

# 학교 밖 청소년을 위한 디지털 역기능 예방 프로그램 교육 심화 워크숍

일시 \_ 2017년 2월 13일(월) 13:00 ~ 2월 14일(화) 15:10(1박 2일)

장소 \_ 일성제주비치콘도&리조트 금릉홀

후원 \_ 삼성 SDS

지원 \_ 사회복지공동모금회

주최 \_ 한국청소년정책연구원



삼성SDS



사랑의열매  
사회복지공동모금회



한국청소년정책연구원

학교 밖 청소년을 위한 디지털 역기능 예방 프로그램 교육 심화 워크숍은 삼성SDS가 후원하고, 사회복지공동모금회가 지원하여 한국청소년정책연구원이 수행합니다.



# 학교 밖 청소년을 위한 디지털 역기능 예방 프로그램

## 교육 심화 워크숍 일정

- 일시 : 2017년 2월 13일(월) 13:00 ~ 2월 14일(화) 15:10(1박 2일)
- 장소 : 일성제주비치콘도&리조트 금릉홀
- 후원 : 삼성SDS
- 지원 : 사회복지공동모금회
- 주최 : 한국청소년정책연구원
- 참석 : 학교 밖 청소년 지원사업 관리자 · 담당자 22명 내외
- 프로그램 일정표

| 시 간              |             | 행 사                      | 소요시간 | 내 용                                                       |
|------------------|-------------|--------------------------|------|-----------------------------------------------------------|
| 2월<br>13일<br>(월) | 13:00~13:30 | 도 착                      | 30분  | 접수 등록 및 방 배정                                              |
|                  |             | 사 회                      |      | 성윤숙(한국청소년정책연구원 연구위원)                                      |
|                  | 13:30~13:35 | 환 영 사                    | 5분   | 사회복지공동모금회                                                 |
|                  | 13:35~13:40 | 인 사 말                    | 5분   | 김경준(한국청소년정책연구원 보호 · 복지연구실장)                               |
|                  | 13:40~14:40 | 3차년도 사업논의                | 60분  | - 학교 밖 청소년 지원사업 연계기관 3차년도 사업 논의<br>• 성윤숙(한국청소년정책연구원 연구위원) |
|                  | 14:40~15:00 | 강사 및 프로그램 소개             | 20분  | 왕영선(서대문인터넷중독예방센터 부장)                                      |
|                  | 15:00~17:00 | 디지털 역기능<br>예방 프로그램 교육 I  | 120분 | - 디지털 중독 예방 프로그램 소개 및 시연<br>• 김은혜(서대문인터넷중독예방센터 팀원)        |
|                  | 17:00~18:30 | 디지털 역기능<br>예방 프로그램 교육 II | 90분  | - 사이버 불링 예방 프로그램 소개 및 시연<br>• 왕영선(서대문인터넷중독예방센터 부장)        |
|                  | 18:30~19:30 | 석 식                      | 60분  |                                                           |
|                  | 19:30~      | 휴 식                      |      |                                                           |

| 시 간              |             | 행 사                                   | 소요시간 | 내 용                                                              |
|------------------|-------------|---------------------------------------|------|------------------------------------------------------------------|
| 2월<br>14일<br>(화) | 08:00-09:00 | 조 식                                   | 60분  |                                                                  |
|                  |             | 사 회                                   |      | 최정원(한국청소년정책연구원 부연구위원)                                            |
|                  | 09:00-10:30 | 디지털 역기능<br>예방 프로그램 교육Ⅲ                | 90분  | - 성인물 접촉 예방 프로그램 소개 및 시연<br>• 전은숙(서대문인터넷중독예방센터 팀원)               |
|                  | 10:30-12:00 | 디지털 역기능<br>예방 프로그램 교육Ⅳ                | 90분  | - 인터넷 도박 예방 프로그램 소개 및 시연<br>• 김은혜(서대문인터넷중독예방센터 팀원)               |
|                  | 12:00-13:00 | 중 식                                   |      |                                                                  |
|                  | 13:00-14:30 | 디지털 역기능<br>예방 프로그램 교육Ⅴ                | 90분  | - 사이버 범죄 프로그램 소개 및 시연<br>• 왕영선(서대문인터넷중독예방센터 부장)                  |
|                  | 14:30-14:40 | 유의사항 전달 및<br>마무리                      | 10분  | 왕영선(서대문인터넷중독예방센터 부장)                                             |
|                  | 14:40-15:00 | 디지털 역기능 예방<br>척도 개발 관련 전문가<br>의견조사 실시 | 20분  | - 디지털 역기능 예방 척도 개발 관련 전문가 의견<br>조사 안내<br>• 최정원(한국청소년정책연구원 부연구위원) |
|                  | 15:00-15:10 | 향후 일정 소개                              | 10분  | - 향후 일정 소개<br>• 성윤숙(한국청소년정책연구원 연구위원)                             |

# 목 차

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| I. 디지털 중독 예방 프로그램 .....   | 1   |
| II. 사이버 불링 예방 프로그램 .....  | 21  |
| III. 성인물 접촉 예방 프로그램 ..... | 39  |
| IV. 인터넷 도박 예방 프로그램 .....  | 91  |
| V. 사이버 범죄 프로그램 .....      | 127 |









## 1-1. 디지털중독 (도입)

# 디지털미디어 중독

스마트폰 주의보 발령 중

도입

## 미각의 왕 찾기

과자 5봉지 (종류 다양하게), 접시 (각 조에 맞게)

- 01 과자는 종류별로 5봉지를 구매한다.
- 02 과자를 눈곱 크기로 자른다.
- 03 각 개인별 또는 조별로 나눠준다.
- 04 맛을 본 후, 어떤 과자인지 종이에 적는다.
- 05 진행자는 과자 봉지를 하나씩 보여주면서 어떤 과자인지 말한다.
- 06 가장 많이 맞춘 개인 또는 조에게 남은 과자를 다 준다.



스마트폰을  
손에서 떼지 못하는  
이유는 무엇일까요?

## 1-2. 디지털중독 (현실인식)

### 스마트폰 중독과 목숨 건 보행 동영상 시청

출처 <http://tvpot.daumnet/dip/ClipView.do?clipid=7703399>



독일 아우크스부르크 도로 스마트폰 사용자 사고방지 바닥LED 신호등

출처 <http://slowakistory.com/2399>

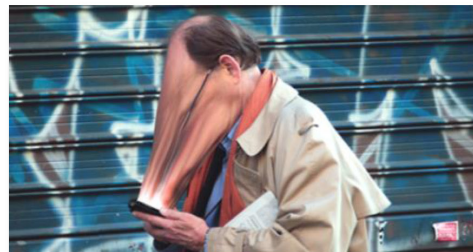
## 잠깐! 돌발퀴즈



## 스몸비란?



이미지 출처 <http://blognaver.com/doodoophoto/220748899494>



이미지 출처 <https://www.youtube.com/watch?v=y8CuDlIRX4>

스마트폰 + 좀비 = 스몸비

지나치게 스마트폰에만 집중하는 사람들

### 1-3. 디지털중독 (감정표현)

감정표현

## 무주의맹 실험 동영상 시청

(동영상 출처 [https://www.youtube.com/watch?v=IGQmdK\\_ZfY](https://www.youtube.com/watch?v=IGQmdK_ZfY))



01 하얀 옷 팀이 공을 몇 번 던지는지를 센다.

02 좀 전에 고릴라를 봤어요? 라고 질문한다.

무주의 맹 (inattention blindness)

눈 앞에 명백히 제시된 것도 주의를 주지 않으면 잘 탐지 되는 않는 현상

감정표현



시각과제에 주의를 집중하면~  
분명한 소리를 놓칩니다.

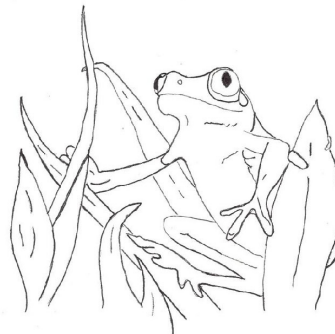
## 멀티태스킹은 가능한가?

- 01 테이크아웃 커피가게의 혼자 일하는 점원 - 주문, 커피 뽑기, 계산
- 02 영화 보면서 팝콘 먹는 일
- 03 운전하면서 대화하는 것
- 04 걸으면서 음악듣기

덜 중요한 것보다  
더 중요한 것을  
선택해야 한다.



## 청개구리 대화법



- 01 두사람씩 짝을 짓는다
- 02 한사람이 이야기를 하면 다른 사람은 관심을 기울이지 않는 척 연기를 하며 듣는다.
- 03 역할을 바꿔서 한다
- 04 역할 연기 후 소감을 발표한다.

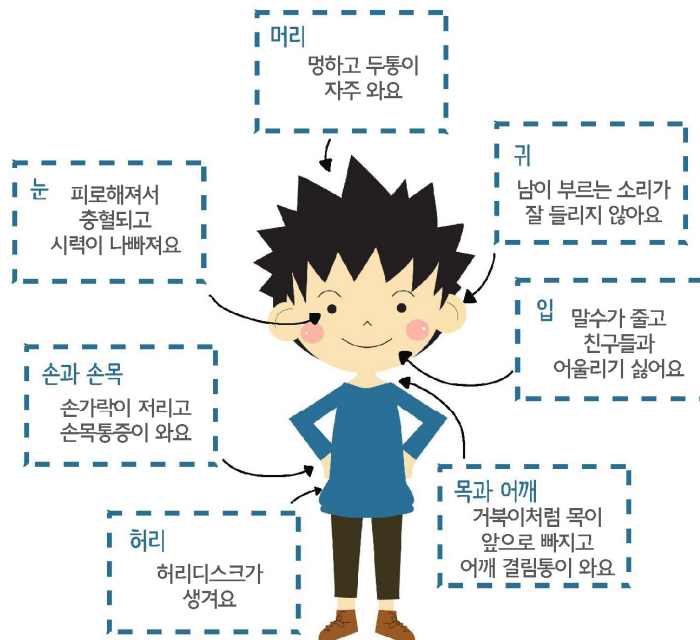
## 방청객 대화법



- 01 두 사람씩 짝을 짓는다
- 02 한 사람이 이야기를 하면 다른 사람은 관심을 갖고 눈을 쳐다보며  
방청객과 같은 리액션을 하면서 듣는다.(예: 아~음~와~, 고개 끄덕끄덕)
- 03 역할을 바꿔서 한다
- 04 역할 연기 후 청개구리 대화법과 차이점에 대해 소감을 발표한다.

### 1-4. 디지털중독 (자기조망)

## 디지털 미디어와 내 몸의 신호





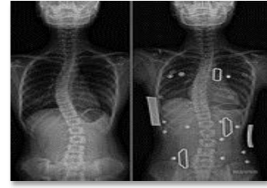
## 디지털 미디어와 몸의 증상들



**손목터널증후군**  
손목이 아파요



**VDT증후군**  
어깨가 아파요



**척추측만증**  
허리가 아프고 휘었어요



**안구건조증**  
눈이 아프고 시력이 나빠졌어요



**집중력 저하**  
생각하기 싫고 집중이 어려워요

## 디지털 미디어와 마음의 증상들



**소음성 난청**  
귀가 잘 들리지 않아요



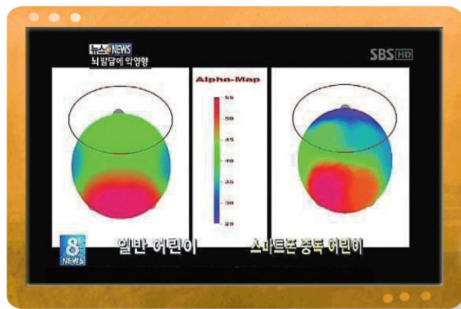
**디지털 치매**  
중요하면서 단순한 것을  
기억하지 못해요



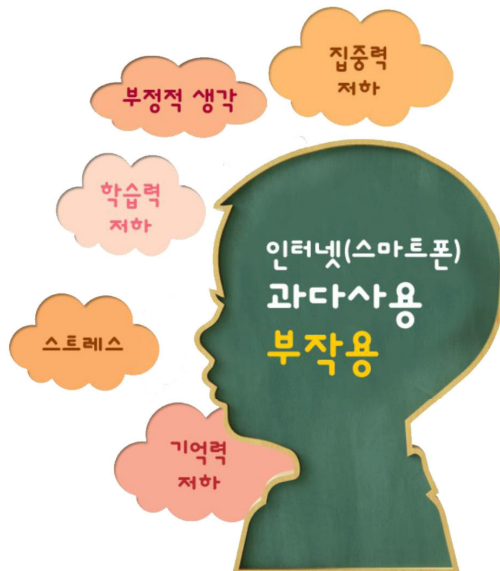
**유령진동증후군**  
자꾸 핸드폰을  
확인하게 돼요



## 팝콘 브레인?



<출처: SBS뉴스>



## 디지털 미디어 중독은?



내성

디지털 미디어를 아무리 사용해도 부족한 느낌이 들어요  
하면 할수록 더 하고 싶어져요

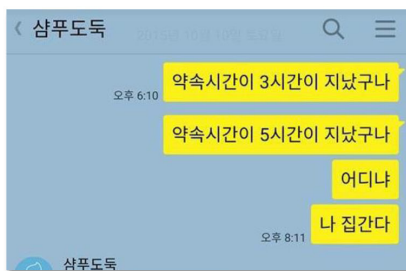
## 디지털 미디어 중독은?



### 금단 증상

누가 디지털 미디어를 못하게 하면 짜증이 나요  
사용 하지 않을 때도 계속 생각이 나요

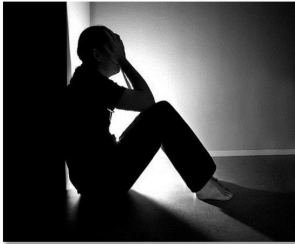
## 디지털 중독은?



### 일상생활장애

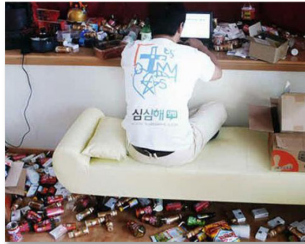
아침에 일어나기, 약속지키기 등을 제대로 하지 않아  
주변 사람들이 짜증을 내요  
의욕이 없고 디지털 기기를 보는 것 말고는  
아무것도 하고 싶지 않아요

## 디지털 미디어 중독이란?



이유없이  
자꾸  
슬퍼 저요

우울, 불안



집 밖으로 나와서  
사람을 만나기 싫어요

은둔형 외톨이

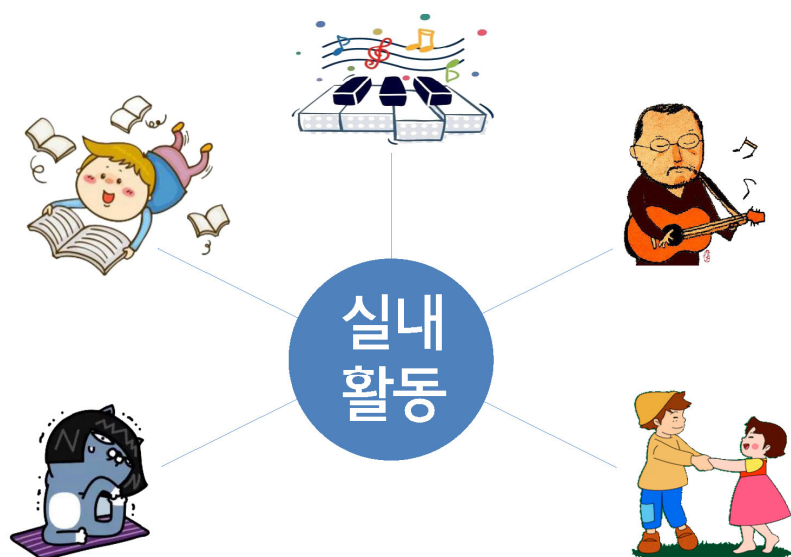


진짜 친구 사귀기  
어려워요

대인관계 문제

### 1-5. 디지털중독 (자기통제)

## 디지털 미디어보다 대안활동



◁미지출처:연합뉴스오마이뉴스자료사진▷

인터넷 (스마트폰) 대신  
우리는 어떤 활동을 할 수 있을까요?



실외  
활동



〈이미지출처:박영모아이블로그공정거래위원회공식블로그경향신문〉

초성으로 찾아보아요

ㄱ ㄴ ㄷ ㄹ ㅁ ㅂ ㅅ

ㅇ ㅈ ㅊ ㅋ ㅌ ㅍ ㅎ

## 대안활동 이런 방법으로 선정해봅시다

- 01 땀을 흘릴 수 있는 활동적인 대안활동이 좋아요
- 02 여럿이 같이 하는 활동이 더 재미있어요
- 03 친구나 가족과 함께 할 수 있는 활동이 더 재미있어요
- 04 주 2회 이상 할 수 있는 활동이 더 좋아요
- 05 너무 어려운 것보다는 쉬운 것이 좋아요
- 06 자신의 장단점을 고려한 대안활동이 더 재미있어요  
나는 나만의 개성이 있으니까요
- 07 언제 어디서나 쉽게 할 수 있는 활동이 좋아요
- 08 즐길 수 있고 재미있는 대안활동이 좋아요



## 대안활동을 찾아보자

|   |                                             |
|---|---------------------------------------------|
| ㄱ | 그림그리기 골프 권투 검도 공기놀이                         |
| ㄴ | 농구 낚시                                       |
| ㄷ | 등산 독서 뜨개질 드라이브 당구 다트 도미노                    |
| ㄹ | 래프팅 레고                                      |
| ㅁ | 마술 만화                                       |
| ㅂ | 배구 바둑 볼링 배드민턴 브루마블 비즈공예                     |
| ㅅ | 스키 스케이트 수영 사진찍기 서예 스쿼시 승마 실뜨기 스케이트보드 슬래잡기 썰 |
| ㅇ | 종이접기 족구 자전거 젠가 저글링 족구 제기차기                  |
| ㅈ | 구 요리 악기연주 여행 영화감상 음악듣기 요가 애완동물키우기 얼음땀 인라인   |
| ㅊ | 축구 체스 춤추기 청소                                |
| ㅋ | 큐브 클라이밍 퀴즈 카드놀이                             |
| ㅌ | 탁구 태권도 테니스                                  |
| ㅍ | 피아노 피구 팽이치기                                 |
| ㅎ | 헬스 할리갈리 홀라우프                                |

## 내가 하고 싶은 대안활동으로 Bingo!



## 빙고게임 규칙

- 01 가로세로대각선 상관없이 **합계 4줄**을 먼저 작성해야 한다.
- 02 칸에 적힌 **대안활동이 각각 다른 활동**이어야 하며, 같은 대안활동을 두 번 적을 수 없다.
- 03 한 번 빙고판에 적힌 활동의 **순서를 바꿀 수 없다**.
- 04 호명되지 않은 대안활동을 임의로 지울 수 없다.
- 05 본인 모둠에 적혀있지 않은 대안활동이 호명되었을 시, 지울 수 있는 활동이 없으므로 **현 상태를 유지**하면 된다.

1-6. 디지털중독 (희망)

희망

### 내가 만드는 디지털 중독예방 홍보 만화

1-7. 디지털중독 (마무리)

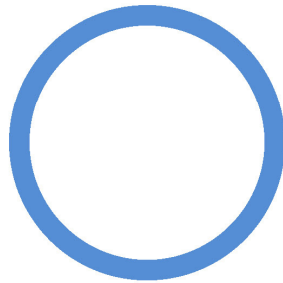
마무리

### 스마트미디어 OX퀴즈

스마트폰을 장시간 사용하여 목 뒤가 찌릿찌릿해지면서 목뼈가 휘는 현상을 거북목증후군이라고 한다.

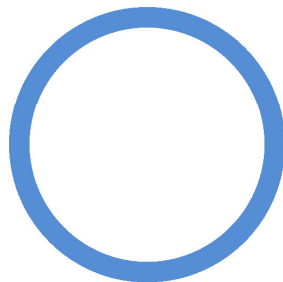
## 스마트미디어 OX퀴즈

스마트폰을 사용하는 동안  
눈을 의식적으로 깜박여주는 것이 좋다.



## 스마트미디어 OX퀴즈

스마트폰이나 인터넷 과다사용은  
사람의 신체에 다양한 부작용을 가져온다.





## 스마트미디어 OX퀴즈

스마트폰(인터넷) 중독의 증상으로는  
일상생활장애, 금단, 내성, 일탈행동이 있다.



스마트폰(인터넷) 중독의 증상으로는  
일상생활장애, 금단, 내성이 있다.

내성은 스마트폰/인터넷을 하면 할수록  
더 하고 싶어지는 것을 말한다.

## 스마트미디어 OX퀴즈

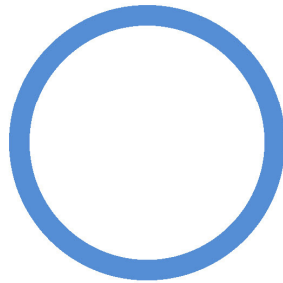
잠자리에 누웠는데 잠이 잘 오지 않을 때는  
잠들 때까지 스마트폰을 보면서 시간을 보낸다



불 꺼진 상태에서 스마트폰을  
사용하는 것은 뇌에 태양을  
들이대는 것과 같다.  
스마트폰의 불빛인 블루라이트는  
수면유도 호르몬(멜라토닌)  
분비를 억제하여  
수면장애를 유발할 수 있다.

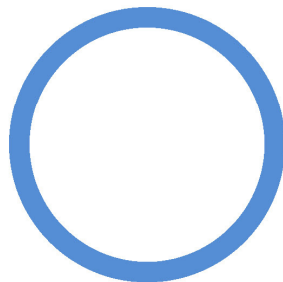
## 스마트미디어 OX퀴즈

스마트미디어 디톡스는 ‘독을 제거한다’는 뜻이다.  
스마트폰 및 인터넷 중독률이 높아지고  
부작용이 많아짐에 따라 스마트미디어 기기를  
멀리하려는 움직임을 말한다.



## 인터넷 (스마트폰) 사용 관련 OX퀴즈

팝콘브레인(팝콘뇌)은 강한 자극에 노출되면서  
현실에 대해 무감각해지고  
주의력이 떨어지는 증상이다.



## 스마트폰 주의보

- 01 스마트폰은 길을 걷거나 운전할 때는 조작하지 않는다.
- 02 사람과 대화할 때는 사람을 바라본다.
- 03 공부하거나 일하면서 동시에 스마트폰을 사용하지 않는다.

‘주의’의 **싱크홀** (sink hole) 스마트폰 주의!



왕영선(서대문인터넷중독예방센터 부장)





## 2-1. 사이버불링 (도입)

도입

# 사이버 따돌림

꽃으로도 때리지 마라~

도입

## 너는 내 운명~

### 이 두 명씩 마주보기

- 옆 사람과 짝을 짓는다.
- 두 명씩 팀을 만든 후 서로를 마주본다.

### 02 얼굴 그리기

- 서로 마주보고 종이를 들고 그림을 그릴 준비를 한다.
- 진행자는 30초~50초의 제한시간을 안내한다.
- 시작하면 마주본 두 사람은 종이를 보지 않고 서로의 눈만 바라본 채 얼굴을 그린다.

## 정말 그래요

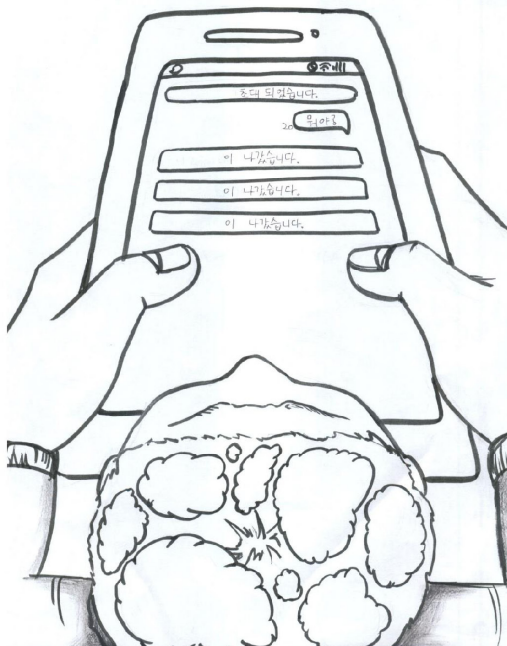
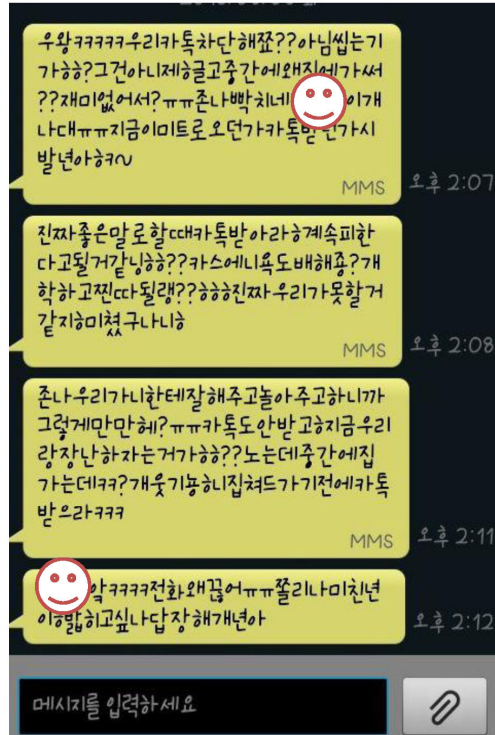
- 01 짝꿍을 정하고 서로 눈 쳐다보기
- 02 짝꿍의 장점 찾아내기
- 03 짝꿍에게 장점 이야기 해주기
  - 장점을 들은 사람
  - “정말 그래요 저 사실 \_\_\_\_\_ 이야기 친구들에게 많이 들었어요”
- 04 짝꿍이 서로 바꿔서 이야기 해준다.

### 2-2. 사이버불링 (현실인식)

## ‘소통수단이 폭력으로’ 뉴스 동영상

동영상 출처: <https://www.youtube.com/watch?v=TcGCfrjCLQ>

## MMS 욕설



사이버따돌림에 대해  
어떻게 생각하고 있나요?



## 2-3. 사이버불링 (감정표현)

감정표현

### 이심전심(以心傳心)게임

- 01 주제 카드를 보고 떠오르는 단어 5개를 쓰세요.
- 02 쓴 단어를 큰소리로 발표합니다.
- 03 같은 단어를 쓴 사람이 많을수록 높은 점수를 얻습니다.
- 04 높은 점수를 받은 사람은 '공감능력 짱!'입니다.

감정표현



### 스마트폰



무한도전



영어



컴퓨터



학교



친구



스마트 워치



하트

#### 2-4. 사이버불링 (자기조망)

도대체 나의 장점은 무엇인가?  
단점으로 장점 만들기

| 단점                  | 장점                      |
|---------------------|-------------------------|
| 설치는, 나서기 좋아하는       | 적극적인, 의욕적인, 활동적인, 주도적인  |
| 말이 많은, 수다스러운        | 말 잘하는, 발표력 있는           |
| 이랬다 저랬다 하는, 주대가 없는  | 협조적인, 남을 돕는, 수용적인       |
| 수동적인, 복종적인, 의존적인    | 규칙을 잘 지키는, 협조적인         |
| 자기중심적인, 독선적인, 고집불통인 | 소신 있는, 자립심이 강한, 주관이 분명한 |
| 냉정한, 따지는, 타산적인      | 합리적인, 논리적인, 객관적인        |
| 외모에 신경 쓰는           | 깔끔한, 패션 감각이 있는          |
| 공격적인, 경쟁적인          | 진취적인, 의욕적인              |
| 잘난 체 하는             | 자신 있는, 리더십 있는           |
| 욕심 많은               | 꿈이 많은, 패기 있는            |
| 변덕이 심한, 신경질적인       | 감정이 풍부한, 민감한            |
| 우유부단한               | 신중한, 조심스러운              |
| 말수가 적은              | 침착한, 차분한                |
| 자신감 없는              | 겸손한                     |

## 장점 단점 피자 만들기

- ✓ 피자판과 토핑 나눠주기
- ✓ 좋아하는 토핑에 장점 싫어하는 토핑에 단점 쓰기
- ✓ 피자판에 토핑 올리기
- ✓ 단점을 장점으로 바꿔주기
- ✓ 장점 피자 만들기
- ✓ 나의 장점과 단점에 대해 이야기



## 2-5. 사이버불링 (자기통제)

자기통제



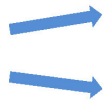
마음 먹기 나름



## 감정과 행동보다 생각이 먼저!



카톡에서 1이  
사라졌는데  
댓글이 없다.



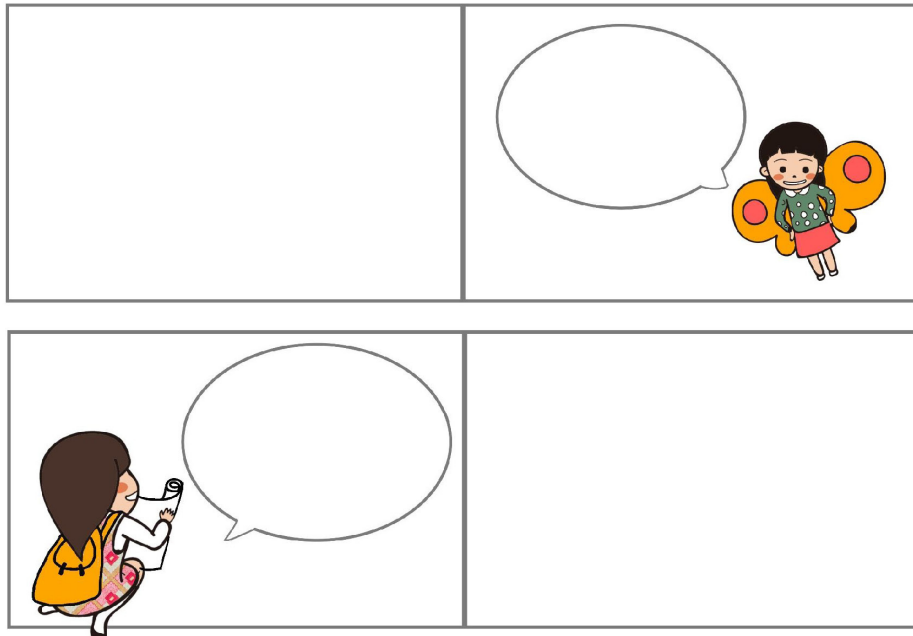
나를 무시하는구나  
바쁜가봐~



기분 나쁘고 짜증나  
나중에 연락 오겠지

### 2-6. 사이버불링 (희망)

## 사이버 따돌림 예방을 위한 홍보 만화 만들기



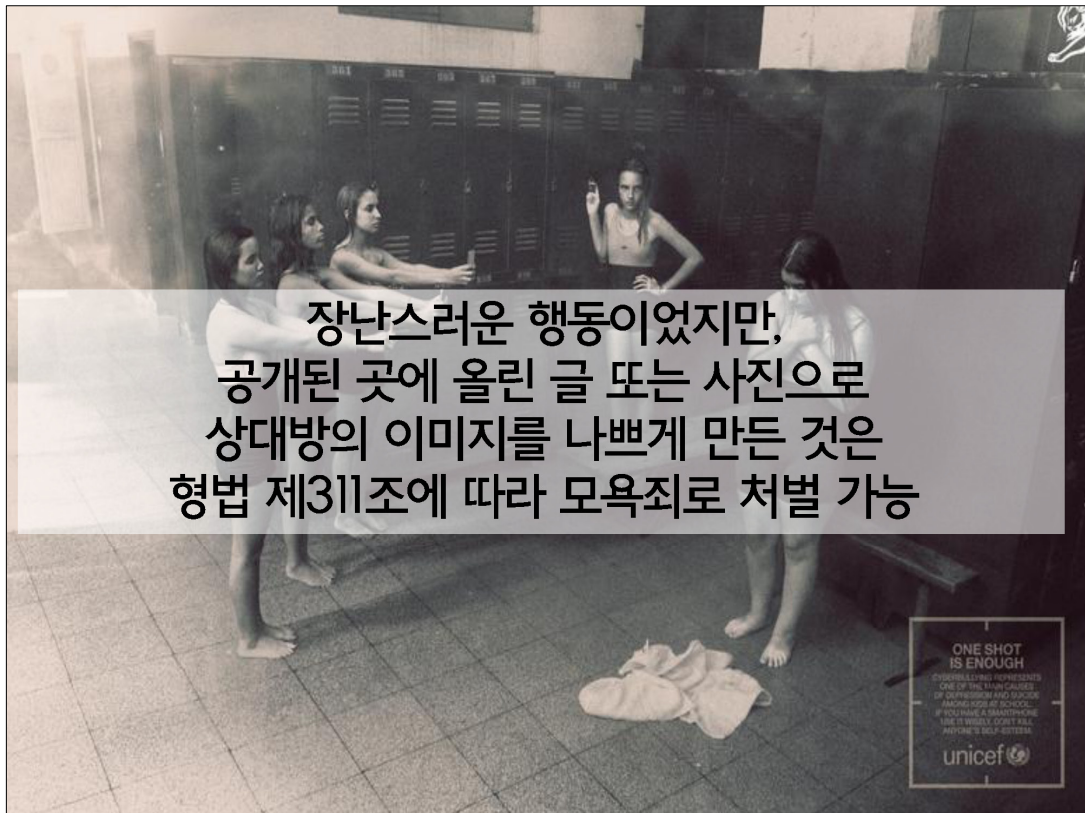


## 2-7. 사이버불링 (마무리)

마무리

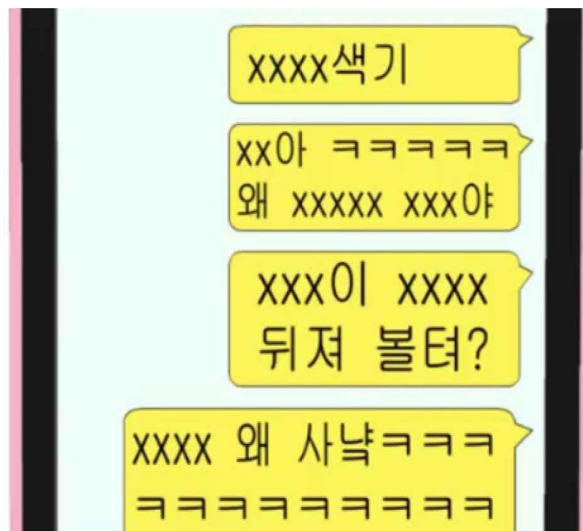
Quiz로 알아보는  
사이버불링 사례





마무리

친구끼리 카톡으로 욕설을 하는 것은 괜찮다?



## 친구끼리 카톡으로 욕설을 하는 것은 괜찮다?

XXXX색기

반복적인 욕설로 인해 상대방이

공포를 느꼈다면

정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률

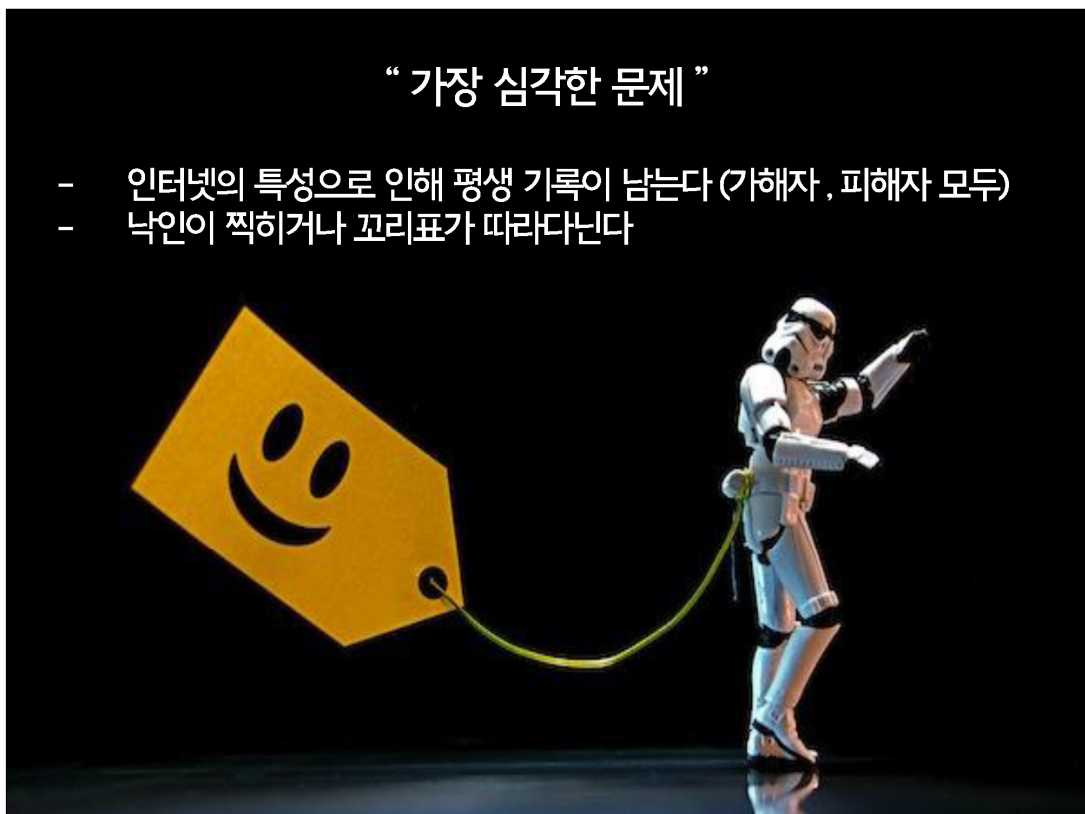
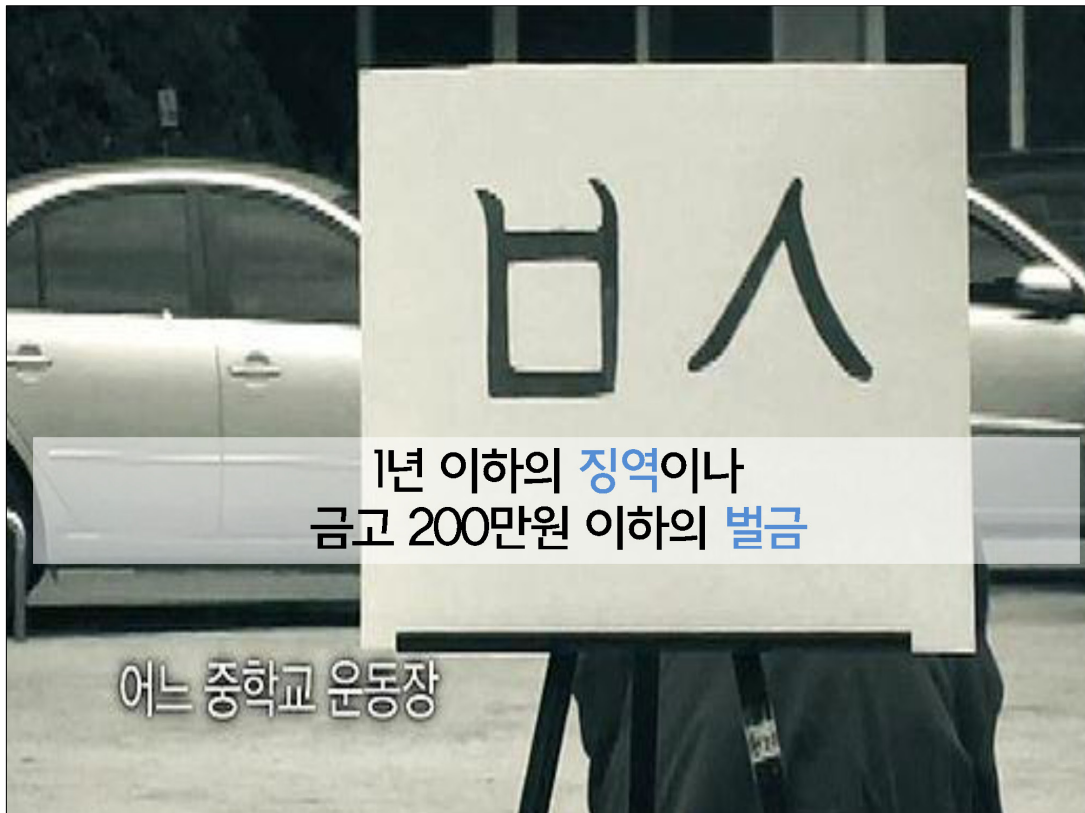
제 44조의 7에 의해 처벌

XXXX 왜 사냐ㅋㅋㅋ  
ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ



초성 욕설 댓글! 명예훼손이다?

어느 중학교 운동장







- 24시간 이루어짐
- 장소 제약이 없음

"이제 여기서 끝내고 싶어요."

마무리

## 사이버 불링에서 '나' 지키기

- 누구라도 사이버 불링의 가해자·피해자가 될 수 있음을 안다.
- 카톡·페이스북·문자 등을 캡처하여 증거를 수집한다.
- 사이버 불링은 심각한 범죄라는 것을 안다.
- 사이버 불링은 혼자 힘으로 해결하기 어려우므로 나를 지지하고 응원하는 사람들과 '함께' 극복해야 함을 기억하고 도움을 요청한다.



전은숙(서대문인터넷중독예방센터 팀원)





### 3-1. 성인물접촉a (도입)

도입

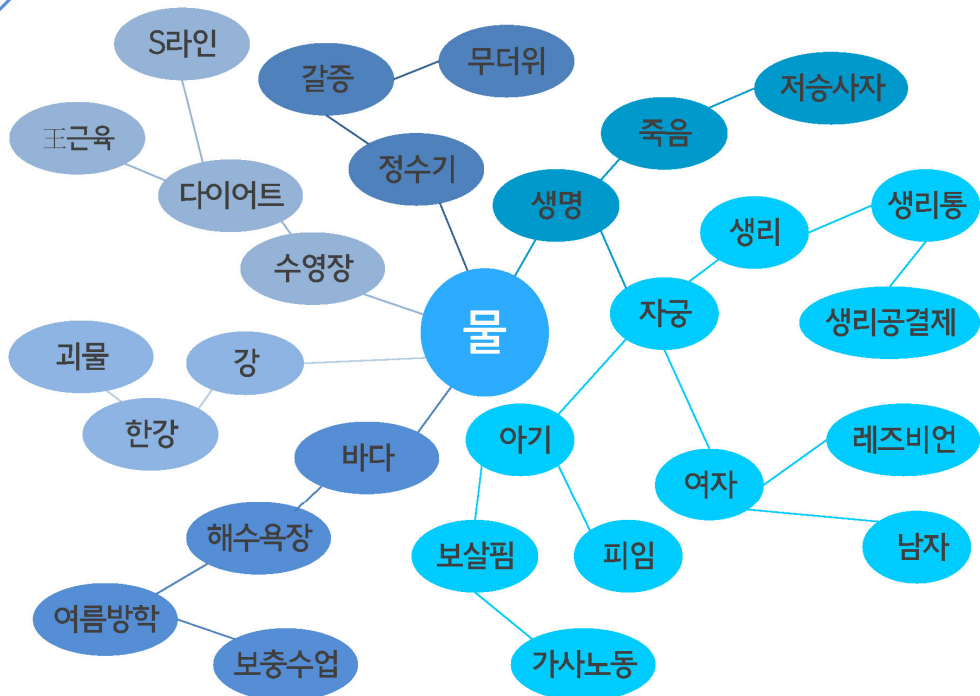
성인물 접촉  
(성인물이 너무해)

도입

성인물은 \*\*\* 이다.



## 성지도 그리기



## Sex가 아닌 Sexuality!

성과 관련된  
나와 내 주변의  
모든 것들

## 내가 형(누나)이라면?

 10 김교은 +53

로그인

T!P

질문들

사람들

질문하기

토픽

MY



이성/연애 고민



민망한 질문인데요...

저 한달 전에 친구들이 보여준 야한 영상이라 사진 보여줬어요.

전 처음 본건데 그 이후 계속 보게 되는 거예요ㅠㅠ

그만 보고 싶은데 그게 안되네요ㅠㅠ 이거 어떻게 해야 안볼수 있는거죠? 부모님께 말하  
기는 민망하고 ㅠㅠ

익명 | 2010.12.22 07:06 수정됨 | 조회 671 | 신고

? 나도궁금

답변하기

답변 4 | 답변 골라보기 | 등록순

0



손목아지를 치세요 ㅋㅋㅋ

농담이구요 그런거 생각날때마다 다른쪽으로 신경을써보세요

게임을한다든가 아니면 운동을한다던가

습관되버리면 고치기힘들습니다 ㅠㅠ

열심히 노력하세요 ㅋㅋ

### 3-1. 성인물접촉b (도입)

도입

성인물 접촉  
(성인물이 너무해)

도입



인터넷 성인물은  
도대체  
왜 볼까요?

### 3-2. 성인물접촉a (현실인식)

현실인식

알쏭달쏭 OX 1.

성인물을 많이 보면  
발기부전이나 불감증이  
생긴다?

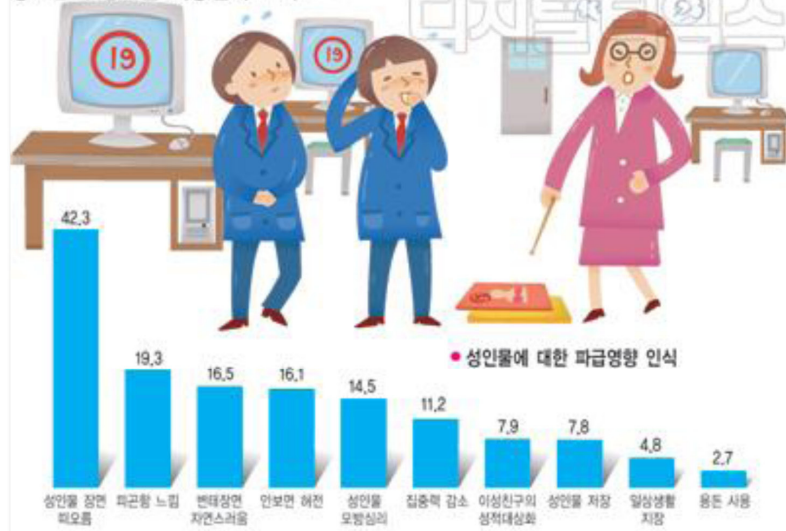
현실인식

알쏭달쏭 OX 2

야동과 성폭력은  
관계가 없다?

## 야동, 제대로 알고 보자

청소년의 성인물 이용실태 조사 (단위: %)



이미지출처: 디지털타임스 2022년 10월 28일자

## 야동, 제대로 알고 보자



실제 과외하는 여대생을 덮치는 사고가 발생했습니다.  
<이 중학생은 야동을 보고 따라하고 싶어져...  
충동적으로 그랬다>고 밝혔습니다

야동을 보고 충동을 못 견뎌...  
자신의 인생을 건 것입니다...

출처: 푸른아우성

## 야동과 범죄와의 관련성



성폭행 피해자의 공통점은  
음란물 중독



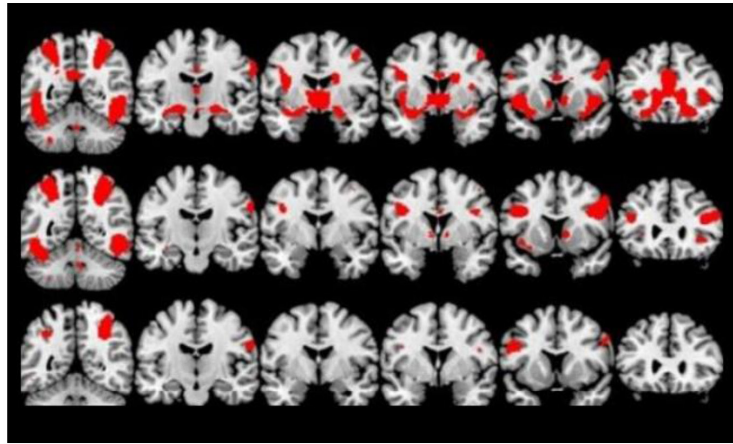
## 야동과 범죄와의 관련성



제주도에서 가장 높은 공무원  
제주도지사와 차관급 공무원 사이의 남성

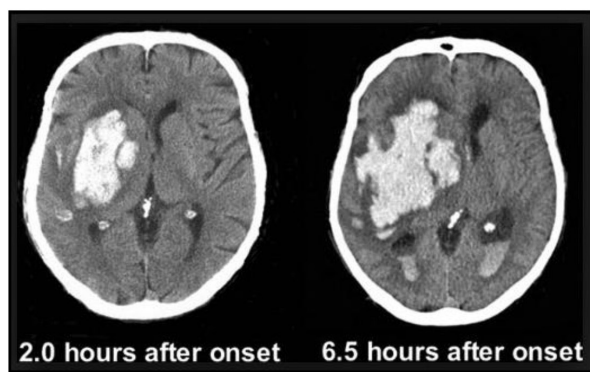
길거리 음란행위로 체포

## 야동이 뇌에 미치는 영향



- 01 음란물 중독증상이 심각한 경우(위)
- 02 음란물을 간혹 보는 경우(가운데)
- 03 음란물을 보지 않는 경우(아래)

## 야동이 뇌에 미치는 영향



<음란물 시청 시간경과에 따른 뇌손상 부위 확장>

## 성인물이 뇌에 미치는 영향



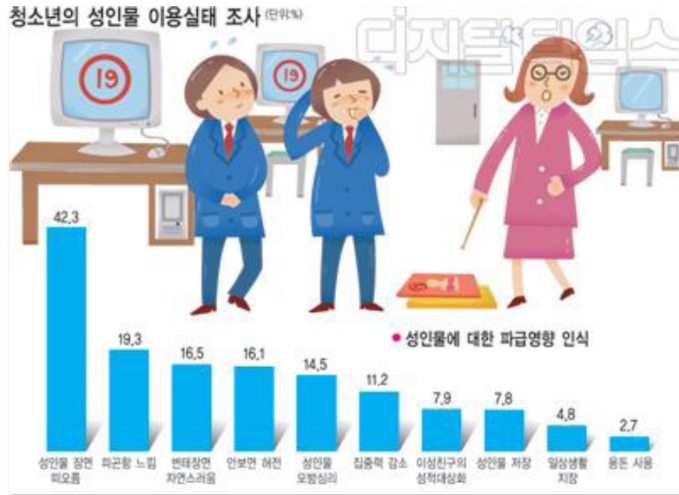
<중독자(마약, 음란물, 게임, 인터넷, 알코올 등)의 뇌손상>

### 3-2. 성인물접촉b (현실인식)

## 위험한 성인물 중독



## 야동, 제대로 알고 보자!



이미지 출처: 디지털타임스 2021년 10월 28일자

## 야동, 제대로 알고 보자!

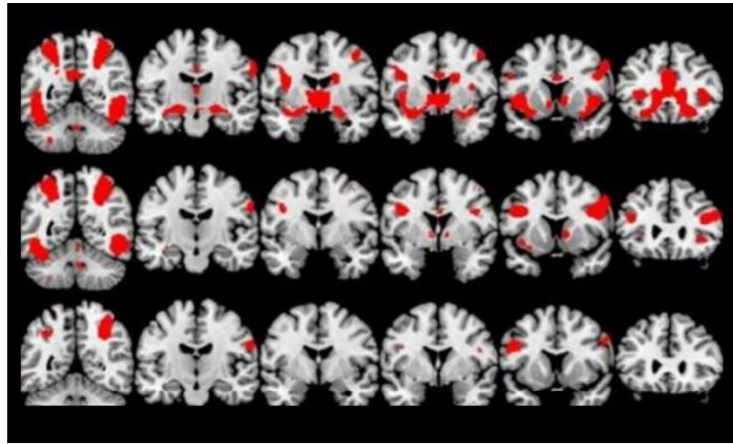


실제 과외하는 여대생을 덮치는 사고가 발생했습니다.  
<이 중학생은 야동을 보고 따라하고 싶어져...  
충동적으로 그랬다>고 밝혔습니다

야동을 보고 충동을 못 견뎌...  
자신의 인생을 건 것입니다...

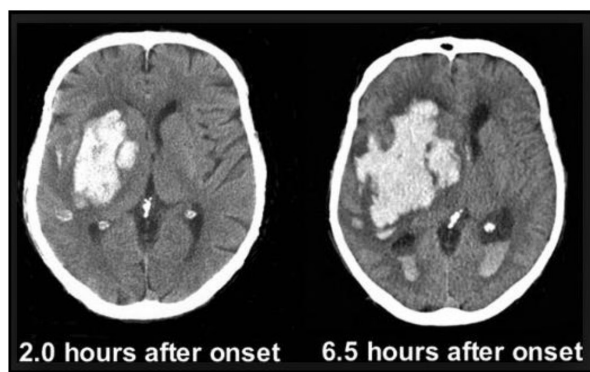
출처 푸른아우성

## 야동이 뇌에 미치는 영향



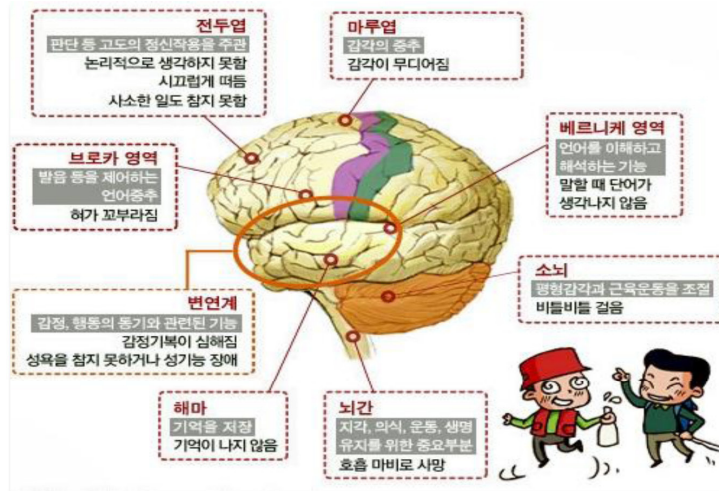
- 01 음란물 중독증상이 심각한 경우(위)
- 02 음란물을 간혹 보는 경우(가운데)
- 03 음란물을 보지 않는 경우(아래)

## 야동이 뇌에 미치는 영향



<음란물 시청 시간경과에 따른 뇌손상 부위 확장>

## 야동이 뇌에 미치는 영향



<중독자(마약, 음란물, 게임, 인터넷, 알코올 등)의 뇌손상>

## 성인물의 종류



**문자** 음란성 글, 소설, 팬픽

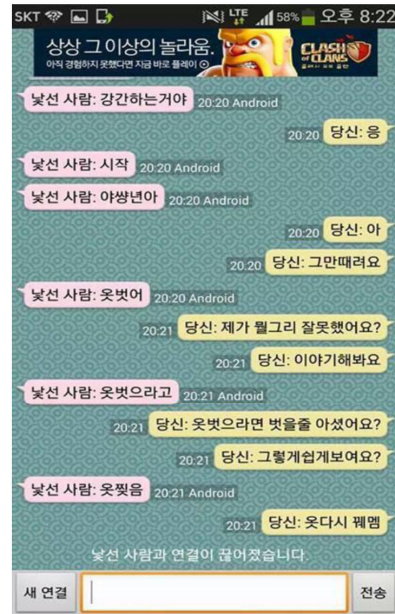
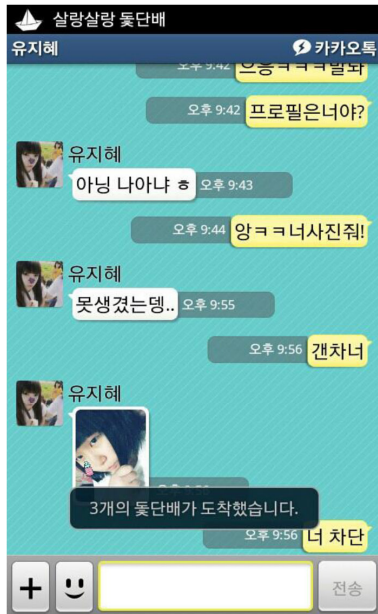
**사진** 그림, 만화

**게임** 19금 온라인 게임, 가상현실

**동영상** 파일, 실시간 스트리밍

**기타** 음란사이트 배너 광고, 광고 전단지

## 랜덤채팅



## 사진 무단 이용



### 3-3. 성인물접촉a (감정표현)

감정표현

동영상에는 없고 현실에는 있다.  
(무엇보다 중요한 **감정**)

감정표현

Real VS 아동

사랑  
존중  
배려  
소통  
...



이 순간의 순간들을 놓치지 않으려는 마음과 노력

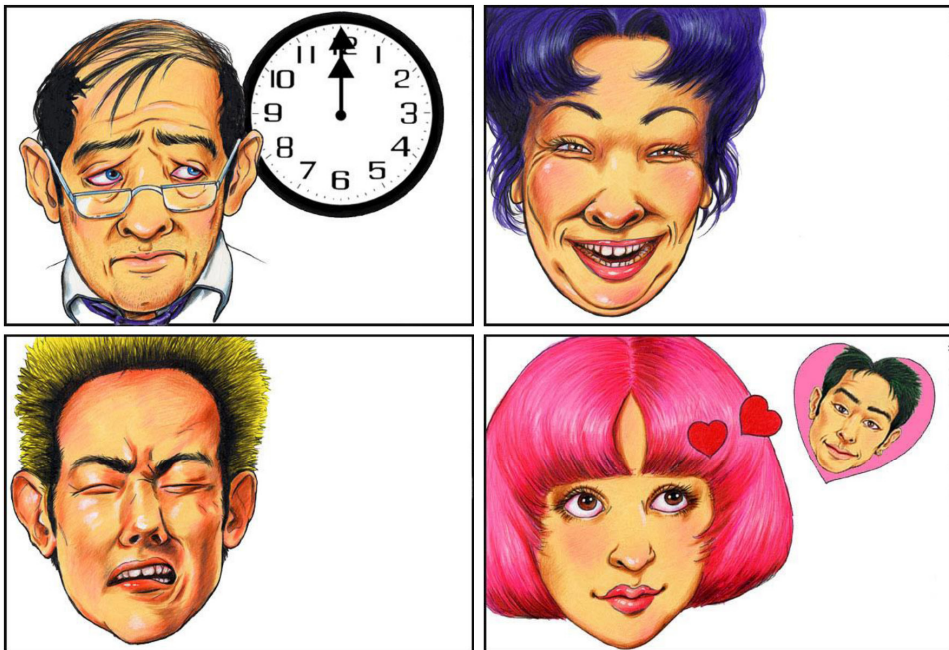
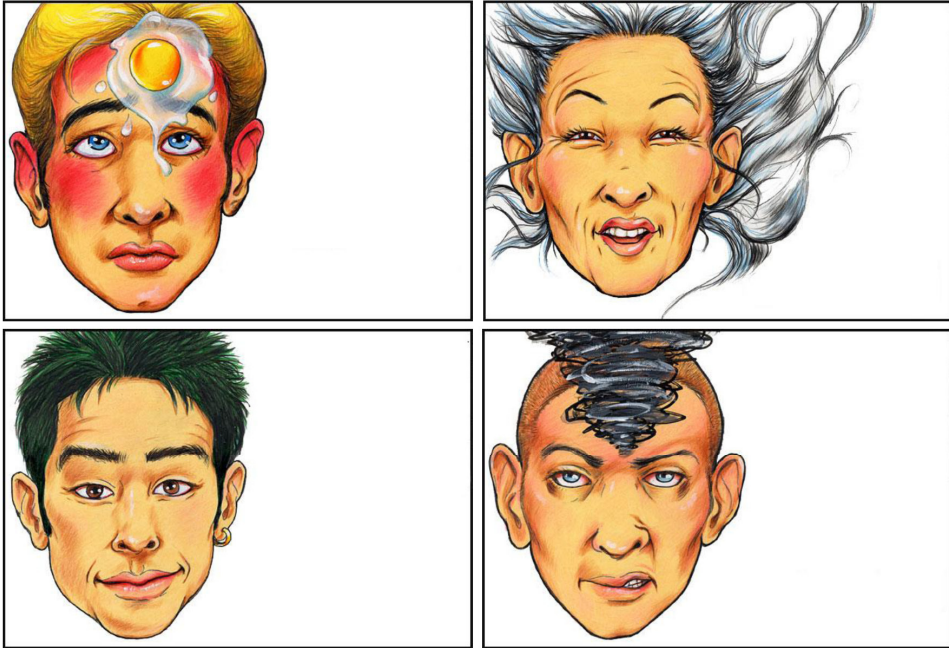




## 표정읽기 게임

이미지출처 <http://kney.bodhasan.com/bodhasan/for/odasell/kney.bodhasan/public.html> bodhasan/for/odasell/kney.bodhasan/public.html







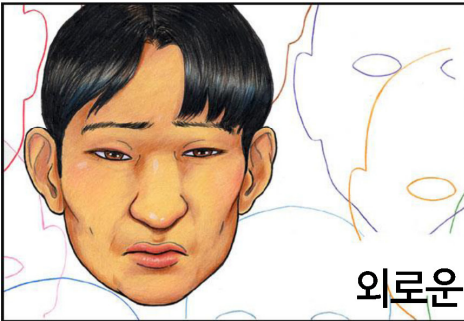
놀란



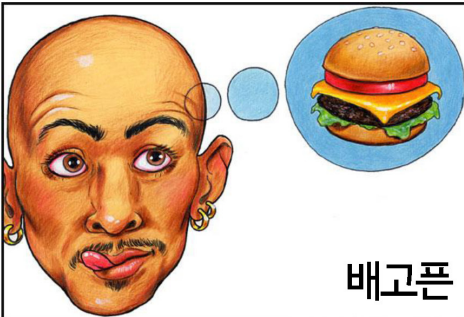
실망한



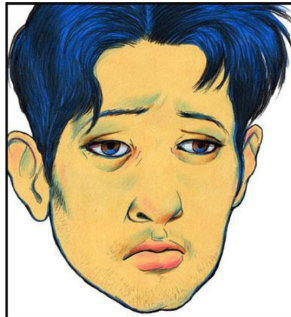
지루해하는



외로운



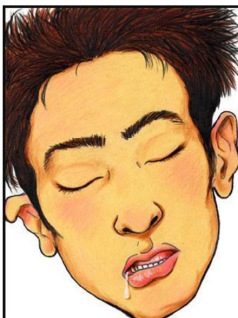
배고픈



우울한



아픈



졸리운

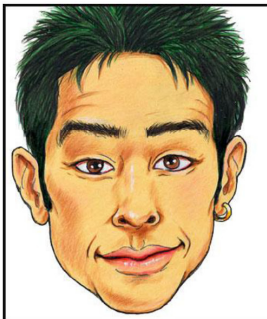




쑥스러운



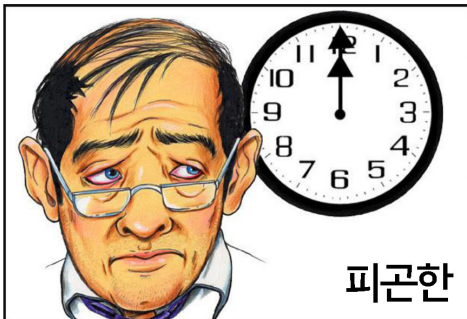
신이 난



좋은



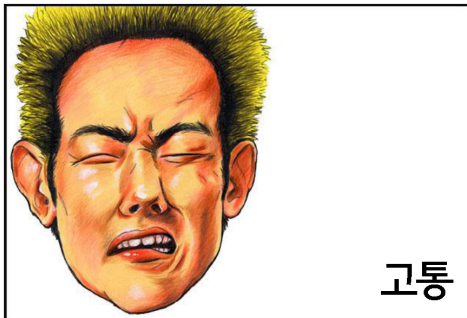
불만스러워 하는



피곤한



행복한



고통



사랑

### 3-3. 성인물접촉b (감정표현)

감정표현

진짜 ‘사람’을 찾아라.

감정표현

Real VS 야동

사랑  
존중  
배려  
소통  
...



이 순간의 순간들을 놓치지 않으려는 마음의 열망



## 이심전심 (以心傳心) 게임

- 01 주제 카드를 보고 떠오르는 단어 5개를 쓰세요.
- 02 쓴 단어를 큰소리로 발표합니다.
- 03 같은 단어를 쓴 사람이 많을수록 높은 점수를 얻습니다.
- 04 높은 점수를 받은 사람은 '공감능력 쟁입니다.



친구



쇼핑



남자의 고통



자동차



스마트폰



여자의 사랑

### 3-4. 성인물접촉a (자기조망)

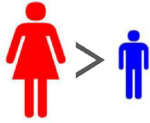
성인물 접촉이 왜 나쁘죠?







## 공감



- 남성보다 여성에게 활발하게 나타남  
- 육아활동에 필요한 공감능력 때문



Animals

- 높은 지능을 가진 동물들에게만 나타남  
- 돌고래, 코끼리, 원숭이 등 일정 수준 이상의 지능



Subconsciousness

- 받아들인 정보는 잠재의식 속에 저장됨  
- 반복적인 시뮬레이션은 자동적 학습으로 이어지게 됨

✓ 차가주사를 맞는 모습을 보고 부모가 얼굴을 찡그림

✓ 자전거를 타고 언덕을 내려가는 모습을 보면 심장박동이 빨라짐

✓ 주변사람들이 다투는 것을 보고 있으면 혈압이 올라감

✓ 부상당한 사람을 보면 자신이 다친 것처럼 동일한 부위를 움켜잡

## 거울 뉴런 (Mirror Neuron)



타인의 행동을 본 후 머릿속에서 시뮬레이션으로 떠올리고 이를 통해서 마치 자신이 행동을 하는 것과 같은 **공감**을 얻게 하는 신경세포



### 거울뉴런이 생겨난 이유?

유용한 정보를 빠르게 받아들이고 퍼트리기 위하여 생겨나고 발전함



## 거울뉴런과 음란물

### 음란물의 실제 영향

- 01 성충동에 대한 자극제
- 02 왜곡된 이성관 특히 여성관
- 03 모방에 의한 성폭력 행사 가능
- 04 성도착 증세가 생길 수 있음
- 05 학업 및 일상생활 방해



### 3-4. 성인물접촉b (자기조망)

나는 성인물이  
어떤 것인지 알고 있다.

성인물의 순기능과 역기능에 대해  
포스트잇에 적어 본 뒤 토론해 봅시다.

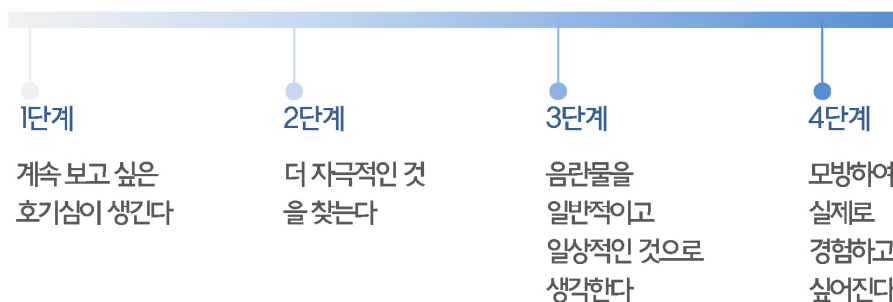
## 성인물의 순기능과 역기능



### 3-5. 성인물접촉a (자기통제)

## 성인물 중독의 4단계

### 음란물에 대한 반응 4단계



## ‘야동, 제대로 보기’ 동영상 시청

(출처 <https://www.youtube.com/watch?v=t8bKchL8>) 야동과 실제의 차이점

## 야동, 제대로 보기

보고 나면 무조건 지워라

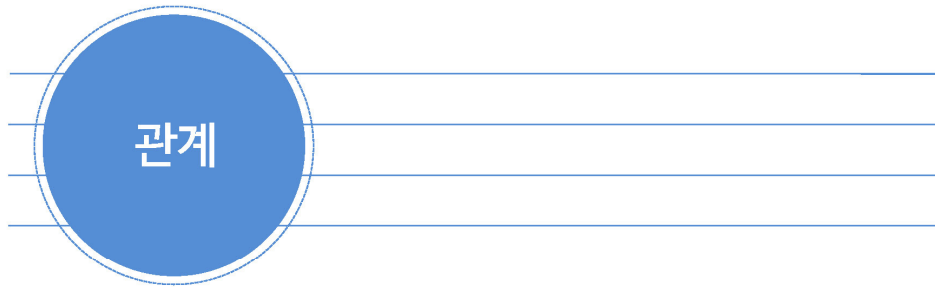
진짜와 가짜를 분별하기

자위를 할 땐 야동 끄기

성인물 정보를 받는다면 과감히 차단하기

혼자서 조절이 힘들면 전문가 도움 받기

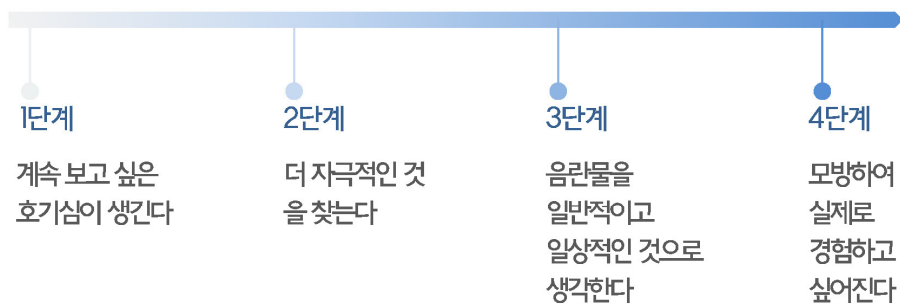
## 행복한 관계를 위해 준비해야 할 것들



### 3-5. 성인물접촉b (자기통제)

## 성인물 중독의 4단계

### 음란물에 대한 반응 4단계



## ‘야동, 제대로 보기’ 동영상 시청

(출처 <https://www.youtube.com/watch?v=t8b0KchUB>) 야동과 실제의 차이점

## 야동, 제대로 보기

보고 나면 무조건 지워라

진짜와 가짜를 분별하기

자위를 할 땐 야동 끄기

성인물 정보를 받는다면 과감히 차단하기

혼자서 조절이 힘들면 전문가 도움 받기



## 행복한 관계를 위해 준비해야 할 것들

관계

### 3-6. 성인물접촉a (희망)

진짜 멋진 만남을 위하여  
남녀의 차이를 알자!

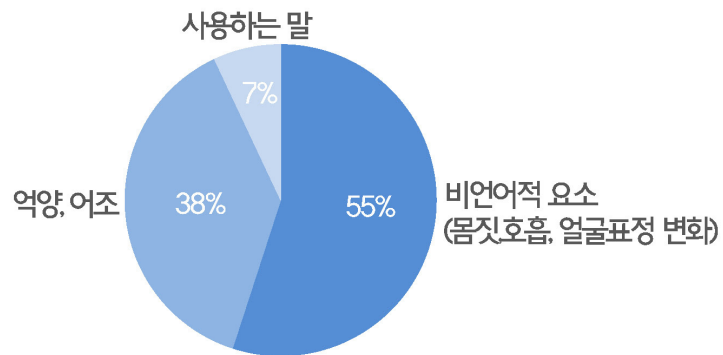




남녀는 의사소통  
방식이 다르다.



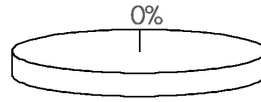
## 의사 소통에 영향을 주는 요소



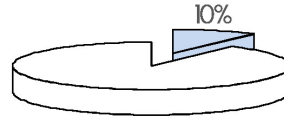
예: 반가워 하는 표현 할 경우?  
화난 상태를 표현 할 경우?

## 듣기의 수준

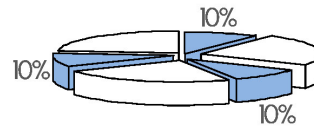
1. 무시 (Ignore)



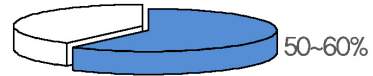
2. 듣는 척 (Pretent)



3. 선택적 (Selective)



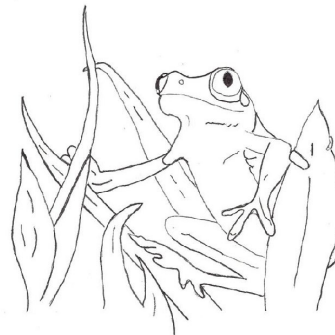
4. 집중적 (Attentive)  
(머리)



5. 공감적 (Empathic)  
(가슴)



## 청개구리 대화법



01 두 사람씩 짝을 짓는다.

02 한 사람이 이야기를 하면 다른 사람은 관심을 기울이지 않는 척 연기를 하며 듣는다.

03 역할을 바꿔서 한다.

04 역할 연기 후 소감을 발표한다.

## 방청객 대화법



- 01 두 사람씩 짝을 짓는다.
- 02 한 사람이 이야기를 하면 다른 사람은 관심을 갖고 눈을 쳐다보며 방청객과 같은 리액션을 하면서 듣는다. (예: 아~ 음~ 와~, 고개 끄덕끄덕)
- 03 역할을 바꿔서 한다.
- 04 역할 연기 후 청개구리 대화법과 차이점에 대해 소감을 발표한다.

## 매너 있는 대화법

두 사람이 자신의 경험과 생각, 감정, 바람을  
우호적이고 방해 받지 않는 상황에서 나누는 공감적 대화.

잘 듣는 것이 가장 중요

### 잘 듣는 방법

- ✓ 상대방이 말할 때는 계속 눈을 바라본다.
- ✓ 상대방의 말을 들으면서 동시에 다른 일을 하지 않는다.
- ✓ 상대방의 감정에 주의를 기울인다.
- ✓ Body Language를 관찰한다.
- ✓ 상대방의 말을 가로막지 않는다.

### 3-6. 성인물접촉b (희망)

희망

진짜 멋진 만남을 위하여  
남녀의 차이를 알자!

희망

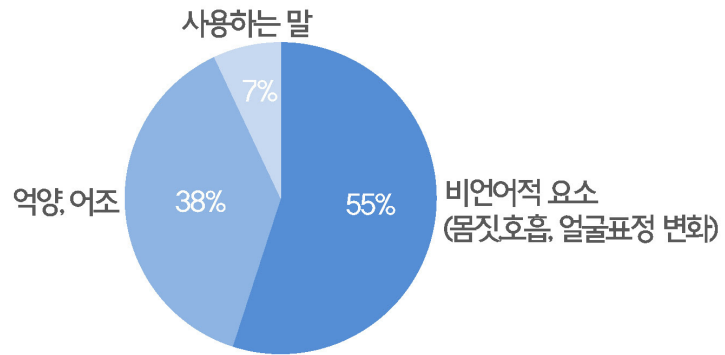
남녀의 샴푸를 고르는 기준







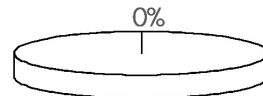
## 의사 소통에 영향을 주는 요소



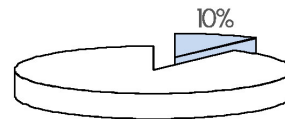
예: 반가워 하는 표현 할 경우?  
화난 상태를 표현 할 경우?

## 듣기의 수준

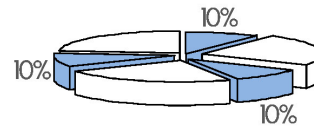
1. 무시 (Ignore)



2. 듣는 척 (Pretent)



3. 선택적 (Selective)



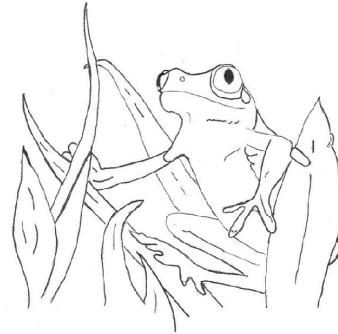
(머리)  
4. 집중적 (Attentive)



(가슴)  
5. 공감적 (Empathic)



## 청개구리 대화법



- 01 두 사람씩 짝을 짓는다.
- 02 한 사람이 이야기를 하면 다른 사람은 관심을 기울이지 않는 척 연기를 하며 듣는다.
- 03 역할을 바꿔서 한다.
- 04 역할 연기 후 소감을 발표한다.

## 방청객 대화법



- 01 두 사람씩 짝을 짓는다.
- 02 한 사람이 이야기를 하면 다른 사람은 관심을 갖고 눈을 쳐다보며 방청객과 같은 리액션을 하면서 듣는다.(예:아~음~와~, 고개 끄덕끄덕)
- 03 역할을 바꿔서 한다.
- 04 역할 연기 후 청개구리 대화법과 차이점에 대해 소감을 발표한다.

## 매너 있는 대화법

두 사람이 자신의 경험과 생각, 감정, 바람을  
우호적이고 방해 받지 않는 상황에서 나누는 공감적 대화.

잘 듣는 것이 가장 중요

### 잘 듣는 방법

- ✓ 상대방이 말할 때는 계속 눈을 바라본다.
- ✓ 상대방의 말을 들으면서 동시에 다른 일을 하지 않는다.
- ✓ 상대방의 감정에 주의를 기울인다.
- ✓ Body Language를 관찰한다.
- ✓ 상대방의 말을 가로막지 않는다.

### 3-7. 성인물 접촉a (마무리)

성인물 접촉 자신 있어요.

## 알쏭달쏭 OX 1.

성인물을 많이 보면  
발기부전이나  
불감증이 생긴다?

## 알쏭달쏭 OX 2

야동과 성폭력은  
관계가 없다?

### 알쏭달쏭 OX 3.

성인물을 보면 머리가  
나빠진다?

### 알쏭달쏭 OX 4.

야동은 만들어낸  
허구이다?

## 알쏭달쏭 OX 5.

남자는 원래  
야동을 좋아하고  
여자는 싫어한다?

## 알쏭달쏭 OX 6.

매너 있는 대화는  
잘 듣는 것이 가장 중요하다.

## 엄마가 보고있다!

음란동영상이 시작하기 전 나오는  
FBI경고문을 보고 있는 아들과  
유리에 비친 엄마  
이제 무슨 일이 생길까요?



(사진출처: 대구경찰서 여성청소년계)



## 스스로 현명하게 사용 !

보면서 눈물 흘리면 예술

Vs

군침 흘리면 성인물

볼륨을 키우면 예술

Vs

즐이면 성인물

처음부터 보면 예술

Vs

중간부터 봐도 되면 성인물

자막이 필요하면 예술

Vs

필요 없으면 성인물

친구가 돌려주면 예술

Vs

안 돌려주면 성인물

수고하셨습니다.

### 3-7. 성인물접촉b (마무리)

마무리

성인물 접촉 자신 있어요.

마무리

알쏭달쏭 OX 1.

성인물을 많이 보면  
발기부전이나  
불감증이 생긴다?

## 알쏭달쏭 OX 2

야동과 성폭력은  
관계가 없다?

## 알쏭달쏭 OX 3.

성인물을 보면 머리가  
나빠진다?

## 알쏭달쏭 OX 4.

야동은 만들어낸  
허구이다?

## 알쏭달쏭 OX 5.

남자는 원래  
야동을 좋아하고  
여자는 싫어한다?

## 알쏭달쏭 OX 6.

매너 있는 대화는  
잘 듣는 것이 가장 중요하다.

진짜 사람과의  
당당하고 성숙한 관계를  
응원합니다.



# 인터넷 도박 예방 프로그램

김은혜(서대문인터넷중독예방센터 팀원)







#### 4-1. 인터넷도박 (도입)

도입

## 인터넷 도박은 3박이다. 도박 - 대박 - 쪽박

도입

### 종이컵으로 놀아봅시다.



- 01 각자 종이컵 3개를 받고 바닥에 자신의 색깔을 칠한다.
- 02 자신의 바닥 색깔은 보이지 않도록 하고 상대방의 컵은 바닥이 보이도록 뒤집는다.



사람들은  
무엇 때문에  
도박에 빠지는 걸까?

#### 4-2. 인터넷도박 (현실인식)

### 뉴스 따라잡기

<http://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=3187246&ref=A>

인터넷도박에 빠진 아이들 ... 범죄까지

19살 박모 군은 5명에게  
900여 만 원을 가로챈 후  
경찰에 잡혀서  
“**불잡아줘서 고맙다**”고 말했다.  
그 이유는 무엇일까?

박 군은  
“**꿈으려고 하면 꿈을 수 있다**”고  
생각했다고 한다.  
그런데 왜 생각처럼 되지  
못했을까?

## 스포츠토토란?

국가에서 승인하는 경우에도  
청소년은 불법!



동영상 <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2447811&cid=51640&categoryId=51640> 로또에 당첨될 확률

## 확률 이해하기



|                                |              |
|--------------------------------|--------------|
| 로또 복권 등에 당첨될 확률                | 1/80,145,060 |
| 파워볼(도박게임에서 잭팟이 터질 확률           | 1/80,000,000 |
| 합성세제를 먹어서 사망할 확률               | 1/23,000,000 |
| 벼락맞아 죽을 확률                     | 1/4,289,651  |
| 욕조에서 넘어져 죽을 확률                 | 1/801,923    |
| 향후 소행성 유성 혜성으로 태양계의 행성이 파괴될 확률 | 1/20,000     |
| 내년에 살해될 확률                     | 1/1,000      |

\*참고 : The Wager, August 4, 1998. Vol.3, issue 31  
EBS 지식채널e

## 도박인 듯 도박 아닌 도박 같은



회원 22만명 확률 50%  
하루 평균 500명 접속, 판돈 700억 원  
도박사이트 운영자 구속 입건



## 인터넷 도박 중독 사례 이



19세, 서울 실업계 고3



온라인 스포츠 베팅 & 사다리 도박

2300만원  
손해

가족포래  
관계 파탄

진로의식  
붕괴

## 인터넷 도박 중독 사례 02



18세, 자퇴



온라인 스포츠 베팅 & 사다리 도박

500만원  
손해

비행

법적 문제  
(폭력, 절도)

## 인터넷 도박 중독 사례 03



18세, 인문계 고2



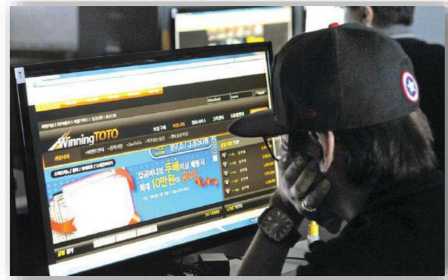
불법 스포츠 토토 & 인터넷 사다리 게임

2000만원  
손해

가족 파탄

돈 가치  
붕괴로  
현실  
부적응

## 청소년 도박과 법적 문제



- 불법 토트 (국민체육진흥법 제26조항과 제48조항 제3호)  
- 5년 이하의 징역 혹은 5천만원 이하의 벌금
- 단순 도박죄 및 상습도박죄 (형법 제246조)  
- 1천만원 이하의 벌금  
- 3년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금
- 도박 개설죄 (형법 제247조)  
- 도박장소(사이트) 개설 포함 등 5년 이하의 징역 혹은 3천만원 이하의 벌금

불법도박사이트 직원이라 하더라도 관여 정도가 깊으면 정범  
단순히 도와주었으면 방조범  
불법사이트를 홍보하는 사람도 도박 개설죄 중 방조범

## 도박자금 중고나라론



- 사기죄 (형법 제347조)  
사용 목적을 특정하여 빌려갔으나 그 목적대로 사용하지 아니하고  
차용자에게 빌려간 돈을 갚을 의사나 능력이 없었다면 사기죄가 성립  
법정 최고형 10년 이하의 징역 혹은 2천만원 이하의 벌금  
- 단순히 채무를 변제하지 못하였다고 사기죄 인정은 아님  
돈을 빌릴 당시부터 변제할 의사와 능력이 없음에도 불구하고  
마치 변제할 것처럼 이야기하여 돈을 빌리는 경우 해당됨
- 절도죄 (형법 제329조)  
타인의 재물을 절취한 자는 6년 이하의 징역 또는 1천만원  
이득액이 50억원 이상 무기 또는 5년 이상 징역 50억원 이하 5년 이하 징역

**단순 도박자**  
벌금 1천만원  
형법 도박[제246조]

**상습 도박자**  
벌금 2천만원  
징역 3년  
형법 상습도박[제246조]

**도박 개장**  
벌금 3천만원  
징역 5년  
형법 도박개장[제247조]

**사설토토 개장, 베팅**  
벌금 5천만원  
징역 5년  
국민체육진흥법

## OX 퀴즈



1. 도박은 특정한 게임에 돈을 건다.



2. 카드 게임, 빙고게임, 경마, 경륜,  
추첨식 복권은 모두 도박이다.





3. 도박은 특정한 장소에서만 이루어진다.

X

4. 도박의 결과는 운과 기술에 의해서 결정된다.

X

5. 청소년에게 모든 도박은 불법이다.



6. 타짜처럼 도박기술이 있으면 카지노에서 많은 돈을 따는 것은 항상 가능하다.



7. 백 원 짜리 동전 던지기를 할 때  
 뒷면이 계속해서 네 번 나왔으면  
 다음 번 동전을 던졌을 때 앞면이 나오기 쉽다.



8. 추석에 가족과 함께 치는 고스톱은 도박이다.



9. 친구와 인터넷 게임을 해서 지면  
새로 산 티셔츠를 주기로 했는데  
이것은 도박이 아니다.



10. 미성년자에게는 합법적 도박이란 없다.



## OX 퀴즈 - 정답

- 1 도박은 특정한 게임에 돈을 거는 것이다. X
- 2 카드게임, 빙고게임, 경마, 경륜, 추첨식 복권은 모두 도박이다. O
- 3 도박은 특정한 장소에서만 이루어진다. X
- 4 모든 도박의 결과는 운과 기술에 의해서 결정된다. X
- 5 청소년에게 모든 도박은 불법이다. O
- 6 타짜처럼 도박기술이 있으면 카지노에서 많은 돈을 따는 것은 항상 가능하다. X
- 7 백원짜리 동전 던지기를 할 때 뒷면이 계속해서 네 번 나왔으면 다음 번 동전을 던졌을 때 앞면이 나오기 쉽다. X
- 8 추석에 가족과 함께 치는 고스톱은 도박이다. O
- 9 친구와 인터넷 게임을 해서 지면 새로 산 티셔츠를 주기로 했는데 이것은 도박이 아니다. X
- 10 미성년자에게는 합법적 도박이란 없다. O

## 주관식 퀴즈

- 단순도박자 벌금?
- 상습도박자 벌금과 형량?
- 도박장 개장?
- 사설 토토 개장 및 배팅?
- 도박자금 중고나라론 죄명?

## 시상



### 4-3. 인터넷도박 (감정표현)

마지막 한판을 원하는 친구에게  
자기주장하기

## 자기주장을 하는 방법

1단계: **상황** 설명

2단계: **곤란한 점, 불쾌한 기분** 설명

3단계: 상대방에 대한 **이해**를 표현

4단계: 내가 원하는 것을 **분명하게** 말함

## 상황

01 친구가 인터넷 도박을 해서 돈을 따면 2배로 돌려주겠다고 돈을 빌려달라고 한다.

02 심심해서 시작한 홀짝 게임으로 계속 잃고 있는데  
친구는 마지막으로 한판만 더하자고 한다.

03 검정고시가 얼마 남지 않아서 재미있는 TV도 안보고 공부하고 있는데  
친구가 축구 한 게임만 보고 공부하자고 한다.

## 상황

친구가 인터넷 도박을 해서 돈을 따면 2배로 돌려주겠다고 돈을 빌려달라고 한다.

### 1단계: 상황 설명

“삼석아, 5월에도 나한테 돈을 빌려갔는데 이번에도 그러는구나.”

### 2단계: 곤란한 점, 불편한 기분 설명

“이번 달에는 용돈을 다 쓰기도 했고 나는 저번에도 그랬는데 돈을 갚지도 않는 너한테 기분이 좋지 않네”

### 3단계: 상대방에 대한 이해를 표현

“너가 나한테 지금은 서운하겠지만 내 상황을 너가 이해해줬으면 좋겠어”

### 4단계: 내가 원하는 것을 분명하게 말함

“삼석아, 5월달에 빌려간 2만원 이번달까지 주라.”

## 자기주장 행동과 아닌 행동

### 자기주장 행동

상대방에게 상처 주거나 기분 나쁘게 만들지 않으면서도  
자기 의견과 생각, 느낌을 있는 그대로 솔직하게 표현하는 행동

### 소극적 행동

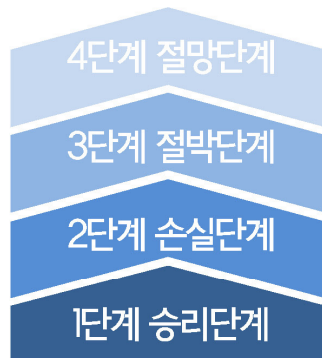
자기의견을 눈치 체면 용기가 없어서 자기의 권리를 포기하는 행동.  
아무 말도 하지 않거나 마음에도 없는 말과 행동을 하는 것

### 공격적 행동

상대방의 권리를 무시하거나 상처를 주면서까지 자기 권리만을 내세워 불쾌하게 하는 행동



## 인터넷 도박중독의 4단계



아... 올인 했는데 망했다 ㅠ.ㅠ

야 돈 좀 빌려줘~ 돈 내놔

잠깐! 잃긴 했지만 나 돈 있어!

땀! 대박! 역시 난 타짜!

## 도박의 희노애락



땀!



잃었다!



절박



절망

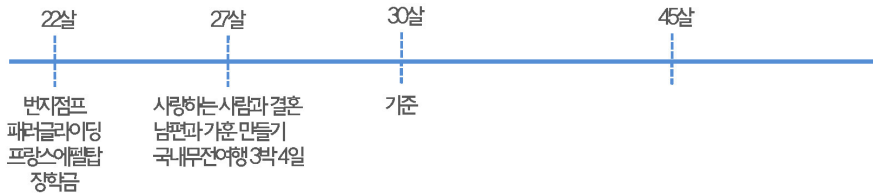
#### 4-4. 인터넷도박 (자기조망)

자기조망

### 1. 인생에서 꼭 경험하고(해보고) 싶은 것을 적어보기

학교 졸업 친구들이랑 우정사진 찍기 사랑하는 사람과 결혼 30살까지 빚없이 5000만원 모으기 내가 원하는 직업선택하기  
장학금, 부모님 여행 장애인복지봉사 창업성공, 올해의 유명상 획득 무인도 가서 한달살기 번지점프 아프리카 가서 코끼리 사냥까지  
자서전 본에 책 30권 파아노 연주 5곡 도전 국내무전여행 3박 4일 전세계여행 건강하기  
프랑스 파리에 펄탑에서 기념사진 번지점프 패러글라이딩 나만의 레시피 10개 만들기 매년 일기장 쓰기

### 2 나이대로 만들어보기



자기조망

### 1. 인생에서 꼭 경험하고(해보고) 싶은 것을 적어보기

---

---

---

---

### 2 나이대로 만들어보기

---



#### 4-5. 인터넷도박 (자기통제)

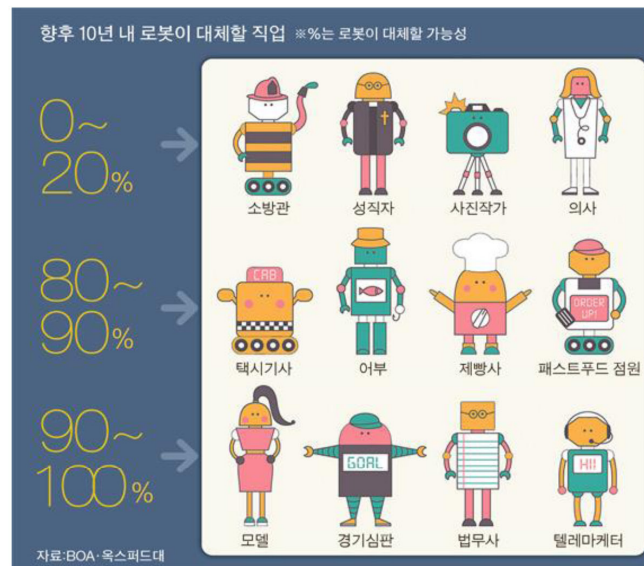
자기통제

명문대 나오면 뭘해~  
절반이 백수인데...

2016.06.25 시사IN 최종혁 기자



## 스타 셰프 시대의 종말?



10년 뒤 “전 세계 7세 아이들 65%는 지금 없는 직업을 갖는다.” 출처:중앙일보

## 직업의 유형

| 분 류   | 핵심                          | 현실 적용예측                                             |
|-------|-----------------------------|-----------------------------------------------------|
| 생계형   | 의식주 해결                      | 직업에 대한 자긍심 부족<br>치열한 경쟁시대에 살아남기 어려움                 |
| 물질추구형 | 물질을 통해 편리함과 여유 추구           | 순간적 자극과 만족이 중요함<br>행복을 느끼기 어려움                      |
| 성공수단형 | 출세의 수단으로 생각함                | 사회 발전의 원동력이 되기도 함<br>과정 무시 결과만 중시<br>비이성적 사회가 되기도 함 |
| 자기계발형 | 기술과 기능 등<br>잠재력 능력 발휘       | 발전 모색<br>장인정신 발달<br>힘든 순간에도 초지일관 보람과 긍지 추구          |
| 소명형   | 하늘이 부여한 책임<br>사명으로 받아들임(천직) | 고난과 고통 이겨냄<br>일에 대한 기쁨과 행복 만끽<br>~누군가의 마음에 꽃을 피우리라~ |



## 직업 창조

## 가상 시나리오

|      |                  |                        |
|------|------------------|------------------------|
| 1년 후 | 기념일 선물비용<br>10만원 | 매주 3천원 씩 20주<br>부족하면 ~ |
| 3년 후 | 배낭여행 경비          |                        |
| 5년 후 | 창업 자본금           |                        |

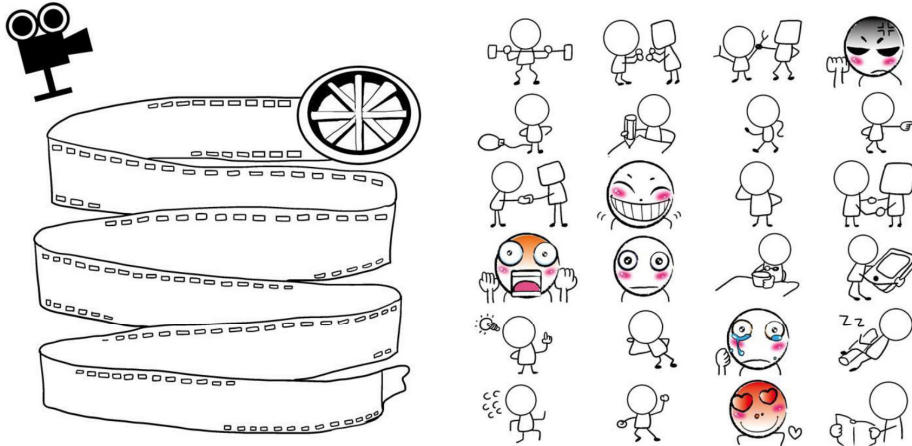
최악의 가상시나리오: 최악의 상태로 변한 미래의 모습

현 경향을 따른 가상시나리오 : 지금 상황이 미래까지 계속되었을 때의 상황

**최상의 가상시나리오: 최고로 발전한 미래의 모습**



## 내 인생 최고의 가상 시나리오 - 레디 액션!



### 4-6. 인터넷도박 (희망)

## 10년 후에 만날 당신을 위해 심어야 할 것

예시)

- 01 사회성 마음 통하는 친구 3명, 사랑하는 여자
- 02 학업 좋은 성적, 검정고시 합격
- 03 건강 규칙적인 운동, 할 수 있는 요리 5가지
- 04 경제 일정한 수입





## 인터넷 도박의 부정적인 결과

- 돈이나 소지품 손실
- 친구와 가족의 신뢰 상실
- 도박할 돈을 빌리거나 훔치기
- 성적, 생활, 업무 등에서 능력 저하
- 인터넷 도박중독

### 4-7. 인터넷도박 (마무리)

## 인터넷 도박으로부터 나를 지킬 수 있는 방법 Best 3



## 인터넷 도박으로부터 나를 지킬 수 있는 방법

- 01 자신의 성향을 안다.
- 02 나의 사회적 환경을 알고 스스로 보호한다.
- 03 스트레스 상황을 알아채고 스트레스 해소를 위한  
나만의 방법을 갖는다.
- 04 도움을 요청한다.

### 경찰청 사이버 5대 범죄 특별단속 (2016.06.01~12.31)

#### 경찰 선정 사이버 5대 범죄

- ▲ 다중 피해 인터넷사기
- ▲ 사이버도박
- ▲ 사이버금융사기
- ▲ 개인정보침해
- ▲ 사이버(아동)음란물



헬프라인

치유재활

#### 도박문제

도움이 필요하세요?

헬프라인 | 365일 24시간 운영 +  
혼자의 힘으로 어려움과  
한국도박문제관리센터와 함께하세요!



인터넷 공개상담 > 인터넷 비공개상담 >

#### 전국 상담기관 안내

지역센터, 민간상담전문기관, 병의원 및 협력기관  
정보안내

- 전국 지역센터 >
- 민간상담전문기관 >
- 병의원 및 협력기관 >



#### 도박

무엇이 궁금하신가요?

#### 도박이란?

도박 및 도박중독에 대한 정의 및  
도박중독자에 대한 잘못된 정보를 제공



도박안내 > 도박중독 > 오해/진실 >

#### 도박중독 자가진단

자가진단을 통해  
자신의 상태를 체크해 보세요.

- 도박중독 자가진단 >
- 청소년 도박중독 자가진단 >



## 정보 사냥 대회

## OX 퀴즈

1. 행운의 마스크트는 이길 확률을 높여준다.



2 도박은 특정한 장소에서만 이루어진다.



3. 도박의 결과는 운과 기술에 의해서  
결정된다.



4. 도박은 특정한 게임에 돈을 건다.



5. 백원짜리 동전 던지기를 할 때  
뒷면이 계속해서 네 번 나왔으면  
다음 번 동전을 던졌을 때 앞면이 나오기 쉽다.



6. 미성년자에게는 합법적 도박이란 없다.



7. 청소년들이 가장 많이 하는 도박은  
스마트폰 게임이다.



8. 동물싸움 방식은 도박에 포함되지 않는다.



9. 타짜처럼 도박기술이 있으면  
카지노에서 많은 돈을 따는 것이 항상 가능하다.

X

10. 합법적 도박은 미성년자에게도 허용된다.

X

11. 도박의 문제 헬프콜은 1336번이다.



12. 인터넷도박 유혹에 대한 가장 적절한 대처는  
단호한 거절이다.





- 1 행운의 마스코트는 이길 확률을 높여준다.❌
- 2 도박은 특정한 장소에서만 이루어진다.❌
- 3 도박의 결과는 운과 기술에 의해서 결정된다.❌
- 4 도박은 특정한 게임에 돈을 건다.❌
- 5 백 원 짜리 동전 던지를 할 때 뒷면이 계속해서 네 번 나왔으면 다음 번 동전을 던졌을 때 앞면이 나오기 쉽다.❌
- 6 미성년자에게는 합법적 도박이란 없다.⓪
- 7 청소년들이 가장 많이 하는 도박은 스마트폰 게임이다.⓪
- 8 동물싸움 방식은 도박에 포함되지 않는다.❌
- 9 타짜처럼 도박기술이 있으면 카지노에서 많은 돈을 따는 것이 항상 가능하다.❌
- 10 합법적 도박은 미성년자에게도 허용된다.❌
- 11 도박의 문제 헬프콜은 1369번이다.⓪
- 12 인터넷도박 유혹에 대한 가장 적절한 대처는 단호한 거절이다.⓪



인터넷 도박 제안과 유혹은 어떻게?

**결국은 모두가 피해를 보게 되므로  
단호히 거절한다.**

## 시상 및 마무리 평가 사후검사

수고하셨습니다.





# 사이버 범죄 프로그램

왕영선(서대문인터넷중독예방센터 부장)





## 5-1. 사이버범죄 (도입)

도입

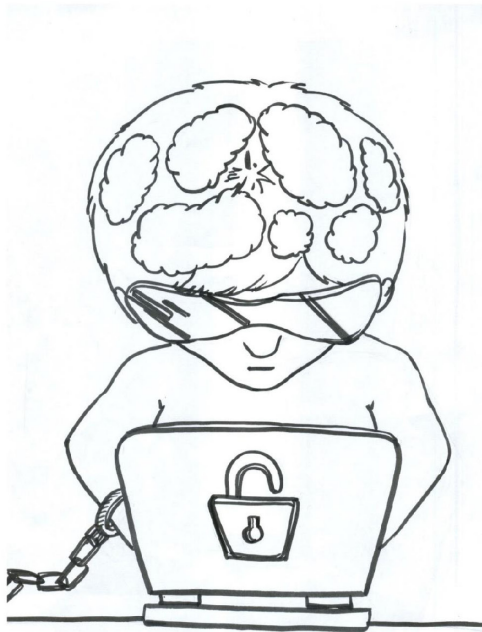
# 사이버범죄

나는 내가 지킨다.

도입

## 너와 나의 가위바위보

- 01 각 팀 또는 개인별로 10매-20매의 스티커를 나누어준다.
- 02 진행자의 신호에 따라 제한시간 동안 자유롭게 돌아다니며 가위바위보를 한다.
- 03 가위바위보를 해서 이기면 상대방 스티커를 나의 얼굴에 붙인다.
- 04 제한 시간이 끝난 뒤에 얼굴에 스티커가 많이 붙은 조 또는 개인에게 시상을 한다.



사이버 범죄란  
무엇이라고 생각하나요?

## 5-2. 사이버범죄 (현실인식)



SNS에  
친구 업기사진을  
올리면  
어떻게 될까?

## 개인정보 보호 동영상

[https://www.youtube.com/watch?v=FPQgD\\_PUfgQ](https://www.youtube.com/watch?v=FPQgD_PUfgQ) 출처: 행정자치부 한국정보화진흥원본

### 5-3. 사이버범죄 (감정표현)

## 이심전심 (以心傳心) 게임

- 01 주제 카드를 보고 떠오르는 단어 5개를 쓰세요
- 02 쓴 단어를 큰소리로 발표합니다.
- 03 같은 단어를 쓴 사람이 많을수록 높은 점수를 얻습니다.
- 04 높은 점수를 받은 사람은 '공감능력 짱'입니다.



스마트폰



법원





가족



오토바이



배낭여행



경찰



집

#### 5-4. 사이버범죄 (자기조망)

### 사이버 범죄의 종류

|           |        |        |
|-----------|--------|--------|
| 해킹        | 악성프로그램 | 개인정보침해 |
| 인터넷사기     | 유해사이트  | 명예훼손   |
| 스토킹 및 성폭력 | 저작권 침해 | 스팸메일   |



이미지 출처: 법무부 정책블로그



이미지 출처: 보안뉴스 20160707

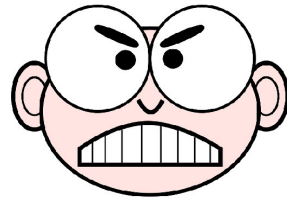


이미지 출처: 동의대신문 20100602

## 아이템 사기??

게임 캐릭터, 아이템 현금거래  
 날마다 '먹튀'속출! 게이머들 울상  
 수수료 챙기는 중개 사이트는  
 나 몰라라~  
 피해자만 바보취급

사기범죄에 해당!



## 아이템 사기

\*아이템 사기 20대 구속  
 아이템을 판매 글을 게재한 뒤  
 113명으로부터 1300만원 챙김

### 인터넷 게임 아이템 상습사기 20대 구속

경기 일산 경찰서는 10일 인터넷상에서  
 게임아이템 등을 판매한다고 속여 1천여 만 원을 벌어들인 혐의로 김모(24)씨를 구속했다.

김씨는 지난 5월부터 최근까지 인터넷 게임  
 아이템 정보공유사이트에 게임아이템 게임머니, 문화상품권을 판매한다'는 글을 올린 뒤  
 113명으로부터 1천 273만원을 송금 받은 혐의를 받고 있다.

<연합뉴스, 2013.10.10>

## 개인정보??

\*개인 정보는 어떤 것이 있을까요?

- 01 이름, 주민등록번호, ID, 비밀번호, 주소, 생년월일, 계좌번호
- 02 개인의 신념, 신체, 재산, 사회적 지위, 신분 등에 관한 정보
- 03 개인정보에는 나 자신뿐 아니라 우리가족 정보도 포함

## 저작권 침해 예방 UCC 시청

<https://www.youtube.com/watch?v=IrpZ6mJ1c> (출처: 2016 사이버안전 콘텐츠 공모전 수상작 ucc 3분7초)

## 저작권??



### 이건 내 아이디어!

- > 글, 노래, 그림, 사진 등 사람이 가진 생각이나 감정을  
독창적으로 표현한 모든 창작물(저작물)에 그것을 만든사람이 가지는 권리

### 사용 할꺼면 돈 내~

- > 다른 사람이 허락 없이 함부로 창작물을 사용 할 수 없도록 하기 위해 만든 권리로  
저작권 법에 의해 보호 됨

## 저작권 표시 CCL Creative Commons License

자신의 창작물에 대하여 일정한 조건하에  
다른 사람의 자유로운 이용을 허락하는 라이선스

### ☁ 이용허락조건



저작자표시

이용자는 저작물을 사용할 경우  
반드시 저작자를 표시해야 합니다



비영리

영리적인 목적으로 사용하지 않는  
경우에만 별도 허락 없이 사용을  
승인한다는 의미입니다.



동일조건  
변경허락

2차적 저작물작성 허용.  
2차적 저작물은 원저작물과 동일한  
내용의 라이선스를 적용해야 한다는  
의미입니다.



변경금지

저작물의 내용, 형식 등의 단순한  
변경도 금지한다는 의미입니다.

## 5-5. 사이버범죄 (자기통제)

자기통제

### 사이버 범죄 관련법

정보통신망을 통하여 공포심이나 불안감을  
유발하는 말, 음향, 글, 화상 또는  
영상을 반복적으로 상대방에게 도달하게 한 자(스토킹)

**1년 이하의 징역 또는  
1천만원 이하의 벌금**

정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제 74조

자기통제

### 사이버 범죄 관련법

타인의 주민등록번호 무단사용

**3년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금**

주민등록법 제 37조 제 10호

## 사이버 범죄 관련법

정보통신망을 통하여 공포심이나 불안감을  
유발하는 말, 음향, 글, 화상 또는  
영상을 반복적으로 상대방에게 도달하게 한 자 (스토킹)

**1년 이하의 징역 또는  
1천만원 이하의 벌금**

정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제 74조

## 사이버 범죄 관련법

인터넷 거래 사기

**10년 이하의 징역 또는  
2천만원 이하의 벌금**

형법 제 347조



## 사이버 범죄 관련법

명예 훼손 - 허위 사실

**7년 이하의 징역.  
10년 이하의 자격정지 또는  
5천만원 이하의 벌금**

정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제 70조

## 사이버 범죄 관련법

인터넷 도박 - 상습 도박

**3년 이하의 징역 또는  
2천만원 이하의 벌금**

형법 제 246조 제 1, 2항 / 형법 제 249조

## 5-6. 사이버범죄 (희망)

희망

나는  
법대로 한다.  
법 없이 산다.

희망

나는 '사이버 수사대'  
Q&A

누군가 이메일로 저를 협박하고 있습니다.  
메일을 보낸 사람을 처벌할 수 있나요?

→ Yes!

이메일을 이용한 협박도 일반적인 협박과 마찬가지로  
형법 제 283조 협박죄를 적용하여 처벌할 수 있습니다.

## 나는 '사이버 수사대'

# Q&A

아이템 거래 중 상대방으로부터 공갈 협박을  
받았을 경우 처벌할 수 있나요?



협박의 정도에 해당된다고 판단되고 이에 대한 형사처벌을  
원하면 피해사실을 입증할 수 있는 자료 (협박을 받은 채팅내용  
및 통화기록, 녹취서 등)을 지참하여 민원실을 통해 고소 가능

\* 협박 죄는 상대방이 현실적으로 공포심을 느낄 수 있을 정도의 해악을 고지할 경우 성립

## 나는 '사이버 수사대'

# Q&A

누군가가 제 주민등록번호를 이용해  
유료사이트에 가입하여, 요금이 저에게 청구되었습니다.



인터넷 상에서 타인의 주민등록번호를  
단순하게 도용한 경우에도 처벌 가능

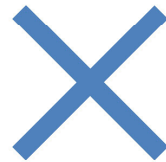
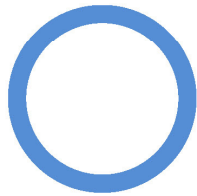
\* 주민등록번호가 도용되었을 경우 해당 사이트에 아이디 삭제를 요청할 권한이 있으며  
삭제에 응하지 않을 경우 한국인터넷진흥원 개인정보침해신고센터 (국번없이 1335)에서  
도움 받을 수 있다.

## 5-7. 사이버범죄 (마무리)

마무리

### 사이버 범죄 QUIZ

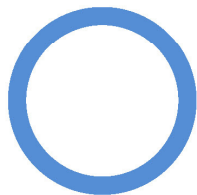
사이버 범죄는 사이버 테러형과  
일반범죄 형으로 나눈다.



마무리

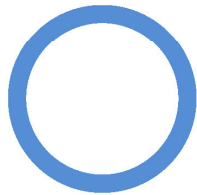
### 사이버 범죄 QUIZ

보고 싶은 영화를  
파일공유사이트에서 다운받아  
시청한 것은 합법이다.



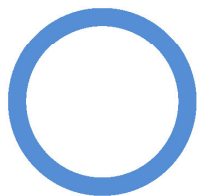
## 사이버 범죄 QUIZ

인터넷으로 재미삼아  
돈을 걸고 게임을 하는 것은  
도박이 아니다.



## 사이버 범죄 QUIZ

우리나라에는 사이버범죄를  
전담하는 경찰수사대가 있다.



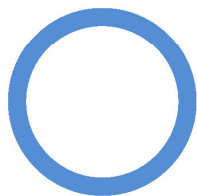
## 사이버 범죄 QUIZ

사이버범죄를 전담하는  
수사기관의 이름은?

경찰청 사이버테러 대응센터

## 사이버 범죄 QUIZ

개인정보에는 나 뿐만 아니라  
우리가족의 정보도 포함이 된다.



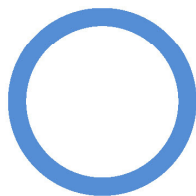
## 사이버 범죄 QUIZ

창작물을 만든 이가  
자기 저작물에 가지는 권리를 가리키는 말은?

저작권

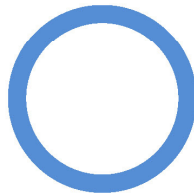
## 사이버 범죄 QUIZ

어떤 사람의 생각과 감정은  
저작권에 포함되지 않는 것이 원칙이다.



## 사이버 범죄 QUIZ

자신의 창작물에 대하여  
일정한 조건하에 다른 사람들이 자유롭게 이용할 수 없다.



## 사이버범죄! 대처방법



연구보고 17-S02

**학교 밖 청소년을 위한 디지털 역기능 예방  
프로그램 교육 심화 워크숍**

인 쇄 2017년 2월 8일

발 행 2017년 2월 13일

발행처 **한국청소년정책연구원**

세종특별자치시 시청대로370 세종국책연구단지  
사회정책동(D동) 721호

발행인 노 혁

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 휘문인쇄 전화 1661-7576 대표 김점순

---