

2022년 대한민국 청년 평화플러스 오픈랩 프로젝트

국가유공자의 경험에 기반한 야외형/온라인 미션추리게임

- 대표자명 : 차은원
- 팀원 : 김하은, 백신우, 장지혜

CONTENTS

01

문제 인식(Problem)

1. 아이디어 발상 동기 OR 문제점
2. 남북 주제에 있어, 아이디어를
제품 및 서비스화 할 필요성

02

아이디어(해결방법) 발전 방안

1. 아이디어의 발전 및 개발 방안

03

아이디어의 차별성 및 강점

1. 아이디어의 차별화 및 강점

04

팀 소개 및 팀원 소개

1. 대표자·직원(팀원)의 보유역량

Problem

국가유공자의 경제적, 정신적 신체적 어려움과 사회적 인식 저하

1-1. 아이디어 발상 동기 OR 문제점



- 국가유공자 평균 연령은 71.2세로 대부분이 고령
- 신체적, 정신적 후유증에 시달리는 분들이 많고, 일자리를 구할 수 없는 상황
- 매년 수천~수만 명의 사망으로 문제 해결의 시급성



- 2021년 생활실태조사에 따르면 국가보훈대상자들이 경제적 곤란과 불안정한 주거 환경 등의 어려움을 겪고 있는 것으로 나타남



- 현충일/광복절에 국기를 게양하는 가구의 감소에서 엿볼 수 있는 역사적 인식의 저하 (사회적 주목 및 현대사 교육의 부족으로, 젊은 세대를 중심으로 가속화됨)
- 국가유공자가 사회적 약자로 대우받는 것에서 나아가 국가에 공을 세운 사람으로서 예우를 받는 것이 필요한 상황

46.3%

국가유공자 중 시장소득
기준 저소득층 비율

Problem

국가유공자의 경제적, 정신적 신체적 어려움과 사회적 인식 저하

1-2. 남북 주제에 있어, 아이디어를 제품 및 서비스화 할 필요성

1) 즐겁고 새로운 방식으로 '한민족'과 '평화'의 의미 전달

- 현재 북한과의 교류가 단절되고, 2021년 통일의식조사에 따르면 젊은 세대들을 중심으로 현상태 유지나 통일에 무관심하다는 응답 비중이 높아지는 등 남북교류나 평화통일의 필요성에 대한 인식이 저하되고 있음
- MZ세대에게는 일방적인 정보 전달이나 교육보다는 영화 '한산' 처럼 문화나 공감을 통한 메시지 전달이 효과적이라는 점에서, OREH의 야외형 미션 추리게임은 젊은 세대에게 역사적 사건을 게임을 통해 직접 체험하게 함으로써 한민족과 평화의 의미를 환기할 수 있을 것으로 기대함

2) 남북 역사 교류 및 상호 이해 증진

- OREH의 야외형 미션추리게임은 온라인(메타버스) 버전으로 확장할 예정이며, 이때 북한이탈주민 으로부터 북한 지역 및 생활에 대한 정보를 받아 한반도 전역을 대상으로 스토리를 구성하고자 함.
- 더 많은 역사적 사건을 다루게 됨으로써 북한이탈주민들은 한국을, 한국인들은 북한을 더 잘 이해할 수 있을 것으로 기대됨. 특별히 북한이탈주민들은 제작 과정에서 여러 가지 경험과 능력 습득으로 한국 생활에 잘 적응하고 수입을 얻을 수 있을 것임

3) 국가유공자 지원

- 한국에 거주하고 있는 국가유공자 및 가족들과 떨어져 살아가고 있는 이북 출신 유공자들이 사회적으로 조명받을 수 있게 하고, 필요한 경제적 지원 및 예우를 받을 수 있도록 도움



아이디어 발전 방안

야외형 MVP 이후 북한이탈주민과 함께 온라인 버전 개발, 정식 출시 계획

2-1. 아이디어의 발전 및 개발 방안

1) 현재 OREH 팀은 독립투사의 이야기를 담은 야외형(서대문독립공원) 미션추리게임의 제작을 완료하여 현재 체험단 진행 중이며, 피드백을 받아 서비스를 보완하고자 함.



(MVP 샘플 버전을 위한 어플과 미션지는 OREH 팀에서 노코드로 자체제작)

2) OREH 팀은 6.25참전유공자회 관악지회 및 인천광역시 지부와의 인터뷰를 마치고 6.25전쟁을 배경으로 한 야외형 제품을 제작할 예정이며, 이를 펀딩을 통해 판매하고자 함. (기본 틀은 OREH에서 구상한 후 상세 디자인과 어플 개발은 외주를 맡기고자 하며, 이때 고려대학교 내 학회와의 협력을 통해 비용을 절감하고자 함)

3) 펀딩 성과 분석이 완료되면 북한이탈주민과 함께 온라인(메타버스) 버전의 게임을 제작하여 정식 출시하고자 하며, OREH 제품/서비스의 B2B, B2G 확장도 계획 중임.

차별화 및 강점

OREH만의 강점인 스토리라인과 사회적 가치를 중심으로 차별화

3-1. 아이디어의 차별화 및 강점



‘이색 여행 트렌드를 체험할 의향 있음’

‘대학내일’ 인터뷰 자료 중

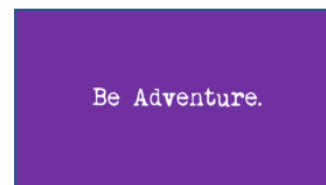


MZ세대 -> 4050대로 확대

3세대 방탈출까지 진화



(경쟁사1) 오락성 중심



(경쟁사2) 관광 장소 중심의
상품으로 해당 장소에 집중

OREH



Cultural Effect

- 1) 실제 경험 기반 스토리라인
- 2) 인물 중심 진행으로 높은 몰입도
- 3) 국가유공자에게 수익 환원 (사회적 가치)

- MZ 세대를 비롯한 전 연령대가 함께 즐겁게 역사 지식을 함양하고 사고력을 증진하며 세대 간 공감 확대
- 한민족 정신, 평화 의식 함양으로 남북평화 교류에 자연스러운 관심 유도

TEAM

공유 가치 창출을 위한 의지, 대학생의 시선으로 평화 알리기

4-1. 대표자·팀원의 보유역량, 향후 남북평화 사회적가치 실천 계획



팀명: 우리 사회의 영웅(Hero)들을 오랫동안 기억하자는 의미

사업 목표: 국가유공자들의 경제적 어려움 개선 및 사회적 인식 제고

팀 소개: 고려대학교 소셜벤처학회 '인액터스' 소속

차은원(대표), 김하은, 백신우, 장지혜

- 관광 산업 스타트업 '누아'에 초기 사용자 현장 리서치와 Product Market Fit 제안 및 어플 마케팅 프로젝트
- 전 '프루팅' 프로젝트 멤버 (직거래를 통해 지역농가를 돕는 사업으로 약 400만원의 매출 달성, 서울시 지역상생 공모전 등에서 수상)

평화를 위한 사회적 가치 실천계획

: OREH 는 제품(서비스) 자체가 평화 메시지 전달에 초점을 맞추고 있으나, 이외에도 SNS 카드뉴스와 유튜브를 통해 국가유공자 인터뷰 내용을 전달하며 반전과 평화, 남북교류의 중요성을 알리고자 함.

또한, 대학생을 대상으로 한 세미나를 진행한 경험이 있는데, 이를 주기적으로 개최해 대학생의 시선에 맞추어 평화를 알리고자 함.