



승인(협의)번호
제164004호

2022 지능정보사회 이용자 패널조사

2023년 06월



조사 개요

조사 목적

지능정보 기술 및 서비스 확산에 따른 이용자 중심의 방송통신정책 개발을 위한 실증적 근거를 제공하는 한편, 해당 기술과 서비스에 대한 이용자의 행위, 인식, 태도, 수용성 등에 관한 패널데이터를 수집하는 데 조사 목적이 있음

조사 대상

전국 17개 시도에 거주하는 만 15세 이상부터 만 69세 이하 가구원 중 스마트폰 이용자이면서 하루 1회 이상 인터넷 이용자

조사 모집단

2020년 인구주택총조사 조사구 중 아파트와 일반 조사구 내 거주하는 만 15세 이상 만 69세 이하 가구원 가운데 인터넷 이용자

표본 추출

2020년 인구주택총조사의 조사구와 2021년 인터넷이용실태조사 결과 가운데 인터넷 이용 비율 반영

조사 방법

CAPI 시스템을 활용한 1:1 가구 방문 면접조사

조사 기간

2022년 10월 5일 ~ 2023년 1월 13일(약 14주)

조사 내용

지능정보 기술 서비스의 인지 및 지능정보화환경 평가, 디지털 기기(서비스) 또는 지능정보서비스 이용 현황, 지능정보 이용자 보호, 메타버스 플랫폼에 대한 이용자 인식 및 경험, 사회 환경적 요인

		사례수(명)	비율(%)
전 체		5,378	100.0
성별	남성	2,752	51.2
	여성	2,626	48.8
연령별	10대	306	5.7
	20대	926	17.2
	30대	939	17.5
	40대	1,106	20.6
	50대	1,168	21.7
	60대	933	17.4
최종 학력	고졸 이하	2,175	40.4
	대재 이상	3,203	59.6
월평균 가구 소득별	100만원 미만	44	0.8
	100~200만원 미만	149	2.8
	200~300만원 미만	619	11.5
	300~400만원 미만	1,008	18.7
	400~500만원 미만	977	18.2
	500~600만원 미만	1,103	20.5
	600~700만원 미만	825	15.3
	700만원 이상	653	12.1
권역별	서울	1,016	18.9
	인천·경기	1,764	32.8
	대전·세종·충청·강원	725	13.5
	광주·전라·제주	565	10.5
	부산·울산·경남	801	14.9
	대구·경북	508	9.4



지능정보 기술 이용 의도 및 기대수준

* 이용의도 있음(매우 있다 + 약간 있다) 응답 기준

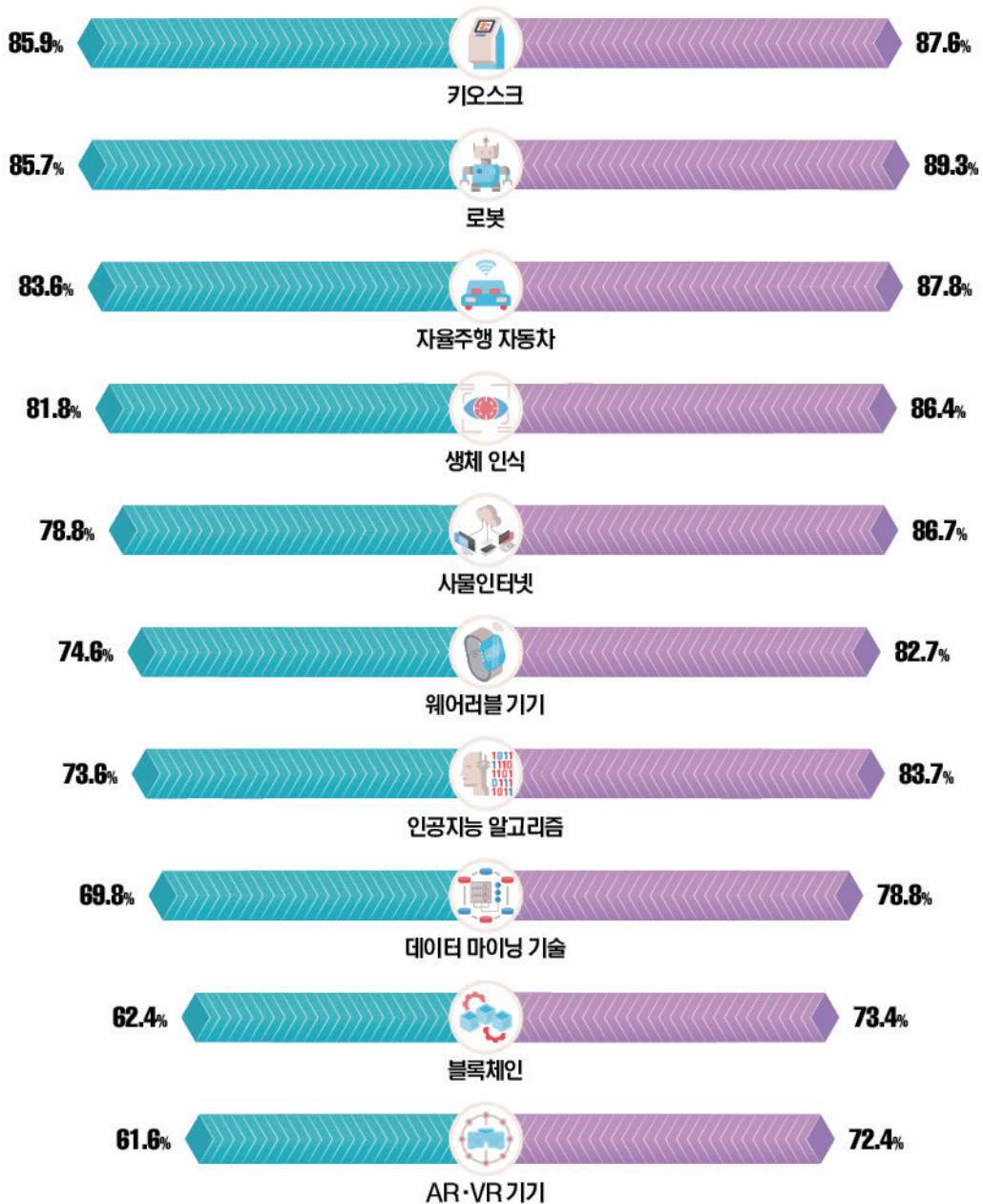
** 개선할 것이다 (크게 개선할 것이다 + 약간 개선할 것이다) 응답 기준

지능정보 기술 이용 의도

응답 대상 : 전체(사례수=5,378)

지능정보 기술 기대수준

응답 대상 : 전체(사례수=5,378)



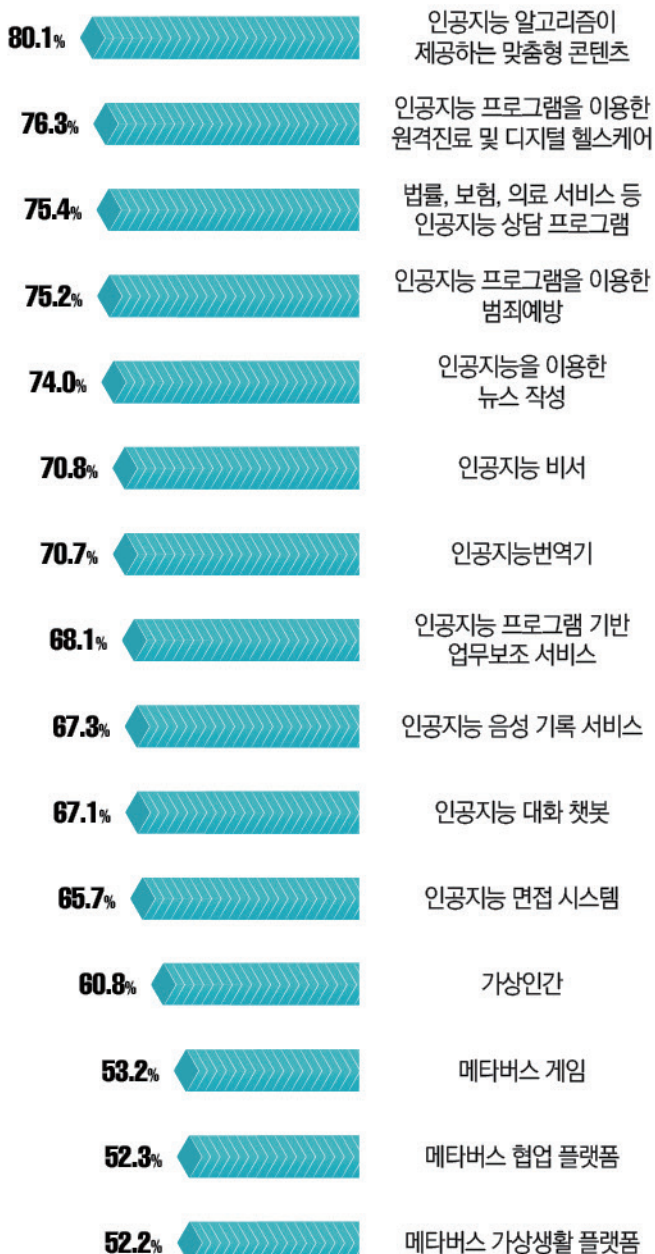
지능정보 서비스 이용 의도 및 기대수준

* 이용의도 있음(매우 있다 + 약간 있다) 응답 기준

** 개선할 것이다 (크게 개선할 것이다 + 약간 개선할 것이다) 응답 기준

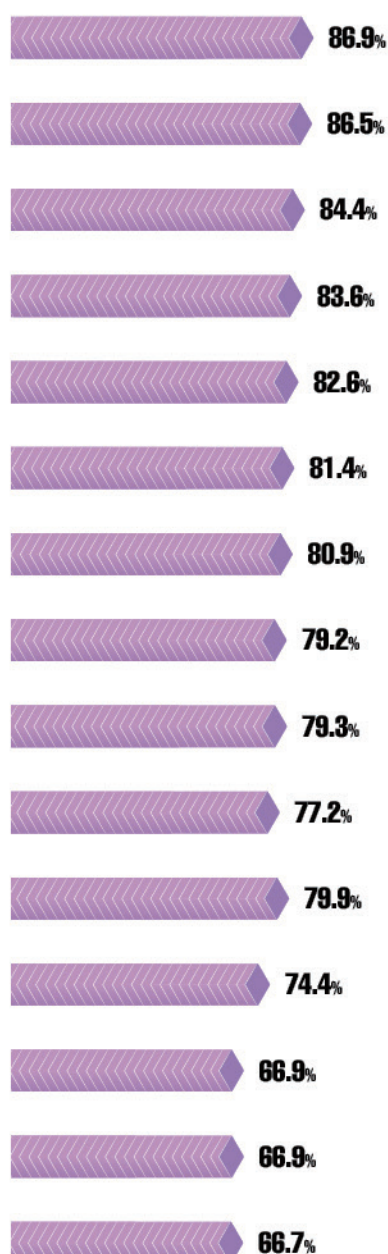
지능정보 서비스 이용 의도

응답 대상 : 전체(사례수=5,378)



지능정보 서비스 기대수준

응답 대상 : 전체(사례수=5,378)



지능정보 기기·서비스 이용 현황

* 이용 경험 있음(거의 매일 + 일주일에 한두 번, 1개월에 한두 번, 6개월에 한두 번) 응답 기준

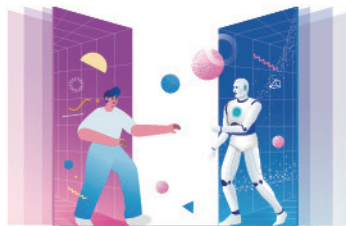
** 디지털 역량 점수 : 100점 만점 기준, 점수가 높을 수록 디지털 역량 수준이 높은 것을 의미함

*** 단위 (%)는 '이용경험 있음' 결과를 의미하며, 단위 (점)은 '이용경험 있음' 응답자의 디지털 역량을 점수화한 결과를 의미함

지능정보 기기·서비스 이용 현황

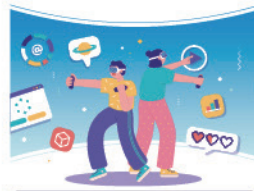
응답 대상 : 전체(사례수=5,378)

19.4%



가상인간

11.8%



메타버스 게임

9.3%



AR·VR 기기

8.1%



메타버스 가상생활 플랫폼

7.3%

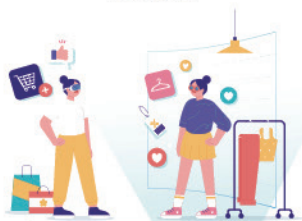


메타버스 협업 플랫폼

지능정보 기기·서비스 이용 현황과 디지털 역량

응답 대상 : 각 기기·서비스 이용자

70.3점



메타버스 협업 플랫폼

69.9점



메타버스 가상생활 플랫폼

68.7점



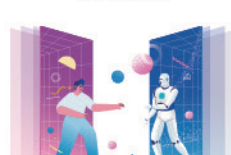
메타버스 게임

66.2점



AR·VR 기기

64.2점



가상인간

지능정보 기술 이용 현황

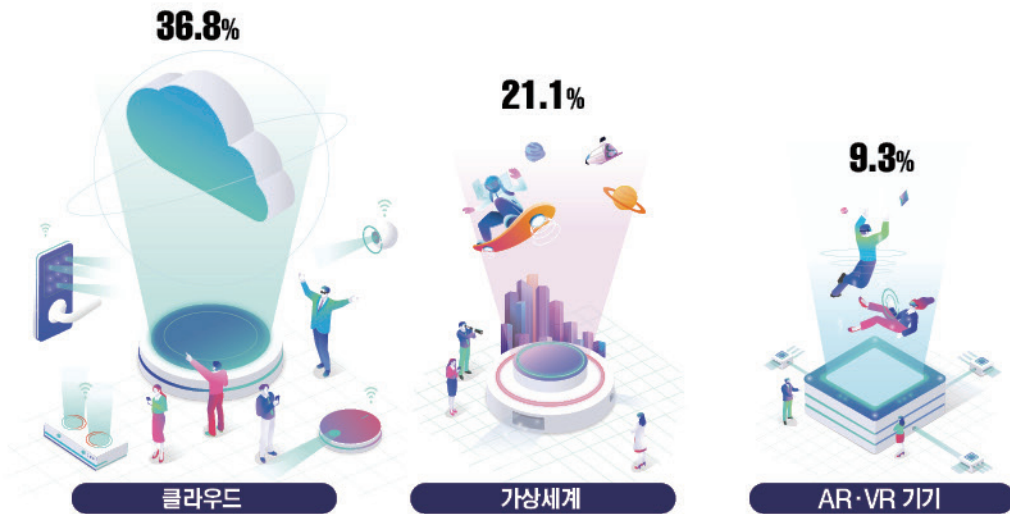
* 이용 경험 있음(매일 1회 이상 + 일주일에 1회 이상, 한달에 2~3회 정도, 한달에 1회 이하) 응답 기준

** 디지털 역량 점수 : 100점 만점 기준, 점수가 높을 수록 디지털 역량 수준이 높은 것을 의미함

*** 단위 (%)는 '이용경험 있음' 결과를 의미하며, 단위 (점)은 '이용경험 있음' 응답자의 디지털 역량을 점수화한 결과를 의미함

지능정보 기술 이용 현황

응답 대상 : 전체(사례수=5,378)



지능정보 기술 이용 현황과 디지털 역량

응답 대상 : 각 기기·서비스 이용자



포털 및 유튜브 알고리즘 추천 서비스 이용 현황

* 그렇다(매우 그렇다 + 그런 편이다) 응답 기준

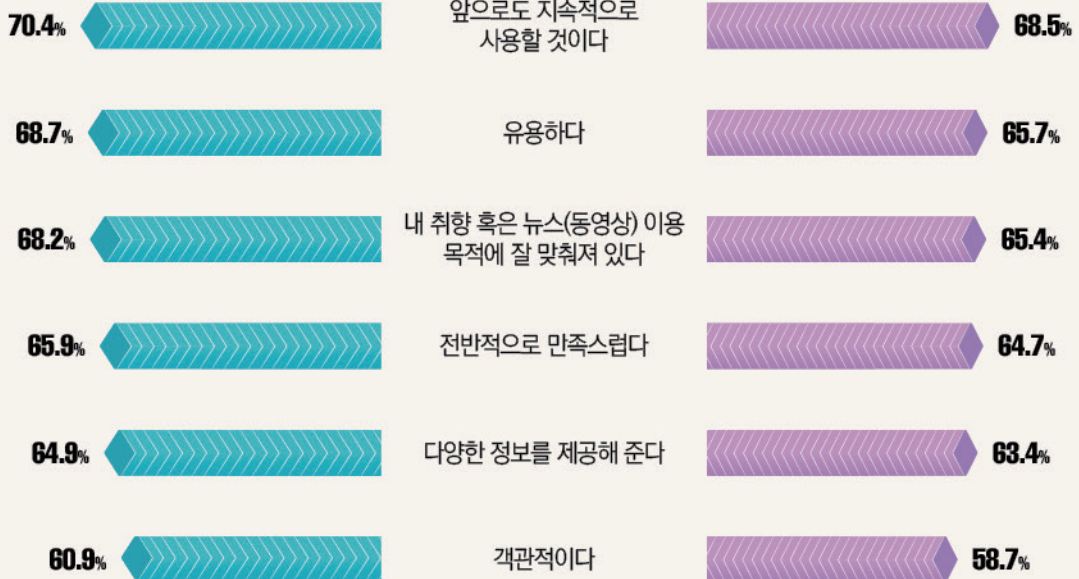
포털 알고리즘

응답 대상 : 뉴스 제공 서비스 이용자(n=3,997)

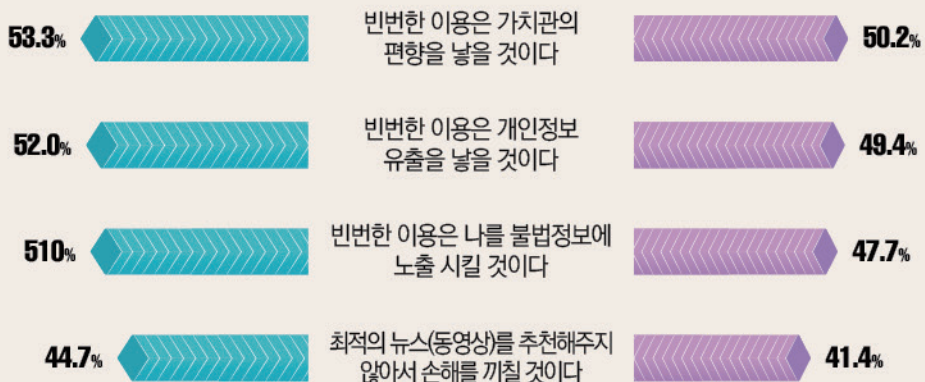
유튜브 알고리즘

응답 대상 : 유튜브 이용자(n=4,207)

긍정적 인식



부정적 인식



지능정보사회 발전으로 이용자가 5년 이내에 경험할 수 있는 현상

* 현실이 될 것이다(전적으로 현실이 될 것이다 + 거의 현실이 될 것이다) 응답 기준

** 디지털 역량 점수 : 100점 만점 기준, 점수가 높을 수록 디지털 역량 수준이 높은 것을 의미함

*** 단위 (%)는 '현실이 될 것이다' 결과를 의미하며, 단위 (점)은 '현실이 될 것이다' 응답자의 디지털 역량을 점수화한 결과를 의미함

5년 이내에 실현될 수 있는 지능정보사회 이용자 경험

응답 대상 : 전체(사례수=5,378)

56.9%



데이터 해킹을 넘어 휴먼해킹의
위험에 노출될 것이다

54.3%



디지털 기기를 몸에 부착하거나
삽입하는 것이 자연스러워질 것이다

54.2%



개인의 모든 행동과 감정이
데이터화 될 것이다

5년 이내 실현될 수 있는 지능정보사회 이용자 경험과 디지털 역량

응답 대상 : '현실이 될 것이다' 응답자

59.9점



디지털 기기를 몸에 부착하거나
삽입하는 것이 자연스러워질 것이다

59.4점



개인의 모든 행동과 감정이
데이터화 될 것이다

59.2점



데이터 해킹을 넘어 휴먼해킹의
위험에 노출될 것이다

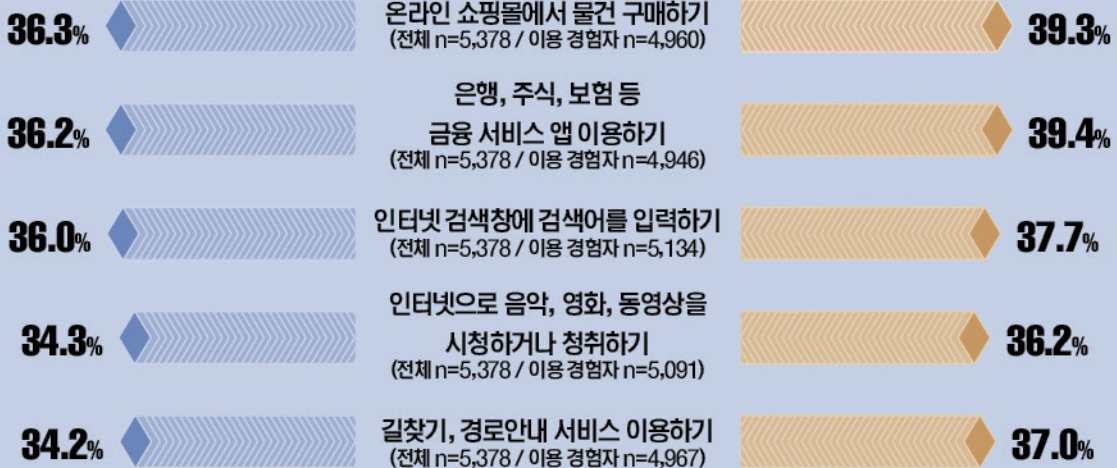
이용기록이 서버에 남을 것을 우려해 이용을 망설인 경험

* 망설인 적 있음(항상 있었다 + 가끔 있었다) 응답 기준

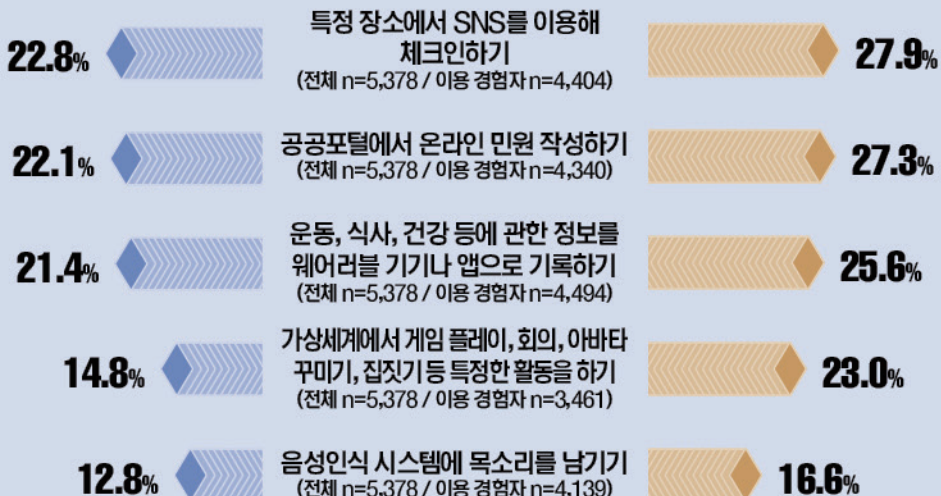
전체 응답자 기준

이용 경험이 있는 응답자 기준

상위 5개 항목



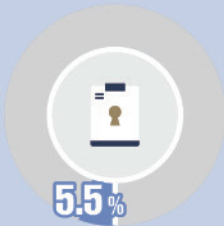
하위 5개 항목



개인정보 제공 허용 범위

* 제공할 수 있음(전적으로 제공할 수 있다 + 제공할 수 있다) 응답 기준

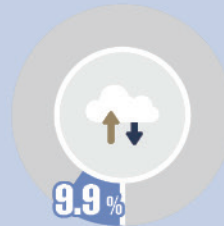
응답 대상 : 전체(사례수=5,378)



주민등록번호



스마트폰에
저장된 정보



온라인 서비스 간
계정 연동



자택주소



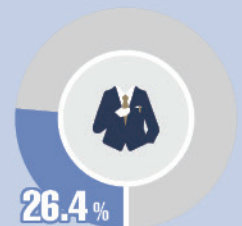
휴대전화 번호



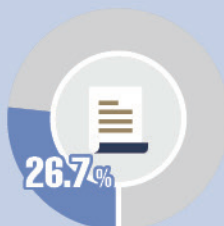
소득정보



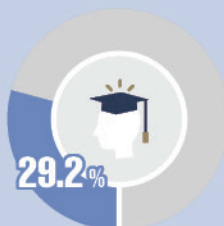
현재 위치



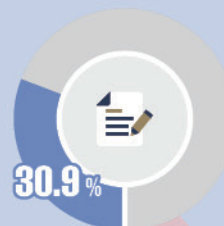
직업/직장



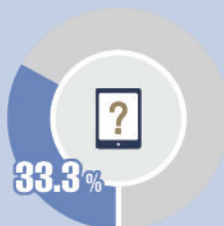
건강정보



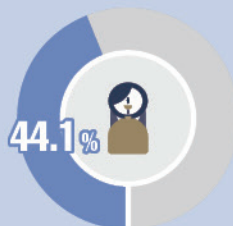
학력



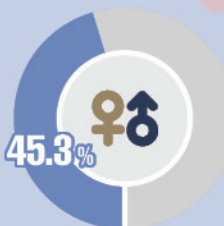
본명



사용 중인
스마트폰 기종



연령



성별





서비스·앱의 이용 상황별 수용 정도 및 인공지능 보편화와 사생활 보호

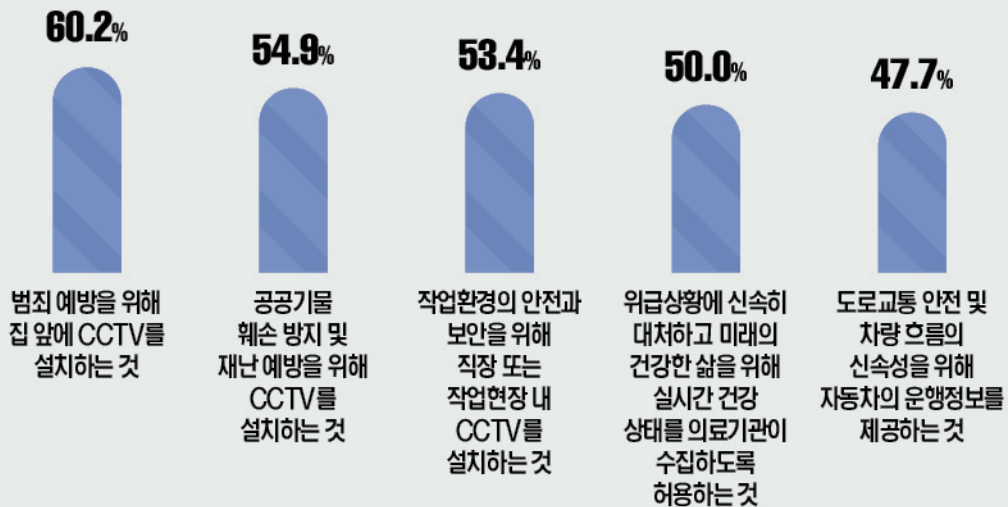
* 받아들이 수 있음(전적으로 받아들이 수 있다 + 받아들이 수 있다) 응답 기준

** 동의한다(매우 동의한다 + 동의한다) 응답 기준

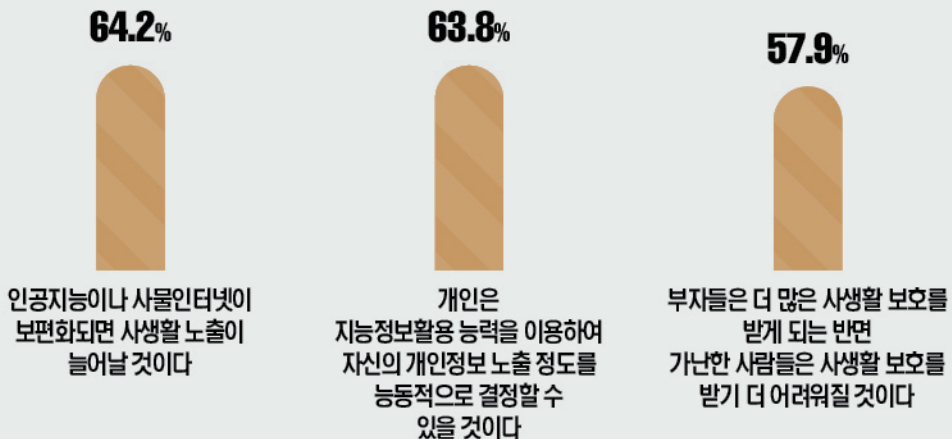
※ 서비스·앱의 이용 상황별 수용 정도 상위 5개 기준

응답 대상 : 전체(사례수=5,378)

서비스·앱의 이용 상황별 수용 정도



인공지능 보편화와 사생활 보호



메타버스 플랫폼 이용 현황

메타버스 플랫폼 이용 경험

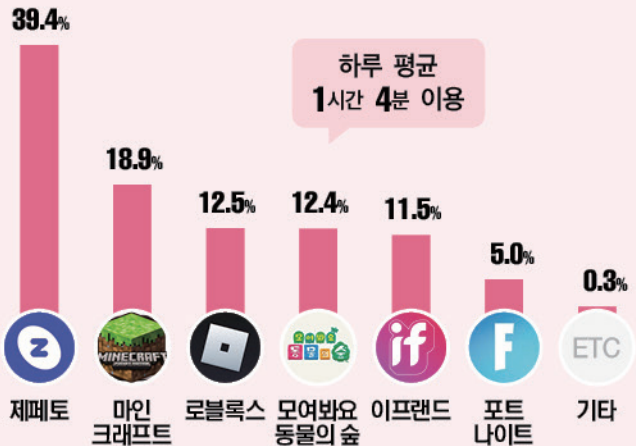
응답 대상: 전체(사례수=5,378)

12.7%



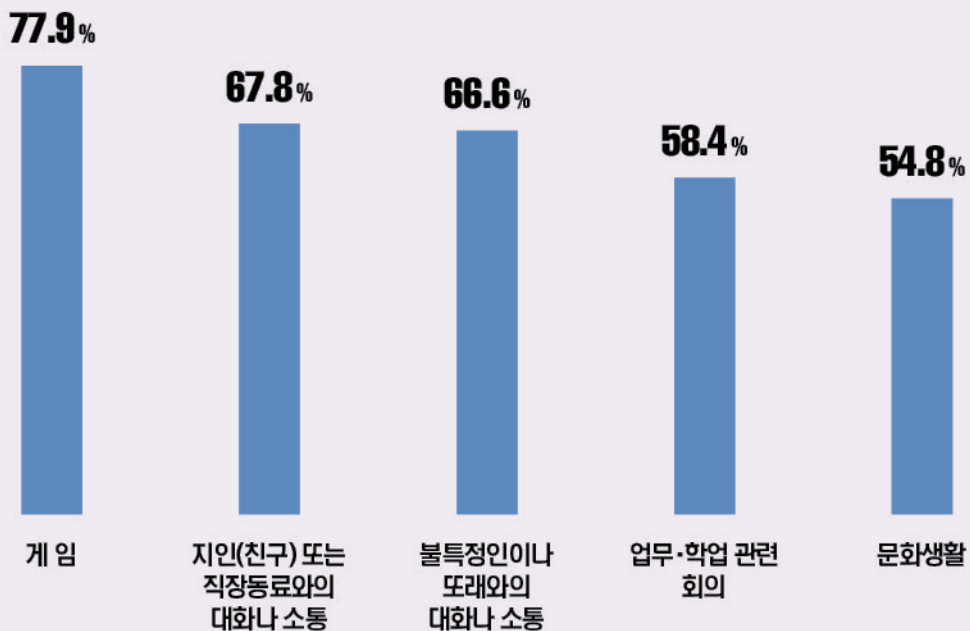
주 이용 메타버스 플랫폼 및 이용 시간

응답 대상: 메타버스 플랫폼 이용 경험자(사례수=682)



메타버스 플랫폼 내 이용자 활동

응답 대상: 메타버스 플랫폼 이용 경험자(사례수=682)

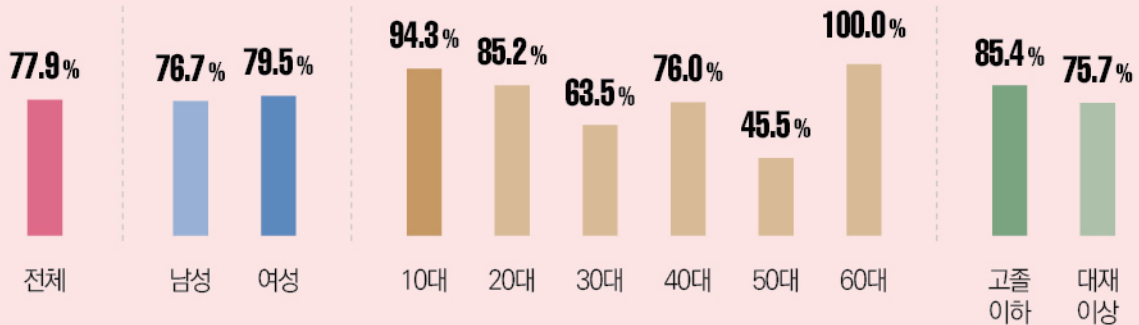


메타버스 플랫폼 내 이용자 활동

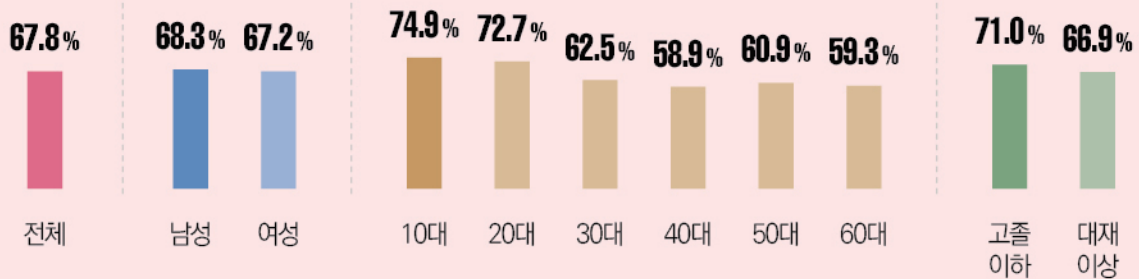
* 하는 편이다(매우 자주 하는 편이다 + 가끔 하는 편이다) 응답 기준

응답 대상: 메타버스 플랫폼 이용 경험자(사례수=682)

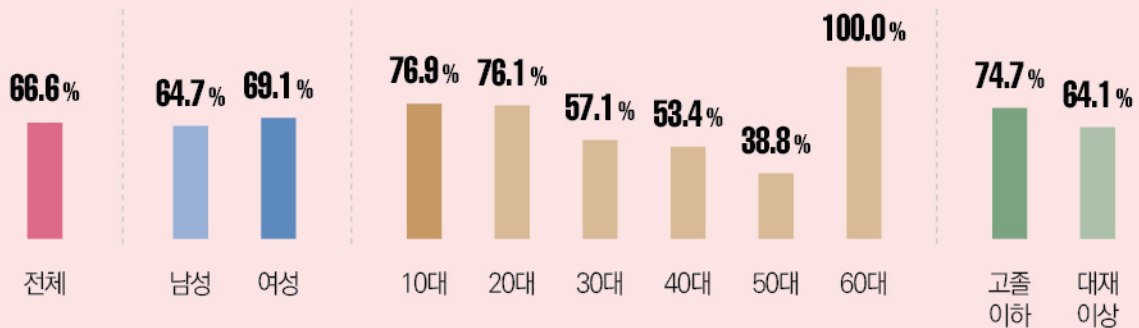
게임



지인(친구) 또는 직장동료와의 대화나 소통



불특정인이나 또래와의 대화나 소통

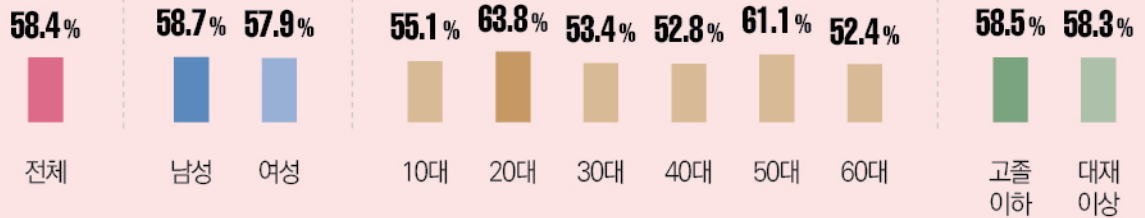


※ 60대는 사례수 30 미만으로 해석 주의

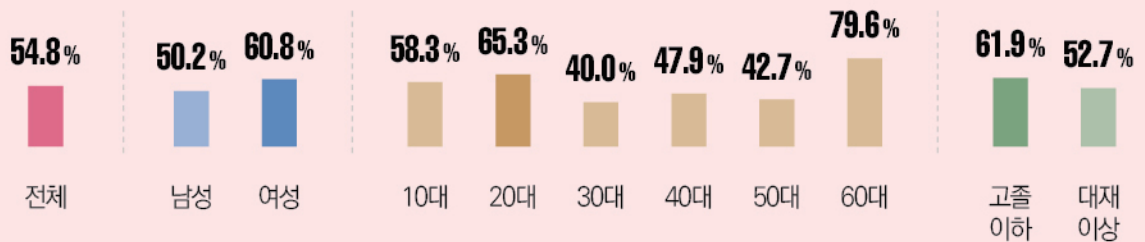
메타버스 플랫폼 내 이용자 활동

응답 대상: 메타버스 플랫폼 이용 경험자(사례수=682)

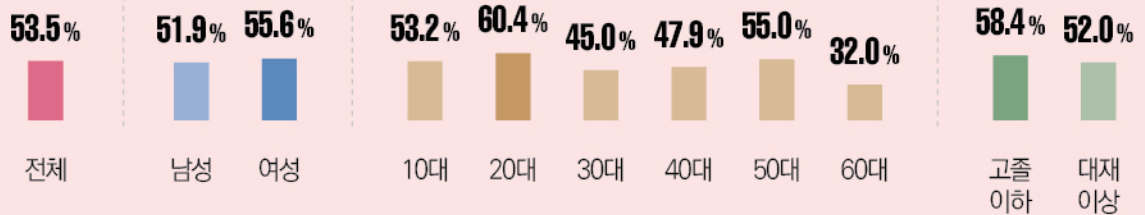
업무·학업 관련 회의



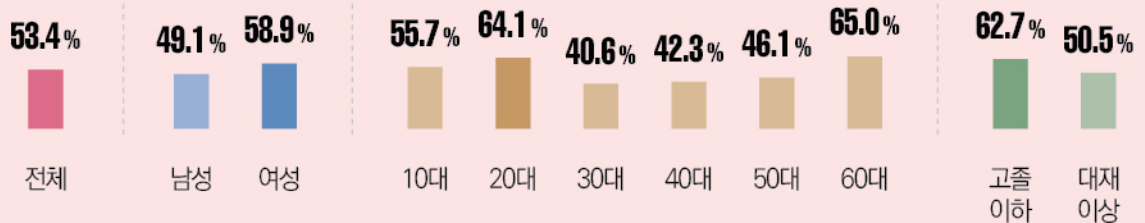
문화생활



설명회, 세미나



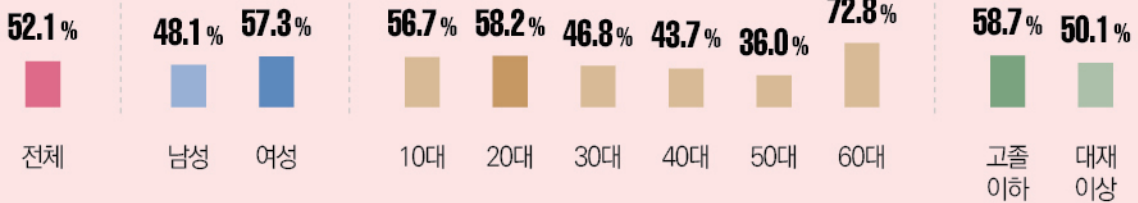
취미 활동



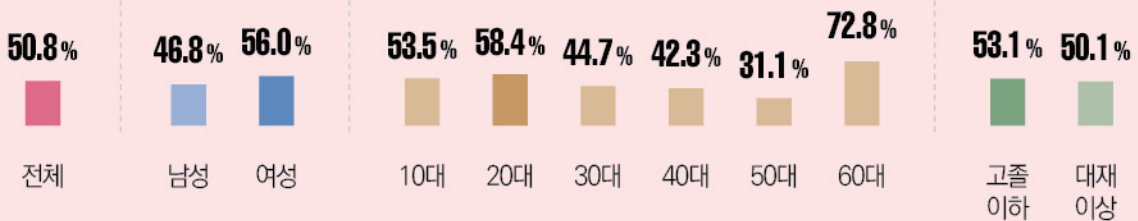
메타버스 플랫폼 내 이용자 활동

응답 대상: 메타버스 플랫폼 이용 경험자(사례수=682)

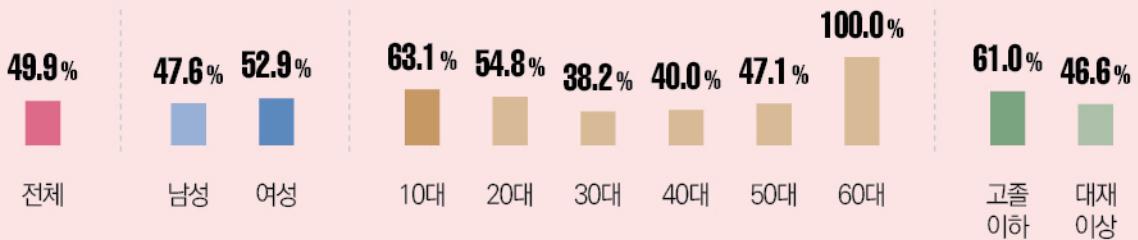
랜선 여행



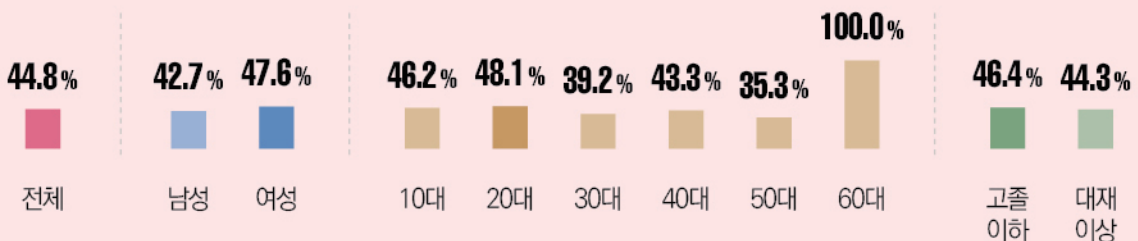
브랜드 이벤트 참여



강의(수업), 입학식, 졸업식, 수료식



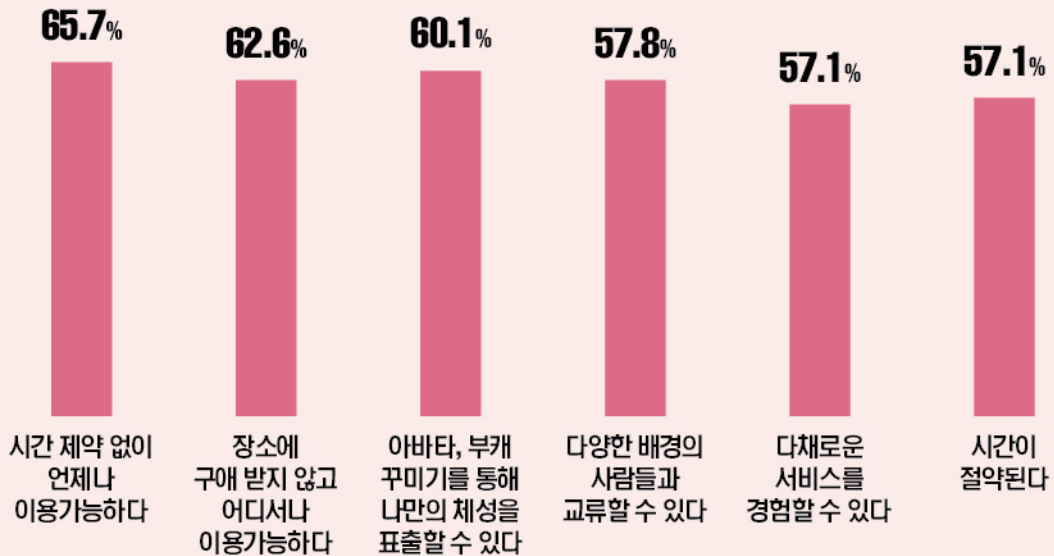
수익활동



메타버스 플랫폼의 장·단점

* 응답 대상 : 전체(사례수=5,378) / 동의한다(매우 동의한다+동의한다) 응답 기준

메타버스 플랫폼의 장점



메타버스 플랫폼의 단점

