[슬라이드 1] 인사말 및 팀소개

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

[슬라이드 2] 기획배경

**철학자 조지 산티야나는 이렇게 말했습니다 “과거를 기억하지 못하는 이들은 과거를 반복하기 마련이다”**

**그러나 우리는 과거를 기억하지 못하는 이들이 되어가고 있습니다.**

**1950년 6월 25일 대한민국 역사상 가장 끔찍한 전쟁을 기억하는 MZ세대는 45.6퍼센트에 불과합니다.**

저희는 오늘 현장을 생생하게 체험할 수 있는 VR을 통해 6.25 전쟁을 배우고 기억할 수 있는 메타버스 **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

MeMe은 크게 세 종류의 데이터를 사용합니다.

6.25 참전자/전쟁 데이터를 이용해 전쟁을 되돌아보고, 지형 데이터를 통해 격전지를 메타버스에 현실적으로 구현하며, 유물/사진 데이터로 역사적인 지식을 제공합니다.

[슬라이드 5-ε] 기능 구성도

이제 MeMe으로 떠나보겠습니다. MeMe에 들어오면 한국지도가 있는 홈화면을 볼 수 있습니다. 이곳에서는 격전지, 참전용사 추모공간, 박물관으로 떠날 수 있습니다

[슬라이드 5] 기능 설명(Memorial)

6.25 당시의 격전지를 복원한 이곳에는 전투에 참여한 각각의 참전용사를 위한 참전비들이 있습니다. 우리는 참전비를 꾸미고 참배함으로써 그들을 기억할 수 있을 것입니다.

추모공간의 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 돌아다니면서 실제 전투가 어떻게 진행됐는지 생생하게 체험할 수 있습니다. 뿐만 아니라 홈에서는 6.25 전쟁의 시간대별 양상과 전투들의 상세 정보를 볼 수 있습니다.

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

[슬라이드 7] 기능 설명(Event Place)

MeMe에서는 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 당일 유저들이 방문한 참전비가 밝게 빛납니다. 유저들은 함께 다음의 컨셉 사진처럼 한반도 전역의 모든 참전비들을 밝히면 성공합니다.

챌린지형 이벤트에 민감한 ‘MZ’ 세대의 흥미를 유발하여 그들의 참여를 이끌어낼 수 있는 이벤트라고 생각합니다.

[슬라이드 8] 실현 가능성

MeMe을 만드는 데에 가장 큰 도전 과제는 현실감 있는 **전쟁 당시의 메타버스를 구현하는** 것입니다.

과거 지형 데이터를 cGAN 모델로 처리하면, 다음 그림과 같이 자연스러운 지형을 복원할 수 있습니다. 복원한 지형을 바탕으로, 언리얼 엔진의 현실감 있는 그래픽을 이용해 3D 모델을 만듭니다. 마지막으로 Google VR SDK을 이용하면 MeMe 만의 멋진 메타버스를 만들 수 있습니다.

[슬라이드 9] 실현 가능성(데이터 수집 및 가공)

또한 6.25 참전자/전쟁 데이터는 khaiii를 통해 가공합니다. 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 온라인 현충 서비스들의 문제를 해결할 수 있는 독창적인 차별점을 가지고 있습니다.

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

그리고 국립현충원의 사이버참배는 단순한 온라인편지 수준의 서비스를 제공할 뿐 입니다. MeMe은 개인추모공간을 만들어 더욱 **현실적으로 몰입할 수 있는 경험을** 제공합니다.

[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** 되어줄 것입니다.

[슬라이드 12] 마무리멘트 ~ ♬

Meme은 세대를 뛰어넘어 **역사를 기억하는 유전자**가 될 것입니다.

감쏴합니다.

악센트 / 쉼표

파랑은 어조도 높혀서 빨강은 말만 쉬기

말흐름 / 높낮이 / 어조

말 쉴 곳

[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.

Google VR SDK

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>