



# Cybercraftti

---

“사이버 래피티”

3조

---

# 목차

진행순서

## INDEX

진행순서  
대두된 배경  
필요성  
소개  
구현방식  
기대효과

# 1장

---

대두된배경

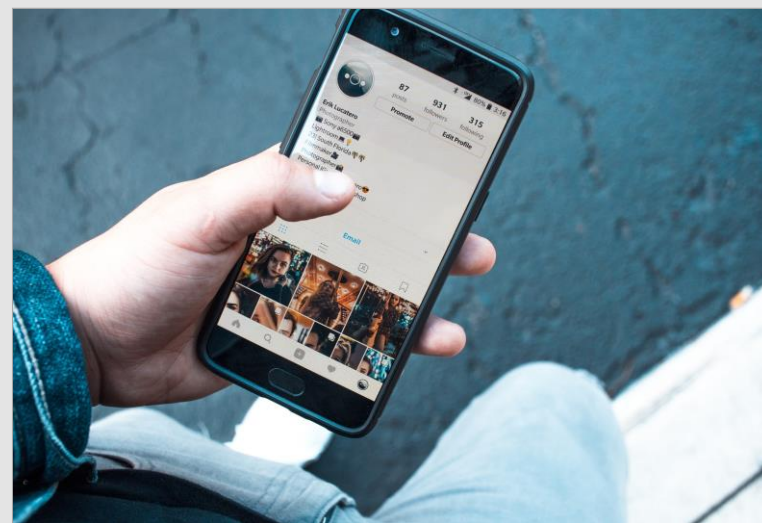
“여러 매체를 통해 다양한 정보를 얻을 수 있는 정보화 시대 ”

# 1장

## 대두된배경



인터넷



모바일

# 1장

---

대두된배경

“ 부작용은?”

## 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 shows a game interface with various icons and a score of 4141 / 200. A black text box with white text is overlaid on the center of the image.

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



폭력적인 장면 시청 후 어린이들에게서  
기존의 가치판단 능력을 잃게 되는 현상이 나타남

-Serge Tisseron-

## 2장

필요성  
매체의 영향력

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

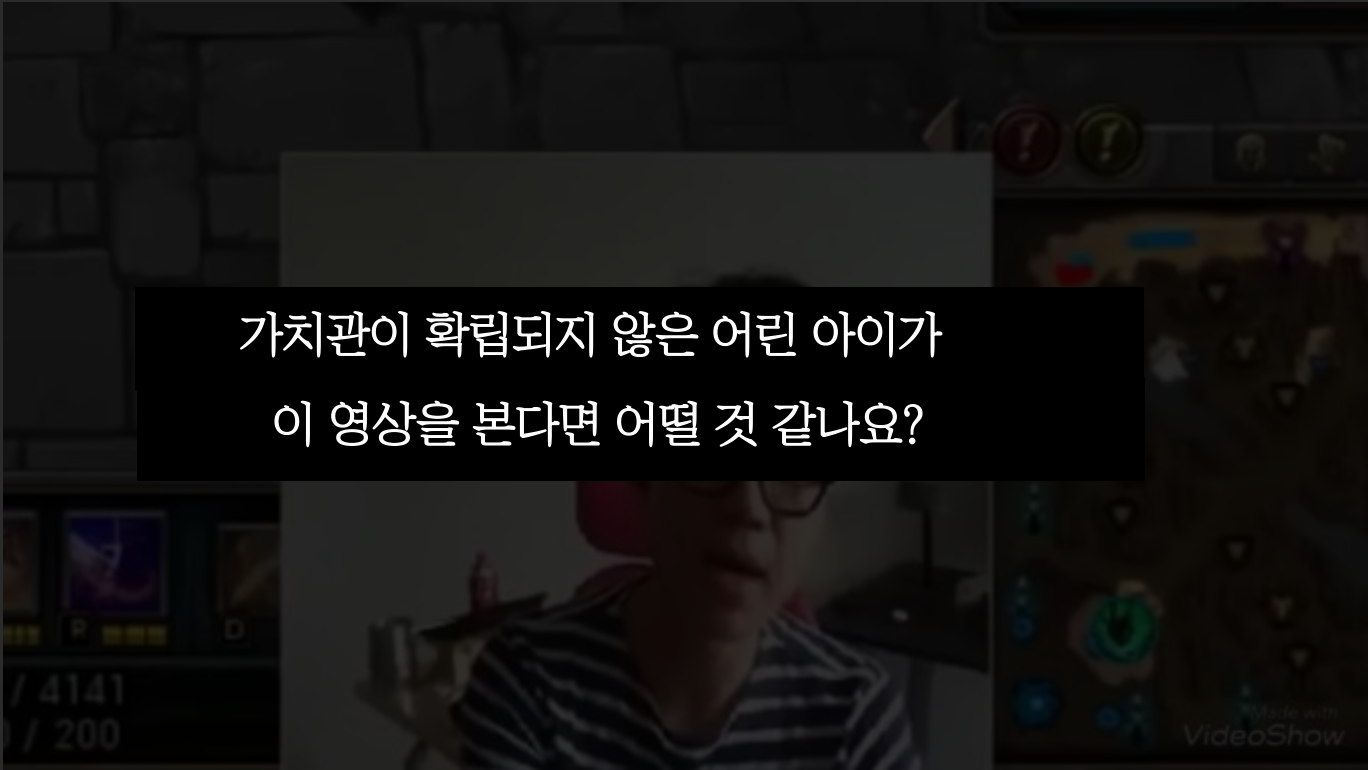
“일단 저는 욕을 처음 배운 게 5학년 때인데, 제가 처음으로 BJ를 본 것도 5학년 때라서  
욕을 아마 이런 BJ들을 보고 배우고 그리고 이걸 애들이 이제 많이 사용하다보니까  
거기에 무더져서 계속 나도 사용하는 구나 ” <남 N>

“저도 처음에는 욕 하는게 좀 문제가 있다고 생각하고 있었는데, 점점 방송을 보다보니까  
저도 좀 무더진 것 같고 사람들도 이런 거에 둔감해진 것 같다고 생각이 듭니다.” <남 R>

-방송통신심의위원회-

## 2장

필요성



가치관이 확립되지 않은 어린 아이가  
이 영상을 본다면 어떨 것 같나요?

“실제 인터넷 방송”



# 3장

소개

Cyber 와 Graffiti 의 합성어

*Cybergraffitti*

판별 기준이 없는 아이들의 창작에  
해가 되는 정보를 막고 싶습니다.



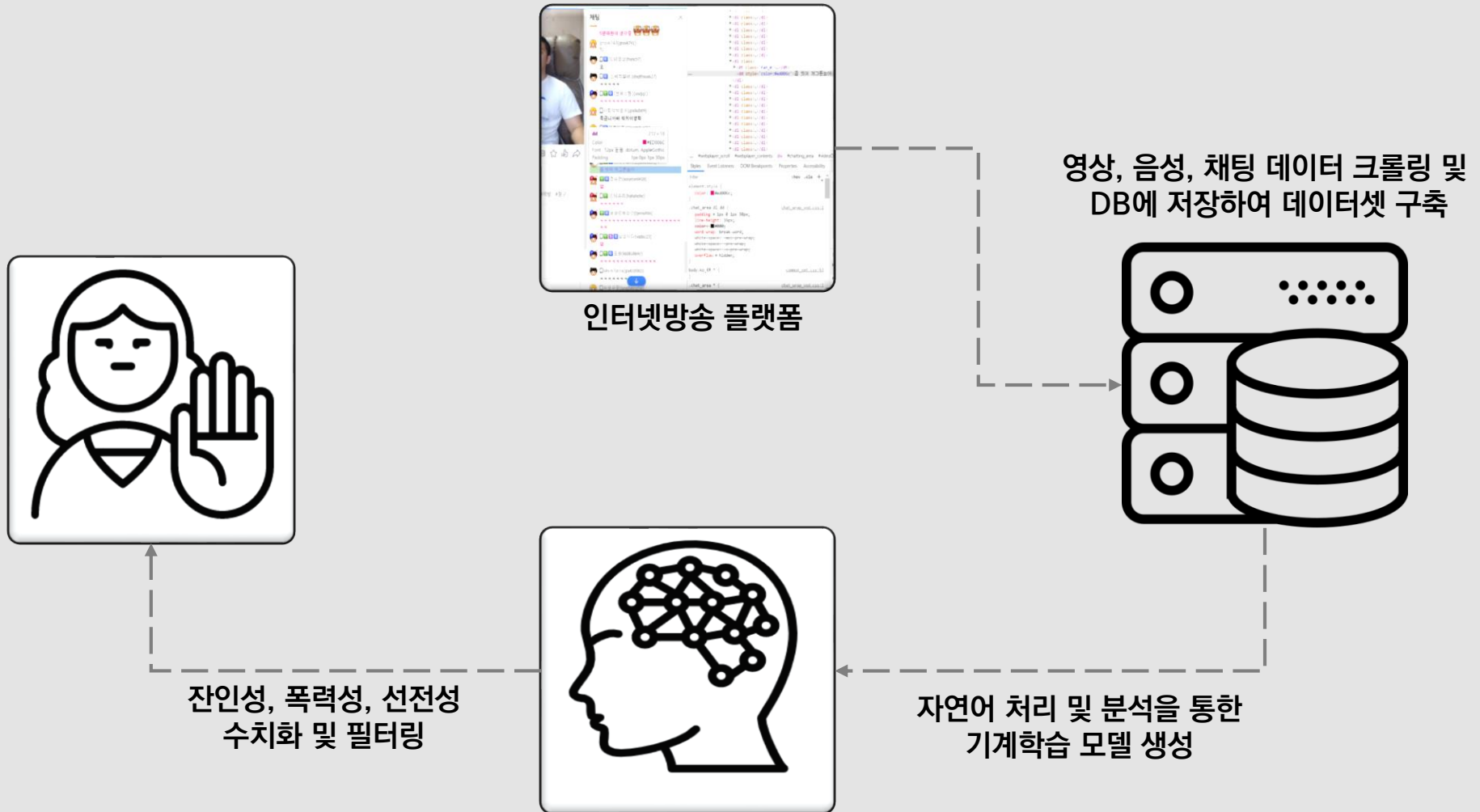


TARGET  
NEED



# 4장

## 구현방식



# 5장

## 기대효과

필터링을 통해서 아이들이  
무방비적으로 폭력적인 미디어에  
노출 되는 것을 막을 수 있다.

# 5장

포부







# Cyberafitti

---

“사이버 래피티”

우리 아이들을 지켜주세요

---