메타버스 UVR[[1]](#footnote-1), real – virtual symbiosis

Augmented content – king / context – queen controlling the king/ user – god

AH – AR to Augmented Human(Augmented[[2]](#footnote-2) Perception, Intelligence, Experience)

Enhancing 5+ Sensation and perception

How to achieve AH? - **Quantified Self[[3]](#footnote-3)**

17 년도까지 했던 프로젝트 – k – culture time machine

Lab introduction summary –

1) Augmented Reality as a New Medium

2) UVR, real – virtual symbiosis

3) AR 2.0 Augmented Human for UVR

4) Current UVR Lab projects

기사들 ---

현실의 증강현실 구현은 어렵다. 현재는 다양한 회사에서 안경형 디스플레이를 개발하고 있다. 일종의 투명 스크린임. 안경에 어떠한 정보를 어떤 방식으로 넣어야 인간의 능력을 육체적, 정신적, 사회적으로 확장하는 새로운 경험을 할 수 있을지에 대해서도 고민중임.

우리 연구소에서 고민하는 건 ‘**사람의 능력을 확장하기 위해 증강현실은 어떻게 이용되어야하는가?** 대부분의 기업들이 소비자에게 기술을 통해 자신의 상품을 사도록 압박한다면, 우리는 개인이 증강현실을 통해 스스로 능력을 확장하는 것을 원함. – 증강 휴면이라 명명했음.’

실시간 상호작용도 가능하게 합니다. 나아가, 증강현실 경험을 다른 사람들과 공유할 수도 있습니다. 이를 실현하기 위해서는 ‘위치기반 경험공유 플랫폼’이 필요합니다. 3차원 지도기반 ‘디지털트윈’[[4]](#footnote-4)이 증강현실과 연동돼야 합니다. 최근 KAIST 증강현실 연구센터가 가장 큰 관심을 가지고 연구하는 분야. 사람들이 재미를 느끼고, 활용할 가치 있다고 생각하는 소셜미디어 플랫폼이 생긴다면, 다음 세대의 상상력을 바탕으로 더 재미있게 사는 새로운 세상이 만들어지지 않을까요?

---

예술과 (대학원의 공통점은) 공부에 끝이 없다. 누가 가르쳐주지 않는다. 본인이 찾아서 공부한다. 그리고 그 공부는 고통스러운 게 아니다. 놀이다. 예술은 놀이다. 공부도 놀이다. 그냥 놀이.

시험범위나 이런 게 있는 게 아니라, 책 속에서 찾고.

예를 들어 지금 제가 사르트르의 구토를 읽고 있는데, 실존이라는 개념이 궁금해졌다. 실존의 범위에 대해 고민하고, 존재론에 대해 고민하고. 인식에 대해 고민하고. 찾아보고. 이게 공부라면, 이건 놀이다. 다만 난 그걸 예술로 담아낼 뿐이다. 내 그림과 내 영화와 내 글로. 그게 연구라면 난 평생 하고 싶다. 계속해서 지식을 얻고 그걸로 무언가를 창조해내는 과정이 재밌고 누구보다 그것에 진심이니까.

중학생 때부터 경제생활을 시작하면서도 영화와 미술을 하고 싶다고 늘 생각했다. 돈 모아서 전시회 보러 가고, 그림 사고, 시험 끝난 날에는 1박 2일동안 아예 극장에서 안나온 적도 있다.

논문 쓰는 거? 그것도 예술 아닌가? 내 영화 내 그림과 다른 점이 뭔가?

스스로 지식을 탐구하고 그것으로 무언가를 창조하는 것. 과학자와 예술가가 다른 게 뭔지?

--

문화기술대학원 합격자 이야기 –

자유 pt 형식. 사람 / 기술 / 문화

---

홀로렌즈 진짜 미쳤다 미쳤어.

향후 우리 사회는 언택트 – 온택트 – 곧 유택트(초연결) 사회로 갈 것임.

우운택 교수 논문을 보다 궁금했던 점---

1) 디지털 트윈 미술관 기반 전시 창작 지원 시스템과 사용자 연구

사실 처음 교수님을 알게 된 게 이 논문 때문이다. 원래 그래피티를 했었는데, 같이 작업하는 사람들이랑 전시가 너무 하고 싶었다. 그래서 온라인 전시하려고 artsteps 쓰려고 노력했었는데, 제대로 쓰지도 못했을 뿐더러 시뮬레이션 기능도 없어서 아쉬웠다.

궁금하다. 어느 정도의 업무 지원능력을 보여주는지.

2) 가상 미술관의 다중 큐레이션을 통한 사용자 참여 유도 연구

신기했다. 공정 중 가장 어려운 점은 인정

제가 궁금한 건 미술 쪽 관련된 연구들이 나왔는데, 체험 유도, 경험 확장의 영역도 아직 정말 많이 부족하다. 미술 관련 연구 중에, 경험 확장의 연구는 없는지 궁금합니다.

---

증강현실의 기술적 원리

실감기술! Ex 매직아이

가상현실과 증강현실을 모두 아우르는 기술로, 확장현실 xr이라고 부르기도 함.

Vr과 ar 차이.

Vr은 가상현실이다. 가상현실 속에서. 원리는 매직아이와 비슷한데, 양쪽 눈 사이 간극을 통해 입체적으로 뭔가를 볼 수 있다. 입체경. 3D

근데 이거 대박인 건 ‘모턴 레오나드 헤일릭’이 만든 ‘샌소라마’ 개인용 3D 영화관.

근데 더 이걸 발전 시킨건 미국의 ‘재런 래니어’ 1985년부터 가상현실 물건들 판매. 컴퓨터가 만든 가상 현실에 실제처럼 몰입할 수 있게 도와주는 기술, vr!

AR 증강현실. 직접 보는 현실에 가상의 정보나 이미지를 더해 다른 정보를 더할 수 있게 도와주는 것. 혼합 현실. 유저-인터페이스와 비슷.

1. Ubiquitous Virtual Reality [↑](#footnote-ref-1)
2. 증강 [↑](#footnote-ref-2)
3. 개인의 일상활동에서 신체적·정신적 상태를 센싱 및 트래킹하여 이를 수치화함으로써 자신의 상태를 분석하고 삶의 질을 개선하기 위한 방법을 연구하여 실생활에 적용하는 활동을 의미한다. [↑](#footnote-ref-3)
4. 디지털트윈 : 현실에 대응하는 가상을 만들고 센서를 연동해, 센싱한 신호 해석을 통해 현실을 모니터링 하거나 미래에 발생할 수 있는 상황을 시뮬레이션 하여 현실에서 활용할 수 있도록 하는 가상플랫폼 [↑](#footnote-ref-4)