

2024. 4.
Vol.77

ANPi *Blue*note

블루노트 통계 Statistics



청소년의 생성형 AI 이용실태조사¹⁾

이창호 선임연구위원
모상현 선임연구위원

요약

- 조사목적** ▶ 청소년의 디지털 역량증진방안 및 지원방안을 제안하기 위해 청소년의 생성형 AI 이용실태를 파악
- 조사대상** ▶ 전국 중, 고등학교 청소년 2,261명
- 조사방법** ▶ 성, 연령, 지역 및 학년을 고려한 할당표집을 통한 온라인조사
- 조사기간** ▶ 2023년 8월 – 9월
- 조사내용** ▶ 청소년의 생성형 AI 이용실태 및 디지털교육경험 등

1) 본 블루노트는 한국청소년정책연구원의 2023년 연구과제인 청소년 디지털 인재를 어떻게 양성할까를 발췌·요약한 것임.

1 생성형 AI 인지정도

- 생성형 AI(챗GPT, 구글Bard, 엠에스Bing 등)에 대해 어느 정도 알고 있는지 묻는 질문에는 '약간 안다'(41.4%)라는 응답이 가장 많았고, 그다음으로 '잘 안다'(22.1%), '거의 알지 못한다'(15.9%) 순으로 나타났음. AI기반 대화 생성형 인공지능에 대한 인지도를 5점 만점으로 계산했을 때, 전체 평균은 3.21점이었음.
- 응답자 특성별로 살펴보면 남자의 인지도(3.42점)가 여자(2.98점)보다 높게 나타났으며, 고등학생의 인지도(3.38점)가 중학생(3.06점)보다 높게 나타났음. 경제 수준이 높고 학업 성적이 높으며 부모의 학력수준이 높을수록 인지도가 높은 경향을 보였음.

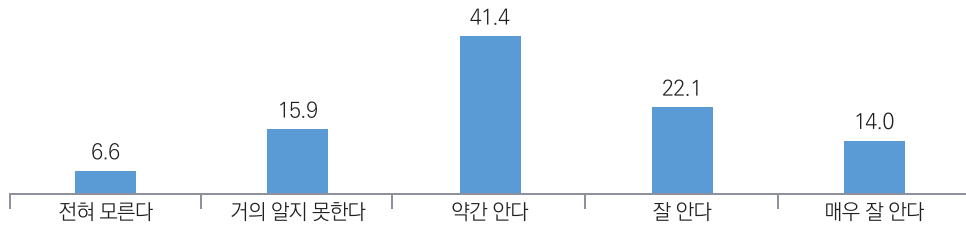
표 1 생성형 AI 인지정도

(단위: 명, %, 점)

배경 변인		사례수	전혀 모른다	거의 알지 못한다	약간 안다	잘 안다	매우 잘 안다	평균	표준편차
전체		2,261	6.6	15.9	41.4	22.1	14.0	3.21	1.08
성별	남자	1,172	4.6	12.5	37.5	26.4	18.9	3.42	1.07
	여자	1,089	8.7	19.6	45.5	17.4	8.7	2.98	1.03
학교급	중학교	1,158	8.8	18.3	42.4	19.1	11.4	3.06	1.09
	고등학교	1,078	4.3	13.3	40.1	25.3	17.1	3.38	1.05
경제 수준	상	837	6.0	13.0	35.6	26.6	18.8	3.39	1.11
	중	1,265	6.6	17.3	45.5	19.4	11.1	3.11	1.03
	하	159	9.4	20.1	39.6	18.9	11.9	3.04	1.12
학업 성적	상	802	4.5	12.3	35.4	27.3	20.4	3.47	1.08
	중	1,011	7.1	16.5	44.7	20.5	11.2	3.12	1.04
	하	448	9.2	21.0	44.6	16.3	8.9	2.95	1.05
정치 성향	보수	299	11.0	17.7	39.5	18.1	13.7	3.06	1.16
	중도	1,510	6.4	16.6	42.7	21.9	12.4	3.17	1.05
	진보	452	4.2	12.4	38.3	25.4	19.7	3.44	1.07
부모 학력	고졸	359	6.4	15.0	42.6	24.2	11.7	3.20	1.04
	대졸	1,196	6.5	16.1	41.0	21.7	14.7	3.22	1.09
	대학원졸	304	5.9	13.2	39.1	26.0	15.8	3.33	1.08
	기타	400	7.5	18.3	43.5	18.3	12.5	3.10	1.08

출처: 이창호, 모상현, 최항섭 (2023). 청소년 디지털인재를 어떻게 양성할까?, 161쪽. 세종: 한국청소년정책연구원.

[Base : 전체, N=2261, 단위 : %]



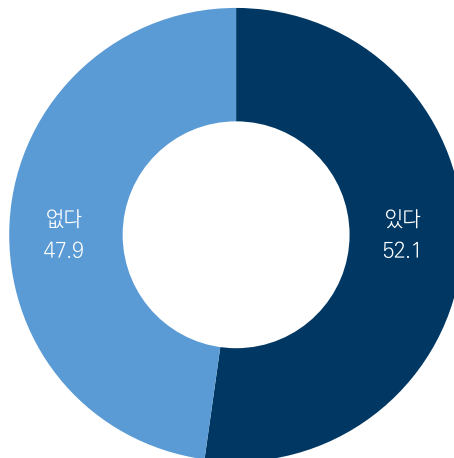
출처: 이창호, 모상현, 최항섭 (2023), 청소년 디지털인재를 어떻게 양성할까?, 160쪽, 세종: 한국청소년정책연구원.

그림 1 생성형 AI 인지정도

2 AI 기반 대화 생성형 인공지능 이용여부

- AI 기반 대화 생성형 인공지능을 이용한 적이 있는지 물어보았을 때 '있다'는 응답이 52.1%, '없다'는 응답이 47.9%로 나타났다.

[Base : 전체, N=2261, 단위 : %]



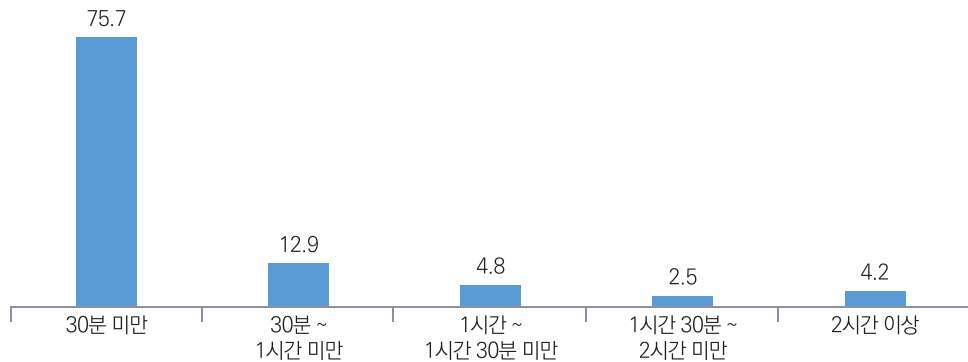
출처: 이창호, 모상현, 최항섭 (2023), 청소년 디지털인재를 어떻게 양성할까?, 162쪽, 세종: 한국청소년정책연구원.

그림 2 생성형 AI 이용여부

3 생성형 AI 이용시간

- AI 기반 대화 생성형 인공지능을 이용해 본 응답자들에게 하루 평균 몇 시간 정도 사용하는지 물었을 때, '30분 미만'이라는 응답이 75.7%로 가장 많았고, 그 다음으로 '30분~1시간미만'(12.9%)이 많았음.

[Base : 대화형 인공지능 이용 경험자, N=1179, 단위 : %]



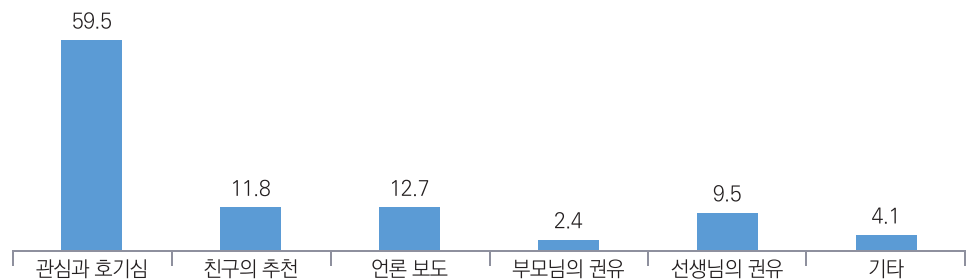
출처: 이창호, 모상현, 최항섭 (2023). 청소년 디지털인재를 어떻게 양성할까?, 164쪽, 세종: 한국청소년정책연구원.

그림 3 생성형 AI 이용시간

4 생성형 AI 이용계기

- AI 기반 대화 생성형 인공지능을 이용해 본 응답자들에게, 이용하게 된 주된 계기를 물었을 때, '관심과 호기심'이라는 응답이 59.5%로 가장 많았고, 그다음으로는 언론보도(12.7%), 친구의 추천(11.8%) 순이었음. '부모님의 권유'라는 응답이 2.4%로 가장 적었음.

[Base : 대화형 인공지능 이용 경험자, N=1179, 단위 : %]



출처: 이창호, 모상현, 최항섭 (2023). 청소년 디지털인재를 어떻게 양성할까?, 166쪽, 세종: 한국청소년정책연구원.

그림 4 생성형 AI 이용계기

5 생성형 AI 이용목적

- AI 기반 대화 생성형 인공지능을 이용해 본 응답자들에게 주로 이용하는 목적이 무엇인지 3가지 항목(5점 척도)을 물어보았을 때, 평균이 가장 높은 항목은 ‘궁금한 정보를 찾기 위해서’(3.93점)였음. 그다음으로 ‘숙제나 과제수행을 위해서’(3.59점), ‘나만의 작품이나 창작물을 만들기 위해서’(2.88점) 순으로 나타났음.
- 응답자 특성별로 살펴보면 3개 항목 모두 ‘남자’가 ‘여자’보다 평균이 높았으며, 경제수준과 학업성적이 높을수록 평균도 높은 경향을 보였음.

표 2 생성형 AI 이용목적

배경 변인		사례수	궁금한 정보 찾기	숙제 및 과제 수행	작품 및 창작물 제작
전체		1,179	3.93	3.59	2.88
성별	남자	671	4.00	3.60	2.95
	여자	508	3.83	3.59	2.77
학교급	중학교	506	3.77	3.33	2.90
	고등학교	663	4.05	3.80	2.86
경제수준	상	465	4.03	3.63	3.04
	중	634	3.88	3.59	2.80
	하	80	3.69	3.40	2.53
학업성적	상	478	4.04	3.62	2.91
	중	494	3.93	3.61	2.89
	하	207	3.67	3.50	2.75
정치성향	보수	150	3.96	3.56	2.81
	중도	766	3.94	3.60	2.87
	진보	263	3.88	3.59	2.91
부모학력	고졸	177	3.85	3.71	2.91
	대졸	643	3.96	3.58	2.84
	대학원졸	187	3.91	3.56	2.89
	기타	170	3.92	3.56	2.92

출처: 이창호, 모상현, 최항섭 (2023), 청소년 디지털인재를 어떻게 양성할까?, 169쪽, 세종: 한국청소년정책연구원.

6 생성형 AI 정보 신뢰정도

- AI 기반 대화 생성형 인공지능의 정보 신뢰도에 대해 물어보았을 때 '신뢰한다'(④ 약간 신뢰한다 45.3% + ⑤ 매우 신뢰한다 9.8%)는 응답이 55.0%, '신뢰 안한다'(① 전혀 신뢰하지 않는다 1.3% + ② 거의 신뢰하지 않는다 11.3%)는 응답이 12.6%로 나타났으며, 전체 평균은 5점 만점에 3.51점이었음.

[Base : 전체, N=1179, 단위 : %]

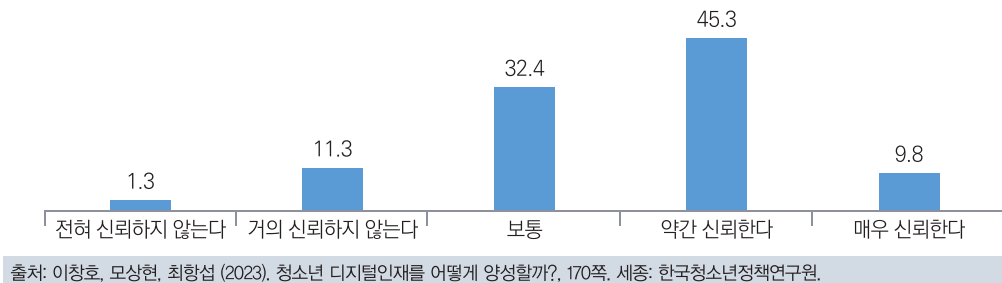


그림 5 생성형 AI 정보 신뢰정도

7 생성형 AI 이용 의향

- AI 기반 대화 생성형 인공지능을 계속 이용할 생각이 있는지 물어보았을 때 '이용할 생각 있다'(④ 가끔 이용할 생각 있다 48.4% + ⑤ 자주 이용할 생각 있다 23.4%)는 응답이 71.8%로 나타났고, '이용할 생각 없다'(① 전혀 이용할 생각 없다 1.7% + ② 거의 이용할 생각 없다 6.8%)는 응답이 8.5%로 나타났으며, 전체 평균은 5점 만점에 3.85점이었음.

[Base : 전체, N=1179, 단위 : %]

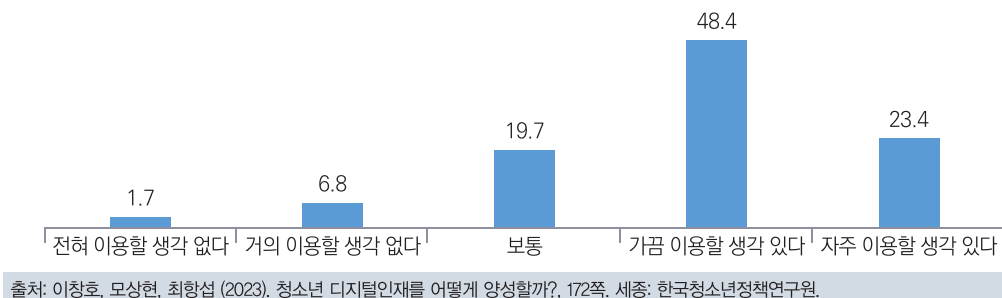
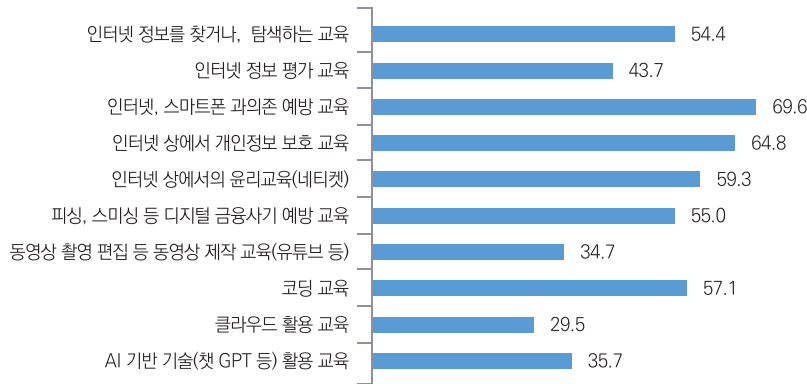


그림 6 생성형 AI 이용 의향

8 디지털교육경험

- 지난 6개월 동안 학교에서 디지털 교육을 얼마나 받아보았는지 10가지 항목에 대해 물어보았을 때, '받아 보았다'(④ 가끔 받아 보았다 + ⑤ 자주 받아 보았다)는 응답이 가장 많은 항목은 '인터넷, 스마트폰 과의존 예방 교육'(69.6%)이었음. '받아 보았다'(④ 가끔 받아 보았다 + ⑤ 자주 받아 보았다)는 응답이 가장 적은 항목은 '클라우드 활용 교육'(29.5%)으로 나타났음. AI 기반 기술활용교육도 35.7%로 낮았음.

[Base : 전체, N=2261, 단위 : %]



출처: 이창호, 모상현, 최항섭 (2023), 청소년 디지털인재를 어떻게 양성할까?, 154쪽. 세종: 한국청소년정책연구원.

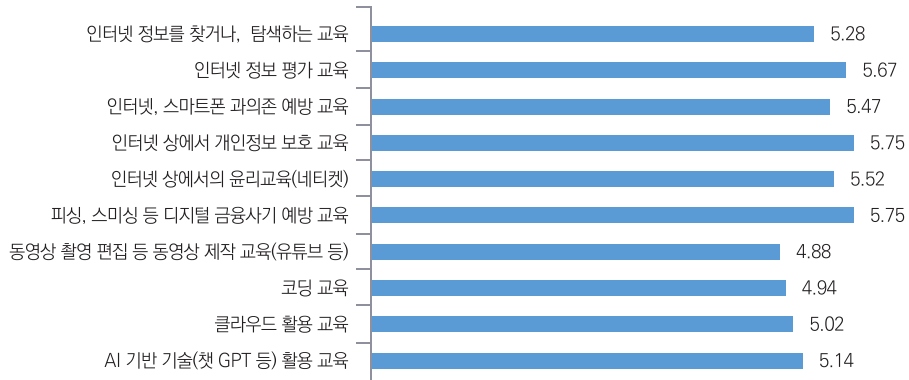
그림 7 디지털교육경험정도

9 디지털교육 중요도

- 디지털 교육 중요도(7점 척도)에 대한 10가지 항목 중, 평균²⁾이 가장 높은 항목은 '인터넷 상에서 개인정보 보호 교육'(5.75점)이었고 그 다음이 '피싱, 스미싱 등 디지털 금융사기 예방 교육'(5.75점)이었음. 평균이 가장 낮은 항목은 '동영상 촬영 편집 등 동영상 제작 교육(유튜브 등)'(4.88점)으로 나타났음. AI 기반활용교육도 5.14로 비교적 낮은 점수를 보였음.

2) 1점~7점으로 응답하였으며, 점수가 높을수록 중요도가 높음을 의미함.

[Base : 전체, N=2261, 단위 : %]



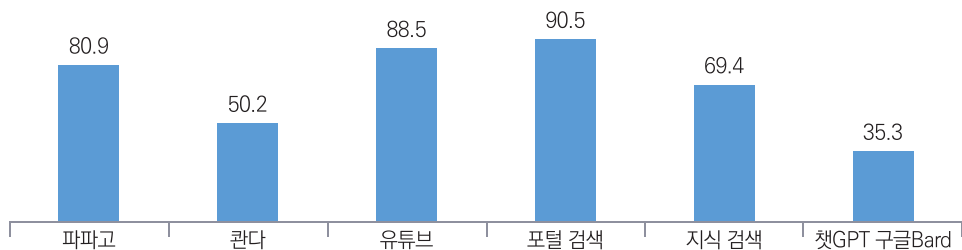
출처: 이창호, 모상현, 최항섭 (2023). 청소년 디지털인재를 어떻게 양성할까?, 150쪽. 세종: 한국청소년정책연구원.

그림 8 디지털교육 중요도

10 교과에 활용한 디지털 기술

- 교과나 과제 수행을 위해 주로 활용한 디지털 기술에 대한 6가지 항목과 관련해 물어보았을 때 '활용하였다'(④ 가끔 활용하였다 + ⑤ 자주 활용하였다)는 응답이 가장 많은 항목은 '포털 검색'(90.5%)이었고, 그다음으로 '유튜브'(88.5%)였다. '활용하였다'(④ 가끔 활용하였다 + ⑤ 자주 활용하였다)의 응답이 가장 적은 항목은 '챗GPT, 구글Bard, 엠에스Bing 등'(35.3%)으로 나타났다.

[Base : 전체, N=2261, 단위 : %]



출처: 이창호, 모상현, 최항섭 (2023). 청소년 디지털인재를 어떻게 양성할까?, 158쪽. 세종: 한국청소년정책연구원.

그림 9 디지털 기술 교과활용