

청소년을 위한 정보통신윤리교육 프로그램 개발 연구*

A Study on the Development of the framework for the Cyber Ethic Educational Program for Adolescents*

숙명여자대학교 생활과학대학 가정·아동복지학부

부교수 장진경

Dept. of Home Management, Sookmyung Women's University

Associate Professor : Jin Kyung Chang

◁ 목 차 ▷

I. 문제의 제기	V. 연구결과
II. 정보통신윤리의 개념적 틀	VI. 정보통신윤리교육 프로그램 모형개발
III. 선행연구 고찰	VII. 결론 및 제언
IV. 연구방법	참고문헌

<Abstract>

This research aims at investigating the relationships among such variables as internet use, social-ethics, info-ethics, and the needs for info-ethic educational program. Another purpose of this study is to develop the framework for the cyber ethic educational program. For accomplishing the purpose, a survey questionnaire had been administered to 522 respondents online and offline. The major statistical methods for data analysis were frequency and t-test.

The results of this analysis were as follows:

1. Such variables as sex, the awareness of social law-ethics and social general ethics increased the awareness of info-ethics.
2. Variables that influenced the needs for info-ethic educational program were internet skills, social general ethics, and net info-ethics. The implications of these findings were discussed. Finally, the cyber ethic educational program was developed by the researcher based on the results of this study.

Corresponding Author: Jinkyung Chang, Department of Home Management, Sookmyung Women's University, 53-12 ChungPa-Dong 2Ka YoungSan-Ku 140-742, Seoul, Korea. Tel: 82-2-710-9805 Fax: 82-2-2077-7327 E-mail: jinkyung@sookmyung.ac.kr

* 본 연구는 숙명여자대학교 2001년도 교내연구비 지원에 의해 수행되었음.

주제어(Key Words): 정보윤리(info-ethics), 사회윤리(social-ethics), 교육프로그램(educational program)

I. 문제의 제기

현대 정보사회(information society 또는 info-society)는 급속한 정보기술혁신의 발달과 함께 정치·경제·문화 등 사회구조 전반에 걸쳐 정보와 지식의 가치가 높아지는 사회현상을 초래하였다. 이러한 정보사회에 대해 학자들의 주장은 크게 두 가지로 대별된다. 즉, 정보사회의 긍정적인 측면으로서 정보통신 기술의 발달로 인해 사회전체의 정보화를 촉진시켜 풍요로운 정보사회가 형성되어 사람들의 삶의 질을 높여 유토피아를 이룩할 것이라는 주장이다. 또 다른 주장은 정보사회의 부정적인 측면으로서 정보통신 기술의 발달이 오히려 인간의 존엄성·가치관·판단능력을 흐리게 하고 인간이 기계에 속박되어 이기적이고, 기계적인 냉정한 사회인 디토피아(dystopia)를 형성하게 될 것이라는 주장이다(추병완, 2001). 이러한 주장은 정보사회가 정보의 유출 및 변조, 불건전 정보 유통, 소프트웨어 불법복제 및 저작권 침해, 개인 사생활 침해, 허위 정보 유포 및 컴퓨터 통신 사기, 음란물의 범람, 자료 입력의 오류 및 실수, 정보 분배의 불평등, 컴퓨터 해킹과 바이러스 유포 등 정보화의 역기능으로 인하여 인간소의 현상이나 사회 문화적 갈등과 같은 부작용을 초래할 위험성이 크다는 것이다.

정보사회의 디토피아 주장을 뒷받침하듯 최근에는 정보기술을 남용하는 경우가 급격히 증가하고 있으며, 그 피해가 잇따르고 있다. 정보사회의 대표적인 역기능의 예로는 사이버 상의 개인 사생활 침해, 인터넷 중독, 사이버 도박, 사이버 성폭력 및 언어폭력, 음란물 유포, 해킹 등이 있다(정보통신윤리위원회, 2000, 2001). 대검찰청 정보범죄대책 본부의 자료에 의하면, 정보범죄 수사실적(1995년 4월부터 1997년 6월까지)은 126건에 이르고 있다(<http://www.dci.sppo.go.kr/dci.htm>). 정보범죄의 심각성은 정보범죄자의 저연령화 추세에 있으며, 이로 인해 청

소년 탈선을 증폭시키는 결과를 초래한다는 것이다(김옥순, 1995; 김혜숙 외, 1993; 노인희, 1991; 박혜원·곽금주, 1996; 신현중, 1997; 정진섭, 1996).

정보사회의 역기능 현상이 초래되는 다양한 원인 중 하나는 인터넷의 국내 이용이 크게 늘어나면서 정보의 생활화가 자연스럽게 진행되고 있지만 근본적으로 선행되어야 할 사용자 윤리의식이 제자리를 찾지 못하고 있기 때문이다. 이에 따라 정보사회의 유토피아를 이룩하기 위해 정보사회를 새로운 문화형성의 주체로서 정보통신 기술이 인간의 삶에 미치는 영향을 윤리적 차원에서 다각적으로 예측하고 평가하는 작업이 필요하다는 주장이 대두되고 있다. 또한, 정보사회가 인간중심의 바람직한 사회가 될 수 있도록 만들어야 한다는 사회적 관심이 고조되고 있다. 바람직한 정보사회 구축에 대한 사회적 관심은 시민단체, 청소년 단체, 교육기관, 문화계, 언론계, 종교계 등 사회 각계각층을 중심으로 이루어지고 있다. 각 단체에서의 노력은 정보통신윤리위원회를 설립하여 1992년 정보통신윤리강령을 제정하여 공포하는 성과를 이루었다. 또한 정보범죄의 증가와 비윤리적 현상에 대처하고자 정부는 청소년 보호법 및 전기통신사업법 등 관계법 정립, 정보통신윤리위원회·한국정보보호센터·정보범죄대책본부 등을 설립·운영하고 있다. 각 기관들은 정보통신윤리강령 제정·정보통신윤리 캠페인 등을 개최하여 정보통신윤리의 필요성을 부각시키고 범죄를 예방하는 데 노력하고 있다(김성언, 1996; 이동만 외, 1998; 이희수, 1997).

학계에서도 정보통신윤리 정립에 기여하기 위하여 교육학, 철학, 사회학, 언론학, 가족학 등의 분야를 중심으로 정보통신윤리에 대한 연구가 이루어지고 있다. 예를 들면, 윤리학계를 중심으로 한 컴퓨터 윤리학의 개념적 정립 노력(강홍렬 외, 1997; 권기현, 1998; 김성언, 1996; 박정순, 1997; 신각철, 1995; 아산사회복지사업재단, 1995; 이윤희, 1998; 정보통

신윤리위원회, 1995, 1998, 2001; 존슨, 데보라, 추병완의 역, 1997; 한국전산원, 1997; 진교훈, 1997; 추병완, 1997), 사회학과 철학을 중심으로 한 정보사회의 윤리 탐색과 정보사회의 정체성을 위한 포괄적 접근(김성언, 1996; 박정순, 1997; 임흥빈, 1996; 이창후, 1998) 및 정보윤리 의식에 대한 현황실태조사연구(박효정, 1995; 정보통신윤리위원회, 2000), 법학을 중심으로 한 컴퓨터 범죄에 관한 접근(신각철, 1995; 장영민, 1996; 장영민·조영관, 1993; 최영호, 1995) 및 정보화관련 법적 연구(오경식, 1999; 추병완, 2000; 성동규, 2000), 가족학의 가족생활교육을 중심으로 한 정보윤리 교육프로그램에 관한 접근(장진경, 2001) 등이 있다. 학계의 이와 같은 연구들은 정보사회에서의 정보통신윤리의 필요성을 부각시키고 정보통신윤리의 개념을 정립하는 데 크게 기여하였다.

정보통신윤리 관련 선행연구들은 정보통신윤리의 필요성을 부각시키고 정보통신윤리의 개념적 정의를 정립하는 데는 기여하였지만, 이러한 연구들은 정보통신윤리교육에 대한 실제적이고 실천적인 연구라기보다는 정보통신윤리를 정립하기 위한 개념적이고 관념적인 측면의 연구들이거나 정보통신윤리의식에 대한 실태조사연구이기 때문에 컴퓨터 가상공간에서의 새로운 공동체 의식과 이에 따른 새로운 행위규범을 어떻게 형성하고, 이를 어떻게 실천해 나갈 것인지에 대한 구체적인 대안책을 제시하는데 미흡하다. 더욱이 이러한 개념적·관념적·실태분석적 선행연구들은 현재 증가하고 있는 사이버 공간에서의 일탈행위들을 근본적으로 해결할 수 있는 방안을 제시하지 못하고 있다. 물론 지금까지 살펴본 정보통신윤리정립에 대한 사회적 관심과 학계의 노력은 바람직한 정보사회를 구축하는데 지대한 영향을 미친것은 부인할 수 없는 사실이다. 그러나 이러한 노력들이 정보통신윤리에 대한 이론을 정립하는데는 공헌을 하였지만 어떻게 정보통신윤리를 정립할 것인가에 대한 노력은 미흡하다고 할 수 있다.

따라서, 현 정보사회의 당면과제는 기존의 연구들에서 제시하고 있는 컴퓨터 가상공간, 특히 인터넷

의 등장으로 변화되고 있는 사회환경에 적절히 대처할 수 있는 윤리규범을 어떻게 실천할 것인지에 대한 실질적인 방안을 모색하는 것이다. 또한 가상공간 특유의 익명성과 비대면성을 악용하여 이루어지고 있는 컴퓨터 가상공간에서의 언어폭력과 사생활 침해, 컴퓨터 바이러스의 살포 등으로 인한 피해들을 근본적으로 해결할 수 있는 실천방안 모색이 시급한 실정이다.

정보통신윤리 확립을 위한 대안책이 시급한 이유는 정보통신관련 문제가 사회문제화 되면서 일반 성인은 물론 아동 및 청소년에게까지 그 피해가 심각하게 확대되고 있기 때문이다. 예를 들면, 자살사이트의 범람으로 청소년들이 동반자살을 시도한다든지, 고등학생이 사이버공간에서 알게된 초등학생을 성폭행 한다든지 하는 일련의 사회문제들은 아동 및 청소년 개인에게 심각한 피해를 줄뿐만 아니라 나아가 그들이 함께 생활하고 있는 가족전체의 피해로 확대된다는 점에서 정보통신관련 문제의 심각성이 있다 하겠다. 따라서, 정보통신관련 문제에 대한 해결방안 모색이 절실히 요구되는 시점에서 정보통신관련 문제로부터 일반 성인은 물론 아동 및 청소년을 보호하고 나아가 그들이 속한 가족을 보호해야하는 중대한 책임이 가족학 분야에 부과된 것이 현실이다.

이에 본 연구는 가족생활교육의 영역확대라는 측면에서 그리고 정보통신관련 문제로부터 무방비상태에 있는 가족을 보호하고, 더 큰 사회문제를 예방하는 측면에서 정보통신윤리 정립을 위한 새로운 기회를 제공하고자 한다. 따라서, 본 연구는 광의의 목적으로 컴퓨터 가상공간에서 일반인들의 사이버 윤리의식 수준을 살펴보고, 정보사회에서의 새로운 윤리의식과 행위규범을 형성하기 위한 정보통신윤리 교육의 필요성과 교육 요구도를 조사하고자 한다. 또한 본 연구의 협의적 목적은 정보통신윤리교육의 요구도를 기초로 청소년을 위한 정보통신윤리교육 프로그램의 모형을 개발하고자 한다.

본 연구의 구체적인 목적을 살펴보면 다음과 같다:

첫째, 본 연구는 사이버 공간에서의 정보통신윤리의식 수준을 파악함으로써 현재 인터넷을 사용하고

있는 일반인들의 정보통신윤리의식을 알아보고자 한다. 이는 현재 정보통신윤리교육의 필요성이 어느 정도로 절실한 지를 나타내주는데 중요한 기초자료를 제공할 것이다.

둘째, 본 연구는 정보통신윤리의식 함양에 영향을 줄 수 있는 요인을 파악함으로써 정보통신윤리교육 프로그램의 교육내용을 설정하는데 실질적으로 필요한 자료를 제공하고자 한다.

셋째, 본 연구는 정보통신윤리교육 프로그램 교육 내용에 대한 요구도를 조사함으로써 실질적으로 정보통신윤리교육 프로그램 개발 시 필요한 교육내용에 대한 기초자료를 제공하고자 한다. 즉, 이는 정보통신윤리교육 프로그램을 실시할 때 일반인들이 원하는 정보통신윤리교육 프로그램의 교육영역을 제시하기 때문에 보다 효율적인 정보통신윤리교육 프로그램을 개발하는데 기초자료를 제공할 것이다.

넷째, 본 연구는 정보통신윤리교육 프로그램의 교육내용에 대한 요구도를 기초로 청소년을 위한 정보통신윤리교육 프로그램의 모형을 개발하고자 한다.

II. 정보통신윤리의 개념적 틀

정보화를 둘러싼 정보통신윤리와 관련된 이론적 논의를 살펴보면 사회변동 단절론과 연속론으로 대별된다(이은희, 1998). 사회변동의 단절론이란 정보사회의 윤리를 기존의 산업사회와는 전혀 다른 새로운 윤리체계로 봄으로써 기존 산업사회에서 형성된 윤리체계와는 다른 새로운 윤리체계를 형성해야 한다는 입장이다. 즉, 컴퓨터 기술이 기존의 윤리규범 상 개념적 혼란을 초래하기 때문에 현실과 규범 간의 괴리를 메우는 작업은 기존의 전통적인 도덕원리나 규범들을 기계적으로 적용해서 해결될 문제가 아니라고 보는 견해이다(Moor, 1985).

반면, 사회변동의 연속론은 정보사회의 윤리체계는 산업사회의 연장선상에서 기존의 윤리체계가 심화 혹은 변형된 모습으로 형성되어야 한다는 입장이다. 정보사회에 대한 사회연속론은 과학기술과 사회는 각각 별도의 발전 기제를 가지고 있으면서 상

호 밀접한 관계를 형성하고 있기 때문에 정보사회에서 정보기술이 지금까지 사용된 기술과 완전히 다르다해도 그것이 지금까지와 완전히 다른 원리로 인간사회를 구성하지는 않을 것이라고 보는 견해이다(윤영민, 1997; Johnson & Nissenbaum, 1995).

정보사회에 대한 사회변동의 연속론은 기술적 관점을 넘어 사회적 정의를 바탕으로 정보사회를 이해해야 한다는 점을 강조하면서 정보통신윤리교육의 방향은 기술혁신과 사회발전사이의 심각한 지체현상에서 그 원인을 찾아 이를 개선하는 방안으로 모색되어야 한다고 주장하고 있다(윤영민, 1997). 즉, 한국 사회에서 급격히 증가하고 있는 사이버 상에서의 일탈행위들은 정보사회를 주도적으로 이끌어갈 만큼 기술적인 측면에서의 발전은 이루어졌지만 정보사회에 적합한 사회적 발전(예를 들면, 사회성원들의 준법정신, 공동체意識, 대인관계윤리의식, 시민의식 등)은 이루어지지 않았기 때문이라고 본다. 그러므로, 건설적인 정보사회를 구축하기 위해서는 정보사회를 구성하고 있는 사회성원들의 윤리의식과 시민의식이 전제되어야 함은 아무리 강조하여도 부족함이 없다. 따라서 정보사회 구축노력의 일환으로 사회성원을 대상으로 한 사회윤리의식 및 정보통신윤리의식과 관련된 시민의식 함양노력은 효율적인 정보사회를 창출해내는 초석이라 할 수 있다.

본 연구는 정보사회의 윤리체계를 사회변동의 연속론적 관점과 단절론적 관점에서 어느 관점이 정보통신윤리 교육에 더 유용한지를 알아보고자 한다. 연속론적 입장에서 정보사회가 산업사회와는 질적으로 다른 사회적·문화적 환경을 창출하였기는 하지만 그 사회환경 내에서 생활하는 사람들은 산업사회를 경험한 사람에서부터 정보사회를 경험하고 있는 사람까지 다양한 층을 형성하고 있으므로 사회변동의 단절론적 입장에서 현재 정보사회는 산업사회와는 전혀 다르다고 말하기에는 무리가 있다고 보기 때문이다. 또한 미래 지향적인 측면에서 정보사회의 윤리체계를 사회변동의 단절론적 관점에서도 접근하고자 한다. 그 이유는 현 사회는 정보사회의 과도기적 차원에서 산업사회와 정보사회를 공유하지만, 앞으로 미래에는 정보사회만을 경험하는 계

층이 생겨날 것이기 때문에 기존 산업사회에서의 윤리체계가 적합하지 않을 수도 있다고 보기 때문이다.

또한 본 연구에서 검증하고자 하는 변인들은 정보통신윤리교육이 견지해야 할 다섯 가지 기본 원칙(기본교육원칙, 균형교육원칙, 공동체교육원칙, 다문화교육원칙, 정체성교육원칙, 테크놀로지에 바탕을 둔 교육원칙) 중 다음의 세 가지 교육원칙을 중심으로 설정되었다(추병완, 2000). 먼저, 정보통신윤리교육은 기본교육(basic education)이라는 원칙이다. 이 원칙은 정보통신윤리교육은 학교교육과정의 모든 측면에서 다루어져야 할 기본 교육이라는 원칙이다. 둘째, 정보통신윤리교육은 균형교육(balanced education)이라는 원칙이다. 이는 정보통신윤리교육이 정보기술이 수반하는 윤리적 문제에 대해 올바르게 인식하고, 정보통신윤리 원칙을 추구하고자 하는 열망을 지니며, 네티즌으로서의 책임과 의무를 다하려는 자세를 심어 주는데 초점을 맞추는 균형교육이 되어야 한다는 것이다. 셋째, 정보통신윤리교육은 공동체 교육(education for community)이다. 이는 정보통신윤리교육이 전통적인 공동체와 가상공동체의 일원으로서 올바르게 존재하는 방법을 동시에 가르쳐주는 교육이 되어야 한다는 것을 의미한다. 본 연구에서 검증하고자 하는 변인들은 이와 같은 정보통신윤리교육의 원칙을 바탕으로 6차 교육과정의 중·고등학교 교과서에 제시된 정보통신윤리교육 내용과 한국교육학술정보원에서 개발한 정보통신윤리교육 안내서에 제시된 정보통신윤리교육의 목표 및 내용 체계를 기초로 선정되었다.

또 다른 본 연구의 이론적 틀은 정보사회에 대한 미시적 차원에서 이루어지고자 한다. 정보통신윤리를 다루는 관점은 거시적인 차원과 미시적인 차원으로 구분된다. 거시적인 차원이란 사회 속에서 일어나는 문제를 다루는 것으로 사회구성원들이 어떻게 행동해야 하는지를 법이나 규칙 등의 제도적, 법적 장치를 통하여 해결을 시도하는 것이다. 반면 미시적 차원이란 개인들에게 일어나는 문제를 해결하기 위한 법이나 규칙을 사용하여 해결할 수도 있지만 경우에 따라서는 그러한 방법들이 적절하지 않

을 수도 있기 때문에 각 개인의 도덕적 양심에 기초한 정직한 행동을 바탕으로 문제를 해결하고자 하는 것이다(이영복, 2000). 따라서 본 연구는 사이버 상에서 발생하는 문제를 미시적 차원에서 윤리적 문제로 보고 이에 적합한 정보통신윤리교육 프로그램의 모형을 제시하고자 한다.

III. 선행연구고찰

본 선행연구 고찰은 정보사회에서 정보통신윤리의식 부족으로 인해 발생하고 있는 사회문제를 중심으로 정보통신관련 범죄 및 일탈행위 등의 심각성을 살펴봄으로써 정보통신윤리의식의 절대적 필요성을 주장하고, 본 연구에서 제시하고자 하는 정보통신윤리의식 교육프로그램의 필요성을 밝히고자 한다. 또한 정보통신윤리교육에 대한 학계의 인식이 초보적 단계인 상황에서 현재까지 진행되어온 정보통신윤리 교육프로그램에 관한 경험적 연구가 미흡하여, 본 연구와 직접적인 관련성이 부족하기는 하지만 각 학문분야에서 접근한 정보통신윤리의식에 관한 연구들을 간단하게 소개하고자 한다.

1. 정보사회의 역기능

정보사회에서 컴퓨터 이용에 따른 사이버 공간의 역기능 현상은 다른 일탈현상에 비해 부정적 반응이 상대적으로 약하거나 물질적인 피해가 별로 없는 행위 등이 포함될 수 있다(정보통신윤리위원회, 1998; 2001). 예를 들면, 사이버 공간의 역기능 현상은 해킹이나 바이러스 유포 등 행위에 대한 처벌이나 규제 등의 사회적 반응이 매우 강하고 사회적 피해정도가 크며, 많은 사람들이 바람직하지 않은 행동이라고 합의하는 '범죄행위'로 규정되는 것에서부터 불건전 정보유포, 인신공격, 비속어 사용, 컴퓨터 게임에 지나치게 빠지는 인터넷 몰입현상 등과 같은 중간수준의 행위에 이르기까지 다양하다.

일반적으로 정보사회의 역기능을 컴퓨터 중독, 사이버 범죄, 그리고 부적절한 문제행동의 세 가지로

범주화하고 있다(천정웅, 2000). 먼저, 컴퓨터(인터넷) 중독은 컴퓨터의 장시간 몰입으로 일상생활을 제대로 하지 못하고 컴퓨터를 사용하지 못할 경우 심리적 불안감이나 우울증 등을 경험하게 되는 것을 의미한다. 또한 이는 학업이나 업무상의 손실, 통신비용 등의 지나친 경제적 지출, 현실세계의 대인관계에서 소외와 함께 가족관계의 문제를 경험하는 등의 부작용을 겪게 된다(임은미, 1999). 컴퓨터 중독 또는 인터넷 중독은 이미 만연되어 있는 현상으로서 미국의 한 온라인중독연구센터(Center for Online Addiction)에서 인터넷 중독 또는 컴퓨터 중독 여부를 자가 진단할 수 있는 점검 목록(checklist)을 발표하였다(Young, 1999). 이미 한국에서도 컴퓨터 중독이나 인터넷 중독자 수가 매년 급증하고 있는 추세이다(아산사회복지사업재단, 1995).

다음으로, 사이버 범죄는 사이버 공간에서 발생하는 모든 범죄현상을 말한다(고영호, 1999). 사이버 범죄에는 여러 가지 유형이 있는데 크게 전통적인 범죄가 사이버 공간 상에서 행하여지는 범죄유형과 사이버 공간의 등장으로 새롭게 나타난 불법유형으로 대별된다. 예를 들면, 사이버 도박, 사이버 명예 훼손, 사이버 성폭력, 사이버 테러, 인터넷 협박, 인터넷 사기, 사이버 매매춘, 사이버 스토킹, 그리고 인터넷 음란물 유포 등은 전자의 경우에 속하며, 바이러스의 제작과 유포, 해킹, 도메인주소 훔치기, 사이버 캐릭터 침해행위 등은 후자의 경우에 속한다(강동범, 1999). 사이버 범죄는 그 특성상 원격지에서 범죄를 행할 수 있으며, 범죄행위가 용이하고 간편하며, 피해가 발생할 경우 단시간에 광범위하게 퍼져 피해규모가 크고, 신원확인수단이 미비하여 익명성을 악용할 수 있으며, 불특정다수를 대상으로 범죄행위가 가능하고, 물리적 공간에서 행하는 범죄에 비해 사이버 공간에서 행하는 범죄에 대한 죄의식이 부족하다(강동범, 1999; 노현후, 1993; 조병인, 1999; 정진섭, 1996; 허일태, 2000; 천정웅, 2000).

마지막으로, 부적절한 문제행위는 인터넷이나 컴퓨터 통신상에서 이용자들간에 비난, 질책, 무시 등의 비공식적 제재를 당하는 등 일상적으로 행해지고 있는 문제행위를 말한다. 여기에는 유언비어와

타인비방, 언어폭력과 비속어 사용, 그리고 음란폭력물의 접촉 등이 있다(정보통신윤리위원회, 1995, 1998; 정희태, 1998; 천정웅, 2000).

이상에서 살펴본 연구결과들을 뒷받침할 수 있는 사회적 현상을 사례별로 살펴보면, 먼저 사이버 정신질환인 인터넷 중독현상의 증가를 들 수 있다. 최근 인터넷 PC방의 전국적인 확산 속에 '인터넷 중독증'으로 정서적 장애에 시달리거나 정상적인 학교생활을 하지 못하는 청소년들이 늘고 있다(동아일보, 2000년 12월 8일자). 더욱이, 인터넷 중독으로 정신과 치료를 받거나 학교생활에 적응하지 못해 자퇴하거나 대안학교 문을 두드리는 청소년이 급증하고 있다. 인터넷 중독으로 일반학교 생활에 적응하지 못한 고등학교 중퇴자만을 받는 한 대안학교의 교감에 의하면 "현재 남학생 72명 중 80% 가량이 게임·채팅·중독증세를 보이고 있다"고 하였다(조선일보, 2000.11.7).

또 다른 인터넷으로 인한 부작용 현상으로 사이버 성폭력을 들 수 있다. 사이버 성폭력은 PC통신과 인터넷과 같은 정보통신수단을 이용하여 개인을 성적희롱의 대상으로 이용(cyber sexual harassment)하는 것을 말한다. 이로 인한 사회문제는 불특정 다수에게 음란·폭력적인 내용의 글, 영상물을 게시하여 간접적인 성폭력을 행사하는 사례, E-mail로 특정인 또는 불특정 다수인에게 음란·폭력적인 내용의 글 또는 영상물을 발송하여 직접적인 성폭력을 행사하는 사례, 사이버 스토킹을 들 수 있다(오경식, 1999). 인터넷에 의한 사이버 성폭력의 현황을 살펴보면, 한 인터넷 조사 전문업체인 코리아메트릭스와 함께 전국 네티즌 1천5백87명을 대상으로 실시한 한 조사결과 국내 네티즌 10명 중 8명이 인터넷상에서 불쾌한 경험을 하였다고 하였으며(한국경제신문, 2000년 5월 15일자), 정보통신윤리위원회 불건전정보신고센터 접수 심의 건수 중 26%가 불건전 만남 유도, 불건전 대화, 언어폭력, 및 매매춘의 내용을 포함하고 있다고 발표하였고(정보통신윤리위원회, 1999), 사이버 성폭력 대상의 연령층이 다양하게 나타남과 동시에 그 연령대가 점차 낮아지고 있다고 보고하고 있다(전자신문, 2000년 4월 21일자).

2. 정보통신윤리에 관한 선행연구

한국에서도 인터넷 사용인구가 증가함에 따라 인터넷 사용으로 인해 발생하게 되는 부작용에 대처하고 건전한 사이버 세계를 형성하기 위해 통신공간에 대한 규제방식이나 인터넷 사용자간의 정보통신윤리에 대한 논쟁이 대두되기 시작하였다. 정보통신윤리란 한마디로 정의 내리기는 어렵지만 정보통신윤리는 정보사회에서 필요하고 요청되는 윤리라는 점에 대해서는 학계간에 어느 정도 의견일치를 보았다고 할 수 있다. 다양한 정보통신윤리에 대한 정의를 종합하면, 정보통신윤리란 "정보사회에서 야기되고 있는 윤리적 문제들을 해결하기 위한 규범 체계로서, 단순히 정보 통신 기기를 다루는 데 있어서 뿐만 아니라 정보 사회를 살아가는데 있어서 옳음과 그름, 좋음과 나쁨, 윤리적인 것과 비윤리적인 것을 올바르게 판단하여 행위 하는데 필요한 규범적인 기준체계"라고 할 수 있다(추병완, 2000). 이러한 정보통신윤리의 기능은 네 가지 기능을 수행하는데 첫째, 정보통신윤리의 처방윤리(perscriptive ethics)로써 정보통신윤리는 정보사회에서 우리가 해야 할 것과 하지 말아야 할 것을 분명하게 규정해 주어야만 한다. 둘째, 정보통신윤리는 예방윤리(preventive ethics)로써 향후 정보통신기술의 발전이 수반하게 될 제반 윤리적 문제들에 대해 우리가 사전에 숙고하고 예방하도록 도와주어야 한다. 셋째, 정보통신윤리의 변형윤리(transformative ethics)로써 정보통신윤리는 정보화의 역기능에 대한 하나의 반응으로서 출현한 것이기 때문에 인간의 경험이나 제도·정책의 변형 필요성을 강조해야한다. 마지막으로, 정보통신윤리는 세계윤리(global ethics)로써 국지적 윤리가 아닌 세계 보편의 윤리가 되어야 한다(추병완, 2001).

정보통신윤리에 대한 정의를 바탕으로 이루어진 선행연구들을 보면, 먼저 대도시 및 중소도시 소재 남녀 청소년을 중심으로 정보통신윤리의식을 연구한 이동만, 김옥명, 그리고 장명희(1999)는 성별로는 여성이 남성보다, 학력별로는 고등학생이 대학생보다, 거주지역별로는 중소도시가 대도시보다 정보통신

윤리의식이 높은 것으로 보고하고 있다. 또한 컴퓨터 사용시간이 많을수록 정보통신윤리의식이 낮게 나타났으며, 여성이 남성보다 컴퓨터 범죄를 일 반범죄보다 더 나쁜 것으로 인식하고 있는 것으로 보고하고 있다. 청소년의 사이버일탈 특성과 유형에 관한 연구에서 사이버 일탈은 컴퓨터라는 매체의 고유한 특성과 그 매체가 담고 있는 내용을 포함 하는 사이버 공간의 특징과 그것을 이용하는 청소년의 심리적·현실적 상태 등의 측면이 복합적으로 작용하여 나타나는 현상이라고 주장하면서 청소년의 사이버일탈을 예방하기 위해서는 청소년 스스로가 주체가 되어 사이버 공간을 자신들의 자질과 역량을 키워 줄 수 있는 곳으로 활용될 수 있도록 가정과 사회의 정보 접근 노력을 강화하여야 한다고 하였다(천정웅, 2000). 정보통신윤리의 근거를 마련하기 위한 노력의 일환으로 박찬구(2001)는 규범 윤리학의 전형을 제공했던 칸트적 사고를 오늘날 정보사회의 규범적 혼란을 극복하기 위한 최소한의 윤리적 준거를 마련해 줄 수 있다는 규범윤리학에 의한 정보통신윤리 구현을 주장하였다. 사이버 범죄와 정보윤리의 역학관계를 연구한 정혜선(1999)은 컴퓨터 범죄의 현황을 보고하면서, 증가하는 컴퓨터 범죄를 극복하기 위한 방안으로 전문적인 통신보안 인력의 양성 및 교육, 해커의 영웅화 현상 제거, 해킹감시 및 접근통제 도구의 개발 및 보급을 주장하였다. 대학생을 대상으로 정보윤리의식 수준에 대한 의식조사를 실시한 정경수(1995)는 일반적으로 대학생들의 정보윤리의식이 낮은 것으로 나타난 연구결과를 바탕으로 윤리의식 제고를 위한 교육방안과 정보처리에 종사하는 전문가들의 직업윤리에 대한 강화 그리고 정보윤리강령 또는 정보윤리헌장 제정의 필요성을 제시하였다. 정보통신윤리의식에 대한 또 다른 연구에서는 정보윤리문제를 효율적으로 대처하기 위해서는 어떤 특정 집단을 대상으로 정보윤리교육을 시키는 것이 아니라 모든 집단을 대상으로 정보윤리에 대한 교육을 실시해야 한다고 보고하고 있다(양민영, 박선주, 2000). 정보윤리에 대한 선행연구들의 공통적인 관점은 정보통신관련 문제를 해결하기 위한 가장 효율적이며 지속적인 방법

은 모든 집단을 대상으로 각 집단을 특성에 맞는 정보통신윤리교육을 실시하는 것이라고 보는 견해이다.

IV. 연구방법

1. 연구대상 및 자료수집절차

본 연구는 서울 및 서울근교지역에 거주하는 10대에서부터 40대까지의 남녀로 인터넷을 사용한 경험이 있는 사람을 대상으로 하였다. 연구대상을 10대에서부터 40대까지로 선정한 이유는 현재 인터넷을 가장 활발하게 사용하는 세대로부터 인터넷을 업무 등의 이유로 사용하는 세대이기 때문에 사이버 상에서 다양한 경험을 했을 것이라 사료되어 선정하였다. 본 연구를 위한 설문지는 본 연구자에 의해 개발되어 세 차례에 걸쳐 관련전문가 4인의 문항 검토 후, 2000년 10월 15일부터 25일까지 총 80부의 예비조사를 실시하였으며, 예비조사결과를 바탕으로 설문문항을 재구성하여 최종설문지를 완성하였다.

본 연구는 두 가지 방식으로 설문조사를 실시하였다. 먼저, 온라인 상에서 설문조사를 실시하기 위해 다양한 사이트와 접촉하여 초·중·고등학생과 그 가족을 대상으로 온라인상담을 하면서 설문조사를 실시하였다. 또한 설문조사는 오프라인 상에서도 실시되었다. 오프라인 상의 설문조사는 서울(강동·강서·강남·강북지역)과 서울근교(분당·일산·수원·신갈지역)에 거주하는 청소년과 성인으로서 인터넷을 사용한 경험이 있는 사람을 대상으로 실시되었다. 본 조사는 2000년 11월 1일부터 12월 23일까지 실시하였으며, 총 600부 중 부실 기재한 것을 제외한 534부를 최종분석에 사용하였다.

2. 측정도구 및 자료분석

본 연구는 정보통신윤리교육 프로그램의 교육내용에 대한 요구도를 분석하고자 한다. 본 연구에서 사용된 설문지는 사이버 윤리나 사회윤리 등에 관

한 선행연구(고윤중, 1990; 정옥영, 1985; 서임수, 1988; 이선희, 1990; 김보섭, 1994; 박효정, 1995; 노인희, 1991; 정보통신윤리위원회, 1998; 한국전산원, 1997)를 바탕으로 연구자가 본 연구의 목적에 맞게 개발하여 사용하였다. 왜냐하면, 현재 정보통신윤리교육에 대한 경험적 연구가 거의 이루어지지 않은 상태에서 본 연구에 부합되는 측정도구를 찾는 것이 불가능하였기 때문이다.

본 연구자에 의해 개발된 설문지는 총 다섯 개의 영역으로 구분되었다. 즉 사회인구학적 영역, 인터넷 영역, 사회윤리의식 영역, 정보통신윤리의식 영역, 그리고 정보통신윤리교육 영역으로 구분되었다. 인터넷 영역은 총 11문항으로 이루어졌으며, “매우 잘한다” 5점에서 “전혀 못한다” 1점의 리커트 척도로 측정하였고, 점수가 높을수록 인터넷 숙련도나 사용빈도가 높은 것을 의미한다. 본 연구에서 사용된 인터넷 영역의 신뢰도는 Cronbach 신뢰계수 .94로 나타났다.

사회윤리의식 영역은 총 13문항으로 구성되었으며, “매우 그렇다” 5점에서 “전혀 그렇지 않다” 1점의 리커트 척도로 측정하였고, 점수가 높을수록 사회윤리의식이 높은 것을 나타낸다. 사회윤리의식 영역의 신뢰도는 .70으로 나타났으며, 각 하위영역별 신뢰도는 법적윤리의식 .72, 공동체윤리의식 .68, 그리고 대인관계윤리의식 .62로 나타났다.

정보통신윤리의식 영역 역시 총 10문항으로 이루어졌으며, “매우 그렇다” 5점에서 “전혀 그렇지 않다” 1점의 리커트 척도로 측정하였고, 점수가 높을수록 정보통신윤리의식이 높은 것을 의미한다. 정보통신윤리의식 영역의 신뢰도는 .73으로 나타났고, 각 하위영역별 신뢰도는 네티정보윤리의식 .72 그리고 네티대인관계윤리의식 .52로 나타났다.

정보통신윤리교육 영역은 총 4문항으로 이루어졌으며, “매우 필요하다” 5점에서 “전혀 필요하지 않다” 1점의 리커트 척도로 이루어졌으며, 각 하위영역은-네티대인관계윤리교육, 네티정보윤리교육, 네티공동체윤리교육, 그리고 네티법적윤리교육- 1문항으로 이루어졌다. 이 척도는 점수가 높을수록 정보통신윤리교육의 요구도가 높은 것을 말한다. 정보통신윤리교

육의 요구도 영역의 신뢰도는 .93으로 나타났다. 자료의 분석은 SPSS PC+를 이용하여 조사대상자의 일반적 특성, 빈도 및 백분율, 평균과 표준편차를 산출하였으며, t-검증과 F-검증을 실시하였다.

V. 연구결과

1. 조사대상자의 일반적 특성

본 연구 조사대상자의 일반적인 특성은 남녀모두 비교적 동일한 비율로 구성되었으며, 학력은 주로 대학교 재학이거나 대학교를 졸업하는 등 비교적 높은 학력수준을 나타내고 있었다. 직업에서는 학생이 많았으며, 인터넷을 사용하는 기간 또한 1년에서 3년 미만인 부분이 많은 부분을 차지하였다. 인터넷 하루 이용시간의 경우, 1-2시간 미만과 3시간 이상이 동일하게 많은 것으로 나타났다. <표 1>은 조사대상자의 일반적 특성을 나타내고 있다.

2. 사회윤리의식과 정보통신윤리의식 및 정보통신윤리교육 요구도에 대한 수준

사회윤리의식과 정보통신윤리의식 그리고 정보통신윤리교육 요구도에 대한 일반적 수준을 파악하기 위해 하위요인별 평균 및 표준편차를 분석한 결과는 <표 2>와 같다. 먼저 사회윤리의식의 경우 중간을 상회(M=3.57)하는 것으로 나타났으며, 이를 하위영역별로 보면, 공동체윤리의식이 4.0으로 가장 높았으며, 다음으로 법적윤리의식(M=3.57) 그리고 대인관계윤리의식(M=2.74) 순으로 나타났다. 정보통신윤리의식의 경우 중간정도의(M=3.45) 수준으로 나타났으며, 이를 자세히 보면 네티대인관계윤리의식이 3.78로 높았고 다음으로 네티정보윤리의식(M=3.29) 순으로 나타났다. 마지막으로, 정보통신윤리교육 요구도의 평균 역시 중간이상을 상회(M=3.98)하는 것으로 나타났다. 이를 하위영역별로 보면, 네티법적윤리교육 요구도가 4.03으로 가장 높았고, 다음으로 네티공동체윤리교육 요구도(M=3.99), 네티

<표 1> 조사대상자의 일반적 특성

변인	구분	빈도	백분율
성별	남성	245	45.9
	여성	289	54.1
연령	10대	37	6.9
	20대	351	65.7
	30대	113	21.2
	40대	33	6.2
학력	고졸이하	90	16.9
	대재학	202	37.8
	대졸	169	31.6
	대학원재	36	6.7
	대학원졸	37	6.9
직업	학생	271	50.7
	단순노무직	34	6.4
	전문관리직	90	16.9
	사무직	87	16.3
	주부	52	9.7
인터넷 이용기간	1년미만	66	12.4
	1년-2년미만	141	26.4
	2년-3년미만	124	23.2
	3년-4년미만	95	17.8
	4년이상	108	20.2
인터넷하루 이용시간	1시간미만	82	15.4
	1-2시간미만	165	30.9
	2-3시간미만	122	22.8
	3시간이상	165	30.9
인터넷 이용시간대	0-8시이전	38	7.2
	8-16시사이	90	16.9
	16-24시이전	170	32.0
	일정치않음	233	43.9
인터넷 이용장소	집	271	51.2
	직장/학교	207	39.1
	PC방	51	9.6

정보윤리교육 요구도(M=3.98), 그리고 네티대인관계 윤리교육 요구도(M=3.93)의 순으로 나타났다.

3. 제변인에 따른 정보통신윤리교육 요구도

제변인에 따른 정보통신윤리교육 요구도에 대해 살펴보기 이전에 각 변인의 설정배경을 간단히 설명하고자 한다. 본 연구에서 사용된 변인들은 정보통신윤리의 이론적 틀인 사회변동의 단절론과 사회

〈표 2〉 사회윤리의식, 정보통신윤리의식 및 정보통신윤리교육 요구도에 대한 수준

영역	구분		
사회윤리의식	법적 윤리의식	평균	3.57
		표준편차	.71
	공동체 윤리의식	평균	4.00
		표준편차	.53
대인관계윤리의식	평균	2.74	
	표준편차	.82	
	사회윤리전체	평균	3.57
		표준편차	.46
정보통신윤리의식	넷정보윤리	평균	3.29
		표준편차	.63
	넷대인관계윤리	평균	3.78
표준편차		.66	
	정보통신윤리의식 전체	평균	3.45
		표준편차	.54
정보통신윤리교육 요구도	넷대인관계윤리교육	평균	3.93
		표준편차	.77
	넷정보윤리교육	평균	3.98
		표준편차	.73
	넷공동체윤리교육	평균	3.99
표준편차		.75	
	넷법적윤리교육	평균	4.03
		표준편차	.79
	정보통신윤리교육 요구도 전체	평균	3.98
		표준편차	.69

변동의 연속론 중에서 정보통신윤리를 정립하는데 어떠한 이론이 더 적합한지를 알아보려 설정되었다. 이러한 변인들은 정보통신윤리의식을 고취시키는 데 핵심적인 요인들이 무엇인지를 밝혀 보다 효율적인 정보통신윤리교육 프로그램을 구성하는데 도움이 되리라 본다. 또한 정보통신윤리의식 정도에 따라 요구되는 정보통신윤리교육의 영역이 다를 수 있기 때문에 이러한 변인들을 검증하여 보다 효과적인 정보통신윤리교육 프로그램을 구성하고자 하였다. 제변인에 따른 정보통신 윤리교육 요구도에 대해 살펴보기 위해 t-검증과 F-검증을 실시하였다. 그 결과 사회인구학적 변인에 따른 정보통신윤리교육 요구도는 성별 변인만이 정보통신윤리교육 요구

도에 유의한 차이를 나타냈다(〈표 3〉 참조). 즉, 여성이 남성에 비해 정보통신윤리교육 요구도가 높은 것으로 나타났다($p < .05$, $p < .01$).

다음으로, 사회윤리의식 변인에 따른 정보통신윤리교육 요구도의 차이를 살펴본 결과, 사회윤리의식이 상인 집단이 정보통신윤리교육에 대한 요구도가 가장 높게 나타났으며, 다음으로 중인 집단과 하인 집단의 순으로 나타났다($p < .001$)(〈표 4〉 참조).

정보통신윤리의식 변인에 따른 정보통신윤리교육 요구도에 대한 집단간 차이를 분석한 결과는 〈표 5〉와 같다. 즉, 정보통신윤리의식이 상인 집단이 정보통신윤리교육에 대한 요구도가 가장 높게 나타났으며, 다음으로 중인 집단과 하인 집단의 순으로 정보통신윤리교육에 대한 요구도가 높았다($p < .001$).

VI. 정보통신윤리교육 프로그램 모형 개발

정보통신윤리교육 요구도에 대한 연구결과를 바탕으로 청소년을 위한 정보통신윤리교육 프로그램의 모형을 제시하고자 한다. 본 연구에서 정보통신윤리교육에 대한 요구도를 청소년을 포함한 일반인들을 대상으로 조사한 후 교육프로그램의 대상을 청소년으로 정한 이유는 다음과 같다. 먼저, 연령별로 정보통신윤리교육 프로그램의 교육영역에 대한 요구도 상에 차이가 없었기 때문에 일반인을 포함한 요구도 조사를 바탕으로 청소년 정보통신윤리교육 프로그램을 개발하고자 하였다. 둘째, 지금까지 정보통신윤리교육 프로그램이 전무한 상태에서 총체적인 정보통신윤리교육 프로그램을 구성하기 위해서는 가상공간을 이용하고 있는 사람들이 교육을 통해 현존의 잘못된 정보통신윤리체계를 변화시키고자 하는 것이 일반적으로 무엇인지를 알아보는 것이 중요하다고 생각하였기 때문이다. 셋째, 청소년을 대상으로 본 교육프로그램이 개발된 이유는 다른 계층에 비해 청소년의 인터넷 이용이 높으며, 이용이 높은 만큼 정보통신관련 범죄나 문제에 노출될 가능성이 크기 때문이다. 또한 청소년의 시기는 발달특성상 충동성과 모험성의 욕구가 강한 시

<표 3> 사회인구학적 변인에 따른 정보통신윤리교육 요구도 분석결과

영역 변인		빈도	넷대인관계윤리교육		넷정보윤리교육		넷공동체윤리교육		넷법적윤리교육		정보통신윤리교육전체	
			평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차
성별	남	245	3.85	.83	3.89	.77	3.90	.78	3.90	.86	3.88	.73
	여	289	4.00	.70	4.05	.68	4.07	.72	4.14	.71	4.06	.63
T값			-2.19*		-2.51*		-2.53*		-3.50**		-2.96**	
연령	10대	37	3.86	.82	3.95	.74	3.86	.79	3.95	.81	3.91	.73
	20대	351	3.91	.75	3.96	.72	3.99	.74	4.05	.77	3.98	.68
	30대	113	3.98	.82	4.04	.72	4.00	.74	3.96	.83	4.00	.69
	40대	33	3.97	.77	4.00	.79	4.09	.84	4.09	.84	4.04	.77
F값			.34		.36		.55		.55		.24	
학력	고졸이하	90	3.76	.88	3.87	.81	3.89	.85	3.97	.88	3.87	.79
	대재학	202	3.93	.77	3.98	.73	4.00	.74	4.05	.79	3.99	.69
	대졸	169	3.96	.71	3.98	.66	4.00	.70	3.96	.75	3.98	.62
	대학원재	36	4.08	.60	4.08	.73	4.06	.75	4.22	.64	4.11	.62
	대학원졸	37	4.05	.85	4.08	.76	4.11	.77	4.14	.86	4.09	.75
F값			1.85		.91		.72		1.19		1.18	
직업	학생	271	3.95	.75	4.00	.73	3.99	.74	4.07	.77	4.0	.69
	단순노무직	34	3.65	1.07	3.85	.93	3.88	.95	3.82	.87	3.80	.82
	전문관리직	90	3.94	.75	3.97	.66	4.0	.72	4.0	.75	3.98	.66
	사무직	87	3.86	.77	3.91	.71	3.91	.77	3.95	.90	3.91	.70
	주부	52	4.10	.60	4.08	.68	4.17	.65	4.03	.69	4.12	.62
F값			1.99		.74		1.22		1.20		1.42	
인터넷 이용 기간	1년미만	66	4.0	.63	3.98	.62	3.95	.71	4.0	.74	3.98	.60
	1년-2년미만	141	3.99	.69	4.04	.68	4.07	.70	4.07	.79	4.04	.64
	2년-3년미만	124	3.97	.77	3.95	.76	3.95	.78	4.04	.81	3.98	.73
	3년-4년미만	95	3.89	.86	3.99	.75	3.99	.75	4.01	.78	3.97	.69
	4년이상	108	3.79	.84	3.91	.78	3.95	.79	3.99	.80	3.91	.75
F값			1.43		.52		.59		.20		.58	
인터넷 이용 시간	1시간미만	82	3.98	.67	3.99	.69	3.91	.77	3.99	.82	3.97	.66
	1-2시간미만	165	3.99	.70	4.02	.70	4.07	.73	4.11	.75	4.05	.66
	2-3시간미만	122	3.88	.88	3.95	.80	3.97	.79	4.02	.83	3.95	.75
	3시간이상	165	3.88	.79	3.94	.71	3.97	.73	3.98	.77	3.94	.67
F값			.91		.44		.93		.91		.80	
인터넷 이용 시간대	0-8시이전	38	4.08	.54	4.11	.56	4.13	.58	4.11	.76	4.11	.51
	8-16시사이	90	4.0	.67	4.09	.59	4.07	.63	4.09	.79	4.06	.56
	16-24시이전	170	3.90	.80	3.95	.78	3.96	.82	4.02	.81	3.96	.75
	일정치않음	233	3.90	.81	3.93	.76	3.96	.76	4.0	.78	3.95	.72
F값			.92		1.56		.97		.41		1.07	
인터넷 이용 장소	집	271	3.98	.78	4.02	.75	4.05	.76	4.08	.81	4.03	.71
	직장과 학교	207	3.89	.74	3.96	.67	3.97	.71	4.02	.73	3.96	.63
	PC방	51	3.78	.83	3.78	.81	3.78	.83	3.78	.88	3.78	.80
F값			1.66		2.28		2.83		2.97		2.87	

* p< .05 **p< .01 ***p<.001

〈표 4〉 사회윤리의식 변인에 따른 정보통신윤리교육 요구도 분석결과

변인	영역	빈도	넷대인관계윤리교육		넷정보윤리교육		넷공동체윤리교육		넷법적윤리교육		정보통신윤리교육전체	
			평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차
법적 윤리의식	하	136	3.74	.85	3.85	.76	3.78	.82	3.82	.85	3.80	.73
	중	154	3.91	.79	3.90	.75	3.94	.80	3.97	.81	3.93	.73
	상	244	4.05	.68	4.10	.67	4.14	.63	4.18	.71	4.12	.60
F값			7.52**		6.74**		33.34***		9.57***		10.50***	
공동체 윤리의식	하	106	3.69	.74	3.63	.69	3.63	.80	3.66	.85	3.65	.68
	중	208	3.91	.72	3.95	.66	3.97	.67	3.98	.69	3.95	.62
	상	214	4.05	.81	4.16	.74	4.18	.74	4.25	.77	4.16	.69
F값			8.10***		20.09***		20.27***		21.87***		20.84***	
대인관계 윤리의식	하	168	3.91	.75	3.96	.73	3.96	.73	4.0	.77	3.96	.67
	중	233	3.93	.74	3.95	.72	4.0	.75	4.01	.79	3.97	.68
	상	133	3.95	.84	4.05	.73	4.02	.78	4.10	.81	4.03	.72
F값			.12		.82		.28		.70		.47	
사회윤리 의식전체	하	140	3.72	.79	3.74	.72	3.70	.77	3.69	.82	3.71	.69
	중	170	3.93	.82	3.98	.78	4.04	.79	4.10	.77	4.01	.73
	상	224	4.06	.69	4.12	.65	4.14	.64	4.18	.71	4.13	.60
F값			8.48***		12.16***		16.06***		18.92***		16.55***	

* p<.05 **p<.01 ***p<.001

※ 법적윤리의식, 공동체윤리의식, 대인관계윤리의식, 사회윤리의식 전체의 분류방법은 다음과 같다.

상 : M+1/2SD 이상

중 : M-1/2SD ~ M+1/2SD

하 : M-1/2SD 이하

기이기 때문에 익명성을 요구하는 사이버 공간에서 발생할 수 있는 문제나 범죄에 쉽게 관여할 수 있기 때문이다. 마지막으로, 정보통신윤리교육은 기본교육이라는 원칙 하에 정보통신윤리가 확립되기 위해서는 본 교육프로그램의 모형이 학교교육과정 내(예를 들면, 초·중·고등학생의 방과 후 특별활동 프로그램, 컴퓨터관련 교과목 수업, 또는 가정수업의 가족생활교육내용 등)에서 활용되어야 한다고 생각하였기 때문에 청소년을 대상으로 교육프로그램의 모형을 개발하였다.

본 정보통신윤리 교육프로그램의 모형은 본 연구결과를 바탕으로 총8회기로 구성되었다. 본 연구결과, 정보통신윤리교육에 대한 요구도는 높게 나타났으며, 영역별로 보면 넷법적윤리교육 영역에 대한 요구도가 가장 높게 나타났고 다음으로 넷공동체윤리교육 영역에 대한 요구도가 높은 것으로 나타났

다. 사회윤리의식 변인에서는 공동체윤리의식이 높은 집단이 정보통신윤리교육에 대한 요구도가 가장 높았고 다음으로 법적윤리의식이 높은 집단이 정보통신윤리교육에 대한 요구도가 높았다. 마지막으로, 정보통신윤리의식 변인에서는 넷대인관계윤리의식이 높은 집단이 정보통신윤리교육에 대한 요구도가 가장 높았고 다음으로 넷정보윤리의식이 높은 집단이 정보통신윤리교육에 대한 요구도가 높았다.

이러한 결과를 종합하여 보면, 정보통신윤리를 적절하기 위해서 일반인들이 공통적으로 가장 우선으로 생각하는 교육 영역이 공동체윤리의식이라고 할 수 있다. 이에 본 정보통신윤리교육 프로그램에서는 사이버 환경에서의 공동체윤리의식을 고취시킬 수 있는 내용으로 구성하였다. 본 프로그램은 사이버 환경에서의 공동체윤리의식을 강화시키기 위해서는 물리적인 환경에서의 공동체윤리의식과 사이버 환

〈표 5〉 정보통신윤리의식 변인에 따른 정보통신윤리교육 요구도 분석결과

변인	영역	빈도	넷대인관계윤리교육		넷정보윤리교육		넷공동체윤리교육		넷법적윤리교육		정보통신윤리교육전체	
			평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차
넷정보 윤리의식	하	62	3.68	.88	3.69	.82	3.66	.92	3.58	.53	3.65	.78
	중	397	3.89	.74	3.94	.70	3.96	.72	4.01	.76	3.95	.66
	상	73	4.33	.67	4.37	.63	4.41	.55	4.51	.90	4.40	.52
F값			14.33***		16.76***		18.97***		25.82***		23.06***	
넷대인 관계 윤리의식	하	90	3.61	.82	3.72	.75	3.70	.84	3.71	.86	3.69	.71
	중	372	3.92	.70	3.94	.68	3.97	.68	4.0	.73	3.96	.63
	상	72	4.35	.84	4.49	.71	4.44	.75	4.57	.69	4.46	.67
F값			19.62***		26.03***		21.54***		26.92***		28.87***	
정보통신 윤리의식 전체	하	91	3.67	.84	3.74	.77	3.68	.85	3.64	.85	3.68	.72
	중	350	3.89	.74	3.94	.70	3.96	.72	4.01	.77	3.95	.67
	상	91	4.31	.66	4.35	.62	4.41	.56	4.47	.52	4.38	.51
F값			17.56***		18.84***		23.99***		28.40***		27.17***	

* p < .05 ** p < .01 *** p < .001

※ 넷정보윤리의식, 넷대인관계윤리의식, 정보통신윤리의식전체의 분류방법은 다음과 같다.

상 : M+1/2SD 이상

중 : M-1/2SD ~ M+1/2SD

하 : M-1/2SD 이하

경에서의 공동체윤리의식의 차이점과 공통점을 살펴보는 것이 중요하다고 생각하였기 때문에 각 회기마다 물리적 환경과 사이버 환경의 비교를 통해 공동체윤리의식을 강화하도록 구성하였다. 또한 본 프로그램은 공동체윤리의식을 강화시키기 위해서 가족생활교육에서 활용도가 높은 인간관계훈련 및 자기주장훈련 내용을 사이버 공간이라는 특수환경과 접목하여 구성하였다. 공동체윤리의식을 강화하기 위해서는 자신에 대한 이해를 바탕으로 대인관계기술습득이 중요하기 때문에 본 교육프로그램의 모형은 각 회기별로 사이버 공간과 물리적 공간에서의 자신의 모습을 비교 분석한 후 바람직한 대인관계형성을 위한 기술습득을 주요 교육내용으로 다루고 있다. 〈표 6〉은 정보통신윤리교육 프로그램의 각 회기별 목표를 나타내고 있다. 〈표 7〉에서부터 〈표 14〉까지는 정보통신윤리교육 프로그램의 각 회기별 세부내용에 대해 보여주고 있다.

VI. 결론 및 제언

본 연구는 컴퓨터를 매개로 한 3차적 인간관계가 중심이 될 정보사회에서 가상공간의 익명성에도 불구하고 신뢰와 합리적 의사소통이 가능할 수 있는 새로운 공동체의식과 이를 뒷받침 해주는 새로운 행위규범들을 형성하고 실천할 수 있는 방안을 모색하고자 하였다. 본 연구는 또한 정보통신윤리교육 프로그램의 모형을 제시함으로써 바람직한 정보사회 구축을 위한 초석을 마련하고, 이를 통해 정보통신 관련 범죄 및 일탈행위에 무방비 상태로 노출되어 있는 청소년과 그 가족을 보호할 수 있는 계기를 마련하고자 하였다. 이에 정보통신윤리의식 함양이라는 실천적 차원에서 본 연구는 정보통신윤리 교육프로그램의 세부적 내용을 구성할 수 있는 틀을 마련하고자 하였다. 또한 사회변동의 단절론과 연속론적 입장과 정보통신윤리관련 선행연구에 의거해 일반인들에게 정보통신윤리교육 프로그램의 교육영역에 의한 요구도를 조사하여 이를 바탕으로 피교육자가

<표 6> 정보통신윤리교육 프로그램의 목표

영역	회기	목표
래포형성 및 프로그램 소개	1회기 <집단성원간 소개 및 프로그램 소개>	1. 집단성원간의 친밀감 형성 2. 집단성원과 집단 leader와의 친밀감 형성 3. 프로그램 전반에 대한 이해증진
정보사회에서의 자신에 대한 성찰	2회기 <사이버 공간에서의 나를 바로 아는 지혜!!>	1. 자신의 생활습관에 대한 이해 2. 자신의 장점 및 단점에 대한 지각 3. 사이버 공간에서의 자신에 대한 이해
정보사회에 대한이해	3회기 <사이버 공간이란?>	1. 사이버 공간에 대한 정의 형성 2. 사이버 공간의 역할에 대한 개념 형성 3. 사이버 공간의 역기능과 순기능
정보사회에서의 인간관계에 대한이해	4회기 <사이버 공간에서의 인간관계는 물리적 공간에서와 다르다?>	1. 인간관계에 영향을 미치는 요인 이해 2. 사이버 공간에서의 인간관계에 미치는 요인 이해 3. 물리적 공간과 사이버 공간에서의 인간관계에 영향을 미치는 요인의 차이점과 유사점의 존재여부에 대한 이해
정보사회에서의 효율적인 인간관계 형성	5회기 <사이버 공간에서 화를 지혜롭게 표출하려면?>	1. 자신이 소유한 감정 및 표출방법에 대한 이해 2. 사이버 공간에서 자신이 소유한 감정 및 표출방법에 대한 이해 3. 사이버 공간에서의 효율적인 감정표출을 위한 기술습득 및 훈련
	6회기 <사이버 공간에서 서로 대화를 잘하려면?>	1. 사이버 공간에서의 자신의 언어습관에 대한 고찰 2. 사이버 공간에서의 자신의 의사소통 형태에 관한 고찰 3. 사이버 공간에서의 효율적인 대화기술 습득 및 훈련
	7회기 <사이버 공간에서 문제를 효율적으로 해결하려면?>	1. 건전한 문제해결 방법모색 2. 효율적인 문제해결 기술 습득 3. 사이버 공간에서의 문제 해결기술 훈련
교육에 대한 평가	8회기 <교육의 결과는?>	1. 교육에 대한 만족도 평가 2. 정보통신윤리의식 수준 평가

<표 7> 정보통신윤리 교육프로그램의 내용(1회기)

단계명	제 1회기: 집단성원간 소개 및 프로그램 소개(소요시간 85분)	
교육진행절차	교육 내용	비고(준비물)
목표	1. 집단성원간의 친밀감 형성 2. 집단성원과 집단 leader와의 친밀감 형성 3. 집단성원의 프로그램 전반에 대한 이해증진	
강의(총 20분)	프로그램의 목적과 규칙을 설명하고 진행일정과 내용을 소개(20분)	
활동·실습 및 토론(총 55분)	1. 집단성원간 친밀감 형성(20분) - 자신의 이름과 특징 설명하기 - 각 참여자에 대한 첫인상 적어보기 2. 본 프로그램의 바램 및 참여동기 부여(20분) - 본 프로그램에 대한 기대나 얻고 싶은 것 적어보기 - 본 프로그램의 진행자에게 바라는 것 적어보기 - 본 프로그램의 종료 후 기대하는 자신의 모습에 대해 적어보기 3. 사전검사(15분)	* 명찰, 필기도구, 출석부, 개인 화일, 음료수 및 간식 * 프로그램 전체강의안과 일정을 소개하는 work-book * 사전검사지 (정보통신윤리의식 수준척도)
종결(총 10분)	* 프로그램의 적극적인 참여를 부탁하고 다음시간내용을 예고(10분)	

<표 8> 정보통신윤리 교육프로그램 내용(2회기)

단계명	제 2회기: 사이버 공간에서의 나를 바로 아는 지혜!!(소요시간 80분)	
교육진행절차	교육 내용	비고(준비물)
목 표	1. 자신의 생활습관에 대한 이해 2. 자신의 장점 및 단점에 대한 이해 3. 사이버 공간에서의 자신에 대한 이해	* 명찰, 필기도구, 출석부, 개인 화일, 음료수 및 간식 * work-book
강 의		
활동·실습 및 토론 (총 70분)	1. 나의 생활습관 돌아보기(30분) - 지난 5개월 동안 자신의 행동이나 태도에 대해 이야기하기 - 지난 5개월 동안 사이버 공간에서 자신의 행동이나 태도에 대해 이야기하기 - 동일한 상황을 설정하고 그 상황에서 물리적 공간에서의 자신과 사이버 공간에서의 자신의 모습 비교하기 2. 거울보기(40분) - 물리적 공간과 사이버 공간에서의 '내가 보는 나' 비교하기: 각 공간에서의 자신의 장점과 단점 각 5개씩 이야기하기 - 물리적 공간에서의 남이 보는 나 : 자신의 이름적이고 옆으로 돌려가면서 그 사람에 대한 장점과 단점 이야기하기 - 사이버 공간에서의 남이 보는 나: 사이버 공간에서 남들이 자신에게 해주었던 장점과 단점에 대해 이야기하기	
종 결 (총 10분)	* 느낌 정리하기 * 본 모임의 좋은 점과 아쉬운 점에 대해 적어보기	

원하는 교육프로그램의 내용을 설정하였다.

본 연구 결과를 요약하면 먼저, 사회윤리의식(M=3.57), 정보통신윤리의식(M=3.45) 모두 중간을 상회하는 것으로 나타났다. 정보통신윤리교육 요구

도의 평균 역시 중간이상을 상회(M=3.98)하는 것으로 나타났다. 둘째, 제변인에 따른 정보통신윤리 교육 요구도를 분석한 결과, 사회인구학적 변인 중 성별이, 사회윤리의식 변인 중 법적윤리의식과 공동

<표 9> 정보통신윤리 교육프로그램(3회기)

단계명	제 3회기: 사이버 공간이란?(소요시간 150분)	
교육진행절차	교육 내용	비고(준비물)
목 표	1. 사이버 공간에 대한 정의 형성 2. 사이버 공간의 역할에 대한 개념형성 3. 사이버공간의 역기능과 순기능	* 명찰, 필기도구, 출석부, 개인 화일, 음료수 및 간식 * 비디오 * work-book
강 의 (총 20분)	1. 정보사회의 개념과 특징 2. 정보사회의 긍정적인 모습과 부정적인 모습	
활동·실습 및 토론 (총 120분)	1. 가상공간 또는 정보사회관련 영화(매트릭스, 코드명 J 등)를 보고 정보사회의 역기능과 순기능에 관해 토론하기 2. 자신이 경험한 정보사회의 긍정적인 면과 부정적인면에 대해 이야기하기	
종 결 (총 10분)	* 느낌 정리하기 * 본 모임의 좋은 점과 아쉬운 점에 대해 적어보기	

<표 10> 정보통신윤리 교육프로그램 (4회기)

단계명	제 4회기: 사이버 공간에서의 인간관계는 물리적 공간에서와 다르다??(소요시간 100분)	
교육진행절차	교육 내용	비고(준비물)
목 표	1. 인간관계에 영향을 미치는 요인 이해 2. 사이버 공간에서의 인간관계에 미치는 요인 이해 3. 물리적 공간과 사이버 공간에서의 인간관계에 영향을 미치는 요인의 차이점과 유사점에 대한 이해	* 명찰, 필기도구, 출석부, 개인 화일, 음료수 및 간식 * 비디오 * work-book
강 의 (총 20분)	1. 바람직한 인간관계 형성의 핵심요소들에 대한 강의 2. 사이버 공간의 윤리적 의미 3. 사이버 공간에서의 인간관계 형성을 위한 네티켓의 규칙	
활동·실습 및 토론 (총 70분)	1. 네티켓에 대한 공익광고용 비디오 시청하기(10분) 2. 비디오 시청과 관련하여 자신이 경험한 사이버 공간에서의 불쾌한 행위나 태도를 5개 나열한 수 소집단별로 순위를 매기고 토론하기(30분) 3. 사이버 공간에서의 에티켓을 지키기 위해 자신이 할 수 있는 3가지를 적고 소집단별로 토론 후 발표하기(30분)	
총 결 (총 10분)	* 느낌 정리하기 * 본 모임의 좋은 점과 아쉬운 점에 대해 적어보기	

체윤리의식이, 그리고 정보통신윤리의식 변인이 정보통신윤리교육 요구도에 유의한 차이를 보였다. 본 연구결과를 바탕으로 제안점을 보면, 먼저 본

연구결과 사회윤리의식이 정보통신윤리교육 요구도에 주요 변인으로 나타났다. 이는 정보통신윤리교육의 근원이 기존의 사회윤리의식과 동떨어져 있는

<표 11> 정보통신윤리 교육프로그램 (5회기)

단계명	제 5회기: 사이버 공간에서 화를 지혜롭게 표출하려면? (소요시간 110분)	
교육진행절차	교육 내용	비고(준비물)
목 표	1. 자신이 소유한 감정 및 표출방법에 대한 이해 2. 사이버 공간에서 자신이 소유한 감정 및 표출방법에 대한 이해 3. 사이버 공간에서의 효율적인 감정표출을 위한 기술습득 및 훈련	* 명찰, 필기도구, 출석부, 개인 화일, 음료수 및 간식 * work-book
강 의 (총 30분)	1. 인간의 다양한 감정과 그에 따른 태도의 변화에 대한 강의 2. 감정언어에 대한 강의 3. 감정표현에 대한 강의	
활동·실습 및 토론 (총 70분)	1. 자신이 기쁠 때, 슬픈 때, 화가 날 때, 우울할때 어떻게 행동하는지에 대해 이야기하기(10분) 2. 자신이 경험하고 있는 감정들을 사이버 공간상에서 표현하는 단어들 혹은 부호들에 대해 이야기하기(20분) 3. 자신이 경험한 무례한 감정표현 유형에 대해 이야기하기(10분) 4. 자신이 행했던 무례한 감정표현 및 타인의 반응에 대해 이야기하기(10분) 5. 사이버 공간에서 자신의 감정상태를 효율적으로 표현할 수 있는 방안에 대해 이야기하기(20분)	
총 결 (총 10분)	* 느낌 정리하기 * 본 모임의 좋은 점과 아쉬운 점에 대해 적어보기	

〈표 12〉 정보통신윤리 교육프로그램(6회기)

단계명	제 6회기: 사이버 공간에서 서로 대화를 잘하려면? (소요시간 110분)	
교육진행절차	교육 내용	비고(준비물)
목 표	1. 사이버 공간에서의 자신의 언어습관에 대한 고찰 2. 사이버 공간에서의 자신의 의사소통 형태에 관한고찰 3. 사이버 공간에서의 효율적인 대화기술 습득 및 훈련	* 명찰, 필기도구, 출석부, 개인 화일, 음료수 및 간식 * work-book
강 의 (총 20분)	1. 효율적인 의사소통 기술에 대한 강의 2. 효율적인 자기표현 기술에 대한 강의	
활동·실습 및 토론 (총 80분)	1. 사이버 공간에서 자신의 언어습관-좋은 점과 나쁜점-에 대해 이야기하기(10분) 2. 사이버 공간에서 자신의 대화유형에 대해 이야기하기. 이를 바탕으로 물리적 공간에서의 대화유형과 차이가 있는지 있다면 무엇이며 그 이유는 무엇인지 이야기하기(20분) 3. 나-전달법을 활용한 자기표현 기술습득 및 훈련: 3인 1조로 팀을 형성하여 2명은 자기표현 기술을 연습하고 나머지 1명은 자기표현기술이 제대로 이행되고 있는지 판단하는 중재자의 역할 담당(30분) 4. 사이버 공간에서 나-전달법의 활용방안에 대해 이야기하기(20분)	
종 결 (총 10분)	* 느낌 정리하기 * 본 모임의 좋은 점과 아쉬운 점에 대해 적어보기	

윤리의식체계가 아님을 단적으로 나타내주는 결과라 할 수 있다. 따라서, 정보통신윤리의식 부족으로 인해 발생하는 다양한 정보통신관련 범죄를 예방하기 위해서는 사회윤리의식을 함양할 수 있는 교육 프로그램 개발하여 실시하는 것이 시급하며, 이와

동시에 사회윤리의식 고취를 위한 사회운동을 전개하는 것이 필요하리라 본다. 더욱이 가장 활발하게 인터넷을 사용하고 있는 초등학교를 포함한 청소년을 대상으로 사회윤리의식을 고취시킬 수 있는 학교교육의 활성화 또한 시급하다 할 수 있다.

〈표 13〉 정보통신윤리 교육프로그램(7회기)

단계명	제 7회기: 사이버 공간에서 문제를 효율적으로 해결하려면?(소요시간 90분)	
교육진행절차	교육 내용	비고(준비물)
목 표	1. 문제해결 시 Win-Win 방법모색 2. 효율적인 문제해결 기술 습득 3. 사이버 공간에서의 문제 해결기술 훈련	* 명찰, 필기도구, 출석부, 개인 화일, 음료수 및 간식 * work-book
강 의(총 20분)	1. Win-Win 문제해결능력 기술에 관한 강의	
활동·실습 및 토론 (총 60분)	1. 사이버 공간에서 발생할 수 있는 문제들에 대해 이야기하기(10분) 2. 자신이 경험한 사이버 공간상에서의 문제들에 대해 이야기하고 그에 대한 해결방안은 무엇이었는지에 대해 이야기하고 다른 구성원들은 이에 대한 feedback 주기(20분) 3. 사이버 공간에서 자신을 보호할 수 있는 방안에 대해 이야기하기(20분)	
종 결 (총 10분)	* 느낌 정리하기 * 본 모임의 좋은 점과 아쉬운 점에 대해 적어보기	

<표 14> 정보통신윤리 교육프로그램 (8회기)

단계명	제 8회기: 마무리 (소요시간 60분)	
교육진행절차	교육 내용	비고(준비물)
목 표	1. 프로그램의 효율성 검증	* 명찰,
강 의		필기도구, 출석부,
활동·실습 및 토론 (총 50분)	1. 교육효과성 검증(20분) - 교육의 효과성 검증을 위한 정보통신윤리의식 수준 측정 - 교육의 효율성 검증을 위해 개방형 질문지 활용한 교육 만족도 평가 2. 교육을 끝마치며(30분) - 정보통신윤리의식을 함양하기 위해 자신이 할 수 있는 일 이야기하기	개인화일, 음료수 및 간식 * work-book * 사후 설문지
종 결 (총 10분)	* 느낌 정리하기 * 본 모임의 좋은 점과 아쉬운 점에 대해 적어보기	

다음으로, 정보통신윤리의식 또한 정보통신윤리 교육 요구도에 주요 변인인 것으로 나타났다. 이는 사이버 공간에 대한 정확한 이해를 바탕으로 사이버 공간에서의 자신에 대한 이해를 높이고, 나아가 사이버 공간의 운영원리에 대한 이해를 증진시킴으로 정보통신윤리의식이 함양될 수 있음을 시사하였다. 따라서, 청소년을 대상으로 정보통신윤리교육을 실시하여 미래 건전한 정보사회의 주역으로 성장할 수 있도록 그 기반을 마련해야 할 것이다.

마지막으로 본 연구에서 제안한 교육프로그램을 지속적으로 학교현장에서 실시하여 그 효과성 검증 작업을 반복적으로 실시하여 프로그램의 수정 및 보완이 이루어질 수 있도록 후속연구가 절실히 요구된다. 또한 정보통신윤리교육의 요구도 조사에 대한 척도를 개발하여 보다 효율적인 교육 프로그램이 개발될 수 있도록 연구가 이루어져야 할 것이다.

본 연구의 제한점으로는 정보통신윤리 교육프로그램을 실질적으로 실행하지 않았기 때문에 이에 대한 효율성을 검증할 수 없었다. 따라서 후속연구를 통하여 프로그램의 효율성을 검증하여 명실공히 정보통신윤리 교육프로그램으로서의 기틀을 마련할 필요성이 요구된다. 그러나 이러한 제한점에도 불구하고 본 연구는 가족생활교육의 영역을 확대했다는 점에서 그리고 지금까지 정보통신윤리교육에 대한 개념적 연구에서 경험적 연구를 바탕으로 건전한

정보사회 구현을 위한 실질적인 방안인 정보통신윤리 교육 프로그램의 모형을 제시했다는 데에 적으나마 그 의의가 있다고 본다.

■ 참고문헌

강동범(1997). 컴퓨터범죄와 개정형법. 법전 491, 8. 법전협회.
 _____(1999). 컴퓨터범죄처벌규정에 대한 비교법적 고찰. 법률행정론집 7. 서울시립대학교, 법률행정연구소.
 강홍렬, 윤준수, 황경식(1997). 고도정보사회의 정보윤리 확립을 위한 정책방안. 정보통신정책연구원.
 고영호(1999). Rorty의 진리관과 교육. 교육철학, 17. 한국교육철학회.
 고윤종(1990). 한국청소년의 윤리의식에 관한 조사 연구-고등학생을 중심으로-. 건국대 교육 대학원 석사학위논문.
 권기현(1998). 인간중심의 정보사회를 위한 일 고찰. 사이버커뮤니케이션학보, 2.
 김보섭(1994). 정보윤리의식 실태에 관한 실증적 연구. 계명대 무역대학원 석사학위논문.
 김성언(1996). 정보윤리의식의 확립방안에 관한 연구. 대구효성가톨릭대학교 연구논문집, 53, 591-609.

- 김옥순(1995). 정보사회 속에서의 퇴폐향락현상 여성 331. 한국여성단체협의회.
- _____ (1999). 청소년을 위한 정보통신교육의 진단과 제언. *오늘의 청소년*, 138(4), 6-11.
- 김혜숙 외(1993). Session 7: 효과검증 및 통계분석기법의 재고: 한국 집단자아존중척도. 한국심리학회 학술논문집.
- 노인회(1991). 청소년의 윤리의식과 행동성향에 관한 조사연구. 인하대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 노현후(1993). 생활속의 미스터리-컴퓨터 범죄실태와 사례유형. 서울. 하이테크정보.
- 박정순(1997). 정보통신문화와 도덕의 정체성 문제. 한국철학회, 봄호.
- 박찬구(2001). 인가욕망의 분출구에도 지켜야 할 법과 질서가 있다. *정보통신윤리*, 20.
- 박혜원, 광금주(1996). 청소년을 위한 전자게임 프로그램의 규제 및 평가체계개발. 서울: 집문당.
- 박효정(1995). 정보윤리 의식의 현황조사 및 제고방안 연구- 국교 고사와 국민학생을 대상으로-. 한국외국어대 무역대학원 석사학위논문.
- 서임수(1991). 고등학생들의 윤리의식에 관한 연구- 기독교학생과 비기독교학생 비교-. 연세대 교육대학원 석사학위논문.
- 성동규(2000). 인터넷 포르노의 제도적·기술적 규제방안의 현실화. 한국사회와 정보통신윤리세미나 자료집.
- 신각철(1995). 95년도 정보화 관련 법령 정비현황. 데이터베이스 월드. 한국데이터베이스진흥센터.
- 신현중(1997). 멀티미디어의 폭력성, 선정성이 청소년에게 미치는 영향 연구 - 오락용 씨 디롬 타이틀, 인터넷과 그 검열제도를 중심으로. 서강대학교 언론대학원 석사학위논문.
- 아산사회복지사업재단 편(1995). 정보사회와 사회윤리.
- 오경식(1999). 사이버 공간에서 윤리문제에 대한 법적규제의 문제점. 한국사회와 정보통신 윤리세미나 자료집.
- 양민영, 박선주(2000). 초등학교 정보통신윤리교육과정 모형 개발. 한국정보교육학회 학술발표논문집 5, 2, 357-365.
- 윤영민(1997). 19세기 이상과 21세기 기술의 접합은 환상인가?. 크리스찬아카데미 연구포럼.
- 이동만, 장명희, 김옥명(1998). 청소년의 정보통신윤리의식. 한국정보시스템학회 98추계학술대회 논문집.
- 이선희(1990). 서울지역 중학생의 윤리의식에 관한 실증적 연구. 단국대 교육대학원 석사학위논문.
- 이영복(2000). 정보윤리의식 실태에 관한 연구. 상지대 대학원 석사학위논문.
- 이윤희(1998). 정보사회와 사적 영역의 위기. *담론21, 봄호*, 한국사회역사학회.
- _____ (1998). 정보통신윤리의 확립방안-정보통신윤리강령을 중심으로-. *사이버커뮤니케이션학보*, 3, 5-45.
- 이창후(1998). 정보윤리의 정체성에 관한 연구. 서울대 대학원 철학과. 석사학위논문.
- 이희수(1997). 청소년 정보윤리(문화) 교육에 관한 교육사회학적 분석. *교육사회학연구*, 7(3), 139-157.
- 임은미, 김지은(1999). 청소년 사이버상담의 발전모형. 한국청소년상담원.
- 임홍빈(1996). 정보사회의 생활윤리 정보사회와 사회윤리. 아산재단 제7회 사회윤리심포지엄.
- 장명희(1999). 정보시스템 확보유형의 결정요인. 경북대 대학원 석사학위논문.
- 장영민(1996). 컴퓨터사용사기죄. *고시계* 475, 9. 국가고시학회.
- 장영민, 조영관(1993). 컴퓨터 범죄와 그 법적 대응책. *정보과학회지*, 82(3), 14-26.
- 장진경(2001). 건전한 사이버문화 형성을 위한 사이버 윤리교육 프로그램개발을 위한 기초연구. *대한가정학회지*, 39(12), 15-35.
- 정경수(1995). 정보통신윤리정립에 대한 이론적 고찰. *월간정보화사회*, 91.
- 정보통신윤리위원회 편(1995). 정보사회와 정보통신윤리.
- _____ (1998). 정보통신윤리 교육교재 및 프로그램 개발에 관한 연구.

- _____ (1999). 정보화에 관한 연차 보고서.
- _____ (2000). 사이버성폭력의 실태와 그 대응책. 건전한 정보통신문화 정착을 위한 세미나.
- _____ (2001). 인터넷의 사회심리학적 영향과 윤리적 대응. 제1차 정보통신윤리 학술포럼 자료집.
- 정옥영(1985). 고등학교 학생의 윤리의식에 관한 연구. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정희태(1998). 사이버스페이스에서의 부적절한 행위 양식에 관한 연구. 고려대 대학원 박사학위논문.
- 정혜선(1999). 사이버 범죄와 정보윤리의 역학관계. 한국멀티미디어학회 춘계학술발표논문집, 2(1), 186-191.
- 조병인(1999). 범죄신고보상제도 연구. 한국형사정책연구원.
- 존슨, 데보라(1997). 추병완 외 역. 컴퓨터윤리학. 한울아카데미.
- 진교훈(1997). 정보화 사회와 윤리학의 과제. 서울. 경문사.
- 천정웅(2000). 청소년 사이버일탈의 특성과 유형에 관한 연구. 청소년학연구, 7(2), 한국청소년학회.
- 최정호(1995). 서론: 정보·미디어·인간. 서울. 소화.
- 추병완(1997). 정보통신윤리. 서울. 정보통신윤리위원회.
- _____ (2000). 열린도덕과 교육론. 서울. 하우.
- _____ (2001). 정보윤리교육의 내용구성. 서울. 교육과학사.
- 한국전산원(1997). 정보사회의 네티켓과 정보이용 윤리정립 방안. 네티켓보고서.
- 허일태(2000). 사이버 범죄의 현황과 대책. 동아법학, 27(9). 동아대학교법학연구소.
- Johnson, D.G & Nissenbaum, H.(eds.) (1995). *Computers, Ethics and Social Values*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Moor, J. (1985). What is computer ethics? *Metaphilosophy*, 16, 266-275.
- Young, K. S. (1999). Net compulsion: The latest traeads in the area of internet addiction. http://netaddiction.com/net_compulsion.htm.

(2003년 7월 28일 접수, 2003년 12월 5일 채택)