

사이버 윤리지표 개발에 관한 실증연구*

- 한국, 미국, 인도의 차이를 중심으로 -

백승익**, 조남재***, 이인****, 강진우*****, 김봉준*****

요약 정보화 시대에서 인터넷이 주는 여러 장점이 존재하기는 하지만 그에 따른 비윤리적 행위에 대한 폐해도 점차 심각해지고 있기 때문에 사이버 상에서의 윤리지표가 필요한 시점이라 생각한다. 본 연구에서는 다음과 같은 두 가지 목적을 가지고 있다. 첫째, 사이버 공간에서 발생하는 범죄행위에 대한 문제인식을 바탕으로 본 연구에서 제시된 인터넷 사용자들의 윤리의식 지수(Self-Evaluation)를 스스로 측정해 볼 수 있는 표준화된 사이버 윤리 프레임워크를 개발하는 것이다. 둘째, 제시된 프레임워크의 타당성을 검증하기 위해 3개국(한국, 미국, 인도) 인터넷 사용자들을 대상으로 실증분석을 함으로써 각기 문화권이 다른 한국, 미국, 인도의 인터넷 사용자들의 윤리지수 차이를 문화적 관점에서 국가간 어떤 차이를 보이는지를 규명하는데 그 목적이 있다.

연구의 시사점으로는 국가별 전통문화의 차이 규명과 함께 행동의도를 분석하였다는 점과 인터넷 공간에서 사용자들이 윤리적인 부분에 있어 불안감이나 민감하게 느끼는 요인들을 분석하였다는 점에서 연구의 의의를 찾아볼 수 있다.

키워드: 사이버 윤리, 인터넷 부작용, 문화비교

A Cross-Cultural Comparative Study of Cyber Ethics

Seung-Ik Baek, Nam-Jae Cho, In Lee, Jin-Woo Kang, Bong-Jun Kim

Abstract The Internet-assisted communication transforms conventional information systems into vast human interactive networks, and offers people opportunities to experience new forms of social contacts, without any real social presence. Because of this anonymity of Internet users, they have a strong tendency to behave in an unrestricted manner. This experience is do stimulating, rewarding and reinforcing that some user find it hard to know when to stop. These behaviors frequently go over the fun, and are developed into the crimes. To reduce these side-effects, various computer security solution and laws have been introduced. However, the most important factor in reducing the Internet side-effects is individual user's ethics.

This research proposes a Cyber Ethics Evaluation Model to measure the ethics of Internet users and compares cyber ethics of South Korea, U.S.A, and India by using the model. It conduct Confirmatory Factor Analysis (CFA) to test the validation of the model.

Keywords : Cyber Ethics, Internet side effects, Cross-cultural

2006년 8월 28일 접수, 2006년 9월 8일 심사, 2006년 12월 27일 심사완료

* 본 연구는 2004년 교육인적자원부의 재원으로 한국학술진흥재단의 지원(KRF-2004-042-B00052)을 받아 수행되었음

** 한양대학교 경영대학 교수(sbaek@hanyang.ac.kr)

*** 한양대학교 경영대학 교수(njcho@hanyang.ac.kr)

**** Western Illinois University Professor(I-Lee@win.edu)

***** 한양대학교 경영대학 석사(sscu@hanyang.ac.kr)

***** 교신저자, 한양대학교 경영대학 박사수료(bjkim07@hanyang.ac.kr)

www.kci.go.kr

I. 서론

90년대 중반 이후 국내외 인터넷 가입자의 폭발적인 증가로 인해 인터넷은 기업, 가정, 그리고 정부에 있어서 필수적인 도구로써 활용되고 있다. 그러나 OECD 국가 중 초고속인터넷 보급률 1위와 같은 우리나라의 성과위주 정책은 과거의 사례에서 경험했듯이 많은 부작용을 가져왔다. 특히 그 부작용의 범위와 정도가 너무 지나쳐서 이제는 범죄의 수준에 이르고 있다. 이는 가치관이 아직 확립되지 않은 청소년기에 물질적 풍요는 올바른 가치관을 형성하기 어렵게 하는 것과 같다고 볼 수 있다. 물론 정보화 시대에 있어서 인터넷이 국가, 기업, 그리고 개개인의 경쟁력 향상 등 많은 측면에서 장점을 가지고 있는 것이 사실이다. 그렇지만 제도적 기반이 마련되지 않은 상태에서 급속한 확산이 이루어졌기 때문에 음란, 폭력물 등 불건전한 정보의 범람, 개인정보 유출, 그리고 사이버 테러 등 사이버 상에서의 윤리가 심각한 사회적 문제로 대두되고 있는 것은 현실세계에서 발생하는 윤리 문제와 크게 다르지 않을 것이다. Kuo & Hsu(2001) 및 Leonard & Cronan(2001) 또한 인터넷 이용자들의 비윤리적인 행동은 비즈니스 차원에서도 심각한 손실을 유발할 수 있는 개연성이 존재하며 더 나아가서는 우리 사회에 심각한 위협이 될 수 있다는 것을 지적하고 있다.

물리적 실체가 존재하지 않으면서도 현실공간에서의 실체들이 가상적으로 존재하는 사이버 공간에서는 물리적 공간 하에서 전혀 생각하지 못했던 행위를 많은 사람들이 익명성을 이용해서 서슴없이 행하고 있다. 공직자 윤리, 기업 윤리 등 오프라인에서 일어나는 윤리적인 행위에 대한 규정은 제도적으로 마련되어 있는 상태이지만, 사이버 윤리(Cyber Ethics)에 대한 중요성은 최근에서야 인식하기 시작하였다. 사이버 윤리의 표준화된 프레임워크 부재는 사실 30대 이상의 사용자 계층에서는 그다지 큰 문제가 되지 않을 수 있을 것이다. 그러나 10~20대 계층에서는

중요한 사회적 문제로 인식된다고 할 수 있겠다. 첫째, 인터넷 이용자 수 및 이용시간이 다른 계층에 비해서 월등히 높다는 점이다. 둘째, 아직 사회적인 가치관이나 규범에 대한 명확한 개념 및 이해가 형성되지 않은 상태에서 이용하고 있기 때문에 이들 세대가 향후 중 장년층으로 진입할 때에도 비슷한 성향을 보일 수 있다는 점이다. 물론 정보시스템의 개발자 혹은 사용자 계층을 대상으로 정보윤리의 이슈 및 프레임워크 개발과 관련되어 많은 연구가 진행되어 있으나(Chepaitis, 1997; Banerjee et al., 1998; Hannabuss, 1998; Buchanan, 1999; Kuo & Hsu, 2001), 일반적인 인터넷 사용자 계층을 대상으로 한 체계적인 연구는 아직 미미한 실정에 있다. 현재까지 진행된 정보윤리와 관련된 많은 연구에서 IT 업무에 종사하는 직원 혹은 일반 사무직원을 대상으로 정보윤리 프레임워크가 제시되어 있기는 하지만, 더욱 중요한 것은 이들이 업무와 관련된 윤리를 지키도록 강요하기 보다는 사회에서 일반적으로 통용되는 윤리적인 규범을 따를 수 있도록 할 수 있는 근본적인 지표가 요구된다고 하겠다. 급격히 증가하는 사이버 범죄의 근본적인 해결책은 이용자 스스로 윤리의식을 함양(Self-Control)하는 것이 가장 중요하다고 판단된다는 점에서, Young(1996)의 연구에서 제시된 인터넷 중독의 측정지표는 하나의 시사점이 될 수 있을 것이다.

본 연구에서는 다음과 같은 두 가지 목적을 가지고 있다. 첫째, 인터넷 사용자들의 윤리 의식을 측정하기 위한 사이버 윤리 지수 모델을 개발하고, 그 모델의 타당성을 확인적 요인 분석(Confirmatory Factor Analysis)을 통해 검증하고자 한다. 둘째, 본 연구에서 개발된 윤리 지수 모델을 이용하여 국가별(한국, 미국, 인도) 인터넷 사용자들의 사이버 윤리 의식을 비교·평가하고자 한다. 국가 간 비교연구를 위한 대상 국가로 미국과 인도를 선정하게 된 것은 전통문화, 경제력, 그리고 정보화 수준을 고려한 것이었다. 문화적인 면에서는 한국과 인도가 상대적으

로 미국에 비해서 비슷한 성향을 가지고 있는 것으로 생각된다. 즉, 불교에 기반을 둔 유교적인 사고방식의 민족성을 지녔다는 것에서 한국과 인도는 한국과 인도는 오프라인상의 문화적 공통점을 가진다고 할 수 있을 것이다(김봉준 외 2인, 2004). 또한 경제력과 국가 정보화 수준에 있어서는 개발도상국가인 한국, 선진국인 미국, 그리고 이들 국가와 경제력에서 차이가 있는 인도를 선택함으로써 경제력 차이 및 국가 정보화 수준의 정도가 뚜렷한 차별성이 있다고 판단하였기 때문에 이들 세 개 국가를 선택하여 분석하는 것은 의미 있는 연구라 할 수 있다.

II. 선행연구

1. 사이버 윤리의 개념 및 지수개발

1) 사이버 윤리의 개념

인터넷이라는 새로운 정보기술의 등장은 개인들이 시간과 공간에 구애 받지 않고 원하는 모든 정보를 얻을 수 있게 하는 등, 사회 구성원의 전반적인 생활양상을 빠르게 변화시켰다. 또한 정보기술의 발전은 하나의 네트워크, 하나의 세계를 형성한 기반 위에서 세계 경제의 글로벌화를 촉진시키고 있다(김인호, 2001). 이러한 변화는 시간이나 공간의 제약을 벗어나서 자신이 편리한 시간에, 편리한 장소에서 접근하여 교제, 정보습득, 오락과 여가활동, 정서적 지원 등을 추구할 수 있는 공간으로 정의될 수 있는 사이버 공간의 확장을 가져왔다(정보통신정책연구원, 2002). 그러나 인터넷 환경의 특징인 익명성은 현실 공간에서 발생하기 힘든 비윤리적인 행위들이 좀 더 쉽고 다양하게 일어날 수 있는 환경을 제시하여 주고 있다. 따라서 오프라인 공간 하에서는 필요하지 않았던 기본적인 윤리의식이 사이버 공간 하에서는 필요하게 된 것이라 볼 수 있다. 무엇보다도 가장 큰 문제는 인터넷 사용자들이 그들의 행동이 비윤리적인 행동인지도 모르고 무의식적으로 행해진다는 점이

다. 따라서 건전한 사이버 문화를 구현하기 위해서는 사이버 공간의 특성을 고려한 차별화된 윤리지표의 개발이 필요할 것이다.

현실공간에서의 윤리란 도덕적인 문제에 직면하였을 때 이것을 해결하기 위하여 옳고 그름이나 선과 악을 구분하는 원칙을 말하며, 실질적인 결정을 내릴 때 필수적인 것으로 옳고 그른 행동에 대한 사회적 태도와 그 행동을 유발하는 것을 의미한다(김영건 & 김광형, 2002). 이처럼 윤리적인 행위는 어떤 사람이 윤리적/비윤리적 행위로써 간주되는 긍정적 혹은 부정적인 느낌으로써 정의할 수 있다(Ajzen, 1991; Madden et al., 1992). 이에 반해 정보윤리(Information Ethics)는 정보의 이용, 정보기술, 그리고 정보시스템에 있어서 윤리적인 충돌에 관련된 것이라 정의를 내리고 있다(Kuo & Hsu, 2001). 또한 추병완(2001)은 사이버윤리에 대해서 “정보 사회에서 야기되고 있는 윤리적 문제들을 해결하기 위한 규범 체계로서 단순히 정보통신 기기를 다루는 데 있어서 뿐만 아니라 정보 사회를 살아가는 데 있어서 옳음과 그름, 좋음과 나쁨, 그리고 윤리적인 것과 비윤리적인 것을 올바르게 판단하여 행위 하는데 필요한 규범적인 기준체계”로써 정의하고 있다. 정보윤리가 본 연구에서 제시하고 있는 사이버 윤리와 개념적인 유사점이 존재하기는 하지만 Kuo & Hsu(2001)의 연구가 정보시스템 개발자와 이를 이용하는 이용자 집단에 근거하여 연구를 진행한다는 점에서 사이버 윤리에 대한 개념적인 정의는 좀 더 포괄적으로 내려져야 한다고 보여 진다. 따라서 본 연구에서는 추병완(2001)의 정의와 유사하게 네트워크를 기반으로 하는 인터넷 이용자들에게 발생할 수 있는 윤리적 혹은 비윤리적인 통념과 실제 태도 사이에서 발생하는 괴리감이라는 정의를 내리고자 한다.

2) 정보윤리 지표개발에 관한 선행연구

정보윤리와 관련된 공식적인 기준은 DPAM(Data Processing Management Association),

ICCP(Institute for Certification of Computer Professionals), 그리고 ACM의 3대 메이저기관에 의해서 제시되고 있다. 이들 기관에서 제시되고 있는 몇 가지 공통적인 행위 원칙은 사회, 직원, 고객, 동료, 그리고 조직에 대한 의무와 관련된 것을 포함하고 있다 (Pearson et.al., 1997). Oz(1992)는 정보시스템과 관련된 업무를 수행하는 전문가 집단을 대상으로 5개의 윤리코드를 제시하였다. Oz(1992)의 연구가 조직 내부 상급자들이 대상인 반면, Paradice(1990)은 정보시스템을 직접 관리하고 운영하는 하급 직원에게 발생할 수 있는 윤리적인 문제 10가지를 제시하였다. 또한 Pearson et al(1997)과 Hilton(2000)은 정보시스템 윤리적인 문제와 관련된 중요한 요인을 도출하기 위하여 정보시스템 업무를 담당하고 있는 실무진을 대상으로 실증분석을 하였다.

Paradice(1990), Oz(1992), 그리고 Pearson et al(1997)의 연구가 정보시스템 전문가에 국한된 연구였던 반면, Mason (1986)의 연구는 정보화 사회에서 일반적으로 발생할 수 있는 일반 정보시스템 사용자의 윤리적 문제를 “사생활 침해문제”, “정확성 문제”, “재산권 문제”, 그리고 “접근성 문제”라는 4 가지 측면으로 분류하였다. 그의 연구는 정보 제공자는 물론 사용자 모두에게 해당되는 윤리적인 문제에 관해 연구했다는 점에서 앞서 언급했던 연구자들에

비해 보다 포괄적인 관점에서 접근한 것이라 할 수 있겠다. 따라서 본 연구에서는 정보기술자 집단을 대상으로 하기보다는 일반 인터넷 사용자 계층을 대상으로 하는 만큼 Mason(1986)이 제시한 4가지 분류 체계를 그 기반으로 하는 것이 보다 타당하다고 판단 된다(<표 1> 참조).

2. 지각된 중요성에 따른 윤리적 행동의도 (Behavior Intention)

오랫동안 비윤리적인 행동에 관련된 주제는 심리학 이론에서도 주요한 논제가 되어왔다(Chang, 1998). 이와 관련한 많은 연구들이 진행되었지만 TRA(Theory of Reasoned Action) 및 TRA를 이론적으로 확장시킨 TPB(Theory of Planned Behavior)가 가장 유용한 이론적인 도구로서 활용되고 있다(Madden et al., 1992; Chang, 2003; Broadhead-Fearn & White, 2006). TRA는 인간의 행동은 의사결정을 할 때 이성적이며 그리고 정보의 체계적인 이용을 한다는 기본적인 가정을 하고 있으며, 개인의 행동은 개인별 행동의도(BI)에 의해 결정된다는 것을 전제한다는 것이다(Chang, 1998).

이러한 행동 의도는 세부적으로 행동에 대한 의향 (Attitude toward the behavior)과 주관적인 규범 (Subjective Norm)으로 나눌 수 있는데, Peace et

<표 1> 윤리행동 관련 연구

연구자	연구내용	연구대상
Mason(1986)	정보화 사회에서 일반적으로 발생할 수 있는 윤리적 문제를 “사생활 침해 문제, 정확성 문제, 재산권 문제, 접근성 문제”라는 4가지 분류체계를 확립	일반적인 인터넷 사용자 계층을 대상으로 연구
Paradice(1990)	정보시스템의 관리 및 운영관련 업무를 담당함으로써 발생될 수 있는 윤리적인 문제 10가지를 제시	IT 관련 전문가 그룹의 실무진을 대상으로 연구
Oz(1992)	기존의 정보시스템 전문가 협회의 윤리강령에 대한 문제점을 지적하고 공신력 있는 윤리규약으로 발전시키기 위해 국제 윤리강령 및 이를 개발하는 원칙을 제안	IT 관련 전문가 그룹의 상급자를 대상으로 연구
Pearson et al (1997); Hilton(2000)	정보시스템의 윤리적인 문제와 관련된 주요 요인을 도출	IT 관련 전문가 그룹의 실무진을 대상으로 연구

al(2003)는 불법 복제 소프트웨어와 관련된 연구에서 개별적인 의향, 주관적 규범, 그리고 인지된 행동은 소프트웨어를 불법 복제할 수 있는 의도에 중요한 영향을 미치고 있는 것으로 조사되었다. Robin et. al(1996)는 지각된 중요성(PIE)을 바탕으로 윤리적인 판단과 행동의도 사이의 영향관계를 규명하고자 시나리오 기법을 이용하여 실증분석을 하였다. 그들의 결과에 따르면 지각된 중요성이 높을수록 실제 윤리적인 행동의도 또한 높아지게 되며, 이와는 반대로 지각된 중요성이 낮으면 비윤리적인 행동의도가 높아진다는 것을 밝혀냈다. 여기서 지각된 중요성은 실제 행동의도와 밀접하다고 믿는 개인의 상태를 의미한다. 또한 Lin & Ding(2003)의 연구에서는 위에서 언급된 Chang(1998)이 제시한 정보윤리 프레임워크를 TPA 이론을 기반으로 하여 중재변수인 Locus of Control과 Job Insecurity를 추가한 확장된 모형을 제시하였다. Locus of Control은 외부 억압에 따른 결과와 대립되는 보상 혹은 처벌에 따른 사람들의 태도/행동에 의한 개별적인 인식 정도를 의미한다고 볼 수 있다(Banerjee et al, 1998). 이 연구가 기존 연구와 다른 점은 윤리적 행동의도(BI)에 직접적인 영향을 미치는 변수 이외에 중재변수의 효과에 따라 기존 연구와 다른 영향관계에 있음을 보여주었다는 점이다.

본 연구에서 제시된 행동의도라는 요인 또한 사이버 윤리지수의 고저가 실제 윤리적 행동의도와 어떠한 영향관계에 있는지, 더 나아가서는 이러한 차이가 현실 세계의 문화적인 차이에 기인하게 되는 것인지를 규명하고자 함이다.

3. 문화와 정보윤리의 관계

정보시스템, 문화, 그리고 윤리적 행동 간의 관계는 밀접하면서 다양하기 때문에 (Chepaitis, 1997), 개인적인 특성과 주변 환경적인 특성이 윤리적 행동의도에 영향을 미치고 있다(Banerjee et al.,

1998). 정보문화는 정보 소유권에 관련된 가치, 신념, 그리고 행동으로 이루어지기 때문에 역사적 사건, 사회, 그리고 경제적 환경에 영향을 받으면서 오랜 시간 개발되어온 것이라 할 수 있다(Chepaitis, 1997). 기존 연구자의 이러한 시각은 정보사회에서의 문화적인 특성이 현실 세계에서 끊임없이 변화되어온 산물이라고 볼 수 있기 때문에 정보 윤리와 주변 환경적인 특성의 차이에 따른 국가별 문화차이가 정보화 시대에서도 밀접한 영향을 미친다고 볼 수 있다. 또한 선진국과 후진국, 그리고 개발도상국 등으로 구분되는 국가별 경제적 규모의 차이는 전통적인 지배적 지식, 가치, 자원, 관습, 그리고 경험에 따라서 윤리적인 문제가 다르게 나타날 수 있다 (Schiller, 1986).

본 연구에서는 한국, 미국, 인도의 인터넷 사용자들의 윤리의식을 비교·평가하고자 한다. 본 연구에서 3개 국가를 분석대상 국가로 선택한 이유는 다음과 같다. 국가별 경제력의 차이는 후진국가의 경우에는 컴퓨터의 사용에 관련된 문제에 초점을 맞추는 반면 선진국의 경우에는 보편적인 사용에 국한되기 보다는 IT 기술로 인해 발생할 수 있는 윤리적 혹은 도덕적 범죄행위에 대해서 논의가 추가 되고 있다는 점에서 나타날 수 있을 것이다. 또한 경제적인 규모와 더불어 각 국가의 인터넷 보급률에 있어서도 차별적인 환경을 나타내고 있는데, 한국의 경우는 인터넷 보급률이 포화상태이며, 인도의 경우에는 정부 주도로 대도시 위주에서 우선적으로 네트워크를 구축하고 있다. 이들 세 국가를 선택한 또 다른 요인은 문화적인 특성에 근거를 두고 있다. Hofstede(1991)는 40개 국가에서 문화적인 차이가 존재함을 밝히고 그 문화들을 “개인주의/집단주의”, “권력거리”, “불확실성 회피”, 그리고 “남성다움/여성다움”이라는 4가지 분류기준을 제시하였다(〈표 2〉 참조).

문화적인 공통점으로 Hofstede (1991)의 문화에 따른 국가분류에서 보면, 한국과 인도는 개인주의적 성향이 약하고 집단주의적 성향이 강한 국가로 분류

〈표 2〉 Hofstede(1991)의 분류기준

분류기준	내 용	국가	지수
집단주의	개인주의는 집단의 이익보다는 개인의 이익을 우선시하는 하는 사회 구조를 말하며, 이와는 반대로 집단주의는 개인보다는 집단의 이익을 우선시하는 것을 의미한다.	한국	18(Low)
		미국	91(High)
		인도	48(Medium)
권력거리	한 사회 혹은 국가에서 계층간 권력의 격차를 나타내는 정도로써 그 사회권력의 불평등한 관계, 즉 중앙집권적 권력의 허용 정도를 의미한다.	한국	60(High)
		미국	40(Low)
		인도	77(High)
불확실성 회피	특정 문화의 구성원들이 불확실한 상황에 놓였을 경우, 인식하게 되는 위협을 느끼는 정도라 정의된다.	한국	85(Medium)
		미국	46(Low)
		인도	40(Low)
여성다움	남성적인 사회란 사회적 남녀의 역할이 명확하게 구분되는 사회이고 자기주장 및 물질적 성공을 추구하는 경향이 강한 사회로 정의될 수 있으며, 반면 여성적인 사회는 남녀의 사회적 역할이 혼재되어 있으며 삶의 질에 보다 관심을 가지는 사회를 의미한다.	한국	39(Low)
		미국	62(High)
		인도	56(High)

되고 있다(백기복, 1995). 또한 불교에 기반을 둔 유교적인 사고방식의 민족성을 지녔다는 것에서 한국과 인도는 오프라인상의 문화적 공통점을 가진다고 할 수 있을 것이다(김봉준 외 2인, 2004). 그러나 미국의 경우에는 개인주의적 성향과 함께 유교적인 민족성과는 거리가 있다는 측면에서 한국 및 인도와 차별화된 문화를 가지고 있다고 판단할 수 있다. 본 연구에서 분석대상으로 선정한 3개 국가의 인터넷 사용자들의 사이버 윤리의식은 인터넷 기술의 수용정도 차이, 경제 발전정도 차이, 그리고 문화적인 차이로 인하여 크게 차이가 날 것으로 생각된다. 본 연구를 통하여 좀 더 구체적으로 3개 국가의 인터넷 사용자들이 어떤 윤리의식의 차이가 있는지를 탐색하여 보고자 한다.

인터넷 사용자들의 사이버 윤리의식이 그들의 실제 행동의도에 어떻게 영향을 미치는지를 평가함으로써 모델의 타당성을 검증하고자 한다. 이를 위해 본 연구에서 이용되는 사이버 윤리의식 정도를 평가할 수 있는 요인으로써 Mason(1986)의 연구에서 제시된 “사생활 보호 민감도”, “정보 정확성의 인식”, “지적 재산권에 대한 이해”, 그리고 “정보 접근성에 대한 이해”의 4가지 차원을 기반으로 사이버 윤리의식을 측정할 수 있는 모델을 개발하였다. 더 나아가서 만약 사이버 윤리의식과 실제 행동의도에 영향관계가 도출된다면 이러한 원인이 각 국가의 전통적인 문화적 차이에 기인하는 것인지를 규명할 수 있을 것이라 판단된다. 본 연구에서의 제시된 연구모델은 〈그림 1〉과 같다.

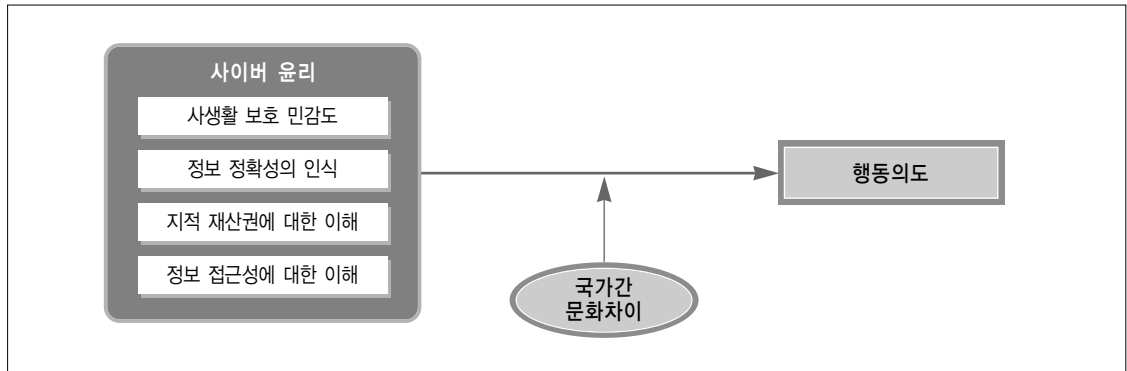
Ⅲ. 사이버 윤리 측정을 위한 모델 개발

1. 연구모델

본 연구에서는 일반 인터넷 사용자들을 대상으로 그들의 사이버 윤리의식을 측정할 수 있는 모델을 개발하고, 그 모델의 타당성을 검증하기 위하여 평가한

2. 시나리오 접근법에 기반한 변수 정의

Mason(1986)의 연구를 기반으로 하는 시나리오 방법론의 적용은 이전 연구에서도 널리 이용되어 왔다(Cronan et al, 2005). 이러한 방법론의 적용은 Banerjee et al(1998)과 Kreie & Cronan(1998)의 연구에서도 찾아볼 수 있는데, 기존 연구자들이 인터



〈그림 1〉 연구모델

넷을 사용하는 일상적인 환경에서 발생할 수 있는 사건들을 시나리오화하여 응답자들이 이해하기 쉽도록 유도할 수 있음이 증명하였다는 점에서 타당성을 가지고 있다고 볼 수 있다. 본 연구에서 또한 Banerjee et al(1998)과 Kreie & Cronan(1998)의 연구에서 검증된 설문서를 중심으로 응용하여 작성되었다(〈표 3〉 참조).

3. 연구방법 및 표본의 특성

1) 연구방법

본 연구에서는 3개국의 사이버윤리 지수를 측정하기 위해 제시된 모델의 적합도를 검증하는 것에 그 목적이 있다. 따라서 구조방정식 모형을 분석할 수 있는 도구로 Amos 5.0을 이용하여 확인적 요인분석(CFA)과 함께 완전 모델분석(Full-Model)을 실시하였다.

그러나 Mason(1986)이 제시한 이론적인 배경을 토대로 변수들 간의 관계를 분석하기 때문에 탐색적 요인분석은 배제하였다. 이는 확인적 요인분석이 연구자의 지식에 근거하여 내재된 요인 차원 및 가설을 확인하는 수단으로 많이 사용되기 때문이다(김계수, 2004). 또한 한국, 미국, 인도간의 사이버 윤리지수간의 차이 유무를 파악하기 위해 일원분산분석(ANOVA)을 실시하였다.

2) 표본의 특성

인터넷을 사용하고 있는 3개국(한국, 미국, 인도)의 20-30대 일반 대학생들을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 이러한 표본 선정의 배경에는 인터넷의 높은 이용 빈도 및 인터넷에 접속하기 위한 인프라 환경 등의 제약에서 다른 연령대에 비해 상대적으로 자유롭기 때문이다. 즉 설문서에 제시된 상황을 빠르게 이해할 수 있으며 무엇보다 본 연구에서 제시된 시나리오 상황을 경험했을 가능성이 높기 때문에 편향된 연구결과가 도출될 개연성이 적다는 것이다. 연구에서 사용된 설문서는 2005년 9월 16일부터 11월 20일까지 약 8주 동안 응답 대상자가 직접 설문서를 작성하는 방식으로 오프라인을 통해서만 이루어졌으며, 총 900부의 설문서 중 855부가 회수되었으나 회수된 설문서 중에서 연구에 적합하지 않은 설문을 제외한 총 822부(한국: 298부, 미국: 308부, 인도: 216부)의 설문을 연구에 사용하였다.

설문조사에 응한 인터넷 사용자수를 국가별로 구분하여 보면 한국과 미국이 비슷한 비율을 차지하고 있는 것으로 나타났으며, 남성이 446명으로 전체 54.3%, 여성이 376명으로 전체 45.7%였다. 조사대상 연령에서는 10대가 77명으로 10%, 20대가 710명으로 85%, 그리고 30대가 35명으로 5%인 것으로 조사되었다. 인터넷 이용시간에 대한 질문에는 응답자 중 25% 이상이 하루 평균 1~2시간 정도 이용

〈표 3〉 시나리오 기반으로 한 변수의 정의

시나리오	변수	내 용
Scenario 1	사생활 보호 민감도	<p>[1] 어느 날 준구는 동료들이 자리를 비운 사무실에 혼자 있었다. 그러다, 동료 컴퓨터에 e-mail 화면이 열려있는 것을 발견하고 이를 훑쳐보았다.</p> <p>[2] 준구는 인터넷 커뮤니티 사이트에 가입한 이후, 자신의 개인정보가 유출되는 것에 신경이 쓰였다. 그래서, 해당 사이트에 가입하기 위해 자신의 고객 중 한 명의 주민번호를 몰래 사용하기로 마음먹었다.</p> <p>[3] 준구는 인터넷 사이트에서 많은 e-mail주소를 수집했다. 그런 다음 상대방의 동의 없이 자신의 e-mail 계정을 발신자로 설정해서 다른 사람에게 자신 회사의 제품 선전을 위해 상업용 e-mail을 보냈다.</p>
Scenario 2	정보 정확성의 인식	<p>[4] 장난 삼아 준구는 인터넷 게시판에 빌 게이츠가 죽었다는 소문을 퍼뜨렸다.</p> <p>[5] 준구는 최근에 백화점으로부터 해고를 당했다. 하지만 준구는 부당하다고 느꼈고, 인터넷 기술에 관한 상식이 풍부했던 그는 백화점에 대한 항의와 더불어 자신의 부당한 해고를 전 세계에 알리기 위해 웹 페이지를 만들었다.</p> <p>[6] 준구는 인터넷 채팅을 하는 동안, 상대방이 자신을 명확히 알 수 없는 제3자라고 생각하기 때문에 평소와 다른 매우 이상하고 공격적인 행동을 취한다.</p>
Scenario 3	지적 재산권에 대한 이해	<p>[7] 준구는 이미지 파일을 변환시킬 수 있는 소프트웨어가 필요로 했다. 그래서 인터넷에서 이미지 파일 변환 소프트웨어를 다운 받아서 사용하고, 그 대가로 10일 내에 5000원을 보내야만 했지만 아직까지 개발자에게 사용료를 지불하지 않았다.</p> <p>[8] 홈페이지를 만들기 위해, 준구는 오프라인 상점에서 구입한 음악과 만화책들을 스캔하여 사용하였다. 그는 상업적으로 인터넷에서 음악과 만화책을 판매한 것이 아니기 때문에 스캔한 것이 저작권 침해와는 상관 없다고 생각하였다. 그러나, 자신의 의도와 달리 그의 홈페이지를 통해 콘텐츠가 배포되었다.</p> <p>[9] 준구는 90일 동안 사용할 수 있는 소프트웨어와 온라인 증명서를 받았다. 그리고, 세미나에 참석에 앞서, 준구는 소프트웨어 사용기간이 만료되었다는 것을 알았지만, 사용료를 지불하지 않고, 자신의 컴퓨터 날짜를 변경하여 계속 사용하였다.</p>
Scenario 4	정보 접근성에 대한 이해	<p>[10] 준구는 직장을 그만 두고, 새로운 회사에 취업을 하였다. 그는 이전 회사의 ID를 사용하여 고객 데이터베이스에 접근하고 고객정보를 얻은 뒤, 이것을 새롭게 취업한 회사에서 사용하였다.</p> <p>[11] 은행에서 근무하는 준구는 자신의 인출계좌 (잔고보다 많은 인출)와 수표발행(예금 잔고보다 많은 수표 발행)을 숨기기 위해 은행의 회계시스템에서 자신의 거래내역을 수정하였다. 그러나 다른 아무도 손해를 보지 않았다.</p> <p>[12] 준구는 기업 인터넷사이트의 보안 시스템 결점을 찾을 수 있는 해킹 프로그램을 만들어 인터넷을 통하여 배포하였다. 자신이 개발한 프로그램이 보안 시스템을 유지 및 보수하려는 네트워크 관리자를 위한 도구로 유용하게 사용된다고 생각했기 때문에 무료로 다운 받아 사용할 수 있도록 인터넷을 통하여 배포하였다.</p>
Scenario 5	행동의도	<p>[13] 가끔씩 내가 하고 있는 과제를 위해서 저작권자의 허가 없이 인터넷에 게재되어 있는 비스한 주제의과제를 복사하여 사용한 적이 있다.</p> <p>[14] 가끔씩 나는 다른 사람의 ID와 패스워드를 가지고 그 사람의 허가 없이 컴퓨터나 인터넷을 사용한 적이 있다.</p> <p>[15] 인터넷으로 커뮤니케이션 할 때 서로 알지 못하기 때문에 거짓 정보나 과장된 정보를 배포한 적이 있다.</p> <p>[16] 인터넷에서의 나의 개인 정보 보호에는 매우 세심한 주의를 기울이지만, 내가 가지고 있는 다른 사람들의 개인정보나 비밀정보는 내가 누군지 아무도 모르고, 귀찮기 때문에 주의하여 보호하지 않은 적이 있다.</p>

〈표 4〉 표본의 일반적 특성

구 분	빈 도			%		
	한국	미국	인도	한국	미국	인도
국 가	298	308	216	36.3	37.5	26.2
성별	남	446		54.3		
	여	376		45.7		
연령	10대	77		10.0		
	20대	710		85.0		
	30대	35		5.0		
이용시간	1시간 미만	92		11.0		
	1~2시간	203		25.0		
	2~3시간	220		26.0		
	3~5시간	186		23.0		
	5시간 이상	121		15.0		

한다고 대답하였다. 2~3시간은 220명으로 26%, 3~5시간을 이용한다고 응답한 사람은 186명으로 23%를 차지했고, 5시간 이상을 이용하는 사람은 121명으로 15%를 차지하였다(〈표 4〉 참조).

IV. 연구분석 결과

1. 확인적 요인분석

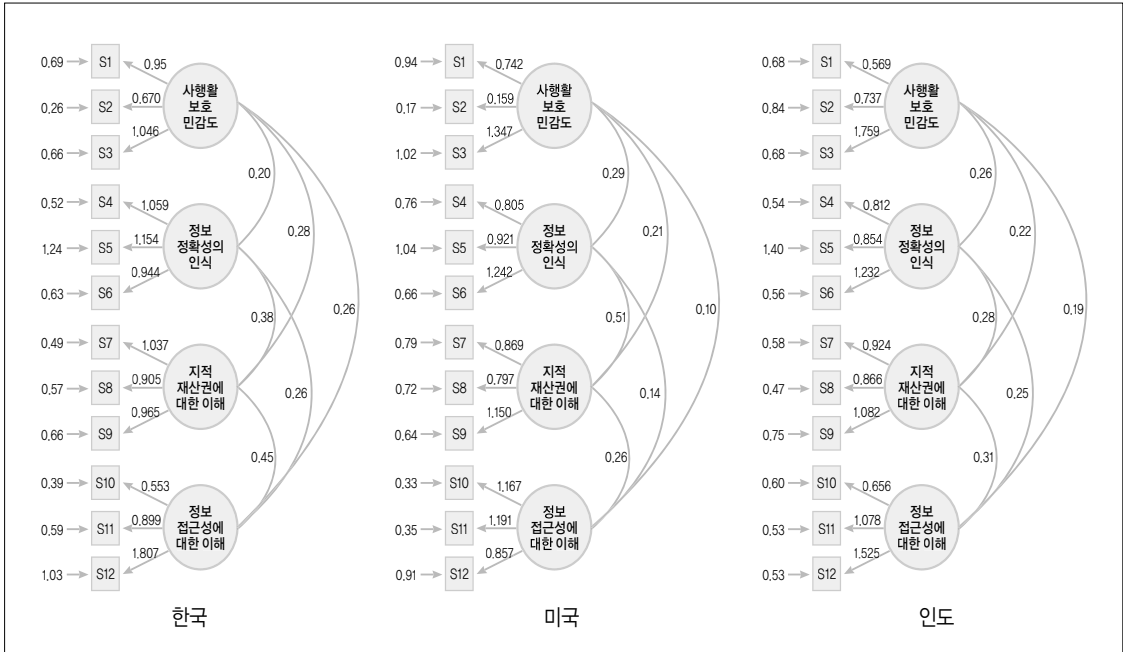
1) 1차 확인적 요인분석

1차 확인적 요인분석은 요인들과의 인과관계가 아닌, 관측변수와 잠재변수간의 관계에 초점을 맞추는 분석이다. 12개의 설문문항들(S1-S12)이 관측변수에 해당되며, 이들 변수들과의 관계를 측정함으로써 잠재되어 있는 변수인 “사생활보호 민감도”, “정보정확성의 인식”, “지적 재산권에 대한 이해”, 그리고 “정보접근성에 대한 이해” 요인이 어떻게 서로 연관되어 있는지를 파악하였다. 일반적으로 전체적인 모형의 적합도를 평가하기 위해 GFI, AGFI, NFI, RMR 등의 지표를 활용하게 된다. GFI, AGFI, NFI는 0.9 이상인 경우, 그리고 RMR은 0.05 이하이면 적합한 모형이라 판단할 수 있다.

〈그림 2〉와 〈표 5〉는 본 연구에서 1차 분석이 어떻게 각 요인간의 관계를 설명해주고 있는지를 나타내고 있다. 각 국가별 분석결과, GFI 및 AGFI 등은 0.9 이상이거나 혹은 근사치를 보여주고 있으며, RMR 0.5 이하 등 전반적으로 적합도 평가기준에 만족스러운 것임을 알 수 있었다. 즉 Mason(1986)의 4개의 윤리의식 측정 모델을 기반으로 개발한 시나리오의 사이버 윤리의식의 서로 다른 4개의 측면을 독립적으로 측정하고 있음을 이 분석을 통하여 검증할 수 있었다.

2) 2차 확인적 요인분석

1차 확인적 요인분석에서 설명한 모델은 “사이버 윤리”라는 변수를 구성하는 4개의 세부 구성요인들이 관측변수로부터 한 수준의 화살표만을 갖고 있는 1차 요인모델에 해당된다. 즉, 앞선 분석절차에서는 12개의 설문문항(관측변수)을 통하여 4개의 요인(잠재변수)을 설명할 수 있음을 검증한 것이라 하겠다. 그러나 〈그림 3〉과 〈표 6〉은 1차 요인들(사생활보호 민감도, 정보정확성의 인식, 지적 재산권에 대한 이해, 정보접근성에 대한 이해)이 2차적인(고차적인)요인으로 수렴될 수 있는지를 나타낸다.



〈그림 2〉 국가별 1차 확인적 요인분석

〈표 5〉 국가별 1차 모델 적합도

국가	GFI	AGFI	NFI	CFI	RMR
한국	0.925	0.878	0.848	0.893	0.056
미국	0.959	0.933	0.880	0.951	0.047
인도	0.937	0.898	0.845	0.928	0.047

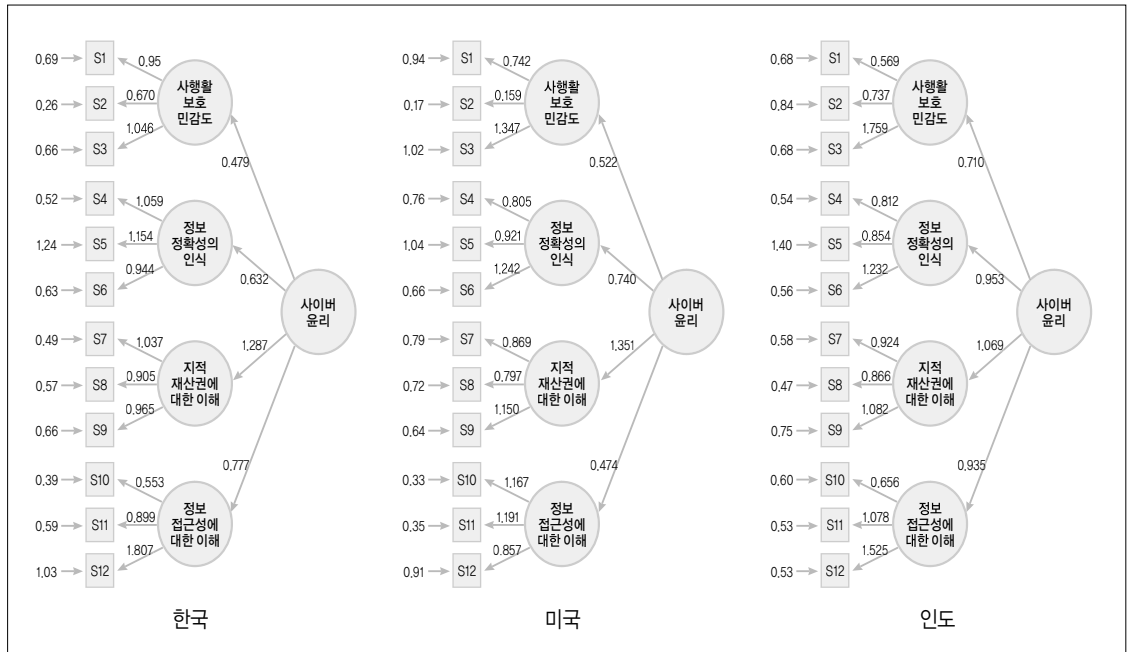
국가별 2차 모델의 적합도 결과를 살펴보면 GFI>0.9, AGFI 0.9, NFI 0.85, RMR 0.005의 지표를 보임으로써 대체적으로 양호한 결과를 나타냈다. 이러한 지표들은 12개의 설문문항들이 생활보호민감도, 정보정확성의 인식, 지적 재산권에 대한 이해, 정보접근성에 대한 이해라는 잠재요인들을 측정하는데 적절하며, 이 요인들은 사이버 윤리라는 보다 고차적 요인으로 판단할 수 있는 근거가 될 수 있겠다.

3) 완전모델 분석

본 연구에서 각 국가별 사이버 윤리 평가 모델의

완전모델을 〈그림 4〉에서 나타내었다. 이 모델은 설문문항과 요인들 간의 관계는 물론 사이버 윤리와 실제 행동의도 간의 관계를 분석할 수 있도록 하기 위함이다. 국가별 완전모델(full-model)의 적합도는 〈표 7〉에서 볼 수 있듯이 GFI>0.9, AGFI 0.9, NFI 0.80 등으로 분석되었으나, RMR의 경우에는 한국(0.068)과 인도(0.065)의 경우에 평가기준보다 다소 높은 것으로 나타났다. 그러나 RMR을 제외한 수치가 평가기준과 부합되는 것으로 판단할 때 완전모델 역시 모형의 타당성이 있다고 판단된다.

〈표 8〉에서 t-value가 1% 유의수준(임계치: 2.58 초과)에서 통계적으로 유의한 결과를 도출한 바, 이



〈그림 3〉 국가별 2차 확인적 요인분석

〈표 6〉 국가별 2차 모델 적합도

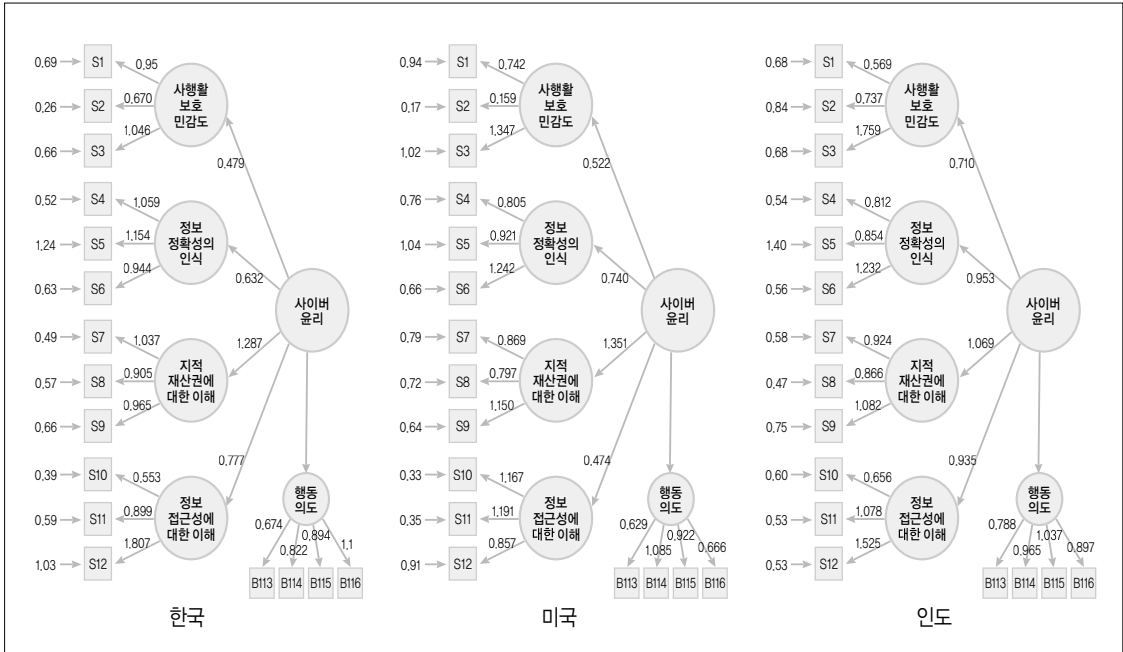
국가	GFI	AGFI	NFI	CFI	RMR
한국	0.922	0.878	0.841	0.887	0.058
미국	0.951	0.924	0.867	0.932	0.052
인도	0.934	0.898	0.835	0.923	0.049

는 사이버 윤리 요인과 행동의도 요인 사이의 인과 관계 또한 그 타당성이 입증되었다고 볼 수 있다. 따라서 본 모델에서 추정된 모든 관측변수들은 각 요인들과 사이버 윤리를 평가하는데 있어 적절하였음을 뜻한다.

지금까지 사이버 윤리 평가 모델을 확인적 요인분석을 각 국가별로 실시한 결과, 본 연구에서 제시한 사이버 윤리를 평가하기 위한 모델은 사이버 윤리를 측정하는데 적합하다고 생각된다. 따라서 본 연구에서는 각 국가별 사이버윤리 지수를 평가하여 각 국가 간의 차이를 탐색적으로 분석하였다.

2. 사이버 윤리지수에 관한 비교문화

본 연구에서 제시된 사이버 윤리지표를 기반으로 각 국가별 사이버 윤리지수를 비교해본 결과 한국과 미국은 비슷하게 나타났으나 인도는 윤리지수가 상대적으로 낮은 것으로 분석되었다. Hofstede(1991)의 분류에 따르면, 현실 세계에서의 전통적 문화 동질성은 한국과 인도가 더욱 유사한 반면 미국과는 상대적으로 문화적 차이가 있음을 보여주었다. 그러나 사이버 공간에서의 윤리문제는 이와는 상반되게 한국과 미국이 윤리적인 동질성의 거리가 더욱 가까우며, 인도의 경우는 큰 차이가 있는 것으로 나타났다



〈그림 4〉 국가별 완전모델 분석

〈표 7〉 국가별 완전모델 적합도

국가	GFI	AGFI	NFI	CFI	RMR
한국	0.950	0.869	0.813	0.879	0.068
미국	0.924	0.896	0.821	0.899	0.065
인도	0.922	0.892	0.840	0.944	0.052

(〈표 9〉 참조).

이러한 결과는 크게 두 가지로 요약될 수 있다. 첫째, 정보통신기술의 발전에 따른 커뮤니케이션의 활성화에 큰 영향을 받고 있다는 것이다. 기술의 발전은 커뮤니케이션 수단에 있어서 획기적인 변화를 가져왔으며, 실시간 커뮤니케이션이 가능해짐에 따라

과거에 비해 문화적인 교류가 더욱 활성화될 수 있었다. 또한 이러한 신기술을 이용해서 적극적인 커뮤니케이션을 하는 세대가 젊은 세대가 중심이 되어 있는 점은 중·장년층 세대보다 더욱 미국적인 문화에 익숙하다는 점이다. 이러한 요인이 한국과 미국이 전통적으로 문화적 이질성이 있음에도 불구하고 사이

〈표 8〉 국가별 Full-Model의 경로계수 및 t-value

	국가	경로계수	t-Value
사이버 윤리 ⇨ 행동의도	한국	1.181	5.234
	미국	1.035	3.602
	인도	0.893	4.048

〈표 9〉 측정 문항별 빈도분석 결과

요인	문항	국가별 평균 / 표준편차			전체 평균 / 표준편차
		한국	미국	인도	
사생활 보호 민감도	[1]	3.93 / 0.958	3.77 / 1.023	1.88 / 0.865	3.2 / 0.9
	[2]	4.78 / 0.612	4.92 / 0.419	2.27 / 0.975	4.0 / 0.7
	[3]	4.27 / 0.952	4.01 / 1.094	1.73 / 0.941	3.3 / 1.0
정보 정확성의 인식	[4]	4.39 / 0.898	4.22 / 1.084	1.90 / 0.919	3.5 / 1.0
	[5]	2.78 / 1.259	2.31 / 1.265	1.65 / 0.854	2.2 / 1.1
	[6]	4.09 / 0.942	3.74 / 1.145	2.03 / 1.007	3.3 / 1.0
지적 재산권에 대한 이해	[7]	3.83 / 1.079	3.71 / 1.204	2.18 / 0.920	3.2 / 1.1
	[8]	3.73 / 1.039	3.93 / 1.130	2.43 / 0.843	3.4 / 1.0
	[9]	3.56 / 1.133	3.78 / 1.229	2.34 / 1.031	3.2 / 1.1
정보 접근성에 대한 이해	[10]	4.60 / 0.722	4.58 / 0.784	2.86 / 0.873	4.0 / 0.8
	[11]	4.31 / 0.969	4.66 / 0.801	1.98 / 0.979	3.7 / 0.9
	[12]	3.78 / 1.209	4.32 / 1.059	2.37 / 0.951	3.5 / 1.1
행동의도	[13]	2.38 / 1.265	4.35 / 0.953	3.38 / 0.986	3.4 / 1.1
	[14]	4.16 / 1.147	4.09 / 1.212	3.68 / 0.981	4.0 / 1.1
	[15]	4.19 / 1.095	4.15 / 1.167	3.63 / 0.984	4.0 / 1.1
	[16]	3.76 / 1.281	4.60 / 0.778	3.83 / 1.007	4.1 / 1.0

버 공간에서는 오히려 문화적 동질성을 있는 것으로 분석된 것이라 판단된다. 둘째, 국가 경제력에 따른 정보화 환경적인 요인에 의해서도 사이버 공간에서의 윤리적인 문제에 영향을 미치고 있다는 것이다. 이와 같은 환경적인 문제는 비단 정보화 시대에만 있는 것은 아니다. 예를 들면, 산업화 시대에서도 선진국은 자국 산업의 발전으로 인해 발생할 수 있는 환경적인 문제를 해결하기 위해서 국가적 역량을 분산시키기도 하지만 자국 산업을 본격적으로 발전시키고자 하는 개발도상국가의 경우에는 선진국가들처럼 환경적인 문제를 해결하기 위해 자원을 분산시킬 수 없었다는 것이다. 즉, 한국과 미국에서는 정부 정책 및 국가 경제력을 바탕으로 초고속인터넷의 국가적인 확산에 이미 성공한 반면, 인도의 경우는 최근 들어 이러한 노력을 하고 있다는 점이다. 이러한 차이는 한국과 미국이 사이버 상에서 일어나는 비윤리적 행위에 부작용을 상대적으로 많이 경험할 수 있었

며, 인도의 경우에는 사이버 범죄의 심각성을 깨닫기 보다는 초고속인터넷의 확장에 좀 더 국가적인 역량을 집중하고 있다는 점에서 발생될 수 있다.

1) 일원분산분석 (ANOVA)

빈도분석을 통해서 분석해본 결과, 본 연구에서 제시된 사이버 윤리지표 지표가 한국, 미국, 인도간의 어떠한 차이가 있는지를 규명하기 위해 일원 분산분석을 실시하였다. 〈표 10〉은 조사대상 3개국의 평균이 모두 같다는 귀무가설을 검증한 결과로 각 사이버 윤리 요인에서 국가별 사이버윤리지수의 평균이 모두 같다는 귀무가설이 기각되었음을 알 수 있다. 이러한 결과는 한국, 미국, 인도의 사이버 윤리지수의 차이가 통계적으로 매우 유의하다는 것을 증명하는 것이다.

2) 상관관계 분석

또한 사이버 윤리지수와 행동의도간의 상관관계를

〈표 10〉 일원 분산분석 결과

사이버윤리요인	나라	평균	표준편차	F	유의확률
사생활보호 민감도	미국	4.23	0.55	1246.647	.000***
	한국	4.32	0.60		
	인도	1.96	0.60		
정보정확성의 인식	미국	3.42	0.90	380.351	.000***
	한국	3.75	0.74		
	인도	1.85	0.72		
지적 재산권에 대한 이해	미국	3.80	0.96	219.677	.000***
	한국	3.70	0.88		
	인도	2.31	0.68		
정보접근성의 윤리의식	미국	4.52	0.65	667.479	.000***
	한국	4.23	0.71		
	인도	2.40	0.70		

***: p<0.05

〈표 11〉 사이버 윤리지수와 행동의도의 상관관계 분석

국가	사이버 윤리지수 - 행동의도	
	상관계수	유의확률
한국	0.429	0.000***
미국	0.385	0.000***
인도	- 0.342	0.000***

***: p<0.05

규명하기 위한 목적으로 상관관계 분석을 하였다. 상관관계분석은 하나의 변수가 다른 변수와 어느 정도 밀접한 관련성을 갖고 변화하는지를 알아보기 위하여 사용되는 것이다. 〈표 11〉에서 볼 수 있듯이 유의수준 0.05에서 각 국가별로 사이버윤리지수-행동의도 사이에 상관관계는 유의한 것으로 분석되었다.

사이버윤리지수-행동의도의 상관계수는 한국>미국>인도의 순서로 상관성이 높은 것으로 나타났다. 한국과 미국은 정도의 차이는 있으나 전반적으로 양의 선형관계를 나타내고 있으며, 반면 인도는 음의 선형관계를 나타내고 있다. 이러한 인도의 결과는 사이버 상에서의 윤리적인 판단과 실제 행동의도가 전혀 다를 수 있다는 해석을 가능하게 만드는 결과라 하겠다.

3. 연구결과

본 연구는 한국, 미국, 인도의 인터넷 사용자들의 사이버 윤리지수를 측정해보고자 사이버윤리 평가모델에 대한 타당성을 3개국의 설문내용을 바탕으로 각기 적용하여 검증하였다. 또한 문화적 차이가 뚜렷한 국가별 인터넷 사용자들의 사이버 윤리지수의 차이와 국가별 전통적인 문화적 차이가 사이버 공간에서 어떠한 영향을 미치는지에 대해서 분석하였다.

분석결과를 요약하면 다음과 같다. 첫째, Mason (1986)이 사이버 윤리의 4가지 구성요인들을 기반으로 본 연구에서 제시한 모델의 타당성을 검증한 결과, 모델의 적합성이 높은 것으로 증명되었다. 둘째, 국가별로 사이버 윤리지수가 차이가 있는 것으로 나

타났으나 그 차이는 전통적인 문화적 차이에 기인하고 있지 않음이 밝혀졌다. 이러한 결과는 Shiller (1986), Chepaitis(1997), 그리고 Banerjee et. al(1998)의 연구에서 현실 세계에서의 문화적 차이가 사이버 공간에서의 윤리에도 영향을 미친다는 주장과는 상반되는 것이라 할 수 있다 즉, 사이버 공간에서의 윤리는 아직까지는 국가 정보화 환경과 정보통신기술에서 파생되는 요인이 국가 간 윤리지수의 차이를 보여준다는 것이다. 본 연구 결과를 통해서 오프라인 상의 문화와 사이버 공간 상에서의 문화는 연속선상에 존재하지 않고, 오프라인 상의 문화와 정보화 환경이 복합적인 영향을 미치는 것으로 파악되었다. 과거의 연구에서는 사이버 공간 하에서의 문화를 오프라인 상의 문화를 기반으로 이해하려는 노력이 많이 있었다. 그러나 본 연구를 통하여 사이버 문화를 이해하는데는 오프라인 상의 문화 뿐만 아니라 국가의 정보화 환경이 매우 큰 영향을 미치는 것임을 알 수 있었다. 마지막으로 사이버 윤리지수와 행동의도 간의 상관관계가 있음을 보여주었다.

한국과 미국의 경우, 현실세계에서의 윤리지수가 사이버 공간에서의 행동의도 선형의 관계를 나타낸 반면 인도의 경우에는 현실세계에서 느끼는 윤리지수와 사이버 공간에서 인식하고 이를 실제 행동으로 옮길 수 있는 의도에 있어서 상반된 결과를 가져왔다. 이러한 원인으로서는 크게 경제적, 문화적 차이에 근거한다고 볼 수 있는데, 우선 경제적인 면에서는 한국과 미국에서는 초고속인터넷의 사용이 보편적 서비스(Universal Service)로 인식되고 있기 때문에 정부 정책의 초점이 사이버 상에서 유발되는 각종 폐해를 근절하는데 있기 때문이다. 반면 인도의 경우에는 윤리적인 측면에 초점을 맞추기 보다는 인터넷 보급률 자체의 확산에 집중하고 있기 때문에 현실세계에서 인도인들이 인식하는 윤리적 규범의 정도에 비해서 사이버 공간에서는 그렇지 못하는 것으로 해석할 수 있겠다.

V. 결론 및 시사점

본 연구를 통하여 사용자의 윤리의식을 국가별로 측정하여 본 결과 사용자들은 인터넷 보급 환경 여부에 따라서 사이버윤리 지수의 차이를 보이고 있으며, Hofstede(1991)의 4가지 문화차원의 관점으로 보았을 때 문화 환경적인 차이가 사이버 공간에서의 윤리에 큰 영향을 주기보다는 오히려 국가 정보화 수준이나 정보통신기술의 발전이 더욱 큰 영향을 미치고 있는 것으로 확인될 수 있었다. 아직까지 정보문화와 윤리적인 시스템간의 오랜 관계에 대한 연구는 미완성 되었으며 혼란스러운 상태이기는 하지만 정치, 사회, 상업적인 측면에서 정보윤리에 대한 중요성이 더욱 커져갈 것이라 생각한다(Chepaitis, 1997).

본 연구에서는 윤리를 측정하기 위해 법을 어기는 문항들은 배제하고 설문을 작성하였다. 하지만, 이미 대다수의 사람들이 옳지 않다는 것을 알면서도, 불법적인 사용에 상당히 노출되어 있기 때문에, 결과를 놓고 볼 때, 본 연구의 설문 문항이 사이버 윤리지수를 측정하기에 다소 관대한 면도 있었다. 또한 각 문항의 강도차이도 윤리지수에 영향을 주어야 하는데, 본 연구에서는 문항의 강도 차이가 윤리지수를 측정하는데 영향을 주지 못했다는 점이다. 따라서 차후 연구에서는 이러한 한계점을 보완하는 연구가 필요할 것이라 생각된다.

그럼에도 불구하고 본 연구에서 제시한 모델을 기반으로 국가별 전통문화의 차이 규명과 함께 행동의도를 분석하였다는 점과 인터넷 공간에서 사용자들이 윤리적인 부분에 있어 불안감이나 민감하게 느끼는 요인들을 분석하였다는데 연구의 의의를 찾아볼 수 있을 것이다. 이는 e-business 환경에서 사용자들의 신뢰를 높임으로써 서비스 확산에 장애가 되는 요인들을 조명할 수 있는 기회를 부여했다는 측면이 Chepaitis(1997)의 주장과 그 맥을 같이 한다고 보기 때문이다.

■ 참고문헌

- 김계수 (1999). 「인과분석을 위한 연구방법론」. 서울: 무역경영사.
- 김봉준 · 정창미 · 조남재 (2004). “가상공간에서의 사회적 교류가 가상공동체 몰입에 미치는 영향에 관한 연구: 한국과 인도를 비교하여.” 「경영정보학연구」, 14(2): 21-36.
- 김인호 (2001) 「디지털 시대의 기업경영원리」. 진영사.
- 김영건 · 김광형 (2002). “정보윤리 태도에 관한 연구(1).” 「산업경제연구」, 15(2).
- 백기복 (1995). 「조직행동연구」, 서울: 법문사.
- 정보통신정책연구원 (2002). 「인터넷의 사회·문화적 영향연구」. 서울: 정보통신정책연구원.
- 추병완 (2001). 「정보윤리 교육론」, 서울: 울력.
- Ajzon, I. (1991). “The theory of planned behavior.” *Organizational Behavior & Human Decision Process*, 50.
- Banerjee, D., Cronan, T.P., & Jones, T.W. (1998). “Modeling IT Ethics: A study of situational ethics.” *MIS Quarterly*, 22(1).
- Banerjee, D., Jones, T.W., & Cronan, T.P. (1999). “The association of demographic variables and ethical behavior of information system personnel.” *Industrial Management & Data System*, 96(3).
- Broadhead-Fearn, D. & White, K.M. (2006). “The role of self-efficacy in predicting rule-following behavior in shelters for homeless youth: A test of the Theory of Planned Behavior.” *The Journal of Social Psychology*, 146(3).
- Buchanan, E.A. (1999). “An overview of information ethics issues in a world-wide context.” *Ethics and Information Technology*, 1(3): 193-201.
- Chang, M.K. (1998). “Predicting unethical behavior: A comparison of the Theory of Reasoned Action and the Theory of Planned Behavior.” *Journal of Business Ethics*, 17(16): 1825-1834.
- Chepaitis, E. (1997). “Information ethics across information cultures.” *A European Review*, 6(4): 195-200.
- Cronan, T.P., Leonard, L.N.K. & Kreie, J. (2005). “An empirical Validation of perceived importance and behavior intention in IT ethics.” *Journal of Business Ethics*, 56: 231-238.
- Hannabuss, S.(1998). “Information ethics: A contemporary challenge for professionals and the community.” *MCB University Press*, 47(2): 91-98.
- Hilton, T. (2000). “Information System Ethics: A practitioner survey.” *Journal of Business Ethics*, 28.
- Hofstede, G. (1991). *Cultures and Organizations: Software of the mind*. New York: Mcgraw-Hill.
- Kreie, J. & Cronan, T.P1 (1998). “Judging what is ethical or unethical: There are differences between men and women.” *Communications of the ACM*, 41(9): 70-76.
- Kuo, F.Y. & Hsu, M.H. (2001). “Development and validation of ethical computer self-efficacy measure: The case of Softlifting.” *Journal of Business Ethics*, 32(4): 299-315.
- Leonard, L.N.K. & Cronan, T.P. (2001). “Illegal, Inappropriate, and Unethical behavior in an information technology context: A study to explain influences.” *Journal of the Association for Information Systems*, 1(12): 1-31.
- Lin, C.P. & Ding, C.G. (2003). “Modeling Information ethics: The joint moderating Role of locus of control and job insecurity.” *Journal of Business Ethics*, 48(4).
- Madden, T.J., Ellen, P.S. & Ajzen, I. (1992). “A comparison of the theory of planned behavior and the theory of reasoned action.” *Personality and Social Psychology Bulletin*, 18.
- Mason, R O. (1986). “Four Ethical Issues of the Information Age.” *MIS Quarterly*, 10(1): 5-12.

- Oz, E. (1992). "Ethical Standards for Information Systems Professionals: A Case for a Unified Code." *MIS Quarterly*, 16(4).
- Paradice, D.B.(1990). "Ethical attitudes of entry-level MIS personnel." *Information & Management*, 18(3).
- Peace, A.G., Galletta, D.F. & Thong, J.Y.L. (2003). "Software piracy in the workplace: a model and empirical test." *Journal of Management Information Systems*, 20(1).
- Pearson, J.M., Crosby, L. & Shim, J.P. (1997). "Measuring the importance of ethical behavior criteria." *Communications of ACM*, 40(9).
- Robin, D.P., Reidenbach, R.E. & Forrest, P.J. (1996). "The perceived importance of an ethical issue as an influence on the ethical decision-making of ad managers." *Journal of Business Research*, 35.
- Shiller, H.L. (1986). *Information and the crisis economic*, Oxford University Press.
- Young, K. (1996). "Psychology of computer use: Addictive use of the internet: A case that breaks the stereotype." *Psychological Reports*, 79: 899-902.