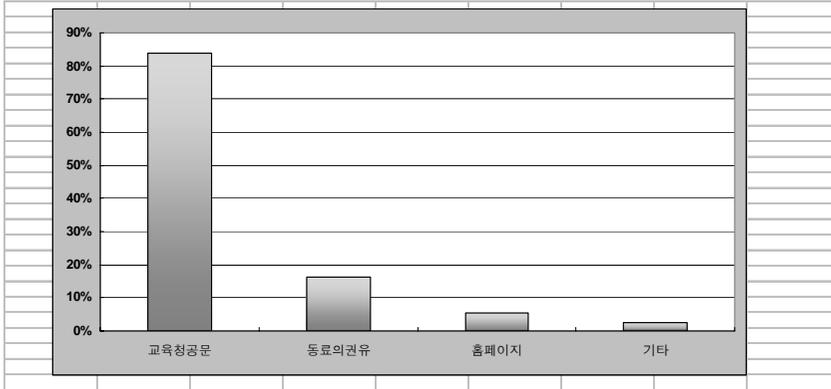
영역과 강의 과목		학습내용	교육 시간
		내용등급제	
	사이버범죄	- 사이버범죄의 유형과 실태	1.5
	사이버성폭력	- 사이버성폭력의 실태와 예방	1.5
사례교육	초등네티켓지도론	- 효과 있는 네티켓 지도방안 모색	3
	중등네티넷지도론	- 효과 있는 네티켓 지도방안 모색	
	정보윤리교육 사례(초등)	- 정보통신 윤리교육 모범사례 발표	3
	정보윤리교육 사례(중등)	- 정보통신 윤리교육 모범사례 발표	
견학	정보나라견학	- 정보통신 체험관 견학	3
오리엔테이션 과 종합토론	종합토론과 설문	- 종합토론과 설문	1.5
	오리엔테이션	- 오리엔테이션	1
총 교육시간			30

교원 연수과정은 정보사회와 정보윤리의 개념, 청소년과 사이버문화, 인터넷 중독 같은 제반 정보화역기능, 네티켓 지도론, 교육사례, 미래 정보통신의 비전과 이용사례 견학의 다양한 교육을 통하여 청소년들의 정보윤리 지도에 대응하고 있다.

연수과정은 방학 동안에만 실시하며 1회 정원 40명으로 년 5회를 한다.

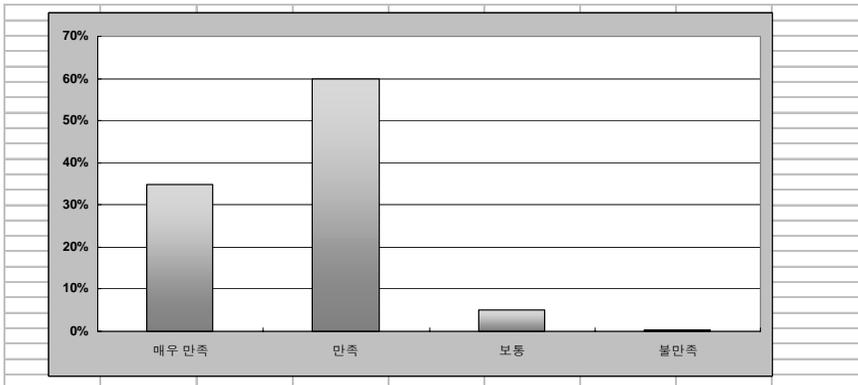
교원 직무연수과정을 수료할 때 설문조사를 통해 만족도를 조사하는데, 대부분 90% 이상이 만족과 효용성이 있음을 나타내고 있다. 그중 12기 과정 만족도 결과를 보면 우선 연수교사들은 주로 교육청 공문과 이미 연수를 받았던 동료교사의 권유를 통해 연수를 신청하고 있음을 보여주고 있다.

&lt;표 11-62&gt; 정보통신 윤리교육 교원 직무연수의 인지 경로



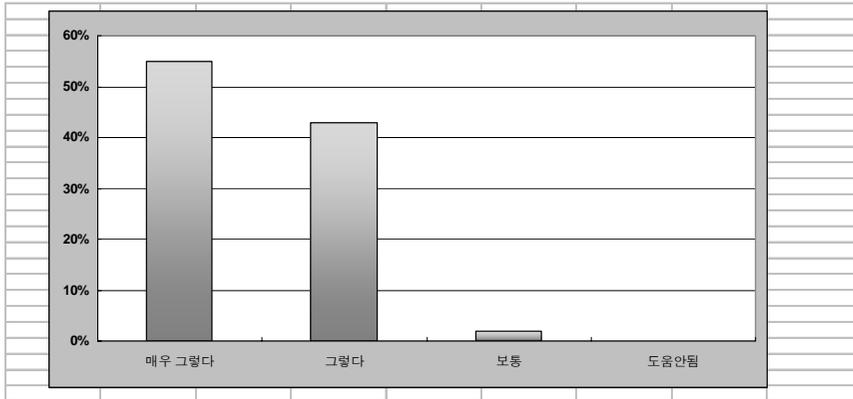
연수과정의 만족도에서는 연수교사의 95%가 교육내용에 만족한다고 응답하였다.

&lt;표 11-63&gt; 연수과정의 만족도



연수에 참여한 교사의 90%가 정보통신 윤리교육 직무연수에 참여하여 자신의 교수학습 능력과 실생활에 유익한 기회였다고 응답하였다.

<표 II-64> 연수과정 효용도



출처 : 한국정보문화진흥원 역기능예방팀

한국정보문화진흥원은 지방학교에 근무하는 교원들에게 시·공간의 제약을 해소하여 정보통신 윤리교육 참여기회를 확대하기 위하여 2002년 말에 정보통신윤리 원격교육과정을 개발하였다. 아울러 교육인적자원부에 원격교육연수원 인가를 신청하여 현장실사 점검을 통해 시설·설비기준과 교육과정 콘텐츠 운용의 점검을 거쳐 2002년 11월 초등학교원 정보통신윤리 원격 직무연수과정과 중학교원 정보통신윤리 원격 직무연수과정을 3주 과정으로 연간 4회(3월, 6월, 9월, 12월), 강좌 당(초등, 중등) 수강인원 편성단위 100명, 수업시간 30시간(2학점)으로 인가를 받았다. 원격교육연수원은 매년 교육부로부터 운영현황(인력/시설/설비)에 대해 현장실사를 통해 평가를 받게 되며 부적격이면 연수원 인가취소를 당한다.

&lt;표 II-65&gt; 원격교육 연수원 시설·설비기준

구분		시 설 · 설 비 명	수 량 · 용 량
<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 원격교육 학사관리실 1실(66㎡)이상</li> <li>◦ 서버와 통신장비 관리실 1실(66㎡)이상</li> <li>◦ 장비실 향온 향습기, 에어컨</li> <li>◦ PC실습실 50석 이상(공용, 임대 가능)</li> <li>◦ 기본설비</li> </ul>			
기본 설비	하 드 웨 어	강의서버 (Web·DB·VOD서버)	- 2개의 중앙처리장치(CPU)급 이상 400MHz - HDD 90GB, Main Memory 1GB이상
		학사행정서버 (DB·Mail서버 등)	- 2개 CPU급 이상 400MHz - HDD 90GB, MM1GB이상
		백업용 DB서버	- 학사행정 서버급
		무정전전원장치(UPS)	- 30킬로볼트암페어(KVA)
		멀티미디어 제작 장비	- 개인용 컴퓨터(PC)/매킨토시, 스캐너
		프린터	- 흑백, 칼라
		네트워크	내부망
	외부망		- T1급 / E1급 이상
	모뎀(PPP) 접속		- 50포트(port) 이상
	소 프 트 웨 어	웹 엔진	- 웹서버 기능
		원격교육운영소프트웨어	- 학사관리 및 교안저작기능, 데이터 베이스 관리기능
		웹에디터	- 웹기반의 편집용 소프트웨어
		데이터베이스	- 사용자(Users) 20명 이상
	권장 지원 설 비	하 드 웨 어	영상제작 장비
음향제작 장비			- 음향 조정기, 앰프
보조기억장치			- 디스크어레이, 마그네틱테이프
소 프 트 웨 어		동영상서버	- 40개의 스트림(Streams) 이상
		음향편집 소프트웨어	- 음향 편집전용 소프트웨어
		동영상 그래픽 소프트웨어	- 2차원/3차원 동영상과 그래픽 가공 소프트웨어
기타		매체제작실 운영에 필요한 설비	
	디지털도서관(문헌정보자료실)운영에 필요한 설비		

출처 : 교육부, 원격교육연수원 인가 및 운영기준, 2000

<표 II-66> 교원 정보통신윤리 원격직무 연수프로그램

영역과 강의 과목		학습내용	교육 시간
정보 사회 와 정보 통신 윤리	1강: 정보사회와 정보통신윤리	- 정보사회의 개념과 특징, 정보사회와 생활의 변화 - 정보통신윤리의 개념과 기능, 기본원칙	2
	2강: 인터넷과 사이버공간	- 인터넷과 사이버공간, 사이버문화의 특징과 문화 - 사이버공간이 청소년에게 미치는 영향	2
사이 버 문화	3강: N세대의 특징과 문화	- N세대의 특징, 디지털시대의 교사의 역할	2
	4강: N세대의 문화	- 엽기 문화, Anti-문화, 팬픽문화 이해와 대응	2
정보 화 역기 능 대처 방안	5강: 개인정보 보호	- 개인정보의 정의, 개인정보 침해사례 - 개인정보 보호대책, 개인정보침해 대응방안	2
	6강: 지적 재산권	- 디지털환경에서 지적재산권	2
	7강: 불건전유해정보와 사이버성폭력	- 건전정보와 불건전정보 이해하기 - 불건전정보의 종류와 영향 - 사이버성폭력의 개념과 유형, 예방법	2
	8강: 바이러스와 해킹	- 컴퓨터 바이러스에 대한 이해 - 컴퓨터바이러스 감염여부 확인방법, 백신프로그램 - 컴퓨터바이러스 예방과 대응요령 - 해킹에 대한 이해, 다양한 해킹수법 - 해킹 방지와 대응방법	2
인터 넷 중독	9강: 채팅중독	- 인터넷 중독의 개념, 인터넷 중독의 원인과 예방 - 채팅중독의 개념, 채팅중독의 원인과 예방	2
	10강: 게임중독	- 게임중독의 개념, 게임중독의 원인 - 게임중독의 대처방안	2
	11강: 음란물중독	- 음란물중독의 개념, 음란물중독의 원인 - 음란물중독의 대처방안	2
	12강: VDT증후군	- VDT증후군의 개념, VDT증후군의 증상 - VDT증후군의 예방과 치료	2
사례 교육	13강: 네티즌과 네티켓	- 네티켓의 개념, 네티켓 어떻게 지킬 것인가? - 네티켓 교수방법	2
	14강: 네티켓 지도방법 (초등/중등)	- 네티켓 교육의 필요성, 네티켓의 의미 - 네티켓의 지도방법	2
	15강: 네티켓모델 수업사례 (초등/중등)	- 영상자료와 토론을 이용한 학습방법 - 제작을 통한 학습방법	2
총 교육시간			30

출처 : 한국정보문화진흥원, 역기능예방팀

정보통신 윤리교육 콘텐츠는 한국정보문화진흥원의 “배움나라” 원격교육 사이트(www.estudy.or.kr)에 설치하여 교육과정을 운영하고 있다. 2004년에는 지방근무 교원의 교육기회를 더욱 확대하기 위하여 연간 교육과정을 6회(2월, 4월, 6월, 8월, 10월, 12월)로 인가 받아 교육하고 있다.

원격교육은 각 단원별 형성평가와 5단원마다 온라인 평가를 두어 학습 성취도를 자가 진단한다. 단원평가에서 통과하지 못하면 다음 학습을 할 수 없다. 학습 진도율 60%이상 교육과정을 마친 수강생에 한해서만 교육인적자원부 연수규정에 따라서 한국정보문화진흥원 교육장에 출석하여 1회 출석평가를 받는다. 수요자 만족도 조사를 위하여 매 과정마다 출석평가에 참여한 교원을 대상으로 교육과정에 대한 설문조사를 실시하여 향후 교육과정의 개선점을 모색하고 있다. 설문내용은 연수 인지경로, 강의내용 만족도, 교수능력 함양과 실생활 활용효용도, 향후 수업활용의사, 강의수준, 의견을 조사하고 있다. 1기부터 7기까지 수료인원 669명의 교육 만족도 조사 결과를 보면 교육생의 91.2%(평균)는 교육내용에 만족하며, 93.2%는 정보통신 윤리교육 원격 직무연수가 정보통신윤리 교수능력 함양이나 생활에 유익한 기회였다고 응답하였다. 특별히 본 연수과정을 마친 다음 연수내용을 학교현장에 적용하는 것에 대해 교육생 대부분이(평균 96.4%) 적용할 의사가 있다고 응답하여, 최근 학교현장에서 정보통신 윤리교육의 시급함과 교사들의 높은 관심도를 나타내고 있다.

<표 II-67> 설문조사 결과

(단위 : %, 명)

구분	1기	2기	3기	4기	5기	6기	7기	평균
강의내용 만족도	89.4	88.8	94.7	88.3	92.4	92.4	92.1	91.2
교수능력 함양과 실생활 활용 효용도	91.5	92.9	94.7	93.6	93.8	93.8	92.1	93.2
교육수료 후 수업활용의사	100	100	100	100	91.8	91.8	90.9	96.4
응답인원	47	98	76	94	39	146	165	665

출처 : 한국정보문화진흥원, 역기능예방팀

한국정보문화진흥원은 2002년부터 교육청 단위의 정보통신윤리 특강을 실시하여 왔으나, 2003년도 수요조사 결과 각 시·도교육청의 교육수요가 급증하여 다양한 정보화역기능 현상에 대처할 수 있는 강사 인력이 점차 부족할 것이 예상되었다. 특별히 지방교육청의 강의 수요에 부응하기 위하여 2003년 10월말 과정을 개설하여 운영하고 있으며, 전국 16개 시·도교육청과 학교의 정보통신윤리 소양교육을 지원할 수 있도록 일정자격을 갖춘 교육 대상자를 선정하여 교육하고 있다. 2004년도에는 양성과정 2회가 계획되어 있고, 여건에 따라 1회를 추가로 실시할 예정이다.

교육내용은 정보화역기능과 사이버문화의 이해, 네티켓지도를 포함한 정보통신 윤리교육방법, 정보보호, 인터넷 중독예방, 사이버범죄, 정보통신윤리를 시청각교육으로 교육과정을 편성하여 교육 참여자들에게 정보통신윤리 심화교육을 실시하여 전문성과 소양을 겸비한 지역단위 전문 강사의 양성을 추진하고 있다.

교육대상은 정보통신윤리 관련분야 석사과정 수료 후 강의경력 1년 이상이나 박사과정을 밟는 사람으로 선발한다. 2일 동안 14.5시간의 교육을 받은 뒤 강사들은 한국정보문화진흥원 위촉강사로서 해당지역의 정보통신 윤리교육 수요에 따라 강의 요청기관을 지원하게 된다. 강사 양성인 점에 비추어 2일 교육은 부족한 점이 없지 않으나 교육대상이 석사 졸업 후 강의 경력이 있는 사람 또는 박사과정 수료 이상이므로 강사로서 자질은 충분히 갖추게 될 것이다. 수강생들은 수료 후 온라인에서 정보통신윤리 전문 강사 카페를 통해 교육정보와 자료, 교육경험을 공유하고 있다.

강사양성 프로그램은 기존 교원연수 프로그램을 압축하여 교육을 진행한다.

&lt;표 11-68&gt; 정보통신 윤리교육 전문강사 양성 프로그램

구분	학습내용	시간 배정	교육 시간
1일차	오리엔테이션	0.5	7.5
	정보화역기능과 사이버문화의 이해	2	
	정보통신 윤리교육 방법론(네티켓 포함)	2.5	
	인터넷 중독의 예방과 치료	2.5	
2일차	사이버범죄 현황과 대처방안	2	7
	정보보호(바이러스, 해킹 포함)	2	
	강의사례	2	
	정보화역기능 예방 교육용 영상물 시청	0.5	
	교육평가와 수료식	0.5	
총 교육시간			14.5

일반인 교육은 건전한 정보화 사회의 동참과 정보통신윤리에 관한 인식을 사회 전체에서 요구함에 따라 프라이버시 및 해킹, 음란물 유포, 인터넷중독 등 각종 정보화 역기능에 대한 대처능력을 함양하고 가정 및 직장 내에서의 건전한 정보이용을 생활화하기 위해서 제작하였으며, 주부나 학부모, 기타 직장인 등 일반인들이 정보통신윤리에 대해 기본적으로 알아야 하는 내용으로 10분~15분 분량의 영상물 8종으로 구성되었다.

e-korean 교육생을 대상으로 교재의 정보통신윤리 내용과 병행하여 교육에 활용하였다. 현재는 전국 체신청 우체국에 설치된 정보교육센터에서 교육생을 대상으로 영상물을 교육에 활용하고 있으며 누구나 영상물을 내려 받아 시청할 수도 있다.

교재내용은 한국정보문화진흥원의 무료 정보화교육 과정 중 인터넷기초와 인터넷활용 교재에 “인터넷시대! 현명한 부모와 아이들”이라는 단원으로 포함되어 있다.

<표 II-69> 일반인 정보통신 윤리교육 프로그램내용

일시	시간 (분)	세부내용	교육 방법
1일	10	○ 정보화 역기능 실태와 이해	영상물 영상물
	20	○ 정보화 역기능 유형과 사례 I, II - 인터넷 유해사이트 사례(자살, 업기, 음란물) - 개인정보 오·남용 실태(프라이버시, 보안, 해킹) - 인터넷 중독 실태와 대처방안 - 사이버범죄 실태와 대처방안(통신사기, 사이버성폭력)	
	20	○ 정보화 역기능 사례와 유익한 정보 찾기	실습
2일	30	○ 정보화 역기능 대처방안 - 관련법규 소개, 각종 피해와 신고센터 사이트 활용방법, 유해 정보 차단 프로그램 활용	영상물 과 실습 영상물 영상물
	10	○ 청소년 지도와 학부모 지침	
	10	○ 건전정보 이용 사례	

<표 II-70> 일반인 인터넷 교재에 포함된 정보통신 윤리교육 내용

제9강 인터넷 시대! 현명한 부모와 건강한 아이들	
1. 인터넷 제대로 알기	1. 사이버 공간의 이해 2. 인터넷의 빛(순기능)과 그림자(역기능)
2. N세대 이해하기	1. 아이들과 게임 문화 2. 아이들과 채팅 문화
3. 이제는 부모가 먼저	1. 부모가 먼저 인터넷을 배우자 2. 가정에서는 어떻게?
4. 올바른 인터넷 지도요령	1. 음란물로부터 우리 아이를 보호하자 2. 적당한 인터넷 사용을 3. 건강한 대화방 문화를 위해 4. 스팸메일과 불법 정보 예방

정보의 생산자이자 제공자인 사업자들에게 정보통신서비스를 제공하면서 관련법규에 대한 정보부족으로 어려움을 겪는 사업자들을 위하여 정보통신서비스제공과 관련된 법률과 책임의식을 부여하기 위해 표현의 자유, 음란물, 프라이버시, 명예훼손, 저작권 분야로 나누어 국내외 각종 판례와 사례 중심으로 교육내용을 구성하였다. 건전한 사이버 환

경조성을 위한 사업자들의 책임의식을 높이고 민간 자율규제의 토대를 구축하는 취지로 마련된 것으로 사업자관련 단체와 희망하는 개별사업체를 대상으로 2001년 12월부터 교육을 시작하여 “한글과 컴퓨터”사가 교육에 참여하였다. 그러나 정보통신 사업자들의 인식부족으로 2002년도에는 2개 업체만이 신청하였으며, 교육시간도 4시간으로 단축하여 실시하였다. 이후 수요가 없어 정보통신 사업자를 대상으로 불건전정보를 심의하는 정보통신윤리위원회에서 전담하는 것이 바람직할 것으로 판단되어 2003년에는 교육을 잠정 중단하였다.

<표 11-71> 사업자 정보통신 윤리교육 프로그램

일차	시간	강의 내용
1일차	3	정보통신윤리와 표현의 자유와 책임 음란물 프라이버시
	1	인터넷내용등급서비스 사업자 윤리헌장
2일차	2	컴퓨터프로그램보호
	2	명예훼손 저작권

인터넷 중독 상담사 양성 프로그램은 청소년의 게임, 채팅, 음란물 중독 같은 인터넷 중독이 점점 증가하고 심각해짐에 따라 이에 대처하고자 만든 것이다. 일반 상담실에 근무하는 상담사, 상담관련 자격증 소지자, 전공자와 학교 상담실 근무교사들 대상으로 인터넷 중독 상담의 이해와 상담기법을 습득할 수 있게 한국정보문화진흥원이 연구·개발하였다. 인터넷 중독 자가진단척도, 인터넷 중독 상담프로그램, 인터넷 중독 예방프로그램, 그리고 인터넷 중독 상담 실습사례를 중심으로 과정을 개발하여 2002년부터 운영하고 있다. 상담사 양성 프로그램은 우선 청소년의 디지털 문화심리, 인터넷 중독 진단평가, 중독과 신체 건강의 영향, 예방교육 프로그램을 가르치며, 가장 심각한 게임과

음란물 중독이해, 실제 학교현장에서 실시한 인터넷 중독 집단상담 사례를 통한 간접 경험 따위를 배우게 된다.

상담사양성과정을 수료한 전문상담사들은 대부분 자신이 소속된 기관에서 인터넷 중독을 담당하며, 일부는 한국정보문화진흥원이 추진하는 상담사 학교파견 집단상담 사업에 참여하여 초·중등학교의 인터넷 과다사용 학생 대상으로 ‘인터넷사용 조절 프로그램’ 워크북을 활용하여 집단 상담을 진행한다. 중독성향의 학생들이 스스로 중독임을 인지하고, 인터넷사용 조절 능력을 갖도록 다양한 상담과 활동을 통해 지도하고 있다.

2002년부터 2003년까지 매년 30개 학교에서 집단 상담을 실시하였다. 참여한 학교는 좋은 반응을 보이며 다시 집단 상담을 신청하는 경우가 많다. 금년은 50개 학교가 신청하여 상반기에 수도권 20개 학교가 집단 상담을 마쳤다. 올해 하반기에는 처음으로 전국 16개 광역시·도에 지정한 인터넷 중독전문상담 협력기관을 통해서 30개 학교의 집단 상담을 실시하도록 하고 있다.

<표 II-72> 인터넷 중독 상담사 양성 프로그램

구분		학습내용	시간 배정	교육 시간
1차 교육	1일차	오리엔테이션	1	7
		청소년의 디지털문화심리	4	
		인터넷 중독 진단평가	2	
	2일차	인터넷 중독과 신체 건강	3	7
		인터넷 중독 예방교육 프로그램	4	
	3일차	인터넷 중독 사례와 대응	2	6
인터넷 게임실습과 청소년 문화		4		
2차 교육	4일차	인터넷사용조절 집단상담 프로그램 I	3	7
		청소년과 인터넷 음란물 중독	4	
	5일차	인터넷 중독의 인지 행동적 접근	3	7
		개인상담 슈퍼비전	4	
	6일차	인터넷 중독에 대한 학교 사회사업적 개입	2	6
		인터넷사용조절 집단상담 프로그램 II	3	
수료식		1		
총 교육시간				40

출처 : 한국정보문화진흥원 역기능예방팀

한국정보문화진흥원은 정규과정 말고도 전국 시·도 교육청, 보호관찰소와 협력하여 교사, 학생, 학부모, 보호관찰사범을 대상으로 1~3시간의 정보통신윤리 특강을 지원하고 있다. 2002년부터 교사 위주로 특강을 요구할 경우 강의를 지원하였는데 올해 전국에 수요조사 결과 교육 지원요청이 폭주하였다. 198개 학교와 교육청에서 정보통신윤리, 인터넷 중독을 주제로 317회에 걸쳐 교사, 학생, 학부모 11만 5천여 명이 교육을 받고자 접수하였다.

2002년부터 2004년 9월까지 교원 10,408명, 학부모 3,269명, 학생 67,530명, 보호관찰사범 758명을 대상으로 특강을 실시하였다.

또한 민간 상담실과 연계하여 학부모, 상담사, 상담 봉사자를 대상으로 인터넷 중독 예방 특강을 지원하고 있다. 2002년부터 2004년 9월까지 교원 3,852명, 학부모 3,019명, 학생 19,727명에게 교육을 실시하였다.

전국 22개 보호관찰소와 협력하여 정보윤리와 사이버범죄 예방을 위한 특강을 지원하고 있으나 사이버범죄 사범을 대상으로 한 수강명령 프로그램이 없어 현재 40시간짜리 사이버범죄 보호관찰 대상의 수강명령 프로그램을 개발하고 있다. 금년에 개발이 완료되면 전국 보호관찰소에 보급하여 사이버범죄 사범에 대한 체계 있는 수강명령 집행을 통해 정보윤리의식 제고와 자기 성찰을 통해 재범방지에 기여할 수 있을 것으로 기대한다.

## (2) 정보통신윤리위원회

정보통신윤리위원회의 교육과정은 청소년을 주요 대상으로 한 것이다. 청소년 지도계층인 학부모와 교사의 신청을 연중 수시로 받으며 모든 교육은 특강 형식으로 이루어진다.

청소년 대상 교육은 서울·경기 지역의 중·고등학교를 대상으로 매년 3월부터 12월까지 하고 있다. 교육 내용은 ‘인터넷 역기능 실태와 대처방안’, ‘올바른 인터넷 활용 방법’이다.

학교를 방문하여 교육할 때 교육 장소는 각 학교의 교실, 강당, 방송실이다. 또 정보통신윤리위원회의 자체 교육장인 ‘e-Clean Hall’(50여명 수용)에서 실시한다.<sup>39)</sup>

강사는 정보통신 윤리교육 경험이 풍부한 현직 중·고등학교 교사와 관련단체 전문가 16명을 2004년 정보통신 윤리교육 강사로 정식 위촉했다. 금년에 서울·경기지역 중·고등학교 1600여 곳을 대상으로 수요 조사를 실시하고 70여 학교 총 6만여 명의 청소년 교육 인원을 확정하고 하남시를 시작으로 인터넷 역기능 실태와 대처방안, 올바른 인터넷 활용방법을 주제로 한 청소년 대상 정보통신 윤리교육을 개시하였다.<sup>40)</sup>

<표 II-73> 청소년 정보통신 윤리교육 프로그램

목적	청소년이 인터넷의 각종 역기능으로부터 피해를 입지 않도록 옳고 그름을 판단할 수 있게 하며, 인터넷의 각종 신고센터 소개하고 신고 방법을 익히고, 인터넷을 올바르게 사용할 수 있도록 함
운영 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷의 순기능과 역기능, 정보통신윤리의 중요성과 네티켓에 대해서 알아봄</li> <li>- 인터넷의 각종 역기능과 경험할 수 있는 문제들을 주제별로 나누어 알아봄</li> <li>- 구체적인 사례와 최근 보도된 신문기사들을 제시하여 청소년이 주제토론을 통해 문제의 심각함을 알게 함</li> <li>- 청소년에게 유익한 사이트 소개</li> <li>- 인터넷 관련 각종 신고센터 소개와 인터넷 불건전 정보 신고 방법 소개</li> </ul>
교육 내용	네티켓, 올바른 채팅문화, 음란물의 피해와 대처방법, 사이버성폭력의 유형과 대처법, 언어 폭력과 언어훼손의 문제점과 청소년의 자세, 온라인게임의 문제점과 청소년의 역할, 불법복제의 문제점과 해결방법

출처 : 정보통신윤리위원회, 우리들이 만드는 건강한 인터넷, 2002, 필자 정리

학부모 교육은 초·중·고등학생 자녀를 가진 학부모 또는 단체를 대상으로 하며 매년 3월부터 12월까지 하며, 교육 내용은 ‘인터넷 역기능 실태와 자녀지도 방법’이다. 세부 내용은 사이버 공간의 이해, 인터

39) 정보통신윤리위원회 홈페이지(www.icec.or.kr)

40) 전자신문 기사, 2004. 3. 16

넷의 역기능과 순기능, N세대의 문화, 부모가 알아야 할 인터넷 사용 지침 등이다.

<표 II-74> 학부모 정보통신 윤리교육 과정

목적	학부모가 인터넷에 대한 기본지식을 습득하고, 아이들이 만나는 불건전 정보를 숙지하며 N세대를 이해하여 자녀가 인터넷을 올바르게 사용할 수 있도록 지도함
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사이버공간의 전반적인 이해를 돕고, 인터넷의 역기능과 순기능 이해, N세대들의 문화를 통해 자녀 이해</li> <li>- 인터넷의 각종 역기능과 경험할 수 있는 문제들을 주제별로 나누어 알아봄</li> <li>- 구체적인 사례와 최근 보도된 신문기사들을 제시하여 실제 문제점을 이해토록 함</li> <li>- 청소년 권장 사이트를 자녀에게 소개하여 건전한 정보 쪽으로 유도</li> <li>- 인터넷 관련 각종 신고센터 소개와 인터넷 불건전 정보 신고 방법 소개</li> </ul>
교육내용	사이버 공간의 이해, 인터넷의 역기능과 순기능, N세대의 문화, 부모가 알아야 할 인터넷 사용 지침

출처 : 정보통신윤리위원회, 인터넷 시대·현명한 부모·건강한 아이들, 2002, 필자 정리

사업자 정보통신 윤리교육은 정보통신 서비스 제공사업자가 교육을 요청하면 정보통신윤리위원회 교육장 또는 해당 사업자의 교육장에서 실시한다. 교사와 일반인 교육은 별도로 소개된 것이 없으며, 필요할 때 학부모 정보감시단과 같은 시민단체에 위탁하여 순회교육을 실시하기도 한다.

<표 II-75> 사업자 정보통신 윤리교육 프로그램

목적	정보통신서비스 제공자에게 정보통신 윤리교육을 하여 사업자의 책임과 역할을 인식시켜 자율규제 활동을 장려하고, 정보통신윤리위원회 심의제도와 기준을 소개하여 깨끗한 인터넷 문화 조성
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 정보통신서비스 제공자와 정보통신윤리 필요성 및 ISP 책임 강의</li> <li>- 정보통신윤리위원회 심의제도와 시정요구 사례 중심으로 소개</li> <li>- 인터넷 역기능의 주제별 관련 법규와 판례 소개</li> <li>- 정보통신서비스 제공자 자율규제 활동소개와 윤리강령 제시</li> <li>- 국내외 자율규제 모델 제시</li> <li>- 질의응답</li> </ul>
교육내용	정보통신서비스 제공자와 정보통신윤리, 정보통신윤리위원회 심의 제도, 관련 법규와 판례, 정보통신서비스 제공자 자율 규제

출처 : 정보통신윤리위원회, 정보사회와 정보통신서비스 제공자 윤리, 2002, 필자 정리

### (3) 청소년보호위원회

청소년보호위원회의 정보통신 윤리교육은 2002년부터 실시하였다. 건전한 정보통신문화를 확립하기 위하여 「안전한 인터넷」을 위한 청소년사이버문화 종합대책으로 사이버윤리, 자율규제, 법제도 정비와 기술적 대책을 추진하며, 음란·폭력사이트 정화 추진, 인터넷 중독예방과 상담·치료시스템 구축도 실시하였다. 또한 뉴미디어시대 청소년 문화의 실태와 특징, 발전방안 같은 다양한 연구를 추진하며, 음란·폭력 매체물 추방을 위해 전문 모니터링을 실시하고 있다.

2003년에는 건전미디어 정착을 위한 교육으로 학부모 대상의 ‘음란·폭력 매체물에 대한 자녀지도방법’을 6월부터 8회하였으며, ‘청소년을 대상으로 청소년 스스로 변별능력함양’ 교육을 5월부터 4회하였다.

2003년 10월부터 12월까지 자녀들을 이해하고 그들의 눈높이에 맞추어 올바른 인터넷 활용방법을 지도할 수 있도록 ‘아빠들을 위한 인터넷교육’을 단체(50인 이상)와 개인 및 단체(50인 이하)로 구분하여 신청을 받아 하였다.

2004년에는 전문모니터와 어머니 사이버감시단을 운영하고, 청소년유해사이트 접촉 실태조사를 하고 있다.

청소년의 인터넷 유해성 극복과 예방을 위한 부모와 교사교육을 하기 위하여 “자녀와 함께하는 인터넷” 교육을 한국지역사회협의회와 함께 7월부터 12월까지 2만 명 이상을 목표로 진행하고 있다. 이 캠페인은 사이버의 청소년 유해매체에 대한 부모들의 대응 능력을 키워서 건강한 인터넷문화를 만들고 청소년에 대한 관심과 이해를 높일 수 있는 내용으로 이뤄져 있다. 10월 20일까지 부산 6개 교육청과 충북 11개 교육청, 경기도 교육청에서 관내 초·중·고와 청소년상담실을 통해 교육을 진행했다. 또한 “자녀와 함께하는 인터넷” 교재를 발간하여 수강자들에게 나눠주고 있다. 이 교재는 음란 메일, 무분별한 채팅, 게임 아이템 거래 같이 인터넷 바다 속에 빠져있는 청소년들의 현

황을 보여 주어 부모들의 관심을 촉구한다. 특별히 인터넷에 대한 기술 이해는 부족하더라도 대화를 통해 자녀들이 인터넷을 올바르게 사용할 수 있도록 유도하는 방법을 자세히 설명하고 있다.<sup>41)</sup>

또한 책자를 요약한 사이버 강의를 플래쉬로 제작하여 캐릭터 코리가 설명하는 방식으로 홈페이지를 통하여 간단히 교육하고 있다. STEP 1, STEP 2로 구성되어 1부는 '원세대 부모와 N세대 자녀', 2부는 '자녀와 함께 하는 인터넷 세상'으로 청소년의 인터넷 이용 행태, 이용 실태 통계를 알 수 있으며, 수료자는 청소년보호위원장이 발부하는 온라인 수료증을 받는다.

그 밖에도 YP동영상 교육 자료가 홈페이지에 있다. 인터넷역기능과 관련된 영상교육은 기본과정 7편 가운데에는 '인터넷, 컴퓨터 게임에 관한 YP활동', 'PC방에 관한 YP활동', '인터넷 커뮤니티에 관한 YP활동'이 있으며, 심화과정 10편 가운데에는 '학교 주변 미니 게임방 추방 YP활동', '온라인 결제 YP활동', '채팅게시판 YP활동', '온라인 게임 YP활동'이 있다.<sup>42)</sup>

#### (4) 한국청소년문화연구소

청소년문화연구소는 청소년문화가 곧 21세기 우리 사회를 주도하는 문화가 될 것이라고 내다보면서 최근 청소년문화의 소비 측면만을 지나치게 부각하는 점을 문제 삼게 되었다. 청소년 문화에 담긴 생산적 본질에 주목하여 사회발전의 원동력으로 삼기 위해 청소년문화를 연구하고 올바른 지도방법을 도출하는 노력을 하였다. 그 일환으로 행사와 자료발간, 연구보고서 작성, 정보연수, 학부모 교육, 청소년 육성 사업을 수행하고 있다.

연구 사업으로 “컴퓨터와 청소년문화(컴퓨터 음란영상물의 청소년 접촉 실태와 영향)”, “정보사회에서 건전 청소년문화 육성방안(컴퓨터

41) 한겨레신문, '함께하는 교육' 섹션 35면, 2004. 10. 25

42) 청소년보호위원회 홈페이지(<http://www.youth.go.kr/>)

게임과 컴퓨터 통신을 중심으로), “정보사회와 청소년 I(통신 중독 증)”이 있다. 학술 세미나로 “컴퓨터와 청소년문화”, “정보사회에서 건진 청소년문화 육성방안”, “정보사회와 청소년”을 개최하였다. 교육 사업으로는 1997년 이후 “교사와 학부모를 위한 정보연수”를 120여 회, 저소득계층 청소년 정보문화 체험교육을 60여 회 실시하였다.

1998년 학부모 교육으로 6월에 “정보사회에서 올바른 자녀지도 I”과 10월에 “정보사회에서 올바른 자녀지도II”를 실시하였다.

2000년에 학부모를 위해 정보사회 청소년지도를 위한 “사이버 시대 청소년 미래”를 주제로 교육하였다. 청소년 사이버 교실을 열어 정보통신 윤리교육 실시, 정보통신 윤리교육용 영상자료집 제작, 정보통신 윤리교육용 “네티켓” 자료를 제작하기도 하였다.

2001년에는 아름다운 사이버문화교실을 열어 정보윤리교육 15회를 실시하였으며 정보윤리교육 교사용 지침서와 영상물 “아름다운 사이버 문화교실”과 청소년용으로 청소년 사이버교실(정보통신윤리)교육용 영상물과 사례집을 개발하였다. 이를 바탕으로 하여 2002년 5시간짜리 교육 프로그램으로 교사용 정보윤리교육 지침서와 영상물을 제작하여 중등교사 대상으로 5회, 초등교사 대상으로 3회 교육을 실시하였다.

2001년 청소년정보감시단(CYC)을 대상으로 ‘찾아가는 사이버교실’을 열어 CYC 회원과 관심 있는 회원 소속 학교 학생들에게까지 확대하여 방문교육을 실시하여 정보사회에서 가져야 할 올바른 정보 활용 태도와 사이버 범죄로부터 자기 자신을 보호할 수 있는 대처요령을 습득하도록 하였다.

2003년에는 서울시 지원사업으로 진행된 아름다운 사이버문화교실 초등학생 교재를 2004년 발간하였다. 2001년 이후 연구소 활동을 홈페이지에 기록하지 않은 것으로 보아 사업이 축소된 것 같으나 CYC 활동은 활발하게 운영되고 있다.<sup>43)</sup>

43) 한국청소년문화연구소홈페이지 (<http://youth.re.kr/>)

&lt;표 II-76&gt; '아름다운 사이버 문화교실'의 교육 주제와 내용

	주제	교수법	내용
1강	정보 사회와 사이버윤리	강의	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 과거부터 현재까지 사회변화와 흐름</li> <li>· 정보사회의 특성과 우리에게 미치는 영향(장단점)</li> <li>· 미래사회 예측</li> <li>· 현 시점의 중요성과 나아갈 방향</li> </ul>
2강	사이버중독	강연 (설명형) 실습 (시범형)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 정보사회에서 개인생활의 변화</li> <li>· 사이버공간이 개인에게 미치는 영향</li> <li>· 개인과 사회(정보사회)가 맺는 올바른 관계 탐색</li> <li>· 사이버 중독의 개념과 의미, 현재 연구된 결과</li> <li>· 학생들에게 미칠 수 있는 위험요소와 건강요소</li> </ul>
3강	사이버범죄	"	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사이버 범죄의 종류별 탐색, 발생원인, 사례</li> <li>· 사이버 범죄의 대처법(학생들에게 알릴 수 있는 자기보호법)</li> </ul>
4강	네티켓	"	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사회변화와 정보사회의 문화현상</li> <li>· 정보사회의 역기능과 순기능에 대한 고찰</li> <li>· 정보사회를 살아가는 문화인으로서 생활태도에 대한 고찰 법</li> <li>· 미래를 준비할 수 있는 정보문화 생활인으로서 대비하는 자세</li> </ul>

출처 : 청소년문화연구소 홈페이지

&lt;표 II-77&gt; '아름다운 사이버 문화교실' 교육 프로그램

주제		초 등	중 등
1강 정보사회와 사이버윤리	9:00	초등학교 교사 참석	중학교·고등학교 교사 참석
	10:00	정보사회와 사이버윤리	정보사회와 사이버윤리
2강 사이버중독	11:00	사이버중독 사례보기 생활계획표 짜기	사이버중독 사례 보기 자기보호법 공유, 자기성찰지
		3강 사이버범죄	사이버범죄 사례 보기, 공동체 놀이, 역할극, 초등학생용 대처방안 공유
점심	12:00	점심식사(무료)	
4강 네티켓	12:30	사이버공간의 편한 이용, 불편한 이용, 편하게 이용하기 위한 네티켓	
	5강 종합토론	13:30	초등학생용 프로그램의 유용성,
14:30		효과 있는 교수방법에 대한 논의	효과 있는 교수방법에 대한 논의
종 료		- 차후 실제 프로그램 진행에 대한 합의와 교수안 수정 작업 논의	

출처 : 청소년문화연구소 홈페이지

<표 II-78> CYC ‘찾아가는 사이버교실’ 교육 프로그램

주 제	소요 시간	교육방법	교육내용	교육 기자재	비 고
오리엔테이션	10분	강 연	등록과 소개하기		교 사
감시선도 활동	40분	강 연	윤리 영상물 상영(4, 5기) 정보윤리(왜 필요한가)	빔프로젝터 교육자료	연구원
	10분	쉬는 시간			
	30분	강의와 실습	사이버범죄 유형별 대처방법 사이버범죄 유형별 신고사이트 방문과 신고방법 연습	교육자료	연구원
정보문화 창조활동	30분	강 연	CYC 창조활동 소개 (동아리 지도교사 활동 경험)	교육자료	연구원
활동소개	10분	강 연	정리		연구원

출처 : 청소년문화연구소 홈페이지

### (5) 사이버문화연구소

사이버문화연구소는 건강한 사이버문화 정착을 위해 토론, 세미나, 학술발표, 정기간행물 발행, 교육사업의 각종 연구 활동을 통하여 ‘사이버문화론’이라는 새로운 학문 영역을 개척해 나가고 있다.

정보통신 윤리교육은 직접 사업을 추진하기보다는 다른 기관의 교육이나 강연을 지원하고 있으며, 예산을 지원 받을 경우에 특별과정을 수행한다.

2001년 5월부터 12월까지 한국정보문화운동협의회 2001 시민단체 정보문화운동 지원 사업으로 “선생님과 함께하는 인터넷문화학교 2001”을 열었다. 1차 교사 워크숍을 2001년 8월 13일부터 18일까지 서울벤처타운 교육장에서, 2차 교사 워크숍을 2001년 12월 19일부터 23일까지 고려대학교 4·18기념관에서 실시하였다. 청소년 워크숍을 2001년 11월 16일부터 18일까지 교사와 청소년 95명을 대상으로 미지센터에서 실시하였다.

2002년 11월에는 참교육을 위한 전국학부모회 의정부지부가 주최하는 <똑똑한 네티즌 학부모, 건강한 네티즌 자녀> 교육과 성남지부

주최 <학부모와 함께 하는 인터넷문화교육>에 강사를 지원하였으며, 매비우스 인터넷 미디어 학교에 <인터넷 즐기기>에 총 6회 동안 온라인 강의를 지원하였다.

2000년 11월 정보윤리와 관련된 강연과 토론으로 함께하는 시민행동과 사이버문화연구소가 공동 주최로 <네티즌을 위한 무료 시민강좌> “사이버에서 생겨난 세상의 새로운 문제들”에 대하여 강연하였다. 2002년 11월 20일 토론회 <온라인 게임문화, 어떻게 볼 것인가>를 문화개혁을 위한 시민연대와 한국문화컨텐츠학회가 공동으로 주최하였다.<sup>44)</sup>

#### (6) 학부모 정보감시단

학부모 정보감시단은 청소년들이 인터넷의 각종 역기능에 오염되어 피해를 입고 건전하지 못한 인터넷 상업주의에 노출되고 인터넷 중독에 빠지는 것과 같은 여러 사회문제에서 청소년을 보호하고, 유해 정보를 감시하며, 학부모와 업체인 기성세대를 교육하고 인식을 함께 할 수 있는 사업과 활동을 전개하여, 21세기 주역이 될 청소년들이 마음 놓고 정보문화를 이용하는 환경을 조성하기 위해 노력하고 있다. 이를 위한 주요사업으로는 ‘시민의 정보능력 향상을 위한 정보통신 교육’과 ‘정보통신 윤리교육과 지원’이 있다.

학부모 정보감시단 교육은 1998년 10월부터 학부모 단원을 대상으로 기초 교육과 정보통신 윤리교육을 4회 실시<sup>45)</sup>하였다. 1999년에는 학부모 컴맹 탈출과 정보통신 윤리교육을 상반기 3회 실시하였으며, 학부모<sup>46)</sup>와 초등학생용 정보통신 윤리교재를 마련하였다.

2001년 4월, 1년 이상 단원으로 활동하고 인터넷·통신이용이 1년 이상인 부모를 대상으로 제1기 정보통신윤리 전문강사 양성교육을 실

44) 사이버문화연구소 홈페이지(<http://www.cyberculture.re.kr>)

45) 윤리교육 : ‘컴퓨터 음란물 유통 현황 및 부모의 역할’

46) 학부모정보감시단, 부모가 알아야 할 컴퓨터·PC통신·인터넷, 1999

시하였다. 교육은 주 1회씩 7주(47)에 걸쳐 했고, 강사교육 이후 전국순회 학부모 교육에 강사로 활동하게 하였다. 6월에는 제1회 전국순회 학부모 교육을 위해 12월까지 “정보화 시대 부모의 역할”을 주제(48)로 전국 12개 지역(49)의 학부모와 교사를 대상으로 하였다. 이 교육은 15회에 걸쳐 약 4,500 여명에게 하였다. 일정 이외에 학교나 시민단체의 요청으로 1,500여명을 대상으로 10회 교육을 실시하였다. 또한 전국순회 학부모 교육을 위한 교재 ‘인터넷 시대, 우리아이 제대로 키우기’(50)와 정보통신윤리 사이버교육 학부모용과 청소년 교재(51)를 개발하였다.

2002년에는 전국순회 학부모 교육 ‘인터넷 시대, 우리 아이 제대로 키우기’를 주제(52)로 6월부터 11월까지 전국 12개 지역(53)에서 20회에 걸쳐 3,300여명에게 교육하였다.

정보통신윤리위원회의 요청으로 서울지역 21회 450여명 학부모와 일반인 교육을 ‘인터넷과 자녀지도 및 인터넷 활용방법(실습)’으로 실시하였으며, 학부모감시단으로 요청한 여성단체, 청년단체, 초등학교, 사회복지회관 등 6회 300여명의 학부모, 일반인에게도 교육을 실시하

47) 1주 : 청소년과 사이버문화(긍정적인 측면과 부정적인 측면), 2주 : 불건전 정보에 대한 대처와 부모의 역할, 3주 : 인터넷 유해사이트 모니터링 방법과 실습, 4주 : 음란물 차단프로그램 설치방법과 활용방법, 5주 : 학부모 강사의 사명 / 프레젠테이션기법 I, 6주 : 좋은 강사가 되려면(스피치 훈련, 화법 중심으로) / 프레젠테이션기법 II / 실제 강의 연습 I, 7주 : 워킹(부모에게 필요한 교육과 자료개발)과 실습(실제 강의 연습 II) / 수료식

48) 교육내용 : 인터넷 역기능 예방과 자녀보호, 인터넷 중독, P.E.T(자녀와 대화법)

49) 서울, 부산, 대구, 울산 대전, 광주, 인천, 전주, 청주, 제주, 수원, 춘천

50) 구성 : 인터넷 세상, 청소년의 인터넷 이용행태, 인터넷의 역기능들, 청소년의 인터넷 일탈유형 사례, 부모가 알아야 할 자녀지도 요령, 부모들이 자주하는 질문들, 인터넷 가정안전 수칙, 자녀의 인터넷 접속 내용 알아보기, 유해사이트 차단 프로그램 사용하기, 유해정보 감시 및 신고요령, 좋은사이트 활용 등

51) 구성 : 지식정보 사회에서의 인터넷 역할, 청소년의 사이버문화, 인터넷의 유익함, 인터넷의 해로움, 자녀 지도를 위한 지침, 네티켓 첫걸음, 퀴즈 등

52) 교육내용은 수도권 지역 : 인터넷과 자녀지도, 인터넷 활용(실습), 그 외 지역 : 인터넷과 자녀지도 (인터넷윤리일반 및 부모역할), 자녀와 대화법(PET)

53) 부산, 대구, 대전, 인천, 원주, 익산, 충주, 천안, 창원, 과천/안양, 평택, 의정부

였다.

정보통신윤리 학부모지침서를 제작하고, 청소년을 위한 정보통신 윤리 교재 ‘나 스스로, 친구와 함께 하는 인터넷 세상’을 플래쉬로 제작하여, 역기능에 대해 어린이와 청소년들의 대처 방법과 예방을 위한 정보통신윤리 함양, 부모와 교사들에게 어린이와 청소년들이 활용할 수 있는 정보통신윤리 자료를 온라인으로 제공하고 있다.<sup>54)</sup>

2003년에는 전국순회 학부모 교육을 위해 “인터넷 시대, 우리 아이 제대로 키우기”를 주제로 7월부터 12월까지 교육하였다. 인터넷과 자녀지도 및 게임중독 예방, 자녀와 대화법(PET) 및 인터넷 활용에 대하여 전국의 초·중등 학부모 3,000여명을 대상으로 총 15회 하였고 중소 도시지역<sup>55)</sup> 부모 대상으로 교육을 확대 실시하였다.

기관과 단체 교육으로는 청소년유해환경감시단원, 주부 감시단원, 교사, 공무원, 기업의 임직원 가족, 정보화 교육생 1,500여명을 대상으로 정보윤리 일반, 청소년유해환경 감시 요령, 유해정보로부터 자녀보호를 위한 방법(실습)을 교육하였다.

우리 집 스팸추방을 위한 부모 교육<sup>56)</sup>을 9월부터 12월까지 서울과 수도권 초·중·고생 학부모 2,800여명을 대상으로 경기도 5회(수원, 의정부, 고양, 안산, 성남), 서울 4회(동서남북 지역), 인천 등 10회를 실시하였다. 또한 정보통신윤리위원회의 요청으로 중·고생 대상 6,000명 이상, 학부모 500여명을 교육하였으며, 청소년보호위원회의 요청으로 공무원 50여명, 지역주민 400여명에게 특강을 실시하였다.

정보통신 윤리교육교재 건강한 i-세상을 위한 학부모 지침서로 ‘엄마와 아빠가 함께하는 안전한 인터넷 여행’<sup>57)</sup>을 개발하여 전국순회

54) 인터넷 어떻게 활용할까?, 네티켓이란?, 대화방 예절, 전자우편/게시판 예절, 인터넷에서 나를 지켜요, 지나치게 게임에 몰두하지 않아요, 음란물 보기 싫어요 등 총 7편

55) 강원도(동해),경기도(파주/안성), 경남(진주/통영),경북(구미/안동/경산), 전남(여수/목포), 전북(군산/정읍), 충남(서산/공주), 충북(음성)

56) 교육내용 : 건강한 가정과 사이버 문화, 스팸메일로부터 자녀보호하기 위한 방법 및 자녀지도 요령, 스팸메일 방지 프로그램 활용을 위한 시연 등

학부모 교육 때 배포하고 있다.

우리 집 스팸추방을 위한 부모 지침서로 자녀들의 인터넷 이용 문화, 부모가 알아야 할 인터넷 피해와 자녀지도 요령, 부록이 들어있는 건강한 'i-세상'을 제작하였으며, 우리 집 스팸메일 추방을 위한 학부모 교육 때 배포하였다.

2004년에는 전국순회 학부모 교육을 5월부터 11월까지 전국 초·중·고생 자녀를 둔 학부모를 대상으로 <건강한 I-세상>을 위한 교육<sup>58)</sup>을 주제로 한국통신문화재단의 지원을 받아 총 20회를 목표로 실시하고 있다.

또한 최근 게임, 채팅, 스팸메일, 음란물 같은 사회문제에 대해 건강한 'i-세상'을 위한 학부모 대상 교육을 실시하고 있다.<sup>59)</sup>

57) 구성 : 부모와 청소년들의 인터넷이용문화, 인터넷 역기능으로부터 자녀보호, 부모가 알아야 할 자녀지도 요령, 효과적인 부모 역할 훈련, 부록 등

58) 학부모 교육 내용

- 제 1 강의 : 인터넷 중독으로부터 자녀보호하기 위한 방법 및 자녀지도 요령 : 1. 청소년과 인터넷 문화, 2. 인터넷 중독이란 어떤 것일까, 3. 인터넷 중독 실태조사, 4. 인터넷 중독 예방 주사를 맞으세요, 5. 인터넷 중독 진단표

- 제 2 강의 : 유해정보 차단 프로그램 활용을 위한 시연 등

59) 교육 내용

- I. 사이버 문화에 대한 자녀 지도 요령(60분) : 1. 청소년의 사이버 문화, 2. 인터넷의 역기능과 현황 (음란, 폭력, 채팅, 스팸메일, 사이버 범죄 등), 3. 사이버 중독 예방 방법, 4. 부모들이 알아야 할 자녀지도 요령, 5. 네티켓 기초 등
- II. 유해정보로부터 자녀보호를 위한 방법(실습 또는 시연) (60분) : 1. 자녀의 인터넷 이용습관 알아보기, 2. 유해정보 차단 프로그램 활용, 3. 청소년 유해정보 모니터링 방법, 4. 자녀와 함께 할 수 있는 인터넷 활용법(게임, 유익사이트 등), 5. 부모 동의 없이 회원 가입한 경우 등

### 3) 교육내용(교육교재 비교) 분석

사회기관은 교육전문기관은 아니다. 그러나 인터넷상에서 발생하는 각종 역기능들이 사회문제가 됨에 따라 뜻있는 기관들이 정보통신 윤리교육을 실시하고 있다. 기관별로 교재를 마련하고, 간이용 소책자, 동영상, 기타 자료를 제작하여 활용하고 있다. 그래서 각 기관에서 제작한 주요 교재와 교육 자료를 살펴보려고 한다.

#### (1) 교원 교육

교원교육을 실시하는 기관은 한국정보문화진흥원, 정보통신윤리위원회, 한국청소년문화연구소, 사이버문화연구소이다.

한국정보문화진흥원의 교원연수 교재는 학교현장에서 교사가 바로 수업에 활용할 수 있도록 매 강의마다 학습목표와 강의 시수, 주요 활동 과정, 활동 자료, 참고자료를 제시하고 있다. 매 강의별 I절에 ‘이론적 논의’를, II절에는 학생들이 직접 참여할 수 있는 ‘학생 활동 자료’를 편성하였다. 총 15강 30시간용으로 개발되었으며 정보사회의 개념, 사이버 공간의 특징과 문화, 정보통신윤리 개념과 교육지도 방법, 네티켓 지도방법, 사이버공간에서 자아 정체성, 사이버공동체의 유형과 장단점, N세대 특징과 사이버문화, 디지털 환경에서 갖는 지적 재산권, 불건전 유해정보, 사이버 성폭력의 유형과 대처방안, 각종 정보화 역기능, 사이버 경제교육의 내용을 담아 460페이지가 넘는다. 부록에는 VDT 증후군과 예방과 치료를 위한 체조도 제시하고 미국의 정보통신 윤리교육 사례를 소개하고 있다.

<표 II-79> 선생님과 함께하는 깨끗한 정보세상 학습개요 예시

### 제9강 지적재산권

학습목표 : 1. 정보사회에서 지적 재산권의 중요성을 이해한다.  
 2. 지적 재산권을 존중하는 태도를 갖는다.

소요시간 : 2시간

**주요 활동 과정**

1. 디지털 환경에서 지적재산권(문제제기)
2. 지적재산권
3. 학습자료
4. 참고자료

**활동 자료**

1. 영화 “패스워드”
2. 파워포인트 수업자료
3. 사이트 검색

**참고 자료**

1. 추병완, ‘정보윤리교육론’, 서울 : 울력, 2001.
2. 추병완, ‘정보통신윤리’, 서울 : 정보통신윤리위원회, 1997.
3. 최경수, “사이버스페이스에서 저작권 침해 실태와 그 대책”, 2000.  
(이하 생략)

출처 : 한국정보문화진흥원, 선생님과 함께하는 깨끗한 정보세상, 2001, 2004

<표 II-80> “선생님과 함께하는 깨끗한 정보세상” 교재

제1강 정보사회의 빛과 그림자 I. 이론적 논의 1. 정보사회의 개념과 특징 2. 정보사회를 보는 이론적 시각 3. 정보사회와 생활의 변화 II. 학생 활동 자료 1. 컴퓨터 학습의 장단점 2. 미완성 문장 완성하기(중 등학생용) 3. 정보사회에서의 편리한 점 과 불편한 점(초등학생용) 4. 정보사회의 문제점 해결을 위한 자세(중등학생용) 5. 인터넷 여행하기(초등학 생용) 제2강 인터넷 사이버 공간 I. 이론적 논의 1. 인터넷이란? 2. 사이버 공간의 특징 3. 사이버 문화의 특징과 오해 4. 사이버 공간이 청소년에 게 미치는 영향	2. 네티즌 윤리강령 3. 정보통신 윤리현장 제4강 네티켓 지도방법론 (초등/중등) I. 개념과 필요성 1. 네티켓이란? 2. 네티켓! 어떻게 지킬 것 인가? II. 어떻게 가르칠 것인가? 1. 네티켓 교육의 단계 2. 네티켓 지도 방법 3. 네티켓 교육의 사례(서울 미양초등학교/서울공항중 학교) 4. 지도 시 유의사항 III. 학생 활동 자료 1. 네티켓 빙고 2. 네티켓 책갈피 만들기 3. 네티켓 말판 놀이 IV. 관련 사이트 및 자료 1. 네티켓 관련 사이트 2. 네티켓을 가르치는 교사 를 위한 조언	2. 내가 속한 사이버 공동체 분석하기 3. 우리 동네 사이버 공동체 찾아보기 4. 우리 반 사이버 공동체 만들기 5. 청소년 사이버 공동체의 문제점 제7강 N세대의 특징과 문화 I. 이론적 논의 1. N세대(N-Generation)란? 2. N세대의 특징 3. 사이버 공간에서의 청소 년 활동의 특성 4. 디지털 시대의 교사의 역할 II. 학생 활동 자료 1. N세대와 친해지기 2. 나는 N세대? 3. 청소년의 인터넷 언어 제8강 사이버 문화의 이해 I. 이론적 논의 1. 사이버 문화란? 2. 청소년들이 바라보는 사이
---	---	--

<p>II. 학생 활동 자료</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷을 통해 얻은 것과 잃은 것</li> <li>2. 현실 세계와 사이버 세계 (초등학생용)</li> <li>3. 인터넷 실명제에 대한 의견(중등학생용)</li> </ol> <p>제3강 정보통신 윤리교육 방법론</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. 이론적 논의             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 정보통신윤리의 개념과 기본 원리</li> <li>2. 정보통신 윤리교육의 기본 원칙</li> <li>3. 정보통신 윤리교육의 지도 방법</li> </ol> </li> <li>II. 정보통신 윤리교육 방법의 사례             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 지적재산권에 대한 의견 (초등학생용)</li> <li>2. 정보통신기술에 대한 윤리적 사고(중등학생용)</li> <li>3. 해커의 윤리(중등학생용)</li> <li>4. 정보통신윤리의 기본 원리(초등학생용)</li> <li>5. 우리 학교의 컴퓨터 윤리 강령 만들기(중등학생용)</li> </ol> </li> <li>III. 관련 자료             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷 역기능의 주요 특징</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 영상자료</li> </ol> <p>제5강 사이버 공간에서 자아 정체</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. 이론적 논의             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 정체성의 의미와 구성요소</li> <li>2. 사이버 공간에서 자아 정체</li> <li>3. 사이버 공간에서 청소년 자아 정체 형성의 특징</li> </ol> </li> <li>II. 학생 활동 자료             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 아이디와 아바타 만들기</li> <li>2. 사이버 공간이 나의 정체에 미치는 영향</li> <li>3. 사이버 공간에서 건전한 자아 정체를 형성하려면?</li> </ol> </li> </ol> <p>제6강 사이버 공동체</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. 이론적 논의             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 공동체의 개념</li> <li>2. 사이버 공동체의 정의</li> <li>3. 사이버 공동체의 형성 배경</li> <li>4. 사이버 공동체의 유형</li> <li>5. 사이버 공동체의 장단점</li> <li>6. 사이버 공동체의 과제와 전망</li> </ol> </li> <li>II. 학생 활동 자료             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 현실의 공동체와 사이버 세계의 공동체의 차이점과 공통점</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>버 (인터넷)문화</li> <li>3. 엽기문화</li> <li>4. 팬픽문화</li> <li>5. 안티문화</li> </ol> <p>II. 대응방안</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 엽기문화(불건전 사이버 문화)에 대응</li> <li>2. 청소년의 사이버 문화에 대한 자세</li> </ol> <p>III. 학생 활동 자료</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 학습지</li> </ol> <p>IV. 관련 자료</p> <p>제9강 지적 재산권</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. 이론적 논의             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 디지털 환경에서의 지적 재산권</li> <li>2. 지적 재산권</li> </ol> </li> <li>II. 학생 활동 자료             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 소프트웨어의 종류 구분하기</li> <li>2. 필요한 소프트웨어 구입하기</li> <li>3. 지적재산권에 대한 만화 보고 의견 나누기</li> <li>4. 지적재산권과 정보 공유권에 대한 입장</li> </ol> </li> </ol>
<p>III. 관련자료</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 한국청소년정보감시단 (Cyber Youth Cop) 지침</li> <li>2. 카피라이트, 그 독점의 권리</li> <li>3. P2P 네트워크를 둘러싼 전쟁</li> <li>4. 와레즈 사이트</li> <li>5. 내꺼, 네꺼 그리고 우리꺼? - 사이버공간의 지적 재산권 논쟁</li> <li>6. 공유인가, 소유인가 - 저작권 분쟁 참관기 9</li> <li>7. 영화 '패스워드'-정보독점 기업과 맞서는 '컴도사'</li> </ol> <p>제10강 불건전 유해정보</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. 이론적 논의             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 건전 정보와 불건전 정보 이해하기</li> <li>2. 불건전 유해 사이트의 종류와 영향</li> <li>3. 음란물의 문제점</li> </ol> </li> <li>II. 학생 활동 자료             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 공익 광고 만들기(초등학생용)</li> <li>2. 4컷 만화 만들기(초등학</li> </ol> </li> </ol>	<p>제12강 바이러스와 해킹</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. 개념 및 대응 방안             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 컴퓨터 바이러스에 대한 이해</li> <li>2. 컴퓨터 바이러스 감염경로 및 현상</li> <li>3. 컴퓨터 바이러스 예방 및 대응 요령</li> <li>4. 해킹에 대한 이해</li> <li>5. 해킹 방지 및 대응방법</li> <li>6. 컴퓨터 바이러스, 해킹 사고대응 관련기관</li> </ol> </li> <li>II. 학생 활동 자료             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 바이러스의 감염현상 및 피해증상 이해하기</li> <li>2. 나라면 이런 바이러스를!</li> <li>3. 보안지수 점검하기</li> <li>4. 나의 정보보호수준은 얼마?</li> <li>5. 해킹·바이러스 예방 캠페인</li> <li>7. 해커와의 인터뷰</li> </ol> </li> <li>III. 관련자료</li> </ol> <p>제13강 개인정보 보호</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. 이론적 논의 및 사례             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 개인정보</li> <li>2. 개인정보 침해사례</li> </ol> </li> </ol>	<p>III. 인터넷 중독 예방 교육</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷 중독 예방법 및 해결책(하지현, 용인정신병원 정신과 전문의)</li> <li>2. 청소년을 위한 인터넷 중독예방교육 프로그램 (한국정보문화진흥원)</li> </ol> <p>IV. 학생 활동 자료</p> <p>V. 관련자료</p> <p>제16강 사이버 교육</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 전자상거래(인터넷쇼핑)란?</li> <li>2. 전자상거래의 특성에 따른 소비자 문제</li> <li>3. 인터넷자의 전자상거래 이용</li> <li>4. 미성년자의 전자상거래 관련피해</li> <li>5. 피해사례별 보상기준</li> <li>6. 청소년의 합리적인 인터넷 쇼핑을 위한 부모의 자세</li> <li>7. 상담·신고기관과 경제교육 관련 사이트</li> <li>8. 학습자료</li> <li>9. 읽기자료</li> </ol> <p>부 록</p>

<p>생용)</p> <p>3. 내가 만일 국회의원이라면?(초등학생용)</p> <p>4. 불건전 정보의 문제점 인식(중등학생용)</p> <p>5. 불건전 정보 신고하기(중등학생용)</p> <p>제11강 사이버 성폭력</p> <p>I. 이론적 논의</p> <p>1. 사이버 성폭력이란?</p> <p>2. 사이버 성폭력의 유형</p> <p>II. 사이버 성폭력 대처 방안</p> <p>1. 사이버 성폭력 예방을 위한 개인적 노력</p> <p>2. 사이버 성폭력 예방을 위한 시민단체의 노력</p> <p>3. 어떻게 가르칠 것인가?</p> <p>III. 학생활동자료</p> <p>1. 사이버 상담사가 되어 봅시다.(중등학생용)</p> <p>2. 출발 ○, × 퀴즈(초등학생용)</p> <p>IV. 관련자료</p>	<p>II. 대응방안</p> <p>1. 개인정보 보호대책</p> <p>2. 개인정보 침해 대응방안</p> <p>III. 학생 활동 자료</p> <p>제14강 사이버 범죄</p> <p>I. 이론적 논의</p> <p>1. 사이버 범죄란?</p> <p>2. 사이버 범죄의 구분 및 내용</p> <p>3. 컴퓨터 범죄 처벌 조항 (<a href="http://icic.sppo.go.kr/">http://icic.sppo.go.kr/</a>)</p> <p>4. 사이버 범죄의 예방</p> <p>5. 신고요령</p> <p>6. 학습지</p> <p>II. 관련자료</p> <p>제15강 인터넷 중독</p> <p>I. 이론적 논의</p> <p>1. 인터넷 중독</p> <p>II. 인터넷 중독의 하위유형</p> <p>1. 게임 중독</p> <p>2. 통신 중독 (채팅 중독)</p> <p>3. 음란물 중독</p>	<p>부록 1 VDT증후군</p> <p>I. 이론적 논의</p> <p>1. VDT 증후군이란?</p> <p>2. VDT증후군의 증상</p> <p>II. 학생 활동 자료 : VDT 증후군의 예방과 치료</p> <p>III. 관련자료</p> <p>부록 2 미국의 정보통신 윤리교육 사례</p> <p>1. 미국의 정보통신윤리 연구 현황</p> <p>2. 미국의 정보통신 윤리교육 현황</p>
--	---	---

출처 : 한국정보문화진흥원, 선생님과 함께하는 깨끗한 정보세상, 2004.

정보통신윤리위원회는 교원 교육을 위해 별도로 제작한 책이 없으며, 학부모 교재를 활용하여 교육하는 것으로 보인다. 또한 영상교재를 활용하여 학생을 지도할 수 있도록 수업계획안과 활용학습지를 만들어 함께 제공하고 있다.

한국청소년문화연구소에서는 2002년에 서울시의 지원으로 ‘아름다운 사이버문화교실’을 열어 실시한 정보윤리교육 자료를 이용하여 교사용 정보윤리교육 지침서를 발간하였다.

사이버문화교실은 5시간짜리 프로그램으로 진행되었으며, 실제 실행을 모델로 하여 제작, 개발한 것이 특징이다. 주제는 정보사회와 사이버윤리, 사이버중독, 사이버범죄, 네티켓으로 강의와 설명형의 강연, 시범형 실습이다. 문화 측면으로 접근하고 있으며, 4가지지도 방법 설명과 집단규모에 따른 교안 구성 같은 지도방법 중심으로 설명하고 있다.

<표 II-81> 아름다운 사이버문화교실(중·고교 교사용 정보윤리교육 지침서)

<p>1부. 아름다운 사이버 문화교육</p> <p><b>I. 아름다운 사이버 문화, 왜 가르쳐야 할까요</b></p> <p>1. 왜 기획하게 되었을까요</p> <p>2. 어떤 가치들을 보여줘야 할까요</p> <p>가. 배려(care)</p> <p>나. 책임 (responsibility)</p> <p>3. 어떤 방향으로 이끌어줘야 할까요</p> <p>가. 생활교육</p> <p>나. 공동체 교육</p> <p>다. 인성교육</p> <p>4. 어떤 방법으로 지도해야 할까요</p> <p>가. 설명형 지도방법</p> <p>나. 탐구형 지도방법</p> <p>다. 시범형 지도방법</p> <p>라. 활동형 지도방법</p> <p><b>II. 정보윤리교육에 대한 오해는 푸세요</b></p> <p>1. 자료 찾기가 '하늘에서 별 따기'다</p> <p>2. 전문지식이 필요하다</p> <p>3. 특정시간에만 교육을 실시해야 한다</p> <p>4. 해봤자 귀찮고 피곤하기만 하다</p> <p>5. 컴퓨터를 잘 다뤄야 가능하다</p> <p>6. 많은 준비물이 필요하다</p> <p><b>III. 이렇게 실시해봅시다</b></p> <p>1. 시범교육 실례</p> <p>2. 시범교육 실시결과 주의사항</p> <p>가. 규모별 주의사항</p> <p>(1) 소집단(30명 이하)</p> <p>(2) 중집단(30~60여명)</p> <p>(3) 대집단(200명 이상)</p> <p>나. 장소별 주의사항</p> <p>(1) 학교 내(교실)</p> <p>(2) 학교 밖(외부 시설)</p> <p>(3) 전산실</p> <p>다. 교육방법별 주의사항</p> <p>(1) 강연(설명)</p> <p>(2) 제작</p> <p>(3) 개별활동</p> <p>(4) 발표</p>	<p>라. 집단 구성별 주의사항</p> <p>(1) 친밀 집단</p> <p>(2) 일시 집단</p> <p><b>IV. 이렇게 사용해 보세요</b></p> <p>1. 프로그램 구성법</p> <p>2. 프로그램 활용법</p> <p>가. 교안 구성하기</p> <p>(1) 차시별 수업시간이 1시간 내외일 경우</p> <p>(2) 집단의 규모가 작을 때 (소집단)</p> <p>(3) 집단의 규모가 클 때 (중집단)</p> <p>(4) 교육내용에 따라</p> <p>나. 공책 활용하기</p> <p>(1) 자료집에 실려 있는 공책</p> <p>(2) E-Note</p> <p>2 부 아름다운 사이버 문화교실 프로그램</p> <p><b>I. 프로그램의 개관</b></p> <p>1. 프로그램의 구성</p> <p>2. 프로그램의 내용</p> <p>3. 전체 진행도</p> <p><b>II. 프로그램의 실제</b></p> <p>1 장 들어가기 전예(준비운동)</p> <p>2 장 '나'를 지키자! (사이버중독)</p> <p>1. 사이버중독을 탐구형으로 실시할 때</p> <p>2. 사이버중독을 시범형으로 실시할 때</p> <p>3. 사이버중독을 설명형으로 실시할 때</p> <p>4. 사이버중독을 활동형으로 실시할 때</p> <p>5. 사이버중독 참고자료</p> <p>가. 동기유발을 위한 연예인 사례 제시</p> <p>나. 사이버중독 개념</p> <p>다. 관련 신문기사</p> <p>라. 사이버중독의 다양한 정의</p> <p>마. 사이버중독 있다 / 없다</p> <p>바. 사이버중독 자가진단하기</p>	<p>사. 전체 토론하기</p> <p>아. 사이버중독 영상물 보기</p> <p>자. 사이버중독 개념 만들기- 사이버중독 센터 탐사</p> <p>차. 사이버중독의 문제점</p> <p>카. 설명할 때 필요한 자료</p> <p>3 장 '우리'를 보호하자!(사이버범죄)</p> <p>1. 사이버범죄를 탐구형으로 실시할 때</p> <p>2. 사이버범죄를 시범형으로 실시할 때</p> <p>3. 사이버범죄를 설명형으로 실시할 때</p> <p>4. 사이버범죄를 활동형으로 실시할 때</p> <p>5. 참고자료</p> <p>가. 연예인 사이버범죄 피해사례</p> <p>나. 사이버범죄 관련 자료</p> <p>다. 영상물의 내용</p> <p>라. 청소년 사이버범죄 경향 뉴스부드</p> <p>마. 사이버범죄 설명 자료</p> <p>4 장 사이버공간에서 '우리' 되자! (꽃 피우자, 네티켓)</p> <p>1. 네티켓을 탐구형으로 실시할 때</p> <p>2. 네티켓을 시범형으로 실시할 때</p> <p>3. 네티켓을 설명형으로 실시할 때</p> <p>4. 네티켓을 활동형으로 실시할 때</p> <p>5. 참고자료</p> <p>가. 네티켓의 개념 정의</p> <p>나. 네티켓 관련 뉴스 클립</p> <p>다. 네티켓 설명 자료</p> <p>부 록 1 정보윤리교육 수행평가 과제거리</p> <p>① 설문조사 수업(1318 vs 2060)</p> <p>② 지역조사 수업(우리동네 PC방 탐사)</p> <p>부 록 2 '아름다운 사이버 문화교실' 공책</p> <p>부 록 3 '아름다운 사이버 문화교실' 보조 영상물</p> <p>참고문헌</p>
--	---	---

출처 : 한국청소년문화연구소, 아름다운 사이버문화교실, 2002

사이버문화연구소는 한국정보문화운동협의회의 지원으로 “선생님과 함께하는 인터넷문화학교 2001”을 열어 컴퓨터와 인터넷 교육 교사를 대상으로 2차에 걸쳐 교사 워크샵을 실시하였다. 이 워크샵은 현재 국내의 인터넷에서 나타나는 엽기, 자살사이트, 아나키스트 같은 부정 항목을 최소화하고, 인터넷의 무한한 가능성을 긍정하는 항목들을 극대화할 수 있는 교육 능력을 함양시키는 데 있다. 따라서 기존의 컴퓨터와 인터넷 관련 교사들의 인터넷문화교육능력을 향상시키고, 학생들의 인터넷문화교육을 실현시키는 데 그 목적이 있다.

이 교육의 목표는 새로운 문화매체로서 인터넷의 가능성과 한계를 인식하게 하며, 체험교육으로서 인터넷교육을 담당하는 능력을 구비시키는 것이다. 또 기존의 컴퓨터와 인터넷교육에 있는 문제와 한계를 교사들 스스로 인식하도록 하고, 인터넷의 가치, 윤리 문제, 정보매체와 문화매체로서 인터넷을 인식하기, 실생활에서 인터넷 응용가능성 같은 인터넷에 대한 인식능력과 활용능력을 함양시키는 것이다. 아울러 교사들이 인터넷교육 프로그램을 개발하도록 토론하는 곳을 주거나 간접경험의 기회를 제공해 줌으로써 “교사들의 네트워크”로서 인터넷 기능을 모색하고, 학생들을 대상으로 한 다양한 교육방법들을 활용하는 교육능력을 길러 인터넷문화교육을 담당하는 바람직한 교사양성을 위해 추진하게 되었다. 그러나 이후로는 진행된 교육이 없으며, 현재는 사이버문화에 대한 소규모 세미나 위주로 사업이 진행되고 있다.

&lt;표 II-82&gt; 선생님과 함께하는 인터넷 문화학교 2001 1차 워크샵 내용

**워크샵 자료1**

- N세대 문화, 한국의 인터넷
- 새로운 현실, 새로운 대화법, 온라인 채팅의 세계
- 열기, 인터넷 게임, 새로운 자극을 찾아서
- 가상현실을 지배하는 인터넷 중독
- 가상현실에서의 범죄, 개인정보보호
- 디지털 리터러시를 위한 교육 콘텐츠
- 멀티미디어교육 콘텐츠 활용
- 국내 컴퓨터교육의 문제점과 사례소개1
- 국내 컴퓨터교육의 문제점과 사례소개2
- 외국의 인터넷미디어교육 활용사례 발표

**워크샵 자료2**

- e-learning과 디지털 리터러시 디지털시대의 새로운 학습능력

**워크샵 자료3**

- 교육 콘텐츠 활용의 실제

출처 : 사이버문화연구소 홈페이지

&lt;표 II-83&gt; 선생님과 함께하는 인터넷문화학교 2001 2차 워크샵 내용

- 열기의 문화, 열기의 인터넷
- 한국의 인터넷과 게임문화
- 사이버공간에서 나를 지키자
- 인터넷문화교육을 위해서 인터넷 활용하기
- 기능적 ICT 활용교육을 경계함
- 온라인 프로젝트학습의 이론과 실제

출처 : 사이버문화연구소 홈페이지

**(2) 청소년 교육**

청소년을 대상으로 한 정보통신 윤리교육은 대부분의 사회기관에서 하고 있다. 각 기관을 설립할 때 기관은 대부분 청소년을 보호하는

일을 해야 하기 때문이다.

앞서 소개한 사회기관들도 직·간접으로 청소년과 연관되어 대부분이 청소년에 대한 정보통신 윤리교육을 실시해 오고 있다.

정보통신윤리위원회의 청소년 교재 ‘우리들이 만드는 건강한 인터넷’은 모두 9장으로 구성되어 있다. 1·2장에서는 인터넷의 순기능과 역기능, 정보통신윤리의 중요성과 네티켓을 다루고 있다. 3~9장에서는 채팅, 음란물, 사이버 성폭력, 인터넷 언어폭력과 언어훼손, 스팸 메일, 와레즈, 온라인 게임 중독 등 대부분의 청소년들이 인터넷에서 경험할 수 있는 문제들을 주제별로 나누어 설명하고 있다.

이 교재에서는 각 주제들에 대한 기본 내용을 살펴보고, 자세한 사례와 최근 보도된 신문기사들을 제시하여 청소년들에게 문제의 심각함을 지각할 수 있게 하였다.

주입식으로 이해를 시키기보다 토론 주제를 제시하여 청소년들끼리 자신의 경험, 생각과 느낌을 나누고 대책을 마련하면서 역기능의 문제를 스스로 인식하고 적극 참여하도록 하고 있다. 그 외에 청소년들에게 유익한 사이트들을 추천하고, 불건전 정보를 보았을 때 신고하고 도움을 받을 수 있는 기관이나 센터와 신고 방법을 자세히 소개하여 청소년들이 인터넷을 이용하면서 실제로 활용하여 도움을 받게 하였다.<sup>60)</sup>

---

60) 정보통신윤리위원회, 우리들이 만드는 건강한 인터넷, 2002

<표 II-84> ‘우리들이 만드는 건강한 인터넷’ 목차

<p><b>제1장 인터넷과 올바른 이용</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷의 순기능</li> <li>2. 인터넷의 역기능</li> <li>3. 올바른 이용의 필요성</li> </ol> <p><b>제2장 네티켓이란 무엇일까요?</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 네티켓의 개념</li> <li>2. 분야별 네티켓</li> </ol> <p><b>제3장 건강한 채팅 문화 우리 스스로 만들어가자</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 채팅의 개념</li> <li>2. 채팅 경험 나누기</li> <li>3. 청소년의 채팅 문화 엿보기</li> <li>4. 채팅의 문제점</li> <li>5. 채팅방 네티켓</li> </ol> <p><b>제4장 컴퓨터 음란물 우리가 차단한다</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 컴퓨터 음란물의 개념</li> <li>2. 컴퓨터 음란물 접촉 경험 나누기</li> <li>3. 청소년의 컴퓨터 음란물 접촉 실태</li> <li>4. 컴퓨터 음란물의 문제점</li> <li>5. 컴퓨터 음란물 대처 방안</li> </ol> <p><b>제5장 사이버 성폭력 제대로 알고 대처하자</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사이버 성폭력의 개념</li> <li>2. 사이버 성폭력 경험 나누기</li> <li>3. 사이버 성폭력 피해 실태</li> <li>4. 사이버 성폭력 대처 방안</li> </ol> <p><b>제6장 인터넷 언어폭력과 훼손의 심각한 바로 알자</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷 언어폭력의 개념</li> <li>2. 인터넷 언어폭력 경험 나누기</li> <li>3. 인터넷 언어폭력의 실태</li> <li>4. 인터넷 언어폭력의 문제점</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. 인터넷 언어훼손의 실태</li> <li>6. 인터넷 언어훼손의 문제점</li> <li>7. 인터넷 언어폭력과 언어훼손 대처 방안</li> </ol> <p><b>제7장 스팸 메일, 이제 그만!</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 스팸 메일의 개념</li> <li>2. 스팸 메일 경험 나누기</li> <li>3. 스팸 메일의 피해 실태</li> <li>4. 스팸 메일의 문제점</li> <li>5. 스팸 메일 대처 방안</li> </ol> <p><b>제8장 와레즈 사이트의 정체를 파헤치자</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 와레즈 사이트의 개념</li> <li>2. 와레즈 사이트 경험 나누기</li> <li>3. 와레즈 사이트의 문제점</li> <li>4. 와레즈 사이트 대처 방안</li> </ol> <p><b>제9장 온라인 게임을 건전하게 즐기자</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 온라인 게임의 개념</li> <li>2. 온라인 게임 이용 경험 나누기</li> <li>3. 온라인 게임의 이용 실태</li> <li>4. 온라인 게임에 빠지는 이유</li> <li>5. 온라인 게임의 문제점</li> <li>6. 온라인 게임 중독 자가진단</li> <li>7. 온라인 게임 중독 대처 방안</li> </ol> <p>부록1. 인터넷 관련 각종 신고센터  부록2. 인터넷 불건전 정보 신고 방법  부록3. 청소년 권장사이트 제도 안내  부록4. 청소년 권장사이트  부록5. 청소년 자원봉사 제도 안내  부록6. 인터넷 중독 자가진단  부록7. 정보통신윤리 용어 안내  부록8. 네티켓 퀴즈</p>
---	--

출처 : 정보통신윤리위원회, 우리들이 만드는 건강한 인터넷, 2002

청소년보호위원회는 청소년보호를 위하여 설립되었으나 정보통신 윤리교육을 직접 청소년에게 하기보다는 부모를 교육하여 자녀를 지도하도록 하고 있다. 청소년은 청소년유해환경감시단(YP) 활동으로 “YP프로그램 시범학교”를 통하여 유해매체 모니터링, 청소년 대상 박람회 참여 같은 활동 위주의 사업에 참여하고 있다.

한국정보문화진흥원은 2003년까지는 청소년보다는 교원 정보통신

윤리 연수과정과 지역 교육청의 교원 연수 때 정보통신윤리와 인터넷 중독예방에 대한 특강만을 지원하였다. 그러나 올해 초 수요조사에서 전국 초·중·고교에서 정보통신윤리 특강 요청이 쇄도하여 9월말까지 청소년 67,530명에게 정보윤리 특강을 실시하였고 인터넷 중독 예방은 16,954명에게 특강을 실시하였으며, 연말까지 계속 지원한다.

청소년 교육은 강사가 준비한 강의 자료로 진행하며, 플래쉬 애니메이션으로 제작한 사이버범죄 사례 14편과 정보통신윤리 4편, 그리고 비디오 영상물 8편을 최대한 활용한다. 이론 위주의 교육을 탈피하여 강의와 함께 청소년들에게 익숙한 멀티미디어 교육 자료를 같이 활용함으로써 교육효과와 이해를 향상시켜 학습 효율을 증진하고 있다. 또한 영상자료를 통하여 사이버범죄 사례별로 해당 법률, 벌금과 양형을 제시함으로써 사이버범죄 인식과 예방의 효과를 크게 하고 있다. 영상물 목록은 <표 55>에 있다.

한국청소년문화연구소는 2002년에 ‘아름다운 사이버문화교실’ 사업으로 학생용 정보윤리교육 자료집을 제작하였다, ‘청소년 사이버 교실’ 사업으로 정보통신 윤리교육용 영상자료집을 제작하였으며 ‘네티켓’ 교육자료를 발간하였다.

이 교재 제 1장에서 각 주제에 따라 역기능을 설명하고, 질의를 통해 학생들 스스로 생각하게 하여 바른 네티켓에 대한 응답을 유도하고 있다. 제 2장에서는 제 1장의 주제에 대하여 실제 발생했던 사례를 신문, 방송, 인터넷에서 보도된 자료를 모아 놓았다. 정보통신윤리에 대한 개념 설명이 없는 것으로 보아 정보윤리교육보조용으로 활용하는 것이 바람직할 것 같다.

청소년 정보윤리교육은 연구소에서 지원하는 청소년정보감시단(CYC) 회원들을 대상으로 하기도 한다. 2001년 7월에 ‘인터넷 실명제’, 2001년 12월에 ‘청소년 게임중독’에 대하여 포럼으로 진행하였다.

&lt;표 II-85&gt; 네티켓: 인터넷 예절

<p>제 1장</p> <p>I. 거짓 소문</p> <p>II. 잘못된 만남</p> <p>III. 미성년자 관람 불가</p> <p>IV. 금연과 컴퓨터</p> <p>V. 트로이 목마와 바이러스</p> <p>VI. 테러리스트</p>	<p>제 2장</p> <p>I. ‘거짓 소문’ 피해 사례</p> <p>II. ‘잘못된 만남’ 피해 사례</p> <p>III. ‘미성년자 관람 불가’ 피해 사례</p> <p>IV. ‘금연과 컴퓨터’ 피해 사례</p> <p>V. ‘트로이 목마와 바이러스’ 피해사례</p> <p>VI. ‘테러리스트’ 피해 사례</p> <p>참고자료</p>
---	--

출처 : 한국청소년문화연구소, 청소년용 네티켓 자료, 2001

사이버문화연구소는 “선생님과 함께하는 인터넷문화학교 2001”에서 청소년 워크샵을 열어 청소년과 교사가 함께 참여하여 교육을 하였다. 워크샵 주제는 ‘인터넷문화와 직업세계’로 내용은 ‘웹진을 만들자’, ‘인터넷으로 나만의 방송국을!’, ‘게임을 직업으로: 프로게이머의 세계’로 구성되어 있어, 정보통신 윤리교육 내용이라고 하기보다는 사이버문화에 초점을 둔 것 같다.

&lt;표 II-86&gt; 청소년 워크샵 “인터넷문화와 직업세계”

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 웹진을 만들자             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹진 구축전략</li> </ul> </li> <li>○ 인터넷으로 나만의 방송국을!             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷방송의 현황과 응용가능성</li> <li>- 인터넷 방송 DIY</li> <li>- 인터넷 정글은 미디어 게릴라를 기다린다</li> <li>- 인터넷방송, 껌데기는 가고 알맹이만 남을까?</li> </ul> </li> <li>○ 게임을 직업으로: 프로게이머의 세계             <ul style="list-style-type: none"> <li>- e-Sports 산업의 현황과 전망</li> <li>- 프로게이머 등록제란?</li> </ul> </li> </ul>
---

출처 : 한국청소년문화연구소 홈페이지

학부모정보감시단의 청소년 대상 교육은 간단한 온라인 교육으로 구성되어 있다. 그러나 텍스트로 기술되어 있어 멀티미디어에 익숙한

청소년들이 알아서 수강할 수 있을지는 조금 의문이 든다.

감시단 홈페이지에 정보통신 윤리교육 자료인 “나 스스로, 친구와 함께하는 인터넷 세상”이란 제목의 플래쉬로 제작된 영상물 7종이 있다. 초등생 4-6학년과 중학생을 대상으로 제작되었으며 네티켓, 개인 정보관리, 게임, 이메일을 주제로 하여 제작되었다. 그러나 영상물의 진행이 늦고, 음성 녹음이 없으며 텍스트를 이용해 대화를 표시하여 초고속정보통신 시대에 익숙한 청소년들이 시청하기에는 부족해 보인다.

<표 II-87> 학부모정보감시단 웹에서 하는 ‘안전넷’ 강좌 내용

구 분	내 용
1. 오리엔테이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습 목표</li> <li>- 수강 요령</li> </ul>
2. 청소년 강의실	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷을 어떻게 이용할까?</li> <li>- 인터넷에서 조심해야 할 점들</li> <li>- 올바른 사이버 예절</li> <li>- 문제 풀이 (퀴즈)</li> <li>- 게시판 (의견 나누기)</li> <li>* 종합 테스트</li> </ul>

출처 : 학부모정보감시단 홈페이지

### (3) 학부모 교육

청소년보호위원회의 아빠를 위한 자녀지도 안내 책 “아빠와 함께 하는 인터넷” 1장에서는 아이들의 인터넷 사용과 이용 행태를 제시하였다. 2장에서는 스팸메일, 온라인 게임, 채팅, 음란물, 사이버범죄의 피해와 대처방안을 다룬다. 3장에서는 자녀와 부모의 이해를 바탕으로 하여 자녀와 대화하는 방법을 제시하고, 인터넷시대 자녀의 기본원칙과 인터넷 중독을 예방하기 위한 부모들의 행동 요령을 알려주고 있다.

## &lt;표 II-88&gt; “아빠들을 위한 인터넷” 내용

<p>I. 아이들은 인터넷을 어떻게 사용하고 있나요</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 청소년들의 인터넷 사용과 이용 형태             <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 아이들이 인터넷을 이용하는 주된 목적</li> <li>1.2 아이들이 하루 평균 컴퓨터를 사용하는 시간</li> <li>1.3 아이들이 인터넷을 통해 음란물, 폭력물, 혐기물을 최초로 보는 시기</li> <li>1.4 아이들이 인터넷 음란 사이트를 접속하는 주된 경로</li> <li>1.5 아이들이 주로 하는 게임</li> <li>1.6 아이들이 음란물을 접속하는 장소</li> <li>1.7 아이들이 채팅을 하는 대상</li> </ol> </li> <li>2. 인터넷 사용의 영향</li> </ol> <p>II. 아빠와 함께 만드는 인터넷 문화</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 스팸메일             <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 스팸메일의 피해사례와 문제점</li> <li>1.2 스팸메일 대처방안</li> </ol> </li> <li>2. 온라인게임 자녀와 함께             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 온라인게임의 피해사례와 문제점</li> <li>2.2 온라인게임 중독 대처방안</li> </ol> </li> <li>3. 건강한 채팅문화 만들기             <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 채팅 피해와 문제점</li> <li>3.2 건강한 채팅문화 만들기</li> </ol> </li> <li>4. 음란물 대응             <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1 음란물 실태현황(p2p, 와레즈 등)</li> <li>4.2 음란물 피해사례</li> <li>4.3 음란물 대처방안(우연히 접속하였을 경우 등)</li> </ol> </li> <li>5. 청소년과 사이버 범죄             <ol style="list-style-type: none"> <li>5.1 청소년들의 사이버범죄 유형(해킹, 사기, 개인정보침해, 무단복제, 저작권)</li> <li>5.2 사이버범죄 피해사례와 문제점</li> <li>5.3 사이버범죄로부터 자녀 보호하기</li> </ol> </li> </ol> <p>III. 아이들과 함께하는 인터넷 생활</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 자녀와 함께하는 건강한 인터넷 생활             <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 가정에서</li> <li>1.2 직장에서</li> </ol> </li> <li>2. 자녀들의 마음을 움직일 수 있는 표현의 사용</li> <li>3. 인터넷 시대 자녀교육의 기본원칙</li> <li>4. 인터넷 중독을 예방하기 위한 부모의 행동 요령</li> </ol>
---

출처 : 청소년보호위원회, 아빠를 위한 인터넷, 2003

“자녀와 함께하는 인터넷” 교재는 학부모들이 인터넷 시대에 올바르게 자녀를 지도하기 위한 인터넷 리터러시를 향상하고, 자녀들이 스스로 인터넷을 올바르게 활용할 수 있는 능력을 지도하기 위한 미디어 교육을 위하여 제작되었다. 인터넷을 매개로 부모와 자녀가 의사소통을 원활하게 하여 가정에서부터 세대의 통합을 이루고, 청소년의 문

화를 공유하여 신뢰사회구축의 기반을 조성하는 데 목적이 있다.

1부에서는 N세대와 부모세대를 비교해 보고 인터넷 용어를 알아본다. 2부에서는 인터넷에서 자녀들의 이용 행태와 인터넷 중독의 실태를 살펴보고, 스팸메일, 음란물, 온라인 게임과 인터넷 중독, 채팅과 성매매, 컴퓨터 범죄의 피해와 대처방안을 다룬다. 3부에서는 N세대의 부모가 되기 위한 노력과 인터넷을 통한 자녀 지도와 대화법을 안내하고 있다. 4부에서는 인터넷 유해물 차단법, 컴퓨터 교육이나 상담, 신고 사이트를 안내하고 있다. 이 교재는 앞의 “아빠들을 위한 인터넷” 보다 이해하기 쉽게 개편하여 내용을 향상시켰고 그림을 많이 곁들여 보기 편하게 하였다.

<표 II-89> “자녀와 함께하는 인터넷” 내용

<p>제1부 : 인터넷 시대의 부모와 자녀</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 눈 떠보니 인터넷 세상</li> <li>2. N세대 자녀와 선 세대 부모</li> <li>3. 인터넷 용어 얼마나 아세요?</li> </ol> <p>제2부 : 인터넷 바다 속의 자녀들</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 자녀들이 위험해요</li> <li>2. 이런 부모님에게는 이런 자녀가 많대요</li> <li>3. 인터넷 피해에서 가해까지             <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 스팸메일과 음란물</li> <li>3.2 온라인 게임과 인터넷 중독</li> <li>3.3 채팅과 성매매</li> <li>3.4 게임 아이템과 컴퓨터 범죄</li> </ol> </li> </ol> <p>제3부 : 자녀와 함께 하는 인터넷 세상</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷을 통한 자녀 지도법             <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 N세대 부모가 되기</li> <li>1.2 온가족이 함께하는 인터넷</li> <li>1.3 올바른 인터넷 사용 지도</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 생활에서 하는 자녀교육</li> <li>3. 자녀와 대화하기             <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 거울로 본 나의 말투</li> <li>3.2 자녀 마음속 들여다보기</li> <li>3.3 부모와 자녀의 대화</li> <li>3.4 TV나 신문보도에 대해 자녀와 토의하기</li> </ol> </li> </ol> <p>제4부 : 함께 만드는 밝은 인터넷 세상</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유해물을 차단하세요</li> <li>2. 똑똑똑, 도와주세요             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 컴퓨터를 배우고 싶다면</li> <li>2.2 상담을 받고 싶다면</li> <li>2.3 신고하고 싶다면</li> </ol> </li> <li>3. 청소년보호위원회가 있어요</li> </ol> <p>참고자료</p>
--	---

출처 : 청소년보호위원회, 자녀와 함께하는 인터넷, 2004

정보위는 정보화의 부작용에서 자녀를 보호하고 인터넷 시대에 부모들이 자녀들을 지도하는 데 꼭 알아야 할 내용과 지도방법, 궁금증

을 해소하기 위해 2001년부터 학부모정보감시단을 통해 학부모 미디어 교육을 실시하고 있다. 그 일환으로 2002년 6월에 학부모미디어교육 지침서로 “인터넷 시대, 자녀지도 방법”을 발간하여 활용하고 있다.

이 지침서는 교육교재로서 뿐 아니라 일반 학부모들도 이해하기 쉽도록 만들어 가정에서 자녀를 지도하는 데 도움이 되게 하였다. 간이용 소책자로 제작되어 꽤 간단하지만 청소년의 인터넷, 부모가 알아야 할 상식, 자녀들이 사용하는 인터넷 알기, 유해사이트 차단 방법, 유해정보 감시와 신고요령, 부모의 궁금한 사항, 인터넷 사용일지, 인터넷 중독의 제반 상식과 자가진단을 다루고 있다. 특별히 자녀와 부모가 의사소통하기 위한 다양한 기법들을 제시하고 있다.

<표 II-90> ‘인터넷 시대, 자녀지도 방법’ 내용

<p><b>I. 인터넷과 자녀지도</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 청소년의 인터넷 이용실태</li> <li>2. 인터넷의 순기능</li> <li>3. 인터넷의 역기능</li> <li>4. 청소년의 인터넷 오용 사례</li> <li>5. 부모가 알아야 할 자녀지도 요령</li> <li>6. 자녀의 인터넷 접속 내용 알아보기</li> <li>7. 유해사이트 차단 프로그램 사용하기</li> <li>8. 유해정보 감시와 신고요령</li> <li>9. 유익 사이트 활용</li> <li>10. 부모가 자주하는 질문</li> <li>11. 인터넷 가정안전 수칙</li> </ol>
<p><b>II. 인터넷 중독</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷 중독의 정의와 문제점</li> <li>2. 인터넷 중독현상</li> <li>3. 인터넷 중독에 이르는 과정</li> <li>4. 인터넷 중독 자녀를 둔 부모의 대처요령</li> <li>5. 인터넷 중독에 관한 질문</li> <li>6. 인터넷 중독 자기진단</li> </ol>
<p><b>III. 효과적인 부모역할 훈련</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 효과 있는 의사소통이란</li> <li>· 문제소유 가려내기</li> <li>· 의사소통의 걸림돌</li> <li>· 반영적 경청 - 이해하며 들어주기</li> <li>· 나 전달법 - 효과 있게 말하기</li> <li>· 효과 있는 의사소통이란</li> <li>· 문제소유 가려내기</li> <li>· 의사소통의 걸림돌</li> <li>· 반영적 경청 - 이해하며 들어주기</li> <li>· 나 전달법 - 효과적으로 말하기</li> </ul>

출처 : 청소년보호위원회, 인터넷 시대, 자녀지도 방법, 2002

한국정보문화진흥원의 학부모 교육은 주로 자녀의 올바른 인터넷 사용을 지도하고, 인터넷 중독을 예방하기 위해 인터넷 중독상담 사례와 올바른 인터넷 사용습관을 기르기 위한 특강으로 진행하고 있다. 자녀 지도를 위한 가이드북 “우리아이 어떻게 이해하나요” 소책자를 참고 자료로 제공하고 있다. 이 책자는 인터넷 중독 집단 상담을 위해 학교에서 조사한 학생들의 설문조사 결과를 통해 학생들의 인터넷 이용 유형을 제시하고, 인터넷 중독에 관해 부모들이 궁금해 하는 20개 문항을 질의·답변 식으로 기술해 놓았다. 인터넷 중독 자가진단(K-척도)을 실어 놓아 중독 상태를 측정해보게 하였다. 이어서 학생들의 언어파괴 예를 제시하고 있으며, 자녀와 함께 할 수 있는 행동 약속하기, 자녀의 인터넷사용 가이드를 위한 부모 행동요령, 자녀 행동 체크리스트를 제시하며, 알아두면 좋은 교육과 상담 사이트, 그리고 인터넷 중독예방상담센터의 상담 관련 안내를 하고 있다.

<표 II-91> ‘인터넷시대! 자녀지도 가이드북’ 내용

- 인사말
- 인터넷 중독 관련 현황
- 인터넷 중독에 대해 묻고 답하기
- 인터넷 중독 경향 진단검사
- 우리 아이 따라잡기
- 아이와 함께 할 수 있는 행동약속 하기 <계약달력>
- 자녀 인터넷사용 가이드를 위한 부모행동요령
- 자녀행동 체크리스트 견본
- 알아두면 좋은 정보 - 컴퓨터 교육기관 / 인터넷 중독관련 상담기관
- 한국정보문화진흥원 인터넷중독 예방상담센터 소개

출처 : 한국정보문화진흥원, 우리아이 어떻게 이해하나요?, 2003

정보통신윤리위원회는 인터넷에 익숙하지 못한 학부모들에게 도움을 주기 위해 학부모용 정보통신 윤리교육 지침서인 ‘인터넷시대, 현명한 부모, 건강한 아이들’을 2001년에 발간하였으며, 2002년에 일부 수정되었다. 주요 내용은 아래와 같다.

I·II장에는 사이버 공간의 전체 이해를 돕고, 오늘날 인터넷의

역기능과 순기능에는 어떤 것들이 있는지, 컴퓨터 세대인 N세대의 문화에 대하여 소개하고 있다. III·IV·V장에서는 부모님들이 인터넷에 대한 관심이 어느 정도인지 진단해보고, 아이들을 통제하기보다는 이해하고 대화할 수 있도록 부모가 알아야 할 인터넷 지침 방법이나 인터넷 용어, 궁금해 하는 사항들을 간추려 놓았다. 특별히 부모님들의 이해를 돕기 위해 최근 신문기사와 실제 사례를 실었으며, 청소년 권장 사이트와 도움이 될 만한 신고센터를 자세히 안내하고 있다.<sup>61)</sup>

<표 II-92> ‘인터넷시대, 현명한 부모, 건강한 아이들’ 내용

<p>I. 인터넷 제대로 알기</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사이버 공간의 이해</li> <li>2. 인터넷의 빛과 그림자</li> <li>3. 정보통신윤리</li> </ol> <p>II. N세대 이해하기</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 아이들과 게임 문화</li> <li>2. 아이들과 채팅 문화</li> </ol> <p>III. 이제는 부모가 먼저</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 부모가 생각하는 사이버 공간</li> <li>2. 부모가 먼저 인터넷을 배우자</li> <li>3. 가정에서는</li> </ol> <p>IV. 올바른 인터넷 지도 요령</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 음란물로부터 우리 아이 보호를</li> <li>2. 적당한 인터넷 사용을</li> <li>3. 건강한 대화방 문화를 위해             <ol style="list-style-type: none"> <li>① 채팅</li> <li>② 사이버성폭력</li> <li>③ 사이버언어폭력</li> </ol> </li> <li>4. 사이버 범죄 예방은 이렇게             <ol style="list-style-type: none"> <li>① 스팸메일</li> <li>② 와레즈사이트</li> <li>③ 해킹, 바이러스</li> </ol> </li> </ol>	<p>4. 소중한 개인정보(2001년)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 스팸메일</li> <li>② 와레즈사이트</li> <li>③ 해킹, 바이러스</li> </ol> <p>V. 부모가 궁금해 하는 10가지 질문</p> <p>부록</p> <p>자녀와 함께 할 수 있는 권장 사이트 35선 인터넷 내용등급서비스 안내</p> <p>자녀의 인터넷접속 내용 알아보기(2001년)</p>
--	--

출처 : 정보통신윤리위원회, 인터넷시대 현명한 부모 건강한 아이들, 2001/2002

61) 정보통신윤리위원회, 인터넷시대, 현명한 부모, 건강한 아이들, 2002

한국청소년문화연구소는 2000년에 4차에 걸쳐 “자녀지도를 위한 부모교육”을 실시하였다. 그러나 청소년 심리읽기 “자녀와 눈 맞추기”, 정보사회 청소년 지도 “사이버시대 청소년 미래”, 청소년의 삶과 문화 “표현세대, 감성세대”, 성과 청소년 “솔직한 부모, 자신 있는 부모”의 강연을 통해 청소년들에게서 발생하는 문제점이나 그들의 문화를 다루고 있고, 부록에서 일부 정보화와 관련된 청소년 문제를 제시하고 있다. 부모를 위한 상설교육을 운영하지는 않으며, 정규교육이 아니라 행사에 따라 3~4개 주제의 강사 발표 자료와 부록을 함께 수록하여 책자로 제작된다.

<표 II-93> 자녀지도를 위한 부모교육

<p>1차 교육 : 청소년 심리읽기 “자녀와 눈 맞추기”</p> <p>◇ 교육내용</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 어른다운 부모 : 자녀의 동반자 되기</li> <li>- 청소년 일탈과 폭력사태 : 그 예방과 치유책</li> <li>- 교육적으로 올바른 부모역할</li> </ul> <p>부 록</p>
<p>2차 교육 : 정보사회 청소년지도 “사이버시대 청소년미래”</p> <p>◇ 교육내용</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정보사회의 변화와 청소년</li> <li>- 21세기 직업의 세계 : ‘직장’이 아니라 ‘직업’이다</li> <li>- 청소년 정보화를 위한 학부모 정보교육의 필요성</li> </ul> <p>부 록</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 컴퓨터와 자녀지도</li> <li>2. 컴퓨터 음란물이 청소년에게 미치는 영향</li> <li>3. 컴퓨터 음란물에 대한 대처방안</li> <li>4. 온라인(통신)상에서 자녀의 안전을 지키는 7가지 방법</li> <li>5. 외국의 청소년 정보화 프로그램</li> </ol>
<p>3차 교육 : 청소년의 삶과 문화 “표현세대, 감성세대”</p> <p>◇ 교육내용</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 청소년 문화의 가능성 : 문화 상상력 기르기</li> <li>- 현장에서 바라본 청소년의 삶과 문화</li> <li>- 대중문화와 청소년 : 표현세대, 감성세대</li> </ul> <p>부 록</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. N세대를 위하여</li> <li>3. 디지털도사 N세대 뜬다</li> </ol>

## 4. [주류를 거부하는 아이들] 청소년 문화의 전진기지들

## 5. [나, N세대]

4차 교육 : 성과 청소년 “솔직한 부모, 자신 있는 부모”

## ◇ 교육내용

- 청소년의 성문화와 성범죄 실태
- 청소년 성폭력 예방 비디오 상영
- **사이버 음란물 보고 사례**
- 건강한 청소년 성문화를 위한 부모의 역할

## 부 록

2. 컴퓨터 음란물, 왜 더 문제인가
3. 자녀의 컴퓨터 음란물 접촉 시 대처요령
4. 음란물 피해를 막기 위한 자녀 컴퓨터 사용지도
5. 확산되는 이성교제
6. 성 개방 풍조의 만연
7. 원조교제
8. 다양화하는 10대의 고민
9. 사이버 성폭력, 예방이 최선이다

출처 : 한국청소년문화연구소 홈페이지, 강연자료

학부모정보감시단은 게임, 채팅, 스팸메일, 음란물 같은 여러 사회 문제에 우리 아이들이 피해자가 되기도 하고 가해자가 되기도 하여 자녀를 이해하기가 힘들고 고민하는 부모대상으로 건강한 아이세상을 위한 학부모 교육을 실시하고 있다.

사이버 문화에 따른 자녀 지도요령과 인터넷 유해정보로부터 자녀를 보호하기 위한 실습 그리고 자녀와 효과 있게 의사소통하는 훈련을 하도록 구성되어 있다.

<표 II-94> '건강한 i-세상'을 위한 학부모 교육 내용(2003년)

- I. 사이버 문화에 대한 자녀 지도 요령(60분)
  - 1. 청소년의 사이버 문화
  - 2. 인터넷의 역기능과 현황 (음란, 폭력, 채팅, 스팸메일, 사이버 범죄)
  - 3. 사이버 중독 예방 방법
  - 4. 부모들이 알아야 할 자녀지도 요령
  - 5. 네티켓 기초 등
  
- II. 유해정보로부터 자녀보호를 위한 방법(실습 또는 시연) (60분)
  - 1. 자녀의 인터넷 이용습관 알아보기
  - 2. 유해정보 차단 프로그램 활용
  - 3. 청소년 유해정보 모니터링 방법
  - 4. 자녀와 함께 할 수 있는 인터넷 활용법(게임, 유익사이트)
  - 5. 부모 동의 없이 회원 가입한 경우 등
  
- III. 효과적인 부모 훈련법 (Parent Effectiveness Training) (60분)
  - 1. 효율적으로 의사소통하기
  - 2. 욕구갈등
  - 3. 좋은 관계 만들기
  - 4. 자녀와 대화법 실습

출처 : 학부모정보감시단 홈페이지

<표 II-95> '건강한 i-세상'을 위한 학부모 교육 내용(2004년)

- 2004 상반기 교육 내용**
- 스팸메일로부터 자녀 보호하기 위한 방법과 자녀지도 요령
  - 스팸메일 방지 프로그램 활용을 위한 시연
- 2004 하반기 교육 내용**
- 제 1 강의 : 인터넷 중독으로부터 자녀 보호하기 위한 방법과 자녀지도 요령
- 1. 청소년과 인터넷 문화
  - 2. 인터넷 중독이란 어떤 것일까
  - 3. 인터넷 중독 실태조사
  - 4. 인터넷 중독 예방 주사를 맞으세요
  - 5. 인터넷 중독 진단표
- 제 2 강의
- 유해정보 차단 프로그램 활용을 위한 시연 등
  - ※ 유해정보 차단 소프트웨어 보급 : 클린 e (컴트루 테크놀러지)

출처 : 학부모정보감시단 홈페이지

또한 웹에서는 ‘안전넷’ 강좌를 2002년에 마련하였다. 그러나 게시판 형식의 텍스트로만 구성되어 있어 효율성은 높지 않은 것으로 보인다.

<표 II-96> 학부모 정보감시단의 웹상에서 안전넷 강좌

구 분	내 용
1. 오리엔테이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습 목표</li> <li>- 수강 요령</li> </ul>
2. 부모 강의실	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지식 정보 사회에서 인터넷 역할</li> <li>- 청소년의 사이버 문화</li> <li>- 인터넷의 유익함</li> <li>- 인터넷의 해로움</li> <li>- 자녀 지도를 위한 지침</li> <li>- 네티켓 첫걸음</li> <li>- 퀴즈</li> <li>- 게시판 (의견 나누기)</li> </ul>

출처 : 학부모정보감시단 홈페이지

#### (4) 일반인 교육

한국정보문화진흥원의 일반인 정보통신윤리 교재는 정보통신윤리의 이해를 쉽게 하고 효율 있는 교육을 위해 책자 대신 영상물 8편을 90분 분량으로 제작하여 활용하고 있다.

영상물은 정보화역기능 실태와 정보윤리 이해, 사이버 공간에서 각종 정보화역기능과 대처방안, 사이버범죄 관련법과 제도, 자녀의 컴퓨터 사용지도를 위한 부모지침, 건전한 정보이용사례와 올바른 사용방법으로 구성되었고 필요에 따라 선택하여 활용할 수 있다.

<표 11-97> 일반인 정보통신윤리 영상교육 내용

강 의 내 용	세 부 내 용	시간 (분)
o 건전하고 유익한 정보공간으로 가는 길	o 정보화 역기능 실태 및 정보윤리의 이해	15
o 디지털시대의 환경오염	o 인터넷 유해사이트 사례(자살, 열기, 음란물 등)	10
o 당신의 정보가 유출되고 있다.	o 개인정보 오남용 실태 (프라이버시, 보안, 해킹)	10
o 디지털시대의 신 중독, 인터넷	o 인터넷 중독 실태와 대처방안	10
o 신종범죄의 천국 사이버 공간	o 사이버범죄 실태와 대처방안 (통신사기, 사이버성폭력)	10
o 사이버사회를 보호하는 법·제도	o 관련법규를 통한 대처방안 소개 (각종 사이버 범죄와 청소년 보호관련)	15
o 사이버 사회에서 학부모의 역할	o 청소년 컴퓨터 사용지도와 학부모 지침	10
o 인터넷속의 희망나누기	o 건전정보이용 사례를 통한 올바른 정보이용방법 안내	10
계		90

출처 : KADO 배움나라 사이트(www.estudy.or.kr/index.php), 정보윤리소양교육

학부모 정보감시단은 온라인에 마련한 ‘안전넷’ 강의를 학부모 정보감시단 단원은 물론 일반인도 수강할 수 있게 하였으며, 교육 내용은 앞에 나온 학부모 교육 내용과 같다.

### (5) 공무원 교육

공무원 교육은 유일하게 한국정보문화진흥원에서 실시한다.

전자정부시대에 공직자로서 국민의 개인 정보를 보호하고 관리해야 하는 공무원의 중요한 위치에서 정보윤리의식을 정립하기 위한 교육내용으로 구성되었다.

<표 II-98> “전자정부시대 공직자를 위한 정보윤리” 내용

<p>제1장 정보사회와 정보윤리</p> <p>제1절 정보사회</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 정보사회의 정의와 특징</li> <li>2. 우리나라의 정보화 현황</li> </ol> <p>제2절 정보윤리</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 정보사회의 윤리문제</li> <li>2. 정보사회의 행정윤리</li> <li>3. 공무원의 정보관련 윤리 문제들</li> </ol> <p>제2장 전자정부</p> <p>제1절 전자정부의 추진 배경</p> <p>제2절 전자정부에 대한 이론적 고찰</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 전자정부의 개념</li> <li>2. 전자정부의 단계적 진화 모형</li> </ol> <p>제3절 전자정부 구현을 위한 해외사례 분석</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 미국</li> <li>2. 영국</li> </ol> <p>제4절 우리나라의 전자정부 구현전략</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 추진현황</li> <li>2. 전자정부의 비전과 목표</li> <li>3. 중점 추진과제</li> </ol> <p>제5절 전자정부 구현의 비전</p> <p>제3장 불건전정보 규제와 건전한 정보이용</p> <p>제1절 불건전정보의 정의와 유통현황</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 불건전정보의 정의</li> <li>2. 불건전정보의 유통현황</li> </ol> <p>제2절 불건전정보 관련 유형별 법과 사례들</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 음란·폭력물 유통과 매매춘</li> <li>2. 사이버 명예훼손</li> <li>3. 저작권 침해</li> <li>4. 개인정보 침해</li> <li>5. 기타 사이버 불법행위</li> </ol>	<p>제3절 해외 불건전정보 규제</p> <p>제4장 한국의 개인정보보호제도</p> <p>제1절 개인정보보호 제도의 도입배경</p> <p>제2절 개인정보보호 제도의 연혁</p> <p>제3절 이용자(정보주체)의 권리</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 개인정보에 대한 이용자의 통제권</li> <li>2. 아동의 개인정보보호</li> <li>3. 영리목적의 광고성 정보의 수신 거부권</li> <li>4. 개인정보 침해에 대한 손해배상 청구권</li> </ol> <p>제4절 정보통신서비스 제공자의 의무</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 개인정보의 최소수집 등의 의무</li> <li>2. 고지·명시의무</li> <li>3. 목적외 이용·제공 등 금지의무</li> <li>4. 열람·정정 의무</li> <li>5. 개인정보의 파기·삭제 의무</li> <li>6. 개인정보에 대한 보안 조치할 의무</li> <li>7. 개인정보관리 책임자의 지정의무</li> <li>8. 개인정보의 국외 이전</li> </ol> <p>제5절 개인정보 보호기구</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 정보통신부</li> <li>2. 한국정보보호진흥원</li> <li>3. 개인정보 분쟁조정위원회</li> <li>4. 경찰과 검찰</li> </ol> <p>제6절 자율적 규제 활동</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 개인정보보호 마크 운영</li> <li>2. 민간부문에서 개인정보보호 활동</li> </ol> <p>참고자료 : 외국의 개인정보보호 제도</p>
--	---

출처 : 한국정보문화진흥원, 전자정부시대 공직자를 위한 정보윤리, 2002

### (6) 정보통신 사업자 교육

한국정보문화진흥원은 정보사회를 이끌어 나갈 정보통신사업자의 정보윤리의식 고취와 건전한 사이버공간 정립을 위한 자율규제를 유도하기 위해 정보통신사업자 대상으로 정보관련 법·제도를 포함한 정보윤리교육을 2001년 말부터 2002년까지 실시하였다.

교육내용은 일선현장에서 정보통신사업 담당자들이 알아야 할 기

본 정보윤리이론과 표현의 자유와 책임, 명예훼손, 성인물과 음란물의 유통규제, 프라이버시권, 자율규제, 디지털저작권, 인터넷내용등급제 등 우리사회에 급속도로 확산되고 있는 각종 사이버상의 문제점을 국·내외 각종 판례와 사례들을 통하여 정보제공자의 입장에서 어떻게 접근하고 대처할 것인가에 초점을 두고 있다.

<표 II-99> ‘사이버시대 법과 윤리 인터넷 비즈니스를 위한 지침’ 내용

<p>제1부 정보통신윤리의 필요성</p> <p>제1장 사이버 윤리와 법에 관한 일반 개요</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷의 역사</li> <li>2. 사이버 일탈</li> </ol> <p>제2장 사이버 윤리와 법의 필요성</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 윤리의 두가지 차원</li> <li>2. 윤리를 다루는 방식의 두가지 오류 가능성</li> <li>3. 바람직한 윤리(학)에의 접근방법</li> <li>4. 정보통신윤리의 법적 측면</li> <li>5. 정보통신윤리의 도덕적 측면</li> </ol> <p>제3장 사업자 윤리의 중요성</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 산업적 차원 - 정보통신산업발전의 중심적 위치</li> <li>2. 문화적 차원 - 정보문화창출의 중요한 터전</li> </ol> <p>제2부 표현의 자유와 책임</p> <p>제1장 표현의 자유에 관한 일반 개요</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 표현의 자유의 이론적 배경             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 표현의 자유의 개념</li> <li>2) 표현의 자유 보호의 근거</li> <li>3) 미국 수정 헌법 제1조에 구현된 표현의 자유</li> </ol> </li> <li>2. 표현의 자유의 한계             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 표현에 대한 책임</li> <li>2) 표현의 자유에 대한 제한</li> </ol> </li> </ol> <p>제2장 표현의 자유와 인터넷 규제</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷에서의 표현의 자유</li> <li>2. 인터넷 규제             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 인터넷 규제의 특성</li> <li>2) 인터넷 규제의 대상</li> <li>3) 인터넷 규제의 유형</li> </ol> </li> </ol> <p>제3장 인터넷상에서의 표현의 자유 관련법규</p> <p>제4장 결론</p> <p>제3부 명예훼손</p>	<p>제1장 문제상황</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷과 새로운 인터넷서비스의 등장</li> <li>2. 인터넷 접속과 사업자의 등장</li> <li>3. 인터넷의 특성과 사이버 명예훼손</li> </ol> <p>제2장 외국의 사례</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 독일의 입법</li> <li>2. 영국의 입법</li> <li>3. 일본의 입법</li> </ol> <p>제3장 미국의 인터넷 명예훼손법</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 표현매체에 따른 책임형태</li> <li>2. CDA 이전의 판례</li> <li>3. CDA의 제정</li> <li>4. Zeran v. American Online 사건</li> </ol> <p>제4장 명예훼손과 사업자</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 통신의 비밀과의 관계</li> <li>2. 표현의 자유와 관계</li> <li>3. 명예훼손에 대한 책임의 구성</li> </ol> <p>제5장 사업자의 대응</p> <p>제4부 음란물</p> <p>제1장 이론적 개요</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 포르노그래피의 역사적 배경</li> <li>2. 음란의 개념정의와 판단기준             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 음란의 개념정의</li> <li>2) 음란물 판단기준</li> </ol> </li> <li>3. 인터넷 음란물 규제             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 성표현물 규제에 대한 시각</li> <li>2) 인터넷 음란물 규제의 근거</li> </ol> </li> </ol> <p>제2장 상황 개요</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷 이용 현황 : 인터넷 이용 환경의 변화</li> <li>2. 인터넷 음란물 관련현황             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 인터넷 음란 사이트</li> <li>2) 인터넷 음란물 이용실태</li> </ol> </li> </ol> <p>제3장 음란물 관련 사례 및 판례</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 최근의 음란물 관련 국내 사례</li> <li>2. 국외 음란물 관련 판례</li> </ol>	<p>제4장 정보통신사업자 주지사항</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사업자가 지켜야 할 윤리</li> <li>2. 사업자가 알고 있어야 할 법률상식</li> </ol> <p>제5부 저작권</p> <p>제1장 홈페이지 개설과 저작권</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 문제 상황</li> <li>2. 타인의 저작물 이용</li> <li>3. 타인 소유물의 영상·사진의 이용</li> <li>4. 타인의 이름·초상의 이용</li> <li>5. 타인의 상표·도메인네임</li> <li>6. 링크플래임</li> </ol> <p>제2장 저작권침해와 사업자의 책임</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 서론</li> <li>2. 인터넷의 특성과 사이버 저작권 침해</li> <li>3. 미국법</li> <li>4. 우리나라의 법률과 판례</li> </ol> <p>제6부 프라이버시</p> <p>제1장 이론적 개요</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 프라이버시권의 역사적 배경</li> <li>2. 프라이버시권 개념의 변천</li> <li>3. 프라이버시권의 다양성</li> <li>4. 프라이버시권 침해의 유형</li> </ol> <p>제2장 상황 개요 : 프라이버시 침해 환경변화</p> <p>제3장 프라이버시 관련 사례 및 판례</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 프라이버시 관련 국내와 주요 사례</li> <li>2. 외국의 프라이버시 관련 판례</li> </ol> <p>제4장 프라이버시 관련 법규정</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 외국의 입법</li> <li>2. 국내의 입법 : 프라이버시 법제 현황</li> </ol> <p>제5장 정보통신사업자 주지사항</p>
--	--	---

출처 : 한국정보문화진흥원, 사이버시대 법과 윤리 인터넷 비즈니스를 위한 지침, 2002

정보통신윤리위원회의 사업자 교재는 정보통신서비스 제공자가 단순히 정보를 제공하고 매개해 주는 역할을 넘어서 올바른 인터넷 문화를 만드는 주체이자 책임자로서 의무가 있음을 인식시키기 위해 2002년에 발간되었다.

이 책에는 정보통신서비스 제공자의 책임과 역할을 규명하고, 정보통신서비스 제공자들의 관심분야인 정보통신윤리위원회 심의제도와 기준, 청소년 유해 매체물 제도를 안내하고 있다. 이와 함께 인터넷 역기능을 주제별로 분류하여 관련 법률과 국내외 사례를 찾기 쉽게 구성해 놓았다. 또 윤리위원회가 권장하는 정보통신서비스 제공자의 자율 규제 활동과 윤리강령, 이용자 불만처리 신고센터의 국내 자율규제 모델들을 제시하여 정보통신서비스 제공자들이 활용할 수 있도록 하였다.

<표 II-100> '정보사회와 정보통신서비스 제공자 윤리' 내용

<p><b>I. 정보통신서비스 제공자와 정보통신윤리</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 정보통신서비스 제공자와 정보통신윤리의 필요성</li> <li>2. 불건전 정보 유통과 ISP의 책임</li> </ol> <p><b>II. 정보통신윤리위원회 심의 제도</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 정보통신윤리위원회 기능</li> <li>2. 심의 제도와 기준</li> <li>3. 청소년 유해 매체물 표시제도</li> <li>4. 심의 사례</li> </ol> <p><b>III. 관련 법규와 판례</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 음란폭력물 유통과 매매춘</li> <li>2. 사이버 명예훼손</li> <li>3. 저작권 침해</li> <li>4. 개인정보 침해</li> <li>5. 기타 사이버 불법 행위</li> <li>6. 해외 사례</li> </ol> <p><b>IV. 정보통신서비스 제공자 자율 규제</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 자율 규제의 필요성</li> <li>2. 사업자 윤리강령</li> <li>3. 이용자 불만처리 신고 센터</li> <li>4. 인터넷 내용등급 서비스</li> <li>5. 자율규제 사례</li> </ol> <p><b>V. FAQ</b></p> <p><b>* 부록</b></p> <p>유형별 관련 법률 안내</p>
---

출처 : 정보통신윤리위원회, 정보사회와 정보통신서비스 제공자 윤리, 2002

### (7) 정보통신윤리 전문강사 양성교육

한국정보문화진흥원은 늘어나는 정보통신 윤리교육 수요에 미리 대처하기 위하여 2003년부터 전문강사 양성을 시작하였다. 정보통신윤리 관련 학과의 석·박사과정을 밟고 있거나 수료한 사람을 대상으로 희망자 중 정원이내에서 선발하여 실시한다. 교육을 위한 교재는 앞에서 설명한 교원 정보통신윤리 연수교재를 사용한다. 또한 강사가 준비하는 강의 자료를 제본하여 제공하며 내용은 ‘정보화역기능과 사이버 문화의 이해’, ‘인터넷 중독의 예방과 치료’, ‘정보통신 윤리교육 방법론’, ‘사이버범죄의 실태와 대책’, ‘정보화사회와 개인정보보호’, ‘정보통신 윤리교육 특강 사례’, ‘교수법’, ‘정보화역기능예방교육용 영상물 시청’이다.

학부모정보감시단은 외부단체의 지원으로 올해 서울과 부산에서 각각 15명씩 11월 중 감시단의 정보통신윤리 위촉강사 양성을 실시한다.

교육은 특강형식으로 진행된다. 내용은 정보통신 윤리교육의 필요성, 사이버 문화의 특징, N세대의 게임문화와 중독 사례, 사이버범죄와 성폭력 실태와 그 대처방안, 인터넷 중독의 유형에 따른 치료와 예방법, 개인정보보호의 중요성과 실천방안, 자녀와 효과 있는 대화법, 프레젠테이션을 활용한 강의기법과 강의 개발, 강의 사례 소개, 강의 실습과 발표로 구성된다.

&lt;표 II-101&gt; 학부모 정보감시단 강사 교육 내용

	강의 주제	시간
1강	○ 인터넷 미디어 교육(정보통신 윤리교육)의 필요성과 강사의 역할	1.5시간
2강	○ 인터넷과 사이버 문화	1.5시간
3강	○ N세대의 게임문화와 중독 사례	1.5시간
4강	○ 사이버 범죄 현황과 대처방안	1.5시간
5강	○ 사이버 성폭력의 실태와 대처방안	2시간
6강	○ 인터넷 중독의 유형과 치료, 예방	2시간
7강	○ 개인정보보호의 중요성과 실천방안	2시간
8강	○ 효과적인 대화법	2시간
9강	○ 강의 기법(프리젠테이션 활용)	2시간
10강	○ 강의 사례	2시간
11강	○ 프리젠테이션 개발(청소년용/학부모용)	2시간
12강	○ 강의실습과 발표	3시간

출처 : 학부모정보감시단 홈페이지, 공지자료 재정리

### (8) 인터넷 중독 전문상담사 양성교육

한국정보문화진흥원은 인터넷 중독으로 일상생활에서 많은 지장을 받고 있는 청소년이 성인들과 상담을 통해 자기 스스로 인터넷 사용을 통제하고 정상생활로 복귀할 수 있도록 2002년에 인터넷 중독 전문상담사 양성교재인 “인터넷 중독 상담전략”을 개발하여 상담사를 양성하고 있다. 상담사양성과정은 정보통신윤리와 전문성이 다르지만, 인터넷의 역기능을 이해하고 올바른 인터넷사용을 지도해야 하므로 밀접한 연관이 있다.

<표 II-102> '인터넷 중독 상담전략' 내용

<p><b>I 장 인터넷 중독의 특성</b></p> <p>1절 인터넷 중독의 정의              1. 개념 정의              2. 증상과 진단</p> <p>2절 인터넷 중독의 원인              1. 사이버 공간의 특성              2. 개인 특성              3. 가족·사회·문화 요인</p> <p>3절 인터넷 중독의 하위유형              1. 사이버 게임 중독              2. 사이버 채팅 중독              3. 사이버 섹스 중독              4. 사이버 거래 중독              5. 정보 검색 중독</p> <p><b>II 장 인터넷 중독의 평가</b></p> <p>1절 면담에 의한 평가              1. 치료개입의 의뢰              2. 초기 면접              3. 면담 시 평가 사항</p> <p>2절 심리검사에 의한 평가              1. 인터넷 중독 척도(Young, 1996)              2. 기타 주요 심리검사</p> <p><b>III 장 인터넷 중독의 치료개입</b></p> <p>1절 치료개입의 일반원칙              1. 상담 관계 형성</p> <p>2절 인터넷 중독에 대한 인지 행동 이해              1. 인지모델의 개요              2. 인터넷 중독현상의 인지적 이해              3. 인터넷 중독에 대한 인지이론</p>	<p>3절 인지 상담의 구체적 시행              1. 인지 상담을 위한 평가              2. 인지 상담 계획 수립하기              3. 인지 모델의 내담자 교육              4. 상담 목표 설정              5. 중독 상담을 위한 인지행동 기법개관              6. 인터넷 사용에 대한 갈망과 충동 다스리기              7. 역기능적 사고의 수정</p> <p>4절 성인을 위한 집단 프로그램</p> <p>5절 아동·청소년을 위한 프로그램              1. 청소년을 위한 집단 프로그램              2. 아동을 위한 부모용 집단 프로그램              3. 청소년을 위한 가족 치료 프로그램              1) 청소년기의 변화              2) 행동-체계 이론과 인터넷 중독              3) 구조적 체계              4) 가족의 기능 분석</p> <p>6절 통찰 지향적 접근 (12단계)</p> <p>7절 치료의 예              1. 사이버 게임 중독의 경우              2. 사이버 섹스 중독의 경우              3. 사이버 도박 중독의 경우</p> <p><b>IV 장 인터넷 중독 예방을 위한 실제 지침</b></p> <p>1절 개인 측면              2절 가족 측면</p> <p><b>참 고 문 헌</b>  <b>부 록</b>              1. 평가척도              2. 성인을 위한 집단 프로그램 강의</p>
---	---

출처 : 한국정보문화진흥원, 인터넷중독상담전략, 2002

지금까지 살펴본 것처럼 정보통신 윤리교육 교재들은 목적, 교육 대상, 기관 성격(기능), 교육 시수에 따라 차이가 있어 직접 비교하기는 곤란하다. 그러나 매년 지속해서 교육을 실시하는 기관은 정보통신 윤리의 필요성과 정의를 체계 있게 다룬 이론부터 시작하며 교재도 풍부한 내용을 담고 있다. 반면에 외부기관에서 예산을 지원 받을 경

우에 이벤트 같은 교육을 하는 단체는 정보화역기능을 바로 소개하거나 특강형식으로 하는 경우가 많다. 또한 교재도 간이용 소책자가 많으며, 학부모나 청소년용 교재는 삽화를 곁들여 쉽게 이해하게 했으나 내용은 충분하지 못해 부족해 보인다. 또한 교재 제작에 참여하는 전문가가 부족하여 먼저 발간된 교재를 참고하였거나 같은 저자가 써서 구성이나 내용이 상당 부분 비슷한 경우도 많다.

특히 청소년의 정보화역기능 피해가 큰 인터넷 중독이나 사이버 음란물, 채팅, 사이버범죄등과 사이버 예절을 위한 네티켓은 대부분 다룬다. 그러나 정보화 역기능의 일부만 다루는 경우가 많아 지식이 부족한 계층은 모든 역기능에 대처하기가 어려울 것으로 예상된다. 따라서 정보화역기능에 대한 소개는 간단하게나마 모두 다루는 것이 바람직할 것이다.

일부 기관은 자녀와 학부모의 의사소통 방법을 제시하여 자녀지도에 실제로 필요한 도움을 주어 바람직하다.

최근에는 영상물, 멀티미디어를 활용한 플래쉬 애니메이션, 만화로 된 교육 자료도 개발하여 이들을 같이 사용하면 교재에 따라 부족한 내용을 보완할 수 있다고 생각한다.

#### 4) 문제점과 개선방안

‘산업화는 늦었지만 정보화는 앞서가자’는 정부의 슬로건과 함께 모든 부처사업에 정보화 추진을 도입하였다. 교육인적자원부도 1980년대 ‘교육연구전산망 기본계획’의 일환으로 학교 컴퓨터교육을 도입하고, 1980년대 중반에는 ‘학교컴퓨터교육 지원·추진계획’을 마련하였다. 그 이래 1990년대에는 몇 단계에 걸쳐 계획을 수립하여 2000년에 ‘교육정보화 종합추진계획’을 완료하고, 2001년에는 ‘교육정보화 종합발전방안’을 수립하여 국가의 미래를 이끌어갈 청소년 정보인을 육성하기 위하여 노력해 왔다.

그 결과 오늘날 정보화로 대변되는 인터넷 이용률은 청소년이 가장 높은 95.8%로서 국가의 인터넷이용률을 높이는 정보화공신이 되고 있다.

그러나 정보화추진 초기에 정부는 미래사회에 대한 장점과 희망만을 강조하였으며 정보화역기능에 대해서는 착안하지 못하였고, 학교와 민간학원을 포함한 사회교육기관들은 학생들과 일반인의 컴퓨터 리터러시 향상을 위해 기능과 기술위주의 교육에만 치중하여 왔다. 또한 많은 학교에서 학생들에게 컴퓨터 이용을 장려하기 위해 컴퓨터를 이용하여 해결하는 과제를 내주어 컴퓨터 이용 확산에 기여하였다. 가정에서는 무리를 해서라도 자녀에게 컴퓨터를 구입해주고 자녀가 방에서 컴퓨터만 열심히 하고 있으면 정보화시대에 남보다 앞서가는 것으로 생각하여 게임이나 음란물을 몰래 보고 있어도 열심히 공부하는 것으로 생각하고 방치하였다. 목적의식과 철학이 결여되고 현실 도피나 오락위주의 컴퓨터 사용은 이미 많은 문제를 내포하고 있었다고 해도 과언이 아닐 것이다. 그 결과 우리가 이뤄 놓은 초고속정보통신 1등 국가는 정보화역기능으로 인해 우리 스스로가 위협받는 지경에까지 와서 나라에서는 막대한 비용과 시간 그리고 인적 손실을 겪고 있다. 뒤늦게나마 정보화역기능의 위험을 인식하고 대응책을 마련하고 있는 것은 다행한 일이지만 조치나 시행은 너무도 미미하다.

교육인적자원부의 7차 교육과정에서 정보윤리교육을 강조하고 있으나 대부분 기능이나 기술 활용 위주로 되어 있다. 정보통신기술교육 운영지침의 단계별 지도내용에도 정보윤리에 대한 기본 고찰이나 정의에 대한 언급도 없이 통신예절, 정품사용, 불건전정보, 개인정보, 저작권을 기술하였다. 정보윤리에 대한 아무런 준비나 교육도 없이 학교에서 정보윤리를 가르치는 것은 매우 어려운 일이다. 교육과정이 적용되는 2000년부터 5년째인 현재도 정보윤리 시범학교 운영 수준에 그치고 있는 것은 어쩌면 너무도 당연한 일인지도 모른다.

정보화역기능이 만연하고 있는 심각한 현실에 대해 가정에서는 학

교에 책임이 있다고 하며, 학교에서는 가정에 책임이 있다고 하는 경우도 있다. 어느 한곳에 책임이 있는 것이 아니라 책임의 경중은 다를지라도 모두에게 있다고 할 수 있다. 또 전화 음성서비스와 PC통신 시절부터 각종 야사, 야설, 야동이 유포되는 근원지가 되는 정보화역기능을 이용하여 수익사업을 추진해온 기간 및 별정 통신사업자에게도 그 책임은 매우 크다고 할 수 있다. 사업자들의 사업정책에 따라 청소년이나 사회에 미치는 영향은 매우 크기 때문이다. 아무리 청소년들에게 올바른 정보윤리교육을 실시하더라도 시도 때도 없이 유·무선으로 날아오는 음란 스팸메일에 맞닥뜨리는 청소년은 자신도 모르게 빗나가게 될 우려가 크다.

교육부 6차 교육과정의 ‘추구하는 인간상’에서 강조한 ‘도덕적인 사람’ 육성을 위해 학교는 도덕교육에 과연 얼마나 노력해 왔는지 묻고 싶다. 여기서 말하는 도덕교육은 도덕시간에만 이루어지는 것이 아니라 모든 생활에서 이루어지는 것이므로 도덕 교사만을 지칭하는 것이 아니며 모든 교사가 해당된다. 도덕적인 사람은 건강한 사회를 위해 무엇보다도 가장 앞서는 일이며 도덕성이 갖추어진 사람은 상대방이 보이지 않는 사이버공간에서도 남을 존중하고 나쁜 일을 함부로 저지르지 않는다. 도덕적인 사람은 학교뿐 아니라 가정에서도 가르치므로 자녀지도의 의무는 도덕적인 사람 육성과 무관할 수 없다.

사회의 여러 기관들이 정보통신 윤리교육을 시작하고 학생들에게 까지 교육을 지원하는 것은, 청소년들이 정보화역기능에 노출되어 피해자가 되고 또한 다른 사람에게 가해자가 되기도 하며, 심지어 사이버범죄자가 되기도 하는 매우 심각한 사태가 급증하고 있어 더 이상 사회에서 방치할 수 없기 때문이다.

상황이 이러한 상태인데도 아직도 많은 학교에서 사태의 심각함을 인식하지 못하거나 정보화역기능의 문제는 학교와 무관하다고 생각하는 경우가 많은 것 같다.

청소년들의 정보화역기능 문제는 이제 누구에게 책임을 미루기보

다는 가정, 학교, 사업자, 민간단체, 연구소, 공공기관, 정부, 네티즌, 언론사 등 민간산학이 모두 나서야만 한다. 이미 정보화역기능에 오염된 학생들은 우리가 상상하는 것 이상의 수준에 이미 도달해 있다. 이를 해결하기 위해서는 사회 전체가 나서야 한다. 그것은 우리 모두가 정보화 공동체에서 함께 생활하며 서로 수많은 영향을 주고받기 때문이다.

우리가 정보통신 윤리교육을 실시하는 이유는 올바르고 건전한 사이버 공간과 규범이 있는 사이버 세상을 구축함으로써 보이지 않는 사람들끼리 믿고 정을 나누는 사이버 공간을 조성하기 위함이다.

인터넷이 주는 각종 편리함 때문에 현실 생활이 점점 사이버공간으로 옮겨가고 있으며, 앞으로도 사이버공간의 의존도가 점점 커져 가는 추세다. 그래서 불신과 범죄가 난무하는 사이버공간이 된다면 우리가 누려야 할 정보화의 편리함과 지식정보사회는 포기해야 할지도 모른다. 이와 같은 맥락에서 현재 하는 정보통신 윤리교육에 대해 청소년의 정보화교육 활성화를 위해 제언하고자 한다.

첫째, 조기에 정보통신 윤리교육을 실시해야 한다. 한국정보문화진흥원이 지난 7월 발표한 “2004 인터넷 이용 실태조사”에 따르면 고등학생, 중학생, 초등학생 순으로 학년이 높을수록 인터넷 중독률이 높게 나타났다. 최근 인터넷을 사용하는 연령대가 점점 낮아지고 있는 추세에 있으므로, 컴퓨터 사용을 처음 시작하는 단계에서 정보통신 윤리교육을 실시한다. 옳은 것과 그른 것을 알게 하고 다른 사람을 존중하는 마음과 남에게 해를 입히지 않는 윤리의식을 심어주고, 좋은 정보와 나쁜 정보를 가려낼 수 있도록 하여 올바른 인터넷사용을 유도해야 한다. 세살 적 버릇이 여든 가는 일이 없도록 초등학교 저학년은 물론 유치원 아동에게도 정보통신 윤리교육을 실시할 것을 검토해야 한다. 그러나 정보통신 윤리교육에 앞서 그 근본은 일반 윤리이므로 현실의 윤리가 더욱 강화되어야 하며 병행하여 교육해야 한다.

둘째, 교사가 학생들에게 정보통신 윤리교육을 해야 한다. 몇몇 사

회기관에서 학교의 학생들을 대상으로 정보통신윤리 특강을 지원하고 있다. 그러나 전국의 학교는 10,000여개 이상이다. 사회기관에서 지원하는 학교의 수는 몇 백 개소를 넘지 않을 것이다. 그렇다면 대부분의 학교는 교육 지원을 받지 못하는 것으로 볼 수 있다. 년 간 지원하는 학교가 500개소라고 가정하면 전체학교를 한 번씩만 지원하더라도 20년 이상이 소요된다. 전국 초·중등학교 학생의 일부만이 교육을 받는다면 청소년의 인터넷 역기능 문제는 결코 해결될 수 없다. 정보통신 윤리교육은 모든 교사가 학생을 지도할 수 있도록 해야 하며, 교육을 여러 번 반복할 필요가 있다. 역기능 문제는 학생들에게만 해당하는 것이 아니다. 성인들도 인터넷 중독이나 사이버범죄에 빠지는 율이 점점 늘어나고 있는 추세에 있다. 성인들의 범죄행각에 가장 큰 피해자는 바로 청소년이라고 할 수 있다. 따라서 사회교육기관은 성인들의 교육을 담당해야 한다. 지금은 청소년의 역기능 문제가 가장 심각하므로 사회기관이 청소년 위주로 교육을 실시하고 있으나 이는 빠른 기간 내에 학교와 사회기관이 역할을 분담해야 할 사안이다. 아울러 학교는 학생뿐 아니라 학부모에게도 정보화역기능 예방 교육을 실시하여야 한다. 학생들만 교육하는 것은 반쪽짜리 교육일 수밖에 없다. 왜냐하면 학부모가 인터넷 역기능을 몰라서 관심을 가지지 않으면 학생들은 그만큼 역기능에 오염될 확률이 커지기 때문이다. 또한 다수의 부모들은 자녀들이 음란 대화에 빠져있는데도 내 자식만은 안 그렇겠지 하고 방임하거나 낙관한다.

셋째, 교사들이 정보통신윤리 직무연수를 의무로 참여하도록 해야 한다. 교사는 학생들의 정보통신 윤리의식을 제고하기 위해서 직무연수를 반드시 할 필요가 있다. 교원직무 연수에 참가하는 교사들 가운데에는 아직도 인터넷사용이 익숙하지 않은 사람들도 있다. 학생들의 경우 인터넷의 단순한 정보검색을 넘어 온라인 게임에도 익숙하고, 음란 대화방이나 메신저, 미니 홈페이지를 이용한 채팅도 일상에서 하고 있다. 음란물 이용도 성인들이 생각하는 수준 이상으로 대화방이나 메신

저를 통해 상대방에게 보여 주거나 교환하고 있으며, 용량이 큰 동영상 음란물들은 메신저를 통해 밤새도록 전송 받고 있다. 교사들도 역기능의 종류와 대응방법 그리고 현 실태를 숙지해야 학생들과 대화가 되고 지도할 수 있다.

따라서 학교 교사들의 정보통신윤리 지도를 위한 직무연수는 윤리(도덕)과목 담당교사는 2년 주기로, 일반과목 담당교사는 3년 주기로 직무연수를 의무로 할 것을 제안한다. 직무연수를 위해서는 원격교육 연수과정을 적극 활용해야 할 것이다.

사회기관에서 교원 정보통신 윤리교육을 위해 막대한 예산을 들여 개발하고, 과정모집을 위해 매년 홍보예산을 투입해야하며, 행정 절차가 복잡하여도 무료로 운영하는 온·오프라인의 교원연수과정이 인가 받은 정원조차 매년 채우지 못하는 것은 소극적인 정보통신 윤리교육 정책을 반영하는 것이라 하겠다.

아울러 교원 원격연수제도는 개선이 필요하다. 교육부 원격교육연수원 규정에는 연수과정이 종료된 뒤 학습 진도 60% 이상 수강자는 반드시 출석평가를 하도록 되어있다. 그러나 멀리 지방에 근무하는 교사들은 1시간 이내의 출석평가를 위하여 하루를 소비해야하며, 원거리의 경우 교통비도 만만치가 않아 불만이 많다. 이를 해결하기 위해서는 평가방식도 원격연수에 걸맞게 인터넷을 통한 온라인으로 평가할 수 있도록 적극 검토되어야한다. 출석평가가 단지 본인 여부의 확인 때문이라면 온라인 평가를 통해서도 본인여부를 확인할 수 있는 조치나 기술을 교육부에서는 마련해야 한다. 교육과 교재를 무료로 지원하는 사회기관이 교원의 확인 장치를 마련하는 것은 주객이 전도되는 일이다.

한국정보문화진흥원의 경우 이미 국민정보화교육의 일환으로 온라인 평가시스템이 구축되어 있으나 교원의 경우 연수규정에 의하여 사용하지 못하고 있으며, 일요일에 교원들이 서울에 집합하여 오프라인으로 평가를 실시하고 있다.

넷째, 교사들이 활용할 수 있는 다양한 교재 또는 교육 자료들이 개발되어야 한다. 정보통신윤리 직무연수과정은 유일하게 한국정보문화진흥원에서 온·오프라인으로 각각 30시간으로 진행되고 있으나 2001년 말부터 2004년 9월까지 수료 교사가 1,732명으로 참가율이 그리 많지가 않다. 학교 현장에서 많은 교사들이 정보통신 윤리교육을 하려고 해도 교육할 자료의 부족을 호소하고 있다. 학교의 부족한 특별활동, 재량활동 시간을 이용하기에도 여의치 않은 현실에서 짧은 시간에 교육 효과를 얻기 위해서는 다양한 종류의 교육 자료가 개발되어야 한다. 특별히 청소년들에게는 멀티미디어에 익숙해져 있으므로 비디오 영상물이나 플래쉬 애니메이션, 만화, 소책자가 유용하다.

한국정보문화진흥원은 2001년에 비디오 영상물 8종을 제작하여 인터넷으로 활용하고 있으며, 2003년에는 ‘두려움 없는 클릭’이라는 정보화역기능예방 가이드북을 한겨레 21과 함께 10만부를 제작하여 창간 기념 부록으로 7만부를 독자들에게 배포하였다. 한국정보문화진흥원은 별도로 전국의 교육청, 초·중등학교, 청소년상담실, 교사에게 3만부를 배포하여 일부학교에서 교재용으로 활용하기도 하였다. 또한 사이버범죄사례를 중심으로 플래쉬 애니메이션으로 범죄예방용 교육자료 10편을 제작하였으며, 금년에 4편을 추가 제작하여 사이버범죄 홈페이지를 통해 상영함으로써 초·중학교 학생들에게 좋은 자료가 되고 있다. 또한 어린이용 정보통신 윤리교육용 플래쉬 애니메이션 4편을 제작하여 곧 정보통신윤리 홈페이지를 통해 제공할 계획이며 18편을 모아 CD로 제작하여 배포할 계획이다. 정보통신윤리위원회에서는 2003년에 청소년 교육용 비디오 영상물인 ‘함께 만들어요 즐겁고 건강한 사이버세상’을 한국정보문화진흥원과 공동으로 제작하여 인터넷을 통하여 서비스하고 있다.

교재는 되도록이면 초등용, 중등용, 고등학생용 교육 교재 개발이 필요하다. 유치원생들이 조기에 올바른 인터넷 이용과 주의사항을 숙지할 수 있도록 별도의 교재 개발이 필요하다. 중·고생의 경우는 교

재 개발 방향을 교사의 일방 전달교육이 아니라 학생들이 참여하여 문제점을 인식하고 대안을 찾을 수 있는 참여형 교육프로그램이 개발되어야 한다. 강사가 일방으로 전달하는 교육은 그 실효성이 미약하다. 한국정보문화진흥원은 올해 사이버범죄 예방활동단 사업을 시범으로 하기 위해 9명의 지도교사를 선발하여 9월 하순부터 12월 하순까지 추진하고 있다. 지도교사가 속한 학교의 학생들로 사이버범죄 예방활동단을 구성하여 온·오프라인으로 활동단원들이 직접 참여하여 블로그·카페 운영, 사이버범죄예방 홍보, 표어·포스터·책갈피 작성, 인터넷신문·만화 제작, 영상물 소감문 작성, 토론회 같이 다양하고도 창의력을 발휘하는 활동을 전개하고 있어, 그 효과는 기대 이상으로 크게 나타나고 있다.

한국청소년문화연구소의 정보윤리교육 교사용 지침서인 ‘아름다운 사이버 문화교실’에는 설명형, 탐구형, 시범형, 활동형 지도방법이 잘 설명되어 있다.

다섯째, 인터넷 중독과 사이버범죄에 지속해서 관심을 가질 필요가 있다. 제 1장에서 알아 본바와 같이 청소년의 인터넷 이용률이 가장 높은 것과 비례하여 사이버범죄도 가장 높았다. 또한 한국정보문화진흥원의 ‘2004 인터넷이용 실태조사’에서도 청소년의 인터넷중독이 가장 높게 나타나고 있다. 인터넷중독은 약물중독과 마찬가지로 내성과 금단현상이 발생하며 일상생활에 지장을 초래하게 되어, 장래의 진로를 결정해야하는 중요한 시기에 청소년들은 인터넷에서 시간을 허비하며 마침내 사이버범죄를 저지르게 되기도 한다. 따라서 인터넷 중독과 사이버범죄는 청소년들에게 자신의 정신과 신체, 그리고 미래를 파괴시키는 정신의 마약이 될 수도 있으며, 사이버범죄는 학생들을 청소년 전과자로 양산할 우려도 있다. 따라서 학부모는 물론 교사들은 학생들의 생활을 관찰하고 지도할 수 있어야 한다. 때로는 담임으로서 상담이 필요할 수도 있다. 따라서 교사들은 상담교사가 아니더라도 인터넷 중독 상담기법을 습득하거나 상담과정 교육을 수강하여 상담기

법을 숙지하는 것이 필요하다. 인터넷 중독 여부를 스스로 진단 할 수 있도록 유도하며 수시로 교육을 실시하여 경각심을 줄 필요가 있다.

한국정보문화진흥원의 인터넷 중독 상담센터 홈페이지에는 한국형 인터넷 중독 자가진단이 있어 언제든지 이용하여 자신의 중독 정도를 측정할 수 있다. 또한 프로그램을 자신의 PC에 내려 받아 사용할 수도 있다. 자가진단 문항에 선택을 하면 마지막에 자신의 중독 상태가 표시되며, 중독의 분류에 따라 자신의 증세에 적합한 조치를 받도록 되어 있다.

한국정보문화진흥원에서는 2003년에 ‘인터넷 중독 예방교육 프로그램’을 개발하여 전국 학교에 배포하였다. 교사와 학생의 대화를 통하여 10회기 동안 진행토록 되어 있으나 적절히 가감할 수도 있다.

특강할 때에는 이론보다는 사례중심의 예를 들어 쉽게 이해할 수 있도록 해야 한다. 사이버범죄를 사례별로 소개하여 범죄임을 인식토록 하고, 법률 조항, 벌금과 양형을 알려주어야 한다. 청소년은 범죄인 줄도 모르고 재미나 장난삼아서 또는 호기심으로 저지를 수도 있기 때문이다.

학부모들에게도 특강을 실시하여 자녀들을 올바르게 지도할 수 있도록 인터넷 중독과 사이버범죄의 위험을 숙지하도록 하는 일도 매우 시급하다. 인터넷 중독의 경우 자녀에 대한 무관심이나 지나친 간섭으로 자녀가 현실 도피의 수단으로 인터넷에 빠지게 되는 경우도 많다.

청소년은 앞으로 우리나라를 이끌어 갈 희망이요 기둥이다. 청소년이 없는 미래는 희망도 발전도 기대할 수 없다. 밤마다 인터넷에 빠져 게임과 음란물에 몰입하는 청소년이 줄어들 때 우리는 희망찬 지식 정보사회를 꿈꿀 수 있다.

정보화역기능은 몇몇 기관의 노력만으로는 막아낼 수 없으며, 국민 전체가 나서서 관심을 갖고 사이버공간을 정화하기 위해 지속해서 적극 참여하는 정보화역기능의 지킴이가 되어 문제를 해결해 나가야만 한다.

### Ⅲ. 외국의 청소년 정보통신 윤리교육

### Ⅲ

1. 미 국
2. 일 본
3. 캐나다
4. 프랑스
5. 우리나라 청소년 정보통신  
윤리교육에의 시사점

### III. 외국의 청소년 정보통신 윤리교육

국의 청소년 정보통신 윤리교육과 관련해서는 우리나라에서 적용하기에 적합한 청소년 정보통신 윤리교육 제도와 프로그램 운영방안 및 내용을 시행하고 있는 국가를 선정하였다. 현재 우리나라의 청소년 정보통신 윤리교육 체제와 가장 유사한 미국, 같은 동양 문화권에 속해 있는 일본, 유럽공동체의 대표적인 국가인 프랑스 그리고 유럽과 미국의 문화를 공유하고 있는 캐나다를 연구대상 국가로 선정하였다.

각장은 해당 국가의 정보윤리교육 현황 및 국내 정보통신 윤리교육에의 시사점을 밝히는데 초점을 맞추되 다음과 같은 사항을 밝히는데 주안점을 두었다.

첫째, 각국의 정보화 정책의 개요 및 특징을 간략하게 요약한다. 이것은 정보통신 윤리교육이 어떠한 맥락 속에서 이루어지는지를 밝히는데 매우 중요한 단서가 될 수 있으므로 각국의 정보화 정책의 기본방향이나 특징을 간략하게 기술하도록 한다.

둘째, 정보통신 윤리교육의 실행과 관련된 교육부의 정책이나 지침을 파악하여 제시한다. 정보화 정책 속에서 이루어지는 교육의 방향을 파악해야 하므로, 주무 부서인 교육부가 정보통신 윤리교육에 대해 어떠한 입장을 밝히고 있는가를 알아보는 것이 중요하다. 일부 국가에서는 법무부가 나서는 경우도 있으므로, 정부 차원에서 정보통신 윤리교육에 대해 어떠한 비전과 정책을 가지고 있는가의 문제를 밝히는데 초점을 맞추는 것이 바람직하다.

셋째, 각국에서 정보통신윤리에 대한 연구 동향을 밝힐 필요가 있다. 해당 국가에서 정보통신윤리에 대한 관심과 연구가 어떻게 진행되어 왔는지에 대해 간략하게 기술할 필요가 있다. 1-2매 정도 할당하여 정보윤리에 대한 관심 및 연구동향을 사적으로 기술한다.

넷째, 학교 차원에서 이루어지고 있는 정보통신 윤리교육의 실상을 밝힌다. 정보통신 윤리교육의 목표, 내용, 방법에 대해 상세한 기술

을 하는 것이 바람직하다. 국가에 따라 이것이 불가능한 경우가 있을 수 있다. 그 경우에는 정보통신 윤리교육의 우수 사례를 몇 개 선정하여 그 속에서 목표, 내용, 방법을 추출하여 기술할 수 있다. 우리나라와의 공통점, 차이점을 염두에 두면서 기술하여야 나중에 시사점을 찾아내는데 유리하므로 특징을 잘 정리해낼 수 있도록 기술한다. 국가마다 정보통신 윤리교육에서 추구하는 목표와 내용이 다를 수도 있다. 어떤 목표와 어떤 내용을 가지고 어떤 방법에 의해 실천하고 있는지를 밝히는데 중점을 둔다. 가능하면 학교에서 실시하는 정보통신 윤리교육 프로그램의 사례들을 구체적으로 포함시키는 것이 좋다. 어떤 프로그램들이 활용되고 있는지를 구체적으로 밝혀줄 필요가 있다.

다섯째, 학교 이외의 사회교육 기관, 연구소, 온라인 교육 사이트 등에서 이루어지는 정보통신 윤리교육의 실상을 밝힌다. 학교와 유사한 방식으로 기술하되 우리에게 시사를 줄 수 있는 사항 위주로 기술한다. 연구소 등에서 제시하는 정보통신 윤리교육 교육과정, 아이 및 학부모를 위한 인터넷 안전 지침 등을 상세하게 소개하는데 중점을 둔다. 교사를 위한 교육기회나 워크숍 등에 대한 정보도 역사적으로 밝힐 수 있다. 정보통신 윤리교육을 위한 시민단체의 역할이 있을 경우 이에 대해 언급하는 것도 바람직하다.

여섯째, 종합평가 형식을 취하여 해당 국가의 정보통신 윤리교육에 대한 종합 평가를 한 후에 국내 정보통신 윤리교육에의 시사점을 중점으로 밝혀 준다. 여기서는 우리나라의 실상과 관련시켜 벤치마킹할 수 있는 제도나 정책, 교육방법 등을 구체적으로 기술한다. 연구의 핵심에 해당하는 분야이므로 집필에 있어서 객관성을 유지할 수 있도록 한다. 또한 우리나라와 비교해 볼 때 해당 국가 정보통신 윤리교육의 취약 요인들을 밝힐 수 있다.

## 1. 미국

오늘날 신유목민(new nomads)이라 불리는 인류는 정보통신혁명의 최대 수혜자인 동시에 최대 피해자가 되고 있다. 정보통신 기술은 인류의 ‘삶의 질’을 혁명적으로 높여주고 있는 동시에, 인류의 삶을 근본적으로 위협하는 여러 가지 역기능을 초래하고 있기 때문이다. 오늘날 이러한 역기능에 직면한 인류는 기술적 발전이 인류의 미래를 결정하는 것이 아니라, 윤리적 결정이 인류의 미래를 결정하게 된다는 사실을 자각하게 되었다. 즉, 인간은 기능적 가치나 효율성만으로 평가될 수 없는 윤리적 존재라는 사실을 자각하게 되면서부터 정보 사회에서의 정보윤리의 중요성에 대하여 관심을 갖게 되었다. 그리고 이러한 자각은 정보윤리학에 대한 연구 및 정보윤리교육의 실천으로 이어지고 있다. 오늘날 미국은 이러한 움직임을 선도하고 있는 대표적인 나라이다. 그러므로 미국에서의 정보윤리학 연구 현황 및 정보통신 윤리교육 실태를 파악하는 것은 정보화의 역기능으로 인해 고심하고 있는 우리에게 많은 시사를 줄 수 있다.

### 1) 정보윤리학의 발전과정

엄격히 말해 미국에서 정보윤리학에 대한 학문적 관심은 컴퓨터 및 컴퓨터 기술의 윤리적 문제를 다루기 위해 새로이 태동한 컴퓨터 윤리학(computer ethics)을 사실상 그 모체로 하고 있다. 정보윤리학은 약 30년 전에 컴퓨터 윤리학에서 비롯되어 지금은 세계적 정보윤리학(global information ethics)과 사이버 윤리학(cyber ethics)의 수준으로 까지 발전되어 왔다. 컴퓨터 윤리학과 정보윤리학은 컴퓨터 기술이 발전함에 따라서 그리고 컴퓨터 기술이라는 강력한 자원의 잠재적 혜택을 침해할 우려가 있는 컴퓨터 기술과 관련된 뜻하지 않은 위험을 우리가 본격적으로 알게 되면서부터 그 실체를 갖추게 되었다. 컴퓨터

사기와 컴퓨터가 유발하는 사회적 재난은 이러한 첨단 기술의 선도적 기술로부터 야기되는 새로운 문제점들을 직접적으로 잘 지시해 주고 있다. 이러한 새로운 문제들에 대한 최초의 인식은 1968년에 발표된 파커(Donn Parker)의 논문 ‘정보처리를 위한 윤리규칙’ 속에 잘 나타나 있었다. 1970년대 중반까지 그러한 이슈들은 컴퓨터 윤리학(computer ethics)이라는 명칭 아래 포괄되었다.

본래 컴퓨터 윤리학이라는 용어는 1976년에 월터 매너(Walter Maner)라는 사람이 처음으로 사용하기 시작하였다. 매너는 ACM(미국 컴퓨터 기기 협회)의 윤리강령을 만드는 데 있어서 주도적 역할을 담당했었던 파커(Donn Parker)를 비롯하여 웨어(Willis Ware)와 위너(Norbert Wiener) 등 그 밖의 다른 학자들의 학문적 영향을 받아 컴퓨터 윤리학의 토대를 최초로 마련하였다(Fodor, 1996).

매너는 컴퓨터가 윤리적 문제들과 관련되게 될 때에는 통상적으로 그러한 문제들을 더욱 악화시키는 경향이 있으며, 어떤 경우에는 컴퓨터 자체가 새로운 도덕적 문제들을 야기하고 있다고 생각하였다. 매너는 컴퓨터 및 컴퓨터 기술이 제기하는 문제들을 식별하고 해결하기 위해서는 컴퓨터 윤리학이라고 하는 새로운 학문이 필요함을 역설하였다. 동시에 그는 공리주의와 칸트주의 이론과 같은 윤리학 이론들을 활용하여 프라이버시, 보안, 소프트웨어의 소유권 등과 같은 복잡한 문제들을 해결하고자 시도하였다(Fodor, 1996).

매너에 의해 제기된 컴퓨터 윤리학에 대한 관심은 1970년대 후반과 1980년대 초반에 존슨(Deborah Johnson, 1984), 무어(James Moor), 스내퍼(John Snapper), 호프만(Lance Hoffman) 등으로 이어지게 되었다. 이들은 새로운 학문 분야로서의 컴퓨터 윤리학에 대하여 깊은 관심을 가진 채 여러 논문들을 발표하였다. 그 가운데 존슨은 컴퓨터 윤리학이 완전히 새롭고 독특한 것이 아니라, 기존의 윤리학설을 상황에 따라 적절히 사용하거나 혹은 재해석함으로써 가능한 것이라고 주장하였다.

특히 존슨은 컴퓨터 시대에서 발생하는 윤리적 문제들을 해결하는데 있어서 특히 컴퓨터 전문가들의 역할과 책임에 주목함으로써 컴퓨터 윤리학을 전문가(직업)윤리의 한 영역으로 발전시키는 데 중요한 역할을 하였다. 존슨은 우리들의 일상적인 도덕 규칙들을 정보 사회에서 야기되는 새롭거나 모호한 영역에 적용시켜 보는 데 초점을 맞추는 가운데, 각각의 사례를 통하여 문제가 되는 것이 무엇이고, 그것들이 어떻게 다루어져야만 하는지 그리고 그러한 것들이 컴퓨터 전문가들에게 어떠한 의미를 갖는지를 상세하게 밝혀 주었다.

이와는 달리 무어는 컴퓨터 기술이 아주 새로운 형태의 특수한 윤리적 문제들을 야기하고 있다고 진단하면서, 컴퓨터 윤리학은 컴퓨터 기술의 사회적 본질과 사회적 영향력에 대하여 분석하고, 컴퓨터 기술의 윤리적 사용을 위한 정책의 입안과 정당화를 그 목표로 하는 학문이라고 정의한 바 있다. 무어에 의하면 컴퓨터 기술이 어떻게 사용되어야만 하는지에 대한 정책의 진공상태가 존재하기 때문에 컴퓨터 윤리학이 등장하게 되었다고 한다. 컴퓨터는 우리에게 새로운 능력을 부여해 주었으며, 이것은 반대로 우리에게 행동을 위한 새로운 선택을 가져다주고 있다. 그래서 우리는 종종 어떤 상황에서 우리가 어떻게 행동해야 하는지에 대한 지침들이 존재하지 않거나 기존의 지침들이 아주 불충분하다는 것을 느끼게 된다. 무어에 의하면, 컴퓨터 윤리학의 과제는 바로 그러한 경우에서 우리가 어떻게 해야만 하는지를 결정해 주고, 우리의 행동을 이끌어 나갈 정책들을 수립하는 것이라고 한다. 컴퓨터가 야기하고 있는 새로운 윤리적 상황은 개인만이 아니라 사회 전체에 영향을 미치고 있는 것이기 때문에, 컴퓨터 윤리학은 컴퓨터 기술의 윤리적 사용을 위한 개인적·사회적 정책들을 고려하는 것이라고 무어는 주장한 바 있다.

그러나 무어는 컴퓨터가 야기하고 있는 윤리적 문제들이 기존의 오래된 윤리 이론의 기계적 적용에 의해 해결될 것이라고는 보지 않았다. 왜냐하면 거기에는 정책의 진공상태와 함께 개념상의 진공상태

혹은 개념상의 혼란이 존재하기 때문이라고 한다. 따라서 컴퓨터 윤리학은 컴퓨터 기술을 포함하고 있는 윤리적 문제들에 대하여 이해를 돕기 위한 개념적 틀을 제안해 주어야 하기에, 마땅히 독립적인 별도의 연구분야로 인식되어야만 한다고 무어는 주장한 바 있다. 여기서 무어는 컴퓨터가 지니고 있는 논리적 조작의 용이함(logical malleability)에 주목하고 있다. 이러한 논리적 조작의 용이함 때문에 컴퓨터는 입력·출력·논리적 연산의 운용으로 이루어질 수 있는 어떠한 시스템이나 활동에도 쉽게 활용될 수 있는 것이다. 컴퓨터가 지니고 있는 이러한 논리적 조작의 용이함이야말로 정보사회에서의 윤리적 문제들을 이전 시대의 윤리적 문제들과는 전혀 차원이 다른 아주 독특하고 새로운 것으로 만든다고 점을 무어는 강조하고 있다.

1990년대 중반에 이르러 컴퓨터 윤리학의 제 2세대가 등장하게 된다. 사실상 2세대의 컴퓨터 윤리학은 정보윤리학(information ethics)이라고 부르는 것이 더욱 정확하다는 의견이 있을 정도로(Rogerson, 1996), 2세대의 컴퓨터 윤리학은 개념적 기초를 형성하고 더욱 정교하게 만드는 가운데 실천적 행동을 이끌어낼 수 있는 준거체제를 개발함으로써 정보통신기술의 적용에 있어서 예측하지 못한 영향들의 가능성을 감소시키는 데에 관심을 두고 있었다. 로저슨과 바이넘(Rogerson & Bynum, 1996)은 2세대 컴퓨터 윤리학의 특성을 개념적 차원과 적용적 차원에서 상세하게 요약하였다.

먼저 개념적 기초와 관련하여 가장 주목할만한 연구를 하고 있는 사람은 바로 크리스티나 고니액(Krystyna Gorniak)이다. 고니액은 컴퓨터 윤리학이야말로 2백년 전의 계몽주의 이래로 윤리학에서 거둔 가장 중요한 이론적 발전이라고 주장하고 있다. 새로운 윤리로서의 컴퓨터 윤리학을 주장했던 무어(Moor)의 논지에 동의하면서, 고니액 역시 새로운 윤리 그리고 새로운 연구 분야로서의 컴퓨터 윤리학을 강하게 제기하고 있다. 고니액에 의하면, 칸트(Kant)와 벤담(Bentham)은 인쇄 및 산업기술에 의해 혁명적으로 변화하는 세계에 대한 반응으로

서 그들의 윤리학을 발전시키게 되었다고 한다. 그들의 새롭고 강력한 윤리체계는 이전의 기술적 혁명으로부터 나온 것이었으며, 당시의 세계에 아주 적합한 것이었다고 한다. 그러나 재택근무와 가상현실, 원격진료와 사이버 섹스 등으로 표현되는 지금의 상황에서는 빠르게 다가오고 있는 이른바 사이버 사회(cybersociety)를 위한 의사 결정 도구들과 지침들을 제공해 줄 수 있는 새롭고 강력한 윤리 이론을 필요로 하고 있다는 것이다. 그러므로 고니엑은 컴퓨터 윤리학이야말로 앞으로 윤리이론에 있어서의 중요한 발전을 위한 산실이 될 것이라고 전망하였다(Rogerson & Bynum, 1996). 현재 우리가 경험하고 있는 것은 단지 빙산의 일각에 불과한 것이며, 컴퓨터 기술은 앞으로도 계속하여 새로운 상황들과 새로운 문제들을 만들어내게 될 것이라고 보았다.

그런데 이러한 문제들을 우리가 기존의 윤리적 규칙들이나 해법으로 풀어갈 수 있을지에 대하여 고니엑은 다분히 회의적인 입장을 취하였다. 컴퓨터가 세계를 계속해서 변화시킬수록, 기존의 윤리적 규칙들은 더욱 적절하지 못한 것이 될 것이고, 그래서 우리는 새로운 윤리학을 더욱 필요로 하게 될 것이기 때문이다. 이러한 새로운 문제들을 다룰 수 있는 것이 바로 새로운 윤리학으로서의 컴퓨터 윤리학이다(Gorniak, 1996).

따라서 컴퓨터 윤리학에 대한 개념정의는 확대되어야만 하고, 컴퓨터 윤리학은 직업윤리 그 이상의 것을 담고 있는 것으로서 여겨져야 한다고 고니엑은 주장한다. 사이버공간의 세계적 성격 때문에 컴퓨터 기술에 의하여 야기되거나 컴퓨터 기술과 관련된 문제들은 실제적으로 혹은 가상적으로 세계적인 성격을 띠고 있다. 그리고 그것은 윤리적 문제들을 포함하고 있으므로, 컴퓨터 윤리학은 세계적 윤리로서 여겨져야만 한다는 것이다. 컴퓨터 혁명 그 자체가 앞으로의 윤리학은 세계적 성격을 지녀야 함을 지적해 주고 있는 데, 컴퓨터혁명은 전 세계를 포괄하고 있으므로 공간적 의미에서 세계적이다. 따라서 앞

으로의 세계적 윤리학은 컴퓨터 윤리학이 되어야만 하는 데, 그 이유는 컴퓨터 윤리학이 컴퓨터 혁명에 의하여 태동한 것이며, 컴퓨터 시대의 인류를 위하여 봉사할 것이기 때문이다(Gorniak, 1996). 이 점에서 고니액은 컴퓨터 윤리학에 대한 무어의 정의가 너무 국지적이고, 단기적인 시각에 머물러 있는 한계를 지닐 수밖에 없다고 보고 있다.

한편 고니액은 컴퓨터 윤리학이 직업윤리가 될 수 있다는 존슨의 견해에 이의를 제기하고 있다. 첫째, 외과의사나 변호사들과는 달리 컴퓨터 전문가들은 그들 자신의 업무와 유사하지만 비전문가들에 의해 행해진 활동들로부터 자신들을 보호할 수가 없다는 것이다. 그러므로 외과의사 혹은 변호사들을 위한 많은 규칙들은 그러한 직업에 종사하지 않는 사람들에게는 적용되지 않음에도 불구하고, 아무리 잘 생각해서 만들어진 것이라고 할지라도 컴퓨터 윤리는 다수의 사람들 혹은 모든 컴퓨터 사용자들에 의하여 존중받는 것이 아니라면 효과가 없다는 것이다. 이것은 컴퓨터 윤리학에서의 규칙들이 지구상의 모든 인류들에 의하여 존중을 받는 것이어야만 한다는 것을 의미하고 있다. 달리 말해, 컴퓨터 윤리학은 보편적인 것, 즉 세계적인 윤리가 되어야 한다는 것이다.

둘째, 비록 컴퓨터 윤리학이 전문가들에게만 적용된다고 할지라도, 하나의 집단으로서의 전문가들은 그들이 살며 기능을 하는 사회로부터 전적으로 고립될 수는 없다는 점이다. 그들의 전문 직종이 행하는 기능들은 그들이 일부를 이루고 있는 사회의 일반적인 구조에 의해 상당 부분이 결정되는 것이다. 현재 지구상에는 다양한 사회들과 문화들이 공존하고 있다. 그것들은 상이한 윤리체계 안에서 기능하고 있다. 그러므로 컴퓨터 전문가들을 위한 윤리강령을 포함한 직업윤리는 문화에 따라 차이가 있으며 때로는 갈등을 일으키는 부분들도 있다. 또한 사이버 공간에서의 행동들은 국지적인 것이 될 수 없으므로, 그러한 행동들을 위한 규칙들은 특정의 국지적 문화에 기반을 두어서는 안 된다.

한편 적용의 차원을 고려해 볼 때, 좋은 실천을 증진시킬 수 있는 포괄적인 윤리적 수단들이 확인되고 개발될 필요가 있다는 점이 강조되었다(Rogerson, 1996). 어떤 활동이나 프로젝트를 실행함에 있어서 때 순간마다 이슈들을 깊이 있게 고려하면서 전체적인 목적이 잘 성취될 수 있기를 기대하는 것이 사실상 가능하지 않기 때문에 보다 커다란 맥락에서 윤리적 민감성을 고양해 줌과 동시에 특정한 활동이나 프로젝트의 성공에 영향을 줄 수 있는 핵심적인 이슈들에 초점을 맞추는 것이 더욱 바람직하다는 것이다. 특히 정보시스템의 개발과정에 있어서 윤리적 차원이 충분하게 고려되고 있지 않으므로 의사결정 과정에 있어서 윤리적 고려를 위한 모델을 개발할 필요가 있다는 것이다(Rogerson & Bynum, 1996).

로저슨과 바이넘(Rogerson & Bynum, 1996)은 2세대의 컴퓨터 윤리학은 반드시 세계적 정보윤리학(global information ethics)이 되어야만 한다고 주장하고 있다. 동시에 그러한 세계적 정보윤리학은 반드시 다학문적(multidisciplinary)이고 다국적인(multinational) 접근에 근거하여 이루어져야만 한다고 주장하고 있다. 최근에 많은 학자들은 정보 초고속도로의 성공을 위해서는 일종의 세계적 윤리가 시급하다는 데에 동의하고 있다. 국가별, 지역별로 법률이 상당히 상이할 뿐만 아니라, 법률은 행동을 위한 최소한의 기준만을 제공해 주고 있기 때문에 정보 초고속도로의 사용자들은 모든 사용자들의 행동을 규제하기 위하여 단지 법률에만 의존할 수 없다는 것이다(Connolly, 1996). 따라서 세계적 차원에서 윤리규칙을 채택하여 활용하는 것이 정보 초고속도로의 성공을 위해서 필수적으로 요청된다는 것이다.

2000년대에 진입하면서 정보윤리학자들의 관심 영역은 사이버공간으로 확대되기 시작했으며, 그 결과 사이버 윤리학이라는 새로운 학술 용어를 사용하기 시작하였다. 그들은 사이버 윤리학을 사이버공간에서 발생하는 도덕적·윤리적 이슈들의 전 영역을 탐색하는 학문이라고 규정하였다. 현재 사이버 윤리학을 주도하고 있는 사람은 바로 스피넬

로(Spinello, 2000)와 헤임링크이다. 스피넬로는 대부분의 응용 윤리학자들이 행하는 것처럼 몇 가지의 기본적인 윤리이론들을 소개한 다음 거기서 공통분모가 되는 규범적 원리를 추출하여 사이버공간에서 발생하는 윤리적 문제인 인터넷의 관리와 규제, 표현의 자유와 게시물 통제, 지적 재산권, 프라이버시 규제, 전자 국경의 보호에 적용하는 방식을 택하였다. 그는 공리주의, 사회계약 이론, 자연법 이론, 도덕적 의무론을 검토한 후에 자율성의 원리, 해약금지의 원리, 선행의 원리, 정의의 원리를 제시한 바 있다.

한편, 헤임링크는 윤리학 이론에서의 동기론과 결과론을 검토한 후에 이것을 사이버공간에서의 윤리적 문제인 인권, 동등한 자격, 디지털 위협과 보안, 자유 언론과 지식의 문제에 적용하는 방식을 취하였다. 특히 그는 사회 속에서 정보통신기술의 전개가 지니는 사회적·윤리적 함축을 심층적으로 다룰 수 있는 강좌가 학교 교육과정 속에 반드시 포함되어야 한다는 점을 지적한 바 있다. 또한, 그러한 교육에서는 의사결정 과정에서의 시민적 참여와 공적 책임을 강조하는 가운데, 자신의 신념에 대하여 비판적 성찰을 시도할 수 있는 소크라틱 교육(Socratic education)이 중심을 이루어야 한다고 보았다.

## 2) 정보윤리학에 대한 세 가지 접근법

정보윤리학에 대한 미국에서의 학문적 접근법은 크게 세 가지로 구성되어 있다. 하나는 덕 윤리학에 근거하여 정보윤리학을 시도하는 것이고, 다른 하나는 원리 윤리학에 근거하여 정보윤리학을 시도하는 것이다. 전통적으로 응용윤리학 분야에서는 원리 윤리학적 입장이 주류를 이루어 왔다. 정보윤리학에 대한 연구가 가장 활발하게 이루어지고 있는 미국의 경우, 정보윤리학은 주로 원리 윤리학적 접근을 취하고 있다. 하지만 최근에 미국에서는 정보윤리학에 대해 덕 윤리학적 접근을 취하는 학자도 등장하고 있다. 이와는 달리 최근에는 덕과 원

리에 의한 기존의 접근법을 비판하는 가운데 탐색적 접근법이라는 새로운 관점도 등장하고 있다. 그러므로 여기서는 정보윤리학에 대한 세 가지 접근법에 대해 간략하게 살펴보고자 한다.

일반적으로 덕 윤리학은 윤리적 행위를 실천할 수 있는 사람이 자녀야 할 덕(품성)을 강조한다. 따라서 정보윤리학에 대한 덕 윤리학적 접근은 정보사회에서의 행위자들이 갖추어야 할 바람직한 덕의 목록을 제시하는 데 초점을 맞추고 있다. 미국의 무어(Moor, 1998)는 정보윤리학에서 덕 윤리학적 접근법의 필요성을 역설하고 있는 대표적인 학자이다. 무어는 덕 윤리학의 대표자였던 아리스토텔레스가 제시한 덕과 인격의 개념을 정보윤리학에 활용한다면, 정보통신기술의 발전으로 인해 생기는 정책적 진공상태에 우리가 훨씬 용이하게 대처할 수 있을 것이라고 주장하고 있다. 정보윤리의 문제가 정책적 진공 상태에서 연유하는 것이라고 믿고 있는 무어는, 만약 우리가 훌륭한 인격을 가지고 그러한 정책적 진공상태에 대처한다면 적절한 정책을 형성·정당화 할 수 있을 것이라고 믿고 있다. 하지만 무어는 구체적으로 우리가 어떠한 덕 혹은 인격 특성을 갖추어야 하는지에 대해서는 말하지 않고 있다.

응용윤리학으로서의 정보윤리학에 대한 연구에서 원리 윤리학적 접근법은 오늘날 주류를 이루고 있다. 주지하는 바와 같이 응용윤리학 분야에서 원리 윤리학적 접근법은 생명의료 윤리학에서 처음 시작되었다. 미국의 생명윤리학자들은 자율성존중, 악행금지, 선행, 정의라는 네 가지의 원리들을 구체적인 의료 윤리 문제에 적용시켜 해결하려는 시도를 보여 주었다.

이러한 시도는 정보사회의 윤리적 문제들을 해결하기 위한 미국의 정보윤리학자들에게 커다란 영향을 주었다. 예컨대 세버슨(Severson)은 생명윤리학의 기본원리를 참고로 하여, 정보사회에서 직면하게 되는 문제들을 윤리학적으로 숙고하고 해결하기 위한 방법으로 원리 윤리학적 접근법을 제시하였다. 그에 의하면 원리 윤리학은 정보와 관련

된 복잡한 도덕적 문제들을 단순화시켜서 윤리학적으로 숙고할 수 있게 해 주는 정보윤리학의 ‘원리’(지적 재산권 존중, 프라이버시 존중, 공정한 표현, 해악 금지)와 추상적인 이 원리를 실제 도덕적 문제에 적용할 수 있는 구체적 ‘방법’으로 구성되어 있다. 스피넬로(Spinello) 역시 원리 윤리학적 접근법의 입장에서 자율성, 해악 금지, 선행, 정의라는 네 가지 원리를 제시한 바 있다.

한 마디로 말해 원리 윤리학적 접근법에 기초한 정보윤리학은 정보사회에서 우리가 인간다움을 유지하며 살게 해 주는 규범을 제시해 준다. 그러나 원리 윤리학적 접근법에 기초한 정보윤리학이 학교에서의 교칙처럼 아주 구체적인 행동방식을 제시해 주는 것은 아니다. 예를 들어, 사이버 공간은 현실 세계와는 다른 매우 복잡한 특성을 가진 새로운 공간이기에, 사이버 윤리가 이 추상적이고 새로운 공간 속에서 우리로 하여금 구체적으로 어떻게 행동해야 하는지를 상세하게 제시해 주는 것은 매우 어렵다. 그 대신 정보윤리학은 우리가 올바른 판단을 내리는데 도움이 되는 하나의 기준이나 나침반으로서의 역할을 수행할 수 있는 기본원리를 제시해 준다.

정보윤리학에 대한 세 번째 접근법인 탐색적 접근법은 다차원적이고 학제적인 연구방식을 선호하고 있다. 일레로 브레이(Philip Brey)는 덕과 원리에 의한 기존의 두 가지 접근법들이 대개 도덕적으로 논쟁이 되는 주제에만 초점을 맞추고 있으며, 기술 시스템과 관행에 내재되어 있는 규범성을 간과한 채 여전히 도덕이론의 구성과 적용에만 주된 관심을 보이고 있음을 비판한 바 있다. 그는 기존의 접근법과는 다른 컴퓨터 시스템과 그것의 응용 및 실행에 있어 어떤 “내재된 가치들과 규범들”을 관독할 수 있는 “탐색적(disclosive)” 접근법이라는 하나의 대안적 접근법을 제시하고 있다.<sup>62)</sup> 브레이가 제시하는 탐색적 접근법은 다양한 수준에서 연구가 이루어질 수 있다는 점에서 다차원적

62) Philip Brey, “Disclosive Computer Ethics,” in Spinello, R., & Tavani, T. (Eds.), *Readings in CyberEthics*, Sudbury: Jones and Bartlett Publishers, 2001, pp. 51-62.

이며, 또한 연구 대상이 되는 기술 시스템이나 실제 이루어지는 행위가 갖는 기술적인 측면에 대한 포괄적인 지식을 필요로 한다는 점에서 학제적인 특성을 지닌다.

탐색적 접근방식은 이론에 선행한 연구와 이론에 기초한 연구 모두에 적용될 수 있지만, 기본적으로 이론에 선행하는 연구방식을 선택하고 있다. 이론에 기초한 연구는 특정한 윤리이론이 받아들여질 때에만 탐색적 분석을 받아들이는 경향이 있다. 또한 이론에 근거한 도덕적 가치들에 대한 정의와 그러한 가치에 관한 완전한 윤리이론 - 예를 들어 자유론 혹은 정의론 - 사이에는 여전히 엄청난 차이가 존재하고 있다. 윤리이론은 오랫동안 제도와 규칙을 강조해 오고 있다. 이러한 규칙들은 어떤 가상의 “윤리적으로 완벽한 세계”로부터 추출되었지만, 이상적인 규칙들은 (이상적이지 않은) 현실에 있어서는 매우 다르게 작동할 수 있다. 그러한 이론은 필연적으로 단순한 정의 이상의 보다 많은 이론적 가정들을 내포하고 있으며, 이에 따라 보다 이론적인 분석으로 나아가게 된다.

탐색적 분석에 있어 가치에 대한 정의는 단지 잠재적으로 도덕적 논쟁이 될 만한 컴퓨터시스템과 그 작동방식의 특성들을 확인하는 도구로서의 기능을 한다. 그러므로 탐색적 분석의 초점은 잠재적으로 도덕적 논쟁이 될 수 있는 컴퓨터 특성과 작동양식을 보다 구체화하는 것이다. 이러한 것들이 실제로 도덕적으로 잘못된 것인지는, 그리고 만일 그렇다면 어떻게 잘못된 것인지는 나중에 이론적 분석을 통해 확인하는 것이다. 이에 비해 이론에 기초한 접근법은 관찰가능한 현상에 대한 분석에 있어 매우 이론적인 용어를 사용하고 있으며 이는 특정한 가정들을 내포할 수 있기 때문에, 현재 조사되고 있는 기술이나 관행에 대한 선입관을 지니게 될 가능성이 있다. 그러므로 보다 중립적인 서술이 필요한 시점에서 그러한 선입관들에 기초한 관찰이 생겨날 수도 있는 것이다.

탐색적 접근방식을 사용하고 있는 연구들은 도덕적 논제들을 포괄

하고 있을 뿐만 아니라 정보와 커뮤니케이션 기술의 전 영역을 포괄하고 있다. 기술과 그것의 실제 운영에 대해 서술함으로써 기술이 지닌 도덕적 중요성을 밝혀내기 위해서는 먼저 도덕적으로 중요한 것과 그렇지 않은 것을 구별할 수 있어야 할 뿐만 아니라, 그에 따른 분석이 이루어지기 전에 먼저 적절한 도덕적 가치들이 형성되어 있어야만 한다. 그러나 이것이 탐색적 분석을 시작하기 전에 먼저 도덕이론으로 무장하고 있어야만 한다는 것을 의미하는 것은 아니다.<sup>63)</sup> 그러므로, 탐색적 연구는 기본적으로 이론에 선행하는 것이며, 보다 정교한 도덕적 평가는 탐색적 분석이 끝난 후에 이루어질 수 있는 것이다.

### 3) 정보윤리학의 주요 연구주제

그렇다면 응용 윤리학으로서의 정보윤리학은 구체적으로 어떠한 주제를 다루어야 하는가? 이 문제에 대한 미국 윤리학자들의 견해는 매우 다양하다. 컴퓨터 윤리학의 학문적 발전에 그 기반을 두고 있는 정보윤리학이 새로운 종(species)으로 등장하고 있는 정보사회에서의 윤리적 문제들에 그 초점을 맞추고 있다는 점에서 우리는 한 가지 공통점을 발견할 수 있다. 그러나 그 문제가 무엇인가 하는 점에 관해서는 학자들마다 견해를 달리 하고 있다. 그러므로 정보윤리학의 주제에 관련된 서양 정보윤리학자들의 연구 결과들을 살펴보면서 정보윤리학의 범위와 체계에 대한 윤곽을 그려보고자 한다. 정보윤리학의 연구 주제에 대한 미국 학자들의 견해를 요약하면 <표 III-1>과 같다.

63) 예를 들어, 설계나 실제 운영이 권력이나 재화의 불균등한 분배를 낳고 있거나, (상식적인 의미의) 프라이버시나 자유를 침해하고 있거나, 사회관계나 지위에 부정적인 영향을 미치고 있거나, 혹은 사회적으로 널리 공유되고 있는 다른 중요한 도덕적 가치들을 해치고 있다는 것이 나타난다면, 설계와 실제 운영이 갖는 (잠재적인) 도덕적 중요성은 이미 충분히 입증되고 있는 것이다. Brey(2001), p. 55.

<표 III-1> 정보윤리학의 연구 주제

학자	학문 명칭	연도	연구 주제
Mason	컴퓨터 윤리학	1986	프라이버시, 정확성, 소유권, 접근 가능성
Forester & Morrison	컴퓨터 윤리학	1992	컴퓨터 범죄, 프라이버시 침해, 소프트웨어 절도, 해킹과 바이러스, 신뢰할 수 없는 컴퓨터, 인공지능과 전문가 시스템의 의미
Johnson	컴퓨터 윤리학	1994	전문가의 직업윤리, 소프트웨어에서의 소유권, 프라이버시, 범죄·남용·해킹, 책임과 책무, 컴퓨터의 사회적 영향으로서의 자율성과 접근
Johnson & Nissenbaum	컴퓨터 윤리학	1995	범죄, 남용, 해킹, 프로그램 소유권, 프라이버시 침해, 컴퓨터 및 정보통신 전문가의 책임, 컴퓨터 및 정보통신 기기의 신뢰성
Spinello	정보 윤리학	1995	정보 기술과 반경쟁적 관행들, 판매자-구매자와의 관계, 프라이버시, 지적 재산권, 정보 보안
Bowyer	컴퓨터 윤리학	1996	전문가의 윤리 강령, 해킹, 컴퓨터 시스템 보안, 암호화, 프라이버시, 컴퓨터 시스템의 안전성, 내부 고발, 지적 재산권, 환경 및 건강에 대한 염려, 공정성의 추구, 경력의 관리
Spinello	사이버 윤리학	2000	인터넷의 관리와 규제, 표현의 자유와 게시물 통제, 지적 재산권, 프라이버시 규제, 전자 국경의 보호
Baird, Ramsower, & Rosenbaum	사이버 윤리학	2000	익명성, 프라이버시, 지적 재산권, 커뮤니티·시민성·민주주의
Halbert & Inguilli	사이버 윤리학	2002	지적 재산권, 프라이버시, 사이버 언론, 전자 상거래, e-learning과 교육 사업, 기업·민주주의

정보윤리학자들이 제기하고 있는 정보윤리학의 연구주제들을 브론펜브레너(Bronfenbrenner)가 제시한 생태학적 체계개념을 원용하여 분류해 볼 때 미시체계(microsystem)로부터 중간체계(mesosystem)와 외체계(exosystem)를 거쳐 거시체계(macrosystem)에 이르는 매우 복잡한 문제들로 구성되어 있음을 알 수 있다. 즉 미시체계 수준에서는 개인의 프라이버시 보호와 자율성의 문제 등이, 중간체계와 외체계에서는 익명성, 각종 사이버범죄, 지적재산권의 문제 등이, 그리고 거시

체계 수준에서는 컴퓨터 시스템의 안전성과 정보접근, 인터넷관리와 규제 등의 문제들이 중점적으로 다루어지고 있음을 알 수 있다.

그런데 정보윤리학에 대한 서양철학적 접근에서는 사이버공간에서의 자아정체성이나 윤리적 자아의 문제, 인터넷중독 등과 같은 미시체계적 수준에서의 문제들에 대해서는 아직 연구가 활성화되지 못함을 알 수 있다. 즉 정보윤리학에 대한 서양철학적 접근에서는 프라이버시 보호나 지적재산권, 정보접근 등의 주제에서 엿볼 수 있는 바와 같이 정보통신기술이 수반하는 인간권리의 침해 문제에 주로 관심을 쏟고 있음을 알 수 있다. 이것은 나딩스(Noddings)가 지적한 바와 같이 서양의 윤리학적 전통이 주로 권리의 문제에 치중하여 왔기 때문에 생기는 문제점이라고 볼 수 있다.

한편 정보윤리학에 대한 미국에서의 연구주제들의 다양성은 연구자 집단의 학문적 배경과 무관하지 않다. 실제로 정보윤리학 연구자 집단 가운데 윤리학 전공자는 소수를 이루고 있다. 법학, 도서관학, 경영학, 컴퓨터 공학 등의 연구자들이 자기 분야에서 심각하게 인식한 윤리적 문제들을 응용윤리학적 차원에서 다루려는 시도를 벌이고 있기에 연구주제가 학자들마다 상이하게 다른 모습을 볼 수 있다. 정보윤리학 연구에 있어서 윤리학자들의 참여가 소극적인 데에는 정보윤리학에서 다루는 세부 주제들이 매우 다학문적인 성격을 띠고 있으며, 기술발전의 속도가 워낙 빨라 윤리학자들이 그러한 변화를 능동적으로 수용하는데 한계가 있기 때문이라고 추정할 수 있다.

#### 4) 우리나라 정보윤리학 연구에의 시사점

이제 정보윤리학에 대한 미국의 연구동향이 국내의 정보윤리학 연구에 시사하는 바가 무엇인지를 살펴보기로 하자. 우선 정보윤리학 연구에 있어서 학제적 수준의 연구가 필요하다는 사실이다. 물론 현재 국내에서도 정보윤리학에 대한 학제적 수준의 연구가 이루어지고 있

음은 사실이다. 그러나 국내의 학제적 연구들의 경향을 보면 언론학, 신문방송학, 정보사회학, 심리학, 법학 분야의 연구자들이 주축이 되고 있기에 윤리학자들의 참여가 매우 미진하며, 공동연구 과정에서의 그 역할 또한 매우 비중이 약한 실정이다. 그러므로 윤리학자들이 정보사회의 문제들을 윤리적 잣대를 토대로 하는 가운데 이루어지는 학제적 연구가 활성화될 필요가 있다. 이를테면 채팅의 역기능에 관한 연구에서 채팅의 역기능에 대한 실상을 기술하고 여러 가지 대책을 산만하게 제시하는 현재와 같은 형태의 학제적 연구에서 탈피하여, 채팅의 어떤 측면이 윤리적으로 문제가 되고, 그것이 왜 윤리적 고려의 대상이 되어야 하는지에 대해 초점을 맞추는 연구가 더욱 활성화될 필요가 있다.

둘째, 사이버 공간의 도덕적 함축에 대한 연구가 활성화될 필요가 있다. 최근 사이버 윤리학을 시도하고 있는 학자들은 사이버 공간의 도덕적 함축 의미를 명료하게 하는 데에 치중하고 있음을 볼 수 있다. 우리 사회에서는 사이버공간의 특성을 제대로 이해하지 못한 사람들이 사이버 공간은 현실의 문제를 잊게 해 주는 일종의 탈출구라고 생각하거나, 사이버공간은 현실 세계의 모든 규제로부터 자유롭다고 생각하거나, 사이버공간에 대한 규제는 인간의 자유에 대한 심각한 위협이라고 생각하는 경향이 있음을 쉽게 볼 수 있다. 그리고 이러한 오해는 사이버공간에서의 무도덕화를 조장하고 있다. 그러므로 정보윤리학에서는 새로운 삶의 공간인 사이버공간에서 왜 도덕적으로 행동하는 것이 필요한지에 대한 윤리학적 정당화를 시도하는 일을 중시해야 한다.

셋째, 정보윤리학의 연구주제와 관련하여 볼 때, 미국의 연구주제들을 기계적으로 답습하여 우리 사회에 적용하려는 시도에서 탈피하여, 우리의 정보화 과정에서 나타나는 심각한 윤리적 문제들을 집중적으로 탐색하는 일이 선행되어야 한다. 현재 우리나라에서의 정보윤리학 연구는 정보 격차나 전자 민주주의와 같은 거시 체계 수준의 문제

들은 도외시 한 채 주로 중간 혹은 외체계 수준의 사이버 범죄 현상에 치중되고 있다. 정보사회에서 정보격차의 심화나 전자 독재의 위험성 등과 같은 거시체계 수준의 연구를 통해 그 동안의 정보화 과정에 대한 윤리적 성찰을 시도하고, 우리가 지향해야 할 바람직한 정보사회의 비전을 올바르게 제시하는 일이 필요하다. 또한 연구 주제의 선정에 있어서 사이버 정체성이나 인터넷중독 같은 미시체계 수준의 문제들에 대해서도 보다 관심을 집중할 필요도 있다. 특히 청소년의 4분의 1이 인터넷중독이 의심스러운 현실을 고려해 볼 때, 안전하고 건전하게 인터넷을 이용할 수 있는 방안들의 윤리적 토대로서 미시체계 수준의 문제에 대한 관심이 더욱 요구된다.

넷째, 정보윤리학의 학문적 기능에 대해 다시 생각해 볼 필요가 있음을 지적할 수 있다. 전통적으로 윤리는 앞으로 일어날 일을 예방하는 기능보다는 이미 일어난 일에 대한 도덕적 평가에 초점을 맞추어 왔으며, 그 결과 늘 시대 변화를 제대로 따라 가지 못하는 심각한 윤리적 지체(ethical lag) 현상을 겪어 왔다. 또한 윤리규범의 절대성과 보편성을 강조하면서도 실제로는 국지적 성격의 윤리로 기능하여 왔다. 이러한 현실을 고려하여 볼 때 향후 정보윤리학은 다음과 같은 기능을 수행하는 윤리가 되어야만 한다(추병완, 2001; 2002). ① 정보윤리학 역시 처방윤리학(prescriptive ethics)이 되어야만 한다. 정보윤리학은 정보사회에서 우리가 해야 할 것과 해서는 안 되는 것을 분명하게 규정해 주어야만 한다. ② 정보윤리학은 예방윤리학(preventive ethics)이 되어야 한다. 정보윤리학은 향후 정보통신기술의 발전이 수반하게 될 제반 윤리적 문제들에 대해 우리가 사전에 숙고하고 예방하도록 도와주어야만 한다. ③ 정보윤리학은 변화윤리학(transformational ethics)이 되어야 한다. 정보윤리학은 정보화의 역기능, 특히 사이버공간의 무질서와 혼돈에 대한 하나의 반응으로서 출현한 것이기에, 정보윤리학은 인간의 경험이나 제도·정책의 변화 필요성을 강조해야만 한다. ④ 정보윤리는 세계윤리학(global ethics)이 되어야 한

다. 정보윤리학은 국지적 윤리가 아닌 세계 보편윤리를 지향해야만 한다. ⑤ 정보윤리학은 책임윤리학(responsible ethics)이 되어야 한다. 네트워크의 네트워크에 따라서 의존과 위험은 세계적인 것이 되었으나, 윤리적 책임은 그렇지 못한 실정이다. 따라서 정보윤리학은 소극적 책임과 더불어 예상적 책임을 강조하는 책임윤리학이 되어야 한다.

### 5) 미국의 정보통신 윤리교육 현황

미국은 지난 1980년대부터 사이버공간에서의 불법적이고 비도덕적인 행위로부터 아동과 청소년을 보호하려는 지속적인 노력을 전개하여 왔다. 그러나 당시의 접근은 주로 법률적·기술적인 방식을 통한 접근이었다. 아동 포르노를 금하는 법률을 강화한다든지, CyberPatrol이나 Net Nanny와 같은 차단 소프트웨어의 개발과 같은 외재적 통제 방식을 통하여 정보화 역기능에 대처하고자 하였다. 미국에서는 클린턴 행정부가 추진한 학교의 교육 정보화 사업이 본격적으로 확산되면서부터 정보통신 윤리교육에 대한 관심이 고조되었다. 우리나라의 경우처럼 초기에 교실에 컴퓨터를 보급하는 데에만 급급했던 미국은 아동 및 청소년들의 불건전 정보접속이 사회문제로 대두됨에 따라서 정보통신 윤리교육의 필요성에 대하여 인식하기 시작하였다.

특히 2000년부터 미국은 학교에서의 정보통신 윤리교육에 대한 체계적인 연구와 실천을 전개하고 있다. 2000년 1월과 2월에 걸쳐 펜실바니아 대학교 내의 에넨버그 공공정책 센터(Annenberg Public Policy Center)에서 학부모들을 대상으로 실시한 여론조사 결과에 의하면, 응답자 중 72%의 학부모들이 그들의 자녀가 인터넷을 통하여 음란 사이트에 접속하는 것에 대해 우려하는 것으로 나타났고, 62%의 학부모들은 자녀들이 폭력적인 사진들을 대하는 것에 대해 걱정하고 있는 것으로 조사됐다. 같은 해에 크리스탈(Crystal, J) 외 2인의 연구자가 47,235명의 초·중등학생들을 대상으로 한 설문조사 결과에 의하면,

48%의 학생들은 해킹이 범죄가 아니라고 생각하고 있는 것으로 밝혀졌다. 이에 따라 불건전 정보로부터 아동과 청소년을 보호해야 하며, 이를 위해서는 교육적 접근이 가장 효율적이라는 인식이 주류를 이루게 되었다.

이에 따라 2000년에 미국에서는 정보윤리와 관련한 하나의 전국적인 조직이 결성되고, 두 개의 영향력 있는 학회가 열렸다. 르노(Janet Reno) 변호사의 제안에 의해 결성된 ‘사이버시민 파트너십’(Cyber-citizenship Partnership)은 미국 법무성과 정보기술연합회의 공동노력에 의해 운영되고 있으며, 최근에는 웹사이트([www.cybercitizenpartners.org](http://www.cybercitizenpartners.org))를 통해 학부모, 교사, 아동들에게 새로운 학습도구로서의 ‘책임 있는 컴퓨터 사용’에 대한 정보를 제공하고 있다. 르노는 2000년 9월 5일 학부모에게 보내는 메시지를 통해 사이버범죄와 테러의 위험이 날로 커지고 있고, 상당수의 아동들이 해킹의 위험성을 모르고 있음을 지적하면서 학생들이 인터넷에서 수용될 수 있는 행동에 대하여 이해할 필요가 있음을 역설하였다. 그는 특히 사이버윤리를 확산하고 책임 있는 컴퓨터 사용을 조장함으로써 전체 미국인들의 프라이버시와 안전을 보장받을 수 있다고 주장하면서 정보통신 윤리교육의 필요성을 역설하였다.

정보통신 윤리교육과 관련된 학회는 ‘Technology & Learning’ 학술지 주최의 ‘교육공학 학회’와 ‘사이버 윤리학에 대한 전국 컨퍼런스’였다. 교육공학 학회에서는 학생들에 대한 컴퓨터 사용 지도방안들이 주로 발표되었는데, 크리스탈(Crystal, J.) 등은 이것을 정리하여 다음의 다섯 가지로 제시하였다.

첫째, 처음부터 좋은 과제를 제시하는 것이다. 인터넷을 사용해야 하는 과제는 명백히 시간제한과 특정자료에 국한시켜야 한다는 점이다. 과거에 교사들은 학생들에게 연구과제에 대하여 학교 도서관 컴퓨터를 이용해 자료를 마음대로 검색하도록 지도했지만, 오늘날 교사들은 특정연구 관련 웹주소를 알려주고 학생들로 하여금 선별된 주제에

관련된 특정 페이지를 검색하고 저장하며, 북마크하도록 지도할 필요가 있다. 이러한 종류의 과제를 통하여 학생들은 시간을 절약하며 생산적인 산출물을 만들어 낼 수 있다고 한다.

둘째, 학생들에게 컴퓨터 윤리관련 정책과 결과들에 대해 숙지시켜야 한다. 학교에서는 학생들에게 부적절한 자료를 우연히 접하게 될 경우 ‘되돌아 가기’(back)를 이용해 피해야 하며, 그것에 대해 반드시 교사에게 알리도록 지도해야 한다.

셋째, 교사교육에도 관심을 가져야 한다. 교사들은 종종 학급에서 당황스러운 일을 당할 때 어떻게 행동해야 하는지 어리둥절할 때가 많다. 예를 들어 한 학생이 미국 백악관에 접속하기 위해 ‘whitehouse.gov’를 입력해야 한다고 가정해보자. 그런데 그 학생이 잘못해서 포르노 사이트인 ‘whitehouse.com’을 입력했다면, 교사는 모니터를 재빨리 끄도록 해야 한다. 또한 이러한 순간을 학생들에게 비의도적 사이트에 접속했을 경우 처신해야 하는 방법을 암묵적으로 알려주는 기회로 이용하도록 한다.

넷째, 교실 내의 컴퓨터 배치를 주의 깊게 해야 한다. 컴퓨터 화면을 공개된 장소 쪽으로 향하도록 설치한다. 즉 모니터를 교사와 다른 학생이 다 같이 볼 수 있도록 위치시키며, 교사가 돌아다니며 지도할 수 있는 충분한 공간을 확보해야 한다. 또한 학생들이 인터넷에 접속할 경우, 관리자가 관리할 수 있는 환경을 조성해야 한다.

다섯째, 관심 있는 학부모들에게 인터넷 윤리관련 교육을 제공해야 한다. 일반적으로 부모 세대들은 학생들에 비하여 컴퓨터 관련 지식이 부족하며, 따라서 자녀들에게 올바른 인터넷 사용 교육을 시키기에는 여러 가지 면에서 교육이 필요하다. 학부모를 대상으로 한 컴퓨터 교육을 학교 차원에서 많이 제공해야 한다.

한편, 교육공학 학회에서는 ‘학생들을 위한 정보 관련 안전교육 지침’을 다음과 같이 제시한 바 있다.

첫째, 자신이나 자신이 살고 있는 지역에 대한 개인 정보를 누설

하지 말아야 한다.

둘째, 부모의 허락 없이는 인터넷을 통하여 누구와도 만남을 약속하지 말아야 한다.

셋째, 관리되지 않는 채팅방에 가입하는 일을 삼가야 한다.

넷째, 전자우편을 통해 자신의 사진을 함부로 보내지 말아야 한다.

다섯째, 부모나 교사의 허락 없이는 인터넷상의 무엇에도 서명하지 말아야 한다.

여섯째, 다른 사람이 자신의 전자우편 계정을 사용하도록 허용해서는 안 된다.

‘사이버 윤리학에 대한 전국 컨퍼런스’는 2000년 10월 6일부터 8일까지 버지니아의 앨링톤에 소재한 메어리마운트 대학교에서 열렸다. 메어리마운트 대학교와 사이버시티즌 파트너십의 공동주최로 열린 이 컨퍼런스에서는 약 125명의 관계자들이 참여하여 2001년까지 1년 동안 초등학생, 중등학생, 대학생, 학부모 및 지역사회 성원들을 위한 사이버 윤리 관련 교육과정을 개발할 것을 결의하였다.

초등학교에서의 사이버윤리 교육과정 개발에 관한 논의에서 제기된 주요 이슈는 다음과 같다. 첫째, 산학 협조체제를 통하여 교실에서 교사가 사이버 윤리를 가르칠 수 있도록 도와줄 수 있는 자원봉사자를 활용할 필요가 있다. 둘째, 종합 학문적 접근을 통해 사이버윤리를 가르쳐야 한다. 셋째, 사이버윤리는 특정한 종교적 기본 가치를 초월한다. 넷째, 해킹이나 바이러스 유포와 같은 무책임한 행동을 통하여 아동들이 엄청난 피해를 초래할 수 있다는 사실을 아동들에게 분명하게 알려주어야 한다. 다섯째, 사이버 윤리를 가르치기 위한 교육과정을 공동 개발할 수 있도록 교사들을 위한 워크샷을 실시해야 한다. 여섯째, 학부모를 교육할 수 있도록 학교에서는 사이버 윤리와 관련된 다양한 형태의 가정 통신문을 활용할 필요가 있다. 일곱째, 초등학생들은 자신들보다 나이가 많은 학생들의 말을 더 잘 듣는 경향이 있으므로, 중학생들이 초등학생들에게 사이버윤리를 준수할 것을 호소하는 내용을

담은 비디오테잎을 개발하여 보급할 필요가 있다.

중등학교에서의 사이버윤리 교육과정 개발에 관한 논의에서 제기된 주요 이슈는 다음과 같다. 첫째, 지적 재산권 문제에 있어서 성인들은 더 훌륭한 역할 모델이 되어야 한다. 둘째, 정보는 우리가 아무렇게나 사용할 수 있는 자유로운 것이 아니며, 아주 어린 나이라도 그릇된 행동을 했을 경우에는 처벌을 받아야 한다는 사실을 아이들에게 인식시켜 주어야 한다. 셋째, 인터넷에서 구한 자료를 인용하는 방법 및 그와 관련된 윤리적 문제에 대해 가르쳐야 한다. 넷째, 사이버윤리와 관련된 비디오 자료를 많이 활용해야 한다. 다섯째, 학교의 카운슬러들은 학생들이 지적 재산권을 존중하도록 도와줄 필요가 있다. 여섯째, 인터넷 기술에 의해 제기된 윤리적 문제들을 교육·교정하기 위한 구체적인 방법을 개발하기 위해 학계, 기업, 정부가 공동으로 노력하는 것이 가장 시급하고 중요한 일이다.

대학에서의 사이버윤리 교육과정 개발에 관한 논의에서 제기된 주요 이슈는 다음과 같다. 첫째, 교수들은 윤리를 가르칠 뿐만 아니라 윤리적 행동의 모델이 되어야 한다. 둘째, 온라인 상에서의 성희롱, 사이버 스토킹, 데이트 중의 강간 등이 대학생에게 있어서 가장 흔하게 나타나는 윤리적 문제이다. 셋째, 사이버윤리를 가르치기 위한 새로운 행동 기준이 필요한 것은 아니며, 단지 사이버 영역에 더 잘 부합하도록 기준들을 보다 명료하게 할 필요가 있을 뿐이다. 넷째, 학생들이 제출한 보고서나 과제물에 대해 표절 여부를 검사하는 소프트웨어를 사용하는 것은 교육적이라기보다는 오히려 가혹하고 위협적이라는 의견이 지배적이었다. 다섯째, 표절여부 확인은 학생들에게 더 나은 작문 능력과 인용기술을 가르치기 위해 보고서나 논문의 초안에 대해 행해질 수 있다는 의견이 제기되었다. 여섯째, 사이버 세계는 국경이 없기 때문에 사이버윤리는 문화적 이슈가 될 수 있다. 일곱째, 학생들에게 지적 재산권에 대해 가르치기 위한 최상의 방법은 지적 재산권을 학생들의 창의적 작품과 관련시키는 것이다.

끝으로, 학부모 및 지역사회 성원들의 사이버윤리에 대한 인식을 고양하기 위한 교육과정과 관련하여 제기된 이슈는 다음과 같다. 첫째, 사친회는 학부모들에게 사이버윤리를 가르치는 일에 관여해야만 한다. 둘째, 사이버윤리를 확산하기 위한 캠페인이 필요하다. 셋째, 사이버공간에서의 윤리적 기준에 대한 연구가 필요하다. 넷째, 미국 도서관협회, 로터리클럽, 사친회 등과 같은 다양한 집단들이 사이버윤리 확산을 위해 교류할 필요가 있다. 다섯째, 학부모를 위한 간편한 사이버윤리 지침서를 발간할 필요가 있다. 여섯째, 사이버공간에서의 윤리적 문제에 대한 개괄적인 소개가 사친회 회합에서 소개될 필요가 있다.

이렇듯 ‘사이버윤리에 대한 전국 컨퍼런스’는 초등학생부터 학부모에 이르기까지 사이버윤리를 가르치기 위한 교육과정에 관한 심도 있는 연구와 실천이 이루어지는 계기가 되었다. 이 컨퍼런스의 영향력은 곧바로 나타나기 시작하였다. 먼저 미국 정부는 정보통신윤리의 확산을 위해 발 빠르게 움직이기 시작하였다. FBI는 사이버 범죄예방을 위해서는 사이버윤리 의식을 심어주는 것이 가장 적절한 대응책임을 역설하는 가운데 사이버윤리교육의 시행을 촉구하기 시작하였다. 한편 미국 법무성은 홈페이지에 초등학생을 위한 사이버윤리 자료를 게시하였다. 법무성은 ‘인터넷 도로 규칙’(Internet rules of the road)이라는 이름 아래 학생들이 인터넷에서 ‘해야 할 것’과 ‘해서는 안 되는 것’을 분명하게 제시하고 있다.

한편 FBI 역시 홈페이지에 아동 및 청소년을 위한 ‘인터넷 안전 지침’을 탑재하고, 이의 적극적인 홍보에 나서게 되었다. FBI가 제시한 ‘인터넷 안전 지침’은 다음과 같다. 첫째, 대화방이나 게시판에서 자신의 이름·집 주소·학교이름·전화번호와 같은 개인정보를 함부로 알려주어서는 절대 안 된다. 또한 부모의 동의 없이는 채팅을 통해 알게 된 사람에게 자신의 사진을 절대 보내서는 안 된다. 둘째, 자신을 불쾌하게 하거나 위협하는 사람에게 절대 글을 써서는 안 된다. 셋째, 부모의 동의 없이는 인터넷에서 사귀는 사람과 함부로 만나거나 그 사람이

집으로 찾아오게 해서는 절대 안 된다. 넷째, 자신을 불쾌하게 만드는 글을 인터넷에서 읽었을 때에는 부모에게 즉시 그 사실을 알려야 한다. 다섯째, 온라인에서의 사람들이 실제로 그런 사람들이 아닐 수도 있음을 항상 기억해야 한다. 12세 소녀라고 말하는 사람이 실제로는 나이가 많은 아저씨일수도 있음을 명심해야 한다.

한편 미국에서의 정보통신 윤리교육에 대한 관심은 가정이나 학교에서 사이버윤리를 어떻게 가르쳐야 하는지에 대한 관심으로 확대되기 시작하였다. 이에 따라 사이버윤리교육을 위한 교육과정 개발 및 교육 방법에 대한 연구들이 활성화되기 시작하였다. 먼저 미국의 한 연구 기관([www.cybersmartcurriculum.org](http://www.cybersmartcurriculum.org))에서는 사이버윤리 교육을 위한 교육과정 및 교육 프로그램을 개발하여 제시한 바 있다. SMART 교육과정이라 불리는 이 교육과정에 의하면, 학교에서의 사이버윤리교육은 안전(safety), 매너(manners), 광고(advertising), 연구(research), 기술(technology)이라는 5가지 범위로 이루어지는 것이 바람직하다고 한다.

즉 사이버윤리교육에서는 학생들이 인터넷을 안전하게 즐길 수 있는 방법, 인터넷을 사용할 때 학생들이 가져야 할 사회적·법률적·윤리적 책임, 학생들이 인터넷의 상업적 광고를 식별하고 자신들의 프라이버시를 지킬 수 있는 방법, 인터넷의 정보와 자원들을 효율적으로 탐색하기 위해 학생들이 알아야 될 전략, 인터넷의 과거·현재·미래와 관련하여 학생들이 알아야 할 정보에 대해 구체적으로 가르칠 필요가 있다고 한다. 이를 자세하게 살펴보면 <표 III-2>와 같다.

이 교육과정의 장점은 학년이 증가함에 따라 학생들이 학습해야 할 내용의 위계를 명료화함과 동시에 그에 부합하는 교육 프로그램을 구체적으로 제시하고, 누구나 무료로 다운 받을 수 있도록 해 놓았다는 점이다. 이 교육과정을 통해 특히 우리가 주목해야 할 두 가지 사항이 있다. 첫째는 사이버윤리교육에 있어서 기술교육과 윤리교육을 별개의 것으로 분리하지 않고 있다는 점이다. 학생들이 습득해야 할

기본적인 인터넷기능을 숙달시키는 가운데 윤리적인 성찰을 할 수 있도록 교육내용이 편성되어 있다는 사실이다. 둘째는 정보보호의 중요성, 사이버공간의 특징이해, 사이버윤리 이해, 웹사이트에 대한 평가, 상업적 의도 인식하기 등을 유치원 수준에서부터 가르칠 것을 제안하고 있다는 점이다.

<표 III-2> 사이버윤리교육을 위한 교육과정

단원	주제	유치원-1학년	2-3학년	4-5학년	6-8학년
안전 (safety)	개인적인 신원 정보	*	*	*	*
	사이버 친구			*	*
	편안하게 느끼기			*	*
	채팅과 메신지 안전			*	*
	전자우편 안전			*	*
매너 (manners)	사이버 시민성			*	*
	법률 존중			*	*
	사이버윤리	*	*	*	*
	네티켓		*	*	*
광고 (advertising)	상업적 의도 인식하기	*	*	*	*
	프라이버시		*	*	*
연구 (research)	서치 엔진과 디렉토리		*	*	*
	탐색의 요점	*	*	*	*
	웹사이트 평가	*	*	*	*
	숙제 도와주기			*	*
	도서관 기능	*	*	*	*
기술 (technology)	커뮤니케이션 발명	*	*	*	*
	사이버공간이란?	*	*	*	*
	인터넷의 작동 방식			*	*
	인터넷의 미래			*	*

이 교육과정을 통하여 유치원 및 초등학교 1학년 학생들에게 컴퓨터 윤리에 대해 가르치는 구체적인 방법을 소개하면 다음과 같다.

① 도입 : 5명의 학생들로 하여금 각자 신발 한 짝을 벗게 한다. 신발을 커다란 상자 속에 집어 넣는다. 학생들을 원 모양으로 둘러앉게 하고, 각자 상자 속에 손을 넣어 신발을 꺼내게 한다. 이 때 교사는

원래 신발 주인이 자신의 것이라고 손을 들기 전에, 다른 학생들로 하여금 그 신발이 누구의 것인지 알아 맞추어 보게 한다. 교사는 해당 학생에게 신발을 돌려주면서 ‘이것이 네 신발이니?’라고 물으며, 학생은 자기 것이라고 답을 한다. 학생들로 하여금 찾은 신발을 다시 신게 한다.

② **교수 활동 1** : 교실 안의 대상물(컴퓨터, 책상, 장난감, 가구 등)을 지적하면서 걷는다. 이 때 각 학생은 대상물을 한 개씩 지적하고, 그것의 소유자를 밝힌다. 교사는 학교에 속하는 물건을 포함하여 타인의 소유물을 존중해만 한다는 사실을 학생들에게 설명해 준다. 그리고 타인의 소유물에 대해 존중감을 표현할 수 있는 방법에는 어떤 것이 있는지 토의해 보게 한다.

③ **교수 활동 2** : 학생들에게 활동지를 나누어준다. 학생들은 3쪽 분량의 활동지에 나타난 학습 절차에 따라 활동한다. 교사는 활동을 마친 후에 자신의 소유물에 대해 타인들이 어떻게 존중해 주기를 바라는지 그리고 타인의 소유물에 대해 앞으로 자신이 어떻게 존중감을 나타낼 것인지에 대해 토의해 보게 한다.

④ **정리 활동** : 타인에게 속한 소유물들을 지적하고, 다음과 같이 질문한다. 이 물건은 누구의 것일까? 이 물건에 대해 우리가 존중감을 표현하는 방법은 무엇일까?

⑤ **추수 활동** : 이 프로그램이 끝난 후에 교사는 다음과 같은 추수 활동을 전개할 수 있다. 교사는 커다란 색지에 ‘존중 나무’를 그려 넣어 게시판에 부착한다. 이 때 나뭇잎은 그리지 않는다. 교사는 학생들로 하여금 나뭇잎 모양의 작은 초록색 종이에 학교의 컴퓨터를 존중하는 방법을 적어 넣은 후에, 나무 가지에 부착하도록 한다. 교사는 완성된 ‘존중 나무’를 통해 학급의 구성원들이 학교의 컴퓨터를 존중하는 방법에 대해 늘 생각할 수 있도록 한다.

정보윤리 의식의 확산을 위하여 최근에 미국의 많은 비영리 단체들은 웹사이트를 통한 온라인 교육 프로그램을 강화하고 있다. 대부분

의 단체들은 온라인 교육을 통해 사이버공간에서 올바르게 행동하는 방법을 가르치는데 초점을 맞추고 있다. 사이버윤리교육을 위한 대부분의 사이트들은 학생, 학부모, 교사를 위한 교육내용을 고르게 갖추고 있다. 그러나 각 사이트마다 다른 사이트와는 구별되는 독특한 프로그램을 제시하고 있다는 점에서 내용 체계가 획일적인 우리나라의 교육용 사이트와는 커다란 차이가 있다. 이러한 미국의 프로그램 가운데 우리에게 시사를 줄 수 있는 몇 개의 온라인 교육 프로그램을 소개하면 다음과 같다.

미국 법무부와 미국 정보기술협회(ITTA: Information Technology Association of American)는 사이버윤리와 시민의 책임의식을 촉진하는 활동을 전개해야 한다는 사실에 동의하여 사이버시민 파트너십(The Cybercitizen Partnership)을 탄생시켰다. 이 단체는 미국 내의 학계, 정부기관, 시민단체가 합동으로 정보윤리에 대한 인식을 제고하기 위한 캠페인을 벌이고 있다.

이 단체는 아동과 청소년들이 어떻게 온라인 환경에 대응해 나가야 하는지 알려주는 퀴즈 프로그램을 마련하고 있으며, 구체적으로 저작권침해 행위가 무엇인지, 웹사이트 삭제가 무엇을 의미하는지 등에 대해 알려주고 있다. 이 단체는 아동 및 청소년 교육 이외에 부모와 교사를 위한 지침서도 함께 제공하고 있다. 또한 이 단체는 국제적인 활동도 강화하고 있다. 영어권인 영국, 필리핀과 함께 교육과정을 구성하고 있는데, 그 과정은 초등학생부터 대학생까지를 커버하는 내용과 시민단체와 부모를 위한 내용을 포함하고 있다.

이 단체는 웹사이트([www.cybercitizen.org](http://www.cybercitizen.org)) 운영을 통하여 사이버시민 인식프로그램(Cybercitizen Awareness Program)을 제공하고 있다. 사이버시민 인식프로그램은 아동과 청소년들에게 사이버 범죄의 위험성과 결과를 교육시키는 활동에 초점을 맞추고 있다. 이 프로그램은 아동과 청소년들이 지적이고 윤리적이며 사회적 지각이 있는 온라인 행동을 발달시키기 위한 시도의 일환으로서 책임감과 공동체 의식

을 갖도록 하는데 그 목적을 두고 있다. 이 프로그램에서는 사이버윤리를 ‘책임감 있는 사이버공간에서의 사회적 행동’이라고 정의하는 가운데, 부모와 교사 그리고 아동 및 청소년을 위한 교육자료들을 제공하고 있다.

이 프로그램에서는 아동 및 청소년을 온라인으로부터 보호하기 위하여 부모, 교사, 비영리 단체, 정부, 기업이 공동 노력을 기울여야 할 것을 강조하면서, 컴퓨터 범죄에 대한 인식 제고의 필요성을 역설하고 있다. 또한 아동 및 청소년들로 하여금 온라인에서 올바른 행동을 할 수 있게 만들어 주는 네 가지의 효율적인 접근법을 부모와 교사들에게 다음과 같이 제안하고 있다. 첫째, 기술에 대한 기본적인 이해를 갖추게 한다. 둘째, 아동 및 청소년들과 함께 온라인에 접속한다. 셋째, 학교 내의 컴퓨터 사용을 위해 설정된 기준들을 숙지하게 한다. 넷째, 자녀들과 함께 온라인에서의 행동 규칙을 제정한다.

정보통신윤리의 확산을 위한 최근 미국의 사이버시민 파트너십의 활동은 우리나라에 적잖은 시사점을 주고 있다. 첫째, 정보통신윤리의 확산을 위해서는 부모, 교사, 비영리 시민단체, 정부, 기업 등이 동반자적인 관계 속에서 공동노력을 기울여야 한다는 사실을 일깨워 주고 있다. 둘째, 정보통신윤리가 무엇이고, 인터넷으로부터 아동 및 청소년을 보호하기 위해서는 구체적으로 어떤 노력을 기울여야 하는지를 부모와 교사들에게 적극적으로 홍보할 필요가 있음을 알려 주고 있다. 셋째, 웹 사이트의 운영에 있어서 부모, 교사, 아동 및 청소년이 모두 이용할 수 있으며, 한 번의 클릭을 통해 쉽게 정보를 구할 수 있도록 다양하고 심도있는 콘텐츠를 제공해야 한다는 사실을 강조하고 있다.

먼저 ‘E-man Creations’(www.e-mancreations.com/index.htm)는 지난 2000년부터 컴퓨터 기술을 책임 있게 사용할 줄 아는 능력을 길러 주기 위한 교육을 실시하고 있는데, 이 프로그램의 목적은 다음과 같다. 첫째, 아이들에게 인터넷 안전규칙을 가르친다. 둘째, 아이들에게 윤리적인 온라인 행동원리를 가르친다. 셋째, 아이들에게 책임 있는 사

이버 시민 정신을 가르친다. 넷째, 아이들에게 사이버안전과 사이버윤리의 원리를 가르치기 위한 교육과정을 개발한다. 다섯째, 아이들에게 인터넷을 통한 세계적 연관성에 대해 가르친다. 여섯째, 아이들에게 온라인에서의 행동을 관리하기 위한 도구를 제공한다. 이러한 교육 목표를 달성하기 위해 이 사이트에서는 학생, 학부모, 학교를 위한 구체적인 교육 프로그램들을 제시해 줌으로써, 사이버윤리교육이 가정과 학교의 파트너십을 통해 이루어질 수 있도록 유도하고 있다.

이 사이트에서는 ‘E-man’을 기술 시대의 초영웅, 즉 기술을 책임 있게 사용할 줄 아는 사람으로 규정하고, 모든 학생들이 초영웅이 될 것을 독려하고 있다. ‘E-man 사이버 안전 및 윤리 교육과정’은 학생들에게 인터넷의 기본 원리, 사이버 안전, 사이버윤리를 가르치도록 설계되어 있다. 즉, 이 교육과정은 ① 인터넷에 대한 일반적인 이해를 갖게 하는 것, ② 기본적인 인터넷 서핑 기술을 익히고 기본적인 사이버 용어를 학습하게 하는 것, ③ 온라인 프라이버시와 안전문제를 인식하는 것, ④ 성공적인 온라인 여행을 보장하는 구체적인 행동을 학습하는 것, ⑤ 인터넷의 다양한 용도에 대한 이해를 높이는 것, ⑥ 사이버시민의 책임에 대해 학습하는 것, ⑦ 사이버 안전 및 윤리 강령을 학습하는 것, ⑧ E-man 인터넷 여권을 취득하는 것으로 되어 있다.

E-man 교육프로그램의 독특한 점은 사이버윤리의 필요성을 아주 쉽게 설명하고 있다는 점이다. 이 프로그램은 우리가 해외여행을 할 때 여권을 필요로 하듯이, 인터넷 서핑을 하기 위해서는 인터넷 여권이 필요하다는 점을 강조하고 있다. 그런데 이 여권은 아무나 발급 받을 수 있는 것이 아니라, 책임감 있는 사이버시민으로서 갖추어야 할 행동 요령을 숙지하고 있을 때에만 가능한 것이다. 즉 사이버윤리 의식이 없는 인터넷을 통한 여행을 할 수가 없다는 논리이다. 이러한 맥락에서 이 프로그램에서 강조하고 있는 것이 바로 ‘E-man 맹세’인데, 이것은 지구 공동체의 구성원으로서 사이버안전과 사이버윤리에 입각하여 행동할 것을 다짐하는 맹세 형식으로 되어 있다. 그 구체적인

인 내용을 소개하면 다음과 같다. “나는 책임감 있는 사이버 시민입니다. 지구공동체의 한 구성원으로서 나는 사이버 안전과 윤리 강령을 준수할 것을 맹세합니다. 사이버공간에 있을 때, ① 나는 타인을 존중하고 정중하게 의사소통할 것입니다. ② 모든 저작권 법률을 지킬 것입니다. ③ 나는 부모님과 선생님이 설정해 놓은 모든 규칙들을 준수할 것입니다. ④ 나는 낯선 사람에게 나의 이름, 주소, 전화 번호를 알려 주지 않을 것입니다. ⑤ 나는 대화방에서 만났던 어떤 사람과도 현실 공간에서 만날 약속을 하지 않을 것입니다. ⑥ 나는 어른들과 상의하지 않은 채 낯선 사람이 보낸 이메일이나 첨부 파일을 함부로 열어보지 않을 것입니다. ⑦ 나는 온라인에서 찾아낸 정보를 이용하여 타인에게 해를 주는 행동을 하지 않을 것입니다. ⑧ 나는 인터넷이 전세계 모든 사람들에 의해 공유되는 것임을 결코 잊지 않을 것입니다.”

한편 America Links Up([www.netparents.org](http://www.netparents.org))은 미국의 모든 아이들이 사이버공간에서 안전하고, 교육적이며, 보람 있는 경험을 가질 수 있도록 하기 위한 인식제고에 초점을 맞추고 있다. 이 사이트는 학부모와 아이들을 대상으로 사이버공간에서 안전한 여행을 하는 방법을 구체적으로 소개하고 있다. 이 사이트는 먼저 학부모와 아이들에게 인터넷에 대한 기본적인 지식을 전달하고 있다. 인터넷이란 무엇이고, 어떻게 작동하는 것인지, 그리고 인터넷을 통해 무엇을 할 수 있는지를 학부모용과 학생용으로 구별하여 아주 쉽게 제시해 주고 있다. 또한 아이들에게 교육적으로 유용한 다양한 사이트들을 소개하고 있으며, 인터넷 관련 용어들을 쉽게 풀이해 줌으로써 인터넷에 대한 기본 지식을 심화시켜 주고 있다. 동시에 이 사이트에서는 사이버공간에서 안전하게 여행을 할 수 있는 학부모 지침 및 학생 지침을 구체적으로 제시하고 있다.

먼저 학부모를 위한 지침의 내용은 다음과 같다. ① 아이와 함께 인터넷 여행을 해야 한다. 자녀가 온라인에서 무엇을 하고 있는지 그리고 자녀의 관심사가 무엇인지를 확인할 시간을 가져야 한다. ② 인

터넷 상의 대화방이나 게시판 등과 같은 공적장소에서 만난 사람들에게 함부로 개인 정보를 누설하지 않도록 아이들을 가르쳐야 한다. ③ 온라인에서 만난 사람과 1대 1로 현실 공간에서 절대 만나지 않도록 지도해야 한다. ④ 외설적이거나 위험한 내용의 이메일을 받거나 대화를 요청받았을 때에는 절대 반응하지 않도록 가르쳐야 한다. ⑤ 아이의 인터넷 사용에 대한 분명한 기준을 설정해 두어야 한다. 차단 소프트웨어의 사용 여부를 결정해야 한다. ⑥ 가급적 컴퓨터를 거실이나 공개된 장소에 설치하고, 온가족이 컴퓨터를 공유할 수 있게 한다.

한편 학생을 위한 지침의 내용은 다음과 같다. ① 나는 부모님의 동의 없이는 나 자신 및 우리 가족에 대한 정보를 함부로 공개하지 않을 것이다. ② 온라인에서 나를 불편하게 만드는 무엇인가를 받았을 때에는 절대 반응하지 않을 것이다. 나는 바로 그 자리를 떠나 부모님에게 사실을 알릴 것이다. ③ 나는 부모님의 동의 없이는 온라인에서 만난 사람들과 현실 공간에서 절대 어울리지 않을 것이다. ④ 나는 내가 알지 못하거나 믿지 못하는 사람으로부터의 이메일, 첨부파일, 링크 등 그 어떤 것도 함부로 열어 보지 않을 것이다. ⑤ 나는 부모님을 제외하고는 그 어느 누구에게도 나의 비밀번호를 알려 주지 않을 것이다.

한편 불법사이트 문제와는 별도로 지난 10년간 어린 학생들을 포함한 수많은 해커들이 공공기관 혹은 사기업 사이트들을 대상으로 해킹을 가하여 수조 달러의 손실을 입혀왔다. 그러나 크리스탈, 가이드, 샬피터(Crystal, J., Geide, C. A., & Salpeter, J., 2000)는 2000년 47,235명의 초·중등학생들을 대상으로 한 설문조사에서 48%의 학생들은 해킹이 범죄의 일종이라고 여기지 않고 있음을 밝혀내었다. 그래서 미국에서는 사이버윤리학 관련 커리큘럼을 개발·적용하려는 다양한 시도를 하고 있다. 미국에서는 정보에 처음 접하는 유·초등학생들 때부터 윤리적 의사결정능력을 길러 주어야 불법복제 또는 남의 글 도용과 같은 정보 범죄와 비윤리적 행위를 억제시킬 수 있다는 주장이 설득

력을 갖고 있다. 그러나 어떻게 가르칠 것인가에 대해서는 많은 논란이 존재하고 있다. 도덕교육과 정서교육에 사용되었던 가치 명료화 방법을 비롯한 일부 교수 모델과 전략들은 경험적 연구들에 의해 비효과적인 교수·학습 방법으로 증명되어 왔다. 특정 규칙이나 윤리내용에 대해 강의 혹은 설교하는 식의 수업 방식도 역시 비효율적인 교수 방법으로 드러났음에도 불구하고 여전히 넓게 사용되고 있는 교수법이다. 불행히도 많은 교재와 교육과정은 이러한 주입식 교수법을 채택하고 있다.

이에 반해 도덕토론에 있어서 소크라테스식의 대화법과 사회적 관점 채택기법과 같은 방식은 많은 연구들에 의해 그 효율성이 뒷받침되고 있다. 베어(Bear, 1986)교수는 도덕딜레마 토론모형, 법리적 모형(Jurisprudential model), 가치분석 모형 등이 문제해결학습과 관련되어 컴퓨터 윤리교육에 적합한 모형들로 추천하고 있다. 이러한 모형들을 통해 학생들은 능동적인 학습자로서 학교, 학급의 컴퓨터 사용에 대한 규칙들을 스스로 제정하고 지키도록 독려되어야 한다고 한다.

한편 미국의 정보통신 윤리교육은 주로 대학교육 수준에서 아주 활발하게 이루어지고 있다. 예를 들어 델라웨어대학교(The University of Delaware)의 베어(Bear, G. G., 1986)교수는 ‘컴퓨터 윤리학 교수법’(Teaching computer ethics: Why, what, who, when and how)이라는 논문에서 그 당시 미국내의 컴퓨터 윤리교육의 부재를 지적하면서 나름대로의 컴퓨터 관련 정보통신 윤리교육 방안을 제시하려고 하였다. 그가 제시하고 있는 컴퓨터 윤리교육은 초·중·고등학교 학생들을 대상으로 하면서 다음과 같은 내용을 포함하고 있었다. 저작권법과 문제들, 프라이버시, 컴퓨터 범죄와 남용, 정보의 자유와 프라이버시의 대립, 해킹, 공정하고 동등한 분배와 컴퓨터의 사용, 하이테크/하이티치, 프로그래머들과 사용자들의 책임들, 파괴주의, 표절, 정부의 정보통제, 컴퓨터와 군대, 컴퓨터와 실직, 교실에서의 컴퓨터 이용 규칙, 컴퓨터 공포증, 비디오 게임, 사유 컴퓨터와 공공 컴퓨터, 컴퓨터 예러,

정보화 시대, 비현금화 시대, 전자 별장, 슈퍼 컴퓨터, 인공지능, 로봇 공학.

컴퓨터 윤리를 가르치는 방법에 대하여 베어 교수는 위에서 밝힌 바와 같이, 도덕딜레마 토론모델, 법리학적 모델, 가치분석 모델을 추천하고 있다. 예를 들어 친구를 위해 비싼 디스켓을 복제해 줄 것인가 아니면 친구를 잃을 것인가라는 딜레마가 제시되었을 때, 학급의 학생들은 다양한 행동을 포함하는 대안들을 제시하고 각 대안에 대한 근거가 되는 이유들을 제시할 수 있다. 베어 교수는 또한 위의 학습모델에 사용하는 데 자료가 되는 것으로서 신문, 잡지, TV 프로그램, 실제 경험들을 제시하고 있다. 이러한 토론중심의 학습효과를 더욱 배가시키기 위하여 학생들로 하여금 학교 혹은 교실에서의 컴퓨터 사용에 대한 규칙들을 자신들이 직접 참여하여 제정하는 활동이 보장되어야 한다고 주장하였다. 또한 각 교과목에서 컴퓨터 사용과 관련된 제재에서 학생들로 하여금 소집단활동을 통해 설문조사, 인터뷰, 컴퓨터 정보 사냥, 현장학습과 같은 다양한 방식으로 컴퓨터 관련 윤리적 문제들과 사회적 이슈들을 접근할 것을 추천하고 있다.

현재 미국의 로체스터 대학교(The University of Rochester)에서도 컴퓨터 윤리학을 철학과 강좌 중의 하나로 채택하고 있다. 이 강좌의 소개 글을 보면 다음과 같다. “컴퓨터는 단지 20년 전과는 비교도 할 수 없을 정도로 사람들의 생활에 많은 영향을 끼치고 있다. 컴퓨터를 통하여 범죄를 저지르는 새로운 방식들, 타인의 삶에 영향을 끼치는 새로운 방식들, 그리고 타인의 것을 도둑질하는 새로운 방식들이 등장하게 되었다. 소프트웨어의 저작권 침해, 컴퓨터 해킹, 전산화된 각종 기록의 누설과 같은 문제들이 컴퓨터를 사용하는 많은 사람들에게 중요한 이슈들이 되고 있다. 본 컴퓨터 윤리학 강좌를 통해 컴퓨터가 사회에 어떻게 영향을 미치며, 나아가 미래에 미치는 영향까지도 살펴볼 것이다. 이러한 문제들은 저작권 침해, 해킹, 바이러스, 소프트웨어를 사용하는 데 있어서의 책임과 의무, 가상 포르노, 개인에 대한

침해, 직장에서의 사적인 컴퓨터 사용, 마지막으로 인공지능과 전문가 체제의 활용 등의 문제들을 포함하고 있다. 본 강좌는 또한 컴퓨터를 사용하는 사람들이 부딪치게 되는 도덕적이고 전문적인 문제들을 다룬다.”<sup>64)</sup>

미국의 미시건대학교에서는 사범대생을 대상으로 하는 정보공학 강좌가 있는데 이 가운데 ‘윤리학과 정보공학’에 대해서 다루는 시간이 있다. 이 강좌는 인공지능이 사회에 미치는 영향, 저작권 문제, 온라인 자료에 대한 불법적인 접근, 컴퓨터가 바이러스에 전염되는 방식을 다룬다. 이러한 컴퓨터관련 윤리적 이슈들과 더불어 현대의학 발달에 뒤따른 결과에 대해서도 다루고 있다.

사범대생들에게 실제적인 교수자료를 제공하기 위하여 브라운 교수(Brown, J. M., 1997)는 학생들과 함께 정보윤리와 관련된 문제들을 탐색하는데 중점을 둔 네 가지 학습활동을 개발하였다. 이 활동들은 학생들의 사고, 토론능력, 그리고 의사결정 능력을 발달시키기 위해 고안되었다. 활동들 대부분은 의도적으로 확실한 답변을 요구하지 않는 개방된 질문들로 구성되었다. 즉 학생들은 다양한 관점들을 통하여 정보윤리와 관련된 문제들에 접근하도록 요구된다. 이러한 활동들의 목적으로는 학생들로 하여금 다른 사람이 어떻게 생각하는가를 알게 하고 가능한 결론을 고려해 보며 나아가 학생들 자신의 가치들을 보다 더 잘 파악하도록 하는데 있다. 브라운 교수는 이러한 활동들은 학년 수준에 맞게 사용된다고 주장한다. 그러면 활동의 구체안을 살펴보고자 한다.

첫째, ‘저작권 침해’에 대한 활동으로서, 이것은 초등학교 5학년으로부터 중학교 2학년 학생들에게 적당하다.

#### <교사를 위한 지침>

본 활동을 시작하기 전 학생들에게 소프트웨어 복제가 불법임을 알게 할

64) <http://www.ling.rochester.edu/~duniho/ph1117/index.html>

필요가 있다. 학생들은 또한 다른 타인의 컴퓨터 안에 들어 있는 파일을 복제하는 것이 잘못된 일임을 알고 있어야 한다. 즉 교사는 이 활동을 시작하기 전 이러한 사항에 대해 잠시 학생들과 토론해야 한다. 본 활동은 전체 학생들을 단위로 이루어질 수도 있고 소집단 활동을 통하여 이루어질 수도 있다. 또 다른 대안으로서는 학생들과 함께 저작권 침해의 불법성을 토론한 다음 학생들에게 아래의 상황을 과제로 내주는 방식도 가능하다.

- 학습지 '저작권 침해' -

아래 상황을 읽고 각 상황에서 여러분은 어떻게 행동할 지에 대해 기술하시오.

<상황 1>

캐시와 마가렛은 가장 친한 친구 사이이다. 그들은 현재 중학교 2학년이며 초등학교 1학년 때부터 친구로서 지내왔다. 작년에 캐시의 부모님께서 캐시에게 컴퓨터를 한 대 사주셨고 동시에 상당히 많은 소프트웨어도 사주셨다. 하지만 마가렛의 부모님은 마가렛에게 단지 컴퓨터만 사주셨고 소프트웨어를 아직 사주시지 않았다. 마가렛은 캐시가 가지고 있는 모든 소프트웨어를 빌려달라고 한다. 캐시는 소프트웨어의 복제가 불법인 것을 알고 있지만, 마가렛과는 절친한 친구 사이이다.

여러분이 캐시라면 어떻게 하겠는가? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가?

<상황 2>

매트는 6학년이다. 그의 선생님은 학급 학생들 전체에게 한 보고서 숙제를 내주었다. 선생님은 보고서의 주제는 상관없이 제출하는 페이지의 양을 세 장으로 제한하였다. 매트는 자신의 보고서를 학교 컴퓨터실에서 작성하기로 마음먹었다. 매트가 컴퓨터의 전원을 켤 때 하드디스크에 10개의 문서파일이 있음을 발견하였다. 10개의 문서 모두 세 장 짜리 보고서였다. 문서를 작성한 날짜도 3년 전이었고 표지를 보니 현재 더 이상 학교에서 근무하지 않는 선생님이 담당했던 수업시간의 과제들이었다. 매트는 그것을 출력해서 이번 과제를 대신할 수 있다. 자신 이외에는 아무도 알지 못할 것이며, 과제를 작성하는 수고대신 운동장에 나가 야구를 할 수 있다.

여러분이 매트라면 어떻게 하겠는가? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가?

#### <활동 후기>

브라운 교수는 위 활동 후 모은 학생들의 소감을 다음과 같이 제시하고 있다.

“소프트웨어 복제가 불법임을 알았습니다.”

“사람들은 타인이 자신의 하드디스크에 접근하지 못하도록 주의해야 합니다.”

“위의 두 상황을 통하여 불법 복제에 뒤따르는 결과를 두 가지 관점에서 바라볼 수 있었습니다. 첫째는 불법복제가 저작자에게 얼마나 해를 끼치는가와, 둘째로는 불법복제가 복제자의 인격에 얼마나 해가 되는지에 관해서이다.

둘째, ‘네트워크 보안’활동으로서, 이것은 중학교 1학년으로부터 고등학교 3학년 학생들을 대상으로 한 것이다.

#### <교사를 위한 지침>

활동과 기록지에 대한 설명을 마친 후 4명씩으로 구성된 소집단을 구성한다. 본 활동의 주요 목적은 학생들로 하여금 다양한 해결책을 탐색하고 모든 대안들을 고려하는 것이다.

이 활동 역시 개방된 토론으로 이끈다. 학생들로 하여금 최종 해결책을 결정하도록 하지 말고 대신에 모든 각도에서 주어진 상황을 바라보도록 하는 것이 중요하다.

#### - ‘네트워크 보안’ -

각 집단에서 아래의 상황을 큰 소리로 읽는 사람을 결정한다. 각 집단 별로 나누어준 활동지에 실려있는 질문들에 각각 답변한다. 가능한 해결책을 고려하는데 20분의 시간을 갖는다. 20분 후에 전체 토론시간을 갖는다. 토론하는 동안 각 집단은 가능한 해결안 한가지씩 제시한다.

## &lt;상황&gt;

머피 선생님은 종종 컴퓨터실을 열고 학생들이 사인하고 컴퓨터 작업을 시작할 때까지 기다렸다가 복사하러 가거나, 간단한 회의 참석차, 혹은 학생들을 상담하거나 학생들의 보고서를 평가하기 위해 자리를 잠시 비운다. 그녀는 30분마다 컴퓨터실로 돌아와 모든 것이 잘 진행되는지 확인하다. 머피 선생님은 다음과 같은 컴퓨터실 이용 규칙을 벽에 붙여 놓았다.

1. 음식이나 음료를 반입하지 말 것.
2. 소프트웨어 복제를 하지 말 것.
3. 자신의 온라인 특권들을 남용하지 말 것
4. 주변을 처음 상태로 정리정돈 할 것

이번 학기에는 역사과 수업을 위해 보고서 작성이 있는 관계로 컴퓨터실이 아주 바쁘다. 보고서 준비를 위하여 학생들은 온라인 자료에 접속하는 방법과 문서 작성법을 배웠다. 화요일 오후, 4명의 학생이 우연히 온라인 탐색을 하는 중, 학교 관리 주컴퓨터 시스템에 접속하는 코드를 발견하였다. 그들은 자신들이 교육청 산하 모든 학생들의 전산기록이 담긴 학생관리자료에 접속할 수 있음을 알았다. 위 네 학생들은 온라인 기록들, 즉 다른 친구들의 성적과 수년에 걸친 교사들의 학생들에 대한 평정들을 보는데 한시간 이상을 보냈다. 학생회 대표인 메리가 그들 옆에 앉아있었으며, 그들이 하고 있는 것을 알아챘다. 그러나 그중 한 학생은 그녀의 가장 친한 친구인 제인이었다. 네 명의 학생들은 컴퓨터를 끈 후, 그 중 한 학생이 제인에게 “오늘 기하학 점수처럼 다음 번에는 내 생물점수 C를 A로 바꿀 거야. 제인, 너도 바꾸고 싶지?” 제인은 웃음으로 대답하고 걸어나갔다.

메리는 머피 선생님이 이 사실을 안다면 교장선생님께 알리고 제인을 포함한 네 명의 학생들에게 제재를 내릴 것임을 알고 있다. 그녀는 역시 그들이 행한 것이 불법이며, 만약 붙잡힌다면 법에 의해 상당한 처벌을 받으리라고 생각했다.

## &lt;질문&gt;

1. 메리는 어떻게 해야 하는가?
2. 각 집단에서 메리가 할 수 있는 가능한 방안들을 제시하십시오.

각 해결책들을 접한 후에 자신의 집단에서 제시한 각 해결안을 다음과 같은 방식으로 만드시오.

a. 해결 방안을 다음과 같이 진술하라.

“우리가 제안한 해결방안은 \_\_\_\_\_ 이다.”

b. 위의 해결책을 제시하게 된 이유를 기술하라.

“우리는 메리가 \_\_\_\_\_ 한 이유로 그렇게 해야 한다고 생각한다. 우리는 이 계획안이 \_\_\_\_\_ 하기 때문에 성공하리라고 본다.

c. 위 해결책이 윤리적인가?

“우리는 위 해결책이 \_\_\_\_\_ 때문에 윤리적 \_\_\_\_\_ 이라고 본다.

d. 메리가 위의 해결책대로 행동했다면 그녀의 친구들과 학급 동료들이 어떻게 반응할지에 대해 설명하라.

“만약 메리의 친구들이 그녀가 이러한 해결방안대로 행동한 것을 안다면 그들은 \_\_\_\_\_ 할 것이다.”

당신의 생각을 적고 다른 사람들과 토론할 준비를 하시오. 당신이 적은 것은 토론 후에 수합될 것입니다.

<활동 후기>

브라운 교수는 위의 활동 후에 학생들로부터 다음과 같은 의견들을 수합했다.

“저는 각 집단에서 나온 서로 다른 해결안을 매우 흥미롭게 들었습니다. 어떤 안은 우리가 내린 해결방안과 매우 유사하였고, 다른 어떤 안들은 다른 관점들을 가지고 있었습니다.”

“이런 경험을 통하여 우리는 어떤 행동이나 결정 뒤에 뒤따르는 결과를 생각해볼 수 있었습니다.”

“저는 이 활동 시간에 우리의 생각을 표현해야 한다는 점을 높이 평가하고 싶습니다.”

“사람들이 서로 어떻게 다르게 바라보는 것은 매우 흥미로운 일입니다.”

“위 문제는 실제 생활과 관련되어있고 학생들이 메리의 관점에서 그 문제를 바라볼 수 있었습니다.”

“이 활동을 통하여 저는 합법적인 일과 불법적인 일을 구분하게 되었습

니다”.

한편 아이오와 주립대학교(Iowa State University)는 소프트웨어와 지적 재산권에 대하여 다음과 같은 내부 규정을 만들었다. 실제로 아이오와 대학교는 이 규정들을 학내법의 716A항에 성문화하였다.

첫째, 제한된 데이터베이스에 허가없이 접속하는 일은 비윤리적 행위이다.

둘째, 개인이 컴퓨터시설을 사용할 때는 소유인이나 관리자로부터 허가를 받아야 한다. 타인의 비밀번호를 바꾸는 행위는 비윤리적 행위이다.

셋째, 사용자는 컴퓨터 하드웨어, 계정, 사용자 번호를 이용함에 있어 책임을 가진다.

넷째, 사용자는 허가없이 개인파일에 접속, 검색, 복사 혹은 변경하는 일을 해서는 안 된다.

다섯째, 대학내 컴퓨터 시설은 대학의 귀중한 재산이므로 소중히 여겨져야 한다.

여섯째, 대학 시설물에 대한 적합한 사용정책과 윤리행위는 모든 형태의 전자통신에 적용된다.

일곱째, 하드웨어, 소프트웨어, 사용설명서, 관련 물품은 허가없이 컴퓨터 실외로 반출해서는 안 된다.

여덟째, 어떤 종류의 컴퓨터 하드웨어 혹은 소프트웨어에 대한 남용 혹은 오용은 불법적·비윤리적 행위로 간주된다.<sup>65)</sup>

65) [http://www.cc.iastate.edu/olc\\_answers/information/policy/ethics.html](http://www.cc.iastate.edu/olc_answers/information/policy/ethics.html)

## 2. 일본<sup>66)</sup>

일본에서의 정보 윤리 교육은 정보 교육이 발전됨에 따라 함께 전개되어 왔다. 따라서, 일본의 정보 윤리 교육을 본격적으로 논의하기에 앞서 일본의 정보 교육에 대하여 먼저 알아보도록 한다.

일본에서의 정보 교육은 ‘100개 학교 프로젝트’에서부터 비롯되었다. 이 사업은 1993년에 문부성과 통상산업성이 협력하여 초·중등 교육에 컴퓨터 네트워크(인터넷)를 이용하고 활용하고자 한 것으로, 정식 명칭은 ‘네트워크 이용환경 제공사업’이었다. 이를 토대로 1994년 대상 학교를 공모하여 선정하는 것으로 시작된 이 사업은 111개 학교에 컴퓨터와 네트워크를 설치하고 구체적인 시행에 들어가게 되었다.

그러나 이 시기에는 네트워크를 이용한 공동학습, 정보교환, 구체적인 학습활동이 가능한 환경조성과 학생들이 세계의 도서관과 학교에 접속하는 등 고도 정보화 프로그램을 주제로 삼고 정보윤리 문제를 구체적으로 내세운 것은 아니었다.

이 ‘100개 학교 프로젝트’는 ‘새로운 100개 학교 프로젝트’를 거쳐 전국의 공립학교를 2001년도까지 인터넷에 접속하는 계획이 진행되는 가운데 1999년도부터 “100개 학교 프로젝트 등의 노하우를 제공, 전개, 지원”하고 “교육 관계자가 참가하여 서로 공헌하고 상호 효과를 상승시키는 마당을 제공”하며 “정보 기술을 활용한 선진적인 교육 방법을 실증”하는 세 가지를 근간으로 삼는 ‘E 스퀘어(e2) 프로젝트’로 이어지고, 이것은 다시 2002년도부터 ‘E 스퀘어 어드밴스’로 발전하게 된다. 정보윤리 교육은 1999년도부터 시행된 ‘E 스퀘어(e2) 프로젝트’에 이르러서 비로소 공식적으로 등장한다. 즉, 정보 교육에서 인터넷이 도입되면서 ‘네트워크 이용상의 에티켓’과 ‘유해정보 시큐리티’란 항목을 다루게 되는 것이다.

66) 이 부분은 채보영(한국교육학술정보원 연구위원)이 집필하였음

그렇다고 하여 “100개 학교 프로젝트”에서 네티켓이 논의의 존재였다는 것은 아니다. ‘100개 학교 프로젝트’에 선정된 도가네(東金)여자고등학교(이 학교는 나중에 치바가쿠게이(千葉學藝) 고등학교로 개칭하였다.)에서는 다카하



<일본 치바가쿠게이 고교 주도의 네티켓 홈페이지> 시 구니오 교사의 주도하에 1995년에 네티켓 홈페이지를 만들어 1996년부터 이를 교재로 삼기로 한 실천적 사례가 있다. 이 네티켓 홈페이지(<http://www.cgh.ed.jp/netiquette/index-j.html>)는 최우수 홈페이지상을 받은 바 있는 네티켓 종합 홈페이지로 발전하였다.

현재 일본에서의 정보윤리 교육은 별도의 분야로 다루어지고 있는 않다. 다만 교육 목표를 효과적으로 달성하기 위하여 교육개혁을 주창하며 교육에서의 IT 활용을 강조하고 있는데, 그 일환으로 정보윤리 교육을 다루고 있다. 2002년도 교육백서에 의하면 학교에서의 도덕 교육, 그리고 가정에서의 학부모의 역할에 대하여 매우 강조하고 있는데, 이를 통하여 정보윤리교육의 일면을 엿볼 수 있다.

이에 대한 사실은 2002년도 백서 제1부 제2장 제4절 “확실한 학력 향상을 목표로 하는 대책을 충실하게”라는 제목 하의 제 (4)항 “IT로 구축하는 확실한 학력”을 보면 알 수 있다.<sup>67)</sup>

문부과학성은 “초·중등 교육에서 IT 활용을 추진하는 데 대한 검토회의”를 설치하여 IT 활용 교육에 대한 검토를 해오다가 2002년 8월에 이 회의에서 구체적인 방책에 관한 보고를 하였으며, 이를 바탕

67) <http://www.wp.mext.go.jp/wp/jsp/search/IndexBodyFrame.jsp?sd=hpab200201&id=null&no=>

으로 (1) IT 환경의 정비(2005년도까지 공립 초·중학교에 고속 인터넷 설치 등) (2) 교원 연수의 충실 (3) 각 교과에서의 IT의 효과적 활용 방법 주지 등의 시책을 실행하고 있다.

여기에서 정보윤리에 관한 직접적인 내용을 다루고 있지는 않지만, 다음과 같은 언급을 통하여 정보윤리 교육에 대한 방향을 살펴볼 수 있다. 교육백서 제1부 제3장에서 “너그러운 마음의 육성”이라는 제목으로 3개 절로 구성하여 교육개혁 시책을 논하고 있다. 이 중 제3절의 “너그러운 마음의 육성을 목표로 한 대처방안”에서는 “교육의 원점인 가정교육의 힘과 학교와 가정을 떠받치는 지역교육의 힘을 높이기 위한 시책을 추진해야 한다”고 강조하고, “학교교육이 지역사회교육의 거점이 되어 열린학교를 만들고 가정, 지역이 각기 자신의 역할을 충실히 다할 수 있게 지원해야 한다”고 하여 학교, 가정, 지역의 연대를 강조하였다. 또한 이들을 위한 시책의 개요 여섯 가지를 제시하였는데, 그 첫째로 “도덕교육의 충실”을 제시하고 이에 비중을 매우 크게 두고 있다.

또한, 여섯 번째에서는 “유해정보로부터 아이들을 지키기 위한 대처를 들고 중학교 기술·가정 과목 안에서 정보화가 사회생활에 미치는 영향을 알고 정보 윤리의 필요성에 대해 생각하게 하였으며, 고등학교 정보과목 안에서 정보의 수집과 제공에 따라 발생하는 문제와 개인의 책임에 대해 이해시키도록 하고 있다. 그리고 각 학교에서의 대책을 지원하기 위하여 어린 학생들의 정보윤리 육성 등에 대한 지도 내용, 방법에 대한 해설과 지도자료를 만들어 제공하고 있다고 기술하였다.

교육백서 제2부 제2장 “초·중등 교육을 한층 더 충실하게 만들기 위해”의 제1절 제3항 “너그러운 마음 키우기 - 도덕교육, 체험활동의 충실”에서는 도덕 교육의 중요성과 도덕교육을 충실히 하기 위한 시책을 강조하였는데 그 내용을 요약하면 다음과 같다.

“최근 윤리관이나 사회성의 육성이 충분하지 않다고 지적되고 있

어서 도덕 교육의 중요성이 더욱 절실해지고 있다. 그리하여 초·중학교에 주당 1시간의 도덕시간을 두고 있다. 2002년도부터 초·중학교에서 전면 실시하고 있는 새 학습지도요령에서는 선악에 대한 판단 내용을 알차게 하고 학생들의 마음에 새겨지는 도덕교육을 추진하도록 하고 있다.”

“알찬 도덕교육”을 위하여 문부과학성은 ① 학생들이 몸에 익혀야 할 도덕의 내용을 알기 쉽게 풀이한 “마음의 노트” 작성 ② 각 학교 및 지역 실태를 살린 도덕교육 사업의 추진 ③ 지역인사, 전문적 분야의 사회인 등 “마음의 선생님”을 배치 ④ 도덕교육 연대추진 강좌의 개최 등을 들고 있다.

결론적으로 일본에서는 정보통신 윤리교육이 한정된 윤리교육에 그치는 것이 아니라 교육 전반에 걸쳐 도덕교육을 부각시키고 가정과 지역사회까지 연대하여 추진하고 있는 것이다.

## 1) 청소년 정보통신 윤리교육 방향

### (1) 교육의 구조개혁

현재 일본에서는 초·중등 교육의 개혁과 대학의 구조 개혁을 강력하게 수행하고 있다. 이 “교육구조 개혁”을 뒷받침하는 이념은 “획일과 피동적인 것에서 자립과 창조로”로 전환하고자 하는 것이다. 이 이념은 구체적으로 ① ‘개성’과 ‘능력’의 존중 ② ‘사회성’과 ‘국제성’의 함양 ③ ‘다양성’과 ‘선택’의 중시 ④ ‘공개’와 ‘평가’의 추진으로 구분된다.

2003년 3월 중앙교육심의회에서는 21세기의 교육 목표로 “새로운 시대에 걸맞은 교육 기본법과 교육진흥 기본 계획의 기본방침”을 제시하였다. 이것은 “너그러운 마음과 건전한 몸을 갖춘 인간의 육성”을 기본 방향으로 하여 인격 형성의 기본으로 사회생활을 하는 데 있어 최소한으로 필요한 규범의식을 청소년기에 체질화시키고 동시에 자율

적인 마음, 성실성, 근면성, 책임감, 감사하고 남을 배려하는 마음, 예의, 아름다운 것에 감동하는 마음, 생명존중의 마음 등을 몸에 배도록 하는 교육방침을 세우고 교육구조 개혁을 시행하고 있다.<sup>68)</sup>

일본에서 추진되고 있는 교육 구조 개혁 중 ① ‘개성’과 ‘능력’의 존중 항목의 세부 항목에는 “IT를 활용한 ‘알고 하는 수업’의 실현과 정보 활용 능력의 육성”을 강조하여 2005년도까지 모든 공립학교에서 인터넷에 상시 접속할 수 있도록 계획하고 있다.

이어서 ② ‘사회성’과 ‘국제성’의 함양에서는 “니그러운 마음의 육성”을 강조하고 있는데, 가장 우선시되는 과제로 “윤리 의식과 공공심, 남을 배려하는 마음의 육성”을 들고 있다. 이와 같은 도덕 교육에 충실을 기하기 위해 모든 초·중학생에게 2002년도 “마음의 노트”를 배포하고 있는 것이다.

이와 같은 IT 교육과 도덕문제의 제기는 필연적으로 정보윤리에 귀착하게 된다. 여기에서 문부과학성이 도덕문제를 크게 강조하는 배경을 살펴보자. 일본에서는 초·중등학교에서의 교내폭력 행위가 1997년 이후 계속 늘어나 2000년도에는 34,595건에 달하였다. 다행스럽게도 교내폭력은 점차 줄기 시작하여 2002년도에는 20,454건으로 전년도 대비 11.19% 감소하였으나, ‘교외’ 폭력행위는 줄어들지 않아 4,311건을 훨씬 웃돌고 있다.

2002년도의 “교내” 폭력 행위의 내역을 살펴보면 초등학교가 1,253건, 중학교가 23,199건, 고등학교가 5,002건이고, 형태별로는 초·중·고 모두 학생들 간의 폭력이 가장 많아 14,075건(초등학교 647건, 중학교 10,479건, 고교 2,949)에 이르렀다.

문부과학성은 1997년에 고베시에서 초등학생 연속 살인 사건으로 중학교 3학년 학생이 체포된 것을 계기로 중앙교육심의회에 긴급 자문을 청하여 가정교육, 도덕 교육의 충실, 학교 상담교사의 파견과 상

68) 「教育の構造改革」의パンフレット(일본 문부과학성, 2003. 7.  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/houdou/15/05/03052701.pdf](http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/15/05/03052701.pdf))

담 체제를 충실히 진행시켜 왔다.

그런데 1998년에는 구로이소시에 있는 중학교에서 교사로부터 주의 받은 중학교 1학년 남학생이 여교사를 흉기로 찔러 사망하게 하는 등 흉기 사건이 이어졌다. 이와 같은 상황에 이르자 2001년도에는 학교, 아동상담소, 경찰 등 관련 기관을 네트워크화하여 지원팀을 공동으로 하는 조치를 취하게 된다. 그러나 이런 중에 초등학교 6학년 여학생이 동급생을 살해하는 사건이 발생한다. 이 사건은 친구가 인터넷 채팅 도중 자신을 욕하고 인터넷 사이트에 자신의 험담을 게시한 것에 앙심을 품고 그 친구를 살해한 사건으로 인터넷이 사건의 매체로 작용한 것이다. 상황이 이렇게 되자 일본에서는 인터넷의 역기능에 눈을 돌리면서 정보 윤리 교육에 관심을 가지게 된다.

## (2) 정보윤리 구축 프로젝트 : FINE(Foundations of Information Ethics)

1999년 말에 시작한 FINE은 독립법인 일본학술진흥회의 미래개척 학술연구 추진사업 중 “전자사회 시스템연구 추진위원회”의 신규 연구 프로젝트의 일환으로 문교부의 추천을 받아 교토, 치바, 히로시마의 3개 대학을 연구 위탁기관으로 하여 시행한 것이다.

여기에서는 교사와 학교(학교장)를 대상으로 하여 인터넷 이용에 관한 여러 설문을 한 뒤 정보윤리 교육의 기초로 삼았다. 즉, 인터넷의 도입으로 발생하는 여러 가지 윤리적 문제에 대하여 교사들이 실제 상황에서 어떤 생각을 가지고 있는지, 또한 그들의 IT 지식, 그리고 학교의 실제 현황 등을 설문을 통하여 파악하고, 학생들에게 어떻게 지도하는지를 살펴보고 향후 정보윤리교육을 위한 기초 자료로 삼은 것이다. 설문 내용은 인터넷 상에서 실제 일어날 수 있는 상황을 설정하고 그 상황에서 발생할 여러 문제에 대한 의견을 묻는 것이었는데, 직접적으로 정보윤리에 대한 질문을 하는 것이 아니고 있을 수 있는

상황을 이야기식으로 설정한 후 응답자의 의견을 묻는 방식이다. 참고로 문항의 한 예를 소개하면 다음과 같다.

‘가와이’ 학생은 이과 수업에서 천체에 대하여 공부한 후 좀더 깊이 알기 위해 학교의 PC로 인터넷에 접속하여 천체에 관련된 정보를 수집하기 시작했다. 어떤 홈페이지에 ‘가와이’군이 알고 싶었던 내용이 많이 올려져 있어서 그 홈페이지를 만들고 운영하는 ‘무라타’라는 사람에게 메일을 이용하여 여러 가지를 질문했더니 친절하게 회신해 주었다.

어느 날 ‘무라타’씨로부터 ‘가와이’ 학생에게 실제로 만나서 천체에 대하여 좀더 구체적으로 이야기를 나누자고 하는 메일이 왔다. 천체에 대해 더 자세히 알고 싶었던 ‘가와이’ 학생은 ‘무라타’씨에게 만나러 갈 생각이다.

문 : 다음 의견에 대해 당신의 생각에 가장 가까운 번호 하나를 골라 ○ 표를 하십시오.

- ① 상대가 어떤 사람인지도 모르는데 만나러 가는 것은 부적절하다.
- ② 부모나 교사에게 상의하지 않고 가는 것은 옳지 않다.
- ③ ‘무라타’씨의 홈페이지는 성실한 내용을 담고 있으므로 만나러 가도 좋다.
- ④ 만난 일이 없는 개인에게 이메일을 보내서는 안 된다.

## 2) 청소년 정보통신 윤리교육 운영현황

일본에서는 초·중·고등학교에서 정보화에 대응하여 컴퓨터와 인터넷을 활용하여 정보사회에서 주체적으로 행동할 수 있는 “정보 활용 능력”을 육성하는 일이 매우 중요하다고 강조하고 있다. 이와 같은 정보 활용 능력을 한층 더 충실하게 하기 위해 2002년 4월부터 실시된 새로운 교육과정에서는 ① 초·중·고등학교의 각 학교 단계를 통해 각 교과 등 “종합적인 학습 시간”에 컴퓨터와 인터넷의 적극적인 활용을 유도하고 ② 중·고등학교에서 정보에 관한 교재와 내용을 필

수로 정하고 있다.

또한 각 교과 수업시 교사가 프레젠테이션하고 학생들이 컴퓨터와 인터넷으로 조사하고 외부 인사들과 교류함으로써 정보 활용 수업을 실현하고 있다.

이와 같은 정보화에 대응한 교육을 실현하기 위해 IT 전략 본부가 책정한 ‘e-Japan 중점계획’ 등에 바탕을 두고 “2005년도까지 모든 중·고등학교가 각 학급의 수업에서 컴퓨터를 활용할 수 있는 환경을 정비”할 것을 목표로 교육용 컴퓨터의 정비와 인터넷 접속, 교원연수의 활성화, 교육용 콘텐츠를 개발하고 보급하며 교육정보 내셔널 센터의 기능을 충실하게 하는 등 여러 사업을 추진하고 있다.

일본에서는 정보활용교육 안에서 정보통신 윤리교육을 다루고 있으므로 우선 e-Japan 중점계획에 대하여 살펴보기로 한다.<sup>69)</sup>

IT 전략 본부는 수상 직속의 정책회의 중의 하나로 고도 정보통신 네트워크 사회의 형성에 관한 시책을 신속하고 중점적으로 추진하기 위해 2001년 1월 내각에 설치한 기구이다. 이 기구는 정보통신기술(IT)의 활용을 통하여 사회경제 구조가 세계적인 규모로 급격하고 대폭적으로 변화하는 추세에 정확하게 대응해야 할 필요성에 따라 생긴 것이다.

여기에서 처음 결정한 사항이 2001년 1월 22일에 발표한 ‘e-Japan 전략’이고 그 후 2001년 3월 29일에 ‘e-Japan 중점계획’을 발표하였다.

이 ‘e-Japan 전략’은 기본이념과 중점정책 분야로 크게 두 가지로 나누었는데 중점정책 분야 안에 인재육성의 강화를 목표로 하여 초·중·고 및 대학의 IT 교육체제를 강화하고 있다. 그리고 이의 추진 방안으로 정보소양 능력의 향상과 함께 정보윤리나 올바른 정보활용 태도의 교육을 충실히 해야 한다고 강조하고 있다.

2002년도부터 시행되고 있는 문교부의 초등학교 학습지도요령<sup>70)</sup>

69) <http://www.kantei.go.jp/jp/it/network/dai3/3siryou40.html>

70) [http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shuppan/sonota/990301b.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shuppan/sonota/990301b.htm)

을 보면 초등학교의 교과목은 국어, 사회, 수학, 이과, 생활, 음악, 도화 [미술], 가정, 체육 그리고 도덕으로 구성되어 있으며 이 중 도덕은 다른 교과와는 별개의 교과로 다루어지고 있다. 즉 학습지도요령에서 각 교과로 다루어지는 국어, 사회, 수학 등과는 별개의 장으로 다루어지고 있는 것이다.<sup>71)</sup> 도덕의 수업시간은 각 학년 35시간(1학년만 34시간)이고 총 수업시간의 약 4%를 차지하고 있는데, 이것은 다른 교과에 비하여 많은 수업 시간수를 차지하는 것은 아니지만, 수업시간 수와 상관없이 도덕에 대한 인식이 다른 교과에 비하여 크다는 것을 보여주는 것이다.

초등학교 학습지도요령 제1장 총칙 제1의 2항에서는 도덕교육에 대하여 다음과 같이 규정하고 있다. “학교에서의 도덕교육은 학교의 교육활동 전체를 통해 이루어지는 것으로, 도덕시간을 비롯해 각 교과, 특별활동 및 종합적 학습시간은 그들 각 교과의 특성에 따라 적절한 지도를 해야 한다. 도덕교육은 교육 기본법 및 학교 교육법에 정해진 교육의 근본정신에 입각하여 인간존중의 정신과 생명에 대한 외경(畏敬)의 마음을 가정, 학교, 사회에서의 구체적인 생활 속에서 살리고 너그러운 마음을 가지고 개성 풍부한 문화의 창조와 민주적인 사회 및 국가의 발전에 노력하며, 나아가서는 평화적인 국제사회에 공헌하여 미래를 여는 주체성이 있는 일본인을 육성하기 위해 그 기본으로서의 도덕성을 키우는 것을 목표로 한다.

도덕교육을 진행함에 있어서 교사와 학생 및 학생 상호간의 인간 관계를 다짐과 함께 가정, 지역 사회와의 연대를 도모하면서 자원봉사 활동과 자연체험 활동 등의 풍부한 체험을 통해 학생의 내면에 도덕성이 뿌리를 내리도록 육성하는 데 도움을 주어야 한다.” 이 내용을 보면 도덕교육에 대하여 매우 큰 비중을 두고 있음을 알 수 있다.

71) 초등학교 학습지도요령은 총 4장으로 구성되어 있는데, 제 1장은 총칙, 제 2장은 각 교과(國語, 社會, 算數, 理科, 生活, 音樂, 圖畫工作, 家庭, 體育), 제 3장은 도덕, 제 4장은 특별활동으로 구성되어 있다.

&lt;표 III-3&gt; 일본 초등학교의 수업 시간수

구분	각 교과목의 수업 시간수									도덕 수업 시간 수	특별 활동 수업 시간 수	총합 수업 시간 수	총수업 시간수
	국어	사회	산수	이과	생활	음악	도화 공작	가정	체육				
1 학년	272	-	114	-	102	68	68	-	90	34	34	-	782
2 학년	280	-	155	-	105	70	70	-	90	35	35	-	840
3 학년	235	70	150	70	-	60	60	-	90	35	35	105	910
4 학년	235	85	150	90	-	60	60	-	90	35	35	105	945
5 학년	180	90	150	95	-	50	50	60	90	35	35	110	945
6 학년	175	100	150	95	-	50	50	55	90	35	35	110	945

## 【비고】

1. 수업시간 수의 1 단위 시간은 45분이다.
2. 특별활동의 수업시간 수는 초등학교 학습지도요령에서 정하는 학급활동(학교급식에 관련되는 것은 제외)에 충당한다.
3. 제24조 제2항의 경우 도덕 외에 종교를 추가할 때는 종교의 수업시간 수로 이 표의 도덕 수업시간수의 일부로 대치할 수 있다.(별표 제2의 경우에도 동수로 한다.)

중학교 학습지도요령<sup>72)</sup>에서 중학교 각 교과목 수업시간을 보면 각 학년 총수업 시간 각 980시간 중 도덕과목이 35시간(3.5%)이 배당되고 있는데 이것은 2, 3학년의 필수교과 과목 음악 35시간, 미술 35시간과 동일한 시간이다.

초등학교와 마찬가지로 도덕 교육에 대해서는 총칙 제 1 교육과정 편성의 일반지침에서 2항으로 언급하기 시작하여 각 주요항목에 강조하고 있으며, 각 교과목과는 별개로 도덕을 다루고 있다.

72) [http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shuppan/sonota/990301c.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shuppan/sonota/990301c.htm)

<표 III-4> 일본 중학교의 수업시간수

구분	필수교과의 수업시간수									도덕 수업 시간 수	특별 활동 수업 시간 수	선택교과 등에 충당하는 수업시간 수	총합 학습 시간의 수업시간 수	총수 업시 간수
	국 어	사 회	수 학	이 과	음 악	미 술	보 건 체 육	기 술 가 정	외 국 어					
제1 학년	140	105	105	105	45	45	90	70	105	35	35	0~30	70~100	980
제2 학년	105	105	105	105	35	35	90	70	105	35	35	50~85	70~105	980
제3 학년	105	85	105	80	35	35	90	35	105	35	35	105~165	70~130	980

**【비고】**

1. 수업시간 수의 1 단위시간은 50분으로 한다.
2. 특별활동의 수업시간 수는 중학교 학습지도요령에 정하는 학교활동(학교급식에 관련되는 것은 제외)에 충당한다.
3. 선택교과 등에 충당하는 수업시간 수는 선택교과의 수업시간 수에 충당하는 외에 특별활동의 수업시간 수의 증가에 충당할 수 있다.
4. 선택교과의 수업시간 수에 대해서는 중학교 학습지도요령에 정한 바를 따른다.

다음으로 고등학교 학습지도요령을 보면 4개의 장과 부칙으로 구성되어 있는데, 보통교육에 관한 각 교과목과 전문교육에 관한 각 교과목, 특별활동 그리고 부칙으로 되어 있다. 여기에는 도덕이 포함되어 있지 않고, 보통 교육에 ‘정보’ 교과가 새로이 포함되어 있다.<sup>73)</sup> 그러나 1장 총칙에서는 초·중학교와 마찬가지로 도덕에 대해 강조해 놓고 있다.

새롭게 필수과목으로 등장한 정보는 6시간이 배당되고 보통교육 과목에 정보A, 정보B, 정보C로, 전문교육에 관한 교과에서는 정보산업과 사회, 과제연구, 정보실습, 정보와 표현, 알고리즘, 정보시스템의 개발, 네트워크 시스템, 모델화와 시뮬레이션, 컴퓨터 디자인, 도형과 화상처리, 멀티미디어 표현 등의 컴퓨터 기능의 이용에 관한 세목을 제시하고 있다. 여기에도 역시 정보윤리에 대한 별도의 언급은 없는데

73) [http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shuppan/sonota/990301d.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shuppan/sonota/990301d.htm)

총칙에서의 강조와 종합학습시간에 포함되어 있는 정보학습 시간에 정보윤리 교육이 이루어지고 있는 것으로 보인다.

보통 교육에서의 ‘정보’ 과목의 목표는 “정보 및 정보기술을 활용하기 위한 지식과 기능을 습득시켜 정보에 관한 과학적인 태도와 사고를 향상시킴과 동시에 사회생활에서 정보 및 정보기술이 맡고 있는 역할과 영향을 이해시키고 정보화의 진전에 주체적으로 대응할 수 있는 능력과 태도를 키우는” 것이다.<sup>74)</sup>

‘정보’ 교과는 정보 A, 정보 B, 정보 C의 세 영역으로 구분하고 각 영역에 2시간씩 배당하고 있는데, 정보 A 영역에서는 컴퓨터와 정보통신 네트워크를 활용하여 정보를 적절하게 수집, 처리, 제공하기 위한 기초적 지식과 기능을 습득시켜 정보를 주체적으로 활용하려는 태도를 키운다. 정보 B에서는 컴퓨터에서 정보를 어떻게 표현하고 처리하는지, 그리고 정보사회를 유지하는 정보기술의 역할과 영향을 이해시키고 컴퓨터를 효과적으로 활용하여 문제를 해결하기 위한 과학적 사고방식 등을 습득시킨다. 마지막으로 정보 C에서는 정보의 디지털화, 정보통신 네트워크의 특성을 이해시키고 자신의 의견을 표현하고 의사소통을 하는 데 있어서 컴퓨터를 효과적으로 활용하는 능력을 키운다. 또한, 정보화의 진전이 사회에 미치는 영향을 이해시키고 정보사회에 참여하는 데 바람직한 태도를 키우는 데 목표를 두고 있다.

‘정보’ 교과의 내용을 좀더 구체적으로 살펴보면 정보 A 영역에서는 ① 정보활용과 정보기기 ② 정보의 수집 및 제공과 정보기기의 활용 ③ 정보의 종합적 처리와 컴퓨터의 활용 ④ 정보기기의 발달과 생활의 변화를 다루고 있다. 정보 B 영역에서는 ① 문제의 해결과 컴퓨터의 활용 ② 컴퓨터의 구조와 동작 원리 ③ 문제의 모델링과 컴퓨터를 활용한 해결 ④ 정보사회를 유지하는 정보 기술을 다루고 있다. 정보 C 영역에서는 ① 정보의 디지털화 ② 정보통신 네트워크와 커뮤니케이션 ③ 정보의 수집 및 제공과 개인의 책임 ④ 정보의 진전과 사

74) [http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shuppan/sonota/990301d/990301k.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shuppan/sonota/990301d/990301k.htm)

회에 미치는 영향을 다루고 있다.

전문 교육에 관한 각 교과목 중의 한 교과인 정보<sup>75)</sup>에서는 정보 교육의 목표를 “정보 각 분야에 관하여 기초적이고 기본적인 지식과 기술을 습득하여 현대사회에서의 정보의 의의와 역할을 이해시킴과 동시에 고도 정보통신 사회의 여러 과제를 주체적이고 합리적으로 해결하고 사회의 발전을 도모하는 창조적인 능력과 실천적인 태도를 키운다”고 하고 있다.

관련 교과목으로 앞서 언급한 바와 같은 정보산업과 사회, 과제연구, 정보실습, 정보와 표현, 알고리즘 등 보통 교과목에서 보다 좀더 전문적인 내용을 다루게 된다.

우리나라의 교육과정에 해당하는 일본의 학습지도요령에서는 초·중학교는 2002년도부터, 고등학교는 2003년도부터 정보교육의 내용을 개선하도록 되어 있는데, 이를 보면, 정보화가 발달하고 사회생활에서 정보능력이 중요시됨에 따라 각 급 학교에서 정보관련 교과를 좀 더 충실하게 다루고 있음을 알 수 있다. 그 내용을 살펴보면 다음과 같다.

각 급 학교에서 정보교육에 대한 중요성이 강조되면서, 정보에 관한 내용도 다양하게 다루어지고 있다. 이것은 대학의 커리큘럼에도 영향을 미치고 있다. 즉 초등학교에서 고등학교에 이르기까지 배워온 정보교육을 바탕으로 하여 대학에서 조사, 실험을 통해 그것을 하나의 논문으로 체계적으로 정리하여 마무리 짓는 능력을 육성하기 위한 교육과정을 마련하는 것이다. 정보교육이 정보에 관한 지식으로 그치는 것이 아니라, 문제의 발견에서 실험 계획을 세우는 방법, 정보를 입수하고 분석하여 논문으로 정리하는 방법, 발표와 공개에 이르는 여러 가지 절차를 익히는 교육의 필요성을 느끼고 있는 것이다. 또한 학생들의 각기 다른 정보소양 능력에 대한 적절한 대처방안도 고려의 대상이 되고 있다.

75) [http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shuppan/sonota/990301d/990301s.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shuppan/sonota/990301d/990301s.htm)

&lt;표 III-5&gt; 각급 학교의 정보관련 교과

구분	초등학교	중학교	고등학교	특수학교	
내용	구	-각 교과에서 정보기기를 적절하게 활용	-기술·가정과에서 “정보기초” 영역을 선택	-학교 재량으로 정보에 관한 교과, 과목의 설치 -총합학과, 전문학과에서 정보에 관한 기초 과목을 필수화	-초·중·고등학교에 준함
	신	-종합적인 학습 시간이나 각 교과에서 컴퓨터, 정보통신 네트워크 활용	-기술·가정과에서 “정보와 컴퓨터”의 필수화 -총합적 학습시간, 각 교과에서 컴퓨터 및 정보통신 네트워크 활용	-보통교과 “정보”를 필수 과목으로 신설 -전문교과 “정보” 신설 -총합적 학습 시간, 각 교과에서 컴퓨터 및 정보통신 네트워크 활용	-초·중·고등학교에 준하되 장애 상태에 따라 컴퓨터 정보기기를 활용

한편, 각 급 학교에서는 정보윤리와 관련한 다음과 같은 실천사례를 살펴볼 수 있다.<sup>76)</sup>

#### (1) 구마노 제 4 초등학교의 정보윤리 지도 사례<sup>77)</sup>

구마노 초등학교에서는 수업시 교육용 소프트웨어와 인터넷을 활용하여 여러 활동을 한다. 즉, 백과사전 CD와 인터넷을 통하여 조사학습을 실시하고 이메일을 통하여 외부 전문가와 정보를 공유하기도 한다. 학교 홈페이지를 통하여 다른 학교와의 공동 학습을 하기도 하며, 여러 가지 학습과제를 해결하기 위하여 최신 정보를 수집하게 함으로써 학생들이 직접 원리와 결론을 찾아가도록 하고 있다.

이런 중에 학생들에게 정보 소양 능력을 키우고 그와 함께 정보윤

76) “정보윤리의 구축” 2003. 신세사(新世社)

77) <http://www.fine.lett.hiroshima-u.ac.jp/010915/enosaki.ppt/sld006.htm>

리 교육을 동시에 하고 있다. 이 학교에서는 초등학교 단계에 정보 윤리의 필요성이나 정보에 대한 책임에 대하여 생각하고 바람직한 정보 사회를 창조하는 데 참여하는 태도를 키우기 위하여 정보 윤리교육을 철저히 하고 있다. 정보 윤리 교육에서 다루는 내용은

- 이메일 송수신
- 정보의 신빙성
- 프라이버시
- 게시판에 글쓰기
- 저작권
- 개인정보 유출
- 비밀번호, 부정 액세스
- 가상 세계문제, 신체에 미치는 영향 등이다.

이 학교에서는 정보통신 윤리교육을 실시한 결과, 다음과 같은 성과와 과제를 제시하였다.

- 이메일의 에티켓 등 조금씩 이해하게 되었다.
- 종합적인 학습에 메일로 지도를 하였다.
- 참관일 등 수업 공개를 통하여 가정의 정보 윤리 계발 활동을 하였다.
- 이메일 지도, 개인 정보의 취급뿐 아니라 다른 항목에 관하여서도 지도가 시급하다(Web 검색 방법 등).
- 교직원에게도 저작권 등에 대한 이해가 반드시 필요하다.
- 정보통신윤리의 체계적인 지도계획을 작성하였다.

## (2) 히로시마 시립 우시다 중학교(廣島市立牛田中學校)의 정보윤리 지도사례<sup>78)</sup>

우시다 중학교에서는 “경험하게 한다” “사고를 깊게 한다” “실감을 키운다” “개념법칙을 가르친다”라는 것에 학습지도의 중점을 두고

78) <http://www.fine.lett.hiroshima-u.ac.jp/020824/morimoto.html>

정보윤리교육을 실시하였다. 보다 구체적인 교육을 위하여 정보윤리교육의 지도내용을 분석·분류하고, 위의 4가지 중점에 따라 지도법을 개발, 실천, 검증하였다.

이 학교에서는 학생들에게 경험을 통하여 사고를 깊게 하고 개념과 법칙을 가르침으로써 실질적인 감각을 가질 수 있도록 하였다. 이 학교에서는 정보통신 윤리교육의 항목으로는 다음의 것들을 지도하였다.

- 개인정보의 누설(Web 사이트, 게시판 등)
- 허위정보
- 개인정보의 누설(기업 등에서)
- 암호 도난
- 프라이버시 침해
- 바이러스
- 지적소유권 침해
- 만나기 주선 사이트
- 상거래 상의 문제(무계획적 구입)
- 부정 액세스
- 위법적인 유해정보
- 넷트 스토키
- 그 밖의 유해정보
- 판매금지품의 판매
- 따돌리기와 괴롭히기
- 명예훼손
- 비방정보, 차별적인 표현
- 인간관계의 사막화
- 네티켓의 결여
- 생활, 자연체험의 부족, 가상

## 현실의 문제

- 체인메일, 장난메일, 스팸메일
- 인터넷 중독(신체에 미치는 악영향)

이 학교에서는 현재 학교 현장에서 정보통신 윤리교육이 충분하게 실시되고 있지 못하며, 이는 정보통신에 관한 교육과정이 제대로 확립되지 못하였기 때문이라고 지적하고 있다. 그 밖에 정보통신 윤리교육을 시작할 시기의 검토와 정규적으로 정보통신 윤리교육을 받지 못한 학생들에 대한 대처가 필요하다고 하였다.

우시다 중학교에서 제안하고 있는 교육과정의 구체적인 안은 다음과 같다.<sup>79)</sup>

## ① 초등학교

- 제3학년 이상을 대상으로
- 이 시기의 학생들은 정보통신 네트워크를 이용한 검색(조사) 학습(정보수집, 처리, 발신)을 많이 하므로 그에 적합한 교육 과정을 수립하며
- 마음의 건강을 중시한다.

## ② 중학교

- 학생의 지도와 성의 발달 단계 등을 고려하여 제2학년을 전환기로 보아 제2학년에서 성과 생활에 관한 내용을 실시한다.
- 1학년에서는 초등학교에서 배운 내용과 관련하여 유해정보에 관하여 지도한다.

## ③ 고등학교

- 학생의 선택에 대응할 수 있도록 지도내용을 명확히 한다.

## ④ 초·중·고등학교 전체를 통하여

- 초·중학교에서 기초 윤리의 힘을 지니게 하기 위한 교육과정, 고등학교는 초·중학교에서 배양한 힘을 좀더 신장하기

79) <http://www.fine.lett.hiroshima-u.ac.jp/020824/morimoto2.html>

위한 응용력을 지니게 하기 위한 교육과정을 마련한다.

이 학교에서는 어느 특정 과목이 아닌 전 교과에서 정보통신 윤리 교육이 이루어지도록 하고, 초·중·고등학교를 통해서 체계적인 교육 과정이 개발되어야 한다고 강조하고 있다. 즉 초·중학교에서는 정보화 사회에서 필요로 하는 기초적 정보통신윤리 능력을 기르고 고등학교에서는 응용력을 키우는 단계적 교육과정의 운영을 개발하는 것이다.

일본의 많은 연구에서 정보교육이 활발해짐에 따라 일본의 정보교육이 이제 실천적 단계로 들어가야 한다고 주장하고 있다. 이것은 실천적으로 학습하는 체제에 대한 것으로, 정보교육의 실천적 단계에서는 정보 보호에 대한 문제가 발생하게 되고 따라서, 이제는 정보교육과 함께 정보통신 윤리교육에 대한 중요성에 대하여 강조하고 있다.<sup>80)</sup> 정보 이용의 발달 단계가 높아질수록 정보와 관련한 지식수준이 높아졌지만 정보윤리에 관한 지식이 그것을 뒷받침해 주어야 하고 그렇게 할 수 있는 실천이 필요하다는 것이다. 그리고 이것은 초·중·고등학교에서뿐만이 아니라 기업에 있어서도 마찬가지라고 생각한다.

### 3) 청소년 정보통신 윤리교육 내용<sup>81)</sup>

#### (1) 정보통신 윤리교육 사례

일본에서는 앞서 언급하였던 초등학교 6학년 어린이 살해한 사건을 계기로 정보 윤리에 관한 논의가 다시 새롭게 시작되었고, 나가자키 교육위원회에서는 이 사건을 계기로 현내 402개 초등학교의 인터넷에 관한 지도 내용을 조사하였다.<sup>82)</sup>

80) <http://www.fine.lett.hiroshima-u.ac.jp/fine/enquete/index.html>

81) [http://sweb.nctd.go.jp/kyouzai\\_new/index.htm](http://sweb.nctd.go.jp/kyouzai_new/index.htm)의 내용 인용

이 조사결과에 의하면 인터넷을 활용하기 시작한 시기는 조사 대상 학생의 90% 이상이 '3, 4학년' 때이고 '5, 6학년'에서는 30% 이상이 인터넷을 처음 활용한 것으로 나타났다. 학교에서는 이메일과 홈페이지의 작성까지 가르치고 있는데, “함부로 자신의 이름을 상대방에게 알려주지 않는다” “다른 사람이 만든 것을 함부로 쓰지 않는다” 등의 ‘정보윤리’에 관한 내용은 ‘3, 4학년’에서 58.4%, ‘5, 6학년’에서 75.3%가 지도하는 것에 머물고 있어 현 교육위원회는 “PC와 인터넷을 잘 가르치려는 의식이 선행하여 정보 윤리 지도는 각 학교별로 제각기 다르다”고 말하고 있다.

조사 결과에 따르면 정보 검색으로 인터넷을 활용하고 있는 학교는 ‘1, 2학년’이 9.2%, ‘3, 4학년’이 90.3%, ‘5, 6학년’이 95.3% 였으며, 이 메일은 ‘5, 6학년’이 가장 많아 35.7%, 게시판이나 채팅은 비교적 적어서 ‘5, 6학년’에서 각각 6.2%, 4.0%였다.

홈페이지 작성은 ‘5, 6학년’에서 31.2%, ‘3, 4학년’에서 5.7%, ‘1, 2학년’에서도 2.2%가 지도를 받고 있다.

한편 사건 현장인 ‘사세호 시립 오쿠보’ 초등학교는 3학년부터 인터넷에 대한 지도를 시작하고 있다. 그러나 다루고 있는 내용은 정보 검색뿐이고 “이 메일, 게시판, 채팅, TV회의, 홈페이지 작성의 지도는 하고 있지 않다”고 응답하였다. 사건의 가해자로 감정 치료를 받고 있는 어린이(11)이와 피해 어린이 사도미(12)는 독자적으로 홈페이지를 만들어 채팅 등을 즐기고 있었다.

2003년의 전국 조사에서는 6~12세 어린이의 인터넷 이용율은 61.9%로, 이제 초등학교 어린이에게 인터넷은 불가결의 존재가 되고 있다. 반면 많은 교사들이 인터넷의 존재에 대해 걱정하고 있으며 사건 발생 후의 마이니치신문이 실시한 전국 초등학교 6학년 담임교사에 대한 설문조사에서는 어린이들이 인터넷상의 모든 것을 신용하는 경향과 익명성에 대하여 큰 걱정을 보이고 있다. 이제 정보화와 인터넷

82) A Mainichi Daily Mail No. 653, 2004. 6. 23

넷의 발달은 자살사이트, 사이버테러 등과 같은 새로운 문제를 일으키게 된 것이다.

이처럼 인터넷의 역기능으로 인한 문제가 대두되자 일본의 교육계에서는 학생들에게 정보통신윤리에 대한 교육을 실시하게 되었다. 다음의 사례는 일본의 교원연수센터(www.nctd.go.jp)에서 교사들이 정보통신윤리 수업을 하는 데 도움이 되도록 제시한 것이다.<sup>83)</sup>

이 사이트에서는 학생들이 실제적으로 인터넷상에서 부딪힐 수 있는 경우를 사례로 들어 체험을 통한 학습, 수업지도 방법, 시뮬레이션의 3 영역으로 나누어 지도 방법을 안내하고 있다.<sup>84)</sup>

#### ① 체험을 통해 배우기

이 교육은 인터넷 상의 실제적인 사례를 만들어 수업하는 것이다. 웹사이트, 게시판, 채팅, 메일, 휴대 전화의 5가지로 구분하여 학생들이 실제적으로 부딪힐 수 있는 사례를 애니메이션과 음성 등을 활용하여 제시하였다.

#### 【사례】 웹사이트에서 우연히 유해사이트를 만나는 경우

배너 클릭을 통하여 검색사이트로 구성되어 있는 웹사이트로 들어간다. 여기에는 검색란이 있고, 예술, 게임, 엔터테인먼트, 공부, 스포츠, 뉴스 등의 항목이 보인다. 오른쪽 하단에 “학생은 사회과의 검색 방법을 공부하고 있습니다. ‘명소’라는 키워드로 검색해 봅시다.”라고 지시되어 있다.

검색 입력란에는 “명소”라고 있고 OK 버튼을 클릭하면 “명소 검색 결과 52,214건”이란 제하에 “일본의 명소” “세계의 명소. 세계유산” “여러 가지 비밀의 명소”가 나오고 “일본의 명소”에서 적색 네모꼴로 깜빡이고 있다. 즉, 학생들이 단계적으로 클릭하면서 체험할 수 있도록

83) 독립행정법인 교원연수센터 : National Center for Teachers' Development

84) [http://sweb.nctd.go.jp/kyouzai\\_new/index.htm](http://sweb.nctd.go.jp/kyouzai_new/index.htm)

안내하고 있는 것이다. 다시 오른쪽 하단 지시란에 “일본의 명소를 클릭해 봅시다.”라고 되어 있다. 이를 클릭하면 일본의 명소 화면이 뜨고 메뉴에는 “뒤로”가 깜빡이고 있다. 그리고 지시란에 “이 사이트를 살펴보니 학습에 유용한 자료들이지요? 그럼 다른 사이트를 봅시다. “뒤로”를 클릭하십시오.”라고 지시되어 있다.

지시대로 버튼을 클릭하면 검색 사이트 화면이 다시 제시되고 이번에는 “세계의 명소. 세계유산”이 깜빡인다. 앞에서와 같이 학생들이 해야할 몇가지 지시 사항이 있고, 지시대로 하고 나면 “이 사이트도 살펴보니 학습에 유용하겠네요. 그럼 다시 다른 사이트를 봅시다. “뒤로”를 클릭해 보십시오”라고 되어 있다. 이를 클릭하면 “여러 가지 비밀의 명소”가 깜빡이는 “검색 사이트”의 명소 페이지가 제시된다. 이 화면에서도 역시 앞에서와 같은 지시 사항을 제시하고 지시 사항대로 하면 새 페이지가 열리는 유령의 그림이 있고 “유령의 명소”라는 큰 글씨가 보이며 “이리로 들어오세요”라고 써 있다. 이 때에는 “사회과와 전혀 관계가 없는 기분 나쁜 사이트를 만나고 말았습니다”라는 음성이 제시된다.



<검색사이트를 이용해 보는 체험 화면>



〈검색 도중 우연히 유해 사이트를 만나는 사례〉

체험을 해 본 다음에는 “왜 이런 사이트와 만나게 되었을까?” 라는 질문을 던지고 웹 상에는 여러 가지 정보가 있기 때문에 뜻하지 않게 “유해 사이트”를 만나게 될 때가 있다는 것을 알려주게 된다.

이 학습에서는 비슷한 사례를 제시한 후 다음과 같은 결론을 제시한다.

○ 어린이, 학생들의 심신 성장에 바람직하지 않은 “유해 사이트”  
일반적으로 성적인 것, 폭력적인 것, 반사회적인 것, 생리적으로 불쾌감을 주는 것, 법에 저촉되는 것 등을 담고 있는 사이트를 “유해 사이트”라고 합니다.

○ 유해한가 아닌가의 판단

그러나 어떤 정보가 어린 학생들의 심신 성장에 바람직하지 않다고 단언할 수는 없습니다. 정보의 가치는 필요로 하는 사람이 있는 한 유익하다고 생각하는 논리도 있습니다.

○ 판단하기 위한 기초를 몸에 지니기 위한 마당으로서의 학교

유해한지 아닌지의 판단을 어린 학생들에게 갑자기 맡기는 것은 무리입니다. 학교는 그 판단의 기초가 되는 지식과 능력을 지니게 하는 마당인 것입니다.

이 사례는 학생들이 학습을 하면서 여러 가지 검색하는 도중 우연

히 만날 수 있는 유해한 사이트에 대해서 체험을 통하여 알려주는 것이다. 이러한 체험 사례를 통하여 학생들은 실제 만날 수 있는 상황을 미리 경험해 보면서 실제 그런 상황이 되었을 경우에 대처할 수 있는 방법을 알게 되는 것이다.

‘체험을 통해서 배우기’에서는 이와 같은 방법으로 게시판, 채팅, 메일, 휴대전화를 이용하다가 만날 수 있는 유해 상황에 대해서 음성과 애니메이션 등의 방법으로 학생들이 학습할 수 있도록 되어 있고, 교사를 위한 조언이 준비되어 있다.



〈이메일을 통하여 개인정보가 유출되는 사례〉



〈원하지 않는 연락이 오는 경우의 체험 사례〉

## ② 수업 지도안 사례

인터넷을 사용하다 보면 자신이 의도하든, 의도하지 않은 비윤리적인 정보의 제공자, 즉 가해자가 되기도 하고 피해자가 되기도 한다. 이러한 상황에서 올바른 대처를 위하여 39개 상황에서의 가해자와 피해자로 구분하고 이를 영역별로 나누어 수업 지도안 사례를 제시하고 있다.

39개의 상황은 ① 우연히 만나게 되는 유해 사이트 ② 무계획적인 구입 ③ 무책임하게 옥션에 참여 ④ 익명으로부터의 피해 ⑤ 가짜에 의한 피해 ⑥ 달콤한 유혹 ⑦ 거짓 정보에 유의 ⑧ 모르는 사이에 피해자가 되기 ⑨ 거짓 자기 소개 ⑩ 채팅의 회화 속에서 유혹 ⑪ 거짓 정보로 도는 체인 메일 ⑫ 스팸 메일에 대한 대응 ⑬ 인터넷 서비스를 무계획적으로 이용 ⑭ 유해메일 ⑮ 유해메일의 다운로드 ⑯ 원클 [ワン切り]<sup>85)</sup> ⑰ 법률 위반 ⑱ 친구의 정보를 함부로 공개 ⑲ 개인정보 공개는 신중히 ⑳ 불법 복제 ㉑ 교실에서 장난치는 일의 확산 ㉒ 도난 당한 개인정보 ㉓ 오해를 부른 개인정보 ㉔ 장난 발신 ㉕ 메일 전쟁 ㉖ 휴대전화의 예의 ㉗ 남의 이름으로 ㉘ 엄마로 위장해 쇼핑 ㉙ 외부 서버에 접속 ㉚ 남의 비밀번호를 부정하게 사용 ㉛ 어느새 가해자로 ㉜ 허위정보에 주의 ㉝ 자기 책임 ㉞ 인터넷 중독 ㉟ 인터넷 사회에서의 커뮤니케이션 ㊱ 인터넷 대전 게임 ㊲ 인터넷 커뮤니케이션에 의존 ㊳ VDT 증후군과 눈이나 몸의 건강 ㊴ 생활 리듬이 깨짐 등이다.

이 39가지의 상황을 체험을 통해서 또는 시뮬레이션의 영역으로 구분하여 수업할 수 있도록 수업 지도안 사례를 제시하고 있다.

이 중 몇 가지 수업지도 사례를 살펴보자.

85) 이 말의 사전적 의미는 “전화를 걸어 호출음을 한 번만 울리게 하고(혹은 울리지 않은 채) 전화를 끊는 행위. 전화요금이 들지 않고 연락하고 싶은 의사가 있다는 것만을 상대에게 전한다. 상대의 전화기에 착신이력도 남길 수 있다.”이다. 1990년대 말부터 젊은이들 언어로 일반화한 것으로 2001년경부터 이것을 유료정보 프로그램에 악용하는 사례가 생기면서 사회문제로 되어 2002년에 유선전기통신법을 개정하여 벌칙규정이 설치되었다.

① 우연히 만나게 되는 유해 사이트

대응 지도의 예	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Web에는 여러 가지 정보가 있어서 예기치 않게 놀라운 정보와 만나게 되는 일이 있다는 것을 지도한다.</li> <li>• 이런 경우 즉시 “뒤로”, “닫기” 등으로 즉시 그 사이트에서 빠져나가도록 지도하는 것이 일차적 대응책이다. 다음으로 교사나 지도자에게도 그 사실을 알려 다른 학생이 그 사이트를 만나지 않도록 한다.</li> <li>• 흥미 위주로 정보를 이용하지 않게 한다. 알고 싶은 것이 무엇인지 분명한 목적을 가지고 이용하는 습관을 가지도록 한다.</li> </ul>	
수업의 실천	
<p>성장과정에 있는 아동 학생은 여러 가지 체험을 통해 가치 기준을 만들어 나가므로 심신의 성장에 영향을 미칠 수 있다고 예상되는 사이트에 접속하는 방법을 스스로 생각하게 하도록 지도한다.</p>	
<b>제재명</b>	보고 싶지 않은 Web 페이지를 만나게 되면

<b>대상/시간</b>	초등학교 1~2시간 “학급지도” 중합적 학습시간“	
<b>수업 전개</b>	학생의 활동	학습활동에 대한 지원과 평가
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컴퓨터를 켜다 ①</li> <li>• 이 시간 학습내용을 안다</li> <li>• 자유로이 보고싶은 페이지를 본다.</li> <li>• 재미있다고 생각한 페이지를 기록한다</li> <li>• Web을 이용하는 가운데 발견한 재미있는 페이지를 발표한다</li> <li>• 무엇을 찾으려고 했는데 찾았는지에 대해서도 발표한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 컴퓨터는 수업 시작 전에 켜 둔다.</li> <li>○ 학습내용을 알린다.</li> <li>• 자유로이 볼 수 있도록 검색엔진 등을 써서 흥미있는 페이지를 찾게 한다.</li> <li>◇ 콘텐츠 필터링을 하고 있는 경우에도 그 환경 속에서 찾게 한다.</li> <li>◇ 기록방법은 학교 환경에 따라 여러 가지로 생각할 수 있다. 예: “즐거찾기”를 쓴다.</li> <li>• 실제로 발표가 있는 Web을 프로젝터 등으로 전원이 확인한다.</li> <li>• 다른 학생들과 다르게 반응하는 학생을 배려한다.</li> <li>• 찾고 있는 목적과 다른 Web 페이지를 재밌다고 하는 학생에게는 목적과 달라진 것을 확인시킨다.</li> </ul> <p>[평가] 한 Web 페이지에 대해 다른 반응이 있었는가? [지원] 다른 아이들이 다른 반응을 할 것 같은 Web 페이지를 고르고 있는 아이를 지명한다.</p>

(표 계속)

<b>수업 전개</b>	<p>②</p> <p>재밌다고 느낀 Web 페이지를 보면서 사람에게 따라 달리 느끼는 차이를 든다</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 재밌다고 느끼는 Web 페이지에 대한 감상을 발표</li> <li>· 서로 다른 느낌을 알기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· “즐거찾기”에 등록한다.</li> <li>· 몇몇 학생에게 재밌다고 느끼는 데가 어디였는지 감상을 묻는다.</li> </ul> <p>[평가] 사람에게 따라 Web 페이지를 본 감상이 다르다는 것을 알았는가?</p> <p>[지원] 다른 반응을 일으킨 아이가 있는 페이지를 지명한다.</p> <p>○ “이런 페이지를 만나면 어떻게 할까요?”하고 질문하면서 몇몇 교재용 페이지를 보여준다.</p>
	<p>③</p> <p>교재용 페이지를 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 각 페이지에 대해 감상을 발표</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 학생에게는 자유롭게 발언하도록 한다.</li> <li>· 보고싶다는 듯한 발언을 한 학생이 공격받는 일이 없도록 배려한다.</li> </ul> <p>[평가] 각 페이지를 보고 자기 나름의 감상을 하였는가?</p>
	<p>④</p> <p>18세 미만 금지란 어떤 의미인지 생각한다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 컨텐츠 필터링을 실시하고 있는 학교에서는 필터링의 대상으로 되었다는 것을 들어내는 것도 생각할 수 있다.</li> <li>· 고학년에서는 금지했기 때문에 금지라는 식의 지도로는 불충분하다.</li> <li>· 저학년에서는 금지라는 의미를 설명하는 것에 그쳐도 된다.</li> <li>· 자기 혼자가 아니라 학교에서는 동시에 이용하는 주위 사람들에게 영향이 미침을 일러둔다.</li> </ul> <p>[평가] 보고 싶다고 생각했던 학생의 생각에 변화가 있었는가</p> <p>[지원] 보고싶다는 학생에게는 봄으로써 어떤 영향이 있는지를 생각하게 한다.</p>

(표 계속)

<b>수업 전개</b>	<p>⑤</p> <p>보고싶지 않은 페이지, 안 보는 쪽이 좋은 페이지를 만났을 때에 어떻게 해야 하는지를 알기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 되돌아가기</li> <li>· 브라우저(홈페이지)를 닫는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 목적을 가지고 Web을 이용하는 것이 얼마나 중요한지를 깨닫게 한다</li> <li>· 자기 의지로 그만둘 수 있다는 것을 깨닫게 한다.</li> </ul> <p>[평가] 보고싶지 않은 페이지를 만났을 때 어떻게 대처하는지를 알게 되었는가</p> <p>[지원] Web의 이용은 자기 목적으로 자유롭게 컨트롤할 수 있음을 깨닫게 한다</p>
------------------	--	--

② 무계획적인 구입

대응 지도의 예					
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷 쇼핑의 지불은 신용카드로 지불하는 경우가 많은데 카드로 지불하는 경우 금전감각이 마비될 수 있다. 어린 학생들에게 간단히 살 수 있다고 함부로 쓰지 않게 지도해야 한다.</li> <li>· 인터넷 쇼핑은 보호자의 동의하에 계획적으로 이용할 수 있도록 가정의 협력을 구한다.</li> <li>· 부모, 자식 간이라도 다른 사람의 카드를 함부로 쓰지 않게 지도하고 관리를 철저히 하도록 가정에 협조를 요청한다.</li> </ul>					
수업의 실천					
<p>인터넷 쇼핑을 안전하고 쾌적하게 이용할 수 있는 능력을 키우고 편리성의 이면에 숨어 있는 문제를 깨닫게 하고 그 대처 방법에 대해 지도한다.</p>					
<b>제재명</b>	인터넷을 이용한 상품구매에서 일어나는 문제				
<b>대상/ 시간</b>	<p>초등학교 : 고학년, 중·고등학교 : 종합적 학습시간</p> <p>중학교 : 기술·가정과, 정보와 컴퓨터</p> <p>고등학교 : 정보 등 1~2 시간</p>				
<b>학습 목표</b>	<p>1. 인터넷 쇼핑에 대해 알고 그 장점과 단점을 이해할 수 있다.</p> <p>2. 인터넷 쇼핑의 이면에 있는 문제를 알아서 적절히 대처하면서 안전하게 이용할 수 있다.</p>				
<b>수업 전개</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 30%; text-align: center;">학생의 활동</th> <th style="text-align: center;">학습활동에 대한 지원과 평가</th> </tr> <tr> <td>· 컴퓨터를 켜다.</td> <td>수업 시작 전에 컴퓨터를 켜준다</td> </tr> </table>	학생의 활동	학습활동에 대한 지원과 평가	· 컴퓨터를 켜다.	수업 시작 전에 컴퓨터를 켜준다
학생의 활동	학습활동에 대한 지원과 평가				
· 컴퓨터를 켜다.	수업 시작 전에 컴퓨터를 켜준다				

	<p>① 이 시간의 학습내용을 알아본다. · 인터넷 쇼핑에 대한 설명을 듣는다.</p> <p>② 실제 인터넷 쇼핑 페이지를 본다. · 필요에 따라 각자 일람표를 만든다. · 발표한다 “갖고 싶은 것이 많아 너무 많이 샀다” 등</p> <p>③ 학생들의 실태, 수업목적에 따라 아래 전개 예에서 골라 한다 (전개 예1) “인터넷으로 상품을 구입에 대해 더 깊이 조사해보자!”(초·중학생용) ①모둠으로 나누어 주제를 정하고 인터넷으로 상품구입에 대해 알아본다. · 모둠에서 한 주제를 담당</p> <p>② 모둠마다 조사한 내용을 발표한다.</p>	<p>※(동기 부여)사전에 인터넷 쇼핑을 포함한 통신판매 등에 대해 실태조사를 해둔다.</p> <p>학습내용을 알려준다 · 인터넷 쇼핑에 대해 경험이 없는 학생도 있으므로 교사가 구체적으로 설명한다 [평가]학습 내용을 이해했는가?</p> <p>○ 페이지를 보면서 인터넷 쇼핑의 장·단점에 대해 생각하게 한다 · 학생의 실태에 맞춰서 URL을 교사가 제시하든지 검색엔진으로 찾게 하든지 판단하게 하는 것이 좋다 · PC에 익숙하지 학생들도 많을 때는 둘 또는 모둠으로 함께 생각하게 하면 좋다 [장점] · 집에서 자기 시간에 맞추어 살 수가 있다 · 세계 모든 곳의 상품을 살 수 있다 · 값이 싸다(인건비 등이 안 든다) · 이용자를 고르지 않는다 [단점] · 무계획적으로 구입한다 · 실물을 볼 수 없다 · 불량품, 파손사고 등이 생긴다 · 사기에 걸린다 · 판매금지품의 구입이 가능하다 [평가]인터넷 쇼핑의 장·단점을 이해하였는가?</p> <p>※사전에 URL을 조사해 둔다 ※모듬은 사전에 구성한다. ○ 실제 페이지를 보면서 조사시킨다. · PC에 익숙하지 않은 학생과 비교적 잘 하는 학생이 함께 모듬을 이루도록 배려한다 · 주어진 주제를 학급대표로서 조사한다는 의식을 갖게 한다. [생각할 수 있는 주제] · 어떤 정보가 존재하는가? · 어떤 상품을 팔고 있는가? · 어떤 방법으로 지불하는가? · 발생할 수 있는 문제에는 어떤 것이 있는가? · 인터넷 쇼핑 아닌 방법으로 상품을 구입할 수 있는가? 등 학생들의 실태에 맞추어 정한다 [평가]인터넷 쇼핑에 대해 제대로 알게 되었는가?</p>
--	---	---

③ 친구의 정보를 함부로 공개하면

<b>대응 지도의 예</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 개인의 사생활은 현실 사회에서만 아니라 인터넷 사회에서도 침해되어서는 안 된다. 다양한 사람들이 모이는 인터넷에서는 현실 사회 이상으로 개인적인 정보를 취급하는 데 주의를 기울이지 않으면 안 된다는 것을 지도한다.</li> <li>• 개인정보가 어떻게 악용되는지를 알려주고 자기 자신의 정보가 자기도 모르게 공개된 경우를 상기시키고 개인 정보가 얼마나 중요한 것인가를 스스로 알게한다.</li> </ul>	
<b>수업의 실천</b>	
<p>인터넷은 세계의 모든 사람 누구나 볼 수 있으므로 개인 정보(특히 주소, 이름, 전화번호 등)를 공개하는 일은 위험하다는 것을 이해시킨다. 또 함부로 친구나 아는 이의 개인 정보를 공개하는 일은 프라이버시를 침해하는 일임을 지도한다.</p>	
<b>제재명</b>	주소, 이름 등 개인정보를 함부로 공개하면 .....
<b>대상/시간</b>	초등학교 : 고학년,           중·고등학교 : 종합적 학습시간 중학교 : 기술가정과, 정보와 컴퓨터 고등학교 : 정보 등 1~2 시간
<b>학습 목표</b>	1. 인터넷에서 개인의 정보가 공개되면 여러 가지 문제가 생김을 알기 2. 개인정보 자체의 가치와 중요성을 깨닫게 하여 다른 사람의 개인정보를 공개하지 않음은 물론 자기 개인정보에 대해서도 신중하게 대처하는 태도를 키운다
<b>수업 전개</b>	<b>학생의 활동</b>
	<p>컴퓨터를 켜다 ①개인정보(이름, 전화번호 등)가 남에게 알려져 곤란했던 일이 없었는지를 서로 이야기하게 한다 ②이 시간 학습내용을 안다 · 이름, 주소, 전화번호 등을 인터넷에서 공개하는 것에 대해 생각한다 ③이치로군이 한 행위에 대해 생각한다. 이치로군은 전학해간 친구로부터 하나코양의 주소를 알려주면 고맙겠다는 메일을 받았습니. 다른 사람의 주소도 물어오면 귀찮으므로 자기 Web 페이지에 학급 전원의 이름, 주소, 전화번호를 올렸습니다.</p>
<b>학습활동에 대한 지원과 평가</b>	
<p>○업자가 어린 학생들로부터 개인정보를 알아내려고 한 사례를 들어 프라이버시의 일부가 흘러나간 사실을 들어 서로 이야기하게 한다 ○이 시간 학습내용을 알린다 · 인터넷에서 개인정보를 공개하면 어떻게 되겠는지 질문을 던진다 ○실제로 일어날 수 있는 예를 주고 구체적으로 문제의식을 갖게 한다 · 어느 학생이 자기 전화번호 등을 함부로 Web 페이지에 올렸다고 가정하여 생각하게 한다. · 자유롭게 의견을 발표하게 한다</p>	

④ 장난 발신

대응 지도의 예	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 먼저 발신자로 되어 있는 학생에게 본인인지 아닌지를 확인하고 이어 주위의 친구들로부터 의견을 듣는다. 친구들이 장난이라고 인정하면 발신자로 되어 있는 학생에게 사과시킬 뿐 아니라 장난 메일을 메일링 리스트에서 삭제시킨다.</li> <li>• 장난삼아 한 일도 사람의 명예를 손상한 경우에는 죄가 된다는 것을 수업을 통해 충분히 지도해야 한다.</li> </ul>	
수업의 실천	
<p>친구에 보낸 것, 다른 사람에게 보낸 것 등 여러 가지 장면을 정하여 이메일로 정보를 발신할 때의 태도와 주의해야 할 일을 중심으로 생각한다. 또한, 단지 장난삼아 메일을 보낸 것이 상대방에게 상처를 주고 더 나아가서는 범죄가 될 수도 있으므로 그 심각성을 깨닫고, 그런 행동을 하지 않도록 하는 마음가짐에 대해서도 생각한다.</p>	
<b>제재명</b>	<b>주소, 이름 등 개인정보를 함부로 공개하면 .....</b>
<b>대상/시간</b>	초등학교 : 고학년,            중·고등학교 : 종합적 학습시간 중학교 : 기술·가정과, 정보와 컴퓨터 고등학교 : 정보 등 1~2 시간
<b>학습 목표</b>	1. 이 메일의 특징을 알고 이메일을 주고 받을 때의 마음가짐을 알게 한다 2. 메일링리스트의 특징을 알고 메일링리스트로 정보를 발신할 때의 마음가짐을 알게 한다 3. 이메일로 정보를 발신할 때의 마음가짐을 알고 자기책임 하에 정보를 발신하는 태도를 키운다
<b>수업 전개</b>	<b>학생의 활동</b>
	<b>학습활동에 대한 지원과 평가</b>
	컴퓨터를 켜다 ① 이 시간 학습내용 알기 • 이메일로 정보를 발신할 때 주의하지 않으면 안 되는 일에 대해 생각한다. ② • 1대1로 이메일을 주고받는 가운데 매너에 대해 생각한다 • 1대1로 주고받는 가운데 일어난 언쟁의 예의 내용을 읽는다 • 왜 이렇게 되었는지 그 원인을 생각하고 발표한다 • 해결책을 생각하게 하여 발표한다
	• 수업 시작 전에 컴퓨터를 켜준다 ○학습내용을 알려준다 • 이메일 소프트웨어를 연다 ○이메일 또는 프린트를 사용해서 이메일 상에서 언쟁하고 있는 사례를 소개한다 • 원인에 대해 전화, 편지와 비교시키면서 생각하게 하여 이메일의 특징을 끌어내게한다 • 해결 방법의 하나로 그림 문자가 있음을 소개한다 [평가] 이메일의 특징을 알고 이메일을 주고받을 때의 마음가짐을 이해했는가?

<p>수업 전개</p>	<p>④ 인트라네트의 가공 Web 페이지에 액세스하여 이것이 인터넷으로 공개되면 어떤 문제가 발생하는지를 생각한다 “오토동안 만나지 않은 사람으로부터 연락이 왔다” “스토커 피해를 입을지 모른다” “스팸메일이 마음대로 배달되어 온다”</p>	<p>○가상 페이지의 정보를 보여주고 자기 이름, 전화번호가 인터넷을 통해 여러 사람들에게 보여 악용될 가능성이 있음을 생각하게 한다 ※학급생의 개인정보(이름, 성별, 전화번호)를 게재한 가상 페이지를 만들어 인트라네트로 볼 수 있게 해준다 ※인트라네트로 볼 수 없는 경우에는 바로 학급 명부를 인쇄하여 배포한다 [평가]인터넷에서 개인정보를 공개하면 여러 가지 문제가 일어난다는 것을 알게 되었는가?</p>
	<p>⑤ 개인정보가 어떤 데서 새나가고 있는지 생각한다. 또 개인정보를 공개하는 방법에 대해서도 서로 이야기한다. · 그룹을 짜서 서로 이야기 한다 · 발표한다</p>	<p>○실제로 학생들의 프라이버시의 일부(이름, 나이, 전화번호, 주소 등)가 새어나가고 있는 사실에서 원인이 무엇인지 생각하게 한다 · 학년에 따라서 사례가 떠오르지 않는 경우는 집으로 보내오는 통신교육의 다이렉트메일 등의 구체적 사례를 제시하고 생각하게 한다 · 개인의 정보를 허락 없이 함부로 인터넷에 공개하면 프라이버시의 침해가 된다는 것을 알려준다 · 인터넷뿐 아니라 전화 같은 데서도 교묘하게 학급의 개인정보를 알아내는 사람이 있으므로 주의하도록 지도한다 [평가]이미 여러 가지 경로로 개인정보가 누설되고 있는 사실을 깨닫게 되었는가?</p>
	<p>⑥ 이 시간의 학습을 마무리 · 프라이버시(개인정보)가 누설되지 않게 하기 위해서 어떻게 해야 하는지를 생각하게 하고 워크시트에 정리한다 · 각자가 정리한다 · 발표한다 “불필요하게 개인정보를 제공하지 않는다” “남의 개인정보를 함부로 공개하지 않는다” “친구의 전화번호 등을 누가 물어도 알려주지 않는다”</p>	<p>○이 시간 학습의 마무리를 한 사람 한 사람에게 시킨다 [평가] 타인의 개인정보를 무단으로 공개하지 않음은 물론이고 자기 개인정보에 대해서도 신중하게 대처해야 함을 이해했는가?</p>

수업 전개	<p>③ 메일링리스트 상의 매너에 대해 생각한다</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 메일링리스트 상의 메일을 읽고 메일링리스트가 어떤 것인지를 안다</li> <li>· 메일링리스트 특유의 매너에 대해 생각한다</li> </ul>	<p>○학급의 메일링리스트를 만들어 거기에 메일을 보냄으로써 메일링리스트란 어떤 것인지를 이해시킨다</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 메일링리스트 특유의 매너에 대해 그룹에서 서로 이야기하게 하고 결과를 메일링리스트에 의해 메일을 보낸다</li> <li>· 메일링리스트에 대한 의견을 읽게하고 중요 포인트를 정리하게 한다</li> </ul> <p>[평가]메일링리스트의 특징을 알고 메일링리스트로 정보를 발신할 때의 마음가짐을 이해했는가?</p>
	<p>④ 이메일로 정보를 발신할 때의 마음가짐에 대해 생각하고 발표한다</p>	<p>○매너, 주의해야 할 일, 해서는 안 될 일의 3가지로 나누어 생각하게 한다</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 되도록 예를 많이 들게 한다</li> <li>· 발표하게 하고 각 항목마다 보충 설명을 하게 한다</li> </ul> <p>※매너 상의 일에서는 항상 상대의 입장에 서서 메일을 내는 마음가짐을 갖도록 강조한다</p> <p>※주의해야 할 일에서는 함부로 정보를 발신하면 피해자며 가해자가 된다는 것을 강조한다</p> <p>※해서는 안 되는 일에 대해서는 장난삼아 한 일이 상대에게 상처를 입힐 뿐 아니라 범죄행위가 되는 일도 있음을 강조한다</p> <p>[평가]이메일로 정보를 발신할 때의 마음가짐을 이해하고 자기책임 하에 정보를 발신하는 태도가 몸에 붙었는가?</p>

### ③ 시뮬레이션

실제 인터넷과 똑같은 구성으로 쇼핑, 게시판, 채팅, 옥션의 네 가지 상황을 실제로 체험할 수 있도록 구성되어 있다. 각 프로그램의 첫 머리에는 다음과 같은 안내 문구가 제시되고 있어 가상의 상황이라는 것을 표시하고 있다.

“이 웹페이지는 시뮬레이션입니다.

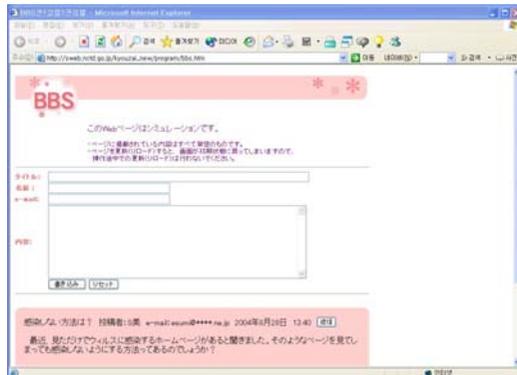
이 페이지에 게재되어 있는 내용은 모두 가공의 것입니다.

페이지를 새로고침하면 화면이 초기상태로 되돌아가므로 조작 도중에 새로고침을 하지 마십시오.”

그와 함께 각 상황에 대한 주의 사항을 기술하고, 각 항목별로 실제 상황과 똑같은 상황을 시뮬레이션하는 형식으로 구성되어 있다. 시뮬레이션은 컴퓨터가 사용자의 상대가 되어 자동으로 움직이게 된다. 예를 들어 채팅의 경우 사용자가 대화를 하면 다음 대화가 자동으로 진행되는 것이다. 따라서 원활히 진행되지 않는 경우도 있다. 이러한 상황은 안내문에 제시되어 사전에 사용자로 하여금 양해를 구하고 있다.



<쇼핑몰의 시뮬레이션>



<게시판의 시뮬레이션>

시뮬레이션의 예로 채팅에 대한 사례를 살펴본다.

먼저 채팅을 클릭하면 “여러 가지 채팅”이라는 큰 제목이 제시되고, 위에서 언급한 안내문이 제시된다. 그리고 채팅방을 3개 보여주면서

채팅 상대를 선택하도록 한다. 대화방을 선택하면 대화가 진행된다.

선택한 대화방에 들어가서 이름을 입력하고 로그인을 하면 관리자가 대화방에 입장하였음을 제시한다. 물론 이것은 시뮬레이션이므로 실명을 입력해야 하는 것은 아니다. 이후에는 대화 입력창에 대화를 입력하고 “갱신” 버튼을 누르면 상대방의 대화가 제시된다.(물론, 컴퓨터 상에 입력되어 있는 대화이다.) 이와 같은 방식으로 대화를 진행하여 채팅의 경험을 하게 되고, 채팅 도중 일어날 수 있는 여러 가지 상황에 대하여 직접 느낄 수 있도록 하는 것이다.



<채팅방을 선택하게 하는 화면>



<채팅을 진행하는 화면>

## (2) 정보통신 윤리교육 과정 및 지도 계획

정보통신 윤리교육은 정보 교육과 떨어져서 논의될 수 없는 부분이다. 따라서 학교에서 정보 교육과 정보통신 윤리교육을 교육과정에서 어떻게 조화시켜 교육할 것인지에 대해서 정보 교육 전반에 걸친 여러 각도로 논의되고 있다.

먼저 교육과정 및 지도 계획에 대하여 학습 활동에서 정보 교육을 실시하는 과정에서 정보통신 윤리교육을 실천하도록 권장한다. 정보윤리 교육에 있어서도 인터넷 이용의 어두운 부분만이 아니라 그것을 극복하여 밝은 부분을 활용할 수 있도록 지도하는 일이 중요함을 부각시키고 있다. 학습 활동 과정에서 멀티미디어를 활용하여 학습 효과를 높이는 가운데 정보윤리의식의 육성을 꾀하는 등 각기 다른 여러 교원들의 다양한 지도력을 향상시키려 노력하고 있다.

또한, 윤리의식을 가진 마음을 육성하기 위하여 정보 윤리의 기본이 되는 일상적인 윤리의식을 육성하는 일이 매우 중요함을 강조한다. 여유로운 마음을 지닐 수 있는 영상과 음성 정보를 주어 학생들 자신이 가지고 있는 감성에도 호소하여 인간으로서의 윤리 의식과 판단력을 키워야 한다는 것이다.

학생들 자신이 윤리적인 문제를 해결하는 힘을 가지기 위하여 지금까지와 같이 교사 주도의 획일적인 지도를 변화시켜 교육 활동의 모든 면에서 학생들 자신의 주체적인 판단과 행동을 하는 기회를 갖도록 조직적이고 계획적인 지도를 실천해야 한다는 것을 교사들에게 주지시키고 있다.

다음의 내용은 교원연수센터에서 제시하고 있는 교사의 인터넷 활용 연수에서 다루어지는 내용이다. 인터넷을 활용하기 위해서 인터넷을 다루는 방법에 대하여 익숙해지는 것과 함께 정보윤리도 체득되도록 한다.

## ① 제 1 차시 : 인터넷

- 인터넷이란 무엇인가?
- 인터넷은 어떻게 구성되어 있는가?
- 인터넷 사용 방법(기동과 종료 방법)
- ID 및 암호의 관리와 개인정보 보호

## ② 제 2 차시 : 검색엔진 사용방법

- 기본 사용 방법 (링크, 검색, 북마크)
- 편리한 사용 방법(복사, 파일의 다운로드)
- 화이트 리스트방식(유익한 링크집)에 의한 정보수집
- 검색엔진 사용방법(분류와 상세 검색형)

## ③ 제 3 차시 : 전자 메일

- 메일 수신하기
- 메일 작성하고 보내기
- 메일과 관련된 바른 태도

## ④ 제 4 차시 : 네티켓

- 네트워크 상의 에티켓
- 인터넷 정보를 어떻게 활용하는가?(그릇된 정보, 부적절한 정보의 취급)
- 개인 정보의 취급
- 저작권 보호
- 심신에 미치는 영향에 대해 생각해 보기

## (3) 교내 조직 및 체제

이제까지의 컴퓨터 담당 부서는 컴퓨터 기기의 관리 등을 중심 업무로 생각하고 있었다. 그러나 이제 학교에서의 컴퓨터 담당 부서는 인터넷 활용을 추진하는 새로운 조직으로 자리매김해야 함을 강조한다.

다음에 제시된 내용은 이제까지의 컴퓨터 담당부서에서 수행에 왔

던 업무와 새롭게 추가해야 할 업무를 제시한 것이다.

① 기존의 컴퓨터 관리조직의 기능

- 컴퓨터의 유지 관리
- 이용계획, 수순, 관계 부서 등과의 연락 조정
- 소프트웨어 구입 보관
- 연수(교내연수, 개별연수)
- 섭외(교위, 컴퓨터 메이커 등)
- 컴퓨터 활용 가이드라인 작성 등

그러나 인터넷 활용의 기능이 가해지면 다음과 같은 새로운 역할이 더해진다고 생각하고 있다. 그러므로 새롭게 정보교육부(가칭)와 같은 교무 분담을 설치하여 조직적으로 대응할 필요가 있다.

② 인터넷 활용을 위한 추가 기능

- 정보윤리 육성을 위한 지도계획 작성
- 인터넷 활용을 위한 가이드라인 작성
- 정보보호, ID, 비밀번호의 관리와 시스템의 구축
- 교내 인트라넷의 구축과 활용
- 인터넷 이용계획의 작성, 교과 학급 상호간의 연락 조정
- 홈페이지 유지 및 관리
- 지역 도서관 등 지역의 교육기관과의 제휴

(4) 규정의 정비

수업에서 컴퓨터나 인터넷을 활용한 학습을 전개하기 위해서는 모든 교사가 학생들을 지도할 수 있도록 연수를 추진하고 컴퓨터나 인터넷에 관한 운용관리규정을 직원 전원이 이해하고 원활하게 운용할 수 있게 노력해야 한다는 취지에서 관리 규정을 정비하였다.

① 컴퓨터 운용관리규정에 갖추어야 할 내용

- 운용관리자, 취급책임자의 설치
- 운용관리자, 취급책임자의 직무

- 개인정보의 보호
- 재해 및 장애 발생시의 대책
- 과실 및 부정 액세스, 바이러스 대책
- 인터넷 이용
- 컴퓨터의 이용 상황 파악과 보고

또한 인터넷의 이용에서 부정 액세스, 바이러스 등의 위기에 대비하여 암호의 관리 등 이용자 전원이 주의하지 않으면 안 될 사항이 있다. 적정하고 안전한 운용을 위한 유의사항을 이용규정이나 가이드라인으로 학생들에게 주지시키도록 하고 있다.

### ② 인터넷 이용규정에 갖추어야 할 내용

- 컴퓨터 단말의 관리 및 암호 관리 등에 관한 사항
- 유해정보에 액세스하는 것을 제한하는 등 정보이용에 관련된 금지사항
- 비방 중상 등 공적 질서와 양속에 반하는 정보발신에 관한 금지사항
- 웹페이지 개설과 운용에 관해
- 메일의 발 수신, 게시판, 채트의 이용에 관해
- 바이러스 대책
- 저작권 보호, 개인정보의 보호에 관해

한편, 학교 홈페이지를 작성할 때에는 게재 정보, 내용의 취급 등에 관해 실수나 오류가 없도록 규정이나 가이드라인을 정비해 두는 것이 바람직하다.

### ③ 학교 홈페이지 규정에 갖추어야 할 내용

- Web 페이지 작성의 목적
- Web 페이지 내용에 관해
- 개인정보의 보호와 취급에 관해
- 저작권, 초상권의 보호에 관해
- 게재정보의 수정, 정정에 관해

- 본인, 보호자에 보내는 정보발신의 주지에 관해
- 입출력의 관리에 관해
- 개인정보에 대한 8가지 원칙(OECD이사회 권고)<sup>86)</sup>

#### (5) 가정 지역과의 연대

학생들을 건전하게 육성하기 위해서는 가정, 학교, 지역사회의 연대가 반드시 필요하고, 그것을 위하여 각각의 역할을 주지해야 한다. 인터넷 활용을 지도할 때에도 학교 소식의 “인터넷 특집호(가제)” 같은 것을 가정과 자치회 등에 배포하여 학교에서 할 수 있는 일과 할 수 없는 일을 명확하게 해 줄 필요가 있다. 그 경우 최근 문제가 되고 있는 휴대전화 이용태도 향상시키는 일과 사고방지에 대한 협력을 호소하는 일도 중요하다.

이를 위하여 일본에서는 정보윤리에 대해서도 알기 쉬운 자료를 제공하는 등 가정이나 지역에서도 지도에 임하도록 하는 계발활동도 중요시하고 있다.

##### ① 인터넷 강습회

학교 또는 PTA(학부모 연합회) 주최로 다음과 같은 내용의 인터넷 강습회를 개최한다.

- 인터넷으로 할 수 있는 일 - 활용 예의 소개
- 인터넷 유해정보 - 체험을 통해 실정을 알림
- 인터넷 상에서의 해악행위 - 비방, 중상, 행복의 편지 등을 소개
- 인터넷의 유용성 소개를 위한 활동 전개
  - 정보윤리에 관한 학습 참관

86) 이 권고는 “국내 적용의 기본원칙”으로 아래 8가지를 제시하고 가맹국의 국내법(법률이나 조례) 안에 고려하기를 요구하고 있어서 일본의 개인정보보호를 고려하는 데에 중요한 근간을 이루고 있다.

① 수집제한의 원칙 ② 데이터 내용의 원칙 ③ 목적 명확화의 원칙  
④ 이용 제한의 원칙 ⑤ 안전보호의 원칙 ⑥ 공개의 원칙 ⑦ 개인 참가의 원칙 ⑧ 책임의 원칙

· 정보윤리 리플릿 작성 배포

② 연학회 활동

청소년 보호 활동을 위해 보호자와 연대하는 연학회를 설치한다. 인터넷 강습회 또는 수업 참관을 위하여 학부모가 학교에 올 때 필요한 주제를 가지고 간담회를 실시한다.

③ 가정 모니터

모니터를 할 수 있는 가정을 선정하여 유해 정보 등 인터넷 활용에 대하여 자녀들과 이야기한 후 학교에 상황을 보고하면, 학교에서는 보고 내용을 정리, 축적하여 학교 소식지 등에 게재하여 다른 가정, 지역 사회에 알리는 방법이다.

(6) 시스템 면에서의 대응

인터넷을 사용하면서 발생할 수 있는 부정 액세스, 바이러스, 유해 정보, 해킹 등 여러 가지 위험 요소들을 시스템 면에서 대응하는 기술적인 방법에 대해서 다음과 같이 알려준다.

기술 대책

- 부정 액세스 방지 : 방화벽 설치
- 바이러스 감염 방지 : 바이러스 체크 소프트웨어, 백신 소프트웨어 설치
- 유해정보 방지 : 필터링 소프트웨어 설치

그러나 일반인들이 대응할 수 있는 기술 대책에는 한계가 있으므로 위험에 노출될 수 있는 상황에 대한 교육을 철저히 함으로써 사전 방지 교육을 철저히 한다.

(7) 문제발생 시의 대처 방안

학교에서 정보윤리와 관련한 문제가 발생하였을 경우 학교 차원에

서 어떻게 대응해야 할지에 대하여 일본의 교원연수센터 다음과 같은 방안을 제시하고 있다.

먼저 어떤 문제인지 분류해 보고 학교로서의 대응을 생각한다. 즉, 무엇이 문제인지, 어떤 상황에서 발생하였는지, 무엇을 어떻게 지도할 것인지, 학교·학부모·외부 기관 등에서 대처할 일은 무엇인지 등을 먼저 고려해 보아야 한다는 것이다.

#### ① 문제 분류의 관점

- 얼마나 긴급히 대응해야 할 문제인가?
- 학생들이 의도적으로 일으킨 문제인가, 아니면 우발적으로 발생한 문제인가?
- 전문기술자나 대응기관의 지원을 요하는 문제인가?
- 교내만의 문제인가, 아니면 대외적인 문제인가?
- 개인적 문제인가, 아니면 전체에 관련된 문제인가?

#### ② 학교로서의 대응

- 학생들의 의식, 행동, 정보 윤리에 관한 교육적 지도
- 학생들의 심리적 지도
- 대외적인 연락 조정이나 사과 등
- 재발 방지를 위한 지도 원조

만약 발생한 문제가 사회적인 문제라면 경찰에 의뢰하여 처리하여야 하지만, 교내 문제라면 신속히 대응할 수 있도록 다음과 같은 대처 방안을 소개하고 있다.

#### ③ 사실의 확인

- 언제 : 수업중, 휴식시간, 특별활동 중, 방과 후, 기타
- 어디서 : 교내 LAN, 기타
- 누가 : 혼자서, 복수로, 타교생과 같이, 기타
- 무엇을 : 홈페이지 무단 차용, 비방 중상, 기타
- 어떻게 : 작성했다, 페를 끼쳤다, 교사에게 일렀다, 기타

#### ④ 문제의 정도를 파악

- 본인에게 주의한다
  - 보호자에게 연락한다
  - 보호자와 면담하여 협력을 의뢰한다
  - 교육위원회, 타교, 경찰 등에 연락한다
- ⑤ 문제에 따른 대응 결정

- 해당 학생의 지도, 주의 등
- 보호자에게 협력을 의뢰, 설유 등
- 교육위원회, 타교, 경찰 등에 보고, 연락, 상담
- 동학년생을 대상으로 지도
- 전교생, 가정에 전체 지도

어느 나라에서나 컴퓨터나 인터넷에 관한 지식과 기능은 교사보다 학생들이 훨씬 빠른 속도로 향상되고 있기 때문에 신속·정확하게 대응하지 못하는 경우도 있다. 경우에 따라서는 생각보다 복잡한 문제가 일어날 수도 있다. 이러한 경우에는 학교 내에서 해결하려 하는 것보다 전문적 지식을 가지고 있는 사람이나 기관과 상담하는 것이 좋다. 일본에서는 이러한 상황에 대비하기 위하여 다음과 같은 기관에서 상담을 받을 수 있도록 하고 있다.

- ⑥ 전문적 지식이나 기술의 지원을 받을 수 있는 기관
- IPA(Japan Computer Emergency Response Team Coordination)
  - JPCERT(독립행정법인 정보처리추진기구) 컴퓨터 긴급 대응 센터
- ⑦ 법률적 지식이나 대응의 지원을 받을 수 있는 기관
- 각 현의 소비자 센터
  - 일본변호사연합회
- ⑧ 문제 발생, 예방에 관해 학교 상호간 정보교환의 장
- 경찰 하이테크 범죄연락처
  - 각 현의 소비자 센터

- IPA 정보보호 센터
- JPCERT 컴퓨터 긴급대응 센터
- JERIC 인포메이션 데스크
- 인터넷 핫라인 연합협의회

교원연수센터에서는 교수학습 자료 이외에도 정보 윤리 또는 정보 보호와 관련하여 고도의 기술적 지식이 필요한 경우 문제를 상담해 주기도 한다. 일반적으로 ① 사전 예비 조치나 일반적인 대처방법 ② 문제가 발생한 경우 ③ 정보 보호 진단에 의한 사전 체크의 세 영역으로 나누어 상담을 하고 있다.

참고로, 일본의 학교에서 이루어지는 정보통신 윤리교육의 사례로서 서론에서 언급한 바 있는 일본의 한 고등학교에서 실시한 정보통신 윤리교육의 사례를 소개한다.

【학교 사례】 지바가쿠게이(千葉學芸) 고등학교<sup>87)</sup>의 정보윤리 교육 이 학교는 1887년 창립된 여자고등학교로 지바현에서는 가장 오래된 학교이다. 일찍부터 컴퓨터 교육에 관심을 기울여 1984년에 55대의 PC LAN을 갖춘 컴퓨터 교실을 만들어 프로그래밍, 워드프로세서의 기능 지도를 본격적으로 하여 현재는 컴퓨터 교실 3개, 워드프로세서 교실 1개를 마련하여 전교생에게 정보처리, 문서처리 과목의 학습을 가르치고 있다. 또 컴퓨터 그래픽을 이용하여 색채 교육을 실시하여 컬러코디네이터 검정도 실시하고 있다.

100개 학교 프로젝트에 참가하면서 정보교육 교육과정에서 인터넷 이용을 위한 네트워크 소양 교육을 다루어 일반 교과 및 졸업 후의 사회 생활에서 인터넷을 활용하기 위한 능력을 기르도록 하고 있다. 내용면에서는 응용 소프트웨어나 정보 서비스 이용 방법을 주로 가르치고 있지만, 정보통신윤리에 관한 지식과 태도의 양성에도 큰 비중을 두고 있다.

87) <http://www.cgh.ed.jp/>

지바가쿠게이 고등학교에서는 정보통신 윤리교육과 관련하여 교원 연수, 교재 개발, 학생 지도의 세 가지 활동으로 나누어 진행하고 있다. 학생들을 지도하기 위하여 교재가 필요하고, 교재를 활용하여 지도를 하기 위하여 교원에 대한 연수가 필요하므로 이 세 가지 활동은 서로 밀접한 관계를 가지고 진행된다.

### ① 교원 연수

인터넷이라는 새로운 미디어와 만났을 때 우선 교사 자신의 경험과 지식이 부족하다는 것이 문제로 제기된다. 대부분의 교사들은 인터넷이 익숙하지 않으므로 관련 내용에 관한 지식이 부족하다. 따라서 실제로 인터넷에 접속해서 정보 수집과 커뮤니케이션에 대한 경험을 쌓는 것이 가장 좋은 연수라 할 수 있다. 가능한 한 인터넷을 이용하는 데 많은 시간을 할애하여 경험해 보는 것이 곧 교재 연구이고 또 커뮤니케이션에 적극적으로 접근하여 활동할수록 빠른 경험을 축적하는 것이 된다. 메일링 리스트 등을 통해 전국적으로 비슷한 문제 의식을 가진 교사들과 의견과 정보를 교환하는 교류를 연수에 포함하여 추진하고 있다.

### ② 교재 개발

인터넷을 이용하기 시작한 1995년만 해도 네티켓에 대하여 일본어로 종합적으로 다루고 있는 교재가 없어 전문가들의 지도를 받으며 어렵게 지도할 수밖에 없었다. 그래서 이 학교에서는 100개 학교 프로젝트에 참가한 학교를 중심으로 한 번역 자원봉사자들의 협력을 얻어 1996년 초에 『더 넷 : 이용자 지침과 네티켓(アーリー・リナルディ)』이다. 같은 시기에 번역한 『네티켓 가이드라인』도 우수한 교재의 역할을 하였다.

1996년 3월에는 “네티켓 홈페이지”

(<http://www.togane-ghs.togane.chiba.jp/netiquette/>)를 개설하여 많

은 호평을 받기도 하였다.

### ③ 학생 지도

위와 같은 교재를 사용하면서 수업에서 정보통신 윤리를 지도하고 있는데 무엇보다 먼저 인터넷을 이용하는 태도와 마음가짐을 지도한 후 체험을 통하여 전자우편 웹사이트 등을 이용할 때마다의 다양한 경우에 따른 네티켓의 세목을 지도하였다. 네티켓과 관련한 학생 지도는 다음의 내용으로 하였다.

#### ① 컴퓨터의 저편에는 사람이 있다.

인터넷에서는 아무도 없이 자기 혼자 컴퓨터와 이야기하는 것이 아니라 네트워크로 연결된 상대방(인간)과 이양기하는 것이다. “메일링 리스트”나 게시판에서는 많은 청중 앞에서 이야기하는 것과 같은 상황인 것이다.

#### ② 현실 사회에서와 같이 외부 사회의 위험에 대비한다.

인터넷상에는 사기가 있고 가짜 정보가 있다. 현실성을 체크하는 상식을 동원하자. 신뢰할 수 있는 정보 이외는 신용하지 말고 그것을 타인에게 전해도 안 된다. 검색할 때는 양질의 정보를 구해야 한다. 개인 정보의 보호에도 유의해야 한다. 그것이 악용될 가능성을 고려한다. (경품 퀴즈에 응모했는데 자신의 개인 정보가 경품 주관 기업, 더 나아가 다른 사람들에게 흘러들어가는 경우)

#### ③ 피해를 끼치는 행위가 큰 문제로 연결된다

초보자는 자기도 모르게 큰 피해를 끼칠 가능성도 있다. 그래서 네티켓을 알아야 한다. 지적 재산권의 보호에 대해서도 잘 알고 있어야 한다.

#### ④ 네트워크 사회에 대한 공헌

정보는 서로 주고받는 것이다. 질문한 사항에 답이 주어졌다면, 거기에 감사하는 마음을 가지고 그것을 표현하는 등 스스로 공헌하는 태도가 좋은 네트워크 시민이 되는 조건이다.

#### 4) 학교 이외 기관의 정보통신 윤리교육

일본에서 학교 또는 학교와 직접 관련 있는 기관 이외에서의 정보통신 윤리교육은 크고 작은 기관 또는 모임에서 이루어지고 있다. 어린이들을 전문가와 직접 연결시켜 주면서 정보 사회에서 자칫 폐쇄적이 되기 쉬운 상황을 오히려 개방적인 기회로 만들어 가는 사이트도 있다. “알고 싶은 네트(不思議ネット)<sup>88)</sup>가 그 예로, 이 사이트는 학교에서 배우는 학습 내용을 스스로 공부할 수 있도록 하는 학습 사이트이다. 여기에서는 홈페이지와 전자메일을 사용하여 각 분야의 전문가와 어린이들을 연결하여 여러 가지 질문에 답변해 주고 있다. 이 사이트는 어른들이 어린이들에게 자신의 지식과 경험을 전해주는 기능을 점점 잃어가는 현대 사회에서 어린이들에게 커뮤니티를 형성하여 어른들과 대화하고 어른들로부터 지식을 배워나가며 자신의 생각을 밖으로 표출하는 데 일조를 하고 있다.<sup>89)</sup>

사이버공간을 활용하여 전국의 어린이들이 교류하며 이 공간에서 자유롭게 즐기는 가운데 PC 사용법, 네트워크, 다양한 만남을 느끼게 하는 주부들의 노력도 있다. 주부들의 이러한 노력은 학교 교사들에게까지 영향을 미쳐 가정에서의 활동을 학교교육에까지 활용하고 있다.

좀 더 전문적인 기구로 정보처리추진기구<sup>90)</sup>도 있다. 이 기구는 2004년 1월 출범한 기구로 ‘창조’, ‘경쟁력’, ‘안심’을 기본으로 하여 소프트웨어 산업의 국제경쟁력을 높이고 우수한 인재를 양성할 것을 목적으로 하고 있다. 또한, 모든 사람이 안심하고 컴퓨터를 이용할 수 있도록 정보 보호 대책을 강화·정비하는 활동을 한다. 정보 보호를 위하여 암호 분야에서는 국제 표준의 획득을 목표로 하고 있으며, 2004년 4월부터 정보보호 인증제도를 발족시켜 국제적인 상호인증협정 하

88) <http://221.253.139.211/fushigi2004/>

89) <http://ascii24.com/news/i/keyp/article/1999/06/25/603014-000.html?geta>

90) <http://www.ipa.go.jp/index.html>

의 인증기관으로서 그 기능을 하고 있다. 이 기구는 전문적인 기관으로 학교의 정보윤리 교육을 직접적으로 지원하지는 않지만, 여기에서 나오는 산출물은 정보 보호의 기본 자료로 활용되고 있다.

### 3. 캐나다<sup>91)</sup>

#### 1) 청소년 정보통신 윤리교육방향

##### (1) 정보화 정책의 개요 및 특징

아트킨슨과 콜먼(Arkinson & Coleman, 1989)에 의하면, 캐나다는 비교적 약한 정부의 전통을 가지고 있다. 국가는 적극 개입을 선호하는 이념을 가진 강력한 엘리트 관료조직이 부재하며, 그 결과 장기적이고 광범위한 산업 정책은 상대적으로 드물다. 캐나다는 전통적으로 기업 중심의 문화를 가지고 있으며 기업 내부 문제와 관련된 결정은 국가 정책 목표의 정당한 영역에서 벗어나는 것으로 간주되어 왔다. 한편, 캐나다에는 수많은 업계 이익단체가 있으나, 이를 포괄하는 정점조직은 존재하지 않는다. 광범위한 가입회원을 가진 업계단체는 소수일 뿐 아니라, 그나마도 개개 회원사의 자율성을 중시하며, 장기적 경제정책 사안을 놓고 집단적으로 정부와 협력한다는 개념은 이들에게 생소한 것이다. 업계·이익단체는 회원들의 이익을 표출하기는 하지만 이를 결집하여 정부의 정책결정·집행과정에 참여하는 역할은 하지 않는다. 캐나다의 정보화 정책은 전반적으로 이러한 캐나다의 특징을 반영하면서도, 정보통신이라는 분야의 특성상 정부의 장기적인 정책목표와 의지가 표면에 나타나는 분야라고 할 수 있다.

91) 이 부분은 정창우(서울대학교 강사)가 집필하였음

현재 캐나다의 정보통신 정책 관련 주무 부처는 산업성(Industry Canada)이다. 1993년까지 캐나다의 통신부문은 통신성(Department of Communications)이 관할하였으나 1993년 해체되고 통신성 내의 전기통신 관련 부서는 산업·과학·기술성(Department of Industry, Science and Technology)과 통합되어 새롭게 산업성으로 재편되었다. 이후 정보통신 정책은 산업성 소관으로 편입되었으며, 정보통신 정책, 정보통신 기술 관련 하드웨어, 소프트웨어, 네트워크, 연구개발 등의 분야를 산업성이 총괄해 왔다. 정보화 정책에 대한 산업성의 정책목표를 제시하는 법적인 근거가 되는 것은 통신법(Telecommunications Act)이다 (이유진, 2002).

한편, 정보통신 부문의 콘텐츠 관련 사항은 주로 문화성(Department of Canadian Heritage) 소관이다. 문화성은 구 통신성의 문화 관련 부서와 기타 부처의 관련 부서가 통폐합되어 1993년 신설되었다. 인터넷 이전의 시대에 콘텐츠는 주로 방송을 의미하는데, 방송은 문화성이 관할 영역을 규정하는 방송법(Broadcasting Act)에 의해 규제되었다.

산업성과 문화성은 조직문화나 정보화 정책의 방향에 있어서 기본적인 차이가 있다. 산업성은 발족 이후 통신시장의 대폭적인 개방과 경쟁을 통한 통신산업의 육성·발전을 추구하였으며, 가능하면 조속한 시일 내에 정부의 규제를 최소화하고 최대한 경쟁체제를 도입해야 한다는 입장을 견지하였다. 한편 문화주권과 국민적 정체성 차원의 정책 의제를 담당하는 문화성은 방송산업의 외자 규제나 캐나다 콘텐츠 할당 등 보호주의적인 정책을 시행하였다.

이 두 부처의 입장 차이는 1990년대에 들어 디지털·통신기술의 발달로 인한 방송·통신 산업의 융합 현상이 나타나면서 부각되기도 하였다. 특히 정부가 정보고속도로 구축을 추진하는 가운데 문화성은 케이블 텔레비전 업계와 연계하여 캐나다 문호 보호의 입장에서, 산업성과 전화사업자는 경쟁시장에서의 기술발전과 시장 확대를 추구하는

입장에서 이견을 보이기도 하였다. 그러나 그 후 정보고속도로, 인터넷 등 첨단 정보통신망의 확산과 콘텐츠의 디지털화가 대세가 되면서 양자간의 입장 차이는 어느 정도 정리되어, 산업성이 정보통신 인프라의 주무 부서로 역할하면서 콘텐츠를 중심으로 한 일부 영역에서 문화성과 역할을 공유하고 있다.

최근 산업성 주도하에 지역정보센터를 중심으로 국가적 네트워크를 구축하여 지역주민이 균등하고 저렴하게 인터넷을 이용하고 이를 통해 사회, 문화, 경제적 성장을 창출하는 지역정보화사업을 추진하고 있다. 또한 21세기 정보경제를 선점하기 위하여 캐나다 정부는 국가차원의 전자상거래 전략을 수립하고 있는데, 구체적으로 정보통신 기반 구조 확충, 신뢰성 확보, 관련법·제도 정비 등을 적극적으로 추진하고 있다. 이러한 배경과 더불어 캐나다는 미국과 연결해 있다는 특성으로 인터넷 부문의 선두주자로 거론되고 있다.

캐나다 정부는 21세기 세계에서 가장 잘 연계된 국가로 만들기 위한 인터넷 실행 계획에 정치적 지원을 강력히 추진하고 있다. 특히 SchoolNet 프로젝트는 학교와 공공도서관에 인터넷을 연계하며, 지역 접근 프로그램은 각 지역의 온라인 연계를 목표로 하고 있다. 이와 함께 기반 구조에도 투자를 확대하고 있으며 초고속 네트워크 구축과 캐나다 콘텐츠 개발에도 투자하고 있다. 또한 캐나다는 정부방침에 따라 CATV를 포함한 광대역 서비스가 촉진되어 ADSL이나 광케이블, 동축 케이블망에 의한 고속 인터넷과 양방향 멀티미디어, CATV 등을 PC 이용자와 채택근무자를 중심으로 제공하고 있다.

캐나다 정부는 1997년 9월의 IHAC II(Information Highway Advisory Council II) 보고서 제출을 계기로 ‘모든 국민들이 정보·지식 인프라에 접근할 수 있도록 하여 캐나다를 세계에서 가장 잘 접속된(most connected) 국가로 만들겠다’는 목표를 설정하여 다양한 정책을 시행해 왔으며, 오늘날 캐나다는 그 목표에 상당히 접근하고 있다. 2001년 현재 캐나다는 G7 국가 중 전화와 케이블 텔레비전 보급률 1

위이며, 상업용 전화요금은 최저, 가정용 전화요금은 두 번째로 저렴하다. Internet Industry Almanac에 의하면 캐나다는 2000년 현재 인터넷 사용을 세계 1위로 (인구 1,000명당 428명) 1997년의 7위에서 급상승하였다(National Broadband Task Force, 2001). Conference Broad of Canada에 의하면 서비스 제공 여부, 요금, 수요, 사용률 등을 종합적으로 측정한 접속지수(connectedness index)에서 캐나다는 G7 국가 중 미국에 이어 2위로 호주, 스웨덴, 핀란드보다 앞서 있다고 평가하였다. 캐나다는 고속 인터넷 보급에서도 세계 선두권으로 현재 캐나다 인구의 4분의 3정도가 광대역 통신망에 접속할 수 있으며, 이는 OECD 국가 중에는 1위라고 한다(Connected Board of Canada, 2002).

## (2) 캐나다 정부 및 각종 조직체들의 정보통신 윤리교육 정책동향

2002년에 개최된 캐나다대학기술학회(the Canadian Undergraduate Technology Conference)에서 참석자들은 “IT 법은 좋지만, 충분히 적절하지는 않을 것이다. 기술은 법이 따라잡기에는 너무나 빨리 변화하고 있으며, 우리 자신의 윤리(ethics)가 정보통신기술의 남용에 대한 유일한 보호 장치일 수 있다. 우리가 윤리에 관심을 갖지 않는다면 우리는 21세기에 살아남지 못할 것이다”는 점에 대해 공감대를 형성했다고 한다(Paul Fruitman, 2002).

이러한 입장은 정보화 시대의 역기능에 대한 캐나다 정부의 대응책에서도 유사하게 나타나고 있다. 캐나다는 사이버공간에 적용되는 강력한 법을 가지고 있지만, 캐나다 정부는 단지 입법화가 인터넷에서 불법적이고 공격적인 콘텐츠의 문제를 해결할 수 있을 것이라고 보지 않는다. 입법적 개혁은 분명 중요하지만 연방정부적 접근은 이러한 이슈들을 언급함에 있어서 캐나다 국민들의 다양하고 폭 넓은 관점들을 반영하고자 한다. 중요한 관점들의 일부를 제시하자면 다음과 같다 ([http://canada.gc.ca/main\\_e.html](http://canada.gc.ca/main_e.html)).

- 사용자들(users)을 교육하고 그들에게 능력을 길러주는 단체들을 지원하는 것
- 효율적인 산업 자율규제(industry self-regulation)를 촉진하는 것
- 사이버공간에서 관련 법규를 강화하는 것
- 전화상담서비스(hotlines)와 불평보고체계(complaint reporting systems)를 운용하는 것
- 공적 기관과 사적 영역 간의 협의, 그리고 다른 나라와 공동대응책을 모색하는 것

『유선시대의 캐나다 아동들(Canada's Children in a Wired World)』라는 과거의 연구에 따르면, 캐나다의 부모들은 그들의 자녀들이 무엇보다 교육적인 활동과 연구를 위해 인터넷을 사용한다고 생각하고 있다. 대다수는 그들의 자녀들이 인터넷에서 개인적 정보를 입력하기 전에 언제나 허락을 받는 것으로 믿고 있고, 흔히 성인과 함께 인터넷 검색을 하는 것으로 생각한다. 그러나 최근의 연구들은 그들의 자녀들이 온라인상에서 하고 있다고 믿는 것과 실제로 그들이 온라인에서 행하고 있는 것 사이에는 모순과 불일치가 존재한다고 보고하고 있다. 예를 들면, 2000년 8월에 수행된 연구에서는 일부 아동들이 그들의 부모들이 알고 있지 못한 활동들을 인터넷을 통해 행하고 있음을 제시하고 있다.

『유선시대의 캐나다 아동들(Canada's Children in a Wired World)』

부모들의 관점

- 캐나다 부모들의 66%는 교육(education)이 그들 자녀들의 인터넷 사용의 가장 큰 혜택이라고 말한다.
- 51%의 부모들은 가장 큰 걱정거리로서 자녀들이 인터넷에서 부적절한 콘텐츠에 접근할 가능성을 말한다.
- 21%의 부모들은 그들의 자녀들이 노골적인 성적 묘사가 제공되는 사이트를 이미 발견했다고 말한다.

캐나다 정부의 접근은 무엇보다 인터넷의 잠재적 부작용에 대한 인식을 높이고, 부모들에게 그들이 받기 원하는 인터넷 콘텐츠와 그렇지 않은 것들을 통제할 수 있는 도구에 대한 정보를 제공하고자 한다. 캐나다의 부모들은 그들의 자녀들이 안전하고 책임 있게 인터넷을 사용하도록 가르칠 책임을 이해하고 있지만, 그들에게는 그러한 일을 실천하기 위한 정보와 수단들이 필요하다.

정부와 같은 공적 기관과 사적 영역(private sector)은 모두 중요한 역할을 수행한다. 예를 들어, 인터넷 서비스 제공자들(Internet Service Providers; 이하 ISPs)에서는 법률 강화 기관들이 인터넷의 불법적 콘텐츠들을 제대로 다룰 수 있도록 돕고, 부모들과 다른 인터넷 사용자들에게 웹상에서 공격적인 내용들을 처리할 수 있도록 도울 수 있는 도구들에 대한 접근을 제공함으로써 소비자들의 능력을 길러주고 있다. Content Creators와 On-line Retailers를 포함한 다른 사적 영역에서도 국민들을 교육시키고 인터넷에서 책임 있는 실천을 촉구하고 있다. 하지만, 인터넷의 국제적 성격을 감안한다면, 캐나다는 또한 다른 나라와 공동 대응책을 모색하는 태도를 추구해야 한다. 단일한 해결책은 존재하지 않는다. 그러므로 캐나다에서는 사적 영역을 통해서뿐만 아니라 세계 다른 나라 정부들과의 협력을 통해 해결책을 모색하고 있는 상황이다.

## 2) 청소년 정보통신 윤리교육 운영현황

의식(awareness), 교육(education), 그리고 지식(knowledge)은 효율적인 해결책의 핵심에 놓여있고, 정보화 시대의 역기능에 대한 캐나다 정부의 접근법도 바로 이러한 개념들에 바탕을 두고 있다. 그러므로 캐나다 정보통신 윤리교육의 핵심적 과제는 유용한 해결책에 대한 의식을 제고시킴으로써 캐나다의 인터넷 사용자들에게 능력을 길러주는 것이며, 이러한 과제의 수행을 위해 정부와 같은 공적 기관과 사적

영역(private sector)은 모두 중요한 역할을 수행하고 있다([http://canada.gc.ca/main\\_e.html](http://canada.gc.ca/main_e.html)). 캐나다의 청소년들이 인터넷의 보다 안전하고 현명하며 책임 있는 사용자가 되도록 돕기 위해 대체로 교사, 학부모, 도서관 직원에게 교육 프로그램 및 웹을 포함한 각종 자료를 제공하고 있는 각종 단체들은 대부분 정부 기관이 아니고(a non-government) 영리추구를 목적으로 두지 않는다(not-for-profit). 이러한 기관들은 정부의 정책적 권장 및 지원을 받으며 자율적으로 운영되고 있는 데, 대표적인 기관들을 소개하자면 다음과 같다.

- The Media Awareness Network  
(<http://www.media-awareness.ca>)
- Web Awareness: Knowing the Issues  
(<http://www.webawareness.org>)
- Canadian Association of Internet Providers' Internet Protection Portal(<http://www.caip.ca>)
- LiveWires Design's Missing Educational Kit  
(<http://www.livewwwires.com>)
- SchoolNet brochure  
([www.schoolnet.ca/snab/brochures/brochures.asp](http://www.schoolnet.ca/snab/brochures/brochures.asp))
- Canadian Library Association(<http://www.cla.ca>)
- Internet Content Rating Association  
(<http://www.icra.org>)
- Information on filtering technologies  
(<http://strategis.gc.ca/internet>)

활동 및 전략에 대한 정부와 사적 영역간의 결합(combination)이 활성화되고 있는 캐나다에서는 또한 문제성이 있는 인터넷 콘텐츠에 관한 자율 규제적(self-regulatory) 해결책에 초점을 맞춘다. 캐나다에서 자율 규제(self-regulation)의 의미는 일반적으로 인터넷에서 불법적이고 공격적인 콘텐츠에 의해 발생된 도전들을 산업체가 주도적으로

나서서 해결해 나간다는 인식을 소비자들에게 심어주고자 노력하는 것이다. 많은 산업체에서는 자발적인 행위 규칙(voluntary codes of conduct)을 통해 자율 규제를 실시하고 있다. 이러한 자율 규제에 주도적으로 참여하고 있는 기관들을 소개하면 다음과 같다.

- The Canadian Association for Internet Providers' Codes of Conduct
- The Canadian Information Processing Society's Codes of Conduct

여기서는 캐나다의 청소년들이 인터넷의 보다 안전하고 현명하며 책임 있는 사용자가 되도록 돕기 위해 대체로 교사, 학부모, 도서관 직원에게 교육 프로그램 및 웹을 포함한 각종 자료를 제공하고 있는 네 단체(The Media Awareness Network, Canadian Library Association, LiveWires Design's Missing Educational Kit, & Canadian Association of Internet Providers' Internet Protection Portal)의 운영 현황을 소개하고, 자율 규제적 메커니즘을 강조하고 있는 두 단체(The Canadian Association for Internet Providers & The Canadian Information Processing Society)에서 제시한 행위 규칙(Codes of Conduct)을 제시하고자 한다.

#### (1) 캐나다의 미디어의식네트워크 (MNet)

MNet(Media Awareness Network)은 캐나다 영상위원회(National Film Board of Canada:NFB)의 후원아래 1995년 창립되었다(<http://www.iccc.or.kr/>). 1993년 11월, 캐나다 라디오-텔레비전과 원격통신위원회(Canadian Radio-television and Telecommunications Commission:CRTC)가 후원한 원탁회의에서 아동과 텔레비전 폭력과의 관련성을 토론하면서 미디어(텔레비전, 비디오 게임과 컴퓨터, 인터넷)의 영향에 대한 의식이 부각되었다. 당시 웹이 미디어 관련 새로운 매체로서 등장하여 이에 대한 의식 공유 뿐 아니라 미디어 교육을 위한 정보, 아

이디어와 자원을 공유하는데 중요한 도구로써 필요성이 인식되었다. 그러자 부모단체와 교육기관의 대표자들이 모여 미디어 교육과 미디어 폭력에 관한 정보 교환 기관을 세워줄 것을 캐나다 영상위원회에 요청하게 돼 MNet이 설립되었다. MNet은 1996년 비영리기관으로 되었고, 1999년 1월에는 자선기관이 되었다. 현재 캐나다의 주요 방송국, 케이블, 텔레커뮤니케이션, 그리고 새로운 미디어 회사들은 MNet에 재정적인 지원을 제공하고 있고, 몇몇 연방 및 지역 정부 기관들이 재정 지원을 위해 정책적으로 돕고 있다([http://canada.gc.ca/main\\_e.html](http://canada.gc.ca/main_e.html)).

#### ① 캐나다에서 가장 큰 교육용 웹사이트

MNet은 캐나다에서 가장 큰 교육 웹사이트로, 캐나다 국민을 위해 영어와 불어로 정보를 제공하고 있다. MNet의 교육목적은 캐나다의 청소년들이 인터넷의 보다 안전하고 현명하며 책임 있는 사용자가 되기 위해 필요한 비판적 사고 기능을 향상시키는 데 있다. 미디어를 이용하여 발생하는 모든 주제를 다루는 MNet의 중요 임무는 크게 두 가지이다. 첫째, 인터넷 관련 주제에 대해 교육적인 접근을 제공하는 리더 역할을 수행하는 것이다. 둘째, 아동과 청소년들의 이익을 위해 미디어의 긍정적인 양상을 최대화하는 책임을 달성하는 것이다. 궁극적으로 캐나다에 거주하는 젊은이들이 안전하고, 현명하고, 책임감 있는 인터넷 이용자가 되도록 도와주는데 있다. 이 사이트를 통하여 미디어가 주는 정보, 오락과 새로운 의사소통 기술에 관해 비판적 사고를 하게 되고, 미디어의 힘에 관한 공개적 토론 기회를 갖게 된다. 캐나다에 거주하는 모든 이용자들이 그들에게 제공되고, 거래되는 정보를 변별할 수 있는 비판적 사고 기술을 갖게 되므로 미디어가 주는 정보를 기능적으로 해독할 수 있게 된다.

#### ② 인터넷 안전에 대한 자각을 촉구하는 캠페인 활동과 연령별 안전 수칙 제공

청소년들에게 미디어에 대한 비판적 사고능력을 길러주기 위해 창설된 Mnet는 아동을 온라인으로부터 안전하게 보호하는데 도움을 줄 수 있는 캠페인을 실행하고 있다. 'Be Web Aware'이라는 명칭을 가진 이 캠페인은 인터넷 안전에 대한 새로운 대중적 자각을 촉구하기 위한 캠페인이다. 한편, 이러한 캠페인을 위해 만들어진 웹사이트([www.bewebaware.ca](http://www.bewebaware.ca))에서는 인터넷이 가지고 있는 위험성을 유형별로 상세하게 제시하고 있을 뿐만 아니라, 2세부터 17세까지 연령별 안전 수칙을 상세하게 제시하고 있다. 특히 웹사이트에서는 인터넷이 매력적이기는 하지만 많은 위험성을 안고 있으며, 이의 해결을 위해서는 부모의 관여와 개입이 필수불가결한 것임을 강조하고 있다.

### ③ 웹 인식 프로그램 개발

MNet은 1999년부터 웹 인식 프로그램을 제공하고 있다. 이 프로그램은 젊은 캐나다인들에게 미디어 환경 안에서 안전하고 현명하게 행해하는 법을 가르쳐 주는 것이다. 학생 이외에도 교사, 도서관 사서, 부모와 청소년 지도자들을 위해 고안된 이 사이트는 아동들로 하여금 미디어 해독자가 되도록 가르치고 있다. 이 프로그램을 통하여 온라인 이용자는 미디어 관련 주제 토론 포럼에 참여하는 법을 배우고, 지역사회에서 제공하는 프로그램과 자원을 배우게 된다. 프로그램 개발에 종사하는 전문가들은 인터넷 관련 활동이 주로 미국을 중심으로 제공되는 것에 반기를 들어 캐나다의 입장을 반영하는 캐나다 특유의 정보를 제공하고 있다.

MNet에서 제공하는 미디어 교육이 점차 캐나다 내 학교 교육과정에 통합이 되면서 MNet 사이트는 교사, 학교 행정가와 교육부에 주요한 교육자원으로 인정받게 되었을 뿐 아니라 전 세계에서 인정받고 있다. 이 사이트의 영향으로 인해 많은 젊은이들이 대중 미디어의 영향에 대해 관심을 갖게 되었다.

## ④ 학교, 가정, 지역사회와 동반자 관계 유지

MNet의 강점은 동반자 관계의 형성을 튼튼히 한다는 것이다. 동반자 관계를 유지하기 위해 사이트는 포괄적인 방식으로 구성되었다. 학교에서의 미디어 교육 지원, 가정에서의 미디어 교육 지원과 미디어 운영 촉진과 함께 지역사회에 기반을 둔 미디어 인식활동을 지원하고 있다. 그래서 인터넷 세상을 접하는 아동들이 각자 질적으로 우수한 미디어에 대한 의식을 가질 수 있도록 할 뿐 아니라 인터넷 세상에 적합한 행동을 수행하도록 하고 있다. 학교, 가정과 지역사회의 공동 노력으로 아동 뿐 아니라 캐나다인 전체가 미디어 관련 뉴스와 정부의 정책에 보조를 맞추게 될 것이다.

## ⑤ 인터넷에 대한 부모들의 견해 설문조사 실시

MNet은 2000년 5월 2일 인터넷에 대한 부모들의 인식에 대한 설문조사를 실시하였는데 캐나다의 1080 가구가 설문조사에 응하였다. 설문조사 결과, 컴퓨터를 가진 6-16세 아동을 둔 부모의 70%는 집에서 인터넷에 접속한다고 응답하였는데 이는 캐나다 부모들의 인터넷 이용이 적극적임을 보여주었다.

캐나다 부모들은 인터넷에 대해 낙관적이다. 인터넷의 이익이 인터넷과 관련된 위험을 능가한다고 보기 때문이다. 부모들은 아동이 부적절한 온라인 내용을 접하는 것에 대해 가장 많이 걱정을 하고 있다. 부적절한 온라인 내용을 어떻게 조치하는가에 대해서 부모들은 아동 교육시키기(94%), 부모 교육시키기(91%)를 가장 효과적인 전략으로 보았다.

80%의 부모들은 인터넷이 미래를 위한 도구라고 생각한다고 응답하였고, 가족이 온라인을 이용하지 않는다면 세상에 뒤 처질 것이라고 생각하였으며, 단 19%의 부모들만이 인터넷이 문제를 일으킬 것이라고 생각하였다. 아동이 온라인상에서 접하는 내용에 대한 책임에 관해서는 55%의 부모가 부모에게 일차적인 책임이 있다고 생각한 반면,

44%의 부모는 가정이 아닌 다른 곳에 책임이 있다고 응답하였다.

#### ⑥ 국제간 원격통신 규제가 회의 주체 등 다양한 활동

MNet은 프랑스 프로그램 프로젝트에 참여하였고, 사이버대지 책임 사업에 착수하였으며, 부모 대상 설문조사 실시 이외에 파리에서 국제간 원격통신 규제자 회의 주체 등 활발한 활동을 하고 있다. MNet의 예산은 주로 캐나다 라디오, 텔레비전, 원격통신위원회(CRTC)와 캐나다정부에 의해 마련되고 있다.

### (2) 전국 도서관 협회(Canadian Library Association)

캐나다 전역의 공공 도서관들은 2월 22일을 ‘인터넷 자각의 날(National Web Awareness Day)’로 선포하였다. 인터넷 자각의 날은 학부모들이 청소년의 안전한 인터넷 이용에 관심을 가지고, 학부모 교육에 참여하도록 하기 위해 만들어졌다. 이 행사는 캐나다 전국 도서관 협회, Mnet(Media Awareness Network), 벨 캐나다의 협조와 캐나다 공공 도서관 협회의 주도로 시작되었다. 캐나다 도서관 협회의 회장이자 국립 도서관의 대변인인 뉴먼(Newmann)은 학부모들이 디지털 시대와 인터넷 리터러시(literacy)에 대한 정보와 경험을 구하기 위해 공공 도서관에 대한 관심이 증가하고 있다고 하면서, 인터넷 자각의 날은 학부모들에게 이 문제에 있어서 그들이 혼자가 아니라는 것을 알려주는 계기가 될 것이라고 설명한 바 있다. 캐나다는 ‘인터넷 자각의 날’ 선포를 통하여 청소년들의 비판적 사고 능력 계발에 있어서 도서관이 갖는 책임과 중요성을 부각시키고 있다.

### (3) The "Missing" Internet Safety Initiative

캐나다에서 또 다른 중요한 의식제고단체(awareness-raising initiative)로 The "Missing" Internet Safety Initiative가 활동하고 있다. Missing은 아동들에게 인터넷을 안전하게 향해할 수 있는 방법을

가르쳐주고, 그들을 성적인 유혹으로 빠져들게 하기 위해 인터넷을 이용하는 약탈자들(predators)에게 엄중히 경고할 수 있는 방법을 또한 가르쳐 주며, 아동 포르노그래피에 대하여 가정 및 교육자들의 의식을 제고시키기 위해 기동경찰재단(the Mounted Police Foundation)에 의해 창설된 국가적 인터넷 안전 기관이다. 현재 연방 및 지방 정부, 그리고 사적 영역(private sector) 및 기술 회사들에 의해 후원이 이루어지고 있다.

The Missing Program은 의식 및 예방 캠페인을 통해 학교, 도서관, 가정을 인터넷으로 연결하는 것의 잠재적 영향에 대해 강조한다는 점에서 본다면, Connecting Canadians를 위한 노력의 일환으로도 볼 수 있다. 캐나다의 정보화 정책에서 특히 주목할 만한 것은 단순히 인프라의 구축과 서비스 보급률 이상으로, 캐나다의 경제·사회·문화·정부 모든 분야가 정보사회로 이행하는데 필요한 종합적·포괄적인 프로그램을 Connecting Canadians이라는 주제 하에 꾸준히 추진해 왔다는 점이다.

The Missing Program은 가정, 교사들, 그리고 도서관 직원들을 위한 하나의 교육 키트(an educational kit)으로 구성된다. 이 프로그램의 일차적인 목적은 캐나다에서 모든 공립학교와 도서관에 이러한 키트를 제공하는 데 있으며, 그런 이유에서 이 키트는 캐나다 전역의 1만개 학교와 도서관에 무료로 배포되었다. 이 키트는 가정과 교육자들을 위한 비디오 자료, 아동들을 위한 컴퓨터 게임, 교사용 지침서, 보조 자료 등을 포함한다. 예를 들어, 비디오 자료는 “이런 일은 내게 일어날 수 없어”라는 생각을 버리도록 돕고 가정 및 교실에서 안전한 인터넷 사용에 대한 토론을 촉진하기 위해 실생활 사례를 중심으로 구성되어 있다. 교사용 지침서는 인터넷상에서 낯선 사람들에 의해 제공된 정보의 신뢰도와 타당도를 진단해 볼 수 있는 기술을 제공하고 개인정보의 유출과 관련된 위험성을 지적하고 있다. 여기서는 특히 법 기관들이 인터넷을 사용하고 있는 범죄자, 특히 이 범죄자가 다른 나라에 있

을 때 이를 찾아내는 것이 얼마나 어려운 일인가를 강조하고 있다.

#### (4) 인터넷 포털(Internet Portals)

1999년 미국의 부통령 엘 고어는 온라인 환경에서 아동들을 보호하기 위한 목적의 인터넷 포털 개발에 대해 언급한 바 있다. “GetNetWise” 인터넷 포털 개발의 핵심은 원하지 않는 콘텐츠를 차단하거나 여과시키고, 채팅방과 부적절한 성격의 다른 웹 사이트들을 차단하기 위한 최근의 기술을 적용할 수 있는 방법을 보여주는 데 있다. 캐나다 인터넷 제공자 협회(The Canadian Association of Internet Providers; 이하 CAIP)에서는 GetNetWise 사이트와 유사한 캐나다 포털 사이트의 개발에 착수했다.

캐나다 인터넷 포털은 미국 인터넷 포털 사이트의 기능을 보다 확장시켜 온라인 안전 이슈를 포함한 주제적 이슈들(topical issues)을 제공하되, 이러한 이슈들에 대해 상호작용이 가능한 멀티미디어적 요소를 포함할 것이라고 한다. CAIP 포털은 또한 CAIP의 행위 규칙(CAIP Code of Conduct)에서 제시된 원칙들을 효율적으로 적용할 수 있는 정보와 수단들을 회원들에게 제공할 계획이다. CAIP의 행위 규칙은 다음 절에서 구체적으로 설명될 것이다.

#### (5) CAIP와 CIPS의 행위 규칙(CAIP Code of Conduct)

1996년에 CAIP(the Canadian Association for Internet Providers)는 행위 규칙을 개발한 세계 최초의 인터넷 산업 협회가 되었다. CAIP의 행위 규칙(CAIP Code of Conduct)에서는 “CAIP 구성원들은 불법적 콘텐츠를 용납하지 않을 것이며, 우리는 법 강화 기관들과 협력해 나갈 것이다.”라고 천명하고 있다. CAIP의 행위 규칙은 다음과 같은 조항을 포함하고 있다.

- CAIP는 인터넷 회사들에 의해 수행된 상이한 기능들에 대한 책임들을 명료하게 하기 위해 노력하는 모든 정부 기관들, 국제적 조

직체들, 그리고 법 강화 기관들과 협력할 것이다.

- CAIP의 구성원들은 모든 적용 가능한 법률들을 준수할 것을 맹세한다.
- CAIP 구성원들은 불법적인 콘텐츠를 용납하지 않을 것이다. CAIP 구성원들은 이러한 목적을 위해 불법적인 콘텐츠에 대한 정보를 공유할 것이다.

CAIP의 행위 규칙은 캐나다 산업성(Industry Canada)에서 제시된 Voluntary Codes: A Guide for Their Development and Use와 같은 맥락에서 제시된 것이다. 그러므로 캐나다 산업성은 CAIP에 의해 강조되는 행위 규칙의 효율성을 강화하기 위해 CAIP와 협력하고 있다.

한편, 캐나다 정보처리 학회(the Canadian Information Processing Society; 이하 CIPS)에서는 윤리규칙과 행위규준(the Code of Ethics and Standards of Conduct)을 통해 전문적 활동(professional activities)들이 윤리적이고 합법적인 의무를 부정하지 않는 범위 내에서 실행되어야 한다는 점을 강조하고 있다. CIPS의 윤리규칙과 행위규준은 개인이 비윤리적으로 될 수 있는 최소한의 수준, 다시 말해 수용 가능한 행위의 최소한의 수준을 제시하기 위해 마련되었다. 다음의 진술은 CIPS의 모든 구성원들에 의해 합의된 사항이다.

#### ① 윤리규칙(Code of Ethics)

정보 사용자 및 생산자로서 나는 어떤 의무(obligations)와 함께 이러한 일을 수행하며, 성실한 개인적 책임감을 견지할 것이다.

- P) 대중(the Public)에게 : 나는 언제나 국민 대중의 이익을 보호하기 위해 노력할 것이다. 나는 정보체계와 정보체계의 적용에 대한 이해를 향상시키기 위해 노력할 것이다. 특히, 나는 능력이 부족한 주제에 대해 하나의 권위(an authority)로서 나 자신을 드러내지 않을 것이다.
- M) 나 자신(myself)과 나의 직업에 대해 : 나는 가치 있는 소유

(possession)로서 능력(competence)과 효율성(effectiveness)을 추구할 것이다. 나는 변화하는 환경에도 불구하고 그것들을 유지하기 위해 노력할 것이다. 나는 도덕적 책임, 인격, 존중의 최대한의 개인적 기준을 견지할 것이다.

- C) 나의 동료(colleagues)에게 : 나는 나의 동료들을 성실과 존중으로 대할 것이다.
- E) 나의 고용주(employer) 및 고객에게 : 나는 나의 고용주와 고객들의 이익 창출을 위해 양심적인 봉사를 제공할 것이
- S) 나의 학생들(students)에게 : 나는 지원적이고(supportive) 유익한(helpful) 형태로 나의 학생들에게 교육을 제공할 것이다.

## ② 행위 기준(Standards of Conduct)

윤리규칙은 CIPS가 고무하고자 하는 이상(ideals)의 묶음이다. 행위 기준은 보다 실천적으로 강제적인 성격을 지닌 것이다. 다음의 진술은 CIPS의 모든 구성원들에 의해 합의된 것이다.

### ① 국민대중에 대한 나의 의무

- P1) 나는 정보체계에 대한 대중의 이해와 그들의 능력을 향상시키기 위해 노력할 것이다.
- P2) 나는 심각한 결과를 초래할 수 있는 허위 정보를 유포하지 않을 것이다.
- P3) 나는 정확도를 평가할 수 있는 내 능력의 범위를 벗어나는 정보를 제공하지 않을 것이다.
- P4) 나는 사법기관의 법률에 복종할 것이고, 이러한 법률에 위배되는 행위를 하는 사람을 돕지 않을 것이다. 불법적인 행동을 알게 된다면 적절한 사람에게 알릴 것이다.

### ② 나 자신과 나의 직업에 대한 의무

- M1) 나는 내 의무를 온전히 수행하기 위해 필요한 능력에 미치

지 못할 때 이를 보완하기 위해 노력할 것이다.

- M2) 나는 내 직업의 위상에 문제를 발생시키지 않도록 내 직업적 의무를 다할 것이다.
- M3) 나는 동료들의 비윤리적 행위에 대해 적절하게 개입할 것이다.

③ 나의 고용주와 고객에 대한 나의 의무

- 나는 내 고용주의 개인 정보에 대한 보안에 유의할 것이다.
- 나는 내 고용주와 고객에 대한 의무를 상업적인 측면에서 존중할 것이다. 즉 나는 모든 계약적 동의를 소중하게 여기고 보안 요구를 존중할 것이다. 나는 내 고용주와 다른 회사의 정보, 특히 데이터와 소프트웨어와 같은 정보에 대한 보안을 준수할 것이다.
- 나는 비윤리적이라고 생각하는 일을 결코 수용하지 않을 것이며, 타인에게 속하는 원천(resources)을 유용하지 않을 것이다.
- 나는 이해의 충돌을 피할 것이고 잠재적인 충돌을 알릴 것이다.

④ 나의 학생들에 대한 나의 의무

- S1) 나는 내가 가르칠 수 있는 영역 내에서 정보체계에 대한 나의 지식을 유지시켜 나갈 것이다.
- S2) 나는 나의 학생들을 대할 때 언제나 그들을 의미 있는 노력이 투입될 가치가 있는 존재로 대할 것이다.

### 3) 청소년 정보통신 윤리교육 내용

2000년 가을에 캐나다의 브리티쉬 콜럼비아 교육부(British Columbia Ministry of Education)에서는 정보 문해력 위원회(Information Literacy Committee)에 정보사용의 윤리에 대한 지침서를 개발할 것을 요청한 바 있다. 『정보사용의 윤리(Ethic of Information Use)』라는 교사용 지침서는 이미 160만 달러를 투입해 실시해 온 교육부의 “6~9학년 정보통신통합프로젝트”의 보완적 성격을 지닌다. 이 지침서는 표절, 저작

권, 지적 재산권, 프라이버시, 책임 있는 사용, 편견 등 정보의 윤리적 사용에 관한 이슈들을 다루고 있으며, 학생들에게 이러한 주제들에 대한 학습이 가능하도록 학습 계획(lesson plans)과 학습지(resource sheets)를 포함하고 있다.

이 지침서를 통해 교육부는 특히 학생들이 다른 사람의 말을 그대로 사용하는 것은 옳지 않다는 점을 분명히 하고 있다. 다른 사람의 사고의 산물에 대한 존중과 표절에 개입하지 않는 정직 및 책임에 대한 가르침은 학교 교육을 통해 반드시 이루어져야 한다는 것이다. 전자 정보(digital information)의 등장과 더불어 자유롭게 정보에 대한 접근이 가능해짐에 따라 사람들은 정보를 단순히 취할 수 있는 것으로만 간주하는 경향이 나타나고 있다. 학생들은 성인들이 한 것을 본 대로 흉내 내고, 저작권이 있는 이미지를 함부로 사용하며, 전자 문서에서 텍스트를 오려서 자신의 문서와 웹 사이트에 붙여 놓는다. 이에 대해 교육부에는 교사들에게 교육자로서, 그리고 글로벌 세계의 시민으로서 학생들로 하여금 저작권에 대한 전통적인 원칙, 정보의 책임 있는 사용, 그리고 타인의 작품에 대한 존중을 강화하도록 가르칠 임무가 있음을 강조하고 있다. 이 지침서에서 구체적인 학습 계획(lesson plans)과 학습지(resource sheets)를 제외한 내용 부분을 제시하면 다음과 같다.

#### 정보사용의 윤리: 교사용 지침서

*(Ethic of Information Use: A Guide for Teachers)*

##### (1) 초점

모든 교사들은 학생들에게 정보의 윤리적 사용을 가르칠 책임을 안고 있다. 이러한 교육적인 책무는 새로운 미디어 기술이 개발됨에 따라 범위와 깊이 면에서 더욱 복잡해지고 있다. 특히 인터넷은 학생들에게 새로운 학습 기회를 제공하면서 동시에 많은 위험성과 문제점

을 야기하고 있다.

우리의 지식 기반, 개인적 상호작용, 경제구조와 미디어 소재의 디지털화와 네트워킹이 가속화되고 있다. 새로운 정보화 시대의 도래에 대한 전망과 그것이 우리의 삶에 주는 함의는 정보가 우리의 일상생활에 심대한 영향을 미친다는 실제적인 인식으로 전환되고 있다. 모든 형태의 정보과 콘텐츠의 생산, 전달, 접근 및 재생산은 이제 손쉽고 즉각적인 것으로 되어가고 있다. 학교에서는 학생들에게 이러한 기술들을 갖게 하고 이를 지구촌에 적용할 수 있도록 가르쳐야 한다.

이 책자의 목적은 표절, 저작권, 지적 재산권, 프라이버시, 책임 있는 사용, 편견 등 정보의 윤리적 사용에 관한 이슈들을 기술하고 고찰하는 데 있다. 학습들은 이러한 개념들을 뒷받침하기 위해 구안된 것이고, 직접 사용가능한 유인물과 학습지를 포함하고 있다. 부록과 참고 문헌은 부가적인 아이디어와 배경 연구들을 제시하고 있고 보다 구체적인 방식으로 이러한 이슈들을 다루고자 하는 교사들에게 매우 유용한 것이다.

## (2) 비판적인 질문에 대한 비판적인 대답

인터넷은 학생들에게 사실, 의견, 이야기, 해석, 통계, 역사적 진술, 선전, 거짓말 등의 정보들을 퍼붓는다. 우리는 정보화의 그늘로서 언급되는 부적절한 행동, 불법적 활동들, 혹은 범죄적 위반 행위들을 결코 좌시할 수 없다. 과거에 교사들은 학생들에게 그들 자신이나 혹은 교육 관계자의 손을 거쳐 검토된 미디어 출판물을 제공할 수 있었다. 하지만 이제 학생들은 교육적 기회를 촉진시킬 수 있는 것과는 무관하게 부적절한 사이트를 탐닉할 수 있게 되었다. 그렇다면 학생들에게 인터넷에 대한 최고의 학습 기회를 제공해야 할 책임은 누구에게 있는가?

교사의 책무는 무한한 정보를 다루면서 학생들에게 비판적이고 창조적인 사고를 적용할 수 있는 기회를 마련해 주는 데 있다. 특별한

주의가 학생들이 사용하는 정보의 질, 정확성, 신뢰성, 시기성 및 권위 등의 다양성에 주어져야 한다. 교사들은 학생들이 그냥 정보를 갖는 것 대신에 현명하게 정보를 사용하도록 가르쳐야 한다.

교사들은 정보의 사용과 남용, 그리고 일상적 교실 활동에 대한 그것의 영향에 대해 깊은 주의를 기울여야 한다. 정보의 윤리적 사용을 가르친다는 것은 교육자들에게 필요하고 중요한 역할이 되고 있다. 이 주제는 교실과 학교 수준에서 당연히 강조되어야 하며, 모든 학교급의 관련된 교육과정 속에 녹아들어야 한다.

경제에 기초한 새로운 지식과 더불어, 정보 창안자의 권리와 정보 사용자의 권리 간에 발생하는 문제들이 있다. 이에 대한 가이드라인을 설정하기 위해 우리는 과거 서부 개척시대에서와 같이 전통적이고 역사적인 선례들에 주목할 필요가 있다. “타인소유의 광산을 횡령하는 것(jumping claims)”은 골드러쉬 시대에는 심각한 범죄였었고, 전자 시대에도 또한 동등하게 심각한 위반이 존재한다. 당신의 이웃에게서 금을 훔치는 행위에 대해서는 명백한 처벌이 뒤따랐다. 정보를 훔치는 것 또한 반향을 초래한다. 지적 재산권에 관한 범죄는 과거에는 거의 가시적으로 드러나지 않았다. 하지만 우리의 지구적 경제 문화의 기초를 형성하고 있는 아이디어와 정보의 측면에서 우리는 모든 형태의 정보에 대한 불법적 사용과 조작에 대한 가시적이고 명백한 반응을 목도하고 있다. 이것은 더 이상 지역적인 문제가 아니다. 그것은 더 이상 학술적이고 학문적인 성인 세계에서 직면한 문제가 아니라, 모든 연령대와 모든 직업에 의해 공유되는 문제이다. 인터넷에서 확실하지 않거나 애매한 자료를 공유함에 의해 우리는 표절과 같은 지적 재산권의 위반과 부정확한 정보의 급속한 확산을 초래할 수 있다. 교사와 학생들은 그들이 정보의 사용과 남용 과정에서 법과 그들의 결정결과에 대해 알아야만 한다. 주석달기와 참고문헌 제시는 학생들에게 윤리적 선택을 하고 정보의 책임 있는 사용자가 되도록 도울 수 있지만, 그들은 독창적인 사고를 통해 정보를 창조하는 방법을 배워야만 한다.

학생들은 어떻게 자신의 “독창적인” 정보를 만들 수 있을까?

### (3) 우리가 무엇을 아는가?

교사들과 학생들은 정보윤리가 정부, 법과 봉사의 수준에서 적용됨에 따라 그 맥락을 잘 이해해야 한다. Acceptable Use Policies (AUP), Individual school and School District codes of conduct, Public School Act, CONCOPY, MAI(Multilateral Agreement on Investment), Canadian Intellectual Property Office, Canada Copyright Act, Canadian Criminal Code, the World Intellectual Property Organization은 정보윤리에 대해 지구적 차원에서 관심을 갖는다. 법과 규제는 언제나 유동적인 상태에 있고 새로운 시나리오와 사례에 의한 개정이 매일 이루어지고 있다. 학생들은 인터넷 콘텐츠는 통제되거나 규제되는 것이 아니고 모든 나라에서 유입되고 유출되며 모든 유형의 조직체와 사람들이 관여하고 있는 것이다. 학생들은 인터넷 정보의 많은 부분은 저작권과 관련되어 있고 허락 없이 사적으로 사용해서는 안 되는 경우가 많다. 학생들은 정보사용의 폭과 깊이를 탐색하면서 그름(wrong)으로부터 옳음(right)을 배워야만 한다. 캐나다 법은 국제관계법 및 국제 협약을 반영하고 있기 때문에 끊임없이 수정된다.

교사들은 학생들이 이해를 돕기 위해 구체적인 예들과 관련된 상황을 지속적으로 사용해야 한다. 해킹을 예로 들어보자. 집에 들어가기 위해 자물쇠를 찾는 것은 패스워드를 찾기 위해 프로그램을 사용하는 것과 유사하다. 문이 심지어 열려 있더라도 이것은 어떤 이가 집으로 들어가서 옷장과 서랍을 뒤질 권리가 있다는 것을 의미하지 않는다. 집 주인에게 문 잠그는 것을 조심하라고 말하면서 거울에 립스틱 자국을 남기는 것은 오늘날의 우리 사회에서도 비난받을 행동이다. 우리는 우리의 집이 안전하다고 믿고 싶어하지만, 잠금장치를 제대로 했더라도 도둑이 들어오는 것이 현실이다. 우리 사회에서 범법자를

영웅으로 보지 않지만 정보시대에서 “해커”는 영웅으로 간주되고 피해자는 바보로 간주되기도 한다. 이러한 상황에서 프라이버시의 권리는 더 이상 수용될 수 있는 표준(standard)이 아니다. 온라인 문서는 안전하지 않다. 디지털 세계에서 모든 것은 접근가능하고, 추적가능하며, 변화가능하고, 회수가능하다. 디지털 시대에서 우리의 도덕성과 수용가능한 행위의 규준은 이제 새롭게 바뀌어야 하는가?

정보사용의 윤리에 영향을 미치는 법규이나 최근의 이슈들에 관심 법규나 규제는 그것들이 교육적 상황에 적용되느냐, 아니면 기업이나 사업적 환경에 적용되느냐에 따라 약간 차이가 있다. 교사들은 정보사용의 윤리에 영향을 미치는 법규이나 최근의 이슈들에 관심을 가져야 하며, 학생들에게 이러한 이슈들에 대한 최근의 정확한 정보의 확산을 실행하고 촉진해야 한다. 우리의 학생들은 흔히 교사들이 의존하는 안전장치(예컨대, CANCOPY, Fair Use Policies, video licences)에 의해 보호받지 못하는 활동들에 관여하는 경우가 많다. 그러므로 학생들이 법적으로 그리고 도덕적으로 옹호 가능한 방식으로 정보를 사용하는 방법을 배우는 것은 대단히 중요하다.

참고문헌을 제시하면서 인용의 출처를 제시한다는 생각은 정보의 합법적이고 도덕적인 사용 문화의 발달에서 근본적인 것이다.

#### (4) 도전

학생들은 정보의 책임 있는 사용자이자 생산자가 되도록 배워야 한다. 학생들은 자신의 프로젝트를 수행할 때, 질(quality)과 내용에서 문제가 있는 무수한 사이트에서 “오려서 붙이는” 식의 편이성에 사로잡히지 말고 자기 자신의 생각을 보여주도록 노력해야 한다. 또한 자신의 학생들에게 필요한 기술과 과정을 가르치지 않고, 단지 수천개의 인터넷 사이트를 검색하다보면 자신의 교육적 필요를 충족시켜줄 수 있는 사이트를 하나라도 발견할 수 있을 것이라고 기대하는 교사가 있다면 이러한 교사는 분명 게으른 교사일 것이다.

## (5) 잘못된 시나리오

교사 여러분이 자신의 학생들에게 고대 이집트에 대한 프로젝트를 수행하라고 요구해 왔다고 가정해 보자. 여러분의 학생들은 출처를 밝히거나, 사이트를 평가하거나, 참고문헌을 제시할 필요가 없었다. 여러분들은 다양한 원천을 사용할 필요가 없이 단지 그들에게 “네트(Net)”만 사용하도록 권장했다. 그 프로젝트가 좋아 보이고, 양적으로 풍부하며, 잘 조직화되어 있으면 학생들이 여러분의 기대수준을 충족했다고 확신했다. 여러분들은 관련되거나 수준 높은 사이트를 찾는 방법에 대해서는 전혀 안내하지 않았다. 내용에 대한 점검도 전혀 없었다. 여러분들은 학생들에게 가능한 한 창의적으로 프로젝트에 임하라고 말했기 때문에 구체적인 평가기준을 제시할 필요가 없었다. 여러분들은 학생들이 수많은 정보와 함께 수천 개의 “인기사이트”를 검색했을 것이라고 생각하면서 매우 흡족해 했을 것이다.

학생들은 자신의 과제수행에 필요한 자료를 찾았고 공유했기 때문에 흥분되었다. 그들은 그들의 연구를 계획하면서 어떤 중요한 연구문제를 설정하지 않았기 때문에 정보들을 자세하게 읽을 필요가 없었다. 설령 그들이 읽었더라도 비판적인 사고를 적용해볼 필요가 없었다. 학생들은 약간의 기술을 통해 워드프로세스 프로그램에서 단지 오려서 붙이는 활동을 했고, 최종 결과를 출력했을 뿐이다. 이러한 수업 단위는 3주간 지속되었다.

학생들과 여러분들이 깨닫지 못했던 것은 그러한 과제수행을 위해 사용된 많은 사이트들에 약간 문제가 있을 수 있다는 점이다. 예를 들어, 어느 대학에 의해 제시된 사이트에서는 단지 교육실습생들에게 고대 이집트에 대한 역사적 사실보다는 단지 채점하거나 평가하는 활동을 연습하도록 돕는 것에 목적을 두고 있을 수 있다. 일단 대학에서 제공되는 사이트라는 이유에서 좋은 사이트라고 속단하기 쉽다. 하지만 여러분의 학생들이 그 사이트를 냉철하게 분석해 본다면 곧 이 사이트가 믿을만한 정보의 원천이 아니라는 것을 알게 될 것이다.

## (6) 우수한 시나리오

고대 이집트에 대한 과제는 과거 도서관 이용을 통해 자료를 수집했던 것과 유사한 방식으로 수행해 나간다. 여러분들은 학생들이 자신의 프로젝트를 위해 사용할 수 있는 세 가지 중의 하나로 인터넷을 활용하고 인터넷을 통해 프로젝트의 내용을 풍부하게 할 것을 강조한다. 여러분들은 학생들이 비판적이고 창의적인 사고를 하도록 촉진하기 위해 그 과제를 약간 수정할 것을 기대한다. 여러분들은 분명한 목표와 현실적인 시간계획 및 관련된 정보수집을 위해 기술자문(technology mentors), 교사사서(teacher-librarian), 관심을 가진 동료 교사(interested colleagues)와 만날 결심을 한다. 여러분들은 많은 인터넷 사이트의 일시적인 성격 때문에 학생들에게 제공되는 사이트들은 추천과 동시에 비평되어야 한다는 점을 깨닫는다. 여러분들은 학생들이 이쪽저쪽 사이트들을 마구 돌아다니면서 정보를 찾기보다 여러분들이 가르치는 학생들의 발달수준에 적합하고 교육내용과 관련된 방식으로 고대 이집트를 보여주고 있는 몇몇 특정할 사이트를 제시한다. 여러분들은 학생들이 고대 이집트에 대한 전문가들과 상호작용하기를 기대한다.

학생들은 가장 먼저 사이트를 평가하는 방법과 프라이버시(예컨대 전문가와 상담하고자 할 때)에 대한 이슈들에 대해 학습한다. 여러분들은 또한 전문가와 상담할 때 세련된 노트 필기 요령과 중대한 질문들을 제시함으로써 표절의 문제를 피할 수 있는 방법에 대한 실천적인 학습을 포함한다. 학생들에게는 “연구 탐구(Research Quest)” 과정이 제시되고 중요한 연구 단계에서 연구전략을 구안할 것이 요구된다. 기술자문(technology mentors)은 학생들에게 마인드맵핑(mind-mapping)이나 “인스퍼레이션(inspiration)” 프로그램을 사용하면서 그들의 아이디어를 조직할 것을 제안해 왔다. 교사사서(teacher-librarian)는 학교에서 요구하는 양식에 맞게 참고문헌을 제시할 수 있는 지침을 제공한다. 한 명 이상의 교사가 한 그룹의 학생들의 온라인 행동들을 모니터링

터하고 적절한 도움과 가르침을 제공한다. 평가기준은 그 프로젝트의 시작 전에 학생들과 공유되어야 한다.

그 수업 단원은 학생 발표와 함께 끝난다. 내용은 덜 중시되고 초점은 정보의 가공 과정에 있으며 그 과정에서 학생들은 비판적 사고와 읽기 기술(reading skills)을 적용했다는 점을 구체적으로 밝힌다. 프로젝트는 각 단계별로 제시된다. 여러분들은 그 프로젝트가 진행된 과정과 최종 결과물에 대한 적절한 시간을 투입하면서 평가를 한다. 특히 마지막 시간에 모든 학생들에게 제시되고 공유되는 발표 시간은 교사들을 매우 즐겁게 한다. 수업은 피라미드에 대한 약탈 논쟁으로 연결되며, 아이디어와 정보를 훔치는 이슈에 대한 개념으로 확장된다.

#### 4. 프랑스

프랑스는 인터넷의 위험에서 청소년을 보호하고 청소년 스스로 위험한 이 현실을 비평 감각과 책임의식을 발휘하여 분석하고 파악하도록 “교육수단 전체를 동원하여” 마침내 청소년들에게 “인터넷 환경을 지배하는 열쇠를 주고자 한다.” 인터넷 사용이 더뎠던 프랑스는 이제 청소년은 물론이고 온 국민이 인터넷을 사용하도록 인터넷사용교육과 인터넷보급을 위주로 하는 ‘모든 사람을 위한 인터넷 정책’과 유럽위원회가 결정한, ‘더욱 안전한 인터넷을 위한 유럽활동정책(인터넷활동정책)’에 따라 새로운 인터넷문화를 학교와 사회에서 모든 국민을 대상으로 널리 보급하고 있다. 이에 따라 인터넷을 안심하고 사용할 수 있도록 제도를 마련하고, 인터넷에서의 미성년자보호를 강화하며, 인터넷 윤리와 예절과 관련된 활동을 전개한다.

특히 인터넷의 잠재력과 유해성에 관심을 갖도록 학부모와 학생, 교사의 행동을 개발하고자 ‘에듀꼬넷’(Educaunet)<sup>92)</sup> 프로그램을 만들

92) 에듀꼬넷(Educaunet)은 인터넷에서 하는 교육, 인터넷에 대한 교육을 뜻한다.

어 청소년 둘레에 보호의 벽을 높이 세우기보다는 청소년 스스로 자신을 보호하는 방법을 알게 해주고 있다. 이를 위해 프랑스 정부는 관련행정부처, 해당기관이나 협회, 해당분야 전문가의 공고한 협력체계를 활용하고 있다. 그리하여 인터넷의 위험한 현실을 방지하는 조치에 대해 국가, 교육자, 학부모, 협회, 매체기관, 인터넷접속제공자, 사이트내용물제작자가 다 같이 책임의식을 나누고자 한다.

## 1) 프랑스 정보사회정책의 특징

### (1) ‘모든 사람을 위한 인터넷’ 정책

2004년도 9월 현재 프랑스 정부는 무엇보다도 정보통신공학이 발전하도록 노력하고 있다. 정보통신공학을 널리 보급하려는 목적은 새로운 정보세계에서 프랑스의 가치관을 진보시키기 위한 것이다. 그래서 프랑스국민은 새로운 문화를 이해하기 위하여 정보통신 도구를 자유재로 쓸 수 있어야 한다. 이 도구들은 특별히 통신망에서 기능하며 조직망이라는 개념을 끌어들이어 사회관계를 변형시키고 있기 때문이다.

프랑스 국무총리는 이미 2002년 11월 RESO/2007<sup>93)</sup> 정책을 계획하였다. 이 정책은 앞으로 2007년에 프랑스가 이 분야에서 전면에 나타날 수 있도록 하는 것이다.

‘정보사회를 위한 각부공동위원회(CISI)’는 2003년 7월 10일 학교와 일반사회에서 똑같이 인터넷의 인프라구축, 서비스부문, 내용물, 사용과 교육에 관련된 전체 계획을 상세히 밝혔다. 이 계획의 목적은 인터넷과 정보통신공학을 모든 프랑스 국민이 쉽게 이해하게 하는 것이다.

93) RESO: 정보사회의 디지털공화국을 위하여: pour une REpublique numérique dans la SOciété de l’information에서 대문자로 표기한 글자를 따서 RESO라고 한 것.

여러 부에서 피한 활동의 결실이 이루어졌다. 통신요금이 대폭 내리고 규제가 변경되었으며 ‘모든 사람을 위한 인터넷’이란 운동도 벌이고 ‘공익으로 밝혀진 인터넷’이란 뜻말이 생겼다. ‘디지털 경제를 신뢰하는 법’이 나오고 초고속통신 값이 아주 많이 내리게 되었다. 새로운 공학의 주목할 만한 시작과 아울러 일찍이 없던 위 피(Wi Fi)와 같은 개인정보통신 장비를 쇄신하고 진보시켰다.

이와 같이 2003년 후반부터 프랑스는 유럽에서 가장 빠른 속도로 이 분야가 발전하고 있다. 이것은 개인 협력자들이 노력한 데에서 유래하지만 나라에서 격려한 것이 결정요인이 된다. 다시 말해서 ‘교육·대학·연구부(MENSER)’는 병합한 ‘인터넷사용위원회(DUI)’를 통하여 일반대중에게 관계하는 각부의 공동 활동을 조정하는 중요한 일을 하였다. ‘정보통신공학교육부(副)국(SDTICE)’<sup>94</sup>도 대학교육과 초중고등교육을 위해 결정한 일을 실행하였다. 이러한 실행들이 ‘모든 사람을 위한 인터넷’ 정책이다. 이 정책에 따라 ‘인터넷사용위원회(DUI)’와 ‘정보통신공학교육부(副)국’은 현재 긴밀히 협력하여 34가지 계획을 실행하고 있고 이 가운데 24가지는 RESO/2007에 직접 관련되어 있다. ‘교육·대학·연구부’와 이 부에 병합한 ‘인터넷사용위원회’와 ‘정보통신공학교육부(副)국’의 협동 관계는 ‘교육인터넷(educnet)’<sup>95</sup>에서 나타난다.

94) SDTICE(정보통신공학교육부(副)국): 공학국(Direction de la Technologie) 안에 있는 SDTICE(Sous-direction des technologies de l'information et de la communication pour l'éducation)의 주요 사명은 초중고등학교와 대학교에서 정보통신공학 교육, 정보통신공학 대학시설 감독, 정보통신공학교육 방법 지도, 디지털자원생산지원, 지역단체와 기업들과 협력과 조화, 교육자료국립센터와 그의 통신망(SCEREN-CNDP)과 원격교육국립센터(CNED)의 감독, 다중매체의 생산과 보급과 목표결정을 돕기, 세계차원의 이 분야에서 프랑스의 영향력 강화 따위다. 연구부의 공학국(Direction de la Technologie)은 공학발전과 쇄신정책을 구상하고 이를 실행하는 것을 감독한다. 이런 이유로 공학국의 사명은 교육제도(초·중·고등학교) 안에서 정보통신공학의 활용을 발전시키는 것이다. 검색사이트:

<http://www.educnet.education.fr/plan/educ1.htm>

검색날짜: 2004년 11월 6일

### ① ‘청소년과 가정’ 프로그램

‘청소년과 가정’ 프로그램은 ‘모든 사람을 위한 인터넷’ 정책 안에 들어가는 몇 개 프로그램 가운데 하나이다. 교육 분야에서 얻은 경험과 지식에 근거를 두는 ‘인터넷사용위원회’의 이 프로그램은 청소년, 가정과 일반대중을 위해서 정보통신공학을 이해시키고 활용하며 교육하여 널리 보급하는 것이다. ‘인터넷사용위원회’는 디지털문자교육의 도전이라는 긴급사태에 대응하고 사람들이 많이 모이는 은행이나 우체국 같은 공공장소와 공원이나 카페 같은 곳에서 인터넷을 사용하도록 하여 아주 친숙한 지역제도로써 만들고자 한다. 그래서 누구나 일상 안에서 이 인터넷을 사용하도록 도와 사회의 잉여가치(\*혹자)의 근원이 되게 하고자 한다. 프랑스의 사회와 지역에 따라서 드러나는 디지털 분야의 탈골현상을 축소시켜야 하는 것이다. 이 프로그램의 목적 가운데에는 일반대중이 안심하고 신뢰하여 인터넷에 적응하도록 돕고 자기 행동의 범위를 프랑스를 넘어서 세계로 넓히는 것이 들어있다. 그래서 ‘정보사회를 위한 세계정상’이라는 범위 안에서 특별히 지식을 공유하는 대학의 공동조직망을 견고히 하고 인터넷사용자를 위한 세계윤리현장 작성을 인도하며 미성년자 보호에 적극 관심을 갖는 것이 포함된다.

인터넷 사이트를 안전하게 돌아다니는 것을 보장하고 미성년자 보호 활동을 강화하기 위해 많은 행정부, 특별히 매체 개발국과 교육부, 법무부와 내무부가 협력하고 있다. 2003년 12월에 문을 연 사이트 ‘미성년자 [www.mineurs.fr](http://www.mineurs.fr)’<sup>96)</sup>는 가정과 학교에서 인터넷을 사용할 때 유해한 사이트에서 미성년자를 보호하는 수단을 조사하였다. 더욱이 2004년 2월 26일 나온 한 회장(回章)은 교육환경에서 인터넷을 사용하는 미성년자들을 유해한 사이트에서 안전하게 보호하기 위한 전체 계

95) 교육인터넷(Educnet)은 앞으로 에딕넷으로 쓴다. 에딕넷은 교육부와 정보통신공학교육부(副)국의 사이트 이름.

96) 이 사이트는 ‘에딕넷’이나 ‘인터넷사용위원회’ 사이트에 있는 하나의 항목과 같다. 따라서 이 두 사이트로 들어가면 다 볼 수 있다.

획을 소개하였다.

인터넷 윤리와 예의에 관련된 활동의 목적은 ‘올바른 사용 문서’의 작성과, 교육환경과 인터넷과 다중매체에 접속할 수 있는 공중집회소(사람들이 많이 모이는 공공장소나 공원이나 카페 같은 곳) 용도의 법률 안내를 실현하는 것이다. 프랑스는 2003년 12월 ‘정보사회를 위한 세계정상’ 모임에서 세계차원에서 보는 인터넷의 윤리와 예의 현장을 제시하였다.

## ② ‘인프라구축과 서비스’ 프로그램

이 프로그램도 ‘모든 사람을 위한 인터넷’ 정책 프로그램 가운데 하나로서, 교육공동체에 인프라를 구축하고 서비스를 제공함으로써 정보통신 공학을 널리 사용하여 발전하도록 돕는 것이다. 모든 학생과 교사에게 교육이나 견습활동에 맞는 참된 연구 환경을 조성해주어야만 한다. 단말기, 통신망, 온라인 사무실과 가상의 서류함, 온라인 서비스, 사용자들의 협력 따위가 이에 해당한다. 이 프로그램은 어떤 상황에서든 사람과 기계의 의사소통을 원활하게 하는 공통된 표준 규정의 상세한 가르침을 근거로 한다. 이 프로그램에 따라 소아성애와 사이버 범죄의 위험에서 미성년자를 보호하는 활동을 하고 있다. 인터넷에서 학생을 체계 있게 보호하는 국가정책[2004년 2월 26일자 회장(回章)]은 두 개의 중요한 축을 중심으로 연결된다. 학생들이 인터넷에 관심을 갖게 하고 또 인터넷을 사용할 때 책임의식을 갖도록 교사들과 인터넷의 특수교육 팀이 교육하는 것(올바른 사용 증서)이 한 축이다. 또 하나는 학생용 정보를 선별하거나 감독하게(경범죄 사이트들을 적은 전국의 ‘검은 목록’ 사용) 하는 도구(예를 들어 검열방식에 입각하여)를 인터넷 특수교육 팀이 마음대로 사용하게 돕는 것이다. 이 방법들을 실행에 옮기도록 2004년에서 2005년의 예산은 750만 유로가 할당되었다.<sup>97)</sup>

97) 검색 사이트: [www.educnet.education.fr/default.htm](http://www.educnet.education.fr/default.htm)

## (2) ‘인터넷자문심의회(CCI)’

### ① ‘인터넷자문심의회’ 창설<sup>98)</sup>

한편 2003년 7월 10일 ‘정보사회를 위한 각부공동이사회(CISI)’는 ‘인터넷자문심의회’를 만들기로 결정하였다. 2004년 2월 11일 세운 이 ‘심의회’는 전자통신에 관련된 모든 문제를 정부에게 밝혀 주는 책임을 맡았다. 이 ‘심의회’는 관제기관이 아니다. 인터넷에 필요한 윤리와 사회 목적에 대해 성찰하기 위해 “국가대표로 뽑힌 사람과 조정결정최고기관 대표와 자격이 있는 명사(名士) 10명”으로 이루어진 ‘공정한 조정자 심의회’<sup>99)</sup>이다.

### ❶ 인터넷에서 미성년자 보호하기

‘CCI’를 설치하는 날 열린 회의의 주제는 인터넷에서 미성년자를 보호하는 것이었다. 이때에 ‘인터넷권리포럼(le Forum des Droits sur l’Internet)’은 ‘인터넷의 아이들(Les Enfants du Net)’이란 제목의 보고서를 제출하였다. 이 보고서는 웹에서 유해한 내용, 곧 난폭하고 음란하거나 인간 존엄을 해치는 메시지에서 미성년자를 보호하기 위해 미리 차단하는, 법과 기술과 교육에 관련된 것이다.

청소년들이야말로 인터넷에 당면한 대중이라는 사실을 확인하는 ‘인터넷권리포럼’의 이 보고서는 2002년도 ‘아이들의 옹호자’ 기관의 보고서에서처럼 금지하는 것만으로 그치지 말라고 권고한다. 청소년은

검색 날짜: 2004년 11월 6일

더 자세한 것을 알려면 [www.educnet.education.gouv.fr](http://www.educnet.education.gouv.fr),

[www.delegation.internet.gouv.fr](http://www.delegation.internet.gouv.fr)

학교와 사회에서 사용하는 정보통신공학을 위한 인터넷사용위원회와 에딕넷 : 교육·대학·연구부, 공학국, 정보통신공학교육부(副)국 협조.

98) ‘인터넷자문심의회’ 편 검색 사이트:

[http://www.famille.gouv.fr/doss\\_pr/conseil\\_consult\\_internet/sommaire.htm](http://www.famille.gouv.fr/doss_pr/conseil_consult_internet/sommaire.htm)

검색날짜: 2004년 10월 21일.

99) 공정한 조정자(conseil de sages)는 정치, 사회, 경제의 어려운 문제를 해결하기 위한 조정자를 말한다.

인터넷을 그저 받아들이기만 하지 않고 단번에 다가가서 적극 참여하기 때문이다. “목적은 아이들에게 인터넷 환경을 지배하는 열쇠를 주는 것이다. 이를 위해 교육 수단 전체를 동원하는 것이 필요하다.” 고 ‘인터넷권리포럼’의 회장 이자벨 팔끄-빠에로맹은 표명하였다.

이 목적을 이루기 위해 대중 사이트인 ‘인터넷 권리(Droit du net)’에 ‘청소년 란(espace juniors)’을 만들었다. 이 ‘청소년 란’은 아이들용 실례(實例)를 서른 페이지 이상 모아놓았다. 예를 들어 “18세 미만의 청소년에게 금지된 사이트가 있는가?”, “채팅은 10세에서 12세 아동 전용이라고 하는데 아주 나이 많은 사람이 들어가는 것을 막는 시스템이나 사람이 있는가?” 같은 것이 있다.

모든 사람이 활용하는 실례(實例)도 100개 이상 모아놓았다. 더욱이 ‘인터넷사용문서’를 공들여 만드는 교육부의 활동범위 안에서<sup>100)</sup> ‘인터넷권리포럼’은 부모에게 정보를 더 잘 알려주고 청소년들이 인터넷을 올바르게 사용하고 법을 지키는 데에 많은 관심을 기울이도록 안내 책을 발행하였다.<sup>101)</sup>

## ② 인터넷에서 소아성애 퇴치하기

### ◆ 아동포르노 신고 사이트 개조

‘인터넷자문심의회’는 또한 아동포르노 내용물을 신고하는 사이트를 개조하도록 제안하였다. 이 사이트는 2003년 11월 13일 열린 ‘내부 안전이사회’ 때 만들기로 결정한 것이다.

정부의 목적은 어린이보호를 더 확대하고 성범죄를 더 크게 저지하기 위한 노력을 확고하게 계속하는 것이었다. 법무부(전체책임지도), 내무부(청소년의 신상담당)와 위임 가정부(청소년의 숙소담당)가 협력하여 이 사이트를 조직하는 데 이바지하였다.

100) ‘교육인터넷(Educnet)’ 사이트에서 미성년자보호와 교육 항목을 볼 것.

101) 어린이용 안내책의 제목은 『C ton net』, 부모용 안내책의 제목은 『Parents, L’internet est à vous』. 부록참고.

이 사이트의 목적은 아동포르노내용물 사이트에 직면했던 청소년 인터넷사용자들의 증언을 모으는 것이다. 청소년인터넷사용자들의 신상이 모이면 아동포르노 문제를 다루는 사법당국에 전달한다.

◆ 아동보호소프트웨어

2004년 5월 25일 피해자 권리담당 정무차관 니콜 제지는 ‘로그프로텍(logprotect)’을 제안하였다. 이 소프트웨어는 아이들이 인터넷을 안전하게 사용하게 한다. 이 제안은 ‘인터넷서비스제공자협회(AFA)’의 지지를 받았다. 무료 제공하는 이 소프트웨어는 부모가 인터넷으로 내려 받고 이어 부모가 조정해야 한다.<sup>102)</sup>

◆ 안전 확대를 위한 문서

2004년 6월 14일 ‘인터넷서비스제공자협회’ 회원들은 산업부장관과 함께 불법 내용, 특별히 인종차별내용과 아동포르노내용물퇴치에 그들이 이바지할 것을 명시한 문서에 서명하였다.

이 문서의 목적은 내용물의 감시 뿐 아니라 사용자들의 권리와 의무를 상기시키는 데에도 있다. 예를 들어 사생활권리에는 인터넷에서 명예를 훼손하거나 명예를 훼손당할 수 없는 점이 포함된다. 인터넷전문가들의 권리와 의무와 책임의식을 분명히 하는 것은 불법내용물을 생산하는 사용자들의 형벌 설정도 밝힐 수 있게 할 것이다.<sup>103)</sup>

③ ‘인터넷자문심의회’와 미성년자 보호 연구

‘인터넷자문심의회’는 이 범위 안에서 관련활동의 두 가지 점을 연구하기에 이르렀다.

◆ 미성년자보호와 부모통제 소프트웨어 접속에 관하여 인터넷접

102) 로그프로텍에 대한 자세한 내용은 「교육부 활동」편 참고.

103) 검색사이트: [www.internet.gouv.fr/imprimer.php3?id\\_article=1787](http://www.internet.gouv.fr/imprimer.php3?id_article=1787)

검색 날짜: 2004년 10월 5일

속제공자를 통해 일반대중에게 향상된 정보를 주기.

◆ ‘위임가정부’, ‘위임신공학연구부’, ‘가정협회전국연합(Union Nationale des Associations Familiales)’과 ‘인터넷권리포럼(FDI)’이 협력하여 이 주제에 대해 실천 안내서를 작성하기.

더욱이 ‘대중포럼’은 ‘인터넷권리포럼’ 사이트에 열려 있어서 시민, 부모, 청소년이나 이 주제에 관련된 모든 사람이 자기생각이나 감정을 표현할 수 있고 미성년자보호에 대해 책임의식을 갖는 공동 성찰을 하게 한다.

신문방송매체회의(Conference de la Presse)에서 ‘위임가정부’ 위임 장관이 강조하였듯이 미성년자보호 문제는 절대로 억압하는 것이 아니다. “우리가 필요로 하는 논리와 정신은 내용물들을 위협한 것으로 여기거나 금지하려는 데에 쓰려는 것이 아니다. 인터넷이 놀라운 통신 도구”이겠지만 “탈선할 수 있는 점이 있으므로 이를 막는 것”에 활용 할 것이다. “무수한 웹페이지를 감독해야만 한다 해도 인터넷접속제공자와 호스트들에게 생길 수 있는 어려움을 나는 잘 헤아려보고 있다.” 그래서 이 목적은 어린아이들과 청소년의 인터넷교육에 관계하는 활동가 전체를 격려하여 그들이 개인과 단체 자격으로 책임의식을 갖게 하고 또한 될 수 있는 대로 해로운 내용물들을 청소년에게 보이지 않게 하려는 것이다.

이를 위해 위임가정부 장관은 “상식으로 대처하는 것” 곧 ‘인터넷 권리포럼’의 권고를 기초로 하여 연구하는 것, 각부, 특별히 내무부와 교육부가 공동으로 성찰하고 연구하는 것이 정부의 의지라고 밝혀 말 하였다.

처음 열린 ‘인터넷자문심의회’는 세 가지 점을 중심축으로 삼아 전개되었다.

1. ‘인터넷권리포럼’이 위임가정부장관에게 제출한 보고서 ‘인터넷의 아이들(Les enfants du net)’.

2. 내무부의 도움으로 아동포르노내용물을 알리는 사이트 개조.
3. 대중 정보 사이트 [www.mineurs.net](http://www.mineurs.net) 와 교육부 안에서 한 활동들.<sup>104)</sup>

## 2) 인터넷의 위험에서 청소년을 보호하는 방법과 교육

### (1) 확실한 사실(2002년-2004년)

“아이들과 청소년들을 둘러싸고 있는 온갖 종류의 폭력 영상과 메시지가 어떻게 그들 행동을 간섭하는가? 이런 메시지들은 미성년자들이 행동으로 옮겨 특별히 비행을 저지르게 하는 주요 요인이 되는가? 어린아이와 청소년을 보호하는 정확한 영역에서는 이런 질문에 어떤 대답을 할 수 있는가?”

프랑스 사회가 자문하고 있는 이 문제와, 프랑스 사회가 퍼뜨리는 폭력과 이 폭력을 막는 수단에 대해서 프랑스 법무부 장관은 2002년 6월 10일 자 편지를 통하여 ‘아이들의 옹호자’ 기관에 답변을 달라고 청하였다.<sup>105)</sup>

“이미 15년 전부터 모든 매체가 발전하면서 폭력이나 음란 내용이 대량으로 보급되며 퍼져나갔다. 이로써 사람들이 쉽게 공격하고 성(性)의 의미를 크게 부여하며 지배하는 분위기는 무시할 수가 없다. 라디오, 텔레비전, 출판물, 비디오, 전자오락과 최근에는 인터넷에 이르기까지 갖가지 매체가 전달하는 폭력은 관객과 독자와 특별히 그들

104) 검색사이트: [www.internet.gouv.fr/imprimer.php3?id\\_article=1675](http://www.internet.gouv.fr/imprimer.php3?id_article=1675)

검색날짜: 2004년 10월 6일.

105) 이에 대해 ‘아이들의 옹호자’ 기관의 끌레르 브리세 회장은 2002년 12월 “여러 가지 통신설비를 통해 보급된 폭력영상과 메시지에 직면한 아이들”이란 제목의 보고서를 법무부장관 도미니크 베르벵에게 보냈다. 보고서 pp.1-10, 32-38, 53-59 참고 인용. 검색 사이트:

[www.ddm.gouv.fr/dossiers-thematiques/documents/protectionmineurs.html](http://www.ddm.gouv.fr/dossiers-thematiques/documents/protectionmineurs.html)

검색날짜: 2004년 10월 22일

가운데 가장 어린 청소년들에게 영향을 미치고 있어 이 폭력의 불확실한 결과에 대해 토론을 다시 불러일으키고 있다. 프랑스 법원과 경찰 통계에서 보더라도 청소년들의 폭력은 명백하게 증가하고 있다. 시청각상급위원회가 특별하게 해운 여러 연구에서도 한 어린아이가 텔레비전 방송극에서 폭력장면(죄나 공격)을 평균하여 1시간당 거의 9 장면을 목격할 수 있다. 어린이용 방송의 45%는 폭력 시나리오를 근거로 하는데, 주인공이 몸으로 맞서 싸워 생존하는 것이 이 이야기의 줄거리를 이룬다. 에로티시즘과 음란물이 널리 일반에게 공개되는 것 또한 영화와 텔레비전의 여러 가지 방영물, 광고, 출판물과 아울러 청소년을 대상으로 하는 서로 다른 이런 매체 안에서 두드러진다.”고 ‘아이들의 옹호자’ 기관장은 답변 보고서 서두에서 밝혔다.

“이런 매체 전체가 폭력의 이미지와 메시지를 보급하므로 프랑스 사회는 이 폭력을 제어하고 조정할 의무를 인식하였다. 그런데 사실 프랑스에서 청소년에게 미치는 폭력의 영향에 대해서 심리학과 사회학 분야에서 연구한 것은 미미하다.”<sup>106)</sup>

이 보고서가 나온 즈음에 프랑스에서 폭력 영상과 메시지에 직면한 어린이 보호는 문화부(영화)나 내무부(출판물, 비디오, 전자오락.....)에서 담당했으나 인터넷에 대해서는 1901년에 생긴 협회 법이 있을 뿐이었다. 또한 이때에는 “인터넷이 프랑스의 모든 가정마다 다 있는 게 아니었다(정보잡지 SVM을 위해 실행한 GFK학회의 연간 조사에 따르면 인터넷에 연결된 가정은 22%일뿐이다).”

2002년 3월에 바야르웹(Bayardweb)이 요청하여 쏘프르(Sofres)가 실시한 조사에 따르면 4세에서 18세인 자녀를 둔 부모의 78%가 인터

106) 1997년에서 2000년까지 문화부의 사회활동총국(Direction générale de l'action sociale du Ministère de la Culture)에서 요청하여 정신병 의사이며 정신분석학자인 쉐르쥬 피스롱이 11세에서 13세인 아동에게 영상이 미치는 결과에 대해 조사한 것을 『Enfants sous influence. Les écrans rendent-ils les jeunes violents』(아르망 끌랭 출판사)이란 제목으로 출판한 것이 있을 뿐이다. 이 주제에 대한 연구는 미국에서 해왔으나 이 문제에 대해서 프랑스 문화에 옮겨놓을 것이 별로 없다고 앞에 인용한 보고서(6쪽)는 밝혔다.

넷의 위험으로 가장 많이 꼽은 것은 어린이가 보기에 적합하지 않은 사이트를 보는 것이다. 문제는 음란물 사이트와 소아-음란물 사이트, 인종증오 또는 이념선전의 특징을 나타내주는 사이트, 육체나 정신의 폭력을 옹호하는 사이트들이다. 청소년은 이런 사이트 가운데에서 인종증오와 나치가 저지른 인권리 침해를 가장 위험하다고 보았으며, 그 다음으로는 전자결제에 관련된 위험을 들었다(청소년과 인터넷: 구현, 사용과 적응- 클래미의 연구).

2003년 6월 프랑스에서 18세 이하의 인터넷사용자 17%는 당시에 가장 빈번하게 방문한 사이트 가운데 50군데에서 해로운 내용을 적어도 한 장면 보았다.<sup>107)</sup>

유럽의 경우 스웨덴, 노르웨이, 덴마크, 아이슬란드와 아일랜드에서 SAFT(안전, 경계, 사실과 도구; Safety, Awareness, Facts and Tools) 프로그램의 일환으로 청소년인터넷사용자에 대한 연구를 보면 9세에서 16세 인터넷사용자의 26-35%는 이미 우연히 폭력이나 “끔찍한” 내용물에, 그들 가운데 24-36%는 성(性)이나 음란물 종류의 내용물에 맞닥뜨렸다.<sup>108)</sup>

그러므로 “인터넷이 어린이와 청소년들에게 전달하기 쉬운 위험을 분명하게 확인하는 것이 중요하다. 미성년자들이 이 위험 때문에 인터넷서비스를 받지 못하게 되는 것은 정보의 중요한 근원과 놀랄만한 교육도구를 청소년에게서 빼앗는 것이 될 것이다.”

## (2) 인터넷에서 청소년에게 해로운 내용

### ① 법에 어긋나거나 본래 인간존엄에 해를 끼치는 내용

앞에서 말한 사이트들은 청소년의 인격을 구축하는 데에 위험하다고 생각하는 영상과 메시지를 허용하므로 프랑스 법의 견지에서 볼

107) 출처: 2003년 11월 인터넷권리포럼을 위해 미디어메트리/넷레이팅이 실행한 조사.

108) 출처: SAFT, Children's Study- Investigating online behaviour, National Center for Technology in Education, Dublin, 2003년 5월.

때 불법이다. 그러나 소아성애와 반대로 음란물은 범죄를 구성하지 않고 음란물 사이트의 거의 전체가 신용카드로 비용을 지불해야만 볼 수 있다. 그래서 16세 이하의 미성년자들이 이런 사이트를 볼 수 없을 거라고 생각하겠지만 이런 사이트들은 모든 사람이 볼 수 있는 음란성 광고를 제공한다. 따라서 이 사이트들은 프랑스 형법 227-24항의 심판을 받게 되어 있다. 본래 민족증오를 자극하는 내용이 있는 이 사이트들은 1881년 7월 22일자 출판의 자유법을 어긴다. 이 법은 인터넷이라는 다중매체에 적용할 수 있어 특별히 중상, 모욕을 통제하고 1972년부터는 인종증오를 자극하는 것도 규제한다.

정보통신기술 관련 범죄행위 투쟁의 중앙청은 2000년 5월에 창설된 각부공동조직으로서 인터넷사용자들이 만든 위법내용물 사이트 신고를 그 사이트에([www.internet-mineurs.gouv.fr](http://www.internet-mineurs.gouv.fr)) 직접 하거나 헌병 사이트([www.gendarmerie.defense.gouv.fr/juridiciaire](http://www.gendarmerie.defense.gouv.fr/juridiciaire))에 하거나 인터넷 서비스접속제공자협회([www.pointdecontact.net](http://www.pointdecontact.net))에 하여 중앙에 모은다. 이 중앙청은 매달 대략 500건의 신고를 받는다. 이 가운데 12% 정도는 소아성애 사이트여서 형법 227-23항에 따라 경찰조사를 받았다. 나머지 88%는 음란물 사이트를 신고하는 것이다. 이 음란물 사이트가 경찰과 헌병대 업무로 고려되지 않고 경찰조사의 대상이 되지 않는 것은 음란물이 범죄가 아니기 때문이다. 그러나 미성년자들이 이 사이트들을 볼 수도 있다는 가정에 따라 형법 227-24항의 심판을 받을 수 있다. 또 미성년 인터넷사용자는 대체로 음란물 영상 ‘스팸’을 받을 위험이 있다. CNIL이 2002년 7월 특정 사이트를 계획하여 피해를 입은 인터넷사용자에게 ‘스팸’을 신고하게 했을 때 신고 된 스팸의 40%는 음란물성으로 나타났다. 이런 스팸들은 아이들에게 해를 입히며 음란물 사이트와 같은 자격으로 형법 227-24항의 심판을 받게 된다.

## ② 개인생활보호를 침해하는 것

학부모들의 학교와 AOL이 2002년 3월 실시한 조사에 따르면 8세

에서 18세 된 청소년의 78%(15-18세의 93%)는 메시지를 보내고 받기 위해서 인터넷을 사용하고, 55%는 토론하는 곳(시한 토론 모임)과 ‘채팅’ 방에서(직접 토론하는 모임) 이야기를 나누려고 사용한다. 39%는 ‘새로운 친구’를 사귀려고 인터넷을 사용한다고 밝혔다. 이와 같이 청소년들은 무엇보다도 인터넷을 의사소통도구로 여긴다. 두 번째로는 정보의 원천으로 여기는데 이것은 1997/1998년 런던 스쿨 오브 이코노믹스(London School of Economics)의 사회심리학교수 소나 리빙스턴이 유럽 12개국 15,000명의 아이를 대상으로 한 연구의 결론을 확증한다.

그러나 학부모들은 인터넷의 이 의사소통 기능을 과소평가하였다. 학부모 학교/AOL의 조사에 따르면 학부모들 가운데 21%만이 아이들이 새 벗을 만들려고 인터넷을 사용한다고 생각하고, 41%는 아이들이 채팅과 토론을 한다고 보며, 68%는 메시지를 주고받기 위해서 사용한다고 하였다.

그 뒤 2003년도의 통계수치를 보면 프랑스 가정의 45%이상이 인터넷이 연결되어 청소년이 사용한다. CREDOC연구에 따르면 12세-17세의 87%가 이미 인터넷에 연결되었고 18세 이상은 45% 연결된 것으로 나타난다. 게다가 2003년 6월 현재, 12세-17세의 63%가 핸드폰을 가졌고 이 단말기 사용자의 11%가 인터넷 사이트를 돌아다니는 데에 사용하였다.

그러므로 청소년인터넷사용자 개인이 인터넷에서 당할 수 있는 위험은 다음과 같다.

① 인터넷에서 ‘채팅’이나 토론을 할 때 나쁜 의도를 가진 제 3자와 만날 수 있는 위험이 있다. 소아성애의 통신망은 지금 청소년 가운데에서 ‘벗’을 만들기 위해서 이 방식을 쓰고 있기 때문이다. 인터넷사용자들의 협력을 검증하는 지도자인 ‘관리인들’이 토론을 실제로 해도 인터넷을 통한 광대한 영역에서는 효과가 없는 듯하다.

② 2001년 6월 CNIL이 보고서에서 발표한 위험은 미성년자들이 개인으로 자료를 수집하는 것이다. 실제로 어린이는 약한 대상이다. 어린이가 포럼, 채팅이나 오락에 참여할 때 사람들은 자주 그들의 이름, 전자편지 주소와 아울러 그들 부모의 삶의 양식에 관련된 정보를 묻는다. 이 정보는[인터넷사용자들의 정리된 전자편지 주소를 열망하는 로봇(\*자동기계장치)을 사용하여 되찾을 수 있다] 관련된 인터넷사용자들이 알지도 못하는 상사(商社)의 파일에 실릴 기회가 아주 많기 때문에 위험하다. 그런데 1978년 1월 6일자 정보와 자유법에 따르면 모든 회사가 구성하는 파일(\*서류함)을 공표할 의무가 있다. 이 법은 또한 모든 개인이 자기 이름을 기재한 정보가 취급 대상이 되는 것에 대해서 적법한 이유로 대항할 권리가 있다고 규정한다. 이름을 기재한 정보를 모은 사람들은 다음 사항을 알려야 한다.

- 의무이거나 임의 선택하는 답변의 특징
- 그들이 답변하지 않은 결과
- 정보를 수취하는 개인이나 법인
- 접속권리와 수정권리 있음

이 규정을 지키지 않는 것은 개인생활보호를 침해하는 것이다.

③ 소비 선동 때문에 위험하다. 개인자료모음으로 소비 선동을 할 수 있다. 사실 인터넷에서 모아 서류함에 저장한 정보는 서로 덧붙여져 인터넷사용자의 심리특징과 구매행동의 특징을 아주 정확하게 알려줄 것이다. 청하지 않은 광고메시지인 ‘스팸’은 미성년자도 포함된 인터넷사용자에게 대규모로 보낼 수 있는 자동기계장치인 ‘자동이메일 발송기’로 보내게 된다.

법의 심판을 받지 않는 이 소비선동은 가장 어린 청소년들의 순진함을 악용한다. 어린 청소년들은 이 메시지가 그들의 주요관심사를 목표표로 하는 만큼 물건구매를 선동하는 광고메시지의 압력에 더욱 저항

하기가 어려울 것이다.

### (3) 법 범위 안에서 충분히 하지 않은 이용

프랑스는 앞에서 말한 위협에서 미성년자를 보호하기 위하여 정확한 법에 따라 상당수의 방법을 사용한다. 그러나 이 법에 맞는 방법들은 인터넷 사용자만큼이나 당국이 적용하지 않거나 적용하기에 충분하지 못하였다.

#### ① 적용되지 않는 유럽의 훈령

“개인의 자료처리와 개인생활보호에 관한” 유럽의 훈령은(이른바 개인생활과 전자통신 훈령)은 2002년 7월 12일 유럽의회가 채택하여 1995년의 훈령을 다시 실현한 것으로 프랑스 법으로 바뀌지 않았기에 적용할 수 없다. 그런데 이 훈령은 ‘스팸밍’을 효과 있게 퇴치할 수 있을 것이다. 사실 이 훈령은 전자상거래를 지휘하는데, 특별히 상사(商社)의 의무는 광고메시지를 보내고 싶은 사람들에게 먼저 동의를 얻어야 하는 것이다. 게다가 이 상사(商社)들은 고객의 허가를 먼저 받지 않으면 고객이 먼저 산 상품과 다른 종류의 상품이나 서비스를 고객에게 권할 수 없다. 또한 고객이 전에 물건을 샀던 상사(商社)가 아닌 다른 상사는 이런 권유를 할 수 없다.

‘스팸밍’을 제한하는 것은 수많은 기업에게 수입손실을 줄 것이다. 이런 조건에서 프랑스당국이 이 유럽의 훈령을 프랑스 법으로 바꾸는데 어떤 어려움을 겪는 것은 놀라운 일이 아니다.

특별히 유럽의 판결 의무를 통하여 2001년 12월 래켄(Laeken)에서 유럽수준의 범죄퇴치를 위하여 채택한 유럽협력의 강화는 소아성애 사이트 퇴치를 쉽게 했을 것이다. 그런데 사실은 그렇지 않다. 이런 사이트의 대부분이 미국이나 러시아에 있으며 게다가 ‘피어 투 피어’(모든 종류의 정보 교환, 소아성애의 경우에는 서버의 중개 없이 인터넷 사용자들끼리 함)가 경찰임무를 더욱 어렵게 만드는 것을 그 이유로

내세웠다.

그러나 인터넷사용자가 서로 음악파일을 교환하는 소프트웨어는 실제로 미국에서 저작권(프랑스의 지적재산권과 같은)에 해를 끼치는 소추의 대상이 된다. MP3판(자료압축판) 덕분에 음악을 무상으로 보급했던 냅스터(Napster) 사이트도 같은 이유로 여러 나라가 음반 산업 관련법으로 압력을 주어 그 활동을 중지해야만 했다. 그러므로 국제상업이해관계가 문제가 될 때 국가 법조문이 적용될 수 없는 매체인 인터넷은 국경 없는 매체로 간주될 수 없다.

#### ② 적용되지 않거나 조금 적용된 법조문

2001년 11월 15일 일상안전에 대한 법의 일부분은(2001년 11월 부다페스트에서 프랑스를 포함한 30여 개국이 서명은 했으나 재가하지 않은) 사이버범죄에 관한 협약의 몇 조항을 되풀이하면서 인터넷서비스제공자들에게 인터넷에서 주고받는 교환 자료들을 보존하도록 하여 형법을 어겼을 경우에 이 자료들을 증거로 쓸 수 있게 하였다. 아동 포르노 퇴치는 편의를 얻을 수도 있었을 것이다. 그러나 이 법은 정확한 보존기간(“최고 기간 일 년”만 써있어 너무 생략되었다)과 보관해야 할 자료형태를 정확히 밝혀 말하지 않는다. 하지만 이 법 자체를(L항 32-3-1) 통하여 최고행정재판소의 미래의 법령을 예고한다. 이 법령은 나오지 않아 법의 적용을 허망하게 만든다.

그런데 인터넷 전문가 협회는 이런 의무가 이 분야의 경제발전을 지연시키지나 않을까 걱정한다. 곧 인터넷사용자들은 그들이 등록한 거래(전자우편, 사이트검색, ‘채팅’과 포럼)를 알고 있다면 인터넷에서 안전을 느끼지 않을 것이다. 부다페스트의 협약에 따르면 국가는 “계약의 조건과 보증으로 인권과 기본자유에 맞는 보호를 확보하는 사실에 주의를 기울여야만 한다” 고 밝혀 말하고 있다. 새로 만들어야 할 모든 절차는 “조사 목적이나 특별한 법 절차”가 되어야만 하는데, 이것은 결정된 일을 조사하는 데에 이 방법들을 적용하는 것을 제한한다.

이와 반대로 작가, 작곡가, 출판사 협회는 경제를 이유로 제한 없는 보존을 바란다. 곧 글과 음악 따위의 저작권을 되찾는 시간을 갖기 바란다. 이 경제 딜레마는 국가기관을 마비시키는 것 같다.

음란물은 이익을 충분히 가져다주는 상업 활동임에 틀림이 없다. 인터넷사업이 재정의 새로운 근원을 찾고 있는 이래로 이 상업 활동은 인터넷에서 세차게 발전하고 있다.

경제의 이름으로 하는 ‘방임’과 형법에 도움을 청하는 것 가운데 한 가지만 선택할 수 없으므로 미성년자를 만족스럽게 보호하지 못한다. 따라서 형법만으로 미성년자를 보호할 수는 없다.

### ③ 시청각 관련법조항(43-7항)

1986년 9월 30일 자 이 법 조항은 2000년 8월 1일자 통신자유 법으로 바뀌어 검열소프트웨어를 가입자에게 알려주고 그것을 가입자들에게 권유하는 것을 인터넷통신서비스제공자들에게 의무로 하였다. 실제로는 이 의무를 실행하지 않았다. 이와 달리 AOL접속제공자는 부모감독용 작은 책과 소프트웨어 내려 받기를 무료로 보급함으로써 예외로 보인다.

인터넷접속제공자협회 책임자들의 말을 들어보면 이 제공자들은 영리 때문에 부모감독 소프트웨어를 거의 격상시키지 않는다. 인터넷에 접속하기 위해 정보과학에 정신을 쏟는 부모들은 추가 소프트웨어 값을 치를 기분이 아닐 것 같다. 그 어떤 인터넷접속제공자도 이 법을 지키지 않았다고 기소된 적이 단 한 번도 없는데 그만한 이유가 있다. 곧 이 법을 위배해도 처벌이 따르지 않는 것이다.

이와 같이 인터넷에서 미성년자를 보호하는 것은 중요한 의무라고 말하는 법의 무기가 있고 ‘인터넷의 시민을 구성하는’ 임무를 맡은 조직이 있어도 법을 참고하게 하기가 어렵다.

그밖에 고려해야 할 사항은 다음과 같다.

① 아이들은 의견이나 성질이 동일하지 않다. 다시 말해서 인터넷을 사용하는 대중은 천차만별로 다양하다. 더욱이 청소년만을 대상으로 하는 미성년자보호 장치는 8세 이하, 10세-16세의 청소년이나 16-18세 청소년에게 똑같이 사용할 수 없는 점을 고려해야 한다.

② 금기(禁忌) 문화로 인터넷의 위험한 현실을 해결할 수 없다. 청소년은 인터넷에 단번에 적극 뛰어드는 입장이지 단순히 받아들이기만 하지 않는다. 금지사항만으로 올바른 행동을 권유하기는 부족한 것을 기억하여 적용해야 한다. 따라서 방지조치에 대한 책임의식은 나라, 교육자, 부모, 협회, 매체기관, 인터넷접속제공자, 사이트내용물 제작자가 같이 나누어야 한다.

#### (4) 프랑스와 유럽에서 적용하는 법의 범위

##### ① 프랑스

적법한 성인용 내용물에 미성년자의 접근을 막기 위하여 프랑스 법 범위는 두 가지 중요한 항을 근거로 하게 되었다.

① 통신자유에 관한 1986년 9월 30일자 법 43-7항은, 정보를 알리는 접속제공자가 가입자에게 검열 소프트웨어가 있는 것과 그 가운데 하나를 권유하는 것을 의무로 한다.

② 더욱이 “폭력이나 음란물의 특성이 있거나 인간존엄에 심하게 해를 끼치는” 메시지를 공개하여 미성년자가 이 메시지를 알게 되었을 때는 이 법의 227-24항에 따라 금지되고 벌을 받는다.

이 규정은 매체가 신문이든, 텔레비전이든 라디오 또는 인터넷이든 구별하지 않고 적용된다. 이 규정을 근거로 하여, 음란물 사이트 두 곳과 수간(獸姦) 성격의 한 사이트를 제작한 사람은 이런 사이트에 미성년자의 접근을 제한하는 데 유익한 조치를 하지 않아서 빠리 상고법원에서 유죄를 선고 받기도 했다.

## ② 유럽

① 유럽위원회는 자동조절과 관심을 적극 갖게 하는 제안에 특별한 혜택을 준다(인터넷활동정책). 이 공동체연구방식은 각 나라가 자유로이 미성년자의 보호 차원을 법으로 정하여 이를 지키도록 실행하는 수단과 같다.

② 유럽의회와 이사회는 1999년 “세계통신망이 배포한 해로운 불법 내용물을 퇴치하여 인터넷을 더욱 안전하게 사용할 목적으로 수년에 걸친 공동체 활동 정책”을 채택하였다. 이것이 ‘더욱 안전한 인터넷을 위한 유럽활동정책(인터넷활동정책)’이다. 이 활동정책은 세 가지 주요목적을 결정하였다.

- 내용물의 자동조절 개발 : 핫라인을 증진시켜 자동조절과 행동규범의 더욱 안전한 환경을 창조하기.

- 검열소프트웨어 사용 개발 : 검열과 웹사이트 확인(보증) 체계를 발전시키고 검열체계에 근거를 두는 국제 협약을 조장하기.

- 인터넷의 내용에 관한 교육에 도움이 되도록 노력하여 발전시키기. 인터넷의 잠재력과 나쁜 점을 주로 경험을 통하여 서로 주고받으며 조정하여 부모와 교사와 아이들에게 깨닫게 하기.

## (5) 기술의 한계

인터넷의 위험에서 미성년자를 보호하는 기술은 어떠한가?

### ① 핫라인

핫라인은 인터넷에서 현행법에 어긋나는 내용물을 인터넷 사용자가 고발할 수 있도록 공식절차를 사용하는 사이트들이다. 곧 프랑스 법무부나 국제형사경찰기구에 전달하는 것이다. 프랑스에는 이 핫라인이 세 개 있다[헌병대의 핫라인, OCLCTIC와 인터넷접속제공자협회(AFA)의 핫라인].

‘인터넷접속제공자협회’(AFA)는 알려진 불법사이트들이 국가 영역

을 벗어날 때 이 사이트들에 관련된 모든 정보를 INHOPE(인터넷 국제직계의 유럽 제공자협회)에 전달한다. 그리하여 관련된 핫라인은 지역주무관청에 알릴 수 있다.

## ② 검열과 분류 체계

불법 내용의 검열(또는 부모감독의) 소프트웨어는 꾸준히 발전하고 있어도 완전히 효과가 있는 것이 아니다. 이런 소프트웨어들이 사용자가 바라는 정확한 내용을 검열하는 것은 드물다. 보통 바라는 내용보다 더 많이 차단하거나(과잉 차단) 충분하게 차단하지 않는 것이다(불충분 차단). 전형이 될 만한 한 예는 보티첼리가 그린 ‘비너스의 탄생’이다. 어떤 청소년의 컴퓨터에 별거벗은 사람들의 그림에 접근을 금지하는 필터가 장착되어 있으면 이 청소년은 미술사 설명에 필요함이 ‘비너스의 탄생’을 찾을 수 없다. 이 그림은 아시다시피 별거벗은 한 여인의 모습을 보여주기 때문이다.

게다가 청소년은 흔히 정보에 열중해 있어, 그들의 능력은 그들 부모의 능력을 크게 능가한다. 그러므로 이 소프트웨어의 프로그램을 다르게 짜서 부모감독을 아주 쉽게 빠져나갈 수 있을 것이다.

서버나 개인 컴퓨터에 설치된 검열 도구상자는 해적질하기가 더 어렵고 정기(定期)로 폭로하는 것이 필요하지 않다. 또 어떤 이용체계와도 잘 화합하여 소프트웨어보다 더 이로운 입장이다. 예를 들어 이 도구상자가 학교시설에서 서버 위에 설치되면 안전은 강화된다. 왜냐하면 이 도구상자들은 서버에 연결된 개인 컴퓨터의 주소가 아니라 서버의 주소만이 드러나게 되기 때문이다.

부모감독소프트웨어는 주로 세 가지 접근과 규격에 근거를 둔다.

① 이 소프트웨어는 사이트제작자와 사이트이용자가 ‘검은 목록’에 기록되어 사이트접근을 금지할 수 있다. ‘검은 목록’을 통한 검열의 성능은 제작자가 구상한 사이트들의 목록과 이를 갱신하는 타당함에 결부된다. ‘하얀 목록’을 통한 검열은 주로 인터넷접속을 제한하고, 부모

나 권위 있는 인터넷접속서비스업체의 제작자가 확인한 사이트들만을 뒤져보는 것을 허용한다.

② 이에 건주어 비밀번호로 사용자들을 검열하는 것은 해를 끼치는 내용이 하나도 없는 사이트들에 접속을 차단하여 불편할 수 있다.

③ 내용물의 자동기술: 이 소프트웨어는 ‘월드 와이드 웹 기업연합(W3C)’이 공동으로 만든 PICS 내용물을 기술 규범으로 분류하여 어떤 페이지에 접속을 금지할 수 있다. ‘인터넷내용검열협회(ICRA: Internet Contents Rating Association)’가 보급한 소프트웨어는 바로 이 방법을 활용한다. 이 제안은 유럽위원회와, 오늘날 ICRA가 경영하고 어떤 브라우저에 있는 그의 선임자인 RSACI가 지지하였다.

1999년 1월 25일자 유럽의회와 이사회 결정(이사회는 1999년부터 검열과 기호불이기의 13개 계획에 대해 재정의 뒷받침을 하고 인터넷활동정책의 일환으로 이 방식을 널리 보급하는 것을 목표로 결정하였다)과 ‘인터넷권리포럼(FAI)’에 이런 도구들이 있는 것을 고객들에게 알릴 것을 명하는 2000년 8월 1일자 법 43-7항에 따라 이 부모감독 장치에 중요함을 부여하였다. 그렇지만 인터넷페이지와 서비스의 부모감독 장치는 일반대중에게 인정을 받지 못하여 거의 사용하지 않는다.

ICRA의 소프트웨어 같은 분류소프트웨어들은 그 내용에 따라 자료를 근거로 하여 웹마스터들이 그들 사이트의 참조지시를 붙일 수 있게 한다. 사용자들은 이 분류를 따를 수 있는데 이 분류는 일종의 표이며 바라지 않는 내용을 걸러낸다. 그러나 웹마스터가 자기 사이트를 이 기관에 신고하는 것은 의무가 아니다. 그러므로 불법 내용의 사이트는 이 분류에서 나타나지 않으나, 어떤 사이트가 여기에서 나타나지 않는다고 해서 그 사이트의 내용이 불법이라는 것을 뜻하는 것 또한 아니다.

어쨌든 소프트웨어와 도구상자는 모두 같은 불편한 점이 있다. 곧 소프트웨어와 도구상자는 각 사용자가 이 둘을 ‘조정’ 해야 하기 때문

에 검열하도록 주는 것만을 검열하는 것이다. 사실 주요한 어려움은 정보접속에 있다. 곧 모든 부모는 금지해야 하는 사이트 전체를 알 수 없으며 어디서 이 정보를 얻어야 하는지도 모른다. 검은 목록을 배포하는 것은 보통 역효과가 난다. 다시 말해서 대중을 얼떨결에 광고로 된 이 사이트들 쪽으로 이끌게 되는 것이다.

물론 고객들에게 정보검색과 사이트 분류 작업을 하도록 권하는 서비스 업체가 있다. 그러나 그들의 서비스는 당연히 돈을 지불하는 것이어서 가정에서 인터넷 사용료를 증가시킬 수 있을 뿐이다.

먼저 말한 어려움에 대응하는 유일한 방법은 12살 이하의 어린이를 위해 인터넷접속제공자가 설치한 웹브라우저(“Xooloo”)이다. 인터넷 접속제공자에게 가입한 가정의 아이들은 저마다 비밀번호를 가지고 인터넷연결을 한다. 이 연결은 자격 있는 사람이 이미 분류하고 밝혀 놓은 45,000사이트의 자료의 근거에 접속하게 할 뿐 아니라-이로써 매우 안전하게 사이트를 돌아다닐 수 있다- 전자편지, 채팅, 토론 따위에 신뢰감을 주는 통신 관문(\*포탈사이트)을 제공한다. 이 연결은 일단 설치되면 부모의 연결을 중개로 하여 사이트를 돌아다니지 못한다. 부모는 문서에 서명을 하고 인터넷접속제공자는 정기(定期)로 아이들의 주소수첩에 적혀 있는 새로운 인터넷사용자들을 부모에게 알려준다. 기술의 진보와 아울러 부모권위에 대한 법 개념을 통합한 이런 형태의 생산물이야말로 미성년자보호를 위한 모범으로 삼아야만 한다.

그러나 이런 감독방식은 그 효과가 어떻든 간에 역시 유해한 결과를 낼 수 있다. ‘더욱 안전한 인터넷을 위한 유럽활동정책’의 일환으로 ‘글레미(정보매체교육센터)와 함께 실행한 사업 ‘에뒤꼬넷(Educaunet)’과 같은 기관에 따르면 보호 기술수단(검열소프트웨어, 라벨, 검은 목록)은 ‘공기주머니 결과’라고 하는 해로운 결과를 실제로 낸다. 자기가 안전하다고 믿고 있는 청소년들과 그들의 부모들은 경계하지 않다가 바라지 않는 내용에 맞닥뜨리면 자신들이 보호받는다는 믿음을 박탈당한다. 그래서 ‘에뒤꼬넷’의 책임자들은 청소년들 둘레에 보호의 벽을

높이 세우기보다는 그들이 스스로 자신을 보호하는 방법을 알게 해주는 것이 중요하다고 생각한다. 2002년 5월 미국의 국립조사위원회(National Research Council)에서 ‘청소년, 음란물 그리고 인터넷’이란 제목으로 내놓은 보고서의 결론과 같다. “수영장은 아이들에게 위험하다. 보호 방벽과 경고 장치를 설치할 수 있으나 해야 할 가장 중요한 일은 아이들에게 수영하는 법을 가르쳐주는 것이다.”

#### ③ 인터넷은 다른 매체처럼 조절되지 않기 때문에 위험하다.

온라인의 내용물은 텔레비전(CSA인상기록)이나 다른 매체에서처럼(포르노 영화의 “X-세대”) 전국 차원에서 쉽게 조절하지 못한다. 인터넷이라는 세계 통신망의 특성은 특별히 프랑스전국의 적법한 조치들을 적용하기 어렵게 만든다. 해를 끼치는 내용물에 미성년자를 빠뜨리는 위험을 기술의 어떤 해결책으로도 완전히 예방하지 못한다.

#### ④ 나이확인

사이트방문객의 나이를 철저히 확인하는 것은 프랑스 법(형법 227-24항)을 엄격하게 준수하는 차원에서 유일하게 만족스러운 대책인 것 같다. 그러나 오늘날 가장 흔하게 사용한 방식이더라도 완전하게 보증하는 것은 아니다. 이 방식은 대체로 은행카드번호의 정당성 인증에 근거를 두지 이 카드소지자의 나이에 근거를 두는 게 아니다.

#### ⑤ 웹사이트 확인과 도메인 이름

미국의회는 “top-level domain”. us 안에 어린이용 내용물 전용의 하위-도메인을 만들도록 허가하였다. 이 하위-도메인 주소 kids.us를 요구하는 사람들은 13세 이하의 어린이에게 적당한 내용만을 보급하고 이 하위-도메인을 벗어나는 하이퍼텍스트 관계를 갖지 않으며 엄격하게 감시한 채팅과 메시지 서비스만을 권하도록 약속해야만 한다. 내용물을 체계 있게 검열할 수 있게 할, 웹사이트를 확인한 내용전용

의 이 공간은 그 일부가 아니다. 하위-도메인을 관리하는 개인 기업이 ‘National Telecommunications and Information Administration (NTIA)’의 허가 아래 스스로에게 받아들여질 수도 있다면 이 원문이 부과한 규칙 준중은 이 계획과 반대로 어떤 비평을 불러일으킨다.

이 새로운 규정은 “긍정의” 검열 형태를 새로이 만든다. 이 규정은 1998년 Childrens’ Internet Protection Act(CIPA)가 이 나라의 도서관과 공립학교 안에 인터넷접속을 철저하게 검열하는 장치를 설치하는 것에 대해 법률 논쟁을 한 뒤에 생겼다. 어떤 조사에 따르면 이 검열 장치를 널리 보급하는 것을 비방하는 사람들은 미국학교의 75%에 해당한다. 이 사람들은 이 검열 장치가 효과가 없으며 해를 끼치는 내용이 없는 어떤 사이트들도 대담하게 차단하였다고 폭로한다.

#### (6) 교육의 역할을 다시 긍정하다.

이러한 현실을 감안한 프랑스는 아이들과 청소년 교육에 큰 역점을 두게 되었다. 인터넷을 포함한 여러 매체를 통해 청소년에게 해를 끼치는 폭력의 문제는 “교육, 가치관과 행동규율을 전하는 좀 더 넓은 범위 안에서 제기되어야 한다. 사실 청소년은 교육을 통해서 자기 본능을 지배하는 법을 배운다. 그러므로 교육방식을 다시 검토하여 폭력이 널리 퍼지는 것을 막고 무엇보다도 폭력영상의 병폐를 퇴치하는 방식을 알아내야만 한다.

오늘 날 누가 아이들을 교육하는가? 그들의 모범이 되는 사람은 누구인가? 누가 가치관과 행동규범을 그들에게 전달하는가? 누가 그들의 상상력을 길러주는가? 간단히 말해 청소년을 둘러싸고 있는 모든 어른을 통하여 이루어진다.”<sup>109)</sup> 이러한 자각에 따라 청소년에게 인터넷 교육을 실시하는 교육부와 모든 일반대중을 대상으로 인터넷사용교육과 활용교육을 실시하는 ‘인터넷사용위원회’의 활동을 통하여 프

109) ‘아이들의 옹호자’에서 내용은 보고서에서 따옴.

랑스의 정보통신 윤리교육현황을 살펴보고자 한다.

#### ① 교육부의 활동<sup>110)</sup>

교육부는 통신망에서 유통하는 불법내용물 퇴치에 활발하게 참여하기 위하여 감독 장치와 책임의식을 갖게 하는 방식을 사용한다.

##### ❶ 감독 장치 사용

2004년 2월 18일자 교육부공식회보에서 발행된 한 회장(回章)은 교육환경에서 미성년자가 안전하게 인터넷을 사용하기 위한 전체 계획을 제시하였다. 교육부는 학교에서 자율로 연구할 수 있도록 하기 위하여 학교시설 안에서 접속한 페이지의 자동감독(검열)을 계획하였다. 이 기술 장치는 인터넷접속을 제한하고 인터넷에 연결된 사용자의 특징에 따라서 관심이 있는 자료들을 제공할 수 있게 한다.

교장이나 시설장은 필요한 대책을 마련해야 한다. 학교의 시설과 팀장들에게 정보를 주기 위해 미성년자들의 안전을 위한 안내 책을 모든 학교시설에 배포하였다.

학교는 두 개의 검은 목록을 사용해야 한다. 하나는 음란물 사이트 목록이고 다른 하나는 인종증오주의자와 반 유대주의자의 사이트 목록이다. 뚝루즈의 사회과학대학에서 만든 음란물 사이트 목록에는 의심이 가는 사이트 400,000여 개가 있고 새로운 불법 사이트 150-200여 개가 날마다 검사 받고 있다. 교육부와 뚝루즈 대학교는 이를 널리 보급하고 후속조치를 위한 협정을 맺었다.

인종증오주의자와 반 유대주의자들의 사이트 목록은 유럽의 계획인 '더욱 안전한 인터넷활동정책'에 따른 것이다. 그래서 2004년 1학기에 실시될 것이 틀림없다.

이 검은 목록은 교육부 안에 몇몇 사이트를 뒤져보는 것을 제외하고 모든 것이 허가된 인터넷을 만들 수 있게 한다. 그러므로 적합하지

---

110) 2004년 6월 갱신자료.

않은 사이트에 접근하는 위험을 막고 이 사이트 저 사이트를 마음대로 돌아다닐 수 있다. 인터넷의 특성은 보존된 채로 있다.

◆ 웨보그래피(Webographie)

낭뜨의 교육자료 지역 센터(CRDP)는 학교에서 미성년자보호와 인터넷사용에 관해 해설한 웨보그래피를 온라인으로 해놓았다. 공식문헌, 법률관련 방법, 감독 장치 따위를 설명하므로 통신망 책임자들이 자신들의 책임의식과 권리를 파악하는 데 유익하다.<sup>111)</sup>

㉓ 책임의식교육

교육부는 교육부의 정보체계 안에서 인터넷 조회를 위해 검열장치를 통합하면서도 책임의식을 갖게 하는 방법에 특혜를 주고, 교육부 활동 범위를 공민(公民)정신과 시민의식을 교육하는 것으로 더 넓히고자 한다. 교육에 도움을 주는 공동체 곧 학교의 교사들은 학생들과 언제나 늘 직접 만난다. 그러므로 청소년의 인터넷 교육과 청소년이 인터넷에 적극 관심을 갖게 하는 것을 이 공동체에 위임하는 것이 가장 좋다고 본다.

◆ 정보와 인터넷 자격증

초등학생과 중학생이 의무로 해야 하는 ‘정보와 인터넷 자격증’은 이미 인터넷에서 해야 할 올바른 행동규칙의 수습훈련을 포함하고 있다. 이 증서는 초중학생이 자료를 읽고 글로 쓰며 자기에게 유익한 정보를 검색하고 메시지로 의사소통을 하기 위하여 학교에서 사용할 수 있는 인터넷정보통신 수단을 확실하게 이용할 줄 아는 것을 증명한다.

◆ 올바른 행동 증서

교육부는 좀 더 추진하고자 행정권, 교수와 학생들이 서명한 ‘사용

111) 검색사이트: [www.delegation.internet.gouv.fr/mineurs/protection.htm](http://www.delegation.internet.gouv.fr/mineurs/protection.htm)

검색 날짜: 2004년 10월 13일.

문서’에 철두철미하게 적용하기로 결정하였다. 학교내부규칙에 통합될 수 있는 이 사용문서는 서명자들이 학교에서 인터넷정보통신을 계약에 따라서 사용하게 한다. 저마다 권리와 의무를 존중하고 인터넷 사용에 잠재된 위험과 탈선을 경계하며 제공된 서비스와 인터넷 접속과 사용 조건을 정확히 밝혀 말하는 것이다.

이런 것을 기대하면서 새로운 공학에 할애한 정부사이트는 ‘에듀넷’(educnet)에 인터넷서비스와 통신망과 다중매체 서비스를 사용하는 문서 전체를 온라인으로 해놓았다.<sup>112)</sup>

◆ ‘에듀꼬넷(Educaunet)’ 사업

더욱이 교육부 장관은 ‘에듀꼬넷’ 사업을 지지한다.<sup>113)</sup>

◆ 레가메디아(Légamédia)<sup>114)</sup>

인터넷에서 윤리와 예절을 강화하기 위하여 창설된 교육부의 이 사이트는 교육환경과 일반접속장소의 상황에서 채택한 법률 안내를 제공하며 늘 풍요로워지고 있다. “법 놀이”는 가장 어린 아이들 용이다. [www.educnet.education.fr/juri/default.htm](http://www.educnet.education.fr/juri/default.htm)에서 실제로 안내를 받을 수 있다.

㉓ 인터넷의 규정과 사용<sup>115)</sup>

프랑스는 인터넷을 열심히 사용하는 사람들이 서로 협조하도록 규정과 사용법을 공들여 만들었다. 이 활동은 ‘정보사회를 위한 각부공동위원회(CISI)’가 전국차원에서 추진하였다. 마지막 회의는 2003년 ‘인터넷과 가정’이란 주제로 열렸다. 프랑스는 나아가 유럽연합 차원에서 협

112) 이것을 다음 주소에서 뒤져볼 수 있다.

<http://www.educnet.education.fr/aiedu/charte.htm>

113) 3) 청소년을 위한 정보통신교육기관과 교육프로그램에서 ‘에듀꼬넷’ 참고.

114) 인터넷사용위원회 참고.

115) 2004년 6월 갱신자료.

조하고 국제연합이 준비한 ‘정보사회를 위한 세계정상(SMSI)’ 회의를 준비한다.<sup>116)</sup>

#### ④ 연계사이트

교육부와 공학부가 함께 하는 ‘에딕넷’에서는 인터넷의 유해한 내용물에서 청소년을 보호하기 위해 ‘Controle parental’란을 통해 여러 다른 사이트와 연계하여 정보를 제공한다.

- Mineurs.fr : [www.mineurs.fr](http://www.mineurs.fr)
- Pointdecontact.net : [www.pointdecontact.net](http://www.pointdecontact.net)
- adae.pm.
- casepam(스팸반대사이트) : [www.caspam.org](http://www.caspam.org)
- internet-mineurs : [www.internet-mineurs.gouv.fr](http://www.internet-mineurs.gouv.fr)
- delegation.internet : [www.delegation.internet.gouv.fr](http://www.delegation.internet.gouv.fr)
- Educaunet : [www.educuanet.org](http://www.educuanet.org)
- Unaf : [www.unaf.fr](http://www.unaf.fr)
- ICRA : [www.icra.org/-fr](http://www.icra.org/-fr)
- SAFERINTERNET : [www.saferinternet.org/news/francais.asp](http://www.saferinternet.org/news/francais.asp)

#### ⑤ 보호 소프트웨어와 가정

##### ◆ ‘로그프로텍(logprotect)’

프랑스는 부모감독용 보호 소프트웨어인 로그프로텍을 인터넷접속제공자협회(AFA)의 지지를 얻어 공식으로 추천한다. 이 소프트웨어는 무상으로 내려 받으며 부모가 아이에게 적합하지 않은 정보를 선택하여 조정하여야 한다. 이 로그프로텍은 인터넷에 연결된 아이가 그와 관련된 모든 정보를(성, 키, 나이, 학교주소, 전화번호) 전달하지 못하게 한다. 아이가 이런 정보 가운데 하나를 치면 이 정보는 전달되지

---

116) 인터넷사용위원회 참고.

않을 뿐 아니라 메시지가 화면에 나타나서 아이는 자기 행동이 위험함을 알아차리게 된다. 이런 경우 이 소프트웨어에 기록되며 화면도 복사 저장된다. 이와 같이 이 소프트웨어는 예방과 교육의 효과를 겸비한다. [www.logprotect.net](http://www.logprotect.net)

그밖에도 자동검열소프트웨어는 상점에 많다. 이 검열제품들은 검열해야 하는 사이트 목록과 비밀번호에 따른 검열기준에 근거를 둔다. 이 목록들은 금지된 사이트 목록(검은 목록), 허가된 사이트 목록(하얀 목록)이나 이 둘의 조합이 될 수 있다.

검열소프트웨어 제작자들이거나 연구부서의 경영자들이 금지 사이트 목록을 만든다.

비밀번호에 따른 검열방식은 때를 놓치지 않고 사이트분석을 활용함으로써 경험에 앞서 페이지 분류를 하지 않아도 된다. 그러므로 이 사이트들의 목록을 만들 필요가 없다.

실제의 정보와 시험은 보호 소프트웨어 항목에서 얻기 쉽다.

◆ 부모와 아이들의 관계

그러나 어떤 소프트웨어도 완전한 안전을 보장하지는 못한다. 그리고 인터넷에서 사이트를 돌아다니는 방법을 배우기 위하여 부모와 아이들의 관계와 교육을 대체할 수 있는 것은 아무 것도 없다.

◆ 집에서 인터넷을 더 잘 이용하기 위한 실습안내서

그래서 ‘인터넷권리포럼’, ‘가정·아동·교육부’(인터넷사용위원회), ‘가정협회전국연합’과 ‘와나두’가 협력하여 청소년이 인터넷실습과 법에 적극 관심을 갖도록 하는 청소년용 작은 책과 부모에게 정보를 제공 하는 작은 책을 구상하여 만들었다. 이 두 가지 모두 다음 사이트에서 내려 받을 수 있다.<sup>117)</sup> [www.pointdecontact.net/famille/](http://www.pointdecontact.net/famille/)

117) 검색사이트:

[www.delegation.internet.gouv.fr/mission/index.htm](http://www.delegation.internet.gouv.fr/mission/index.htm)

[www.delegation.internet.gouv.fr/mineurs/index.htm](http://www.delegation.internet.gouv.fr/mineurs/index.htm)

[www.delegation.internet.gouv.fr/maison/index.htm](http://www.delegation.internet.gouv.fr/maison/index.htm)

검색날짜: 2004년 10월 14일.

## ⑥ 네티켓

### ◆ 인터넷사용자들의 네티켓과 윤리

통신망이 점점 더 사회와 혼동됨으로써 새로운 예의를 정의하는 것이 필요하게 되었다. 처음부터 인터넷사용자들의 올바른 행동문서는 사용자가 전문가들이거나 개인들이거나 ‘네티켓’이라고 부른 것을 웹에서 의무로 하기로 하였다.

전자우편은 특별히 예의와 관련된다. 이에 대한 실제의 정보를 주는 유익한 사이트는 ‘인터넷 권리(Droit du net)’와 ‘인터넷사용자(L’internaute)’ 사이트이다. ‘인터넷사용자’ 사이트에서는 전자우편 사용자를 위한 예절 책을 출판한다. “물론 전자편지를 보내는 것은 쉽고 빠르다. 아무 것이나 아무렇게나 아무에게나 보내는 것은 옳지 않다. 여러분은 지켜야 할 10가지 규정을 따라서 여러분의 상대방을 지치게 하지 맙시다.”

### ◆ 네티켓 규정

네티켓 규정은 네티의 참고문헌 1995년 “RFC1855 네티켓 가이드라인”을 프랑스 말로 옮긴 것이다. 이 번역은 벨기에의 루뱅 대학의 정보자원부에서 한 것이다. 예의 교육에 대한 좋은 서문이 될 수 있다.<sup>118)</sup>

### ◆ 네티켓

네티켓 판은 여러 가지이다. 오프-싸부와의 정보자원센터(CR174)는 요약판을 제공한다.<sup>119)</sup>

### ◆ ‘인터넷서비스제공자협회’의 ‘메모’

‘인터넷서비스제공자협회’는 이 새로운 “인터넷문화”를 존중하기 위

118) 참고할 사이트 : [www.sri.ucl.ac.be/SRI/rfc1855.fr.htm](http://www.sri.ucl.ac.be/SRI/rfc1855.fr.htm)

119) 참고할 사이트 : [www.cri74.org/pratique/CRI\\_pratique\\_n10.html](http://www.cri74.org/pratique/CRI_pratique_n10.html)

갱신 날짜 : 2004년4월.

한 상당수의 훈령을 자료집으로 발간한다. 이 메모는 IETF(인터넷 엔지니어링 태스크 포스) 통신망의 책임사용 연구그룹이 내놓은 결실이다.

[www.netiquette.afa-france.com](http://www.netiquette.afa-france.com)

### ㉞ 공동조절 강화

프랑스는 인터넷의 위협에서 청소년과 일반대중을 보호하고 안심하고 사용할 수 있도록 인터넷자문심의회를 창설하였고 CNIL의 권한을 강화하며 시민사회를 동원한다. 시민사회동원을 위하여 ‘인터넷권리포럼’(Le forum des droits sur l’internet)이 활동한다. 이 기관의 목적은 인터넷사용자들이 공사를 막론하고 협력하게 하여 다 같이 인터넷 규정과 사용법을 구상하는 것이다. 이 사이트는 인터넷관련 권리와 사회의 문제에 대해서 ‘포럼’에서 마련한 토론과 연구결과를 제시한다. 또한 ‘포럼’은 2004년 9월부터 중재사이트를 하나 열었다.<sup>120)</sup> 개인생활 존중, 모욕, 중상과 저작권.....에 관련된 분쟁이 무엇이든 이 사이트의 온라인 서식을 통하여 중재를 촉구할 수 있다.

또 에딕넷의 ‘법률’ 항목은 세계문헌부터 시작하여 인간 권리에 관련하여 여러 가지로 풍부하게 항상 안내하고 있다. 2004년 말이면 이 항목은 ‘레가메디아(Légamédia)’ 사이트로 될 것이다. 이 사이트의 목표는 국경을 뛰어넘어서 보편가치에 근거를 두고 시민들이 참여하여 이룩한 새로운 ‘시민(자격)’을 제시하는 것이다. 그래서 세계 시민의 윤리현장을 계획하는 인터넷사용위원회는 새로운 “세계의” 법률을 준비하여 더욱 추진하고자 한다. ‘정보사회를 위한 세계 정상(SMSI)’ 회의는 많은 나라 범위 안에서 정보사회의 조직에 착수하고 이 조직을 다스리는 공동원칙(개인의 자유 존중, 통신망의 안전, 규정에 맞는 정책 계획, 소비자 보호, 지적소유권 보장과 인터넷 재판권)을 결정하였다.<sup>121)</sup>

120) [www.mediateurdunet.fr/fo/index.php](http://www.mediateurdunet.fr/fo/index.php)

121) 인터넷사용자의 윤리와 시민현장 계획에 대한 자세한 사항은 인터넷사용위원회 편 참고.

[www.delegation.internet.gouv.fr/chargt/Charte-proi-081203.doc](http://www.delegation.internet.gouv.fr/chargt/Charte-proi-081203.doc)

## ② 인터넷사용위원회의 활동

### ① 사명과 활동

“정보사회의 디지털공화국을 위한 정책”(RESO)을 국무총리가 소개한 뒤 2003년 7월 10일 라파렝 정부는 정보사회를 위한 각부공동위원회(CISI)<sup>122)</sup>가 처음 열렸을 때 정보공학의 보급과 민주화를 가장 중요하게 여기겠다고 단언하였다. 지금부터 2007년까지 사회차원만큼이나 지역차원에서 일어난 디지털의 탈골을 바로잡아 모든 사람이 인터넷을 사용하게 하려는 것이다.<sup>123)</sup>

이 결정에 따라서 70가지 방법을 쓰기로 했다. 그 목적은 특별히 일반대중과 가정이 인터넷을 신뢰하고 점점 더 많은 프랑스국민이 이 새로운 공학과 친숙해지도록 하려는 것이다. 또 대중이 인터넷에 깊은 관심을 갖도록 유도하고 대중에게 인터넷에 관한 교육을 하는 것은 인터넷 관련 위험에서 청소년을 보호하는 기술방법이 완전하지 못한 만큼 이 기술방법의 부족한 점을 보완하는 데에 반드시 더욱 필요하기 때문이다. 이 방법들을 사용하기 위하여 ‘인터넷사용위원회’를 창설하여 새로운 공학연구부 옆에 두었다. 지금은 교육·대학·연구부에 병합되었다.

‘인터넷사용위원회’는 2000년 12월 1일 처음 발표된 MAPI<sup>124)</sup>라는 옛 임무를 계속 실천하였다. 따라서 새로운 공학을 보급할 임무가 있는 교육부와 마찬가지로 ‘인터넷사용위원회’도 가정과 아이들과 일반대중에게 인터넷접속과 교육을 널리 보급해야 한다. ‘정보통신공학교육

122) Comité interministériel pour la société de l’information

123) 2004년 8월 갱신 자료.

검색사이트: [www.delegation.internet.gouv.fr/mission/index.htm](http://www.delegation.internet.gouv.fr/mission/index.htm)

검색날짜: 2004년 11월 12일

124) 정보학과 인터넷과 다중매체를 일반인에게 이해시키는 임무: Mission d’accès public à l’informatique, à l’internet et au multimédia.

부(副)국'과 긴밀하게 협력해온 '인터넷사용위원회'의 계획은 '청소년과 가정'이란 프로그램에 다시 편성되었다. 이 프로그램은 '모든 사람을 위한 인터넷' 정책 안에 들어간다.

### ② '미성년자' 사이트 창설

2003년 12월 '인터넷사용위원회'는 '미성년자(Mineurs.fr)' 사이트를 열도록 고무하였다. 이 사이트는 가정환경이거나 학교환경이거나 인터넷의 불법내용물에서 미성년자들을 보호하기 위하여 현재 있는 여러 가능성을 조사한다. 또한 인터넷에서 미성년자를 보호하기 위한 정부의 정책을 볼 수 있다. 이 사이트는 인터넷의 규정과 사용을 아이들에게 가르치는 교육과 책임의식을 강조한다. 청소년들에게 직접 말하는 '청소년 란(Espace Juniors)'이 있다.

### ③ 국제연대에 참여하다

프랑스는 연대하는 정보사회의 개념을 옹호한다. 2004년 6월 17일 '유럽의 안전과 협동을 위한 기구(OSCE)' 정상회의에서 '인권아카데미'의 회장 마르크 아취는 '인터넷사용위원회'의 이름으로 "인터넷사용에 공통하는 윤리와 예의헌장을 채택하"기를 주장하였다.

이 헌장은 인터넷사용자들이라면 공사를 막론하고 누구나 인간발전 전에 실제 도움을 주는 것이 이 통신망의 목적이라고 여기기를 바란다. 이 헌장은 수많은 나라의 국민, 수많은 문화와 종교가 서로 진정한 대화를 새롭게 시작하고, 가장 많은 수의 사람들, 특별히 청소년이 그들의 인격발달에 필요한 정보를 부단히 얻도록 도우라고 권한다.

더욱이 프랑스로서는 이 '정보사회 세계정상회의'에서 특별히 '인터넷사용위원회'가 주장한 계획을 나타내는 기회였다. 그 계획은 연대하는 정보사회의 개념을 옹호하고 프랑스 말을 쓰는 지역에서 인터넷이 발전하도록 참여하는 것이었다.<sup>125)</sup>

125) 검색 사이트 : [www.delegation.internet.gouv.fr/solidarite/index.htm](http://www.delegation.internet.gouv.fr/solidarite/index.htm)

#### ④ 정보사회의 세계정상 모임

국제연합이 조직한 이 ‘정보사회를 위한 세계정상’의 첫 회의는 스위스의 제네바에서 2003년 12월 10일-12일까지 열렸다. 두 번째 모임은 튀니지에서 2005년 11월 16일부터 18일까지 열릴 것이다. 프랑스는 이미 제네바에서 열린 제1회기 ‘정보사회를 위한 세계정상’ 회의 때에 더욱 연대하는 정보사회를 위한 5가지 계획을 제출하였다. 이미 말했듯이 그 가운데 세 가지는 ‘인터넷사용위원회’가 인터넷사용에 관하여 한 것이다

◆ 지식에 대한 대학상호통신망의 발전은 “북-남” 디지털 캠퍼스와 같은 것이다. 인터넷을 자유로이 사용하는 이 정책은 ‘새로운 공학·연구부’ 위임장관이 열렬하게 바란 것이다. “지역이거나 주제거나 해당하는 내용을 독점소유하고 있을 수는 없다. 물론 교사와 교육은 연구하는 방법을 따로 써야 할 것이지만 강의 그 자체는 온라인으로 해서 누구나 받을 수 있어야 한다. MIT의 OpenCourseWare라는 제안에 기초를 둔 근본경향이 관련된다. 이것은 디지털캠퍼스의 범위를 뛰어넘는다. 디지털캠퍼스는 2003년 몽뻬리에서 ‘지방의 디지털캠퍼스와 디지털대학’ 회의 때 이 장관이 선언하였던 것이다. 세계차원에서 통찰한 인터넷 사용 윤리와 예의 현장을 제안하여 전달하였다.

◆ 미성년자 보호에<sup>126)</sup> 열심히 참여한 프랑스 정부는 특별히 미성년자보호에 관련되는 중요한 항목을 윤리와 예의현장에 포함하기를 바란다.

◆ 인터넷에서 미성년자들을 보호하는 두 가지는 소아음란물 퇴치와, 적법하지만 성인용 내용물에 미성년자들이 접근하지 못하게 제한하는 것이다.<sup>127)</sup>

검색 날짜: 2004년 11월 12일

126) 에듀넷(educnet) 참조.

### ㉔ 전자우편과 스팸 퇴치 모범 사례=매체개발국 사이트의 서류

받기를 바라지 않거나 불법인 내용물 때문에 피해를 입지 않기 위하여 CISI는 스팸퇴치연구모임을 만들기로 결정하였다. 2004년 초 매체 개발국 사이트에 열어놓은 한 항목은 정기(定期)로 자료를 제공하여 이 오염에 맞서는 수단을 조사하고 있다.

최근 몇 해 동안 스팸이 급증한 것은 위급한 사건이다. 스팸의 몫은 2003년 Pew Internet & American Life 연구에 따르면 전체 전자편지 거래의 50%로 평가되었다. 2003년 10월 AOL-Novatris 연구에 따르면 프랑스 인터넷사용자의 90%가 스팸을 받을 것이다.

거의 비용을 들이지 않고 대량의 새로운 고객을 시장 조사하는 방법을 생각하는 ‘스팸메일제공자들’에게 충분한 이익을 가져다주는 이 스팸은 인터넷사용자들과 기업들과 인터넷서비스제공자들(FAI)에게 비용을 치른다. 연결 비용, 메시지 저장료, 스팸을 분류하고 걸러 내거나 스팸으로 생기는 기술문제를 관리하는 데 들인 시간의 비용 따위.

전자우편과 인터넷에 대해 인터넷사용자들이 의혹을 가져 스팸은 정보사회의 발전에 장애가 되고 있다.

유럽의회는 2002년 7월 12일 청하지 않은 전자우편물 발송에 관련되는 훈령을 채택하였다. 이 훈령은 메시지를 보내는 조건으로 수신인에게 먼저 동의를 구하도록 한다. 이 훈령은 2004년 1월 8일 국민의회가 검토한 디지털 경제를 신뢰하는 법안을 넘으로써 프랑스 법으로 바뀌고 있다.

스팸 용량에 대한 통계관측소와 사명을 강화한 CNIL은 시민의 정보를 가장 좋게 만들 것이다.<sup>128)</sup>

127) 검색사이트 : [www.delegation.internet.gouv.fr/solidarite/caharte.htm](http://www.delegation.internet.gouv.fr/solidarite/caharte.htm)

검색날짜 : 2004년 11월 12일.

128) 검색사이트 :

[www.delegation.internet.gouv.fr/mineurs/education.htm](http://www.delegation.internet.gouv.fr/mineurs/education.htm)

[www.delegation.internet.gouv.fr/mineurs/citoyens.htm](http://www.delegation.internet.gouv.fr/mineurs/citoyens.htm)

검색 날짜: 2004년 10월 13일.

☞ 참고할 사이트

- ◆ CNIL의 ‘스팸증지’ 서류 :

[www.cnil.fr/frame.htm?/thematic/internet/spam/spam\\_sommaire.htm](http://www.cnil.fr/frame.htm?/thematic/internet/spam/spam_sommaire.htm)

- ◆ AFA의 조언 :

[www.abuse.afa-france.com/spam.htm](http://www.abuse.afa-france.com/spam.htm)

◆ 이 사이트에서 보호소프트웨어 항목을 참조하여 반대-스팸 소프트웨어를 알기

- ◆ 2003년 12월에 연 스팸반대 사이트 AOL 찾아보기:

<http://antispam.aol.fr>

- ◆ 스위스의 다음 사이트에서 스팸 만드는 사람들의 방법을 배우기

<http://www2.educa.ch/dyn/76237.htm>

⑥ ‘청소년 란(Espace Juniors)’: 어린이를 위한 인터넷 교육 사이트

◆ ‘법 놀이’(Jeu de Loi): 법에 대한 지식을 깊이 알게 한다. 주 사위를 던져서 차례를 정한다. 인터넷 법에 관한 문제를 푸는 놀이로 혼자 하거나 둘이서 재미있게 할 수 있다.

- ◆ 청소년용 내려 받기 실습: 안내서 ‘C Ton Net’를 내려 받기.

◆ ‘온라인 가정’: 놀이형태로 인터넷의 기능과 관심을 밝혀내는 길잡이. 교육부, 끌레미, 인터넷서비스제공자 협회(AFA), 학부모와 교육자들의 학교가 공동으로 만든 작품.

[www.pointdecontact.net/famille/](http://www.pointdecontact.net/famille/)

- ◆ ‘인터넷 권리(Droit du net)’의 청소년 항목:

[www.droitdunet.fr/juniors](http://www.droitdunet.fr/juniors)

- ◆ 청소년을 위한 CNIL: CNIL 참고.

- ◆ “Passe ton code du web”: Aol 사이트에서는 아이들이 통신망에서 만날 수 있는 위험을 경고하고 “웹 코드”를 지나가도록 격려하는 아이용 항목을 제공한다. 이 만화는 재미있고 유익하다. 만화의 두 인물이 나오고 면허증을 얻게 하는 퀴즈와 조언으로 구성되어 있다.

[www.aol.fr/declic\\_securite/](http://www.aol.fr/declic_securite/)

- ◆ ‘Surfer malin avec Doug’: 디즈니 사이트는 ‘Surfer malin avec Doug’ 항목에서 놀이교육방식을 채택한다. 통신망에 있는 위험을 알게 해주는 대화형의 이야기, 신중하라는 충고, 사이버문서, 사이버에티켓을 가르치는 우스꽝스러운 만화, 부모용 안전 안내가 있다.

[www.disney.fr/DisneyOnline/Surfermalin/main.html](http://www.disney.fr/DisneyOnline/Surfermalin/main.html)

#### ㉞ 부모감독 소프트웨어 비교시험<sup>129)</sup>

‘인터넷사용위원회’, ‘매체개발국’, ‘위임 각부공동 가정부’의 요청에 따라 소비전국협회(I’INC)는 아이들에게 적합하지 않은 내용에서 아이들을 보호할 수 있는 부모감독소프트웨어 15개를 비교 시험하는 일을 하였다.

2004년 5월 호 잡지 ‘6천만 소비자’-인터넷사용위원회 사이트에서 볼 수 있다-에 실린 조사 내용을 보면 오늘날 아주 좋은 부모감독 프로그램이 있는 것을 알 수 있다.

유럽에서는 지금 교육 프로그램을 수많은 제안하고 있다. 10개 회

---

129) 2004년 10월 22일 갱신 자료.

원국(벨기에, 그리스, 아일랜드, 룩셈부르크, 네덜란드, 오스트리아, 포르투갈, 핀란드, 스웨덴, 연합영국)과 슬로바니아에서 이루어지는 매체 교육은 필요 불가결한 학교교과목이다. 이것은 1998년 유럽위원회가 계획한 인터넷활동정책의 목적에 따라 특별히 “인터넷 내용물에 관하여 교육에 도움이 되도록 노력하여 인터넷의 잠재력과 나쁜 점을 부모와 교사와 아이들이 자각하”게 하려는 것을 반영한다.

지금까지 프랑스의 학교에서는 인터넷 사용교육이 더뎠다. 2000년부터 교육부는 초등학교와 중학교와 고등학교에서 ‘정보와 인터넷 자격증(B2I)’을 얻도록 하였는데 지금은 이를 의무로 하고 있다. 또 교육부 시설인 ‘클레미’, 벨기에의 ‘미디어 아니마씨옹’과 루뱅 대학은 유럽 위원회의 인터넷활동정책의 일환으로 8세에서 18세인 청소년용의 20가지 활동(놀이, 활동카드들...)을 함께 제작하였다. 이것이 ‘에듀네투넷(EDUCAUNET)’이다. 이 교육 사업은 인터넷 비평교육을 발전시키는데 이바지하고 있다.

### 3) 청소년을 위한 정보통신 교육기관과 교육프로그램

#### (1) ‘정보매체교육센터(Le Clemi)’<sup>130)</sup>

‘정보매체교육센터(르 클레미)’는 많은 정보전문가를 협력자로 삼아 청소년을 위한 매체 교육프로그램과 서비스를 제공하고 있다. 또한 문화부, 외무부, 유네스코, 유럽공동연합, 민간사업체, 국내외 대학, 외국정부, 외국사업체와 협력하여 정보통신매체에 관한 다양한 교육 자료와 활동 프로그램을 개발하여 학교, 가정, 지역사회의 문화센터 같은 다양한 교육 단체를 통해 청소년에게 보급하고 있다.

정보통신 윤리와 관련해서는 별도로 정보통신 윤리를 가르치는 것이 아니라 모든 교육 자료에 철학, 윤리, 도덕의 내용을 기본으로 담아

130) Centre de liaison de l'enseignement et de médias d'information의 줄임말 이 르 클레미 [www.clemi.org](http://www.clemi.org)

자연스럽게 학습하도록 하고 있다.

인터넷과 관련해서는 2000년부터 외국대학과 연계하여 ‘청소년과 인터넷’이란 조사를 실시하고 청소년들의 인터넷사용 경향과 이를 근거로 한 교육 대책을 모색하고 있다.

### ① 사명

교육부의 시설인 ‘끌레미(정보매체교육센터)’는 1983년에 창설됐다. 이 센터의 사명은 “학생들이 교육연수활동을 통해서 여러 가지 정보매체 활용을 증진시키고, 자기들이 살고 있는 세계를 가장 잘 이해하도록 도우며 아울러 이 학생들의 비평 감각을 발전시키는 것이다.” 이 사명을 다하기 위하여 ‘끌레미’는 교육, 지도, 교환 프로그램과 교육출판물 사업을 한다.

### ② 활동

① 교사교육 : 정보매체 체계에 대한 지식, 이 정보매체들이 전달하는 메시지의 분석과 이해, 이 매체들을 수업에서 활용하는 것을 교사들에게 가르친다. 2002년부터 2003년까지 2만 명 이상의 연수생들이 ‘끌레미’ 연수에 참가하였는데 전국 팀이나 Iufm<sup>131)</sup>에서는 15%, 대구구에서는 85% 이상이 참가하였다. 학교나 팀의 요청에 따라서 전통 연수(stage classique)에서 조언에 이르는 여러 방법을 활용한다.

신문방송, 중고등학교신문과 텔레비전 뉴스 영상은 기본활동이다. 인터넷 매체는 이제 완전한 몫을 가지고 한 자리를 차지하며 <학교의 신문 방송 매체 주간>은 언제나 필수 과정에 들어간다.

② 2003년도 <학교의 신문 방송 매체 주간> : 학생 3백5십만 명과 프랑스 매체기관 신문사, 잡지사, 라디오방송국, 텔레비전방송국, 통신사 923개가 참가하였다. 제2학년도 주제였던 “텔레비전 뉴스영상”은 교사 85%의 관심을 끌었다. 긴박한 국제상황 안에서 하는 매체 작업

131) Iufm은 교사연수대학협회의 줄임말.

은 최근 관심사를 엄정하게 다루어 방송의 뉴스들을 예측하게 하였다. 이 결과는 인터넷에 게시한다.

③ 학생들이 학교 안에서(신문, 라디오, 비디오, 인터넷) 표현하는 바를 지도 : 정보유통, 자유와 책임의식을 가르친다. ‘끌레미’는 유럽에서 가장 중요한, 중고등학교신문(4만5천 종이 넘는다)의 총서를 소유하며 활용한다. ‘끌레미’는 <팩스!(Fax!)> 프로그램을 조정한다. ‘끌레미’는 청소년들이 중고등학교 신문 총서, 잡지를 제작하여 그들이 쓰는 말에 가치를 부여하기 위해 충고하고 개입하는 활동과, 협력관계로써 만남과 일치를 이루는 원격 국제 청소년 신문 <팩스!>와 같은 여러 활동을 통하여 청소년들의 표현력을 지도하고 있다.

④ 책, 광고책자와 멀티미디어의 형태로 교육자료 제작보급 : 제작보급의 목적은 수업에서 현대의 사건을 중심으로 연구하고 성찰하도록 자극하고 또 이를 발전시키는 데 있다. 이 출판물은 교육연수를 받는 사람보다 더 광대한 대상과 관계하는 수단이다. 그래서 해마다 교사들에게 너댓 개의 저작물을 권하고 있다. 2003년에 ‘끌레미’는 편집 작업을 텔레비전 관련 도구 제작 중심으로 전개시켰다. 이처럼 ‘끌레미’는 교육부 장관의 요청에 호응하여 특별히 ‘텔레비전 사용법’을 출판, 중고등학교에 15만부를 보급하였다. INA와 CEMEA가 함께 제작한 DVDrom ‘텔레비전 배우기: 르 JT’는 다중매체 참고자료의 새로운 총서를 시작하였다.

⑤ 실험프로그램 : 2002년-2003년에 끌레미는 11개 학교와 함께 ‘중고등학교의 매체교육과 새로운 방법’을 주제로 하는 2년짜리 새 프로그램을 내놓았다. 1단계에서 10개 학교는 지난해에 제안한 프로그램을 계속하였다. 이 프로그램은 중고등교육국의 지지를 얻었다.

⑥ 국제협력 : ‘끌레미’는 외국에 뿌리를 내린 조직들, 교육기획에 참가한 정보 교육조직이나 정보전문 조직들, 국제단체들과..... 많은 의견을 나눈 덕분에 풍요롭게 성찰하고 활동하였다. 이런 협력 덕분에 세미나, 연수, 연구 프로그램, 프로그램을 계획하는 데에 필요한 충고

나 전문능력을 얻을 수 있었다. 2003년을 대비한 교환 활동으로는 특별히 매체교육이나 영상 교육에 관하여 벨기에, 이태리, 대영제국, 에스파냐, 포르투갈, 아르헨티나, 튀니지, 알제리, 캐나다, 에스토니아.....와 함께 해왔다.

⑦ 대학구 안에서 : 전국 끝레미는 대학구의 팀을 선도하고 지도하며 효과를 드러내게 한다. 2003년 끝레미는 두 번 되풀이하여 팀을 결성하였고 대학구의 팀 안에서 새로운 동료들을 통합할 수 있는 새로운 연수 방법을 계획하였다.

대학구 팀들이 완수한 이 일은 특별히 효과가 있었다. 대학구 당국에게 점점 인정을 받은 이 일은 지역사정에 따라서 매우 다양하게 실행하고 연구하여 이름을 날리고 있다.

### ③ 끝레미의 자원

① 30개 대학구에 있는 팀 : 이 팀들은 정보매체 전문가, 대학교수, 학부모, 교육 협회와 함께 작업한다. 이 팀들은 교육 기획을 하도록 연수하고 조언하며 정보매체전문가와 교사들을 연계한다.

② 정보매체교육 분야의 특별한 참고자료센터 : 여기서는 현대 사견을 주제로 하여 신문사(\*통신사) 패널조사와 분석을 실행한다.

③ 정보매체교육을 주제로 한 통신회원의 국제조직 : EU, 외국정부조직과 비정부조직에 들어간다. 끝레미는 유럽의 프로그램인 '에듀코넷'과 '미디어-에딕(Media-educ)'을 지도한다.

### ④ 끝레미의 교육 프로그램

#### ① 연수지도자 연수

끝레미 대학구 교육팀은 매년 연수지도자 연수를 실행하며 내용은 매우 다양하다.

모든 해당 프로그램을 보면 매체기관이 연수생을 받아들이는 것이 들어있다. 여기에 연수의 중요함이 있다. 곧 연수생은 매체 세계를 새

롭게 경험하는 것이다. 연수생은 이 세계에서 일하는 사람들의 어려움을 이해하게 되고 모든 전문매체기관 하나하나가 매체 조직 속에 들어있는 것을 알게 된다. 매체기관이 연수생을 받아들이는 것은 연수지도자와 이들을 지도하는 전문가들이 서로 만나 의견을 나누며 교류하고, 학생이 교사를 동반하여 매체기관을 방문하는 것, 협력관계로 해온 교육기획, 학교나 IUFM<sup>132)</sup>에 매체전문가들이 개입하는 여러 다른 활동의 출발점이 된다. 그래서 2003년 신문사나 텔레비전 방송국이나 라디오 방송국 또는 출판사나 사진소..... 같은 36개의 서로 다른 매체기관이 500명 가까운 연수생을 받아들여 연수생들이 그 혜택을 입었다.

이러한 노력으로 조직을 편성하여 전문성을 띠려는 의지가 생기고, 전국센터가 학구 팀과 서로 유지하는 관계를 맺게 되며, 이 학구 팀들이 한 분야에서 그들의 지식을 현실에 맞출 필요가 있다고 자각하게 된다.

## ② 학교의 신문방송매체주간

1990년부터 <학교의 신문방송 매체 주간(La semaine de la Presse et des médias dans l'école)><sup>133)</sup>은 원하는 학교에서 여러 가지 정보매체를 받아들일도록 허락하였다.

이 활동은 시민교육활동 안에 들어간다. 학생에게 정보 교육을 시키는 것은 그가 살고 있는 세상을 이해하는 방법을 학생에게 알려주는 것이고 사회생활에 더 잘 참여하게 하는 것이다. 또한 민주사회에서는 어떤 사상에 얽매이지 않고 자유롭게 정치, 사회, 경제와 노동조합 같은 분야에서 다양한 의견이나 성향을 보이는 신문이 다수 필요함을 인식하도록 학생을 이끄는 것이다.

해마다 대략 400만 명의 학생과 25만 명의 교사가 이 활동에 1만5천 개의 학교에서 참여한다. 협력매체는 보통 ±800(±500종의 일간신문과 정보 잡지, ±240개 라디오 방송국, ±50텔레비전 채널과 ±10개신문

132) IUFM은 교사연수대학협회의 줄임말.

133) 앞으로는 <주간>으로 줄여 씀.

사)개 이다.

③ 학생들은 이 <주간>에 무엇을 하는가?

◆ 학생들은 신문가두매점을 구성한다. 이것은 아주 다양하고 많은 신문 방송 학교(Ecole de la Presse)가 학생들을 받아들인 것을 상징한다.

◆ 학생들은 ‘신문기술법’, ‘같은 한 사건을 여러 매체로 비교하기’, ‘외국어 신문’, ‘정보처리에서 사진의 중요함’.....과 같은 주제를 가지고 분석하는 반에 참가한다.

◆ 학생들은 매체전문가들과 함께 ‘모두 다 말하고 모두 다 쓰며 모두 다 보여줄 수 있는가?’, ‘인터넷신문’, ‘스포츠신문’, ‘음악 라디오를 발견하기 위하여’, ‘매체와 교육’, ‘신문구상’, ‘오늘날 일간신문은 어떻게 다중매체에 통합하는가?’ 와 같은 주제에 대해서 대략 3,000개의 토론을 주최한다.

◆ 학생들은 인터넷에서 신문을 읽거나 논평을 쓰는 가운데 인터넷을 알게 된다. 그래서 빠리에서는 ‘Des connections’, 마르세이유에서는 ‘Cybergazette’과 함께한다.

◆ 학생들은 서로 다른 정보지에 입각하여 일간신문, 주간지나 월간지의 뉴스를 비교하면서 잡지를 제작한다.

◆ 학생들은 학교나 잡지편집인들로 조직된 경쟁시험에 참여한다 (익살스럽고 더 좋은 그림들과 만화, 학교신문, 현지보고, 신문사진).

◆ 학생들은 신문기자들의 조언에 따라서 국가, 지역이나 외국 신문에 대한 평론을 작성한다.

◆ 학생들은 현대에 일어난 사건, 매체의 역사를 소개하는 전람회를 구상한다.

◆ 학생들은 많은 경우에 신문을 읽는 습관을 조사하기 위해 그들이 질문서를 마련하고 또 이에 대답한다.

④ 학생을 위한 목표

◆ 여러 가지 의견과 다양한 사상의 분파를 존중하는 것에 기초를

둔 비교방법에 따라 정보와 현대의 사건에 대해 교육활동을 시작하거나 연구하는 것.

- ◆ 매체가 보급한 뉴스를 어떻게 해독해야 하는지 그 방법을 배우기. 이 뉴스는 어떻게 소개되었는가? 편집된 건가? 매체들은 이 사실을 어떻게 다시 편성하는가?

- ◆ 일간신문이나 잡지, 라디오 방송국과 텔레비전 채널, 인터넷과 청년들이 만든 신문 같은 정보수단의 상이함과 다양함을 알아내기.

- ◆ 여러 정보출처와 서로 다른 정보 매체를 활용하여(일간신문사, 라디오, 텔레비전과 인터넷) 여러 방식으로 신문 읽는 것을 학생에게 장려하기.

- ◆ 매체기관에서 제작하여 배포한 정보가 어디에서 오는지 또 누가 제공하는지 확인할 수 있기.

- ◆ 오늘날 뉴스 전체를 이루는 정확한 사건들을 기간 안에 설정하고 예측하기.

- ◆ 매체의 경제 기능을 알고 사회와 정치에 관련된 정보매체 기능을 이해하기.

- ◆ 정보매체는 때로 사실을 왜곡하는 거울이고 이 사실을 확대하기도 하는 사실을 이해하기.

- ◆ 고급정보를 요구하는 사용자들을 형성하기 위해 매체전문가들과 좋은 관계를 맺기.

#### ⑤ 교육부 계획

청소년들이 세계에 대해 품고 있는 생각은 대부분 여러 매체를 통해서 얻은 것이다. 왜냐하면 여러 매체는 학생들이 아주 어렸을 때부터 환경의 한 부분을 이루기 때문이다. 그러나 사회문화 관점에서 보면 모든 청소년이 매체 앞에서 평등한 것은 아니다.

그러므로 교육 책임자들은 이런 사실을 고려하여, 학생들이 사실을 매체로 다시 편성할 때 매체전문가의 기술과 도구와 말 그리고 예의의 기초를 학생들에게 가르치는 것이 기본이다. 이런 입문지도를 시

작하기 위해서는 여러 가지 의견을 엄격하게 인정하는 것, 뉴스를 비교하고 이에 대해 예측한 것을 근거로 한 교육 활동 같은 여러 가지 선행조건이 필요하다.

#### ⑥ 조직

<주간>은 활자신문과 라디오와 텔레비전의 전문가들이 활발하고도 항구하게 참여함으로써 조직된 것이다. 끌레미는 이 <주간>을 제안하여 이 <주간>을 지도하고 이에 협력할 의무가 있다.

매체기관과 학교는 끌레미 사이트([www.clemi.org](http://www.clemi.org))에서 만난다.

◆ 편집자들은 지도안 제출을 예고하고 제공한 견본의 수를 여기에 적어둔다.

◆ 교사들은 같은 이 사이트에서 해마다 제목을 골라서 학생들과 함께 사용한다. 교사들은 매체지도의 의논할 수도 있다.

#### ⑦ <주간>의 세 가지 원칙

<주간>은 다음의 세 가지 기본원칙에 근거를 둔다.

◆ 협력관계 : 여러 기관 곧 학교, 정보매체기관과 우편국(La Poste)이 <주간>을 위해 협력하고 있다. 이 기관 하나하나의 자기 활동영역에 책임을 진다. 학교는 정보매체에서 학생들을 받아들이고 학생들과 함께 하는 교육활동으로 토론, 애플리에를 한다. 신문편집자들은 학교에 설치한 일간신문과 잡지의 수와 출간을 책임진다. 우편국은 이 견본들의 발송을 책임진다.

◆ 자원 : 학교와 매체기관은 자율적으로 <주간>에 참여하고, 참여정도도 결정한다.

◆ 무료(無料) : 교사들과 정보전문가들은 <주간>을 위하여 많은 돈과 시간을 내주어서 이 <주간>이 좋은 성과를 올리게 되고 또 프랑스의 여러 매체가 다양한 의견과 성향을 보이며 상이한 사실을 학생들이 알아차릴 수 있게 한다. <주간>은 영리 목적이 없다. 이 활동은 많은 협력관계를 필요로 하는 교육활동이다.

③ 팩스!(Fax!)

원격전달 국제청소년 신문 <팩스! (Fax!)>는 청소년들이 하루에 만든 국제신문이다. 1989년에 생긴 이 신문은 계속 성장하고 있다.

원칙은 간단하다. 한 학교가 신문발행제작을 책임지고 주제를 내놓는다. 여기에 함께 참여하고 싶은 여러 나라의 학생들은 끝레미에서 정보를 받아 서명하고 삽화를 넣어 두 가지 언어로 작성한 기사를 팩스나(그래서 이 팩스라는 이름을 쓴 것) 인터넷으로 보낸다. 청소년 기획자들은 하루 동안 신문을 구성, 편집, 인쇄하여 모든 참가자에게 우편으로 보낸다.

이 신문기획을 입문지도 하는 끝레미는 <팩스!> 프로그램 전체를 조정한다.

<팩스!>의 목적

- 1) 매체교육: 신문사와 일반 매체에 관한 비평 해석 작업, 정보통신 공학을 활용하여 청소년들이 자기들 생각을 표현하고 서로 나누기.
- 2) 국민교육: 현대사건의 주제에 대한 토론, 참된 의사소통을 위해 외국어 사용, 공동계획에 참여, 다른 사람을 존중하기.

팩스!는 하나의 신문이다.

청소년: 신문본문 전체는 청소년 편집자 소관이다.

세계: 이 신문은 어느 나라에서나 계획할 수 있다.

원격전달: 신문 페이지는 전송복사로 전달된다(또는 전자우편물로).

여러 언어: 이 신문의 쪽은 모두 두 나라 말로 되어있다.

곧바로: 이 신문은 24시간 안에 제작된다.

현대사건: 이 신문은 현대에 일어나는 사건에서 시작된다.

신문 각 호의 주제는 이 현대사건들이 된다.

(팩스! 계약규정서에서 뽑음)

❶ 참여 방법

<팩스!>의 실행계획은 끝레미 사이트 [www.clemi.org](http://www.clemi.org)에서 프로그램 팩스! 난에 공지한다.

- ◆ 통신원이 되어 신문기사를 제작한다.
- ◆ 전체로 인쇄할 한 페이지를 작성하여 이 신문에 참여하는 것이다.
- ◆ 플래미 사이트에서 달력을 참조하여 주제 하나를 고르기.
- ◆ 주최자에게 참여하는 사실을 확인하기.
- ◆ 주제, 날짜, 크기, 계약규정서를 준수하기.
- ◆ 기사 작성(하나 또는 여러 개)하기, 삽화 고르기, 두 나라 말 사용, 견본 페이지 만들기.
- ◆ 신문 호 만드는 책임자에게 견본페이지를 전송복사로(또는 전자우편으로) 보내기.
- ◆ 신문 호 만드는 책임자가 보낸 -바로 그날- 신문의 견본 페이지를 받은 것을 확인하기.
- ◆ 나중에 인쇄된 신문을 교실에서 활용하기.

## ② 신문 만들기

여러분은 여러분의 학교에서 한 사건을 새로 만들어내고 싶고(국제모임이나 유럽계획이 있을 때 클럽-프레스나 매체 선택 범위 안에서 ‘학교의 신문방송매체주간’에 대비하여.....) <팩스!>의 충실한 통신원이며 신문을 마련하기 위하여 준비가 된 자신을 느낀다.

- ◆ 교장선생님, 가족, 담임선생님을 설득한다.
- ◆ 마음대로 사용할 수 있는 자재, 곧 큰 방에 비치된 전송복사기, 전화, 복사기, 컴퓨터..... 가 제대로 있는지 확인하기.
- ◆ 신문인쇄, 인쇄된 신문발송, ‘팩스일정’ 조직하기에 드는 작업비용을 예상하기.
- ◆ 지역심의회나 일반심의회, 시장, 지역신문과 다른 매체기관, 유럽 프로그램, 도시상인.....과 같은 재정 협력자들을 찾기.
- ◆ 책임자 학생모임인 편집위원회 구성하기.
- ◆ 이 신문은 국제신문이다! 외국 통신원을 생각하여 어떤 주제가 그들의 관심을 끌 수 있는지 이 주제를 연구하기. 독특해야 한다! 한 주간이나 한 해 동안 일어난 사건을 근거로 하여야 한다. 학생들이 몰

두하는 문제들을 표현하고 꼼꼼이 생각해야 한다.

◆ 클레미와 연락하여 주제와 날짜에 대해 토론하고(방학과 두 반구(半球)의 계절이 바뀌는 점에 주의할 것) 달력에 적어놓으며 통신원을 찾기.

- ◆ 모든 통신원에게 보낼 초대장을 작성하기.
- ◆ 참여를 확인하기 위하여 통신원에게 회답하기.
- ◆ 학생들이 사는 지역이나 도시의 신문기자들에게 통지하기.

위의 작업을 하는 데에 석 달에서 여섯 달이 필요하다!

### ③ 기사를 받는 날

도처에서 보내는 글이 도착한다. 편집위원회는 원고 받기, 번역 따위를 계획한다. 기사편집은 당일 마쳐서 ‘초판’을 하루 안에 모든 통신원에게 전송복사나 전자우편으로 보내야 한다.

‘제이 날’(\*신문 날 Jour J)이 지난 다음에는

- ◆ 신문에 대한 느낌에 매우 깊게 주의를 기울이기.
- ◆ 이것을 모든 통신원에게 빨리 보내기(학기말 전에 명령으로).
- ◆ 모든 참여자와 같이 교실에서 신문을 평가하기.

<팩스!>가 이렇게 인기가 있는 이유는 아마도 <팩스!>가 다른 사람들을 발견하는 기쁨을 지식체계에 연결시키기 때문인 것 같다. 학교는 전달할 의무가 있다. 그런데 왜 배우는 행복을 포기하는가?

국제청소년신문인 <팩스!>호의 반 이상이 최적 속도로 외국에서 계획된다. 해마다 새로운 통신원이 이 모험에 참여한다(아르헨티나, 웨백, 한국.....). 1994년부터 같은 계열인 <사이버팩스!>가 온라인으로 제작된다.

### ④ <팩스!>의 종류

- ◆ <팩스!>는 11-18세용,
- ◆ <팩스! 주니어>는 6세-11세 아동용으로 이들에게 적합한 주제를 다룬다.

◆ <사이버팩스!>는 연령제한 없이 모든 학생이 전자편지로 전송한 기사에 입각하여 48시간 안에 제작된 인터넷신문이다. 작업을 계획한 학교의 사이트에서 모든 사람이 볼 수 있다.

선택된 주제에 대해 자신의 생각을 표현하기를 바라는 모든 나라의 청소년은 열려있는 이 프로그램에 참여하기 위하여 클레미와 연락하거나 클레미의 인터넷 사이트에 문의하면 된다.

## (2) ‘에뒤꼬넷(Educaunet)’<sup>134)</sup>

인터넷과 인터넷의 위험에 대한 유럽의 비평교육 프로그램 유럽위원회의 활동계획에 따른 ‘에뒤꼬넷’

‘에뒤꼬넷’은 2001년 유럽위원회가 세운 ‘안전한 인터넷([www.saferinternet.org](http://www.saferinternet.org))’ 활동 계획에서 시작되었다. 3개 매체전문교육단체가 연합하여 인터넷 사용에 관련된 위험의 대응책으로 제안한 교육이다.

### ① ‘안전한 인터넷(Safer internet)’은 무엇인가?

유럽위원회는 1998년부터 ‘안전한 인터넷’이란 이름으로, 인터넷을 안전하게 사용하고 청소년들에게 해로운 불법 내용이 담긴 메시지를 퇴치하기로 결정하였다. 유럽위원회는 회원국들에게 준 질문서와 인터

134) 검색사이트:

<http://www.clemi.org/educaunet/france/france.html>  
<http://www.clemi.org/educaunet/france/formation.html>  
<http://www.clemi.org/educaunet/france/partenaires.html>  
<http://www.clemi.org/educaunet/france/activities/explorer.html>  
<http://www.clemi.org/educaunet/france/activities/informer.html>  
<http://www.clemi.org/educaunet/france/activities/communiquer.html>  
<http://www.clemi.org/educaunet/france/activities/observer.html>  
<http://www.clemi.org/educaunet/france/activities/liens.html>

검색날짜: 2004년 10월 12일

연수자 안내서 참조.

넷에서 이용자들이 느끼는 불안감을 조사한 것에 의거하여 이런 활동 노선을 세웠다. 여기서는 불안요인에 관한 정보와 특별히 청소년들이 인터넷을 사용할 때 생기는 위험이 무엇인지 강하게 요청하는 점이 두드러졌다.

유럽위원회는 자체 계획안에 다음과 같은 세 가지 제안을 포함시키기로 결정하였다.

① 특별히 유럽통신망을 새로 만들고 자체 규제와 감독규범을 마련하여 더욱 안전한 환경을 새롭게 만들기.

② 검열과 분류체계를 정리하기.

③ 인터넷의 잠재력과 나쁜 점에 적극 관심을 갖도록 하기 위해 학부모와 교사와 아이들의 행동을 개발하기.

이 세 번째 제안에 따라 만든 것이 ‘인터넷교육’ 프로그램이다.

## ② ‘에뒤꼬넷’을 제안한 연합교육단체

### ① 프랑스

◆ ‘르 끌레미’ : 교육부의 정보매체 교육센터인 ‘르 끌레미’는 20년 전부터 매체교육에 관여하고 있다. ‘르 끌레미’는 프랑스교육 체계에 정착한 전문능력이 있다. 프랑스와 외국에서 연수를 전문으로 지도하고, 학부모, 교육협회, 교육운동, 매체와 협력관계를 이루며 친교하고 있다.

### ② 벨기에

◆ ‘미디어 아니마씨옹 asbl’ : 매체와 다중매체의 교육 자원센터, 벨기에의 프랑스인 공동체의 중재로 보조금을 준 협회. 교육, 상설교육, 청소년기구, 부모협회, 평생교육기구, 비정부기구의 책임대표자들의 폭넓은 조직 속에 있다. 이 센터는 교육용 의사소통도구를 생산하는 것이 전문이다.

◆ ‘르 그렘스(\*Le GReMS)’ : 지식중개연구그룹, 루뱅-라-네브의 루뱅 가톨릭대학 통신부. 이 그룹은 교육을 위한 통신과 관찰, 분석, 평가 방법론을 전문으로 한다.

③ ‘에뒤꼬넷’의 지도위원회(2003년 5월 현재)

❶ 프랑스와 벨기에의 전문 지도그룹

◆ 가정 대표, 교육대표, 인터넷과 매체에 적극 참여하는 사람들이 성찰, 교육, 실험, 평가와 의사소통에 참여한다. 모두 15명의 협력자가 프랑스와 벨기에의 지도위원회를 구성한다.

❷ 프랑스의 지도위원회

- ◆ 각부공동 위임 가정부(DIF)
- ◆ 학부모와 교육자 학교
- ◆ ISOC-FRANCE 와 Toscin.net
- ◆ 교육연맹
- ◆ 가정협회진국연합(UNAF)
- ◆ 인터넷 도시(Villes Internet)

❸ 이 프로그램 실험에 참여한 프랑스 학교

학교시설(엑스-마르쎬유 대학구)

초등학교 : 마르쎬유의 에이두/다비쓰의 초등학교/

메이뤼유의 뷔르지니-아렌느/성 마르끄-쥘가르드

네봐슈의 초등학교

고등학교 : 갑의 A. 브리앙/앵브뤼앵의 오노레-로만/미라마스/

까봐이용의 뒤마/ 액쎝 프로방스의 즐라

중학교 : 마르쎬유의 로맹-롤랑/ 이스트르의 알랭 싸바리/ 바농/

마르쎬유의 아나톨-프랑스/액쎝 프로방스의 민네/

마노스끄의 몽도르/ 오랑쥬의 바르바라-헨드릭쓰/

액쎝 프로방스의 샤폸-두블르/로르몽의 뿌앵 령쑹트르/

앙테르노스의 클럽 앵포르마땃/보르도의 아미갈 라익/

메린냐의 아미갈 라익/노아양의 푸와예 뤼랄

## ④ 가정협회

피니스페르의 UNAF

알쁘드오뜨프로방스의 UNAF

스트라스부르의 UNAF

부슈뒤론느의 UNAF

빠리의 학부모 카페

## ④ ‘에뒤꼬넷’의 도구를 만들기까지

프랑스 교육부의 ‘르 끌레미’, 벨기에의 ‘메디아 아니마씨옹’과 ‘루뱅-라-네브 대학’은 서로 연합하여 인터넷 사용에 관련된 위험을 고려하면서 인터넷에 대한 비평교육 사업을 유럽위원회에 제안하였다.

2001년 4월 인터넷매체와 이에 따른 위험에 대처하기 위한 ‘에뒤꼬넷’을 창립하고자 전문가들이 모여 구상하였다. 이를 기초로 하여 교사와 부모와 교육자들을 위한 8세에서 18세까지 청소년용 첫 번째 교육도구세트가 구상되었다.

프랑스와 벨기에의 교육계, 가정, 인터넷과 매체 분야에서 활약하는 명사들로 구성된 지도위원회는 이 교육도구의 평가와 이 도구가 가져오는 교육효과에 대한 평가방법을 구상하였다.

2001년 10월 벨기에와 프랑스의 부모, 교사, 교육자 30여명으로 구성된 첫 번째 그룹이 연수를 통해 청소년들에게 이 도구들을 시험하기 위하여 ‘에뒤꼬넷’이 제안한 문제와 대응책에 대해 고심하였다.

연구자들은 학교와 단체와 부모모임에서 시행한 실험을 관찰하고 평가하여 ‘에뒤꼬넷’이 마련한 도구들의 적절함과 결점을 처음으로 분석할 수 있었다. 이 평가에 비추어 어떤 도구는 다시 검토하여 새로운 도구로 만들게 되었다.

여러 번 실험한 결과를 바탕으로 하여 8세에서 18세까지 청소년 1500여명과 성인 60여명이 개념, 교육, 실험과 평가라는 여러 다른 단

계를 거치는 교육활동세트를 제작할 수 있었다. 서로 다른 이 활동들은 프랑스와 벨기에에 배포한 ‘교육 가방’과 ‘다중매체 상자’에 담겨 있다. 그리고 2004년 봄 모든 협력국가에 맞는 활동 세트와 ‘에듀코넷’ 방법을 널리 보급할 수 있는 인간자원을 조직하고자 했다.

### ① 위험을 생각하다

사람들이 아무리 인터넷을 사랑해도 소용없다. 인터넷이 위험하다는 것을 인정해야만 한다. 해로운 내용물, 부정한 실행, 신원위조.....가 피할 수 없이 인터넷 웹에 슬그머니 들어온다.

인터넷은 그 특성에서 비롯하는 나쁘고 불리한 점을 다음과 같이 나타낸다.

- ◆ 메시지 보급자는 엄청나게 많고 다양하다. 따라서 온갖 종류와 모든 형태의 정보와 요청은 매우 많고 질에 차이도 엄청나다.

- ◆ 사이트를 돌아다니는 것은 인터넷을 사용하는 사람이 조종하는 것이다. 매체의 어떤 책임자도 인터넷 사용자를 대신하지 않는다. 이 자유의 대가로 인터넷을 사용하는 청소년은 자기가 바라는 곳으로, 그가 찾아내는 대로 갈 수 있지만 그 결과가 좋거나 나쁘거나 받아들일 수밖에 없다.

- ◆ 인터넷은 거의 감시당하지 않는다.

- ◆ 특별히 청소년들은 인터넷을 흔히 개인으로 사용한다.

- ◆ 인터넷은 아직도 그 자체에 대해서 새로운 것을 한창 만들어내고 있는 상태다. 따라서 인터넷 사용법과 규약은 분명하지 않고 안정되지도 않다.

인터넷에서 여기저기 돌아다니는 것은 흔히 눈으로 보고 돌아다니는 것이다. 학부모와 교사와 교육자는 이 점을 걱정한다. 그러나 청소년이 언제나 이를 의식하고 있는가? 새로운 통신공학의 대응책은 보통 청소년들을 검열, 검은 목록, 하얀 목록 같은 방패 뒤로 피난시키는 것이다..... 그러나 이런 방법은 믿을 만한 것이 아니다. 이런 방법이

때로는 위험하지 않은 정보를 걸러내고, 때로는 교묘하게 만든 위험한 자료를 걸러내지 않고 그대로 내보낸다. 게다가 어떤 청소년에게 해를 입힐 수 있는 것이 자동으로 다른 청소년에게도 해를 입히는 것은 아니다. 마지막으로 이 보호 방법은 훨씬 더 위험한 “공기주머니 결과”를 초래할 위험이 있다. 청소년들은 자신들이 안전하다고 믿으며 경계를 게을리 한다. 청소년들이 인터넷에서 보호책 없이 있거나 손해를 주는 정보가 검열망의 코를 빠져나가는 날 그들은 무방비 상태에 있어 맞서 싸울 수가 없다. 청소년들을 보호하려고 했으나 오히려 그들은 위험 장애물을 확인하지 못해서 피할 수 없게 된다.

## ② 교육에 대한 확신

인터넷을 사용하는 어린이들과 청소년들이 자기를 스스로 다스리며 책임의식을 갖게 하는 ‘에듀코넷’은 인터넷을 안전하게 사용하기 위해서는 교육을 가장 중요하게 여기는 것이 기본원칙이다.

이 교육프로그램이 나아가려고 했던 방향의 근거를 이렇게 두는 철학자 이자벨 스텝제르(Isabelle Stengers)는 이렇게 말한다. “많은 문화에는 위험의 문화라는 독특함이 있다. 다시 말해 사람은 어른이 되기 위해서 위험을 감행해야만 한다는 것이다. 아마도 우리 형편은 위험의 문화, 위험의 관념이 무엇인지 알고 싶어 하는 것 같다.

왜 그런가? 한편으로는 위험을 피하려는 이상(理想), 다시 말해 조용한 대화로써 청소년들을 어른 상태로 이끌려는 이상(理想)이 우리에게 있기 때문이다. 이 이상(理想)에 따르면 위험은 해로워서 피해야 할 것이다. 다른 한편으로는 내가 ‘심각한 위험들’이라고 부를 만한 것에 이 청소년 세대는 복종하게 되고 만다. 그러나 청소년들이 이 위험에 맞서도록 교육을 시키지는 않는다. 나는 이 심각한 위험들 가운데에서 사회의, 사회-경제의, 심지어 사회정치적의 조작전체를 본다. ‘청소년’과 같은 새로운 세대와 관계되는 광고나 여론조사..... 같은 이 조작들 속에서 청소년이 생각하고 갈망하게 되는 것이 무엇인지 사색하게

된다. 이런 관점에서 우리의 사회들은 생각하지 않고 바라지도 않은 인간의 위험을 만들어내고 있다.”

아동정신병의사 필립 반 미르빅(Philippe van Meerbeek)은 후기사춘기에 하는 위험한 짓의 중요한 역할을 강조한다. “사춘기는 위험한 짓을 하는 나이다. 이 사춘기 청소년은 경계해야 할 것에 오히려 끌린다. 그리고 성장하려면 위험이 필요하다. 위험은 통과의식이다. 이전에는 어른들이 이 의식(儀式)들을 책임지었다. 오늘날에도 통과 작업은 여전히 있으나 청소년이 그것을 만들어내야만 한다. 위험 의식(儀式)은 청소년이 두려움을 넘어서도록 돕는다. 청소년은 자신이 전능하지 않은 것을 알아차린다. 위험은 그 자신이 한계가 있다는 것을 승화하도록 돕는다.” 필립 반 미르빅은 더 진전하여 자신이 치료했던 실제의 사례에 비추어 어떤 청소년들은 자기를 “나쁜 상태가 되”게 하는, 다시 말해서 그들이 주장하던 이상(理想)의 어떤 특성들을 단념하기 위해서 스스로 손해를 과할 필요를 느낀다고 특기한다. 그들은 이런 이상(理想)의 특성이 자기에게는 없고 앞으로도 이것을 결코 가질 수 없으리라고 고통스럽게 확인한 것이다. 청소년들의 위험한 어떤 행동들은(자동차 경주식의 운전, 살에 구멍 뚫기, 약물, 술, 담배, ‘미친 사람들의 파티’, 통신으로 하는 환각놀이 따위) 자기 정화를 위해서 자기에게 해로운 짓을 하는 것을 예증한다. 마지막으로 이 아동정신병의사는 실제의 만남을 두려워하는 이상주의자들인 청소년들은 인터넷만으로 상대방을 만나면 인터넷은 실제 세계보다 덜 불안한 곳으로 생각한다고 말한다.

이런 고찰에서 나온 결과, 청소년이 스스로 제어하는 것과 그가 느끼는 안전은 철저한 보호로 이루어지는 게 아니라는 사실이다. 오히려 나이와 무관하게 여러 사람과 이야기하거나 같은 또래끼리 서로 이야기를 나누는 곳에서 긍정과 부정, 성공과 실패라는 예기하지 않은 상황을 체험하도록 차츰 차츰 가르치는 것이 필요하다. 그 목적은 인터넷을 사용하면서 많은 위험징후에서 생길 수 있는 결과를 감지하는

법을 배우는 것이다.

‘에듀꼬넷’의 방식은 이런 것이다.

이 귀중한 성찰은 위험과 때로는 해로운 그 결과들이 청소년에게 인터넷 사용을 가르치는 데 뿐 아니라 실제 삶에서도 자기를 스스로 제어하고 책임의식을 가지게 하는 데에 중요한 구실을 한다고 생각하게 한다.

### ③ 안개 속에서 의사소통하기

‘에듀꼬넷’ 프로그램을 실험할 때 학부모, 교육자와 교사들끼리 유익하게 벌인 논쟁에서 나온 새로운 견해는 인터넷에서 생기는 위험의 본질 곧 인터넷에서 하는 의사소통은 마치 안개 속에서 하는 것과 같을 것이라는 것이다.

보통 사람들이 서로 주고받은 메시지를 이해하고 해석하는 것은 이야기하는 상대방의 용모, 현재의 상황, 만남의 이유, 다른 사람과 갖는 관계의 종류, 그의 목적에 대한 생각..... 같은 맥락에 입각하여 하게 된다.

매체를 통한 의사소통은 이제 더 구별이 되지 않고 앞뒤 사정은 더 없어지며 더욱이 익명으로 한다. 그러나 매체들은 규칙을 제공하여 어떤 부류로 분류되게 도우며 이 부류에 입각하여 매체들이 전하는 메시지를 이해하기가 더 쉽다. 인터넷에서 그 부류의 카테고리가 다양함은 훨씬 더 크며 사람의 눈을 속이는(또는 그 희생자가 되는) 위험도 또한 크다. 어떤 교사가 지적하였듯이 일상의 맥락에 따라서 말하면 안 되는 것과 아울러 남의 감정을 해치지 않고 적절하게 이야기하도록 태도를 조절하는 것이 바로 의사소통의 앞 뒤 사정이다.

그런데 인터넷은 앞 뒤 사정을 생각하지 않고 의사소통을 하는 곳이다. 누구나 자기만의 상황이 있지만 다른 사람의 상황과 관련되기도 한다. 그러므로 어떤 사람은 받아들일 수 있는 것이 다른 사람에게는 불쾌하거나 해를 입힐 수 있다. 말과 문화와 협약을 생각하기 이전에

인터넷통신망을 통하여 서로 이야기를 나누는 사람들이 저마다 상황이 매우 다를 때 서로 속이지 않으면서 정보의 가치를 이해하는 방법은 무엇인가?

이 서로 다른 컴퓨터의 정보교환 소프트웨어의 접속으로 악화된다. 이 기계는 진실, 투명한 의사소통과 훌륭한 연구에 다가가는 것을 약속하는 것 같다. 그러나 실제로 인터넷에서 여러 사이트를 돌아다니는 사람은 안개 속에서 앞으로 나아간다. 그는 클릭을 거듭하면서 기준을 확인하기 어려운 알 수 없는 세계로 들어간다. 인터넷의 위험을 교육하는 것은 자원으로 가득하지만 다양하고 변하기 쉬운 특성을 가진 세계의 안개 속에서 여기 저기 사이트를 돌아다니도록 청소년들에게 가르치는 것이다.

#### ④ ‘에뒤꼬넷’의 교육방식

‘에뒤꼬넷’이 내놓은 교육대응책은 청소년들이 인터넷을 주로 사용하는 집과 학교와 단체 같은 서로 다른 상황을 고려하였다. 이 프로그램은 교육을 목적으로 하는 행동과 도구를 결합하여 치밀하게 구상한 것으로 부모, 교사와 교육자들을 참여시킨다.

자치와 비평과 책임의식을 가르치는 ‘에뒤꼬넷’은 매체교육방식을 근거로 하여 앞으로 이 사회의 주역이 될 청소년이 인터넷매체에 대해 비평하고 분석하는 힘을 키울 수 있도록 돕는 것이다. 이 목적은 청소년이 인터넷으로 의사소통을 하는 가운데 상대방들을 잘못 알게 하는 이 독특한 방식을 파악할 수 있게 한다. 또 청소년이 자기 스스로 다스리고 비평하며 책임의식을 갖게 하여 인터넷의 풍요로움을 평가할 수 있게 하면서도 인터넷의 위험한 장애물을 숨씨 좋게 피하게 하는 것이다. 청소년은 스스로 다스리면서 인터넷을 안전하게 사용함으로써 연장자와 또래들과 이야기하는 가운데 성공과 실패, 긍정과 부정의 예기치 않은 상황을 하나씩 체험하고 깨우치면서 생길 수 있는 결과를 감지하게 된다. 따라서 ‘에뒤꼬넷’ 방식은 주로 예방을 중심축

으로 하여 효과 있게 청소년을 지도한다.

현재 프랑스와 벨기에의 교육자들은 8세부터 18세 청소년들을 위해 스무 개 활동을 활용하고 있다. 이 20개 활동은 인터넷을 사용하는 방법으로 시작하고 인터넷 세계에서 만난 상황을 연출한다. 어떤 활동들은 수업을 위해서, 또 다른 것들은 가정이나 청소년단체를 위해 구상한 것이다. 이 활동들은 다 같이 생각하는 것이거나 실내유희를 중심으로 하여 단체나 개별로 인터넷을 통해 한다. 이 모든 활동은 의견이나 편지를 주고받으며 새로운 것을 만들어내고 정보를 얻는 도구인 인터넷을 탐험하고 더 잘 이해할 수 있게 한다.

#### ⑤ ‘에뒤꼬넷’의 4대 영역<sup>135)</sup>

‘에뒤꼬넷’은 4대 영역인 탐구, 의사소통, 정보알기, 자기관찰과 관련하여 20여 개 활동을 개발했다.

##### ▶ 탐구

놀이이자 교육인 이 첫 번째 활동 전체는 인터넷을 알게 한다. 이 활동에서 놀이하는 중요한 규칙 곧 ‘어떻게 작동하는지’와 어떤 일이 일어날 수 있는 지 미리 더 잘 알기 위해 ‘여기서 무엇을 하는지’ 알게 된다.

- ① ‘웹 위를 달리기(Course sur la Toile)’
- ② ‘사이버 가족(Cyberfamille)’
- ③ ‘인터넷 나라의 끌라라(Cl@r@au pays d’Internet)’

##### ▶ 의사소통

본문, 영상, 메시지 뒤에는 개인들이 있다. 이 영역에서는 수사관이 하는 일에 전념한다. 익명과 속임수의 목적을 더 잘 이해하기 위해

135) 자세한 내용은 부록에서 ‘에뒤꼬넷’ 활동프로그램 참조.

거짓 신문을 사용한다. 광고나 전자상거래에 대해 묻는다. 이 활동들의 핵심은 책임의식을 갖게 하는 것이며 내용물이나 광고를 인터넷에 올리는 새로운 일을 하게 한다.

- ① ‘떼파또아(Tepatoa)’
- ② ‘인터넷 광고(Pubs sur le Net)’

### 3) 정보알기

정보를 어떻게 알아보는지, 탐색도구를 어떻게 쓰는지 알아야 하고 얻은 자료에 대해 적당한 간격을 두어야만 한다. 이 활동들은 이 두 관심사 쪽으로 나아간다. 곧 도구들을 자유자재로 쓰고 내용물들을 비교하고 출처를 확인하며 웹 페이지들을 철저하게 분석함으로써 비평정신을 연마한다..... “돌풍을 일며 사이트를 돌아다니는” 위험한 짓을 하려고 하지 않는 사람들에게는 아주 힘든 과정이다!

- ① ‘도미노넷(Dominonet)’
- ② ‘웹에서 찾기(En quete sur le Web)’
- ③ ‘정보 또는 앵포악스(Info ou intoax)’

### 4) 자기관찰

이 영역에서는 사람들이 이 새로운 세계에서 자기 자신이 보이는 반응과 다른 사람들의 반응을 관찰한다. 역할 놀이, 퀴즈, 노래를 통하여 이점과 위험을 토론한다. 위험한 짓을..... 하지 않기 위해서는 자기 자신을 알아야 한다.

- ① ‘놀라운 인터넷영상(E-mages surprises)’
- ② ‘인터넷에 대해 말한다(Internet, on en parle)’

### ⑥ ‘에뒤꼬넷’의 활동교육 프로그램 예

- ① ‘떼빠또아’(의사소통활동에 관련)

‘떼빠또아(Tepatoa)’는 인터넷에서 가상의 관계를, 오해할 수 있는

모든 가상의 관계로 가장한다. 이것은 역할놀이를 넘어서 통신하는 사람들 관계의 투명함을 문제로 삼는 것이다. 청소년은 새로운 신원을 만들어 채팅하면서 다른 사람들의 확실하지 않은 신원을 인지하고 밝힌다.

‘떼빠또아’는 인터넷에서 하는 가장놀이요 숨바꼭질놀이이다. 이 놀이는 채팅의 무시할 수 없는 현실을 의식하게 한다. 성(性), 외모, 나이, 신분을 바꾸어 상대방을 다루거나, 가상화면에서 서로 겨루는 추정된 이익을 얻는 것을 모두 다 할 수 있다. ‘떼빠또아’의 참석자들은 채팅이용자의 가명 뒤로 숨어 다른 사람들의 신원을 빼앗는다.

- ◆ 비호된 위험 : 인터넷에서 채팅할 때 생기는 위험은 무엇보다도 속인 신원, 막후공작..... 같은 사회와 관계에 속한다. 청소년들은 그 희생자가 될 수 있다.
- ◆ 대상 : 8세부터 18세. 이 활동은 특별히 12세에서 15세 청소년들과 초심자들이 높이 평가한다.
- ◆ 사전에 필요한 것 : 채팅 방 기능의 기초지식을 알고 있기.
- ◆ 필요한 재료 : ‘에뒤꼬넷’의 채팅 방. ‘떼빠또아’ 카드놀이. 가명 목록. 적어도 인터넷이 연결된 컴퓨터 2대, 최대한 1개 모니터를 서너 명이 사용한다.
- ◆ 놀이시간 : 50분에서 60분.

#### ▶ 질습 목적

- ◆ 인터넷 채팅의 내용과 기능을 더 잘 알고 안전한 공간에서 채팅하기. 채팅 방에서 모르는 사람이 하는 이야기와 행동방식을 통하여 그 사람의 신분 표지들을 이해하는 것을 배우기.
- ◆ 실제 신분을 위한 가상 신분 개념의 상관관계를 알아차리기.

#### ▶ 활동 개요

‘떼빠또아’놀이는 ‘에뒤꼬넷’의 안전한 채팅 방에서 한다. 이 놀이

에 참석한 사람들은 가면을 쓰고 [www.educaunet.org](http://www.educaunet.org) 사이트에 있는 채팅방에서 특별히 다른 참석자들의 가면을 벗기는 가운데 인터넷에서 채팅할 때 만나는 상대방이 어떤 사람인지 더 잘 인식하게 된다. 확실하지 않은 신분표시들만을 남기면서 채팅하다가 쉽게 사라져버리는 익명의 이 사람은 누구인가? 이 사람은 채팅에서 드러내는 모습과 실제의 삶에서 드러내는 모습이 서로 일치하는가? 성, 나이, 사회의 지위라는 기준조차 쉽게 왜곡될 수 있다.

신분을 해독할 수 있는 표시들은 상대방이 게시한 사회의 지위와 일관되게 표현한 글 안에 들어있다. 이 표현도 조금 숨쉴 있게 잘 다듬고 변경될 수 있다. “늙은” 사람이 “젊은” 사람처럼 말해서 몇 년을 벌 수 있고, 젊은 사람이 늙어 보이게 하여 금지된 어떤 즐거움을 맛볼 수 있다. 어떤 남자는 한 여성과 더 쉽게 만날 수 있다고 생각하면서 여성들의 주요테마를 드러낼 수 있다.

간단히 말하여 인터넷 채팅은 많은 사람에게 무엇보다도 역할놀이를 하는 거대한 곳이다. ‘에듀꼬넷’의 안전한 채팅 방에서 변장하는 것을 배우고 특별히 다른 사람의 가면을 벗기는 것을 배움으로써 참석한 사람들은 가상의 신원이라는 개념의 상관관계를 더 잘 식별한다. 청소년기에 하는 채팅의 역할이 다른 사람을 알아내는 데에 있다고 할 때 이 활동은 아주 중요해진다.

‘떼빠또아’의 목적은, 인터넷에서는 다른 사람들이 알고 싶어 하는 것을 다 알려주지 않고 자기가 알려주고 싶은 것만 알려주어야 하는데 때때로 상호교류가 매우 빨라서 자기도 모르게 알리지 말아야 할 것을 알리게 되는 점을 경고하는 것이다. ‘떼빠또아’ 놀이는 참석한 청소년들을 비평하며 경계하는 구조로 이끌어 들이고, 안개 속에서 풍경의 윤곽을 분별하려고 애쓸 때처럼 그들의 능력으로 인격의 표지를 파악하도록 한다.

### 3 활동 시작

지도자는 ‘인터넷 나라의 끌라라(Cl@r@ au pays d’Internet)’를 먼저 한 다음에 ‘떼빠또아’를 할 수 있다.

마찬가지로 채팅하는 동안 사용한 가명을 잠깐 이용할 수 있다.

이를 위해서 여러 가지 가명을 모아놓아야 한다(인터넷에서 통신할 때 쓰는 가명). 그리고 지도자는 이 가명이 어떤 종류의 사람과 일치할 수 있으며 이 가명을 통하여 전하고자하는 메시지가 어떤 것인지 청소년들에게 물어볼 수 있다. 예를 들어 ‘로뱅\_테\_부와(Robin\_des\_bois)’는 ‘아무도 원하지 않는 사람들의 옹호자’인가? 아니면 ‘중세를 즐겨 회고하는 사람’인가? 아니면 ‘자연에 불타는 사람’인가? 청소년들은 자기가 좋아하는 가명을 적어 명부로 만들 수 있다. 이 활동의 이점은 이런저런 가명에 관련된 여러 가지 다른 표현들을 알게 되는 것이다.

### 4 활동 방법

◆ ‘떼빠또아’는 참여자들의 역량에 따라서 서로 다른 난이도를 제공한다. 이미 채팅 방을 친숙하게 활용하는 사람들을 위한 가장 잘된 관에서는 참여자들이 카드에 그려진 인물을 연기하고 그 가명을 써서 채팅한다. 처음에는 참여자들이 모두 우연히 이 카드를 뽑거나 아니면 지도자가 권하여 선택한다. 모든 카드에는 하나의 가명이 있고 키워드는 이 인물의 특징을 드러내어 이 가명의 신원을 나타내야 한다.

◆ 마찬가지로 조커 카드 석 장이 있고 하얀 카드 5 장이 있다. 조커 석 장은 허구의 신원을 고안해낼 수 있게 한다. 하얀 카드를 소지한 사람은 하나의 가명을 생각하고 세 개의 키워드를 작성하도록 한다. 이 키워드 세 개는 참석자들에게 맞게 일치한다. 참석한 사람들이 모두 충분히 노련할 때만 다른 카드들을 보충하는 것으로 이 카드를 쓰는 것이 바람직하다.

시작하기 전에 사람들은 저마다 신원을 추측할 수 있게 하는 인물의 가명과 특징을 적은 일람표를 받는다.

참석한 사람은 누구나 자기 역할을 통합하여 아주 자세하고 일관된 특징을 생각한 다음에 ‘인터넷교육’의 채팅 방에 들어가게끔 된다. 이 방은 엄격히 개인을 대상으로 한다.

#### ㉠ 활동의 목표

◆ 이 활동의 목표는 간단하다. 곧 토론하는 동안 사람들은 누구나 가명과 비교하여 신분을 빼앗은 사람의 이름을 적게 되어있다. 이 긴 사람은(한 사람이나 여러 사람) 자기 가면을 벗기지 않으면서 다른 세 사람의 실제 신원을 알아내는 사람들이다.

◆ 이 놀이를 좋게 진행하기 위해서는 공정한 심판이 중요하다. 놀이에 참석한 사람이 저마다 ‘규칙에 따라 하는’ 것도 중요하다.

#### ㉡ 종합평가

이 놀이를 하는 동안 가상 신원의 개념, 그에게 관련된 위험과 비평하거나 무시하는 태도가 왜 필요한지 자각하게 된다. 이 활동을 끝내고 실제로 능력을 얻을 수 있도록 지도자는 모듈과 함께 두 가지 주제에 착수해도 좋다. 이 두 주제는 윤리 문제와 대책과 권고의 문제다. 윤리 문제는 온라인으로 채팅을 시작할 때 넘어서지 말아야 하는 한계의 문제다. 권고의 문제는 채팅을 신중하게 활용하는 대책을 함께 치밀하게 세우는 것이다. 곧 너무 쉽게 자기 주소, 핸드폰번호 따위를 알려주지 않는 것이다.

#### ㉢ 평가

‘때빠또아’는 온라인 채팅 솜씨를 특별히 더욱 좋게 한다. 이 활동이 끝날 때 청소년들은 다른 어떤 사람으로 행세하는 것이 매우 쉬운 것을 알고 놀라워하며 질문을 한다. 그리고 거짓 특징을 알아내는 것

이 어렵다는 것도 알게 된다. 이로부터 청소년들은 채팅하는 동안에는 최소한의 개인정보를 공표할 필요가 있다고 결론을 내린다.

#### ㉠주석

이 놀이 지도자는 불에 기름을 붓는 식으로 대화에서 참견하고 방해꾼노릇을 한다. 그러면 어른들을 덕행의 모범으로 여겼던 청소년들은 이 어른들이 쉽게 자기들 대화에 끼어들어 개인정보(전화번호, 허리둘레)나 청소년 그룹에서 새어나가지 않는 게 좋은 정보(그들이 교수에 대해서 생각하고 있는 것, 그룹에서 가장 예쁘거나 잘 생긴 소녀나 소년 따위)를 속여 빼앗을 수 있다고 알아차리게 된다.

#### ㉠연장

이 활동에 이어 새로운 ‘에듀꼬넷’의 ‘쉐르 비르뛰엘.....’을 읽으면 좋다. 또한 이 활동은 인터넷 웹사이트에서 전달하는 정보의 출처문제에 착수할 수 있게 한다.

#### ㉠가명일람표

놀이하는 동안 참가한 사람들에게 사용할 수 있다.

가명과 풀이말	가정 1	가정 2	가정 3
미술린 기차/신중함/대학교/모자/23 세			
앤디 편한/노란/박사			
폴라 모스크바/조제를 사랑/정치학 /핸드폰			
빅토리아 영화/섹시/숲속의 발라드/미 니			
시몬 치이즈/사각형/거미줄/캐나다			
롭 운동/브라질/텔레/수다장이			
마뉘 일본/공뜨/태그/병자			
조제 꽃/테크노/상팔/그을린			
모모 익살꾼/소형오토바이/뉘을 상 대를 찾아다니는 남여/1등			
모슈 상쑹/디아망/스타			
르 용/chit/립프 비즈키트			
밀루 Cheb/변호사/예루살렘			
앵쥬 6살/수의사/barbie/빨간 물고 기			
제스 Scream/루시퍼/fluo/핑크			
필 에로스/교황/파스타/로마			
라키트 자멜/카멜/해부도			

#### 4) 청소년을 위한 정보통신 관련기관과 사이트<sup>136)</sup>

##### (1) 인터넷접속제공자협회(AFA)

부모들을 위해 아이들의 안전안내서를 보급한다.

##### (2) 인터넷권리포럼(FDI)

인터넷과 통신망 권리에 대한 정보를 주고 토론을 위한 곳. 다음과 같은 사항을 볼 수 있다.

- ◆ 프랑스와 유럽과 세계의 공식문서, 판례(‘심화’ 항목).
- ◆ 전문가 그룹이 공동으로 만든 주제 자료(예: 하이퍼텍스트링크의 법규, 전자투표 따위).
- ◆ 인터넷 법과 관련된 문제에 대한 토론(예: 사이버 범죄와 민주주의).

##### (3) 인터넷권리(Droitdunet)

‘인터넷권리포럼’의 대중 기관. 학부모, 청소년과 사이트제작자가 자주 제기한 질문 목록이 있다. 질문의 예를 들면 “내 개인 사이트에 내 친구 사진을 공표할 권리가 있나요?”, “나는 사이트 하나를 만들었습니다. 어떤 정보를 여기에 실어야 합니까?” 같은 것이 있다.

##### (4) 각부공동위임가정부(DIF)

이 부처 사이트에서는 ‘온라인 가정’이라는 제목의 교육 소프트웨어를 마련하여 학부모가 인터넷에 적극 관심을 갖도록 하고 교육을 시키며 부모와 아이들이 서로 이야기하도록 돕고 있다. 놀이로 된 이

---

<sup>136)</sup> 상세한 내용은 부록을 참조할 것.

페이지는 인터넷 사용의 허구를 깨닫게 하는 여러 가지 충고를 제공한다. 부모와 아이들에게 하는 충고를 마련하여 보급하였다.<sup>137)</sup>

#### (5) 정보처리와 자유 전국 위원회(CNIL)

CNIL이 만든 CNIL-Junior에서는 정보를 마음대로 사용할 수 있도록 하는 것 외에 모든 인터넷 사이트에서 요구에 따라 설치할 수 있는 교육 소프트웨어를 개발하였다.

‘청소년 란(Espace Juniors)’ 사이트에는 ‘너의 흔적’, ‘너의 권리’, ‘CNIL에 대해서’, ‘놀이’, ‘트로페’, ‘웹디코’, ‘우편엽서’ 같은 항목이 있다.

#### (6) 인터넷사용위원회(DUI)

새로운 공학을 보급할 사명이 있는 교육부와 마찬가지로 인터넷사용위원회도 가정과 아이들과 일반대중이 인터넷을 접속하고 교육받도록 해야 한다.

인터넷사용위원회는 2003년 12월 미성년자 사이트(Mineurs.fr)를 열도록 고무하였다. 이 사이트는 가정환경이거나 학교환경이거나 인터넷의 불법내용물에서 미성년자들을 보호하기 위하여 현재 있는 여러 가능성을 조사한다. 또한 인터넷에서 미성년자를 보호하기 위한 정부의 정책을 볼 수 있다. 이 사이트에서는 인터넷의 규정과 사용을 아이들에게 가르치는 교육과 책임의식을 강조한다. 청소년들에게 직접 말하는 ‘청소년 란(Espace Juniors)’이 있다.

#### (7) 에듀넷(Educnet) 사이트

‘에듀넷’에서는 모든 교육기관과 교육 팀의 책임자들을 위한 정보를 위해 미성년자 안전 가이드를 모든 교육기관에 배포한다. 많은 활

---

137) 부록 참고.

동을 인터넷사용위원회와 협조하고 있다.

#### (8) 가정협회전국연합(UNAF)

UNAF는 프랑스 영토에 사는 모든 가정의 신조나 정치소속이 무엇이든 그 모든 가정의 관심을 증진하고 옹호하며 구현하는 임무를 맡은 국가제도이다. UNAF는 강력하고 쇄신하는 전체 가정정책을 위해 모든 가정이 아주 다양하게 자기를 나타낼 수 있게 한다.

#### (9) 아이들의 옹호자(Le Défenseur des enfants) 기관 사이트

‘아이들의 옹호자’ 기관 사이트에는 ‘청소년 란(Espace Jeunes)’이 있다. 미성년자를 인터넷에서 보호하는 내용과 사이트를 돌아다닐 때 생길 수 있는 위험에 대해 설명한다.

#### (10) 인터넷미성년자(Internet-mineurs) 사이트

인터넷통신망을 통하여 미성년자에게 성범죄와 성 관련 불법행위에 대해서 현행 법률을 알려준다.

불법사이트나 다른 온라인서비스(전자편지, 뉴스그룹, 채팅)를 신고하는 용지를 제공한다. 이 사이트의 ‘조언’ 항목에는 부모와 어린이 난이 있어 인터넷과 관련하여 올바르게 행동하는 바를 설명하고 있다.

법무부, 내무부, 국방부와 위임 가정 아동부가 이 사이트를 만든 목적은 인터넷에서 소아성애를 퇴치하는 것이다. 이 사이트는 성범죄와 위법행위에 관한 법의 주요본문을 상기시키고 인터넷에서 소아성애자의 모든 사이트나 활동을 사법당국에 알릴 수 있게 한다.

#### (11) 뿌앵드공택넷(Pointdecontactnet) 사이트

아동포르노와 인종증오 구제 사이트.

1998년부터 ‘인터넷접속서비스제공협회(AFA)’는 신고 사이트인 ‘뿌엥드꽁딱넷’을 만들어서 모든 인터넷 사용자가 아동포르노나 인종증오를 자극하는 내용물을 신고할 수 있게 하였으며, 이에 대해 적용할 수 있는 문헌을 상세하게 알려 준다. 유럽통신망 ‘INHOPE’ 범위에 들어간다.

## (12) ‘INHOPE’ 사이트

‘INHOPE 협회’는 불법내용물을 퇴치하는 유럽의 여러 핫라인이 협동하도록 돕는 것을 목적으로 한다. INHOPE의 목표는 인터넷 통신망의 아동음란물 내용을 제거하고 인터넷의 불법내용과 불법사용에 직면한 아이들을 보호하는 것이다.

## 5. 우리나라 청소년 정보통신 윤리교육에의 시사점

### 1) 미국

미국의 정보윤리교육에 있어서의 가장 큰 시사점은 바로 정부 기관과 학계, 민간 단체의 유기적 협력 체제 속에서 정보윤리교육이 실행되고 있다는 점이다. 일례로, 미국 법무부와 미국 정보기술협회(ITTA: Information Technology Association of American)는 사이버 윤리와 시민의 책임 의식을 촉진하는 활동을 전개해야 한다는 사실에 동의하여 사이버시민 파트너쉽(The Cybercitizen Partnership)을 탄생시켰다. 이 단체는 미국 내의 학계, 정부 기관, 시민 단체가 합동으로 정보윤리에 대한 인식을 제고하기 위한 캠페인을 벌이고 있다.

이 단체는 아동과 청소년들이 어떻게 온라인 환경에 대응해 나가야 하는지 알려주는 퀴즈 프로그램을 마련하고 있으며, 구체적으로 저작권 침해 행위가 무엇인지, 웹 사이트 삭제가 무엇을 의미하는지 등

에 대해 알려주고 있다. 이 단체는 아동 및 청소년 교육 이외에 부모와 교사를 위한 지침서도 함께 제공하고 있다. 또한, 이 단체는 국제적인 활동도 강화하고 있다. 영어권인 영국, 필리핀과 함께 교육과정을 구성하고 있는데, 그 과정은 초등학생부터 대학생을 커버하는 내용과 시민 단체와 부모를 위한 내용을 포함하고 있다.

이 단체는 웹 사이트(www.cybercitizen.org) 운영을 통하여 사이버 시민 인식 프로그램(Cybercitizen Awareness Program)을 제공하고 있다. 사이버 시민 인식 프로그램은 아동과 청소년들에게 사이버 범죄의 위험성과 결과를 교육시키는 활동에 초점을 맞추고 있다. 이 프로그램은 아동과 청소년들이 지적이고 윤리적이며 사회적 지각이 있는 온라인 행동을 발달시키기 위한 시도의 일환으로서 책임감과 공동체 의식을 갖도록 하는데 그 목적을 두고 있다. 이 프로그램에서는 사이버 윤리를 ‘책임감 있는 사이버 공간에서의 사회적 행동’이라고 정의하는 가운데, 부모와 교사 그리고 아동 및 청소년을 위한 교육 자료들을 제공하고 있다.

이 프로그램에서는 아동 및 청소년을 온라인으로부터 보호하기 위하여 부모, 교사, 비영리 단체, 정부, 기업이 공동 노력을 기울여야 할 것을 강조하면서, 컴퓨터 범죄에 대한 인식 제고의 필요성을 역설하고 있다. 또한, 아동 및 청소년들로 하여금 온라인에서 올바른 행동을 할 수 있게 만들어 주는 네 가지의 효율적인 접근법을 부모와 교사들에게 다음과 같이 제안하고 있다. 첫째, 기술에 대한 기본적인 이해를 갖추게 한다. 둘째, 아동 및 청소년들과 함께 온라인에 접속한다. 셋째, 학교 내의 컴퓨터 사용을 위해 설정된 기준들을 숙지하게 한다. 넷째, 자녀들과 함께 온라인에서의 행동 규칙을 제정한다.

정보윤리의 확산을 위한 최근 미국의 사이버 시민 파트너십의 활동은 우리 나라에 적잖은 시사점을 주고 있다. 첫째, 정보통신윤리의 확산을 위해서는 부모, 교사, 비영리 시민 단체, 정부, 기업 등이 동반자적인 관계 속에서 공동 노력을 기울여야 한다는 사실을 일깨워 주

고 있다. 둘째, 정보통신윤리가 무엇이고, 인터넷으로부터 아동 및 청소년을 보호하기 위해서는 구체적으로 어떤 노력을 기울여야 하는지를 부모와 교사들에게 적극적으로 홍보할 필요가 있음을 알려 주고 있다. 셋째, 웹 사이트의 운영에 있어서 부모, 교사, 아동 및 청소년이 모두 이용할 수 있으며, 한 번의 클릭을 통해 쉽게 정보를 구할 수 있도록 다양하고 심도 있는 콘텐츠를 제공해야 한다는 사실을 강조하고 있다.

한편, 미국의 정보윤리교육 현황 분석을 통해 우리가 주목해야 할 또 다른 사항으로 정보윤리교육의 방법론에 대한 미국 학계의 관심과 노력을 들 수 있다. 우리 나라에서는 정보윤리교육의 목표와 내용만 강조할 뿐 정보윤리를 가르치기 위한 구체적인 교육 방법에 대한 학계의 연구와 실천은 매우 미진한 편이다. 미국의 정보윤리교육 방법론에 관한 연구 결과에 의하면, 정보윤리교육은 학습자의 능동적인 참여를 근간으로 하는 가운데 사례를 위주로 한 토의식 수업이 효율적이라고 한다. 앞서 살펴본 바와 같이, 정보윤리를 가르치는 방법과 관련하여 베어 교수는 도덕딜레마 토론 모델, 법리학적 모델, 가치분석 모델을 추천하고 있다. 예를 들어, 친구를 위해 비싼 디스켓을 복제해 줄 것인가 아니면 친구를 잃을 것인가라는 딜레마가 제시되었을 때, 학급의 학생들은 다양한 행동을 포함하는 대안들을 제시하고 각 대안에 대한 근거가 되는 이유들을 제시할 수 있다. 베어 교수는 또한 위의 학습 모델에 사용하는 데 자료가 되는 것으로서 신문, 잡지, TV 프로그램, 실제 경험들을 제시하고 있다. 이러한 토론 중심의 학습 효과를 더욱 배가시키기 위하여 학생들로 하여금 학교 혹은 교실에서의 컴퓨터 사용에 대한 규칙들을 자신들이 직접 참여하여 제정하는 활동이 보장되어야 한다고 그는 주장하였다. 또한 각 교과목에서 컴퓨터 사용과 관련된 제재에서 학생들로 하여금 소집단활동을 통해 설문조사, 인터뷰, 컴퓨터 정보사냥, 현장 학습과 같은 다양한 방식으로 컴퓨터 관련 윤리적 문제들과 사회적 이슈들을 접근할 것을 추천하고 있다.

우리가 가르치고 있는 학생들은 바로 이 디지털 세상을 이끌어갈 주인공들이기에, 그들의 사고 방식과 문화에 적합한 형태의 교육이 실행되어야 한다. 그러므로 정보윤리교육 또한 ‘이것을 지켜라!’ 혹은 ‘이렇게 해!’라는 식의 명령식·주입식 방법에서 탈피하여, 학생들의 비판적 사고력과 합리적 이해력을 발달시킬 수 있도록 상호 교류가 가능한 양방향적 교육 방식으로 전개되어야 한다. 그러므로 정보 윤리 교육은 학생들이 온라인 공간에서의 예절과 윤리의 필요성을 체감하고, 그들 스스로 온라인 공간을 정화해 나갈 수 있는 자율적인 능력을 길러 주는 방향으로 전개되어야 한다. 교사들은 미리 정해진 도덕 규범과 예절을 강제로 주입하기보다는 학생들 스스로 정보사회에서의 도덕 규범과 예절을 구성하여 따르도록 촉진시켜 주는 역할을 수행해야 한다.

## 2) 일본

일본에서는 우리나라에서와 마찬가지로 정보 교육을 교육과정에 도입하면서 보다 효과적인 교수·학습 활동을 수행하고자 하고 있다. 이러한 과정에서 교육에서의 정보통신 활용을 강조하고 있고, 그 일환으로 정보통신 윤리교육을 다루고 있다. 정보통신윤리에 관한 별도의 교육과정을 두고 있지는 않지만, 도덕 교육을 강조하면서 정보윤리 교육을 실천하고 있고, 유해 정보로부터 학생들을 지키기 위한 기술적 측면을 기술·가정 과목에서 다루고 있으며, 정보 활용 과정에서 발생하는 문제와 책임에 대한 이해를 시킴으로써 학생들에게 정보윤리가 체득되도록 실천하고 있다. 그리고 각 학교에서의 정보윤리 교육을 지원하기 위하여 정보윤리 육성에 대한 지도 내용 및 방법에 대한 해설과 지도 자료를 만들어 제공하고 있다. 학생들에게 정보 소양 능력을 키우고 그와 동시에 정보윤리 교육을 실천하고 있는 것이다.

초·중등 각급 학교에서는 정보윤리 지도 사례를 지속적으로 발굴

하여 발표함으로써 다른 학교에 전달될 수 있도록 하고 있으며 교원 연수센터에서는 교사들이 정보 윤리 수업을 하는데 도움을 받을 수 있도록 정보윤리 지도 방법, 지도 사례, 수업 지도안을 개발하여 제공하고 있다.

정보화가 급속도로 발달함에 따라 정보화의 역기능 역시 급속도로 번져가고 있으며, 이것은 비단 일본에서뿐만이 아니라 전 세계적으로 공통된 문제이다. 일본에서 인터넷 채팅 도중 초등학생 간에 살인 사건이 일어나는 것을 계기로 정보윤리 교육의 중요성이 크게 대두된 바와 같이 우리나라 역시 그와 비슷한 사건이 최근 발생함으로써 정보 윤리의 중요성이 크게 부각되고 있다. 물론 우리나라에서 이제까지 정보윤리에 대하여 등한시해 왔던 것은 아니다. 인터넷의 자살 사이트에서 만난 사람들이 함께 자살을 하는 사건들이 발생하고 해킹, 바이러스 유포 등의 문제들이 확산되면서 한국교육학술정보원에서는 2000년에 교사들이 정보화 역기능에 대처할 수 있도록 하기 위한 교재들을 발행하여 각 학교에 배포하고 그 이후로도 학생과 학부모를 위한 정보통신 윤리교재를 개발·보급하였으며 2004년 현재는 개인정보보호를 위한 학생용 교재와 교사용 지도자료를 인쇄교재와 S/W 형태로 개발하고 있다. 또한, 초등교사를 위한 연수프로그램도 개발하고 있다. 각 시·도 교육청에서는 정보윤리교재를 개발하여 각급 학교에서 재량활동 시간이나 관련 교과 시간에 다룰 수 있도록 하고 있으며, 정보통신윤리위원회와 정보문화센터, 정보보호진흥원 등에서도 정보윤리에 관한 교재와 교사용 자료를 연구·개발하고 교사, 학부모 등을 대상으로 강연 또는 연수를 진행하고 있다.

정보통신 윤리교육은 일시적으로 이루어지고 끝나는 것은 아니다. 따라서 정보통신윤리의 확산을 위하여 이루어지는 일련의 활동들이 지속적인 홍보와 제도적인 뒷받침으로 널리 확산되고 정착되어야 할 것이다.

정보통신윤리가 자연스럽게 정착할 수 있게 하기 위해서는 차라나

는 학생들에게 정보통신윤리에 대한 인식을 심어주는 것이 중요하다. 앞서도 언급한 바와 같이 정보통신 윤리교육에 대한 여러 가지 활동들이 이루어지고 있지만, 이러한 사항들이 학교에서 좀더 적극적으로 이루어질 수 있도록 제도적인 장치가 뒷받침되어야 할 것이다. 일본의 경우에서 보듯이 정보통신윤리에 대한 각급학교의 사례를 많이 개발하고 그 사례를 다른 학교에서 활용할 수 있도록 홍보해야 할 것이다. 우리나라의 경우에는 연구·시범학교 제도가 있으므로 이 제도를 활용하여 정보통신윤리의 주제로 연구학교를 운영하고 그 결과를 일반화시키는 방안도 생각해 볼 수 있을 것이다. 또한 정보통신 윤리교육이 보다 적극적으로 이루어지기 위해서는 교사의 역량이 중요한 비중을 차지하므로, 일본의 교원연수센터에서 교사를 대상으로 각종 교재와 프로그램을 개발하여 보급하듯이 우리 나라에서도 교육 관련 공공기관에서 교사의 역량 개발을 위한 다양한 프로그램을 개발할 필요가 있을 것이다. 정보통신윤리위원회나 정보문화진흥원 등에서 교사들을 대상으로 하는 활동으로는 한계가 있을 수 있기 때문이다. 더 나아가 정부, 시민단체, 학교, 학부모 등이 연계되어 공조할 수 있는 체제가 이루어진다면 정보통신 윤리교육이 보다 활성화될 것이다.

### 3) 캐나다

2001년 현재 캐나다는 G7 국가 중 전화와 케이블 텔레비전 보급률 1위이며, 상업용 전화요금은 최저, 가정용 전화요금은 두 번째로 저렴하다. Internet Industry Almanac에 의하면 캐나다는 2000년 현재 인터넷 사용을 세계 1위로 (인구 1,000명당 428명) 1997년의 7위에서 급상승하였다. Conference Broad of Canada에 의하면 서비스 제공 여부, 요금, 수요, 사용을 등을 종합적으로 측정한 접속지수 (connectedness index)에서 캐나다는 G7 국가 중 미국에 이어 2위로 호주, 스웨덴, 핀란드보다 앞서 있다고 평가하였다. 캐나다는 고속 인

터넷 보급에서도 세계 선두권으로 현재 캐나다 인구의 4분의 3정도가 광대역 통신망에 접속할 수 있으며, 이는 OECD 국가 중에는 1위라고 한다. 이와 같이 21세기 정보화 선진국으로 앞장서 나가고 있는 캐나다에서 정보화의 역기능 문제에 직면하여 어떤 형태의 교육적 처방을 강구·적용하고 있는가에 대한 분석은 우리나라 청소년 정보통신 윤리교육의 활성화를 위해 다음과 같은 시사점을 제공한다.

첫째, 기술은 법이 따라잡기에는 너무나 빨리 변화하고 있으며, 정보통신 윤리교육만이 정보통신기술의 남용에 대한 유일한 보호 장치일 수 있다는 캐나다적 관점(Canadian perspective)에 주목할 필요가 있다. 캐나다는 사이버공간에 적용되는 강력한 법을 가지고 있지만, 캐나다 정부는 단지 입법화가 인터넷에서 불법적이고 공격적인 콘텐츠의 문제를 해결할 수 있을 것이라고 보지 않는다. 입법적 개혁은 분명 중요하지만 연방정부적 접근은 이러한 이슈들을 언급함에 있어서 캐나다 국민들의 다양하고 폭 넓은 관점들을 반영하고자 한다. 특히, 사용자들(users)을 교육하고 그들에게 인터넷 리터러시를 길러주는 단체들을 지원하는 것, 효율적인 산업 자율규제(industry self-regulation)를 촉진하는 것, 사이버공간에서 관련 법규를 강화하는 것, 전화상담서비스(hotlines)와 불평보고체계(complaint reporting systems)를 운영하는 것, 공적 기관과 사적 영역 간의 협의, 그리고 다른 나라와 공동대응책을 모색하는 것 등이 이러한 관점들의 일부에 해당한다.

둘째, 공공 영역(정부)과 사적 영역(private sector)의 긴밀한 협조 속에서 인터넷 사용자들(주로 학생 및 성인들)을 위해 제공되는 캐나다의 정보통신 윤리교육은 사이버공간에 대한 학생들의 “의식(awareness)과 지식(knowledge)의 성장”이라는 분명한 목표를 설정하고 있다. 즉, 캐나다 정보통신 윤리교육의 핵심적 과제는 유용한 해결책에 대한 의식을 제고시킴으로써 캐나다의 인터넷 사용자들에게 능력을 길러주는 것이며, 이러한 명확한 목표 설정은 캐나다의 정보통신 윤리교육의 적용 및 실천을 위한 중요한 지침이 되고 있다.

셋째, 캐나다의 정보통신 윤리교육이 효율성을 갖는 배경에는 각종 자발적 조직체들(organizations 및 initiative)의 선도적인 역할이 있다. 캐나다의 청소년들이 인터넷의 보다 안전하고 현명하며 책임 있는 사용자가 되도록 돕기 위해 대체로 교사, 학부모, 도서관 직원에게 교육 프로그램 및 웹을 포함한 각종 자료를 제공하고 있는 각종 단체들은 대부분 정부 기관이 아니고(a non-government) 영리추구를 목적으로 두지 않는다(not-for-profit). 이러한 기관들은 정부의 정책적 권장 및 지원을 받으며 자율적으로 운영되고 있다. 특히 정보통신윤리의 확산을 위해 공공 도서관들의 선도적인 역할이 중요하다는 점에 주목할 필요가 있다. 앞으로 우리나라의 공공 도서관들도 캐나다의 경우처럼 정보통신윤리의 확산에 앞장을 서야 할 것이다.

활동 및 전략에 대한 정부와 사적 영역간의 결합(combination)이 활성화되고 있는 캐나다에서는 또한 문제성이 있는 인터넷 콘텐츠에 관한 자율 규제적(self-regulatory) 해결책에 초점을 맞춘다. 캐나다에서 자율 규제(self-regulation)의 의미는 일반적으로 인터넷에서 불법적이고 공격적인 콘텐츠에 의해 발생된 도전들을 산업체가 주도적으로 나서서 해결해 나간다는 인식을 소비자들에게 심어주고자 노력하는 것이다. 많은 산업체에서는 자발적인 행위 규칙(voluntary codes of conduct)을 통해 자율 규제를 실시하고 있다.

넷째, 캠페인과 웹사이트를 통하여 학부모를 위한 구체적이고 상세한 정보를 제공하고 있다는 점이다. 특히 자녀의 연령에 따라서 인터넷을 어떻게 수용하는지, 그리고 부모가 알려주어야 할 안전 수칙이 무엇인지를 매우 상세하게 제시하고 있다. 학부모를 대상으로 하는 우리나라의 정보통신윤리 관련 사이트들은 캐나다의 사례를 본받아, 학부모들에게 구체적이며 피부에 와 닿는 인터넷 안전 수칙을 제시해 주어야 할 것이다.

끝으로, 정보윤리교육을 위해 캐나다에서 구안된 교사용 지침서(Ethic of Information Use: A Guide for Teachers)에서는 정보윤리교

육은 모든 교과 및 모든 교사들에 의해 의도적으로 실천 및 적용되어야 한다는 점을 시사하고 있다. 교육부에는 교사들에게 교육자로서, 그리고 글로벌 세계의 시민으로서 학생들로 하여금 저작권에 대한 전통적인 원칙, 정보의 책임 있는 사용, 그리고 타인의 작품에 대한 존중을 강화하도록 가르칠 임무가 있음을 강조하고 있다. 이를 위해 수업의 효율을 높이기 위해 ICT 활용을 도모하면서도, 동시에 이러한 과정을 통해 정보윤리를 가르치자는 것이다. 예를 들면, 역사, 문학, 지리, 시민윤리, 미술, 음악 등의 교과목들은 모두 학생들에게 과제를 부여하게 되는 데, 이러한 과제 수행은 질(quality)과 내용에서 문제가 있는 무수한 사이트를 돌아다니면서 “오려서 붙이는(cut and paste)” 방식이 아니라, 교사에 의해 추천된 사이트를 향해하면서 사이트의 신뢰도와 제시된 정보를 비판적으로 해석하며 명확하게 출처를 밝히도록 가르쳐야 한다는 것이다.

정보윤리를 학교에서 가르치고자 할 때, 사회적 차원에서 문제가 되고 있으면서 동시에 학교 차원에서도 이슈가 될 수 있는 “표절, 저작권, 지적 재산권, 프라이버시, 책임 있는 사용, 편견 등 정보의 윤리적 사용에 관한 이슈들”을 우선적으로 강조한다는 점 또한 우리가 주목해야 할 필요가 있는 부분이다. 학생들의 삶의 구체적 맥락과 관련된 과제일수록 학생들에게 참여 동기(motivation)와 지적인 도전감을 갖게 할 수 있다는 구성주의적 관점을 고려한다면, 학생들의 학교생활(특히, 과제 수행시)에서 쉽게 발생할 수 있는 이러한 주제들을 캐나다 정보윤리교육의 핵심적 주제로 삼은 것은 매우 적절하다고 볼 수 있겠다.

#### 4) 프랑스

프랑스의 청소년 정보통신 윤리교육은 교육부 산하 매체교육센터인 ‘끌레미’에서 신문, 텔레비전, 라디오 등을 통해 실시해 오던 기존의

매체교육이 중요한 기반이 되고 있다. 매체교육은 2000년 대에 들어서면서부터 인터넷 사용과 교육을 널리 보급하려는 프랑스의 국가정책에 부응하기 위해 교육의 영역을 인터넷으로 확장하였으며 청소년 정보통신 윤리교육은 이러한 맥락 속에서 태동의 단계에 있다고 볼 수 있다.

프랑스 정보통신 윤리교육의 가장 핵심적인 특징은 그 모체인 매체교육과 마찬가지로 텔레비전, 신문, 잡지의 뉴스나 기사와 같은 실제 사건과 인터넷 상의 실제 위험을 중심으로 청소년에게 자율성, 비판력, 책임의식 등을 갖도록 가르치고 있다는 점이다. 정보매체의 부정적이고 유해한 측면에 초점을 맞추는 지협적인 예방교육을 뛰어넘어 긍정적이고 부정적인 면에 대한 판단력을 키워 올바른 선택을 함으로써 정보사회가 주는 혜택을 누릴 수 있도록 한다. 프랑스의 청소년 매체교육은 다음과 같은 점들을 우리나라 청소년 정보통신 윤리교육에 시사하고 있다.

첫째, 장기적이고 일관성있는 정보통신 윤리교육 정책을 추진하여야 한다. 1983년 청소년 매체교육을 위해 창설된 기관인 ‘끌레미’는 20여년에 걸친 활동을 통해 다양한 지적, 인적 자원을 보유하고 있다. 그동안 축적된 다양한 교육프로그램과 관련자료, 전문인력과 조직망 등은 정보사회의 발전과 더불어 새롭게 대두되는 문제들에 신속하면서도 효율적으로 대처할 수 있는 잠재력이 되고 있다.

둘째, 체계적인 정보제공망을 통해 효율적이고 효과적으로 관련 정보를 제공하고 홍보해야 한다. ‘에듀넷’ 사이트에서 인터넷의 유해한 내용물로부터 청소년을 보호하기 위해 ‘Controle parental’이란 메뉴에 여러 다른 사이트들과 연계하여 정보를 제공하는 것을 보면 교육부가 여러 분야의 많은 기관과 긴밀히 유대하고 있는 것을 알 수 있다. 이런 유대는 ‘끌레미’나 ‘에듀포넷’ 기관에서 교육프로그램을 만드는 데에서도 드러난다. 교육부를 주축으로 하여 일관성 있게 제반정책을 추진하는 태도는 우리 나라 교육자들이나 교육담당 부처에 필요한 태도라

고 본다.

셋째, 청소년들의 감각과 취향에 맞고 재미를 줄 수 있는 다양하고 다채로운 활동을 개발하여 체험활동 중심의 교육을 실시해야 한다. 앞서 살펴 본 ‘떼빠또아’ 같은 활동은 청소년이 인터넷에서 채팅할 때 생길 수 있는 여러 가지 위험을 ‘에뒤꼬넷’ 사이트에 실제로 접속하여 실행한다. 이 때 자기 신분을 가장하는 것을 익히기 위해 가면을 쓰고 한다. 이와 같이 인터넷세계의 위험한 실상을 직접 체험하게 하는 점이나 이런 활동에 자연스럽게 참여하여 정보통신 윤리교육이 이루어지게 하는 교육방식은 우리나라 정보통신 윤리교육에 꼭 필요한 것으로 특기할만하다. 프랑스가 수세기를 걸쳐 발전시키고 축적해 온 풍부하고 수준 높은 인문사회과학과 예술분야의 인적 물적 자원은 이러한 교육활동을 개발하는데 크게 기여하고 있다. 우리도 최근 들어 괄목할 만한 발전을 보이고 있는 지적·감성적 문화를 적극 활용하여 청소년들의 감각과 흥미를 일깨울 수 있는 활동을 개발할 수 있을 것이다.

넷째, 청소년 정보통신 윤리교육은 적극적인 법적, 기술적 대책과 병행하여 이루어져야 있다. 유럽의회와 이사회가 1999년 “세계통신망이 배포한 해로운 불법 내용물을 퇴치하여 인터넷을 더욱 안전하게 사용할 목적”으로 채택한 ‘더욱 안전한 인터넷을 위한 유럽활동정책(인터넷활동정책)’은 다음의 세 가지 주요목적 지닌다.

- 법적 대처 : 내용물의 자동조절 개발 : 핫라인을 증진시켜 자동조절과 행동규범의 더욱 안전한 환경을 창조하기.
- 기술적 대처 : 검열소프트웨어 사용 개발 : 검열과 웹사이트 확인(보증) 체계를 발전시키고 검열체계에 근거를 두는 국제 협약을 조장하기.
- 교육적 대처 : 인터넷의 내용에 관한 교육에 도움이 되도록 노력하여 발전시키기. 인터넷의 잠재력과 나쁜 점을 주로 경험을 통하여 서로 주고받으며 조정하여 부모와 교사와 아이들에게 깨닫게 하기.

유럽활동정책과 같은 노선을 걷는 프랑스는 교육을 통한 자율적인

조절만이 최선의 길임을 인식하여 교육 프로그램과 정책 발굴에 주력하고 있지만 법적, 기술적 대처방안에 대해서도 지속적이면서도 능동적인 노력을 기울이고 있다.

다섯째, 정보통신 윤리교육은 광범위한 미디어교육 차원에서 자율성, 책임감, 비평의식 등 정보사회의 구성원으로서 갖추어야 할 기본적인 가치관과 태도를 습득할 수 있도록 이루어져야 한다. 프랑스 매체교육의 경우, 다중매체 인터넷의 유익한 잠재력과 유해성을 인식시키고 좋고 나쁨, 옳고 그름을 청소년들이 비평 감각과 책임의식을 가지고 스스로 판단하며 위험을 피할 수 있도록 교육한다.

‘끌레미’나 ‘인터넷교육(Educaunet)’의 교육방침은 편향되거나 일방적인 흑백논리에 따른 사고방식, 철학이나 가치관을 지양하고 저마다 갖는 고유한 생각, 여러 가지 사상과 종교, 무엇보다도 자유를 철저히 존중하여 누구나 나름대로 표현하도록 여러 과목에서 가르치는 데 특징이 있다.

교육부가 책임의식을 갖게 하는 교육방법에 특혜를 주고 있고, 초중학생이 의무로 획득해야 하는 ‘정보와 인터넷사용증서’, 통신망 책임자들이 책임의식과 권리를 파악하게 하는 ‘웹로그래피’, 행정책임자들과 교수와 학생들이 서명한 ‘올바른 사용문서’ 등을 통해 책임의식을 강화하고 있다. 인터넷을 사용하는 것에서 무엇보다도 사용자의 자유를 대신할 수 있는 것이 결국은 아무 것도 없는 점을 들어 청소년이 스스로 책임을 지고 스스로 다스려야만 하는 사실을 강조하는 것은 프랑스사람들이 누리는 자유에 대한 엄격한 책임의식을 반영하고 있다.

여섯째, 청소년을 인터넷의 위험과 유해성으로부터 보호하기 위해서 교사, 학부모, 청소년관련 전문가들로 구성된 인적자원망을 결성하여 확산시켜야 한다. 프랑스는 청소년은 물론 그들과 가장 가까이 있는 학부모와 모든 교사의 관심과 책임의식을 적극 끌어내어 매체교육에 동참시켰다. 교육부는 학부모, 교사, 학생의 행동을 개발하는 ‘에듀코넷’이라는 교육프로그램 사이트를 개설하였고 ‘끌레미’는 청소년들의

매체교육을 지도하는 교사 및 지도자 양성을 위해 연수 프로그램을 지속적으로 발전시키며 확산시키고 있다. 2003년 36개의 매체기관과 연계하여 500여명의 연수생을 배출하였다.

일곱째, 개인의 자유를 가장 존중하면서도 서로 긴밀히 유대하고 연대하는 정신과 행동방식이 정부 각 부처는 물론 EU국가들과의 협력 관계에서도 드러나는 점은 우리나라 정책 실행차원에서 주의 깊게 보아야 할 점이라고 본다. ‘고등교육·교육·연구부’에 병합된 ‘인터넷사용위원회’는 ‘정보통신공학부(SDTICE)’와도 긴밀하게 협력해왔으며 ‘매체개발국’과 ‘체육부’, ‘법무부’, ‘내무부’의 협력으로 일반대중이 인터넷사이트를 안전하게 돌아다니는 것을 보장하기도 한다. 이와 같이 각 부처의 특성과 고유함을 살리면서 공익을 추구하고 있다.

## 5) 요약

미국, 일본, 캐나다, 프랑스 등 외국의 청소년 정보통신 윤리교육의 분석결과 우리나라 청소년 정보통신 윤리교육에 반영할 수 있는 각국의 시사점을 다음과 같이 몇 가지로 요약정리 할 수 있다.

첫째, 각국별로 조금씩 차이는 있지만 확고하고 광범위한 윤리교육의 목적이 설정되어 있었다. 미국은 청소년들이 지적이고, 윤리적이며 사회적 지각이 있는 온라인 행동을 발달시키기 위해 책임감과 공동체 의식을 갖도록 하는 데 그 목적을 두고 있다. 캐나다의 경우 윤리교육은 사이버공간에 대한 학생들의 의식(awareness)과 지식(knowledge)의 성장에 그 목표를 두고 있었으며 프랑스는 책임감과 비판력, 자율성을 갖도록 하는데 초점을 맞추고 있다. 따라서 우리나라의 청소년 정보통신 윤리교육의 목적 또한 정보사회에서 올바르게 사고하고 행동하며 존재하는 총체적인 삶의 방식을 지닐 수 있도록 설정되어야 한다.

둘째, 각국은 협력체계망을 결성하여 활용하고 있다. 청소년 정보

통신 윤리교육을 위해 구성된 인적자원이나 기관의 수와 특성들은 나라마다 조금씩 차이를 보였지만 긴밀한 협조를 얻기 위한 협력체계는 모두 갖추고 있었다. 미국의 경우 법무부와 정보기술협회(Information Technology Association of American)를 중심으로 정부기관, 민간단체, 학계가 유기적 협력체계 속에서 사이버윤리와 시민의 책임의식을 촉진하는 활동을 전개하고 있으며, 정보통신윤리의 확산을 위해서는 부모, 교사 비영리 시민단체, 정부, 기업 등이 동반자적인 관계 속에서 공동노력을 기울이고 있었다. 캐나다의 경우 정부와 민간기관과의 긴밀한 협조를 들 수 있고, 교사, 학부모, 도서관 그리고 이들에게 교육 프로그램과 각종 자료를 제공하는 비영리단체간의 협조체계를 들 수 있다. 프랑스의 인터넷사용위원회는 정보통신공학부, 매체개발국, 체육부, 법무부, 내무부와 연계하여 청소년을 비롯한 국민들의 건강한 인터넷 문화를 주도하고 있다. 프랑스는 각부처간 긴밀하게 구축되어 있는 협력체계 외에 EU 국가들과의 협력관계를 구축하고 있다. 우리나라의 정보통신 윤리교육 역시 효율적, 효과적 운영을 위해서는 정부부처, 비영리 시민단체, 기업, 부모, 교사 등의 체계적인 협력체가 구성되어야 한다. 더불어 캐나다의 도서관활용이나 EU 국가 간 협력체계 구축과 같이 국내외에서의 새로운 협력자원의 발굴에도 힘써야 할 것이다.

셋째, 모든 국가들이 다양하고 심도 있는 콘텐츠와 웹사이트 개발에 많은 노력을 기울이고 있다. 미국은 사이버시티즌과 같은 웹사이트 운영에 있어서 부모, 교사, 청소년이 모두 이용할 수 있으며, 한 번의 클릭으로 쉽게 정보를 구할 수 있도록 다양하고 심도 있는 콘텐츠를 제공해야 한다는 사실을 강조했다. 프랑스는 청소년들의 감각과 취향에 맞고, 재미를 줄 수 있는 다양하고 다채로운 체험활동 중심의 프로그램을 개발하고 있다. ‘에뒤꼬넷’이나 ‘에딕넷’ 등 여러 사이트를 통해 청소년들이 사이트에 직접 접속하여 즐길 수 있는 프로그램 개발에 주력하고 있다. 또한 미국과 마찬가지로 같은 사이트를 통해 학부모와 교사를 위한 프로그램 개발과 홍보에도 노력을 기울이고 있다.

넷째, 학습효과를 배가시키기 위해 다양하고 구체적인 교육방법과 교육도구를 연구 개발하고 있다. 미국은 교육방법에 대한 학계의 연구와 실천이 활발하다. 도덕딜레마 토론모델, 법리학적 모델, 가치분석모델 등과 같은 교육방법과 신문, 잡지, 텔레비전 프로그램과 같이 실제 경험들을 교육자료로 사용할 것을 추천하고 있다. 프랑스의 경우 체험활동 중심의 오락을 곁들인 활동들을 개발하여 인터넷 상에서 보급하고 있으며, 교육CD, 게임도구를 담은 ‘교육가방’을 제작하여 관련 전문가와 기관에 보급하고 있다.

다섯째, 학교를 통한 교육활동을 활성화시켜야 한다. 일본의 경우 정보통신 윤리교육에 대한 각급 학교의 사례를 많이 개발하여 다른 학교에서 활용할 수 있도록 홍보하고 있다. 우리나라의 경우에는 연구·시범학교 제도가 있으므로 정보통신윤리의 주제로 연구학교를 운영하고 그 결과를 일반화시키는 방안을 생각해 볼 수 있다. 캐나다에서 구안된 교사용 지침서에는 모든 교과과정이 정보통신 윤리교육을 의도적으로 실천해야 한다고 제시되어 있다. 이 지침서는 교사들이 학생들에게 건전한 인터넷활용을 도울 수 있는 상세하고 구체적인 활용방안을 제시하여 주고 있다. 예를 들어 역사, 문학, 지리, 시민윤리, 미술, 음악 등의 교과목들을 활용할 것을 권고하면서 교사는 반드시 사전에 학생들에게 향해할 사이트를 알려주어 사이트의 신뢰도와 제시된 정보를 비판적으로 해석하고, 명확하게 출처를 밝히는 과정을 통해 정보통신윤리를 자연스럽게 습득할 수 있도록 해야 한다고 지침을 준다. 프랑스의 경우 ‘학교주간’과 ‘팩스’라는 활동을 학교현장을 중심으로 교육부 산하 매체교육센터인 ‘글레미’와 연계하여 실행하면서 인터넷을 포함한 정보매체가 전하는 정보를 바르게 분석할 수 있는 능력을 길러주고 있다. 우리나라도 각 나라의 특성을 받아들여 학교를 통해 확산시킬 수 있는 다양한 교육방법과 교육자료를 개발하여야 할 것이다.

## IV. 청소년 정보통신 윤리교육을 위한 정책제언

1. 사회기관의 청소년 정보통신  
윤리교육 정책
2. 학교의 청소년 정보통신  
윤리교육 정책

## IV. 청소년 정보통신 윤리교육을 위한 정책제언

II장 국내의 청소년 정보통신 윤리교육 현황과 III장 외국의 청소년 정보통신 윤리교육에 대한 연구 분석을 통해 우리나라 청소년 정보통신 윤리교육을 위한 다음과 같은 정책을 제안하고자 한다.

### 1. 사회기관의 청소년 정보통신 윤리교육 정책

#### 1) 청소년 정보통신 윤리교육의 명확한 목표설정

청소년 정보통신 윤리교육 실행에 지침이 될 수 있는 정보통신 윤리교육의 목표를 분명히 설정하고 이에 따라 구체적인 내용을 구성할 필요가 있다. 캐나다의 경우 정보통신 윤리교육은 사이버공간에 대한 학생들의 "의식(awareness)과 지식(knowledge)의 성장"이라는 분명한 목표를 설정하고 있다. 유용한 해결책에 대한 의식을 제고시킴으로써 캐나다의 인터넷 사용자들에게 능력을 길러주는 것이다. 프랑스의 경우도 정보통신 윤리교육은 방송통신매체교육에 안에서 실시되는데 "미디어 세계에 대한 비판능력과 책임의식을 키워주는 것"이 교육목표가 된다.

현재 우리 나라의 사회기관에서의 정보통신 윤리교육은 정보화의 역기능으로부터 아동 및 청소년을 보호하려는 매우 소극적인 입장에서 출발한 나머지 정보통신 윤리교육의 목표 또한 협의로 규정되고 있다. 그러다보니, 새로운 세계적 미디어인 인터넷 자체에 대한 비판적인 성찰 능력의 함양에까지는 이르지 못하고 있다. 새로운 삶의 공간

인 사이버 공간 속에서 올바르게 비판적으로 사고하고 행동하며 존재하는 총체적인 삶의 방식을 지니도록 하는 것이 정보통신 윤리교육의 목표가 되어야 할 것이다.

### 2) 정보문화의 역기능과 순기능에 대한 조화로운 교육

정보문화의 유익한 점을 극대화 하고, 역기능을 최소화 할 수 있도록 정보문화의 양면성에 대해 구체적이고 명확하게 인식시키야 한다. 사회기관에서는 정보문화의 긍정적인 면을 활성화 시킬 수 있는 다양한 프로그램을 개발하여 적용할 필요가 있다. 또한 정보문화의 부정적인 측면을 분명히 인식하고 그러한 부정적 측면으로부터 자신을 보호할 수 있는 대처 방안을 인식시켜 줄 수 있어야 한다. 현재 우리의 정보통신 윤리교육에서는 정보문화의 긍정적 측면보다는 부정적인 측면에 초점을 맞추고 있다. 따라서 향후 정보통신 윤리교육에서는 정보문화의 역기능과 순기능에 대한 균형 있는 교육을 전개할 필요가 있다.

### 3) 관련기관과 전문가들의 체계적이고 유기적인 협력체계 구성

인터넷 유해 환경으로부터 청소년을 건전하게 육성하는 것은 종합적이고 지속적인 노력을 필요로 함을 인식해야 한다. 인터넷 유해 환경으로부터 청소년을 건전하게 육성하는 것은 가정, 학교, 사회, 정부의 유기적인 협조 체제 속에서 가능한 것이지, 어느 한 부분의 노력만으로는 결코 해결될 수 없는 것이다. 그러므로, 우리는 인터넷 유해 환경으로부터 청소년을 건전하게 육성하는 것을 우리 시대의 제일 의무라는 공감대를 형성하고, 이에 대한 대응 방안을 합의에 의해 모색해 가려는 진지함을 보여주어야 한다.

정보통신 윤리교육이 효율적, 효과적으로 운영되기 위해서는 정부 각 부처, 비영리 시민단체, 기업, 부모, 교사 등의 체계적인 협력체가 구성되어야 한다. 정보통신 윤리교육에 관여하는 재정지원기관, 실행기관, 교육자, 교육대상의 네트워크를 체계화함으로써 현재 정부 각 부처 산하기관에서 일회적, 산발적으로 운영되고 있는 교육의 효과와 효율성을 높이도록 해야 한다. 이러한 유기적인 협력 체제 구성을 통해 정보문화가 아동 및 청소년들에게 미치는 영향에 관해 꾸준히 연구·논의하고, 그 결과가 업체의 제품 개발, 정부 기관의 정책 수립, 비영리 시민단체의 사회 운동, 학교의 교육 방향 등에 지속적으로 영향력을 행사할 수 있어야 한다.

#### 4) 다양하고 적극적인 홍보활동

유해한 정보통신매체로부터 청소년을 보호하고 건전한 정보통신 문화를 조성하기 위해서는 관련정보와 활동을 웹사이트, 캠페인, 학교 통신문 등 다양한 방법을 활용하여 부모와 교사들에게 적극적으로 홍보해야 한다. 특히 학부모를 대상으로 하는 정보통신윤리 관련 사이트들은 학부모들에게 구체적이며 피부에 와 닿는 인터넷 안전수칙을 제시해 주어야 할 것이다. 자녀의 연령에 따라서 인터넷을 어떻게 수용하는지, 그리고 부모가 알려주어야 할 안전 수칙이 무엇인지를 매우 상세하게 제시해야 한다. TV, 라디오, 인터넷 포털 사이트 등은 건전한 정보문화의 창달이 우리 사회에 있어서 매우 시급하고 중요한 과제임을 지속적으로 홍보해 주어야 한다. 일례로, 라디오나 TV의 퀴즈 프로그램에 정보통신윤리 관련 문항을 포함시켜 아동과 청소년 및 일반인들이 정보통신윤리의 중요성에 대해 자연스럽게 공감할 수 있는 분위기를 조성해야 한다. 또한 인터넷 포털 사이트에서는 초기 화면에서 정보통신윤리의 중요성을 일깨워 줄 수 있는 교육 자료 등을 다양하게 제시해 줄 수 있어야 한다.

### 5) 유익하며 심도있는 콘텐츠와 웹사이트의 개발

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 50만 개가 넘는 사이트들이 존재하지만, 실제 대부분은 상업용 사이트들이다. 아동 및 청소년에게 유익한 정보를 제공해 줄 수 있는 교육 기관 및 연구 기관의 사이트 숫자는 불과 5%에도 미치지 못하고 있다. 아동 및 청소년들이 찾아갈만한 사이트들이 존재하지 않는 현실 속에서 그들에게 무조건 ‘하지 마라’ ‘보지 마라’고 주문하는 것은 옳지 못한 처사이다. 아동 및 청소년들이 아무런 심리적 위협감을 느끼지 않는 가운데 찾아갈 수 있는 다양하고 유익한 콘텐츠를 개발하여 보급할 필요가 있다.

정보통신윤리위원회에서는 ‘애들아 모여라!’를 통하여 아동 및 청소년 권장 사이트 목록을 제공해 주고 있다. 사회기관에서는 이러한 권장 사이트 목록을 아동 및 청소년들에게 적극적으로 홍보함으로써, 그들로 하여금 사이버 공간 속에서 유익한 활동 경험을 할 수 있도록 지속적으로 권면해 주어야 한다.

### 6) 체험학습 중심의 교육

학생들이 직접 체험해 볼 수 있는 프로그램, 사이버 범죄, 네티켓 등과 관련된 시사적인 자료를 충분히 제공하고 학생들 자신의 사이버 공간에서의 경험을 나누는 방법이 적절하다고 본다.

또한 학생들이 체험을 통해 정보통신윤리를 함양하도록 하기 위해

서 정보통신 기술의 긍정적인 활용경험을 제공해 주어야 할 것이다. 예를 들면 영상 미디어반, 정보기자단, 사이버 패트롤 등의 활동이 학생동아리로 상설화하여 일관성 있게 연속적으로 활동을 하도록 한다면 학생들 스스로 건전한 인터넷 문화를 형성하는 데 도움이 될 것이다.

#### 7) 정보통신윤리 교육방법에 대한 연구

정보통신윤리를 가르치기 위한 구체적인 교육방법에 대한 학계의 연구와 실천이 필요하다. 우리나라에서는 정보윤리교육의 목표와 내용만 강조할 뿐 정보윤리를 가르치기 위한 구체적인 교육방법에 대한 학계의 연구와 실천은 매우 미진한 편이다.

미국의 정보윤리교육 방법론에 관한 연구 결과에 의하면, 정보윤리교육은 학습자의 능동적인 참여를 근간으로 하는 가운데 사례를 위주로 한 토의식 수업이 효율적이라고 한다. 학생들의 비판적 사고력과 합리적 이해력을 발달시킬 수 있도록 상호 교류가 가능한 양방향적인 교육 방식으로 전개되어야 한다.

#### 8) 교육대상 청소년의 특성에 대한 이해

정보통신 윤리교육이 이전의 각종 윤리교육처럼 현학적·주입적·추상적·권위적·명령적 입장을 취한다면, 이 교육도 역시 실패할 것이 분명하다. 그러므로, 우리는 먼저 교육의 대상인 N세대의 특성을 이해해야만 한다.

탭스콧(Tapscott)에 의하면, N세대의 문화는 다음과 같은 10가지 특징을 갖고 있다고 한다: ① 극단적 독립심: N세대는 간섭을 싫어하는 강한 독립심을 가지고 있다. 이러한 습성은 그들이 인터넷에서 그

저 주어진 정보를 수동적으로 받아들이는 데 만족하지 않고 필요한 것을 스스로 찾으려는 적극성에서 나온다. ② 감성적·지적 개방성: N세대는 인터넷을 통해 자신을 남에게 보여 준다. 그들은 높은 자긍심을 바탕으로 자신의 가장 내면에 있는 생각까지도 다른 사람들과 가까이 나누려고 한다. ③ 포용성: N세대는 배타적이 아닌 포용적인 성향을 갖고 있다. 그들의 작품과 인터넷 가상 사회에의 국제적인 참여는 그들의 정보 추구나 활동, 커뮤니케이션이 국경을 초월한 세계화에 기반을 두고 있음을 보여 준다. ④ 자유로운 표현과 강한 주장: N세대는 대화의 수준이나 연령에 대해 선입관을 갖지 않는다. 그들은 정보의 소유나 의사 표현을 그들의 기본권이라고 생각한다. ⑤ 혁신: N세대는 새로운 것을 숨쉬며 끊임없이 더 나은 것을 추구한다. ⑥ 성숙하기 위한 열정: N세대는 그들이 어른들의 생각보다 훨씬 더 성숙해 있다고 주장한다. N세대는 그들의 생각과 행동이 단지 어리다는 이유로 의문시되는 것에 분개한다. ⑦ 탐구심: N세대는 모든 것을 탐구하고, 기존의 가정을 쉽게 믿지 않는다. 그들은 사물의 내부를 알고자 하는데, 이것은 기술적인 세부 사항을 이해하고자 한다기보다 모든 것의 전제가 되는 가정을 이해하고자 하는 욕구이다. ⑧ 성급함: N세대는 실시간(real time) 세상에 부합하는 신속성을 추구한다. 실시간이라는 개념은 정보의 입력과 출력이 즉시 일어나는 것을 의미한다. ⑨ 기업적 이익에 대한 민감성: N세대는 자기가 창출하는 부의 정당한 대가만큼은 자기 차지가 되어야 한다고 생각한다. 그들은 기업이 이윤을 독식하는 것에 대해 아주 부정적이다. ⑩ 사실 확인과 신뢰: 인터넷을 통해 학습에 필요한 정보를 얻는 N세대들은 그 정보의 출처에 대해 사실 확인을 하는 데 익숙해 있다. 그들은 N세대 문화의 규칙을 지키며 정체성을 가지고 있는 사람들을 신뢰한다.

이러한 N세대들에게는 선형적 학습보다는 하이퍼 미디어 학습이, 강의식 학습보다는 참여와 발견의 학습이, 교사 중심보다는 학습자 중심 교육이, 주입식 교육보다는 학습하는 방법의 학습이 더욱 효과적이

다. 우리가 가르치고 있는 학생들은 바로 이 디지털 세상을 이끌어갈 주인공들이기에, 그들의 사고 방식과 문화에 적합한 형태의 교육이 실행되어야 한다. 그러므로 정보 윤리 교육 또한 ‘이것을 지켜라!’ 혹은 ‘이렇게 해!’라는 식의 명령식·주입식 방법에서 탈피하여, 학생들의 비판적 사고력과 합리적 이해력을 발달시킬 수 있도록 상호 교류가 가능한 양방향적 교육 방식으로 전개되어야 한다. 그러므로 정보 윤리 교육은 학생들이 온라인 공간에서의 예절과 윤리의 필요성을 체감하고, 그들 스스로 온라인 공간을 정화해 나갈 수 있는 자율적인 능력을 길러 주는 방향으로 전개되어야 한다. 교사들은 미리 정해진 도덕 규범과 예절을 강제로 주입하기보다는 학생들 스스로 가상 공간의 도덕 규범과 예절을 구성하여 따르도록 촉진시켜 주는 역할을 수행해야 한다.

#### 9) 인터넷중독과 사이버범죄에 대한 지속적인 관심

청소년의 인터넷 이용률이 가장 높은 것과 비례하여 사이버범죄도 가장 높은 것을 알 수 있다. 또한 한국정보문화진흥원의 ‘2004 인터넷 이용 실태조사’에서는 청소년의 인터넷중독이 가장 높게 나타나고 있다. 인터넷중독은 약물중독과 마찬가지로 내성과 금단현상이 발생하며 일상생활에 지장을 초래하게 되어, 장래의 진로를 결정해야하는 중요한 시기에 청소년들은 인터넷에서 소모적인 일로 시간을 허비하게 되고 인터넷에 빠져 사이버범죄를 저지르게 되기도 한다.

인터넷중독과 사이버범죄는 청소년들에게 자신의 정신과 신체, 그리고 미래를 파괴시키는 정신적 마약이 될 수도 있다. 또한 사이버범죄는 학생들을 청소년 전과자로 양산할 우려도 있다. 따라서 학부모는 물론 교사들은 학생들의 생활을 유심히 관찰하고 지도할 수 있어야 한다. 때로는 담임으로서 상담이 필요할 수 있다.

따라서 교사들은 상담교사가 아니더라도 인터넷중독상담 기법을

습득하거나 상담과정 교육을 수강하여 상담기법을 숙지하는 것이 필요하다. 주기적으로 인터넷중독 여부를 스스로 측정할 수 있도록 유도하며 특강을 실시하여 경각심을 줄 필요가 있다. 한국정보문화진흥원 인터넷중독 홈페이지에는 한국형 인터넷중독자가진단이 있어 언제든지 이용할 수 있다. 또한 프로그램을 자신의 PC에 내려 받아 사용할 수도 있다.

자가진단 문항에 선택을 하면 마지막에 자신의 중독 상태가 표시된다. 설명에 따라 자신의 증세에 적합한 조치를 받도록 되어있다. 한국정보문화진흥원에서는 2003년에 인터넷중독예방 프로그램을 개발하여 전국의 학교에 배포하였다. 교사와 학생간 대화를 통하여 10회기 동안 진행토록 되어 있으나 적절히 가감할 수도 있다.

특강 시에는 이론보다는 사례중심의 예를 들어 사이버범죄를 사례별로 소개하여 범죄임을 인식토록 하고, 법률 조항, 벌금 및 형량 등을 알려주어야 한다. 청소년은 범죄인줄도 모르고 재미나 장난, 또는 호기심으로 저지를 수도 있기 때문이다.

학부모들에게도 특강을 실시하여 자녀들을 올바르게 지도할 수 있도록 인터넷중독과 사이버범죄에 대한 위험을 숙지하도록 하는 일도 매우 시급하다. 인터넷중독의 경우 자녀에 대한 무관심이나 지나친 간섭으로 자녀가 현실에서 도피하여 인터넷에 빠지게 되는 경우도 많다.

청소년은 장래에 우리나라를 이끌어 갈 희망이요 기둥이다. 청소년이 없는 미래는 희망도 발전도 기대할 수 없다. 밤마다 인터넷에 빠져 게임과 음란물에 물드는 청소년이 줄어들 때 우리의 미래는 희망찬 지식 정보사회를 꿈꿀 수 있다.

초고속정보통신 1등 국가가 정보화역기능 1등 국가라는 오명을 갖지 않기 위해서는, 정보화역기능의 책임을 따지고 있을 것이 아니라 국민 전체가 나서서 관심을 갖고 사이버공간을 정화하기 위해 지속적으로 적극 참여하여 정보화역기능의 지킴이가 되어 문제를 해결해 나가야만 한다.

## 2. 학교의 청소년 정보통신 윤리교육 정책

### 1) 조기에 정보통신 윤리교육을 실시

한국정보문화진흥원이 지난 7월 발표한 “2004 인터넷 이용 실태조사”에 따르면 고등학생, 중학생, 초등학생 순으로 학년이 높을수록 인터넷 중독률이 높게 나타났다. 최근 인터넷을 사용하는 연령대가 점점 낮아지고 있는 추세에 있으므로, 컴퓨터 사용을 처음 시작하는 단계에서 정보통신 윤리교육을 실시하여, 옳은 것과 그른 것을 알게 하고 타인을 존중하는 마음과 남에게 해를 입히지 않는 윤리의식을 심어주고, 좋은 정보와 나쁜 정보를 가려낼 수 있도록 하여 올바른 인터넷사용을 유도해야 한다. 세살 적 버릇이 여든 가는 일이 없도록 초등학교 저학년은 물론 유치원 아동에서부터 정보통신 윤리교육 실시를 검토해야 한다.

### 2) 교사에 의한 학생들의 정보통신 윤리교육 실시

몇몇 사회기관에서 학교의 학생들을 대상으로 정보통신윤리 특강을 지원하고 있다. 그러나 전국의 학교는 10,000여개 이상이다. 사회기관에서 지원하는 학교의 수는 몇 백 개소를 넘지 않을 것이다. 그렇다면 대부분의 학교는 교육을 지원 받지 못한다는 것으로 볼 수 있다. 연간 지원하는 학교가 500개소라고 가정하더라도 전체학교를 한번씩만 지원하더라도 20년 이상이 소요된다. 전국 초·중등학교 학생의 일부만 교육을 받는다면 청소년의 인터넷 역기능 문제는 결코 해결될 수 없다. 정보통신 윤리교육은 모든 교사들이 학생을 지도할 수 있도록 해야하며, 반복적인 교육이 필요하다. 인터넷역기능 문제는 학생들

만 문제가 있는 것이 아니라 성인들도 인터넷중독이나 사이버범죄율이 점점 늘어나고 있는 추세다. 성인들의 범죄행각에 가장 큰 피해자는 바로 청소년이라고 할 수 있다. 따라서 사회교육기관은 성인들의 교육을 담당해야 한다. 지금은 청소년의 역기능 문제가 가장 심각하므로 사회기관이 청소년 위주로 교육을 실시하고 있으나 이는 빠른 시간 내에 학교와 사회기간의 역할 분담이 이루어져야 할 사안이다.

### 3) 교사들의 정보통신윤리 직무연수 의무를 제도화

교사가 학생들의 정보통신윤리의식을 제고하기 위해서 직무연수는 반드시 필요하다. 교원직무 연수에 참가하는 교사들 중에는 아직도 인터넷사용이 익숙하지 않은 경우도 있다. 학생들의 경우 인터넷사용을 넘어 온라인 게임에도 익숙하며, 대화방이나 메신저, 미니 홈피 등을 이용한 채팅도 일상적으로 이루어지고 있으며, 음란물 이용도 성인들이 생각하는 수준 이상에서 대화방이나 메신저를 통해 부여주거나 교환하고 있으며, 용량이 큰 음란물 비디오는 메신저를 통해 밤새도록 주고받고 있다. 교사들도 역기능의 종류와 대응방법 그리고 현실태를 알아야 학생들과 대화가 되고 지도를 할 수 있다. 따라서 학교 교사들의 정보통신윤리 지도를 위한 직무연수는 윤리(도덕)과목 담당교사는 2년 주기로, 일반 과목 담당교사는 3년 주기로 직무연수를 의무화 할 것을 제안한다. 직무연수를 위해서는 원격교육 연수과정을 적극 활용해야 할 것이다. 아울러 원격교육 연수제도는 개선이 필요하다.

교육부 원격교육연수원 규정에는 연수과정이 종료된 후 학습진도 60% 이상 수강자는 반드시 출석평가를 하도록 되어있다. 그러나 연수 기관으로부터 멀리 지방에 근무하는 교사들은 1시간 이내의 필기평가를 위하여 일요일 하루를 소비해야하며 원거리의 경우 교통비도 만만치가 않아 불만이 많다. 이를 해결하기 위해서는 평가방식도 원격연수에 걸맞게 인터넷을 통한 온라인 평가를 실시가 허용될 수 있도록 적

극 검토되어야 한다. 한국정보문화진흥원의 경우 이미 온라인 평가시스템이 구축되어 있으나 연수규정에 의하여 일요일에 교원들이 참여하여 오프라인으로 평가를 실시하고 있다.

#### 4) 교사들이 활용할 수 있는 다양한 교재 및 교육자료의 개발

정보통신윤리 직무연수과정이 유일하게 한국정보문화진흥원에서 온·오프라인으로 30시간으로 진행되고 있으나 아직까지 수료 교사가 1,732명으로 참여률이 많지가 않다. 학교 현장에서 많은 교사들이 정보통신 윤리교육을 하려고 해도 교육할 자료의 부족을 호소하고 있다. 학교의 부족한 특별활동, 재량활동 시간을 이용하기에도 여의치가 않는 현실에서 짧은 시간에 교육의 효과를 얻기 위해서는 다양한 종류의 교육자료가 개발되어야 한다.

특히 청소년들에게는 멀티미디어에 익숙해져 있으므로 비디오 영상물이나 플래쉬 애니메이션, 만화, 소책자 등이 유용할 것이다. 한국정보문화진흥원은 2001년에 비디오 영상물 8종을 제작하여 인터넷을 통해 활용하고 있으며, 2003년에는 ‘두려움 없는 클릭’이라는 정보화역기능 가이드북을 한겨레 21과 함께 10만부를 제작하여 한겨레 21 창간 기념 부록으로 독자들에게 배포하고 정보문화진흥원은 학교, 상담실 등에 배포하여 학교에서 교재용으로 활용하기도 했으며, 사이버범죄사례를 중심으로 플래쉬 애니메이션으로 범죄예방용 교육자료 10편을 제작하였으며, 금년에 4편을 추가 제작하여 사이버범죄 홈페이지를 통해 상영함으로써 초·중학교 학생들에게 좋은 교육자료가 되고 있다.

또한 어린이용 정보통신 윤리교육용 플래쉬 애니메이션 4편을 제작하여 곧 정보통신윤리 홈페이지를 통해 서비스 할 계획이다. 정보통신윤리위원회에서는 2003년에 ‘함께 만들어요 즐겁고 건강한 사이버 세상’의 청소년용 비디오 영상물을 한국정보문화진흥원과 공동으로 제작

하여 인터넷을 통하여 서비스하고 있으며, 신청할 경우 CD나 비디오로 보급하고 있다.

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

한국청소년문화연구소의 정보윤리교육 교사용 지침서인 ‘아름다운 사이버 문화교실’에는 설명형, 탐구형, 시범형, 활동형 지도방법이 잘 설명되어 있다. 한국정보문화진흥원이 2003년에 제작한 인터넷중독 예방교육프로그램은 교사와 학생이 서로 대화를 주고받으며 진행하도록 되어있다.

#### 5) 학교차원에서의 구체적이고 다양한 실천방법 모색

학교차원에서의 구체적인 계획과 다양한 실천방법이 일차적으로 정보윤리교육은 모든 교과 및 모든 교사들에 의해 의도적으로 실천 및 적용되어야 한다. 논술대회, 백일장, 계발활동, 방과 후 활동, 포스터 그리기, 발표 대회 등의 학교 교육과정에서 정보통신윤리와 관련된 주제를 반영하여 학생들이 자연스럽게 활동에 참여하면서 정보통신 윤리교육이 이루어지도록 할 필요가 있다.

#### 6) 학교에서의 청소년 정보통신 윤리교육 지침

##### (1) 정보통신 윤리교육의 성격 및 기본 방향

학교에서의 정보통신 윤리교육을 보다 활성화하기 위해서는 먼저 이 교육에 임하는 사람들이 정보통신 윤리교육의 성격을 분명하게 파악할 필요가 있다. 정보통신 윤리교육에 대해 선입견을 가지고 있는 사람들은 정보통신 윤리교육이 기껏해야 인터넷 역기능에 대처하기 위한 행동 요령을 습득하게 하는 것으로 평가 절하함을 자주 살펴볼 수 있다. 그러나 이것은 정보통신 윤리교육의 실체를 잘못 파악하고 있는 것이라고 할 수 있다. 그렇다면, 정보통신 윤리교육은 어떠한 성격을 가지고 있을까?

첫째, 정보통신 윤리교육은 기본 교육(basic education)이다. 우리는 흔히 정보통신 윤리교육은 도덕이나 컴퓨터 관련 교과에서 다루어야 할 교육과정의 부수적인 한 분야로 간주하는 경향이 있다. 그러나 이것은 절반의 진리에 불과하다. 물론 도덕이나 컴퓨터 관련 교과가 정보통신 윤리교육을 위한 핵심 교과임에는 틀림없으나, 그렇다고 해서 다른 교과나 교과외 활동이 정보통신 윤리교육과 전혀 무관한 것은 아니다. 정보통신 윤리교육은 학교 교육과정의 모든 측면에서 다루어져야 할 기본교육이다. 즉, 정보통신 윤리교육은 기존의 교육과정에 새롭게 덧붙여져서 부담스럽게 행해져야 할 교육이 아니라, 교육과정의 모든 측면에서 다루어져야 할 기본교육이다.

둘째, 정보통신 윤리교육은 균형교육(balanced education)이다. 정보통신 윤리교육은 균형성의 원칙에 입각하여 실행되어야 한다. 이것은 두 가지 의미를 지니고 있다. 첫 번째 의미는 정보통신 윤리교육이 정보통신윤리에 대하여 아는 것, 믿는 것, 행동하는 것의 조화를 추구하여야 한다는 뜻이다. 즉, 정보통신 윤리교육은 정보 기술이 수반하는 윤리적 문제에 대해 올바르게 인식하고, 정보통신윤리 원리에 입각하여 행동하려는 열망을 지니며, 정보사회의 구성원으로서의 책임과 의무를 다하려는 자세를 심어주는 데 초점을 맞추는 균형교육이 되어야 한다. 두 번째 의미는 정보통신 윤리교육이 정보화의 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 균형 있게 다루어야 한다는 뜻이다. 지금의 정보통신

윤리교육은 정보화의 역기능에 대처하기 위한 대응 방안을 제시하는 데에만 초점을 맞추고 있다. 물론 그러한 역기능에 대처하기 위한 대응 방안의 제시도 중요하지만, 정보화의 긍정적인 측면을 조명하고 그러한 측면을 어떻게 유지·발전시켜 나가야 할 것인지에 대한 성찰과 결단을 요구하는 교육도 마땅히 강조되어야 한다.

셋째, 정보통신 윤리교육은 공동체교육(education for community)이다. 정보 사회의 도래에 따라 물리적으로는 분리되어 있지만 공통의 신념과 활동을 같이 하는 사람들의 다양한 집합체 형성이 가능해졌다. 그러나 한편으로는 게마인샬트적인 인간관계가 해체되고 개별적이고 고립적인 인간관계가 생길 수 있는 소지가 커지고 있다. 그러므로, 정보통신 윤리교육은 전통적인 공동체뿐만 아니라 사이버공동체의 일원으로서 올바르게 존재하고 행동하는 방법을 동시에 가르쳐주는 교육이 되는 것이다.

넷째, 정보통신 윤리교육은 다문화교육(multicultural education)이다. 사이버 공간은 익명성과 쌍방향성 그리고 신체적 거리(physical distance)에 의해 이루어지는 새로운 삶의 공간이다. 정보통신 윤리교육은 서로 상이한 가치관과 생활방식을 지닌 네티즌들이 사이버 공간에서 함께 어우러져 살기 위한 방법을 모색하기 위한 교육이다. 사이버공간에서 네티즌들이 서로 신뢰하고 유익한 정보를 소통하며 공존해 나가기 위해서는 문화적 인식(cultural awareness)이 바탕이 되어야 한다. 정보통신 윤리교육에 있어서 우리는 공동체교육을 통하여 일치와 통일성을 강조하는 가운데, 다문화교육을 통하여 차이와 다양성의 존중을 강조해야만 한다. 국경의 장벽이 없는 사이버공간에서 책임 있는 네티즌으로 생활하도록 하기 위해서는 사고와 행동의 다양성을 수용할 수 있는 열린 마음을 지니고 있어야 하므로, 정보통신 윤리교육은 다문화교육의 형태를 띠게 된다.

다섯째, 정보통신 윤리교육은 정체성 교육(education for identity)이다. 정보화는 일상생활의 이중화를 초래하고 있다. 정보통신기술이

만들어 낸 사이버 세계로 말미암아 우리는 현실 세계와 사이버 세계를 오가는 이중적인 생활을 할 수 있게 되었다. 특히 사이버 세계에서는 현실 세계와는 다른 사이버 자아의 형성이 가능하기에 자신의 정체성을 지켜나가는 것이 더욱 어려워지고 있다. 물론 사이버 공간은 개인이 자신의 역할과 모습을 다양하게 실험할 수 있는 새로운 공간이 될 수도 있다. 현실 공간의 정체성이 단일한 모습을 지향하는 통합적 정체성이라면, 사이버 공간의 정체성은 복잡성과 다양성을 특징으로 하는 복합 정체성이기 때문이다. 정체성을 형성해야 할 중요한 시기에 놓여 있는 청소년들에게 있어서 사이버 공간은 자신의 정체성을 발견하기 위한 다양한 실험을 해보는 무대가 될 수도 있으나, 다른 한편으로는 사이버 공간과 현실 공간을 오가는 가운데 심각한 심리적 혼란과 일탈 행동을 유발하게 만드는 무대가 될 수도 있다. 따라서 정보통신 윤리교육은 자아와 인성의 고결함(integrity)을 유지해 나가도록 도와줄 수 있는 정체성 교육이 되는 것이다.

정보사회가 인간의 존엄성이 고양되는 사회가 되기 위해서는 무엇보다도 그 사회의 구성원들이 정보사회가 요구하는 윤리적 삶의 양식에 입각하여 살아야 한다. 정보통신 윤리교육은 바로 그러한 삶의 양식을 구비하도록 하기 위해 지금 이 순간에 우리가 할 수 있는 가장 값싼 ‘교육적 투자’라고 볼 수 있다. 그리고 그러한 투자가 빛을 발하기 위해서는 무엇보다도 우리가 앞서 말한 정보통신 윤리교육의 성격을 올바르게 이해하여야 할 것이다.

이러한 성격에 부합하는 정보통신 윤리교육의 기본 방향을 밝히면 다음과 같다.

첫째, 정보통신 윤리교육에서는 인간의 존엄성과 고귀함에 대한 인식을 고양하는 것을 더욱 강조해야 한다. 오늘날 컴퓨터가 이렇듯 높은 위상을 얻게 된 것은 바로 그것이 지니고 있는 추론 능력 때문이다. 즉, 컴퓨터가 감정이나 정서를 가지고 있기 때문이 아니라 인지적 능력이나 빠른 속도, 정확성을 갖고 있기 때문인 것이다. 그리고 이

러한 합리성이 바로 컴퓨터의 핵심인 것이다. 컴퓨터가 사회 발전을 주도하는 시대에서는 이러한 합리성이 인간 존재의 다른 차원들(종교적, 도덕적, 심미적, 정의적 차원들)에 비하여 우선성을 지니게 된다(추병완·유지한, 1999). 그러나, 우리 인간은 일차적으로 도덕적 존재이지 합리적 존재가 아니다. 여기서 인간이 도덕적 존재라는 말은 모든 인간이 모든 경우에 도덕적으로 행동한다는 것을 의미하는 것은 아니다. 그것은 바로 도덕적 차원이 사람됨의 주요 구성 요인이며, 우선적으로 도덕적 차원을 통하여 사람다움을 지닐 수 있다는 것을 뜻하는 것이다. 인간에게 있어서 합리적 차원이 대단히 중요하고 필수 불가결한 것임에도 불구하고, 그것은 단지 인간의 도덕적 차원에 대한 보조적인 역할을 수행하는 것에 불과하다. 따라서 정보통신 윤리교육에서 교사들은 컴퓨터에 대한 지나친 매료와 의존으로 말미암아 우리 시대에서는 불행하게도 인간의 합리적 측면이 우선성을 갖게 되고, 도덕적 차원이 이차적인 것으로 내몰리고 있다는 사실을 학생들에게 강조해 주어야 한다. 왜냐하면, 인간의 삶에 있어서 합리적 차원에 우선하는 것으로서의 도덕적 차원을 인식하는 것은 바로 인간의 존엄성과 고귀함을 논의할 수 있는 발판을 마련하는 것이기 때문이다.

둘째, 정보통신 윤리교육에서는 새로운 삶의 공간인 사이버 공간의 특징에 대한 교육을 강화할 필요가 있다. 대부분의 아동 및 청소년들은 사이버 공간의 특징에 대하여 잘 알고 있지 못하다. 그들은 사이버 공간이 제공하는 기술적 편의성과 전자적 쾌락에만 매달려, 이 공간이 지니는 기술적·심리적 특징을 간과하고 있다. 그러한 간과 현상은 쉽게 사이버 일탈 행동을 유발하는 통로가 되고 있다. 그러므로 정보통신 윤리교육에서는 사이버 공간의 특징에 대하여 아동 및 청소년에게 분명하게 인식시켜 줄 필요가 있다. 사이버 공간의 특징에 대한 교육에 있어서, 교사는 사이버 공간이 인간의 도덕 심리를 약화시킬 수 있는 다양한 요인을 갖고 있음을 강조함과 동시에, 그러한 취약함에 맞서기 위해서는 우리가 더욱 강한 도덕의식을 지녀야 한다는 사

실을 강조해야 한다.

셋째, 사이버 공간에서 책임 있는 네티즌으로서 존재하고 행동하는데 필요한 네티켓 및 사이버 윤리에 대한 인식을 강조할 필요가 있다. 사이버 공간은 내 마음대로 할 수 있는 사적 공간이 아닌 명백한 하나의 공동체적 공간이기에 그 공간에서 우리가 반드시 지켜야 할 규칙과 규범이 존재한다는 사실을 학생들에게 분명하게 일깨워 줄 필요가 있다. 이와 관련하여 교사는 네티켓과 사이버 윤리는 사이버 공간에서 우리가 인간다움을 유지해 나가기 위한 약속인 동시에 사이버 공간의 붕괴를 막기 위한 최소한의 안전장치임을 강조할 필요가 있다.

넷째, 사이버 공간에의 지나친 몰입이나 중독을 예방하기 위한 인격 특성들(자아 통제, 책임, 자기 존중, 확고한 도덕적 자아 정체성과 자기 효능감)을 강조할 필요가 있다. 학자들 사이에서 인터넷 중독의 원인으로 지적되고 있는 것은 인터넷 자체의 속성과 이를 통해서 강화를 받게 되는 인간의 욕구 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 중독이 되게끔 만드는 인터넷 자체의 속성으로는 접근 가능성, 시·공간적 한계를 극복할 수 있다는 점, 그리고 문자에 기반하고 있는 의사소통을 들 수가 있겠고, 이들 속성에 의하여 사람들은 자신이 현실에서 충족하지 못했던 다양한 욕구를 충족시켜 나간다고 할 수 있다. 시공간의 한계를 극복할 수 있는 온라인의 특성은 사람들로 하여금 대인관계 욕구를 채울 수 있게 하였다. 또한 온라인을 통하여 사람들은 이전에 알고 지내던 사람뿐 아니라, 자신이 알지 못하던 사람들과도 만날 수 있게 되었으며, 의사소통의 방식이 문자라는 것에서 현실의 잣대인 성별, 연령, 나이 등 인구통계학적 변인이 사라지게 되어 평등한 사회, 더 나아가서는 자신을 위조할 수 있는 사회가 형성된 것이다. 그 결과 개인은 현실에서는 만족시킬 수 없었던 자신의 욕구를 표현하고 획득하게 됨으로써 현실과의 경계를 허물어뜨리게 되고, 시간 가는 줄 모르고 병리적으로 인터넷에 집착하게 되는 것으로 보인다. 따라서 정보통신 윤

리교육에서는 인터넷 중독의 예방에 기여할 수 있는 긍정적인 인격 특성들을 강조하여 가르칠 필요가 있다.

다섯째, 정보통신 윤리교육에 있어서 교사는 학생들이 사이버 공간에서 자신을 안전하게 보호할 수 있는 구체적인 방법들에 대한 정보를 제공해 주어야 한다. 교사는 사이버 공간의 잠재적인 해악으로부터 학생들이 자신을 보호할 수 있는 능력을 갖추어 줄 수 있도록 도와주어야 한다. 이를테면, 교사는 유해 사이트로부터 자신을 안전하게 지킬 수 있는 방법, 개인 정보를 보호할 수 있는 방법, 사이버 성폭력을 예방할 수 있는 방법 등에 대한 학생들의 이해를 증진시켜 주어야 한다.

## (2) 정보통신 윤리교육의 목표와 내용

정보통신 윤리교육은 학습자로 하여금 정보사회에서 책임 있는 구성원으로서 존재하고 행동하는 데 필요한 윤리적 삶의 양식 혹은 소양을 길러주는 것을 목적으로 하는 교육을 의미한다. 이러한 목적을 달성하기 위한 학교에서의 정보통신 윤리교육의 목표와 내용 체계를 밝히면 다음과 같다.

첫째, 정보 사회에 관한 영역에서는 정보 사회의 특성 및 정보 사회의 도래에 따른 인간 삶의 총체적인 변화 양상을 청소년에게 올바르게 이해시키는 것을 주된 목표와 내용으로 삼아야 한다. 그러므로 이 영역에서는 정치, 경제, 사회, 문화, 환경, 교육 등 인간 삶의 총체적인 영역에서 정보화가 수반하는 빛과 어둠을 분명하게 그리고 객관적으로 제시해 주어야 한다. 또한, 정보통신 기술에 대하여 어떠한 입장을 취하는 것이 바람직한 것인지를 알려주기 위해, 기술 결정론, 기술 낙관론, 기술 비관론, 기술 현실주의를 비교하여 제시할 필요가 있다.

둘째, 정보통신윤리에서는 정보사회에서 정보통신윤리가 필요한 이유를 청소년에게 논리적으로 설명해 주는 것을 주된 목표와 내용으

로 삼아야 한다. 특히, 많은 청소년들이 사이버 공간에는 윤리 규범이 필요 없다든지, 혹은 사이버 공간은 현실 세계의 억눌린 욕구들을 배설하기 위한 장소에 불과하다는 인식을 갖고 있기에, 사이버 공간이 윤리적 규제의 대상이 되어야 함을 논리적으로 설명해 줄 수 있어야 한다. 동시에 정보사회에서는 그 어느 사회에서보다도 존중, 책임, 정의, 해악금지가 중시되는 사회임을 올바르게 인식시켜 주어야 한다. 동시에 이러한 네 가지 원칙은 각종 정보화 역기능 사례들을 비판할 수 있는 윤리적 척도로서 활용되어야 한다.

셋째, 네티켓에서는 정보 사회에서 네티켓이 필요한 이유를 제시하고, 구체적인 네티켓의 내용을 정확하게 알려주어야 한다. 그러므로 네티켓의 핵심 규칙과 영역별 네티켓의 내용이 비중 있게 다루어져야 한다.

넷째, 대처 요령에서는 사이버 공간에서 자신을 올바르게 표현하는 방법과 자신을 건강하게 보호하는 방법이 제시되어야 한다. 자신의 복합 정체성을 건강하게 유지할 수 있는 방법 그리고 자신을 정확하고 공정하게 표현할 수 있는 방법을 중시해야 한다. 한편, 사이버 공간에서 자신을 건강하게 보호하는 방법에서는 인터넷 중독, 불건전 정보, 개인 정보의 오·남용, 사이버 성폭력 및 성희롱, 사이버 매매춘, 통신사기, 통신 도박, 크래킹, 바이러스 유포, 저작권 침해 등으로부터 자신을 건강하게 보호할 수 있는 대처 요령을 제시해 주어야 한다.

&lt;표 IV-1&gt; 정보통신 윤리교육 목표 및 내용

영역	교육 목표	교육 내용
정보 사회	정보 사회의 특성을 올바르게 이해하고, 정보 기술에 대한 올바른 관점을 확립한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 정보 사회의 개념과 특징</li> <li>· 정보 사회의 긍정적 모습과 부정적 모습</li> <li>· 기술 결정론, 기술 낙관론, 기술 비관론, 기술 현실주의</li> </ul>
정보 윤리	정보 사회에서 정보통신윤리의 중요성을 이해하고, 정보통신윤리의 기본 원칙에 입각하여 행동하는 성향을 기른다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사이버 공간의 윤리적 의미</li> <li>· 정보통신윤리의 기본 원칙: 존중, 책임, 정의, 해악금지</li> </ul>
네티켓	정보 사회에서 네티켓의 중요성을 이해하고, 네티켓을 실천하려는 의지를 기른다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 네티켓의 핵심 규칙</li> <li>· 영역별 네티켓 내용</li> </ul>
대처 요령	사이버 공간에서 자신을 올바르게 표현하는 방법을 이해하여 실천한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 정체성 탐색/실험</li> <li>· 익명, 가명, 실명</li> <li>· 공정하고 정확한 표현</li> </ul>
	사이버 공간에서 자신을 건강하게 보호하는 방법을 이해하여 실천한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 정보화 역기능 사례</li> <li>· 사례별 대처 요령</li> </ul>

### (3) 정보통신 윤리교육의 방법

앞서 살펴본 바와 같이, 정보통신 윤리교육은 학생들로 하여금 정보 사회에서의 책임 있는 한 구성원으로서 윤리적으로 존재할 수 있는 삶의 방식을 가르쳐주는 것을 목적으로 한다. 정보초고속도로에서 일어나고 있는 대형 교통사고들을 목격하면서 최근 교육자들은 정보통신 윤리교육의 실행 방안에 대해 골몰하고 있다. 여기저기서 급조된 교재들이 선을 보이고 있으나, 그러한 교재들의 공통점은 교육 내용만을 담고 있을 뿐 구체적인 지도 방법에 대해서는 입을 다물고 있다.

정보통신 윤리교육이 성과를 거두기 위해서는 다른 교육과 마찬가지로 교육의 효율성 제고를 위한 기본 원리에 충실해야 한다. 정보통신 윤리교육의 실효성을 제고하기 위하여 교사가 따라야 할 방법상의 기본 원리는 다음과 같다(Yelon, 1996).

① 유의미성(meaningfulness): 학습되어야 할 주제가 학생들의 과거·현재·미래와 어떤 관련이 있는가를 알게 해 주어 학생들의 학습 동기를 불러일으킨다.

② 선수학습(prerequisites): 학생들의 현재 지식과 기능 수준을 평가하여 수업을 학생들의 수준에 맞게 조절함으로써 학생들이 다음 수준의 자료를 배울 준비를 갖추게 한다.

③ 열린 의사소통(open communication): 학생들에게 자신들이 알 필요가 있는 것을 발견하게 하여, 학생들이 배워야 할 것에 초점을 맞추도록 한다.

④ 조직화된 본질적인 아이디어(organized essential ideas): 학생들이 학습할 수 있고, 학습한 핵심 아이디어들을 회상할 수 있도록, 학생들이 가장 중요한 아이디어에 초점을 맞추어 구조화하도록 도와준다.

⑤ 학습 도구(learning aids): 학생들이 빠르고 쉽게 학습하기 위한 학습 도구들을 활용하도록 도와준다.

⑥ 신기함(novelty): 학생들의 관심을 계속 유지하기 위하여 수업 자극을 다양화한다.

⑦ 모델링(modeling): 학생들이 실행해 볼 준비를 갖추도록 하기 위하여 학생들에게 회상·사고·행동·문제 해결 방법을 시범 보여준다.

⑧ 활발하고 적절한 연습(active appropriate practice): 회상·사고·수행·문제 해결 방법을 학생들이 연습해 봄으로써, 학생들이 자신들의 학습을 적용하고 학습한 내용을 숙달하도록 도와준다.

⑨ 유쾌한 상황과 결과(pleasant conditions and consequences): 학생들이 학습한 것을 마음 편하게 받아들이도록 학습을 재미있게 만들고, 학생들이 계속해서 학습하고 학습한 것을 계속해서 활용할 수 있도록 학습을 만족스럽게 한다.

⑩ 일관성(consistency): 목표·시험·연습·내용·설명을 일관되

게 함으로써 학생들이 원하는 것을 배우고, 그들이 배운 것을 수업 외적 상황에서 활용할 수 있게 한다.

정보통신 윤리교육이 방법상의 기본 원리에 충실하며, 학생들의 자발적인 활동과 체험을 중시하는 가운데 양방향적으로 이루어질 수 있게 하려면 다음과 같은 네 가지의 방법 유형들을 통합적으로 활용하는 것이 바람직하다.

첫째, 설명형 방법(expository mode)이다. 교사는 정보 시대의 윤리적 특성들에 대한 학생들의 이해를 돕기 위하여 책임감, 자율성, 소유권, 프라이버시, 존중, 해악 금지 등과 같은 기본적인 윤리적 개념들을 학생들에게 정확하게 설명해 주어야 한다. 여기서 설명을 한다고 그것이 일방적인 형태로 되어서는 결코 안 된다. 뒤르켐(Durkheim)이 말한 바와 같이 이 때의 설명은 규범에 대한 합리적인 이해 능력의 함양을 목적으로 하는 것이니 만큼, 열린 의사소통의 구조 속에서 이루어지는 설명이 되어야 한다. 윤리적 개념들이 열린 의사소통 속에서 설명되려면, 교사는 다음의 사항을 중시해야 한다. ① 의미성: 제시된 예들이 학생들의 이해 수준에 적합하고, 교과 내용과 예들 사이의 관련성이 명백해야 한다. ② 명료성: 설명되거나 제시되는 예가 명료해야 한다. ③ 다양성: 학생들의 이해를 돕기 위해 한 유형이 아니라 여러 유형의 예가 사용되어야 한다. ④ 흥미성: 설명되거나 제시되는 예들은 학생들의 주의를 끌 수 있는 자극적인 요소를 지녀야 한다. ⑤ 간결성: 복잡한 내용일수록 간단한 아이디어로 표현되어야 한다. ⑥ 구체성: 구체적인 예들이 사용되어야 한다. ⑦ 논리적인 계열성: 설명이나 제시의 순서는 논리적이어야 한다. ⑧ 포괄성: 교과 내용의 전반적인 측면을 포괄할 수 있는 예가 사용되어야 한다.

둘째, 탐구형 방법(inquiry mode)이다. 교사는 학생들이 탐구할 수 있는 가능한 주제들을 안내해 주되, 궁극적인 선택은 학생들 스스로 결정하도록 해 주어야 한다. 교사는 PC 통신에서 지켜야 할 예절들, 정보통신윤리 관계법, 폭력 정보 및 음란 정보의 피해, 해킹과 바이러

스 유포가 우리에게 미치는 영향, 사생활의 중요성, 저작권의 중요성 등의 주제에 대하여 학생들이 탐구해 보게 할 수 있다. 예를 들어, ‘우정’에 대하여 가르칠 경우 교사는 일상생활 속에서 만나는 친구들과 컴퓨터 통신에서 만나는 친구 사이에는 어떤 공통점과 차이점이 있는 지에 대하여 학생들이 탐구해 보게 할 수 있다.

셋째, 시범형 방법(demonstration mode)이다. 교사는 정보통신 윤리의 학습에 관련된 필름, 슬라이드, 비디오테잎, 신문 기사 등을 다양하게 활용할 수 있어야 한다. 일례로, 통신 예절을 지도할 때에 교사는 ‘야자방’이나 ‘육방’에서 검색된 자료들을 학생들에게 제시해 주고, 학생들이 그 심각성을 자각하게 할 수 있다. 인터넷 중독에 대하여 가르칠 때에는 인터넷 중독이 알코올 중독이나 약물 중독처럼 심각한 문제가 될 수 있음을 학생들 스스로 확인해 볼 수 있는 기회를 제시해 줄 수 있다. 정보통신 윤리교육이 학생들의 자발적인 활동과 체험을 중시하는 가운데 양방향적으로 이루어질 수 있게 하려면 다음과 같은 네 가지의 방법을 통합적으로 활용하는 것이 바람직하다. 또한, 교사는 민주 시민의 자세와 관련하여 학생들에게 불건전 정보를 신고하는 요령을 직접 시범 보여 줄 수 있어야 한다.

넷째, 활동형 방법(activity mode)이다. 교사는 정보 기술과 관련된 학생들의 윤리적 사유 능력을 발달시켜 주기 위하여 다양한 체험 및 활동 학습의 기회를 제공해 줄 수 있어야 한다. 교사는 학생들로 하여금 컴퓨터 범죄에 관련된 기사를 스크랩하고 문제점을 분석하는 활동, 역할놀이를 통하여 통신윤리를 실연해 보는 활동, 딜레마 토론을 통하여 도덕적 결정을 직접 해 보는 활동, 불법 복제된 소프트웨어 사용을 금하는 서약 활동, 정보통신윤리 강령을 운동·토의해 보는 활동, 학생들의 삶과 관련한 정보통신윤리 법규들을 제정해 보는 활동 등을 직접 해 보게 할 수 있다. 또는 학교 단위의 이모티콘 경진 대회, 학교 인터넷 수칙 제정하기 등의 활동들도 제공할 수 있다.

#### (4) 정보통신 윤리교육에 있어서 교사의 역할 특성

정보통신 윤리교육의 효율성을 증대하기 위하여 교사가 지녀야 할 구체적인 역할 특성은 무엇인가? 미국의 인격교육론자인 라이언(Ryan)과 볼린(Bohlin)은 학교에서 도덕교육을 활성화하기 위한 교사의 역할 특성으로서 모범, 설명, 윤리적 환경, 경험, 권고, 탁월성에 대한 기대를 제시한 바 있다(Ryan & Bohlin, 1999). 여기서는 이들의 논의를 수용하는 가운데 앞서 살펴본 정보통신 윤리교육의 성격을 고려하여 다음과 같은 여덟 가지의 역할 특성을 제시하고자 한다.

##### ① 탁월성(excellence)

정보통신 윤리교육을 통해 학생들로 하여금 정보사회에서의 윤리적 삶의 양식을 함양하게 하려면 먼저 교사가 그러한 윤리적 삶의 양식을 명료화할 필요가 있다. 즉, 교사는 정보통신 윤리교육을 통하여 중학생들이 지녀야 할 도덕적 탁월성 혹은 인격 특성을 명료하게 설정할 필요가 있다. 커센바움(Kirschenbaum, 1995)이 지적한 바와 같이, 어떤 교육적 시도를 위한 논리적 출발점은 목표를 분명하게 확인하는 일이다. 교사는 정보사회에서 요구되는 윤리적 삶의 양식의 세부 구성 요소들, 예를 들어 존중·자율성·책임감·공동체 의식등을 명료화할 필요가 있다. 이러한 구성 요소들을 명료화하는 것은 정보통신 윤리교육이 지향해야 할 가장 중요한 목표인 동시에 교사가 지녀야 할 중요한 역할 특성인 것이다.

##### ② 환경(environment)

정보통신 윤리교육의 효율성을 제고하기 위해서는 학생들이 생활하는 교실과 학교에 도덕 문화가 형성되어 있어야만 한다. 우리는 사이버 공간에서의 문제 행동을 현실 공간과 유리시켜 생각하는 잘못을 범해서는 안 된다. 현실 공간에서의 문제는 접어둔 채 사이버 공간에서만 선한 인격 특성을 갖도록 기대할 수는 없기 때문이다. 교실과 학

교에 정보통신윤리의 중요성에 대한 공감대가 형성되어 있을 때, 정보통신 윤리교육은 비로소 효과를 거둘 수 있다. 그러므로 교사는 오프라인에 확고한 도덕 문화를 형성하는 일에 깊은 관심을 지녀야 한다. 즉, 교사는 학교 생활의 모든 측면에서 정보사회에서 요구되는 윤리적 삶의 양식들이 중시되는 교육 풍토를 조성해야 한다.

### ③ 경험(experience)

주지하는 바와 같이 도덕 발달은 경험과 밀접한 관계가 있다. 윤리적 삶의 양식은 존중, 자율성, 책임감, 공동체 의식 등과 같은 규범들에 관한 학습만으로는 함양될 수 없다. 일찍이 아리스토텔레스(Aristotle)가 지적한 바와 같이, 우리는 정의로운 행동을 해 봄으로써 정의로운 사람이 될 수 있다. 그리고 두뇌와 학습에 관한 최근의 연구 결과 역시 신체적 움직임과 학습 사이에는 밀접한 상관이 있음을 보여주고 있다. 미국에서 발표된 연구 결과에 의하면, 움직임을 처리하는 두뇌의 부분이 바로 학습을 처리하는 부분과 일치한다고 한다(Ingall, 1999). 따라서 정보통신 윤리교육에서 우리는 학생들이 도덕적 행위자가 되어 보는 다양한 경험과 실천 기회를 부여해 줄 필요가 있다. 도덕적 경험은 학생들에게 그들이 학습한 도덕적 탁월성이 무기력한 특성이 아니라 생산적이고 만족스러운 방식 속에서 그들의 능력·시간·자아를 부여할 수 있는 능력임을 일깨워 준다(Ryan & Bohlin, 1999).

### ④ 기대(expectations)

정보통신 윤리교육의 효율성을 제고하기 위해서는 교사가 학생들에 대한 도덕적 이상을 설정해 주어, 학생들이 그러한 이상에 도전하려는 동기를 북돋워 주어야 한다. 교사는 정보사회에서의 바람직한 윤리적 삶의 양식에 대한 기대 사항을 학생들에게 제시해 줌으로써, 학생들이 그러한 도덕적 탁월성의 기준에 도달하려는 의욕을 갖도록 해야

한다. 이러한 기대 가운데 가장 대표적인 것이 바로 권고(exhortation)이다. 학생들로 하여금 더 좋은 사람이 되겠다는 의욕을 갖도록 고무시켜 주는 것은 도덕 발달에 있어서 핵심적인 사항이다. 그러므로 교사는 학생들이 윤리적 삶의 양식을 지닐 수 있도록 지속적으로 간곡한 권고를 해 주어야 한다.

#### ⑤ 설명(explanation)

정보사회에서 윤리적 삶의 양식에 대한 학생들의 이해를 높여주기 위해서는 교사가 적절한 설명을 제공할 필요가 있다. 교사는 존중·책임감·자율성·공동체 의식 등이 무엇이고, 그것들이 왜 중요한 것인지에 대해 학생들이 합리적 이해를 할 수 있도록 적절한 설명을 제공해 주어야 한다. 설명은 막연한 도덕적 신념이나 권위에 근거해서는 안 되며, 합리적 논거에 근거한 것이어야 한다. 따라서 설명은 학생들의 머리 속을 규칙과 규제로써 채워 넣는 것이 아니라, 정보사회에서의 인간다운 삶의 양식에 대한 위대한 도덕적 담론 속에 학생들을 참여시키는 것을 의미한다. 일찍이 부버(Buber, 1965)는 도덕성 함양에 있어서 설명의 중요성을 잘 피력한 바 있다. 그는 도덕성에 관한 가르침이 시작되기 전에 교사와 학생 사이에 나와 너의 관계가 성립되어 있어야만 하고, 교사는 주어진 상황에서의 옳음과 그름에 대해 학생들에게 분명하게 대답해 주어야만 한다고 주장하였다.

#### ⑥ 조사(examination)

정보통신 윤리교육의 효율성을 제고하기 위해서는 교사가 학생들에게 다양한 조사의 기회를 부여할 필요가 있다. 여기서 조사란 정보통신윤리와 관련한 딜레마를 해결할 수 있는 윤리적 추론 능력을 의미한다. 학생들은 지적 재산권의 문제와 같은 윤리적 딜레마에 직면하여 나름대로 타당한 의사 결정을 내리고, 그러한 의사 결정을 정당화할 수 있는 윤리적 근거를 제시하고, 공적으로 확인할 수 있어야 한다.

정보통신 윤리교육에서 조사의 중요성은 이미 콜버그(Kohlberg) 학파나 가치명료화 이론 등을 통해 입증된 바 있다. 따라서 교사는 현실 공간이나 사이버 공간에서 발생하는 윤리적 딜레마에 학생들을 자주 접하게 하고, 학생들 스스로 윤리적으로 타당한 의사 결정을 내릴 수 있도록 지속적으로 도와줄 필요가 있다. 정보통신 윤리교육에서 조사 활동이 활발하게 이루어지기 위해서는 교사가 적절한 발문을 수행해야 한다. 조사 활동에 있어서 교사가 질문을 할 때 유념해야 할 사항을 열거하면 다음과 같다.

- ‘왜?’ ‘그렇게 말하는 이유가 뭐지?’ ‘그게 무슨 뜻이지?’라는 식으로 질문을 하여 학생들이 논리적이고 분명한 추론을 할 수 있도록 고무시켜 주어야 한다.

- ‘어느 것이 더 나은 것이지?’라는 식으로 질문을 하여 가치 판단을 내릴 수 있도록 유도해야 한다.

- ‘다른 생각을 가진 사람은 없니?’ ‘다른 생각이 있는 사람?’이라는 식으로 질문을 하여 대안적 관점을 생각해 보도록 촉구한다.

- ‘다른 사람들은 그것에 대해 어떻게 생각할까?’ ‘다른 사람들은 그것에 대해 어떻게 느낄까?’라는 식으로 질문을 하여 관점 채택 추론 및 공감적 추론을 할 수 있도록 촉구한다.

- ‘그것이 전체 사회를 위해 최상의 것일까?’ ‘모든 사람들이 그렇게 행동한다면 사회는 어떻게 될까?’라는 식으로 질문을 하여 학생들의 가치 및 도덕적 관점을 확장·확대시켜 보게 한다.

- ‘그것이 공평한 것일까?’라는 식으로 질문을 하여 정의 추론을 고무시켜 준다.

- ‘우리 모두가 동의한 것은 무엇이지?’라는 식으로 질문을 하여 토론의 공통점을 찾게 한다.

- ‘우리가 오늘 배운 것은 무엇이지?’ ‘오늘 어떤 논거들이 주로 제기되었지?’라는 식으로 질문을 하여 토론을 요약하고, 토론의 주안점을 이끌어낸다.

## ⑦ 모범(exemplars)

정보통신 윤리교육의 효율성을 제고하기 위해서는 교사가 모범 역할을 충실하게 수행해야 한다. 교사는 학생들이 정보사회에서 윤리적 삶의 양식의 구성 요소가 되는 도덕적 탁월성을 갖춘 모범 사례들에 자주 접할 수 있도록 해주어야 한다. 동시에 교사는 그 스스로가 정보통신윤리의 역할 모델이 되어야 한다. 교사는 온라인과 오프라인에서 학생들에게 존중·자율성·책임감·공동체 의식 등의 역할 모델이 되어야 한다. 그러기에 역할 모델로서의 교사의 중요성을 지적한 뒤르켐(Durkheim, 1961)은 사제가 신의 해석자인 것처럼 교사는 위대한 도덕적 이상의 해석자라고 주장했었다.

## ⑧ 공감(empathy)

현실 공간에 비해 사이버 공간은 사회적 실재감을 저하시켜 줌으로써 나르시시즘적인 퇴행을 부추기는 속성을 가지고 있기에, 현실 공간보다 훨씬 강한 자기 통제력이 필요한 공간이다. 그러나 사이버 공간에서 행위자들은 현실 세계와는 달리 타자의 실질적이고 독립적인 존재를 인정함으로써 진입하게 되는 상호 의존과 책임의 관계를 거부하기에, 일상의 도덕적인 자기 규제가 사실상 어려운 실정이다. 그러므로 교사는 타자의 실종, 탈육체화된 정체성, 익명성과 같은 사이버 공간의 특성에 부합하는 윤리 규범을 학생들이 정립할 수 있도록 해주어야 한다. 이 때 특히 교사는 학생들이 공감 능력을 계발할 수 있도록 도와주어야 한다. 상대방의 실체가 보이지 않는 데서조차도 학생들이 타인의 감정을 느낄 수 있도록 해 주는 것은 학생들로 하여금 타인에게 해를 미치는 행위를 자제하고, 자신의 책임에 대해 숙고할 수 있게 해 주기 때문이다. 그러므로 정보통신 윤리교육에 있어서 교사는 학생들의 공감 능력을 향상시킬 수 있는 적극적인 시도를 해야만 한다.

## 참고문헌

- 강상현(1996). 정보통신과 한국사회. 서울: 한나래.
- 김희순(2001). 아름다운 사이버 문화교실. 서울: 한국청소년문화연구소.
- 민우회(2001). 청소년의 인터넷문화와 네티켓. 서울: 민우회
- 박영식(2003). 정보강국을 만드는 문화, 정보통신윤리 Vol. 41. 서울: 정보통신윤리위원회.
- 서울시교육청(2001a). 중·고등학교 교사용, 사이버윤리 어떻게 가르칠까?. 서울: 서울시교육청
- 서울시교육청(2001b). 초등학교 교사용, 사이버윤리 어떻게 가르칠까?. 서울: 서울시교육청.
- 이경화(2001). 미국의 인터넷 교육기구 Internet Education Foundation, 정보통신윤리 Vol. 27. 서울: 정보통신윤리위원회.
- 정보사회학회(1998). 정보사회의 이해. 서울: 나남.
- 정보통신윤리위원회(1998). 정보통신 윤리교육교재 및 프로그램 개발에 관한 연구. 서울:정보통신윤리위원회.
- 정보통신윤리위원회(2002). 우리들이 만드는 건강한 인터넷. 서울: 정보통신윤리위원회.
- 정승민(2002). 청소년의 정보이용실태와 문제점 : 인터넷의 교육적 재편을 지향하며. 2002 정보통신윤리 학술행사 논문집 pp25-55. 서울:정보통신윤리위원회.
- 추병완(2002). 학교에서의 사이버윤리교육의 과제. 2002 정보통신윤리 학술행사 논문집 pp57-85. 서울:정보통신윤리위원회.
- 추병완(2002). '존중나무'로 배우는 사이버윤리 교육. 정보통신윤리 Vol. 35. 서울: 정보통신윤리위원회.
- 추병완(2002). 대학에서 이루어지는 정보통신 윤리교육. 정보통신윤리 Vol. 37. 서울: 정보통신윤리위원회.

- 추병완(2002). 사이버윤리 교육과정 개발. 정보통신윤리 Vol. 34. 서울: 정보통신윤리위원회.
- 추병완(2002). 정보 윤리학의 등장. 정보통신윤리 Vol. 32. 서울: 정보통신윤리위원회.
- 추병완(2002). 정보통신 윤리교육의 현황과 활성화방안. 정보통신윤리 Vol. 38. 서울: 정보통신윤리위원회.
- 추병완(2002). 정보통신윤리 모체, 컴퓨터 윤리학. 정보통신윤리 Vol. 30. 서울: 정보통신윤리위원회.
- 추병완(2002). 책임있는 컴퓨터 사용은 정보통신윤리의 기본. 정보통신윤리 Vol. 33. 서울: 정보통신윤리위원회.
- 추병완(2002). 컴퓨터 윤리학의 발전. 정보통신윤리 Vol. 31. 서울: 정보통신윤리위원회.
- 추병완(2003). 유치원 및 초등학생 대상 정보통신 윤리교육 프로그램. 정보통신윤리 Vol. 41. 서울: 정보통신윤리위원회.
- 추병완·류지한 역(2000). 정보윤리학의 기본원리. 서울: 철학과 현실사.
- 한국교육학술정보원(2000). 정보통신윤리 지도 안내서. 서울: 한국교육학술정보원.
- 한국교육학술정보원(2002a). 청소년을 위한 정보통신윤리. 서울: 한국교육학술정보원.
- 한국교육학술정보원(2002b). 학부모를 위한 정보통신윤리. 서울: 한국교육학술정보원.
- 한국정보문화센터(2001). 선생님과 함께 하는 깨끗한 정보세상. 서울: 한국정보문화센터.
- 한국청소년문화연구소(2001). 선생님과 함께 하는 인터넷 문화학교. 서울: 한국청소년문화연구소.
- 홍윤선(2000). 클릭 네티켓. 서울: 중앙M&B.
- 황경식(2002). 사이버 공간의 윤리적 쟁점들. 2002 정보통신윤리 학술

행사 논문집 pp3-24. 서울:정보통신윤리위원회.

### < 학교 >

경상남도교육청(2002). 초등교사용 정보통신 윤리교육 지도 자료. 경상남도교육청.

경상북도 교육청(2003. 12). 스스로 실천하는 네티켓. 경상북도 교육청.  
공향중학교 정보통신 윤리교육 시범·연구 자료집. 공향중학교.

교육인적자원부, 제 7차 교육과정 해설서

중학교 도덕 1,2,3

고등학교 도덕, 시민윤리, 윤리와 사상

초중등학교 정보통신기술 교육 운영 지침

중학교 국어, 생활 국어

김민경 외(2000). 컴퓨터, 영진.com.

김용성 외, 중학교 컴퓨터 교사용 지도서, 지학사

김희목 외, 사회 2, 사회 3, 동화사, 2001, 2002.

서울특별시교육청(2003). 2004학년도 ‘아이들이 행복한 학교’를 만들기  
위한 서울교육 새물결 운동.

서울특별시교육청(2000). 제 7차 교육과정의 이해. 서울시특별시교육청.

서울특별시교육청(2003), 서울교육 새물결 운동 선도학교 우수사례. 서울특별시교육청.

서울특별시 교육청(2004). 제선생님이 들려주는 알기 쉬운 정보통신  
윤리. 서울시특별시교육청.

공향중학교(2001). 사이버 윤리 어떻게 가르칠까?. 공향중학교

이상혁 외(2001). 기술가정 1, 이용구외 기술가정 2, 서울: 금성출판사.

충청북도 교육청, 재미있는 정보와 생활 1, 2, 3.

한국교육학술정보원(2000). 정보통신윤리 지도 안내서. 한국교육학술정보원.

강원도 교육청 <http://www.kwe.go.kr>

경상북도 성주교육청 <http://211.46.184.2/>  
 서울시 교육청 <http://www.sen.go.kr>  
 충청남도 교육청 <http://www.cne.go.kr>  
 공항중학교 <http://konghang.ms.kr>  
 배재고등학교 <http://www.paichai.hs.kr>  
 선린인터넷정보고등학교 <http://www.pczone.pe.kr/>  
 신사중학교 <http://www.sinsa.ms.kr>  
 안흥고등학교 <http://anhung-hs.gwhsed.go.kr>  
 월계초등학교 <http://210.218.34.12/index.html>

### <사회기관>

한국교육학술정보원, 교원 정보화 연수 체계화 방안, 2000  
 한국교육학술정보원, 정보통신윤리 지도 안내서, 2000  
 추병완, 정보윤리교육론, 울력출판사, 2001  
 황리리, 컴퓨터 통신 이용에 나타난 청소년 하위문화 특성, 한양대학교 석사학위논문, 1996  
 정보통신부, 정보통신 이용자보호를 위한 정책 및 실천방안, 한국정보문화센터, 1996  
 청소년보호위원회, 인터넷 시대 자녀지도 방법, 2002  
 교육인적자원부, 한국교육학술정보원, 교육정보화백서, 2003  
 한국정보문화진흥원, 2003 정보격차해소 백서, 2003  
 한국정보문화진흥원, 한국정보문화진흥원 20년사, 2003  
 김정랑, 정보통신 윤리교육프로그램 개발방안 연구, 정보통신부, 2002  
 조정우, 학교 교육을 통한 정보화 역기능 대응 방안 연구, 한국교육학술정보원, 2002  
 청소년문화연구소, 서울특별시, 아름다운 사이버문화교실, 2002  
 한국청소년문화연구소, 2000 자녀지도를 위한 부모교육, 2000  
 한국정보문화센터, 정보화 실태 및 정보사회 수용도 조사서, 1994

- 한국정보문화센터, PC통신 이용자 행태 및 태도조사, 1995
- 한국정보문화센터, 정보통신 이용자 실태 조사, 1996
- 한국정보문화센터, 정보사회 인식 및 실태조사, 1997
- 한국정보문화센터, 국민 정보화 인식 및 정보생활 실태조사, 1998
- 한국정보문화센터, 지식정보사회의 역기능 해소 및 실천방안 연구, 1999
- 한국정보문화센터, 국민정보화교육 실태조사, 2000
- 한국정보문화진흥원, 선생님과 함께하는 깨끗한 정보세상, 2001.11, 2004. 1
- 한국정보문화진흥원, 전자정부시대 공직자를 위한 정보윤리, 2002
- 한국정보문화진흥원, 사이버시대 법과 윤리, 2002
- 한국정보문화진흥원, 인터넷중독 상담전략, 2002
- 한국정보문화진흥원, 자녀지도 가이드북 ‘우리아이 어떻게 이해하나요?’, 2003
- 정보통신윤리위원회, 인터넷 시대 현명한 부모 건강한 아이들, 2001
- 정보통신윤리위원회, 정보사회와 정보통신서비스 제공자 윤리, 2002
- 정보통신윤리위원회, 우리들이 만드는 건강한 인터넷, 2002
- <참고 사이트>
- 청소년보호위원회 <http://www.youth.go.kr/>
- 한국정보문화진흥원 <http://www.kado.or.kr>
- 한국인터넷진흥원 <http://www.nida.or.kr/>
- 경찰청 사이버테러대응센터 <http://ctrc.go.kr>
- 정보통신윤리위원회 <http://www.icec.or.kr/>
- 한국청소년문화연구소 <http://youth.re.kr/>
- 사이버문화연구소 <http://www.cyberculture.re.kr>
- 학부모정보감시단 <http://www.cyberparents.or.kr/>
- 배움나라 <http://www.estudy.or.kr>
- 인터넷중독예방상담센터 <http://www.iapc.or.kr>

<http://www.internetaddiction.or.kr>

사이버범죄 예방 및 교화 <http://cybercrime.or.kr>

### <미국>

추병완(2001), “정보윤리학과 도덕교육,” 추병완 외 3인 공저, 윤리학과 도덕교육2, 서울: 인간사랑.

추병완(2001), 정보윤리교육론, 서울: 울력.

추병완(2002), 정보 사회와 윤리, 서울: 울력.

Bear, G. G. (1986). Teaching computer ethics: Why, what, who, when, and how. *Computers in schools*, 3(2). 113-118.

Bowyer, K. W.(1996). *Ethics and computing: Living responsibility in a computerized world*. Los Alamitos, CA: IEEE Computer Society Press.

Brown, J. M. (1997). Technology ethics. *Learning and leading with technology*. Vol. 24(6). pp.38-41.

Bynum, T. W., & Rogerson, S.(1996). Global information ethics. *Science and Engineering Ethics*. 2(2).

Crystal, J., Geide, C. A., & Salpeter, J. (2000). The concerned educator's guide to safety and cyber-ethics. *Technology & Learning*. Vol. 21(4). 24-31.

Fodor, J. L.(1996). Human values in the computer revolution. In Joseph M. Kizza (Ed.). *Social and ethical effects of the computer revolution*. Jefferson, NC: McFarland.

Forester, T., & Morrison, P.(1992). *Computer ethics: Cautionary tales and ethical dilemmas in computing*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Gorniak-Kocikowska, K.(1996). The computer revolution and the problem of ethics. *Science and Engineering Ethics*, 2(2).

- Halbert, T., & Ingulli(2002), *Cyberethics*, Mason: Thomas learning.  
[http://www.cc.iastate.edu/olc\\_answers/information/policy/ethics.html](http://www.cc.iastate.edu/olc_answers/information/policy/ethics.html)  
<http://www.ling.rochester.edu/~duniho/ph1117/index.html>
- Johnson, D. G.(1994). *Computer ethics. 2nd ed.* Upper Saddle, NJ: Prentice Hall.
- Johnson, D. G., & Nissenbaum. (Eds.).(1995) *Computers, ethics & social values. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.*
- Maner, W.(1996). Unique ethical problems in information technology. *Science and Engineering Ethics, 2(2).*
- Mason, R. O.(1986). *Four ethical issues of the information age.* MIS Quarterly, 10(1).
- Moor, J.(1998), If Aristotle were a computing professional, *Computers and Society, 28(3), pp. 13-16.*
- Rogerson, S.(1996). The ethics of computing: *The first and second generations.*[On-line].Available:<http://www.ccsr.cms.dmu.ac.uk./pubs/misc/ebenrogart.html>.
- Rogerson, S., & Bynum, T. W.(1996). *Information ethics: The second generation.* [On-line].Available:[http://www.ccsr.cms.dmu.ac.uk./pubs/papers/ie sec gen. html](http://www.ccsr.cms.dmu.ac.uk./pubs/papers/ie_sec_gen.html).
- Sinello, R.(2000), *CyberEthics: Morality and law in cyberspace, Sudbury: Jones and Barlett Publishers.*
- Spinello, R.(1997), *Case studies in information and computer ethics,* Upper saddle River: Prentice-Hall.

### <캐나다>

- 이유진(2002), “캐나다의 정보화 정책”, 캐나다논총, 한국캐나다학회.
- 정보통신윤리위원회(2004), 2003 정보통신윤리백서, 서울: 정보통신윤리위원회.

- Arkinson, M., & Coleman, W. (1989). *The State, Business, and Industrial Change in Canada*, Toronto: University of Toronto Press.
- Fruitman, P. (2002). "Big thinkers mull ethics in technology", *Computing Canada*, 28(3).
- The Ethics of Information Use: *A Guide for Teachers, School Libraries in Canada*, 20(4), 2001.
- Government of Canada([http://canada.gc.ca/main\\_e.html](http://canada.gc.ca/main_e.html))
- The Media Awareness Network(<http://www.media-awareness.ca>)
- Web Awareness: Knowing the Issues(<http://www.webawareness.org>)
- Canadian Association of Internet Providers' Internet Protection Portal (<http://www.caip.ca>)
- LiveWires Design's Missing Educational Kit, (<http://www.ivewwwires.com>)
- SchoolNet brochure([www.schoolnet.ca/snab/brochures/brochures.asp](http://www.schoolnet.ca/snab/brochures/brochures.asp))
- Canadian Library Association(<http://www.cla.ca>)
- Internet Content Rating Association(<http://www.icra.org>)
- Information on filtering technologies(<http://strategis.gc.ca/internet>)
- Content Filtering Technologies and Internet Service Providers: Enabling User Choice (<http://strategis.gc.ca/internet>)
- Regulation of the Internet: A Technological Perspective(<http://strategis.gc.ca/internet>)
- Canadian Association of Internet Providers' Voluntary Code of Conduct (<http://www.caip.ca/issueset.htm>)
- Voluntary Codes: A Guide for Their Development and Use (<http://strategis.gc.ca/volcodes>)

## &lt;프랑스&gt;

Clemi(2004). *Rapport d'activité Année 2003*, pp. 4-12.

Clemi(2004). *Bilan de la formation Année 2002-2003*, pp. 7-16.

Clemi(2002) Le Guide du formateur, Educaunet.

Parents, L'internet est à vous, Le forum des droits sur l'internet.

Ctonnet, Le forum des droits sur l'internet.

Mission(1999), <http://www.clemi.org>(검색일 : 2004. 7. 5). *Programme européenne d'éducation critique à Internet et à ses risques*(2003), (검색일 : 2004. 10. 12)

[www.saferinternet.org](http://www.saferinternet.org)

Protection des mineur [www.educnet.education.fr](http://www.educnet.education.fr)(검색일 : 2004. 10. 6)

Pratiques et Usages des membres de l'AFA, Actions, Missions(2002), [www.afa-france.com](http://www.afa-france.com)(검색일 : 2004. 7. 6. 8. 35)  
Protection de l'enfance, [www.pointdecontact.net](http://www.pointdecontact.net)(검색일 : 2004. 8. 34). [www.mineurs.net](http://www.mineurs.net)

Le point de vue d'un parents, icraplus, L'Icra c'est quoi?(2004), [www.icra.org/-fr](http://www.icra.org/-fr)(검색일 2004. 7. 6).

Familles en ligne, [www.pointdecontact.net/famille](http://www.pointdecontact.net/famille)(검색일 : 2004. 10 17). [www.inhope.org](http://www.inhope.org) La protection des mineurs (2004),

Missions, Qui sommes-nous?(2004)

[www.foruminternet.org](http://www.foruminternet.org)(검색일 : 2004. 10. 6, 7).

Juniors-parents(2004), [www.droitdunet.fr](http://www.droitdunet.fr)(검색일 : 2004. 10. 7)  
[www.cnil.fr/juniors](http://www.cnil.fr/juniors)

Mission, textes et références(2004),

Unaf, historique, action(2004), [www.unaf.fr](http://www.unaf.fr)(검색일 2004. 10. 8).

## 부 록

1. 프랑스의 청소년을 위한 정보통신  
관련기관과 사이트
2. 안내책 '쎬똥넷'과 '인터넷은 당신의 것'
3. '에듀꼬넷' 활동프로그램

## 부록

### 1. 프랑스의 청소년을 위한 정보통신 관련 기관과 사이트

#### 1) ‘아이들의 옹호자’(Le défenseur des enfants)

2003년 3월 6일 프랑스 의회는 ‘아이들의 옹호자’를 창설하는 법을 채택하였다. 이 기관의 임무는 프랑스 법과 “프랑스가 정기로 비준하고 시인한 국제약속”에 따라 아이들의 권리를 옹호하고 증진하는 것이다.

‘아이들의 옹호자’는 독립관청이며 으뜸 사명은 아동권리 침해에 대한 사람들의 항의를 직접 받아들이는 것이다. 이런 항의를 할 수 있는 사람은 미성년자와 미성년자의 부모, 법에 의거한 승계상속인(후견인), 아이들의 권리를 옹호하는 공익협회 또는 아이들의 권리를 중재하는 특수한 정부기관이다. 이런 자격으로 ‘아이들의 옹호자’는 프랑스 정부와 유럽에 있는 여러 다른 중재기관의 사명을 보완한다. 이 중재는 다른 나라의 옴부즈맨과 같다. 아동권리를 존중하기 위해 법조문이나 현재 있는 규정 수정을 국가기관에 제안한다. 또한 아동 권리 증진을 보장하고 아동 권리의 정보활동을 계획해야 한다.<sup>138)</sup>

---

138) 검색 사이트: [www.defenseurdesenfants.com/defens/texte1.htm](http://www.defenseurdesenfants.com/defens/texte1.htm)  
[www.defenseurdesenfants.com/defens/texte2.htm](http://www.defenseurdesenfants.com/defens/texte2.htm)

검색 날짜: 2004년 10월 28일, 30일

‘아이들의 옹호자’ 사이트에 ‘청소년 란(Espace Jeunes)’에는 인터넷에서 미성년자를 보호하는 내용이 다음과 같이 들어 있다.

- 인터넷에서 미성년자 보호하기
- 인터넷 사이트를 돌아다닐 때 청소년들이 맞닥뜨리는 위험은 음란물 영상이나 소아 성애자들이 청소년들에게 “친구”가 되자며 정기로 이용하는 토론 집회이다. 이런 위험에서 자기를 보호하는 방법을 알고 또 부모에게도 알리도록 권유하고 주의를 촉구한다.

미성년자가 등장하는 음란 영상을 배포하거나 배포할 목적으로 설치하고 녹화하거나 전달하는 것, 미성년이 보고 알 수 있는 폭력이나 음란물 성격의 메시지를 제작, 전달, 보급 또는 거래하는 것은 형법에 따라 벌을 받거나 벌금을 낸다.

법무부, 내무부, 국방부와 위임가정아동부는 협력하여 사이트 [www.internet-mineurs.gouv.fr](http://www.internet-mineurs.gouv.fr)를 만들었다. 이 사이트는 소아 성애자 사이트를 아는 모든 사람이 익명이나 실명으로 당국에 신고하도록 하였다. 전국헌병대([judiciaire@gendarmerie.defense.gouv.fr](mailto:judiciaire@gendarmerie.defense.gouv.fr))에 전자편지를 보내서 알릴 수도 있다. 이러한 방법으로 인터넷사용자들이 사이버-범죄예방에 참여하고 학부모들은 자녀들을 소아성애자들에게서 보호할 수 있다.

또한 미성년자는 스팸메일과 개인 정보 자료 도용에서 보호되어야 한다.

‘부모에게 하는 충고’와 ‘청소년과 가장 어린아이들에게 하는 충고’, ‘인터넷과 아동권리’에서는 세계 규모의 통신망인 인터넷에서 아동권리와 아동의 개인 생활(나아가 어른들의 개인생활도)을 존중하지 않는 점을 설명하고 있다. 이에 대해서 상세하고 재미있게 설명하는 CNIL 사이트를 참고한다.<sup>139)</sup>

139) 검색 사이트:

[www.defenseurdesenfants.com/espace/index.htm](http://www.defenseurdesenfants.com/espace/index.htm)

[www.defenseurdesenfants.com/espace/texte6.htm](http://www.defenseurdesenfants.com/espace/texte6.htm)

검색 날짜: 2004년 10월 28일.

## 2) 정보처리와 자유 전국위원회

CNIL(Commission Nationale de l'informatique et des libertés)

### (1) 사명

CNIL의 중요한 사명은 정보처리로 인해 자유를 억압할 수 있는 위험에서 개인 생활과 개인·공공을 위한 자유를 보호하는 것이다. 5개의 주요 사명이 위임하는 “정보처리와 자유” 법을 준수하도록 주의한다.

### (2) CNIL을 만든 이유

CNIL은 1978년 1월 6일자의 정보처리, 파일과 자유 법에 따라서 창설되었다. 이즈음에 프랑스 정부는 개인 정보를 수치화 할 계획을 세웠고 이 수치 덕분에 행정권은 사람들에 관한 모든 정보를 공유할 수 있었을 것이다.

이 계획에서 정보처리를 사용하는 데에 따른 어떤 위험이 드러났다. 곧 사람들에 대한 많은 정보를 보전하고 축적하며 교환하는 것이 쉬워진 것이다.

이 정보들은 자료은행에 보전되어 서류함(파일) 또는 자동 정보처리한 개인자료라고 불렸다.

오늘날 정보처리는 매우 흔하게 활용되고 있다. 곧 컴퓨터는 친숙해졌고 전자 칩은 많은 일상용품에 있다(전화, 수첩, 학교나 회사의 구내식당 카드, 학교출입배지...). 따라서 신원 확인이나 행적 확보가 아주 쉬워졌다.

CNIL은 정보처리의 발전이 사람들의 자유를 제한하지 않고 사회공익에 기여하도록 하기 위해 있는 것이다.

### (3) CNIL의 구성원

CNIL은 17명의 회원으로 이루어진다. 국회의원, 고위사법관이나 능력에 따라서 임명된 명사들이 회원자격이 있으며, 장관은 될 수 없다. 임기는 5년이며 임기 안에 사직할 수 없다.

CNIL의 회장은 이들 가운데서 뽑으며 임기는 5년이다.

CNIL의 위원들은 매달 15일 정기모임에서 컴퓨터 사용에 따른 사람들의 정보보호 문제의 해결책을 연구·토의한다.

### (4) CNIL의 활동

CNIL은 “정보와 자유” 법을 적용시킨다. 그러므로 CNIL은 무엇보다도 이 법이 고려한, 권리와 의무를 요구하는 모든 사람에게 정보를 알려주고 조언해야 한다. CNIL은 서류함을 가진 사람들이 어떤 규칙들을 잘 지키는지 감독한다. 이를 위해서 CNIL은 모든 서류함을 알아야 한다. 사람들의 정보가 들어있는 서류함을 사용하는 사람들은 이 서류함을 반드시 CNIL에 신고해야 한다. 이 자료는 “서류함들 가운데 서류함”이라고 부르는 상위 서류함 안에 모은다. 이용자는 CNIL에 편지를 써서 어떤 서류함이 잘 신고 되었는지 알 수 있다.

CNIL은 사람들의 권리를 존중하는지 주의한다. 권리를 행사하는데 어려움이 있는 사람들은 CNIL에 호소할 수 있다. 심각한 경우에 CNIL은 경고할 수 있고 사법처리까지도 가능하다. 140)

### (5) CNIL이 만든 ‘청소년 란(Espace Juniors)’

‘청소년 란(Espace Juniors)’ 사이트에는 ‘너의 흔적’, ‘너의 권리’, ‘CNIL에 대해서’, ‘놀이’, ‘트로페’, ‘웹디코’, ‘우편엽서’ 같은 메뉴가 있다.

140) 검색사이트: [www.cnil.fr/index.php?id=85](http://www.cnil.fr/index.php?id=85)  
[www.cnil.fr/index.php?id=119](http://www.cnil.fr/index.php?id=119)  
[www.cnil.fr/index.php?id=139~140](http://www.cnil.fr/index.php?id=139~140)

검색날짜: 2004년 10월 30일

① ‘너의 흔적’은 방문한 사이트의 기록이 남아있는 컴퓨터 기능에 대해 설명한다. 인터넷에 접속한 사람들의 컴퓨터에 대한 정보가 나타나는 방법, 쿠키의 역할을 예를 들어 설명하고 해결방법을 제시한다.

② ‘너의 권리’에서는 인터넷에서 본인 동의 없이 그 사람의 정보를 사용하는 것을 주의시킨다. 이 항목은 알 권리, 접속권리, 반대할 권리로 나뉜다. ❶ ‘알 권리’에서는, “정보와 자유’ 법은 본인 관련 정보가 파일에 모여 보존되는 것을 본인이 아는 권리를 인정한다. 이 권리는 파일이 생긴 목적을 아는 권리이기도 하다. 이것은 기본 규칙이다. 왜냐하면 자기 권리를 행사하려면 무엇보다도 자기에 관한 정보를 누가 사용하는지 알아야 하기 때문이다. 어떤 사람이나 어떤 기관이 이런 정보를 가지고 있고 당신이 여기에 동의했다 해도 누가 이 정보를 사용하는지 알아야 한다.”

❷ ‘접속권리’의 내용은 다음과 같다. “정보와 자유 법’은 내가 연결하는 정보에 접근할 권리를 보장한다. 이것은 너에 대한 정보를 소지한 기관이나 사람에게 내가 요구할 수 있는 것을 의미한다(은행, 가게, 클럽, 협회.....). 너는 접속권리를 행사함으로써 너에 대해 말한 것이 정확하지 감독하는 수단을 갖는 것이고, 필요하면 내가 시정을 요구할 수 있다. 너는 너의 신원을 증명하여 너에 대한 정보를 가진 사람들에게 접속하는 권리를 스스로 행사해야만 한다. 어떤 자료에 대해서는 법에 따라 너와, 너에 관한 정보를 가진 기관 사이에 (예를 들어 너의 진료자료에 대해서는 의사인) 중재자를 미리 준비한다. CNIL은 어떤 자체 파일도 보유하지 않고 CNIL에 신고한 파일목록만을 사용한다. 네가 권리를 사용하는 데에서, 특별히 너의 정보를 다른 사람이 알고 있는 것에 대해 말할 권리를 행사하기 어려울 때 너를 도울 수 있다.”

❸ ‘반대할 권리’는 이러하다. “정보와 자유’ 법은 내가 반대할 권리를 인정한다. 이것은 어떤 사람이 너에 대한 정보를 모으고 간직하는 것을 거부할 수 있는 것을 뜻한다. 너에게 참고자료를 묻거나 참고

자료를 파일로 얻기를 요구할 때 싫다고 말할 수 있다. 예를 들어, 너의 건강이나 종교와 같이 민감한 정보를 모으려면 서면으로 동의하는 게 필요하다. 물론 너는 법이 고려한 파일에 있는 것을 반대할 수는 없다(학교의 파일).”<sup>141)</sup>

③ 그 밖에 ‘놀이’에서는 묻고 대답하는 방식으로 인터넷관련 문제를 다루고 있고 ‘웹디코’에서는 인터넷 관련용어를 해설한다.

- 2001년 6월 12일 CNIL은 “인터넷과 미성년자”라는 제목의 보고서를 간행했다.

- CNIL의 권한은 2004년 8월 6일자 법으로 강화되었다.

### 3) ‘인터넷-미성년자(internet-mineurs)’ 사이트

#### (1) 사명

소아성애의 퇴치로 미성년자를 보호

#### (2) 사이트 설립의 배경과 이유

프랑스는 비행과 성범죄행위의 퇴치와 아울러 이러한 범법행위 예방을 위해 일관성 있는 제도동원의 필요성을 느꼈다.

지금까지 프랑스의 인터넷 범죄는 경찰서나 헌병대와 협회에 신고

141) 검색 사이트: [www.cnil.fr/index.php?id=13](http://www.cnil.fr/index.php?id=13)  
[www.cnil.fr/index.php?id=83](http://www.cnil.fr/index.php?id=83)  
[www.cnil.fr/index.php?id=84](http://www.cnil.fr/index.php?id=84)  
[www.cnil.fr/index.php?id=124](http://www.cnil.fr/index.php?id=124)  
[www.cnil.fr/index.php?id=156~159](http://www.cnil.fr/index.php?id=156~159)  
[www.cnil.fr/index.php?id=147](http://www.cnil.fr/index.php?id=147)  
[www.cnil.fr/index.php?id=153](http://www.cnil.fr/index.php?id=153)  
[www.cnil.fr/index.php?id=189](http://www.cnil.fr/index.php?id=189)  
[www.cnil.fr/index.php?id=96](http://www.cnil.fr/index.php?id=96)  
[www.cnil.fr/index.php?id=98~100](http://www.cnil.fr/index.php?id=98~100)

검색날짜: 2004년 10월 20일, 30일

되었다.

그런데 날로 확장·발전되는 인터넷 인구와 정보통신공학으로 때로 국제 통신망의 범위에서 미성년자들에게 해로운 범법행위의 조장이 가능해졌다. 따라서 인터넷을 통한 소아성애를 더 효과 있게 퇴치하기 위하여 하나의 전문 사이트에 집중 신고하는 것을 중요하게 여기게 되었다.

프랑스 정부가 이 사이트를 만들기로 결정한 것은 2000년 11월 13일 성(性)의 악용으로 희생된 미성년자들에게 헌정한 프랑스국내의 안전 이사회 때 강화된 국제협력방법과 조사방법을 채택하여 늘어나는 성범죄에서 아이들을 보호하고 이 성범죄를 계속 저지하도록 확고히 노력하기 위해서이다.

### (3) 사이트의 활동

- 인터넷통신망을 통하여 미성년자에게 성범죄와 성 관련 불법행위에 대한 현행 법률을 알려준다.
- 불법사이트나 다른 온라인서비스(전자편지, 뉴스그룹, 채팅)의 불법행위를 신고하는 용지를 제공한다.

이 사이트는 조직된 이래로 2002년 초에 신고 된 사이트 12,000개 사이트의 12%인 1,500여개 사이트를 조사하고 추적하는 일을 시작할 수 있게 하였다. 2004년 신고절차가 단순해지고 강화되었다. 부모들은 이 사이트에 불법 사이트를 신고할 수 있으며 법률의 본문을 보고 많은 조언을 얻을 수도 있다.<sup>142)</sup>

이 사이트의 ‘조언’ 항목의 부모와 아이들 란에서는 인터넷과 관련하여 올바르게 행동하는 바를 설명한다.

인터넷권리(droitdunet) 사이트의 ‘청소년’과 ‘부모’ 항목을 참조

142) 검색사이트:

[www.internet-mineurs.gouv.fr/pages/apropos.html](http://www.internet-mineurs.gouv.fr/pages/apropos.html)

검색 날짜: 2004년 5월 17일

한다.<sup>143)</sup>

#### (4) 음란물 신고절차

① 당신이 인터넷에서 미성년자들이 나오는 음란물 내용을 보게 되었습니다.

② 이 사이트는 음란물 성격의 미성년자 영상이나 미성년자타락을 조장하는 메시지를 보급하도록 허락하는 사이트나 다른 온라인 서비스[전자편지, 뉴스그룹(토론모임을 참조하는 것), 채팅]를 알리는 신고 용지를 여러분에게 권합니다.

③ 여러분은 확인을 쉽게 하기 위하여 될 수 있는 한 정확하게 이용지를 적습니다(관련된 웹 페이지의 인터넷 주소, 토론 광장, 채팅, 전자우편.....).

④ 여러분은 이런 범법행위를 여러분 집에서 가장 가까운 경찰서와 헌병대에도 알릴 수 있습니다.

주의: 지명하는 것은 중상이 될 수도 있으니 특별히 지명된 사람을 고소하지 않는 게 바람직합니다(형법의 226-10과 226-11항).<sup>144)</sup>

더 자세한 것은 다음을 참고하여 사이트를 살펴본다.

- ‘인터넷사용위원회’ 사이트의 예의와 미성년자 보호 항목
- 사이버범죄에 대한 법률 안내
- 피해를 당한 아이들을 위한 어른들의 안내서
- 온라인 가정
- 청소년 법정(청소년들에게 여러 피해 사례를 통해 법 조치를

143) 검색 사이트:

[www.internet-mineurs.gouv.fr/frameset/frameset\\_conseilparents.html](http://www.internet-mineurs.gouv.fr/frameset/frameset_conseilparents.html)

검색 날짜: 2004년 5월 17일.

144) 검색사이트:

[www.internet-mineurs.gouv.fr/pages/signalementprocedures.html](http://www.internet-mineurs.gouv.fr/pages/signalementprocedures.html)

검색 날짜: 2004년 5월 17일.

설명함)<sup>145)</sup>

### (5) 유익한 연계 사이트

#### ① 정부부처

여러 정부부처는 소아성애 범법행위에 대한 정보를 알려주고 행동 방법을 지도해준다.

- 법무부
- 국방부
- 내무·국내안전·지역 자유부
- 보건·가정·장애인 부
- 청소년·교육·연구부
- 법무부의 청소년 법(ado.justice) 사이트

#### ② 정부기관

미성년자 보호

- ‘아이들의 옹호자’
- ‘청소년들의 권리’
- ‘학대아동의 전화접수 전국부(SNATEM)’

범죄수사부

- 정보통신공학관련 범죄퇴치 중앙 사무소(OCLCTIC)

전국헌병대

- 인터넷통신망감독전국센터
- 범죄연구소

---

145) 검색사이트:

[www.internet-mineurs.gouv.fr/frameset/frameset\\_conseilparents.html](http://www.internet-mineurs.gouv.fr/frameset/frameset_conseilparents.html)

검색 날짜: 2004년 10월 21일.

## ③ 국제기관

- 국제경찰

## ④ 보충정보

행정부포탈사이트:-레지프랑스(법과 관련한 온라인 자문)

## 4) INHOPE(2004년)

INHOPE 협회는 불법내용물을 퇴치하는 유럽지역의 여러 핫라인이 협동하도록 돕는 것을 목적으로 한다. INHOPE의 목표는 인터넷 통신망의 아동음란물 내용을 제거하고 인터넷의 불법내용과 불법사용에 직면한 아이들을 보호하는 것이다.

## ① 주요기능

- 핫라인 전문가의 평가연구 교환
- 새로운 핫라인 후원
- 불법사이트 신고 전달
- 유럽연합 밖에서 나온 비슷한 제안들에 대해 정보 교환할 수 있는 소프트웨어를 보증하기
- 국제규모의 결정권을 가진 기관을 교육시키고 정보를 알려주기

## ② 지도원리

- 경험에 앞선 자유
- 경험에 입각한 책임의식
- 정부, 교육자, 학부모와 인터넷산업체의 미성년자 보호 책임의식 공유

### ③ 목표

- 효과 있는 전국 핫라인 가설과 재정 지원
- 새로운 핫라인 교육과 도움
- 유럽 안에서 간단한 안전규칙 준수의 중요함을 자각하도록 격려
- 불법사이트 신고접수와 처리를 위한 공동절차 확립.<sup>146)</sup>

이 사이트의 ‘문제’ 항목에는 어린이 음란물, 상업 사이트, 영상, 채팅, 소아성에 통신망, 인종증오, 음란물, 약탈자의 행동 란이 있고 각 개념과 이와 같은 해로움에서 아이들을 보호하는 방법을 설명하고 있다. 예를 들어 ‘영상’을 보면 다음과 같다.

#### ① 영상은 무엇인가?

영상은 수정하여 변형시킬 수 있어서 작거나 큰 의미의 변화가 일어난다. 이 영상들은 아무 것도 없는 것에서 새롭게 만들 수 있다.

성행위 자세를 하고 있는 벌거벗은 남자의 영상에서 남자의 머리를 어린 아이의 머리로 대치하여 변경할 수 있다. 이로써 어린아이가 성행위를 하고 있는 영상이 된다.

#### ② 영상은 인터넷에서 어떻게 사용되는가?

파일형태의 영상은 인터넷에 연결된 컴퓨터들 안에 분류되거나 전달될 수 있다. 이런 영상들은 싼값의 영상이나 압수된 비디오, 개인수집 혹은 불법 수집된 영상·사진 자료들을 스캔하거나 짜집기하여 다른 영상으로 만들어 배포할 수 있다.

#### ③ 어떻게 아이들을 보호하는가?

- 부모는 컴퓨터를 집안의 통로나 공동 방에 두어 아이가 사용하

146) 검색 사이트: [www.inhope.org/fr/about/bout.html](http://www.inhope.org/fr/about/bout.html)

검색 날짜: 2004년 10월 20일.

는 것을 감독한다.

- 아이들이 인터넷으로 사이트를 여기저기 돌아다니는 동안 부모가 함께 토론하려고 노력한다.
- 부모는 아이들이 불편해 하는 것을 모두 나타내도록 격려한다.
- 부모는 아이들을 안심시키고 아이들이 관심을 드러내게끔 격려한다.
- 부모는 인터넷의 핵심을 이해한다.
- 부모는 아이보호용으로 사용될 수 있는 검색 소프트웨어를 인터넷서비스제공자에게 요구한다.
- 부모는 아이들의 능력을 활용한다.<sup>147)</sup>

## 5) UNAF

UNAF는 프랑스 영토에 사는 모든 가정의 신조나 정치소속에 상관없이 그 모든 가정의 관심을 증진하고 옹호하며 구현하는 임무를 맡은 국가제도이다. UNAF는 강력하고 쇄신하는 전체 가정정책을 위해 모든 가정이 아주 다양하게 자기를 나타낼 수 있게 한다.

UNAF는 가정협회지역연합(URAF)과 가정협회도연합100(UDAF)의 통신망을 지도하고 이들을 제도의 사명과 가정업무 사명으로 지지한다. UNAF와 UDAF가 보장한 가정의 관심을 옹호하고 증진하며 대표하는 제도 활동은 특별자금의 지원을 받는다.<sup>148)</sup>

---

147) 검색 사이트: [www.inhope.org/fr/problem/images.html](http://www.inhope.org/fr/problem/images.html)

검색 날짜: 2004년 10월 20일.

148) 검색 사이트: [www.unaf.fr/rubrique.php3?id\\_rubrique=29](http://www.unaf.fr/rubrique.php3?id_rubrique=29)

[www.unaf.fr/rubrique.php3?id\\_rubrique=1](http://www.unaf.fr/rubrique.php3?id_rubrique=1)

검색 날짜: 2004년 10월 8일

## 6) 인터넷 서비스 제공자 협회

AFA(Association des Fournisseurs d'accès et de Services Internet)

### (1) 사명

- ① 프랑스 인터넷 온라인 서비스와 전자통신망의 발전 증진
- ② 인터넷 온라인 서비스나 인터넷 정보통신망 접속 관련 이용자에게 전문가의 교육·정보 제공 활성화
- ③ 협회구성원과 인터넷 서비스를 연결하고 소개하는 주요 활동가들의 공동기구 설립
- ④ 경제와 문화와 사회의 관점에서 정보-의사소통이라는 인터넷 통신망의 발전 목적과 그 결과를 제시
- ⑤ 일반 견지에서 본 모든 종류의 전자통신망과 인터넷 서비스를 연결하고 공급하는 인터넷 통신망 분야에서 공익문제를 협의하고 협조할 때 국가기관, 다른 관련조직과 함께 참여
- ⑥ 인터넷통신망에 관한 의무와 규칙의 일관성을 촉진하기 위한 국제협력의 발전
- ⑦ 프랑스와 다른 나라, 특별히 프랑스 말을 쓰는 나라와 문화교류 조장

AFA는 대중에게 정보를 전달하는 사명에 따라서 회원들이 활동하는 범위를 정확히 하고, 그들이 이용하는 바를 기술하며 이용하는 사람들(가입자나 우연히 이용하는 사람들)과 유지하는 신뢰의 관계를 증명하고자 한다.

### (2) AFA회원의 공동 원칙

#### ① 네티켓

인터넷을 통하여 포럼에서 배포 리스트나 토론모임을 형성하는 등

호회들은 ‘네티켓’이라는 행동 규칙을 발전시킨다.

이 행동규칙들이 말로 표현되지 않더라도 규칙을 지키지 않으면 동호회에서 규칙을 지키지 않는 이용자를 제명하는 효과를 가질 수 있다.

네티켓은 보통 인터넷 이용자에게 생각을 표현하는 능력인 예의, 타인 존중을 요구한다. 그 궁극 목적은 인터넷에서 허용한 의사소통을 조화롭게 활용하고 통신망을 혼잡하게 하지 않으며 이용하는 사람들을 방해하지 않는 것이다.

청하지 않은 전자우편을 대량으로 보내는 것(스팸)에 관하여 AFA 회원인 전자우편 서비스업체들은 이를 제한하는 것에 신경을 쓰고 있다. 스팸은 이용하는 사람들에게 넘겨준 서비스 품질에 혼란을 가져오기 쉽다. 따라서 전자우편서비스업체들은 스팸을 검열하는 기능을 제공한다.

AFA 회원은 표현의 자유를 보호하기 위해 책임의식과 정보통신망의 올바른 관리 범위를 설정하여 네티켓 원칙에 호의를 보인다.

이런 이유로 AFA 회원은 이용자들의 가입 일반조건 안에서 또는 인터넷서비스에 접속할 때 이용자들에게 이 규정이 있음을 미리 알린다.

AFA가 사용하는 네티켓 : RFC1855

주소는 <http://netiquette.fa-france.com>

AFA가 작성한 서비스 남용의 예 목록.

주소는 <http://abuse.afa-france.com>

### (3) AFA에서 실행하는 어린이 보호

#### ① 이유

미성년자에게 해로울 수 있는 인터넷 내용에서 이들을 보호하는 것은 오래 전부터 가져온 관심이며 AFA와 AFA 회원은 1998년부터 이 문제를 스스로 제기했다.

인터넷은 세계의 정보에 다가갈 수 있게 하고 전자편지, 채팅, 토론방이나 모임을 통하여 의사소통을 할 수 있게 한다.

그러나 이러한 풍요로움의 이면에는 아이들에게 해를 끼치는 것(폭력, 음란물…), 프랑스 법에 어긋나는 것들(민족증오를 자극함, 약물 사용이 정당하다는 주장…)에도 접속할 수 있다.

## ② 방법

인터넷을 사용하는 동안 아이들을 효과 있게 보호하려면 주의 깊은 관심과 교육을 병행해야 한다.

여러분은 여러분의 의사에 따라 내용 검열 소프트웨어를 선택하여 사용할 수 있고 사이트를 돌아다니는 안전한 방법도 선택할 수 있다.

가정부의 제안으로 AFA와 협력하여 아이와 장애인에게 실행한 안내자 ‘온라인 가정’<sup>149)</sup>에서 안전하게 사이트를 돌아다니기 위하여 부모와 아이들에게 권한 이 단순한 충고를 다시금 되새겨야 한다. 미성년자의 예의와 보호에 관한 정보 사이트인 [www.mineurs.net](http://www.mineurs.net) 에도 많은 충고가 있다. ‘에뒤꼬넷(Educaunet)’ 사이트에 문의하는 것도 유익한 답을 들을 수 있다. ‘에뒤꼬넷(Educaunet)’은 아이들과 청소년들이 자치의식과 책임의식과 비평 감각을 발휘하여 인터넷을 사용하도록 일깨우는 교과목을 제안하고 있다.

## ③ 미리 간단하게 준비할 몇 가지

어떤 소프트웨어도 인터넷에서 아이들의 안전을 완전하게 보장하지는 못한다. 이런 이유로 몇 가지 간단하게 준비할 필요가 있다.

- 컴퓨터를 아이의 공부방이나 침실에 두지 말고 가족이 공유하는 곳에 둔다.
- 아이가 인터넷을 사용할 때 가까이 있는 것이 좋다.
- 집에서 인터넷을 사용하는 규칙을 아이와 함께 정한다. 이 규칙현장을 함께 글로 써놓는다.

---

149) 부록 참고

- 아이와 함께 인터넷에서 찾는다.
- 아이들은 흔히 정보도구를 여러분보다 더 잘 알고 사용한다. 그러므로 아이가 여러분을 안내하게 하고 당신은 아이에게 관심을 표시한다.
- 아이와 함께 새로운 사이트나 새로운 활용을 찾아내고 어떤 작업, 몽파쥬 포토, 아이의 숙제나 발표...를 같이 해본다.
- 다른 부모들과 만나 인터넷 기능과 그 함정에 대해서 논의해 본다.
- 아이와 이야기하며 격려한다.
- 아이에게 다음과 같이 간단하게 충고한다.
- ① 부모에게 알리지 않고 다른 사람에게 너의 신상명세를 결코 주어서 안 된다.
- ② 부모에게 알리지 않고 인터넷에서 만난 사람과 약속을 하면 안 된다.
- ③ 인터넷 쇼핑을 혼자 하면 안 된다.
- ④ 모르는 사람에게서 오는 전자편지는 읽지 말고 반드시 삭제해야 한다.
- ⑤ 아이를 불편하고 거북하게 하거나 아니면 단순히 링크를 잘못 누르거나 실수로 다른 인터넷 주소를 기입해 아이에게 좋지 않은 화면의 정보를 아이가 보고 있으면 부모는 특별히 이것이 아이의 잘못이 아니라고 설명하면서 차분히 아이가 속마음을 털어놓도록 격려한다.

#### ④ 채팅에서(토론방) 이야기하는 아이들을 안심하게 한다

아이들은 채팅이나 토론방을 무척 좋아한다. 이런 것들은 아이들이 실제로 그들의 벗들과 만나 함께 이야기하고 다른 아이들과도 같은 주제를 서로 나눌 수 있게 한다. 이 채팅은 모임 구성원들끼리 서로 연락할 수 있게 하며 마음이 풍요롭게 될 수 있지만 어떤 위험이 있을 수도 있다. 곧 정직하지 못한 어른들이 채팅에서 아이와 만나

서 아이 또래로 행세할 수도 있다. 이런 상황을 과장해서는 안 되지만 예상은 해야 한다. 부모가 하는 교육활동과 로그프로텍(LogProtect) 같은 소프트웨어로 조치하는 것을 조화시킬 수 있다.

이 소프트웨어는 대화방에 연결된 아이를 위험에 빠뜨리게 하는 민감한 정보를(성, 주소, 전화번호, 학교 이름과 주소 따위) 악의를 품은 어른에게 제공하는 것을 막게 되어 있다. 이 소프트웨어는 글자입력을 가로막고 금지된 낱말(이름, 주소, 전화번호와 다른 것들)을 알아내도록 설정되어 이 낱말들이 입력은 되지만 전송되지 않아(예를 들어 한 어른이 아이에게 이름과 학교주소를 물으면 그 답변은 전달되지 않는다) 아이 보호를 보장한다. 경보장치 창문이 모습을 드러내어 지금 아이가 하고 있는 것이 아이에게 안전을 위협할 수도 있다고 알려주는 교육효과가 있다. 로그프로텍은 무상 소프트웨어이고 아주 쉽게 내려 받을 수 있다.

#### ⑤ 부모감독 소프트웨어 ICRA

검열 소프트웨어는 아이에게 충격을 주는 내용과 마주치는 위험을 감소시키므로 부모를 대신하여 유익하게 보충해준다.

AFA는 ICRA(부모감독 소프트웨어)를 지원한다. ICRA는 유럽 위원회에서 지원하는 혜택을 받으며(‘더욱 안전한 인터넷을 위한’ 활동 정책) 가정부의 추천을 받았다.

이 소프트웨어는 ‘ICRAplus’로 버전업하고 있다. ICRAplus는 검은 리스트와 하얀 리스트에 따라 사이트를 여기저기 돌아다닐 수 있게 하거나 차단하는 보충 모듈을 ICRA 검열체계에 결합할 수 있게 한다. 프랑스 사람들이 사용하는 세 개의 보충 모듈은 ‘옵트넷(Optenet)’, ‘필테릭스(Filterix)’와 독일 가정부의 한 기관에서 만든 무상 모듈(Jugendschutz)이다.

이 기획의 재정은 ‘더욱 안전한 인터넷을 위한’ 유럽활동 정책에서 지원하였으며 스페인 기업 옵트넷과 그리스 국립과학연구센터 ‘데모크

리토스(Demokritos)'와 협력하여 만든 것이다.

#### ⑥ 기타 부모감독 소프트웨어

부모감독 소프트웨어는 여러 가지가 있다. 최근의 이런 소프트웨어는 대체로 키워드에 대한 분석과 허가 받은 사이트 목록(하얀 목록)이나 반대로 금지된 사이트(검은 목록)에 입각하여 바람직하지 못한 사이트를 검열한다. 어떤 소프트웨어들은 바이러스를 막는 기능과 스파이웨어를 막고, 즐겨 찾기 등록이나 은행 거래를 차단하기도 한다.

#### ⑦ 사이트를 돌아다니는 안전한 방법

검열 소프트웨어 대신에 어린아이들에게 마련된 안전한 공간을 사용할 수 있다. 이 공간은 아이들이 사이트를 돌아다니는 것을 전문가들이 미리 유효하다고 인정하고 그 내용도 정기로 확인한 사이트를 총망라한 리스트에 한정된다.

AFA의 여러 회원은 이런 형태의 해결책을 제공한다.

#### ⑧ 악의에 찬 전자메시지를 막는 보호수단

아이는 자기가 모르거나 적의에 찬 사람들이 보낸 전자편지를 받을 수 있다.

따라서 아이를 깜짝 놀라게 하는 모든 메일을 받으면 부모에게 알리고, 모르는 사람들에게 신상명세를 결코 말하지 말라고 얘기하는 것은 매우 중요하다.

또한 스팸메일, 즉 “청하지 않은” 메일에 미리 대비하는 것이 중요하다. 이런 일들을 기술한 이 페이지는 일련의 충고를 당신에게 할 수 있고 (맞춰 조절한)적절한 검열 소프트웨어에 대해 알려준다.<sup>150)</sup>

150) 검색사이트: [http://afa\\_france.com/mission/bas.htm](http://afa_france.com/mission/bas.htm)  
[http://usages.afa\\_france.com/](http://usages.afa_france.com/)  
[http://netiquette.afa\\_france.com](http://netiquette.afa_france.com)

검색날짜: 2004년 7월 6일.

⑨ 2004년 5월부터 정부와 협의가 끝나고 인터넷서비스제공자협회(AFA)는 프랑스의 주요 조작자들을 모으면서 소아음란물, 인종증오주의자나 반 유대주의자 같은 불법내용퇴치에 적극 이바지하기를 강화하였다. AFA의 이 서류는 다음 주소에서 뒤져볼 수 있다.

[www.afa-france.com/actions/charte\\_internet.htm](http://www.afa-france.com/actions/charte_internet.htm)

## 7) 르 뷔앵 드 콩탁(Le Point de Contact)

### (1) 아동포르노와 인종증오 구제 사이트

프랑스로 유입된 불법 인터넷 내용물들(아동 포르노, 인종증오를 자극하는 것, 인류에게 저지른 죄의 옹호)은 양이 많지 않은데다가 철저히 제거되었다. 또 장본인들을 소추(\*기소)하고 형을 언도할 수 있도록 주무관청에 알린다.

- AFA회원들은 프랑스에 들여놓은 대다수 내용물들의 주요사항을 모니터하고 있다.

1998년부터 AFA는 신고 사이트인 [www.pointdecontact.net](http://www.pointdecontact.net)를 통해 모든 인터넷 사용자가 아동포르노나 인종증오를 자극하는 내용물을 알릴 수 있으며, 이에 대해 적용할 수 있는 문헌들의 상세한 정보를 제공한다. 이 사이트는 또한 불법일 수 있는 다른 내용물을 알리는 데에 유익한 모든 정보, 특별히 당국과 AFA회원의 적합한 주소를 시민들에게 준다. 프랑스 말을 사용하는 검열소프트웨어에 대해 정보도 제공한다.

- 뷔앵 드 콩탁은 파일을 내려 받자마자 특징 표시가 평가되어 이 파일의 출처를 알아낸다.

프랑스에 있는 불법 가능성을 지닌 파일을 내려 받아놓은 사람이 AFA회원이라면 프랑스 경찰당국에 알리게 된다. 절차에 따라서 파일을 내려 받아놓은 이 사람은 그 내용물을 빨리 제거할 수 있게 되며 아울러 조사 요구를 위해 파일에 연결되어 있는 링크를 정지시킨다.

외국에 있는 불법 가능성을 지닌 내용물은 INHOPE 통신망의 핫라인 회원에게 전달되며 이 외국에 뿌앵 드 콩딱의 협력 핫라인이 없을 때는 프랑스 경찰에 전달된다. 뿌앵 드 콩딱은 INHOPE에 소속하므로 외국인에게서 내려 받아놓은 어떤 파일에 관한 이의제기를 신속히 처리할 수 있다. 그로 인해 관련 국으로 이의제기가 신속히 전달되어 파일이 제거될 수 있다.

- 뿌앵 드 콩딱은 내용물 형태에 따라 이의제기를 처리하는 행정 서비스와 연결한다.

뿌앵 드 콩딱에서 불법 내용물의 특징표시를 받자마자 이 파일을 내려 받아놓은 사람은 파일을 제공한 사이트의 링크기능을 정지시킬 수 있으므로 만약의 경우에는 경찰당국과 사법당국에 소송 청구를 전할 수 있을 것이다.

- 뿌앵 드 콩딱은 AFA회원의 홈페이지에서 조회가 용이하여 인터넷 사용자들이 쉽게 찾을 수 있다. 시민은 어떤 파일의 부당성을 국가기관에 고소하기보다는 민간협회에 쉽게 알리는 방법을 택한다. 뿌앵 드 콩딱의 개인차를 고려한 답변들은 인터넷 사용자의 신뢰를 강화하여 의심스러운 모든 파일을 지체 없이 알리게 된다.

- 인터넷사용자는 자신이 한 이의제기와 처리 결과에 대해 정리된 내용을 볼 수 있다.

- 파일의 형태에 따라 뿌앵 드 콩딱은 미성년자 침해에 관한 전문 또는 비전문 관헌(전국경찰과 전국 헌병대) 서비스를 받는 특징 표시를 전해준다.

- 불법이 분명한 파일을 최대한 빨리 지우기 위하여 프랑스에 들어온 내용물들의 감시정책을 강화하지 않는 것은 여러 가지 이유가 있다. 전자상거래 지시는 기술 중개로 감시하는 것을 금지하고 키워드로 하는 감시는 범죄조직에 오래 전부터 알려져 한계가 있다(예를 들어 감시도구를 피하기 위하여 소아 성애자들이 아동포르노에 사용한 키워드는 ‘어린’이다).

법과 기술을 언급하지 않더라도 관련종사자들이 하는 감시와 삭제 활동은 불법 활동 저지에 중요한 장애요인이다. 분명한 불법 활동의 흔적을 관련종사자들에게 모두 삭제해달라고 부탁하는 것은 범죄조직을 숨겨주는 결과가 되기도 한다.

청소년은 기준이 필요하다. 청소년은 우리 사회의 금지사항을 알아야 하고 우리의 기본가치에 위배되는 사람들에게 적용되는 처벌을 알아야만 한다. 단순히 관련종사자들을 통해 불법이 명백한 활동의 증거를 남몰래 삭제하는 것은 오히려 더 안전한 사회건설을 방해하는 것이다. 불법 활동을 한 장본인들의 책임의식이야말로 기소되어야 하는데, 인터넷 기업은 1998년부터 유럽위원회의 도움으로 바로 이런 길에 들어섰다.<sup>151)</sup>

## (2) 유익한 연계(\*링크)

- 뿌앵 드 콩딱의 유럽통신망 사이트: [www.inhope.org](http://www.inhope.org)
- 아동포르노 내용물을 알리기 위한 프랑스당국의 구제 사이트:  
<https://www.internet-mineurs.gouv.fr>
- 뿌앵 드 콩딱과 INHOPE 통신망 작동에 보조금을 주는 유럽위원회의 인터넷활동정책 사이트: [www.safeinternet.org](http://www.safeinternet.org)
- 가정부에서 AFA와 협력하여 각부 공동대표단이 실행한 안내자 ‘온라인 가정’ : [www.pointdecontact.net/famille](http://www.pointdecontact.net/famille)
- 검열 소프트웨어의 뿌앵 드 콩딱 정보 페이지:  
[www.pointdecontact.net/logicielsfiltrage.html](http://www.pointdecontact.net/logicielsfiltrage.html)

151) 검색사이트: <http://www.pointdecontact.net/protectiondelenfance.html>

<http://www.afa-france.com/actions/pointdecontact.htm>

검색날짜: 2004년 7월 6일

2004년 8월 5일

## 8) 인터넷 권리포럼(Le forum des droits sur l'internet)

### (1) 기원과 사명

인터넷권리포럼은 2001년 5월 정부의 지지로 창설된 협회이다. 회장은 국가고문이며 CNIL의 위원인 이자벨 팔끄-빠에로땡이다. 인터넷 관련 권리와 사회문제에 정통한 이 인터넷권리포럼은 참신한 조절양식을 통하여 국가기관, 인터넷사용자와 기업들을 연합하고 인터넷의 특성인 함께 조정하는 것에 적응시켰다.

전자상거래, 온라인 행정, 전자-선거, 전자우편물, 토론 광장과 같은 다양한 문제들에 대해서 인터넷 규칙과 사용을 구상하기를 목표로 한다.

인터넷권리포럼(\*앞으로는 '포럼'이라고 줄여 씀)의 중요한 사명은 다음의 세 가지이다.

#### ① 협의

대화 상설조직인 이 '포럼'은 인터넷사용자들과 경제 당사자들의 의견교환과 합의를 편성하고 통신망에 관련된 권리와 사회문제에 대한 일반소송을 정비한다. 이 활동은 당국이나 개인자격으로 내린 결정을 예비하는 것이고 이 결정의 근거를 명확히 한다.

'포럼'이 조직한 토론과 연구그룹이 내린 결론을 근거로 하여 '포럼'은 권고사항을 만들 수 있다. 이 권고사항은 개인 당사자에게 자기 조절 행동을 하도록 하고 당국의 관계자에게는 현행법의 정리를 위한 조정을 하게 한다. 권고하는 이 사명을 자진해서 실행하거나 또는 정부와 국회나 독립행정당국의 특권으로 실행한다(CSA, ART, CNL.....).

'포럼'은 또한 다른 직업분야의 관계자들끼리 의견교환을 조장할 수 있다. 이 경우 '포럼'은 권고를 표명하지는 않으나 올바른 실천이나 사용을 권할 수 있다.

모든 경우에 또 규정에 맞는 어떤 권한도 받지 않은 '포럼'은 당국

의 관계자들과 개인 당사자 사이에서 공평하고 건설하는 중개자여서 공동의 성찰을 하게 한다.

### ② 정보와 대중의 관심을 적극 끌어내기

인터넷을 사용하는 예의 규범의 첫 관계자인 ‘포럼’은 인터넷사용자를 교육활동으로 이끌고 인터넷규정과 사용법에 관하여 사용자들의 의견과 제안을 모으고자 한다.

정보의 플랫폼이며 대화의 도구인 ‘포럼’ 사이트는 이와 같이 인터넷 사용자의 권리와 의무를 참고하는 곳이 되는 사명이 있다. 현대의 정당한 관심사를 정기로 보급하고 질문-응답 방식으로 대부분의 의견 점들에 자세히 답변하며 실제의 도움을 줄 것이다.

마지막으로 ‘포럼’은 온라인 토론장을 내놓아서 누구나 진행되고 있는 토론에 활발하게 참여할 수 있다. 인터넷사용자는 이 토론장에서 자기 관점을 옹호하고 다른 사람들의 관점과 대조하며 ‘포럼’에 성찰주제를 제안할 수 있다.

### ③ 세계협력

인터넷통신망세계에서 나온 법에 관련된 질문들의 대부분을 고려하면 유럽을 위시하여 세계에서 제안한 것들을 비교하도록 촉진하는 것이 중요하다. 이를 위해서 더욱 유연하고 더욱 비공식에 속하는 새로운 형태의 대화가 필요하다. ‘포럼’이 이런 대화를 구성하기를 바란다.

이 목적을 실현하기 위해서 ‘포럼’은 유럽과 세계의 다양한 발의에 적극 참여한다. ‘포럼’의 가치관을 공유하고 ‘포럼’과 함께 일하기를 열망하는 개인이나 공공(公共)의 외국인 통신원 조직을 조직한다.

더욱이 ‘포럼’은 세계위원회의 보조금을 받아서 통신망조정문제에 관심이 있는 외국인 명사들을 다시 모으고 이 경험에 여러 관점을 수렴하는 데에 이바지하고자 한다.

## (2) 조직

‘인터넷권리포럼’은 영리 목적이 없는 협회다(1901년 협회 법에 따름). 이 조직은 유연하고도 진전하는 식으로 공공사용자나 개인 사용자들을 연합시킬 수 있다. 재정의 90%를 국채에서, 10%는 회원의 회비로 지원된다.

협회인 ‘포럼’은 두 개의 중요한 기관인 감독위원회와 지도위원회가 지도한다. 지도위원회는 두 개 협의위원회의 도움을 받는다.

‘포럼’ 활동은 특별히 법 문제나 사회의 쟁점에 대해서 연구팀을 조직하는 것으로 나타난다.

### ① 지도위원회와 감독위원회

원동력을 내는 발동기이며 조종키인 지도위원회는 ‘포럼’이 실현한 일을 추진하고 법의 효력을 발휘하는 조직이다. 지도위원회는 연구 프로그램을 정하고 연구팀을 만들어내기로 결정하고 협의위원회의 의견에 따라 권고를 표명하며 ‘포럼’의 생활과 활동에 관련된 모든 것을 결정한다.

도의회 재정을 보장하는 감독위원회는 사회 목표의 조절과 예산투입 중시를 맡고 있다. 지도기관 구성은 자격 있는 명사(名士), 경제관계자 대표, 사용자 대표 셋으로 이루어진다.

### ② 연구팀

연구팀은 ‘포럼’의 법규에 따른 조직이 아니고 ‘포럼’의 기능양식이다. ‘포럼’의 전임직원이 고무하는 이 연구팀의 목적은 지도위원회가 정한 주제를 숙고하고 연구팀의 자문과 연구 내용을 다 들으며 지도위원회에 결론을 제안하는 것이다. 이 팀의 구성은 ‘포럼’의 관심 있는 회원들과 초청전문가들로 이루어진다. 이들의 연구를 종합하여 정기로 ‘포럼’ 사이트에 올리고 인터넷사용자들은 이에 대해 토론을 통하여 반응을 보인다.

## ③ 협의위원회

이 위원회는 연구팀이 내린 결론에 대해 ‘포럼’ 내부에서 협의한다.

## (3) 국가와 행정부와 갖는 관계

‘포럼’은 국가와 행정당국에 대해 자율성을 가지며 가깝게 지내야만 한다. 그 목적은 ‘포럼’이 내린 결정과 권고의 공정함을 보장해야하고 따라서 ‘포럼’의 제안을 대중이 고려해야 하기 때문이다. 그러므로 국가는 ‘포럼’의 회원이 아니지만, 국가대표들은 ‘포럼’ 연구에 참가하도록 초대된다.

## ① 행정부와 갖는 관계

지도위원회의 발언권이 있는 입회인은 ‘포럼’과 행정부의 관계를 공고히 한다. 미디어 개발국(Direction du développement des Médias) 국장은 국무총리에 연결되어 이 입회인 직에 임명되었다. 공무원대표들도 연구팀에 참여하도록 초대되었다.

## ② 독립행정당국(AAI)과 갖는 관계

모든 관련 AAI(CSA, ARI, CNIL, Conseil de la Concurrence.....)는 ‘포럼’의 상임 통신원으로서 한 구성원이다. 이 통신원들은 지도위원회에 참여하도록 초대받는다. AAI 대표들은 연구팀에 가입한다.

인터넷권리포럼은 교육부와 협력관계를 이루는 범위 안에서 2002년 초부터 아미앵, 크레퓔유, 랭스와 루앙 대학구의 학교시설 25개에서 인터넷을 안전하고도 절제하여 사용하게 하는 교육실습을 실험하고 있다. 이 실습들은 곧이어 전체 교육시설로 널리 보급되어야 할 것이다.

- 인터넷권리포럼의 권고

2001년 12월 -전자통신에 관련된 자료보존

2002년 : 6월-인터넷과 분쟁규정의 변경양식

8월-인터넷과 전자통신

9월-인터넷과 연구의 관계

2003년 : 2월-디지털 경제에 대한 신뢰 법안

-전자행정 개발

3월-하이퍼텍스트링크

4월-일반을 위한 자료

7월-토론회

9월-전자투표

10월-불법내용물에 대한 하이퍼텍스트링크 제작자의 책임의식

2004년 : 2월-아이들과 인터넷에서 해를 끼치는 내용물

- 현행 인터넷권리포럼 연구단체

전자-연구, 사이버-소비, 저작권, 어린이 보호, 문화재산의 전자경매.<sup>152)</sup>

## 9) 인터넷권리(Droit du net)

‘인터넷 권리(Droitdunet.fr)’ 사이트의 ‘청소년 란(Espace juniors)’

2004년 2월 ‘인터넷권리포럼’이 ‘새로운 공학 연구부’와 개인 협력

---

152) 검색사이트:

<http://www.foruminternet.org/quisommesnous/missions.phtml>

<http://www.foruminternet.org/quisommesnous/organisation.phtml>

<http://www.foruminternet.org/forum/charte.phtml>

[http://www.foruminternet.org/activites\\_evenements/lire.phtml?id=66](http://www.foruminternet.org/activites_evenements/lire.phtml?id=66)

검색날짜: 2004년 10월 6일, 7일, 8일

자(와나두와 마이크로소프트 사)의 지지를 얻어 2003년 3월에 개시한 이 사이트는 100개 이상의 실례를 모아놓았다. 인터넷사용자들은 무상으로 접속해서 인터넷 권리와 사용문제에 대한 정보를 알 수 있고 지도도 받을 수 있다.

이 실례들은 사용자들의 특징(부모, 청소년, 임금노동자, 소비자, 시민, 사이트제작자, 기업), 주제(어린이 보호, 스팸메일 따위)에 따라서 또 검색기를 이용하여 볼 수 있다.

이 사이트에 ‘청소년 란’ [www.droitdunet.fr/juniors](http://www.droitdunet.fr/juniors) 을 새로이 만들어 아이용 실례 30개를 모아놓았다. 예를 들면 “18세 이하에 금지된 사이트가 있는가?” “10세에서 12세 청소년 전용 채팅에 아주 나이 많은 사람이 들어오는 것을 막는 사람이나 장치가 있는가?”

청소년과 부모를 위한 2개의 실습 책을 만들어 제공한다.

이 사이트에서 ‘부모’ 항목은 인터넷을 사용할 때 충격을 주는 내용물이나 불법 내용물에서 아이들을 보호하기, 아이들의 개인 생활을 지켜주기와 같은 내용을 다루어 아이들을 어떻게 지도하는지를 보여 준다. 이 항목은 쿠키, 인터넷에서 아이들의 개인 페이지, 음악 파일을 내려 받기 같은 문제에 자세하게 답변하고 있다.<sup>153)</sup>

[www.droitdunet.fr/parents](http://www.droitdunet.fr/parents)

• 연계 사이트

[www.cnil.fr/juniors](http://www.cnil.fr/juniors)

[www.educaunet.org/vrai-faux](http://www.educaunet.org/vrai-faux)

[www.okapi-jebouquine.com](http://www.okapi-jebouquine.com)

153) 검색사이트:

[http://www.droitdunet.fr/par\\_profils/profil.phtml?it=2&type=profil\\_parent](http://www.droitdunet.fr/par_profils/profil.phtml?it=2&type=profil_parent)

[http://www.droitdunet.fr/par\\_profils/profil.phtml?it=3&type=profil\\_junior](http://www.droitdunet.fr/par_profils/profil.phtml?it=3&type=profil_junior)

검색날짜: 2004년 10월 7일

## 2. 안내책 ‘씨똥넷’과 ‘인터넷은 당신의 것’

### 1) ‘씨똥넷(Ctonnet)’<sup>154)</sup>

- 편집자의 말

벗과 이야기를 나누고, 모든 나라의 해리 포터 팬들과 서로 만나고, 기후변화에 대해 연구한다.....

그렇다, 인터넷은 기막히다! 새로운 이 통신도구 덕분에 너는 풍요롭고 놀라우며 복잡하기도 한 다른 세계에 들어가 돌아다닌다. 훨씬 더 쉽고 안전하게 돌아다닐 수 있도록 ‘인터넷권리포럼’과 ‘오까빠’는 인터넷의 길을 안내하는 작은 책을 청소년에게 제공하고 청소년이 유능한 안내인이 되도록 연합하였다.

오딜 앙블라르

부주필

추신: 청소년들은 부모님께 16쪽 짜리 작은 책을 드리는 것에 대해 생각해 보라.

---

154) CTONNET 옮김. 이 말은 C'est ton net, 이걸 ‘네 인터넷이야’로 받아들일 수 있고 또 발음에 따라 C'est honnete, ‘올바르다’로 해석할 수도 있다.

- ‘인터넷권리포럼(Le Forum des droits sur l’internet)’

이 ‘포럼’은 여러 협력자를 모아서 이 실습안내서를 제안하여 인터넷을 더 잘 활용하도록 도왔다. 가정부와 새로운 공학 연구부, 가족협회전국연합과 와나두(Wanadoo)도 도왔다. 이 안내책은 전문가들이 편집한 실습카드를 근거로 하여 제작되었으며 이것은 우리 사이트 [www.droitdunet.fr](http://www.droitdunet.fr) 의 청소년 난에서 다시 볼 수 있다.

### (1) 퀴즈

#### 퀴즈

당신은 인터넷에 대해 잘 아는가?

인터넷을 잘 체험하려면 클릭부터 잘 하여야 한다. 그래서 청소년들이 네트워크에 직면하여 오히려 ;-D(이거나 [:-( 지 알기 위해서는 질문을 펼쳐놓아야 할 것이다.

1. 인터넷은 다음 말의 축약이다.

- ㉠ 나라들끼리와 외국의
- ㉡ 회로의 연결과 네트워크
- ㉢ 아무 것도 아니고 새로운 낱말이다.

2. 인터넷에서 말하는 ‘쿠키’는 무엇인가?

- ㉠ 사람들이 가상의 선물처럼 보내는 즐거운 활기이다.
- ㉡ 네트에 보급된 과자 만드는 법
- ㉢ 컴퓨터에 조용히 설치된 작은 파일

3. 검색기는?

- ㉠ 하드 디스켓에 있는 컴퓨터의 주요부분
- ㉡ 사이트에서 키워드로 검색할 수 있는 도구
- ㉢ 주제별로 다른 사이트를 참고하는 사이트

4. 인터넷에서 링크(\*lien: 다른 문서나 사이트로 연결해주는 고리)는?

- ㉠ 클릭하여 새로운 페이지를 열게 하는 한 낱말이나 이미지

- ㉠ 정기로 함께 '채팅'하는 두 사람의 관계  
 ㉡ 달리지 않고 한 사이트에 남아있게 하는 창문 하나
5. '스팸'은 바람직하지 않은 광고를 가리키며 편지상자에 넘쳐난다. 이 낱말은 어디서 유래하는가?  
 ㉠ 섹시 파멜라에서 유래한다. 왜냐면 흔히 스팸은 음란물이기 때문에.  
 ㉡ 피할 수 없는 문제들의 근원을 축약한 것이다.  
 ㉢ 통조림 햄의 미국 마크이다.
6. '이 메일'이 뜻하는 것은?  
 ㉠ 전자우편  
 ㉡ 정보 산책  
 ㉢ 속달우편
7. 인터넷을 발명한 사람은 누구인가?  
 ㉠ 일본사람들  
 ㉡ 미국사람들  
 ㉢ 유럽 사람들
8. '홈 페이지'는 무엇인가?  
 ㉠ 자기 집을 소개하는 개인 사이트  
 ㉡ 한 사이트의 시작 페이지  
 ㉢ 고아 시동들을 받아들이는 사이트
9. 올바른 프랑스 말로 이 메일을 일컬으면?  
 ㉠ 멜  
 ㉡ 오-레트르  
 ㉢ 꾸리엘
10. 포럼에서 할 수 있는 것은?  
 ㉠ 남성이거나 여성이거나 한 사람의 벗과 개인으로 토론하는 것  
 ㉡ 토론 주제에 대해 자기 의견을 내놓는 것  
 ㉢ 온라인으로 음악을 사는 것

## 11. 내려 받기의 뜻은?

- ㉠ 통신망의 다른 컴퓨터에서 찾은 내용을 자기 컴퓨터에 복사하는 것
- ㉡ 포럼이나 공개 '채팅'에서 어떤 사람을 세차게 비평하는 것
- ㉢ 인터넷으로 오락을 할 때 만난 장애물을 없애기 위해 자기 마우스 위에서 반복하여 클릭하는 것

## 12. 누군가 '.exe'로 끝나는 이름이 첨부된 서류 한 편을 전자우편으로 보낸다.

- ㉠ 해야 할 실행이 분명히 관련 된다
- ㉡ 경계하라, 바이러스일 것이다
- ㉢ '실행할 수 있는 프로그램'이어서 컴퓨터에 새로운 기능이 추가될 것이다.

## 13. 인터넷을 사용하는 다른 사람들과 파일을 교환하기 위하여 실천할 수 있는 것은?

- ㉠ 호별방문
- ㉡ le-pay-per-view
- ㉢ le peer to peer

## 14. 인터넷에서 이곳저곳의 컴퓨터 시스템을 자유롭게 옮겨 다니면서 정보를 교환하고 얻기 위해서 절대로 필요한 것은?

- ㉠ 브라우저
- ㉡ 마우스
- ㉢ 모뎀

## 15. 서버는?

- ㉠ 인터넷의 한 사이트로서 인터넷을 이용하는 사람들에게 유익한 서비스를 제공한다.
- ㉡ 아주 강력한 컴퓨터로 수많은 내용을 저장하여 인터넷을 이용하는 사람들에게 이 내용을 맡긴다.
- ㉢ 음식점에서 주문을 받아서 그 요리를 갖다가 주는 사람.

16. 인터넷에서 대화하기 위해 필요한 것은?

- ㉠ 전자우편 주소
- ㉡ 가명
- ㉢ 자판

### 퀴즈의 해당

1. ㉡ 인터코넥션(프랑스 말로는 interconnexion)과 네트워크(프랑스 말로는 reseau)의 약자.
2. ㉢ ('쿠키'는 이용자가 방문하는 사이트에서 이용자의 컴퓨터로 보내어 저장한다. 이것은 이용자가 특정 웹 사이트에 접속한 뒤 그 사이트에서 어떤 정보를 보았는지 관련기록을 남겨놓았다가 다음 접속 때 그것을 읽어 이전의 상태를 유지하며 검색할 수 있도록 하여 이용자 방문과 사이트사용 관련 통계정보를 얻기 위해 사용한다.)
3. ㉡ 예를 들어 프랑스의 google.fr나 voila.fr 한국의 www.google.co.kr 나 search.empas.com 같은 사이트는 검색엔진이다.
4. ㉠ 정확히 말하면 '하이퍼텍스트 링크'
5. ㉢ 영국의 해학가 Monty Python같은 사람들은 광고(pub)를 햄 표시로 돌렸다. 그들은 그의 이름을("스팸, 스팸, 스팸!") 반복하여 다른 대화를 들을 수 없게 만들었다. 스팸들은 너의 전자편지를 얼마나 많이 해치고 있는가!
6. ㉠ 영어 메일은 편지를 뜻하고 'e'는 'electronic 전자'를 뜻한다.
7. ㉡과 ㉢ 1970년대에 미국 국방부는 핵 공격에도 통신망이 붕괴되지 않도록 하는 ARPA(The Advanced Research Project Agency) 프로젝트를 추진한다. 큰 대학들도 이 계획에 참가한다. 그러나 1992년 월드 와이드 웹(World Wide Web : www)을 발명하는 것은 유럽 사람들이다. 이것은 컴퓨터에 저장된 영상, 소리와 글(\*텍스트)을 보급한 덕분에 웹 사이트를 참고할 수 있게 한다.

8. ㉠ 사이트에 갔을 때 드러나는 첫 페이지. 우리가 찾고자 하는 것을 소개한다.
9. ㉠ 이 낱말을 창안한 것은 퀘벡 사람들이고 프랑스에서 공식으로 채택하였다(2003년 6월 20일자 관보). 멜은 전자 우편물의 약자이다.
10. ㉠ 포럼은 공개된 가상공간이며 여기에 가입한 모든 사람은 다른 사람들이 쓴 것을 읽고 이에 대해 답변할 수 있다. 그러나 다른 인터넷 사용자 한 사람하고만 이야기할 수는 없다.
11. ㉠ 인터넷 통신망을 통하여 얻은 내용들(프로그램, 음악, 영상)을 복사하는 것이다.
12. ㉠과 ㉡ 보낸 이가 확실치 않은 메일에 첨부된 '.exe' 파일은 열어서는 안 된다. 그리고 보낸 이를 알더라도 열기 전 파일 내용을 보낸 이에게 확인해야 한다. 주의! '.exe'가 아닌 다른 확장명의 파일도 바이러스일 수 있다
13. ㉠ peer to peer나 p2p(pair pair). 인터넷에서 이루어지는 개인 대 개인의 파일 공유 기술과 행위로 기존의 서버와 클라이언트 개념이나 공급자와 소비자 개념에서 벗어나 개인 컴퓨터끼리 직접 연결하고 검색함으로써 모든 참여자가 공급자인 동시에 수요자가 되는 형태로 크게 2가지 방식이 있다. 하나는 어느 정도 서버의 도움을 얻어서 개인끼리 접속을 실현하는 방식이고, 다른 하나는 클라이언트 상호간에 미리 주소(IP adress) 같은 개인 정보를 공유하여 서버 없이 직접 연결하는 방식이다. 앞의 예로 미국의 냅스터(napster)와 한국의 소리바다를 들 수 있고, 뒤의 방식으로는 그누텔라(Gnutella)가 있다.
14. ㉠과 ㉡. 모뎀은 컴퓨터를 인터넷 전화망이나 케이블과 연결하는 하드웨어. 브라우저는 웹에서 전 세계 각지의 컴퓨터시스템을 자유롭게 옮겨 다니면서 정보를 교환하고 얻을 수 있게 하는 소프트웨어다.
15. ㉠과 ㉡. 컴퓨터에서 참고하는 사이트들의 웹 페이지들은 서버 안에 저장되어있다. ㉠은 인터넷과 아무 관련이 없다.

16. ㉠과 ㉡. '채팅'에서 이야기하려면 별명이 필요하다. 별명은 이용자가 결정하면 되며 채팅할 때 동일한 별명이 있어서는 안 된다.

## (2) 채팅

너는 채팅으로 알게 된 어떤 사람과 만날 약속을 하는가?

다음의 신중한 충고를 기억하라.

- ① 너는 그 남자 또는 그 여자에 대해 하나도 모르는 것을 기억해야 한다.
- ② 이에 대해 부모님께 말해야 한다.
- ③ 결코 혼자서 데이트장소에 가지 말아야 한다.
- ④ 사람들이 있는 공공장소에서 그 여자 또는 그 남자를 만나야 한다.

① 내가 친구들과 채팅할 때 우리가 말하는 것을 다른 사람들이 읽을 수 있나요?

• 채팅의 원리는 멀리 떨어져 있는 사람들이 마치 한 방 안에 있는 것처럼 토론할 수 있게 하는 것이다. 당신이 공개로 채팅을 한다면 이 채팅은 모든 사람에게 열려 있다. 가장 공개되어 있는 곳이 당신이 다니는 학교의 대화방(또는 토론방)이다! 참석한 모든 사람은 메시지를 보낼 수 있고 다른 사람들이 보내는 메시지를 읽을 수 있다.

• 대화가 특정한 개인에게 관계되거나 또는 당신이 즉석 메시지로(MSN 메신저나 메사쥬, 부왈라, ICQ 따위) 남녀 벗과 연락하면 당신은 마치 자기 방에서 연락을 하는 것과 같으며 서로 나눈 이야기는 기록으로 대화방에 남는다.

② 채팅이나 포럼에서 하나 또는 여러 개 가명을 쓰는 나를 사람들이 알 수 있나요?

• 보통 알 수 없다. 이런 점이 채팅과 포럼의 매력이다. 모든 사람이 자기 가명 뒤에 숨어서 모든 사람에게 말할 수 있다. 그래서 “숨

은” 또는 “보호받는” 많은 사람은 자기를 드러내는 것을 덜 두려워한다. 그래서 정말로 우스꽝스럽거나 매우 공감하거나 때로는 완전히 가치 없는 만남이 될 수 있다.

- 채팅하는 상대방이 너에게 말하게 하거나 묻지 않는 한 가명 뒤에 숨은 너를 아무도 알 수 없다. 너처럼 뒤에다 자기를 숨기고 있는 사람이 누군지 알 수 없다. 그렇다고 해서 네가 아무거나 말해도 된다는 것은 아니다. 곧 사회생활을 도와주는 예의의 규칙은 인터넷에서도 해당된다.

### ③ 어떤 채팅은 어른에게 금지된 것 같은데 사실인가요?

- 그렇다. 프랑스 말로 하는 어떤 채팅이나 ‘토론방’은 미성년자 전용이어서 보호를 받는다. 실제로 이런 일은 어떻게 일어나는가? 네가 접근하는 어떤 채팅 장소를 만든 회사나 협회는 모든 속임수를 읽도록 관리자를 둔다. 이 사람이 ‘관리자’이다. 관리자는 토론에서 관련 법을 지키는지(예를 들어 모욕하는 말, 인종차별의 이야기가 없는지) 검사한다.

이 토론에서 어떤 사람이 이 법을 어기는 것을 관리자가 확인하면 관리자는 그에게 경고하고 그가 올린 글을 삭제하며 그를 제명할 수 있다. 그러나 매우 신중해야 한다. 16세인 롤로 뒤에 41세의 X씨가 숨어 있을 테니까. 노련한 관리자는 그를 알아보지만 참가한 사람들의 진짜 나이와 신원을 확실하게 알 수는 없다.

#### 포럼이란?

인터넷을 통하여 토론하는 곳으로, 브라우저를 이용하거나 또는 이메일을 보내어 직접 여기에 참여한다. 이 메일들은 바로 게시판에 오르는데 포럼의 주제에 따라 올린 글을 관리자가 삭제할 수도 있다. 누구나 네가 토론에서 기여한 것을 읽을 수 있고 여기에 답변할 수 있다. 네가 토론을 중단하더라도 토론의 흐름은 끊어지지 않고 다른 참여자들 안에서 계속 이어진다.

④ 인터넷에서는 누구나 자기가 요구하고 주장하는 바를 자유롭게 이야기한다.

- 틀렸다! ‘실제 삶’에서처럼 최소한의 예절과 예의바름은 사람들의 관계와 대화를 잘 되게 한다. 인터넷은 법이 없는 세계가 아니다. 그래서 인터넷에서 어떤 사람에게 욕설을 퍼붓거나 그 사람의 명예를 훼손할 수 없다.

- 법에 따르면 욕설을 퍼붓는 것은 멸시를 표현하는 것이거나 근거 없이 비판하는 것이다.

- 사람의 명예를 훼손하는 것은 어떤 사람이 어떤 나쁜 짓을 했다고 완곡하게 욕설을 하는 것인데 이것은 잘못이다. 예를 들어 ‘릴리’는 도둑이라고 말하는 것이 그렇다. 넌지시 가리킨 사람의 이름을 말하진 않았어도 그 사람이 누군지 알면 그것은 명예 훼손이다.

### 채팅

즉석 대화(영어 채트는 “수다”를 뜻한다). **대화방을 통해 한 사람 또는 여러 사람에게 이야기한다. 대화방의 사람들만이 사용자가 보낸 글을 읽을 수 있다. 사용자가 통신을 끊으면 사용자와 대화방 참석자들의 토론이 중단 된다.**

네가 너의 개인 사이트의 어떤 포럼이나 채팅에서, 범죄를 저지르면 네 부모님이 그 책임을 질 수 있다. 그래서 어떤 경우에는 벌금을 지불해야 한다.

### (3) 음악

인터넷은 소리애호가, 음악을 갈망하는 사람, 여행을 즐기는 (사람들) 귀의 삶을 변화시킨다. 그러나 주의하라. 어떤 행동들은 매우 퍼져 있긴 하지만 법으로 금지되어 있다.

① 최근에 링킨 파크(Linkin Park)의 음악을 내려 받고 싶은데 이

것은 무엇인가 위태롭게 하는 건가요?

- 네가 허가된 사이트에 접속하면 아무 것도 위태롭게 하지 않는다(예 : itunes, e-compli, Wanadoo rubrique Musique). 여기서는 내려 받기 전에 흔히 얼마만큼의 금액을 요구한다. 주의하라, 미성년자들은 인터넷에서 물건을 살 권리가 없으니 부모에게 요청하라.

- 그러나 네가 좋아하는 그룹의 음악을 P2P(Kazaa, LimeWire) 교환 통신망으로 내려 받는 것은 범죄로 간주된다. 미국에서 어떤 어머니는 12세 된 딸이 불법으로 내려 받은 것을 갚기 위하여 2,000유로를 지불해야만 했다.

② 내 CD들을 복사하고 싶은데 이렇게 할 권리가 있나요?

- 있다. 네가 복사하고 싶은 CD를 샀으면(또는 누가 너에게 주었으면) 너는 그것을 복사해도 좋다. 너는 네 컴퓨터의 하드 디스크나 사용하지 않은 새 CD에 그 내용을 담을 수 있다. 그러나 네 벗에게 주거나 팔기 위해서는 복사할 수 없다.

③ 내 친구는 자기가 내려 받은 음악 CD들을 팔고 있는데 법에 합당한가요?

- 절대로 안 된다! 가수자신이나 음반사만이 음악작품을 팔 권리가 있다. 그것은 마치 네 친구가 훔친 만화를 슈퍼마켓에서 파는 것과 같다! CD 한 장은 가수와 음악가와 기술자들이 여러 달 동안 일한 결과라는 것을 잊지 말라. 어떤 예술가의 CD가 다시는 팔리지 않는다면 그는 수입의 큰 부분을 잃는 것이다.

④ 내 개인 사이트에 좋아하는 음악을 올려놓을 수 있나요?

- 네가 그 음악을 만든 사람이라면 아무 문제가 없다! 그렇지 않으면 너는 음반사와 연락해서 작곡가의 허가를 받아야 한다. 네가 MP3 파일을 온라인으로 작동시키면 예술가들에게 손해배상을 지불

하라는 형벌이 네 부모님께 언도될 수도 있다.

### P2P

peer to peer=pair à pair.

중앙 서버를 거치지 않고 컴퓨터들을 그들끼리 다시 연결시킬 수 있는 기술. 이것은 마치 네가 CD 한 장을 사러 가는 대신 벗과 물물교환을 하는 것과 같다.

#### (4) 영상

① 굉장하군! 브래드 피트(Brad Pitt) 사이트에서 많은 사진을 내려 받을 수 있어!

- 그렇다..... 단 조건은 네가 그 사진들을 너를 위하여 간직하는 것이다! 인터넷에서 찾은 사진이나 자료들을 개인용으로 컴퓨터에 올려놓거나 인쇄하는 것은 완전히 허가한다. 그러므로 너는 인터넷에서 찾은 네 우상의 사진들로 네 방 벽을 즐겁게 다시 장식할 수 있고 너의 아젠다에도 붙여놓을 수 있다.

- 그러나 네가 이 사진들을 너의 개인 사이트에 넣어두거나 배포하려고 생각한다면 안 된다. 법에 따르면 사진가, 삽화가, 작가, 신문기자 같은 주인에게 허가를 요청하지 않고 영상, 그림, 글을 사용할 수 없다. 이 규칙은 네 중학교 신문에서처럼 네 사이트에 배급하는 데에 적용된다. 프랑스 법에 따르면 음악, 영상이나 글의 저자들은 그들 창작물의 소유자들이다. 이것이 “지적 소유권”이다.

경찰이 범죄를 저지를지도 모르는 인터넷 사용자를 찾도록 법으로 허락한다.

① 내 사진을 내 개인 사이트에 놓고 싶어요. 좋은 착상인가요?

### 내려 받기

인터넷에서 사용할 수 있는 정보나 프로그램을 네 컴퓨터에 옮길 수 있는 작업.

- 그렇게 하기 전에 시간을 갖고 깊이 생각해야 한다. 네가 네 사진을 네 사이트에 놓으면 온 세상에서 인터넷을 사용하는 사람들이 쉽게 네 사진을 보고 네 모습을 안다. 정말로 그렇게 하고 싶은가? 너는 이에 대해 네 부모님께 말해야 한다. 네가 18세(한국 청소년보호법상 성인기준 나이: 연(※생일에 관계없이 해당년도에) 19세)가 아닌 이상 부모님만이 네 사진이 공개되는 것을 허가하거나 아니면 거부할 수 있다.

② 내 사이트에서 내 벗들의 사진이나 가족사진을 공표할 수 있나요?

- 이 사람들의 허락이 없으면 할 수 없다. 프랑스 법에 따르면 사람은 누구나 자기 모습을 마음대로 할 권리가 있다. 곧 자기 모습은 자기 것이기 때문에 자기 개인 생활의 한 부분을 이룬다.

- 네가 친척, 벗이나 모르는 사람들의 사진을 그들 허락 없이 또는 그들 부모의 허락 없이 공표한다면 너는 범죄를 저지르는 것이다. 이 사람들이 고소한다면 네 부모는 책임자로 간주될 수 있다.

네가 네 사이트에서 어떤 사람의 이름, 사진, 글이나 음악을 사용할 허가를 어떤 사람에게 요청하고 싶으면 문서로 그 사람에게 요청하라. 또는 그 사람이 18세가 안 되었다면 그 사람의 부모에게 요청하라. 네가 보낸 편지의 복사본을 갖고 있고, 글로 쓰고 서명한 답변을 받을 때까지 기다려야 한다.

## (5) 경고

① 나는 인터넷에서 되는대로 여기 저기 돌아다니는 것을 아주 좋아합니다. 위험합니까?

• 네가 그냥 클릭하여, 파일교환 소프트웨어(P2P)를 사용하기만 하여도 또 너의 전자편지를 읽어도 폭력영상에 마주칠 수 있다. 이런 영상의 폭력은 그 내용에서(예를 들어 음란영상물) 비롯하므로 너를 해치고 혼란에 빠뜨릴 수 있다. 이런 일이 네게 일어나든지, 어떤 영상을 잇기 어렵든지 너는 어른에게 이에 대해 이야기하여야 한다.

어떤 사이트는 충격을 줄 수 있지만 그렇다고 해서 불법은 아니다. 다른 사이트들은 법으로 금지되었다. 어른은 알아볼 수 있고 필요하면 당국에 이를 알릴 수 있다.

② 어른 전용의 사이트가 있다는데요.

• 그렇다! 텔레비전이나 영화에서 18세 이하에게 금지하는 영상물 사이트들이 있다. 어떤 사이트들은 프랑스에서 미성년자들에게 금지하는 도박을 권유한다. 이런 사이트의 홈 페이지에서는 대체로 미성년자들을 보호하기 위해 경고문이 나타나며 더 조용한 다른 영역 쪽으로 계속 가보라고 권유한다.

그러나 ..... 사이트의 들어가는 어귀에서는 신분증을 검사하는 사람이 하나도 없다. 따라서 이런 점은 매우 유혹하는 것이 될 수 있다. 또 충격을 주며 정말로 혼란에 빠뜨리기까지 한다.

③ 바이러스가 있기 때문에 파일을 없애라는 메시지를 받았어요. 그럴 수 있나요?

• 경계하라! 이런 메시지의 대부분은 속이는 것이어서 컴퓨터를 작동하는 중요한 파일을 없애게 만든다. 소프트웨어나 하드웨어 제조사는 자사의 소프트웨어나 하드웨어에 바이러스가 있다고 사용자들에게 직접 경고하는 일이 드물다. 네가 이런 메시지를 다시 받으면 그것

을 부모님이나 아니면 이런 것을 아는 어른에게 보여주어 확산되는 것을 막는다.

④ 핸드폰에 벨소리를 내려 받고 싶은데 공짜인가요?

• 핸드폰에 벨소리나 로고스(\*전화화면에 적어두는 말)를 내려 받거나 오락에 참여하라고 많은 사이트에서 권한다. 그런 이유로 많은 사이트는 때때로 전화번호를 대라고 하거나 아니면 프로그램을 깔라고 요구한다. 주의하라. 이런 서비스는 분명히 돈을 낸다. 그러므로 전화송수신기를 들기 전에 또 ‘설치’라는 말에 클릭을 하기 전에 부모님께 말하라. 전화요금 계산서가 도착해서 기분 상하는 뜻밖의 사건을 모면할 것이다.

(6) 일급비밀

**스팸**

바라지 않는 전자우편. 보통 스팸은 광고(때때로 음란영상물)로 편지함에 침입하는데 발신자 이름을 모른다. 이런 메시지를 받는 것에 동의하지 않으면 보내지 말아야 하는데도 이 메시지는 매우 잘 퍼진다!

① 나는 광고용 메시지를 많이 받지만 내가 요구한 게 아니에요. 어떻게 해야 하죠?

• 너는 ‘스팸밍’, 광고나 상업용 메시지 발송남용에 희생된 사람이다. 너는 ‘스팸 필터’를 사용할 수 있다. 이것은 메시지 소프트웨어와 함께 자주 권한 소프트웨어이다. 이 소프트웨어는 받은 메시지를 정리할 수 있다. [www.caspam.org](http://www.caspam.org) 같은 사이트(스팸 반대 집단 사이트)에서 안티스팸 소프트웨어와 정확한 설명 목록을 얻을 수 있다. (한국의 경우에는 공정거래위원회의 <http://www.nospam.go.kr>이 있다)

- 새로 보내는 스팸메일에서 너를 보호하려면 어떤 스팸 메일에도 대답해서는 안 된다. 그래서 ‘스팸제조자’나 ‘스팸 발송인’은 네 주소가 유효하여 다른 스팸 발송인들에게 이를 되팔 수 있을 거라고 알 것이다.

- 너의 이 메일 주소를 상업용 사이트나 포럼 사이트에 남기지 말라.

## ② 나와 부모님에 대한 정보를 넘겨줄 수 있나요?

- 사이트는 어떤 목적으로 이런 정보를 요구하는지 또 이것이 의무인지 보여주어야 한다(예를 들어 너의 이메일 주소를 어떤 정보지에 기입하고 싶으면). 주의하라! 어떤 사이트들은 때때로 애써서 취미, 일, 부모 나이에 관한 정보를 얻어 광고를 보내거나 어떤 생산품을 사라고 권한다. 이런 요구의 이유를 너와 함께 확인할 것을 언제나 부모님께 부탁하라. 너는 또 거짓 전자편지 주소를 알려줄 수 있다. 그리고 내가 주소를 알려준 사이트에 메시지를 보내지 말라고 요청할 수 있다.

모르는 사람이 어떤 단체나 공식기관의 대표이더라도 패스워드, 코드, 개인정보를 그 사람에게 메일로 전해서는 결코 안 된다.

### **필터**

바이러스나 스팸메일을 저지할 수 있는 정보 프로그램. 또한 이것은 설치된 컴퓨터에서 어떤 기준에 따라 인터넷에 접근하는 것을 제한하는 프로그램이 될 수 있다.

## (7) 진실

누구나 인터넷에서 자기를 표현할 수 있기 때문에 장난질을 하고 소문도 퍼뜨릴 수 있다. 놀라운 정보와 우연히 마주치면 이 정보가 어

다시 왔는지 생각해보고 다른 사이트에 가서 확인하라.

① 수많은 수신인에게 메시지를 보내게 하면 정말로 돈을 벌 수 있나요?

- 아니다! 인터넷에서 유통하는 잘못된 정보는 ‘위장될’ 수 있고 가짜 바이러스, 행운이나 불운이 서로 밀접하게 연속하는 형태를 할 수 있다. 따라서 잘못된 이 정보들을 보내게 하지 않음으로써 서버 연결을 절약하는 것은 돈을 버는 가장 좋은 방법이다. 그리고 거짓말이나 소문을 유통시키는 것은 혼잡한 통신망 속에 쓸데없이 참여하는 것이다. 모든 인터넷 사용자가 같은 시간에 이런 것을 즐기는지 생각해보라.

#### 확스(\*hoax)

‘짓궂은 장난’을 뜻한다. 이 말은 인터넷 사용자들을 조종하여 소문, 바이러스에 대한 거짓 경고나 중요한 기관을 반대하는 청원서를 퍼뜨리도록 부추기는 메시지에 쓴다.

#### (8) 여행

인터넷에서 행운이 있기를!

동감이다, 너는 네 그림자보다 더 빠르게 채팅을 하고 포럼에서 토론하고 논쟁한다. 그래서 너는 즐겨찾기에 내가 좋아하는 스타들의 사이트를 올려놓았다. 아직도 찾아내야 할 게 많이 남아 있는지? 좀 더 나아가기 위한 두 개 활주로가 여기에 있다.

- 인터넷은 가깝다. 최근에 청소년에 대한 시의회의원의 보고서 는? 내가 좋아하는 야구클럽의 다음 시합은? 자전거로 산책하고 싶은 갈망이나 다음 휴가를 보내려는 생각은? 내가 클럽, 조합, 동네 회관의 모든 사이트를 이미 방문했다면, 좋다! 아니라면 돌진하라. 너는 분명

히 예상하지 못한 깜짝 놀랄 만한 좋은 일이 생길 것이고 이번에는 확실히 움직이고 싶을 것이다.

- 인터넷은 아주 재미있다. 세계의 모든 열광자가 만나는 곳은 물론 인터넷이다! 해리 포터, 외행성, 개인일기, 푸른 고래, 예티..... 가장 별난 것부터 가장 진지한 것에 이르는 모든 주제에 관하여 정보를 주워 모으고 경험이나 지식을 나누며 시야를 넓힐 수 있다. 특별히 좋아하는 영역에서 너의 비평정신을 날카롭게 하고, 발견하는 모든 것을 덮어놓고 믿지 않도록 능숙해지는 좋은 기회다.

인터넷은 숙제를 잘 해내는 도구를 능가하며, 현대의 정보통신 장비보다 더 좋게 어마어마한 여행에 초대하고 있다. 그러니 여행 잘하시기를!

#### (9) 인터넷을 사용할 때 꼭 필요한 것

① [www.droitdunet.fr/juniors](http://www.droitdunet.fr/juniors) : 인터넷에 관한 법 포럼 사이트로서 모든 질문에 답변한다.

② [www.cnil.fr/juniors](http://www.cnil.fr/juniors) : 개인 내용을 보호하는 방법에 대해 알기.

③ [www.educaunet.org/vrai-faux](http://www.educaunet.org/vrai-faux) : 현상을 명확히 하기 위한 퀴즈와 교사들에게 아이디어를 주기 위한 사이트.

④ [www.okapi-jebouquine.com](http://www.okapi-jebouquine.com) : 마음에 드는 온건한 토론회, 테스트, 경쟁시험 같은 것이 가득하다.

## 2) 부모님, 인터넷은 여러분 것입니다<sup>155)</sup>

- 편집자가 하는 말

자리를 이동하지 않고 기차표를 예약하는 것, 베르사이유 궁전 방문을 준비하는 것, 잉카문명을 탐험하는 것... 물론 인터넷은 삶을 변화시킨다! 남의 시간과 힘을 빼앗는 방식들이 소멸하는 도상에서... 클릭으로 가상의 큰 여행을 해보시기를!

인터넷은 이미 세 집에 한 대 이상으로 확보되어 때로는 부모를 먼저 때려시키고, 때로는 친구나 학교에서 한 몇몇 경험을 통하여 아이들을 유인한다. 때로는 어떤 계산서가 또 때로는 아이들이 우연히 찾아낸 어떤 것들이 부모들의 머리카락을 곤두서게 한다. 그 얼마 뒤에 아이들은 부모들이 안 보는 데에서 인터넷으로 여기저기 돌아다닐 것이다.

도시에서 산책하듯 돌아다니는 것을 아이들에게 가르치는 것은 이미 끝났다. 사회생활의 규칙을 전하는 것은 지금 하고 있다... 그러면 그들이 인터넷에서 사이트를 여기 저기 다니도록 준비시켜야 하는가? 이 일을 시작해야 한다. 이미 한 것이 아니라면! 아이들은 조금 더딜 테지만 부모님 여러분은 아이들에게 다른 것, 곧 비평정신, 신중함을 가르쳐줄 것이다. 그러면 아이들은 여러분과 함께 능숙한 인터넷 사용자가 될 것이다!

오딜 앙블라르

부주필

추신: 청소년들에게도 작은 안내서가 있으니 함께 의견을 서로 나누어보세요.

---

155) Parents, L'internet est à vous 윽김

## (1) pl@net ado(청소년세상)에 온 것을 환영!

한창 발전하고 있는 매체인 인터넷은 청소년의 일상생활에서 이미 한 부분을 차지한다. 청소년은 인터넷을 사용하고 또 평가한다. 다음에 나오는 몇 가지 수치는 그 증거다.

① 12-17세 청소년의 87%는 인터넷과 친숙하다고 말한다. 성인들의 경우 이 수치는 45%로 떨어진다. 놀라운 것이 아무 것도 없는 이 컴퓨터는 이제 초등학교 교실에 있는 가구와 같다. 그리고 중등학교에서 공학수업시간이나 회의 때 컴퓨터를 이용하여 자료센터에서 자료를 얻고 숙제를 하기 위해 소프트웨어와 정보 검색기를 이용하지 않는 학생은 드물다.

② 고등학교는 100%, 중학교는 91%, 초등학교는 50%가 마음대로 인터넷에 접속하고 있다. 교육부는 평균해서 고등학생 여섯 명에 컴퓨터 한 대, 중학생 열네 명에 컴퓨터 한 대를 계산하고 있다.

③ 청소년의 40%는 집에서 인터넷접속을 할 수 있게 하였다. 청소년의 69%는 가족의 컴퓨터나 자기 컴퓨터를 사용한다. 아이들이 있는 가정에서는 무엇보다도 컴퓨터를 먼저 사놓고 인터넷을 연결해놓았다. 이 가정 가운데에서 1/4은 전용회선이나 초고속통신망으로 인터넷에서 이동한다.

④ 12-17세 청소년의 59%는 벗어나 모르는 사람들과 채팅한다. 청소년의 56%가 인터넷이 제공한 서비스에서 가장 꼭 필요하게 여기는 서비스는 정보를 찾는 것(그들 가운데 31%가 우선 인용)보다도 인터넷 통신망을 통하여 전자편지를 주고받을 수 있는 전자 메시지이다. 또한 인터넷이 “벗을 사귀고 관계를 유지하기에 좋은 도구”라고 밝힌 청소년은 55%이다.

⑤ 인터넷 통신망을 사용하는 청소년의 35%는 오락을 한다. 12-17세 되는 청소년 300만 명은 이미 인터넷에서 통신망을 통하여 오락하였다.

⑥ 83%는 혼자서 사이트를 여기저기 다닌다. 8세에서 18세까지

인터넷을 사용하는 청소년들은 부모와 같이 인터넷을 쓰는 일이 적다. 17%만이 가족 컴퓨터에서 인터넷을 사용한다고 말한다(2002년 3월 AOL 조사-학부모와 교사들의 학교).

⑦ 11%는 핸드폰으로 웹 사이트를 돌아다닌다. 2003년 6월 12세에서 17세 된 10명 가운데 6명 이상은 핸드폰을 가지고 있었다. 그들 가운데 몇몇 청소년은 핸드폰을 사용하여 인터넷에 들어갔다. 앞으로는 핸드폰으로 인터넷에 접속하는 것이 널리 퍼질 것이다.

[1-3-4-5-7의 출처는 2003년 6월 프랑스 사람들의 삶과 열망의 조건에 관하여 크레독(Credoc)에서 한 조사]

## (2) 인터넷을 정복하기 위하여

### 웹 사이트를 여기저기 돌아다니기

이 새로운 공학이 가져온 풍요로움과 문제를 간략히 개괄검토하기

#### ① 인터넷은 무엇인가?

- 인터넷은 여러분이고, 우리이며, 그 사람들이다!
- 인터넷은 무수한 컴퓨터를 서로 연결한 하나의 네트워크다.
- 인터넷 브라우저 제작사는 특수한 회사로서 여러분의 컴퓨터를 이 세계의 네트워크와 연결하여 모든 다른 사람과 관계를 맺어준다.

미성년자의 17%가 이미 한 음란물 사이트에 직면했다. 이를 피할 수 있는가? 어떤 사이트들이 미성년자들에게 금지되었는가?

답은 '(3) 기준점 : 가정에서 인터넷을 체험하십시오.' 참조.

## ② 정보를 알기 위한 인터넷

• 인터넷은 세계 규모의 엄청난 도서관 같다. 여기서 책 한 권이나 한 문단을 찾으려면 브라우저와 검색기가 필요하다.

• 브라우저는 인터넷을 뒤질 수 있는 소프트웨어(예를 들어 넷스케이프이나 인터넷 익스플로러). 이것은 인터넷 브라우저 제작사가 제공한 “kit de connexion”으로 설치되었다.

• 검색엔진은 인터넷에서 다가가기 쉬운 기막힌 도구로, 마음대로 사용할 수 있는 모든 정보의 목록을 만든다

(프랑스 : [www.google.fr](http://www.google.fr), [www.voila.fr](http://www.voila.fr), [www.yahoo.fr](http://www.yahoo.fr),

한국 : [www.google.co.kr](http://www.google.co.kr), [kr.yahoo.com](http://kr.yahoo.com), [www.empas.com](http://www.empas.com) )

미성년자들을 위한 채팅이 있는가? 스팸과 바이러스에 직면하여 무엇을 해야 하는가?

답은 ‘(3)-⑤ 부모가 점검하는 소프트웨어는 유효한가?’ ~ ‘(4-1) 아주 안전한 채팅’ 참조.

• 인터넷에서 하나의 사이트, 한 페이지를 찾기 위하여 검색엔진에서 주제나 키워드를 잡는다. 수백 개 참고사항의 적합함을 헤아려보고 검증하는 것은 여러분이 할 일이다.

## ③ 인터넷은 의사소통 도구이다

인터넷은 세 종류의 의사소통을 할 수 있게 한다. 곧 전자우편(우편물을 받고 보내기 위하여), 한 사람이나 여러 사람과 같이 직접 잡담하는 채팅과, 벗들이나 모르는 사람과 같이 토론하는 포럼이 있다.

## ④ 기분전환하고 즐기기 위한 인터넷

인터넷에서는 혼자서 또는 통신망을 통하여 이 세상 전체의 놀이

꾼들과 함께 역할 놀이, 교육에 도움이 되는 놀이를 할 수 있고 도박도(미성년자들에게는 금지됨) 할 수 있다. 박물관을 방문할 수 있고 공연 좌석을 예약할 수 있으며 음악을 들을 수도 있다.

오디오나 동영상 파일을 내려 받는 것은 합법한가?

답은 ‘(5) 음악 : 예술 규정대로’ ~ ‘(7) C’est @ vous! 집에서 간단하게 하는 인터넷 요리법’ 참조

### (3) 기준점 : 가정에서 인터넷을 체험하라

#### ① 인터넷을 이용하는 청소년은 부모를 찾고 있다!

여러분은 아이들에게 마을을 산책하듯 돌아다니는 것을 가르쳤으니 인터넷에서 돌아다니는 것을 가르쳐야 한다. 때때로 가족이 모여서 사이트를 돌아다녀 보라. 한 사람이 자기가 좋아하는 사이트를 다른 사람에게 방문하라고 초대한다. 이것은 분류하는 것을 배우는 기회이다. 11세-12세 아이들은 내용이 진지한 사이트와 재미있는 사이트를 구별하는 것이 어렵다. 때로는 짓궂은 장난질을 알아보는 것도 어렵다. 마지막으로 이것은 인터넷 회선업체에서 제공하는 사용시간 체크프로그램을 사용하는 아주 좋은 기회다.

#### ② 인터넷에서 사이트를 돌아다니는 것은 스스로 깨친다!

북유럽에서 9세~16세의 청소년을 대상으로 한 연구에 따르면 이 청소년들 가운데에서 대략 1/3은 음란영상물 종류의 폭력과 불건전한 내용에 우연히 직면하게 되었다. 여러분은 이런 것을 아이들에게 교육해야 하고 또 이런 것에서 아이들을 보호해야 한다. 그렇다고 인터넷을 악마처럼 만들 필요는 없다.

### ③ 난폭하거나 충격을 주는 영상과 우연히 마주칠 수 있는가?

- 그렇다. 몇 달 전에 “Britney Spears”를 친 다음에 몇 번만 클릭하여도(몇 년 전에는 Alizée를 쳤다) 얼떨결에 음란영상과 충분히 마주쳤다. 치료하는 것보다는 미리 알리는 게 더 낫다.

- 상처를 입을 수도 있는 영상물을 우연히 마주칠 수 있다고 아이들에게 알려주어야 한다. 아이들이 당혹해했던 것을 여러분에게 나타내도록 권유한다.

- 아이들이 죄의식을 느끼지 않게 하면서 함께 이야기한다.

- 이따금 브라우저의 기록을 열어본다(ctrl+H). 그러나 노련하게 인터넷을 이용하는 사람은 그것을 지울 줄 안다.

### ④ 미성년자에게 금지한 사이트들이 있는가?

- 프랑스에서는 미성년자들에게 금지한 음란영상들만을 배포할 수 없다. 그러나 인터넷에서는 사이트를 방문한 사람의 나이를 거의 확인할 수 없다. 마찬가지로 성인전용 사이트에서 청한 사람이 자기 나이를 “속이는” 것은 쉽다. 더욱이 인터넷은 국경이 없다. 가장 어린 청소년에게 충격을 줄 수 있는 수많은 내용은 어린이 보호법이 덜 엄격한 나라에서 배포되었다. 불법 사이트를 당국에 직접 알리고, 특별히 아동 포르노는 [www.internet-mineurs.gouv.fr](http://www.internet-mineurs.gouv.fr) 사이트나 [judiciaire@gendarmerie.defense.gouv.fr](mailto:judiciaire@gendarmerie.defense.gouv.fr) 주소로 알려야 한다(한국의 경우 경찰청 사이버 테러대응센터 <http://ctrc.go.kr> 가 있다).

#### 그러면 법은?

형법 227-24조에 따르면 폭력, 음란물이나 인간존엄을 침해하는 내용을 특별히 인터넷에서 미성년자들에게 드러내놓지 않도록 조치하는 것은 이런 내용을 배포하는 사람이 할 일이다.

### ⑤ 부모가 점검하는 소프트웨어는 유효한가?

- 소프트웨어는 여러분의 컴퓨터가 어떤 사이트나 어떤 형태의

정보를 받지 못하도록 착상된 것이다. 어떤 소프트웨어들은 키워드를 참고로 하여(porno, cul, "x", 따위) 사이트 접근을 차단한다. 그러나 100% 유효하지 않은 것을 알아야 한다. 다른 소프트웨어들은 “하얀 목록” 기능을 한다. 이 소프트웨어들은 부모가 확인하고 목록을 만든 사이트에만 접근할 수 있게 하는 것이다. 이런 것은 인터넷에 대한 관심을 현저하게 제한한다. 2003년 부모점검 소프트웨어 값은 25유로에서 69유로였다. 더 많은 정보는 [www.droitdunet.fr/parents](http://www.droitdunet.fr/parents) 이나 잡지 『6천만 이용자(60 millions de consommateurs)』 359호를 볼 것(한국의 경우 경찰청 사이버 테러대응센터 <http://ctrc.go.kr> 에서 스팸/유해 차단프로그램을 내려 받아 설치하면 된다).

#### 그러면 법은?

법에 따르면 인터넷접속 제공자는 가입자들에게 필터소프트웨어가 있는 것을 알리고 그 가운데 하나를 권유할 의무가 있다.

#### (4) 대화 : (4-1) 아주 안전한 채팅

벗이나 모르는 사람들과 ‘채팅’하는 것, 자기 가명 뒤에 숨어서 포럼에 참여하는 것을 청소년은 매우 좋아한다. 익명은 자기를 표현하고 아무하고나 헛소리를 하기에 매우 편리하다!

① 어떤 어른이 “조정한” 포럼과 미성년자 전용 채팅은 보호받는가?

• 그렇다. 그러나 100% 다 되는 것은 아니다. 채팅을 몹시 하고 싶어 하는 어른은 “Stardelagliss'14ans”(대화명과 가짜나이) 뒤에 자기를 감출 수 있다. 이런 사실을 여러분 아이들에게 상기시키고 아이들이 죄의식을 갖지 않도록 배려하면서 착실하게 이 주제에 손을 대어야 한다.

② 여러분의 아들이나 딸은 인터넷에서 만난 어떤 사람과 만날 약속을 하는가?

- 여러분은 이런 약속에 동행하거나 아니면 다른 사람이라도 약속에 동행하게 해야 한다. 여러분의 아이들이 자주 가는 채팅 방의 책임자에게 여러분이 함께 확인할 수 있을 상쾌를 벗어난 형편이나 약속을 알려야 한다(“우리는 연락한다”는 링크(\*lien)는 흔히 홈 페이지에 있다).

### 그러면 법은?

프랑스에서 1881년 7월 29일자 정기간행물법(loi sur la presse)은 인터넷에도 적용된다. 이 법은 명예를 훼손하거나 종족의 증오를 자극하는 무례한 말을 한 사람에게 5년 징역과 벌금 45000유로를 예고한다. 여러분의 아이가 이런 화제의 장본인이라면 여러분은 그 책임자로 간주될 수 있을 것이다.

### (4-2) 스팸 중지!

청하지 않은 태반의 사람들에게 보낸 전자우편물이 스팸이다(퀘백에서는 푸리엘). 대체로 상업 목적의 편지와 때로는 음란물이 관련된다.

① 여러분 개인이나 가정의 자료들은 소중한다. 여러분에게 관련되거나 여러분 아이들에게 관련되는 정보를 결코 배포하지 말라고 아이들에게 부탁하라.

② 여러분의 아이들 이메일주소가 토론 포럼에 수집될 수 있고 아니면 다만 홍보편지에(축구 결과, 어떤 스타의 팬클럽.....) 기입되는 것을 아이들에게 알려야 한다.

③ 아이들의 전자편지 주소를 아이들 측근이나 벗들에게 남겨놓도

록 가르쳐야 한다.

④ 스팸에는 결코 답변하지 말라. 그렇지 않으면 스팸을 보낸 사람이 여러분 주소가 유효하다고 알 것이고 이것은 더욱 많은 가치를 주는 것이다.

⑤ 스팸 필터를 쓰라. 무상 소프트웨어가 있다(예를 들어 스팸넷). 더 많은 것을 알려면 스팸 반대사이트 [www.caspam.org](http://www.caspam.org)에 들어가 보라(한국의 경우에는 공정거래위원회의 <http://www.nospam.go.kr>이 있다).

#### j'me mail은 무엇인가?

이런 메일들은 여러분의 아이들이 우편물이나 전화로 나누는 이야기처럼 그들만을 생각한다. 아이들 또한 여러분의 메일을 뒤질 필요가 없다.

(5) 음악 : 예술 규정대로.....

허가된 사이트에서 돈을 지불하고 음악을 내려 받을 수 있다. 먼저 CD를 한 장 샀다면 개인이 사용할 목적으로 디스크에 저장할 수도 있다.

① P2P를 통하여 복사하는 것은 불법이다.

P2P(peer to peer, pair à pair)는 같은 소프트웨어가 설치된 컴퓨터 안에서 디지털 방식의 파일을(영상, 음향, 비디오) 거저 내려 받게 할 수 있는 하나의 시스템이다. 현행법에서 저작권으로 보호된 음악 파일을 내려 받거나 교환하는 것은 위조죄나 위조한 작품 은닉죄가 된다.

② 법에 따르면 CD를 복사하여 배포하거나 다시 파는 것도 금지하고 있다.

### 그러면 법은?

민법전 1384조는 미성년 자녀들이 일으킨 손해에 어머니와 아버지가 책임이 있다고 한다. 여러분은 여러분의 아이가 자기 개인 사이트에서 음악을 인터넷으로 배포하거나 상점에서 산 CD로 CD를 위조하여 다시 판다면 손해배상을 해야 한다.

(6) 영상 : 사진이나 자료는 허가를 받아야 한다.

① 당신 아들의 중학교에서는 사이트를 만드는가?

- 수업 사진은 양친부모의 서명을 받은 허가가 있어야만 배포할 수 있다. 미성년자 영상 배포는 부모 동의가 있어야만 할 수 있다(신문, 텔레비전, 인터넷).

② 당신 딸은 개인 사이트를 만드는가?

- 당신의 딸 또한 동무들의 사진을 위한 것일지라도 영상 저작권을 존중해야 한다. 디지털 사진을 인터넷에 올리는 게 쉬워도 다른 사이트에서 이 사진을 다시 활용하지 못하도록 막을 수 없는 점을 유념해야 한다.

프랑스에서는 책이나 예술작품을 사용하려면 작가의 허락을 받아야 하며 복사하거나 다시 유포하는 것에 대해 관련 지불을 해야 하는 것 또한 상기시켜야 한다. 당신의 딸이 허가 없이 사진을 복사하여 보급하면 범죄를 저지르는 것이다.

### 그러면 법은?

형법 226-1조는 다른 사람의 사생활에 침해를 입힌 행위의 손해 배상으로 45000유로를 내야하고 징역 1년 형에 처한다. 공공장소에서 사진을 찍힌 사람이 자기임에 틀림없다고 인정하고 동의해야만 이 사진을 유포할 수 있다.

(7) C'est @ vous! : 집에서 간단하게 하는 인터넷 요리법

① 극소량의 유머, 약간의 상식, 극소량의 사용권, 호기심은 아주 조금..... 그러면 인터넷을 집에서 만들어먹는 간단한 요리법이 재미있을 것이다.

② 컴퓨터를 공용 방에 둔다. 인터넷은 모든 사람을 위한 것이고 모든 사람은 인터넷을 사용한다.

③ 여럿이서 탐색하는 시간을 갖는다. 견식 있는 애호가, 신중하게 찾아내는 사람은 다 같이 동행을 잘할 수 있다.

④ 당신의 요령, 간책, 바른 주소를 아끼지 말라. 그것들을 바꾸어라.

⑤ 벗들끼리 만나거나 모르는 사람들과 만나는 것을 즐거이 맛보라. 그 조건은 몇 가지 적당하고 공정한 권고의 식단표를 균형 잡히게 하는 것이다. 우연히 기분 상하는 대접을 하기 때문이다.

⑥ 부모감독 소프트웨어를 바라면 이것을 추가하라. 그러나 이 소프트웨어는 부모와 함께 인터넷을 사용하는 것과 부모가 지닌 재주를 대체하지 못한다.

⑦ 얼마 안 되는 맛있는 요리 같이, 인터넷을 여기저기 조금 탐색하는 것은 시간을 즐겨(값아) 먹는다. 그러나 소화불량을 피하려면 벽시계나 사용시간 체크프로그램을 이용하여 감시해야 한다. 그리고 누구나 그렇게 똑같이 하도록 권해야 한다.

맛있게 드시기를!

### 3. ‘에듀꼬넷’ 활동프로그램<sup>156)</sup>

#### 탐구하기 전에 현재 상황을 밝혀라!

‘에듀꼬넷’ 프로그램은 사용자들인 청소년과 교육자들이 긴밀히 교류하여 만들었다. 수많은 회의를 거쳐 감에 따라 이 과목의 평가자들은 청소년사용자들의 인식수준이 수많은 과정을 겪으며 발전하였다고 관찰하였다.

청소년들은 같은 또래나 어른들과 함께 행동하고 서로 영향을 미치며 토론하면서 배운다. 그러나 청소년은 저마다 자기만의 과정을 겪고 있다. 청소년 저마다 다른 독특한 가정형편과 개인의 역사나 성격, 인간관계를 맺는 능력과 정신능력, 기술지식 따위에 따라서 변화한다. 게다가 위험을 참작하는 능력도 서로 다른 요인에 달려 있고, 이 능력들은 청소년들에게 자리 잡으며 점차로 변화한다.

그러므로 개인성장과정의 무한한 다양성을 고려하는 것이 중요하다. 이런 뜻에서 우리는 실행에 옮기기 전에 현재 상황을 명확히 밝힐 것을 당부한다. 가장 적합한 활동을 고르기 위해서는 교육자여러분(여러분의 목적, 여러분의 능력, 여러분의 제약 따위)과, 구불구불한 길을 (기술지식 수준, 활용 수준, 비평정신 따위) 탐사하도록 교육자여러분이 가르쳐주고 싶은 청소년들이 알맞게 그 활동을 정의하는 것이 중요하다.

그러므로 우리는 여러분이 사용하는 여러분의 능력과 자원에 관계하는 첫 번째 진단표를 세울 것을 제안한다.

여러분의 능력에 관해서는 다음을 고려한다.

- 취미와 동기

156) 연수자 안내서, 에듀꼬넷, 2002, 클레미-메디아 아나마씨용-그림스에서 필요한 부분 뽑아서 옮김.

- 지식과 개인의 장비
- 투자할 준비가 되어 있는 시간
- 경우에 따라서 일어날 수도 있는 제약(시간, 예산, 기술 따위).

특히 당신의 무능력을 두려워하지 말아야 한다. 당신이 모르는 것에 책임의식을 느낄 필요가 없다. 이와 반대로 이런 것들을 이용하여 청소년들과 함께 배우도록 한다. 이 교육방식의 이점은 특별히 지식을 서로 나누고 이 지식을 전하는 데에도 있다. 우리는 제기된 모든 질문과 청소년들이 만나는 모든 문제에 대답하라고 요구하지는 않겠다. 대신에 청소년들이 이 문제에 과감하게 맞서도록 도울 것을 당부한다. 우리는 특별히 여러분이 청소년들을 지도하고 그들의 말을 잘 들으며 그들과 함께 하는 능력을 한껏 발휘하기를 간청한다.

자원에 관해서는 정확한 목록을 작성하는 것이 가장 좋겠다. 여러분에게 필요한 것은 여러분이 실행할 교육활동의 앞 뒤 사정을 정의하는 것이고 다음 사항을 아는 것이다.

- 지도해야 할 청소년의 수
- 필요한 재료와 장소
- 잠재력이 있는 당신의 협력자들. 이 단계가 일단 끝나면 이 사람들과 만나서 방식과 협력 일정표를 정한다.

여러분의 능력과 활동상황에 대한 이 첫 번째 단계를 실천하기 위해서 여러분의 생쥐새끼들<sup>157)</sup>의 특징을 연구할 것을 충고한다. 이들의 사용 형태는 어떤 것인가? 이들의 감정 등급은 어떤가? 그리고 이들은 처음 외출하는가? 이미 미로 같은 회랑에 친숙한가? 따라서 우리는 다음과 같은 점에 특별히 주의할 것을 당부한다.

- 이들의 나이와 성(性). 대체로 활동들은 청소년들의 나이에 맞게 만들었다.
- 이들의 기술지식 수준. 어떤 활동들은 올바른 기술지식을 필요

---

157) 마우스가 생쥐인 것을 감안하여 청소년을 비유하여 말함.

로 하지만 다른 활동들은 초보자들에게 더욱 알맞다.

- 이들의 인터넷 실행. 여기 있는 활동들은 여러 가지를 실습하게 한다. 어떤 활동은 새로운 사이트를 이용하거나 정보탐색을 권한다. 다른 활동들은 인터넷 사용자들끼리 관찰하고 의사소통하게 한다.

- 이들이 위험에 대해 보고하는 것. 우리는 다음 3가지 특징을 강조한다.

① 순진한 청소년들: 이 청소년들은 자신들과 다른 의도와 악의를 다른 사람들에게 가질 수 없다. 어떤 활동들은 이런 순진함을 부수는데 청소년들은 모든 사람이 그들과 똑같이 이해하지 않는 사실을 이해해야만 하기 때문이다.

② 태평스러운 청소년들: 이런 청소년들은 자기가 조절할 수 없는 과정이 있다는 사실을 생각하기 싫어한다. 그래서 활동들의 목적은 성찰을 하도록 부추겨서 이 태평스러움에 맞서 싸우는 것이다.

③ 도전을 좋아하는 청소년들: 많은 청소년은 도전에 뛰어들고 곤란함에 직면하는 것을 즐기는 게 분명하다. 이 행동방식은 그들 개인 발전에 꼭 필요한 것으로 드러난다. 그러므로 어떤 활동들은 이런 청소년들을 격려하여 도전에 응수하고 경우에 따라서 일어날 수도 있는 장애와 “맞서게” 한다.

청소년들의 특징에 관한 적절한 정보를 모으기 위하여 여러분은 다음 질문사항을 이용해도 좋다.

주제	질문	질문의 이점	활동 선택에서 특혜를 주는 교육 방향
장비	너는 집에 어떤 장비를 설치했니?	접속한 정보 자료를 한정하기	<p>집에 장비가 없으면 “종이” 활동으로 이 끌어 들이는 것이 더 낫다. “웹 위를 달리기(Course sur la Toile)”, “사이버가족(Cyberfamille)”, “도미노넷(Dominonet)”과 같은 활동을 권한다.</p> <p>탐험 과정이 일단 끝나면 “Signal-ethique”(*)이나 “Topéflop”(**) 같이 컴퓨터와 인터넷을 직접 다루어보게 한다.</p>
인터넷 실습	너는 인터넷을 몇 번이나 사용했니?	인터넷을 마주하는 친숙 정도를 평가하기	<p>지도받는 그룹에서 주로 하는 실습을 고려할 것을 권한다. 초보청소년은 탐구활동을 하는 것이 더 편안할 것이다. 초보청소년은 먼저 자기에게 무엇을 말하는지 알아차릴 수 있게 되고[cl@r@ au pays d'Internet, "Cher virtuel....."(*)], 이어서 그 기능을 이해할 수 있는 (cyberfamille, Course sur la Toile) 활동을 할 것이다.</p>
인터넷 실습	너는 인터넷에서 무엇을 하니?(정보검색, 오락, 의사소통 따위)	인터넷을 효과 있게 사용하는 것을 관찰	<p>다른 사람과 만나고 토론하는 것을 좋아하면 Tépatoa나 Appels aux publics 같은 의사소통에 속하는 활동을 해보라고 권한다.</p> <p>자료검색을 즐기면 정보 문의 활동을 해보는 것이 유리하다[Topéflop(**), Info ou inthoax?, Dominonet].</p> <p>오락과 질문에 대답하는 것을 좋아하면 ‘나는 어떤 인터넷사용자인가?(Que l'internaute suis-je?)’나 ‘인터넷에 대해 사람들이 말한다(Internet, on en parle)’ 같은 자기관찰 활동을 권한다.</p> <p>마지막으로 인터넷을 사용하기 시작하여 그 이상을 알려고 하면 탐구활동이 아주 적합하다.</p>
인터넷을 대하는 태도	너는 인터넷을 좋아하니?	인터넷을 일상생활에 통합한 열정과 방식을 관찰.	<p>인터넷에 자제하는 태도를 보이면 먼저 “종이”로 하는 활동을(Cyberfamilles, Course sur la Toile) 권한다. 이와 반대로 큰 열정을 보이면 인터넷을 직접 조종하는 것이 필요한 활동들을 먼저 해보는</p>

주제	질문	질문의 이점	활동 선택에서 특혜를 주는 교육 방향
			것이 유리할 수 있다[Tépatoa, Topéflop(**) 따위].
분석하고 깊이 생각해 질문하는 능력	너는 인터넷에서 부모님, 어른이나 다른 청소년들과 함께 하는 것에 대해서 토론하니?	자기 의견을 표현하는 능력을 평가하기. 비평의 눈을 발전시키기, 자기 태도를 결정하고 자기 이야기를 거론하기.	자기 의견을 표현하는 습관이 없으면 태도 결정과 토론을 불러일으키는 관찰활동을 하도록 권한다['인터넷에 대해 사람들이 말한다(Internet, on en parle)' 따위]
	인터넷에서 전달된 정보를 믿을 수 있다고 생각하니?	인터넷에서 돌아다니는 정보와 그 출처를 비평의 눈으로 보는 능력 평가	인터넷에서 얻은 정보를 완전히 신뢰할 수 있다고 생각하면 'Enquete sur le Web, Info ou inthoax? 같은 정보에 속하는 활동들을 경험에 앞서 해보라고 권한다. 해보면 정보의 모든 출처가 유효하지 않다는 것을 알아차리게 될 것이다.
	인터넷에서 정보를 찾아 얻기가 어렵다고 생각하니?	인터넷의 기술과 구조의 복잡함에 대한 이해 평가.	인터넷의 기술이 복잡함을 이해하지 못하면 탐구와 정보문의 활동 Tépatoa, Course sur la Toile, Cyberfamille, 이나 Topéflop(**), Signal-ethique(*)을 권한다.
	인터넷에서 물건을 사는 것은 문제를 일으킬 수 있다고 생각하니?	인터넷에서 있을 수 있는 사기를 알아차리는 능력 평가	인터넷에서 물건을 사는 것이 하나도 위험하지 않다고 생각하면 가장 좋은 값 [Le meilleur prix](*) 같은 의사소통 활동을 권한다.
	너는 인터넷에서 누구에게 이야기하는지 언제나 알고 있니?	인터넷에서 생길 수 있는 신분 가장과 거짓말을 알아차리는 능력 평가	인터넷에서 누구에게 이야기하는지 늘 알고 있으면 Tépatoa 나 Appels aux publics(*) 같은 의사소통 활동을 권한다.

(\*): 씨디 롬 에뮬뮬넷에 있는 활동, 여기서 제안한 활동들을 보충하거나 연장한다.

(\*\*): 에뮬뮬넷의 싸이버수첩(Cybercarnet)에서 나오는 활동.

이 정보들은 질문형식으로 모을 수 있으나 단체토론을 시작할 수 있다. 이 경우 청소년은 누구나 자유롭게 자기의견을 표현하게 한다.

여러분은 여러분의 목적과 아울러 여러분이 전달하기를 바라는 능력을 정확히 말해야 한다. 서로 다른 활동들은 4개 형태의 탐험여행을 고려하고 있다.

## 1) 탐구

이 활동들의 목적은 주로 인터넷을 아는 것과 바깥 환경을 관찰하는 것이다. 사실 매체에 대해 미리 알고 있으면 사이트 돌아다니는 것을 잘 할 수 있게 된다. 이런 형태의 탐험여행은 다음과 같은 것을 목적으로 한다.

- ① 인터넷의 기술 기능 알기
- ② 인터넷 사용자들끼리 의사소통하며 달려야 하는 길을 알기
- ③ 인터넷 내용물에 대해 좀 더 비평하는 정신을 얻기
- ④ 인터넷의 구조를 알아내고 이로써 전체를 통찰하는 힘을 얻기
- ⑤ 위험과 그 대응책의 문제(제기)에 단호한 태도를 보이기
- ⑥ 체험한 한 가지나 여러 가지 경험을 표현하고 다른 사람들의 관점을 받아들이는 능력을 취득하기
- ⑦ 글을 쓰고 말하는 표현의 기준을 세우고 인터넷통신을 여러 가지로 사용하는 가운데(정보 탐색, 전자 메시지, 인터넷 대화 따위) 나타나는 위험에 따라서 이를 평가하기.
- ⑧ 인터넷의 위험과 이에 맞서는 방식에 대해 토론하고(상업목적으로 인터넷을 사용하는 위험) 아울러 이런 사실을 더 잘 알아차리기.

## 2) 의사소통

이 활동들은 인터넷이란 의견교환과 의사소통이 이루어지는 광대한 곳으로, 쓸데없이 위험에 빠지는 모든 상황을 피하기 위해 이해하고 적용해야 하는 규칙이 지배한다는 것을 인식하도록 한다. 이 탐험 여행의 목적은 다음과 같다.

- ① 전자메시지의 사용법을 알고 체험하기
- ② 인터넷의 서로 다른 정보 전달 수집 장소를 활용하기(포럼, 웹사이트, 채팅, 이메일 따위).
- ③ 서로 다른 의사소통 도구의 한계를 자각하기(정보의 유효함, 이야기 나누는 상대방의 신원, 표현의 자유와 그 한계 따위).
- ④ 소비자와 기업의 관점에서 전자상거래의 모든 문제에 착수하기.
- ⑤ 인터넷에서 물건을 사는 일이 있거나 없거나 이점을 평가하기.
- ⑥ 웹에 있는 상업전략을 자각하기.
- ⑦ 상업 활동의 언어를 연구하기.
- ⑧ 상업 거래에 훌륭하게 참가하기.
- ⑨ 인터넷 마케팅 방식을 경험하기, 팔려고 하는 물건과 겨냥한 대상에 관련된 상업전략을 확인하기.
- ⑩ 광고용 메시지가 있고 우연히 이 메시지에 관심을 보일 수도 있는 점과 이 메시지의 기능과 함정을 깨닫기.
- ⑪ 어떤 영상들은 페이지 모퉁이에서 사이트를 돌아다니는 사람을 기습하여 불쾌하게 하여 반응을 교환할 수 있게 하는 것을 자각하기.
- ⑫ 인터넷에서 경험한 위험에 대해 이해력을 넓히고, 청소년들이 자신들과 다르게 인터넷을 사람들이 이해하는 사실을 알아냈는지 검토하기.

### 3) 정보알기

이 활동들의 목적은 탐구 도구 사용법을 배우고 찾아낸 자료들에 대해서 적당한 거리를 가지는 것이다. 이 형태의 탐험여행은 다음과 같은 목적을 갖고자 한다.

- ① 탐색도구를 자유자재로 사용하기.
- ② 찾아낸 사이트와 정보를 판단하고 자기 의견을 거론하는 능력을 취득하기.
- ③ 단순한 기술로 정보의 틀림없는 듯한 근원을 빨리 찾아내기.
- ④ 메시지의 출처에 경계하는 습관을 들이기.
- ⑤ 비평하는 눈을 갖도록 훈련하기.
- ⑥ 정보취급이 다양하고 관점이 서로 다른 사실을 알아차리기.
- ⑦ 정보를 끄집어내고 분류하고 유효하게 하는 능력을 취득하기.
- ⑧ 좋지 않은 정보와 조작은 실제로 위험한 것을 깨닫기.
- ⑨ 특수한 검색능력을 계획하기.
- ⑩ 검증되지 않은 이 정보에 적당하게 반응하기 위해 도구들을 취득하기.
- ⑪ 저자와 그의 능력과 신뢰도, 그의 목적과 문화를 확인할 수 있는 능력 취득하기.

### 4) 관찰

이 활동들은 이 (새로운) 세계 안에서 자기 태도를 결정할 수 있고 인터넷 사용자의 특징을 알아내며 자기 입장을 정확히 할 수 있게 한다. 청소년들로서는 행동하고 반응하는 자신들의 방식을 관찰하는 기회다. 이 형태의 탐험여행은 다음과 같은 목적으로 한다.

- ① 저마다 체험한 것 중심으로 의견을 서로 나누고 함께 하기.
- ② 인터넷 사용자로서 자신을 묘사하고 사이트를 여기 저기 돌아

다니는 습관을 명확하게 구분하는 능력을 취득하기.

③ 서로 다른 관점을 이해하거나 아니면 적어도 듣기.

이 탐험여행 계획을 준비하면서 여러분은 여러분의 목적에 부응하는 활동을 고를 것이다.

얼마나 많은 활동을 해야만 하는가?

우리가 한 관찰은 여러 가지 활동을 실행하는 것이 중요하다는 사실을 보여준다. 그러므로 청소년들이 인터넷의 위험을 어렵듯이 보는 능력을 한껏 발전시키려면 적어도 3개 활동을 결합시켜야 이롭다고 본다.

## 5) 탐구활동의 예

“웹 위를 달리기(Course sur la Toile)”는 웹에서 일어나는 정보유통을 이해하게 하는 활동이다. 정보처리 파일의 되돌려 보내기 원리와 통신망의 모든 하부구조의 한계에 관련된 장애도 여기에 나타나 있다. “사이버가족(Cyberfamille)”은 잘 알려진 트럼프를 변형한 것이다. 인터넷의 정보처리도구와 인터넷공학에 관련된 개념을 알게 한다. “인터넷 나라의 끌라라(Cl@r@ au pays d’Internet)”는 이런 모든 개념을 꿰뜨로 만들었다. 그 목적은 청소년들의 말을 해방하여 인터넷에서 그들이 경험한 바의 열매를 서로 주고받게 하는 기회가 되게 하는 것이다.

### “웹 위를 달리기(Course sur la Toile)”

아주 즐겁게 인터넷의 기술 기능을 가르치는 활동.

‘웹 위를 달리기(Course sur la Toile)’는 컴퓨터의 모니터위에 공공연하게 모습을 나타내기 전에 웹 페이지가 통과해야할 모든 단계를

알게 한다. 함정이 산재한 과정이지만 때로는 번개처럼 빠르다! 고장을 확인하고, 해결책을 찾으며 연결을 더 좋게 하고 당신의 자료를 옮겨야 한다..... 그러면 인터넷은 그가 가진 비밀기능 몇 개를 누설할 것이다. 맨 먼저 당신의 페이지를 게시하라. 그러면 아주 재미있게 웹위를 달리게 될 것이다.

- 비호된 위험

모르기 때문에 인터넷을 사용하지 못하고 오락조차 하지 못하는 것이 첫 번째 위험이다. 컴퓨터 기능을 더 잘 알면 더 잘 이해하고 더 잘 적응할 수 있다.

- 대상

8세부터 18세. 이 활동은 4명에서 8명이 할 수 있다.

- 사전에 필요한 것

인터넷에서 이미 사이트를 돌아다닌 적이 있고, 이에 대한 기초 기술 지식이 있어야 한다.

- 필요한 재료

놀이판, 말, 주사위, 카드와 사용법

- 놀이시간

4명이 하는 놀이는 25분 쯤 걸린다. 놀이하는 사람의 수와 난이도에 따라서 1시간 30분을 넘을 수도 있다.

### ① 실습 목적

- 이 놀이는 인터넷에서 거리를 두고 하는 오프라인 활동으로 웹이 무엇인지 보여주고 그 기능을 더 잘 이해하기.

- 인터넷의 기능과 역기능을 관찰하여 인터넷의 허구를 깨닫게 하기.

- 기술면의 실제 제약을 경험하여 발전하는 기술에 더 잘 적응하기.

### ② 소개

Course sur la Toile은 인터넷의 기술기능의 어떤 차원을 알아차

리게 하는 것이 목적이다.

- 접속부분(컴퓨터, 통신, 서버.....)
- 자료전송양식(신청서 발송, 전자통신의 경로, 무더기로 전달하기.....)
- 접속결함, 전송속력(한산한 시간이나 한창 바쁜 시간의)과 같은 고장이나 지연의 원인

주사위를 던져 웹 위를 전진하는 놀이꾼은 맨 먼저 말인 생쥐와 함께 “신청”한다. 그리고 그의 색깔인 “서버”에 이르려고 애쓴다. 그 다음에 생쥐를 버리고 그가 찾으러 갔던 웹 페이지를 가지고 그의 “컴퓨터”까지 돌아온다. 이 웹 페이지는 세 개의 말인 htm, gif, jpg가 상징한다. 웹 페이지는 이 세 개 요소가 모두 함정이 산재한 길을 달린 다음에 모습을 드러낸다. 이 길은 서버를 컴퓨터에서 분리한다.

왜 이 판 놀이를 인터넷에서 하지 않고 탁자에서 했나? 이 놀이를 탁자에서 함으로써 놀이꾼은 인터넷 기능들을 더 잘 분석하게 되고 우연히 체험한 것과 관계를 갖게 한다. 이 실내놀이는 또한 알아낸 것을 실제로 자기 것으로 하기 위해서 꼭 필요한, 놀이꾼들끼리 서로 쉽게 의견을 주고받게 한다. 그러므로 지도자는 될 수 있는 한 토론을 부추기는 것이 매우 중요하다.

놀이판과 카드는 시디롬에 pdf 형으로 되어 마음대로 사용할 수 있고 인쇄할 수 있다. 그 대신에 패들과 주사위는 실내놀이기구 상점에서 사야만 한다.

### ③ 방법

#### ① 시작

지도자는 놀이에 참여하는 사람들과 놀이규칙을 잘 읽는다. 참석한 사람들에게 서로 다른 요소들이 판 위에서 나타내는 것도 보도록

뚫는다. 생쥐는 참석한 사람의 컴퓨터를 떠나 웹 페이지를 들여놓는 같은 색깔의 서버에 도착한다. 이 신청이 서버에 이르렀을 때 웹 페이지를 구성하는 요소들은(html, jpg, gif 말) 통신을 통해서 이 신청을 전송한 컴퓨터 쪽으로 돌려보내게 된다. 그 때 장애와 (\*목적 달성의) 발판이 이 길 위에 나타날 것이다.....(붉은 점에서 얻은 카드들).

## ② 놀이 시작

참석한 사람들은 시작하기 위해서 저마다 자기 색깔을 고르고 자기가 가야할 서버를 알아본다. 주사위를 세 번 던져서 같은 수가 세 번 나오면 그 사람이 먼저 시작한다. 두 번째 사람이 왼쪽의 이웃이고 이하 같다. 참석한 사람은 주사위를 세 번 던지면서 놀이를 진행한다.

## ③ 생쥐

참석한 사람은 누구나 신청서를(생쥐 꼬을 한) 네트워크(놀이 판)를 통하여 보내야 하는데 그 목적은 컴퓨터 모니터 위에 웹 페이지의 내용물을 게시하기 위해서다. 정보의 작은 상자들인 html, jpg, gif 파일은 해당 색깔의 서버에 따라서 세 말이 상징한다.

주의: 시디롬의 부록에서는 html, jpg, gif 파일이 무엇인지 설명한다.

## ④ 말

참석한 사람은 자기가 선택한 방향으로 자기 말을 자유롭게 나아가게 하고 심지어는 같은 판에서 후퇴와 전진도 자유롭게 한다(“변형”도 볼 것). 각 지점은 주사위의 수 단위와 같다. 말은 어떤 경우에도 서로 앞지를 수 없고 던진 주사위가 가리키는 수만큼 나아가야 한다.

## ⑤ 카드와 붉은 점

카드는 놀이를 추진하는 요소이다. 카드는 놀이꾼들에게 언제나

유리하다. 카드는 놀이하는 사람들을 다시 놀게 하고 고장을 가로막으며 놀이가 진척되게 하고 다른 사람들의 공격으로 놀이가 진척되지 못하게 한다. 그러므로 붉은 점 위에 “카드”를 자주 떨어뜨리는 것이 더 낫다.

그의 말 가운데 하나는 붉은 점에 있을 때만 카드 한 장을 꺼낼 수 있다. 놀이꾼들은 손에 네 개 이상의 카드를 가질 수 없다. 놀이꾼은 카드 앞면을 감추고 있고 차례가 되었을 때만 사용할 수 있다. 한 놀이꾼이 사용한 카드 한 장은 다 쓴 카드 더미에 둔다. 더 이상 카드가 없으면 사용한 카드 더미를 뒤적거리 섞어서 다시 시작한다.

#### ⑥ 말과 생쥐의 이동

“신청”(또는 생쥐)이 서버에 도착하면 놀이꾼은 첫 단계를 성공한 것이고 그의 신청의 대상이 되는 웹 페이지를 나타내는 세 개 말을 참가시키기 위해 다음 차례를 기다린다.

페이지의 요소들은 모두 세 개(또는 두 개, “변형”을 볼 것) 무더기(html, jpg, gif 말)로 표현된다. 이 세 무더기는 주사위를 사용하여 언제나 놀이꾼의 컴퓨터에 이른다.

주사위를 던져서 나온 수대로 마음대로 앞뒤로 간다. 곧 놀이꾼들은 주사위가 세 개이고 말이 두 개이면 주사위 한 개에 말 하나를 주고 다른 주사위 두 개에 한 개 말을 준다. 또 다른 방법은 주사위가 세 개이고 말이 세 개이면 주사위 하나에 말 하나씩 준다.

#### ⑦ 놀이의 끝

세 개 말을 컴퓨터에 처음으로 다시 놓는 사람이 이긴 사람이다.

#### ④ 종합평가

이 놀이의 모든 단계에서 놀이꾼들은 서로 의견을 나눌 수 있다. 그러나 놀이가 끝났을 때 토론을 계속하는 것이 매우 바람직하다.

- 인터넷 기능에 대해서 나는 무엇을 알아냈는가?
- 이 놀이는 나의 인터넷 경험과 가까운가(고장, 속도변화, 기술 문제.....)?
- 사이트를 돌아다니는 내 방식을 바꿀까? 예를 들어 다른 때나 다른 사이트를 선택하여 할까?
- 나는 내려 받기 개념을 더 잘 보여주는가?
- gif, jpg는 무엇인가?
- 지도자는 참여자에게 컴퓨터에 한 페이지를 내려 받는 것을 관찰하게 하여 서로 다른 단계를 알아내도록 할 수 있다.

#### ⑤ 증언

• 교사가 소개할 때 네트워크에 대한 낱말을 사용하는 것이 유익하다. 예를 들어 생쥐를 이동하는 것은 “네트워크 위에서 신청서가 앞으로 나아가는 것”이다.

학생들이 카드의 역할을 소화 흡수하면 이 놀이는 매우 재미있어지고 이 활동에만 전념한다. 웹 페이지와 전송매체에 따른 정보에 대한 개념을 쉽게 알게 된다.

카드로 표현된 개념은 쉽지 않다. 아이들은 특별히 카드의 결과를 읽고 원인은 거의 읽지 않기 때문이다. 모든 모듬이 놀 수 있으면 놀이로 알게 된 개념을 다시 생각해보는 게 필요하다. <필립 델모뜨, 교사, 싸크레 페르 학사원, 무스꾸롱/벨기에>

• 학생들은 이 놀이에 아주 잘 참여하였다. 그들은 한 학생에게 “나쁜 카드”를 주려고 결합했고, 즐거워했으며 끝까지 이 놀이를 하였다. 학생들은 한가한 시간/한창 바쁜 시간 개념을 잘 이해하였다. 인터넷 둘레에서 놀았기에 학생들로서는 조금 거리를 갖고, 더욱 주의를 기울이는 기회가 되었다. <떼레즈 디에즈, 교사, 중학교 제 4학년, 브뤼셀, 벨기에>

- Course sur la Toile은 상당히 기막히다. 참신하고 독특한 도구

로서 놀이판 둘레에 참된 추진력을 만들어낸다. 우리는 13-16세의 “능숙한” 청소년들과 함께 이 점을 시험하였다. <파브리스 까자레지오, 교육자, 뷔앵-렁콩트르, 로르몽/프랑스>

#### ⑥ 변형

- 놀이꾼의 수가 많은 경우: 놀이 한 판에 놀이꾼이 7-8명이면 두 가지를 할 수 있다.

- 보통 놀이에서처럼 세 개 말을 사용한다. 그러나 놀이 시간이 한 시간에서 한 시간 반이고 어려움이 조금 더 많다. 그러나 이 어려움은 인터넷에 더 충실하게 한다.

- 두 개 말을 사용한다. 시간은 30분이나 45분으로 제한한다.

- 놀이꾼들이 경험을 더 많이 한 경우: 무더기 도착이 정확한 순서로 될 수 있다(먼저 htm이, 이어서 jpg나 gif가).

이 변형된 놀이들의 기초규칙에는 아무런 변화가 없다.

놀이 한 판에 놀이꾼 4명, 말 3 개에 ±25분 동안 한다.

### 6) 의사소통활동<sup>158)</sup>의 예

### 7) 정보알기활동의 예

#### “도미노넷”

인터넷 사이트의 접속 페이지에서 하는 도미노 놀이는 보는 눈을 날카롭게 하는 좋은 방식이다.

사이트의 접속페이지들은 흔히 매우 치밀하고 풍요롭다. 글과 이미지들과 색깔과 때로는 움직임까지 가득하여 찾으려는 것을 빠르게 알아볼 수 없다. 그런데 이 모자이크 안에서는 이 메시지가 어디서 왔는가? 이 사이트부터는 누가 나에게 말하는 건가? 하는 질문에 대답

---

158) 본문에 있는 페빠또아 참조. 여기서는 생략함.

한다.

도미노 놀이 원리에 기초를 둔 이 활동은 정보의 출처를 탐구하는 것을 고려하기 전에 접속페이지를 빨리 읽는 것을 돕는다.

### ① 실습 목적

- 인터넷 사이트 세계와 친숙해지기.
- 사이트 내용을 식별하고 확인하기.

#### • 비호된 위험

정보의 출처를 급하게 확인하지 말 것, 메시지의 출처와 언어의 수준에 대해 경계하는 태도 부족.

#### • 대상

8세부터 12세인 청소년.

#### • 사전에 필요한 것

도미노놀이를 미리 알고 있는 것이 유익하다. 그래서 청소년은 자기가 보는 것을 말로 할 수 있고 화면과 하나가 되어 더 깊게 이 화면들을 관찰한다.

#### • 필요한 재료

청소년들을 위한 변형 놀이 경우에는 적어도 컴퓨터 한 대가 인터넷에 연결되어 있어야 한다.

#### • 놀이시간

30분.

### ② 소개

도미노놀이는 아주 오래된 놀이다. 도미노넷은 인터넷에서 얻을 수 있는 화면 형태를 확인한 것을 기초로 하여 변형시킨 놀이다. 정보의 고속도로에서 배회를 잘 하는 인터넷 사용자일 때 상당수의 요소들은 처음보자마자 확인할 수 있다. 그러나 위험은 운전 배울 때 네 거리에 이르러 사람을 만나는 것과 비슷하다. 어디를 먼저 봐야 하는가? 무엇을 보아야 하는가? 이 “확인하는 첫 번째 눈길”을 배우는 것이 이 놀이의 목적이다. 놀이의 부품들은 시디롬에 pdf 형태로 되어

마음대로 이용할 수 있고 인쇄도 된다.

### ③ 시작

처음에 교육자나 지도자는 이 활동이 어떻게 펼쳐지고 왜 이 활동을 골랐는지 청소년들에게 설명한다.

청소년들이 믿기 전에 만난 정보들의 출처를 아는 것이 중요한 사실에 대해 처음으로 토론한다. 이미지 조작, 소문 퍼트리기와 여러 의견을 표현하는 것에 착수할 수 있다.

### ④ 방법

카드를 나누어준다. 이 가운데에서 카드 한 장은 시작용으로 쓴다. 다른 카드들은 한 장씩 자리를 옮긴다. 그래서 내려놓은 카드 열의 양 끝 어느 쪽에나 같은 사이트의 그림을 이어 놓는다. 이긴 사람은 자기 카드를 모두 다 쓴 사람이다. 이 변형된 놀이에서는 패를 시계방향으로 돌아가게 한다. 보충카드 한 장을 가지고 있는 사람이 그것을 내려놓고 차례가 계속된다. 그렇지 않으면 패는 자기 카드의 한 장을 내려놓을 수 있는 사람에게까지 돌아간다. 놀이꾼은 저마다 차례대로 단 한 장만을 내려놓을 수 있다. “한 사이트가 문제라서 나는 이 카드를 옮긴다.....” 하며 자기 선택을 잘 증명하는 것이 이득이 되는 것에 주의하라(한 카테고리의 이름을 짓는 것은 다음을 보라).

### ⑤ 실습

복사한 사이트 화면은 다음과 같다.

- 상업 사이트: 이 사람들은 온라인으로 상품사기를 권하거나 아니면 전통 상업유통에서 상품 판매를 촉진한다.
- 운동 사이트: 운동 활동을 소개하거나 고명한 남여운동가에게 헌정한 사이트.

- 전통 매체사이트: 어린아이용 정보 소개.
- 학교 사이트: 아이들이 잘 알고 있고 아이들과 협력하여 자주 실현한 학교들을 제공하는 사이트들.
- 검색기 사이트: 이 검색기 덕분에 사람들은 자기 사이트를 목록으로 만들 수 있고 인터넷사용자들은 풀이말을 위하여 웹 페이지를 탐지하는 기초 자료와 관련하여 질문할 수 있다.
- 토론: 정확한 질문을 중심으로 의견을 교환하는 곳. 이점은 의견교환이 시간 속에서 펼쳐지는 점이다. 모든 사람은 토론하는 아무 때나 끼어들 수 있기 때문이다.
- 음악 사이트: 가수들의 삶과 현실이나 음악작품을 나타낸다.
- 오류의 페이지: 이 페이지들은 검색된 페이지에 접속할 수 없음을 설명한다.
- 개인 사이트: 아이들이 만든 사이트. 오늘날 모든 사람은 인터넷에서 자기를 표현할 수 있다. 또 온갖 것을 조금씩 이야기하는 사이트와 특별히 온 세상 인터넷 사용자들의 동물 사이트가 출현하는 것을 목격한다.
- 연재만화인물이나 만화영화 사이트: 아이들에게 언제나 매우 인기 있는 주인공들.
- 영화 사이트: 영화에 헌정한 사이트.
- 기념물 사이트: 보통 외국관광객에게 추천한 정보를 소개한다.
- 오락 사이트: 온라인으로 오락할 수 있는 곳.
- 예술 사이트: 예술가들이 다중매체작품을 전시하는 곳.

### 학생카드

내가 지금 어느 사이트에 있는지 아는가?

이 사이트를 무엇이라고 부르는가?

관련 사이트를 어떻게 이해했는가?

- 그 이름을 페이지에서 읽었다.
- 그의 로고를 알아보았다.
- 사이트 주소에서 이름을 보았다.
- 그 모습(사진, 그림) 덕분에 이해했다.
- 한 낱말 덕분에 이해했다(고유명사, 장소.....).
- 일반방식을 알아보았다.
- 다른 것: 이 사이트가 속하는 개인이나 기업에 대해 보충정보를 모았는가?

### 8) 자기관찰활동의 예

#### “놀라운 인터넷 영상(e-mages surprises)”

인터넷 위험에 대한 사진-말

이미지가 없는 사이트는 없다..... 그러나 사람들이 사이트를 돌아다닐 때 어떤 종류의 그림을 기대할 수 있는가? 충격을 주고 거슬리는 사진, 부드럽거나 정보를 주는 사진이 있다. 음악회에서 우리 스타들의 사진이나 기상정보는 볼 수 없다. 그러나 인터넷에는 사람들이 기대하지 않는 것도 모두 있다. “놀라운 인터넷 영상”은 사이트를 돌아다니는 빈도와 중요함이나 영향력에 대해 서로 의견을 나누기 전에 사이트를 돌아다닐 때마다 따르게 마련인 위험들을 보여주고 확인할 수 있게 한다.

- 비호된 위험

이 사진-말은 다음과 같이 여러 가지 형태의 위험에 착수할 수 있게 한다. 기술에 관련된 위험(바이러스, 표절...), 경제에 관련된 위험(돈을 내고 하는 오락, 온라인으로 물건 사기...), 정신에 영향을 끼치는 위험(움츠러듦, 공격태도...) 사회와 문화에 관련된 위험(시간낭비, 상품화), 사이트 내용에 관련된 위험(인종증오, 폭력, 음란물...) 따위. 이러저런 양상만을 유지하기 위해서 카드를 선택할 수 있을 것이다.

- 대상

모든 사람.

- 사전에 필요한 것

이미 인터넷 사이트를 적어도 한 번은 여기저기 돌아다닌 경험.

- 필요한 재료

사진-말의 기초를 구성하는 화면의 20개 복사 세트.

- 놀이시간

30분 이상.

### ① 실습 목적

- 청소년들이 인터넷에 있는 위험들을 어떻게 생각하는 지 이에 대해 드러내기.

- 실제로 체험한 위험과 말하는 것을 들은 위험을 확인하기.

- 인터넷을 돌아다니면서 만날 수 있는 위험들을 깨닫기.

- 이 위험에 대해 자유롭게 잘 맞는 표현을 하여 원격조정을 촉진하고 저마다 경험의 폭을 넓힐 수 있게 하기.

- 위험을 생각하는 것을 배워 이 위험을 제압하여 변모시키기.

### ② 소개

“놀라운 인터넷 영상”은 눈으로 확인할 수 있는 한가지나 다수의 위험이 들어있는 인터넷사이트의 화면을 복사한 것을 기초로 한 사진

-말놀이 활동이다. 이 화면 사진들은 시디롬에 있어서 이용할 수 있고 프린트할 수도 있다.

이 활동에 참석한 사람들에게 권한 사진들은 실제로 체험한 것, 서로 다른 상황에서 모은 정보나 경험에 앞서 판단한 것들에 대해서 같은 또래끼리 의견을 주고받을 수 있게 한다. 이것은 아직 모르거나 마주치지 않은 위험을 알아차리는 기회다.

### ③ 방법론/방법

지도자는 이 활동을 시작하기 전에 제공할 화면 복사사진을 알고 있고, 필요하면 이 그림들을 분류한다. 분류는 다음과 같은 기준에 따라 한다.

- 참가자의 나이(어떤 그림들은 노골적이거나 불쾌하기까지 하고 다른 것들은 직접 해석하기가 어렵다).

- 모듈의 크기(모듈이 크면 그림을 많이 선택한다).

- 지도자가 환기시켜야만 한다고 생각하는 위험들. 지도자는 모듈에서 의견을 나누고 표현하기에 좋은 여건을 마련해준다. 조용한 실내에서 되도록이면 원을 만들고 참가자들이 모두 다가가기 쉽고 잘 보이는 받침대 위에 사진들을 전시한다.

참가자들은 저마다 자기가 좋아하고 자기에게 말하며 자기를 설명하는 그림을 고르게끔 되어 있어서 곧 이어 이 그림 앞에서 자기가 느끼는 것을 표현하게 된다.

어쨌든 이 활동이 성공하도록 어떤 원칙들을 존중해야만 한다. 다음의 몇몇 규칙을 지키면 누구라도 할 수 있다.

- 모든 사람은 적어도 한 번은 발언해야만 한다.

- 모든 사진을 다 사용해야 한다.

- 다른 사람들의 문장을 비평하지 않는다.

- 참가자 두 사람이 같은 사진 한 장을 가지기를 바라면 정중하게 반응해야 한다.

- “나는 끝났습니다!”, “다음 사람 차례입니다!” 하며 분명하게 자기 발언을 끝낸 표시를 한다.
- 다른 사람이 발언하는 동안 나머지 사람들은 침묵한다.

이 활동을 마무리하기 위하여 다음 질문을 가지고 토론을 확대할 수 있다.

- 내가 모르는 위험을 알아차렸는가?
- 내가 의심하지 않았던 위험이 들어있는 사이트를 알아차렸는가?
- 다른 사람들이 말한 위험들은 나에게 위험을 나타내는가?
- 나는 이런 위험들과 마주쳤을 때 이 위험에 대응하기 위하여 자신이 무장했다고 느끼는가?

지도자는 이 활동을 하고 나서 참가자들이 인터넷을 부정하며 볼 수도 있을 것을 심각하게 여기지 않도록 주의한다. 인터넷은 위험만 있는 게 아니고 새로운 것을 발견하고 개방의 놀라운 모험을 할 수 있다.

## 9) 더욱 추진하기 위하여

### “교육효과를 알아보기”

진보를 평가하는 것은 반드시 최초의 상황과 마지막 상황을 비교하는 것이다. 이 경우에 청소년들이 ‘에듀코넷’ 활동에 참여하기 전과 참여하고 난 다음에 인터넷 사용에 따른 위험을 대체로 어떻게 인지하는지 비교해야만 할 것이다. 이 평가가 최상의 것이도록 하기 위해서는 처음에<sup>159)</sup> 정한 목표를 특별히 기초로 삼는 것이 필요하다.

159) “탐구하기 전에 현재 상황을 밝혀라”를 볼 것.

우리는 이 임무를 수월하게 하기 위하여 활동영역을 통하여 청소년에게 가능한 교육효과를 요약해보았다.

### (1) 탐구

- 인터넷 기술용어를 안다(서버, 검색기가 무엇인지).
- 인터넷의 전체기능양식을 본다(통신망의 기능 따위).
- 인터넷의 잠재된 고장, 그 결과와 이 고장을 막는 방법을 고려한다(접속제공 고장, 인터넷을 할 수 없음, 인터넷서비스제공자 변경).
- 인터넷을 다양하게 쓸 수 있음을 희미하게 본다(의사소통, 쇼핑, 정보검색 따위).
- 인터넷 사용에 관련된 위험의 다양함을 식별한다.
- 먼저 말한 위험에 대해 깊이 생각하고 거리를 갖는다.

### (2) 의사소통

- 자기 신분을 감출 수 있음을 인지한다(특별히 대화방에서).
- 인터넷 광고와 이 광고들의 특별한 전략이 있음을 알아본다. 이 전략을 분석하는 능력이 있다.
- 전자상거래 사이트를 분석하고 이 전자상거래를 전통상업과 비교할 줄 안다.

### (3) 정보알기

- 웹 사이트에 대한 비평분석을 실행한다(어떤 사이트에 대해 판단할 수 있고 이를 토론할 수 있다).
- (홈페이지부터) 해결할 문제가 있는 사이트 형태를 빠르게 알아본다.
- 웹 자료의 출처를 찾아낸다(기관, 개인, 학문 따위).
- 얻은 정보의 진실함을 체계 있게 검토한다.

#### (4) 관찰

- 인터넷 사용자로서 자기 능력과 약점을 확인하고 인정한다.
- 다른 사람들(벗, 가족, 교육자.....)의 처지가 되어보고 인터넷의 서로 다른 상황에서 갖게 되는 그들의 관점을 이해한다.

이런 결과들을 어떻게 설명하고 평가해야 하는가? 이를 위한 여러 가지 방법이 있어서 계획할 수 있다. 게다가 부모, 교육자 또는 교사로서 여러분은 이미 분명히 그렇게 하고 있다!

- 관찰 : 여러분은 관찰방법덕분에 청소년들의 행동변화를 인지할 수 있어서 이 활동들에서 말한 개념들이 통합된 것을 확인할 수 있다(예를 들어 생산, 분석, 성찰을 통하여). 이렇게 하기 위해서 여러분은 앞 쪽에서 말한 교육효과에 근거를 둘 수 있다.

- 이야기 : 이 이야기는 정해진 주제에 대해서 청소년들의 성찰을 내놓는 것을 목적으로 한다. 청소년들이 사물을 보는 이해력, 그들의 표현을 내놓게 한다. 여러분의 의향에 따라 개인이나 단체로 할 수 있다. 단체로 할 경우 토론과 비슷하다. 이끌어온 활동에 따라서 청소년들이 위협으로 인정한 것이 무엇이고 그들이 이 위협들을 어떻게 인지하는지를 아는 것은 흥미로울 것이다. 청소년은 자기가 체험한 것을 이야기로 표현할 수 있다. 이것은 여러분이 앞으로 할 활동을 더 좋게 할 것이다.

- 문제집: 가르쳐준 것을 다시 복습하기<sup>160)</sup>, 분석하여 확인할 수 있는 지식이나 기술의 방식을 청소년들이 제대로 이해한 것이나<sup>161)</sup> 감정표현을 목적으로 할 수 있다. 이 마지막 가능성은 어떤 의미에서는 이야기와 비슷한 점이 많고 청소년들이 인터넷의 위협을 인지하는 방식을 평가하는 것이다. 이야기와 차이가 나는 점은 자료를 모아 질문

160) 예를 들어 “브라우저는 무엇인가?”, “검색기는 무엇인가?” 따위.

161) 예를 들어 “투표기권에 대해서 인터넷에서 정보검색을 하려면 어떻게 합니까?”, “채팅은 어떻게 전개됩니까?” 따위.

서로 만들어 사용하는 점이다.

청소년들에게 인터넷 수업을 베푸는 것이 두려운가? 인터넷에서 무엇을 하는 것이 좋고 아니면 무엇을 하면 안 좋은지를 아는 지식의 주인으로서 그들에게 행세할 필요는 없다. 오히려 청소년을 도와 함께 들고 함께 하며 “가르쳐 달라”고 하는 자세를 채택하는 게 필요하다. 왜냐하면 인터넷의 발전을 경험할 세대는 바로 그들이고 그들이 그 주역이 될 것이기 때문이다.<sup>162)</sup>

따라서 여기서 고려하는 것은 청소년들이 인터넷의 위험을 인지하는 방식으로 발전하기 시작하는 것이다. 그리하여 그들이 능숙한 생쥐들이 되는 것이다. 청소년들이 계속 거듭하여 탐구하고 또 그들 개인의 발전함에 따라서 끝없이 발전할 것이다. 사실 ‘에듀꼬넷’ 활동들은 예방약처럼 작용하지 않는다. 이전과 이후는 없고 인터넷을 활용할 수 있는 영역을 찾아내는 발전과정이 있을 뿐이다.

---

162) 이자벨 스텝첸르, “위험을 생각하고 체험하기”, 에듀꼬넷, 2001.

# 【연구 요약】

## I. 서론

### 1. 연구의 목적 및 필요성

이 연구의 목적은 현재 국내에서 시행중인 청소년 정보통신 윤리교육의 운영현황과 문제점을 검토하고 세계 각국의 교육내용과 운영방안, 관련기구의 활동을 연구함으로써 우리나라 청소년을 위한 보다 효과적이고 체계적인 청소년 정보통신 윤리교육의 정책방향과 프로그램 내용 및 운영방안을 모색하는 것이다.

### 2. 연구의 내용

첫째, 국내에서 시행중인 청소년 정보통신 윤리교육 관련 교재 및 프로그램 운영현황, 문제점 및 개선점을 학교와 사회기관으로 나누어 분석하였다.

둘째, 외국 청소년 정보통신 윤리교육을 파악하기 위해 현재 우리나라의 청소년 정보통신 윤리교육 체제와 가장 유사한 미국, 같은 동양 문화권에 속해 있는 일본, 유럽공동체 국가 중 하나인 프랑스 그리고 유럽과 미국의 문화를 공유하고 있는 캐나다를 연구대상 국가로 선정하였다. 이들 국가를 대상으로 정보통신 윤리교육의 방향, 교육 운영방안, 교육내용, 우리나라 청소년 정보통신 윤리교육에의 시사점에 대해 연구 분석하였다.

셋째, 국내의 청소년 정보통신 윤리교육의 문제점과 개선점 그리고 외국의 관련 정책 및 프로그램운영 사례를 분석하여 얻은 시사점을 기초로 우리나라 청소년의 정보통신 윤리교육을 활성화할 수 있는 학교와 사회기관에서의 정책방안을 모색하였다.

### 3. 연구의 방법

첫째, 문헌연구와 관련사이트 검색을 통해 청소년 정보통신 윤리교육의 현황, 연구내용, 연구대상 국가, 관련전문가를 파악하였다.

둘째, 프랑스의 AFA, Clemi 등 국내외 청소년 정보통신 윤리교육 관련기관을 방문하여 자문을 받고 자료를 수집하였다. 이를 통해 얻은 국내외의 관련정보를 연구에 반영하였다.

셋째, 관련 기관과 학계의 전문가 참여를 통해 연구방향과 방법, 연구내용과 국가선정에 대해 자문을 구하고, 관련영역에 대한 집필을 의뢰하였다.

## II. 우리나라 청소년 정보통신 윤리교육

### 1. 청소년 정보통신 윤리교육의 필요성

초고속정보통신 1등 국가라는 신화를 이루었지만 정보화역기능으로 인해 우리 스스로가 위협받는 지경에까지 와 있으며, 국가적으로 막대한 비용과 시간, 인적 손실을 겪고 있다. 뒤늦게나마 그 위험성을 인식하고 대응책을 마련하고 있는 것은 그

나마 다행한 일이나 조치나 시행은 너무도 미미하다.

사회의 기관들이 정보통신 윤리교육을 시작하고 학교의 학생들에게까지 교육을 지원하는 것은 청소년들이 정보화역기능으로 인한 첫 번째 피해자이자 역기능을 발생시키는 주인공으로 사회문제화 되고 있으며 심지어 사이버범죄자가 되기도 하는 매우 심각한 사태가 발생하고 있어 더 이상 방치할 수 없기 때문이다.

청소년들의 정보화역기능 문제는 이제 누구에게 책임이 있는가를 따지기보다는 가정, 학교, 사업자, 민간단체, 연구소, 공공기관, 정부, 네티즌, 언론사 등 민관산학이 모두 나서야만 한다. 이미 정보화역기능에 오염되어 있는 청소년들은 우리가 상상하는 것 이상의 수준에 이미 도달해 있다. 이를 해결하기 위해서는 사회 전체가 나서야 한다. 그것은 우리 모두가 정보화 공동체에서 함께 생활하며 서로 수많은 영향을 주고받기 때문이다.

## 2. 학교의 청소년 정보통신 윤리교육

2000년에 교육인적자원부는 ‘세계에서 컴퓨터를 가장 잘 쓰는 국민의 육성’이라는 시대적 과제에 따라서 제 7차 교육과정에서 ‘정보의 생활화 및 인터넷 활용을 통한 교육기회의 확대’와 ‘정보통신기술 교육을 통한 기본 정보소양 및 정보윤리 함양’을 강조하게 되었다. 그리하여 2001년 정보화 역기능 예방을 위한 ‘정보윤리교육’이 초·중·고등학교에서 실시되기 시작하였고 지금은 정보통신 윤리교육을 실시하는 학교가 점차 증가하고 있다. 그러나 학교에서 이루어지고 있는 컴퓨터 교육은 여전히 기술활용에 초점이 맞추어져 있다. 아직까지 정보통신윤리교

육의 필요성에 대한 인식이 낮고, 또 정보통신 윤리교육을 할 수 있는 시간이나 인적자원 등이 잘 준비되어 있지 않았다.

따라서 이러한 미비점을 개선할 수 있는 방안을 찾기 위해 ① 정보통신 윤리교육의 방향, ② 교과교육과 학교홈페이지 운영과 혼화교육 그리고 시범학교와 선도학교 사례 ③ 교육운영 현황 등을 중심으로 학교에서의 정보통신 윤리교육 현황을 파악하였는데 그 결과는 다음과 같다.

정보통신 윤리교육은 교사가 어떤 주제의 교육을 실시할 것인지를 선택하게 되어 있는 재량활동시간이나 관련교과 수업 시간에 피상적으로 이루어지는 경우가 많다. 또는 보다 형식적인 차원에서 가정통신문이나 명상, 혼화물 게시, 학교 홈페이지 게시관 활용 등의 방법으로 이루어지기도 한다. 정보통신 윤리교육 시범학교나 선도학교의 사례는 정보통신 윤리교육의 다양한 모습을 보여주면서 정보통신 윤리교육의 가능성을 시사해주지만, 그 프로그램들이 다른 학교들에게까지 전파되어 이루어지기는 쉽지 않다. 교육부와 각 시도교육청에서 발간된 정보통신윤리 교재나 지침서, 지도 안내서, 멀티미디어 자료 등은 사이버 문화에 대한 이해와 학생들의 도덕적 판단과 신념, 실천의지 함양을 돕기보다는 네티켓의 소개와 정보화 역기능에 대한 설명, 그리고 정보통신 윤리의 실천 방법을 안내하는 데 초점이 맞추어져 있다. 따라서 정보통신 윤리교육을 활성화하고 학생들로 하여금 정보화사회 속에서의 삶의 자세와 가치관을 함양하도록 하기 위해서는 현 교육실태에서 몇 가지 개선할 점을 개선하여야 한다.

첫째, 정보통신 윤리교육에 대한 인식을 바꿔야 한다. 둘째, 정보통신 윤리교육을 실시할 시간과 담당할 수 있는 교사에 대한 준비가 필요하다. 셋째, 학교 차원에서 논술대회, 백일장, 계발활동, 방과 후 활동, 포스터 그리기, 발표 대회 등의 구체적인

계획과 실천이 요구된다. 넷째, 교육내용과 관련하여 사이버문화 이해교육이 중요하게 다루어져야 한다.

### 3. 사회기관의 청소년 정보통신 윤리교육

정보화역기능이 사회문제로 비화하면서 사이버공간에서의 도덕성이 무너지고 혼란을 초래하는 심각성을 인식하고 청소년과 관련된 공공기관이나 민간단체 그리고 뜻있는 개인들이 정보통신 윤리교육을 실시하여 왔다. 직·간접적으로 정보통신 윤리교육에 참여해온 기관으로는 청소년보호위원회, 한국정보문화진흥원, 정보통신윤리위원회, 한국청소년문화연구소(청소년정보감시단), 학부모정보감시단, 사이버문화연구소 등이 있다.

위의 6개 기관을 중심으로 청소년 정보통신윤리 ① 교육방향, ② 교육운영현황, ③ 교육프로그램 등을 분석하여 청소년 다음과 같이 정보통신 윤리교육의 활성화를 위한 제언을 하였다.

첫째, 조기에 정보통신 윤리교육을 실시해야 한다. 둘째, 교사에 의한 학생들의 정보통신 윤리교육이 실시되어야 한다. 셋째, 교사들이 정보통신윤리 직무연수에 의무적으로 참여할 수 있도록 제도화해야 한다. 넷째, 교사들이 활용할 수 있는 다양한 교재와 교육자료들을 개발해야 한다. 다섯째, 인터넷중독과 사이버범죄에 대해 지속적인 관심을 기울여야 한다.

## Ⅲ. 외국의 청소년 정보통신 윤리교육

각장은 해당 국가의 정보통신 윤리교육 현황 및 국내 정보

통신 윤리교육에의 시사점을 밝히는데 초점을 맞추되 다음과 같은 사항을 밝히는데 주안점을 두었다. 첫째, 각국의 정보화 정책의 개요 및 특징을 간략하게 요약한다. 둘째, 정보통신 윤리교육의 실행과 관련된 교육부의 정책이나 지침을 파악하여 제시한다. 셋째, 각국의 정보윤리에 대한 연구 동향을 밝힐 필요가 있다. 넷째, 학교 차원에서 이루어지고 있는 정보통신 윤리교육의 실상을 밝힌다. 정보통신 윤리교육의 목표, 내용, 방법에 대해 상세한 기술을 하는 것이 바람직하다. 다섯째, 학교 이외의 사회교육 기관, 연구소, 온라인 교육 사이트 등에서 이루어지는 정보통신 윤리교육의 실상을 밝힌다. 여섯째, 종합평가 형식을 취하여 해당 국가의 정보통신 윤리교육에 대한 종합평가를 한 후에 국내 정보통신 윤리교육에의 시사점을 중점으로 밝혀 준다.

## 1. 미국

첫째, 컴퓨터 윤리학을 모태로 한 정보윤리학의 개념과 발전과정을 서술하였다. 둘째, 정보윤리학에 대한 세 가지 접근법을 살펴보았다. 덕 윤리학, 원리 윤리학, 탐색적 접근법 등. 셋째, 정보윤리학의 주요 연구주제를 정보윤리학의 발전과정을 따라 알아보았다. 넷째 정보윤리학에 대한 미국의 연구동향이 국내의 정보통신 윤리학 연구에 시사하는 바가 무엇인지 살펴보았다. 다섯째, 미국에서의 정보윤리교육 현황을 전국적인 조직체인 ‘사이버시민 파트너십’과 관련학회인 ‘교육공학학회’, ‘사이버 윤리학에 대한 전국 컨퍼런스’를 중심으로 살펴보았다.

## 2. 일본

일본에서의 정보통신 윤리교육은 한정된 윤리교육에 그치는 것이 아니라 교육전반에 걸쳐 도덕교육을 부각시키고 가정과 지역사회까지 연대하여 추진하고 있다.

첫째, 교육의 구조개혁과 정보윤리 구축 프로젝트 'FINE (Foundations of Information Ethics)'를 통해 교육방향을 살펴 보았다. 둘째, 'e-Japan 중점계획'을 중심으로 '구마노 제4 초등학교'와 '히로시마 시립 우시다 중학교'에서의 정보통신 윤리교육 운영현황을 알아보았다. 셋째, 정보통신 윤리교육 내용에 대해 알아보았다. 이를 위해 '체험을 통해 배우기', '수업지도안 사례', '시뮬레이션' 등 정보통신 윤리교육 사례를 살펴보고, 교육과정과 지도계획, 교재조직과 체제, 규정의 정비, 가정·지역과의 연대, 시스템 면에서의 대응, 문제발생시의 대처방안에 대해 알아보았다. 마지막으로 학교 이외 기관에서의 정보통신 윤리교육을 소개하였다.

## 3. 캐나다

첫째, 청소년 정보통신 윤리교육 방향을 알아보기 위해 정보화 정책의 개요 및 특징, 정부 및 각종 조직체들의 정보통신 윤리교육 정책동향을 살펴보았다. 둘째, '미디어의식네트워크(MNet)', '전국도서관협회(Canadial Library Association)', 의식제고단체인 'The "Missing" Internet Safety Initiative', '인터넷 포털(Interne Portals)', 'CAIP와 CIP의 행위규칙' 등을 통해 정보통신 윤리교육 현황을 알아보았다. 셋째, '정보사용의 윤리(Ethic of Information Use)'라는 교사용 지침서를 중심으로 교

육내용을 알아 보았다.

#### 4. 프랑스

프랑스는 인터넷의 위협에서 청소년을 보호하고 청소년 스스로 위험한 이 현실을 비평 감각과 책임의식을 발휘하여 분석하고 파악하도록 “교육수단 전체를 동원”하여 마침내 청소년들에게 “인터넷 환경을 지배하는 열쇠”를 주고자 한다. 이에 따라 인터넷을 안심하고 사용하게 하고 인터넷에서 미성년자보호를 강화하며 인터넷윤리및 예절과 관련된 활동을 한다. 프랑스는 학부모와 학생, 교사가 인터넷의 잠재력과 유해성에 관심을 갖고 청소년들의 행동을 개발하고자 ‘에뒤꼬넷’(Educaunet) 프로그램을 만들었다. 이것은 청소년 둘레에 보호의 벽을 높이 세우기보다는 청소년에게 스스로 자신을 보호하는 방법을 깨닫게 해주기 위함이다.

첫째, ‘모든 사람을 위한 인터넷’ 정책과 ‘인터넷자문심의회(CCI)’ 활동을 통해 프랑스 정보사회 정책의 특징을 살펴보았다. 둘째, 인터넷에서 청소년에게 유해한 내용, 법의 범위와 한계, 기술의 한계, 교육의 역할을 알아보며 인터넷의 위협에서 청소년을 보호하는 방법과 교육을 알아보았다. 셋째, ‘르 끌레미’와 ‘에뒤꼬넷’ 활동을 소개하며 청소년을 위한 정보통신 교육기관과 교육프로그램을 파악하였다. 마지막으로 청소년을 위한 정보통신 관련기관과 사이트 10곳을 소개하였다.

#### 5. 우리나라 청소년 정보통신 윤리교육에의 시사점

미국, 일본, 캐나다, 프랑스 등 외국의 청소년 정보통신 윤

리교육의 분석결과 우리나라 청소년 정보통신 윤리교육에 반영할 수 있는 각국의 시사점은 다음과 같다.

첫째, 각국별로 조금씩 차이는 있지만 명확하고 광범위한 윤리교육의 목적이 설정되어 있었다. 미국은 청소년들이 지적이고, 윤리적이며 사회적 지각이 있는 온라인 행동을 발달시키기 위해 책임감과 공동체 의식을 갖도록 하는 데 그 목적을 두고 있다. 캐나다의 경우 윤리교육은 사이버공간에 대한 학생들의 의식(awareness)과 지식(knowledge)의 성장에 그 목표를 두고 있었으며 프랑스는 책임감과 비판력, 자율성을 갖도록 하는데 초점을 맞추고 있다. 따라서 우리나라의 청소년 정보통신 윤리교육의 목적 또한 정보사회에서 올바르게 사고하고 행동하며 존재하는 총체적인 삶의 방식을 지닐 수 있도록 설정되어야 한다.

둘째, 각국은 협력체계망을 결성하여 활용하고 있다. 청소년 정보통신 윤리교육을 위해 구성된 인적자원이나 기관의 수와 특성들은 나라마다 조금씩 차이를 보였지만 긴밀한 협조를 얻기 위한 협력체계를 모두 갖추고 있었다. 미국의 경우 법무부와 정보기술협회(Information Technology Association of American)를 중심으로 정부기관, 민간단체, 학계가 유기적 협력체계 속에서 사이버윤리와 시민의 책임의식을 촉진하는 활동을 전개하고 있으며, 정보통신윤리의 확산을 위해서는 부모, 교사 비영리 시민단체, 정부, 기업 등이 동반자적인 관계 속에서 공동노력을 기울이고 있었다. 캐나다의 경우 정부와 민간기관과의 긴밀한 협조를 들 수 있고, 교사, 학부모, 도서관 그리고 이들에게 교육 프로그램과 각종 자료를 제공하는 비영리단체간의 협조체계를 들 수 있다. 프랑스의 인터넷사용위원회는 정보통신공학부, 매체개발국, 체육부, 법무부, 내무부와 연계하여 청소년을 비롯한 국민들의 건강한 인터넷 문화를 주도하고 있다. 프랑스는 각부처간 긴밀하게 구축되어 있는 협력체계 외에 EU 국가들과의

협력관계를 구축하고 있다. 우리나라의 정보통신 윤리교육 역시 효율적, 효과적 운영을 위해서는 정부부처, 비영리 시민단체, 기업, 부모, 교사 등의 체계적인 협력체가 구성되어야 한다. 더불어 캐나다의 도서관활용이나 EU 국가 간 협력체계 구축과 같이 국내외에서의 새로운 협력자원의 발굴에도 힘써야 할 것이다.

셋째, 모든 국가들이 다양하고 심도 있는 콘텐츠와 웹사이트 개발에 많은 노력을 기울이고 있다. 미국은 사이버시티즌과 같은 웹사이트 운영에 있어서 부모, 교사, 청소년이 모두 이용할 수 있으며, 한 번의 클릭으로 쉽게 정보를 구할 수 있도록 다양하고 심도 있는 콘텐츠를 제공해야 한다는 사실을 강조했다. 프랑스는 청소년들의 감각과 취향에 맞고, 재미를 줄 수 있는 다양하고 다채로운 체험활동 중심의 프로그램을 개발하고 있다. ‘에뒤꼬넷’이나 ‘에뉼넷’ 등 여러 사이트를 통해 청소년들이 사이트에 직접 접속하여 즐길 수 있는 프로그램 개발에 주력하고 있다. 또한 미국과 마찬가지로 같은 사이트를 통해 학부모와 교사를 위한 프로그램 개발과 홍보에도 노력을 기울이고 있다.

넷째, 학습효과를 배가시키기 위해 다양하고 구체적인 교육방법과 교육도구를 연구 개발하고 있다. 미국은 교육방법에 대한 학계의 연구과 실천이 활발하다. 도덕딜레마 토론모델, 법리학적 모델, 가치분석모델 등과 같은 교육방법과 신문, 잡지, 텔레비전 프로그램과 같이 실제경험들을 교육자료로 사용할 것을 추천하고 있다. 프랑스의 경우 체험활동 중심의 오락을 결들인 활동들을 개발하여 인터넷 상에서 보급하고 있으며, 교육CD, 게임도구를 담은 ‘교육가방’을 제작하여 관련 전문가와 기관에 보급하고 있다.

다섯째, 학교를 통한 교육활동을 활성화시켜야 한다. 일본의 경우 정보통신 윤리교육에 대한 각급 학교의 사례를 많이

개발하여 다른 학교에서 활용할 수 있도록 홍보하고 있다. 우리나라의 경우에는 연구·시범학교 제도가 있으므로 정보통신윤리의 주제로 연구학교를 운영하고 그 결과를 일반화시키는 방안을 생각해 볼 수 있다. 캐나다에서 구안된 교사용 지침서에는 모든 교과과정이 정보통신 윤리교육을 의도적으로 실천해야 한다고 제시되어 있다. 이 지침서는 교사들이 학생들에게 건전한 인터넷활용을 도울 수 있는 상세하고 구체적인 활용방안을 제시하여 주고 있다. 예를 들어 역사, 문학, 지리, 시민윤리, 미술, 음악 등의 교과목들을 활용할 것을 권고하면서 교사는 반드시 사전에 학생들에게 향해할 사이트를 알려주어 사이트의 신뢰도와 제시된 정보를 비판적으로 해석하고, 명확하게 출처를 밝히는 과정을 통해 정보통신윤리를 자연스럽게 습득할 수 있도록 해야 한다고 지침을 준다. 프랑스의 경우 ‘학교주간’과 ‘팩스’라는 활동을 학교현장을 중심으로 교육부 산하 매체교육센터인 ‘끌레미’와 연계하여 실행하면서 인터넷을 포함한 정보매체가 전하는 정보를 바르게 분석할 수 있는 능력을 길러주고 있다. 우리나라도 각 나라의 특성을 받아들여 학교를 통해 확산시킬 수 있는 다양한 교육방법과 교육자료를 개발하여야 할 것이다.

#### IV. 청소년 정보통신 윤리교육을 위한 정책제언

##### 1. 사회기관의 청소년 정보통신 윤리교육 정책

첫째, 청소년 정보통신 윤리교육의 명확한 목표설정

둘째, 정보문화의 역기능과 순기능에 대한 조화로운 교육  
셋째, 관련기관과 전문가들의 체계적이고 유기적인 협력체  
계 구축

넷째, 다양하고 적극적인 홍보활동

다섯째, 유익하며 심도 있는 콘텐츠와 웹사이트의 개발

여섯째, 체험학습 중심의 교육

일곱째, 정보통신 윤리교육방법에 대한 연구

여덟째, 교육대상 청소년의 특성에 대한 이해

아홉째, 인터넷중독과 사이버범죄에 대한 지속적인 관심

## 2. 학교의 청소년 정보통신 윤리교육 정책

첫째, 조기에 정보통신 윤리교육을 실시

둘째, 교사에 의한 학생들의 정보통신 윤리교육 실시

셋째, 교사들의 정보통신윤리 직무연수 의무를 제도화

넷째, 교사들이 활용할 수 있는 다양한 교재 및 교육 자료  
의 개발

다섯째, 학교차원에서의 구체적이고 다양한 실천방법 모색

여섯째, 학교에서의 청소년 정보통신 윤리교육 지침

가. 정보통신 윤리교육의 성격 및 기본 방향

나. 정보통신 윤리교육의 목표와 내용

다. 정보통신 윤리교육의 방법

라. 정보통신 윤리교육에 있어서 교사의 역할 특성