

교사용
독서활동지

독자 대상
초등 중학년 이상

다른매듭



디지털 생활을 나답게

이승민 글 | 우지현 그림 | 사자양 기획 | 다른매듭 펴냄 | 149쪽

#디지털 #초상권 #온라인 도박 중독 #디지털 소외 #사이버불링
#온라인 금융사기 #온라인 그루밍 #디지털 사용 감시

AI 정보를 맹신하는 시대, 하지만 AI도 거짓말을 합니다. 디지털 기기만 믿고 의지하기 보다는 스스로 정보의 진짜와 가짜를 구별하는 비판적 사고력이 절대적으로 필요한 세상입니다. 초상권 침해, 도박 중독, 금융사기 등 디지털 위험 속에서 나와 타인의 권리를 지키는 건강한 표현법과 휘둘리지 않고 나답게 살아가는 법을 배울 수 있습니다. 올곧은 마음과 인간 존중의 태도로 AI 시대를 당당하게 이끌어 갈 멋진 어린이들의 디지털 생활 지침서입니다.

관련 교과

도덕 5-2 4. 밝고 건전한 사이버 생활

1. ‘디지털’하면 어떤 생각이 떠오르나요? 좋은 점도 있고 나쁜 점도 있을 거예요. 예를 들어 시는 척척박사이기도 하지만 거짓말쟁이가 되기도 하니까요. 이렇게 디지털하면 생각나는 장점과 단점들을 생각나는 대로 정리해 보세요.

좋은 점	나쁜 점
-많은 정보를 쉽게 얻을 수 있다. -시간과 공간에 상관없이 전 세계 사람들과 소통할 수 있다. -모바일 뱅킹, 인터넷 쇼핑 등 생활이 편리하다. -새로운 직업이 많다. -새롭고 재미있는 기능들이 빠르게 개발된다.	-거짓 정보가 많다. -디지털 소외 계층이 생긴다. -기기의 과도한 의존으로 중독증 또는 인간관계의 단절이 생긴다. -개인정보 유출 위험이 커졌다. -디지털 기술을 이용한 범죄가 늘어난다.

★ 디지털 세상의 두 얼굴을 바로 알고, 혜택은 누리며 위험은 피해가는 건강한 디지털 생활 능력을 키워야 합니다.

① 노	③ 인	세			⑥ A	I	
	도			④ 사			⑥ 멈
① 축		② 답	폐	이	크		취
법		① 보		버			
③ 소	박	이		④ 불	법	⑤ 도	박
년		스		링		파	
					⑤ 시	민	

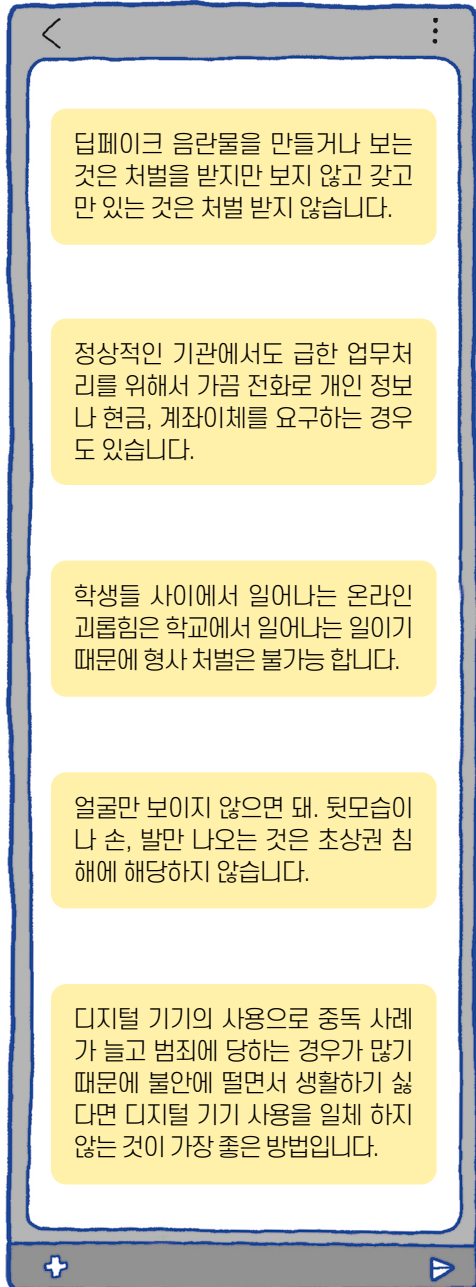
가로열쇠

- ① 디지털 기기나 모바일 서비스를 이용하지 못하는 고령층이 일상생활에서 추가로 지불하게 되는 경제적·시간적 비용과 불이익을 뜻하는 시사 신조어입니다.
- ② 인공지능 기술인 '딥러닝(Deep Learning)'과 가짜를 뜻하는 '페이크(Fake)'의 합성어입니다. 인공지능이 기존 사람의 얼굴이나 특정 부위를 컴퓨터 그래픽처럼 학습한 뒤, 다른 영상이나 사진에 정교하게 합성하는 기술을 뜻합니다.
- ③ 오이에 칼집을 내고 그 사이에 김치소를 만들어 넣은 음식입니다. 오이 000'
- ④ 법이 허용하지 않는 범위에서 개인이 허가 없이 재물을 걸고 우연한 결과에 따라 이익을 얻으려고 하는 행위를 말합니다. 요즘 어린이, 청소년 사이에서 게임인 줄 알고 시작했다가 중독되는 경우가 많이 일어나고 있습니다. 온라인 0000
- ⑤ 디지털 리터러시 교육은 정보의 옳고 그름을 현명하게 판단하고, 나와 친구의 권리를 당당하게 지키는 멋진 디지털 000이 되기 위해 꼭 필요한 덕목입니다.
- ⑥ 인공지능, 즉 Artificial Intelligence의 약자로 인간의 학습 능력, 추론 능력, 지각 능력, 자연어 이해 능력 등을 컴퓨터 프로그램으로 구현한 기술을 뜻합니다.

세로열쇠

- ① 형법 법령을 위반하는 죄를 지었지만 처벌받지 않는 만 10세 이상 14세 미만의 미성년자를 가리키는 말입니다.
- ② 인공지능 딥러닝 기술을 활용하여 특정인의 목소리를 그대로 복제해 합성하는 기술입니다.
- ③ IT 및 디지털 아웃소싱, 소프트웨어 개발 분야에서 가장 큰 비중을 차지하는 국가로, 남아시아에 위치하고 수도는 뉴델리이며, 세계 1위의 인구 규모와 거대한 영토를 가진 잠재력 높은 경제 대국입니다.
- ④ 인터넷 공간에서 특정인을 지속해서 괴롭히는 행위를 일컫는 영어 합성어로 가상공간의 따돌림이라는 뜻을 가진 말입니다.
- ⑤ 우리의 뇌 속에서 신호를 전달하는 신경전달물질 중 하나로, 흔히 '쾌락과 보상의 호르몬'으로 불립니다. 도박에서 돈을 뺏을 때 느끼는 쾌감은 뇌에서 이 물질이 분비되기 때문입니다.
- ⑥ 2013년 교육청과 정부가 학교폭력을 근절하기 위해 전국의 초·중·고등학교에 도입했던 예방 대책 프로그램 중 행동 지침이었던 구호입니다. STOP!

1. 거짓 뉴스가 퍼지고 있어요. 틀린 정보를 바로 잡을 수 있도록 친구들이 주장하는 옳은 정보와 연결해 보세요.



학교 신고와는 별도로 경찰에도 신고할 수 있어. 온라인 괴롭힘으로 피해 학생을 힘들게 한 정도가 범죄 수준이라면 형사 처벌도 가능해. 미성년자라 하더라도 만 14세 이상이라면 성인과 동일한 법률에 의거해 형사 처벌을 받으며 전과 기록이 남기도 해.



얼굴을 제외한 신체 부위, 즉 손, 등, 뒷모습, 어깨, 등만 촬영된 경우에도 흉터나 액세서리, 독특한 체형이나 이상 등으로 누구인지 알아볼 수 있다면 초상권 침해야.



디지털 기기는 이미 삶의 필수 도구이므로, 차단하기보다 조절하고 올바르게 활용하는 능력, 디지털 리터러시를 기르는 것이 가장 좋은 방법이야.



답페이크 음란물을 갖고 있기만 해도 3년 이하의 징역 또는 3천만 원 이하의 벌금형으로 강화됐어.



정상적인 기관에서는 절대로 전화로 개인 정보나 현금, 계좌이체를 요구하는 경우가 없어. 이런 전화가 온다면 바로 차단하고, 혹시 가족이나 지인과 관련됐다면, 침착하게 먼저 사실인지 아닌지를 확인해야 해.

주제 이해

2. “메시지가 왔습니다.” 상황을 잘 보고 터치를 할지, 말아야 할지 버튼을 선택하세요. 그리고 그렇게 생각한 이유를 적어 보세요.



[국제발신] “[결제 완료] 00온라인 게임 55,000원 결제 완료. 본인이 아닐 경우 아래 링크를 눌러 취소하세요. (bit.ly)”



이유 No Touch / 내가 사지 않은 결제 문자로 당황하게 만든 뒤, 가짜 링크(URL)를 누르게 하여 악성 앱을 설치하려는 수법입니다.



[SNS DM] “축하합니다! [미안크래프트/로스블록] 출시 기념 무료 스킨 및 10,000 캐시 당첨자로 선정되었습니다. 아래 링크에 로그인하여 네이버 아이디와 비밀번호를 입력하시면 5분 내로 지급됩니다! (http://Roblox-freecash.net)”



이유 No Touch / 유명 게임이나 이벤트를 사칭해 개인 계정(아이디, 비밀번호)을 빼앗아 가는 계정 탈취 수법이다. 공식 홈페이지가 아닌 링크에는 절대 비밀번호를 입력하면 안 됩니다.



“[00택배] 주소지가 불명확하여 물품이 반송되었습니다. 아래 주소지 확인 후 재발송 요청 바랍니다. (cjl-tracking.com)”



이유 No Touch / 호기심이나 불안감을 자극해 가짜 링크를 누르게 하는 전형적인 스미싱입니다. 링크를 누르는 순간 스마트폰에 악성 앱이 설치되어 소액 결제가 되거나 개인정보가 모두 빠져나갑니다.

주제 이해



“네 계정 능력치 엄청 좋게 만들어줄게. 부모님 폰 본인인증만 받으면 되니까 부모님 스마트폰 좀 잠깐 가져와 봐. 문자로 가는 인증번호 숫자 6자리만 삼촌한테 말해줘.”

☒ Touch ☐ No Touch ✕

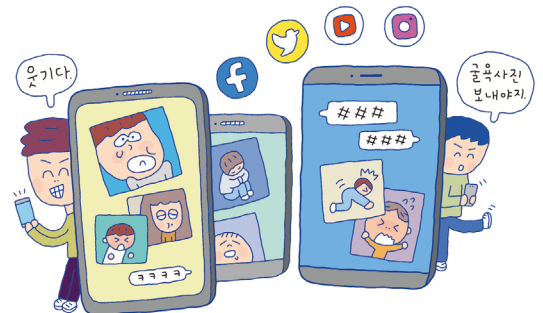
이유 No Touch / 인증번호 6자리는 금융 거래나 본인 확인을 위한 최종 자물쇠입니다. 사기꾼에게 이 번호를 알려주는 순간, 사기꾼은 부모님 몰래 은행 계좌에서 돈을 전부 이체하거나 대출을 받아 순식간에 수천 만 원의 금전적 피해를 입힐 수 있습니다.



“아까 당근에서 문의하신 아이폰 중고 제품 아직 있어요. 안전하게 거래하게 제가 보낸 안전결제 링크로 결제해 주세요. (<http://naver-safe-pay.com>)”

☒ Touch ☐ No Touch ✕

이유 No Touch / 공식 앱의 결제 시스템을 이용하지 않고, 판매자가 따로 보내준 링크는 99% 가짜 안전결제 사이트입니다. 돈만 가로채고 잠적하는 수법이므로 반드시 공식 앱 내에서만 결제해야 합니다.



1. 디지털 소외를 겪고 있는 사람들이 많습니다. 우리나라는 고령층, 장애인, 저소득층, 농어민이 디지털 소외계층에 속해 있습니다. 각 계층의 디지털 소외를 해결할 수 있는 좋은 아이디어가 있다면 적어보고 친구들과 생각을 나눠보세요.



1)고령층

안경을 쓰고 무인 단말기를 바라보면, 화면 위에 화살표와 아바타가 나타나 "여기를 누르세요"라고 친절하게 말로 안내해 주는 기술이 개발됐으면 좋겠습니다.



2)장애인

안경을 쓰고 무인 단말기를 바라보면, 화면 위에 화살표와 아바타가 나타나 "여기를 누르세요"라고 친절하게 말로 안내해 주는 기술이 개발됐으면 좋겠습니다.



3)저소득층

정부나 기업이 제공하는 공익 광고를 보거나, 디지털 교육 퀴즈를 풀면 통신사 데이터나 유료 교육 콘텐츠를 이용할 수 있는 쿠폰으로 바뀌주는 모바일 앱을 개발하면 좋겠습니다.



4)농어민

온도나 습도, 바다의 물때를 알기 위해 복잡한 디지털 기기를 다뤄야 하는 대신, 평소 쓰던 농기구나 장화에 인공지능(AI) 음성 센서를 달아 말 한마디로 밭의 온도, 습도, 바다의 물때를 확인할 수 있는 기술이 개발됐으면 좋겠습니다.

2. 촉법소년법에 관한 논란이 뜨겁게 일어나고 있습니다. 나이가 어리면 처벌을 받지 않는다는 점을 악용하는 범죄가 늘어나고 있기 때문입니다. 그래서 나이를 더 낮추거나 아예 폐지하자는 의견에 찬반 공방이 치열한 상태입니다. 여러분의 생각은 찬성인가요? 반대인가요? 이유도 함께 정리해 보세요.

찬성()	반대()
이유 과거에 비해 청소년의 신체적·정신적 성장 속도가 빨라졌다. 최근 강력 범죄를 저지르는 청소년의 수법이 성인 범죄 못지않게 잔인하고 치밀해졌다. 그리고 나이가 어리다는 것을 악용할 줄 안다. 옛날 기준의 연령 제도로는 지금의 소년 범죄를 막을 수 없습니다.	이유 아직 가치관이 완성되지 않은 어린 나이에 형사 처벌을 받아 전과자가 되면, 사회적으로 낙인이 찍혀 정상적인 학교생활이나 취업이 불가능해진다. 교도소 수감 등을 통해 성인 범죄자들과 섞이면서 오히려 더 심각한 범죄 기술을 학습하게 되어 교화보다는 재범률만 높일 수 있다.

3. 어린이 청소년 성범죄가 급증하면서 '디지털 성범죄'의 범위를 넓혀야 한다는 나옴고 있습니다. 특히 가상 현실 공간 메타버스 안에서 일어나는 성범죄 중에는 현행법으로 처벌할 수 없는 것들이 있습니다. 다른 아바타를 강제로 꺼안았을 때 피해자는 정신적인 모욕감을 느끼지만 직접 신체 접촉을 한 것이 아니기 때문에 현재의 법으로는 처벌하기 어렵습니다. 가상공간에서 타인의 아바타를 강제로 추행하거나 성적 행위를 묘사한 경우, 이를 현실의 성추행과 동일하게 처벌해야 할까요? 여러분의 생각에 표시하고 그 이유를 정리해 보세요.

처벌해야 한다.()	처벌하지 않는다.()
이유 아바타는 사용자의 인격이 투영된 분신이므로 '성적 인격권 침해'로 처벌해야 한다.	이유 물리적 신체 접촉이 없으므로 형법상 성범죄가 아닌 '이용자 약관 위반' 수준의 플랫폼 규제에 맡겨야 한다

1. 우리 가족 '디지털 안전 암호' 만들기

가족을 사칭하는 사기꾼들이 부모님이나 나의 목소리를 AI로 변조해 속이는 경우가 있습니다. 사기꾼은 절대 알 수 없는 우리 가족만의 비밀 암호를 정해 보세요.

우리 가족의 비밀 암호: 우리 집 강아지가 제일 좋아하는 인형 모양은? 당근

엄마가 제일 좋아하는 과일은? 암호는 독수리 (반전 대답형 암호도 좋은 방법입니다)

★ 낯선 번호로 가족이라며 급하게 돈이나 문화상품권을 요구할 때, 이 암호를 물어보고 대답하지 못하면 바로 전화를 끊습니다.

2. 우리 가족 '디지털 안전 규칙' 리스트 만들기

- 가족 외에 친구나 타인에게 SNS나 게임 계정 비밀번호를 절대 알려주지 않기
- 이름, 전화번호, 집 주소, 학교명 등은 부모의 허락 없이 온라인에 게시하거나 낯선 사람에게 말하지 않기
- 타인의 얼굴이나 정보가 담긴 사진을 올릴 때는 반드시 당사자의 동의 구하기
- 현실에서 하지 못할 말이나 행동은 온라인(댓글, 채팅)에서도 하지 않기
- 사이버 따돌림이나 낯선 사람의 불쾌한 접근이 있다면 즉시 부모님께 알리거나 차단 및 신고하기
- 온라인 게임이나 커뮤니티에서 만난 사람은 개인적인 만남 요구에 응하지 않기
- 취침 1시간 전부터는 스마트폰 사용을 멈추고, 잠잘 때는 침실 밖 지정된 장소에 기기 충전하기
- 가족이 함께하는 식사 시간이나 대화 시간에는 스마트폰 사용하지 않기

3. 혹시 도박 중독?! 자가 진단 해보기

캐나다에서 청소년용으로 개발되어 현재 한국도박문제예방치유원 등에서 공식 채택해 사용하는 가장 대표적인 청소년·어린이용 도박 검사입니다. 신중하게 대답하고 나의 상태를 체크해 보세요.

아래 질문을 읽고 선택해 주세요.(돈내기 게임이란 도박을 의미합니다)		없다	가끔있다	자주있다	거의항상
1	돈내기 게임 때문에 단체 활동이나 연습에 빠진 적이 있나요?	0	1	2	3
2	돈내기 게임을 같이 하는 친구들과 어울리느라 다른 친구들과의 약속을 어긴 적이 있나요?	0	1	2	3
3	돈내기 게임을 위해 계획을 세운 적이 있나요?	0	1	2	3
4	돈내기 게임 때문에 기분이 나빴던 적이 있나요?	0	1	2	3
5	전에 잃은 돈을 되찾기 위해 다시 돈내기 게임을 한 적이 있나요?	0	1	2	3
6	돈내기 게임 하는 것을 부모님이나 가족 또는 선생님에게 숨긴 적이 있나요?	0	1	2	3
7	지난 3개월 동안 돈내기 게임으로 인해 내게 문제가 생겼다고 느낀 적이 있나요?	0	1	2	3
8	밥이나 옷, 영화표 구입 등에 써야 할 용돈을 돈내기 게임에 쓴 적이 있나요?	0	1	2	3
9	돈내기 게임을 위해 남의 돈이나 돈이 될 만한 물건을 몰래 가져온 적이 있나요?	0	1	2	3

0 ~ 1점: 정상군, 2 ~ 5점: 위험군, 6점 이상: 고위험군

0 ~ 1점: 정상군 (Green)

상태: 도박으로 인한 문제가 없는 안전한 상태입니다.

조치: 현재 상태를 유지할 수 있도록 예방 교육을 지속합니다.

2 ~ 5점: 추적 요망군 / 위험군 (Yellow)

상태: 도박으로 인해 일상생활, 학업, 친구 관계에서 조금씩 부작용이나 경고 신호가 나타나기 시작한 단계입니다.

조치: 조기에 개입하지 않으면 본격적인 중독으로 진행될 수 있으므로, 보호자의 세심한 관찰과 전문 기관의 단기 상담이 필요합니다.

6점 이상: 문제성 도박군 / 고위험군 (Red)

상태: 도박 행동을 스스로 조절할 수 없는 심각한 중독 상태입니다. 거짓말, 금전 갈등, 학업 중단, 우울증 등 일상생활에 파탄이 동반됩니다.

조치: 즉시 도박을 중단해야 하며, 한국도박문제예방치유원 등 전문 치유 기관의 심리 치료 및 의학적 개입이 반드시 필요한 단계입니다.

CAGI 점수 해석 시 참고할 점수 위험 신호: 만약 총점이 2~3점으로 낮게 나왔더라도, 문항 중 '도박 자금을 마련하기 위해 돈을 빌리거나 훔친 적이 있다' 또는 '도박을 숨기기 위해 부모나 친구에게 거짓말을 한다'에 체크했다면 점수와 상관없이 고위험군에 준하는 빠른 개입이 필요합니다. 청소년들은 처벌이나 질책이 두려워 자신의 도박 문제를 축소하여 답변(방어적 태도)하는 경향이 강합니다. 따라서 실제보다 점수가 낮게 나올 수 있음을 염두에 두어야 합니다.