디지털인문정보학트랙
게더타운 제작 제안서

팀명: 디정 to Gather

⇒ ~를 향해 가고 있는 이라는 의미의 '전치사 TO'와 메타버스 세상을 의미하는 'Gather'를 합성하여, '메타버스 세상을 향해 가고 있는 디정'이라는 의미를 담았다.

김도원/1911197/ehdnjs.8956@daum.net/01058078956
김현진/1711033/ggus824@gmail.com/01037557397
송정원/1911181/moom625@hansung.ac.kr/01075569461
이선민/1711079/powersm98@naver.com/01091743491
최수빈/1911185/pa077ca@hansung.ac.kr/01025858810

(cc) BY 이 사이트는 크리에이티브 커먼즈 저작자표시 2.0 대한민국 라이선스에 따라 이용할 수 있습니다.

[목차]

1. 수행 목적 ····· 1p
  1.1 기획 배경 ····· 1p
  1.2 기획 사유 ····· 1p

2. 프로젝트 결과물 ····· 2p
  2.1 게더타운 선택 이유 ····· 2p
  2.2 구현 공간 소개 ····· 4p
   가. 광장 ····· 4p
   나. 학과 건물 ····· 4p
   다. 스승님의 사랑방 ····· 5p
   라. 트랙 홍보관 ····· 6p
  2.3 맵 제작 방법 ····· 7p
  2.4 이용 방법 ····· 9p
   가. 입장 및 조작 방법 ····· 9p
   나. 소통기능(채팅, 화상) ····· 9p
   다. 사람 찾기 ····· 10p
  2.5 프로젝트 예상 도안 ····· 10p
   가. 건물 외부 ····· 10p
   나. 학과 건물 내부 ····· 10p
   다. 스승님의 사랑방 내부 ····· 11p
   라. 트랙 홍보관 내부 ····· 11p

3. 제약조건 및 보완방법 ····· 12p
  3.1 한정된 예산 ····· 12p
  3.2 미학적 한계 ····· 13p
  3.3 모바일 환경에서의 기능 제한 ····· 14p
  3.4 지속적인 운영자의 부재 ····· 14p
  3.5 메타버스 플랫폼의 진입장벽 ····· 14p

4. 게더타운 개발 도구 ····· 15p

5. 자료이용, 실적물 ····· 16p
  5.1 한성대학교 미디어 위키 ····· 16p
  5.2 한성대학교 성곽마을 아카이빙 ····· 17p
  5.3 졸업 콘텐츠 ····· 17p

5.4 결과로서 제출할 실적물 ····· 17p

6. 추진체계 및 제작일정 ····· 18p
6.1 추진체계 ····· 18p
6.2 운영조직도 ····· 19p
6.3 제작일정 ····· 20p

[별첨- 학생 설문조사 결과] ····· 21p
[참고문헌] ····· 25p

[그림 목차]

[그림1] 캐드신 제작 팀프로젝트실 ····· 4p
[그림2] 한성대 북크북크 게더타운 ····· 4p
[그림3] Spot 직무오마카세 ····· 5p
[그림4] Spot 직무오마카세 ····· 5p
[그림5] 백제왕릉 사진공모전 전시 ····· 6p
[그림6] 경희의료원 시청각실 ····· 6p
[그림7] 경희의료원의 역사 3D 전시공간 ····· 7p
[그림8] VR 전시공간 ····· 7p
[그림9] 맵 메이커 룸 만들기 ····· 7p
[그림10] 맵 메이커 배경 넣기 ····· 7p
[그림11] 연세대 문과대학 게더타운 외부 ····· 8p
[그림12] 연세대 문과대학 게더타운 내부 ····· 8p
[그림13] KB금융 게더타운 영상 전시 ····· 8p
[그림14] KB금융 게더타운 영상 실행 ····· 8p
[그림15] 게더타운 입장 화면 ····· 9p
[그림16] 게더타운 입장 완료 ····· 9p
[그림17] 참여자의 상태창 ····· 9p
[그림18] 캡스톤 게더타운 프로젝트 외부화면 ····· 10p
[그림19] 캡스톤 게더타운 학과건물 내부화면 ····· 10p
[그림20] 캡스톤 게더타운 스승님의 사랑방 내부화면 ····· 11p
[그림21] 캡스톤 게더타운 트랙 홍보관 내부화면 ····· 11p
[그림22] 문정인의 밤 제페토 행사 홍보물1 ····· 13p
[그림23] 문정인의 밤 제페토 행사 홍보물2 ····· 13p
[그림24] 문정인의 밤 제페토 행사 홍보물3 ····· 13p
[그림25] 게더타운 요금제 ····· 15p
[그림26] 게더타운 요금제 할인 항목 ····· 15p
[그림27] 한성대학교 미디어 위키 ····· 16p
[그림28] 추진체계 이미지 ····· 18p
[그림29] 조직운영도 이미지 ····· 19p
[그림30] 제작 일정 ····· 20p
[그림31] 설문조사 질문1 ····· 21p
[그림32] 설문조사 질문2 ····· 21p
[그림33] 설문조사 질문3 ····· 22p

[표 목차]

[표1] 메타버스 플랫폼 특징 비교 ····· 3p
[표2] 화상회의 플랫폼 특징 비교 ····· 3p
[표3] 2021년 학과행사 참여인원 통계 ····· 12p
[표4] 게더타운 사전 세팅 ····· 15p
[표5] 게더타운 세부 내용 ····· 16p

1. 수행 목적

본격적인 결과물 설명에 앞서, 디지털인문정보학트랙 게더타운 제작' 프로젝트의 목적을 설명하자면 주 목적은 '소통'이다. 자세히 말하자면, 코로나로 인하여 학생들 간 멀어진 인간관계의 간극을 좁히고 언제 어디서나 원활한 소통이 이루어질 수 있게 하여 구성원들끼리의 친밀감, 소속감을 함양시키기 위한 소통이라고 할 수 있다. 만들고자 하는 게더타운 안에서 이러한 소통은 '팀플 · 소모임 등 학교생활 관련 소통', '정보 교류 목적의 소통', '교수와 학생의 친근한 소통'이 주된 목적이 될 예정이다. 또한, 주 목적은 아니지만 '대규모 행사 보조'와 '트랙 홍보관 전시', '일상적인 소통(수다)'의 부가적인 목적도 삼고 있다. 대부분 공간설명 부분에 자세한 내용이 명시되어 있다. 대규모 행사 보조 목적에 대한 부분은 3.1 내용을 참고해주길 바란다.

1.1 기획 배경

가상과 초월을 의미하는 '메타'와 세계, 우주를 뜻하는 '유니버스'를 합성한 단어인 '메타버스' 시장이 크게 성장했다. 이유진(2021)에 따르면, 그저 가상공간을 제작하는 것에서 벗어나 경제활동이 가능해지면서 더욱 큰 수요가 발생했다고 말한다. 코로나19로 인하여 비대면 수요가 증가하고 비대면 환경에서도 현실같은 활동을 원하게 된 결과이다. 때문에 국가, 기업, 학교, 개인 모두 메타버스 세계로 들어가기 시작했다. 국가기관인 국립중앙박물관에서 제페토 플랫폼을 활용하여 박물관에 방문하지 않아도 반가사유상을 재미있게 관람할 수 있도록 가상공간을 만들었다. KB국민은행, 하나은행, 세븐일레븐, 현대자동차, 넥슨을 비롯하여 수많은 대기업들이 기업 메타버스 공간을 만들어 기업 행사나 채용을 진행하고 있다.

교육기관도 이와 다르지 않다. 서울대 의과대학은 기업 메디컬아이피와 연계하여 학생들이 메타버스 공간에 들어가 해부신체구조를 파악할 수 있도록 했다. 동명대학교는 캡스톤디자인 강좌를 메타버스 공간 안에서 강의하고 있기도 하다. 메타버스 관련 강의나 창업 프로그램들도 기하급수적으로 늘어나는 추세이다. 수업 뿐 아니라, 전국의 많은 대학에서 신입생 오리엔테이션, 입학 · 졸업식, 축제, 입시 설명회 등의 각종 행사를 메타버스 플랫폼을 활용하여 진행하고 있다. 본교인 한성대학교도 이 흐름을 타고 로블록스 플랫폼을 활용하여 'HSU-ON'이라는 이름의 가상 캠퍼스를 만들었다. 축제 기간 동안 해당 공간 속에서 이벤트를 진행했고 현재는 구글스토어에도 등록이 되어 있는 콘텐츠이다. 한성대학교의 학술정보관에서도 제페토 플랫폼을 활용하여 '북니버스'라는 가상공간을 만들어 이용자들에게 지속적으로 이벤트를 제공하고 있다. 이렇듯 어디에도 메타버스의 영향력이 닿지 않는 곳은 없는 요즘이다.

1.2 기획 사유

위에서 언급한 것처럼 메타버스의 영향력이 우리 사회의 전반으로 뻗어나가고 있다. 그만큼 한성대학교 디지털인문정보학트랙 구성원들이 이러한 흐름에 따라 유용하게 활용할 수 있는 메타버스 공간을 제작해보려고 한다. 현재 해당 트랙의 비대면 수업은 '웹엑스(Webex)'를 활용하고 있고 학과 행사 같은 경우도 모두 웹엑스를 활용하고 있다. 온라인 회의 플랫폼인 웹엑스가 가지고 있는 장점도 많지만 직접적으로 얼굴을 마주봐야 하는 부담스러운 상황이 많다. 또한, 교수와 학생이 상호작용 할 수 있는 장치가 없어 학생들로 하여금 어색한 감정과 거부감이 들게 한다는 단점이 있다. 이에 엄남현(2021)은 웹엑스나 줌

(Zoom)으로 진행되는 실시간 온라인 수업의 불만족 요인들에는 “시스템의 불안정성, 학생과 교수와의 상호 인터렉션의 부족, 수업 집중력 방해, 즉각적인 커뮤니케이션 불가능 등이 있다.”고 말하기도 했다. 추가적으로, 강의진행을 제외한다면 학과행사 진행, 튜터링 및 소모임 진행, 트랙관련 성과 전시 등을 위한 온라인 플랫폼은 전무한 실정이다. 때문에 온라인 환경에서도 현실과 다르지 않은 질 좋은 트랙 운영이 가능하도록 하기 위해 게더타운을 활용한 디지털인문정보학트랙 메타버스를 제작하려고 한다.

또한, 코로나19로 인하여 학생들 간 소통의 부재 문제가 심각하다. 코로나 사태는 약 2년간 진행되어 왔고 현재도 진행 중일 정도로 장기적인 상황이다. 때문에 학교의 방침이 점점 대면으로 변화한다고 해서 쉽게 해결될 문제가 아니다. 허지은(2022)은 코로나19로 인해 캠퍼스 문화가 사라지면서 곳곳에서 부작용이 나타나고 있으며 학생들이 학교에 대한 소속감을 느끼지 못하고 학생 자치가 위축되어 있다고 말했다. 또한, “전문가들은 코로나19 장기화로 인한 경제적 어려움과 사회적 관계가 단절된 환경에서 소통을 경험하지 못하면서 정신적 스트레스를 호소하고 있는 대학생들을 위한 대학문화 회복 노력이 시급하다고 조언한다.”고 언급하기도 했다. 해당 기사 내용에서도 알 수 있고 또, 학생인 우리가 피부로 느끼듯이 비대면 상황이 지속됨에 따라 자연스럽게 교류할 인간관계의 끈이 약해지게 되고 그만큼 소속감이나 대학문화가 사라지거나 질이 저하되고 있다. 디지털인문정보학트랙의 대표적인 학과 행사인 ‘문정인의 밤’이나 각종 학생회 행사, 외부 강연 같은 경우에도 2년째 웹엑스 플랫폼 내에서 일방향적으로만 진행되고 있어 트랙 구성원들끼리의 상호작용이 굉장히 부족한 실정이다. 때문에 이러한 문제를 완화하기 위해서라도 본 프로젝트는 기획할 만한 가치가 있다. 뒤에서 더 자세히 설명하겠지만, 게더타운은 아바타를 통하여 현실과 유사한 상호작용이 가능하고 따로 프로그램을 설치하지 않아도 링크로 접속이 가능해 상대적으로 접근성이 좋다는 강점이 있다. 이러한 게더타운을 활용하여 트랙 구성원들의 비대면 소통 공간을 제작한다면 약화된 트랙 구성원들 간의 소통과 소속감을 실세계와 비슷하게 이끌어낼 수 있을 것이다. 앞으로도 코로나19와 같은 대대적인 사건이 발생하지 않을 것이라고 확신할 수 없다. 게더타운을 활용해 메타버스 공간을 제작해 놓는다면 앞으로의 위험에 있어서 교육과 소통의 질이 저하되는 문제를 막을 수 있어 장기적으로도 꼭 필요하다.

2. 프로젝트 결과물

2.1 게더타운 선택 이유 (타 플랫폼과의 차별성)

디지털인문정보학트랙 메타버스 제작에 게더타운을 활용한 이유는 여러 플랫폼들을 비교했을 때, 가상 오피스 공간과 접목해있는 게더타운의 특징들이 제작 목표와 가장 부합하고 현실적으로 제작 및 관리가 용이하기 때문이다. 소통 및 자료의 공유에 특화된 자유도가 높은 온라인 커뮤니케이션이 가능하고 별도의 프로그램 설치나 회원가입 없이 손쉽게 접근하고 이용할 수 있다는 점이 큰 장점으로 다가왔다. 이는 메타버스를 이용하는 사람들에게 있어 절차를 줄여 접근성이라는 장점을 높인 것이다. 내부를 꾸밀 때 필요한 요소도 2D형식이기 때문에 3D 모델링을 할 필요가 없어 한 학기 기준으로 진행하기에 예상 소요 기간도 적절하다. 또한, 직접 맵을 제작하고 업데이트할 때에 별도의 설치나 심사가 없으며 전문적인 코딩이 없어도 다양한 기능을 포함하거나 자원 간의 연결을 할 수 있다는 점에서 관리자의 편의성도 보장하는 것으로 보였다.

구분	게더타운	로블록스	이프랜드	제페토
동시접속 최대인원	500명 (무료는 25명)	50명	31명 (관전은 100명)	16명 (관점은 60명)
그래픽	2D	3D	3D	3D
맵 제작 방법	오픈빌더	플랫폼 설치를 통한 유저 제작	상업, 제휴	상업, 제휴, 플랫폼 설치를 통한 유저 제작
접속 방식	web, 앱 (설치 X)	web, 앱	앱	앱
소통 방식	음성, 텍스트, 화상	음성, 텍스트	음성	음성, 텍스트
영상, 자료 공유	지원	미지원	지원	미지원
기타 특징	무료는 기능에 제한이 있음 실제 그대로의 구현이 어려움	기능 연결 시 코딩 필요	맵 안에서 접속 및 이용이 다소 불편	유저 제작의 경우 콘텐츠 및 기능이 제한적이며 심사 기간이 김

[표1] 메타버스 플랫폼 특징 비교

또한, 화상회의 플래폼으로써 게더타운은 타 플랫폼과 비교되는 장점을 지니고 있다. 비대면 상황 하에 교육 기관에서 가장 많이 사용되고 있는 대표적인 화상회의 플랫폼은 ZOOM과 Webex 등이 있다. ZOOM과 Webex는 무료버전 기준 최대 참여인원이 25명인 게더타운과 비교하여 100명까지 입장이 가능하다는 장점을 가지고 있다. 그러나, 무료버전에서 40분의 시간제한을 가진다는 큰 단점을 지닌다. 따라서 유료버전을 결제하지 못한 일반 사용자의 경우에는 회의시간이 40분이 지나가게 된다면, 다시 화상회의를 개설해야 하는 번거로움이 생긴다. 이에 따라, 대다수의 일반 사용자인 학생들의 경우에는 조별회의 및 소규모 그룹 회의에 큰 불편함을 경험하게 된다. 그러나, 게더타운의 경우에는 별도의 시간제한이 없기 때문에 회의의 단절감과 불편함을 야기하지 않는다. 비록, 무료버전 기준 최대 참여인원이 25명이지만, 소규모 회의에 사용될 시 별도의 시간제한이 없어 더 원활한 회의가 진행될 수 있다.

구분(무료버전 기준)	게더타운	웹엑스	줌
시간제한(무료버전 기준)	무제한	40분	40분
최대 참여인원	25명	100명	100명

[표2] 화상회의 플랫폼 특징 비교

2.2 구현 공간 소개

‘디정 to gather’에 입장하면 스폰지역과 광장이 나타난다. 해당 위치에선 메타버스 공간을 이용하는 방법 및 위치 정보, 학과 공지 등을 소개하는 게시판 등을 접할 수 있다. 광장

에서는 포탈을 통해 세 가지의 건물로 이동할 수 있다. 이러한 초반의 구상에 대해 이용자들의 요구와 활용성을 파악하고 구체화하고자 총 29명의 학과학생들에게 설문조사를 실시하였다. 그 과정에서 플랫폼 자체의 진입장벽에 따른 참여율을 지적받기도 하였으나, 튜터링이나 팀플을 위해 별도의 공간을 찾아야 하는 현실의 불편함 해소, 현실에서 없는 우리 트랙만의 공간이라는 부분에서의 소속감 형성, 학과에 대한 정보나 관련 콘텐츠에 접근성을 높일 수 있다는 점에서 긍정적인 평가를 받았다. 추가적으로 빠른 정보업데이트와 익명성, 현실 감각의 반영 등의 기능이 있다면 좋겠다는 의견을 받기도 하였다.

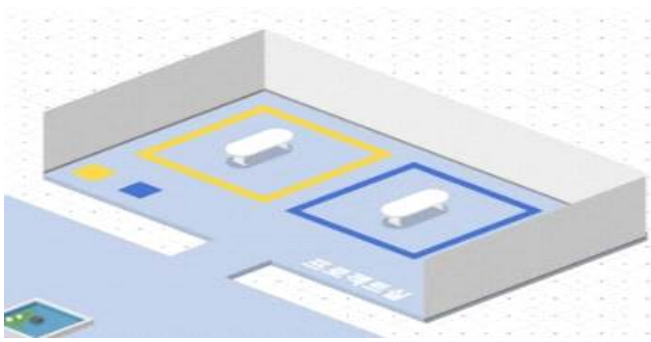
이러한 의견들을 통해 이용자들이 메타버스를 통해 '자유롭고 편리하게 이용할 수 있는 공간', '학과 사람들과 잦은 만남과 소통', '학과에 대한 빠른 정보접근'을 추구하는 모습을 확인할 수 있었고 이를 중심으로 구현한 '디정 to gather'의 구체적인 공간과 기능은 아래와 같다.

가. 광장

처음 입장하였을 때 마주하는 광장은 게더타운과 학과에 대한 전체적인 정보를 확인할 수 있는 공간으로서 '디정 to gather'를 이용하기 위한 조작방법과 해당 공간에 무엇이 있는지를 보여주는 전체 위치정보, 학과 정보를 연결한 게시판 등을 제공한다. 이를 통해 이용의 편의성을 높이고 학과공지 및 전공게시판에 나누어져 있는 정보들을 한곳에서 접근할 수 있게 하고자 하였다. 또한, 설문조사의 의견을 반영하여 낙산성곽이나 산책로 등의 외적 공간 조성과 방명록 기능을 통한 이용자들의 재미요소를 추가할 예정이다.

나. 학과 건물

메인 건물인 학과 건물에는 강의실, 실습실, 과실, 카페, 디지털인문정보학트랙 행사장이 포함된다. 강의실의 경우 의자, 책상 등 각종 학습 관련 오브젝트를 넣어 4~5명 정도의 학생들이 조를 구성해 화상채팅 및 자료 공유 등의 활동을 수행할 수 있다. 또한, 별도의 교수 공간을 통해 학생들이 공유하는 자료와 화면, 내용들을 확인할 수 있도록 한다. 맵을 제작할 때 같은 테이블에 있는 공간 안에 있는 사람들끼리만 활성화되도록 설정하면 된다. 이 공간은 탐구관 505호를 참고하였다.



[그림1] 캐드신 제작 팀프로젝트실

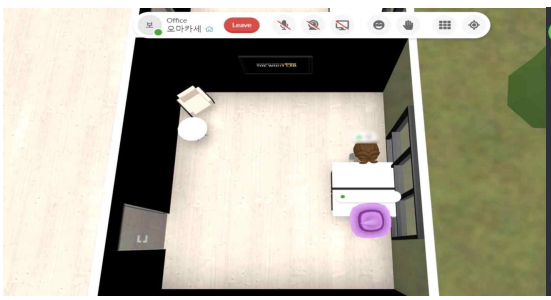
[그림2] 한성대 북크북크 게더타운

실습실은 우촌관에 있는 문헌정보학과 실습실을 구현한 것으로, 컴퓨터나 화이트보드 등의 물건이 많은 공간이기에 오브젝트마다 다양한 콘텐츠와 연결해 활용할 예정이다. 여기서 콘텐츠는 전공 관련 기관의 공식 사이트나 대외활동 및 공모전 사이트, 온라인 게임 등등이 있다. 모니터 오브젝트에 이러한 콘텐츠들을 링크로 연결해두면 이용자가 실제 인터넷 서칭

을 하듯 열람하며 정보를 얻을 수 있을 것이다. 과실은 우촌관에 있는 문헌정보학과 과실을 구현한 곳으로, 누구든 자유롭게 이용할 수 있는 휴게공간으로 조성할 예정이다. 휴게공간인 만큼 트랙 구성원들의 즐거움을 위해 링크를 통한 온라인 게임 몇 가지도 연결해 보려고 한다. 또한, 학과 사이트와 연결해 자세한 정보 및 공지에 접근할 수 있도록 할 예정이다. 학생회 활동과 관련한 자료들을 연결시켜 이 공간에 모아두는 것도 중요하다. 카페는 현실에 없는 공간이지만, 가상세계의 딱딱한 분위기를 풀고 원활하게 소통하기 위해 만든 공간이다. 이곳의 공간 디자인은 저작권 프리가 된 이미지들을 활용한 아트워크로 구성해보고자 한다. 디지털인문정보학 트랙 행사장은 학생회 및 학과의 주체로 이루어지는 행사, 혹은 '1:多'방식의 강의가 필요한 경우 사용할 수 있는 공간으로서 큰 스크린, 참석자들의 자리, 교수님이나 강의자가 편리하게 콘텐츠를 관리하고 공유할 수 있는 일명 VIP 공간으로 구성하고자 한다. 이는 DLC나 낙산관의 대강의실을 참고하였다. 그러나 게더타운의 요금제로 인한 인원 제한을 고려하여 너무 거대한 공간으로 제작하는 것은 지양하려고 한다.

다. 스승님의 사랑방

연구관 건물은 디지털인문정보학트랙의 구성원 중 교수자를 위한 공간이다. 표면적으로는 교수를 위한 공간이지만 실제로 연구실에서 본인의 업무를 수행하는 공간 보다는 학생과 교수가 만나 소통하는 공간으로 활용될 가능성이 크다. 현재 다양한 메타버스 플랫폼에서 진행되는 행사 중 하나가 1:1 교육 프로그램이다. 대학의 전공박람회에서 교수와 학생이 1:1로 정보를 주고받으며 소통하는 사례가 많고 기업의 채용박람회에서 특정 직무의 선배가 취업준비생과 함께 1:1로 상담하고 조언을 해 주는 소통의 사례도 많다. 무조건 1:1로 소통할 필요는 없으며 교수자와 학생이 일정을 조정하여 만남의 장소로 활용할 수 있는 공간으로 구성할 것이다. 관련한 사례로, 특정 직무 안에서 멘토와 멘티를 연결해주는 디와이랩의 '직무 오마카세' 행사가 있다. 사용한 메타버스 플랫폼은 다소 spot이다. 이 행사는 실제 얼굴을 직접 마주봐야 하는 형식이 아니기 때문에 어색하게 느껴질 수 있는 1:1 상황의 분위기가 긴장감 없이 부드럽게 흘러갔다는 참여자들의 긍정적인 평가가 대부분이다. 이러한 형식과 분위기 덕분에 보다 더 솔직하게 고민을 상담하거나 궁금한 점을 질문할 수 있었다는 평가를 한 참여자도 있다. 교수와의 만남이 어색하고 어려워서 소통하기 힘들었던 학생들에게 도움이 될 수 있고 교수와 학생 간의 친밀도를 올려줄 수 있는 효과도 있다. 교수자 입장에서도 메타버스 내 연구실을 활용해 학생관리를 하게 되면 개인 업무 시간을 더욱 효율적으로 사용할 수 있을 것이다.



[그림3] Spot 직무오마카세

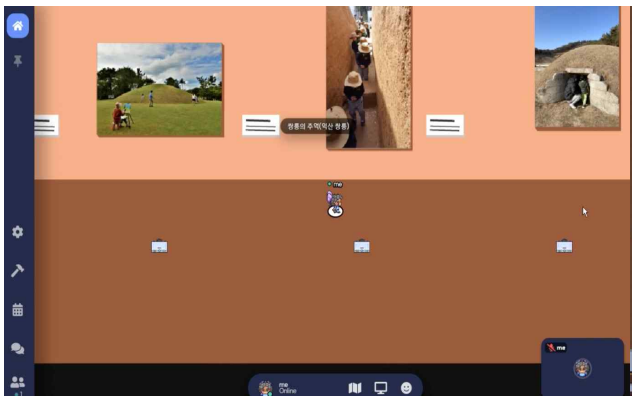
[그림4] Spot 직무오마카세

연구실 공간은 디지털인문정보학트랙에 소속된 교수별로 방을 만들 예정이다. 실제와 비슷하게 교수의 개인적인 공간과 소통을 위한 공간을 한 공간에 함께 배치하려고 한다. 각 연구실 입구에 이메일, 관련분야, 담당 수업 등 교수에 대한 기본정보와 대화 가능 시간을

기입해 정보를 제공하고 교수가 원한다면 비밀번호를 걸어 학생들의 입장을 제한할 수도 있다. 또한, 화이트보드나 게시판 오브젝트를 설치하고 해당 오브젝트에 '패들렛' 사이트를 연결하여 교수가 부재할 시 학생들이 질문이나 하고 싶은 말을 남길 수 있도록 하는 기능을 넣을 것이다. 사전 조사를 통하여 교수자가 자신의 연구실 공간에 교수자의 이력이나 개인적으로 원하는 이미지, 영상 등 전시하고 싶은 것이 있다면 오브젝트와 함께 설치할 수도 있다. 교수자가 여러 명 접속하거나 학생이 여러 명 접속 하더라도 연구실 내부에 들어가면 입장한 연구실만 활성화 되도록 공간을 제작할 것이기 때문에 현실과 같은 공간의 차단 효과도 누릴 수 있게 된다.

라. 트랙홍보관

트랙 홍보관은 디지털인문정보학트랙 게더타운의 유일한 전시 목적의 공간이다. 해당 공간이 디지털인문정보학트랙의 구성원을 위한 공간이라면 정체성을 드러내주어야 한다. 때문에 인터넷과 여러 사이트, 플랫폼에 흩어져 있는 우리 트랙의 홍보물과 정보지들을 한 공간에 모아 이용자들에게 소속감과 트랙 관련 정보를 제공하려고 한다. 학교에서 제작한 트랙 홍보영상이나 교과목 로드맵, 관련 진로, 트랙소모임 활동 등의 정보를 공간 벽면의 오브젝트에 연결해 전시할 것이다. 또한, 본 트랙은 <인문콘텐츠와 정보기술>, <독서교육>, <기록선별과평가> 등 위키나 오메카 등의 웹 사이트를 통해 콘텐츠를 만드는 수업이 몇 가지 있다. 수업별로 학생들이 만든 결과물을 우리 트랙 재학생들이 열람하며 정보를 얻을 수 있도록 함께 전시할 예정이다. 추가적으로 작년 말 본 트랙에는 졸업 콘텐츠를 제작하면 졸업요건인 졸업시험 2개를 대체해 준다는 제도가 새로 탄생했다. 학생들이 만든 졸업 콘텐츠도 함께 전시해두면 졸업전시의 역할도 기대해 볼 수 있을 것이다. 여러 전시를 한 공간에 기획한 만큼 입구에 공간 안내도 이미지를 만들어 게시해 놓아야 할 것이다.

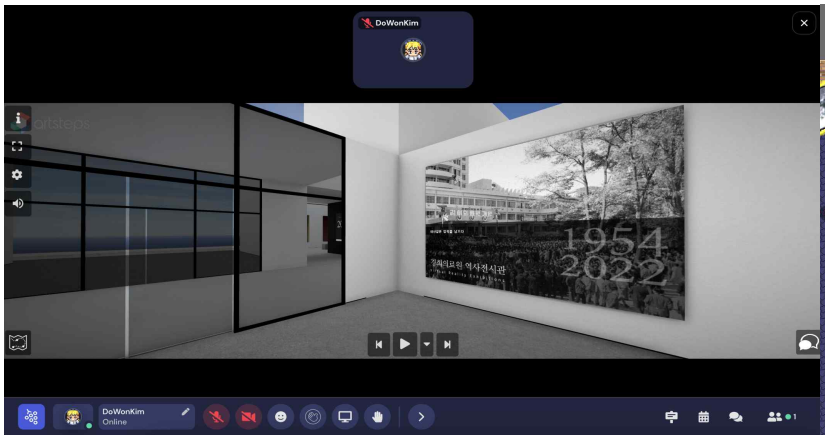


[그림5] 백제왕릉 사진공모전 전시

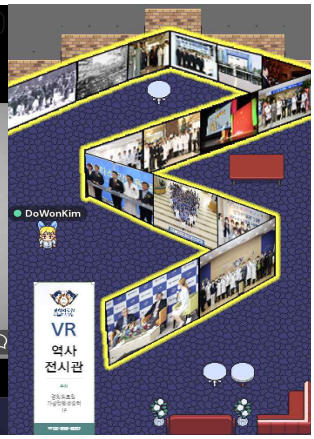
[그림6] 경희의료원 시청각실

게더타운에서 이러한 전시 공간의 사례는 무척 많은 편이다. 먼저, '백제왕릉 사진 공모전 수상작 전시'이다. 게더타운 안에서 벽면에 수상작 사진의 이미지 파일을 삽입해 전시하고 'X'키를 눌러 사진을 활성화하면 조금 더 고화질의 원본을 감상할 수 있게 된다. 문구를 넣어 간략한 설명을 추가해 줄 수도 있을 것이다. 다음으로, '경희의료원 가상컨벤션센터'이다. 경희의료원 구성원들이 회의할 수 있는 공간이나 경희의료원 관련 유튜브 영상, 경희의료원의 역사를 알려주는 VR 전시까지 게더타운 한 공간 안에서 만나볼 수 있다. 'Sutori', 'Edrawmind' 같은 웹 링크 기반의 외부 시각화 플랫폼을 적극 활용하여 보다 다양하고 흥

미로운 형식으로 꾸며 보려고 고민하고 있다.



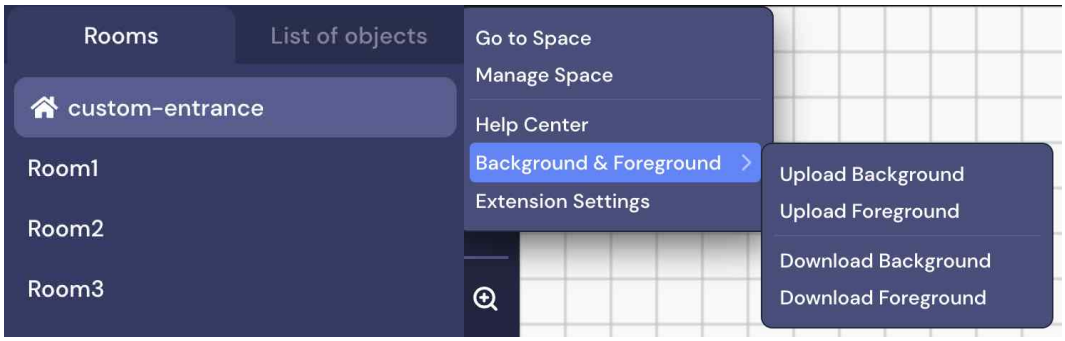
[그림7] 경희의료원의 역사 3D 전시공간



[그림8] VR 전시공간

2.3 맵 제작 방법

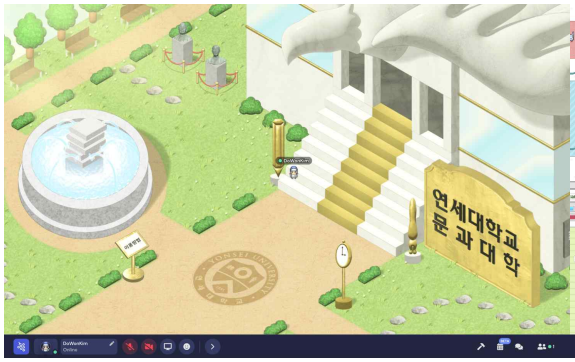
디지털인문정보학트랙 게더타운 공간 제작은 'Gather' 프로그램을 설치해야 가능하다. Gather 프로그램을 실행해 방을 만들면 되는데 게더타운에는 이미 여러 가지 공간 템플릿이 존재하지만 'blank'인 빈 공간을 선택해서 일단 방을 개설할 예정이다. 빈 공간으로 방을 개설했으면 그 안에서 추가적으로 공간을 나눠 주어야 한다. 각각 학교, 연구관, 트랙홍보관 세 가지의 공간이다.



[그림9] 맵 메이커 룸 만들기

[그림10] 맵 메이커 배경넣기

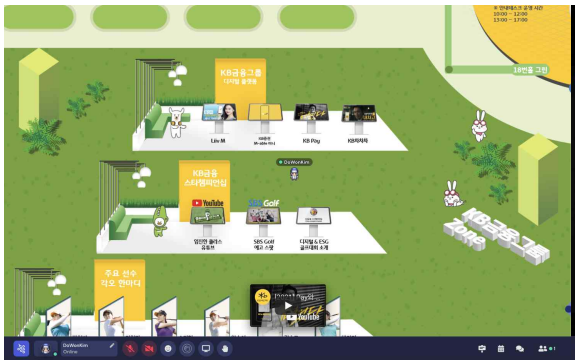
이용자가 입장했을 때 앞에서 설명했던 세 가지 건물의 외관이 있는 메인 공간이 처음으로 등장해야 한다. 그리고 각 건물 외관 이미지의 입구에 스폰을 설정하여 추가로 나눠놓았던 각각의 공간을 연결해주면 공간의 큰 틀 마련은 완료된다. 해당 프로젝트에서 메인공간을 구성하게 될 건물 외관은 '아이코그램(Icograms)' 플랫폼을 활용한 2.5D 이미지를 배경으로 삽입할 예정이다. 아이코그램을 사용해 평면이지만 입체적인 배경을 이미지 형태로 제작한 뒤 위의 자료사진에 보이는 것처럼 배경(Background)에 삽입할 이미지를 업로드 하면 된다. 이러한 공간 구성으로 캠퍼스 게더타운 맵을 만든 사례가 있는데 바로 '연세대학교 문과대학 게더타운'이다. 연세대학교 문과대학 게더타운 공간에 입장하면 문과대학 건물의 외관이 등장하고 그 건물 안으로 들어가면 본격적인 내부 공간이 나오게 된다. 연세대학교의 게더타운과 다르게 해당 프로젝트는 건물을 세 개로 나눈다는 차이점이 있다.



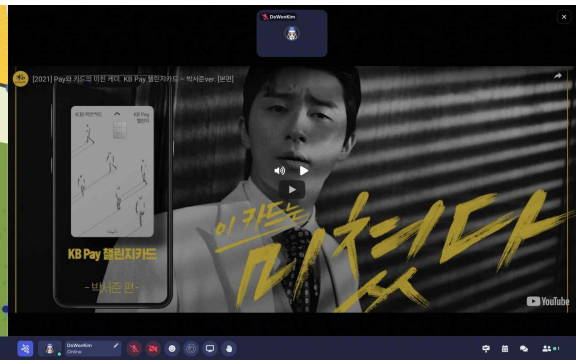
[그림11] 연세대 문과대학 게더타운 외부

[그림12] 연세대 문과대학 게더타운 내부

다음으로, 공간을 세부적으로 구성하고 꾸미는 방법이다. 게더타운 안에서 제공하는 여러 가지 오브젝트를 활용해서 삽입을 해 주는 방법도 있고 외부에서 이미지로 필요한 개체를 직접 제작해 삽입하는 방법도 있다. 시스템의 안정성을 위하여 최대한 게더타운에서 제공되는 오브젝트를 활용해서 꾸밀 계획이다. 그러나, 트랙의 특성을 나타내 주는 요소의 경우에는 이미지를 따로 제작해서 구성할 예정이다. 특히, 트랙홍보관 공간을 제작할 때는 디지털 인문정보학트랙 학생들의 정체성을 나타내주는 배경으로 제작할 것이기 때문에 이에 대한 이미지 제작이 필요하다. 공간에 오브젝트를 삽입할 때는 원하는 오브젝트를 선택하고 색상 등을 커스텀한 뒤 원하는 위치에 클릭하면 된다. 또한, 오브젝트에는 링크나 파일을 연결해 연결한 링크나 파일을 게더타운 공간 안에서도 자유롭게 열람할 수 있는 기능이 있다. 웹사이트, 이미지, 비디오, 연락처, 텍스트 문구 등으로 상황에 맞도록 유용하게 활용 가능하다. 예를 들어, KB금융에서는 게더타운 행사장 한 켠에 모니터 오브젝트를 배치해 두고 임베디드 기능을 이용하여 관련 영상 미디어의 유튜브 링크를 연결해 주었다. 이를 통해 이용자들은 게더타운 공간 안에서 'X'키를 통해 링크를 활성화하여 실제로 전시를 관람하는 듯한 효과를 얻었을 것이다. 이런 식으로 다양한 공간에 상황에 맞게 오브젝트와 기능을 적절히 조합하면서 세부적으로 구성해 나가면 된다.



[그림13] KB금융 게더타운 영상 전시

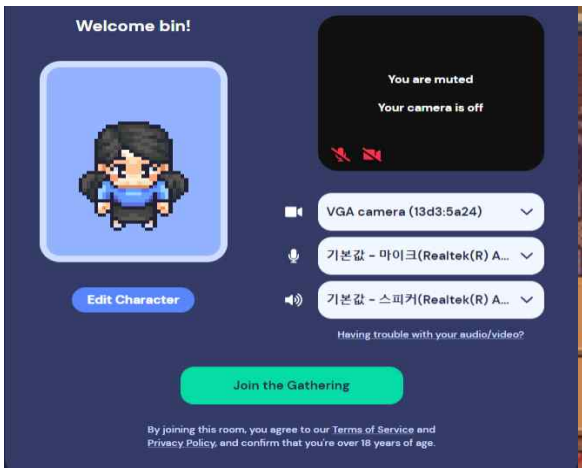


[그림14] KB금융 게더타운 영상 실행

2.4 이용 방법

가. 입장 및 조작방법

게더타운은 이용자들이 별도의 플랫폼 다운로드나 회원가입을 하지 않아도 맵에 대한 링크가 있다면 이름 및 캐릭터 설정을 하고 공간을 이용할 수 있다. 캐릭터는 키보드 방향키로 움직일 수 있다. 기본적으론 다른 캐릭터를 통과할 수 없지만, 'g'키를 눌러 투명인간 모드가 되면 편리하게 이동할 수 있다. 오브젝트 상호작용의 경우에는 기존에 상호작용이 포함되어 있거나 제작 시에 기능을 추가해놓은 특정 오브젝트에 한정해 가능한데, 활성화 가능한 오브젝트의 경우엔 근처에 갔을 때 노란색으로 표시가 뜨는 것으로 확인할 수 있다. 이때 'x'키를 누르면 상호작용을 이용할 수 있다.

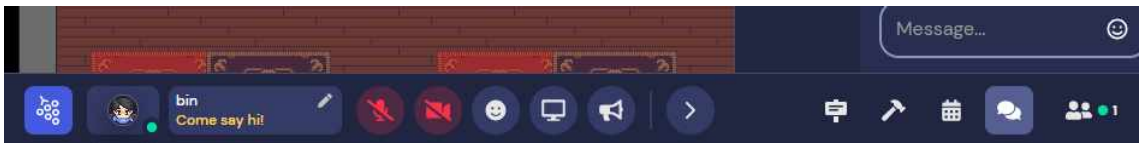


[그림15] 게더타운 입장 화면

[그림16] 게더타운 입장 완료

나. 소통 기능(채팅, 화상)

맵의 상태창에서 참여자 리스트를 확인할 수 있으며 말풍선 아이콘을 통해 채팅할 수 있다. 채팅은 주위에 있는 사람에게만 메시지를 보내는 'Nearby', 공간에 있는 모두에게 메시지를 보내는 'Everyone', 또는 상대방 이름을 클릭해 특정 사람에게만 메시지를 보내는 세 가지의 방법이 있다. 그 외에도 'z'키를 누르면 캐릭터의 머리 위에 하트가 나타나며 춤을 추거나, 숫자키 1번~6번까지를 누르면 캐릭터의 머리 위에 이모티콘이 표시되는 등 빠르게 다양한 감정을 표현할 수 있다. 화상채팅의 경우, 대화하고자 하는 캐릭터 근처로 가면 자동으로 카메라와 마이크가 켜지며 대화 가능 상태로 변하는데 오디오와 화면의 모드를 변경할 수 있다. 모드에는 다른 탭을 눌러도 마이크와 카메라를 항상 on할 수 있는 'Available Mode', 다른 탭으로 가면 마이크와 카메라가 꺼지지만, 사람들과 연결은 되어 있는 'Work Mode', 다른 탭으로 가면 마이크와 카메라가 꺼지고, 사람들이 근처로 오더라도 연결이 되지 않고 있다가 상대방이 Ring할 경우 알림을 받을 수 있는 'Busy Mode'로 세 가지가 있다.



[그림17] 참여자의 상태창

다. 사람 찾기

공간이 멀어지거나 사람이 많아 원하는 사람을 찾지 못하는 경우엔 참여자 리스트에서 우

클릭을 통해 'Locate on Map'을 실행시키고 상대방의 위치를 파악하거나 'Follow'를 통해서 자동으로 캐릭터가 상대방의 앞으로 이동하게 할 수도 있다.

2.5 프로젝트 예상 도안 (미완성본)

가. 건물 외부

[그림18] 캡스톤 게더타운 프로젝트 외부 화면

나. 학과건물 내부

[그림19] 캡스톤 게더타운 학과건물 내부화면

다. 스승님의 사랑방 내부

[그림20] 캡스톤 게더타운 스승님의 사랑방 내부화면

라. 트랙홍보관 내부

[그림21] 캡스톤 게더타운 트랙 홍보관 내부화면

3. 제약조건 및 보완방법

3.1 한정된 예산

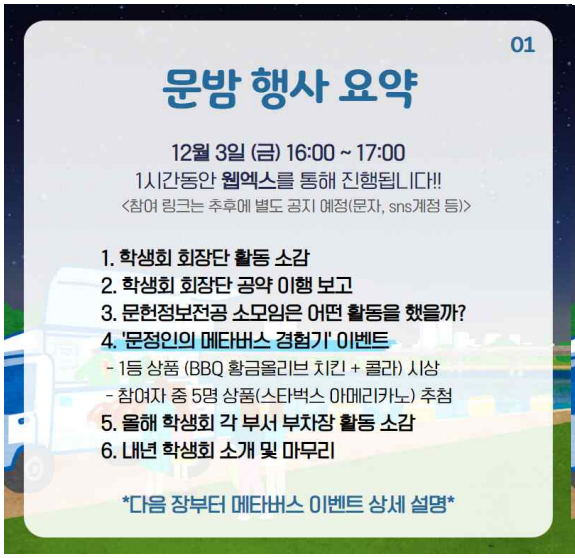
게더타운은 동시 접속자가 25명 이상이 되면 비용을 지불해야 한다. 전공 수업 프로젝트로 진행하고 있는 만큼 25명이 넘을 때 마다 결제를 하는 것은 불가능하다. 이러한 부분은 유명한 게더타운 맵인 '코카콜라 게더타운'도 특별한 행사가 없으면 동시접속자가 많아도 5명 정도라는 점을 고려하였을 때, 크게 문제가 되지 않는다. 하지만, 학과에서 운영하는 대규모 행사의 경우에는 게더타운을 활용하는데 조금 문제가 있다. 아래의 표는 2021년 학과 행사의 참여인원 통계로, '문정인의 밤'이나 '학술대회'처럼 학과의 정체성을 담고 있으며 참여인원이 상당한 대규모 행사의 경우에는 일시적으로 결제해 온라인에서 진행하기보단 오프라인으로 진행하고 해당 행사와 함께 진행할 수 있는 보물찾기, OX퀴즈, 꼬리잡기, 미로찾기 등의 게더타운 공간 안에서만 할 수 있는 이벤트들을 기획함으로써 긍정적인 시너지를 만드는 방안을 모색하고자 한다. 또한 동시접속이 필요하지 않은 행사나 참여인원이 적거나 비슷한 행사의 경우에는 일정 분배나 선착순의 방식을 활용해 온라인으로 진행하는 방식이 가능하리라 생각된다.

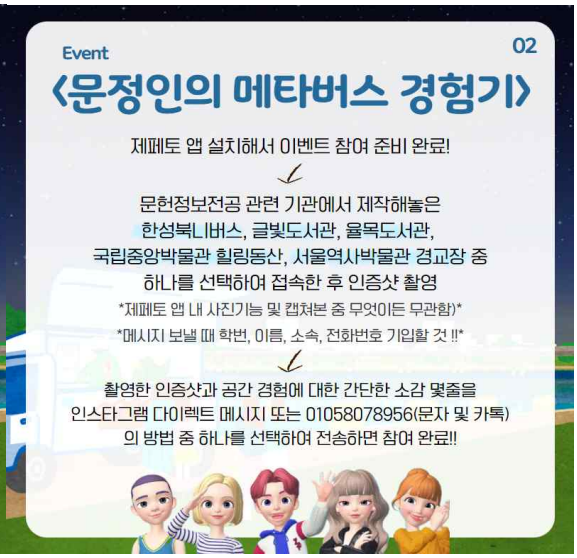
	문정인의 밤	학술대회	트랙 진로탐색 특강	도정트랙 특강	디정트랙 팀상담	디정트랙 특강 11.17	디정트랙 특강 11.24
18학번 이상	19	12	5	12	1	6	12
19학번	15	11	6	11	0	6	11
20학번	15	5	4	6	2	7	6
21학번	40	15	12	16	6	8	15
계	89	43	27	45	9	27	44

[표3] 2021년 학과행사 참여인원 통계

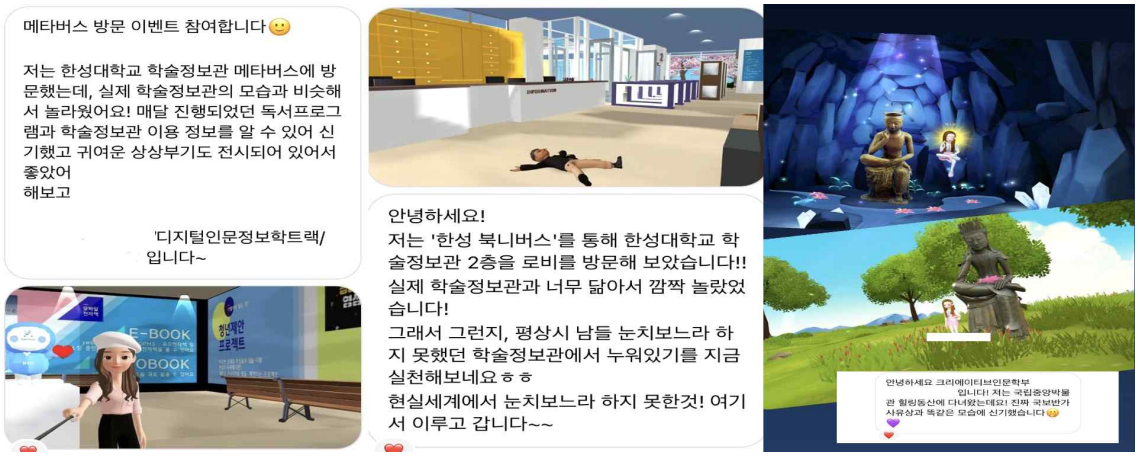
한편 '학술대회'나 '문정인의 밤'같은 대규모 행사에서 게더타운으로의 완전한 대체는 불가능하지만 전혀 활용할 방법이 없는 것은 아니다. 오히려 대면으로 진행하는 행사와 긍정적으로 상호작용할 수 있는 효과가 생긴다. 작년 2021년 12월에 진행한 문정인의 밤에서는 제페토' 플랫폼을 활용하여 전공과 관련한 제페토월드를 정해준 뒤 접속한 아바타의 인증샷과 가상공간 방문 후기를 보내면 문정인의 밤 행사 당일 몇 명을 추첨하여 상품을 전달하는 행사를 진행했다. 제페토는 게더타운에 비하여 따로 설치가 필요하고 데이터가 많이 소요되는 등 단점이 존재했지만 상당수의 학생들이 참여를 하는 좋은 결과를 이루어 냈다. 이러한 이벤트 덕분에 실제 문정인의 밤 행사에서도 주최자와 참가자가 활발히 소통하는 분위기 형성이 가능해졌다. 문정인의 밤 행사가 기다려지거나 행사를 함께 만들어 냈다는 뿌듯함과

소속감이 들었다는 의견도 많았다. 게더타운은 해당 사례인 제페토에 비하여 학생들의 접근 방법도 더욱 수월하므로 더욱 많은 학생들과 이러한 효과를 함께할 수 있을 것으로 기대된다. 어떻게 활용하느냐에 따라 대규모 행사에도 얼마든지 함께 시너지를 낼 수 있을 것이다.





[그림22] 문정인의 밤 제페토 행사 홍보물1 [그림23] 문정인의 밤 제페토 행사 홍보물2



[그림24] 문정인의 밤 제페토 행사 홍보물3

3.2 미학적 한계

게더타운은 평면의 픽셀을 기준으로 제작하는 2D 형태의 가상공간이다. 때문에 전문 기술이 없는 학생 신분으로 디지털인문정보학트랙 게더타운을 구축하는 데 있어서 2D 이상의 화려한 제작을 할 수 없다는 것이 한계점이다. 그러나, 아이코그램 플랫폼을 활용해 평면이지만 입체적으로 보이게 하는 2.5D까지 제작이 가능해 보완할 수 있다. 이임복(2021)은 “화려한 움직임은 없지만 충분한 참여를 끌어낼 수 있는 교육에 가장 적합한 플랫폼이다.” 라고 언급했다. 이 말처럼 해당 공간을 제작하는 목적은 화려한 배경과 아바타를 보기 위한

것이 아닌 우리 트랙 구성원들의 소통을 활성화하고 온라인 환경의 교육의 질을 높이기 위함이다. 때문에 이러한 게더타운의 단조로운 그래픽은 큰 문제가 되지 않는다는 판단이다. 대신, 트랙 구성원들에게 잘 어울리는 공간 디자인과 배치에 더욱 시간을 들여 노력해야 할 것이다.

3.3 모바일 환경에서의 기능 제한

게더타운은 PC 버전과 모바일 버전 모두 지원이 되는 메타버스 플랫폼이다. 그러나 모바일 버전으로 접속할 시 특정 기능 몇가지가 제한된다는 한계점이 있다. 모바일 환경은 베타 버전 까지만 지원이 되기 때문이다. 모바일로 게더타운에 접속하는 방법은 2가지가 있는데 '크롬 모바일'과 '크롬 데스크톱' 사이트를 통해서 접속하는 것이다. 크롬 모바일의 경우 일반 데스크톱을 통한 접속에 비해 채팅, 화면공유, 상호작용 등의 기능이 지원되지 않는다. 반면 크롬 데스크톱 사이트로 접속했을 경우 채팅은 가능하지만 화면공유와 상호작용은 지원되지 않는다. 게더타운의 가장 큰 장점인 '상호작용' 부분이 모바일이라는 이유로 지원되지 않는다는 점에 있어 Skype나 Zoom같은 플랫폼과의 차이가 없어 큰 단점이다. 그러나, "Gather" 라는 스타트업 회사가 계속해서 모바일 환경을 위해 개발하고 업데이트 중이라는 것으로 알려졌다. 이러한 업데이트 정보는 '게더타운 플랫폼의 한국 대표 공식 전문 파트너사인 '플러스 마이너스 픽셀'에서 알 수 있다. 모바일 환경에서 PC버전처럼 정상적인 호환이 되지 않는다는 한계점은 사실 타 메타버스 플랫폼 모두가 대부분 가지고 있는 단점이다. 게더타운은 모바일 버전이 존재하고 접속 가능하다는 부분에서 그래도 긍정적이다. 기술의 발전에 지속적인 관심을 기울이고 기다리는 것이 현재 할 수 있는 최선의 보완 방법이다.

3.4 지속적인 운영자의 부재

한번 구축된 게더타운을 맡아서 운영할 관리자가 정해지지 않아 추후에 트랙 구성원들에게 해당 공간을 알리고 일상적인 사용을 도모하는 데 한계가 있다. 그러나 이 부분은 트랙 학생회와 협업하여 충분히 개선 가능하다. 문헌정보전공 학생회의 도서활동부는 2021년도에 성북구의 글빛도서관과 협동하여 메타버스 공간을 제작해 본 경험이 있는 조직이라는 면에서 충분히 게더타운 운영과 행사기획이 가능할 것이다. 또한, 다른 메타버스 플랫폼인 제페토, 로블록스, 이프랜드 등과 다르게 현금성이 있는 물품을 판매하지 않기 때문에 별다른 비용이 들지 않아 학생 자치기구에서 맡아 운영하기에도 부담이 없다.

3.5 메타버스 플랫폼의 진입장벽

온라인을 통해서 이루어지는 활용자체에 대해서 불편함을 느끼거나 효율성이 떨어진다는 인식으로 인해서 오프라인을 선호하거나 온라인 활동은 참여율이 저조한 경우가 많다. 이용자 니즈를 파악하기 위해 진행하였던 설문조사에서도 13.8%가 비슷한 의견으로 '디정 to gather'의 활용성에 의문을 제시하였다. 이는 공간 및 기능보다는 메타버스를 활용한 플랫폼 자체에서 오는 문제이며, '디정 to gather' 자체에 대한 진입장벽을 낮추는 것이 선행과제라고 생각된다. 이에 게더타운을 완성하고 배포할 때 게더타운의 사용법이나 장점을 카드뉴스나 콘텐츠를 만들어 함께 알리거나 작은 접속 이벤트 등으로 학생들로 하여금 해당 공간에 친숙함을 갖게 하거나 직접적인 접속을 유도하고자 한다.

4. 게더타운 개발도구

✓ 프로그램 개발 도구는 미국의 스타트업 기업인 게더(Gather)사에서 개발한 메타버스 화상회의 플랫폼인 '게더타운'이다.

✓ 게더타운은 기본적으로 동시 25명까지 수용 가능한 무료 버전을 제공하고 있으며 사용료와 수용인원에 따른 유료 버전을 제공하고 있다.

[그림25] 게더타운 요금제

[그림26] 게더타운 요금제 할인 항목

✓ 상단 이미지 자료에서 확인할 수 있듯이 교육기관 및 비영리 단체의 경우 30% 할인이 제공되며 문의를 통해 검토 및 가격 할인이 가능하다.

✓ Icograms(아이코그램) 플랫폼을 통해 2.5D 배경을 구현 가능하다.

분류	세부내용
기기	PC 환경 추천(모바일은 사용 제약 多)
계정	관리자는 구글 계정 필요 (참가자는 계정 필요 없음)
브라우저	크롬, 파이어폭스, 사파리 브라우저 사용 가능

[표4] 게더타운 사전 세팅

분류	세부내용
기기	모바일, PC 활용 가능
그래픽	2D
난이도	쉽고 간편한 조작
계정	참가자는 가입 및 로그인 필요 없음 링크만 누르면 입장 가능 (관리자는 맵 수정 시 필요)
활용도	재택근무 / 온라인수업 / 대규모 웨비나
비용	무료 25명, 시간제한 없음, 맵 수정 시 비용 발생 없음

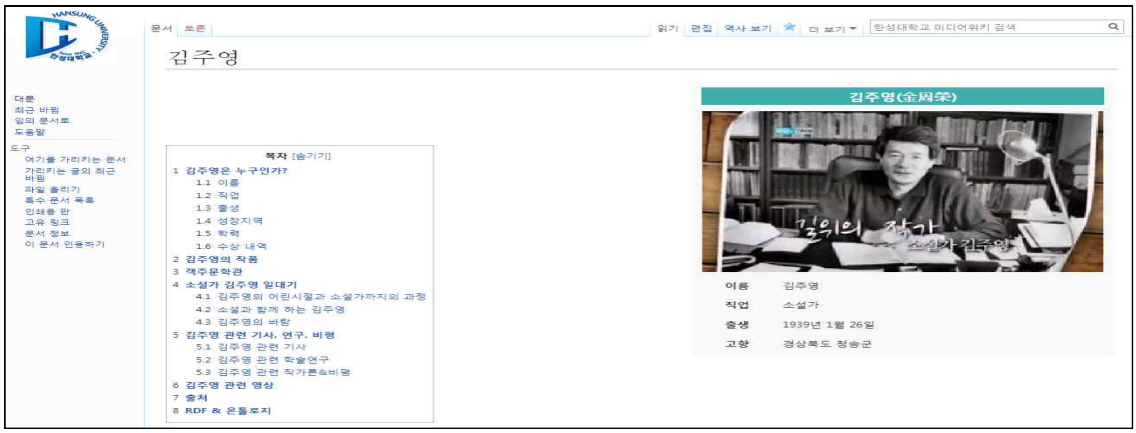
[표5] 게더타운 세부내용

5. 자료 이용, 실적물

디지털인문정보학트랙 게더타운의 트랙홍보관 건물 내부에서 기존 소스나, 다른 과목 결과물 등등의 자료가 이용될 계획이다. 다른 과목 결과물로는 '한성대학교 미디어위키'에 발행되어 있는 결과물과, '한성대학교 성곽마을 아카이빙'에 발행되어 있는 전시 콘텐츠 등이 있다. 2021년도에 졸업요건으로 새로 개설된 트랙 학생들이 제작한 졸업 콘텐츠도 해당된다. 앞에서 언급한 것들은 모두 트랙에서 배웠던 강의를 바탕으로 학생들이 웹상에서 자신들의 결과물을 발행한 것이다. 이는 단순한 콘텐츠가 아닌, 디지털인문정보학 트랙의 교육과정을 아주 잘 반영하고 있는 결과물이기 때문에 해당 게더타운의 정체성 및 소속감 함양 측면에서 연계해 전시할 만한 가치가 있다.

5.1 한성대학교 미디어 위키

한성대학교 미디어 위키는 디지털인문정보학트랙 교육과정인 인문정보콘텐츠(2018, 2019, 2020), 디지털과 지식 콘텐츠(2019, 2020-1, 2020-2, 2021-1) 카테고리로 나뉘어져 발행된 결과물들이 있다. 해당 과목에서 배운 내용을 토대로 학생들이 매우 다양한 주제를 소재로 디지털 기술과 인문학적 지식을 결합하여 새로운 문화콘텐츠를 기획하였다. 따라서 함께 공유할 만한 가치가 있는 한성대 학생들이 미디어 위키에서 직접 발행한 결과물들 중 일부를 디지털인문정보학 트랙 Gather 홍보관에 전시할 예정이다. 그러나, 결과물 하나하나 전시하기에는 콘텐츠의 양이 너무 많기 때문에 수업별로 나누어 통합적인 구성으로 전시할 것이다.



[그림27] 한성대학교 미디어 위키

5.2 한성대학교 성곽마을 아카이빙

‘한성대 성곽마을 아카이빙’은 디지털인문정보학트랙 3학년 1학기 교육과정인 ‘기록 선별과 평가(2020, 2021, 2022)’에서 활용한 오메카(OMECA)기반의 아카이빙 사이트이다. 학생들이 필드레코딩하고 컬렉션으로 분류해 최종 선정한 사진으로 제작한 다양한 주제의 전시콘텐츠가 존재한다. 지금까지 ‘한성대학교 성곽마을’, ‘성북천’, ‘한성대학교 캠퍼스’라는 공간적 범위를 설정하고 아카이빙과 전시콘텐츠 제작이 이루어져 왔다. 트랙 학생들이 수업을 통해 남긴 소중한 결과물이고 디지털인문정보학트랙의 특성을 잘 반영하고 있는 콘텐츠를 담고 있기 때문에 Gather 홍보관에 전시할 예정이다. 해당 사이트는 위키 사이트와 비교하여 최종 결과물인 전시콘텐츠의 양이 그다지 많지 않기 때문에 중복되는 주제는 선별의 과정을 거쳐 주제 별로 하나하나 전시할 것이다.

5.3 졸업 콘텐츠

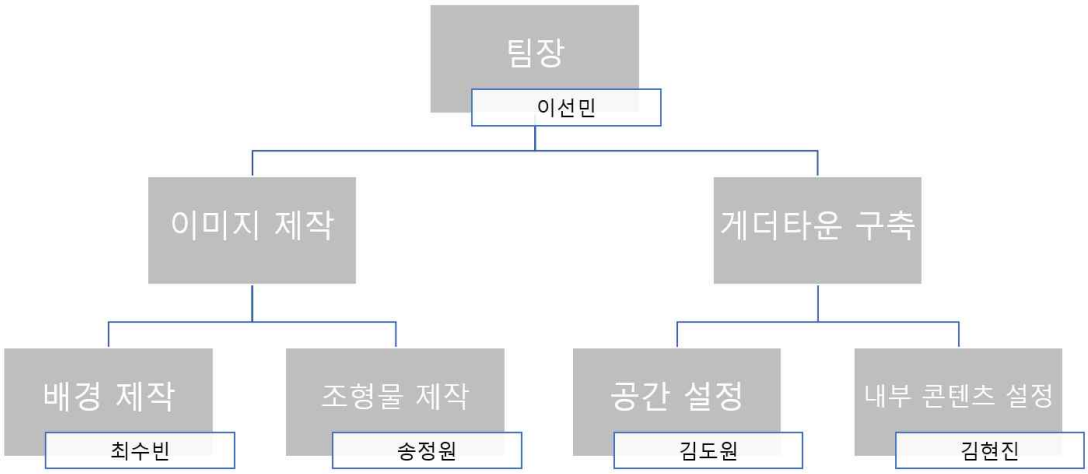
디지털인문정보학트랙은 2021년도부터 졸업 제도에 변화가 있었다. 해당 트랙은 졸업시험을 통과해야 졸업이 가능하지만 자격증 등을 통하여 시험 개수를 대체해 주기도 했다. 그러나 작년의 졸업 제도 변화에 의하여 졸업 콘텐츠를 제작하면 졸업시험 2개를 대체하는 것이 가능해졌다. 때문에 학생들이 제작한 졸업 콘텐츠를 트랙홍보관에 전시해 둔다면 타 트랙의 졸업전시와 같은 효과를 얻을 수 있을 것으로 예상된다. 조사한 바로는 졸업 콘텐츠의 형식이 웹 사이트에 게시된 온라인 전시이므로 링크를 연결해 전시가 가능하다.

5.4 결과로서 제출할 실적물

해당 프로젝트의 최종 결과로 제출할 실적물은 ‘게더타운 맵의 웹 링크’와 화면 캡쳐를 통한 PPT 포트폴리오 형식으로 제출할 예정이다. PPT에는 공간 별 최종 모습과 상세한 설명을 함께 담을 것이며 아바타가 직접 돌아다니며 시연하는 화면녹화도 영상으로 첨부하려고 한다.

6. 추진체계 및 제작일정

6.1 추진체계



[그림28] 추진체계 이미지

✓ 팀장 (이선민)

디지털인문정보학트랙 게더타운 제작 활동에 있어 필요한 부분을 총괄해 수행하고 매 주차 회의록을 작성한다. 또한, 추진일정을 토대로 진행 사항을 관리 및 정리한다.

✓ 이미지 제작 (송정원, 최수빈)

디지털인문정보학트랙 게더타운 구축 시 필요한 이미지를 제작한다.

(1) 배경제작: Icograms, 포토샵을 통해 게더타운의 전반적인 배경 제작

(2) 조형물 제작: 건물 내/외부 필요한 오브젝트 및 조형물 삽입

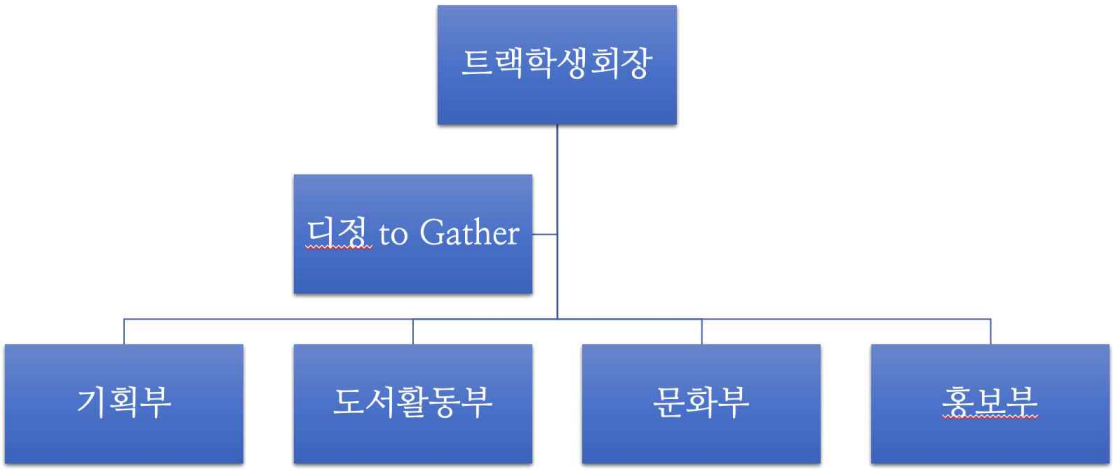
✓ 게더타운 구축 (김도원, 김현진)

디지털인문정보학트랙 게더타운 제작을 직접적으로 담당하며 게더타운 맵메이커를 활용한다. 이미지 제작팀에게 제공 받은 이미지를 바탕으로 게더타운 내/외부를 설정한다.

(1)공간 설정: 게더타운 내/외부 기능 활성화, 맵메이커를 통해 타일, 벽면 등 배치

(2)내부 콘텐츠 설정: 게더타운에 들어갈 직접적인 콘텐츠 게재

6.2 운영조직도



[그림29] 운영조직도 이미지

✓ [트랙학생회장]
: 게더타운 운영 및 학생회 행사 총괄 관리 및 예산 업무

✓ [디정 to Gather]
: 학생회가 원활히 운영할 수 있도록 조력

✓ [기획부]
: 학생회에서 운영할 수 있는 이벤트 및 행사 아이디어 기획 및 실행

✓ [도서활동부]
: 행사에 필요한 공간 제작 및 수정, 행사 운영 보조

✓ [문화부]
: 트랙 관련 봉사활동, 대외활동 등 외부활동 정보 콘텐츠 제작 및 업데이트

✓ [홍보부]
: 게더타운 활용한 학생회 행사 및 운영 프로그램 홍보물 제작 및 SNS 업로드

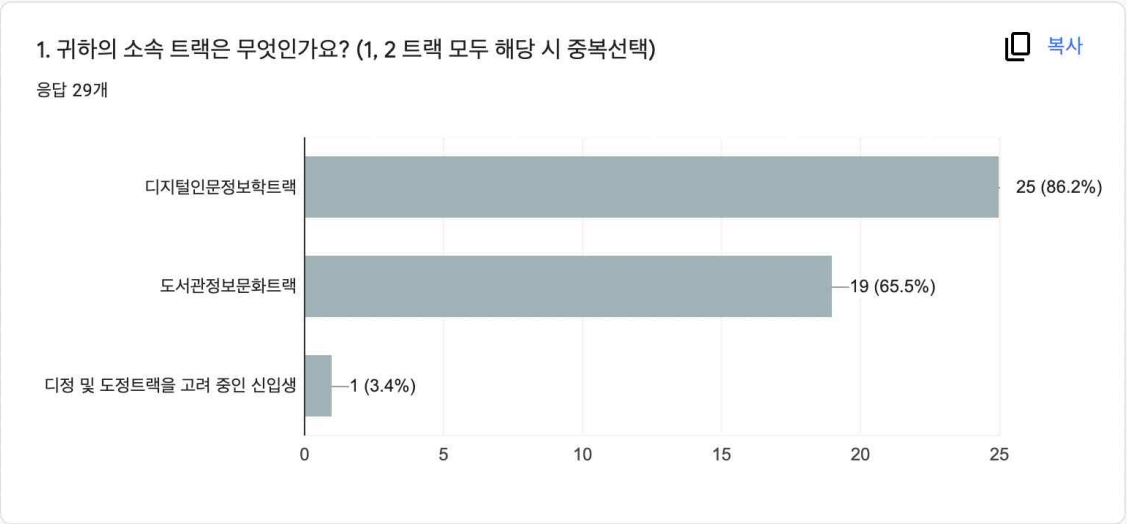
6.3 제작일정

디지털인문정보학 트랙 게더타운 제작 일정	
1주차(3.2~3.8)	팀원 구성하기
2주차(3.9~3.15)	메타버스 플랫폼 결정하기
3주차(3.16~3.22)	프로젝트 목적 정하기 필요한 공간 리스트 작성하기
4주차(3.23~3.29)	Icograms(아이코그램) 사용법 학습하기
5주차(3.30~4.5)	건물 외관 및 야외 배경 제작 프로젝트 수행 추진 체계 확립(4/5)
6주차(4.6~4.12)	제안서 발표(4/8) 건물 외관 및 야외 배경 제작 완료
7주차(4.13~4.19)	게더타운 맵메이커 : 건물 내부 세부적인 공간 배치하기(벽, 문 세우기)
8주차(4.20~4.26)	역할분담 후 오브젝트 이미지 제작 및 삽입하기1
9주차(4.27~5.3)	역할분담 후 오브젝트 이미지 제작 및 삽입하기2
10주차(5.4~5.10)	역할분담 후 오브젝트 이미지 제작 및 삽입하기3
11주차(5.11~5.17)	오브젝트에 연결할 콘텐츠 리스트 만들기
12주차(5.18~5.24)	오브젝트에 임베디드 기능 넣기(링크, 파일 등)
13주차(5.25~5.31)	디지털인문정보학 트랙 게더타운 데모 버전 완성(5/27)
14주차(6.1~6.7)	디지털인문정보학 트랙 게더타운 수정 및 보완(6/3)
15주차(6.8~6.14)	디지털인문정보학 트랙 게더타운 결과물 제출

[그림30] 제작일정

[별첨- 학생 설문조사 결과]

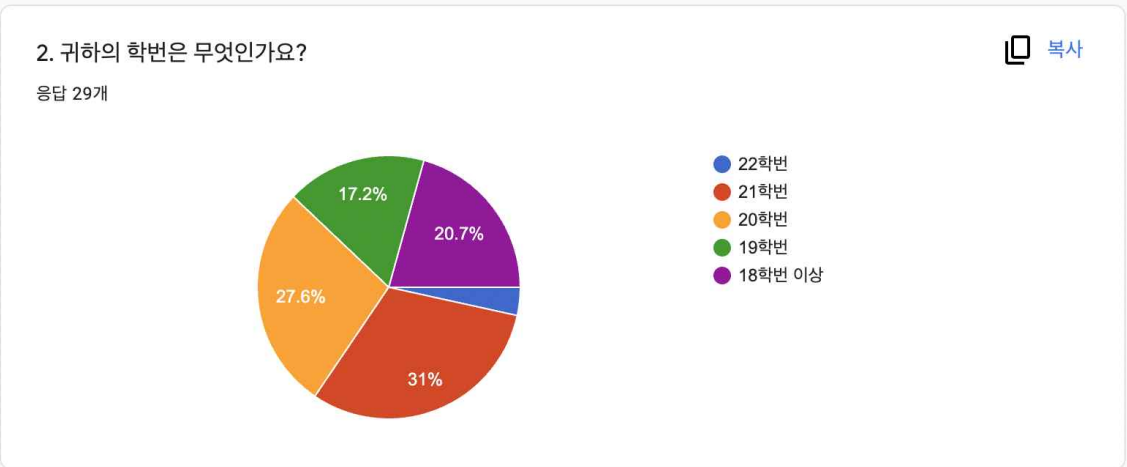
1. 귀하의 소속 트랙은 무엇인가요?



[그림31] 설문조사 질문1

프로젝트의 이름은 해당 과목명을 고려하여 '디지털인문정보학트랙 게더타운 제작'이지만 실질적으로 한 전공에서 파생된 트랙인 도서관정보문화트랙과의 상호작용을 제외할 수는 없기 때문에 두 트랙 재학생 모두 대상으로 하여 설문을 실시했다. 때문에 해당 설문에는 디지털인문정보학트랙과 도서관정보문화트랙 재학생, 그리고 아직 트랙을 선택하지는 않았지만 두 트랙을 고민 중인 신입생을 대상으로 하여 진행했다. 재학생의 경우 1트랙을 기준으로 설문을 받은 것이 아닌 1, 2트랙을 모두 두 트랙 소속일 경우 둘 다 선택하라고 명시했다.

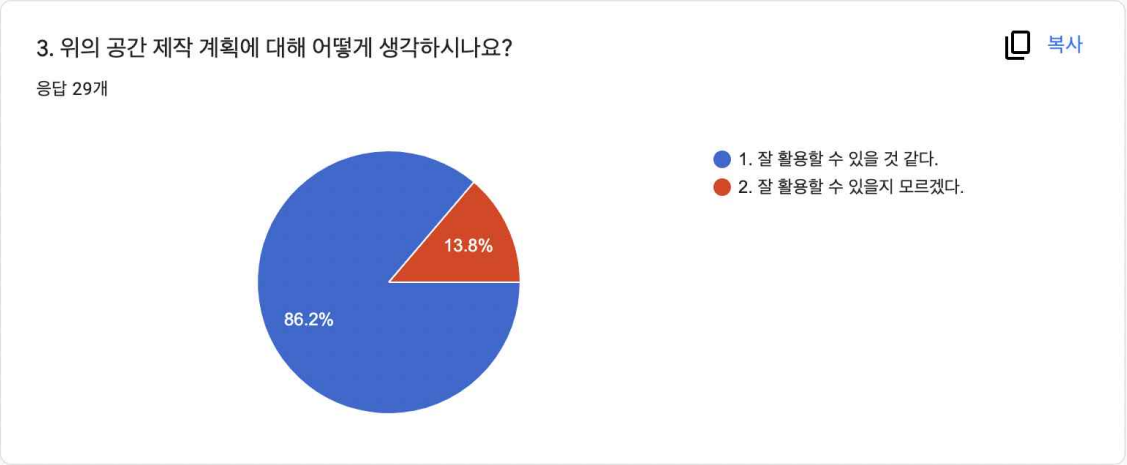
2. 귀하의 학번은 무엇인가요?



[그림 32] 설문조사 질문2

설문에 참여한 학생들의 학번은 한 학번으로 크게 몰리지 않은 비슷한 비율을 보여주었다. 트랙 구성원 전체의 의견을 반영해야 하는 설문의 목적에 부합하는 긍정적인 결과인 것으로 보인다. 각각 20.7%(18학번 이상), 17,2%(19학번), 27.6%(20학번), 31%(21학번)이다.

3. 공간 제작 계획에 대해 어떻게 생각하시나요?



[그림 33] 설문조사 질문3

본 프로젝트의 공간 구성과 기능을 설명하고 어떻게 생각하는지에 대한 질문에 86.2%의 학생이 '잘 활용할 수 있을 것 같다'에 응답했고 13.8%의 학생이 '잘 활용할 수 있을지 모르겠다'에 응답했다.

4. '잘 활용할 수 있을 것 같다'에 응답한 이유

- 직접 만나기 어려운 상황에 만나지 못하는 선택지 보다 이러한 메타버스로라도 만날 수 있는 공간이 생긴다면 학교생활을 하며 시간을 더욱 효율적으로 쓸 수 있을 것 같다.
- 비대면으로 만나야 하는 상황에 대표적으로 모일 공간이 생긴다는 점에서 잘 활용할 수 있을 것 같다.
- 실제로는 우리 트랙만의 공간이 그렇게 많지 않지만 게더타운 안에서는 모든 공간을 각자의 목적에 맞게 트랙 학생들끼리 활용할 수 있으니 더욱 다양하게 공간을 쓸 수 있을 것 같고 소속감도 더욱 높아질 것 같다.
- 그룹스터디실의 경우 현실 세계에서 공간을 찾기 위해 힘을 들이지 않고 언제든지 구성원들끼리 모임을 가질 수 있으니 장점이 커서 잘 활용할 것 같다. 단순한 화상 모임보다 특별한 체험일 것 같다는 생각이 든다.
- 현재 진행하고 있는 위키 관련 활동이나 콘텐츠보다 이러한 메타버스 제작 프로젝트나 메타버스 공간 내에서의 콘텐츠가 신입생들의 관심을 불러일으킬 것 같다.
- 건물이나 공간 별로 설명이 잘 되어 있어 학생회 소속이 아니더라도 모든 트랙 구성원들이 자유롭게 소통하고 언제든지 쉽게 접근할 수 있을 것 같다.
- 트랙 홍보관의 경우 전공의 정체성을 살려주기 때문에 있으면 잘 활용될 수 있을 것 같다. 또한, 지속적으로 방문해 학과에 대한 정보를 얻고 교류할 의사가 있다. 학과에 대한 관심이 있는 사람이라면 트랙에 대한 좋은 인상을 얻어갈 수도 있을 것이다.

- ❍ 게더타운은 싸이월드와 디스코드가 융합된 입체화된 [메신저]라고 생각한다. 서버 편의성만 좋다면 충분히 일상적으로 활용하기 적합한 좋은 아이디어라고 생각된다.
- ❍ 학과홈페이지는 본인이 필요한 정보가 있기 전에는 일상적으로 들어가보지 않는 경향이 있는데 게더타운이 학과홈페이지의 미약한 접근성을 높여줄 수 있을 것 같다. 학과홈페이지에도 소소하게 좋은 정보들이 게시되는데 접근할 수 있는 경로가 하나 더 생기는 느낌이라 자주 접속해 볼 것 같다.
- ❍ 한성대학교의 특성 상 트랙제로 운영되기 때문에 특정 트랙에 대해 자세히 알아볼 수 있는 기회가 적다. 하지만 게더타운 내에 트랙홍보관이 만들어진다면 언제든지 들어와 구체적으로 어떤 것을 배우는지, 나와 맞는지에 대해 알아볼 수 있는 장점이 생길 것 같다.

5. '잘 활용할 수 있을지 모르겠다'에 응답한 이유

- ❍ 학생들이 해당 환경에 들어와 활동하는 데 있어 진입장벽이 있을 것 같다. 게더타운이 익숙하지 않거나 잘 모르는 학생들은 해당 기능을 모두 담은 웹사이트가 더 편하게 느껴질 것 같다.
- ❍ 가입하고도 까먹을 것 같다. 그렇게 메리트가 있는 플랫폼인지 모르겠다.
- ❍ 메타버스를 통한 소통에 학생들의 참여를 이끌어낼 수 있는지 아직 의문이다.

6. 어떤 공간이나 기능이 있다면 더욱 활발히 이용할 것 같으신가요?

- ❍ 트랙 관련 대외활동, 봉사활동, 답사 등의 행사 정보
- ❍ 소모임 활동을 할 수 있는 공간이 소모임 별로 제작되었으면 좋겠다. 튜터링 및 소모임 활동을 대면으로 진행하기에는 공간 확보에 어려움이 있기 때문에 공간확보의 어려움을 해소할 수 있을 것 같다.
- ❍ 더 넓은 범위의 사람을 만날 수 있도록 대화를 나눌 수 있는 수다나 휴식 목적의 공간이 추가되면 좋을 것 같다. 무엇보다도 소통의 재미를 느껴 오래 체류할 수 있도록 하는 것이 중요하기 때문이다.
- ❍ 튜터링이나 책또래같은 전공 소모임 활동을 게더타운 내에서도 출석이 인정되는 제도가 도입이 되면 더 많은 학생들이 참여할 것 같다.
- ❍ 학과 소식을 업데이트 해 주거나 알림을 보내주는 기능이 추가된다면 좋을 것 같다
- ❍ 한성대 근처를 둘러싸고 있는 성벽들을 중심으로 공간을 디자인하면 좋을 것 같다. 한성대학교의 특징이자 마스코트 중 하나이기 때문에 이러한 요소를 다루면 사람들의 발길이 끊이지 않을 것 같다.
- ❍ 목소리를 시각화할 수 있는 말풍선 기능을 활성화하면 좋을 것 같고, 접속한 사람들의 흔적을 남겨 소속감이 느껴질 수 있도록 방명록 기능을 넣으면 좋을 것 같다.
- ❍ 게더타운 이용 관련한 단체톡방을 개설하면 이용에 도움이 될 것 같다.
- ❍ 익명 질문방을 만들면 좋을 것 같다. 다른 플랫폼에서는 익명으로 질문을 남기기에 어렵기 때문이다. 더욱 자유로운 소통이 가능할 것 같다.
- ❍ 공부하는 트랙 학생들의 아바타를 보면서 함께 학업 의지를 돋굴 수 있도록 개인 열람실이 마련되었으면 좋겠다.
- ❍ 산책로가 조성되었으면 좋겠다. 실제처럼 친구, 지인과 함께 걸어다니며 대화를 나누고 싶기 때문이다.

❍ 텀블러를 세척하거나 주전부리를 먹는 등 가상공간에서 별로 의미가 없어도 실제같은 느낌을 줄 수 있는 사소한 공간을 제작하면 재밌고 한번 더 들어오고 싶게 하는 요소가 될 것 같기 때문이다.

[참고자료]

- **단행본**

이임복. (2021). 『메타버스, 이미 시작된 미래: NFT와 가상현실이 만들어 가는 또 하나의 세상』. 천그루숲

- **연속간행물**

엄남현.(2021).심층 인터뷰를 통한 대학생들의 실시간 온라인 수업 만족도 연구 – 광고홍보 관련 이론 및 실습 수업을 중심으로.디지털융복합연구,19(5),57-67.
http://koreascience.kr/article/JAKO202116739434244.pdf

- **신문기사**

이유진. (2021.12.26). 메타버스, 코로나19가 앞당긴 새로운 세계의 개막. 경향신문, https://www.khan.co.kr/economy/economy-general/article/202112261446001 에서 검색

허지은. (2022.03.21). 현재위치 홈뉴스이슈·기획 [대학문화 회복 프로젝트 上] 코로나19 '잃어버린 2년', '함께'가 사라졌다…캠퍼스 문화 회복 지원해야, 한국대학신문. http://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=525482에서 검색

- **주요기관 및 단체 웹사이트 사이트**

Gather https://ko.gather.town/ (2022년 4월 5일 접속)

Icograms Designer https://icograms.com/ (2022년 4월 5일 접속)

국립중앙박물관 '힐링동산' https://www.museum.go.kr/site/main/content/digital_realistic_6 (2022년 4월 4일 접속)

한성대 성곽마을 아카이빙 https://hsarchives.org/ (2022년 4월 4일 접속)

한성대 미디어 위키 http://hwiki.eumstory.co.kr/ (2022년 4월 4일 접속)