

KYSELYLOMAKE: FSD3767 YOUGAMBLE 2018: ETELÄ-KOREAN AINEISTO

QUESTIONNAIRE: FSD3767 YOUGAMBLE 2018: SOUTH KOREAN DATA

Tämä kyselylomake on osa yllä mainittua Yhteiskuntatieteelliseen tietoaarkistoon arkistoitua tutkimusaineistoa.

Kyselylomaketta hyödyntävien tulee viitata siihen asianmukaisesti lähdeviitteellä.

This questionnaire forms a part of the above mentioned dataset, archived at the Finnish Social Science Data Archive.

If the questionnaire is used or referred to in any way, the source must be acknowledged by means of an appropriate bibliographic citation.

Detta frågeformulär utgör en del av den ovannämnda datamängden, arkiverad på Finlands samhällsvetenskapliga dataarkiv.

Om frågeformuläret är utnyttjat eller refererat till måste källan anges i form av bibliografisk referens.

도박 문제와 소셜 미디어 : 온라인 게임 커뮤니티 사업에서의 청소년 행태에 관한 사회 심리학적 연구

1 월 15 일부터 31 일까지 수집될 데이터. (n = ca. 1200)

설문 조사는 2017 년 봄에 핀란드에서 수집된 데이터셋과 거의 동일합니다.

INTRO

핀란드 University of Tampere 의 사회과학 학부와 미국, 대한민국의 연구원들이 함께 15-25 세 사이의 소셜 미디어 사용에 대한 비교 연구를 실시하고 있습니다.

이 설문조사는 15 분 정도가 소요됩니다. 어떤 개인 정보도 수집하지 않으며 귀하의 답변은 비밀성이 보장됩니다. 참여는 자발적이며 언제든지 설문 조사를 종료하여도 됩니다.

이 연구가 완료되면, 데이터는 나중의 연구 목적을 위해 핀란드 사회 과학 데이터 아카이브에 보관될 것입니다. 이 설문 조사를 완료하면 추가 조사를 위해 이 데이터를 재사용할 수 있습니다.

참여해주셔서 감사드립니다.

OUTRO

연구에 참여해 주셔서 감사드립니다! 소셜 미디어에서 발생한 도박과 관련된 상황에 관한 설문조사 부분에서 응답자들은 무작위로 여러 그룹에 배정된 것입니다. 다른 그룹원들의 메시지 내용과 반응은 사실 연구원들에 의해 구성된 것입니다. 이러한 설정을 한 이유는 소셜 미디어에서의 그룹 효과를 평가하기 위한 것입니다.

대한민국의 도박 및 도박 문제에 관한 추가 정보는

<http://www.ngcc.go.kr/NGCC.do> 에서 확인할 수 있습니다.

자세한 연락처 정보 및 연구 프로젝트 홈페이지는 다음에서 확인할 수 있습니다.

: <http://www.uta.fi/yky/rahapelitutkimus/en/index.html>

Quota questions

성별 [BV1; 남성 = 1, 여성 = 2]

남성

여성

나이 [AGE]

15 미만 (quota=0; directs out of the survey)

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

25 초과 (quota=0; directs out of survey)

Section A: 환경적 변수

귀하께서는 몇 년도에 태어났습니까? [BV2]

대한민국에서 태어났습니까? [아니오=0, 네=1; BV3a]

만약 아니라면, 어느 나라에서 태어났습니까? [BV3b]

귀하의 부모님 중 한 분이 대한민국 이외의 나라에서 태어났습니까? [BV4; 네 = 1, 아니오 = 0]

귀하가 살고 있는 곳을 어떻게 묘사하시겠습니까? [BV6]

1. 대도시 (50 만명 이상)
2. 중소도시(10 만 - 50 만명 사이)
3. 작은 도시나 마을 (10 만명 이하 거주)
4. 도시 근처 교외지역
5. 시골

현재 귀하께서는 어느 시에 거주하고 있습니까? [BV16]

[BV7a] 귀하께서는 혼자 삽니까? [1=네, 0=아니오]

(만약 아니라면,)

[BV7b] 귀하께서는 누구와 함께 삽니까?

1. 부모님 [BV7b1]
2. 배우자 혹은 파트너 [BV7b2]
3. 룸메이트 [BV7b3]

[BV7c] 귀하께서는 자녀가 있습니까? [1=네; 0=아니오]

어떤 종류의 집에 살고 있습니까? [BV8]

1. 개인 소유의 집
2. 부모님 소유의 집
3. 임대 주택 혹은 기숙사
4. 임대료 없이 입주 중인 집
5. 영구적으로 살 곳이 없음
6. 기타

귀하의 최종 학력은 무엇입니까? [BV9]

1. 고졸 미만
2. 고졸
3. 대학 중퇴
4. 대졸

5. 석,박사 이상

귀하의 직업은 무엇입니까? [BV10]

1. 학생
2. 정규직
3. 시간제 근무이지만 정규직을 찾고 있지 않음
4. 시간제 근무이며 정규직을 찾고 있음
5. 미취업상태이며 일자리를 찾고 있음
6. 미취업상태이지만 일자리를 찾고 있지 않음

현재 어느 학교에 다니고 있습니까? [BV11]

1. 고등학교
2. 직업학교
3. 전문대학 혹은 대학교
4. 기타

평균적으로 한 달에 얼마나 많은 돈을 쓸 수 있습니까? (임대료, 공공 요금 등 필요한 비용 지불 후) [BV12a] 참고: 소득이 크게 다른 경우, 지난 몇 개월의 평균 추정치로 답하십시오.

1. 약 10 만원 미만
2. 약 10 - 20 만원
3. 약 20 - 30 만원
4. 약 30 - 50 만원
5. 약 50 - 70 만원
6. 약 70 - 100 만원
7. 약 100 만원 이상

귀하의 월 평균 수입에 있어서 귀하의 부모님이나 다른 친척들로부터의 재정적 지원이 얼마나 중요합니까? [BV12b; BV7b!=1 만 대답하세요; 즉, 부모님과 살고 있지 않은 사람들]

전혀 중요하지 않다 [=1]

그다지 중요하지 않다 [=2]

조금 중요하다 [=3]

매우 중요하다 [=4]

대출을 받아본 적이 있습니까? [BV17a]

[네=1, 아니오=0]

만약 그렇다면, 어떤 종류의 대출을 받았습니까? 해당하는 모두에 체크하십시오. [BV17b]

1. 학자금 대출 [BV17b1]

2. 신용대출 [BV17b2]
3. 소비자 금융 또는 신용카드 대출 [BV17b3]
4. 자동차 대출[BV17b4]
5. 현금 대출 [BV17b5]
6. 급여 대출 (페이데이론) [BV17b6]
7. 기타 [BV17b_other]

수입과 지출의 균형을 맞추기가 어렵습니까? [BV18]

- 전혀 그렇지 않다 [0]
때때로 그렇다 [1]
자주 그렇다 [2]
매우 자주 그렇다 [3]

귀하께서는 대출을 갚지 못했거나, 신용 점수에 영향을 받았거나 혹은 수금 업체에 보내져 재정적인 어려움을 겪어 본 적이 있습니까? [BV19; 네=1, 아니오=0]

Section B

귀하께서는 얼마나 자주 다음 온라인 사이트와 서비스를 이용합니까? [SOME1]

- 페이스북[SOME1a]
유튜브[SOME1b]
트위터[SOME1c]
페리스코프[SOME1d]
인스타그램[SOME1e]
온라인 데이팅 어플 (예: 이음, 아만다, 틴더) [SOME1f]
인스턴트 메시지 (예: 카카오톡, 스냅챗) [SOME1g]
엔터테인먼트 스트리밍 서비스 (예: 넷플릭스, 왓챠플레이) [SOME1h]
뉴스 사이트[SOME1i]
토론 포럼 (예: 다음 아고라) [SOME1j]
온라인 게임 사이트와 커뮤니티 (예: 넥슨) [SOME1k]
다크 웹 (예: 토르, 프리넷, 랜섬웨어) [SOME1l]
온라인 카지노 사이트 혹은 도박 회사가 운영하는 타 사이트[SOME1m]
온라인 도박 포럼 혹은 커뮤니티 [SOME1n]

이용하지 않음 [0]

가끔 [1]

매일 이용함 [2]

하루에 여러번 이용함[3]

그런 도박 사이트들에서 일반적으로 논의되는 내용은 무엇입니까? (복수 선택 가능)

[SOME2]

1. 도박 조언 및 팁 [SOME2a]
2. 다른 사이트 이용자의 도박 경험 [SOME2b]
3. 도박 문제와 도박 문제 치유 [SOME2c]
4. 일반적인 도박 [SOME2d]
5. 다른 주제들 [SOME2e]

Section C (서베이 실험)

Randomid (in Limesurvey, 응답자에게 표시되지 않음)

randomid == 1: vign1-4, 내집단

randomid == 2: vign5-8, 내집단

randomid == 3: vign1-4, 통제집단

randomid == 4: vign5-8, 통제집단

*/

내집단; 실험집단 정보 (시나리오를 보기 전)

설문조사의 다음 섹션에서 응답자들은 이전 답변에 기초하여 그룹별로 배치됩니다.

귀하는 다른 그룹 구성원의 답안과 비슷하게 답변했기 때문에 **그룹 C에 배치되었습니다.**

다음으로, 소셜 미디어에서 일어나고 있는 다양한 도박 관련 상황을 평가해 보시기 바랍니다.

통제집단 정보 (시나리오를 보기 전)

설문조사의 다음 섹션에서, 소셜 미디어에서 일어나고 있는 다양한 도박 관련 상황을 평가해 보시기 바랍니다.

시나리오 서문

소셜 미디어에서 다른 사용자가 다음과 같은 메시지를 공유하고 있다고 상상해 보십시오.

비네트

1 & 7 (경험 중심적 & 도박에 대한 부정적 시선)

저와 많은 제 친구들은 도박 문제에 시달리고 있습니다. 도박은 저에게 문제를 일으키고, 저와 제 가족의 안녕에 심각한 손상을 주고 있습니다. 다음 링크를 따라가면, 한국인들의 도박 경험에 대한 더 많은 것들을 읽을 수 있습니다.

2 & 8 (사실 중심적 & 도박에 대한 긍정적 시선)

최근 한 보고에 따르면, 한국인의 약 61%가 도박을 합니다. 도박은 즐거움을 가져다 주며, 사회와 사람들의 안녕에 커다란 이익을 가져다 줍니다. 다음 링크를 따라가면, 도박에 관한 더 많은 연구 자료들을 읽을 수 있습니다.

3 & 5 (경험 중심적 & 도박에 대한 긍정적 시선)

저와 많은 제 친구들은 도박을 합니다. 도박은 즐거움을 가져다 주며, 저와 제 가족의 안녕에 커다란 이익을 가져다 줍니다. 다음 링크를 따라가면, 도박에 관한 한국인들의 경험에 관한 더 많은 것들을 읽을 수 있습니다.

4 & 6 (사실 중심적 & 도박에 대한 부정적 시선)

최근 한 보고에 따르면, 197 만명 이상의 한국인들이 도박 문제로 고통받고 있습니다. 도박은 문제를 일으키고, 사회와 사람들의 안녕에 심각한 손상을 주고 있습니다. 다음 링크를 따라가면, 도박에 관한 더 많은 연구들을 읽을 수 있습니다.

시나리오

각각의 시나리오 이후의 설명 (모든 이용자는 무작위 순서로 시나리오 4 개를 봄)

이 응용프로그램을 사용하면 메시지를 좋아하거나 싫어할 수 있습니다.

[내그룹] 지금까지 그룹의 다른 구성원들은 다음과 같은 방식으로 메시지에 반응했습니다.

[통제그룹] 지금까지 설문지 응답자들은 다음과 같은 방식으로 메시지에 반응했습니다.

- 좋아요
- 싫어요
- 무반응

귀하께서는 소셜미디어에서 이 메시지에 대해 어떻게 반응하겠습니까?

다음 옵션 중 하나를 선택하십시오 :

주어진 설명에 관하여 그럴 의향이 얼마나 있습니까?

- a) ...그 메시지가 흥미롭다고 생각하십니까? [VIGNa]
- b) ...첨부된 링크를 열어볼 의향이 있습니까? [VIGNb]
- c) ...소셜미디어에서 그 링크를 공유할 의향이 있습니까? [VIGNc]
- d) ...미래에 비슷한 내용을 온라인에서 찾아볼 의향이 있습니까? [VIGNd]
- e) ...당신의 친구들에게 링크된 웹사이트를 추천할 의향이 있습니까? [VIGNe]
- f) ...소셜 미디어에 있는 당신의 친구들은 링크된 웹사이트에 흥미를 느낄 것이라 생각하십니까? [VIGNf]

[1 -10 까지의 척도, 1= 전혀 그렇지 않을 것이다 10 = 매우 그럴 것이다]

그룹 IDENTIFICATION (모든 4 개의 시나리오 이후)

내집단 정보

이전의 앞 4 페이지에서 귀하는 소셜 미디어에서 일어나고 있는 도박 관련 상황들을 보았습니다. 귀하께서는 그룹 C에 배정이 되었습니다.

귀하와 귀하의 그룹 C에 대한 아래의 문항을 보고 귀하의 생각과 가장 근접한 번호를 선택해 주세요.

나는 평균적인 그룹 C 구성원들과 공통점이 많다. [ingroup1a].

나는 평균적인 그룹 C 구성원들과 비슷하다. [ingroup1b].

내 그룹 C의 사람들은 서로 공통점이 많다. [ingroup1c].

내 그룹 C의 사람들은 서로 매우 비슷하다. [ingroup1d].

통제그룹 정보

이전의 앞 4 페이지에서 귀하는 소셜 미디어에서 일어나고 있는 도박 관련 상황들을 보았습니다. 귀하와 다른 응답자에 대한 아래의 문항을 보고 귀하의 생각과 가장 근접한 번호를 선택해 주세요.

나는 다른 응답자들과 공통점이 많다. [ingroup2a].

나는 평균적인 응답자들과 비슷하다. [ingroup2b].

응답자들은 서로 공통점이 많다. [ingroup2c].

응답자들은 서로 매우 비슷하다. [ingroup2d]

[1 -10 까지의 척도, 1= 매우 반대 10 = 매우 동의]

시나리오에 대한 간단한 요약

도박에 대한 긍정적 시선 [경험 중심] [사실 중심]

[저와 많은 제 친구들] [최근 한 보고에 따르면, 한국인의 61%] 은 도박을 합니다. 도박은 [저에게 즐거움을] [즐거움을] 가져다 주며, [저와 제 가족의 안녕] [사회와 사람들의 안녕] 에 커다란 이익을 가져다 줍니다. 다음 링크를 따라가면, [도박에 관한 한국인들의 경험] [도박에 관한 연구 자료] 에 대한 더 많은 것들을 읽을 수 있습니다.

도박에 대한 부정적 시선 [경험 중심] [사실 중심]

[저와 많은 제 친구들] [최근 한 보고에 따르면, 197 만명 이상의 미국인들] 은 도박을 합니다. 도박은 [저에게 문제를] [문제를] 가져다 주며, [저와 제 가족의 안녕에 심각한 손상] [사회와 사람들의 안녕에 심각한 손상] 을 가져다 줍니다. 다음 링크를 따라가면, [도박에 관한 한국인들의 경험] [도박에 관한 연구 자료] 에 대한 더 많은 것들을 읽을 수 있습니다.

Section D: 인터넷 사용 1

Identity Bubble Reinforcement Scale (IBR-9)

Kaakinen, Sirola, Savolainen & Oksanen forthcoming 2018

소셜 미디어에 대한 다음의 설명에 답변해주시오. [IBR, 무작위순서]

소셜 미디어에서, 나는 나의 정체성의 중요한 부분을 차지하는 공동체에 속해 있다. [IBR1]

소셜 미디어에서, 나는 내가 자랑스러워 하는 공동체 혹은 공동체들에 속해 있다. [IBR2]

소셜 미디어에서, 나는 내가 전념할 수 있는 공동체 혹은 공동체들에 속해 있다. [IBR3]

소셜 미디어에서, 나는 나와 같은 사람들과 소통하는 것을 선호한다. [IBR4]

소셜 미디어에서, 나는 나와 비슷한 관심사를 공유하는 사람들과 소통하는 것을 선호한다. [IBR5]

소셜 미디어에서, 나는 나의 가치를 공유하는 사람들과 소통하는 것을 선호한다. [IBR6]

소셜 미디어에서, 나는 나와 공유된 정보를 신뢰한다. [IBR7]

소셜 미디어에서, 나는 사람들이 나와 비슷하게 생각한다고 느낀다. [IBR8]

소셜 미디어에서, 나는 세상에 대한 소식을 계속해서 접할 수 있다. [IBR9]

[1 -10 까지의 척도, 1= 전혀 나를 설명해주지 못한다; 10= 나를 완벽하게 설명해준다]

다음 질문에 답변하여 주십시오. 얼마나 자주...

- ...도박과 관련된 온라인 광고나 공지를 받으십니까? (예를 들어, 온라인 카지노의 광고 메시지나 팝업 창 등) [SOME3a]
- ... 귀하의 가장 중요한 소셜 미디어 서비스의 비밀번호를 업데이트 합니까? [SOME3b]
- ... 소셜 미디어에서 콘텐츠를 공유합니까? [SOME3c]
- ... 귀하 본인의 사진을 소셜 미디어에 업로드합니까? [SOME3d]
- ... 귀하께서 소셜 미디어에서 다른 사용자들을 불쾌하게 하거나 위협하는 메시지를 보냅니까? [SOME3e]
- ... 귀하의 친구들이 도박 관련 내용을 소셜 미디어에 공유합니까? [SOME3f]

전혀 [0]

1 년에 한번 이하 [1]

적어도 1 년에 한번 [2]

적어도 한달에 한번 [3]

한달에 여러 번 [4]

일주일에 한번 [5]

일주일에 여러 번[6]

매일 [7]

귀하가 생각하시기에 귀하가 온라인 괴롭힘의 표적이 된 적이 있습니까? (예를 들어, 사람들이 귀하에 대한 사적인 정보나 근거 없는 정보를 뿌리거나 혹은 허락없이 귀하의 사진을 공유한 적이 있습니까?) [SOME4; 네=1, 아니오=0]

지난 3 년동안, 누군가가 온라인에서 귀하를 상대로 범죄를 저지른 적이 있습니까? [SOME5; 네=1, 아니오=0]. 해당하는 모두에 체크하십시오.

어떤 종류의 범죄였습니까?

1. 사이버명예훼손죄 및 사이버모욕죄 [SOME6a]
2. 위협 및 폭력 위협 [SOME6b]
3. 개인정보침해범죄 [SOME6c]
4. 인터넷사기범죄 [SOME6d]
5. 사이버성폭력 [SOME6e]
6. 기타() [SOME6_other]

SECTION E: ATGS-8

도박에 대한 태도 측정

도박에 대한 다음 진술에 얼마나 강력히 동의하는지 혹은 동의하지 않는지 답변하십시오.

- 사람들은 원할 때마다 도박을 할 권리가 있어야 한다. [ATGS1]
- 요즘은 도박을 할 기회가 너무 많다. [ATGS2]
- 도박은 삼가야 한다. [ATGS3]
- 도박하는 대부분의 사람들은 꽤 분별 있게 한다. [ATGS4]
- 도박은 가족 생활에 위험하다. [ATGS5]
- 균형 잡힌 도박은 사회에 좋다. [ATGS6]
- 도박은 인생을 즐겁게 한다. [ATGS7]
- 도박이 완전히 금지된다면 더 좋을 것이다. [ATGS8]

[1- 5 점 척도, 1=강력히 동의하지 않는다; 2=동의하지 않는다; 3=보통; 4=동의한다; 5=강력히 동의한다]

SECTION F: SOGS-R

Soath Oaks Gambling Screen

다음 중 지난 12개월 동안 귀하께서 했던 도박의 유형을 체크하십시오.[SOGS1]

- a) 슬롯머신 (포커, 그림맞추기 등) [SOGS1a]
- b) 온라인 카지노 게임 [SOGS1b]
- c) 온라인 포커 [SOGS1c]
- d) 카지노 방문 (포커, 룰렛, 블랙잭 등) [SOGS1d]
- e) 스포츠토토 [SOGS1e]
- f) 로또 [SOGS1f]
- g) 빙고 [SOGS1g]
- h) 즉석복권 [SOGS1h]
- i) 화투, 카드게임 [SOGS1i]
- j) 돈 내기 게임(당구, 볼링 등 [SOGS1j])
- k) 주식 및/또는 상품 시장에 투자 [SOGS1k]

응답 옵션:

전혀 없다 [=0]

적어도 1 번 [=1]

적어도 한달에 1 번 [=2]

한달에 여러 번 [=3]

일주일에 1 번 [=4]

일주일에 여러 번 [=5]

매일 [=6]

귀하의 도박 경험 중, 하루 최대의 판돈은 얼마였습니까? [SOGS2]

0= 도박을 한 적이 없다

1= 천원이나 그 이하

2= 천원에서 만원 사이

3= 만원에서 십만원 사이

4= 십만원에서 백만원 사이

5= 백만원에서 천만원 사이

6= 천만원 이상

다음 중 귀하의 삶에서 도박 문제가 있는(혹은 있었던) 사람을 체크하세요. [SOGS3]

아버지 [SOGS3a]

어머니 [SOGS3b]

형제자매 [SOGS3c]

조부모 [SOGS3d]

배우자 [SOGS3e]

자녀 [SOGS3f]

친구 또는 인생에서 중요한 사람 [SOGS3g]

귀하께서는 도박을 하는 경우, 얼마나 자주 잃은 돈을 만회하기 위해 다시 가십니까?

[SOGS4]

그런 적이 없다[=0]

가끔 [=1]

돈을 잃을 때 대부분 [=2]

잃을 때마다 매번[=3]

실제는 그렇지 않은데(돈을 잃었는데) 도박에서 돈을 뺏다고 주장한 적이 있습니까?

[SOGS5]

그런 적이 없다 [=0]

그렇기는 한데, 그런 경우는 절반도 안된다 [=1]

거의 대부분 그렇다[=2]

귀하께서는 의도했었던 것보다 도박을 더 많이 하였습니까?

네 [=1]

아니오 [=0]

사람들이 귀하에게 도박하는 것에 대해 비난을 하거나 사실이건 아니건 당신에게 문제가 있다고 말한 적이 있나요? [SOGS7]

네 [=1]

아니오 [=0]

귀하께서는 도박 시에 일어난 문제나 도박을 하는 것 자체에 대해서 죄책감을 느낀 적이 있습니까? [SOGS8]

네 [=1]

아니오 [=0]

귀하께서는 도박을 그만하고 싶다고 느꼈지만, 그만 둘 수 있을 것 같지 않다고 생각한 적이 있습니까? [SOGS9]

네 [=1]

아니오 [=0]

귀하께서는 배우자나 자녀 또는 다른 중요한 사람들에게 경매권, 복권, 도박자금 기타 도박 관련 징후들을 숨긴 적이 있습니까? [SOGS10]

네 [=1]

아니오 [=0]

귀하께서는 함께 사는 사람들과 돈 쓰는 문제에 대하여 다투신 적이 있습니까? [SOGS11]

네 [=1]

아니오 [=0]

(SOGS11=예 일 경우, SOGS12 질문에 답하십시오)

돈 문제로 인한 다툼에서 귀하의 도박이 중심 문제 였습니까? [SOGS12]

네 [=1]

아니오 [=0]

귀하께서는 누군가로부터 돈을 빌린 후 도박을 했기 때문에 갚지 못한 적이 있습니까?

[SOGS13]

네 [=1]

아니오 [=0]

귀하께서는 도박으로 인해 직장이나 학교에서의 시간을 빼앗긴 적이 있습니까? [SOGS14]

네 [=1]

아니오 [=0]

귀하께서는 도박을 하기 위해 혹은 도박 빚을 갚기 위해 돈을 빌리거나 얻은 적이 있습니까? [SOGS15a]

네 [=1]

아니오 [=0]

(SOGS15a =예 일 경우, SOGS15b 질문에 답하십시오)

(15a 번 문항에서 '예'에 해당되는 경우) 아래의 대상으로부터 돈을 빌리거나 얻었습니까?

[SOGS15b]

a) 생활비로부터 [SOGS15b1]

b) 배우자나 다른 가족으로부터 [SOGS15b2]

c) 친척이나 배우자의 가족로부터 [SOGS15b3]

- d) 은행, 금융회사, 조합원 신용조합으로부터 [SOGS15b4]
- e) 카드회사로부터 [SOGS15b5]
- f) 고리대금업자로부터 [SOGS15b6]
- g) 주식, 채권 기타 유가 증권 등을 현찰화해서 [SOGS15b7]
- h) 개인 및 가족의 소유물을 팔아서 [SOGS15b8]
- i) 전당포로부터 [SOGS15b9]
- j) 급여 대출(페이데이론) 또는 소비자 대출로부터 [SOGS15b10]
- k) 가계수표(유효기간이 지난)로 돈을 빌려서 [SOGS15b12]
- l) 채권업자에게 신용대출한도액을 가지고 있었거나 있어서 [SOGS15b13]
- m) 카지노에 신용대출한도액을 가지고 있었거나 있어서 [SOGS15b14]
- n) 훔쳐서 [SOGS15b11]

귀하에게 도박 문제가 있다고 생각하십니까? [SOGS16]

아니오 [=0]

네 [=1]

과거에는 그랬었지만, 지금은 그렇지 않다 [=2]

Section G: 인터넷 사용 2 (CIUS)

Compulsive Internet Use Scale

다음은 귀하의 인터넷 사용과 관련된 질문들입니다. 스마트폰이나 모바일 기기를 통한 사이트 검색 또한 인터넷 사용으로 간주된다는 점을 유의하십시오.

귀하의 개인적인 목적을 위한 인터넷 사용 빈도에 대하여 답변해주십시오.

[5 점 척도 (0) 전혀 그렇지 않다 (1) 거의 그렇지 않다 (2) 가끔 그렇다 (3) 종종 그렇다 (4) 매우 자주 그렇다

- 1 일단 인터넷을 시작하면 처음에 마음먹었던 것보다 오랜 시간 인터넷을 하게 된다.
- 2 “그만 해야지”하면서도 번번이 인터넷을 계속하게 된다.
- 3 다른 사람들(예: 친구, 부모, 파트너)이 나에게 인터넷 사용을 줄여야 한다고 말한다.
- 4 다른 사람들(예: 친구, 부모, 파트너)과 시간을 보내는 것보다 인터넷 사용을 더 선호한다.

- 5 밤늦게까지 접속해 있느라 잠을 잘 못 잔 적이 있다.
- 6 인터넷을 사용하지 않을 때도 인터넷을 생각한 적이 있다.
- 7 인터넷 사용 후 다시 온라인에 접속할 때까지의 시간을 기다린 적이 있다.
- 8 인터넷 사용을 줄여야 한다는 생각을 종종 한다.
- 9 온라인 접속 시간을 줄이려고 노력했지만 실패한 적이 있다.
- 10 인터넷 때문에 업무 능률이나 생산성에 문제가 있었던 적이 있다.
- 11 인터넷 때문에 일상 생활(업무, 학교, 가족 등)을 소홀히 한 적이 있다.
- 12 기분이 좋지 않을 때 인터넷에 접속한다.
- 13 일상에서 골치 아픈 생각을 잊기 위해 인터넷을 하게 된다.
- 14 인터넷을 하지 못하면 안절부절 못하고 초조해지거나 짜증이 난다.

SECTION H: 알코올 & 마약

AUDIT-C

술을 얼마나 자주 마십니까? [AUDITC1]

0=전혀 마시지 않는다 1=한달에 한번 미만 2=한달에 2~4 회 3=1 주일에 2~3 회
4=1 주일에 4 회 이상

평소 술을 마시는 날 몇 잔 정도나 마십니까? [AUDITC2]

0= 전혀 마시지 않는다 1= 1~2 잔 2= 3~4 잔 3= 5~6 잔 4= 7-9 잔 5= 10 잔 이상

한번 술을 마실 때 소주 1병 또는 맥주 4병 이상의 음주는 얼마나 자주 하십니까?

[AUDITC3]

0=전혀 없다 1= 한달에 한번 미만 2= 한달에 한번 3=일주일에 한번 4=매일같이

귀하는 취하기 위해서 알콜이나 담배 이외의 물질을 사용하거나 실험해본 적이 있습니까?

[DRUG1]

[네=1; 아니오 =0]

취하기 위하여 어떤 약물을 사용했습니까? [DRUG2]

1. 대마초 [DRUG2a]
2. 합성대마초 (예: K2, 스파이스) [DRUG2f]
3. 엘에스디, 환각버섯 등의 환각제 [DRUG2b]
4. 암페타민류(필로폰), 엑스터시, 코카인 등의 흥분제 [DRUG2c]

5. 아편 (예: 헤로인) [DRUG2g]
6. 아편유사제 (예: 옥시콘틴, 펜타닐류) [DRUG2i]
7. GBL, GHB 등의 금지약물 j5 [DRUG2h]
8. 항정신성 의약품 (예: 벤조디아제핀) [DRUG2e]

- a) 경험하거나 사용해본 적이 없음 [=0]
- b) 때때로 경험하거나 사용해봄 [=1]
- c) 사용했었으나 더이상은 안함 [=2]
- d) 규칙적으로 사용함 [=3]

이러한 약물을 인터넷을 통하여 구매하였습니까? (네=0 / 아니오=0) [DRUG3]

만약 그렇다면...

어떤 온라인 출처로부터 이러한 약물을 구매하였습니까? 해당하는 답변에 모두 체크하세요.

[DRUG4]

1. 다크넷 (예: 인터넷 주소 우호프로그램을 통한 토르 접속) [DRUG4a]
2. 페이스북 [DRUG4b]
3. 인스타그램 [DRUG4c]
4. 온라인 베품시장 (예: 중고나라) [DRUG4d]
5. 온라인 데이팅 어플 (예: 이음, 아만다, 틴더) [DRUG4e]
6. 토론 포럼 (예: 다음 아고라) [DRUG4f]
7. 기타 [DRUG4_other]

SECTION I: 개인적 행복과 사회적 관계

이 섹션에서는 행복과 삶의 만족도에 대해 광범위하게 사용되는 질문들이 사용되었습니다.

다음 질문에 대하여 1-10까지의 척도를 사용하여 답변해주시오.

모든 것을 고려해볼 때, 귀하는 얼마나 행복하다고 할 수 있습니까? [SWB1a]

1 = 매우 불행함 10 = 매우 행복함

다음 질문에 대하여 1-10까지의 척도를 사용하여 답변해주시오.

현재, 귀하의 경제적 상황에 얼마나 만족하십니까? [SWB2a]

모든 것을 고려해볼 때, 요즘 전체적인 귀하의 생활에 얼마나 만족하십니까? [SWB2b]

1 = 매우 불만족스러움 10 = 매우 만족스러움

다음 질문에 대하여 1-10 까지의 척도를 사용하여 답변해주시오. [*자아존중감 단일문항(Single-item of Self-esteem: SISE)*]

나는 자아존중감이 높다. [SISE1]

1 = 전혀 그렇지 않다 10 = 매우 그렇다

다음 질문에 대하여 1-10 까지의 척도를 사용하여 대답하여 주십시오.

나는 위험을 감수하는 것을 즐긴다. [RISK1, NLSY-79 로부터 적용됨]

1 = 전혀 그렇지 않다 10 = 매우 그렇다

[Three-Item Loneliness Scale]

얼마나 자주 사람들과의 교제가 부족하다고 느끼니까? [LONE1]

얼마나 자주 혼자 남겨졌다고 느끼니까? [LONE2]

얼마나 자주 다른 사람들로 부터 고립되어 있다고 느끼니까? [LONE3]

1=거의 그렇지 않다; 2=때때로 그렇다; 3=자주 그렇다

귀하께서는 귀하가 필요로 할 때 가까운 사람에게 도움을 받고 있다고 느끼니까?

[SUPPORT]

1 거의 그렇지 않다 [=1]

2 때때로 그렇다 [=2]

3 자주 그렇다 [=3]

귀하께서는 다음 그룹에 대한 소속감을 얼마나 강하게 느끼십니까? 1-10 까지의 척도로 답변해주시오. [BELONGING]

1. 소속감을 전혀 느끼지 않는다

2. 2

3. 3

4. 4

10. 소속감을 매우 강하게 느낀다

a. 가족 [BELONGING1]

b. 친구 [BELONGING2]

c. 학교 및 직장 동료[BELONGING3]

d. 가장 가까운 이웃 [BELONGING4]

e. 온라인 커뮤니티 [BELONGING5]

- f. 온라인 도박 커뮤니티 [BELONGING9]
- g. 이웃 혹은 동네[BELONGING6]
- h. 집회 혹은 종교계 [BELONGING7]
- i. 동호인 모임 [BELONGING8]

Section J: 심리적 고통 (GHQ-12)

General Health Questionnaire (GHQ-12)

1 하고 있는 일에 잘 집중할 수 있었습니까? [GHQ1]

0=평소보다 잘 된다; 1=평소와 같다; 2=평소보다 못하다; 3=평소보다 훨씬 못하다

2 걱정 때문에 잠을 잘 못 잔 적이 많았습니까? [GHQ2]

0=전혀 그렇지 않다; 1=평소와 같다; 2=평소보다 조금 더 그렇다; 3= 평소보다 훨씬 그렇다

3 자신이 여러 면에서 쓸모 있는 역할을 잘하고 있다고 느꼈습니까? [GHQ3]

0=평소보다 훨씬 더 그렇다; 1=평소와 같다; 2=평소보다 덜 그렇다; 3=평소보다 훨씬 덜 그렇다

4 매사에 올바른 결정을 잘 내릴 수 있었습니까? [GHQ4]

0=평소보다 훨씬 더 그렇다; 1=평소와 같다; 2=평소보다 덜 그렇다; 3=평소보다 훨씬 덜 그렇다

5 계속해서 긴장감을 느낀 적이 자주 있었습니까? [GHQ5]

0=전혀 그렇지 않다; 1=평소와 같다; 2=평소보다 조금 더 그렇다; 3= 평소보다 훨씬 그렇다

6 어려움을 극복할 수 없다고 느낀 적이 있습니까? [GHQ6]

0=전혀 그렇지 않다; 1=평소와 같다; 2=평소보다 조금 더 그렇다; 3= 평소보다 훨씬 그렇다

7 일상적인 활동을 즐겁게 할 수 있었습니까? [GHQ7]

0=평소보다 훨씬 더 그렇다; 1=평소와 같다; 2=평소보다 덜 하다; 3=평소보다 훨씬 덜 그렇다

8 문제가 생기면 그것을 피하지 않고 맞서서 해결하려고 하였습니까? [GHQ8]

0=평소보다 훨씬 더 그렇다; 1=평소와 같다; 2=평소보다 덜 하다; 3=평소보다 훨씬 덜 그렇다

9 우울감과 불행감을 느낀 적이 많습니까? [GHQ9]

0=전혀 그렇지 않다; 1=평소와 같다; 2=평소보다 조금 더 그렇다; 3= 평소보다 훨씬 그렇다

10 자신감이 없어졌다고 느꼈습니까? [GHQ10]

0=전혀 그렇지 않다; 1=평소와 같다; 2=평소보다 조금 더 그렇다; 3= 평소보다 훨씬 그렇다

11 자신이 가치 없는 사람이라는 생각을 자주 하였습니까? [GHQ11]

0=전혀 그렇지 않다; 1=평소와 같다; 2=평소보다 조금 더 그렇다; 3= 평소보다 훨씬 그렇다

12 대체적으로 행복하다고 느꼈습니까? [GHQ12]

0=평소보다 훨씬 더 그렇다; 1=평소와 같다; 2=평소보다 덜 하다; 3=평소보다 훨씬 덜 그렇다

OSIO K: 자아통제성과 충동성

Pearlin Mastery Scale

귀하께서는 귀하 스스로에 대한 다음의 진술에 얼마나 강력하게 동의하거나 동의하지 않습니까? [MASTERY]

1. 나는 나에게 일어나는 일들을 거의 자제할 수 없다. [MASTERY1]
2. 나는 내가 가진 문제들을 해결할 수 있는 방법이 전혀 없다. [MASTERY2]
3. 나의 삶에 있어서 중요한 일을 변화시키기 위해 내가 할 수 있는 일은 별로 없다. [MASTERY3]
4. 나는 가끔 내 삶의 문제들에 관하여 무력감을 느낀다. [MASTERY4]
5. 나는 종종 내가 불공평한 취급을 받는다고 느낀다. [MASTERY5]
6. 나에게 미래에 일어날 것들은 대부분이 나에게 달려있다. [MASTERY6]
7. 내가 진심으로 하고자 한다면 나는 당장 어떤 일이라도 할 수 있다. [MASTERY7]

1=강력히 동의한다. 2=동의한다 3=동의하지 않는다 4=강력히 동의하지 않는다

Eysenck Impulsivity Scale 아이젠크 충동성 검사(EIS) **충동성 척도**

대부분의 경우에 귀하께서 어떻게 행동하시는 지에 대하여 답변해주십시오. [EIS]

대개 신중하게 생각하지 않고 행동하거나 말을 합니까? [EIS1]

때때로 생각 없이 행동해서 문제가 되는 경우가 자주 있습니까? [EIS2]

귀하는 충동적인 사람입니까? [EIS3]

보통 무언가를 하기 전에 신중하게 생각합니까? [EIS4]

주로 생각하기 전에 말로 하나요? [EIS5]

0=아니오; 1=네

Section L: 지연 디스카운팅

지연 디스카운팅에 대한 행동 경제학 문헌에서 응용된 질문들입니다. (예: *Green & Myerson 2004*)

귀하께서는 얼마를 받는 것을 선호하는지 답변해주시요. [GRATIF, 무작위순]

무엇을 선호합니까? [GRATIF1]

- a) 오늘 2 만 8 천원 [=1]
- b) 33 일 후에 6 만 2 천원 [=2]

무엇을 선호합니까? [GRATIF2]

- a) 오늘 4 만원 [=1]
- b) 33 일 후에 8 만 7 천원 [=2]

무엇을 선호합니까? [GRATIF3]

- a) 오늘 3 만 6 천원 [=1]
- b) 33 일 후에 8 만원 [=2]

설문 조사와 관련된 코멘트나 질문 사항이 있으시면 메일로 보내주시길 바랍니다. 참여해주셔서 감사합니다.