분 야	사업혁신
사례명	디지털 기반 체험활동 선도로 청소년활동의 뉴노멀 제시

◆ **메타버스 기술**을 활용한 **디지털 박람회를 개최로** 역대 **최대 조회 수** 약 339만회(전년比 349%↑) 및 **만족도** 4.30점(전년比 0.9%↑) **달성**

◆ 메타버스를 활용한 **청소년활동 운영사례**를 **전국 확산**하여 **보편적으로 활용할 수 있도록 제공**
* 메타버스별(6개)* 특징 분석, 우수운영사례, 활용가이드 등 제시

1 추진배경

□ 문제인식 및 시사점 도출

○ 사회환경 변화에 따른 **청소년활동 위축**

- 코로나19가 지속됨에 따라 청소년활동 **정보 제공 건수 대폭 감소**

※ e청소년 정보제공 건수 ('19) 570,236 → ('20) 180,082 → ('21) 196,632

○ 기술 혁신과 사회적 요구에 따른 **메타버스 급부상**

- 코로나19로 강제적인 **비대면 환경**에서 **메타버스 첫 이용자 증가**

※ '21년 4월 이후 41%가 메타버스 첫 이용 (출처: 한국콘텐츠 진흥원)

⇒ **인간**의 **사회생활**과 **디지털**이 만나서 현실과 가상이 연결되는 **메타버스 공간**을 **청소년들의 대안적인 활동, 소통, 협업의 공간**으로 활용하여 청소년 박람회 시범운영 및 확산

문제점, 현장수요 등	시사점
■ 코로나19 등 사회환경 변화에 따른 청소년활동 축소 ■ 사회 전반에 걸친 디지털 전환 가속화	■ 청소년활동의 새로운 형태 및 변화 필요에 따라 **청소년박람회에서 시범적용 운영**

□ 과제발굴 및 목표설정

연번	추진목표	세부 추진과제
1	청소년박람회 조회수 및 만족도 향상	■ 주요 메타버스 분석, 청소년활동에 적절한 메타버스 3종 선정 박람회에 적용 ■ 17개 지자체 및 민·관·학 협력하여 다양한 콘텐츠 제작 및 제공
2	디지털기반 청소년활동 활성화 노력	■ 디지털 기술을 활용한 실시간 체험 및 양방향 소통형 등 다채로운 청소년활동 콘텐츠 개발 및 운영 ■ 운영기관 담당자 대상 영상제작 및 메타버스 활용 방법 등 교육 ■ 주요메타버스 분석 및 활용 가이드북 개발 및 보급

2 추진내용

□ 국내·외 주요 메타버스 플랫폼을 분석, 디지털 기반 청소년활동에 최적화된 3개 플랫폼 운영

○ (오비스) **대규모**(500명 이하) 및 **양방향 소통형** 청소년활동 프로그램 운영

- 청소년 관련기관(단체)에서 교과연계 및 디지털 리터러시 등 총 139개 프로그램을 **화상** 및 **채팅** 등을 활용한 **콘텐츠 기획** 및 **제공**

※ 우수사례: 독립운동에 대한 주제로 담당자와 소통을 하며 관련 퀴즈를 푸는 방탈출 콘텐츠 체험(천안시태조산청소년수련관)

○ (제페토) 전국 16개 지자체 참여 유치, 가상공간 속 **지역별 대표 명소 구현**, 전국 랜선투어 추진

※ 우수사례: 시청, DDP, N타워 등 서울의 랜드마크를 메타버스로 구현(서울시)

○ (로블록스) 6개 국립청소년시설의 **특성**을 반영한 **콘텐츠 개발** 및 **국민참여 공모한 체험 맵**(6종) 제공

※ 주요 프로그램

· (국립청소년해양센터) 비치코밍 활동* 및 신에너지 환경 구축 체험

* 비치코밍(Beachcombing): 해변의 표류물, 쓰레기 등을 빗질하듯 주워 모으는 활동

· (청미청소년문화의집) 탐송부터 3단 분리까지 우주발사체 전 과정 체험

< 메타버스별 주요 특징>

오비스	제페토	로블록스
▪ 1개 맵 기준 최대 500명 ▪ 회원가입 앱 설치 불필요 ▪ 텍스트, 음성, 화상 시스템 활용 ▪ 영상 송출 및 유튜브 연계	▪ 3D 기반 ▪ 누적사용자 3억명 이상 국내 대표 메타버스 ▪ MZ 세대 이용 타겟	▪ 3D 기반 ▪ 월간 1억 5,000명 이상 이용 ▪ 누구나 게임 제작 가능 ▪ MZ 세대 이용 타겟

□ 메타버스 기술을 활용· 보급 등을 통한 청소년지도자의 디지털 역량 제고

○ 영상제작 및 메타버스의 활용방법 등 **교육** 제공(2회)

○ 전국 청소년수련시설 및 국립청소년수련관 등 **참여 기관수 확대**

※ 운영기관 개소수 ('21) 95개소 → ('22) 108개소 (14%↑)

○ 메타버스(제페토, 로블록스)로 제작된 맵을 **운영기관**에 **권한**을 **이양**하여 **콘텐츠가 지속될 수 있도록 지원**

○ 메타버스 기술을 활용· 보급을 위한 **가이드북 개발 및 보급**

- 메타버스별(6개)* 특징 분석, 우수운영사례, 활용가이드 등 제시

* 박람회 활용 메타버스(오비스, 제페토, 로블록스), 그 외(젭, 게더타운, 이프랜드) 수록

3 추진성과

□ **디지털 박람회를 개최하여 총 조회 수 약 339만회(전년比 349%↑) 및 만족도 4.30점(전년比 0.9%↑) 달성**

※ 조회수: ('20년) 285,223회 → ('21년) 755,535회 → ('22년) 3,393,810회(전년比 349%↑)

※ 만족도: ('20년) 4.20점 → ('21년) 4.26점 → ('22년) 4.30점(전년比 0.9%↑)

○ 다양한 메타버스 플랫폼을 활용한 온라인 청소년활동의 한계 극복 노력 및 실시간 · 쌍방향 체험 강화로 다채로운 체험기회 제공

○ 전국 17개 기초자치단체를 비롯한 민 · 관 · 학 총 108개소 유치

※ 참여기관: ('20년) 79개소 → ('21년) 89개소 → '22 108개소 (14%↑)

□ **미래사회 변화에 따른 청소년활동의 새로운 패러다임 제시**

○청소년활동의 시범적 운영으로 온 · 오프라인 전환 유연성을 모색하고 엔데믹* 환경에서의 활동 지속력 확보

* 종식되지 않고 주기적으로 발생하거나 풍토병으로 굳어진 감염병

○청소년활동 기관 및 단체의 새로운 방식의 콘텐츠 생산 및 활용 역량 강화

□ **메타버스(6종)를 활용한 청소년활동 시범운영 사례 보급**

4 애로사항 극복방안

애로사항	극복방안
■ 전년대비 청소년박람회 전체 예산 감소(전년 比 약 47%)로 콘텐츠 제공(운영)기관 지원 예산 감소	■ 메타버스 활용 박람회로 전향 화제성 및 관심도 향상 ○ 심사를 통해 예산 차등지급 도입, 양질의 콘텐츠 확보 ※ (기존) 기관별 지원금액 1백만원(약 1억원 소요) (변경) 기관병 차등지급 0원~1백만원(약 3천만원 소욧)

5 성과 확대방안

□ **메타버스를 활용한 청소년활동 운영사례를 전국 확산하여 보편적으로 활용할 수 있도록 제공**

○ 메타버스 기술을 활용 · 보급을 위한 가이드북 개발 및 보급

○ 개발된 맵을 운영기관에 이양하여 향후 지속적 지원

□ **디지털 박람회의 특성을 살려 최근 3년간 제작된 박람회 콘텐츠(약 804개)를 홈페이지 및 유튜브에 아카이브 하여 지속적인 참여 독려**

※ 온라인 콘텐츠 수: ('20) 240개, ('21)261개, ('22) 303개