

청소년 사이버범죄 실태와 인식에 관한
조사, 2009
CODE BOOK

자료번호	A1-2009-0119
연구책임자	최수형
연구수행기관	한국형사정책연구원
조사년도	2009년
자료서비스기관	한국사회과학자료원
자료공개년도	2014년
코드북 제작년도	2014년

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

최수형. 2009. 「청소년 사이버범죄 실태와 인식에 관한 조사, 2009」. 연구수행기관: 한국형사정책연구원. 자료서비스기관: 한국사회과학자료원. 자료공개년도: 2014년. 자료번호: A1-2009-0119.

■ 코드북을 인용할 경우 표준서식

한국사회과학자료원. 2014. 「청소년 사이버범죄 실태와 인식에 관한 조사, 2009 CODE BOOK」. pp. 1-64.

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

sex **응답자 성별**

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
남자	1	586	53.7	53.7
여자	2	505	46.3	46.3
		1,091	100.0	100.0

age **응답자 출생년도**

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1995년도	95	5	0.5	0.5
1996년도	96	344	31.5	31.5
1997년도	97	358	32.8	32.8
1998년도	98	354	32.4	32.4
1999년도	99	30	2.7	2.7
		1,091	100.0	100.0

edu **응답자 학년**

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
초등학교 5학년	1	351	32.2	32.2
초등학교 6학년	2	350	32.1	32.1
중학교 1학년	3	390	35.7	35.7
		1,091	100.0	100.0

school **응답자 학교명**

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
난우중학교	1	33	3.0	3.0
명지중학교	2	33	3.0	3.0
은평중학교	3	33	3.0	3.0
동원중학교	4	26	2.4	2.4
영서중학교	5	31	2.8	2.8
구룡중학교	6	34	3.1	3.1
백석중학교	7	34	3.1	3.1

장위중학교	8	32	2.9	2.9
창동중학교	9	34	3.1	3.1
노원중학교	10	30	2.7	2.7
목동중학교	11	35	3.2	3.2
석촌중학교	12	35	3.2	3.2
구일초등학교	20	57	5.2	5.2
대은초등학교	21	53	4.9	4.9
장지초등학교	22	60	5.5	5.5
덕암초등학교	23	63	5.8	5.8
염경초등학교	24	65	6.0	6.0
고은초등학교	25	58	5.3	5.3
동원초등학교	26	56	5.1	5.1
사당초등학교	27	59	5.4	5.4
월곡초등학교	28	57	5.2	5.2
구룡초등학교	29	61	5.6	5.6
신남초등학교	30	50	4.6	4.6
창립초등학교	31	59	5.4	5.4
양천초등학교	32	3	0.3	0.3
		1,091	100.0	100.0

ban **응답자 반**

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1반	1	311	28.5	28.5
2반	2	184	16.9	16.9
3반	3	347	31.8	31.8
4반	4	32	2.9	2.9
6반	6	62	5.7	5.7
7반	7	59	5.4	5.4
10반	10	62	5.7	5.7
11반	11	34	3.1	3.1
		1,091	100.0	100.0

area 거주지역

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
도봉구	1	92	8.4	8.4
강북구	2	1	0.1	0.1
노원구	3	93	8.5	8.5
성북구	4	89	8.2	8.2
중랑구	5	82	7.5	7.5
은평구	9	87	8.0	8.0
서대문구	11	90	8.2	8.2
송파구	16	94	8.6	8.6
강남구	17	95	8.7	8.7
서초구	18	2	0.2	0.2
양천구	19	91	8.3	8.3
강서구	20	96	8.8	8.8
관악구	22	83	7.6	7.6
구로구	23	87	8.0	8.0
금천구	24	1	0.1	0.1
동작구	25	8	0.7	0.7
		1,091	100.0	100.0

q1_1 가정내 컴퓨터 보유1

1) 컴퓨터가 집에 어디에 있나요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
내방에	1	374	34.3	34.3
부모님 방에	2	155	14.2	14.2
다른 형제(남매나 자매)방에	3	130	11.9	11.9
거실에	4	384	35.2	35.2
집에 없다	5	7	0.6	0.6
베란다	7	2	0.2	0.2
컴퓨터방	8	13	1.2	1.2
무응답	9	2	0.2	0.2
공부방	11	5	0.5	0.5
할머니할아버지방	12	1	0.1	0.1

부엌	13	3	0.3	0.3
서재	14	5	0.5	0.5
작은방	15	3	0.3	0.3
욕상	16	1	0.1	0.1
피아노방	18	1	0.1	0.1
빈방	19	5	0.5	0.5
		1,091	100.0	100.0

q1_2 가정내 컴퓨터 보유2

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
부모님 방에	2	17	1.6	27.9
다른 형제(남매나 자매)방에	3	18	1.6	29.5
거실에	4	23	2.1	37.7
서재	14	1	0.1	1.6
옷방	17	1	0.1	1.6
빈방	19	1	0.1	1.6
비해당	0	1,030	94.4	
		1,091	100.0	100.0

q1_3 가정내 컴퓨터 보유3

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
다른 형제(남매나 자매)방에	3	2	0.2	25.0
거실에	4	6	0.5	75.0
비해당	0	1,083	99.3	
		1,091	100.0	100.0

q1_4 가정내 컴퓨터 보유4

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
거실에	4	1	0.1	50.0
베란다	7	1	0.1	50.0
비해당	0	1,089	99.8	
		1,091	100.0	100.0

q2 컴퓨터 사용하는 날

2) 컴퓨터 사용은 주로 언제 하나요? (공부를 위한 사용은 제외합니다)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
평일과 주말 모두 사용	1	552	50.6	50.6
평일에만 사용	2	84	7.7	7.7
주말(공휴일포함)에만 사용	3	437	40.1	40.1
무응답	9	18	1.6	1.6
		1,091	100.0	100.0

q3 컴퓨터 사용시간 (하루 평균)

3) 컴퓨터 사용은 하루 평균 얼마나 하나요? (공부를 위한 사용은 제외합니다)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
30분 이내	1	197	18.1	18.1
30분~1시간 이내	2	369	33.8	33.8
1시간~2시간 이내	3	328	30.1	30.1
2시간~3시간 이내	4	113	10.4	10.4
3시간~4시간 이내	5	38	3.5	3.5
4시간 이상	6	34	3.1	3.1
무응답	9	12	1.1	1.1
		1,091	100.0	100.0

q4 평소 인터넷이나 게임을 하는 시간이 부족한지 여부

4) 평소 인터넷이나 게임을 하는 시간이 부족하다고 생각하나요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아주 부족	1	63	5.8	5.8
약간 부족	2	209	19.2	19.2
적당	3	646	59.2	59.2
약간 많은 편	4	98	9.0	9.0
아주 많음	5	54	4.9	4.9
무응답	9	21	1.9	1.9
		1,091	100.0	100.0

q5_1 인터넷(게임 포함)을 많이 사용하는 곳: 1순위

5) 주로 어디서 인터넷(게임 포함)을 사용하나요? (가장 많이 사용하는 순서대로 두 가지 고르세요)
 : 1 순위

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
집에서	1	1,006	92.2	92.2
학교에서	2	15	1.4	1.4
PC방에서	3	51	4.7	4.7
친구 집에서	4	9	0.8	0.8
친척집	5	4	0.4	0.4
부모님회사	7	2	0.2	0.2
학원	8	1	0.1	0.1
무응답	9	3	0.3	0.3
		1,091	100.0	100.0

q5_2 인터넷(게임 포함)을 많이 사용하는 곳: 2순위

5) 주로 어디서 인터넷(게임 포함)을 사용하나요? (가장 많이 사용하는 순서대로 두 가지 고르세요)
 : 2 순위

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
집에서	1	52	4.8	5.7
학교에서	2	243	22.3	26.5
PC방에서	3	302	27.7	33.0
친구 집에서	4	255	23.4	27.8
친척집	5	43	3.9	4.7
할머니할아버지댁	6	4	0.4	0.4
부모님회사	7	4	0.4	0.4
학원	8	6	0.5	0.7
도서관	19	2	0.2	0.2
동사무소	111	5	0.5	0.5
선택안함	0	175	16.0	
		1,091	100.0	100.0

q6_1 컴퓨터 사용내용1

6. 여러분이 컴퓨터를 사용할 때 하루 평균 동안 얼마나 하는지 표시해 주세요

1) 이메일

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 안함	1	682	62.5	62.5
30분 이내	2	354	32.4	32.4
30분~1시간 이내	3	22	2.0	2.0
1시간~2시간 이내	4	4	0.4	0.4
2시간~3시간 이내	5	1	0.1	0.1
무응답	9	28	2.6	2.6
		1,091	100.0	100.0

q6_2 컴퓨터 사용내용2

6. 여러분이 컴퓨터를 사용할 때 하루 평균 동안 얼마나 하는지 표시해 주세요

2) 컴퓨터 게임

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 안함	1	217	19.9	19.9
30분 이내	2	228	20.9	20.9
30분~1시간 이내	3	301	27.6	27.6
1시간~2시간 이내	4	238	21.8	21.8
2시간~3시간 이내	5	60	5.5	5.5
3시간~4시간 이내	6	19	1.7	1.7
4시간 이상	7	22	2.0	2.0
무응답	9	6	0.5	0.5
		1,091	100.0	100.0

q6_3 컴퓨터 사용내용3

6. 여러분이 컴퓨터를 사용할 때 하루 평균 동안 얼마나 하는지 표시해 주세요

3) (화상)채팅 사이트 접속

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 안함	1	916	84.0	84.0
30분 이내	2	96	8.8	8.8
30분~1시간 이내	3	25	2.3	2.3
1시간~2시간 이내	4	11	1.0	1.0

2시간~3시간 이내	5	2	0.2	0.2
3시간~4시간 이내	6	2	0.2	0.2
4시간 이상	7	7	0.6	0.6
무응답	9	32	2.9	2.9
		1,091	100.0	100.0

q6_4 컴퓨터 사용내용4

6) 여러분이 컴퓨터를 사용할 때 하루 평균 동안 얼마나 하는지 표시해 주세요
4) 홈페이지나 블로그 관리

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 안함	1	537	49.2	49.2
30분 이내	2	355	32.5	32.5
30분~1시간 이내	3	119	10.9	10.9
1시간~2시간 이내	4	43	3.9	3.9
2시간~3시간 이내	5	6	0.5	0.5
4시간 이상	7	5	0.5	0.5
무응답	9	26	2.4	2.4
		1,091	100.0	100.0

q6_5 컴퓨터 사용내용5

6) 여러분이 컴퓨터를 사용할 때 하루 평균 동안 얼마나 하는지 표시해 주세요
5) 메신저

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 안함	1	732	67.1	67.1
30분 이내	2	245	22.5	22.5
30분~1시간 이내	3	50	4.6	4.6
1시간~2시간 이내	4	25	2.3	2.3
2시간~3시간 이내	5	5	0.5	0.5
3시간~4시간 이내	6	2	0.2	0.2
4시간 이상	7	6	0.5	0.5
무응답	9	26	2.4	2.4
		1,091	100.0	100.0

q6_6 컴퓨터 사용내용6

- 6) 여러분이 컴퓨터를 사용할 때 하루 평균 동안 얼마나 하는지 표시해 주세요
 6) 음악, 영화나 만화보기

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 안함	1	300	27.5	27.5
30분 이내	2	392	35.9	35.9
30분~1시간 이내	3	218	20.0	20.0
1시간~2시간 이내	4	105	9.6	9.6
2시간~3시간 이내	5	45	4.1	4.1
3시간~4시간 이내	6	5	0.5	0.5
4시간 이상	7	5	0.5	0.5
무응답	9	21	1.9	1.9
		1,091	100.0	100.0

q6_7 컴퓨터 사용내용7

- 6) 여러분이 컴퓨터를 사용할 때 하루 평균 동안 얼마나 하는지 표시해 주세요
 7) 카페나 동호회 활동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 안함	1	697	63.9	63.9
30분 이내	2	260	23.8	23.8
30분~1시간 이내	3	77	7.1	7.1
1시간~2시간 이내	4	26	2.4	2.4
2시간~3시간 이내	5	5	0.5	0.5
무응답	9	26	2.4	2.4
		1,091	100.0	100.0

q6_8 컴퓨터 사용내용8

- 6) 여러분이 컴퓨터를 사용할 때 하루 평균 동안 얼마나 하는지 표시해 주세요
 8) 온라인 거래(물품구입)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 안함	1	885	81.1	81.1
30분 이내	2	126	11.5	11.5
30분~1시간 이내	3	34	3.1	3.1

1시간~2시간 이내	4	13	1.2	1.2
2시간~3시간 이내	5	3	0.3	0.3
4시간 이상	7	1	0.1	0.1
무응답	9	29	2.7	2.7
		1,091	100.0	100.0

q6_9 컴퓨터 사용내용9

6) 여러분이 컴퓨터를 사용할 때 하루 평균 동안 얼마나 하는지 표시해 주세요
9) 공부 및 학습관련 정보 검색

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 안함	1	251	23.0	23.0
30분 이내	2	432	39.6	39.6
30분~1시간 이내	3	267	24.5	24.5
1시간~2시간 이내	4	86	7.9	7.9
2시간~3시간 이내	5	22	2.0	2.0
3시간~4시간 이내	6	4	0.4	0.4
4시간 이상	7	5	0.5	0.5
무응답	9	24	2.2	2.2
		1,091	100.0	100.0

q6_10 컴퓨터 사용내용10

6) 여러분이 컴퓨터를 사용할 때 하루 평균 동안 얼마나 하는지 표시해 주세요
10) 기타 정보검색

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 안함	1	273	25.0	25.0
30분 이내	2	539	49.4	49.4
30분~1시간 이내	3	207	19.0	19.0
1시간~2시간 이내	4	35	3.2	3.2
2시간~3시간 이내	5	4	0.4	0.4
3시간~4시간 이내	6	2	0.2	0.2
4시간 이상	7	2	0.2	0.2
무응답	9	29	2.7	2.7
		1,091	100.0	100.0

q7_1 컴퓨터 사용시 부모님 태도1

7. 다음은 평소 여러분의 컴퓨터 사용과 관련한 부모님과의 관계에 대한 질문입니다.
 1) 부모님은 내가 컴퓨터를 사용할 수 있는 시간을 정해놓고 엄격하게 그 시간만 사용하게 하신다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀그렇지 않다	1	188	17.2	17.2
그렇지 않은 편이다	2	230	21.1	21.1
그저 그렇다	3	224	20.5	20.5
그런 편이다	4	244	22.4	22.4
매우 그렇다	5	200	18.3	18.3
무응답	9	5	0.5	0.5
		1,091	100.0	100.0

q7_2 컴퓨터 사용시 부모님 태도2

2) 부모님은 내가 컴퓨터를 사용할 때 항상 지켜 보신다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀그렇지 않다	1	407	37.3	37.3
그렇지 않은 편이다	2	365	33.5	33.5
그저 그렇다	3	163	14.9	14.9
그런 편이다	4	108	9.9	9.9
매우 그렇다	5	41	3.8	3.8
무응답	9	7	0.6	0.6
		1,091	100.0	100.0

q7_3 컴퓨터 사용시 부모님 태도3

3) 부모님은 내가 컴퓨터로 주로 무엇을 하는지 아신다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀그렇지 않다	1	96	8.8	8.8
그렇지 않은 편이다	2	121	11.1	11.1
그저 그렇다	3	194	17.8	17.8
그런 편이다	4	340	31.2	31.2
매우 그렇다	5	328	30.1	30.1

무응답	9	12	1.1	1.1
		1,091	100.0	100.0

q7_4 컴퓨터 사용시 부모님 태도4

4) 부모님은 나와 함께 컴퓨터를 사용하여 게임을 하거나 영화나 만화를 보려고 노력하시는 편이다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀그렇지 않다	1	564	51.7	51.7
그렇지 않은 편이다	2	244	22.4	22.4
그저 그렇다	3	144	13.2	13.2
그런 편이다	4	91	8.3	8.3
매우 그렇다	5	36	3.3	3.3
무응답	9	12	1.1	1.1
		1,091	100.0	100.0

q7_5 컴퓨터 사용시 부모님 태도5

5) 부모님과 나는 요즘 자주 접속하는 인터넷 사이트나 컴퓨터 게임에 대해 자주 이야기 한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀그렇지 않다	1	649	59.5	59.5
그렇지 않은 편이다	2	227	20.8	20.8
그저 그렇다	3	126	11.5	11.5
그런 편이다	4	52	4.8	4.8
매우 그렇다	5	28	2.6	2.6
무응답	9	9	0.8	0.8
		1,091	100.0	100.0

q7_6 컴퓨터 사용시 부모님 태도6

6) 나는 부모님의 컴퓨터사용에 대한 지나친 간섭 때문에 스트레스를 받는다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀그렇지 않다	1	683	62.6	62.6
그렇지 않은 편이다	2	200	18.3	18.3
그저 그렇다	3	109	10.0	10.0
그런 편이다	4	54	4.9	4.9

매우 그렇다	5	36	3.3	3.3
무응답	9	9	0.8	0.8
		1,091	100.0	100.0

q7_7 컴퓨터 사용시 부모님 태도7

7) 나는 부모님으로부터 컴퓨터사용 때문에 꾸중을 자주 듣는 편이다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀그렇지 않다	1	517	47.4	47.4
그렇지 않은 편이다	2	243	22.3	22.3
그저 그렇다	3	180	16.5	16.5
그런 편이다	4	103	9.4	9.4
매우 그렇다	5	40	3.7	3.7
무응답	9	8	0.7	0.7
		1,091	100.0	100.0

q8_1 보기음악듣기에서 옳은 행동1

8. 위의 글에서 민수와 은지의 행동은 옳은 건가요?

1) 개인간 파일공유사이트에서 음악파일을 다운받은 민수의 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아주 옳지 않다	1	478	43.8	43.8
옳지 않은 편이다	2	341	31.3	31.3
그저 그렇다	3	198	18.1	18.1
옳은 편이다	4	49	4.5	4.5
아주 옳다	5	24	2.2	2.2
무응답	9	1	0.1	0.1
		1,091	100.0	100.0

q8_2 보기(음악듣기)에서 옳은 행동2

2) 자신의 블로그에 음악파일을 올린 민수의 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아주 옳지 않다	1	495	45.4	45.4
옳지 않은 편이다	2	314	28.8	28.8
그저 그렇다	3	204	18.7	18.7
옳은 편이다	4	56	5.1	5.1
아주 옳다	5	19	1.7	1.7
무응답	9	3	0.3	0.3
		1,091	100.0	100.0

q8_3 보기(음악듣기)에서 옳은 행동3

3) 민수의 블로그에서 음악파일을 다운받은 은지의 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아주 옳지 않다	1	469	43.0	43.0
옳지 않은 편이다	2	338	31.0	31.0
그저 그렇다	3	222	20.3	20.3
옳은 편이다	4	41	3.8	3.8
아주 옳다	5	17	1.6	1.6
무응답	9	4	0.4	0.4
		1,091	100.0	100.0

q9_1 보기(음악듣기)에서 금지된 행동1

9. 위의 글에서 민수와 은지의 행동은 법으로 금지된 것인가요?

1) 개인간 파일공유사이트에서 음악을 다운받은 민수의 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
법으로 금지된 행동이 아니다	1	113	10.4	10.4
법으로 금지된 행동이다	2	671	61.5	61.5
잘모르겠다	3	304	27.9	27.9
무응답	9	3	0.3	0.3
		1,091	100.0	100.0

q9_2 보기(음악듣기)에서 금지된 행동2

2) 자신의 블로그에 음악을 올린 민수의 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
법으로 금지된 행동이 아니다	1	177	16.2	16.2
법으로 금지된 행동이다	2	598	54.8	54.8
잘모르겠다	3	313	28.7	28.7
무응답	9	3	0.3	0.3
		1,091	100.0	100.0

q9_3 보기(음악듣기)에서 금지된 행동3

3) 민수의 블로그에서 음악을 다운받은 은지의 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
법으로 금지된 행동이 아니다	1	131	12.0	12.0
법으로 금지된 행동이다	2	601	55.1	55.1
잘모르겠다	3	355	32.5	32.5
무응답	9	4	0.4	0.4
		1,091	100.0	100.0

q10 보기(음악듣기) 상황을 알게 된다면 그 사람의 기분상태

10) 만일, 그 음악을 만든 사람이 민수와 은지가 마음대로 다운받은 상황을 알게 된다면 그 사람의 기분은 어떨까요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아무렇지 않음	1	49	4.5	4.5
아주 조금 나쁨	2	54	4.9	4.9
조금 나쁨	3	177	16.2	16.2
많이 나쁨	4	297	27.2	27.2
아주 많이 나쁨	5	511	46.8	46.8
무응답	9	3	0.3	0.3
		1,091	100.0	100.0

q11 만일 이 상황(음악듣기에 응답자가 있게 된다면 기분상태

11) 만일, 여러분이 그 음악을 만든 사람이라면 여러분의 기분은 어떨까요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아무렇지 않음	1	108	9.9	9.9
아주 조금 나쁨	2	51	4.7	4.7
조금 나쁨	3	159	14.6	14.6
많이 나쁨	4	216	19.8	19.8
아주 많이 나쁨	5	555	50.9	50.9
무응답	9	2	0.2	0.2
		1,091	100.0	100.0

q12_1 보기(댓글올리기)에서 옳은 행동1

12. 위의 글에서 지은이의 행동이 옳은 건가요?

1) 병수사진에 심한 욕설을 하며 댓글을 올린 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아주 옳지 않다	1	921	84.4	84.4
옳지 않은 편이다	2	145	13.3	13.3
그저 그렇다	3	20	1.8	1.8
옳은 편이다	4	3	0.3	0.3
무응답	9	2	0.2	0.2
		1,091	100.0	100.0

q12_2 보기(댓글올리기)에서 옳은 행동2

2) 남이 쓴 병수의 어릴 적 이야기를 그대로 복사해서 다른 사이트에 올린 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아주 옳지 않다	1	875	80.2	80.2
옳지 않은 편이다	2	171	15.7	15.7
그저 그렇다	3	35	3.2	3.2
옳은 편이다	4	3	0.3	0.3
무응답	9	7	0.6	0.6
		1,091	100.0	100.0

q13_1 보기(댓글올리기)에서 금지된 행동1

13. 위의 글에서 지은이의 행동이 법으로 금지된 행동인가요?
 1) 병수사진에 심한 욕설을 하며 댓글을 올린 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
법으로 금지된 행동이 아니다	1	86	7.9	7.9
법으로 금지된 행동이다	2	818	75.0	75.0
잘모르겠다	3	185	17.0	17.0
무응답	9	2	0.2	0.2
		1,091	100.0	100.0

q13_2 보기(댓글올리기)에서 금지된 행동2

2) 남이 쓴 병수의 어릴 적 이야기를 그대로 복사해서 다른 사이트에 올린 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
법으로 금지된 행동이 아니다	1	88	8.1	8.1
법으로 금지된 행동이다	2	704	64.5	64.5
잘모르겠다	3	293	26.9	26.9
무응답	9	6	0.5	0.5
		1,091	100.0	100.0

q14 보기(댓글올리기) 상황을 알게 된다면 병수의 기분상태

14) 만일, 병수가 자신의 사진에 대해 지은이가 쓴 댓글을 보거나 자신의 어릴 적 이야기로 인해 좋지 않은 소문이 퍼진다면 병수의 기분이 어떨까요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아무렇지 않음	1	4	0.4	0.4
아주 조금 나쁨	2	12	1.1	1.1
조금 나쁨	3	34	3.1	3.1
많이 나쁨	4	144	13.2	13.2
아주 많이 나쁨	5	894	81.9	81.9
무응답	9	3	0.3	0.3
		1,091	100.0	100.0

q15 만일 이 상황(댓글올리기)에 응답자가 있게 된다면 기분상태

15) 만일, 여러분이 병수라면 여러분의 기분은 어떨까요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아무렇지 않음	1	9	0.8	0.8
아주 조금 나쁨	2	11	1.0	1.0
조금 나쁨	3	28	2.6	2.6
많이 나쁨	4	138	12.6	12.6
아주 많이 나쁨	5	903	82.8	82.8
무응답	9	2	0.2	0.2
		1,091	100.0	100.0

q16_1 보기(온라인 게임에서 옳은 행동1

16. 위의 글에서 준이의 행동이 옳은 건가요?

1) 몰래 범이의 아이디로 접속한 준이의 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아주 옳지 않다	1	927	85.0	85.0
옳지 않은 편이다	2	132	12.1	12.1
그저 그렇다	3	22	2.0	2.0
옳은 편이다	4	4	0.4	0.4
아주 옳다	5	4	0.4	0.4
무응답	9	2	0.2	0.2
		1,091	100.0	100.0

q16_2 보기(온라인 게임에서 옳은 행동2

2) 범이의 게임아이템을 가지고 온 준이의 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아주 옳지 않다	1	932	85.4	85.4
옳지 않은 편이다	2	124	11.4	11.4
그저 그렇다	3	24	2.2	2.2
옳은 편이다	4	2	0.2	0.2
아주 옳다	5	5	0.5	0.5
무응답	9	4	0.4	0.4
		1,091	100.0	100.0

q17_1 보기(온라인 게임)에서 금지된 행동1

17. 위의 글에서 범이의 아이디로 접속하여 게임 아이템을 몰래 가지고 온 준이의 행동은 법으로 금지되어 있나요?

1) 몰래 범이의 아이디로 접속한 준이의 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
법으로 금지된 행동이 아니다	1	81	7.4	7.4
법으로 금지된 행동이다	2	829	76.0	76.0
잘모르겠다	3	178	16.3	16.3
무응답	9	3	0.3	0.3
		1,091	100.0	100.0

q17_2 보기(온라인 게임)에서 금지된 행동2

2) 범이의 게임아이템을 가지고 온 준이의 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
법으로 금지된 행동이 아니다	1	154	14.1	14.1
법으로 금지된 행동이다	2	644	59.0	59.0
잘모르겠다	3	288	26.4	26.4
무응답	9	5	0.5	0.5
		1,091	100.0	100.0

q18 보기(온라인 게임)에서 자신의 아이템이 없어진 것을 알게 된다면 범이의 기분상태

18) 만일, 범이가 게임을 하려고 들어갔는데 자신의 아이템이 없어진 것을 알면 범이의 기분은 어떨까요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아무렇지 않음	1	7	0.6	0.6
아주 조금 나쁨	2	9	0.8	0.8
조금 나쁨	3	36	3.3	3.3
많이 나쁨	4	194	17.8	17.8
아주 많이 나쁨	5	844	77.4	77.4
무응답	9	1	0.1	0.1
		1,091	100.0	100.0

q19 만일 이 상황(온라인 게임에 응답자가 있게 된다면 기분상태

19) 만일, 여러분이 범이라면 여러분의 기분은 어떨까요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아무렇지 않음	1	14	1.3	1.3
아주 조금 나쁨	2	13	1.2	1.2
조금 나쁨	3	42	3.8	3.8
많이 나쁨	4	133	12.2	12.2
아주 많이 나쁨	5	888	81.4	81.4
무응답	9	1	0.1	0.1
		1,091	100.0	100.0

q20_1 보기(게임아이템)에서 옳은 행동1

20. 위의 글에서 서준이의 행동이 옳은 건가요?

1) 게임아이템을 팔 생각이 없으면서 게임 아이템을 팔겠다고 글을 올린 서준이의 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아주 옳지 않다	1	667	61.1	61.1
옳지 않은 편이다	2	289	26.5	26.5
그저 그렇다	3	125	11.5	11.5
옳은 편이다	4	5	0.5	0.5
아주 옳다	5	3	0.3	0.3
무응답	9	2	0.2	0.2
		1,091	100.0	100.0

q20_2 보기(게임아이템)에서 옳은 행동2

2) 게임아이템을 팔 생각이 없으면서 돈만 받은 서준이의 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아주 옳지 않다	1	873	80.0	80.0
옳지 않은 편이다	2	157	14.4	14.4
그저 그렇다	3	50	4.6	4.6
옳은 편이다	4	3	0.3	0.3
아주 옳다	5	3	0.3	0.3
무응답	9	5	0.5	0.5
		1,091	100.0	100.0

q21_1 보기(게임아이템)에서 금지된 행동1

21. 위의 글에서 서준이의 행위는 법으로 금지되어 있나요?

1) 게임아이템을 팔 생각이 없으면서 게임아이템을 팔겠다고 글을 올린 서준이의 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
법으로 금지된 행동이 아니다	1	198	18.1	18.1
법으로 금지된 행동이다	2	510	46.7	46.7
잘모르겠다	3	380	34.8	34.8
무응답	9	3	0.3	0.3
		1,091	100.0	100.0

q21_2 보기(게임아이템)에서 금지된 행동2

2) 게임아이템을 팔 생각이 없으면서 돈만 받은 서준이의 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
법으로 금지된 행동이 아니다	1	79	7.2	7.2
법으로 금지된 행동이다	2	757	69.4	69.4
잘모르겠다	3	251	23.0	23.0
무응답	9	4	0.4	0.4
		1,091	100.0	100.0

q22 보기(게임아이템)에서 돈을 주고 서준이로부터 게임아이템을 받지 못했다면 그 사람의 기분상 태

22) 만일, 서준이가 올린 글을 보고 어떤 사람이 게임아이템을 사기 위해 서준이에게 돈을 주었지만 서준이로부터 게임아이템을 받지 못했다면 그 사람의 기분은 어떨까요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아무렇지 않음	1	9	0.8	0.8
아주 조금 나쁨	2	5	0.5	0.5
조금 나쁨	3	41	3.8	3.8
많이 나쁨	4	171	15.7	15.7
아주 많이 나쁨	5	860	78.8	78.8
무응답	9	5	0.5	0.5
		1,091	100.0	100.0

q23 만일 이 상황(게임아이템)에 응답자가 있게 된다면 기분상태

23) 만일, 여러분이 게임아이템을 사기 위해 누군가에게 돈을 보냈지만 게임아이템을 받지 못했다면 여러분의 기분은 어떨까요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아무렇지 않음	1	12	1.1	1.1
아주 조금 나쁨	2	11	1.0	1.0
조금 나쁨	3	41	3.8	3.8
많이 나쁨	4	124	11.4	11.4
아주 많이 나쁨	5	901	82.6	82.6
무응답	9	2	0.2	0.2
		1,091	100.0	100.0

q24 지난 6개월간 내 홈페이지나 블로그에 음악이나 사진, 영화, 컴퓨터 프로그램을 올리거나 링크 시킨 적이 있는지 여부

24) 내 홈페이지나 블로그에 음악이나 사진, 영화, 컴퓨터 프로그램을 올리거나 링크시킨 적이 있다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
있다	1	277	25.4	25.4
없다	2	814	74.6	74.6
		1,091	100.0	100.0

q24a [횟수] 내 홈페이지나 블로그에 음악이나 사진, 영화, 컴퓨터 프로그램을 올리거나 링크시킨 적이 있다

24) 내 홈페이지나 블로그에 음악이나 사진, 영화, 컴퓨터 프로그램을 올리거나 링크시킨 적이 있다
 : 있다 → (_____ 회)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1회	1	33	3.0	11.9
2회	2	38	3.5	13.7
3회	3	39	3.6	14.1
4회	4	14	1.3	5.1
5회	5	31	2.8	11.2
6회	6	6	0.5	2.2
7회	7	4	0.4	1.4
8회	8	1	0.1	0.4

10회	10	27	2.5	9.7
11회	11	3	0.3	1.1
12회	12	3	0.3	1.1
13회	13	2	0.2	0.7
14회	14	2	0.2	0.7
15회	15	8	0.7	2.9
16회	16	1	0.1	0.4
17회	17	1	0.1	0.4
20회	20	14	1.3	5.1
23회	23	1	0.1	0.4
24회	24	1	0.1	0.4
25회	25	5	0.5	1.8
30회	30	3	0.3	1.1
45회	45	2	0.2	0.7
50회	50	4	0.4	1.4
55회	55	1	0.1	0.4
60회	60	1	0.1	0.4
70회	70	1	0.1	0.4
80회	80	1	0.1	0.4
100회	100	7	0.6	2.5
500회	500	1	0.1	0.4
무응답	999	22	2.0	7.9
비해당	0	814	74.6	
		1,091	100.0	100.0

q24_1 링크시킨 이유1

24-1. 다음은 홈페이지나 블로그에 음악이나 영화, 컴퓨터 프로그램을 올리거나 링크시킨 이유들입니다. 각 문항을 잘 읽고 자신의 생각에 따라 응답해주세요.

1) 내가 듣거나 보거나 사용하기 위해

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	213	19.5	76.9
아니다	2	64	5.9	23.1
비해당	0	814	74.6	
		1,091	100.0	100.0

q24_2 링크시킴 이유2

2) 다른 사람에게 들려주거나 보여주기 위해

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	176	16.1	63.5
아니다	2	101	9.3	36.5
비해당	0	814	74.6	
		1,091	100.0	100.0

q24_3 링크시킴 이유3

3) 나의 홈페이지나 블로그의 방문자 수를 늘리기 위해

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	88	8.1	31.8
아니다	2	189	17.3	68.2
비해당	0	814	74.6	
		1,091	100.0	100.0

q24_4 링크시킴 이유4

4) 그냥 재미로

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	88	8.1	31.8
아니다	2	189	17.3	68.2
비해당	0	814	74.6	
		1,091	100.0	100.0

q24_5 링크시킴 이유5

5) 누구나 다 하니까

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	82	7.5	29.6
아니다	2	195	17.9	70.4
비해당	0	814	74.6	
		1,091	100.0	100.0

q24_6 링크시킨 이유6

6) 하면 안되는 행동인줄 몰라서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	79	7.2	28.5
아니다	2	198	18.1	71.5
비해당	0	814	74.6	
		1,091	100.0	100.0

q25 인터넷에서 유료 콘텐츠를 무료로 다운받아 사용한 적이 있는지 여부

25) 인터넷에서 유료의 음악이나 만화, 영화, 드라마, 컴퓨터 프로그램을 돈을 내지 않고 다운 받아 사용한 적이 있다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
있다	1	340	31.2	31.2
없다	2	751	68.8	68.8
		1,091	100.0	100.0

q25a [횟수] 인터넷에서 유료 콘텐츠를 무료로 다운받아 사용한 적이 있는지 여부

25) 인터넷에서 유료의 음악이나 만화, 영화, 드라마, 컴퓨터 프로그램을 돈을 내지 않고 다운 받아 사용한 적이 있다
 : 있다 → (_____ 회)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1회	1	41	3.8	12.1
2회	2	43	3.9	12.6
3회	3	35	3.2	10.3
4회	4	16	1.5	4.7
5회	5	31	2.8	9.1
6회	6	6	0.5	1.8
7회	7	2	0.2	0.6
8회	8	3	0.3	0.9
9회	9	1	0.1	0.3
10회	10	30	2.7	8.8
11회	11	1	0.1	0.3
12회	12	1	0.1	0.3

13회	13	3	0.3	0.9
15회	15	7	0.6	2.1
18회	18	2	0.2	0.6
19회	19	1	0.1	0.3
20회	20	17	1.6	5.0
21회	21	1	0.1	0.3
23회	23	2	0.2	0.6
24회	24	1	0.1	0.3
25회	25	2	0.2	0.6
30회	30	8	0.7	2.4
35회	35	1	0.1	0.3
40회	40	2	0.2	0.6
41회	41	1	0.1	0.3
46회	46	1	0.1	0.3
50회	50	4	0.4	1.2
56회	56	1	0.1	0.3
57회	57	1	0.1	0.3
60회	60	1	0.1	0.3
70회	70	3	0.3	0.9
80회	80	1	0.1	0.3
100회	100	14	1.3	4.1
150회	150	1	0.1	0.3
200회	200	1	0.1	0.3
300회	300	2	0.2	0.6
600회	600	2	0.2	0.6
무응답	999	50	4.6	14.7
비해당	0	751	68.8	
		1,091	100.0	100.0

q25_1 돈을 내지 않고 사용한 이유1

25-1) 다음은 인터넷에서 음악이나 영화, 컴퓨터 프로그램을 돈을 내지 않고 다운받아 사용한 이유들입니다. 각 문항을 잘 읽고 자신의 생각에 따라 응답해주세요.

1) 공짜니까

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	279	25.6	82.1
아니다	2	59	5.4	17.4
무응답	9	2	0.2	0.6
비해당	0	751	68.8	
		1,091	100.0	100.0

q25_2 돈을 내지 않고 사용한 이유2

2) 언제 어디서든 편하게 듣거나 볼 수 있어서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	239	21.9	70.3
아니다	2	99	9.1	29.1
무응답	9	2	0.2	0.6
비해당	0	751	68.8	
		1,091	100.0	100.0

q25_3 돈을 내지 않고 사용한 이유3

3) 정품과 복제품의 품질 차이가 없어서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	152	13.9	44.7
아니다	2	186	17.0	54.7
무응답	9	2	0.2	0.6
비해당	0	751	68.8	
		1,091	100.0	100.0

q25_4 돈을 내지 않고 사용한 이유4

4) 정품이 너무 비싸서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	191	17.5	56.2
아니다	2	147	13.5	43.2
무응답	9	2	0.2	0.6
비해당	0	751	68.8	
		1,091	100.0	100.0

q25_5 돈을 내지 않고 사용한 이유5

5) 그냥 재미로

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	57	5.2	16.8
아니다	2	281	25.8	82.6
무응답	9	2	0.2	0.6
비해당	0	751	68.8	
		1,091	100.0	100.0

q25_6 돈을 내지 않고 사용한 이유6

6) 누구나 다 하니까

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	134	12.3	39.4
아니다	2	204	18.7	60.0
무응답	9	2	0.2	0.6
비해당	0	751	68.8	
		1,091	100.0	100.0

q25_7 돈을 내지 않고 사용한 이유7

7) 하면 안되는 행동인줄 몰라서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	86	7.9	25.3
아니다	2	252	23.1	74.1
무응답	9	2	0.2	0.6
비해당	0	751	68.8	
		1,091	100.0	100.0

q26 인터넷이나 게임을 하면서 상대방에게 욕을 하거나 무서운 말로 겁을 준 적이 있는지 여부

26) 인터넷이나 게임을 하면서 상대방에게 심한 욕을 하거나 무서운 말로 겁을 준 적이 있다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
있다	1	385	35.3	35.3
없다	2	706	64.7	64.7
		1,091	100.0	100.0

q26a [횟수] 인터넷이나 게임을 하면서 상대방에게 욕을 하거나 무서운 말로 겁을 준 적이 있는지 여부

26) 인터넷이나 게임을 하면서 상대방에게 심한 욕을 하거나 무서운 말로 겁을 준 적이 있다
 : 있다 → (_____회)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1회	1	51	4.7	13.2
2회	2	51	4.7	13.2
3회	3	48	4.4	12.5
4회	4	12	1.1	3.1
5회	5	33	3.0	8.6
6회	6	4	0.4	1.0
7회	7	4	0.4	1.0
8회	8	7	0.6	1.8
9회	9	1	0.1	0.3
10회	10	29	2.7	7.5
11회	11	1	0.1	0.3
12회	12	6	0.5	1.6

13회	13	1	0.1	0.3
14회	14	1	0.1	0.3
15회	15	4	0.4	1.0
17회	17	1	0.1	0.3
19회	19	1	0.1	0.3
20회	20	13	1.2	3.4
21회	21	1	0.1	0.3
24회	24	1	0.1	0.3
25회	25	4	0.4	1.0
30회	30	8	0.7	2.1
35회	35	2	0.2	0.5
40회	40	1	0.1	0.3
45회	45	1	0.1	0.3
50회	50	9	0.8	2.3
54회	54	1	0.1	0.3
60회	60	1	0.1	0.3
80회	80	2	0.2	0.5
87회	87	1	0.1	0.3
95회	95	1	0.1	0.3
100회	100	10	0.9	2.6
150회	150	2	0.2	0.5
170회	170	1	0.1	0.3
180회	180	1	0.1	0.3
193회	193	1	0.1	0.3
200회	200	2	0.2	0.5
500회	500	1	0.1	0.3
600회	600	1	0.1	0.3
800회	800	1	0.1	0.3
900회	900	1	0.1	0.3
무응답	999	63	5.8	16.4
비해당	0	706	64.7	
		1,091	100.0	100.0

q26_1 겁을 준 이유1

26-1. 다음은 인터넷이나 게임을 하면서 남에게 욕을 하거나 무서운 말로 겁을 준 이유들입니다. 각 문항을 잘 읽고 자신의 생각에 따라 응답해주세요.

1) 그 사람이 그냥 싫어서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	97	8.9	25.2
아니다	2	287	26.3	74.5
무응답	9	1	0.1	0.3
비해당	0	706	64.7	
		1,091	100.0	100.0

q26_2 겁을 준 이유2

2) 그 사람이 나에게 잘못했기 때문에 혼내주기 위해

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	247	22.6	64.2
아니다	2	137	12.6	35.6
무응답	9	1	0.1	0.3
비해당	0	706	64.7	
		1,091	100.0	100.0

q26_3 겁을 준 이유3

3) 그 사람이 먼저 나에게 욕을 하고 겁을 줘서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	331	30.3	86.0
아니다	2	53	4.9	13.8
무응답	9	1	0.1	0.3
비해당	0	706	64.7	
		1,091	100.0	100.0

q26_4 겁을 준 이유4

4) 내가 다른 사람에게 당한 적이 있기 때에 또 다른사람에게 똑같이 해주고 싶어서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	60	5.5	15.6
아니다	2	324	29.7	84.2
무응답	9	1	0.1	0.3
비해당	0	706	64.7	
		1,091	100.0	100.0

q26_5 겁을 준 이유5

5) 그냥 재미로

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	46	4.2	11.9
아니다	2	338	31.0	87.8
무응답	9	1	0.1	0.3
비해당	0	706	64.7	
		1,091	100.0	100.0

q26_6 겁을 준 이유6

6) 누구나 다 하니까

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	54	4.9	14.0
아니다	2	330	30.2	85.7
무응답	9	1	0.1	0.3
비해당	0	706	64.7	
		1,091	100.0	100.0

q26_7 겁을 준 이유7

7) 하면 안 되는 행동인줄 몰라서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	23	2.1	6.0
아니다	2	361	33.1	93.8
무응답	9	1	0.1	0.3
비해당	0	706	64.7	
		1,091	100.0	100.0

q27 인터넷이나 게임을 하면서 나쁜 소문을 퍼뜨린 적이 있는지 여부

27) 인터넷이나 게임을 하면서 나쁜 소문을 퍼뜨린 적이 있다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
있다	1	51	4.7	4.7
없다	2	1,040	95.3	95.3
		1,091	100.0	100.0

q27a [횟수]인터넷이나 게임을 하면서 나쁜 소문을 퍼뜨린 적이 있다

27) 인터넷이나 게임을 하면서 나쁜 소문을 퍼뜨린 적이 있다
 : 있다 → (_____회)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1회	1	18	1.6	35.3
2회	2	9	0.8	17.6
3회	3	7	0.6	13.7
4회	4	2	0.2	3.9
5회	5	3	0.3	5.9
6회	6	1	0.1	2.0
7회	7	1	0.1	2.0
9회	9	1	0.1	2.0
10회	10	2	0.2	3.9
20회	20	3	0.3	5.9
35회	35	1	0.1	2.0
100회	100	1	0.1	2.0

무응답	999	2	0.2	3.9
비해당	0	1,040	95.3	
		1,091	100.0	100.0

q27_1 나쁜 소문을 퍼뜨린 이유1

27-1. 다음은 인터넷이나 게임을 하면서 나쁜 소문을 퍼뜨린 이유들입니다. 각 문항을 잘 읽고 자신의 생각에 따라 응답해주세요.

1) 그 사람이 그냥 싫어서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	23	2.1	45.1
아니다	2	27	2.5	52.9
무응답	9	1	0.1	2.0
비해당	0	1,040	95.3	
		1,091	100.0	100.0

q27_2 나쁜 소문을 퍼뜨린 이유2

2) 그 사람이 나에게 잘못했기 때문에 혼내주기 위해

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	35	3.2	68.6
아니다	2	15	1.4	29.4
무응답	9	1	0.1	2.0
비해당	0	1,040	95.3	
		1,091	100.0	100.0

q27_3 나쁜 소문을 퍼뜨린 이유3

3) 그 사람이 먼저 내 소문을 퍼뜨려서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	25	2.3	49.0
아니다	2	25	2.3	49.0
무응답	9	1	0.1	2.0
비해당	0	1,040	95.3	
		1,091	100.0	100.0

q27_4 나쁜 소문을 퍼뜨린 이유4

4) 내가 다른사람에게 당한적이 있어서 또 다른 사람에게 똑같이 해주고 싶어서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	9	0.8	17.6
아니다	2	40	3.7	78.4
무응답	9	2	0.2	3.9
비해당	0	1,040	95.3	
		1,091	100.0	100.0

q27_5 나쁜 소문을 퍼뜨린 이유5

5) 그냥 재미로

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	12	1.1	23.5
아니다	2	38	3.5	74.5
무응답	9	1	0.1	2.0
비해당	0	1,040	95.3	
		1,091	100.0	100.0

q27_6 나쁜 소문을 퍼뜨린 이유6

6) 누구나 다 하니까

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	6	0.5	11.8
아니다	2	44	4.0	86.3
무응답	9	1	0.1	2.0
비해당	0	1,040	95.3	
		1,091	100.0	100.0

q28 친구나 다른 사람의 게임아이템이나 사이버머니를 몰래 가져온 적이 있는지 여부

28) 친구나 다른 사람의 게임아이템이나 사이버머니를 몰래 가져온 적이 있다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
있다	1	53	4.9	4.9
없다	2	1,038	95.1	95.1
		1,091	100.0	100.0

q28a [횟수] 친구나 다른 사람의 게임아이템이나 사이버머니를 몰래 가져온 적이 있다

28) 친구나 다른 사람의 게임아이템이나 사이버머니를 몰래 가져온 적이 있다
 : 있다 → (_____ 회)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1회	1	31	2.8	58.5
2회	2	4	0.4	7.5
3회	3	5	0.5	9.4
10회	10	1	0.1	1.9
17회	17	1	0.1	1.9
20회	20	1	0.1	1.9
35회	35	1	0.1	1.9
무응답	999	9	0.8	17.0
비해당	0	1,038	95.1	
		1,091	100.0	100.0

q28_1 몰래 가져온 이유1

28-1. 다음은 친구나 다른 사람의 게임아이템이나 사이버머니를 몰래 가져온 이유들입니다.
 각 문항을 잘 읽고 자신의 생각에 따라 응답해주세요.

1) 좋은 게임아이템을 갖고 싶어서 (사이버머니를 많이 갖고 싶어서)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	36	3.3	67.9
아니다	2	17	1.6	32.1
비해당	0	1,038	95.1	
		1,091	100.0	100.0

q28_2 몰래 가져온 이유2

2) 친구나 다른 사람을 괴롭히기 위해서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	4	0.4	7.5
아니다	2	49	4.5	92.5
비해당	0	1,038	95.1	
		1,091	100.0	100.0

q28_3 몰래 가져온 이유3

3) 그 사람이 먼저 내 게임아아템이나 사이버머니를 가지고 가서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	26	2.4	49.1
아니다	2	27	2.5	50.9
비해당	0	1,038	95.1	
		1,091	100.0	100.0

q28_4 몰래 가져온 이유4

4) 내가 다른 사람에게 당한 적이 있어서 또 다른 사람에게 똑같이 해주고 싶어서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	11	1.0	20.8
아니다	2	42	3.8	79.2
비해당	0	1,038	95.1	
		1,091	100.0	100.0

q28_5 몰래 가져온 이유5

5) 그냥 재미로

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	8	0.7	15.1
아니다	2	45	4.1	84.9
비해당	0	1,038	95.1	
		1,091	100.0	100.0

q28_6 몰래 가져온 이유6

6) 누구나 다 하니까

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	5	0.5	9.4
아니다	2	48	4.4	90.6
비해당	0	1,038	95.1	
		1,091	100.0	100.0

q28_7 몰래 가져온 이유7

7) 하면 안 되는 행동인줄 몰라서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	5	0.5	9.4
아니다	2	48	4.4	90.6
비해당	0	1,038	95.1	
		1,091	100.0	100.0

q29 물건이나 게임아이템을 팔 생각이 없지만 팔겠다고 하면서 상대방에게 돈을 받으려고 했거나 받은 적이 있는지 여부

29) 물건이나 게임아이템을 팔 생각이 없지만 팔겠다고 하면서 상대방에게 돈을 받으려고 했거나 받은 적이 있다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
있다	1	45	4.1	4.1
없다	2	1,046	95.9	95.9
		1,091	100.0	100.0

q29a [횟수] 물건이나 게임아이템을 팔 생각이 없지만 팔겠다고 하면서 상대방에게 돈을 받으려고 했거나 받은 적이 있다

29) 물건이나 게임아이템을 팔 생각이 없지만 팔겠다고 하면서 상대방에게 돈을 받으려고 했거나 받은 적이 있다

: 있다 → (_____ 회)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1 회	1	13	1.2	28.9
2 회	2	10	0.9	22.2
3 회	3	4	0.4	8.9

5 회	5	2	0.2	4.4
7 회	7	1	0.1	2.2
10 회	10	1	0.1	2.2
15 회	15	1	0.1	2.2
30 회	30	1	0.1	2.2
50 회	50	1	0.1	2.2
100 회	100	1	0.1	2.2
300 회	300	1	0.1	2.2
무응답	999	9	0.8	20.0
비해당	0	1,046	95.9	
		1,091	100.0	100.0

q29_1 돈을 받은 이유1

29-1. 다음은 물건이나 게임 아이템을 판다고 하고 돈만 받으려고 했거나 받은 이유들입니다. 각 문항을 잘 읽고 자신의 생각에 따라 응답해주세요.

1) 돈이 필요해서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	36	3.3	80.0
아니다	2	9	0.8	20.0
비해당	0	1,046	95.9	
		1,091	100.0	100.0

q29_2 돈을 받은 이유2

2) 친구나 다른 사람을 괴롭혀주기 위해서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	3	0.3	6.7
아니다	2	42	3.8	93.3
비해당	0	1,046	95.9	
		1,091	100.0	100.0

q29_3 돈을 받은 이유3

3) 상대방이 먼저 나를 속이려 해서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	16	1.5	35.6
아니다	2	29	2.7	64.4
비해당	0	1,046	95.9	
		1,091	100.0	100.0

q29_4 돈을 받은 이유4

4) 다른 사람에게 당한 적이 있어서 또 다른 사람에게 똑같이 해주고 싶어서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	15	1.4	33.3
아니다	2	30	2.7	66.7
비해당	0	1,046	95.9	
		1,091	100.0	100.0

q29_5 돈을 받은 이유5

5) 그냥 재미로

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	10	0.9	22.2
아니다	2	35	3.2	77.8
비해당	0	1,046	95.9	
		1,091	100.0	100.0

q29_6 돈을 받은 이유6

6) 누구나 다 하니까

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	10	0.9	22.2
아니다	2	35	3.2	77.8
비해당	0	1,046	95.9	
		1,091	100.0	100.0

q29_7 돈을 받은 이유7

7) 하면 안 되는 행동인줄 몰라서

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	11	1.0	24.4
아니다	2	34	3.1	75.6
비해당	0	1,046	95.9	
		1,091	100.0	100.0

q30 위 행동들 중 처음으로 한 행동

30) 다음의 행동 가운데 처음으로 한 행동은 무엇인가요? (하나만 선택해 주세요)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
내 홈페이지나 블로그에 음악이나 영화, 컴퓨터 프로그램을 올리거나 링크	1	166	15.2	15.2
인터넷에서 유료의 음악, 만화, 영화, 드라마, 컴퓨터 프로그램을 돈을 내지 않고 다운받아 사용	2	207	19.0	19.0
인터넷이나 게임을 하면서 심한 욕을 하거나 무서운 말로 겁을 줌	3	216	19.8	19.8
인터넷이나 게임을 하면서 나쁜 소문을 퍼뜨림	4	6	0.5	0.5
친구나 다른 사람의 게임아이템이나 사이버머니를 몰래 가져온 적 있음	5	14	1.3	1.3
물건이나 게임아이템을 팔 생각이 없지만 팔겠다고 하면서 상대방에게 돈을 받으려고 했거나 받은 적 있음	6	12	1.1	1.1
모두 한적 없음	7	401	36.8	36.8
무응답	9	69	6.3	6.3
		1,091	100.0	100.0

q30_1 그 행동을 한 시기

30-1) 그렇다면, 그 행동을 처음으로 한 때는 언제였나요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
초등학교 입학 전에	1	2	0.2	0.3
초등학교 1학년 때	2	6	0.5	1.0
초등학교 2학년 때	3	17	1.6	2.7
초등학교 3학년 때	4	58	5.3	9.3
초등학교 4학년 때	5	122	11.2	19.6

초등학교 5학년 때	6	206	18.9	33.2
초등학교 6학년 때	7	166	15.2	26.7
중학교 1학년 때	8	39	3.6	6.3
무응답	9	5	0.5	0.8
비해당	0	470	43.1	
		1,091	100.0	100.0

q31a1 다른사람에게 당한 경험1

31. 인터넷(게임 포함)을 할 때 다른 사람으로부터 다음과 같은 행동을 당한 적이 있나요?

1) 내가 찍어서 블로그에 올린 사진(혹은 내가 쓴 글)이 나도 모르는 사이에 다른 사람(친구, 가족포함) 블로그에 올라간 적 있다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
있다	1	99	9.1	9.1
없다	2	992	90.9	90.9
		1,091	100.0	100.0

q31a2 다른사람에게 당한 경험1: [횟수]

1) 내가 찍어서 블로그에 올린 사진(혹은 내가 쓴 글)이 나도 모르는 사이에 다른 사람(친구, 가족포함) 블로그에 올라간 적 있다

: 있다 → (회)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1회	1	29	2.7	29.3
2회	2	19	1.7	19.2
3회	3	17	1.6	17.2
4회	4	6	0.5	6.1
5회	5	6	0.5	6.1
6회	6	2	0.2	2.0
9회	9	1	0.1	1.0
10회	10	4	0.4	4.0
11회	11	1	0.1	1.0
12회	12	1	0.1	1.0
15회	15	1	0.1	1.0
31회	31	1	0.1	1.0
60회	60	1	0.1	1.0
71회	71	1	0.1	1.0

200회	200	1	0.1	1.0
무응답	99	8	0.7	8.1
비해당	0	992	90.9	
		1,091	100.0	100.0

q31b1 다른사람에게 당한 경험2

2) 인터넷(게임 포함)을 할 때 다른 사람으로부터 심한 욕을 들었거나 무서운 말을 들어서 겁을 먹은 적이 있다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
있다	1	362	33.2	33.2
없다	2	729	66.8	66.8
		1,091	100.0	100.0

q31b2 다른사람에게 당한 경험2: [횟수]

2) 인터넷(게임 포함)을 할 때 다른 사람으로부터 심한 욕을 들었거나 무서운 말을 들어서 겁을 먹은 적이 있다
: 있다 → (회)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1회	1	80	7.3	22.1
2회	2	56	5.1	15.5
3회	3	62	5.7	17.1
4회	4	10	0.9	2.8
5회	5	31	2.8	8.6
6회	6	8	0.7	2.2
7회	7	3	0.3	0.8
8회	8	2	0.2	0.6
9회	9	1	0.1	0.3
10회	10	24	2.2	6.6
11회	11	1	0.1	0.3
12회	12	2	0.2	0.6
13회	13	2	0.2	0.6
15회	15	9	0.8	2.5
19회	19	1	0.1	0.3
20회	20	4	0.4	1.1
23회	23	1	0.1	0.3

28회	28	1	0.1	0.3
30회	30	3	0.3	0.8
35회	35	2	0.2	0.6
40회	40	2	0.2	0.6
41회	41	1	0.1	0.3
50회	50	4	0.4	1.1
70회	70	1	0.1	0.3
90회	90	1	0.1	0.3
100회	100	4	0.4	1.1
200회	200	1	0.1	0.3
무응답	99	45	4.1	12.4
비해당	0	729	66.8	
		1,091	100.0	100.0

q31c1 다른사람에게 당한 경험3

3) 인터넷 사이트를 통해 나의 나쁜 소문이 퍼진 적이 있다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
있다	1	42	3.8	3.8
없다	2	1,049	96.2	96.2
		1,091	100.0	100.0

q31c2 다른사람에게 당한 경험3: [횟수]

3) 인터넷 사이트를 통해 나의 나쁜 소문이 퍼진 적이 있다
: 있다 →(회)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1회	1	18	1.6	42.9
2회	2	9	0.8	21.4
3회	3	6	0.5	14.3
4회	4	1	0.1	2.4
5회	5	1	0.1	2.4
7회	7	1	0.1	2.4
15회	15	1	0.1	2.4
무응답	99	5	0.5	11.9
비해당	0	1,049	96.2	

1,091 100.0 100.0

q31d1 다른사람에게 당한 경험4

4) 내 게임아이템이나 사이버머니를 몰래 가져갔다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
있다	1	170	15.6	15.6
없다	2	921	84.4	84.4
		1,091	100.0	100.0

q31d2 다른사람에게 당한 경험4: [횟수]

4) 내 게임아이템이나 사이버머니를 몰래 가져갔다
: 있다 → (회)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1회	1	69	6.3	40.6
2회	2	31	2.8	18.2
3회	3	22	2.0	12.9
4회	4	7	0.6	4.1
5회	5	10	0.9	5.9
8회	8	2	0.2	1.2
9회	9	1	0.1	0.6
10회	10	5	0.5	2.9
12회	12	1	0.1	0.6
15회	15	1	0.1	0.6
20회	20	2	0.2	1.2
무응답	99	19	1.7	11.2
비해당	0	921	84.4	
		1,091	100.0	100.0

q31e1 다른사람에게 당한 경험5

5) 게임아이템(다른 물건 포함)을 사기위해 돈을 보냈지만 해당 게임아이템(물건)을 받지 못했다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
있다	1	124	11.4	11.4
없다	2	967	88.6	88.6
		1,091	100.0	100.0

q31e2 다른사람에게 당한 경험5: [횟수]

5) 게임아이템(다른 물건 포함)을 사기위해 돈을 보냈지만 해당 게임아이템(물건)을 받지 못했다
 : 있다 → (회)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1회	1	44	4.0	35.5
2회	2	21	1.9	16.9
3회	3	24	2.2	19.4
4회	4	3	0.3	2.4
5회	5	8	0.7	6.5
6회	6	1	0.1	0.8
7회	7	1	0.1	0.8
8회	8	3	0.3	2.4
9회	9	1	0.1	0.8
10회	10	3	0.3	2.4
20회	20	2	0.2	1.6
23회	23	1	0.1	0.8
30회	30	1	0.1	0.8
31회	31	2	0.2	1.6
43회	43	1	0.1	0.8
100회	100	1	0.1	0.8
무응답	99	7	0.6	5.6
비해당	0	967	88.6	
		1,091	100.0	100.0

q31_1 위 행동을 당한 후 취한 태도1

31-1. (31번의 5가지 중 1가지라도 경험한 적이 있다면) 그 후에 어떻게 했나요?
 1) 부모님이나 선생님에게 말했다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	73	6.7	13.7
아니다	2	456	41.8	85.9
무응답	9	2	0.2	0.4
비해당	0	560	51.3	
		1,091	100.0	100.0

q31_2 위 행동을 당한 후 취한 태도2

2) 친구에게 말했다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	245	22.5	46.1
아니다	2	284	26.0	53.5
무응답	9	2	0.2	0.4
비해당	0	560	51.3	
		1,091	100.0	100.0

q31_3 위 행동을 당한 후 취한 태도3

3) 해당 사이트에 신고하거나 글을 올렸다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	191	17.5	36.0
아니다	2	338	31.0	63.7
무응답	9	2	0.2	0.4
비해당	0	560	51.3	
		1,091	100.0	100.0

q31_4 위 행동을 당한 후 취한 태도4

4) 경찰(사이버수사대관련 사이트포함)에 신고했다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	26	2.4	4.9
아니다	2	502	46.0	94.5
무응답	9	3	0.3	0.6
비해당	0	560	51.3	
		1,091	100.0	100.0

q31_5 위 행동을 당한 후 취한 태도5

5) 내가 경험한 것처럼 다른 사람에게(혹은 그 사람에게) 하려고 했거나 했다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	57	5.2	10.7
아니다	2	472	43.3	88.9
무응답	9	2	0.2	0.4
비해당	0	560	51.3	
		1,091	100.0	100.0

q31_6 위 행동을 당한 후 취한 태도6

6) 어떻게 해야 할 지 몰랐다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	124	11.4	23.4
아니다	2	404	37.0	76.1
무응답	9	3	0.3	0.6
비해당	0	560	51.3	
		1,091	100.0	100.0

q31_7 위 행동을 당한 후 취한 태도7

7) 아무런 행동도 하지 않았다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	185	17.0	34.8
아니다	2	344	31.5	64.8
무응답	9	2	0.2	0.4
비해당	0	560	51.3	
		1,091	100.0	100.0

q31_8 위 행동을 당한 후 취한 태도8

8) 내가 범죄피해를 당한 것인지도 몰랐다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
그렇다	1	90	8.2	16.9
아니다	2	439	40.2	82.7
무응답	9	2	0.2	0.4
비해당	0	560	51.3	
		1,091	100.0	100.0

q32_1 자기평가1

32. 평소 여러분은 자신에 대해 어떻게 생각하나요?

1) 나는 무슨 일을 할 때 되는대로 계획 없이 하는 편이다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	205	18.8	18.8
그렇지 않은 편이다	2	314	28.8	28.8
그저 그렇다	3	358	32.8	32.8
그런 편이다	4	147	13.5	13.5
매우 그렇다	5	57	5.2	5.2
무응답	9	10	0.9	0.9
		1,091	100.0	100.0

q32_2 자기평가2

2) 나는 기분 내키는 대로 행동 한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	207	19.0	19.0
그렇지 않은 편이다	2	307	28.1	28.1
그저 그렇다	3	345	31.6	31.6
그런 편이다	4	169	15.5	15.5
매우 그렇다	5	51	4.7	4.7
무응답	9	12	1.1	1.1
		1,091	100.0	100.0

q32_3 자기평가3

3) 나는 충동적으로 행동하는 경우가 많다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	297	27.2	27.2
그렇지 않은 편이다	2	347	31.8	31.8
그저 그렇다	3	288	26.4	26.4
그런 편이다	4	109	10.0	10.0
매우 그렇다	5	33	3.0	3.0
무응답	9	17	1.6	1.6
		1,091	100.0	100.0

q32_4 자기평가4

4) 나는 나중에 일어날 일을 생각하지 않고 그냥 생각나는 대로 바로바로 행동한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	282	25.8	25.8
그렇지 않은 편이다	2	355	32.5	32.5
그저 그렇다	3	277	25.4	25.4
그런 편이다	4	125	11.5	11.5
매우 그렇다	5	40	3.7	3.7
무응답	9	12	1.1	1.1
		1,091	100.0	100.0

q32_5 자기평가5

5) 나는 자랑할 게 별로 없다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	228	20.9	20.9
그렇지 않은 편이다	2	289	26.5	26.5
그저 그렇다	3	374	34.3	34.3
그런 편이다	4	135	12.4	12.4
매우 그렇다	5	50	4.6	4.6
무응답	9	15	1.4	1.4
		1,091	100.0	100.0

q32_6 자기평가6

6) 전체적으로 나 자신에 대해 만족하지 못 한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	325	29.8	29.8
그렇지 않은 편이다	2	273	25.0	25.0
그저 그렇다	3	310	28.4	28.4
그런 편이다	4	114	10.4	10.4
매우 그렇다	5	52	4.8	4.8
무응답	9	17	1.6	1.6
		1,091	100.0	100.0

q32_7 자기평가7

7) 나는 부족한 점이 많다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	152	13.9	13.9
그렇지 않은 편이다	2	233	21.4	21.4
그저 그렇다	3	371	34.0	34.0
그런 편이다	4	238	21.8	21.8
매우 그렇다	5	84	7.7	7.7
무응답	9	13	1.2	1.2
		1,091	100.0	100.0

q32_8 자기평가8

8) 나는 내 자신이 좋지 못한 사람이라고 생각한다

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	369	33.8	33.8
그렇지 않은 편이다	2	317	29.1	29.1
그저 그렇다	3	275	25.2	25.2
그런 편이다	4	74	6.8	6.8
매우 그렇다	5	40	3.7	3.7
무응답	9	16	1.5	1.5
		1,091	100.0	100.0

q33a1 지난 6개월간 음주 여부

33. 지난 6개월 동안 다음과 같은 행동을 한 적이 있나요? 했다면 몇 번 정도 했나요?

1) 술 마시기

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
있다	1	75	6.9	6.9
없다	2	1,016	93.1	93.1
		1,091	100.0	100.0

q33a2 지난 6개월간 음주 횟수

1) 술 마시기

: 있다 → (회)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1회	1	39	3.6	52.0
2회	2	10	0.9	13.3
3회	3	11	1.0	14.7
4회	4	2	0.2	2.7
5회	5	5	0.5	6.7
7회	7	1	0.1	1.3
9회	9	2	0.2	2.7
10회	10	3	0.3	4.0
15회	15	1	0.1	1.3
20회	20	1	0.1	1.3

비해당	0	1,016	93.1		
		1,091	100.0	100.0	

q33b1 지난 6개월간 흡연 여부

2) 담배 피우기

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
있다	1	22	2.0	2.0
없다	2	1,069	98.0	98.0
		1,091	100.0	100.0

q33b2 지난 6개월간 흡연 횟수

2) 담배 피우기

: 있다 → (회)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1회	1	9	0.8	40.9
2회	2	3	0.3	13.6
3회	3	2	0.2	9.1
4회	4	1	0.1	4.5
5회	5	1	0.1	4.5
6회	6	1	0.1	4.5
10회	10	1	0.1	4.5
15회	15	1	0.1	4.5
35회	35	1	0.1	4.5
50회	50	1	0.1	4.5
무응답	99	1	0.1	4.5
비해당	0	1,069	98.0	
		1,091	100.0	100.0

q33c1 지난 6개월간 무단결석 유무

3) 무단결석

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
있다	1	23	2.1	2.1
없다	2	1,068	97.9	97.9
		1,091	100.0	100.0

q33c2 지난 6개월간 무단결석 횟수

3) 무단결석

: 있다 → (회)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1회	1	14	1.3	60.9
2회	2	3	0.3	13.0
3회	3	3	0.3	13.0
4회	4	1	0.1	4.3
5회	5	1	0.1	4.3
35회	35	1	0.1	4.3
비해당	0	1,068	97.9	
		1,091	100.0	100.0

q33d1 지난 6개월간 가출 유무

4) 가출

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
있다	1	37	3.4	3.4
없다	2	1,054	96.6	96.6
		1,091	100.0	100.0

q33d2 지난 6개월간 가출 횟수

4) 가출
 : 있다 →(회)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1회	1	27	2.5	73.0
2회	2	5	0.5	13.5
3회	3	3	0.3	8.1
6회	6	1	0.1	2.7
21회	21	1	0.1	2.7
비해당	0	1,054	96.6	
		1,091	100.0	100.0

q33e1 3지난 6개월간 남을 심하게 때리거나 괴롭힌 경험 유무

5) 남을 심하게 때리거나 괴롭히기(욕하거나 나쁜 소문 퍼뜨리기)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
있다	1	110	10.1	10.1
없다	2	981	89.9	89.9
		1,091	100.0	100.0

q33e2 3지난 6개월간 남을 심하게 때리거나 괴롭힌 경험 횟수

5) 남을 심하게 때리거나 괴롭히기(욕하거나 나쁜 소문 퍼뜨리기)
 : 있다 →(회)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1회	1	46	4.2	41.8
2회	2	20	1.8	18.2
3회	3	12	1.1	10.9
4회	4	3	0.3	2.7
5회	5	4	0.4	3.6
6회	6	3	0.3	2.7
8회	8	1	0.1	0.9
10회	10	4	0.4	3.6
11회	11	1	0.1	0.9
16회	16	1	0.1	0.9

20회	20	1	0.1	0.9
23회	23	1	0.1	0.9
35회	35	1	0.1	0.9
50회	50	1	0.1	0.9
80회	80	1	0.1	0.9
93회	93	1	0.1	0.9
100회	100	2	0.2	1.8
무응답	99	7	0.6	6.4
비해당	0	981	89.9	
		1,091	100.0	100.0

q33f1 지난 6개월간 남의 돈이나 물건 훔친 경험 유무

6) 남의 돈이나 물건 훔치기

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
있다	1	24	2.2	2.2
없다	2	1,067	97.8	97.8
		1,091	100.0	100.0

q33f2 지난 6개월간 남의 돈이나 물건 훔친 경험 횟수

6) 남의 돈이나 물건 훔치기
: 있다 → (회)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1회	1	11	1.0	45.8
2회	2	7	0.6	29.2
4회	4	1	0.1	4.2
5회	5	3	0.3	12.5
12회	12	1	0.1	4.2
20회	20	1	0.1	4.2
비해당	0	1,067	97.8	
		1,091	100.0	100.0

q34 평소 인터넷(게임 포함)을 하면서 나와 다른 사람의 행동이 잘못된 행동인지 궁금했던 적이 있었는지 여부

34) 평소 인터넷(게임 포함)을 하면서 나와 다른 사람의 행동이 잘못된 행동인지 궁금했던 적이 있었나요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 궁금한 적 없었다	1	240	22.0	22.0
별로 궁금한 적 없었다	2	265	24.3	24.3
그저 그렇다	3	282	25.8	25.8
가끔 궁금했다	4	234	21.4	21.4
자주 궁금했다	5	58	5.3	5.3
무응답	9	12	1.1	1.1
		1,091	100.0	100.0

q35 지금까지 인터넷(게임 포함)을 할 때, 어떤 행동이 잘못된 행동인지에 대해서 배운 적이 있는지 여부

35) 지금까지 인터넷(게임 포함)을 할 때, 어떤 행동이 잘못된 행동인지에 대해서 배운 적이 있나요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
배운 적 있다	1	654	59.9	59.9
배운 적 없다	2	433	39.7	39.7
무응답	9	4	0.4	0.4
		1,091	100.0	100.0

q35_1 (배운 적이 있는 경우) 경로1

35-1) 배운 적이 있다면, 어떤 경로를 통하여 알게 되었나요? (해당되는 것 모두 선택해 주세요)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
학교 선생님을 통해	1	419	38.4	64.1
수련시설 등의 지도자를 통해	2	36	3.3	5.5
인터넷 자료를 통해	3	100	9.2	15.3
신문, 방송을 통해	4	21	1.9	3.2
친구들을 통해	5	29	2.7	4.4
주변의 어른들을 통해	6	43	3.9	6.6
무응답	9	4	0.4	0.6
학원	10	1	0.1	0.2

책	11	1	0.1	0.2
선택안함	0	437	40.1	
		1,091	100.0	100.0

q35_2 (배운 적이 있는 경우) 경로2

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
수련시설 등의 지도자를 통해	2	77	7.1	25.5
인터넷 자료를 통해	3	98	9.0	32.5
신문, 방송을 통해	4	56	5.1	18.5
친구들을 통해	5	30	2.7	9.9
주변의 어른들을 통해	6	40	3.7	13.2
학원	10	1	0.1	0.3
선택안함	0	789	72.3	
		1,091	100.0	100.0

q35_3 (배운 적이 있는 경우) 경로3

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
인터넷 자료를 통해	3	29	2.7	16.5
신문, 방송을 통해	4	52	4.8	29.5
친구들을 통해	5	32	2.9	18.2
주변의 어른들을 통해	6	63	5.8	35.8
선택안함	0	915	83.9	
		1,091	100.0	100.0

q35_4 (배운 적이 있는 경우) 경로4

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
신문, 방송을 통해	4	18	1.6	27.3
친구들을 통해	5	4	0.4	6.1
주변의 어른들을 통해	6	42	3.8	63.6
부모님	12	2	0.2	3.0
선택안함	0	1,025	94.0	
		1,091	100.0	100.0

q35_5 (배운 적이 있는 경우) 경로5

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
친구들을 통해	5	9	0.8	47.4
주변의 어른들을 통해	6	10	0.9	52.6
선택안함	0	1,072	98.3	
		1,091	100.0	100.0

q35_6 (배운 적이 있는 경우) 경로6

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
주변의 어른들을 통해	6	9	0.8	100.0
선택안함	0	1,082	99.2	
		1,091	100.0	100.0

q36_1 희망하는 인터넷 관련 법교육1

36. 만약, 인터넷(게임 포함)을 할 때 무엇이 잘못된 행동인지 가르쳐주고 관련 법이나 처벌 규정, 신고방법 등에 대하여 교육을 한다면 받아보고 싶은가요?

1) 음악, 영화 등 불법다운로드 및 저작권 관련

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 받고 싶지 않다	1	298	27.3	27.3
받고 싶지 않다	2	137	12.6	12.6
그저 그렇다	3	309	28.3	28.3
받고 싶다	4	200	18.3	18.3
꼭 받고 싶다	5	105	9.6	9.6
무응답	9	42	3.8	3.8
		1,091	100.0	100.0

q36_2 희망하는 인터넷 관련 법교육2

2) 다른 사람에게 욕하거나 나쁜 소문을 퍼트린 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 받고 싶지 않다	1	337	30.9	30.9
받고 싶지 않다	2	137	12.6	12.6
그저 그렇다	3	294	26.9	26.9
받고 싶다	4	179	16.4	16.4

꼭 받고 싶다	5	100	9.2	9.2
무응답	9	44	4.0	4.0
		1,091	100.0	100.0

q36_3 희망하는 인터넷 관련 법교육3

3) 사이버머니나 게임아이템을 몰래 가지고 오거나 돈만 받고 물건이나 게임아이템 주지 않는 행동

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 받고 싶지 않다	1	357	32.7	32.7
받고 싶지 않다	2	141	12.9	12.9
그저 그렇다	3	272	24.9	24.9
받고 싶다	4	161	14.8	14.8
꼭 받고 싶다	5	113	10.4	10.4
무응답	9	47	4.3	4.3
		1,091	100.0	100.0

q36_4 희망하는 인터넷 관련 법교육4

4) 허락없이 다른 사람의 주민등록번호나 아이디로 등록 및 가입

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 받고 싶지 않다	1	343	31.4	31.4
받고 싶지 않다	2	118	10.8	10.8
그저 그렇다	3	238	21.8	21.8
받고 싶다	4	183	16.8	16.8
꼭 받고 싶다	5	164	15.0	15.0
무응답	9	45	4.1	4.1
		1,091	100.0	100.0

q36_5 희망하는 인터넷 관련 법교육5

5) 해킹(자료조작, 파손, 유출)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 받고 싶지 않다	1	345	31.6	31.6
받고 싶지 않다	2	104	9.5	9.5
그저 그렇다	3	207	19.0	19.0
받고 싶다	4	188	17.2	17.2
꼭 받고 싶다	5	205	18.8	18.8
무응답	9	42	3.8	3.8
		1,091	100.0	100.0

q36_6 희망하는 인터넷 관련 법교육6

6) 불건전사이트 운영 및 가입

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 받고 싶지 않다	1	379	34.7	34.7
받고 싶지 않다	2	133	12.2	12.2
그저 그렇다	3	274	25.1	25.1
받고 싶다	4	140	12.8	12.8
꼭 받고 싶다	5	120	11.0	11.0
무응답	9	45	4.1	4.1
		1,091	100.0	100.0

q37 평소 친하게 지내는 친구 수

37) 평소 친하게 지내는 친구가 몇 명이나 있나요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1명	1	9	0.8	0.8
2-3명	2	124	11.4	11.4
4-5명	3	253	23.2	23.2
6명 이상	4	691	63.3	63.3
없다	5	8	0.7	0.7
무응답	9	6	0.5	0.5
		1,091	100.0	100.0

q38 친구 중 인터넷 관련 일탈행동을 하는 친구 수

38) 평소 친하게 지내는 친구 중 인터넷에 '악성 댓글을 올리거나', '음악이나 영화를 불법 다운로드 받아 사용하거나', '남의 게임아이템을 몰래 가져오거나', '물건이나 게임아이템을 판다고 속여 돈만 받거나 받으려고 한 적이 있는' 친구가 있나요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	1	851	78.0	78.0
1명	2	87	8.0	8.0
2-3명	3	89	8.2	8.2
4-5명	4	18	1.6	1.6
6명 이상	5	29	2.7	2.7
무응답	9	17	1.6	1.6
		1,091	100.0	100.0

q39 친구 중 일탈행동을 하는 친구 수

39) 평소 친하게 지내는 친구 중 '담배를 피우거나 술을 마시거나', '무단결석이나 가출을 하거나', '남을 심하게 때리거나 놀리거나', '남의 돈이나 물건을 훔치거나' 하는 친구가 있나요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
없다	1	893	81.9	81.9
1명	2	100	9.2	9.2
2-3명	3	61	5.6	5.6
4-5명	4	10	0.9	0.9
6명 이상	5	13	1.2	1.2
무응답	9	14	1.3	1.3
		1,091	100.0	100.0

q40 응답자 성적

40) 본인은 학급에서 성적은 어느 정도인가요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
상위권	1	164	15.0	15.0
중상위권	2	291	26.7	26.7
중위권	3	350	32.1	32.1
중하위권	4	201	18.4	18.4

하위권	5	82	7.5	7.5
무응답	9	3	0.3	0.3
		1,091	100.0	100.0

q41 부모님과 동거 여부

41) 부모님과 함께 살고 있나요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
부모님 모두 같이 살고 있음	1	995	91.2	91.2
아버지만 같이 살고 있음	2	36	3.3	3.3
어머니만 같이 살고 있음	3	53	4.9	4.9
두 분 다 안계십니다	4	5	0.5	0.5
무응답	9	2	0.2	0.2
		1,091	100.0	100.0

q42_1 부친 최종학력

42) 부모님의 최종학력은 어떻게 되시나요?
: 아버지

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
중학교 졸업 이하	1	12	1.1	1.1
고등학교 졸업	2	183	16.8	16.8
대학교 졸업	3	434	39.8	39.8
대학원 이상	4	124	11.4	11.4
모른다	5	333	30.5	30.5
무응답	9	5	0.5	0.5
		1,091	100.0	100.0

q42_2 모친 최종학력

42) 부모님의 최종학력은 어떻게 되시나요?
 : 어머니

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
중학교 졸업 이하	1	23	2.1	2.1
고등학교 졸업	2	261	23.9	23.9
대학교 졸업	3	404	37.0	37.0
대학원 이상	4	74	6.8	6.8
모른다	5	324	29.7	29.7
무응답	9	5	0.5	0.5
		1,091	100.0	100.0

q43 부모님 직업 유무

43) 부모님은 현재 직업을 갖고 계십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
두 분 모두 직업이 있음(맞벌이)	1	613	56.2	56.2
아버지만 직업이 있음	2	425	39.0	39.0
어머니만 직업이 있음	3	33	3.0	3.0
두 분 모두 직업이 없음	4	11	1.0	1.0
무응답	9	9	0.8	0.8
		1,091	100.0	100.0

q44 주관적 계층의식

44) 본인의 가정형편은 어떠한 것 같나요?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
매우 못 사는 편	1	3	0.3	0.3
못사는 편	2	57	5.2	5.2
보통	3	601	55.1	55.1
잘 사는 편	4	349	32.0	32.0
아주 잘 사는 편	5	77	7.1	7.1
무응답	9	4	0.4	0.4
		1,091	100.0	100.0