

초등학생의 정보통신윤리 의식에 관한 조사 연구

정영민⁰, 설문규
창원초등학교, 진주교육대학교
j2son@hanmail.net, mgseof@cue.ac.kr

A Study of the Consciousness survey of information and Communication Ethics for Elementary School

Young-Min Jung⁰, Moon-Gyu Seol
Changwon elementary School⁰, Chinju National University of Education

요 약

우리가 살고 있는 시대는 정보화 사회이다. 앞으로 정보화 사회는 계속 될 것이다. 정보화 사회는 우리에게 많은 편리함을 가져다 주었다. 하지만 한편으로는 사회적으로 윤리적으로 많은 문제점을 안겨준 것도 사실이다. 이런 문제점은 초등학생에게도 많이 나타나고 있으며 그로 통하여 정보통신윤리교육의 중요성이 증대하였다. 이러한 정보통신윤리교육이 잘 이루어지기 위해서는 교육계획의 기초가 되는 실태 파악이 잘 이루어져야 한다. 따라서 본 연구는 정보화 사회를 이끌어갈 초등학생들의 정보통신 윤리의식의 실태를 설문지를 통한 조사와 분석으로 초등학생의 정보통신윤리의 기초 자료를 제시하고자 하였다.

1. 서 론

21세기는 정보화 시대이다. 그리고 우리나라는 21세기를 이끌어갈 정보강국, 인터넷 강국이라고 자랑을 한다. 그에 걸맞게 정보화 사회의 기본이라 할 수 있는 컴퓨터의 보급률은 가히 세계 최고라고 할 수 있으며 월 1회 이상 컴퓨터를 사용하는 수도 3,275만명으로 만 6세 이상의 인구 중 72.8%가 컴퓨터를 사용하고 있다. 그 중 초등학생이 컴퓨터를 사용하는 비율이 급증하고 있으며 초등학생 중 97.4%가 컴퓨터를 사용하여 인터넷을 하고 있다고 보고되었다.

이렇게 급격한 컴퓨터 사용율의 증가와 인터넷의 발전은 호기심이 왕성한 청소년들의 생활에 큰 영향을 주었다. 청소년들은 컴퓨터를 사용하여 인터넷 공간에서 자신들만의 문화를 형성하며 새로운 세계에의 호기심을 해결하는 수단으로 삼고 있다.

청소년들에게 컴퓨터와 인터넷의 세계는 자신들의 생활에서 많은 부분을 차지하고 있으며 궁금한 것을 해결한다든지 그들만의 새로운 놀이 문화로 자리 잡고 있을 뿐만 아니라 새로운 문화 창출 등 등 여러 긍정적인 측면

이 있다.

하지만 이런 긍정적인 측면 이외에도 부정적인 측면도 사회적인 이슈가 되고 있는 것이 사실이다. 컴퓨터와 인터넷이 급속하게 발전되면서 정보 노출에 의한 사생활의 침해, 인터넷을 통한 음란물 유통, 무분별한 게임 중독과 언어폭력, 통신 언어로 인한 국어 파괴현상, 성 매매, 자살 사이트, 부정확한 정보로 인한 혼돈 등 정보화 사회의 역기능 문제도 심각하게 나타나고 있다.

윤리의식이 아직 미성숙한 초등학생들은 홈페이지 꾸미기, 채팅, 게임, 워드 작업 등 기능적인 면에서는 부모님이나 선생님들의 능력을 앞서가고 있는 것이 현실이다. 그럼에도 불구하고 학교에서는 제대로 된 정보통신 윤리교육보다는 단순히 컴퓨터를 잘 사용할 수 있는 기능적인 면에 관심을 가지고 집중적으로 교육하고 있는 것도 사실이다. 컴퓨터의 기능적인 활용이 전부인양 교육을 하고 있다.

이에 본 연구는 급증하게 늘고 있는 초등학생들의 컴퓨터 사용실태와 인터넷을 활용하는 실태, 정보윤리 의식을 분석하여 서로의 상관관계를 파악하여 이용상의 문제점을 파악하고

건전하고 효율적인 컴퓨터 활용 방안을 제시하는 데 그 목적이 있다.

2. 이론적 배경

2.1 정보통신윤리

정보통신윤리의 개념은 정보가 가지고 있는 여러 가지 특성에 수반하는 윤리성을 찾아볼 수 있다.

정경수는 정보 기술이 우리사회에 막대한 영향을 미치고 있으므로 정보기술을 잘못 사용하거나 남용함으로써 엄청난 결과를 초래할 수 있다고 보고, 왜 우리가 정보통신윤리에 대하여 많은 사고와 논의를 해야 하는지를 실제적인 관점에서 여섯 가지로 그 필요성을 제시하고 있다.

첫째, 정보 통신 윤리는 개인적 윤리이다. 개인이 비윤리적이고 불법적인 행위를 했을 경우에는 개인적으로 책임을 져야 한다. 요즘 인터넷상에 잘못된 정보를 전함으로 타인에게 피해를 주는 경우가 많을 뿐만 아니라 그로 인하여 형사처벌은 물론 막대한 손해 배상을 하는 경우도 흔히 볼 수 있다.

둘째, 정보가치의 주관성 때문이다. 정보의 내용은 정확성, 신뢰성, 공정성이 보장되어야 하는데 이는 정보가 의사결정에 커다란 영향을 미치게 되며 정보의 가치는 누가, 언제, 어떤 상황에서 그 정보를 이용하느냐에 따라 상대적인 가치가 정해지기 때문이다.

셋째, 복제의 용이성을 들 수 있다. 새로운 기억장치의 출현은 우리들에게 엄청난 양의 정보를 저장할 수 있게 한다. 그러나 잘못된 정보나 불확실한 정보의 복제 및 전파가 용이하여 피해가 널리 확산될 수 있다.

넷째, 정보의 불멸성이다. 정보 기술에 저장되거나 처리된 정보는 반영구적이므로 정보를 수집하거나 처리하는데 있어 윤리문제가 생긴다.

다섯째, 정보의 불가역성을 들 수 있다. 일단 외부에 알려진 정보는 다시 돌아오지 않으므로 정보를 수집, 처리, 분배하는 일에 윤리성이 요구된다.

여섯째, 정보의 확산성 때문이다. 정보를 가진 자의 권력, 소위 정보권력은 무제한적인 경쟁을 통해서 획득되고 이러한 정보전쟁의 결과로 정보 권력을 가진 집단과 정보 권력을 가지지 못한 집단이 구별된다는 것이다. 정보를 통제하는 자가 사회를 다스린다는 말처럼 정보 권력을 향유하는 소수의 집단에 의해 여론 조작 등을 통한 정보가 악용되어질 가능성도 있다.

따라서 정보 통신 윤리라 함은 “정보 사회의 안정된 존속을 위하여 정보의 생산, 처리, 유통, 이용의 각 장면에서 타인의 권리를 침해하진, 타인과의 충돌을 피하기 위하여 각 개인이 최소한으로 지켜야 하는 지침 내지 규정으로 되어 마땅한 것이라고 정경수는 말하고 있다.

2.2 선행연구

본 연구에 직접 혹은 간접적으로 관련이 있는 정보윤리에 대한 선행 연구를 소개하면 다음과 같다.

김계숙은 부산광역시에 위치한 초등학교와 학부모의 정보통신 윤리의식의 실태조사에서 학생들의 인터넷 게임과 컴퓨터 사용시간에 대한 적절한 지도가 필요하며 채팅 시 맞춤법에 맞게 언어를 사용하는 윤리 교육이 필요하다고 하였다. 또한 개인의 사생활에 대한 보호 교육이 필요하다고 하였다.

이향숙은 광주광역시에 위치한 초등학교 5, 6학년생을 대상으로 정보통신 윤리의식의 실태 조사를 하였다. 그 결과 남학생이 여학생보다, 6학년이 5학년보다 컴퓨터를 더 많이 이용하며 초등학교생의 90%가 인터넷을 이용하고 있다고 나타났으며 여학생과 5학년이 정보윤리의식이 높다고 조사되었다. 또한 정보 윤리의식의 내면화 및 실천의지의 강화를 위해서는 끊임없는 교육이 이루어져야 하며 학부모, 교사, 사회에서 모두 관심을 갖고 함께 노력해야 한다고 하였다.

오연주는 서울특별시에 위치한 초등학교 학생들의 정보통신 윤리의식에 대한 실태조사에서 초등학교 학생들의 정보통신윤리 의식은 학년과 성별, 그리고 정보통신윤리교육 경험

여부에 따라 차이가 있으므로 이에 맞는 교육이 필요하다고 하였다.

장수열은 경기도 김포시에 위치한 초등학교 4, 5, 6학년생을 대상으로 정보통신윤리 의식에 대한 조사에서 정보통신윤리 교육과정이 초등학교 도덕 교육 및 대학 교육과정에 시급히 도입, 확대 되어야 한다고 했으며 유해한 사이트에 대한 규제와 유익한 사이트에 대한 보상 방안을 연구해야 한다고 하였다. 또한 정보통신윤리를 지도할 수 있는 구체적인 교재 개발과 교사들에 대한 재교육이 필요하다고 하였다.

3. 연구의 방법

3.1 조사대상

본 연구의 조사대상은 창원시에 소재하는 C 초등학교, S 초등학교의 5-6학년의 학생으로 하였다. 총 12학급의 학생을 대상으로 417명을 표집하여 컴퓨터가 있는 학생 370명을 표본으로 삼았다.

이렇게 대상학년을 제한한 이유는 조사 성격상 컴퓨터를 활발하게 이용할 수 있는 주이용 대상을 선정하여야 컴퓨터 활용에 따른 여러 현상을 제대로 파악할 수 있기 때문이다.

또한 이 학교들이 위치한 곳은 창원시에서도 외곽으로 도시형과 준농촌형의 중간형태라고 할 수 있다.

이 번 조사는 실태만 파악하였으나 차후 본 논문에서는 설문지의 각 항목을 분석하여 상관관계를 치밀하게 조사하고자 한다.

3.2 조사도구 및 자료처리

본 연구에서 사용한 설문지는 선행연구를 참조하여 연구목적에 맞게 수정, 제작한 것이며 질문지의 구성내용은 다음과 같다.

컴퓨터 사용현황(16문항), 인터넷 이용현황(10문항), 정보통신윤리 의식(13문항)으로 구성되어 있다. 이렇게 문항을 제시한 이유는 정보윤리 의식이 다른 요인과 어떤 관계가 있는

지 알기 위해서이다.

수집된 자료의 처리는 각 문항과 각 개별변인의 빈도와 %로 구하였다. 앞으로 각 항목별 상관관계를 더욱 자세히 분석하고자 한다.

각 문항들은 별첨으로 첨부했다.

4. 연구의 결과

본 연구는 초등학생의 정보통신윤리 의식에 관한 연구이다. 전체 설문 중 각 영역별 핵심적인 문항과 정보통신 윤리 의식에 관한 문항을 중심으로 실태를 분석한 결과를 다음과 같다.

4.1 컴퓨터 사용현황

1) 컴퓨터 사용 일수

<표 1> 컴퓨터 사용 일수

1일	2-3일	4-5일	매일	합계
24명 (6.3)	96명 (26)	92명 (25)	158명 (42.7)	370명 (100)

주당 컴퓨터 사용 일수는 42.7% 이상이 매일 사용하는 것으로 조사되었으며 4-5일 사용하는 빈도와 같이 생각한다면 67.7%이상의 학생이 일주일에 많은 시간을 컴퓨터를 이용하고 있다. 이는 아동들이 컴퓨터를 접하는 시간이 많을 뿐만 아니라 컴퓨터가 생활에 밀접한 관련이 있음을 보여준다.

2) 컴퓨터 사용 장소

<표 2> 컴퓨터 사용 장소

집	PC방	학교	기타	합계
308명 (83.2)	35명 (9.4)	22명 (6)	5명 (1.3)	370명 (100)

컴퓨터를 사용하는 장소는 전체적으로 집에서 사용한다는 빈도가 가장 많았고 생각 외로 PC방의 비율은 낮았다. 학교에서 주로 사용한다고 말한 학생들은 특기적성 교육을 받는 학생들이 많았다.

부모님의 컴퓨터를 활용하는 빈도는 기본적인 사용법을 가지고 계시는 분들이 전체의

91.4%를 차지하고 있다. 이를 보아서 요즘 부모님들께서는 컴퓨터에 대한 관심이 많으며 정보화 사회에 적응하기 위해 노력할 뿐만 아니라 아동들의 컴퓨터 활용에 관심이 많다는 것으로 생각되어진다.

<표 3> 부모님의 컴퓨터 실력

이용하지 않음	기초적인 사용	잘 이용하심	합계
32명 (8.6)	201명 (54.3)	147명 (37.1)	370명 (100)

3) 컴퓨터 사용 용도

<표 4> 컴퓨터 사용 용도

문서 작성	인터넷	게임	음악 감상
25 (7)	135 (36.5)	170 (46)	20 (5)
학교 과제	영화 감상	기타	합계
12 (3.2)	5 (1.3)	3 (1)	370 (100)

컴퓨터를 사용하는 용도는 대부분의 친구들이 인터넷과 게임에 집중되어 있었다. 이는 효과적인 컴퓨터 사용방법을 제대로 알지 못하고 있으며 단순히 인터넷과 게임을 통하여 시간을 보내고 있는 것이라고 할 수 있다.

다른 문항들을 정리한다면 하루 동안 컴퓨터를 사용하는 시간은 1-2시간이 가장 많았으며 사용하는 시간대는 오후 5시에서 9시 사이가 가장 많았다. 학원과 학교 과제를 마친 밤시간이 가장 비율이 높았다. 컴퓨터를 오래 사용하여 부모님께 혼나는 비율이 많으며 잠이 부족할 정도로 컴퓨터를 사용하는 학생들도 20% 정도의 비율을 차지하였다.

4.2 인터넷 이용현황

1) 인터넷의 용도

인터넷 서비스를 이용하는 345명을 대상으로 질문한 결과 온라인 게임이 가장 많았고 다음으로 채팅과 음악 감상 순이었다. 이 또한

컴퓨터를 단순한 게임이나 채팅의 도구로 사용하고 있다는 것을 보여주고 있다. 인터넷을 통하여 과제학습이나 공부와 관련된 활동을 많이 하지 않는다는 것을 보아 부모님과의 마찰도 많을 것으로 보인다.

<표 5> 인터넷의 용도

정보검색	전자우편	게임	홈페이지
21 (6)	20 (5.8)	145 (42)	15 (4.3)
음악감상	채팅	과제학습	만화감상
32 (9.3)	65 (18.8)	20 (5.8)	7 (2)
신문,방송	온라인 공부	기타	합계
5 (1.4)	3 (0.8)	12 (3.4)	345 (100)

2) 채팅을 하는 이유

<표 6> 채팅을 하는 이유

친구를 사귀기 위해	심심하여 시간을 보내기 위해	취미나 관심사를 서로 이야기하려고
68 (19.7)	65 (18.8)	51 (14.8)
별다른 이유 없이	기타	합계
131 (38)	30 (8.7)	345 (100)

인터넷을 이용현황 중 채팅에 대하여 조사를 한 결과 채팅을 하는 이유가 '별다른 이유 없이'가 38%로 가장 비율이 높았으며 '심심하여 시간을 보내기 위해'도 18.8%나 나타났다. 이는 학생들이 대부분 습관적으로 채팅을 하고 있으며 목적의식 없이 무분별하게 채팅에 빠져들고 있다는 것을 보여 준다.

3) 유해정보 차단 프로그램 설치 여부

<표 7> 유해정보 차단 프로그램 설치 여부

설치	설치 하지 않음	합계
248 (71.9)	97 (28.1)	345명 (100)

전체적으로 설치한 가정이 71.9%로 높은 설치율을 나타내었다. 이는 예전과는 다르게 부모님들께서 인터넷에 관심을 가지고 계시며 유해정보에 대한 기본적인 지식을 가지고 계시다는 것을 보여주고 있다. 컴퓨터를 잘 사용하시는 부모님들께서 많으시며 사회적으로 정보통신윤리 문제가 이슈화되기 때문에 유해정보 차단프로그램을 설치하는 가정이 예전보다 많이 늘었음을 보여준다.

다른 문항들을 정리해 본다면 채팅을 하고 나서는 별다른 느낌이 없다는 의견이 전체의 대부분을 차지하고 있어 무의식적으로, 습관적으로 채팅을 하고 있다는 것을 알 수 있다. 또한 40%이상이 아비타나 홈페이지를 꾸미기 위해 아이템을 구입한 적이 있다고 하였으며 이것을 결제하기 위해 집 전화번호나 휴대폰을 사용한다는 대답이 많이 나왔다.

4.3 정보윤리 의식

1) 불건전 사이트 접속

<표 8> 불건전 사이트 접속

한번도 들어가지 않음	가끔 들어가 보았다	자주 들어가 보았다	합계
205명 (59.4)	132 (38.3)	18 (2.3)	345명 (100)

불건전 사이트에 한번이라도 접속해 본 경우가 40.6% 정도가 되어 10명중에 4명이나 경험이 있는 것으로 나타났다. 하지만 대부분의 학생들이 직접 주소를 알아서 들어간 것 보다는 메일을 통하여 들어가거나 인터넷을 하다가 우연히 들어가본적이 있다는 비율이 높았다. 하지만 음란물 차단 소프트웨어가 설치되어 있음에도 불구하고 인터넷 사용 중 불건전 사이트를 경험한 학생들이 많음을 볼 때 음란물 차단 프로그램이 제대로 설치되어 있지 않거나 작동하지 않은 것으로 보여진다. 그리고 불건전 사이트에 주소를 알고 접속한 친구들도 있다는 것을 볼 때 정보통신윤리교육의 중요성을 새삼스럽게 느끼게 된다.

2) 게임이나 채팅 중 욕설을 들은 경험

<표 9> 게임이나 채팅 중 욕설을 들은 경험

전혀 없다	조금 있다	자주 있다	항상 있다	합계
33 (9.5)	168 (48.7)	109 (31.6)	35 (10.2)	345명 (100)

초등학생들이 좋아하는 게임이나 채팅을 하는 도중 상대방으로부터 한번이라도 욕설을 들은 경험이 있다는 비율이 90.5%로 높게 나타났다. 이는 인터넷의 특징 중 하나인 익명성이란 특성을 사용하여 상대방에게 부문별한 욕설을 하는 경우가 많다는 것을 보여준다. 그리고 조사학생의 70%정도가 자신이 직접 욕설을 한 경우가 있다고 말하고 있어 아무런 생각없이 표현하고 있는 인터넷상의 문제점을 여실히 보여주고 있다. 또한 인터넷상의 큰 무문제점인 한글파괴 현상도 심각한데 조사자의 90%정도가 인터넷 용어를 사용한 적이 있다고 말하고 있다. 이는 부문별한 인터넷 용어사용이 습관화 되고 있다는 것을 보여주고 있으며 이에 대한 교육이 절실하다고 생각된다.

3) 게임 CD 복사

<표 10> 게임 CD 복사

전혀 없다	조금 있다	자주 있다	항상 있다	합계
296 (80)	67 (18.1)	7 (1.9)	0	370명 (100)

게임 CD를 친구에서 빌려서 불법적으로 설치한 적이 있다는 비율이 20%정도를 차지하고 80%는 없다고 나타났다. 이는 게임들이 패키지 형태를 배포되고 있는 비율이 줄어들고 있으며 인터넷상에서 온라인 게임의 비중이 늘었다는 것을 보여준다. 그리고 게임 CD 설치에 대한 생각으로서는 30%정도의 학생들이 할 수 있으면 해도 상관없다는 것을 선택하였다.

다른 문항을 정리한다면 불건전 사이트에 들어가게 된 이유가 우연히 들어가게 되었다는 대답이 많았으나 이메일을 통하여 들어간 대답도 많았다. 이는 무분별한 스팸메일이 넘쳐나고 있다는 것을 보여주며 학생들이 음란

물에 항상 노출되어 있다는 것을 보여준다.

5. 결론 및 제언

거의 대부분의 학생들은 매일 컴퓨터와 인터넷을 이용하고 있다. 설문조사 결과 학생들이 컴퓨터로 주로 하는 일은 게임이나 인터넷이었으며 인터넷 이용률은 93%정도로 매우 높았다. 그리고 인터넷의 용도로는 온라인 게임이 가장 많은 부분을 차지하였으며 채팅과 음악 감상이 그 뒤를 이었다. 초등학생의 대부분이 채팅을 경험하였으며 대부분의 학생들이 별다른 이유 없이, 심심하기 때문에 채팅을 하는 것으로 나타나 시간을 보내기 위해 습관적으로 채팅을 하고 있다. 그리고 많은 학생들이 채팅을 하는 도중 욕설을 들었거나 한 적이 있다고 나타나고 있으며 인터넷 용어도 무분별하게 사용하고 있는 것으로 조사되었다.

음란물 차단 소프트웨어의 높은 설치율과 부모님의 높은 관심과 컴퓨터 활용능력은 예전에 비하여 성숙된 모습을 보여주었다.

하지만 초등학생들의 미성숙한 윤리의식으로 인한 부문별한 인터넷 용어 사용, 채팅 중 욕설 등은 심각한 문제로 부각되었다.

본 연구 결과의 제언으로는 가정과 학교에서 정보통신윤리교육에 관한 심각성을 인식하고 인터넷이 건전한 문화공간으로 자리잡도록 보다 효율적인 교육이 이루어져야 한다. 또한 여러 사례를 중심으로 교수, 학습 과정을 개발하여 일선 교사들에게 정보윤리교육에 관한 자료를 보급할 필요가 있다.

정보통신윤리에 대한 실태조사는 연구대상이 특정지역에 한정되어 연구결과를 일반화시키는 곤란하므로 차후 신뢰도 확보를 위해 광범위한 조사가 뒤따라야 할 것이다. 개별변인을 두어 관련성을 추가적으로 분석할 예정이다.

6. 참고문헌

[1] 추병완, “정보윤리교육론”, 울력, 2001

[2] 한국청소년개발원, “청소년 정보통신 윤리 교육 활성화 방안”, 한국청소년개발원, 2004

[3] 한국교육학술정보원, “청소년을 위한 정보통신윤리”, 한국경제신문, 2002

[4] 한국교육학술정보원, “학부모를 위한 정보통신윤리”, 한국경제신문, 2002

[5] 정보통신부, “2004년 하반기 정보화 실태 보고서”, 한국인터넷진흥원, 2005

[6] 정경수, “새로운 정보윤리의 정립, 정보사회와 청소년”, 한국청소년문화연구소 세미나 자료집 96-1, 1996

[7] 장수열, “초등학생의 정보통신 윤리의식 제고 방안”, 인천교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2002

[8] 안옥혜, “초등학생의 인터넷 활용실태 분석”, 인천교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2002

[9] 오연주, “초등학교 학생의 정보통신윤리의식에 관한 조사 연구”, 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2002

[10] 박성근, “가정에서의 컴퓨터 활용실태 및 개선방안에 대한 연구”, 인천교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2002

[11] 김계숙, “초등학생과 학부모의 정보통신 윤리의식 실태조사”, 부산교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2004

[12] 이향숙, “초등학생들의 정보윤리의식 실태에 관한 연구”, 광주교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003

[13] 박명택, “초등학생의 정보통신윤리 교육에 관한 실험 연구”, 서울교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2004

별첨 - 질문지

컴퓨터 사용현황

1. 학생의 성별은? ① 남자 ② 여자
 2. 학생은 현재 몇 학년입니까? ① 5학년 ② 6학년
 3. 현재 컴퓨터가 있다면 언제 구입한 컴퓨터입니까?
① 최근 6개월 이내 ② 1년 전에
③ 2-3년 전에 ④ 4-5년 전에
 4. 컴퓨터를 이용해 본 경험은 얼마나 됩니까?
① 1년 정도 ② 2년 이상 - 3년 미만
③ 3년 이상 - 4년 미만 ④ 4년 이상
 5. 일주일에 컴퓨터를 평균적으로 며칠정도 사용합니까?
① 1일 정도 ② 2-3일정도 ③ 4-5일정도 ④ 거의 매일
 6. 하루에 컴퓨터를 사용하는 시간은 얼마나 됩니까?
(집, 학교 모두 포함)
① 전혀 하지않음 ② 1시간 미만 ③ 1시간 - 2시간
④ 2시간 - 3시간 ⑤ 3시간 이상
 7. 컴퓨터를 하는 장소는 주로 어느 곳입니까?
① 집 ② PC방 ③ 친구 집
④ 학교 ⑤ 기타 ()
 8. 컴퓨터를 주로 사용하는 시간은 언제입니까?
① 오후 3시 이전 ② 오후 3시 - 오후 5시
③ 오후 5시 - 오후 7시 ④ 오후 7시 - 오후 9시
⑤ 오후 9시 이후
 9. 컴퓨터가 설치되어 있는 장소는 어디입니까?
① 부모님 방 ② 본인 방 ③ 형제, 자매 방
④ 거실 ⑤ 기타 ()
 10. 컴퓨터로 주로 하는 일은 무엇입니까? 가장 많이 하는 것을 차례대로 2가지만 골라 표시해 주세요.(차례대로 1, 2 표시)
① 문서작성 () ② 인터넷 () ③ 게임 ()
④ 음악감상 () ⑤ 학교과제 해결 ()
⑥ 영화감상 () ⑦ 기타 ()
 11. 여러분의 부모님은 컴퓨터를 하실 수 있으십니까?
① 이용하지 않음 ② 기초적인 사용 ③ 잘 이용하심
 12. 컴퓨터를 너무 오래 사용해서 부모님께 혼나 본 적이 있습니까?
① 전혀 그렇지 않다. ② 가끔 그렇다.
③ 자주 그렇다. ④ 항상 그렇다.
 13. 밤늦게까지 컴퓨터를 사용하느라 잠이 부족한 적이 있습니까?
① 전혀 그렇지 않다. ② 가끔 그렇다.
③ 자주 그렇다. ④ 항상 그렇다.
 14. 아주 가깝고 친하게 지내는 친구가 있습니까?
① 없다 ② 1명 ③ 2-3명 ④ 4-5명 ⑤ 5명이상
 15. 방과 후나 주말에 부모님이 모두 집에 계시지 않는 날은 얼마나 됩니까?
① 거의 계시지 않는다. ② 일주일에 4-5일정도
③ 일주일에 2-3일정도 ④ 날마다 계신다.
 16. 식사를 거르거나 잠을 자지 않고 오랜 시간 동안 게임이나 채팅, 정보 검색등을 한 적이 있습니까?
① 전혀 그렇지 않다. ② 가끔 그렇다.
③ 자주 그렇다. ④ 항상 그렇다.
- 인터넷 이용현황
17. 학생은 인터넷 서비스를 이용합니까?
① 그렇다. ② 아니다.
 18. 본인의 이메일 주소가 있습니까? ① 있다. ② 없다.
 19. 본인의 홈페이지가 있습니까?(미니 홈페이지 등)
① 있다. ② 없다.
 20. 인터넷을 통해 주로 무엇을 합니까? 가장 많이 하는 것을 차례대로 3가지만 골라 표시해 주세요.(차례대로 1, 2, 3 표시)
① 정보검색 () ② 메일 보내기 ()
③ 홈페이지 꾸미기 () ④ 음악감상 ()
⑤ 채팅 () ⑥ 온라인 게임 () ⑦ 만화감상 ()
⑧ 인터넷 쇼핑 () ⑨ 신문이나 방송 보기 ()
⑩ 온라인 공부 () ⑪ 학교 과제 해결 () ⑫ 기타 ()
 21. 하루 평균 인터넷 사용 시간은 얼마나 됩니까?
① 30분 미만 ② 30분 - 1시간 ③ 1시간 - 2시간
④ 2시간 - 3시간 ⑤ 3시간 이상
 22. 인터넷에서 아비타나 홈페이지를 꾸미기 위한 아이템이나 게임 시 필요한 아이템을 구입한 적이 있습니까?
① 있다. ② 없다.

23. 아비타를 꾸미기 위한 아이템이나 게임 시 필요한 아이템을 사기 위한 돈(사이버머니)은 어떻게 결제하나?
① 우리 집 전화번호로 결제한다. ② 휴대폰으로 결제한다.
③ 부모님께서 대신 결제해 주신다. ④ 부모님 몰래 결제한다.
⑤ 기타 ()
 24. 채팅을 하거나 대화방에 들어가 본적이 있습니까?
① 있다. ② 없다.
 25. 채팅을 하는 이유는 무엇입니까?
① 친구를 사귀기 위해서 ② 심심하여 시간을 쓰기 위해서
③ 취미나 관심사를 서로 이야기 하려고
④ 별다른 이유없이 ⑤ 기타 ()
 26. 채팅을 하고 난 후의 기분은 어떠합니까?
① 재미있고 스트레스가 해소된다. ② 더 하고 싶은 생각이 든다.
③ 시간낭비란 생각이 들고 후회스럽다.
④ 별다른 느낌이 없다. ⑤ 잘 모르겠다.
- 정보통신윤리 의식
27. 채팅이나 대화방에 들어갈 때나 나올 때 인사 예절에 대하여 어떻게 생각하나요?
① 인사는 꼭 해야 한다. ② 인사는 해도 되고 안 해도 된다.
③ 인사는 하지 않아도 된다. ④ 잘 모르겠다.
 28. 대화방이나 채팅을 할 때 한글 맞춤법에 맞지 않는 인터넷 용어(외계어)를 사용한 적이 있습니까?
① 사용하지 않는다. ② 가끔 사용한다.
③ 자주 사용한다. ④ 항상 사용한다.
 29. 채팅을 할 때 상대방으로부터 욕설이나 거짓말을 들어 본 경험이 있습니까?
① 전혀 없다. ② 거의 없다. ③ 자주 있다. ④ 항상 있다.
 30. 채팅이나 대화를 할 때 욕설을 한 경험이 있습니까?
① 전혀 없다. ② 가끔 한다. ③ 자주 한다. ④ 항상 한다.
 31. 친구가 대화방에서 사람을 사귀어서 직접 만나려고 합니다. 친구에게 어떻게 하라고 말하고 싶나요?
① 만나도 상관없으니 만나라고 한다.
② 부모님의 허락을 받아 만나라고 한다.
③ 만나면 안 된다고 한다. ④ 잘 모르겠다.
 32. 자신이 사용하는 컴퓨터에 음란물 차단 소프트웨어가 설치되어 있습니까? ① 있다. ② 없다.
 33. 불건전 사이트(음란사이트, 업기사이트 등)에 들어 가 본적이 있습니까?
① 한 번도 들어가지 않았다. ② 가끔 들어가 보았다.
③ 자주 들어가 보았다. ④ 항상 들어가 보았다.
 34. 불건전 사이트(음란사이트, 업기사이트)에 어떻게 들어가게 되었습니까?
① 인터넷을 하다 우연히 들어가게 되었다.
② 사이트 이름을 알고 찾아 들어갔다.
③ 메일이 와서 소개된 것을 보고 들어갔다.
④ 친구들이 알려주어서 들어갔다. ⑤ 기타 ()
 35. 인터넷을 하다 우연히 불건전 사이트(음란사이트, 업기사이트 등)에 접속되었습니까. 어떻게 하겠습니까?
① 그냥 접속을 끊는다. ② 어떻게 해야 할 지 잘 모르겠다.
③ 궁금하니까 들어가 보겠다.
 36. 친구가 새로 산 게임 CD를 빌려서 복사하거나 자기 컴퓨터에 설치 한 적이 있습니까?
① 전혀 없다. ② 가끔 한다. ③ 자주 한다. ④ 항상 한다.
 37. 친구가 새로 산 게임 CD를 빌려서 복사하거나 설치하는 것에 대해 어떻게 생각합니까?
① 친구가 산 것이라도 복사해서는 안 된다.
② 할 수 있으면 해도 상관없다.
③ 친구가 산 것이니까 복사해도 된다.
 38. 친구들끼리 서로 ID를 빌리고 빌려주는 것에 대해 어떻게 생각합니까?
① ID를 서로 빌리고 빌려주어서는 안 된다.
② 가끔은 빌리고 빌려주어도 괜찮다.
③ 항상 빌리고 빌려주어도 괜찮다.
 39. 우연히 친구의 개인정보(ID, 비밀번호, 주민등록번호)를 알게 되었는데 다른 친구가 자꾸 알려달라고 조릅니다. 어떻게 하겠습니까?
① 알려주지 않겠다. ② 경우에 따라 알려 줄 수도 있고 알려 주지 않을 수도 있다. ③ 알려주겠다.