

청소년의 인터넷 이용실태조사

CODE BOOK

자료번호	A1-2003-0032
연구책임자	장준오 (한국형사정책연구원)
연구수행기관	한국형사정책연구원
조사년도	2003년
자료서비스기관	한국사회과학자료원
자료공개년도	2007년
코드북 제작년도	2009년

이 자료를 연구 및 저작에 이용, 참고 및 인용할 경우에는 KOSSDA의 자료인용표준서식에 준하여 자료의 출처를 반드시 명시하여야 합니다. 자료 출처는 자료명이 최초로 언급되는 부분이나 참고문헌 목록에 명시할 수 있습니다.

■ 자료를 이용, 참고, 인용할 경우 표준서식

장준오. 2003. 「청소년의 인터넷 이용실태조사」. 연구수행기관: 한국형사정책연구원. 자료서비스기관: 한국사회과학자료원. 자료공개년도: 2007년. 자료번호: A1-2003-0032.

■ 코드북을 인용할 경우 표준서식

한국사회과학자료원. 2009. 「청소년의 인터넷 이용실태조사 CODE BOOK」. pp. 1-64.

이 자료의 코드북에 대한 모든 권한은 KOSSDA에 있으며 KOSSDA의 사전허가 없이 복제, 송신, 출판, 배포할 수 없습니다.

a1 응답자 성별

1. 귀하의 성별은 무엇입니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
남자	1	1,409	51.5	51.5
여자	2	1,327	48.5	48.5
		2,736	100.0	100.0

a2 응답자 연령

2. 귀하의 나이는 현재 얼마입니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
13세	13	294	10.7	10.7
14세	14	403	14.7	14.7
15세	15	577	21.1	21.1
16세	16	532	19.4	19.4
17세	17	361	13.2	13.2
18세	18	409	14.9	14.9
19세	19	160	5.8	5.8
		2,736	100.0	100.0

a3 응답자 학년

3. 귀하는 현재 몇 학년입니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
중학교 1학년	1	277	10.1	10.1
중학교 2학년	2	427	15.6	15.6
중학교 3학년	3	586	21.4	21.4
고등학교인문계 1학년	4	355	13.0	13.0
고등학교인문계 2학년	5	347	12.7	12.7
고등학교인문계 3학년	6	239	8.7	8.7
고등학교실업계 1학년	7	103	3.8	3.8
고등학교실업계 2학년	8	131	4.8	4.8
고등학교실업계 3학년	9	102	3.7	3.7

대학교 1학년	10	88	3.2	3.2
대학교 2학년	11	34	1.2	1.2
중학교 중퇴, 휴학	12	6	0.2	0.2
중학교 졸업	13	6	0.2	0.2
고등학교 중퇴, 휴학	14	9	0.3	0.3
고등학교 졸업	15	18	0.7	0.7
모름/ 무응답	99	8	0.3	0.3
		2,736	100.0	100.0

a4 거주지역

4. 귀하의 현재 거주지는 어디입니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
서울	1	475	17.4	17.4
부산	2	405	14.8	14.8
대구	3	125	4.6	4.6
대전	4	126	4.6	4.6
광주	5	145	5.3	5.3
인천	6	51	1.9	1.9
울산	7	74	2.7	2.7
경기	8	363	13.3	13.3
강원	9	55	2.0	2.0
충북	10	127	4.6	4.6
충남	11	125	4.6	4.6
전북	12	175	6.4	6.4
전남	13	168	6.1	6.1
경북	14	126	4.6	4.6
경남	15	174	6.4	6.4
제주	16	22	0.8	0.8
		2,736	100.0	100.0

a5 응답자 종교

5. 귀하의 종교는 무엇입니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
종교 없음	1	1,162	42.5	42.5
불교	2	568	20.8	20.8
개신교	3	503	18.4	18.4
가톨릭	4	445	16.3	16.3
기타	5	58	2.1	2.1
		2,736	100.0	100.0

a6 월평균 총소득

6. 귀하의 가정의 월 평균 총소득은 대략 얼마나 됩니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
99만원 이하	1	229	8.4	8.4
100만원~199만원	2	614	22.4	22.4
200만원~299만원	3	635	23.2	23.2
300만원~399만원	4	362	13.2	13.2
400만원~499만원	5	135	4.9	4.9
500만원~599만원	6	64	2.3	2.3
600만원~699만원	7	28	1.0	1.0
700만원~799만원	8	18	0.7	0.7
800만원~899만원	9	8	0.3	0.3
900만원~999만원	10	8	0.3	0.3
1,000만원 이상	11	21	0.8	0.8
모르겠다	12	614	22.4	22.4
		2,736	100.0	100.0

a7 현 거주지역

7. 귀하께서 현재 어디에서 살고 계십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
일반 아파트	1	1,188	43.4	43.4
임대 아파트	2	128	4.7	4.7
단독주택	3	740	27.0	27.0
연립/다세대 주택	4	557	20.4	20.4
기타	5	116	4.2	4.2
모름/ 무응답	9	7	0.3	0.3
		2,736	100.0	100.0

a7_1 주택 소유 형태

7-1. 귀하께서 현재 살고 계신 주거의 소유 형태는 무엇입니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
자가	1	1,782	65.1	65.1
전세	2	621	22.7	22.7
월세	3	236	8.6	8.6
기타	4	93	3.4	3.4
모름/ 무응답	9	4	0.1	0.1
		2,736	100.0	100.0

a7_2 주거 속한 곳

7-2. 귀하께서 현재 살고 계신 주거가 속한 곳은 어떤 지역입니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아파트 밀집지역	1	863	31.5	31.5
일반 거주지역	2	1,489	54.4	54.4
주거, 상가 복합지역	3	240	8.8	8.8
상가지역	4	36	1.3	1.3
공장지역	5	15	0.5	0.5
기타	6	83	3.0	3.0
모름/ 무응답	9	10	0.4	0.4
		2,736	100.0	100.0

a7_3 방수

7-3. 귀하께서 현재 살고 계신 집에는 방이 몇 개나 있습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1개	1	64	2.3	2.3
2개	2	586	21.4	21.4
3개	3	1,605	58.7	58.7
4개	4	378	13.8	13.8
5개 이상	5	103	3.8	3.8
		2,736	100.0	100.0

a7_4 주택건평 (평)

7-4. 귀하께서 현재 살고 계신 집의 평수는 몇 평입니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
10평 미만	1	60	2.2	2.2
10평~19평	2	453	16.6	16.6
20평~29평	3	1,064	38.9	38.9
30평~39평	4	819	29.9	29.9
40평~49평	5	187	6.8	6.8
50평~59평	6	74	2.7	2.7
60평 이상	7	79	2.9	2.9
		2,736	100.0	100.0

a8 부친 학력

8. 귀하의 아버지의 교육 정도는 무엇입니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
무학	1	16	0.6	0.6
초등학교	2	167	6.1	6.1
중학교	3	314	11.5	11.5
고등학교	4	1,268	46.3	46.3
대학교	5	642	23.5	23.5
대학원 이상	6	209	7.6	7.6
모르겠다	7	120	4.4	4.4
		2,736	100.0	100.0

a9 모친 학력

9. 귀하의 어머니의 학력은 무엇입니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
무학	1	18	0.7	0.7
초등학교	2	223	8.2	8.2
중학교	3	434	15.9	15.9
고등학교	4	1,423	52.0	52.0
대학교	5	439	16.0	16.0
대학원 이상	6	71	2.6	2.6
모르겠다	7	128	4.7	4.7
		2,736	100.0	100.0

a10_1 가족관심도 : 어머니가 위치 아심

10. 다음은 여러분과 가족 전반에 대한 질문입니다. 문항을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오.

1) 귀하의 어머니는 귀하가 집 밖에 있을 때 어디 있는지 아십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 모르신다	1	60	2.2	2.2
대부분 모르신다	2	285	10.4	10.4
보통	3	584	21.3	21.3
대부분 아신다	4	1,221	44.6	44.6
항상 아신다	5	340	12.4	12.4
무응답	9	246	9.0	9.0
		2,736	100.0	100.0

a10_2 가족관심도 : 어머니가 누구와 있는지 아심

10. 다음은 여러분과 가족 전반에 대한 질문입니다. 문항을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오.

2) 귀하의 어머니는 귀하가 집 밖에 있을 때 누구와 함께 있는지 아십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 모르신다	1	111	4.1	4.1
대부분 모르신다	2	458	16.7	16.7
보통	3	732	26.8	26.8
대부분 아신다	4	958	35.0	35.0
항상 아신다	5	231	8.4	8.4
무응답	9	246	9.0	9.0
		2,736	100.0	100.0

a10_3 가족관심도 : 아버지가 위치 아심

10. 다음은 여러분과 가족 전반에 대한 질문입니다. 문항을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오.

3) 귀하의 아버지는 귀하가 집 밖에 있을 때 어디 있는지 아십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 모르신다	1	327	12.0	12.0
대부분 모르신다	2	783	28.6	28.6
보통	3	767	28.0	28.0
대부분 아신다	4	477	17.4	17.4
항상 아신다	5	136	5.0	5.0
무응답	9	246	9.0	9.0
		2,736	100.0	100.0

a10_4 가족관심도 : 아버지가 누구와 있는지 아심

10. 다음은 여러분과 가족 전반에 대한 질문입니다. 문항을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오.

4) 귀하의 아버지는 귀하가 집 밖에 있을 때 누구와 함께 있는지 아십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 모르신다	1	465	17.0	17.0
대부분 모르신다	2	876	32.0	32.0
보통	3	664	24.3	24.3
대부분 아신다	4	369	13.5	13.5
항상 아신다	5	116	4.2	4.2
무응답	9	246	9.0	9.0
		2,736	100.0	100.0

a10_5 충동성 : 즉흥적 행동

10. 다음은 여러분과 가족 전반에 대한 질문입니다. 문항을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오.

5) 나는 깊이 생각하지 않고 즉흥적으로 행동하는 경우가 많다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	93	3.4	3.4
별로 그렇지 않다	2	297	10.9	10.9
보통	3	573	20.9	20.9
약간 그렇다	4	711	26.0	26.0
매우 그렇다	5	816	29.8	29.8
무응답	9	246	9.0	9.0
		2,736	100.0	100.0

a10_6 증동성 : 어려운 일 회피

10. 다음은 여러분과 가족 전반에 대한 질문입니다. 문항을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오.

6) 나는 어렵게 생각되는 일을 피하는 경향이 있다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	215	7.9	7.9
별로 그렇지 않다	2	440	16.1	16.1
보통	3	711	26.0	26.0
약간 그렇다	4	571	20.9	20.9
매우 그렇다	5	553	20.2	20.2
무응답	9	246	9.0	9.0
		2,736	100.0	100.0

a10_7 증동성 : 즐거움 얻기 위해 위험 감수

10. 다음은 여러분과 가족 전반에 대한 질문입니다. 문항을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오.

7) 나는 즐거움을 얻기 위해서 때로는 위험한 일을 하기도 한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	58	2.1	2.1
별로 그렇지 않다	2	163	6.0	6.0
보통	3	439	16.0	16.0
약간 그렇다	4	687	25.1	25.1
매우 그렇다	5	1,143	41.8	41.8
무응답	9	246	9.0	9.0
		2,736	100.0	100.0

a10_8 증동성 : 폐기처도 하고픈일 한다

10. 다음은 여러분과 가족 전반에 대한 질문입니다. 문항을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오.

8) 나는 다른 사람에게 폐를 끼치더라도 나 하고 싶은 대로 한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	114	4.2	4.2
별로 그렇지 않다	2	251	9.2	9.2
보통	3	560	20.5	20.5
약간 그렇다	4	705	25.8	25.8
매우 그렇다	5	860	31.4	31.4
무응답	9	246	9.0	9.0
		2,736	100.0	100.0

a10_9 이탈행동 : 경찰에 잡힘

10. 다음은 여러분과 가족 전반에 대한 질문입니다. 문항을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오.

9) 나는 경찰에 잡힌 경험이 있다.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1번	1	2,500	91.4	91.4
2번	2	181	6.6	6.6
3번	3	26	1.0	1.0
4번	4	13	0.5	0.5
무응답	9	16	0.6	0.6
		2,736	100.0	100.0

a10_10 이탈행동 : 가출

10. 다음은 여러분과 가족 전반에 대한 질문입니다. 문항을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오.

10) 나는 가출한 경험이 있다.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1번	1	2,471	90.3	90.3
2번	2	174	6.4	6.4
3번	3	42	1.5	1.5
4번	4	16	0.6	0.6
무응답	9	33	1.2	1.2
		2,736	100.0	100.0

a11_1 자아중심성 : 인터넷 이용하여 자신을 표현

11. 다음 문항들을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오. 깊이 생각하지 말고 머릿속에 떠오르는 대로 응답하시면 됩니다.

1) 컴퓨터나 인터넷을 통해 자신을 구체적으로 표현할 수 있다.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	9	0.3	0.3
별로 그렇지 않다	2	22	0.8	0.8
보통	3	16	0.6	0.6
약간 그렇다	4	18	0.7	0.7
매우 그렇다	5	11	0.4	0.4
무응답	9	2,660	97.2	97.2
		2,736	100.0	100.0

a11_2 자아중심성 : 할말 해야함

11. 다음 문항들을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오. 깊이 생각하지 말고 머릿속에 떠오르는 대로 응답하시면 됩니다.

2) 나는 무슨 말이든 할 말이 있으면 해야 한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	23	0.8	0.8
별로 그렇지 않다	2	18	0.7	0.7
보통	3	11	0.4	0.4
약간 그렇다	4	16	0.6	0.6
매우 그렇다	5	8	0.3	0.3
무응답	9	2,660	97.2	97.2
		2,736	100.0	100.0

a11_3 자아중심성 : 남의눈 의식안하고 개성 발휘

11. 다음 문항들을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오. 깊이 생각하지 말고 머릿속에 떠오르는 대로 응답하시면 됩니다.

3) 나는 남의 눈을 의식하지 않고 나만의 개성을 마음껏 발휘한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	42	1.5	1.5
별로 그렇지 않다	2	44	1.6	1.6
보통	3	37	1.4	1.4
약간 그렇다	4	22	0.8	0.8
매우 그렇다	5	7	0.3	0.3
무응답	9	2,584	94.4	94.4
		2,736	100.0	100.0

a11_4 자아중심성 : 재밌게 사는 것이 가장 중요

11. 다음 문항들을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오. 깊이 생각하지 말고 머릿속에 떠오르는 대로 응답하시면 됩니다.

4) 나에게서는 무엇보다 재밌게 사는 것이 가장 중요하다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	70	2.6	2.6
별로 그렇지 않다	2	41	1.5	1.5
보통	3	26	1.0	1.0
약간 그렇다	4	10	0.4	0.4
매우 그렇다	5	5	0.2	0.2
무응답	9	2,584	94.4	94.4
		2,736	100.0	100.0

a11_5 자아중심성 : 인기있는 직업 선호

11. 다음 문항들을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오. 깊이 생각하지 말고 머릿속에 떠오르는 대로 응답하시면 됩니다.

5) 나는 인기있는 직업을 선호한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	263	9.6	9.6
별로 그렇지 않다	2	999	36.5	36.5
보통	3	660	24.1	24.1
약간 그렇다	4	688	25.1	25.1
매우 그렇다	5	126	4.6	4.6
		2,736	100.0	100.0

a11_6 자아중심성 : 일, 공부 남보다 잘해야함

11. 다음 문항들을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오. 깊이 생각하지 말고 머릿속에 떠오르는 대로 응답하시면 됩니다.

6) 일이나 공부에 있어서 나는 남들보다 잘해야 한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	236	8.6	8.6
별로 그렇지 않다	2	1,067	39.0	39.0
보통	3	750	27.4	27.4
약간 그렇다	4	566	20.7	20.7
매우 그렇다	5	117	4.3	4.3
		2,736	100.0	100.0

a11_7 자아중심성 : 어른에게 무조건 순종

11. 다음 문항들을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오. 깊이 생각하지 말고 머릿속에 떠오르는 대로 응답하시면 됩니다.

7) 어른들에게 무조건 순종해야 한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	346	12.6	12.6
별로 그렇지 않다	2	955	34.9	34.9
보통	3	592	21.6	21.6
약간 그렇다	4	609	22.3	22.3
매우 그렇다	5	234	8.6	8.6
		2,736	100.0	100.0

a11_8 자아중심성 : 전통적 가르침 변함없어야함

11. 다음 문항들을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오. 깊이 생각하지 말고 머릿속에 떠오르는 대로 응답하시면 됩니다.

8) 시대가 변해도 전통적인 가르침은 변함없이 지켜져야 한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	77	2.8	2.8
별로 그렇지 않다	2	280	10.2	10.2
보통	3	532	19.4	19.4
약간 그렇다	4	1,195	43.7	43.7
매우 그렇다	5	652	23.8	23.8
		2,736	100.0	100.0

a11_9 자아중심성 : 부모 모시는게 당연

11. 다음 문항들을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오. 깊이 생각하지 말고 머릿속에 떠오르는 대로 응답하시면 됩니다.

9) 자식은 부모를 모시고 사는 게 당연하다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	42	1.5	1.5
별로 그렇지 않다	2	403	14.7	14.7
보통	3	693	25.3	25.3
약간 그렇다	4	1,083	39.6	39.6
매우 그렇다	5	515	18.8	18.8
		2,736	100.0	100.0

a11_10 자아중심성 : 결혼 적령기에 당연히 결혼

11. 다음 문항들을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오. 깊이 생각하지 말고 머릿속에 떠오르는 대로 응답하시면 됩니다.

10) 결혼할 나이가 되면 누구나 당연히 결혼해야 한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	74	2.7	2.7
별로 그렇지 않다	2	652	23.8	23.8
보통	3	782	28.6	28.6
약간 그렇다	4	802	29.3	29.3
매우 그렇다	5	426	15.6	15.6
		2,736	100.0	100.0

a11_11 자아중심성 : 가족위해 희생

11. 다음 문항들을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오. 깊이 생각하지 말고 머릿속에 떠오르는 대로 응답하시면 됩니다.

11) 내가 힘들더라도 가족을 위해서라면 희생해야 한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	193	7.1	7.1
별로 그렇지 않다	2	914	33.4	33.4
보통	3	830	30.3	30.3
약간 그렇다	4	568	20.8	20.8
매우 그렇다	5	231	8.4	8.4
		2,736	100.0	100.0

a11_12 자아중심성 : 부모 자식의 미래위해 돈벌음

11. 다음 문항들을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오. 깊이 생각하지 말고 머릿속에 떠오르는 대로 응답하시면 됩니다.

12) 부모는 자식의 미래를 위해 돈을 벌어야 한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	49	1.8	1.8
별로 그렇지 않다	2	306	11.2	11.2
보통	3	712	26.0	26.0
약간 그렇다	4	886	32.4	32.4
매우 그렇다	5	783	28.6	28.6
		2,736	100.0	100.0

a11_13 자아중심성 : 돈은 인생 즐기기위해 필요

11. 다음 문항들을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오. 깊이 생각하지 말고 머릿속에 떠오르는 대로 응답하시면 됩니다.

13) 돈은 인생을 즐기기 위해 반드시 필요하다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	171	6.3	6.3
별로 그렇지 않다	2	673	24.6	24.6
보통	3	795	29.1	29.1
약간 그렇다	4	731	26.7	26.7
매우 그렇다	5	366	13.4	13.4
		2,736	100.0	100.0

a11_14 자아중심성 : 경제적 풍요가 중요

11. 다음 문항들을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오. 깊이 생각하지 말고 머릿속에 떠오르는 대로 응답하시면 됩니다.

14) 우리 가족이 경제적으로 풍요롭게 사는 것이 중요하다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	104	3.8	3.8
별로 그렇지 않다	2	388	14.2	14.2
보통	3	739	27.0	27.0
약간 그렇다	4	924	33.8	33.8
매우 그렇다	5	581	21.2	21.2
		2,736	100.0	100.0

a11_15 자아중심성 : 돈 벌기 위해 법, 규칙 어겨도됨

11. 다음 문항들을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오. 깊이 생각하지 말고 머릿속에 떠오르는 대로 응답하시면 됩니다.

15) 돈을 벌기 위해서는 법이나 규칙을 따르지 않을 수도 있다.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	264	9.6	9.6
별로 그렇지 않다	2	778	28.4	28.4
보통	3	801	29.3	29.3
약간 그렇다	4	721	26.4	26.4
매우 그렇다	5	172	6.3	6.3
		2,736	100.0	100.0

a11_16 자아중심성 : 상하서열은 기본원리

11. 다음 문항들을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오. 깊이 생각하지 말고 머릿속에 떠오르는 대로 응답하시면 됩니다.

16) 인간관계의 상하서열은 사회의 기본원리로서 중요하다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	250	9.1	9.1
별로 그렇지 않다	2	719	26.3	26.3
보통	3	835	30.5	30.5
약간 그렇다	4	696	25.4	25.4
매우 그렇다	5	236	8.6	8.6
		2,736	100.0	100.0

a11_17 자아중심성 : 여럿이 하는게 효과적

11. 다음 문항들을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오. 깊이 생각하지 말고 머릿속에 떠오르는 대로 응답하시면 됩니다.

17) 혼자서 하는 것보다 여럿이 하는 것이 더 효과적이다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	79	2.9	2.9
별로 그렇지 않다	2	382	14.0	14.0
보통	3	746	27.3	27.3
약간 그렇다	4	832	30.4	30.4
매우 그렇다	5	697	25.5	25.5
		2,736	100.0	100.0

a11_18 자아중심성 : 조직의 목표가 중요

11. 다음 문항들을 읽고 자신이 동의하는 정도를 해당 번호에 V표 해 주십시오. 깊이 생각하지 말고 머릿속에 떠오르는 대로 응답하시면 됩니다.

18) 내가 속한 학교나 조직의 목표가 내 개인의 목표보다 중요하다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	404	14.8	14.8
별로 그렇지 않다	2	687	25.1	25.1
보통	3	525	19.2	19.2
약간 그렇다	4	643	23.5	23.5
매우 그렇다	5	477	17.4	17.4
		2,736	100.0	100.0

b9 인터넷 사용 : 시작 연령

9. 귀하는 언제부터 인터넷을 사용하셨습니까? (나이를 대답해 주십시오)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
4세	4	3	0.1	0.1
5세	5	6	0.2	0.2
6세	6	5	0.2	0.2
7세	7	15	0.5	0.5
8세	8	38	1.4	1.4
9세	9	102	3.7	3.7
10세	10	297	10.9	10.9

11세	11	352	12.9	12.9
12세	12	495	18.1	18.1
13세	13	540	19.7	19.7
14세	14	397	14.5	14.5
15세	15	291	10.6	10.6
16세	16	124	4.5	4.5
17세	17	44	1.6	1.6
18세	18	27	1.0	1.0
		2,736	100.0	100.0

b10_1 인터넷 사용 : 주중 이용시간

10. 하루 평균 인터넷을 얼마나 사용하십니까? (주중과 주말로 나누어 답해 주십시오)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1시간	1	594	21.7	21.7
2시간	2	727	26.6	26.6
3시간	3	532	19.4	19.4
4시간	4	251	9.2	9.2
5시간	5	263	9.6	9.6
6시간	6	89	3.3	3.3
7시간	7	46	1.7	1.7
8시간	8	36	1.3	1.3
9시간	9	10	0.4	0.4
10시간	10	75	2.7	2.7
11시간	11	2	0.1	0.1
12시간	12	23	0.8	0.8
13시간	13	9	0.3	0.3
14시간	14	8	0.3	0.3
15시간	15	32	1.2	1.2
16시간	16	5	0.2	0.2
17시간	17	3	0.1	0.1
18시간	18	3	0.1	0.1
20시간	20	28	1.0	1.0
		2,736	100.0	100.0

b10_2 인터넷 사용 : 주말 이용시간

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1시간	1	155	5.7	5.7
2시간	2	392	14.3	14.3
3시간	3	517	18.9	18.9
4시간	4	411	15.0	15.0
5시간	5	428	15.6	15.6
6시간	6	240	8.8	8.8
7시간	7	101	3.7	3.7
8시간	8	142	5.2	5.2
9시간	9	41	1.5	1.5
10시간	10	171	6.3	6.3
11시간	11	5	0.2	0.2
12시간	12	53	1.9	1.9
13시간	13	9	0.3	0.3
14시간	14	12	0.4	0.4
15시간	15	23	0.8	0.8
16시간	16	4	0.1	0.1
17시간	17	2	0.1	0.1
18시간	18	4	0.1	0.1
19시간	19	1	0.0	0.0
20시간	20	22	0.8	0.8
21시간	21	3	0.1	0.1
		2,736	100.0	100.0

b10_1_1 인터넷 사용 : 시간에 대한 인지

10.1. 귀하는 자신의 인터넷 사용시간에 대해 어떻다고 생각하십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
너무짧다	1	83	3.0	3.0
조금짧다	2	291	10.6	10.6
적당하다	3	1,106	40.4	40.4
조금길다	4	1,002	36.6	36.6
너무길다	5	254	9.3	9.3
		2,736	100.0	100.0

b11 인터넷 사용 : 장소

11. 귀하는 주로 어디에서 인터넷을 사용하십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
거실	1	759	27.7	27.7
학교	2	13	0.5	0.5
친구네 집	3	5	0.2	0.2
PC방	4	62	2.3	2.3
귀하의 방	5	1,721	62.9	62.9
기타	6	176	6.4	6.4
		2,736	100.0	100.0

b12_1 인터넷 사용 : 용도 1

12.1. 위의 용도들 가운데 가장 많이 사용하는 것은 무엇입니까? (세 가지만 체크해 주십시오)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
정보검색	1	497	18.2	18.2
이메일	2	747	27.3	27.3
채팅	3	323	11.8	11.8
게임	4	410	15.0	15.0
카페/커뮤니티 활동	5	650	23.8	23.8
인터넷 뱅킹	6	5	0.2	0.2
전자상거래	7	100	3.7	3.7
모름/ 무응답	9	4	0.1	0.1
		2,736	100.0	100.0

b12_2 인터넷 사용 : 용도 2

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
정보검색	1	742	27.1	27.1
이메일	2	557	20.4	20.4
채팅	3	237	8.7	8.7
게임	4	440	16.1	16.1
카페/커뮤니티 활동	5	455	16.6	16.6
인터넷 뱅킹	6	18	0.7	0.7
전자상거래	7	266	9.7	9.7
모름/ 무응답	9	21	0.8	0.8
		2,736	100.0	100.0

b12_3 인터넷 사용 : 용도 3

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
정보검색	1	889	32.5	32.5
이메일	2	497	18.2	18.2
채팅	3	300	11.0	11.0
게임	4	237	8.7	8.7
카페/커뮤니티 활동	5	264	9.6	9.6
인터넷 뱅킹	6	28	1.0	1.0
전자상거래	7	114	4.2	4.2
모름/ 무응답	9	407	14.9	14.9
		2,736	100.0	100.0

b12_4 인터넷 사용 : 용도 4

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
정보검색	1	1	0.0	0.0
이메일	2	172	6.3	6.3
채팅	3	225	8.2	8.2
게임	4	223	8.2	8.2
카페/커뮤니티 활동	5	280	10.2	10.2
인터넷 뱅킹	6	75	2.7	2.7
전자상거래	7	243	8.9	8.9
모름/ 무응답	9	1,517	55.4	55.4
		2,736	100.0	100.0

b12_5 인터넷 사용 : 용도 5

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
채팅	3	19	0.7	0.7
게임	4	33	1.2	1.2
카페/커뮤니티 활동	5	38	1.4	1.4
인터넷 뱅킹	6	116	4.2	4.2
전자상거래	7	203	7.4	7.4
모름/ 무응답	9	2,327	85.1	85.1
		2,736	100.0	100.0

b12_6 인터넷 사용 : 용도 6

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
게임	4	3	0.1	0.1
카페/커뮤니티 활동	5	2	0.1	0.1
인터넷 뱅킹	6	20	0.7	0.7
전자상거래	7	60	2.2	2.2
모름/ 무응답	9	2,651	96.9	96.9
		2,736	100.0	100.0

b12_7 인터넷 사용 : 용도 7

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
모름/ 무응답	9	2,736	100.0	100.0

c13 인터넷 사용 수준 : 이메일 주소 개수

13. 이메일 주소(계정)를 몇 개나 가지고 계십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1개	1	145	5.3	5.3
2개	2	423	15.5	15.5
3개	3	537	19.6	19.6
4개	4	350	12.8	12.8
5개	5	450	16.4	16.4
6개	6	189	6.9	6.9
7개	7	110	4.0	4.0
8개	8	77	2.8	2.8
9개	9	23	0.8	0.8
10개	10	413	15.1	15.1
11개	11	1	0.0	0.0
12개	12	3	0.1	0.1
13개	13	3	0.1	0.1
15개	15	3	0.1	0.1
16개	16	1	0.0	0.0
18개	18	1	0.0	0.0
20개	20	7	0.3	0.3
		2,736	100.0	100.0

c14 인터넷 사용 수준 : 커뮤니티 가입

14. 인터넷 카페나 커뮤니티에 가입하고 계십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
예	1	2,419	88.4	88.4
아니오	2	317	11.6	11.6
		2,736	100.0	100.0

c14_1 인터넷 사용 수준 : 커뮤니티 개수

14.1. 몇 개의 카페, 커뮤니티에 가입하고 계십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1개	1	29	1.1	1.2
2개	2	44	1.6	1.8
3개	3	74	2.7	3.1
4개	4	49	1.8	2.0
5개	5	112	4.1	4.6
6개	6	70	2.6	2.9
7개	7	79	2.9	3.3
8개	8	85	3.1	3.5
9개	9	40	1.5	1.7
10개	10	313	11.4	12.9
11개	11	29	1.1	1.2
12개	12	81	3.0	3.3
13개	13	51	1.9	2.1
14개	14	31	1.1	1.3
15개	15	171	6.3	7.1
16개	16	33	1.2	1.4
17개	17	35	1.3	1.4
18개	18	35	1.3	1.4
19개	19	32	1.2	1.3
20개	20	337	12.3	13.9
21개	21	13	0.5	0.5
22개	22	19	0.7	0.8

23개	23	31	1.1	1.3
24개	24	36	1.3	1.5
25개	25	87	3.2	3.6
26개	26	14	0.5	0.6
27개	27	22	0.8	0.9
28개	28	14	0.5	0.6
29개	29	32	1.2	1.3
30개	30	227	8.3	9.4
31개	31	30	1.1	1.2
32개	32	15	0.5	0.6
33개	33	5	0.2	0.2
34개	34	10	0.4	0.4
35개	35	22	0.8	0.9
36개	36	11	0.4	0.5
37개	37	7	0.3	0.3
38개	38	4	0.1	0.2
39개	39	24	0.9	1.0
40개	40	66	2.4	2.7
비해당	0	317	11.6	
		2,736	100.0	100.0

c14_2 인터넷 사용 수준 : 가입 성격

14.2. 주로 어떤 카페.커뮤니티에 가입하고 계십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
단순친목 모임	1	467	17.1	19.3
학교동창회	2	343	12.5	14.2
취미활동 동호회	3	907	33.2	37.5
연예인/스포츠스타 팬클럽	4	451	16.5	18.6
게임관련	5	80	2.9	3.3
교회카페	6	20	0.7	0.8
소셜관련 카페	7	50	1.8	2.1
기타	8	101	3.7	4.2
비해당	0	317	11.6	
		2,736	100.0	100.0

c14_3 인터넷 사용 수준 : 커뮤니티 활동

14.3. 귀하가 가입한 카페.커뮤니티에서 어느 정도로 활동하고 계십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
회원가입만 해놓고 있다	1	497	18.2	20.5
온라인 상에서 글을 올리거나 자료공유를 하는 정도	2	1,597	58.4	66.0
오프라인 모임(정모 또는 번개)에 참여한다.	3	151	5.5	6.2
시삽 또는 마스터로 활동한다	4	174	6.4	7.2
비해당	0	317	11.6	
		2,736	100.0	100.0

c14_4 채팅 : 이용여부

14.4. 귀하는 인터넷 채팅을 하십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
예	1	1,534	56.1	56.1
아니오	2	1,202	43.9	43.9
		2,736	100.0	100.0

c14_4_1 채팅 : 채팅 방식

14.4.1. 주로 어떤 방식으로 채팅을 하십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
일반채팅	1	1,481	54.1	96.5
화상채팅	2	53	1.9	3.5
비해당	0	1,202	43.9	
		2,736	100.0	100.0

c14_4_2 채팅 : 이용 사이트

14.4.2. 주로 어떤 채팅 사이트를 이용하십니까? (가장 많이 이용하는 사이트 한 개만 답해 주십시오)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
다모임	1	45	1.6	2.9
다음	2	26	1.0	1.7
드림위즈 지니	3	94	3.4	6.1
버디버디	4	457	16.7	29.8
세이클럽	5	623	22.8	40.6
오마이러브	6	18	0.7	1.2
씨엔조이	7	9	0.3	0.6
조이천사	8	13	0.5	0.8
지오피아	9	10	0.4	0.7
하늘사랑	10	6	0.2	0.4
MSN	11	54	2.0	3.5
스카이라브	12	9	0.3	0.6
포럼	13	3	0.1	0.2
넷마블	14	4	0.1	0.3
타키	15	7	0.3	0.5
하두리	16	6	0.2	0.4
토마토넷	17	8	0.3	0.5
기타	98	41	1.5	2.7
모름/ 무응답	99	101	3.7	6.6
비해당	0	1,202	43.9	
		2,736	100.0	100.0

c14_4_3 채팅 : 횟수

14.4.3. 얼마나 자주 채팅을 하십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
매일	1	592	21.6	38.6
1주일에 두 세번	2	336	12.3	21.9
1주일에 한 번	3	139	5.1	9.1
한 달에 두 세번	4	154	5.6	10.0
한 달에 한 번	5	72	2.6	4.7
두 세 달에 한 번	6	165	6.0	10.8
기타	7	76	2.8	5.0
비해당	0	1,202	43.9	
		2,736	100.0	100.0

c14_4_4 채팅 : 목적

14.4.4. 주로 어떤 목적으로 채팅을 하십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
단순한 호기심과 재미	1	150	5.5	9.8
친구들이나 동호회 회원과의 친목 도모	2	825	30.2	53.8
새로운 친구 사귀기	3	302	11.0	19.7
이성과의 만남	4	122	4.5	8.0
관심 분야에 대한 정보 공유	5	51	1.9	3.3
고민 상담	6	13	0.5	0.8
기타	7	67	2.4	4.4
모름/ 무응답	9	4	0.1	0.3
비해당	0	1,202	43.9	
		2,736	100.0	100.0

c14_5 정보검색 : 이용여부

14.5. 귀하는 인터넷으로 정보 검색을 하십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
예	1	2,382	87.1	87.1
아니오	2	354	12.9	12.9
		2,736	100.0	100.0

c14_5_1 정보검색 : 내용 1

14.5.1. 주로 어떤 내용의 정보를 검색 하십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
학습 정보	1	1,631	59.6	68.5
컴퓨터 관련 정보	2	144	5.3	6.0
게임 관련 정보	3	174	6.4	7.3
뉴스 등의 시사정보	4	65	2.4	2.7
연예/오락 정보	5	165	6.0	6.9
쇼핑 정보	6	40	1.5	1.7
취미 관련 정보	7	115	4.2	4.8
기타	8	39	1.4	1.6
모름/ 무응답	9	9	0.3	0.4
비해당	0	354	12.9	
		2,736	100.0	100.0

c14_5_2 정보검색 : 내용 2

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
컴퓨터 관련 정보	2	393	14.4	16.5
게임 관련 정보	3	334	12.2	14.0
뉴스 등의 시사정보	4	261	9.5	11.0
연예/오락 정보	5	331	12.1	13.9
쇼핑 정보	6	123	4.5	5.2
취미 관련 정보	7	107	3.9	4.5
기타	8	14	0.5	0.6
모름/ 무응답	9	819	29.9	34.4
비해당	0	354	12.9	
		2,736	100.0	100.0

c14_5_3 정보검색 : 내용 3

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
게임 관련 정보	3	284	10.4	11.9
뉴스 등의 시사정보	4	127	4.6	5.3
연예/오락 정보	5	344	12.6	14.4
쇼핑 정보	6	219	8.0	9.2
취미 관련 정보	7	242	8.8	10.2
기타	8	8	0.3	0.3
모름/ 무응답	9	1,158	42.3	48.6
비해당	0	354	12.9	
		2,736	100.0	100.0

c14_5_4 정보검색 : 내용 4

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
뉴스 등의 시사정보	4	166	6.1	7.0
연예/오락 정보	5	155	5.7	6.5
쇼핑 정보	6	168	6.1	7.1
취미 관련 정보	7	249	9.1	10.5
기타	8	17	0.6	0.7
모름/ 무응답	9	1,627	59.5	68.3
비해당	0	354	12.9	
		2,736	100.0	100.0

c14_5_5 정보검색 : 내용 5

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
연예/오락 정보	5	138	5.0	5.8
쇼핑 정보	6	74	2.7	3.1
취미 관련 정보	7	159	5.8	6.7
기타	8	13	0.5	0.5
모름/ 무응답	9	1,998	73.0	83.9
비해당	0	354	12.9	
		2,736	100.0	100.0

c14_5_6 정보검색 : 내용 6

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
쇼핑 정보	6	99	3.6	4.2
취미 관련 정보	7	80	2.9	3.4
기타	8	6	0.2	0.3
모름/ 무응답	9	2,197	80.3	92.2
비해당	0	354	12.9	
		2,736	100.0	100.0

c14_5_7 정보검색 : 내용 7

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
취미 관련 정보	7	89	3.3	3.7
기타	8	4	0.1	0.2
모름/ 무응답	9	2,289	83.7	96.1
비해당	0	354	12.9	
		2,736	100.0	100.0

c14_5_8 정보검색 : 내용 8

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
기타	8	5	0.2	0.2
모름/ 무응답	9	2,377	86.9	99.8
비해당	0	354	12.9	
		2,736	100.0	100.0

c15 쇼핑물 : 구입경험

15. 인터넷 쇼핑물에서 물품을 구입한 경험이 있습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
예	1	1,013	37.0	37.0
아니오	2	1,723	63.0	63.0
		2,736	100.0	100.0

c15_1_1 쇼핑물 : 구입물품 1

15.1. 주로 어떤 물품을 구입하십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
도서	1	364	13.3	35.9
옷, 화장품 및 장신구	2	430	15.7	42.4
CD 또는 음반	3	68	2.5	6.7
컴퓨터 관련제품	4	69	2.5	6.8
게임 아이템	5	13	0.5	1.3
기타	6	69	2.5	6.8
비해당	0	1,723	63.0	
		2,736	100.0	100.0

c15_1_2 쇼핑물 : 구입물품 2

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
옷, 화장품 및 장신구	2	158	5.8	15.6
CD 또는 음반	3	152	5.6	15.0
컴퓨터 관련제품	4	78	2.9	7.7
게임 아이템	5	18	0.7	1.8
기타	6	34	1.2	3.4
모름/ 무응답	9	573	20.9	56.6
비해당	0	1,723	63.0	
		2,736	100.0	100.0

c15_1_3 쇼핑물 : 구입물품 3

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
CD 또는 음반	3	69	2.5	6.8
컴퓨터 관련제품	4	68	2.5	6.7
게임 아이템	5	18	0.7	1.8
기타	6	16	0.6	1.6
모름/ 무응답	9	842	30.8	83.1
비해당	0	1,723	63.0	
		2,736	100.0	100.0

c15_1_4 쇼핑물 : 구입물품 4

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
컴퓨터 관련제품	4	32	1.2	3.2
게임 아이템	5	8	0.3	0.8
기타	6	7	0.3	0.7
모름/ 무응답	9	966	35.3	95.4
비해당	0	1,723	63.0	
		2,736	100.0	100.0

c15_1_5 쇼핑물 : 구입물품 5

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
게임 아이템	5	7	0.3	0.7
기타	6	4	0.1	0.4
모름/ 무응답	9	1,002	36.6	98.9
비해당	0	1,723	63.0	
		2,736	100.0	100.0

c15_1_6 쇼핑물 : 구입물품 6

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
모름/ 무응답	9	1,013	37.0	100.0
비해당	0	1,723	63.0	
		2,736	100.0	100.0

c15_2 쇼핑물 : 구매횟수

15.2. 얼마나 자주 구매하십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1년에 한 두 번	1	342	12.5	33.8
2~3개월에 한 번	2	352	12.9	34.7
한 달에 한 번	3	101	3.7	10.0
한 달에 두 세번	4	87	3.2	8.6
1주일에 한 번	5	12	0.4	1.2
1주일에 두 세번	6	9	0.3	0.9
기타	7	54	2.0	5.3
모름/ 무응답	9	56	2.0	5.5
비해당	0	1,723	63.0	
		2,736	100.0	100.0

c16 게임 : 이용여부

16. 인터넷 게임을 하십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
예	1	2,101	76.8	76.8
아니오	2	635	23.2	23.2
		2,736	100.0	100.0

c16_1 게임 : 평균 이용시간

16.1. 얼마나 자주 하십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1시간	1	1,044	38.2	49.7
2시간	2	466	17.0	22.2
3시간	3	223	8.2	10.6
4시간	4	88	3.2	4.2
5시간	5	76	2.8	3.6
6시간	6	24	0.9	1.1
7시간	7	10	0.4	0.5

8시간	8	3	0.1	0.1
9시간	9	2	0.1	0.1
10시간	10	20	0.7	1.0
11시간	11	1	0.0	0.0
12시간	12	3	0.1	0.1
13시간	13	2	0.1	0.1
14시간	14	1	0.0	0.0
15시간	15	1	0.0	0.0
17시간	17	1	0.0	0.0
모름/무응답	99	136	5.0	6.5
비해당	0	635	23.2	
		2,736	100.0	100.0

c16_2_1 게임 : 이용 게임 1

16.2. 주로 어떤 게임을 하십니까? (게임의 이름 3가지만 말씀해주세요)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
거상	1	67	2.4	3.2
고스톱	2	62	2.3	3.0
넷마블	3	90	3.3	4.3
디아블로	4	25	0.9	1.2
라그나로크	5	31	1.1	1.5
리니지	6	158	5.8	7.5
메이플스토리	7	103	3.8	4.9
바람의나라	8	64	2.3	3.0
배틀가로세로	9	27	1.0	1.3
스타크레프트	10	245	9.0	11.7
스톤에이지	11	17	0.6	0.8
워크래프트	12	28	1.0	1.3
카운터스트 라이크	13	19	0.7	0.9
큐플레이	14	72	2.6	3.4
크레이지 아케이드	15	232	8.5	11.0
테트리스	16	281	10.3	13.4
포트리스	17	16	0.6	0.8

사천성	18	8	0.3	0.4
야채부락리	19	8	0.3	0.4
캔디바	20	6	0.2	0.3
캔뮤직	21	17	0.6	0.8
트릭스터	22	8	0.3	0.4
피파	23	14	0.5	0.7
4Leaf	24	11	0.4	0.5
뮤	25	20	0.7	1.0
빙고	26	5	0.2	0.2
한게임	27	16	0.6	0.8
조이스티	28	12	0.4	0.6
카르마	29	11	0.4	0.5
쿵쿵따	30	8	0.3	0.4
플래쉬게임	31	7	0.3	0.3
네오다크세이버	32	8	0.3	0.4
오투잼	33	12	0.4	0.6
썰온라인	34	10	0.4	0.5
시티레이서	35	32	1.2	1.5
믹스마스터	36	11	0.4	0.5
오목	37	1	0.0	0.0
틀린/숨은그림찾기	38	9	0.3	0.4
세이클럽게임	44	6	0.2	0.3
버디버디	46	8	0.3	0.4
보글보글	47	7	0.3	0.3
삼국지	49	4	0.1	0.2
퀴즈퀴즈	50	12	0.4	0.6
다크에텐	53	9	0.3	0.4
갯앰프드	54	7	0.3	0.3
드로이안	55	3	0.1	0.1
미르의전설	56	2	0.1	0.1
바스티안	58	4	0.1	0.2
샤이닝로어	59	2	0.1	0.1
아스가르드	60	2	0.1	0.1
어둠의전설	61	3	0.1	0.1

코롬	62	8	0.3	0.4
*기타	98	250	9.1	11.9
*모름/무응답	99	3	0.1	0.1
비해당	0	635	23.2	
		2,736	100.0	100.0

c16_2_2 게임 : 이용 게임 2

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
거상	1	30	1.1	1.4
고스톱	2	92	3.4	4.4
넷마블	3	134	4.9	6.4
디아블로	4	36	1.3	1.7
라그나로크	5	27	1.0	1.3
리니지	6	72	2.6	3.4
메이플스토리	7	55	2.0	2.6
바람의나라	8	41	1.5	2.0
배틀가로세로	9	185	6.8	8.8
스타크레프트	10	186	6.8	8.9
위크래프트	12	44	1.6	2.1
카운터스트라이크	13	24	0.9	1.1
큐플레이	14	46	1.7	2.2
크레이지아케이드	15	220	8.0	10.5
테트리스	16	147	5.4	7.0
포트리스	17	52	1.9	2.5
사천성	18	7	0.3	0.3
야채부락리	19	4	0.1	0.2
캔디바	20	2	0.1	0.1
캔뮤직	21	28	1.0	1.3
피파	23	19	0.7	0.9
4Leaf	24	8	0.3	0.4
뮤	25	12	0.4	0.6
빙고	26	7	0.3	0.3
한게임	27	28	1.0	1.3
조이스티	28	11	0.4	0.5

카르마	29	20	0.7	1.0
쿵쿵따	30	31	1.1	1.5
플래쉬게임	31	1	0.0	0.0
네오다크세이버	32	8	0.3	0.4
오투잼	33	8	0.3	0.4
썰온라인	34	12	0.4	0.6
시티레이서	35	33	1.2	1.6
오목	37	24	0.9	1.1
틀린/숨은그림찾기	38	34	1.2	1.6
서치아이	39	6	0.2	0.3
지뢰찾기	40	7	0.3	0.3
타자게임	41	8	0.3	0.4
퍼즐	42	11	0.4	0.5
플래쉬게임	43	13	0.5	0.6
세이클럽게임	44	10	0.4	0.5
카드게임	45	7	0.3	0.3
버디버디	46	15	0.5	0.7
보글보글	47	4	0.1	0.2
삼국지	49	13	0.5	0.6
퀴즈퀴즈	50	11	0.4	0.5
프린세스메이커	51	8	0.3	0.4
카툰레이서	52	10	0.4	0.5
다크에텐	53	7	0.3	0.3
갯앰프드	54	9	0.3	0.4
드로이안	55	3	0.1	0.1
미르의전설	56	3	0.1	0.1
바스티안	58	3	0.1	0.1
샤이닝로어	59	1	0.0	0.0
어둠의 전설	61	6	0.2	0.3
코룸	62	6	0.2	0.3
*기타	98	251	9.2	11.9
*모름/무응답	99	1	0.0	0.0
비해당	0	635	23.2	
		2,736	100.0	100.0

c16_2_3 게임 : 이용 게임 3

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
거상	1	21	0.8	1.0
고스톱	2	84	3.1	4.0
넷마블	3	140	5.1	6.7
디아블로	4	29	1.1	1.4
라그나로크	5	10	0.4	0.5
리니지	6	53	1.9	2.5
메이플스토리	7	28	1.0	1.3
바람의나라	8	34	1.2	1.6
베틀가로세로	9	568	20.8	27.0
스타크레프트	10	126	4.6	6.0
스톤에이지	11	9	0.3	0.4
워크래프트	12	32	1.2	1.5
카운터스트라이크	13	19	0.7	0.9
큐플레이	14	32	1.2	1.5
크레이지아케이드	15	139	5.1	6.6
테트리스	16	81	3.0	3.9
포트리스	17	31	1.1	1.5
사천성	18	3	0.1	0.1
야채부락리	19	5	0.2	0.2
캔디바	20	27	1.0	1.3
캔뮤직	21	12	0.4	0.6
피파	23	16	0.6	0.8
4Leaf	24	3	0.1	0.1
뮤	25	18	0.7	0.9
빙고	26	8	0.3	0.4
한게임	27	55	2.0	2.6
조이시티	28	2	0.1	0.1
카르마	29	19	0.7	0.9
쿵쿵따	30	16	0.6	0.8
네오다크세이버	32	5	0.2	0.2
오투잼	33	6	0.2	0.3
썰온라인	34	5	0.2	0.2
시티레이서	35	27	1.0	1.3

오목	37	15	0.5	0.7
틀린/숨은그림찾기	38	30	1.1	1.4
서치아이	39	11	0.4	0.5
지뢰찾기	40	10	0.4	0.5
타자게임	41	8	0.3	0.4
퍼즐	42	14	0.5	0.7
플래쉬게임	43	11	0.4	0.5
셰이클럽게임	44	12	0.4	0.6
카드게임	45	16	0.6	0.8
버디버디	46	15	0.5	0.7
보글보글	47	10	0.4	0.5
삼국지	49	11	0.4	0.5
퀴즈퀴즈	50	12	0.4	0.6
프린세스메이커	51	4	0.1	0.2
카툰레이서	52	8	0.3	0.4
다크에텐	53	15	0.5	0.7
갯앰프드	54	7	0.3	0.3
바스티안	58	1	0.0	0.0
사이닝로어	59	2	0.1	0.1
아스가르드	60	1	0.0	0.0
코룸	62	4	0.1	0.2
*기타	98	219	8.0	10.4
*모름/무응답	99	2	0.1	0.1
비해당	0	635	23.2	
		2,736	100.0	100.0

c16_3 게임 : 방식

16.3. 주로 어떤 방식으로 게임을 하십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
오프라인의 로혼자서만 한다	1	170	6.2	8.1
온라인으로 여러사람들 과한다	2	1,824	66.7	86.8
온라인으로 상대방과단 둘이 한다	3	90	3.3	4.3
모름/ 무응답	9	17	0.6	0.8
비해당	0	635	23.2	
		2,736	100.0	100.0

c17 홈페이지 : 제작

17. 홈페이지를 제작할 줄 알거나 하고 계십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
예	1	1,219	44.6	44.6
아니오	2	1,517	55.4	55.4
		2,736	100.0	100.0

c18 홈페이지 : 운영

18. 홈페이지를 운영할 줄 알거나 하고 계십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
예	1	450	16.4	16.4
아니오	2	2,286	83.6	83.6
		2,736	100.0	100.0

d19 음란성 스팸메일 : 받아본 여부

19. 귀하는 음란성 스팸메일을 받아 본 적이 있습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
예	1	2,229	81.5	81.5
아니오	2	507	18.5	18.5
		2,736	100.0	100.0

d19_1 음란성 스팸메일 : 횟수

19.1. 얼마나 자주 그러한 일을 당했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
매일	1	1,027	37.5	46.1
1주일에 4~5번	2	368	13.5	16.5
1주일에 2~3번	3	296	10.8	13.3
1주일에 한 번	4	114	4.2	5.1
한 달에 2~3	5	143	5.2	6.4
한 달에 한 번	6	59	2.2	2.6

두 세 달에 한 번	7	149	5.4	6.7
기타	8	67	2.4	3.0
모름/ 무응답	9	6	0.2	0.3
비해당	0	507	18.5	
		2,736	100.0	100.0

d19_2 음란성 스팸메일 : 대처

19.2. 이에 대해 주로 어떻게 대처하셨습니다?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그냥 참고 넘어갔다	1	1,358	49.6	60.9
메일 운영자에게 시정을 요구했다	2	80	2.9	3.6
게시판을 통해 스팸메일을 보낸 사이트를 고발했다	3	48	1.8	2.2
스팸메일 방지장치 등을 이용하여 수신을 차단했다	4	692	25.3	31.0
경찰서 또는 사이버테러 대응센터에 신고했다	5	23	0.8	1.0
나도 내가 당한 만큼 다른 사람에게 똑같이 했다	6	1	0.0	0.0
기타	7	25	0.9	1.1
모름/ 무응답	9	2	0.1	0.1
비해당	0	507	18.5	
		2,736	100.0	100.0

d20_1 신상정보 노출 : 경험 여부

20. 귀하의 이메일.게임 등의 아이디.비밀번호.개인 신상정보(주소.전화번호 등) 등이 다른 사람들에게 노출된 일이 있습니까?

20.1. 지난 1년간 몇 번이나 그러한 일을 당했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	1	1,238	45.2	45.2
한 번	2	577	21.1	21.1
2번	3	214	7.8	7.8
3번	4	56	2.0	2.0
4번이상	5	133	4.9	4.9
모르겠다	6	518	18.9	18.9
		2,736	100.0	100.0

d20_2 **신상정보 노출 : 대처**

20.2. 이에 대해 어떻게 대처하셨습니다?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그냥 참고 넘어갔다	1	580	21.2	59.2
해당 사이트의 운영자에게 시정을 요구했다	2	261	9.5	26.6
게시판을 통해 해당 사이트를 고발했다	3	19	0.7	1.9
경찰서 또는 사이버테러 대응센터에 신고했다	4	37	1.4	3.8
나도 내가 당한 만큼 다른 사람에게 똑같이 했다	5	6	0.2	0.6
기타	6	71	2.6	7.2
모름/ 무응답	9	6	0.2	0.6
비해당	0	1,756	64.2	
		2,736	100.0	100.0

d21_1 **바이러스 피해 : 경험 여부**

21. 귀하는 컴퓨터 바이러스에 의한 피해를 당한 적이 있습니까?

21.1. 지난 1년간 몇 번이나 그러한 일을 당했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	1	963	35.2	35.2
한 번	2	736	26.9	26.9
2번	3	407	14.9	14.9
3번	4	171	6.3	6.3
4번이상	5	275	10.1	10.1
모르겠다	6	184	6.7	6.7
		2,736	100.0	100.0

d21_2 **바이러스 피해 : 대처**

21.2. 이에 대해 어떻게 대처하셨습니다?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그냥 참고 넘어갔다	1	1,424	52.0	89.6
경찰서 또는 사이버테러 대응센터에 신고했다	2	79	2.9	5.0
나도 내가 당한 만큼 다른 사람에게 똑같이 했다	3	1	0.0	0.1
기타	4	82	3.0	5.2
모름/ 무응답	9	3	0.1	0.2
비해당	0	1,147	41.9	
		2,736	100.0	100.0

d22_1 쇼핑물 피해 : 경험 여부

22. 귀하는 인터넷 쇼핑물에서 돈을 사기 당하거나 물품에 하자가 있는 등의 피해를 당한 일이 있습니까?

22.1. 몇 번이나 그러한 일을 당했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	1	2,299	84.0	84.0
한 번	2	190	6.9	6.9
2 번	3	20	0.7	0.7
3 번	4	4	0.1	0.1
4 번 이상	5	11	0.4	0.4
쇼핑물을 이용한 적이 없다	6	212	7.7	7.7
		2,736	100.0	100.0

d22_2 쇼핑물 피해 : 구체적 내용

22.2. 구체적으로 어떤 피해를 입었습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
물건이 오지 않음	1	68	2.5	30.2
물건 파손/불량품	2	60	2.2	26.7
다른 물건 배송	3	30	1.1	13.3
비싼 수수료/배송료	4	13	0.5	5.8
게임상에서의 거래사기	5	29	1.1	12.9
물건 환불이 안됨	6	15	0.5	6.7
모름/ 무응답	99	10	0.4	4.4
비해당	0	2,511	91.8	
		2,736	100.0	100.0

d22_3 쇼핑물 피해 : 대처

22.3. 이에 대해 어떻게 대처하셨습니다?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그냥 참고 넘어갔다	1	97	3.5	43.1
쇼핑물 운영자에게 시정 또는 환불을 요구했다	2	86	3.1	38.2
게시판을 통해 해당 사이트를 고발했다	3	6	0.2	2.7
경찰서 또는 사이버테러 대응센터에 신고했다	4	21	0.8	9.3
나도 내가 당한 만큼 다른 사람에게 똑같이 했다	6	1	0.0	0.4
기타	7	14	0.5	6.2
비해당	0	2,511	91.8	
		2,736	100.0	100.0

d23_1 게임아이템 도난 : 경험 여부

23. 온라인 게임에서 게임 아이템을 도난 당한 일이 있습니까?
23.1. 몇 번이나 그러한 일을 당했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	1	1,829	66.8	66.8
한번	2	379	13.9	13.9
2번	3	172	6.3	6.3
3번	4	73	2.7	2.7
4번이상	5	209	7.6	7.6
게임을 하지 않는다	6	74	2.7	2.7
		2,736	100.0	100.0

d23_2 게임아이템 도난 : 대처

23.2. 이에 대해 어떻게 대처하셨습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그냥 참고 넘어갔다	1	385	14.1	46.2
게임 운영자에게 시정을 요구했다	2	224	8.2	26.9
게시판을 통해 가해자를 고발했다	3	97	3.5	11.6
경찰서 또는 사이버테러 대응센터에 신고했다	4	27	1.0	3.2
오프라인 상에서 가해자를 직접 만나 해결했다	5	21	0.8	2.5
나도 내가 당한 만큼 다른 사람에게 똑같이 했다	6	4	0.1	0.5
기타	7	75	2.7	9.0
비해당	0	1,903	69.6	
		2,736	100.0	100.0

d24_1 온라인상에서 폭언,욕설,협박 : 경험 여부

24. 귀하는 게시판,채팅 등의 공간에서 다른 사람에 의해 폭언,욕설,협박을 당한 적이 있습니까?
25.1. 몇 번이나 그러한 일을 당했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	1	1,135	41.5	41.5
한번	2	431	15.8	15.8
2번	3	245	9.0	9.0
3번	4	96	3.5	3.5
4번 이상	5	795	29.1	29.1
게시판/채팅을 이용하지 않는다	6	34	1.2	1.2
		2,736	100.0	100.0

d24_2 온라인상에서 폭언,욕설,협박 : 대처

25.2. 이에 대해 어떻게 대처하셨습니다?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그냥 참고 넘어갔다	1	314	11.5	20.0
그 자리에서 폭언, 욕설 등으로 맞대응 했다	2	949	34.7	60.6
게시판 운영자에게 시정을 요구했다	3	114	4.2	7.3
게시판을 통해 가해자를 고발했다	4	88	3.2	5.6
경찰서 또는 사이버테러 대응센터에 신고했다	5	38	1.4	2.4
오프라인 상에서 가해자를 직접 만나 해결했다	6	6	0.2	0.4
기타	7	56	2.0	3.6
모름/ 무응답	9	2	0.1	0.1
비해당	0	1,169	42.7	
		2,736	100.0	100.0

d25_1 사생활 공개,유포 피해 : 경험 여부

25. 귀하는 게시판,채팅 등의 공간에서 다른 사람에 의해 사생활 공개,유포 등의 피해를 당한 적이 있습니까?

25_1. 몇 번이나 그러한 일을 당했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	1	2,416	88.3	88.3
한번	2	143	5.2	5.2
2번	3	40	1.5	1.5
3번	4	16	0.6	0.6
4번 이상	5	36	1.3	1.3
모르겠다	6	55	2.0	2.0
게시판/채팅을 이용하지 않는다	7	30	1.1	1.1
		2,736	100.0	100.0

d25_2 사생활 공개,유포 피해 : 대처

25_2. 이에 대해 어떻게 대처하셨습니다?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그냥 참고 넘어갔다	1	102	3.7	43.4
그 자리에서 사생활 공개로 맞대응 했다.	2	38	1.4	16.2
게시판 운영자에게 시정을 요구했다	3	39	1.4	16.6
게시판을 통해 가해자를 고발했다	4	19	0.7	8.1
경찰서 또는 사이버테러 대응센터에 신고했다	5	12	0.4	5.1
오프라인 상에서 가해자를 직접 만나 해결했다	6	7	0.3	3.0
기타	8	18	0.7	7.7
비해당	0	2,501	91.4	
		2,736	100.0	100.0

d26_1 스토킹 : 경험 여부

26. 귀하는 사이버 공간에서 다른 사람에 의해 스토킹 당한 적이 있습니까?

26.1. 몇 번이나 그러한 일을 당했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	1	2,505	91.6	91.6
한번	2	167	6.1	6.1
2번	3	27	1.0	1.0
3번	4	5	0.2	0.2
4번 이상	5	32	1.2	1.2
		2,736	100.0	100.0

d26_2 스토킹 : 대처

26.2. 이에 대해 어떻게 대처하셨습니다?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그냥 참고 넘어갔다	1	116	4.2	50.2
그 자리에서 폭언, 욕설 등으로 맞대응 했다.	2	44	1.6	19.0
게시판을 통해 가해자를 고발했다	3	22	0.8	9.5
경찰서 또는 사이버테러 대응센터에 신고했다	4	13	0.5	5.6
오프라인 상에서 가해자를 직접 만나 해결했다	5	13	0.5	5.6
나도 내가 당한 만큼 다른 사람에게 똑같이 했다	6	1	0.0	0.4
기타	7	22	0.8	9.5
비해당	0	2,505	91.6	
		2,736	100.0	100.0

d27_1 성적 수치심 유발 : 경험 여부

27. 귀하는 게시판.채팅 등의 공간에서 성적 수치심을 유발하는 발언이나 메시지(쪽지 등)을 받아본 적이 있습니까?

27.1. 몇 번이나 그러한 일을 당했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	1	1,224	44.7	44.7
한번	2	311	11.4	11.4
2번	3	157	5.7	5.7
3번	4	92	3.4	3.4
4번 이상	5	927	33.9	33.9
게시판/채팅을 이용하지 않는다	6	25	0.9	0.9
		2,736	100.0	100.0

d27_2 성적 수치심 유발 : 대처

27.2. 이에 대해 어떻게 대처하셨습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그냥 참고 넘어갔다	1	769	28.1	51.7
그 자리에서 같은 식으로 맞대응 했다	2	302	11.0	20.3
게시판 운영자에게 시정을 요구했다	3	103	3.8	6.9
게시판을 통해 가해자를 고발했다	4	111	4.1	7.5
경찰서 또는 사이버테러 대응센터에 신고했다	5	37	1.4	2.5
기타	6	155	5.7	10.4
모름/ 무응답	9	10	0.4	0.7
비해당	0	1,249	45.7	
		2,736	100.0	100.0

d28_1 돈 대가로 성관계요구 : 경험 여부

28. 귀하는 게시판.채팅 등의 공간에서 돈을 대가로 성관계를 요구받은 적이 있습니까?

28.1. 몇 번이나 그러한 일을 당했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	1	2,028	74.1	74.1
한번	2	161	5.9	5.9
2번	3	89	3.3	3.3
3번	4	50	1.8	1.8
4번 이상	5	379	13.9	13.9
게시판/채팅을 이용하지 않는다	6	29	1.1	1.1
		2,736	100.0	100.0

d28_2 돈 대가로 성관계요구 : 대처

28.2. 이에 대해 어떻게 대처하셨습니다?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그냥 참고 넘어갔다	1	379	13.9	55.8
게시판 운영자에게 시정을 요구했다	2	51	1.9	7.5
게시판을 통해 가해자를 고발했다	3	63	2.3	9.3
경찰서 또는 사이버테러 대응센터에 신고했다	4	40	1.5	5.9
기타	5	129	4.7	19.0
모름/ 무응답	9	17	0.6	2.5
비해당	0	2,057	75.2	
		2,736	100.0	100.0

d29_1 음란물 노출 : 경험 여부

29. 귀하는 성인 인터넷 방송이나 광고 등의 음란물에 노출된 적이 있습니까?

29.1. 몇 번이나 그러한 일을 당했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	1	2,596	94.9	94.9
한번	2	23	0.8	0.8
2번	3	17	0.6	0.6
3번	4	7	0.3	0.3
4번 이상	5	41	1.5	1.5
모르겠다	6	52	1.9	1.9
		2,736	100.0	100.0

d29_2 음란물 노출 : 대처

29.2. 이에 대해 어떻게 대처하셨습니다?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그냥 참고 넘어갔다	1	55	2.0	62.5
음란 사이트 운영자에게 시정을 요구했다	2	12	0.4	13.6
게시판을 통해 가해자를 고발했다	3	11	0.4	12.5
경찰서 또는 사이버테러 대응센터에 신고했다	4	7	0.3	8.0
기타	5	3	0.1	3.4
비해당	0	2,648	96.8	
		2,736	100.0	100.0

d30_1 나쁜일 모의 제의 : 경험 여부

30. 귀하는 인터넷상에서 만난 사람으로부터 나쁜 일을 같이 모의해 보자는 제의를 받은 적이 있습니까?

30.1. 몇 번이나 그러한 일을 당했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	1	2,543	92.9	92.9
한번	2	95	3.5	3.5
2번	3	28	1.0	1.0
3번	4	8	0.3	0.3
4번 이상	5	31	1.1	1.1
모르겠다	6	31	1.1	1.1
		2,736	100.0	100.0

d30_2 나쁜일 모의 제의 : 대처

30.2. 이에 대해 어떻게 대처하셨습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그냥 참고 넘어갔다	1	114	4.2	70.4
게시판을 통해 가해자를 고발했다	2	15	0.5	9.3
경찰서 또는 사이버테러 대응센터에 신고했다	3	7	0.3	4.3
기타	4	26	1.0	16.0
비해당	0	2,574	94.1	
		2,736	100.0	100.0

d31_1 주민번호 도용 : 경험 여부

32. 귀하는 가입하지도 않은 회원제 사이트에 이미 자신의 주민등록 번호가 등록되어 있었던 경험이 있습니까?

32.1 몇 번이나 그러한 일을 당했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	1	1,500	54.8	54.8
한번	2	713	26.1	26.1
2번	3	220	8.0	8.0
3번	4	54	2.0	2.0
4번 이상	5	120	4.4	4.4
모르겠다	6	129	4.7	4.7
		2,736	100.0	100.0

d31_2 주민번호 도용 : 대처

32.2. 이에 대해 어떻게 대처하셨습니다?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그냥 참고 넘어갔다	1	624	22.8	56.4
사이트 운영자에게 시정을 요구했다	2	387	14.1	35.0
경찰서 또는 사이버테러 대응센터에 신고했다	3	20	0.7	1.8
나도 내가 당한 만큼 다른 사람에게 똑같이 했다	4	5	0.2	0.5
기타	5	69	2.5	6.2
모름/ 무응답	9	2	0.1	0.2
비해당	0	1,629	59.5	
		2,736	100.0	100.0

e33 자신이 해본 경험 : 불법자료 다운

33. 귀하는 소프트웨어, 음악, 동영상 등을 인터넷 상에서 불법적으로 내려받기(다운로드)한 적이 있습니까?

33.1. 지난 한 해 동안 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	1,033	37.8	37.8
한번있다	1	271	9.9	9.9
두번있다	2	109	4.0	4.0
세번있다	3	30	1.1	1.1
4번 이상 있다	4	1,293	47.3	47.3
		2,736	100.0	100.0

e34 자신이 해본 경험 : 스팸메일

34. 귀하는 스팸메일을 발송한 적이 있습니까?

34.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,663	97.3	97.3
한번있다	1	42	1.5	1.5
두번있다	2	11	0.4	0.4
세번있다	3	1	0.0	0.0
4번 이상 있다	4	19	0.7	0.7
		2,736	100.0	100.0

e36 **자신이 해본 경험 : 음란물 발송**

36. 귀하는 인터넷을 통해 음란물을 남에게 보낸 적이 있습니까?
 36.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,513	91.8	91.8
한번있다	1	73	2.7	2.7
두번있다	2	42	1.5	1.5
세번있다	3	4	0.1	0.1
4번 이상 있다	4	104	3.8	3.8
		2,736	100.0	100.0

e37 **자신이 해본 경험 : 자살사이트방문**

37. 귀하는 자살 사이트를 방문한 적이 있습니까?
 37.2. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,584	94.4	94.4
한번있다	1	92	3.4	3.4
두번있다	2	36	1.3	1.3
세번있다	3	10	0.4	0.4
4번 이상 있다	4	14	0.5	0.5
		2,736	100.0	100.0

e37_1 **자신이 해본 경험 : 마약사이트방문**

37_1 귀하는 마약 사이트를 방문한 적이 있습니까?
 37.2. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,689	98.3	98.3
한번있다	1	15	0.5	0.5
두번있다	2	17	0.6	0.6
세번있다	3	8	0.3	0.3
4번 이상 있다	4	7	0.3	0.3
		2,736	100.0	100.0

e38 **자신이 해본 경험 : 인터넷 도박**

38. 귀하는 인터넷 도박을 해본 적이 있습니까?
 38.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,097	76.6	76.6
한번있다	1	187	6.8	6.8
두번있다	2	75	2.7	2.7
세번있다	3	26	1.0	1.0
4번 이상 있다	4	351	12.8	12.8
		2,736	100.0	100.0

e39 **자신이 해본 경험 : 해킹**

39. 귀하는 다른 사람의 이메일, 게임 등의 아이디, 비밀번호, 개인 신상정보(주소, 휴대폰 번호 포함) 등을 해킹하거나 동의 없이 공개한 일이 있습니까?
 39.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,343	85.6	85.6
한번있다	1	234	8.6	8.6
두번있다	2	67	2.4	2.4
세번있다	3	20	0.7	0.7
4번 이상 있다	4	72	2.6	2.6
		2,736	100.0	100.0

e40 **자신이 해본 경험 : 인터넷물품대금갈취**

40. 귀하는 인터넷 상에서 물품을 판매하면서(중고품 거래 포함) 구매자의 돈을 가로챈 적이 있습니까?
 40.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,695	98.5	98.5
한번있다	1	13	0.5	0.5
두번있다	2	13	0.5	0.5
세번있다	3	7	0.3	0.3
4번 이상 있다	4	8	0.3	0.3
		2,736	100.0	100.0

e41 **자신이 해본 경험 : 아이디 갈취**

41. 귀하는 온라인 게임에서 다른 사람의 게임 아이템을 허락없이 가져온 일이 있습니까?
 41.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,460	89.9	89.9
한번있다	1	151	5.5	5.5
두번있다	2	61	2.2	2.2
세번있다	3	12	0.4	0.4
4번 이상 있다	4	52	1.9	1.9
		2,736	100.0	100.0

e42 **자신이 해본 경험 : 온라인게임후 폭행**

42. 귀하는 온라인 게임에서 게임 후 상대방을 찾아가 폭행 또는 협박한 적이 있습니까?
 42.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,674	97.7	97.7
한번있다	1	34	1.2	1.2
두번있다	2	13	0.5	0.5
세번있다	3	6	0.2	0.2
4번 이상 있다	4	9	0.3	0.3
		2,736	100.0	100.0

e43 **자신이 해본 경험 : 채팅 폭언, 욕설, 협박**

43. 귀하는 게시판, 채팅 등의 공간에서 다른 사람에게 폭언, 욕설, 협박 등의 피해를 입힌 적이 있습니까?
 43.1 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	1,848	67.5	67.5
한번있다	1	340	12.4	12.4
두번있다	2	175	6.4	6.4
세번있다	3	39	1.4	1.4
4번 이상 있다	4	334	12.2	12.2
		2,736	100.0	100.0

e43_1 **자신이 해본 경험 : 사생활공개**

43_1. 귀하는 게시판.채팅 등의 공간에서 다른 사람의 사생활을 공개하거나 유포하는 등의 피해를 입
 힌 적이 있습니까?

43.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,622	95.8	95.8
한번있다	1	58	2.1	2.1
두번있다	2	32	1.2	1.2
세번있다	3	4	0.1	0.1
4번 이상 있다	4	20	0.7	0.7
		2,736	100.0	100.0

e44 **자신이 해본 경험 : 폭언후 폭행**

44. 귀하는 게시판.채팅 등의 공간에서 다른 사람에게 폭언.욕설.협박을 듣고 상대방을 찾아가 폭행
 한 적이 있습니까?

44.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,558	93.5	93.5
한번있다	1	86	3.1	3.1
두번있다	2	31	1.1	1.1
세번있다	3	9	0.3	0.3
4번 이상 있다	4	52	1.9	1.9
		2,736	100.0	100.0

e45 **자신이 해본 경험 : 성적수치심유발메시지**

45. 귀하는 게시판.채팅 등의 공간에서 이성에게 성적 수치심을 유발하는 발언이나 메시지(쪽지 등)
 을 보내거나 성관계를 요구한 적이 있습니까?

45.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,557	93.5	93.5
한번있다	1	87	3.2	3.2
두번있다	2	30	1.1	1.1
세번있다	3	8	0.3	0.3
4번 이상 있다	4	54	2.0	2.0
		2,736	100.0	100.0

e46 **자신이 해본 경험 : 성관계목적 대인접촉**

46. 귀하는 게시판, 채팅 등의 공간에서 성관계 요구를 받고 실제로 상대방을 만난 적이 있습니까?
 46.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,642	96.6	96.6
한번있다	1	53	1.9	1.9
두번있다	2	16	0.6	0.6
세번있다	3	10	0.4	0.4
4번 이상 있다	4	15	0.5	0.5
		2,736	100.0	100.0

e47 **자신이 해본 경험 : 바이러스 유포**

47. 귀하는 컴퓨터 바이러스를 만들어 퍼뜨린 적이 있습니까?
 47.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,684	98.1	98.1
한번있다	1	33	1.2	1.2
두번있다	2	10	0.4	0.4
세번있다	3	2	0.1	0.1
4번 이상 있다	4	7	0.3	0.3
		2,736	100.0	100.0

e48 **자신이 해본 경험 : 음란언행목적 사이트접속**

48. 귀하는 음란한 언행을 할 목적으로 인터넷 채팅 사이트에 접속한 적이 있습니까?
 48.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,510	91.7	91.7
한번있다	1	94	3.4	3.4
두번있다	2	31	1.1	1.1
세번있다	3	13	0.5	0.5
4번 이상 있다	4	88	3.2	3.2
		2,736	100.0	100.0

e49 **자신이 해본 경험 : 상관계목적 사이트접속**

48. 귀하는 실제 성관계를 요구할 목적으로 인터넷 채팅 사이트에 접속한 적이 있습니까?
 48.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,635	96.3	96.3
한번있다	1	46	1.7	1.7
두번있다	2	19	0.7	0.7
세번있다	3	5	0.2	0.2
4번 이상 있다	4	31	1.1	1.1
		2,736	100.0	100.0

e50 **자신이 해본 경험 : 인터넷 접속후 성관계**

50. 귀하는 인터넷 채팅 등을 통해 만난 사람과 실제로 성관계를 맺은 적이 있습니까?
 50.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,671	97.6	97.6
한번있다	1	33	1.2	1.2
두번있다	2	17	0.6	0.6
세번있다	3	3	0.1	0.1
4번 이상 있다	4	12	0.4	0.4
		2,736	100.0	100.0

e51 **자신이 해본 경험 : 사이버 스토킹**

49. 귀하는 사이버 공간에서 다른 사람을 스토킹한 경험이 있습니까?
 49.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,658	97.1	97.1
한번있다	1	50	1.8	1.8
두번있다	2	16	0.6	0.6
세번있다	3	5	0.2	0.2
4번 이상 있다	4	7	0.3	0.3
		2,736	100.0	100.0

e52 **자신이 해본 경험 : 타인이메일로물품구입**

52. 귀하는 이메일 추출기 등을 통해 인터넷 사이트에서 다른 사람의 이메일 주소를 알아내 물품을 판매할 목적으로 사용한 적이 있습니까?

52.1 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,697	98.6	98.6
한번있다	1	16	0.6	0.6
두번있다	2	15	0.5	0.5
세번있다	3	4	0.1	0.1
4번 이상 있다	4	4	0.1	0.1
		2,736	100.0	100.0

e53 **자신이 해본 경험 : 와레즈사이트**

53. 귀하는 와레즈 사이트를 운영한 경험이 있습니까?

53.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,654	97.0	97.0
한번있다	1	39	1.4	1.4
두번있다	2	21	0.8	0.8
세번있다	3	6	0.2	0.2
4번 이상 있다	4	16	0.6	0.6
		2,736	100.0	100.0

e54 **자신이 해본 경험 : 불법웹링크**

54. 귀하는 상대방의 동의 없이 자신의 홈페이지나 자신이 운영하는 사이트에 웹링크를 한 경험이 있습니까?

54.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	2,596	94.9	94.9
한번있다	1	68	2.5	2.5
두번있다	2	27	1.0	1.0
세번있다	3	6	0.2	0.2
4번 이상 있다	4	39	1.4	1.4
		2,736	100.0	100.0

e55 **자신이 해본 경험 : 아이디도용**

55. 귀하는 주민번호 생성기를 이용하여 혹은 다른 사람의 주민등록번호로 회원제 사이트에 가입을 하거나 다른 사람의 아이디를 도용한 적이 있습니까?

55.1. 몇 번이나 그렇게 했습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	0	1,890	69.1	69.1
한번있다	1	453	16.6	16.6
두번있다	2	139	5.1	5.1
세번있다	3	55	2.0	2.0
4번 이상 있다	4	199	7.3	7.3
		2,736	100.0	100.0

e56_1 **자기 존중심 : 가치있는 사람**

56. 다음은 귀하가 ‘자신을 어떻게 보느냐’ 하는 자신에 대한 생각을 묻는 질문입니다. 귀하의 생각을 잘 나타내 주는 난에 V표 해 주시기 바랍니다.

1) 나는 내가 다른 사람들처럼 가치있는 사람이라고 생각한다.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	82	3.0	3.0
별로 그렇지 않다	2	278	10.2	10.2
보통	3	739	27.0	27.0
약간 그렇다	4	961	35.1	35.1
매우 그렇다	5	676	24.7	24.7
		2,736	100.0	100.0

e56_2 **자기 존중심 : 좋은 성품**

56. 다음은 귀하가 ‘자신을 어떻게 보느냐’ 하는 자신에 대한 생각을 묻는 질문입니다. 귀하의 생각을 잘 나타내 주는 난에 V표 해 주시기 바랍니다.

2) 나는 좋은 성품을 가졌다고 생각한다.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	267	9.8	9.8
별로 그렇지 않다	2	667	24.4	24.4
보통	3	796	29.1	29.1
약간 그렇다	4	684	25.0	25.0
매우 그렇다	5	322	11.8	11.8
		2,736	100.0	100.0

e56_3 자기 존중심 : 실패한 사람

56. 다음은 귀하가 ‘자신을 어떻게 보느냐’ 하는 자신에 대한 생각을 묻는 질문입니다. 귀하의 생각을 잘 나타내 주는 난에 V표 해 주시기 바랍니다.

3) 나는 대체적으로 실패한 사람이라는 느낌이 든다.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	44	1.6	1.6
별로 그렇지 않다	2	155	5.7	5.7
보통	3	361	13.2	13.2
약간 그렇다	4	1,113	40.7	40.7
매우 그렇다	5	1,063	38.9	38.9
		2,736	100.0	100.0

e56_4 자기 존중심 : 일을 잘 할 수 있음

56. 다음은 귀하가 ‘자신을 어떻게 보느냐’ 하는 자신에 대한 생각을 묻는 질문입니다. 귀하의 생각을 잘 나타내 주는 난에 V표 해 주시기 바랍니다.

4) 나는 대부분의 다른 사람들과 같이 일을 잘 할 수가 있다.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	34	1.2	1.2
별로 그렇지 않다	2	167	6.1	6.1
보통	3	567	20.7	20.7
약간 그렇다	4	1,115	40.8	40.8
매우 그렇다	5	853	31.2	31.2
		2,736	100.0	100.0

e56_5 자기 존중심 : 자랑할 것이 별로 없음

56. 다음은 귀하가 ‘자신을 어떻게 보느냐’ 하는 자신에 대한 생각을 묻는 질문입니다. 귀하의 생각을 잘 나타내 주는 난에 V표 해 주시기 바랍니다.

5) 나는 자랑할 것이 별로 없다.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	765	28.0	28.0
별로 그렇지 않다	2	1,097	40.1	40.1
보통	3	542	19.8	19.8
약간 그렇다	4	259	9.5	9.5
매우 그렇다	5	73	2.7	2.7
		2,736	100.0	100.0

e56_6 자기 존중심 : 긍정적인 태도

56. 다음은 귀하가 ‘자신을 어떻게 보느냐’ 하는 자신에 대한 생각을 묻는 질문입니다. 귀하의 생각을 잘 나타내 주는 난에 V표 해 주시기 바랍니다.

6) 나는 내 자신에 대하여 긍정적인 태도를 가지고 있다.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	182	6.7	6.7
별로 그렇지 않다	2	450	16.4	16.4
보통	3	971	35.5	35.5
약간 그렇다	4	792	28.9	28.9
매우 그렇다	5	341	12.5	12.5
		2,736	100.0	100.0

e56_7 자기 존중심 : 자신에 대체로 만족

56. 다음은 귀하가 ‘자신을 어떻게 보느냐’ 하는 자신에 대한 생각을 묻는 질문입니다. 귀하의 생각을 잘 나타내 주는 난에 V표 해 주시기 바랍니다.

7) 나는 내 자신에 대하여 대체로 만족한다.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	55	2.0	2.0
별로 그렇지 않다	2	193	7.1	7.1
보통	3	555	20.3	20.3
약간 그렇다	4	1,061	38.8	38.8
매우 그렇다	5	872	31.9	31.9
		2,736	100.0	100.0

e56_8 자기 존중심 : 자신 좀 더 존경 하고 싶음

56. 다음은 귀하가 ‘자신을 어떻게 보느냐’ 하는 자신에 대한 생각을 묻는 질문입니다. 귀하의 생각을 잘 나타내 주는 난에 V표 해 주시기 바랍니다.

8) 나는 내 자신에 대해 좀 더 존경할 수 있었으면 좋겠다.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	364	13.3	13.3
별로 그렇지 않다	2	886	32.4	32.4
보통	3	937	34.2	34.2
약간 그렇다	4	380	13.9	13.9
매우 그렇다	5	169	6.2	6.2
		2,736	100.0	100.0

e56_9 자기 존중심 : 가끔 쓸모없는 사람 느낌

56. 다음은 귀하가 ‘자신을 어떻게 보느냐’ 하는 자신에 대한 생각을 묻는 질문입니다. 귀하의 생각을 잘 나타내 주는 난에 V표 해 주시기 바랍니다.

9) 나는 가끔 내 자신이 쓸모 없는 사람이라는 느낌이 든다.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	30	1.1	1.1
별로 그렇지 않다	2	196	7.2	7.2
보통	3	578	21.1	21.1
약간 그렇다	4	900	32.9	32.9
매우 그렇다	5	954	34.9	34.9
모르겠다	6	78	2.9	2.9
		2,736	100.0	100.0

e56_10 자기 존중심 : 좋지 않은 사람이란 생각

56. 다음은 귀하가 ‘자신을 어떻게 보느냐’ 하는 자신에 대한 생각을 묻는 질문입니다. 귀하의 생각을 잘 나타내 주는 난에 V표 해 주시기 바랍니다.

10) 나는 때때로 내가 좋지 않은 사람이라고 생각한다.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	47	1.7	1.7
별로 그렇지 않다	2	314	11.5	11.5
보통	3	782	28.6	28.6
약간 그렇다	4	1,019	37.2	37.2
매우 그렇다	5	500	18.3	18.3
모르겠다	6	74	2.7	2.7
		2,736	100.0	100.0

e56_11 자기 존중심 : 내가 원하는 것을 한다

56. 다음은 귀하가 ‘자신을 어떻게 보느냐’ 하는 자신에 대한 생각을 묻는 질문입니다. 귀하의 생각을 잘 나타내 주는 난에 V표 해 주시기 바랍니다.

11) 나는 내가 원하는 것을 한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	56	2.0	2.0
별로 그렇지 않다	2	208	7.6	7.6
보통	3	661	24.2	24.2
약간 그렇다	4	1,063	38.9	38.9
매우 그렇다	5	687	25.1	25.1
모르겠다	6	61	2.2	2.2
		2,736	100.0	100.0

e56_12 자기 존중심 : 필요로 하는 것을 쟁취

56. 다음은 귀하가 ‘자신을 어떻게 보느냐’ 하는 자신에 대한 생각을 묻는 질문입니다. 귀하의 생각을 잘 나타내 주는 난에 V표 해 주시기 바랍니다.
 12) 나는 내가 필요로 하는 것을 쟁취해야만 한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	80	2.9	2.9
별로 그렇지 않다	2	397	14.5	14.5
보통	3	712	26.0	26.0
약간 그렇다	4	855	31.3	31.3
매우 그렇다	5	642	23.5	23.5
모르겠다	6	50	1.8	1.8
		2,736	100.0	100.0

e56_13 자기 존중심 : 타인의 말 선택적 수용

56. 다음은 귀하가 ‘자신을 어떻게 보느냐’ 하는 자신에 대한 생각을 묻는 질문입니다. 귀하의 생각을 잘 나타내 주는 난에 V표 해 주시기 바랍니다.
 13) 다른 사람들이 나에게 대해 말하는 것을 선택적으로 수용할 수 있다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	175	6.4	6.4
별로 그렇지 않다	2	509	18.6	18.6
보통	3	697	25.5	25.5
약간 그렇다	4	823	30.1	30.1
매우 그렇다	5	490	17.9	17.9
모르겠다	6	42	1.5	1.5
		2,736	100.0	100.0

e56_14 자기 존중심 : 친구들 무시 신경 안쓰임

56. 다음은 귀하가 ‘자신을 어떻게 보느냐’ 하는 자신에 대한 생각을 묻는 질문입니다. 귀하의 생각을 잘 나타내 주는 난에 V표 해 주시기 바랍니다.
 14) 친구들이 나를 무시하더라도 나는 별로 신경쓰지 않는다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	44	1.6	1.6
별로 그렇지 않다	2	148	5.4	5.4
보통	3	537	19.6	19.6
약간 그렇다	4	1,053	38.5	38.5
매우 그렇다	5	897	32.8	32.8
모르겠다	6	57	2.1	2.1
		2,736	100.0	100.0

e56_15 자기 존중심 : 타인의 말 신경 안쓰임

56. 다음은 귀하가 ‘자신을 어떻게 보느냐’ 하는 자신에 대한 생각을 묻는 질문입니다. 귀하의 생각을 잘 나타내 주는 난에 V표 해 주시기 바랍니다.

15) 다른 사람들이 나에 대해서 무슨 말을 하든지 신경쓰지 않는다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	69	2.5	2.5
별로 그렇지 않다	2	392	14.3	14.3
보통	3	836	30.6	30.6
약간 그렇다	4	910	33.3	33.3
매우 그렇다	5	477	17.4	17.4
모르겠다	6	52	1.9	1.9
		2,736	100.0	100.0

e58_1 인터넷 이용 태도 : 의도보다 오래한다

58. 다음은 귀하의 ‘인터넷 또는 PC통신 사용’에 관한 질문입니다. 각 문장을 읽고 자신에게 가장 잘 맞다고 생각하는 정도에 V표 해 주시기 바랍니다.

1) 인터넷이나 통신을 의도했던 것보다 훨씬 더 많이 아주 오래하게 된다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	113	4.1	4.1
별로 그렇지 않다	2	546	20.0	20.0
보통	3	756	27.6	27.6
약간 그렇다	4	756	27.6	27.6
매우 그렇다	5	517	18.9	18.9
모르겠다	6	48	1.8	1.8
		2,736	100.0	100.0

e58_2 인터넷 이용 태도 : 사람보다 인터넷이 즐겁다

58. 다음은 귀하의 ‘인터넷 또는 PC통신 사용’에 관한 질문입니다. 각 문장을 읽고 자신에게 가장 잘 맞다고 생각하는 정도에 V표 해 주시기 바랍니다.

2) 친구나 가족들과 있는 것보다 인터넷을 하는 것이 더 즐겁다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	93	3.4	3.4
별로 그렇지 않다	2	332	12.1	12.1
보통	3	935	34.2	34.2
약간 그렇다	4	855	31.3	31.3
매우 그렇다	5	312	11.4	11.4
모르겠다	6	209	7.6	7.6
		2,736	100.0	100.0

e58_3 인터넷 이용 태도 : 온라인 친구 자주 사귀다

58. 다음은 귀하의 '인터넷 또는 PC통신 사용'에 관한 질문입니다. 각 문장을 읽고 자신에게 가장 잘 맞는다고 생각하는 정도에 V표 해 주시기 바랍니다.

3) 인터넷을 하면서 새로운 친구를 자주 사귀다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	677	24.7	24.7
별로 그렇지 않다	2	852	31.1	31.1
보통	3	548	20.0	20.0
약간 그렇다	4	364	13.3	13.3
매우 그렇다	5	198	7.2	7.2
모르겠다	6	97	3.5	3.5
		2,736	100.0	100.0

e58_4 인터넷 이용 태도 : 인터넷 이용 잦아 주위사람 불평

58. 다음은 귀하의 '인터넷 또는 PC통신 사용'에 관한 질문입니다. 각 문장을 읽고 자신에게 가장 잘 맞는다고 생각하는 정도에 V표 해 주시기 바랍니다.

4) 인터넷에 시간을 많이 쓰기 때문에 주위 사람들이 불평을 한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	775	28.3	28.3
별로 그렇지 않다	2	884	32.3	32.3
보통	3	544	19.9	19.9
약간 그렇다	4	268	9.8	9.8
매우 그렇다	5	163	6.0	6.0
모르겠다	6	102	3.7	3.7
		2,736	100.0	100.0

e58_5 인터넷 이용 태도 : 성적하락, 학과 공부 못함

58. 다음은 귀하의 '인터넷 또는 PC통신 사용'에 관한 질문입니다. 각 문장을 읽고 자신에게 가장 잘 맞는다고 생각하는 정도에 V표 해 주시기 바랍니다.

5) 인터넷을 하는데 많은 시간을 쓰기 때문에 성적이 떨어지고 숙제, 학과 공부를 제대로 하지 못한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	67	2.4	2.4
별로 그렇지 않다	2	203	7.4	7.4
보통	3	405	14.8	14.8
약간 그렇다	4	1,132	41.4	41.4
매우 그렇다	5	882	32.2	32.2
모르겠다	6	47	1.7	1.7
		2,736	100.0	100.0

e58_6 인터넷 이용 태도 : 전자우편먼저 확인

58. 다음은 귀하의 ‘인터넷 또는 PC통신 사용’에 관한 질문입니다. 각 문장을 읽고 자신에게 가장 잘 맞는다고 생각하는 정도에 V표 해 주시기 바랍니다.

6) 무슨 일을 하기 전에 먼저 전자우편(e-mail)부터 확인해 본다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	313	11.4	11.4
별로 그렇지 않다	2	796	29.1	29.1
보통	3	758	27.7	27.7
약간 그렇다	4	542	19.8	19.8
매우 그렇다	5	276	10.1	10.1
모르겠다	6	51	1.9	1.9
		2,736	100.0	100.0

e58_7 인터넷 이용 태도 : 사람들 궁금함에 방어적

58. 다음은 귀하의 ‘인터넷 또는 PC통신 사용’에 관한 질문입니다. 각 문장을 읽고 자신에게 가장 잘 맞는다고 생각하는 정도에 V표 해 주시기 바랍니다.

7) 사람들이 내게 인터넷에서 뭘 하는지를 물어보면 방어적이 되거나 숨기려고 한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	297	10.9	10.9
별로 그렇지 않다	2	755	27.6	27.6
보통	3	661	24.2	24.2
약간 그렇다	4	636	23.2	23.2
매우 그렇다	5	349	12.8	12.8
모르겠다	6	38	1.4	1.4
		2,736	100.0	100.0

e58_8 인터넷 이용 태도 : 하지 않으면 우울하고 날카로움

58. 다음은 귀하의 ‘인터넷 또는 PC통신 사용’에 관한 질문입니다. 각 문장을 읽고 자신에게 가장 잘 맞는다고 생각하는 정도에 V표 해 주시기 바랍니다.

8) 인터넷을 할 때는 괜찮지만, 인터넷을 하지 않으면 기분이 우울하고 신경이 날카로워진다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	479	17.5	17.5
별로 그렇지 않다	2	789	28.8	28.8
보통	3	580	21.2	21.2
약간 그렇다	4	551	20.1	20.1
매우 그렇다	5	277	10.1	10.1
모르겠다	6	60	2.2	2.2
		2,736	100.0	100.0

e58_9 인터넷 이용 태도 : 이용할 수 있을때를 기다림

58. 다음은 귀하의 '인터넷 또는 PC통신 사용'에 관한 질문입니다. 각 문장을 읽고 자신에게 가장 잘 맞다고 생각하는 정도에 V표 해 주시기 바랍니다.

9) 다시 인터넷을 할 수 있을 때를 기다리게 된다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	542	19.8	19.8
별로 그렇지 않다	2	731	26.7	26.7
보통	3	591	21.6	21.6
약간 그렇다	4	528	19.3	19.3
매우 그렇다	5	271	9.9	9.9
모르겠다	6	73	2.7	2.7
		2,736	100.0	100.0

e58_10 인터넷 이용 태도 : 인터넷 없으면 인생 공허

58. 다음은 귀하의 '인터넷 또는 PC통신 사용'에 관한 질문입니다. 각 문장을 읽고 자신에게 가장 잘 맞다고 생각하는 정도에 V표 해 주시기 바랍니다.

10) 인터넷이 없다면 내 인생은 공허하고 재미가 없을 것 같다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	276	10.1	10.1
별로 그렇지 않다	2	532	19.4	19.4
보통	3	466	17.0	17.0
약간 그렇다	4	658	24.0	24.0
매우 그렇다	5	759	27.7	27.7
모르겠다	6	45	1.6	1.6
		2,736	100.0	100.0

e58_11 인터넷 이용 태도 : 방해하면 고함지르거나 화를 냄

58. 다음은 귀하의 '인터넷 또는 PC통신 사용'에 관한 질문입니다. 각 문장을 읽고 자신에게 가장 잘 맞다고 생각하는 정도에 V표 해 주시기 바랍니다.

11) 인터넷을 할 때 누가 날 방해하면 고함을 치거나 막 화를 낸다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	1,002	36.6	36.6
별로 그렇지 않다	2	810	29.6	29.6
보통	3	427	15.6	15.6
약간 그렇다	4	302	11.0	11.0
매우 그렇다	5	139	5.1	5.1
모르겠다	6	56	2.0	2.0
		2,736	100.0	100.0

e58_12 인터넷 이용 태도 : 인터넷 하느라 잠 못잔 경험

58. 다음은 귀하의 '인터넷 또는 PC통신 사용'에 관한 질문입니다. 각 문장을 읽고 자신에게 가장 잘 맞는다고 생각하는 정도에 V표 해 주시기 바랍니다.

12) 밤새 인터넷을 하느라 잠을 못 잔 적이 있다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	1,277	46.7	46.7
별로 그렇지 않다	2	713	26.1	26.1
보통	3	372	13.6	13.6
약간 그렇다	4	194	7.1	7.1
매우 그렇다	5	102	3.7	3.7
모르겠다	6	78	2.9	2.9
		2,736	100.0	100.0

e58_13 인터넷 이용 태도 : 항상 인터넷 생각과 상상

58. 다음은 귀하의 '인터넷 또는 PC통신 사용'에 관한 질문입니다. 각 문장을 읽고 자신에게 가장 잘 맞는다고 생각하는 정도에 V표 해 주시기 바랍니다.

13) 인터넷을 안 할 때에도 인터넷에 대한 생각으로 꼭 차 있거나 인터넷을 하고 있는 것을 상상한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	753	27.5	27.5
별로 그렇지 않다	2	637	23.3	23.3
보통	3	583	21.3	21.3
약간 그렇다	4	491	17.9	17.9
매우 그렇다	5	207	7.6	7.6
모르겠다	6	65	2.4	2.4
		2,736	100.0	100.0

e58_14 인터넷 이용 태도 : 시간 줄이는 노력 실패

58. 다음은 귀하의 '인터넷 또는 PC통신 사용'에 관한 질문입니다. 각 문장을 읽고 자신에게 가장 잘 맞는다고 생각하는 정도에 V표 해 주시기 바랍니다.

14) 인터넷을 하는 시간을 줄이려고 노력했지만 결국은 실패했다.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	829	30.3	30.3
별로 그렇지 않다	2	594	21.7	21.7
보통	3	519	19.0	19.0
약간 그렇다	4	484	17.7	17.7
매우 그렇다	5	227	8.3	8.3
모르겠다	6	83	3.0	3.0
		2,736	100.0	100.0