



Cybercraftti

“사이버 그래피티”

3조

목차

진행순서

INDEX

진행순서
대두된 배경
필요성
소개
구현방식
기대효과

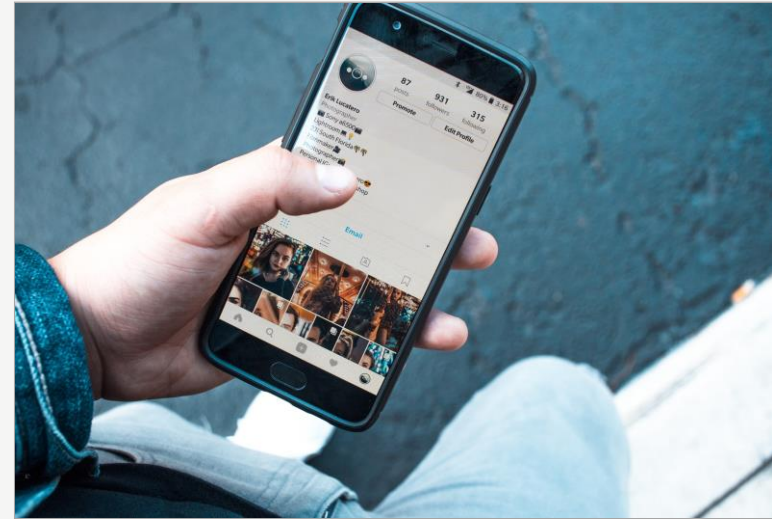
1장

대두된배경

“여러 매체를 통해 다양한 정보를 얻을 수 있는 정보화 시대 ”



인터넷



모바일

부작용은?

03

Cyberaffinity

2장

필요성



“실제 인터넷 방송”

2장

필요성

A screenshot of a video game stream. In the center, a man with glasses and a striped shirt is visible. The background is a game environment with stone walls. On the left, there are game UI elements including a health bar and a score of 4141. On the right, there are more game UI elements and a 'Made with VideoShow' watermark.

이 영상을 어린 아이가 본다면 어떨까요?

“실제 인터넷 방송”

2장

필요성
매체의 영향력

오뚜기 실험



공격적인 미디어에 노출된 아이들이
공격적인 방법으로 행동하는 경향이 있음을 발견

-Albert Bandura-

2장

필요성
매체의 영향력

정신분석학자



어린이들이 폭력적인 장면 시청 후
평상시 가치판단을 잃게 되는 현상이 나타남

-Serge Tisseron-

어린이 청소년 대상 인터넷 개인 방송에 대한 이용 실태 조사 보고서 인터뷰

“장애인, 노약자 등 비하발언을 하는 BJ가 좀 많이 적긴 한데 그 적은 애들이 의외로 인기가 많은 애들이라서 문제가 된다고 생각해요.” <남 A>

“인터넷 방송으로 인하여 패드립(패륜적인 애드리브의 준말)도 심한 것 같고, 또 장애인 비하발언도 많이 나와서.” <남 Q>

“저는 옆에서 그런 말 하지 말라고, 장애인 비하 발언이라고, 그런데 자꾸 애들이 무시하고서 하니까” <여 O>

“‘장애인 같다’는 식으로 자꾸 그 사회적으로 소외된 사람들을 비하를 하니까 자기들은 그게 잘못된 걸 알면서도 계속 쓰는 거예요.” <여 G>

“일단 저는 욕을 처음 배운 게 5학년 때인데, 제가 처음으로 BJ를 본 것도 5학년 때라서 욕을 아마 이런 BJ들을 보고 배우고 그리고 이걸 애들이 이제 많이 사용하다보니까 거기에 무뎌져서 계속 나도 사용하는구나.” <남 N>

“저도 처음에는 욕 하는 게 좀 문제가 있다고 생각하고 있었는데, 점점 방송을 보다보니깐 저도 좀 무뎌진 것 같고 사람들도 이런 거에 둔감해진 것 같다고 생각이 듭니다.” <남 R>

-방송통신심의위원회-

Cyberaffitti

Cyber 와 Graffiti 의 합성어

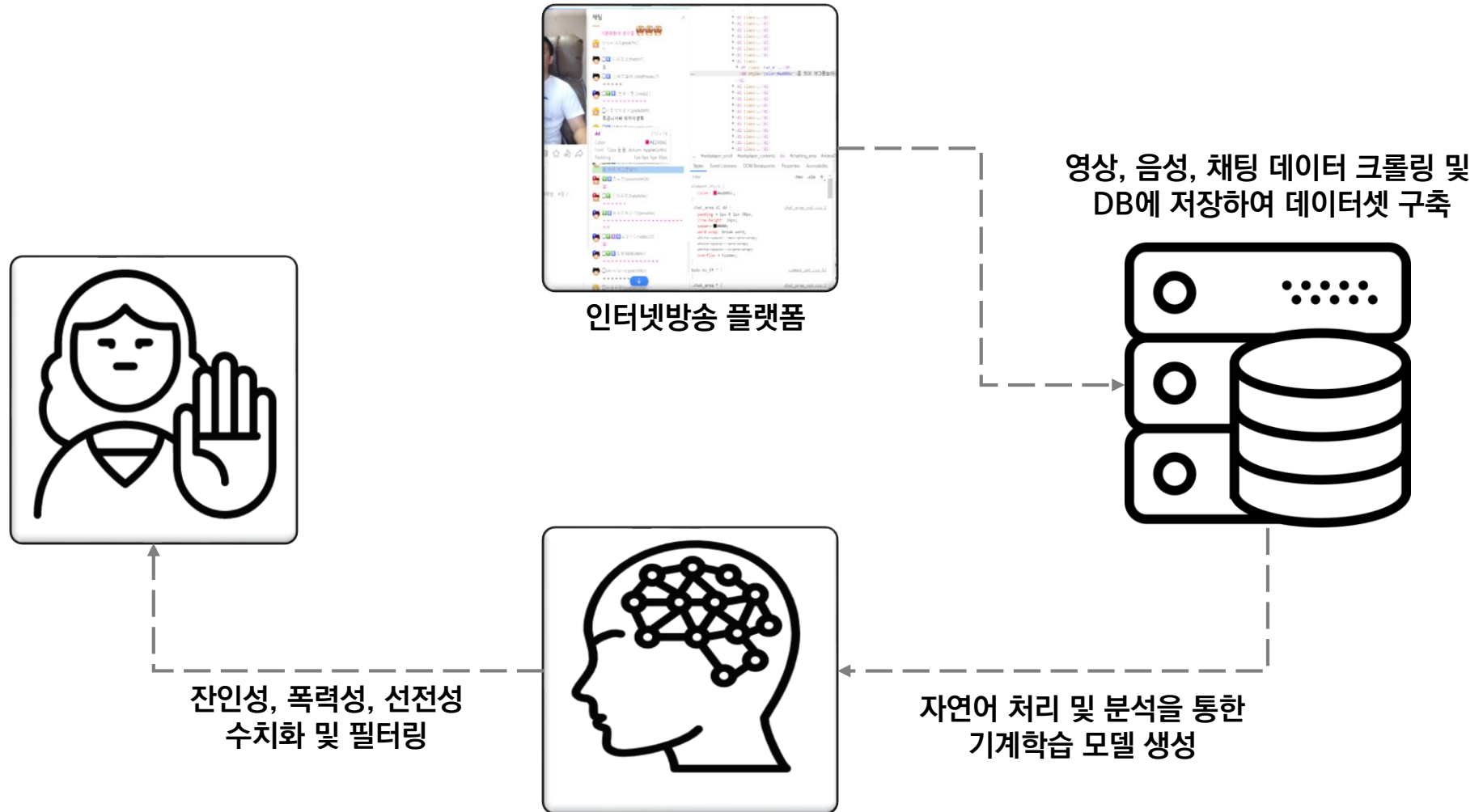
판별 기준이 없는 아이들의 성장에
해가 되는 정보를 막고 싶습니다.



TARGET
NEED

4장

구현방식





Cybercraftti

“사이버 그래피티”

우리 아이들을 지켜주세요
