

도덕과교육을 통한 사이버 불링(Cyber bullying) 예방 방안

추 병 완(춘천교육대학교 교수)*

《 요 약 》

사이버 불링은 인터넷, 상호작용적인 디지털 기술, 휴대 전화를 사용하여 다른 사람을 고문·위협하며 괴롭히거나 모욕감을 주는 공격 행동을 의미한다. 사이버 불링은 인터넷 역기능의 대표적인 현상 가운데 하나인 동시에 새로운 청소년 문제로 급부상하고 있다. 이에 이 논문에서는 사이버 불링에 관한 최근의 연구 결과들에 대한 문헌 분석에 근거하여 사이버 불링의 특성과 실태에 대해 살펴보고, 도덕과교육을 통한 사이버 불링 예방 방안을 제시하였다. 도덕성과 사이버 불링의 관계를 고려할 때, 공감 수준과 도덕적 민감성이 낮을수록 그리고 도덕적 이탈 수준이 높을수록 사이버 불링에 관여할 가능성이 크다. 그러므로 도덕 교과를 통한 사이버 불링 예방교육은 내용 통합의 측면에서 사이버 불링 관련 내용을 기존의 가치·덕목과 연계하여 가르치는 것이 바람직하다. 그리고 교수 방법의 측면에서는 도덕적 민감성을 제고하는 활동, 도덕적 이탈 방지 활동, 도덕적 강도를 활용한 의사결정 과정을 중시하는 활동에 초점을 맞추어 도덕 수업을 전개하는 것이 효과적이다.

주제어: 내용 통합, 도덕성, 도덕교육, 불링, 사이버 불링, 학교 폭력

I. 서론

정보 통신 기술의 눈부신 발전은 학생들의 삶을 획기적으로 변화시켰다. 대부분의 학생들은 인터넷과 스마트폰을 그들의 사회적 삶을 위한 필수적인 도구로 여기고 있다. 그러한 전자 통신 수단들은 학생들에게 사회적 지지, 학습 지원, 정체성 탐색, 대인 관계적 기능과 비판적 사고

* 제1저자 및 교신 저자, bwchu@cnue.ac.kr

기능의 발달, 세계 수준에서의 간문화적 상호작용을 위한 무한한 가능성을 제공한다. 그러기에 학생들이 보여주는 대부분의 상호작용들은 이제껏 긍정적이거나 중립적인 것으로 여겨져 왔으나, 최근에는 전자 통신 수단의 오·남용이 수반하는 부정적 측면에 대한 우려와 관심이 더욱 커지는 추세이다. 전자 통신 수단의 남용에 따른 인터넷 중독과 스마트폰 중독, 그리고 그것의 오용에 따른 사이버 불링은 오늘날 국경 없는 세계적인 이슈로 급속하게 부각하고 있다. 전통적으로 학생들 사이에서의 불링은 학교에 기반을 둔 문제로 여겨져 왔으나, 전자 통신 기기들은 불링에 대한 논의를 전자 정보 초고속도로의 영역으로까지 확산시켰다(Mishna, Saini, & Solomon, 2009, p. 1222).

인터넷이나 스마트폰과 같은 정보 통신 기술을 사용하여 타인을 괴롭히는 행위를 의미하는 사이버 불링은 인터넷 역기능의 대표적인 현상들 가운데 하나이다. 서구 국가들의 경우 현재 약 12~25%의 아동 및 청소년들이 사이버 불링으로 인한 심각한 피해를 겪고 있다고 한다(Lazarus et al., 2013, p. 881). 셰리프와 호프(Shariff & Hoff, 2007, p. 84)는 아동과 청소년들 사이에 만연하고 있는 사이버 불링 현상을 골딩(Golding)의 소설 '파리 대왕'에 비유하였다. 성인의 규칙과 감독이 부재하는 무인도에서 아이들이 보여주었던 잔혹 행위가 오늘날 사이버 공간이라는 가상의 섬에서 매우 유사한 형태로 만연하고 있다는 것이다. 사이버 불링은 위축과 사회적 배제, 낮은 자존감과 학업 성취, 우울증, 자살 충동과 자살 시도를 초래하는 등 피해자에게 매우 심각한 심리적 영향을 줄 수 있는 사회적 문제이다.

2006년 뉴질랜드와 미국에서 사이버 불링의 피해자들이 자살을 하는 사건이 발생한 이후로 오늘날 세계 각국은 사이버 불링을 예방·금지하기 위한 다양한 노력을 전개하고 있다. 우리나라도 학교폭력예방방지법에 사이버 따돌림을 추가함으로써 사이버 불링을 감소시키기 위한 노력을 경주하고 있다. 특히 우리나라에서는 2011년 12월 대구에서 일어난 중학생 자살 사건에서 휴대 전화를 통한 집단적인 괴롭힘이 주요 원인으로 알려지면서 사이버 불링에 대한 사회적 관심이 크게 높아졌다. 또한 2012년 8월에는 스마트폰 기반의 인스턴트 메신저 단체 대화방에서 친구들로부터 욕설과 폭언을 당한 여고생의 자살 사건이 발생함으로써 새로운 전자 매체를 통한 언어폭력에 대한 사회적 관심이 급증하였다(김봉섭, 이원상, 임상수, 2013, p. 13).

그런데 학교 내외에서 학생들을 대상으로 발생하는 불링 행위를 살펴보면, 오프라인에서의 불링과 사이버 불링이 서로 분리된 것이 아니라 상호 밀접하게 관련되어 있음을 알 수 있다. 학생을 대상으로 이루어지는 현실 공간에서의 불링과 사이버 불링은 서로 상승 작용의 관계에 있다고 볼 수 있다. 기존 오프라인 현장에서 발생하고 있는 폭력 행위가 정보 통신 기기를 매개로 사이버 공간으로 확대되어 나타나는 경우가 있는가 하면, 사이버 폭력이 현실 공간에서의 폭력으로 이어지는 경우도 있다. 현실 공간에서 학생들을 대상으로 하는 물리적·언어적 폭력이 사이버 공간으로 확산되어 카카오톡이나 문자 메시지를 이용한 언어폭력, 게시판이나 개인의 방명록 등에 특정 학생을 비방하는 글을 작성하는 행위, 이메일과 인터넷 채팅으로 지속적인 괴롭힘을 하는 행위, 인터넷 채팅이나 이메일로 성적 불쾌감을 주는 행위, 특정 학생을 비방하는 내용

을 이메일이나 SNS 등을 통해 다수에게 전송하는 행위 등이 발생하고 있다. 그런가하면 사이버 공간에서 자신에게 기분 나쁜 메시지를 보냈다는 이유로 또는, 사이버 공간에서 자신이 일시적으로 따돌림을 당했다는 이유로 현실 공간에서 자신보다 약한 상대를 대상으로 욕설이나 폭력을 행사하는 경우도 빈번하게 발생하고 있다. 사이버 머니, 게임 아이템, 아이디 도용·차용 등을 둘러싼 사이버 공간에서 학생들 간의 갈등은 현실 공간에서의 집단 따돌림과 괴롭힘, 금품 갈취, 폭력 행사 등으로 이어지기도 한다.

정보 통신 기술을 이용하여 사이버 공간에서 타인에게 공격을 가하는 사이버 불링은 타인에게 직접적인 해로움을 준다는 의미에서 명백하게 비도덕적이고 불법적인 행위이다. 공감 능력이 낮을수록 그리고 도덕적 이탈 수준이 높을수록 사이버 불링에 관여하는 현상이 증가한다는 최근의 연구 결과에 비추어 볼 때(Lazarus et al., 2013, p. 886), 사이버 불링을 예방하기 위한 도덕교육적 대응이 절실한 상태이다. 그럼에도 불구하고, 사이버 불링을 예방하기 위한 도덕교육적 대응 방안에 대한 연구는 수적으로나 질적으로나 매우 미진한 상태이다. 이에 이 논문에서는 사이버 불링에 관한 최근의 연구 결과들에 대한 문헌 분석에 근거하여 사이버 불링의 특성과 실태에 대해 살펴보고, 도덕과교육을 통한 사이버 불링의 예방 방안을 제시하고자 한다.

II. 사이버 불링의 개념 정의와 특징

1. 사이버 불링의 개념 정의

불링(bullying)은 학령기 아동과 청소년들 사이에서 발생하는 보편적인 현상이기에 대부분의 사람들은 불링을 일종의 통과 의례로 생각하였다. 하나의 사회 현상으로서의 불링에 대한 체계적인 연구가 시작된 것은 1970년대부터이다. 노르웨이의 올웨우스(Olweus)는 학생들의 불링에 대한 체계적인 연구를 시도한 최초의 학자이다. 그는 한 명 혹은 그 이상의 학생들이 어떤 학생에 대해 반복적이고 상당 기간에 걸쳐 가하는 부정적 행동을 일컬어 불링이라고 규정하였다. 여기서 부정적 행동이란 일반적인 공격 행동과 유사한 의미로서, 누군가에게 해로움을 가하거나 위해·위협하려는 시도를 하는 것을 의미한다(Olweus, 1993, p. 9). 따라서 불링은 타인에게 신체적·감정적 해로움을 유발하려는 의도를 가진 행동, 개인이나 집단의 사회적 관계나 소지품을 박탈하는 행동을 포함한다. 즉, 불링은 상대방에게 반복적으로 신체적·언어적 공격이나 심리적 고통을 가하는 행동을 의미한다(Richards, Rivers, & Akhurst, 2008, p. 72).

콜로로소(Coloroso, 2003, p. 13)는 타인에게 해로움을 가하고, 후속 공격의 위협감을 유발하며, 공포를 조성하기 위한 의식적·의도적·계획적인 적대 행위를 지칭하여 불링이라고 규정하였다. 그는 불링 행위는 힘의 불균형, 위해 의도, 추후 공격 위협, 공포라는 네 가지 요소들

을 지닌다고 보았다. 나아가 그는 불링 사건을 어떤 주인공들을 필요로 하는 연극 속의 한 장면으로 묘사하면서 불링 행동에는 가해자, 피해자, 방관자가 존재함을 부각시켰다.

이렇듯 불링은 타인에게 의도적인 해로움을 야기하는 공격 행동으로서 반복과 힘의 불균형을 포함한다. 달리 말해, 불링은 자신을 방어하기 힘든 타인에게 의도적인 해로움을 가하는 공격 행위이다. 불링은 대개의 경우 가해자와 피해자 간의 힘의 불균형에 기반을 두고 있다는 점에서, 힘의 체계적인 남용으로 볼 수도 있다. 불링은 피해자를 직접 때리는 신체적 불링, 피해자에게 지분거리거나 별명을 부르는 언어적 불링, 피해자에 대한 좋지 않은 소문을 확산시키는 간접적 불링, 피해자의 몸을 만지는 성적 불링, 피해자의 옆을 지나가면서 피해자의 코를 잡아당기는 것과 같은 행동적 불링을 포함한다(Jose et al., 2011, p. 302).

사이버 불링은 인터넷과 휴대 전화와 같은 정보 통신 수단을 활용하여 상대방을 괴롭히고, 조롱하며, 모욕을 주며, 의도적인 해로움을 입힌다는 점에서 전통적 불링 과정의 현대판 변종이라고 말할 수 있다. 사이버 불링은 인터넷, 상호작용적인 디지털 기술, 휴대 전화를 사용하여 다른 사람을 고문·위협하고 괴롭히거나 모욕감을 주는 공격 행동을 의미한다. 이렇듯 전통적인 불링 개념을 확대하여 사이버 불링에 적용할 경우에, 사이버 불링은 자신을 쉽게 보호할 수 없는 사람들을 향해 개인이나 집단이 전자 통신 수단을 활용하여 반복적이고 오랜 시간에 걸쳐 실행하는 공격 행동을 의미한다. 이러한 관점에서 볼 때, 사이버 불링은 정보 통신 기술의 활용을 통하여 발생하는 힘의 체계적인 남용인 셈이다.

전통적인 불링 개념에서는 반복과 힘의 불균형이라는 의미가 비교적 명확하지만, 사이버 불링에 그 기준을 적용할 때에는 부분적인 난점이 존재한다. 첫째, 사이버 불링에서 반복이라는 개념은 그리 간단하지가 않다. 사이버 불링의 경우에는 사용되는 매체나 수단의 특성상 단 한 차례의 사이버 불링 행동이 가해자의 초기 통제로부터 벗어나 눈덩이처럼 커질 수 있다. 가해자가 피해자의 수치스러운 장면을 담은 사진 한 장을 인터넷에 올리고 나중에 다른 사람들이 그 사진을 퍼 나른 경우를 생각해 보자. 이 경우 하나의 위반 행동이 다른 사람들에게 의해 수없이 반복될 수 있으며, 피해자는 가히 셀 수 없는 수치심과 모욕감을 경험할 수 있다. 누군가를 괴롭히기 위한 의도를 가진 정보를 접했을 경우에 사람들은 어떻게 행동할까? 한 연구 결과에 의하면, 대다수를 차지하는 72%의 사람들은 그들이 받은 정보를 갖고 피해자에게 아무 일도 하지 않았으나, 6%의 사람들은 피해자를 괴롭히려는 악의적인 의도를 갖고 자신이 인터넷에서 받은 자료나 사진을 피해자에게 전달했다고 한다(Slonje et al., 2012, p. 2).

둘째, 사이버 불링에서 힘의 불균형이라는 개념 역시 매우 불분명하다고 볼 수 있다. 올웨우스(Olweus, 1993, p. 9)는 전통적인 불링 개념에서 피해자를 신체적·심리적인 약자로 규정하기 위해 힘의 불균형이라는 용어를 사용했었다. 여기서 힘의 불균형은 또래 집단 맥락에서 숫자의 힘으로 혹은 인기와 거부의 관점으로 여겨질 수도 있다. 그러나 사이버 불링에서는 정보 통신 기술을 사용할 줄 아는 기술 능력과 익명성이 힘의 불균형을 야기할 또 다른 가능성을 갖는다. 한 연구 결과에 의하면, 높은 수준의 인터넷 기능을 가진 사람일수록 일탈적인 인터넷 행

동을 할 경향성이 높은 것으로 나타났다(Slonje et al., 2012, p. 2). 그러나 피해자가 게시한 글에 악성 댓글을 달거나, 휴대 전화로 피해자에게 모욕적인 글을 전송하는 것은 그리 높은 수준의 정보 통신 기술 능력을 필요로 하지 않는다. 그러므로 사이버 불링의 경우에 기술 능력은 힘의 불균형을 유발함에 있어서 미미한 것으로 여겨질 수도 있다.

일부 연구들은 힘의 불균형 문제를 다른 시각에서 보고 있다. 일군의 연구들에 의하면 사이버 불링의 경우 피해자들은 누가 자신을 괴롭히고 있는지를 모른다고 한다. 가해자의 신원을 확인할 수 없다면 피해자가 사이버 불링에 효과적으로 반응하는 것이 더욱 어렵다. 반대로 피해자가 가해자를 안다면, 전통적인 불링의 기준들이 작동할 수 있을 것이다. 피해자가 직접 제거하거나 회피하기 어려운 자료들이 사이버 공간에 계속 남아 있기 때문에 피해자가 더욱 무력감을 느끼게 된다는 연구 결과도 존재한다(Slonje et al., 2012, p. 2). 즉, 이러한 연구들은 사이버 불링의 경우 익명성과 자료의 속성이 피해자의 무력감을 야기한다는 것을 잘 보여준다.

이렇듯 사이버 불링은 몇 가지 점에서 전통적인 불링과는 분명히 다른 것이다. 이에 스미스(Smith, 2012, pp. 95-96)는 사이버 불링이 전통적 불링과 다른 점을 일곱 가지로 제시한 바 있다. 첫째, 사이버 불링은 기술적 전문성에 어느 정도 달려 있다. 둘째, 사이버 불링은 대면적인 직접 접촉이 아닌 간접적인 접촉이기에 익명적일 수 있다. 셋째, 사이버 불링의 경우에 가해자는 적어도 단기적으로 피해자의 반응을 볼 수가 없다. 넷째, 사이버 불링에서 방관자 역할의 다양성은 전통적 불링에 비해 매우 복잡하다. 다섯째, 전통적 불링에서 가해자는 관찰자들 앞에서 피해자를 능가하는 힘을 보여줌으로써 모종의 지위를 얻을 수 있으나, 사이버 불링의 경우에는 그런 것을 찾아볼 수 없다. 여섯째, 사이버 불링은 전통적인 불링에 비해 잠재적 청중의 숫자가 훨씬 증가한다. 끝으로, 피해자는 그가 어디에 있는지 가해자의 괴롭힘으로부터 벗어나는 것이 매우 어렵다.

2. 사이버 불링의 특성과 유형

불링의 경우와 유사하게 사이버 불링의 경우에도 가해자, 피해자, 방관자가 존재한다. 이에 여기서는 사이버 불링에 관계된 사람들의 특징을 중심으로 사이버 불링의 특성을 살펴보고자 한다. 먼저 가해자의 경우를 살펴보기로 하자. 사이버 불링에서 가해자의 모습은 오프라인에서의 전통적인 불링과는 차이가 있다. 그 이유는 온라인에서의 익명성이 현실 공간에서는 공격 행동을 보이지 않았던 사람들을 전자적으로 무장시켜 주었기 때문이다. 사이버 불링에서 가해자는 덩치가 크고 힘이 센 남학생들에게만 국한되지 않는다. 학교에서 거의 말을 하지 않는 조용한 학생도, 힘이 없는 나약한 학생도 언제든지 가해자가 될 수 있다. 인터넷은 불링을 사실상 민주화시켜 놓았기에 가해자가 될 수 있는 기회는 언제든지 누구에게나 열려 있는 셈이다.

온라인에서 누군가를 공격하려는 동기는 전통적 불링과 마찬가지로 힘의 과시 그리고 타인을

지배하거나 굴복시키려는 욕구에서 비롯된다고 볼 수 있다. 사이버 불링은 복수, 무료함, 질투, 새로운 사람(persona) 시도, 감정의 전환 등과 같은 내적 동기 그리고 결과의 부재, 대결의 부재, 외모나 성격에서의 차이점 등과 같은 외적 동기들의 결합에 의해 발생한다(Varjas et al., 2010, p. 270). 사이버 불링에서 가해자를 이해함에 있어서 가장 중요한 것은 바로 그의 행동 동기이다. 아프탐(Aftab, 2008)은 사이버 불링에서 가해자의 유형을 다섯 가지로 구분하였다(Fegenbush & Oliver, 2009, pp. 30-31에서 재인용). 이러한 유형은 성격 특성에 근거한 것으로서, 사이버 불링 사건에 적절하게 대응하는 데 많은 도움을 준다.

복수심이 강한 천사(the vengeful angel)는 자신이나 타인을 괴롭히는 사람들을 표적으로 삼아 양갓음을 한다. 최초의 문제는 어떤 다른 곳에서 시작하지만, 복수심이 강한 천사는 온라인에서 복수를 한다. 이들은 자신을 가해자가 아니라 타인을 보호해주는 사람이라고 생각한다. 대개의 경우 복수심이 강한 천사의 정체는 아주 가까운 친구들이나 전체 상황을 인지하고 있는 소수의 사람들에게만 노출된다.

힘에 굶주린 자(the power hungry)와 얼간이(nerds)의 복수는 그 동기와 반응이 매우 유사하다. 힘에 굶주린 자는 전형적으로 오프라인에서의 가해자와 유사하다. 그들은 자신들이 강자라는 느낌을 갖기를 바라고 있으며, 타인에게 해로움을 주고 공포를 조성하고자 한다. 그들에게 있어서 중요한 것은 자신들의 불링 행동을 누군가가 알고 있다는 사실이다. 그들은 자신들의 행동을 자랑스럽게 여긴다. 만약 타인들의 반응이 그들을 만족시키지 못한다면, 더욱 강하고 비열한 방식으로 불링 행동을 확산시킨다. 힘에 굶주린 자는 얼간이의 복수와 그 특성이 다소 혼합되어 있는데, 그 이유는 온라인에서 힘에 굶주린 자들의 일부가 학교에서 불링의 피해자인 경우이기 때문이다. 얼간이의 복수에 해당하는 학생들은 오프라인에서 힘이 약하고, 작고, 뚱뚱하고, 장애를 가진 학생들인 경우가 많다. 그러나 그들은 온라인에서는 힘이 있으며 특히 탁월한 기술적 힘을 갖고 있다. 힘에 굶주린 자와 얼간이의 복수는 사이버 불링에서 가장 위험한 유형이다. 그들은 자신들의 불링 행위를 지극히 개인적인 문제로 인식하여, 한 피해자를 지속적으로 표적으로 삼는 경우가 많다.

심술궂은 소녀(mean girls)는 무언가 해야 할 거리를 찾으며, 그것을 행하는 동안에 타인에게 해로움을 줄 수도 있다는 사실을 신경 쓰지 않는 일군의 학생들이 속하는 유형이다. 그들은 타인을 희생시켜 재미를 보고자 한다. 달리 말해 그들은 자신들을 즐겁게 하는 데에만 신경을 쓴다. 그들은 자신들의 행동이 타인들의 관심을 끌 경우에는 불링 행동을 더욱 강화하고, 그렇지 못했을 경우에는 불링 행동을 멈추거나 다른 방도를 모색한다.

부주의한 학생(the inadvertant)은 자신의 행동이 불링으로 여겨진다는 것을 이해하지 못한다. 대개의 경우 부주의한 학생은 불링 행동을 그저 노는 것 혹은 흥내를 내는 것이라고 생각한다. 그들은 그것이 게임의 일부라고 생각한다. 부주의한 학생은 자신의 행동이 사이버 불링으로 여겨질 수 있음을 인식하지 못하며, 자신의 행동이 타인에게 해로움을 주었다는 사실을 깨달았을 때에는 종종 기분이 상하기도 한다. 우리나라의 경우 상당수의 학생들이 부주의한 학생의 부

류에 속한다. 카카오톡을 이용하여 특정한 학생을 집단으로 따돌림을 시키는 행동을 하고서도, 그것을 대수롭지 않게 여기는 경우가 많기 때문이다. 카카오톡을 활용한 집단 따돌림이나 괴롭힘을 사이버 불링으로 인식하는 것이 아니라 통상적인 장난의 일부로 생각하는 경우가 많으며, 그것으로 인해 상대방이 큰 피해를 입을 수 있다는 생각 자체를 하지 않는 경우가 많다.

온라인에서 대부분의 가해자들은 피해자를 그런 대우를 받아 마땅한 사람으로 여긴다. 사이버 불링에서 피해자는 전통적 불링의 피해자와 마찬가지로 가해자의 공격에 반응한다. 사이버 불링의 피해자들은 낮은 학업 성적, 감정적 소용돌이, 낮은 자존감, 반복된 결석, 우울, 자살 등의 행태를 보인다(Bhat, 2008, p. 55). 이러한 결과들은 전통적 불링의 결과와 유사하지만, 사이버 불링의 경우에는 시간과 공간이 확대되기 때문에 추가적인 징후가 나타난다. 전통적인 불링의 경우에는 학교를 벗어나서 집에 돌아오면 괴롭힘을 피할 수 있지만, 사이버 불링의 경우에는 집에 돌아온 이후에도 지속적인 괴롭힘을 당할 수 있기 때문이다. 사이버 불링의 경우, 피해자에게 있어서 가장 중요한 이슈는 신뢰이다. 대면적 상황의 전통적 불링에서는 가해자와 그를 돕는 사람들을 눈으로 볼 수 있다. 또한 그는 누가 자기를 편들어 주는지 그리고 누구를 신뢰할 수 있는지를 알 수 있다. 하지만 사이버 불링의 익명적 특성은 피해자를 편집증적으로 만들고 주변을 확신할 수 없게 만든다. 이러한 자기 불안은 피해자를 더욱 취약하게 만든다. 그 결과 사이버 불링의 피해자들은 오프라인에서의 불링 피해자들에 비해 훨씬 높은 수준의 심각한 우울 증세와 자살 충동을 경험한다고 한다(Bonnano & Hymel, 2013, p. 685).

전통적 불링의 피해자들과 마찬가지로 사이버 불링의 피해자들은 그들이 받은 괴롭힘에 대하여 성인들에게 잘 말하지 않는다. 그들이 성인들에게 말을 하지 않는 대표적인 이유는 성인들 역시 그 상황에 적절하게 대응하지 못할 것이라는 믿음, 성인들에게 말한 결과 자신의 인터넷 사용이 오히려 제한을 당하거나 휴대 전화 사용을 못하게 될 수도 있다는 두려움, 그리고 가해자가 사이버 불링에 사용한 자신의 사진이나 메시지를 성인들과 공유하지 않기를 바라는 마음 때문이다(Campbell, 2005, p. 72). 그런데 사이버 불링의 경우에는 가해자와 피해자가 항상 분명한 것은 아니다. 일단 피해자가 가해자에게 반응을 개시할 경우 그를 더 이상 피해자라고 볼 수 없게 된다. 서로의 반응이 지속될 경우 가해자와 피해자의 역할이 역전될 수도 있다.

사이버 불링에서 방관자의 역할에 대해서는 아직 많은 연구가 이루어지지 못했다. 그 이유는 사이버 불링 사건에서 방관자를 명확하게 정의하는 것이 어렵기 때문이다. 사이버 불링 행동의 청중들은 그것이 발생한 순간에 목격한 사람들이 아니다. 방관자들은 며칠이나 몇 달 혹은 심지어 몇 년 후에 온라인이나 휴대 전화에 종종 남아 있는 문자나 이미지를 통해 사이버 불링 행동을 목격할 수도 있다.

윌러드(Willard, 2007, p. 4)는 사이버 불링에서 방관자가 불링 행동 예방에 있어서 중요한 역할을 수행한다고 본다. 사실 방관자는 사이버 불링의 순환을 영속화함에 있어서 중요한 역할을 수행한다. 가해자에게 사이버 불링 행동을 그만두라고 자신 있게 말하고, 사이버 불링 행동을 묵인하지 않는 또래들이 존재한다면 사이버 불링의 지속이 어렵기 때문이다(Campbell,

2005, p. 73). 윌러드(2007, p. 5)의 연구 결과에 의하면, 온라인에서 친구의 역할은 피해자가 사이버 공격 행동에 반응하는 방식에 결정적인 도움을 줄 수 있다고 한다. 피해자가 온라인에서 친구들의 지지를 받고 있고 친구들이 피해자의 편을 들어준다면, 피해자는 더 이상 괴롭힘을 당하지 않을 수 있다. 따라서 사이버 불링을 막기 위해서는 방관자의 권한과 역량을 강화하는 것이 핵심적인 예방 전략이 된다.

한편 연구자들은 사이버 불링의 다양성을 사용된 주요 미디어(인터넷, 휴대 전화), 정보 통신 기술을 활용하는 구체적인 방법(문자 메시지, 인스턴트 메시지, 전자우편, 웹페이지 등), 행동 유형(위협, 플레이밍, 배제 등)에 따라 정의하려는 시도를 하였다. 달리 말해, 사이버 불링의 유형은 가해자가 활용하는 미디어의 유형 그리고 행동 유형이나 행동의 내용에 따라서 구분된다. 초창기에 연구자들은 사이버 불링의 유형을 사용되는 미디어의 유형에 따라서 인터넷을 이용하는 것과 휴대 전화를 이용하는 것으로 구분하였다. 그러나 최근에는 인터넷 이용이 가능한 스마트폰의 등장에 따라 이런 구분 자체가 무색해졌다. 이에 스미스와 그의 동료들(Smith et al., 2008, p. 377)은 사이버 불링에 사용되는 정보 통신 기술의 방식에 초점을 맞추어 사이버 불링의 유형을 휴대 전화, 문자 메시지, 그림이나 영상, 전자우편, 채팅방, 인스턴트 메시지, 웹사이트 등의 일곱 가지로 설정하였다. 이렇듯 사이버 불링의 유형을 사용되는 미디어에 따라 구분하는 것은 향후 기술의 발전에 따라서 그 목록이 계속 추가될 전망이다. 이에 따라 오늘날에는 sns, 온라인 게임도 사이버 불링의 대표적인 유형에 포함되고 있다.

사이버 불링에 사용되는 미디어를 중심으로 유형을 구분하는 것에 대한 대안적 관점은 행동의 유형 혹은 내용에 초점을 맞춘다. 윌러드(Willard, 2006; Bauman, 2007, pp. 2-4에서 재인용)는 행동 유형 혹은 행동의 내용을 중심으로 하여 사이버 불링의 유형을 일곱 가지로 제시하였다. 플레이밍(flaming)은 개인이나 집단에게 노여움, 무례함, 속된 내용을 담은 메시지를 보내는 것을 의미한다. 괴롭힘(harassment)은 불쾌한 메시지를 타인에게 반복적으로 보내는 것이고, 사이버스토킹(cyberstalking)은 온라인에서 타인을 쫓아다니면서 위해나 위협을 포함하고 있는 지속적인 괴롭힘을 의미한다. 명예훼손(denigration)은 어떤 사람에 대한 해롭고 거짓이며 잔혹한 진술을 타인들에게 전달하거나 게시하는 것을 의미하고, 거짓 꾸밈(masquerade)은 어떤 다른 사람인 척 하는 것 혹은 타인을 나쁜 사람으로 보이게 만들거나 위협에 빠뜨릴 수 있는 자료들을 게시하는 것을 의미한다. 공표와 속임수(Outing and Trickery)는 민감하고 사적이고 당황스럽게 만드는 정보를 포함하고 있는 어떤 개인에 관한 자료들을 전송하거나 게시하는 것을 말하며, 배제(exclusion)는 온라인 집단에서 어떤 사람을 의도적으로 따돌리거나 배제시키는 행동을 의미한다. 그리고 리버스와 노렛(Rivers & Noret, 2010, p. 668)은 사이버 불링의 유형을 그 행동 내용에 따라서 신체적 폭력 위협, 모욕적이거나 혐오적인 내용, 악의적인 별명 부르기, 죽음 위협, 관계 종결, 성적 행동, 요구와 훈계, 기존 관계를 손상하려는 위협, 가족에 대한 위협, 협박적인 연쇄 메시지 등의 열 가지로 구분하였다.

Ⅲ. 사이버 불링의 현황과 폐해

1. 사이버 불링의 현황

인터넷과 휴대 전화와 같은 정보 통신 기기들을 이용하여 타인을 괴롭히는 행동을 뜻하는 사이버 불링은 기존의 학교 폭력과 더불어 아동 및 청소년 사회를 위협하는 심각한 문제로 등장하고 있다. 정보 통신 기술이 발달한 대부분의 국가에서 사이버 불링은 청소년들의 심각한 학교 건강(school health) 문제 중의 하나로 부상하고 있다(Lee et al., 2013, p. 1). 2008년 미국의 전국 범죄 예방 연합(National Crime Prevention Council)이 조사한 결과에 의하면, 10대 학생들 가운데 40% 이상이 사이버 불링 피해 경험이 있다고 응답한 바 있다. 그리고 사이버 불링의 가해자 가운데 거의 50%는 자신들의 행동이 어떤 가시적인 결과를 보이지 않기 때문에 사이버 불링 행동을 했다고 한다. 2006년 캐나다의 조사연구에서 중학생의 약 25%가 사이버 불링을 경험했다고 응답한 바 있으며, 2002년 영국의 조사연구에서도 약 20%의 10대 학생들이 사이버 불링의 피해를 입은 적이 있다고 보고된 바 있다(Baht, 2008, p. 57).

우리나라의 경우에는 한국인터넷진흥원(2011)이 초등학생을 대상으로 한 조사에서 사이버 불링 가해 경험이 37.8%, 피해 경험이 34.0%로 나타났으며, 성동규 등(2006)의 연구는 온라인에서 72%가 폭력 피해를 경험하였다고 보고한 미국의 조사(Juvonen & Gross, 2008)와 유사하게 청소년의 사이버 폭력 피해가 75.4%에 이르고 있다고 보고하고 있다(김봉섭, 이원상, 임상수, 2013, p. 27). 또한 이인태(2012, p. 105)의 조사 결과에 의하면, 경기도 초등학교 5-6학년 학생 중 조사 당일로부터 한 달 동안 사이버 불링의 피해 경험이 1회 이상 있는 학생은 조사 대상 학생 중 26.1% 그리고 가해 경험이 있는 학생은 조사 대상의 21.5%로 5명당 1명 비율로 사이버 불링 및 피해 경험이 있는 것으로 나타났다.

불링과 사이버 불링에 관여하는 행위는 성(gender)에 따라 상이한 것인가? 남학생들은 여학생들에 비해 직접적인 신체적 학대에 관여하는 반면에 여학생들은 사회적 학대라는 상이한 유형에서 더욱 두드러진 역할을 하는 것으로 알려져 왔다. 사이버 불링은 간접적인 학대의 형식이라고 볼 수 있기에 여학생들이 남학생들에 비해 사이버 불링에 관여하는 비율이 높다는 기대를 하는 것은 어찌 보면 당연한 일이지만, 실제로 그러한 가설을 입증해 주는 외국에서의 일관된 연구 결과는 부재한다. 따라서 사이버 불링 행동에서의 성차는 거의 존재하지 않는다고 보아야 한다(Rey et al, 2012, p. 609). 즉, 사이버 불링은 남녀 학생 누구에게서나 볼 수 있는 심각한 청소년 문제 중의 하나이다. 그러나 외국과 달리 우리나라의 경우에는 남학생들이 여학생들에 비해서 사이버 불링의 가해와 피해에 더욱 취약한 것으로 밝혀졌다(이창호, 이경상, 2013, p. 277).

한편, 사이버 불링을 당한 학생들이 취하는 대표적인 대응 방법은 메시지나 가해자의 아이디

를 차단하는 것, 자신의 전화번호나 인터넷 아이디를 변경하는 것이다. 대부분의 학생들은 사이버 불링을 당했다는 사실을 주위 사람들, 특히 부모나 교사에게 잘 알리지 않는 것으로 나타났다. 학생들은 오프라인 불링을 당했을 때에는 부모나 교사에게 그 사실을 말하는 것이 효과적이라고 보지만, 사이버 불링을 당했을 때에는 스스로 해결하려는 경향을 보인다. 특히 학생들은 연령이 증가할수록 부모나 교사에게 알리지 않는 것으로 나타났다(Slonje, Smith & Frisén, 2012, p. 5).

2. 사이버 불링의 폐해

모든 형태의 불링은 피해자와 더불어 관련된 사람들에게 부정적인 영향을 미친다. 사이버 불링은 전통적 불링에 비해 청중의 폭이 크기 때문에 가해자의 입장에서는 자신의 힘을 여러 사람들에게 과시할 수 있는 기회가 되지만, 피해자는 더 많은 수치심과 굴욕감을 느낄 수 있다. 일반적으로 사이버 불링의 가해자들은 오프라인 불링의 가해자들에 비해 자신의 행동에 대해 후회하는 비율이 매우 낮다. 오프라인 불링의 가해자 가운데 70%가 자신의 행동을 후회하는 반면에, 사이버 불링의 가해자 가운데 32%만이 자신의 행동을 후회하고 있다는 연구 결과가 이를 잘 입증해 준다(Slonje, Smith & Frisén, 2012, p. 5). 사이버 불링에서는 자신의 행동 결과나 영향을 눈으로 즉각 확인할 수 없기 때문에 피해자에 대해 제대로 공감을 하기가 매우 어렵고, 그 결과 사이버 불링이 오랜 기간 지속될 수 있는 것이다.

하지만 사이버 불링은 가해자에게도 상당히 부정적인 영향을 미친다. 한 연구 결과에 따르면 사이버 불링 가해자들이 그렇지 않은 청소년들에 비해 오프라인에서 폭력을 휘두르거나 다른 문제 행동을 보일 가능성이 크다고 한다. 예를 들어, 사이버 불링 가해자들은 학교생활에 충실하지 않고 술이나 담배를 자주 이용하고 있어 사이버 불링이 증가할수록 공격적이거나 규칙을 어기는 행동이 증가한다(김봉섭, 이원상, 임상수, 2013, p. 25).

사이버 불링의 피해자들은 노여움, 슬픔, 좌절, 당황, 높은 스트레스, 공포, 고독, 절망 등의 부정적 감정을 경험한다. 그들은 또한 등교 거부, 학업 성적 부진 등 일상생활에서도 상당한 장애를 경험한다. 특히 사이버 불링을 경험한 학생들은 그렇지 않은 학생들에 비해 높은 자해 충동과 자살 시도를 하는 것으로 나타났다(Perren et al., 2012, p. 286; Slonje, Smith & Frisén, 2012, p. 5). 그런데 여기서 중요한 것은 사이버 불링의 피해가 오프라인 불링에서의 피해보다 더욱 심각하게 피해자에게 인지된다는 사실이다. 사이버 불링의 피해자들은 불안, 우울, 사회적 관계의 어려움 측면에서 오프라인 불링의 피해자들에 비해 더 곤란을 겪는 것으로 밝혀졌다(Bonnano & Hymel, 2013, p. 687).

또한 사이버 불링의 경우, 피해자들이 누군가로부터 억울한 대우를 받았을 때에 당연하게 느껴야 할 '분노 체감'이나 '슬픔'의 빈도 보다 '스스로에 대한 좌절감'의 빈도가 더 높게 나왔다는

점에 주목할 필요가 있다. 여러 사람으로부터 동시에 불링을 지속적으로 당하게 되면, 자기 자신이 문제의 원인을 제공했기 때문에 이런 일이 벌어진 것이라고 생각하면서 스스로를 책망하고 좌절에 빠지는 경우가 흔하게 나타난다. 청소년기의 자아 존중감 향상이 학생의 일생의 성공과 실패를 크게 좌우한다는 점을 생각한다면, 이 문제를 한때의 치기로 인해 생겨나는 자연스러운 일탈 현상으로만 치부하고 방관할 수 없음을 알 수 있다(임상수, 2011, p. 303).

Ⅳ. 도덕과에서의 사이버 불링 예방 교육

사이버 불링을 예방하기 위한 효과적인 방안을 모색할 경우 대부분의 사람들이 제일 먼저 떠올리는 것은 바로 가해자에 대한 처벌 강화일 것이다. 사이버 불링에 대한 강력한 처벌 법규를 제정하여 가해자를 징벌하는 것은 매우 손쉬운 방법인 것처럼 보이지만 실상은 그렇지 않다. 사이버 불링에 대한 징벌 접근을 실행에 옮기는 데에는 사실상 많은 장애가 존재한다. 피해를 당한 많은 학생들은 부모나 교사에게 자신이 사이버 불링을 당하고 있다는 사실을 은폐하는 경우가 많다. 한 연구 결과에 의하면, 사이버 불링을 당한 학생들 가운데 거의 30%에 가까운 학생들이 아무에게도 그 사실을 말하지 않았다고 한다. 또한 가해자들이 익명성을 이용하여 가해를 하는 경우가 많아 실제로 가해자가 누구인지를 식별하기도 어렵다. 가해자는 타인의 전화기나 전자우편 계정을 이용하는 경우가 많고, 인터넷 사이트에 글을 게시할 경우 가명을 사용하거나 혹은 익명으로 글을 게시하는 경우가 많다(Campbell, 2005, p. 74). 특히 강한 처벌을 기계적으로 규정하는 무관용 정책은 불링 문제에 있어서는 그리 효과적이지 못하고 부작용만이 증가할 위험성이 있다(임상수, 2011, p. 311). 그렇다면, 사이버 불링을 예방하기 위한 도덕 교과에서의 대응 방안은 무엇인가? 이에 대한 해답을 여기서는 교육 내용의 측면과 교육 방법의 측면에서 찾아보고자 한다.

1. 교육 내용 측면

사이버 불링을 예방하기 위한 외국의 교육 프로그램에서는 학교 차원의 반(反)사이버 불링 정책 실시, 사이버 불링에 대한 교사와 학생의 인식 제고, 교육과정에 기반을 둔 활동을 전개할 때 효과가 있음을 보여준다(Slonje, Smith & Frisén, 2012, p. 5). 특히 외국의 선행연구들은 사이버 불링 예방을 위해서는 학교 풍토를 개선하는 것이 중요하다는 사실을 지적한다(Chadwick, 2014, p. 71). 그러한 학교 풍토는 안전성, 교수·학습, 대인 관계, 제도적 환경에서의 변화를 전제로 한다. 먼저 안전성은 사이버 불링을 금하는 규칙과 규범의 제정, 신체적

· 정서적·사회적 안전을 중시하는 도덕 문화의 창조를 의미한다. 교수·학습은 전반적인 학습 활동의 중요성을 강조·지원하는 것과 더불어 책임감 있게 정보 통신 기술을 사용하는 사이버 시민성의 함양을 포함한다. 대인 관계는 다양성을 존중하고 서로 배려하는 상호작용을 의미한다. 제도적 환경은 학생들의 사이버 웰빙을 조장할 수 있는 물리적 환경의 조성 및 도덕 공동체로서의 학교에 대한 소속감 및 참여의 증대를 포함한다.

한편 교육과정에 기반을 둔 활동은 직접적인 가치교육 실행, 공감 훈련 실시, 네티켓 전수, 사이버 불링에 반대하는 학생들의 행동을 동기화시켜주는 프로그램 운영 등을 포함한다(Epstein & Kazmierczak, 2006, 2007, pp. 44-45; Perren et al., 2012, p. 286). 따라서 도덕 교육 분야에서 사이버 불링에 대한 효과적인 대응 방안 중의 하나는 도덕과 교육과정과 교과서에 사이버 불링 관련 내용들을 포함하여 그것에 대해 직접적으로 가르치는 방법일 것이다. 이러한 내용 통합(content integration)의 방법은 학생들에게 사이버 불링에 대한 직접적인 학습 기회를 제공할 수 있다는 점에서 매우 효과적이다.

오늘날 이러한 접근을 취하고 있는 대표적인 국가는 바로 싱가포르이다. 싱가포르는 2014년부터 '사이버 웰니스'(Cyber Wellness)라는 강의 요목(syllabus) 개발을 통하여 우리의 도덕 교과와 매우 유사한 '인격 및 시민성 교육'(Character and Citizenship Education) 교과에서 가르치고 있다. '사이버 웰니스'는 인터넷 사용자의 긍정적인 행복과 안녕을 의미한다. '사이버 웰니스'는 기술의 이용과 관련한 적절하고 책임 있는 행동 규범에 대한 이해뿐만 아니라 사이버 세상에서 자신 및 다른 인터넷 이용자들을 보호하는 방법에 관한 지식·기능·가치·태도를 포함한다(Ministry of Education, 2014, p. 1). 달리 말해, 사이버 웰니스는 모바일과 인터넷 기술 사용에 있어서 학생들의 긍정적인 신체적·정신적 웰빙을 집중적으로 다룬다. 1년에 60시간 할당되어 있는 중등학교의 '인격 및 시민성 교육' 교과 시간 가운데 4시간은 '사이버 웰니스'에 관한 수업으로 전개된다. '사이버 웰니스'는 크게 보아 네 가지 주제로 되어 있다. 사이버 이용(cyber use)은 정보 통신 기술의 균형 있는 사용, 사이버 정체성(cyber identity)은 온라인에서의 정체성 형성 및 표현, 사이버 관계(cyber relationships)는 네티켓·사이버 불링·온라인 관계, 그리고 사이버 시민성(cyber citizenship)은 사이버 세상에 대한 지식·온라인에서의 내용과 행동 관리·사이버 접촉을 포함하고 있다(Ministry of Education, 2014, p. 4).

2012년에 고시된 우리나라의 도덕과 교육과정(교육과학기술부, 2012 참조)에 의하면, 사이버 불링 관련 내용은 초등 4학년의 '인터넷 예절', 5학년의 '정보사회에서의 올바른 생활', 그리고 6학년의 '대화와 갈등해결', 중학교의 '사이버 윤리와 예절', '친구 관계와 도덕', '평화적 해결과 폭력 예방', '청소년 문화와 윤리', 고등학교 '생활과 윤리' 과목의 '과학 기술과 윤리', '정보사회와 윤리' 등에 잘 나타나 있다. 따라서 교사는 위의 주제를 다룰 때에 사이버 불링에 초점을 맞춘 수업을 전개하여 사이버 불링에 대한 학생들의 인식을 제고할 수 있다.

한편 도덕과에서의 사이버 불링 예방 교육 활동은 앞서 싱가포르의 경우처럼 안전하고 책임감 있는 정보 통신 기기의 사용을 통해 자신의 사이버 웰빙을 향상시킨다는 커다란 목적 하에서

이루어지는 것이 바람직하다. 이것은 도덕과교육이 궁극적으로 지향하는 유덕한 삶을 통한 인간 번영(human flourishing)이라는 목표와 사이버 불링 간의 논리적 정합성과 연관성을 갖게 해주기 때문이다. 이러한 커다란 틀을 바탕으로 하여, 사이버 불링에 관한 구체적인 교수·학습 활동을 전개할 때 교사는 <표 1>과 같이 사이버 불링의 개념 정의, 사이버 불링의 영향, 사이버 불링의 이유와 동기, 사이버 불링에 대응하는 방법, 사이버 공간에서 긍정적으로 행동하기와 같은 다섯 가지 학습 주제들을 다루는 것이 바람직하다. 학생들은 사이버 불링에 관한 한 가해자, 피해자, 방관자 가운데 어느 한 역할을 수행할 수 있다. 따라서 사이버 불링 내용을 다룰 때에는 학생들이 어떤 역할에 처해 있든지 간에 사이버 불링에 대해 효과적으로 대응할 수 있도록 해 주는 것이 바람직하다. 또한 도덕 교과에서는 사이버 불링에 반대하는 공적 확인의 기회를 학생들에게 제공함과 동시에 정보 통신 기기들을 윤리적으로 사용할 수 있는 능력을 길러주는 데에 초점을 맞추어야 한다.

<표 1> 사이버 불링의 학습 주제와 주요 교수·학습 활동

학습 주제	주요 교수·학습 활동
사이버 불링의 개념 정의	<ul style="list-style-type: none"> · 사이버 불링의 개념을 정의한다. · 사이버 불링에 사용되는 정보 통신 기술을 확인한다. · 사이버 불링 상황을 확인한다.
사이버 불링의 영향	<ul style="list-style-type: none"> · 사이버 불링이 가해자, 피해자, 방관자에게 미치는 영향을 확인한다. · 사이버 불링이 우리의 정신 건강 및 웰빙에 미치는 영향에 대해 탐색한다. · 사이버 불링의 피해 징후들로부터 벗어날 수 있는 방법이 무엇인지를 탐색한다.
사이버 불링의 이유와 동기	<ul style="list-style-type: none"> · 사람들이 타인에게 사이버 불링을 가하는 것을 손쉽게 생각하는 이유가 무엇인지를 찾아낸다. · 사이버 불링이 허용되어서는 안 되는 이유가 무엇인지를 탐색한다.
사이버 불링에 대응하는 방법	<ul style="list-style-type: none"> · 사이버 불링의 피해를 입었을 경우에 취해야 할 조치가 무엇인지를 찾아본다. · 다른 사람이 사이버 불링을 당하고 있을 경우 내가 할 수 있는 방안이 무엇인지를 탐색한다.
사이버 공간에서 긍정적으로 행동하기	<ul style="list-style-type: none"> · 사이버 불링을 중지시키거나 예방하는 일에 개인적으로 얼마나 전념하고 있는지를 성찰해 본다. · 사이버 공간에서 정보 통신 기술을 긍정적으로 사용하는 방법을 모색한다. · 사이버 공간에서 안전하고 책임감 있는 행동을 통해 사이버 시민성을 함양하겠다는 공적인 확인(public affirmation)을 실행한다.

내용 통합의 관점에서 사이버 불링을 도덕 교과에 포함하는 또 다른 접근법은 바로 도덕 교과의 특징인 주요 가치·덕목과 연계된 교수·학습 활동을 전개하는 것이다. 도덕적 가치·덕목과 사이버 불링 경험의 상관성을 조사한 연구 결과는 책임, 존중, 민주적 대화 점수가 낮은 학생일수록 사이버 불링의 피해를 빈번하게 경험한다는 점 그리고 타인 배려, 존중, 민주적 대화 점수가 낮은 학생일수록 사이버 불링 가해 경험이 많다는 점을 분명하게 보여준다(이인태, 2012,

p. 113). 도덕 교과가 전체적으로 지향하고 있는 존중, 책임, 정의, 배려는 사이버 불링을 예방하기 위해 도덕 행위자가 지녀야 할 덕목이 무엇인지를 잘 말해 준다. 이를테면 정보 통신 기술의 익명성을 이용하여 타인에게 괴롭힘을 가하는 행위는 존중, 책임, 정의, 배려 등의 가치·덕목에 모두 위배되는 행위이기 때문이다. 또한 교사는 예절, 준법과 같은 가치·덕목을 통해서도 사이버 불링을 도덕과의 내용에 통합하여 얼마든지 가르칠 수 있다.

특히 도덕과교육에서는 도덕적 책임이나 용기와 관련하여 사이버 불링에 대응하기 위한 방관자의 역할을 강조할 필요가 있다. 사이버 불링의 경우 대부분의 학생들은 피해자가 고통을 겪고 있다는 사실을 알면서도 수수방관하는 경우가 많다. 이를 해결하기 위해 도덕과의 교육 내용에서는 사이버 불링은 명백한 도덕적 위반 행위임을 강조하는 가운데, 사이버 불링의 가해자에게 맞서서 그러한 부당한 행위의 중지를 이야기할 수 있는 도덕적 용기와 책임의 중요성을 학생들에게 인식시킬 필요가 있다. 특히 보복의 위협으로 인해 가해자에게 직접 맞서는 것이 어렵다고 느껴질 경우에는 피해자의 부모나 교사 등 책임 있는 성인들에게 그 사실을 알릴 수 있게 해야 한다. 또한 피해자의 경우에는 자신이 피해를 당하고 있다는 사실을 주변의 친구들이나 부모, 교사 등에게 신속하게 알려 적절한 해결 방법을 조기에 찾을 수 있도록 해야 한다는 사실을 강조할 필요가 있다.

2. 교육 방법의 측면

사이버 불링을 예방하기 위해 도덕 교과에서는 어떠한 교육 방법을 활용해야 할까? 공감 능력이 낮을수록 그리고 도덕적 이탈 수준이 높을수록 사이버 불링에 관여하는 현상이 증가한다는 최근의 연구 결과에 비추어 볼 때, 사이버 불링을 예방하기 위해서는 학생들의 도덕적 민감성을 제고하고, 도덕적 이탈을 방지하며, 도덕적 강도를 중시하는 교수·학습 활동을 전개하는 것이 바람직하다.

가. 도덕적 민감성 제고 활동

도덕적 민감성은 어떤 윤리적 문제가 존재한다는 것에 대한 인정을 의미한다. 즉, 도덕적 민감성은 상황이나 사건에 내재된 도덕적 차원을 인식하는 것 또는 상황이나 사건이 도덕적 문제를 포함하고 있는지의 여부를 결정할 수 있는 능력을 의미한다(Tuanna, 2007, p. 366). 도덕적 차원 혹은 도덕적 문제에 대한 인정으로서의 도덕적 민감성은 자신의 행동이 타인에게 영향을 주는 방법을 인식하는 것, 가능한 행동 대안을 식별하는 것, 각 대안의 잠재적인 결과들을 결정하는 것을 필요로 한다.

조사 결과에 의하면, 사이버 공간에서 타인에게 언어폭력을 가하는 것은 크게 나쁜 것이 아니라고 판단하는 학생일수록 사이버 공간에서 언어폭력을 많이 저지르고 있다(이성식, 2005, p.

101). 그러므로 도덕 교과에서는 사이버 불링이 타인에게 해로움을 가하는 명백한 도덕적 위반 행동이라는 사실을 학생들이 분명하게 인식하게 해 주어야 한다. 사이버 불링이 학생들 사이에서 성행하고 있다는 엄연한 현실을 올바르게 인식하게 하는 것 그리고 그러한 행위는 타인의 존엄성과 권리를 침해하고 타인에게 심각한 해로움을 가하는 비도덕적 행동이라는 사실을 학생들이 인식하도록 하는 것이 사이버 불링 예방을 위해 도덕 교과에서 해야 할 첫 시도이다. 따라서 도덕 교과의 교수·학습 활동에서는 사이버 불링에 대한 학생들의 도덕적 민감성을 제고해 줄 수 있는 교육 방법을 다양하게 활용해야 한다.

사이버 불링에 대한 학생들의 도덕적 민감성을 제고하기 위해 교사는 역할놀이와 프로젝트 학습을 전개할 수 있다. 자신의 선택이 가져올 잠재적인 윤리적 결과 그리고 타인의 있음직한 반응에 대해 배울 수 있는 최상의 기회는 타인이 말하는 것을 세심하게 경청하는 것을 통해서 가능해진다. 교사는 사이버 불링을 소재로 하는 역할놀이를 통해 학생들의 도덕적 민감성을 제고할 수 있다. 다른 사람이나 집단의 역할을 취해보는 것은 상대방이 어떻게 반응할 것인가에 대한 통찰을 제공해 줄 수 있다. 사이버 불링에 관한 역할놀이를 통해 가해자, 피해자, 방관자의 입장을 학생들이 눈으로 직접 보면서 경청하는 것은 사이버 불링에 대한 학생들의 도덕적 민감성 제고에 매우 효과적이다. 특히 교사는 역할놀이에 참여하는 학생들이 도덕적 용어들을 사용하여 제기된 문제에 대해 논의하거나 어떤 결정을 내리는 것에 주저하지 않도록 해야 한다. 그러한 활동은 학생들이 자신의 언사를 도덕적 언사로 만드는 데 큰 도움을 주기 때문이다. 또한 상황이나 문제를 정의하고 그에 반응함에 있어서 창의적이고 혁신적인 방법을 모색하도록 해주어, 학생들이 문제나 상황을 해결할 수 있는 창의적인 기회나 해결 방안을 시각화할 수 있도록 도와줄 필요가 있다.

프로젝트 학습의 특징은 학생들이 학습의 전 과정에 있어서 상당한 주도권을 갖고서 토픽이나 테마 혹은 쟁점 등에 관한 탐색 활동을 실행하고, 그 결과를 표현하는 활동을 중시하는 데 있다. 사이버 불링을 예방하기 위한 교육 활동에서는 학생들이 소집단을 이루어 사이버 불링 문제에 대한 정보를 찾고 구조화된 논쟁 기법을 활용하여 해결 방안을 찾아내는 활동이 효과적이라고 한다(Slonje, Smith & Frisén, 2012, p. 5). 이에 교사는 학생들이 소집단을 이루어 사이버 불링에 관한 프로젝트를 수행하게 할 수 있다. 학생들은 문헌 분석, 현장 견학, 또래 학생 인터뷰, 전문가와의 만남 등을 통하여 프로젝트 완성에 필요한 상세한 정보를 구함으로써, 사이버 불링에 내재한 도덕적 차원을 인식할 수 있다. 프로젝트 학습의 정리 단계에서 교사는 학생들이 자신들의 프로젝트를 연극, 권고문, 발표 등의 다양한 형태를 통해 다른 학생들과 공유할 수 있도록 하며, 프로젝트를 통하여 사이버 불링에 대해 새롭게 알게 된 점은 무엇인지 그리고 프로젝트 활동 과정에서 직면한 어려움은 무엇이고 그것을 어떻게 해결했는지에 대한 토의 활동을 전개하여 사이버 불링에 대한 학생들의 도덕적 민감성을 제고해 주는 피드백을 제공해주어야 한다.

나. 도덕적 이탈 방지 활동

인생의 경로에 있어서 개인은 자신의 도덕적 혹은 개인적 가치와 일치하지 않는 행동을 하게 된다. 이러한 불일치에 대응하여 개인은 행동에 연루된 도덕적 가치들을 재처리하여 도덕적 이탈(moral disengagement) 기제를 작동시킨다. 이러한 도덕적 이탈 전략은 비도덕적인 것이라고 여겨지는 행동 또는 개인적인 도덕규범에 위배되는 행동에 대한 인지적 도덕화(cognitive moralization)를 가능하게 해 준다. 그러므로 도덕적 이탈은 사회적 상호작용에서 발생할 수 있는 언쟁, 주장 그리고 보다 극단적인 형태의 공격 행동과 연합된 정신적 불안을 완화시킨다. 내적인 자기 통제로부터의 이탈이나 선택적 활성화는 주로 유해한 행동에 작동한다(Bandura, Barbaranelli, & Caprara, 1996, p. 365).

이를테면, 내 친구인 A를 돕기 위해 B에게 협박 문자를 보내는 것은 옳은 일이라고 해석하는 ‘도덕적 정당화’, 인터넷에서 상대방에게 험담을 하거나 욕설을 하는 것은 직접 때리는 것에 비하면 심각한 일이 아니라고 해석하는 ‘유리한 비교’, 상대방이 내게 먼저 시비를 걸어 왔기에 내가 문자로 상대방을 괴롭히는 것은 별 문제가 없다고 생각하는 ‘책임의 전가’, 온라인에서 상대방에게 욕설을 가하거나 괴롭히는 일은 청소년들 사이에선 흔히 있는 일이라고 간주하는 ‘책임의 분산’, 카카오톡은 카카오톡일 뿐 상대방에게 큰 영향을 주지 않으므로 온라인에서 상대방에 대한 작은 험담을 하는 것은 괜찮다고 생각하는 ‘결과의 왜곡’ 등은 사이버 불링에 연루된 학생들이 범하는 대표적인 도덕적 이탈 사례이다.

도덕적 이탈 수준이 높을수록 비도덕적 행동에 연루될 가능성이 높으므로, 교사는 사이버 불링을 예방하기 위한 도덕 교과에서의 교수·학습 활동에 있어서 학생들의 도덕적 이탈 기제 활성화를 억제할 수 있는 방안을 활용해야 한다. 그러한 방법의 대표적인 사례로서 사이버 불링 행동에 관여하지 않도록 학생들을 고무시켜 주는 방안, 사이버 불링에서 피해자에 대한 공감 능력을 제고하는 방안 그리고 방관자 학생들이 스스로를 도덕적 행위자로 지각할 수 있는 능력을 제고하는 방법을 생각해 볼 수 있다.

먼저 교사는 학생들이 사이버 불링 행동에 관여하지 못하도록 학생들의 법률적·도덕적 인식 능력을 제고해 줄 필요가 있다. 교사는 사이버 불링 행동이 법률적·도덕적 측면에서 허용될 수 있는 명백한 규칙 위반 행위임을 인식시켜 주어야 한다. 2012년에 새로 개정된 ‘학교 폭력 예방 및 대책에 관한 법률’에 의하면, 학교 폭력이란 학교 내외에서 학생을 대상으로 발생한 상해, 폭행, 감금, 협박, 약취·유인, 명예훼손·모욕, 공갈, 강요·강제적인 심부름 및 성폭력, 따돌림, 사이버 따돌림, 정보통신망을 이용한 음란·폭력 정보 등에 의하여 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위를 의미한다(이승현, 2012, p. 169). 이렇듯 개정법은 인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 학생들이 특정 학생들을 대상으로 지속적·반복적으로 심리적 공격을 가하거나, 특정 학생과 관련된 개인정보 또는 허위 사실을 유포하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 행위도 ‘사이버 따돌림’으로 보아 처벌하도록 조치하였다. 또한 사이버 불링은 타인이

지닌 인간의 존엄성과 권리를 침해하는 가운데 타인에게 심각한 심리적 피해를 유발시키는 행동이라는 점에서 비도덕적이다.

공감은 타인의 감정을 확인하게 해 줌으로써 사회적 상호작용을 촉진하고 용이하게 해 주는 인간 행동의 주요한 한 측면이다. 연구자들은 공감이 개인의 삶에 있어서 상대적으로 안정된 속성이며, 인지적 과정과 정의적 과정을 포괄하고 있음을 밝혀내었다. 공감은 타인의 감정 상태를 확인하는 능력을 반영하고 있는 인지적 과정인 동시에 대리적인 감정 공유를 통해 감정적 이해와 소통을 촉진하는 정의적 과정을 포함한다. 사이버 불링에 관여하는 학생들은 그렇지 않은 학생들에 비해 훨씬 낮은 수준의 공감 능력을 가지고 있다(Ang & Goh, 2010, p. 394). 공감 수준이 낮은 학생일수록 사이버 불링에 관여할 경향성이 더욱 크다. 또한 사이버 불링에서 가해자는 대부분 익명성을 유지할 수 있고, 피해자로부터 멀리 떨어져 있을 수 있기에 자신의 행동에 대한 즉각적인 결과를 관찰할 수가 없다. 그 결과 사이버 불링에서 가해자는 전통적 불링에 비해 피해자에 대한 공감을 경험하는 것이 훨씬 어렵다. 그러므로 학생들의 공감 능력을 발달시키는 것은 불링은 물론 사이버 불링의 경우에서도 매우 효과적인 방법이 될 수 있다. 타인에 대해 공감하는 것은 원하지 않는 행동을 예방하는 데에 있어서 중요한 선결 조건이다.

윌러드(Willard, 2000, p. 3)는 학생들이 온라인에서 윤리적이고 책임 있는 방식으로 행동하도록 돕기 위한 윤리적 의사결정 전략을 제시한 바 있는데 이것은 학생들의 공감 능력 제고에 큰 도움을 줄 수 있다. 그는 사이버 불링과 관련하여 학생들이 다음의 네 가지 검사 질문에 답을 해 볼 것을 권장한다. 첫째는 황금률 검사이다. “만약 다른 사람들이 네게 사이버 불링을 가한다면 네 느낌은 어떨까?” 둘째는 신뢰하는 어른 검사이다. “네가 존경하는 분께서는 너의 사이버 불링 행동에 대해 어떻게 생각하실까?” 셋째, 전면 검사이다. “너의 사이버 불링 행동이 신문의 제 1면에 보도된다면 너의 느낌은 어떨까?” 넷째, 실세계 검사이다. “만약 실제 생활에서도 네가 사이버 공간에서와 같은 방식으로 행동한다면 너의 느낌은 어떨까?” 이러한 네 가지 검사 질문들은 가해자 및 방관자 학생들의 공감 능력을 발달시키는 데에 매우 효과적이다.

끝으로 교사는 학생들이 도덕적 행위자로서 스스로를 지각할 수 있게 해 주어야 한다. 사이버 불링에서 도덕적 행위자로서의 자기 지각이 지닌 중요성은 특히 방관자 학생들이 피해자들을 대신하여 사이버 불링의 중지제 개입할 수 있도록 해 준다는 데 있다. 교사는 도덕적 행위자가 되는 것은 삶의 중요한 목표 중의 하나이며, 우리 각자는 자신의 도덕적 완성 및 타인의 권리와 복리 증진을 위한 도덕적 책임과 의무를 가진 존재라는 사실을 학생들이 지각하도록 끊임없이 계몽시켜 주어야 한다. 달리 말해, 교사는 도덕 교과와 교수·학습 활동을 통해 학생들이 자아를 도덕성의 관점에서 정의하여 도덕적 정체성을 형성할 수 있도록 해 주어야 한다. 특히 같은 또래의 친구에게 가해지는 사이버 불링에 대해 나와는 무관한 일이라며 회피·방관하기보다는 우정, 배려, 공감, 용기 등의 관점에서 피해자 학생을 돕는 것은 도덕적 행위자로서 마땅히 해야 할 일이라는 사실을 지각할 수 있게 해 주어야 한다. 도덕 행위자는 단순히 인간으로서 지켜야 할 덕목을 아는 데 있는 것이 아니라, 삶 속에서 그러한 덕목을 적극적으로 실천하는 존재라

는 사실을 학생들이 인식할 수 있게 해 주는 것이 중요하다.

다. 도덕적 강도를 활용한 의사결정

도덕적 강도(moral intensity)는 윤리적 의사결정 과정을 이해하는 데 도움을 준다. 도덕적 강도는 행위자로 하여금 이슈 속에 내재한 도덕적 명령의 정도를 평가하게 만드는 다차원적인 구성물이다. 모든 이슈는 행위자에게 있어서 도덕적 강도라는 관점에서 설명될 수 있다. 그리고 도덕적 강도는 그 이슈와 관련하여 개인이 도덕적 방식으로 행동할 가능성에 대한 정보를 제공한다. 도덕적 강도의 수준이 행위자에게 높게 지각된다면, 올바른 도덕적 결정을 내림과 동시에 그 결정에 일치하는 방식으로 행동할 가능성이 높다. 이렇듯 도덕적 강도는 행위자가 윤리적 의사결정에 관여할 가능성에 큰 영향을 주기 때문에 매우 중요한 개념이다. 존스(Jones, 1991, p. 366)에 의하면, 윤리적 의사결정 과정에서 행위자가 도덕적 강도를 지각하는 것은 다음의 여섯 가지 요인들의 영향을 받는다고 한다. 결과의 중요성, 사회적 합의, 효과의 가망성, 시간의 즉시성, 행위자와 표적의 유사성, 책임감의 집중이 바로 그에 해당한다.

사이버 불링의 경우 가해자나 방관자들은 도덕적 강도를 심각하게 지각하지 않는다. 이를테면, 자신의 사이버 불링 행동이 소수의 표적에게만 영향을 준다고 생각하는 학생들 혹은 표적에게 최소한의 피해만을 준다고 생각하는 학생들은 사이버 불링 행동에 낮은 수준의 도덕적 강도를 부여하여 자신의 의사결정 과정에서 심각하게 고려하지 않는다. 이와 마찬가지로 사이버 불링의 개념 정의에 대한 사회적 합의가 부재한다고 지각하는 학생들, 사이버 불링이 표적에게 심각한 부정적인 영향을 주지 않을 것이라고 생각하는 학생들, 사이버 불링이 표적에게 즉각적인 영향을 미치지 않을 것이라고 생각하는 학생들, 표적은 자신과는 다른 속성을 가진 존재라고 생각하는 학생들, 사이버 불링은 자신만이 아니라 대부분의 학생들이 하고 있는 일상적인 것이라고 생각하는 학생들일수록 사이버 불링 행위에 가담할 가능성이 매우 크다. 왜냐하면 그들은 사이버 불링에 내재한 도덕적 강도를 제대로 지각하지 못하기 때문이다.

따라서 도덕과교육에서는 학생들이 사이버 불링에 내재한 도덕적 강도를 올바르게 지각하도록 해 주는 수업 활동을 전개해야 한다. 달리 말해, 사이버 불링은 피해자에게 자살을 포함한 심각한 피해를 줄 수 있다는 사실, 사이버 불링을 금하는 법률이 이미 존재할 만큼 사회적 합의가 폭넓게 형성되어 있다는 사실, 사이버 불링은 피해자만이 아니라 그 가족들에게까지도 심각한 부정적 영향을 초래할 수 있다는 사실, 사이버 불링은 피해자에게 즉각적인 해로움이나 괴로움을 가할 수 있다는 사실, 사이버 불링의 피해자 역시 자신과 마찬가지로 존엄성을 지닌 인간이라는 사실, 사이버 불링은 학생 시기에 거쳐야 할 통과 의례가 아니라 심각한 도덕적·법률적 위반 행위라는 사실, 그리고 내가 아니라도 누가 대신 선생님에게 말을 해 주겠지라는 도덕적 책임 분산이 오히려 사이버 불링을 악화시키는 중대한 요인이라는 사실을 학생들에게 정확하게 일깨워 줄 필요가 있다. 그러므로 교사는 사이버 불링에 관련된 실제 사례나 신문 기사 등을 활

용하여 그 사례 속에서 가해자가 제대로 지각하지 못한 도덕적 강도가 무엇인지에 초점을 맞추어 상황 속의 문제 해결에 대한 의사결정을 해 보도록 유도해야 한다. 나아가 도덕적 의사결정을 요구하는 여타의 수업 활동에서 도덕적 강도를 고려한 의사결정의 기회를 학생들에게 자주 부여함으로써, 학생들이 상황 속의 도덕적 강도를 올바르게 지각할 수 있는 태도와 습관을 형성하도록 도와주어야 할 것이다.

V. 결론

정보 통신 기술을 이용하여 타인에게 해로움을 가하는 사이버 불링의 피해가 날로 커지고 있다. 상대방이 원하지 않는 행동을 의도적이고 반복적으로 가한다는 점에서 사이버 불링은 전통적인 불링과 유사하다. 또한 가해자들이 자신들과는 다르다는 이유로 사회적 관계로부터 배제시키고자 한다는 점에서도 전통적인 집단 따돌림과도 유사한 점이 있다. 그러나 사이버 불링에 활용되는 정보 통신 매체의 속성은 사이버 불링을 전통적인 불링과는 매우 다르게 만든다. 이를테면, 사이버 불링에서는 자신의 행동에 대한 즉각적이고 가시적인 피드백을 받는 것이 쉽지 않기 때문에 피해자에 대한 공감에 매우 어렵고, 익명성을 어느 정도 보장해 주기에 가해자가 누구인지를 식별하는 것 자체가 힘들다. 그리고 사이버 불링은 때와 장소를 불문하고 이루어질 수 있음과 동시에 잠재적인 청중의 규모가 오프라인에 비해 훨씬 크기 때문에 엄청난 파급 효과를 수반할 수 있다.

사이버 불링에 대한 강력한 처벌 법규를 제정하여 가해자를 징벌하는 것은 매우 손쉬운 방법인 것처럼 보이지만 실상은 그렇지 않다. 사이버 불링에 대한 징벌 접근을 실행에 옮기는 데에는 사실상 많은 장애가 존재한다. 그러므로, 사이버 불링의 비도덕성을 학생들이 자각하여 건전한 사이버 문화 창달에 기여할 수 있도록 유도하는 도덕교육적 접근이 요구된다. 이에 이 글에서는 사이버 불링에 효과적으로 대응하기 위한 도덕교육에서의 대응 방안을 교육 내용과 교육 방법의 측면에서 찾아보고자 하였다.

교육 내용의 측면에서 볼 때, 현행 도덕과 교육과정과 교과서에 제시된 사이버 불링 관련 단원을 가르칠 경우에 사이버 불링의 개념 정의, 사이버 불링의 영향, 사이버 불링의 이유와 동기, 사이버 불링에 대응하는 방법, 사이버 공간에서 긍정적으로 행동하기와 같은 다섯 가지 학습 주제들을 다루는 것이 바람직하다. 한편 교육 방법의 측면에서는 도덕적 민감성을 제고하는 활동, 도덕적 이탈 방지 활동, 도덕적 강도를 중시한 도덕적 의사결정 과정에 초점을 맞추어 교수·학습 활동을 전개하는 바람직하다. 그러므로 우리는 도덕 교과에서의 사이버 불링 예방 교육을 통하여 학생들이 사이버 공간에서 안전함과 행복감을 느끼는 가운데 정보 통신 기술이 제공하는 다양한 혜택을 누릴 수 있도록 해야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 교육과학기술부(2012). **도덕과교육과정**. 교육과학기술부 고시 제 2012-14호(별책 6). 교육과학기술부.
- 김봉섭, 이원상, 임상수(2013). 사이버 불링에 대한 이해와 대응 방안. **정보문화 이슈 리포트**, 13(1), 정보화진흥원.
- 성동규, 김도희, 이윤석, 임성원(2006). 청소년의 사이버 폭력 유발 요인에 관한 연구: 개인성향, 사이버 폭력 피해 경험, 윤리 의식을 중심으로. **사이버커뮤니케이션학보**, 19, 79-129.
- 이성대, 황순금, 염동문(2012). 사이버 불링의 인식 및 실태에 관한 탐색적 연구. **청소년 문화포럼**, 33, 120-143.
- 이성식(2005). 사이버 공간의 익명성이 청소년 언어 폭력에 미치는 영향: 기존 요인들과의 비교. **한국청소년연구**, 16(1), 77-108.
- 이승현(2012). 학교 폭력 예방 및 대책에 관한 법률의 개정 내용 및 개선 방향. **형사정책연구**, 23(2), 157-190.
- 이인태(2012). 초등학생의 사이버 불링 실태와 원인에 대한 조사 연구. **청소년 문화포럼**, 32, 93-128.
- 이창호, 이경상(2013). 소셜미디어 이용 시간이 청소년의 사이버 불링에 미치는 영향 탐구: 네트워크 특성을 중심으로. **한국청소년연구**, 24(3), 259-285.
- 임상수(2011). 사이버 불링에 대한 윤리교육의 대응. **윤리연구**, 81, 291-316.
- Ang, R. P., & Goh, D. H. (2010). Cyber bullying among adolescents: The role of affective and cognitive empathy, and gender. *Child Psychiatry Human Development*, 41, 387-397.
- Bandura, A., Barbaranelli, C., & Caprara, G. V. (1996). Mechanisms of Moral Disengagement in the Exercise of Moral Agency. *Journal of Personality and Social Psychology*, 71(2), 364-374.
- Bauman, S. (2007). Cyber bullying: A virtual menace. A Paper to be presented at the National Coalition Against Bullying National Conference. Melbourne, Australia, 1-23.
- Bhat, C. S. (2008). Cyber bullying: Overview and strategies for school counsellors, guidance officers, and all school personnel. *Australian Journal of Guidance & Counselling*, 18(1), 53-66.
- Bonnano, R. A., & Hymel, S. (2013). Cyber bullying and internalizing difficulties: Above and beyond the impact of traditional forms of bullying. *Journal of Youth and Adolescence*,

- 42, 685-697,
- Campbell, M. A. (2005). Cyber bullying: An old problem in a new guise? *Australian Journal of Guidance and Counselling*, 15(1), 68-76.
- Chadwick, S. (2014). *Impacts of cyberbullying, building social and emotional resilience in schools*. New York: Springer.
- Coloroso, B. (2003). *The bully, the bullied, and the bystander*. New York: Harper Collins.
- Epstein, A., & Kazmierczak, J. (2006, 2007). Cyber bullying: What teachers, social workers, and administrators should know. *Illinois Child Welfare*, 3(1, 2), 41-51.
- Fegenbush, B. S., & Oliver, D. F. (2009). Cyberbullying: A literature review. Paper presented at the Annual Meeting of the Louisiana Education Research Association, 1-69.
- Jones, T. M. (1991). Ethical decision making by individuals in organizations: An issue-contingent model. *Academy of Management Review*, 16, 366-395.
- Jose, P. E., Kljakovic, M., Scheib, E., & Notter, O. (2011). The joint development of traditional bullying and victimization with Cyber bullying and victimization in adolescence. *Journal of Research on Adolescence*, 22(2), 301-309.
- Lazuras, L., Barkoukis, V., Ourda, D., & Tsorbatzoudis, H. (2013). A process model of cyberbullying in adolescence. *Computers in Human Behavior*, 29, 881-887.
- Lee, M., Zi-Pei, W., Svanström, L., & Dalal, K. (2013). Cyber Bullying Prevention: Intervention in Taiwan. *Plos One*, 8(5), 1-6.
- Ministry of Education, Singapore (2014). *2014 Syllabus Cyber Wellness Secondary*. Singapore: Student Development Curriculum Division, Ministry of Education.
- Mishna, F., Saini, M., & Solomon, S. (2009). Ongoing and online: Children and youth's perceptions of cyber bullying. *Children and Youth Services Review*, 31, 1222-1228.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school*. Massachusetts: Blackwell.
- Perren, S., Corcoran, L., Cowie, H., Dehue, F., Garcia, D., Guvkin, C., Sevcikova, A., Tsatsou, P., & Völlink, T. (2012). Tackling cyberbullying: Review of empirical evidence regarding successful responses by students, parents, and schools. *International Journal of Conflict and Violence*, 6(2), 283-293.
- Rey, R. D., Elipe, P., & Ortega-Ruiz, R. (2012). Bullying and cyberbullying: Overlapping and predictive value of the co-occurrence. *Psicothema*, 24(4), 608-613.
- Richards, A., Rivers, I., & Akhurst, J. (2008). A positive psychology approach to tackling bullying in secondary schools: A comparative evaluation. *Educational & Child Psychology*, 25(2), 72-90.

- Rivers, I., & Noret, N. (2010). I h8 you: Findings from a five-year study of text and email bullying. *British Educational Research Journal*, 36, 643-671.
- Shariff, S., & Hoff, D. L. (2007). Cyber bullying: Clarifying legal boundaries for school supervision in Cyberspace. *International Journal of Cyber Criminology*, 1(1), 76-118.
- Slonje, R., Smith, P. K., & Frisé, A. (2012). The nature of cyber bullying, and strategies for prevention. *Computers in Human Behavior*, 30, 1-7.
- Smith, P. K. (2012). Cyber bullying and cyber aggressions. In S. R. Jimerson, A. B. Nickerson, M. J. Mayer & M. J. Furlong (Eds.). *Handbook of school violence and school safety: International research and practice*. New York: Routledge, 93-103.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Calvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (1988), Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49, 376-385.
- Tuana, N. (2007). Conceptualizing moral literacy. *Journal of Educational Administration*, 45(4), 364-378.
- Varjas, K., Talley, J., Meyers, J., Parris, L., & Cutts, H. (2010). High school perceptions of motivations for cyberbullying: An exploratory study. *Western Journal of Emergency Medicine*, 3, 269-273.
- Willard, N. (2000). What is right and what is wrong? How can we help young people use information and communication technologies in an ethical manner? A paper presented at National Conference on Cyberethics, University of Oregon, Eugene, 1-10.

· 논문접수 : 2013-12-04/ 수정본접수 : 2014-01-23/ 게재승인 : 2014-02-14

ABSTRACT

Methods for preventing cyber bullying in moral education

Beong-Wan Chu

(Professor, Chuncheon National University of Education)

Cyber bullying is generally considered to be bullying using technology such as the Internet and mobile phones. Nowadays cyber bullying has been identified as an important problem amongst youth. Thus preventing cyber bullying in moral education is urgently needed. Based on current literature reviews on cyber bullying, the aim of this article was to present methods of moral education for preventing cyber bullying. In relation to cyber bullying, several studies have shown that lower levels of empathy and moral sensitivity are associated with higher frequency of cyber bullying behaviors. In a similar vein, higher levels of moral disengagement are associated with higher frequency of cyber bullying. Regarding prevention strategies in moral education, I finally conceptualized two tasks of moral education in terms of teaching contents and teaching methods. The inclusion of cyber bullying into curricula and textbooks of moral education is an effective way to prevent cyber bullying. Teaching methods focusing on raising students' level of moral sensitivity, lowering their levels of moral disengagement, and decision-making based on moral intensity are also needed to prevent cyber bullying.

Key Words : bullying, content integration, cyber bullying, morality, moral education, school violence

