

# 정보통신윤리교육을 위한 채팅교육방안 연구

이선희<sup>0</sup>, 김종우  
제주성산초등학교, 제주교육대학교 컴퓨터교육과  
essun7@hanmail.net<sup>0</sup>, woo@jeju.ac.kr

## The Study on Chatting Education Method for Information & Communication Ethics Education

Sun-hee lee<sup>0</sup>, Jong-Woo Kim  
Jeju Seongsan Elementary School<sup>0</sup>, Jeju National University of Education

### 요 약

오늘날 우리는 정보사회가 주는 편리성과 신속성, 다양성을 누리는 반면 그에 따른 윤리적 문제들의 위험성 또한 증가하고 있다. 실시간으로 인터넷을 통해 이루어지는 채팅의 역기능 또한 심각해지고 있다. 이러한 정보사회의 문제점을 해결하기 위한 교육적 방안을 모색해보고자 초등학교에서 실시하는 정보통신윤리 교육과정을 분석하였다. 또한 기존의 학자들이 제시한 정보통신 윤리교육의 목표와 내용을 고찰하여 정보통신윤리교육 교육과정의 바람직한 방향을 제시해 보았다. 그 결과를 바탕으로 정보통신 윤리교육과정의 세부영역인 채팅교육에 적합한 교육목표와 지도내용을 추출하고, 초등학교 채팅교육에 적합한 웹기반 학습자료를 설계하고 구현해 보았다.

### 1. 서 론

컴퓨터와 통신의 발달로 실현된 정보사회는 우리의 삶을 크게 변화시키고 있다. 정보사회가 도래함에 따라 사이버 공간을 통해 다양한 경험을 할 수 있게 되었고 많은 정보와 지식을 전수받고 있다. 이렇게 정보사회의 여러 장점을 누리고 있는 반면 그에 따른 윤리적 문제들의 위험성 또한 점점 증가하고 있다. 사이버 공간의 특징인 익명성을 이용하여 비도덕화, 개인 정보의 불법 유출로 인한 범죄 유발, 해킹 등 위험 요소가 노출되어 있으며 비인간화 문제가 나타나고 있다. 특히 컴퓨터를 매개로 하여 이루어지는 새로운 커뮤니케이션인 채팅에서의 여러 부정적 측면이 문제시되고 있다. 채팅은 현실에서의 인간관계와 달리 사이버 세계에서 쉽게 다양한 사람들을 만날 수 있고 시·공간의 제약이 없는 편리한 커뮤니케이션으로서 청소년들 사이에서 새로운 문화로 자리잡았다. 그러나 최근에는 채팅을 통해 음란 거래가 이루어지고 채팅방에서 사용되는 언어폭력의 문제, 채팅 중독의 문제들이 대두되고 있다. 이러한 문제점을 해결하

기 위해 법적인 대응, 기술적인 대응 등이 시도되고 있지만 그 중에서 가장 핵심적으로 지도되어야 할 것은 윤리적 차원의 접근이라 할 수 있다. 스스로 자신의 가치관을 바르게 갖고 능동적으로 바른 채팅문화를 지키려는 의지와 태도를 기르는 정보통신 윤리가 절실히 필요하다. 가치관과 태도를 형성해 나가는 초등학교 시기부터 정보통신윤리 교육의 중요성이 강조되어지고 있다.

현재 시행되고 있는 제 7차 교육과정에서는 목표가 추상적으로 서술되어 있으며 교육내용도 세분화되어 있지 않기에 구체적인 교육내용을 추출해내고 현장에서 교육을 실시하기에 어려움이 많다. 또한 기존 정보통신윤리 교육과정에서는 정보화의 역기능만을 강조하고 있을 뿐 순기능적 측면과 능동적으로 정보윤리에 대한 가치관을 수립하고 바른 정보 활용태도를 갖추도록 하는 교육내용은 소홀하게 다루고 있다.

본 연구에서는 초등학교에서의 정보통신윤리 교육과정을 분석해보고 그 세부영역으로서 올바른 채팅문화를 정착시키기 위해 채팅교육이 나아가야 할 교육목표와 교육내용을 구체

적이고 체계적으로 정리해 보고자 한다. 그리고 이렇게 설정한 채팅교육목표와 내용을 바탕으로 채팅교육에 필요한 웹기반 학습자료를 설계하고 구현하여 보고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 정보사회의 특징과 윤리적 문제

정보사회는 인간이 현대 사회에 적응해서 살아가는 데 필요한 정보를 수집, 생산, 제작, 가공, 저장하는 과정을 통해 정보의 유통을 확산시켜 나가고 이러한 행위가 사회 전반에 보편화된 사회를 말한다[1]. 정보사회에서는 정보에 대한 의존도가 매우 높아지므로 정보의 가치가 절대적인 조건으로 작용하게 된다. 뿐만 아니라 개인은 이제 지식 자체에 대한 정보뿐만 아니라 개인이나 사회가 지니고 있는 기본 정보들을 파악하고 활용할 수 있는 정보망과 처리 기능까지 갖추고 있지 않으면 안 된다[2]. 정보사회가 도래하면서 나타나는 윤리적 특징을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 비인간화 문제로서 비인간화란 인간이 어떤 조건이나 상황에서 인간성을 침해당하거나 상실함으로써 인간답지 못하게 되는 현상을 말한다[3]. 특히 정보사회에서 발생하는 비인간화의 문제로는 비인격적인 간접적 관계가 많아짐에 따라 생기는 인간 소외와 그로 인한 개인의 정체성 상실, 그리고 컴퓨터나 통신에 지나치게 몰두하는 통신 중독증 등을 들 수 있다[4].

둘째, 불건전 정보의 유통이다. 성에 대한 인간의 호기심을 이용하여 음란 폭력정보가 유통되는가 하면 바이러스의 유포로 중요한 정보가 피해를 당하기도 한다. 또한 개인 신상에 관련된 여러 가지 정보가 개인의 동의 없이 사용되기도 하고 다른 사람의 시스템에 들어 마음대로 자료를 이용하는 피해도 나타나고 있다.

### 2.2 정보통신윤리교육

정보통신윤리교육은 정보사회를 살아가는

사람들이 준수해야 할 규범체계를 학습할 수 있는 기회를 제공하며, ICT를 도덕적이고 윤리적으로 활용하는 건전한 정보화 사회를 이룩하는 것을 목적으로 하는 교육이라고 정의할 수 있다[5]. 정보사회를 살아가는 사람들이 존중하고 규범체계를 학습할 수 있는 기회를 제공하기 위하여 정보통신윤리 교육은 기본 원칙에 충실한 교육이 되어야만 한다. 그 기본 원칙을 밝히면 다음과 같다[6]. 첫째, 정보통신윤리교육은 기본교육이다. 둘째, 균형교육이다. 셋째, 공동체교육이다. 넷째, 다문화교육이다. 다섯째, 정체성 교육이다. 여섯째, 테크놀리지에 바탕을 둔 교육이다.

### 2.3 채팅

#### 1) 채팅의 유형

채팅은 PC의 통신 기능을 이용한 대화이다. 사이버 공간에서 만나, 키보드, 영상, 음성을 이용하여 이야기를 나누는 것이며, 대화방을 만들어 한 사람 또는 여러 사람과 함께 대화를 나누는 것이다. 말을 주고받듯이 키보드로 메시지를 입력하는 방법으로 네트워크상에서 실시간으로 하는 대화이다[7]. 채팅은 동시에 문자적인 대화를 주고받기 때문에 동시적이면서도 상호작용성이 가장 높은 커뮤니케이션이다[8].

채팅의 유형을 나누어 보면 다음과 같다. 첫째 보이지 않는 상대와 문자로 대화를 주고받는 문자채팅이다. 둘째, 음성 채팅이다. 인터넷에 접속한 누구에게든지 무료로 이야기를 할 수 있는 기능이다. 보통 문자와 음성메세지를 한번에 한 사람씩 이야기할 수 있고 실시간 음성 회의와 방송을 할 수 있으며 음의 높낮이를 통해 상대방의 반응을 살필 수 있다. 셋째, 화상채팅이다. 인터넷을 통하여 대화 당사자 간에 서로 화상을 통해 얼굴을 보며 대화할 수 있는 통신을 말한다.

#### 2) 채팅의 장·단점

채팅의 장·단점을 정리한 것을 살펴보면

다음과 같다. 첫째, 채팅을 통해 다양한 사람들과 만날 수 있다. 둘째, 채팅을 통해 스트레스를 해소할 수 있다. 셋째, 자신의 생각을 좀 더 자유롭게 표현할 수 있다. 넷째, 채팅 사이트가 생명을 살리는 공간이 되기도 한다 [9]. 또한 채팅의 단점을 정리해보면 다음과 같다. 첫째, 불건전한 대화로 불쾌감이 발생할 수 있다. 둘째, 불건전한 만남을 유도하는 채팅이 있을 수 있다. 셋째, 네티어 사용으로 인한 한글 파괴가 심각한 지경이다. 넷째, 채팅을 통해 불건전한 정보가 공유될 수 있다[7].

### 3. 채팅 교육

채팅에 대해 교육하기에 앞서 교육목표와 지도내용을 설정해보았다. 우선 채팅의 기본적인 이해를 바탕으로 채팅할 때의 네티켓을 알아보고 역기능에 대처하는 법을 살펴보고, 나아가 채팅을 바르게 활용하는 방법까지 지도해야 한다. 목표와 내용을 좀 더 세분화하여 나타내면 <표 1>과 같다.

<표 1> 채팅 교육목표와 내용

영역	목표	내용
채팅의 이해	채팅의 개념과 특성을 바르게 이해하고 채팅생활에 대한 올바른 관점을 갖게 한다.	* 채팅과 여가생활 * 채팅의 개념, 채팅의 여러 유형 * 채팅사용 요령 * 채팅용어의 특징
채팅 네티켓	채팅을 하며 지켜야 하는 기본 예절을 알고 지키려는 태도를 갖게 한다.	* 채팅에서의 언어 사용 * 채팅 기본 예절
채팅의 역기능 대처요령	채팅 공간에서 자신을 보호할 수 있는 요령을 이해하여 실천할 수 있게 한다.	* 언어폭력 당했을 때 대처요령 * 불건전 대화 대처 요령 * 채팅 중독 대처 요령
채팅의 활용	채팅 활용법이 다양함을 이해하고 오프라인 만남과의 차이점을 알고 바르게 행동할 수 있게 한다.	* 채팅의 다양한 활용 * 온라인과 오프라인 만남 사이의 조화

### 4. 웹기반 학습자료 설계 및 구현

#### 4.1 설계의 기본방향

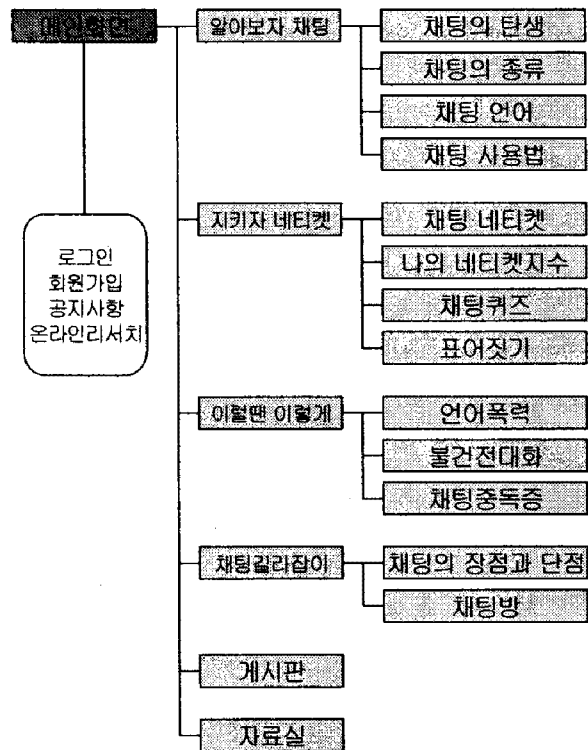
첫째, 채팅 교육내용은 채팅을 하면서 발생할 수 있는 부정적 사례를 줄이기 위해 예방적 측면을 강조한다.

둘째, 게시판 기능을 적절히 사용하여 사용자가 자신의 사례를 중심으로 의견을 표현할 수 있게 하고 다른 이의 사례를 보며 간접 경험을 하게 하였다.

셋째, 채팅 교육 내용은 실제 채팅방에서 발생할 수 있는 구체적인 내용을 중점으로 한다.

#### 4.2 메뉴 구성도

올바른 채팅문화를 교육하기 위한 웹기반 학습자료의 흐름은 <그림 1>과 같다.



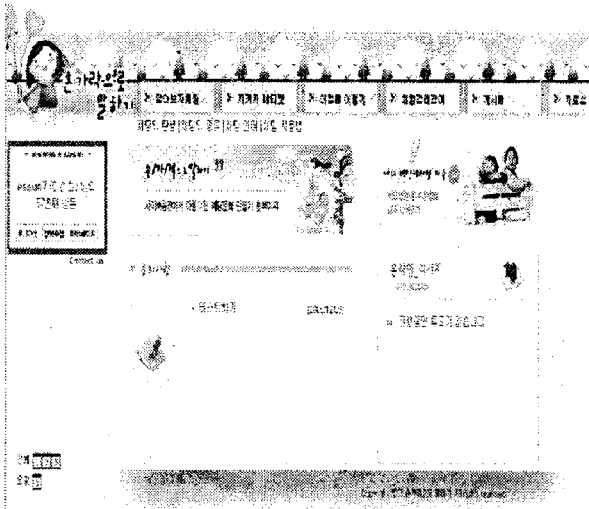
<그림 1> 메뉴 구성도

#### 4.3 시스템의 세부 구성도

##### 1) 초기화면

<http://ejhost.edujeju.net/chat> 사이트에 채팅 교육 웹기반 학습자를 설계하고 구현해보았다.

초기화면은 <그림 2>와 같이 기본 화면구성을 '알아보자 채팅', '지키자 네티켓', '이렇게', '채팅길라잡이' '게시판', '자료실'로 나누어 구현하였다. 초기화면에서는 사이버 공간에서 아름다운 채팅문화를 만들기 위한 홈페이지라는 목적을 밝히며 공지사항과 온라인 투표창을 링크시켰다. 또한 네티켓지수로 바로가기를 두어 쉽게 자신의 네티켓 지수를 진단할 수 있게 하였다. 그리고 회원가입을 하도록 하여 게시판의 글쓰기가 가능하도록 하였다.

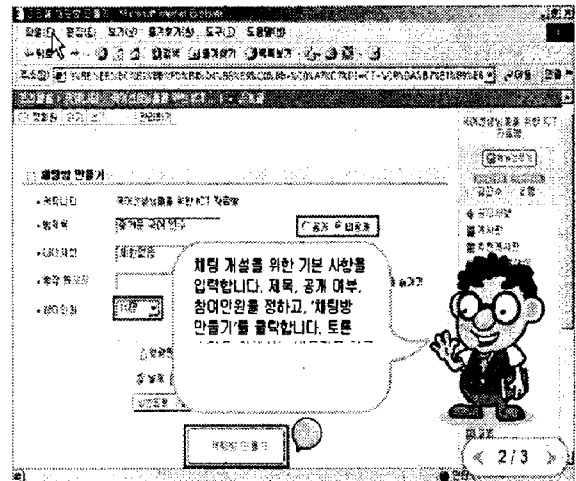


<그림 2> 초기화면

## 2) 알아보자 채팅

'알아보자 채팅'에서는 '채팅의 탄생', '채팅의 종류', '채팅언어', '채팅사용법', 이렇게 4개의 하위메뉴를 두었다. 채팅의 탄생에서는 채팅의 개념을 이해시키고, 채팅의 종류에서는 다양한 종류를 알려주고 목적에 따라 채팅을 다양하게 사용하도록 지도한다. 그리고 '채팅의 언어'에서는 일상언어와 다른 채팅언어를 이해시키기 위해 줄여쓰기, 소리나는 대로 쓰기, '이모티콘'이 쓰이는 예를 보여주고 실제로 선생님께 채팅언어를 사용하여 편지쓰기를 하도록 게시판을 설치하였다. 또한 '채팅사용법'에서는 <그림 3>과 같이 실제 채팅방에 들어가서 어떻게 채팅방을 만들고 어떻게 사용해야 하는지 기능을 스스로 익히도록 채팅사용법을 구현해보았다.

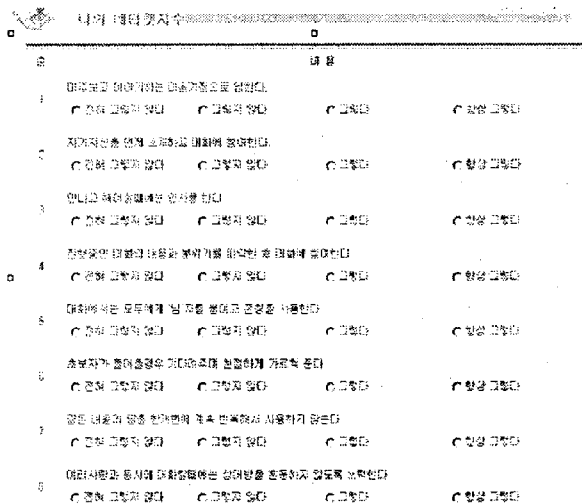
## 1. 채팅방 만들기



<그림 3> 채팅사용법

## 3) 지키자 네티켓

'지키자 네티켓'에서는 채팅방에서 지켜야 할 네티켓을 이해하고 실천할 수 있도록 하기 위해 '채팅 네티켓', '나의 네티켓지수', '채팅퀴즈', '표어짓기'의 4개의 하위메뉴를 두었다. '채팅네티켓'에서는 채팅을 하면서 지켜야 할 기본적인 네티켓을 알려주고 학생들이 실제로 채팅을 하며 기분이 나쁘거나 좋았던 사례를 쓰는 활동을 하게 하여 간접 경험을 하게 하였다. '나의 네티켓지수'에서는 <그림 4>와 같이 채팅방에서 자기의 습관을 채팅네티켓 지수로 체크해보고 스스로 자기의 상태를 진단해 그 결과를 알아보게 하였다.



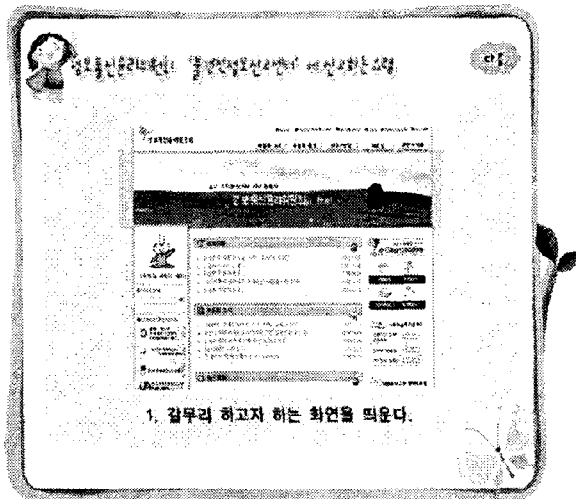
<그림 4> 지키자 네티켓

'채팅퀴즈'에서는 채팅네티켓에서 배운 내

용을 바탕으로 실제 대화방 창에서 하는 대화를 보고 네티켓을 잘 지키는가를 구별하게 퀴즈로 풀어보도록 하였다. '표어짓기'에서는 채팅네티켓을 잘 지키기 위한 표어를 스스로 지어보고 친구들과 비교해 보도록 게시판을 설치하였다.

#### 4) 이럴땐 이렇게

'이럴땐 이렇게' 메뉴에는 채팅의 역기능을 중심으로 '언어폭력', '불건전대화', '채팅중독증'의 3개의 하위메뉴를 두었다. 세 하위 메뉴마다 관련된 플래시 애니메이션을 보여주고 그 심각성을 흥미있게 일깨워주도록 하였다. '언어폭력'메뉴에서는 언어폭력의 의미를 알려주고, 학생들이 실제로 채팅을 하며 있었던 언어폭력 사례를 나누도록 게시판을 달았다. 또 언어폭력을 당했을 때 대응법과 예방할 수 있는 방법이 무엇인지 알게 하였다. '불건전대화'에서는 사이버성폭력의 개념을 알려주고 주의할 점과 예방법을 이해시키고자 하였다. 또한 <그림 5>와 같이 사이버 성폭력을 당했을 때 화면을 갈무리하여 증거자료로 제출하고 신고하는 요령을 알려주게 하였다.



<그림 5> 불건전대화 신고요령

'채팅중독증' 메뉴에서는 채팅중독에 관한 플래시를 보고 심각성을 깨닫게 하고 <그림 6>과 같이 채팅중독지수를 체크해서 진단해보도록 구현하였다. 그리고 채팅 중독증에 걸린

친구의 사례를 보여주고 그 친구에게 하고 싶은 말을 편지로 쓰도록 게시판을 달았다.

순	내용
1	채팅하면서 사람들과 대화를 나누다 보면 시간감각이 없어진다 <input type="radio"/> 전혀 그렇지 않다 <input type="radio"/> 그렇지 않다 <input type="radio"/> 그렇다 <input type="radio"/> 매우 그렇다 <input type="radio"/> 항상 그렇다
2	현실보다 사이버 세상에서 있을 때 더 마음이 편하다 <input type="radio"/> 전혀 그렇지 않다 <input type="radio"/> 그렇지 않다 <input type="radio"/> 그렇다 <input type="radio"/> 매우 그렇다 <input type="radio"/> 항상 그렇다
3	채팅 중독병에 걸린 사람으로 시간을 보내는 일이 있다 <input type="radio"/> 전혀 그렇지 않다 <input type="radio"/> 그렇지 않다 <input type="radio"/> 그렇다 <input type="radio"/> 매우 그렇다 <input type="radio"/> 항상 그렇다
4	친구나 부모, 형제자매 보면 몸매와 자존감이 낮다 <input type="radio"/> 전혀 그렇지 않다 <input type="radio"/> 그렇지 않다 <input type="radio"/> 그렇다 <input type="radio"/> 매우 그렇다 <input type="radio"/> 항상 그렇다
5	사람들한테서 약속을 받거나 입문수행할 때 힘들어 보인다 <input type="radio"/> 전혀 그렇지 않다 <input type="radio"/> 그렇지 않다 <input type="radio"/> 그렇다 <input type="radio"/> 매우 그렇다 <input type="radio"/> 항상 그렇다
6	채팅에서 만난 사람과 현실세계에서 직접 만나는 경우가 있다 <input type="radio"/> 전혀 그렇지 않다 <input type="radio"/> 그렇지 않다 <input type="radio"/> 그렇다 <input type="radio"/> 매우 그렇다 <input type="radio"/> 항상 그렇다

<그림 6> 채팅중독지수

#### 5) 채팅길라잡이

채팅의 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 함께 생각해보고 아동 스스로 판단하여 바른 채팅을 하도록 구현하였다.



<그림 7> 채팅의 장·단점

<그림 7>과 같이 채팅의 장점과 단점에 대해 실제 있었던 사례를 각각 두 가지씩 보여주고 아동들이 채팅의 기능에 대해 생각해볼게 하여 토론방에 있는 게시판에 자기의 생각을 직접 표현하게 하였다. 그리고 채팅방을 달아서 이제까지 배운 기능을 익히고 채팅 네티켓을 지키며 다양한 용도로 채팅을 할 수 있게 실습할 수 있도록 하였다.

## 5. 결론 및 기대효과

정보사회의 부정적 기능이 대두되면서 올바른 정보문화를 향유하는 태도를 기르기 위해 정보통신윤리교육이 강조되고 있다. 급변하는 정보화 사회의 다양한 문제를 대처하기 위해서는 세부 영역에 대해 구체적인 교육목표와 내용이 제시되어야 하며 구체화된 학습자료가 필요하다. 따라서 본 연구에서는 정보사회의 새로운 커뮤니케이션인 채팅문화에 대해 구체적인 교육목표와 내용을 추출해보고 그에 따른 웹기반 학습자료를 설계하고 구현해 보았다.

본 연구를 통해 기대되는 효과는 다음과 같다.

첫째, 정보통신윤리 교육과정의 세부 영역인 채팅문화에 대해 교육목표와 내용이 구체적으로 제시되어 채팅교육의 바른 방향을 이해할 수 있을 것이다.

둘째, 채팅을 유익한 목적으로 이용할 수 있을 것이다. 채팅을 재미있는 여가생활 뿐 아니라 학습 토론방으로 이용하거나 교사와 아동의 상담창구로 이용할 수 있음을 이해하고 활용할 수 있는 기능을 익힐 수 있다.

셋째, 채팅할 때 지켜야 할 네티켓을 바르게 익히고 건전한 채팅문화를 만들어가려는 태도를 기를 수 있다. 실제로 채팅방에서 있었던 사례를 게시판에 올리고 다른 사람들의 사례들을 보며 간접경험도 하여 건전한 채팅문화에 대해 스스로 깨달을 수 있을 것이다.

넷째, 사이버공간에서 발생하는 언어폭력, 사이버 성폭력, 채팅 중독증 등 여러 역기능에 예방하고 대처하는 방안을 배워 바르게 실천할 수 있을 것이다.

앞으로 본 연구에서 설계하고 구현한 채팅교육에 대한 웹기반 학습자료를 아동들에게 투입하여 그 활용 가능성과 교육적 효과를 검증해 보고자 한다.

## 6. 참고문헌

- [1] 도성달 외, 과학기술 시대의 삶의 양식과 윤리, 울력, 2002.
- [2] 추병완, 정보윤리교육론, 울력, 2001.
- [3] 황상민, 사이버 공간의 심리학적 특성 및 사회적 영향, 정보통신윤리 위원회 제 1차 정보통신윤리 학술 포럼 자료집, p.15, 2001년 2월.
- [4] 안동근, 신동률, 이은경, 류지한, 정보통신윤리 교육교재 및 프로그램 개발에 관한 연구, 정보통신윤리위원회, 1998.
- [5] 김관호, 조규석, 최경태, 서정철, 전도홍, 이태욱, ict를 활용한 청소년 정보통신윤리 교육 웹코스웨어 설계 및 구현, 한국정보교육학회, 2001년 하계학술발표논문집, 제 6권, 제 1호, pp.389-397. 2001.
- [6] 추병완, 정보통신윤리학과 도덕교육, 윤리학과 도덕교육, 인간사랑, 2000.
- [7] 박재숙, 초등학생들의 채팅 예절에 관한 조사연구, 공주교육대학교 석사학위논문, 2005.
- [8] Donath, J, Karahalions, K. F. Vigaas. Visualizang Conversation, JCMC, Vol 4. issue 4, 1999 June.
- [9] 서울특별시교육청, 사이버윤리 어떻게 가르칠까?, 서울특별시교육청, 2001.