

방 영 준 교수지도
석사학위 청구논문

정보화사회의 윤리문제와
도덕교육의 개선방향

- 덕목과 원리 중심의 이론적 접근을 중심으로 -

2006

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 윤리교육전공
장 윤 경

정보사회의 윤리문제와 도덕교육의 개선방향

-덕목과 원리 중심의 이론적 접근을 중심으로-

방 영 준 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2006년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 윤리교육전공

장 윤 경

인 준 서

장윤경의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

우리는 현대 사회를 정보화 사회라고 한다. 정보처리 능력이 획기적으로 증대된 컴퓨터, 통신 속도를 극대화시킨 광섬유와 위성의 등장은 현대 사회를 정보화라는 새로운 현상을 출현시켰다. 컴퓨터와 통신이 결합되고 거기에 디지털 기술이 이용되고 있다. 그 어느때보다도 많은 정보를 쉽게 접하고 역사적으로 그 어느 사회보다도 빠르게 변화하고 있다. 이러한 정보 사회의 발전은 통신이라는 메시지 전달을 통한 새로운 인간 관계와 자아정체성의 변화를 경험하게 하며 가상 공간이라는 새로운 생활공간에 의해 현실생활에 까지 영향을 주고 있다.

정보화 사회로의 변화는 많은 긍정적인 결과들을 가져왔으나 그에 못지 않게 불건전한 정보가 유통되고 오남용된다던가 청소년들의 컴퓨터 중독증, 저작권침해의 문제와 관련된 소프트웨어의 불법 복제, 해킹과 바이러스, 유해사이트가 만연하는 등의 사이버 공간의 문제, 프라이버시 침해, 정체성 변화에 따른 문제 등 정보사회 일반에 대한 부정적인 도덕문제들이 대두되고 있다.

이에 대해 우리의 정보윤리교육은 현실적이지 못하고 교과서에서 언급하고 있는 부분도 미비한 실정이다. 실제적이고 현실에 맞는 정보윤리교육이 절실한 상태이다.

본 논문에서는 정보화 사회의 의미와 특성을 살펴보고 이러한 특성들로 인해 파생된 여러 가지 윤리적 문제점들을 살펴봄으로써 정보화 사회 윤리적 문제에 관심을 제고시키고 이러한 문제점들을 해결하는데 보다 미래지향적이고 지속적인 의미의 교육에 초점을 맞춰 자율적 규제에 의한 도덕교육에 대한 필요성을 강조하고자 한다. 또한 정보화 사회에서의 덕목중심, 원리 중심의 행해지고 있는 도덕교육을 살펴봄

으로써 현행 도덕교육의 한계와 대응방안의 필요성에 대해 강조하고자 하며, 인간의 존엄성이라는 목표아래 정보화사회의 도덕교육의 개선방안의 필요성을 전제하여, 사이버 윤리교육과 통합교육, 책임 윤리교육을 강조하고자 함을 목적으로 한다.

이에 논의를 하는데 있어 자료분석법 위주의 문헌연구 방법을 사용하였으며 정보화사회 일반에 대한 논의와 사이버 윤리에 대한 논의가 복합적으로 이루어져 있음을 밝혀둔다. 그리고 정보화 사회의 문제점을 해결하는 방법에는 여러 가지가 있을수 있으나 본 논의에서는 도덕교육에 초점을 맞추고 있음을 한계점이라 할 수 있겠다. 또한 윤리교육의 개선방향을 논의함에 있어 방법상의 연구가 흡족하게 언급되고 있지 못하다는 점, 구체적인 수업방안에 대한 논의는 더 연구할 여지가 있다는 점을 밝힌다.

본 논문의 내용은 다음과 같다. 1장은 본 연구의 목적, 방법, 한계점을 다루고 있다.

2장은 정보화 사회의 의미와 특성, 그리고 정보화 사회의 윤리문제들을 다루고 있다. 컴퓨터 발달에 따른 과다 정보 노출과 이에 따른 정보유통과 오남용의 문제, 청소년 컴퓨터 중독의 문제, 저작권 침해와 관련된 소프트웨어의 불법 복제 문제, 해킹과 바이러스 유포, 폭탄제조, 프라이버시 침해의 문제, 정체성 변화에 따른 문제들을 집어보고 이에 따른 해결점을 찾아보고자 하였다.

3장은 현행 정보교육은 단순한 덕목 나열의 방법도 아니며 그렇다고 정보화 사회의 특성에 맞추어 올바른 정보의 선택이나 판단을 위한 명확한 원리도 제시하지 못하고 있는 실정이다. 그동안 이루어진 윤리교육의 연장일뿐 새로운 대안이 존재하지 못하고 있다. 따라서 정보화 사회에서의 덕목중심, 원리 중심 윤리교육의 내용을 알아보고 그 한계점을 논의해 보고자 하였다.

4장은 비인간화, 비도덕적인 문제를 극복하는데 있어 교육이라는 대안과 기존의 정보 윤리 교육을 보완할 수 있는 방안을 제시하고자 하였다. 정보화 사회에서의 인간 중심이라는 도덕교육의 목표를 중심으로 사이버윤리교육과 도덕적 상상력을 기반으로 한 통합교육, 참여를 중심으로한 도덕교육의 방법, 그리고 정직, 배려, 자기통제를 중심으로 함 덕목교육, 자율성, 존중, 책임, 정의를 중심으로 한 원리교육과 이를 바탕으로한 정보교육의 내용 및 방법을 도덕교육의 개선방향으로 제시하고 있다.

5장은 결론으로 정보사회에서의 도덕교육은 인간의 존엄성과 고귀함에 대한 의식을 고양하는 것을 목표로 한다. 인간은 도덕적 차원을 통하여 인간다움을 지닐수 있는 것이다. 인간에게 있어서 합리적 차원이 대단히 중요하지만, 그것은 인간의 도덕적 차원에 대한 보조적인 역할을 수행하는 것에 다름이 아니다. 정보화 사회의 도덕 교육에서 다루어지는 문제 상황들은 제 각기 다른 배경과 갈등 구조를 가지고 있고 또 각 문제들의 갈등 구조도 끊임 없이 변화하고 있기 때문에 이에 따른 새로운 도덕 교육의 방향이 정립되어야 할 것이다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
1. 연구 목적	1
2. 연구의 방법 및 한계	4
II. 정보화 사회의 특성과 윤리 문제	6
1. 정보화 사회의 의미와 특성	6
1) 정보의 개념	6
2) 정보화 사회의 의미	8
3) 정보화 사회의 특성	13
2. 정보화 사회의 윤리문제의 제양상	15
1) 불건전 정보의 유통과 오남용	15
2) 컴퓨터 중독증	18
3) 소프트웨어 불법 복제	20
4) 해킹과 바이러스	22
5) 프라이버시의 침해	27
6) 정체성 변화에 따른 문제	32
3. 정보화 사회에서 도덕교육의 필요성	33

Ⅲ.정보화 사회에서 도덕교육의 현실과 한계	36
1. 정보화 사회에서의 덕목중심 윤리교육	37
2. 정보화 사회에서의 원리중심 윤리교육	41
3. 현행 정보윤리교육의 한계점과 대응방안	44
Ⅳ.정보화 사회에서 도덕교육의 개선방향	49
1. 정보화 사회에서 도덕교육의 목표	49
2. 정보화 사회에서 도덕교육의 방향	51
1) 사이버 윤리교육	51
① 사이버 자아정체성	51
② 정보판단력	55
③ 네티켓	58
2) 도덕적 상상력을 통한 통합교육	61
3. 정보화 사회에서 도덕교육의 방법	67
1) 참여와 활동중심의 도덕교육 방법	67
2) 덕목과 원리중심의 도덕교육 방법	68
① 덕목교육(정직, 배려, 자기통제)	68
② 원리교육(자율성, 존중, 책임, 정의, 해악금지)	70
3) 덕목과 원리의 이론적 접근을 중심으로 한 정보교육의 내용 및 방법	75
Ⅴ. 결 론	80

참 고 문 헌

ABSTRACT

I. 서 론

1. 연구의 목적

우리는 급격히 변화하는 세상에 살고 있다. 그 어느 때보다도 빠르게 변화하고 그 폭도 훨씬 넓다. 컴퓨터와 통신이 결합되고 디지털 기술이 이용되고 그로 인해 엄청난 양의 정보를 원하건 원치 않건간에 접하게 된다. 이러한 정보화 사회에서 우리는 우리의 생활방식, 사고방식 전반에 걸쳐 영향을 받고 커다란 변화를 초래한다. 특히 컴퓨터와 통신 기계에 힘입어 새로운 인간 관계를 경험하게 되며, 또 가장 공간이라는 제 2의 생활공간이 등장하면서 비현실적이고 가상의 경험이 현실 생활에까지 혼란을 주고 영향을 미치기까지 한다. 이러한 정보 사회의 진전은 앞서서 교육을 받거나 쇼핑, 은행 업무 등 처리를 가능하게 하고 아주 간편하고 빠르게 의사 소통을 하고 많은 양의 정보를 교환하고 물건도 매매할 수 있게 하였다. 또 전 세계의 정보를 집에서 인터넷을 통하여 수집할 수 있고 멀리 떨어져 있는 친구나 가족의 얼굴을 보며 실시간 대화할 수도 있다. 이제는 더 나아가 투표나 행정 업무도 전자 상으로 가능한 전자 정부에 대한 의견도 조심스럽게 대두되고 있는 실정이다. 이 모두는 과학 기술의 진보로 인한 정보화 사회가 도래했기 때문이다.

정보화사회가 진전됨에 따라 이러한 유토피아적 세상이 가능해지기도 하였지만 그에 못지 않게 심각한 윤리적 문제들이 대두되고 있다. 사회 변화의 속도에 문화나 제도, 의식 등이 부합되지 못하는 문화실조 현상처럼 윤리적 의식이나 규범, 교육은 변화에 적응하지 못하고 있다. 그 대표적인 문제들이 불건전 정보의 유통과 오남용, 컴퓨터 중

독등, 소프트웨어 불법 복제, 해킹과 바이러스, 유해 사이트 만연, 사이버 범죄¹⁾, 정보격차와 소외문제, 프라이버시의 침해, 정체성 변화에 따른 문제 등 수 많은 문제들이 우리의 생활속에서 드러나고 있다. 이는 정보화 사회의 특성상 인간 본성, 사회 문화적 측면에서 포괄적으로 적용되는 심각한 것들로서 도깨비 감투나 기계스의 반지를 던져놓고 무조건 한 개인의 부도덕함만을 탓할 수는 없는 것이다.

이러한 문제들을 어떻게 해결할 수 있을까? 그 방안에는 어떤 것들이 있을까? 많은 사람들은 이러한 사회변화에 맞추어 생겨나는 문제점들에 대해 여러 가지 방안을 내놓고 있다. 법적인 규제나 기술적인 측면에서는 방안들이 그것이다. 그러나 이러한 것들은 어느 정도 실효성도 거두고 있으나 그것만으로는 부족한 것이 사실이다. 보다 근본적인 해결 방안은 무엇인가? 그것은 바로 무한한 인간 가능성에 대한 기대, 교육을 통해서이다. 물론 교육 한 가지의 방법만으로는 이러한 문제들을 다 해결할 수는 없는 것이 사실이나 다른 어느 방안 보다 폭 넓게 또 지속적으로 적용되는 미래지향적인 방법이며 다른 방안들과 병행되어야 효과도 배가 될것이다.

그러나 지금 이루어지고 있는 정보 윤리 교육은 어떠한가? 사회의 변화에 발 맞추어 지속적인 변화를 추구하고 있는 것은 사실이나 인간을 배려하는 마음에 대한 교육은 제대로 이루어지지 못하고 있는 것이 사실이다. 그리고 단순히 가상 세계와 현실 세계를 분리하고 가상 세계의 규범과 현실 세계의 규범을 이분법적으로 나누고 어느 한쪽의 규범으로 다른 공간에 적용할 수는 없다. 인터넷이 창출한 가상 공간은

1) 정보 매체를 수단으로 하여 발생하는 범죄를 일컫는 말로서 정보 통신 매체가 가지고 있는 특성이 사이버 범죄에서도 그대로 나타난다. 오경식은 그 특징을 다음과 같이 말하고 있다. 첫째는 원격지에서도 범죄를 행할 수 있으며, 둘째, 범죄가 용이하고 간편하며, 셋째, 피해가 발생한 경우 짧은 시간에 광범위하게 퍼져 피해 규모가 크며, 넷째, 신원 확인 수단이 미비하여 익명성을 악용할 수 있으며, 다섯째 불 특정 다수인을 대상으로 범죄 행위가 가능하며 여섯째, 사이버 공간의 특성상 국가간이나 국경이 없는 범죄가 가능하며 마지막으로 물리적 공간에서 행하는 범죄에 비해 죄의식이 부족하다는 특징이 있다.

우리의 실제 세계와 전혀 별개의 세계가 아니라 우리의 일상생활과 밀접한 관계를 맺고 있는 또 하나의 삶의 장(場)이라는 인식을 확고하게 심어줄 필요가 있다. 또 정보화 사회의 문제를 해결한다는 명목하에 자율성을 억압할 수는 없는 것이다. 이러한 비인간화, 비도덕적인 문제를 극복하는데 있어 교육이라는 대안과 기존의 정보 윤리 교육을 보완할 수 있는 방안을 제시하고자 하였다. 정보 윤리 교육에서 다루어지는 문제 상황들은 제 각기 다른 배경과 갈등 구조를 가지고 있는 각 문제들의 갈등 구조도 끊임 없이 변화하고 있기 때문에 이에 따른 새로운 윤리 교육의 방향이 정립되어야 할 것이다.

따라서 본 연구의 목적은 첫째 정보화 사회의 의미와 특성을 살펴보고 이러한 특성들로 인해 파생된 여러 가지 윤리적 문제점들을 사이버 윤리 문제와 정보사회의 도덕문제들로 나누어 살펴봄으로써 정보화 사회 윤리적 문제에 관심을 제고시키기 위함이다.

둘째, 이러한 문제점들을 해결하는데 법률이나 기술적인 개발에 의한 방법 등이 존재하지만 보다 미래지향적이고 지속적인 의미의 교육에 초점을 맞추고 자율적 규제에 의한 도덕교육에 대한 필요성을 강조하고자 한다.

셋째, 정보화 사회에서의 덕목중심, 원리 중심의 행해지고 있는 도덕교육을 살펴봄으로써 현행 도덕교육의 한계와 대응방안의 필요성에 대해 강조하고자 한다.

넷째, 인간의 존엄성이라는 목표아래 정보화사회의 도덕교육의 개선방안의 필요성을 전제하여, 사이버 윤리교육과 통합교육, 책임 윤리교육을 강조하고자 한다.

2. 연구의 방법 및 한계점

본 논문의 연구 방법은 정보화 사회의 문제점들과 새로운 도덕교육의 방향 제시를 목적으로 하는 자료분석법 위주의 문헌연구이다. 문헌연구란 인간의 상징적 기호로 표시된 의사소통의 기록물의 내용적 특성을 체계적으로 기술하고 나아가 그 동기와 원인, 결과나 영향을 체계적으로 추리하려는 사회과학의 분석기법이다. 문헌연구 방법의 대표적인 유형으로 서적, 신문, 문서 등 기록화된 것을 중심으로 그 연구대상에 대한 필요한 자료를 수집 분석해 객관적, 체계적, 계량적 방법에 의해 측정 분석하는 기술을 말한다.

본 논문은 정보화 사회의 비도덕적 문제들과 이에 대한 바람직한 대안, 즉 새로운 도덕 교육의 방향을 제시하는데 몇가지 한계점이 있다.

첫째는 정보화 사회의 특성 중 사이버 공간상의 문제점에 초점을 맞추고 있음은 그 한계이다. 논의 진행상 정보화 전체에 대한 언급은 너무도 포괄적이므로 정보화 사회의 대표적 산물인 컴퓨터에 대한 언급이 주를 이루고 있다.

둘째, 정보화 사회 문제점 해결을 위한 매커니즘은 법을 통한 규제, 자율 규제, 자유 시장 원리에 의한 규제, 기술 개발을 통한 규제 등 다양한 방법이 존재하나 이 논의에서는 도덕 규범 교육을 통한 자율 규제에 초점을 맞추고 그에 대한 언급만 있다. 다만 가장 중요한 것이 교육이라는 논의가 아니고 모든 매커니즘이 병행되어야 할 것이지만 미래지향적이고 지속적인 의미에서 교육을 강조하고 그 방향을 모색하고자 하였다.

셋째, 정보화 사회의 긍정적 측면이 분명 존재하지만 논의 전개상 긍정적 측면보다는 부정적 측면이 주로 언급되고 있음은 그 한계라 하

겠다.

넷째, 정보화 사회의 새로운 윤리 방향을 제시함에 있어 정보화 윤리 수업에 있어서 구체적인 프로그램 개발에 대한 부분은 좀더 연구해 볼 가치가 있다고 판단되며 윤리 교육 방법 상의 측면에 대한 논의가 통합적이지 못하다는 한계점이다.

마지막으로 새로운 윤리교육의 개선 방향에는 기존의 교과서에서 제시된 턱없이 부족한 덕목들에 대한 보충일뿐 더욱 폭넓고 깊은 연구가 필요할 것이다.

II. 정보화사회의 특성과 윤리적 문제

1. 정보화사회의 의미와 특성

1) 정보의 개념

정보처리 능력이 획기적으로 증대된 컴퓨터, 통신 속도를 극대화시킨 광섬유와 위성의 등장은 현대 사회를 정보화라는 새로운 현상을 출현시켰다. 그러면 정보란 무엇인가? 정보는 불확실성(uncertainty)을 감소시키는 것, 말하자면 사회생활을 영위하는데 있어서 제기되는 문제를 해결하기 위하여, 혹은 의사결정을 함에 있어서 불확실성 내지 엔트로피(entropy)²⁾를 감소시키는 것으로서 우리에게 유용하게 활용되고 있는 보다 새로운 것이다.³⁾ 이는 정보에 대한 가장 포괄적인 정의이고 조금 더 구체적 의미를 살펴보면, 정보란 특정의 개인이나 그룹, 조직 등이 구체적인 상황에서 행위를 하기 위해 필요로 하는 지식의 부분적 집합을 의미한다고 할수 있겠다.

정보는 두 가지로 나누어 생각할 수 있으니, 그 하나는 수학적 의미의 정보이고, 다른 하나는 의미론적 정보(semantic information)이다. 수학적 의미의 정보는 Shannon에 의하여 체계화된 정보이론(Information Theory)인데, 정보량(amount of information)을 엔트로피(entropy)로 측정하는 것이다.⁴⁾ 이에 비하여 의미론적 정보는 대화,

2) 제레미 리프킨 저, 최현 역, 「엔트로피」, (서울:범우사, 1998), p.25.

엔트로피는 두 가지 의미가 있다. 하나는 무질서, 혹은 혼돈으로써 열역학 제 2법칙에서는 “폐쇄된 공간에서는 엔트로피는 항상 증가한다”라고 하고 있다. 다른 하나는 불확실성의 크기, 혹은 평균적 불확실성으로 엔트로피는 시스템의 주어진 상태에 있어서의 확률의 척도다. 그러므로 엔트로피는 정보와의 관련 속에서 확률의 척도, 혹은 불확실성의 크기로 생각하는 것이 타당하다.

3) 김광영, 「정보와 인간이해」 (서울:명보문화사, 1988), p.40.

혹은 독서를 통하여 의사를 소통함으로써 새로운 내용을 전달하여 유용하게 활용하는 것이다. 대화는 언어를 통하여 의사를 소통하는데 비하여, 독서는 문자를 통하여 의사를 소통하고, 송신자로서 저자는 수신자로서의 독자에게 정보, 혹은 지식을 전달하게 된다.⁵⁾

정보사회 또는 정보화 사회라고 일컬어지는 ‘정보(information)’에 대한 정의는 다양하다. 정보는 그 용어가 쓰여지는 상황(context)에 따라 각기 다른 의미로 해석될수 있기 때문이다. 정보의 원어는 중세 라틴어인 informatio에서 출발한다. 당시의 의미는 주어진 어떤 ‘형상’ ‘구성’ 또는 ‘교시’ 등을 뜻했던 것으로 알려지고 있다. 또한 프랑스에서는 고전적 원어로서 주로 법적인 차원에서 ‘어떤 진상에 대한 수집 및 처리’의 의미로 사용되었다.⁶⁾

그러나 오늘날 현대사회에서 정보라는 용어는 더욱 복합적인 의미로 사용되고 있다. 따라서 산업사회 이전에는 단순성과 단일성에 의해서 사회구조가 형성되고 있었다면 정보사회는 다양성과 복잡성으로 대변되는 사회이다. 케이블·라디오·전신·전화·텔레비전 그리고 새로운 테크놀로지 등을 총칭하는 텔레커뮤니케이션(telecommunication : 먼 거리를 의미하는 그리스어, ‘tele’에서 유래된 말)은 ‘정보사회’의 토대를 이루고 있다.

인간사회가 존재할 수 있는 기반은 사회가 그 구성원들의 활동을 그 사회의 목적에 맞게 조정할 수 있는 데 있다. 이 모든 활동의 중심이 되는 것은 정보이다. 사건 뉴스로부터 시장에서 가격표시에 이르는 모

4) C. E. Shannon은 정보를 ‘자유롭게 선택할 수 있는 하나의 수단’으로 정의한 후, 정보를 상용대수인 비트(bit)를 단위로 하는 수량적 관점으로 개념화시켰다. 웨논은 그의 동료인 Weaver와 함께 ‘단위정보’와 ‘연속정보’ 등을 제시하며 정보는 그 내용의 의미와 관계없이 어떤 상황이라도 신호의 전달과정에서 확률적으로 활용되기 때문에 정보에 대한 양적인 측정이 가능하다는 이론을 구축했다.

5) 김광영, 전제서. p.40.

6) C. J. FOX, *Information and Misinformation* (Westport, Conn : Greenwood Press, 1983), p. 4-6, 전석호, 「정보사회론」 (서울:나남, 2002) p.17, 재인용.

든 것이 정보에 포함된다.⁷⁾

후기산업사회에 와서는 지식과 정보는 전략적으로 중요시되고 있고 한 사회의 자원으로 변화되어 간다는 점이 특징이다. 따라서 한 사회의 발전 여부는 그 사회가 보유하는 기초 과학 연구가 얼마나 밀도 있게 이루어지고 있으며 또한 기술적 자원이 얼마나 풍부하냐에 달려있다고 하겠다.⁸⁾

정보사회(information society) 또는 정보화사회라는 말은 일상용어로 정착되고 있지만, 아직까지 애매하게 사용되는 경우가 많다. 또한 정보사회에 대한 평가에 있어서 매우 다양한 견해들이 존재한다. 그럼에도 불구하고 확실하게 말할 수 있는 것은, 현대사회에서 「정보사회」의 개념이 독립적으로 사용되며, 근대사회 또는 산업사회의 한 부분으로 자리 매김 할수 있게 되었다는 것이다.

2) 정보화사회의 의미

20세기 중반 이후에는 정보 통신 혁명 내지 정보화라 일컫는 기술혁신이 급격하게 진전하여 이때부터 펼쳐지는 공업 후 사회, 또는 후기 산업 사회에서는 정보, 지식, 처리, 제어 또는 통제와 같은 것이 핵심을 이루는 ‘사람들 끼리의 게임(a game between person)’이 인간 활동의 성격을 규정하게 된다.⁹⁾

정보사회(information society) 또는 정보화사회라는 말은 미국에서 지식산업(knowledge industry), 지식사회(knowledge society)와 같은 개념들이 등장한 이후 일본 연구자들에 의해 최초로 사용된 것으로 알

7) 박홍수·김영석, 「뉴미디어와 정보사회」 (서울:나남, 1987), pp.17-18

8) 상계서, p. 25.

9) 김경동, 「한국의 미래와 미래학」(서울:나남, 1996), pp.37-40

려져 있다¹⁰). 정보화사회는 사회학 또는 사회과학 이론에 있어서 「선진국의 자유주의 입장」을 생각할 수 있다. 이 입장에 속하는 대표적인 것으로는 다니엘 벨(Daniel Bell, 1919~)의 이론을 들 수 있고¹¹) 피터 드러커(Peter Drucker, 1909~)도 여기에 속한다고 할 수 있다.

그들은 1960년대의 지식사회론에서 근대화에 대해 기본적으로 낙관적인 생각을 갖고 있으며 확장주의 입장을 취하고 있다. 즉, 근대사회의 발전에 대한 신념을 바탕으로, 선진제국이 탈산업사회, 탈근대사회의 단계로 접어들고 있다는 점을 지적한다. 그리고 그 과정에서 「정보화」가 대단히 중요한 역할을 수행하는 것으로 파악하고 있다.

또한 정보사회라는 말은 1960년대 중반에 1963년 1월 일본의 우메사오 다다오가 정신산업의 미래(the age of spiritual industries)라는 논문속에 미래사회를 보다 정밀하게 정보사회라고 주장했다. 또한 마스다요네지(増田失二)는 1981년 다니엘 벨이 사용한 후가산업사회라는 용어가 애매모호하다면서 이를 정보사회라고 쓰고 있다.

그리고 갈브레이드(J. K. Galbraith, 1908~2006)는 새로운 산업국가에서 경영상의 지식계급은 20세기의 발전된 산업사회에 있어서 결정적인 요소이며 그 사회의 내부에서 점차로 영향력을 증가시켜 가는 부류라고 주장했다. 그는 기술적 실행과정에서 역행이나 정지는 결코 용납되지 않으며 오직 전진과 발전이라는 절대적 명제가 앞서는 이른바 ‘기술적 정명(techology imperatives)’이 지배하게 된다는 것이다.¹²⁾

따라서 정보사회에 있어서의 지식과 그 영향력은 매우 중요하다고 할 수 있다. 정보사회는 정보를 기반으로 한 사회구조이다. 따라서 정보는 쓸모 있는 지식이어야 하며 미래를 창출하고 변화관리의 적응성

10) 신윤식, 「정보사회론」(서울:데이콤출판부, 1992), p.29.

11) 전석호, 전계서, p.128.

12) J. K. Galbraith, *The New Industrial States* (Hamish Hamilton:London, 1967), pp.11-21.

이 매우 높아야 한다.

산업사회 이전에는 단순성과 단일성에 의해서 사회구조가 형성되고 있었다면 현대의 정보사회는 다양성과 복잡성으로 대변되는 사회이다. 현대사회는 정보사회이다. 정보사회는 다양하고 포괄적인 정보활동을 하는 사회이다. 보다 정선된 데이터인 정보를 축적수집하고 능률적 관리를 통하여 산업사회의 환경변화에 대해 적응성을 제고하는 것이다. 정보사회는 과학적 원리를 제공하여 질적 변화로 유도하고 있다. 이러한 정보사회에 대한 개념들은 다양하다.

이른바 정보화란, 넓은 의미에서 「사회환경 전반에 걸쳐 정보 및 정보환경의 비중이 높아지는 것」이며 좁게는 「정보산업에 종사하는 인구가 증가하는 것」이라 말할 수 있다. 그리고 로저스(E. M. Rogers)에 따르면, 정보사회는 ‘노동력의 대부분이 정보산업 종사자로 구성되는 국가, 즉 정보가 가장 중요한 요소가 되는’ 사회이다.¹³⁾

이상이 정보사회에 대한 가장 기본적인 정의일 것이다. 다음에는 정보사회에 대해 생각할 때 놓쳐서는 안될 중요한 몇몇 사항을 정리하고자 한다.

첫째, ‘정보사회는 근대사회를 전제로 성립된 것’이라는 점이다. 근대사회는 인간사회의 역사적 발전단계 중 가장 마지막에 위치하는 사회를 총칭하는 것이며, 산업화와 도시화 등을 수반하는 특징을 지니고 있다.

둘째, ‘정보사회는 사회구성원들에게 자동적으로 이익을 가져다주는 것이 아니다’라는 점이다. 이익을 얻는 사람이 있는가 하면, 불이익을 당하는 사람도 있다. 그리고 이러한 현상은 무직위로 일어나는 것이 아니다. 다시 말해 정보화는 단순한 사회적 변화의 흐름이라기보다, 인

13) E. M. Rogers, *Communication Technology : The New Media in Society* (New York: Free Press, 1986), pp.241-245.

간에 의한 정보환경의 의도적 변화로 파악하는 것이 옳다.

셋째는 위 사항과 관련된 내용으로 '정보환경의 가능성과 그 실체는 다르다'는 점이다. 정보처리 및 통신기술의 혁신으로 우리들의 정보환경은 그 가능성과 선택대안이 확대되어 가고 있는 것만큼은 분명하다. 그렇지만 실제로 그러한 가능성이 충분히 실현되느냐 하면, 반드시 그런 것만은 아니다. 오히려 사회제도, 비공식적(informal) 사회관계 그리고 관습 등에 의해 선택의 폭이 좁아지는 경우를 종종 발견할 수 있다.¹⁴⁾

현대 정보기술은 기술 정명성을 반영하는 중요한 대상기술이다. 통신위성이나 케이블, 광섬유¹⁵⁾와 같은 새로운 정보전송 기술과 컴퓨터로 대표되는 혁신적인 정보처리 및 정보저장 기술 모두 공간적으로 편향된 커뮤니케이션 미디어이다. 이들은 새로운 형태의 커뮤니케이션 '네트워크'를 구축하는데 없어서는 안될 기술이다.¹⁶⁾

정보화는 적어도 기술적인 측면에서 일의 개인화, 조직의 평민화, 사회의 분권화를 조장할 수 있는 힘이 있다. 그러나 인간의 선택 여하에 따라서는 도리어 집단화, 관료화, 집권화를 강화할 가능성도 열려있다. 한편, 정보 통신 기술의 혁명적 발전을 주축으로 하여 급속히 진전되고 있는 신소재, 생명과학 및 우주 항공 공학 분야의 기술 혁신은 의료, 식량생산, 환경 개선 등에서 역시 혁명적인 변화를 예고한다.

또한, 정보화는 국제적 수준에서는 전 지구화(globalization)를 촉진시켜 왔으며, 국내적으로는 사회의 분화와 다원화를 초래하고 있다. 정

14) 한국정보문화센터, 「정보교류의 사회학」 (한국 정보 문화센터 문화진흥 본부 출판담: 1995), pp.169-170.

15) 광통신(fiber optics)의 개발은 정보처리와 정보전달의 기능적 발전에 커다란 기여를 했다. 1960년에 파장과 위상이 균일한 빛의 일종인 레이저가 발견된후, 1966년에 격웅의 공학자들이 그 빛을 전파와 동일하게 변조해 정보통신에 이용할 수 있는 케이블을 처음 개발하였다. 그러나 광통신의 상업화가 시작된 것은 1970년대부터이다.

16) 전석호, 전게서, p.183.

보화에 힘입어 사람, 물건, 자본은 물론 정보와 지식의 교류가 전 지구적인 지평에서 이루어지고 있으므로, 이제는 지구상의 어느 위치에 있든지, 전세계에서 내리는 주된 결정들과 일어나는 주요사상들의 영향을 직접, 간접으로 받지 않을 수 없게 되었다. 그런데 것처럼 하나로 연결되는 세계는 또 다른 한쪽에서는 경제적 이해관계를 중심으로 권력화 하기도 하고, 다른 쪽에서는 문화적, 종교적 차이를 내세워 분절화의 길을 가기도 한다.

각각의 개별사회들은 기능적 분화와 구조적 복잡성의 증대를 겪으며 다원화해 간다. 일과 직업이 다양해지고, 사회 계층이 다원화하며, 계층 내의 다양화도 일어나면서 중간 계급이 팽창한다. 지역 분권화는 지역간의 문화적 다원화를 초래할 것이며, 그 밖에도 연령별, 세대별, 성별에 의한 부분문화의 다양성도 진전될 것이다.

각종의 이익 집단이 번창하고 집단적 이익 중심의 갈등이 잦아질 전망이다. 이처럼 사회가 다원화하고 이익 중심의 갈등이 고조될수록 이를 통합하고 조정하는 기능이 중요해진다. 국가의 조정능력이 관건이지만, 전체 사회의 분권화에 의한 자율적 의사결정의 기능을 보장하는 일이 더 필요하다.

정보사회는 산업의 정보화와 아울러 궁극적으로 정보의 사회적 가치가 높아질 때, 즉 정보의 사회화가 현실화될 때 참 의미를 갖게 된다. 다시 말하면 정보화 과정에서 필요한 개개인의 인지, 태도, 가치관 및 행동의 변화와 새로운 환경의 변화가 얼마만큼 서로 상호조화를 이루느냐에 따라 이상적인 정보 사회의 실현이 앞당겨질 수도 늦춰질 수도 있다. 이는 정보의 사회화 과정에서 기대와 실천이 항상 병행되지 못하고 이에 따른 득과 실의 결과 역시 불가피하게 공존하기 때문이다.¹⁷⁾

17) 상계서, p.31.

3) 정보화사회의 특성

진보적인 시각을 가졌던 앨빈 토플러와 보수적인 경영학자인 피터 드러커¹⁸⁾가 현대 문명을 진단하고 거기에 처방을 내리면서 지식화·정보화라는 비슷한 결론을 내린 것은 중대한 의미를 갖는다. 그것은 보수와 자유, 자유와 진보라는 근대적 이분법의 패러다임이 이제는 관료적 형식주의와 자율적인 개혁론을 양쪽으로 하는 다양한 스펙트럼의 패러다임으로 바뀌고 있음을 말해준다. 따라서 지금은 문명의 흐름을 꿰뚫어 보면서 개혁을 통해 자율의 시대를 준비하는 노력을 치열하게 전개해야만 살아남을 수 있는 시대가 되고 있다.

정보와 지식을 유통, 전달하는 수단이 미디어(매체)이다. 미디어는 결국 통신의 기능을 담당하고 있는 것인데, 여기에는 인쇄매체와 함께 전자매체가 중요한 역할을 한다. 미래사회의 모습을 긍정적으로 바라보는 대표적인 학자인 맥루한(M. McLuhan, 1911~1980)은 1960년대 초반, 미디어의 종류를 핫 미디어(hot media)와 쿨미디어(cool media)로 나누고 미디어의 종류와 정보 유통 방식 및 사회 관계사이의 상관 관계를 연구한 바 있다.¹⁹⁾

전자 정보 통신사회에서는 인간활동의 많은 부분이 ‘정보화’되어 나타난다. 한 사회가 어느정도 ‘정보화’되어 있는가를 양적으로 측정하려

18) P. F. Drucker, *The Age of Discontinuity : Guidelines to Our Changing Society* (New York : Harper & Row, 1968), 위에서 Drucker가 강조하는 ‘단절’의 개념은 과학기술적 인간의 사고와 논리가 그 이전과는 근본적으로 다르고 그로 인한 지식 근로자 위주의 노동력 변화와 조직의 경영방식 및 일상 생활에서의 영위에서 새로운 인식적 변화가 요구되는 상황적 전환을 대표한다. 여기서 지식은 정보 또는 데이터의 개념보다 우선한다. 따라서 지식도 전략이나 화폐처럼 경제 활동에서는 일종의 에너지로 작용한다. 전석호, 「정보사회론」 (서울:나남, 2000), p.61, 재인용.

19) 핫 미디어란 제공되는 정보의 완성도가 높고 따라서 수신자가 그것을 일방적으로 수용하는 일방향적 정보 미디어를 말하며, 전통적인 매스미디어의 대부분은 핫 미디어에 속한다. 그리고 쿨 미디어란 TV 등에서 제공되는 정보와 같이 완성도가 낮기 때문에 수용자들의 적극적 참여에 의해 완성도가 높은 정보가 구성되는 성질의 미디어를 말한다.

면 정보의 부피와 정보기계의 보급정도를 통해서 알 수 있다. 이중 정보의 부피는 우편, 전화통화, 신문구독 수, 책 출판, 컴퓨터 통신망의 이용 빈도 수 등을 통해서 알 수 있고, 정보기계의 발달과 보급 정도는 전화기의 숫자, 텔레비전의 수, 컴퓨터의 수 등으로 측정될 수 있다. 정보화사회의 특징은 정보가 신속하고 효율적으로 분배되고 변형되며, 사회 모든 구성원들이 정보에 관해 값싸고 쉽게 접근할 수 있다는 점이다. 그리고 정보화사회의 정치와 경제, 문화활동은 다양한 부분 정보와 지식에 따라 형성되고 강력하게 영향을 받는다. 그렇기 때문에 정치, 경제, 사회, 문화 활동 중 상당한 부분이 정보활동에 집중되고 있다.

존 나이스비트(John Naisbitt)²⁰⁾는 인간과 자연과의 투쟁관계에서 원시시대의 대상은 자연이고 산업시대의 관심대상은 기술이며 정보사회에서의 투쟁대상은 정보라고 주장하고 있다. 나이스비트는 공업과 산업사회에서 컴퓨터가 중심인 정보사회가 사회 주도권을 장악하게 되며 정보를 많이 가진 자가 생존 경쟁에서 살아남을 수 있다고 하였다.

또한 다니엘 벨(D. Bell)²¹⁾은 정보와 지식의 교환과 역할 등을 주장하면서 정보 사회는 정보와 지식이 사회적, 경제적 교환 수단으로써 중요한 역할을 하는 사회라고 했으며 90년 6월, 한국에서의 강연에서는 앞으로의 사회는 세계사회(world society)라고 주장함으로써 정보의 교환과 교류가 국지적인 문제를 떠나서 국제적, 세계적으로 해방되

20) John Naisbitt, 조항래 역, 「거대한 새물결」, (서울:예찬사, 1984), p.120.

21) D. Bell, *The Coming of Post-Industrial Society : A Venture in Society Forecasting* (New York : Basic Books, 1973). 후가 산업사회에 대하여 가장 명확하고 넓게 다룬 학자는 Daniel Bell이다. 그는 위의 책에서 사건이나 사례를 대상으로 미래를 상정하려는 예측의 차원이 아니라 일련의 사회구조적 현상속에 내재하는 규칙성과 방향성을 예시하기 위한 구심점으로 '기축의 원리와 구조'라는 도출 방법을 선택하였다. 즉 사회구조의 기본적인 틀의 구성은 일봉의 구심을 이루는 축의 원리에 따라 변화하며 이러한 축의 원리와 구조는 사회변동인 인과관계를 규정하기에 앞서 구심체가 무엇인지를 구체화시키기 위한 일차적인 방법론적 틀이라고 간주한다. 전석호, 전게서, p.130, 재인용.

는 사회임을 암시하기도 하였다.

따라서 정보사회 또는 정보화사회는 산업주의시대보다 더욱 그 산업 기술을 바탕으로 한 사회이며 특히 정보 기술의 발달로써 수집, 가공, 처리 보관, 제공하는 과정을 거치면서 보다 가치 있는 지식을 소유하는 사회라 볼 수 있다.

2. 정보화 사회의 윤리 문제의 제양상

1) 불건전 정보의 유통과 오남용

현재 디지털 혁명은 사회 전반에서 일어나고 있으며 특히 디지털 기술이 가져다 줄 핵심 기술들은 다양한 응용 서비스의 형태와 유형을 창출해내고 있다. 홈쇼핑이나 홈뱅킹은 지금 이 순간에도 인터넷 상에서 활발하게 이루어지고 있는 서비스이다. 교육 분야에 있어서는 원격 및 멀티미디어 교육이 가능하게 됨으로써 체험적이고 실험적인 교육이 가능하게 되었다. 이는 또한 장애자를 위한 교육 혜택의 문을 활짝 열어 주었으며 박물관이나 그 밖의 문화 생활을 하는데 편리함을 안겨주었다. 하루 일과에 쫓겨 건강진단을 받기 힘든 사람에게는 어느 때나 원격 의료 진단을 가능하게 해준다. 이 모든 것이 정보 기술의 혁명적인 발전에 힘입은 것이라 할 수 있다. 그러나 이러한 인터넷 상에는 유용한 서비스도 많지만 인간에게 특히 판단력과 감정을 조절하는 능력이 부족한 청소년에게 있어 치명적인 악영향을 줄 수 있는 부정적인 정보 서비스도 난무하고 있다. 이는 표현의 자유라는 개념과 함께 규제하기 어려운 분야이다. 여기서 중요한 것은 자유로움을 그 특징으로 하는 인터넷상의 여러 정보들을 규제하려는 노력도 중요하겠지만 더욱 중요한 것은 다양한 정보 속에서 양질의 정보를 취사 선택할 수 있는 능력을 길러 주어야 한다는 것이다.

정보사회에서 인간들은 정보의 폭증과 과잉 정보에 당면하여 어려움을 겪게 될 수도 있다. 인간은 과다한 정보에 노출되면 많은 정보를 수용하는 대신 정보에 대해 무감각해지거나 정보에 기초한 합리적 선택보다는 다른 사람의 선택에 동조하거나 선택의 단순화에 빠지는 역기능이 초래될 가능성이 있다. 과잉 정보가 가져올 또 다른 문제점은 심리적 원심력의 강화와 구심력의 약화로 인한 추상적 사고의 팽배, 실존적 사고의 약화와 자아 정체성의 상실 문제 등이 나타날 수 있다. 그리고 일반 국민은 정보화 시대에 살면서 정보를 모르는 정보백치 상태²²⁾에 놓일 수 있다.

인터넷 상의 표현을 규제하려는 최근의 노력에 대해 논의하기 앞서 불건전 정보의 대표적인 유형인 포르노적인 표현이란 무엇인가에 대해 명확하게 정의할 필요가 있다. 첫째는 미헌법 제1조 수정 조항에 의해 전혀 보호받지 못하는 외설적(음란한) 표현, 그리고 둘째, 성인에게는 음란하지 않지만 17세 이하의 청소년들에게는 금지되어야만 하는 저급한 표현으로 범주를 정하고 다음과 같은 부수적인 조건들에 해당하는 표현은 음란한 표현으로 간주하였다. 첫째, 주 정부 법률에 의해 명백히 금지되고 있는 성적 행위를 표현하고 있을 경우 둘째, 사려 분별이 있는 사람이 공동체의 상식적 기준을 통해 판단했을 때 외설적 감흥에 호소하고 있을 경우 그리고 세 번째는 어떠한 중요한 문학적, 예술적, 사회적, 정치적 또는 과학적 가치를 지니고 있지 않을 경우가 그것이다. 외설적 표현의 가장 대표적인 사례가 바로 아동 포르노그래피(pornography)²³⁾이다. 즉 17세 이하의 아동들이 접해서는 안되는 것에 대한 하나의 보편적 지침으로 삼을 수 있다.

웹 사이트의 과잉현상은 정보의 과잉 밀도를 조성함으로써 오히려

22) 윤건영, "정보사회에서 인간본질에 관한 연구" (한국동서철학회, 1999), 제18권, p.4.

23) Richard Spinello, 이태권 외 역, 「사이버 윤리」 (서울 :인간사랑, 2001), pp.116-117.

이용자들이 어떤 특정 사이트를 찾아내기 어렵게까지 만들고 있는 실정이다. 웹은 이미 3억 2천만 쪽 이상을 저장하고 있지만 검색 장치로 찾아낼 수 있는 것은 이 가운데 극히 일부분일 뿐이다. 정보처리기술의 비약적 발전은 개인의 사적인 자유영역에 심각한 위협을 가하고 있다. 정부와 기업은 엄청난 정보처리능력에 힘입어 개개 국민 또는 개개 소비자의 개인정보를 축적할 수 있고 또 축적하고자 한다.

개인정보란 개인의 정신, 신체, 재산, 사회적 지위, 신분 등에 관한 사실/판단/평가를 나타내는 개인에 관한 정보로서 당해 정보에 포함되어 있는 성명, 주민등록번호 등의 사항에 의하여 당해 개인을 식별할 수 있는 정보를 말한다. 예컨대, 개인이 언제 어디서 누구를 만나 무엇을 하였는지, 어떤 소비 성향을 가지고 있는지 누구와 어떠한 내용을 금융거래를 하였는지, 어떤 병력을 가지고 있는지 등에 관한 수 많은 개인정보가 컴퓨터에 의하여 쉽게 포착되고 무한대로 저장, 처리, 확산될 수 있다.

한편 무단 광고성 전자우편(spam)은 유출된 전자우편 주소를 비롯한 개인정보를 무분별하게 직접판매의 수단으로 이용하는 예이다. 이러한 인터넷상의 무단 광고메일은 이용자를 성가시게 할 뿐만 아니라 인터넷 서비스업체들의 무단광고와 관련된 인터넷주소로부터 송신되는 전자우편을 무조건 차단하여 고객들에게 불이익을 가져다 줄 가능성이 있는 등 인터넷 산업발전을 저해한다. 인터넷 이용자의 프라이버시에 대한 관심도 높아가고 있다. 미국 비즈니스 위크(business week)誌 조사에 따르면 인터넷 전자 상거래를 자제하는 소비자의 기피이유 중 하나는 자신의 개인정보 및 통신정보의 유출에 대한 우려라고 한다.

인터넷 프라이버시 보호는 인터넷을 이용하는 이용자들의 개인정보가 함부로 오남용되는 것을 막음으로써 개인의 존엄과 인격이 훼손될 수 있는 가능성을 줄이고 이용자들이 안심하고 인터넷을 이용할 수 있

게 함으로써 그 이용촉진에도 기여하게 될 것이다.

2) 컴퓨터 중독증

평소에는 집에서도 학교에서도 생활하는 데 있어서 큰 문제가 발견되지 않았던 아동들도 어느새 인터넷 게임에 중독이 되어 비적응적인 혹은 반사회적인 활동에 빠져있는 경우를 늦게 발견하는 경우가 많다. 즉 게임 중독현상을 흔히 발견하게 되는데 이는 성인 사이트와 음란물 등의 단순한 성적 호기심에서 시작될 수도 있으며 단순히 재미있으니까, 혹은 반 아이들이 다 하니까, 아니면 게임상에서 계급을 올리기 위해서 등의 단순한 이유에서 중독되어 가기도 한다.

인터넷 중독의 많은 경우가 현실 세계의 생활과 밀접한 관련이 있다고 한다. 대인 관계가 원만하지 않아 외로움을 달래기 위하여 인터넷을 과도하게 사용하는 경우, 현실에서의 실패나 좌절감을 가상 공간에서 대리 만족하려는 경우, 가족과의 불화를 겪는 경우 정서적 유대감을 갖고자 하는 경우 등이 그것이다. 이는 현실세계와 가상 공간의 구분이 흐려지는 경우 발생하기 쉬운 문제로서 아동기의 자아 정체감 형성에 있어서도 고려해야 할 요소임이 분명하다.

게임 중독에 이르는 과정에 대한 이론은 여러 가지가 있다. 막스 쉐러(Max Scheler)²⁴⁾는 온라인 게임의 특성이 청소년들의 욕구 실현과 관련이 되어 있다고 설명한 바 있다. 실제 게임에 일시적이든 만성적이든 강박적 경향을 보이는 청소년들의 경우 청소년 집단 자체의 놀이가 게임으로 집중되어 있다는 요소도 크게 작용을 하고 게임이 지닌 중독성 또한 악영향을 미친다. 그리고 청소년이 지니고 있는 공격성이나 성성을 표현하는 수단으로도 이용되어질 수도 있다.

24) 김현수, "인터넷이 개인 행동에 미치는 영향과 사례" (정보통신 윤리 학술 포럼 발표집:인터넷의 사회 심리학적 영향과 윤리적 대응, 2001), p.35.

인터넷의 강박적 사용에 대한 논란은 생물학적 연구를 통한 병리적 과정에 대한 증거로 이어지고 있다. 그라비스(Grasby)는 게임에 중독되었다고 보고된 청소년들의 뇌활동을 PET scan을 통해 촬영하였으며 이들의 뇌기능 변화가 다른 약물 중독자에게서 일어나는 변화와 유사하다는 결과를 발표²⁵⁾한 바 있다. 이는 약물중독자들의 뇌에서 일어나는 중독-보상 체계의 활동, 도파민이라는 신경전달 물질의 수준이 게임에 중독된 청소년들의 뇌에서도 유사하게 일어난다는 것이다. 이는 게임 자체가 뇌의 기능을 변화시킬 수 있다는 연구 결과로 인터넷 온라인 게임 혹은 게임이 그 자체로 중독성이 있다는 것을 시사하기도 한다.

인터넷은 편리하고 새로운 사회 공간이기는 하지만 인터넷 자체의 속성 즉 익명성, 공격성, 심리적 만족, 성취감 등을 쉽게 경험할 수 있는 공간이라는 점에서 많은 문제점을 야기할 수 있다. 인터넷상에서는 가상의 ID를 이용하여 접속하고 가상 자아를 만들어 낸다. 이는 단지 하나의 기호일 뿐이다. 따라서 현실로부터의 자아로부터 분화되어 왜곡된 자아로 변화하기 쉽다. 왜곡된 자아세계에서 판단 능력과 감정의 조절 능력은 물론 책임감마저 상실해 버리기 쉽다.

우리는 정보화 사회가 야기하는 비윤리적 문제들에 대처해 나가기 위한 올바른 정보 윤리관의 확립이 아주 중요한 사회적 과제임에도 불구하고 정보화 사회가 가져다주는 온갖 혜택의 향유에만 머무를 뿐 정보 사회의 역기능에 대처해 나갈 수 있는 건전한 윤리 의식을 제고하는 일에 관심이 부족하였다고 할 수 있다. 원시 사회에서 도구를 발명했을 때 이는 농사나 사냥에 도움을 줌으로써 인간의 생활력에 도움을 주었다. 그러나 이러한 도구들이 부족간의 살상의 무기가 되고 타부족의 지배의 수단이 되었던 것과 마찬가지로 정보화 사회의 여러 과제들

25) 상계서, p.37.

은 그것이 가져다주는 많은 혜택으로 인하여 그 문제의 심각성을 망각해 버릴 수도 있다. 우리는 이러한 때에 정보 사회의 역기능에 대처할 수 있는 건전한 윤리 의식을 제고하는 일에 관심을 기울여야 할 것이다.

3) 소프트웨어 불법 복제

우리나라는 국제 저작권 협약인 <베른 협약>에 가입하였기 때문에 소프트웨어의 복제가 법적으로 규제되고 있으면서도 널리 퍼져있는 관행 중에 하나이다. 이것은 소프트웨어가 복제된 이후에도 원본이 전혀 손상되지 않고 보존되며 복사본 또한 원본과 아무런 차이가 없다는 디지털 기술의 특성에서도 그 원인을 찾을 수 있다. 또한 대부분의 소프트웨어가 마이크로소프트와 같은 대기업에 의해 소유, 관리되고 있기 때문에 그런 회사에서 생산한 값비싼 제품을 불법 복제하는 것을 그렇게 해로운 것이 아니라고 생각한다. 그래서 대부분의 사람들이 자신의 소프트웨어를 친구에게 빌려주는 것은 결코 그른 것이 아니라고 간주하는 현상을 보이고 있다. 우리는 어떤 물건을 살 때 그 물건을 처분할 권리까지 갖게 된다는 일반적인 생각을 하고 있다.

소프트웨어 프로그램을 구매하는 것은 책을 구매하는 것과 동일하지가 않다. 내가 책을 다 읽은 후에 나는 그 책을 친구에게 마음대로 빌려줄 수가 있다. 그러나 소프트웨어의 경우에는 그것을 나의 특정한 목적을 위해서만 사용하겠다는 허락을 받은 것으로 저작권이 있는 소프트웨어 디스켓을 친구에게 빌려주는 것은 적절하지 못하다. 왜냐하면 친구가 특정 목적 이외의 목적으로 그것을 얼마든지 쉽게 복사할 수 있기 때문이다. 사실 소프트웨어는 소유권의 권리가 이전되는 매매계약이 아니라 사용의 권리를 제한적으로 허가해주는 라이선스 계약이라는 점을 소비자들이 제대로 인식하지 못하는 데에 그 문제의 근원이

있는 것이다. 소비자는 자신이 구매한 소프트웨어의 소유권이 자신에게 이전된 것이라고 당연히 믿고 있지만 사실 소프트웨어의 소유권이 아니라 사용권-그나마도 기간이나 사용방식에 있어서 여러 가지 제한 조건이 붙은-에 대해서 권리를 갖는 것이다.

소유권이라 하는 것은 역사적으로는 노동과 관련을 가진다. 만약 소유라는 것이 노동과의 관련성을 잃어버린다면 인간들의 도덕성은 흙스의 자연상태와 같은 만인에의 투쟁만이 존재하는 혼란을 겪게 될 것이다. 모든 재산이 집이나 자동차등과 같이 유형적인 것은 아니다. 지적 재산권은 시나 음악 디자인처럼 소유할 수는 있으나 우리가 손으로 직접 만질수 없는 무형의 것²⁶⁾을 지칭하는 말이다. 특히 지적 재산권이라는 개념은 ‘창의적인 노동에는 보상이 따른다’는 문화적 확산에 기반을 두고 있다. 그러나 헤딩거²⁷⁾는 선대 프로그래머들의 지적 산물에 대한 무임승차 주장 이외에도 ‘집단 창작과 관련한 법률적 주체의 논란’을 제시하였다. 대부분의 소프트웨어들은 방대한 분량으로 인해 한 사람의 천재적인 개인의 노동으로만 작성될 수 없다. 10억줄이 넘는 윈도우2000의 소스코드(source code)를 한사람의 프로그래머가 작업한다면 창의력의 고갈과 기억력 문제는 접어두고라도 전체 작업을 수행할 물리적 시간조차도 절대적으로 부족함을 알 수 있다. 그리하여 대부분의 소프트웨어 개발 작업은 수많은 프로그래머들이 각자의 영역을 분담하여 공동 작업을 수행하게 된다.

문제는 이러한 창작의 노력과 노동을 통해서 산출된 결과물에 대한 지적 재산권의 행사 주체가 대부분의 경우 개인이 아니라 법인이나 회사라는 사실에 있다. 특히 개인이 아닌 회사로 지적 재산권의 행사 주체가 변화됨에 따라 창작자 개인과 그 후손들에게 일정한 기간동안 그

26) Richard J. Severson, 추병완외 역, 「정보윤리학의 기본원리」 (서울:철학과현실사, 2000), p.54.

27) 임상수, 「디지털 정보사회의 정보윤리에 관한 연구」 (서울대 박사학위논문, 2001), p.149.

들의 권리를 보장해줌으로써 물질적 보상과 동기 유인을 제공하여했던 특허나 저작권 제도의 본래 취지가 바래게 된 것을 주목해야 한다.

어떤 것을 실행하는 새로운 방법을 발명하고자 하는 사람들과 사고와 감정의 새로운 표현 방식을 창안하고자 하는 사람들은 그것들을 모방할 수도 있는 경쟁자들로부터 보호를 받아 왔다. 그것이 영구적인 것은 아닐지라도 미국의 경우를 예로 들면 특허권의 보호는 17년동안 보장되며 저작권의 보호는 사후 50년까지 계속 보장된다. 그러나 이를 적용함에 있어 위의 경우 이외에도 컴퓨터의 경우에 있어서는 몇가지 문제점이 있다. 컴퓨터 소프트웨어의 처리 문제인데 컴퓨터 그 자체는 분명히 기계이기 때문에 특허법에 의해 보호하기가 어렵지 않다. 그러나 소프트웨어의 경우 이의 적용이 쉽지 않다. 프로그램의 언어가 문학작품처럼 저작권의 보호를 받을 자격이 있는 것인가? 아니면 연산법처럼 모든 사람의 추론과 명확한 사고를 위해서 사용할 수 있도록 해야 하는 것인가? 소프트웨어는 이전의 재산권 보호법의 범주에는 적합하지 않다. 그러나 윤리는 우리에게 지적 재산권을 존중하도록 일깨워줌으로써 우리의 도덕적 본능과 현존하는 지적 재산권 법률간의 거리를 좁혀주는 데 도움을 줄 수 있다.

④ 해킹과 바이러스

정보 기술 시스템의 남용은 기술 그 자체와 직접적으로 관련된 윤리적 문제들을 낳는다. 그 대표적인 예가 바로 해킹과 바이러스다. 미국을 비롯한 선진국 대부분의 국가들의 허락없이 컴퓨터 프로그램이 복사, 침해당하고 있다. 해커 및 바이러스의 피해는 전체 컴퓨터 범죄 유형에서 70%를 초과하는 가장 많은 비중을 차지하며 최근 급속도로 확산되고 있는 인터넷을 통하여 전파되기 때문에 피해 범위와 규모가 엄

청년 수준에 달한다고 할 수 있다. 치명적인 것으로 꼽히는 CIH 바이러스는 국내에서만도 수 백억이 넘는 손실을 주었다고 분석되고 있으며 각 기관에서 접수된 해킹사고도 급속도로 증가하고 있다. 여기에서는 해킹에 대한 이해와 대책에 대하여 좀 더 넓은 시각에서 살펴보고 우리의 도덕적 균형감각에 대해 반성해 보도록 한다.

불행하게도 컴퓨터 범죄는 매체의 발전에 의해 컴퓨터 범죄자들에게 더욱 더 매력적인 것이 되어가고 있다. 컴퓨터 범죄자들은 ‘별난 천재’²⁸⁾로 묘사되기도 하는데 이들은 상대방의 기계에 직접적으로 접촉을 하지 않으면서도 정보를 복사해 낼 수 있다.

스티븐 레비가 그의 저서 「해커즈(Hackers)」에서 ‘해커(hacker)’를 거론했을때, 그는 컴퓨터 혁명을 일으킬 지적이고, 생산적인 프로그래머를 지칭하여 한 말이었다. 하지만 이 말은 점차 변색되어 요즘은 컴퓨터 산업에서 ‘크래커(cracker)’, ‘프래커(pracker)’ 등의 경멸적인 이름으로 불리우는 프로그래머들을 지칭하는 말이 되었으며, 이들은 시스템을 만들기보다는 파괴하는 쪽에 더욱 가깝다. 크래커는 정보 시스템을 파괴하거나, 데이터를 훔치거나, 망치는 데 전문적인 사람들이다. 프래커는 무료전화 서비스를 해킹하거나, 전화회사의 데이터베이스와 컴퓨터에 침투하는 데 집중하는 해커의 특정한 그룹이다. 이들 크래커와 프래커의 대부분의 단순히 개인적 만족감으로 시스템에 침입하려고 하는 반면, 스파이나 사보타지와 같은 것이 참여하는 크래커들이 증가하고 있다.

‘사이버 테러’는 흔히 해킹이라고 이야기되는 ‘크래킹’, ‘매일폭탄’이나 ‘스팸 메일’을 뜻한다. 미 국방부 컴퓨터가 크래킹 당하고, 미국 펜타곤이 크래커들의 놀이터가 되고 있는 마당에 어떤 컴퓨터 시스템이 안전하다고 보장 할 수 있는가?

28) Oz Effy, *Ethics for the Information age* (Brown Communications, 1994), p.75.

해커는 컴퓨터 시스템을 좋아해서 그 자체를 탐구하는 것을 좋아하는 사람으로서 호기심, 자기 과시욕은 갖고 있으나 범죄 목적이 없는 자를 의미하고, 크래커는 시스템을 파괴하는 사람을 의미하는 것으로 과거에는 해커와 크래커를 구별해서 사용하였으나 최근에는 해커(hacker)와 크래커(cracker)를 구분하지 않고 해커로 통칭하여 사용되고 있는 추세이다.

이들에게 초창기에는 돈이 문제가 되지 않았다. 대신에 그것은 중세의 기사도에 비유될 수 있는 전설을 만들고자 하는 심리에서 비롯되었다. 이 문호에서는 해커들이 단순히 재미나 영광 혹은 성취욕구를 만족하기 위해 뛰어난 기술을 펼쳤던 것이다. 그러나 상업주의는 이러한 해커들의 목적에도 변화를 가져왔다.

최근 TV나 신문 등 대중매체를 접하다보면 해킹 사고가 자주 발생하고 있음을 알 수 있다. 최근의 예를 들어보면 98년 국제해커가 5개 교육대학에 침투하여 홈페이지 초기화면을 음란사이트로 변경한 사건이나 98년 하이텔 여론광장에 해커가 침입하여 시스템 관리자의 ID를 해킹하여 제시된 글 2백여개를 지우고 정치인들에 대한 노골적인 욕설을 한 사건등 일일이 나열하기 힘들 정도로 많은 해킹이 발생하고 있다. 국내에서의 해킹 침해사고 피해기관 대부분을 대학 및 일반기업이 차지하고 있으며, 전체의 90% 이상을 차지하고 있다. 이는 국내 대학 네트워크, 즉 학내 전산화 등의 침해사고가 아닌 인터넷에 연동되어 있는 실험실, 연구실 등의 시스템에 대한 침해사고가 대부분이다. 또한, 기업이 홍보 등으로 많은 수의 호스트들이 인터넷에 연동되고 이를 안전하게 관리하지 못하기 때문인 것으로 추정할 수 있다. 이들 해커들이 사용하는 수법은 초보적인 것에서부터 전문적인 것에 이르기까지 매우 다양한데 그 중 잘 알려진 해킹 수법으로는 다음과 같은 것들²⁹⁾이 있다.

- ㉠ 사회 공학적 침입(socail engineerung) : 관리자를 속이는 방법이다. 전화를 걸어 패스워드를 잊었다면서 정당한 사용자를 가장하여 접속을 부탁한다.
- ㉡ 사용자 도용(impersonation) : 정당한 사용자의 ID를 도용하는 것이다. 스니퍼(시스템관리자 권한을 취득할 수 있는 정보 추출 기법)등을 이용하여 정당한 사용자가 네트워크에 접속을 시도할 때 ID와 패스워드 등을 훔치는 방법이다.
- ㉢ 시스템의 취약점 공격(exploits) : 시스템 버그를 이용해 이를 보완 취약점으로 활용하는 방법이다.
- ㉣ 시스템 위장(transitive trust) : 목표로 삼은 호스트가 신뢰하는 시스템이나 네트워크로 잠시 위장하는 방법이다. 이 수법이 성공하면 패스워드를 확인 받지 않고 컴퓨터에 접근할 수 있다.
- ㉤ 데이터 주도 공격(data drive attack) : 불법 프로그램을 이식하는 방법, 바이러스, 트로이 목마, 논리 폭탄, 해킹 프로그램 등을 이용한다.
- ㉥ 구조적 공격(Infrastructure attack) : 시스템이나 네트워크가 가지고 있는 구조적인 문제점을 공격하는 수법으로 고난도의 기법이 동원된다.
- ㉦ 서비스 방해 공격(denial of service attack) : 시스템의 정상적 동작을 방해하는 공격수법이다. 대량의 메시지를 보내 컴퓨터의 정상 업무를 방해하는 등의 방법이 있다.

해킹수법은 멀리 떨어진 곳에서 사용자ID나 비밀번호를 알아내는 시누핑, 전산시스템의 운영권을 완전히 장악하는 스푸핑 등과 같이 고도화 되어 가는 추세이다. 통신케이블에서 흘러나오는 전자파를 잡아

29) 박윤주, 「정보사회에서의 책임의 윤리에 관한 연구」(석사학위 논문:한국교원대학교, 1997), pp. 42-43.

내 전송되는 정보를 빼내는 ‘벤엑크’방법도 사이버 스파이들이 자주 쓰는 수법중의 하나이며, 강력한 전파를 발사하여 전산망을 정지시키는 전파무기도 실용화된 상태이다.

또한, 시스템을 직접 해킹하는 것이 아니라, 메일을 이용하여 사용자의 시스템이나 네트워크가 정상적인 동작을 하지 못하도록 하는 방법도 많이 사용되고 있다. ‘메일 폭탄’은 사이즈가 큰 메일을 수 백만 통을 동시에 보내어 컴퓨터 시스템과 네트워크에 장애가 발생하도록 하는 것이다. ‘스팸 메일’은 ‘메일 폭탄’과 비슷하지만 서비스를 중지시킬 목적이 아니라, 상품 판매를 목적으로 불특정 다수를 대상으로 홍보 메일을 계속 보내는 것이다. 스팸 메일은 사람들을 귀찮게 만들고, 네트워크 자원을 불필요하게 낭비시키고 있다. ‘서비스 거부’는 컴퓨터통신을 시작할 때 거쳐야하는 ‘신호송신→수신측응답→송신측 신호전송’의 인증과정에서 상대방의 신호를 받은 뒤 고의로 신호전송을 거부, 컴퓨터시스템을 계속 신호대기상태로 묶어놓는다. ‘논리폭탄’은 일정 조건을 만족시키면 특수 프로그램이 저절로 작동돼 컴퓨터시스템을 공격, 귀중한 정보들을 무차별 파괴하는 수법이다.

정보기반시스템이 확장되고 복잡해질수록 사이버취약성에 대한 대책이 중요해질 것이다. 또한 해킹 도구 및 기술이 첨단 과학에 의해 더욱 정교화되고 그 수법이 날로 발전함에 따라 정보기반시스템은 더욱 큰 위협에 처하게 된다. 컴퓨터와 통신기술은 더욱 고도화 될 것이며, 특히 주요 국가기간산업에 대한 적대적인 위협이 심각하게 대두될 것이다. 정보 범죄는 익명성 때문에 범죄 심리를 자극하고 유혹하는 속성을 가졌다. 이러한 범죄 행각이 발각이 된 후에도 단순히 ‘호기심에서’라고 쉽게 답하는 상황은 우리의 윤리불감증이 어느 정도 심각한지 짐작할 수 있을 것이다.

5) 프라이버시의 침해

오늘날 컴퓨터 기술이 발달하고 이 밖에 여러 가지 새로운 정보 통신 기술이 발전함에 따라 이를 이용한 정부 각종 상업 기관들로부터 일반 개인의 프라이버시가 위협받을 수 있는 가능성이 점점 증가하고 있다. 직장에서의 피고용자에 대한 감시가 그 대표적인 예라 할 수 있다. 컴퓨터 정보 기술은 피고용자가 두드린 키보드를 파악할 수 있으며 피고용자의 컴퓨터 안에 들어가 실행중인 프로그램을 알아낼 수도 있다. 뿐만 아니라 컴퓨터 데이터 베이스는 거의 무한에 가까운 저장 공간을 가지고 있으며 영구적으로 보관하는 것이 가능하고, 또한 검색이 편리하고 제조합과 복사가 용이하다는 디지털의 특성에 힘입어 심각한 문제로 대두되었다. 인터넷과 이를 뒷받침하는 수많은 기술들로 인해 개인의 행동을 추적하고 감시하는 것이 훨씬 용이해졌다. 쿠키와 같은 기술들은 다른 웹 상점에서 쇼핑을 하고 있는 이용자들에게 대한 감시까지 가능하다.

이러한 기술이 가장 심각한 문제점으로 인식되기 시작한 이유는 이 기술을 통해 이용자가 자신의 하드 드라이브에 쿠키가 심어져 있다는 것조차 인식하지 못하는 상태에서 은밀하게 정보를 수집할 수 있기 때문이다. 인터넷상의 개인 정보들은 재결합되어 일종의 상품으로 전락하고 말았다. 이는 사이버 공간에서의 전자 익명성이 종식 될 위험에 처하게 된 것이다. 이에 대해 로젠버그(Richard Rosenberg)는 “소비자 보호와 환경에 대한 관심이 20세기 산업 사회의 핵심 문제였다면, 다음 세기의 정보 경제에 있어서 핵심 문제는 프라이버시 문제가 될 것이다”³⁰⁾ 라고 주장하면서 프라이버시 침해의 위기를 역설하였다.

정보 사회에 있어서의 프라이버시 침해가 과거와 특히 달라진 점으로는 우선 침해의 주체가 달라졌다는 점을 들 수 있다. 전에는 주로

30) Richard Spinello, 이태건의 역, 전게서, p. 214.

개인이나 언론이 프라이버시 침해의 주체였던 것이 이제는 공권력이 침해의 주체가 되고 있는 것이다. 주민등록등, 운전면허증, 의료보험증 등 7개의 증명서를 한 장의 카드에 통합한 전자주민카드도 프라이버시 침해의 측면에서 보면 그 편리성과 효율성에도 불구하고 많은 문제점을 안고 있다. 두 번째는 침해의 방법이 매우 교묘해졌다는 것이다. 이제는 개인의 단편적인 정보를 컴퓨터로 결합해서 특정 개인의 종합적인 이미지를 이끌어낸다. 즉 개인에 관한 단편적인 자료들이 체계적으로 수집, 분석, 종합되는 과정을 거쳐서 새로운 의미를 갖는 정보로 산출되는 것이며 이의 악용은 심각한 사회문제로 대두되고 있다.

프라이버시 침해 문제는 그 동안 수용자의 기본권적 측면에서만 다루어져 왔다. 보통 미디어를 통한 프라이버시 침해의 주요 대상을 공인이나 그 밖에 제한된 사람들의 이야기일 뿐이며 일반인의 경우에는 심각한 사회 문제로까지 인식하지 못하였으며 이에 대한 대중들의 관심도 적었다. 단 특정 사건이나 보도를 통해 법적 권익을 침해받은 경우가 문제시 되었고 이 경우에 있어서는 명예훼손에 해당하는 법적 장치를 갖추고 있었다. 그러나 컴퓨터를 비롯한 각종 통신 장치들의 발달로 인하여 정부 및 여러 단체들이 개인 정보의 활용이 확대되고 이에 따라 일반인들에게까지 개인 프라이버시의 침해 가능성이 증가하게 된 것이다.

프라이버시는 혜택이 주어지지 않는다면 우리 모두는 타인에 의해서 쉽게 조종되고 통제될 수 있으며 또한 자신의 목표나 활동을 추구함에 있어 더욱 위축되고 소심해진다. 이는 엄밀히 말해 대부분의 감옥체계가 죄수들이 스스로 권력이 자동적으로 작동하는 의식적이고 끊임없는 감시 상태에 놓여있다고 느끼는 곳으로 만들고자 하는 “관옵티콘 효과(Panopticon Effect)”³¹⁾라고 푸코(M.Foucault)는 말하고 있다.

31) 상계서, pp.216-218.

프라이버시에 관한 논의는 이미 100여년 전 Warren과 Brandeis의 논문을 통해 전개된 바 있다. Warren는 ‘개인의 침해는 받지 않으려는 인격’을 프라이버시의 보호 법칙으로 간주하고 각 개인은 누구나 자신에 관한 사적 사항에 대한 공개 여부를 결정할 수 있는 권리가 있다³²⁾고 주장하였다. 이는 개인의 삶에 있어서 어느 정도 고독을 즐길 권리, 즉 간섭을 받지 않을 권리를 말한다. 프라이버시에 대한 보다 적절한 정의는 가비슨에 의하여 이루어졌다. 그녀는 프라이버시를 3개의 핵심 권리에 입각하여 어떤 개인에 대한 타인의 접근을 제한하는 것으로 정의하고 있다. 3개의 핵심 원리란 비밀성, 익명성 그리고 고독이다. 익명성이란 원치 않은 관심으로부터의 보호를 의미하며 고독은 다른 사람들과의 신체적 접촉이 없는 것을 말하며 비밀성은 자신에 대한 지식의 유포를 제한하는 것을 의미한다. 한편 권리로서의 프라이버시는 적어도 다음 세가지 종류의 권리를 일컫는 개념이라 볼 수 있다.

첫째, 사생활의 보호권으로 이는 사생활을 침해받지 않을 권리를 일컫는다. 우리가 흔히 사생활 보호로서의 프라이버시 권리가 이에 속한다. 둘째, 의사소통의 프라이버시 권으로 이는 의사소통 내용의 비밀을 보장받을 수 있는 권리이며 우리 헌법에서도 ‘모든 국민은 통신의 비밀을 침해받지 아니한다’라 하여 이를 보장하고 있다. 셋째는 정보의 프라이버시 권으로 이는 자신의 개인 정보에 대한 배타적 통제권을 지닐 권리를 가리키며 다른 사람이나 기관에 공여된 자신의 개인 정보의 유통과 활용 과정에 관여할 수 있는 권리를 포함한다. 이러한 프라이버시권은 정보화시대에 있어서 더욱 침해받기 쉽다.

이러한 프라이버시 침해문제는 개인의 정체성을 위협하는 문제로까지 발전하게 된다. 레이만(James Reiman)³³⁾에 의하면 프라이버시가

32) 전석호, 전계서, pp.300-301.

33) Richard Spinello, 이태건 외 역, 전계서, p.217.

보장되지 않는다면 우리의 자유는 다음과 같은 두가지 방식으로 매우 위축된다고 하였다. 첫째는 프라이버시의 결여는 종종 타인들이 자신의 행위를 통제하는 결과를 낳을 수 있기 때문에 일종의 외면적 손실을 초래할 위험성을 지닌다. 누군가에게 허락을 받지 않고 혹은 그에게 알리지 않고 수집된 민감한 정보는 권력을 지닌 사람들의 수중에 들어갈 경우 강력한 무기가 될 수 있다. 이는 우리의 자율성, 즉 외부의 간섭 없이 선택을 하고 스스로의 삶을 영위할 기본적인 능력을 방해하고 있다. 이는 또한 자유의 본질적 손실을 초래할 위험성도 있다. 대부분의 사람들은 타인에 의해 감시되거나 감독을 당할 때 평소와는 다르게 행동할 것은 당연하다.

이러한 상황에서 자신의 계획이나 활동에 대해 매우 불편하게 느끼거나 망설이는 것은 지극히 정상적이다. 와센스툼(Richard Wassstorm)이 제기하듯이 프라이버시가 존재하지 않는다면 대개의 경우 삶은 ‘부자연스럽고 더욱 경직된다’ 프라이버시의 의미에 내포되어 있는 가장 필수적인 요소는 자신에 관한 정보 통제권인 것이다. 자신에 관한 정보의 통제력을 잃는 것은 정보의 오용을 막지 못한다는 소극적인 효과 외에 더 근본적으로 자율성을 잃는 것이며 이는 자신의 삶의 통제력을 잃는 것이다. 그것은 한 개인의 도덕적 존재로서의 위상의 저하를 의미한다.

지금까지의 해커들은 별다른 어려움 없이 엄청난 양의 데이터에 무단으로 접속하였으며 개인적인 정보를 무단으로 이용하였다. 이는 프라이버시에 관한 법률 제정을 통하여 어느 정도 바로 잡을 수 있다고 주장하는 사람들도 있다. 프라이버시의 법적 보호에 대한 단편적인 접근을 보여주는 것으로 1970년 ‘공정 신용 보고 법률(The Fair Credit Reporting Act)’³⁴⁾을 들 수 있다. 무엇보다도 이 법은 신용 기관들이

34) Richard J. Severson, 추병완 외 역, 전계서, p.91.

보관하는 기록의 대상이 되는 사람들에게 자신들의 기록을 이용할 수 있도록 허용할 것을 요구하고 있다. 그리고 이 법은 잘못된 정보를 수정할 수 있는 절차를 규정하고 있다. 그러나 이는 신용보고 업무에만 한정되는 것이었다. 좀더 포괄적인 법률은 1974년 ‘프라이버시 법률(The Privacy Act)’인데 이 법조차도 단지 연방 정보의 기관들이 개인의 프라이버시를 보호하기 위해 해야 할 일을 규정하고 있을 뿐이다. 이러한 단편적인 법률로는 시, 공간을 초월한 인터넷 상의 프라이버시 침해 문제를 모두 규제하기란 불가능하다고 할 수 있다. 즉 사회의 모든 부문에서 공통적인 표준의 법률을 제정할 수 없음의 문제이다. 다만 첨단 기술 사회에서 프라이버시 보호가 무엇을 포함하는지 구체적인 지침을 주고자 노력한 규약으로서 ‘공정 정보 활동 규약’을 지적할 수 있다. 이는 다음의 다섯 가지의 지침을 포함하고 있다.

- ㉠ 비밀 데이터를 기록 보관 시스템이 존재해서는 안된다.
- ㉡ 사람들은 자신에 관한 어떤 정보가 기록되고 그것이 어떻게 사용되고 있는지를 확인할 수 있는 기회를 부여 받아야 한다.
- ㉢ 사람들은 정보를 수집하게 된 최초의 목적 이외의 목적에 개인 정보를 사용하는 것을 방지할 수 있는 기회를 부여받아야 한다.
- ㉣ 사람들은 자신에 관한 정보를 담고 있는 기록을 수정할 수 있는 기회를 부여받아야 한다.
- ㉤ 개인기록을 만들고 사용하는 조직들은 데이터의 신뢰성을 확보해야 하고 그것의 오용을 방지할 수 있는 조치를 취해야 한다.

한편 기술 만능주의자들은 이를 암호화를 통하여 해결할 수 있는 문제라고 주장한다. 암호화란 암호화의 비밀키 없이는 데이터를 읽을 수 없도록 만드는 수학적 보완 시스템³⁵⁾이다. 우리는 중요한 정보를 보호하기 위해 우선 암호와 같은 기술을 개발시킬 필요는 있다. 하지만 문

35) 상계서, pp.90-91.

제의 근원을 기술이 부족해서 해킹을 당하고 프라이버시를 침해당하는 것이라고만 말할 수 없다. 이는 컴퓨터 이용자들의 윤리의식의 부재에서 비롯되는 것이라 할 수 있다.

6) 정체성 변화에 따른 문제

정체성은 자기 자신에 대한 이해와 역할, 삶의 방식 등에 대한 판단의 집합이다. 정체성개념은 자아 개념과 연결되는데 자아는 자신이 타인과 분리되는 하나의 개체라는 경험을 의미한다. 이 자아 개념이 한 개인에게서 지속적인 모습으로 나타날 때, 이를 정체성 또는 자아 정체성이라 부른다. 이런 점에서 정체성은 “사회적주체가 자신을 하나의 동일한 주체로 인지하게 되는 일종의 공통감각”³⁶⁾이다.

오늘날 사이버 공간은 이러한 자명한 자아정체성의 개념을 근본부터 뒤흔들어 놓는다. 왜냐하면 사이버 공간은 기본적으로 인간의 신체가 거주할 수 있는 공간이 아니기 때문이다. 사이버 공간에서 개인의 정체성은 ‘표현되는 모습 그 자체로’서 나타난다. 사이버 공간은 시간과 공간의 법칙에서 벗어나 있기 때문에 고정된 실체란 존재하지 않는다. 사이버 공간에 참여하는 사람들이 받아들이는 공통적인 의미와 내용에 따라 그 존재의 모습이 정해진다. 이 때문에 사이버 공간에서의 이러한 정체성의 특성은 사이버 공간에서의 인간 관계에서도 드러난다. 게임이나 아바타는 성별이나, 인종, 계급, 연령에 따른 특징과 함께, 조건들과 무관하게 구성된다. 따라서 다면적이고 다양한 모습을 띠게 되면서 단일되고 공통의 정체성은 사라지게 되는 것이다. 세상은 빠르게 변해가는데 비해 자신이 변하지 않는 것 같고, 뒤쳐진다는 느낌이 들 때 우리는 정체성의 혼란을 느낀다. 정보화 사회 특히 사이버 공간상

36) 김혜인, “사이버스페이스에서의 자아와 정체성”
URL:<http://my.dreamwiz.com/wepia/kocult/c052605.htm>.

에서 자아가 다양한 모습을 띠고 유연하게 변화할 때 과연 일관성을 유지할 수 있을지는 의문이다.

3. 정보화 사회에서 도덕교육의 필요성

과학기술은 사회변동의 주요 원인이라 할 수 있다. 그러나 사회의 변화의 방향이나 그 영향의 정도는 기술 그 자체라기 보다는 기술을 수용하는 인간의 의지에서 비롯되는 것이다. 정책이나 기술 발전의 목적이 인간이 되어야 하지만 그 주체도 인간이 되어야 한다. 만약 우리의 유일한 자제력이 법적 억제력에서부터 온다고 한다면 입법자들을 비롯하여 법률학자들은 가능성 있는 모든 범위의 통로를 막기 위한 온갖 법률을 제정하여 악몽같은 사회가 될 것이다. 그리고 기술에만 의존한다면 인간의 주체성은 이미 상실한 것이라 할 수 있다. 따라서 법은 옳고 그름에 대한 규정적인 도덕적 틀을 제공하거나 최후의 수단으로 사용될수 있으며 기술과 함께 정보사회의 문제점을 일부 규제해 나갈 수 있는 것이다. 지금은 정신적 도덕적 위기에 처해 있는 것이지 법률적 위기에 처해있는 것이 아니다.

인간은 도덕에 반응하며 행동을 선택해 나갈 때 인간의 기능을 가장 잘 수행해 나갈 것이다. 또한 인터넷을 비롯한 정보 통신의 세계는 그 태생부터 정부의 간섭과 규제에서 벗어나 민간의 자유로운 상상력과 투자에 의해 성장했다. 시작은 미군의 군사적 용도에 의해 개발되었지만 이는 곧 미국의 대학들과 연구소들이 서로 정보와 소식을 교환하는 통신망으로 그 기능을 전환하였고 그러한 네트워크 조직이 점점 확산되어 오늘날의 인터넷으로 성장한 것이다. 이러한 인터넷 공간은 그 어떠한 절대적인 지배기관이나 간섭기구를 인정하지 않고 스스로 문화를 만들어 나가는 자유로운 영역으로 자리 매김 했던 것이다. 따라서

자율성을 침해하지 않으면서도 폭넓게 적용할 수 있는 방안으로서 도덕교육을 통한 도덕성 확립이 절실히 필요하겠다.

그 방안을 살펴보면 사이버공간에 있어서의 인간의 행동을 바람직한 방향으로 이끌어 나가는 데에 있어서 도덕교육이 해야 할 역할은 무엇인가? 인터넷상의 무정부 상태와 규범의 부재는 지나친 것이 사실이기는 하지만 인터넷 이용자들은 그곳에 엄격한 중앙집권적인 통제가 가해지는 것을 원하지 않는다. 그들은 인터넷이 발전하는 이유도 바로 중앙 집권적인 지배 권위가 없기 때문이라도 주장한다.

인터넷상에서 단순한 기술만으로 처리될 수 없는 외부 요소나 시장의 결함 같은 것들은 정부의 강력한 개입을 정당화하는 구실이 될 수도 있다. 그러나 이를 제외한 경우에 있어서라면 인터넷 이용자들의 스스로의 규제형태가 바람직할 것이다. 법적 규제나 기술개발도 결국은 인간의 문제라 볼때 사이버공간에서의 도덕성의 역할은 아주 명백하다. 도덕성은 사이버 공간에서의 활동과 정책의 경계를 정하는 궁극적인 규제자가 될 수 있도록 노력해야 할 것이다. 이는 다른 기제들과 비교할 때 능동적이며 폭넓게 적용될 수 있는 방안이라 할 수 있겠다.

급격한 정보 기술의 발전은 커다란 윤리적 공백을 가져왔다. 윤리적 부재 상황에서 모든 정보가 누구에게나 자유롭게 허용되어야만 하는 것인가?라는 질문에 대하여 생각해보자. 자유라는 표현의 권리는 자유민주주의 사회에서 너무나도 가치 있고 소중한 것이기 때문에 어떤 수준에서라도 강제규제를 합리화시키기란 쉽지 않다. 그러나 미성년자라고 할지라도 사이버 공간에서의 표현의 자유를 절대적으로 보호하고 모든 형태들을 쉽게 접할 수 있도록 보장해야 하는가? 그런 사회에서 우리가 치러야 할 대가는 어떠한가? 사이버 공간을 무작정 자유의지에 맡기고 있기에는 그 결과의 심각성은 너무나도 크다.

이를 규제하는 방법에는 법적인 차원에서의 규제, 기술적인 차원에

서의 규제, 시장 경제적 측면에서의 규제 등 여러 가지가 있겠으나, 각 규제들은 일면에서는 효과를 거두고 있으나 또한 한계점도 사이버 공간이라는 특성상 연유된다.

정보화 사회의 사회적 도덕문제들은 개인의 규범이나 덕목 등의 차원에서는 해결될 수는 없는 사회적 문제들이다. 법적인 사회, 기술적인 차원, 사회적 기구 등이 개인적 측면과 결부되어야 해결될 수 있는 복합적인 문제들이고 그 또한 정보사회의 특성상 한계가 있을 것이다. 그러나 본 논문에서는 미래지향적이고 인간 가능성에 기대를 건 도덕 교육을 통한 인간 완성을 강조하고 그에 초점을 맞춰 논의해보도록 하겠다.

III. 정보화 사회에서 윤리 도덕교육의 현실과 한계

정보화교육이라 할때 우리는 정보화와 관련된 지식 및 기술 교육을 먼저 생각하기 쉽다. 그러나 그것에 선행해야 할 것이 바로 정보 윤리 교육임을 잊지 말아야 하겠다.

요즘은 컴퓨터 게임이나 인터넷에 과다하게 빠져드는 현상을 흔히 볼 수 있다. 이는 인터넷이 과장이나 명백한 허구로부터 사실을 구별해 낼 수 있는 통제 메커니즘을 제대로 갖추고 있지 못하다는 데 있다. 교육인적자원부 2006년 교육정보화 추진 방향은 ‘국가경쟁력 강화를 위한 신교육체제 구축’이다. 이를 위한 내년 교육정보화 시행계획은 ㉠ e-교수학습 지원체제 구축을 통한 공교육 지원 강화 ㉡ 평생교육 및 직업교육의 정보화 지원 ㉢ 교육 학술정보 공유체제 확대 ㉣ 정보를 통한 교육복지 확산 지원 ㉤ 교육정보화 성과관리체제 확립 ㉥ 전자 교육행정 구현 ㉦ 정보화를 통한 대학교육 혁신 지원 ㉧ 교육정보화의 국제화 산업화 기반 조정 등에 초점이 맞춰졌다. 그리고 e-교수학습 지원체제 구축을 통한 공교육 지원 강화에는 총 162억 원이 투입, LMS(학습관리시스템)개선을 통한 양방향 상호작용강화, 재외 동포 EBS 수능강의 콘텐츠 지원 등에 137억 원을 투입, 또 사이버 가정학습 체제 구축을 위해 16억 원, 에듀넷서비스에 6억 원이 투입, 평생교육 및 직업교육의 정보화를 위해서는 30억 원을 투입, 방송통신고등학교 사이버교육시스템을 구축하고 원격대학 콘텐츠개발을 지원, 교육학술정보 공유체제 확대에는 총 177억 원이 지원되며 도서관활성화사업에 40억 원, 국가학술연구추진에 30억 원, 한국역사정보화 사업에 12억 원이 소요된다고 발표하였다.

그러나 이처럼 인프라를 갖추어 나가고 있지만 일부 학교의 컴퓨터 실에서는 음란물이 보란 듯이 유통되고 있으며 정보화 및 정보 윤리에 대한 교육 실정은 거의 부재라 해도 과언이 아니다. 이러한 문제점들을 극복하기 위한 여러 가지 방안들이 있지만 인간의 의식이 변해야 사회가 변하고 사회적 정신이 변해야 바람직한 문명 사회를 건설할 수 있다. 의식과 시각을 전환하는 것, 바람직한 윤리 도덕관과 문화를 확립하는 것은 바로 교육을 통하여 이룩해낼 수 있는 결과라 할 수 있다. 따라서 정보화 사회에서 행해질 수 있는 윤리 교육의 내용을 살펴보고 그 타당성을 검토해 보도록 하겠다.

1. 정보사회에서의 덕목 중심 윤리교육

우리의 선택은 언제나 인간 완성 혹은 인간다움을 향하여 열려야 한다는 도덕의 최고 원리는 정보사회에서도 그대로 존중되어야 한다. 그러므로 인간 완성에 필수적이며 영원히 존속될 가치들이 정보 통신 기술이 만들어 낸 사이버 공간에 대한 규제에 있어서도 하나의 장치로서 직접적인 역할을 수행한다고 볼 수 있다.

세버슨은 정보 윤리학의 네가지 원리로서 지적 재산권의 존중, 프라이버시 존중, 공정한 표현, 해악 금지를 제시하고 있다. 또한 스피넬로는 그의 저서 「사이버 윤리」에서 공리주의, 사회 계약론, 자연법 이론, 도덕적 의무 이론(다윈주의) 등을 검토한 끝에 네가지의 규범, 덕목을 추출하여 제시하고 이러한 도덕적 관점에 일치하게 행동할 것을 권하고 있다. 자율성, 해악 금지, 선행, 정의가 바로 그것이다. 한상우는 인간과 기술간의 관계 맺음에 있어서 장애요소를 세 가지로 보고 있다. 첫째는 정보화가 가져다준 편리함의 최면효과이며 둘째는 과학

기술의 중립성 옹호 경향이며 마지막으로 사회 전체에 만연되어 있는 책임의식의 회피 또는 책임 전가의 현상을 들고 있다. 이를 극복하기 위해서는 기존의 의무만을 강요하는 것이 아닌 책임이라는 덕의 함양을 주장하고 있다. 또한 추병완³⁷⁾은 정보사회에서 인간 완성을 기여할 수 있는 네 가지 도덕적 덕목 'RRJN'이라 하여 존중, 책임, 정의, 해악 금지를 제안하고 있다. 여기에서는 추병완의 RRJN의 덕목을 중심으로 살펴보고자 한다.

첫째, 존중(respect)은 사람이나 사물이 지닌 고귀한 가치에 대해서 경위를 표시하는 것을 의미한다. 사이버 공간은 익명적 의사 소통과 타자의 상실로 인해 상대방에 대한 존중심이 쉽게 약해질 수 있으므로 비록 눈에 보이지는 않더라도 상대방의 실체나 견해를 적극적으로 존중하는 자세가 더욱 필요한 공간이다. 정보통신 윤리의 원칙으로서의 존중은 먼저 자신에 대한 존중을 의미하는 것이며 자신에 대한 존중은 우리 자신의 생명과 몸을 본래적 가치를 지닌 것으로 대우할 것을 요구하는 것이다. 따라서 사이버 공간에 탐닉하여 자신의 몸을 돌보지 않는 것은 바로 육체와 정신의 합체로서의 자기 자신에 대한 존중에 위배되는 것이라고 할 수 있다. 또한 존중은 타인에 대한 존중을 의미하며 특히 타인의 지적 재산권, 프라이버시, 다양성을 인정하고 우리 자신과 똑같은 존엄성과 권리를 가진 사람으로 대우할 것을 요구하는 것이다. 사이버 공간에서는 상대방이 눈에 보이지 않는 타자의 상실 속에서 모든 행동이 일어나므로 상대방의 존재를 인정하는 존중의 원칙이 절대적으로 필요하다. 만약 존중의 원칙이 중시되지 않는다면 사이버 공간은 평등한 개인들끼리 자기의 이익을 극대화하기 위한 만인대 만인의 투쟁 장소가 될 수 있기 때문이다.

둘째는 책임(responsibility)으로 책임의 사전적 의미는 반응할 수

37) 추병완, 「정보윤리 교육론」 (서울:울력, 2001), p.89.

있는 능력을 의미하는 것으로 다른 사람을 회피하지 않고 향하는 것, 그들에게 관심을 기울이는 것, 그들의 필요에 적극적으로 응하는 것으로 뜻한다. 그러므로 책임은 서로를 보살피고 배려해야 할 우리의 적극적인 책무를 강조하는 것이다. 사이버 공간에서는 통일적 정체감의 상실, 역할의 상실에 따른 책임 회피가 쉽게 일어날 수 있으므로 현실 세계보다 더 수준 높은 책임 의식이 요구된다. 그런데 정보 윤리의 기본 원칙으로서의 도덕적 책임은 예상적 책임(prospectiv responsibility)과 소급적 책임(retrospective responsibility)으로 구별할 수 있다. 예상적 책임이란 내가 어떤 사건 전에 내가 주의를 기울여야 할 혹은 관심을 가져야 할 문제들과 관계가 있으며 우리는 누구나 예외없이 사이버 공간에서 예상적 책임을 지니고 있다고 할 수 있다. 한편, 소급적 책임이란 내가 그 사건 후에 한 행위자로서 나에게 원인이 있다고 돌려질 수 있는 사건이나 결과들에 대해 지는 책임을 의미한다. 우리가 의도적으로 한 행위의 결과들에 대해서는 대부분 분명하게 소급적 책임이 있다. 소급적 책임은 통상 책무(liability)를 수반하게 된다. 만약 누군가가 나에게 고통을 당한 것에 대해 책임이 있다면 나는 고통이나 해로움을 야기시킨 것에 대한 비난 혹은 벌을 감수하거나 그것에 대해 보상을 해야하거나 그것에 대해 사과를 해야할 의무가 있는 것이다. 내가 어떤 예견된 결과에 대해 책임이 있다고 말하는 것은 내가 행동해야 할 방법을 결정함에 있어서 그 결과 혹은 그 해로움에 대한 주의를 기울여야 한다는 것을 뜻하며 이러한 책임의 원칙은 존중의 원칙을 구체적으로 실현하는 방법이기도 하다. 따라서 우리는 정보 이용자 및 정보 제공자로서 예상적 책임과 함께 소급적 책임을 갖고 있으며 특히 사이버 공간에서는 자신의 행동이 어떤 결과를 가져오게 될 것인지에 대해 미리 심사숙고해야 할 필요가 있는 것이다. 특히 사이버 공간에서 책임의 원칙에 입각하여 행동하는 것은 ‘사

회적 자본’으로서의 신뢰문화 형성에 기여할 수 있을 것이다.

세 번째, 정의(justice)를 살펴보면 선(善)의 절대적 개념으로서의 ‘공정’과 ‘옳음’을 뜻하는 정의(justice)는 구체적으로 두 가지 형태로 나타난다. 먼저 보편적 덕목으로서의 정의는 세가지 측면에서 도덕적 의미를 지니고 있다. 첫째, 한 개인의 내면과 관련하여 정의는 옳음 그 자체를 추구하는 사람의 태도를 뜻한다. 둘째, 살아가는 다른 사람과의 관계와 관련하여 정의는 법을 준수하고 그러면서도 때때로 법을 초월하는 삶의 태도를 뜻한다. 셋째, 공동체의 법과 관련하여 정의는 법을 준수하고 그러면서도 때때로 법을 초월하는 삶의 태도를 뜻한다. 권리의 규범으로서의 정의는 도덕적 관점에서 공동 생활의 규칙을 정당화하거나 비판할 수 있게 하는 기준이 되고 있다. 이것을 사이버 공간에 적용하면 모든 인간은 각 개인의 기본적인 자유를 최대한 펼칠 동등한 권리를 갖고 있으며 공평하고 동등한 기회와 자유로운 분위기의 보장에도 불구하고 능력의 차이 때문에 결과에 대해서는 오히려 차등의 원리에 따라 능력과 결과에 적합한 보상을 하여야 한다는 것으로 해석할 수 있다. 그러므로 사이버 공간에서 각자는 자신이 제공하는 정보의 진실성(truthfulness), 비편향성(unbiasedness), 완전성(fullness), 공정한 표현(fair representation)을 추구해야 하며 타인의 기본적 자유와 권리를 침해하지 않아야 한다.

마지막으로 해악 금지(non-maleficence)란 남에게 피해를 주지 않으며, 타인의 복지에 배려하는 것을 뜻한다. 남에게 해로움을 주지 말라는 소극적 의미에서 해악 금지는 흔히 ‘최소한의 도덕’으로 통하고 있다. 한편 적극적 개념으로서의 해악 금지란 우리가 다른 사람의 복지를 증진시키는 식으로 행동해야 하는 것을 뜻한다. 따라서 사이버 성폭력, 크래킹, 바이러스 유포 등과 같은 행위들은 타인에게 명백하게 해로움을 주는 것이므로 마땅히 지양해야 할 행동이다. 정보 기술의

특성상 사이버 공간에서의 비도덕적 행동은 헤아릴 수 없는 불 특정 다수에게 엄청난 피해를 줄수 있기 때문이다. 따라서 사이버 공간이 인간의 모습을 한 따뜻하고 정감있는 공간이 되기 위해서는 타인의 복지를 증진시키는 방향으로 행동해야 한다.

정보 사회는 적어도 이 네 가지 덕목에 입각하여 도덕적 판단을 내리고 그 판단에 따라 행동함으로써 인간의 고결함과 존엄성을 유지하고 동시에 인간 완성을 지향해야 한다. 다시 말해 우리는 네 가지 기본 덕목을 정보 사회에서 발생하는 구체적인 문제들에 적용하여 도덕적인 답을 찾아 나서는 적극적인 자세가 필요하다고 말하고 있다.

2. 정보사회에서의 원리 중심 윤리교육

도덕은 우리가 양육과 문화, 전통으로부터 얻게되는 신중한 관행인 것이다. 도덕적 양육에 있어서 가장 중요한 부분은 우리로 하여금 선한 것과 옳은 것에 대하여 반성하도록 이끌어주는 양심 혹은 내면의 목소리의 발달에 있다고 볼 수 있다. 현대인들은 매우 바쁘다. 아이이고 어른이고 할 것 없이 ‘시간 없다’ 혹은 ‘바쁘다’ 등의 언어를 늘 사용한다. 실제로 그렇다. 매 시간마다 해야할 일이 너무도 많기에 현대인들에게 숙고하는 반성³⁸⁾의 기회는 기대하기 힘들다. 우리 삶에 의미와 방향을 제시해 주는 도덕적 숙고를 계속해서 묵살한다면 궁극적으로 아주 부정적인 영향을 초래하게 될 것이다. 우리는 도덕적 관객이 되려는 경향이 있다. 우리는 도덕적 행위자가 되려는 경향성을 점차 상실하고 있다.

윤리학은 도덕 생활에 관한 사고의 훈련을 하도록 해줌으로써 우리의 도덕적 본능이 부담을 느낄 때 우리가 마땅히 해야할 바를 결정하

38) Richard J. Severson, 추병완 외 역, 전계서, pp.21-22.

도덕 해 줄 수 있다. 우리는 공정함과 선의지에 대한 우리의 감각을 회복하기 위하여 외적으로는 더 적은 규제를 내적으로는 더욱 많은 규제를 요구하고 있다. 우리의 도덕적 감수성은 어려운 문제들에 대한 용이하고 완고한 해답을 찾으려는 유혹과 맞서 싸우기 위한 대책을 요구한다.

도덕적 숙고를 명상이나 청취처럼 내적 혹은 자기 반성의 한 형태³⁹⁾이다. 도덕적 숙고는 양심이나 진심에서 우러나오는 본능과 접할 수 있게 해 준다. 그러나 도덕적 숙고만으로는 우리가 정보 시대의 복잡한 문제들을 대처해나가는 데 결코 충분하지 않다. 이러한 숙고는 개인적인 것이라고 한다면 좀더 보편적인 윤리적 숙고가 필요한데 이를 원리의 윤리학이 보완해 줄 것이다. 그렇다면 여기서 원리란 무엇인가? 원리는 우리 행동을 위한 지침(guideline)이다. 원리는 실천적인 지식과 경험의 총화를 나타내는 것이다. 원리는 이전의 경험들을 통찰력 있는 방식으로 요약한 것이다. 원리는 규칙이 아니다. 규칙은 언제 어디서 무엇을 할 것인지에 대한 더욱 구체적인 가르침을 포함하고 있다. 이와같은 도덕 규칙을 적용하는 것은 깊이 생각하는 과정이 아니다. 규칙은 우리들로 하여금 생각하거나 힘겨운 결정을 내리는 것을 피할 수 있게 해 주지만 한편으로는 우리를 융통성 없거나 생각이 없는 사람으로 만드는 경향이 있다. 정보 시대의 건전한 도덕 교훈은 네 가지의 도덕적 원리들로 대변될 수 있다. 지적 재산권 존중의 원리, 프라이버시 존중의 원리, 공정한 표시의 원리, 해약 금지의 원리가 그것이다. 이와 같은 원리의 윤리학은 4단계⁴⁰⁾로 나누어진다.

첫번째, 사실을 정확하게 수집한다. 우리는 충분한 정보가 없이는 좋은 판단을 내릴 수가 없다. 따라서 우리는 문제가 되는 당사자들

39) 상계서, p.31-32.

40) 상계서, p.37.

누구인지, 문제 대상의 특성은 어떠한지 등에 관하여 생각해 보아야 한다.

둘째, 도덕적 딜레마를 확인한다 (사실을 자신의 도덕적 감정으로부터 검사한다.) 여기서 딜레마는 좋음 대 좋음 혹은 선대 선이라는 갈등을 일으키는 경우이다. 즉 동등하게 좋은 혹은 수용 가능한 선택들 가운데 어느 한가지를 선택해야만 하는 경우이다, 하나를 희생하여 다른 하나의 도덕적 입장을 수용해야만 하는 진정한 도덕적 딜레마를 해결하는 것은 상당히 어려운 일이다. 새로운 정보 기술의 복잡함 때문에 힘겹고 어려운 도덕적 딜레마들이 더욱 많아지고 있다. 우리가 윤리학을 필요로 하는 것도 바로 그 때문이다. 윤리학은 더욱 복잡한 문제들을 우리가 해결할 수 있도록 도와준다.

셋째, 어느 쪽이 가장 많은 윤리적 지지를 확보하고 있는지를 결정하기 위하여 정보 윤리학의 원리들을 이용하여 도덕적 딜레마를 평가한다. 불행히도 우리가 살고 있는 실제 생활에서는 때때로 원리들 사이에 선택을 해야 하는 경우가 있다. 이러한 경우 어떠한 선택을 내려야 하는가? 어느 쪽이 더 많은 도덕적 우위를 지키고 있는가? 우리는 어느 쪽이 더 많은 도덕적 지지를 얻고 있는지 결정함으로써 도덕적 판단을 내릴 수 있다.

넷째, 자신의 해결 방안을 검사한다. 공적 검사(보편화 가능성 검사)를 견뎌낼 수 있는가? 예를 들어 나의 결정이 여러 사람들에게 공개될 경우에도 그 결정에 대하여 만족할 수 있는가?

이와 같은 과정을 걸쳐 도덕적 판단을 내릴 경우 우리는 엄격하고 배타적인 해결책을 찾는 것을 바라지 않는다. 우리의 모든 의무를 고려하고 중요한 여러 원리들을 검증한 후에 지지할 수 있는 입장에 따라 행동해야 하는 것이다.

3. 현행 정보윤리 교육의 한계점과 대응방안

우리는 위와 같은 도덕 교육을 실시함에 있어서 몇가지 한계에 직면하게 된다. 우선 덕목중심 윤리교육을 보면, 첫째, 덕목과 실제 생활과의 괴리에서 지적되는 한계를 지적할 수 있다. 우리가 도덕적 규범으로 선택하고 그것을 수용하였다할지라도 행동으로 굳어지기 이전에는 인간의 인격으로 자리잡았다고 할수 없다. 특히 덕목이나 가치들의 나열은 앗혀지기 쉽다. 또한 계속해서 실천하지 못한다면 우리의 인격이나 도덕성은 후퇴의 길로 들어설 수도 있는 것이다. 존중이나 책임, 정의나 해악 금지 등의 덕목들은 정보사회에 있어서 중요한 의미를 지닌다. 그러나 이러한 덕목과 실제 생활 속에서의 덕은 차이가 있다. 즉 존중, 책임, 정의, 해악 금지 등의 명사는 행동의 품사인 동사로 옮겨져야 실제의 의미가 있는 것이다. 따라서 정보화 사회의 윤리교육은 명사인 도덕적 덕목들을 동사로 이어질 수 있도록 해야 하는 것이다. 우리의 행동으로 그리고 인격으로 자리 잡을수 있도록 해야하는 것이다. 선과 악은 항상 갈등요소를 지니고 대립한다. 이때 우리 자신이 어디로 가야하는지 알고 있음에도 불구하고 그 길로 가지 않는 경우가 종종 발생한다. 조지 엘리엇이 「미들마치(Middlemarch)」에서 사용한 표현에서는 이를 ‘생각없는 이기심’⁴¹⁾이라 하였다. 이는 알고 있으면서도 행동으로 옮겨지지 않는 인간의 모순을 지적한 것이라 하겠다.

둘째, 현실세계의 덕목과 가상세계 덕목과의 연결성 부족을 지적할 수 있을 것이다. 존중, 책임, 정의, 해악금지 등의 덕목들은 현실 세계에서 가치있는 것으로 주장되어진지 오래다. 그러나 현실세계의 자아와 가상세계의 자아는 다르다. 따라서 현실세계의 덕목을 가상 세계로 그대로 끌어들이는 데에는 한계가 있다.

41) 로버트 콜스, 정홍섭 역, 「도덕지능 MQ」(서울:해냄, 1997), pp.37-38.

셋째는 이러한 덕목들이 추상적인 선으로 끝나기 쉽다는 점이다. 중요한 것은 공허한 말을 행동으로 옮기는데 있다. 우리는 덕을 말하기는 쉽다. 또한 자신을 정당화하고 드높일 목적을 가지고 언변을 뉘는 것으로 행해지는 덕목은 위험하다. 이러한 도덕적 덕목들이 추상적인 선으로 끝날 경우 우리는 역류에 휩쓸려 들어가 행동의 중심을 잃고 자기 중심적인 기분과 욕망에 따라 생활하는 잘못을 범하게 되는 것이다.

넷째는 정보화사회의 특성이 동태적이고 확산 지향적이며 끊임없는 자기 변형과 자기 조직화 과정을 지향하는 복잡하고도 변화무쌍한 사회라는 점이다. 이러한 사회에서는 몇 가지의 덕목을 제시하는 제한된 교육의 방법으로는 한계에 이르고 말 것이다.

다음으로 원리 중심 윤리교육을 살펴보자. 우리는 기술적 의존성이 증대함에 따라 더욱 복잡해지는 세계속에 살고 있다. 정보 기술들 특히 전화, TV, CD플레이어, 인터넷 등은 우리가 깨어있는 시간이 외적 자극에 의한 활동들로 채워지는 가능성을 더욱 높여주고 있다. 그 결과 도덕적 숙고처럼 내적 자극에 의한 활동들은 우리가 그런 활동을 위한 의식적 노력을 기울이지 않는 한 무시되기가 쉽다. 복잡해지는 정보시대에 직면한 문제점을 해결하기 위한 노력으로 타당성 있는 대안으로 제시할 수 있는 것이 바로 윤리학이다. 이는 우리의 도덕적 능력을 조장하거나 복돋울 수 있는 하나의 방안이 될 수 있다. 윤리학은 우리의 도덕 이면에 서 있으면서 도덕이 효율적으로 가능하도록 해주는 원리들에 속하는 것이다.

복잡한 사회에서 가장 효과적인 윤리학의 적용 가운데 하나는 원리의 윤리학에 따르는 것이다. 정보 윤리학에서 제시하는 원리들은 여러 가지 갈등 문제를 해결해 주고 우리가 쉽게 저버릴 수 없는 다양한 의무들을 지킬 수 있도록 한다. 이와 같은 원리의 윤리학은 네 가지 단

계로 나누어 볼 수 있는데 첫째, 사실을 정확하게 수집하고 둘째, 사실을 바탕으로 가능한 도덕적 딜레마를 제시한다. 셋째, 자신의 도덕적 감정을 검사하고 도덕적 딜레마를 식별한다. 마지막으로 정보 윤리학의 원리들을 이용하여 딜레마를 평가하고 도덕적 결정을 내리며 자신의 판단을 공적인 견해에 비추어 검사한다.

정보사회의 윤리적 갈등과 문제 상황이라는 것도 근본적으로는 모두 인간의 문제라 할 수 있다. 어떤 딜레마 상황이라 할지라도 그 근본적인 대립은 인간과 인간의 이해 욕구가 충돌했다거나 개인 내부의 상이한 욕망과 신념의 갈등에서 시작되는 것으로 정보 윤리라고해서 기존의 윤리를 완전히 부정하는 것은 아니다. 그러나 정보 사회가 갖는 기술적, 문화적 독특성 때문에 기존의 윤리 교육 방안들이 그대로 적용되기 어려운 경우가 종종 있다. 이러한 경우는 대부분 현실 세계와 가상 세계의 차이점에서 기인한다. 가상 공간에서 사람들은 현실 공간과 혼란을 겪거나 아예 동일시해버리는 경향이 종종 있다. 가상 현실 체험을 판매하기도 하고 또 그 기억을 현실의 기억을 지워버린 자리에 대치시키고 필요하다면 상대방을 죽이는 대신 새로운 상대방으로 재탄생 시켜 이용하는 이런 범죄적 행위들에 대해 딜레마의 제공으로는 도덕성 함양을 기대하기 힘들다.

인간의 자아 정체성은 크게 세가지의 구성 요소⁴²⁾에 의해 이루어지는 것이라고 볼 수 있다. 첫째는 개인이 자시 스스로에 대해 갖는 이미지이다. 프로이트가 말하는 에고는 이드를 억누르고 통제하는 초자아에 의해 형성된 자기 이미지이다. 바로 이 에고의 이미지로서 자기 자신이 스스로를 어떤 사람이라고 생각하고 느끼느냐 하는 문제에 대한 대답이 바로 첫 번째 자아이다. 두 번째 자아를 구성하는 것은 다른 사람이 나를 어떻게보느냐 하는 것으로서 타인에 의해 규정되는 자

42) 임상수, 전게서, pp.101-102.

아이다. 미드(George Mead, 1863~1931)와 블루머(Herbert Blumer, 1900~1987) 등에 의해 대표되는 상징적 상호작용론 에서는 개인의 자아라는 것이 사회적 과정에서 형성되는 것이라고 보아 모방-연극-게임의 단계를 거쳐 다른 사람들이 자신에 대해 기대하는 ‘역할기대’를 학습하고 내면화함으로써 자아가 형성된다고 분석하였다. 바로 이 타인들의 기대에 의해 학습되는 자아가 바로 두 번째의 자아 이미지이다. 세 번째로 제시하고자 하는 자아 이미지를 바로 과거의 기억으로부터 형성되는 자기 자신에 대한 평가이다. 과거 성공과 실패에 대한 경험과 기억이 쌓여서 자기 자신에 대한 긍정적 이미지나 부정적 패배감을 형성하게 된다는 것이다. 정보사회의 고도화와 가상 현실 기술의 발전은 위의 세 가지의 자아 정체성을 얼마든지 혼란시킬 수 있다. 이와 같이 자아 정체감의 상실되는 상황에서 올바른 갈등사례 해결이란 기대하기 힘들다.

또한 정보화 시대의 문제상황들은 모순없이 전제를 설명할 수 있는 원리를 찾아내는 것이 불가능할 정도로 복잡하고 역동적이다. 이러한 특성은 정보화 사회를 이루는 디지털 정보 자체의 속성에 비추어 볼때 당연한 것이다. 게다가 컴퓨터 테크놀로지는 인간으로 하여금 어둡고 견잡을 수 없는 욕망으로부터 피할수 없게 한다. 그러한 컴퓨터 기술의 유혹을 루빈(Richard Rubin)은 다음의 7가지⁴³⁾로 제시한다. 스피드, 프라이버시와 익명성, 매개체 자체의 성질, 심미적 매력, 잠재적 희생자에 대한 접근 가능성의 증대, 국제적 범위, 파괴력이 그것이다. 이러한 유혹은 사용자들로 하여금 딜레마 상황에서의 올바른 판단이 무엇인지 안다고 할지라도 그 거대한 유혹에 휘말려 비도덕적인 결과를 실행해야 하는 경우를 낳을 수 있다. 즉 정보화 시대의 윤리 교육은 현실에서보다 막강한 힘을 지닌 사이버 공간의 유혹을 물리칠 수

43) 상계서, p.104.

있는 교육이 되어야 하는 것이다. 당연히 덕목이나 원리만을 강조하는 것이 아닌 인지적, 정의적, 행동적 혹은 기술적 요소가 모두 포함되는 통합적인 윤리교육이 되어야 할 것이다. 따라서 본 논문의 다음장에서는 인간 존엄성을 목표로 사이버윤리교육, 책임의 윤리 교육, 그리고 도덕적 상상력 함양을 통한 통합적 윤리교육 내용을 살펴보고 그 방법에 대해서 논의하도록 하겠다.

IV. 정보화사회에서의 도덕·윤리교육의 개선방향

1. 정보화 사회에서의 도덕교육의 목표

정보사회에서의 도덕교육은 인간의 존엄성과 고귀함에 대한 의식을 고양하는 것을 목표로 한다. 오늘날 컴퓨터가 높은 위상을 얻게 된 것은 바로 컴퓨터가 지니고 있는 추론 능력 때문이다. 즉 컴퓨터가 감정이나 정서를 가지고 있기 때문이 아니라 인지적 능력이나 빠른 속도, 정확성을 갖고 있기 때문인 것이다. 그리고 이러한 합리성이 바로 컴퓨터의 핵심인 것이다.

컴퓨터 시대는 이러한 합리성이 인간 존재의 다른 차원들, 즉 종교적, 도덕적, 심미적, 정의적 차원들에 비하여 우선성을 지니고 있는 시대이다. 달리 말하면, 컴퓨터 시대는 인간에게 있어서의 다른 차원들에 대해서는 아무런 주의를 기울이지 않는 가운데, 인간의 합리적 차원에만 최상의 가치를 부여하도록 만들고 있다. “인간은 합리적 존재이다.”라는 말이 곧 “인간만이 합리적 존재이다”라는 말로 바뀌고 있는 것이 바로 컴퓨터 시대인 것이다.

인간은 일차적으로 도덕적 존재이지 합리적 존재가 아니다. 여기서 인간이 도덕적 존재라는 말은 모든 인간이 모든 경우에 도덕적으로 행동한다는 것을 의미하는 것은 아니다. 그것은 바로 도덕적 차원을 통하여 사람은 사람다움을 지닐수 있다는 것을 뜻하는 것이다. 인간에게 있어서 합리적 차원이 대단히 중요하지만, 그것은 인간의 도덕적 차원에 대한 보조적인 역할을 수행하는 것에 다름이 아니다. 그러므로 초, 중, 고 모두 학교에서 정보사회에서의 바람직한 윤리적 자세를 교육해야 한다.

이때에 도덕 및 윤리 교과를 통해 이루어질 수 있는 교육의 내용은 다음과 같은 것이 포함되면 바람직할 것이다.

첫째, 윤리 이론에 대한 배경을 포함하여야 한다. 많은 학자들 중에서 가장 거론이 많이 되는 윤리적 문제는 책임감, 소유권, 프라이버시, 자율성이다. 정보사회에서 윤리 교육의 방안인 책임감의 개념은 어떤 것에 대하여 책임을 진다는 것이 무엇을 의미하는 것인지, 그리고 누구에게 책임이 있다는 것을 어떻게 판단해야 하는지의 문제들을 다루게 된다. 재산권 소유의 개념은 어떤 것이 재산으로 간주되는 것인지, 우리가 어떤 것을 소유하게 되는 것을 지배하는 규칙들이 무엇인지를 다루어야 한다. 프라이버시 개념은 왜 그것이 중요하고, 사람들이 소중하게 생각하고 있는지를 다루며 과연 그것은 무엇인지를 가르쳐 주어야 한다. 그리고 컴퓨터 시대에서는 정보가 수집되고 의사 결정이 집중화되기 때문에 우리의 삶이 어떻게 이루어지고 있는지에 대한 통제력을 상실할 가능성이 매우 많다. 그래서 자율성 개념에 대한 분석이 필요한 것이다.

둘째, 컴퓨터 시대의 사회적 영향에 대한 분석을 포괄해야 한다. 즉 컴퓨터가 우리 사회에 미치는 실질적인 영향력과 더불어 잠재적인 영향력에 대한 상세한 분석을 거쳐야 한다. 그 이유는 컴퓨터 시대가 지니고 있는 윤리적 문제들의 다차원적인 성격을 훨씬 용이하게 식별할 수 있기 때문이다.

셋째, 컴퓨터 시대의 개인의 역할과 덕성을 강조하는 내용이 포괄되어야 한다. 컴퓨터가 우리 사회에 미치고 있는 영향력들, 그리고 컴퓨터가 수반하고 있는 윤리적 문제들을 해결하는 데 있어서 개인의 역할과 정직, 책임감, 공동체 의식 등과 같은 덕성을 강조하는 내용을 포함함으로써 학생들의 윤리적 다짐과 결단을 제공할 수 있어야 한다. 그러므로 개인의 윤리적 차원뿐만 아니라 직업 윤리의 차원과 공공 정책

의 차원에서 개인 및 사회의 윤리적 역할과 책임감을 제고할 수 있는 다양한 내용들을 담아야 한다.

그러므로 초등학교, 중학교에서는 우리가 살고 있는 정보시대의 윤리적 특성들에 대한 이해와 더불어 기본적인 윤리적 개념들을 올바르게 인식할 수 있도록 해주는 것이 바람직할 것이다. 또한 해킹하지 않기, 프로그램의 복제를 하지 않도록 지도하는 것, 음란물을 보지 않도록 자제심을 키우는 것, 인터넷을 하면서 언어 폭력이 비윤리적 행동이라는 점등을 내면화할 수 있도록 지도해야 할 것이다. 특히 컴퓨터를 배우는 학생들의 연령이 낮아지고 있음에 관심을 가지고 컴퓨터가 도덕과 무관하지 않음을 인식시키면서 윤리적 측면을 알고 느낄 수 있도록 교육이 체계적으로 실시되어야 한다. 한편, 고등학교는 심층적인 학습을 통하여 그러한 문제들의 합리적, 도덕적 해결을 위한 기본 원리와 방법 및 컴퓨터의 윤리적 활용을 위한 올바른 자세들을 자기 주도적으로 탐구해 볼 수 있는 기회를 제시해 주어야 한다. 정보통신 윤리 강령이나 컴퓨터 프로그램 보호법 등과 같은 구체적인 윤리 강령이나 법규에 대한 학습도 병행되어야 할 것이다.

2. 정보화 사회에서의 도덕 교육의 방향

1) 사이버 윤리 교육

① 사이버 자아정체성

근세 이후 서구의 전통적인 발상에 따르면 인간이 도덕적 행위 주체가 되기 위한 요구 조건은 인간 자아의 동일성(identity) 또는 통합성(integrity) 즉 자아 정체성이라 할 수 있다. 특히 이것은 권리와 의무

의 주체로서 인간의 개체성(individuality)을 확립하고자 한 근세철학에 있어서 강조된 것이다.

전통사회에서와 같이 대면적(face-to-face)공동체에 있어서는 성원들 모두가 대체적으로 서로의 정체성을 숙지하고 있는 반투명하거나 혹은 두명한 사회라고 할 수 있다. 이와 같은 사회에서는 사람들 간의 관계도 전인적이거나 총체적 자아(total self)간의 관계로서, 공적인 삶과 사적인 삶 사이의 구분이 불가능할 뿐만 아니라 불필요한 것이라 할 수 있을 것이다. 그러나 전통사회의 해체로부터 도래된 시민사회는 낯선 사람들이 상이한 이해관계를 중심으로 이합집산하는 익명적 공간이라 할 수 있다. 시민사회의 익명적 공간속에서 사람들간의 관계는 전인적이거나 총체적 자아간의 관계이기보다는 부분적 자아간의 관계로 바뀐다. 이해관계를 중심으로 조건부의 잠정적 관계를 맺게될 경우 사람들은 상대방을 도구나 수단으로 간주하게 되며 자신의 전모를 노출하는 일은 상처받을 가능성을 증대시킬 뿐이다. 여기에서 자아는 분열하여 공적인 공간에서 대면하게 되는 공적 자아(public self)와 다른 사적 공간에 숨어있는 사적 자아(private self)로 이원화된다. 이러한 시민사회적 공간의 익명성은 어떤 점에서 부분적 익명성이라 할 수 있다. 그러나 정보사회가 제공하는 사이버 공간의 익명성은 이와 비교해서 보다 입체적이고 보다 철저히 보장되는 익명성이다.

현실공간에서의 만남이란 직접적인 대면인 반면 사이버 공간에서의 교류는 메시지의 교환이다. 이런 교류에서 사람들은 비교적 자신에 대한 노출이 없이 타인과의 관계를 형성할 수 있으며 이런 익명성은 현실세계와는 다른 새로운 인간관계를 나타나게 한다. 이 관계의 핵심은 바로 개인의 자아 정체성의 변화라 할 수 있다. 사이버 공간에서는 현실에서 도저히 불가능한 창조적 경험도 할 수 있게 되고 현실에서는 표현하지 못하는 자신의 모습을 창조할 수 있다. 이는 사이버 공간에

서의 자신의 정체성 발견과정이고 복합 정체성의 창조과정이며 이를 사이버 공간의 긍정적이고 해방적 측면이라 할 수 있을 것이다.

그러나 이같은 긍정적이고 해방적 측면과 표리의 관계에 있는 것으로서 사이버 공간의 익명성이 갖는 부정적이고 범죄적 측면 또한 주목할 필요가 있다. 희랍 신화에 리디아의 왕 기게스(Gyges)이야기가 있다.⁴⁴⁾ 원래 그는 양치기였으나 어느날 우연히 반지 하나를 얻게 된다. 그것은 위에 달린 보석을 돌리면 반지낀 사람의 모습이 보이지 않게 되는 요술반지였다. 이러한 신통력으로 기게스는 결국 왕비를 범하게 되고 그녀와 공모하여 왕을 살해한 뒤 왕좌까지 차지하게 된다는 이야기이다. 정보사회에서 개인은 엄청난 권력을 경험한다. 클릭이라고 하는 명령을 통하여 세상에 관한 거의 모든 정보를 자신 앞에 불러올 수 있다는 것은 그 자체가 하나의 권력 경험이라고 할 수 있다. 정보사회에서 정보기술은 인간의 행위능력을 비약적으로 상승시켰다. 어떤욕망을 갖느냐는 것이 곧바로 행동으로 연결될 수 있게 되었다는 것은 매우 심각한 문제이다. 정보화 시대에 정보화 기술이 사람들에게 제공하게 될 다양한 기게스의 반지는 면책이나 피책의 단서가 되고 책임을 면제받거나 기피할 가능성이 의지의 나약함과 결합됨으로써 범죄에의 무한충동을 자극하게 된다. 억압으로부터의 해방, 상호작용의 무한한 확산, 제어되지 않은 욕망의 표출 등의 가능성은 인류역사상 주어진 적이 없는 것들이다. 바로 여기에서 윤리적 진공상태가 배태되고 윤리적 선택행위의 가느조건인 자율적 자아의 해체에 당면하게 된다. 자아의 해체에는 원초적 본능인 리비도의 해방, 윤리적 파트너로서의 타자의 거부 그리고 결국 사회와 역사의 허무화하는 경향이 잠복할 수가 있다.

44) 기게스의 반지는 마음만 먹으면 어떤 부정이나 부도덕도 쉽게 행할 수 있기 때문에 그 소유자로 하여금 정의를 행하고 도덕적으로 옳은 행위를 해야할 의무를 면제해 준다고 하겠다. 플라톤 「Republic(국가)」, 박종현 역주 (서울:서광사, 1997), pp.128-129.

N세대들이 이러한 사이버 공간의 부정적 범죄적 측면에 매몰되지 않고 현실세계에서의 삶을 풍요롭게 하는 데에 사이버 공간의 긍정적인 측면을 지혜롭게 사용할 수 있게 하기 위하여, 그리고 개인의 행복과 사회공동체의 복리를 증진시킬 수 있는 좋은 욕망을 갖게 하는 것과 그러한 것들에 반하는 나쁜 욕망을 잘 통제할 수 있도록 하기 위해서는 도덕과교육은 N세대들의 자아정체성 형성에 관심을 가지고, 자아정체성 확립을 교육의 목표로 삼아야 한다. 즉 도덕과교육에서 우리의 관심은 사이버 공간에서의 다면적인 자아의 경험이 진정한 자아, 반성하고 사유하는 주체이자 윤리적 행위에 대한 책임을 지는 자아를 찾기 위한 하나의 과정이 되게끔 하는 데에 모아져야 한다. 이를 위하여 우리는 사이버 공간에서의 자아변신이 가지는 긍정적인 점을 최대화하고, 그러한 긍정적인 점이 적절한 자아정체성의 형성에 좋은 영향을 미칠 수 있도록 하여야 한다. 유연하고 다면적인 자아의 체험이 가져다 줄 수 있는 가장 큰 장점은 인간에게 감정이입의 기회를 갖게 하여 궁극적으로 사회적 합의의 가능성을 높여준다는 것이다. 즉 “내가 남자지만 여자의 역할을 해봄으로써 여성이 느끼는 사회적 차별과 인식을 스스로 체험해보고 그것을 통해 여성에 대한 이해를 넓혀갈 수 있으며, 채팅이나 기호에 따른 다양한 공동체에서 유연한 자아의 현상들이 더욱 잘 나타날 수 있다. 이러한 측면에서 정보기술과 사이버 공간은 인간의 추체험을 늘려주고, 그것을 통해 사회적 합의의 가능성을 더욱 높여줄 수 있다.”⁴⁵⁾

사실 사이버 공간은 마치 현실에 기반을 두고 있지 않은 것처럼 여겨지지만 한편으로는 견고하게 현실에 기반을 두고 있는 공간이다. 따라서 “낮선 현실, 변형된 현실을 직접 경험함으로써 우리 현실의 본질에 대해 근본적으로 다시 생각하게 하는 체험, 현실의 친숙하면서도

45) 류승호, "사이버스페이스에서의 자아와 공동체", 「창작과 비평」, 제 25권, 1997, p.344.

낮선 한계에 대해 새삼스럽게 깨닫게 해주는 그 경험”⁴⁶⁾이야말로 참으로 현실을 반성하게 하고 보다 나은 미래를 설계할 수 있게 한다.

아바타와 사이버캐릭터의 등장으로 우리는 많은 혼란을 겪고 있다. 우리에게 남은 것은 이 혼란스러움을 극복하고 규정된 정체성을 변화시킬 수 있는 가능성을, 그리고 내면의 욕망을 분출시켜 보다 솔직한 나로 돌아갈 수 있는 자유로움을 혼돈과 방종에 빠지지 않고 능동적으로 향유하는 것이다. 하지만 정보사회에서의 자아정체성 확립에 있어서 유념해야 할 것은 현실 세계에 있는 자아에 대한 존중과 자기 스스로에 대한 격려 혹은 배려가 자아정체성 형성에 있어서 중심적 위치를 가져야 한다는 점이다. 즉 사이버 공간에서의 윤리적 행위조건을 확보하기 위해서는 무엇보다도 자아에 대한 깊은 성찰이 시급하다고 할 수 있겠다.

② 정보판단력

정보란 ‘불확실성의 감소에 필요한 어떤 사실들’로 정의내릴 수 있다. 즉 의사 결정 행위에 의존되는 모든 대상은 불확실성을 감소시키기 위해 반드시 정보를 필요로 하며 이 때문에 쓸모 있는 정보란 교환 가치와 이용가치를 포함하는 경제적 가치를 내포한다.⁴⁷⁾

무의미해 보이는 0과 1의 신호만으로도 무수한 조합과 패턴이 가능하며, 그러한 조합을 통해 의미가 담긴 글자와 텍스트가 만들어지고 더 나아가 음성과 그래픽이 표현되며 더 나아가서는 문자, 소리, 영상, 동작이 모두 어울어진 동영상과 멀티미디어가 구현되는 것을 보면 모든 정보의 기본단위로 비트를 택하고 그 비트의 양적 흐름이 연구대상이

46) 이봉재, “경험 양식으로서의 가상현실”, 철학연구회 편, 「정보사회에서의 철학적 진단」, (서울:철학과현실사, 1999), pp.204-205.

47) D. Bell, *The social Science since Second World War*(New Brunswick, N.J.:Transaction, 1982), pp.31-33.

있음을 놀랍다. 하지만 여기에는 결코 극복할 수 없는 한계가 있는데 이렇듯 디지털 비트로만 계산되고 파악되는 정보의 개념에는 그 ‘진위(眞僞)’와 ‘가치(價値)’가 구별될 수 없다는 점이다. 결국 정보의 흐름과 효율을 파악하기 위해 모든 정보를 측정 가능한 최소의 기본단위로 나누어 생각하는 이러한 정보처리의 이론은 양적 처리에만 치중한 나머지 질적인 중요성을 간과하는 치명적 오류를 갖게 되는 것이다.

의미를 지닌 것이 정보라고 한다면, 일상 생활에서 접하는 수많은 정보에는 ‘가치의 경중’과 ‘메시지의 진위’가 존재하게 된다. 정보가 지닌 의미에 초점을 두는 ‘의미론적 접근’은 양화되고 객관적으로 처리과정의 효율을 평가할 수 없다는 약점을 지니고 있지만, 우리가 일상적으로 사용하는 언어적 감각과 일치하기에, 사회과학이나 인문과학적 접근에서 정보 개념을 도입할 때에 가장 손쉽게 활용될 수 있다는 장점을 갖는다. 정보사회를 주장하는 사람들은 정보의 확산에 대한 양적인 척도를 추구하는 것에서 출발하여, 이러한 변화가 사회적 조직화에서의 질적인 변화를 표현하는 것이라는 주장으로 자주 옮겨간다. 이러한 절차는 정보사회 주창자들이 비의미론적 정의를 지지하는 것에서 나타나듯이 그들이 사용하는 정보개념에서도 잘 드러나고 있다. 보다 가치있고 보다 정확한 정보들을 어떻게 하면 효율적으로 전달하고 가공하며 산출해낼 수 있는가를 생각하는 정보기술의 발달에 힘입어, 인류는 이제까지 없었던 규모와 속도로 정보들이 생산되고, 유통, 소비, 폐기되는 시대를 맞이하고 있다. 정보처리 기술의 성과에 힘입은 사회의 변화속에서 정보의 의미와 가치에 대한 질적인 문제를 제기할 필요가 있다.⁴⁸⁾

디지털은 아날로그에 비해 투명하고 신속하며분명하다는 강점이 있

48) K. J. Arrow, "The Economics of Information", M. L. Dertouzos & Moses, J.(eds.) *The Computer Age : A Twenty-Year View* (Cambridge, MA:MIT Press, 1979) p.306.

다. 디지털은 흑과 백, 0과 1만 구분할 뿐 흑과 백, 0과 1 사이에 존재하는 무한한 가능성을 포기하며, 거기엔 오로지 두 가지 세계만 존재한다. 디지털이 논리적 이성의 세계라면 아날로그의 세계는 0과 1, 흑과 백 사이에 무한한 가능성과 다름이 존재하는 세계라고도 볼 수 있다.

요즘 우리 주변에는 디지털의 빠름과 투명한, 그리고 차가운 이성에 밀려 아날로그의 느낌과 애매모호함, 그리고 감성이 설 땅을 잃어버리는 현상이 종종 목격된다. 디지털의 빠름과 투명함은 ‘정보’에는 어울릴 수 있는 말이지만 그 보다 한단계 높은 ‘지식’에는 근원적으로 어울리기 어려운 말이다. 정말로 중요한 지식은 그렇게 빠르게 창조되지 않으며, 쉽게 말로 표현하기 어려운 애매모호함을 함축하기 때문이다. 지식은 오로지 인간적 접촉과 오랜 숙성기간을 통해서 느리게 공유되고 창조될 수 있을 뿐이다. 지금은 디지털에 대한 아날로그, 빠름에 대한 느낌, 빠름에 대한 느낌, 정보에 대한 지식의 중요성과 가치를 반추해볼 때다. 디지털이 만들어내고 있는 변화의 실상들이 지닌 한계와 문제점이 무엇인지를 곰곰이 생각하는 여유와 느낌의 철학으로 정보 판별력을 길러야 한다.

지식정보시대에서 원래부터 인간에게 주어진 학습 능력으로는 다양한 정보와 지식을 모두 따라가는데 한계가 있으며, 이러한 한계는 개인에게 변화에 대한 불확실성으로 다가오게 된다. 그리고 변화로 인한 불확실성이 계속 확대되어 가면서 개인은 자신의 행동에 대한 신뢰를 잃어가고, 이는 자신감을 상실하는 수준으로 이어져 심각한 사회문제를 야기할 수 있다. 즉 개인뿐만 아니라 사회라는 공동체 안에서 쏟아지는 다양한 정보와 자료를 슬기롭게 취사 선택하지 못하면 우리의 정체성마저 위협을 받는 지경에 이르게 될 지도 모른다. 따라서 도덕과에서의 정보 윤리교육은 개인의 자신의 분야에서 가치를 창출할 수

있도록 가르치고, 이와 더불어 컴퓨터와 인터넷은 지식과 정보의 수집 가공을 용이하게 하는 기술로서 이러한 신기술을 습득하려는 자세를 갖게하며, N세대들의 질적인 정보에 대한 판별력과 함께 자신의 정보나 지식을 공유하려는 타인 지향성을 갖출 수 있도록 하는 데에 그 목표를 두어야 한다.

③ 네티켓

컴퓨터와 통신기술이 제공해 준 새로운 삶의 공간으로서의 가상 공간은 우리의 확고한 윤리의식과 네티켓에 의해 자율적으로 운영, 유지될 수 있는 공간임을 올바르게 인식하지 못한 학생들에 의해 온갖 비윤리적이고 몰염치한 행동들이 행해지고 있다. 이제 학교 현장에서는 건전하고 인간미가 넘치는 가상 공동체의 형성과 발전을 위해 네티켓을 가르쳐야 할 필요성이 있는 것이다.

미국의 버지니아 셰어(Virginia Shea)는 네트워크로 연결된 가상 공간에서 지켜야할 예절을 ‘네티켓의 핵심규칙(The Core Rules of Netiquette)’으로 명명하여 다음과 같은 기본원칙⁴⁹⁾을 제시하고 있다.

첫째, 인간임을 기억하라. 가상공간에서 우리가 명심해야 할 가장 기본적인 태도는 상대방이 나와 같은 생각을 하고 있는 실제인간이라는 점이다. 많은 사람들이 인터넷 상에서 대화할 때 단지 눈앞에 보이는 컴퓨터 스크린을 통하기 때문에 상대방이 인격을 가진 사람임을 간과하는 경우가 있다. 따라서 통신상에서 글을 게재하거나 메일을 띄울때, “나는 지금 사람의 얼굴을 마주하고 이야기 하고 있는가?”라는 질문을 스스로에게 던져볼 필요가 있다. 가상공간에는 보이지 않는 실제 사람들이 존재함을 명심해야 한다는 것이다.

49) 한국교육학술정보원, 「정보통신윤리 지도 안내서」, (서울:한국교육학술정보원편, 2000), pp. 6-10.

둘째, 실제생활에서 적용된 것처럼 똑같은 기준과 행동을 고수하라. 실생활에서 대부분의 사람들은 어떠한 처벌 혹은 적발의 두려움 때문에 그런대로 법을 준수하게 되지만, 가상공간 상에서는 윤리기준이나 인간적인 행동규범의 적용을 덜 받는다고 생각하기 쉽다. 사이버 공간 상에서의 행동 기준은 다소 차이가 있으나 실생활보다 적은 규제를 받는 것이 아니다. 만일 사이버 공간에서 윤리적인 딜레마에 빠질 경우 실생활에서 지켜지는 규범을 참고하여 적절한 해결책을 찾는 것이 바람직하다.

셋째, 현재 자신이 어떤 곳에 접속해 있는지 알고, 그곳 문화에 어울리게 행동하라. 네티넷은 해당 영역마다 다양하다는 것을 알아야 한다. 어떤 영역에서는 이상적으로 허용되는 것이 타 영역에서는 몹시 무례하다고 판단될 수 있다. 이처럼 서로 다른 영역에서는 네티넷 또한 다르기 때문에 어느 곳에 접속해 있는지 아는 것은 매우 중요하다.

따라서 가상공간에 새롭게 참여하고자 할 때에는 그 환경을 잘 파악하여야 한다. 채팅하는 것을 들어보거나 게재된 글을 읽어보는 등의 준비를 통해 그곳에 소속된 사람들과 그들의 생각을 파악하고 나서 참여하도록 한다.

넷째, 다른 사람의 시간을 존중하라. 메일을 보내거나 토론그룹에 글을 띄울 때, 다른 사람들의 시간에 대한 충분한 배려가 필요하다. 즉, 글을 읽게 되는 다른 사람들이 시간을 허비하지 않도록 하는 것은 글을 올리는 사람 각자의 책임이다. 특히 시간과 대역폭(bandwidth, 사이버 공간상에서 모든 사람들이 통신 회선과 채널을 통해 정보를 가져오는데 소요되는 용량)을 잘 감안해야 한다. 따라서 어떠한 글을 올리기 전에 다른 사람들이 진정으로 그것을 알고 싶어하는지 생각해 봐야 하며, 만일 다른 사람들이 원하지 않는 정보라면, 그들의 시간을 빼앗지 않도록 주의한다.

다섯째, 온라인 상의 당신 자신을 근사하게 만들어라. 온라인 상에서는 익명성이라는 특성으로 인해 자신의 외양이나 행동보다는 그 사람이 쓴 글을 수준에 따라 평가를 받게 된다. 따라서 글의 내용에 주의를 기울이고 당신이 무엇에 관해 이야기하는 가를 명확히 하는 것이 중요하다. 단락별로 철자가 문법의 오류없이 완벽하게 글을 쓰는 것은 가능하겠지만, 아무리 그렇더라도 의미가 명확하지 않을 수 있다. 따라서 명확하고 논리적인 글을 만들도록 노력해야 하며, 공격적인 언어의 사용을 자제하고 기분 좋고 정중한 표현을 사용해야 한다.

여섯째, 전문적인 지식을 공유하라. 가상공간의 힘은 바로 참여하는 네티즌의 숫자에 있다. 온라인 상에서 질문을 하면 수많은 지식을 보유한 사람들이 그 질문을 읽게 되고, 그들 중 일부만이 재치 있는 답변을 하게 되더라도 세계의 지식을 모두 모아 놓은 듯한 효과를 가져온다. 특히 내가 질문한 것에 대한 결과를 공유하는 것은 예의 바른 것이며, 내가 지닌 지식을 공유하는 것은 즐거운 일이다. 이는 네트워크상의 오랜 전통이며, 세상을 좀더 좋게 만들어주는 역할을 한다.

일곱째, 논쟁은 절제된 감정 아래 행하라. 논쟁은 어떠한 격렬한 감정을 절제하지 않고 강하게 표현할 때 생겨난다. 논쟁은 오랜 기간 지속되어 온 관행이며, 많은 흥미를 유발시킬 수 있는 요소로 네티켓에서는 이를 허용하고 있다. 하지만 논쟁을 지속시키는 것은 금하고 있다. 논쟁의 시작단계에서는 많은 사람들의 흥미를 끌 수 있으나, 격렬한 논쟁이 지속될 경우 이에 끼여들고 싶지 않은 사람들은 곧 싫증을 내게 된다. 따라서 지속적인 논쟁은 토론그룹의 분위기를 지배하거나 그룹 원간의 우애를 깨뜨릴수 있으므로 유의해야 한다.

여덟째, 다른 사람이 사생활을 존중하라. 아무리 가상공간 상에서 이루어지는 부분이지만, 다른 사람의 사생활을 존중하는 마음이 없다는 것은 단지 나쁜 네티켓에서 그치는 것이 아니다. 그것은 또한 자신

의 일에도 큰 피해를 주게 되므로 전자우편을 비롯한 상대방의 정보를 훔쳐보거나 허가 없이 복사하여 배포하는 등, 타인의 사적인 영역을 함부로 침범해서는 안된다.

아홉째, 당신의 권력을 남용하지 말라. 가상 공간에서 어떤 사람들은 다른 사람들보다 더 많은 권한을 가진다. 일생 사무에 능하거나 모든 시스템을 관리하는 사람처럼 다중 사용자 영역에서 재능을 보이는 사람들이 있다. 다른 사람들보다 잘 안다거나, 다른 사람들이 하는 일보다 더 많은 권한을 지닌다고 해서 다른 사람들을 이용할수 있는 권리가 부여되는 것은 아니므로 자신에게 부여된 권한을 함부로 남용해서는 안된다.

열째, 다른 사람의 실수를 용서하라. 누구나 처음에 인터넷 초보자였다. 따라서 누군가 실수를 할 때에는 그것에 관해 친절을 베풀줄 알아야 한다. 만일 그것이 아주 사소한 실수라면 그냥 넘기도록 하고, 비록 그것이 크다고 느껴지더라도 정중하게 그것은 지적하도록 한다. 타인의 실수를 지적함에 있어서도 신중하게 다시 한번 생각하도록 하고, 공개적인 아닌 개인적인 메일을 보내도록 한다. 또한 의심이 가는 부분들에 대해 그들이 단지 더 좋은 무엇가를 알지 못했다로 가정하고 좋게 해석해주도록 한다.

이와 같이 세어가 제시한 네티켓들을 기본으로 하여 다양한 형태의 네티켓들이 현재 통용되고있다.

2) 도덕적 상상력을 통한 통합교육

정보화 시대에 요구되는 능력은 도덕적 상상력이다. 도덕적 상상력은 인간만이 지닌 특권이다. 도덕적 상상력은 ‘자신이 취할 수 있는 여러 행위의 결과가 윤리적인 것인지 비윤리적인 것인지 여부를 통해 식

별해 내는 능력'50)을 뜻한다. 상상력은 유형의 세계에서 자기 자신을 분리시키고 구체적인 상황을 넘어설 수 있는 것, 직접적인 인식의 세계에만 제한되지 않는 것, 지각을 내면화한 것, 사물과 행동을 실제 세계에서 의미와 분리시키고 새로운 의미를 부여하는 것, 지금은 존재하지 않지만 앞으로 있을지 모르는 것에 대해 생각해 보는 즉 가상의 세계를 주의 깊게 둘러보는 능력이라 할 수 있다. 마크 존슨은 도덕적 상상력이 없는 도덕 원리는 하찮은 것이 되며 적용하는 것이 불가능해지며 심지어는 도덕적 행동에 있어서 장애요소가 되기도 한다고 지적하고 있다. 또한 이의 반대로 원리나 근거 없는 도덕적 상상력은 독단적인 것이며 무책임하고 해로운 것이 될 수도 있다.

가상공간의 자아는 경험적 자아구성의 세 요소라고 일반적으로 수용되고 있는 신체적 자아, 사회적 자아, 정신적 자아 중에서 신체적 자아가 결여되어 있는 자아⁵¹⁾이다. 이에 가상 자아는 신체적 자아에 수반되어 있는 실제 자아에 가해지는 각종 제약적 요소를 떨쳐지게 된다. 이제는 인간의 시선 감지를 통하여 컴퓨터를 입력하고 조정할 수 있으며 인간의 육체 활동은 물론이며 두뇌 활동을 대신하는 인공지능의 단계까지 발전하여 인간의 육체적 행동이란 가상 공간에서는 거의 그 힘을 발휘하지 못한다. 단지 컴퓨터 앞에서 모니터에 펼쳐지는 가상 공간을 기술과 상상력으로 현실 세계의 행위를 대신한다. 이는 인간이 가장 공간에서 이루어지는 모든 행위들에 대해 스스로 통제할 수 있는 도덕적 상상력이 정보 사회의 네티즌들에게 필수적임을 말해준다.

비고츠키(Lev Semenovitch Vigotsky, 1896-1934)⁵²⁾는 인간의 상상력이란 사회적, 문화적으로 형성되는 능력으로서 모든 인간에게 잠

50) 윤건영, "정보사회에 윤리교육 목적으로서의 도덕적 상상력" (한국동서철학회, 2001), 제20권, p.7.

51) 상계서, p. 5.

52) 허승희 외, 「아동의 상상력 발달」 (서울:학지사, 1999), p.18.

제되어 있다고 본다. 그는 상상력이 인간의 사고 과정에서 형성되는 과정을 다음과 같이 설명하고 있다. 우리는 자신이 가지고 있는 기존의 경험들을 이용하여 그때 그때의 상황과 맥락에 맞추어 어떤 사상에 대한 표상을 형성한다. 여기서 표상이란 우리 인간의 오관에 의해서 인식된 그 자체를 말하며 어떠한 의미와 가치가 부여되기 이전의 상태를 말한다. 즉 표상이란 감각적 측면에서의 분류, 종합 및 추론을 거친 인식의 과정 및 결과를 말한다. 여기서 비고츠키는 이러한 표상들이 우리 머릿속에서 제한되며 이 과정에서 각 개인에게 지각된 인간은 분해되어 새롭게 통합되거나 수정된다고 보았다. 상상력이란 이와 같이 기존의 경험을 새로운 맥락에서 맞추어 소재를 모으고 수정하는 과정이 계속됨으로써 이루어지는 것이다.

상상력의 유형은 크게 두 가지로 구분하여 생각할 수 있다. 재생적 상상과 창조적 상상이 그것이다. 전자는 기억과 같은 개념으로 서술된 내용에 대한 다양한 심상들의 창조에 토대를 두고 있다. 후자는 이와 대조적으로 현실로부터 일탈과 변화 속에서 이루어지는 것으로 독창적이고 유용한 활동의 결과 객관화되어야 할 새로운 심상을 독자적으로 창조하는 것과 관련되어 있다. 따라서 재생적 상상은 현실세계에서 그리고 저차원 적인 수준에서 요구되는 상상력이라 한다면 창조적 상상력은 가상 세계와 관련되며 고차원적인 수준의 상상력이라 할수 있다. 정보화 사회에 있어서는 기억수준의 재생적 상상력이 아닌 창조적인 상상력을 통하여 가상 공간에서의 인간의 주체성을 확립할 수 있어야 한다.

정보화 사회의 윤리 교육에 도덕적 상상력이 강조되는 이유는 다음과 같이 정리할 수 있다. 첫째, 기존 지식과 기술 위주의 정보 교육의 한계를 보완하기 위함이다. 둘째, 가상 공간과 가상 자아의 특수성으로 인하여 현실 세계의 덕목들이 가상세계로까지 연결하는 데에는 한계를

지닌다. 이에 가상 세계에서 윤리 교육 방법론을 모색함에 있어서 도덕적 상상력이 그 역할에 적합하기 때문이다. 셋째, 도덕적 상상력이란 정보화 시대의 특성에 부합되는 논리이기 때문이다. 정보화 사회에서는 기존의 산업 사회에서 요구되었던 획일성보다는 창의성과 다원성, 자율성이 중요시되는 사회이다. 마지막으로 도덕적 상상력이란 정보화 사회의 윤리교육에 있어서 통합적 방법의 대안을 제시할 수 있기 때문이다.

이와 같은 도덕적 상상력은 세 단계⁵³⁾를 거쳐 이루어진다. 그 첫 번째 단계는 사회 문제의 윤리적 쟁점을 인식하는데 영향을 주는 사회적 경제적 요인과 조직이나 개인적 요인들을 식별해서 이런 요인들이 어떻게 서로 충돌하는지 이해하는 단계이다. 두 번째 단계는 여러 가지 다른 윤리적 해법의 잠재적 영향을 이해하기 위해 다양한 관점에서 문제를 재구성하는 단계이다. 세 번째는 사회 구성원과 집단의 이해 관계자들이 인정할 만한 윤리적 정당성을 가진 문제 해결 방안을 개발해 내는 단계이다. 도덕적 상상력이 빈약하면 비 윤리적인 의사 결정이 발생한다. 도덕적 상상력의 중요한 기능은 바로 우리가 특정 상황에서 채택했던 관점에서 멀리 떨어져 새로운 윤리적 가능성을 고려할 수 있게 해준다는 점에 있다.

정보화 사회에서 요구되는 윤리는 지적인 것이 아니며 기술적인 것도 아니다. 물론 이를 무시한다는 말은 아니다. 하지만 정보화 사회의 윤리교육의 목적은 가상 공간과 현실 세계에서 올바른 자아 정체감을 형성하여 올바른 판단을 할 수 있도록 돕는 도덕적 상상력의 함양이 필수적으로 요구된다.

이와 같은 시대에 도덕적 상상력은 인간들로 하여금 도덕적 주체로서 작용하도록 하는데 있어 중요한 역할을 담당한다. 마크 존슨(M.

53) 윤건영, 전게서, p.11.

Johnson)⁵⁴⁾은 인간은 근본적으로 상상력을 지닌 도덕적 동물(imaginative moral animals)이라고 주장하며 도덕성은 이성에 의해 통제되어지는 보편적 법칙 중에 하나의 체계라는 견해에 반대하고 있다. 서양의 도덕적 전통에 따르면 우리가 윤리적 결정을 할 때는 상황을 구체화시키는 보편적 법칙을 적용하는 것이다. 그러나 존슨은 인지 과학에서의 연구를 통해 이러한 견해를 비판하고 있으며 상상력은 윤리적 신중(ethical deliberation)을 기하는데 필수적인 역할을 한다고 주장한다.

상상력은 그 재생적 능력에 의해서 우리의 경험이 엉터리요, 혼란스러운 것이 되지 않도록 시간적으로 통일된 (심적 이미지나 지각상과 같은) 표상을, 그리고 시간을 통해서 통일된 정합적인 경험을 가져다 준다. 재생적 상상력 덕택으로 우리는 일련의 지각 입력을 서로 결합된 것으로서 파악할 수 있으며 그 결과 시간을 통해서 지속하는 대상을 경험한다. 상상력은 그 산출적 능력에 의해서 의식이 시간을 통해서 지니는 통일을 구성한다. 나의 의식은 구조를 갖추는 데 의식은 이 구조를, 내가 지각할 수 있는 모든 경험에 부과하고 있다. 어떤 것이 나의 경험의 대상이 되기 위해서는 나의 의식의 본성이 마련한 여러 조건을 충족하지 않으면 안된다. 이 조직화의 여러 조건을 이루고 있는 것이 상상력의 구조이다. 도식화 기능으로서 상상력은 추상 개념과 감각 내용과를 매개하고 그 덕택에 우리는 감각적 인식을 통해서 받아들인 것을 개념화 할 수 있다. 상상력이 이러한 결합 작용을 행할 수 있는 것은 그것이 형식적인 동시에 신체화 되어 있기 때문이다. 즉 감각에 결부되어 있기 때문이다.

마지막으로 창조적 기능으로서 상상력은 자유롭고 규칙 피 지배적이 아닌 작용이다. 이 창조적 작용에 의해서 우리는 경험속에 새로운 고

54) 윤건영, 전제서, p.73.

조를 성취하고 기존의 패턴을 고쳐서 새로운 의미를 낳을 수 있다. 이 창조적 구조화는 상징적 제시 및 은유적 투사로 생긴다. 그것은 의미를 이해, 언어의 전 체계의 구석구석까지 작용하고 있다. 게다가 창조적 상상력은 개념 즉 규칙에 의해서 규정되지 않는 과정인한 알고리즘을 갖지 않는 것이며 비 명제적⁵⁵⁾인 것이다.

도덕적 상상력은 정의적 측면에서는 공감과 감정 이입의 힘으로 작용한다. 공감을 논하는데 있어서 상상력은 도덕적으로 적합한 방향을 알게 해주는 수단이다. 또한 인지적 측면에서 도덕적 상상력은 도덕적 추론의 형식으로 개발될 수 있다. 우리들의 도덕적 이해력과 신중함의 특성은 우리들의 도덕적 상상력을 얼마나 개발하느냐에 달려있다. 진정한 도덕적 이해는 민감하고 비판적이며 건설적인 도덕적 신중함의 선결조건이다. 이는 딜레마 토론이나 이야기 만들기 등의 하나의 방법이 될 수 있다. 이러한 방법들은 우리들에게 도덕 법칙을 발견하는 것을 도와주는 것이 아니라 도덕적 상상력을 계발하는 데 도움을 줄 것이다. 한편 행동적 측면에서는 게임이나 역할 놀이를 통하여 경험할 수 있다. 사이버 공간에서 이루어지는 모든 활동의 특성은 구체적으로 경험되지 않고 상징적으로 나타난다. 그러나 실제 현실 공간에서의 경험과 동일하게 아니 때로는 그 이상으로 현실적인 결과를 가지고 있다.⁵⁶⁾ 사이버 공간에서 사람들은 각자 원하는 방식대로 다양한 내용의 역할 놀이를 할 수 있다. 연극에서 대본에 따라 사람들의 활동이 한편의 이야기처럼 이루어지듯이 현실 공간에서의 다양한 활동들이 사이버 공간에서도 한편의 이야기처럼 전개될 수 있는 것이다. 이를 통하여 도덕적 상상력 함양을 위한 경험의 기회를 제공할 수 있다.

이러한 도덕적 상상력의 함양은 현실세계에서 가상세계까지 도덕성

55) 상계서, p.74.

56) 황상민, 「사이버 공간에 또 다른 내가 있다」(서울:김영사, 2000), p.131.

을 확장시키는 중요한 단서가 될 것이다.

3. 정보화 사회에서 도덕 교육의 방법

1) 참여와 활동 중심의 도덕교육 방법

도덕교육에 있어서 가능하면 보다 자주 경험적인 수업을 강조해야 할 것이다. 학생들은 듣는 것보다 직접 경험하면서 더 많이 배운다. 이는 학생들로 하여금 보다 깊이 이해하게 하고, 직접적 또는 간접적으로 경험에 빠져들게 하여 그 아이디어의 의미를 발견하게 하는 것이다.

교사가 학생들에게 학생들 자신의 문제를 다루게 하지 않는다면, 그 학습의 결과는 실질적인 가치나 지식을 다루는 것이 아니라, 기계적인 하나의 과정 또는 교사의 지시에 따라 의무적으로 과제를 푸는 것에 불과하다.

학습의 사회적인 측면에서 그룹 토론을 생각할 수 있다. 참여와 활동을 중시하는 협력적인 수업은 학생들이 서로에게서 배우는 것을 장려한다. 협력적인 소집단 활동은 학교 학습에 있어서 가장 효율적인 형태라는 것이 밝혀졌다. 한 교사가 여러 학생들을 일일이 대해 줄 때 보다, 협동적으로 하는 학습과제를 통하여 학생들은 동료들로부터 더 많은 조언을 받을 수 있다. 이는 학생들 상호간에 어떻게 서로 조언을 해줄 수 있는지 조금만 훈련을 해 놓으면 수명의 동료교사를 둔 것이나 마찬가지가 된다.

학생들에게 있어서는 그들에게 주어진 학습이 정말 도전적이고, 선택적이고, 책임감이 주어질 때, 최대의 효과가 나타난다. 학생들은 교

사가 제시하는 학습지나 하는 것이 아니라, 자신이 습득한 수업 기술을 적용하고, 자신의 학습 상황을 기록하고, 일단 한 과제를 마치면 다른 과제를 선택할 수 있어야 한다. 학생들이 점점 책임감을 갖고 수업에 임할때, 교사는 학생들 개개인의 필요에 따라 개별화 학습을 도와 줄 수 있고, 학생들로 하여금 자신의 능력에 따라 새롭고 난이도가 있는 과제까지도 해결할 수 있는 기회를 제공하게 되는 것이다. 이러한 분위기가 있는 교실에서는 학생들이 도전하기를 좋아한다.

요컨대, 교사는 정보 기술과 관련된 학생들의 윤리적 사유능력을 발달시켜 주기 위하여 다양한 체험 및 활동 학습의 기회를 제공해 줄 수 있어야 한다. 교사는 학생들로 하여금 컴퓨터 범죄에 관련된 기사를 스크랩하고 문제점을 분석하는 활동, 역할놀이를 통하여 통신윤리를 실연해 보는 활동, 딜레마 토론을 통하여 도덕적 결정을 직접 해보는 활동, 불법 복제된 소프트웨어 사용을 금하는 서약활동, 사이버 윤리 강령을 토의해 보는 활동, 학생들의 삶과 관련한 사이버 윤리 법규들을 제정해 보는 활동 등을 직접 해 보게 할 수 있다. 또는 학교 단위의 이모티콘 경진 대회, 학교인터넷 수칙 제정하기 등의 활동들도 제공할 수 있다.⁵⁷⁾

2) 덕목과 원리 중심의 도덕교육 방법

① 덕목교육(정직, 배려, 자기통제)

정보윤리 문제를 해결하기 위한 덕목으로 정직, 배려, 자기통제⁵⁸⁾를 설정하고자 한다.

첫째 정직은 동서양을 막론하고 가장 중요시되는 대표적인 덕목의

57) 추병완, 전개서, pp.203-204.

58) 김진희, 「청소년 품성계발 프로그램 개발연구」(서울:한국청소년상담원, 2000), pp.47-51.

하나이다. 고전을 살펴보면 정직성에 관한 내용이 중요하게 다루어지고 있는데, 불교의 팔정도론(八正道論)에서는 바른 견해, 바른 생각, 바른 말 등 여덟가지 도(道)를 제시하면서 정직성을 생활의 근본 이념으로 삼고 있다. 우리나라 7차 교육과정에서도 정직을 개인 생활영역에서의 주요 가치 덕목으로 제시하고 있다. 따라서 정직은 어느 사회, 어느 시대이든 청소년을 지도하는 사람들에게 모델로 강조되고 있으며, 개인이 갖추어야 할 덕목이상의 사회적 책임으로서 그 중요성이 지적되고 있다.

둘째 배려는 자신과 상대방의 능력이나 지위에 구애됨이 없이 다른 사람에 대한 책임감과 민감성을 가지고 보살핌을 소중히 여기고자 하는 판단의 지향성을 포함한다. 배려에는 의무감에서가 아니라 감정 혹은 동정에서 생겨나는 다른 사람에 대한 관심과 같은 특징이 포함되며, 다른 사람의 이익을 자신의 이익과 동일하게 혹은 더 중요하게 생각하는 것, 다른 사람의 성장과 발전에 대해 관심을 가지는 것, 가족 혹은 자기와 아깝거나 관계된 사람들의 공통적 이익을 지향하는 것 등이 포함된다. 배려한다는 것은 상대방이 생각하고 느끼고 원하는 것을 자신에게 의미있는 것으로 여기고, 배려의 객체 입장에서 그를 위하여 어떤 행동을 취하는 것을 말한다. 따라서, 배려는 다른 덕성들과 비교했을 때 실천으로 옮기는데 있어 보다 직접적인 특성을 지닌 덕목이라고 볼 수 있다.

학교교육이 현재 지식중심의 경쟁적 가치를 추구하고 있기 때문에, 그것을 보완하는 의미에서 공동체의 사랑과배려를 체험할 수 있는 활동으로 프로그램을 구성할 필요가 있다.

셋째 자기 통제란 개인에게도 유익하고, 사회적으로도 바람직한 결과를 가져오는 어떤 행동과 그 행동의 실행을 방해하는 요인이 있을 때, 방해의 요인을 제어하고 표적 행동을 실행하도록 자신을 규제하는

것을 말한다.

자기통제의 경우에 있어서 ‘自己’라는 말은 인간의 행동이 외부 자극에 의해 수동적으로 이루어지는 것이 아니라 행위하는 자신에 의해 환경자극으로부터 매개된다는 의미를 강조하는 것이다. 결국 자기통제력은 자기의 욕구, 행동 등을 스스로 조절하여 균형을 유지하는 능력으로, 정직, 공정, 책임과 같은 여러 덕목들에 대한 지식과 행동사이에서 매개변인의 역할을 하는 능력인 것이다. 따라서 자기 통제력은 여태의 덕목들이 실제로 발현되기 위해서 반드시 계발되어야 할 덕목이라 할 수 있다.

② 원리교육(자율성, 존중, 책임, 정의, 해악금지)

정보화 사회에서의 윤리적 문제를 해결하기 위한 원리로 자율성, 존중, 책임, 정의, 해악금지를 언급하고 싶다. 첫째, 자율성이란 합리적인 사람이면 누구나 핵심이 되는 도덕적 능력 두 가지를 지니고 있는데, 그것은 하나는 그들은 자기들이 지니고 있는 훌륭한 삶의 이상을 추구하기 위하여 합리적 계획을 수립하고 그것을 수정해 나갈 수 있는 능력을 소유하고 있다는 것이며 또 다른 하나는 그들은 또한 다른 사람들이 지니고 있는 이 동일한 자기 결정 능력을 존중할 수 있는 능력도 소유하고 있다는 것이다. 따라서 자율성은 도덕적 책임의 필요조건일 뿐만 아니라, 개인들은 자율성의 행사를 통해서 스스로가 지니고 있는 최선의 삶의 이상에 따라 자기 운명을 형성해 나간다고 볼 수 있다.⁵⁹⁾

자율성은 사이버 공간의 가장 강력한 도덕적 원리이다. 스스로 정보를 읽어내고 적절히 반응하지 못하는 사람들은 사이버 공간에서 자율적인 조종자가 되지 못하고 타율적인 통제의 대상이 되어, 자아정체성

59) R.A. Spinello, *Cyberethics: Morality and law in cyberspace*. Sudbury, MA: Jones & Barlett Publishers, 2000, 이태건·노병철 공역, 「사이버윤리학」(서울:인간사랑, 2001), p.65.

의 혼란에 빠지게 될 것이기 때문이다.

둘째, 존중은 사람이나 사물이 지닌 고귀한 가치에 대해서 경의를 표하는 것을 뜻한다. 사이버 공간은 익명적 의사 소통과 타자의 상실로 인해 상대방에 대한 존중심이 쉽게 약해질 수 있으므로, 비록 눈에 보이지는 않더라도 상대방의 실체나 견해를 적극적으로 존중하는 자세가 더욱 필요한 공간이다. 존중은 먼저 자신에 대한 존중을 의미하는 것이며, 자신에 대한 존중은 우리 자신의 생명과 몸을 소중한 것으로 대우할 것을 요구한다. 따라서, 사이버 공간에만 지나치게 빠져서 자신의 몸과 마음을 제대로 돌보지 않아 건강을 잃는 것은 바로 자아를 존중하지 않는 것이 된다.

또한, 존중은 타자에 대한 존중을 의미한다. 특히 타자에 대한 존중은 다른 사람의 지적 재산권, 사생활, 다양성을 인정하고 존중하는 것을 뜻한다. 타자에 대한 존중은 타자를 우리 자신과 똑같이 소중한 사람으로 대우할 것을 요구한다. 사이버 공간에서는 상대방이 내 눈에 보이지 않는 타자의 상실 가운데 많은 행동이 일어나므로, 상대방의 존재를 적극적으로 인정하려는 존중의 원리가 절대적으로 필요하다. 만약 존중의 원리가 적용되지 않는다면, 사이버 공간은 서로 자기의 이익을 추구하기 위한 다툼의 장소가 될 것이다.⁶⁰⁾

셋째, 책임이다. 정보사회에서 책임의 문제를 논의하는데 있어 어려움은 과학 또는 공학기술에 대한 윤리적 중립주의 주장이다. 즉 정보사회에서의 책임에 관한 논의의 어려움은 우선적으로 여러 가지 문제점들의 원인이 공학기술적이고 사회적인 복잡성에 있다는 것, 컴퓨터와 같은 과학이나 기술 공학 그 자체는 좋고 나쁨이 없는 윤리적 중립이라는 생각이다. 그러나 인간은 자신의 행위의 결과에 대해서 뿐만 아니라 공학 기술 그 자체가 어떻게 우리의 행위와 태도 및 우리 사회

60) 추병완, 전게서, pp.89-90.

의 제도들을 규정해 나가고 있는가 그리고 나아가야 할 것인가에 대해서도 책임이 있다는 것을 잊어서는 안된다. 인간에 의해 이루어지는 모든 것은 인간에게 책임이 있기 때문에 그것들을 인간 복지라는 목적에 합당하게 이루어나갈 책임도 역시 인간에게 있을 수 밖에 없는 것이다. 이러한 적극적 인식은 정보화 사회의 윤리적 문제점을 예방하는데 있어서 매우 중요하다.

정보화 사회에서의 책임성은, 도덕적 행위자로서의 모든 개인이 하나의 성격적 특성으로 가지고있는, 그리고 개개인의 모든 행위에 자연스럽게 적용되어 나갈 수 있는 것이어야 한다. 즉 책임 또는 ‘책임 있음’의 반대 개념은 ‘책임 없음’이 아니라 ‘무책임함’ 또는 ‘책임감이 없음’이 되어야 하는 것이다.

책임에 대한 기존의 개념이 가지고 있는 한계 중의 하나는 도덕적 책임의 개념과 법적인 배상의 의미를 혼동한다는 것이다. 책임에 관련된 도덕적 문제들은 법률적 개념의 적용이나 비난으로는 해결될 수 없으며 그것은 오히려 도덕적 혼란과 책임감의 약화를 가져올 뿐이다. 정보화사회에서 정립되어야 할 도덕적 책임의 개념은 그 행위에 대한 어떤 처벌규정의 존재 유무 또는 제3자의 비난이나 이목의식 등과는 관계 없이 자체로 생활의 일부분이 되는 것이어야 할 필요가 있다.

또한 정보화 사회에서의 책임 개념은 ‘소급적 책임(restrospective responsibility)’뿐만 아니라 ‘예견적 책임(prospective reponsibili쇼)’도 함께 포함하는 것이어야 한다.⁶¹⁾ 따라서 도덕적 행위자는 과거의 행위 및 자신의 행위의 미래에 예견되는 결과에 대해서도 책임성을 가져야 한다. 이러한 책임성이 확립되지 않고서는 정보화사회의 윤리적

61) 헬러는 책임을 소급적 책임과 예견적 책임으로 나눈 후에 다시 소급적 책임은 모든 사람들이 반드시 행해야만 하는 것에 대한 책임과 회피(또는 거부)했어야만 하는 것에 대한 책임으로 나누어진다고 한다. Agnes heller, *General Ethics*(New York:Basil Blackwell Inc., 1988), pp. 68-69

문제점들은 해결될 수 없을 것이다.

도덕적 행위자로서 우리가 수행한 행위의 책임은 우리에게 있다. 그리고 그것은 그 행위의 결과의 유형이나 구조 또는 의미가 사회체제에 의해 규정된 또는 크게 영향 받은 것이라고 여겨지는 많은 경우에도 마찬가지이다. 물론 사회체제 안에서 살아가는 우리는 의사결정이나 행위에 많은 영향을 받게 되는 것은 사실이다. 그리고 사회구조나 체제로부터 받게 되는 압박감이나 부적응이 그 중요한 원인이 되었다고 여겨지는 사건이나 결과도 많이 찾아볼 수 있다. 그러나 불행한 결과나 바람직하지 못한 사건의 희생자를 보면서 어떤 집단이나 조직 또는 구조나 체제에게 책임이 있다고 하는 것은 ‘그 로봇이 사람을 죽였으므로 그 로봇에게 책임이 있다’라고 말하는 것과 다를 바가 없다. 과학이나 기술공학 또는 컴퓨터 등에 책임을 돌림으로써 자신의 책임으로부터 벗어날 수 없다는 것을 정보화사회에 사는 우리 모두는 깨달아야 한다.

넷째, 정의이다. 무엇보다도 먼저 정의는 공정한 대우와 불편부당성을 필요로 한다. 이것은 정의의 형식적 원칙이다. 선의 절대적 개념으로서의 ‘공정’과 ‘옳음’을 뜻하는 정의는 구체적으로 두 가지 형태로 나타난다. 먼저 보편적 덕목으로서의 정의는 세 가지 측면에서 도덕적 의미를 지니고 있다. 하나는 한 개인의 내면과 관련하여 정의는 옳음 그 자체를 추구하는 사람의 태도를 뜻한다. 다른 하나는 함께 살아가는 다른 사람과의 관계와 관련하여 정의는 이타적인 삶의 태도를 뜻한다. 마지막으로 공동체의 법과 제도와 관련하여 정의는 법을 준수하면서도 때로는 법을 초월하는 삶의 태도를 뜻한다.

한편 권리의 규범으로서의 정의는 도덕적인 관점에서 공동 생활의 규책을 절대적으로 정당화하거나 비판할 수 있게 하는 기준이 되고 있다. 현대 정의의 이론이 상징처럼 여겨지고 있는 롤즈(John Rawl)의

‘공정으로서의 정의’ 이론에 의하면, 정의란 모든 인간이 자율적 의지로서 공정하다고 인정할 수 있는 기준이어야 한다. 이것은 사이버 공간에 적용하면, 모든 인간은 각 개인의 기본적 자유를 최대한으로 펼칠 동등한 권리를 가지고 있으며, 공평하고 동등한 기회와 자유로운 분위기의 보장에도 불구하고 능력의 차이 때문에 생기는 결과의 차이에 대해서는 오히려 차등의 원리에 따라 능력과 결과에 적합한 보상을 하여야 한다는 것으로 해석할 수 있다. 그러므로 사이버 공간에서 각자는 자신이 제공하는 정보의 진실성(truthfulness), 비편향성(unbiasedness), 완전성(fullness), 공정한 표현(fair representation)을 추구해야 하며, 타인의 기본적 자유와 권리를 침해하지 않아야 한다.⁶²⁾

정보 사회에서 우리는 정의의 원리에 따라서 참되고 공정한 정보를 교환해야 하고, 정보화의 혜택이 고르게 보편적으로 돌아갈 수 있게 해야 하며, 타인의 권리를 함부로 침해해서는 안 된다. 또한 인간의 자유를 구속하려는 옳지 못한 법이나 규칙에 대해서는 적극적으로 대응을 해 나가야 한다.

다섯째 해악금지란 남에게 피해를 주지 않으며, 타인의 복지에 대해 배려하는 것을 뜻한다. ‘남에게 해로움을 주지 말라’는 소극적 의미에서의 해악 금지는 흔히 ‘최소한의 도덕’으로 통하고 있다. 한편, 적극적인 개념으로서의 해악 금지란 우리가 다른 사람의 복지를 증진시키는 방식으로 행동해야 하는 것을 뜻한다.

따라서 사이버 공간에서 다른 사람에게 폭력을 행사하는 것, 해킹을 하거나 바이러스를 퍼뜨리는 것, 타인을 비방하거나 욕설을 일삼는 것과 같은 행동들은 남에게 해로움을 주는 것이므로, 마땅히 해서는 안 되는 것이다.

62) 추병완, 전게서, pp.92-93.

정보 기술의 특성상, 사이버 공간상에서의 비도덕적 행동은 헤아릴 수 없는 불 특정 다수에게 엄청난 피해를 줄 수 있기 때문이다. 따라서 사이버 공간이 인간의 모습을 따듯하고 정감있는 공간이 되게 하기 위해서는 각자가 나르시시즘에서 탈피하여 타인의 복지를 증진시키는 방향으로 행동해야 한다.⁶³⁾

③ 덕목과 원리의 이론적 접근을 중심으로 한 정보교육의 내용 및 방법 앞서 제시하였던 정직, 배려, 자기통제를 중심으로 한 덕목과 자율성, 존중, 책임, 정의, 해악금지를 중심으로 한 원리를 바탕으로 정보윤리교육의 내용과 방법을 소개하고자 한다.

주제는 우선 정보화 사회에 대한 일반적 접근으로 이는 정보화 사회 전반에 걸친 오리엔테이션적인 의미의 수업이 되겠다. 주제는 본 논문에서 앞서 제시하였던 불건전 정보의 유통과 오남용, 컴퓨터 중독증, 소프트웨어 불법복제, 해킹과 바이러스 유포, 프라이버시 침해, 정체성 변화에 따른 문제의 정보화사회 윤리문제들을 중심으로 다루었다.

정보화 사회에 대한 일반적 접근에서는 정보·정보사회에 대한 개념을 습득하고 앞서 제시하였던 모든 덕목과 원리를 바탕으로 정보화 사회 전반에 대한 이해가 필요하다. 그리고 무엇보다도 정보화 사회의 문제를 해결하는데 있어 협동의 딜레마 게임, 집단의 응집력을 높일 수 있는 집단 활동 등을 통하여 상호이익과 개인·공동체의 조화됨의 중요성을 주된 지도내용으로 삼고자 한다.

다른 주제들에 대한 덕목과 원리 선정에 있어서 특정 덕목과 원리가 배제된 것은 선정된 덕목과 원리가 더욱 중요한 핵심이라는 자의적인 해석에 의해 선택된 것임을 밝혀둔다. 불건전 정보의 유통과 오남용의 주제에 대해 정의의 원리가 배제되어 있지만 ‘함께 살아가는 다른 사

63) 상계서, pp.93.

람과의 관계'와 관련하여 정의는 이타적인 삶의 태도라는 점에서 또한 하나의 원리가 될 수 있을 것이다. 또 컴퓨터 중독증에서 자율성만을 강조한 이유는 합리적 존재로서 인간을 바라볼 때 자율성은 사이버 공간의 가장 강력한 도덕적 원리가 된다. 컴퓨터와 발전과 관련해 컴퓨터 중독증의 문제는 사이버 공간의 가장 강력한 도덕적 원리로서의 자율성을 강조하게 된 것이다. 스스로 정보를 읽어내고 적절히 반응하지 못하는 사람들은 사이버 공간에서 자율적인 조종자가 되지 못하고 타율적인 통제 대상이 되어, 자아정체성의 혼란에 빠지게 될 것이다. 스스로 자율적인 조종자가 될 수 있는 도덕교육, 자존감, 자신감을 회복할 수 있는 도덕교육이 이루어져야 할 것이다.

이러한 접근으로서 정보교육의 내용과 방법을 구성해 보았으며 구체적인 수업지도 모형은 좀더 연구해보아야 하겠다. <표-1>에서 제시하는 덕목과 원리는 우선적 순위에 따른 결과임을 다시 한번 밝히며 교육방법에 있어서 통합적 접근이 부족하다는 점은 한계이다. 덕목과 원리의 이론적 접근을 중심으로 한 정보교육의 내용과 방법의 <표-1>은 다음과 같다.

<표-1>덕목과 원리의 이론적 접근을 중심으로 한 정보교육의 내용 및 방법⁶⁴⁾

주제	덕 목	원 리	교육내용	교육방법
정보화 사회에 대한 일반적 접근	·정직 ·배려 ·자기 통제	·자율성 ·존중 ·책임 ·정의 ·해악 금지	·정보사회 ·재화로서의 정보 ·상호이익 ·배려와 양보 ·협동성	·정보사회에 대한 강의식 수업 ·아이디어 하나로 재벌 되기 ·협동의 딜레마 게임 ·사이버 윤리 강령 제정해보기 - 청소년의 삶과 관련 ·각테일 파티, 문패만들기 - 집단 응집력 ·사이버 수사대에서 무슨일을 하고 있나? - 견학하기
불건전 정보의 유통과 오남용	·정직 ·자기 통제	·자율성 ·책임 ·해악 금지	·질적 정보화 ·정보조작 ·과다정보요구 ·불법정보수집 ·스팸메일 ·사이버포르노	·권력으로서의 정보 - 강의식수업 ·음란물 차단 소프트웨어 설치해 보기 ·사이버 성폭력 신고하기 ·네티켓 - 욕방, 야자방 등 사이버 공간을 통한 역할극 ·권력으로서의 정보 - 영화보조 수업 ·우리 학교 인터넷 수칙 제정해 보기
컴퓨터 중독증	·자기 통제	·자율성	·온라인중독증 ·자기통제	·K-척도검사지 자가진단 ·이젠 나도 스타! 나의 장점 발

64) <표-1>은 한국청소년개발원 「청소년 온라인 게임중독 실태와 중독예방 교육 프로그램 연구」, (서울:한국정보문화진흥원, 2004)과 임상수 “청소년 사이버범죄에 대한 정보윤리교육의 대응 : 수강명령 프로그램 사례”, 「한국국민윤리학회」 59호, (서울:국민윤리연구, 2005) 의 자료를 바탕으로 만들어 본 실험적인 도표이다. 각 주제는 오리엔테이션 (Orientation)의 개념으로서 정보화 사회에 대한 일반적 접근과 본 논문 앞서 제시하였던 윤리문제들을 중심으로 작성하였다. 그리고 한 각 주제에 대한 특정한 덕목과 원리는 앞서 제시하였던 덕목과 원리 중 논자의 주관적 견해로 가장 중요하다고 생각되는 것들을 선정하였음을 밝혀둔다. 또한 교육방법에 있어서 참여와 활동 중심의 도덕교육 방법이 주를 이루고 통합적 차원으로 접근하지 못하였음은 한계로서 구체적인 도덕과 수업 모형은 추후 좀 더 연구되어야 할 부분이다.

			<ul style="list-style-type: none"> ·시간관리 ·게임중독증 	<ul style="list-style-type: none"> ·견하기 ·대안활동 생각해보기 ·우선 순위 정하기 - 생활계획표 짜기 ·나만의 마법주문, 행동서약서 만들기
소프트웨어 불법복제	·정직 ·배려	·자율성 ·존중 ·정의	·지적재산권·저작권 존중 ·불법복제 공개프로그램	<ul style="list-style-type: none"> ·지적재산권에 대한 강의식 수업 ·복제 소프트웨어 사용 금지 서약활동 ·불법 복제와 관련된 영화 감상 후 토론하기 ·지적재산권 무엇이 문제인가? - 범위와 한계를 정해보기
해킹과 바이러스 유포	·배려 ·자기 통제	·자율성 ·존중 ·책임 ·해약 금지	·방화벽 ·불법침입 ·정보보호 ·바이러스와 백신	<ul style="list-style-type: none"> ·개념에 대한 강의식 수업 ·바이러스 확인·제거해보기 ·백신과 방화벽 설치하기 ·컴퓨터 범죄에 관련된 범죄 스크랩하기 ·국가안보, 통신 보안, 해킹에 대한 영화 감상후 토론해보기
프라이버시 침해	·정직 ·배려	·자율성 ·존중 ·책임	·사이버 명예훼손 ·유언비어유포죄 ·고의성 ·프라이버시 전자감시 ·통신비밀번호방화벽	<ul style="list-style-type: none"> ·개념에 대한 강의식 수업 ·사이버명예훼손 피해고발하기 ·프라이버시 침해신고센터에 신고하기 ·나는 사이버상에 얼마나 노출되어 있나? - 친구찾기게임 ·주변사람들의 정보 보호하기 - 딜레마 토론 수업
정체성 변화에 따른 문제	·정직 ·자기 통제	·자율성 ·존중 ·책임 ·해약	·자아통합 ·자아표출 ·관계성	<ul style="list-style-type: none"> ·사이버상에서 정체성에 대한 개념 강의식 수업 ·인생곡선, 심상표출 - 미술로표현하기

		금지	·나에게 편지쓰기 ·나는 남들에게 어떻게 보여질 까? - 가면제작 및 표현활동 ·나는 이렇게 살꺼야(미래목표설 정하기), 신체본뜨기 - 긍정적 자아 형성하기
--	--	----	--

V. 결 론

우리는 급격히 변화하는 세상에 살고 있다. 그 어느 때보다도 빠르게 변화하고 그 폭도 훨씬 넓다. 컴퓨터와 통신이 결합되고 디지털 기술이 이용되고 그로 인해 엄청난 양의 정보를 원하건 원치 않건간에 접하게 된다. 이러한 정보화 사회에서 우리는 우리의 생활방식, 사고방식 전반에 걸쳐 영향을 받고 커다란 변화를 초래한다. 특히 컴퓨터와 통신 기계에 힘입어 새로운 인간 관계를 경험하게 되며, 또 가상 공간이라는 제 2의 생활공간이 등장하면서 가상의 경험이 현실 생활에까지 혼란을 주고 영향을 미치기까지 한다. 이러한 정보 사회의 진전은 앞서서 교육을 받거나 쇼핑, 은행 업무 등 처리를 가능하게 하고 아주 간편하고 빠르게 의사 소통을 하고 많은 양의 정보를 교환하고 물건도 매매할 수 있게 하였다. 또 전 세계의 정보를 집에서 인터넷을 통하여 수집할 수 있고 멀리 떨어져 있는 친구나 가족의 얼굴을 보며 실시간 대화할 수도 있게 하였다. 이제는 더 나아가 투표나 행정 업무도 전자 상으로 가능한 전자 정부에 대한 의견도 조심스럽게 대두되고 있는 실정이다. 이 모두는 과학 기술의 진보로 인한 정보화 사회가 도래했기 때문이다.

그러나 그에 못지 않게 정보화 사회의 다양한 형태의 윤리문제들이 대두되고 있다. 사이버 문화의 윤리문제들과 정보사회의 도덕문제들이 그것이다. 정보사회에서 컴퓨터의 발달은 우리들로 하여금 정보의 폭증과 과잉 정보에 당면하여 어려움을 겪게 한다. 우리는 과도한 정보에 노출되면 많은 정보를 수용하는 대신 정보에 대해 무감각해지거나 정보에 기초한 합리적 선택보다는 다른 사람의 선택에 동조하거나 선택의 단순화에 빠지는 역기능이 초래될 가능성이 있고, 심리적 원심력의 강화와 구심력의 약화로 인한 추상적 사고의 팽배, 실존적 사고의

약화와 자아 정체성의 상실 문제, 일반 국민은 정보화 시대에 살면서 정보를 모르는 정보백치 상태에 놓이게 되는 것이다. 이로 인한 개인 정보유출, 무단 광고성 전자우편(spam), 음란물 등의 불건전 정보의 유통과 오남용에 대한 문제가 나타난다. 또 평소에는 집에서도 학교에서도 생활하는 데 있어서 큰 문제가 발견되지 않았던 아동들도 어느새 인터넷 게임에 중독이 되어 비적응적인 혹은 반사회적인 활동에 빠지는 컴퓨터 중독증, 소프트웨어의 구입이 소유권 매매 계약이 아닌 사용의 권리를 제한적으로 허가해주는 라이선스 계약이라는 것을 제대로 인식하지 못함으로써 발생하는 소프트웨어의 불법 복제와 지적 재산권의 문제가 있다. 소프트웨어는 이전에 존재하는 지적 재산권의 법률로는 보호받는데 한계가 있지만 윤리는 이 법률간의 거리를 좁히는데 해답을 제시해줄 것이다. 그리고 컴퓨터의 발달로 인해 익명성과 불특정다수를 상대로 인한 책임의식의 결핍 등의 사이버 범죄가 문제다. 사이버 범죄의 대표적인 예는 해킹과 바이러스이다. 마지막으로 각종 자살, 폭탄, 테러, 총기 사이트들이 만연해 있는 유해사이트등의 사이버 윤리문제들이 만연해 있다.

또한 정보의 홍수속에서 오히려 정보를 활용하는 방법을 모르는 사람 혹은 정보를 활용할 수 있는 매체와 제반 조건들을 갖추지 못한 사람들이 존재하게 되고 이로 인해 정보 불평등, 소외문제가 등장하게 된다. 사회적으로 유리한 입장에 있는 사람들은 전자 미디어를 이용할 수 있기 때문에 얻을 수 있는 정보량도 많지만 불리한 입장에 있는 사람들은 그렇지 못해 정보가 많지 않다고 지적한 바 전자 미디어의 이용 여부가 획득하는 정보 격차를 발생시킨다는 것이다. 그리고 프라이버시 침해의 문제는 침해의 주체가 이제 개인이나 언론매체에서 공권력이 그 주체가 되고 있다는 점, 그 방법 또한 교묘해지고 있다는 점이다. 마지막으로 가상의 공간이라는 제 2의 생활공간이 새롭게 대두

되고 경험하게 됨으로 인해 정체성의 변화에 따른 문제들이 나타나고 있다. 정체성은 자기 자신에 대한 이해와 역할, 삶의 방식 등에 대한 판단의 집합으로서 가상 공간에서의 생활에는 고정된 자아가 존재하지 않으므로 정체성의 혼란을 경험하게 된다. 이러한 정보사회의 도덕문제들이 발생하게 되었다.

이러한 정보화 사회의 윤리문제의 제양상을 해결하기 위한 매커니즘은 법이나 과학기술의 발달 등 다양할 수 있으나 본 논문에서는 가장 미래지향적이고 지속적인 의미에서 규범에 의한 인간의 무한한 가능성 신장을 위한 윤리교육을 그 해답으로 제시하고 있다. 물론 교육 한 가지의 방법만으로는 이러한 문제들을 다 해결할 수는 없는 것이 사실이나 다른 어느 방안 보다 폭 넓게 또 지속적으로 적용되는 미래지향적인 방법이며 다른 방안들과 병행되어야 효과도 배가 될것이다.

그러나 현 정보화 윤리 교육은 단순한 덕목 나열의 방법도 아니며 그렇다고 정보화 사회의 특성에 맞추어 올바른 정보의 선택이나 판단을 위한 명확한 원리도 제시하지 못하고 있는 실정이다. 그 동안 이루어진 윤리 교육의 연장일뿐 새로운 대안이 존재하지 못하고 있다. 덕목이라는 것도 그저 자율성, 해악 금지, 선행, 정의로 교과서에 언급되어 있을뿐 별다른 논의는 없다.

따라서 본 논문에서는 이러한 비인간화, 비도덕적인 문제를 극복하는데 있어 교육이라는 대안과 기존의 정보 윤리 교육을 보완할 수 있는 방안을 제시하고자 하였다. 정보 윤리 교육에서 다루어지는 문제 상황들은 제 각기 다른 배경과 갈등 구조를 가지고 있고 또 각 문제들의 갈등 구조도 끊임 없이 변화하고 있기 때문에 이에 따른 새로운 윤리 교육의 방향이 정립되어야 할 것이다.

정보사회에서의 도덕교육은 인간의 존엄성과 고귀함에 대한 의식을 고양하는 것을 목표로 한다. 인간은 도덕적 차원을 통하여 인간다움을

지닐수 있는 것이다. 인간에게 있어서 합리적 차원이 대단히 중요하지만, 그것은 인간의 도덕적 차원에 대한 보조적인 역할을 수행하는 것에 다름이 아니다. 그러므로 초,중,고 모두 학교에서 정보사회에서의 바람직한 윤리적 자세를 교육해야 한다.

내용적 측면에서는 기본적으로 개인의 덕성과 역할이 강조되어야 할 것이며 정직, 책임감, 공동체 의식과 같은 덕목들에 대한 교육이 이루어져야 할 것이다. 우선 직접적 교류가 아닌 메시지의 전달을 통한 인간 관계를 형성하게 되는 사이버 상의 특성으로 인한 새로운 자아정체성 형성에 대한 부분이다. 사이버 공간의 특성상 익명성은 현실세계와는 다른 새로운 인간관계를 나타나게 되고 이 관계의 핵심은 바로 자아정체성의 변화이다. 사이버 공간에서의 새로운 자아 발견 과정을 경험하며 현실에서 표현하지 못하는 새로운 모습을 창조할 수 있게 되므로 새로운 의미의 자아정체성 교육이 필요할 것이다. 그리고 컴퓨터 시대에서는 정보가 수집되고 의사 결정이 집중화되며 우리의 삶이 어떻게 이루어지고 있는지에 대한 통제력을 상실할 가능성이 있으므로 자율성과 정보판단력에 대한 교육도 이루어져야 할 것이다. 또한 정보화사회에서 컴퓨터와 통신기술이 제공해 준 새로운 삶의 공간으로서의 가상 공간은 우리의 확고한 윤리의식과 네티켓에 의해 자율적으로 운영, 유지될 수 있는 공간임을 올바르게 인식하지 못한 학생들에 의해 온갖 비윤리적이고 몰염치한 행동들이 행해지고 있다. 이제 학교 현장에서는 건전하고 인간미가 넘치는 가상 공동체의 형성과 발전을 위해 네티켓을 가르쳐야 할 필요성있고 이제 대한 교육이 이루어져야 할 것이다. 정보화 사회에서의 도덕교육은 이상과 같은 사이버 윤리 교육과 더불어 통합교육, 책임 윤리 교육도 병행되어야 할 것이다. 통합교육은 본 논문에서는 도덕적 상상력을 중심으로 논의하고 있다. 정보화사회에서는 컴퓨터 앞 모니터에 펼쳐지는 가상 공간을 기술과 상상력으로

현실 세계의 행위를 대신하고 있다. 이는 인간이 가장 공간에서 이루어지는 모든 행위들에 대해 스스로 통제할 수 있는 도덕적 상상력이 정보 사회의 우리들에게에게 필수적인 요소로 기존 지식과 기술 위주의 정보 교육의 한계를 보완하기 위해 꼭 필요한 요소인 것이다. 그리고 가상 공간과 가상 자아의 특수성으로 인하여 현실 세계의 덕목들이 가상세계로까지 연결하는 데에는 한계를 지닌다. 가상 세계에서 윤리 교육 방법론을 모색함에 있어서 도덕적 상상력은 그 역할에 적합하다. 그리고 마지막으로 어떤 것에 대하여 책임을 진다는 것이 무엇을 의미하는 것인지, 그리고 누구에게 책임이 있다는 것을 어떻게 판단해야 하는지에 대한 책임 윤리의 교육도 이루어져야 할 것이다. 이러한 교육의 내용은 정보화 사회의 문제를 해결하고 새로운 윤리 교육의 방향이 될 것이다.

그러나 이러한 논의를 하는데 있어 정보화 사회의 특성 중 컴퓨터 정보 통신으로 인한 특징과 문제점에 초점을 맞추고 있는 데에는 한계가 있다. 논의 진행상 정보화 사회 전체에 대한 언급은 너무도 포괄적이므로 정보화 사회의 대표적 산물인 컴퓨터 통신, 인터넷에 대한 언급이 주를 이루고 정보화 사회의 긍정적 측면이 분명 존재하지만 논의 전개상 긍정적 측면보다는 부정적 측면이 주로 언급되고 있음은 그 한계라 하겠다. 또한 정보화 사회 문제점 해결을 위한 매커니즘은 법을 통한 규제, 자율 규제, 자유 시장 원리에 의한 규제, 기술 개발을 통한 규제 등 다양한 방법이 존재하고 모든 매커니즘을 통한 해결이 이루어져야 할 것이지 도덕 규범 교육을 통한 자율 규제만 그 해답이라고 언급하는 것이 아님을 분명히 해야겠다. 또한 정보화 사회의 문제들을 사이버 윤리 문제와 정보 윤리 문제로 구분한 것은 편의상의 구분일 뿐 실제적으로 이러한 문제들은 구분하기 어려운 특성이 있음을 밝혀둔다. 마지막으로 실제 도덕교육을 위한 방법상에 대한 논의가 부족하

다는 점을 언급하고 싶다. 정보화 사회의 도덕교육의 개선방향을 제시함에 있어 책임이나 자율성, 실제 도덕교육 방법상에 대한 부분은 좀 더 연구할 여지가 있다고 판단된다.

참 고 문 헌

<국내문헌>

1. 단행본

- 강대기. 『현대사회에서 공동체는 가능한가』. 서울 : 아카넷, 2001.
- 강홍열 · 윤준수 · 황경식. 『고도정보사회의 정보윤리 확립을 위한 정책방안』. 경기 : 정보통신정책연구원, 1997.
- 김경동. 『한국의 미래와 미래학』. 서울 : 나남, 1996.
- 김광영. 『정보와 인간이해』. 서울 : 명보문화사, 1988.
- 김정탁. 『미디어와 인간』. 서울 : 커뮤니케이션북스, 1999.
- 김희진. 『정보사회론』. 서울 : 세창, 1999.
- 류승호. 『사이버스페이스에서의 자아와 공동체』. 서울 : 창작과 비평, 1997.
- 박홍수 · 김영석. 『뉴미디어와 정보사회』. 서울 : 나남, 1987.
- 변재욱. 『정보사회의 프라이버시와 표현의 자유』. 서울 : 커뮤니케이션북스, 1999.
- 신윤식. 『정보사회론』. 서울 : 데이콤출판부, 1992.
- 윤건영. 『정보사회에 윤리교육 목적으로서의 도덕적 상상력』. 한국동서철학회. 제20권, 2001.
- _____. 『정보사회에서 인간본질에 관한 연구』. 한국동서철학회. 제18권, 1999.
- 윤영민. 『사이버공간의 정치』. 서울 : 한양대학교 출판부, 2000.
- 이만수. 『정보사회의 이해』. 서울 : 이화문화사, 2000.
- 전석호. 『정보사회론』. 서울 : 나남, 2002.
- 천세영. 『정보사회교육론』. 서울 : 원미사, 1999.

- 추병완 · 박병기. 『윤리학과 도덕교육2』. 경기 : 인간사랑, 2000.
- _____. 『도덕교육의 이해』. 서울 : 백의, 1999.
- _____. 『정보윤리 교육론』. 서울 : 울력, 2001.
- 한국교육학술정보원. 『정보통신윤리 지도 안내서』, 2000.
- 한국정보문화센터. 『정보교류의 사회학』. 서울 : 한국 정보 문화센터 문화진흥 본부 출판팀, 1995.
- 한국청소년개발원. 『청소년 온라인 게임중독 실태와 중독예방 교육 프로그램 연구』. 서울 : 한국정보문화진흥원, 2004.
- 한국청소년상담원. 『청소년 품성계발 프로그램 개발연구』. 서울 : 한국청소년상담원, 2000.
- 한세익 · 최두진. 『정보사회의 규범과 윤리정착방안에 관한 연구』. 서울 : 한국정보문화센터, 1995.
- 허승희외 2인. 『아동의 상상력 발달』. 서울 : 학지사, 1999.
- 황상민. 『사이버 공간에 또 다른 내가 있다』. 서울 : 김영사, 2000.

2. 논문

- 김경례. “사이버 공간에서의 표현의 자유와 음란물 규제에 관한 연구”. 석사학위논문,; 중앙대학교, 1999.
- 김승은. “정보사회를 대비한 통합적 윤리교육 방안”. 석사학위논문,; 청주교육대학교, 2002.
- 김행선. “정보와 사생활 보호에 관한 연구 : 전자주민카드와 관련하여”. 석사학위논문,; 성균관대학교, 1998.
- 김현수. “인터넷이 개인 행동에 미치는 영향과 사례” 『인터넷의 사회 심리학적 영향과 윤리적 대응』. 정보통신 윤리 학술 포럼 발표집, 2001.
- 남길현. “해킹 피해 및 대책”. 『정보화 역기능 방지대책 공청회』, 1999.

- 목영해. “디지털 정보화시대 도덕교육에 관한 연구”. 『도덕교육 연구』. 제12권, 2000.
- 박윤주. “정보사회에서의 책임의 윤리에 관한 연구”. 석사학위논문; 한국교원대학교, 1997.
- 유은숙. “정보화사회에서의 개인윤리에 관한 연구”. 석사학위논문; 한국교원대학교, 2000.
- 이봉재. “경험 양식으로서의 가상현실” 『정보사회에서의 철학적 진단』. 서울 : 철학과 현실사, 1999.
- 이상정. “지적 재산권 침해에 대한 대응 방안”. 『정보화 역기능 방지대책 공청회』, 1999.
- 이창후. “정보윤리의 정체성에 관한 연구”. 석사학위논문; 서울대학교, 1998.
- 이향미. “사이버윤리의 도덕과교육에의 적용에 관한 연구”. 석사학위논문; 서울대학교, 2002.
- 임상수. “디지털 정보사회의 정보윤리에 관한 연구”. 박사학위논문; 서울대학교, 2001.
- _____. “청소년 사이버범죄에 대한 정보윤리교육의 대응 : 수강명령 프로그램 사례”. 『한국국민윤리학회』 59호. 국민윤리연구, 2005.
- 임선희. “사이버 공간이 인간 위상에 미치는 영향에 관한 연구”. 석사학위논문; 서울대학교, 2002.
- 임윤경. “정보윤리교육의 방향정립에 관한 연구”. 석사학위논문; 동국대학교, 2001.

3. 인터넷자료

김혜인. “사이버스페이스에서의 자아와 정체성”.

URL:<http://my.dreamwiz.com/wepia/kocult/c052605.htm>.

<국외문헌>

1. 단행본

- 드보라 존슨. 추병완 외역. 『컴퓨터 윤리학』. 서울 : 한울아카데미, 1997.
- 官田加久子. 『전자미디어 사회』. 한국정보문화센터, 1994.
- John Naisbitt. 조향래. 『거대한 새물결』. 서울 : 예찬사, 1984.
- 제레미 리프킨 저. 최현 역 『엔트로피』, 서울 : 범우사, 1998.
- 마크 스미스. 조동기 역. 『사이버공간과 공동체』. 서울 : 나남, 2001.
- 플라톤. 박종현 역. 『Republic(국가)』. 서울 : 서광사, 1994.
- Richard J. Severson. 추병완외 역. 『정보윤리학의 기본원리』. 서울 : 철학과 현실사, 2000.
- Richard Spinello. 이태건외 역. 『사이버 윤리』. 서울 : 인간사랑, 2001.
- 로버트 콜스. 정홍섭 역. 『도덕지능 MQ』. 서울 : 해냄, 1997.

2. 논문

- Agnes heller, *General Ethics*. New York : Basil Blackwell Inc, 1988.
- C. J. FOX, *Information and Misinformation*. Westport, Conn : Greenwood Press, 1983.
- D. Bell, *The Comming of Post-Industrial Society, A Venture in Society Forecasting*. New York : Basic Books, 1973.
- _____, *The social Science since Second World War. new Brunswick*. NJ : Transaction, 1982.
- E. M. Rogers, *Communication Technology : The New Media in Society*. New York: Free Press, 1986.
- J. K. Galbraith, *The New Industrial States*. Hamish Hamilton : London, 1967.

- K. J. Arrow, "*The Economics of Information*" M. L. Dertouzos & Moses, J.(eds.) *The Computer Age : A Twenty-Year View*. Cambridge, MA : MIT Press, 1979.
- Oz. Effy, *Ethics for the Information age*. Brown Communications, 1994.
- P. F. Drucker, *The Age of Discontinuity : Guidelines to Our Changing Society*. New York : Harper & Row, 1968.
- 増田失二, *The information Society as post-industrial Society*. MD. World Futuresociety, 1981.

ABSTRACT

Ethical problems in an information society and a direction for improvement in moral education

Chang, yun kyoun

Major in Ethics Education

Graduate School of

Sungshin Women's University

The modern society is called the information society by the people. By a computer processing enormous amounts of information fast, optical fiber sending very large amounts of information in the form of light and various kinds of satellites, the advent of the informatization has been led in the modern society as a new phenomenon.

Alvin Toffler, an American writer and futurist, has explained it as 'the Third Wave'. Today's society has been changing more rapidly than a society in the past as taking diverse information easily through not only computers and communication means but also high technology in the digital age.

As the enormous amounts of information, which has encouraged the development of the information society, influence our lifestyles and philosophy or even change, we

experience many different ways of human relations and ego-identity change, and are affected in real life by a cyberspace existing between computer networks.

We are faced with many new ethical problems before such the information society is recognized as the utopia to us. Therefore, we should look into several aspects of ethical problems and think ethics apart from the realities of life over.

This dissertation focuses on not ethical problems in cyber-culture and moral crisis in the information society but on a direction for improvement in moral education from the perspective of human dignity.

The advancement of computers in the information society causes us go through the difficulty and confusion created by information explosion and overflow of information on the internet.

With the overflow of information we tend to not only be rather insensible of the information than acceptable to it but also support choice of different persons than rational choice. It would bring about the possibility of side-effects of oversimplification in terms of the choice. Moreover, it would drive to generate a rise of metaphysical thinking from enhancement of centrifugal force and weakness of centripetal force with regard to psychology and a decline of existential thinking as well as a gradual loss of ego identity.

Problems on the internet include such unhealthy information as violating individual's privacy and security, sending spam mails

and sexual contents, etc.

Cyber addiction is one of main problems. Adolescents and even juniors only occupied in on-line gaming look so ordinary that they do not have trouble in school and home life. But it results in a decrease in socializing and compulsive behavior which interferes with normal living and causes severe stress on family, friends, loved ones, and one's study environment. In addition, that illegal copy of software and use of intellectual property are some sorts of victimless crime is ignored by users.

As though illegal copy of software wouldn't be entirely eradicated by

present intellectual property laws, limits of intellectual property protection should be narrowed or improved on ethics.

Another forms of serious problems are not only of cyber-crime which brutally and irresponsibly attacks people with different opinions using the anonymity of the internet and distribute computer viruses and hacking but of wide spread of such unhealthy sites regarding suicide help, bomb and guns making, terrors, and so on.

With the information explosion some people who doesn't know what to do, how to do, and not have even those devices are found in inequality and isolation on gaining information.

People at the upper level of social position can collect and use much larger amounts of information through internet and

mass media than ones at the lower level can. Such difference would make information gap between two classes.

An intrusion and various ways of it on people's privacy has been seriously grown from each individual to mass media. As cyber space described as the second life space is newly issued, new problems has been created from changes of identities.

The identities are a set of criteria by which each individual not only learns about one's cognition and social role but deals with a lifestyle. Because a strong ego doesn't exist in the life on the cyber space, any individual suffers from some kinds of confusions over their identities.

To improve and resolve such several ethical problems, there are some methods of law enforcement and of scientific technology, etc. This dissertation defines that the ethical education will be the most effective and efficient approach for the improvement in terms of a humanity growth by future-oriented ethical code.

As a matter of fact, those problems would not be resolved with only one method, the ethical education. But the outcome can double the chances of succeeding when the education is developed together with other approaches.

The current problem of the ethical education in modern society is to unable to provide clear principles in order for the right choice and judgement on diverse information because the education is not of one method just to explain a item of virtue.

There doesn't exist in newly special alternatives but only the

principle of education such as autonomy, evil prevention, goodness, and justice without indicating a specific discussion about.

As a consequence, this dissertation is offered with not only the education as an alternative to improving the impersonal and immoral tendencies but also measures to correct the current problems of the educational methods. The moral education is aimed at elevating human dignity and the spiritually superior mind in the information society. Human beings will be the valuable entity through a morality.

Rationality just plays an important role to support the morality. Therefore, every schools must guide students to the right direction on the emphasis of the morality.

Basically, the schools shall focus the education on each student's attitude, virtue and role based on honesty, responsibility, cooperation, and so on.

Due to the anonymous nature of the internet, the cyberspace forms a new world independently of a real world and construct a completely different human relations. In the process of it the users experience the ego-identity change, or even consist of new identity.

As the cyberspace creates several different types of virtual reality to encounter something unknown or unexpected and makes us realize our new ego, different educational approaches are needed to adapt to it. Furthermore, an adequate education for the autonomy and right judgment on information shall be

provided because of the possibility to lose of self-control in the process of the formation of life as information is collected and decision-making is centralized.

Whereas the cyberspace as a new life space shall be appreciated with ethical consciousness raising and netiquette, all sorts of unethical manners and unshamed behaviors are rampant in it.

From now on the netiquette should be taught by school for the development of cyber community with full of humanity.

The moral education in the information society goes side by side together with the cyber ethics education and an integrated approach to ethics education as well as ethics of responsibility. In this dissertation the integrated approach to ethics education focuses on the moral imagination. The cyber world on a monitor is replaced with behavior of the real world by high technology and imagination in the information society.

The moral imagination, self-controlling all sorts of behaviors in the cyberspace, is necessarily significant to complement the limit of information education based on the existing knowledge and technology. And the items of virtue in the real world are limited to apply in the cyber world caused by particularity of the cyberspace and cyber ego.

The moral imagination is suitable for seeking methods of ethic education in the cyber world. As a result, ethic education of responsibility, meaning of carrying responsibility about something and ways of judgment being responsible to whom,

should be established. Such contents of the education will resolve the problems in the information society and be led to a new ethic education.