컴퓨터개론

12주차 메타버스 논문 요약

2024052015

컴퓨터학부

김동건

메타버스 개념 및 현황에 대한 논의와 향후 연구 방향 제안

Thesis of the Metaverse Concept and Proposing Research Direction

류성한 (Sunghan Ryu) 상해교통대학교1)

윤혜정 (Haejung Yun) 이화여자대학교2)

박재현 (Jaehyun Park) 교토공업대학교3)

장영훈(Younghoon Chang) 북경이공대학교4)

**1. 서론**

* 메타버스는 팬데믹으로 인해 원격 근무와 학습이 확산되면서 더욱 주목받고 있습니다.
* 본 논문은 메타버스의 개념과 현재 상태를 정리하고, 향후 연구 주제와 방향을 제안합니다​​.

**2. 메타버스 개념**

* **정의**: 메타버스는 3차원 가상 공간으로, 사용자는 아바타를 통해 상호작용하며 몰입감을 느낍니다.
* **역사**: 메타버스 용어는 1992년 닐 스티븐슨의 소설 'Snow Crash'에서 유래했으며, 이후 '세컨드 라이프'와 같은 초기 메타버스 플랫폼이 등장했습니다​​.
* **기술 요소**: VR/AR, 블록체인, AI 등의 기술이 메타버스 발전에 기여하고 있습니다.

**3. 메타버스 현황**

**3.1 커머스 및 엔터테인먼트**

* **패션 및 쇼핑**: 메타버스 플랫폼은 브랜드와 협업하여 가상 제품과 실제 제품을 구매할 수 있는 기능을 제공합니다. AI 기반의 가상 판매 에이전트는 개인화된 쇼핑 경험을 제공합니다​​.
* **엔터테인먼트**: 게임 산업이 메타버스 발전의 중심입니다. VR 헤드셋, 햅틱 피드백, 모션 컨트롤 기술 등이 사용됩니다​​.

**3.2 원격 근무 및 학습**

* **원격 근무**: 메타버스는 기업의 원격 근무 환경을 혁신하고 있습니다.
* **원격 학습**: 메타버스 교실은 학습의 사회적, 정서적 측면을 활성화할 수 있으며, 다양한 콘텐츠와 기능을 통해 학생들의 몰입을 도모합니다​​.

**3.3 공공 메타버스 서비스**

* 공공 서비스 확장과 관련하여 공공 메타버스 서비스가 주목받고 있으며, 상호운용성을 높이기 위한 연구가 필요합니다