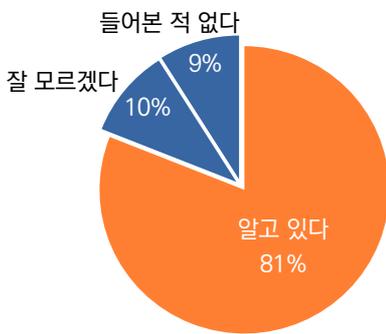




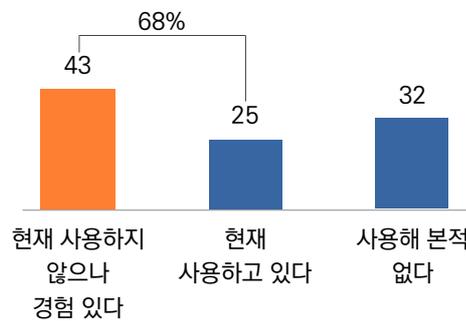
청소년의 68%, 메타버스(3차원 가상세계) 사용경험 있어!

- ▶ 한 학생복업체에서 작년 9월 10대 청소년 총 710명을 대상으로 진행한 '메타버스 이용 현황 및 인식' 설문조사 결과를 보면 '메타버스에 대해 알고 있는지'에 대한 질문에 81%가 '알고 있다'고 응답해, 대부분의 학생이 메타버스에 대해 인지하고 있는 것으로 나타났다.
- ▶ '메타버스 어플 또는 프로그램 사용 경험'에 대해서는 '현재 사용하고 있지 않으나 경험이 있다'(43%)와 '현재 사용하고 있다'(25%)의 비율이 68%로, 3명 중 2명은 메타버스 프로그램 사용 경험이 있는 것으로 나타났다. 이는 '사용해 본 적 없다'(32%)는 응답의 2배 가량 높은 수치이다.

[그림] 메타버스 인지 여부 (청소년)



[그림] 메타버스 어플 또는 프로그램 사용 경험 (청소년, %)

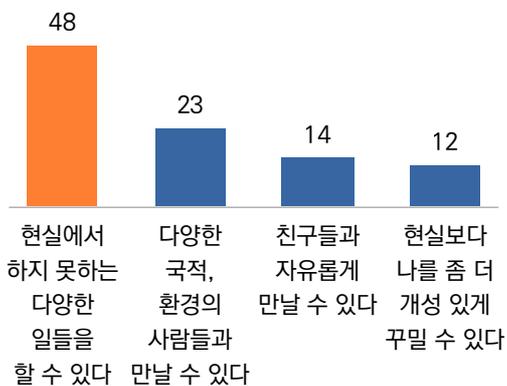


*자료 출처 : 이코노미리뷰, '스마트학생복, '메타버스 이용 현황 및 인식' 청소년 설문조사 결과 공개', 2021.09.23., (10대 청소년 710명, 2021.09.01부터 2주간 조사)

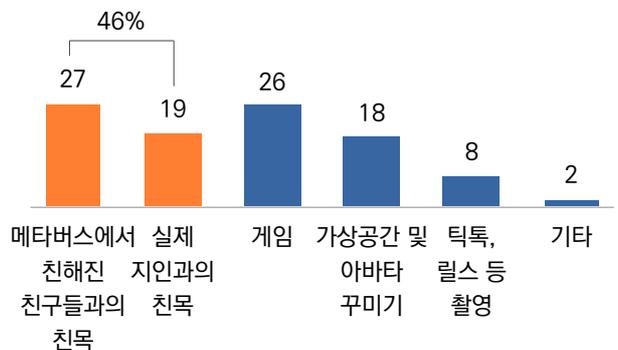
◎ 메타버스의 장점, '현실에서 못하는 것 할 수 있다' 48%

- ▶ '메타버스의 장점'을 물었는데, 2명 중 1명 가량이 '현실에서 하지 못하는 다양한 일들을 할 수 있다'(48%)를 꼽았고, 다음으로 '다양한 국적, 환경의 사람들과 만날 수 있다' 23%, '친구들과 자유롭게 만날 수 있다' 14% 등의 순으로 응답했다.
- ▶ 메타버스 사용 경험이 있는 학생들을 대상으로 한 '메타버스 어플 또는 프로그램에서 주로 하는 활동이 무엇인지' 질문한 결과, '메타버스에서 친해진 친구들과의 친목' 27%, 게임 26%, '실제 지인과의 친목' 19% 등의 순이었다. 이러한 결과는 메타버스에서도 친목 활동이 활발히 일어나고 있고, 특별히 모르는 타인과의 관계 맺을 수 있는 온라인상의 특성(익명성, 부캐 가능 등)이 반영된 것으로 보인다.

[그림] 메타버스의 장점 (청소년, %)



[그림] 메타버스 어플 또는 프로그램에서의 주요 활동 (메타버스 사용경험 청소년, %)



*자료 출처 : 스마트학생복, '메타버스 이용 현황 및 인식' 청소년 설문조사, 2021.09.23., (10대 청소년 710명 대상)

**자료 출처 : 이코노미리뷰, '스마트학생복, '메타버스 이용 현황 및 인식' 청소년 설문조사 결과 공개', 2021.09.23., (10대 청소년 710명, 2021.09.01부터 2주간 조사)