

I. 서론

1. 연구 목적 및 필요성
2. 연구내용 및 연구방법

I. 서론

1. 연구 목적 및 필요성

오늘날 청소년들의 인터넷 이용률은 정확한 통계를 산출하기 불가능할 정도로 급격히 증가하고 있다.¹⁾ 양적으로 증가하고 있을 뿐 아니라 이용하는 정보나 내용의 종류 등 질적인 면에서도 급변하는 추세이다.²⁾

이런 현실은 곧 인터넷 이용이 청소년들에게 어떤 영향을 줄 것인가³⁾와 보다 바람직한 이용을 위한 대안이 무엇인가에 대한 문제제기로 이어진다고 할 수 있을 것이다.

본 연구는 바로 이런 문제의식으로부터 출발하고 있는데 인터넷 이용률의 급증 추세에 비하면 이로부터 받게되는 청소년들의 영향에 대한 연구와 이에 대한 효과적인 대응방안에 대해서는 아직 체계적으로 연구되지 못하고 있는 현실을 보완하기 위

1) 우리나라 13세 이상 10대들의 인터넷 사용비율은 74.1%로 3-4대에 비해 2배 이상 높을 뿐 아니라 대학생이 주로 포함되어있는 20대의 67.8%보다도 오히려 높은 것으로 나타났다.(한겨레신문, 2000년 9월 1일자 참조) 한편, 한국인터넷정보센터가 지난 2000년 8월 실시한 인터넷 이용자 실태조사 결과에 따르면 한달에 한번 이상 인터넷을 이용한 7세 이상의 인구는 8월말 현재 1640만명(전체 인구의 38.5%)으로 나타났다.(세계일보, 2000년 10월 4일자 참조)

2) 한국가족사회복지학회(2000. 11) 『청소년 인터넷 중독과 부모의 역할』 워크샵 발제집, 한국교원단체총연합회(2000. 10) 교육공동체 신뢰회복토론회 발제집 『사이버폭력과 학교공동체 붕괴』, 청소년보호위원회(2000. 9) 『인터넷환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향』 조사보고서 등 참조

3) 청소년보호위원회(2000) 위의 보고서 pp.11-29 참조

함이다.

그것의 정기능적 역할이든 아니면 역기능적 폐해 등 종합적으로 연구 결과를 축적하지 않고 주관적 판단에 근거한 인상적 결론만을 가지고 이에 대한 대책을 세우는 우리의 학문 풍토에 대한 반성이기도 하다.

따라서 본 연구는 비록 시험적 연구 성격을 지니고 있긴 하지만 인터넷 이용이 청소년에게 미치는 영향과 특히 그 중 청소년들에게 미치는 역기능적 폐해와 관련한 부분에 주목하여 이에 대한 대안을 마련하는 작업도 병행함으로써 논문의 실천성을 보완하고자 하였다.

2. 연구내용 및 연구방법

먼저 본 연구는 미디어가 청소년에게 미치는 영향에 관한 기존 연구 결과를 종합적으로 분석하고 이를 기초로 인터넷이라는 신종 미디어의 영향력에 대한 이론적 연구의 기존 성과를 분석, 정리하고자 한다.

이러한 분석 결과를 바탕으로 본 연구는 청소년들의 인터넷 이용이 미치는 영향력에 대한 유형화를 시도하고자 한다.

이를 위해 본 연구는 주로 기존 문헌 및 자료를 종합적으로 수집, 분석하는 방법을 통해 인터넷이 청소년에게 미치는 영향을 살펴보고 이를 토대로 인터넷 이용이 청소년에게 미치는 영향 중 청소년에게 미치는 역기능적 폐해를 극복하기 위한 대안의 하나로 인터넷 미디어교육 시안을 제시하게 될 것이다.

Ⅱ. 사이버세계와 청소년에 대한 이해

1. 사이버 세계와 청소년
2. 사이버 세대의 특성

II. 사이버 세계와 청소년에 대한 이해

1. 사이버 세계와 청소년⁴⁾

오늘날 청소년을 이해하는데 인터넷으로 대표되는 이른바 사이버 세계의 실체와 영향력에 대한 이해는 필수적 과제가 되었다.⁵⁾ 각종 청소년 문제는 물론 건전한 청소년문화 정립을 위한 대안 마련에 사이버 매체의 영향력과 여파를 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 세계의 구성원으

4) 김기태(2000), "사이버 시대 올바른 미디어교육의 방향 및 실천과제", 방송위원회 『2000년도 중고등학교 교사 대상 미디어교육 교재』 pp.21-22

5) 이재현(2000). 『인터넷과 사이버사회』 (서울, 커뮤니케이션북스), 김영한외(1999). 『사이버문화와 기독교문화전략』 (서울, 콤팩출판사)

로서 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.는 이야기다.

그러나 이에 못지 않게 급작스럽게 만들어진 사이버 세계가 빚어내는 역기능적 폐해 또한 무시할 수 없을 만큼 다양하고 강력한 시대적 도전으로 다가오고 있다.

사이버 세계의 이런 양면성은 오늘의 청소년에게 미치는 영향력에 있어서도 예외가 아니다. 인터넷을 비롯한 사이버 매체가 청소년들에게 정보, 교육, 오락 등 다양한 면에서 정기능적 유용성을 제공하고 있지만 반면 오늘날 청소년들의 잘못된 가치, 규범형성을 비롯한 여러 가지 역기능적 폐해를 야기하고 있다는 비판도 동시에 받고 있기 때문이다.

2. 사이버 세대의 특성⁶⁾

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 다름 아니다.

6) 김기태(2000) 위의 책 pp.22-24

이런 가상의 세계 즉 사이버 세계는 자연스럽게 오늘의 청소년들에게 새로운 가치관과 행동양식을 가르치고 있다고 할 수 있는데 그 특성들을 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 예의 범절 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.

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 중요시했던 옳고 그름보다는 좋고 싫음에 따라 자신의 행동을 결정하는 경향을 보인다. 우리의 전통적 의식 속에 깊숙히 스며있는 사회윤리성을 기초로 한 가치판단 보다는 개별적 감정과 평가에 기초한 가치관에 의해 생각하고 행동하기 때문이다. 이런 모습은 사회환경의 변화에 관계없이 지키고 추구해야 할 가치관이 필요하다는 입장에서 새로운 세대에 대한 부정적 평가 근거가 되지만 보다 분명한 자기 표현과 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 주저없이 쟁취를 위해 찾아나서는 적극성을 보이는 세대이다. 대학의 전공을 선택하는 일에서부터 직업을 정하는 일 그리고 이성친구를 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 존재하고 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. ‘승냥’보다는 ‘콜라’가, ‘안녕하세요’보다는 ‘굿모닝’이, ‘빈대떡’보다는 ‘피자’가, ‘된장국’보다는 ‘스프’가 그리고 ‘김치’보다는 ‘치즈’가 더 좋은 세대인 셈이다.

이 역시 평가에 있어서는 양면성을 지닌다.

우리에게는 절대 지켜야 할 것과 하루 빨리 버려야 할 것이

있기 때문이다. 따라서 어느 것이 옳은가의 여부보다는 새로운 세기에 새로운 가치질서를 세운다는 면에서도 과거와 미래, 우리 것과 이웃의 것을 조화롭게 수용, 섭취하는 지혜가 필요하다고 할 수 있겠다.

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. 각종 인터넷 사이트나 인터넷 방송 속의 직업을 보면 잘 알 수 있는데 과거 어린이들의 장래 희망이 주로 ‘대통령’, ‘장군’, ‘선생님’ 등이었다면 오늘날 청소년들의 장래 희망은 ‘연예인’, ‘운동선수’ 등 부가 보장되는 스타들이거나 아니면 자신의 적성에 맞는 유망직종으로 변한데서도 잘 알 수 있는 경향이다.

직업 선택 뿐 아니라 일상생활 속의 다양한 행동양식도 명예나 체면보다는 실리를 우선적으로 취하는 모습을 보이고 있다.

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 같았던 여러 이름의 청소년 세대들이 방종에 가까운 무책임한 행동들을 자유란 이름으로 표출했던 것과는 사뭇 다른 현상인 셈이다. 기성세대와는 다른 자신들만의 독창적이고 주체적인 가치와 행동을 추구하되 결코 무책임하거나 무질서한 반사회적, 비윤리적 행동에 까지 이르지는 않는 세대적 특성을 보이고 있기 때문이다.

Ⅲ. 사이버 매체가 청소년들에게 미치는 영향

III. 사이버 매체가 청소년들에게 미치는 영향⁷⁾

사이버 세대란 곧 사이버 매체를 통해 사이버 세계의 가치와 규범에 익숙한 세대임은 당연하다. 그러나 사이버 매체는 가치 및 규범 뿐 아니라 여러 가지 면에서 청소년들에게 막강한 영향력을 행사하고 있다.

우선 과도한 컴퓨터 이용은 청소년들의 신체 건강에 영향을 미칠 수 있다는 점이다.

물론 과도한 접촉이거나 잘못된 자세에서의 이용일 경우이지만 컴퓨터 이용 자체가 청소년들의 신체건강에 나쁜 영향을 미치는 사례는 다양하다.

우선 과다 이용은 눈의 피로를 가중시켜 시력감퇴를 야기할 수 있고 피로감과 두통 심지어는 구토를 일으키는 요인이 되는 경우도 있다. 장시간 바르지 못한 자세로 컴퓨터에 매달리는 경우 목이나 허리 등에 통증이 나타나기도 하고 아예 매사에 의욕을 잃어버리는 무력감에 빠질 수도 있다.

둘째, 인터넷을 비롯한 컴퓨터 접촉은 청소년들의 학습과 지각능력에도 영향을 미칠 수 있다.

옳고 그름에 관계없이 컴퓨터는 청소년들에게 무엇인가를 끊임없이 가르친다. 사회적 규범과 가치를 가르치며 언어와 생활습관을 교육하고 인간관계의 기본틀을 익히게 한다.

결국 청소년들은 정보의 바다라 불리우는 인터넷의 세계에서 세상을 살아가는 다양한 방법을 배우는 셈이다. 따라서 올바른 내용에 접촉하면 청소년들이 세상을 바로 볼 것이지만 그 반대

7) 김기태(2000) 위의 책 pp25-27

의 경우에는 우리 청소년들이 잘못된 가치관과 신념에 사로잡힐 수도 있는 것이다.

셋째, 과도한 인터넷 이용은 청소년들의 독서습관에도 영향을 미칠 것이다.

활자매체인 책과 영상매체인 텔레비전 그리고 종합매체인 컴퓨터는 서로 보완적인 관계일 수도 있지만 경쟁적이거나 서로 갈등 관계일 수도 있다. 지나친 TV시청이나 컴퓨터 이용 때문에 영상 또는 컴퓨터를 통한 메시지 소통에만 익숙해 질 경우 사고력과 주의력이 필요한 독서행위가 영향을 받을 수도 있을 것이기 때문이다. 예컨대 일정시간 집중해서 독서를 해야 책의 내용을 제대로 파악할 수 있을 것인데 이 과정을 생략하고 간추린 종합적 영상화면을 통해 짧은 시간에 메시지를 제공받곤 하게 되면 문장을 이해하는 능력이 감퇴되거나 향상되지 않을 가능성이 있다는 점이다. 그럴 경우 청소년들이 독서행위를 꺼리게 되고 심한 경우에는 책읽기를 두려워할 수도 있다는 것이다. 물론 여가시간을 이용해서 적당히 TV를 시청하거나 필요에 따라 능동적으로 컴퓨터를 이용하는 경우는 오히려 독서능력을 향상시킬 수 있다는 주장도 있다.

넷째, 사회적 관계나 생활양식, 습관형성에도 커다란 영향력을 행사한다.

예컨대, 대화하는 방법, 상대를 설득하는 요령, 윗사람을 공경하는 태도, 아랫사람에게 친절을 베푸는 아량, 참는 버릇, 가난한 이웃을 돕는 자세 등도 TV시청이나 인터넷을 통해 배울 수 있다.

물론 식사예절, 인사법, 전통옷 입기, 전통놀이 요령 등도 인터넷을 통해 배울 수 있기 때문이다. 집안의 규칙적인 생

활 습관도 컴퓨터 이용의 영향을 받을 수 있고 집안 식구끼리의 원만하지 못한 관계를 TV시청이나 인터넷을 통해 개선할 수도 있다. 청소년들에게 이러한 생활습관을 일부러 교육시키기는 어렵지만 인터넷 등 컴퓨터를 통해 이를 일깨우는 게 훨씬 효과적일 수는 있다.

다섯째, 인터넷 방송의 오락성 프로그램을 통해 청소년들의 공격성향이나 선정화가 촉진될 수 있다는 주장도 만만치 않다. 이는 기존 TV시청의 역기능적 폐해 지적과 같은 차원의 문제제기라 할 수 있겠는데 항상 세심하게 유의하지 않으면 오락성 인터넷 방송프로그램에서의 폭력성이나 공격 지향적 장면은 근절되기 어려운 속성이 있다. 흥미를 유발시켜야 하는 오락 프로그램의 기본 속성상 어느 정도의 폭력적 요소는 거의 필수적으로 삽입되기 때문이다. 따라서 선별능력이나 소화능력이 부족한 청소년 이용자로서는 어느 정도 의식적이든, 무의식적이든 폭력성향을 학습하게 된다. 심리적인 폭력까지를 대상으로 하면 인터넷 TV프로그램의 폭력사례는 매우 심각한 실정이다.

우리나라 인터넷 TV의 폭력성은 청소년들에게 미치는 강력한 영향력에 비해서는 거의 자유롭게 행사되고 있는 실정이다. 그런데도 사회적 관심이나 우려는 폭력성 보다는 선정성이나 언어 문제 등에 치우친 감이 있다.

물론 폭력적인 프로그램 뿐 아니라 선정적인 프로그램이나 비윤리, 물가치, 반민주적 가치를 담은 프로그램 그리고 천박한 자본주의의 타락상을 흥미나 오락이라는 이름으로 포장하여 영상화한 프로그램 등이 청소년 이용자들에게 미치는 영향력도 마찬가지로이다.

여섯째, 사이버 공간에서의 익명성과 가명성으로 인해 다양

한 사람들과의 상호작용을 통한 대인관계에서의 자신감 습득이라는 긍정적인 측면과 가상공간에서의 분절된 자아상으로 인한 자아정체성 상실이라는 부정적인 측면도 있다.⁸⁾

일곱째, 사이버 공간 즉, 온라인 상에서의 인간관계나 유대강화가 현실세계에서의 친구관계나 인간관계를 소원하게 만들어 사회적 고립을 초래할 수도 있다는 점이다. 현실세계에서의 인간관계에 드는 노력이나 비용에 비해 온라인 상에서의 그것은 훨씬 적기 때문이다.

아홉째, 인터넷의 세계에서는 대부분 활동이 즉각적이기 때문에 여기에 익숙해질수록 성격이 성급하고 충동적으로 변할 수 있다는 점이다.

더욱이 인터넷 상에서는 익명성과 가명성으로 인해 문제가 되는 행위에 대한 보복의 가능성이 현저히 줄어들기 때문에 자신을 억제하는 힘이 적어 역시 충동적으로 변할 가능성이 높아진다.

8) 청소년보호위원회(2000) 앞의 책, PP.15-16

IV. 사이버 세계의 역기능적 피해

1. 정보시스템 불법침입 및 파괴실태
2. 지적재산권 침해 실태
3. 사이버 공간에서의 언어폭력
4. 불건전 정보의 유통
5. 사이버 공간에서의 범죄
6. 컴퓨터 공간에서의 여론 왜곡 또는 오용 현상
7. 컴퓨터 사용 증후군
8. 기타 사이버 공간에서의 문제점들

IV. 사이버 세계의 역기능적 폐해⁹⁾

사이버 매체는 오늘날 우리들에게 매우 유용한 새로운 세상을 열어주는 역할을 하지만 그에 못지 않게 급작스럽게 만들어진 사이버 세계가 빚어내는 역기능적 폐해 또한 무시할 수 없을 만큼 다양하고 강력한 시대적 도전으로 다가오고 있다. 그런데 오늘날 청소년들에게도 사이버 세계의 그림자는 예외없이 드리우고 있다는 점에서 매우 유의해야 할 문제들이라고 할 수 있겠다.

1. 정보시스템 불법침입 및 파괴 실태

최근 인터넷 등을 통하여 정보시스템을 해킹하거나 컴퓨터바이러스를 유포하여 자료를 유출, 변조, 파괴하는 등 컴퓨터 범죄가 급증하고 있다. 이는 정보의 안전한 생산 및 유통을 방해하고 심지어는 국가 주요 업무의 마비와 사회 전체의 혼란까지를 초래할 수 있다는 점에서 심각한 문제가 아닐 수 없다. 현재 이런 정보시스템 불법 침입 및 파괴는 대체로 정보시스템 해킹 사례와 컴퓨터 바이러스 유포 사례 그리고 사회기반시설의 정보시스템에 대한 테러 사례 등으로 나누어 정리해 볼 수 있다.

9) 김기태(2000), “사이버 세상의 암초”-시스템 파괴와 지적재산권 침해-, 한국정보문화센터, 『정보화로 가는 길』 4월호 pp.28-31

1) 정보시스템 해킹 실태

먼저, 정보시스템 해킹의 경우인데 정보시스템의 취약점을 이용하여 이에 불법적으로 접근한 후 자료의 유출, 위 변조 및 삭제, 시스템 장애 및 마비를 유발시키는 행위로서 다양한 해킹 기법이 사용되고 있는 실정이다. 즉, ID 비밀번호 도용을 비롯해서, 해킹 프로그램 이용, 시스템 취약점 이용, 스팸 메일폭탄 이용 등이 바로 그것이다.

최근에는 상대적으로 보안이 취약한 국내 사이트에 불법적으로 침입한 후 이 사이트로부터 외국의 주요 사이트를 공격하는 해킹 사례가 급증하고 있다. 이 경우 해커가 위치한 원천사이트를 파악할 수 있는 국내 사이트의 로그 기록이 삭제될 경우 역추적의 고리가 끊어져 해커의 위치 확인이 어렵다는데 문제가 있다.

한편 국내외 해커들에 의하여 개발된 신종 해킹 프로그램인 mscan, sscan, smurf, Back Oriffice 등을 비롯한 각종 신종 해킹 기법을 이용한 공격이 증가하고 있으며 대규모 네트워크를 대상으로 한 침투와 파괴 목적의 공격방법이 끊임없이 등장하고 있다. 공공기관이나 신문사 등 주요시설 또는 기업체에 대한 해킹사례가 늘고 있다는 사실도 유의해야할 대목인 셈이다.

그런데 그동안 해킹 목적은 주로 단순침입이나 개인 이익 추구 등의 차원에서 이루어진 바 있으나 최근에는 정치적 목적의 해킹이나 금융망과 관련하여 재산상의 피해를 주는 사례 등 보다 심각한 양상으로 변지고 있다는 특성을 보이고 있다.

2) 컴퓨터바이러스 유포 실태

정보시스템의 정상적인 작동을 방해하기 위하여 고의로 제작, 유포되는 컴퓨터 바이러스는 동시에 다수의 정보시스템 및 데이터를 손상시켜 업무방해를 일으킬 수 있을 뿐 아니라 막대한 금전적 피해를 유발할 수 있다는 점에서 그 심각성을 엿볼 수 있다. 국내에는 1988년 <뇌바이러스>가 최초 발견된 이후 매년 신종 바이러스가 출현하고 있는 추세이다.

그런데 인터넷 등을 통해 파괴력이 강한 악성 바이러스의 제조방법이 수시로 공개되고 있어서 PC 뿐 아니라 서버를 파괴할 수 있는 변형 바이러스의 제작까지도 가능하다는 점이 문제이다.

특히 최근에는 컴퓨터 바이러스 감염에 의한 시스템, 데이터, 응용 프로그램 사용 불능으로 기업의 생산성 저하, 개인 업무 손실, 시스템 동작 불능, 사용자의 기밀 노출 등으로 그 피해유형이 다양화되고 있는 실정이다. 아울러 컴퓨터 바이러스 감염경로도 S/W 불법복제, 컴퓨터의 공동사용, 네트워크를 통한 파일 공유, 컴퓨터 통신 및 인터넷을 통한 전자우편과 파일전송 그리고 감염된 CD-ROM 등으로 다양화되고 있다는 특성을 나타내고 있다.

3) 사회기반시설 정보시스템에 대한 사이버 테러 실태

사이버 테러는 공격 대상이 주요 사회기반시설이라는 점에서 일반적인 해킹 및 바이러스 유포와는 차원이 다른 범죄행위이다. 즉, 해킹, 컴퓨터 바이러스 등 S/W 기술을 이용하여 국가 또는 산업기밀을 훔치거나 유언비어 및 역정보 유포 등을 통한 첩보

심리전 공격 그리고 국방, 행정, 가스, 철도 등 주요 사회기반시설의 정보시스템 교란, 마비를 통한 국가기능 및 경제사회 활동 파괴 등 그 피해가 심각하기 때문이다.

최근에는 주요 국가기반시설과 대규모 생산시설 등의 운영, 관리에 대한 정보시스템 의존도가 심화되고 인터넷 등으로 전세계와 연결되어 있기 때문에 사이버 공격의 위협에 무방비 상태로 노출되고 있다는 점이 또한 문제이다. 그런데 앞으로 해커 등에 의한 정보유출이나 정보 시스템 마비는 국가경쟁력 저하에 결정적인 영향을 미치게 될 것이란 점에서 국가 안보의 관건이 될 것으로 예상되고 있다.

2. 지적재산권 침해 실태

인터넷과 관련한 저작권 침해 유형은 크게 디지털 송신과 관련한 침해, 멀티미디어 저작물과 관련한 침해, 소프트웨어의 복제와 전송 문제, 데이터 자체에 대한 침해 등으로 나누어 진다.

우선 인터넷 상에서는 대량의 정보를 신속하게 처리, 전송할 수 있으며 저작물의 이용자와 이용 양태에 대한 감시가 매우 어렵고 저작물의 이용에 따른 적절한 보상이 사실상 불가능하다는 점에 문제가 있다. 따라서 PC통신이나 인터넷 상에서 타인의 저작물을 업로드하거나 다운로드 하는 경우 지속적으로 저작권 침해 논란이 일어나게 될 것인데 현재 주로 논란의 대상이 되고 있는 사항들은 다음과 같다.

통신사업자의 저작권 침해여부, 최초 판매이론 적용여부, 정

당한 사용 적용여부, 전송권 및 램에의 일시 저장에 관한 규정의 신설여부, 타인 문서의 도용이 아닌 단순 링크의 경우, MP3의 유포 경우 등 다양하다.

또한 정보의 검색, 변경, 다른 정보나 매체와의 조합에 의한 이용이 손쉬워져서 저작자의 의사에 반하여 저작물이 변경될 수 있고 권리자가 복수인 경우 권리자간의 보수 분배가 곤란하며 권리자가 복잡하게 얽혀있기 때문에 권리자나 계약자의 특정, 계약, 대가의 지급이 어렵다는 점에서 멀티미디어 환경하의 편집저작물에 대한 저작권은 현재 다양한 논란을 불러일으키고 있는 실정이다.

그 외에 아직도 여전히 소프트웨어 불법 복제 행위가 근절되지 못하고 있는 사회적 풍토 등 지적재산권 침해 정도는 매우 심각한 형편이다.

3. 사이버 공간에서의 언어폭력¹⁰⁾

사이버 공간에서 이루어지고 있는 언어폭력의 심각성은 지면에 다시 옮기는 일 자체가 또 하나의 폭력행위일 정도이다. 욕설과 비속어는 말할 것도 없고 음란하기 짝이없는 내용의 이야기들이 무차별적으로 유포되고 있는 실정이다. 특정 개인을 겨냥한 언어폭력을 비롯하여 불특정 다수의 이용자들을 대상으로 행해지고 있는 사이버 공간에서의 언어폭력은 이제 사이버 공간 자

10) 김기태(2000). “사이버 언어폭력, 이대로 좋은가”. 정보통신윤리위원회 『정보통신윤리』 11/12월호, 이정복(2000). “학생의 인터넷 언어 사용 실태와 문제점”. 교원단체총연합회. 앞의 책 참조

체의 존립 가능성을 위협할 만큼 중대한 사회문화적 '문제'로 대두되고 있다.

차라리 육체적 폭력은 순간적인 고통이 치유되고 나면 대부분 다시 아물게 되어있다. 이에 비하면 사이버 공간에서의 언어적 폭력행위는 피해자에게 미치는 영향력이 매우 깊고 깊게 나타난다는 점에서 심각하다. 특히 가시적으로 확인 가능한 폭력행위자가 존재하는 신체적, 육체적 폭력에 비해 사이버 공간에서의 언어폭력은 폭력을 행사하는 주체를 확인하기가 어렵다는 점에서 피해자에게 주는 고통의 크기가 훨씬 크고 깊다.

오늘날 인터넷을 중심으로 한 사이버 매체, 사이버 문화가 제공하는 엄청난 정기능적 유용성을 일거에 무너뜨릴 수 있을 만큼의 위력을 지닌 사이버 공간에서의 언어 폭력이 근절되지 않는 한 건강한 사이버 문화의 건설은 불가능한 일이라고 할 수 있을 정도이다.

아무리 정보가치가 높고 다양한 분야에서의 활용가능성이 넘친다고 하더라도 사이버 공간에서 머무는 동안 심한 육설과 근거없는 비방이 난무하는 상황이 계속된다면 결코 그 공간은 인류에게 유용한 공간이라고 할 수 없을 것이기 때문이다. 물론 정보의 내용이 중요하지만 정보를 주고받는 형식 또한 소홀히 다룰 수 없는 매우 중요한 사이버 시대의 필수 요건이기 때문이다. 더욱이 최근에는 정보의 형식이 정보의 내용을 규정하거나 형식과 내용이 결합하는 추세라는 점에서 사이버 공간에서의 언어문제는 사이버 시대를 제대로 가꾸어가기 위한 핵심 과제라고 할 수 있을 것이다.

4. 불건전 정보의 유통

물론 건전하지 못한 정보에 대한 개념과 범주를 어떻게 설정할 것인가에 따라 다양한 정의가 가능하겠으나 유럽연합(EU)이 규정한 불건전 정보통신의 유형을 보면 폭탄제조, 위법약물제조, 테러활동 등 국가안전보장에 관한 정보 유통을 비롯하여 폭력 및 포르노 등 미성년자 보호와 관련된 불건전 정보유통을 들고 있다. 또한 개인의 존엄성을 해치는 정보(인종차별 등), 악의적 해킹, 프라이버시 침해정보, 지적소유권 훼손정보, 사기, 신용카드 도용 등 경제의 신뢰성 훼손 정보 등을 꼽고 있는데 현재 우리나라에서도 대체로 이와 유사한 문제들을 중심으로 불건전 정보에 대한 논의가 이루어지고 있다.¹¹⁾ 즉, 논의가 되고 있다는 것은 이와 유사한 문제들의 발생건수가 갈수록 증가하고 있어서 점차 사회문제화 하고 있다는 지적과도 같은 맥락에서 이해할 수 있을 것이다.

5. 사이버 공간에서의 범죄

현재 세계적으로는 기상천외하다는 표현이 어울릴 만큼 다양하면서도 기발한 컴퓨터 범죄가 발생하고 있다. 우리나라에서도 수사당국이 발표한 컴퓨터 범죄유형을 보면 질적으로 다양해질 뿐 아니라 양적으로도 급증하고 있는 추세이다. 대표적인 사례들을 간추려보면 각종 전자기록 등을 위조·변조하는 범죄를 비롯

11) 정보통신부(1999). 『정보화역기능 방지 종합대책안』

하여 기록 손괴 등 업무방해 범죄, 횡행킹 사기범죄, ID 부정발급 및 사용범죄, 상용통신망 사기범죄, 단말기 부정사용 사기범죄, 신용카드 사기범죄, 공공기관의 개인정보 유출범죄 등 다양하다.

6. 컴퓨터 공간에서의 여론 왜곡 또는 오용 현상

컴퓨터를 통한 여론이 왜곡되거나 악용될 경우 심각한 사회문제를 야기할 수 있다. 정치는 물론이고 각종 사회문제와 관련된 여론 형성이 건강한 방향으로 나아가지 못하고 변질될 경우 예기치 못한 피해를 낳는 무서운 흥기로 돌변할 수 있기 때문이다. 개인의 인권침해는 물론이고 특정 사상이나 집단의 주장을 무제한적으로 유포시킬 수 있는게 통신의 기능이고 보면 잘못 사용될 경우 치명적인 피해를 유발할 수 있다.

7. 컴퓨터 사용 증후군

실제 컴퓨터를 사용하는 과정에서도 여러 가지 문제점들이 발생할 수 있겠는데 이른바 컴퓨터 사용 증후군 이라고 하겠다.

이 중 심각한 문제 중의 하나가 바로 이른바 사이버 중독증(Cyber Addiction)¹²⁾이라 할 수 있겠다.

12) 한국가족사회복지학회(2000) 앞의 책, 한국청소년상담원(2000). 『청소년의 PC중독』, 정보통신윤리위원회 사이버중독정보센터 홈페이지

현대인의 새로운 정신병리적 질환으로 까지 불리워지고 있는 사이버 중독증은 현실과 가상의 세계를 혼동하는데서 생기는 일종의 정신과적 질환으로 전문가들 사이에서는 알코올 중독증만큼이나 심각한 부작용을 초래할 수 있다고 경고하고 있다. 사이버 미팅, 사이버 섹스 등으로 인한 사회문제를 초래할 수도 있고 실제로 인터넷 등 사이버 대화에 많은 시간을 할애할 경우 가족간의 대화는 물론 대인관계 폭을 줄이고 외로움과 우울증을 야기시킬 수도 있다는 것이다. 이 외에 지나치게 많은 시간을 컴퓨터에 매달리는 경우, 눈의 피로는 물론 신체에 무리를 주면서 까지 컴퓨터에 몰입하는 경우, 가족매체인 TV에 비해 철저히 개인매체인 컴퓨터 속성 상 가족간 대화를 단절시키는 등 잘못 사용할 경우 많은 문제들을 야기할 수 있다.

8. 기타 사이버 공간에서의 문제점들

이 외에도 사이버 공간에서의 역기능적 폐해는 다양한 차원에서 제기되고 있는데 문화의 저속화, 실재현상화, 자아의 정체성 해체, 정보의 양적 증대에 비해 의미의 결핍 초래, 익명성 지배로 인한 친근성 결여, 기술장애로 인한 혼란, 결코 만족할 수 없는 끝없는 욕망 야기 등이 그 예이다.

지(www.cyadic.or.kr) 등 참조

V. 올바른 인터넷 활용을 위한 대안

- 1. 인터넷 미디어교육의 필요
성과 기본방향**
- 2. 인터넷 미디어교육 시안:
중학생을 대상으로**

V. 올바른 인터넷 활용을 위한 대안

: 인터넷 미디어교육 시안을 중심으로

1. 인터넷 미디어교육의 필요성과 기본방향¹³⁾

사이버 세계는 다양한 유용성 못지 않게 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 흉기나 애물단지로 전락할 가능성을 동시에 지니고 있다는 점에 유의할 필요가 있다.

실제 존재하고 있는 세계와는 엄연히 다른 사이버 세계를 살아가는데 필요한 새로운 시민의식 즉 사이버 시민윤리의식이 요구되는 이유도 여기에 있다.

먼저 실제 시민사회윤리의 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 법체제로 대응해야 할 사이버 세계만의 문제가 공존하고 있을 터이기 때문이다. 따

13) 김기태(2000) 앞의 책 PP. 28-32 참조

라서 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 적용한다는 의미에서는 사이버 매체 대상의 미디어교육인 셈이다.

이런 사이버 매체 대상 미디어교육은 개인 및 가정에서는 물론이고 학교 또는 각종 사회단체 등에서 이루어질 수 있겠는데 이 중 궁극적으로는 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 시민의식을 체계적으로 교육시킬 필요가 있다.

사이버 세계는 지금까지와는 전혀 다른 개인 생활윤리를 비롯하여 다양한 시민사회윤리를 필요로 하는 새로운 세계이기 때문이다.

그런데 이런 사이버 시민의식을 체계적으로 고양시키기 위한 대안을 청소년 미디어교육 차원에서 모색해볼 필요가 있겠는데 몇 가지 실천과제를 정리해보면 다음과 같다.

첫째, 새로운 매체환경에 대한 올바른 이해가 먼저 전제되어야 할 것이다.

이른바 다매체, 다채널 환경에 대한 이해를 비롯하여 우리나라

라 매체환경의 구조적 이해 즉 정치, 경제, 사회, 문화적 특성과 변화에 대한 정확한 이해와 평가를 근거로 새로운 미디어교육 대안이 제시되어야 할 것이기 때문이다. 컴퓨터를 비롯한 각종 뉴미디어의 출현과 세계적인 매체개방 추세 그리고 매체통제 유형의 변화 등이 그것이다.

둘째, 청소년에 대한 올바른 이해와 이를 바탕으로 그들에게 실효성있는 미디어교육 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 얻고자하는 효과를 얻기가 불가능할 것이기 때문이다.

셋째, 우리나라 청소년 교육환경에 대한 이해가 필요하다.

우선 청소년을 대상으로 한 교육제도와 정책에 대한 이해와 분석이 필요하다. 학교에서의 미디어교육 실시를 위해서는 우리나라 교육제도와 정책결정과정 등에 대한 이해가 필수적이며 사회 및 가정에서의 미디어교육을 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 미디어교육 유형 분석이나 이해를 통해 우리 상황에 맞는 미디어교육 대안을 개발하도록 노력해야 할 것이다.

우리와 비슷한 사회운동 차원의 미디어교육을 실시하고 있는 남미 제국가의 미디어교육을 비롯하여 정규교과과정에 포함시켜

일찍부터 체계적인 학교 미디어교육을 실시하고 있는 영연방국가 중심의 미디어교육 유형 그리고 상업주의 매체정책 아래에 있는 미국과 같은 나라에서의 민주시민교육으로서의 미디어교육, 아시아 제 국가에서 실시하고 있는 역사적 배경에 따른 독특한 미디어교육 실시 유형 등이 모두 우리의 바람직한 모델 개발에 필요한 기초자료가 될 것이기 때문이다.

다섯째, 교육주체가 설정한 교육목적이 제대로 설정, 추진, 평가될 수 있도록 해야 할 것이다.

미디어교육을 통해 획득하고자 하는 궁극적인 목적과 해당 교육기간 동안 얻고자 하는 과정적 목표를 설정하여 교육의 효율성을 추구할 필요가 있다.

올바른 매체본질 이해와 수용 및 활용이라는 궁극적인 목적을 비롯하여 비판적 매체수용, 주체적 매체이해, 창조적 매체활용, 능동적 수용자상, 다양한 커뮤니케이션 능력 제고, 인간적인 커뮤니케이션 질서 회복, 인성교육, 시민교육, 정치교육 등 다양한 미디어교육 목표가 설정 될 수 있을 것이다.

가정, 학교, 사회단체 등 어느 場을 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 미디어교육이 활성화되기 위해서는 모든 미디어교육 프로그램을 궁극적으로는 가정에서의 실천을 염두에 두고 기획, 실시해야 할 것이다.

학교나 사회단체 미디어교육이 실제 매체접촉이 가장 직접적

으로 이루어지고 있는 가정을 배제하고는 실효성이 없을 것이기 때문이다. 따라서 교육을 통해 얻고자 하는 효과는 결국 가정에서의 실천여부에 있다는 점이 교육의 기획차원에서 부터 실천, 평가과정에 이르기까지 지속적으로 강조되어야 할 것이다. 교육을 실시하는 주최측(학교, 사회단체 등) 뿐 아니라 교육을 받는 피교육자(학부모, 교사, 지도자 등)들도 교육내용이 어린이, 청소년들을 가르치기 위한 미디어교육이라면 결국 가정에서의 바람직한 실천을 위한 교육이 될 수 있도록 노력해야 한다. 지금까지는 주로 학부모나 교사 자체를 교육시키기 위한 일반적 매체의 식화교육 수준에 머물렀기 때문에 가정과의 연계를 고려한 미디어교육에는 미치지 못한 경우가 많았던 셈이다.

일곱째, 교육대상이나 목표 등 교육여건에 필요한 교재개발이 시급하다.

우선 연령별 미디어교육 워크북이 지도자용 교재와 함께 개발되어야 할 것이며 각 교육 場별 미디어교육 교재가 필요하다. 이를 위해서는 다수의 관련 전문연구자, 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 미디어교육에 대한 지원이 이루어지는 것도 신중해야 할 일이다. 매체와 정부 그리고 수용자는 기본적으로 서로 견제하고 감시하면서 비판적으로 협력하는 관계라는 점을 간과 할 수 없는 일이기 때문이다. 결국 지원범위와 협력의 수준에 대한 보다 심도있는 논의를 통해 합리적인 관계 모형이 도출되어야 할 일이라 하겠다. 이미 발

간된 몇몇 교재를 중심으로 새로운 교재개발에 대한 대안을 모색해보는 것도 바람직한 일이라 생각된다.

여덟째, 새로운 매체환경에 대한 이해 뿐 아니라 청소년 전문가들을 대상으로 한 미디어교육 전문지도자 양성이 시급하다.

무엇보다도 먼저 학교 미디어교육 교사 훈련 프로그램이 시급하다. 관련 교과목 교사를 중심으로 지원자를 대상으로 한 미디어교육 교사 연수를 교육부와 관련 학회가 연계하여 정기적으로 실시해야 한다. 이미 설치되어있는 미디어교육 전문 대학원에서 석사과정을 마친 교사나 지도자를 활용하는 방안도 검토되어야 할 것이다. 사회 및 종교 단체의 지도자나 교사들을 미디어교육 교사로 투입할 수 있는 방안 뿐 아니라 매체사에서 근무한 경력이 있거나 현재 근무하고 있는 전문인을 미디어교육 교사로 양성하는 방안도 검토되어야 할 것이다.

결국 현재 컴퓨터 교육이 대부분 컴퓨터 이용기술 습득을 중심으로 한 확장, 보급교육에 치우쳐 있는데 컴퓨터가 여는 새로운 사이버 세상을 살아가는데 필요한 시민의식 즉 세련된 네티즌이 되기 위한 종합적 교육이 필요하다는 점이다. 실제 만나지 못하면서도 가상의 세상에서 만난 이웃들과의 원활한 인간 및 사회관계를 위해 지켜야할 다양한 윤리 및 시민의식이 필요한 시대가 되었기 때문이다.

2. 인터넷 미디어교육 시안¹⁴⁾: 중학생을 대상으로

1) 교육 개요.

- 대상 : 중학생
- 교육시간 : 단원별 2교시(1교시당 45분), 총 5개 강좌
- 학습목표 : 현재 다루는 요령을 주로 가르치는 기능 위주의 교육에 치우치고 있는 인터넷이라는 새로운 매체에 대한 총체적인 이해를 바탕으로 올바른 이용 능력을 배양시키기 위한 정보통신윤리 교육임.

2) 강좌 구성 및 주요내용

<제1강좌> : 인터넷 미디어교육의 이해와 실천

- 주요내용 : 인터넷이란 무엇인가?
 - : 인터넷의 순기능과 역기능
 - : 인터넷 미디어교육의 필요성
 - : 인터넷 에티켓의 이해와 실천

<제2강좌> : 정보검색의 이해와 활용

- 주요내용 : 정보화사회에서 정보의 중요성
 - : 정보검색의 중요성

14) 이 시안 제작은 2000년 2학기 경희대학교 언론정보학부 <매체수용자교육론> 수강생 중 김세종, 엄동열, 김효영, 홍세정, 최선화의 적극적인 참여로 이루어졌다.

- : 올바른 정보찾기
- : 검색엔진을 통한 정보검색
- : 주제별 정보찾기

<제3강좌> : 게임의 이해와 활용

- 주요내용 : 컴퓨터 게임의 빛과 그림자
 - : 컴퓨터 게임의 종류와 특성
 - : 컴퓨터 게임 일기쓰기

<제4강좌> : 인터넷을 이용한 미디어 이용

- 주요내용 : 인터넷을 통한 신문읽기
 - : 인터넷을 이용한 TV보기
 - : 인터넷을 이용한 영화보기

<제5강좌> : 사이버 범죄의 이해와 대응자세

- 주요내용 : 해킹과 크래킹
 - : 불건전정보의 이해
 - : 인터넷 범죄의 종류와 피해
 - : 올바른 인터넷 이용교육의 필요성과 그 실천과제

3) 세부 교수-학습 지도안

<제1강좌> : 인터넷 미디어교육의 이해와 실천

일시		대상	중학생	장소	전산실	지도교사	
단원	인터넷 미디어 교육의 이해와 실천					차시	1차시
수업 목표	교과내용목표	인터넷의 정기능과 역기능적 폐해를 이해시키고 인터넷 교육의 필요성을 인식시킨다.					
	사고기능목표	정보사회를 올바르게 이해하고 교육의 필요성을 느끼게 한다.					
수업 자료	에티켓 슬라이드 필름, OHP,						
수업 단계	수업요항	수업 활동			수업형태	시간 (분)	교육정보화자료 및 유의점
도입	전시 학습 / 과제 확인	· 선생님과 인사하기 (사랑의 이메일 보내기) · 미디어 교육 일정표 나누어주기			강의	10분	학생용 일정표와 가정통신문용 일정 표를 따로 작성한 다.
전개	수업 목표 제시 / 학습 활동 1-(1)	· 올바른 인터넷 사용을 위한 미디어 교육의 필요성을 강조한다. · 인터넷 교육이란 무엇인가? · 인터넷의 정기능과 역기능 - 정기능 : 사례중심 #1 - 역기능 : 사례중심 #1 · 인터넷 교육의 필요성 · 인터넷 에티켓이란 - 네트켓의 기본원칙 - 전자우편 네트켓 - 온라인 대화의 네트켓			강의	35분	사례중심의 예를 들어 학생들이 인 터넷 사용의 문제 점을 쉽게 이해하 도록 하여 미디어 교육의 필요성을 인지시키도록 한다.
	학습 활동 1-(2)	· 토론 주제 선정 (역기능 중 택 1) · 조별 토론 - 몇개조로 나누어 인원을 배정한다. - 인터넷의 역기능 중 1개를 선택한다. - 조별 토론 실시한다. · 발표 - 조별로 1명씩 발표한다. - 느낀 점과 개선점을 발표한다. · 선생님 - 아이들의 의견을 정리 및 과제 부과			토론 발표 평가	20분 20분 5분	조원이 균등하게 배분되도록 하며 1 가지 주제에 너무 많은 조가 모이지 않도록 조정한다. 발표는 1사람당 2~3분이 넘지 않도 록 한다.
결론 / 평가	· 과제부과를 통해 일상 생활에서 잘못 사용되고 있는 인터넷의 사례를 조사하여 그에 대한 대응방안을 적도록 하여 교육의 효과를 높인다. · 발표가 20분으로 학생 수에 비해 상대적으로 부족하여 많은 수의 학생들의 의견을 들을 수 없는 단점이 있다. 이에 대한 방안으로 수업 중 느낀 점을 이메일로 적어 보내는 것을 실시하는 것이 바람직할 것으로 판단된다.						

<제2강좌> 정보검색의 이해와 활용

일시		대상	중학생	장소	전산실	지도교사	
단원	정보검색의 이해와 활용					차시	2차시
수업 목표	교과 내용 목표	올바른 정보검색능력과 활용능력을 키운다.					
	사고 기능 목표	주체적이고 능동적으로 정보를 검색·수용 할 수 있도록 유도한다.					
수업 자료	컴퓨터, 신문, 책						
수업 단계	수업요항	수업 활동			수업 형태	시간 (분)	교육정보화자료 및 유의점
도입	전시 학습	· 정보화 사회에서 정보의 중요성			강의	10분	
전개	수업 목표 제시 학습 활동 2-(1)	▶ 인터넷에서 정보찾기 (인터넷은 정보의 바다) · 정보검색의 중요성(5분) · 좋은 정보, 나쁜 정보!!(20분) - 의견 발표 후 설명 · 정보검색이란?(10분) ① 검색엔진은 나침반!! ~ 검색 엔진의 종류, 역할, 기능 ② 신문·서적 등을 활용한 정보검색 - 신문·서적에서 소개하는 좋은 사이트 스크랩하기 설명 ★과제부과 : 일주일에 3개씩 좋은 사이트 스크랩하기			강의 및 토론	35분	정보의 중요성을 알고 올바른 정보 선택 방법을 제시한다.
	학습활동 2-(2)	▶ 직접 정보검색하기 (조별 활동)-(25분) ① 주제 정하기 ② 정보검색 방법 결정하기 ③ 정보선택하기 ④ 정리하여 발표하기 ▶ 발표(15분) 조별 발표 시 유의점에 관한 내용첨가..			실습 토론 발표	40분	· 누가 만든 정보이며, 왜 만들었는가? · 어떠한 종류의 정보인가? · 누구를 위해 만들어졌는가? · 나는 어떻게 정보를 이해하였는가?이 점에 유의하여 정보를 찾도록 한다.
결론 / 평가		▶ 정리-선생님 말씀(5분) · 올바른 정보검색에 대한 설명으로 마무리. · 과제를 통해 정보검색 능력을 향상 시킬수 있도록 한다.				5분	

<제3강좌> 게임의 이해와 활용

일 시		대상	중학생	장소	전산실	지도 교사	
단 원	게임의 이해와 활용					차시	3차시
수업 목표	교과 내용 목표	게임의 오락적 기능을 이해하고 게임시간을 조절하는 능력을 기른다					
	사고 기능 목표	게임을 이용한 올바른 여가활동과 조절능력을 기른다					
수업 자료	일기장, 필기도구						
수업 단계	수업 요항	수업 활동			수업 형태	시간 (분)	교육정보화자료 및 유의점
도입	전시 학습 / 과제 확인	·이전 시간(정보검색 관련) 수업내용 복습 ·"추천사이트 10개와 그에 대한 소개" 과제 확인 ·이번 수업의 주제에 대한 개괄적인 소개			질문 및 발표	10	이전 수업에 대한 내용 복습과 과제 확인을 하고 수업에 들어간다
전개	수업 목표 제시	·자신이 좋아하는 게임과 이유 발표			발표	10	각자 좋아하는 게임 발표를 통해 수업의 흥미를 유발하고 정도를 파악한다
	학습 활동 3-(1)	·컴퓨터 게임의 특징 - 주제적 참여, 무한한 상상의 세계 경험, 불안감과 성취욕 증진 ·컴퓨터 게임 일기 작성 - 작성요령 설명 - 자유롭게 쓸 수 있도록 유도			강의 / 자율	25	게임의 특징에 대해서 언급해 줌으로써 앞서 한 발표와 함께 긍정적인 참여를 유도하고 게임 일기의 작성요령을 알려주고 실제적인 자신의 생활을 일기를 통해 자연스럽게 끌어낼 수 있도록 한다.
	학습 활동 3-(2)	·게임일기 발표 ·정리 - 발표한 게임일기에 대한 교사의 코멘트 - 전반적인 게임에 대한 장단점 정리 - 올바른 게임 자세에 대한 정리			발표 / 강의	35	서로의 게임 일기를 발표하고 선생님의 코멘트를 통해서 자신이 몰랐던 부분을 인지하고 그로 인해 게임의 장점과 단점을 파악, 올바른 게임 자세에 대한 태도를 확립한다.
결론 / 평가	·과제 부과 : 주간 인터넷 사용 계획서 / 부모님과 함께 게임하기 ·학생들의 게임에 대한 실태를 일기를 통해 알아봄으로써 원론적인 이야기를 피하고 실질적인 강의를 진행시킬 수 있고 학생들에게 흥미를 유발할 수 효과를 기대할 수 있다. 또 게임에 대한 어른들의 입장보다도 어느 정도 학생들의 입장에 대해서도 고려한 수업을 진행할 수 있으나 학생들의 다양한 상태, 게임 중독증이라든지 더욱 부정적인 자세에 대해서 얼마나 끌어내어서 치료하거나 예방할 수 있는지의 효과에 대해서는 조금 미비하다고 볼 수 있다.						

<제4강좌> 인터넷을 이용한 미디어 이용

일시		대상	중학생	장소	전산실	지도교사	
단원	인터넷을 이용한 미디어 이용					차시	4차시
수업 목표	교과내용목표	인터넷 미디어를 적극 활용하고 스스로의 의사반영 능력을 기른다.					
	사고기능목표	미디어에 대한 올바른 사고능력을 기른다.					
수업 자료	교재, 인터넷 사용 가능한 컴퓨터						
수업 단계	수업요항	수업 활동			수업형 태	시간 (분)	교육정보화자료 및 유의점
도입	전시 학습	-게임의 정상적인 오락적 기능 -게임의 특징과 게임조절 능력 기르기			강의& 질문 &발표	5분	컴퓨터 교재를 기 지고 정리하며 확 인하는 시간을 갖 는다
	과제 확인	-주간 인터넷 사용 계획서 확인 -‘부모님과 함께 게임하고 느낀 점 발표				5분	
전개	수업 목표 제시	-인터넷 미디어 활용방법을 배우고 올바르게 활용하는 방법은 무엇인지 생각할 수 있는 능력을 기른다.			강의	5분	*아이들이 학습에 주목할 수 있도록 관심을 유도한다.
	학습 활동 4-1	1. 미디어 활용이 가능한 대표적인 사이트 주소를 알려준다. 2. 인터넷을 통하여 신문을 보는 방법을 배우고 적극적으로 자신의 의견을 내세우는 방법을 알려준다. 3. 인터넷을 통하여 텔레비전 보기와 라디오 듣기, 영화보기를 직접 해본다. 4. 인터넷 미디어의 올바른 사용법을 익힌 후 정리한다.			컴퓨터 실습	30분	*beam project를 보면서 교육을 함 으로써 흥미있고 유익한 수업을 진행한다.
	학습 활동 4-2	- '기존 미디어와 인터넷 미디어의 차이점은 무엇인가?' 와 '인터넷 미디어의 장점은 무엇이고 장점은 무엇인가?' 라는 두 가지 주제를 놓고 토론. - 토론 정리노트에 기입하고 발표			토론& 발표	토론- 20분 발표- 20분	*토론시간이 산만 하지 않도록 토론 과 발표에 대하여 평가한다.
결론 / 평가		- 인터넷 미디어의 활용방법을 정리한다. - 인터넷 미디어의 특징을 알아본다. - 전반적인 강의 내용을 질문한다. 과제: 사이버 세계에 대한 생각을 해보자.			강의	5분	*계속적인 질문을 통해서 아이들에 게 효과적인 학습 이 되도록 한다.

<제5강좌> 사이버 범죄의 이해와 대응자세

일시		대상	중학생	장소	전산실	지도교사	
단원	사이버 범죄의 이해와 대응자세					차시	5차시
수업목표	교과내용목표	인터넷을 통한 범죄의 종류를 알고 이에 대한 문제의식과 예방교육을 실시한다.					
	사고기능목표	사이버 범죄의 심각성을 알리고 이에 적극적으로 대처하는 능력을 기른다.					
수업자료	사이버 범죄의 사례 #1, #2, #3, 관련자료 OHP 필름						
수업단계	수업요항	수업활동			수업형태	시간(분)	교육정보화자료 및 유의점
도입	전시 학습	· 사이버 세계의 이해에 대한 요약 · 사이버 공간에서의 문제 중 사이버 범죄의 종류			강의	10분	부과 과제물이 제대로 이루어졌는지 확인한다.
	과제 확인	· 과제를 확인					
전개	수업 목표 제시	· 사이버 범죄의 종류 - 해킹이란 무엇인가 - 크래킹이란 무엇인가 · 개인 신용정보 도용의 문제 - 사례 #1 · 명예훼손과 사생활 침해의 문제 - 사례 #2			강의	35분	사이버 범죄 교육이 대상에게 예방과 교육 차원에서 이루어져야지 탈선을 조장하는 언어나 사례를 예로 들어 사용하면 적절하지 못하다.
	학습 활동 1-(1)	· 불건전 정보의 유통의 문제 · 인터넷 범죄의 실제 사례 - 사례 #3					
	학습 활동 1-(2)	· 토론 주제 선정 (사이버 범죄 예방 중 택 1) · 조별 토론 - 8개조로 나누어 인원을 배정한다. - 사이버 범죄의 문제점과 이에 대한 대응 방안을 토론한다. - 조별 토론 실시한다.			토론	20분	토론시 사이버 범죄의 문제점과 심각성에 주안점을 두고 사이버 범죄를 부추키는 언행을 하지 않도록 주의한다.
		발표					
	· 조별로 1명씩 발표한다. · 느낀 점과 개선점을 발표한다.			평가	5분		
	· 선생님의 - 아이들의 의견을 정리 및 과제 부과						
결론 / 평가	· 인터넷 범죄의 70~80%가 초중고생에 의해서 발생된다. 대부분은 그것이 범죄인지 모르거나 혹은 얼마나 심각한 문제를 유발하는지 모를 경우가 많다. 따라서 실사례를 통해 범죄의 심각성을 이해하고 이에 대한 예방하도록 한다. · 사이버 범죄를 단속하는 기관이나 단체 인터넷 사이트에 찾아가서 어떤 일을 하는지 조사하여 이에 대한 소감을 작성하도록 한다.						

참 고 문 헌

- 기독교윤리실천운동(2000). 사이버 공간의 음란물 추방, 교사는 무엇을 할 것인가?, 인터넷 음란물로부터 청소년보호를 위한 교사자료집.
- 기독교윤리실천운동(2000). 학교 컴퓨터실의 음란물 접촉실태와 대안모색, 제4차 인터넷 음란물로부터 청소년보호를 위한 연속 토론회 발제집.
- 김기태(2000). 청소년 정보화를 위한 학부모 정보교육의 필요성 -사이버 세상의 올바른 이해와 활용을 중심으로-, 사이버 시대 청소년 미래, 부모교육 자료집, 한국청소년문화연구소.
- 김기태(2000). 사이버 언어폭력, 이대로 좋은가, 정보통신윤리위원회, 『정보통신윤리』 11/12월호
- 김기태(2000). 사이버 세상의 암호-시스템파괴와 지적재산권 침해-, 한국정보문화센터, 『정보화로 가는길』
- 김기태(2000). 사이버시대 올바른 미디어교육의 방향 및 실천과제, 방송위원회 『2000년도 중고등학교 교사 대상 미디어교육 교재』
- 김영한 외(1999). 사이버문화와 기독교전략, 콤파출판사
- 김진숙·최수미·강진구(2000). 청소년의 PC중독, 한국청소년상담원.
- 노성호(1998). 컴퓨터 통신을 통한 음란물 접촉실태와 대책, 한국형사정책연구원 연구보고서

- 배진한(1995). 컴퓨터매개커뮤니케이션이 대인커뮤니케이션 채널 및 정보이용에 미치는 영향. 서울대학교 박사학위 논문.
- 서울YWCA 청소년유해환경감시단(2000). PC방 실태조사 결과
- 송원영(1998). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향, 연세대학교 석사학위 논문.
- 송주석(1998). 인터넷과 사이버 스페이스, 정일출판사.
- 안정임·김동규(2000). 청소년의 인터넷 중독증후군 및 음란물 접촉 행위에 관한 연구, 한국여성민우회 미디어운동본부.
- 어기준(1999). 컴퓨터와 야한 아이들 그리고 순진한 부모, 아세아 미디어.
- 윤재희(1998). 인터넷중독과 우울, 충동성, 감각추구성향 및 대인관계의 연관성, 고려대학교 석사학위논문.
- 윤준수(1998). 인터넷과 커뮤니케이션 패러다임의 대전환, 커뮤니케이션북스.
- 이석재,류승호(1997). 온라인상의 폭력, 음란정보 유통에 관한 규제방안, 한국전산원.
- 이용수(1998). 인터넷 이용자의 현실지각에 관한 연구-대학생의 이용 동기, 활동성과의 관계를 중심으로, 한양대학교 석사학위 논문.
- 이재현(2000). 인터넷과 사이버사회, 커뮤니케이션북스
- 인터넷협의회(1999). 인터넷 백서, 영진출판사.
- 정국환 외(1997). 정보사회 네티켓과 정보이용윤리 정립방안, 한국전산원.

- 정보통신윤리위원회(1998). 정보통신윤리-학부모용 교재
- 정태영(1997). 사이버스페이스 문화읽기, 나남.
- 청소년보호위원회(2000). 인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향
- 한국가족사회복지학회(2000). 학부모정보감시단 모니터링 보고서 2000-03
- 한국교원단체총연합회(2000). 사이버폭력과 학교공동체 붕괴.
- 한국정보통신정책연구원(1999). 인터넷, 어떻게 건전하게 가꾸어나갈 것인가?, 제1회 사이버 정책토론회 자료집.
- 한국청소년개발원(1999). 인터넷 정보활용, 한국청소년개발원
- 홍성태(1997). 사이보그, 사이버컬처, 문화과학사.
- 황상민·한규석(1999). 사이버공간의 심리 : 인간적 정보화 사회를 향해서. 박영사.
- 황진구(1999). 청소년 인터넷 이용실태에 관한 연구. 한국청소년개발원
- Cooper, A., Scherer, C., Boies, S., and Gordon, B.(1999)
"Sexuality on the Internet : From Sexual Exploration to Pathological Expression," *Professional Psychology : Research and Practice*, v.30, PP.154-164.
- Dibbell, J.(1998) "A Rape in Cyberspace," *Composing Cyberspace : Identity, Community, and Knowledge in the Electronic Age*, ed. by R. Holton, Boston, MA : McGraw Hill, PP.83-98.

- Goldberg, I.K.(1996) "Internet Addiction Disorder(IAD)-Diagnostic Criteria," (<http://www.transarc.com/afs/transarc.com/public/mic/html/addiction.html>.)
- Gwinnell, E.(1998). *Online Seduction : Falling in Love with Strangers on the Internet*, New York : Kodansha International.
- Joinson, Adam.(1998) "Causes and Implications of Disinhibited Behavior on the Internet," *Psychology and the Internet*. PP.43-60.
- Kraut, R. et al.(1998) "Internet Paradox: A Social Technology That Reduced Social Involvement and Psychological Well-being? in *American Psychologist*, 53(9) : PP.1017-1031.
- Lee, G.B.(1996) "Addressing Anonymous Messages in Cyberspace" *Journal of Computer Mediated Communication*, 2(1) (<http://jcmc.huji.ac.il/vol2/issue1/anon.html>)
- Noonan, R.(1998) "The Psychology of Sex : A Mirror from the Internet," in *Psychology and the Internet : Intrapersonal, Interpersonal, and Transpersonal Implications*, edited by Jayne Gackenback, San Diego : Academic Press, Pp.143-168.
- Odzer, C.(1997) *Virtual Spaces : Sex and the Cyber Citizen*, New York : Berkeley Books.
- Tapscott, D.(1998) *Growing Up Digital: Net Generation*.

- McGraw-Hill. (허운나 · 유명만 역. 1999. 『N세대의 무서운 아이들』. 도서출판 물푸레.)
- Wallace, P.(1999) *The Psychology of the Internet*, Cambridge, UK:Cambridge University Press.
- Young, K.S.(1996) Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. Poster presented at the 104th Annual Meeting of the American Psychological Association, Toronto, Canada, August.
- Young, K.(1998) *Caught in the Net*, New York : John Wiley & Sons, Inc.(김현수 역. 2000. 『인터넷 중독증』. 나눔의 집).

