대학원 산업인공지능학과 ‘어프렌티스 프로젝트’

**강의 소감문**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 이름 | 유대건 | 학번 | 2021254013 |

|  |  |
| --- | --- |
| 강연 제목 | 메타버스 |
| 강사명 | 이광재 |
| 강연 일자 | 2021/09/09 |

|  |
| --- |
| *1. 강의 요약 및 소감*  '메타버스' 라는 용어의 강의 주제로 강의가 시작 되었을 때 먼저 떠오른 생각은  저의 기반 지식으로 가지고 있는 '메타데이터' 라는 단어 였습니다.  어디선가 한번 들어본 것 같은 단어 이었으나 어떤 개념인지는 전혀 알지 못했습니다.  그래서 메타데이터의 비슷한 부류가 아닐까 하는 궁금증과 함께 강의는 진행됐습니다.  그러나 예상했던 것과는 다르게 가상을 의미하는 meta 와 세계를 의미하는 universe 의  합성어로 현실을 디지털 세상으로 확장시켜서 정치, 경제, 사회, 문화 활동을 할 수 있게  만드는 시스템 이라는 개념으로 사용되는 것으로 알게 되었습니다.  그리고 메타버스 라는 어려운 용어에서 좀더 쉽게 받아들일 수 있는 구체적인 용어로  가상현실, 증강현실 이라는 단어가 나오자 그제서야 조금 개념을 이해하게 되었습니다.  하지만 가상현실, 증강현실 이라는 단어가 메타버스라는 용어를 이해하기 위한 일부에  지나지 않는다는 것은 강의 중반부로 가면서 금방 알아 챌 수 있었습니다.  그 내용들 중 가장 대표되는 용어로서 Platform 이라는 단어가 나오고 거기에 빗대어  게임을 곁들여 설명이 들어가니 비로소 메타버스 라는 용어가 지향하는 바가 어떤 것인지 이해하게 되었습니다. 그리고 여기서 주의해야할 점은 Platform 과 메타버스를 동일한 개념으로 혼동할 수 있으니 메타버스가 가진 특징을 제대로 인식하는 부분 이었습니다.  메타버스가 가진 주요 특징은 세계관(Canon), 창작자(Creator), 디지털 통화(Currency), 일상의 연장(Continuity), 연결(Connectivity) 이었는데 이를 5C 라고 부른다는 것이었습니다.  그리고 메타버스가 적용되었던 예로써 싸이월드가 메타버스 개념의 거의 시초 이었다는 부분이 흥미로웠습니다.  이렇게 가상세계에서 나만의 공간을 만들고 화폐를 주고받고 하는 것이 메타버스라 한다면  RPG 게임에서 게임 캐릭터를 꾸미고 아이템을 장착하고 하는 것들 또한 같은 개념으로 볼 수 있다는 생각도 들었습니다.  그러나 최근의 동향은 기계장치를 통해 게임 캐릭터가 아닌 사용자가 직접 가상 현실속에 들어가 실제 현실처럼 정치, 경제, 사회, 문화 활동을 할 수 있도록 발전해 나가고 있으며  많은 분야에 실제 적용되고 있다니 한편으로는 기술의 빠른 발전이 놀랍기도 하며  한편으로는 현실 세계가 아닌 가상 세계에서 살아가는 사람들이 많아져 현실을 망각하는 부작용이 심각하게 다가오지 않을까 하는 우려스럽다는 생각도 들었습니다. |
| *2. 개선사항*  강의실 환경은 사회적 분위기로 미루어 온라인으로 할 수 밖에 없는 조건이기 때문에  크게 문제가 되지는 않으나 강의 중 인터넷 환경으로 인해 소리가 끊기는 현상이 많이 나옵니다. 강의 중 소리가 끊기지 않도록 환경이 잘 갖춰졌으면 좋겠습니다.  그리고 AI, 인공지능 이라는 학문을 공부하고 주제를 발굴하는데 있어 의미 있는 강의라고 생각을 합니다.  하지만 수업을 듣는 학생들의 현실을 보면 전부 직장인 이기 때문에 너무 광범위한 주제를 다루는 강의가 아닐까 하는 생각이 듭니다. 조금 더 범위를 축소하여 프로젝트를 진행할 수 있는 강의 선정이 되었으면 좋겠습니다. |