6[슬라이드 1] 인사말 및 팀소개

안녕하십니까? 메타버스 6.25 전쟁 기념관, MeMe을 소개할 Hi’Story팀의 강민구라고 합니다.

[슬라이드 2] 기획배경

‘역사를 잊은 민족에게는 미래가 없다’란 말이 있습니다. 하지만 6.25 전쟁은 우리에게서 점점 잊혀지고 있습니다. 1950년을 기억하는 ‘MZ’ 세대는 45.6%에 불과합니다.

(1950년 우리는 다시는 있어서도 안 되고 잊어서는 더더욱 안 될 끔찍한 전쟁을 겪었습니다. 수많은 호국선열이 희생되고, 우리 는 분단국가가 되었습니다.)

현장체험학습은 통일안보교육의 효과적인 수단이지만, 비무장지대나 북한에 위치한 6.25 격전지는 갈 수가 없습니다. 남한에 있는 격전지들조차도 찾아가기 쉽지 않은게 현실입니다.

저희는 이를 해결하고자 6.25 전쟁의 격전지와 참전용사들의 기념관에서 VR체험을 통해 6.25 전쟁을 배우고 기억할 수 있는 메타버스 6.25 전쟁기념관, MeMe을 소개해드리고자 합니다.

[슬라이드 3] 아이디어 요약

MeMe은 Metaverse(가상세계)와 Memorial(기념물)의 합성어로 사용자에게 기념물(memorial), 박물관(museum), 추모행사 및 만남의 공간(place)이 되어줍니다.

[슬라이드 4] 활용데이터

MeMe는 크게 세 종류의 데이터를 사용합니다. 6.25 참전자/전쟁 데이터를 통해 과거의 전쟁을 복원하고, 지형 데이터를 통해 이를 메타버스에 현실적으로 구현하며, 유물/사진 데이터로 역사적인 지식 또한 제공합니다.

[슬라이드 5-ε] 기능 구성도

이제 MeMe으로 떠나보겠습니다. MeMe에 들어오면 한국지도가 있는 홈화면을 볼 수 있습니다. 이곳에서는 격전지, 참전용사 추모공간, 박물관으로 떠나거나 6.25전쟁의 시간대별 양상을 볼 수 있습니다.

[슬라이드 5] 기능 설명(Memorial)

먼저 6.25 참전용사들이 전투를 펼쳤던 격전지로 떠나보겠습니다. 6.25 당시의 격전지를 복원한 이곳에는 전투에 참여한 각각의 참전용사를 위한 참전비들이 있습니다. 우리는 참전비를 꾸미고 참배함으로써 그들을 기억할 수 있을 것입니다.

각 참전비 앞에는 참전용사 추모공간을 방문할 수 있는 포탈(?)이 있습니다. 추모공간에서는 앞쪽 공간에 놓인 스크린을 통해 참전용사의 행적과 공로를 알 수 있습니다. 그리고 장식, 헌화, 메시지 등 다양한 방법으로 참전용사를 추모할 수 있습니다.

참전용사의 기록위에 우리의 발자취가 쌓인 이 공간은 6.25 전쟁이 잊히지 않을 ‘비옥한 기억의 토양’이 될 것입니다.

[슬라이드 6] 기능 설명(Museum)

MeMe에서는 6.25전쟁에 대해 현실감있게 느끼며 배울 수 있습니다. 6.25 격전지를 돌아다니면 실제 전투가 어떻게 진행됐는지, 그리고 얼마나 많은 용사들이 희생되었는지 생생하게 체험할 수 있습니다. 뿐만 아니라 홈에서는 6.25 전쟁 전투들의 상세 정보를 볼 수 있습니다.

박물관에서 6.25 전쟁 유물과 사진을 관람하는 것도 6.25 전쟁에 대해 배울 수 있는 좋은 방법입니다.

[슬라이드 7] 기능 설명(Event Place)

MeMe에서는 유해가 발굴된 참전용사들의 합동 봉안식부터, 현충일 추념식 등 현실에서 직접 참여하기 힘든 행사들을 라이브로 진행합니다.

이와 더불어 MeMe 만의 6.25 대규모 추모 이벤트를 진행합니다. 6월 25일 참전용사의 기념비를 방문하면 기념비가 밝게 빛나고, 다음의 컨셉 사진과 같이 MeMe의 모든 사용자들이 합심하여 한반도 전역의 모든 기념비들을 밝히는 이벤트입니다. 챌린지형 이벤트에 민감한 ‘MZ’ 세대의 흥미를 유발하여 그들의 참여를 이끌어낼 수 있습니다.

운이 좋다면 이벤트에 참여중인 참전용사들의 유가족들을 만나 그들의 이야기를 들을 수도 있겠군요.

[슬라이드 8] 실현 가능성

저희는 국방 데이터를 적절하게 활용한다면 MeMe을 충분히 실현할 수 있다고 자신합니다. MeMe을 실현하는 데에 가장 큰 도전 과제는 현실감 있는 전쟁 당시의 3D 세계를 구현하는 것입니다. 먼저 과거 지형 데이터를 활용하면, cGAN 모델을 통해 다음 그림과 같이 자연스러운 지형을 복원할 수 있습니다. 복원한 지형을 바탕으로, 언리얼 엔진의 현실감 있는 그래픽과 Google VR SDK을 이용하면 MeMe 만의 메타버스를 만들 수 있습니다.

[슬라이드 9] 실현 가능성(데이터 수집 및 가공)

또한 6.25 참전자/전쟁 데이터는 khaiii를 통해 가공할 수 있습니다. khaiii는 한글에 특화된 형태소 분석을 제공합니다. 이를 통해 줄글로 된 비정형 데이터가 많은 6.25 전쟁 정보에 적절한 가공을 수행할 수 있습니다.

[슬라이드 10] 독창성

MeMe은 기존의 안보 관련 온라인 서비스들의 단점을 보완할 수 있는 독창적인 차별점을 가지고 있습니다.

전쟁기념관에서 제공하는 VR 투어는 기념관 내부를 수동적으로 구경만 할 수 있습니다. 하지만 MeMe에서는 직접 돌아다니면서 능동적 체험을 할 수 있습니다.

다음으로 국립현충원에서 제공하는 사이버참배는 온라인편지 수준의 서비스를 제공할 뿐 현충원에서 받을 수 있는 경험을 제공하지 못합니다. MeMe은 참전용사들의 개인추모공간을 만들어 더욱 현실적으로 몰입할 수 있는 경험을 제공합니다.

(또한 SNS와의 연결을 통해 MeMe을 사용하지 않은 사람들과도 추억을 공유하고 참여를 독려할 수 있습니다.)

[슬라이드 11] 사회적 가치

MeMe은 젊은 층이 안보의 필요성과 그 상황에 무관심하다는 문제를 최우선적으로 해결하고자 합니다.

최근 [메타버스](http://image.edaily.co.kr/images/photo/files/NP/S/2021/04/PS21041700129kb.jpg)에 대한 큰 관심과 함께 네이버제트의 제페토는 3년만에 2억명이 넘는 가입자를 모으며 폭발적인 흥행을 이어나가고 있습니다. 메타버스에 익숙한 젊은 세대들에게 다가가기 위해서는, 안보 교육에도 획기적인 변화가 필요합니다. 저희는 MeMe이 안보 교육의 혁신을 이끌어갈 것이라 확신합니다.

또한, 우리는 언제 어디서나 참전용사를 기억할 수 있습니다. MeMe은 기존 현충시설의 시간, 공간적 한계에서 벗어나, 이 땅의 모든 이들에게 새로운 추모공간이 되어줍니다. 게다가 여러 이유로 현충시설 방문이 힘든 모든 이들이 찾아올 수 있는 곳이 될거라 믿습니다.

(이 땅에서 살아가는 6.25 참전용사의 후손과 유가족에게)

[슬라이드 12] 마무리멘트 ~ ♬

응애응애 응애애. 저녁은 짱깨로 먹을까?

11 00:54.76 05:49.46 - 사회적 가치 + 마무리멘트

10 00:41.83 04:54.70 - 독창성

9 00:47.81 04:12.87 - 실현 가능성

8 00:45.54 03:25.06 - 기능 Event

7 00:26.83 02:39.51 - 기능 Museum

6 00:46.26 02:12.68 - 기능 Memorial

5 00:14.24 01:26.42 - 기능 개요

4 00:16.07 01:12.18 - 데이터

3 00:08.69 00:56.11 - 아이디어 개요

2 00:42.16 00:47.41 - 기획 배경

1 00:05.25 00:05.25 - 인사

[질의응답]

옛날 사진의 낮은 화질 문제

-> 딥러닝으로 분석하여 복원하는 기능이기때문에 데이터가 많이 쌓일수록 사진의 화질에 상관없이 복원이 가능해진다.

사람들이 많이 쓸까?

-> MZ세대가 제페토, 로블록스등을 통한 메타버스에 친숙하며 SNS에 공유할 수 있는 컨텐츠(이벤트)들이 있기 때문에 아이스버킷 챌린지처럼 6.25전쟁을 기념하는 하나의 유행이 될 수 있음.

->일반 사용자뿐만 아니라 국내외 교육용 컨텐츠로도 발전시킬 수 있다.

(MeMe = 밈 / 젊은 세대와 외국인들에게 친숙한 단어).

사업성

-> 도네이션과 추모공간을 꾸미거나 참전용사비를 꾸밀 때는 사용되는 장식 아이템을 판매해서 수익을 얻을 수 있다. 아이템을 구매한 사용자에게는 성취감을 줄 수 있는 메타버스내에서 사용할 수 있는 아이템을 제공하거나 메달, 훈장등을 실제 현실에서 보내주는 방식으로 구매를 유도?할 수 있다.

잊히는 참전용사들이 생기지 않을까?

-> 방문자가 적은 참전용사의 공간을 추천하는 초대장을 보내서 Refresh?할 수 있다.

-> 이벤트를 통해서 참전용사들을 잊지 않게 할 수 있다.

아무나 장식을 추가할 수 있나요?

-> 가능하다. 다만 메타버스내에서 장식을 재창작하는 것은 어려움(관리감독이 힘듬)

참전용사별로 개인 공간을 둔다면 반달리즘은 어케 막음?

-> 관리.. 알고리즘.. ? 친척만 가능하게 하거나.

-> 사실 이쯤되면 메타버스 안에도 직업이 생기지 않을까.(관리자)

->

자세한 기록이 남지 않는 참전용사들은 어떤 곳에 위치해있음?

-> 실종자들을 위한 추모공간을 따로 마련할 예정

VR 기기가 없는 사용자의 경우엔 어떻게 함?

-> FPS 캐릭터를 이용하여 1인칭 시점의 모바일게임과 같이 VR 기기 없이도 MeMe을 체험할 수 있다.

여러 전투에 참전한 참전용사들의 참전비는 어느 격전지에 있음?

-> 여러 전투에 참여했다면 격전지 여러군데에 참전비가 세워질 수 있지만 참전비를 통해 이동하는 개인추모공간은 동일하다.

VR기기 비싸지 않음? 진입장벽이 너무 높은것 같은데?

-> 일반 사용자들은 구글 카드보드 (구글 최저가 기준 1230원)를 이용하여 체험 가능

<안보교육의 문제는 무관심. 우리가 사람들의 관심을 받는 안보교육을 만들기 위해 메타버스를 쓴다. 메타버스는 이미 제페토에 의해 검증이 되었다>

<국가기관에서 제시한 안보교육의 문제점 및 발전방향>

[한국군사문제연구원 KIMA에서 발표한 PPT](https://www.kima.re.kr/data/download.php?file_name=%B1%B9%B0%A1%BE%C8%BA%B8%20%B1%B3%C0%B0%BD%C7%C5%C2%BF%CD%20%B9%DF%C0%FC%B9%E6%C7%E2(%B9%DA%C8%D6%B6%F4).pptx&file_micro=%B1%B9%B0%A1%BE%C8%BA%B8%20%B1%B3%C0%B0%BD%C7%C5%C2%BF%CD%20%B9%DF%C0%FC%B9%E6%C7%E2(%B9%DA%C8%D6%B6%F4).pptx&ls_list=data/book_img) (2012년 2월호)

국가안보 교육실태와 발전방향(박휘락 국민대학교 정치대학원 원장)

문제

1. 국민들의 안보의식 저하
2. 예비군, 학생, 민방위대원 들에 대한 실제 교육 시간 제한
3. 주입식 방법 및 소집교육 위주

발전 방향

1. 학생들에 대한 안보교육의 양과 질 향상 //시공간의 제약없이 교육 가능
2. 예비군과 민방위 안보교육 시간 증가 //시공간의 제약없이 교육 가능
3. 국민들이 호기심을 가질 내용 위주로 구성 //메타버스라는 가상세계에 대한 호기심
4. 현장체험 기회 확대 //언제 어디서든 MeMe의 메타버스로 이동가능
5. 국방 미디어의 효과적 활용 //국방부에서 제작에 참여?
6. 소집교육 대신 온라인 프로그램 증대 //모바일의 좋은 접근성 활용
7. 다양한 안보이벤트 활용 //MeMe의 다양한 이벤트
8. 모든 국민으로 주체 확대 //휴대폰만 있다면(님폰없) or 가까운 현충시설에서 체험가능

Fagsfd