

건강한 사이버문화 형성을 위한 사이버 윤리교육 프로그램개발을 위한 기초연구*

A Study on the Development of the Cyber Ethic Educational Program for Establishing Cultural Framework in Cyber Spaces*

숙명여자대학교 생활과학대학 가정·아동복지학부
부교수 장진경

Dept. of Home Management, Sookmyung Women's Univ.
Associate Professor : Jin Kyung Chang

● 목 차 ●

I. 서론	IV. 연구결과 및 해석
II. 사이버윤리의 개념적 틀	V. 결론 및 제언
III. 연구방법	참고문헌

<Abstract>

This research aims to investigate the casual effects of not only the level of ethic awareness in general among internet users but also the level of internet skills on inadequate behaviors in cyber spaces. This research also try to develop the framework for the cyber ethic educational program in order to establishing adequate attitudes in cyber spaces.

For accomplishing the purposes of this research, the data, 522, had been collected from both on-line and off-line. The major statistical methods for data analysis were frequency, factor analysis, multiple regression, and path analysis.

The results of this casual effect analysis were as follows:

1. There were positive direct causal effects of sex, occupation, place for internet use, and internet skills on inadequate behaviors in cyber spaces. On the other hand, the negative casual effect of the awareness of legal ethics on inadequate behaviors in cyber spaces.
2. Such variables as sex, age, internet-related and the awareness of ethics in general had indirect causal effects on the inadequate behaviors in cyber spaces through the variable which is the awareness of

* 이 논문은 2000년도 한국학술진흥재단의 선도연구자과제 지원에 의해 연구되었음.

cyber ethics. The implications of this findings were discussed.

주제어(Key Words): 정보윤리(internet ethics), 인과관계(casual effects), 교육프로그램(educational program)

I. 서론

1. 문제의 제기

정부가 지금까지 활발하게 추진해온 정보사회의 구축노력은 21세기에 들어서면서 그 전성시대를 맞이하게 되었다. 정보사회란 사회의 체제가 정보위주로 전환된 사회를 의미하며, 정보를 바탕으로 인간의 인간다운 생활과 풍요한 생활, 그리고 사회공동체적 윤리와 사회 전체의 발전 등을 목적으로 하는 사회라 할 수 있다(권성호·류진혜·이현아·김태성, 1996; 권성호 외 3인, 1997; 권성호, 1997).

인터넷은 이러한 정보사회를 형성하는 데 핵심적인 역할을 담당하고 있다. 즉 컴퓨터와 통신기술이 결합된 사이버 세계는 인간들의 의사소통과 정보교환을 위한 새로운 공간을 형성하면서 근대 이후 확립되었던 산업사회의 정치·경제·문화구조에 근본적인 변화를 초래하였다. 뿐만 아니라 이와 같은 사회적 변화는 지금까지 이루어져왔던 의사소통 유형과 정보획득 방식, 그리고 정보교환 방식 등 인간의 전반적인 생활양식과 사고유형 역시 획기적으로 바꾸어 놓았다(이윤희, 1998).

전세계를 하나의 정보망으로 연결시켜 지구촌 가족의 형성을 가능하게 한 인터넷은 시간과 공간을 초월하여 인간의 무한한 가능성과 잠재력을 실현시킬 수 있는 장점을 가짐과 동시에 인간을 가장 황폐화시킬 수 있는 위험성 또한 내포하고 있다. 즉, 사이버 정신질환(예를 들면, 사이버자폐증, pc통신중독증 등)의 점진적 증가, 인터넷상에서의 불건전 자료들(음란물, 폭력물 등)의 불법유통 등 인터넷의 다양한 부작용이 그 예라 할 수 있다.

인터넷의 다양한 부작용에 대해 각 사례별로 간단히 살펴보면 먼저, 청소년들이 자신들의 컴퓨터 능력을 과시하는 차원에서 인터넷의 익명성을 이용하여 반사회적인 행위인 해킹을 스스럼없이 행한다

는 것이다. 10대 해커들의 증가현상 및 사이버 범죄로 인해 기업과 관공서들이 입은 재정적 손실은 10억 달러(한화 약 11조원)에 이르렀으며, 이는 1998년보다 2배 이상 증가한 것으로 보고되고 있어 이에 대한 대책이 시급한 실정이다(조선일보 3월 23일자). 날로 증가하고 있는 10대 해킹의 문제는 단순히 재정적 손실로 그치는 것이 아니라 청소년들의 심리적 황폐화를 초래한다는데 그 문제의 심각성이 있다. 이러한 현상의 한 예로써 해커에 대한 우상화 현상이다. 컴퓨터에 심취한 청소년들은 자신의 컴퓨터 실력을 과시하기 위해서 그리고 해킹으로 인한 자신의 컴퓨터실력에 대한 성취감을 만끽하기 위해서 죄책감 없이 계속해서 해킹에 도전하고 있다. 가공할 만한 파괴력을 갖고 있는 해킹의 또 다른 문제점은 해킹과 보안의 관계는 창과 방패의 관계이기 때문에 보안기술이 고도로 발달한다 할지라도 그 기술을 무너뜨릴 수 있는 해킹기술은 반드시 개발된다는 것이다. 한 사이버 범죄 분석가는 "사람들이 계속 새 웹서비스로 바꾸고 있으나 정보보안 회사들은 이를 따라가지 못하고 있다"며 "웹 서버의 75%가 해킹 공격에 취약한 것으로 추정된다"고 하였다. 더욱이 해킹의 기술은 평범한 데 비해 이를 완벽하게 막을 수 있는 기술은 개발되지 못했다는 데 그 문제의 심각성이 있다(조선일보, 2000년 3월 23일자). 그러므로 해킹과 보안의 문제는 사이버 세계가 존재하는 한 인류가 풀어가야 할 영원한 과제임에 틀림없다. 이와 같은 해킹의 문제를 풀기 위해서는 보안기술을 강화하는 것도 중요하지만 보다 근본적으로 해킹을 예방할 수 있는 대안책이 필요하다. 해킹에 대한 근본적인 대안책으로 미국 법무부는 야후 등 유명 웹사이트에 가해졌던 해킹사건을 계기로 온라인범죄 예방을 위해 특히 10대 청소년을 위한 교과과정을 개발하는 데 1차로 30만 달러를 배정하였다(한국일보, 2000년 3월 20일자). 왜냐

하면 해킹의 주 용의자들은 컴퓨터에 능숙하지만 윤리의식이 결여된 10대 청소년이 많다고 추정하고 있기 때문이다. 이는 미래 정보사회에서 청소년들을 인터넷 시민으로 키우기 위해서는 사이버 상의 윤리교육이 급박하다는 인식에서 비롯된 조치라 할 수 있다. 이러한 사이버 윤리교육의 선구자적인 곳이 바로 신시내티 카운티데이 학교이다. 이 학교에서는 학생들에게 5학년이 되면 누구나 노트북을 소지하게 하고, 인터넷과 학교의 인트라네트워크에 접속하게 허용하며, 매일 한 시간동안 인터넷 행동지침을 강의하고 있다. 이러한 강의에서 학생들은 학교가 제시한 컴퓨터의 '적절한 사용' 협약에 서명해야 하며, 이를 위반하면 정학처분을 받게 된다. 이 학교는 학생들에게 이러한 사이버 윤리교육을 통해 사이버 상에서의 타인에 대한 배려와 존중 그리고 다른 컴퓨터 시스템에 대해 존중할 줄 아는 태도를 배우도록 독려하고 있다(한국일보, 2000년 3월 20일자).

또 다른 인터넷의 부작용으로 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. 특히 중독증세가 심한 경우 게임, 채팅 등을 즐기 위해 수업도중 학교를 몰래 빠져 나오거나 상습적으로 결석하는 학생들도 상당수 돼 충격이 크다(동아일보, 2000년 12월 8일자). 인터넷 중독의 심각성을 사례별로 살펴보면, 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). 또한 최근 정신과를 찾는 환자 중 10%는 인터넷 중독증세를 보이고 있으며, 이런 환자가 지난해에 비해 무려 10배나 증가하였다고 보고하고 있다. 전문가들은 현재 인터넷 이용자의 10%가 중독증세를 보이고 있는 것으로 추정하고 있다(한국 경제신문, 2000년 5월 25일자). 한국경제신문과 코리아매트릭스가 실시

한 설문조사에서 네티즌 10명 중 4명이 과도한 인터넷 사용으로 일상업무에 지장을 받고 있는 것으로 조사되었다(경향신문, 2000년 5월 4일자). 또한 광고대행사 '리앤디디비'는 서울지역 초등학교 5학년에서 대학 4학년까지의 학생 1000명을 대상으로 실시한 인터넷 사용실태 조사결과에서 청소년의 26%가 심각한 인터넷 중독에 빠져있다고 하였다. 또 컴퓨터를 사용하는 전국의 초·중·고교생 10명 중 3명은 PC중독의 경향이 있는 것으로 조사되었는데, 대부분의 학생들은 컴퓨터를 정보획득과 같은 학습보조 수단으로 활용하기보다는 게임과 채팅(중독된 학생: 64.7%)에 더 많이 사용하고 있는 것으로 나타났다(경향신문, 2000년 5월 4일자). 또다른 자료에 의하면, 2000년 9월 청소년보호위원회가 청소년(10~18세) 인터넷 사용자 1930명을 대상으로 조사한 결과, 하루 3시간 이상 인터넷을 사용하는 응답자가 20%에 달했으며, '인터넷 중독'으로 의심되는 청소년이 11%나 되는 것으로 나타났다. 이는 국내 인터넷 사용자 1600만명(정통부 통계) 중 청소년을 500만명으로 추정할 때, 50만명 이상이 인터넷 사용으로 인해 정상적 학업생활을 못하고 있다고 할 수 있다(조선일보, 2000, 11, 7).

마지막으로 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 말하며, 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). 이와 같은 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(한국 경제신문, 2000년 5월 15일자), 정보통신윤리위원회 불건전정보신고센터 접수 심의 건수 중 26%가 불건

전 만남유도, 불전전 대화, 언어폭력, 및 매춘의 내용을 포함하고 있다고 발표하였고(정보통신윤리위원회, 1999), 사이버 성폭력 대상의 연령층이 다양하게 나타남과 동시에 그 연령대가 점차 낮아지고 있다고 보고하고 있다(전자신문, 2000년 4월 21일자).

한국에서도 인터넷 사용인구가 증가함에 따라 인터넷 사용으로 인해 발생하게 되는 부작용에 대처하기 위해 그리고 건전한 사이버 세계를 형성하기 위해 통신공간에 대한 규제방식이나 인터넷 사용자 간의 인터넷 윤리 또는 사이버 윤리 또는 정보윤리에 대한 논쟁이 대두되기 시작하면서 큰 비중을 차지하게 되었다. 정보윤리란 한마디로 정의 내리기는 어렵지만 정보윤리라는 개념은 정보사회에서 특히 필요하고 요청되는 윤리라는 점에 대해서는 학계간에 어느 정도 의견일치를 보았다고 할 수 있다. 다양한 정보윤리에 대한 정의를 종합하면, 정보윤리란 "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 행하는 데 필요한 규범적인 기준체계"라고 할 수 있다(추병완, 2000).

인터넷 윤리 또는 정보윤리에 대한 사회적 관심과 그 필요성을 반영하여 학계에서 인터넷 윤리 또는 정보통신윤리에 대한 연구가 두각을 나타내기에 이르렀다. 예를 들면, 정보윤리를 확립하기 위한 개념적 연구(강홍렬 외, 1997; 권기현, 1998; 김성언, 1996; 박정순, 1997; 신각철, 1995; 아산사회복지사업재단, 1995; 이윤희, 1998; 정보통신윤리위원회, 1995, 1998, 2001; 존슨, 데보라, 추병완 외 역, 1997; 한국전산원, 1997), 정보윤리 의식에 대한 현황실태조사 연구(박효정, 1995; 정보통신윤리위원회, 2000), 정보화관련 법적연구(오경식, 2000; 추병완, 2000; 성동규, 2000)가 현재 인터넷 윤리를 정립하기 위해 수행된 연구들이라 할 수 있다. 그러나 이러한 연구들은 인터넷 윤리교육에 대한 실제적이고 실천적인 연구라기보다는 인터넷 윤리를 정립하기 위한 개념적이고 관념적인 측면의 연구들이거나 실태조사연구

이기 때문에 컴퓨터 가상공간에서의 새로운 공동체 의식과 이에 따른 새로운 행위규범을 어떻게 형성하고, 이를 어떻게 실천해 나갈 것인지에 대한 구체적인 대안책을 제시하는데 역부족이다. 더욱이 이러한 개념적·관념적·실태분석적 선행연구들은 현재 증가하고 있는 해킹의 문제뿐만 아니라 사이버 공간에서 발생하는 부적절 행위들을 근본적으로 해결할 수 있는 방안을 모색하지 못하고 있다.

따라서, 당면한 과제는 현재 기존의 연구들에서 제시하고 있는 컴퓨터 가상공간, 특히 인터넷의 등장으로 변화되고 있는 사회환경에 적절히 대처할 수 있는 윤리규범을 어떻게 실천할 것인지에 대한 실질적인 방안을 모색하는 것이다. 우선 인터넷의 확산으로 국경을 초월해서 범세계적인 정보공간이 구축되고 있는 현 상황에 부응할 수 있는 범세계적 정보윤리체계가 새롭게 정비되어야 할 것이다. 또한 가상공간 특유의 익명성과 비대면성을 악용하여 이루어지고 있는 컴퓨터 가상공간에서의 언어폭력과 무단침입, 컴퓨터 바이러스의 살포 등으로 인한 피해들을 근본적으로 해결할 수 있는 실천방안 모색이 시급한 실정이다. 따라서 본 연구는 컴퓨터를 매개로 한 3차적 인간관계가 중심이 될 정보사회에서 가상공간의 익명성에도 불구하고 신뢰와 합리적 의사소통이 가능할 수 있는 새로운 공동체 의식과 이를 뒷받침 해주는 새로운 행위규범들을 형성하고 실천할 수 있는 방안을 마련하는 데 필요한 기초자료를 제공하고자 한다.

2. 연구의 목적 및 연구문제

본 연구는 컴퓨터 가상공간에서의 새로운 의식과 행위규범을 형성하고 이를 실천하기 위해서 인터넷 윤리 교육을 실질적으로 수행할 수 있는 교육방법이나 교육내용 또는 교육프로그램 개발에 필요한 기초자료를 제공하는 데 그 목적이 있다. 다시 말하면, 본 연구는 인터넷윤리 교육프로그램이 전무한 상태에서 사이버 상의 새로운 윤리관을 정립할 수 있는 실질적인 인터넷윤리 교육프로그램의 모형을 제시하고자 한다.

본 연구의 구체적인 목적을 살펴보면 다음과 같다:

첫째, 본 연구는 사이버 공간에서 발생되고 있는 부적절 행위의 유형을 파악함으로써 사이버 공간상의 부적절 행위에 대한 획일적인 대처방안에서 탈피하여 사이버공간상에서의 부적절 행위유형에 적합한 대처방안을 모색하는데 필요한 기초자료를 제공하고자 하는데 그 목적이 있다.

둘째, 본 연구의 목적은 사이버 윤리의식의 유형을 파악하고, 사이버 윤리의식이 사이버 공간에서 발생되고 있는 부적절 행위를 예방하는데 어떠한 역할을 담당하고 있는지 살펴보고자 한다.

셋째, 본 연구는 사이버 공간에서 발생되고 있는 부적절 행위에 영향을 미치는 계변인들을 파악함으로써 사이버 공간에서의 부적절 행위를 근본적으로 해결할 수 있는 방안을 모색하는데 그 목적이 있다.

이러한 연구목적을 수행하기 위해 설정된 연구문제는 다음과 같다:

〈연구문제 1〉 사이버 공간에서 이루어지고 있는 부적절 행위의 일반적인 수준은 어느 정도인가?

〈연구문제 2〉 사회·인구학적 변인, 인터넷 변인, 그리고 사회윤리의식 변인이 사이버 정보윤리의식 변인과 사이버대인관계윤리의식 변인을 매개로 사이버 공간에서 이루어지고 있는 사이버상의 정보관련 부적절 행위에 미치는 직·간접 영향은 어느 정도인가?

〈연구문제 3〉 사회·인구학적 변인, 인터넷 변인, 그리고 사회윤리의식 변인이 사이버 정보윤리의식 변인과 사이버대인관계윤리의식 변인을 매개로 사이버 공간에서 이루어지고 있는 사이버상의 대인관계 관련 부적절 행위에 미치는 직·간접 영향은 어느 정도인가?

정보통신 기술의 발달로 인하여 그 동안 인류의 삶의 근간을 이루던 물리적 시간과 공간의 개념이 붕괴되고, 이로 인해 현실세계의 구조자체가 변화되면서 산업사회로부터 정보사회로의 패러다임 전환을 겪고 있는 이 시점에서 본 연구의 목적을 달성함으로써 우리 사회를 지탱하고 있는 기본적인 가치관과 사회적 규범체계를 검토하고 정보사회에 적

합한 새로운 윤리관을 정립할 수 있도록 구체적인 대안을 모색할 수 있는 기회를 마련하게 될 것이다. 이러한 실천적인 작업이야말로 21세기 정보사회를 주도하는 한국사회가 당면한 가장 시급한 시대적 과제임은 두말할 필요도 없을 것이다.

II. 사이버윤리의 개념적 틀

정보화를 둘러싼 사이버윤리 또는 정보통신윤리와 관련된 이론적 논의를 살펴보면 사회변동 단절론과 연속론으로 대별된다(이윤희, 1998). 즉, 사회변동의 단절론이란 정보사회의 윤리를 기존의 산업사회와는 획기적으로 전혀 다른 새로운 윤리체계로 봄으로써 기존 산업사회윤리와는 다른 새로운 윤리체계를 형성해야 한다는 입장이다. 예를 들면, Moor(1985)는 컴퓨터기술의 등장으로 이전에는 전혀 예상치 못했던 개인적, 집단적 행동이 초래되었으나 이에 대응하는 관련 정책과 규칙들의 부재로 인하여 윤리적 문제가 발생한다고 전제하고, 컴퓨터윤리의 중심적 논의는 이러한 현실과 규범간의 괴리를 메우는 작업에 있다고 주장하고 있다. 즉, 컴퓨터 기술이 기존의 윤리규범 상 개념적 혼란을 초래하기 때문에 현실과 규범간의 괴리를 메우는 작업은 기존의 전통적인 도덕원리나 규범들을 기계적으로 적용해서 해결될 문제가 아니라고 보는 견해이다.

반면, 사회변동의 연속론은 정보사회의 윤리체계는 산업사회의 연장선상에서 기존의 윤리체계가 심화 혹은 변형된 모습으로 형성되어야 한다는 입장이다. 예를 들면, 현재의 정보화과정을 자본주의적 산업사회의 연장선으로 파악하는 관점에서 보면 이와 관련된 정보사회의 윤리적 쟁점 역시 전혀 새롭고 독특한 것이 아니기 때문에 기존의 산업사회적인 윤리적 개념이나 가치를 원용하여 적용할 수 있다는 입장이다. 즉, 정보통신기술이 기존의 기술들과 전혀 다르다고 하더라도 그것이 지금까지와는 완전히 다른 원리로 사회를 구성하지는 않을 것이기 때문에 농경사회에서 산업사회로 이전될 때 등장했던 자유·민주·평등·평화·박애 등과 같은 근대산업

사회의 지배적 이념과 가치가 여전히 유효한 시대적 보편성을 지니고 있다고 보는 입장이다(윤영민, 1997). 이러한 사회변동의 연속론적 입장에서 정보 사회의 윤리체계는 정보의 자유 대 정보의 보호, 정보의 분산 대 정보의 집중, 정보의 공공성 대 경제성 등과 같은 상호 대립되는 가치들의 갈등상황을 기존의 윤리학설을 바탕으로 상황에 따라 적절히 적용하거나 혹은 재해석함으로써 해결이 가능하다고 보는 견해이다(Johnson & Nissenbaum, 1995).

정보사회에 대한 사회연속론은 과학기술과 사회는 각각 별도의 발전 기제를 가지고 있으면서 상호 밀접한 관계를 형성하고 있다고 본다. 다시 말하면, 사회변동의 연속론은 정보사회에서 정보기술이 지금까지 사용된 기술과 완전히 다르다해도 그것이 지금까지와 완전히 다른 원리로 인간사회를 구성하지는 않을 것이라고 보는 견해이다. 즉, 근대사회에서 보편적 가치로 자리매김한 다양한 이념들(예를 들면, 자유·평등·평화·박애 등)이 외형상의 차이는 보일지라도 이러한 이념들은 정보사회에서도 여전히 최상의 가치로 추구될 것이라고 본다. 요약하면, 사회변동의 연속론은 정보사회는 본질적으로 근대성(modernity) 안에서 이해되어야 한다고 주장하고 있다.

사회변동의 연속론에서 주장하는 정보사회는 정

보화에 있어 전산화나 전산망 구축은 필수적이지만 기술 자체와 정보화를 동일시해서는 안된다는 것이다. 즉, 사회변동의 연속론은 기술적 관점을 넘어 사회적 정의를 바탕으로 정보사회를 이해해야 한다는 것이다. 다시 말하면, 정보사회는 정보기술의 활용을 통하여 한 사회내에서의 사회관계 그리고 사회 외부에서 발생하는 사회와 자연환경과의 상호작용에 대한 끊임없는 관찰과 분석을 통하여 그에 대처할 수 있는 방안을 모색하고, 조직운영의 효율성이 높아지는 현상 혹은 그러한 상태에 달하는 과정으로 이해된다는 것이다(윤영민, 1997).

이러한 관점에서 현재 발생하고 있는 사이버상의 다양한 부적절 행위는 기술혁신과 사회발전사이의 심각한 지체현상에서 그 원인을 찾아볼 수 있다. 즉, 한국 사회에서 급격히 증가하고 있는 사이버관련 부적절 행위는 정보사회를 주도적으로 이끌어갈 만큼 기술적인 측면에서의 발전은 이루어졌지만 정보사회에 걸맞는 사회적 발전(예를 들면, 사회성원들의 준법정신, 공동체의식, 대인관계윤리의식, 시민의식 등)은 이루어지지 않았기 때문이라고 본다. 그러므로, 건설적인 정보사회를 구축하기 위해서는 정보사회를 구성하고 있는 사회성원들의 윤리의식과 시민의식이 전제되어야 함은 아무리 강조하여도 부족함

〈표 1〉 중·고등학교 정보 윤리 교육 내용

학교	교과목	정보 통신 윤리 교육 내용			분량시간
		대단원	중단원	주제	
중학교	컴퓨터	컴퓨터와 생활	컴퓨터와 윤리	사생활 보호, 저작권 보호	3
	사회	현대 사회와 시민 생활	현대 사회의 모습	사생활 침해, 정보 편중, 정보 불평등	1/2
고등학교	윤리	윤리와 사회	현대 사회의 윤리적 영향	인간 존엄성 파괴, 인간의 기술 종속, 컴퓨터 오락의 폐해	1
	정보와 매체	정보와 매체란 무엇인가?	정보화 사회의 윤리	인간 소외, 사생활 침해, 시스템 파괴, 정보 변조, 정보 독점, 사회 불평등, 불법 복제, 컴퓨터 범죄	2
	기술	정보 통신 기술	정보 통신의 개요	자료 파괴, 사생활 침해, 정보 유출, 정서 장애, 저작권 침해, 해킹, VDT 증후군	1
	정보 산업	정보와 산업(학연사)	정보화 사회의 문제점	자료 파괴, 사생활 침해, 컴퓨터 범죄, 시스템 보완	2
정보와 산업(교학사)		정보의 개념과 이용	저작권 보호, 정보 보완	1/2	

출처: 이희수, 『정보 사회의 청소년 정보범죄 동향에 관한 교육적 논의』, 서울: 한국교육개발원, 1998

〈표 2〉 정보 통신 윤리 교육 목표 및 내용

구분	교육 목표	교육 내용
1. 통신 예절	· 사이버 공간에서 건전한 통신 문화 조성을 위한 기본 예절법을 습득시킨다.	· 실명제 사용 문화 정착 · 전자 메일 사용법 · 채팅(대화) 사용법 · 게시판/자료실 사용법 · 동호회 활동시 예절 · 익명의 허위 사실 유포 방지
2. 불건전 정보 유통	· 음란물 피해로부터 학생을 보호하고 학생들에게 성에 대한 건전한 가치관을 확립시킨다.	· 건전한 성교육 · 통신상의 음란물 유해성 · 음란물 대처 요령
3. 통신 중독/게임	· 학생들에게 올바른 통신 사용습관을 습득하도록 한다.	· 통신 중독 개념 · 통신 중독시 자각 증상 · 통신 중독시 대처 요령
4. 사이버 성폭력/매매춘	· 학생들을 각종 사이버 성폭력/매매춘으로부터 보호하고 스스로 대처할 수 있는 능력을 기른다.	· 사이버 성폭력/매매춘 실태 · 사이버 성폭력/매매춘의 위험성 · 사이버 성폭력/매매춘에 대한 대처 요령
5. 언어 변형	· 우리 고유의 한글 문화를 아름답게 유지·발전시키기 위해 통신상에서의 올바른 언어 사용 습관을 함양시킨다	· 언어 변형 실태 · 한글의 우수성 고취 · 통신시 올바른 언어 사용 능력 · 표준 표기법
6. 개인 정보의 오/남용	· 개인의 프라이버시 보호를 위해 타인의 개인 정보를 존중하는 문화를 정착시킨다.	· 개인 정보 보호의 필요성 · 개인 정보의 오/남용 피해 사례 · 개인 정보 보호 요령
7. 통신 사기/도박	· 학생들을 통신 사기/도박으로부터 보호하여 건전한 인터넷 문화를 정착시킨다.	· 통신 사기/도박의 범죄성 · 통신 사기/도박 사례 · 통신 사기/도박 대처 요령 · 올바른 전자 상거래 이용법
8. 해킹	· 인터넷 전산 자원의 공공성을 유지·발전시키기 위해 해킹 행위를 하지 않는 문화를 정착시킨다.	· 해킹의 개념 · 해킹의 범죄성 · 해킹 피해의 심각성 · 해킹 방지 요령
9. 바이러스 유포	· 바이러스 유포에 따른 피해의 심각성을 주지시켜 올바른 컴퓨터 활용문화를 정착시킨다.	· 바이러스 피해의 심각성 · 바이러스로 인한 사회적/경제적 손실 · 바이러스 발견 및 대처 요령
10. 저작권 침해	· 저작자의 재산권을 보호하고 창의력을 발전시키기 위해 저작권 존중 정신을 함양시킨다.	· 저작권의 개념 및 범위 · 저작권 침해의 범죄성 · S/W 지적 소유권 보호 의식의 생활화

출처: 유재택 외 6인, 『교육기관 정보화 역기능 방지에 관한 연구』, 서울: 한국교육학술정보원, 2000.

이 없다. 따라서 정보사회 구축노력의 일환으로 사회성원을 대상으로 한 사회윤리의식 및 시민의식 함양노력은 효율적인 정보사회를 창출해내는 초석이라 할 수 있다.

본 연구는 정보화 윤리체계를 사회변동의 연속론적 관점에서 접근하고자 한다. 왜냐하면 정보화 사회가 산업사회와는 질적으로 다른 사회적·문화적 환경을 창출하였기는 하지만 그 사회환경 내에서

생활하는 사람들은 산업사회를 경험한 사람에서부터 정보화 사회를 경험하고 있는 사람까지 다양한 층을 형성하고 있으므로 사회변동의 단절론적 입장에서 현재 정보화 사회는 산업사회와는 전혀 다르다고 말하기에는 무리가 있다고 보기 때문이다. 따라서, 본 연구는 사회변동의 연속론적 관점에서 사회윤리체계와 사이버윤리체계가 사이버 공간에서 발생하는 부적절 행위간의 관계를 분석하고자 한다.

또한 본 연구에서 검증하고자 하는 변인들은 정보윤리교육이 견지해야 할 다섯 가지 기본 원칙(기본교육원칙, 균형교육원칙, 공동체교육원칙, 다문화교육원칙, 정체성교육원칙, 테크놀로지에 바탕을 둔 교육원칙) 중 다음의 세 가지 교육원칙을 중심으로 설정되었다(추병완, 2000). 즉 정보윤리교육의 기본 원칙이란 먼저, 정보윤리교육은 기본교육(basic education)이라는 원칙이다. 이 원칙은 정보윤리교육은 학교교육과정의 모든 측면에서 다루어져야 할 기본 교육이라는 원칙이다. 둘째, 정보윤리교육은 균형교육(balanced education)이라는 원칙이다. 이는 정보윤리교육이 정보기술이 수반하는 윤리적 문제에 대해 올바르게 인식하고, 정보 윤리원칙을 추구하고자 하는 열망을 지니며, 네티즌으로서의 책임과 의무를 다하려는 자세를 심어 주는데 초점을 맞추는 균형교육이 되어야 한다는 것이다. 또한 이는 정보윤리교육이 정보화의 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 동시에 교육시켜야 한다는 것이다. 셋째, 정보윤리교육은 공동체 교육(education for community)이다. 이는 정보윤리교육이 전통적인 공동체와 가상 공동체의 일원으로서 올바르게 존재하는 방법을 동시에 가르쳐주는 교육이 되어야 한다는 것을 의미한다. 본 연구에서 검증하고자 하는 변인들은 이와 같은 정보윤리교육의 원칙을 바탕으로 6차 교육과정의 중·고등학교 교과서에 제시된 정보윤리교육 내용(〈표 1〉 참조)과 한국교육학술정보원에서 개발한 정보 통신 윤리교육 안내서에 제시된 정보윤리교육의 목표 및 내용 체계(〈표 2〉 참조)를 기초로 선정되었다.

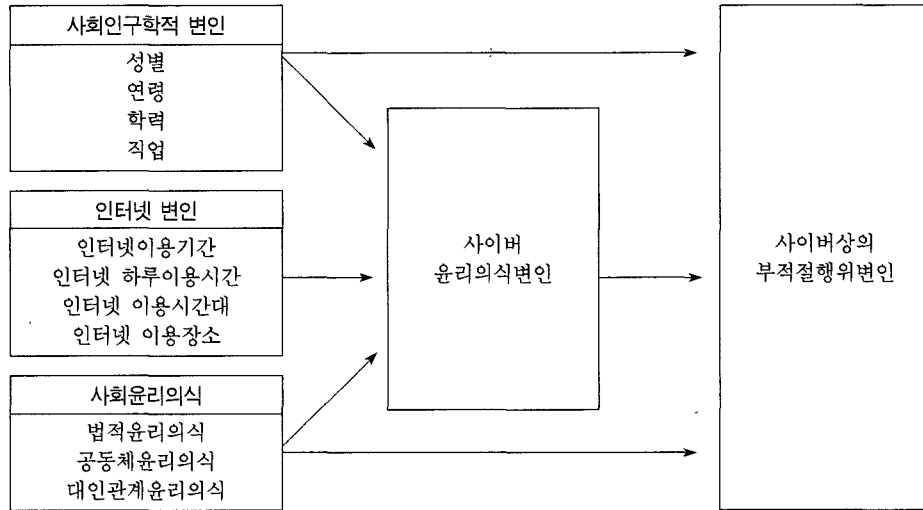
III. 연구방법

1. 연구모형

본 연구는 정보사회 윤리체계에 대한 사회변동의 연속론에 이론적 근거를 바탕으로 사회윤리체계와 정보사회윤리체계가 사이버상의 부적절 행위에 미치는 인과관계를 살펴보고자 한다. 정보사회의 윤리체계에 대한 사회변동의 연속론에 기초하여 본 연구에서 수행하고자 하는 연구모형을 도식화하면 〈그림 1〉과 같다.

2. 연구대상 및 자료수집절차

본 연구는 서울 및 서울근교지역에 거주하는 10대에서부터 50대까지의 남녀로 인터넷을 사용한 경험이 있는 사람을 대상으로 하였다. 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, 온라인상에서 설문조사를 실시하기 위해 다양한 사이트와 접촉하여 설문조사를 의뢰하였으나, 사이트회원들의 개인 정보보호라는 이유로 설문조사가 이루어지지 못했다. 그리하여 본 연구자가 접촉한 사이트들 중 초·중·고등학생들과 그 가족을 위한 학습 및 상담사이트와 접촉하여 청소년과 그 가족을 대상으로 온라인상담을 하면서 설문조사를 실시하였다. 또한 설문조사는 오프라인상에서도 실시되었다. 오프라인상의 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 522부를 최종분석에 사용하였다.



<그림 1> 연구모형

3. 측정도구 및 자료분석

본 연구는 사이버 공간에서 발생하는 부적절 행위에 영향을 미치는 요인들간의 인과관계를 분석하고자 한다. 본 연구에서 사용된 설문지는 사이버 윤리나 사회윤리 등에 관한 선행연구(고윤중, 1990; 정옥영, 1985; 서입수, 1988; 이선희, 1990; 김보섭, 1994; 박효정, 1995; 노인희, 1991; 정보통신윤리위원회, 1998; 한국전산원, 1997)를 바탕으로 연구자가 본 연구의 목적에 맞게 개발하여 사용하였다. 왜냐하면, 현재 사이버 상에서의 부적절 행위나 사이버 윤리에 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, 사이버 윤리의식 영역, 그리고 사이버 상에서의 부적절 행위 영역으로 구분되어있다. 인터넷 영역은 총 11문항으로 이루어졌으며, “매우 잘한다” 5점에서 “전혀 못한다” 1점의 리커트 척도로 측정하였고, 점수가 높으면 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 높으면 높을수록 사회윤리의식이 높은 것을 나타낸다. 사회윤리의식 영역의 신뢰도는 .70으로 나타났으며, 각 하위영역별 신뢰도는 법적윤리의식 .72, 공동체윤리의식 .68, 그리고 대인관계윤리의식 .62로 나타났다.

사이버 윤리의식 영역 역시 총 10문항으로 이루어졌으며, “매우 그렇다” 5점에서 “전혀 그렇지 않다” 1점의 리커트 척도로 측정하였고 점수가 높으면 높을수록 사이버 윤리의식이 높은 것을 의미한다. 사이버윤리의식 영역의 신뢰도는 .73으로 나타났고, 각 하위영역별 신뢰도는 사이버정보윤리의식 .72 그리고 사이버대인관계윤리의식 .52로 나타났다.

마지막으로 사이버 상에서의 부적절 행위 영역은 총11문항이며 “자주한다” 4점에서부터 “전혀 없다” 1점의 리커트 척도로써 점수가 높으면 높을수록 사이버 상에서 부적절 행위를 많이 하는 것을 말한다. 사이버상의 부적절 행위영역에 대한 신뢰도는 .85이며, 사이버정보관련 부적절행위 하위영역의 신뢰도는 .67이고 사이버 대인관계관련 부적절행위 하위영역의 신뢰도는 .86으로 나타났다.

자료의 분석을 위하여 SPSS PC⁺를 이용하여 조사대상자의 일반적 특성, 빈도 및 백분율, 평균과 표준편차를 산출하였다. 또한 연구문제의 분석을 위해 요인분석과 중다회귀분석 및 경로분석을 실시하였다. 요인분석의 경우 직각적 회전(orthogonal rotation) 배리맥스(varimax)방법을 활용하였다.

IV. 연구결과

1. 조사대상자의 일반적 특성

본 연구의 조사대상자의 일반적인 특성은 남녀모두 비교적 동일한 비율로 구성되었으며, 학력은 주로 대학교 재학이거나 대학교를 졸업하는 등 비교적 높은 학력수준을 나타내고 있었다. 직업에서는 압도적으로 학생이 많은 것으로 나타났고, 인터넷을 사용하는 기간 또한 1년에서 3년 미만이 많은 부분을 차지하였으며, 인터넷 하루이용시간의 경우 1-2시간 미만이나 3시간 이상이 많은 것으로 나타났다. <표 3>은 조사대상자의 일반적 특성을 분석한 결과를 나타내고 있다.

2. 각 변인의 하위요인분석 및 수준

본 연구에서 측정하고자 하는 변인들의 하위요인을 분석하기 위해 요인분석을 실시한 결과는 <표 4>, <표 5>, 그리고 <표 6>과 같다. 먼저, <표 4>는 사이버상의 부적절 행위 변인에 대한 요인분석 결과를 나타낸 것으로써 사이버 상에서의 부적절 행위 변인은 2개의 요인으로 분류되었으며, 요인1은 총 7문항으로 그리고 요인2는 총 4문항으로 구성되었다. 요인1은 저작권이나 개인정보 등 인터넷상에서 정보에 관련된 부적절 행위를 나타내고 있기 때문에 '사이버 정보관련 부적절 행위'로 명명하였다. 요인2는 인터넷상에서 욕설을 한다거나 타인을 배려하지 않는 행위 등 인터넷상에서 대인관계에 관련된 부적절 행위를 나타내고 있기 때문에 '사이버 대인관계관련 부적절 행위'로 명명하였다.

<표 3> 조사대상자의 일반적 특성

변 인	구 분	빈 도	백분율
성별	남성	243	46.6
	여성	279	53.4
연령	10대	40	7.7
	19-25세	243	46.6
	26-30세	101	19.3
	31-35세	83	15.9
	36-40세	25	4.8
	41세 이상	30	5.7
학력	고졸이하	91	17.4
	대재학	202	38.7
	대졸	161	30.8
	대학원재	32	6.1
	대학원졸	36	6.9
직업	학생	273	52.3
	단순노무직	62	11.9
	전문관리직	83	15.9
	사무직	83	15.9
	주부	21	4.0
인터넷 이용기간	1년미만	64	12.3
	1년-2년미만	136	26.1
	2년-3년미만	122	23.4
	3년-4년미만	94	18.0
	4년이상	106	20.3
인터넷하루 이용시간	1시간미만	77	14.8
	1-2시간미만	164	31.4
	2-3시간미만	116	22.2
	3시간이상	165	31.6
인터넷 이용시간대	0-8시이전	38	7.3
	8-16시사이	83	15.9
	16-24시이전	169	32.4
	일정치않음	232	44.4
인터넷 이용장소	집	271	51.9
	직장/학교	199	38.1
	PC방	52	10.0

둘째, <표 5>는 사이버 윤리의식 변인의 요인분석 결과를 보여주고 있다. 그 결과를 보면, 사이버 윤리의식 변인은 총 2개의 요인으로 분류되었고, 요인1은 7문항으로 구성되었으며, 그 내용이 인터넷상에서 정보의 비윤리적 사용에 대한 의식을 나타내고 있기 때문에 '사이버 정보윤리의식'이라고 명명하였다. 요인2의 경우 3문항으로 구성되었고, 그 내용

<표 4> 사이버 상에서의 부적절행위 변인의 요인분석 결과표

문항내용		요인 1	요인 2
사이버 정보 관련 부적절행위	통신상에서 상품광고를 촉진하기 위하여 사실과는 다르게 광고행위를 한 적이 있다.	.84	.14
	상업적인 광고를 공공게시판에 게재한 적이 있다.	.83	.12
	모르는 다수의 사람에 대해 전자우편으로 상업적 광고를 발송한 적이 있다.	.77	.14
	수신한 개인메일 및 타인의 정보를 당사자의 허락없이 게시판에 게재한 적이 있다.	.66	.32
	음란하거나 폭력적인 자료나 글을 통신상에 올린 적이 있다.	.65	.38
	상용소프트웨어 및 저작권이 있는 정보를 컴퓨터통신상에 게재한 적이 있다.	.57	.28
	근거가 불명확한 내용의 정보를 통신상에 올린 적이 있다.	.55	.50
사이버 대인관계 관련 부적절행위	타인에게 욕설이나 조소 등이 섞인 언어를 사용한 적이 있다.	.16	.80
	통신상에서 어떤 사람에 대해 인신 공격적이거나 인격 모독적인 발언을 한 적이 있다.	.29	.74
	통신상에서는 서로 얼굴을 보지않고 대화하기 때문에 얼굴을 보고 대화할 때보다 상대방에게 반말을 한적이 있다.	.31	.60
	인터넷 상에서 비록 상대방이 나의 거친 표현에 대해 듣기 싫어해도 이를 무시하고 계속해서 사용한 적이 있다.	.06	.58
eigenvalue		5.00	1.22
누적백분율		45.5	56.6

<표 5> 사이버윤리의식 변인의 요인분석 결과표

문항내용		요인 1	요인 2
사이버 정보 윤리의식	인터넷상에서 얻은 자료를 사용할 경우 반드시 그 자료의 출처를 밝힐 필요는 없다.	.68	.51
	게시판에 글을 게재할 때 다른 사람들에게 해가 되지 않는다면 조회 수를 늘리기 위해 내용과는 무관한 제목을 달아도 된다.	.67	.19
	상황에 따라 다른 사람의 이름(ID)으로 컴퓨터를 사용할 수 있다.	.64	.54
	인터넷상에서 타인에 대해 근거없는 말을 퍼뜨리거나 불쾌한 언어를 사용했다고 해서 법적구속을 하는 것은 무리이다.	.61	-.04
	컴퓨터 실력을 테스트해보기 위해서 해킹 프로그램을 만들어 다른 컴퓨터에 들어가 보는 것은 괜찮다.	.59	.40
	경우에 따라 상업용 소프트웨어를 허락없이 복사하거나 사용할 수 있다.	.58	.23
사이버 대인관계 윤리의식	아무리 컴퓨터 실력이 우수하여도 해킹 프로그램을 만들어 타인에게 정신적 피해를 주어서는 안된다.	.11	.76
	인터넷상에서 어떠한 상황이라도 타인에게 불쾌한 언어나 욕설을 사용해서는 안된다.	.07	.71
	인터넷상에서 다른 사용자에 대한 관심과 배려가 있어야 한다.	.10	.61
eigenvalue		2.86	1.25
누적 백분율		31.8	45.7

은 인터넷상에서 타인과의 관계형성에 대한 윤리의식을 나타내고 있기 때문에 '사이버 대인관계윤리의식'이라고 명명하였다.

셋째, 사회 윤리의식 변인은 3개의 요인으로 분류되었으며, 요인1은 총 5문항으로 이루어졌고, 사회적 이탈에 대한 처벌 등에 관한 내용으로써 '법적윤리

〈표 6〉 사회윤리의식 변인의 요인분석 결과표

문항 내용		요인 1	요인 2	요인 3
법적 윤리의식	사회생활에서 잘못하여 처벌을 받게 될 경우 가능한 범위내에서 돈을 들여서라도 벌을 가볍게 받는 게 좋다.	.72	.76	-.07
	횡단보도에서 신호등이 빨간 불이라도 차가 오지 않으면 건너도 된다.	.71	.61	.14
	즐거움이나 쾌락을 위해서 오토바이를 타고 차도를 질주하는 것은 괜찮다.	.70	.44	.23
	원하는 것이 있다면 윤리적으로 사회의 지탄을 받더라도 수단과 방법을 가리지 않고 획득해야 한다.	.65	.32	-.28
공동체 윤리의식	세상을 사는데 돈이 있어야 대접받기 때문에 수단과 방법을 가리지 말고 돈을 벌어야 한다.	.60	.27	-.28
	길을 지나가다 누군가 집단폭행을 당하고 있으면 경찰에 신고하거나 주위 사람에게 도움을 요청해야 한다.	.59	.75	-.16
	친구들끼리 언쟁을 하더라도 신체적 폭력을 사용하는 것은 나쁘다.	.12	.71	.03
	왕따를 당하는 친구나 동료가 있다면 그에게 다정하게 대해주는 것이 올바른 행동이다.	.15	.69	.15
대인관계 윤리의식	나보다 어려운 사람이 있으면 내가 불편하더라도 양보하는 것이 당연하다.	.13	.63	.16
	웃어른과 잘잘못의 시비가 발생하면 나이 어린 사람이 양보해야 한다.	.02	-.04	.83
	나이든 어른을 존중해야 한다.	-.03	.23	.79
eigenvalue		3.07	1.72	1.37
누적 백분율		27.9	43.5	56.0

의식'이라고 명명하였다. 요인2는 총 4문항으로 구성되었고, 집단구성원으로서의 윤리의식 등에 관한 내용으로써 '공동체윤리의식'이라고 명명하였다. 마지막으로 요인3은 총 2문항으로 이루어졌으며, 손위 사람에 대한 윤리의식이나 타인에 대한 배려 등에

관한 내용으로써 '대인관계윤리의식'으로 명명하였다. 〈표 6〉은 사회윤리의식 변인의 요인분석 결과를 나타내고 있다.

사회윤리의식과 사이버 윤리의식 그리고 사이버 상에서의 부적절 행위의 일반적 수준을 파악하기

〈표 7〉 사회윤리의식, 사이버윤리의식 및 사이버상의 부적절 행위에 대한 일반적 경향

영역	구분	평균	표준편차
사회윤리 의식	법적윤리의식	3.56	.71
	공동체윤리의식	4.00	.53
	대인관계윤리의식	2.71	.81
	전체	3.57	.47
사이버 윤리의식	사이버정보윤리의식	3.28	.63
	사이버대인관계윤리의식	3.78	.65
	사이버윤리의식전체	3.44	.54
	사이버윤리의식전체	3.44	.54
사이버상의 부적절행위	사이버 정보관련 부적절행위	1.14	.34
	사이버 대인관계관련 부적절행위	1.44	.47
	사이버상의 부적절행위전체	1.25	.34
	사이버상의 부적절한 행위전체	1.25	.34

위해 하위요인별 평균 및 표준편차를 분석한 결과는 <표 7>과 같다. 먼저 사회윤리의식의 경우 중간을 상회(M=3.57)하는 것으로 나타났으며, 사이버 윤리의식의 경우 중간정도의(M=3.44) 수준으로 나타났다. 반면, 사이버 상에서의 부적절 행위는 낮은 정도(M=1.25)의 수준으로 나타났다. 이는 본 연구의 조사대상자들이 대체적으로 사이버 윤리의식이 높은 것으로 사료되며, 이러한 높은 윤리의식이 사이버 상에서 부적절한 행위를 하지 않도록 제어하는 역할을 했으리라 사료된다. 이러한 결과는 다시 한번 사이버 상에서의 부적절 행위를 감소시키기

위해서는 사이버 윤리의식을 고취시킬 수 있는 교육이 필요하다는 것을 나타내주는 중요한 기초자료라 할 수 있다.

3. 사이버상의 부적절 행위에 대한 인과관계분석

1) 사이버상의 정보관련 부적절 행위에 대한 인과관계분석

사이버상의 부적절 행위의 인과관계 분석은 사이버상의 정보관련 부적절 행위와 사이버상의 대인관계 관련 부적절 행위를 최종속 변인으로 하여

<표 8> 사이버상의 정보관련 부적절 행위의 경로분석을 위한 회귀분석표

독립		종속		사이버정보윤리의식		사이버대인관계윤리의식		사이버정보관련부적절행위		
		b	β	b	β	b	β			
사회 인구학적 변인	성별	-0.13	-0.10*	-0.02	-0.02	0.09	0.14**			
	연령	0.03	0.04	0.01	0.14*	0.04	0.10			
	학력	0.01	0.05	-0.01	-0.06	0.03	0.02			
	직업	학생	0.12	0.10	0.16	0.12	0.02	0.04		
		단순노무직	0.16	0.08	0.02	0.02	0.09	0.09		
		전문관리직	0.22	0.13	-0.04	-0.02	-0.02	-0.02		
사무직		0.09	0.05	0.03	0.02	-0.04	-0.01			
인터넷 변인	이용기간	0.01	0.05	-0.01	-0.004	-0.01	-0.01			
	하루이용시간	-0.02	-0.09	0.02	0.07	0.01	0.01			
	이용 시간대	0-8시이전	-0.06	-0.03	0.09	0.04	0.03	0.03		
		8-16시사이	0.12	0.07	0.13	0.07	0.06	0.06		
		16-24시 이전	-0.09	-0.07	0.05	0.04	0.05	0.08		
	이용장소	집	0.06	0.05	0.06	0.05	0.05	0.07		
		PC방	-0.01	-0.06	0.02	0.01	0.07	0.01		
숙련도	-0.01	-0.02	-0.04	0.05	0.03	0.08				
사회윤리 의식변인	법적윤리의식	0.37	0.42***	0.26	0.28***	-0.07	-0.15**			
	공동체윤리의식	0.09	0.08*	0.44	0.36***	-0.04	-0.08			
	대인관계윤리의식	-0.07	-0.01	0.07	0.09*	0.01	0.04			
사이버윤리 의식변인	사이버정보윤리의식	-	-	-	-	-0.07	-0.13**			
	사이버대인관계 윤리의식	-	-	-	-	-0.05	-0.10			
상수		1.25		0.80		1.54				
F 및 유의도		11.95***		14.13***		5.45***				
R ²		.30		.34		.18				

Pearson 상관관계분석 및 경로분석을 실시하였다. 또한 변인들간의 다중공선성의 문제를 검토한 결과 사이버 정보 윤리의식의 DW 계수는 1.922, 사이버 대인관계 윤리의식의 DW 계수는 1.886, 그리고 사이버 대인관계 부적절 행위의 DW 계수는 1.883인 것으로 나타나 본 연구에서는 다중공선성의 문제는 나타나지 않았다. 먼저, 사이버상의 정보관련 부적절 행위에 대한 인과관계 분석결과는 <표 8> 및 <표 9>와 같다.

첫째, 사회·인구학적 변인이 사이버 정보윤리의식에 미치는 영향을 분석한 결과 성별만이 사이버 정보윤리의식에 부적절 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 여성이 남성에 비해 사이버 정보윤리의식이 낮은 것으로 나타났다. 또한 사회윤리의식이 사

이버 정보윤리의식에 미치는 영향을 분석한 결과 법적윤리의식과 공동체윤리의식이 사이버 정보윤리의식에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 법적윤리의식이 높을수록 그리고 공동체윤리의식이 높을수록 사이버 정보윤리의식이 높은 것으로 나타났다. 이들 변인에 의한 설명력은 30%로 나타났다.

둘째, 사이버 대인관계윤리의식에 대한 제변인들의 영향력 분석결과 사회·인구학적 변인 중 연령만이 사이버 대인관계윤리의식에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 연령이 증가 할수록 사이버 대인관계윤리의식이 높은 것으로 나타났다. 또한 사회윤리의식이 사이버 대인관계윤리의식에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 구체적으로 보면, 사회윤리의식 변인 중에서 공동체윤리의식이 사이

<표 9> 사이버상의 정보관련 부적절 행위에 대한 경로분석표

독립변인	총체적효과	인과효과			비인과적 효과		
		직접효과	간접효과	전체인과효과			
사회 인구학적 변인	성 별	.21	.14	사이버정보윤리의식 경유: .01	.15	.06	
	연 령	.04	-	-	-	-	
	학 령	.03	-	-	-	-	
	직업	학 생	-.05	-	-	-	-
		단순 노무직	.09	-	-	-	-
		전문 관리직	.02	-	-	-	-
		사무직	-.02	-	-	-	-
인터넷 변인	이용기간	.09	-	-	-	-	
	하루이용시간	.07	-	-	-	-	
	이용 시간대	0-8시이전	.02	-	-	-	-
		8-16시 사이	-.01	-	-	-	-
		16-24시 이전	.09	-	-	-	-
	이용 장소	집	.02	-	-	-	-
		PC방	.04	-	-	-	-
숙련도	.12	-	-	-	-		
사회윤리 의식변인	법적윤리의식	-.31	-.15	사이버정보윤리의식 경유: -.05	-.20	-.11	
	공동체 윤리의식	-.20	-	사이버정보윤리의식 경유: -.01	-.01	-.19	
	대인관계 윤리의식	.03	-	-	-	-	
사이버 윤리의식	사이버정보 윤리의식	-.28	-.13	-	-.13	-.15	
	사이버 대인관계 윤리의식	-.23	-	-	-	-	

버 대인관계윤리의식에 가장 큰 영향을 미쳤으며, 다음으로 법적윤리의식, 대인관계윤리의식의 순으로 나타났다. 이들 변인에 의한 설명력은 34%인 것으로 나타났다.

셋째, 사이버상의 정보관련 부적절 행위에 대한 제변인들의 영향력을 분석한 결과를 보면, 사회·인구학적 변인 중 성별이 정적인 영향을 미친 반면, 사회윤리의식 중 법적윤리의식과 사이버 윤리의식 중 사이버 정보윤리의식이 부적인 영향을 미친 것으로 나타났다. 이를 자세히 보면, 사회·인구학적 변인 중 성별의 경우 남성이 여성보다 사이버상의 정보 관련 부적절 행위를 더 많이 하는 것으로 나타났다. 반면, 사회윤리의식 변인 중에서 법적윤리의식이 높을수록 그리고 사이버윤리 의식 변인 중 사이버 정보윤리의식이 높을수록 사이버상의 정보관련 부적절 행위를 적게하는 경향이 있는 것으로 나타났다. 이들 변인에 의한 설명력은 18%로 나타났다.

다음에는 사회·인구학적 변인, 인터넷 변인, 그리고 사회윤리의식 변인이 사이버 정보윤리의식과 사이버 대인관계윤리의식 변인을 매개로 사이버상의 정보관련 부적절 행위에 미치는 영향력을 직접·간접 효과를 통해 살펴보기로 하겠다. 첫째, 사이버상의 정보관련 부적절 행위에 미치는 직접효과를 분석한 결과 사회·인구학적 변인 중에서 성별이 긍정적인 직접효과를 나타낸 반면, 사회윤리의식 변인 중에서 법적윤리의식과 사이버 정보윤리의식이 사이버상의 정보관련 부적절 행위에 부정적인 직접효과를 미치는 것으로 나타났다. 즉, 남성이 여성에 비해 사이버상의 정보관련 부적절 행위를 더 많이 하며, 법적윤리의식과 사이버정보윤리의식이 높을수록 사이버상의 정보관련 부적절 행위를 적게하는 것으로 나타났다.

둘째, 사이버상의 정보관련 부적절 행위에 미치는 간접효과를 분석한 결과를 살펴보면, 사회·인구학적 변인 중 연령이 사이버 정보윤리의식에 부적인 영향을 미쳤으며, 이는 사이버상의 정보관련 부적절 행위에 부적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 여성이 남성에 비해 사이버정보윤리의식이 높았고 이는 곧 사이버상의 정보관련 부적절 행위를 억제

하는 것으로 나타났다. 또한 사회윤리의식 중 공동체윤리의식이 사이버 정보윤리의식을 고취시켜 사이버상의 정보관련 부적절 행위를 감소시키는 것으로 나타났다.

이상의 결과를 통해서 볼 때, 사회윤리의식과 사이버 정보윤리의식은 사이버상의 정보관련 부적절 행위를 억제시키는 데 매우 중요한 변인임을 알 수 있다. 이를 바탕으로 일반인들을 대상으로 사회윤리의식과 사이버 정보윤리의식을 고취시킬 수 있는 방안을 모색하는 것은 사이버상의 정보관련 부적절 행위를 근절시키는데 중추적인 역할을 할 것이라 생각된다.

2) 사이버상의 대인관계관련 부적절 행위에 대한 인과관계분석

사이버상의 대인관계 관련 부적절 행위에 대한 인과관계분석 결과는 <표 10> 및 <표 11>과 같다. 먼저, 사이버 대인관계 관련 부적절 행위에 영향을 미치는 제변인을 살펴보면, 사회·인구학적 변인 중 성별과 직업이 사이버 대인관계 관련 부적절 행위에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 남성일 경우 직업이 학생일 경우 사이버상의 대인관계 관련 부적절 행위를 더 많이 하는 것으로 나타났다. 또한 인터넷 변인 중 인터넷 하루이용시간, 인터넷 이용장소, 그리고 인터넷 숙련도가 사이버 대인관계 관련 부적절 행위에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 인터넷의 하루이용시간이 많을수록, 인터넷을 집이나 PC방에서 이용할 경우, 그리고 인터넷 숙련도가 높을수록 사이버상의 대인관계 관련 부적절 행위가 더 많은 것으로 나타났다.

또한 사회윤리의식 중 법적윤리의식과 사이버 정보윤리의식 및 사이버 대인관계윤리의식이 사이버상의 대인관계 관련 부적절 행위에 부적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 법적윤리의식과 사이버 정보윤리의식 그리고 사이버 대인관계윤리의식이 높을수록 사이버상의 대인관계 관련 부적절 행위를 적게하는 것으로 나타났다. 이들 변인에 의한 설명력은 28%인것으로 나타났다.

다음에는 사회·인구학적 변인, 인터넷 변인, 그

〈표 10〉 사이버상의 대인관계 관련 부적절 행위의 경로분석을 위한 회귀분석표

독립	종속	사이버정보윤리의식		사이버대인관계윤리의식		사이버정보관련부적절행위		
		b	β	b	β	b	β	
사회 인구학적 변인	성별	-.13	-.10*	-.02	-.02	.09	.10*	
	연령	.03	.04	.01	.14*	.09	.01	
	학력	.01	.05	-.01	-.06	-.08	-.004	
	직업	학생	.12	.10	.16	.12	.26	.27*
		단순노무직	.16	.08	.02	.02	.20	.14
		전문관리직	.22	.13	-.04	-.02	.12	.09
사무직		.09	.05	.03	.02	.13	.10	
인터넷 변인	이용기간	.01	.05	-.01	-.004	-.02	-.08	
	하루이용시간	-.02	-.09	.02	.07	.03	.15**	
	이용 시간대	0-8시이전	-.06	-.03	.09	.04	.12	.06
		8-16시사이	.12	.07	.13	.07	.07	.06
		16-24시이전	-.09	-.07	.05	.04	.04	.04
	이용장소	집	.06	.05	.06	.05	.11	.11*
		PC방	-.01	-.06	.02	.01	.23	.15**
숙련도	-.01	-.02	-.04	.05	.07	.13*		
사회윤리 의식변인	법적윤리의식	.37	.42***	.26	.28***	-.07	-.11*	
	공동체윤리의식	.09	.08*	.44	.36***	-.06	-.08	
	대인관계윤리의식	-.07	-.01	.07	.09*	.02	.05	
사이버윤리 의식변인	사이버정보윤리의식	-	-	-	-	-.13	-.18***	
	사이버대인관계윤리의식	-	-	-	-	-.09	-.13**	
상수		1.25		.80		2.04		
F 및 유의도		11.95***		14.13***		9.87***		
R ²		.30		.34		.28		

리고 사회윤리의식 변인이 사이버 정보윤리의식과 사이버 대인관계윤리의식 변인을 매개로 사이버상의 대인관계 관련 부적절 행위에 대한 직·간접 효과를 살펴보기로 하겠다. 첫째, 사이버상의 대인관계 관련 부적절 행위에 미치는 직접효과를 분석한 결과 사회·인구학적 변인 중에서 성별과 직업이 그리고 인터넷 변인 중 인터넷 하루이용시간, 인터넷 이용장소, 인터넷 숙련도가 정적인 직접효과를 나타냈다. 즉, 남성이 여성에 비해 그리고 학생이 다른 직업에 비해, 인터넷의 하루이용시간이 많을수록, 인터넷의 이용장소가 집이거나 PC방에서 이용할 경우, 그리고 인터넷 숙련도가 높을수록 사이버

상의 대인관계 관련 부적절 행위를 더 많이하는 경향이 있는 것으로 나타났다. 반면, 사회윤리의식 변인 중에서 법적윤리의식과 사이버 정보윤리의식이 사이버상의 정보관련 부적절 행위에 부정적인 직접효과를 미치는 것으로 나타났다. 즉, 법적윤리의식과 사이버 정보윤리의식 그리고 사이버 대인관계 윤리의식이 높을수록 사이버상의 대인관계 관련 부적절 행위를 적게하는 것으로 나타났다.

둘째, 사이버상의 대인관계 관련 부적절 행위에 미치는 간접효과를 분석한 결과를 살펴보면, 사회·인구학적변인 중 성별이 사이버 정보윤리의식에 정적인 영향을 미쳤으며, 이는 사이버상의 대인관계

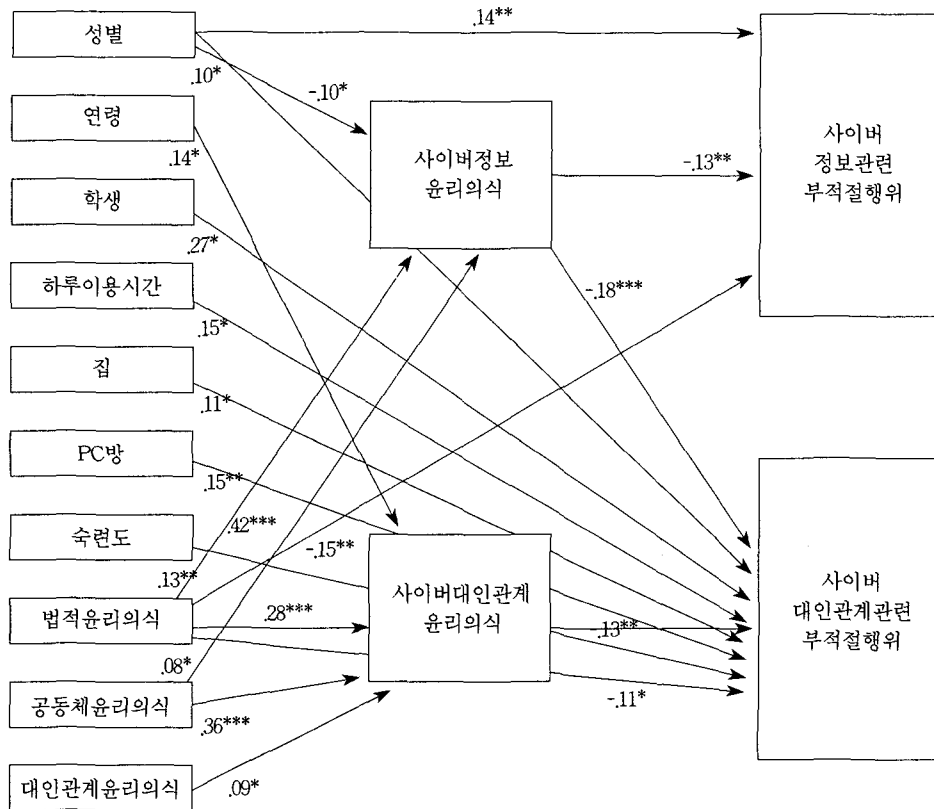
〈표 11〉 사이버상의 대인관계 관련 부적절 행위에 대한 경로분석표

독립변인		총체적효과	인과효과			비인과적 효과	
			직접효과	간접효과	전체인과효과		
사회 인구학적 변인	성 별	.17	.10	사이버정보윤리의식경유 : .02	.12	.05	
	연 령	-.19	-	사이버대인관계윤리의식 경유: -.02	-.02	-.17	
	학 력	-.05	-	-	-	-	
	직업	학 생	.14	.27	-	-.27	-.13
		단순 노무직	.04	-	-	-	-
		전문 관리직	-.06	-	-	-	-
	사무직	-.09	-	-	-	-	
인터넷 변인	이용기간	.06	-	-	-	-	
	하루이용시간	.16	.15	-	.15	.01	
	시간대	0-8시이전	.08	-	-	-	-
		8-16시 사이	-.09	-	-	-	-
		16-24시 이전	.09	-	-	-	-
	이용 장소	집	.05	.11	-	.11	-.06
PC방		.17	.15	-	.15	.02	
	숙련도	.21	.13	-	.13	.08	
사회윤리 의식변인	법적윤리의식	-.36	-.11	사이버정보윤리의식경유: -.08 사이버대인관계윤리의식 경유: -.04	-.23	-.13	
	공동체윤리의식	-.23	-	사이버정보윤리의식경유: -.01 사이버대인관계윤리의식 경유: -.05	-.06	-.17	
	대인관계윤리의식	-.02	-	사이버대인관계윤리의식 경유: -.01	-.01	-.01	
사회윤리 의식변인	사이버정보윤리 의식	-.36	-.18	-	-.18	-.18	
	사이버대인관계 윤리의식	-.29	-.13	-	-.13	-.16	

관련 부적절 행위에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 남성이 여성에 비해 사이버정보윤리의식이 높았고 이는 곧 사이버상의 대인관계 관련 부적절 행위를 억제하는 것으로 나타났다. 반면, 연령의 경우 사이버 대인관계윤리의식에 부적인 효과를 미쳐 사이버상의 대인관계 관련 부적절 행위에 부적인 효과를 나타내고 있다. 즉, 연령이 낮을수록 사이버 대인관계윤리의식이 높았으며, 이는 다시 사이버상의 대인관계 관련 부적절 행위를 감소시키는 것으로 나타났다. 또한 사회윤리의식 중 법적윤리의식 및 공동체윤리의식 그리고 대인관계윤리의식은 사이버 정보윤리의식과 사이버 대인관계 윤리의식을 경유하여 사이버상의 대인관계 관련 부적절 행

위를 억제하는 것으로 나타났다.

이상의 결과를 통해서 볼 때, 인터넷 변인과 사회 윤리의식 중 법적윤리의식 변인 그리고 사이버 정보윤리의식 및 사이버 대인관계 윤리의식은 사이버상의 대인관계 관련 부적절 행위를 억제시키는 데 매우 중요한 변인임을 알 수 있다. 이를 바탕으로 일반인들을 대상으로 올바른 인터넷의 사용과 법적 윤리의식 그리고 사이버 정보윤리의식과 사이버 대인관계 윤리의식을 고취시킬 수 있는 방안을 모색하는 것은 사이버상의 대인관계 관련 부적절 행위를 근절시키는데 중추적인 역할을 할 것이라 생각된다. 〈그림 2〉는 본 연구모형의 총체적인 인과관계 모형의 경로계수 추정을 보여주고 있다.



<그림 2> 인과관계모형의 경로계수 추정

V. 결론 및 제언

본 연구는 사이버상의 부적절 행위에 영향을 미치는 변인을 밝히고, 이들 변인간의 인과관계를 규명함으로써 사이버상의 부적절 행위를 근절하고, 나아가 사이버 상에서 발생하는 부적절 행위를 예방할 수 있는 방안을 모색하는데 필요한 기초자료를 제공하는데 그 목적이 있다. 본 연구결과를 바탕으로 결론을 도출하면 다음과 같다.

첫째, 사이버 상의 부적절 행위를 유발시키는 요인을 분석하기 위해 사용된 변인들을 요인분석한 결과 사회윤리의식 변인은 법적윤리의식, 공동체윤리의식, 그리고 대인관계윤리의식의 세 요인으로 분류되었다. 사이버 윤리의식 변인의 경우 요인분석결과

사이버 정보윤리의식과 사이버 대인관계윤리의식으로 구분되었다. 마지막으로, 최종속 변인인 사이버상의 부적절한 행위는 사이버 정보관련 부적절 행위와 사이버 대인관계관련 부적절 행위로 분류되었다.

둘째, 본 연구의 인과관계 모형을 검증하기 위해 경로분석을 실시한 결과 사이버 윤리의식 변인, 사회·인구학적 변인중 성별과 직업, 인터넷 변인중 인터넷 이용장소와 인터넷 숙련도, 그리고 사회윤리의식 변인 중 법적윤리의식이, 그리고 사이버 윤리의식 변인 중 사이버 정보윤리의식과 사이버 대인관계윤리의식이 사이버상의 부적절 행위를 직접적으로 유발시키는 요인으로 나타났다.

셋째, 경로분석을 통해 본 연구의 인과관계 모형을 검증한 결과 사이버상의 부적절 행위에 간접적

영향을 미친 요인으로 사회·인구학적 변인 중 성별과 연령이, 인터넷 변인 중 인터넷 이용시간대와 이용장소가 그리고 사회윤리의식 변인인 것으로 나타났다.

본 연구결과 도출해낸 결론을 바탕으로 몇가지 제언을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 사이버 상에서의 부적절 행위를 밝히기 위해서 요인분석을 한 결과 사이버 정보관련 부적절 행위와 사이버 대인관계관련 부적절 행위의 2개 요인으로 분류되었다. 이 두 개 하위영역 모두 동일한 수준이었으며, 본 조사대상자의 경우 부적절 행위가 별로 이루어지지 않은 것으로 나타났다. 이러한 결과가 나온 배경은 두 가지로 해석할 수 있다. 하나는 본 조사대상자들이 일반적으로 사이버 상에서 네티켓을 잘 지키는 사람들로 구성되어 있을 가능성이 있다. 또 다른 해석은 사이버상의 부적절 행위를 질문하는 설문문항상의 관점에서 해석할 수 있다. 예를 들면, 사이버상의 부적절 행위를 측정하는 수준을 4점척도로 구분하였기 때문에 사이버상의 부적절 행위에 대한 미묘하고 세밀한 구분이 되지 않음으로써 조사대상자들이 대부분 '전혀없다'와, '한두번한다'에 응답했을 가능성이 있다. 그러므로 후속연구에서는 사이버상의 부적절 행위에 대한 보다 다양한 문항과 이를 보다 세밀히 측정할 수 있는 척도개발이 필요하리라 본다.

둘째, 사이버상의 부적절 행위를 유발시키는 데 사회·인구학적 변인이 중요한 변인으로 나타났다. 즉 남성이 여성에 비해 그리고 타 직종에 비해 단순노무직에 종사할수록 사이버상의 부적절 행위를 더 많이 하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 여성이 남성보다 사이버 상에서 언어폭력이나 성폭력 또는 사이버 스토킹을 경험한 적이 더 많다는 한 조사결과(삼성생명 사회정신건강연구소, 1998)가 뒷받침해 주고 있다. 그러므로, 남성을 대상으로 사이버 윤리의식을 고취시킬 수 있는 방안이 절실히 필요하다고 본다. 또한 다른 직업에 비해 단순노무직에 종사하는 사람일수록 사이버상의 부적절 행위를 많이 하는 것으로 나타났는데, 이러한 결과는 단순노무직에 종사하는 사람의 경우 다른 직종과 비

교했을 때 인터넷을 오락적 목적이나 사교적 목적으로 사용하는 경우가 더 많기 때문에 나타난 것이라 추측된다. 따라서 이들에 대한 사이버 윤리교육이 요구된다고 할 수 있다. 본 연구에서는 인터넷의 이용목적이나 동기를 측정하지 않았기 때문에 이와 같은 결과에 대한 해석을 추론에 의존할 수밖에 없다. 그러므로, 이를 좀더 구체적으로 알아보기 위해서는 후속연구에서 인터넷의 이용목적이나 동기를 측정하여 사이버상의 부적절 행위와의 연관성을 연구하는 것이 필요하리라 본다.

셋째, 인터넷 변인 역시 사이버상의 부적절 행위를 유발시키는 데 중요한 변인인 것으로 나타났다. 인터넷 변인 중에서 인터넷 이용장소와 숙련도는 사이버상의 부적절 행위를 유발시키는 데 직접적인 원인으로 작용하고 있다. 먼저, 인터넷을 집에서 사용할 경우 사이버상의 부적절 행위를 유발시키는 것으로 나타남으로써 가정에서의 인터넷 사용에 대한 관리·감독이 시급히 요청된다. 가정에서의 인터넷 사용에 대한 관리·감독체제가 이루어지기 위해서는 부모의 역할이 매우 중요하리라 본다. 따라서 부모를 컴맹으로부터 탈출시키기 위한 컴퓨터 및 인터넷 교육은 물론 부모들을 대상으로 한 사이버 윤리교육 역시 절실히 요구된다. 또한 인터넷의 숙련도가 높을수록 사이버상의 부적절 행위를 유발시키는 것으로 나타났는데 이는 자신의 컴퓨터 실력을 과시하기 위해 죄책감 없이 해킹을 하고, 기업에서는 이러한 해커들을 앞다투어 고용하려는 사회적 풍토를 그대로 반영한 결과라 할 수 있다. 그러므로, 일반인들을 대상으로 올바른 인터넷 사용에 대한 홍보와 교육이 필요하며 해커에 대한 잘못된 사회적 인식과 이에 대한 철저한 법적 대응이 요구된다. 한편, 인터넷 변인 중에서 인터넷 이용시간대(8시부터 16시사이)는 사이버 정보윤리의식을 고취시켜 궁극적으로 사이버상의 부적절 행위를 억제시키는 역할을 하고 있는 것으로 나타났다. 이는 오전 8시부터 오후4시사이에 인터넷을 이용하는 사람들은 대부분 학업이나 업무관련으로 인터넷을 사용하는 경우가 많기 때문에 사이버상에서 활용하는 정보에 대한 윤리의식이 높은 것으로 사료된다. 따라서, 이

시간대를 제외한 시간대에 인터넷을 자주 사용하는 사람들의 경우 인터넷을 통해 게임이나 채팅 또는 음란사이트 자료 무단복제를 하는 경우가 많을 것으로 추측되며, 이는 곧 사이버 정보윤리의식을 약화시킬 수 있다고 본다. 그러므로, 이들을 대상으로 사이버 윤리교육이 필요하다는 것을 입증해 주는 결과라 할 수 있다. 또한 인터넷을 8시부터 16시사이를 제외한 시간대에 사용할 경우 인터넷 각 사이트에서 사이버 윤리관련 배너광고를 이용한다든지 하여 사이버윤리에 대한 경각심을 유발시키는 것도 또한 필요하리라 본다.

넷째, 사회윤리의식 변인의 경우 사이버상의 부적절 행위를 억제시키는 데 있어 매우 중추적인 역할을 담당하고 있음을 알 수 있다. 사회윤리의식 변인 중에서도 법적윤리의식의 경우 직접적으로 사이버상의 부적절 행위를 저해하는 요인으로 나타났다. 뿐만 아니라 법적윤리의식은 일반인들의 사이버 윤리의식(사이버 정보윤리의식과 사이버 대인관계윤리의식)을 고취시킴으로써 사이버상의 부적절 행위를 감소시키는 것으로 나타났다. 이는 본 연구의 이론적 틀로 사용된 정보사회 윤리체계에 대한 사회변동의 연속론의 주장을 입증해주는 결과라 할 수 있다. 따라서, 일반인들을 대상으로 일반적인 법적 윤리의식을 고취시킬 수 있는 방안이 필요하리라 본다. 그 예로써 학교나 공공단체에서 연령대별로 적합한 준법정신에 대한 교육을 강화함으로써 사이버상의 부적절 행위를 근절시킬 수 있도록 해야할 것이다. 사회윤리의식 변인 중 공동체윤리의식과 대인관계윤리의식은 일반인들에게 사이버 대인관계윤리의식을 함양시킴으로써 사이버 상에서 부적절 행위를 하지 않도록 독려하는 것으로 나타났다. 따라서, 가정·학교·사회에서 사회윤리의식을 고취할 수 있는 방안을 모색해야 되리라 본다.

다섯째, 사회인구학적 변인 중 연령변인이 사이버상의 부적절 행위에 중요한 요인으로 작용하였다. 즉, 연령이 높을수록 사이버 정보윤리의식이 높았으며 이는 다시 사이버 상의 부적절 행위를 감소시키는 것으로 나타났다. 다시 말하면, 연령이 높을수록 올바른 사회의 성원으로 성장할 수 있도록 가정과

학교 그리고 사회에서 사회윤리의식을 함양할 수 있는 다양한 기회를 제공받기 때문에 이러한 사회 윤리의식 고취는 시간과 공간을 초월한 사이버 사회의 윤리의식도 함께 고취시킴으로써 사이버 상의 부적절 행위를 감소시키는 것으로 사료된다. 그러나, 연령이 낮을수록 가정이나 학교에서 제공하는 다양한 기회보다는 또래집단이나 대중매체 등에서 제공하는 과시적이고 즉흥적인 기회에 민감하게 반응함으로써 사회윤리의식의 약화현상을 초래하고 이는 곧 익명성을 요하는 사이버 세계에서의 윤리의식의 약화현상을 초래하여 궁극적으로 사이버 상의 부적절 행위를 조장하는 것으로 사료된다. 이는 세계적으로 10대들에 의한 더욱이 인성교육을 무시한 채 대학진학지도에 온 힘을 쏟고 있는 현 교육현실에서는 사이버 상의 부적절 행위를 감소시킬 수 있는 방안이 없다고 하여도 과언이 아니다. 따라서, 연령별에 따라 사회윤리의식을 강화시킬 수 있는 차별화된 교육프로그램이 요구된다고 할 수 있다.

여섯째, 본 연구결과 사회윤리의식이 사이버 윤리의식에 영향을 미쳐서 사이버상의 부적절 행위를 억제시키는 요인으로 나타났으므로 학교나 사회교육원을 중심으로 사회윤리의식을 고취시킬 수 있는 내용을 중심으로 사이버 윤리의식을 강화시킬 수 있는 프로그램을 개발하는 것이 시급하리라 본다. 사이버 윤리의식을 고취시키기 위한 교육프로그램의 내용은 본 연구결과에서도 나타났듯이 사이버 정보윤리의식과 사이버 대인관계윤리의식이 사이버상의 부적절 행위를 저해하는 요인으로 나타났으므로 사이버 정보윤리의식을 고취시키기 위해서는 사이버 정보관련 법적 교육을 활성화시키는 것이 필요하리라 본다. 또한 사이버 대인관계윤리의식이 사이버상의 대인관계관련 부적절 행위를 저해하는 요인으로 나타난 것을 바탕으로 더불어 살아가는 생활태도를 습득할 수 있는 교육프로그램을 개발하는 것이 요구된다고 본다. 더욱이 기존의 대인관계훈련이나 의사소통기술훈련, 자기주장훈련 등을 사이버 상황에 적절히 수정·보완하여 교육에 활용하는 방안도 필요하리라 본다.

■ 참고문헌

- 강홍렬, 윤준수, 황경식(1997). 고도정보사회의 정보 윤리 확립을 위한 정책방안. 정보통신정책연구원.
- 고윤중(1990). 한국청소년의 윤리의식에 관한 조사 연구-고등학생을 중심으로-. 건국대 교육대학원 석사학위논문.
- 권기현(1998). 인간중심의 정보사회를 위한 일고찰. 사이버커뮤니케이션학보, 2.
- 권성호(1997). 사이버 스페이스에서의 상담의 정보화 과제. 대학생활연구, 15, 1-15.
- 권성호, 류진혜, 이현아, 김태성(1996). 컴퓨터 매개 통신을 활용한 상담활동 활성화 전략방안 연구. 대학생활연구, 14, 109-143.
- 권성호, 류진혜, 이현아, 김태성(1997). 컴퓨터 매개 통신을 활용한 상담활동 활성화 방안연구 II-대화방 이용자를 중심으로-. 대학생활연구, 15, 123-160.
- 김성언(1996). 정보윤리의식의 확립방안에 관한 연구. 대구효성기톨릭대학교 연구논문집, 53, 591-609.
- 노인희(1991). 청소년의 윤리의식과 행동성향에 관한 조사연구. 인하대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박정순(1997). 정보통신문화와 도덕의 정체성 문제. 한국철학회, 봄호.
- 박효정(1995). 정보윤리 의식의 현황조사 및 제고방안 연구-국고 고사와 국민학생을 대상으로-. 한국의국어대 무역대학원. 석사학위논문.
- 서임수(1991). 고등학생들의 윤리의식에 관한 연구-기독교학생과 비기독교학생 비교-. 연세대 교육대학원 석사학위논문.
- 신각철(1995). 95년도 정보화 관련 법령 정비현황. 데이터베이스 월드. 한국데이터베이스진흥센터.
- 신현중(1997). 멀티미디어의 폭력성, 선정성이 청소년에게 미치는 영향 연구 - 오락용 씨디롬 타이틀, 인터넷과 그 검열제도를 중심으로. 서강대학교 언론대학원 석사학위논문.
- 아산사회복지사업재단 편(1995). 정보사회와 사회윤리.
- 오경식(1999). 사이버 공간에서 윤리문제에 대한 법적규제의 문제점. 한국사회와 정보통신윤리세미나 자료집.
- 윤영민(1997). 19세기 이상과 21세기 기술의 접합은 환상인가?. 크리스찬아카데미 연구 포럼.
- 이윤희(1998). 정보사회와 사적 영역의 위기. 담론21, 봄호. 한국사회역사학회.
- 이윤희(1998). 정보통신윤리의 확립방안-정보통신윤리강령을 중심으로-. 사이버 커뮤니케이션학보, 3, 5-45.
- 정보통신윤리위원회 편(1995). 정보사회와 정보통신윤리.
- 정보통신윤리위원회 편(1998). 정보통신윤리 교육교재 및 프로그램 개발에 관한 연구.
- 정보통신윤리위원회 편(2000). 사이버성폭력의 실태와 그 대응책. 건전한 정보통신문화 정착을 위한 세미나.
- 정보통신윤리위원회 편(2001). 인터넷의 사회심리학적 영향과 윤리적 대응. 제1차 정보통신윤리 학술포럼 자료집.
- 정옥영(1985). 고등학교 학생의 윤리의식에 관한 연구. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조선일보. 2000년 3월 23일자.
- 존슨, 데보라(1997). 추병완 외 역. 컴퓨터윤리학. 한울아카데미.
- 이선희(1990). 서울지역 중학생의 윤리의식에 관한 실증적 연구. 단국대 교육대학원 석사학위논문.
- 한국일보. 2000년 3월 20일자.
- 한국전산원(1997). 정보사회의 네티켓과 정보이용윤리 정립방안. 네티켓보고서.
- D. G. Johnson & H. Nissenbaum(eds.) (1995). *Computers, Ethics and Social Values*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- J. Moor (1985). What is computer ethics? *Metaphilosophy*, 16, 266-275.