

동영상 및 시범 실습을 활용한 인터넷윤리 수업 사례 연구

김종완[†] · 김희재^{††}

요 약

인터넷 확산으로 기존 윤리와는 다른 인터넷윤리가 하나의 학문으로 인식되고 있다. 초중고를 포함하여 대학에서도 인터넷윤리가 교양과목으로 자리잡고 있으며, 본 연구자도 이 과목을 수년째 강의하고 있다. 컴퓨터과학자로서 인터넷윤리를 학생들에게 효과적으로 전달하기 위하여, 인터넷윤리 관련 동영상을 활용하고 일부 시범 실습을 실시하는 수업을 진행하였다. 최신 UCC 제시 및 이에 대한 토론도 진행하여 학생들의 인터넷윤리 이슈와 문제점을 인식시켰다. 수강생 대상의 설문조사를 통하여, 제시된 수업 방식이 학생들의 관심 유도에 효과적이며 미래 인터넷윤리 실천의지 향상에 도움이 됨을 확인하였다. 본 연구는 인터넷윤리 주제들을 대학생들에게 효과적으로 전달하는 수업 사례를 제시했다는 의의를 가진다.

주제어 : 동영상, 시범실습, 인터넷윤리, 수업사례연구

Case Study of Internet Ethics Lecture using Videos and Demonstration Practice

Jongwan Kim[†] · Hee-Jae Kim^{††}

ABSTRACT

With proliferation of the internet, the internet ethics in contrast to existing ethics has been recognized as one of the disciplines. Internet ethics is one of liberal arts courses in a college as well as a class in elementary, middle and high schools. We also have taught this subject for a number of years. In order to effectively communicate to students the internet ethics course as computer scientists, we gave some demonstration practice lectures by taking advantage of internet ethics related videos. Since the latest UCC presentation and its discussion were performed, it was helpful for students to recognize the internet ethical issues and concerns. We confirmed that classroom students' concentration and understanding for internet ethics increases by a survey of the regular attendees. This research presented a lecture practice case model to teach comprehensive internet ethics topics to college students effectively.

Keywords : Video, Demonstration Practice, Internet Ethics, Lecture Case Study

[†] 정 회 원: 대구대학교 컴퓨터·IT공학부(교신저자)

^{††} 정 회 원: 대구대학교 컴퓨터·IT공학부

논문접수: 2012년 12월 04일, 심사완료: 2013년 03월 27일, 게재확정: 2013년 04월 12일

1. 서론

1970-80년대에 정보의 수집, 가공, 유통, 배분 등의 능력이 빠르게 확산되면서 정보의 가치 자원이나 화폐의 가치보다 중요해지는 정보화사회를 맞이하였고, 90년대 후반 월드와이드웹(WWW) 기술의 출현과 초고속통신망 구축으로 인터넷이 국민 모두에게 보급되는 지식기반사회에 이르렀다. 지식기반사회에서 정확하고 빠른 정보를 습득하고 이를 활용할 수 있는 능력은 개인이나 조직의 중요한 자질이 된다.

인터넷의 보편적 사용으로 과거 컴퓨터윤리 또는 정보윤리가 인터넷윤리로 확장되면서 초중등 학생 뿐만 아니라 대학생의 교양과목으로까지 보급되고 있다. 기존윤리는 시간적으로 지금, 공간적으로 여기, 도덕 판단의 기준은 행위의 결과보다는 동기를 참작하고, 주체와 객체로서 인간이 중심이 된다. 반면에 인터넷윤리는 전 세계적이면서 24시간 가동되고, 행위의 동기에 따른 판단을 하기보다는 행위 결과 자체의 파급력이 엄청나며, 아바타나 에이전트 그리고 사이버머니와 같은 인간이 아닌 객체가 도덕행위 자체에 참여하는 새로운 형태의 윤리이다[1].

이러한 인터넷윤리가 발생하게 된 원인은 인터넷이 가진 특징들인 익명성, 집단성, 공격성, 이타성, 만남 또는 포르노 공간, 게임사회 등에 의해 그 필요성 및 이의 교육이 강조되어졌기 때문이다. 인터넷윤리학(Internet ethics)이란 인터넷과 관련된 문제들에 대한 윤리적 탐구를 목표로 하는 응용규범윤리학의 일종으로서, 미국의 랭포드(Langford)가 최초로 공식 용어로 사용하였다. 인터넷윤리학은 1970-80년대의 컴퓨터 윤리학에서 1990년대의 정보 윤리학 시대를 거쳐서 2000년대 이후 사이버 윤리학 또는 인터넷윤리학으로 자리 잡게 되었다.

한편 인터넷윤리의 수업자료는 교과서나 고정된 게시판 사용에서 벗어나 인터넷과 멀티미디어 기술을 수업에 활용하는 사례가 보편적으로 수행되고 있다. 기술과 인터넷의 출현은 비디오나 오디오 같은 동영상뿐만 아니라 블로그, 미니홈피, 페이스북 같은 소셜네트워크서비스(Social Networking Service: SNS)의 도움으로 우리가 보

다 많은 자료를 공유하고 수집하기 쉽게 되었다. 온라인 자료들과 기술 기반 응용프로그램들 덕분에 요즘 학생들은 동적인 교실 환경에 친숙하다. 강사들은 온라인 비디오를 강의자료로 활용할 수 있고, 과제 공지 및 수업 질의응답을 SNS나 블로그를 이용하여 진행할 수 있으며, 학생들과의 면담시간에 인스턴트 메시징(instant messaging)을 사용하기도 한다. 미국에서 조사한 바에 따르면, 비디오를 활용한 수업을 들은 학생들은 그렇지 않은 학생들에 비하여 수업 내용에 대한 기억력 유지 및 내용 이해도가 빨라진다는 연구도 있다[2]. 실제로 대화형 비디오와 가상현실 기술 덕분에 운전면허 실기 연습이나 비행기 조정 훈련이 안전하고 경제적인 방식으로 이루어지고 있다.

본 연구에서는 대학생을 대상으로 수년간 인터넷윤리를 강의한 경험과 특히 인터넷윤리 관련 동영상을 보충 교재로 활용하여 수업을 진행한 결과를 분석하고 이의 실효성을 소개하고자 한다. 본 논문의 2장에서는 인터넷윤리 교육 및 멀티미디어 기술 활용 교육 현황을 기술하고, 3장에서 대학의 인터넷윤리 수업 주제를 소개하고, 4장에서 동영상 및 시범실습을 활용한 인터넷윤리 수업효과를 설명하고, 결론을 5장에서 맺는다.

2. 인터넷윤리 교육 및 멀티미디어 활용 교육 현황

2001년 정보화 역기능 예방을 위한 정보윤리교육이 초중고등학교에서 실시되기 시작하였고, 지금은 정보통신 윤리교육을 실시하는 학교가 점차 증가하고 있다[3]. 이를 토대로 기존의 학교와 국가 지방자치단체는 물론 가정과 사회를 주체로 하여 청소년들의 올바른 인터넷 사용과 관련된 주제로 인터넷윤리교육의 방향 전환을 강조한 연구가 있었다[4]. 최준영 등은 각종 미디어 정보를 주체성을 갖고 해독하는 능력을 나타내는 미디어 리터러시(media literacy)를 인터넷윤리교육에 적용하였다. 즉 인터넷의 역기능을 방지할 목적으로 차단 또는 사용 금지의 부정적인 접근법 대신에 인터넷을 바르게 이해하고 느끼게 함으로써 인터넷에 대한 긍정적 마인드를 가지게 하여 근원적

으로 예방하는 교육 방법을 제안하고 있다[5].

또한 기존의 주입식 교육에서 벗어나 멀티미디어 학습 매체를 이용한 웹 기반 인터넷윤리 학습 모형을 개발하고 중학생 대상으로 적용하여 학생들의 정보통신 윤리 의식 수준이 향상됨을 확인한 결과를 제시한 연구가 있었다[6]. 박정미 등은 문제 중심 학습에 기반한 인터넷윤리 학습 모형을 개발하고 수업에 적용한 연구에서, 토론과 글쓰기를 통한 학습자 참여 중심의 학습 모형을 수업에 적용한 후 인터넷윤리의식의 변화를 조사하고 분석하였으며, 특히 자율과 책임 영역이 통계적으로 유의미한 향상이 있는 것을 밝혔다[7].

한편, 멀티미디어 기술을 수업에 활용한 다양한 연구가 있었다. 한송이는 UCC(User Created Contents) 제작 프로젝트 수업을 통한 정보통신윤리 수업방안 연구를 수행하였으며, 실험집단의 정보통신윤리에 대한 생각과 태도 모두에서 유의미한 효과가 있음을 t-test 실시 결과로 입증하였다[8]. 초등학생 대상으로 정보통신윤리교육을 기존의 교사 중심의 이론 전달 방식에서 벗어나 학생들이 흥미를 갖고 능동적으로 학습할 수 있는 방법으로 동영상 UCC 제작 기법을 가르친 후 학생들이 인터넷윤리 관련 UCC를 직접 제작하게 함으로써 인터넷윤리를 이해하는 교육법이 제안되었다[9]. 주용완 등은 동영상 UCC 제작 및 활용 교육을 통한 인터넷 미디어교육이 인터넷 이용 효능감과 이용능력면에서 유효하다는 연구를 전국 중학생 708명 대상으로 수행하여 교육성과를 분석하였다[10]. 또한 진화영 등은 대규모 인터넷 동영상 검색 사이트인 유튜브(YouTube)의 동영상을 수업에 활용하는 연구에서, 고등학교 2학년 화학1 수업교과의 수업 내용과 관련된 동영상을 조사하고 이를 발표하는 수행 평가를 실시하고 학기말 학생 설문조사를 통해 학생들의 인식을 조사한 결과, 유튜브 사용 수업에 대한 선호도와 흥미가 높다는 사실을 제시하였다[11].

3. 대학의 인터넷윤리 수업 주제

대학생을 대상으로 한 인터넷윤리 수업 주제는 교재 [1]에 속한 아래와 같은 내용을 포함한다. 교재 [1]은 한국인터넷윤리실천협의회와 한국정보처

리학회가 한국학술진흥재단의 지원을 받아서 공동으로 개발한 대학생 대상의 교재이며, 본 연구자도 이 교재에 기반하여 강의를 진행하고 있다. 수업에서 다루는 주제를 정리하면 <표 1>과 같다.

<표 1> 인터넷윤리 수업주제 및 학습내용

수업주제	학습내용
인터넷윤리 개요	인간의 삶과 윤리, 기존 윤리의 한계와 인터넷윤리의 필요성, 인터넷윤리의 기능 및 원리
인터넷 문화	사이버 커뮤니티 문화, 미니홈피와 블로그로 대표되는 개인 미디어 문화, 채팅과 댓글의 대화 문화, 유비쿼터스 사회의 도래와 함께 UCC와 SNS
인터넷과 사회생활	전자상거래와 인터넷뱅킹 등을 포함한 인터넷 경제활동, 인터넷과 전자정부서비스
사이버언어와 네티켓	사이버언어의 예, 바람직한 사이버언어 사용 예절, 이메일, 채팅, 홈페이지, 게임, 휴대전화 사용 등 다양한 주제별 네티켓
인터넷 사회와 법	법의 이해, 정보통신관련 현행 법령체계, 인터넷 사용관련 법규제
인터넷 사기	인터넷 사기의 정의, 사기의 실패와 사례 제시, 사전/사후 대응방안 제시
인터넷 중독	중독의 정의, 원인 및 유형 설명, 중독의 증상과 진단, 예방과 치료, 학생별 중독 자가진단 수행
저작권 침해	저작권의 정의, 침해 실패, 저작권 침해 사전/사후 대응방안 제시
사이버 폭력	사이버 폭력의 이해, 피해와 실패, 사전/사후 대응방안 설명, 사이버 폭력의 가해자나 피해자가 되지 않도록 주지시킴
인터넷 역기능 대처 및 개인인증 기술	웹에서의 개인정보 보호 방법, PC에서의 개인정보 보호 방법, 스팸메일 대처 방법, PC 사용에 대한 원격 제어 방법, 유해정보 신고기술 이용 방법, 인터넷 내용등급서비스 이용 방법, 개인 인증 기술
정보공급자 윤리	컨텐츠를 공급하고 소프트웨어를 개발하는 정보생산자, 데이터센터 및 호스팅 사업자인 정보관리자, 컨텐츠를 제공하는 사이트를 운영하는 사업자인 포털사업자나 컨텐츠 ISP의 윤리 쟁점

<표 1> 에서 살펴본 바와 같이, 인터넷윤리 수업주제 및 학습내용은 관련 주제를 전반적으로 다루고 있다. 특히 수강생이 피해자가 되는 것을

예방하고 자신도 모르게 남에게 피해를 주는 가해자가 되지 않도록 사전/사후 대응방안도 상세히 설명하고 있으며, 인터넷 사용관련 위법성 여부에 대한 예시 설명, 스마트폰 보급과 함께 그 중요성이 더욱 강조되는 인터넷중독 자가진단과 개인정보 침탈을 목적으로 하는 앱 다운로드 예방과 같은 개인정보 보호방법 등을 시범실습으로 설명하여 수업의 효과를 증대하고 있다.

미국 대학에서는 컴퓨터 윤리란 주제로 미래의 컴퓨터 전문가로 성장할 컴퓨터관련 학과의 대학생 및 대학원생 대상으로 전문가적 윤리를 주된 내용으로 하는 항목들 또는 사회적인 이슈를 중심으로 강의가 이루어지고 있다. 미국에서 사용되는 인터넷윤리 수업의 번역 교재 [12]에서는 개인의 사생활(privacy), 인터넷상에서 표현의 자유, 지적재산권, 사이버 범죄, 컴퓨터 전문가의 윤리와 책임 등의 주제를 다루고 있다.

교재 [1]과 [12]를 살펴보면, 미국에서는 컴퓨터 전문가나 컴퓨터 분야에 종사하는 사람들의 윤리의식 증진을 목적으로 교육하고 있으나, 한국에서는 일반 대학생이나 성인들의 인터넷 사용 윤리에 관한 전반적인 주제를 학습하고 이를 통해 건전한 인터넷 시민의식을 함양하는데 목표를 둔다는 차이를 알 수 있다. 본 논문에서는 후자에 중점을 두고 인터넷윤리 교육의 실효성을 높이는 방법을 제시하고자 한다.

4. 제안된 인터넷윤리 수업 방법

저자는 대학생 대상의 인터넷윤리 수업을 진행하고 있지만, 윤리 수업을 출판사에서 제공한 기본 강의자료와 교재만으로 소화하기에는 학생들의 이해도 부족과 지루함으로 인한 어려움이 존재하였다. 그 후 같은 학과의 공동 강의자들과 협의하고 학생들의 도움으로 앞의 3장에서 설명한 인터넷윤리 수업주제들과 관련된 동영상 파일들을 수집하고, 이를 해당 주제 설명과 함께 보충해서 보여주고 설명하는 시범-실습형 수업 지도 방식을 적용한 결과, 학생들의 인터넷윤리 수업 이해도가 높아지고 수업 만족도 역시 향상됨을 학기말 학생들의 강의평가로 확인하고 있다. 본 논문에서 제안하는 수업 방법은 기존의 UCC 제작

을 통한 인터넷윤리 개념을 이해하는 연구 [8][9][10]과 다르게, 이미 제작되어 있는 인터넷윤리 관련 동영상을 활용하여 수업 과정에서 보여주고 토론도 하며 필요시 직접 시범실습도 한 후, 수업 후 학생들이 수행해본 결과를 피드백받음으로써 수업 효과를 즉시 확인한다는 차이가 있다.

4.1 인터넷윤리 수업 관련 동영상 수집

인터넷윤리 관련 동영상을 수집하는 방법으로 세계 최대의 무료 동영상 공유 사이트인 유튜브나 네이버/다음 같은 국내 대표 포털사이트를 검색해서 해당 동영상을 다운로드하는 방법이 있다. 유튜브 동영상을 수업에서 활용하려면 원하는 동영상을 찾은 다음에 그 영상의 임베디드코드(embedded code)를 강의사이트의 블로그에 붙여넣기하여 사용하는 방법이나 직접 해당 동영상을 다운로드받아서 사용하는 방법이 있다[13]. 저작권법에 따르면 저작권 침해로 인정되지 않는 예외 경우가 있는데, 학교교육 목적 등에의 이용(제25조), 시험문제로서의 복제(제32조) 등의 경우에는 저작권법의 적용을 받지 않는다는 조항이 있어서 학교 수업에 동영상을 활용하는 것은 문제가 되지 않는다.

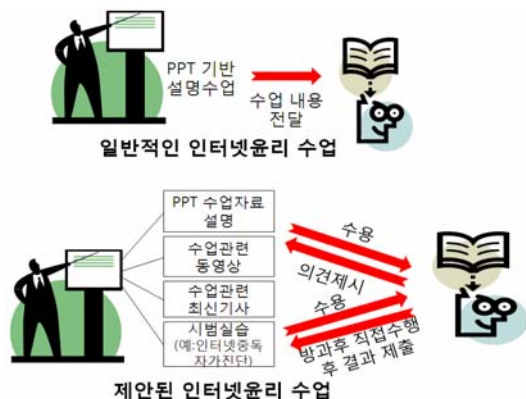
본 연구에서는 해당 동영상을 다운로드받는 방법을 사용하여, <표 1>에서 제시한 수업주제에 대하여 모두 36개의 동영상 파일들을 수집하여 수업에 활용하였다. 동영상 클립의 실행 시간은 짧게는 30초에서 11분까지 다양하며, 대부분의 동영상은 2-3분에 시청 가능하여 적당한 분량으로 생각된다. 동영상 시청 도중에 부연 설명도 함으로써 학생들의 주의를 산만해지는 것을 막으면서 이해를 도와주고 있다.

4.2 동영상 및 시범실습을 활용한 수업 방법

본 연구에서는 교육과 관련된 문제점을 파악하고 이를 토대로 목표에서 내용, 방법, 평가에 이르는 수업체제의 전 과정을 계획하고 개발하기 위한 수업 설계 방법으로 Seels와 Richy가 제안한 ADDIE모형을 적용하였다[14]. ADDIE모형은 분석(analysis), 설계(design), 개발(development),

실행(implementation), 평가(evaluation)로 구성되어 있어서, 소프트웨어 개발 방법에 익숙한 저자들에게도 친숙한 모델이다. 또한 교수 학습 방법은 강의법, 토론법, 협동학습법, 시범-실습학습법으로 구분된다[15]. 본 연구에서는 일반적인 설명형 강의법과 함께 다양한 사례를 제시하고 경우에 따라서 이의 시범도 보이면서 학생들의 실습 결과를 피드백받는 시범-실습 학습법을 병행하는 수업 방식을 이용하고 있다. <그림 1>에 일반적인 설명형 수업 방법과 제안된 수업 방법의 차이를 제시한다.

일반적인 인터넷윤리 수업이 강사가 준비한 강의노트를 기반으로 구술식으로 진행하는데 비하여, 본 연구에서 제안한 수업 방법은 파워포인트로 작성된 강의노트를 설명하는 중간에 연관된 동영상을 제시하고 이에 대한 부연설명도 수행함으로써 학생들의 내용 이해도를 향상시키는 방식이다. 주지하는 바와 같이, 지식정보사회는 정보를 올바르게 생산, 분배, 유통, 이용할 수 있는 인간의 윤리의식이 요구되므로, 이 수업에서도 유비쿼터스 시대의 정보사회에서 야기되는 다양한 윤리적 문제를 쉽게 설명하고 이를 해결하기 위한 규범 체계 교육을 목적으로 한다. 실제 동영상 활용 수업 가운데 저작권 전문 변호사의 저작권에 대한 개략적인 설명은 해당 분야 전문가가 아닌 저자들 입장에서 특히 도움이 많이 된 주제이다.



<그림 1> 제안된 인터넷윤리 수업 방법

인터넷윤리 수업의 목표는 지식기반사회에서 요구되는 대학생의 인터넷윤리 의식을 제고하고, 인터넷 문화 유형 파악과 함께 인터넷 사회의 문제점과 네티켓을 학습하고, 인터넷 법률과 기술

동향을 파악하고, 인터넷 역기능 대응 기술을 습득하여 실생활에서 적용할 수 있도록 지도하는 것이다. 수업 방식 측면에서는 인터넷을 안전하고 건전하게 사용하는데 필요한 기본적인 이론 교육으로 수업을 진행하고, 동영상 또는 관련 사례들을 중심으로 시청각 수업을 병행하고, 인터넷 중독 자가진단 사이트에서 중독진단 실시와 인터넷 역기능 대응 방법 가운데 쿠키 정보 삭제 및 주민번호를 대신하는 아이핀 발급 방법 등의 시범을 보임으로써 학생들이 스스로 인터넷윤리 의식을 체득하고 경험하도록 교육한다.

학생들의 수업 이해도를 평가하기 위한 과제로서 인터넷윤리 수업 전후로 자신의 인터넷 사용 태도에 관한 에세이 작성과 한국정보화진흥원에서 주관하는 인터넷 중독 진단에 관한 설문조사로 인터넷중독 성향 자가 진단을 수행하게 하였다. 특히 인터넷윤리 수업전후 인식 변화 에세이 작성 과제는 학생들의 수업에 대한 소감과 인터넷윤리가 자신이 알고 있는 내용을 벗어나는 다양한 주제와 사회 현상을 다룬다는 사실을 인식시켜줄 수 있었다.

또한 수업시간 중간에 학생들의 인터넷윤리 인식에 관한 토론을 유도하였으나, 한정된 수업시간과 50-100명 사이의 많은 수강생으로 인해 어려운 측면이 있어서, 수행평가인 중간 및 기말시험에서 수업 주제에 관한 학생들의 의견을 자유롭게 기술하는 토론식 문제를 출제하여 이를 보완하였다. 시험에 출제한 대표적인 사례 2가지를 제시하면 다음과 같다.

사례1: 인터넷 실명제 도입에 대해서는 건전한 인터넷 생활 유도라는 긍정적 측면과 함께 사생활 침해 및 언론 탄압이라는 부정적 측면이 있다. 인터넷 실명제에 대한 여러분의 찬성 또는 반대의견과 함께 찬성 또는 반대하는 이유를 기술하시오.

사례2: 여러분은 인터넷에서 정보를 얻거나 회원으로서의 서비스를 받기 위하여 Naver, Daum, Nate 등의 웹 사이트에 회원 가입을 경험했을 것이다. 그때마다 해당 사이트에서는 자신들의 개인정보 보호정책을 서술하고 여러분이 해당 내용을 읽었으며 반드시 동의를 요구해야만 이용이 가능하다고 명시하고 있다. 이러한 현재의 개인정보

보호지침이 여러분 자신의 개인정보를 안전하게 보호해 줄 것이라는 확신이 있는 지에 대한 여러분 자신의 의견을 기술하시오.

이외에도 여러 가지 다양한 주제에 대하여 학생들이 자신의 의견을 서술하는 문제 출제를 통해서 수업시간에 하기 어려운 인터넷윤리에 관한 토론을 대체할 수 있었다. 이러한 정답이 고정되지 않은 토론형 주제의 문제에 대한 자신의 의견을 기술하도록 함으로써 학생들의 인터넷윤리 의식을 점검하면서 이의 수행 평가를 진행하고 있다.

4.3 제안된 방법의 수업 개선 효과

2012년 1학기 본 대학의 교양과목 중 인터넷윤리 과목의 수강자들에게 ‘매우 부정’, ‘부정’, ‘보통’, ‘긍정’, ‘매우 긍정’의 5점 척도(scale)의 인터넷윤리에 대한 인지도 및 수업의 피드백 등과 관련된 총 16개 설문문항으로 구성된 설문지를 배부하였다. 설문지의 내용은 <표 2>와 같다.

<표 2> 인터넷윤리 수업관련 설문문항 내용

설문문항 분류	문항수	척도
인터넷윤리 인지 난이도	1	5
교재 및 유인물 활용도	2	5
윤리 동영상 시청 만족도	11	5
향후 인터넷윤리 실천	1	5
강의 피드백	1	5

설문 수행 결과, 총 89부의 설문지가 수거되었지만 불성실하게 응답된 6부를 제외하고 83부의 설문지를 이용하여 설문응답값의 신뢰도분석

(reliability analysis)과 빈도분석(frequency analysis)을 수행하였다. 신뢰도분석은 내적 일관성을 측정하는 도구로 활용되는 Cronbach 알파값을 이용하여 설문문항의 신뢰도를 검증하였다. 일반적으로 Cronbach 알파값이 0.7이상인 경우에는 신뢰성이 보장되는데[16], 본 설문응답값을 이용하여 SPSS 통계프로그램을 구현한 결과 Cronbach 알파값이 0.90으로 상당히 높게 나타나므로 각 설문문항들이 일관성이 있는 데이터들임을 알 수 있었다. 뿐만 아니라 <표 3>에 주어진 바와 같이, 주요 설문응답값에 따른 빈도분석을 통하여 수강자들의 인터넷윤리 과목에 대한 피드백 결과를 알 수 있으며, 개인별 인터넷윤리 인지 난이도 문항을 제외한 다른 대표 설문문항 5가지에 대하여 살펴보면, 5점 척도에서 3.5이상의 평균값을 가진다. 또한 긍정의 응답 비율이 보통의 응답 비율보다 3.6%~48.2%정도 차이가 나므로 긍정적인 반응을 보임을 확인할 수 있다.

<표 3>의 개인별 인터넷윤리 인지 난이도를 살펴보면, 인터넷윤리를 매우 쉽다(13명, 15.7%)와 쉬운(30명, 36.1%) 과목이라고 인지하는 학생들은 전체 83명 중 43명으로, 전체 51.8%를 차지하였다. 반면 어렵다(2명, 2.4%)와 매우 어렵다(2명, 2.4%) 과목이라고 생각하는 학생은 단 4명이다. 따라서 보통(36명, 43.4%)이라고 생각하는 학생들을 포함한다면 인터넷윤리 과목을 수강한 95% 수강자들이 인터넷윤리 과목을 쉬운 과목이라고 생각하고 있다.

다음으로 <표 3>의 문항 가운데 하나인 교재와 유인물 활용의 적절성을 살펴보면, 매우 부정

<표 3> 대표 설문문항의 평균과 척도별 인원수(비율)

대표 설문문항	매우 부정	부정	보통	긍정	매우 긍정	평균
본인의 인터넷윤리 인지 난이도는 어느 정도인가?	13(15.7%)	30(36.1%)	36(43.4%)	2(2.4%)	2(2.4%)	2.40
교재 및 유인물 활용의 적절성은?	2(2.4%)	5(6%)	31(37.3%)	34(41%)	11(13.3%)	3.57
윤리 사례 동영상 활용은 수업에 관심을 유도하였는가?	1(1.2%)	2(2.4%)	12(14.5%)	52(62.7%)	16(19.3%)	3.96
윤리 동영상 시청은 인터넷윤리 과목 이해에 자신감을 주었는가?	0(0%)	5(6%)	31(37.3%)	35(42.2%)	12(14.5%)	3.65
윤리 동영상 시청은 인터넷윤리 개념이해에 도움이 되었는가?	1(1.2%)	6(7.2%)	28(33.7%)	33(39.8%)	15(18.1%)	3.66
본 수업이 미래 인터넷윤리 실천에 도움이 되겠는가?	1(1.2%)	8(9.6%)	26(31.3%)	35(42.2%)	13(15.7%)	3.57

(2.4%)과 부정(6%)을 제외하면 91.6%의 수강자들이 보통이상으로 응답하여 교재와 유인물 활용이 적절하였음을 알 수 있다. 또한 <그림 2>에 제시한 바와 같이, 수업에 대한 학생들의 관심을 유도하고자 활용한 인터넷윤리 관련 동영상 시청은 긍정(62.7%)과 매우긍정(19.3%)의 응답 비율이 보통의 응답 비율(14.5%) 보다 특히 높게 나타났다. 이것은 인터넷윤리 관련 동영상 시청이 수업의 관심도를 높이는데 기여했다는 사실을 입증해준다.



<그림 2> 윤리 관련 동영상 시청 수업의 만족도

<표 4> 윤리 동영상 시청의 주제별 만족도

인터넷윤리 주제	평균 만족도(5점 만점)
인터넷 문화	3.49
인터넷과 사회생활	3.61
사이버 언어와 네티켓	3.45
인터넷사회와 법	3.39
인터넷 사기	3.39
인터넷 중독	3.39
저작권 침해	3.41
사이버 폭력	3.28
역기능 대응기술	3.39
전체 평균	3.42

<표 4>는 인터넷윤리 동영상 시청의 각 주제별 만족도 평균을 나타낸 것이다. 모든 분야에 대해 평균적으로 3.4이상의 만족도를 보여 수강자들이 대체로 인터넷윤리의 주제별 동영상 시청에 만족함을 알 수 있다. 인터넷과 사회생활 윤리 관련 동영상의 만족도가 상대적으로 높은 이유는 학생들이 많이 사용하는 미니홈피와 스타일존명 등 재미있는 동영상과 악플에 따른 자살 등의 사회문제가 학생들의 인터넷윤리 의식 향상에 기여한 데 따른 것으로 생각된다.

끝으로 인터넷윤리 수업의 실행 효과를 알아보

기 위한 <표 3>의 마지막 설문문항인 인터넷윤리 수업의 미래 인터넷윤리 실천기여도를 살펴보면, 90% 수준의 수강생이 보통 이상의 긍정적인 대답을 하였다. 이것은 인터넷윤리 수업의 긍정적인 효과 확인과 우리사회의 인터넷윤리 의식 향상을 기대하게 된다. 이러한 설문조사 분석을 통하여, 학생들은 인터넷윤리 난이도는 높지 않다, 즉 쉽다고 생각하고 있지만, 제시된 수업 방법을 통하여 인터넷윤리의 실천도와 흥미가 증가하였다는 사실을 확인할 수 있다. 이것은 본 연구가 실천 의지가 필요한 윤리의식 함양에 유의미한 연구결과를 제시한 사례로 판단된다.

5. 결론

본 연구에서는 인터넷윤리 과목을 대학생들에게 효과적으로 전달하기 위한 방법으로 인터넷윤리 관련 동영상을 수집하고 이를 강의에 활용하는 수업 방법을 제시하였다. 인터넷윤리 수업을 진행하면서, 동영상을 활용하는 설명형과 시범-실습 방법을 결합한 수업 방식이 기존의 설명형 강의 방식보다 학생들의 수업 이해도와 관심을 유도하는데 효과적인 방법이라는 것을 학생들의 수업만족도와 강의평가 피드백 관련 설문을 통해서 확인할 수 있었다. ‘동영상을 활용한 인터넷윤리 강의가 효과적이었는가?’ 라는 질문에 수강생의 96.4%가 보통을 포함한 긍정적으로 응답을 하였다. 이것은 제안된 수업 방법이 인터넷윤리의 개념 이해에 실제적인 도움을 주었다는 사실을 보여준다. 특히 윤리의식 부재로 일어나는 사회문제에 대한 최신 기사자료 및 UCC 제시 후 토론을 진행하거나, 인터넷중독 자가진단과 개인정보 보호방법 등을 시범실습으로 설명한 뒤 실습 내용을 수업 후 학생들이 직접 수행하고 결과를 과제로 제출하도록 하였다. 이러한 피드백 수업으로 수강생들은 윤리의식과 인터넷윤리 문제점을 인지할 수 있었고, 교수는 수업 효과를 빠른 피드백으로 즉시 확인하는 장점이 있었다. 결과적으로 제시된 인터넷윤리 수업 사례 연구가 효과적인 강의라는 평가를 받을 수 있었다.

향후에는 학생들의 강의평가에서 언급되는 바와 같이 최신 주제의 동영상을 활용하면 학생들

의 수업에 대한 관심이 보다 향상될 것으로 기대한다. 또한 정부나 공공기관에서 전 국민의 인터넷윤리 의식 함양을 위해서 상호작용형 시청각 프로그램을 제작하고 보급한다면 인터넷으로 인한 사회 윤리적 문제가 개선될 것으로 생각한다.

참 고 문 헌

[1] 인터넷윤리실천협의회 (2008). **U시대의 인터넷 윤리**. 경기도: 이한출판사.

[2] Courts, B., & Tucker, J. (2012). "Using Technology To Create A Dynamic Classroom Experience", *Journal of College Teaching & Learning*, 9(2), 121-127.

[3] 이춘우 (2001). **정보화 사회의 정보윤리교육에 관한 연구**. 박사학위 논문. 한국교원대학교.

[4] 손주은 · 배용근 (2010). 인터넷 윤리교육을 위한 교육 방향. **한국멀티미디어학회 추계 학술대회논문집**, 509-510.

[5] 최준영 · 이명숙 · 손유익 (2011). 인터넷 윤리교육의 방법론으로서의 미디어 리터러시. **한국정보처리학회 춘계 학술대회논문집**, 1563-1566.

[6] 강병도 · 박진숙 · 김선경 (2007). 멀티미디어 매체를 이용한 웹 기반 인터넷 윤리 학습모형 개발. **한국산업정보학회논문지**, 12(5), 71-80.

[7] 박정미 · 강오한 (2012). 문제중심학습 기반의 인터넷 윤리 학습 모형. **한국컴퓨터교육학회논문지**, 15(2), 29-36.

[8] 한송이 (2009). **UCC 제작 프로젝트 수업을 통한 정보통신윤리 수업방안 연구**. 석사학위 논문. 한국교원대학교.

[9] 이재호 · 이호 (2009). 동영상 UCC의 교육적 효과 분석. **정보교육학회논문지**, 13(2), 247-254.

[10] 주용완 · 황용석 · 김양은 · 주영기 (2010). 동영상 UCC 제작 및 활용 교육을 통한 인터넷 리터러시 효과 분석. **한국컴퓨터교육학회논문지**, 13(4), 27-39.

[11] 전화영 · 홍훈기 (2010). 유튜브 동영상을 활용한 화학 I 수업에 대한 학생들의 인식. **대한화학회지**, 54(4), 465-470.

[12] 정진욱 · 안성진 · 이재규 (2012). **인터넷 윤리 불의 선물**. 경기도: 생능출판사.

[13] Branzburg, J. (2007). You can take it with you. *Technology & Learning*, 28, 40-42.

[14] Seels, B., & Richy, R. (1994). Instructional technology: The definition and domains of the field. Washington, DC, *Association for Educational Communication and Technology*.

[15] 인터넷윤리실천협의회 (2012). **인터넷윤리**. 경기도: 이한미디어.

[16] 이학식 · 임지훈 (2008). **SPSS 14.0 메뉴얼**, 경기도: 법문사.



김 종 완

1987 서울대학교
컴퓨터공학과(공학사)

1989 서울대학교
컴퓨터공학과(공학석사)

1994 서울대학교 컴퓨터공학과(공학박사)
현재 대구대학교 컴퓨터·IT공학부 교수
관심분야: 인공지능, 데이터마이닝, 인터넷 역기능, IT융합교육

E-Mail: jwkim@daegu.ac.kr



김 희 재

1992 대구가톨릭대학교
통계학과(이학사)

1994 대구가톨릭대학교
진산통계학과(이학석사)

2011 대구대학교 컴퓨터정보공학과(공학박사)
현재 대구대학교 컴퓨터·IT공학부 겸임교수
관심분야: 데이터마이닝, 인터넷 중독, 퍼지시스템
E-Mail: heejae0305@daegu.ac.kr