

본 조사 내용은 통계법 33조(비밀의 보호)에 의거 본 조사에서 개인의 비밀에 속하는 사항은 엄격히 보호됩니다.

ID				
----	--	--	--	--

부산지역 청소년 미디어 이용 실태조사 (초등학생)

안녕하십니까?

부산광역시 출연기관인 부산여성가족개발원은 아동·청소년 권익증진, 양성평등 실현과 건강한 가정 구현에 기여함을 목적으로 설립된 전문기관입니다. 본 조사는 부산지역 아동·청소년의 미디어 이용실태를 조사하기 위한 목적으로 수행됩니다. 여러분의 의견은 부산시의 청소년 정책 마련을 위한 귀중한 자료가 될 것입니다.

본 설문지에 기재된 내용은 연구 및 통계목적으로만 사용되며, 통계법에 의하여 개인에 관한 사항은 어떠한 경우라도 공개되지 않습니다. 바쁘시더라도 성실하게 설문지의 해당되는 항목에 답변을 해 주시면 감사하겠습니다.

2022년 6월

시 행	 부산여성가족개발원	성평등사회연구부 이진숙 연구위원 배소라 전문연구원	조 사	 사회조사·분석 전문기관 가온리서치	전화 : 051)462-7947 팩스 : 0505) 861-1210 이메일 : lbj0820@hanmail.net

※ 설문 작성 시 주의사항 : 문항을 잘 읽고 제시되는 보기 중 자신의 생각과 가장 비슷한 번호에 “✓” 해주시거나 의견을 적어주십시오.

★ 다음은 귀하의 개인사항에 대한 질문입니다

SQ1 성별	① 남자 ② 여자
SQ2 학년	① 초등학교 5학년 ② 초등학교 6학년
SQ3 거주지	① 중구 ② 서구 ③ 동구 ④ 영도구 ⑤ 부산진구 ⑥ 동래구 ⑦ 남구 ⑧ 북구 ⑨ 해운대구 ⑩ 사하구 ⑪ 금정구 ⑫ 강서구 ⑬ 연제구 ⑭ 수영구 ⑮ 사상구 ⑯ 기장군
SQ4 가족 구성	본인이 현재 함께 살고 있는 가족을 모두 표시해 주십시오. ① 할머니 ② 할아버지 ③ 어머니 ④ 아버지 ⑤ 동성 형제 ⑥ 이성 형제 ⑦ 친척 ⑧ 기타() ⑨ 없음
SQ5 부모 직업 유무	부모님께서 현재 직업을 가지고 계십니까? 부모님 각각에 대하여 해당하는 번호에 ✓표해 주십시오.

구분	안 계심	현재 직업을 가지고 있는지 여부	
		있음	없음
1) 아버지	①	②	③
2) 어머니	①	②	③

A. 디지털 기기 이용현황 전반

1. 귀하는 다음의 디지털 기기를 사용하고 있나요?

디지털 기기 종류	사용 여부
① 데스크탑 컴퓨터	① 한다 ② 안 한다
② 노트북	① 한다 ② 안 한다
③ 태블릿(아이패드, 갤럭시 탭 등)	① 한다 ② 안 한다
④ 기타(구체적으로 작성) ()	① 한다 ② 안 한다
⑤ 스마트폰(인터넷이 가능한 휴대전화)	① 한다 ② 안 한다 (☞11번으로 이동)

2. 귀하가 스마트폰을 처음 사용한 시기는 언제인가요?

- | | |
|--------------|--------------|
| ① 유아기(7세 이하) | ② 초등학교 1~2학년 |
| ③ 초등학교 3~4학년 | ④ 초등학교 5~6학년 |

3. 귀하는 최근 일주일 동안 스마트폰을 하루 평균 얼마나 이용했나요?

- | | |
|----------------|----------------|
| ① 30분 미만 | ② 30분 ~ 1시간 미만 |
| ③ 1시간 ~ 2시간 미만 | ④ 2시간 ~ 3시간 미만 |
| ⑤ 3시간 ~ 4시간 미만 | ⑥ 4시간 이상 |

4. 다음 보기의 스마트폰 기능 중 최근 일주일의 평일 기준으로

1) 스마트폰으로 가장 많이 이용한 기능 2가지만 번호를 적고,

2) 하루 평균 이용 시간을 적어주세요

【보기】	① 전화통화	② 카카오톡/채팅
	③ 사진/동영상 촬영	④ 음악 듣기
	⑤ 학업 목적 검색	⑥ 영화/동영상(유튜브, 넷플릭스)
	⑦ 게임	⑧ TV 시청
	⑨ SNS(유튜브/틱톡 제외)	⑩ 뉴스 검색
	⑪ 인터넷 이용	⑫ 온라인 쇼핑
	⑬ 문자메시지	⑭ 기타(그 외 기능)

구분	1순위	2순위
1) 가장 자주 이용한 기능	()번	()번
2) 하루 평균 이용 시간	()시간 ()분	()시간 ()분

5. 위 4번의 【보기】 항목 중 귀하의 생활에 도움이 되는 미디어와 부작용이 우려되는 미디어를 순서대로 2가지만 골라서 번호를 적어주세요.

구분	1순위	2순위
1) 도움되는 콘텐츠	()번	()번
2) 부작용이 우려되는 콘텐츠	()번	()번

6. 관심있는 주제가 있을 때, 귀하가 가장 많이 이용하는 경로는 무엇인가요?

- 1) 포털 및 검색엔진(네이버, 다음 구글 등)
- 2) SNS(페이스북, 인스타그램, 카카오톡 채널 등)
- 3) 온라인 동영상 플랫폼(유튜브, 아프리카TV, 넷플릭스 등)
- 4) 이용자 기반의 지식생산 사이트(네이버 지식인, 나무위키, 위키피디아 등)
- 5) 인공지능(AI) 스피커(클로바, 미니c, NUGU, Genie 등)의 음성검색
- 6) 기타()

7. 아래 각 항목에 대해 나와 가장 가깝다고 생각되는 곳에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통이다	매우 그렇다
1) 스마트폰 이용시간을 조절하는 것이 어렵다	①--②--③--④--⑤		
2) 스마트폰을 이용하고 싶은 충동을 강하게 느낀다	①--②--③--④--⑤		
3) 스마트폰 이용 때문에 건강에 문제가 생긴 적이 있다	①--②--③--④--⑤		
4) 스마트폰 이용 때문에 가족, 친구, 동료, 사회적 관계에서 심한 갈등을 경험한 적이 있다	①--②--③--④--⑤		
5) 스마트폰 때문에 업무(학업 혹은 직업 등) 수행에 어려움이 있다	①--②--③--④--⑤		

8. 아래 각 항목에 대해 나와 가장 가깝다고 생각되는 곳에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통이다	매우 그렇다
1) 스마트폰을 통해서 생활에 도움이 되는 새로운 것들을 알게 된다	①--②--③--④--⑤		
2) 앞으로 내가 하고 싶은 일에 도움이 될 사항들을 알아보기 위해 스마트폰을 사용한다	①--②--③--④--⑤		
3) 스마트폰을 통해 지식역량이 강화되었다 (예: 정보검색, 온라인 강의 등)	①--②--③--④--⑤		
4) 스마트폰을 통해 가족·친구 등과의 관계가 돈독해졌다 (예: 메신저를 통한 연락 및 격려, 유익한 정보 공유 등)	①--②--③--④--⑤		
5) 스마트폰을 통해 사회 참여 및 공헌 활동을 하게 되었다 (예: 포인트 기부, 재능 기부, 선플달기 등)	①--②--③--④--⑤		

9. 귀하에게 미디어는 어떤 의미를 가지나요? 아래 각 항목에 대해 나의 생각과 가장 가깝다고 생각되는 곳에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통이다	매우 그렇다
1) 나를 표현할 수 있는 수단이다	①--②--③--④--⑤		
2) 나에게 친밀한 대상이다	①--②--③--④--⑤		
3) 새로운 정보를 알려주고, 학습에 도움을 준다	①--②--③--④--⑤		
4) 재미와 즐거움을 준다	①--②--③--④--⑤		

10. 스마트폰 이용에 대한 귀하의 부모님(보호자)의 태도 관련 질문입니다. 아래 각 항목에 대해 나의 생각과 가장 가깝다고 생각되는 곳에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	예	아니오
1) 스마트폰을 전혀 사용하지 못하게 한다	①	②
2) 스마트폰 사용 시간을 제한한다	①	②
3) 사용할 수 있는 특정한 스마트폰 앱이나 사이트(성인 사이트 등)를 제한한다	①	②
4) 스마트폰 사용 방법을 가르친다	①	②
5) 스마트폰 사용의 좋은 점과 나쁜 점을 말해준다	①	②
6) 스마트폰으로 할 수 있는 유익한 사이트나 앱을 추천한다	①	②
7) 함께 유익한 사이트나 앱을 같이 이용한다	①	②
8) 함께 유익한 스마트폰 게임을 같이 이용한다	①	②
9) 함께 가족의 스마트폰 사용 규칙을 만들고 다 같이 지키려고 노력한다	①	②

B. 온라인 동영상 플랫폼 이용(유튜브 / 아프리카TV등)

11. 온라인 동영상 플랫폼 이용에 관한 질문입니다. 지난 일주일 동안 동영상 플랫폼을 이용했나요?

※ 온라인 동영상 플랫폼: 유튜브, 아프리카TV, 넷플릭스, 틱톡 등

① 이용했다 (☞12번으로 이동)

② 이용하지 않았다 (☞16번으로 이동)

12. 지난 일주일 동안 온라인 동영상 플랫폼을 얼마나 자주 이용했나요? 해당하는 이용 일수에 동그라미(○) 표시해 주세요.
(※ 평일과 주말로 각각에 대해 응답해주세요)

12-1, 평일 이용 일수						12-2. 주말		
이용 안함	1일	2일	3일	4일	5일	이용 안함	1일	2일
⑨	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②

13. 지난 일주일 동안 이용하신 온라인 동영상 플랫폼은 무엇인가요? 가장 많이 이용한 플랫폼을 최대 3개만 순서대로 작성해주세요.

1순위	()	2순위	()	3순위	()
① 유튜브(유튜브 Live) ② 네이버TV ③ V Live(V앱) ④ 카카오톡(다음TV) ⑤ 아프리카TV ⑥ 트위터 ⑦ 웨이브 ⑧ 판도라TV ⑨ 곰TV ⑩ 넷플릭스 ⑪ 디즈니플러스 ⑫ 티빙(tving) ⑬ 애플TV ⑭ 기억이 잘 안 난다 ⑮ 기타()					

14. 귀하는 최근 일주일 동안 유튜브를 얼마나 이용했습니까?
가장 가까운 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.
(※ 학교 원격수업/일반 수업 중 이용한 경우를 제외하고 개인적으로 사용한 경우에 한함)

- ① 없다 (☞ 문항 16번으로 이동) ② 일주일에 1일 미만
③ 일주일에 1~2일 ④ 일주일에 3~4일
⑤ 일주일에 5~6일 ⑥ 매일

15. 다음은 귀하가 유튜브에 대해 어떤 생각과 의견을 갖고 있는지 묻는 질문입니다. 각 문항을 읽고 자신의 생각과 가장 가까운 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다
1) 나는 유튜브의 정보를 대체로 신뢰하는 편이다	①--②--③--④--⑤		
2) 구독자 수나 조회 수가 많은 콘텐츠는 비교적 신뢰할 만하다	①--②--③--④--⑤		
3) 나의 장래희망은 유튜버가 되는 것이다	①--②--③--④--⑤		
4) 나는 유튜버가 되어 돈을 많이 벌고 싶다	①--②--③--④--⑤		

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다
5) 나는 유튜브 하는 것이 가족과 여행가는 것보다 더 좋다	①--②--③--④--⑤		
6) 나는 유튜브 하는 것이 친구들과 노는 것보다 더 좋다	①--②--③--④--⑤		
7) 유튜브를 이용하게 되면 폭력적/선정적인 동영상에 노출되기 쉽다	①--②--③--④--⑤		
8) 나는 전반적으로 텔레비전의 정보/뉴스보다 유튜브 정보를 더 신뢰하는 편이다	①--②--③--④--⑤		
9) 나는 유튜브를 하는 것이 텔레비전을 시청하는 것보다 더 좋다	①--②--③--④--⑤		
10) 나는 유튜브를 하는 것이 온라인 게임을 하는 것보다 더 좋다	①--②--③--④--⑤		

C. SNS(페이스북, 인스타그램, 카카오톡 등)

16. 지난 일주일 동안 SNS를 이용했나요? 이용했다면, 지난 일주일 동안 SNS를 얼마나 자주 이용했나요? 해당하는 이용 일수에 동그라미(○) 표시해 주세요.

(※ 평일과 주말로 각각에 대해 응답해주세요)

- ① 이용했다 ② 이용하지 않았다 (☞ 문항 20번으로 이동)

16-1, 평일 이용 일수						16-2. 주말		
이용 안함	1일	2일	3일	4일	5일	이용 안함	1일	2일
⑨	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②

17. 지난 일주일 동안 이용하신 SNS는 무엇인가요? 가장 많이 이용한 SNS를 최대 3개만 순서대로 작성해주세요.

1순위	()	2순위	()	3순위	()
① 페이스북 ② 트위터 ③ 인스타그램 ④ 밴드 ⑤ 카카오톡 ⑥ 링크드인 ⑦ 핀터레스트 ⑧ 틱톡 ⑨ 싸이월드는 ⑩ 빙글 ⑪ 틱톡 ⑫ 기타 ()					

18. SNS를 이용하는 이유는 무엇인가요? 해당되는 보기를 모두 골라주세요.

- ① 새로운 정보/뉴스를 얻기 위해 ② 다양하고 재미있는 콘텐츠가 많아서
③ 소통/대화하기 위해 ④ 시간을 때우기 위해
⑤ 공부에 도움이 되기 때문에 ⑥ 관심사(연예인 등) 공유를 위해
⑦ 나의 일상생활 관련 글/사진을 공유하기 위해
⑧ 친구의 최신 소식을 알고 싶어서
⑨ 나 자신을 잘 표현할 수 있는 공간이라서
⑩ 현실로부터 벗어나 스트레스를 해소할 수 있어서
⑪ 기타()

19. 다음은 귀하의 소셜미디어 사용에 대한 부모님(보호자)의 태도에 대한 질문입니다. 각 항목별로 자신의 의견에 가장 가까운 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다
1) 부모님은 소셜미디어의 긍정적인 영향에 대해 충분히 설명하신다	①--②--③--④--⑤		
2) 부모님과 나는 소셜미디어로 자주 대화를 나눈다	①--②--③--④--⑤		
3) 부모님은 소셜미디어의 부정적인 영향에 대해 충분히 설명하신다	①--②--③--④--⑤		
4) 부모님은 나의 소셜미디어 사용 시간을 제한하신다	①--②--③--④--⑤		

D. 게임

20. 귀하는 최근 일주일 동안 컴퓨터, 태블릿PC, 스마트폰 등을 통해 온라인/모바일 게임을 한 적이 있나요?

- ① 예 (☞ 문항 21번으로 이동)
② 아니오 (☞ 문항 26번으로 이동)

21. 귀하는 어떤 종류의 게임을 선호하는 편입니까? 아래 각 항목에 대해 응답해 주세요.

구성항목	전혀 선호하지 않는다	보통 이다	매우 선호한다
1) RPG(Role Playing Game) (이용자가 어떤 인물의 역할을 수행하는 게임)	①--②--③--④--⑤		
2) 시뮬레이션 게임 (가상현실 속의 모의 실험게임)	①--②--③--④--⑤		
3) 슈팅 게임 (총알, 무기 등을 사용해 사물을 파괴하는 게임)	①--②--③--④--⑤		
4) 액션 게임 (다양한 격투 행위 등을 통해 상대방과 겨루는 게임)	①--②--③--④--⑤		
5) 기능성 게임(재난, 치료 목적 교육용 게임)	①--②--③--④--⑤		
6) 캐주얼 게임(카드 게임, 퍼즐 게임 등)	①--②--③--④--⑤		
7) 스포츠/레이싱 게임 (인기스포츠나 스피드를 다루는 게임)	①--②--③--④--⑤		

22. 귀하는 최근 일주일 동안 하루 평균 게임을 몇 시간 정도 이용했나요? (방학이 아닌 때) 하루 평균 이용 시간을 주중과 주말로 구분하여 적어주세요.

주중 (월~금요일까지)	하루 평균 ()시간 ()분
주말 (토·일·공휴일)	하루 평균 ()시간 ()분

23. 귀하가 온라인/모바일 게임을 처음 시작한 시기는 언제인가요?

- ① 초등학교 입학 전 ② 초등학교 1학년
③ 초등학교 2학년 ④ 초등학교 3학년
⑤ 초등학교 4학년 ⑥ 초등학교 5학년
⑦ 초등학교 6학년

24. 귀하가 게임을 하는 가장 큰 이유는 무엇인가요? 해당되는 보기를 모두 골라주세요.

- ① 스트레스를 풀기 위해서 ② 경쟁하는 재미가 있어서
③ 친구들과 어울리고 싶어서 ④ 남는 시간을 보내기 위해서
⑤ 게임 세계에서의 내가 좋아서
⑥ 게임에서 이기거나 레벨업 할 때의 기분이 좋아서
⑦ 게임과 관련된 직업을 갖고 싶어서
⑧ 기타()

25. 다음은 귀하의 온라인/모바일 게임 이용에 대한 부모님(보호자)의 태도에 대한 질문입니다. 각 항목별로 자신의 의견에 가장 가까운 곳에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다
1) 내가 게임을 하는 모습을 보면 못 하게 하신다	①--②--③--④--⑤		
2) 나의 게임 이용 시간이나 이용량을 정해 놓으신다 (예: 2판, 3판 등)	①--②--③--④--⑤		
3) 폭력적이거나 나쁜 게임의 문제점에 대해 설명해주신다	①--②--③--④--⑤		
4) 평소 온라인게임에 관한 여러 가지 정보를 알아보신다	①--②--③--④--⑤		
5) 내가 게임하는 것에 아무 관심이 없으시다	①--②--③--④--⑤		

E. 도박 및 혐오 표현

26. 돈 또는 돈이 될 만한 물건을 걸고 하는 돈내기 게임을 해본 적이 있나요? 해당되는 곳에 동그라미(○) 표시해 주세요.

※ 돈내기 게임이란?

카드나 화투, (인형 등) 뽑기, 스포츠 경기 내기, 복권/토토 등 온라인 또는 오프라인에서 돈 또는 그만큼의 가치가 있는 물건을 걸고서 승자일 경우 물건을 가져가고, 패자일 경우에는 잃는 방식으로 진행되는 각종 내기 성격의 게임을 의미합니다.

- ① 지금까지 한 번도 해본 적이 없다 (☞ 문항 31번으로 이동)
② 지난 3개월 동안은 없지만, 그 전에는 해본 적이 있다
(☞ 문항 31번으로 이동)
③ 지난 3개월 동안 해본 적이 있다 (☞ 문항 27번으로 이동)

27. 지난 3개월 동안, 돈 또는 돈이 될 만한 물건을 걸고 하는 아래와 같은 게임을 해본 적이 있나요? 해당하는 것을 모두 골라주세요.

(※ 반드시 돈 또는 돈이 될 만한 물건을 건 경우만 해당됩니다.)

구분	돈내기 게임 유형
온라인	① 한게임, 넷마블 등에 있는 카드/화투 게임
	② 온라인용 그 외 내기 게임 (온라인 사다리, 다리다리, 빙고, 달팽이, 그래프 게임 등)
	③ 인터넷 복권 구입
	④ 인터넷 스포츠 배팅 (토토/프로토 '베트맨' 또는 다른 사이트를 이용한 배팅)
	⑤ 다른 사람을 통한 대리 배팅(유튜브, 아프리카TV, 트위치TV 등)
	⑥ 인터넷 카지노 게임(온라인 포커, 바둑이, 블랙잭, 바카라 등)
오프라인	⑦ 카드나 화투를 이용한 게임(홀라, 블랙잭, 바둑이, 유희왕 등)
	⑧ 뽑기 게임(인형 뽑기, 경품 뽑기 등)
	⑨ 스포츠 경기 내기(축구, 야구, 농구, 볼링 등)
	⑩ 그 외 내기 게임(짬짜이, 사다리 타기, 빙고 등)
	⑪ 복권 구입(로또, 연금복권 등)
	⑫ 스포츠 복권 구입(토토, 프로토)
	⑬ 경마, 경륜, 경정, 소싸움 투표권 구입

28. 위에서 응답한 돈내기 게임은 처음에 어떻게 알게 되었나요? (※ 1가지만 응답해주세요)

- ① 친구나 선후배의 소개 ② 주변 사람들이 하는 것을 보고
 ③ TV, 영화, 만화 등을 보고 ④ 전단지, 인쇄 광고물 등을 보고
 ⑤ 대회/축제 등의 행사 참여를 통해
 ⑥ 온라인게임/카페 등의 회원 게시물/댓글 등
 ⑦ 인터넷 사이트 배너광고/팝업광고 등
 ⑧ 이메일로 온 광고 메일/쪽지 등
 ⑨ 스마트폰으로 온 광고 문자
 ⑩ 기타()

29. 지난 3개월 동안 돈내기 게임을 한 이유는 무엇인가요? 해당하는 것을 모두 골라주세요.

- ① 스릴과 짜릿한 흥분을 느끼기 위해서 ② 호기심 또는 일시적인 재미로
 ③ 친구들과 어울리기 위해서 ④ 친구나 선후배가 하라고 시켜서
 ⑤ 유희비를 마련하기 위해서 ⑥ 지금까지 잃은 돈을 만회하기 위해서
 ⑦ 고민, 스트레스, 나쁜 기분(우울, 불안, 분노 등)을 잊기 위해
 ⑧ 기타()

30. 지난 3개월 동안 돈내기 게임을 할 때, 주로 누구와 같이 했나요? (※ 1가지만 응답해주세요)

- ① 나 혼자 ② 친구나 선후배와
 ③ 아르바이트, 모임 등에서 알게 된 사람(오프라인)
 ④ 온라인에서 알게 된 사람(카페, 채팅앱 등)
 ⑤ 가족들과(부모님, 형제자매, 친척 등)
 ⑥ 기타()

31. 최근 1년 동안, 돈내기 게임의 위험성을 알리는 도박 문제 예방 교육을 받아본 적이 있나요?

받아보았다면, 그 교육은 얼마나 도움이 되었나요?

교육받은 적이		도움이 된 정도			
없다	있다	전혀 도움이 안 됨	도움이 안 됨	도움이 됨	매우 도움이 됨
①	②	①	②	③	④

32. 사이버 공간에서 친구나 모르는 사람에게 피해를 주었던 상황에 대한 질문입니다. 각 항목별로 자신의 의견에 가장 가까운 곳에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통이다	매우 그렇다
1) 사이버상에서 다른 사람에게 무시하는 말을 한 적이 있다	①—②—③—④—⑤		
2) 사이버상에서 다른 사람에게 욕을 하거나 비난하는 말을 한 적이 있다	①—②—③—④—⑤		
3) 3) 비스(카카오톡, 타임라인, 에스크 등) 이용 중 친구들의 친구 신청을 거부하거나 단체 대화방에서 친구를 제외시킨 적이 있다	①—②—③—④—⑤		
4) 사이 상에서 상대방의 야한 사진을 요구한 적이 있다	①—②—③—④—⑤		
5) 사이버상에서 원치 않은 성적(야한) 내용이 담긴 글/소설을 보낸 적이 있다	①—②—③—④—⑤		
6) 사이버상에서 다른 사람을 대상으로 하는 야한 내용이 담긴 글이나 사진 / 동영상을 퍼트린 적이 있다	①—②—③—④—⑤		

F. 미디어리터러시 및 사회적 관계 / 배경질문

33. 귀하는 지금까지 학교에서 다음과 같은 교육을 받아본 적이 있나요? 각각의 항목에 대한 교육을 받은 경험의 유무를 표시해주세요.

구성항목	예	아니오
1) 인터넷을 통해 원하는 정보를 찾는 방법에 대한 교육	①	②
2) 미디어가 제공하는 드라마나 영상에 대한 비판적인 시각을 갖는 교육	①	②
3) 뉴스 기사가 공정하고 정확하게 취재되고 보도되었는지를 판단하는 교육	①	②
4) 온라인상에서 제공된 정보가 사실인지 아닌지를 구분하는 방법에 대한 교육	①	②
5) 동영상 촬영이나 편집 등 동영상 제작 교육	①	②
6) 온라인상에서 자신의 개인정보(예: 전화번호, 계정 비밀번호 등)를 보호하는 방법에 대한 교육	①	②
7) 온라인상에서의 예절(네티켓)교육	①	②
8) 방송국, 신문사, 영화사 등 미디어 산업에 관한 교육	①	②

34. 다음은 귀하의 디지털 사용 역량 수준에 대한 질문입니다.

각 항목별 **본인의 능력 수준**에 해당되는 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다
1) 온라인상에서 필요한 정보 및 콘텐츠를 잘 찾을 수 있다	①—②—③—④—⑤		
2) 온라인상에서 획득한 정보가 신뢰할 만하지 판단할 수 있다	①—②—③—④—⑤		
3) 온라인상에서 사회문제에 대해 인식하고 참여할 수 있다	①—②—③—④—⑤		
4) 디지털 콘텐츠를 제작하고 편집할 수 있다	①—②—③—④—⑤		
5) 온라인상의 개인정보보호에 관련된 이슈를 파악하고 있다	①—②—③—④—⑤		
6) 온라인상의 정보를 이용하여 학업에 이용하고 있다	①—②—③—④—⑤		

35. 귀하는 다음 항목에 해당하는 친구가 몇 명이나 됩니까?

구성항목	친구의 수
1) 평소 친하게 지내는 친구의 수 (온라인 및 오프라인 친구 모두 포함)	_____ 명
2) 평소 친하게 지내는 친구들 중 <u>실제 만나본 적은 없고</u> 주로 온라인상에서만 소통하는 친구의 수	_____ 명

36. 다음은 오프라인 및 온라인 친구관계에 대한 질문입니다.

세 가지 항목을 잘 읽고 **오프라인 친구와 온라인 친구 모두** 해당하는 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

(※ 온라인 친구란? 오프라인에서보다 온라인상에서의 교류가 주로 이루어지는 친구를 뜻합니다)

구성항목	대상	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다
1) 나는 내 친구들에게 내 고민과 문제에 대해 이야기한다	오프라인친구	①—②—③—④—⑤		
	온라인친구	①—②—③—④—⑤		
2) 내 친구들은 나를 잘 이해해준다	오프라인친구	①—②—③—④—⑤		
	온라인친구	①—②—③—④—⑤		
3) 나는 친구들과 함께 있어도 외롭고 혼자라는 느낌이 든다	오프라인친구	①—②—③—④—⑤		
	온라인친구	①—②—③—④—⑤		

37. 귀하는 다음 각 항목에 어느 정도 동의하나요? 각 항목에 대한 귀하의 동의 수준에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다
1) 나는 놀이를 즐기고 휴식을 취하며 즐겁게 지낼 수 있는 시간이 충분하다	①—②—③—④—⑤		
2) 우리 동네에는 놀이와 휴식을 위한 공간이 충분히 마련되어 있다	①—②—③—④—⑤		
3) 전반적인 나의 여가생활에 대해 만족한다	①—②—③—④—⑤		
4) 가족이 있는 집에 있으면 마음이 편안하다	①—②—③—④—⑤		
5) 우리 가족은 함께 즐거운 시간을 자주 보낸다	①—②—③—④—⑤		
6) 나는 우리 집의 경제적 여건/수준에 만족한다	①—②—③—④—⑤		
7) 전반적으로 현재의 내 삶은 행복하다	①—②—③—④—⑤		
8) 나 자신에 대해 긍정적인 태도를 가지고 있다	①—②—③—④—⑤		
9) 나 자신의 외모에 만족한다	①—②—③—④—⑤		
10) 나에게서는 자랑스러워할 만한 것이 별로 없다	①—②—③—④—⑤		
11) 외로움을 자주 느낀다	①—②—③—④—⑤		
12) 나는 나 자신이 가치있는 사람이라고 생각한다	①—②—③—④—⑤		

38. 다음은 코로나19로 인한 일상생활의 변화에 대한 내용입니다. 각 항목에 대한 귀하의 동의수준에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다
1) 코로나19 이후 운동이나 산책을 하는 신체활동 시간이 줄어들었다	①—②—③—④—⑤		
2) 코로나19 이후 잠자는 시간이 불규칙해졌다	①—②—③—④—⑤		
3) 코로나19 이후 스마트폰 사용 시간이 증가하였다	①—②—③—④—⑤		
4) 코로나19 이후 컴퓨터 사용시간이 증가하였다	①—②—③—④—⑤		
5) 코로나19 이후 또래관계에 대한 불안이 증가하였다	①—②—③—④—⑤		
6) 코로나19 이후 성적에 대한 불안감이 증가하였다	①—②—③—④—⑤		
7) 코로나19 이후 나 혼자 보내는 시간이 증가하였다	①—②—③—④—⑤		
8) 코로나19 이후 가족 간의 갈등이 늘었다	①—②—③—④—⑤		

♣ 설문에 응답해 주셔서 감사합니다. ♣

※ 설문 작성 시 주의사항 : 문항을 잘 읽고 제시되는 보기 중 자신의 생각과 가장 비슷한 번호에 “✓” 해주시거나 의견을 적어주십시오.

① 30분 미만 ② 30분 ~ 1시간 미만
③ 1시간 ~ 2시간 미만 ④ 2시간 ~ 3시간 미만
⑤ 3시간 ~ 4시간 미만 ⑥ 4시간 이상

4. 다음 보기의 스마트폰 기능 중 최근 일주일의 평일 기준으로

1) 스마트폰으로 가장 많이 이용한 기능 2가지만 번호를 적고,

2) 하루 평균 이용 시간을 적어주세요

【보기】	① 전화통화	② 카카오톡/채팅
	③ 사진/동영상 촬영	④ 음악 듣기
	⑤ 학업 목적 검색	⑥ 영화/동영상(유튜브, 넷플릭스)
	⑦ 게임	⑧ TV 시청
	⑨ SNS(유튜브/틱톡 제외)	⑩ 뉴스 검색
	⑪ 인터넷 이용	⑫ 온라인 쇼핑
	⑬ 문자메시지	⑭ 기타(그 외 기능)

구분	1순위	2순위
1) 가장 자주 이용한 기능	()번	()번
2) 하루 평균 이용 시간	()시간 ()분	()시간 ()분

5. 위 4번의 【보기】 항목 중 귀하의 생활에 도움이 되는 미디어와 부작용이 우려되는 미디어를 순서대로 2가지만 골라서 번호를 적어주세요.

구분	1순위	2순위
1) 도움되는 콘텐츠	()번	()번
2) 부작용이 우려되는 콘텐츠	()번	()번

6. 관심있는 주제가 있을 때, 귀하가 가장 많이 이용하는 경로는 무엇인가요?

- 1) 포털 및 검색엔진(네이버, 다음 구글 등)
- 2) SNS(페이스북, 인스타그램, 카카오톡 채널 등)
- 3) 온라인 동영상 플랫폼(유튜브, 아프리카TV, 넷플릭스 등)
- 4) 이용자 기반의 지식생산 사이트(네이버 지식인, 나무위키, 위키피디아 등)
- 5) 인공지능(AI) 스피커(클로바, 미니c, NUGU, Genie 등)의 음성검색
- 6) 기타()

7. 아래 각 항목에 대해 나와 가장 가깝다고 생각되는 곳에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다
1) 스마트폰 이용시간을 조절하는 것이 어렵다	①--②--③--④--⑤		
2) 스마트폰을 이용하고 싶은 충동을 강하게 느낀다	①--②--③--④--⑤		
3) 스마트폰 이용 때문에 건강에 문제가 생긴 적이 있다	①--②--③--④--⑤		
4) 스마트폰 이용 때문에 가족, 친구, 동료, 사회적 관계에서 심한 갈등을 경험한 적이 있다	①--②--③--④--⑤		
5) 스마트폰 때문에 업무(학업 혹은 직업 등) 수행에 어려움이 있다	①--②--③--④--⑤		

8. 아래 각 항목에 대해 나와 가장 가깝다고 생각되는 곳에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다
1) 스마트폰을 통해서 생활에 도움이 되는 새로운 것들을 알게 된다	①--②--③--④--⑤		
2) 앞으로 내가 하고 싶은 일에 도움이 될 사항들을 알아보기 위해 스마트폰을 사용한다	①--②--③--④--⑤		
3) 스마트폰을 통해 지식역량이 강화되었다 (예: 정보검색, 온라인 강의 등)	①--②--③--④--⑤		
4) 스마트폰을 통해 가족친구 등과의 관계가 돈독해졌다 (예: 메신저를 통한 연락 및 격려, 유익한 정보 공유 등)	①--②--③--④--⑤		
5) 스마트폰을 통해 사회 참여 및 공헌 활동을 하게 되었다 (예: 포인트 기부, 재능 기부, 선물달기 등)	①--②--③--④--⑤		

9. 귀하에게 미디어는 어떤 의미를 가지나요? 아래 각 항목에 대해 나의 생각과 가장 가깝다고 생각되는 곳에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다
1) 나를 표현할 수 있는 수단이다	①--②--③--④--⑤		
2) 나에게 친밀한 대상이다	①--②--③--④--⑤		
3) 새로운 정보를 알려주고, 학습에 도움을 준다	①--②--③--④--⑤		
4) 재미와 즐거움을 준다	①--②--③--④--⑤		

10. 스마트폰 이용에 대한 귀하의 부모님(보호자)의 태도 관련 질문입니다. 아래 각 항목에 대해 나의 생각과 가장 가깝다고 생각되는 곳에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	예	아니오
1) 스마트폰을 전혀 사용하지 못하게 한다	①	②
2) 스마트폰 사용 시간을 제한한다	①	②
3) 사용할 수 있는 특정한 스마트폰 앱이나 사이트(성인 사이트 등)를 제한한다	①	②
4) 스마트폰 사용 방법을 가르친다	①	②
5) 스마트폰 사용의 좋은 점과 나쁜 점을 말해준다	①	②
6) 스마트폰으로 할 수 있는 유익한 사이트나 앱을 추천한다	①	②
7) 함께 유익한 사이트나 앱을 같이 이용한다	①	②
8) 함께 유익한 스마트폰 게임을 같이 이용한다	①	②
9) 함께 가족의 스마트폰 사용 규칙을 만들고 다 같이 지키려고 노력한다	①	②

B. 온라인 동영상 플랫폼 이용(유튜브 / 아프리카TV 등)

11. 온라인 동영상 플랫폼 이용에 관한 질문입니다. 지난 일주일 동안 동영상 플랫폼을 이용했나요?

※ 온라인 동영상 플랫폼: 유튜브, 아프리카TV, 넷플릭스, 틱톡 등

① 이용했다 (☞12번으로 이동)

② 이용하지 않았다 (☞18번으로 이동)

12. 지난 일주일 동안 온라인 동영상 플랫폼을 얼마나 자주 이용했나요? 해당하는 이용 일수에 동그라미(○) 표시해 주세요.

(※ 평일과 주말로 각각에 대해 응답해주세요)

12-1, 평일 이용 일수						12-2. 주말		
이용 안함	1일	2일	3일	4일	5일	이용 안함	1일	2일
⑨	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②

13. 지난 일주일 동안 이용하신 온라인 동영상 플랫폼은 무엇인가요? 가장 많이 이용한 플랫폼을 최대 3개만 순서대로 작성해주세요.

1순위	()	2순위	()	3순위	()
-----	-----	-----	-----	-----	-----

① 유튜브(유튜브 Live) ② 네이버TV ③ V Live(V앱)
 ④ 카카오톡(다음TV) ⑤ 아프리카TV ⑥ 트위치
 ⑦ 웨이브 ⑧ 판도라TV ⑨ 곱TV
 ⑩ 넷플릭스 ⑪ 디즈니플러스 ⑫ 티빙(tving)
 ⑬ 애플TV ⑭ 기억이 잘 안 난다 ⑮ 기타()

14. 온라인 동영상 플랫폼에서 이용하신 콘텐츠 유형은 다음 중 무엇인가요? 해당하는 곳에 모두 체크해주세요.

- ① 게임 ② 토크 / 캠방 ③ 먹방 / 쿡방
 ④ 팟방(애완동물) ⑤ 음악 / 댄스 ⑥ 생활정보(여행, 제품리뷰 등)
 ⑦ 학습 / 교육 ⑧ 스포츠 ⑨ 뉴스 / 시사정보
 ⑩ 패션 / 뷰티 ⑪ 키즈 / 유아 ⑫ 애니메이션
 ⑬ ASMR ⑭ 영화 ⑮ TV 드라마 / 예능
 ⑯ 기타(작성:)

15. 다음은 온라인 동영상 플랫폼이 주는 혜택에 관한 질문입니다. 각 항목별로 귀하가 느끼는 동의 수준에 해당하는 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 동의 하지 않는다	보통 이다	매우 동의 한다
1) 유익한 정보를 습득할 수 있다	①—②—③—④—⑤		
2) 내가 원하는 정보를 손쉽게 찾을 수 있다	①—②—③—④—⑤		

구성항목	전혀 동의 하지 않는다	보통 이다	매우 동의 한다
3) 동영상이라 알고 싶은 정보가 쉽게 이해된다	①—②—③—④—⑤		
4) 시간을 보낼 수 / 때울 수 있다	①—②—③—④—⑤		
5) 다른 사람의 일상을 관찰할 수 있다	①—②—③—④—⑤		
6) 우리 사회의 주요 관심사와 문제가 파악된다	①—②—③—④—⑤		
7) 나의 고민을 해결할 수 있다	①—②—③—④—⑤		
8) 스트레스가 해소된다	①—②—③—④—⑤		
9) 기분전환이 되거나 즐거워진다	①—②—③—④—⑤		
10) 공부 / 학습에 도움이 된다	①—②—③—④—⑤		
11) 친구와 같이 얘기할 거리가 생겨 친구 관계에 도움이 된다	①—②—③—④—⑤		

16. 귀하는 최근 일주일 동안 유튜브를 얼마나 이용했습니까? 가장 가까운 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

(※ 학교 원격수업/일반 수업 중 이용한 경우를 제외하고 개인적으로 사용한 경우에 한함)

- ① 없다 (☞ 문항 18번으로 이동) ② 일주일에 1일 미만
 ③ 일주일에 1~2일 ④ 일주일에 3~4일
 ⑤ 일주일에 5~6일 ⑥ 매일

17. 다음은 귀하가 유튜브에 대해 어떤 생각과 의견을 갖고 있는지 묻는 질문입니다. 각 문항을 읽고 자신의 생각과 가장 가까운 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다
1) 나는 유튜브의 정보를 대체로 신뢰하는 편이다	①—②—③—④—⑤		
2) 구독자 수나 조회 수가 많은 콘텐츠는 비교적 신뢰할 만하다	①—②—③—④—⑤		
3) 나의 장래희망은 유튜버가 되는 것이다	①—②—③—④—⑤		
4) 나는 유튜버가 되어 돈을 많이 벌고 싶다	①—②—③—④—⑤		
5) 나는 유튜브 하는 것이 가족과 여행가는 것보다 더 좋다	①—②—③—④—⑤		
6) 나는 유튜브 하는 것이 친구들과 노는 것보다 더 좋다	①—②—③—④—⑤		
7) 유튜브를 이용하게 되면 폭력적/선정적인 동영상에 노출되기 쉽다	①—②—③—④—⑤		
8) 나는 전반적으로 텔레비전의 정보/뉴스보다 유튜브 정보를 더 신뢰하는 편이다	①—②—③—④—⑤		
9) 나는 유튜브를 하는 것이 텔레비전을 시청하는 것보다 더 좋다	①—②—③—④—⑤		
10) 나는 유튜브를 하는 것이 온라인 게임을 하는 것보다 더 좋다	①—②—③—④—⑤		

C. SNS(페이스북, 인스타그램, 카카오톡 등)

18. 지난 일주일 동안 SNS를 이용했나요? 이용했다면, 지난 일주일 동안 SNS를 얼마나 자주 이용했나요? 해당하는 이용 일수에 동그라미(○) 표시해 주세요.
(※ 평일과 주말로 각각에 대해 응답해주세요)

① 이용했다 ② 이용하지 않았다 (☞ 문항 24번으로 이동)

18-1, 평일 이용 일수						18-2, 주말		
이용 안함	1일	2일	3일	4일	5일	이용 안함	1일	2일
⑨	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②

19. 지난 일주일 동안 이용하신 SNS는 무엇인가요? 가장 많이 이용한 SNS를 최대 3개만 순서대로 작성해주세요.

1순위	()	2순위	()	3순위	()
① 페이스북		② 트위터		③ 인스타그램	
④ 밴드		⑤ 카카오톡		⑥ 링크드인	
⑦ 핀터레스트		⑧ 텀블러		⑨ 싸이월드	
⑩ 빙글		⑪ 틱톡		⑫ 기타 ()	

20. 귀하의 친구, 부모님, 그 외 사람들과의 SNS를 통한 소통 및 관계에 대한 질문입니다. 각 문항을 읽고 자신의 생각과 가장 가까운 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 동의하지 않는다	보통이다	매우 동의한다
1) 내가 느끼는 감정은 누군가를 직접 만날 때보다 SNS에서 더 잘 표현된다	①—②—③—④—⑤		
2) 누군가와 이야기를 나눌 때, SNS로 말하는 것이 직접 대면해서 말하는 것보다 편하다	①—②—③—④—⑤		
3) 나는 내가 SNS에서 만난 사람들에게 대해 오프라인 친구들이나 가족 등 주변인들에게 말하지 않는다	①—②—③—④—⑤		
4) 나는 함께 이야기할 친구가 오프라인보다 SNS에서 더 많다	①—②—③—④—⑤		
5) SNS에서 소통하는 사람들은 오프라인 친구들이 아닌 경우가 많다	①—②—③—④—⑤		
6) SNS에서 사귀는 사람들이 오프라인 친구들보다 나를 더 잘 이해한다고 생각한다	①—②—③—④—⑤		
7) 나는 부모님이 내 SNS 계정을 보는 것이 싫다	①—②—③—④—⑤		

21. SNS를 이용하는 이유는 무엇인가요? 해당되는 보기를 모두 골라주세요.

- ① 새로운 정보/뉴스를 얻기 위해 ② 다양하고 재미있는 콘텐츠가 많아서
③ 소통/대화하기 위해 ④ 시간을 때우기 위해
⑤ 공부에 도움이 되기 때문에 ⑥ 관심사(연예인 등) 공유를 위해
⑦ 나의 일상생활 관련 글/사진을 공유하기 위해
⑧ 친구의 최신 소식을 알고 싶어서
⑨ 나 자신을 잘 표현할 수 있는 공간이라서
⑩ 현실로부터 벗어나 스트레스를 해소할 수 있어서
⑪ 기타()

22. 귀하의 최근 1년 동안 전반적인 소셜미디어 사용 경험에 대한 질문입니다. 각 문항을 읽고 자신의 생각과 가장 가까운 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통이다	매우 그렇다
1) 소셜미디어를 통해 학업 이외의 필요한 지식이나 정보를 자주 얻는다	①—②—③—④—⑤		
2) 소셜미디어를 학업 수행에 적절히 활용한다	①—②—③—④—⑤		
3) 다른 사람들과 지식이나 정보를 공유하기 위해 소셜미디어를 자주 이용한다	①—②—③—④—⑤		
4) SNS를 이용할 수 없을 때 초조, 불안, 또는 짜증을 느낀다	①—②—③—④—⑤		
5) SNS 때문에 학업에 소홀한 적이 있다	①—②—③—④—⑤		
6) SNS상의 내가 올린 글 또는 나에 대한 반응을 수시로 확인한다	①—②—③—④—⑤		

23. 다음은 귀하의 소셜미디어 사용에 대한 부모님(보호자)의 태도에 대한 질문입니다. 각 항목별로 자신의 의견에 가장 가까운 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통이다	매우 그렇다
1) 부모님은 소셜미디어의 긍정적인 영향에 대해 충분히 설명하신다	①—②—③—④—⑤		
2) 부모님과 나는 소셜미디어로 자주 대화를 나눈다	①—②—③—④—⑤		
3) 부모님은 소셜미디어의 부정적인 영향에 대해 충분히 설명하신다	①—②—③—④—⑤		
4) 부모님은 나의 소셜미디어 사용 시간을 제한하신다	①—②—③—④—⑤		

D. 게임

24. 귀하는 최근 일주일 동안 컴퓨터, 태블릿PC, 스마트폰 등을 통해 온라인/모바일 게임을 한 적이 있나요?

- ① 예 (☞ 문항 25번으로 이동)
 ② 아니오 (☞ 문항 31번으로 이동)

25. 귀하는 어떤 종류의 게임을 선호하는 편입니까? 아래 각 항목에 대해 응답해 주세요.

구성항목	전혀 선호 하지 않는다	보통 이다	매우 선호 한다
1) RPG(Role Playing Game) (이용자가 어떤 인물의 역할을 수행하는 게임)	①--②--③--④--⑤		
2) 시뮬레이션 게임 (가상현실 속의 모의 실험게임)	①--②--③--④--⑤		
3) 슈팅 게임 (총알, 무기 등을 사용해 사물을 파괴하는 게임)	①--②--③--④--⑤		
4) 액션 게임 (다양한 격투 행위 등을 통해 상대방과 겨루는 게임)	①--②--③--④--⑤		
5) 기능성 게임(재난, 치료 목적 교육용 게임)	①--②--③--④--⑤		
6) 캐주얼 게임(카드 게임, 퍼즐 게임 등)	①--②--③--④--⑤		
7) 스포츠/레이싱 게임 (인기스포츠나 스피드를 다루는 게임)	①--②--③--④--⑤		

26. 귀하는 최근 일주일 동안 하루 평균 게임을 몇 시간 정도 이용했나요? (방학이 아닌 때) 하루 평균 이용 시간을 주중과 주말로 구분하여 적어주세요.

주중 (월~금요일까지)	하루 평균 ()시간 ()분
주말 (토·일·공휴일)	하루 평균 ()시간 ()분

27. 귀하가 온라인/모바일 게임을 처음 시작한 시기는 언제인가요?

- ① 초등학교 입학 전 ② 초등학교 1학년
 ③ 초등학교 2학년 ④ 초등학교 3학년
 ⑤ 초등학교 4학년 ⑥ 초등학교 5학년
 ⑦ 초등학교 6학년 ⑧ 중학교 1학년 이후
 ⑨ 고등학교 1학년 이후

28. 귀하가 게임을 하는 가장 큰 이유는 무엇인가요? 해당되는 보기를 모두 골라주세요.

- ① 스트레스를 풀기 위해서 ② 경쟁하는 재미가 있어서
 ③ 친구들과 어울리고 싶어서 ④ 남는 시간을 보내기 위해서
 ⑤ 게임 세계에서의 내가 좋아서
 ⑥ 게임에서 이기거나 레벨업 할 때의 기분이 좋아서
 ⑦ 게임과 관련된 직업을 갖고 싶어서
 ⑧ 기타()

29. 아래의 온라인/모바일 게임에 대한 내용을 읽고 자신의 의견에 가장 가까운 곳에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다
1) 온라인/모바일 게임은 스트레스 해소나 여가 생활에 도움을 준다	①--②--③--④--⑤		
2) 온라인/모바일 게임은 친구 관계에 도움이 된다	①--②--③--④--⑤		
3) 온라인/모바일 게임을 통해 폭력적인 장면을 자주 접하게 된다	①--②--③--④--⑤		
4) 처음 마음먹었던 것보다 훨씬 더 긴 시간 동안 게임을 한다	①--②--③--④--⑤		
5) 게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안해진다	①--②--③--④--⑤		
6) 게임을 하다가 학교나 학원에 지각하거나 약속에 늦은 적이 있다	①--②--③--④--⑤		

30. 다음은 귀하의 온라인/모바일 게임 이용에 대한 부모님(보호자)의 태도에 대한 질문입니다. 각 항목별로 자신의 의견에 가장 가까운 곳에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다
1) 내가 게임을 하는 모습을 보면 못 하게 하신다	①--②--③--④--⑤		
2) 나의 게임 이용 시간이나 이용량을 정해 놓으신다 (예: 2판, 3판 등)	①--②--③--④--⑤		
3) 폭력적이거나 나쁜 게임의 문제점에 대해 설명해 주신다	①--②--③--④--⑤		
4) 평소 온라인게임에 관한 여러 가지 정보를 알아보신다	①--②--③--④--⑤		
5) 내가 게임하는 것에 아무 관심이 없으시다	①--②--③--④--⑤		

E. 도박 및 혐오 표현

31. 돈 또는 돈이 될 만한 물건을 걸고 하는 돈내기 게임을 해본 적이 있나요? 해당되는 곳에 동그라미(○) 표시해 주세요.

※ 돈내기 게임이란?

카드나 화투, (인형 등) 뽑기, 스포츠 경기 내기, 복권/토토 등 온라인 또는 오프라인에서 돈 또는 그만큼의 가치가 있는 물건을 걸고서 승자일 경우 물건을 가져가고, 패자일 경우에는 잃는 방식으로 진행되는 각종 내기 성격의 게임을 의미합니다.

- ① 지금까지 한 번도 해본 적이 없다 (☞ 문항 38번으로 이동)
 ② 지난 3개월 동안은 없지만, 그 전에는 해본 적이 있다
 (☞ 문항 36번으로 이동)
 ③ 지난 3개월 동안 해본 적이 있다 (☞ 문항 32번으로 이동)

32. 지난 3개월 동안, 돈 또는 돈이 될 만한 물건을 걸고 하는 아래와 같은 게임을 해본 적이 있나요? 해당하는 것을 모두 골라주세요.

(※ 반드시 돈 또는 돈이 될 만한 물건을 건 경우만 해당됩니다.)

구분	돈내기 게임 유형
온라인	① 한게임, 넷마블 등에 있는 카드/화투 게임
	② 온라인용 그 외 내기 게임 (온라인 사다리, 다리다리, 빙고, 달팽이, 그래프 게임 등)
	③ 인터넷 복권 구입
	④ 인터넷 스포츠 배팅 (토토/프로토 '베트맨' 또는 다른 사이트를 이용한 배팅)
	⑤ 다른 사람을 통한 대리 배팅(유튜브, 아프리카TV, 트위치TV 등)
	⑥ 인터넷 카지노 게임(온라인 포커, 바둑이, 블랙잭, 바카라 등)
오프라인	⑦ 카나나 화투를 이용한 게임(홀라, 블랙잭, 바둑이, 유희왕 등)
	⑧ 뽑기 게임(인형 뽑기, 경품 뽑기 등)
	⑨ 스포츠 경기 내기(축구, 야구, 농구, 볼링 등)
	⑩ 그 외 내기 게임(짬짜이, 사다리 타기, 빙고 등)
	⑪ 복권 구입(로또, 연금복권 등)
	⑫ 스포츠 복권 구입(토토, 프로토)
	⑬ 경마, 경륜, 경정, 소싸움 투표권 구입

33. 위에서 응답한 돈내기 게임은 처음에 어떻게 알게 되었나요? (※ 1가지만 응답해주세요)

- ① 친구나 선후배의 소개 ② 주변 사람들이 하는 것을 보고
 ③ TV, 영화, 만화 등을 보고 ④ 전단지, 인쇄 광고물 등을 보고
 ⑤ 대회/축제 등의 행사 참여를 통해
 ⑥ 온라인게임/카페 등의 회원 게시물/댓글 등
 ⑦ 인터넷 사이트 배너광고/팝업광고 등
 ⑧ 이메일로 온 광고 메일/쪽지 등
 ⑨ 스마트폰으로 온 광고 문자
 ⑩ 기타(_____)

34. 지난 3개월 동안 돈내기 게임을 한 이유는 무엇인가요? 해당하는 것을 모두 골라주세요.

- ① 스릴과 짜릿한 흥분을 느끼기 위해서 ② 호기심 또는 일시적인 재미로
 ③ 친구들과 어울리기 위해서 ④ 친구나 선후배가 하라고 시켜서
 ⑤ 유희비를 마련하기 위해서 ⑥ 지금까지 잃은 돈을 만회하기 위해서
 ⑦ 고민, 스트레스, 나쁜 기분(우울, 불안, 분노 등)을 잊기 위해
 ⑧ 기타(_____)

35. 지난 3개월 동안 돈내기 게임을 할 때, 주로 누구와 같이 했나요? (※ 1가지만 응답해주세요)

- ① 나 혼자 ② 친구나 선후배와
 ③ 아르바이트, 모임 등에서 알게 된 사람(오프라인)
 ④ 온라인에서 알게 된 사람(카페, 채팅앱 등)
 ⑤ 가족들과(부모님, 형제자매, 친척 등)
 ⑥ 기타(_____)

36. 최근 1년 동안, 돈내기 게임의 위험성을 알리는 도박 문제 예방 교육을 받아본 적이 있나요?

받아보았다면, 그 교육은 얼마나 도움이 되었나요?

교육받은 적이		도움이 된 정도			
없다	있다	전혀 도움이 안 됨	도움이 안 됨	도움이 됨	매우 도움이 됨
①	②	①	②	③	④

37. 다음 질문을 읽고 본인의 경험과 가장 비슷한 곳에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	없음	가끔	자주	거의 항상
1) 돈내기 게임 때문에 해야 할 일을 못한 적이 있나요?	①	②	③	④
2) 돈내기 게임을 같이 하는 친구들과 어울리느라 다른 친구들과의 약속을 어긴 적이 있나요?	①	②	③	④
3) 돈내기 게임을 위해 계획을 세운 적이 있나요?	①	②	③	④
4) 돈내기 게임 때문에 기분이 나빴던 적이 있나요?	①	②	③	④
5) 전에 잃은 돈을 되찾기 위해 다시 돈내기 게임을 한 적이 있나요?	①	②	③	④
6) 돈내기 게임 하는 것을 부모, 가족 또는 선생님에게 숨긴 적이 있나요?	①	②	③	④
7) 지난 3개월 동안 돈내기 게임으로 인해 자신에게 문제가 생겼다고 느낀 적이 있나요?	①	②	③	④
※ 아래의 두 문항은 응답 보기가 위와 다릅니다	없음	1-3회	4-6회	7회 이상
8) 밥이나 옷, 영화표 구입 등에 써야 할 용돈을 돈내기 게임에 쓴 적이 있나요?	①	②	③	④
9) 돈내기 게임을 위해 남의 돈이나 돈이 될 만한 물건을 몰래 가져온 적이 있나요?	①	②	③	④

38. 사이버 공간에서 친구나 모르는 사람에게 피해를 주었던 상황에 대한 질문입니다. 각 항목별로 자신의 의견에 가장 가까운 곳에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다
1) 사이버상에서 다른 사람에게 무시하는 말을 한 적이 있다	①--②--③--④--⑤		
2) 사이버상에서 다른 사람에게 욕을 하거나 비난하는 말을 한 적이 있다	①--②--③--④--⑤		

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다		
3) 3) 비스(카카오톡, 타임라인, 에스크 등) 이용 중 친구들의 친구 신청을 거부하거나 단체 대화방에서 친구를 제외시킨 적이 있다	①	②	③	④	⑤
4) 사이 상에서 상대방의 야한 사진을 요구한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
5) 사이버상에서 원치 않은 성적(야한) 내용이 담긴 글/소설을 보낸 적이 있다	①	②	③	④	⑤
6) 사이버상에서 다른 사람을 대상으로 하는 야한 내용이 담긴 글이나 사진 / 동영상을 퍼트린 적이 있다	①	②	③	④	⑤

F. 미디어리터러시 및 사회적 관계 / 배경 질문

39. 귀하는 지금까지 학교에서 다음과 같은 교육을 받아본 적이 있나요? 각각의 항목에 대한 교육을 받은 경험의 유무를 표시해주세요.

구성항목	예	아니오
1) 인터넷을 통해 원하는 정보를 찾는 방법에 대한 교육	①	②
2) 미디어가 제공하는 드라마나 영상에 대한 비판적인 시각을 갖는 교육	①	②
3) 뉴스 기사가 공정하고 정확하게 취재되고 보도되었는지를 판단하는 교육	①	②
4) 온라인상에서 제공된 정보가 사실인지 아닌지를 구분하는 방법에 대한 교육	①	②
5) 동영상 촬영이나 편집 등 동영상 제작 교육	①	②
6) 온라인상에서 자신의 개인정보(예: 전화번호, 계정 비밀번호 등)를 보호하는 방법에 대한 교육	①	②
7) 온라인상에서의 예절(네티켓)교육	①	②
8) 방송국, 신문사, 영화사 등 미디어 산업에 관한 교육	①	②

40. 위 39번에 제시된 교육 중 귀하가 1) 가장 관심/흥미있는 교육과 귀하가 2)가장 필요/중요하다고 생각하시는 교육을 선택하여 아래 빈칸에 번호를 적어주세요.
(※ 관심/흥미있는 교육과 필요/중요한 교육이 동일한 경우, 같은 번호를 각각 적어주세요)

1) 가장 관심/흥미있는 교육	()번
2) 가장 필요/중요한 교육	()번

41. 다음은 귀하의 디지털 사용 역량 수준에 대한 질문입니다.
각 항목별 **본인의 능력 수준**에 해당되는 번호에 동그라미 (○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다		
1) 온라인상에서 필요한 정보 및 콘텐츠를 잘 찾을 수 있다	①	②	③	④	⑤
2) 온라인상에서 획득한 정보가 신뢰할 만한지 판단할 수 있다	①	②	③	④	⑤
3) 온라인상에서 사회문제에 대해 인식하고 참여할 수 있다	①	②	③	④	⑤
4) 디지털 콘텐츠를 제작하고 편집할 수 있다	①	②	③	④	⑤
5) 온라인상의 개인정보보호에 관련된 이슈를 파악하고 있다	①	②	③	④	⑤
6) 온라인상의 정보를 이용하여 학업에 이용하고 있다	①	②	③	④	⑤

42. 귀하는 다음 항목에 해당하는 친구가 몇 명이나 됩니까?

구성항목	친구의 수
1) 평소 친하게 지내는 친구의 수 (온라인 및 오프라인 친구 모두 포함)	_____ 명
2) 평소 친하게 지내는 친구들 중 실제 만나본 적은 없고 주로 온라인상에서만 소통하는 친구의 수	_____ 명

43. 다음은 오프라인 및 온라인 친구관계에 대한 질문입니다.
세 가지 항목을 잘 읽고 **오프라인 친구와 온라인 친구 모두** 해당하는 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

(※ 온라인 친구란? 오프라인에서보다 온라인상에서의 교류가 주로 이루어지는 친구를 뜻합니다)

구성항목	대상	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다		
1) 나는 내 친구들에게 내 고민과 문제에 대해 이야기한다	오프라인친구	①	②	③	④	⑤
	온라인친구	①	②	③	④	⑤
2) 내 친구들은 나를 잘 이해해준다	오프라인친구	①	②	③	④	⑤
	온라인친구	①	②	③	④	⑤
3) 나는 친구들과 함께 있어도 외롭고 혼자라는 느낌이 든다	오프라인친구	①	②	③	④	⑤
	온라인친구	①	②	③	④	⑤

44. 귀하는 다음 각 항목에 어느 정도 동의하나요? 각 항목에 대한 귀하의 동의 수준에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다
1) 나는 놀이를 즐기고 휴식을 취하며 즐겁게 지낼 수 있는 시간이 충분하다	①--②--③--④--⑤		
2) 우리 동네에는 놀이와 휴식을 위한 공간이 충분히 마련되어 있다	①--②--③--④--⑤		
3) 전반적인 나의 여가생활에 대해 만족한다	①--②--③--④--⑤		
4) 가족이 있는 집에 있으면 마음이 편안하다	①--②--③--④--⑤		
5) 우리 가족은 함께 즐거운 시간을 자주 보낸다	①--②--③--④--⑤		
6) 나는 우리 집의 경제적 여건수준에 만족한다	①--②--③--④--⑤		
7) 전반적으로 현재의 내 삶은 행복하다	①--②--③--④--⑤		
8) 나 자신에 대해 긍정적인 태도를 가지고 있다	①--②--③--④--⑤		
9) 나 자신의 외모에 만족한다	①--②--③--④--⑤		
10) 나에게는 자랑스러워할 만한 것이 별로 없다	①--②--③--④--⑤		
11) 외로움을 자주 느낀다	①--②--③--④--⑤		
12) 나는 나 자신이 가치있는 사람이라고 생각한다	①--②--③--④--⑤		

45. 다음은 코로나19로 인한 일상생활의 변화에 대한 내용입니다. 각 항목에 대한 귀하의 동의수준에 동그라미(○) 표시해 주세요.

구성항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다	매우 그렇다
1) 코로나19 이후 운동이나 산책을 하는 신체활동 시간이 줄어들었다	①--②--③--④--⑤		
2) 코로나19 이후 잠자는 시간이 불규칙해졌다	①--②--③--④--⑤		
3) 코로나19 이후 스마트폰 사용 시간이 증가하였다	①--②--③--④--⑤		
4) 코로나19 이후 컴퓨터 사용시간이 증가하였다	①--②--③--④--⑤		
5) 코로나19 이후 또래관계에 대한 불안이 증가하였다	①--②--③--④--⑤		
6) 코로나19 이후 성적에 대한 불안감이 증가하였다	①--②--③--④--⑤		
7) 코로나19 이후 나 혼자 보내는 시간이 증가하였다	①--②--③--④--⑤		
8) 코로나19 이후 가족 간의 갈등이 늘었다	①--②--③--④--⑤		

♣ 설문에 응답해 주셔서 감사합니다. ♣