# 청소년의 인터넷 중독 예방 및 처방 학습에 관한 연구-사이버 모의재판 적용

백장현[†] · 김도윤[†] · 김영식[††]


## 요 약

인터넷 중독에 대한 예방 및 처방을 위한 법적, 기술적인 대응이 한계에 부딪치면서 이에 대한 대응책으로 교육적인 방법이 중요하게 부각되고 있다.

본 연구에서는 인터넷 중독을 예방하고 정보통신윤리 함양을 위한 교육방법으로 사이버 모의재판 시스템의 적용을 제안하고자 한다. 모의재판 시스템은 공개재판과 비공개재판을 할 수 있도록 되어있고, 사이버 반성실을 통하여 재판과정과 재판결과에 대하여 토론할 수 있게 구현되었다.

사이버 모의 재판을 통한 학습이 인터넷 중독 예방 및 처방에 효과가 있는지를 알아보기 위해, 수업준비도, 수업참여도, 수업흥미도, 수업의 효과성으로 구분하여 설문하고 분석하였다.


# DA Study on Learning for Preventing and Treating Juveniles' Addiction to the Internet-Application of a Cyber Mock Trial

Janghyeon Baek[†] · Do-yun Kim[†] · Yungsik Kim[††]


## ABSTRACT

As legal and technological actions to prevent and treat addiction to the Internet have reached their limit, the importance of educational methods as alternative measures is being recognized.

The present study was attempted to propose the application of a cyber mock trial system as an educational method to prevent addiction to the Internet and to promote information communication ethics. The mock trial system was designed and implemented so that both open trials and closed trials could be held, and the process and results of trials could be discussed.

To verify the effectiveness of learning method of cyber mock trial in preventing and treating addiction to the Internet, this study conducted and analyzed questionnaire survey about juveniles' class preparation, class participation, interest in classes, and the effects of classes.


## 1. 서론

컴퓨터의 보급과 관련 네트웍의 발달로 인터넷 사용이 보편화되면서 정보사회가 빠르게 정착되어가고 있다. 실제생활과는 별개라고 여겨지던 사이버 공간이 새로운 삶의 장으로 자리잡게 되면서 사이버 문화의 중요성이 더욱 확대되고 있다.

1) † 정 회 원: 한국교원대학교 컴퓨터교육과 박사과정
†† 종신회원: 한국교원대학교 컴퓨터교육과 교수
논문접수: 2002년 12월 31일, 심사완료: 2003년 1월 15일

이러한 정보사회는 우리에게 다양한 정보를 제공해 주고, 의사소통을 원활하게 해주는 등 우리 삶의 질 향상에 크게 기여하고 있다. 그러나 사이버 폭력, 음란물의 유통, 언어의 파괴, 개인정보의 오용, 저작권 침해, 바이러스 유포, 지나친 통신이용 및 이로 인한 신체적·심리적 피해 등 정보사회의 역기능 또한 간과할 수 없는 상황이 되었다.

정보화의 역기능에 대한 대응의 노력으로는 역기능 방지를 위한 법안을 마련하거나 혹은 프로그램 개발을 통한 기술적인 대응들이 있었다.

한국청소년문화연구소[9]는 청소년들이 자율적으로 정보통신 환경을 정화하도록 하는 청소년 정보감시단을 발족하여 청소년들의 정보통신 윤리확산 운동을 전개하고 있다. 정보통신윤리위원회[6]는 학부모 정보감시단을 발족하여 학부모들이 연대하여 정보통신 환경을 개선하고 성인들의 정보통신 윤리 확산을 도모하는 운동을 전개해 나가고 있다.

또한 1998년 한국정보문화운동협의회가 발족되어 정보통신윤리 확산운동을 전개하는 여러 민간단체들을 지원함으로써 정보통신 윤리교육은 시민운동의 차원에서 정보통신윤리 확산운동으로 이루어지고 있다.

정보화 역기능을 방지하고 처방하기 위해 법적인 대응이나 기술적인 대응이 한계에 부딪치면서 보다 중요한 대응책으로 부각되고 있는 것이 교육적인 대응이다. 즉, 학생들에게 정보사회에 가장 기본이 되는 가치관을 교육함으로써 보다 근본적으로 정보화의 역기능으로 인한 피해를 줄이고자 하는 방안이 대두되고 있다.

정보통신윤리 교육은 정보화의 순기능과 역기능에 능동적으로 대처할 수 있는 능력을 길러줄 수 있어야 한다. 이에 정보사회의 바람직한 인간상에 부합하는 윤리원칙과 네티켓 함양 교육을 통하여 역기능에 능동적으로 대처하고 순기능을 올바르게 활용할 수 있는 능력과 균형감각의 배양이 필요하게 되었다[2].

따라서 본 연구에서는 인터넷 중독을 예방하고 정보통신윤리 함양을 위한 교육의 방법으로, 사이버 모의재판이 학습 방법이 인터넷 중독 예방 및 치료에 대한 효과성이 있는지를 알아보기 위하여 고등학교 1학년 학생들에게 사이버 모의 재판 학습을 적용하였다.

### 1.1. 연구내용 및 방법

연구 목적 달성을 위한 연구의 내용 및 방법은 다음과 같다.

1) 사이버 모의재판 시스템을 설계하고 구현한다.
2) 사이버 모의재판 학습을 학교현장에 적용하기 위하여 사전준비를 한다.
   ① 사이버 모의재판에서 다룰 정보화의 역기능 분야(게임, 채팅, 전자 우편) 중 하나를 설문조사를 통하여 선정한다.
   ② 사이버 모의재판에서 다룰 세부 주제를 선정한다.
   ③ 선정된 분야의 중독 테스트를 통하여 학생들의 중독상태를 중독, 위험, 안전으로 분류한다.
   ④ 분류된 결과에 따라 사이버 모의재판에서의 역할 배정을 한다.
3) 사이버 모의재판을 학교 현장에 적용한다.
   ① 재판기간은 일주일로 정하고, 공개재판과 비공개재판을 병행하여 실시한다.
   ② 공개재판은 정해진 시간에 인터넷에 접속(각자 집, 학교, PC방 등에서)하여 주어진 역할에 따라 재판을 진행한다.
   ③ 비공개재판은 재판기간 동안 게시판을 통하여 자신의 의견을 제시하고, 다른 사람의 의견에 대하여 찬성과 반대 의사를 표시함으로써 진행된다.
   ④ 공개재판을 마친 후 수업시간을 이용하여 토론을 통하여 서론의 느낀 점을 발표하게 한다.
4) 사이버 모의재판을 통한 학습 방법이 인터넷 중독 방지 및 예방에 대한 효과성이 있는지를 설문조사를 통하여 알아본다.
   ① 수업준비도 면에 대하여 알아본다. 전체, 중독 및 위험상태에 있는 학생을 대상으로 설문조사를 한다.
   ② 수업의 참여도 및 흥미도에 관하여 알아본다. 전체, 중독 및 위험 상태에 있는 학생을

대상으로 설문조사를 한다.

③ 수업의 효과면에 대하여 알아본다. 전체, 중독 및 위험상태에 있는 학생을 대상으로 설문조사를 한다.

### 1.2 정보화 역기능 현황

지식·정보화 시대의 도래와 함께 주요 수단으로 자리잡고 있는 정보통신의 중요성은 날로 강조되고 있는 실정이다. 그러나 정보의 불법적인 침해, 개인정보의 유출로 인한 프라이버시의 침해, 불건전 정보의 유통으로 인한 각종 문제점 등 여러 가지 역기능을 수반하고 있다.

한국정보보호센터[8]에 의하면 <표 1>에 나타난 것처럼, 2001년 8월 현재 유해정보 시정조치 건수는 음란폭력이 5,080건, 저작권침해가 3,758건, 명예훼손 9건, 사행심조장 27건, 그리고 기타 954건으로 나타났다. 심의 건수는 12,238건이다. 이 중에서 6,395건인 음란, 폭력이 전체의 52.3%로 과반수 이상을 차지하고 있으며, 그 다음이 저작권 침해로 3960건인 32.4%로 높게 나타났다. 그러나 명예훼손(376건)과 사행심 조장(105건)은 각각 0.6%와 0.9%로 미미한 수준이었다.

<표 1> 정보화 역기능 현황

| 년도 / 분야 | 심의 건수 | | 시정조치건수 | |
|---|---|---|---|---|
| | 2000 | 2001.8 | 2000 | 2001.8 |
| 음란/폭력 | 14125 | 6395 | 8715 | 5080 |
| 저작권침해 | 5872 | 3960 | 4822 | 3758 |
| 명예훼손 | 470 | 79 | 103 | 9 |
| 사행심조장 | 400 | 105 | 248 | 27 |
| 기타 | 2160 | 1699 | 1548 | 954 |

위에서 살펴보았듯이 정보화의 역기능 현상은 심각한 상태에 있다고 할 수 있다.

인터넷 중독을 예방하고 정보통신윤리 함양을 위한 방안으로 학교에서 정보통신윤리 교육, 법·제도의 개선, PC 및 전산망에 대한 기술적 조치 등 다양한 방법들이 사용될 수 있다. 다양한 방법들 가운데서도 학교에서의 정보통신윤리에 관한 교육은 초·중등학교 학생들을 위해 가장 기본적이면서도 중요한 방법이라고 할 수 있다[1].

### 1.4 정보통신윤리 교육방법

정보통신윤리 교육은 청소년들의 사고방식과 문화에 적합한 형태로 이루어져야 한다. 정보통신윤리 교육방법에는 다음과 같은 형태가 있다[5].

(1) 설명형 방법

교사는 정보사회의 윤리적 특성들에 대한 학생들의 이해를 돕기 위하여 책임감, 자율성, 소유권, 정의, 프라이버시, 존중, 해악 금지 등과 같은 기본적인 윤리적 개념들을 학생들에게 정확하게 설명해 주는 방법이다.

(2) 탐구형 방법

교사는 학생들이 탐구할 수 있는 가능한 주제들을 안내해주되, 궁극적인 선택은 학생들 스스로 결정하도록 해주어야 한다. 교사는 인터넷이나 PC 통신에서 지켜야 할 예절들, 정보통신윤리 관계법, 폭력정보 및 음란정보의 피해, 해킹과 바이러스 유포가 우리에게 미치는 영향, 사생활의 중요성, 저작권의 중요성, 그리고 인터넷 실명제 등의 다양한 주제에 대하여 학생들이 탐구해보게 할 수 있다. 이러한 탐구형 방법 가운데 학교에서 용이하게 활용할 수 있는 방법이 바로 프로젝트 학습이다. 교사는 탐구형 방법의 일환으로 사회적 이슈를 소재로 한 구조화된 논쟁학습을 전개할 수도 있다.

(3) 시범형 방법

교사는 정보통신윤리의 학습에 관련된 필름, 슬라이드, 비디오 테잎, 신문 기사, 만화 등을 다양하게 활용하는 방법이다.

(4) 활동형 방법

교사는 정보기술과 관련된 학생들의 윤리적 사유능력을 발달시켜 주기 위하여 다양한 체험 및 활동학습의 기회를 제공해 주는 방법이다. 교사는 학생들로 하여금 컴퓨터 범죄에 관련된 기사를 스크랩하고 문제점을 분석하는 활동, 인터넷상의 청소년 유해 정보를 감시하는 활동, 역할놀이를 통하여 유형별로 네티켓을 실연해 보는 활동, 딜레마 토론을 통하여 도덕적 결정을 직접해 보는 활동,

불법 복제된 소프트웨어 사용을 금하는 서약 활동, 학생들의 삶과 관련있는 정보통신윤리 법규들을 제정해 보는 활동, 정보통신윤리에 관한 포트폴리오를 제작하게 하는 활동 등을 직접 해보게 할 수 있다. 또는 학교 단위의 이모티콘 경진대회, 학교나 가정에서의 인터넷 수칙 정하기, 자신의 하루 인터넷 활동을 성찰하기 등의 다양한 활동을 활용할 수 있는 방법이다.

특히 사이버 모의재판을 활용한 수업은 역할수행을 통한 감정이입, 학습자의 참여증대, 동기유발, 흥미유발 효과, 문제해결에 대한 자신감 증대 등을 최대한 발휘할 수 있어, 인터넷 중독을 예방하고 정보통신윤리 함양을 위한 교수-학습 방법으로 적당하다고 하겠다.

### 1.5 사이버 모의재판의 교육적 효과 및 활용

인터넷 중독의 예방과 치료는 기술적 방법이나 제도적 방법과 같은 강압적이거나 물리적인 방법으로 치료하기란 어렵다. 청소년 스스로 생각하고 반성함으로써 가상공간에서 남을 존중할 줄 아는 가치관 확립이 무엇보다도 중요하다. 이를 위한 방법 중의 하나가 사이버 모의재판을 이용하는 방법이라 할 수 있다. 사이버 모의재판을 이용하면 사이버 공간에서 심각한 문제가 되고 있는 특정한 사안에 대하여 토론을 통하여 건전한 정보통신윤리 함양을 위한 가치관 확립에 도움을 주고, 토론 과정에서 서로의 입장을 존중 할 수 있는 기회를 얻게 된다.

사이버 공간에서 아무런 생각 없이 행하여지고 있는 사이버 폭력, 음란물의 유통, 개인정보의 오용, 저작권 침해 등이 실정법에 위배됨을 인식시키고, 그 심각성을 다시 한번 생각하게 할 수 있다.

서울특별시교육청[2]은 정보통신윤리 함양을 위한 교육 프로그램의 활동 방법으로 아바타 만들기, 인터넷 일기 쓰기, 사이버 모의재판 등을 활용하였다.

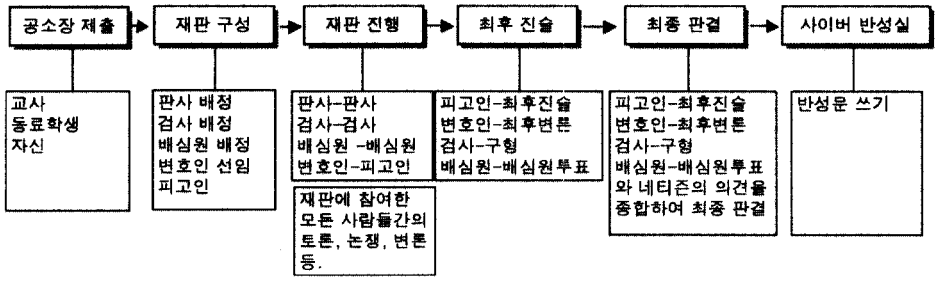
이대성[4]은 모의재판 수업을 적용하였을 경우 기존 교사중심 수업보다 법적 정보획득 및 활용기능 신장에 더 효과적이라고 하였다.

손정식[3]은 모의재판 수업은 창의력, 팀웍, 발표력, 임기응변능력 등을 제고시킬 수 있을 뿐만 아니라 창의성을 길러줄 수 있다고 하였다. 또한 모의재판 형식은 경제적 이득이나 손실을 계산해야 하고, 그것이 이해 당사자 사이에 첨예하게 대립되는 주제를 다루는 강의에서는 모두 활용할 수 있다고 하였다.

모의재판은 또한 다학문적 접근이 요구되는 사회적 쟁점을 다양한 소재로 취급, 분석할 수 있다는 이점도 있다[10].

모의재판은 사회적 현상에 대해서 문제 해결력과 사고력을 함양시키고, 학생들은 폭넓은 시각에서 자신의 논리를 전개하며 문제를 해결해나가는 과정을 직접 경험하게 해주는 역할을 한다.

본 연구에서는 문제상황과 관련된 다양한 정보획득 및 활용기능, 문제상황에 대한 분석 기능, 문제해결과정을 통한 비판적 사고기능, 문제해결에 적극적 참여기능 등 많은 장점을 가지고 있는 사이버 모의재판을 인터넷 중독을 예방하고 처방을 위한 방법으로 활용하였다.




[그림 1] 사이버 모의재판 흐름도

## 2. 설계 및 구현

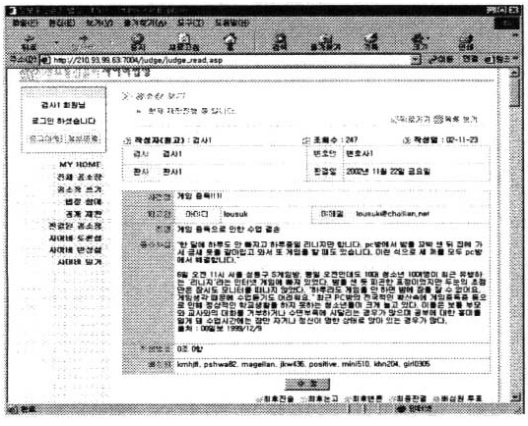
### 2.1 사이버 모의재판의 흐름도

사이버 모의재판 시스템은 공소장 제출, 공개재판 및 비공개재판, 최후진술, 최종판결, 사이버 반성실로 이루어져 있으며 [그림 1]과 같은 과정으로 진행된다.

### 2.2 공소장 제출

사이버 모의재판은 공소장이 제출되면서 시작된다. 공소장은 교사, 학생들에 의하여 작성된다. 제출된 공소장에 대하여 관리자(교사)의 심사에 의하여 승인 여부가 결정된다.

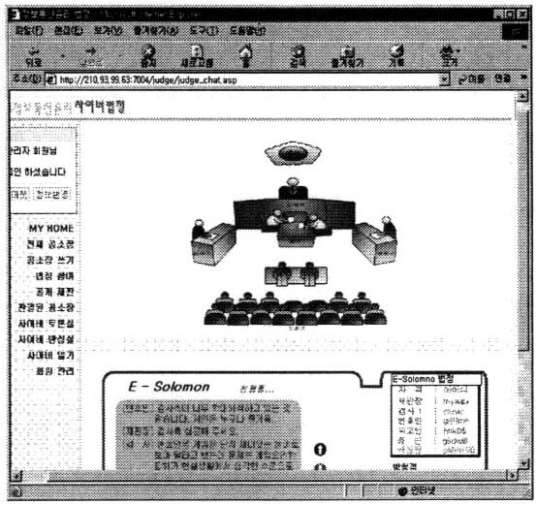
재판이 승인되면 판사, 검사, 배심원, 변호인, 피고인이 결정된다. 각각의 역할은 게임 중독 테스트 결과에 따라 관리자(교사)가 역할 배정을 한다. [그림 2]는 공소장이 제출되어 관리자에 의하여 승인된 것을 나타낸 것이다.



[그림 2 ] 공소장 제출 및 재판의 승인

### 2.3 공개재판 구현

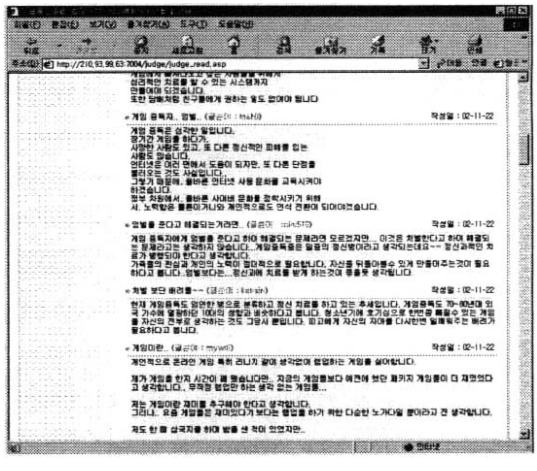
공개재판은 특정한 날을 정하여 각자의 집, 친구집, PC방 등 인터넷이 가능한 장소에서 같은 시간 인터넷에 접속하여 진행하였다. [그림 3]은 공개재판 모습을 나타낸 것이다.



[그림 3] 공개재판 모습

### 2.4 비공개재판 구현

재판구성이 완료되면 재판이 진행된다. 재판의 진행은 판사-판사, 검사-검사, 배심원-배심원, 변호인-변호인, 변호인-피고인과 재판에 참여한 모든 사람들간의 토론과 논쟁, 변론 등을 할 수 있게 설계되어 있다. [그림 4]와 [그림 5]는 공개 비공개 재판을 통하여 재판에 참여하고 있는 것을 나타낸 것이다.

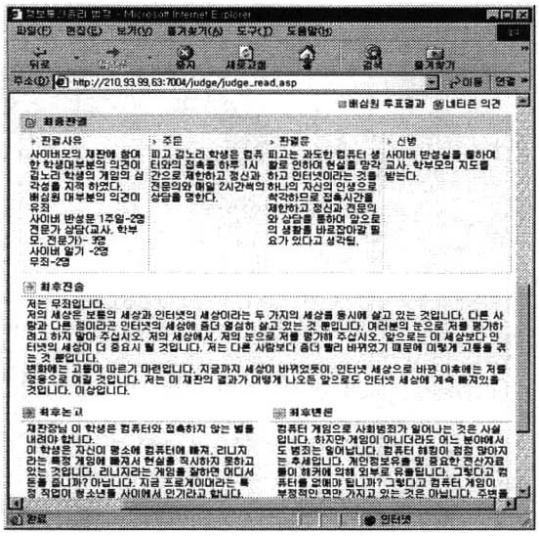


[그림 4] 비공개 재판(의견 쓰기)

[그림 5] 비공개 재판(토론)

### 2.5 최종판결 구현

재판기간이 종료되면 피고인의 최후진술, 변호인의 최후변론, 검사의 최후논고, 배심원의 배심원 투표를 할 수 있도록 설계되어 있다. 이와 같은 과정을 거친 후 판사는 모든 의견을 종합하여 최종 판결을 내리게 된다. [그림 6]은 재판의 최종 판결 결과를 나타낸 것이다.



[그림 6] 최종 판결

## 3. 사이버 모의재판 학습의 효과 분석

### 3.1 연구 대상

사이버 모의재판을 적용한 학습 방법이 학생들의 인터넷 중독을 예방하고 정보통신윤리를 함양시키기에 적절한 방법인지를 알아보기 위하여 진주 S고등학교(인문계) 1학년 남학생들을 대상으로 연구를 진행하였다. <표 2>는 연구 대상을 자세히 나타낸 것이다.

<표 2> 연구 대상

| 대 상 | 진주 S고등학교(인문계) 1학년(남 31) |
|---|---|
| 인터넷 접속 가능 | 31명 (모두 장소에 상관없이 인터넷 접속 가능) |
| 컴퓨터사용능력 | 웹 검색, 게임, 채팅, E-mail 등 가능 |
| 인터넷 접속 방법 | 초고속망(26명), 모뎀(5명) |

### 3.2 연구 방법

#### 3.2.1 연구내용 선정

사이버 모의재판에서 다룰 내용선정을 위하여 진주 N고등학교 1학년 남학생 31명을 대상으로 설문을 하였다. 학생들에게 일주일 평균 인터넷 사용시간을 분야별로 물었다. 그 결과 일주일 평균 게임 12시간, 채팅 3시간 48분, 학습자료 찾기 24분, 전자우편 29분, 기타 3시간 54분으로 나타났다. 31명의 학생 모두 일주일에 1시간 이상 게임을 하고 있는 것으로 나타났다. 따라서 본 연구에서 다룰 사이버 모의재판의 내용을 컴퓨터 게임으로 정하였다. 구체적인 재판주제 선정은 학생들에게 게임의 중독사례를 조사해오게 한 후 그 중에서 교사와 학생들이 논의하여 선정하였다.

#### 3.2.2 역할 선정

사이버 모의재판에서의 역할 선정을 위하여 실험대상에게 게임중독 테스트를 실시하였다.

게임중독 테스트 도구는 서울시특별시교육청[2]의 게임 중독 자가 진단표를 이용하였다. 그 결과 게임중독 상태에 있거나 중독의 우려가 있는 학생은 31명 중 14명으로 나타났다. 이들 중에서 피고인 1명, 변호인 1명, 피고측 증인 2명을 선정하였다. 게임을 하되 게임에 부정적이거나, 게임하는 시간이 적은 학생 중에서 검사 1명, 검사측 증인 2명을 채택하였다. 많은 학생들의 참여를 유도하기 위하여 배심원 10명을 두었고, 사이버 모의재판의 원활한 진행을 위하여 교사는 재판장을 맡았다.

### 3.2.3 사이버 모의재판의 진행

사이버 재판의 주제와 역할 대상자는 재판이 시작되기 일주일전에 선정하였고, 그 주제에 대하여 역할에 맞는 자료를 충분히 준비해 오도록 하였다. 재판이 시작되기 전 교사는 시스템의 이용방법을 주지하여 재판이 이루어지는 데 어려움이 없도록 하였다. 재판은 1주일에 걸쳐서 진행되었고, 공개재판 형식은 2회에 걸쳐 이루어졌다. 공개재판은 특정한 날을 정하여 각자의 집, 친구집, PC방 등 인터넷이 가능한 장소에서 같은 시간 인터넷에 접속하여 진행하였다.

비공개재판은 본 연구를 위해 구현된 시스템을 통하여 수시로 의견을 제시하고 제시된 의견에 대하여 반론과 찬성하는 방법으로 이루어졌다. 공개재판이 진행되는 동안 가능한 많은 학생들이 참여하도록 유도하였으며, 게시판에 좋은 의견을 올린 학생들에게는 격려와 칭찬을 함으로써 재판이 원활하게 이루어지도록 하였다.

재판이 끝난 후 재판장은 배심원의 의견과 방청객(역할의 배정이 없는 학생)의 의견을 종합하여 판결을 내리도록 하였다. 재판 결과에 대하여도 서로의 의견을 공유하고 토론할 수 있도록 하였다.

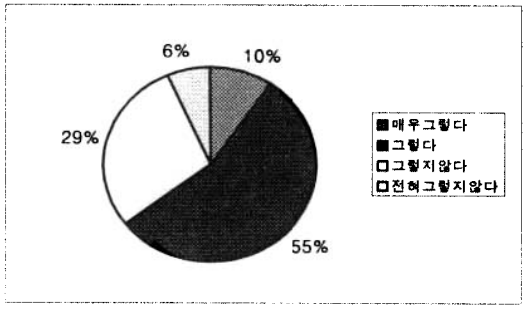
## 3.3 연구결과

공개재판이 끝난 후 재판과정에 있어서의 논점과 재판결과에 대하여 요약하거나 분석하여 수업시간에 토론을 하였다.

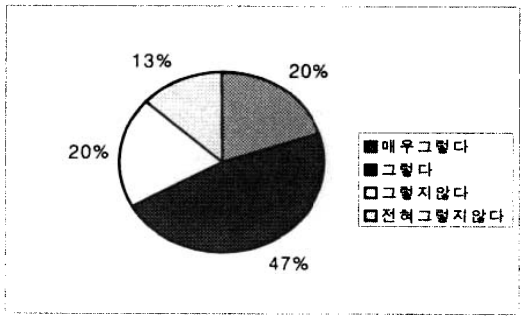
인터넷 중독을 예방하고 정보통신윤리 함양을 위한 수업 방법으로, 사이버 모의재판 학습이 효과가 있는지를 알아보기 위하여 수업준비도, 수업흥미도 및 참여도, 수업 효과면으로 구분하여 설문조사하고 분석하였다.

### 3.3.1 수업준비도

사이버 모의재판 수업을 진행하기 위해 자료를 얼마나 준비하여 수업에 임하였는가 라는 질문에 전체학생을 대상으로 설문한 결과 65%가 자료를 준비하여 재판에 임했다고 답하였다. 반면에 준비에 소홀했다고 답한 학생은 35%, 준비에 소홀했다고 대답한 학생의 대부분은 역할이 없는 학생인 것으로 생각된다. 수업의 준비도를 게임중독/위험 상태에 있는 학생들 대상으로 조사한 결과 67% 수업준비도를 보였고, 33%는 수업준비에 소홀한 것으로 나타났다. [그림 7]은 전체학생을 대상으로, [그림 8]은 게임 중독/위험 상태에 있는 학생을 대상으로 설문한 결과를 나타낸 것이다.



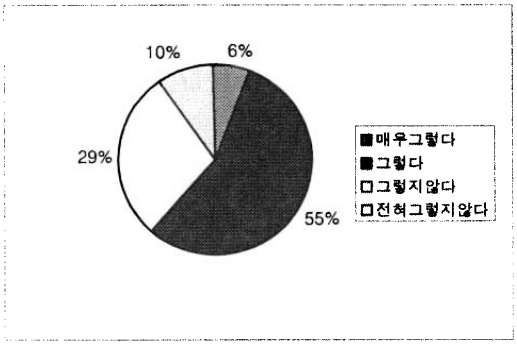

[그림 7] 수업준비도(전체학생)



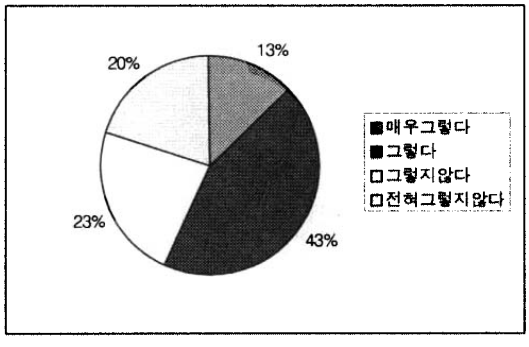

[그림 8] 수업준비도(중독/위험 상태 학생)

### 3.3.2 수업흥미도 및 참여도

모의재판 수업이 기존의 교사중심 수업에 비해 좋은 점으로 학생중심 참여와 흥미유발에 효과적이라는 점이다. 본 연구 결과에 의하면 공개재판에 참여한 학생은 전체 학생의 57%만이 참여하였다, 참여율이 저조한 이유는 공개재판이 각자의 집에서 인터넷을 통하여 진행되었기 때문에 개인적인 사정에 의하여 참여하지 못한 학생이 비교적 많았기 때문이다. 재판이 진행되는 기간 동안 공개재판이나 비공개재판에 참여한 학생은 87%의 비교적 높은 참여율을 보였다. 흥미가 있었느냐는 질문에 대하여 61%는 "흥미가 있었다"라고 대답하였다[그림 9]. 게임중독 상태에 있거나 위험상태에 있는 학생을 대상으로 설문을 하였을 경우에는 56%가 흥미가 있었다고 대답하였다[그림 10].




[그림 9] 수업흥미도(전체학생)

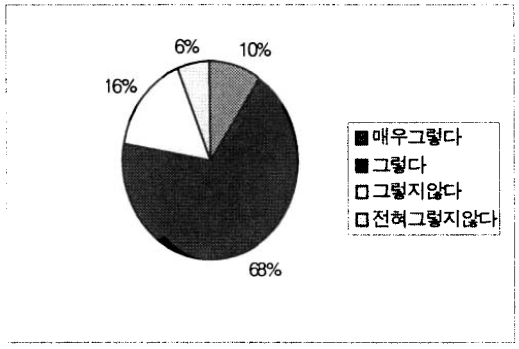



[그림 10] 수업흥미도(중독/위험 상태 학생)

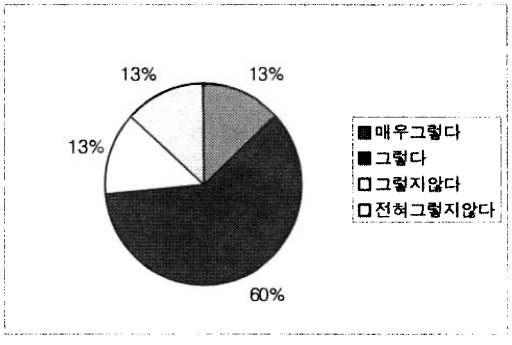
### 3.3.3 수업효과

"사이버 모의재판을 적용한 수업이 인터넷 중독을 예방하고 정보통신윤리 함양을 위해 효과적이었는가?"라는 질문에 78%가 효과적이었다고 응답하였다[그림 11]. 좋은 점이 무엇인가 라는 질문에 "게임중독의 심각성을 깨닫게 되었다"라고 대답한 학생이 71%로 가장 많은 응답으로 나타났다. 게임중독 상태에 있거나 위험상태에 있는 학생들에게 설문한 결과 73%가 수업에 효과가 있다라고 응답하였다[그림 12].

효과가 없었다는 이유로는 "현실감이 없다"라고 응답한 학생이 53%로 가장 많았다. 사이버 모의재판을 게임중독을 예방하거나 처방하는 데 적절한 학습방법이라고 생각하는가에 대한 설문에는 72%가 긍정적인 답변을 하였다.




[그림 11] 수업효과(전체학생)




[그림 12] 수업효과(중독/위험 상태 학생)

## 4. 결론

연구결과 수업준비도, 수업참여도 및 흥미도, 수업효과에 있어서 대체로 긍정적인 반응을 얻었다. 사이버 모의재판을 수업에 적용함에 있어서 고려해야 할 점은

첫째, 수업 준비도, 수업참여도, 흥미도를 높이기 위한 가장 큰 요인은 역할 분담이라고 생각한다. 가능하면 많은 학생들에게 역할을 맡기는 것이 필요하다고 생각된다. 시간이 허락된다면 역할을 바꾸어 해보는 것도 필요하다고 생각된다.

둘째, 수업효과를 높이기 위해서는 학생들과 교사의 적극적인 수업준비와 교사의 많은 준비가 필요할 것으로 생각된다.

셋째, 공개재판을 적용함에 있어서는 많은 학생들이 참여할 수 있도록 유도하는 것이 중요한 것으로 생각된다. 인문계고등학생을 대상으로 한 연구이었기에 자율학습, 학원 그 외의 개인적인 공부로 인하여 시간을 맞추기가 어려웠다. 공개재판의 적용은 토요일이나 일요일을 이용하는 것도 한가지 방법이라고 생각한다.

인터넷 중독의 예방 및 처방의 효과를 단기간에 수치화 하기란 어렵다. 이런 한계점으로 인하여 수업준비도, 수업참여도 및 흥미도, 수업효과에 있어서 학생의 반응의 정도를 알아 볼 수밖에 없었다.

본 연구를 좀더 많은 수업에 장기적으로 적용한 후, 인터넷 중독 예방 및 처방을 위한 학습 방법으로 사이버 모의재판의 효과성을 구체화 할 필요가 있고, 학생과 교사들의 반응에 따라 개선 발전시킬 필요가 있다고 생각한다.

## 참고문헌


[1] 김옥순 외 (2000). 정보통신윤리 지도 안내서. 한국교육학술정보원.

[2] 서울특별시교육청 (2001). 사이버윤리 어떻게 가르칠까?.

[3] 손정식 (2000). 모의 재판을 활용한 경제교육. 경제교육연구 6(1), 1-12.

[4] 이대성 (1999). 모의재판 적용을 통한 중학생의 법적 기술 신장. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.

[5] 이태욱 (2002). 네티켓 교실. 서울: 형설출판사.

[6] 정보통신윤리위원회 (1998). 정보통신윤리.

[7] 한국교육학술정보원 (2000). 교육기관 정보화 역기능 방지에 관한 연구. 정보통신윤리교육정책연구.

[8] 한국정보보호센터 (2001). 2001년 정보화 역기능 실태 조사 보고서.

[9] 한국청소년문화연구소 (1997). 학교교육정보화.

[10] Thomas ladenburg & Geoffrey tegnell. (1986). "The Boston Massacre : A Paradogm For Developing Thinking and Writing Skill", Social Education 1986.

**백 장 현**

1988년 충남대학교 공업화학교육과 졸업(교육학사)

1999년 한국교원대학교 컴퓨터교육과 졸업(교육학석사)

2001~현재 한국교원대학교 대학원 컴퓨터교육과 박사과정

**김 영 식**

1982 서울대학교 전기공학과 졸업(공학사)

1987 노스캐롤라이나주립대학교 전기 및 컴퓨터 공학과 졸업(공학석사)

1993 공과대학 전기 및 컴퓨터 공학과 공학박사

1993~1994 한국전자통신연구소 선임연구원

1995~1996 한국전자통신연구소 위촉연구원
1996~1998 한국전자통신연구원 초빙연구원
1994~현재 한국교원대학교 컴퓨터교육과 교수

**김도윤**

1988년 충남대학교 기계교육학과 졸업(교육학사)
2000년 한국교원대학교 컴퓨터교육과 졸업(교육학석사)
2002~현재 한국교원대학교 대학원 컴퓨터교육과 박사과정