

## 사이버불링 가상체험 교육프로그램개발에 대한 요구 및 방향성 분석에 관한 연구

이은화\* · 김경애\*\*

### 초 록

본 연구는 사이버불링 가상체험 교육프로그램개발에 대한 교육이해관계자들의 요구 및 방향성 분석을 목적으로 수행되었다. 본 연구에서 활용된 연구방법은 전문가집단을 대상으로 한 FGI와 학생, 학부모, 교사를 대상으로 수행된 조사기법이다. 구체적 연구문제는 사이버불링 가상체험 교육프로그램 개발에 있어 교육의 대상과 시기, 교육내용 구성, 그리고 활용도 등에 관한 것이었다. 본 연구의 결과는 첫째, 집단별 인식에서 교육프로그램의 대상은 모든 학생이어야 한다는 응답이 가장 많았고, 교육 시기에 대한 조사에서 전문가 집단과 학생집단은 중학생 시기여야 한다는 인식이 가장 높았으나 교사와 학부모 집단은 그 보다 이른 시기인 초등고학년 시기여야 한다는 인식이 가장 높게 나타났다. 둘째, 교육프로그램 활용에 대한 인식은 집단별로 모두 높았으나 학부모와 교사집단에 비해 상대적으로 학생집단은 회의적인 반응을 보였다. 셋째, 교육 내용구성의 중요도에 대한 요구에서 집단별 차이는 학생집단이 다른 내용영역에 비해 상대적으로 행동영역에 관한 요구를 높게 느끼고 있었고, 학부모는 결정과 행동영역에서, 그리고 교사는 공감영역에서 내용구성의 중요도를 높게 인식하고 있었다. 넷째, 교육내용 구성에 대한 요구별 교육프로그램 활용도에서 학생의 경우 교육 프로그램 내용구성 중요도에서 생각영역에 대한 요구가 높을 경우 가상체험 교육프로그램 활용도가 높았고, 교사의 경우 행동영역에 대한 요구가 높을 경우 교육프로그램의 활용도를 높게 인식하는 것으로 드러났다. 본 연구의 결과는 교육이해관계자들의 요구를 파악하여 보다 효과적인 사이버불링 가상체험 교육프로그램을 개발하는데 실증적 근거를 제시하고 있다.

주제어: 사이버불링, 가상체험 교육프로그램, 요구분석

\* 신라대학교 교육대학원, 제1저자

\*\* 부산대학교 BK21플러스 사업단, 교신저자, kaykim2006@gmail.com

## I. 서 론

학교에서 이루어지는 폭력문제는 오래된 일이었으나, 학교폭력의 형태가 점차적으로 다양해지고, 그 정도 또한 심각해져 학교폭력근절을 위한 종합대책이 현장중심으로 이루어져야 한다는 정부의 정책발표로 이어졌다. 디지털 사회로의 변화는 학교폭력의 유형 또한 디지털 세상에서 이루어지는 사이버불링의 형태로 발전하였다. 사이버불링은 일종의 사이버 폭력으로서 사이버 공간에서 욕설과 헐박, 사회적 관계의 방해, 명예훼손 등 여러 가지 형태의 지속적 괴롭힘의 행위들을 통틀어 일컫는 말이다(구정모, 이은화, 2016). 이러한 사이버불링의 피해는 오프라인에서의 피해보다 더 심각해졌으며, 특히 청소년들에게 심각한 위해요소로 작용하고 있다. 사이버불링 경험에 의한 자살이 증가하고 있고, 사이버불링의 특성상 “공개적이고, 확산 속도도 빠르며, 그 폐해가 오랫동안 지속”(임상수, 2013, p. 32)된다는 점을 고려할 때, 사이버불링의 위험성은 심각하다 할 수 있다. 대부분의 사이버불링 피해자들이 자신의 피해 사실을 주변에 알리지 않는 속성(조희정, 2012)을 고려한다면 청소년들의 심각한 피해 정도는 가히 짐작할 만 한 하며, 사이버불링에 대한 각 측면의 대처 방안 마련과 실행이 조속히 요구된다.

이에 2012년에는 각계의 전문가들이 함께 사이버불링을 예방하기 위한 수칙, 사이버불링 발생 시 조치 요령 등을 마련하는 노력을 시도했다. 제도적 조치에 의존하는 사이버폭력 예방이나 직접적 사이버폭력의 상황에 노출하는 종류의 프로그램 활용, 그리고 사이버폭력의 피해자가 되는 것을 미리 예방할 수 있는 교육프로그램의 필요성이 제기되었다(Tanrikulu, Kinay & Aricak, 2015). 사이버 폭력의 심각성을 일찍 인지한 국가들은 법적인 대안뿐만이 아니라, 민간용 가이드맵을 개발해 학부모, 교사, 학교관리자를 비롯한 사이버불링의 직접 관계자인 학생들을 위해 구체적 행동방안에 관련된 여러 가지 정보들을 공유하고 업데이트함으로써 그들을 대상으로 한 교육을 더욱 강화하는 노력을 기울였다(정한라, 2013). 그러나 지금까지 실시된 사이버불링 방지를 위한 대안으로서 수행된 다양한 방지 프로그램들은 사이버불링을 감소시키는데 성공적인 영향을 발휘하지 못하였으며(Hinduja & Patchin, 2008; Kiriakidis & Kavoura, 2010), 우리나라에 적절한 대안을 제시해 주지 못하고 있는 것도 사실이다.

사이버불링에 관련된 선행연구들을 고찰해 보면, 국내의 경우 아직은 사이버불링

연구의 초기단계여서 학교폭력 전반에서 일부의 형태로 다루는 경우가 많고, 교사와 학부모를 그 대상으로 실시한 연구는 거의 찾아볼 수 없다(홍경선, 2014). 사이버불링 방지를 위한 효과적인 프로그램은 현상의 구조적 문제를 고려하여 개별적으로 그리고 통합적으로 접근해야 하고, 온라인 그리고 오프라인 상의 접근이 동시에 이루어질 것을 요구하며, 그 결과 또한 공유하여 연구될 필요가 있다. 사이버불링의 대응방안으로 지금까지 다양한 교육프로그램들이 제시되었으나, 그 효과성을 증명하지 못한 가운데 디지털 세대의 특성을 고려한 온라인상의 가상체험 시뮬레이션기반 교육프로그램개발이 요구되었다. 가상체험 시뮬레이션은 흔히 현실에서 구현되기 위험하거나 어려운 상황을 가상현실 속에서 간접경험하게 함으로써 문제를 해결할 수 있는 능력을 길러주려는 목적으로 개발된다. 따라서 “사이버불링 문제의 특성상 상황적 위기 시나리오와 수행자 간의 상호작용을 통해” 전반적인 행동 및 의식의 변화가 사이버상에서 이루어질 수 있도록 그 교육적 대안을 제시하고자 하는 것이다(구정모, 이은화, 2016, p. 3). 그러나 효과적인 교육프로그램의 도입과 활용을 위해 교육이해관계자들의 적극적인 요구를 반영하고 그 방향성을 요구에 맞게 결정하는 것이 중요하다. 따라서 본 연구는 교육의 이해관계자들의 사이버불링 가상체험 교육프로그램에 대한 요구와 방향성을 분석하고자 하였다. 본 연구의 결과는 교육이해관계자들의 요구를 기반으로 대상자별 맞춤형 사이버불링 가상체험 교육프로그램을 개발하는 데 유용한 실증적 자료가 될 것이다.

따라서 본 연구의 목적에 따라 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 사이버불링 가상체험 교육프로그램개발에 대한 인식 및 요구(활용도, 시기, 대상)는 어떠한가?

둘째, 사이버불링 가상체험 교육프로그램 콘텐츠 개발에 대한 이해관계자 간의 중요도 인식 및 요구는 어떠한 차이가 있는가?

## II. 선행연구 분석

### 1. 사이버불링에 대한 대응방안

지금까지 행해진 사이버불링에 관한 연구는 사이버불링의 유형, 원인, 대처방안에 관한 연구(정한호, 2012)로 이어졌다. 안화실과 박정도(2013)의 연구에서도 사이버불링의 발생현황에서 시작하여 발생에 영향을 끼치는 변인, 예방과 대처방안 등에 관해 수행된 지금까지 사이버불링 연구의 동향을 분석했다. 그러나 국내의 연구들은 해외의 그것들보다 단편성을 벗어나지 못하고 있는 것이 사실이다. 최근 연구의 동향은 사이버불링에 보다 실제적인 대응방안에 초점을 맞추고 있는데, 사이버불링에 대한 대응으로 법적 조치의 징벌적 대안보다 예방적 차원의 대응이 훨씬 뿌리 깊은 원인을 설명하고, 그로 인한 부정적 부작용을 최대한 줄일 수 있는(Broll & Huey, 2013) 교육프로그램의 개발을 가능케 한다. 사이버불링이 학교폭력과 연계된 상태로 실제 심각한 피해를 낳고 있어 교실 혹은 학교를 배경으로 한 사이버불링에 관한 연구나 효과적인 프로그램 개발이 국제적 요구사항으로 등장하였다. 이에 사이버불링을 방지하기 위한 전략들이 다양하게 제기되었지만, 이러한 프로그램들은 사이버불링에 종합적으로 접근할 수 있는 기술적 자원들이 부족했다는 지적을 받고 있어(Livingstone & Brake, 2010), 이에 상응하는 사이버불링 방지는 물론 해결방안을 위한 실질적 프로그램 개발이 요구된다.

외국의 사이버불링에 관한 효과적인 대응 프로그램의 사례들을(Williford et al., 2013) 살펴볼 때, 우리나라 상황에서의 혁신적 교육프로그램의 개발은 여러 가지 측면을 고려해야 함을 알 수 있다. Baldry와 Farrington(2007)의 연구에서는 사이버불링 관련프로그램 개발을 위한 연구를 시행하는 과정에서 부족한 핵심정보 공유의 미흡과 효과성 평가의 부재를 지적한다. 지금까지 다양하게 실시된 사이버불링 방지를 위한 대안들로 다양하게 개발된 방지 프로그램들에 관한 연구들이 사실상 사이버불링을 감소시키는데 성공적인 결과를 가져오지는 못하였고(Hinduja & Patchin, 2008; Kiriakidis & Kavoura, 2010), 공통적으로 지금까지와는 차별적 전략이 필요하다고 주장하였다(Couvillon & Ilieva, 2011; Kiriakidis & Kavoura, 2010). 그리고 사이버불링 방지를

위해서는 한 가지 방안이 모든 사안에 효과가 있을 것이라는 믿음을 배제하고, 다양한 맞춤형 해결책 개발을 시도해야 한다고 강조하고 있다(Bertolotti & Magnani, 2013). 따라서 사이버불링과 같은 현상을 해결하기 위해서는 지금까지 행해오던 방법과는 차별성 있는 혁신적이고 대안적(alternative) 방법을 고려하여 교육프로그램을 개발할 필요가 있다(Bertolotti & Magnani, 2013).

## 2. 새로운 대안으로서의 가상체험 교육프로그램 개발의 필요성

세계 각국의 사이버불링 대응 프로그램을 살펴보면 오프라인 상에서 사건방지를 위한 정보제공에서부터 개입 프로그램에 이르기까지 다양한 사례들이 개발된 것을 알 수 있다. 정보사회에서 새롭게 발생하는 사회적 문제들에 대해 사회가 대처하는 집단적 노력의 양상을 분석한 하버드대학의 로렌스 레식 교수는 새로운 기술로 인해 불거진 여러 문제들은 기술로서 대처하는 것이 더 효과적일 수 있다고 강조하였다. 또한 Tangen과 Campbel(2010)은 총체적 학교 접근(Whole School Approach)이라고 하여 학생들의 사이버불링에 대한 자발적 대응능력을 길러야 함을 강조하였고, 이 능력배양의 공간 또한 오프라인뿐만 아니라 온라인으로 확대되어야 함을 강조하였다(Powell & Kalina, 2009). 이에 사이버불링의 주요 연령층인 청소년들의 친숙함과 접근성을 고려할 때, 온라인상에서의 역할극을 원용한 가상체험 방식이 매우 효율적이며 효과적이라는 연구 결과들이 나왔다(Myers & Cowie, 2013; Pozzoli & Gini, 2010; Li, 2007). 또한 사이버불링의 예방과 대응을 위해 민감한 내용을 시나리오로 제시하고 행동을 선택해보는 가상체험 시뮬레이션을 활용할 때, 자유롭고 안전한 환경을 제공해 줄 수 있다는 연구(Zoll et al., 2006) 결과도 등장했다.

이러한 맥락에서 사이버불링 문제를 해결하기 위해서는 기술적 대응을 적극적으로 검토할 필요가 있다. 사이버불링이 일어나는 환경적 조건 중 최근의 IT미디어는 우리로 하여금 감정적으로나 도덕적으로 여러 가지 측면에서 권한을 부여하도록 하는데, 예를 들어 장거리 커뮤니케이션을 가능하게 하고, 정보전달에 있어서 훨씬 신뢰성을 가질 수 있도록 하며, 더 높은 접근성 혹은 친밀감을 시뮬레이팅하도록 하여 도덕적 친밀도에도 영향을 행사하게 되었다. 따라서 이 또한 시뮬레이션 프로그램 개발에도

장점으로 활용할 수 있는 요소가 될 수 있다는 것에 착안하여, 이를 이용한 가상체험 시뮬레이션 교육프로그램을 개발하여 교육에 활용하는 대안적 방법이 권장될 수 있다 (Bertolotti & Magnani, 2013).

### 3. 가상체험 교육프로그램에 대한 사례

현재까지 국내·외 개발된 사이버불링을 위한 교육프로그램들을 살펴보면 사이버불링의 예방과 대처방안에 대한 내용을 오프라인 상에서 활용할 수 있는 교육자료를 제공하는 경우가 대부분이었다. 사이버폭력 방지를 위한 프로그램 중 classroom-level에서의 현상을 반영한 프로그램은 거의 전무한 실정임(Williford et al., 2013)을 감안할 때, 학교라는 사회적 맥락을 고려한 가상체험 시뮬레이션을 통해 효과를 높이는 방안이 절실한 것으로 판단된다. 이에 다양한 개입 프로그램의 효과성 측면을 고려하여 최근 타이완에서 개발된 WebQuest는 보다 현실감 있는 사이버 공간에서의 개입프로그램으로 등장하였다. MIT에서는 최근 사이버불링 관련 문제상황을 사이버상에서 체험할 수 있도록 교육프로그램을 개발하였고, 미국의 비영리 교육기관, I-safe에서도 사이버멘토 프로그램을 개발해 사이버상에서 또래 학생교육 프로그램 사례를 보여주었다(최숙영, 2014). 즉 점차적으로 사이버상에서 대상자 스스로가 인지행동 전략과 대처기술을 향상시키고 올바른 대처능력을 배양해 갈 수 있도록 효과적이고 현실감 있는 프로그램 개발이 요구되고 있다는 것을 알 수 있다.

그 외에 가상체험을 활용한 사이버불링 대응 프로그램의 사례로서 플래시게임을 통해 사이버불링이 어떤 문제가 되는지 체험하도록 하는 호주의 'Cybersmart'가 있고, 왕따상황에 대처하는 방법을 제공해 주는 온·오프상의 컴퓨터 게임인 핀란드의 'Kiva Project'도 있으며, 사이버불링 대처 방안을 아버지의 멘토링을 통해 해결한다는 스토리 배경의 컴퓨터 게임형식인 우리나라의 '앵그리대디' 등이 존재한다. 이러한 사례들에서 사이버불링의 방안으로서 그 목적성을 살린 가상체험 교육프로그램 개발에 대한 가능성과 혁신적 대안의 방향성을 예측해 볼 수 있다. 그러나 이러한 프로그램들은 대부분 선택이론과 현실테라피를 기반으로 하여 책임감에 컨셉을 맞추거나, 사회적 기술 교육과 공감능력 훈련이 주축이 되어 개발되었다. 공감능력이 친사회적 행

동을 개발하는데 핵심이라는 것을 뒷받침하는 이론들은 공감적 능력은 선천적으로 나타나는 특징이라는 것을 인정하지만, 이러한 특징은 카운셀링, 교육, 모델링을 통해 길러질 수 있는 능력이라는 것도 강조한다(Zhou et al., 2002). 그러나 시뮬레이션 프로그램의 중요한 쟁점은 교육적 측면을 강조하여 일방향의 정보제공으로서의 내용들로 구성하는 것은 크게 효과적이지 못하다. 따라서 시뮬레이션 프로그램 구성부터 진행과정에 이르기까지 전문가적 관점뿐만 아니라 또래 집단들의 관점 또한 포함시켜야 한다. 동료집단을 포함시키지 않으면 프로그램의 효과가 제한적일 수밖에 없다(Menesini & Nocentini, 2012). 또한 지금까지의 가상체험 프로그램들은 단순 정보제공의 역할이거나, 보조적 기능으로서 온라인 서비스를 제공하는 한계를 지니고 있어 교육 대상자별 요구에 따라 차별성 있는 교육내용 구성이 뒤따라야 할 것이다.

#### 4. 사이버블링 가상체험 교육프로그램의 구성

가상체험의 교육적 효과성을 주장하는 선행 연구들은 학습자들의 사고, 관점, 태도의 변화를 이끌어내어 행동을 변화시키는데 중요한 역할을 담당하는 새로운 접근법임을 밝혔다(Myers & Cowie, 2013; Pozzoli & Gini, 2010). Zoll et al.(2006)은 사이버블링과 같은 다루기 민감한 내용을 가상체험을 위한 시나리오로 구성하고 실행시킬 수 있는 장을 마련해 주는 것이 바로 교육을 위한 시뮬레이션프로그램이라고 강조하였다. 그러므로 가상체험 프로그램의 핵심이라 할 수 있는 시나리오를 개발하는 목적은 카운셀러, 전문가들, 학부모, 학생들 모두를 위해서 안전하고, 대안적 교육방법을 제공하기 위한 것이다. 그 외에도 Wright와 Burnham(2012)의 연구를 통해 다양한 교육적 세팅에 유용하게 활용될 수 있는 시나리오 등이 제안되었고, 이는 가상체험 프로그램이 많은 대상자들을 위한 정보제공에서부터 인식변환, 문제해결에 이르는 다각적 학습의 장으로 구성될 수 있는 가능성을 보여 주었다.

많은 연구들(Soliman & Mathna, 2009; Sulistyawati et al., 2011)이 사이버블링에 관한 인식변화와 행동에 대한 의사결정이 교육과 함께 고취될 수 있다고 주장하였다. 즉 윤리적 결정의 한 부분으로 사회에서 법적·도덕적으로 수용할 수 있는 도덕적 판단과정과 연계될 수 있다는 것이다. 윤리적 의사결정은 윤리적 이슈의 문제해결을

위한 시스템적 사고와 행동과의 교량적 의사결정 과정으로(김해천, 2003), 윤리적 이슈가 포함된 상황에 직면하게 되면 윤리적 딜레마를 해결하기 위해 의사결정프로세스에 진입하게 된다. 윤리적 딜레마를 이해하고 해결해가는 프로세스에 대해 초점을 두고, Rest(1986)는 도덕적 인지, 도덕적 판단, 도덕적 행동의도 수립, 도덕적 행동 실행이라는 4단계 심리적 프로세스를 포함하는 이론적 모형을 개발하였다. 그는 윤리적 딜레마에 직면한 개인은 이 4단계를 경험하면서 윤리적 의사결정 프로세스에 개입하게 된다고 주장하였다. 4단계에서 1단계는 인지로 도덕적 행동주체가 처음으로 도덕적 이슈를 인지하는 단계인데, 이슈를 윤리적 문제로 인지하지 못하면 윤리적 의사결정과는 상관없는 준거에 의해 의사결정을 내리게 된다. 2단계는 판단으로 행동주체는 주어진 이슈나 행동의 옳고 그름에 대한 도덕적 근거를 가지고 판단에 이르게 된다. 3단계는 의도로 여러 관심 요인보다 선행하는 도덕적 요인들을 고려하여 실제 행동으로 옮기려는 행동의도를 결정하게 되는 단계이다. 마지막 4단계는 행동으로 실제 자신의 의도대로 내적인 장벽과 외적인 장벽을 모두 극복하고 의도했던 도덕적 행동을 수행하게 된다. Rest(1986)의 모형은 구체적인 영향 요인들에 대해서는 설명하지 않았지만, 추후 윤리적 의사결정 연구의 기본적인 틀을 제시해 주었다. 이 모형은 대부분의 공감능력교육과 행동화교육을 연결하는 데 있어서 이러한 의사결정과정단계에 그 프로토콜을 제공해준다(Williford et al., 2013). 따라서 교육프로그램의 내용조직에 있어서 Rest(1986)의 윤리적 의사결정의 프로세스를 기반으로 어느 영역에서의 교육 프로그램 요구가 고려되어야 하는 지, 또 각 집단마다 어느 단계의 요구를 가장 우선으로 혹은 중요하게 인식하고 있는 지 파악할 수 있으며, 이는 앞으로 집단별 교육 프로그램의 내용구성이 보다 효과적일 수 있을 것으로 보여진다.

## 5. 이해관계자들의 협력적 의사결정

사이버불링은 디지털 세대들인 청소년들에게 주로 발생하는 부작용이다. 사이버불링의 방지를 위해 교육의 역할은 매우 중요하나, 그 효과를 극대화하기 위해서 교육 내용과 방법적 측면에서 현실성 반영이 중요하다. 그러기 위해서는 사이버불링 교육 프로그램에 참여하게 되는 대상들의 특성과 현실적 상황을 고려해야 한다. 그들은 디

지털 세대들이며 그에 따른 교육의 환경적 요소 또한 중요한 문제로 사이버불링의 교육프로그램에 참여하는 주 대상자들의 특성을 충분히 고려해야 한다.

또한 청소년 사이버불링의 가해자이자 피해자를 중심대상으로 교육이 이루어져야 된다고 믿는 일차적인 사고에서 협력적 대응의 요구를 적극 반영한 다차원적 접근으로 옮겨가기 위해서는 교육 이해관계자들의 참여를 배제하고는 불가능하다. 김기환, 윤상오와 조주은(2013)의 연구결과에 의하면 13-19세를 포스트디지털세대, 20-29세를 디지털세대, 30-43세를 준디지털세대로 분류하고 있어 사이버불링 가상체험 교육프로그램의 이해관계자들이 모두 이 범주에 들어감을 알 수 있다. 따라서 교육의 관련 대상자인 이들의 특성을 고려하여 교육프로그램을 개발하는 것이 타당한 것을 알 수 있다. 사이버불링에 관한 많은 연구들(정한호, 2012; Cassidy et al., 2013; Vandebosch & Cleemput, 2009)이 부모의 개입을 포함한 개인과 학교당국이 결합된 공동체적 접근이 요구된다는 결과를 발표하지만, 실제적 대응방안에 학생과 학부모, 그리고 교사들의 협조로 구성된 프로그램은 물론 이들을 대상으로 한 교육 프로그램의 개발이 이루어진 경우는 거의 찾아보기 어렵다. 특히 교육이해관계자들의 의견을 적극 반영한 대응 프로그램 개발은 시도조차 되지 못한 실정이다.

학교교육에서의 모든 의사결정과 실행은 참여적 의사결정의 형태로 이루어져야 하고, 그 참여자들은 수용성과 상관성, 그리고 전문성을 고려하여 교사를 포함한 학생, 학부모, 그리고 교육전문가 등이 속한다는 것을 잊어서는 안된다(정명자, 2007). 학교교육의 이해관계자들의 인식과 요구가 중요한 원인은 학교의사결정과 문제해결의 질을 개선시켜 주고, 수용과 실행력을 강화시키며, 신뢰감과 교육 효과를 최대화시켜주기 때문이다(Liontos & Lashway, 1996). 따라서 학교교육 활성화를 위해서는 학생, 교사, 학부모가 일원화된 교육주체로서 참여해야 한다. 즉 사이버불링에 대한 가상체험 교육프로그램 개발, 운영의 효율 및 효과 제고를 위한 전략, 실제 교육의 이해관계자들의 요구와 인식 등을 엄밀히 분석하여 개발에 반영함으로써 시행착오를 줄일 필요가 있다.

### Ⅲ. 연구방법

본 연구는 사이버불링 가상체험 교육프로그램 개발에 대한 요구와 방향성을 분석하고자 한 것으로서 그 방법적 절차는 코핑과 허친스(1974)의 기법과 절차를 따랐다. 즉 조사나 인터뷰를 통해 요구설정에 관한 자료획득을 가장 바람직한 방향성을 줄 수 있는 대상자들에게 실시하고, 대상에 따라 어떤 요구가 가장 중요한 지 결정하고자 하였다. 또한 우선적으로 가장 바람직한 상태를 규정해줄 수 있는 설정집단에게 자극 질문을 통해 기반적 정보를 도출하고 이를 기반으로 우선적 요구를 분석할 수 있는 조사연구로 연결하였다(김용현, 김종표, 2015에서 재인용)

#### 1. 조사대상

본 연구의 목적을 달성하기 위해 교육전문가 집단을 대상으로 11차례에 걸친 순차적 Focus Group Interview(FGI) 방식과 부산광역시 소재에 있는 초·중·고생, 학부모, 교사를 대상으로 설문조사를 실시하였다. FGI 기법은 연구주제에 대한 심층적 시각과 인식을 수집하는데 유용하므로(Creswell, 1998), 연구에 대한 전문적 지식과 틀을 제공하고자 하였고, 이를 조사연구에 반영하기 위해 설문조사의 전·후로 실시하였다. 설문지는 전문가 검토를 거쳐 자체 개발되었고, 수차례 타당도 검증을 거친 후 조사가 실시되었다. 설문조사는 학생대상 초등학교 5, 6학년 2개교, 중학교 2개교, 고등학교 1개교를 각 학년별 2개 학급을 무작위로 선별하여 총 720명을 대상으로 설문조사를 진행하였고, 학부모대상은 5개교에 따라 총 150명을, 교사대상은 5개교에 따라 각 40명씩 총 200명을 대상으로 이루어졌다.

조사기간은 2014년 9월 22일부터 10월 2일까지 총 2차에 걸쳐 조사가 실행되었다. 설문 응답의 충실도와 데이터 자료에 적합 여부를 판단하여 학생 설문은 총 720부 중 697부가 분석되었고, 학부모 설문 150부 중 101부가, 그리고 교사설문 200부 중 158부가 유효하게 분석되었다. 본 연구의 FGI와 설문조사 대상자들의 구성은 다음의 표 1과 같다.

표 1  
연구 대상자 특성

구분	교육전문가	학생	학부모	교사
조사인원	13	697	101	158
조사대상	교육학, 저작권, IT, 심리학 전문가, 학교폭력담당교사	초중고생	초중고 자녀를 둔 학부모	현직 초중고 교사
조사방법	FGI	설문조사		
조사기간	2014년 7월~11월	2014년 9월~10월		

## 2. 조사내용

본 연구의 목적을 위해 먼저 전문가 집단에게 이메일로 전반적 연구의 내용과 교육프로그램의 특성에 대해 설명한 후 면담에 대한 답변을 준비할 수 있도록 하였다. FGI는 약 1시간 30분에서 2시간 정도 소요되었고, 1회당 면담그룹 참여자는 3-4명으로 구성되어 진행되었다. 최종적으로 FGI에 주로 활용된 면담질문의 내용으로는 사이버불링 가상체험 교육프로그램의 대상자, 시기, 그리고 그 특성과 사이버불링 가상체험 교육 프로그램의 타당성, 교육내용 구성에 적용할만한 모형, 그리고 절차 등에 관한 질문으로 구성되었다.

설문을 위한 조사도구는 교육학 교수 3인과 심리학자 1인에 의해 타당성 검증을 받은 후 사용하였고, 신뢰도 Cronbach's  $\alpha$  값은 각각 .919, .914, .915이었다. 또한 학생, 학부모, 교사집단을 위한 설문조사는 기초사항을 제외한 교육의 시기와 대상자들과 교육프로그램의 구체적 구성요소들에 대한 중요도 인식, 활용의사 등을 묻는 설문으로 구성하여 각각 집단별로 조사하였다. 설문조사의 기본적 구성요소는 다음 표 2와 같다.

표 2  
연구에 관한 설문구성

항목	조사내용	
사이버불링 시뮬레이션기반 교육프로그램 요구	사이버불링 시뮬레이션기반교육 활용 대상	초등 저학년/초등 고학년/중학생/고등학생/기타
	사이버불링 시뮬레이션기반교육 활용 시기	가해학생/피해학생/모든학생/학부 모/기타
	사이버불링 시뮬레이션기반교육 내용구성 중요도	인지, 공감, 생각, 결정, 행동
	사이버불링 시뮬레이션기반교육 활용 의사	있다/없다/기타
총 문항	각 13	

### 3. 자료 처리 및 분석

본 연구에서 FGI로 수집된 자료들은 모두 전사하여 주요점들을 분석하였고, 설문조사된 자료는 SPSS 프로그램 21.0 버전을 활용하여 다양한 방식의 통계분석을 실시하였으며, 그 구체적인 과정은 다음과 같다.

첫째, 대상자들의 사이버불링 가상체험 교육프로그램의 요구를 알아보기 위해 기술 통계로 분석하였다. 둘째, 요구에 대한 학생, 학부모, 교사의 집단별 비교 분석과 교차분석, 일원배치분산분석(one-way ANOVA)을 시행하였다. 셋째, 대상자들의 가상체험 교육프로그램에 대한 활용도에 따른 관계와 예측요인들을 확인하기 위해 집단을 구분하여 로지스틱 회귀분석을 실시하였다.

### 4. 연구 결과

#### 1) 사이버불링 가상체험 교육프로그램에 관한 인식

사이버불링 가상체험 교육프로그램 활용여부를 학생, 학부모, 교사 세 집단으로 나누어 조사한 결과 학생집단에서는 활용의사가 있다고 응답한 비율이 57.8%였고, 없다

고 응답한 비율이 37.2%로 나타났다. 학부모와 교사 집단에서의 활용의사에 관한 조사결과를 살펴보면, 의사가 있다고 응답한 비율이 각각 88%와 79.1%였고, 활용의사가 없다고 응답한 비율이 각각 9%와 25%로 나타났다. 교육프로그램 활용여부에 대해서는 학부모와 교사는 활용할 의사가 확연히 높은 반면, 학생은 그에 비해 낮게 인식하는 것으로 나타났다. 표 3과 같이 집단별 교육프로그램 활용에 대한 인식은 통계적으로 유의하게 차이를 보이고 있었고, 특히 학생들은 사이버불링 대응방안에 대한 학부모나 교사 집단의 반응에 비해 보다 회의적이었던 것을 알 수 있다.

표 3  
사이버불링 가상체험 교육프로그램 활용 여부

구분	있다	없다	기타	계	$\chi^2$	$p$
학생	403(57.8)	259(37.2)	35(5.0)	697(100.0)	54.844***	0.000
학부모	88(87.1)	9(8.9)	4(4.0)	101(100.0)		
교사	125(79.1)	25(15.8)	8(5.1)	158(100.0)		

\*\*\* $p < 0.001$

## 2) 사이버불링 가상체험 교육프로그램 활용대상에 관한 요구

전문가 집단의 FGI를 통한 사이버불링 가상체험 교육프로그램의 연령대별 대상에 관한 논의 결과 사이버라는 공간에 노출이 가장 많이 되는 시기이면서 선과 악의 기준이 모호한 시기인 청소년을 대상으로 교육프로그램을 개발하는 것이 필요한 것으로 나타났다. 청소년들은 사이버 공간에서 나름의 관계욕구를 충족하고 있으며, 사이버상에서 복합정체성을 형성하여 해결되지 않는 불만과 분노를 불링의 형태로 해소하려는 경향이 크다고 하였다. 따라서 사이버불링의 가해자이자 피해자 집단으로 발전할 가능성이 큰 중학생 집단이 사이버불링 가상체험 교육프로그램의 대상이 되어야 한다는 것에 동의했다. 특히 전문가3과 전문가1은 중학생 집단 중에서도 또래집단의 폐쇄문화가 강하고 진로목표가 뚜렷하지 않은 1학년~2학년 집단을 주 대상으로 지정하였다.

그때 딱 중학생이 되면 그런 개념이 없죠. 주위 애들이 같이 하면 선악이나 옳고 그름에 대한 기준이 애매한 시기니까 야단을 치면 주위 애들도 다한다는 식이 되어

버려요. 연구가 정확하게 기억나진 않지만 사이버불링이나 이런 불링 같은 경우에 의외로 고등학생은 별로 안한다더라고요. 내려갈수록 심하대요. 최고 중1~2, 고 그 위로 올라가면 오히려 다른 애들 괴롭히는 것도 없고 자기들 나름대로 질서가 잡혀 있어서 간섭도 안하고 정리가 되는데... 초등학교 고학년 올라가면서 부터요. 시기가 아까 말씀하셨던 대상이 집중적으로 되는 것 같아요.(전문가3)

이렇게 굉장히 중요한 중학교 때에 정체감 혼란시기를 겪으면서 애가 하나 둘 통합이 되어야 할 시기에 사이버공간 안에 들어와서 복합정체성이 생기면 누구를 사이버불링을 하는 애는 내가 아닌 거죠. 원래의 나는 따로 있고 사이버상의 애가 이렇게 한 것이기 때문에 죄책감도 안 느끼는 거죠. 그 다음에 여기서는 이름도 바꾸고 심지어 남자애가 여자인 것처럼 행동도 하고 그렇잖아요. 그럴 경우에는 죄책감이 상실되는 굉장히 큰 문제예요 이게 (전문가1)

또한 전문가4는 가상체험 교육프로그램의 세부적 내용을 구성할 때 교육의 효과성을 극대화하기 위해 교육의 대상 집단인 학생들의 관점과 의견을 고려해야 함을 간과해서는 안 된다고 덧붙였다. 즉 지금까지 사이버불링에 관한 대응으로 개발되었던 교육프로그램의 효과성을 찾기 어려웠던 원인을 전문가들의 일방적 접근에서 찾고 있는 것이다.

우리가 간과하지 말아야 하는 부분들이 학생, 전문가입장에서 고민해야겠지만. 시뮬레이션을 개발하고 에피소드들을 수집을 해야 되는데 학생들이 직접 개입을 하지 않으면 이걸 좀 무의미하다 라는 생각이 많이 들었고, 그 다음에 개발 단계에서도 지속적으로 학생들에게 피드백을 받고 뭐가 실제 현실과 같은지 다른지에 대해서 계속해서 피드백을 받는 게 특징인 것 같아요. 그래서 교육적인 측면에서도 그렇고 이게 아이들 문제기 때문에 제3자에서 도와주려고 하고 강의식으로 갔다가는 예방적으로 갔다가는 이걸 좀 효과가 없을 것 같고 효과를 좀 극대화하기 위해서는, 거기서 다뤘던 것이 지속적으로 지금 나오고 있는 트렌드가 학생들을 어떤 문제를 가지고 그것을 공론화해서 사이트에 접속한 사람들이 계속 그 문제를 어떻게 해결할 것인지에 대해서 스스로 해결할 수 있는 장을 만들어주는 게 최근 경향이거든요. 그래서 그런 점도 좀 감안을 해야 할 것 같고요.(전문가4)

교육프로그램의 대상으로는 기존의 다른 예방 프로그램과 마찬가지로 사전 예방도 중요하지만, 사후 교육의 의미에서의 활용도 고민해 볼 필요가 있는 것으로 나타났다. 즉, 사전 예방, 사후 교육적 차원에서 가해자, 피해자, 방관자의 입장이라는 측면에서 시나리오를 구성하는 것이 필요하다는 것이다. 또한 청소년 대상이기 때문에 학부모와 교사를 위한 교육용 프로그램도 구성되어야 사전 예방, 사후 교육이 가능하며 실제 학교폭력의 경우 학부모와 교사의 교육이 복합적으로 이루어질 때, 가시적 성과가 있을 것으로 나타났다. 학교폭력 담당 교사를 포함한 교육전문가 집단은 학생집단 뿐만 아니라, 결국 교육의 이해관계자 집단 모두가 교육의 대상으로 참여할 수 있기를 제안했다.

내용적인 측면을 따졌을 때 사전 예방에 관한 연구들은 굉장히 많이 나와 있는 것 같더라고요. 그래서 인식적인 측면이나 테크니컬하게 어떻게 대처해야한다는 정보적인 측면, 사전예방 교육에서 하고 있는 것 같은데 그건 되게 초보적인 단계에서 이뤄져야하는 거라고 생각을 해요. 차별성 있게 접근하려면 사후에 어떤 일이 벌어지고 난 뒤에 가해자 입장, 가해자의 부모까지 연결이 되어 있어야 한다고 생각하거든요.(전문가4)

학교폭력 예방 교육을 우리가 하잖아요. 우리가 의무적으로 해야 되는지 알아봤거든요. 그래서 이제 학기별로 1회 이상 학생, 교직원, 학부모에게 1회 이상 다 해야 할 의무가 있더라고요. 그래서 사이버불링도 적용해서 거기에 넣어야 되지 않을까 싶어요.(전문가5)

설문분석 결과 교육프로그램 활용이 가장 필요한 대상은 표 4와 같이 학생집단에서는 ‘모든학생’, ‘가해학생’, ‘피해학생’, ‘학부모’, 기타 순으로 응답하였고, 학부모집단과 교사집단에서는 ‘모든학생’, ‘가해학생’, ‘학부모’, ‘피해학생’, ‘기타’ 순이었다. 즉, 학생, 학부모, 교사 모두 ‘모든 학생’이 필요하다고 응답한 경우가 가장 많은 것으로 나타났고, 학생과는 달리 학부모와 교사집단은 피해학생보다 학부모가 우선적 교육의 대상이라고 인식하는 것으로 나타났다.

표 4  
사이버불링 가상체험 교육프로그램 활용대상(복수응답)

구분	가해 학생	피해 학생	모든 학생	학부모	기타
학생	355	233	386	110	25
학부모	36	21	83	30	-
교사	46	26	122	34	3

사이버불링 가상체험 교육프로그램이 가장 요구되는 시기에 대한 인식은 표 5와 같이 학생집단에서는 ‘중학생,’ ‘초등고학년,’ ‘고등학생,’ ‘초등저학년,’ ‘기타’ 순으로 응답하였고, 학부모 집단과 교사집단에서는 ‘초등고학년,’ ‘중학생,’ ‘초등저학년,’ ‘고등학생,’ ‘기타’ 순으로 인식하였다. 전문가 집단이 이론적, 통계적 자료를 기반으로 중학생이 가장 우선적 교육대상이라고 특정한 결과와 동일하게 학생집단 또한 중학생 시기가 교육의 대상이 되어야 한다고 인식하였고, 학부모와 교사는 오히려 연령대가 낮은 초등고학년부터 교육이 필요하다고 인식하는 것으로 드러났다. 이는 선행연구(Royen, Poels, Daelemans & Vandebosch, 2014)에서 사이버불링의 피해 및 가해시기가 저연령화 되어 가고 있어 사이버상에서의 윤리적 의식에 관한 교육을 연령대가 낮은 초등학교 단계에서부터 시작할 필요가 있다고 주장한 결과와 동일한 해석이 가능하다. 따라서 교육프로그램 대상의 시기를 중학생 시기에만 한정하지 말고, 초등고학년까지 확대해서 포함시킬 필요가 있다고 해석할 수 있다.

표 5  
사이버불링 가상체험 교육프로그램이 필요한 시기(복수응답)

구분	초등 저학년	초등 고학년	중학생	고등학생	기타
학생	161	445	502	201	26
학부모	26	76	56	21	1
교사	43	102	84	18	4

### 3) 사이버불링 가상체험 교육프로그램 내용구성

사이버불링 가상체험 교육프로그램을 개발하는데 있어 어떤 내용구성을 따를 것인가에 대한 전문가 집단 FGI결과 사이버불링 가상체험 시뮬레이션 모형은 Rest모형과

윤리적 의사결정 모형을 중심으로 구성하는 것이 적합할 것으로 나타났다. 다음의 전문가1은 사이버불링의 대응방안은 결국 교육대상자들의 윤리적 의사결정에서부터 시작될 수 있고, 이에 따른 절차에 따라 내용 구성이 이루어진다면 절차별 요구에 의한 효과적인 프로그램이 개발될 수 있을 것이라 예상하였다. 또한 상황에 따른 구체적이고 다양한 의사결정 상황 등이 제시될 수 있고, 그 절차들을 제시함으로써 대상자별로 판단의 결과가 달라질 수 있음을 시사하였다. 다음은 전문가1이 FGI에서 제시한 의견이다.

윤리적인 의사결정에서 세 가지 네 가지 단계가 있거든요. 처음이 인지. 이게 도덕적으로 문제가 있는지 없는지에 대해서 인지를 하는 도덕적 인지단계가 있거든요. 그렇게 하다가 문제가 있다 없다 판단하는 단계가 있고요. 판단을 하고 나면 여기서 실제적으로 의사결정을 하는 나는 어떻게 하겠다는 결정을 하는 단계에서 보면 판단과 결정사이에 대안을 생각하는 단계가 있어요. 판단, 대안하고 이게 하나로 해서 결정이 되는 건데 예를 들어 문제가 발생했다 도덕적으로 딜레마 상황에 부딪혔다 어.. 이거 도덕적인 의사결정을 내려야 하는 문제네. 라고 인지하는 단계 그 다음에 이거는 지금 어떠한 문제가 있구나 라고 도덕적 판단을 내려야 되겠다 그럼 세 번째가 어떻게 판단해야 할까? 누구한테 이룰까? 아니면 애랑 붙을까? 아니면 바깥에 알릴까? 내부고발을 할까? 이런 대안들 그중에서 최종적으로 그럼 나는 좋아 그냥 안 할래 이렇게 결정을 내리기도 하고 어떤 사람은 똑같은 사람이라도 밝히겠다 이렇게 되는 거죠.(전문가1)

전문가2는 가상체험 교육프로그램에서 상담적 접근을 제시하였는데, 그에 따르면 의사결정 모형에 따라 절차별 상황이 제시되고, 다양한 상황에 적합한 상담적 처치가 이루어져 시뮬레이션 자체에 참여자들의 개인별 히스토리가 수집되어야 한다고 제안하였다. 즉 일회성으로 프로그램이 종결되는 것이 아니라, 시뮬레이션 참여 이력이 상담은 물론 더 발전된 프로그램 개발을 위한 기반자료로 활용될 수 있음을 시사했다. 이는 지금까지 효과성을 증명하지 못했던 타 교육프로그램에 대한 반성적이고 보완적인 방향을 제시해 주었다.

어떻게 할까 인지를 하고 선택을 하고 다음 페이지 보시면 흔히 있을 수 있는 것

처럼 학생을 따돌리는 상황을 주고, 인지, 생각, 선택을 하게 하죠. 선택지에 따라 상황이 달리 제시되어야 하죠. 유사한 사이버불링 상황이 반복되는거죠. 중간 중간에 상담이 들어가서 대화가 들어가게 되겠죠. 시뮬레이션에 참가한 학생들의 히스토리가 들어가야 될 거 같아요. 성찰의 자료가 되기도 하고 상담가의 상담 자료가 되기도 하고 데이터를 모아서 연구자료가 되기도 하겠죠. 계속 생각해보니까 사이버불링 사례를 유형화할 필요가 있을 것 같아요. 각 상황에 따른 사건, 원인, 대상 등이 있겠죠.(전문가2)

다양한 분야의 전문가 집단을 대상으로 실시된 FGI결과는 사이버불링 가상체험 교육프로그램을 개발하는 데 기본적 틀을 제시해 주었고, 교육이해관계자들의 요구조사와 교차적으로 수행됨으로써 그 결과를 확인해 볼 수 있는 기반자료가 되었다. 그 결과 사이버불링 가상체험 교육프로그램을 통해 상담 및 교육적 활용도를 높일 수 있는 다양한 방안을 마련할 수 있을 것으로 기대해 볼 수 있고, 현장 담당교사들의 그에 대한 기대가 높은 것을 확인할 수 있었다. 또한 가상체험이 단계별 수준별로 구성되어 학생, 학부모, 교사용으로 구분지어 개발될 경우 현장에서의 활용은 충분한 타당성이 있는 것으로 나타났다.

사이버불링 가상체험 교육프로그램의 교육내용에 대해 학생, 학부모, 교사집단을 대상으로 한 설문분석을 기반으로 한 결과는 다음과 같다. 교육내용에 대한 집단별 중요도 인식에 대해 학생, 학부모, 교사 집단간의 차이를 일원변량분석을 통해 살펴본 결과 표 6에 제시된 바와 같이 통계학적으로 유의한 차이가 있는 것으로 드러났다. 전체적으로는 학생보다 학부모, 교사가 교육 내용에 대해 더 중요하게 생각하는 것으로 나타났다. 세부적 교육내용의 영역(인지, 판단, 결정, 행동)에 대해서는 학생에 비해 교사와 학부모가 인지내용을 0.38과 0.18 더 중요하게 생각하는 것으로 나타났고, 학생에 비해 교사와 학부모가 공감에 관련된 교육내용이 0.28, 0.34 더 중요하다고 인식하는 것으로 나타났다. 또한 결정에 관한 교육내용에 학생, 학부모, 교사간의 중요도 인식에는 유의한 차이를 보이지 않았고, 행동에 관한 교육내용의 중요도는 학생에 비해 교사와 학부모가 0.37, 0.09 더 중요하게 인식하는 것으로 나타났다.

표 6  
집단별 교육내용구성의 중요도

내용	학생 (n=697)		학부모 (n=101)		교사 (n=158)		F
	M	SD	M	SD	M	SD	
인지	4.05	0.959	4.43	0.804	4.23	0.724	9.099***
공감	3.98	1.056	4.26	0.856	4.32	0.791	10.221***
생각	3.95	1.027	4.38	0.746	4.15	0.799	9.180***
결정	4.04	0.979	4.48	0.701	4.26	0.783	11.691***
행동	4.14	0.966	4.51	0.702	4.23	0.829	7.488**

\*\* $p < 0.01$ , \*\*\* $p < 0.001$

다음 그림 1은 각 집단의 내용구성 중요도 차이를 시각적으로 나타낸 것이다. 사이버불링 가상체험 교육프로그램 개발을 위한 인지영역과 생각영역, 결정영역, 행동영역에서 학부모, 교사, 학생순으로 중요도를 인식하고 있었지만, 공감영역에서는 교사, 학부모, 학생순으로 중요도를 인식하고 있는 것으로 나타났다. 학생집단은 다른 내용영역에 비해 상대적으로 행동영역에 관한 요구를 높게 느끼고 있었고, 학부모는 결정과 행동영역에서, 그리고 교사는 공감영역에서 내용구성의 중요도가 상대적으로 높다고 느끼고 있었음을 알 수 있다. 따라서 집단별로 효과적 교육프로그램을 구성한다면 학생집단을 위한 교육프로그램은 행동, 인지, 결정, 공감, 생각영역 순으로 내용구성을 강조할 수 있고, 학부모집단을 위한 교육프로그램은 행동, 결정, 인지, 생각, 공감영역 순으로 내용구성을 강조할 수 있으며, 교사집단을 위한 것은 공감, 결정, 인지=행동, 생각영역 순으로 내용구성을 강조할 수 있을 것으로 보인다.

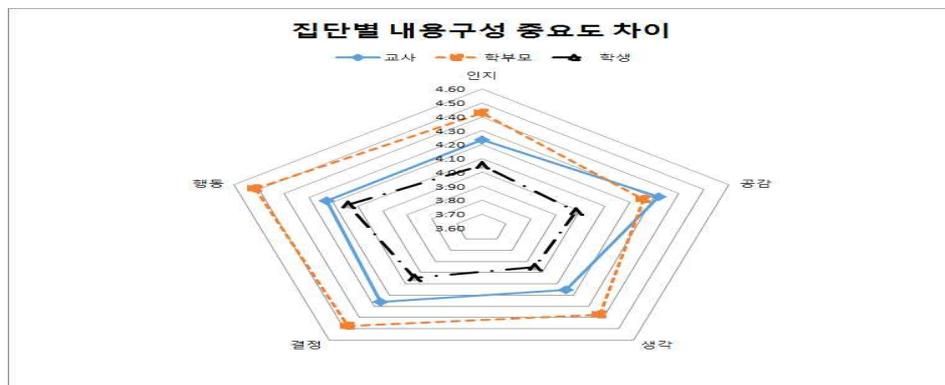


그림 1. 집단별 내용구성의 중요도 차이

4) 사이버불링 가상체험 교육프로그램 내용영역별 활용도

연구 대상자의 사이버불링 가상체험 교육프로그램의 활용도 예측요인에 대한 로지스틱 회귀분석 결과는 표 7과 같다.

표 7  
학생, 학부모, 교사의 교육내용구성에 따른 활용도

독립변수	B	S.E.	Wald	자유도	유의 확률	Exp(B)	Nagelkerke R-제곱
학생	인지	0.057	0.141	0.163	1	0.687	.135
	공감	0.312	0.112	7.272	1	<0.005	
	생각	0.15	0.143	1.099	1	0.294	
	결정	0.069	0.16	0.183	1	0.669	
	행동	0.201	0.153	1.725	1	0.189	
	상수항	-2.713	0.438	38.427	1	0	
학부모	인지	0.944	0.624	2.283	1	0.131	.383
	공감	0.568	0.608	0.874	1	0.35	
	생각	0.354	0.796	0.197	1	0.657	
	결정	-0.765	1.03	0.552	1	0.457	
	행동	-0.159	0.921	0.03	1	0.863	
	상수항	-1.385	1.966	0.496	1	0.481	
교사	인지	0.546	0.575	0.902	1	0.342	.194
	공감	0.295	0.437	0.457	1	0.499	
	생각	0.973	0.497	3.836	1	0.05	
	결정	-0.736	0.696	1.118	1	0.29	
	행동	1.217	0.507	5.753	1	<0.016	
	상수항	-7.499	2.015	13.858	1	0	

Nagelkerke R 제곱값은 종속변수의 변동 중 각각 13%, 38%, 19% 정도를 로지스틱 회귀모형에서 설명하고 있음을 보여준다. 학생의 경우 통계적으로 유의한 영향요인은 공감(Wald=7.272,  $p=.005<.01$ )이고, 교사의 경우 행동(Wald=5.753,  $p=.016<.05$ )이 영

항요인으로 나타나 프로그램 활용여부에 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 하지만 학부모의 경우 활용여부에 영향을 미치는 통계적으로 유의한 요인은 확인되지 않았다. 즉, 학생의 경우 교육 프로그램 내용구성 중요도에서 생각영역이 중요하다고 인식한 경우 가상체험 교육프로그램 활용도가 높고, 교사의 경우 행동에 대한 교육내용 구성에 중요도를 인식한 경우 가상체험 교육프로그램 활용도를 높게 느끼고 있는 것으로 해석된다. 따라서 학생을 대상으로 하는 프로그램 개발 시 교육내용구성에서 생각영역의 구성을 높이고, 교사를 대상으로 하는 교육 프로그램에서는 행동에 관련된 내용구성을 높여 개발하는 것이 효과적 결과를 기대할 수 있을 것으로 보인다.

또한 로지스틱 회귀분석의 오분류표를 이용한 학생, 학부모, 교사 집단의 교육내용 중요도에 따른 프로그램 활용여부에 대한 예측의 정확도를 확인한 결과 표 8과 같다.

표 8  
교육프로그램 활용여부에 대한 예측 정확도

감시됨			예측			
			없다	있다	전체	분류정확%
학생	프로그램	없다	102	157	259	39.4(특이도)
	활용의사	있다	63	340	403	84.4(민감도)
	전체 퍼센트		165	497	662	66.8(정확도)
학부모	프로그램	없다	11	14	25	44(특이도)
	활용의사	있다	4	121	125	96.8(민감도)
	전체 퍼센트		15	125	140	88(정확도)
교사	프로그램	없다	2	7	9	22.2(특이도)
	활용의사	있다	1	87	88	98.9(민감도)
	전체 퍼센트		3	94	97	91.8(정확도)

학생집단 중에서 프로그램 활용의사가 없는 것으로 분류되었던 259명 중 102명이 프로그램 활용의사가 없는 것으로 예측하는 특이도는 39.4%였고, 활용의사가 있는 것으로 분류되었던 403명 중 340명이 프로그램 활용의사가 있는 것으로 예측하는 민감도는 84.4%였으며, 전체 분류 정확도는 66.8%로 나타났다. 학부모집단 중에서 프로그램 활용의사가 없는 것으로 분류되었던 25명 중 11명이 프로그램 활용의사가 없는

것으로 예측하는 특이도는 44%였고, 활용의사가 있다는 것으로 분류되었던 125명 중 121명이 프로그램 활용의사가 있는 것으로 예측하는 민감도는 96.8%였으며, 전체 분류 정확도는 88%로 나타났다. 교사집단 중에서 프로그램 활용의사가 없는 것으로 분류되었던 9명 중 2명이 프로그램 활용의사가 없는 것으로 예측하는 특이도는 22.2%였고, 활용의사가 있는 것으로 분류되었던 88명 중 87명이 프로그램 활용의사가 있는 것으로 예측하는 민감도는 98.9%였으며, 전체 분류 정확도는 91.8%였다.

## IV. 결론 및 논의

### 1. 결 론

사이버불링 문제는 전 세계적으로 사회의 변화에 따른 변형적 학교문제로 확대되고 있는 심각한 사안 중 하나다. 이에 많은 국가에서 대응방안과 정책, 교육프로그램들을 제시하고 있지만, 제시되는 대응방안의 효과성에 대해서는 회의적인 의견들이 많다(Tangen & Campbel, 2010). 그러나 사이버불링의 문제는 학교 단독으로 해결하기 어려워 교사는 물론 학생, 학생의 가족이 유기적으로 협력체계를 유지해야 한다. 즉 사이버불링은 혼자서가 아니라 주위 구성원들과 함께 네트워크를 형성하고 정보를 공유하여 해결방안을 함께 모색하는 것이 요구되는데, 이러한 과정을 효율적으로 하는데 사이버공간의 용이함을 고려할 수 있다. 해외의 사이버불링 개입프로그램 사례들에서도 밝히고 있지만, 프로그램의 대상은 비단 피해자뿐만 아니라, 가해자, 교사, 학부모 등이 포함될 수 있음을 시사한다. 사이버공간을 매개로 프로그램이 제공 및 운영될 수 있다면 이러한 요구들을 반영하는데도 사이버공간에서의 프로그램이 용이할 것으로 보인다. 따라서 본 연구에서는 교육이해관계자들(학생, 학부모, 교사 및 전문가 집단)을 대상으로 한 사이버불링 가상체험 교육프로그램 활용 도입 및 방식에 대한 집단간(연령별, 성별) 인식 차이 및 요구분석의 결과 다음을 확인할 수 있었다.

첫째, 사이버불링 가상체험 교육프로그램 개발에 대한 인식은 세 집단 모두 대체로 높았으나, 학생집단의 교육프로그램 활용의사가 학부모집단이나 교사집단에 비해 상대적으로 낮았던 것으로 드러났다.

둘째, 교육프로그램의 활용대상에 대한 인식은 세 집단 모두 '모든 학생'이 가장 필요한 것으로 인식하였고, 학생과는 달리 학부모와 교사집단은 피해학생보다 학부모가 우선적 교육의 대상이라고 인식하는 것으로 나타났다.

셋째, 교육프로그램의 활용시기에 대한 전문가 집단과 학생집단의 인식은 중학생 시기가 가장 우선적이라고 응답한 반면, 학부모와 교사는 그보다 연령대가 어린 초등 고학년 시기부터 교육이 필요하다고 인식하는 것으로 나타났다.

넷째, 사이버불링 가상체험 교육프로그램 개발에서 내용구성의 중요도에 대한 집단별 평균차이 분석결과 통계학적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났고, 전체적으로는 학생보다 학부모와 교사가 교육 내용에 대해 더 중요하게 인식하는 것으로 나타났다. 학생집단은 다른 내용영역에 비해 상대적으로 행동영역에 관한 요구를 높게 느끼고 있었고, 학부모는 행동영역에서, 그리고 교사는 공감영역에서 내용의 중요도가 높다고 느끼고 있었음을 알 수 있다.

다섯째, 연구 대상자의 사이버불링 가상체험 교육프로그램의 활용도 예측요인에 대한 로지스틱 회귀분석 결과, 학생의 경우 교육 프로그램 내용구성 중요도에서 생각영역에 대한 요구가 높을수록 가상체험 시뮬레이션 활용도가 높고, 교사의 경우 행동에 요구를 높게 인식한 경우 가상체험 교육프로그램의 활용가능성이 높은 것으로 드러났다.

## 2. 논 의

이상의 연구결과를 기반으로 본 연구의 의의 및 시사점은 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 결과에 따르면 교육프로그램의 대상은 사이버불링의 가해자를 포함한 모든 학생에 대한 요구가 가장 높았고, 이는 사이버불링 예방뿐만 아니라 사후 가해자 대상의 교육 프로그램 및 조치에 높은 요구를 보였던 정제영 외(2015)의 결과를 포괄하는 것이라 할 수 있다. 또한 교육프로그램의 시기는 조사대상에 따라 양분화된 것을 확인할 수 있었다. 전문가 집단과 학생은 현 사이버불링의 현황에 따른 중학생이 대상이 되어야 한다고 응답한 반면, 학부모와 교사는 예방적 차원에서 중학생 시기보다 이른 초등고학년들, 즉 초등 5, 6학년부터 교육의 시기가 이루어져야 한다고 인식하고 있는 것으로 나타남으로써 교육의 점진적 효과를 염두에 두고 있는 것으로 보인다. 이는 백동현(2007)이 교사들은 예방을 위한 특별 프로그램을 요구한다고

주장한 연구결과와 동일한 결과라고 할 수 있으며, 점점 저연령화 되어가는 사이버불링 발생시기에 따라 교육의 대상도 저연령화되어야 한다고 주장한 Royen et al.(2014) 연구에서 그 시사점을 찾을 수 있다.

둘째, 본 연구에서 학생집단은 학부모와 학생집단에 비해 상대적으로 사이버불링 가상체험 교육프로그램에 대해 회의적인 반응을 보이는 것으로 드러났다. 이는 방송통신위원회와 한국인터넷진흥원(2014)의 사이버폭력 실태조사에서 드러난 사이버불링 관련 교육의 효과성에 관해 중고생들의 절반 이상이 효과적이지 못했다고 인식한 것으로 드러난 것과 일맥상통하다. 이는 기존의 프로그램들이 일 방향적이고 현실적 요구를 반영하지 못한 채 천편일률적인 교육프로그램을 반복해서 제공했던 부작용에서 비롯된 것이라 본다. 따라서 전문가적 관점만 치중한 프로그램보다 또래집단의 관점과 교육대상별 요구를 적극 반영한 교육내용의 차별적 접근은 이러한 회의적 반응을 점차적으로 감소시킬 수 있는 한 방법이 될 것이다.

셋째, 프로그램 활용시기가 집단별로 차이가 있었던 결과는 학교급별로 프로그램의 효과성에 대해 다르게 반응한 결과와 무관하지 않다. 즉, 중학생 집단은 대부분의 회의적인 반응을 보인 것은, 초등학생의 84.4%가 효과적이었다고 답한 것과는 상반된 결과라 할 수 있다. 따라서 학부모와 교사들이 교육의 시기를 초등고학년으로 지목한 것에 그 의의를 찾아볼 수 있다. 사이버불링의 현황에 입각한 교육시기는 그 효과성을 기대하기에 늦은 감이 있고, 교육의 효과는 예방적이고 점진적인 접근이 요구된다고 볼 수 있다. 따라서 예방적인 차원의 교육적 접근은 초등5, 6학년 시기부터 시작되는 것이 바람직 할 것으로 보이며, 예방과 더불어 처방적 차원의 접근은 중학생 시기가 적절할 것으로 보인다.

넷째, 교사와 학부모는 학생, 교사, 학부모 대상의 사이버불링 관련 교육이 필요하다고 인식하고 있었고, 교사의 인식이 학부모의 인식보다 강한 것을 알 수 있었다. 사이버불링에 대한 교육프로그램의 참여대상으로 교사들은 교사자신을 특정하는 경우가 많았다. 교사들은 학교폭력에 대해 교사로서의 역할이 무기력하다고 인식하고 있고, 이는 교과 전문가로만 집중적으로 훈련받은 경험이 학교폭력은 물론 사이버불링에 관한 문제해결을 위해 여러 가지 역할을 수행하도록 교육받지 못했다는 것이 가장 컸다(방기연, 2011). 따라서 이러한 문제에 대해 새로운 인식과 대응방안을 위한 교사 교육이 제공되어야 하고 동시에 학부모들과 협력적으로 이루어질 수 있도록 학부모

교육이 동반되어야 함을 강조하고 있다.

마지막으로 본 연구의 논의점은 사이버불링의 예방과 대처방안으로서의 구체적 교육 프로그램 개발에 있어서 전문가 집단의 처방적 접근이 아닌 대상과 내용에 있어서 교육이해관계자들의 인식과 요구를 반영한 파트너십의 조사연구가 중요하다는 것이다. 실제 교사들은 사이버불링의 대응방안으로 학부모나 가정, 학교당국의 역할이 절대적으로 중요하다고 인식하는 것으로 드러났다. 학부모들 또한 사이버불링의 대응방안으로 학교와 학부모의 역할이 매우 중요한 것으로 인식하고 있었다(방기연, 2011). 또한 가상체험 시뮬레이션 교육프로그램에 대한 새로운 접근에 대한 요구와 방향성 제시도 본 연구가 가지는 차별성이라 할 수 있다. 즉 교육내용에 대한 중요도 인식의 차이에 따라 교육대상별 강조점을 달리하여 구성·개발하는 것은 프로그램의 효과성과 기대효과를 높일 수 있는 한 방안이다. 교육대상자를 포함한 교육이해관계자들의 특성과 요구를 분석하여 맞춤형으로 교육프로그램을 구성하고 개발하려는 시도는 지금까지 다양한 시도에도 불구하고 그 효과성을 보여주지 못한 문제에 대한 대응인 것이다. 학생집단과 교사들은 직접적인 효과성을 기대할 수 있는 새롭고 특별한 차원의 교육프로그램을 요구한다는 백동현(2007)과 정제영 외(2015)의 연구결과에서도 본 연구의 필요성을 확인할 수 있다.

본 연구의 제한점과 추후 연구방향을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 부산지역 초·중·고 학생과 학부모, 교사들의 일부 대상으로 실시되었으므로 이 결과를 전체 대상으로 확대해석하는 것에 한계가 있다. 따라서 사이버불링 가상체험 교육프로그램 또한 지역별 대상별에 적합한 내용구성이 차별적으로 이루어져야 할 것이다.

둘째, 본 연구에서는 전문가 집단의 FGI를 통해 결정되어진 Rest의 윤리적 의사결정 모형을 기반으로 조사되었다. 따라서 추후 연구에서는 타 전문가 집단의 의견 혹은 연구자의 목적에 따라 다른 모형에 기반한 내용구성의 요구분석이 가능할 것으로 보인다.

셋째, 본 연구는 잠재적 교육이해관계자들을 대상으로 조사된 연구결과이다. 따라서 실제 교육프로그램의 효과성을 예측하는 데는 한계가 있다. 따라서 교육프로그램의 효과성을 검증해 보기 위해 실제적 사용자들에 의한 피드백이 순환적으로 이루어진 후 수정·보완될 필요가 있다.

## 참고문헌

- 구정모, 이은화 (2016). 사이버불링 예방을 위한 가상체험형 시뮬레이션 적용모형 개발. **컴퓨터교육학회 논문지**, 19(1), 63-76.
- 김기환, 윤상오, 조주은 (2009). 디지털세대의 특성과 가치관에 관한 연구. **정보화정책**, 16(2), 140-162.
- 김해천 (2003). **경영윤리기본**. 서울: 박영사.
- 방기언 (2011). 학교폭력 사건에 대한 교사의 인식과 경험에 대한 질적연구. **상담학연구**, 12(5), 1753-1778.
- 방송통신위원회, 한국인터넷진흥원 (2014). **2014년 사이버폭력 실태조사**. 서울: 한국인터넷진흥원.
- 백동현 (2007). **학교폭력 피해청소년의 학교적응을 위한 대처방안에 관한 연구: 교사 인식을 중심으로**. 경희대학교 행정대학원 석사학위 청구논문.
- 안화실, 박정도 (2013). 사이버폭력에 관한 국내 연구물 분석. **소년보호연구**, 23, 125-157.
- 임상수 (2013). 사이버불링의 이해와 법률적, 교육적 대응책. **한국윤리교육학회 학술대회 학술회의록**, 1(2), 26-60.
- 정명자, 박세훈 (2006). 교사의 학교의사결정 참여 실제와 그 갈등. **교육종합연구**, 4(1), 103-131.
- 정명자 (2007). **학교운영주체의 의사결정 참여와 갈등에 관한 연구**. 전북대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 정제영, 김성기, 김무영, 이윤희, 선미숙, 이아진 (2015). 학교폭력 관련 정책에 대한 교원의 요구도 분석: 현장중심 학교폭력 대책을 중심으로. **한국교육연구**, 32(1), 231-250.
- 정한라 (2013). **국내외 사이버폭력 사례 및 각국의 대응방안**. 서울: 한국인터넷진흥원.
- 조희정 (2012). **청소년 사이버불링의 현황과 대책**. 서울: 국회입법조사처.
- 정한호 (2012). 학교현장에서 발생하는 사이버폭력 실태와 대처방안에 대한 고찰. **소년보호연구**, 20, 205-239.
- 최숙영 (2014). 사이버불링에 대한 국내외 연구 동향 및 대응 방안 연구. **한국컴퓨터교육학회**, 17(6), 35-48.
- 홍경선 (2014). 사이버불링에 대한 탐색적 연구: 학부모의 사이버불링 인지를 중심으로.

한국가족치료학회지, 22(4), 347-372.

- Baldry, A. C., & Farrington, D. P. (2007). "Effectiveness programs to prevent school bullying". *Victims and Offenders*, 2(1), 183-204.
- Bertolotti, T., & Magnani, L. (2013). "A philosophical and evolutionary approach to cyber-bullying: Social networks and the disruption of sub-moralities". *Ethics In Technology*, 15(2), 285-299.
- Broll, R., & Huey, L. (2013). Just being mean to somebody isn't a police matter: Police perspectives on policing cyberbullying [electronic version]. *Journal of School Violence*, 14(2), 2-41. Retrieved May 17, 2014, from <http://dx.doi.org/10.1080/15388220.2013.879367>.
- Cassidy, W., Faucher, C., & Jackson, M. (2013). Cyberbullying among youth: A comprehensive review of current international research and its implications and application to policy and practice. *School Psychology International*, 34(6), 1-38.
- Coffing, R. T., & Hutchinson, T. E. (1974). Needs analysis methodologies: A perspectives set of rules and procedures for identifying, defining and measuring prepared for the Symposium on Methodologie's under Development Annual meeting of the American Educational Research Association, Chicago, Illinois, April 7, 1974, pp.1-25. 김용현, 김종표 (2015). 평생교육론: 평생학습과 열린 학습사회, 서울, 양서원, 재인용.
- Couvillon, M. A., & Ilieva, V. (2011). Recommended practices: A review of schoolwide preventative programs and strategies on cyberbullying. *Preventing School Failure*, 55(2), 96-101.
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five traditions*. Lincoln, NE: Sage Publication
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2008). Cyberbullying: An exploratory analysis of factors related to offending and victimization. *Deviant Behavior*, 29(2), 129-156.
- Jones, J. J., & Walters, D. L. (1994). *Human resource management in education*. Lancaster, PA: Technomic Publishing co.

- Kiriakidis, S. P., & Kavoura, A. (2010). A Review of the literature on harassment through the internet and other electronic means. *Family and Community Health, 33*(2), 82-93.
- Li, Q. (2007). New bottle but old wine: A research of cyberbullying in schools. *Computers in Human Behavior, 23*(1), 1777-1791.
- Liontos, L. B., & Lashway, L. (1996). Shared decision-making. In S. C. Smith, & P. K. Piele (Eds.), *School leadership: Handbook for excellence*(3rd ed.).(Report No. ISBN-0-86552-135-2). Eugene, OR: University of Oregon, (ERIC Document Reproduction Service No. ED401 596).
- Livingstone, S., & Brake, D. (2010). On the rapid rise of social networking sites: New findings and policy implications. *Child & Society, 24*(1), 75-83.
- Myers, C., & Cowie, H. (2013). University students' views on bullying from the perspective of different participant roles. *Pastoral Care in Education, 31*(3), 251-267.
- Powell, K. C., & Kalina, C. J. (2009). Cognitive and social constructivism: Developing tools for an effective classrooms. *Education, 130*(2), 241-250.
- Pozzoli, T., & Gini, G. (2010). Active defending and passive bystanding behavior in bullying: The role of personal characteristics and perceived peer pressure. *Journal Abnormal Child Psychology, 38*(6), 815-827.
- Rest, J. R. (1986). *Development in judging moral issues*. New York: Praeger.
- Royen, K. V., Poels, K., Daelemans, W., & Vandebosch, H. (2014). Automatic monitoring of cyberbullying on social networking sites: From technological feasibility to desirability. *Telematics and Informatics, 32*(1), 89-97.
- Soliman, A. M., & Mathna, E. K. (2009). Metacognitive strategy training improves driving situation awareness. *Social Behavior and Personality: An International Journal, 37*(9), 1161-1170.
- Sulistiyawati, K., Wickens, C., & Chui, Y. P. (2011). Prediction in situation awareness: Confidence bias and underlying cognitive abilities. *International Journal of Aviation Psychology, 21*(2), 153-174.

- Tangen, D., & Campbel, M. (2010). Cyberbullying prevention: One primary school's approach. *Australian Journal of Guidance and Counseling, 20*(2), 225-234.
- Tanrikulu, T., Kinay, H., & Aricak, O. T. (2013). Sensibility development program against cyberbullying. *New Media & Society, 17*(5), 708-719.
- Vandebosch, H., & Van Cleemput, K. (2009). Cyberbullying among youngsters: Profiles of bullies and victims. *New Media & Society, 11*(8), 1349-1371.
- Williford, A., Elledge, L. C., Boulton, A. J., DePaolis, K. J., Little, T. D., & Salmivalli, C. (2013). Effects of the KiVa antibullying program on cyberbullying and cybervictimization frequency among Finnish youth. *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology, 42*(6), 820-833.
- Wright, V. H., & Burnham, J. J. (2012). Cyberbullying prevention: The development of virtual scenarios for counselors in middle schools. *The Professional Counselor: Research and Practice, 2*(2), 169-177.
- Zhou, Q., Eisenberg, N., Losoya, S. H., Fabes, R. A., Reiser, M., Guthrie, I. K. et al. (2002). The relations of parental warmth and positive expressiveness to children's empathy-related responding and social functioning: A longitudinal study. *Child Development, 73*(3), 893-915.
- Zoll, C., Enz, S., Schaub, H., Aylett, R., & Paiva, A. (2006). *Fighting bullying with the help of autonomous agents in a virtual school environment*. Paper presented at the International Conference on Cognitive Modeling.

## ABSTRACT

### A needs analysis for the development of a virtual educational program for anti-cyberbullying

Lee, Eunhwa\* · Kim, Kyoungae\*\*

The purpose of this study was to analyze the needs and possible direction of educational stakeholders to develop a virtual simulation-based educational program for anti-cyberbullying. FGI for professional groups and survey research for students, parents, and teacher groups in Busan were accomplished in order to fulfill the purposes of this research. The results of this research were as follows: 1) all study subjects were clearly perceived as being the 'total students' as the subject of the educational program. However, the perception of the age at which it was considered to most appropriate to participate in the Virtual Anti-Cyberbullying program was divided into two different age groups, middle school and upper level elementary school; 2) the needs of application were highly perceived for all groups, however, the students themselves appeared to be relatively skeptical; 3) the needs of precise educational content itself showed significantly different results according to each group; 4) the application needs of such an educational program, in terms of the differences of the content needs was predicted differently as well.

Key Words: cyber-bullying, virtual simulation-based educational program, needs analysis

투고일: 2016. 6. 11, 심사일: 2016. 6. 23, 심사완료일: 2016. 7. 12

---

\* Silla University

\*\* Pusan National University