

제목:가상현실세상과 현실세상을 구분이 될까

202311169 김민준

1.서론

가상현실을 이용한 여러 메타버스 세계관이 이미 상용화가 되면서 다양한 계층에 사람들이 쉽게 접할 수 있게 되었다 이러한 기술은 현인류의 편리성과 창의성에 크나큰 선물로 작용하지만 동시에 또다른 걸림돌이 될 수도 있다 예를들어 가상 현실 로인한 현실세계의 도피와 더불어 현실과 가상의 구분을 못하고 가상현실에서 하는 행동을 현실세계 에서 그대로 하게되었다 또한 건강상의 문제도 함께 대두되고있다 가상현실을 경험하기위해 사용하는 기기 일명 VR에서 발생하는 전자파가 뇌의 치명적인 결함을 일으킨다 이렇게 여러 문제점들이 속속히 들어나고 있는 시점에서 과연 가상현실이 정말 우리에게 도움이되는 기술로만 발전할 수 있을지가 의심스럽다 물론 가상현실과 연계된 여러 기술들에 발전은 결국 앞으로의 인류의 한발자국 더 나갈 수 있는 발딛음이 될수 도 있지만 모든 과학에 이론들과 기술들은 항상 양날의검으로 다가왔다 내가 말하고자하는것은 우리가 과연 가상현실과 현실세계를 구분지을수 없을 만큼 기술이 발전한다면 긍정적으로만 받아들여야 하는것일까?

2.본론

(2.1):지금 현상황에서는 가상현실 세계관이란 메타버스 세계관이 시장에서의 수요가 증가하고 점점커지고있다는게 사실이다 그속에서 일어나는 작은 단점들은 과거 인터넷이라는 경험하지못한 기술들이 우리가 처음 접했을때 항상 문제점으로 작용하는 “중독”이라는 문제점이라는것이다 물론 중독이라는 단순한 문제점은 한사람의 심리적 환경적 사회적등 다양한 요소가 심리적인 문제를 일으킬수 도있다는것이다 하지만 가상현실의 중독은 좀더 다른 문제가 아닐까하는 생각이든다 우선 온라인세상에있는 게임들은 중독이라는 증상을 겪을라면 현실시각을 지각하기 힘들만큼 시간을 소비해야 겨우 현실과 게임에 분별력을 잃어버린다 하지만 현실을 그대로 옮겨와서 시각도 똑같이 흘러가는 또 하나의 세상에 흥미로운 요소와 빠져나오지못할 양질의 콘텐츠를 지속적으로 추가해준다면 가상현실세상에 중독되는 속도와 그 중독증상은 쉽게 끊지 못할것이다 하지만 다른사람들은 가상현실들은 진입장벽이 높고 가상현실속이랑 현실을 뚜렷하게 구분할수 있는 이유는 VR기기 그자체있다고 한다

(2.2):VR기기는 가상현실을 체험하기위해 착용하는 일종의 스마트웨이블 기기의 하나의종류이다 이것을 착용하면 앞에있는 두고글같은 화면에 가상현실에 모습이 보이고 핸들로 가상현실에서 다양한 상호작용을 할수 있다 이말은 즉 가상현실을 체험하려면 현실세계에서 기기를 착용하고 기기를 직접 손에 쥐면서 가상현실을 체험한다는것인데 가상현실과 현실세계를 구분하지못할 이유가 없다는것이다 하지만 이것은 가끔씩 사용하고 체험하는 사람들의 이야기일뿐이지 중독되는 사람들은 명백하게 현실과 가상을 명백하게 구분할수 있는데도 무의식에 상태에서 헛갈려하면서 중독된다 앞으로의 가상현실의 기술에 발전을 VR기기에서 그치는게 아닌 정말 가상현실에 자신의 정신이 그대로 들어가서 오감을 느끼고 만족을 할수 있는 그런 기술들이 발전하게된다면 사람들은 점점 현실과 반대되는 세상에서 동질감을 느끼고 만족감을 느껴 현실에서 살기를 거부할수 도있을것이다

(2.3)과연 이것이 정말 인류에게서 도움이되는 기술인것일까? 아니면 또다른 기술인것일까

3.반론,재반론

(3.1반론):우선 가상현실은 여러의미로 도움이되는 기술인 것은 사실이다 현실에서 는 꿈으로만 가지고있는 상상을 현실적으로 바꾸어서 상상을 현실로 만들어주는 다양한 기술이다 허나 이러한 기술이 인류한테는 어떤식으로 도움이될줄은 아직 감이 안잡힌다 지금의 가상현실은 저 문화생활의 일부일뿐 기술로 이용해서 무궁무진한 발전을 기대하기는 아직어렵다 그리고 기술에 발전으로 1인사용자가 많아질수록 기기들에 의한 단점과 가상현실로인한 다양한 중독증세랑 부작용이 나타날주도 모른다 이러한 가운데 아무이유도 업이 그저 비전이 있는 기술로만 취급하면서 기술만 보고 판단하는 사람들이 많아서 문제이다 항상 어느 기술이든 의심하고 끝까지 추궁해서 부작용이없는 진정한 기술로 거듭나야하한다 그런의미에서 가상현실은 아직 대중화가 돼서 여러 분야에서 사용되기에는 아직 이른기술로만 보인다

(3.2재반론):가상현실은 이미 대중화가 되었고 그렇다할 심각한 문제는 아직 대두되고 있지않아보인다 기기를 사용함에 있어서 나오는 전자기파를 통한 건강상의 문제는 어느 기기를 사용함에 있어서 발생하는 부작용중 하나이다 즉 기술에 부작용은 모두 같은 공통점을 가지고 있다고 본다 중독같은 심리적 문제들은 개인적인 치료를통해 충분히 극복 치유가 가능하다고 본다 즉 가상현실 자체의 문제라고 보기에어는 어렵고 이것을 사용하는 사용자에게 따라 정해지는 플레이타임을통해 중독이 발생한다고 본다 이러한 현상은 기술에 발전보다 심리적요인을 잘 이해하여 필요하면 강제적으로라도 플레이타임을 줄이면된다 가상현실과 현실 세상을 구분할 수 있는 요소들은 충분히 개선해나가면서 사용자들한테 알릴수 있다고 본다

(3.3반론):가상현실로인해서 발생한 중독은 전혀 맞닿지못한 새로운중독이다 현실과 가상을 구분하지못하고 어느곳에서든 헛갈려하면서 돌아가고싶어하는 세상이 어디인지도 모르고 도피하는 것도 중독에 한부분이라고 본다 이러한 중독은 개인의 기량 차이보다 가상현실 그 자체에 잘못이었다고 본다 앞으로의 기술의 발달이 중독과 다양한 신체와 정신에 미치는영향을 줄어줄게 발전할 가능성이 있다고 보는 것은 사실이지만 그기술들도 단점을 가리기위해서 발전할것인지 더 높은 몰입감과 현실감을위해 가상현실을 불편하게 VR기기로 접하게 아닌 마치 사람이 꿈을꾸듯 장치하나로 정신그자체가 가상현실로 넘어가는 미래의 기술로 가게된다면 부작용이 더많을까 아님 온전히 가상현실과 메타버스와 기기들의 장점들만 융합해서 남은 성공작일까?

(3.4재반론):기술들은 양날의검처럼 항상 실패와 성공을 무기로 우리에게 다가왔다 이 가상현실은 인류에게서 과학적으로 사회적으로 문화적등으로 다양하게 발전할 수 있는 분야중에 하나이다 그러니 모든 기술에 부작용이있는것처럼 어느 과학적인 이론을 통해서도 단점을 못하고친다고해도 가상현실과 메타버스 세계라는아주좋은 주제를 절대 인류는 놓치지않을 것이다 미래의 일은 아무도 모르는것처럼 그저 그럴것같다는 이유로 기술의 한계성을 기정 사실로 하면안된다 하지만 가상현실에 마지막 궁극적인 목적은 가상이라는 세상안에서 현실을 그대로 복사해와서 현실세상속에서 필요없는 것을 대처하는 것이다 자원이라는 물자가 가득하고 죽는다는 선택지가없는 세상은 인류에게서는 가장 매력적인 기술중 하나일 것이다 그러니 어떤 부작용이 있다고 해도 결국 기술은 발전할 것이다

(4결론)

메타버스세계와 가상현실등은 인간이 스스로 제어하지못한다 그이유로는 게임중독과 마약중독같은 “다양한 쾌락안에서 책임을 지지못하고 그저 쾌락이라는 단순한 목적에 빠져서 헤어 나오지 못하는 사람들처럼 가상현실도 인간의 쾌락적인 부분에서 만족을 주게 되면서 일상에서 점점 스며드기 시작하면 중독이라는 하나의 단어와 제일 많이 가까워 지게된다 가상현실에 중독은 현재에는 예방을 통해 중독증세를 막을 수 있을뿐 완전히 치유하거나 방지를 하지는못한다 다만 그렇다고 가상현실이랑 메타버스에 기술발전이 반갑지 않은 것은 아니다 다양한 기술과 함께 융합하여 상상하지도 못한 상상으로만 볼수 있는 가상세계를 통해 인류의 공상기술을 더 발전시킬 수 있고 다양한 체험을 진짜와같이 하면서 현실성을 느낄 수도 있다는점이다” 우선 지금현재로 봤을때는 가상현실은 현실과 가상의 구분은 명백하지가 않다 이사실은 아무리 기술이 발전해서 가상과 현실에 구분점을 뭉개버리는 세상이 왔어도 결국은 사용자들은 가상세계속이라는 것을 알기 때문이다 그럼에도 불구하고 현실과 가상을 구분하지못해 중독에 빠지는 사람들이 있는 것이다 그러니 앞으로의 가상현실과 메타버스기술들은 여러 다양한 기술들과 합쳐서 단점을 부각시키고 가상현실만의 장점을 최대한 끌어올릴수 있는 기술들과 협력을 해야한다 가상현실에 대한 모든 기술들은 어찌면 지금의 예상과는 다르게 엄청 성장할지 모른다 정신그자체가 가상현실에게서 현실에서 느낄수 있는 감촉들과 감정들을 느끼거나 이미 죽어서 없어진 가상의인물들끼의 상호작용이 가능해 줄지도 모른다 이와같은 꿈같은 상상들을 현실로 만들어주는 기술들이 성장하고 있으니 자잘한 문제점과 단점들또한 함께 성장할지도 모른다 지금 이용하는 사람들에게 불편한점과 개선해주머면 좋을것같은 문제점들을 지적 해주면 충분히 기술에 단점을 지금부터 고쳐가면서 부작용없는 완벽한 메타버스 세상이 만들어질 것이다 그러니 부작용이랑 문제점이 있을지는 몰라도 호기심과 모험심을 가지고 직접 경험해보고 단점이 무엇인지 몸으로 느끼는 것이 중요하다 그러니 가상현실이라는 양날의검을 잘 휘두르는 것이 결국 사용자이자 개발자인 우리들이다 기술에 지배당하는법보다 기술을 이용하여 좋게만 사용할줄 아는법을 알아야지 진정한 개발자들이다 가상현실은 잘못되지않았고 더욱더 발전을 거듭해 진정한 기술로 발전되기를 기대한다

(5.출처)

없음

논평적글쓰기 기본편에 글을 그대로 인용