**연 구 계 획 서**

|  |  |
| --- | --- |
| **연구자** | 이찬우 |
| **연구주제** | **빅데이터를 이용한 메타버스 분석** |
| 연구목표 | 기술의 발전과 더불어 4차 산업혁명에서 중요한 키워드로 자리매김한 '메타버스(Metaverse)'를 주제로 빅데이터 분석을 수행하여, 이 주제와 관련된 핵심 토픽을 추출하고 그 특성을 분석한다.  메타버스란 가공, 추상을 의미하는 메타(meta)와 현실 세계를 의미하는 유니버스(universe)의 합성어로 3차원 가상 세계를 의미함. 중요한 기술로는 VR/AR/MR/XR과 AI 등이 있다.  메타버스와 관련된 뉴스 빅데이터를 수집한 후 텍스트 마이닝 등의 데이터 분석을 통해 현재 메타버스가 어떤 세부 주제들로 구성되어 있으며, 어떠한 특성을 가지는지 살펴보고자 한다.  분석 통해서 텍스트에 담겨 있는 다양한 의미와 의견 등 감성을 분석하고 메타버스 활용성을 높일 언어 자원을 추출한다. |
| **기대효과** | 수집한 데이터를 통해 텍스트마이닝과 의미연결망 분석, 워드 클라우드 및 감성분석 등을 통해 핵심 토픽과 토픽 간의 특성을 파악한다.  관련 빅데이터를 분석함으로써 메타버스에 대한 보다 깊은 통찰력을 가져온다.  주제와 관련된 핵심 토픽과 특성을 통해서 얻은 자원을 바탕으로 메타버스 활용도를 높인다. |
| **연구자료** | **참고문헌**  - 김창식·이윤희·안현철, "메타버스에 관한 연구: 뉴스 빅데이터 서비스 활용과 사례 연구를 중심으로", 디지털산업정보학회 논문지, 17(2), pp.85-101 Jun, 2021  - 한송이·김태종, "메타버스 뉴스 빅데이터 분석: 토픽 모델링 분석을 중심으로", 디지털산업정보학회 논문지, 22(7), pp.1091-1099 Jul, 2021  - 이현우, 빅데이터로 살펴본 메타버스(Metaverse) 세계, 코카포커스133호, 한국콘텐츠진흥원 등  **분석 데이터**  메타버스를 포함 증강현실(AR; Augmented reality), 라이프로깅(Lifelogging), 거울세계(Mirror Worlds), 가상세계(Virtual Worlds) 등의 키워드를 포함하는 뉴스 기사 |