

# 메타버스가 교육을 만나면

황보종덕 기자 whd9223@knu.ac.kr

## 행사진행, 가상캠퍼스 구축까지 대학가 일으킨 메타버스

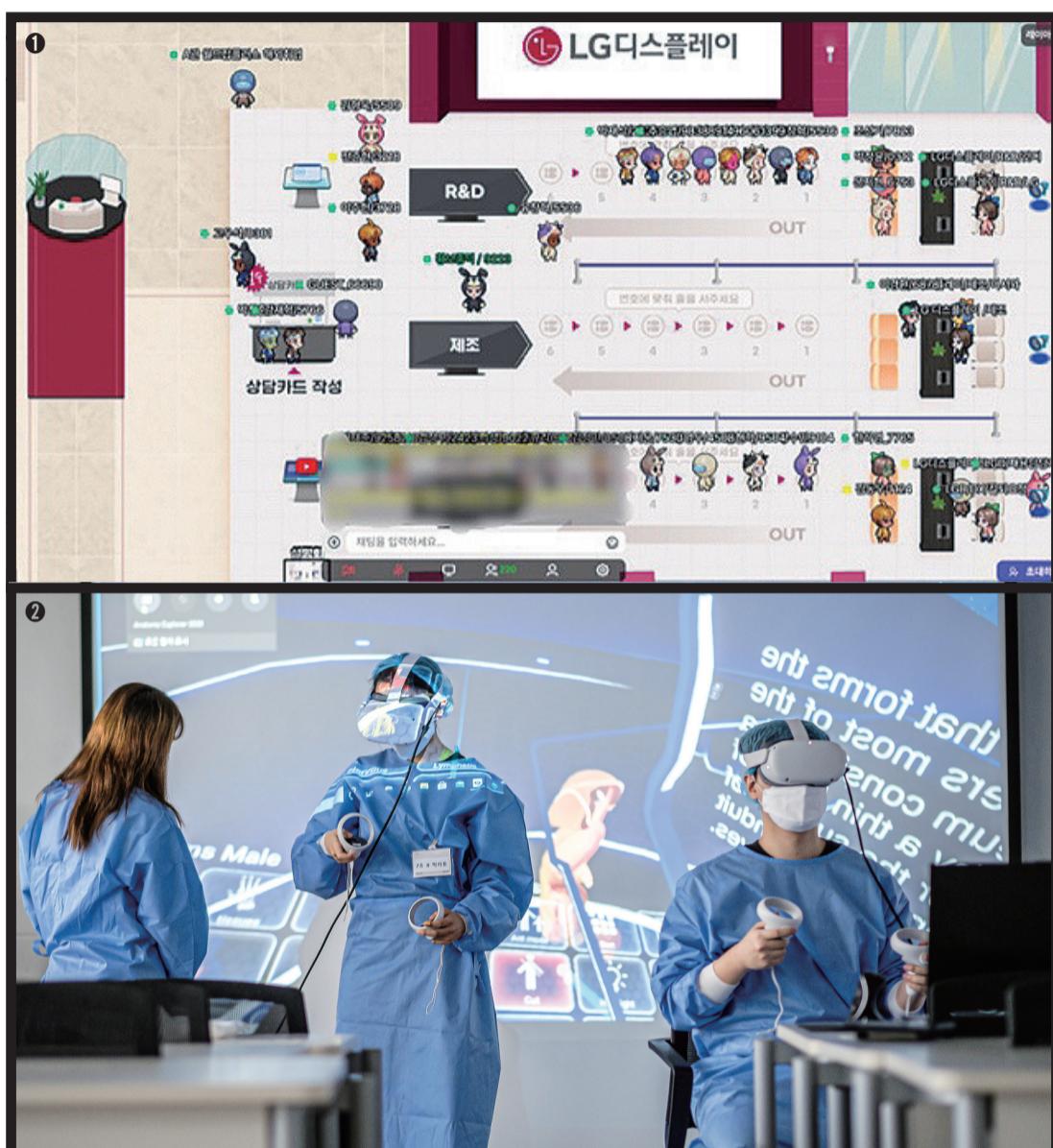
최근 대학가에서 메타버스 열풍이 불고 있다. '초월', '가상'을 의미하는 'Meta'와 우주 혹은 세상이라는 의미의 'Universe'를 조합한 단어인 메타버스는 현실이 구현된 3차원 가상세계를 의미한다. 이곳에서는 실시간으로 소통하며 대화를 나누는 등 일상과 동일한 활동이 가능하다. 최근 이 메타버스가 주목받는 이유는 코로나19 장기화가 부른 비대면 추세 확산으로 해석된다. 메타버스는 소프트웨어로 표현된 비실존 그래픽 플랫폼으로 현실과 달리 물리 법칙의 제약을 받지 않는다. 외부활동이 제한된 현재, 시공간적 제한에 자유로운 메타버스는 이를 대체할 매력적인 선택지로 다가오고 있다.

이에 우리학교를 포함한 국내 대학들은 메타버스를 입학식부터 대학 축제 등 다양한 방면에서 도입하고 있다. 우리학교는 지난 12월 '고령친화산업-고령친화기술(AgeTech) 기업 네트워킹' 행사를 메타버스로 개최했다. 메타버스 행사에서는 노천극장과 평화의 전당 등이 그대로 구현됐다. 또한 총학생회는 2월 말 신입생들의 대학 생활 시작을 축하하고자 메타버스 오리엔테이션 'KNU:Gather'를 진행했다. 이어 3월에는 메타버스 온라인 취업박람회를 개최하는 등 디지털 뉴노멀 시대 변화 흐름에 빠르게 적응하고 있다.

이러한 메타버스 열풍에 대해 「메타버스 새로운 기회」의 저자인 우리학교 경영대학원 김상균 교수는 "메타버스로 인해 인간 삶의 자유로움이 확대될 것"이라며 "시공간 권력의 붕괴, 공간의 무한한 창조가 가능한 메타버스로 우리는 이전을 초월한 삶의 경험을 하게 될 것"이라 전했다.

## 메타버스 활용 수업 늘리는 대학가 교육과 하이테크의 접목 현실화

메타버스가 활용되는 범위는 점점 넓어지고 있다. 최근에는 메타버스로 정규 수업을 진행하는 대학들이 속속 등장하고 있다. 숙명여대는 지난 7월 창학 115주년을 기념해 'What's the Next : 글로벌 리더 15 활용' TF를 출범해 실감미디어 적



우리학교 취업박람회가 메타버스로 진행됐다. (사진1) 의과대학 '해부학실습' 과목에 VR기술이 활용됐다. (사진2)

(사진1=메타버스 취업박람회 캡처), (사진2=커뮤니케이션센터 제공)

인의 릴레이 비전 특강'을 열었다. 존 서 기초교양학부 교수의 강의는 미국 스타트업 '스페셜웹'의 메타버스 플랫폼으로 진행됐다.

연세대는 '대학혁신지원사업'의 지원을 받아 일반생물학 실험수업에 VR 플랫폼을 도입했다. VR 교육을 통해 학습자의 자율성을 높이는 것이다. '단백질 정량', '체세포 분열' 등 3개의 기초실험 콘텐츠가 VR로 진행됐다.

우리학교도 마찬가지로 메타버스, VR 등 실감미디어 기술을 수업에 본격적으로 도입하고 있다. 한글태총장은 지난 2월 입학식 환영사에서 "디지털 뉴노멀 시대를 맞이해 첨단 원격 강의 시스템을 도입했다"며 "보다 효과적인 학습을 위해 강의 공간을 디지털 플랫폼 메타버스로 확장하고자 한다"고 교육과정에 메타버스 등 실감미디어 기술 도입 의지를 전명해 온 바 있다.

우리학교는 실제 2020년 '첨단 테크놀로지 콘텐츠 설계 및 교육적 활용' TF를 출범해 실감미디어 적

용을 추진해왔다. VR, AR 활용 실습·실습 교육 콘텐츠제작이 목적이다. 의과대학 '해부학실습', 간호대학 '아동간호학실습Ⅱ' 등 총 3개 강의에서 실감 미디어 플랫폼이 활용됐다.

그중 해부학실습은 학생, 교수자 간 피드백이 가장 활발히 진행됐다. 강의를 진행한 김도경 교수는 "해부 실습은 3차원적 인체 구조를 이해해야 한다"며 "교과서의 자료는 모두 2차원적 자료만을 제공하고 있다"고 전했다. 교보재가 획일화된 해부학의 문제를 VR이 해결하고 수업 이해를 높일 수 있다는 것이다.

김도경 교수는 "백견이 불여일 행"이라며 "직접 조이스틱으로 실습을 하는 것이 막연한 영상 자료보다 학습 효과가 높다"고 VR 활용 수업의 장점을 전했다. 이어 "향후 경희대만의 VR 콘텐츠를 개발하고 싶다"며 "앞으로도 VR 콘텐츠를 꾸준히 개발할 계획"이라 전했다. 또 한 "이후에는 메타버스가 적용된

수업에 VR을 도입할 것으로 기대된다"고 말했다.

우리학교는 현재 일부 실습수업에만 도입되는 실감미디어 사용 수업을 경영대학 등 타 단과대학으로도 확대할 계획이다.

## 메타버스 전문 인력 양성 박차가하는 대학가

대학들은 단계적으로 메타버스에 접근하고자 노력하고 있다. 디지털 대전환이라는 시대적 변화에 맞물려 대학은 메타버스 전문 인력 양성에 나서고 있다.

먼저, 서강대는 작년 국내 최초로 메타버스 전문대학원을 설립해 메타버스 고급 인력 양성에 나섰다. 메타버스 전문대학원은 ▲메타버스 서비스전공 ▲메타버스테크놀로지전공을 개설해 '메타버스학석사'와 '메타버스학박사'를 취득할 수 있도록 했다.

우리학교를 포함한 중앙대, 건국대 등의 대학은 디지털 신기술 인재

양성 혁신공유대학 사업(공유대학 사업)에서 '실감미디어'를 담당해 관련 인력 양성에 집중하고 있다. 공유대학 사업은 대학 간 컨소시엄으로 구성돼 물적·인적 자원을 대학 간 상호 공유하여 신기술을 개발하는 사업이다.

컨소시엄 대학들은 '가상대학'이라는 단과대학을 함께 개설해 커리큘럼을 공유한다. 중앙대는 먼저 '다빈치 가상대학'을 신설해 운영을 시작했다. 중앙대는 실감 미디어 기반 에듀테크 콘텐츠 제작에 주안점을 두고 사업을 진행하고 있다. 건국대는 이번 학기부터 ▲XR창업 ▲메타버스콘텐츠디자인 등 실감 미디어 관련 19개 마이크로디그리 과목을 개설해 일찌감치 메타버스 관련 교육을 시작했다.

우리학교 또한 2학기부터 본격적으로 마이크로디그리를 통해 실감 미디어 관련 수업을 진행할 방침이다. 특히 메타버스 등 '실감미디어 기술 개발'을 중점적으로 과목을 개설할 예정이다.

혁신공유대학 사업단 전설희 교수는 우리신문과의 인터뷰에서 "우리학교도 가상공유대학이라는 단과대학을 만들 예정이며 각 수업은 기업이 매칭돼 커리큘럼에 관한 조언을 받을 것"이라 전했다.

## 지나친 기대만큼 우려도 교육의 본질 잊어선 안 돼

메타버스의 열풍이 대학가를 강타한 가운데 교육 본연의 목적이 기술에 함몰돼서는 안 된다는 의견도 제기됐다. 교육 방식에 있어 시대의 흐름에 맞춘 기술 도입은 필요하지만 기술에 치중해 교육의 근본적인 목적을 잊어서는 안 된다는 것이다.

박상준 저 「미래 사회에서 메타버스 교육의 방향」 논문에 따르면 "미래 교육의 본질은 근본적으로 미래 사회가 요구하는 역량을 형성하는 것"이라며 "미래 교육을 논의할 때 주의할 것은 미래 교육의 핵심은 첨단 기술을 도입하는 것에 있지 않다"고 말했다. 이어 "미래학교에서는 메타버스가 무엇이고 거기서 어떻게 소통하는지 가르치는 교육이 필요하다"며 메타버스 리터러시 형성 교육의 필요성도 역설했다.

한편 김상균 경영대학원 교수는 "메타버스 활용이 그 자체로 목적이 되선 안 된다"며 "더 좋은 교육을 배움으로 넘기기 위한 수단이 되어야 한다"고 말했다. 이어 김 교수는 "새로운 것을 받아들이는 태도도 중요하지만, 그것을 적용할 팬 연구자의 의견을 충분히 참고해야 한다"고 전했다.