**메타버스(Metaverse) = [Meta(초월한)+Universe(세상) : 초월세계]**

1. 정의

사전적 정의: 웹상에서 아바타를 이용하여 사회, 경제, 문화적 활동을 하는 따위처럼 가상 세계와 현실 세계의 경계가 허물어지는 것을 이르는 말. ⇒규범 표기는 미확정이다.

메타버스는 옛날부터 있던 기술이다. 단지 메타버스라는 용어가 없었고 기술력이 많이 낮아서 가치를 제대로 이용하지 못했으며 현재 많은 대기업들이 기술을 선점하기 위해 뛰어 들고 있는 상황이다.

우선은 이해를 돕기 위한 메타버스의 예시이다. 싸이월드, 이세돌(이 세계의 아이돌),

버추얼 인플루언서, 스크린 골프, 페이스북(메타)의 오큘러스, 영화에서는 아바타 등이 있다. 메타버스 세상이 다가오면 수많은 분야에 적용되면서 가치를 끌어올 전망이다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 사람, 실내이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 사람이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 모니터, 텔레비전, 화면이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

메타버스는 다음 4가지 분류로 나눌 수 있다.

가상현실(VR: Virtual Worlds): 현실이 아닌데도 실제처럼 생각하고 보이게 하는 현실(오큘러스)

증강현실(AR :Augmented Reality): 현재 실제로 존재하는 사물이나 환경에 가상의 사물이나 환경을 덧입혀서, 마치 실제로 존재하는 것처럼 보여 주는 컴퓨터 그래픽 기술. 또는 그러한 기술로 조성된 현실. (ex.자동차 앞 유리창을 통해 주행 도로에 네비게이션 영상 표시, 포켓몬 고)

라이프로깅(Lifelogging): 일상에서 일어나는 모든 순간을 텍스트, 영상 등으로 기록해 보관한 뒤 서버에 전송해 다른 사용자들과 공유하는 행위를 가리킨다. (ex. 인스타, 페이스북)

거울세계(Mirror Worlds): 실제 세계의 모습이나 구조를 복사한 것처럼 만들어낸 세계이다. (ex. 배달의 민족 어플로 보는 지도, 어스2)

1. 활용 범위

현재 메타버스가 가장 활발한 분야는 게임 분야이지만 앞으로는 엔터테인먼트, 현실에서 불가능 한 것을 가상 현실에서 실현, 장애와 인종 차별을 가상 세계 경험을 통한 극복, 가상 세계의 물건의 가치를 규정하기 위한 NFT(non-fungible token: 대체 불가능한 토큰)활성화 등 현실에서 적용 가능한 모든 분야와 접목 가능하다.

1. 메타버스가 가져올 문제점과 질문

텍스트, 실외이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명벽, 어두운이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. 어려움 해결 방법과 질문에 대한 대답