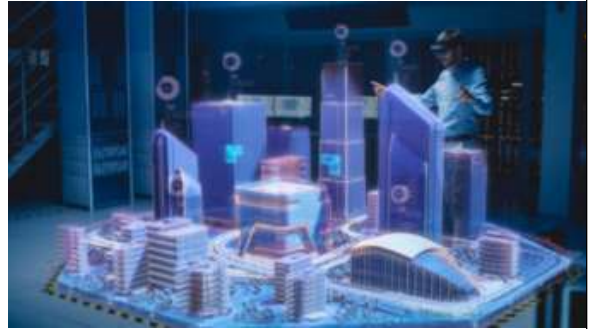


# 제39회 청소년과학탐구대회(전국) 과학토론 중학 문제지

## ■ 문제 상황

메타버스는 최근 산업계에서 가장 뜨거운 관심을 받고 있는 개념이다. 기술연구 단체인 ASF (Acceleration Studies Foundation)는 메타버스를 증강현실 세계, 라이프로그 세계, 거울 세계, 가상 세계 등 네 가지로 분류한다. 이들 분류 중 어디에 속하는 사례이든지 분명한 사실은 메타버스는 디지털 공간을 무한히 확장한다는 것이다.



<출처 : 게티이미지뱅크>

초기의 메타버스는 디지털 게임이 등장한 이후 PC 기반의 게임콘텐츠 속 가상세계로 한정됐다. 말 그대로 게임의 장, RPG나 MMORPG의 배경이 되는 무대였다. 아니면 싸이월드나 세컨드 라이프와 같이 PC를 기반으로 한 가상의 소통 공간을 제공했다. 즉 초기의 메타버스는 게임 공간, 아니면 소통 공간으로 ‘별도로’ 존재했다.

하지만 최근의 메타버스는 기존의 플랫폼에 활용되던 엔진이 다양한 산업 분야에 확산·적용되면서 판세가 달라졌다. 로블록스, 포트나이트, 제페토, 마인크래프트, 모여봐요 동물의 숲 등 대표적인 게임 플랫폼은 이제 생활공간이며, 문화공간으로 진화한 것이다. 이렇게 만들어진 가상의 공간을 배경으로 게임, 일상생활, 경제활동, 정치활동, 업무, 소통 등 오프라인의 그것과 다름없이 행할 수 있게 되었다.

### < 중 략 >

이러한 디지털 휴먼 제작 기술이 진화하면서 엔터테인먼트를 비롯하여 헬스, 의료, 교육, 금융 등 다양한 분야에 확대 적용되고 있다. 대표적으로 WHO는 금연 상담 서비스에 디지털 휴먼 ‘플로렌스(Florence)’를 활용하여, 메타버스 공간에서 친근하고 인간적인 서비스를 제공하고 있다. 또 디지털 휴먼 기술로 제작된 가상 인플루언서들이 SNS 플랫폼에서 실제 사람처럼 활동하며 현실의 기업 홍보와 마케팅으로 수익을 창출하고 있다. <출처 : 사이언스타임즈>

## ■ 토론 논제

[논제 1] 최근 대두되고 있는 메타버스의 개념 및 특징 등에 대해 조사하여 발표해 봅시다.

[논제 2] 현실에서 문제시되고 있는 여러 분야(환경, 기술 등)의 문제에 대해 메타버스를 활용하여 해결하는 과학적이고 창의적인 방법을 고민하여 토론해 봅시다.

※ 온라인 검색(네이버, 구글 검색 활용)을 통해 관련 정보와 자료를 검색하여 활용한다. 단, 반드시 과학적 근거를 기반으로 제시되어야 하고 인용된 자료는 반드시 출처를 밝혀야 한다.