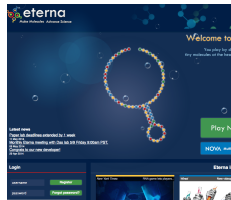


Homework 3
SNU 046.016, Spring 2014
Kwangkeun Yi
due: 06/11(Wed) 4:00pm
IN box, Rm 428, Bldg 302



Exercise 1 “Human Computation”

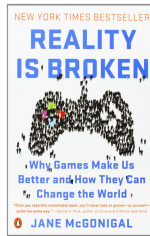
사람과 컴퓨터가 같이 문제를 풀도록 하는 것이 고안되고 있습니다. 컴퓨터로는 어렵지만 사람은 너무 쉽게 풀 수 있는 문제들의 경우 이러한 팀워크를 이용하자는 것입니다.

다음의 꼭지를 시작으로 다양한 관련자료를 섭렵후 이 기술에 대한 본인의 생각을 논술하기 바랍니다. 2 페이지 이내.

- “Human Computation”(인간계산)이라는 분야를 연 인물: Luis von Ahn (Google)
- 시민과학(citizen science)
 - 일반인 + 컴퓨터게임 > 전문가:
EteRNA(eterna.cmu.edu/web) (관련기사: www.wired.com/2012/07/ff_rnagame/all/)
 - 일반인 + 컴퓨터게임 > 컴퓨터:

EyeWeire(eyewire.org) (Connectome project, Sebastian Seung (Google)
tinyurl.com/1fmjc45, All Circuits Are Busy, NYT (Google))

□



Exercise 2 “컴퓨터 게임의 미래”

컴퓨터게임산업과 컴퓨터과학과의 관계는 비유하자면 영화산업과 문학과
의 관계와 비슷하지 않을까요? 문학자들과 영화산업과의 거리만큼 컴퓨터과
학전공자들과 컴퓨터게임산업은 가깝기도하고 떨어져있기도 합니다.

이번 에세이 숙제는, 아래 두 자료를 시작으로 여러 자료와 생각들을 접하
고 본인의 생각을 논술하기 바랍니다. 2 페이지 이내.

- *Reality Is Broken: why games make us better and how they can change the world*, Jane McGonigal
- 한국형 디지털 스토리텔링: [리니지2] 바츠 해방 전쟁 이야기, 이인화 (특히 4부)

□

Exercise 3 “사회현상 예측”

사회학은 이제 넘쳐나는 Social Network데이터(출처: 스마트폰, 카톡, 미니
홈피, Twitter, Facebook 등) 덕택에, 미래의 사람행동이나 사회현상(대형재난
등)을 예측하는 과학으로 새로 탄생하고 있습니다.

아래 기사와 관련 자료를 탐색한 후, 여러분에게 모든 사람들의 Social Net-
work데이터가 주어지면 그 데이터를 이용해서 이 사회의 어떤 모습을 예측할
수 있을 지를 상상해서 서술하기 바랍니다. 1 페이지 이내.

- “Dr Seldon, I presume”, *The Economist*, February 23, 2013 (Google)
- “How Consumers Can Use Big Data”, *Wall Street Journal*, March 23, 2014 (Google)

□