

# 정보윤리판단력 측정을 위한 이슈 중심의 딜레마 개발

김민선<sup>†</sup> · 김한성<sup>††</sup> · 이원규<sup>†††</sup>

## 요 약

청소년들의 인터넷 사용률이 높아지면서 정보윤리에 관한 문제들이 대두되고 있다. 본 연구의 목적은 한국의 중·고등학생들을 대상으로 한 정보윤리판단력 측정도구 개발에 앞서 이에 적합한 딜레마를 개발하는 것에 있다. 이를 위해 문헌 연구를 기반으로 Mason이 제시한 PAPA의 네 가지 이슈와 함께 우리나라에서 청소년 문제로 대두되고 있는 이슈를 추가적으로 선정하였다. 이후 연구진 협의회를 거쳐 각 이슈에 적합한 딜레마를 개발하였다. 개발된 딜레마는 30명의 중·고등학생을 대상으로 한 파일럿 테스트 후 전문가 검토를 거쳐 내용타당도를 검증받았다. 그 결과 청소년의 정보윤리판단력 수준을 측정할 수 있는 12가지의 딜레마가 완성되었다.

**주제어** : 정보윤리판단력, 정보윤리, 정보교육, 딜레마

## The Development of Issue-Oriented Dilemmas for Measuring Information Ethical Judgments

MinSun Kim<sup>†</sup> · HanSung Kim<sup>††</sup> · WonGyu Lee<sup>†††</sup>

### ABSTRACT

The problem with the Information Ethics is an issue recently since the increase of using Internet by young people. In this study, we developed dilemmas before developing a tool to measure the judgment of secondary school students on the Information Ethic. For this purpose, we selected issues consisted of four kinds of issues(PAPA) by Mason and add recent young people's issues in Korea. By experts in the related fields, we have developed dilemmas for each issues. we have proven the validity of completed dilemmas through pilot test by 30 secondary school students. As a result we completed 12 dilemmas able to measure the judgment of young people on the Information Ethics.

**Keywords** : Information Ethical Judgment, Information Ethics, Information Education, Dilemma

---

<sup>†</sup> 정 회 원: 고려대학교 컴퓨터교육학과 박사과정  
<sup>††</sup> 정 회 원: 고려대학교 컴퓨터교육학과 박사수료  
<sup>†††</sup> 중신회원: 고려대학교 컴퓨터교육과 교수(교신저자)  
논문접수: 2012년 03월 20일, 심사완료: 2012년 05월 29일, 게재확정: 2012년 06월 01일

## 1. 서론

빠르게 변화하고 있는 인터넷 환경은 사회의 변혁을 가져왔지만 여러 가지 역기능을 수반하였다. 그중 청소년들의 무분별한 인터넷 사용은 사회적 문제로 대두되고 있다. 한 연구에 따르면 인터넷에서 벌어지는 청소년 범죄의 비율은 해마다 증가하는 추세이며 2008년에 일어난 10만 건이 넘는 사이버 범죄 중 27%가 10대 청소년들에 의한 것으로 나타났다[1]. 또한 여성가족부가 우리나라 청소년들을 대상으로 컴퓨터 게임 후 겪게 되는 부정적인 사례들을 조사한 결과, ‘계속 게임만 하게 되어 부모님께 혼나는 경우’(25.6%)와 ‘게임 중독으로 학업에 지장을 받은 경우’(10%) 등 일상 생활에 지장을 받는 경우가 발견 되었다[2].

정부에서는 이러한 인터넷상의 역기능으로 생기는 청소년 문제에 대처하기 위해 2007년 개정 교육과정의 정보윤리 교육내용을 보완하고 현장 교육을 강화하였다[3]. 그럼에도 불구하고 현재 소양이나 기능 위주의 컴퓨터 교육 환경에서는 정보윤리에 관한 적합한 교육내용의 마련과 실천이 만족스럽지 못한 것이 현실이다[4].

청소년이 정보윤리의 중요성을 인식하고 올바르게 대처할 수 있는 능력과 태도를 기를 수 있는 적합한 교육이 필요하다[5]. 이러한 교육이 이루어질 수 있으려면 먼저 청소년의 정보윤리 수준을 올바르게 파악하고 문제점을 찾아야 할 것이다[6].

국내에서는 청소년의 정보윤리 수준을 파악하는 것과 관련하여 다양한 연구들이 진행되어져 왔다. 인터넷 중독 지수 검사[7], 사이버 폭력지수 검사[8], 사이버 윤리 평가 척도 개발[9] 등 국가 수준의 연구가 진행되었다. 하지만 이러한 연구들의 대부분은 인터넷이 주는 많은 역기능 중 특정 문제에 한정되어 있어, 청소년의 전반적인 정보윤리 수준을 측정하기에는 한계가 있다. 최근 이를 보완하기 위해 청소년의 도덕적 발달 단계를 살펴보기거나 원리 중심의 지표 개발을 통해 정보윤리 수준을 측정하는 등 다수의 연구들이 진행되었지만, 대부분 개발과정에 있어서의 타당도가 미흡하다는 지적을 받고 있다[5][6]. 특히 측정을 위한 딜레마 개발과정의 타당성이 미흡하여, 정보윤

리에 관한 사회적 이슈들이 내포하는 여러 측면의 문제점을 설명하거나 이에 대한 판단력을 측정하는데 한계가 있다.

본 연구에서는 정보사회에서 발생하는 여러 이슈들 가운데 정보사회의 문제들을 대표할 수 있는 주요 이슈들을 선정하였다. 각각의 이슈에는 국내외 연구자들이 선정한 정보윤리의 기본 원리들을 다수 포함시킬 수 있을 것이다. 그리고 이에 기반 하여 청소년의 정보윤리판단력을 측정하기 위한 딜레마를 개발하고 이의 타당도 검증을 실시하였다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 도덕적 판단력 측정 도구와 관련연구

도덕적 판단력을 측정하기 위해서는 Rest(1974)의 Defining issues test(DIT) 방식이 많이 활용되고 있다[10].

Rest(1974)는 Kohlberg의 이론적인 기본 전제를 그대로 받아들이면서 도덕적 판단력을 측정하기 위해 Kohlberg의 개인 면담방식의 검사가 지니는 단점을 줄여 객관식 선다형 측정방식을 적용하였다.

DIT에 의해서 사용되는 객관식 선다형 측정방식은 피검자에게 도덕적 딜레마를 제시하고 피검자가 선택할 수 있는 예시된 답안들을 제시하는 일종의 지필검사 방법이다[10]. Rest(1974)는 DIT를 개발한 후, 기존의 DIT를 보완한 DIT2를 발표하였다. DIT2는 기존의 DIT에 딜레마를 추가하고 더욱 명확한 설명으로 객관식 선다형 문항들을 개선한 도덕적 판단력 검사도구이다[11].

DIT와 관련된 연구를 살펴보면, 국외에서는 DIT2를 이용하여 대학생들의 도덕적 판단력을 측정하거나[12], 초등학생과 중학생의 도덕적 추론능력 향상을 위한 연구에서도 DIT를 사용하는 등 DIT에 관한 다수의 연구들이 진행되고 있다[13]. 국내에서도 Rest(1974)의 DIT와 DIT2에 관련된 많은 연구들이 있었다. 문용린(1986)은 우리나라 최초로 DIT를 한국어로 번안하였다[14]. 하지만 이 검사 도구는 중학교 3학년 학생 이상의 언어능력을 요구하기 때문에 그 이하의 학생들의 도

덕적 판단력을 측정할 수 없다는 한계가 있었다. 이에 이병희(2004), 김정환(2005) 등에 의해 초등학생 수준의 측정도구가 개발되었다[15][16].

정보윤리 분야에서의 도덕적 판단력에 관한 연구를 살펴보면 다음과 같다. Staehr(2003)은 교수들의 정보윤리 교수법을 평가하기 위해 DIT를 사용하였다[17]. Angelina(2009)는 정보기술과 관련된 도덕적 딜레마를 사용하여 대학생들의 정보윤리 판단력을 측정하였다[18]. 국내 정보윤리 분야에서의 도덕적 판단력에 관련해서는 김항인(2005)의 연구가 선도적이라 할 수 있다[19]. 김항인(2005)은 도덕적 판단력 검사를 응용하여 초등학생을 대상으로 정보윤리 판단력 검사 도구를 개발하였다. 김성식(2009) 또한, 정보이용자의 정보윤리 의식 수준을 측정할 수 있는 시나리오 기반 검사 도구를 개발하였다[6]. 이를 위해 정보윤리 의식을 진단하고 파악할 수 있도록 정보사회의 윤리적 문제를 분석하고 측정할 수 있는 지표를 선정하여 그 지표를 바탕으로 정보윤리 상황에서의 딜레마와 검사 문항으로 이루어진 검사 도구를 개발하였다.

하지만 기존의 정보윤리 판단력 검사 도구는 정보윤리 관련 한 가지의 딜레마로 이루어져 있거나 측정 대상도 한정되어 있다. 한 가지 딜레마만으로 정보윤리 판단력을 총체적으로 검사하기에는 한계가 있다. 또한 시나리오 기반 검사는 우리나라의 사회·문화적 현상을 반영하고 정보윤리의 여러 영역에서 측정하고자 하였지만, 그 대상이 16세 이상으로 한정되어 있어 시나리오 내용이 중학생이 이해하기에는 다소 어려울 수 있다. [6][19]. Staehr(2003)과 Angelina(2009)의 연구 또한 기존 연구에 바탕을 둔 내용으로 딜레마를 구성하여 개발된 딜레마가 타당성을 확보하였다고 보기에는 한계가 있다[17][18].

## 2.2 원리 중심의 지표와 한계점

정보사회에서 부딪히게 되는 윤리적 문제를 해결하는데 있어서 옳고 그름을 판단하기 위해서는 확립된 규범의식이 필요하다[20]. 선행된 연구들은 딜레마를 개발하기에 앞서 기본 원리 중심으로 이러한 규범의식의 지표를 선정하였다. 기본 원리

중심으로 현재까지 연구되고 발표된 지표들을 정리하면 <표 1>과 같다[21][22][23][24][25][26].

하지만 이러한 연구들은 각 원리에 해당하는 이슈들의 선정에 있어서 명확한 기준을 가지지 못하며 개념적 혼재가 나타나게 되었다. 예를 들어 기본 원리 중심의 지표중 하나인 ‘존중’ 영역에 이종애(2004)와 임진숙(2004)의 연구에서는 ‘네티켓’을 이슈로 선정하였지만, 노은미(2008)의 연구에서 ‘네티켓’은 ‘책임’의 영역에 관한 것으로서 다르게 분류한 것을 볼 수 있다. 또한, ‘불건전 정보 유포’가 임진숙(2004)의 연구에서는 ‘해악금지’의 지표에 포함되었으나, 이종애(2004), 이재운(2007), 조일주(2009)의 연구에서는 ‘책임’의 지표에 포함되었음을 볼 수 있다. 이는 연구자들이 기본 원리에 해당하는 지표와 그 정의를 서로 다르게 인식하고 있음을 보여준다. 그리고 이에 따라 동일한 이슈가 각기 다른 지표에 포함되어 있듯이 그 개념이 혼재하고 있다.

이러한 개념적 혼재는 추후 표준화된 측정 도구 개발 및 교육 방향 정립에 있어서도 혼선을 가져올 수 있다. 임상수(2007)는 원리 중심의 정보윤리 접근 방법은 전통적인 윤리학설의 절대주의적인 도덕률이 현대 정보사회에서도 똑같이 적용될 수 있다는 입장이기 때문에 이러한 접근방식을 현대 정보사회의 윤리문제에도 똑같이 적용하는 것에는 근본적인 한계가 존재한다고 하였다[27]. 기본 원리로 어떤 것을 선택하더라도 형이상학적인 공간과 환경을 갖고 있는 정보사회에 각각의 원리들을 적용할 경우 원리들 간의 상충관계와 선후 관계가 문제가 된다고 지적하였다.

이와 같이 정보사회의 한 가지 이슈를 하나의 기본 원리에 적용시켜 분석하는 것은 문제점을 가지고 있음을 알 수 있다.

## 2.3 정보사회의 윤리적 이슈분석

정보윤리와 관련된 구체적인 시사점을 도출하기 위해서는 정보사회가 갖고 있는 윤리적 이슈를 분석해야 한다[27][28]. 정보사회에서는 새로운 윤리적 이슈들이 등장하는데 이러한 독특한 성격의 윤리적 문제들이 내포하고 있는 원리들을 고려하여 이슈중심으로 정보윤리의 여러 가지 문제들에

<표 1> 국내외 연구자별 정보윤리의 지표와 이슈

| 연구자            | 기본 원리 중심의 지표                                  |  |  |  |                                       |   |
|----------------|---|--|--|--|---------------------------------------|---|
|                | 존중  | 정의   | 책임   | 자율   | 해악 금지                                 | 기타  |
| Mason (1986)   | 프라이버시   | 정확성  |  | 접근성  |                                       | 소유권   |
| 노은미 (2003)     | 지적재산권<br>프라이버시                                | 정보의 진실성비편<br>향성<br>완전성<br>공정한 표현                             | 네티켓  |  | 사이버 성폭력<br>크래킹<br>바이러스 유포             | 언어변형 및 언어<br>폭력, 개인정보 침<br>해, 스팸메일, 지적<br>재산권, 허위 비방,<br>해킹             |
| 이종애 (2004)     | 네티켓<br>지적재산권 존중                               |  | 개인정보보호<br>불건전 정보 유포<br>컴퓨터 시스템 침<br>입 및 파괴 | 정보의 이용태도<br>및 인식                                     |                                       | 정체성 - 사이버공<br>간에서의 자기표현<br>경험 및 태도, 불건<br>정 정보접촉, 인터<br>넷 이용태도 및 인<br>식 |
| 임진숙<br>외(2004) | 네티켓   |  |  |  | 불건전 정보유통<br>저작권<br>개인정보 보호<br>바이러스 유포 | 공유 - 건전한 정<br>보의 공유 권장<br>예절 - 올바른 언<br>어 사용, 정보 활용<br>의 자세와 태도         |
| 이재운<br>외(2007) | 통신예절<br>개인정보보호                                |  | 지적재산권 침해<br>불건전 정보 유포                      |  |                                       | 절제 - 이용규칙<br>적용, 의지 조절 정<br>도<br>규범인식 - 정보통<br>신윤리인지, 관련<br>법규정 인지      |
| 조일주<br>외(2009) | 개인정보보호<br>지적 재산권 존중<br>인격존중(타인 존<br>중, 자기 존중) | 공정한 표현(올바른<br>도리, 정보의 진실<br>성, 허위 비방)<br>정보 이용태도<br>관계 법령 준수 | 불건전 정보 유포<br>바이러스 유포<br>해악 금지              | 적절한 사용을 위<br>한 자기 통제<br>정보의 이용 규칙<br>정도<br>자신의 의지 조절 |                                       | 예절 - 통신 예절,<br>네티켓, 타인 배려   |

접근하는 것이다.

정보사회에서 발생하는 이슈를 포괄적으로 분석한 연구는 Mason(1986)의 PAPA(Privacy, Accuracy, Property, Accessibility)가 대표적이라 할 수 있다[21]. 하지만 Mason(1986)이 제시한 네 가지 정보사회의 윤리적 문제들은 우리나라의 사회·문화적 상황을 충분히 반영하지 못한다는 단점이 있다[6]. 이에 본 연구에서는 Mason(1986)이 선정한 네 가지 영역(사생활(Privacy), 정확성(Accuracy), 소유권(Property), 접근성(Accessibility)과 더불어 최근 이슈가 되고 있는 정보사회의 문제를 살펴보았다.

### 2.3.1 Mason의 PAPA

정보통신사회의 윤리적인 문제들은 개인적인 문

제에 국한된 것이 아니라 사회적, 정치적 차원으로 구분할 수 있으며, 이들 사이에는 서로 밀접한 연관성을 지닌다[29]. Mason(1986)은 이러한 정보통신사회의 윤리적 문제를 총체적인 문제의 인식이라는 틀에서 고려하여 크게 사생활, 정확성, 소유권, 접근성 등 네 가지로 분류하였다[21]. Mason(1986)에 의하면, 정보 사회에서 우리들에게 부여된 도덕적 명령은 아주 분명한 것이며, 그것은 바로 정보 통신 기술 및 그것이 다루고 있는 정보들이 인간의 존엄성을 고양해 주는 데 사용되어야만 한다는 것이다. 이를 위해 정보 시스템은 인간의 프라이버시를 보호하고, 정확성을 기하며, 지적 재산권을 보호해 주고, 모든 사람들이 공평하게 접근할 수 있어야만 한다는 것이다.

Belle(2011)와 Alan(2006)은 PAPA 이론에 관한 연구를 통하여 오늘날에도 여전히 Mason(1986)이

주장한 네 가지 이슈가 중요하며, PAPA 프레임 워크 안에 정보와 정보기술의 윤리적 이슈들이 현재에도 충분히 설명되어질 수 있다고 하였다 [30][31][32]. Mason(1986)의 연구는 정보 제공자는 물론 사용자 모두에게 해당되는 윤리적인 문제에 대해 연구했다는 점이 다른 연구자들에 비해 보다 포괄적인 관점에서 접근한 것이라 할 수 있다.

2.3.2 국내의 정보윤리 이슈 분석

현재 정부가 정보화 역기능으로 규제하고 있는 항목은 크게 사이버폭력(사이버테러), 인터넷 중독, 인터넷 도박, 음란물(성인물) 유통, 개인정보 유출 등으로 구분할 수 있다[33]. 최근 정부의 정보화 역기능에 대한 대응 방안을 살펴보면, 안전하고 신뢰할 수 있는 정보사회를 건설하기 위해 관련 부처가 모두 참여하는 ‘정보화역기능 방지 대책협의회’를 구성하고 공청회 및 관계부처의 의견 수렴 등을 통하여 정보화역기능 방지 종합대책을 마련한 것을 볼 수 있다. 국내 정부 산하기관의 역기능 담당 부문을 살펴보면 <표 2>와 같다[33][34][35][36][37].

<표 2> 우리나라의 정보화 역기능

| 정부 산하 기관      | 우리나라의 정보화 역기능 |        |             |            |           |              |
|---------------|---------------|--------|-------------|------------|-----------|--------------|
| 한국정보화진흥원      | 사이버 폭력        | 인터넷 중독 | 음란물 유통      | 개인정보 유출    | 불법복제 판매   | 불법 스텝        |
| 방송통신심의위원회     | 음란한 전기통신      | 명예훼손   | 해킹, 바이러스 유포 | 청소년 유해 매체물 | 도박 등 사행행위 | 국가기밀 누설      |
| 경찰청 사이버테러대응센터 | 해킹, 바이러스      | 인터넷 사기 | 사이버 폭력      | 불법 사이트 운영  | 불법복제 판매   | 기타           |
| 정부통합전산센터      | 개인정보 유출       | 사이버 침해 | 사이버 폭력      | 신뢰 훼손      | 개인정보 침해   | 해킹, 바이러스     |
| 대검찰청 인터넷범죄수사대 | 이메일 이용 범죄     | 음란물 제작 | 개인정보 침해     | 명예훼손       | 첨단기술 유출   | 기타 컴퓨터 관련 범죄 |

또한, 행정안전부와 한국정보화진흥원이 한국갤럽에 의뢰하여 국내 네티즌 2,500명 대상으로 실시한 ‘10년 정보문화 실태조사’결과에 따르면, 10대 청소년의 인터넷 타인비방 경험(13.6%)은 전체 평균(5.4%)의 2배를 상회하였으며, 정보생활 역시

온라인 게임 중심에 편중되어 있음을 볼 수 있다 [38]. 그 내용은 <표 3>과 같다.

<표 3> 연령대별 인터넷 활용 특성

| 구분        | 정보생활  | 커뮤니케이션                              | 일탈행동 경향                                      |
|-----------|---|-------------------------------------|--|
| 6세-9세     | ·온라인게임 편중   | ·온라인 자기표현 상승                        | ·청정 네티즌                                      |
| 10대       | ·온라인게임중심<br>·오락, 교류, 학습 중심의 스마트폰 이용               | ·의견표현 활발<br>·감성교류 활발<br>·블로그, 채팅 문화 | ·타인비방(채팅, 댓글)<br>·무단 다운로드(음악 등)<br>·의도적 일탈경향 |
| 20대       | ·다양한 기기활용<br>·우수한 정보 관리<br>·교류, 오락 중심 스마트폰 이용     | ·블로그, 채팅 문화<br>·의견표현 활발             | ·무단 다운로드(영화, 드라마)<br>·인터넷 자료 표절<br>·의도적 일탈경향 |
| 30대       | ·뱅킹, 쇼핑 등 활발한 인터넷 경제 활동<br>·교류, 경제, 업무 중심 스마트폰 이용 | ·블로그, 커뮤니티 문화                       | ·무단다운로드(영화, 드라마)                             |
| 40-50대 이상 | ·제한된 인터넷 활동<br>·보안행동 취약                           | ·커뮤니티 문화<br>·정책, 공공서비스 관심           | ·건전한 정보활용                                    |

이상을 봤을 때, 현재 청소년의 정보생활에서 공통적인 이슈가 되고 있는 문제들은 온라인 게임 중독, 네티켓, 프라이버시, 저작권 문제 등으로 나타났음을 볼 수 있다.

3. 연구 방법 및 절차

3.1 딜레마 이슈 선정

본 연구에서는 청소년의 정보윤리판단력 측정을 위한 딜레마 개발을 위해 주요 이슈 선정을 다음과 같은 절차로 진행하였다. 첫째, 이론적 배경에서 살펴본 자료를 기초로 연구진의 협의회를 실시하였다. 그 결과, Mason(1986)의 PAPA의 네 가지 이슈와 함께 한국 정보사회의 역기능 중 현재 이슈가 되고 있는 인터넷 중독 문제와 사이버 폭력 문제를 추가한 총 여섯 가지의 이슈를 <표 4>와 같이 선정하였다. 이러한 이슈들은 각 이슈에 요구되는 윤리적 기본 원리가 무엇인지 파악할 수 있다.

<표 4> 주요 이슈에 포함되는 기본 원리 내용

| 기본 원리 | 주요 이슈 |     |     |     |     |
|-------|-------|-----|-----|-----|-----|
|       | 사생활   | 정확성 | 소유권 | 접근성 | 중독성 |

|    |   |   |   |   |   |
|----|---|---|---|---|---|
| 존중 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 정의 |   | ○ | ○ |   | ○ |
| 책임 |   | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 자율 | ○ |   | ○ | ○ |   |

둘째, <표 4>의 근거를 토대로 각 이슈의 조작적 정의를 세웠다. 셋째, 6가지로 선정된 전체 이슈의 구성에 대한 적절성과 각 이슈의 조작적 정의에 대한 타당도를 <표 5>와 같이 관련 분야의 전문가(박사) 및 현장 교사와 정보윤리 전문 강사 등 총 16명에게 Likert 5점 척도와 함께 개방형 질문을 이용하여 검증받았다.

<표 5> 주요 이슈의 타당도 검증

| 구분           | 참여인원(명) |
|--------------|---------|
| 관련분야 전문가(박사) | 2       |
| 교사           | 6       |
| 정보윤리 전문 강사   | 8       |
| 계            | 16      |

### 3.2 딜레마 개발

문헌연구를 바탕으로 선정한 여섯 가지 이슈별 딜레마를 개발하기 위하여 Beyer(1976)의 딜레마 구성의 5 요소와 스탠퍼드 대학 철학과의 도덕적 딜레마 표준 원칙을 참고하였다[39][40]. 이를 <표 6>과 같이 재구성하였다.

<표 6> 딜레마 구성의 다섯 가지 표준원칙

| 구분 | 표준원칙                              |
|----|-----------------------------------|
| 1  | 배경과 갈등상황이 응답자가 경험할 만한 내용인가?       |
| 2  | 주인공은 하나의 인물 또는 하나의 집단인가?          |
| 3  | 주인공의 선택이 개방적인 결과를 제공하는가?          |
| 4  | 등장인물은 명백히 상충되는 가치에 대해 갈등을 겪고 있는가? |
| 5  | 등장인물은 단 하나의 선택만을 하도록 제공하고 있는가?    |

한국정보화진흥원의 정보통신윤리교육 전문강사 양성과정을 수료한 자로써 경력 5년 이상의 강사 6명, 미만의 강사 2명으로 구성하였음.

위의 딜레마 표준원칙을 참고하여, 선정된 여섯 가지 이슈별 두 가지씩의 딜레마(A형, B형)를 개발하였다. 개발된 두 종류의 딜레마는 같은 난이도로 개발하는 것을 원칙으로, 추 후 동형검사를 위해 사용될 것을 목적으로 한다. 두 가지 유형의 딜레마는 연구진의 협의회를 거쳐 개발하였으며, 개발된 시나리오의 소재의 적절성, 문장과 어휘의 난이도 검증을 위하여 서울 지역의 중·고등학생 30명을 대상으로 파일럿 테스트를 실시하였다.

파일럿 테스트 후, 학생들의 의견을 바탕으로 시나리오의 내용 및 문장을 수정·보완하여 최종적으로 이슈별 두 가지씩의 총 열 두 가지의 딜레마를 완성할 수 있었다. 개발된 딜레마는 <표 7>과 같이 두 가지 유형인 A형과 B형을 각각 8명씩 총 16명의 정보윤리 관련 전문가에게 Likert 5점 척도와 개방형 질문을 이용하여 검증 받았다. 검증 내용은 딜레마의 세부 요소(딜레마 구성의 다섯 가지 표준원칙)의 요소별 타당도와 개발된 딜레마의 내용 및 소재가 청소년의 정보윤리 판단력을 측정하기에 적합한지에 대한 내용타당도를 검증 받았다.

<표 7> 딜레마의 타당도 검증

| 딜레마 유형 | 구분           | 참여인원(명) |
|--------|--------------|---------|
| A형     | 관련분야 전문가(박사) | 1       |
|        | 교사           | 3       |
|        | 정보윤리 전문 강사   | 4       |
| B형     | 관련분야 전문가(박사) | 1       |
|        | 교사           | 3       |
|        | 정보윤리 전문 강사   | 4       |
| 계      |              | 16      |

## 4. 결과

### 4.1 선정한 이슈 구성에 대한 타당도 검증

선정한 여섯 가지 이슈의 타당도에 대한 검증은 이슈 구성에 대한 적절성 검증과 조작적 정의

에 대한 적절성 검증으로 이루어져 있다.

먼저 이슈 구성에 대한 적절성은 여섯 가지 이슈인 사생활, 정확성, 소유권, 접근성, 중독성, 폭력성이 청소년의 정보윤리판단력 측정을 위한 도구의 이슈로 타당한지에 대한 것이다. 전문가 검증 받은 결과는 평균 4.06 점으로 전문가의 25.00%(n=4)가 '5점: 매우 타당하다'에 응답했고, 전문가의 56.25%(n=9)가 '4점: 타당하다'에 응답하여 총 81.25%(n=13)의 응답자들이 '타당하다' 이상으로 응답하여 각 이슈의 선정이 적절한 것임을 알 수 있었다.

또한, 청소년 정보윤리판단력 측정 도구의 개발을 위한 여섯 가지의 각 이슈의 조작적 정의에 대한 전문가 대상의 Likert 5점 척도 검증 평균 점수는 <표 8>과 같다.

<표 8> 조작적 정의에 대한 전문가 검증 결과

| 지표  | 조작적 정의 적절성 결과 |
|-----|---------------|
| 사생활 | 4.19          |
| 정확성 | 3.75          |
| 소유권 | 4.13          |
| 접근성 | 3.81          |
| 중독성 | 4.06          |
| 폭력성 | 4.13          |
| 평균  | 4.01          |

청소년 정보윤리판단력 측정 도구의 개발을 위한 여섯 가지의 각 이슈의 조작적 정의에 대한 전문가의 적절성에 관한 의견은 각 이슈의 정의 별로 사생활 81.25%(n=13), 정확성 68.75%(n=11), 소유권 87.50%(n=14), 접근성 68.75%(n=11), 중독성 81.25%(n=13), 폭력성 87.5%(n=14)의 전문가가 '적절하다' 이상으로 응답했다.

전문가 검증 시, 여섯 가지 이슈의 구성에 대한 타당도와 조작적 정의에 대한 적절성을 묻는 개방형 질문에서 나온 의견은 다음과 같다.

- (정확성의 조작적 정의에 관한 의견)정확성의 정의가 정보

의 정확성과 그 책임소재의 정확성을 함께 (구분하여) 정의하는 지를 정확히 해주었으면 함.

- (접근성의 조작적 정의에 관한 의견)접근성에 대한 더 구체적인 정의가 필요한 것 같음.
- (소유권의 조작적 정의에 관한 의견)정확성과 소유권의 구분 설명이 좀 더 명확했으면 함.

여섯 가지 이슈의 구성 타당도와 조작적 정의에 대한 적절성 검증 결과 및 의견들을 토대로 이슈의 조작적 정의를 수정 및 보완하였으며, 특히 검증 결과 중 평균 4.00 이하의 점수를 받은 정확성과 접근성은 전문가의 의견을 수렴하여 재정의 하였다. 완성된 여섯 가지 이슈의 정의는 <표 9>와 같다.

<표 9> 여섯 가지 이슈의 조작적 정의

| 요인  | 조작적 정의   |
|-----|--|
| 사생활 | 자신의 신상과 생활에 관한 정보에 대해 개인이 보호받거나 존중받을 수 있는 권리와 타인이 이를 침해하거나 간섭하였을 때 발생하는 책임의 내용에 관한 영역이다.                                     |
| 정확성 | 출처 혹은 내용의 신빙성을 기준으로, 특정 정보를 제공하기 위한 법적·윤리적 판단과 제공 책임의 내용에 관한 영역이다.   |
| 소유권 | 정보의 소유와 사용에 관하여 보호 받거나 존중 받을 수 있는 개인의 권리와 타인이 이를 침해하였을 때 발생하는 책임의 내용에 관한 영역이다.   |
| 접근성 | 개인이나 조직이 정보와 정보 시스템에 접근·사용하는 권한 또는 그 방식과 제공되는 정보·정보시스템의 표준성, 편의성, 합법성, 윤리성, 비용, 안전장치 등과 같은 조건의 내용에 관한 영역이다.                  |
| 중독성 | 인터넷의 과도한 사용이 개인의 자아 형성, 자율적 자기통제, 능동적 자세에 미치는 영향과 정보통신 사회의 구성원으로서 가져야 할 공동체 의식, 윤리적 책임감, 안전장치나 교육 등 개인의 일상생활 유지 내용에 관한 영역이다. |
| 폭력성 | 온라인에서 특정 대상의 권익 및 법익을 침해하는 개인 혹은 다수의 악의적 행위, 불법 행위 그리고 그 책임과 비윤리적 혹은 비사회적인 행위의 위해 판별 내용에 관한 영역이다.                            |

#### 4.2 딜레마의 내용타당도 검증 결과

각 이슈에 대한 딜레마를 역시 같은 전문가 16 명에게 내용타당도를 검증 받았다. 먼저 딜레마가 반영하고 있는 세부 요소(딜레마 구성의 다섯 가지 표준원칙)의 적합성을 요소별로 각각 점수를 받은 후, 점수의 평균값을 구하여 딜레마 구성의

타당도 점수를 얻었다. 또한 딜레마가 정보윤리 판단력을 측정하기에 적절한지에 대한 내용타당도를 검증받았다. 딜레마 구성의 다섯 가지 표준원칙에 의한 각 딜레마의 적합성 및 내용타당도 검증 결과는 <표 10>과 같다.

<표 10> 딜레마 구성의 다섯 가지 표준원칙의 적합성 및 내용타당도 결과

| 이슈  | 딜레마          | 표준원칙 적합성 | 내용타당도 | 평균   |
|-----|--------------|----------|-------|------|
| 사생활 | A-소프트웨어 설치   | 3.85     | 4.25  | 4.05 |
|     | B-개인정보 입력    | 3.82     | 4.17  | 3.99 |
| 정확성 | A-분식집 위생 기사  | 3.65     | 3.50  | 3.58 |
|     | B-연예인 스캔들 기사 | 3.88     | 3.67  | 3.78 |
| 소유권 | A-친구의 소셜 공유  | 3.70     | 3.92  | 3.81 |
|     | B-불법 파일 공유   | 3.97     | 4.00  | 3.99 |
| 접근성 | A-웹 표준 가이드   | 3.82     | 3.58  | 3.70 |
|     | B-홈페이지 유형    | 3.88     | 3.67  | 3.78 |
| 중독성 | A-인터넷 채팅     | 3.72     | 4.08  | 4.00 |
|     | B-인터넷 게임     | 3.65     | 3.75  | 3.70 |
| 폭력성 | A-홈페이지 다운    | 3.72     | 4.00  | 3.86 |
|     | B-악성 댓글      | 3.93     | 4.08  | 4.01 |

또한, 다음과 같이 개방형 질문에 대한 전문가의 의견을 받을 수 있었다.

- (폭력성1 딜레마의 경우)전문적인 DOS 공격이라는 딜레마 보다 좀 더 현실적이면서 윤리적 가치를 훼손하는 방법을 강구해 보면 좋겠다.
- (접근성2 딜레마의 경우)이익을 남기는 온라인 쇼핑몰 개설이라는 개념에서 본다면 A를 선택은 하겠지만 생각해보는 시간은 가질 수 있을 것만 같다.
- (사생활1 딜레마의 경우)접근성도 함께 포함 된 딜레마라고 생각한다.
- (소유권1 딜레마의 경우)독서클럽에 평가받을 목적의 글을 올리는 것(작가 명을 명시하는 조건)과 친구의 동의라는 문제가 명백히 상충되는 문제는 아닌 것 같다.

전문가의 의견을 참고하여 최종적으로 딜레마 내용을 수정 및 보완하였으며, 청소년의 정보윤리 판단력을 측정할 수 있는 총 12가지의 딜레마 내용이 완성되었다. <표 11>는 완성된 딜레마 중 하나이다.

<표 11> 완성된 딜레마 예시

**사생활(B형)**

맞벌이를 하고 계시는 부모님 밑에서 어렵게 자란 중학생 철수는 어버이날을 맞아 부모님께 선물을 해 드리기 위해 고민하고 있었다. 평소 생활이 어려워 돈이 들지 않는 직접 만든 선물이나 편지를 드렸었고 부모님께서는 항상 기특해 하셨지만 이번 어버이날을 날 만큼은 꼭 좋은 선물을 해 드리고 싶었다. 하지만 돈이 없어서 무료로 드릴 수 있는 선물을 찾고 있었다. 그때 친구의 추천으로 한 여행 사이트를 알게 되었고, 그 웹사이트에서는 응모자 중 몇 명을 선정해 무료로 가족 단위의 휴가를 제공하는 이벤트를 하고 있었다. 단, 모든 가족의 주민등록번호와 연락처, 주소, 핸드폰 번호 등의 개인정보를 입력해야만 응모할 수 있다. 그리고 가족의 개인정보가 홍보 또는 상업적인 목적으로 활용될 수 있다고 한다. 철수는 다른 무료 이벤트가 있는지 열심히 살펴보았지만 찾지 못했다. 결국 철수는 고민하다가 부모님의 선물을 위해 가족의 개인정보를 입력하려고 생각하기 시작했다. 만약 당신이 철수라면 어떻게 하겠는가?

**5. 결론 및 제언**

본 연구의 목적은 한국의 중·고등학생들을 대상으로 한 정보윤리 판단력 측정을 위한 이슈 중심의 딜레마를 개발하는 것에 있다. 이를 위해 본 연구는 선행연구를 분석하여 정보윤리 판단력을 측정하기 위한 주요 이슈를 선정하고 그 이슈에 해당하는 딜레마를 개발하였다. 선정된 이슈는 총 여섯 가지로, 인터넷 정보 환경에서 발생할 수 있는 사생활, 정확성, 소유권, 접근성, 중독성, 폭력성이다. 선정된 여섯 가지의 이슈가 청소년의 정보윤리 판단력을 측정하기에 타당한지에 대한 타당도와 각 요소의 조작적 정의에 대한 적절성은 전문가 검증을 통해 검증하였다. 또한 여섯 가지 이슈의 조작적 정의를 바탕으로 이슈별 두 가지씩 총 12가지의 딜레마(A형, B형)를 개발하였다. 개발된 딜레마는 중·고등학생을 대상으로 파일럿 테스트를 하였고, 내용과 단어의 구성 등에 대한 학생들의 의견을 수렴하여 딜레마를 수정하였다. 수정된 딜레마 구성요소의 적합성과 청소년의 정보윤리 판단력 측정도구로서의 타당도에 대한 전문가 검증결과 청소년의 정보윤리 판단력을 측정에 적합한 딜레마로 보여 진다.



본 연구에서 개발된 딜레마는 추후 청소년의 정보윤리판단력 측정 도구의 개발에 사용되어질 수 있을 것이다. 정보윤리판단력 측정 도구를 개발하기 위해서는 본 연구의 딜레마를 활용하여, 각 딜레마에서 나타날 수 있는 갈등 구조에 대한 수준별 질문을 만들고 타당도 및 신뢰도 검증을 통한 체계적인 측정도구가 개발되어야 한다.

이와 함께, 추후 연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서 선정한 여섯 가지 이슈 안에 포함될 수 있는 보다 다양한 딜레마를 개발해야 한다. 인터넷 환경에 언제나 노출되어있는 청소년들이 실제로 겪을 수 있는 이슈를 찾고, 그것을 기반으로 청소년의 정보윤리판단력을 보다 넓은 영역에서 측정하여, 학생들이 윤리적인 문제에 부딪혔을 때 올바른 선택을 할 수 있도록 도와줄 수 있을 것이다. 둘째, 인터넷 사용 연령이 폭넓어짐에 따라, 청소년뿐만 아니라 초등학교, 성인용의 정보윤리판단력 측정도구의 개발이 필요 하다. 본 연구에서 개발한 정보윤리판단력 측정을 위한 딜레마는 그 대상이 중·고등학생으로 한정되어있어, 다양한 연령대의 인터넷 사용자 대상으로 한 측정도구의 개발이 필요하다. 셋째, 청소년의 정보윤리판단력 뿐만 아니라 정보윤리에 대한 민감성, 동기, 행동 등 종합적인 형태의 정보윤리의식 수준을 측정할 수 있는 도구가 개발되어야 할 것이다. 정보윤리 판단력만으로 청소년의 윤리적 행위를 설명하는 것에는 한계가 있기 때문에 정보윤리의 여러 측면을 다각적으로 측정할 수 있어야 한다.

### 참 고 문 헌

[1] 방송통신심의위원회 (2009). 청소년들의 건전한 정보이용을 위한 인터넷내용등급서비스의 활용.

[2] 윤치호, 임덕성, 김영규, 김찬대, 반미희, 오탁경, 강지환 (2010). 2010년도 청소년 유해환경 접촉 실태조사. 여성가족부.

[3] 교육인적자원부 (2009). 기술·가정과 정보 교육과정, 교육과학기술부, 고시 제 2009-41호, 별책 10. 교육과학기술부.

[4] 김한성, 정혜진, 이원규 (2010). 정보교과의 정보윤리 교육내용에 대한 고찰. **학습자중심교과교육연구**, 10(2), 95-119.

[5] 조성환, 김성식 (2008). 청소년의 정보통신윤리 의식 수준 측정을 위한 델파이 분석. **한국정보교육학회논문지**, 12(4), 449-457.

[6] 김성식, 김길모, 조성환, 유형근 (2009). 시나리오 기반의 정보윤리 의식 측정 검사도구 개발. **한국정보교육학회논문지**, 13(2), 237-246.

[7] 정보통신부, 한국정보문화진흥원 (2003). 인터넷중독자가진단검사(K-척도)와 예방교육프로그램.

[8] 박수형, 최병주, 이창렬, 강승지, 오정현, 서기준, 최홍규 (2009). 2009년 사이버폭력지수 측정조사, 한국인터넷진흥원.

[9] 청소년보호위원회 (2004). 청소년 보호를 위한 사이버윤리 평가척도.

[10] Rest, J. (1979). Development in judging moral issues, Minneapolis, MN: University of Minnesota press.

[11] Rest, J., Thoma, D. N., Stephen, J., & Bebeau, M. J. (1999). DIT2: Devising and testing a revised instrument of moral judgment. *Journal of Educational Psychology*, 91(4), 644-659.

[12] Traiser, S., & Eighmy, M. A. (2011). Moral Development and Narcissism of Private and Public University Business Students. *Journal of Business Ethics*, 99(3), 325-334.

[13] Commings, R., Maddux, C. D., Cladianos, A., & Richmond, A. (2010). Moral Reasoning of Education Students: The Effects of Direct Instruction in Moral Development Theory and Participation in Moral Dilemma Discussion. *Teachers College Record*, 112(3), 621-644.

[14] 문용린 (1994). 한국 청소년의 도덕성 발달 진단을 위한 연구 : 도덕 판단력 진단검사(DIT)를 위한 표준화 연구. 한국학술진흥재단.

[15] 이병희 (2004). **한국판 초등용 DIT 개발 연구**. 석사학위 논문, 서울대학교 대학원.

[16] 김정환, 이병희 (2005). 한국판 초등용 DIT

- 구안 및 타당화 - 초등학교 고학년을 중심으로 -. **한국교육평가학회. 교육평가연구**, 18(1). 47-65.
- [17] Staehr, L. J., & Byrne, G. J. (2003). Using the Defining Issues Test for Evaluating Computer Ethics Teaching. *IEEE Education Society, 46*(2), 229-234.
- [18] Angelina, I. T. K., Eileen, E. M., & Annette, C. (2009). The Application Of Kohlberg's Moral Development Model To College Students' Technology Ethics Decisions. *Journal of College Teaching & Learning, 6*(5). 89-96.
- [19] 김향인 (2005). 정보윤리판단력 검사도구 개발. **한국도덕윤리과교육학회. 도덕윤리과교육연구**, (21). 225-254.
- [20] 조성환, 김성식 (2008). 청소년의 정보윤리의식 수준 측정을 위한 델파이 분석. **한국정보교육학회. 정보교육학회논문지**, 12(4), 449-457.
- [21] Mason, R. O. (1986). Four ethical issues of the information age. *MIS Quarterly, 10*(1), 5-12.
- [22] 노은미 (2003). **초등학생의 정보통신윤리의식에 관한 조사 연구**. 한신대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- [23] 이종애 (2004). **초등학생의 정보윤리의식 조사 연구**. 춘천교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- [24] 임진숙, 구정모, 김성식 (2004). 컴퓨터 교육에서 정보윤리 교육을 위한 교육과정 모델 설계. **한국컴퓨터교육학회 논문지**, 7(2), 1-9.
- [25] 이재운, 한건우, 이영준, 김성식 (2007). 정보윤리지수 모델 개발. **한국컴퓨터교육학회 논문지**, 10(3), 19-29.
- [26] 조일주, 김정겸 (2009). 정보윤리의식 측정도구 개발. **한국교육정보미디어학회. 교육정보미디어연구**, 15(4), 107-128.
- [27] 임상수 (2007). 유비쿼터스 환경에서 대두되는 정보윤리의 새로운 이슈. **한국정보문화진흥원**, 4(7).
- [28] Terrell, W. B., Walter, M., & John, L. F. (1992). Teaching computer ethics. Southern Connecticut State University.
- [29] 최영목, 장낙인, 김영덕, 최용상, 이경화 (2000). 방송통신 융합시대의 미디어 윤리 연구 - 일본의 사례를 중심으로. 한국방송진흥원.
- [30] Woodward, B., Nancy, L. M., & Imborden, T. (2011). Expansion and validation of the PAPA framework. *Information System Education Journal, 9*(3), 28-34.
- [31] Alan, R. P. (2006). PAPA revisited: A current empirical study of the mason framework. *Journal of Computer Information Systems, 46*(3), 117-123.
- [32] James, L. P. (2010). PAPA knows best: Principles for the ethical sharing of information on social networking sites. *Ethics and Information Technology, 12*(2), 187-193.
- [33] 한국정보사회진흥원 (2008). CIO 리포트 제2호.
- [34] 방송통신심의위원회. 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률, 법률 제10560호 제44조의7. (2011).
- [35] 경찰청 사이버테러대응센터. 사이버범죄 유형별 현황. (2011)
- [36] 정보화추진위원회 (2008). 국가정보화 기본계획.
- [37] 대검찰청. 기술유출·인터넷범죄수사. 컴퓨터 유형별 처리현황(2008년도). (2011).
- [38] 행정안전부 정보문화과 (2010). '09년 정보문화지수 조사결과.
- [39] Beyer, B. K. (1976). Conducting moral discussions in the classroom. *Social Education, 40*(4), 194-202.
- [40] McConnell, T. (2010). Moral dilemmas. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Retrieved from <http://plato.stanford.edu/archives/sum2010/entries/moral-dilemmas/>.

청소년의 정보윤리판단력 측정을 위한 딜레마 요약본

<유형A>

<유형 B>

| 이슈  | 딜레마       | 주요 내용 요약   |
|-----|-----------|--|
| 사생활 | 소프트웨어 설치  | 중학생인 영란이는 A 포털사이트에서 제공하는 과학 시뮬레이션을 보기 위해 웹 사이트에 접속하여 동영상 버튼을 클릭하였다. 해당 영상을 보기 위해서는 영상을 실행할 소프트웨어를 설치해야한다는 창이 나타났다. 설치 버튼을 누르니, 공지 사항과 이에 동의해달라는 버튼이 나타나 영란이는 동의를 하고 설치를 해야 할지 말아야 할지 고민이다. |
| 정확성 | 분식집 위생 기사 | 얼마 전 선일이의 학교 친구들 중 몇 명이 배탈이 나서 병원에 가는 일이 있었다. 때 마침 학교 홈페이지에는 학교 앞 A 분식집의 위생이 불량해서 그런 것이라는 글이 올라왔다. 선일이는 인터넷의 글을 바탕으로 기사를 쓸지 말아야 할지 고민이다.   |
| 소유권 | 친구의 소설 공유 | 태원이는 소설가를 목표로 하는 친구에게 소설의 마무리가 잘 써지지 않아, 조언을 해달라며 소설을 문서 파일로 받았다. 내용을 여러 번 읽은 태원이는 여간 좋은 생각이 떠오르지 않아, 자신이 활동하고 있는 독서 모임 카페 게시판에 다른 사람들에게 조언을 구하기 위해 이 소설을 올릴지 말지 고민이다.                     |
| 접근성 | 웹 표준 가이드  | 학교 컴퓨터 동아리의 리더인 유진이는 이번학기에 동아리의 홈페이지를 개발하기로 하였다. 학기말이 되어 홈페이지가 거의 완성되어 갔지만 유진이는 개발과정에서 수업 시간에 배웠던 웹 개발 표준 가이드를 지키지 않았던 것이 마음에 걸렸다. 유진이는 웹 개발 표준가이드를 지켜 수정 후 홈페이지를 공개할지 말지 고민이다.            |
| 중독성 | 인터넷 채팅    | 고등학생인 보람이는 요즘 학교 숙제나 수업 준비 등 인터넷을 하는 시간이 늘어나고 친구들과도 메신저와 채팅 사이트를 통해서 이야기하는 시간이 많아졌다. 이러한 자신이 인터넷 중독임을 알게 되고 담임선생님과 상담을 할지 말지 고민이다.   |
| 폭력성 | 신상 털기     | 아이돌 A의 팬클럽 회장인 정은이는 팬클럽 게시판에 아이돌 B가 A의 신상에 대해 안 좋은 소문을 내는 것 같다는 글이 올라온 것을 발견했고, 몇몇의 친구들이 아이돌 B의 신상을 터는 방법을 통해 경고를 주자고 하였다. 정은이는 어떻게 할지 고민이다.   |

| 이슈  | 딜레마        | 주요 내용 요약  |
|-----|------------|---|
| 사생활 | 개인 정보 입력   | 맛벌이를 하고 계시는 부모님 밑에서 어렵게 자란 중학생 철수는 어버이날을 맞아 부모님께 선물을 해 드리기 위해 고민하고 있었다. 그때 한 여행 사이트에서 무료로 가족단위의 휴가를 제공하는 이벤트를 하고 있었지만 모든 가족의 주민등록번호와 연락처, 주소, 핸드폰 번호 등의 개인정보를 입력해야만 응모할 수 있다. 철수는 가족의 개인정보를 입력할지 말아야 할지 고민이다. |
| 정확성 | 연예인 스캔들 기사 | 삼촌과 함께 살고 있는 민선이는 스포츠기자인 삼촌이 요즘 기사거리가 없다며 걱정하는 모습을 보게 된다. 어느 날, 인기가 많은 아이돌 가수 멤버인 A군의 팬카페에서 A군이 걸그룹 멤버 B양과 사귄다는 추측성 글을 확인한다. 민선이는 이 사실을 삼촌에게 알릴까 말까 고민이다.   |
| 소유권 | 불법 파일 공유   | 정부의 생활보조금을 받으며 어렵게 생활하고 있는 윤재는 평소 많은 영화와 음악 파일을 갖고 있어서 그것을 낮은 가격으로 사람들에게 팔면서 학교생활비와 용돈을 벌 수 있었다. 어느 날 학교 수업시간에 이러한 공유는 저작권 침해로 불법이라는 사실을 알았고, 고민에 빠졌다.  |
| 접근성 | 홈페이지 유형    | 농사를 짓고 계시는 동원이의 아버지는 유기농 농작물을 온라인 쇼핑몰에서 판매하기 위해 홈페이지 제작을 염두에 두고 있다. 동원이가 홈페이지 제작 회사에 알아본 결과 두 가지 홈페이지 유형이 있었다. 동원이와 아버지는 두 유형 중 어떤 것으로 제작할지 고민이다.   |
| 중독성 | 인터넷 게임     | 평소 인터넷 게임을 즐겨하던 영수는 언제부터인가 수업시간에도 자꾸만 게임생각이 나고, 방과 후에는 물론 심지어 밤을 새면서까지 게임을 하는 자기모습을 발견한다. 게임을 통해 자신감을 회복하고 스트레스를 해소하고 있는 영수는 더 이상 게임을 하게 되지 못할까봐 담임선생님께 사실대로 말씀드릴지 말지 고민이다.                                   |
| 폭력성 | 악성 댓글      | 아이돌 그룹 A의 열렬한 팬인 시내는 팬클럽에서 다른 아이돌 B가 A를 모욕했다는 소문을 들었다. 팬클럽 게시판에는 B에게 보복해야 한다는 글들이 올라왔고, B의 미니블로그에 들어가서 B가 A에게 했었던 그대로만 악성 댓글을 달자는 의견들이 나왔다. 시내는 공지사항을 올릴지 말지 고민이다.  |

※ 지면상 딜레마의 주요 주제만 요약하였습니다.  
 딜레마 전문을 보기 원하시는 분은 본 연구자의 이메일로 연락주시기 바랍니다.



## 김민선

2008 한성대학교 산업공학과  
(공학사)

2011 동국대학교 교과교육학과  
컴퓨터교육(교육학석사)

2011~현재 고려대학교 컴퓨터교육학과 박사과정  
관심분야: 정보윤리, 정보교육, 교육방법

E-Mail: minsun.kim@inc.korea.ac.kr



## 김한성

2005 공주대학교  
컴퓨터교육과(이학사)

2009 고려대학교  
컴퓨터교육학과 박사수료

2006 한국교육학술정보원 연구원

2009~2010 일본 홋카이도대학 방문연구원

관심분야: 정보교육, 정보윤리, 정보교육과정

E-Mail: hansung.kim@inc.korea.ac.kr



## 이원규

1985 고려대학교 문과대학  
영어영문학과(문학사)

1989 筑波大學 大學院  
理工學研究科 (공학석사)

1993 筑波大學 大學院 工學研究科 (공학박사)

1993~1995 한국문화예술진흥원 책임연구원

1996~현재 고려대학교 컴퓨터교육과 교수

관심분야: 정보교육, 정보검색, 데이터베이스

E-Mail: lee@inc.korea.ac.kr