

이 경 희 교수지도

석사학위 청구논문

청소년 사이버윤리교육을 위한

도덕과 수업모형 개발

- NIE 교육방법을 중심으로 -

2006

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 윤리교육전공

김 옥 경

청소년 사이버윤리교육을 위한

도덕과 수업모형 개발

- NIE 교육방법을 중심으로 -

이 경 희 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2006년 12월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 윤리교육전공

김 옥 경

인 준 서

김옥경의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 (인)

심사위원 (인)

심사위원 (인)

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

오늘날 우리는 정보화 시대에 살고 있다. 우리 시대의 가장 핵심적인 기술인 컴퓨터는 이제 새로운 패러다임과 새로운 라이프스타일이 되고 있다. 청소년의 문제행동에 대해서는 과거부터 오랫동안 수많은 논의가 있었다. 그러나 과거 몇 년 동안 인터넷의 급속한 발달로 인하여 청소년들은 기성세대들이 접해 보지 못했던 새로운 세계, 즉 사이버세계를 경험하게 되었다. 사이버세계는 청소년들에게 시야를 넓게 해주고 다양한 경험을 할 수 있도록 하는 긍정적인 면을 가지고 있는 반면 오히려 그로 인한 많은 부작용을 일으키기도 한다. 이에 본 연구는 인터넷 시대를 살아가고 있는 청소년의 특성을 고찰하여 적합한 사이버윤리 교육방법을 제시하고자 한다. 오늘날 청소년들의 인터넷 이용률은 양적으로 증가하고 있을 뿐만 아니라 이용하는 정보나 내용의 질적인 면에서도 급변하는 추세이다. 이런 현실은 곧 인터넷 이용이 청소년들에게 어떤 영향을 줄 것인가와 보다 바람직한 이용을 위한 대안이 무엇인가에 대한 문제제기로 이어진다고 할 수 있을 것이다.

본 연구는 인터넷 이용률이 급증하고 있는 상황에서 인터넷 사용이 청소년들에게 미치는 영향에 대한 연구와 효과적인 대응방안에 대해 체계적인 연구가 충분히 이루어지지 않고 있는 현실을 보완하기 위한 작업의 일환으로 연구된 것이다.

현행 중고등학교 교과과정에서의 정보윤리교육은 현실적이지 못하고 교과서에서 다루는 시간이나 양과 질에서 미비한 실정이다. 이를 위해, 본 연구에서는 자료 분석법 위주의 문헌연구 방법을 사용하였으며 청소년과 사이버폭력 일반에 대한 논의와 사이버 도덕 수업모형 개발 특히 NIE 교육방법에 대한 논의가 복합적으로 이루어져 있음을 밝혀둔다. 그리고 청소년 사이버폭력의 문제점을 해결하는 방법에는 여러 방법 중에서 본 논의에서는 도덕교육

에 초점을 맞추고 있다.

본 논문의 내용은 다음과 같다. I장은 서론으로 연구의 목적, 방법 그리고 한계를 밝히고 있다.

II장은 인터넷을 사용하는 인터넷 이용자 수를 보면 청소년이 가장 많기 때문에 우선 청소년의 개념을 명확하게 하고 이 청소년기의 특징에 대해서 살펴 보았으며, 사이버공간의 특징과 함께 청소년의 행동특성과의 연관성을 살펴 볼 것이다. 그리고, 본 논문에서 주요 개념으로 다룰 사이버 불법행위의 특징과 사이버폭력 개념정립 시 고려할 점에 대하여 알아볼 것이다.

III장은 사이버폭력의 개념과 청소년 사이버폭력현황에 대한 고찰을 위해 사이버폭력의 개념을 전통적 개념과 기존의 사이버폭력 개념으로 나누어 살펴 보았으며, 사이버폭력 개념을 기존의 분류방식으로부터 보호법익에 따라 개인적 법익침해, 사회적 법익침해, 국가적 법익침해 등 세 종류로 분류하여 사례와 함께 제시하고 있다.

IV장은 청소년 사이버윤리교육의 실태와 도덕과 수업모형에 대한 연구로서 중·고등학교에서 실시하고 있는 사이버 교육의 실태와 도덕윤리교과에서 실시하는 사이버 윤리 교육의 실태에 대해서 알아보고, 현재 보급교육에서 벗어나 컴퓨터가 여는 새로운 사이버 세상을 살아가는데 필요한 시민의식, 즉 세련된 네티즌이 되기 위한 종합적 교육에 대하여 고찰할 것이다. 정보화 교육을 실제 현장에 적용시키기 위한 수업모형으로는 도덕 딜레마 토론, 토론 수업, 가치명료화 수업, 역할놀이, 집단 탐구방법, 강의법 등이 있지만 시대적 사회적 요구를 충분히 반영하며, 교과외의 타당성을 제고하는 적절한 수업방법이 필요하다는 점에서 신문활용수업, 즉 NIE(Newspaper In Education) 수업모형을 중심으로 신문기사와 시사만화를 활용하여 실제 교수-학습 지도안을 작성해 보았다.

V장은 결론으로서, 정보화 사회에서 정보윤리는 어떤 윤리의 성격을 지니고 수행해야 할 것인지에 대하여 논의할 것이다. 우선 우리가 해야 할 것과

하지 말아야 할 것을 분명히 규정해 주어야 하는 처방윤리, 정보통신기술이 수반하게 될 문제점을 사전에 예방하도록 도와주어야 하는 예방윤리, 인간의 경험이나 제도, 정책변형의 필요성을 강조하는 변형윤리, 마지막으로 국지적 윤리가 아닌 세계보편윤리가 되어야 할 것을 피력할 것이다.

본 연구는 사이버폭력에 관한 정보통신 윤리교육 방안을 제시하면서 그 내용을 도덕교과서 내용에서, 방법은 기존의 수업방법 중 하나인 NIE 수업모형에서 구하려고 하였다. 또한 학교 수업을 통해 이루어 질 수 있는 것을 가장 우선적으로 배려했기 때문에 다소 체계적이지 못하다는 지적을 받을 수 있으나 사이버 세계 속의 청소년에 대한 이해를 바탕으로 청소년들이 올바른 인터넷 윤리의식을 지닐 수 있도록 하는 데 그 목적을 두어 사이버윤리교육에서의 NIE 수업모형방법을 중심으로 정립하였다는데 의의가 있다.

목 차

논문 개요

I. 서론	-----1
1. 연구목적	-----1
2. 연구의 방법 및 한계	-----4
II. 청소년과 사이버폭력	-----5
1. 청소년의 사이버 공간이용 실태	-----5
1) 청소년의 개념	-----5
2) 청소년기의 특성	-----6
3) 청소년의 사이버공간 이용 실태	-----9
4) 사이버세계의 특징과 청소년	-----11
2. 사이버불법행위의 특징과 사이버폭력 개념정립 시 고려할 점	-----19
1) 사이버 불법행위의 특징	-----19
2) 사이버폭력 개념정립 시 고려할 점	-----21
III. 사이버폭력의 개념과 청소년 사이버폭력 현황	-----25
1. 사이버폭력의 개념과 유형별 고찰	-----25
1) 사이버폭력	-----25
2) 사이버폭력의 현황 및 실태	-----29
2. 개인적 법익침해에 대한 사이버폭력 개념과 현황	-----36
1) 사이버모욕	-----37
2) 사이버명예훼손	-----38

3) 사이버성희롱	-----	39
4) 사이버스토킹	-----	40
5) 프라이버시침해	-----	43
3. 사회적 법익침해에 대한 사이버폭력 개념과 현황	-----	44
1) 혐의의 사이버폭력 행위	-----	45
2) 스팸메일/통신폭주 행위	-----	46
3) 사이버 음란 행위	-----	47
4) 사이버상 비윤리적 행위	-----	49
4. 국가적 법익침해에 대한 사이버폭력 개념과 현황	-----	51
IV. 청소년 사이버윤리교육의 실태와 도덕과 수업모형 개발	-----	52
1. 청소년 사이버 윤리교육의 실태	-----	52
1) 중학교 교과과정에서의 사이버 교육	-----	52
2) 고등학교 교과과정에서의 사이버 교육	-----	53
3) 도덕윤리 교과과정에서의 사이버 윤리교육	-----	54
4) 사이버 윤리교육의 필요성과 기본방향	-----	56
2. 신문활용수업(NIE)의 방법 및 기대효과	-----	60
1) 신문활용수업(NIE)의 방법	-----	60
2) 신문활용수업(NIE)의 기대효과	-----	62
3. 청소년 사이버윤리교육을 위한 신문활용수업(NIE)모형	-----	66
1) 신문기사를 활용한 NIE 수업모형	-----	66
2) 시사만화를 활용한 NIE 수업모형	-----	71
V. 결 론	-----	75

참고문헌

ABSTRACT

표 목 차

<표-1> 사이버 명예훼손의 유형	27
<표-2> 사이버성폭력의 유형	28
<표-3> 사이버폭력의 유형	29
<표-4> 불법·청소년유해정보 심의 및 시정요구 건수	30
<표-5> 사이버폭력 시정요구 건수	30
<표-6> 사이버폭력 피해 상담내용 분석	31
<표-7> 사이버폭력 주요 피해사례	32
<표-8> 보호법익에 따른 사이버폭력행위 분류	35
<표-9> 교수·학습 자료로서의 신문의 효과	64
<표-10> 신문기사를 활용한 NIE 교수-학습지도안	67
<표-11> 시사만화를 활용한 NIE 교수-학습지도안	72

그 립 목 차

[그림-1] 인터넷 이용률 및 이용자 수 변화 추이	10
[그림-2] 연령별 인터넷 이용률	10
[그림-3] 연령별 인터넷 이용자 수	11
[그림-4] 사이버폭력 단속 현황	36
[그림-5] 경찰청 사이버폭력 단속 결과	36
[그림-6] NIE 교육 효과	65

I. 서론

1. 연구 목적

전 세계 인터넷 이용인구는 약 8억 6천만 명을 넘어섰고(2004년 12월) 2005년 12월 현재 우리 국민 중 인터넷 인구는 3,301만 명 (<http://www.nic.or.kr>)을 넘어섰다. 이들 가운데 약 3분의 1이상이 청소년인 것으로 추정되고 있다.¹⁾ 인터넷의 비중이 커지고 있는 것과 함께 최근 컴퓨터 게임 몰두, 음란물 접촉, 해킹과 바이러스 유포 등 청소년에 의한 컴퓨터 관련 사이버폭력 행동과 범죄가 크게 사회문제화 되면서 청소년관련 현안으로 새롭게 논의되고 있어 주목할 필요가 있다.

최근 우리나라에서 가장 심각하면서도 새롭게 등장한 청소년 문제는 집단 괴롭힘, 청소년 성매매와 더불어 ‘인터넷 관련 비행과 중독’에 관한 것이다. 또한 청소년들은 인터넷 중독, 온라인 게임중독, 음란물 접촉, 음란성 채팅, 해킹과 바이러스 유포 등 사이버 공간에서 사이버폭력행위를 보일 뿐만 아니라, 현실공간에서도 일탈행위를 나타내고 있는 것이 현실이다. 이 때문에 청소년들에 의한 인터넷 관련 사이버폭력행동과 범죄는 커다란 사회문제로 부상하고 있다.²⁾ 사이버스페이스의 영역이 확장되어감에 따라 사이버상의 불법행위도 점점 더 다양해지고 있으며,³⁾ 이러한 사이버상의 불법행위는 인터넷의 특성이

1) 한국정보사회진흥원, (www.nia.or.kr) 2006.

2) 성운숙, “청소년의 온라인 게임과 사이버 일탈에 관한 연구” (아태여성정보통신센터, 2004), 6쪽.

3) 종래 인터넷상의 명예훼손행위, 해킹에 의한 정보유출, 금융사고, 사이버상 음란물유포 등이 문제되었으나 최근에는 사이버공간에서의 간접적 저작권 침해, 스파이더를 이용한 정보유출, 기술적보호조치의 무력화, 접속선점을 위한 무단프로그램의 설치 나아가 저작권 보호를 위한 가짜파일유통 등 주로 경제적 이익의 침해에 관련된 불법행위가 증가하였고 전자상거래와 관련된 피싱(Phishing), 파밍(pharming), 허위광고 등의 사이버사기가 성행하고 있다.

익명성, 비대면성, 보호법익의 불명확성, 책임추궁의 곤란성(익명성), 피해회복의 곤란성 등으로 인해 사회적 분쟁과 갈등이 점차 확산되어 가고 있다. 특히 사이버 폭력의 문제가 심각하게 제기되고 있고, 최근에는 정부도 개인정보 침해나 비방, 욕설 등 악성 댓글을 통한 인격 침해 등 사이버 폭력을 4대 사회 폭력 가운데 가장 심각한 문제로 인식하고 있을 정도다.⁴⁾

그런데, 이러한 사이버폭력행위에 대하여 현실 불법행위⁵⁾에 적용되던 규범을 원용하는 데는 많은 무리가 따른다. 특히 사이버폭력행위의 주체, 위법성, 행위유형과 패턴, 그 구제수단과 방법 및 절차 등에, 현실불법행위에 적용되는 법규범이 그대로 통용하기 어렵다. 하나의 게시물을 불특정다수의 사람들이 동시에 보며, 퍼 나르기 등의 행위로 피해의 확산이 순식간에 그리고, 지속적으로 이루어져, 설사 게시물 유포자를 적발하여 처벌하는 등의 대응을 한 다하더라도 피해자의 피해를 구제하기가 어렵고, 피해자가 그러한 일이 벌어지고 있는 지도 알지 못하는 경우가 많아⁶⁾, 도저히 지울 수 없는 상처를 피해자가 평생가지고 가는 경우도 있다.

4) 정부는 16일 학교폭력을 예방하기 위해 학교에 CCTV 설치를 검토하는 등 사회폭력을 근절하기 위한 종합적인 대책을 추진키로 했다. 정부는 이날 총리 공관에서 국정현안 정책조정 회의를 열고 학교폭력, 조직폭력, 정보지폭력, 사이버폭력을 '4대 폭력'으로 규정해 주무부처인 교육부(학교폭력), 대검찰청(조직폭력), 정보통신부(사이버폭력), 경찰청(정보지폭력)에 각각 대책단을 구성해 강력히 대응키로 했다. 정부는 학교폭력의 경우 5월부터 관계부처 합동으로 일제 단속을 실시하고 교내 사각지대에 CCTV를 설치하는 방안도 적극 검토키로 했다. 정부는 이와 함께 학교 측의 피해신고가 소극적인 점을 감안해 학교폭력 평가 시 현행 '발생 시 감점방식'으로 전환해 모범 신고 학교에 대해 인센티브를 제공키로 했다. 정부는 전직 경찰관이 교내를 순찰하고 상담하는 '스쿨 폴리스 제도'는 시범운영 결과에 따라 확대 여부를 결정키로 했다. "정부, 4대 폭력 강력 대응키로" 한국일보, 2005년. 3월. 16일자.

5) 본고에서는 종래 현실공간에서 논의되었던 불법행위의 개념을 사이버불법행위에 대응하는 개념으로서 현실 불법행위라 통칭하기로 한다.

6) 약 50여년간 트위스트김이라는 예명으로 활동하였던 김한섭씨의 경우, 본인도 알지 못한 상황에서 인터넷에서 트위스트 김을 상세 검색할 경우 모두 포르노 사이트로 링크되어 있고 이러한 일이 장기간에 걸쳐 이루어져, 이를 시정하는 데 상당한 시간이 소용되었고, 피해당사자는 포르노 장사꾼이라는 오명을 얻어 우울증으로 정신과 치료를 받는 상황에 이르기도 하였다. 트위스트 김, "나는 인터넷 포르노 사기꾼?", 사이버폭력 피해사례 및 예방안내서(정보통신윤리위원회, 2006)

이러한 문제들을 어떻게 해결할 수 있을까? 그 방안에는 어떤 것들이 있을까? 그러한 접근들 중 하나로서 본 연구에서 탐구할 과제는 “사이버윤리를 어떻게 잘 가르칠 것인가”라는 사이버 윤리교육의 본질에 관한 기본적 의문을 해소하고, 사이버 윤리교육의 “교수학습 방법 및 모형” 가운데서도 NIE 교육 방법을 중심으로 접근하여 연구하고자 한다. 이미 우리 사회에서 사이버윤리에 대한 요구가 급증하고 있는데 반해 사이버윤리교육에 관한 연구가 미흡한 실정이다.

21세기 지식 정보화 사회에서는 단편적인 지식보다는 다양한 정보를 분석, 종합, 평가하는 능력과 자기 주도적으로 문제를 해결하는 능력이 요구되며, 인간과 자연, 그리고 사회에 대한 폭넓은 이해 또한 강조되고 있다. 이러한 시대적 요구에 따라 학교 현장에서는 교과서 위주의 수업에서 벗어나 무언가 새로운 방법을 찾기 위해 다양한 노력을 기울이고 있는데, 그 중에서도 가장 유용한 방법으로 자리잡아가고 있는 것이 바로 신문 활용 교육(NIE : Newspaper In Education)이다. 신문 활용 교육은 정보의 보고이자 살아있는 교과서라고 할 수 있는 신문을 교육에서 체계적으로 활용하는 방법으로서, 이를 통한 토의·토론 학습, 조사 학습, 문제해결 학습, 과제 학습 등 교수-학습 방법 개선을 위한 일련의 활동들은 이미 여러 교사들에 의해 그 교육적 효과가 입증된 바 있다. 뿐만 아니라 신문 활용 교육은 독서에 대한 흥미 증진, 읽기 능력 향상, 현실에 대한 관심과 지식의 증대에 기여하고, 토론을 통한 의견 교환 능력, 정보 처리 및 활용 능력, 문제 해결 능력, 창의력, 판단력, 분석력 등 교과서 위주의 수업에서 얻기 힘든 여러 가지 복합적인 능력을 기를 수 있다고 예측되기 때문에 최근에 의미가 더욱 크게 부여되고 있다. 사이버 윤리교육을 위한 NIE 수업모형 연구가 미래 사회에서 요구하는 창조성과 사고력을 키우는 교육 활동으로 발전할 수 있는 토대를 마련하여 사이버 윤리교육과정을 진행하는데 도움을 주고자 하는 데에 본 연구의 목적과 필요성이 있다 하겠다.

2. 연구의 방법 및 한계

본 연구의 목적은 도덕 교과서 내의 정보통신 윤리 관련 내용을 분석하고 도덕과에서 적용할 수 있는 정보통신 윤리교육 NIE 교수-학습 지도안을 개발하는 것이다. 이러한 연구의 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 연구 방법에 따라서 연구를 진행하였다.

첫째, 문헌 연구 방법이다. 문헌 연구는 국가 및 기관에서 제시하는 정보통신 윤리교육의 목표와 과제를 이론적 틀로 삼아 문서화된 자료와 도덕교과서를 분석하였다. 정보통신 윤리교육에 관한 문헌은 현재 학교 정보통신 윤리교육에서 지침으로 삼고 있는 교육인적자원부 및 정보통신윤리위원회 등의 정부간행물을 중심으로 하였고 도덕과에 관한 문헌은 교과서 및 이론서들을 대상으로 하였다. 도덕 교과서의 분석은 중학교 1학년에서 고등학교 1학년(7학년부터 10학년)을 대상으로 하였다. 연구는 학교 현장에서의 설문조사나 경험적 자료를 중심으로 해야 하지만, 주로 청소년 사이버폭력에 대한 사이버윤리교육 방법 중 하나인 NIE 수업모형을 중심으로 도덕교육 방법을 제시하는 목적으로 정보통신 윤리위원회와 통계청에서 제시하는 자료나 데이터를 중심으로 하였다.

둘째, 수업 지도안의 제시 방법이다. 교과서 내용에 따른 수업에 활용할 수 있는 자료 및 지도안을 연구하여 제공하고자 하였다. 문제제기에서 언급했듯이 정보통신 윤리교육의 활성화를 위해서는 따로 시간을 확보하기보다 현재의 교육과정 중 교과교육면으로 접근하는 것이 필요하고 용의하다고 판단이 되었기 때문이다. 청소년들의 문화 지체현상으로 인한 정보화 사회의 사이버폭력에 관한 문제들과 이에 대한 바람직한 교육적 접근 방법, 즉 새로운 도덕교육의 방향을 제시하는 데 한계점을 갖는다.

II. 청소년과 사이버 폭력

1. 청소년의 사이버 공간 이용실태

1) 청소년의 개념

정보통신부 산하 한국인터넷진흥원의 연구조사에 의하면 2005년 12월을 기준으로 우리나라 국민 중 72.8%(3,301만명)가 인터넷을 사용하고 있으며 연령별 인터넷 이용률은 6-19세, 20대, 30대 순으로 높게 나타났다. 연령별로 이용자수는 6~19세가 97.8%, 20대 97.9%, 30대 91.0% 30대 이하 연령층의 경우 90% 이상이 인터넷을 이용하고 문제 환경에 많이 노출되었다는 것을 위미한다. 이 통계수치는 우리나라 전체 인터넷 사용 중 청소년 이용자가 가장 많고, 또한 인터넷에서의 문제 환경을 주도한다 해도 과언이 아니다. 이 연구로 미루어 우리나라 전체 인터넷 사용 인구 중 청소년 이용자가 가장 많은 것으로 나타났다. 그러면 본 연구의 대상인 '청소년'은 어떤 존재인지 알아보자.

청소년(Youth)이라는 용어는 라틴어 '성장한다(to grow up)' 또는 '성숙에 이른다(to come to maturity)'라는 의미로써, 이 시기가 신체적 심리적, 사회적 성장이 급속하게 진행된다는 전환기적 의미를 암시하고 있다(Nielsen,1991). 그러므로 청소년기는 아동기와 성인기 사이의 소위 '성숙과정의 시기', '성숙을 완성하고 있는 시기'라고 할 수 있으며, 또한 심신의 모든 부분이 아동의 상황으로부터 성인의 상황으로 옮겨지는 과도기라고 정의할 수 있다.⁷⁾ 그런데 이와 같은 의미를 가진 청소년을 한 마디로 정의하기는 매우 어렵다. 청소년에 대한 개념은 시대 또는 사회에 따라, 학문영역과 법률 구분

7) 한국청소년개발원편, "청소년범죄의 동향과 대처방안에 관한 연구" (한국청소년개발원, 2004), 9쪽.

에 따라 무척 다양하기 때문이다. 먼저 우리나라의 청소년 관련 법규에 따른 청소년의 개념을 정리해보면 민법에서는 20세 미만을 미성년(청소년)이라 명시하고, 청소년 보호법에서는 0세에서 만 18세 미만을 미성년으로 규정하며, 청소년기본법에서는 9세부터 24세까지의 연령을 청소년이라 규정하는 등 해당 법규에 따라 청소년을 다양하게 규정하고 있다. 또 학문적 차원에서도 학자들에 따라서 청소년을 다양하게 정의내리고 있지만 오늘날 일반적인 견해는 14세부터 24세까지의 연령층을 말한다.

위의 내용을 바탕으로 본 연구에서는 통계청에서 발간한 “2005 청소년 통계”⁸⁾에서 적용하고 있는 청소년의 범위에 따라, 청소년을 ‘0세에서 24세’까지 다 포함하되 주로 19세 미만의 청소년들의 사이버 공간이용의 문제점을 위주로 논의를 진행해나가도록 하겠다.

2) 청소년기의 특성

청소년기에는 유아기 다음으로 급격하게 신장과 체중이 증가하고, 체형이 변화하며, 제 2차 성징이 나타나서 이제까지의 소년, 소녀의 모습에서 벗어나 점차 성인의 모습으로 성장해 가게 된다. 청소년들은 이 시기에 정신적인 혼란을 겪게 되는데 이는 청소년의 신체적 변화가 급격하게 이루어지고, 신체 각 부위의 발달이 동일하지 않아 일시적으로 신체의 균형을 잃게 되며, 신체적 발달의 속도가 개인마다 다르다는 것, 그리고 이전에는 별로 느끼지 않았던 성적욕구를 많이 느끼게 되기 때문이다.

이 시기의 발달과업 중에서 가장 중요한 것이 자아정체감의 확립이다. 따라서 자신의 신체적 특징과 지식과 기술, 인생의 목표, 가치 등에 대한 자신의 생각을 갖게 되고, 다른 사람들이 자신의 행동과 태도에 대해 어떤 생각을 가지고 있는가를 생각하게 된다. 이를 통하여 자신은 여러 타인과 구별되는 유

8) 통계청, <2005 청소년 통계> (통계청 홈페이지 www.nso.go.kr)

일하고 독특한 존재라는 인식을 갖게 된다. 이러한 과정이 자아정체감의 형성 과정이다. 사이버 공간은 청소년들의 욕구를 충족시켜 주는데 매력적인 공간이다.(Suler, 1999)⁹⁾ 청소년들은 자신의 심리적인 욕구를 현실 공간에서 채우기 어려울 때 사이버 공간으로 빠져 들어가게 되며 사이버 공간에서의 활동을 통해 성적 욕구, 다양한 조망에서 현실세계를 경험하려는 욕구, 성취와 지배의 욕구, 인간관계의 욕구, 자아실현과 자아초월의 욕구 등 인간의 기본적인 욕구를 충족시키고자 한다.

사이버 세대의 특성¹⁰⁾에 대해서 살펴보면 사이버 세대란 곧 컴퓨터로 듣고 컴퓨터로 느끼고 컴퓨터로 생각하고 컴퓨터로 말하는 세대를 일컫는다. 실제 상황이 아닌 가상의 공간 속에서 대부분의 인간관계 및 사회관계를 맺기 때문에 그들은 실제와는 또 다른 세상을 살아가고 있는 셈이다. 물론 본 논문에서 일컫는 사이버 매체, 사이버 세대란 곧 인터넷과 인터넷 세대와 다름이 아니다. 이런 가상의 세계 즉 사이버 세계는 자연스럽게 오늘의 청소년들에게 새로운 가치관과 행동 양식을 가르치고 있다고 할 수 있는데, 그 특성들은 간략히 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 실제보다는 가상의 세상을 살아가는데 더 익숙하기 때문에 실제 인간관계 및 사회관계를 통해서 습득해야 할 다양한 가치 및 규범 형성에 미흡한 청소년들이 늘어간다는 점이다. 인터넷을 통해 엄청난 양의 정보 소통은 가능하지만 실제 삶 가운데서 요구되는 예의범절 등 바람직한 인간관계를 위해 필요한 교육은 이루어지지 못하기 때문이다. 진정한 인간 성장이나 인간 발전은 단순한 정보나 지식 뿐 아니라 이를 얼마나 지혜롭게 활용하느냐에 달려있다는 점에서 보면 오늘날 사이버 세대의 가장 큰 문제점이라고 할 수도 있을 것이다.

9) 한국간행물윤리위원회, “사이버공간에서의 청소년 행동특성 연구” (한국간행물윤리위원회, 2004), 17쪽.

10) 김기태, “사이버 시대 올바른 미디어 교육의 방향 및 실천과제”, 「2000년도 중고등학교 교사 대상 미디어 교육 교재」 (방송위원회, 2000), 22~24쪽.

둘째, 사이버 세대 뿐 아니라 오늘날 대부분 청소년들의 특성이라고 할 수도 있겠는데, 매사를 옳고 그름보다는 좋고 싫음에 의해 판단하고 행동하는 세대적 특성이다. 오늘날 청소년들은 그동안 기성세대들이 중요시 했던 옳고 그름보다는 좋고 싫음에 따라 자신의 행동을 결정하는 경향을 보인다. 우리의 전통적 의식 속에 깊숙이 스며있는 사회윤리성을 기초로 한 가치판단 보다는 개별적 감정과 평가에 기초한 가치관에 의해 생각하고 행동하기 때문이다. 이런 모습은 사회 환경의 변화에 관계없이 지키고 추구해야 할 가치관이 필요하다는 입장에서는 새로운 세대에 대한 부정적 평가 근거가 되지만 보다 분명한 자기표현과 행동을 하는 세대란 점에서는 바람직한 특성으로 이해될 수도 있는 양면성을 지닌다.

셋째, 사이버 세대는 무엇이든 기다리기 보다는 찾아가는 세대로서의 적극성이 눈에 띈다. 오늘날 청소년들은 스스로 판단해서 필요하다고 판단하면 주저 없이 쟁취를 위해 찾아나서는 적극성을 보이는 세대이다. 대학의 전공을 선택하는 일에서부터 직업을 정하는 일, 그리고 이성 친구를 사귀는 등 모든 일에서 그들은 스스로 판단한 후에 망설이거나 남의 눈을 의식하지 않고 과감하게 찾아나서는 능동성을 보인다. 기성세대들이 지니고 있는 체면과 양보 그리고 기다림 따위의 가치관이 그들에게는 비생산적인 걸림돌로 비치고 있을 뿐이다. 이런 적극성 역시 평가에 있어서 양면성을 지닌다. 조급한 세대적 특성으로 부정적 평가를 내릴 수도 있지만 지나치게 소극적이고 자기방어적인 기성세대의 문제점을 극복한 바람직한 행동양식으로 평가할 수도 있기 때문이다.

넷째, 전통이나 민족보다는 지구촌이나 세계가 더 익숙한 세대라는 점이다. 언어, 의상, 몸짓, 생각에 이르기까지 오늘날 청소년들은 세계 속의 한 사람으로 존재 하고 생각하며 행동한다. 우리나라의 전통적인 관습과 가치보다는 세계 속의 일원으로 생각하고 행동하는데 더 많은 노력을 하고 실제로 그런 생각과 행동을 하고 있다. 실제 인터넷을 통해 전달되는 대부분의 정보나

프로그램 중에 출연하는 인물들의 대부분이 외모는 물론 언어, 몸짓, 사고에 이르기까지 세계화, 지구촌화의 전형이 되고 있는 상황이다.

다섯째, 사이버 세대는 전반적으로 명예보다는 실리를 더 중히 여기는 세대적 특성을 지니고 있다. 체면과 명예를 중히 여기는 기성세대에 비해 새로운 청소년들은 실질적인 이익을 취하는데 적극적으로 나선다.¹¹⁾

여섯째, 오늘날 청소년들은 과거 청소년들에 비해 투철한 책임감으로 무장되어 있다는 특성도 지닌다. 매사를 남에게 의존했던 과거에 비해 상대적으로 오늘날 청소년들은 주체적인 사고와 결정을 하는데 매우 적극적이기 때문이다. 과거 기성세대와 갈등했던 여러 이름의 청소년 세대들이 방종에 가까운 무책임한 행동들을 자유란 이름으로 표출했던 것과는 사뭇 다른 현상인 셈이다.¹²⁾

3) 청소년들의 사이버공간 이용 실태

정보통신부 산하 한국인터넷진흥원의 연구조사에 따르면 2005년 12월을 기준으로 우리나라 국민 중 72.8%(3,301명)가 최근 1개월 이내에 인터넷을 이용한 것으로 나타났다. 이것은 [그림1]에서 보는 바와 같이 2004년 12월 대비 인터넷 이용률은 2.6%, 이용자수는 143만 명 증가하였다. 이를 통해 국민들의 인터넷 이용이 매년 꾸준히 증가해왔음을 알 수 있고, 정보화 사회가 더욱 발달함에 따라 앞으로도 이와 같은 현상은 계속 나타날 것이라 예상된다.

11) 각종 인터넷 사이트나 인터넷 방송 속의 직업을 보면 잘 알 수 있는데 과거 어린이들의 장래 희망이 주로 '대통령', '장군', '정치가' 등이었다면 오늘날 청소년들의 장래 희망은 '방송인', '운동선수'등 부가 보장되는 스타들이거나 아니면 자신의 적성에 맞는 유망직종으로 변한 데서도 잘 알 수 있는 경향이다. 직업 선택뿐 아니라 일상생활속의 다양한 행동양식도 명예나 체면보다는 실리를 우선적으로 취하는 모습을 보이고 있다.

12) 기성세대와는 다른 자신들만의 독창적이고 주체적인 가치와 행동을 추구하되 결코 무책임하거나 무질서한 반사회적, 비윤리적 행동에까지 이르지 않는 세대적 특성을 보이고 있다.

[그림-1]인터넷 이용률 및 이용자수 변화 추이¹³⁾



같은 연구에서 연령별 인터넷 이용률과 이용자수를 조사해보니, 결과가 [그림2]와 [그림3]처럼 나타났다. 즉 인터넷 이용률은 6-19세, 20대, 30대 순으로 높게 나타났고, 연령별로 이용자수는 6세-19세가 97.8%, 20대 97.9%, 30대 91.0% 30대 이하 연령층의 경우 90%이상이 인터넷을 이용하고 있으며, 40대 (68.7%, 전년대비 6.2%p 증가)와 50대 (35.7%, 전년대비 4.6%p 증가)의 인터넷 이용률이 상대적으로 큰 폭으로 증가하였다.

[그림-2] 연령별 인터넷 이용률¹⁴⁾



13) 정보통신부, 한국인터넷진흥원 홈페이지 (www.mic.go.kr).

14) 정보통신부, “2005년 하반기 정보화 실태조사 요약보고서” (한국인터넷진흥원, 2005)

[그림-3] 연령별 인터넷 이용자수¹⁵⁾



이상의 연구 조사에서 우리나라의 매우 많은 국민들은 인터넷을 사용하고 있음이 나타났고, 그 중에서도 청소년들의 인터넷 이용률이 가장 높음을 알 수 있었다. 이렇게 대다수의 청소년들이 인터넷을 이용하고 있는데, 그렇다면 그들이 인터넷을 사용하는 목적은 무엇인가? 2000년 윤영민에 의해 실시한 조사¹⁶⁾에 따르면 청소년이 인터넷을 사용하는 목적은 크게 통신형(전자우편, 채팅, 동호회활동), 오락형(MP3 다운, 게임, 연예/스포츠 검색), 정보형(숙제나 공부를 위한 정보검색) 세 가지로 나눌 수 있는데 통신형 46.1%, 오락형 34%, 그리고 정보형 17.5%의 비율로 청소년들이 인터넷을 사용한다는 결과가 나왔다.

4) 사이버세계의 특징과 청소년¹⁷⁾

오늘날 청소년을 이해하는데 인터넷으로 대표되는 이른바 사이버 세계의 실체와 영향력에 대한 이해는 필수적 과제가 되었다.¹⁸⁾ 각종 청소년 문제는 물

15) 정보통신부(2005) 위의 자료.

16) 한국청소년개발원, 「청소년 사이버 일탈에 관한 원인에 관한 경험연구」(한국청소년개발원, 2000), 33쪽.

17) 김기태, 앞의 논문, 21~22쪽.

론 건전한 청소년 문화 정립을 위한 대안 마련에 사이버 매체의 영향력과 역할을 간과할 수 없게 되었기 때문이다. 그 만큼 각종 사이버 매체들은 오늘날 청소년들의 '문화적 의식 형성과 실천'에 막강한 영향을 미치고 있기 때문이다. 우리가 실제 만나는 물리적 세상에 비해 사이버 세계는 무궁무진한 공간과 정보를 제공한다. 사이버 세상은 기존 대중매체가 지닌 정보전달에 필요한 시간과 공간의 한계를 넘어 무제한의 정보를 대량으로 동시에 어디든 보낼 수 있는 새로운 세계이기 때문이다. 더욱이 사이버 세계는 단순히 시간과 공간을 확장하고 전달하는 정보와 메시지의 양을 증가시키는데 그치지 않고 현대인 특히 청소년들의 삶을 근본적으로 바꾸어 놓을 만큼 새로운 가치와 규범을 창출한다는 점에서 혁명적이다. 민주사회를 살아가는데 요구되는 시민의식이 필요하듯 사이버 구성원으로서 필요한 사이버 시민의식이 필요한 이유도 여기에 있다. 경이롭다는 표현이 전혀 낯설지 않을 만큼 오늘날 컴퓨터 매체가 가져다준 효용성들은 이루 다 헤아릴 수 없을 만큼 많다. 사이버 세계의 도래가 가져다 준 혜택들이 그만큼 엄청나다. 그러나 이에 못지않게 급작스럽게 만들어진 사이버 세계가 빚어내는 역기능적 폐해 또한 무시할 수 없을 만큼 다양하고 강력한 시대적 도전으로 다가오고 있다.

컴퓨터매개 커뮤니케이션computer mediated communication은 한마디로 같은 공간에서 상대방과 공존함이 없이 서로의 의사를 주고받는 커뮤니케이션 형태이다. 즉, 물리적인 공간에서 상대방과 접촉 없이 컴퓨터가 서로를 연결하여 커뮤니케이션 상황을 형성하기 때문에 커뮤니케이션 상황에서의 가장 기본적인 조건인 '사람과의 만남'이 배제되어 있다. 이러한 컴퓨터 매개 커뮤니케이션은 몇 가지 중요한 특징을 지니고 있다.¹⁹⁾

첫째, 쌍방향성이다. 쌍방향은 커뮤니케이션 상황에 송신자와 수신자의

18) 이재현, 「인터넷과 사이버사회」 (서울;커뮤니케이션북스,2000). 김영환외, 「사이버문화와 기독교문화전략」 (서울;쿠파 출판사,1999)

19) 김유정, 「컴퓨터매개 커뮤니케이션」 (서울;커뮤니케이션북스, 1998)

능동적인 참여가 어느 정도 허용되는가를 의미한다. 특히 컴퓨터 매개 커뮤니케이션에서는 송신자와 수신자가 동시에 참여할 수 있기 때문에 면대면 상황 못지않은 쌍방향 기능이 부여되며, 다른 매개 커뮤니케이션 유형에 비해 쌍방향의 정도가 매우 높다. 그러나 면대면 상황에서의 쌍방향과는 달리, 직접적인 메시지 교류에 의한 쌍방향이 진행되는 것이 아니라 컴퓨터라는 기기에 의해 쌍방향이 이루어진다는 점에서 차이가 있다.

둘째, 비동시성이다. 비동시성이란 송신자와 수신자 간에 이루어지는 메시지의 공유가 시간적 공유라는 조건 없이도 가능할 수 있는나의 문제와 직결되어 있다. 반면에 송신자와 수신자 간의 시간적인 공유 없이는 메시지의 공유 또한 불가능해질 경우에는 비동시적인 커뮤니케이션 상황이 형성될 수 없다. 비동시적인 커뮤니케이션은 컴퓨터의 기술적인 특성인 메시지 저장능력으로 인해 가능하다. 동시적인 시간대의 제한성에서 탈피한 컴퓨터 매개 커뮤니케이션의 융통성 있는 시간대 활용은 의사 전달에 있어 시간적 여유를 갖게 하므로 보다 진지하고 체계적인 의사 교환을 가능하게 해준다.

셋째, 공간적 거리감 극복이다. 전화보다 한층 더 진보된 컴퓨터 매개 커뮤니케이션은 물리적 공간에서의 이동 없이도 가능한 커뮤니케이션 상황을 만들어 내었다. 컴퓨터 매개 커뮤니케이션에서의 물리적 공간은 면대면 커뮤니케이션과는 달리 공유되는 공간이다.

넷째, 비언어적 요소의 부재이다. 비언어적 요소에는 두 가지 유형이 있다. 첫째는 화자가 말하면서 자신의 몸을 이용해 신호를 전달하는 행위적인 신호가 있으며, 둘째는 커뮤니케이션 상황이나 화자의 실재함에서 전달되는 상황적 신호가 있다.

다섯째, 익명성이다. 컴퓨터 매개 커뮤니케이션에 참여하는 사람들은 상대방의 신원과 자신의 신분이 노출되는 면대면 상황과는 달리 자신의 신분을 노출하려고 하지 않을 뿐만 아니라 상대방의 신분을 알려고 하지도 않는다. 전형적인 컴퓨터 매개 커뮤니케이션의 메시지는 별명 혹은 가명이나 이메일

주소를 통해 송신자와 수신자의 신원을 확인하게 된다. 익명성이 보장되기 때문에 컴퓨터 매개 커뮤니케이션의 메시지들은 간혹 왜곡되고 과장된 표현과 상스러운 표현을 담고 있을 수 있다.

여섯째, 문서화된 메시지 교류이다. 컴퓨터 매개 커뮤니케이션의 표현 방식은 글에 의한 텍스트이다. 그러나 컴퓨터 매개 커뮤니케이션에서 통용되는 텍스트는 영구적인 보전성이 없는 일시적인 것이다. 수신된 메시지를 읽은 뒤 시간이 경과하면 자동적으로 지워지거나 수신자에 의해 지워지기 때문이다. 또한 텍스트화된 메시지가 통용되는 컴퓨터 매개 커뮤니케이션에서의 감정적인 표현은 한계가 있다.

일곱째, 지배 효과의 약화이다. 개인들 간의 관계 내에서 형성된 커뮤니케이션이 교류되는 대인적 커뮤니케이션 상황에서는 개인들의 신분과 사회적 지위가 중요하며, 이로 인해 커뮤니케이션 상황이 영향을 받게 된다. 그러나 컴퓨터 매개 커뮤니케이션에서는 직접적인 대인 간의 연결이나 접촉이 필요하지 않고, 단순히 메시지 교류를 중요시하기 때문에 참여자들의 개인적인 신분이나 지위는 중요하지 않다. 컴퓨터 매개 커뮤니케이션에서는 참여자 간에 지배 혹은 피지배 관계가 형성되지 않는다.

끝으로, 사회적 실재감의 결여에 따른 사회 규범적 요소의 상실이다. 사회적 실재감은 매체가 커뮤니케이션 행위 시에 참여자들에 대한 신체적인 존재, 비언어적 혹은 사회 규범적인 상징물들을 어느 정도로 반영해 주느냐에 달려 있다. 따라서 면대면의 만남은 사회적 실재감이 높은 반면, 익명을 사용하여 상대방의 존재를 인식하지 못하고 기계를 통한 커뮤니케이션을 해야 하는 컴퓨터 매개 커뮤니케이션은 상대적으로 사회적 실재감이 낮다.

그러면 왜 청소년들은 사이버 공간에서 쉽게 범죄를 저지르거나 도덕적 일탈 행동을 하게 되는 것일까?²⁰⁾ 물론 여러 가지 요인들이 얽혀 있음을 쉽게 짐작할 수 있지만 대부분의 학자들은 사이버공간의 생태학적 특성과 그곳에서

20) 추병완, 「정보윤리교육론」(서울;울력, 2001), 127쪽.

의 인간 심리적 특성의 상호작용으로 설명하고 있다. 대부분의 사람들은 대면적인 현실세계에서 일상적으로 말하거나 행동하지 않는 것을 사이버공간에서는 서슴지 않고 말하거나 행동하게 된다. 그들은 사이버 공간에서 긴장이 풀어짐을 느끼고, 무언가에 얽매어 있다는 느낌을 훨씬 적게 가지며, 보다 개방적으로 그들 자신을 표현하게 된다. 이러한 현상을 일컬어 탈억제 효과 disinhibition effect라고 부른다.²¹⁾ 어떤 사람에게는 한두 가지 요인이 지배적일 수 있으나, 대부분의 경우 여러 가지 요인들의 상호작용을 통하여 탈억제 효과가 생기게 되는데 다음과 같이 살펴보자.

첫째, ‘너는 나를 알지 못한다’는 식의 익명성이다. 익명성이라는 말이 암시하듯이, 우리는 사이버 공간에서 이름을 갖지 않거나 숨긴 채 행동할 수 있다. 그러한 익명성은 탈억제 효과를 위해 효과적으로 작용한다. 사람들이 현실 세계와 자신의 정체성으로부터 그들의 행동을 분리할 수 있는 기회를 갖게 될 때, 그들은 자신의 속내를 털어놓는 것에 대해 덜 위협을 느끼게 된다. 심지어 사이버 공간에서 적대적인 감정을 입각하여 행동했다고 하더라도, 그러한 행동에 대해 책임을 질 필요가 없다. ‘그것은 내가 아니다’라고 자신에게 항변하면 그만이기 때문이다.

둘째, ‘너는 나를 볼 수 없다’는 식의 불가시성 invisibility이다. 많은 온라인 환경에서 타인은 우리를 볼 수가 없다. 이러한 불가시성은 우리의 모습이 타인의 눈에 떨어 경우에는 감히 갈 수 없는 장소나 할 수 없는 행동을 할 수 있는 용기를 부여해 준다. 그러나 익명성과 비가시성은 중요한 차이점이 있다. 이메일이나 채팅 혹은 메신저 같은 텍스트 커뮤니케이션에서 상대방은 우리가 누구인지에 대해 상당히 많이 알 수도 있다. 그러나 그들은 여전히 우리를 볼 수가 없고, 우리의 목소리를 들을 수도 없다.

셋째, ‘나중에 다시 보자’는 식의 비동시성 asynchronicity이다. 이메일이나

21) J. Suler, (2002), "The online disinhibition effect," available at (www.rider.edu/users/suler/psycyber)

게시판에서의 의사소통은 비동시적이다. 사람들은 다른 사람들과 실시간으로 상호 작용을 하지 않는다. 우리가 말한 것에 대해 상대방이 응답하는 데에는 몇 분에서부터 몇 달이 걸릴 수도 있다. 따라서 비동시성은 ‘치고 빠지는 식’의 일탈 행동에 관여하도록 만든다.

넷째, ‘그건 모두 내 머리 속에 있다’는 식의 유아적 투사solipsistic introjection이다. 대면적인 단서가 결여된 상태에서의 텍스트 커뮤니케이션은 사람들에게 매우 흥미로운 영향을 미치고 있다. 사이버 공간에서 때때로 사람들은 그들의 정신이 마치 온라인 동료의 정신과 융합되고 있다는 것을 느낀다. 그리고 그러한 인격체는 텍스트 커뮤니케이션에서 그가 실제로 자신을 우리에게 어떻게 표현했는지 뿐만 아니라 우리의 기대·소망·욕구에 의하여 부분적으로 형성되기도 한다. 이렇듯 인격체가 우리의 정신 속에서 보다 정교하고 실제적인 것이 됨에 따라서, 우리는 타이핑에 의존한 대화가 우리의 머릿속에서 모두 일어나는 것으로 생각할 수도 있다.

다섯째, ‘그것은 단지 게임이다’는 식의 분열dissociation현상이다. 유아적 투사와 사이버 공간에서의 도피 가능성의 결합은 탈억제를 불러일으키는 새로운 힘을 만들어 낸다. 많은 사람들이 온라인에서의 삶을 현실 공간에서의 삶에는 적용되지 않는 규칙과 규범을 가진 게임으로 여기고 있다. 그 결과, 그들은 컴퓨터의 전원을 끄고 일상으로 돌아오면, 이제 게임을 끝냈다고 생각한다. 그리고 그들의 온라인 정체성도 함께 사라지게 된다.

여섯째, ‘우리는 동등하다’는 식의 지위의 중립성neutralizing of status이다. 온라인에 있는 동안 현실 공간에서의 우리의 지위는 상대방에게 알려지지 않거나, 현실 공간에서와 같은 영향력을 발휘하지 못한다. 현실공간의 경우, 사람들은 권위 있는 사람들 앞에서는 자신이 실제로 생각하는 것을 말하길 주저하게 된다. 그러나 사이버 공간의 경우에는 누구나 동등하다고 느끼기 때문에 자기가 생각하고 느끼는 것을 불승인이나 처벌의 두려움 없이 쉽게 말할 수 있다.

일곱째, ‘피해자가 보이지 않는다’는 식의 결과의 무시나 왜곡disregard or distortion of consequences현상이다. 일반적으로 자기 제재의 약화는 행동의 결과에 대해 고려하지 않거나 행동의 결과를 잘못 해석하는 경우에 발생한다. 특히, 다른 사람에게 해로움을 입힐 때 상대방이 보이지 않거나 행위자가 피해자로부터 시간적·공간적으로 멀리 떨어져 있을 때에는 그런 행동을 저지르기가 더 쉽다.

여덟째, ‘네가 잘못했기 때문이야!’라는 식의 비난의 전가attribution of blame 현상이다. 자신이 혐오하는 사람이나 대상 혹은 상황에 대한 비난 또한 자기 제재를 약화시킨다. 이 과정에서 사람들은 자기 자신은 무고한 피해자라고 여기고, 그들의 해로운 행동은 자신들의 강력한 분노에 의해 어쩔 수 없이 강제된 것이라고 믿는다. 내가 먼저 내 감정이나 기분을 상하게 만들었으므로, 나의 보복적 행동은 당연한 것이라고 치부하는 경우가 대표적인 사례에 속한다.

논의의 편의를 위해 여기서는 온라인 탈억제 현상의 원인을 사이버 공간의 기술적·심리적 특성에 국한하여 살펴보았다. 그러나 온라인 탈억제에 있어서 개인의 인성 또한 중요한 영향을 미칠 수 있다. 또한, 행위자의 기저의 감정·욕구의 강도와 충동수준²²⁾ 또한 사이버공간에서 행동하는 데 영향을 미칠 수 있다. 그러므로 이러한 제 변인들 사이의 상호 작용 또한 온라인 탈억제에 영향을 미칠 수 있음을 쉽게 추론할 수 있다.

22) 인터넷상에서는 모든 활동이 즉각적인 반응을 보이며, 이런 반응의 즉각성에 익숙해지면 질수록 잘 기다리지 못하고 성급하고 충동적인 성격으로 변화할 가능성이 있다. 또한 사이버 공간에서의 활동은 익명이나 가명으로 할 수 있을 뿐만 아니라 잘못된 행동에 대한 물리적 보복의 가능성도 낮아서 현실 세계에서와는 달리 말과 행동에 대한 구속에서 벗어나 자신의 감정이나 표현을 무절제하게 행하는 탈억제 현상이 나타나며, 이런 경험 역시 충동성을 유발시킬 수 있다 자신이 필요한 정보는 즉각적으로 얻을 수 있고, 자신이 원하지 않으면 사이버 공간상에서 대화하던 중이라도 언제든지 중단할 수 있는 자기 위주의 편이성은 욕구 만족을 지연하거나 자신의 욕구를 절제할 필요가 없는 상황을 만들고, 이런 상황에서의 오랜 경험 역시 충동성을 조장할 수가 있다.

위에서 살펴보았듯이 사이버 공간과 청소년의 문제행동에는 상관관계를 지니고 있다. 사이버공간에서 청소년들의 문제점은 다음과 같이 나타난다.

첫째, 가상과 현실의 혼동이다. 컴퓨터는 청소년으로 하여금 가상과 현실을 혼동하도록 한다. 청소년들은 가상공간에서 일어나는 일이 종종 현실적인 것으로 착각을 한다. 원래 청소년들은 공상적인 세계에 관심을 가지며 그것에 이끌리는 특성을 가지고 있다. 물론 이것은 그들에게 풍부한 감성과 창조성을 배양하는데 귀중한 체험이라는 점에서 교육적 의미를 가진다. 청소년들이 가상세계에서 벗어나지 못하면 가상세계에서의 폭력 이라든지 또한 살인이 무사고, 무판단의 상태에서 모방의 형태로 현실사회의 인간에게 겹쳐 나타나 버리기 때문에 그 문제의 심각성이 있다.

둘째, 청소년들이 폭력물에의 둔감하다는 사실이다. 컴퓨터게임뿐만 아니라 TV나 영화 등의 대중매체에 나타나는 폭력수준이 해가 갈수록 높아가고 있다. 그래서 이제는 웬만한 폭력적인 장면은 그냥 지나치게 된다. 아마 그러한 장면에 둔감해졌기 때문일 것이다. 폭력물에 둔감해지면 실제 상황에서 그러한 일들이 벌어져도 그것이 폭력인지 게임인지 구분하기 어려울 수도 있고 자신도 화가 나거나 하는 일이 생기면 쉽게 폭력적인 행동을 할 수 있을 것이다.

셋째, 생명경시 현상이다. 컴퓨터게임의 내용을 보면 엽기적인 살인을 포함하는 경우가 있다. 청소년들은 건전한 게임보다도 이러한 게임에 더 매료된다. 이러한 게임을 자주 접하다 보면 인간에 대한 그릇된 가치관을 가질 수 있게 된다. 총을 쏘면 상대방이 피를 뿌리며 죽고 신체의 일부가 절단되기도 하는 것을 접하게 되면, 심지어는 인육을 먹는 장면을 보게 된다면 사람들은 더 이상 인간의 생명이 소중하다는 생각을 하지 못할 수도 있다.

넷째, 폭력을 모방하게 된다. 점화이론에서는 단순히 총이나 칼과 같은 무기를 실제로 혹은 단순히 영상매체를 통해서 노출만 시켜도 공격성 수준을 증가시킨다고 주장한다. 특히 둠이나 퀘이크와 같은 폭력적인 게임은 실제로

아이들에게 어떻게 사람을 죽이는지 가르쳐준다고 한다²³⁾. 지난 해 미국의 콜로라도 주에서 발생한 총기난사 사건의 주인공은 게임 ‘듀’의 매니아였고, 브라질에서 발생한 총기난사 사건의 주인공도 ‘듀크뉴캠 3D’라는 게임의 매니아였다는 것도 폭력적인 컴퓨터게임의 부정적 영향을 잘 말해주고 있다.

위와 같이 청소년은 사이버공간에서 가상과 현실의 혼동, 폭력물에 둔감, 생명경시 현상, 폭력물 모방이라는 문제점을 지니고 있다. 그러면 본 논문의 접근 개념이라고 할 수 있는 사이버 폭력개념이 사이버불법행위와는 어떻게 관련되어 있는지 그 이론적 특징을 알아보자.

2. 사이버 불법행위의 특징과 사이버폭력개념 정립 시 고려할 점

1) 사이버 불법행위의 특징

사이버불법행위를 검토하기 위하여 먼저 사이버불법행위가 현실 불법행위와 다른 어떤 특징을 가지고 있는지를 살펴볼 필요가 있다.

첫째, 보호법익의 불명확성이다. 사이버불법행위는 그 불법행위로부터 보호하고자 하는 보호법익(Legally protectible interest)이 명확하지 않다. 사이버 커뮤니티 상에서의 불법행위의 대상인 보호법익은 무엇인가. 예를 들어 온라인게임에서 게이머(Player)의 캐릭터나 아바타를 죽이는 행위에 대하여 제재를 가한다면 그 제재를 통하여 보호하고자 하는 법익은 무엇인가. 캐릭터나 아바타 자체인가 게이머가 가지는 심리적상실감인가, 아니면 캐릭터나 아바타가 가지는 재산적 가치인가를 판단하기 어렵다²⁴⁾.

둘째, 위법성 기준의 불명확성과 인식의 미약성이다. 사이버불법행위 위

23) (<http://www.netaddiction.com>)

24) 사이버상에서의 보호법익을 구성하는 것에 관한 광범위한 원칙에 대한 국제적 조화를 주장하는 견해로는 Michael L, Rustad & Thomas H, Koenig, “Harmonizing Cyber-tort Law for Europe and America”, 5. J. High Tech. L. 13, 57(2005) 참조. 1.

법성판단에 있어서는 그 기준이 일치하지 않는다. 사이버공간내에서도 위법성 판단기준이 각양각색이거나 현실공간의 위법성판단기준의 적용여부와 그 적용한계가 문제되고 있다. 또한, 사이버불법행위는 행위자가 그 행위가 위법하다는 사실을 인식하지 못하고 행하는 경우가 많다. 싸이월드에서 친구의 미니홈피를 구경하다가 “파도타기”를 통해 친구의 미니홈피에 아무 동의 없이 들어가 사생활이 담긴 글 또는 사진을 보는 것이 위법한가. 대다수의 이용자는 이것이 프라이버시침해가 될 만한 것임에도 불구하고 이것이 위법하다고 생각하지 않는다.

셋째, 원칙적 고의행위성이다. 사이버불법행위는 사이버상 해킹, 명예훼손, 스팸메일, 음란물유포 등에서 보는 바와 같이 대체로 고의에 의한 불법행위가 주종을 이루고 있다. 과실에 의한 불법행위는 온라인서비스 제공자의 주의의무(duty of care)위반과 관련하여 논의되고 있으나 무과실책임에 관한 논의는 찾아보기 어렵다²⁵⁾.

넷째, 무국경성이다. 사이버공간은 국가와 국가 간의 경계를 초월하는 무국경성을 그 특징으로 한다. 사이버공간에서는 일반적으로 인터넷 주소창에 주소를 치면 세계 어느 사이트로도 이동할 수 있기 때문이다. 따라서 사이버불법행위는 전 세계 어디에서나 일어날 수 있고, 이와 같은 사이버불법행위의 무국경성은 준거법결정이나 국제재판관할의 결정에 있어 쉽지 않은 문제를 제기하고 있으며 이로 인하여 국제적 기준의 정립이 요구되고 있기도 하다.

다섯째, 제3자행위의 관여성이다. 사이버불법행위에 있어서는 온라인서비스제공자(Online Service Provider: 본고에서는 OSP라 부른다)가 거의 모든 경우에 개입하고 있어 OSP책임과 함께 논의되고 있다.²⁶⁾ 또한 하이퍼링크나

25) 미국의 사이버불법행위에 관한 판례를 분석하여 과실 책임 내지 무과실 책임(strict liability)을 인정할 사례가 거의 전무하다는 논의로는 Michael L, Rustad, “The Judge's New Robes in Cybertorts”, <http://www.aals.org/profdev/torts/Rustad.html>

26) 자세한 논의는 성지용, “사이버불법행위에 대한 OSP의 책임” (사이버불법행위법연구회, 2005. 8. 20.) 발표논문.

검색엔진제공자의 책임도 OSP책임과 함께 논의되고 있다.²⁷⁾ 인터넷사이트 운영자는 불법 행위자에 대한 기술적 통제를 실현할 수 있는 지위에 있으므로 기술적 통제 의무를 위반하여 불법행위를 방치한 경우에는 이에 대한 책임부담이 문제된다.

여섯째, 책임추궁의 곤란성이다. 사이버불법행위는 다수인이 익명으로 행하기 때문에 행위자의 신원을 알기 어렵고, 일반적으로 그 피해도 경미한 수준에 머물기 때문에 피해자들이 가해자를 색출하여 책임추궁하려는 노력을 하지 않게 되며 그 위법여부의 판단이 어려우며, OSP의 책임을 묻고자 하나 이 또한 용이하지 아니한 실정이다.

일곱째, 피해회복의 곤란성이다. 사이버불법행위가 있으며 그 피해가 전세계적으로 발생하고 또 인용이나 퍼 나르기로 인하여 순식간에 다수인에게 확산되므로 그 피해회복이 거의 불가능하고 또 피해액의 입증도 용이하지 아니하여 피해회복이 곤란한 경우가 많다는 점에 그 특징이 있다.

이렇듯, 사이버불법행위는 현실불법행위와는 다른 특징들을 보인다. 그렇다면 본 논문에서 주요개념으로 이용 될 사이버폭력 개념에 대하여 알아보자.

2) 사이버폭력 개념정립 시 고려할 점

사이버폭력 개념정립 시 고려할 점으로는 다음과 같다. 첫째, 인격권 침해와 사이버폭력을 들 수 있다. 인터넷은 인터넷을 이용할 수 있는 사람이라면 누구든지 자유롭게 의견을 포명할 수 있고 또 정보를 교환할 수 있다. 이러한 인터넷상의 자유로운 의사 표현, 자유로운 정보, 사상의 유통은 인터넷세상, 디지털세상이라는 새로운 시대를 이끌어가고 있지만²⁸⁾, 반면에 인터넷 중

27) 자세한 논의로는 제철웅, “하이퍼링크 및 검색서비스제공자의 불법행위책임” (사이버불법행위법연구회, 2005. 11. 26), 발표논문.

28) 인터넷 문화란 21C의 대표적 대중문화 현상중 하나로 이제는 거의 하나의 문화 또는 사회(사이버스페이스)로 자리 잡아 우리의 미래생활을 바꿔가고 있다. 현재 컴퓨터와 인터넷이

독을 비롯한 여러 사회적 문제를 낳고 있기도 하다. 사이버불법행위 중 사이버폭력의 핵심 중 하나는 인터넷상의 언어폭력으로 인한 인격권 침해라 할 수 있다.²⁹⁾ 기존에 논의되어 온 사이버폭력의 개념은 사실 인터넷 매체를 매개로 하여 명예라는 인격권의 침해를 말하는 것이 대부분이다. 실제 개인적 법익침해를 하는 사이버폭력행위의 대부분은 인격권침해의 경우를 말한다.

둘째, 사전적·사후적 구제장치의 균형을 들 수 있다. 인격권 침해가 인터넷에 의해 이루어진다는 것은 통제가능성이 낮다는 것을 의미한다. 인터넷을 이용함으로써 그 침해의 정도가 크다는 인식에 따라 기존 실정법 아래 규제되고 있는 수위보다 더 가중하여 처벌하거나 또는 입법미비를 극복하고자 하는 노력이 있어 왔으나, 인터넷의 특성상 피해가 대량으로 확산되어 그 구제가 완전하지 못하고, 사후적 구제장치에 치중된 현행법제도로는 그 한계가 있다.

셋째, 디지털사회에 맞는 사이버폭력 개념을 들 수 있다. 급변하는 정보사회에 있어서 기존 범죄의 불명확한 조합을 뛰어 넘어 사이버세계에 타당한 새로운 사이버 형법의 개념, 사이버 폭력 개념의 도입이 필요하다. 이것은 폭력의 개념, 즉 물체 또는 사람에게 유형력을 행사하는 것이라 정의되는 폭력의 개념, 그 폭력으로 인한 결과로 받게 되는 정신적 신체적 피해의 개념이 사이버스페이스 상에서는 전혀 다르게 적용된다는 것이다. 이러한 점에서 사이버폭력을 정의하는 것이 현실의 세계를 기준으로 설정된 기존의 형법상의 폭력개념과의 혼동을 줄이는 방법 중 하나가 될 것이다.

넷째, 사이버폭력과 사이버불법행위 그리고 인터넷 윤리를 들 수 있다. 사이버폭력은 사이버불법행위 중 그 폭력성 또는 폭력적인 행위를 포함하는 개념이다. 그러나 때로 ‘사이버폭력’, ‘사이버불법행위’, 그리고 ‘인터넷윤리’의

없다면 교제는 물론 업무조차도 마비되며, 이러한 인터넷을 통해 얼마나 정보를 잘 활용하는가가 중요한 능력의 척도로 자리 잡아 가고 있다.

29) 인터넷에 의한 표현의 자유와 인격권 보호에 관해서는 남효순·정상조 공편, 「인터넷과 법률」(서울;법문사, 2002), 515쪽.

개념이 혼동되는 경우가 있다. 사이버폭력은 일반적으로 정통방법상의 규정에 기인하여 “정보통신망등을 통하여 부호, 문언, 음향, 화상 등을 이용하여 타인을 모욕하거나 타인의 명예 또는 권익을 침해하는 행위”로 표현되어 지고 있다. 사이버불법행위는 사이버스페이스 영역의 확장에 따라 현실공간상의 불법행위와 같은 행위들이 사이버 공간상에서, 사이버커뮤니티 상에서, 사이버공간과 현실공간에 걸쳐 이루어져 인격적·재산적·공공적 법익을 침해되는 행위를 말한다.³⁰⁾ 인터넷 윤리는 정보사회를 살아가는데 있어서 개인 또는 사회구성원들이 준수하여야 할 옳음과 그름, 좋음과 나쁨, 윤리적인 것과 비윤리적인 것을 올바르게 판단하여 행위 하는데 필요한 규범적인 기준체계라 할 수 있다.³¹⁾ 따라서 사이버폭력은 사이버불법행위의 일부분에 포함된다 할 수 있으며, 인터넷 윤리의 큰 범주 안에 포함된다고 할 수 있을 것이다.

다섯째, 보호법익에 따른 분류를 들 수 있다. 종래 통일되지 못한 사이버폭력의 개념으로 일반적인 사례를 중심으로 사이버폭력행위를 분류하다 보니 그 분류 기준이 모호한 점이 없지 않아 있었다. 신체에 유형력을 행사하는 의미의 폭력의 개념(단어)을 사이버상의 행위에 적용하고, 그 폭력행위를 한 결과가 명예가 훼손되고, 모욕을 당했다고 한다는 것이 기존의 법체계와 맞지 않게 된 것이다.

생각건대, 사이버상의 폭력적 불법행위³²⁾는 피해자의 법익침해를 불러일으키고, 이에 대한 구제책이 그 피해자의 피해를 구제해준다는 점에서 그 피해자의 보호법익을 사이버폭력행위의 분류기준으로 삼고, 또한 상기 사이버불법행위를 인격적, 재산적, 사회적, 공공적 법익에 따라 분류한 것을 사이버

30) 사이버공간에서 허용되지 않은 접속행위를 통하여 개인의 권리와 법익을 침해하는 행위라고 정의하기도 한다. 정진명, “사이버불법행위에 관한 전통이론의 극복” (기술과법연구소, 2005), 「사이버불법행위법연구회 세미나」 발표논문, 158쪽.

31) 성동규 외 3인, “사이버폭력과 인터넷윤리실태조사 보고서”(KT문화재단, 2006), 14쪽.

32) 폭력의 핵심(또는 본질)을 물리적 강제력이라고 볼 경우, 폭력의 개념에는 불법적 행위와 합법적 행위가 모두 포함된다. 사회의 승인을 받은 국가권력의 합법적 폭력행위도 있기에 여기에서 사이버폭력을 사이버 상에서 이루어지는 폭력적 불법행위라 표현하기로 한다.

폭력행위에 적용하여 보호법익을 개인적 보호법익, 사회적 보호법익, 국가적 보호법익에 따라 분류하는 것이 타당하다고 본다. 본 논문에서는 보호법익 즉 개인적, 사회적, 국가적 보호법익을 기준으로 사이버 폭력행위에 대하여 다음 3장에서는 개념정립 및 청소년 사이버폭력 현황을 고찰할 것이다.

III. 사이버폭력 개념과 현황

1. 사이버폭력의 개념과 사이버폭력의 유형별 고찰

인터넷 이용이 증가함에 따라 사이버상의 명예훼손, 개인정보유출 등 사이버폭력이 심각해지고 있다. 최근 인터넷의 익명성, 신속전파성, 대중성 등을 악용한 명예훼손, 성폭력 등 인권침해의 사례가 급증하고 있으며, 음란·도박, 자살, 폭력 등 반사회적 불건전정보는 사회의 기본가치를 파괴하고, 사회 안정을 침해하며, 청소년의 건전한 인격형성을 저해하는 등 인터넷의 역기능을 발생시키고 있다. 각종 게시판, 미니홈피, 블로그 등을 이용하여 자신의 의견 및 주장을 자유롭게 개진할 수 있는 표현의 자유를 보장받을 수 있는 사이버공간은 익명성과 전파성이라는 특성상 예상치 못한 피해를 받을 수 있으며, 그 피해의 정도도 심각한 수준에 이르고 있다.

한편 사이버폭력은 주로 언어적 침해행위로서 대부분 게시판, 댓글, 퍼나르기, 문자메시지를 통해 이루어지고 블로그·인터넷카페 등 사이버커뮤니티, 미니홈피, 모바일 등에서 확대, 재생산되고 있다.

1) 사이버폭력

사이버폭력 개념의 변천과정을 살펴보면, 과거에 사이버 일탈이란, 네티즌들이 현실세계의 사회 공동체적 규범을 가상공간에 적용하여 가상공간에서의 규범으로 받아들이는 것을 위반하거나, 가상공간의 특성을 바탕으로 가상공간 공동체 구성원들이 새롭게 창출하고 있는 규범을 위반한 모든 행위를 일컫는다. 사이버 일탈의 유형으로 현행법에 저촉되는 사이버일탈 행위인 사이버 범죄와 현행법에 저촉되지 않는지만 사회 공동체의 가치와 규범에 어긋나

는 행위를 가르켜 탈규범적 사이버 행위라고 정의하였다. 하지만, 사이버 일탈의 유형이 다양화되고 복잡해지면서 사이버폭력이라는 명문화된 법적인 개념이 등장하게 되었다. 최근 사이버공간 상에서의 모든 일탈행위를 사이버폭력으로 개념 정립되어 가는 추세에 있다.

사이버폭력의 개념은 전통적 개념의 폭행(폭력)과 기존의 사이버폭력 개념으로 구분하여 설명할 수 있다. 우선 전통적 개념의 폭력부터 살펴보면, 형법상 폭행(폭력)³³⁾이란 일반적으로 사람의 신체에 대하여 有形力을 행사하는 것³⁴⁾을 말하는 데, 이러한 폭행의 의미와 내용에 대해서는 다음과 같이 4가지로 구분하는 것이 통설적인 견해이다.

첫째, 최광의의 폭행은 대상이 무엇인지를 묻지 아니하고, 사람에 대한 유형력의 행사인지 물건에 대한 것인지를 묻지 않고 有形力을 행사하는 모든 경우를 포함한다. 둘째, 광의의 폭행은 사람에 대한 직접. 간접의 유형력의 행사로, 반드시 사람의 신체에 대하여 유형력이 가해질 것을 요구하지 않고 물건에 대한 것일 지라도 간접적으로 사람에 대한 것이라고 볼 수 있으면 족하다고 한다. 셋째, 협의의 폭행은 사람이 신체에 대한 유형력의 행사를 의미하며, 형법상 폭행죄의 폭행의 의미는 여기에 속한다고 본다. 넷째, 최협의의 폭행은 상대방의 반항을 불가능하게 하거나 현저히 곤란하게 할 정도의 가장 강력한 유형력의 행사를 말한다.

다음으로, 기존의 사이버폭력의 개념에 대해서 살펴보도록 하자. 첫째, 기존의 사이버폭력의 개념과 범위에 대해서는 여러 가지의 해석이 제기되어 왔으나 넓은 의미로는 사이버공간에서의 온갖 형태의 폭력적인 표현과 행위를 사이버폭력이라고 표현하고 있다.³⁵⁾ 이는 사이버범죄와 마찬가지로 법적 용어

33) 폭행과 폭력은 엄밀히 말하면 구분된다. 폭력(暴力, violence)은 신체적인 공격행위 등, 불법한 방법으로 행사되는 물리적 강제력을 말하며, 폭행(暴行, assault; attack; an act of violence)은 이러한 폭력을 행사하는 일을 말한다. 그러나 본고의 폭력의 의미는 폭행의 의미, 즉 사이버공간에서 이루어지는 폭력적인 행위를 의미하는 것이기에 폭력과 폭행의 의미를 구분하지 않기로 한다.

34) 이재상, 「형법각론」(서울;박영사, 2004.), 59쪽.

는 아니다. 일반적으로는 “정보통신망을 통하여 부호, 문언, 음향, 화상 등을 이용하여 타인을 모욕하거나 타인의 명예 또는 권익을 침해하는 행위”³⁶⁾로 정의되어 오고 있다. 사이버폭력의 정의가 명확하지 않았던 것과 마찬가지로 사이버폭력의 유형도 명확한 기준에 의해 분류되어 왔던 것은 아니다 사이버상의 범죄 행위에 대한 대응과정을 살펴보면, 크게 현행 정보통신망법상의 명문규정에 의해 사이버 명예훼손과 사이버성폭력으로 분류해오다가, 사이버스페이스상의 불법행위의 증가와 더불어 사이버상의 여러 유형의 폭력행위를 포괄하는 ‘사이버폭력’이라는 개념을 도입하며 여러 유형의 사이버불법행위에 대응해 나가고 있는 것으로 보인다.

또한, 기존의 사이버폭력의 개념에 대해서 정통망법상과 사이버폭력 개념 도입을 통한 분류로 나누어보았다. 우선 정통망법상의 분류를 살펴보자.

첫째, 사이버명예훼손은 사이버상의 비방, 폭로, 사생활침해, 초상권침해, 사칭. 도용 등의 행위를 특정인에 대한 사회적 평가, 즉 명예를 깎아 내리는 범죄, 즉 사이버명예훼손으로 보는 것이다.³⁷⁾ 사생활침해, 초상권 도용, ID 사칭. 도용 등을 명예훼손의 범주에 넣는 것은 법리상 문제가 있었던 것으로 보인다. 사이버명예훼손의 유형을 표로 정리하면 다음과 같다.

<표-1> 사이버명예훼손의 유형

비방	게시판이나 전자우편 등을 통해 공개적으로 개인 또는 단체를 나쁘게 말하고 헐뜯는 행위
폭로	부정이나 비밀과 관련하여 특정 사실 또는 허위사실이 공개된 게시판이나 전자우편, 메신저 등을 통하여 이를 유포하는 행위
사생활 침해	사생활을 공개적으로 다른 사람들에게 알리는 행위
초상권	원치 않는 사진공개나 합성 등을 통하여 명예를 훼손하는 행위

35) 정보통신윤리위원회, 「사이버폭력 피해사례 및 예방안내서」 (정보통신윤리위원회, 2006)

36) 정완, “사이버폭력에 대한 법제도적 대응방안 연구” (정보통신윤리위원회 2005), 26쪽. 박종현/서경원, <인터넷윤리관련 법과 제도> (정보처리학회지, 제13권 제1호, 2006), 19쪽.

37) 정보통신윤리위원회, 「정보통신윤리백서」 (정보통신윤리위원회, 2003), 268쪽.

사칭·도용	ID나 메일주소 등 타인의 개인정보를 이용하여 거짓을 말하거나 속이는 행위
-------	---

둘째, 사이버성폭력은 사이버 명예훼손과 더불어 사이버성폭력을 사이버범죄의 하나로 보아 왔다. 여기서 사이버성폭력이란 정보통신서비스를 이용하여 성적 수치심이나 모멸감을 느끼게 하는 행위를 말하며, 그 유형으로는 사이버성희롱, 사이버스토킹, 사이버성적 명예훼손, 사이버 음란물게시 등을 들고 있다.³⁸⁾ 사이버성폭력의 유형을 표로 정리하면 다음과 같다.

<표-2> 사이버성폭력의 유형

사이버성희롱	전자우편이나 채팅을 통해서 상대방에게 성적 수치심이나 모멸감을 느끼게 하는 글, 음향, 영상을 보내는 행위
사이버스토킹	사이버공간에서 이루어지는 스토킹으로 상대방에게 편지 보내기, 채팅요구, 성적희롱의 대상이 될 것을 요구하는 행위
사이버 성적 명예훼손	사이버공간에서 성폭력과 관련한 명예훼손은 게시판이나 성관련 사이트에 특정인의 사생활, 특히 성생활과 이와 관련한 허위사실을 글, 음향, 영상 등으로 올려서 개인의 명예를 훼손한 행위
사이버 음란물게시	전자우편이나 채팅을 통해서 음란한 부호, 문언, 음향, 영상을 반포하고 판매하는 행위 또는 임대하거나 전시하는 행위

그렇다면 사이버폭력 개념 도입을 통한 사이버폭력의 유형에 대하여 살펴보자. 사이버 명예훼손, 사이버성폭력으로 대별되던 사이버상의 범죄는 사이버폭력이라는 개념으로 새롭게 논의되기 시작하였다. 물론 인터넷상의 폭력, 사이버폭력, 온라인 폭력 등 여러 가지로 표현되어 왔으나, 일반적으로 사이버폭력이라는 용어로 통칭되어가고 있다. 기존의 사이버범죄의 유형 중, 사생활 침해, 초상권 도용, 사칭·도용 등이 제외되고 신종 범죄인 스토킹 등이 추가

38) 위의 책, 269쪽.

되고, 성매매, 음란물 유통 등도 포함시키고 있다.³⁹⁾ 사이버폭력의 유형을 표로 정리하면 다음과 같다.

<표-3> 사이버폭력의 유형

사이버모욕	특정인에 대하여 모욕적인 언사나 욕설 등을 게시판에 올리거나 메모 또는 채팅 상에서 행하는 행위
사이버 명예훼손	특정인에 대한 허위의 글이나 명예에 관한 사실을 인터넷 게시판 등에 올려 불특정 다수인에게 공개하는 행위
사이버성희롱	인터넷상에서 음란한 대화를 강요하거나 성적 수치심을 주는 대화로 상대방에게 정신적 피해를 주는 행위
사이버스토킹	인터넷 또는 PC 통신상의 대화방, e-mail 등 정보통신망을 이용하여 특정인에게 원하지 않는 접근을 지속적으로 시도하거나 성적 괴롭힘을 행사하는 행위로, 구애형 스토킹, 이지매형 스토킹, 명예 훼손형 스토킹 등으로 나눌 수 있음.
사이버성매매	인터넷이나 PC통신망의 대화방을 이용하여 원조교제를 유도하거나 알선, 중개하여 10대 매매춘을 확산시키는 행위
사이버음란물	유명연예인의 몰래카메라 등 현실세계에서 만들어진 내용을 유통시키는 행위
음란 스팸메일	e-mail로 특정인 또는 불특정 다수인에게 음란, 폭력적인내용의 글 또는 영상물을 발송하는 행위

2) 사이버폭력의 현황 및 실태

정보통신윤리위원회가 심의한 불법·청소년유해정보는 2001년 25,210건, 2003년 79,134건이었고, 2005년에는 119,148건으로 급증하였는데 이는 2001년에 대비하여 472%가 증가한 것이다. 이와 같이 불법·청소년유해정보가 급증

39) 정완, 앞의 논문, 25~27쪽.

하게 된 주된 이유는 지난 10년간 우리나라의 정보이용환경이 크게 변화하였음에도 불구하고 올바른 정보통신 윤리의식의 미성숙에 기인한 것으로 보여진다.

<표-4> 불법·청소년유해정보 심의 및 시정요구 건수⁴⁰⁾

연도	심의건수	시정요구				
		내용 삭제	경고	이용 정지	이용 해지	합계
2003	79,134	7,103	5,054	2,227	3,647	18,031
2004	69,292	14,526	7,669	5,823	6,017	34,035
2005	119,148	23,952	11,714	449	6,528	42,643
2006.6	72,669	8,488	2,573	71	9,443	20,575
합계	340,243	54,069	27,010	8,570	25,635	115,284

또한 정보통신윤리위원회의 2005년 사이버폭력에 대한 시정요구 건수가 2004년에 비해 8,608건이 늘었고, 특히 사이버폭력의 일반내용인 명예훼손과 언어폭력을 포함한 폭력·잔혹·혐오 부분의 2005년 시정요구건수가 2004년보다 3~4배 정도 크게 증가한 것으로 나타나고 있다.

<표-5> 사이버폭력 시정요구건수⁴¹⁾

연도	명예훼손	음란	폭력·잔혹·혐오	사행심 조장	사회질서 위반	합계
2004	470	27,603	597	41	5,324	34,035
2005	1,513	29,898	2,667	250	8,315	42,643
2006.6	828	9,760	1,043	2,958	5,986	20,575

한편 사이버명예훼손·성폭력상담센터에서는 최근 5년간(2001년~2006년 3월) 명예훼손, 모욕, 스토킹, 성폭력 등과 관련하여 총 22,872건의 피해상담을 수행한 것으로 나타나는 등 정보통신망상에서 사이버폭력의 피해가 급증하고

40) 정보통신윤리위원회, <정보통신윤리 관련 종합통계>, 2006년. 7월.

41) 정보통신윤리위원회(2006), 위의자료.

있음을 알 수 있다.

<표-6> 사이버폭력 피해 상담내용 분석⁴²⁾

연도	피해 내용				합계
	명예훼손(모욕)	성폭력	스토킹	기타	
2001	278 (33)	204	22	550	1,054
2002	1,248 (115)	224	53	2,091	3,616
2003	1,916 (894)	557	95	1,649	4,217
2004	2,285 (979)	322	81	1,225	3,913
2005	5,735 (1,802)	889	193	1,589	8,406
2006,6	2,087 (628)	451	62	579	3,179
합계	13,549 (4,451)	2,647	506	7,683	24,385

사이버폭력이 심화되면서 검·경찰도 대응수위를 높이고 있는데, 그간 경찰은 범정부적으로 추진하고 있는 5대 폭력의 하나인 사이버폭력을 근절하기 위해 지속적인 단속을 실시하여 2005년도에 10,535건 13,461명(전년 9,200명 대비 46.3% 증가)을 검거하는 성과를 거두었으나, ‘원링’, ‘ARS’, ‘모바일 콘텐츠 연동’과 같은 스팸광고를 포함하여 휴대전화 등 모바일기기를 통한 새로운 유형의 사이버폭력이 나타나고 있어 이에 대한 대책을 마련하고 있다.

인터넷윤리의식 실태조사 및 현황에 대한 인터넷 윤리포럼 결과에 의하면,⁴³⁾ 초등학생~대학생까지 2000명 이상을 대상으로 인터넷 윤리 의식에 대한 조사를 실시하였는데 이에 대한 결과는 놀라웠다.

설문 조사 결과 초등학생과 중학생, 고등학생, 대학생 모두 인격모독과 개인정보 유출을 가장 심각한 인터넷 역기능으로 지목했다. 또 초등학생들은 불법 커뮤니티 문제를, 대학생들은 음란물 문제를 심각하게 받아들이는 것으로 조사됐다. 중고등학생들은 정보화 과목 등을 통해 인터넷 윤리 관련 교육을 받은 적이 있는 사람의 비율이 60~70%에 이르는 반면 초등학생과 대학생

42) 정보통신윤리위원회(2006), 위의자료.

43) No.1 IT 포털 ETNEWS. 2006년. 12월. 11일자.

<표-7> 사이버폭력 주요 피해사례44)

사건명	일시	내용
수위사진 사건	2002.3	연예인 ○○○ 등의 수위 치림 사진이 인터넷에 유포
H양 비디오 사건	2003.3	H양 비디오 사건 기사에 연예인 ○○○의 사진이 게재
연예인 사망사건	2003.7	여대생이 연예인 ○○○의 교통사고사망 허위기사 작성
왕따동영상 사건	2004.2	'왕따동영상' 이 촬영된 중학교의 교장이 자살
연예인 X파일	2005.1	유명연예인 99인의 신상정보를 담은 미확인 사실 유포
트위스트킴 사건	2005.4	연예인 트위스트킴이 음란사이트의 운영자로 몰려 피해
신생아 확대사건	2005.4	간호사들이 자신의 휴대폰에 올린 신생아 확대사진이 유포
체벌여교사 자살사건	2005.4	체벌 혐의를 받은 여교사가 자살하자 체벌 사실을 알렸던 학생이 기출
서모씨 자살사건	2005.5	딸이 남자에게 버림받아 자살했다는 글이 올라오자 네티즌이 해당 남성을 추적해 인터넷에 실명 공개
개똥녀 사건	2005.6	지하철에서 애완견의 배설물을 치우지 않은 여성 사진 유포
나체사위 사건	2005.8	방송사 음악프로그램 생방송 중 모 밴드가 나체로 시위를 한 동영상이 인터넷을 통해 확산
임수경씨 아들 악플사건	2006.1	임수경씨 아들 익시기사 후, 개인 명예훼손 악플 무차별 게시자 형사고발
여교사 성폭행 사건	2006.3	같은 학교 기간제 여교사를 성폭행한 혐의로 구속된 기해자 교사의 실명과 사진 등이 인터넷을 통해 무차별적으로 유포

은 절반 이하가 교육을 받은 경험이 없는 것으로 나타났다. 대학생들 대상으로 인터넷 윤리와 관련된 시험을 치른 결과 윤리 과목 수강자생은 90% 이상 합격률을 보였으나 비수강생 합격률은 66%였다. 특히 해킹 기법이나 사이버 명예훼손, 네티켓 등의 분야에서 수강생들의 정답률이 현저히 높았다.

대학생들은 90% 이상이 현재 인터넷 윤리 문제가 심각한 상황이라고 응답했으며 인터넷 윤리와 관련된 정규교육이 필요하다는 응답도 60% 이상의 높은 비율을 차지했다. 대학생 네티즌들은 인터넷 역기능으로 인해 받은 피해로 개인정보 유출과 인격모독, 바이러스 유포 등을 꼽았다. 자신의 가해 행위로는 저작권 침해를 꼽은 사람이 가장 많았다. 또 35%의 학생이 가해 경험이 없다고 밝히는 등 자신을 주로 인터넷 공간의 피해자로만 여기는 경향이 높았다. 인터넷상의 명예훼손과 성폭력 사례가 크게 증가한 것으로 나타났다. 정보통신부와 정보통신윤리위원회(KISCOM, 위원장 강지원)가 발간한 ‘2005년 사

44) 정보통신윤리위원회, <정보통신윤리 관련 종합통계>, 2006년. 7월.

이버 명예훼손·성폭력 상담사례집'에 따르면 사이버 명예훼손 및 성폭력상담센터의 상담건수는 총 8406건으로 지난 2004년의 3913건에 비해 2배 이상 증가했다.

이는 지난해 연예인 X파일, 개똥녀 사건, 신생아 학대사진 유포, 디카(디지털카메라)·폰카(휴대폰카메라)를 이용한 몰카(몰래카메라)·도촬(도둑촬영) 등 다른 해에 비해 사이버상에서 명예훼손과 성폭력 등으로 인한 피해가 큰 문제가 됐기 때문이란 분석이다. 비방, 폭로, 유언비어 유포 등 '사이버 명예훼손'과 관련된 민원이 3933건을 기록해 전체 상담건수의 47%를 차지하는 것으로 밝혀졌다. 이어 게시판 댓글, 미니홈피 방명록, 휴대폰 문자를 통해 발생하는 '사이버모욕'이 1802건, 몰카, 음란채팅·쪽지 등 '사이버성폭력'이 889건, '사이버스토킹'이 193건으로 나타났다.

상담사례집⁴⁵⁾에서는 지난 한 해 동안 사이버 명예훼손·성폭력상담센터에서 실시한 상담내용 중, 사이버 명예훼손(153건), 사이버모욕(29건), 사이버성폭력(29건), 사이버스토킹(14건), 행정절차 일반(32건) 등 대표적인 사례 257건을 엄선하여 수록했다. 또 이를 게시판, 전자우편, 커뮤니티, 미니홈피, 채팅, 메신저, 휴대폰 등 서비스별로 일어날 수 있는 피해사례로 구분해, 피해자는 물론 가해자가 적절하게 대응할 수 있는 답변을 쉽게 찾아볼 수 있도록 했다.

상담사례집⁴⁶⁾에는 ▲사이버 명예훼손·성폭력 개념 ▲사이버 명예훼손·성폭력 관련 법규 ▲상담동향 및 통계 ▲주요 언론보도 및 판례 등을 게재해 정부, 학계, 정보통신사업자들이 사이버폭력에 대한 피해구제 및 예방에 최대한 도움이 될 수 있도록 했다. 한편, 상담센터에서 상담 이용자를 대상으로 실시한 의견조사 결과, 실제 민·형사상 소송을 제기한 사람들 대부분이 법률지식 부족 및 지원기구 부재(50.0%), 소요기간(17.3%), 비용(11.8%)면에서 어려움을 겪었으며, 68.9%의 이용자가 신속한 피해자 구제와 당사자간의 원만한

45) 정보통신윤리위원회, 「사이버 명예훼손·성폭력 상담사례집」(서울;정보통신윤리위원회,2005)

46) 정보통신윤리위원회(2005), 앞의 책.

합의를 유도할 수 있는 분쟁조정기구가 필요하다는 의견을 제시했다. ‘2005년 사이버 명예훼손·성폭력 상담사례집’은 전국 시·도청 및 교육청, 대학교 및 공공 도서관, 주요 정보통신사업자 등에 배포됐으며, 사이버 명예훼손·성폭력 상담센터 홈페이지(www.cyberhumanrights.or.kr)에서도 볼 수 있다.

앞에서 사이버불법행위를 불법행위가 일어나는 영역(space)을 기준으로 하여 사이버커뮤니티 내에서의 불법행위, 사이버공간 일반에서의 불법행위, 네트워크 시스템상의 불법행위 나아가 현실세계에 걸친 불법행위로 나누어 보고, 이중 사이버폭력과 관계가 있는 사이버커뮤니티 내에서의 불법행위와, 사이버공간 일반에서의 불법행위를 정리해 보았다. 종래 사이버폭력행위의 유형은 사이버폭력의 개념이 명확하지 않고 대체로 사이버공간에서 행해지는 폭력적 표현행위를 포함하고 있거나, 사이버 상에서 일반적으로 발생하는 폭력적 성향의 사례를 모두 포괄하는 분류를 해왔었다. 그러나 이러한 포괄적인 분류기준이 사이버불법행위와 사이버폭력행위의 구분을 모호하게 하여 많은 혼동을 낳고 있다. 따라서 본 연구에서는 사이버스페이스의 특성을 감안해 사이버폭력의 유형을 피해형태, 가해자·피해자수, 보호법익 등 다양한 시각을 통해 분류해보며 보호법익을 그 기준으로 제시할 수 있다.⁴⁷⁾

우선, 피해형태에 따른 분류에는 직접 피해자와 간접피해자가 있다. 둘째, 가해자·피해자 수에 따른 분류로는 1 : 1의 경우와 다수 : 1 또는 1 : 다수의 경우 그리고 수인 : 수인(2인-9인)의 경우가 있다. 셋째, 보호 법익에 따른 분류로서 사이버폭력행위의 유형을 개인적 법익침해, 사회적 법익 침해, 국가적 법익 침해 등 보호법익에 따라 나누어 분류해 볼 수 있다. 보호법익에 따른 분류는 사이버폭력의 개념 정립을 위해 가장 중요한 분류기준이라 할 수 있다.

먼저 개인적 법익침해에 의해 분류되는 사이버폭력행위로는 사이버모욕,

47) 물론 상기 분류 중 피해형태별 분류와 가해자 피해자수에 따른 분류는 사이버폭력행위의 형태에 따른 분류로 학문적 분류임을 밝혀둔다.

<표-8> 보호법익에 따른 사이버폭력행위 분류

기존의 분류		보호법익에 따른 분류	
분류기준	유형	분류기준	유형
	사이버모욕	개인적 법익 침해	사이버모욕
	사이버명예훼손		사이버명예훼손
	사이버성희롱		사이버성희롱
	사이버스토킹		사이버스토킹
	사이버음란		프라이버시침해
	사이버성매매		협의를 사이버폭력행위
	음란스팸메일	스팸메일/통신폭주행위	
		사회적 법익 침해	사이버음란행위
			사이버상 비윤리적행위
		국가적 법익 침해	사이버반국가행위

사이버명예훼손, 사이버성희롱, 사이버스토킹, 프라이버시 침해를 들 수 있다. 일반적으로 사이버스페이스에서 벌어지는 많은 사이버폭력행위의 대부분을 차지한다고 볼 수 있다.

사회적 법익침해에 따른 분류기준으로 분류되는 사이버폭력행위로는 사이버음란행위, 협의의 사이버폭력행위, 사이버 반윤리적 행위를 들 수 있다. 사이버음란행위는 음란물을 사이버상에서 유통시키거나, 음란 스팸메일 등을 발송하는 것들을 말하는 것으로 종래 분류에 의하지 않고 사회적 법익을 침해하는 것으로 보고자 한다. 협의의 사이버폭력행위는 엽기적, 폭력적, 잔혹한 장면, 살인행위 등을 게시판에 올리거나 링크를 걸어 두는 행위를 말하며, 사이버상 비윤리적행위는 근친상간 장면을 올리거나 자살 조장 등의 내용을 담은 게시물을 올리는 행위를 말한다. 이러한 사회적 법익을 침해하는 사이버폭

력행위는 사이버스페이스 상에서 이루어질 수 있는 전형적인 사이버폭력이라 할 수 있다.

마지막으로 국가적 법익을 침해하는 행위는 사이버스페이스 상에서 대한민국의 정통성을 부정하는 행위, 내란 조장 행위, 외환 조장 행위, 간첩 행위 등을 들 수 있는데 이러한 사이버폭력행위는 광대한 사이버스페이스를 감안하면 현실적으로 적발하기가 어려운 점이 있다.

2. 개인적 법익침해에 따른 사이버폭력 개념과 현황

아래의 그림은 경찰청 사이버테러 대응센터가 발표한 사이버 폭력 단속 현황⁴⁸⁾이다. 경찰청에 따르면 사이버 폭력행위를 집중 단속(2005년 4월~6월)한 결과 3,221명(1,923건)을 검거하고 이중 295명을 구속하였는데, 이것은 전년 같은 기간(1,949명)보다 63.3% 늘어난 수치라고 한다. 유형별로 보면 개인정보침해가 전체의 26.8%로 가장 많았고 이어 명예훼손(20.3%), 공갈·협박(14.0%), 성폭력(13.5%), 스토킹(3.6%), 기타(21.8%)의 순으로 나타났다. 사이버 성폭력과 사이버 스토킹을 합한 발생비율이 17% 정도로 문제의 심각성을 더하고 있다.

[그림-4] 사이버폭력 단속 현황



[그림-5] 경찰청 사이버폭력 단속결과

■ 경찰청 사이버폭력 단속 결과 (4월18일~6월30일)

폭력유형	비율(%)	주요수법(유형 내에서 차지하는 비율·%)
개인정보침해	26.8	게임계정 등 해킹(64)
명예훼손	20.3	인터넷 게시판 등(88.1)
협박 공갈	14.0	휴대폰 문자 및 음성메시지(78.1)
성폭력	13.5	채팅으로 유인(87.3)
스토킹	3.6	휴대폰 메일 등 통신매체(94.5)
기타	21.8	음란물 유포 및 음란 화상채팅(73.5)

48) 세계일보, 2005년 7월 12일자. 한국일보, 2005년 7월 11일자.

1) 사이버모욕

사이버 상에서는 비대면 커뮤니케이션이 이루어진다. 따라서 상대방을 현실상의 사람이라는 인식이 적은 상태에서 무례한 말과 욕설로 상대방에서 모욕을 주는 행위를 하거나, 온라인 게임상 상대방과 의견교환 할 수 있는 문자창을 이용하여 상대방에게 욕설을 하게 된다. 이러한 행위들을 사이버 폭력 중 개인적 법익침해에 해당하는 행위로 사이버모욕으로 구분하고 있다. 사이버모욕은 사이버 명예훼손과 사이버성희롱과 함께 사이버 상에 이루어지는 대표적인 언어폭력 중 하나라 할 수 있다.

사이버모욕죄는 정통망법상에 별도로 규정되어 있지 않아 형법 311조의 모욕죄를 적용하고 있어 사이버 명예훼손죄를 신설하자는 의견⁴⁹⁾과 과잉입법내지 중복입법이라는 의견⁵⁰⁾으로 나누어지고 있다. 사이버모욕에 관한 사례는 다음과 같다.

하리수 열흘간 사이버 모욕...사이버수사대 체포⁵¹⁾

하리수가 사이버 테러를 가한 네티즌에 대해 수사를 의뢰, 용의자가 검거된 사실이 뒤늦게 밝혀졌다. 하리수는 지난 1일 자신의 공식 홈페이지에 '주예수' '기독교인' '응징자' 등의 ID로 10여일 동안 매일같이 심한 욕설과 트랜스젠더에 대한 성적 편견의 글을 게재해온 네티즌을 서울 마포경찰서 사이버수사대에 신고했다.

14일 이들 중 한명이 검거됐으며, 하리수는 이날 고소인 자격으로 마포경찰서를 방문해 대질신문까지 마친 것으로 드러났다. 문제의 용의자는 35세의 택시운전사이며, 그는 "내가 한 일들이 이렇게 법적으로 문제가 되는 줄 몰랐다"며 선처를 호소했다. 이 네티즌은 10일 이상 하리수에게 차마 입에 담을 수 없는 욕설 뿐만 아니라 하리수의 부모에 대한 욕설도 거리낌없이 해온 것으로 전해진다.

하리수는 처음에는 이 네티즌의 글을 삭제만 하다 열흘 이상 똑같은 글이 올라오자 어쩔 수 없이 법적 조치를 취하게 됐다. 하리수 소속사측은 "하리수가 범

49) 정완, "사이버폭력에 대한 법제도적 대응 방안" (정보통신윤리위원회, 2005), 87쪽.

50) 백광훈, <사이버범죄에 대한 ISP의 형사책임> (한국형사정책연구원, 2003), 56쪽. 홍승희, <2006년도 U-Clean Korea 세미나-사이버폭력과 사생활 보호> (정보통신윤리위원회, 2006), 38쪽.

51) 아이티타임즈, 2003년. 5월. 17일자.

인을 보고는 불쌍하다면서 용서해 주자고 말했다"며 "하지만 스태프회의를 거쳐 일부 몰지각한 네티즌으로 인해 제2·3의 피해자가 없어야 한다는 본보기로 범인에 대해 강력한 조치를 취하기로 최종 결정했다"고 밝혔다.

또한 "익명성을 이용한 사이버 테러가 위험수위를 넘어섰다"면서 "앞으로도 악의적인 루머로 정신적·물질적 피해를 입힌 네티즌에 대해서는 적극 대응할 방침"이라고 덧붙였다. 한편 국내 특별법은 인터넷을 통해 타인의 명예를 비방·훼손하는 것에 대해 '정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 위반' 혐의를 적용, 7년 이하의 징역이나 10년 이하의 자격정지 또는 5,000만원 이하의 벌금 형에 처하는 등 중대 범죄로 다스리고 있다.

2) 사이버 명예훼손

사이버 명예훼손은 '사이버공간에서 행해지는 명예훼손'으로, 정통망법 제 61조에서 '사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통하여 공연히 사실 또는 허위의 사실을 적시하여 타인의 명예를 훼손하는 행위'로 규정하고 있으며, 인터넷의 특성인 익명성과 전과성으로 인해 그 피해가 크다는 점에서 형법상의 명예훼손죄(제307조)보다 형량을 가중하고 있다.⁵²⁾

사이버 명예훼손은 단순한 욕설이나 저속한 표현을 사용하여 불쾌감을 주는 사이버모욕과 달리 개인에 삶에 지속적으로 인격적, 재산적 피해를 줄 수 있다는 점에서 다른 사이버폭력과는 다르며, 그 행위가 이루어지는 영역도 게시판, 홈페이지, 블로그, 카페 등 다양한 사이버영역에 걸쳐서 이루어지고 있고, 기존의 사이버 명예훼손의 피해자가 연예인, 정치인 등 사회적 공인에서 일반인으로 확장되고 있어⁵³⁾ 좀 더 심각한 사회문제로 받아들여져야 할 것이다.

52) 형법상의 명예훼손죄의 형량은 사실의 적시의 경우, '2년이하의 징역이나 금고 또는 500만원 이하의 벌금'에 처하고, 허위사실 적시의 경우, '5년이하의 징역, 10년 이하의 자격정지 또는 1천만원 이하의 벌금'에 처한다고 규정하고 있다. 이에 비해 정통망법상의 형량은 사실의 적시의 경우, '3년이하의 징역이나 금고 또는 2천만원 이하의 벌금'에 처하고, 허위사실 적시의 경우, '7년이하의 징역, 10년 이하의 자격정지 또는 5천만원 이하의 벌금'에 처한다고 규정되어 있으며, 형법상 출판물에 의한 명예훼손죄의 형량은 정통망법상의 명예훼손과 비교하여 징역형은 같고, 벌금만 각각 700만원 이하, 1500만원 이하로 규정되어 있다.

53) 최근 청소년들 사이에서는 특정 학생을 지목하여 안티사이트를 운영하며 그 학생을 괴롭히고 집단 따돌림의 수단으로 이용하고 있다고 한다. 성동규 외 3인, <사이버폭력과 인터넷은

사이버 명예훼손에 관한 사례는 다음과 같다.

신이 사이버 명예훼손 관련, 연예인 A씨 경찰조사중⁵⁴⁾

영화배우 신이가 명예훼손 혐의로 고소한 개그우먼 A씨가 경찰조사를 받고 있다. 배우 A씨는 14일 오후 8시 40분경 서울 경찰청 사이버수사대에 출석해 2시간 넘게 경찰조사를 받고 있는 중이다. 이에 앞서 신이는 지난 6일 서울 경찰청 사이버수사대에 개그우먼 A씨에 대해 명예훼손 혐의로 고소장을 접수했다. 신이 측은 지난달 26일 A씨가 동료배우인 B씨의 개인 인터넷 홈페이지에 남긴 글이 영화 출연 당시 신이에 대한 인신공격성 내용을 담고 있기 때문이라고 밝혔다. 신이의 소속사 측은 "전혀 사실과 다른 내용의 글을 방명록에 올린 것은 의도성이 짙다"고 주장했다.

소속사 측은 "처벌을 바란다기보다 대질이라도 해서 정확한 진실 관계를 규명하기 위해 고소했다"며 "잘못된 내용이 유포되면 허위로 글을 올린 사람보다 피해자인 신이만 피해를 보게 돼 이 같은 조치를 취한 것"이라고 말했다.

개그우먼 A씨의 이름으로 작성된 글에는 한 영화 촬영 당시 동료배우들 사이에 오해가 있었고, 이에 대해 해명을 하는 가운데 부적절한 육체관계가 있었던 것을 암시하는 내용이 들어있다. 이 글은 곧바로 삭제됐지만 인터넷을 통해 순식간에 유포돼 한동안 네티즌들 사이에서 논란이 된 바 있다.

3) 사이버 성희롱

사이버성희롱이란 인터넷 게시판, 채팅, e-mail 등을 통해 성적수치심을 유발하는 내용의 대화를 유도하거나, 음란대화, 불건전만남 등을 요청하고, 음담패설 등 성적 언사로 불쾌감과 모욕감, 수치심을 느끼게 하는 행위를 말한다.⁵⁵⁾

사이버성희롱은 언어폭력의 형태를 띠고 있어 사이버음란행위나 사이버성매매등과는 다르며, 성적 모욕과 성차별적 욕설이라는 점에서 사이버모욕과 구분되어진다. 사이버성희롱은 정통방법 제65조⁵⁶⁾와 전기통신사업법 제53조⁵⁷⁾

리실태조사 보고서 > (KT문화재단, 2006), 28쪽.

54) 노컷뉴스, 2005년. 9월. 14일자.

55) 정완(2005), 앞의 논문, 32쪽.

56) 정보통신망법의 규정을 보면, 정보통신망을 통하여 '음란한 부호, 문언, 음향, 화상 또는 영상'을 배포, 반포, 판매, 임대하거나 공연히 전시하는 행위에 대해서 1년 이하의 징역 또는 1

에서 규율하고 있다.

사이버 성희롱은 사진, 동영상, 음향, 화상채팅을 통해 성적 수치심을 유발하기도 하는데, 아래의 <보기 4>⁵⁸⁾는 야한 동영상을 보내 화상채팅을 유도하거나 야한 동영상 제작 제안을 하는 적극적인 메시지 글이다. 사이버성희롱에 관한 사례는 다음과 같다.

<보기 4> 빠수@ 03-06 19:44

♡ 우리 여기서 함께 짬나게 놀아여~~
♡ 실시간으로 즐기는 성인 화상채팅~
♡ 화상캠쇼 / 몰카 / 희귀야동~
♡ 성인들의 뜨거운 만남이 있는 곳~
→▶ 【요기】 <http://sexycam.co.tv>

신사 - 05-27 18:54

혹시 비디오 촬영(물론 얼굴은 안 나옴)으로 돈 벌 생각 없으세요?
물론 서로 확실해야죠..

4) 사이버 스토킹

사이버스토킹이란 현실공간의 스토킹이 사이버공간에서 행해지는 것을 말한다. 예컨대, 전화, 이동통신수단은 물론 인터넷 게시판, 개인 블로그, 미니홈피, e-mail 등을 이용하여 글이나, 문자, 음향, 부호 등을 지속적, 반복적으로 보내는 행위를 말한다.⁵⁹⁾ 현재 사이버스토킹은 정통방법 제65조 제1항 3호와 전기통신사업법 제53조 제1항 3조에 의해 규제받고 있다.

천만원 이하의 벌금에 처하도록 하고 있다.

57) 전기통신사업법 제53조 제1항을 보면, 전기통신 이용자가 ‘음란한 부호, 문언, 음향, 화상, 또는 영상’을 배포 판매, 임대하거나, 공연히 전시하는 내용의 전기통신을 이용하지 못하도록 하고 있다.

58) 이경희, “사이버 성폭력 원인의 제쟁점”, (2006), 6쪽.

59) 사이버스토킹을 구애형 스토킹, 이지매형 스토킹, 명예훼손형 스토킹으로 나누어 설명하는 견해도 있다. 정완 외 2인, “신종 성폭력 연구 -사이버성폭력의 실태와 대책을 중심으로-” (한국형사정책연구원, 2000), 36쪽.

사이버스토킹과 관련된 대표적인 행위 유형들을 정리해보면 다음과 같다.⁶⁰⁾

첫째, 위협하기(Making threats)이다. 대부분의 사이버스토킹 사건에서 사이버스토커는 피해자나 그 가족, 동료에게 위협을 가하는 행위를 한다. 일반적으로 위협은 이메일이나 즉석 메시지를 통해 이루어진다. 더러는 사이버스토커가 팩스나 문서 메시지 방법을 이용하기도 한다.

둘째, 허위주장(False accusations)이다. 많은 스토커들은 피해자에 대한 허위 정보를 전송함으로써 피해자의 명성을 손상시키는 행위를 한다. 사이버스토커는 피해자의 친지, 친구, 동료 등과 이메일로 직접 접촉하기도 하고, 때로는 뉴스그룹이나 대화방, 웹사이트 등에 허위 정보를 전송하기도 한다. 피해자에 대한 허위 정보를 게시하기 위하여 자신의 웹사이트를 만들기도 한다.

셋째, 피해자 학대(Abusing the victim)이다. 많은 사이버스토커들은 피해자들에게 이메일이나 즉석 메시지 보내기를 통해 확대적이거나 도발적인 메시지를 보낸다. 이메일 메시지에는 종종 포르노물 등 음란물이 수반되기도 한다.

넷째, 데이터나 장비에 대한 공격(Attacks on data and equipment)이다. 사이버스토커는 컴퓨터 바이러스나 기타 파괴적인 프로그램을 전송하여 피해자의 컴퓨터 시스템을 손상시키려고 시도하기도 한다.

다섯째, 피해자에 대한 정보수집 시도(Attempts to gather information about the victim)이다. 사이버 스토커는 피해자에 대한 정보를 수집하기 위하여 다양한 방법을 사용한다. 더러는 해킹이나 특별한 소프트웨어를 이용하여 피해자의 컴퓨터에 있는 정보에 접근하려고 시도한다. 피해자의 친구, 친지, 동료에게 피해자의 친구나 사업관계자인 것처럼 접근하기도 한다. 사설탐정을 고용하거나 인터넷을 통해 정보를 구하는 광고를 낸 사례들도 알려져 있다.

60) 이하의 행위유형들은 이성호, <사이버스토킹의 개념과 법적 구조> (기술과법연구소 사이버 불법행위법연구회, 2004), 5쪽.

여섯째, 피해자로 위장하기(Impersonating the victim)이다. 사이버 스토키는 피해자에게 굴욕감을 주거나 다른 사람들로 하여금 피해자를 괴롭히는데 동참하도록 조장하기 위해 피해자로 위장하여 대화방이나 토론 광장에 들어가기도 한다. 피해자를 가장하여 상품이나 서비스에 대한 사기적 주문을 내기도 한다.

일곱째, 피해자를 괴롭히도록 타인에게 권장하기(Encouraging others to harass the victim)이다. 사이버스토키들은 피해자를 괴롭히는 데 제3자를 이용하기 위하여 다양한 방법을 동원한다.⁶¹⁾ 사이버 스토키에 관한 사례는 다음과 같다.

"사이버 스토키, 숨을 곳이 없었다" ⁶²⁾

"나는 내 생활의 모든 것을 바꿔야 했다. 이사를 했고 전화번호를 바꾸고 새로운 직업을 얻었다. 사회보장번호도 바꾸고 학교도 다른 곳으로 옮겼다"

헤어진 남자친구의 사이버 스토키를 피해 2년간 도망다니던 캐나다 앨버타주의 한 여성의 고백이다. 법원은 성희롱으로 기소된 남자에게 이례적으로 징역 1년의 실형을 선고했다.

17일 CBC 방송의 보도에 따르면 조너선 반스(32)는 지난 2년간 헤어진 여자친구 캐리 벤슨의 생활을 생지옥으로 만들어 버렸다. 그녀의 컴퓨터에 몰래 설치한 소프트웨어를 통해 각종 비밀번호를 알아내 휴대전화나 은행 계정에 들어가 유용했으며 허위 e-메일 계정을 만들어 이상한 메일을 주변사람에게 보냈다.

그녀의 누드 사진을 가족과 친구들에게 보내고 채팅 사이트에 올린 뒤 그녀의 이름으로 대화를 나누고 만남을 제의해 낯선 사람이 회사로 찾아오도록 만드는 등 벤슨의 사생활을 엉망으로 만들었다.

벤슨은 자신이 다니던 대학에서 자신도 모르는 사이에 자퇴로 처리되기도 했다. 그녀는 "그는 조직적으로 나의 생활을 파괴하려 들었다"고 말했다.

개리 시오니 판사는 "사이버스토키는 전통적인 희롱행위보다 더욱 나쁘게 발전될 수 있음을 알 수 있다"며 "육체적인 희롱보다 심각한 피해를 줄 수 있다"고 말했다. 컴퓨터 전문가들은 "새로운 기술을 습득해 남용하는 것이 점점 더 쉬워지고 있다"며 "법 집행기관에서 이를 규제할 인력을 교육해야 한다"고 말했다.

61) 피해자의 전화번호 등 연락처와 함께 성적인 제의를 하는 광고를 올려 이를 본 제3자들로 하여금 수 백통의 전화나 이메일을 보내도록 한다거나, 피해자가 거꾸로 자신에게 피해를 입혔다고 친지들에게 말함으로써 이를 믿은 친지들이 피해자를 괴롭히도록 유도하기도 한다. 제3자를 통한 이러한 괴롭힘을 "대리인에 의한 스토키"(stalking-by-proxy)이라고 한다.

62) 연합뉴스(토론토), 2006년. 3월. 18일자.

5) 프라이버시 침해

사이버공간에서 프라이버시 침해는 개인정보침해⁶³⁾, 개인의 사생활 침해⁶⁴⁾ 등을 그 유형으로 들 수 있다. 특히 싸이월드의 미니홈피의 경우 ‘과도타기’를 통해 개인 블로그에 손쉽게 접근할 수 있고, 기초적인 정보(이름, 출생연도)만 알면 쉽게 찾아서 들어갈 수 있다. 미니홈피나 개인 블로그는 개인의 일상에 대한 기록이나 사진 등을 엿볼 수 있는 곳으로 자신이 원하지 않는 방문자에게 사생활이 노출될 수 있어 프라이버시 침해가 문제될 수 있다.

또한 개인의 사생활을 녹화한 동영상 파일이 인터넷을 통하여 공간의 제약 없이 유포됨에 따라 관련 피해자에게 회복할 수 없는 정신적 손해를 입히기도 한다.⁶⁵⁾ 올해 초, “연예인 X-파일”사건은 연예인의 사생활 폭로로 인한 인격권침해의 문제를 다시 제기한 바 있다.⁶⁶⁾ 프라이버시 침해에 관한 사례는 다음과 같다.

블로그 시대의 프라이버시 침해⁶⁷⁾

1인 미디어로서 블로그가 가진 매력에 대해 이 칼럼을 통해 소개한 것이 불과 6개월전인데 그 사이에 엄청난 변화들이 있었다. 연일 언론에서 블로그를 집중조명하는 기사들을 쏟아냈고 그에 따라 수많은 네티즌들이 자신의 블로그를 만들

63) 회원전용서비스를 받기 위하여 개인정보를 입력한 경우 개인정보가 해당 개인의 동의 없이 거래되는 경우가 발생한다. 즉 최근에는 국가 또는 공공기관 뿐만 아니라 일반 전자상거래업자들도 쉽게 개인정보를 얻을 수 있게 되었는데 이와 같이 손쉽게 얻은 개인정보를 거래하여 영리를 취하는 사건들이 발생하고 있다. 특히 보안시설이 취약한 인터넷 사이트의 경우에는 해킹과 같은 범행에 의한 고객의 개인정보 유출 위험이 높은 것으로 알려지고 있다.

64) 싸이월드의 미니홈피의 경우 ‘과도타기’를 통해 개인 블로그에 손쉽게 접근할 수 있고, 기초적인 정보(이름, 출생연도)만 알면 쉽게 찾아서 들어갈 수 있다. 미니홈피나 개인 블로그는 개인의 일상에 대한 기록이나 사진 등을 엿볼 수 있는 곳으로 자신이 원하지 않는 방문자에게 사생활이 노출될 수 있어 프라이버시 침해가 문제될 수 있다.

65) 모텔의 방실이나 백화점의 화장실뿐만 아니라 가정집에서 벌어지는 사적인 생활까지 비밀리에 카메라에 찍혀 동영상 파일로 변환되어 파일공유(P2P)를 통해 인터넷에 유포되고 있다.

66) ‘연예인 개인정보’파문 연루 언론사 왜 침묵하나 오마이뉴스, 2005년. 1월. 20일자.

67) 국민일보, 2004년. 1월. 28일자.

어내기 시작했던 것이다.

김희선, 차두리, 보아 등 스타들이 블로그를 운영한다는 사실이 알려진 것은 그야말로 불에 기름을 부은 격이었다고 할 수 있다. 대표적인 블로그 사이트로 성장한 싸이월드(www.cyworld.co.kr)와 세이클럽 홈페이지(hompy.sayclub.com)에는 일평균 50만~100만명에 이르는 네티즌들이 방문하고 있을 정도. 그중 싸이월드의 경우 블로그들을 보는 행위를 일컫는 ‘싸이질’과 그 ‘싸이질’에 빠져 헤어 나오지 못하는 중독증세를 뜻하는 ‘싸이홀릭’ 등의 신조어를 만들어내며 블로그 서비스의 대명사로 확실히 자리매김했다.

그런데 지극히 개인적일 수밖에 없는 블로그 자체의 성격과 이러한 폭발적인 성장에 맞물리면서 예상치 못했던 문제점이 터져 나왔다. 바로 블로그를 운영하는 네티즌들의 프라이버시가 침해되는 일이 자주 발생한다는 것이다. 이러한 문제가 발생하게 된 것은 디지털 카메라 혹은 카메라폰으로 찍은 지극히 개인적인 사진들과 개인의 신변잡기성 내용들이 블로그의 많은 부분을 채우는데도 불구하고 그런 정보들의 유출을 막는 안전장치가 사실상 없는 것이나 마찬가지기 때문이다. 물론 블로그의 운영자가 각 게시판의 공개등급을 설정할 수 있기는 하지만 공개가 허용된 방문자가 사진이나 글을 복사해 다른 블로그에 올리는 행위를 막을 방법이 없는 것이다.

이러한 문제점 때문에 자신이 전혀 모르는 사람들이 자신의 일거수일투족을 관찰하고 있다는 피해의식에 시달리는 이들이 점점 늘고 있다. 이른바 사이버 스토킹이라는 말이 나도는 것도 이 때문이다. 얼마전 이슈가 되었던 삼성그룹 이건희 회장의 막내딸 이윤형씨 역시 몇몇 지인들을 대상으로 운영하던 블로그의 존재가 공개됨에 따라 엄청난 파장을 일으켜 피해를 입은 경우라고 할 수 있다. 물론 그런 상황에 대해 관련 업체들이 꾸준한 서비스 업그레이드를 통한 해결을 약속하고 있지만 얼마나 성공적일지에 대해서는 부정적인 것이 사실이다. 다른 네티즌들에게 자신의 일부를 공개하는 ‘과시’와 다른 사람의 일상생활을 꾸준히 관찰하는 ‘엿보기’가 블로그의 기본적인 가치로 인식되고 있는 현실 자체를 막을 수는 없을 것으로 보이기 때문이다.

3. 사회적 법익침해에 따른 사이버폭력

사회적 법익침해에 따른 분류기준으로 분류되는 사이버폭력행위로는 사이버음란행위, 혐의의 사이버폭력행위, 스팸메일/통신폭주행위, 사이버반윤리적 행위를 들 수 있다.

1) 혐의의 사이버폭력행위

혐의의 사이버폭력행위는 엽기적, 폭력적, 잔혹한 장면, 살인 행위 등을 게시판에 올리거나 링크를 걸어 두는 행위를 말하며, 사이버상 비윤리적행위는 근친상간 장면을 올리거나 자살 조장 등의 내용을 담은 게시물을 올리는 행위를 말한다.

이러한 사회적 법익을 침해하는 사이버폭력행위는 사이버스페이스 상에서 이루어질 수 있는 전형적인 사이버폭력이라 할 수 있다.

사이버 폭력 갈수록 심각⁶⁸⁾

■ 사이버 가짜뉴스

이화여대 여성학 장필화 교수는 최근 황당한 경험을 했다. 자신이 하지도 않은 말이 인터뷰 기사로 가공돼 여성부 홈페이지 등 인터넷에 떠돌았던 것. ‘한 여성 잡지와와의 인터뷰’라는 짝막한 해설이 붙은 기사엔 장 교수가 군복무 가산점제에 반대해 “나약한 남성들을 믿고 기대온 한국 여성들이 안쓰럽다”고 말한 것으로 돼 있다. 네티즌들의 악성 리플과 비난성 퍼나르기가 들끓었고, 장 교수는 졸지에 공공의 적이 됐다. 하지만 장 교수는 “최근 열린 세계여성학대회에 이름이 오르내렸던 게 원인인 듯 하다”며 “법적 대응도 검토했지만 말도 안 되는 논쟁을 일으킬 것 같아 삭제만 하고 말았다”며 한숨을 쉬었다.

■ 사이버 명예훼손

회사원 A(여)씨는 한동안 친구들로부터 이상한 눈초리를 받았다. 친구 14명의 미니홈피 게시판에 자신 명의로 “저는 수많은 남자와 XX한 더러운 년. 제가 B씨와 바람이 나 임신을 해 회사를 그만두고 이제 새 출발을 해야겠습니다”라는 글이 실렸기 때문. 알고 보니 앙심을 품은 회사동료가 자신의 ID를 도용해 벌인 일이었다.

■ 사이버 공갈

C씨는 이메일과 휴대폰 문자메시지만 오면 치가 떨린다. D씨가 자신의 불륜관계를 회사 홈페이지에 게시하겠다고며 이메일과 문자메시지로 협박해 1,400여만원을 뜯어갔다. 참다못한 C씨의 신고로 D씨는 결국 쇠고랑을 찎다.

사이버폭력이 위협수위를 넘었다. 가짜뉴스가 인터넷상에 버젓이 유명 언론사의 이름을 걸고 떠도는가 하면 논쟁이 되는 사안에 대한 허위 반론이 줄을 잇고 있다. 개인정보 침해와 명예훼손, 협박, 공갈 등은 공공연히 이뤄진다. 초등학생과 중학생들은 인터넷 카페나 블로그 조회 수를 높이기 위해 음란물을 경쟁적으로

68) 한국일보, 2005년. 7월. 11일자.

게시하고 퍼뜨리기까지 한다.

경찰청 사이버테러대응센터는 4~6월 사이버 폭력행위를 집중 단속한 결과, 명예훼손 등 사이버폭력 1,923건을 적발해 3,221명을 검거(구속 295명)했다고 11일 밝혔다. 이는 지난해 같은 기간의 1,949명보다 63.3%나 늘어난 수치다. 유형도 다양해져 개인정보 침해 516건을 비롯해 명예훼손 391건, 협박 및 공갈 269건, 성폭력 260건, 스토킹 69건 등이다.

경찰 관계자는 “인터넷 실명제 도입과 현행 친고죄를 재검토하는 방안에 대해 관계기관과 협의할 방침”이라며 “무엇보다 네티즌 스스로의 자정노력이 절실하다”고 밝혔다.

2) 스팸 메일/통신폭주 행위

상업성, 음란성 메일을 이메일 추출기로 추출한 불특정다수를 상대로 대량으로 발송하거나, 일인 또는 다수가 집단으로 접속하여 해당 게시판에 대량의 글 또는 많은 데이터를 포함한 글을 올림으로써 통신을 불가능하게 하는 행위를 말한다. 예를 들어, 국제적으로 ‘동해’표기를 확산시키는 활동을 해 온 사이버 외교사절 반크(www.prkorea.com)⁶⁹⁾의 홈페이지가 일본 IP네티즌의 사이버 공격으로 게시판의 정상적인 접속이 불가능해지는 피해를 입은 사례가 있다.

이는 세계적 인터넷 검색업체인 구글이 한국 네티즌들의 요청으로 자사의 위성사진 검색서비스에서 기존의 ‘일본해’명칭을 ‘동해’로 표기하는데 대한 반발에서 비롯되었다고 보고 있다. 일본 IP네티즌들은 반크의 홈페이지에 대량의 글을 올리거나 영문사이트를 해킹하는 수법으로 반크를 공격하고 있다.

69) 반크(VANK)는 영문 ‘Voluntary Agency Network of Korea’의 머리글자를 딴 것이다. 인터넷 상에서 전국 각지의 네티즌들이 모여 시간과 국경의 벽을 넘어 한국과 한국인을 모르는 외국인들에게 이메일을 통해 아름답고 순수한 한국만의 이미지를 바르게 홍보함으로써 세계 속에 한국 이미지를 변화시키고자 1999년 1월 1일 탄생한 사이버 단체이다. 즉 인터넷 상에서 한국을 알고 싶어 하는 해외 친구들과 한인 교포, 한인 입양아들에게 이메일로 한국에 관한 모든 것을 친절하게 알려 주는 사이버 관광가이드이자, 전 세계 해외 학급과 한국 학급을 대상으로 단체교류를 주선하여 사이버 만남의 다리를 건설, 각국 젊은이들이 꿈과 이상을 교류할 수 있도록 만남의 장을 제공하는 사이버 외교사절단이다.

사이버폭력, 개인정보침해가 가장 많았다⁷⁰⁾

경찰청이 사이버테러대응센터를 통해 지난 4~6월 사이 사이버폭력행위를 집중 단속한 결과 게임계정 등을 해킹하거나 인적사항을 도용하는 등 개인정보침해가 가장 많은 것으로 나타나 인터넷 사용자들의 주의가 요구된다.

경찰청은 집중단속기간 동안 1923건에 대해 3221명을 검거, 이 중 295명을 구속했다고 11일 밝혔다. 이는 작년 같은기간의 1949명에 비해 63.3%나 늘어난 것이다.

범죄 유형별로는 개인정보침해가 전체의 26.8%로 가장 많았고 다음으로 명예훼손 (20.3%), 협박.공갈(14%), 성폭력(13.5%), 스토킹(3.6%) 등이 뒤를 이었다. 개인정보침해 가운데 게임계정 등을 해킹한 사례가 64%나 됐고, 개인의 주민등록번호 등을 도용한 사례가 23.1%로 뒤를 이었다. 피의자들의 연령은 10~20대가 63%로 대부분이었다.

경찰은 이 기간 동안 해킹프로그램으로 개인의 인터넷뱅킹 정보를 빼내 다른 사람 계좌에서 5000만원을 인출한 4명도 처음 덜미를 잡았다.

명예훼손은 인터넷 게시판이나 카페에서 이뤄지는 것이 88.1%로 가장 많았는데, 유명 연예인 80여명의 얼굴을 포르노배우 사진과 합성해 인터넷에 게시한 피의자도 20명이나 됐다.

한편 최근엔 특정인을 비난하는 등의 목적으로 인터넷상에 가짜 뉴스를 유포하는 사례도 잇달아 적발되고 있다.

실제 이화여대 장 모 교수는 '출산.가사 등 여성들의 과중한 부담에 비해 남성의 병역은 오히려 부담이 적고 편한데 남성들이 왜 군복무에 대해 혜택을 원하는 것인지 이해가 안 된다' 도는 '나약한 남성들을 믿고 기대온 한국 여성들이 안스럽다'는 등 인터뷰 내용을 흉내낸 글로 자신을 곤경에 빠뜨리려 했다고 사이버 수사대에 신고하기도 했다.

또 최근 게임업계에선 한 업체가 다른 경쟁업체의 신작 게임을 표절했다는 내용의 허위 기사가 유포돼 관계자들이 진위를 묻는 소동이 벌어지기도 했다.

3) 사이버 음란 행위

사이버 음란행위는 음란물을 사이버 상에서 유포, 전송, 게재시키거나, 특정사이트, 또는 채팅과정에서 음란한 행위를 주고받는 것을 말하며, 종래 분류에 의하지 않고, 사회적 법익을 침해하는 것으로 보고자 한다.

70) 매일경제, 2005년. 7월. 11일자.

현대판 마녀사냥, 사이버테러 사례로 본 피해 백태기)

충청도에 사는 K모씨는 충청체신청에서 전화스팸 발송에 따른 의견 제출을 요구하는 공문을 받고 깜짝 놀랐다. 얼마 전 주민등록증을 분실한 적이 있는 K모씨는 한국정보보호진흥원 불법스팸대응센터의 확인 결과 자신의 주민등록번호, 주소, 전화번호가 도용돼 모 통신사에 '02-872-xxxx'이라는 번호가 개설됐고, 이 번호를 통해 대출스팸이 발송된 사실을 알게 됐다. 이는 최근 한국정보보호진흥원과 각 지역체신청이 불법스팸발송자에 대한 사실조사 과정에서 밝혀낸 것으로 일부 사금융 대출업체가 타인의 개인정보를 도용해 전화를 개설, 스팸을 대량 발송하고 있음을 보여주는 사례다.

이처럼 인터넷은 개인 생활을 보다 편리하게 만들어준 현대 문명의 대표적 이기지만 서비스가 보편화될수록 이에 비례해 각종 역기능에 따른 피해 역시 증가하고 있다. 개인 정보 유출과 함께 사회적 논란이 되고 있는 것으로는 흔히 현대판 마녀사냥에 비견되고 있는 사이버 명예 훼손 및 테러.

최근 유명 인터넷사이트 디시인사이드(dcinside.com)의 한 갤러리에서 발생한 '성폭행 논란'은 대표적 사례다. 회원으로 활동하는 한 여고생이 정기모임에서 만나 알게된 한 중학생에게 성폭행 당했다는 주장의 글이 올라오면서 사건은 촉발됐다. 수많은 네티즌은 사실 여부가 확인되지도 않은 상황에서 게시판에 몰려와 이 남학생에 대한 비난을 퍼붓기 시작했다. 일부 네티즌은 두 사람의 아이디와 실명, 휴대전화 번호, 사진, 개인 미니홈피 주소 등 신상정보를 마구 올렸다. 그러나 나중에 이 사이트가 조사한 결과 '성폭행'을 비롯한 내용은 전부 사실이 아닌 판이 밝혀졌다. 결국 사건에 휘말린 두 사람에게 상처만 남겼다.

비슷한 사례는 최근 끊이지 않고 있다. 일명 '개똥녀' 사건, 서울대 도서관 폭행 사건 역시 개인에 대해 익명의 다수가 신상정보, 욕설 등 사이버 폭력을 가해 논란이 일었던 사건들이다.

공인에 대한 사이버 테러 역시 심각한 수준에 이르고 있다. 지난 9월 NRG의 이성진과 코요태의 멤버 신지의 가슴노출 합성 사진이 인터넷에 대량 유포돼 소속사에서 사이버 수사대에 수사를 의뢰했다. 지난 7, 8월에는 모 라디오방송에서 가수 비가 가수 이효리에 대해 이상한 말을 했다는 괴소문이 인터넷을 떠돌아 역시 소속사에서 진위 파악에 나선 바 있다. 인기 연예인과 포르노 배우의 사진을 합성해 유포하는 행위 역시 빈번하게 발생, 최근에는 경찰이 당사자들을 구속하기도 했다.

정보통신윤리위원회 사이버 명예훼손·성폭력 상담센터는 지난 2001년부터 올해 5월까지 명예훼손 4653건, 모욕 2542건, 성폭력 1487건, 스토킹 344건에 대한 상담을 실시한 것으로 나타났다. 내역별로 상담건수는 큰 폭으로 증가하고 있다. 모욕은 2001년 33건에서 2002년 115건, 2003년 894건, 2004년 979건, 올해 5월까지 521건 등 급증했다. 명예훼손 역시 2001년 245건에서 2002년 1133건, 2003년 1022건, 2004년 1306건, 올해 들어 지난달까지 947건 등 꾸준히 증가해왔다. 이 같은 피해는 개인에만 국한되지 않고 있다. 해외 유명 금융 사이

71) 헤럴드 생생뉴스, 2005년. 11월. 15일자.

트 등으로 위장해 인터넷 이용자의 금융 정보를 빼내가는 ‘피싱’ 사기, 해킹, 스팸 메일 등으로 인한 기업 및 단체의 피해도 늘고 있다.

특히 국내 웹 사이트들은 이용자의 계정정보를 훔치는 악성코드 유포지로 악용하기 위한 해커들의 단골 공격 대상이 되고 있다. 지난 9월에는 대형포털사이트 네이트닷컴(www.nate.com)에 대해 게임 이용자 정보를 빼가는 트로이 목마 유포지로 악용하기 위한 해킹 시도가 이뤄졌다.

모 인터넷 경매 사이트와 모 일간지 포털 사이트도 동일한 해킹을 당했던 것으로 알려졌다. 이에 앞서 세계적 인터넷 검색엔진업체 ‘구글’이 일본해를 동해로 표기를 바꾼 이후 국내 사이버 외교사절단인 ‘반크’가 일본 네티즌으로부터 집중 공격을 당하기도 했다.

4) 사이버상 비윤리적 행위

최근 호주에서 ‘테리 어윈의 복수’라는 게임이 이메일을 통해 유포되었다. 이는 호주 퀸즐랜드주 대보초 바다에서 TV다큐멘터리 촬영 중 가오리 꼬리가 시에 찢려 사망한 ‘악어사냥꾼’ 스티브 어윈의 부인이 무장한 채 가오리를 상대로 복수극을 벌이는 내용으로 비윤리적인 상업성의 극치라는 비판을 받았다. 비록 게임을 무료로 배포하지만 해당 사이트가 광고를 받고 있어 상업성을 띄고 있고, 죽은 사람을 이용하고 있다는 비난을 받고 있다.⁷²⁾

이렇듯 근친상간의 내용을 담고 있거나, 비윤리적인 내용의 동영상, 콘텐츠들의 유포나 퍼 나르기 등은 사회적 법익을 침해하는 사이버폭력이라 할 수 있다. 사이버상 비윤리적 행위에 대한 사례는 다음과 같다.

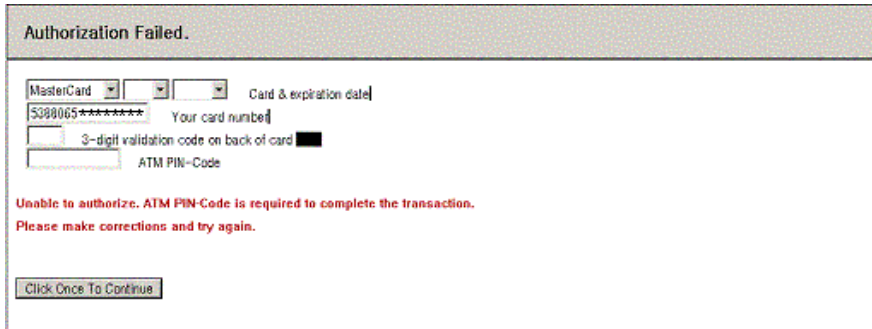
72) 이 게임의 제작자들은 이 사이트에 게시한 성명을 통해 “우리는 방문자들로부터 엇갈린 반응을 얻고 있다”면서 “우리는 재미를 위한 패러디가 아니라 어윈을 추모하기 위한 하나의 기념물로 이 게임을 만든 것임을 분명히 밝힌다”고 말했다.

최근 독일월드컵 결승전의 ‘지단 박치기 사건’과 같이 빅뉴스가 터지면 이를 소재로 한 온라인게임이 등장, 갈수록 인기 있는 포럼 방식이 되고 있는데 이들 게임은 보통 무료임에도 해당 사이트들이 대개 광고들을 싣고 있어 상업성을 벗어나지 못하고 있다. 더구나 스티브 어윈과 같은 경우는 그의 사망 이후 이베이 같은 인터넷 경매 사이트에 그의 기념품에 프리미엄을 붙여 팔려는 사람들이 폭발적으로 늘어나면서 타인의 불행을 틈탄 온라인 폭리행위가 핫이슈로 대두되고 있다. 호주온라인뉴스(<http://www.hojuonline.net/>) 노컷뉴스 제휴사.

개인정보 '피싱', 네티즌 우롱 '낙시'⁷³⁾

여기저기서 네티즌들이 푸념한다. 이제 바다가 아니라 인터넷을 향해할 때에도 곳곳에 숨어 있는 '낙시 바늘'에 꿰지 않도록 조심해야 한다. 인터넷에 '낙시주의 보'라도 내려야 할 모양이다.

인터넷에서 행해지는 '낙시'에는 2가지가 있다. 하나는 신용카드번호나 은행계좌번호, 이용자번호(ID)와 비밀번호 등을 입력하도록 유도해 개인정보를 낚는 '피싱'이고, 또 하나는 게시물에 그럴 듯한 제목을 붙여 조회수를 높이기때문에 네티즌들을 낚는 '낙시'가 그것이다.



▲ '피싱'은 인터넷 이용자들에게 이벤트 당첨 등의 메일을 보내 특정 인터넷 사이트에 접속하게 만든 뒤 신용카드번호나 은행계좌번호, 이용자번호(ID)와 패스워드 등을 입력하도록 유도해 개인정보를 빼내는 것이다. '피싱(Phishing)'이란 말은 개인정보(Private Data)를 낚시(Fishing)하듯 빼낸다는 의미의 합성어. 인터넷 이용자들에게 이벤트 당첨 등의 메일을 보내 특정 인터넷 사이트에 접속하게 만든 뒤 신용카드번호나 은행계좌번호, 이용자번호(ID)와 패스워드 등을 입력하도록 유도해 개인정보를 빼내는 것이다. 피싱을 위한 메일은 실제 보낸 이와 다르게 은행에서 보낸 것처럼 위장되어 있다. 편지를 받은 사용자가 편지 내용에 있는 링크를 클릭하면 위장된 사이트로 곧바로 연결된다. 사용자가 팝업에 표시된 입력란에 인증번호나 비밀번호, 신용카드번호 등의 비밀을 입력, 송신하면 피싱을 하려는 자에게 정보가 송신된다. 피싱은 이처럼 교묘한 수법을 이용하고 있어 피해자가 속출하고 있다.

한편 네티즌들을 우롱하는 '낙시'도 있다. 네티즌들이 '낙였다', '낙이다'고 표현하는 말은 눈에 띄는 제목이라 게시물을 클릭했는데 실제로는 허무한 내용에 우롱 당했음을 뜻하는 인터넷 은어다.

인터넷의 속성상 게시물의 성격은 몇 글자로 표현해야 한다. 따라서 그럴듯한 제목으로 네티즌들의 흥미를 유발해 조회수를 높이고 많은 댓글이 달리게끔 하는 노력은 당연한 것처럼 보인다. 하지만 '낙였다'는 아우성은 각종 커뮤니티 게시판 글과, 댓글 내용, 언론기사 등을 가리지 않고 등장해 인터넷 정보의 신뢰를 떨어뜨린다는 지적이 있다.

특히, 선정적인 제목의 기사에는 많은 네티즌들이 '낙인' 것에 분노하며 해당

73) 오마이뉴스, 2005년. 6월. 13일자.

언론사와 기자의 자질을 비판하는 댓글을 적극적으로 올리고 있다. 기사의 거둬지는 '낙시'는 언론의 신뢰도에까지 영향을 미치고 있다.

레저스포츠인 '낙시'는 바다나 저수지에서 고기를 낚는다는 점에서 건전한 여가 활동이다. 하지만 인터넷의 '피싱'은 사이트와 메일을 통해 불특정다수에게 금전적, 정신적 피해를 입힌다는 점에서 인터넷의 신뢰를 떨어뜨리는 불법행위로 각별한 주의가 필요하다.

포털사이트가 제공하는 언론사의 '낙시' 기사에 대한 네티즌들의 조소와 비아냥 거림도 눈 여겨 볼 필요가 있다. 이미 네티즌들의 성지순례가 '낙사마'와 "낙히메"를 찾아 이어지고 있기 때문이다. 언론의 신뢰도가 갈수록 떨어지고 있다는 지적이 나오는 지금, 그 어느 때보다 언론 기사에 대한 특별한 관리가 필요해 보인다.

4. 국가적 법익침해에 따른 사이버폭력

국가적 법익을 침해하는 행위는 사이버스페이스 상에서 대한민국의 정통성을 부정하는 행위, 내란 조장행위, 외환 조장행위, 간첩행위 등을 들 수 있다. 국가적 법익침해에 따른 사이버폭력은 일응 개인의 사상과 표현의 자유와 충돌이 있을 수 있는데, 단순히 국가를 부정하는 의견을 게시판에 올린다고 해서 이를 사이버폭력이라고 볼 수는 없을 것이며, 그 행위가 선동, 내란 조장 등 구체적으로 이루어지고 있는 경우에 한해 규제를 가할 수 있을 것이다. 이러한 사이버폭력행위는 광대한 사이버스페이스를 감안하면 현실적으로 적발하기가 어려운 점이 있다.

IV. 청소년 사이버 윤리교육의 실태와 도덕과 수업모형 개발

1. 청소년 사이버 윤리교육 실태

1) 중학교 교과과정에서의 사이버 교육

중학교에는 기술. 가정 과목(기본교과과정)에 컴퓨터 관련 내용이, 그리고 재량활동 교육과정 중 컴퓨터과목(선택과목 학습)에 컴퓨터와 윤리라는 항목으로 들어가 있다. 여기에는 해킹, 바이러스, 불법복제 등 컴퓨터 범죄의 법적 근거 이해와 예방 및 대처방법 등에 대해서 다루고 있다. 중학교의 교과 재량 활동의 연간 수업 시간 수는 102시간 이상이며, 한문, 컴퓨터, 환경, 생활 외국어, 기타의 선택 과목 학습 시간에 우선 배정하고, 나머지 시간은 국민 공통기본교과의 심화보충 학습 시간으로 활용되고 있다.

중학교 5개 컴퓨터 교재를 분석해보면 중학교의 컴퓨터 교재는 실제 컴퓨터를 활용하는 측면을 중심으로 구성되어 있어, 정보통신 윤리 관련 내용이 크게 부족하다.⁷⁴⁾ 5개 컴퓨터 교재의 정보통신 윤리교육 반영 내용을 출판사별로 알아보면 고교학사⁷⁵⁾의 컴퓨터 교과는 컴퓨터 윤리에 대해서 소개하고 있으며 삼양미디어⁷⁶⁾ 컴퓨터교과는 컴퓨터 바이러스 개요 및 예방법에 대

74) 5개 중학교 컴퓨터 교재 정보통신윤리교육부분 참고.

75) 컴퓨터윤리에서 개인 사생활의 침해, 컴퓨터범죄, 지적재산권의 보호, 컴퓨터 사용과 건강 및 환경에 대해서 설명하고 있다.

76) 정보사회와 윤리에서 정보사회의 문제점, 정보윤리, 저작권보호, 컴퓨터범죄, 사생활 침해 및 보호, 통신예절에 대해 설명하고 있다.

해 나와 있다. 또한 영진⁷⁷⁾ 컴퓨터교과는 컴퓨터 바이러스 검사 및 백신 프로그램 설치에 관해서 설명하고 있으며 중앙교육진흥연구소⁷⁸⁾ 컴퓨터 교과 역시 컴퓨터 백신프로그램 사용에 관해서 설명하고 있다. 마지막으로 PC 통신 예절 및 통신 중독에 관해 지학사⁷⁹⁾ 컴퓨터 교과에서 설명하고 있다.

2) 고등학교 교과과정에서의 사이버 교육

고등학교 교육과정에는 “정보사회와 컴퓨터” 과목에 정보통신 윤리교육에 관련된 내용이 반영되어 있다. 정보 사회와 컴퓨터 과목은 5~6학년의 실과, 7~9학년의 기술·가정 및 컴퓨터 과목을 바탕으로 11~12학년에서 선택하여 이수할 수 있는 과목이다.

8개 컴퓨터 교재의 정보통신 윤리교육 반영 내용을 출판사별로 살펴보면 고두산⁸⁰⁾의 컴퓨터 교과는 정보사회의 바람직한 윤리관에 대해 소개하고 있고, 삼양미디어⁸¹⁾의 컴퓨터 교과는 올바르게 컴퓨터 사용하기와 유틸리티 활용에 대해 설명하고 있다. 그리고 생능 출판사⁸²⁾의 컴퓨터교과는 정보사회의 빛과 그림자, 정보윤리, 컴퓨터 바이러스, 백신 유틸리티에 대해 소개하고 있으며, 서울교육정보⁸³⁾의 컴퓨터교과는 정보사회의 윤리와 컴퓨터 바이러스에

77) 정보사회의 윤리에서 지적 소유권의 보호, 컴퓨터 불법 침입, 정보의 공해와 불건전 정보 제공, 정보의 공유에 대해 설명하고 있다.

78) 정보사회와 윤리에서 저작권 침해, 통신예절, 물자절약, VDT 증후군에 대해 설명하고 있다.

79) 컴퓨터 바이러스의 유래, 바이러스 검사 및 백신 설치, 사이버세계 예절, 사생활 보호, 저작권 보호, 통신예절, 건강보호, 자원절약에 대해서 설명되어 있다.

80) 인간소외, 사생활 침해, 저작권 침해, 컴퓨터바이러스, 불법접속 등 해킹, 해커 방화벽에 대해 설명되어 있다.

81) 정보사회의 역기능(컴퓨터 중독 여부 자가진단), 컴퓨터범죄, 정보사회에서의 예절, 바이러스 백신 프로그램 활용방법에 대해 설명되어 있다.

82) 사생활 침해, 음란폭력물 유통, 비인간화, 허위정보, 인간존중, 가상공간에서의 책임감, 도덕성, 통신예절, 바이러스 증상, 감염경로, 백신실습에 대해 설명되어 있다.

83) 소프트웨어의 불법복제 및 유포, 컴퓨터 범죄, 정보유출, 바이러스 증상, 피해사례, 바이러스 검사백신실습에 대해 설명되어 있다.

관해 설명하고 있다. 또한 영진.com(이옥화 등)⁸⁴의 컴퓨터교과는 정보사회의 역기능을 소개하고 있으며 영진.com(김현철 등)⁸⁵의 컴퓨터교과는 정보예의지국과 컴퓨터 종합병원을 소개하고 있다. 일진사⁸⁶의 컴퓨터교과는 정보사회와 윤리관에 대해서 지학사⁸⁷의 컴퓨터교과는 정보윤리와 청소년을 위한 네티켓, 백신과 압축프로그램의 활용에 대해서 설명하고 있다.

이 모든 내용을 종합해보면 기본교과의 경우 초등학교의 실과, 중학교의 기술·가정에서 컴퓨터 관련 내용이 다루어지고 있고, 대부분은 재량활동영역에서 다루어지고 있다. 기본교과 및 선택과목 대부분이 컴퓨터의 활용 중심으로 기술되어 있다. 중·고교의 반영현황은 컴퓨터와 윤리, 컴퓨터 범죄의 법적 근거를 이해하고 예방 및 대처 방법, 컴퓨터 작업 환경 및 올바른 작업 방법, 컴퓨터 사용에 따른 VDT 증후군 등 건강상의 문제점과 예방법에 대하여 주로 설명하고 있으며, 고등학교 정보사회와 컴퓨터 컴퓨터조작원도 운영 체제에서 다른 일을 할 때 기본적으로 갖추어야 할 능력인 파일 관리와 디스크 관리, 압축과 해제, 바이러스 검사와 치료 등을 스스로 할 수 있는 능력에 대해 주로 설명하고 있다.

3) 도덕윤리 교과과정에서의 사이버 윤리교육

정보통신원 자료에 따르면 인터넷 이용률이 6-19세가 97.8%로 가장 높다. 청소년들이 결국 사이버범죄의 주된 대상이면서 주범이 되고 있는 것이

84) 컴퓨터바이러스 유포(예방방법), 음란물·폭력물의 범람, 비인간화, 비도덕화, 개인의 정보유출, 컴퓨터범죄, 지적 소유권 침해, 컴퓨터 불법 침입(해킹피해현황)에 대해 설명되어 있다.

85) 정보윤리의 필요성, 정보윤리 미비시의 폐해 및 대책 컴퓨터 클리닉 : 컴퓨터 바이러스 감염증상, 예방책, 백신프로그램, 자료백업에 대해 설명되어 있다.

86) 사생활 침해, 저작권 침해, 불법 침입, 컴퓨터를 이용한 범죄, 컴퓨터바이러스에 대해 설명되어 있다.

87) 음란, 폭력정보, 허위정보, 컴퓨터바이러스 유포 및 해킹, 사생활침해, 재산권침해, 비인간화, 스팸메일, 통신예절 백신프로그램에 대해 설명되어 있다.

다. 인터넷 역기능 예방을 위해서는 법제도 개선보다 윤리교육이 더 우선시 되어야 할 것이다. 그러나, 초·중·고 컴퓨터 교재는 주로 컴퓨터 활용에 치우쳐 있고, 윤리교육은 턱없이 부족한 상태이다.

올해부터 성균관대학교 등 7개 대학에서 3학점 정규과목으로 인터넷 윤리가 채택된다는 보도가 있었고, 정보통신부에서도 전국 360개 대학에 정보통신윤리과목을 개설 협조요청을 하였다. 그러나, 대학생이나 일반인보다 더 시급하고 중요한 것은 인터넷 주 이용자인 초·중·고생 등 청소년을 위한 교육일 것이다. 더 늦기 전에 청소년을 위한 사이버윤리교재 개발이 이루어져야 하고 “인터넷윤리”과목을 독립된 정규과목으로 만드는 방안을 강구해야 할 것으로 본다.

2004년도 교육통계연보에 의하면 2004년도 초·중·고 전체 학교 수는 19,381개이고 전체 학생 수는 1천1백9십4만 1천789명으로 특강을 통해 교육한 인원은 전체학생수의 약 0.7%에 불과하다. 청소년들은 인터넷상에서 많은 사람들과 대화하고 게임하고 문화를 즐기곤 한다. 그런데 이러한 문화 속에서 우리에게 가장 필요한 것은 교육이라고 생각한다. 이제부터라도 학생들에게 이러한 교육문화가 빨리 보급되었으면 한다.

정보통신 윤리교육이란 정보사회에서 요구되는 인성함양을 목적으로 하는 교육이다. 따라서 정보사회에서 인간답게 올바르게 살아가는 것이 어떠한 것인지를 가르치는 교육이 정보통신 윤리교육이라고 본다면 과거의 윤리교육과 큰 차이가 없다. 단 정보통신 기술의 발전으로 인해 새롭게 나타나고 있는 여러 가지 역기능 현상들에 대해서 인간이 지녀야 할 기본적인 도리 및 행동양식으로 가르치는 것으로 교육의 범위가 확장된 것이 정보통신 윤리교육으로 볼 수 있다. 정보통신 윤리교육은 아래의 세 가지를 기본 원칙으로 하여 실시되어야만 한다.⁸⁸⁾

첫째, 정보통신 윤리교육은 정보 통신 기술을 사용하는데 필요한 교육

88) 「정보통신 윤리 지도 안내서」 한국교육학습정보원.

이라기보다 정보사회를 살아가는데 필요한 인성함양 및 가치관 교육이기 때문에 학교에서 진행되고 있는 모든 교육 활동에서 함께 이루어져야만 하는 생활 교육이다.

둘째, 정보화의 역기능 현상은 정보사회의 발전을 위해 하루빨리 시정되어야 하는 것이며 또한 동시에 엄연히 범법행위임이 강조되어야만 한다. 따라서 단순히 정보화의 역기능 현상이 발생해서는 안 된다고 하는 의식변화를 고취시키기 위한 교육이 정보통신 윤리 교육이 아니라 정보화의 역기능 현상으로 나타난 행위는 엄연히 범법 행위임을 알려주는 것이 중요하다. 그리고 그에 따르는 처벌이 어떠한 것인지에 대한 명확한 지식을 학습자에게 전달함으로써 정보범죄를 저지르지 않도록 하여야 한다.

셋째, 정보통신 윤리 교육은 실천교육이다. 단지 정보통신 윤리에 대한 지식을 전달하여 이성적으로만 옳고 그름을 인지하게 하는 교육이 아니라 실생활에 직접 적용하여 실천할 수 있도록 하는데 목적을 두어야 한다.

4) 사이버 윤리교육의 필요성과 기본방향⁸⁹⁾

사이버 세계는 다양한 유용성 못지않게 역기능적 폐해 또한 심각한 양면성을 지니고 있다. 따라서 유용성은 극대화하고 문제점이나 역기능은 최소화하는 주체적이고 현명한 이용의식이 필요한 매체인 셈이다. 본래 인간의 편리한 삶을 위해 만든 도구라는 점에서 이를 세련되게 이용할 능력 즉 사이버 매체 활용능력이 없으면 이는 곧 문명의 흥기나 애향단지로 전락할 가능성을 동시에 지니고 있다는 점에 유의할 필요가 있다.

실제 존재하고 있는 세계와는 엄연히 다른 사이버 세계를 살아가는데 필요한 새로운 시민의식 즉 사이버 시민 윤리 의식이 요구되는 이유도 여기에

89) 김기태, “사이버 시대 올바른 미디어 교육의 방향 및 실천과제”, 「2000년도 중고등학교 교사 대상 미디어 교육 교재」(방송위원회, 2000) 28~32쪽.

있다.

먼저 실제 시민 사회윤리의 기준에 비추어 봐도 변함없이 준수해야 할 사회적 가치나 규범은 물론이고 사이버 세계에서만 새롭게 제기되는 문제들에 대해서는 보다 다각적인 이해와 논의를 통해 새로운 가치와 규범의 논거를 정립해야 할 것이다. 현행 실정법의 테두리 내에서도 얼마든지 위법성 여부를 가릴 수 있는 문제가 있는가 하면 전혀 새로운 인식과 법체계로 대응해야 할 사이버 세계만의 문제가 공존하고 있을 터이기 때문이다. 따라서 무엇보다도 시급히 이루어져야 할 대응과제는 사이버 세계가 지니고 있는 특성에 기초하여 예상되는 개인적, 사회적 문제가 무엇인지를 찾아내고 이를 체계적으로 유형화할 뿐 아니라 개별 이용자들에게 구체적으로 알리는 작업이 필요하다. 이른바 사이버 매체, 사이버 세상에 대한 정확한 이해와 의식화를 위한 교육단계인 셈이다. 매체의 올바른 이해와 수용 또는 창조적 활용을 일컫는 ‘미디어 교육’을 사이버 매체, 사이버 세상으로 확대하여 적용하다는 의미에서 사이버 매체 대상의 미디어 교육인 셈이다.

이런 사이버 매체 대상 미디어 교육은 개인 및 가정에서는 물론이고 학교 또는 각종 사회단체 등에서 이루어 지 수 있겠는데 이 중 궁극적으로 초, 중등학교 즉 정규교육 과정으로 채택하여 체계적으로 이루어지는 것이 가장 효율적이다. 지금까지는 주로 컴퓨터 보급과 컴퓨터 이용 기술을 가르치는데 치중해 왔다면 이제부터는 컴퓨터 매체가 조성하는 사이버 세상의 다양한 모습과 이로 인해 비롯되는 각종 역기능적 폐해에 대해서도 제대로 인식하고 이를 주체적으로 사용할 줄 아는 능력 즉 사이버 시민 의식을 체계적으로 교육시킬 필요가 있다.

사이버 세계는 지금까지와는 전혀 다른 개인 생활 윤리를 비롯하여 다양한 시민 사회 윤리를 필요로 하는 새로운 세계이기 때문이다. 그런데 이런 사이버 시민의식을 체계적으로 고양시키기 위한 대안을 청소년 미디어 교육 차원에서 모색해 볼 필요가 있겠는데 몇 가지 실천과제를 정리해 보면 다음과

같다.

첫째, 새로운 매체환경에 대한 올바른 이해가 먼저 전제되어야 할 것이다. 이른바 다매체, 다채널 환경에 대한 이해를 비롯하여 우리나라 매체환경의 구조적 이해 즉 정치, 경제, 사회, 문화적 특성과 변화에 대한 정확한 이해와 평가를 근거로 새로운 미디어 교육 대안이 제시되어야 할 것이기 때문이다. 컴퓨터를 비롯한 각종 뉴미디어의 출현과 세계적인 매체 개방 추세 그리고 매체 통제 유형의 변화 등이 그것이다.

둘째, 청소년에 대한 올바른 이해와 이를 바탕으로 그들에게 실효성 있는 미디어 교육 대안이 마련되어야 한다는 점이다. N세대, 신세대, 영상세대 등 다양한 이름으로 불리워지고 있는 오늘의 청소년들을 제대로 이해하지 않고 일방적으로 프로그램을 만들어 그들에게 적용시키려 한다면 그저 하나의 행사로만 그칠 뿐 실제 얻고자 하는 효과를 얻기가 불가능할 것이기 때문이다.

셋째, 우리나라 청소년 교육 환경에 대한 이해가 필요하다. 우선 청소년을 대상으로 한 교육제도와 정책에 대한 이해와 분석이 필요하다. 학교에서의 미디어 교육 실시를 위해서는 우리나라 교육제도와 정책결정 과정에 대한 이해가 필수적이며 사회 및 가정에서의 미디어 교육을 위해서는 관련 부처 및 기관에 대한 현실적인 분석과 평가가 이루어져야 할 것이기 때문이다. 특히 아직도 개별 단위의 자율성에 기초한 교육 실시시스템이 정착되지 못한 우리의 교육현실에 대한 이해가 무엇보다 필요한 셈이다.

넷째, 외국에서의 미디어 교육유형 분석이나 이해를 통해 우리 상황에 맞는 미디어 교육 대안을 개발하도록 노력해야 할 것이다. 우리와 비슷한 사회운동 차원의 미디어 교육을 실시하고 있는 남미 제국과의 미디어 교육을 비롯하여 정규 교과과정에 포함시켜 일찍부터 체계적인 학교 미디어 교육을 실시하고 있는 연방국가 중심의 미디어 교육 유형 그리고 상업주의 매체 정책 아래에 있는 미국과 같은 나라에서의 민주시민 교육으로서의 미디어 교육, 아시아 제 국가에서 실시하고 있는 역사적 배경에 따른 독특한 미디어 교육 실시 유

형 등이 모두 우리의 바람직한 모델 개발에 필요한 기초 자료가 될 것이기 때문이다.

다섯째, 교육 주체가 설정한 교육 목적이 제대로 설정, 추진, 평가 될 수 있도록 해야 할 것이다. 미디어 교육을 통해 획득하고자 하는 궁극적인 목적과 해당 교육기간 동안 얻고자 하는 과정적 목표를 설정하여 교육의 효율성을 추구할 필요가 있다. 올바른 매체 본질 이해와 수용 및 활용이라는 궁극적인 목적을 비롯하여 비판적 매체 수용, 주체적 매체 이해, 창조적 매체 활용, 능동적 수용자상, 다양한 커뮤니케이션 능력제고, 인간적인 커뮤니케이션 질서 회복, 인성교육, 시민교육, 정치교육 등 다양한 미디어 교육 목표가 설정 될 수 있을 것이다. 가정, 학교, 사회단체 등 어느 곳을 막론하고 교육을 통해 얻고자 하는 목표를 설정하고 이를 효과적으로 얻어내기 위한 방법을 모색하고 교육 후엔 이를 평가하는 과정이 필수화되어야 할 것이다. 이러한 교육목표는 교육기간, 교육대상, 교육환경 등 다양한 여건에 따라 취사선택 또는 응용될 수 있을 것이다.

여섯째, 가정에서의 미디어 교육이 활성화되기 위해서는 모든 미디어교육 프로그램을 궁극적으로는 가정에서의 실천을 염두에 두고 기획, 실시해야 할 것이다. 학교나 사회단체 미디어 교육이 실제 매체 접촉이 가장 직접적으로 이루어지고 있는 가정을 배제하고는 실효성이 없을 것이기 때문이다. 따라서 교육을 통해 얻고자 하는 효과는 결국 가정에서의 실천여부에 있다는 점이 교육의 기획차원에서부터 실천, 평가과정에 이르기까지 지속적으로 강조되어야 할 것이다. 교육을 실시하는 주최측(학교, 사회단체 등) 뿐 아니라 교육을 받는 피 교육자(학부모, 교사, 지도사 등)들도 교육내용이 어린이, 청소년을 가르치기 위한 교육이 될 수 있도록 노력해야 한다. 지금까지는 주로 학부모나 교사 자체를 교육시키기 위한 일반적 매체의식화교육 수준에 머물렀기 때문에 가정과의 연계를 고려한 미디어 교육에는 미치지 못한 경우가 많았던 셈이다.

일곱째, 교육 대상이나 목표 등 교육여건에 필요한 교재개발이 시급하다.

우선 연령별 미디어 교육 워크북이 지도자용 교재와 함께 개발되어야 할 것이며 각 교육 기관별 미디어 교육 교재가 필요하다. 이를 위해서는 다수의 관련 전문 연구자, 많은 비용, 그리고 장기간의 개발기간이 필요하다. 따라서 정부나 관련 기관 및 단체 또는 공공성을 표방하고 있는 매체사 등이 적극적으로 나서지 않는 한 실현이 불가능한 과제이다. 개별 연구자 수준의 관심이나 노력만으로는 이루어질 수 없는 일이기 때문이다. 그렇다고 해서 정부나 매체사의 일방적인 계획이나 방침에 따라 미디어 교육에 대한 지원이 이루어지는 것도 신중해야 할 일이다. 매체와 정부 그리고 수용자는 기본적으로 서로 견제하고 감시하면서 비판적으로 협력하는 관계라는 점을 간과할 수 없는 일이기 때문이다. 결국 지원범위와 협력의 수준에 대한 보다 심도 있는 논의를 통해 합리적인 관계 모형이 도출되어야 할 일이라 하겠다. 이미 발간된 몇몇 교재를 중심으로 새로운 교재 개발에 대한 대안을 모색해 보는 것도 바람직한 일이라 생각된다.

여덟째, 새로운 매체 환경에 대한 이해 뿐 아니라 청소년 전문가들을 대상으로 한 미디어 교육 전문지도자 양성이 시급하다. 무엇보다도 먼저 학교 미디어 교육 교사 훈련 프로그램이 시급하다. 관련 교과목 교사를 중심으로 지원자를 대상으로 한 미디어 교육 교사 연수를 교육부와 관련 학회가 연계하여 정기적으로 실시해야 한다. 이미 설치되어 있는 미디어 교육 전문 대학원에서 석사 과정을 마친 교사나 지도자를 활용하는 방안도 검토되어야 할 것이다. 사회 및 종교 단체의 지도자나 교사들을 미디어 교육 교사로 투입할 수 있는 방안 뿐 아니라 매체사에서 근무한 경력이 있거나 현재 근무하고 있는 전문인을 미디어 교육 교사로 양성하는 방안도 검토되어야 할 것이다.

2. 신문활용수업(Newspaper In Education, NIE)의 방법 및 기대효과

1) 신문활용수업(NIE)의 방법

NIE는 Newspaper In Education의 약자로 신문 활용 교육, 신문학습, 신문으로 공부하기를 통틀어 일컫는다. 즉 신문의 특성을 교육에 반영하여 신문을 가르치고 신문으로 가르치며, 신문을 살아있는 교재로 활용하여 이를 친숙하게 해서 지적 성장을 도모하고 교육적 효과를 높이기 위한 프로그램인 것이다. NIE는 교과서에 전적으로 의존하던 기존의 수업 방식으로부터 벗어나 생생한 실제 자료를 교육 안으로 들여와서 지식을 던져 주기만 하는 현 교육의 한계를 넘어야 한다는 지적이 제기되고 있는 요즘, 스스로가 정보와 지식을 창출하고 생성할 수 있는 능력을 배양할 수 있는 교육 방법 중 하나의 대안으로 각광받고 있다. 이는 신문을 통하여 인간의 삶이 담긴 살아있는 지식과 세상을 다양하고 깊이 있는 시각을 얻을 수 있기 때문이다.

NIE의 방법으로는 크게 신문의 구성요소인 기사를 활용하는 방법, 사진을 활용하는 방법, 시사만화를 활용하는 방법, 광고를 활용하는 방법과 신문의 형식 자체를 활용하는 방법 등이 있다. 학습자의 지적 수준이나 학습목표에 따라 다르지만 여기서 가장 주된 방법은 정보가 가장 많이 들어있는 기사를 활용하는 것이다.

NIE는 1795년 6월 8일자 Portland Eastern Herald에서 "신문은 학교에서 사용할 수 있는 가장 값싸고도 정보가 풍부한 교재로서 학생들의 독해력과 지식을 높이는 데 유용하다."는 자각과 함께 1932년 뉴욕타임지에서 정기적으로 신문을 가 학교의 교실에 배포해 주기 시작하였으며 1958년 신문 발행인 협회(NAPA)가 구성되어 전미 규모로 확대 실시되기 시작하였다.

우리나라는 1995년 3월 중앙일보가 사교(社告)를 통하여 NIE 활동을 천명하고 빠르게 보급, 확산시키는데 큰 역할을 하고 있다. 그 예가 매주 화요일 중앙일보 에서 발간하고 있는 NIE 지면이며 교사와 학부모 연수 자료집 발간 NIE전문강사 프로그램운영 NIE대축제 온라인 NIE홈페이지 운영 (<http://nie.joongang.co.kr>)등이며 조선일사에서도 신문활용 교육을 전개하기 시작하여 1997년 5월 '키드넷 NIE 전용홈페이지 (<http://kidnet.chosun.com>)을 개설하여

운영중에 있다.

NIE의 역사는 국내의 경우 1994년 한국 언론 협회가 주관한 "NIE세미나" 신문 활용 교육, 즉 NIE(Newspaper In Education)라는 용어를 우리나라에 본격적으로 소개하는 계기가 되었다. 물론 그 이전에도 NIE에 관해 소개된 적은 있으나 그다지 관심을 끌지는 못했으며, 입시 위주의 교육 현실 때문에 본격적으로 수용되기는 어려운 형편이었다.

NIE는 자라나는 세대들에게 기존의 교과서로는 얻기 힘든 창조력, 종합력, 판단력, 사고력을 길러준다. 또한 학생 스스로 학습목표를 설정하고 실천 계획을 세워 해결, 처리하는 학습방법을 선택하여 학습활동을 전개하며, 학습 자료의 활용과 학습평가도 할 수 있는 자기 주도적 학습 능력을 키우는데 필요한 사고방식을 체득시켜준다. NIE는 인격교육을 실현하는 수업방법으로써 다른 어떤 수업방식 보다 그 유용성이 크다고 생각된다. 교육을 받는 학생들 역시 생각과 목표와 방향은 제각기 다르고 모두 존중되어야 마땅하다. 이러한 측면에서 볼 때 우리의 교육이 하루 빨리 획일화된 통제식 교육에서 벗어나 학습자 중심의 교육으로 전환되어야 한다. 그러기 위해서는 다양한 교수학습 방법과 교수학습 자료의 다양화가 절실히 요구된다. 그 한 가지 대안으로서 누구나 쉽게 구할 수 있고 접할 수 있는 신문을 도덕과 교수학습에 활용할 수 있다.

2) 신문활용수업(NIE)의 기대효과

NIE는 신문매체를 이용하여 수업시간에 다양하게 활용할 수 있는 수업 방법으로 여러 가지 교육적인 효과가 있겠지만 그 중에서도 몇 가지 내용을 정리하여 소개해 보도록 하겠다.

우선 첫째, 신문은 학생들에게 앞으로 그들이 사회 구성원으로서 살아갈 수 있는 가장 기본적인 지식과 정보를 준다. 또한 언제나 새로운 내용과 흥미

있는 형식으로 학생들의 지적 호기심을 자연스럽게 유발하여 학습의욕을 높여 준다. 즉 살아있는 자식을 습득하게 하고 강력한 학습동기를 유발시켜 준다.⁹⁰⁾ 둘째, 정보 마인드 함양과 정보를 활용하는 능력을 강화시킬 수 있다. 유용한 정보의 수집과 처리, 창출이라는 정보 활용 능력은 정보화 교육의 핵심 개념이며, 오늘날과 같은 정보화 시대에 필수적이다. 셋째, 집단학습의 효율성과 더불어 사는 삶의 자세를 익히게 할 수 있다. 신문을 활용하면 집단 학습의 효과를 최대한 살릴 수 있다. 넷째, 각 교과와 연계하여 학습효과를 강화시킬 수 있다. 신문에는 다양한 내용과 형식의 표현들이 가득하다. 따라서 신문을 활용하면 마치 여러 권의 교과서를 갖고 수업하는 것처럼 다양한 교육내용을 통합적으로 전개하며 학습 효과를 높일 수 있다.

신문은 다양한 사회 문제와 경제 지식, 공동체의 관심사 등을 중점 보도하고 있기 때문에 풍부한 자료를 얻을 수 있다. 특히 최근에 관심사로 등장한 기업윤리, 생명 존중과 윤리, 환경과 윤리, 성과 윤리문제 등에 관한 자료를 쉽고 다양하게 접할 수 있다. 더구나 급변하는 국제정세와 남북관계 등은 도덕교과에 풍부한 최신 자료를 제공해 줄 수 있을 것이다. 기존에 있는 교과서를 토대로 신문을 활용하여 수업을 하게 되면 다음과 같은 기대 효과가 예상된다. 첫째, 생동감 있는 현실주제를 가지고 수업에 임할 수 있으며 이로 인해 흥미 유발을 자연스럽게 할 수 있을 것이다. 둘째, 창의적인 사고력 계발과 더불어 합리적인 가치판단 능력을 기를 수 있다. 셋째, 다양한 자료를 토대로 평가문항을 제작할 수 있기 때문에 평가문항의 질을 높일 수 있을 것으로 기대된다. 넷째, 주제파악은 물론 필자의 의도를 파악하고 비판할 수 있는 능력을 기를 수 있다. 이와 더불어 글쓰기 지도가 자연스럽게 이루어진다. 다섯째, 우리 공동체의 당면과제와 국가 현실, 지구촌 소식 등 더욱 더 넓은 공동체에 대하여 관심을 가지도록 함으로써 좋은 민주 시민이 되도록 돕는다. 여섯째, 열린 교육과 접목이 가능하다. 20세기 후반기에 학문 중심 교육과정이 쇠퇴하면

90) 허병두, 「신문활용 교육이란 무엇인가」, (서울:중앙 M&B, 1997)

서 새롭게 관심을 모으기 시작한 열린교육은 학습의 장이 열려 있기 때문에 기존 교과서 중심의 학습 방법을 지양하고 수업시간도 고정된 틀을 벗어날 수 있으며, 지역사회에 대하여 열려 있기 때문에 학교 교육이 지역사회와 협력하여 전개된다. 이러한 특징으로 미루어 볼 때 NIE는 열린 교육과 접목하기 쉬운 교수학습 방법이라 할 수 있는 것이다. 또한 학교를 여는 방법으로서 교과서의 틀을 벗어나서 교과서에 가장 가깝게 교육 할 수 있는 좋은 교재인 것이다. 교육에 있어서 신문은 교실과 사회와의 간격을 메워주고, 신문은 현실을 반영한다. 또한 동기를 부여해 주며, 신문은 역사의 현장을 그대로 나타내주기도 한다. 신문은 또한 간결한 글의 최적 모델이다. 그리고 최근의 사회 연구 교재이며, 지속적으로 읽게 될 유일한 교재의 역할을 수행한다.

다음은 미국 샌디에고 대학의 사범대 학장인 Edward F. Deroche교수가 교수·학습의 자료로서 신문의 중요성을 크게 다섯 가지로 제시한 것을 나타낸 표이다.

<표-9> 교수·학습자료로서의 신문의 효과⁹¹⁾

신문의 효과	내용
동기부여 (Motivation)	신문은 재미있는 내용을 담고 있으며, 가정과 학교를 연결하는 훌륭한 다리 역할을 하며, 전통적인 학교 교재보다 더 많은 흥미를 유발시킨다.
정보제공 (Information)	신문은 두 가지 기본적인 정보의 물음들, 즉 '무엇이 어떻게 되었나?(뉴스)', '그것은 무엇을 의미하는가?(사실·칼럼)'에 답하는 뉴스메체이므로 중요한 교수자료가 된다.
통합성 (Articulation)	신문의 내용자체가 다른 중요한 사항이나 능력들을 함께 길러 줄 수 있다. 예를 들어, 정치만화를 통해 이해력과 상징, 풍자 과장 등을 가르치려면 자연스럽게 그 만화의 배경이 되는 정치인이나 정치 사건에 대한 충분한 이해도 따라야 한다.

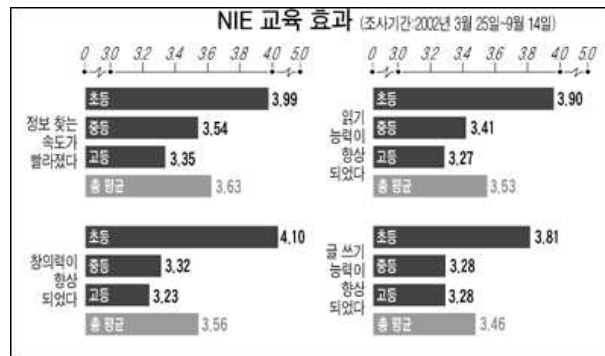
91) Edward F. Deroche, the Newspaper - A reference Book for Teachers and Librarians, CLIO, 1991, 3~8쪽을 참고로 작성한 박창서의 논문에서 재인용.

감상력 (Appreciation)	정보와 서비스의 원천이므로 신문은 독자들의 문제해결과 의사결정에 큰 영향을 미친다.
협동학습 (Cooperation)	토의와 토론을 유도하는 등 교수방법에 변화를 줌으로써 협동학습을 자연스럽게 강화하게 된다. 또한 여럿이 문제를 풀고 프로젝트를 완성함으로써 협동하는 자세를 길러준다.

한편 대학수학능력시험과 논술 시험 도입 등과 같은 일련의 조치들은 여태까지의 암기식, 주입식 학습에 대한 교육 주체들의 의식변화를 촉진하였다. 또한 21세기를 대비하자는 교육개혁의 필요성을 절감하면서 마땅히 방법론을 적극적으로 모색하게 되었다.

NIE 교육적 효과 측정 결과⁹²⁾를 살펴보면, "읽기,글 쓰기, 창의력이 향상됐다" "정보 찾는 속도가 빨라졌다" "국제문제·사회현상·문화 활동에 대한 관심이 높아졌다" "타인을 배려하는 마음이 커졌다"

[그림-6] NIE 교육 효과



신문을 활용해 학생들에게 교과를 가르치면 과연 이런 여러 가지 효과들이 있는 걸까? 답은 그렇다이다. 중앙일보가 한국 언론재단과 함께 서울·수도권 지역 초·중·고등학생 2백27명을 대상으로 3월 25일부터 9월 14일까지 약

92) 중앙일보 보도자료, 2002년. 12월. 3일자..

6개월 동안 교과 시간에 NIE를 적용해 수업하고, 읽기·쓰기·창의력·사회 관심도 등 13개 분야 (그림-6참조)의 효과를 조사한 결과다.

3. 청소년 사이버윤리교육을 위한 신문활용수업(NIE)모형

1) 신문기사를 활용한 NIE 수업모형

본 절에서는 아래의 신문기사자료를 토대로 사이버 명예훼손을 중심으로 NIE 수업모형을 제시하고 실제 교수-학습 수업지도안을 작성해 볼 것이다.

[신문기사자료] 지하철서 애완견 똥 안치운 '개똥녀'93)

지하철에 함께 탄 애완견이 바닥에 설사를 했는데도 배설물을 치우지 않고 그냥 내린 한 여성이 누리꾼(네티즌)들의 집중 비난의 대상이 되고 있다. 누리꾼들은 이 여성에게 '개똥녀'라는 이름까지 붙였다. 이른바 '개똥녀'에 대한 이야기와 사진이 담긴 '애견인의 무개념 실태'라는 제목의 글은 지난 5일부터 인터넷의 여러 커뮤니티 사이트를 통해 급속하게 확산되고 있으며, 누리꾼들로부터 집중비난을 받고 있다.

이 글에 따르면, 한 여성이 데리고 탄 애완견이 지하철 바닥에 설사를 했고, 주위 승객들이 배설물을 치울 것을 요구했으나 치우지 않고 애완견 항문만 닦아줬다는 것. 이에 보다 못한 승객들이 계속 핀잔을 주자 이 여성은 짜증을 내며 다음 역에서 내렸다는 것.

이 글과 함께 올라온 두 장의 사진 중 첫 번째 사진(왼쪽)에는 이 여성이 무릎에 애완견을 올려놓고 있으며 지하철 바닥에는 애완견의 배설물이 흩어져 있다.

두번째 사진에는 애완견 주인은 없는 대신 배설물을 치우고 있는 한 노인과 그를 돕는 아주머니, 또 이를 지켜보고 있는 젊은이들이 있다.

이 글과 사진에 대해 누리꾼들의 반응은 비난과 욕설이 주를 이루고 있다. 포털 사이트 <네이버>에 올라온 한 기사에는 기사가 올라온 지 5시간 만에 1만3천여 개의 댓글이 달렸다.

댓글 중에는 그녀를 비난하는 댓글 말고도 그녀의 신상을 물어본다든지 그녀의 얼굴부분에 모자이크처리가 되지 않은 원본 사진을 찾는 댓글도 많이 달렸다. 또 일부 사이트에는 그녀의 얼굴에 모자이크 처리를 하지 않은 사진이 게시돼 본인의 신상 유출에 대해 우려하는 댓글도 있었다.

93) 오마이뉴스, 2005년. 6월 6일자.

<표-10> 신문기사를 활용한 교수-학습지도안

본시 주제	사이버 명예훼손	수업형태		NIE활용수업						
		대상	11학년	활용 기법	혼합법 (강의법+문답법+NIE활용 수업)					
학습 주제	사이버폭력(명예훼손)에 대한 개념과 이해				교과서	신문 활용	차시	1/1	쪽수	90p
학습 개요	·사이버폭력(명예훼손)의 개념을 파악하고 사이버공간의 특성 및 원인을 알 수 있다. ·사이버폭력을 예방하고 실천할 수 있다.									
학습 목표	·사이버폭력에 대한 개념 정립과 실태, 원인에 대하여 확실히 인식한다. ·사이버명예훼손의 개념과 쟁점을 설명하고 해결할 수 있다.									
학습 자료	신문기사, 홈페이지, 블로그									
학습 단계	교수학습활동			학생학습활동			자료 및 지도상유의점		시간 (분)	
전시 학습 확인	-지난 시간에 배운 사이버세계의 특성은 무엇일까요?			-쌍방향성, 비동시성, 공간적 거리감 극복, 비언어적요소의 부재, 익명성 등			*사이버세계의 특성에 대한 정확한 개념 정립을 유도한다.		1	
동기 및 흥미유발	-타인의 홈페이지에서 허락없이 편집을 해 본 사람 손을 들어 보세요~ 네~ 많은 사람이 손을 들었군요. 그렇다면 여기에 대해 궁금한 점이 있으면 질문해 볼까요? -아주 좋은 질문이에요. 사이버폭력 중 사이버명예훼손에 관한 부분이예요. 사이버명예훼손에 관해 오늘 학습에서 알아보도록 할게요. -또 다른 질문 있나요?			- 제 미니홈피에 타인이 와서 저를 비방하는 글을 남길 경우 그런 것들도 일종의 사이버폭력인가요~ - 사이버폭력행위가 사람들에게			-개인 미니홈피나 블로그를 만들어 본 경험을 통해 동기와 흥미를 유발할 수 있도록 한다. -질문에 대한 칭찬을 한 뒤 이번 차시에 배울 내용을 이야기 한다.		3	

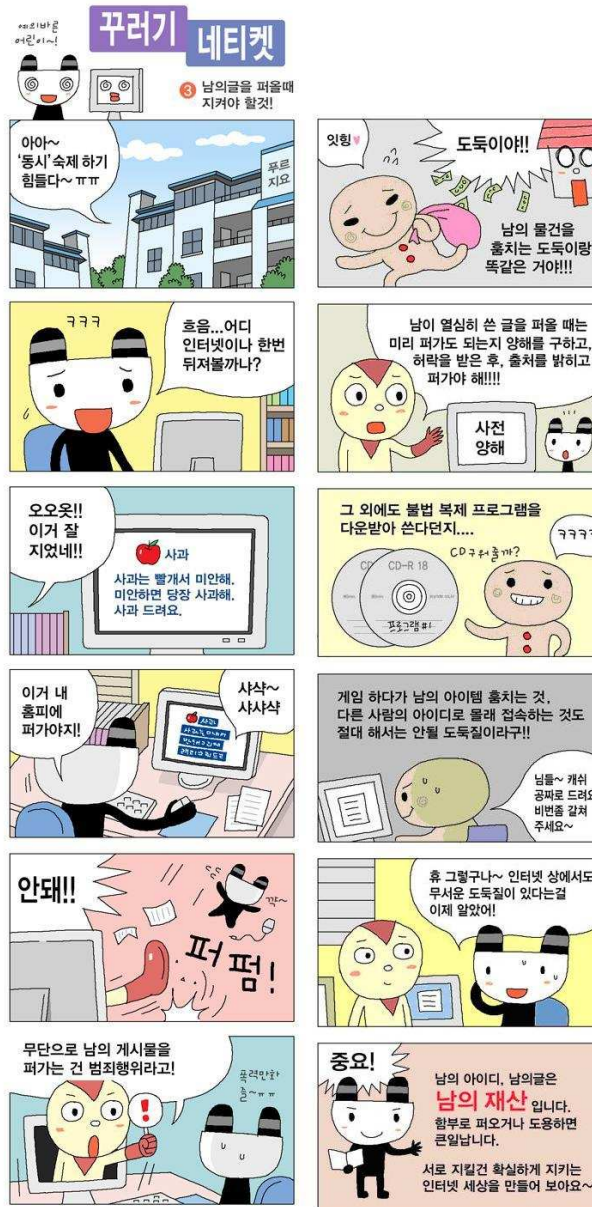
	<p>-그렇다면 이번 시간에 그에 대해 공부해보도록 합시다.</p>	<p>인체에 아직 해를 주지 않는 데도 불구하고 무엇이 잘못 인가요?~</p>	<p>-수업의 전반적인 흐름과 내용을 파악할 수 있도록 유도한다.</p>	1
<p>학습목표 제시</p>	<p>-자 학습목표를 다 같이 읽어보도록 할까요?</p>	<p>- 모두 함께 학습목표를 따라 읽는다.</p>	<p>-교사는 학생의 초기 이해와 사전 개념을 열린 탐색 활동을 통하여 진단한다.</p>	
<p>전 개</p>	<p>오늘은 신문 기사를 통해 사이버 명예훼손에 대해서 학습하도록 할 거예요. 그럼 선생님이 나누어준 기사문을 보고 조별로 질문에 대해 간단하게 답해보도록 할까요?</p> <p>다 읽어 보았나요?</p> <p>개똥녀에 대해서 어떻게 생각하는지 사이버 명예훼손 개념과 관련해서 1조 조장이 발표해 볼까요?</p> <p>그렇다면 익명성을 이용한 네티즌들을 제한할 수 있는 방법을 2조가 발표해 보세요.</p>	<p>네~</p> <p>-사실 불특정 다수의 네티즌들은 그녀를 알지 못한다. 이 사건에서 그녀는 불특정 다수에게 온갖 비난을 받는다.</p> <p>커뮤니티들이 필요에 따라 각각 회원에 대해 실명제를 적용하고, 이런 비난성 글을 쓰는 사람들을 제한 한다면, ‘개똥녀’ 같이 사회적으로 따돌림 당하는 경우는 많이 줄어들 것이다.</p>	<p>-학생의 기존 지식과 새로운 지식을 암시를 통해 연결할 수 있도록 도와준다.</p> <p> 기사를 통해 자신이 필요한 정보를 정확하게 파악할 수 있는 방법을 알려줄 수 있도록 한다.</p> <p>학생들이 경청할 수 있도록 주의를 환기 시킨다.</p>	15

	<p>-이 기사문에서 사이버 명예훼손에 대해 많은걸 알게 되었죠? 그렇다면 선생님이 질문지를 나누어 줄테니 조별로 인터넷을 통해 검색해 보고 토의해 보도록 하세요. 각 조마다 한 문제씩 검색하도록 할게요.</p> <p>1번 문제는 1조가 조사하기로 했죠? 인터넷에서 자료를 찾아보았나요? 발표해보세요</p> <p><문제> 발표</p>	<p><1조> 최초로 가상공간에서 사이버 명예훼손을 다룬 사례는 어떤 것이 있을까요?</p> <p><2조> 인터넷 상의 명예훼손 현상에 대하여 다른 나라의 경우는 어떤가요? (ex. 미국)</p> <p><3조> 사이버 명예훼손에 대응하는 방법 및 고려해야 할 점은 무엇이 있을까요?</p> <p><4조> 사이버 명예훼손 상담 자료를 찾아보고 이에 대한 예방과 규칙은 어떤 것들이 있을까요?</p>	<p>인터넷 검색을 하며 토의 학습 시에 소란스러워하지 않도록 지도한다.</p> <p>검색어를 통해 필요한 정보를 효과적으로 찾을 수 있는 방법을 알려주도록 한다.</p>	25
정리	네 오늘은 사이버 명예훼손에 대해서 알아보았어요. 오늘 배운 내용을 간단히 정리 해 볼까요? (배운내용을 간단히 요약 제시)	<p>요약 사이버명예훼손은 주로 인터넷 홈페이지의 게시판을 통하여 행해지는데, 홈페이지 게시판은 불특정다수가 언제든지 볼 수 있고 글 올리기도 매우 쉽기 때문이다. 또한 사이버명예훼손은</p>		5

	<p>자 그러면 오늘 배운 내용 중에 궁금한 점 있으면 질문해 보세요.</p> <p>네 아주 좋은 질문에요. 그럼 궁금증이 풀렸나요?</p> <p>차시 예고 그럼 다음시간에는 사이버 명예훼손에 관한 신문 기사들을 찾아서 읽고 발표해보도록 하겠어요.</p>	<p>연예인, 정치인 등 어느 정도 사회적 지명도가 있는 사람들을 대상으로 하는 경우가 많다. 사이버 명예훼손의 규제는 개인의 법익보호를 위하여 반드시 필요하지만 그러나 사이버공간에 대한 지나친 규제는 자칫 ‘표현의 자유’를 침해하는 결과로 이어지기 쉽다.</p> <p>선생님 그런데요. 연예인이나 공인들의 프라이버시는 공적관심사항이잖아요. 그러니까 일반인의 알 권리의 대상이 되지 않나요?</p> <p>(부연설명) 그렇다고 유명인의 모든 프라이버시가 무조건 없어지는 것은 아닙니다. 공적 인물도 보호되어야 할 좁은 의미의 순수한 사생활이 있고, 또한 공공의 이익이 있더라도 고려해야 할 사항들이 있겠죠?</p> <p>우리들이 서로 상대방을 조금만 더 배려하고, 조금 더 생각하고, 조금 더 손해를 본다면, 우리가 살고 있는 이 세상이 지금보다 조금 더 아름답게 되지 않을까 하고 생각합니다.</p>	<p>토의한 내용의 발표에 그치지 않고, 토의를 하면서 궁금했던 내용이나 발표내용에 대한 질문을 유도 한다.</p>	
--	--	---	--	--

2) 시사만화를 활용한 NIE 수업모형

본 절에서는 아래의 시사만화자료를 토대로 사이버 네티켓을 중심으로 NIE 수업모형을 제시하고 실제 교수-학습 수업지도안을 작성해 볼 것이다.



<표-11> 시사만화를 활용한 NIE 교수-학습지도안

본시 주제	사이버 네티켓	수업형태		NIE활용수업					
		대상	11학년	활용 기법	혼합법 (강의법+문답법+NIE활용 수업)				
학습 주제	사이버네티켓(불법복제)에 대한 개념과 이해				교과서	시사 만화	차시	1/1	쪽수
학습 개요	·사이버네티켓(불법복제)의 개념을 파악하고 네티켓을 확실히 인식한다. ·사이버폭력을 예방하고 실천할 수 있다.								
학습 목표	·사이버네티켓에 대한 개념 정립과 실태, 원인에 대하여 확실히 안다. ·사이버네티켓의 해결점을 제시할 수 있다.								
학습 자료	시사만화, 홈페이지, 블로그								
학습 단계	교수 학습활동			학생 학습활동			자료 및 지도상유의점		시간 (분)
전시 학습 확인	-사이버 명예훼손에 관 해 신문기사를 찾아보았 었죠? 더 많은 기사를 찾 아보았나요?			-기사에 대해서 발표한다.			*사이버 명예 훼손 개념 정립을 유도 한다.		1
동기 및 흥미유발	-사이버 네티켓에 관한 만화를 만들어 본 경험 있는 사람이나 본 사람 손을 들어 보세요~ 그렇다면 여기에 대해 궁 금한 점이 있으면 질문해 볼까요? -아주 좋은 질문이에요 -또 다른 질문 있나요? -그렇다면 이번 시간에 그에 대해 공부해보도록 합시다.			-해킹과 불법복제가 같은 의미 인가요? -해킹은 남에 컴퓨터나 전산망 에 불법 침입하여 자료를 훔치 거나 바꿔치기 하는 것이고 불 법 복제는 남이 팔려고 내놓은 상업적인 자료를 불법적으로 복 사하여 사용 하는 것이예요.			-개인 미니홈피나 블로그를 만들어 본 경험을 통해 동기와 흥미를 유 발할 수 있도록 한 다. -질문에 대한 칭 찬을 한 뒤 이번 차시에 배울 내용 을 이야기 한다. -수업의 전반적인 흐름과 내용을 과		3

<p>학습목표 제시</p> <p>전 개</p>	<p>-자 학습목표를 다 같이 읽어보도록 할까요?</p> <p>사이버 네티켓에 관하여 조별로 질문에 대해 간단하게 답해보도록 할까요?</p> <p>다 읽어 보았나요?</p> <p>사이버 네티켓이 무엇인지 1조조장이 발표해 볼까요?</p> <p>그렇다면 사이버십계명에 대해 2조가 발표해 보세요.</p> <p>-이 시사만화를 통해 불법복제에 관한 사이버네티켓에 대해 알게 되었죠?</p> <p>그렇다면 선생님이 주제를 정해 줄테니 조별로 인터넷을 통해 검색해 보고 토의해 보도록 하세요.</p> <p>각조가 주제에 대해서 인터넷에서 자료를 찾아서 시사만화를 그려 보세요. 발표해보세요.</p>	<p>- 모두 함께 학습목표를 따라 읽는다.</p> <p>네~</p> <p>인터넷상의 규칙과 예절에 관한 것이 네티켓입니다. (네티켓)= Net(넷) + 에티켓. 넷의 예절, 인터넷 예절, 사이버 예절 등.</p> <p>1. 인간임을 기억하세요. 2. 실제생활에서 적용된 것처럼 똑같은 기준과 행동을 고수하세요. 3. 다른 사람의 시간을 존중하세요. 4. 온라인상의 당신 자신을 근사하게 만드세요. 등등</p> <p><1조> 사이버 대화(채팅시)중 네티켓에 관한 시사만화를 그려보세요.</p>	<p>악할 수 있도록 유도한다.</p> <p>-교사는 학생의 초기 이해와 사전 개념을 열린 탐색 활동을 통하여 진단한다.</p> <p>-학생의 기존지식과 새로운 지식을 암시를 통해 연결할 수 있도록 도와준다.</p> <p>시사만화를 통해 자신이 필요한 정보를 정확하게 파악할 수 있는 방법을 알려줄 수 있도록 한다.</p> <p>학생들이 경청할 수 있도록 주의를 환기 시킨다.</p>	<p>1</p> <p>15</p>
---------------------------	--	---	--	--------------------

	<p><발표></p> <p>오늘은 시사만화를 참고 하여 불법복제에 관한 사이버 네티켓에 대해서 알아보았어요. 오늘 배운 내용을 간단히 정리 해 볼까요? (배운내용을 간단히 요약 제시)</p>	<p><2조> 인터넷 이메일에 관한 네티켓 시사만화를 그려보세요.</p> <p><3조> 인터넷 게시판에 관한 네티켓 시사만화를 그려보세요.</p> <p><4조> 스팸메일에 관한 네티켓 시사만화를 그려보세요.</p> <p>요약 네티켓이라는 것은 인터넷 상에서의 에티켓- 즉 예절을 말한다. 네티켓을 지켜야 하는 이유는 우리가 일상생활에서 에티켓(예절)을 지켜야 하는 이유와도 같다. 네티켓을 지킴으로써 여러 사람이 기분 좋게 인터넷을 사용하고 인터넷 문화와 네티즌 스스로의 질을 높일 수 있으며 사이버 범죄 등 좋지 못한 문제점 들을 예방할 수 있을 것이다. 네티켓-성숙한 문화시민, 그리고 네티즌으로서 반드시 지켜야 할 도덕이다</p>	<p>인터넷 검색을 하며 토의 학습 시에 소란스러워 지지 않도록 지도한다.</p> <p>검색어를 통해 필요한 정보를 효과적으로 찾을 수 있는 방법을 알려 주도록 한다.</p> <p>토의한 내용의 발표에 그치지 않고, 토의를 하면서 궁금했던 내용이나 발표내용에 대한 질문을 유도 한다.</p>	<p>25</p> <p>5</p>
<p>차시 예고</p>	<p>그럼 다음시간에는 사이버 네티켓에 관한 포스터 문구를 생각해오세요.</p>	<p>-네</p>		

V. 결 론

청소년문제가 심각하다는 것은 어제 오늘의 일이 아니다. 그러나 컴퓨터와 인터넷이 눈부시게 발달하면서 이전에는 없었던 새로운 청소년문제가 등장하기 시작했다. 그 중 하나가 사이버 상에서의 문제행동이다. 이러한 문제행동은 대부분이 인터넷상의 음란물이나 폭력물을 접하게 됨으로써 발생할 수 있다. 그러나 이 분야에 대한 연구는 아직 걸음마 단계라고 할 수 있기 때문에 왜 이러한 현상이 발생하는가에 대한 명쾌한 답을 찾기가 쉽지 않다.

정보기술(IT)의 발달에 따른 사이버 공간의 확대는 청소년의 모습을 정보화의 수혜자와 유해정보의 보호대상자로서 간주하는 동시에 정보의 창출자이며 정보사회의 변화를 주도하는 중심계층으로 자리매김하고 있다.⁹⁴⁾ 컴퓨터와 관련된 청소년문제는 다른 어느 세대보다도 컴퓨터 활용 정도나 능력 등에서 앞서고 있는 청소년의 특성을 고려할 때 점차 더 중요한 의미를 갖게 될 것이다.

최근 인터넷을 포함한 컴퓨터 네트워크 환경이 학교에 도입되면서 교육 환경에 변화가 일어나고 있다. 인터넷을 활용한 교육은 매우 다양한 컴퓨터 활용을 가능하게 하며 교육적 잠재력 또한 엄청나다. 이미 정부 차원이나 학교 현장에서 인터넷을 활용하기 위한 노력이 활발히 진행되고 있으며, 효과적인 교수-학습 형태로 자리 잡기 위해 다양한 방법들이 시도되고 있다. 도덕 교육이라고 해서 정보화 사회의 시대적 흐름을 외면할 수는 없다. 전자 매체를 이용한 교육 방식은 성과야 어떻든 일반화 추세에 있기 때문에 도덕 교육 분야도 예외가 될 수는 없을 것으로 보인다. 그러나 도덕

94) 청소년의 정보창출자로서의 역할은 “사이버참여”로 논할 수 있다. 사이버공간을 활용한 온라인(On-line)에서 이루어지거나, 그것이 오프라인(Off-line)으로 연장되는 참여활동이 점차 활발해지고 있다. 청소년들에 의한 토론활동과 함께 인터넷잡지(webzine)제작, 동호회모임과 홈페이지참여 등은 대표적인 사이버참여활동이다.

교육이나 인성 교육에서 인터넷 등 전자매체를 이용할 경우 도덕 및 인성 교육의 특성상 이를 직접적으로 교육에 적용하기는 어렵다. 도덕 교육이 지식이나 정보의 획득이나 확장을 위한 교육이 아니라 심성을 갈고 닦는 교육에 해당한다. 따라서 정보나 지식의 교류나 획득에 장점을 지닌 전자 매체 교육은 도덕 및 인성 교육을 위한 직접적인 도구라기보다 간접적인 도구에 머물 수밖에 없다. 그럼에도 인터넷 등을 도덕 교육에 활용할 경우 기존의 교육 방식이 갖고 있지 못한 장점들을 여러 가지 얻을 수 있다.

인터넷의 이용은 단순히 학교에서만 가능한 것이 아니라 가정에서도 교사와 학부모간, 교사와 학생간, 학생과 학생간의 주요한 의사소통 수단이 되며 동시에 교수-학습의 통로가 될 수 있다. 동호회 활동이나 홈페이지를 이용하여 교사와 학생간, 학생들과 학생들간의 의사소통이 이루어질 때 구성원들끼리 주고받는 교육적 효과와 인간적인 유대관계가 촉진됨을 볼 수 있고, 인터넷상의 예절 지도까지 함으로써 네티켓을 겸비한 시민으로 성장하게 해준다. 전자 매체를 이용한 도덕 교육 혹은 인성 교육 방법은 교사의 열정과 노력만 있다면 쉽게 접근 가능한 유용한 도구임에 틀림없다.

사이버 윤리교육은 현대 정보화 사회를 살아가는 우리 모두에게 필요한 필수적인 교육이다. 우리가 정보화 사회의 장점을 누리고 단점을 고쳐나가기 위해서는 정보통신 윤리의 확립이 중요할 것이다. 지금 현재에는 청소년·부모·교사를 위한 정보통신 윤리교육이나 관련 사이트, 자료들이 대부분이었으나 일반 성인을 위한 사이버 윤리교육도 계속적으로 이루어져 나가야 할 것이다. 청소년은 성인의 모습을 모방하는 경우가 많으므로, 성인들이 먼저 건전하고 깨끗한 사이버 공간을 만들기 위한 자정의 노력들을 펼쳐나가야 할 것이다. 이 사회가 앞으로 어떻게 나아가느냐는 우리의 노력에 달려있다. 우리가 먼저 그 본이 되어야 청소년의 정보통신 윤리교육이 성공적으로 이루어질 수 있을 것이다. 학교, 가정, 사회가 한 마음으로 청소년의 사이버 윤리 함양에 힘을 기울인다면 우리의 미래는 발전한 정보 선진국가가 될 수 있을 것이다.

현실 생활에서의 윤리적·비윤리적인 것을 바르게 판단하고 행동하도록 지도하는 도덕교과는 규범 적용의 공간을 현실 세계를 포함한 사이버공간까지 확대한다고 하였을 때, 다른 교과에 비해 사이버 윤리교육을 적용하기가 용이하다고 할 수 있다. 실제로 제7차 도덕과 교육과정에는 전과 달리 인터넷 사용과 관련된 여러 내용이 포함되어 제시되고 있으므로 다소 부족하지만 도덕 교과서에 제시된 정보통신 윤리관련 내용을 살펴보고 사이버 폭력에 관한 NIE 수업모형을 제시함으로써 학생들의 정보윤리의식 함양과 태도에 도움을 주고자 하였다. 본 논문에서는 중·고등학교 도덕 교과의 정보통신 윤리교육 실태를 살펴보고 신문활용수업(NIE)수업방안을 중심으로 실제 수업지도안을 제시코자 하였다. 또한 본 연구는 정보화 사회에 정보윤리교육의 필요성을 인식하고, 나아가 정보윤리교육방법 중 NIE 수업모형을 통하여 폐쇄적인 학습방법에서 보다 더 열린 학습체제로 발전하기 위한 발걸음에 불과하다. 부족하지만 NIE 수업모형에 대한 기본 자료로서 참고가 되기를 바라며 계속되는 연구과정속에서 폭 넓고 깊은 연구를 위한 발판이 되기를 바란다. 21세기 정보화로 진입하는 역동적인 현실을 반영하는 가장 좋은 매체인 신문활용교육이 매우 효과적인 학습 매체로 재창조되길 바란다.

마지막으로 정보사회의 윤리적 쟁점들에 대해 적절히 대응하기 위해서는 사이버 윤리교육이 시급히 활성화되어야 한다는 것이다. 학교현장에서 정보통신윤리교육이 정착을 하기까지는 앞으로 많은 노력과 연구가 있어야 하며 그 과도기에 있어서 본 논문이 의미가 있다고 볼 것이다. 다시 한 번 사이버 윤리가 앞으로의 정보화 사회에 더 많은 연구가 필요함을 강조하면서 본 논문을 마치고자 한다.

참 고 문 헌

< 국내문헌 >

1. 단행본

- 강홍열·윤준수·황경식. 『고도정보사회의 정보윤리 확립을 위한 정책방안』.
경기 : 정보통신정책연구원, 1997.
- 교육부. 『7차 교육과정해설서』. 서울 : 교육부, 2001.
- 교육부. 『고등학교 윤리과 교육과정』. 서울 : 대한교과서주식회사, 1995.
- 교육인적자원부. 『고등학교 도덕 교과서』. 서울 : 교육인적자원부, 2004.
- 교육인적자원부. 『중학교 도덕 2 교과서』. 서울 : 교육인적자원부, 2004.
- 교육인적자원부. 『중학교 도덕 3 교과서』. 서울 : 교육인적자원부, 2004
- 김기태. 『사이버 세상의 암초』 - 시스템파괴와 지적재산권 침해-. 한국정보
문화센터 : 정보화로 가는 길, 2000.
- 김기태. 『사이버 시대 올바른 미디어 교육의 방향 및 실천과제』, 방송위원회
: 2000년도 중고등학교 교사 대상 미디어 교육 교재, 2000.
- 김영한 외. 『사이버문화와 기독교전략』. 서울 : 쿼란 출판사, 1999.
- 김유정. 『컴퓨터매개 커뮤니케이션』. 서울 : 커뮤니케이션북스, 1998.
- 김희진. 『정보사회론』. 서울 : 세창, 1999.
- 도성달 외. 『과학 기술 시대의 삶의 양식과 윤리』. 서울 : 울력, 2002.
- 드보라 존슨·추병완 외 역. 『컴퓨터 윤리학』. 서울 : 한울아카데미』. 1997.
- 서울 대학교 사범대학 1종도서 편찬 위원회. 『중학교 도덕1 교과서』, 서울 :
교육인적자원부. 2004.
- 서울특별시 교육청. 중·고등학교 교사용. 『정보통신 윤리교육 프로그램 사이

- 버 윤리 어떻게 가르칠까?』. 신일인쇄사, 2001
- 신윤식. 『정보사회론』. 서울 : 데이콤출판부, 1992.
- 이만수. 『정보사회의 이해』. 서울 : 이화문화사, 2000.
- 이재현. 『인터넷과 사이버 사회』. 서울 : 커뮤니케이션북스, 2000.
- 이정복. 『학생의 인터넷 언어 사용 실태와 문제점』. 서울 : 교원단체 총 연합회, 2000.
- 전석호. 『정보사회론』. 서울 : 나남, 2002.
- 정보통신부. 『2005년 하반기 정보화 실태조사 요약보고서』. 서울 : 한국 인터넷진흥원, 2005.
- 정보통신부. 『정보화 역기능 방지 종합 대책안』. 서울 : 한국인터넷진흥원, 1999.
- 정보통신윤리위원회. 『사이버 명예 훼손·성폭력 상담사례집』. 서울 정보통신윤리위원회, 2005.
- 정보통신윤리위원회. 『정보통신 윤리백서』. 서울 : 정보통신윤리위원회, 2002.
- 진교훈 외. 『윤리학과 윤리교육』. 서울 : 경문사, 1997
- 천세영. 『정보사회교육론』. 서울 : 원미사, 1999
- 청소년보호위원회. 『인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향』. 2002.
- 추병완. 『도덕교육의 이해』. 서울 : 백의, 1999.
- 추병완. 『정보 사회와 윤리』. 서울 : 울력 2002.
- 추병완. 『정보윤리교육론』. 서울 : 울력, 2001.
- 추병완·박병기. 『윤리학과 도덕교육 1』. 인간사랑, 2000.
- 추병완·박병기. 『윤리학과 도덕교육 2』. 인간사랑, 2001.
- 한국교원단체총연합회. 『사이버폭력과 학교 공동체 붕괴』. 2000.
- 한국간행물윤리위원회. 『사이버공간에서의 청소년 행동특성 연구』. 2004.
- 한국교육학술정보원. 『정보통신 윤리지도안내서』. 서울 : 방문사, 2000.
- 한국청소년개발원. 『청소년 사이버일탈의 원인에 관한 경험연구』. 서울 :

- 한국정보문화진흥원, 2000.
- 한국청소년개발원. 『청소년문제행동과 관련 법규에 관한 연구』. 서울 : 한국정보문화진흥원, 2000.
- 한국청소년개발원. 『청소년범죄의 동향과 대처방안에 관한 연구』. 서울 : 한국정보문화진흥원 , 2001.
- 한국청소년상담원. 『청소년의 PC중독』. 서울 : 한국청소년상담원, 1998.
- 한국청소년상담원. 『청소년의 사이버문화』. 서울 : 한국청소년상담원, 2000.
- 황상민. 『사이버 공간에 또 다른 내가 있다』 . 서울 : 김영사, 2000.
- Richard J. Severson. 추병완외 역. 『정보윤리학의 기본원리』. 서울 : 철학과 현실사, 2000.
- Richard J. Spinello. 이태건외 역. 『사이버윤리』. 서울 : 인간사랑 . 2001.
- Young, K. S(1998). Caught in the net. New York : John Wiley & Sons Inc. 김현수 역, 『인터넷 중독증』, 서울 : 나눔의 집, 2000.

2. 논문

- 김기태. “사이버 언어폭력, 이대로 좋은가”. 정보통신윤리위원회, 『정보통신윤리』. 2000. 11/12월호.
- 김옥순. “컴퓨터와 청소년 문화-컴퓨터 음란 영상물 접촉 실태 및 영향”. 한국청소년문화연구소, 1993.
- 김혜원. “청소년들의 인터넷 중독현상 : 인터넷 중독의 현황파악과 관련변인 분석”. 청소년학연구, 2001.
- 김희순 외. “중·고등학교 교사용 정보윤리교육 지침서” 『아름다운 사이버 문화 교실』. 한국 청소년 문화 연구소, 2002.
- 노병철. “사이버윤리 연구 방법론의 모색”. 국민윤리 연구 제54호, 2003.
- 목영해. “디지털 정보화시대 도덕교육에 관한 연구”. 『도덕교육 연구』 .

- 제12권, 2000.
- 박남희 · 조영란 · 최원희 · 문남진 · 안혜경 · 신재신. “청소년의 사이버 세계 몰입경험”. 대한간호학회지 제34권 제1호, 2004.
- 박윤주. “정보사회에서의 책임의 윤리에 관한 연구”. 석사학위논문, ; 한국교원대학교, 1997.
- 성윤숙. “게임방 청소년의 사이버일탈 과정과 사회 복지적 함의”. 숙명여자대학사학위 청구논문,;숙명여자대학교, 2002.
- 성윤숙. “청소년의 온라인 게임과 사이버 일탈에 관한 연구”. 한국가정관리학회지 제22권 2호, 2004.
- 성윤숙 · 이소희. “인터넷 음란정보와 청소년의 사이버일탈”. 청소년복지연구 제3권 1호, 2001.
- 송병일. “청소년 사이버범죄 현황 및 대책”. 경찰청수사국 사이버테러 대응센터, 2005.
- 오원옥. “중학교 청소년의 인터넷 중독 관련 교육 연구”. 아동간호학회지 제10권 제1호, 2004.
- 이경 · 하연미. “청소년의 인터넷관련 비행과 관련변인간의 경로분석모델”. 대한가정학회지, 제42권 5호, 2004.
- 이경희. “사이버 성폭력 원인의 제쟁점”. 성신여대 연구논문, 2006.
- 이성식. “청소년 사이버성폭력 설명요인에 관한 연구”. 숭실대학교 연구논문, 2005.
- 이창후. “정보윤리의 정체성에 관한 연구”. 석사학위논문, ; 서울대학교, 1998.
- 이혜연. “청소년 정보통신 윤리교육 현황과 활성화 방안”. 한국청소년개발원, 정보처리학회지 제13권 제1호, 2006.
- 임상수. “디지털 정보사회의 정보윤리에 관한 연구”. 박사학위논문, ; 서울대학교, 2001.

- 임상수. “정보윤리교육의 방법론 모색” . 국민윤리 연구 제54호, 2003.
- 임윤경. “정보윤리교육의 방향정립에 관한 연구” . 석사학위논문, ;
동국대학교, 2001.
- 장진욱. “인터넷 역기능의 현황과 인터넷 윤리” . 정보처리학회지 제13권 제
1호, 2006.
- 침정웅. “청소년 사이버일탈의 특성과 유형에 관한 연구” . 2000.
- 청소년개발원. “인터넷문화 : 청소년참여와 사이버일탈” . 발표논문집, 2000.
- 추병완. “학교에서의 사이버윤리교육의 현황과 개선방안” . 정보통신윤리위원
회, 2002.

< 국외문헌 >

- Agnes heller, General Ethics. New York : Basil Blackwell Ind, 1998.
- 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 Book, 1973.
- E. M. Rogers, Communication Technology : The New Media in Society.
New York : Free Press, 1986.
- Gottfredson, M. & Hirschi, T. A General Theory of Crime. Palo Alto, CA
: Stanford University Press, 1990
- Hagan, John, Modern Criminglogy : Crime, Criminal Behaviour and Its
Control, Singapore : McGraw Hill, 1987
- 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.

- Lea., M. & Spears, R., 『Paralanguage and Social Perception in Computer-Mediated Communication』 . Journal of Organizational Computing, Vol. 2 (No.3 & No.4), 1992
- Lessig, Lawrence. 『The Law of the Horse : What Cyberlaw Might Teach』 . (1999)
(<http://cyberlaw.stanford.edu/lessig/content/writings/works/finalhls.pdf>)
- Lessig, Lawrence. 『Code and Other Laws of Cyberspace』 . New York : Basic books, 2000.
- Oz. Efficacy. 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.
- Wang, W. Internet dependency and psychosocial maturity among college students. International Journal of Human-computer Studies, 55, 919-938, 2001.
- Young, Kimberly, S.,(2000) 『What Is Internet Addiction』 , Center for On-Line Addiction, <http://www.netaddition.com/whatis.htm>

3. 인터넷 관련 자료

국가정보원 (www.nis.go.kr)

정보통신 윤리위원회 (www.icec.or.kr)

정보통신부 홈페이지 (www.mic.go.kr)

통계청 홈페이지 (www.nso.go.kr)

한국성폭력 상담소 (www.sisters.or.kr)

ABSTRACT

Moral model of teaching development for youth cyber moral education

- Focus on newspaper in education -

Kim, Ok-Kyong

Major in Ethics Education

Graduate School of

Han nam 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 information has been led in the modern society as a new phenomenon.

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.

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 youths 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 form of serious problems are not only of cyber-crime which brutally and irresponsible 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.

To explore how more feasible and workable moral instruction models could be created, each model's relative merits were analyzed.

As a result, NIE(newspaper in education)-based model seems to be the best, as that is easier to make preparations for and integrate with relevant subject. Furthermore, that could take advantage of a variety of authentic materials.

Morality is one of the grave problems that need our immediate attention. If character education could be a solution for that, boring and dry moral instruction should be expelled, and there should be a fresh and radical change in the way to conduct it.

Thus, it's attempted in this study to explore how ideal character education could be realized to bring a change to stereotyped school instruction.

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.

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 judgement 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.