

# 이러닝 프로젝트 학습을 통한 인터넷 중독 해소 지도 방안

김현배, 유선봉

부산교육대학교 컴퓨터교육과, 좌천초등학교

## 요 약

인터넷 중독에 대해서는 심리적 또는 사회적 관점에서 다양한 연구가 진행되고 있다. 본 연구는 이러닝을 활용한 프로젝트 학습을 통하여 초등학교 고학년 학생들의 인터넷 중독을 해소 방안을 탐구하는 연구이다. 이를 위하여, 인터넷에 중독된 초등학생들이 가장 많이 사용하는 인터넷 소프트웨어의 종류를 확인하고, 인터넷 중독의 요소를 확인한다. 그리고 사이버 가정학습에서 프로젝트 학습을 통하여 인터넷 중독을 해소 할 수 있는 수업 방안을 모색한다.

키워드 : 프로젝트 학습, 인터넷 중독, 이러닝 e-프로젝트 학습

## Teaching Plans to Resolve Internet Addiction using e-Learning Project-Based Learning

Hyunbae Kim, Seonbong Yu

Dept. of Computer Education, Busan National University of Education

Jwacheon Elementary School

## ABSTRACT

There are various studies about Internet addiction in psychological or social point of view. In this study, teaching plans are introduced using e-learning project-based learning for elementary school students. These teaching plans are applied to the Cyber home study system.

Keywords : project learning, internet addiction, e-learning, e-project learning

이 논문은 2008년도 부산교육대학교 교육연구원의 지원을 받아 연구되었음.

## 1.서론

일상생활 속에서 컴퓨터와 인터넷의 이용이 양적으로나 질적으로 급속히 성장하였다. 인터넷 사용의 부정적 문제 중의 하나인 인터넷 중독은 사회적인 큰 문제로 대두 되었다. 인터넷 사용은 우리 생활에 차지하는 비중이 너무 커졌으며, 그에 따른 인터넷 중독 현상은 계속적으로 관심을 갖고 해결을 위해 노력해야 하는 과제가 되었다.

최근 조사에 의하면 우리 국민 10명 가운데 4명은 이러닝을 이용해 학습하고 있는 것으로 나타났다. 인터넷은 활용의 목적에 따라 아주 유익한 도구가 될 수도 있지만 반대로 아주 유해한 도구가 될 수도 있다. 한국정보문화진흥원의 '2007 인터넷 중독 실태조사'에 따르면 청소년 10명 중 4명은 단지 게임을 하기 위해 인터넷에 접속한다. 자라나는 청소년들의 인터넷 게임중독의 실태가 이런 상황에서 이러닝을 통한 프로젝트 학습으로 초등학교 고학년 학생들의 인터넷 게임 중독을 해소할 방법을 찾아보는 것은 매우 의미 있는 연구가 될 수 있다.

본 연구는 이러닝을 활용한 프로젝트 학습을 통하여 초등학교 고학년 학생들의 인터넷 중독 해소 방안을 탐구하고, 재량 컴퓨터 교과 수업 시간에 적용할 수 있는 학습 방법을 연구한다. 본 연구는 문헌연구를 통하여 필요한 교수학습 방법의 이론적 체계를 정리하고 초등학교 고학년 재량 컴퓨터 시간에 적합한 교수학습방법을 제안한다.

## 2.인터넷 중독

### 2.1 인터넷 중독의 개념

인터넷을 과도하게 이용하여 나타나는 병적

증세를 일컫는 용어는 아직 학술적으로 정립되어 있지 않으나, 인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder), 인터넷 증후군(Internet Syndrome), PC중독 등으로 불린다[7].

'인터넷 중독'이라는 용어를 처음으로 사용한 사람은 미국의 Ivan Goldberg이다. 그는 정신 장애의 진단 및 통계 편람에 있는 물질 남용 장애의 진단기준을 근거로 하여, 인터넷 중독 장애라는 용어를 처음으로 사용하고, 그 진단기준을 만들었다. 더 많은 인터넷 사용을 해야 만족을 느끼는 '내성', 인터넷 사용을 중단하거나 감소하면 초조와 불안 혹은 환상 등의 증상이 일어나는 '금단', 이와 함께 인터넷 사용을 위하여 '중요한 사회적·직업적 활동이 손상될 때'에 이를 '인터넷 중독 장애'라고 하였다 [12][9].

Young은 인터넷이 생활의 모든 영역에서 큰 폐해를 끼칠 수 있다는 사실을 강조하였다. 구체적인 예로는 가상공간의 비현실적인 관계로 인하여 가정과탄을 초래하고, 억제할 수 없는 인터넷 사용으로 학업문제를 일으키며, 업무시간의 인터넷 사용으로 해고까지도 당한다고 하였다. 인터넷 중독을 판단하는 데 단순히 접속 시간보다는 가족관계, 대인관계, 일, 학교생활 등에 어떤 문제가 있는지를 평가하는 것이 더 중요하다고 지적하였다. 이에 따라 내성, 금단, 피해라는 3가지 측면에서 인터넷 중독을 자가 진단할 수 있는 20문항의 척도를 개발하였다 [5].

국내에서는 김청택, 김동일, 박중규, 이수진이 인터넷 사용에 대한 금단과 내성을 지니고 이로 인한 일상생활의 장애가 유발되는 상황을 '인터넷 중독'으로 정의하고 있는데, 중고생 중

에서 중독수준의 '고위험'사용자군은 약 4.2%였고, '잠재적 위험'군도 19.2%나 되었다[4].

박성길도 과다사용의 정도를 '인터넷의 정상적인 사용을 넘어서서 통제가 어려우며 필요이상으로 습관성·기벽성을 야기하여 일상생활에 지장을 초래할 정도로 부적응적으로 사용하는 경우'로 정의하였다[6].

한국정보문화진흥원에서는 인터넷 중독의 개념을 '정보이용자가 지나치게 컴퓨터에 접속하여 일상생활에 심각한 사회적, 정신적, 육체적 및 금전적 지장을 받고 있는 상태'라고 정의하고, 구체적인 증상에 대한 세부 분류로 강박적 집착과 사용, 내성과 금단, 일상생활 장애, 신체적인 증상, 기타 시간 왜곡 등을 제시하였다[11].

## 2.2 인터넷 중독의 원인

인터넷 중독은 인터넷 자체의 특성, 개인의 특성, 사회 환경적 요인 등이 복합적으로 작용해 일어난다[2]. Griffiths는 인터넷 자체의 속성이 인터넷 중독을 야기한다고 주장하였다. 이는 마약이나 도박이 주는 쾌락이 중독의 원인이듯이, 인터넷 중독 역시 인터넷이 제공하는 강화가 있어 이것이 이들 개인으로 하여금 욕구의 충족을 일으켜 인터넷에 중독되게 한다고 주장하였다. 인터넷이 중독적 성향을 갖게 하는 특징으로는 다행감, 익명성, 즉각적 만족, 광대한 정보 제공을 통한 자아 팽창감, 역할 놀이를 통한 환상 충족, 상대적으로 거리감을 둔 인간 관계 형성, 공격성과 충동성의 발현 등으로 설명하였다[13].

Young은 접근가능성(Accessibility), 통제감(Control), 흥분감(Excitement)의 세 가지 요

소를 포함하고 있는 ACE 모델을 통해 병리적인 온라인 행동에 기저하고 있는 동기를 설명하였다. 이 중 흥분감은 감정적인 고양이나 승리와 관련된 것으로서, 사람들을 계속 인터넷에 몰입하게 만드는 가장 강력한 요인으로 작용하고 있다고 주장하였다[15].

Greenfield는 온라인을 통해 1만 7천여 명에게 설문을 통하여 인터넷 중독 요인을 탐색한 결과, 강한 친밀감, 탈억제, 현실과의 경계 상실, 시간 개념의 상실, 통제력 상실 등의 요인이 인터넷에 중독되게 한다고 보고하였다[13].

장재홍은 676명의 중학생을 대상으로 인터넷 중독 요인을 분석한 결과, 인터넷 사용의 정상 단계와 중독 단계를 매개하는 주요 변인으로서 인터넷 보상 경험을 강조하였다[10].

박성길은 80명의 인터넷 중독 사례에 대한 내용 분석을 토대로 인터넷을 과다사용하게 되는 위험 요소가 무엇인지 연구하였다. 그는 인터넷 과다사용과 관련된 위험요소를 '주변 환경 관련 위험요소', '인터넷 관련 위험요소', '개인 관련 위험요소'의 세 가지 영역으로 제시하였다. 이 중에 '인터넷 관련 위험 요소'에서 콘텐츠 자체의 매력 등을 언급하여 인터넷 소프트웨어의 중독성을 지적했으며, '개인 관련 위험 요소'에 인터넷을 통한 보상경험이 포함될 수 있다고 하였다[6].

## 2.3 초등학교의 인터넷 이용

초등학교들이 인터넷을 사용하는 이유에서는 남학생들과 여학생들이 입장이 다르게 나타났다. 남학생은 주인공의 레벨을 올리는 것이 가장 큰 목적이었으며, 그래픽이 좋다는 것도 중요한 이유로 꼽았다. 여학생의 경우에는 친구들

과 같이 놀기 위한 것이 가장 큰 목적이었다.

대부분의 초등학생은 중독성이 없는 일반 사용자들이며, 일부의 경우 심각한 중독에 빠져있는 고위험 사용자들로 나타났다. 일반 사용자들의 경우 인터넷 소프트웨어를 중독적으로 사용하는 이유로 친구들과 같이 놀거나 도움을 주고받기 위함이 가장 큰 이유였다.

고위험 사용자들의 경우에는 주인공의 레벨을 올리기 위한 목적이 가장 많았고, ‘친구와 놀기 위해서’라는 항목에는 반응이 전혀 없었다. 이는 고위험 사용자들이 친구와 같이 어울리기 보다는, 개인적으로 즐기는 것을 좋아하기 때문이라고 풀이된다.

초등학생들은 인터넷 소프트웨어 중에서 대부분 게임 소프트웨어를 가장 중독적으로 사용하고 있는 것으로 나타났다[3].

### 3.이러닝 프로젝트 학습

#### 3.1이러닝

이러닝에 대한 관심의 증가와 함께 관련 연구들도 교육공학, 경영, e-Business 등 다양한 관점에서 논의되고 있으며, 이러닝 의미도 조금씩 달리 해석되고 있다. 이러닝은 인터넷을 활용하여 교육 정보를 제공하는 것을 의미한다. 하지만, 인터넷 기반 교육 의미에서 더 확장되어, 교육용 CD-ROM이나 교육용 소프트웨어를 이용하는 교육으로서 웹기반 교육, 상호작용적인 교육과 협업을 강조하고 있는 디지털 협력을 포함하는 개념이기도 하다. 즉, 광의로써 학습의 특별한 단위로서 교수와 교육의 일부 혹은 전체를 지원하거나 전달하기 위해 정보기술을 이용하는 교육 전체를 의미한다.

광의의 이러닝을 구성요소인 연결성, 콘텐츠,

커뮤니티를 카테고리로 하여 관련 개념들을 분류해 보면, 각각 원격교육, 기술기반교육(TBT:Technology Based Training), 컴퓨터기반교육으로 분류된다. 우선, 원격교육은 가르치는 곳과 분리된 곳에서 위성 텔레비전 네트워크, 컴퓨터 네트워크 등을 통해 일어나는 학습 전체를 일컫는다. 우편학습, 독립된 개별학습, 텔레코스 등이 해당된다. 교육과 IT를 접목시킨 최초의 시도로써, 1890년에 시카고대학에서 실시한 우편학습으로 시작되었으며, 라디오와 TV를 거쳐 현재에 이르고 있다. 그리고 컴퓨터 네트워크를 이용한 원격교육으로서 위성, 온라인, 인터넷 등을 이용한 온라인 교육이 그 포함 관계 내에 존재한다. 기본적으로 e러닝은 전자적인 매체를 기반으로 하는 모든 학습에 적용 가능한 용어이다.

#### 3.2 프로젝트 학습

프로젝트 학습이란 하나의 주제를 가지고 오랜 시간 동안 다양한 방법과 계획을 세워 주제를 해결해 나가는 학습을 말한다. 최근 인터넷 사용이 많아짐에 따라 인터넷을 활용한 프로젝트 학습이 새로운 학습 방법으로 등장하고 있다.

프로젝트 학습은 학습자가 자기가 해보고 싶은 탐구 활동 주제를 설정하여 비교적 장기간 동안 학습자가 주도적으로 해결하고, 보고서를 만들어서 보고를 하는 교과 초월형 교육 내용 조직 방식이다. 프로젝트 학습은 활동 그 자체에 중점을 두고 있다고 하겠다.

이 프로젝트 학습의 특성으로는 ‘무슨 내용을 학습했느냐?’보다는 ‘무슨 활동을 어떻게 수행했느냐?’에 더 큰 비중을 두고 있다. 프로

젝트 활동은 '주제 선정→ 활동 계획의 수립 → 활동 및 보고서 작성 → 활동 보고회' 순으로 학습되어 진다[1].

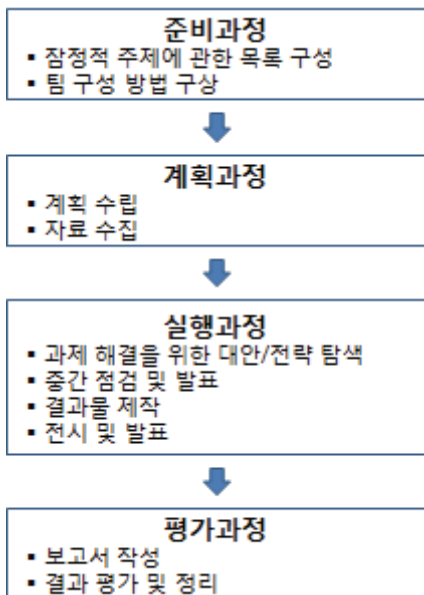
### 3.3 프로젝트 학습의 교육적 효과

프로젝트 학습은 의미 있는 주제를 가지고 공동 연구와 협력하는 과정에서 그 주제에 대해 깊이 있게 학습해 가는데 의의가 있다.

프로젝트 학습은 학습자에게는 내적 동기유발, 책임감, 긍정적인 자아개념, 협동심, 사회적 기술, 사회에 대한 관심과 문제 해결력, 다양한 탐구와 표현능력, 사고의 유연성, 체험적 학습 기회를 제공한다[8].

### 3.4 이러닝 프로젝트 학습 과정

일반적인 프로젝트 학습은 주제와 목표를 정하고 치밀한 계획을 세워 실행한 뒤 평가하는 과정을 거친다. 이러닝 프로젝트 학습도 프로젝트 학습과 학습과정이 크게 다르지 않다.



### 3.5 이러닝 프로젝트 학습 환경

사이버 가정학습은 온라인상에서 시·공간의 제약 없이 학습자 자신의 수준에 맞추어 자율적으로 학습하는 초·중등교육 이러닝의 한 유형이다[10].

사이버가정학습은 인터넷 기반을 통해 제공되는 맞춤형·수준별 콘텐츠를 제공한다. 학생들은 가정에서 스스로 자율적으로 학습할 수 있으며, 사이버 학급을 통해 조직적으로 학습을 관리하고 지원하는 학습자 중심의 교육체제이다. 사이버가정학습은 이러닝 프로젝트 학습 환경으로서 활용하기에 알맞은 이러닝 프로젝트 학습 시스템이다.

## 4. 인터넷 중독 해소 지도 방안

부산사이버스쿨<sup>JUMP</sup> <http://cyber.busanedu.net> 사이트에서 1주일에 2차시 과정의 이러닝 프로젝트 학습 진행상에 필요한 안내사항과 상호작용 게시판 등을 준비한다. 이러닝 프로젝트 학습과정이 사이버상에서 자료의 수집과 공유 및 팀 별 진행상황을 파악할 수 있게 시스템이 운영되도록 사이버모듈을 운영하며 offline 상에서도 동시에 활동들이 진행된다. 온라인 상에서도 정해진 시간에 접속하여 팀 별 과제를 수행하는 것과 자유로운 시간에 접속하여 프로젝트를 진행하는 두 트랙을 이용하여 학습자의 집중성과 편리성을 높였다. 또한 학급의 학생들은 인터넷 중독 해소를 위한 온, 오프라인 동시에 이러닝 프로젝트 학습이 진행되어 학습효과의 집중과 효과성을 높인다.

### 4.1 준비과정

사이버모듈학급을 개설하여 인터넷 중독 해

소에 대한 주제로 이러닝 프로젝트 학습을 수행할 수 있는 사이버학급을 구성한다. 사전에 교사는 부산사이버스쿨<sup>JUMP</sup> 사이트내에서 이러닝 프로젝트 사이버환경을 구축해 놓아서 학습 효율을 높인다.

인터넷 중독과 관련한 몇 개의 주제를 선정하여 주제에 대한 아동의 관심여부와 학급 구성원간의 친분관계 및 학습능력 등을 고려하며 팀원 구성에는 인터넷 중독 관련하여 진단 설문지, 채팅, 게시판 글 등을 통한 아동실태를 파악한 자료를 종합적으로 분석하여 이러닝 프로젝트팀을 구성한다.

#### 4.2 계획과정

주제에 대한 프로젝트를 수행하기 위해 팀 구성원간에 브레인스토밍 등을 통한 사이버 토의·토론으로 계획을 수립한다. 팀원 사이의 상호작용을 통한 현재 상태를 공유하며 설정한 이러닝 프로젝트 주제에 맞는 자료 수집과 이러닝을 통한 인터넷 중독 해소를 위한 다짐과 동기를 부여한다.

계획된 이러닝 프로젝트 학습과정에 대한 안내와 주제에 따른 팀원들간의 과제 분업과 협조체제 구축 및 주제에 관련한 자료수집을 도서, 신문, 인터넷, 면담, 인터뷰, 브레인스토밍 등 다양한 방법으로 수행한다.

#### 4.3 실행과정

이러닝 프로젝트 학습을 통해 팀이 정한 프로젝트 주제를 수행하며 인터넷 중독 해소방안을 모색한다.

팀 구성원의 자발성과 협동성을 바탕으로 수집한 자료를 파워포인트, 한글보고서 등으로 중

간 정리하고 팀 내에서 발표의 시간을 가진다. 아동과 아동 및 아동과 교사의 지속적인 피드백과 상호작용 및 관심으로 이러닝 프로젝트 주제에 대한 결과물 정리에 집중력을 높이고 전체 학급에서 각 팀들이 발표할 결과물을 제작한다.

인터넷 休 day 운영을 통한 친구들과 대화 및 신체활동을 통해 구성원의 상호작용을 높인다.

지속적인 이러닝 프로젝트 학습을 통해 새로운 습관을 형성하여 인터넷 중독 예방 및 중독 해소의 과정을 기록한다.

교사 및 교직원과 학부모를 초청하여 주제에 대한 이러닝 프로젝트 학습을 통하여 인터넷 중독 해소 방안에 대한 팀 별 발표와 전체 전시의 시간을 가진다.

결과물 정리 과정과 전시 발표에 개인별 및 팀 별로 미래에 대한 다짐이나 약속을 통한 이러닝 프로젝트 학습 이후에 인터넷 중독 해소의 생활 실천이 될 수 있도록 자연스럽게 유도한다.

#### 4.4 평가과정

전시 및 발표를 통하여 이러닝 프로젝트 학습의 과정과 결과물을 정리하고 아동들의 생각과 느낌 등 과정 전체에 대한 최종 보고서를 팀원들이 함께 작성한다.

이러닝 프로젝트 학습기간 동안의 집중한 주제인 인터넷 중독 해소에 대한 사이버 가정

---

休 day란 일정 기간 동안 인터넷을 사용하지 않고 신체활동(팀 활동게임), 봉사활동, 독서활동 등을 통한 공동체 활동으로 상호작용이 가능한 신체 활동이나 봉사활동 및 독서 또는 자신을 되돌아보는 시간을 가져보는 날을 의미함.

학습의 과정과 결과물 및 아동 상호작용과 교사의 조인 및 활동 촉진을 위한 학습자의 상호작용 등에 대한 종합적인 평가와 정리를 보고서 형태로 작성한다.

|    |            |  |
|----|------------|--|
| 10 | 평가 과정 및 정리 | °보고서 작성 및 결과 평가 및 정리<br>-이러닝 프로젝트 과정에 따른 인터넷 중독 해소 상황 및 학습 과정과 결과 평가정리 |
|----|------------|--|

#### 4.5 인터넷 중독 해소를 위한 수업 지도안

| 차시  | 학습주제            | 주요활동 내용 및 방법   |
|-----|-----------------|--|
| 1   | 이러닝 프로젝트 학습 준비  | °부산사이버스쿨 JUMP ( <a href="http://cyber.busanedu.net">http://cyber.busanedu.net</a> ) 사이트에서 사이버모듬학습을 개설<br>°인터넷 중독 진단 설문지 조사<br>°인터넷 중독 해소 관련 주제선정<br>°이러닝 프로젝트 팀 구성<br>-아동의 주제관심도, 교우관계, 학습 능력을 고려함<br>°인터넷 중독해소 목표 설정하기<br>-스스로의 목표를 작성하고 팀의 목표를 함께 구성함                |
| 2-3 | 계획 및 자료 수집      | °브레인스토밍을 통한 토의·토론하기<br>-온오프라인 병행하여 계획수립<br>°인터넷 중독 주제 관련 자료 수집<br>-오프라인 상에서도 팀 작업 진행<br>-뉴스, 동영상, 사진 등 자료 수집<br>-수집한 자료 사이버학습에 게시<br>°수집한 자료 정리하기  |
| 4-8 | 인터넷 중독 해소 실행 과정 | °인터넷 중독 관련 상호의견나누기<br>°중독실태 학습지 만들기<br>°인터넷 사용일지 제작 작성하기<br>-매일 인터넷 이용하면서 생각이나 느낀 점 작성<br>°인터넷 休 day 운영하기<br>-운영 후 생각·느낌 사이버 글쓰기<br>°인터넷 중독 해소 캠페인 활동<br>-팀별 단체 활동 자료 제작<br>°인터넷 중독 해소 의지 다지기<br>-팀 격려 및 파티하기<br>-운영 후 생각·느낌 사이버 글쓰기<br>°사진, 그래프, 동영상 자료 등 정리하여 발표준비하기 |
| 9   | 전시 발표           | °학습과정 전시 및 발표하기<br>-online과 offline 병행하여 발표<br>-교사, 교직원 및 학부모 초대   |

#### 5.결론 및 제언

본 연구는 인터넷 중독 해소를 위한 이러닝 프로젝트 학습지도방안을 설계하는데 의의가 있다.

본 연구는 사이버가정학습을 기반으로 프로젝트 학습을 적용하여 인터넷 중독 해소방안을 설계하였다. 현재는 이러닝 프로젝트 학습 지도방안을 설계하여 제안하는 단계이기 때문에 지속적 적용을 통한 수정과 보완이 요구되어 진다.

본 연구에서 기대하는 효과 및 활용방안은 다음과 같다. 첫째, 학교 정규 수업 후에 가정이나 PC방 등 장소에 구애받지 않고 간편하게 교육을 받을 수 있어 경제성과 편리성 및 시간 활용성이 높다.

둘째, 자기가 해보고 싶은 탐구 활동 주제를 설정하여 비교적 장기간 동안 학습자가 주도적으로 인터넷 중독 문제를 해결하고, 보고서를 만들어서 보며, 발표 기회를 가져서 자기 주도적 학습능력과 과정중심 학습 및 자신감을 배양할 수 있다.

셋째, 인터넷 休 day 운영, 인터넷 중독 해소 캠페인 활동 등을 통한 팀원들과 대화 및 신체활동을 통한 운동으로 인터넷 이외의 공동체 활동에 관심과 참여도를 높인다.

넷째, 꾸준한 인터넷 사용일지를 작성하고 스스로 반성의 시간을 가져서 인터넷 중독해소 습관을 정착시킬 수 있다.

다섯째, 아이들이 친숙하고 능숙하게 이용할 수 있는 동영상, 사진, 카페, 블로그, 등 사이버 가정학습을 통하여 학습하기에 흥미와 참여도를 높여 학습효과를 높일 수 있다.

여섯째, 인터넷 중독해소에 학급단위에서 간편하게 적용해 볼 수 있는 프로그램을 제안하여 일선 초등학교에서 쉽게 학급에 적용하여 활용도 높게 사용될 수 있다.

본 연구 결과는 인터넷을 이용하는 모든 학생들과 교사들에게 매우 의미 있는 정보를 제공할 수 있다.

### 6.참고문헌

[1]교육부(2001), 재량 활동 교육과정 편성·운영의 실제

[2]권희경, 권정혜(2002), 인터넷 사용조절 프로그램의 개발 및 효과검증을 위한 연구, 한국심리학회지, 21권3호, pp.503-514

[3]김석원(2007), 초등학생이 사용하는 인터넷 소프트웨어의 중독위험요소 분석, 정보교육학회논문지. 제11권 제4호, pp.397-406

[4]김청택, 김동일, 박중규, 이수진(2002), 한국형인터넷중독진단척도 개발연구, 정보통신연구진흥원.

[5]김현수(2000), 인터넷 중독 치료사례, 청년의사 인터넷중독 치료센터.

[6]박성길(2003), 청소년 인터넷 과다사용의 위험요소 분석, 서울대학교 대학원.

[7]신경선(2004), 초등학생의 인터넷 중독 실태와 원인 분석, 청주교육대학교 대학원.

[8]이미숙(2001), 웹기반의 기술·가정교과에 대한 프로젝트 코스웨어 설계 및 구현, 전북대학교 대학원

[9]임진숙(2005), 청소년의 인터넷 사용 특성 분석에 기반한 인터넷 중독 예방 교육 모형, 한국교원대학교 대학원.

[10]한국교육학술정보원(2005), 사이버가정학습 운영지침서, 한국교육학술정보원.

[11]Goldberg, I.(1996), Internet addiction Electronic message posted to research discussion list, <http://www.rider.edu/users/suler/psygyber/supportgp.html>

[12]Greenfield, D.(1999), The Nature of Internet Addiction: Psychological Factors in Compulsive Internet Use, Presentation at the 1999 meeting of the American Psychological Association, Boston, Massachusetts, [www.virtual-addiction.com/internet-addiction.com](http://www.virtual-addiction.com/internet-addiction.com)

[13]Griffiths, M.(1996), Psychology of computer use; some comments on 'addicted use of internet' by Young, Psychological Reports.

[14]Young, K. S.(1999), Internet Addiction : Symptoms, Evaluation and Treatment, L. VandeCreek & Jackson (eds), Innovations in Clinical Practice: A Source Book, vol. 17, 19-31.