

Effects of the Perceived Usefulness and Perceived Enjoyment of YouTube Use on Academic Adjustment of College Students in Distance Education due to COVID-19: Focusing on Compulsive YouTube Usage

Jong Man Lee*

*Professor, Dept. of Management Information, Dongyang Mirae University, Seoul, Korea

[Abstract]

The goal of this study is to investigate how YouTube use motivation such as perceived usefulness and perceived enjoyment affect the compulsive YouTube usage and academic adjustment of college students. To this end, a research model was established and 113 response data obtained by conducting a questionnaire survey on college students in Seoul were used for structural model analysis. The results of this study can be summarized as following. First, perceived usefulness has a positive effect on academic adjustment. Second, compulsive YouTube usage has a negative effect on academic adjustment. Third, perceived enjoyment was identified as a factor that plays a role like pharmakon. The findings suggest the necessity of learning strategies that control the degree of perceived enjoyment as well as the instrumental use of perceived usefulness in order to improve the academic adjustment of college students.

▶ **Key words:** YouTube use motivation, Usefulness, Enjoyment, Compulsive YouTube usage, Academic adjustment

[요 약]

본 연구의 목적은 유튜브 이용의 주요한 동기 요인인 인지된 유용성과 인지된 즐거움이 강박적 유튜브 사용 및 대학생의 학업 적응에 미치는 영향을 알아보는 데 있다. 이 목적을 달성하기 위한 연구 모형을 설정하고 서울 지역의 대학생을 대상으로 설문조사를 실시하여 얻은 113건의 응답 자료를 최종 분석에 활용하였다. 실증 분석 결과는 첫째, 인지된 유용성은 학업 적응에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 둘째, 강박적 유튜브 사용이 높을수록 학업 적응은 낮은 것으로 확인되었다. 셋째, 인지된 즐거움은 학업 적응에 긍정적인 영향을 주는 동시에 강박적 유튜브 사용을 높이는 파르마콘과 같은 역할을 하는 요인으로 확인되었다. 본 연구 결과는 대학생의 학업 적응을 높이기 위해 유용성의 도구적 이용뿐만 아니라 인지된 즐거움의 정도를 조절하는 학습 전략의 필요성을 시사하고 있다.

▶ **주제어:** 유튜브 이용 동기, 유용성, 즐거움, 강박적 유튜브 사용, 학업 적응

-
- First Author: Jong Man Lee, Corresponding Author: Jong Man Lee
 - Jong Man Lee (jmlee@dongyang.ac.kr), Dept. of Management Information, Dongyang Mirae University
 - Received: 2021. 01. 18, Revised: 2021. 02. 08, Accepted: 2021. 02. 22.

I. Introduction

유튜브(YouTube)는 개인방송 플랫폼 기반 동영상 콘텐츠 제작 및 공유 서비스다. 유튜브가 이용자의 폭발적인 증가로 최근 화두가 되고 있다. 2020 인터넷 이용자 조사 발표[1]를 보면, 하루 평균 동영상 시청시간은 1시간 38분이었으며, 10대의 하루 평균 시청시간은 2시간 35분으로 가장 길었고, 20대가 2시간 6분으로 그 뒤를 따르는 것으로 나타났다. 특히, 동영상 이용자의 약 94%가 유튜브를 이용하는 것으로 나타났으며, 유튜브 중심의 동영상 시청 행태가 지속적으로 확대되는 모습을 보이고 있다.

한편, 최근 코로나19로 인한 전례 없는 사회적 거리 두기(physical distancing)가 강조되면서 언택트 시대가 도래하고 있다. 대학에서도 원격 강의와 온라인 시험을 시행하고 있다. 이로 인해 대학생들이 원격 강의 동영상 콘텐츠를 시청하는 모습이 점차 익숙해져가고 있다. 본 연구에서는 유튜브가 일상에 깊게 침투하는 와중에 발생한 코로나19 사태가 플라톤이 약이며 동시에 독의 의미로 쓴 파르마콘(pharmakon) 개념과 유사한 상황 즉, 유튜브 이용이 대학 원격 교육에 미치는 긍정적 영향과 부정적 영향이 동시에 동반되는 양가적 상황에 주목하였다.

학문적인 관점에서 원격교육을 살펴보면, 합리적 행동(reasoned action)에 기반을 둔 Davis의 기술수용모형(Technology Acceptance Model)[2] 등을 적용하여 외재적 동기인 인지된 유용성과 내재적 동기인 인지된 즐거움으로 설명을 시도했지만, 코로나19 사태로 촉발된 대학 원격 교육 환경과 유튜브와 같은 새로운 미디어를 포괄하여 현상을 설명하기에는 미흡한 편이다. 그래서 본 연구에서는 일련의 비대면 교육 환경 하에서 대학생들의 유튜브 이용 현황을 살펴보고 그들의 유튜브 이용동기와 학업 적응간의 관계를 파악하는 연구도 의미가 있다고 판단하였다.

본 연구에서는 코로나19 확산 방지를 위한 사회적 거리 두기의 실천으로 실시되고 있는 대학 원격 교육 환경에서 유튜브에 익숙한 대학생들이 유튜브에 대해 느끼는 유용성 및 즐거움이 강박적 유튜브 사용과 학업 적응에 미치는 영향은 무엇인지를 탐색한다. 본 연구는 이를 통해 대학생들의 학업 적응을 높이기 위한 유튜브 이용 동기의 활용 기회에 대한 시사점을 얻는데 연구목적을 둔다.

II. Background

1. Hypotheses

인지된 유용성은 이용자가 유튜브를 사용하는 것이 성과 향상에 기여할 것이라고 기대하는 정도를 말한다. Davis[2]가 기술수용모형을 발표한 이후 인지된 유용성과 같은 실용적 동기는 새로운 기술에 대한 이용자의 태도와 이용 의도에 긍정적인 영향을 미치는 요인으로 광범위하게 보고되어 왔다.

Davis의 기술수용모형 관점에서 인지된 유용성과 학업 적응 간의 관계 연구를 보면, 정화민과 조원길[3]은 인지된 유용성이 원격교육의 학업성취도에 유의미한 영향을 미친다고 보고하였고, 이명숙과 이규민[4]은 학업성취가 학교 적응에 가장 큰 영향을 주는 요인임을 규명하였다.

인지된 유용성과 강박적 유튜브 사용간의 관계 연구를 살펴보면, 유용성을 느낀 미디어 이용자는 우호적인 태도를 형성하게 되게 몰입도 또한 높아졌다고 보고되고 있지만 [5], 미디어 중독에 이르게 되었다는 보고는 거의 없었다. 특히 2018년 Klobas 외 3인[6]의 강박적 유튜브 사용에 관한 연구 결과를 살펴보면, 유튜브를 이용한 정보(information) 취득내지 학습(learning) 목적의 동기가 높을수록 강박적 유튜브 사용은 감소한 반면에 오락이나 여흥(entertainment)을 목적으로 유튜브를 이용하면 할수록 강박적 유튜브 사용은 증가했다고 보고하였다. 이는 정보 취득이나 학습과 같은 유튜브에 대한 유용성 인식이 높을수록 강박적 유튜브 사용이 낮을 것이라는 논거가 될 수 있다.

가설 1 : 인지된 유용성은 학업 적응에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 2 : 인지된 유용성은 강박적 유튜브 사용에 부(-)의 영향을 미칠 것이다.

인지된 즐거움(perceived enjoyment)은 이용자가 유튜브를 이용하는 과정에서 느끼는 즐거움의 정도를 의미한다. 즐거움은 유용성 지각과 같은 긍정적인 경험이 있고 과제가 단순하다고 인식될 때 발생한다[7]. Heijden[8]은 TAM에 쾌락적 동기를 즐거움을 함께 고려한 연구를 통해 즐거움이 기술 이용 의도에 영향을 미친다고 하였다. 김현진과 정재학[9]의 연구 결과를 보면, 중간고사 성적과 같은 인지된 유용성은 즐거움에 영향을 미치는 요인으로 관찰되었으며, 학습자가 유용성을 지각할수록 긍정적 정서인 즐거움을 더 높게 느끼고, 부정적 정서인 지루함을 덜 느낀다는 것을 알 수 있었다. 또한, 학습자가 즐거움을 지각할 때는 학업에 대한 만족과 성취도 또한 증가한 것으로 나타났다.

한편 이상호와 고아래[10]의 소셜미디어 중독 영향 요인 연구에 따르면, 인지된 즐거움은 소셜미디어 중독에 정(+)의 영향을 주었는데, 페이스북 이용자가 빈번하게 소통하면서 즐거움을 느끼고 그로 인해 몰입과 중독에 이르게 되었다고 보고하였다. 김성환 외 3인[11]의 20대 대학생의 유튜브 중독에 관한 연구에 따르면, 유튜브가 페이스북에 비해 더 강박적이고 중독될 우려도 높다고 주장하였으며, Klobas 외 3인[6]도 즐거움을 추구하는 유튜브 이용 동기가 높을수록 강박적 유튜브 사용 가능성이 높았다고 보고하였다.

가설 3 : 인지된 유용성은 인지된 즐거움에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 4 : 인지된 즐거움은 학업 적응에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 5 : 인지된 즐거움은 강박적 유튜브 사용에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

강박적 유튜브 사용은 유튜브 이용에 있어서 스스로를 제한하거나 통제하기 힘든 통제력 상실 행동이 계속 나타나는 현상을 의미하며, 학업 적응(academic adjustment)은 대학에서 요구하는 학업 요구에 적응하는 정도를 말한다[12]. 강박적 유튜브 사용과 학업 적응간의 관계에 대한 국내 연구를 살펴보면, 2015년 정병일과 백상욱[13]은 과도한 스마트폰의 사용은 수면부족과 수업집중력 저하로 학업 적응에 부정적인 영향을 미친다고 보고하였으며, 대학생의 소셜미디어를 활용한 학습의 결정요인을 연구한 이제홍[14]은 대학생의 소셜미디어 중독성은 학업성취도에 긍정적인 영향을 미치지 않으므로 소셜미디어 활용에 대한 적절한 교육과 대처가 요구된다고 주장하였다. 하지만 강박적 유튜브 사용과 학업 적응간의 관계를 다룬 국내 연구는 아직 부족한 편이다. 이에 본 연구는 2018년 Klobas 외 3인[6]의 해외 연구 결과인 강박적 유튜브 사용이 학업 동기(academic motivation)에 부정적인 영향을 미친다는 보고를 논거로 하여, 대학생의 강박적 유튜브 사용과 학업 적응 간에 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 6 : 강박적 유튜브 사용은 학업 적응에 부(-)의 영향을 미칠 것이다.

2. Research Model

본 연구모형은 선행연구를 바탕으로 유튜브 이용 동기인 인지된 유용성과 인지된 즐거움을 선행변인으로, 강박적 유튜브 사용을 매개변인으로, 학업 적응을 종속변인으로 하여 이들의 관계를 탐색하기 위하여 Fig. 1과 같이 설정하였다.

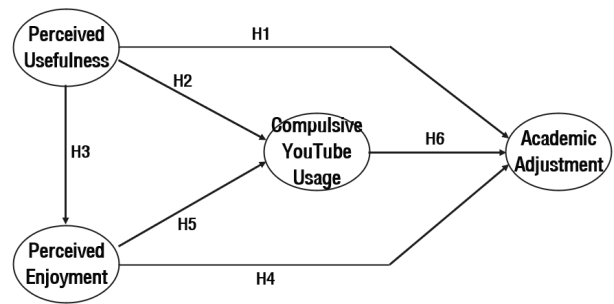


Fig. 1. Research Model

III. Material and methods

1. Measurement

본 연구에서는 기존의 문헌을 참고하여 연구모형에서 제시한 각 연구변수에 대한 문항내용을 도출하였다. 먼저 유튜브를 이용하는 주요 동기에 해당되는 인지된 유용성과 인지된 즐거움은 장윤재와 김미래[15]가 제시한 문항내용을 본 연구의 맥락에 맞게 수정하여 활용하였다. 먼저 인지된 유용성은 ‘유튜브를 사용하는 것이 성과향상에 기여할 것이라고 기대하는 정도’로 정의하며, 이를 측정하는 문항은 “나는 유튜브가 유용하다고 생각한다”, “유튜브를 이용하면 일을 처리하는데 도움이 된다”, “유튜브를 이용하면 나의 관심사를 처리하는데 도움이 된다”이다. 다음으로 인지된 즐거움은 ‘유튜브를 이용하는 과정에서 느끼는 즐거움의 정도’로 정의하며, 이에 대한 문항은 “나는 유튜브를 보는 동안 즐겁다”, “나는 유튜브를 보는 동안 재미있다”, “나는 유튜브를 보는 동안 흥미롭다”이다.

다음으로, 강박적 유튜브 사용은 Klobas 외 3인[6]이 제시한 문항내용을 그대로 번역하여 사용하였다. 강박적 유튜브 사용은 ‘스스로 제한하거나 통제하기 힘든 유튜브 이용’으로 정의되며, 문항은 “유튜브를 보지 않을 때에도 유튜브 생각이 떠오른다”, “처음에 생각했던 것보다 더 오래 유튜브를 보게 된다”, “유튜브를 하지 못하게 되면 지루하고 재미없을 것이다”, “유튜브 사용시간을 줄이는 것이 어렵다”이다.

마지막으로 본 연구의 종속변수인 학업 적응은 문희정[16]이 제시한 대학학업적응 문항내용을 본 연구의 맥락에 맞게 수정하여 적용하였다. 학업 적응은 ‘대학생들이 대학에서 요구하는 학업적 요구에 적응하는 정도’로 정의되며, 문항은 “나는 요즘 공부하는데 의욕이 있다”, “모든 것을 고려해 볼 때, 집에서 쉬는 것보다 대학에 다니는 게 나은 것 같다”, “나는 대학공부를 하는 것이 좋다”, “나는 현재 수강하고 있는 교과목을 공부하는데 관심을 가지고 있다”이다. 모든 문항내용은 주로 리커트 5점 척도를 이용하여 설

문지를 개발하였다.

2. Participants and procedure

설문조사는 서울에 위치한 OO 대학교의 재학생을 대상으로 실시하였으며, 2020년 3월 30일부터 4월 23일까지 자기기입식으로 설문을 진행하였다. 수집된 설문 중에서 부실 기재 등으로 적합하지 않다고 판단된 설문을 제외한 총 113부를 통계 분석을 위한 자료로 활용하였다. 최종 분석에 적용된 응답자의 특성은 Table 1에서 보는 바와 같다.

Table 1. Participant Characteristics

Characteristic	Group	n	%
Gender	Female	45	39.8
	Male	68	60.2
YouTube usage time per day	Not used	1	0.9
	Within 10 minutes	4	3.5
	Within 30 minutes	10	8.8
	Within 1 hour	32	28.3
	Within 2 hours	33	29.2
	Within 3 hours	16	14.2
	Within 4 hours	4	3.5
	4 hours or more	13	11.5
Total		113	100

IV. Results

1. Analysis of Measurement model

먼저 SPSS 18.0 프로그램을 분석에 활용하였다. 주성분분석으로 배리맥스 방법을 사용하여 요인분석을 실시하였으며, 이 과정에서 CU1과 AA1가 제외되었다. Table 2는 기술통계량과 함께 최종 요인 분석에 따른 각 항목의 요인적재값(factor loading)을 정리한 것이다.

Table 2. Descriptive statistics & factor analysis result

Item	M	SD	PU	PE	YA	AA
PU1	3.91	0.819	0.649	0.387	0.141	0.402
PU2	3.76	0.837	0.895	0.210	-0.039	0.183
PU3	3.94	0.827	0.595	0.537	0.232	0.207
PE1	3.78	0.741	0.196	0.866	0.226	0.216
PE2	3.83	0.731	0.221	0.847	0.293	0.144
PE3	3.75	0.762	0.242	0.859	0.128	0.200
CU2	3.35	1.016	0.072	0.192	0.966	0.011
CU3	3.34	1.005	0.039	0.207	0.970	0.009
CU4	3.35	1.007	0.050	0.180	0.976	0.026
AA2	3.82	1.037	0.054	0.240	-0.056	0.849
AA3	3.77	0.866	0.208	0.069	-0.023	0.888
AA4	3.76	0.859	0.250	0.194	0.125	0.750

SmartPLS 2.0 프로그램으로 관측변수에 대한 신뢰성을 분석하고 잠재변수의 내적일관성 및 판별타당성을 분

석하여 측정모형을 검증하였다.

측정모형의 검증결과는 첫째, 관측변수에 대한 신뢰성은 각 관측변수의 요인적재량을 보고 판단하였는데, Table 3에서 보는 바와 같이 크론바흐 알파값이 모두 0.7 이상으로 나타났다. 이에 각 관측변수의 신뢰성이 확보된 것으로 판단하였다.

Table 3. Reliability test result

Variable	Cronbach α	CR	AVE
Perceived Usefulness (PU)	0.829	0.897	0.743
Perceived Enjoyfulness (PE)	0.928	0.954	0.874
Compulsive YouTube Usage(CU)	0.992	0.995	0.984
Academic Adjustment (AA)	0.832	0.899	0.749

둘째, 잠재변수에 대한 내적일관성은 각 잠재변수의 복합신뢰도(Composite Reliability, CR)를 보고 판단하였다. 본 연구에서는 Table 3에서 보는 바와 같이 모두 0.7이상으로 나타났다. 이에 각 잠재변수의 내적일관성이 확보된 것으로 판단하였다.

셋째, 잠재변수의 판별타당성은 각 잠재변수의 평균분산추출(Average Variance Extracted, AVE)값으로 판단하였는데, 본 연구에서는 Table 4에서 보는 바와 같이 AVE의 제곱근 값이 횡축과 종축의 다른 상관계수보다 크면서 0.5이상으로 나타났다. 이에 각 잠재변수의 판별타당성이 확보된 것으로 판단하였다.

Table 4. PLS correlation matrix

	PU	PE	CU	AA
PU	(0.862)			
PE	0.689	(0.935)		
CU	0.281	0.422	(0.992)	
AA	0.544	0.424	0.083	(0.865)

The number in parenthesis is the square root of AVE.

2. Verification of structural model

본 연구는 측정모형의 분석결과를 바탕으로 변수들의 판별타당성과 신뢰성을 확보하였다고 판단하였다. 이에 구조모형의 분석을 수행하였다. SmartPLS에서 부트스트랩 방법으로 경로계수를 추정하고 경로계수의 유의성을 검증하였다. Fig. 2는 분석결과이다.

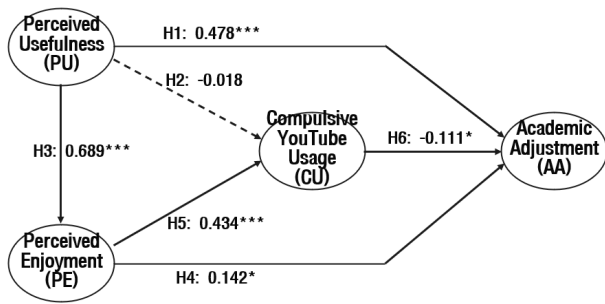


Fig. 2. Structural model result

연구모형에서 종속변수의 설명력(R-square)을 살펴보면, 인지된 즐거움의 설명력은 47.46%로 나타났고, 유튜브 이용정도에 대한 설명력은 17.79%, 학업 적응에 대한 설명력은 31.09%로 나타났다.

본 연구의 가설 검정 결과는 Table 5와 같다.

Table 5. Summary of hypothesis test outcomes

Hypothesis	Decision	Effect	T Statistics
H1:PU→AA	Accept	0.478	7.051
H2:PU→CU	-	-0.018	0.259
H3:PU→PE	Accept	0.689	19.287
H4:PE→AA	Accept	0.142	2.075
H5:PE→CU	Accept	0.434	5.936
H6:CU→AA	Accept	-0.111	2.185

먼저, 유튜브 이용동기와 학업 적응간의 관계를 살펴보면 첫째, 유튜브 이용 동기 중 하나인 인지된 유용성(PU)은 학업 적응(AA)에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다(H1). 또한, 인지된 유용성(PU)은 인지된 즐거움(PE)에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다(H3). 둘째, 인지된 즐거움(PE)은 학업 적응(AA)에는 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났지만(H4), 강박적 유튜브 사용(CU)에도 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다(H5).

다음으로 강박적 유튜브 사용과 학업 적응 간의 관계를 살펴보면, 강박적 유튜브 사용(CU)은 학업 적응(AA)에 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다(H6).

V. Conclusions

본 연구는 코로나19 바이러스 확산 방지의 일환으로 시행되고 있는 비대면 상황의 원격 교육 환경에서 대학생들의 학업 적응에 있어 유튜브 이용 동기와 강박적 유튜브 사용의 영향에 관한 실증적인 연구를 진행하였다. 분석 결과는 다음과 같다.

먼저 본 연구의 주요한 독립변수였던 유튜브 이용 동기인 인지된 유용성과 인지된 즐거움은 모두 학업 적응에 유의미한 영향을 미쳤다. 부연하면 본 연구의 결과에서는 유튜브에 대한 유용성을 높게 지각할수록 인지된 즐거움이 높았으며, 인지된 즐거움이 높으면 대학생들이 학업에 잘 적응하는 것으로 나타났다. 이것은 향후 대학에서 대학생의 유튜브 이용동기를 잘 활용하는 원격교육전략을 수립하여 실천한다면 그들의 대학 학업 적응에 도움을 줄 수 있을 것이라는 것을 시사하는 것이다.

둘째 인지된 즐거움과 학업 적응 간의 관계에서 유튜브 이용정도의 역할을 살펴보면, 유튜브에서 즐거움을 높게 지각할수록 유튜브 이용정도는 높았고, 대학생들의 학업 적응에는 유튜브 이용정도가 높을수록 방해가 되는 것으로 밝혀졌다. 이것은 원격 교육 환경에서 인지된 즐거움 그 자체는 학업 적응에 긍정적인 영향요인이지만, 유튜브 이용정도가 일정수준 이상이라면 부정적인 영향을 줄 수도 있다는 것을 의미한다. 따라서 원격 교육 환경을 제공하는 대학에서는 대학생들의 유튜브 이용 동기를 학습 전에 파악하고 이를 기반으로 유용성과 같은 도구적 이용뿐만 아니라 인지된 즐거움의 정도를 모니터링하여 그 정도를 조절시킬 수 있는 방안도 반드시 마련해야만 하겠다. 다만, 대학생들의 학업 적응에 적절한 유튜브 이용정도는 추후 연구에서 면밀하게 분석될 필요가 있다.

본 연구에서는 코로나19 상황으로 인하여 시행되고 대학 원격 교육 환경에서 유튜브 이용에 익숙한 대학생들의 학업 적응과 관련된 여러가지 흥미로운 시사점을 제공하였지만 첫째, 사례수 113건은 그 수가 적고 분포가 고르지 못하여 일반화하는데 한계가 있다. 따라서 이를 보완하는 후속 연구가 뒤따를 필요가 있다. 둘째, 코로나19 사태는 대학에게는 원격 교육에 대한 다양한 변화를 요구하는 동시에 대학생에게는 새로운 학습의 기회를 제공하고 있다. 따라서 기존의 대면 교육과 원격 교육 그리고 이들이 결합된 형태인 혼합형 학습(blended learning) 등을 포괄하는 학습에 대한 통합적 접근이 필요하며, 이에 대한 심층적인 후속 연구가 의미 있는 것으로 생각된다.

ACKNOWLEDGEMENT

This paper was conducted by the Research Grant of Dongyang Mirae University in 2020.

REFERENCES

- [1] KT nasmedia, 2020 Netizen Profile Research, <https://www.nasmedia.co.kr/NPR/2020/>
- [2] F. Davis, "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology," *MIS Quarterly*, Vol. 13, No. 3, pp. 319-340, 1989. DOI : 10.2307/249008
- [3] H. Jung and W. Cho, "The effect of perceived usefulness and perceived easy of use on web based distance learning," *The e-Business Studies*, Vol. 12, No. 2, pp. 255-272, 2011.
- [4] M. Lee and G. Lee, "A study on academic achievement, self-concept, school-related adjustment, and maladjustment behavior of vocational high school students," *Journal of Educational Studies*, Vol. 40, No. 1, pp. 167-193, 2009.
- [5] J. Go, K. Go, and D. Ha, "A study on motivations of viewers watching personal live streaming broadcast and the influences of motivation factors to satisfaction and continuance intention," *Korean Journal of Advertising*, Vol. 20, No. 2, pp. 178-215, 2018.
- [6] J. Klobas, T. McGill, S. Moghavvemi, and T. Paramanathan, "Compulsive YouTube usage: A comparison of use motivation and personality effects," *Computers in Human Behavior*, Vol. 87, pp. 129-139, 2018. DOI : 10.1016/j.chb.2018.05.038
- [7] P. Silvia, "What is interesting? Exploring the appraisal structure of interest," *Emotion*, Vol. 5, No. 1, pp. 89-102, 2005.
- [8] H. Heijden, "User Acceptance of Hedonic Information Systems," *MIS Quarterly*, Vol. 28, No. 4, pp. 695-704, 2004. DOI : 10.2307/25148660
- [9] H. Kim and J. Jung, "Relations among Teaching Factors, Student's Interest, Enjoyment, Intrinsic Motivation, Student Learning," *The Korean Journal of Educational Psychology*, Vol. 25, No. 3, pp. 569-589, 2011.
- [10] S. Lee and A. Go, "A Study on the Influencing Factors of Social Media Addiction," *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, Vol. 57, No. 6, pp. 176-210, 2013.
- [11] S. Kim, J. Song, H. Choi, and S. Shin, "A Survey on the Status of YouTube Addiction in University Students in 20s," *The Korean Psychological Association*, pp. 311-311, 2019.
- [12] K. Kim and S. Kang, "Development and Validation of the College Life Adjustment Scale for University Freshmen," *Korean Journal of General Education*, Vol. 10, No. 3, pp. 253-293, 2016.
- [13] B. Jeong and S. Baek, "Effects of the smartphone addiction on adjustment to college life : Moderating effect of impulsivity," *Journal of the Korea Society of Computer and Information*, Vol. 20, No. 12, pp. 129-136, 2015.
- [14] J. Lee, "A Study on Determinants of University Learning and Addiction to SNS Using Academic Achievement and Continuing Learning Intention," *The e-Business Studies*, Vol. 20, No. 2, pp. 117-131, 2019.
- [15] Y. Jang and M. Kim, "Need for interaction or pursuit of information and entertainment? : The relationship among viewing motivation, presence, parasocial interaction, and satisfaction of eating and cooking broadcasts," *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, Vol. 30, No. 4, pp. 152-185, 2016.
- [16] H. Moon, "The development and validation of the college adjustment scale for freshmen majoring in airline service," *Journal of Tourism and Leisure Research*, Vol. 30, No. 11, pp. 75-94, 2018. DOI : 10.31336/JTLR.2018.11.30.11.75

Authors



Jong Man Lee received his B.S. from Hanyang University. He received his master's degree from Korea Advanced Institute of Science and Technology (KAIST), and he received his Ph.D. in MIS from Sogang

University. Dr. Lee joined the Department of Management Information at Dongyang Mirae University, Seoul, Korea, in 2001. He is currently professor in the Department of Management Information, Dongyang Mirae University. He is interested in office automation, internet and mobile computing service, and cloud computing service.