특집 01

인터넷윤리 정책 제언

박정호 (선문대학교)

목 차 »

1. 서 론
2. 인터넷윤리 허브기관 지정 및 운영
3. 인터넷윤리 정착·확산 방안
4. 인터넷윤리 제도(안)
5. 결 론

1. 서 론

인터넷이 국내에 등장한 지 30여년이 되었다. 30여년이라는 길지 않은 기간에 우리나라는 인터넷 이용자수(인구 백명당) 세계에서 8위, 초고속 인터넷 가입자수 약 1천8백만명으로 세계에서 5위를 기록하는 등 괄목할만한 성장을 이루면서 'IT강국'이라고도 불리고 있다. 또한, 인터넷 포털과 게임을 포함한 한국의 인터넷 산업규모는 86조원에 달하는 것으로 나타났는데, 이는 GDP 대비 7.3%수준으로서, 주요선진 20개국(G20)중 영국의 8.3%에 이어 2위의 인터넷 경제 규모를 이루는 것으로 조사되었다(중국 5.5%, 미국과 일본 4.7%).

반면, 해외 언론이 "한국은 '인터넷 선진국'이 되었지만 네티즌이 잘못된 정보를 근거로 여론까지 좌우하고 있다"고 지적하는 등 우리나라 인터넷의 심각성을 알 수 있는데, 우리나라 인터넷윤리 정착 및 확산을 통해 우리나라가 건전한 IT강대국이 되기 위한 방안으로 본고에서는 인터넷윤리 허브기관 지정 및 운영과 인터넷윤리 정착 및 확산 방안, 그리고 인터넷윤리 제도(안)를 제안하기로 한다.

2. 인터넷윤리 허브기관 지정 및 운영

국내 많은 유관 기관에서 인터넷윤리관련 사업을 하고 있는데, 이들 대부분의 기관에서 초·중등학생과 학부모 대상의 특강 및 세미나 위주의 사업을 실시하고 있다. 이외에 교사대상의 직무연수등도 실시하고 있지만, 이들 기관간 정보교류 및 기관간 사업을 협업할 수 있는 체계가 마련되어 있지 않고, 사업의 중복이 빈번하게 발생되고 있어 국가 차원에서의 예산과 인력 낭비 및 비효율적이라는 지적이 많다. 이러한 문제를 해결하기 위해 인터넷윤리 유관 기관간의 연결고리 역할을 할 수 있는 허브기관이 필요하다.

유럽의 경우, Insafe(www.saferinternet.org/ww/

en/pub/insafe/index.htm)가 EU의 허브기관으로서 EU국가간 협조를 중심적으로 추진하고 있고, 일본의 경우, 민간단체와의 긴밀한 협조체제를 구축하여 효율적으로 인터넷윤리 관련 정책을 추진하기 위하여 안심네트워크구축촉진협의회(www.fmmc.or.jp/anshin-net/about1.html)를 운영하고 있는데, 동 협의회가 국내 기관간 협조를 하는 허브역할을 하고 있다.

허브기관으로 지정되는 기관은 국내와 국외에서 다음과 같은 역할을 함으로써 우리나라가 인터넷윤리 및 문화에서 세계적으로 주도적 역할을 하는데 크게 기여할 수 있을 것이며, 인터넷윤리와 문화를 선도하는 기관으로 거듭날 수 있을 것이다.

2.1 국내 허브기관

인터넷윤리 허브기관은 국내 유관 기관간의 중계역할을 하는 기관으로서 다음 역할을 수행하는 것이 바람직할 것이다.

2.1.1 인터넷윤리 교육 및 홍보 중심기관

인터넷윤리와 관련된 중장기 계획 수립 및 각급 학교에서의 인터넷윤리 교육과 관련된 강사파견등을 포함한 명실상부한 국내 인터넷윤리 교육의 중추적인 역할을 한다. 아울러, 인터넷윤리와 관련된 다양한 내용을 사이트 또는 무료 전화 등을 통해 상담할 수 있는 상담센터 역할을 한다.

2.1.2 인터넷윤리 연구 중심기관

어떤 학문분야를 막론하고 해당 연구분야의 활성화를 위해서는 연구저변인구 확대가 필수적임에도 불구하고, 정보통신윤리 분야의 일천한 역사로 인해 아직까지 '인터넷윤리'분야의 학문적 연구가 체계적으로 이루어지지 않고 있다. 특히, 인터넷윤리 분야의 경우 복합적 학문이라는 학문의 특성을 고려할 때, 단일 학문연구분야와 달리 각 연구분야의 연구자들이 함께 모여서 관심분야에 대해 의견을 교환하고 토론회를 개최하는 등 교류 활성화는 인터넷윤리학의 경우 더욱 필수적이다. 이러한 인터넷윤리 분야의 연구를 적극적으로 지원하고 육성하기 위한 중심기관이 필요하며, 다음과 같은 연구과제의 수행도 필요할 것이다.

- 인터넷사회 구성원의 사회적 책임
- 인터넷윤리진흥기금 신설에 관한 연구
- 인터넷윤리책임자 제도에 관한 연구

2.2 국제 허브기관의 역할

EU의 경우, Insafe 등을 통해 모든 국가들이 긴밀한 협조체제를 구축하여 교육등에 다양하게 대응하고 있는데, 인터넷윤리 허브기관은 국내에서의 중추적인 역할이외에도 아시아-태평양지역에서 Insafe와 같은 역할을 수행함으로써 우리나라가 인터넷윤리 및 문화부문에서 세계적 리더역할을 하는데 크게 일조할 수 있을 것이다. 가령, 국제허브기관의 역할로는 정기적 국제 행사 개최(심포지엄 등), 인터넷윤리 교육 지원사업(교재 공동개발 등), 각국 유관 기관의 사업의 공동 개최 및 지원등을 들 수 있다.

3. 인터넷윤리 정착·확산 방안

인터넷윤리 정착 및 확산을 위해서는 다양한 방안이 있을 수 있는데, 본 고에서는 인터넷윤리 교육 활성화방안과 인터넷윤리 연구 활성화방안으로 나누어 정착 및 확산방안을 제안하고자 한다.

3.1 인터넷윤리 교육 활성화 방안

인터넷윤리 교육의 활성화를 위한 방안으로 매년 진행되는 대학입학과 연계하는 방안, 체계적인 인터넷윤리 교육을 위해서는 무엇보다 필요한 인터넷윤리 교육용 커리큐럼개발 및 운영, 그리고 인터넷윤리의 특성을 고려할 때 인터넷윤리의 교육을 위한 교수학습 방법론 개발 또한 필요하며, 효과적 인터넷윤리 교육을 위해서는 인터넷윤리 교육의 실천사례집 발간을 통해 인터넷윤리 교육의 노하우의 공유도 필요하다. 나아가, 인터넷윤리 교육에는 무엇보다 다양한 인터넷윤리학습용 도구의 개발이 중요한다.

본 고에서는 이러한 관점에서 인터넷윤리 교육 활성화 방안을 제안하고자 한다.

3.1.1 대학교육과 연계

해마다 반복되는 대학입시에서, 대학입학이 확정된 신입생의 경우 신학기가 시작될 때까지 길게는 3개월가량을 무료하게 지내는 경우가 많다. 이러한 매우 귀한 시간을 적극적으로 활용하기 위한 방안으로, 대학 입학이 확정된 신입생이 인터넷윤리자격시험(IEQ) 준비 등을 통해 자격증을 획득한 경우에는 해당 대학에서 소정의 교양과목(가령, 인터넷윤리)을 지정하여 해당과목에 대해 학점을 부여하는 방안이다. 이러한 제도의 도입은 대학신입생들이 짜투리 시간을 매우 유익하게 활용할 수 있을 뿐만 아니라, 인터넷윤리 정착 및 확산에도 크게 기여할 수 있을 것이다. 나아가, 멀지 않은 장래 학부모가 될 대학생 대상의 학부모 예비교육 차원에서도 바람직하다.

3.1.2 인터넷윤리 교육용 커리큐럼 개발

초・중・고와 대학등에서의 인터넷윤리에 대한 교육을 체계적으로 일관성있게 실시하기 위해서는 국가차원에서의 인터넷윤리 교육용 모델커리큐럼이 개발되고, 이를 토대로 교재개발 및 학교현장에서의 인터넷윤리교육이 실시되어야 한다. 그러나, 국내에서는 아직 일관성과 체계적인 커리큐럼이 개발되어 활용되지 못하고 있는 실정이다.

미국과 일본을 비롯한 해외 선진국에서는 체계적인 인터넷윤리 교육을 위해 학년별 커리큐럼을 개발하여 각급 학교에서 사용할 수 있도록 제공하고 있는데, 미국의 i-Safe(www.isafe.org)와 Cyber SMART(http://cybersmart.org/)에서는 각각 i-Safe Curriculum(http://auth.isafe.org/store/index.php), SMART Curriculum(www.cybersmartcurriculum.org/)을 제공하고 있고, 일본 문부과학성(www.mext.go.jp)에서는 정보모랄지도모델 커리큐럼(www.kayoo.info/moral-guidebook-2007/model/model-curriculum2.html)을 제공하고 있다.

효과적 인터넷윤리교육을 위해서는 국내에서 체계적인 인터넷윤리 교육용 커리큐럼의 개발 및 활용이 무엇보다 시급하다.

3.1.3 인터넷윤리 교수학습 방법론 개발

인터넷윤리의 경우, 일반 교과와는 다르기 때문에 단순 지식 전달방법이 아닌 토론방식을 포함한 다양한 교수학습방법론이 필요하다. 일본의 경우에는 문부과학성이 중심이 되어 인터넷윤리 교수학습 방법론을 개발하기 위하여 꾸준히 노력해 왔는데, 인터넷윤리에 대한 교수학습 방법론을 개발하기 위하여 설치된 위원회에서 초안을 마련하고, 초안을 시범학교에 적용한 후, 적용 결과를 다시 피드백하는 시스템을 통해 교수학습 방법론을 개발하였다(http://sweb.nctd.go.jp/g_support/index.html).

효과적인 인터넷윤리 교육을 위해서는 우리나라에서도 각급 학교등의 실정에 적합한 인터넷윤

리 교수학습 방법론을 시급히 개발해야 한다. 인터넷윤리 교수학습 방법론은 특정 주제별(예, 저작권)로 다를 수 있으며, 또한 특정 주제에 대해서도 도시와 농촌에서 차이가 있을 수 있다. 따라서, 다년간에 걸친 시범 학습을 통해 인터넷윤리 교수학습 방법론을 개발할 수 있는 중·장기 계획의 수립 및 시행도 필요할 것이다.

3.1.4 인터넷윤리교육 실천사례집 발간

인터넷윤리교육 실천사례집이란 인터넷윤리교육을 실시하려는 교사에게 어떻게 하면 인터넷윤리 교육을 효과적으로 실시할 수 있을 것인지의 방향을 제시하기 위한 자료로서, 각급 학교에서 인터넷윤리 교육의 실천사례를 모아 수업에서 사용할 수 있도록 하기 위해 교사들에게 제공된다.

이러한 실천사례집은 학급 학교에서 인터넷윤리교육을 실시하려는 교사들에게 매우 필요하며 긴요하게 이용될 수 있는 교육용 지도자료로서, 일본 문부과학성 '인터넷활용을 위한 정보모랄지도사례집(http://www.cec.or.jp/books/H12/pdf/b01.pdf)'을 발간하여 제공하고 있는데, 국내에서 사례집을 발간하여 배포할 경우, 학교 및 가정에서의 인터넷윤리 교육 및 홍보에 크게 기여할 수 있을 것이다.

3.1.5 유형별 학습 도구의 개발

해외에서는 인터넷윤리 교육의 교육효과를 극대화하기 위하여, 이러닝 학습도구, 게임형 학습도구, 체험형 학습도구, 퀴즈형 학습도구등과 같은 다양한 유형의 학습도구를 개발하여 제공하고 있는데, 국내에서도 다음과 같은 다양한 학습도구의 개발이 필요하다.

(1) 이러닝 학습도구

이러닝 학습도구로 i-Safe(www.isafe.org/)에서는 i-Learn Online(http://ilearn.isafe.org/)과 Virtual Training Academy(http://vta.isafe.org/) 그리고 Virtual Training Academy(http://xblock.isafe.org/imentors.php)를 제공하고 있고, 일본 총무성(http://www.soumu.go.jp)에서는 파케트군 게임(http://www.soumu.go.jp/joho_tsusin/kids/play/ index. html), 兵庫縣립 교육연수소(http://www.hyogo-c.ed. jp)에서는 이러닝 학습도구로 兵庫e스쿨 정보모랄코너(http://www.hyogo-c.ed.jp/kenshusho/elearn/elearning.html) 등을 제공하고 있다.

(2) 게임형 학습도구

게임형 학습도구로 미국 iKeepSafe(www.ikeepsafe.org)에서는 Faux Paw's Fun Zone(http://www.ikeepsafe.org/iksc_kids/)를 제공하고 있고, 미국 NetSmartz(www.netsmartz.org)에서는 NetSmartzKids : Games(www.netsmartzkids.org/games/)를 제공하고 있으며, 유럽 Insafe(www.saferinternet.org)에서도 게임형 학습도구로 Games and quizzes(www.saferinternet.org/ww/en/pub/insafe/resources/gamesquizzes.htm) 등을 제공하고 있다.

(3) 체험형 학습도구

체험형 학습도구로 미국 NetSmartz(www.netsmartz.org)에서 Real Life Stories(http://www.netsmartz.org/resources/reallife.htm)와 NetSmartzKids Videos(http://origin.www.netsmartz.org/education/download/group.html?catalog=/feeds/video_catalog.rss&channel=kids-videos&lang=)를 제공하고 있고, 일본 교육연수센터(www.sweb.nctd.go.jp)와 일본 高知縣교육위원회(www.kochinet.ed.jp)에서는 각각 정보윤리교재:의사체험형교재(http://www.kochinet.ed.jp/joho/rinri/top.htm)와 정보모랄연수교재(체험을 통해 배우기)(http://sweb.nctd.go.jp/kyouzai_new/taiken/index.htm)를 제공하고 있다.

(4) 퀴즈형 학습도구

퀴즈형 학습도구로 SafeTeens.Com(www.safeteens.com/)에서는 Online Safety Quiz(http://www.safekids.com/quiz/)를 제공하고 있고, 일본 福井교육위원회(www.fukui-c.ed.jp)와 야후일본(http://www.yahoo.co.jp)에서는 각각 인터넷이용의 OX퀴즈(http://www.fukui-c.ed.jp/~fec/kyoikujoho/gakusyu/shiryo/rule/quize/index.html)와 네트 매너 ABC(http://guide.kids.yahoo.co.jp/manner/index. html)를 제공하고 있다.

3.2 인터넷윤리 연구 활성화 방안

우리나라 정부에서는 석・박사급의 고급 인력이 결집된 대학 IT분야의 연구역량을 강화하고 IT전문 인력을 집중적으로 양성하기 위하여 ITRC (Information Technology Research Center) 지원사업을 해 오고 있는데, 첫해인 2000년에 국내 25개 ITRC를 선정하여 연구를 지원하기 시작하였으며, 지식과 혁신주도형 산업강국으로의 도약을 위한 IT기반 핵심융합기술개발과 프로젝트 수행능력을 갖춘 고급 IT인력양성을 꾀하고 있다. 정부차원에서 이루어진 IT분야 연구활성화사업의 일환인 ITRC사업이 대학과 산업체의 연결고리 역할을 함으로써 괄목할만한 성과를 거둔 것으로 평가되고 있다.

일천한 역사를 가진 인터넷윤리 분야의 연구활성화를 위해서는 정부차원의 적극적 연구활성화 방안이 필요한데, 이의 일환으로 '인터넷윤리 분야의 ITRC'를 지정하여 운영함으로써 국내 인터넷윤리 분야의 연구 활성화를 도모할 수 있을 것이며, 이는 인터넷윤리 분야의 두터운 연구자층을 형성하는 계기가 될 것이며, 나아가 우리나라가 인터넷윤리 및 문화 분야의 연구를 선도할 수 있게 될 수 있을 것이다.

4. 인터넷윤리 제도(안)

4.1 인터넷윤리의 날 지정

네티즌들로 하여금 인터넷윤리의 중요성을 알고 일상생활에서 실천하도록 하기 위해서는 교과에서의 교육도 중요하지만, 교육적 효과를 높이기 위해서는 인터넷의 긍정적 사용과 부정적 사용 등에 대해 역할극・의견발표・영화・드라마 등 다양한 형식의 학습활동도 필요하다. 이를 위해, 년 1회 이상 특정한 날을 지정하여 학교 등에서 다양한 행사를 통해 인터넷윤리에 대한 마인드 제고를 할 필요가 있다.

인터넷을 보다 안전하게 이용하는데 필요한 지식을 널리 홍보하기 위한 해외의 대표적 프로그램으로는 스웨덴의 Youth Panel을 들 수 있는데, 스웨덴의 미디어평의회(Swedish Media Council)에서는 다양한 지역별 세미나를 개최하고 있는데, 그중에서 가장 성공적인 프로그램으로 평가받고 있는 프로그램이 Youth Panel 프로그램(www.saferinternet.org/ww/en/pub/insafe/news/articles/0408/sweedish_youth_panels.htm)으로서, Youth Panel을 통해 청소년들이 뉴 미디어를 어떻게 이용하고 어떻게 받아들일지를 배울 수가 있다. 교사와 학생들이 거의 매일 만나고 있지만, 대부분의 교사들은 학생들이 인터넷이라든가 휴대폰과 같은 뉴미디어를 어떻게 이용하고 있는지를 알지 못한다. 교사들에게 있어서는 인터넷이 커뮤니케이션보다는 정보수집도구로 많이 사용되고 있는 반면, 청소년들의 경우에는 반대이다. 이러한 문제를 해결하기 위해 청소년들로 구성된 Youth Panel을 구성하여 코디네이터의 주재하에 Panel들은 인터넷상에서의 일상생활과, 자신의 지식 및 경험등에 대한 토론을 통해 청중들과 지식 등을 공유하게 된다.

또한, 영국의 Childnet International에서도 유사한 프로그램인 Childnet School Activity Day프로그램(www.childnet-int.org)을 실시하고 있다.

국내 청소년들의 인터넷윤리 의식 제고의 일환으로 Childnet School Activity Day와 Youth Panel과 유사한 프로그램으로 '인터넷윤리의 날'을 제정하여 국내에 적용할 경우, 또래간의 교류를 통해 의견교환 및 경험과 노우하우의 공유가 용이할 것이며, 이는 인터넷윤리 의식제고로 자연스럽게 연결될 수 있을 것이다.

4.2 인터넷게이트키핑 제도

기자(記者)란 뉴스를 취재하여 기사로 작성하고 편집하는 사람으로서, 글을 전문적으로 쓰는 사람이다. 기자가 되기 위해서는 결코 쉽지 않은 시험을 거치고, 시험에 합격한 후에도 일정기간 동안 연수를 받아야 비로소 기자가 된다. 연수를 받고서 정식 기자가 된 후, 기자가 현장에서 취재한 내용을 정리한 원고도 바로 기사화가 되지 않고, 게이트키핑(gate keeping)과정을 거친다. 게이트키핑이란 기자가 작성한 원고에 문제점이 없는지 여부를 검토하는 과정으로서, 게이트 키퍼(gate keeper)가 게이트키핑을 하게 된다. 글을 쓰는 일이 직업인 기자의 경우에도 기자가 작성한 글에 대해 다각적인 검토를 하는 과정이 있는데 비해, 인터넷상에서는 모든 인터넷 이용자가 인터넷 기자라는 점을 감안할 때, 2012년말 현재 국내에는 약 3800만명의 인터넷 기자가 있는 셈이다. 전체 국민의 약 80%에 달하는 인터넷 기자들의 대부분은 인터넷 상에서 글을 작성하는 법에 대해 배워본 적이 없고, 오프라인 매스컴과 달리 인터넷 기자들이 작성한 글은 아무런 여과과정을 거치지 않고 곧바로 인터넷에 기사화가 되어 인터넷 기자들은 범죄에 노출되어 있는 셈이다.

오프라인에서의 게이트키핑제도를 온라인에서도 적극적으로 도입할 필요가 있다. 다만, 오프라인에서의 게이트키핑은 검열이라는 성격이 있다는 점을 감안할 때, 온라인에서 게이트키핑을 제도화할 경우에는 신중한 접근이 필요할 것이다. 가령, 교육적 차원에서의 접근으로서, 초등학생들의 경우 학생별로 게이트키퍼를 지정하여, 초등학생이 작성한 글을 업로드하기 전에 게이트키퍼와 초등학생이 작성한 글의 어느 부분에 어떤 문제가 있는지를 검토하는 과정을 둠으로써 초등학생들에게 글쓰는 방법을 교육할 수 있는 방안도 고려해 볼 수 있다.

4.3 인터넷윤리멘토제도

(사)정보통신윤리학회와 인터넷윤리실천협의회는 2012년에 시범적으로 한국생산성본부 및 행정안전부와 함께 육군 장교와 공군 장교 대상의 인터넷윤리 멘토장교양성사업을 추진하였는데, 인터넷윤리에 대한 교육을 이수하고, 소속 부대원 대상의 인터넷윤리 교육을 할 수 있는 소정의 자격을 갖춘 인터넷윤리멘토장교로 2012년에는 육군의 경우 500명, 공군의 경우 300명을 양성하였다.

다양한 계층의 국민을 대상으로 인터넷윤리 교육을 체계적으로 추진하기 위해서는 인터넷윤리 멘토제도를 확대 시행하는 방안을 검토할 필요가 있을 것이다.

5. 결 론

인터넷윤리 및 문화의 정착과 확산을 위하여, 본 고에서는 국내 인터넷윤리 관련 기관간의 중추적 역할을 할 수 있는 인터넷윤리 허브기관의 지정・운영과, 인터넷윤리 정착・확산 방안 그리

고, 인터넷윤리 제도(안)을 제안하였다.

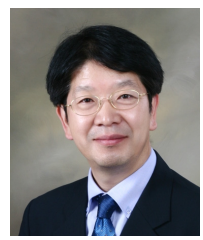
인터넷윤리 정착・확산방안으로는 대학에서의 인터넷윤리 확산방안, 인터넷윤리 교육 활성화를 위하여 교육학습용 교재도구 개발방안 제안, 인터넷윤리 교수학습 방법론 개발, 인터넷윤리 교육커리큐럼개발, 인터넷윤리 교육실천사례집 발간과 함께 인터넷윤리 연구 활성화 방안 등을 제안하였고, 인터넷윤리 제도(안)로는 인터넷윤리의 날의 지정・운영, 인터넷윤리게이트키핑 제도의 도입, 인터넷윤리멘토 제도 도입 등을 제안하였다.

참 고 문 헌

[1] 박정호, 인터넷윤리, 과학과 기술, 한국과학기술총연합회, p.79~82, June, 2012.

[2] 박정호, 인터넷게이트키핑제 제안, 전자신문(2009년 9월 1일자).

저 자 약 력



박 정 호

이메일 : jhpark@sunmoon.ac.kr

- 1990년 Osaka University(공학박사)
- 1991년~현재 선문대학교 컴퓨터공학과 교수
- 2008년~현재 한국정보처리학회 부회장
- 2009년~현재 인터넷윤리실천협의회 부회장
- 2012년~현재 정보통신윤리학회 수석부회장
- 2011년 6월 근정포장 수상
- 관심분야 : 인터넷윤리, 알고리즘, e-Learning 등