

## 대학생들의 컴퓨터 및 인터넷 이용 실태

노효련

강원대학교 물리치료학과

### Using Status of Computer and Internet in University Students

Hyol-yun Roh

Department of Physical therapy, Kangwon National University

(Received March 31, 2016; Received April 7, 2016; Accepted April 15, 2016)

#### Abstract

**Purpose.** The purpose of this study was to determine the using state of computers and internet in university students.

**Method.** This research conducts a survey of 50 university students. Researcher personally visited lecture room to explain the purpose of research. The questionnaire was made by the researcher and consists of seven questions.

**Result.** In this study, university students of 74% using computer more than one hour per day. The most of purpose of internet use was internet surfing and writing a document. University students of 42% were play games with internet.

**Conclusion.** The continuous tracking is need of computer and internet use and need to be healthy for the use of guidance of university students.

**Key words** : Computer, Internet, Use, University student.

---

\* Corresponding Author: [withtry@kwc.ac.kr](mailto:withtry@kwc.ac.kr)

## 1. 서론

컴퓨터는 인터넷 검색부터 문서작성, 채팅, 음악과 영화감상 등 광범위한 기능으로 인하여 일상 생활에서 필수적인 도구로 자리잡아가고 있다<sup>1)</sup>. 컴퓨터의 활용도가 다양화되면서 우리나라의 가구 컴퓨터 보급률은 2014년 기준으로 78.2%이며 인터넷 보급률은 81.6%에 육박하고 있다<sup>2)</sup>. 높은 컴퓨터의 활용도와 보급률은 현대 사회에 여러 가지 영향을 끼치고 있는데 우선, 컴퓨터를 활용하는 연령대가 유아부터 노인까지 아주 광범위해졌다는 것과 컴퓨터를 활용하는 범위가 일상생활에 밀착되어 있어 생활과 분리가 어렵다는 것이다. 컴퓨터 이용의 증가는 다양한 혜택을 제공하지만 최근 사회나 개인의 건강에 심각한 영향을 미칠 수 있는 인터넷 및 게임중독 증상이 보고되면서 역기능에 우려와 관심이 높아지고 있다<sup>3)</sup>.

유아기부터 자연스럽게 접하는 컴퓨터는 청소년기, 대학생이 되면 그 활용의 정점에 올라서게 된다. 초, 중, 고등학교 재학생과 고졸이하 성인은 인터넷 중독률이 완만하게 감소하지만 대학 재학생과 대졸 이상 성인은 소폭 증가한다고 하였다<sup>4,5)</sup>. 대학생의 경우 대학 내의 대부분의 행정 서비스가 인터넷으로 이루어져 있고 학업을 하는 데에도 인터넷을 이용해야 하는 경우가 대부분이며, 부모의 통제를 벗어나 생활하는 대학생들은 인터넷 이용 시간이 중, 고등학생보다 자유로워 인터넷 중독 위험도가 높다<sup>6)</sup>. 현대는 컴퓨터가 일상생활의 일부이며 정보화 시대의 필수요소이고 컴퓨터를 활용하는 능력이 개인의 업무능력으로 간주되기도 하므로 그 활용에 관하여 조사하고 분석하여 올바르게 활용할 수 있도록 도와주어야 할 필요가 있다.

본 연구에서는 일개 대학의 학생들을 대상으로 컴퓨터 사용에 대한 실태를 조사하여 대응방안을 모색해 보고자 하였다

## 2. 연구 방법

### 2.1. 연구 대상자

본 연구는 K대학교 학생 100명을 대상으로 실시하였다. 구조화된 설문지를 이용하여 자료수집을 실시하였고 모든 대상자에게 연구내용에 대한 충분한 설명을 하였으며, 이에 동의한 자를 대상으로 하였다. 설문지는 해당 학과 강의실을 직접 방문하여 연구에 대한 설명 후, 배포하여 연구 대상자가 직접 기록하게 한 후 회수하였다. 회수된 설문지 중 연구에 대한 동의를 하지 않거나, 동의한 후에도 불성실한 문자메시지 답변의 대상자는 제외하여 최종 분석된 자료는 총 50명이었다.

구조화된 자기기입식 설문지를 이용하여 자료를 수집하였다. 설문지는 일반적 특성에 관한 문항, 컴퓨터 사용시간, 컴퓨터 활용용도, 인터넷 활용용도, 선호하는 게임에 대하여 총 7문항으로 구성하였다.

연구대상자의 연령 분포는 20세부터 25세까지였으며, 평균연령은 21.18세, 평균 신장은 남자 176.56±5.21cm, 여자 161.16±3.41cm 사람을 대상으로 하였다.

### 2.2. 자료 분석

수집된 자료는 SPSS 10.0 Version을 사용하여 통계처리 하였으며 각 통계 방법에 대한 유의성 검정을 위해 유의수준  $p < .05$ 로 설정하였다. 연구대상자의 일반적 특징은 기술통계를 실시하였다.

## 3. 연구 결과

대학생들의 컴퓨터 사용용도에 대하여 알아본 결과는 아래와 같다.

### 3.1. 컴퓨터 사용시간

연구대상자들의 하루동안 평균 컴퓨터 사용시간은 1~2시간이 48%으로 높게 나타났다. 3~4시간이 26%, 1시간 이하가 24%로 나타났다. 따라서

하루 평균 1시간 이상 컴퓨터를 사용하는 경우가 76%로 나타났다(표 1).

Table 1. Computer using hours

| hour     | n(%)    |
|----------|---------|
| >1 hour  | 12(24)  |
| 1~2 hour | 24(48)  |
| 3~4 hour | 13(26)  |
| 5 hour < | 1(2)    |
| Total    | 50(100) |

### 3.2. 컴퓨터 사용용도

컴퓨터 사용용도는 인터넷 검색이 54%로 가장 많았고 과제 및 문서작성을 위하여 사용하는 경우가 42%로 나타났다. 메신저를 이용하기 위하여 컴퓨터를 사용하는 경우는 없다고 하였다.

Table 2. Purpose use of computer

| Purpose use            | n(%)    |
|------------------------|---------|
| Internet search        | 27(54)  |
| homework & text making | 21(42)  |
| SNS                    | 0(0)    |
| Etc                    | 2(4)    |
| Total                  | 50(100) |

### 3.3. 인터넷 사용용도

인터넷 사용용도는 단순 검색을 위한 경우가 44%로 가장 많았고, 과제해결(28%), 인터넷 게임(16%), 기타(12%) 순으로 나타났다.

Table 3. Purpose use of internet

| Purpose use | n(%)    |
|-------------|---------|
| Homework    | 14(28)  |
| Game        | 8(16)   |
| Search      | 22(44)  |
| Etc         | 6(12)   |
| Total       | 50(100) |

### 3.4. 선호하는 인터넷 게임

인터넷을 이용하여 게임을 할 경우 League Of Legend가 18%로 단일 게임으로 가장 높게 나타났고 서든어택(sudden attack)이 8%, 메이플 스토리(4%) 순으로 나타내었으며 24%는 그 외의 게임을 하는 것으로 나타났다. 게임을 하지 않는다고 응답한 경우도 42%로 나타났다(표 4).

Table 4. Favor internet game

| G명               | n(%)    |
|------------------|---------|
| League of Legend | 9(18)   |
| Sudden attack    | 4(8)    |
| Maypul story     | 2(4)    |
| Cart rider       | 2(4)    |
| Etc              | 12(24)  |
| Don't game       | 21(42)  |
| Total            | 50(100) |

## 4. 고찰

본 연구는 일개 대학의 학생들을 대상으로 컴퓨터 및 인터넷 사용에 대한 실태 조사를 실시하였다.

본 연구에서 대학생들의 70% 이상이 하루에 1시간 이상 컴퓨터를 사용하고 있었고 3~4시간 사용하는 경우도 26%에 해당하였다. 김선미 등<sup>6)</sup>의 연구에서는 대학생들의 인터넷 사용시간은 일평균 1시간 미만이 4.23%, 22.75%이 일평균 1시간 이상에서 2시간 미만, 29.63%이 2시간 이상에서 3시간 미만, 17.78%이 3시간 이상에서 4시간 미만 그리고 25%이 일일 4시간 이상 사용한다고 하였다. 이는 본 연구의 결과보다 인터넷 사용시간이 더 많은 것으로 나타났다. 유아들을 대상으로 한 연구에서도 컴퓨터 사용 시간을 보면 하루에 30분에서 1시간 사이로 사용하는 경우가 42% 정도라고 하였고 연령별 컴퓨터 사용 시간을 보면 1-3세에서는 53.5%, 3-4세에서는 42.2%가 30분 미만으로 가장 많았고 6-7세에서는 30분에서 1시간 사이로 사용하는 경우가 45.8%로 가장 많았다<sup>4)</sup>. 강만철의 청소년을 대상으로 한 연구<sup>7)</sup>에서는 하루

평균 인터넷 접속시간은 2시간 미만(51.8%)과 2시간 이상(48.2%)이 거의 비슷하다고 하였다. 이와 같이 연령층이 올라갈수록 컴퓨터 및 인터넷 사용시간이 길어지는 한편 우리나라의 높은 컴퓨터 사용률을 알 수 있었다. 김선미 등<sup>6)</sup>은 자기 통제력이 낮을수록, 스트레스가 높을수록, 인터넷 사용시간이 많을수록 인터넷 중독위험도가 높아진다고 하였다.

미래부와 한국인터넷 진흥원에 따르면 2015년 현재 만 3세 이상의 한국인들의 주 평균 인터넷 이용시간은 13.7시간(일평균 약 2시간)으로 나타났다. 주평균 14시간 이상('14-21시간' 15.9%, '21-35시간' 12.6%, '35시간 이상' 8.2%) 인터넷을 이용하는 경우도 36.7%라고 하였다<sup>8)</sup>.

본 연구에서 컴퓨터 사용용도는 인터넷 검색을 목적으로 하는 경우가 54%로 가장 많았고 과제 및 문서작성을 위하여 사용하는 경우가 42%로 나타났다. 메신저를 이용하기 위하여 컴퓨터를 사용하는 경우는 없다고 하였다. 미래부와 한국인터넷 진흥원에 따르면 2015년 현재 주된 SNS 이용 기기는 '스마트폰'이 93.4%로 가장 높았고, 다음으로 '데스크탑 컴퓨터(37.2%)', '노트북 컴퓨터(10.8%)', '스마트패드(2.8%)' 등의 순이라고 하여<sup>8)</sup> 본 연구의 결과와 유사하게 나타났다. 따라서, 메신저는 휴대폰을 주로 이용하는 것으로 보인다. 따라서 대부분의 학생이 인터넷을 이용하기 위하여 컴퓨터를 사용하는 것으로 보인다. Young은 인터넷을 과다하게 사용하는 경우, 실제 일상생활에서의 무관심과 무력감, 현실세계와 가상세계의 분별력 기능 약화, 인터넷 이용을 그만두면 견디지 못하는 금단증상, 그리고 이용할수록 더 많은 시간을 인터넷에 투자하게 되는 내성증상 등 인터넷 중독 증상을 경험하게 된다고 하였다<sup>9)</sup>.

본 연구에서 인터넷 사용용도는 단순 검색을 위한 경우가 44%로 가장 많았고 인터넷 게임이 16%로 나타나서 인터넷이 많은 대학생들의 여가를 보내는 방법으로 나타났다. 인터넷을 이용하여 게임을 하지 않는 경우도 42%로 나타났다. 미래부와 한국인터넷 진흥원에 따르면 인터넷 이용자 중 92.3%는 하루에 1회 이상 매일 인터넷을 이용한다고 하였고 인터넷을 이용하는 용도로는

SNS, 이메일, 인터넷전화 등 '커뮤니케이션'이 91.4%로 가장 높았고, 다음은 상품 및 서비스 정보 검색, 온라인 뉴스 읽기 등 '자료 및 정보 획득'이 89.4%로 높게 나타났다<sup>8)</sup>.

본 연구는 일개 대학의 학생들을 대상으로 컴퓨터 및 인터넷 사용 실태 조사를 실시하였다. 대상자의 수가 적고 일개 대학의 학생들을 대상으로 하였기 때문에 본 연구의 결과를 일반화하여 해석하기 어렵다는 것이다.

## V. 결론

본 연구는 일개 대학의 학생들을 대상으로 컴퓨터 및 인터넷 사용 실태 조사를 실시하였다. 결과는 다음과 같았다.

하루 평균 1시간 이상 컴퓨터를 사용하는 경우가 76%로 나타났으며 컴퓨터 사용용도는 인터넷 검색이 54%로 가장 많았고 과제 및 문서작성을 위하여 사용하는 것으로 나타났다.

인터넷 사용용도는 단순 검색을 위한 경우가 44%로 가장 많았고, 인터넷으로 게임을 하지 않는 경우가 42%로 나타났다.

따라서 대학생들의 컴퓨터 및 인터넷 사용에 대한 지속적인 추적관찰이 필요하며 건전한 사용을 위한 지도도 병행이 되어야 하는 것으로 보인다.

본 연구의 대상자의 수가 부족하여 본 연구의 결과를 일반화하기에는 어려움이 많다고 하겠다.

## References

1. Roh HL, Kang SW. Relations of Visual Perception and Hand Dexterity using Computer Keyboard. *Journal of Korean Clinical Health Science*, 2014;2(4):209-215.
2. [http://www.index.go.kr/portal/main/EachDtlPageDetail.do?idx\\_cd=135](http://www.index.go.kr/portal/main/EachDtlPageDetail.do?idx_cd=135).
3. Brenner V. Psychology of computer use: XLVII. Parameters of internet use, abuse and addiction: the first 90 days of the internet usage survey. *Psychol Rep*, 1997;80(3):879-882.
4. Choung HM, Song JS. Survey on computer use

- of early childhood. Proceedings of the Korean Society of Computer Information Conference, 2010;18(2):83-86.
5. Sik OK. Internet Addiction and Internet Ethics Education. Journal of the Korean Data Analysis Society, 2010;12(5):2703-2712.
  6. Kim SM, Lee YH, Lee GW, et al. Factors Influencing Internet Addiction in College Students. Korean J Health Promot, 2011;11(4): 206-216
  7. Kang MC. A Survey on the Internet Addiction for Korean Adolescent. Research of social, 2005;(9): 249-265.
  8. Investigation summery report of internet use in 2015. Ministry of Science, ICT and Future Planning. Korea internet & Security agency.
  9. Young KS. Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. Cyberpsychol Behav 1996; 1(3):237-244.