

영국 CIG 워크샵 참석기: 홍진혁

4월 2일부터 10일까지의 장기간의 영국 CIG 워크샵 참석은 많은 것을 배우고 다시 점검하는 기회였다. 워크샵 장소는 영국 Essex의 Cholchester에 있는 Essex 대학으로 매우 한산한 시골에 있는 대학이었으며, 워크샵 기간은 3일부터 6일까지였다. 날씨는 한국의 날씨와 비슷하였지만 약간 춥고 비가 자주 오는 전형적인 영국 날씨였다. 어릴 적에 한번 와본 영국이었지만, 많은 것이 낯설고 익숙하지 않아 약간의 긴장감과 한국에서 몸이 많이 안 좋아져서 약간 걱정되는 마음으로 여행이 시작되었다.

2일 인천공항에서 출발하여 영국 히드로 공항에 도착한 후, 지하철과 국철로 2~3시간 정도 떨어진 시골의 도시에 도착하였다. B&B의 아주머니가 마중을 나와주어 숙소로 이동하였으며, 숙소는 아주 시골스러운 그런 편안한 집이었다. 도착 시간이 저녁이라 도착하자마자 바로 잠이 들었다.

다음날 워크샵 튜토리얼이 있어서 아침 식사를 하고 같은 숙소에서 아일랜드에서 온 토마스씨와 인사를 나누었다. 숙소에서 워크샵 장소까지는 걸어서 약 15분 정도 거리였고, 가는 길은 완전한 시골길이었다. 워크샵 주제는 게임에서의 지능 기술



이었으며, 튜토리얼에서는 몇몇 재미있는 보드게임과 전략 생성 기술들에 대해서 배울 수 있었다.

4일에는 발표가 있어 약간의 긴장된 마음으로 워크샵에 참석을 하였는데, 많이 준비를 했지만 발표를 그다지 잘하지는 못하였다. 여전히 영어 실력과 발표 실력을 갈고 닦아야 할 필요성을 느꼈다. 다른 연구진들의 다양한 연구를 접하는 좋은 기회가 되었으며, 게임 분야의 연구에 있어 보다 폭넓은 시야와 관련 연구 학습이 필요함을 함께 느꼈다.

5일과 6일에는 특히 미국 어스틴 대학에서 대규모로 진행하고 있는 진화 신경망을 이용한 실시간 진화 게임 발표가 큰 관심을 끌었고, 결국 이 주제의 논문이 Best Award를 수상하였다. 본인도 비슷한 방향으로 연구를 진행하고 있지만, 규모나 질에 있어 많이 부족하다는 것을 알게 되었다. 하지만 국외의 다양한 연구들이 매우 활발히 진행되고 있음과 비슷한 연구도 함께 진행되고 있다는 사실에 앞으로 어떤 방향으로 진행해야 할지를 알기도 하였다. 워크샵은 그렇게 끝나고 한산한 시골에서의 일정은 6일을 마무리로 런던으로 향했다. 런던에서는 한국 민박집에서 9일까지 보냈으며, 런던의 다양한 관광명소를 다니며 즐거운 시간을 가질 수 있었다.