



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

정책학석사 학위논문

# 보훈 정책의 개선 방향 및 기대 효과

- 보훈 역사·문화 콘텐츠를 중심으로

2020년 8 월

서울대학교 행정대학원

행정학과 정책학전공

정 상 규

## 국문초록

본 연구는 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용 방안을 ①보훈 역사·문화 콘텐츠 제작을 위한 스토리텔링의 수집·각색 방안, ②스토리텔링과 콘텐츠의 개발·제작을 위한 범국민적 참여 촉진·유도 방안, ③보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 행정적·제도적·재정적·기술적 지원 방안, ④개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적·산업적·교육적 활용 방안 등의 4대 영역으로 구분하여, 각 영역별 세부 방안과 전략을 보훈 정책 및 콘텐츠 분야 전문가들에 대한 1~3차 델파이 조사를 통해 수집·분석하고, 그를 통해 보훈 정책의 발전 방향성을 모색·제언하였다. 본 연구의 주요 결과를 요약하면, 다음과 같다.

첫 번째 영역인 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’과 관련해서는 1차 개방형 답변 146개, 2차 지표 20개 항목, 3차 지표 19개 항목이 각각 도출·분석되었다. 1~3차 분석 과정을 통해, ①보훈 역사·문화와 관련된 유익하고 뜻 깊은 스토리텔링을 전국 규모 및 지자체 단위로 온·오프라인 네트워크를 구축하여 상시 수집·탐색하고 관리·업데이트하며, ②민·관 전문가, 담당자, 실무자 등을 풍부하게 양성·교육하고, ③보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 출판물, 영상물, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 음원, 지식 정보 등 다양한 장르의 콘텐츠로 제작·보급하는 방안을 적극 모색할 필요성과 당위성을 확인하였다. 스토리텔링의 개발·각색과 관련해서는 최근 콘텐츠 분야의 대세인 영상, 게임, 애니메이션, 캐릭터 등의 개발·제작을 강조함으로써, 보훈 역사·문화 콘텐츠가 세대·연령을 불문하고 많은 사람들에게 널리, 자발적으로, 흥미롭게 수용·향유될 수 있도록 노력과 투자를 지속해야 한다고 주장하였다.

두 번째 영역인 ‘국민 참여 촉진·유도 방안’과 관련해서는 1차 개

방형 답변 117개, 2차 지표 10개 항목, 3차 지표 9개 항목이 각각 도출·분석되었다. 1~3차 분석 과정을 통해, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용을 위한 범국민적 참여를 제도적, 법령적으로 활성화하고 보장하는 동시에, 국민 참여 활동이 가능한 범위와 영역, 온·오프라인 경로(정기·비정기적 공청회, 보훈 역사·문화 콘텐츠 경진 대회, 아이디어 공모전, 전국 또는 지방 단위의 이벤트나 축제 등)를 최대한 다양화·다각화해야 한다는 데 전문가 패널들의 의견이 집중되고 일치되었다.

세 번째 영역인 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안’과 관련해서는 제1차 개방형 답변 130개, 제2차 지표 15개 항목, 제3차 지표 14개 항목이 각각 도출되었다. 전문가 패널들은 행정적, 제도적, 재정적, 기술적 영역의 균형적, 지속적 지원을 중시하면서도, 상대적으로 재정적 지원을 보다 강조하는 경향을 보여주었다.

네 번째 영역인 ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’과 관련해서는 1차 개방형 답변 143개, 2차·3차 지표 11개 항목이 도출되었다. 전문가 패널들은 성공적으로 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적, 산업적, 교육적 활용을 균등하게 중시하고 강조하는 경향을 보여주었다. 그와 함께 보훈 역사·문화 콘텐츠를 향유하는 과정에서 세대·연령의 차이를 초월하여 모든 사람들이 폭넓게 몰입하고 참여할 수 있는 범용성, 호환성을 확보해야 한다고 주장하였다. 그를 통해, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 효과를 극대화하고, 보훈 문화, 보훈 의식의 범국민적 확산을 달성할 수 있을 것으로 예상된다.

이상과 같이 범국민적 관심과 자발적 참여, 능동적 몰입 등을 유도하면서, 모든 국민들의 국가에 대한 소속감과 책임감, 애국·호국 정신 등을 고취할 수 있는 건전하고 유익하며 흥미로운 보훈 역사·문화 콘텐츠를 효과적으로 개발하고 활용·보급하기 위해, 민관 협력 또는 보훈 거

버전스의 토대 위에서 지속적인 관심과 노력, 투자를 기울여야 할 것이다. 이러한 실증 조사와 규명 작업을 통해, 본 연구는 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·보급·확산을 위한 미래 지향적인 운영 계획 및 전략을 수립하는 데 도움이 되는 이론적, 실무적 지침과 기초 참고 자료를 제공하기를 기대한다.

주요어 : 보훈 정책, 보훈, 콘텐츠,  
학 번 : 2018 - 22027

# 목 차

제 1 장 서론 .....	1
제 1 절 연구의 필요성과 목적 .....	1
제 2 절 연구의 내용과 방법 .....	6
제 3 절 연구의 구성 .....	7
제 2 장 이론적 배경 .....	1
제 1 절 보훈 정책 .....	1
1. 보훈 정책의 의미와 목적 .....	11
2. 보훈 정책의 구성 요소 .....	15
제 2 절 문화 콘텐츠 .....	2
1. 문화 콘텐츠의 의미와 유형 .....	21
2. 문화 콘텐츠 산업 .....	25
제 3 절 스토리텔링 .....	9
1. 스토리텔링의 의미와 특성 .....	29
2. 스토리텔링과 문화 콘텐츠 .....	34
제 3 장 연구 방법 .....	3
제 1 절 연구 방법과 설계 .....	37
1. 델파이 기법의 의미 .....	37
2. 델파이 기법의 장점과 효과 .....	39
3. 델파이 기법의 세부 절차 .....	41
제 2 절 측정 예비 지표 .....	8
제 3 절 자료 수집 방법 .....	8

제 4 절 자료 분석 방법 .....	5
제 4 장 연구 결과 및 분석 .....	60
제 1 절 1차 델파이 조사 결과 및 분석 .....	66
제 2 절 2차 델파이 조사 결과 및 분석 .....	48
제 3 절 3차 델파이 조사 결과 및 분석 .....	11
제 4 절 종합 분석 .....	112
제 5 장 결론 .....	123
제 1 절 연구 결과 요약 .....	123
제 2 절 연구의 시사점 .....	127
제 3 절 연구의 한계 및 향후 과제 .....	129
참고문헌 .....	131
Abstract .....	146

## 표 목 차

[표 1] 해외 주요국들의 보훈 정책 대상 .....	8
[표 2] 대한민국의 보훈 정책 대상 .....	9
[표 3] 문화 콘텐츠들의 세부 유형과 주요 특성 .....	2
[표 4] 스토리텔링에 대한 주요 정의 .....	3
[표 5] 델파이 조사의 단계별 세부 연구 절차와 기간 .....	4
[표 6] 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용을 위한 측정 예비 지표	4 4
[표 7] 전문가 패널 구성 현황 .....	5
[표 8] 응답자의 수에 따른 CVR의 최소 기준 .....	9
[표 9] 1차 조사 답변들의 대분류·소분류 별 항목 수와, 분포, 비중 ·	62
[표 10] 2차 폐쇄형 설문 of 분류별 항목 수와, 분포, 비중 .....	5
[표 11] 스토리텔링 수집·각색 방안의 1차 델파이 분석 결과 .....	67
[표 12] 스토리텔링 수집·각색 방안의 소분류별, 항목별 분포와, 비중, 순위 .....	72
[표 13] 국민 참여 촉진·유도 방안의 1차 델파이 분석 결과 .....	73
[표 14] 국민 참여 촉진·유도 방안의 분류별, 항목별 분포, 비중, 순위	76
[표 15] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 1차 델 파이 분석 결과 .....	77
[표 16] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 분류별, 항목별 분포, 비중, 순위 .....	80
[표 17] 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 1차 델파이 분석 결과 .....	81
[표 18] 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 분류별, 항목별 분포, 비중, 순위 .....	84
[표 19] 스토리텔링 수집·각색 방안의 2차 델파이 분석 결과 .....	86
[표 20] 스토리텔링 수집·각색 방안의 1차 답변 수 순위와 2차 리커트	



척도의 평균점 순위 비교 .....	90
[표 21] 국민 참여의 촉진·유도 방안의 2차 델파이 분석 결과 .....	92
[표 22] 국민 참여 촉진·유도 방안의 1차 답변 수 순위와 2차 리커트 척도 평균점 순위 비교 .....	94
[표 23] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 2차 델파이 분석 결과 .....	95
[표 24] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 1차 답변 수 순위와 2차 리커트 척도 평균점 순위 비교 .....	98
[표 25] 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 2차 델파이 분석 결과 .....	99
[표 26] 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 1차 답변 수 순위와 리커트 척도 평균점 순위 비교 .....	100
[표 28] 스토리텔링 수집·각색 방안의 3차 델파이 분석 결과 .....	103
[표 29] 국민 참여 촉진·유도 방안의 3차 델파이 분석 결과 .....	106
[표 30] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 3차 델파이 분석 결과 .....	108
[표 31] 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 3차 델파이 분석 결과 .....	110
[표 32] 스토리텔링 수집·각색 방안의 1~3차 분석 결과 종합 .....	114
[표 33] 국민 참여 촉진·유도 방안의 1~3차 분석 결과 종합 .....	117
[표 34] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 1~3차 분석 결과 종합 .....	119
[표 35] 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 1~3차 분석 결과 종합 .....	121

## 그 립 목 차

[그림 1] 연구의 구성 .....	8
[그림 2] 문화 콘텐츠의 개념 .....	2

## 제 1 장 서 론

## 제 1 절 연구의 필요성과 목적

국가 보훈(報勳)은 독립, 호국(護國), 민주화 등에서 공훈을 세웠거나, 국가 전체나 대의를 위해 희생한 유공자들에게 국가가 사후 합당한 보상과 예우 및 공식적 지원을 제공하는 정책을 의미한다(김기봉, 2004). 국가를 위하여 공헌하거나 희생한 유공자들과 그 유족들에 대한 보상, 예우, 지원 등을 통해 그들의 숭고한 정신과 애국심을 선양(宣揚)하고 표창하는 일은 국민들의 국가에 대한 자긍심과 충성심, 소속감과 일체감을 고취하는 데 중요한 영향을 미치게 된다(전신욱, 신윤창, 2003). 보훈 정책은 유공자들을 본받아 애국·호국하는 것이 숭고하고 뜻깊은 일임을 국민들에게 각성시키는 효과를 지니는데, 바로 이 같은 맥락에서 국가 보훈 정책의 궁극적 목표는 보훈 정신 및 보훈 문화의 확산을 통해 국민들의 애국심, 충성심, 국가에 대한 소속감 등을 고취함으로써, 국가 발전의 정신적·의식적 동력을 강화하는 데 있다(박용성, 2015; 이홍재, 차용진, 2016a; 형시영 외, 2010).

보훈을 중시하는 문화 및 보훈 유공자들을 존중하는 사회 분위기는 국가의 정체성 확립과 공동체 정신을 함양하고 지역·세대·계층 간의 갈등과 이념적 분열을 완화시킴으로써, 국민 단결과 사회 통합에 기여하는 등 국가 발전의 중장기적, 영속적 토대가 된다는 점에서 중요한 의미를 지닌다(서운석, 2011). 다수의 보훈 관련 선행 연구들이 보훈 문화 확산과 보훈 정신, 보훈 의식의 고취를 국가 보훈 정책의 핵심 과제 중 하나로 설정하고, 그 중요성을 거듭 강조하는 것도 이 때문이다(유영욱, 2005). 국가 공동체의 존속과 발전은 단순히 경제적·물질적 성장과 부(富)의 분배만이 아니라, 정신적·의식적 측면, 특히 국가 구성원들의 소

속감과 일체감 및 국가에 대한 충성심과 애국심 등에 의해서도 지대한 영향을 받기 때문이다(박중훈 외, 2012).

따라서, 국민 개개인의 보훈 정신, 보훈 의식 강화를 통해 국가와 사회 전체에 바람직한 보훈 문화가 널리 보급·확산된다면, 국민들과 지역 사회, 국가 전체의 거국적 통합이 가능해지며, 이는 국가의 지속 가능한 발전의 충실한 기반이 될 것이다(권오국, 2011). 특히, 분단 국가인 한국의 특수한 상황을 고려할 때, 보훈 정신, 보훈 의식 함양 및 보훈 문화 확산은 국가의 안보 역량과 중장기적 발전을 위해서도 반드시 필요한 일임을 알 수 있다. 이 같은 문제 의식 하에, 본 연구는 보훈 정책의 중장기적, 미래 지향적 개선·발전 방향을 탐색하고, 그를 통해 보훈 문화, 보훈 정신이 국가 발전에 더욱 효과적으로 기여하는 선순환 구조를 구축하는 데 도움이 되는 이론적, 실무적 기초 자료를 제공하고자 한다. 보훈 정책의 개선·향상을 위한 방안이나 전략은 다방면으로 모색할 수 있을 것인데, 본 연구는 그 중에서도 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’의 개발 및 활용 방안을 중심으로 탐색하고자 한다.

보훈 역사·문화 콘텐츠는 최근에 본격적으로 관심을 끌면서 논의되기 시작한 ‘보훈 문화 콘텐츠’에 역사성, 시대성을 가미·강화한 개념으로서, 본 연구에서는 ‘보훈과 관련된 사회·문화적, 역사적 의미를 담은 콘텐츠를 지칭하는 용어’로 사용하고자 한다. 보훈 문화 콘텐츠는 보훈에 관련된 주제나 내용을 담아 제작된 출판물, 영화, 음악, 캐릭터, 방송 프로그램 등의 다양한 콘텐츠를 의미하는데(국가보훈처, 2017), 본 연구는 여기에 우리나라의 자랑스러운 역사적 전통이나 역사·문화 유산, 독립·호국·민주화의 역사 등을 반영한 콘텐츠를 결합시켜 보훈 콘텐츠의 내용적 다양성과 정신적 깊이를 더욱 심화하고자 한다. 참신한 주제와 뜻 깊은 역사·문화 정신, 높은 퀄리티를 지닌 보훈 역사·문화

콘텐츠를 지속적으로 개발하고 그를 문화적, 산업적, 교육적으로 폭넓게 활용함으로써, 국가 보훈 정책을 질적, 양적으로 개선·향상시킬 수 있을 것으로 생각된다.

기존의 보훈 정책은 보훈 유공자들에게 경제적, 물질적 지원을 제공하고 보훈 기념일마다 국가 행사를 진행하는 정도의 소극적, 수동적 정책이 주류를 이루었다(박홍찬, 2002). 이로 인해 그 간의 보훈 정책은 보훈 유공자들과 국가 기관만의 정책이나 행사에 그치는 제약성, 폐쇄성을 벗어나지 못하였고, 따라서 국민들의 보훈 정책에 대한 인지도와 관심도 낮은 편이었다(선용길, 2002). 이러한 구조적인 문제점을 인식하고 그를 대대적으로 개선하기 위해, 2010년대 이후부터는 보훈 정책의 개념과 범위를 질적, 양적으로 확대하여, ‘범국민적 애국심 고취 및 범사회적 보훈 문화 창달·보급’에 초점을 맞추기 시작하였다(국가보훈처, 2014a).

이는 보훈 정책의 정책 대상(target), 정책 내용(service), 정책 수단(measure) 등이 본질적, 근본적으로 변화하기 시작했다는 의미이며, 이를 통해 결국 정부 차원에서 보훈 정책 패러다임의 전환을 지향하는 것으로 해석할 수 있다(국가보훈처, 2017). 기존의 보훈 정책은 국민 세금으로 관련 예산을 편성하여 보훈 유공자들에게 경제적, 물질적 혜택과 지원을 제공하는 국민 복지의 특수 영역에 지나지 않았기 때문에, 국민들의 보훈에 대한 관심과 인지도를 높이기에는 역부족이었던 데다, 세금을 지속적으로 투입하는 소모성 정책에 불과하였다. 이처럼 국민과 사회의 관심과 보편적 공감을 얻지 못하는 소모성 정책이 지속된다면, 보훈 정책의 효율성, 합리성, 사회적 필요성을 강화하거나, 그를 통해 국민들의 애국심, 충성심, 국가에 대한 소속감을 고취하는 일은 요원할 것이기 때문에, 현시점에서 국가보훈처 등 유관 기관들을 중심으로 보훈 정책의 근본적인 패러다임 변화를 모색하는 것은 시의적절한 일이라고 생각된다.

이런 의미에서, 본 연구는 보훈에 대한 국민과 사회의 일반적인 관심과 인지도, 이해와 공감을 유도하는 동시에, 소모적인 세금 투입에 그치지 않고 보훈 정책 자체 내에서 수익을 창출하며, ‘보훈 문화’라고 칭할 만한 의미 있는 보훈 관련 문화 현상을 창조하는 데 가장 적합하고도 효과적인 방법이 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’ 또는 ‘보훈 문화 콘텐츠’의 개발 및 보급·활용이라고 판단하였고, 이에 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’의 개발·활용 방안 및 그를 통한 보훈 정책의 질적 개선 방안을 모색·논의하고자 한다. 보훈 역사·문화 콘텐츠는 보훈 정책, 보훈 의식 등의 대중화·보편화를 가능하게 하는 유익하고 흥미로우면서도 일상 생활에서 쉽게 접할 수 있는 콘텐츠로서, 국민들이 보훈을 국가·사회의 건전한 정신적, 이념적 가치로 체득하고 내면화하는 데 기여할 것으로 기대된다(박중훈 외, 2012; 차용진 외, 2015).

일반적으로 문화 콘텐츠는 ‘문화적인 요소를 부호, 문자, 음성, 영상 등의 형태로 가공·구성한 지식 정보재’이자(이창욱, 2008), ‘인간의 감성, 창의력, 상상력 등을 원천으로 하여 새롭게 창조·제작되고, 그를 통해 경제적 가치를 창출하는 문화 상품’(고정민 외, 2013)으로 정의된다. 이를 참고하면, 보훈 역사·문화 콘텐츠는 ‘보훈과 관련된 역사적·문화적 인물, 사건, 유물, 유적 등의 소재를 창의력, 상상력 등을 활용하여 부호, 문자, 음성, 영상 등의 형태로 가공한 다양한 지식 정보재 겸 문화 상품’으로 규정할 수 있다. 아직까지 보훈 역사·문화 콘텐츠는 물론, 일반적인 보훈 문화 콘텐츠의 개발·활용 방안을 모색·분석한 선행 연구들은 많지 않고, 보훈 문화 콘텐츠를 적극적으로 육성·지원함으로써, 보훈 정책이 자체적으로 수익성을 창출하는 비즈니스적 모델로 거듭날 수 있는 방안을 탐구한 연구들도 많지 않기 때문에, 본 연구의 주제 및 접근 방식은 시의적절한 동시에 미래 지향적이라고도 생각된다.

이처럼, 본 연구는 보훈의 문화·사회적 측면뿐 아니라, 역사적·고증적 측면을 더욱 강조함으로써, 국민들의 올바른 역사 인식 및 국가와 민족의 역사에 대한 존중 의식을 보훈 문화를 통해 함께 고취하고 함양하는 의미에서 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’라는 새로운 개념을 제안하고, ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’의 개발·활용 방안을 보훈 정책 전문가들을 대상으로 한 델파이(Delphi) 조사 기법을 통해 분석·규명하고자 한다.

본 연구가 지향하는 보훈 역사·문화 콘텐츠는 ‘유익하고 교훈적인 보훈 관련 역사적·문화적 사실을 효과적으로 전달하여 우리나라의 역사와 전통 문화에 대한 이해를 제고할 뿐 아니라, 감성적·정서적인 감동을 유발하는 흥미진진한 스토리텔링을 통해 대다수 국민들의 공감과 관심을 고취하고 애국·호국에 대한 메시지 전달력을 극대화할 수 있는 콘텐츠’로 정의하고자 한다. 본 연구는 그 같은 스토리텔링을 국민 참여를 통해 발굴·수집하는 방안도 함께 조사하고 논의함으로써, 보훈 문화의 대중성, 보편성을 제고하는 데에도 관심을 기울이고자 한다. 유익한 내용과 의미를 담은 보훈 역사·문화 콘텐츠를 개발·제작하여 문화적, 산업적, 교육적으로 활용하는 방안 및 세부 전략들을 보훈 정책 전문가, 실무자, 연구자들에 대한 1~3차 델파이 조사를 통해 수집·정리하고, 수집된 항목들 간의 유형화·범주화, 중요도와 우선 순위 분석(이상 1차 조사), 수렴도, 합의도, 내용 타당도(이상 2·3차 조사) 등을 분석·검증함으로써, 보훈 정책 발전 및 보훈 의식, 보훈 문화의 심화·확산에 도움이 될 사회·문화적 실천 방법, 제도적·비제도적 지원 방식 등을 다각적으로 분석·규명하고자 한다.

## 제 2 절 연구의 내용과 방법

이상과 같은 주제와 문제 의식 등을 토대로 본 연구에서 고찰·분석하고자 하는 주요 내용들을 정리해 보면, 다음과 같다.

1) 우선, 보훈 정책 관련 선행 연구들을 중심으로, 본 연구의 핵심 개념이자 주요 조사·측정 항목들인 보훈 정책, 문화 콘텐츠, 스토리텔링 등의 개념과 의미, 특성, 효과 등에 대한 이론적, 문헌적 고찰 작업을 수행한다. 그를 통해, 본 연구의 주제이자 목표인 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’의 의미를 도출하고, 그 특징과 기대 효과, 보훈 역사·문화 콘텐츠에 대한 중점 지원의 필요성, 당위성 등을 분석·논의한다.

2) 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발 및 활용을 위한 다양한 실천 방안과 전략들을 보훈 정책 분야의 전문가, 실무자, 연구자들에 대한 델파이 조사를 통해 수집·분석·도출한다. 이를 위해 본 연구의 핵심 방법론인 델파이 조사 기법의 의미와 절차, 장점과 효과, 단계별 진행 방식과 세부 분석 방법 등을 고찰·정리하고, 그에 따라 1~3차 전문가 델파이 조사를 수행한다.

3) 1~3차 전문가 델파이 조사를 통해 수집된 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용 방안에 관련된 자료들에 대한 질적·정성적 분석과 유형화·범주화(1차 조사), 세부 방안들에 대한 중요도와 우선 순위 분석(1~3차 조사), 수렴도, 합의도, 내용 타당도 분석(2, 3차 조사) 등을 통해, 보훈 역사·문화 콘텐츠를 개발·활용하는 과정에서 보다 중점을 두어야 할 핵심 전략과 실천 방안들에 대한 세부 지침을 구축한다.

4) 1~3차 델파이 조사를 통해 수집·분석·검증된 결과에 대한 종합적인 정리를 통해, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용과 관련된 정책적, 학술적 시사점을 도출하고, 그를 토대로 국가 보훈 정책의 중장기적, 미래 지향적 개선 방안을 제언한다.

5) 본 연구의 분석·검증 결과를 종합하여 연구 결론과 시사점, 한계



집, 향후 과제 등을 도출함으로써, 보훈 정책의 바람직한 발전 방향을 위한 유효한 이론적, 실무적 지침과 기초 참고 자료를 제공한다.

이상과 같은 연구를 수행하기 위해, 본 연구는 국내외 학위 논문, 학술 문헌, 연구 보고서, 정부 정책 자료 등을 폭넓게 열람·참조하는 동시에, 국내외 보훈 관련 웹사이트에서도 관련 정보를 수집하였다.

### 제 3 절 연구의 구성

본 연구는 총 5개의 장으로 구성된다.

제1장은 서론으로서, 제1절 : 연구의 필요성과 목적, 제2절 : 연구의 내용과 방법, 제3절 : 연구의 구성 등에 대해 설명한 부분이다.

제2장은 이론적 배경으로서, 본 연구를 구성하는 핵심 주제와 개념들에 대한 이론적, 문헌적 고찰 작업을 진행할 것이다. 세부적으로는 제1절 : 보훈 정책, 제2절 : 문화 콘텐츠, 제3절 : 스토리텔링, 제4절 : 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발과 활용 등으로 구성된다.

제3장은 연구 방법으로서, 본 연구의 수행 방법과 연구 설계, 연구 절차 등을 설명하는 부분이다. 세부적으로는 제1절 : 연구 방법과 설계, 제2절 : 측정 예비 지표, 제3절 : 자료 수집 방법, 제4절 : 자료 분석 방법 등으로 구성된다.

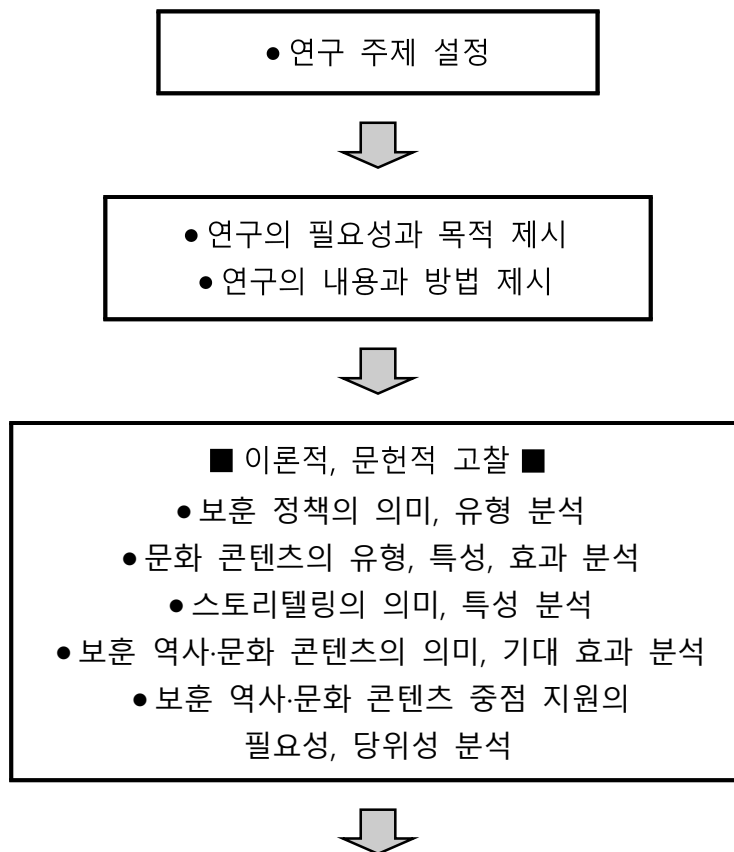
제4장은 연구 결과 및 분석으로서, 제3장의 연구 방법을 통해 구축된 방식으로 전문가 델파이 조사 자료를 수집한 후 분석·검정 및 통계 처리 작업을 수행하고자 한다. 제1절 : 1차 델파이 조사 결과 및 분석, 제2절 : 2차 델파이 조사 결과 및 분석, 제3절 : 3차 델파이 조사 결과 및 분석, 제4절 : 정책적 시사점 등으로 구성되며, 제4절에서 1~3차 델파이 조사의 최종 결과들을 종합적으로 해석·정리하고, 그를 토대로 보훈 정책

에 대한 시사점을 논의하고자 한다.

제5장은 결론으로서, 제1절 : 연구 결과 요약, 제2절 : 연구의 시사점, 제3절 : 연구의 한계 및 향후 과제 등으로 구성된다.

본 연구의 구성과 내용 체계를 일목요연하게 도식화하면 아래와 같다.

[그림 1] 연구의 구성



■ 연구 방법 설계 및 절차 ■

- 보훈 정책 전문가, 실무자들에 대한 델파이 조사
  - 1차 델파이 조사 : 비구조화, 개방형 조사
  - 2차, 3차 델파이 조사 : 폐쇄형 설문 조사  
(5점 리커트 척도 측정)



■ 자료 분석 방법 ■

- 1차 : 질적 분석을 통한 유형화, 범주화
- 2차 : 수렴도, 합의도, 내적 타당도 검증.  
정책 항목들의 중요도, 우선 순위 분석.
- 3차 : 수렴도, 합의도, 내적 타당도 검증.  
2차 조사 결과의 수정 및 보완.



- 측정 도구(설문지) 구성
  - 조사 표본 선정
- 실증(설문) 자료 수집



■ 연구 결과 분석 ■

- 1차 델파이 조사 결과 및 분석
- 2차 델파이 조사 결과 및 분석
- 3차 델파이 조사 결과 및 분석
- 정책적, 학술적 시사점 도출



- 연구 결과 요약
- 연구의 시사점과 한계점
- 향후 과제 제언

## 제 2 장 이론적 배경

제2장에서는 본 연구를 구성하고 이끌어 갈 핵심 개념과 주제 및 주요 측정·분석 항목들에 대한 이론적, 문헌적 고찰 작업을 수행하고자 한다. 이론적, 문헌적 고찰은 본 연구의 방법론을 심화하고, 연구 모형과 방법론 수립·설계의 학술적 토대를 구축하는 중요한 기초 작업이 된다. 이러한 목적 하에 제1절에서는 보훈 정책, 제2절에서는 문화 콘텐츠, 제3절에서는 스토리텔링, 제4절에서는 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발과 활용 등에 대해 각각 고찰해 보겠다. 제4절은 보훈 역사·문화 콘텐츠의 의미와 유형, 기대 효과, 중점 지원의 필요성 등을 중심으로 논의하고자 한다.

### 제 1 절 보훈 정책

#### 1. 보훈 정책의 의미와 목적

‘보훈(報勳)’은 값을 ‘보(報)’와 국가에 대한 공훈, 공적 등을 뜻하는 ‘훈(勳)’이 결합되어 만들어진 용어로서, ‘국가 보훈’의 줄임말이다. 엄밀한 의미에서 ‘보훈’과 ‘국가 보훈’은 다른 용어이지만, 오늘날에는 관습적으로 통용되며, 보훈 자체가 국가 정책적 의미를 강하게 지니고 있기 때문에, ‘보훈 정책’의 줄임말인 것처럼 사용되기도 한다(국가보훈처, 2011). ‘보훈’이 국가 정책 용어로 사용되기 시작한 것은 1984년에 「국가유공자 예우에 관한 법률」을 제정하면서 부터이다.

‘보훈’ 이전에는 ‘원호(援護)’라는 용어를 사용하였는데, ‘원

호’는 ‘다른 사람이나 집단을 도와서 보살핀다’는 물질 중심적 개념을 담고 있기 때문에, 국가와 민족의 영웅들을 마치 구호하는 듯한 인상을 준다는 사회 각계의 비판과 지적이 끊이지 않았다(박은영, 2016). 이에 이 용어를 폐기하고 공훈을 선양하고 보상해 준다는 의미를 담은 ‘보훈(報勳)’이라는 용어를 새롭게 만든 것이다(김중성, 2012). 보훈은 ‘국가와 민족에 큰 공훈을 세운 개인이나 단체를 기리고 보답한다’는 의미를 담고 있어서, 돕고 보살핀다는 의미의 원호와는 달리, 기념과 선양, 국가 차원의 보상·보답이라는 본질을 강조하고 있는데, 이 같은 용어 변화는 이후의 국가 정책의 방향성과 목표를 새롭게 정립하는 뜻 깊은 계기가 되었다(박중훈, 류현숙, 김윤희, 박정우, 2012).

관념적으로 ‘보훈’은 자신을 대신하여 희생함으로써 자신과 가족, 주변 사람들의安危를 지켜준 국가·사회의 영웅들에게 모두 함께 빛을 지고 있다는 공동체적 부채 의식을 표현한 것이다(박균열, 2010). 즉, 국가 공동체에 대한 충성심, 애국심, 자긍심에 근거하여 자발적으로 위험을 무릅쓰면서 헌신·봉사·희생한 사람들을 잊지 않고 오래도록 기억하면서 정당하게 존중·예우하고, 이를 통해 충성심과 애국심, 책임감과 명예심 등을 존중하는 국민 정신을 뿌리내림으로써, 국가 공동체의 영속적 발전을 도모하고자 하는 뚜렷한 목표 의식을 담고 있다(국가보훈처, 2011). 이런 의미에서 보훈 또는 국가 보훈은 ‘나라를 위해 희생·공헌한 국가유공자 및 유족들에게 국가가 그 공훈을 기리고 보답하기 위해 정신적, 물질적 예우 및 정책적, 제도적 지원을 제공하는 정책’으로 이해되며, 국가 유공자에 대한 선심성 시혜를 강조한 듯한 ‘원호’와는 달리, 유공자에 대한 보상과 예우를 국가와 국민들이 실천해야 할 도덕적, 당위적 의무로 규정한 점에서, 바람직한 국가관, 가치관을 반영한 용어라고 볼 수 있다(국가보훈처, 2016)

국가 보훈 정책은 ‘국가에 헌신한 자는 보상을 받는다’는 공동체적 공감대 확산을 통해 국가 공동체를 보다 안정적, 영속적으로 유지하기 위한 목적 하에 수행된다. 이에 대해, 유영옥(2005)은 ‘국가가 위기에 처했을 때 자신의 희생을 무릅쓰고 국가 위기 극복에 공헌한 이들을 정책적, 제도적으로 특별 대우함으로써, 국가를 위해서는 희생할 가치가 있다는 바람직한 신념을 국민들에게 심어주고, 국가에 헌신한 사람들의 의욕과 사기를 진작시키기 위한 정책’이라고 정의하였다. 정경환(2011)은 ‘대외적 외침과 대내적 혼란으로부터 국민들의 자유와 생명을 보호하고 국가의 존속과 발전에 큰 공적을 세운 이들을 국가적 차원에서 합당하게 지원하고 예우를 다하는 것’으로 정의하였다.

보훈의 일반적인 영문 표기는 ‘National Merit Reward’인데, 이는 ‘국가를 위해 공헌한 데 대한 보답’ 정도의 뜻을 담고 있는 것으로 해석된다(최용수, 1995). 그러나 보훈은 우리나라 고유의 정책 용어로서, 각종 선행 연구나 관련 보고서 등에 각국의 National Merit Reward 관련 정책들을 ‘보훈’으로 번역하고, 관련 임무를 수행하는 외국의 국가 기관들을 ‘보훈부’, ‘보훈청’ 등으로 번역하고 있지만, 엄밀한 의미에서 우리나라의 보훈 및 보훈 정책과 정확하게 일치하지는 않는다. 보훈이라는 용어 자체가 원호의 대안으로서, 우리나라의 역사적, 문화·사회적 배경을 충분히 고려한 위에서 오랜 토의와 보완 과정을 거쳐 창안된 것이며, 외국의 제도나 사회·문화 현상 관련 용어들을 수입·번역함으로써 정착된 용어가 아니기 때문이다(성시경 외, 2015). 우리나라의 보훈 정책과 마찬가지로 해외 각국의 National Merit Reward 관련 정책들도 대부분 각국의 역사적, 문화·사회적 배경에 따라 정책의 정의, 정책의 목표, 정책의 시행 범위, 정책의 주체(수행 기관)과 객체(대상), 정책 수단 등이 정해지기 때문에, 이러한 상이한 국가 보상 정책들을 포괄하는

공용어는 사실상 존재하지 않는다고 볼 수 있다(정일권, 2011).

일례로, 미국은 National Merit Reward 관련 업무를 ‘Department of Veterans Affairs’(제대 군인부로 번역될 수 있음)에서 담당하며, 그 주요 임무는 퇴역 군인 또는 참전 용사들과 그 가족을 위한 지원 업무(Patriots and Veterans Affairs)에 집중된다(이영자, 2014). 우리나라의 보훈 정책에 해당하는 독일의 ‘Veteranenpolitik’은 해당 정책의 근간이 된 ‘전쟁 희생자 지원법’(Gesetz ueber die Verorgung der Opfer des Krieges)의 목표와 내용을 토대로, ‘사회적 보상법’의 범주에서 전쟁, 병역, 민간 봉사 등으로 인한 희생, 폭력 범죄나 면역 손상 등으로 인한 피해 등을 포괄한 종합적인 지원 제도 및 복지 보상 정책을 의미한다(전신욱, 2011). 북한은 헌법 제75조에 ‘혁명투사·혁명렬사 가족·애국렬사 가족·인민군 후방가족·영예군인은 국가와 사회의 특별한 보호를 받는다.’고 명시하면서, 이에 관련된 정책을 ‘원호’로 규정하고 있다(윤황, 2003). 우리나라에서는 의미를 둘러싼 논란에 의해 폐기된 원호라는 용어를 북한에서는 여전히 사용하고 있음을 알 수 있다. 이처럼 세계 각국의 보훈 또는 National Merit Reward 관련 정책들은 관련 용어나 정책의 목표, 대상, 범위, 방법·수단 등이 모두 상이함을 알 수 있다.

우리나라의 경우 현재의 보훈 정책의 근간이 된 「국가유공자 예우에 관한 법률」(1984년) 제정은 1983년 북한에 의해 자행된 아웅산 테러 사건이 결정적인 계기가 되었다(윤황, 2011). 불의의 테러로 인해 현장에서 17명의 소중한 국가 인재들이 사망하였는데, 당시의 원호 정책 및 국가 보상법 체계로는 이들에 대한 사후 보상과 명예 선양 조치가 매우 제한적이었다고 한다. 이에 정부는 국가 유공자에 대한 시혜성 물질 보상뿐 아니라, 그 희생과 헌신을 기리고 명예를 높이 선양할 수 있는 보다 적극적, 진보적인 정책 방안을 강구하게 되었고, 그런 속에서 원호의 대안



이 되는 새로운 개념의 용어이자 정책으로서 보훈 및 보훈 정책을 도출하게 된 것이다(김종성, 2012).

이상과 같은 용어의 변천과 그를 둘러싼 사회적 토의·합의 과정, 관련 법률의 제정 및 발전 과정 등을 고려해 본다면, 우리나라의 보훈 또는 보훈 정책은 국가적 위기나 재난 시에 자신의 안위를 돌보지 않고 국가와 민족을 위해 희생·헌신한 국가 유공자·유족들에게 정부와 국가 공동체가 헌상하는 정신적, 물질적, 제도적 예우, 포상, 송덕(頌德) 등을 포괄하는 개념임을 알 수 있다. 즉, 국가가 권위적, 지배적 입장에서 유공자들에게 물질적 수혜를 ‘하사’하는 것이 아니라(과거의 원호는 이런 개념이었다), 국가·사회 공동체가 유공자들에 대한 공동체적 부채 의식과 경외심을 토대로 그들의 노고와 공훈, 희생을 기념하고 되새기면서 합당한 사회적, 제도적 예우를 ‘헌상’하는 것으로 파악해야 할 것이다. 본 연구의 목표인 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용 방안을 전문가 델파이 조사를 통해 수집·분석하는 과정에서는 우리나라 보훈 정책의 이 같은 고유한 의미와 목적을 분명히 인지하면서, 그 뜻을 최대한 살릴 수 있는 방향으로 연구를 진행해야 할 것으로 생각된다.

## 2. 보훈 정책의 구성 요소

정책(Policy)은 ‘국가나 사회가 국내외의 다양한 문제들을 바람직한 상태로 해결하기 위해 고안하고 실천하는 현실적·잠재적 사업 계획 또는 국가적·사회적 행위’로 규정된다(정정길 외, 2003). 이를 보훈 분야에 적용해 보면, ‘보훈 정책’은 ‘보훈 대상인 국가 유공자·유족들의 문제를 바람직한 상태로 해결하기 위해 고안·모색되고 실행되는 현실적·잠재적 사업 계획 또는 국가적·사회적 행위’로 정리할 수 있다.

아울러, 법률적인 의미의 보훈 정책은 1984년 제정된 「국가유공자 예우에 관한 법률」에 의거하여 집행되는 국가 유공자·유족들에 대한 보상과 공훈 선양, 제도적 예우 등으로 해석된다(국가보훈처, 2014b).

그 간에 정책학 분야에서는 국가 정책의 구성 요소들과 관련하여 다양한 논의가 진행되어 왔다. 이성우(2013)는 국가 정책 구성 요소에 대해 정책 목표, 정책 수단, 정책 주체, 정책 객체의 4종 요소를 제시하였고, 정정길 외(2012)는 정책 목표, 정책 수단, 정책 수행 기관, 정책 대상의 4종 요소를 거론하였다. 정책 객체와 정책 대상은 동의어라고 볼 수 있기 때문에, 위의 두 연구는 공통적으로 정책 목표, 정책 수단, 정책 주체(또는 수행 기관), 정책 대상(또는 객체) 등을 국가 정책의 4대 필수 요소로 파악하고 있음을 알 수 있다. 이들을 참고하여, 본 연구는 보훈 정책의 구성 요소를 ‘보훈 정책 목표’, ‘보훈 정책 수단’, ‘보훈 정책 수행 기관(또는 보훈 정책 주체)’, ‘보훈 대상’의 4종 요소로 규정하고자 한다. 이들 4종 요소의 의미와 내용에 대해 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

## 1) 보훈 정책 목표

대부분의 국가들은 보훈 정책의 목표를 ‘국가 수호 또는 국가를 위해 헌신한 참전 군인과 그 가족들의 생활 보장 및 보호를 통한 예우, 명예 선양, 애국심 고취’ 등으로 규정하고 있으며(이서행, 2003), 패전국인 독일과 일본은 참전 군인과 함께, 일반 국민들 중 전쟁으로 인한 피해자를 구제하는 것을 목표로 하고 있다(윤재왕, 2005; 박환무, 2006). 우리나라는 보훈 정책의 목표에 대해 다음과 같이 규정하고 있다(국가보훈처, 2011). 첫째, 국가 유공자들과 가족 또는 유가족들이 국가에 대한 헌신과

희생에 대해 적절한 예우, 보상, 지원을 받아 안정되고 명예로운 생활을 영위할 수 있도록 보장한다. 둘째, 국가 유공자·가족·유가족들에 대한 국가의 정책적 지원을 수행하는 과정에서 국민적·사회적 지지를 확보한다. 셋째, 국가 유공자들에 대한 국민들의 존경심을 조국에 대한 애국심, 충성심, 헌신에의 의지 등으로 승화시켜 올바른 국가 공동체 의식을 함양한다. 아울러 국가 유공자에 대해 국가보훈처는 ‘독립, 호국, 민주화 등에서 공훈을 세웠거나, 대대적 재난·위기 시 국가와 사회 전체를 위해 헌신·희생·공헌한 자’로 보다 폭넓게 규정하고 있는데(국가보훈처, 2014b), 이런 의미에서 우리나라의 보훈 정책이 보다 포괄적인 동시에, 국가 윤리적 측면을 강조하고 있음을 알 수 있다(이서행, 2010).

## 2) 보훈 정책 수행 기관

우리나라의 보훈 정책을 계획하고 집행하는 정책 주체는 국가보훈처(Ministry of Patriots & Veterans Affairs)이다(김태열, 2013). 국가보훈처는 국무 총리실 예하의 비독립형 단독 기관으로서, 독립 운동가, 호국·순국 열사, 민주화 유공자 및 그들의 가족·유가족들에 대한 정신적, 물질적, 제도적 예우와 보상, 선양 등에 관련된 폭넓은 정책 업무들을 수행하고 있다.

## 3) 보훈 정책 대상

보훈 정책은 대상자들을 중심으로 계획·수립·집행되기 때문에, 보훈 정책 대상은 보훈 정책의 목표와 특징, 시기별 변천을 파악할 수 있는 핵심 요소가 된다(오진영, 2008). 보훈 정책 대상은 각 나라의 역사적,

정치적, 사회적 상황, 국민 정서, 사회 여론 등 다양한 요인들에 의해 결정되고 변화되어 왔다. 해외 주요국의 보훈 정책 대상들을 살펴 보면, [표 1]과 같이 참전 군인과 유족들을 주요 대상으로 하고 있으며(이영자, 2014), 독일과 일본은 제2차 세계대전으로 인해 피해를 입은 민간인을 포함하고 있다(최상권, 2011).

[표 1] 해외 주요국들의 보훈 정책 대상

국가	참전 군인	참전 군인 유족	전쟁 피해 민간인	제대 군인 (비참전)	기타
미국	○	○	×	○	×
캐나다	○	○	×	○	×
호주	○	○	×	○	×
프랑스	○	○	×	○	대외 국민
독일	○	○	○	○	민간인, 동독인
일본	○	○	△	○	억류 송환자
중국	○	○	×	○	×
대한민국	○	○	×	○	다양한 유공자

\* ○ : 해당, △ : 부분 해당, × : 해당 사항 없음.

\*출처 : 국가보훈처(2011).

해외 주요국들의 보훈 정책 대상이 참전 군인, 전쟁 피해자 중심인데 비해, 우리나라는 [표 2]에 나타난 것처럼, 보훈 정책 대상이 매우 다양함을 알 수 있다. 이는 우리나라가 독립 운동, 6·25 전쟁, 4·19 혁명, 월남전, 5·18 민주화 운동 등 다사다난하고 역동적인 역사를 통해 국가와 민족의 존망이 위협되는 국난 상황을 빈번하게 경험하였고, 그 과정에서 많은 유공자들과 애국자들의 희생과 헌신이 국난 극복에 큰 원

동력이 되면서, 국가 유공자들에 대한 정신적, 제도적 지원과 보상, 예우가 필요하다는 공감대가 민·관 양측에서 강하게 형성된 덕분이라고 생각된다.

[표 2] 대한민국의 보훈 정책 대상

사업명	주요 대상
독립 유공자	일제의 국권 침탈에 항거·희생한 순국 선열·애국지사
국가 유공자	전몰 군경, 전상 군경, 순직 군경, 공상 군경, 무공 수훈자, 보국 수훈자
참전 유공자	6·25 참전 재일 학도 의용 군인, 4·19 혁명 관련 사망자·부상자·공로자, 순직 공무원, 공상 공무원, 국가 사회 발전 특별 공로 순직자·상이자 및 공로자, 전투 종사 군무원, 개별 법령에 의거 등록된 국가 유공자, 6·18자유 상이자, 국가 유공자에 준하는 군경
보훈 보상 대상자	재해 사망 군경, 재해 부상 군경, 재해 사망공 무원, 재해 부상 공무원
참전 유공자	6·25 전쟁 참전자, 월남전 참전자
5·18 민주 유공자	5·18 민주화 운동 사망자, 행불자, 부상자, 상이자
고엽제 피해자	고엽제 후유증 피해자 본인, 2세 환자, 유족
특수 임무 유공자	특수 임무 사망자, 행불자, 부상자, 공로자
제대 군인	장기 복무 제대 군인, 중기 복무 제대 군인

\* 출처 : 국가보훈처 보훈 연감(1981-2015).

그 중에서도 일제 강점기를 극복하기 위해 헌신한 독립 열사들과 민주화를 위해 헌신한 투사들을 흠모하고 기리는 국민 정서와 여론이 대단히 강하다고 볼 수 있는데, 이런 사회적 분위기가 보훈의 정신적, 정서적 의미(물질적 구호에 치우치는 원호와는 대조되는 의미)를 심화하고 보훈 정책의 범위를 확대하는 데 적지 않은 영향을 미쳤다고 생각된다.

이런 의미에서 본 연구는 최근에 부각되기 시작한 보훈 문화 콘텐츠에 역사성, 시대성을 접목하여 더욱 강조한 새로운 개념의 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’를 개발·활용하는 방안을 델파이 조사를 통해 수집·분석하고자 한다.

#### 4) 보훈 정책 수단

정책 수단(policy instruments) 또는 정책 도구(policy tools)는 정책의 목표를 정책 대상자들에게 효과적, 체계적으로 전달하는 사회적 자원, 기법, 기술 등을 지칭하며, 정책의 가장 실질적, 현실적인 부분이자 정책의 성패를 좌우하는 핵심적 요소라고 할 수 있다(Hood, Margetts, 2007). 공공 부문의 정책 수단은 연금, 사업비 지출 혹은 규제 등과 같은 직접적 정책 수단과 위탁 계약, 정부 보험, 조세 지출, 공공 정보 제공 등과 같은 간접적 정책 수단으로 구분되는데, 최근에는 직접적 수단보다는 간접적 수단이 보다 중시·선호되는 추세이다(김권식, 2013).

이러한 추세를 반영하여, 보훈 정책도 과거의 직접적 수단 중심으로 부터 벗어나 간접적 수단의 비중을 점차 늘려가는 방향으로 이행하고 있다. 즉, 국가 유공자 또는 가족·유가족들에게 연금 등의 물질적, 금전적 보상을 하는 직접적, 전통적인 방식의 비중을 줄이는 대신, 의료 지원, 사회 적응 지원, 추모·기념 사업, 공훈 선양을 위한 행사나 지자체 프로그램 등 간접적인 수단의 비중을 늘려가고 있다(국가보훈처, 2014c). 우리나라의 경우, 보훈 대상자의 다양한 유형에 상응하게 다양한 정책 수단을 운영하고 있고, 시대적·사회적 변화에 맞는 새로운 정책 수단을 계속 개발하고 있다(김용환, 2017). 최근에는 보훈 대상자들의 생활 안정과 삶의 질 향상을 위한 각종 직접·간접 지원 활동, 다양한 공훈 선양

활동이나 관련 프로그램 개발은 물론, 나라 사랑 교육, 보훈 콘텐츠 제작·보급 등 보훈 정책의 대중적 인지도를 높임으로써, 애국·호국 정신을 사회적으로 심화·확산시킬 수 있는 다원적·포괄적인 보훈 정책 수단에 대해 지속적으로 연구·개발하고 있다.

보훈 관련 예산 편성을 통해 보훈 유공자들에게 경제적, 물질적 혜택을 제공하는 직접 지원 방식 또는 직접 정책 수단은 세금을 지속적으로 투입해야 하는 소모성 정책인 데다, 국민들의 보훈에 대한 관심과 대중적 인지도 등을 높이기에는 역부족이기 때문에, 최근에는 간접 지원 방식 또는 간접 정책 수단이 활성화되고 있는 것이다. 보훈에 대한 국민과 사회의 일반적인 관심과 인지도, 보편적인 이해와 공감을 유도하는 동시에, 소모적인 세금 투입에 그치지 않고 보훈 정책 자체 내에서 수익을 창출하면서, 바람직한 ‘보훈 문화’와 나라 사랑 정신을 널리 확산시키기 위해서는 다양하고도 참신한 간접 정책 수단들이 보다 많이, 지속적으로 개발될 필요가 있다. 간접 정책 수단 중에서도 특히 주목할 만한 유용한 수단이 ‘보훈 문화 콘텐츠’ 또는 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’의 개발·활용이라고 생각된다. 이에 본 연구는 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’의 개발·활용 방안 및 그를 통한 간접 정책 수단의 활성화, 더 나아가 보훈 정책의 질적 개선·향상 방안을 모색·논의하고자 한다.

## 제 2 절 문화 콘텐츠

### 1. 문화 콘텐츠의 의미와 유형

본 연구의 주제인 보훈 역사·문화 콘텐츠 또는 보다 일반적인 의미의 보훈 문화 콘텐츠는 보훈에 관련된 역사적·문화적 내용과 보훈 정신

을 담은 문화 콘텐츠를 지칭한다. 따라서 보훈 역사·문화 콘텐츠에 대한 이해를 심화하기 위해서는 핵심 구성 요소인 문화 콘텐츠에 대해 살펴볼 필요가 있다. 문화 콘텐츠는 현재 사회적·대중적으로 널리 알려진 매우 익숙한 용어이지만, 아직도 관련 학계, 산업계, 정책 입안자들 간에 공인된 명확한 정의가 없는 모호하고 실체가 불분명한 개념이다(태지호, 2016). 현재 문화 콘텐츠는 세부 분야와 대상, 연구자나 업계 종사자들의 시각과 관점에 따라 다양한 정의가 혼용되고 있다.

구체적으로 살펴보면, 박상천(2007)은 문화 콘텐츠에 대해 ‘다양한 매체를 통해 구현되어 사람들에게 지적, 정서적 만족을 주는 창의적 가공물’이라고 정의하였고, 임대근(2014)은 ‘인간 삶의 질적 가치 제고를 목표로 문화적 전통과 현상을 특정 매개체를 통해 현대화하는 일련의 행위’라고 규정하였다. 김평수(2014)는 문화 콘텐츠에 대해 ‘문화적 요소를 지닌 내용물이 미디어에 담긴 것’이라고 설명하였으며, 류은영(2009)은 ‘대중 소비문화의 산물로서, 대중의 유희적 소비 욕구에 맞춰 문화 혹은 문화 원형을 원천 소스로 하여 기획·생산된 창의적 내용물, 특히 다양한 미디어에 담긴 문화적 내용물’이라고 규정하였다.

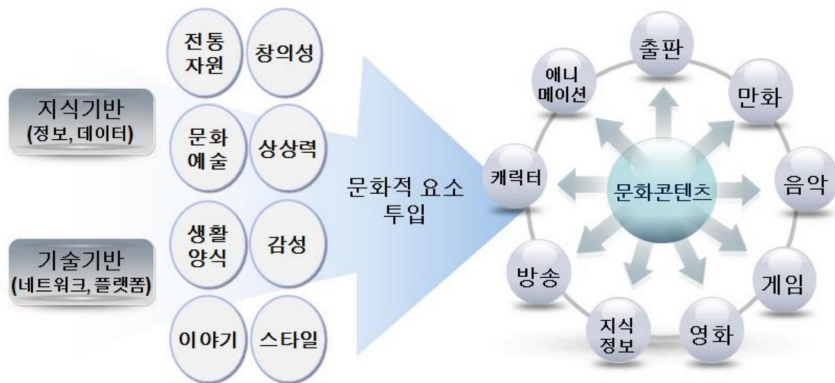
문화에 대한 세부적 이해가 조금씩 다르긴 하지만, 위의 정의들의 공통점은 ‘매체’(Media)를 강조한다는 점이다. 이 매체는 문화 콘텐츠라는 개념이 이슈화되기 시작한 시점부터 온라인 또는 디지털 매체로 인식되는 경향이 강하였다(장윤선, 2017). 즉, 온라인 영역에서 사람들이 지적·정서적·문화적으로 향유하는 모든 종류의 문화적·예술적 자산들을 디지털 매체에 담은 것으로 인식되었다(강연심, 2017). 그러나 최근에는 온라인·디지털 매체만이 아니라, 오프라인 또는 아날로그 매체도 문화 콘텐츠에 포함되어야 한다는 주장들이 제기되면서 문화 콘텐츠에 대한 인식 범위가 날로 확장되고 있다(김평수, 2014). 문화 콘텐츠의 주제나



내용적인 측면에서도 역사 문화 콘텐츠, 음식 문화 콘텐츠, 관광 문화 콘텐츠, 민족 문화 콘텐츠, 전통 문화 콘텐츠, 복고 문화 콘텐츠, 스포츠 문화 콘텐츠 등 다방면으로 범위와 영역이 확장되고 있다(유영초, 2019).

문화 콘텐츠는 출판물, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송(공중파 방송 및 온라인 개인 방송 등), 광고, 캐릭터, 지식 정보 등 매우 다양한 유형 또는 장르로 세분되고, 문자, 음성, 데이터, 이미지, 동영상 등 각종 포맷으로 구현되며, 인터넷, 모바일, 방송, DVD, 비디오 등 다양한 매체를 통해 대중들에게 전달된다. 이상과 같이 복합적, 포괄적 의미를 지니는 문화 콘텐츠의 개념을 도식화하면 아래와 같다.

[그림 2] 문화 콘텐츠의 개념\*



\*김평수, 윤홍근, 장규수(2016)를 참고하여 본 연구가 재구성.

이 같은 포괄적, 종합적 의미를 지니는 문화 콘텐츠는 출판물, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션 등 세부 유형(또는 장르)별로 다양한 특성들을 보여주는데, 이를 표로 정리해 보면 다음과 같다.

[표 3] 문화 콘텐츠의 세부 유형과 주요 특성\*

콘텐츠 유형	주요 특성
출판물	①목적 지향성, ②지식의 지속성, ③정보 미디어로서의 성격, ④높은 지적 능력 요구, ⑤메시지의 심층성, ⑥메시지의 선택성, ⑦다양성, ⑧개인 미디어로서의 성격
만화	①광범위한 독자층, ②오락성, ③소통의 용이성, ④접근의 용이성, ⑤집중과 몰입
음악	①감정 표현, ②미적 즐거움, ③오락성, ④커뮤니케이션, ⑤상징적 표현, ⑥신체적 반응, ⑦사회적 규범, ⑧사회 기관과 종교 의식의 확산, ⑨사회와 문화의 연속성 기여, ⑩사회 통합 기여, ⑪경험재적 특성, ⑫준 공공재적 특성
게임	①쾌락성, ②교시성, ③상호 작용, ④집중과 몰입, ⑤사용 지속성, ⑥가상 체험
영화	①광범위한 관객층, ②정보 전달력, ③상업성, ④오락성, ⑤교훈성, ⑥대중성
애니메이션	①서사 구조, ②오락성, ③정서적 동조, ④단순화와 과장, ⑤다양한 표현, ⑥연출의 용이성
방송	①공익성, ②공공성, ③동시성, ④시간성, ⑤호소력, ⑥일상성, ⑦동조성, ⑧일회성, ⑨현실 도피성, ⑩대리 만족, ⑪관찰 학습, ⑫신뢰성
광고	①커뮤니케이션 기능, ②마케팅 기능, ③사회적 기능, ④경제적 기능, ⑤문화적 기능
캐릭터	①시각적 형태, ②상징성, ③융통성, ④변형가능성, ⑤확장성, ⑥보편성, ⑦상품화, ⑧고객 흡인, ⑨홍보
지식 정보	①시한성, ②비이전성, ③축적 효과성, ④신용 가치성, ⑤무한 가치성, ⑥무형성, ⑦보편 다재성, ⑧매체 의존성, ⑨표현 다양성, ⑩매체 전환성

\*관련 선행 연구들을 토대로 본 연구가 재구성.

## 2. 문화 콘텐츠 산업

지금까지 문화 콘텐츠의 의미와 세부 유형(장르), 유형별 특징 등에 대해 살펴보았다. 이러한 문화 콘텐츠는 문화 콘텐츠 산업과 불가분의 관계를 형성하는데, 문화 콘텐츠 산업은 문화 콘텐츠의 기획, 제작, 유통 등에 관련된 산업을 지칭한다(홍진영, 2012). 문화 콘텐츠의 의미와 내용이 다양 풍부하고 포괄적인 만큼, 문화 콘텐츠 산업의 내용과 영역도 풍부하고 포괄적이며, 따라서 관점이나 분류 기준에 따라 각각 다르게 정의될 수 있다. 2012년에 개정된 (문화) 콘텐츠 산업 특수 분류에서는, 국내의 문화 콘텐츠 산업을 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 광고, 방송, 캐릭터, 지식 정보, 콘텐츠 솔루션, 공연 산업 등 12개의 세부 영역으로 분류하였다(한국콘텐츠진흥원, 2012). 이에 대해 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

문화산업진흥기본법(국가법령정보센터, 2017)에 따르면, 문화 산업이란 문화 상품의 기획·개발·제작·생산·유통·전파·소비 등에 관련된 제반 산업을 지칭하며, 세부적으로 ①영화·비디오물과 관련된 산업, ②음악·게임과 관련된 산업, ③출판·인쇄·정기 간행물과 관련된 산업, ④방송 영상물과 관련된 산업, ⑤문화재와 관련된 산업, ⑥만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일 문화 콘텐츠·디자인(산업 디자인은 제외)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업, ⑦디지털 문화 콘텐츠, 사용자 제작 문화 콘텐츠, 멀티 미디어 문화 콘텐츠 등의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등에 관련된 산업, ⑧대중문화 예술 산업, ⑨전통적인 소재와 기법을 활용한 상품의 생산과 유통에 관련 산업(즉, 의상, 조형물, 장식용품, 소품·생활용품 등과 관련된 산업), ⑩문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·전본 시장 및 축제

등과 관련된 산업, ⑪이상에 해당하는 각 문화 산업 중 둘 이상이 혼합된 산업 등으로 대단히 폭넓게 규정되어 있다. 문화 콘텐츠 산업은 이상과 같은 포괄적 의미를 지닌 문화 산업의 특수 영역으로서, 문화 상품을 콘텐츠적 요소로 구성·개발하여 제작·생산·유통·전파하는 산업이라고 할 수 있다(조영관, 2010). 콘텐츠란 다양한 문화·예술적 요소들이 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지·동영상 및 이들의 복합체로 체화되고 재구성된 자료 또는 정보들을 지칭하므로, 문화 콘텐츠 산업은 이 같은 문화·예술적 요소가 체화된 콘텐츠를 기반으로 한 특수한 문화 산업이라고 규정할 수 있다(김규찬, 2012).

이상과 같은 의미와 내용, 범위를 지닌 문화 콘텐츠 산업은 창조력과 상상력에 기반하여 무형의 재화를 생산하는 서비스 산업이기 때문에, 일반 제조업과는 구별되는 특징들을 지니고 있다. 이들에 대해 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 문화 콘텐츠 산업은 OSMU(One-Source Multi-Use)의 특성을 지닌다. 하나의 콘텐츠가 개발·제작되면 이와 관련된 다양한 파생 상품들이 창출·재창출·반복 창출되기 때문에, 수익 모델을 다원화시킬 수 있다(박태상, 2012). 이는 문화 콘텐츠 산업이 고부가 가치를 창출하는 고속 성장 산업이자 미래의 블루칩 산업으로 각광 받는 원동력이라고 할 수 있다. OSMU의 대표적인 사례로는 전세계 문화계를 강타한 ‘해리 포터 시리즈’를 들 수 있다. 소설 『해리포터 시리즈』를 원-소스(One-Source)로 하여 영화, 게임, 애니메이션, 뮤지컬, 음반, 캐릭터 등 다양한 응용물들(Multi-Use)이 복합적으로 창출되면서, 1997~2006년 동안 해리포터 관련 OSMU 콘텐츠들은 전세계적으로 308조원의 어마어마한 매출액을 기록하였다(김평수, 윤홍근, 장규수, 2016). 최근에는 OSMU를 넘어서 MSMU(Multi-Source Multi-Use), 즉 기획·제작 단계부터 다양한 문화 콘

텐츠들을 한꺼번에 개발·생산하고 이들을 다양한 분야에서 융복합적으로 활용함으로써, 단기간에 최대 이익을 거두는 보다 심화·확대된 운용 전략도 나타나고 있다(김상욱, 2017).

둘째, 전형적인 고위험-고수익(high risk, high return) 산업이다. 특히, 콘텐츠 제작비가 보다 많이 소요되는 영화, 뮤지컬, 애니메이션 등과 같은 공연 영상 콘텐츠 산업은 고위험-고수익의 특징이 더욱 두드러진다. 즉, 흥행에 성공하면 높은 투자 수익을 거둘 수 있지만, 흥행에 실패하면 투자 원금 회수마저도 어렵게 된다(이명천, 김요한, 2006). 문화 콘텐츠 상품은 일반적인 재화와 비교하여 표준화가 어렵기 때문에, 수요 및 시장 성공 여부가 매우 불확실하며, 따라서 공급자나 생산자는 매우 높은 불확실성과 위험성 속에서 제작·개발·보급을 진행할 수밖에 없다(오진화, 2014). 문화 콘텐츠 산업과 관련된 다양한 리스크 중에서 가장 중요한 것은 투자 리스크와 흥행 리스크이다. 대부분의 문화 콘텐츠는 총비용 중에서 제작비 등 초기 투자 비용이 차지하는 비중이 매우 높으며, 흥행에 실패할 경우 이 투자 비용은 매몰 비용이 된다(김홍도, 2009). 반대로 흥행에 성공할 경우, 한계 비용은 거의 제로에 가깝게 고정되는 반면, 한계 수입은 비약적으로 증가하여 대규모의 수익을 얻을 수 있다(이명천, 임요한, 2006). 즉, 문화 콘텐츠는 흥행에 성공하여 손익 분기점에 도달하게 되면 이후의 수익률은 대단히 높지만, 흥행 성공률 자체가 낮아 손익 분기점까지 도달하는 경우가 드물기 때문에, 대표적인 고위험-고수익 산업으로 분류되는 것이다.

셋째, 문화 콘텐츠는 경험재(experience goods), 즉 소비자들의 감각 경험(시청, 관람, 청취, 열람 등) 및 감정적, 정서적, 인지적 평가에 의존하는 상품이기 때문에, 관객, 시청자 또는 유저들의 입소문이 소비와 흥행에 결정적인 영향을 미치는 특성을 뚜렷하게 보여준다(박태상, 2012).

관객들 사이에서 특정 영화의 오락성 또는 작품성에 대한 긍정적인 평가가 빠르게 구전되면, 이후 관객 수가 기하 급수적으로 증가하면서 흥행에 성공하는 것은 이 같은 경험재적 특성에 기인한 현상이다.

이와 같은 경험재 상품으로서의 불확실성을 줄이기 위해, 최근에는 콘텐츠의 일부를 미리 경험하게 하는 체험 마케팅, 대중적 인지도가 높은 스타 배우나 스타 감독을 고용하는 스타 마케팅을 적극 활용하는 사례가 늘어나고 있다. 이 과정에서 투자비와 제작비의 대부분이 스타 배우, 감독 섭외 및 홍보, 광고 등의 마케팅 비용에 투입됨에 따라, 콘텐츠의 내용 개발에 투입되는 순수 제작비의 비율이 그 만큼 낮아지면서 콘텐츠의 내용적, 질적 하락을 초래하는 문제점이 나타나기도 한다(김국진 외, 2011).

넷째, 문화 콘텐츠 산업은 다른 산업과의 연관 효과가 큰 산업이다. 앞에서 언급한 것처럼, OSMU 효과를 통해 문화 콘텐츠 산업의 세부 영역 내에서도 상호 연관 효과가 발생하지만, 관광업, 제조업, 음식 산업 등 기타 산업 분야에도 다양 풍부한 산업 연관 효과를 가져올 수 있다. MBC 드라마 <주몽>의 경우, 드라마의 인기에 힘입어 주몽 촬영 세트장을 방문한 관광객이 65만명이었고, 이 과정에서 발생한 관광 수익이 210억 원, 광고료가 345억원이었다고 한다(최인호, 2007). 또한 복분자술이나 남성화장품 등 각종 상품에 '주몽'이라는 브랜드를 접목하여 3억 원 이상의 매출을 올렸다고 전해진다(김영순 등, 2011). 이처럼 문화 콘텐츠 산업은 다른 산업 분야와의 긴밀한 연계를 통해, 보다 큰 수익성을 창출할 뿐 아니라, 성공한 문화 콘텐츠를 통해 우리 문화에 대한 국제적인 관심과 호감도, 선호도를 증진시켜 한류 문화 확산 및 국가 이미지 상승에 기여하며, 아울러 팬시, 의류, 가전 제품 등 한국 상품의 수출 증대 및 관광객 증가 효과까지 파생시키게 된다(고정민, 2005).

지금까지 문화 콘텐츠와 불가분의 연관성을 지닌 문화 콘텐츠 산업의 의미와 특성, 효과 등에 대해 살펴보았는데, ①높은 수익성과 대중적 인지도, 문화적 영향력 등을 창출할 수 있는 OSMU로서의 특성, ②대대적인 파급력과 구전 마케팅 효과를 유발하는 경험재적 특성, ③다른 산업 분야와의 풍부한 연계 효과 등은 보훈 정책의 대중적 인지도와 문화·사회적 영향력을 제고하기 위해 중요하게 참고할 만한 전략적 특성이자 강점이라고 생각된다. 보훈 정책은 수익성에 중점을 둔 공공 산업의 개념은 물론 아니지만, 본연의 공공적·공익적·교육적 효과에다 수익성, 대중적 인지도, 문화·사회적 영향력 등을 접목시켜 실용적, 산업적 효과까지 창출할 수 있다면, 보훈 정책의 합리적, 효율적 운영 및 국민적 지지 확보에 더욱 유리하고 의미 있는 일이 될 것이다.

최근에는 국가에서 시행하는 각종 공공 정책에도 경영적 마인드나 마케팅 전략 등을 도입하여 대중들의 니즈(Needs)에 보다 긴밀하게 부응하려는 시도가 늘어나고 있는데, 보훈 정책에서도 역시 이 같은 실용적, 비즈니스적 방법론을 적극적으로 도입·활용할 필요성이 있다고 생각된다. 이런 맥락을 고려하면서, 본 연구는 보훈 역사·문화 콘텐츠를 개발·활용하는 방안을 조사·분석하고자 하며, 그를 위해 문화 콘텐츠 및 문화 콘텐츠 산업의 의미와 특성에 대해서도 고찰함으로써, 보다 효율적, 합리적인 보훈 정책 운영을 위한 시사점을 얻고자 하였다.

## 제 3 절 스토리텔링

### 1. 스토리텔링의 의미와 특성

참신한 내용과 주제를 담은 보훈 역사·문화 콘텐츠를 기획·개발하

여 산업적·대중적 활용을 극대화하기 위해서는, 유익하고 교훈적이며 흥미로운 스토리텔링을 갖추는 것이 필수적이다. 이런 의미에서 스토리텔링에 대해서도 고찰해 보겠다.

스토리텔링(Storytelling)은 문화 콘텐츠는 물론, 모든 문화 상품에 공통적으로 포함되는 필수 요소로서, 그 사전적 의미는 ‘텍스트나 이미지 등 각종 매체를 통해 이야기(Story)를 만들어 전달하는 것’을 지칭한다(이재용, 2018). 다른 사람들에게 다양한 이야기를 전달해 주는 행위인 스토리텔링은 인류 문화가 시작된 이래, 인간들이 주변 사람들과 유의미한 정보, 지식, 지혜, 가치 등을 공유하고 교환하면서 상호 간의 이해를 돕고, 정서적, 심리적으로 보다 깊게 교류·공감하기 위한 핵심 수단으로 요긴하게 활용되어 왔다(강상대, 2007). 커뮤니케이션 기술과 매체가 갈수록 첨단화되고 다양화·다원화되는 현대 사회에서는 스토리텔링의 활용 범위가 더욱 확대되면서, 그 기법이나 내용도 갈수록 전문화·심화되고 있다(Malita, Martin, 2010).

최근에는 문화, 예술 영역은 물론, 비즈니스·마케팅 분야, 사회 공공을 위한 홍보나 캠페인, PR(Public Relations) 전략 등의 영역에서도 스토리텔링 기법이 빈번하게 활용되고 있으며, 교육 현장에서도 과목별로 흥미로운 스토리텔링을 종종 활용하고 있다(서성은, 2015). 현대는 ‘스토리텔링의 시대’라고 해도 과언이 아닐 정도로, 정치, 경제, 사회, 문화, 예술의 다양한 하위 영역에서 스토리텔링이 요긴하게 활용되고 있는데(Ahn, 2010), 이는 강력한 몰입과 공감 유발 능력, 정보 전달 특성 등을 두루 겸비한 ‘이야기’의 장점과 가치 때문이다(김민주, 2003). 상당히 복잡하고 어려운 지식도 스토리텔링 방식으로 진행되면 훨씬 쉽게 이해할 수 있기 때문에(James, Minnis, 2004), 스토리텔링은 대단히 효과적인 지식 전달 방법으로서 모든 영역에서 두루 활용될 수 있다(김동혁, 김은



정, 2017).

과거에는 스토리텔링이 ‘구연(口演)’, ‘구전(口傳)’ 등의 의미로 많이 사용되었는데, 이는 이야기를 전달하는 방법에 초점을 맞춰 청중들의 바로 앞에서 감정을 살리면서 생동감 있게 이야기를 들려주는 행위를 의미하였다(양선문, 2015). 그러나 현대의 스토리텔링은 이야기의 전달 형식이나 행위보다는 스토리텔링의 콘텐츠적 의미와 효율성, 현장성, 상호 작용성 등에 보다 초점을 맞춰 스토리텔링의 본질과 구조를 이해하는데 초점을 맞추고 있다(최혜실, 2007). 이러한 현대적 의미를 고려하면서, 스토리텔링에 대해 설명한 주요 선행 연구들의 내용을 살펴보면, 다음과 같다.

우선, 서윤정(2014)에 의하면, 스토리텔링은 특정 사건이나 사물에 대한 물리적인 속성이나 사실에 대한 직접적, 기계적인 보도가 아니라, 사물이나 인물이 지닌 본질이나 의미, 가치 등을 효과적으로 구성하여 전달하는 것을 뜻한다. 사물이나 인물의 본질, 의미 등을 전달하는 과정에서 이를 흥미로운 이야기로 재구성하는 창조적 활동이 수반되므로, 스토리텔링은 문화의 가공, 재생산, 전달 과정에도 효과적으로 기여하게 된다(양정임, 2013).

김의숙, 이창식(2005)에 의하면, 스토리텔링은 ‘이야기’(story)와 ‘말하기’(telling)의 합성어로서, 여기서의 이야기는 플롯 구조를 지닌 모든 서사적 장르를 포괄한다고 한다. 즉, 민담, 설화, 전설, 동화, 소설, 수필 등 언어로 된 서사뿐 아니라, 영화, TV 드라마, 뮤직 비디오, 만화, 광고, 게임 등 비언어적 서사들도 망라하며, 픽션뿐 아니라 논픽션, 즉 역사적 사건, 뉴스, 경찰의 사건 기록, 환자의 진료 기록 등 정치, 경제, 사회, 문화의 전 영역을 아우르는 다양하고도 풍성한 서사가 스토리텔링의 주요 재료가 된다. 스토리텔링의 재료이자 토대를 이루는 서사는 일반

적, 보편적인 양식의 언어 서사뿐 아니라, 영화나 오페라 등의 비언어적 서사, 조경 등 공간을 통해 연출되는 환경적 서사물 등 세부 양식과 적용 범위가 갈수록 확대되고 있다(윤병삼, 2015).

한편, 박기수(2009)는 현대의 스토리텔링은 과거처럼 스토리 내용 중심이 아니라, 전달 행위의 현장성 및 전달자와 대상자 간의 상호 작용성 등에 초점을 맞추어 진행되어야 함을 지적하였다. 아울러 이러한 현대적 스토리텔링의 특징을 각 분야에서 전략적으로 잘 활용해야 한다고 강조하였다. 박명진(2012)은 스토리텔링에 대해, 잘 구성된 스토리의 전달을 통해 시각, 청각, 후각 등 인간의 감각에 호소하면서 보다 깊은 이해와 생생한 감동을 전달하는 인류의 담화 예술, 혹은 담화 기술이라고 정의하면서, 스토리텔링이 감각과 정서에 미치는 영향력을 강조하였다.

21세기 이후부터는 온라인 환경 및 디지털 매체의 발달 등으로 인해 스토리텔링을 전달하는 매체들의 세부 유형도 대폭 다양해졌는데, 그 중에서도 보편적으로 통용되는 유형을 보면 텍스트(원자료, 가공 자료, 재가공 자료), 오디오(음성, 음악), 정지된 이미지(사진, 그림), 각종 동영상(비디오, 2차원 애니메이션, 3차원 애니메이션) 등을 들 수 있다(강현석, 이순옥, 2007). 스토리텔링 매체들을 제작하는 관련 프로그램이나 기술적 애플리케이션이 대폭 진화함에 따라, 최근에는 스토리텔링의 창작자와 이용자 간의 경계가 무너지면서 상호 작용성이 강화되는 특징을 보여주고 있다(한국관광공사, 2007). 본 연구는 이와 같은 스토리텔링의 확장성, 현장성, 상호 작용성 등에 주목하면서, 유익하고 교훈적이고 흥미로운 스토리텔링이 담긴 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용 방안을 분석·도출하고자 한다.

스토리텔링의 정의에 관한 주요 선행 연구들의 내용을 표로 정리해 보면, 다음과 같다.

[표 4] 스토리텔링에 대한 주요 정의\*

선행 연구	스토리텔링 정의 내용
이제용(2018)	텍스트나 이미지 등 각종 매체를 통해 이야기(Story)를 만들어 전달하는 행위
강상대(2007)	다른 사람들에게 다양한 이야기를 전달해 주는 행위로서, 주변 사람들과 유의미한 정보, 지식, 지혜, 가치 등을 공유하고 교환하면서 상호 간의 이해를 돕고, 정서적, 심리적으로 보다 깊게 교류·공감하는 핵심 수단
김동혁, 김은정(2017)	대단히 효과적인 지식 전달 방법으로서, 모든 영역에서 두루 활용될 수 있음.
양선문(2015)	이야기를 전달하는 방법에 초점을 맞춰 청중들의 바로 앞에서 감정을 살리면서 생동감 있게 이야기를 들려주는 행위
최혜실(2007)	이야기의 콘텐츠적 의미와 효율성, 현장성, 상호 작용성 등에 보다 초점을 맞추면서 이야기를 전달하고 청중들과 상호 작용하는 행위
서윤정(2014)	특정 사건이나 사물, 사실에 대한 직접적, 기계적인 보도가 아니라, 사물이나 인물이 지닌 본질이나 의미, 가치 등을 효과적으로 구성하여 전달하는 과정
김의숙, 이창식(2005)	재미있고 감동적인 이야기를 만들어 내는 능력, 문학적 상상력과 창조력, 예술적 심미안, 공학적 기술 등을 모두 아우르는 통합적 장르
박기수(2006)	스토리 중심으로부터 벗어나서 현장성, 상호 작용성이라는 전달 매체의 환경적 특성을 적극 반영한 상호 작용 행위
박명진(2012)	잘 구성된 스토리의 전달을 통해 시각, 청각, 후각 등 인간의 감각에 호소하면서 보다 깊은 이해와 생생한 감동을 전달하는 인류의 담화 예술, 혹은 담화 기술

\* 선행 연구들을 참조하여 본 연구가 재구성함.

## 2. 스토리텔링과 문화 콘텐츠

지금까지 선행 연구들에 대한 고찰을 통해, 스토리텔링이 이야기 또는 이야기의 구연, 구전 등과 같은 단순한 의미로부터 벗어나서, 잘 구성된 이야기의 본질, 주제, 작가의 의도, 내재된 가치, 지식과 정보, 삶의 지혜 등을 효율성, 현장성, 상호 작용성 등을 중시하면서 전달하는 담화 예술 또는 담화 기술이라는 포괄적, 종합적 영역으로 심화·확대된 상황을 살펴보았다. 이런 점에서 현대의 스토리텔링은 이야기 전달자와 이야기 감상자 또는 수용자 간의 수평적, 개방적인 상호 작용 및 시각, 청각, 후각 등 인간의 종합적 감각과 정서에 호소하는 깊은 교류, 교감 등을 무엇보다 중시한다고 볼 수 있다.

스토리텔링의 이 같은 심화·확장된 의미는 오늘날 장르와 영역이 계속 확대되고 있는 문화 콘텐츠에 최적화된 속성이라고 볼 수 있다. 문화 콘텐츠 자체가 하나의 이야기를 중심으로 성립되며, 인간의 감각, 정서, 지성에 호소하는 잘 구성된 이야기를 다양한 매체들을 통해 구현하면서 콘텐츠 감상자 또는 수용자들에게 감정적, 정서적, 지적 만족을 선사하는 문화 상품 내지 창의적 가공물이기 때문에, 문화 콘텐츠와 스토리텔링은 불가분의 관계임을 알 수 있다. 이런 의미에서, 문화 콘텐츠는 ‘인간 삶의 질적 가치 제고를 목표로, 문화적·역사적 전통 또는 다양한 사회적 현상을 반영하면서 흥미있게 잘 각색된 스토리텔링을 특정 매체를 통해 개발·제작·보급·전달하는 일련의 행위 겸 시스템’으로 재정의될 수 있으며, 이 때 스토리텔링은 문화 콘텐츠의 원재료이자 출발점임을 알 수 있다. 김평수(2014)는 문화 콘텐츠에 대해 ‘문화적 요소를 지닌 내용물을 미디어에 담아 전달하는 것’이라고 설명하였고, 류은영(2009)은 ‘대중의 유희적 소비 욕구에 맞춰 문화 혹은 문화 원형을 원

천 소스로 하여 기획·생산된 창의적·문화적 내용물’이라고 설명하였는데, 여기서 말하는 문화적 요소를 지닌 내용물 또는 창의적·문화적 내용물을 문화 콘텐츠로 구현하는 과정에서 작용하는 기술이나 행위 체계가 바로 스토리텔링인 것이다(임선희, 2010).

따라서 문화 콘텐츠의 원재료인 문화적·역사적 전통이나 각종 사회현상, 기념할 만한 인물, 사건 등을 다양한 매체에 담는 과정에서 스토리텔링의 본질적 속성이나 특성을 최대한 살릴 필요가 있음을 알 수 있다. 즉, ①스토리텔링의 전달자와 감상자·수용자 간의 효율성, 현장성, 상호 작용성을 중시하고, ②표면적, 물리적 스토리만이 아니라, 그에 내재된 주제와 감동, 감성, 삶의 지혜, 영감 등을 깊이 있게 전달함으로써, 감상자·수용자들의 정서적, 감정적, 지적 만족을 선사하는 데 초점을 맞춰야 할 것이다.

최근에는 문화 콘텐츠의 주제나 내용, 포맷 등이 갈수록 다원화·다각화되면서, 역사 문화 콘텐츠, 음식 문화 콘텐츠, 관광 문화 콘텐츠, 민족 문화 콘텐츠, 전통 문화 콘텐츠, 복고 문화 콘텐츠, 스포츠 문화 콘텐츠, 게임 콘텐츠 등이 출판물, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식 정보 및 이들 중 둘 이상을 혼합한 융합 장르로 시시각각 개발되고 있는데, 이 과정에서 다양한 역사적·문화적·사회적 내용을 담은 스토리텔링의 활용도와 중요도도 더욱 높아질 것으로 예상된다. 이상과 같이 스토리텔링의 가치와 중요성이 갈수록 증가하고 있는 문화 콘텐츠 분야의 전반적인 상황을 고려하면서, 본 연구도 스토리텔링의 본질적 속성과 특징을 최대한 효율적, 체계적으로 적용한 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용 방안을 전문가 델파이 조사를 통해 수집·분석하고 그 의미와 기대 효과를 논의하고자 한다.

지금까지 본 연구의 주제이자 목표인 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개

발·활용 방안 조사 및 분석을 위한 이론적 토대가 되는 중심 개념들, 즉 보훈 정책의 의미와 특성, 구성 요소(보훈 정책 목표, 보훈 정책 주체(시행 기관), 보훈 정책 대상(보훈 유공자), 보훈 정책 시행 수단 등), 문화 콘텐츠의 의미와 세부 유형(장르), 활용 매체·포맷, 문화 콘텐츠 산업의 특성과 현황, 문화 콘텐츠 구현의 원재료이자 토대가 되는 스토리텔링의 의미와 특성, 스토리텔링과 문화 콘텐츠의 연관성 등에 대해 두루 고찰해 보았다. 이러한 고찰 내용을 종합적으로 참고하면서, 다음 장부터는 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용 방안을 보훈 정책 분야의 전문가들에 대한 1~3차 델파이 조사를 통해 수집·분석하고, 조사 결과 및 학술적, 실무적 시사점을 도출·논의하고자 한다.

## 제 3 장 연구 방법

### 제 1 절 연구 방법과 설계

본 연구의 문제 의식과 목표를 효과적, 체계적으로 달성할 수 있는 최적화된 분석 방법으로서, 본 연구는 델파이 기법(Delphi method)을 활용하고자 한다. 델파이 기법은 특정 분야의 정책, 제도 등의 개발이나 입안, 혹은 각 기관이나 조직의 운용, 관리 등과 관련해서 (현재 부재하거나 부족한) 발전적 모델이나 대안을 찾고자 할 때 주로 활용되는 심층적, 정성적(Qualitative) 조사 방식이다(김나랑, 주석정, 2013). 델파이 기법은 이미 국내외에서 다양한 정책적 대안이나 특정 분야의 발전 모델을 탐색하고 도출하는 과정에서 유용하게, 널리 활용되고 있다(송성환, 권성훈, 박진범, 홍순기, 2009). 이하에서 델파이 기법의 의미와 효과, 절차 등에 대해 정리해 보면 다음과 같다.

#### 1. 델파이 기법(Delphi method)의 의미

델파이 기법은 특정 분야의 전문가들이나 특정 주제와 관련된 이해 당사자들을 대상으로 2~4차례(필요하다면 그 이상)의 반복적 피드백을 통한 집단적 의견 도출 방식을 통해 문제를 해결하거나 대안을 발견하려는 조사 기법을 뜻한다(안진성, 2011). 이 기법은 체계적, 조직적인 자료 수집이나 통계 모형을 통한 정량적(Quantitative) 분석이 곤란한 주제나 사안을 대상으로, 다수의 전문가들 및 관련자들의 의견을 단계적, 반복적으로 조사·수집하고 해석함으로써, 보다 합리적, 종합적인 해결 방법

과 발전 방향성을 도출하는 연구 방법론이다(오문향, 2013).

특히, 델파이 기법은 일반적인 설문 조사와 같은 조직적, 정량적인 대량 자료의 수집·획득이 어려운 특수한 사회적, 학술적 문제를 해결해야 하거나, 전문적인 정책이나 제도 등을 개발·입안하고자 할 경우에, 관련 분야의 전문가들의 의견을 수합하여 보다 수준 높은 해법이나 대안을 찾기 위해 널리 사용되는 조사 방법이다(엄완용, 2014). 1940년대 초반에 미국 랜드(Land) 연구소의 씽크탱크(ThinkTank)에 근무 중이었던 연구자 Kaplan과 동료들에 의해 최초로 개발된 델파이 기법은 1950~1960년대에 Helmer, Dalkay, Gordon 등 다수의 연구자들에 의해 다양한 사회 문제 및 정책 연구 분야에서 다각도로 활용되면서 상당한 성과를 거두었고, 이로 인해 과학적, 합리적인 의사 결정 방식으로서 본격적으로 주목받기 시작하였다(장정범, 2015).

이처럼 델파이 기법은 가볍게 결정하거나 쉽게 해결할 수 없는 복잡한 정책이나 어려운 사회 문제에 대해 다수 전문가 및 관련자들의 상이하고 고유한 의견과 판단을 비교 검토하고 종합함으로써, 보다 합리적인 해법과 성숙한 집단적 합의 등을 구성해 가는 기법이며, 이를 위해 각 단계별로 집단 의견 교류와 소통 및 쌍방향 피드백 등을 폭넓게, 반복적으로 수행하게 된다(엄완용, 2014). 쌍방향적 의견 교류와 소통, 원만한 집단 의견 조정과 합리적인 종합화 등을 위해 델파이 기법은 다수의 전문가들이 한 장소에 모여서 직접 대면 토론을 하기보다는, 미리 준비한 단답식, 혹은 서술식 질문지를 연구 참여자들에게 배포하고 그에 대한 참여자들의 답변과 의견을 비대면·서면으로 수합하는 방식을 주로 활용한다(이륜, 2015). 이러한 자유롭고 효과적인 방식을 통해 시간과 장소의 제약이 많고 절차상의 준비도 많이 필요한 직접 대면 토론의 어려움과 약점을 보완하면서, 보다 다양하고 풍부한 의견들을 비교적 용이하게 수



렴할 수 있다(이철범, 2016). 특히, 온라인 네트워크와 ICT(Information and Communication Technology) 기술이 본격적으로 발달한 20세기 후반 부터는 이메일이나 모바일을 적극 활용한 비대면·서면 방식의 델파이 기법의 활용도와 비중이 갈수록 높아지고 있다(박치동, 2010).

델파이 기법에 의한 자료 조사는 동일한 전문가 집단을 대상으로 보통 2~4차례 정도 반복되는데, 2차 조사부터는 직전 회차의 조사를 통해 도출된 전문가들의 의견이나 그들이 제공한 전문 정보, 심층 분석 결과 등을 토대로 새롭게 추가해야 할 항목이나 재조사가 필요한 내용들을 질문지에 포함시키고, 반면에 불필요하거나 무의미하다고 판명된 기존 항목들을 삭제함으로써, 질문지를 계속 보완하고 재구성하게 된다(박성규, 2014). 이와 같은 질문 항목의 순차적, 단계적 첨삭과 조정·조율, 심화 과정 등을 통해 보다 전문적이고 새로운 내용과 정보들을 지속적으로 수집하는 동시에, 참여 전문가들은 다른 전문가들의 의견을 참고하여 자신의 의견을 부분적으로 재조정할 수 있다. 이런 일련의 과정을 통해 조사 회차가 반복될수록 질문과 답변의 내용이 더욱 발전되고 풍부해지면서도 공통된 방향성으로 나아가게 됨으로써, 델파이 조사의 궁극적인 목표이자 이상적인 지향점인 성숙되고 진화된 공동 합의에 다다르게 되는 것이다(장정범, 2015).

## 2. 델파이 기법의 장점과 효과

델파이 기법은 다음과 같은 장점과 분석적 효과를 지닌다.

첫 번째, 절제된 피드백의 반복적 수행을 통해 합리적, 과학적인 의사 결정 과정을 보장한다(권성훈, 황석원, 이민규, 2010). 델파이 기법은 연구 책임자에 의한 절제·통제된 피드백과 정확하고 적절한 자료 수합 및

관리·조정·종합 등이 필수적이며, 이 같은 철저한 자료 관리와 쌍방향적 피드백을 단계적, 반복적으로 수행하는 과정을 통해 조사 대상인 주제나 사안에 대한 전문가들의 의견을 합리적으로 수정하거나 재조정하도록 유도할 수 있다(안진성, 2011). 이로 인해 델파이 기법의 본래 목적인 집단적 합의 도출을 순조롭고 원만하게 달성하되, 도중에 격렬한 논쟁이나 소모적인 감정 싸움을 최소화함으로써, 집단적 의사 결정 과정의 효율성, 합리성을 뚜렷하게 향상시킬 수 있다(권태일, 2008).

두 번째, 연구에 참여한 전문가 집단의 다양한 의견과 상이한 반응 등을 효과적으로 조정·조율하고 관리할 수 있다(황석원, 권성훈, 이민규, 2009). 반복되는 조사와 피드백 절차들을 통해 참여자들의 의견을 충분히 조율하고 종합해 가면서 점차 공통된 합의를 도출함으로써, 보다 균형적, 중립적인 의사 결집과 집단 합의를 이룰 수 있다. 특히, 델파이 기법의 특징이자 강점인 온라인을 통한 비대면·서면의 수평적인 의견 교류 및 쌍방향적 피드백 방식은 다수의 의견에 의해 소수의 의견이 그 자리에서 무시되거나 묵살당하는 직접 대면 토론의 부작용과 폐단을 예방하는 효과까지 입증됨으로써 근래에 더욱 각광받고 있다(박세영, 2014).

세 번째, 비대면·서면 방식을 통해 조사 참여자의 익명성(Anonymity)을 보장할 수 있다(Rowe, Wright, 1999). 비대면·서면의 델파이 조사에 참여한 전문가들은 서로 직접 대면하지 않게 됨으로써, 답변 과정에서 명성이나 체면, 지위, 친분 관계 등의 영향을 받지 않은 채 보다 중립적이고 냉철하게 자신의 고유한 의견이나 신념을 전개할 수 있다(우진, 2015). 이처럼 익명성 및 그로 인한 중립성을 보장함으로써, 전통적인 오프라인 토론이나 회의, 미팅 등에서 빈번하게 발생하는 의견 충돌이나 왜곡, 오류 등을 최소화할 수 있고, 그로 인해 도출된 합의 내용이나 수

집된 정보의 신뢰성, 타당성을 더욱 높일 수 있다(오문향, 2013).

지금까지 살펴본 것처럼, 델파이 기법은 집단 의견 수렴을 위해 동일한 연구 참여자들에게 3~4차례 정도 질문지를 발송하여 답변을 획득하게 되는데, 이 과정에서 2회차부터는 질문지와 함께 개별 응답자들의 답변 및 그들을 토대로 분석·종합된 정보들을 함께 제공하게 되며, 질문지의 내용도 회차별로 조정하게 된다(이상선, 2014). 이처럼 다각적인 의견 교류와 합리적인 조정 절차를 통해 각 전문가는 다른 전문가들의 의견을 참고하여 자신의 생각을 보완하고 재조정할 수 있으며, 새로운 정보나 시각을 획득할 수도 있다. 이상과 같은 비대면·서면 방식의 반복적인 상호 보완과 재조정 및 집단적인 질의·답변 교환 과정을 통해 조사 횟수가 거듭될수록 전문가들의 의견이 종합적인 방향으로 수렴되는 것이다(송영남, 2013).

### 3. 델파이 기법의 세부 절차

델파이 기법은 이론적으로는 문제 해결이나 정책 대안 구성에 도움이 되는 적절한 집단적 합의가 이루어졌다고 판단될 때까지 연속적으로 수차례 반복 수행할 수 있다(고경순, 2000). 그러나 현실적으로 다수의 선행 연구들은 3차례 정도의 반복 조사 및 조정·재조정 과정을 통해 최종 합의에 도달하는 경우가 많으며, 실제로 3회 반복 조사를 통해서도 충분히 유용하고 수준 높은 정보들을 수집·구성할 수 있다고 설명된다(Ludwig, 1997). 이를 참고하면서, 본 연구도 3차 조사 과정으로 진행하였고, 이에 따라 다음과 같이 델파이 조사의 세부 연구 절차를 계획·수행하였다.

[표 5] 델파이 조사의 단계별 세부 연구 절차와 기간

단계	세부 연구 절차	기간
조사 계획 수립	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠의 핵심 개념 정립.</li> <li>● 선행 연구 분석을 통한 이론적 근거 확보 및 세부 연구 방법 검토·선택.</li> </ul>	2020년 2월~ 3월 15일
측정 지표 도출, 전문가 선정	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 델파이 조사·측정을 위한 예비 지표(참고 지표) 도출(부록 1), 영역별 분류(대분류, 소분류, 측정 지표) 및 유형화.</li> <li>● 보훈 정책 관련 전문가, 실무자 선정 및 일반적 특성(연구 영역, 근무처, 직위, 근무기간 등) 조사.</li> </ul>	2020년 3월 15일~4월 5일
자료 수집	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 단계별 설문지 구성 : 1차 개방형, 2차 폐쇄형, 3차 폐쇄형 겸 선택형.</li> <li>● 단계별 설문지 배포 및 답변 수합.</li> </ul>	
자료 분석*	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 델파이 단계별 분석 및 최종 분석.</li> <li>● 1차 분석 : 텍스트 분석, 정성적(Qualitative) 분석, 유형화 및 범주화.</li> <li>● 2차 분석 : 1차 조사의 각 질문 항목들에 대한 기술 통계량(평균, 표준편차) 분석, 중요도 순위 산출, 합의도, 수렴도, 내용 타당도 비율(CVR) 분석.</li> <li>● 3차 분석 : 2차 분석 내용에 대한 전체적, 종합적 수정·보완 및 추가 의견 수합.</li> </ul>	2020년 4월 6일~5월 15일
연구 결과 정리*	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 1~3차 분석 결과 및 최종 결과 정리.</li> <li>● 정책적, 학술적 시사점 분석·제언</li> <li>● 연구의 한계점, 향후 과제 등 제언.</li> </ul>	2020년 5월~6월

\* 델파이 조사가 1~3차에 걸쳐 비교적 장시간 동안 진행되는 조사 작업인 관계로, 자료 분석과 연구 결과 정리 작업은 일부 과정이 동시에 병행되어 진행되었다.

## 제 2 절 측정 예비 지표

본 연구는 의미 있는 스토리텔링을 갖춘 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용을 위한 실천적, 실무적 지표들을 보훈 및 콘텐츠 분야 전문가들에 대한 델파이 분석을 통해 탐색·도출하고자 한다. 이를 위해 보훈 정책, 문화 콘텐츠, 스토리텔링 등 관련 분야의 선행 연구들과 단행본, 연구 보고서, 법령 등에 대한 문헌 고찰을 토대로 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용을 위해 고려해야 할 주요 참고 지표들을 4종의 대분류로 정리하였고, 4종 대분류를 다시 14종의 소분류로 세분하였다. 4종 대분류는 1) 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 스토리텔링 수집·각색 방안, 2) 국민 참여 촉진·유도 방안, 3) 행정적, 제도적, 기술적, 재정적 지원 방안, 4) 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적·산업적·교육적 활용 방안 등이고, 14종 소분류는 ①스토리텔링의 오프라인 발굴·수집 방안, ②스토리텔링의 온라인 발굴·수집 방안, ③스토리텔링 각색 방안, ④(국민들의) 능동적 참여 촉진·활성화 방안, ⑤제도적 참여 촉진·활성화 방안, ⑥온라인 참여 촉진·활성화 방안, ⑦행정적 지원 방안, ⑧제도적 지원 방안, ⑨기술적 지원 방안, ⑩재정적 지원 방안, ⑪지원의 지속성, 안정성 유지 방안, ⑫개발된 콘텐츠의 문화적 활용 방안, ⑬산업적 활용 방안, ⑭교육적 활용 방안 등이다. 전문가 패널들을 대상으로 한 1~3차 델파이 조사는 이상과 같이 문헌 고찰 작업을 통해 도출·정리된 4종 대분류, 14종 소분류, 52개 세부 항목의 예비 지표들을 함께 제공하고, 전문가들이 이들 예비 지표들을 참고하면서, 각자의 경험과 지식, 정보 등을 토대로 전문적인 의견을 개방형·서술형으로 작성·제출하는 방식으로 진행되었다. 측정 예비 지표들을 정리해 보면, [표 6]과 같다.

[표 6] 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용을 위한 측정 예비 지표

대분류	소분류	예비 지표(참고 지표)
스토리텔링 수집·각색 방안	오프라인 발굴·수집 방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>●역대 정부를 통해 축적된 보훈(독립, 호국, 민주화) 관련 정보·자료들 중에서 역사적, 문화적 의미와 흥미롭고 유익한 스토리텔링을 지닌 인물, 사건, 기념물, 상징물 등에 관련된 자료 수집, 진위 고증, 선별. 정부 기관 내 전문 담당자, 실무자 양성 및 교육.</li> <li>●각 지역별로 축적된 보훈(독립, 호국, 민주화) 관련 정보·자료들 중에서 역사적, 문화적 의미와 흥미로운 스토리텔링을 지닌 인물, 사건, 기념물, 상징물 등 수집, 진위 고증, 선별. 지자체 유관 기관 내 전문 담당자, 실무자 양성 및 교육.</li> <li>●보훈 관련 스토리텔링을 상시 수집할 수 있는 중앙·지방의 오프라인 창구 개설 및 그를 통해 그 간에 알려지지 않은 새로운 보훈 관련 역사적, 문화적 스토리텔링 발굴, 수집, 진위 고증, 선별.</li> </ul>
	온라인 발굴·수집 방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>●역대 정부를 통해 축적된 보훈 관련 정보·자료들에 대한 온라인 데이터 베이스 및 네트워크 구축·공유, 상시 업데이트.</li> <li>●각 지역별로 축적된 보훈 관련 정보·자료들에 대한 온라인 데이터 베이스 및 네트워크 구축·공유, 상시 업데이트.</li> <li>●온라인 네트워크 및 온라인 창구를 통해 그 간에 알려지지 않은 새로운 보훈 관련 역사적, 문화적 스토리텔링 발굴, 수집, 진위 고증, 선별. 사이트 관리자, 관련 실무자 양성 및 교육.</li> </ul>
	스토리텔링 각색 방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>●보훈 역사·문화 관련 스토리텔링의 출판물(도서, 팸플릿 등)로의 각색 방안 모색(아이디어 회의·토론, 전문 작가에의 용역 의뢰 등).</li> <li>●만화(일반 만화, 웹툰 등)로의 각색 방안 모색.</li> <li>●음악(노래, 연주곡 등)으로의 각색 방안 모색.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 관련 게임 개발 방안 모색.</li> <li>● 보훈 관련 단편·중장편 영화 제작 및 보급 방안 모색.</li> <li>● 보훈 관련 단편·중장편 애니메이션 제작·보급 방안 모색.</li> <li>● 방송 매체(TV, 신문 등 오프라인 매체), 인터넷 매체를 통한 광고·홍보용 영상물, 홍보 프로그램 등 제작·보급 방안 모색.</li> <li>● 보훈 관련 캐릭터 창작·보급 방안 모색.</li> <li>● 지식 정보 콘텐츠(교양·교육 프로그램 등) 제작·보급 방안 모색.</li> <li>● 보훈 관련 기존 문화 콘텐츠(출판물, 음악, 영화, 방송, 광고 등)의 리메이크 방안 모색.</li> </ul>
<p style="text-align: center;">국민 참여 촉진·유도 방안</p>	<p style="text-align: center;">능동적 참여 촉진·활성 화</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 유공자, 보훈 단체에 대한 홍보·교육을 통한 범국민적 관심, 흥미 촉진·유도.</li> <li>● 보훈 관련 기념 행사의 광고·홍보를 통한 보훈 의식, 애국·호국 정신, 국가적 자긍심의 범국민적 함양·고취.</li> <li>● 기존 보훈 관련 문화 콘텐츠(영화, 방송, 출판물, 광고·홍보물 등)에 대한 홍보·교육을 통한 범국민적 관심, 흥미 촉진·유도.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 민간 연구 단체, 민간 활동 기구 등의 능동적, 적극적 참여 유도·지원 및 활성화.</li> <li>● 구축적된 콘텐츠에 대한 (온라인 등에서의) 대국민 공개 및 정보 공유.</li> </ul>
	<p style="text-align: center;">제도적 참여 촉진·활성 화</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발, 스토리텔링 발굴 등에 관련한 제도적·재정적 지원 절차 강화, 관련 법령 정비, 개인 및 단체들의 공식적, 합법적 참여 촉진·활성화.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발, 스토리텔링 발굴 등을 위한 아이디어 공모전, 분야별 콘텐츠 경진 대회 개최 및 상설화·정례화.</li> </ul>
	<p style="text-align: center;">온라인 참여 촉진·활성</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 인터넷, 모바일, 각종 디지털 매체들을 활용한 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 국민 여론 수렴, 콘텐츠</li> </ul>

	화	<p>츠 개발, 의견 교류·토론 참여 활성화.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 온라인·디지털 기술의 개발·도입·응용 방안 : 팩스, PDA(Personal Digital Assistant. 개인 정보 단말기), SMS, SNS, 텍스트 메시징, MMS(Multimedia Messaging Service), 블루투스, RFID(Radio-Frequency Identification. 전자 태그), CCTV, 무선 추적 시스템, 스마트 카드 등 갈수록 다양해지는 정보 통신 기기들의 활용 극대화, 관련 하드웨어·소프트웨어·애플리케이션 개발·도입 등.</li> <li>● 온라인 서비스, 온라인 커뮤니케이션의 활성화 : 보훈 정책 및 보훈 콘텐츠에 관련된 각종 자료·정보들을 웹상에서 상시 제공. 국민들이 보훈 관련 자료와 정보, 지식 등을 신속·용이하게 교환·공유할 수 있는 온라인 프로세스 구축.</li> </ul>
콘텐츠 개발을 위한 각종 지원	행정적 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 행정 지원 강화, 전담 행정 부서 설치·운영, 전담 실무자 배치 및 관리·지원 체계 정비.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 온·오프라인 네트워크·DB 시스템 구축, 시민 공청회, 자문 회의 등의 정례화·정기화.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 행정적 지원·관리 체계 구축.</li> </ul>
	제도적 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 관련 법령, 규범 등의 입안, 정비.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 정부 시스템, 유관 부서·조직 신설·관리.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 제도적 지원·관리 체계 구축.</li> <li>● 각 대학 콘텐츠 학과 내 보훈 콘텐츠 관련 교과목 개설 및 지원 강화, 성인들을 위한 사설 보훈 콘텐츠 교육 기관 신설·운영, 그를 통한 개인 전문가 및 민간 연구 단체 교육·양성 강화.</li> </ul>
	기술적 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 온라</li> </ul>



		<p>인 네트워크 구성·활용, 관련 기술 및 소프트웨어·애플리케이션 개발·지원·보급.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 오픈라인 네트워크 구성, 보다 다양한 국민 참여와 협력을 이끌어 낼 수 있는 지원 체계, 활동 장려 방안 모색 및 구축.</li> </ul>
	재정적 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 정부 관련 부서·조직체에 대한 전담 예산 편성 및 재정적 지원 활성화.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 민간 자본(기업 자본 등) 유치.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 재정적 지원 강화.</li> </ul>
	지원의 지속성, 안정성 유지	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 콘텐츠 정책의 영속성, 일관성, 합리성 유지 및 그를 위한 행정적, 제도적 장치 마련.</li> <li>● 콘텐츠, 스토리텔링 개발 과정에서의 국민 참여, 국민 활동, 자율적인 자문·토론 등에 대한 지속적, 적극적 피드백 시스템 및 보훈 정책 반영의 제도화, 규범화.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 지속적, 장기적 지원·관리 체계 구축.</li> </ul>
콘텐츠 활용 방안	문화적 활용 방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 새롭게 개발·제작된 보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식 정보 등)를 활용할 수 있는 다양한 문화 행사, 기념일, 이벤트, 축제 등 기획·실행 및 정례화·상설화.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠와 연계된 지역 사회 내 기념물, 상징물 등 설치·제작 및 관광 자원으로서의 활용 방안 모색.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠의 ‘원 소스 멀티 유즈’(One Source-Multi Use)’ 활용을 통한 다양한 문화 콘텐츠의 재창출·재확산 시도.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 및 확산을 위한</li> </ul>

		<p>온·오프라인 네트워크, DB 시스템 구축.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적 활용을 위한 행정 지원·관리 강화, 전담 행정 부서 및 행정 인원 배치·운영.</li> </ul>
	산업적 활용 방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식 정보 등)의 공연, 상영, 온·오프라인 판매, 업로드·다운로드 등을 통한 수익 창출.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용·판매를 통한 수익 창출과 관리를 위한 온·오프라인 시스템, 판매 사이트 등 구축.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용·판매를 통한 수익 창출과 관리를 위한 행정 지원 체계 구축, 전담 부서 및 인원 배치·운영.</li> </ul>
	교육적 활용 방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 초·중·고등학생 및 대학생들의 보훈 역사·문화 콘텐츠의 관람, 시청, 열람 등을 통한 애국심, 호국 의식, 보훈 의식, 국가에 대한 소속감, 일체감, 지역 사회에 대한 애향심 등 함양·고취.</li> <li>● 성인들의 보훈 역사·문화 콘텐츠 관람, 시청, 열람 등을 통한 애국심, 호국 의식, 보훈 의식, 국가에 대한 소속감, 일체감, 지역 사회에 대한 애향심 등 함양·고취.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠의 교육적 활용을 위한 소프트웨어, 프로그램, 애플리케이션 제작 및 개발·보급.</li> </ul>

### 제 3 절 자료 수집 방법

#### 1. 전문가 패널 선정

본 연구의 델파이 조사 과정에 참여한 연구 패널 그룹은 보훈 정책,

콘텐츠 분야의 전문성 및 준전문성을 갖춘 연구자, 실무자, 공무원 등으로 구성하였다. 즉, 보훈 정책 개발·실행, 문화 콘텐츠 개발·활용 등에 관련된 학술 연구 및 교육 등에 참여한 경험이 있거나, 동분야의 지자체 프로젝트 및 국가 사업 등에 참여한 경력을 지닌 전문 연구자, 실무자, 공무원, 법률 전문가 등을 ‘의도적 표집’(Purposive Sampling) 방식을 통해 선정·구성하였다.

의도적 표집 방식은 비확률 표집 방식(확률을 고려하지 않고 연구자의 주관적 판단이나 의도에 의해 표본을 추출하는 방식) 중에서도 가장 일반적인 형태로서, 전문가 패널들의 수준 높은 통찰력과 의견, 풍부한 노하우와 경험 등을 수집하고자 할 때 주로 활용된다(성내경, 2012). 이 방법은 연구자가 연구 목표를 성공적으로 수행하는 데 직접적인 도움이 된다고 판단한 특수 집단, 특히 전문 영역이나 지역, 계층, 연령 등에 대한 대표성을 지닌 소수의 대상만을 사전 조사와 섭외 등을 통해 선별적으로 표집하는 방법을 말한다(문수백, 2017).

또한 이 방법은 연구 주제의 전문성이나 특수성 등으로 인해 표본의 규모가 적을 수밖에 없는 경우에 보다 효과적으로 활용될 수 있다. 델파이 기법은 전문가들의 지식과 경험, 직관 등을 종합화하여 객관적이고 타당한 방식으로 해석하고 제시하는 연구 방법론이기 때문에, 조사에 참여할 전문가 패널의 선정은 델파이 조사의 성패를 가름할 정도로 중요한 작업이며(김진수, 2005), 이런 의미에서 의도적 표집에 의한 패널 선정은 상당히 적절하고도 효과적인 방법이라고 할 수 있다.

아울러 델파이 조사의 목적을 보다 성공적으로 달성하기 위해서는 연구 참여자의 해당 분야에 대한 전문성과 실무 능력은 물론, 조사에 대한 적극적인 참여 의사와 열의도 어느 정도 확보되어야 한다(김상현, 김형빈, 2017). 따라서 참여자의 대표성과 적절성, 전문적 지식과 능력 외에

도, 연구 참여에 대한 성실성과 능동성, 연구에 여유 있게 참여할 수 있는 개인적 상황과 스케줄, 전체 참여자의 총수와 세부 영역별 분포 등을 종합적으로 고려하면서 신중하게 선정해야 한다(유민태, 박태원, 2015). 이러한 기준들을 충분히 고려하면서 본 연구는 보훈 정책과 콘텐츠 분야의 전문성, 준전문성을 지닌 패널들을 전공·근무 영역, 직위, 종사 기간 등을 고려하면서 골고루 선정하였다.

본 연구의 1~3차 델파이 조사에 전체, 혹은 부분적으로 참여한 전문가 패널들의 전공·근무 영역, 직위, 종사 기간, 조사 참여 회차 등을 정리하면, 다음과 같다.

[표 7] 전문가 패널 구성 현황

	전공·근무 영역	직위	종사 기간	참여 회차
1	보훈 정책 공무원(3·1 운동위원회)	사무관	5년	1차
2	보훈 정책 공무원(국가보훈처)	국장	25년	1~3차
3	보훈 정책 공무원(3·1 운동위원회)	사무관	3년	1~3차
4	보훈 정책 공무원(3·1 운동위원회)	사무관	5년	1~3차
5	보훈 정책 공무원(국가보훈처)	국장	27년	1~3차
6	보훈 정책 공무원(국가보훈처)	서기관	12년	1~3차
7	보훈 정책 공무원(3·1 운동위원회)	사무관	6년	1~2차
8	보훈 정책 공무원(서울보훈지청)	팀원	2년	1~3차
9	보훈 정책 공무원(국가보훈처)	서기관	10년	1~3차
10	보훈 정책 공무원(경기보훈지청)	과장	6년	1~3차
11	보훈 정책 공무원(수원보훈지청)	팀원	3년	1~3차
12	보훈 정책 공무원(3·1 운동위원회)	사무관	5년	1~3차

13	보훈 정책 공무원(충청보훈지청)	과장	7년	1~3차
14	보훈 관련 단체 종사자(법률 사무소)	변호사	5년	1~3차
15	보훈 관련 단체 종사자(민족문제연구소)	지부장	15년	1~3차
16	보훈 관련 단체 종사자 (최운산장군 기념사업회)	이사	5년	1~3차
17	보훈 관련 단체 종사자(법률 사무소)	변호사	7년	1~2차
18	보훈 관련 단체 종사자(민주화운동 기념사업회)	팀장	6년	1차
19	보훈 관련 단체 종사자(법률 사무소)	사무장	10년	1~3차
20	보훈 관련 단체 종사자(민족문제연구소)	연구원	11년	1~3차
21	보훈 관련 단체 종사자 (안중근의사 기념사업회)	팀원	3년	1~3차
22	보훈 관련 학과 교수	연구 교수	미기재	1~3차
23	보훈 관련 학과 교수	연구 교수	2년	1~3차
24	보훈 관련 학과 교수	겸임 교수	7년	1~3차
25	보훈 관련 학과 교수	겸임 교수	26년	1차
26	보훈 관련 학과 교수	초빙 교수	9년	1차
27	보훈 관련 학과 교수	조교수	2년	1~3차
28	보훈 관련 학과 교수	조교수	2년	1차
29	문화 콘텐츠 전문가 (한국콘텐츠진흥원)	팀원	2년	1~3차
30	문화 콘텐츠 전문가(영화, 프리랜서)	예술 감독	20년	1~3차
31	문화 콘텐츠 전문가 (한국콘텐츠진흥원)	팀장	10년	1~3차
32	문화 콘텐츠 기업(캐릭터) 근무	대표	4년	1~2차

33	문화 콘텐츠 기업(애니메이션) 근무	이사	1년	1~3차
34	문화 콘텐츠 기업(영화사) 근무	이사	4년	1차
35	문화 콘텐츠 기업(음반) 근무	대표이사	7년	1~3차
36	문화 콘텐츠 기업(캐릭터) 근무	대표	3년	1~3차
37	문화 콘텐츠 기업(방송사) 근무	프로듀서	6년	1~3차
38	문화 콘텐츠 기업(광고) 근무	이사	10년	1~2차
39	문화 콘텐츠 기업(그래피티 스튜디오) 근무	대표	20년 이상	1~2차
40	문화 콘텐츠 기업(영화사) 근무	조연출	8년	1차

위의 표에 따르면, 본 연구에 참여한 전문가 패널 그룹은 보훈 정책 관련 공무원 13명, 보훈 단체 대표 및 종사자 9명, 보훈 관련 학과 교수 7명, 문화·예술 콘텐츠 분야 전문가 11명 등으로 구성되어, 연구 주제에 적합한 패널 구성의 전문성과 타당성을 확보했다고 볼 수 있다. 콘텐츠 분야 전문가들은 세부적으로 영화 분야 종사자 2명, 한국콘텐츠진흥원 근무자 2명, 캐릭터 분야 종사자 2명, 음반 관련 종사자 1명, 방송 관련 종사자 1명, 광고·홍보 분야 종사자 1명, 애니메이션 관련 종사자 1명, 미술 분야 종사자 1명 등으로 구성되었다.

## 2. 자료 수집 절차 및 방법

본 연구의 자료 수집 절차와 세부 방법을 정리해 보면, 다음과 같다.

첫째, 이론적, 문헌적 고찰을 통해 분석·정리된 4개 영역의 측정 예비 지표들과 이를 기준으로 작성된 4개 영역의 1차 개방형 질문(①보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 스토리텔링 수집·각색 방안, ②

국민 참여 촉진·유도 방안, ③행정적, 제도적, 기술적, 재정적 지원 방안, ④보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적·산업적·교육적 활용 방안) 등을 중심으로 1차 델파이 설문지를 구성하여 전문가 패널들에게 이메일을 통해 전달한다. 제시된 1차 설문지에 대해 패널들은 참고자료로 제시된 측정 예비 지표들을 열람하고 참조하되, 이에만 국한되지 않고 자유롭게 자신들의 전문적인 지식과 정보, 오랜 실무 경험과 통찰력 등에 기반하여 전문 견해와 주장 등을 개방형 답변으로 제시하게 된다.

둘째, 1차 조사 결과 수합된 개방형 답변들에 대한 텍스트 분석과 정성적(qualitative) 분석을 통해 중복되거나 유사한 항목들을 통폐합하고 연구 주제와의 직접적인 연관성이 부족하다고 판단되는 항목들을 삭제한 후 종합적인 유형화, 범주화 등의 작업을 거쳐 폐쇄형의 2차 설문지를 구성한다. 이렇게 구성된 2차 설문지를 1차 조사 과정에 참여한 패널들에게 다시 전달한다. 2차 설문지를 구성하는 각 항목에 대해 패널들은 리커트식 5점 척도(①1점 : 매우 그렇지 않다, ②2점 : 그렇지 않다, ③3점 : 보통이다, ④4점 : 그렇다, ⑤5점 : 매우 그렇다)를 통해 내용적 타당성과 적절성, 필요성 등을 평가하게 된다. 리커트식 5점 척도는 리커트식 3점, 7점 척도와 함께 가장 일반적으로 사용되는 등간 척도로서(이상우, 2016), 특히 델파이 기법을 활용한 연구들에서는 리커트식 5점이나 7점 척도를 보편적으로 활용하는 편이다(김지영, 박지은, 윤희정, 박은미, 방담이, 2014).

셋째, 2차 설문 결과 수합된 리커트식 5점 척도 답변들에 대해 통계 분석을 수행하여 각 항목별 타당성과 신뢰성, 우선 순위 등을 분석한 후 타당성과 신뢰성의 기준을 충족시키지 못하거나 우선 순위가 다른 항목들에 비해 떨어지는 항목들을 제거하고, 이 같은 분석·정리 작업을 거쳐 최종적으로 구성된 3차 설문지를 패널들에게 다시 전달한다(이정석,

2012). 3차 설문 항목들은 2차 설문 항목들 중에서도 내용적 기준이 미달되거나 우선 순위가 낮은 항목들을 제거한 결과로써 구성되며, 새로운 항목들을 더 이상 추가할 수는 없기 때문에, 3차 설문 항목들은 2차 설문 항목들과 비교해 볼 때 삭제된 항목들을 제외하면 거의 동일하다(김지연, 2018).

패널들은 3차 설문지의 각 항목들에 대해 2차 조사와 동일한 방식으로 리커트식 5점 척도로 평가하되, 동일한 답변에 대해 2차 조사 때와는 다른 평점을 부여할 수 있도록 허용된다(박지연, 2012). 이 과정에서 패널들이 자신의 평가를 합리적으로 재고하고 반복할 수 있도록 도움을 주기 위해, 3차 설문의 각 항목에는 2차 조사 결과의 평균값과 평균값의 순위 등이 함께 기재된다. 2차와 3차 평가를 서로 다르게 한 항목들에 대해서는 평점 변경 사유를 간략하게 기재하도록 권장되며, 이와 함께 최종 항목에 포함되지 못한 내용들에 대해서도 보충·보완 의견을 함께 제안할 수 있다(박인선, 2017). 이를 위해 3차 설문지에는 각 질문 항목마다 해당 란(평점 변경 이유 기술 란, 보충·보완 의견 기술 란)이 별도로 부가된다.

한편, 델파이 조사 기법은 회차를 거듭할수록 패널들로부터의 답변 회수율이 떨어지는 구조적 문제점을 지니기 때문에, 2차 조사부터는 1차 조사에 참여한 패널들의 연속적인 참여율을 보장하고 이탈을 방지하기 위해 설문지를 e-메일로 발송하는 작업 이외에도 전화나 문자, 카카오톡 메시지, 대면 요청 등을 통해 연속적인 답변을 독려할 필요성이 있다(이진식, 2015). 실제로 연구 책임자의 답변 독려 활동이 적극적일수록 2~3차 조사의 답변 회수율이 어느 정도 높아지는 것으로 보고되었다(이용진, 2011).



## 제 4 절 자료 분석 방법

본 연구에서 활용된 자료 분석 방법들을 정리해 보면, 다음과 같다.

첫째, 1차 조사 결과 수합된 개방형, 서술형 답변들에 대한 텍스트 정리와 질적·정성적 분석 작업을 통해 서로 중복되거나 유사한 항목들을 통합하거나 제거하고, 유형화·범주화를 통한 분류 또는 재분류 작업을 수행하였다(이정희, 2014). 이 작업은 측정 예비 지표로 제시된 4개 대분류를 기준으로 진행될 것이며, 전문가 패널들의 응답 내용에 따라 측정 예비 지표의 소분류는 수정·보완될 수 있다.

둘째, 2차 조사와 3차 조사의 결과로 수합된 리커트식 5점 척도 측정 자료들을 대상으로 ‘기술 통계량 분석’(descriptive statistics analysis)을 수행하였다. 기술 통계량 분석은 측정 항목들의 평균(M)과 표준 편차(SD)를 산출하여 전체 자료의 대표 값(representative value)과 변동 폭 등을 파악하는 기초적인 분석 방법으로서, 대부분의 통계 분석 연구에서 보편적, 기본적으로 활용된다(최현철, 2016). 델파이 기법을 활용한 연구에서 기술 통계량 분석은 이와 같은 기초 분석 용도 외에도, 각 측정 항목들의 우선 순위를 산출하기 위해 중요하게 활용되는데, 이러한 측정 항목들의 우선 순위(혹은 중요도) 산출 및 분석은 델파이 조사의 주요 목표 겸 기술적 장점이기도 하다(전명섭, 2018). 델파이 기법을 활용한 측정 항목들 간의 우선 순위 및 중요도 산출을 통해 특정 분야의 정책이나 사회 문제 등을 정립하고 해결하는 과정에서 우선적으로 필요한 활동이나 보다 중요한 과제 등을 보다 효과적, 체계적으로 파악할 수 있으며, 이런 결과를 통해 시급한 정책이나 제도, 사회 현안의 해법 등을 용이하게 찾아낼 수 있다(김종국, 2008).

셋째, 2차·3차 조사 결과 수합된 자료들이 델파이 조사의 핵심 목표

중 하나인 공동 합의, 또는 집단 의견 일치 여부를 어느 정도 달성했는지를 검증하기 위해 ‘합의도’와 ‘수렴도’를 산출하였다(고경순, 2000). 합의도와 수렴도는 델파이 조사에서 다수의 전문가 패널들의 의견이 합의되고 수렴되는 정도를 각각 분석함으로써, 당면한 주제나 사안에 대한 집단·공동 합의 도달 여부를 입증하는 분석 방법이다(김병욱, 2015). 합의도는 다수의 의견이 합의·합치되는 정도로서, N명의 전문가들의 의견이 완전히 합의되었을 때에는 1의 값을 지니며, 반대로 의견의 편차가 클수록 합의도의 값은 감소한다(여진원, 2015). 수렴도는 다수의 의견이 하나로 수렴하는 정도를 말하는데, N명의 전문가들의 의견이 완전히 수렴·합치할 때에는 0의 값을 지니며, 반대로 의견의 편차가 클수록 수렴도의 값은 커진다(이상준, 2012). 즉, 합의도는 1에 가까울수록, 수렴도는 0에 가까울수록 바람직한 집단 합의에 도달했다는 사실을 의미한다(김병욱, 2015). 합의도와 수렴도의 산출 공식은 다음과 같다.

$$\text{합의도} = 1 - \frac{Q_3 - Q_1}{Mdn} \qquad \text{수렴도} = \frac{Q_3 - Q_1}{2}$$

Mdn : 중앙 값,  $Q_1$  : 1사분위 값,  $Q_3$  : 3사분위 값.

\* 중앙 값 : 수치화된 N개의 자료들을 크기 순서대로 나열했을 때, 중앙에 위치하는 값으로서, 평균 값과는 다른 개념이다. 산출 공식은  $0.5 \times (N+1)$ 이다. 예컨대, 40개의 리커트 척도 자료들을 크기 순서대로 오름차순으로 나열했을 때,  $(0.5 \times 41 = 20.5 \approx 21)$ 번째에 위치하는 값을 말한다. 본 연구는 중앙 값, 1사분위 값, 3사분위 값을 모두 소숫점 한 자릿수에서 반올림한 값으로 처리하도록 하겠다.

\* 1사분위 값 : 수치화된 N개의 자료들을 크기 순서대로 나열했을 때, 4분의

1번 째에 위치하는 값으로서, 산출 공식은  $0.25 \times (N+1)$ 이다. 예컨대, 40개의 리커트 척도 자료들을 오름차순으로 나열했을 때,  $(0.25 \times 41 = 10.25 \approx)$  10번째에 위치하는 값이다.

\* 3사분위 값 : 수치화된 N개의 자료들을 크기 순서대로 나열했을 때, 4분의 3번 째에 위치하는 값으로서, 산출 공식은  $0.75 \times (N+1)$ 이다. 40개의 리커트 척도 자료들을 오름차순으로 나열했을 때,  $(0.75 \times 41 = 30.75 \approx)$  31번째의 값이다.

일반적으로 델파이 조사에서는 합의도 0.75~1, 수렴도 0~0.5의 값을 지닌 항목들을 유효한 내용으로 간주하여 채택하게 된다(고경순, 2000; 김병욱, 2015). 본 연구도 이 기준에 따라 2차·3차 조사 항목들의 합의도(0.75~1)와 수렴도(0~0.5)를 각각 산출하여 항목 채택 여부를 결정하였다.

넷째, 2차·3차 자료들의 내용적 타당성(validity)을 검증하기 위해 ‘내용 타당도 비율’(content validity ratio, CVR) 분석을 수행하였다. 내용 타당도 비율이란, 측정 항목이나 도구가 내용적으로 타당하고 적절하게 구성되었는지 여부를 평가하는 분석 방법 중 하나로서, 정량적 통계 분석을 위해 구성된 일반 설문 조사의 측정 항목들이 아니라, 델파이 기법 등과 같이 개방형, 서술형의 측정 항목들의 내용적 타당성과 적절성을 검증하기 위해 고안된 분석 방법이며, Lawshe(1975)에 의해 정립되어 현재까지 자주 활용되고 있다(신민경, 2012).

내용 타당도 비율은 각 측정 항목에 대해 ‘내용이 적절하다’, ‘내용이 타당하다’, ‘해당 항목이 (정책 입안이나 문제 해결을 위해) 필요하다’ 등으로 긍정적인 응답을 제시한 응답자들이 전체 응답자들 중에서 차지하는 비율을 나타낸다(이정희, 2014). 내용의 적절성, 타당성, 필요성 등을 긍정하고 동의한 응답을 판단하는 기준은 일반적으로 리커트식 등간 척도에서 ‘그렇다’ 이상의 점수를 많이 활용한다(신민경, 2012). 리커트식 5점 척도를 예로 들어 설명하자면, 4~5점의 평점(4점 :

그렇다, 5점 : 매우 그렇다)을 부여한 응답자들이 전체 응답자들 중에서 차지하는 비율을 나타내게 된다. 예컨대, 특정 항목에 대해 70명의 응답자들이 모두 4~5점을 부여했다면 그 항목의 내용 타당도 비율은 +1.0이 되며, 그만큼 타당성 있는 항목이라는 의미가 된다. 반면에, 내용 타당도 비율이 상대적으로 낮은 항목, 즉 응답자들 대부분이 부정적으로 응답한 항목들은 삭제되어야 한다.

내용 타당도 비율(CVR)을 산출하는 수리적 공식은 다음과 같다.

$$CVR = \frac{N_e - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

□

위에서 N은 전체 패널들의 수,  $N_e$ 는 해당 항목의 적절성, 타당성, 필요성을 인정하고 동의한 패널들의 수를 뜻한다. 위의 공식에 따라 산출된 CVR은 최고점 +1.0부터 최저점 -1.0 사이에 분포하게 되는데, CVR이 0인 경우는 전체 응답자들 중 절반이 내용적 적절성과 타당성에 동의했다는 의미이며, 0 초과 1 이하의 양수인 경우는 절반 이상의 응답자들이 동의했다는 의미이다(Lawshe, 1975). 반면, CVR이 0 미만 -1.0 이상의 음수인 경우는 절반 이상이 응답자들이 부적절하다고 응답했음을 뜻한다. 이 같은 속성을 지닌 CVR을 기준으로 각 측정 항목들의 내용적 타당성, 적절성 등을 상호 비교하여 부족한 항목들을 제거함으로써, 델파이 조사 결과의 타당성, 신뢰성 및 통계적 객관성을 입증하게 되는 것이다(주석범, 2007).

CVR의 최소 기준은 응답자들의 수에 따라 달라지며, 이와 관련하여 CVR 측정 방법을 최초로 정립한 Lawshe는 참여자 수의 다과에 따른 CVR 최소값의 기준을 제시하였는데, 이 최소값은 유의 수준 5% 이내,

‘그렇다’ 이상의 응답 수(리커트 5점 척도는 4~5점의 응답 수, 리커트 7점 척도는 5~7점의 응답 수)를 기준으로 결정된다(Lawshe, 1975). 이에 대해 정리해 보면, 다음과 같다.

[표 8] 응답자의 수에 따른 CVR의 최소 기준

응답자의 수	10~15명	16~20명	21~25명	26~30명	31~35명	36~40명
CVR 최소 기준	0.62점	0.49점	0.42점	0.37점	0.33점	0.31점

본 연구는 위의 표에 정리된 CVR 최소 기준의 점수 이하의 항목들을 삭제함으로써, 2·3차 델파이 조사 결과의 타당성, 객관성을 검증하고자 한다.

## 제 4 장 연구 결과 및 분석

### 제 1 절 1차 델파이 조사 결과 및 분석

본 연구는 이론적, 문헌적 고찰 작업을 통해, 1차 델파이 조사에 활용될 개방형 설문지와 측정 예비 지표([부록 1] 참조)를 제작하였고, 이를 사전에 조사·섭외한 47명의 보훈 정책 및 문화 콘텐츠 분야 전문가 패널들에게 e-메일을 통해 발송하였다. 1차 델파이 조사는 2020년 4월 6일부터 개시되어 2020년 4월 25일까지 총 20일 동안 진행되었으며, 갑작스러운 해외 출장이나 개인적 문제 등으로 인해 답변에 응하지 못한 7명의 예비 패널들을 제외하고 40명의 패널들로부터 1차 응답지를 회수하였다. 1차 조사에서 주어진 4개 영역의 개방형 질문에 대해 40명의 전문가 패널들로부터 총 536개의 개방형·서술형 답변이 수집되었다.

1차 자료 수집을 완료한 후 곧바로 4개 영역, 총 536개의 답변들에 대한 텍스트 분석 작업을 다음과 같이 수행하였다. 첫째, 40명의 패널들이 한글(hwp) 파일로 제출한 1차 응답지들을 한 개의 파일로 통합·정리한 후, 패널 순서대로 정리·배열된 통합 파일(1번 패널의 1~4번 답변→2번 패널의 1~4번 답변→...)을 분석의 편의성, 신속성, 효율성 등을 위해 질문별(대분류별)로 재배치하였다(즉, 1번 질문에 대한 1~40번 패널의 답변→2번 질문에 대한 1~40번 패널의 답변→...). 재배치된 답변 항목들을 엑셀(excel) 파일로 옮겨서 질문별→패널별로 소트한 후 전체 항목에 대해 일련 번호(1~536번)를 부여하였다.

둘째, 질문별→패널별로 재배치된 각각의 답변들이 측정 예비 지표를 통해 제시된 4종 대분류(4개 영역), 14종 소분류, 52개 세부 항목들 중

어디에 속하는가를 우선적으로 분석·분류한 후, 대분류-소분류-세부 항목을 조합한 분류 번호를 부여하였다. 예컨대, 특정 답변 항목이 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’(대분류 1) 중에서 ‘스토리텔링의 오프라인 발굴·수집 방안’(소분류 1-1) 및 ‘역대 정부를 통해 축적된 보훈(독립, 호국, 민주화) 관련 정보·자료들 중에서 역사적, 문화적 의미와 흥미롭고 유익한 스토리텔링을 지닌 인물, 사건, 기념물, 상징물 등에 관련된 자료 수집, 진위 고증, 선별. 정부 기관 내 전문 담당자, 실무자 양성 및 교육’(소분류 1-1 중 첫 번째 항목)에 속하는 것으로 판단되면 ‘1-1-1’이라는 분류 번호를 붙였다.

셋째, 이상과 같은 대대적인 분류 작업을 진행하면서, 전문가 패널들의 의견을 종합적으로 반영하여 측정 예비 지표의 52개 세부 항목들의 내용을 전반적으로 보완하고 표현과 문구 등을 수정하였다. 측정 예비 지표의 52개 세부 항목들 중 소분류 2-1(즉, ‘국민 참여 촉진·유도 방안’ 중 ‘국민들의 능동적 참여 촉진·활성화 방안’)의 첫 번째 항목과 두 번째 항목은 사실상 유사한(또는 중복되는) 내용이라고 판단되어 이들을 하나로 통합하였다(일련 번호 2-1-1로 통합).

또한, 1차 조사 과정을 통해 측정 예비 지표의 기존 세부 항목들에는 없었던 새롭고도 유용한 내용들이 수집·확인되었는데, 이들을 정리하여 새로운 세부 항목들을 설정하였다. 새롭게 추가·신설된 세부 항목들은 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’(대분류 1) 중 ‘스토리텔링 각색 방안’(소분류 1-3), ‘국민 참여 촉진·유도 방안’(대분류 2) 중 ‘국민들의 능동적 참여 촉진·활성화 방안’(소분류 2-1)에 속하는 내용들로서, 1-3-11, 1-3-12, 1-3-13, 1-3-14, 2-1-5의 5개 항목이다(소분류 2-1은 예비 지표의 5개 항목이 4개 항목으로 통폐합·정리되고, 대신 1차 조사 결과를 통해 1개 항목이 추가된 것이다). 그 밖에 나머지 대분류-소분류

-세부 항목들은 측정 예비 지표의 구성이 대부분 그대로 적용되었고, 일부 내용이 보충되거나 표현·문구 등이 수정되었다.

1차 델파이 조사 과정을 진행하면서 연구자와 전문가 패널들은 수시로 연구 주제에 대한 온라인 토론 또는 전화 토론을 진행하였는데, 그 과정에서 다수의 패널들은 측정 예비 지표에 보훈 콘텐츠나 스토리텔링에 관련된 다양한 내용들이 포괄적으로 잘 설명되어 있었다고 평가하기도 하였다. 그를 통해 본 연구의 측정 예비 지표가 나름대로 합리적으로 개발·구성된 사실을 확인할 수 있었다.

본 연구에서 사용한 분류 번호 및 분류 작업을 통해 산출된 대분류-소분류 별 답변들의 항목 수, 분포, 비중(%) 등을 정리하면 다음과 같다.

[표 9] 1차 조사 답변들의 대분류·소분류 별 항목 수, 분포, 비중

대분류	소분류	분류 번호	답변 항목 수	대분류 내 비중(%)	전체 비중(%)
스토리텔링 수집·각색 방안	스토리텔링의 오프라인 발굴·수집 방안	1-1	33	22.6	6.2
	스토리텔링의 온라인 발굴·수집 방안	1-2	30	20.5	5.6
	스토리텔링 각색 방안	1-3	83	56.9	15.5
	소계	-	146	100.0	27.3
국민 참여 촉진·유도 방안	국민들의 능동적 참여 촉진·활성화 방안	2-1	53	45.3	9.9
	제도적(오프라인) 참여 촉진·활성화 방안	2-2	34	29.1	6.3
	온라인 참여 촉진·활성화 방안	2-2	30	25.6	5.6
	소계	-	117	100.0	21.8
보훈 역사·	행정적 지원 방안	3-1	30	21.0	5.6



문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안	제도적 지원 방안	3-2	33	23.1	6.2
	기술적 지원 방안	3-3	18	12.6	3.4
	재정적 지원 방안	3-4	39	27.3	7.3
	지원의 지속성, 안정성 유지 방안	3-5	23	16.1	4.3
	소계	-	143	100.0	26.8
개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠 활용 방안	개발된 콘텐츠의 문화적 활용 방안	4-1	64	49.2	11.9
	개발된 콘텐츠의 산업적 활용 방안	4-2	32	24.6	6
	개발된 콘텐츠의 교육적 활용 방안	4-3	34	26.2	6.3
	소계	-	130	100.0	24.2
<b>총계</b>			<b>536</b>		<b>100.0</b>

분류별 1차 분석 결과, 536개의 답변들 중에서 대분류 1(즉, 1차 텔파이 조사의 첫 번째 질문)인 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’에 대한 답변이 146개(27.3%)로 가장 높은 비중을 차지하였고, 그 다음으로는 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안’(143개, 26.8%), ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’(130개, 24.2%), ‘국민 참여 촉진·유도 방안’(117개, 21.8%)의 순서로 나타났다. 이를 통해, 전문가 패널들이 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·제작의 토대가 되는 스토리텔링 수집·각색 방안 및 각종 행정적·제도적·재정적 지원 방안에 가장 많은 관심을 기울이고 있음을 확인하였다.

소분류별로 살펴보면, ‘스토리텔링 각색 방안’이 83개(15.5%)로 전체에서 가장 많은 비중을 차지하였고, 그 다음으로는 ‘개발된 보훈 역

사·문화 콘텐츠의 문화적 활용 방안’ 64개(11.9%), ‘국민들의 능동적 참여 촉진·활성화 방안’ 53개(9.9%), ‘재정적 지원 방안’ 39개(7.3%), ‘제도적 참여 촉진·활성화 방안’ 34개(6.3%), ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 교육적 활용 방안’ 34개(6.3%), ‘스토리텔링의 오프라인 발굴·수집 방안’ 33개(6.2%), ‘제도적 지원 방안’ 33개(6.2%), ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 산업적 활용 방안’ 32개(6.0%), ‘행정적 지원 방안’ 30개(5.6%), ‘스토리텔링의 온라인 발굴·수집 방안’ 30개(5.6%), ‘온라인 참여 촉진·활성화 방안’ 30개(5.6%), ‘지원의 지속성, 안정성 유지 방안’ 23개(4.3%), ‘기술적 지원 방안’ 18개(3.4%) 등의 순서로 분석되었다. 이러한 분석 결과를 통해, 전문가 패널들은 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발의 원재료가 되는 역사적·문화적 주제를 담은 유익하고 흥미로운 스토리텔링을 (보다 많은 사람들의 흥미와 관심을 끌 수 있도록) 잘 각색하고 재구성하는 문제, 기개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적 활용 방안, 그 과정에서 국민들의 능동적 참여를 촉진·활성화하는 방안, 정부 기관과 지자체 등의 재정적 지원 방안 등을 보다 중요하게 생각하고 있음을 확인하였다.

넷째, 전체 답변들의 대분류-소분류별 항목 수와 분포, 비중(%) 등에 대한 기초 분석을 토대로, 개별 답변 항목들에 대한 상세한 내용 검토를 통해 중복·유사 항목들을 통합·정리·압축함으로써, 2차 델파이 조사를 위한 폐쇄형 질문 항목들을 도출·확정하는 심층 분석 작업을 수행하였다. 원 설문 자료의 항목 수가 상당히 많기 때문에, 이 작업은 3차에 걸쳐 점진적, 단계적으로 항목 수를 통합·압축하고 줄여 나가는 방식으로 진행되었다. 즉, 1차 통합 과정에서 536개 항목을 절반 정도인 270개 항목으로 압축하였고, 이어서 2차 통합 과정에서 이를 다시 절반 가량인 130개 항목으로 재압축한 후, 3차로 최종 56개 항목의 폐쇄형 2차 설문

항목들을 확정하였다. 2차 설문 항목들의 분류별 항목 수와 분포, 비중을 정리하면 다음과 같다.

[표 10] 2차 폐쇄형 설문의 분류별 항목 수, 분포, 비중

대분류	소분류	분류 번호	2차 항목 수	대분류 내 비중(%)	전체 비중(%)
스토리텔링 수집·각색 방안	스토리텔링의 오프라인 발굴·수집 방안	1-1	3	15.0	5.4
	스토리텔링의 온라인 발굴·수집 방안	1-2	3	15.0	5.4
	스토리텔링 각색 방안	1-3	14	70.0	25.0
	소계	-	20	100.0	35.7
국민 참여 촉진·유도 방안	국민들의 능동적 참여 촉진·활성화 방안	2-1	5	50.0	8.9
	제도적(오프라인) 참여 촉진·활성화 방안	2-2	2	20.0	3.6
	온라인 참여 촉진·활성화 방안	2-2	3	30.0	5.4
	소계	-	10	100.0	17.9
보훈 역사· 문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안	행정적 지원 방안	3-1	3	20.0	5.4
	제도적 지원 방안	3-2	4	26.7	7.1
	기술적 지원 방안	3-3	2	13.3	3.6
	재정적 지원 방안	3-4	3	20.0	5.4
	지원의 지속성, 안정성 유지 방안	3-5	3	20.0	5.4
	소계	-	15	100.0	26.8
개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠 활용 방안	개발된 콘텐츠의 문화적 활용 방안	4-1	5	45.5	8.9
	개발된 콘텐츠의 산업적 활용 방안	4-2	3	27.3	5.4
	개발된 콘텐츠의	4-3	3	27.3	5.4

	교육적 활용 방안				
	소계	-	11	100.0	19.6
<b>총계</b>			<b>56</b>		<b>100.0</b>

다섯째, 이상과 같은 1~3차의 종합·정리·압축 과정을 거쳐 536개의 1차 답변 항목들이 56개의 2차 설문 항목들 중 어떤 항목으로 각각 통합되었는지, 즉 56개의 2차 설문의 각 항목마다 원 자료인 1차 조사의 답변들이 몇 개씩 통합·포함되었는지를 꼼꼼하게 체크하고, 그 세부 현황과 분포, 비중 등을 산출·정리하는 작업을 진행하였다. 그를 통해 개방형의 1차 조사 결과를 심층 분석하여 폐쇄형의 2차 설문 항목들을 통합·추출해 가는 과정에 대한 명확한 근거 자료를 남기는 동시에, 최종 추출된 56개의 2차 설문의 각 항목들에 대해 전문가 패널들이 중시하고 동의하는 정도와 항목별 순위 등을 구체적으로 파악하고자 하였다.

이러한 작업을 통해, 보존 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용 방안과 관련해서 보다 많은 전문가 패널들이 중요하고도 긴급하게 생각하는 내용들을 중요도와 우선 순위 별로 확인해 보고자 하였다. 2차 설문의 항목별 중요도와 순위는 2차 조사 결과에 대한 통계 분석(기술 통계량 분석, 항목별 우선 순위 분석, 수렴도, 합의도, 내용 타당도 비율 검증 등) 작업을 통해서도 파악될 것이지만, 조사 후 통계 분석과는 별도로 1차 조사와 2차 조사 간의 데이터 통합·정리 과정을 통해 이를 사전에 파악함으로써, 2차 통계 분석의 방향성을 미리 예측해 보는 것도 의미 있을 것으로 생각된다. 아울러 1차 조사 자료에 대한 텍스트적 분석·통합·정리 과정을 통해 추출된 2차 조사 항목의 사전 중요도 순위와 2차 조사 완료 후 통계 분석을 통해 추출된 사후 중요도 순위가 어느 정도 일치한다면, 본 연구의 후반부 연구 설계와 전문가 조사 작업 및 그를 위한 측

정 지표 구성 작업이 비교적 타당하고 신뢰성 있게 잘 진행되었음을 보다 의미미하게 입증할 수 있을 것이다.

이상의 작업들을 통해 분석·정리된 1차 델파이 조사 결과를 이하에서 4대 질문 영역별로 차례대로 정리해 보겠다.

## 1. 스토리텔링 수집·각색 방안 분석

1차 델파이 조사의 첫 번째 질문이자 첫 번째 대분류 영역인 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’에 대한 146개의 1차 답변들의 텍스트 분석·통합·압축 과정을 거쳐, 다음과 같이 3종 소분류, 20개의 2차 설문 항목들이 도출되었다. 세부 분석 결과를 정리해 보면 다음과 같다.

[표 11] 스토리텔링 수집·각색 방안의 1차 델파이 분석 결과

소분류	추출 항목* (2차 폐쇄형 설문 항목)	1차 항목 수**
스토리텔링의 오프라인 발굴·수집 방안	1-1-1. 역대 정부를 통해 축적된 보훈(독립, 호국, 민주화) 관련 정보·자료들 중에서 역사적·문화적 의미와 흥미롭고 유익한 스토리텔링을 지닌 자료들을 수집·고증·선별한다. 이를 위해 정부 기관 내 전문 담당자, 실무자를 양성·교육한다.	11
	1-1-2. 각 지역별, 지자체별로 축적된 보훈(독립, 호국, 민주화) 관련 정보·자료들 중에서 역사적·문화적 의미와 흥미롭고 유익한 스토리텔링을 지닌 자료들을 수집·고증·선별한다. 이를 위해 지자체 기관 내 전문 담당자, 실무자를 양성·교육한다.	17
	1-1-3. 보훈 관련 스토리텔링을 상시 수집할 수 있는 중앙·지방의 오프라인 창구를 개설하고, 그를 통해 알려지지 않았던 새로운 보훈 관련 역사적·문화적 스토리텔링을 발굴·수집·선별한다.	5

	소계	33
스토리텔링의 온라인 발굴·수집 방안	1-2-1. 역대 정부를 통해 축적된 보훈 관련 정보·자료들에 대한 온라인 데이터 베이스 및 네트워크를 구축·공유하고, 상시 업데이트한다.	13
	1-2-2. 각 지역별, 지자체별로 축적된 보훈 관련 정보·자료들에 대한 온라인 데이터 베이스 및 네트워크를 구축·공유하고, 상시 업데이트한다.	10
	1-2-3. 다양한 온라인 네트워크 창구를 통해, 알려지지 않았던 새로운 보훈 관련 역사적·문화적 스토리텔링을 발굴·수집·선별하며, 이를 위한 사이트 관리자, 실무자를 양성·교육한다.	7
	소계	30
스토리텔링 각색 방안	1-3-1. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 출판물(도서, 팸플렛, 신문 기사 등)로 각색하는 방안(아이디어 회의·토론, 전문가 용역 의뢰 등)을 모색한다.	11
	1-3-2. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 만화(일반 만화, 웹툰 등)로 각색하는 방안을 모색한다.	9
	1-3-3. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 음원(노래, 연주곡, 뮤지컬 등)으로 각색하는 방안을 모색한다.	8
	1-3-4. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 게임으로 개발하는 방안을 모색한다.	6
	1-3-5. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 각종 영상물(영화, 드라마, 다큐 등)로 제작·보급하는 방안을 모색한다.	10
	1-3-6. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 단편·중장편 애니메이션으로 제작·보급하는 방안을 모색한다.	7
	1-3-7. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 방송 매체(TV, 신문 등 오프라인 매체), 인터넷 매체(유튜브, BJ 방송 등)를 활용하여 광고·홍보용 영상물, 관련 프로그램 등으로 제작·보급하는 방안을 모색한다.	4
	1-3-8. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 캐릭터로 창작·개발·보급하는 방안을 모색한다.	6
	1-3-9. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 지식 정보 콘	8

	텐츠(교양·교육 프로그램 등)로 제작·보급하는 방안을 모색한다.	
	1-3-10. 보훈 관련 기존 문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)를 역사적·문화적 의미를 살려서 리메이크하는 방안을 모색한다.	5
	1-3-11. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 멀티 콘텐츠 또는 융복합 콘텐츠로 개발·보급하는 방안을 모색하고, 이를 위해 장르 간, 학제 간 개발·연구를 활성화하고 지원한다.	2
	1-3-12. 현대인들의 취향과 가치관에 적합한(경영술, 처세술 등) 보훈 역사·문화 콘텐츠를 개발·각색하는 방안을 모색하고, 그 과정에서 솟품 콘텐츠 등과 같은 최신 콘텐츠를 적극 활용하여 대중적 인지도, 집중도 등을 높이는 방안을 강구한다.	4
	1-3-13. 상이한 연령별·세대별로 흥미와 관심을 끌 수 있고, 온 가족들이 함께 즐길 수 있는 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 발굴·각색함으로써, 범국민적 보훈 문화, 보훈 의식을 제고할 수 있는 방법을 강구한다.	2
	1-3-14. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링의 글로벌화 전략을 개발함으로써, 외국인들에게 우리나라의 보훈 문화를 널리 알리는 방안을 모색한다.	1
	소계	83
	총계	146

\* 2차 설문 항목 앞에 붙은 1-1-1 등의 번호는 앞에서 설명한 대로 1차 조사의 대분류-소분류-세부 항목들을 기준으로 부여한 고유 번호이다(이하 [표 12], [표 13], [표 14] 등도 동일함). 이후의 세부 분석 과정에서 지면을 절약하고 번거로움을 피하기 위해, 이 같은 항목 고유 번호를 활용할 것이다.

\*\* 2차 설문 항목으로 통합된 1차 답변의 항목 수를 의미한다. 예컨대, 1-1-1 항목에 속하는(해당 항목으로 통합·정리된) 내용들을 제시한 1차 답변은(전체 536개 중에서) 총 11개라는 뜻이다(이하 [표 12], [표 13], [표 14] 등도 동

일함).

첫 번째 질문이자 첫 번째 대분류인 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’에 대한 1차 답변들을 분석한 결과, 총 536개의 1차 답변들 중에서 146개(27.3%)의 답변들이 이 영역으로 통합·정리되어, 3종 소분류, 20개의 2차 설문 항목으로 추출되었다. 3종 소분류 중에서는 1-3 : ‘스토리텔링 각색 방안’으로 통합·정리된 1차 답변 항목이 83개(56.8%)로 가장 많았고, 그 다음으로는 1-1 : ‘스토리텔링의 오프라인 발굴·수집 방안’(33개, 22.6%), 1-2 : ‘스토리텔링의 온라인 발굴·수집 방안’(30개, 20.5%)의 순서로 분석되었다. 이 결과를 보면, 전문가 패널들은 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 다양한 장르의 콘텐츠로 각색하는 방안, 즉 출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 콘텐츠 등으로 재구성·재탄생하는 작업을 가장 중요하게 인식하고 있음을 알 수 있다. 특히, 통합·정리된 세부 의견들 중에서, 역사·문화 관련 스토리텔링을 각종 콘텐츠로 각색·재구성하는 과정에서, 연령별, 세대별 콘텐츠 이해도나 취향, 가치관 등에 적절한 형태와 내용으로 개발하는 데 중점을 두어야 한다는 의견은 주의 깊게 참고할 만하다고 생각된다. 예컨대, 10~30대와 40~50대 간에는 감정적, 정서적, 인지적으로 호소력이 높고 집중도와 몰입도가 높은 콘텐츠 장르 또는 매체가 서로 다를 수밖에 없는데, 이 같은 연령별 콘텐츠 수용 양상을 충분히 고려하면서 대상 연령대에 최적화된 콘텐츠를 개발·보급하는 데 관심과 노력을 기울여야 한다고 지적하고 있다. 이런 의견들을 스토리텔링의 각색·개발 과정에서 효과적으로 반영할 필요가 있을 것이다.

한편, 첫 번째 대분류에 속하는 20개 항목들 중에서는 1-1-2 : ‘각 지역별, 지자체별로 축적된 보훈(독립, 호국, 민주화) 관련 정보·자료들



중에서 역사적·문화적 의미와 흥미롭고 유익한 스토리텔링을 지닌 자료들을 수집·고증·선별한다. 이를 위해 지자체 기관 내 전문 담당자, 실무자를 양성·교육한다.’는 항목으로 통합된 1차 답변이 17개(11.6%)로 가장 많은 비중을 차지한 것으로 분석되었다. 즉, 전문가 패널들은 각 지방, 지자체 별로 보존 역사·문화 관련 스토리텔링을 탐색·발굴하는 작업을 스토리텔링 수집·각색 방안들 중에서도 상대적으로 가장 중시하고 있음을 알 수 있는데, 이는 보존 역사·문화 콘텐츠로 개발될 만한 스토리텔링 자원들이 그 만큼 풍부하게 산재되어 있다는 의미로도 해석된다. 즉, 기존에 알려진 스토리텔링 자원은 물론, 알려지지 않은 스토리텔링 자원에 대해서도 오프라인 조사를 통해 새롭게 탐색·발굴하는 작업이 보존 역사·문화 콘텐츠의 발전을 위해 대단히 중요함을 알 수 있다. 양질의 스토리텔링 소재가 발굴·개발된 이후 그 내용을 공유·전파·보급하는 것은 온·오프라인 양 방향을 통해서 다양하게 수행할 수 있지만, 최초로 스토리텔링 소재를 발굴하는 작업은 아무래도 오프라인에서의 현장 탐색·탐방, 관련자 인터뷰, 고증 작업 등이 중요하기 때문에, 그러한 사정을 반영하여 위와 같은 결과가 도출된 것으로 예상된다. 최근에는 온라인·모바일을 통한 정보 수집과 교환·공유·보급 등이 워낙 활성화되어서 오프라인 영역에서의 정보 수집·보급은 다소 홀시되는 경향이 있는데, 위의 분석 결과를 통해 오프라인에서의 정보 탐색·수집의 중요성을 재삼 확인할 수 있다.

첫 번째 대분류에 속하는 기타 항목들은 1-2-1 13개(8.9%), 1-1-1 11개(7.5%), 1-3-1 11개(7.5%), 1-2-2 10개(6.8%), 1-3-5 10개(6.8%), 1-3-2 9개(6.2%), 1-3-3 8개(5.5%), 1-3-9 8개(5.5%), 1-2-3 7개(4.8%), 1-3-6 7개(4.8%), 1-3-4 6개(4.1%), 1-3-8 6개(4.1%), 1-1-3 5개(3.4%), 1-3-10 5개(3.4%), 1-3-7 4개(2.7%), 1-3-12 4개(2.7%), 1-3-11 2개(1.4%), 1-3-13 2개

(1.4%), 1-3-14 1개(0.7%) 등의 순서로 분석되었다. 이상과 같은 분석 결과 및 항목별 순위(2차 항목으로 통합·정리된 1차 답변 항목 수가 많은 순위), 분포, 비중 등을 표로 정리해 보면 다음과 같다.

[표 12] 스토리텔링 수집·각색 방안의 소분류별, 항목별 분포, 비중, 순위

항목 번호	1차 항목 수	대분류 내 비중(%)	대분류 내 순위*	소분류 내 비중(%)	소분류 내 순위**
I-1-1	11	7.5	3	33.3	2
I-1-2	17	11.6	1	51.5	1
I-1-3	5	3.4	14	15.2	3
소계	33	22.6	-	100.0	-
I-2-1	13	8.9	2	43.3	1
I-2-2	10	6.8	5	33.3	2
I-2-3	7	4.8	10	23.3	3
소계	30	20.5	-	100.0	-
I-3-1	11	7.5	4	13.3	14
I-3-2	9	6.2	7	10.8	8
I-3-3	8	5.5	8	9.6	7
I-3-4	6	4.1	12	7.2	6
I-3-5	10	6.8	6	12.0	5
I-3-6	7	4.8	11	8.4	4
I-3-7	4	2.7	16	4.8	3
I-3-8	6	4.1	13	7.2	2
I-3-9	8	5.5	9	9.6	1
I-3-10	5	3.4	15	6.0	13
I-3-11	2	1.4	18	2.4	12
I-3-12	4	2.7	17	4.8	11
I-3-13	2	1.4	19	2.4	10
I-3-14	1	0.7	20	1.2	9

소계	83	56.8	-	100.0	-
총계	146	100	-	-	-

\* 1차 답변 항목 수가 많은 순서를 기준으로 산출된 대분류 내의 순위이다. 순위가 높을수록 전문가 패널들이 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’을 위해 해당 항목의 내용을 더욱 중시하고 동의한다는 의미이다(이하 [표 4-10], [표 4-12], [표 4-14], [표 4-16] 등도 동일함).

\*\* 1차 답변 항목 수가 많은 순서를 기준으로 산출된 소분류 내의 순위이다. 순위가 높을수록 전문가 패널들이 각각의 소분류 내에서 해당 항목의 내용을 보다 많이 중시하고 동의한다는 의미이다(이하 [표 4-10], [표 4-12], [표 4-14], [표 4-16] 등도 동일함).

## 2. 국민 참여 촉진·유도 방안 분석

다음으로, 두 번째 질문이자 대분류 영역인 ‘국민 참여 촉진·유도 방안’에 대한 1차 답변들을 분석한 결과, 3종 소분류, 10개의 2차 설문 항목들이 도출되었다. 세부 분석 결과를 정리해 보면 다음과 같다.

[표 13] 국민 참여 촉진·유도 방안의 1차 델파이 분석 결과

소분류	추출 항목	1차 항목 수
국민들의 능동적 참여 촉진·활성화 방안	2-1-1. 보훈 유공자, 보훈 단체, 보훈 관련 기념 행사에 대한 홍보·광고·교육 등을 통해, 보훈 의식, 애국·호국 정신, 국가적 자긍심 등을 범국민적으로 함양·고취한다.	13
	2-1-2. 보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)에 대한 홍보·전파·공유·교육 등을 통해, 보훈에 대한 범국민적 관심과 흥미를 촉진·유도하고, 이를 위한 연령	25

	별·세대별 맞춤형 플랫폼 개발과 DB화를 추진한다.	
	2-1-3. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위해 민간 연구 단체, 각 대학 문화 콘텐츠 학과, 민간 활동 기구 등의 능동적, 적극적 참여를 유도·지원하고 활성화한다.	7
	2-1-4. 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발 과정 및 중간·최종 결과물을 다양한 온·오프라인 채널을 통해 국민적으로 공개·공유한다.	6
	2-1-5. 대중적 인지도가 높은 스타, 셀럽, 인플루언서 또는 유명 역사 방송인들을 활용하여 보훈 역사·문화 콘텐츠를 널리 홍보하고, 그로써 보훈 문화, 보훈 정신을 진작한다.	2
	소계	53
제도적 참여 촉진·활성 화 방안	2-2-1. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 제도적·재정적 지원 절차를 강화하고 관련 법령·규정 등을 정비하며, 개인 및 단체들의 공식적, 합법적 참여를 촉진·활성화한다.	11
	2-2-2. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·발굴을 위한 아이디어 공모전, 페스티벌, 분야별 콘텐츠 경진 대회, 축제(연극제 등) 등을 자주 개최하거나 상설화·정례화한다.	23
	소계	34
온라인 참여 촉진·활성 화 방안	2-3-1. 인터넷, 모바일, 각종 디지털 매체들을 활용하여 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 국민 여론 수렴, 의견 교류, 토론 참여 등을 활성화한다. 특히, 최근 온라인의 대세인 유튜브를 활용한 방법, 즉 보훈 문화 관련 유튜브를 활성화하고 보훈 전문 유튜버를 양성하는 방법 등을 시도한다.	12
	2-3-2. 갈수록 다양해지는 온라인·디지털 기술(팩스, PDA(Personal Digital Assistant. 개인 정보 단말기), SMS, SNS, 텍스트 메시징, MMS(Multimedia Messaging Service), 블루투스, RFID(Radio-Frequency Identification. 전자 태그), CCTV, 무선 추적 시스템, 스마트 카드)과 관련 하드웨어·소프트웨어·애플리케이션의 도입·응용 방안을 강구한다.	10
	2-3-3. 보훈 역사·문화 콘텐츠 및 각종 관련 자료·정보들을 국민들이 상시 확인·공유·전달하고, 신속·용	8

	이하계 의견 교환·토론할 수 있는 온라인 서비스, 온라인 프로세스를 구축한다.	
	소계	30
	총계	117

총 536개의 1차 답변들 중에서 117개(21.8%)의 답변들이 두 번째 대분류인 ‘국민 참여 촉진·유도 방안’ 영역으로 통합·정리되었다. 3종 소분류 중에서는 2-1 : ‘국민들의 능동적 참여 촉진·활성화 방안’으로 통합·정리된 1차 답변 항목이 53개(45.3%)로 가장 많았고, 그 다음으로는 2-2 : ‘제도적(오프라인) 참여 촉진·활성화 방안(34개, 29.1%), 2-3 : ‘온라인 참여 촉진·활성화 방안’(30개, 25.6%)의 순서로 분석되었다. 이를 보면, 전문가 패널들은 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 국민 참여를 촉진·활성화하는 방안과 관련하여 국민들의 자발적, 능동적 참여를 중시하고, 오프라인과 온라인 영역에서의 참여를 비슷하게 강조하고 있음을 알 수 있다.

한편, 두 번째 대분류에 속하는 10개 항목들 중에서는 2-1-2 : ‘보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)에 대한 홍보·전파·공유·교육 등을 통해, 보훈에 대한 범국민적 관심과 흥미를 촉진·유도하고, 이를 위한 연령별·세대별 맞춤형 플랫폼 개발과 DB화를 추진한다.’는 항목으로 통합된 1차 답변이 25개(21.4%)로 가장 많았고, 다음으로는 2-2-2 : ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·발굴을 위한 아이디어 공모전, 페스티벌, 분야별 콘텐츠 경진 대회, 축제(연극제 등) 등을 자주 개최하거나 상설화·정례화한다.’는 항목으로 통합된 1차 답변이 23개(19.7%)로 각각 분석되었다. 기타 항목들은 2-2-2 23개(19.7%), 2-1-1 13개(11.1%), 2-3-1 12개(10.3%), 2-2-1 11개(9.4%), 2-3-2 10개(8.5%), 2-3-3 8개(6.8%), 2-1-3 7개

(6.0%), 2-1-4 6개(5.1%), 2-1-5 2개(1.7%) 등의 순서로 분석되었다. 즉, 전문가 패널들은 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발 과정에서 보다 많은 세대와 연령층이 폭넓게 참여할 수 있도록 유도하기 위해 맞춤형 플랫폼 개발 및 DB화 작업을 촉진하는 동시에, 공개적인 아이디어 공모전, 페스티벌, 경진 대회 등을 활성화·정례화하는 방안을 강조하는 것으로 나타났다. 정부 기관이나 지자체의 막연한 홍보나 관심 유도보다는 확실한 이벤트나 공모전을 통해 국민들이 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발에 직접적인 동기나 목적 의식을 가지고 도전할 수 있는 환경을 조성하는 데 집중하고 있음을 알 수 있으며, 그러한 과정에서 발굴·개발된 콘텐츠들을 보다 많은 사람들이 함께 공유·교환하도록 유도하는 전략에 초점을 맞추고 있음을 알 수 있다.

이상과 같은 분석 결과 및 항목별 순위, 분포, 비중 등을 표로 정리해 보면 다음과 같다.

[표 14] 국민 참여 촉진·유도 방안의 분류별, 항목별 분포, 비중, 순위

항목 번호	1차 항목 수	대분류 내 비중(%)	대분류 내 순위	소분류 내 비중(%)	소분류 내 순위
2-1-1	13	11.1	3	24.5	2
2-1-2	25	21.4	1	47.2	1
2-1-3	7	6.0	8	13.2	3
2-1-4	6	5.1	9	11.3	4
2-1-5	2	1.7	10	3.8	5
소계	53	45.3	-	100.0	-
2-2-1	11	9.4	5	32.4	2
2-2-2	23	19.7	2	67.6	1
소계	34	29.1	-	100.0	-
2-3-1	12	10.3	4	40.0	1

2-3-2	10	8.5	6	33.3	2
2-3-3	8	6.8	7	26.7	3
소계	30	25.6	-	100.0	-
총계	117	100	-	-	-

### 3. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안 분석

다음으로, 세 번째 질문이자 세 번째 대분류 영역인 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안’에 대한 1차 답변들을 분석한 결과, 5종 소분류, 15개 항목이 도출되었다. 세부 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

[표 15] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 1차  
텔파이 분석 결과

소분류	추출 항목	1차 항목 수
행정적 지원 방안	3-1-1. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 행정적 지원(전담 행정 부서 설치·운영, 전담 실무자 양성·배치, 관리·지원 체계 정비)을 강화한다.	10
	3-1-2. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 온·오프라인 네트워크와 DB 시스템을 구축하고, 시민 공청회, 자문 회의 등을 정례화·정기화하여 국민 여론에 대한 피드백을 상시 수행한다(일종의 보훈 관련 거버넌스를 구축한다).	11
	3-1-3. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 행정적 지원·관리 체계를 구축·강화한다.	9
	소계	30
제도적	3-2-1. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위해 관련	8

지원 방안	법령, 규범 등을 입안·정비한다.	
	3-2-2. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 정부 시스템을 정비하고, 유관 부서·조직 등을 신설·관리한다.	6
	3-2-3. 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 제도적 지원·관리 체계를 구축·강화한다.	8
	3-2-4. 각 대학 콘텐츠 학과 내 보훈 콘텐츠 관련 교과목을 개설·지원하고, 성인들을 위한 사설 보훈 콘텐츠 교육 기관 및 프로그램을 운영·지원한다.	11
	소계	33
기술적 지원 방안	3-3-1. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 온라인 네트워크, 온라인 서비스, 웹사이트 구축 및 관련 소프트웨어·애플리케이션 개발에 필요한 기술적 지원을 강화한다.	11
	3-3-2. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 오프라인 네트워크 구성(전문가 자문·고증 등), 범국민적 참여와 협력을 이끌어 낼 수 있는 지원 체계, 활동 장려 방안 등을 기술적으로 모색·지원한다.	7
	소계	18
재정적 지원 방안	3-4-1. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 정부 관련 부서·조직체에 대한 전담 예산 편성 및 재정적 지원을 강화·활성화한다.	14
	3-4-2. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 민간 자본(기업 자본 등) 유치 방법을 모색·추진한다.	9
	3-4-3. 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 재정적 지원을 강화한다.	16
	소계	39
지원의 지속성, 안정성 유지 방안	3-5-1. 보훈 콘텐츠 정책의 영속성, 일관성, 안정성 유지 및 그를 위한 행정적, 제도적 장치를 마련한다.	10
	3-5-2. 보훈 역사·문화 콘텐츠·스토리텔링 개발·활용 과정에서의 국민 참여, 국민 여론, 국민 활동 등에 대한 피드백 시스템을 구축하여 이를 지속적, 적극적으로 보훈 정책에 반영할 수 있도록 제도화·규범화한다.	5



	3-5-3. 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 지속적, 장기적 지원·관리 체계를 유지한다.	8
	소계	23
총계		143

총 536개의 1차 답변들 중에서 143개(26.8%)의 답변들이 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안’ 영역으로 통합·정리되었다. 5종 소분류 중에서는 3-4 : ‘재정적 지원 방안’으로 통합·정리된 1차 답변이 39개(27.3%)로 가장 많은 비중을 차지하였고, 그 다음으로는 3-2 : ‘제도적 지원 방안’ 33개(23.1%), 3-1 : ‘행정적 지원 방안’ 30개(21.0%), 3-5 : ‘지원의 지속성, 안정성 유지 방안’ 23개(16.1%), 3-3 : ‘기술적 지원 방안’ 18개(12.6%)의 순서로 분석되었다. 이 결과를 보면, 전문가 패널들은 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 정부의 지원 정책과 관련하여 재정적 지원을 가장 중시함을 알 수 있다. 콘텐츠 개발 작업을 중앙 정부나 지자체가 직접 주도하던, 민간 연구 단체나 기업, 개인 전문가들에게 외주 형태로 의뢰를 하던 간에 재정적 지원은 언제나 중요한 문제이며, 일부 패널들은 행정적, 제도적 지원보다도 재정적 지원이 더욱 시급하다고 강조하였다. 다양한 지원 정책에 못지 않게, 그를 지속적, 장기적으로 유지하는 문제의 중요성과 당위성에 대해서도 많은 패널들이 동의하였다.

한편, 15개 항목들 중에서는 3-4-3 : ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 재정적 지원을 강화한다.’는 항목으로 통합·정리된 1차 답변이 16개(11.3%)로 가장 많았고, 그 다음으로는 3-4-1 : ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 정부 관련 부서·조직체에 대한 전담 예산 편성 및 재정적 지원을

강화·활성화한다’는 항목으로 통합·정리된 1차 답변이 14개(9.8%)로 분석되었다. 그 다음으로는 3-1-2 11개(7.7%), 3-3-1 11개(7.7%), 3-2-4 11개(7.7%), 3-1-1 10개(7.0%), 3-5-1 10개(7.0%), 3-1-3 9개(6.3%), 3-4-2 9개(6.3%), 3-2-1 8개(5.6%), 3-2-3 8개(5.6%), 3-5-3 8개(5.6%), 3-3-2 7개(4.9%), 3-2-2 6개(4.2%), 3-5-2 5개(3.5%) 등의 순서로 분석되었다.

이상과 같은 분석 결과 및 항목별 순위, 분포, 비중 등을 표로 정리해 보면 다음과 같다.

[표 16] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의  
분류별, 항목별 분포, 비중, 순위

항목 번호	1차 항목 수	대분류 내 비중(%)	대분류 내 순위*	소분류 내 비중(%)	소분류 내 순위**
Ⅲ-1-1	10	7.0	6	33.3	2
Ⅲ-1-2	11	7.7	3	36.7	1
Ⅲ-1-3	9	6.3	8	30.0	3
소계	30	21.0	-	100.0	-
Ⅲ-2-1	8	5.6	10	24.2	2
Ⅲ-2-2	6	4.2	14	18.2	4
Ⅲ-2-3	8	5.6	11	24.2	3
Ⅲ-2-4	11	7.7	5	33.3	1
소계	33	23.1	-	100.0	-
Ⅲ-3-1	11	7.7	4	61.1	1
Ⅲ-3-2	7	4.9	13	38.9	2
소계	18	12.6	-	100.0	-
Ⅲ-4-1	14	9.8	2	35.9	2
Ⅲ-4-2	9	6.3	9	23.1	3
Ⅲ-4-3	16	11.2	1	41.0	1

소계	39	27.3	-	100.0	-
Ⅲ-5-1	10	7.0	7	43.5	1
Ⅲ-5-2	5	3.5	15	21.7	3
Ⅲ-5-3	8	5.6	12	34.8	2
소계	23	16.1	-	100.0	-
총계	143	100.0	-	-	-

#### 4. 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안 분석

네 번째 질문이자 네 번째 대분류 영역인 ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’에 대한 1차 답변들을 분석한 결과, 3종 소분류, 11개 항목이 도출되었다. 세부 분석 결과를 정리하면, 다음과 같다.

[표 17] 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 1차 델파이 분석 결과

소분류	추출 항목	1차 항목 수
개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적 활용 방안	4-1-1. 보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)를 활용할 수 있는 다양한 문화 행사, 기념일, 이벤트, 축제 등을 기획·실행하고, 그 중 성공적인 사례들을 정례화·상설화한다.	22
	4-1-2. 보훈 역사·문화 콘텐츠와 연계된 지역 사회 내 기념물·상징물 등을 설치·제작하고, 관광 자원으로 활용하는 방안을 모색한다.	6
	4-1-3. 보훈 역사·문화 콘텐츠의 ‘원 소스 멀티 유즈’(One Source-Multi Use)’ 활용을 통한 다양한 재창출·재확산을 시도하고, 그를 통해 ‘보훈 콘텐츠 산업’을 육성하는 방안을 모색한다.	15

	4-1-4. 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 및 확산을 위한 온·오프라인 네트워크, 플랫폼, DB 시스템을 개발·구축한다.	12
	4-1-5. 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적 활용을 위한 행정 지원·관리를 강화하고, 전담 행정 부서 및 행정 인원을 배치·운용한다.	9
	소계	64
	4-2-1. 보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)의 공연, 상영, 온·오프라인 판매, 업로드·다운로드 등을 통한 산업적 수익 창출 방안을 모색한다.	14
개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 산업적 활용 방안	4-2-2. 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용·판매를 통한 수익 창출과 관리를 위한 온·오프라인 시스템, 판매 사이트 등을 구축한다.	10
	4-2-3. 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용·판매를 통한 수익 창출과 관리를 위한 행정 지원 체계를 구축하고, 전담 부서 및 인원을 배치·운용한다.	8
	소계	32
개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 교육적 활용 방안	4-3-1. 초·중·고등학생 및 대학생들의 보훈·현충 기념관, 관련 시설 방문, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 관람·시청·열람 등을 유도·권장함으로써, 애국심, 호국·보훈 의식, 국가에 대한 소속감, 지역 사회에 대한 애향심 등을 함양·고취한다.	19
	4-3-2. 성인들의 보훈 역사·문화 콘텐츠 관람·시청·열람 등을 통한 애국심, 호국·보훈 의식, 국가에 대한 소속감, 지역 사회에 대한 애향심 등을 함양·고취한다.	7
	4-3-3. 보훈 역사·문화 콘텐츠의 교육적 활용을 위한 소프트웨어, 프로그램, 애플리케이션 등을 개발·제작·보급한다.	8
	소계	34
총계		130

총 536개의 1차 답변들 중에서 130개(24.2%)의 답변들이 ‘개발된 보

훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안'의 영역으로 통합·정리되었다. 3종 소분류 중에서는 4-1 : '개발된 콘텐츠의 문화적 활용 방안'으로 통합·정리된 1차 답변 항목이 64개(49.2%)로 가장 많았고, 그 다음으로는 4-3 : '교육적 활용 방안' 34개(26.2%), 4-2 : '산업적 활용 방안' 32개(24.6%) 등의 순서로 분석되었다. 이런 결과를 보면, 전문가 패널들은 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적 활용 방안을 가장 중시하고 있음을 알 수 있다. 특히 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용·보급 등을 통해 다양한 연령층의 사람들에게 보훈 의식을 확산하고 보훈 문화를 활성화하는 문제에 깊은 관심을 기울이고 있음을 알 수 있다.

11개의 개별 항목들 중에서는 4-1-1 : '보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)를 활용할 수 있는 다양한 문화 행사, 기념일, 이벤트, 축제 등을 기획·실행하고, 그 중 성공적인 사례들을 정리화·상설화한다.'는 항목으로 통합·정리된 1차 답변이 22개(16.9%)로 가장 많은 비중을 차지였고, 그 다음은 4-3-1 : '초·중·고등학생 및 대학생들의 보훈·현충 기념관, 관련 시설 방문, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 관람·시청·열람 등을 유도·권장함으로써, 애국심, 호국·보훈 의식, 국가에 대한 소속감, 지역 사회에 대한 애향심 등을 함양·고취한다.'는 항목으로 통합·정리된 답변들이 19개(14.6%)로 나타났다. 그 다음으로는 4-1-3 15개(11.5%), 4-2-1 14개(10.8%), 4-1-4 12개(9.2%), 4-2-2 10개(7.7%), 4-1-5 9개(6.9%), 4-2-3 8개(6.2%), 4-3-3 8개(6.2%), 4-3-2 7개(5.4%), 4-1-2 6개(4.6%) 등의 순서로 각각 분석되었다.

이상과 같은 분석 결과 및 항목별 순위, 분포, 비중 등을 표로 정리해 보면 다음과 같다.

[표 18] 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 분류별, 항목별 분포, 비중, 순위

항목 번호	1차 항목 수	대분류 내 비중(%)	대분류 내 순위*	소분류 내 비중(%)	소분류 내 순위**
4-1-1	22	16.9	1	34.4	1
4-1-2	6	4.6	11	9.4	5
4-1-3	15	11.5	3	23.4	2
4-1-4	12	9.2	5	18.8	3
4-1-5	9	6.9	7	14.1	4
소계	64	49.2	-	100.0	-
4-2-1	14	10.8	4	43.8	1
4-2-2	10	7.7	6	31.3	2
4-2-3	8	6.2	8	25.0	3
소계	32	24.6	-	100.0	-
4-3-1	19	14.6	2	55.9	1
4-3-2	7	5.4	10	20.6	3
4-3-3	8	6.2	9	23.5	2
소계	34	26.2	-	100.0	-
총계	130	100.0	-	-	-

## 제 2 절 2차 델파이 조사 결과 및 분석

정확하게 설계되고 조직화된 델파이 기법에서 2차 조사 이후의 평균적인 답변 회수율은 이전 회차의 70~80% 정도라고 보고되었다(이철범,

2016). 본 연구의 1차 조사 참여자는 40명, 2차 조사 참여자는 32명으로 각각 집계되었는데, 이를 보면 2차 조사의 답변 회수율은 1차 조사의 80%임을 알 수 있다. 이는 평균적인 델파이 조사의 회차 간 답변 회수율 중에서는 비교적 양호한 답변 회수율 겸 재참여 비율이라고 볼 수 있다.

2차 조사 결과 수합된 리커트식 5점 척도 답변들에 대해 본 연구는 SPSS Statistics 21.0 통계 프로그램과 엑셀 2013 프로그램 등을 활용하여 각 영역별, 항목별로 기술 통계량(평균, 표준편차) 분석, 합의도와 수렴도 분석, 내용 타당도 비율(CVR) 분석 등을 수행하였고, 4종 영역을 구성하는 각 항목들의 리커트 척도(1~5점) 평가에 대한 평균점 순위도 함께 산출하였다. 합의도, 수렴도 산출에 필요한 Q1(1사분위 값), Mdn(중앙 값), Q3(3사분위 값) 등은 2차 델파이 조사에 참여한 패널들의 수가 32명이기 때문에, 각 항목마다 점수 크기를 오름차순으로 정렬했을 때 각각  $(0.25 \times 33 = 8.25 \approx)$  8번째,  $(0.5 \times 33 = 16.5 \approx)$  17번째,  $(0.75 \times 33 = 24.75 \approx)$  25번째에 해당하는 값을 사용하였다. 해당 수치들을 각각의 공식에 대입하여 계산한 후 합의도 0.75~1점, 수렴도 0~0.5점의 항목들을 채택하였다. CVR은 패널 수 31~35명의 최소 값 기준인 0.33점 이상의 항목들을 채택하였다(Lawshe, 1975). 이하에서 2차 델파이 조사의 통계 분석 및 검증 결과를 4종 대분류 영역별로 정리해 보겠다.

## 1. 스토리텔링 수집·각색 방안 분석

우선, 첫 번째 대분류인 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’에 대한 2차 델파이 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

[표 19] 스토리텔링 수집·각색 방안의 2차 델파이 분석 결과

2차 항목	2차 평균	2차 표준 편차	2차 평균점 순위*	2차 합의도	2차 수렴도	2차 CVR	채택
1-1-1	4.094	0.893	4	0.750	0.500	0.563	○
1-1-2	4.344	0.865	1	0.800	0.500	0.625	○
1-1-3	3.813	0.780	14	1.000	0.000	0.563	○
1-2-1	4.250	0.842	2	0.750	0.500	0.625	○
1-2-2	3.969	0.782	6	0.750	0.500	0.500	○
1-2-3	3.844	0.920	12	0.750	0.500	0.500	○
1-3-1	4.156	0.847	3	0.750	0.500	0.688	○
1-3-2	3.875	0.793	10	0.750	0.500	0.438	○
1-3-3	3.875	0.871	10	0.750	0.500	0.375	○
1-3-4	3.906	0.689	7	1.000	0.000	0.563	○
1-3-5	4.063	0.759	5	0.750	0.500	0.625	○
1-3-6	3.906	0.734	7	0.750	0.500	0.500	○
1-3-7	3.781	0.751	16	0.750	0.500	0.438	○
1-3-8	3.906	0.734	7	1.000	0.000	0.625	○
1-3-9	3.844	0.628	12	1.000	0.000	0.563	○
1-3-10	3.813	0.644	14	0.750	0.500	0.375	○
1-3-11	3.781	0.659	16	1.000	0.000	0.563	○
1-3-12	3.750	0.762	17	0.750	0.500	0.500	○
1-3-13	3.719	0.672	18	0.750	0.500	0.375	○
1-3-14	3.469	0.718	20	0.667	0.500	-0.063	×
평균	3.908	0.767	-	0.811	0.375	0.497	-

\* 2차 델파이 조사에서 리커트 5점 척도를 통해 측정된 각 항목별 점수의 평균 값의 대분류 내 순위를 의미한다.



첫 번째 대분류 영역에 속하는 20개 항목들 중에서 합의도 0.75~1점, 수렴도 0~0.5점, CVR 0.33점 이상의 조건을 충족하지 못하여 기각된 항목은 1-3-14 : ‘보훈 역사·문화 관련 스토리텔링의 글로벌화 전략을 개발함으로써, 외국인들에게 우리나라의 보훈 문화를 널리 알리는 방안을 모색한다.’의 1개 항목이고, 나머지 19개 항목은 모두 채택되었다. 채택된 10개 항목의 평균점은 5점 만점에 3.719~4.344점 사이에 분포하였고, CVR도 0.375~0.688점의 양호한 분포를 보여주었다. 이를 통해 첫 번째 영역인 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’을 구성하는 20개 항목에 대한 내용적 타당성이 검증되고, 전문가 패널들 간의 의견 수렴과 공동 합의도 어느 정도 달성된 것으로 판명되었다. 이에 따라 채택된 20개 항목을 3차 델파이 조사 항목으로 확정하였다.

2차 조사를 통해 수행된 20개 항목들의 리커트 척도 평균점 순위를 비교해 보면, 1-1-2(각 지역별, 지자체별로 축적된 보훈(독립, 호국, 민주화) 관련 정보·자료들 중에서 역사적·문화적 의미와 흥미롭고 유익한 스토리텔링을 지닌 자료들을 수집·고증·선별한다. 이를 위해 지자체 기관 내 전문 담당자, 실무자를 양성·교육한다) 항목이 4.344점으로 1위, 1-2-1(역대 정부를 통해 축적된 보훈 관련 정보·자료들에 대한 온라인 데이터 베이스 및 네트워크를 구축·공유하고, 상시 업데이트한다) 항목이 4.250점으로 2위, 1-3-1(보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 출판물(도서, 팜플렛, 신문 기사 등)로 각색하는 방안(아이디어 회의·토론, 전문가 용역 의뢰 등)을 모색한다) 항목이 4.156점으로 3위에 해당하여, 전문가 패널들이 위의 3개 항목들을 보다 중시하고 있음을 알 수 있다. 3개 항목들 중 1-1-2, 1-2-1은 앞에서 1차 델파이 조사 결과를 심층 분석할 때, 첫 번째 영역에서 가장 많은 1차 답변 수가 나온 상위 2개 항

목이기도 하다(1-1-2 11.6%, 1-2-1 8.9%).

대분류 1 중에서도 보훈 역사·문화 콘텐츠를 개발·제작하는 방안과 관련하여 의미 있는 시사점을 줄 수 있는 소분류 영역인 ‘스토리텔링 각색 방안’(소분류 1-3)에 대한 분석 결과를 살펴보면, 1-3-1(보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 출판물(도서, 팜플렛, 신문 기사 등)로 각색하는 방안을 모색한다)는 답변이 가장 높은 순위를 차지하였고(3위), 그 다음으로는 1-3-5(보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 각종 영상물(영화, 드라마, 다큐 등)로 제작·보급하는 방안을 모색한다. 5위), 1-3-4(게임으로 개발하는 방안. 7위), 1-3-6(애니메이션으로 개발하는 방안. 7위), 1-3-8(캐릭터로 개발하는 방안. 7위), 1-3-2(일반 만화, 웹툰 등으로 개발하는 방안. 10위), 1-3-3(음원(노래, 연주곡, 뮤지컬 등. 10위)으로 개발하는 방안), 1-3-9(지식 정보 콘텐츠(교양·교육 프로그램 등. 12위)로 개발하는 방안)의 순서대로 분석되었다. 각종 콘텐츠 장르 중에서도 영상, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 만화 등의 영향력이 갈수록 커지고 있는 최근의 흐름을 잘 반영한 전문가 의견이라고 생각된다.

대분류 1 중에서 유일하게 2차 항목으로 채택되지 못한 1-3-14(보훈 역사·문화 관련 스토리텔링의 글로벌화 전략을 개발함으로써, 외국인들에게 우리나라의 보훈 문화를 널리 알리는 방안을 모색한다) 항목은 1명의 패널이 제기한 의견으로서, 다른 항목들로 통합·정리되지 않는 독자적인 의견으로 생각되었기 때문에, (예비 지표에는 없었던) 새로운 항목으로 추가하여 2차 조사를 실시했지만, 대부분의 패널들에게서 의견 합의를 얻지 못한 것으로 판단된다. 보훈 역사·문화 콘텐츠의 글로벌화 전략 자체는 (장기적으로) 고려할 만한 의견이지만, 당장 필요하고 절실한 사안이 아니거나 혹은 시의성, 실효성이 상대적으로 떨어진다고 인식되어서 이 같은 평가 결과가 나온 것으로 해석된다. 델파이 조사에서 기

각된 의견들은 잘못된 의견이라기보다는 조사에 참여한 패널들 간에 충분한 합의나 의견 수렴이 되지 않는 의견으로 해석해야 하며, 델파이 조사 결과를 분석·집계할 때에는 이런 점에 주의해야 할 것이다.

대분류 1 중에서 예비 지표에는 없었지만 1차 조사를 통해 새롭게 추가된 항목은 1-3-11(보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 멀티 콘텐츠 또는 융복합 콘텐츠로 개발·보급하는 방안을 모색하고, 이를 위해 장르 간, 학제 간 개발·연구를 활성화하고 지원한다), 1-3-12(현대인들의 취향과 가치관에 적합한(경영술, 처세술 등) 보훈 역사·문화 콘텐츠를 개발·각색하는 방안을 모색하고, 그 과정에서 숏폼 콘텐츠 등과 같은 최신 콘텐츠를 적극 활용하여 대중적 인지도, 집중도 등을 높이는 방안을 강구한다), 1-3-13(상이한 연령별·세대별로 흥미와 관심을 끌 수 있고, 온 가족들이 함께 즐길 수 있는 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 발굴·각색함으로써, 범국민적 보훈 문화, 보훈 의식을 제고할 수 있는 방법을 강구한다)와 1-3-14 등 총 4개 항목이었는데, 이들 중에서 1-3-14을 제외한 4개 항목은 모두 2차 조사를 통과하였다. 3개 항목도 해당 의견을 제안한 패널들이 4명 이하인 소수 의견이었지만(1-3-11 2명, 1-3-12 4명, 1-3-13 2명, 1-3-14 1명), 2차 조사 과정에서 대부분의 패널들로부터 합의를 받아서 2차 조사를 통과하였으며, 항목의 실제 내용도 향후 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발에 유용하게 참고할 만한 시사성 있는 내용이라고 생각된다.

한편, 본 연구는 개방형·서술형의 1차 조사에 대한 텍스트 분석을 통해 폐쇄형의 2차 설문 항목들을 추출하는 과정에서 좀더 의미 있고 타당성·신뢰성 있는 작업을 수행하기 위해, 2차 설문의 각 항목마다 1차 답변들이 몇 개씩 통합·정리되었는지를 함께 분석함으로써, 2차 설문 항목들의 분류별, 항목별 순위(즉, 보다 많은 1차 답변들이 수합·정리된 항

목의 순위)를 산출하였다. 이런 작업을 통해 2차 항목들의 내용적 비중이나 중요도를 사전 분석함으로써, 2차 조사에 대한 정량적 통계 결과의 방향성을 어느 정도 예측해 보고자 하였다. 실제로, 첫 번째 영역의 2차 조사 답변들을 분석한 결과, 전문가 패널들이 부여한 항목별 리커트 평점 순위는 1차 답변 수에 따른 항목별 순위와도 어느 정도 일치하는 데다, 특히 상위 항목일수록 일치도가 높은 것으로 나타났다.

텍스트 분석을 통해 도출·집계된 첫 번째 영역(대분류 1)의 2차 설문 항목별 1차 답변 수의 순위와 2차 조사의 통계 분석을 통해 산출된 리커트 평균점 순위를 비교해 보면, 다음과 같다.

[표 20] 스토리텔링 수집·각색 방안의 1차 답변 수 순위와 2차 리커트 척도 평균점 순위 비교

항목	1차 답변 수	1차 답변 수 순위	2차 리커트 척도 평균점 순위
1-1-1	11	3	4
1-1-2	17	1	1
1-1-3	5	14	14
1-2-1	13	2	2
1-2-2	10	5	6
1-2-3	7	10	12
1-3-1	11	4	3
1-3-2	9	7	10
1-3-3	8	8	10
1-3-4	6	12	7
1-3-5	10	6	5
1-3-6	7	11	7

1-3-7	4	16	16
1-3-8	6	13	7
1-3-9	8	9	12
1-3-10	5	15	14
1-3-11	2	18	16
1-3-12	4	17	17
1-3-13	2	19	18
1-3-14	1	20	20

위의 표를 보면, 1차 조사 자료에 대한 텍스트적 분석·통합·정리 과정을 통해 추출된 2차 설문 항목의 사전 중요도 순위(1차 답변 수 순위)와 2차 조사 완료 후 통계 분석을 통해 추출된 사후 중요도 순위(리커트 척도 평균점 순위)는 어느 정도 일치하는 것으로 나타났다. 20개 항목을 리커트 척도 점수에 따라 상, 중, 하의 세 그룹으로 나누어서 살펴보면, 상위 1~7위, 중위 8~14위, 하위 15~20위 간의 1, 2차 순위가 대동소이하며, 동일 그룹 내에서 순위가 부분적으로 뒤바뀌는 경우는 있지만, 상이한 그룹 내에서 순위가 변동되는 사례(예컨대, 1차 답변 수 순위에서는 상위에 속했지만, 2차 조사에서는 중위 이하로 밀려난 사례)는 없는 것으로 나타났다. 즉, 1차 조사에서 답변 수를 많이 획득하여(보다 많은 패널들이 비슷한 의견을 제시하여) 통합·정리된 항목들일수록, 2차 조사의 리커트 척도 평가 과정에서도 대체로 높은 점수를 획득한 사실을 확인할 수 있다. 이는 보다 많은 패널들이 제시한 의견일수록 전체 패널들 간의 의견 합의도, 수렴도 등이 높아진다는 사실을 의미하며, 이런 결과야말로 델파이 조사의 본래 목적과 취지에 부합되는 결과라고 볼 수 있다. 이를 통해, 본 연구의 후반부 연구 설계와 전문가 조사 작업이 비교적 타당하고 신뢰성 있게 진행된 사실이 유의미하게 입증되었다.

## 2. 국민 참여 촉진·유도 방안 분석

다음으로, 두 번째 질문이자 두 번째 대분류인 ‘국민 참여 촉진·유도 방안’에 대한 2차 델파이 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

[표 21] 국민 참여 촉진·유도 방안의 2차 델파이 분석 결과

현 논문 2차 항목	2차 평균	2차 표준 편차	2차 순위	2차 합의도	2차 수렴도	2차 CVR	채택
2-1-1	4.063	0.801	4	0.750	0.500	0.563	○
2-1-2	4.281	0.888	1	0.800	0.500	0.563	○
2-1-3	3.938	0.669	7	1.000	0.000	0.625	○
2-1-4	3.875	0.751	8	0.750	0.500	0.438	○
2-1-5	3.469	0.671	10	0.750	0.500	0.000	×
2-2-1	3.969	0.897	6	0.750	0.500	0.563	○
2-2-2	4.188	1.061	2	0.800	0.500	0.563	○
2-3-1	4.125	0.793	3	0.750	0.500	0.625	○
2-3-2	4.000	0.880	5	0.750	0.500	0.625	○
2-3-3	3.813	0.859	9	1.000	0.000	0.563	○
평균	3.972	0.827	-	0.810	0.400	0.513	-

‘국민 참여 촉진·유도 방안’에 속하는 10개 항목들 중에서 합의도 0.75~1점, 수렴도 0~0.5점, CVR 0.33점 이상의 조건을 충족시키지 못하여 기각된 항목은 2-1-5(대중적 인지도가 높은 스타, 셀럽, 인플루언서 또는 유명 역사 방송인들을 활용하여 보훈 역사·문화 콘텐츠를 널리 홍보하

고, 그로써 보훈 문화, 보훈 정신을 진작한다)의 1개 항목이고, 나머지 9개 항목은 채택되었다. 채택된 9개 항목의 평균점은 3.813~4.281점 사이에 분포하였고, CVR도 0.438~0.625점의 양호한 분포를 보여주었다. 이를 통해 두 번째 영역인 ‘국민 참여 촉진·유도 방안’을 구성하는 9개 항목들의 내용적 타당성이 입증되고, 이에 대한 패널들의 의견 수렴과 공동 합의도 어느 정도 달성된 것으로 판명되었다. 이에 따라 통계 분석을 통해 채택된 9개 항목을 3차 델파이 조사 항목으로 확정하였다.

채택된 9개 항목들의 2차 조사의 리커트 척도 평균점의 순위를 비교해 보면, 2-1-2(보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)에 대한 홍보·전파·공유·교육 등을 통해, 보훈에 대한 범국민적 관심과 흥미를 촉진·유도하고, 이를 위한 연령별·세대별 맞춤형 플랫폼 개발과 DB화를 추진한다) 항목이 4.281점으로 1위, 2-2-2(보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·발굴을 위한 아이디어 공모전, 페스티벌, 분야별 콘텐츠 경진 대회, 축제(연극제 등) 등을 자주 개최하거나 상설화·정례화한다) 항목이 4.188점으로 2위, 2-3-1(인터넷, 모바일, 각종 디지털 매체들을 활용하여 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 국민 여론 수렴, 의견 교류, 토론 참여 등을 활성화한다. 특히, 최근 온라인의 대세인 유튜브를 활용한 방법, 즉 보훈 문화 관련 유튜브를 활성화하고 보훈 전문 유튜버를 양성하는 방법 등을 시도한다) 항목이 4.125점으로 3위에 해당하였는데, 이는 앞에서 분석한 1차 답변 수에 따른 순위(2-1-2 1위, 2-2-2 2위, 2-3-1 4위)와도 거의 유사하다. 전문가 패널들이 1차, 2차 조사 과정을 통해 일관되게 다수의 항목들 중에서도 위의 3개 항목들을 보다 중시하고 있음을 알 수 있다.

대분류 2 중에서 유일하게 2차 항목으로 채택되지 못한 2-1-5(대중적 인지도가 높은 스타, 셀럽, 인플루언서 또는 유명 역사 방송인들을 활용

하여 보훈 역사·문화 콘텐츠를 널리 홍보하고, 그로써 보훈 문화, 보훈 정신을 진작한다) 항목은 2명의 패널이 제기한 의견으로서, 앞에서 살펴본 1-3-14 항목처럼 독창적인 의견으로 판단되었기 때문에, (예비 지표에는 없었던) 새로운 항목으로 추가하여 2차 조사를 실시했지만, 역시 대부분의 패널들에게서 의견 합의를 얻지 못한 것으로 해석된다. 이와 관련해서 연구자는 전화 통화를 통해 해당 항목에 대한 또다른 패널(2명의 제안자가 아닌 제3의 패널)의 평가 의견을 별도로 전달받았는데, 그에 따르면 스타, 셀럽, 인플루언서 등을 활용한 전략은 지나치게 상업화된 마케팅으로서 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발 전략에는 다소 부적절할 뿐 아니라, 자칫 보훈의 의미를 왜곡·변질할 수도 있겠다고 생각이 들어서 부정적인 답변을 제시했다는 것이다. 즉, 이 의견도 1-3-14와 마찬가지로 중장기적, 포괄적으로는 참고할 만한 의견이지만, 대부분의 패널들에게는 즉각적인 필요성과 당위성, 실효성 등이 상대적으로 부족하다고 평가되어서 이 같은 결과가 나온 것으로 해석된다.

한편, 텍스트 분석을 통해 도출·집계된 두 번째 영역(대분류 2)의 2차 설문 항목별 1차 답변 수 순위와 2차 조사의 통계 분석을 통해 산출된 리커트 평균점 순위를 비교해 보면, 다음과 같다.

[표 22] 국민 참여 촉진·유도 방안의 1차 답변 수 순위와 2차 리커트 척도 평균점 순위 비교

항목	1차 답변 수	1차 답변 수 순위	2차 리커트 척도 평균점 순위
2-1-1	13	3	4
2-1-2	25	1	1



2-1-3	7	8	7
2-1-4	6	9	8
2-1-5	2	10	10
2-2-1	11	5	6
2-2-2	23	2	2
2-3-1	12	4	3
2-3-2	10	6	5
2-3-3	8	7	9

### 3. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안 분석

다음으로, 세 번째 질문이자 세 번째 대분류인 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안’에 대한 2차 델파이 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

[표 23] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 2차 델파이 분석 결과

2차 항목	2차 평균	2차 표준 편차	2차 평균점 순위	2차 합의도	2차 수렴도	2차 CVR	채택
3-1-1	4.000	0.568	5	1.000	0.000	0.688	○
3-1-2	4.250	0.950	2	0.800	0.500	0.563	○
3-1-3	3.906	0.856	8	1.000	0.000	0.563	○
3-2-1	3.875	0.907	9	1.000	0.000	0.563	○
3-2-2	3.750	0.762	13	0.750	0.500	0.375	○
3-2-3	3.781	0.870	11	0.750	0.500	0.375	○

3-2-4	4.063	0.759	4	0.750	0.500	0.625	○
3-3-1	3.938	0.759	7	1.000	0.000	0.750	○
3-3-2	3.813	0.644	10	0.750	0.500	0.375	○
3-4-1	4.125	0.793	3	0.750	0.500	0.750	○
3-4-2	3.375	0.833	15	0.667	0.500	-0.063	×
3-4-3	4.313	0.896	1	0.800	0.500	0.688	○
3-5-1	3.969	0.538	6	1.000	0.000	0.688	○
3-5-2	3.688	0.859	14	0.750	0.500	0.375	○
3-5-3	3.781	0.832	11	0.750	0.500	0.438	○
평균	3.908	0.788	-	0.834	0.333	0.517	-

‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안’에 속하는 15개 항목들 중에서 합의도 0.75~1점, 수렴도 0~0.5점, CVR 0.33점 이상의 조건을 충족시키지 못하여 기각된 항목은 3-4-2(보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 민간 자본(기업 자본 등) 유치 방법을 모색·추진한다)의 1개 항목이고, 나머지 14개 항목은 채택되었다. 채택된 14개 항목의 평균점은 3.688~4.313점 사이에 분포하였고, CVR도 0.375~0.750점의 양호한 분포를 보여주었다. 이를 통해, 세 번째 영역인 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안’을 구성하는 14개 항목들의 내용적 타당성이 입증되고, 이에 대한 패널들의 공동 합의도 어느 정도 달성된 것으로 판명되었다. 이에 따라 채택된 14개 항목을 3차 델파이 조사 항목으로 확정하였다.

채택된 14개 항목들의 2차 조사의 리커트 척도 평균점 순위를 비교해 보면, 3-4-3(보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기

구, 개인 전문가 등에 대한 재정적 지원을 강화한다) 항목이 4.313점으로 1위, 3-1-2(보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 온·오프라인 네트워크와 DB 시스템을 구축하고, 시민 공청회, 자문 회의 등을 정례화·정기화하여 국민 여론에 대한 피드백을 상시 수행한다(일종의 보훈 관련 거버넌스를 구축한다) 항목이 4.250점으로 2위, 3-4-1(보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 정부 관련 부서·조직체에 대한 전담 예산 편성 및 재정적 지원을 강화·활성화한다) 항목이 4.125점으로 3위에 해당하였는데, 이는 앞에서 분석한 1차 답변 수에 따른 순위(3-4-3 1위, 3-1-2 3위, 3-4-1 2위)와도 유사하다. 전문가 패널들이 1차, 2차 조사 과정을 통해 일관되게 다수의 항목들 중에서도 위의 3개 항목들을 보다 중시하고 있음을 알 수 있다. 특히, 민간 연구 단체나 개인 전문가에 대한 재정적 지원 방안 및 관련 기구의 전담 예산 편성 등 재정적 문제의 필요성을 무엇보다 강조함을 알 수 있다.

대분류 3 중에서 유일하게 2차 항목으로 채택되지 못한 3-4-2(보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 민간 자본(기업 자본 등) 유치 방법을 모색·추진한다) 항목은 9명의 패널들이 동의하고 예비 지표에서도 제시된 항목인데, 2차 조사 과정에서 패널들의 전반적인 지지나 의견 합의를 얻지는 못한 것으로 해석된다. 민간 자본을 유치하는 문제에 대해서는 아직 시기상조로 여기거나, 실효성이 떨어진다고 생각하거나, 혹은 보훈 정책의 지나친 상업화를 염려하는 것이 아닌가 추측된다.

텍스트 분석을 통해 도출·집계된 세 번째 영역(대분류 3)의 2차 설문 항목별 1차 답변 수 순위와 2차 조사의 리커트 평균점 순위를 비교해 보면, 다음과 같다.

[표 24] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 1차  
답변 수 순위와 2차 리커트 척도 평균점 순위 비교

항목	1차 답변 수	1차 답변 수 순위	2차 리커트 척도 평균점 순위
3-1-1	10	6	5
3-1-2	11	3	2
3-1-3	9	8	8
3-2-1	8	10	9
3-2-2	6	14	13
3-2-3	8	11	11
3-2-4	11	5	4
3-3-1	11	4	7
3-3-2	7	13	10
3-4-1	14	2	3
3-4-2	9	9	15
3-4-3	16	1	1
3-5-1	10	7	6
3-5-2	5	15	14
3-5-3	8	12	11

#### 4. 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안 분석

다음으로, 네 번째 질문이자 네 번째 대분류인 ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’에 대한 2차 델파이 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

[표 25] 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 2차 델파이 분석 결과

2차 항목	2차 평균	2차 표준 편차	2차 평균점 순위	2차 합의도	2차 수렴도	2차 CVR	채택
4-1-1	4.281	0.729	1	0.750	0.500	0.688	○
4-1-2	3.781	0.792	11	0.750	0.500	0.438	○
4-1-3	4.063	0.801	4	0.750	0.500	0.563	○
4-1-4	3.969	0.740	6	0.750	0.500	0.438	○
4-1-5	3.938	0.716	7	1.000	0.000	0.563	○
4-2-1	4.094	0.734	3	0.750	0.500	0.688	○
4-2-2	4.000	0.762	5	1.000	0.000	0.563	○
4-2-3	3.906	0.777	8	1.000	0.000	0.688	○
4-3-1	4.219	1.008	2	0.800	0.500	0.563	○
4-3-2	3.875	0.660	9	1.000	0.000	0.688	○
4-3-3	3.844	0.723	10	1.000	0.000	0.563	○
평균	3.997	0.767	-	0.868	0.273	0.586	-

‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’에 속하는 11개 항목들 중에서 합의도 0.75~1점, 수렴도 0~0.5점, CVR 0.33점 이상의 조건을 충족하지 못하여 기각된 항목은 없었고, 따라서 11개 항목이 모두 채택되었다. 채택된 11개 항목의 평균점은 3.781~4.281점이고, CVR은 0.438~0.688점이다. 이를 통해 네 번째 영역인 ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’을 구성하는 11개 항목들의 내용적 타당성이 입증되고, 패널들의 의견 수렴과 공동 합의도 어느 정도 달성된 것으로 검증되었다. 이에 따라 11개 항목을 3차 델파이 조사 항목으로 확정하였다.

채택된 11개 항목들의 2차 조사의 리커트 평균점 순위를 비교해 보면, 4-1-1(보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)를 활용할 수 있는 다양한

문화 행사, 기념일, 이벤트, 축제 등을 기획·실행하고, 그 중 성공적인 사례들을 정례화·상설화한다) 항목이 4.281점으로 1위, 4-3-1(초·중·고등학생 및 대학생들의 보훈·현충 기념관, 관련 시설 방문, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 관람·시청·열람 등을 유도·권장함으로써, 애국심, 호국·보훈 의식, 국가에 대한 소속감, 지역 사회에 대한 애향심 등을 함양·고취한다) 항목이 4.219점으로 2위, 4-2-1(보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)의 공연, 상영, 온·오프라인 판매, 업로드·다운로드 등을 통한 산업적 수익 창출 방안을 모색한다) 항목이 4.094점으로 3위에 해당하였는데, 이는 앞에서 분석한 1차 답변 수에 따른 순위(4-1-1 1위, 4-3-1 2위, 4-2-1 4위)와도 유사하다. 전문가 패널들은 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적, 교육적, 산업적 활용 방안에 대해 균등하게 중시하고 있음을 알 수 있다.

텍스트 분석을 통해 도출·집계된 네 번째 영역(대분류 4)의 2차 설문 항목별 1차 답변 수의 순위와 2차 조사의 통계 분석을 통해 산출된 리커트 평균점 순위를 비교해 보면, 다음과 같다.

[표 26] 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 1차 답변 수 순위와 리커트 척도 평균점 순위 비교

항목	1차 답변 수	1차 답변 수 순위	2차 리커트 척도 평균점 순위
4-1-1	22	1	1
4-1-2	6	11	11
4-1-3	15	3	4
4-1-4	12	5	6
4-1-5	9	7	7

4-2-1	14	4	3
4-2-2	10	6	5
4-2-3	8	8	8
4-3-1	19	2	2
4-3-2	7	10	9
4-3-3	8	9	10

지금까지 2차 델파이 조사에 대한 분석 결과를 종합적으로 정리해 보았다. 분석 결과, 56개의 2차 설문 항목 중 합의도 0.75~1점, 수렴도 0~0.5점, CVR 0.33점 이상의 조건을 충족시키지 못한 3개 항목(1-3-14, 2-1-5, 3-4-2)이 기각되어, 최종 53개 항목이 3차 조사의 설문 항목으로 확정되었다. 이 53개 항목들을 대상으로 3차 델파이 조사를 수행하였다.

### 제 3 절 3차 델파이 조사 결과 및 분석

32명의 2차 조사 참여자들 중 개인 사정이나 출장 등으로 인해 4명의 패널이 3차 조사에 불참하였고, 그 결과 3차 조사의 참여자는 28명으로 확정되었다. 이는 2차 조사 참여자의 87.5%로서, 3차 조사의 재참여율도 상당히 높음을 알 수 있다.

3차 조사 결과 수합된 답변들에 대해서도 SPSS Statistics 21.0 프로그램과 엑셀 2013 프로그램 등을 활용하여 영역별, 항목별로 기술 통계량 분석, 합의도와 수렴도 분석, CVR 분석 등을 재차 수행하였고, 각 영역을 구성하는 항목들 간의 평균점 순위도 재분석함으로써, 2차 조사 때와 달라진 부분들을 별도로 파악·분석하는 동시에, 그 결과를 종합적으로 정리하여 본 연구의 최종 분석 결과를 도출하였다.

3차 조사에서도 2차 조사와 마찬가지로 합의도 0.75~1점, 수렴도

0~0.5점을 기준으로 항목들을 채택하였다. 합의도, 수렴도 산출에 필요한  $Q_1$ ,  $Mdn$ ,  $Q_3$  등은 3차 조사에 참여한 패널들의 수가 28명이기 때문에, 항목마다 점수 크기의 오름차순 순서로 각각 ( $0.25 \times 29 = 7.25 \approx$ ) 7번째, ( $0.5 \times 29 = 14.5 \approx$ ) 15번째, ( $0.75 \times 29 = 21.75 \approx$ ) 22번째에 해당하는 값을 채택하여 사용하였다(김병욱, 2015). CVR은 패널 수 26~30명의 최소 값 기준인 0.37점 이상([표 8] 참조)의 항목들을 유효한 값으로 채택하였다(Lawshe, 1975).

한편, 3차 조사에 참여한 전문가 패널들에게는 자신이 2차 조사 때 부여한 평점들을 재고하고 수정할 기회가 주어졌는데, 이를 위해 3차 조사의 설문지([부록 3] 참조)에는 각 항목마다 2차 조사의 전체 평균점과 대분류 내 순위를 참고 자료로서 명기하였고, 각 패널들에게는 2차 조사에서 자신이 평가한 점수가 기입된 상태의 3차 설문지가 발송되었다. 이로써 각 패널들은 항목마다 명시된 전체 패널들의 평가와 의견 수렴 정도를 참조하면서, 자신의 항목별 2차 조사 평가를 부분적으로 재고·수정할 수 있었고, 그 결과 3차 조사의 리커트 척도 평균점은 2차 조사의 평균점보다 전반적으로 소폭 상향 조정되었다. 평균점뿐 아니라, 패널들의 의견 합일·수렴 정도를 나타내는 유의미한 지표인 합의도, 수렴도, CVR 등도 대부분 소폭 상향되었으며, 항목별로 상향 폭이 상이한 관계로 부분적인 순위 변동도 나타났다. 이 같은 수정과 재조정 결과를 포함하여, 3차 델파이 조사의 통계 분석 결과 겸 본 연구의 최종 분석 결과를 이하에서 4개 영역별로 정리해 보겠다.

## 1. 스토리텔링 수집·각색 방안 분석

첫 번째 영역인 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’에 대한 3차 델파이



분석 결과를 정리하면 다음과 같다. 3차 조사의 분석 결과는 2차 조사 분석 결과와의 비교 검토를 용이하게 하기 위해, 3차와 2차의 분석 결과를 함께 정리하였다(이하 4개 영역을 모두 동일하게 정리하였다).

[표 28] 스토리텔링 수집·각색 방안의 3차 델파이 분석 결과

3차 항목	3차 평균	2차 평균	3차 순위	2차 순위	3차 합의도	2차 합의도	3차 수렴도	2차 수렴도	3차 CVR	2차 CVR	채택
1-1-1	4.107	4.094	4	4	0.750	0.750	0.500	0.500	0.571	0.563	○
1-1-2	4.464	4.344	1	1	0.800	0.800	0.500	0.500	0.786	0.625	○
1-1-3	3.821	3.813	16	14	1.000	1.000	0.000	0.000	0.571	0.563	○
1-2-1	4.357	4.250	2	2	0.800	0.750	0.500	0.500	0.714	0.625	○
1-2-2	3.964	3.969	8	6	0.750	0.750	0.500	0.500	0.500	0.500	○
1-2-3	3.893	3.844	12	12	0.750	0.750	0.500	0.500	0.571	0.500	○
1-3-1	4.179	4.156	3	3	0.750	0.750	0.500	0.500	0.714	0.688	○
1-3-2	3.893	3.875	12	10	1.000	0.750	0.000	0.500	0.571	0.438	○
1-3-3	4.000	3.875	6	10	0.750	0.750	0.500	0.500	0.571	0.375	○
1-3-4	4.000	3.906	6	7	1.000	1.000	0.000	0.000	0.714	0.563	○
1-3-5	4.107	4.063	4	5	0.750	0.750	0.500	0.500	0.643	0.625	○
1-3-6	3.929	3.906	10	7	1.000	0.750	0.000	0.500	0.571	0.500	○
1-3-7	3.821	3.781	16	16	1.000	0.750	0.000	0.500	0.500	0.438	○
1-3-8	3.964	3.906	8	7	1.000	1.000	0.000	0.000	0.643	0.625	○
1-3-9	3.929	3.844	10	12	1.000	1.000	0.000	0.000	0.643	0.563	○
1-3-10	3.893	3.813	12	14	0.750	0.750	0.500	0.500	0.500	0.375	○
1-3-11	3.893	3.781	12	16	1.000	1.000	0.000	0.000	0.714	0.563	○
1-3-12	3.786	3.750	19	17	1.000	0.750	0.000	0.500	0.571	0.500	○
1-3-13	3.821	3.719	16	18	0.750	0.750	0.500	0.500	0.500	0.375	○
평균	3.991	3.931	-	-	0.874	0.818	0.263	0.368	0.609	0.527	-

첫 번째 영역에 속하는 19개의 3차 조사 항목들은 기각된 항목 없이 모두 채택되었다. 채택된 19개 항목의 평균점은 5점 만점에 3.786~4.464 점으로서 2차 조사의 평균점인 3.719~4.344점에 비해 전반적으로 향상되었다. 전체 평균점도 2차 조사의 전체 평균점이 3.908점인 데 비해, 3차 조사의 전체 평균점은 3.991점으로 소폭 상승하였다. 1-2-2(각 지역별, 지자체별로 축적된 보훈 관련 정보·자료들에 대한 온라인 데이터 베이스 및 네트워크를 구축·공유하고, 상시 업데이트한다) 항목의 평균점이 2차 3.969에서 3차 3.964점으로 -0.005점 하락한 것을 제외하면, 19개 항목의 평균점은 2차 조사 때보다 0.008~0.125점 상승한 것으로 나타났다. CVR도 0.500~0.786점으로서 2차 조사의 0.375~0.688점보다 향상되었는데, 1-2-2 항목의 CVR이 2차 때와 동일한 것을 제외하면, 기타 19개 항목의 CVR은 2차 조사 때보다 0.008~0.196점 상승한 것으로 나타났다.

다음으로, 합의도와 수렴도도 2차 조사 때에 비해 소폭 향상된 것으로 나타났다. 합의도는 1에 가까울수록 전문가 패널들의 공동 합의가 잘 되었다는 것을 의미하고, 수렴도는 0에 가까울수록 의견 수렴 정도가 높다는 것을 의미한다. 합의도와 수렴도는 산출 공식이 다르긴 하지만 결국 동일한 개념이기 때문에, 패널들의 평점이 재조정될 경우 대체로 같은 방향과 정도로 변화하게 된다. 3차 조사 대상인 19개 항목들 중에서 합의도가 2차 조사 때보다 0.25점 상승하고(2차 0.75점에서 3차 1점으로 상승됨), 수렴도는 -0.5점 향상된(2차 0.5점에서 3차 0점으로 향상됨. 수렴도는 0에 가까울수록 의견 수렴도가 높다는 의미임) 항목은 1-3-2, 1-3-6, 1-3-7, 1-3-12의 4개 항목이고, 합의도는 2차 조사 때보다 0.05점 상승하고(2차 0.75점에서 3차 0.8점으로 상승됨), 수렴도는 동일한 항목은 1-2-1이다. 정리하자면, 14개 항목의 합의도와 15개 항목의 수렴도는 2차 조사 때와 동일함을 알 수 있다.

한편, 첫 번째 영역에 속한 19개 항목들의 3차 조사 평균점의 순위를 비교해 보면, 1-2-1 항목이 4.464점으로 1위, 1-1-1 항목이 4.357점으로 2위, 1-2-5 항목이 4.179점으로 3위로 분석되었다. 이 순위는 2차 조사 때의 순위와 동일하며, 1~3위 항목의 평균점은 모두 조금씩 상승되었다(2차 조사의 평균점 4.344점, 4.250점, 4.156점). 4~20위 항목들의 순위도 2차와 3차 조사 간에 약간의 변동이 있긴 하지만, 급격한 순위 변동(예컨대, 상위 1~7위, 중위 8~14위, 하위 15~20위 간에 상, 중, 하위가 서로 뒤바뀌는 경우) 없이 대체로 유사한 분포를 보이는 것으로 나타났다.

이상과 같은 분석 결과, 첫 번째 영역에 속하는 19개 항목에 대한 3차 조사의 리커트 평점, 합의도, 수렴도, CVR 등은 2차 조사 때보다 전반적으로 향상된 것으로 나타났으며, 이를 통해 조사 회차가 거듭될수록 본 연구에 참여한 전문가 패널들의 첫 번째 영역에 대한 공동 합의 및 집단 의견 도출 등이 보다 합리적으로 진전되고 조율된 사실을 확인할 수 있다. 실제로 3차 조사의 리커트 평점, 합의도, 수렴도, CVR에 대한 첫 번째 영역의 평균점은 각각 3.991점, 0.874점, 0.263점, 0.609점으로서, 2차 조사의 3.931점, 0.818점, 0.368점, 0.527점보다 모두 소폭 향상된 것으로 나타났다.

## 2. 국민 참여 촉진·유도 방안 분석

다음으로, 두 번째 영역인 ‘국민 참여 촉진·유도 방안’에 대한 3차 델파이 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

[표 29] 국민 참여 촉진·유도 방안의 3차 델파이 분석 결과

3차 항목	3차 평균	2차 평균	3차 순위	2차 순위	3차 합의도	2차 합의도	3차 수렴도	2차 수렴도	3차 CVR	2차 CVR	채택
2-1-1	4.107	4.063	4	4	0.750	0.750	0.500	0.500	0.571	0.563	○
2-1-2	4.321	4.281	1	1	0.800	0.800	0.500	0.500	0.571	0.563	○
2-1-3	3.964	3.938	8	7	1.000	1.000	0.000	0.000	0.643	0.625	○
2-1-4	4.036	3.875	5	8	1.000	0.750	0.000	0.500	0.714	0.438	○
2-2-1	4.036	3.969	5	6	0.750	0.750	0.500	0.500	0.571	0.563	○
2-2-2	4.250	4.188	2	2	0.800	0.800	0.500	0.500	0.571	0.563	○
2-3-1	4.143	4.125	3	3	0.750	0.750	0.500	0.500	0.714	0.625	○
2-3-2	4.000	4.000	7	5	1.000	0.750	0.000	0.500	0.643	0.625	○
2-3-3	3.893	3.813	9	9	1.000	1.000	0.000	0.000	0.571	0.563	○
평균	4.083	4.028			0.872	0.817	0.278	0.389	0.619	0.570	

두 번째 영역에 속하는 9개의 3차 조사 항목들도 기각된 항목 없이 모두 채택되었다. 채택된 9개 항목의 평균점은 3.893~4.321점으로서, 2차 조사의 평균점인 3.813~4.281점에 비해 소폭 상향되었다. 실제로 2-3-2(갈수록 다양해지는 온라인·디지털 기술, SMS, SNS, 텍스트 메시징, MMS, 블루투스, RFID, CCTV, 무선 추적 시스템, 스마트 카드 등과 관련 하드웨어·소프트웨어·애플리케이션의 도입·응용 방안을 강구한다) 항목의 평균점이 동일한 것을 제외하면, 기타 8개 항목의 평균점은 2차 조사 때보다 0.026~0.161점 상승한 것으로 나타났다. CVR도 0.571~0.714점으로서, 2차 조사의 0.438~0.625점보다 향상되었는데, 전체 9개 항목이 2차 조사 때보다 0.008~0.276점 상승한 것으로 나타났다. CVR의 상승폭이 가장 큰 항목은 2-1-4(보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발 과정 및 중간·최종 결과물을 다양한 온·오프라인 채널을 통해 국민적으로 공개·

공유한다)인 것으로 나타났다.

다음으로, 합의도와 수렴도 역시 2차 조사 때보다 소폭 상승된 것으로 나타났다. 3차 조사 대상인 9개 항목들 중에서 합의도가 2차 조사 때보다 0.25점 상승하고(2차 0.75점, 3차 1점), 수렴도는 -0.5점 향상된(2차 조사 0.5점, 3차 조사 0점) 항목은 2-1-4, 2-3-2의 2개 항목이고, 나머지 7개 항목의 합의도, 수렴도는 2차 조사 때와 동일하였다.

9개 항목들의 3차 리커트 척도 평균점 순위를 비교해 보면, 2-1-2 항목이 4.321점으로 1위, 2-2-2 항목이 4.250점으로 2위, 2-3-1 항목이 4.143점으로 3위로 분석되었다. 이 순위는 2차 조사 때의 순위와 동일하며, 1~3위 항목의 평균점도 소폭 상승되었다(2차 조사에서는 2-1-2 4.281점, 2-2-2 4.188점, 2-3-1 4.125점). 기타 순위도 2차와 3차 간에 부분적으로 약간 변동이 있긴 하지만, 큰 순위 변동 없이 대체로 비슷한 분포를 보이는 것으로 나타났다.

이상과 같은 분석 결과, 두 번째 영역에 속하는 9개 항목에 대한 3차 조사의 리커트 평균점, 합의도, 수렴도, CVR 등은 2차 조사 때보다 전반적으로 향상·개선된 것으로 나타났으며, 이를 통해 2차~3차의 조사 과정을 통해 전문가 패널들의 두 번째 영역에 대한 의견 수렴 및 집단 공동 합의 도출 등이 보다 합리적으로 진전된 사실을 확인할 수 있다. 3차 조사의 리커트 평점, 합의도, 수렴도, CVR에 대한 두 번째 영역의 평균점은 각각 4.083점, 0.872점, 0.278점, 0.619점으로서, 2차 조사의 4.028점, 0.817점, 0.389점, 0.570점보다 모두 향상된 것으로 나타났다.

### 3. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안 분석

다음으로, 세 번째 영역인 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각

중 지원 방안'에 대한 3차 델파이 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

[표 30] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 3차 델파이 분석 결과

3차 항목	3차 평균	2차 평균	3차 순위	2차 순위	3차 합의도	2차 합의도	3차 수렴도	2차 수렴도	3차 CVR	2차 CVR	채택
3-1-1	4.000	4.000	6	5	1.000	1.000	0.000	0.000	0.714	0.688	○
3-1-2	4.214	4.250	2	2	0.800	0.800	0.500	0.500	0.571	0.563	○
3-1-3	3.857	3.906	11	8	1.000	1.000	0.000	0.000	0.571	0.563	○
3-2-1	3.929	3.875	7	9	1.000	1.000	0.000	0.000	0.571	0.563	○
3-2-2	3.857	3.750	11	13	0.750	0.750	0.500	0.500	0.500	0.375	○
3-2-3	3.893	3.781	9	11	1.000	0.750	0.000	0.500	0.571	0.375	○
3-2-4	4.107	4.063	4	4	0.750	0.750	0.500	0.500	0.643	0.625	○
3-3-1	3.929	3.938	7	7	1.000	1.000	0.000	0.000	0.714	0.750	○
3-3-2	3.893	3.813	9	10	0.750	0.750	0.500	0.500	0.500	0.375	○
3-4-1	4.179	4.125	3	3	0.750	0.750	0.500	0.500	0.786	0.750	○
3-4-3	4.464	4.313	1	1	0.800	0.800	0.500	0.500	0.857	0.688	○
3-5-1	4.036	3.969	5	6	1.000	1.000	0.000	0.000	0.786	0.688	○
3-5-2	3.714	3.688	14	14	0.750	0.750	0.500	0.500	0.429	0.375	○
3-5-3	3.821	3.781	13	11	0.750	0.750	0.500	0.500	0.500	0.438	○
평균	3.992	3.947			0.864	0.846	0.286	0.321	0.622	0.558	

세 번째 영역에 속하는 14개의 3차 조사 항목들도 기각된 항목 없이 모두 채택되었다. 채택된 14개 항목의 리커트 척도 평균점은 3.714~4.464 점으로서, 2차 조사의 평균점인 3.688~4.313점에 비해 전반적으로 소폭

향상되었다. 3-1-2 항목의 평균점이 2차 조사에 비해  $-0.036$ 점, 3-1-3 항목의 평균점이 2차 조사보다  $-0.049$ 점, 3-3-1 항목의 평균점이 2차 조사보다  $-0.009$ 점 하락한 것을 제외하면, 나머지 11개 항목의 평균점은 2차 조사 때보다  $0.026\sim 0.151$ 점 상승한 것으로 나타났다. 3차 조사의 CVR은  $0.429\sim 0.857$ 점으로서, 2차 조사의  $0.375\sim 0.750$ 점보다 향상되었으며, 3-3-1 항목의 CVR이  $-0.036$ 점 소폭 하락한 것을 제외하면(2차 조사에서  $0.750$ 점, 3차 조사에서  $0.714$ 점), 13개 항목의 CVR은 모두 2차 조사 때보다  $0.008\sim 0.196$ 점 상승한 것으로 나타났다.

다음으로, 합의도와 수렴도는 2차 조사 때보다 소폭 향상된 것으로 나타났다. 3차 조사 대상인 14개 항목들 중에서 합의도가 2차 조사 때보다  $0.25$ 점 상승하고(2차  $0.75$ 점, 3차  $1$ 점), 수렴도는  $-0.5$ 점 향상된(2차  $0.5$ 점, 3차  $0$ 점) 항목은 3-2-3의 1개 항목이고, 나머지 13개 항목의 합의도, 수렴도는 2차 조사 때와 동일하였다.

한편, 세 번째 영역에 속한 14개 항목들의 3차 조사 평균점 순위를 비교해 보면, 3-4-3 항목이  $4.464$ 점으로 1위, 3-1-2 항목이  $4.214$ 점으로 2위, 3-4-1 항목이  $4.179$ 점으로 3위로 분석되었다. 이 순위는 2차 조사 때의 순위와 동일하며, 1~3위 항목의 평균점도 모두 상승되었다(2차 조사의 평균점 3-4-3  $4.313$ 점, 3-1-2  $4.250$ 점, 3-4-1  $4.125$ 점). 기타 4~14위의 순위도 2차와 3차 간에 대동소이한 것으로 나타났다.

이상과 같은 분석 결과, 세 번째 영역에 속하는 14개 항목에 대한 3차 조사의 리커트 평균점, 합의도, 수렴도, CVR 등은 2차 조사 때보다 전반적으로 향상된 것으로 나타났으며, 이를 통해 전문가 패널들의 세 번째 영역에 대한 공동 의견 수렴과 집단 합의 등이 바람직하게 진행된 사실을 확인할 수 있다. 실제로 3차 조사의 리커트 평점, 합의도, 수렴도, CVR에 대한 세 번째 영역의 평균점은  $3.992$ 점,  $0.864$ 점,  $0.286$ 점,

0.622점으로서, 2차 조사의 3.947점, 0.846점, 0.321점, 0.558점보다 모두 향상된 것으로 나타났다.

#### 4. 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안 분석

다음으로, 네 번째 영역인 ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’에 대한 3차 델파이 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

[표 31] 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 3차 델파이 분석 결과

3차 항목	3차 평균	2차 평균	3차 순위	2차 순위	3차 합의도	2차 합의도	3차 수렴도	2차 수렴도	3차 CVR	2차 CVR	채택
4-1-1	4.357	4.281	1	1	0.750	0.750	0.500	0.500	0.786	0.688	○
4-1-2	3.893	3.781	8	11	0.750	0.750	0.500	0.500	0.500	0.438	○
4-1-3	4.107	4.063	4	4	0.750	0.750	0.500	0.500	0.643	0.563	○
4-1-4	4.071	3.969	6	6	0.750	0.750	0.500	0.500	0.571	0.438	○
4-1-5	3.964	3.938	7	7	1.000	1.000	0.000	0.000	0.571	0.563	○
4-2-1	4.107	4.094	4	3	0.750	0.750	0.500	0.500	0.643	0.688	○
4-2-2	4.143	4.000	3	5	0.750	1.000	0.500	0.000	0.714	0.563	○
4-2-3	3.893	3.906	8	8	1.000	1.000	0.000	0.000	0.643	0.688	○
4-3-1	4.250	4.219	2	2	0.800	0.800	0.500	0.500	0.571	0.563	○
4-3-2	3.857	3.875	10	9	1.000	1.000	0.000	0.000	0.643	0.688	○
4-3-3	3.857	3.844	10	10	1.000	1.000	0.000	0.000	0.571	0.563	○
평균	4.045	3.997			0.845	0.868	0.318	0.273	0.623	0.586	



네 번째 영역에 속하는 11개의 3차 항목들도 기각된 항목 없이 모두 채택되었다. 채택된 11개 항목의 리커트 척도 평균점은 3.857~4.357점으로서, 2차 조사의 평균점인 3.781~4.281점에 비해 전반적으로 소폭 향상되었다. 실제로 4-2-3 항목의 3차 평균점이 2차 평균점보다 -0.013점, 4-3-2 항목의 3차 평균점이 2차 평균점보다 -0.018점 감소한 것을 제외하면, 기타 9개 항목의 평균점은 2차 조사 때보다 0.013~0.143점 상승한 것으로 나타났다. 3차 조사의 CVR도 0.500~0.786점으로서, 2차 조사의 0.438~0.688점보다 향상되었으며, 4-2-1, 4-2-3, 4-3-2의 3개 항목이 2차 조사 때보다 -0.045점(2차 0.688점, 3차 0.643점) 감소한 것을 제외하면, 기타 8개 항목의 CVR은 2차 조사 때보다 0.008~0.151점 상승한 것으로 나타났다.

합의도와 수렴도는 2차 조사 때에 비해 소폭 하락한 것으로 나타났다. 4-2-2의 1개 항목의 합의도가 2차 조사 때보다 -0.25점 감소하고(2차 1점, 3차 0.75점), 수렴도는 0.5점 하락했으며(2차 0점, 3차 0.5점), 기타 10개 항목의 합의도, 수렴도는 2차 조사 때와 동일하였다. 이로 인해 네 번째 영역의 3차 조사의 합의도, 수렴도의 평균점은 각각 0.845점, 0.318점으로서, 2차 조사의 평균점인 0.858점, 0.273점보다 소폭 하락했지만, 여전히 합의도, 수렴도의 채택 기준을 모두 충족시키므로 문제될 상황은 아니다.

한편, 네 번째 영역의 11개 항목들의 3차 리커트 척도 평균점의 순위를 비교해 보면, 4-1-1 항목이 4.357점으로 1위, 4-3-1 항목이 4.250점으로 2위로 분석되었다. 이 순위는 2차 조사 때의 순위와 동일하며, 1, 2위 항목의 평균점도 다소 상승되었다(2차 조사의 평균점 4-1-1 4.281점, 4-3-1 4.219점). 3~11위의 순위도 2차와 3차 간에 대동소이한 것으로 나타났다.

이상과 같은 분석 결과, 네 번째 영역에 속하는 11개 항목에 대한 3차 조사의 리커트 평균점과 CVR은 2차 조사 때보다 전반적으로 향상·개선되거나 유지된 것으로 나타났으며, 이를 통해 네 번째 영역에서도 전문가 패널들의 공동 합의, 공동 의견 도출이 바람직하게 진행된 사실을 확인할 수 있다. 실제로 3차 조사의 리커트 평점, CVR에 대한 네 번째 영역의 평균점은 각각 4.045점, 0.623점으로서, 2차 조사의 3.997점, 0.586점보다 향상된 것으로 나타났다. 합의도와 수렴도의 평균점은 3차 조사 결과가 2차 조사 결과보다 소폭 하락하였지만, 이는 11개 항목 중 4-2-2 1개 항목의 합의도, 수렴도가 하락한 결과 전체 평균점이 다소 낮아진 것이기 때문에, 이것만을 가지고 전문가 집단의 의견 수렴 정도가 2차에 비해 3차에서 악화되거나 불발되었다는 식으로 확대 해석할 필요는 없을 것이다.

## 제 4 절 종합 분석

지금까지 살펴본 것처럼, 본 연구는 총 3회에 걸친 델파이 조사 및 분석 작업을 통해 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용 방안을 4개 영역에 걸쳐서 도출하였다. 우선, 1차 조사를 통해 전문가 패널들로부터 개방형·서술형의 536개 답변을 수집·확보하였고, 그에 대한 텍스트 분석·정리·분류 작업을 통해 56개의 실증적 지표들을 구성하였다. 이어서 2차 조사에서는 도출된 56개 항목에 대한 객관적 평가와 상대적 중요도 파악, 통계적 유효성 검증 등을 위해 리커트 척도 평가, 합의도, 수렴도, CVR 분석 등을 수행하였고, 그 결과 전문가 패널들의 공동 합의·수렴 정도와 내용적 타당성을 기준으로 53개의 보다 유효한 항목들을 선별하였다. 마지막으로, 3차 조사에서는 53개의 최종 지표에 대한 재평가와

보완 작업을 통해 상대적 중요도와 통계적 유효성을 재검증·재확인하는 동시에, 전문가 패널들의 온라인을 통한 공동 합의와 의견 수렴의 수준을 더욱 제고하였다. 2차, 3차의 분석 작업을 통해 개별 항목들 뿐 아니라, 4개 영역의 리커트 평점, 합의도, 수렴도, CVR 등이 전반적으로 상향 조정되는 과정을 확인하였고, 그를 통해 최종 도출된 53개 지표들의 자료적 타당성과 신뢰성을 자체적으로 검증하였다.

특히, 본 연구는 델파이 기법을 활용한 기존의 연구들이 1차 조사에서 2차 조사로 넘어가는 과정에서 대부분 '분석 결과'만을 정리·제시한 것과는 달리, 총 536개의 1차 조사 답변으로부터 56개의 2차 조사 지표를 통합·압축해 가는 '텍스트 분석의 세부 과정'까지를 함께 보여줌으로써, 델파이 방법론의 장점과 의미를 더욱 심층적으로 활용하고자 하였다. 이 과정에서 유사한 주장과 내용을 전개하여 동일 항목으로 통합·정리된 1차 답변의 개수를 기준으로 2차 항목들의 순위를 사전 도출하였는데, 이 '사전 순위'와 2차 조사 완료 후 통계 분석을 통해 확인된 리커트 척도 평점의 '사후 순위'가 상당 부분 일치함으로써, 본 연구의 자료 수집과 연구 설계의 적합성, 타당성 등을 보다 효과적으로 입증하였다고 생각된다.

또한 2차 평점 순위와 3차 평점 순위도 대부분 일치하거나 비슷한 데다, 통계적 유효성을 검증하는 주요 수치들도 3차 조사 결과가 2차 조사 결과보다 전반적으로 향상된 사실을 추가적으로 확인함으로써, 본 연구에서 수행한 1~3차 조사의 일관된 방향성과 논리적 합일성, 선후 조사의 연관성·연계성 등을 동시에 입증한 점도 큰 의미를 지닌다고 볼 수 있다. 이처럼 상호 긴밀하게 연계되면서 논리적 연속성을 지닌 1~3단계의 조사를 통해 전문가 패널들의 의견 수렴과 공동 합의 정도가 회차를 거듭할수록 바람직하게 상향되는 동시에, 대부분의 항목들에 대해 일관된

판단과 평가를 내리는 과정을 직접 증명함으로써, 최종 도출된 지표들의 유효성, 신뢰성 및 정책적 시사점 등을 확보하였다고 생각된다.

이러한 본 연구의 의미와 성과를 고려하면서, 이하에서 4개 영역별로 최종 도출된 53개 항목들의 1~3차 조사 및 분석 결과를 ①각 항목별 1차 답변 수, ②1차 답변 수에 따른 순위, ③2차 항목의 리커트 평점, ④2차 항목의 리커트 평점별 순위, ⑤3차 항목의 리커트 평점, ⑥3차 항목의 리커트 평점별 순위 등으로 종합 정리해 보면 다음과 같다. 1~3차 분석의 주요 목표 중 하나였던 각 항목들의 상대적 중요도와 우선 순위를 일목 요연하게 종합적으로 파악하기 위해, 최종 3차 평점 순위를 기준으로 항목들을 배열하였다.

우선, 첫 번째 영역인 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’과 관련해서는 1차 개방형 답변 146개, 2차 지표 20개 항목, 3차 지표 19개 항목이 각각 도출되었다. 세부 항목들을 ①~⑥을 기준으로 정리하면 다음과 같다.

[표 32] 스토리텔링 수집·각색 방안의 1~3차 분석 결과 종합

최종 지표	1차 답변 수	1차 답변 순위	2차 리커트 평점	2차 평점 순위	3차 리커트 평점	3차 평점 순위
1-1-2 : 각 지역별, 지자체별로 축적된 보훈(독립, 호국, 민주화) 관련 정보·자료들 중에서 역사적·문화적 의미와 흥미롭고 유익한 스토리텔링을 지닌 자료들을 수집·고증·선별한다. 이를 위해 지자체 기관 내 전문 담당자, 실무자를 양성·교육한다.	17	1	4.344	1	4.464	1
1-2-1 : 역대 정부를 통해 축적된 보훈 관련 정보·자료들에 대한 온라인 데이터 베이스 및 네트워크를 구축·공유하고, 상시 업데이트한다.	13	2	4.250	2	4.357	2

1-3-1 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 출판물(도서, 팜플렛, 신문 기사 등)로 각색하는 방안(아이디어 회의·토론, 전문가 용역 의뢰 등)을 모색한다.	11	4	4.156	3	4.179	3
1-1-1 : 역대 정부를 통해 축적된 보훈(독립, 호국, 민주화) 관련 정보·자료들 중에서 역사적·문화적 의미와 흥미롭고 유익한 스토리텔링을 지닌 자료들을 수집·고증·선별한다. 이를 위해 정부 기관 내 전문 담당자, 실무자를 양성·교육한다.	11	3	4.094	4	4.107	4
1-3-5 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 각종 영상물(영화, 드라마, 다큐 등)로 제작·보급하는 방안을 모색한다.	10	6	4.063	5	4.107	4
1-3-4 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 게임으로 개발하는 방안을 모색한다.	8	8	3.875	10	4.000	6
1-2-2 : 각 지역별, 지자체별로 축적된 보훈 관련 정보·자료들에 대한 온라인 데이터 베이스 및 네트워크를 구축·공유하고, 상시 업데이트 한다.	6	12	3.906	7	4.000	6
1-3-6 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 단편·중장편 애니메이션으로 제작·보급하는 방안을 모색한다.	10	5	3.969	6	3.964	8
1-3-8 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 캐릭터로 창작·개발·보급하는 방안을 모색한다.	6	13	3.906	7	3.964	8
1-3-3 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 음원(노래, 연주곡, 뮤지컬 등)으로 각색하는 방안을 모색한다.	7	11	3.906	7	3.929	10
1-3-9 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 지식 정보 콘텐츠(교양·교육 프로그램 등)로 제작·보급하는 방안을 모색한다.	8	9	3.844	12	3.929	10
1-2-3 : 다양한 온라인 네트워크 창구를 통해, 알려지지 않았던 새로운 보훈 관련 역사적·문화적 스토리텔링을 발굴·수집·선별하며, 이를 위한 사이트 관리자, 실무자를 양성·교육한다.	7	10	3.844	12	3.893	12

1-3-2 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 만화(일반 만화, 웹툰 등)로 각색하는 방안을 모색한다.	9	7	3.875	10	3.893	12
1-3-10 : 보훈 관련 기존 문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)를 역사적·문화적 의미를 살려서 리메이크하는 방안을 모색한다.	5	15	3.813	14	3.893	12
1-3-11 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 멀티 콘텐츠 또는 융복합 콘텐츠로 개발·보급하는 방안을 모색하고, 이를 위해 장르 간, 학제 간 개발·연구를 활성화하고 지원한다.	2	18	3.781	16	3.893	12
1-1-3 : 보훈 관련 스토리텔링을 상시 수집할 수 있는 중앙·지방의 오프라인 창구를 개설하고, 그를 통해 알려지지 않았던 새로운 보훈 관련 역사적·문화적 스토리텔링을 발굴·수집·선별한다.	5	14	3.813	14	3.821	16
1-3-7 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 방송 매체(TV, 신문 등 오프라인 매체), 인터넷 매체(유튜브, BJ 방송 등)를 활용하여 광고·홍보용 영상물, 관련 프로그램 등으로 제작·보급하는 방안을 모색한다.	4	16	3.781	16	3.821	16
1-3-13 : 상이한 연령별·세대별로 흥미와 관심을 끌 수 있고, 온 가족들이 함께 즐길 수 있는 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 발굴·각색함으로써, 범국민적 보훈 문화, 보훈 의식을 제고할 수 있는 방법을 강구한다.	2	19	3.719	18	3.821	16
1-3-12 : 현대인들의 취향과 가치관에 적합한(경영상, 처세술 등) 보훈 역사·문화 콘텐츠를 개발·각색하는 방안을 모색하고, 그 과정에서 슷품 콘텐츠 등과 같은 최신 콘텐츠를 적극 활용하여 대중적 인지도, 집중도 등을 높이는 방안을 강구한다.	4	17	3.750	17	3.786	19
평균	-	-	3.931	-	3.991	-

두 번째 영역인 ‘국민 참여 촉진·유도 방안’과 관련해서는 1차 개방형 답변 117개, 2차 지표 10개 항목, 3차 지표 9개 항목이 각각 도출되었다. 최종 지표 9개 항목을 기준으로 1~3차 조사 및 분석 결과를 종합 정리하면 다음과 같다(3차 평점 순위에 따라 항목들을 배열하였다).

[표 33] 국민 참여 촉진·유도 방안의 1~3차 분석 결과 종합

최종 지표	1차 답변 수	1차 답변 순위	2차 리커트 평점	2차 평점 순위	3차 리커트 평점	3차 평점 순위
2-1-2 : 보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)에 대한 홍보·전파·공유·교육 등을 통해, 보훈에 대한 범국민적 관심과 흥미를 촉진·유도하고, 이를 위한 연령별·세대별 맞춤형 플랫폼 개발과 DB화를 추진한다.	25	1	4.281	1	4.321	1
2-2-2 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·발굴을 위한 아이디어 공모전, 페스티벌, 분야별 콘텐츠 경진 대회, 축제(연극제 등) 등을 자주 개최하거나 상설화·정례화한다.	23	2	4.188	2	4.250	2
2-3-1 : 인터넷, 모바일, 각종 디지털 매체들을 활용하여 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 국민 여론 수렴, 의견 교류, 토론 참여 등을 활성화한다. 특히, 최근 온라인의 대세인 유튜브를 활용한 방법, 즉 보훈 문화 관련 유튜브를 활성화하고 보훈 전문 유튜버를 양성하는 방법 등을 시도한다.	12	4	4.125	3	4.143	3
2-1-1 : 보훈 유공자, 보훈 단체, 보훈 관련 기념 행사에 대한 홍보·광고·교육 등을 통해, 보훈 의식, 애국·호국 정신, 국가적 자긍심 등을 범국민적으로 함양·고취한다.	13	3	4.063	4	4.107	4
2-1-4 : 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발 과정 및 중간·최종 결과물을 다양한 온·오프라인	6	9	3.875	8	4.036	5

채널을 통해 국민적으로 공개·공유한다.						
2-2-1 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 제도적·재정적 지원 절차를 강화하고 관련 법령·규정 등을 정비하며, 개인 및 단체들의 공식적, 합법적 참여를 촉진·활성화한다.	11	5	3.969	6	4.036	5
2-3-2 : 갈수록 다양해지는 온라인·디지털 기술(팩스, PDA(Personal Digital Assistant. 개인 정보 단말기), SMS, SNS, 텍스트 메시징, MMS(Multimedia Messaging Service), 블루투스, RFID(Radio-Frequency Identification. 전자 태그), CCTV, 무선 추적 시스템, 스마트 카드)과 관련 하드웨어·소프트웨어·애플리케이션의 도입·응용 방안을 강구한다.	10	6	4.000	5	4.000	7
2-1-3 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위해 민간 연구 단체, 각 대학 문화 콘텐츠 학과, 민간 활동 기구 등의 능동적, 적극적 참여를 유도·지원하고 활성화한다.	7	8	3.938	7	3.964	8
2-3-3 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 및 각종 관련 자료·정보들을 국민들이 상시 확인·공유·전달하고, 신속·용이하게 의견 교환·토론할 수 있는 온라인 서비스, 온라인 프로세스를 구축한다.	8	7	3.813	9	3.893	9
평균			4.028	-	4.083	-

세 번째 영역인 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안’과 관련해서는 1차 개방형 답변 143개, 2차 지표 15개 항목, 3차 지표 14개 항목이 각각 도출되었다. 최종 지표 14개 항목을 기준으로 1~3차 조사 및 분석 결과를 종합 정리하면 다음과 같다.



[표 34] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 1~3차  
분석 결과 종합

최종 지표	1차 답변 수	1차 답변 순위	2차 리커트 평점	2차 평점 순위	3차 리커트 평점	3차 평점 순위
3-4-3 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 재정적 지원을 강화한다.	16	1	4.313	1	4.464	1
3-1-2 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 온·오프라인 네트워크와 DB 시스템을 구축하고, 시민 공청회, 자문 회의 등을 정례화·정기화하여 국민 여론에 대한 피드백을 상시 수행한다(일종의 보훈 관련 거버넌스를 구축한다).	11	3	4.250	2	4.214	2
3-4-1 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 정부 관련 부서·조직체에 대한 전담 예산 편성 및 재정적 지원을 강화·활성화한다.	14	2	4.125	3	4.179	3
3-2-4 : 각 대학 콘텐츠 학과 내 보훈 콘텐츠 관련 교과목을 개설·지원하고, 성인들을 위한 사설 보훈 콘텐츠 교육 기관 및 프로그램을 운영·지원한다.	11	5	4.063	4	4.107	4
3-5-1 : 보훈 콘텐츠 정책의 영속성, 일관성, 안정성 유지 및 그를 위한 행정적, 제도적 장치를 마련한다.	10	7	3.969	6	4.036	5
3-1-1 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 행정적 지원(전담 행정 부서 설치·운영, 전담 실무자 양성·배치, 관리·지원 체계 정비)을 강화한다.	10	6	4.000	5	4.000	6
3-2-1 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위해 관련 법령, 규범 등을 입안·정비한다.	8	10	3.875	9	3.929	7
3-3-1 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 온라인 네트워크, 온라인 서비스, 웹사이트 구축 및 관련 소프트웨어·애플리케이션 개발에 필요한 기술적 지원을 강화한다.	11	4	3.938	7	3.929	7

3-2-3 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 제도적 지원·관리 체계를 구축·강화한다.	8	11	3.781	11	3.893	9
3-3-2 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 오프라인 네트워크 구성(전문가 자문·고충 등), 범국민적 참여와 협력을 이끌어 낼 수 있는 지원 체계, 활동 장려 방안 등을 기술적으로 모색·지원한다.	7	13	3.813	10	3.893	9
3-1-3 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 행정적 지원·관리 체계를 구축·강화한다.	9	8	3.906	8	3.857	11
3-2-2 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 정부 시스템을 정비하고, 유관 부서·조직 등을 신설·관리한다.	6	14	3.750	13	3.857	11
3-5-3 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 지속적, 장기적 지원·관리 체계를 유지한다.	8	12	3.781	11	3.821	13
3-5-2 : 보훈 역사·문화 콘텐츠·스토리텔링 개발·활용 과정에서의 국민 참여, 국민 여론, 국민 활동 등에 대한 피드백 시스템을 구축하여 이를 지속적, 적극적으로 보훈 정책에 반영할 수 있도록 제도화·규범화한다.	5	15	3.688	14	3.714	14
평균	-	-	3.947	-	3.992	-

네 번째 영역인 ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’과 관련해서는 1차 개방형 답변 130개, 2, 3차 지표 11개 항목이 도출되었다. 최종 지표 11개 항목을 기준으로 1~3차 조사 및 분석 결과를 종합 정리하면 다음과 같다.

[표 35] 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 1~3차 분석 결과 종합

최종 지표	1차 답변 수	1차 답변 순위	2차 리커트 평점	2차 평점 순위	3차 리커트 평점	3차 평점 순위
4-1-1 : 보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)를 활용할 수 있는 다양한 문화 행사, 기념일, 이벤트, 축제 등을 기획·실행하고, 그 중 성공적인 사례들을 정리화·상설화한다.	22	1	4.281	1	4.357	1
4-3-1 : 초·중·고등학생 및 대학생들의 보훈·현충 기념관, 관련 시설 방문, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 관람·시청·열람 등을 유도·권장함으로써, 애국심, 호국·보훈 의식, 국가에 대한 소속감, 지역 사회에 대한 애향심 등을 함양·고취한다.	19	2	4.219	2	4.250	2
4-2-2 : 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용·판매를 통한 수익 창출과 관리를 위한 온·오프라인 시스템, 판매 사이트 등을 구축한다.	10	6	4.000	5	4.143	3
4-1-3 : 보훈 역사·문화 콘텐츠의 ‘원 소스 멀티 유즈’(One Source-Multi Use)’ 활용을 통한 다양한 재창출·재확산을 시도하고, 그를 통해 ‘보훈 콘텐츠 산업’을 육성하는 방안을 모색한다.	15	3	4.063	4	4.107	4
4-2-1 : 보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)의 공연, 상영, 온·오프라인 판매, 업로드·다운로드 등을 통한 산업적 수익 창출 방안을 모색한다.	14	4	4.094	3	4.107	4
4-1-4 : 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 및 확산을 위한 온·오프라인 네트워크, 플랫폼, DB 시스템을 개발·구축한다.	12	5	3.969	6	4.071	6
4-1-5 : 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적 활용을 위한 행정 지원·관리를 강화하고, 전담 행	9	7	3.938	7	3.964	7

정 부서 및 행정 인원을 배치·운용한다.						
4-1-2 : 보훈 역사·문화 콘텐츠와 연계된 지역 사회 내 기념물·상징물 등을 설치·제작하고, 관광 자원으로 활용하는 방안을 모색한다.	6	11	3.781	11	3.893	8
4-2-3 : 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용·판매를 통한 수익 창출과 관리를 위한 행정 지원 체계를 구축하고, 전담 부서 및 인원을 배치·운용한다.	8	8	3.906	8	3.893	8
4-3-2 : 성인들의 보훈 역사·문화 콘텐츠 관람·시청·열람 등을 통한 애국심, 호국·보훈 의식, 국가에 대한 소속감, 지역 사회에 대한 애향심 등을 함양·고취한다.	7	10	3.875	9	3.857	10
4-3-3 : 보훈 역사·문화 콘텐츠의 교육적 활용을 위한 소프트웨어, 프로그램, 애플리케이션 등을 개발·제작·보급한다.	8	9	3.844	10	3.857	10
평균	-	-	3.997	-	4.045	-

다양한 사회적 상호 관계 구축, 도시계획과 관련된 참신하고 풍부한 아이디어와 실천 방안, 다양한 요구와 수요 등을 제시하고 해결책을 제안할 수 있는 시민 네트워크의 구축과 운영, 제반 분야의 전문성과 소양, 열정을 갖춘 시민 전문가들의 발굴 및 위원회 참여 유도, 바람직한 공공의 도시계획에 대한 보편적 가치와 규범의 대중적 홍보·공유, 확산·보급 등을 통해 대다수 시민들의 삶의 질과 행복감을 제고하고 보다 많은 요소들이 융복합적으로 고려되고 반영된 도시계획 정책이 창출·운영되도록 해야 할 것이다. 이러한 방향으로의 발전을 위해서는 본 연구에서 도출한 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 지표들을 이론적, 실무적으로 유용하게 활용할 수 있을 것이다.

## 제 5 장 결 론

### 제 1 절 연구 결과 요약

본 연구는 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용 방안을 ①보훈 역사·문화 콘텐츠 제작을 위한 스토리텔링의 수집·각색 방안, ②스토리텔링과 콘텐츠의 개발·제작을 위한 범국민적 참여 촉진·유도 방안, ③보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 행정적·제도적·재정적·기술적 지원 방안, ④개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적·산업적·교육적 활용 방안 등의 4대 영역으로 구분하여, 각 영역별 세부 방안과 전략을 보훈 정책 분야 전문가들에 대한 1~3차 델파이 조사를 통해 수집·분석하고, 그를 통해 보훈 정책의 발전 방향을 모색·제언하기 위해 수행되었다. 본 연구의 주요 결과를 요약하면, 다음과 같다.

첫 번째 영역인 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’과 관련해서는 1차 개방형 답변 146개, 2차 지표 20개 항목, 3차 지표 19개 항목이 각각 도출·분석되었다. 1~3차 분석 과정을 통해, ①보훈 역사·문화 콘텐츠 제작의 토대가 될 유익하고 뜻 깊은 스토리텔링을 지닌 자료들을 수집·고증·선별하기 위해, 전국 규모 및 지자체 단위로 온·오프라인 네트워크를 구축하여 상시 관리·업데이트하고, ②전국 규모와 지자체 단위로 민·관 전문가, 담당자, 실무자 등을 풍부하게 양성·교육하며, ③보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 출판물, 영상물(영화, 드라마, 다큐 등), 게임, 애니메이션, 캐릭터, 음원, 지식 정보 등 다양한 장르의 콘텐츠로 제작·보급하는 방안을 적극 모색할 필요성과 당위성을 확인하였다. 특히, 전문가 패널들은 최근의 대세가 된 온라인 자료 수집에 못지 않게,

오프라인의 자료 수집과 현장 고증을 중시하는 경향을 나타냈으며, 특히 각 지자체나 지역에 산재한 미발굴된 스토리텔링의 발굴 및 기발굴된 스토리텔링의 참신한 재각색·재활용 등을 강조하였다. 스토리텔링을 콘텐츠로 개발·각색하는 과정에서는 최근 콘텐츠 분야의 대세가 되고 있는 영상, 게임, 애니메이션, 캐릭터 등의 개발·제작을 강조함으로써, 보훈 역사·문화 콘텐츠가 세대나 연령을 가리지 않고 보다 많은 사람들에게 널리, 자발적으로, 흥미롭게 수용·향유될 수 있는 범용성, 호환성, 폭넓은 수용성 등을 자체적으로 배양할 것을 역설하였다.

기타 소수 의견이지만 참고할 만한 내용으로는 기존 보훈 콘텐츠의 리메이크 방안, 융복합 콘텐츠의 개발 장르 및 그를 위한 장르 간, 학제 간 개발·연구의 활성화, 연령별·세대별로 고르게 흥미·관심을 끌 수 있고, 온 가족들이 함께 즐길 수 있는 스토리텔링의 발굴·각색 등을 들 수 있다. 이와 같은 범용성, 남녀노소를 가리지 않는 폭넓은 수용성, 호소력 등을 통해 범국민적 보훈 문화와 보훈 의식을 제고할 수 있는 토대를 마련하자는 데 전문가들의 의견이 일치되었다.

두 번째 영역인 ‘국민 참여 촉진·유도 방안’과 관련해서는 1차 개방형 답변 117개, 2차 지표 10개 항목, 3차 지표 9개 항목이 각각 도출·분석되었다. 1~3차 분석 과정을 통해, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용을 위한 범국민적 참여를 제도적, 법령적으로 활성화하고 보장하는 동시에, 국민 참여 활동이 가능한 범위와 영역, 온·오프라인 경로(정기·비정기적 공청회, 보훈 역사·문화 콘텐츠 경진 대회, 아이디어 공모전, 전국 또는 지방 단위의 이벤트나 축제 등)를 최대한 다양화·다각화해야 한다는 데 전문가 패널들의 의견이 집중되고 일치되었다. 이러한 다양한 방안과 전략을 통해, 전문가들은 현재까지의 보훈 정책, 보훈 관련 행사, 보훈 홍보 등이 지닌 폐쇄성, 한계성, 협소성 등을 점진적으

로 극복·개선함으로써, 국민 참여적, 개방적, 민주적인 보훈 정책을 새롭게 정착시킬 것을 공통적으로 강조하였다.

이 과정에서 2명의 패널이 제안한 ‘보훈 관련 거버넌스 시스템’의 개발 및 정착은 주목할 만한 의견이라고 생각된다. 거버넌스(governance)는 정부 기관 외에도 다양한 사회 조직이나 시민 단체들이 자율적, 능동적으로 국정 운영에 함께 참여하는 보완적, 대안적 통치 방식을 의미하며, 다양한 주체가 국정 운영을 보조하고 적극 협력하는 점에 주목하여 ‘협치(協治)’, ‘공치(共治)’, ‘네트워크 통치’ 등으로 번역되기도 한다(김성주, 2009). 최근에는 사회 각 분야에서 정부와 사회 단체, 정부와 민간 기구, 정부와 시민들 간의 소통과 교류, 지식과 정보 공유, 의사결정 과정의 평등한 네트워크 등을 의미하는 거버넌스의 필요성과 당위성, 중요성이 갈수록 강조되고 있다(유영수, 2014). 이 같은 민·관 협치, 민·관 협력, 민·관의 긴밀한 소통·교류 등을 보훈 정책 분야에 접목시킨 ‘보훈 거버넌스’의 구축이야말로, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용은 물론, 범국민적 보훈 문화, 보훈 의식 확산의 핵심 동력이 될 수 있는 유용하고도 현대적인 전략이라고 생각된다.

‘보훈 거버넌스’라는 전략을 직접 제안한 2명의 패널 외에도 다수의 패널들이 이와 유사하게 보훈이라는 화두를 중심으로 정부와 국민들이 상호 평등하게 협력·소통·교류할 수 있는 행정적, 제도적 장치와 공식 프로세스(전문가 자문 기구, 민간 연구 단체, 온·오프라인 네트워크 및 커뮤니티 운영, 각종 디지털 기술 활용 등)를 구축하고, 그 향상적 활용과 실천을 보장하는 정례화, 상설화, 규범화 등을 집중적으로 제안하였다. 이러한 거버넌스적 시스템과 행정적, 기술적 장치, 공식 프로세스 등의 상설화, 체계화, 조직화를 통해, 범국민적, 대중 참여적, 자율적인 보훈 정책을 확산·정착시켜야 한다는 데 모든 패널들의 의견이 집

중·일치되었다. 아울러, 보훈 역사·문화 콘텐츠는 그를 달성하는 데 기여할 수 있는 전략적 도구라는 점에 대해서도 모두 동의하였다.

세 번째 영역인 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안’과 관련해서는 1차 개방형 답변 130개, 2차 지표 15개 항목, 3차 지표 14개 항목이 각각 도출되었다. 1~3차의 분석 과정을 통해, 전문가 패널들은 행정적, 제도적, 재정적, 기술적 영역의 균형적, 지속적 지원을 중시하면서도, 상대적으로 재정적 지원을 보다 강조하는 경향을 보여주었다. 다수의 패널들이 범국민적, 대중적 보훈 문화 확산을 위해 현실적, 직접적인 효력을 발휘할 수 있는 것은 행정적, 제도적, 법령적 지원보다는 재정적 지원이라고 지적하였으며, 아울러 재정 지원도 정부 기관에 대한 예산 증액, 정부 주도 사업비 추가 지원 등과 같은 관 중심의, 관을 위한 재정 지원 강화보다는 민간 연구 단체나 개인 전문가들에 대한 지속적인 재정 지원 강화가 효율성과 성과 면에서 보다 좋은 선택이라고 설명하였다. 민간에 역점을 둔 지원 방식은 앞에서 언급한 보훈 거버넌스와 일맥 상통하는 성격이라고 볼 수 있다.

네 번째 영역인 ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’과 관련해서는 1차 개방형 답변 143개, 2차·3차 지표 11개 항목이 도출되었다. 1~3차의 분석 과정을 통해, 전문가 패널들은 성공적으로 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적, 산업적, 교육적 활용을 균등하게 중시하고 강조하는 경향을 보여주었다. 그와 함께 보훈 역사·문화 콘텐츠를 향유하는 과정에서 세대·연령의 차이를 초월하여 모든 사람들이 폭넓게 몰입하고 참여할 수 있는 범용성, 호환성을 확보해야 한다고 주장하였다. 문화적, 산업적, 교육적 활용의 모든 영역에서 이상과 같은 범용성, 폭넓은 수용성 등을 염두에 두면서 활용 전략을 개발·모색함으로써, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 효과를 극대화하고, 그를 통해 보훈 문화,



보훈 의식의 범국민적 확산을 달성할 수 있을 것이다. 이상과 같이 범국민적 관심과 자발적 참여, 능동적 몰입 등을 유도하면서, 모든 국민들의 국가에 대한 소속감과 책임감, 애국·호국 정신 등을 고취할 수 있는 건전하고 유익하며 흥미로운 보훈 역사·문화 콘텐츠를 효과적으로 개발하고 활용·보급하기 위해, 민관 협력 또는 보훈 거버넌스의 토대 위에서 지속적인 관심과 노력, 투자를 기울여야 할 것이다.

## 제 2 절 연구의 시사점

본 연구는 현재의 다분히 폐쇄적·제한적이고 정부가 일방적으로 주도하는 보훈 정책의 문제점과 한계를 점진적으로 개선·극복하면서, 범국민적인 공감과 흥미, 자발적 참여를 이끌 수 있는 보훈 정책의 체질 변화 및 미래 지향적인 발전 방향성을 모색하고 제언하기 위해 수행되었다. 현재와 같이 소수의 국가 보훈 유공자들에게 세금을 투입하여 소모성 지원만을 하는 보훈 정책은 과거의 비판 대상이었던 원호(援護) 정책과 실질적으로 차별화될 수 없으며(용어를 교체했음에도 불구하고), 이런 상황이 지속된다면 보훈 유공자에 대한 선양을 통해 국민들의 애국심, 호국 정신, 국가에 대한 소속감, 일체감 등을 심어주고자 하는 보훈의 가장 중요하고도 깊은 뜻을 실현하는 것은 요원할 수밖에 없을 것이다. 이러한 문제점을 인식하면서 본 연구는 국민들의 관심과 흥미, 자발적인 참여를 자연스럽게 이끌 수 있는 강력하고도 효율적인 매체로서 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용’에 주목하였고, 그를 통해 범국민적 보훈 의식, 보훈·애국 정신, 보훈 문화 등을 확산시킬 수 있는 방법 및 세부 실천 전략들을 탐색하고자 하였다.

이 같은 문제 의식과 목표 하에, 본 연구는 보훈 관련 전문가들에 대

한 델파이 조사를 통해, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용을 위한 영역별 세부 전략들에 대한 의견 수렴과 공동 합의를 도출하였고, 항목별 상대적 중요도와 우선순위, 내용적 타당성 등을 분석·검증하였다. 전문가 합의를 토대로, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 기대 효과 및 정책적 지원의 필요성 등을 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’는 보훈과 애국·호국에 대한 국민과 사회의 총체적인 관심과 대중적 인지도, 폭넓은 이해와 공감을 유도하는 동시에, 소모적인 세금 투입에 그치지 않고 보훈 정책 자체 내에서 수익을 창출할 수 있을 것으로 전망된다. 특히, 최근에 남녀노소를 불문하고 큰 인기와 관심을 끌고 있는 영화, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 음원 등을 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링에 접목시켜 참신하고 독창적인 콘텐츠를 개발·보급할 수 있다면, 공익성과 수익성을 동시에 충족하는 새로운 보훈 문화를 정착시킬 수 있을 것으로 기대된다. 본 연구에 참여한 전문가 패널들도 그 가능성에 대해 모두 합의하였고, 이를 본 연구의 델파이 조사를 통해 분명하게 탐색·검증한 점은 주목할 만한 성과라고 생각된다.

둘째, 성공적인 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·보급을 통해, 정부의 인위적, 교조적인 홍보나 식상한 공익 광고만을 통해 타율적, 수동적으로 주입되었던 기존 보훈 정책의 구조적 문제점을 벗어나서, 국민들이 스스로 탐색하고 향유하는 자발적, 능동적인 보훈 문화, 보훈 의식을 정착·확산시킬 수 있을 것으로 전망된다. 보훈 역사·문화 콘텐츠는 이 같은 보훈 정책, 보훈 의식, 보훈 문화 등의 대중화·보편화를 견인하는 유익하고 흥미로우면서도 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 콘텐츠로 자리매김함으로써, 국민이 보훈을 국가·사회의 건전한 정신적, 이념적 가치로 체득하고 내면화하는 데 이바지할 것으로 예상된다. 본 연구에 참

여한 패널들도 그 가능성과 효용성 및 미래 가치에 대해 합의하고 조언 하였으며, 이를 본 연구의 델파이 조사를 통해 실증적으로 확인·검증한 점도 역시 고무적인 성과라고 생각된다. 이러한 실증 조사와 규명 작업을 통해, 본 연구는 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·보급·확산을 위한 미래 지향적인 운영 계획 및 전략을 수립하는 데 도움이 되는 이론적, 실무적 지침과 기초 참고 자료를 제공하기를 기대한다.

### 제 3 절 연구의 한계 및 향후 과제

본 연구는 다음과 같은 한계점을 지닌다.

첫 번째, 본 연구는 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용 방안을 도출하기 위해, 보훈 정책 분야 공무원, 보훈 단체 대표 및 관련 종사자, 보훈 관련 학과 교수, 문화·예술 콘텐츠 분야 전문가 등 관련 분야의 전문가 패널 40명을 섭외하여 델파이 조사 및 분석 작업을 진행하였다. 이처럼 본 연구는 시간과 연구 역량의 한계상 본 연구의 1~3차 조사 작업에 참여한 소규모의 전문가 패널들만을 대상으로 연구를 진행하였고, 더욱이 연구자의 섭외 능력의 제약으로 인해, 패널들의 거주지도 수도권에 집중되었다. 따라서 본 연구를 통해 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용과 관련된 모든 중요한 문제들이 포괄적으로 논의된 것은 결코 아니므로, 본 연구의 결과 및 결론을 일반화 하는 데에는 신중을 기해야 할 것이다.

두 번째, 연구 전반부의 이론적, 문헌적 고찰 작업을 통해 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 필수 영역으로서 4종 상위 영역과 14종의 하위 영역을 도출하고, 이를 기준으로 전문가 패널들이 답변 및 온라인 토론 과정에서 참고·활용할 수 있는 측정 예비 지표들을 사전

제작·배포하였다. 이 과정에서 연구자의 제한된 역량으로 인해 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용을 위해 고려할 만한 모든 필수 지표들을 완벽하게 포함시키지는 못하였을 것으로 생각된다. 범국민적 참여를 자연스럽게 유도하고, 전국적인 보훈 의식과 보훈 문화를 고조시킬 수 있는 풍성하고 바람직한 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용 및 지속적 발전을 위해서는 추가로 고려 하고 성찰할 만한 더욱 다양한 요인들과 지표들이 있을 것으로 예상하는데, 이 같은 추가 지표들까지도 면밀하게 검토하고 반영한 더욱 전문적, 심층적인 지표들이 향후 개발되기를 기대한다.

셋째, 전문가 패널들을 대상으로 한 델파이 조사와 분석 과정을 중심으로 연구를 진행한 결과, 본 연구의 고찰 내용은 다소 이론적, 당위적 측면에 치우친 측면이 없지 않다. 현재까지 개발된 보훈 문화 콘텐츠의 실제 사례들을 수집하여 각각의 장단점과 보완점, 보다 효율적인 응용 방안 등을 실증적·경험적으로 분석하고, 그 과정에서 본 연구의 지표들을 유기적으로 응용·활용할 수 있는 세부 전략이나 방안을 함께 모색하였다면, 더욱 다각적, 역동적인 연구가 될 수도 있었을 것인데, 시간의 한계상 그 작업까지 추가로 수행하지 못한 점은 아쉽게 생각된다.

따라서 향후 연구에서는 본 연구에서 수행한 것보다도 더욱 넓은 범위의 이론적, 문헌적 고찰과 전문가 조사 등이 수행되고, 기개발된 보훈 문화콘텐츠에 관한 실증적 사례 분석이 더욱 병행될 필요가 있을 것이다. 그렇다면 보훈 역사·문화 콘텐츠와 관련된 보다 심층적, 종합적이며 유의미한 연구 결과 및 결론이 도출되고 보훈처 정책수립 및 정책평가과정에 적극적으로 반영되어 보다 나은 보훈 문화 형성에 이바지할 것이다.

# 참 고 문 헌

## 1. 국내 문헌

- 강상대 (2007). 디지털 스토리텔링 창작 연구. 서울: 한국문예창작.
- 국가보훈처 (2011). 2010 보훈연감. 서울: 국가보훈처.
- 국가보훈처 (2014a). 2013 보훈연감. 서울: 국가보훈처.
- 국가보훈처 (2014b). 2013년도 국정과제 명예로운 보훈 주요 추진실적.
- 국가보훈처 (2014c). '명예로운 보훈' 5개년 계획 [2014~2018].
- 국가보훈처 (2017). 보훈 의식 함양을 위한 문화 콘텐츠 활용 방안 연구. 서울 : 국가보훈처.
- 국가보훈처 (2016). 2015 보훈연감. 서울: 국가보훈처.
- 김국진, 이종관, 이찬구, 김유석, 성지연, 이종영(2011). 콘텐츠산업의 장르별 성장 단계분석과 지원전략. 서울: 문화체육관광부.
- 김동혁, 김은정 (2017). 스토리텔링의 이해와 활용. 대구: 소소담담.
- 김민주 (2003). 성공하는 기업에는 스토리가 있다. 서울: 청림출판.
- 김상욱 (2017). 4차산업시대의 문화콘텐츠산업. 서울: 크린미디어.
- 김영순, 이미정, 구문모, 방선이, 하주용, 정미강, 박수정, 오영훈, 김진희(2010). 문화 콘텐츠 마케팅의 이해. 경기: 북코리아.
- 김의숙, 이창식 (2005). 문화콘텐츠와 스토리텔링. 서울 : 역락.
- 김종성 (2012). 보훈의 역사와 문화. 서울: 국학자료원.
- 김평수, 윤홍근, 장규수 (2016). 문화콘텐츠산업론. 서울: 커뮤니케이션 북스.
- 문수백 (2017). 기초통계학의 이해와 활용. 서울 : 신정.
- 박태상 (2012). 문화콘텐츠와 이야기 담론. 서울: 한국문화사.

양정임 (2013). 스토리텔링을 통한 농·특산물의 부가가치화. 서울 : 백산출판사.

이명천, 김요한 (2006). 문화콘텐츠 마케팅. 서울: 커뮤니케이션북스.

최현철 (2016). 사회과학 통계분석 : SPSS/PC+ Windows 23.0 (개정판).  
과주 : 나남.

최혜실 (2006). 문화콘텐츠 스토리텔링을 만나다. 서울: 삼성경제연구소.

한국관광공사(2007). 한국관광산업의 미래를 본다 : 관광산업 보도사례집.

## 2. 해외 문헌

Hood, C., Margetts, H. (2007). *The Tools of Government in the Digital Age*. Macmillan Education UK.

## 3. 국내 논문

강석승, 김현기 (2003). 우리나라 국가보훈제도의 현황과 문제점 연구.  
한국보훈논총, 1(1), 59-92.

강연심 (2017). 문화콘텐츠 개발을 위한 한국적 이미지 원형 연구 : 제주신화 이미지의 기호학적 접근을 중심으로. 홍익대학교 대학원 박사학위논문.

강현석, 이순옥 (2007). 내러티브를 활용한 교과서 진술 방식의 탐구.  
한국초등교육학회, 20(3), 177-207.

고경순 (2000). 델파이 조사방법의 유용성에 관한 실증적 고찰. 무역경영논집, 4, 33-64.

고정민 (2005). 한류 콘텐츠의 경쟁원천에 대한 연구. 문화무역연구, 5(2), 5-18.

고정민, 황신희, 안성아, 심정훈, 박지혜, 김경희 (2013). 문화콘텐츠 해외진출 방안. 한국콘텐츠진흥원.

국가법령정보센터 (2017). 문화산업진흥기본법. <http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=182131&efYd=20160930#0000>. 자료 검색일 2020년 4월 12일.

권성훈, 황석원, 이민규 (2010). 델파이를 이용한 도시재생 연구개발사업의 기술수준 진단과 전망. 서울도시연구, 11(1), 1-19.

권오국 (2011). 통일시대 바람직한 보훈제도 정착연구. 2011년도 한국국제정치학회 안보국방학술회의 학술발표자료. 한국국제정치학회.

권태일 (2008). 관광지 리모델링 사업의 영향요인 우선순위 도출에 관한 연구 : 델파이 기법(Delphi)과 계층적 의사결정방법(AHP) 적용. 세종대학교 대학원 박사학위논문.

김권식 (2013). 정책수단선택 영향요인에 관한 연구 : 보건의료정책 입법과정을 중심으로. 서울대학교 행정대학원 박사학위논문.

김규찬 (2012). 문화콘텐츠산업 진흥정책의 시기별 특성과 성과 : 1974~2011 문화예산 분석을 중심으로. 서울대학교 대학원 박사학위논문.

김기봉 (2004). 직업군인의 국가보훈정책 인지도와 군 조직효과성과의 상관성에 관한 실증적 연구: 보상과 예우정책을 중심으로. 국방대학교 국방관리대학원 석사학위논문.

김나랑, 주석정 (2013). 델파이 기법을 이용한 중소기업의 정보시스템 도입방법에 관한 탐색적 연구. 한국산업정보학회논문지, 18(1), 47-58.

김성주 (2009). 도시계획 의사결정과정의 거버넌스 형성 요인에 관한 연구 -순천만 보전사례의 과정 분석을 중심으로. 서울시립대학교 대학원

박사학위논문.

김용환 (2017). 보훈의료서비스 전달체계의 성과평가 연구 : 공급자 측면의 효과성과 수요자 측면의 만족도 평가를 중심으로. 한양대학교 대학원 박사학위논문.

김종국 (2008). 기업도시 개발과 지역발전의 연계방안 연구. 한서대학교 대학원 박사학위논문.

김지연 (2018). 도시생태공원의 유형분류 및 관리평가지표 개발-서울특별시를 중심으로. 동국대학교 대학원 박사학위논문.

김지영, 박지은, 윤희정, 박은미, 방담이 (2014). 과학과 인문학의 통합 개념 선정을 위한 델파이 연구. 한국과학교육학회지, 34(6), 549-558.

김태열 (2013). 보훈문화 확산을 위한 대학생들의 보훈의식 수준에 관한 실증적 연구-보훈인물, 시설, 단체를 중심으로. 한국보훈학회 학술대회지, 2-21.

김평수 (2014). 문화산업의 기초이론. 서울: 커뮤니케이션북스.

김홍도 (2009). 영상문화콘텐츠 산업발전을 위한 민간투자활성화 TV드라마 외주제작을 중심으로. 동국대학교 대학원 박사학위논문.

류은영 (2009). 내러티브와 스토리텔링: 문학에서 문화콘텐츠로. 인문콘텐츠, 14, 229-262.

박균열 (2010). 국가보훈의식지수개발 기초연구. 윤리교육연구, 23: 305-330.

박기수 (2009). 문화콘텐츠 스토리텔링의 창의성 구현 전략 시론. 디지털스토리텔링연구, 4, 36-58.

박명진 (2012). 광고스토리텔링 유형이 감정이입에 미치는 영향 : 광고수용자의 사회심리적 성별과 광고소구감정 유형의 조절효과. 고려대학교 대학원 박사학위논문.



박상천 (2007). 문화콘텐츠 개념 정립을 위한 시론. 한국언어문화, 33, 179-209.

박성규 (2014). 텔레파와 기술의 사회적 구성론 분석을 적용한 지상파 UHD-TV 방송 도입에 관한 연구. 서울과학기술대학교 대학원 박사학위논문.

박세영 (2014). 텔레파 기법을 이용한 공동주택 맞춤형 설계 문제점 분석에 따른 업무 효율화 방안에 관한 연구. 숭실대학교 대학원 박사학위논문.

박용성 (2015). 국가보훈 정책변동에 대한 연구: 정책변동모형을 결합한 수정된 다중흐름모형적용을 중심으로. 한국거버넌스학회보, 22(2), 159-183.

박은영 (2016). 한국 원호정책의 전개와 정치적 활용(1948-1963). 연세대학교 대학원 석사학위논문.

박인선 (2017). 도시녹지수준이 아파트 가격에 미치는 영향에 관한 연구. 전북대학교 일반대학원 박사학위논문.

박중훈, 류현숙, 김윤희, 박정우 (2012). 나라사랑정신 확산을 위한 보훈선양정책 활성화 방안연구. 서울: 국가보훈처.

박지연 (2012). 학습도시·문화도시·창조도시 연계 모형에 따른 문화예술교육 연구. 부산대학교 대학원 박사학위논문.

박치동 (2010). 텔레파와 AHP 기법을 활용한 이러닝 기반 교원연수 프로그램 평가 모형 개발 연구. 숭실대학교 대학원 박사학위논문.

박홍찬 (2002). 統一韓國의 報勳制度 統合方案에 관한 研究. 동국대학교 대학원 석사학위논문.

박환무 (2006). 일본의 보훈제도. 국가보훈처 보훈교육연구원.

서성은 (2015). 매체 전환 스토리텔링 연구. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.

서운석 (2011). 한국민의 보훈의식에 대한 인과구조 분석. 사회과학연구, 35(1), 183-211.

서운정 (2014). 스토리텔링을 활용한 동요 프로그램이 영아의 언어능력에 미치는 효과. 배재대학교 대학원 박사학위논문.

선용길 (2002). 우리나라 보훈복지정책의 실태와 개선방안에 관한 연구 : 충청권 국가 보훈대상자의 인식을 중심으로. 목원대학교 대학원 석사학위논문.

성시경, 장지호, 문광민, 이윤석, 윤성일 (2015). 국가보훈의 경제적 가치와 효과에 관한 연구. 국가보훈처.

송성환, 권성훈, 박진범, 홍순기 (2009). Delphi를 사용한 AHP방법론에 관한 연구. 經營 科學, 26(1), 53-64.

송영남 (2013). 델파이(Delphi)와 AHP기법 적용을 통한 의료기관의 안전관리체계 구축방안 용인대학교, 박사학위논문.

송영애 (2012). 향토음식의 스토리텔링이 브랜드태도에 미치는 영향에 관한 연구 : 속성, 지식, 구매상황의 상호작용효과를 중심으로. 전주대학교 대학원 박사학위논문.

신민경 (2012). 정부정책의 소비자기향성 평가지표 개발 : 녹색관련 정책을 바탕으로 한 CVR 평가 및 AHP 분석. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.

안진성 (2011). 델파이 기법(Delphi)과 계층적 의사결정방법(AHP)의 적용을 통한 전통정원의 보존상태 평가지표 개발. 성균관대학교 일반대학원 박사학위논문.

양선문 (2015). 스토리텔링 기법을 활용한 유아발레 프로그램. 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.

양승함 (2005). 참여를 통한 보훈정책 발전 방안- NGO 참여증진 모델.

한국보훈학회 학술대회지, 181-199.

엄완용 (2014). 델파이 기법을 활용한 문화관광해설사 자격제도 운영방안에 관한 연구. 계명대학교 대학원 박사학위논문.

여진원 (2015). 도시 기록화 방안에 관한 연구. 전남대학교 대학원 박사학위논문.

오문향 (2013). 델파이 기법과 AHP를 활용한 국가 간 관광산업 경쟁력 평가지표 개발. 세종대학교 대학원 박사학위논문.

오진영 (2008). 한국 보훈정책의 성찰적 회고와 전망. 한국사회정책, 15(1), 39-90.

오진화 (2014). 소비자학 관점의 문화컨텐츠 산업 분야 연구활성화를 위한 기초 연구 조사. 서울: 성신여자대학교 대학원 박사학위논문.

우진 (2015). 델파이와 AHP를 활용한 스마트교육 평가 모형 개발에 관한 연구. 서울과학기술대학교 대학원 박사학위논문.

유영수 (2014). 로컬거버넌스가 지역경제 활성화에 미치는 영향에 관한 연구-전통시장 활성화의 매개효과를 중심으로. 건국대학교 대학원 박사학위논문.

유영옥 (2005). 남한 보훈정책의 상징성. 한국보훈논총, 4(1), 11-62.

유영옥 (2005). 한국보훈문화 확산에 관한 연구. 한국동북아논총, 34: 285-314.

유영초 (2019). 전통문화콘텐츠를 활용한 게임 캐릭터 연구 : MMORPG 게임을 중심으로. 강원대학교 대학원 박사학위논문.

윤병삼 (2015). 지각된 스토리텔링 속성이 지역브랜드 애호도에 미치는 영향. 전주대학교 대학원 박사학위논문.

윤재왕 (2005). 외국의 보훈제도(독일·프랑스). 국가보훈처 보훈교육연구원.

윤황 (2003). 북한의 보훈제도에서 나타난 상징에 관한 연구. 한국보훈논총, 1(1), 187-218.

윤황 (2011). 국가보훈과 한반도 통일 - '국가보훈학'의 개념정립과 관련하여. 민족사상, 5(1), 81-108.

이륜 (2015). 학교의 다문화교육 평가도구 개발 : 델파이(Delphi)와 계층분석적 의사결정(AHP)을 활용하여. 경기대학교 일반대학원 박사학위논문.

이상선 (2014). 먹는샘물의 평가지표개발에 관한 연구 : 델파이기법(Delphi)과 계층적의사결정방법(AHP)적용. 경희대학교 일반대학원 박학위논문.

이상우 (2016). 리커트 척도의 변화와 강의평가결과. 商品學研究, 34(4), 33-40.

이상준 (2012). 지방중소도시 전통시장 유형별 활성화 방안 연구 : 충청남도 전통시장을 대상으로, 충남대학교 대학원 박사학위논문.

이서행 (2003). 보훈학 정립을 위한 역사적 배경과 현황. 한국보훈논총, 1(1), 141-186.

이서행 (2010). 한국의 보훈제도 역사와 보훈문화의 선진화과제. 倫理研究, 1(78), 263-301.

이성우 (2013). 정책분석론. 서울: 조명문화사.

이영자 (2014). 주요 국가의 국가유공자를 위한 보훈복지정책에 관한 비교 연구: 미국, 호주, 대만, 캐나다를 중심으로. 한국보훈논총, 13(1), 83-112.

이용진 (2011). 도시평판의 척도개발 및 지수화 연구 : 한국 도시의 실체성 차원과 이해관계자 관계성 차원을 중심으로. 성균관대학교 일반대학원 박사학위논문.

이정석 (2012). 도시자연공원구역 지정을 위한 평가지표 개발에 관한 연구. 한양대학교 도시대학원 박사학위논문.

이정희 (2014). 관광지 재생 지표 개발에 관한 연구 : 도시 관광지 재생을 중심으로. 경희대학교 대학원 박사학위논문.

이제용 (2018). 문화관광축제 스토리텔링의 속성이 브랜드자산, 브랜드 태도, 브랜드충성도에 미치는 영향. 강릉원주대학교 대학원 박사학위논문.

이진식 (2015). 도시 관광경쟁력 평가 모델 개발에 관한 연구. 경희대학교 일반대학원 박사학위논문.

이창욱 (2008). OSMU를 중심으로한 문화콘텐츠의 다목적 활용에 관한 연구. 한국디자인문화학회지, 14(3), 372-381.

이철범 (2016). 델파이(Delphi)와 IPA 분석을 통한 군 위기관리체계 구축에 관한 연구. 경운대학교 대학원 박사학위논문.

이홍재, 차용진 (2016a). 보훈 관련 정부기념행사 참여요인에 관한 연구: 대학생 인식을 중심으로. 정책분석평가학회보, 26(1), 85-107.

임대근 (2014). 문화콘텐츠 개념 재론. 문화더하기콘텐츠, 4, 10-21.

임선희 (2010). 스토리텔링을 통한 문화유산관광 콘텐츠 활성화 전략 : 경주 김춘추 사례를 중심으로. 경주대학교 대학원 박사학위논문.

장운선 (2017). 불교문화를 활용한 콘텐츠 개발 방안 연구. 동방문화대학원대학교 박사학위논문.

장정범 (2015). 델파이(Delphi)와 IPA 분석을 통한 민간조사원의 업무범위 설정에 관한 연구. 용인대학교 대학원 박사학위논문.

전명섭 (2018). 도시공공디자인 기본원칙의 실증분석을 통한 정량적 가치평가에 관한 연구 : 15개 대도시권역의 기본계획 및 가이드라인을 중심으로. 한양대학교 대학원 박사학위논문.

전신욱 (2011). 독일 보훈정책의 전개과정과 보훈제도. 한국보훈논총, 10(1), 159-200.

전신욱, 신윤창 (2003). 한국 보훈문화의 정립실태. 한국정책과학학회보, 7(2), 79-104.

전진아 (2018). 한국와이너리의 관광자원 개발 연구 : 델파이 기법과 계층적 의사결정방법(AHP) 으로. 경희대학교 대학원 박사학위논문.

정경환 (2011). 국가보훈의 개념과 성격에 관한 연구. 민족사상, 5(1), 9-46.

정일권 (2011). 한국 보훈선양정책 발전방안. 경기대학교 대학원 박사학위논문.

정정길, 최종원, 이시원, 정준금, 정광호 (2003). 정책학 원론. 서울: 대명출판사.

조영관 (2010). 문화콘텐츠 산업정책이 애니메이션 산업발전에 미치는 영향 : 애니메이션 콘텐츠의 OSMU화를 중심으로. 호서대학교 대학원 박사학위논문.

주석범 (2007). 델파이 분석을 통한 엘리트 스포츠 미래전망. 국민대학교 대학원 박사학위논문.

차용진, 이홍재, 이대영, 이현철, 박미경, 권준이 (2015). 보훈기념사업에 대한 세대별 맞춤형사 및 홍보사업 방안 연구. 국가보훈처.

최상권 (2011). 일본의 보훈정책 연구: 관련법규에 의한 적극적 보훈. 한국보훈논총, 10(1), 237-277.

최용수 (1995). 國家報勳政策의 評價와 改善方案. 성균관대학교 대학원 석사학위논문.

최인호 (2007). TV 드라마와 관광지 담론 : '주몽' 촬영장 사례. 국제관광연구, 4(1), 103-116.

태지호 (2016). 문화콘텐츠 연구 방법론의 토대에 대한 모색. *인문콘텐츠*, 41, 75-96.

한국콘텐츠진흥원 (2012). 2012 콘텐츠산업통계. 서울: 한국콘텐츠진흥원.

형시영, 김미숙, 김수봉, 박가열, 박환, 서용석, 최용수, 홍성운 (2010). 보훈정책 중장기 발전방안 연구. 한국보훈복지의료공단 보훈교육연구원.

홍진영 (2012). 문화콘텐츠산업의 문제점 및 개선방안에 관한 연구 : K-pop과 K-Culture를 중심으로. 조선대학교 대학원 박사학위논문.

황석원, 권성훈, 이민규 (2009). 우리나라 도시재생 R&D 사업의 델파이 조사에 관한 연구. *한국기술혁신학회 학술대회 발표논문집*, 2009(5), 193-210.

#### 4. 해외 논문

Ahn, Jae-Hyeon (2010). Previous Satisfaction and Positive Word Mouth Communication as Antecedents to Purchase Intention in Transmedia Storytelling. *International Journal of Contents*, 6(4), 90-100.

James. C. H., Minnis, W. C. (2004). Organizational Storytelling : It Makes Sense. *Business Horizons*, 47(4), 23-32.

Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel Psychology*, 1975, 28, 563-575.

Ludwig, B. (1997). Predicting the future : Have you considered using the Delphi methodology. *Journal of extension*, 35(5), 1-4.

Malita, L., Martin, C. (2010). Digital Storytelling as Web Passport to Success in the 21st Century. *Social and Behavioral Sciences*, 2(2),

3060–3064.

Rowe, G., Wright, G. (1999). The Delphi techniques a forecasting tool : Issues and analysis. *International Journal of Forecasting*, 15(4), 353–375.



## Abstract

# Improvement Directions and Expected Effects of Veterans Welfare Policy : Focusing on History and Culture Contents of Veterans Welfare

JUNG, SANGGYU

Master of Public Policy

The Graduate School of Public Administration

Seoul National University

This study analyzed methods to develop and utilize the history and culture contents of veterans welfare, through discussing on four areas : ①collection and adaptation of storytellings to produce the history and culture contents of veterans welfare, ②promotion and inducement of national participation in the development and production of storytellings and contents, ③administrative, institutional, financial, and technical support plans for the development of history and culture contents of

veterans welfare, and ④cultural, industrial, and educational utilization methods of developed history and culture contents of veterans welfare. I collected and analyzed the 1st, 2nd and 3rd Delphi investigations on experts in veterans welfare policy and contents, and sought and suggested the direction of development of the veterans welfare policy through them. The main results of this study are as follows.

Regarding the first area, which is 'collection and adaptation plans of storytellings', 146 answers in 1st delphi investigation, 20 indicators in 2nd investigation, and 19 indicators in 3rd investigation were each derived and analyzed. Through the 1st~3rd analysis process, I derived several empirical results : that is ①establishing an online and offline network on the national scale and local governments scale for beneficial and meaningful storytellings related to veterans' history and culture, collecting, exploring, managing, and updating at all times, ②actively fostering and educating experts, representatives and practitioners, ③actively producing and distributing storytellings related to veterans' history and culture with contents of various genres such as publications, videos, games, animations, characters, sound sources, and knowledge information.

Regarding the second area, which is 'promotion and inducement of national participation', 117 answers in 1st investigation, 10 indicators in 2nd investigation, and 9 indicators in 3rd investigation were respectively analyzed. Through the 1st~3rd analysis process, it is possible to systematically and legally activate and guarantee the national participation for the development and utilization of history and culture contents of veterans welfare. The opinions of expert panels

focused and agreed that the occasional public hearing, history and competition for culture contents of veterans welfare, idea contest, national or regional events and festivals, etc.) should be diversified as much as possible.

Regarding the third area, which is ‘various support plans for the development and using of history and culture contents of veterans welfare’, 130 answers in 1st investigation, 15 indicators in 2nd investigation, and 14 indicators in 3rd investigation were drawn. expert panels showed a tendency to emphasize financial support relatively, while focusing on balanced and sustained support in the administrative, institutional, financial, and technical domains.

Regarding the fourth area, ‘how to use the developed history and culture contents of veterans welfare’, 143 answers in 1st investigation, and 11 indicators in 2nd and 3rd investigation were drawn. expert panels showed a tendency to equally emphasize the cultural, industrial, and educational use of successfully developed history and culture contents of veterans welfare. In addition, they argued that in the process of enjoying the history and culture contents of veterans welfare, it was necessary to secure the versatility and compatibility that all people can participate broadly, transcending generation and age differences. Through these empirical results, it is expected that the history and culture contents of veterans welfare can maximize and spread the veterans culture and veterans consciousness in nationwide. As described above, while inducing pan-national interest, voluntary participation, and active immersion, I effectively develop constructive, beneficial, and interesting history and culture contents of veterans

welfare that can inspire all citizens' belonging and sense of responsibility to the country and the spirit of patriotism. In order to utilize and disseminate history and culture contents of veterans welfare, continuous interest, effort and investment should be made on the basis of public–private partnership or ‘veteran governance’. Through these empirical investigations and identification works, this study provides theoretical and practical guidelines and basic reference materials to help establish future–oriented operational plans and strategies for the development, dissemination and diffusion of history and culture contents of veterans welfare.

keywords: veterans, veterans policies, contents, history and culture contents of veterans welfare,

*Student Number : 2018 – 22027*

정책학석사 학위논문

# 보훈 정책의 개선 방향 및 기대 효과

- 보훈 역사·문화 콘텐츠를 중심으로

2020년 8 월

서울대학교 행정대학원

행정학과 정책학전공

정 상 규

## 국문초록

본 연구는 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용 방안을 ①보훈 역사·문화 콘텐츠 제작을 위한 스토리텔링의 수집·각색 방안, ②스토리텔링과 콘텐츠의 개발·제작을 위한 범국민적 참여 촉진·유도 방안, ③보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 행정적·제도적·재정적·기술적 지원 방안, ④개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적·산업적·교육적 활용 방안 등의 4대 영역으로 구분하여, 각 영역별 세부 방안과 전략을 보훈 정책 및 콘텐츠 분야 전문가들에 대한 1~3차 델파이 조사를 통해 수집·분석하고, 그를 통해 보훈 정책의 발전 방향성을 모색·제언하였다. 본 연구의 주요 결과를 요약하면, 다음과 같다.

첫 번째 영역인 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’ 과 관련해서는 1차 개방형 답변 146개, 2차 지표 20개 항목, 3차 지표 19개 항목이 각각 도출·분석되었다. 1~3차 분석 과정을 통해, ①보훈 역사·문화와 관련된 유익하고 뜻 깊은 스토리텔링을 전국 규모 및 지자체 단위로 온·오프라인 네트워크를 구축하여 상시 수집·탐색하고 관리·업데이트하며, ②민·관 전문가, 담당자, 실무자 등을 풍부하게 양성·교육하고, ③보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 출판물, 영상물, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 음원, 지식 정보 등 다양한 장르의 콘텐츠로 제작·보급하는 방안을 적극 모색할 필요성과 당위성을 확인하였다. 스토리텔링의 개발·각색과 관련해서는 최근 콘텐츠 분야의 대세인 영상, 게임, 애니메이션, 캐릭터 등의 개발·제작을 강조함으로써, 보훈 역사·문화 콘텐츠가 세대·연령을 불문하고 많은 사람들에게 널리, 자발적으로, 흥미롭게 수용·향유될 수 있도록 노력과 투자를 지속해야 한다고 주장하였다.

두 번째 영역인 ‘국민 참여 촉진·유도 방안’ 과 관련해서는 1차 개

방형 답변 117개, 2차 지표 10개 항목, 3차 지표 9개 항목이 각각 도출·분석되었다. 1~3차 분석 과정을 통해, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용을 위한 범국민적 참여를 제도적, 법령적으로 활성화하고 보장하는 동시에, 국민 참여 활동이 가능한 범위와 영역, 온·오프라인 경로(정기·비정기적 공청회, 보훈 역사·문화 콘텐츠 경진 대회, 아이디어 공모전, 전국 또는 지방 단위의 이벤트나 축제 등)를 최대한 다양화·다각화해야 한다는 데 전문가 패널들의 의견이 집중되고 일치되었다.

세 번째 영역인 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안’ 과 관련해서는 제1차 개방형 답변 130개, 제2차 지표 15개 항목, 제3차 지표 14개 항목이 각각 도출되었다. 전문가 패널들은 행정적, 제도적, 재정적, 기술적 영역의 균형적, 지속적 지원을 중시하면서도, 상대적으로 재정적 지원을 보다 강조하는 경향을 보여주었다.

네 번째 영역인 ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’ 과 관련해서는 1차 개방형 답변 143개, 2차·3차 지표 11개 항목이 도출되었다. 전문가 패널들은 성공적으로 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적, 산업적, 교육적 활용을 균등하게 중시하고 강조하는 경향을 보여주었다. 그와 함께 보훈 역사·문화 콘텐츠를 향유하는 과정에서 세대·연령의 차이를 초월하여 모든 사람들이 폭넓게 몰입하고 참여할 수 있는 범용성, 호환성을 확보해야 한다고 주장하였다. 그를 통해, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 효과를 극대화하고, 보훈 문화, 보훈 의식의 범국민적 확산을 달성할 수 있을 것으로 예상된다.

이상과 같이 범국민적 관심과 자발적 참여, 능동적 몰입 등을 유도하면서, 모든 국민들의 국가에 대한 소속감과 책임감, 애국·호국 정신 등을 고취할 수 있는 건전하고 유익하며 흥미로운 보훈 역사·문화 콘텐츠를 효과적으로 개발하고 활용·보급하기 위해, 민관 협력 또는 보훈 거

버선스의 토대 위에서 지속적인 관심과 노력, 투자를 기울여야 할 것이다. 이러한 실증 조사와 규명 작업을 통해, 본 연구는 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·보급·확산을 위한 미래 지향적인 운영 계획 및 전략을 수립하는 데 도움이 되는 이론적, 실무적 지침과 기초 참고 자료를 제공하기를 기대한다.

주요어 : 보훈 정책, 보훈, 콘텐츠,  
학 번 : 2018 - 22027



# 목 차

제 1 장 서론 .....	1
제 1 절 연구의 필요성과 목적 .....	1
제 2 절 연구의 내용과 방법 .....	6
제 3 절 연구의 구성 .....	7
제 2 장 이론적 배경 .....	11
제 1 절 보훈 정책 .....	11
1. 보훈 정책의 의미와 목적 .....	11
2. 보훈 정책의 구성 요소 .....	15
제 2 절 문화 콘텐츠 .....	21
1. 문화 콘텐츠의 의미와 유형 .....	21
2. 문화 콘텐츠 산업 .....	25
제 3 절 스토리텔링 .....	29
1. 스토리텔링의 의미와 특성 .....	29
2. 스토리텔링과 문화 콘텐츠 .....	34
제 3 장 연구 방법 .....	37
제 1 절 연구 방법과 설계 .....	37
1. 델파이 기법의 의미 .....	37
2. 델파이 기법의 장점과 효과 .....	39
3. 델파이 기법의 세부 절차 .....	41
제 2 절 측정 예비 지표 .....	43
제 3 절 자료 수집 방법 .....	48

제 4 절 자료 분석 방법 .....	55
제 4 장 연구 결과 및 분석 .....	60
제 1 절 1차 델파이 조사 결과 및 분석 .....	60
제 2 절 2차 델파이 조사 결과 및 분석 .....	84
제 3 절 3차 델파이 조사 결과 및 분석 .....	101
제 4 절 종합 분석 .....	112
제 5 장 결론 .....	123
제 1 절 연구 결과 요약 .....	123
제 2 절 연구의 시사점 .....	127
제 3 절 연구의 한계 및 향후 과제 .....	129
참고문헌 .....	131
Abstract .....	146

## 표 목 차

[표 1] 해외 주요국들의 보훈 정책 대상 .....	18
[표 2] 대한민국의 보훈 정책 대상 .....	19
[표 3] 문화 콘텐츠들의 세부 유형과 주요 특성 .....	24
[표 4] 스토리텔링에 대한 주요 정의 .....	33
[표 5] 델파이 조사의 단계별 세부 연구 절차와 기간 .....	42
[표 6] 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용을 위한 측정 예비 지표	44
[표 7] 전문가 패널 구성 현황 .....	50
[표 8] 응답자의 수에 따른 CVR의 최소 기준 .....	59
[표 9] 1차 조사 답변들의 대분류·소분류 별 항목 수와, 분포, 비중 ·	62
[표 10] 2차 폐쇄형 설문의 분류별 항목 수와, 분포, 비중 .....	65
[표 11] 스토리텔링 수집·각색 방안의 1차 델파이 분석 결과 .....	67
[표 12] 스토리텔링 수집·각색 방안의 소분류별, 항목별 분포와, 비중, 순위 .....	72
[표 13] 국민 참여 촉진·유도 방안의 1차 델파이 분석 결과 .....	73
[표 14] 국민 참여 촉진·유도 방안의 분류별, 항목별 분포, 비중, 순위	76
[표 15] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 1차 델 파이 분석 결과 .....	77
[표 16] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 분류별, 항목별 분포, 비중, 순위 .....	80
[표 17] 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 1차 델파이 분석 결과 .....	81
[표 18] 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 분류별, 항목별 분포, 비중, 순위 .....	84
[표 19] 스토리텔링 수집·각색 방안의 2차 델파이 분석 결과 .....	86
[표 20] 스토리텔링 수집·각색 방안의 1차 답변 수 순위와 2차 리커트	

척도의 평균점 순위 비교 .....	90
[표 21] 국민 참여의 촉진·유도 방안의 2차 델파이 분석 결과 .....	92
[표 22] 국민 참여 촉진·유도 방안의 1차 답변 수 순위와 2차 리커트 척도 평균점 순위 비교 .....	94
[표 23] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 2차 델파이 분석 결과 .....	95
[표 24] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 1차 답변 수 순위와 2차 리커트 척도 평균점 순위 비교 .....	98
[표 25] 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 2차 델파이 분석 결과 .....	99
[표 26] 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 1차 답변 수 순위와 리커트 척도 평균점 순위 비교 .....	100
[표 28] 스토리텔링 수집·각색 방안의 3차 델파이 분석 결과 .....	103
[표 29] 국민 참여 촉진·유도 방안의 3차 델파이 분석 결과 .....	106
[표 30] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 3차 델파이 분석 결과 .....	108
[표 31] 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 3차 델파이 분석 결과 .....	110
[표 32] 스토리텔링 수집·각색 방안의 1~3차 분석 결과 종합 .....	114
[표 33] 국민 참여 촉진·유도 방안의 1~3차 분석 결과 종합 .....	117
[표 34] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 1~3차 분석 결과 종합 .....	119
[표 35] 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 1~3차 분석 결과 종합 .....	121

## 그 립 목 차

[그림 1] 연구의 구성 .....	8
[그림 2] 문화 콘텐츠의 개념 .....	23

## 제 1 장 서 론

## 제 1 절 연구의 필요성과 목적

국가 보훈(報勳)은 독립, 호국(護國), 민주화 등에서 공훈을 세웠거나, 국가 전체나 대의를 위해 희생한 유공자들에게 국가가 사후 합당한 보상과 예우 및 공식적 지원을 제공하는 정책을 의미한다(김기봉, 2004). 국가를 위하여 공헌하거나 희생한 유공자들과 그 유족들에 대한 보상, 예우, 지원 등을 통해 그들의 숭고한 정신과 애국심을 선양(宣揚)하고 표창하는 일은 국민들의 국가에 대한 자긍심과 충성심, 소속감과 일체감을 고취하는 데 중요한 영향을 미치게 된다(전신욱, 신윤창, 2003). 보훈 정책은 유공자들을 본받아 애국·호국하는 것이 숭고하고 뜻깊은 일임을 국민들에게 각성시키는 효과를 지니는데, 바로 이 같은 맥락에서 국가 보훈 정책의 궁극적 목표는 보훈 정신 및 보훈 문화의 확산을 통해 국민들의 애국심, 충성심, 국가에 대한 소속감 등을 고취함으로써, 국가 발전의 정신적·의식적 동력을 강화하는 데 있다(박용성, 2015; 이흥재, 차용진, 2016a; 형시영 외, 2010).

보훈을 중시하는 문화 및 보훈 유공자들을 존중하는 사회 분위기는 국가의 정체성 확립과 공동체 정신을 함양하고 지역·세대·계층 간의 갈등과 이념적 분열을 완화시킴으로써, 국민 단결과 사회 통합에 기여하는 등 국가 발전의 중장기적, 영속적 토대가 된다는 점에서 중요한 의미를 지닌다(서운석, 2011). 다수의 보훈 관련 선행 연구들이 보훈 문화 확산과 보훈 정신, 보훈 의식의 고취를 국가 보훈 정책의 핵심 과제 중 하나로 설정하고, 그 중요성을 거듭 강조하는 것도 이 때문이다(유영욱, 2005). 국가 공동체의 존속과 발전은 단순히 경제적·물질적 성장과 부(富)의 분배만이 아니라, 정신적·의식적 측면, 특히 국가 구성원들의 소

속감과 일체감 및 국가에 대한 충성심과 애국심 등에 의해서도 지대한 영향을 받기 때문이다(박중훈 외, 2012).

따라서, 국민 개개인의 보훈 정신, 보훈 의식 강화를 통해 국가와 사회 전체에 바람직한 보훈 문화가 널리 보급·확산된다면, 국민들과 지역 사회, 국가 전체의 거국적 통합이 가능해지며, 이는 국가의 지속 가능한 발전의 충실한 기반이 될 것이다(권오국, 2011). 특히, 분단 국가인 한국의 특수한 상황을 고려할 때, 보훈 정신, 보훈 의식 함양 및 보훈 문화 확산은 국가의 안보 역량과 중장기적 발전을 위해서도 반드시 필요한 일임을 알 수 있다. 이 같은 문제 의식 하에, 본 연구는 보훈 정책의 중장기적, 미래 지향적 개선·발전 방향을 탐색하고, 그를 통해 보훈 문화, 보훈 정신이 국가 발전에 더욱 효과적으로 기여하는 선순환 구조를 구축하는 데 도움이 되는 이론적, 실무적 기초 자료를 제공하고자 한다. 보훈 정책의 개선·향상을 위한 방안이나 전략은 다방면으로 모색할 수 있을 것인데, 본 연구는 그 중에서도 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’의 개발 및 활용 방안을 중심으로 탐색하고자 한다.

보훈 역사·문화 콘텐츠는 최근에 본격적으로 관심을 끌면서 논의되기 시작한 ‘보훈 문화 콘텐츠’에 역사성, 시대성을 가미·강화한 개념으로서, 본 연구에서는 ‘보훈과 관련된 사회·문화적, 역사적 의미를 담은 콘텐츠를 지칭하는 용어’로 사용하고자 한다. 보훈 문화 콘텐츠는 보훈에 관련된 주제나 내용을 담아 제작된 출판물, 영화, 음악, 캐릭터, 방송 프로그램 등의 다양한 콘텐츠를 의미하는데(국가보훈처, 2017), 본 연구는 여기에 우리나라의 자랑스러운 역사적 전통이나 역사·문화 유산, 독립·호국·민주화의 역사 등을 반영한 콘텐츠를 결합시켜 보훈 콘텐츠의 내용적 다양성과 정신적 깊이를 더욱 심화하고자 한다. 참신한 주제와 뜻 깊은 역사·문화 정신, 높은 퀄리티를 지닌 보훈 역사·문화

콘텐츠를 지속적으로 개발하고 그를 문화적, 산업적, 교육적으로 폭넓게 활용함으로써, 국가 보훈 정책을 질적, 양적으로 개선·향상시킬 수 있을 것으로 생각된다.

기존의 보훈 정책은 보훈 유공자들에게 경제적, 물질적 지원을 제공하고 보훈 기념일마다 국가 행사를 진행하는 정도의 소극적, 수동적 정책이 주류를 이루었다(박홍찬, 2002). 이로 인해 그 간의 보훈 정책은 보훈 유공자들과 국가 기관만의 정책이나 행사에 그치는 제약성, 폐쇄성을 벗어나지 못하였고, 따라서 국민들의 보훈 정책에 대한 인지도와 관심도 낮은 편이었다(선용길, 2002). 이러한 구조적인 문제점을 인식하고 그를 대대적으로 개선하기 위해, 2010년대 이후부터는 보훈 정책의 개념과 범위를 질적, 양적으로 확대하여, ‘범국민적 애국심 고취 및 범사회적 보훈 문화 창달·보급’에 초점을 맞추기 시작하였다(국가보훈처, 2014a).

이는 보훈 정책의 정책 대상(target), 정책 내용(service), 정책 수단(measure) 등이 본질적, 근본적으로 변화하기 시작했다는 의미이며, 이를 통해 결국 정부 차원에서 보훈 정책 패러다임의 전환을 지향하는 것으로 해석할 수 있다(국가보훈처, 2017). 기존의 보훈 정책은 국민 세금으로 관련 예산을 편성하여 보훈 유공자들에게 경제적, 물질적 혜택과 지원을 제공하는 국민 복지의 특수 영역에 지나지 않았기 때문에, 국민들의 보훈에 대한 관심과 인지도를 높이기에는 역부족이었던 데다, 세금을 지속적으로 투입하는 소모성 정책에 불과하였다. 이처럼 국민과 사회의 관심과 보편적 공감을 얻지 못하는 소모성 정책이 지속된다면, 보훈 정책의 효율성, 합리성, 사회적 필요성을 강화하거나, 그를 통해 국민들의 애국심, 충성심, 국가에 대한 소속감을 고취하는 일은 요원할 것이기 때문에, 현시점에서 국가보훈처 등 유관 기관들을 중심으로 보훈 정책의 근본적인 패러다임 변화를 모색하는 것은 시의적절한 일이라고 생각된다.



이런 의미에서, 본 연구는 보훈에 대한 국민과 사회의 일반적인 관심과 인지도, 이해와 공감을 유도하는 동시에, 소모적인 세금 투입에 그치지 않고 보훈 정책 자체 내에서 수익을 창출하며, ‘보훈 문화’라고 칭할 만한 의미 있는 보훈 관련 문화 현상을 창조하는 데 가장 적합하고도 효과적인 방법이 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’ 또는 ‘보훈 문화 콘텐츠’의 개발 및 보급·활용이라고 판단하였고, 이에 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’의 개발·활용 방안 및 그를 통한 보훈 정책의 질적 개선 방안을 모색·논의하고자 한다. 보훈 역사·문화 콘텐츠는 보훈 정책, 보훈 의식 등의 대중화·보편화를 가능하게 하는 유익하고 흥미로우면서도 일상 생활에서 쉽게 접할 수 있는 콘텐츠로서, 국민들이 보훈을 국가·사회의 건전한 정신적, 이념적 가치로 체득하고 내면화하는 데 기여할 것으로 기대된다(박중훈 외, 2012; 차용진 외, 2015).

일반적으로 문화 콘텐츠는 ‘문화적인 요소를 부호, 문자, 음성, 영상 등의 형태로 가공·구성한 지식 정보재’ 이자(이창욱, 2008), ‘인간의 감성, 창의력, 상상력 등을 원천으로 하여 새롭게 창조·제작되고, 그를 통해 경제적 가치를 창출하는 문화 상품’ (고정민 외, 2013)으로 정의된다. 이를 참고하면, 보훈 역사·문화 콘텐츠는 ‘보훈과 관련된 역사적·문화적 인물, 사건, 유물, 유적 등의 소재를 창의력, 상상력 등을 활용하여 부호, 문자, 음성, 영상 등의 형태로 가공한 다양한 지식 정보재 겸 문화 상품’으로 규정할 수 있다. 아직까지 보훈 역사·문화 콘텐츠는 물론, 일반적인 보훈 문화 콘텐츠의 개발·활용 방안을 모색·분석한 선행 연구들은 많지 않고, 보훈 문화 콘텐츠를 적극적으로 육성·지원함으로써, 보훈 정책이 자체적으로 수익성을 창출하는 비즈니스적 모델로 거듭날 수 있는 방안을 탐구한 연구들도 많지 않기 때문에, 본 연구의 주제 및 접근 방식은 시의적절한 동시에 미래 지향적이라고도 생각된다.

이처럼, 본 연구는 보훈의 문화·사회적 측면뿐 아니라, 역사적·고종적 측면을 더욱 강조함으로써, 국민들의 올바른 역사 인식 및 국가와 민족의 역사에 대한 존중 의식을 보훈 문화를 통해 함께 고취하고 함양하는 의미에서 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’라는 새로운 개념을 제안하고, ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’의 개발·활용 방안을 보훈 정책 전문가들을 대상으로 한 델파이(Delphi) 조사 기법을 통해 분석·규명하고자 한다.

본 연구가 지향하는 보훈 역사·문화 콘텐츠는 ‘유익하고 교훈적인 보훈 관련 역사적·문화적 사실을 효과적으로 전달하여 우리나라의 역사와 전통 문화에 대한 이해를 제고할 뿐 아니라, 감성적·정서적인 감동을 유발하는 흥미진진한 스토리텔링을 통해 대다수 국민들의 공감과 관심을 고취하고 애국·호국에 대한 메시지 전달력을 극대화할 수 있는 콘텐츠’로 정의하고자 한다. 본 연구는 그 같은 스토리텔링을 국민 참여를 통해 발굴·수집하는 방안도 함께 조사하고 논의함으로써, 보훈 문화의 대중성, 보편성을 제고하는 데에도 관심을 기울이고자 한다. 유익한 내용과 의미를 담은 보훈 역사·문화 콘텐츠를 개발·제작하여 문화적, 산업적, 교육적으로 활용하는 방안 및 세부 전략들을 보훈 정책 전문가, 실무자, 연구자들에 대한 1~3차 델파이 조사를 통해 수집·정리하고, 수집된 항목들 간의 유형화·범주화, 중요도와 우선 순위 분석(이상 1차 조사), 수렴도, 합의도, 내용 타당도(이상 2·3차 조사) 등을 분석·검증함으로써, 보훈 정책 발전 및 보훈 의식, 보훈 문화의 심화·확산에 도움이 될 사회·문화적 실천 방법, 제도적·비제도적 지원 방식 등을 다각적으로 분석·규명하고자 한다.

## 제 2 절 연구의 내용과 방법

이상과 같은 주제와 문제 의식 등을 토대로 본 연구에서 고찰·분석하고자 하는 주요 내용들을 정리해 보면, 다음과 같다.

1) 우선, 보훈 정책 관련 선행 연구들을 중심으로, 본 연구의 핵심 개념이자 주요 조사·측정 항목들인 보훈 정책, 문화 콘텐츠, 스토리텔링 등의 개념과 의미, 특성, 효과 등에 대한 이론적, 문헌적 고찰 작업을 수행한다. 그를 통해, 본 연구의 주제이자 목표인 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’의 의미를 도출하고, 그 특징과 기대 효과, 보훈 역사·문화 콘텐츠에 대한 중점 지원의 필요성, 당위성 등을 분석·논의한다.

2) 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발 및 활용을 위한 다양한 실천 방안과 전략들을 보훈 정책 분야의 전문가, 실무자, 연구자들에 대한 델파이 조사를 통해 수집·분석·도출한다. 이를 위해 본 연구의 핵심 방법론인 델파이 조사 기법의 의미와 절차, 장점과 효과, 단계별 진행 방식과 세부 분석 방법 등을 고찰·정리하고, 그에 따라 1~3차 전문가 델파이 조사를 수행한다.

3) 1~3차 전문가 델파이 조사를 통해 수집된 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용 방안에 관련된 자료들에 대한 질적·정성적 분석과 유형화·범주화(1차 조사), 세부 방안들에 대한 중요도와 우선 순위 분석(1~3차 조사), 수렴도, 합의도, 내용 타당도 분석(2, 3차 조사) 등을 통해, 보훈 역사·문화 콘텐츠를 개발·활용하는 과정에서 보다 중점을 두어야 할 핵심 전략과 실천 방안들에 대한 세부 지침을 구축한다.

4) 1~3차 델파이 조사를 통해 수집·분석·검증된 결과에 대한 종합적인 정리를 통해, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용과 관련된 정책적, 학술적 시사점을 도출하고, 그를 토대로 국가 보훈 정책의 중장기적, 미래 지향적 개선 방안을 제안한다.

5) 본 연구의 분석·검증 결과를 종합하여 연구 결론과 시사점, 한계

점, 향후 과제 등을 도출함으로써, 보훈 정책의 바람직한 발전 방향을 위한 유효한 이론적, 실무적 지침과 기초 참고 자료를 제공한다.

이상과 같은 연구를 수행하기 위해, 본 연구는 국내외 학위 논문, 학술 문헌, 연구 보고서, 정부 정책 자료 등을 폭넓게 열람·참조하는 동시에, 국내외 보훈 관련 웹사이트에서도 관련 정보를 수집하였다.

### 제 3 절 연구의 구성

본 연구는 총 5개의 장으로 구성된다.

제1장은 서론으로서, 제1절 : 연구의 필요성과 목적, 제2절 : 연구의 내용과 방법, 제3절 : 연구의 구성 등에 대해 설명한 부분이다.

제2장은 이론적 배경으로서, 본 연구를 구성하는 핵심 주제와 개념들에 대한 이론적, 문헌적 고찰 작업을 진행할 것이다. 세부적으로는 제1절 : 보훈 정책, 제2절 : 문화 콘텐츠, 제3절 : 스토리텔링, 제4절 : 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발과 활용 등으로 구성된다.

제3장은 연구 방법으로서, 본 연구의 수행 방법과 연구 설계, 연구 절차 등을 설명하는 부분이다. 세부적으로는 제1절 : 연구 방법과 설계, 제2절 : 측정 예비 지표, 제3절 : 자료 수집 방법, 제4절 : 자료 분석 방법 등으로 구성된다.

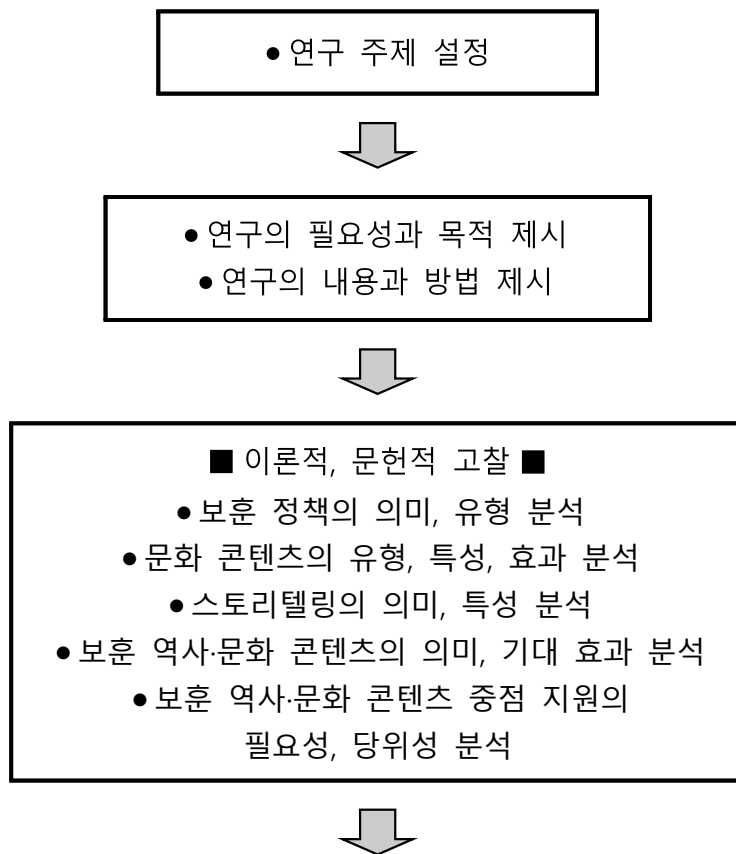
제4장은 연구 결과 및 분석으로서, 제3장의 연구 방법을 통해 구축된 방식으로 전문가 델파이 조사 자료를 수집한 후 분석·검정 및 통계 처리 작업을 수행하고자 한다. 제1절 : 1차 델파이 조사 결과 및 분석, 제2절 : 2차 델파이 조사 결과 및 분석, 제3절 : 3차 델파이 조사 결과 및 분석, 제4절 : 정책적 시사점 등으로 구성되며, 제4절에서 1~3차 델파이 조사의 최종 결과들을 종합적으로 해석·정리하고, 그를 토대로 보훈 정책

에 대한 시사점을 논의하고자 한다.

제5장은 결론으로서, 제1절 : 연구 결과 요약, 제2절 : 연구의 시사점, 제3절 : 연구의 한계 및 향후 과제 등으로 구성된다.

본 연구의 구성과 내용 체계를 일목요연하게 도식화하면 아래와 같다.

[그림 1] 연구의 구성



■ 연구 방법 설계 및 절차 ■

- 보훈 정책 전문가, 실무자들에 대한 델파이 조사
  - 1차 델파이 조사 : 비구조화, 개방형 조사
  - 2차, 3차 델파이 조사 : 폐쇄형 설문 조사  
(5점 리커트 척도 측정)



■ 자료 분석 방법 ■

- 1차 : 질적 분석을 통한 유형화, 범주화
- 2차 : 수렴도, 합의도, 내적 타당도 검증.  
정책 항목들의 중요도, 우선 순위 분석.
- 3차 : 수렴도, 합의도, 내적 타당도 검증.  
2차 조사 결과의 수정 및 보완.



- 측정 도구(설문지) 구성
  - 조사 표본 선정
- 실증(설문) 자료 수집



■ 연구 결과 분석 ■

- 1차 델파이 조사 결과 및 분석
- 2차 델파이 조사 결과 및 분석
- 3차 델파이 조사 결과 및 분석
- 정책적, 학술적 시사점 도출



- 연구 결과 요약
- 연구의 시사점과 한계점
- 향후 과제 제언

## 제 2 장 이론적 배경

제2장에서는 본 연구를 구성하고 이끌어 갈 핵심 개념과 주제 및 주요 측정·분석 항목들에 대한 이론적, 문헌적 고찰 작업을 수행하고자 한다. 이론적, 문헌적 고찰은 본 연구의 방법론을 심화하고, 연구 모형과 방법론 수립·설계의 학술적 토대를 구축하는 중요한 기초 작업이 된다. 이러한 목적 하에 제1절에서는 보훈 정책, 제2절에서는 문화 콘텐츠, 제3절에서는 스토리텔링, 제4절에서는 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발과 활용 등에 대해 각각 고찰해 보겠다. 제4절은 보훈 역사·문화 콘텐츠의 의미와 유형, 기대 효과, 중점 지원의 필요성 등을 중심으로 논의하고자 한다.

### 제 1 절 보훈 정책

#### 1. 보훈 정책의 의미와 목적

‘보훈(報勳)’은 값을 ‘보(報)’와 국가에 대한 공훈, 공적 등을 뜻하는 ‘훈(勳)’이 결합되어 만들어진 용어로서, ‘국가 보훈’의 줄임말이다. 엄밀한 의미에서 ‘보훈’과 ‘국가 보훈’은 다른 용어이지만, 오늘날에는 관습적으로 통용되며, 보훈 자체가 국가 정책적 의미를 강하게 지니고 있기 때문에, ‘보훈 정책’의 줄임말인 것처럼 사용되기도 한다(국가보훈처, 2011). ‘보훈’이 국가 정책 용어로 사용되기 시작한 것은 1984년에 「국가유공자 예우에 관한 법률」을 제정하면서 부터이다.

‘보훈’ 이전에는 ‘원호(援護)’라는 용어를 사용하였는데, ‘원



호’는 ‘다른 사람이나 집단을 도와서 보살핀다’는 물질 중심적 개념을 담고 있기 때문에, 국가와 민족의 영웅들을 마치 구호하는 듯한 인상을 준다는 사회 각계의 비판과 지적이 끊이지 않았다(박은영, 2016). 이에 이 용어를 폐기하고 공훈을 선양하고 보상에 준다는 의미를 담은 ‘보훈(報勳)’이라는 용어를 새롭게 만든 것이다(김종성, 2012). 보훈은 ‘국가와 민족에 큰 공훈을 세운 개인이나 단체를 기리고 보답한다’는 의미를 담고 있어서, 돕고 보살핀다는 의미의 원호와 달리, 기념과 선양, 국가 차원의 보상·보답이라는 본질을 강조하고 있는데, 이 같은 용어 변화는 이후의 국가 정책의 방향성과 목표를 새롭게 정립하는 뜻 깊은 계기가 되었다(박중훈, 류현숙, 김윤희, 박정우, 2012).

관념적으로 ‘보훈’은 자신을 대신하여 희생함으로써 자신과 가족, 주변 사람들의 안위를 지켜준 국가·사회의 영웅들에게 모두 함께 빚을 지고 있다는 공동체적 부채 의식을 표현한 것이다(박균열, 2010). 즉, 국가 공동체에 대한 충성심, 애국심, 자긍심에 근거하여 자발적으로 위험을 무릅쓰면서 헌신·봉사·희생한 사람들을 잊지 않고 오래도록 기억하면서 정당하게 존중·예우하고, 이를 통해 충성심과 애국심, 책임감과 명예심 등을 존중하는 국민 정신을 뿌리내림으로써, 국가 공동체의 영속적 발전을 도모하고자 하는 뚜렷한 목표 의식을 담고 있다(국가보훈처, 2011). 이런 의미에서 보훈 또는 국가 보훈은 ‘나라를 위해 희생·공헌한 국가유공자 및 유족들에게 국가가 그 공훈을 기리고 보답하기 위해 정신적, 물질적 예우 및 정책적, 제도적 지원을 제공하는 정책’으로 이해되며, 국가 유공자에 대한 선심성 시혜를 강조한 듯한 ‘원호’와는 달리, 유공자에 대한 보상과 예우를 국가와 국민들이 실천해야 할 도덕적, 당위적 의무로 규정한 점에서, 바람직한 국가관, 가치관을 반영한 용어라고 볼 수 있다(국가보훈처, 2016)

국가 보훈 정책은 ‘국가에 헌신한 자는 보상을 받는다’는 공동체적 공감대 확산을 통해 국가 공동체를 보다 안정적, 영속적으로 유지하기 위한 목적 하에 수행된다. 이에 대해, 유영옥(2005)은 ‘국가가 위기에 처했을 때 자신의 희생을 무릅쓰고 국가 위기 극복에 공헌한 이들을 정책적, 제도적으로 특별 대우함으로써, 국가를 위해서는 희생할 가치가 있다는 바람직한 신념을 국민들에게 심어주고, 국가에 헌신한 사람들의 의욕과 사기를 진작시키기 위한 정책’이라고 정의하였다. 정경환(2011)은 ‘대외적 외침과 대내적 혼란으로부터 국민들의 자유와 생명을 보호하고 국가의 존속과 발전에 큰 공적을 세운 이들을 국가적 차원에서 합당하게 지원하고 예우를 다하는 것’으로 정의하였다.

보훈의 일반적인 영문 표기는 ‘National Merit Reward’ 인데, 이는 ‘국가를 위해 공헌한 데 대한 보답’ 정도의 뜻을 담고 있는 것으로 해석된다(최용수, 1995). 그러나 보훈은 우리나라 고유의 정책 용어로서, 각종 선행 연구나 관련 보고서 등에 각국의 National Merit Reward 관련 정책들을 ‘보훈’으로 번역하고, 관련 임무를 수행하는 외국의 국가 기관들을 ‘보훈부’, ‘보훈청’ 등으로 번역하고 있지만, 엄밀한 의미에서 우리나라의 보훈 및 보훈 정책과 정확하게 일치하지는 않는다. 보훈이라는 용어 자체가 원호의 대안으로서, 우리나라의 역사적, 문화·사회적 배경을 충분히 고려한 위에서 오랜 토의와 보완 과정을 거쳐 창안된 것이며, 외국의 제도나 사회·문화 현상 관련 용어들을 수입·번역함으로써 정착된 용어가 아니기 때문이다(성시경 외, 2015). 우리나라의 보훈 정책과 마찬가지로 해외 각국의 National Merit Reward 관련 정책들도 대부분 각국의 역사적, 문화·사회적 배경에 따라 정책의 정의, 정책의 목표, 정책의 시행 범위, 정책의 주체(수행 기관)과 객체(대상), 정책 수단 등이 정해지기 때문에, 이러한 상이한 국가 보상 정책들을 포괄하는

공용어는 사실상 존재하지 않는다고 볼 수 있다(정일권, 2011).

일례로, 미국은 National Merit Reward 관련 업무를 ‘Department of Veterans Affairs’ (제대 군인부로 번역될 수 있음)에서 담당하며, 그 주요 임무는 퇴역 군인 또는 참전 용사들과 그 가족을 위한 지원 업무 (Patriots and Veterans Affairs)에 집중된다(이영자, 2014). 우리나라의 보훈 정책에 해당하는 독일의 ‘Veteranenpolitik’은 해당 정책의 근간이 된 ‘전쟁 희생자 지원법’ (Gesetz ueber die Verorgung der Opfer des Krieges)의 목표와 내용을 토대로, ‘사회적 보상법’의 범주에서 전쟁, 병역, 민간 봉사 등으로 인한 희생, 폭력 범죄나 면역 손상 등으로 인한 피해 등을 포괄한 종합적인 지원 제도 및 복지 보상 정책을 의미한다(전신욱, 2011). 북한은 헌법 제75조에 ‘혁명투사·혁명렬사 가족·애국렬사 가족·인민군 후방가족·영예군인은 국가와 사회의 특별한 보호를 받는다.’고 명시하면서, 이에 관련된 정책을 ‘원호’로 규정하고 있다(윤황, 2003). 우리나라에서는 의미를 둘러싼 논란에 의해 폐기된 원호라는 용어를 북한에서는 여전히 사용하고 있음을 알 수 있다. 이처럼 세계 각국의 보훈 또는 National Merit Reward 관련 정책들은 관련 용어나 정책의 목표, 대상, 범위, 방법·수단 등이 모두 상이함을 알 수 있다.

우리나라의 경우 현재의 보훈 정책의 근간이 된 「국가유공자 예우에 관한 법률」(1984년) 제정은 1983년 북한에 의해 자행된 아웅산 테러 사건이 결정적인 계기가 되었다(윤황, 2011). 불의의 테러로 인해 현장에서 17명의 소중한 국가 인재들이 사망하였는데, 당시의 원호 정책 및 국가 보상법 체계로는 이들에 대한 사후 보상과 명예 선양 조치가 매우 제한적이었다고 한다. 이에 정부는 국가 유공자에 대한 시혜성 물질 보상뿐 아니라, 그 희생과 헌신을 기리고 명예를 높이 선양할 수 있는 보다 적극적, 진보적인 정책 방안을 강구하게 되었고, 그런 속에서 원호의 대안

이 되는 새로운 개념의 용어이자 정책으로서 보훈 및 보훈 정책을 도출하게 된 것이다(김종성, 2012).

이상과 같은 용어의 변천과 그를 둘러싼 사회적 토의·합의 과정, 관련 법률의 제정 및 발전 과정 등을 고려해 본다면, 우리나라의 보훈 또는 보훈 정책은 국가적 위기나 재난 시에 자신의 안위를 돌보지 않고 국가와 민족을 위해 희생·헌신한 국가 유공자·유족들에게 정부와 국가 공동체가 헌상하는 정신적, 물질적, 제도적 예우, 포상, 송덕(頌德) 등을 포괄하는 개념임을 알 수 있다. 즉, 국가가 권위적, 지배적 입장에서 유공자들에게 물질적 수혜를 ‘하사’ 하는 것이 아니라(과거의 원호는 이런 개념이었다), 국가·사회 공동체가 유공자들에 대한 공동체적 부채 의식과 경외심을 토대로 그들의 노고와 공훈, 희생을 기념하고 되새기면서 합당한 사회적, 제도적 예우를 ‘헌상’ 하는 것으로 파악해야 할 것이다. 본 연구의 목표인 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용 방안을 전문가 델파이 조사를 통해 수집·분석하는 과정에서는 우리나라 보훈 정책의 이 같은 고유한 의미와 목적을 분명히 인지하면서, 그 뜻을 최대한 살릴 수 있는 방향으로 연구를 진행해야 할 것으로 생각된다.

## 2. 보훈 정책의 구성 요소

정책(Policy)은 ‘국가나 사회가 국내외의 다양한 문제들을 바람직한 상태로 해결하기 위해 고안하고 실천하는 현실적·잠재적 사업 계획 또는 국가적·사회적 행위’로 규정된다(정정길 외, 2003). 이를 보훈 분야에 적용해 보면, ‘보훈 정책’은 ‘보훈 대상인 국가 유공자·유족들의 문제를 바람직한 상태로 해결하기 위해 고안·모색되고 실행되는 현실적·잠재적 사업 계획 또는 국가적·사회적 행위’로 정리할 수 있다.

아울러, 법률적인 의미의 보훈 정책은 1984년 제정된 「국가유공자 예우에 관한 법률」에 의거하여 집행되는 국가 유공자·유족들에 대한 보상과 공훈 선양, 제도적 예우 등으로 해석된다(국가보훈처, 2014b).

그 간에 정책학 분야에서는 국가 정책의 구성 요소들과 관련하여 다양한 논의가 진행되어 왔다. 이성우(2013)는 국가 정책 구성 요소에 대해 정책 목표, 정책 수단, 정책 주체, 정책 객체의 4종 요소를 제시하였고, 정정길 외(2012)는 정책 목표, 정책 수단, 정책 수행 기관, 정책 대상의 4종 요소를 거론하였다. 정책 객체와 정책 대상은 동의어라고 볼 수 있기 때문에, 위의 두 연구는 공통적으로 정책 목표, 정책 수단, 정책 주체(또는 수행 기관), 정책 대상(또는 객체) 등을 국가 정책의 4대 필수 요소로 파악하고 있음을 알 수 있다. 이들을 참고하여, 본 연구는 보훈 정책의 구성 요소를 ‘보훈 정책 목표’, ‘보훈 정책 수단’, ‘보훈 정책 수행 기관(또는 보훈 정책 주체)’, ‘보훈 대상’의 4종 요소로 규정하고자 한다. 이들 4종 요소의 의미와 내용에 대해 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

## 1) 보훈 정책 목표

대부분의 국가들은 보훈 정책의 목표를 ‘국가 수호 또는 국가를 위해 헌신한 참전 군인과 그 가족들의 생활 보장 및 보호를 통한 예우, 명예 선양, 애국심 고취’ 등으로 규정하고 있으며(이서행, 2003), 패전국인 독일과 일본은 참전 군인과 함께, 일반 국민들 중 전쟁으로 인한 피해자를 구제하는 것을 목표로 하고 있다(윤재왕, 2005; 박환무, 2006). 우리나라는 보훈 정책의 목표에 대해 다음과 같이 규정하고 있다(국가보훈처, 2011). 첫째, 국가 유공자들과 가족 또는 유가족들이 국가에 대한 헌신과

희생에 대해 적절한 예우, 보상, 지원을 받아 안정되고 명예로운 생활을 영위할 수 있도록 보장한다. 둘째, 국가 유공자·가족·유가족들에 대한 국가의 정책적 지원을 수행하는 과정에서 국민적·사회적 지지를 확보한다. 셋째, 국가 유공자들에 대한 국민들의 존경심을 조국에 대한 애국심, 충성심, 헌신에의 의지 등으로 승화시켜 올바른 국가 공동체 의식을 함양한다. 아울러 국가 유공자에 대해 국가보훈처는 ‘독립, 호국, 민주화 등에서 공훈을 세웠거나, 대대적 재난·위기 시 국가와 사회 전체를 위해 헌신·희생·공헌한 자’로 보다 폭넓게 규정하고 있는데(국가보훈처, 2014b), 이런 의미에서 우리나라의 보훈 정책이 보다 포괄적인 동시에, 국가 윤리적 측면을 강조하고 있음을 알 수 있다(이서행, 2010).

## 2) 보훈 정책 수행 기관

우리나라의 보훈 정책을 계획하고 집행하는 정책 주체는 국가보훈처(Ministry of Patriots & Veterans Affairs)이다(김태열, 2013). 국가보훈처는 국무 총리실 예하의 비독립형 단독 기관으로서, 독립 운동가, 호국·순국 열사, 민주화 유공자 및 그들의 가족·유가족들에 대한 정신적, 물질적, 제도적 예우와 보상, 선양 등에 관련된 폭넓은 정책 업무들을 수행하고 있다.

## 3) 보훈 정책 대상

보훈 정책은 대상자들을 중심으로 계획·수립·집행되기 때문에, 보훈 정책 대상은 보훈 정책의 목표와 특징, 시기별 변천을 파악할 수 있는 핵심 요소가 된다(오진영, 2008). 보훈 정책 대상은 각 나라의 역사적,

정치적, 사회적 상황, 국민 정서, 사회 여론 등 다양한 요인들에 의해 결정되고 변화되어 왔다. 해외 주요국의 보훈 정책 대상들을 살펴 보면, [표 1]과 같이 참전 군인과 유족들을 주요 대상으로 하고 있으며(이영자, 2014), 독일과 일본은 제2차 세계대전으로 인해 피해를 입은 민간인을 포함하고 있다(최상권, 2011).

[표 1] 해외 주요국들의 보훈 정책 대상

국가	참전 군인	참전 군인 유족	전쟁 피해 민간인	제대 군인 (비참전)	기타
미국	○	○	×	○	×
캐나다	○	○	×	○	×
호주	○	○	×	○	×
프랑스	○	○	×	○	대외 국민
독일	○	○	○	○	민간인, 동독인
일본	○	○	△	○	역류 송환자
중국	○	○	×	○	×
대한민국	○	○	×	○	다양한 유공자

\* ○ : 해당, △ : 부분 해당, × : 해당 사항 없음.

\*출처 : 국가보훈처(2011).

해외 주요국들의 보훈 정책 대상이 참전 군인, 전쟁 피해자 중심인데 비해, 우리나라는 [표 2]에 나타난 것처럼, 보훈 정책 대상이 매우 다양함을 알 수 있다. 이는 우리나라가 독립 운동, 6·25 전쟁, 4·19 혁명, 월남전, 5·18 민주화 운동 등 다사다난하고 역동적인 역사를 통해 국가와 민족의 존망이 위협되는 국난 상황을 빈번하게 경험하였고, 그 과정에서 많은 유공자들과 애국자들의 희생과 헌신이 국난 극복에 큰 원

동력이 되면서, 국가 유공자들에 대한 정신적, 제도적 지원과 보상, 예우가 필요하다는 공감대가 민·관 양측에서 강하게 형성된 덕분이라고 생각된다.

[표 2] 대한민국의 보훈 정책 대상

사업명	주요 대상
독립 유공자	일제의 국권 침탈에 항거·희생한 순국 선열·애국지사
국가 유공자	전몰 군경, 전상 군경, 순직 군경, 공상 군경, 무공 수훈자, 보국 수훈자
참전 유공자	6·25 참전 재일 학도 의용 군인, 4·19 혁명 관련 사망자·부상자·공로자, 순직 공무원, 공상 공무원, 국가 사회 발전 특별 공로 순직자·상이자 및 공로자, 전투 종사군무원, 개별 법령에 의거 등록된 국가 유공자, 6·18자유 상이자, 국가 유공자에 준하는 군경
보훈 보상 대상자	재해 사망 군경, 재해 부상 군경, 재해 사망공무원, 재해 부상 공무원
참전 유공자	6·25 전쟁 참전자, 월남전 참전자
5·18 민주 유공자	5·18 민주화 운동 사망자, 행불자, 부상자, 상이자
고엽제 피해자	고엽제 후유증 피해자 본인, 2세 환자, 유족
특수 임무 유공자	특수 임무 사망자, 행불자, 부상자, 공로자
제대 군인	장기 복무 제대 군인, 중기 복무 제대 군인

\* 출처 : 국가보훈처 보훈 연감(1981-2015).

그 중에서도 일제 강점기를 극복하기 위해 헌신한 독립 열사들과 민주화를 위해 헌신한 투사들을 흠모하고 기리는 국민 정서와 여론이 대단히 강하다고 볼 수 있는데, 이런 사회적 분위기가 보훈의 정신적, 정서적 의미(물질적 구호에 치우치는 원호와는 대조되는 의미)를 심화하고 보훈 정책의 범위를 확대하는 데 적지 않은 영향을 미쳤다고 생각된다.



이런 의미에서 본 연구는 최근에 부각되기 시작한 보훈 문화 콘텐츠에 역사성, 시대성을 접목하여 더욱 강조한 새로운 개념의 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’를 개발·활용하는 방안을 델파이 조사를 통해 수집·분석하고자 한다.

#### 4) 보훈 정책 수단

정책 수단(policy instruments) 또는 정책 도구(policy tools)는 정책의 목표를 정책 대상자들에게 효과적, 체계적으로 전달하는 사회적 자원, 기법, 기술 등을 지칭하며, 정책의 가장 실질적, 현실적인 부분이자 정책의 성패를 좌우하는 핵심적 요소라고 할 수 있다(Hood, Margetts, 2007). 공공 부문의 정책 수단은 연금, 사업비 지출 혹은 규제 등과 같은 직접적 정책 수단과 위탁 계약, 정부 보험, 조세 지출, 공공 정보 제공 등과 같은 간접적 정책 수단으로 구분되는데, 최근에는 직접적 수단보다는 간접적 수단이 보다 중시·선호되는 추세이다(김권식, 2013).

이러한 추세를 반영하여, 보훈 정책도 과거의 직접적 수단 중심으로 부터 벗어나 간접적 수단의 비중을 점차 늘려가는 방향으로 이행하고 있다. 즉, 국가 유공자 또는 가족·유가족들에게 연금 등의 물질적, 금전적 보상을 하는 직접적, 전통적인 방식의 비중을 줄이는 대신, 의료 지원, 사회 적응 지원, 추모·기념 사업, 공훈 선양을 위한 행사나 지자체 프로그램 등 간접적인 수단의 비중을 늘려가고 있다(국가보훈처, 2014c). 우리나라의 경우, 보훈 대상자의 다양한 유형에 상응하게 다양한 정책 수단을 운영하고 있고, 시대적·사회적 변화에 맞는 새로운 정책 수단을 계속 개발하고 있다(김용환, 2017). 최근에는 보훈 대상자들의 생활 안정과 삶의 질 향상을 위한 각종 직접·간접 지원 활동, 다양한 공훈 선양

활동이나 관련 프로그램 개발은 물론, 나라 사랑 교육, 보훈 콘텐츠 제작·보급 등 보훈 정책의 대중적 인지도를 높임으로써, 애국·호국 정신을 사회적으로 심화·확산시킬 수 있는 다원적·포괄적인 보훈 정책 수단에 대해 지속적으로 연구·개발하고 있다.

보훈 관련 예산 편성을 통해 보훈 유공자들에게 경제적, 물질적 혜택을 제공하는 직접 지원 방식 또는 직접 정책 수단은 세금을 지속적으로 투입해야 하는 소모성 정책인 데다, 국민들의 보훈에 대한 관심과 대중적 인지도 등을 높이기에는 역부족이기 때문에, 최근에는 간접 지원 방식 또는 간접 정책 수단이 활성화되고 있는 것이다. 보훈에 대한 국민과 사회의 일반적인 관심과 인지도, 보편적인 이해와 공감을 유도하는 동시에, 소모적인 세금 투입에 그치지 않고 보훈 정책 자체 내에서 수익을 창출하면서, 바람직한 ‘보훈 문화’와 나라 사랑 정신을 널리 확산시키기 위해서는 다양하고도 참신한 간접 정책 수단들이 보다 많이, 지속적으로 개발될 필요가 있다. 간접 정책 수단 중에서도 특히 주목할 만한 유용한 수단이 ‘보훈 문화 콘텐츠’ 또는 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’의 개발·활용이라고 생각된다. 이에 본 연구는 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’의 개발·활용 방안 및 그를 통한 간접 정책 수단의 활성화, 더 나아가 보훈 정책의 질적 개선·향상 방안을 모색·논의하고자 한다.

## 제 2 절 문화 콘텐츠

### 1. 문화 콘텐츠의 의미와 유형

본 연구의 주제인 보훈 역사·문화 콘텐츠 또는 보다 일반적인 의미의 보훈 문화 콘텐츠는 보훈에 관련된 역사적·문화적 내용과 보훈 정신

을 담은 문화 콘텐츠를 지칭한다. 따라서 보훈 역사·문화 콘텐츠에 대한 이해를 심화하기 위해서는 핵심 구성 요소인 문화 콘텐츠에 대해 살펴볼 필요가 있다. 문화 콘텐츠는 현재 사회적·대중적으로 널리 알려진 매우 익숙한 용어이지만, 아직도 관련 학계, 산업계, 정책 입안자들 간에 공인된 명확한 정의가 없는 모호하고 실체가 불분명한 개념이다(태지호, 2016). 현재 문화 콘텐츠는 세부 분야와 대상, 연구자나 업계 종사자들의 시각과 관점에 따라 다양한 정의가 혼용되고 있다.

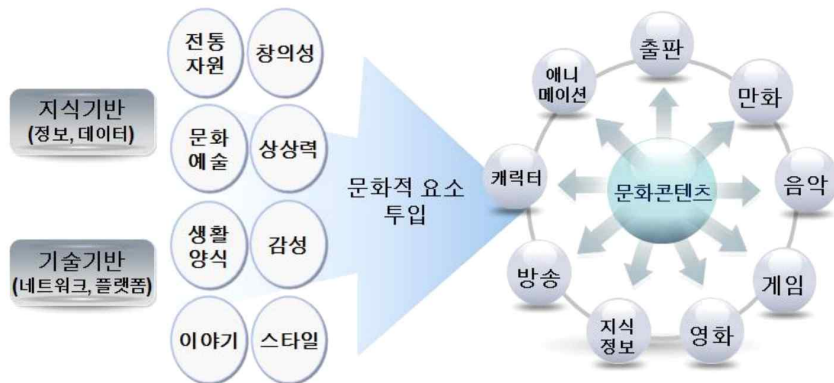
구체적으로 살펴보면, 박상천(2007)은 문화 콘텐츠에 대해 ‘다양한 매체를 통해 구현되어 사람들에게 지적, 정서적 만족을 주는 창의적 가공물’이라고 정의하였고, 임대근(2014)은 ‘인간 삶의 질적 가치 제고를 목표로 문화적 전통과 현상을 특정 매개체를 통해 현대화하는 일련의 행위’라고 규정하였다. 김평수(2014)는 문화 콘텐츠에 대해 ‘문화적 요소를 지닌 내용물이 미디어에 담긴 것’이라고 설명하였으며, 류은영(2009)은 ‘대중 소비문화의 산물로서, 대중의 유희적 소비 욕구에 맞춰 문화 혹은 문화 원형을 원천 소스로 하여 기획·생산된 창의적 내용물, 특히 다양한 미디어에 담긴 문화적 내용물’이라고 규정하였다.

문화에 대한 세부적 이해가 조금씩 다르긴 하지만, 위의 정의들의 공통점은 ‘매체’ (Media)를 강조한다는 점이다. 이 매체는 문화 콘텐츠라는 개념이 이슈화되기 시작한 시점부터 온라인 또는 디지털 매체로 인식되는 경향이 강하였다(장윤선, 2017). 즉, 온라인 영역에서 사람들이 지적·정서적·문화적으로 향유하는 모든 종류의 문화적·예술적 자산들을 디지털 매체에 담은 것으로 인식되었다(강연심, 2017). 그러나 최근에는 온라인·디지털 매체만이 아니라, 오프라인 또는 아날로그 매체도 문화 콘텐츠에 포함되어야 한다는 주장들이 제기되면서 문화 콘텐츠에 대한 인식 범위가 날로 확장되고 있다(김평수, 2014). 문화 콘텐츠의 주제나

내용적인 측면에서도 역사 문화 콘텐츠, 음식 문화 콘텐츠, 관광 문화 콘텐츠, 민족 문화 콘텐츠, 전통 문화 콘텐츠, 복고 문화 콘텐츠, 스포츠 문화 콘텐츠 등 다방면으로 범위와 영역이 확장되고 있다(유영초, 2019).

문화 콘텐츠는 출판물, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송(공중파 방송 및 온라인 개인 방송 등), 광고, 캐릭터, 지식 정보 등 매우 다양한 유형 또는 장르로 세분되고, 문자, 음성, 데이터, 이미지, 동영상 등 각종 포맷으로 구현되며, 인터넷, 모바일, 방송, DVD, 비디오 등 다양한 매체를 통해 대중들에게 전달된다. 이상과 같이 복합적, 포괄적 의미를 지니는 문화 콘텐츠의 개념을 도식화하면 아래와 같다.

[그림 2] 문화 콘텐츠의 개념\*



\*김평수, 윤홍근, 장규수(2016)를 참고하여 본 연구가 재구성.

이 같은 포괄적, 종합적 의미를 지니는 문화 콘텐츠는 출판물, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션 등 세부 유형(또는 장르)별로 다양한 특성들을 보여주는데, 이를 표로 정리해 보면 다음과 같다.

[표 3] 문화 콘텐츠의 세부 유형과 주요 특성\*

콘텐츠 유형	주요 특성
출판물	①목적 지향성, ②지식의 지속성, ③정보 미디어로서의 성격, ④높은 지적 능력 요구, ⑤메시지의 심층성, ⑥메시지의 선택성, ⑦다양성, ⑧개인 미디어로서의 성격
만화	①광범위한 독자층, ②오락성, ③소통의 용이성, ④접근의 용이성, ⑤집중과 몰입
음악	①감정 표현, ②미적 즐거움, ③오락성, ④커뮤니케이션, ⑤상징적 표현, ⑥신체적 반응, ⑦사회적 규범, ⑧사회 기관과 종교 의식의 확산, ⑨사회와 문화의 연속성 기여, ⑩사회 통합 기여, ⑪경험재적 특성, ⑫준 공공재적 특성
게임	①쾌락성, ②교시성, ③상호 작용, ④집중과 몰입, ⑤사용 지속성, ⑥가상 체험
영화	①광범위한 관객층, ②정보 전달력, ③상업성, ④오락성, ⑤교훈성, ⑥대중성
애니메이션	①서사 구조, ②오락성, ③정서적 동조, ④단순화와 과장, ⑤다양한 표현, ⑥연출의 용이성
방송	①공익성, ②공공성, ③동시성, ④시간성, ⑤호소력, ⑥일상성, ⑦동조성, ⑧일회성, ⑨현실 도피성, ⑩대리 만족, ⑪관찰 학습, ⑫신뢰성
광고	①커뮤니케이션 기능, ②마케팅 기능, ③사회적 기능, ④경제적 기능, ⑤문화적 기능
캐릭터	①시각적 형태, ②상징성, ③융통성, ④변형가능성, ⑤확장성, ⑥보편성, ⑦상품화, ⑧고객 흡인, ⑨홍보
지식 정보	①시한성, ②비이전성, ③축적 효과성, ④신용 가치성, ⑤무한 가치성, ⑥무형성, ⑦보편 다재성, ⑧매체 의존성, ⑨표현 다양성, ⑩매체 전환성

\*관련 선행 연구들을 토대로 본 연구가 재구성.

## 2. 문화 콘텐츠 산업

지금까지 문화 콘텐츠의 의미와 세부 유형(장르), 유형별 특징 등에 대해 살펴보았다. 이러한 문화 콘텐츠는 문화 콘텐츠 산업과 불가분의 관계를 형성하는데, 문화 콘텐츠 산업은 문화 콘텐츠의 기획, 제작, 유통 등에 관련된 산업을 지칭한다(홍진영, 2012). 문화 콘텐츠의 의미와 내용이 다양 풍부하고 포괄적인 만큼, 문화 콘텐츠 산업의 내용과 영역도 풍부하고 포괄적이며, 따라서 관점이나 분류 기준에 따라 각각 다르게 정의될 수 있다. 2012년에 개정된 (문화) 콘텐츠 산업 특수 분류에서는, 국내의 문화 콘텐츠 산업을 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 광고, 방송, 캐릭터, 지식 정보, 콘텐츠 솔루션, 공연 산업 등 12개의 세부 영역으로 분류하였다(한국콘텐츠진흥원, 2012). 이에 대해 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

문화산업진흥기본법(국가법령정보센터, 2017)에 따르면, 문화 산업이란 문화 상품의 기획·개발·제작·생산·유통·전파·소비 등에 관련된 제반 산업을 지칭하며, 세부적으로 ①영화·비디오물과 관련된 산업, ②음악·게임과 관련된 산업, ③출판·인쇄·정기 간행물과 관련된 산업, ④방송 영상물과 관련된 산업, ⑤문화재와 관련된 산업, ⑥만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일 문화 콘텐츠·디자인(산업 디자인은 제외)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업, ⑦디지털 문화 콘텐츠, 사용자 제작 문화 콘텐츠, 멀티 미디어 문화 콘텐츠 등의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등에 관련된 산업, ⑧대중문화 예술 산업, ⑨전통적인 소재와 기법을 활용한 상품의 생산과 유통에 관련 산업(즉, 의상, 조형물, 장식용품, 소품·생활용품 등과 관련된 산업), ⑩문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·전분 시장 및 축제

등과 관련된 산업, ⑩이상에 해당하는 각 문화 산업 중 둘 이상이 혼합된 산업 등으로 대단히 폭넓게 규정되어 있다. 문화 콘텐츠 산업은 이상과 같은 포괄적 의미를 지닌 문화 산업의 특수 영역으로서, 문화 상품을 콘텐츠적 요소로 구성·개발하여 제작·생산·유통·전파하는 산업이라고 할 수 있다(조영관, 2010). 콘텐츠란 다양한 문화·예술적 요소들이 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지·동영상 및 이들의 복합체로 체화되고 재구성된 자료 또는 정보들을 지칭하므로, 문화 콘텐츠 산업은 이 같은 문화·예술적 요소가 체화된 콘텐츠를 기반으로 한 특수한 문화 산업이라고 규정할 수 있다(김규찬, 2012).

이상과 같은 의미와 내용, 범위를 지닌 문화 콘텐츠 산업은 창조력과 상상력에 기반하여 무형의 재화를 생산하는 서비스 산업이기 때문에, 일반 제조업과는 구별되는 특징들을 지니고 있다. 이들에 대해 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 문화 콘텐츠 산업은 OSMU(One-Source Multi-Use)의 특성을 지닌다. 하나의 콘텐츠가 개발·제작되면 이와 관련된 다양한 파생 상품들이 창출·재창출·반복 창출되기 때문에, 수익 모델을 다원화시킬 수 있다(박태상, 2012). 이는 문화 콘텐츠 산업이 고부가 가치를 창출하는 고속 성장 산업이자 미래의 블루칩 산업으로 각광 받는 원동력이라고 할 수 있다. OSMU의 대표적인 사례로는 전세계 문화계를 강타한 ‘해리 포터 시리즈’를 들 수 있다. 소설 『해리포터 시리즈』를 원-소스(One-Source)로 하여 영화, 게임, 애니메이션, 뮤지컬, 음반, 캐릭터 등 다양한 응용물들(Multi-Use)이 복합적으로 창출되면서, 1997~2006년 동안 해리포터 관련 OSMU 콘텐츠들은 전세계적으로 308조원의 어마어마한 매출액을 기록하였다(김평수, 윤홍근, 장규수, 2016). 최근에는 OSMU를 넘어서 MSMU(Multi-Source Multi-Use), 즉 기획·제작 단계부터 다양한 문화 콘

텐츠들을 한꺼번에 개발·생산하고 이들을 다양한 분야에서 융복합적으로 활용함으로써, 단기간에 최대 이익을 거두는 보다 심화·확대된 운용 전략도 나타나고 있다(김상욱, 2017).

둘째, 전형적인 고위험-고수익(high risk, high return) 산업이다. 특히, 콘텐츠 제작비가 보다 많이 소요되는 영화, 뮤지컬, 애니메이션 등과 같은 공연 영상 콘텐츠 산업은 고위험-고수익의 특징이 더욱 두드러진다. 즉, 흥행에 성공하면 높은 투자 수익을 거둘 수 있지만, 흥행에 실패하면 투자 원금 회수마저도 어렵게 된다(이명천, 김요한, 2006). 문화 콘텐츠 상품은 일반적인 재화와 비교하여 표준화가 어렵기 때문에, 수요 및 시장 성공 여부가 매우 불확실하며, 따라서 공급자나 생산자는 매우 높은 불확실성과 위험성 속에서 제작·개발·보급을 진행할 수밖에 없다(오진화, 2014). 문화 콘텐츠 산업과 관련된 다양한 리스크 중에서 가장 중요한 것은 투자 리스크와 흥행 리스크이다. 대부분의 문화 콘텐츠는 총비용 중에서 제작비 등 초기 투자 비용이 차지하는 비중이 매우 높으며, 흥행에 실패할 경우 이 투자 비용은 매몰 비용이 된다(김홍도, 2009). 반대로 흥행에 성공할 경우, 한계 비용은 거의 제로에 가깝게 고정되는 반면, 한계 수입은 비약적으로 증가하여 대규모의 수익을 얻을 수 있다(이명천, 임요한, 2006). 즉, 문화 콘텐츠는 흥행에 성공하여 손익 분기점에 도달하게 되면 이후의 수익률은 대단히 높지만, 흥행 성공률 자체가 낮아 손익 분기점까지 도달하는 경우가 드물기 때문에, 대표적인 고위험-고수익 산업으로 분류되는 것이다.

셋째, 문화 콘텐츠는 경험재(experience goods), 즉 소비자들의 감각 경험(시청, 관람, 청취, 열람 등) 및 감정적, 정서적, 인지적 평가에 의존하는 상품이기 때문에, 관객, 시청자 또는 유저들의 입소문이 소비와 흥행에 결정적인 영향을 미치는 특성을 뚜렷하게 보여준다(박태상, 2012).



관객들 사이에서 특정 영화의 오락성 또는 작품성에 대한 긍정적인 평가가 빠르게 구전되면, 이후 관객 수가 기하 급수적으로 증가하면서 흥행에 성공하는 것은 이 같은 경험재적 특성에 기인한 현상이다.

이와 같은 경험재 상품으로서의 불확실성을 줄이기 위해, 최근에는 콘텐츠의 일부를 미리 경험하게 하는 체험 마케팅, 대중적 인지도가 높은 스타 배우나 스타 감독을 고용하는 스타 마케팅을 적극 활용하는 사례가 늘어나고 있다. 이 과정에서 투자비와 제작비의 대부분이 스타 배우, 감독 섭외 및 홍보, 광고 등의 마케팅 비용에 투입됨에 따라, 콘텐츠의 내용 개발에 투입되는 순수 제작비의 비율이 그 만큼 낮아지면서 콘텐츠의 내용적, 질적 하락을 초래하는 문제점이 나타나기도 한다(김국진 외, 2011).

넷째, 문화 콘텐츠 산업은 다른 산업과의 연관 효과가 큰 산업이다. 앞에서 언급한 것처럼, OSMU 효과를 통해 문화 콘텐츠 산업의 세부 영역 내에서도 상호 연관 효과가 발생하지만, 관광업, 제조업, 음식 산업 등 기타 산업 분야에도 다양 풍부한 산업 연관 효과를 가져올 수 있다. MBC 드라마 <주몽>의 경우, 드라마의 인기에 힘입어 주몽 촬영 세트장을 방문한 관광객이 65만명이었고, 이 과정에서 발생한 관광 수익이 210억 원, 광고료가 345억원이었다고 한다(최인호, 2007). 또한 복분자술이나 남성화장품 등 각종 상품에 ‘주몽’이라는 브랜드를 접목하여 3억 원 이상의 매출을 올렸다고 전해진다(김영순 등, 2011). 이처럼 문화 콘텐츠 산업은 다른 산업 분야와의 긴밀한 연계를 통해, 보다 큰 수익성을 창출할 뿐 아니라, 성공한 문화 콘텐츠를 통해 우리 문화에 대한 국제적인 관심과 호감도, 선호도를 증진시켜 한류 문화 확산 및 국가 이미지 상승에 기여하며, 아울러 팬시, 의류, 가전 제품 등 한국 상품의 수출 증대 및 관광객 증가 효과까지 파생시키게 된다(고정민, 2005).

지금까지 문화 콘텐츠와 불가분의 연관성을 지닌 문화 콘텐츠 산업의 의미와 특성, 효과 등에 대해 살펴보았는데, ①높은 수익성과 대중적 인지도, 문화적 영향력 등을 창출할 수 있는 OSMU으로서의 특성, ②대대적인 과급력과 구전 마케팅 효과를 유발하는 경험재적 특성, ③다른 산업 분야와의 풍부한 연계 효과 등은 보훈 정책의 대중적 인지도와 문화·사회적 영향력을 제고하기 위해 중요하게 참고할 만한 전략적 특성이자 강점이라고 생각된다. 보훈 정책은 수익성에 중점을 둔 공공 산업의 개념은 물론 아니지만, 본연의 공공적·공익적·교육적 효과에다 수익성, 대중적 인지도, 문화·사회적 영향력 등을 접목시켜 실용적, 산업적 효과까지 창출할 수 있다면, 보훈 정책의 합리적, 효율적 운영 및 국민적 지지 확보에 더욱 유리하고 의미 있는 일이 될 것이다.

최근에는 국가에서 시행하는 각종 공공 정책에도 경영적 마인드나 마케팅 전략 등을 도입하여 대중들의 니즈(Needs)에 보다 긴밀하게 부응하려는 시도가 늘어나고 있는데, 보훈 정책에서도 역시 이 같은 실용적, 비즈니스적 방법론을 적극적으로 도입·활용할 필요성이 있다고 생각된다. 이런 맥락을 고려하면서, 본 연구는 보훈 역사·문화 콘텐츠를 개발·활용하는 방안을 조사·분석하고자 하며, 그를 위해 문화 콘텐츠 및 문화 콘텐츠 산업의 의미와 특성에 대해서도 고찰함으로써, 보다 효율적, 합리적인 보훈 정책 운영을 위한 시사점을 얻고자 하였다.

## 제 3 절 스토리텔링

### 1. 스토리텔링의 의미와 특성

참신한 내용과 주제를 담은 보훈 역사·문화 콘텐츠를 기획·개발하

여 산업적·대중적 활용을 극대화하기 위해서는, 유익하고 교훈적이며 흥미로운 스토리텔링을 갖추는 것이 필수적이다. 이런 의미에서 스토리텔링에 대해서도 고찰해 보겠다.

스토리텔링(Storytelling)은 문화 콘텐츠는 물론, 모든 문화 상품에 공통적으로 포함되는 필수 요소로서, 그 사전적 의미는 ‘텍스트나 이미지 등 각종 매체를 통해 이야기(Story)를 만들어 전달하는 것’을 지칭한다(이재용, 2018). 다른 사람들에게 다양한 이야기를 전달해 주는 행위인 스토리텔링은 인류 문화가 시작된 이래, 인간들이 주변 사람들과 유의미한 정보, 지식, 지혜, 가치 등을 공유하고 교환하면서 상호 간의 이해를 돕고, 정서적, 심리적으로 보다 깊게 교류·공감하기 위한 핵심 수단으로 요긴하게 활용되어 왔다(강상대, 2007). 커뮤니케이션 기술과 매체가 갈수록 첨단화되고 다양화·다원화되는 현대 사회에서는 스토리텔링의 활용 범위가 더욱 확대되면서, 그 기법이나 내용도 갈수록 전문화·심화되고 있다(Malita, Martin, 2010).

최근에는 문화, 예술 영역은 물론, 비즈니스·마케팅 분야, 사회 공공을 위한 홍보나 캠페인, PR(Public Relations) 전략 등의 영역에서도 스토리텔링 기법이 빈번하게 활용되고 있으며, 교육 현장에서도 과목별로 흥미로운 스토리텔링을 종종 활용하고 있다(서성은, 2015). 현대는 ‘스토리텔링의 시대’라고 해도 과언이 아닐 정도로, 정치, 경제, 사회, 문화, 예술의 다양한 하위 영역에서 스토리텔링이 요긴하게 활용되고 있는데(Ahn, 2010), 이는 강력한 몰입과 공감 유발 능력, 정보 전달 특성 등을 두루 겸비한 ‘이야기’의 장점과 가치 때문이다(김민주, 2003). 상당히 복잡하고 어려운 지식도 스토리텔링 방식으로 진행된다면 훨씬 쉽게 이해할 수 있기 때문에(James, Minnis, 2004), 스토리텔링은 대단히 효과적인 지식 전달 방법으로서 모든 영역에서 두루 활용될 수 있다(김동혁, 김은

정, 2017).

과거에는 스토리텔링이 ‘구연(口演)’, ‘구전(口傳)’ 등의 의미로 많이 사용되었는데, 이는 이야기를 전달하는 방법에 초점을 맞춰 청중들의 바로 앞에서 감정을 살리면서 생동감 있게 이야기를 들려주는 행위를 의미하였다(양선문, 2015). 그러나 현대의 스토리텔링은 이야기의 전달 형식이나 행위보다는 스토리텔링의 콘텐츠적 의미와 효율성, 현장성, 상호 작용성 등에 보다 초점을 맞춰 스토리텔링의 본질과 구조를 이해하는데 초점을 맞추고 있다(최혜실, 2007). 이러한 현대적 의미를 고려하면서, 스토리텔링에 대해 설명한 주요 선행 연구들의 내용을 살펴보면, 다음과 같다.

우선, 서윤정(2014)에 의하면, 스토리텔링은 특정 사건이나 사물에 대한 물리적인 속성이나 사실에 대한 직접적, 기계적인 보도가 아니라, 사물이나 인물이 지닌 본질이나 의미, 가치 등을 효과적으로 구성하여 전달하는 것을 뜻한다. 사물이나 인물의 본질, 의미 등을 전달하는 과정에서 이를 흥미로운 이야기로 재구성하는 창조적 활동이 수반되므로, 스토리텔링은 문화의 가공, 재생산, 전달 과정에도 효과적으로 기여하게 된다(양정임, 2013).

김의숙, 이창식(2005)에 의하면, 스토리텔링은 ‘이야기’ (story)와 ‘말하기’ (telling)의 합성어로서, 여기서의 이야기는 플롯 구조를 지닌 모든 서사적 장르를 포괄한다고 한다. 즉, 민담, 설화, 전설, 동화, 소설, 수필 등 언어로 된 서사뿐 아니라, 영화, TV 드라마, 뮤직 비디오, 만화, 광고, 게임 등 비언어적 서사들도 망라하며, 픽션뿐 아니라 논픽션, 즉 역사적 사건, 뉴스, 경찰의 사건 기록, 환자의 진료 기록 등 정치, 경제, 사회, 문화의 전 영역을 아우르는 다양하고도 풍성한 서사가 스토리텔링의 주요 재료가 된다. 스토리텔링의 재료이자 토대를 이루는 서사는 일반

적, 보편적인 양식의 언어 서사뿐 아니라, 영화나 오페라 등의 비언어적 서사, 조경 등 공간을 통해 연출되는 환경적 서사물 등 세부 양식과 적용 범위가 갈수록 확대되고 있다(윤병삼, 2015).

한편, 박기수(2009)는 현대의 스토리텔링은 과거처럼 스토리 내용 중심이 아니라, 전달 행위의 현장성 및 전달자와 대상자 간의 상호 작용성 등에 초점을 맞추어 진행되어야 함을 지적하였다. 아울러 이러한 현대적 스토리텔링의 특징을 각 분야에서 전략적으로 잘 활용해야 한다고 강조하였다. 박명진(2012)은 스토리텔링에 대해, 잘 구성된 스토리의 전달을 통해 시각, 청각, 후각 등 인간의 감각에 호소하면서 보다 깊은 이해와 생생한 감동을 전달하는 인류의 담화 예술, 혹은 담화 기술이라고 정의하면서, 스토리텔링이 감각과 정서에 미치는 영향력을 강조하였다.

21세기 이후부터는 온라인 환경 및 디지털 매체의 발달 등으로 인해 스토리텔링을 전달하는 매체들의 세부 유형도 대폭 다양해졌는데, 그 중에서도 보편적으로 통용되는 유형을 보면 텍스트(원자료, 가공 자료, 재가공 자료), 오디오(음성, 음악), 정지된 이미지(사진, 그림), 각종 동영상(비디오, 2차원 애니메이션, 3차원 애니메이션) 등을 들 수 있다(강현석, 이순욱, 2007). 스토리텔링 매체들을 제작하는 관련 프로그램이나 기술적 애플리케이션이 대폭 진화함에 따라, 최근에는 스토리텔링의 창작자와 이용자 간의 경계가 무너지면서 상호 작용성이 강화되는 특징을 보여주고 있다(한국관광공사, 2007). 본 연구는 이와 같은 스토리텔링의 확장성, 현장성, 상호 작용성 등에 주목하면서, 유익하고 교훈적이고 흥미로운 스토리텔링이 담긴 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용 방안을 분석·도출하고자 한다.

스토리텔링의 정의에 관한 주요 선행 연구들의 내용을 표로 정리해 보면, 다음과 같다.

[표 4] 스토리텔링에 대한 주요 정의\*

선행 연구	스토리텔링 정의 내용
이제용(2018)	텍스트나 이미지 등 각종 매체를 통해 이야기(Story)를 만들어 전달하는 행위
강상대(2007)	다른 사람들에게 다양한 이야기를 전달해 주는 행위로서, 주변 사람들과 유의미한 정보, 지식, 지혜, 가치 등을 공유하고 교환하면서 상호 간의 이해를 돕고, 정서적, 심리적으로 보다 깊게 교류·공감하는 핵심 수단
김동혁, 김은정(2017)	대단히 효과적인 지식 전달 방법으로서, 모든 영역에서 두루 활용될 수 있음.
양선문(2015)	이야기를 전달하는 방법에 초점을 맞춰 청중들의 바로 앞에서 감정을 살리면서 생동감 있게 이야기를 들려주는 행위
최혜실(2007)	이야기의 콘텐츠적 의미와 효율성, 현장성, 상호 작용성 등에 보다 초점을 맞추면서 이야기를 전달하고 청중들과 상호 작용하는 행위
서윤정(2014)	특정 사건이나 사물, 사실에 대한 직접적, 기계적인 보도가 아니라, 사물이나 인물이 지닌 본질이나 의미, 가치 등을 효과적으로 구성하여 전달하는 과정
김의숙, 이창식(2005)	재미있고 감동적인 이야기를 만들어 내는 능력, 문학적 상상력과 창조력, 예술적 심미안, 공학적 기술 등을 모두 아우르는 통합적 장르
박기수(2006)	스토리 중심으로부터 벗어나서 현장성, 상호 작용성이라는 전달 매체의 환경적 특성을 적극 반영한 상호 작용 행위
박명진(2012)	잘 구성된 스토리의 전달을 통해 시각, 청각, 후각 등 인간의 감각에 호소하면서 보다 깊은 이해와 생생한 감동을 전달하는 인류의 담화 예술, 혹은 담화 기술

\* 선행 연구들을 참조하여 본 연구가 재구성함.

## 2. 스토리텔링과 문화 콘텐츠

지금까지 선행 연구들에 대한 고찰을 통해, 스토리텔링이 이야기 또는 이야기의 구연, 구전 등과 같은 단순한 의미로부터 벗어나서, 잘 구성된 이야기의 본질, 주제, 작가의 의도, 내재된 가치, 지식과 정보, 삶의 지혜 등을 효율성, 현장성, 상호 작용성 등을 중시하면서 전달하는 담화 예술 또는 담화 기술이라는 포괄적, 종합적 영역으로 심화·확대된 상황을 살펴보았다. 이런 점에서 현대의 스토리텔링은 이야기 전달자와 이야기 감상자 또는 수용자 간의 수평적, 개방적인 상호 작용 및 시각, 청각, 후각 등 인간의 종합적 감각과 정서에 호소하는 깊은 교류, 교감 등을 무엇보다 중시한다고 볼 수 있다.

스토리텔링의 이 같은 심화·확장된 의미는 오늘날 장르와 영역이 계속 확대되고 있는 문화 콘텐츠에 최적화된 속성이라고 볼 수 있다. 문화 콘텐츠 자체가 하나의 이야기를 중심으로 성립되며, 인간의 감각, 정서, 지성에 호소하는 잘 구성된 이야기를 다양한 매체들을 통해 구현하면서 콘텐츠 감상자 또는 수용자들에게 감정적, 정서적, 지적 만족을 선사하는 문화 상품 내지 창의적 가공물이기 때문에, 문화 콘텐츠와 스토리텔링은 불가분의 관계임을 알 수 있다. 이런 의미에서, 문화 콘텐츠는 ‘인간 삶의 질적 가치 제고를 목표로, 문화적·역사적 전통 또는 다양한 사회적 현상을 반영하면서 흥미있게 잘 각색된 스토리텔링을 특정 매체를 통해 개발·제작·보급·전달하는 일련의 행위 겸 시스템’으로 재정의될 수 있으며, 이 때 스토리텔링은 문화 콘텐츠의 원재료이자 출발점을 알 수 있다. 김평수(2014)는 문화 콘텐츠에 대해 ‘문화적 요소를 지닌 내용물을 미디어에 담아 전달하는 것’이라고 설명하였고, 류은영(2009)은 ‘대중의 유희적 소비 욕구에 맞춰 문화 혹은 문화 원형을 원

천 소스로 하여 기획·생산된 창의적·문화적 내용물’이라고 설명하였는데, 여기서 말하는 문화적 요소를 지닌 내용물 또는 창의적·문화적 내용물을 문화 콘텐츠로 구현하는 과정에서 작용하는 기술이나 행위 체계가 바로 스토리텔링인 것이다(임선희, 2010).

따라서 문화 콘텐츠의 원재료인 문화적·역사적 전통이나 각종 사회현상, 기념할 만한 인물, 사건 등을 다양한 매체에 담는 과정에서 스토리텔링의 본질적 속성이나 특성을 최대한 살릴 필요가 있음을 알 수 있다. 즉, ①스토리텔링의 전달자와 감상자·수용자 간의 효율성, 현장성, 상호 작용성을 중시하고, ②표면적, 물리적 스토리만이 아니라, 그에 내재된 주제와 감동, 감성, 삶의 지혜, 영감 등을 깊이 있게 전달함으로써, 감상자·수용자들의 정서적, 감정적, 지적 만족을 선사하는 데 초점을 맞춰야 할 것이다.

최근에는 문화 콘텐츠의 주제나 내용, 포맷 등이 갈수록 다원화·다각화되면서, 역사 문화 콘텐츠, 음식 문화 콘텐츠, 관광 문화 콘텐츠, 민족 문화 콘텐츠, 전통 문화 콘텐츠, 복고 문화 콘텐츠, 스포츠 문화 콘텐츠, 게임 콘텐츠 등이 출판물, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식 정보 및 이들 중 둘 이상을 혼합한 융합 장르로 시시각각 개발되고 있는데, 이 과정에서 다양한 역사적·문화적·사회적 내용을 담은 스토리텔링의 활용도와 중요도도 더욱 높아질 것으로 예상된다. 이상과 같이 스토리텔링의 가치와 중요성이 갈수록 증가하고 있는 문화 콘텐츠 분야의 전반적인 상황을 고려하면서, 본 연구도 스토리텔링의 본질적 속성과 특징을 최대한 효율적, 체계적으로 적용한 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용 방안을 전문가 델파이 조사를 통해 수집·분석하고 그 의미와 기대 효과를 논의하고자 한다.

지금까지 본 연구의 주제이자 목표인 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개



발·활용 방안 조사 및 분석을 위한 이론적 토대가 되는 중심 개념들, 즉 보훈 정책의 의미와 특성, 구성 요소(보훈 정책 목표, 보훈 정책 주체(시행 기관), 보훈 정책 대상(보훈 유공자), 보훈 정책 시행 수단 등), 문화 콘텐츠의 의미와 세부 유형(장르), 활용 매체·포맷, 문화 콘텐츠 산업의 특성과 현황, 문화 콘텐츠 구현의 원재료이자 토대가 되는 스토리텔링의 의미와 특성, 스토리텔링과 문화 콘텐츠의 연관성 등에 대해 두루 고찰해 보았다. 이러한 고찰 내용을 종합적으로 참고하면서, 다음 장부터는 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용 방안을 보훈 정책 분야의 전문가들에 대한 1~3차 델파이 조사를 통해 수집·분석하고, 조사 결과 및 학술적, 실무적 시사점을 도출·논의하고자 한다.

## 제 3 장 연구 방법

### 제 1 절 연구 방법과 설계

본 연구의 문제 의식과 목표를 효과적, 체계적으로 달성할 수 있는 최적화된 분석 방법으로서, 본 연구는 델파이 기법(Delphi method)을 활용하고자 한다. 델파이 기법은 특정 분야의 정책, 제도 등의 개발이나 입안, 혹은 각 기관이나 조직의 운용, 관리 등과 관련해서 (현재 부재하거나 부족한) 발전적 모델이나 대안을 찾고자 할 때 주로 활용되는 심층적, 정성적(Qualitative) 조사 방식이다(김나량, 주석정, 2013). 델파이 기법은 이미 국내외에서 다양한 정책적 대안이나 특정 분야의 발전 모델을 탐색하고 도출하는 과정에서 유용하게, 널리 활용되고 있다(송성환, 권성훈, 박진범, 홍순기, 2009). 이하에서 델파이 기법의 의미와 효과, 절차 등에 대해 정리해 보면 다음과 같다.

#### 1. 델파이 기법(Delphi method)의 의미

델파이 기법은 특정 분야의 전문가들이나 특정 주제와 관련된 이해 당사자들을 대상으로 2~4차례(필요하다면 그 이상)의 반복적 피드백을 통한 집단적 의견 도출 방식을 통해 문제를 해결하거나 대안을 발견하려는 조사 기법을 뜻한다(안진성, 2011). 이 기법은 체계적, 조직적인 자료 수집이나 통계 모형을 통한 정량적(Quantitative) 분석이 곤란한 주제나 사안을 대상으로, 다수의 전문가들 및 관련자들의 의견을 단계적, 반복적으로 조사·수집하고 해석함으로써, 보다 합리적, 종합적인 해결 방법

과 발전 방향성을 도출하는 연구 방법론이다(오문향, 2013).

특히, 델파이 기법은 일반적인 설문 조사와 같은 조직적, 정량적인 대량 자료의 수집·획득이 어려운 특수한 사회적, 학술적 문제를 해결해야 하거나, 전문적인 정책이나 제도 등을 개발·입안하고자 할 경우에, 관련 분야의 전문가들의 의견을 수합하여 보다 수준 높은 해법이나 대안을 찾기 위해 널리 사용되는 조사 방법이다(엄완용, 2014). 1940년대 초반에 미국 랜드(Land) 연구소의 썩크탱크(ThinkTank)에 근무 중이었던 연구자 Kaplan과 동료들에 의해 최초로 개발된 델파이 기법은 1950~1960년대에 Helmer, Dalkay, Gordon 등 다수의 연구자들에 의해 다양한 사회 문제 및 정책 연구 분야에서 다각도로 활용되면서 상당한 성과를 거두었고, 이로 인해 과학적, 합리적인 의사 결정 방식으로서 본격적으로 주목받기 시작하였다(장정범, 2015).

이처럼 델파이 기법은 가볍게 결정하거나 쉽게 해결할 수 없는 복잡한 정책이나 어려운 사회 문제에 대해 다수 전문가 및 관련자들의 상이하고 고유한 의견과 판단을 비교 검토하고 종합함으로써, 보다 합리적인 해법과 성숙한 집단적 합의 등을 구성해 가는 기법이며, 이를 위해 각 단계별로 집단 의견 교류와 소통 및 쌍방향 피드백 등을 폭넓게, 반복적으로 수행하게 된다(엄완용, 2014). 쌍방향적 의견 교류와 소통, 원만한 집단 의견 조정과 합리적인 종합화 등을 위해 델파이 기법은 다수의 전문가들이 한 장소에 모여서 직접 대면 토론을 하기보다는, 미리 준비한 단답식, 혹은 서술식 질문지를 연구 참여자들에게 배포하고 그에 대한 참여자들의 답변과 의견을 비대면·서면으로 수합하는 방식을 주로 활용한다(이륜, 2015). 이러한 자유롭고 효과적인 방식을 통해 시간과 장소의 제약이 많고 절차상의 준비도 많이 필요한 직접 대면 토론의 어려움과 약점을 보완하면서, 보다 다양하고 풍부한 의견들을 비교적 용이하게 수

럼할 수 있다(이철범, 2016). 특히, 온라인 네트워크와 ICT(Information and Communication Technology) 기술이 본격적으로 발달한 20세기 후반 부터는 이메일이나 모바일을 적극 활용한 비대면·서면 방식의 델파이 기법의 활용도와 비중이 갈수록 높아지고 있다(박치동, 2010).

델파이 기법에 의한 자료 조사는 동일한 전문가 집단을 대상으로 보통 2~4차례 정도 반복되는데, 2차 조사부터는 직전 회차의 조사를 통해 도출된 전문가들의 의견이나 그들이 제공한 전문 정보, 심층 분석 결과 등을 토대로 새롭게 추가해야 할 항목이나 재조사가 필요한 내용들을 질문지에 포함시키고, 반면에 불필요하거나 무의미하다고 판명된 기존 항목들을 삭제함으로써, 질문지를 계속 보완하고 재구성하게 된다(박성규, 2014). 이와 같은 질문 항목의 순차적, 단계적 첨삭과 조정·조율, 심화 과정 등을 통해 보다 전문적이고 새로운 내용과 정보들을 지속적으로 수집하는 동시에, 참여 전문가들은 다른 전문가들의 의견을 참고하여 자신의 의견을 부분적으로 재조정할 수 있다. 이런 일련의 과정을 통해 조사 회차가 반복될수록 질문과 답변의 내용이 더욱 발전되고 풍부해지면서도 공통된 방향성으로 나아가게 됨으로써, 델파이 조사의 궁극적인 목표이자 이상적인 지향점인 성숙되고 진화된 공동 합의에 다다르게 되는 것이다(장정범, 2015).

## 2. 델파이 기법의 장점과 효과

델파이 기법은 다음과 같은 장점과 분석적 효과를 지닌다.

첫 번째, 절제된 피드백의 반복적 수행을 통해 합리적, 과학적인 의사 결정 과정을 보장한다(권성훈, 황석원, 이민규, 2010). 델파이 기법은 연구 책임자에 의한 절제·통제된 피드백과 정확하고 적절한 자료 수합 및

관리·조정·종합 등이 필수적이며, 이 같은 철저한 자료 관리와 쌍방향적 피드백을 단계적, 반복적으로 수행하는 과정을 통해 조사 대상인 주제나 사안에 대한 전문가들의 의견을 합리적으로 수정하거나 재조정하도록 유도할 수 있다(안진성, 2011). 이로 인해 델파이 기법의 본래 목적인 집단적 합의 도출을 순조롭고 원만하게 달성하되, 도중에 격렬한 논쟁이나 소모적인 감정 싸움을 최소화함으로써, 집단적 의사 결정 과정의 효율성, 합리성을 뚜렷하게 향상시킬 수 있다(권태일, 2008).

두 번째, 연구에 참여한 전문가 집단의 다양한 의견과 상이한 반응 등을 효과적으로 조정·조율하고 관리할 수 있다(황석원, 권성훈, 이민규, 2009). 반복되는 조사와 피드백 절차들을 통해 참여자들의 의견을 충분히 조율하고 종합해 가면서 점차 공통된 합의를 도출함으로써, 보다 균형적, 중립적인 의사 결집과 집단 합의를 이룰 수 있다. 특히, 델파이 기법의 특징이자 강점인 온라인을 통한 비대면·서면의 수평적인 의견 교류 및 쌍방향적 피드백 방식은 다수의 의견에 의해 소수의 의견이 그 자리에서 무시되거나 묵살당하는 직접 대면 토론의 부작용과 폐단을 예방하는 효과까지 입증됨으로써 근래에 더욱 각광받고 있다(박세영, 2014).

세 번째, 비대면·서면 방식을 통해 조사 참여자의 익명성(Anonymity)을 보장할 수 있다(Rowe, Wright, 1999). 비대면·서면의 델파이 조사에 참여한 전문가들은 서로 직접 대면하지 않게 됨으로써, 답변 과정에서 명성이나 체면, 지위, 친분 관계 등의 영향을 받지 않은 채 보다 중립적이고 냉철하게 자신의 고유한 의견이나 신념을 전개할 수 있다(우진, 2015). 이처럼 익명성 및 그로 인한 중립성을 보장함으로써, 전통적인 오프라인 토론이나 회의, 미팅 등에서 빈번하게 발생하는 의견 충돌이나 왜곡, 오류 등을 최소화할 수 있고, 그로 인해 도출된 합의 내용이나 수

집된 정보의 신뢰성, 타당성을 더욱 높일 수 있다(오문향, 2013).

지금까지 살펴본 것처럼, 델파이 기법은 집단 의견 수렴을 위해 동일한 연구 참여자들에게 3~4차례 정도 질문지를 발송하여 답변을 획득하게 되는데, 이 과정에서 2회차부터는 질문지와 함께 개별 응답자들의 답변 및 그들을 토대로 분석·종합된 정보들을 함께 제공하게 되며, 질문지의 내용도 회차별로 조정하게 된다(이상선, 2014). 이처럼 다각적인 의견 교류와 합리적인 조정 절차를 통해 각 전문가는 다른 전문가들의 의견을 참고하여 자신의 생각을 보완하고 재조정할 수 있으며, 새로운 정보나 시각을 획득할 수도 있다. 이상과 같은 비대면·서면 방식의 반복적인 상호 보완과 재조정 및 집단적인 질의·답변 교환 과정을 통해 조사 횟수가 거듭될수록 전문가들의 의견이 종합적인 방향으로 수렴되는 것이다(송영남, 2013).

### 3. 델파이 기법의 세부 절차

델파이 기법은 이론적으로는 문제 해결이나 정책 대안 구성에 도움이 되는 적절한 집단적 합의가 이루어졌다고 판단될 때까지 연속적으로 수차례 반복 수행할 수 있다(고경순, 2000). 그러나 현실적으로 다수의 선행 연구들은 3차례 정도의 반복 조사 및 조정·재조정 과정을 통해 최종 합의에 도달하는 경우가 많으며, 실제로 3회 반복 조사를 통해서도 충분히 유용하고 수준 높은 정보들을 수집·구성할 수 있다고 설명된다(Ludwig, 1997). 이를 참고하면서, 본 연구도 3차 조사 과정으로 진행하였고, 이에 따라 다음과 같이 델파이 조사의 세부 연구 절차를 계획·수행하였다.

[표 5] 델파이 조사의 단계별 세부 연구 절차와 기간

단계	세부 연구 절차	기간
조사 계획 수립	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 역사· 문화 콘텐츠의 핵심 개념 정립.</li> <li>● 선행 연구 분석을 통한 이론적 근거 확보 및 세부 연구 방법 검토·선택.</li> </ul>	2020년 2월~3월 15일
측정 지표 도출, 전문가 선정	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 델파이 조사·측정을 위한 예비 지표(참고 지표) 도출(부록 1), 영역별 분류(대분류, 소분류, 측정 지표) 및 유형화.</li> <li>● 보훈 정책 관련 전문가, 실무자 선정 및 일반적 특성(연구 영역, 근무처, 직위, 근무기간 등) 조사.</li> </ul>	2020년 3월 15일~4월 5일
자료 수집	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 단계별 설문지 구성 : 1차 개방형, 2차 폐쇄형, 3차 폐쇄형 겸 선택형.</li> <li>● 단계별 설문지 배포 및 답변 수합.</li> </ul>	
자료 분석*	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 델파이 단계별 분석 및 최종 분석.</li> <li>● 1차 분석 : 텍스트 분석, 정성적(Qualitative) 분석, 유형화 및 범주화.</li> <li>● 2차 분석 : 1차 조사의 각 질문 항목들에 대한 기술 통계량(평균, 표준편차) 분석, 중요도 순위 산출, 합의도, 수렴도, 내용 타당도 비율(CVR) 분석.</li> <li>● 3차 분석 : 2차 분석 내용에 대한 전체적, 종합적 수정·보완 및 추가 의견 수합.</li> </ul>	2020년 4월 6일~5월 15일
연구 결과 정리*	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 1~3차 분석 결과 및 최종 결과 정리.</li> <li>● 정책적, 학술적 시사점 분석·제언</li> <li>● 연구의 한계점, 향후 과제 등 제언.</li> </ul>	2020년 5월~6월

\* 델파이 조사가 1~3차에 걸쳐 비교적 장시간 동안 진행되는 조사 작업인 관계로, 자료 분석과 연구 결과 정리 작업은 일부 과정이 동시에 병행되어 진행되었다.

## 제 2 절 측정 예비 지표

본 연구는 의미 있는 스토리텔링을 갖춘 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용을 위한 실천적, 실무적 지표들을 보훈 및 콘텐츠 분야 전문가들에 대한 델파이 분석을 통해 탐색·도출하고자 한다. 이를 위해 보훈 정책, 문화 콘텐츠, 스토리텔링 등 관련 분야의 선행 연구들과 단행본, 연구 보고서, 법령 등에 대한 문헌 고찰을 토대로 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용을 위해 고려해야 할 주요 참고 지표들을 4종의 대분류로 정리하였고, 4종 대분류를 다시 14종의 소분류로 세분하였다. 4종 대분류는 1) 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 스토리텔링 수집·각색 방안, 2) 국민 참여 촉진·유도 방안, 3) 행정적, 제도적, 기술적, 재정적 지원 방안, 4) 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적·산업적·교육적 활용 방안 등이고, 14종 소분류는 ①스토리텔링의 오프라인 발굴·수집 방안, ②스토리텔링의 온라인 발굴·수집 방안, ③스토리텔링 각색 방안, ④(국민들의) 능동적 참여 촉진·활성화 방안, ⑤제도적 참여 촉진·활성화 방안, ⑥온라인 참여 촉진·활성화 방안, ⑦행정적 지원 방안, ⑧제도적 지원 방안, ⑨기술적 지원 방안, ⑩재정적 지원 방안, ⑪지원의 지속성, 안정성 유지 방안, ⑫개발된 콘텐츠의 문화적 활용 방안, ⑬산업적 활용 방안, ⑭교육적 활용 방안 등이다. 전문가 패널들을 대상으로 한 1~3차 델파이 조사는 이상과 같이 문헌 고찰 작업을 통해 도출·정리된 4종 대분류, 14종 소분류, 52개 세부 항목의 예비 지표들을 함께 제공하고, 전문가들이 이들 예비 지표들을 참고하면서, 각자의 경험과 지식, 정보 등을 토대로 전문적인 의견을 개방형·서술형으로 작성·제출하는 방식으로 진행되었다. 측정 예비 지표들을 정리해 보면, [표 6]과 같다.



[표 6] 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용을 위한 측정 예비 지표

대분류	소분류	예비 지표(참고 지표)
스토리텔링 수집·각색 방안	오프라인 발굴·수집 방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>●역대 정부를 통해 축적된 보훈(독립, 호국, 민주화) 관련 정보·자료들 중에서 역사적, 문화적 의미와 흥미롭고 유익한 스토리텔링을 지닌 인물, 사건, 기념물, 상징물 등에 관련된 자료 수집, 진위 고증, 선별. 정부 기관 내 전문 담당자, 실무자 양성 및 교육.</li> <li>●각 지역별로 축적된 보훈(독립, 호국, 민주화) 관련 정보·자료들 중에서 역사적, 문화적 의미와 흥미로운 스토리텔링을 지닌 인물, 사건, 기념물, 상징물 등 수집, 진위 고증, 선별. 지자체 유관 기관 내 전문 담당자, 실무자 양성 및 교육.</li> <li>●보훈 관련 스토리텔링을 상시 수집할 수 있는 중앙·지방의 오프라인 창구 개설 및 그를 통해 그 간에 알려지지 않은 새로운 보훈 관련 역사적, 문화적 스토리텔링 발굴, 수집, 진위 고증, 선별.</li> </ul>
	온라인 발굴·수집 방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>●역대 정부를 통해 축적된 보훈 관련 정보·자료들에 대한 온라인 데이터 베이스 및 네트워크 구축·공유, 상시 업데이트.</li> <li>●각 지역별로 축적된 보훈 관련 정보·자료들에 대한 온라인 데이터 베이스 및 네트워크 구축·공유, 상시 업데이트.</li> <li>●온라인 네트워크 및 온라인 창구를 통해 그 간에 알려지지 않은 새로운 보훈 관련 역사적, 문화적 스토리텔링 발굴, 수집, 진위 고증, 선별. 사이트 관리자, 관련 실무자 양성 및 교육.</li> </ul>
	스토리텔링 각색 방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>●보훈 역사·문화 관련 스토리텔링의 출판물(도서, 팜플렛 등)로의 각색 방안 모색(아이디어 회의·토론, 전문 작가에의 용역 의뢰 등).</li> <li>●만화(일반 만화, 웹툰 등)로의 각색 방안 모색.</li> <li>●음악(노래, 연주곡 등)으로의 각색 방안 모색.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 관련 게임 개발 방안 모색.</li> <li>● 보훈 관련 단편·중장편 영화 제작 및 보급 방안 모색.</li> <li>● 보훈 관련 단편·중장편 애니메이션 제작·보급 방안 모색.</li> <li>● 방송 매체(TV, 신문 등 오프라인 매체), 인터넷 매체를 통한 광고·홍보용 영상물, 홍보 프로그램 등 제작·보급 방안 모색.</li> <li>● 보훈 관련 캐릭터 창작·보급 방안 모색.</li> <li>● 지식 정보 콘텐츠(교양·교육 프로그램 등) 제작·보급 방안 모색.</li> <li>● 보훈 관련 기존 문화 콘텐츠(출판물, 음악, 영화, 방송, 광고 등)의 리메이크 방안 모색.</li> </ul>
<p style="text-align: center;">국민 참여 촉진·유도 방안</p>	<p style="text-align: center;">능동적 참여 촉진·활성 화</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 유공자, 보훈 단체에 대한 홍보·교육을 통한 범국민적 관심, 흥미 촉진·유도.</li> <li>● 보훈 관련 기념 행사의 광고·홍보를 통한 보훈 의식, 애국·호국 정신, 국가적 자긍심의 범국민적 함양·고취.</li> <li>● 기존 보훈 관련 문화 콘텐츠(영화, 방송, 출판물, 광고·홍보물 등)에 대한 홍보·교육을 통한 범국민적 관심, 흥미 촉진·유도.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 민간 연구 단체, 민간 활동 기구 등의 능동적, 적극적 참여 유도·지원 및 활성화.</li> <li>● 구축적된 콘텐츠에 대한 (온라인 등에서의) 대국민 공개 및 정보 공유.</li> </ul>
	<p style="text-align: center;">제도적 참여 촉진·활성 화</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발, 스토리텔링 발굴 등에 관련한 제도적·재정적 지원 절차 강화, 관련 법령 정비, 개인 및 단체들의 공식적, 합법적 참여 촉진·활성화.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발, 스토리텔링 발굴 등을 위한 아이디어 공모전, 분야별 콘텐츠 경진 대회 개최 및 상설화·정례화.</li> </ul>
	<p style="text-align: center;">온라인 참여 촉진·활성</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 인터넷, 모바일, 각종 디지털 매체들을 활용한 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 국민 여론 수렴, 콘텐</li> </ul>

	화	<p>츠 개발, 의견 교류·토론 참여 활성화.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 온라인·디지털 기술의 개발·도입·응용 방안 : 팩스, PDA(Personal Digital Assistant. 개인 정보 단말기), SMS, SNS, 텍스트 메시징, MMS(Multimedia Messaging Service), 블루투스, RFID(Radio-Frequency Identification. 전자 태그), CCTV, 무선 추적 시스템, 스마트 카드 등 갈수록 다양해지는 정보 통신 기기들의 활용 극대화, 관련 하드웨어·소프트웨어·애플리케이션 개발·도입 등.</li> <li>● 온라인 서비스, 온라인 커뮤니케이션의 활성화 : 보훈 정책 및 보훈 콘텐츠에 관련된 각종 자료·정보들을 웹상에서 상시 제공. 국민들이 보훈 관련 자료와 정보, 지식 등을 신속·용이하게 교환·공유할 수 있는 온라인 프로세스 구축.</li> </ul>
콘텐츠 개발을 위한 각종 지원	행정적 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 행정 지원 강화, 전담 행정 부서 설치·운영, 전담 실무자 배치 및 관리·지원 체계 정비.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 온·오프라인 네트워크·DB 시스템 구축, 시민 공청회, 자문 회의 등의 정례화·정기화.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 행정적 지원·관리 체계 구축.</li> </ul>
	제도적 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 관련 법령, 규범 등의 입안, 정비.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 정부 시스템, 유관 부서·조직 신설·관리.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 제도적 지원·관리 체계 구축.</li> <li>● 각 대학 콘텐츠 학과 내 보훈 콘텐츠 관련 교과목 개설 및 지원 강화, 성인들을 위한 사설 보훈 콘텐츠 교육 기관 신설·운영, 그를 통한 개인 전문가 및 민간 연구 단체 교육·양성 강화.</li> </ul>
	기술적 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 온라</li> </ul>

		<p>인 네트워크 구성·활용, 관련 기술 및 소프트웨어·애플리케이션 개발·지원·보급.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 오프라인 네트워크 구성, 보다 다양한 국민 참여와 협력을 이끌어 낼 수 있는 지원 체계, 활동 장려 방안 모색 및 구축.</li> </ul>
	재정적 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 정부 관련 부서·조직체에 대한 전담 예산 편성 및 재정적 지원 활성화.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 민간 자본(기업 자본 등) 유치.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 재정적 지원 강화.</li> </ul>
	지원의 지속성, 안정성 유지	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 콘텐츠 정책의 영속성, 일관성, 합리성 유지 및 그를 위한 행정적, 제도적 장치 마련.</li> <li>● 콘텐츠, 스토리텔링 개발 과정에서의 국민 참여, 국민 활동, 자율적인 자문·토론 등에 대한 지속적, 적극적 피드백 시스템 및 보훈 정책 반영의 제도화, 규범화.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 지속적, 장기적 지원·관리 체계 구축.</li> </ul>
콘텐츠 활용 방안	문화적 활용 방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 새롭게 개발·제작된 보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식 정보 등)를 활용할 수 있는 다양한 문화 행사, 기념일, 이벤트, 축제 등 기획·실행 및 정례화·상설화.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠와 연계된 지역 사회 내 기념물, 상징물 등 설치·제작 및 관광 자원으로서의 활용 방안 모색.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠의 ‘원 소스 멀티 유즈’(One Source-Multi Use) 활용을 통한 다양한 문화 콘텐츠의 재창출·재확산 시도.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 및 확산을 위한</li> </ul>

		<p>온·오프라인 네트워크, DB 시스템 구축.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적 활용을 위한 행정 지원·관리 강화, 전담 행정 부서 및 행정 인원 배치·운영.</li> </ul>
	산업적 활용 방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식 정보 등)의 공연, 상영, 온·오프라인 판매, 업로드·다운로드 등을 통한 수익 창출.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용·판매를 통한 수익 창출과 관리를 위한 온·오프라인 시스템, 판매 사이트 등 구축.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용·판매를 통한 수익 창출과 관리를 위한 행정 지원 체계 구축, 전담 부서 및 인원 배치·운영.</li> </ul>
	교육적 활용 방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 초·중·고등학생 및 대학생들의 보훈 역사·문화 콘텐츠의 관람, 시청, 열람 등을 통한 애국심, 호국 의식, 보훈 의식, 국가에 대한 소속감, 일체감, 지역 사회에 대한 애향심 등 함양·고취.</li> <li>● 성인들의 보훈 역사·문화 콘텐츠 관람, 시청, 열람 등을 통한 애국심, 호국 의식, 보훈 의식, 국가에 대한 소속감, 일체감, 지역 사회에 대한 애향심 등 함양·고취.</li> <li>● 보훈 역사·문화 콘텐츠의 교육적 활용을 위한 소프트웨어, 프로그램, 애플리케이션 제작 및 개발·보급.</li> </ul>

### 제 3 절 자료 수집 방법

#### 1. 전문가 패널 선정

본 연구의 델파이 조사 과정에 참여한 연구 패널 그룹은 보훈 정책,

콘텐츠 분야의 전문성 및 준전문성을 갖춘 연구자, 실무자, 공무원 등으로 구성하였다. 즉, 보존 정책 개발·실행, 문화 콘텐츠 개발·활용 등에 관련된 학술 연구 및 교육 등에 참여한 경험이 있거나, 동분야의 지자체 프로젝트 및 국가 사업 등에 참여한 경력을 지닌 전문 연구자, 실무자, 공무원, 법률 전문가 등을 ‘의도적 표집’ (Purposive Sampling) 방식을 통해 선정·구성하였다.

의도적 표집 방식은 비확률 표집 방식(확률을 고려하지 않고 연구자의 주관적 판단이나 의도에 의해 표본을 추출하는 방식) 중에서도 가장 일반적인 형태로서, 전문가 패널들의 수준 높은 통찰력과 의견, 풍부한 노하우와 경험 등을 수집하고자 할 때 주로 활용된다(성내경, 2012). 이 방법은 연구자가 연구 목표를 성공적으로 수행하는 데 직접적인 도움이 된다고 판단한 특수 집단, 특히 전문 영역이나 지역, 계층, 연령 등에 대한 대표성을 지닌 소수의 대상만을 사전 조사와 섭외 등을 통해 선별적으로 표집하는 방법을 말한다(문수백, 2017).

또한 이 방법은 연구 주제의 전문성이나 특수성 등으로 인해 표본의 규모가 적을 수밖에 없는 경우에 보다 효과적으로 활용될 수 있다. 델파이 기법은 전문가들의 지식과 경험, 직관 등을 종합화하여 객관적이고 타당한 방식으로 해석하고 제시하는 연구 방법론이기 때문에, 조사에 참여할 전문가 패널의 선정은 델파이 조사의 성패를 가름할 정도로 중요한 작업이며(김진수, 2005), 이런 의미에서 의도적 표집에 의한 패널 선정은 상당히 적절하고도 효과적인 방법이라고 할 수 있다.

아울러 델파이 조사의 목적을 보다 성공적으로 달성하기 위해서는 연구 참여자의 해당 분야에 대한 전문성과 실무 능력은 물론, 조사에 대한 적극적인 참여 의사와 열의도 어느 정도 확보되어야 한다(김상현, 김형빈, 2017). 따라서 참여자의 대표성과 적절성, 전문적 지식과 능력 외에

도, 연구 참여에 대한 성실성과 능동성, 연구에 여유 있게 참여할 수 있는 개인적 상황과 스케줄, 전체 참여자의 총수와 세부 영역별 분포 등을 종합적으로 고려하면서 신중하게 선정해야 한다(유민태, 박태원, 2015). 이러한 기준들을 충분히 고려하면서 본 연구는 보훈 정책과 콘텐츠 분야의 전문성, 준전문성을 지닌 패널들을 전공·근무 영역, 직위, 종사 기간 등을 고려하면서 골고루 선정하였다.

본 연구의 1~3차 델파이 조사에 전체, 혹은 부분적으로 참여한 전문가 패널들의 전공·근무 영역, 직위, 종사 기간, 조사 참여 회차 등을 정리하면, 다음과 같다.

[표 7] 전문가 패널 구성 현황

	전공·근무 영역	직위	종사 기간	참여 회차
1	보훈 정책 공무원(3·1 운동위원회)	사무관	5년	1차
2	보훈 정책 공무원(국가보훈처)	국장	25년	1~3차
3	보훈 정책 공무원(3·1 운동위원회)	사무관	3년	1~3차
4	보훈 정책 공무원(3·1 운동위원회)	사무관	5년	1~3차
5	보훈 정책 공무원(국가보훈처)	국장	27년	1~3차
6	보훈 정책 공무원(국가보훈처)	서기관	12년	1~3차
7	보훈 정책 공무원(3·1 운동위원회)	사무관	6년	1~2차
8	보훈 정책 공무원(서울보훈지청)	팀원	2년	1~3차
9	보훈 정책 공무원(국가보훈처)	서기관	10년	1~3차
10	보훈 정책 공무원(경기보훈지청)	과장	6년	1~3차
11	보훈 정책 공무원(수원보훈지청)	팀원	3년	1~3차
12	보훈 정책 공무원(3·1 운동위원회)	사무관	5년	1~3차

13	보훈 정책 공무원(충청보훈지청)	과장	7년	1~3차
14	보훈 관련 단체 종사자(법률 사무소)	변호사	5년	1~3차
15	보훈 관련 단체 종사자(민족문제연구소)	지부장	15년	1~3차
16	보훈 관련 단체 종사자 (최운산장군 기념사업회)	이사	5년	1~3차
17	보훈 관련 단체 종사자(법률 사무소)	변호사	7년	1~2차
18	보훈 관련 단체 종사자(민주화운동 기념사업회)	팀장	6년	1차
19	보훈 관련 단체 종사자(법률 사무소)	사무장	10년	1~3차
20	보훈 관련 단체 종사자(민족문제연구소)	연구원	11년	1~3차
21	보훈 관련 단체 종사자 (안중근의사 기념사업회)	팀원	3년	1~3차
22	보훈 관련 학과 교수	연구 교수	미기재	1~3차
23	보훈 관련 학과 교수	연구 교수	2년	1~3차
24	보훈 관련 학과 교수	겸임 교수	7년	1~3차
25	보훈 관련 학과 교수	겸임 교수	26년	1차
26	보훈 관련 학과 교수	초빙 교수	9년	1차
27	보훈 관련 학과 교수	조교수	2년	1~3차
28	보훈 관련 학과 교수	조교수	2년	1차
29	문화 콘텐츠 전문가 (한국콘텐츠진흥원)	팀원	2년	1~3차
30	문화 콘텐츠 전문가(영화, 프리랜서)	예술 감독	20년	1~3차
31	문화 콘텐츠 전문가 (한국콘텐츠진흥원)	팀장	10년	1~3차
32	문화 콘텐츠 기업(캐릭터) 근무	대표	4년	1~2차



33	문화 콘텐츠 기업(애니메이션) 근무	이사	1년	1~3차
34	문화 콘텐츠 기업(영화사) 근무	이사	4년	1차
35	문화 콘텐츠 기업(음반) 근무	대표이사	7년	1~3차
36	문화 콘텐츠 기업(캐릭터) 근무	대표	3년	1~3차
37	문화 콘텐츠 기업(방송사) 근무	프로듀서	6년	1~3차
38	문화 콘텐츠 기업(광고) 근무	이사	10년	1~2차
39	문화 콘텐츠 기업(그래피티 스튜디오) 근무	대표	20년 이상	1~2차
40	문화 콘텐츠 기업(영화사) 근무	조연출	8년	1차

위의 표에 따르면, 본 연구에 참여한 전문가 패널 그룹은 보훈 정책 관련 공무원 13명, 보훈 단체 대표 및 종사자 9명, 보훈 관련 학과 교수 7명, 문화·예술 콘텐츠 분야 전문가 11명 등으로 구성되어, 연구 주제에 적합한 패널 구성의 전문성과 타당성을 확보했다고 볼 수 있다. 콘텐츠 분야 전문가들은 세부적으로 영화 분야 종사자 2명, 한국콘텐츠진흥원 근무자 2명, 캐릭터 분야 종사자 2명, 음반 관련 종사자 1명, 방송 관련 종사자 1명, 광고·홍보 분야 종사자 1명, 애니메이션 관련 종사자 1명, 미술 분야 종사자 1명 등으로 구성되었다.

## 2. 자료 수집 절차 및 방법

본 연구의 자료 수집 절차와 세부 방법을 정리해 보면, 다음과 같다.

첫째, 이론적, 문헌적 고찰을 통해 분석·정리된 4개 영역의 측정 예비 지표들과 이를 기준으로 작성된 4개 영역의 1차 개방형 질문(①보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 스토리텔링 수집·각색 방안, ②

국민 참여 촉진·유도 방안, ③행정적, 제도적, 기술적, 재정적 지원 방안, ④보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적·산업적·교육적 활용 방안) 등을 중심으로 1차 델파이 설문지를 구성하여 전문가 패널들에게 이메일을 통해 전달한다. 제시된 1차 설문지에 대해 패널들은 참고자료로 제시된 측정 예비 지표들을 열람하고 참조하되, 이에만 국한되지 않고 자유롭게 자신들의 전문적인 지식과 정보, 오랜 실무 경험과 통찰력 등에 기반하여 전문 견해와 주장 등을 개방형 답변으로 제시하게 된다.

둘째, 1차 조사 결과 수합된 개방형 답변들에 대한 텍스트 분석과 정성적(qualitative) 분석을 통해 중복되거나 유사한 항목들을 통폐합하고 연구 주제와의 직접적인 연관성이 부족하다고 판단되는 항목들을 삭제한 후 종합적인 유형화, 범주화 등의 작업을 거쳐 폐쇄형의 2차 설문지를 구성한다. 이렇게 구성된 2차 설문지를 1차 조사 과정에 참여한 패널들에게 다시 전달한다. 2차 설문지를 구성하는 각 항목에 대해 패널들은 리커트식 5점 척도(①1점 : 매우 그렇지 않다, ②2점 : 그렇지 않다, ③3점 : 보통이다, ④4점 : 그렇다, ⑤5점 : 매우 그렇다)를 통해 내용적 타당성과 적절성, 필요성 등을 평가하게 된다. 리커트식 5점 척도는 리커트식 3점, 7점 척도와 함께 가장 일반적으로 사용되는 등간 척도로서(이상우, 2016), 특히 델파이 기법을 활용한 연구들에서는 리커트식 5점이나 7점 척도를 보편적으로 활용하는 편이다(김지영, 박지은, 윤희정, 박은미, 방담이, 2014).

셋째, 2차 설문 결과 수합된 리커트식 5점 척도 답변들에 대해 통계 분석을 수행하여 각 항목별 타당성과 신뢰성, 우선 순위 등을 분석한 후 타당성과 신뢰성의 기준을 충족시키지 못하거나 우선 순위가 다른 항목들에 비해 떨어지는 항목들을 제거하고, 이 같은 분석·정리 작업을 거쳐 최종적으로 구성된 3차 설문지를 패널들에게 다시 전달한다(이정석,

2012). 3차 설문 항목들은 2차 설문 항목들 중에서도 내용적 기준이 미달되거나 우선 순위가 낮은 항목들을 제거한 결과로써 구성되며, 새로운 항목들을 더 이상 추가할 수는 없기 때문에, 3차 설문 항목들은 2차 설문 항목들과 비교해 볼 때 삭제된 항목들을 제외하면 거의 동일하다(김지연, 2018).

패널들은 3차 설문지의 각 항목들에 대해 2차 조사와 동일한 방식으로 리커트식 5점 척도로 평가하되, 동일한 답변에 대해 2차 조사 때와는 다른 평점을 부여할 수 있도록 허용된다(박지연, 2012). 이 과정에서 패널들이 자신의 평가를 합리적으로 재고하고 반복할 수 있도록 도움을 주기 위해, 3차 설문의 각 항목에는 2차 조사 결과의 평균값과 평균값의 순위 등이 함께 기재된다. 2차와 3차 평가를 서로 다르게 한 항목들에 대해서는 평점 변경 사유를 간략하게 기재하도록 권장되며, 이와 함께 최종 항목에 포함되지 못한 내용들에 대해서도 보충·보완 의견을 함께 제안할 수 있다(박인선, 2017). 이를 위해 3차 설문지에는 각 질문 항목마다 해당 란(평점 변경 이유 기술 란, 보충·보완 의견 기술 란)이 별도로 부가된다.

한편, 델파이 조사 기법은 회차를 거듭할수록 패널들로부터의 답변 회수율이 떨어지는 구조적 문제점을 지니기 때문에, 2차 조사부터는 1차 조사에 참여한 패널들의 연속적인 참여율을 보장하고 이탈을 방지하기 위해 설문지를 e-메일로 발송하는 작업 이외에도 전화나 문자, 카카오톡 메시지, 대면 요청 등을 통해 연속적인 답변을 독려할 필요성이 있다(이진식, 2015). 실제로 연구 책임자의 답변 독려 활동이 적극적일수록 2~3차 조사의 답변 회수율이 어느 정도 높아지는 것으로 보고되었다(이용진, 2011).

## 제 4 절 자료 분석 방법

본 연구에서 활용된 자료 분석 방법들을 정리해 보면, 다음과 같다.

첫째, 1차 조사 결과 수합된 개방형, 서술형 답변들에 대한 텍스트 정리와 질적·정성적 분석 작업을 통해 서로 중복되거나 유사한 항목들을 통합하거나 제거하고, 유형화·범주화를 통한 분류 또는 재분류 작업을 수행하였다(이정희, 2014). 이 작업은 측정 예비 지표로 제시된 4개 대분류를 기준으로 진행될 것이며, 전문가 패널들의 응답 내용에 따라 측정 예비 지표의 소분류는 수정·보완될 수 있다.

둘째, 2차 조사와 3차 조사의 결과로 수합된 리커트식 5점 척도 측정 자료들을 대상으로 ‘기술 통계량 분석’(descriptive statistics analysis)을 수행하였다. 기술 통계량 분석은 측정 항목들의 평균(M)과 표준 편차(SD)를 산출하여 전체 자료의 대표 값(representative value)과 변동 폭 등을 파악하는 기초적인 분석 방법으로서, 대부분의 통계 분석 연구에서 보편적, 기본적으로 활용된다(최현철, 2016). 델파이 기법을 활용한 연구에서 기술 통계량 분석은 이와 같은 기초 분석 용도 외에도, 각 측정 항목들의 우선 순위를 산출하기 위해 중요하게 활용되는데, 이러한 측정 항목들의 우선 순위(혹은 중요도) 산출 및 분석은 델파이 조사의 주요 목표 겸 기술적 장점이기도 하다(전명섭, 2018). 델파이 기법을 활용한 측정 항목들 간의 우선 순위 및 중요도 산출을 통해 특정 분야의 정책이나 사회 문제 등을 정립하고 해결하는 과정에서 우선적으로 필요한 활동이나 보다 중요한 과제 등을 보다 효과적, 체계적으로 파악할 수 있으며, 이런 결과를 통해 시급한 정책이나 제도, 사회 현안의 해법 등을 용이하게 찾아낼 수 있다(김종국, 2008).

셋째, 2차·3차 조사 결과 수합된 자료들이 델파이 조사의 핵심 목표

중 하나인 공동 합의, 또는 집단 의견 일치에 어느 정도 달성했는지를 검증하기 위해 ‘합의도’와 ‘수렴도’를 산출하였다(고경순, 2000). 합의도와 수렴도는 델파이 조사에서 다수의 전문가 패널들의 의견이 합의되고 수렴되는 정도를 각각 분석함으로써, 당면한 주제나 사안에 대한 집단·공동 합의 도달 여부를 입증하는 분석 방법이다(김병욱, 2015). 합의도는 다수의 의견이 합의·합치되는 정도로서, N명의 전문가들의 의견이 완전히 합의되었을 때에는 1의 값을 지니며, 반대로 의견의 편차가 클수록 합의도의 값은 감소한다(여진원, 2015). 수렴도는 다수의 의견이 하나로 수렴하는 정도를 말하는데, N명의 전문가들의 의견이 완전히 수렴·합치할 때에는 0의 값을 지니며, 반대로 의견의 편차가 클수록 수렴도의 값은 커진다(이상준, 2012). 즉, 합의도는 1에 가까울수록, 수렴도는 0에 가까울수록 바람직한 집단 합의에 도달했다는 사실을 의미한다(김병욱, 2015). 합의도와 수렴도의 산출 공식은 다음과 같다.

$$\text{합의도} = 1 - \frac{Q_3 - Q_1}{Mdn} \qquad \text{수렴도} = \frac{Q_3 - Q_1}{2}$$

Mdn : 중앙 값,  $Q_1$  : 1사분위 값,  $Q_3$  : 3사분위 값.

\* 중앙 값 : 수치화된 N개의 자료들을 크기 순서대로 나열했을 때, 중앙에 위치하는 값으로서, 평균 값과는 다른 개념이다. 산출 공식은  $0.5 \times (N+1)$ 이다. 예컨대, 40개의 리커트 척도 자료들을 크기 순서대로 오름차순으로 나열했을 때,  $(0.5 \times 41 = 20.5 \approx 21)$ 번째에 위치하는 값을 말한다. 본 연구는 중앙 값, 1사분위 값, 3사분위 값을 모두 소숫점 한 자릿수에서 반올림한 값으로 처리하도록 하겠다.

\* 1사분위 값 : 수치화된 N개의 자료들을 크기 순서대로 나열했을 때, 4분의

1번 째에 위치하는 값으로서, 산출 공식은  $0.25 \times (N+1)$ 이다. 예컨대, 40개의 리커트 척도 자료들을 오름차순으로 나열했을 때,  $(0.25 \times 41=10.25 \approx 10)$ 번째에 위치하는 값이다.

\* 3사분위 값 : 수치화된 N개의 자료들을 크기 순서대로 나열했을 때, 4분의 3번 째에 위치하는 값으로서, 산출 공식은  $0.75 \times (N+1)$ 이다. 40개의 리커트 척도 자료들을 오름차순으로 나열했을 때,  $(0.75 \times 41=30.75 \approx 31)$ 번째의 값이다.

일반적으로 델파이 조사에서는 합의도 0.75~1, 수렴도 0~0.5의 값을 지닌 항목들을 유효한 내용으로 간주하여 채택하게 된다(고경순, 2000; 김병욱, 2015). 본 연구도 이 기준에 따라 2차·3차 조사 항목들의 합의도(0.75~1)와 수렴도(0~0.5)를 각각 산출하여 항목 채택 여부를 결정하였다.

넷째, 2차·3차 자료들의 내용적 타당성(validity)을 검증하기 위해 ‘내용 타당도 비율’(content validity ratio, CVR) 분석을 수행하였다. 내용 타당도 비율이란, 측정 항목이나 도구가 내용적으로 타당하고 적절하게 구성되었는지 여부를 평가하는 분석 방법 중 하나로서, 정량적 통계 분석을 위해 구성된 일반 설문 조사의 측정 항목들이 아니라, 델파이 기법 등과 같이 개방형, 서술형의 측정 항목들의 내용적 타당성과 적절성을 검증하기 위해 고안된 분석 방법이며, Lawshe(1975)에 의해 정립되어 현재까지 자주 활용되고 있다(신민경, 2012).

내용 타당도 비율은 각 측정 항목에 대해 ‘내용이 적절하다’, ‘내용이 타당하다’, ‘해당 항목이 (정책 입안이나 문제 해결을 위해) 필요하다’ 등으로 긍정적인 응답을 제시한 응답자들이 전체 응답자들 중에서 차지하는 비율을 나타낸다(이정희, 2014). 내용의 적절성, 타당성, 필요성 등을 긍정하고 동의한 응답을 판단하는 기준은 일반적으로 리커트식 등간 척도에서 ‘그렇다’ 이상의 점수를 많이 활용한다(신민경, 2012). 리커트식 5점 척도를 예로 들어 설명하자면, 4~5점의 평점(4점 :

그렇다, 5점 : 매우 그렇다)을 부여한 응답자들이 전체 응답자들 중에서 차지하는 비율을 나타내게 된다. 예컨대, 특정 항목에 대해 70명의 응답자들이 모두 4~5점을 부여했다면 그 항목의 내용 타당도 비율은 +1.0이 되며, 그만큼 타당성 있는 항목이라는 의미가 된다. 반면에, 내용 타당도 비율이 상대적으로 낮은 항목, 즉 응답자들 대부분이 부정적으로 응답한 항목들은 삭제되어야 한다.

내용 타당도 비율(CVR)을 산출하는 수리적 공식은 다음과 같다.

$$CVR = \frac{N_e - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

위에서 N은 전체 패널들의 수,  $N_e$ 는 해당 항목의 적절성, 타당성, 필요성을 인정하고 동의한 패널들의 수를 뜻한다. 위의 공식에 따라 산출된 CVR은 최고점 +1.0부터 최저점 -1.0 사이에 분포하게 되는데, CVR이 0인 경우는 전체 응답자들 중 절반이 내용적 적절성과 타당성에 동의했다는 의미이며, 0 초과 1 이하의 양수인 경우는 절반 이상의 응답자들이 동의했다는 의미이다(Lawshe, 1975). 반면, CVR이 0 미만 -1.0 이상의 음수인 경우는 절반 이상이 응답자들이 부적절하다고 응답했음을 뜻한다. 이 같은 속성을 지닌 CVR을 기준으로 각 측정 항목들의 내용적 타당성, 적절성 등을 상호 비교하여 부족한 항목들을 제거함으로써, 델파이 조사 결과의 타당성, 신뢰성 및 통계적 객관성을 입증하게 되는 것이다(주석범, 2007).

CVR의 최소 기준은 응답자들의 수에 따라 달라지며, 이와 관련하여 CVR 측정 방법을 최초로 정립한 Lawshe는 참여자 수의 다과에 따른 CVR 최소값의 기준을 제시하였는데, 이 최소값은 유의 수준 5% 이내,

‘그렇다’ 이상의 응답 수(리커트 5점 척도는 4~5점의 응답 수, 리커트 7점 척도는 5~7점의 응답 수)를 기준으로 결정된다(Lawshe, 1975). 이에 대해 정리해 보면, 다음과 같다.

[표 8] 응답자의 수에 따른 CVR의 최소 기준

응답자의 수	10~15명	16~20명	21~25명	26~30명	31~35명	36~40명
CVR 최소 기준	0.62점	0.49점	0.42점	0.37점	0.33점	0.31점

본 연구는 위의 표에 정리된 CVR 최소 기준의 점수 이하의 항목들을 삭제함으로써, 2·3차 델파이 조사 결과의 타당성, 객관성을 검증하고자 한다.



## 제 4 장 연구 결과 및 분석

### 제 1 절 1차 델파이 조사 결과 및 분석

본 연구는 이론적, 문헌적 고찰 작업을 통해, 1차 델파이 조사에 활용될 개방형 설문지와 측정 예비 지표([부록 1] 참조)를 제작하였고, 이를 사전에 조사·섭외한 47명의 보훈 정책 및 문화 콘텐츠 분야 전문가 패널들에게 e-메일을 통해 발송하였다. 1차 델파이 조사는 2020년 4월 6일부터 개시되어 2020년 4월 25일까지 총 20일 동안 진행되었으며, 갑작스러운 해외 출장이나 개인적 문제 등으로 인해 답변에 응하지 못한 7명의 예비 패널들을 제외하고 40명의 패널들로부터 1차 응답지를 회수하였다. 1차 조사에서 주어진 4개 영역의 개방형 질문에 대해 40명의 전문가 패널들로부터 총 536개의 개방형·서술형 답변이 수집되었다.

1차 자료 수집을 완료한 후 곧바로 4개 영역, 총 536개의 답변들에 대한 텍스트 분석 작업을 다음과 같이 수행하였다. 첫째, 40명의 패널들이 한글(hwp) 파일로 제출한 1차 응답지들을 한 개의 파일로 통합·정리한 후, 패널 순서대로 정리·배열된 통합 파일(1번 패널의 1~4번 답변→2번 패널의 1~4번 답변→...)을 분석의 편의성, 신속성, 효율성 등을 위해 질문별(대분류별)로 재배치하였다(즉, 1번 질문에 대한 1~40번 패널의 답변→2번 질문에 대한 1~40번 패널의 답변→...). 재배치된 답변 항목들을 엑셀(excel) 파일로 옮겨서 질문별→패널별로 소트한 후 전체 항목에 대해 일련 번호(1~536번)를 부여하였다.

둘째, 질문별→패널별로 재배치된 각각의 답변들이 측정 예비 지표를 통해 제시된 4종 대분류(4개 영역), 14종 소분류, 52개 세부 항목들 중

어디에 속하는가를 우선적으로 분석·분류한 후, 대분류-소분류-세부 항목을 조합한 분류 번호를 부여하였다. 예컨대, 특정 답변 항목이 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’ (대분류 1) 중에서 ‘스토리텔링의 오프라인 발굴·수집 방안’ (소분류 1-1) 및 ‘역대 정부를 통해 축적된 보훈(독립, 호국, 민주화) 관련 정보·자료들 중에서 역사적, 문화적 의미와 흥미롭고 유익한 스토리텔링을 지닌 인물, 사건, 기념물, 상징물 등에 관련된 자료 수집, 진위 고증, 선별, 정부 기관 내 전문 담당자, 실무자 양성 및 교육’ (소분류 1-1 중 첫 번째 항목)에 속하는 것으로 판단되면 ‘1-1-1’ 이라는 분류 번호를 붙였다.

셋째, 이상과 같은 대대적인 분류 작업을 진행하면서, 전문가 패널들의 의견을 종합적으로 반영하여 측정 예비 지표의 52개 세부 항목들의 내용을 전반적으로 보완하고 표현과 문구 등을 수정하였다. 측정 예비 지표의 52개 세부 항목들 중 소분류 2-1(즉, ‘국민 참여 촉진·유도 방안’ 중 ‘국민들의 능동적 참여 촉진·활성화 방안’)의 첫 번째 항목과 두 번째 항목은 사실상 유사한(또는 중복되는) 내용이라고 판단되어 이들을 하나로 통합하였다(일련 번호 2-1-1로 통합).

또한, 1차 조사 과정을 통해 측정 예비 지표의 기존 세부 항목들에는 없었던 새롭게도 유용한 내용들이 수집·확인되었는데, 이들을 정리하여 새로운 세부 항목들을 설정하였다. 새롭게 추가·신설된 세부 항목들은 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’ (대분류 1) 중 ‘스토리텔링 각색 방안’ (소분류 1-3), ‘국민 참여 촉진·유도 방안’ (대분류 2) 중 ‘국민들의 능동적 참여 촉진·활성화 방안’ (소분류 2-1)에 속하는 내용들이므로, 1-3-11, 1-3-12, 1-3-13, 1-3-14, 2-1-5의 5개 항목이다(소분류 2-1은 예비 지표의 5개 항목이 4개 항목으로 통폐합·정리되고, 대신 1차 조사 결과를 통해 1개 항목이 추가된 것이다). 그 밖에 나머지 대분류-소분류

-세부 항목들은 측정 예비 지표의 구성이 대부분 그대로 적용되었고, 일부 내용이 보충되거나 표현·문구 등이 수정되었다.

1차 델파이 조사 과정을 진행하면서 연구자와 전문가 패널들은 수시로 연구 주제에 대한 온라인 토론 또는 전화 토론을 진행하였는데, 그 과정에서 다수의 패널들은 측정 예비 지표에 보훈 콘텐츠나 스토리텔링에 관련된 다양한 내용들이 포괄적으로 잘 설명되어 있었다고 평가하기도 하였다. 그를 통해 본 연구의 측정 예비 지표가 나름대로 합리적으로 개발·구성된 사실을 확인할 수 있었다.

본 연구에서 사용한 분류 번호 및 분류 작업을 통해 산출된 대분류-소분류 별 답변들의 항목 수, 분포, 비중(%) 등을 정리하면 다음과 같다.

[표 9] 1차 조사 답변들의 대분류·소분류 별 항목 수, 분포, 비중

대분류	소분류	분류 번호	답변 항목 수	대분류 내 비중(%)	전체 비중(%)
스토리텔링 수집·각색 방안	스토리텔링의 오프라인 발굴·수집 방안	1-1	33	22.6	6.2
	스토리텔링의 온라인 발굴·수집 방안	1-2	30	20.5	5.6
	스토리텔링 각색 방안	1-3	83	56.9	15.5
	소계	-	146	100.0	27.3
국민 참여 촉진·유도 방안	국민들의 능동적 참여 촉진·활성화 방안	2-1	53	45.3	9.9
	제도적(오프라인) 참여 촉진·활성화 방안	2-2	34	29.1	6.3
	온라인 참여 촉진·활성화 방안	2-2	30	25.6	5.6
	소계	-	117	100.0	21.8
보훈 역사·	행정적 지원 방안	3-1	30	21.0	5.6

문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안	제도적 지원 방안	3-2	33	23.1	6.2
	기술적 지원 방안	3-3	18	12.6	3.4
	재정적 지원 방안	3-4	39	27.3	7.3
	지원의 지속성, 안정성 유지 방안	3-5	23	16.1	4.3
	소계	-	143	100.0	26.8
개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠 활용 방안	개발된 콘텐츠의 문화적 활용 방안	4-1	64	49.2	11.9
	개발된 콘텐츠의 산업적 활용 방안	4-2	32	24.6	6
	개발된 콘텐츠의 교육적 활용 방안	4-3	34	26.2	6.3
	소계	-	130	100.0	24.2
<b>총계</b>			<b>536</b>		<b>100.0</b>

분류별 1차 분석 결과, 536개의 답변들 중에서 대분류 1(즉, 1차 델파이 조사의 첫 번째 질문)인 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’에 대한 답변이 146개(27.3%)로 가장 높은 비중을 차지하였고, 그 다음으로는 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안’ (143개, 26.8%), ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’ (130개, 24.2%), ‘국민 참여 촉진·유도 방안’ (117개, 21.8%)의 순서로 나타났다. 이를 통해, 전문가 패널들이 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·제작의 토대가 되는 스토리텔링 수집·각색 방안 및 각종 행정적·제도적·재정적 지원 방안에 가장 많은 관심을 기울이고 있음을 확인하였다.

소분류별로 살펴보면, ‘스토리텔링 각색 방안’이 83개(15.5%)로 전체에서 가장 많은 비중을 차지하였고, 그 다음으로는 ‘개발된 보훈 역

사·문화 콘텐츠의 문화적 활용 방안’ 64개(11.9%), ‘국민들의 능동적 참여 촉진·활성화 방안’ 53개(9.9%), ‘재정적 지원 방안’ 39개(7.3%), ‘제도적 참여 촉진·활성화 방안’ 34개(6.3%), ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 교육적 활용 방안’ 34개(6.3%), ‘스토리텔링의 오프라인 발굴·수집 방안’ 33개(6.2%), ‘제도적 지원 방안’ 33개(6.2%), ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 산업적 활용 방안’ 32개(6.0%), ‘행정적 지원 방안’ 30개(5.6%), ‘스토리텔링의 온라인 발굴·수집 방안’ 30개(5.6%), ‘온라인 참여 촉진·활성화 방안’ 30개(5.6%), ‘지원의 지속성, 안정성 유지 방안’ 23개(4.3%), ‘기술적 지원 방안’ 18개(3.4%) 등의 순서로 분석되었다. 이러한 분석 결과를 통해, 전문가 패널들은 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발의 원재료가 되는 역사적·문화적 주제를 담은 유익하고 흥미로운 스토리텔링을 (보다 많은 사람들의 흥미와 관심을 끌 수 있도록) 잘 각색하고 재구성하는 문제, 기개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적 활용 방안, 그 과정에서 국민들의 능동적 참여를 촉진·활성화하는 방안, 정부 기관과 지자체 등의 재정적 지원 방안 등을 보다 중요하게 생각하고 있음을 확인하였다.

넷째, 전체 답변들의 대분류-소분류별 항목 수와 분포, 비중(%) 등에 대한 기초 분석을 토대로, 개별 답변 항목들에 대한 상세한 내용 검토를 통해 중복·유사 항목들을 통합·정리·압축함으로써, 2차 델파이 조사를 위한 폐쇄형 질문 항목들을 도출·확정하는 심층 분석 작업을 수행하였다. 원 설문 자료의 항목 수가 상당히 많기 때문에, 이 작업은 3차에 걸쳐 점진적, 단계적으로 항목 수를 통합·압축하고 줄여 나가는 방식으로 진행되었다. 즉, 1차 통합 과정에서 536개 항목을 절반 정도인 270개 항목으로 압축하였고, 이어서 2차 통합 과정에서 이를 다시 절반 가량인 130개 항목으로 재압축한 후, 3차로 최종 56개 항목의 폐쇄형 2차 설문

항목들을 확정하였다. 2차 설문 항목들의 분류별 항목 수와 분포, 비중을 정리하면 다음과 같다.

[표 10] 2차 폐쇄형 설문의 분류별 항목 수, 분포, 비중

대분류	소분류	분류 번호	2차 항목 수	대분류 내 비중(%)	전체 비중(%)
스토리텔링 수집·각색 방안	스토리텔링의 오프라인 발굴·수집 방안	1-1	3	15.0	5.4
	스토리텔링의 온라인 발굴·수집 방안	1-2	3	15.0	5.4
	스토리텔링 각색 방안	1-3	14	70.0	25.0
	소계	-	20	100.0	35.7
국민 참여 촉진·유도 방안	국민들의 능동적 참여 촉진·활성화 방안	2-1	5	50.0	8.9
	제도적(오프라인) 참여 촉진·활성화 방안	2-2	2	20.0	3.6
	온라인 참여 촉진·활성화 방안	2-2	3	30.0	5.4
	소계	-	10	100.0	17.9
보훈 역사· 문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안	행정적 지원 방안	3-1	3	20.0	5.4
	제도적 지원 방안	3-2	4	26.7	7.1
	기술적 지원 방안	3-3	2	13.3	3.6
	재정적 지원 방안	3-4	3	20.0	5.4
	지원의 지속성, 안정성 유지 방안	3-5	3	20.0	5.4
	소계	-	15	100.0	26.8
개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠 활용 방안	개발된 콘텐츠의 문화적 활용 방안	4-1	5	45.5	8.9
	개발된 콘텐츠의 산업적 활용 방안	4-2	3	27.3	5.4
	개발된 콘텐츠의	4-3	3	27.3	5.4

	교육적 활용 방안				
	소계	-	11	100.0	19.6
	<b>총계</b>		<b>56</b>		<b>100.0</b>

다섯째, 이상과 같은 1~3차의 종합·정리·압축 과정을 거쳐 536개의 1차 답변 항목들이 56개의 2차 설문 항목들 중 어떤 항목으로 각각 통합되었는지, 즉 56개의 2차 설문의 각 항목마다 원 자료인 1차 조사의 답변들이 몇 개씩 통합·포함되었는지를 꼼꼼하게 체크하고, 그 세부 현황과 분포, 비중 등을 산출·정리하는 작업을 진행하였다. 그를 통해 개방형의 1차 조사 결과를 심층 분석하여 폐쇄형의 2차 설문 항목들을 통합·추출해 가는 과정에 대한 명확한 근거 자료를 남기는 동시에, 최종 추출된 56개의 2차 설문의 각 항목들에 대해 전문가 패널들이 중시하고 동의하는 정도와 항목별 순위 등을 구체적으로 파악하고자 하였다.

이러한 작업을 통해, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용 방안과 관련해서 보다 많은 전문가 패널들이 중요하고도 긴급하게 생각하는 내용들을 중요도와 우선 순위 별로 확인해 보고자 하였다. 2차 설문의 항목별 중요도와 순위는 2차 조사 결과에 대한 통계 분석(기술 통계량 분석, 항목별 우선 순위 분석, 수렴도, 합의도, 내용 타당도 비율 검증 등) 작업을 통해서도 파악될 것이지만, 조사 후 통계 분석과는 별도로 1차 조사와 2차 조사 간의 데이터 통합·정리 과정을 통해 이를 사전에 파악함으로써, 2차 통계 분석의 방향성을 미리 예측해 보는 것도 의미 있을 것으로 생각된다. 아울러 1차 조사 자료에 대한 텍스트적 분석·통합·정리 과정을 통해 추출된 2차 조사 항목의 사전 중요도 순위와 2차 조사 완료 후 통계 분석을 통해 추출된 사후 중요도 순위가 어느 정도 일치한다면, 본 연구의 후반부 연구 설계와 전문가 조사 작업 및 그를 위한 측

정 지표 구성 작업이 비교적 타당하고 신뢰성 있게 잘 진행되었음을 보다 유의미하게 입증할 수 있을 것이다.

이상의 작업들을 통해 분석·정리된 1차 델파이 조사 결과를 이하에서 4대 질문 영역별로 차례대로 정리해 보겠다.

## 1. 스토리텔링 수집·각색 방안 분석

1차 델파이 조사의 첫 번째 질문이자 첫 번째 대분류 영역인 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’에 대한 146개의 1차 답변들의 텍스트 분석·통합·압축 과정을 거쳐, 다음과 같이 3종 소분류, 20개의 2차 설문 항목들이 도출되었다. 세부 분석 결과를 정리해 보면 다음과 같다.

[표 11] 스토리텔링 수집·각색 방안의 1차 델파이 분석 결과

소분류	추출 항목* (2차 폐쇄형 설문 항목)	1차 항목 수**
스토리텔링의 오프라인 발굴·수집 방안	1-1-1. 역대 정부를 통해 축적된 보훈(독립, 호국, 민주화) 관련 정보·자료들 중에서 역사적·문화적 의미와 흥미롭고 유익한 스토리텔링을 지닌 자료들을 수집·고증·선별한다. 이를 위해 정부 기관 내 전문 담당자, 실무자를 양성·교육한다.	11
	1-1-2. 각 지역별, 지자체별로 축적된 보훈(독립, 호국, 민주화) 관련 정보·자료들 중에서 역사적·문화적 의미와 흥미롭고 유익한 스토리텔링을 지닌 자료들을 수집·고증·선별한다. 이를 위해 지자체 기관 내 전문 담당자, 실무자를 양성·교육한다.	17
	1-1-3. 보훈 관련 스토리텔링을 상시 수집할 수 있는 중앙·지방의 오프라인 창구를 개설하고, 그를 통해 알려지지 않았던 새로운 보훈 관련 역사적·문화적 스토리텔링을 발굴·수집·선별한다.	5



	소계	33
스토리텔링의 온라인 발굴·수집 방안	1-2-1. 역대 정부를 통해 축적된 보훈 관련 정보·자료들에 대한 온라인 데이터 베이스 및 네트워크를 구축·공유하고, 상시 업데이트한다.	13
	1-2-2. 각 지역별, 지자체별로 축적된 보훈 관련 정보·자료들에 대한 온라인 데이터 베이스 및 네트워크를 구축·공유하고, 상시 업데이트한다.	10
	1-2-3. 다양한 온라인 네트워크 창구를 통해, 알려지지 않았던 새로운 보훈 관련 역사적·문화적 스토리텔링을 발굴·수집·선별하며, 이를 위한 사이트 관리자, 실무자를 양성·교육한다.	7
	소계	30
스토리텔링 각색 방안	1-3-1. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 출판물(도서, 팜플렛, 신문 기사 등)로 각색하는 방안(아이디어 회의·토론, 전문가 용역 의뢰 등)을 모색한다.	11
	1-3-2. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 만화(일반 만화, 웹툰 등)로 각색하는 방안을 모색한다.	9
	1-3-3. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 음원(노래, 연주곡, 뮤지컬 등)으로 각색하는 방안을 모색한다.	8
	1-3-4. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 게임으로 개발하는 방안을 모색한다.	6
	1-3-5. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 각종 영상물(영화, 드라마, 다큐 등)로 제작·보급하는 방안을 모색한다.	10
	1-3-6. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 단편·중장편 애니메이션으로 제작·보급하는 방안을 모색한다.	7
	1-3-7. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 방송 매체(TV, 신문 등 오프라인 매체), 인터넷 매체(유튜브, BJ 방송 등)를 활용하여 광고·홍보용 영상물, 관련 프로그램 등으로 제작·보급하는 방안을 모색한다.	4
	1-3-8. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 캐릭터로 창작·개발·보급하는 방안을 모색한다.	6
	1-3-9. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 지식 정보 콘	8

	텐츠(교양·교육 프로그램 등)로 제작·보급하는 방안을 모색한다.	
	1-3-10. 보훈 관련 기존 문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)를 역사적·문화적 의미를 살려서 리메이크하는 방안을 모색한다.	5
	1-3-11. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 멀티 콘텐츠 또는 융복합 콘텐츠로 개발·보급하는 방안을 모색하고, 이를 위해 장르 간, 학제 간 개발·연구를 활성화하고 지원한다.	2
	1-3-12. 현대인들의 취향과 가치관에 적합한(경영술, 처세술 등) 보훈 역사·문화 콘텐츠를 개발·각색하는 방안을 모색하고, 그 과정에서 숏폼 콘텐츠 등과 같은 최신 콘텐츠를 적극 활용하여 대중적 인지도, 집중도 등을 높이는 방안을 강구한다.	4
	1-3-13. 상이한 연령별·세대별로 흥미와 관심을 끌 수 있고, 온 가족들이 함께 즐길 수 있는 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 발굴·각색함으로써, 범국민적 보훈 문화, 보훈 의식을 제고할 수 있는 방법을 강구한다.	2
	1-3-14. 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링의 글로벌화 전략을 개발함으로써, 외국인들에게 우리나라의 보훈 문화를 널리 알리는 방안을 모색한다.	1
	소계	83
	총계	146

\* 2차 설문 항목 앞에 붙은 1-1-1 등의 번호는 앞에서 설명한 대로 1차 조사의 대분류-소분류-세부 항목들을 기준으로 부여한 고유 번호이다(이하 [표 12], [표 13], [표 14] 등도 동일함). 이후의 세부 분석 과정에서 지면을 절약하고 번거로움을 피하기 위해, 이 같은 항목 고유 번호를 활용할 것이다.

\*\* 2차 설문 항목으로 통합된 1차 답변의 항목 수를 의미한다. 예컨대, 1-1-1 항목에 속하는(해당 항목으로 통합·정리된) 내용들을 제시한 1차 답변은 (전체 536개 중에서) 총 11개라는 뜻이다(이하 [표 12], [표 13], [표 14] 등도 동

일함).

첫 번째 질문이자 첫 번째 대분류인 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’에 대한 1차 답변들을 분석한 결과, 총 536개의 1차 답변들 중에서 146개(27.3%)의 답변들이 이 영역으로 통합·정리되어, 3종 소분류, 20개의 2차 설문 항목으로 추출되었다. 3종 소분류 중에서는 1-3 : ‘스토리텔링 각색 방안’으로 통합·정리된 1차 답변 항목이 83개(56.8%)로 가장 많았고, 그 다음으로는 1-1 : ‘스토리텔링의 오프라인 발굴·수집 방안’ (33개, 22.6%), 1-2 : ‘스토리텔링의 온라인 발굴·수집 방안’ (30개, 20.5%)의 순서로 분석되었다. 이 결과를 보면, 전문가 패널들은 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 다양한 장르의 콘텐츠로 각색하는 방안, 즉 출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 콘텐츠 등으로 재구성·재탄생하는 작업을 가장 중요하게 인식하고 있음을 알 수 있다. 특히, 통합·정리된 세부 의견들 중에서, 역사·문화 관련 스토리텔링을 각종 콘텐츠로 각색·재구성하는 과정에서, 연령별, 세대별 콘텐츠 이해도나 취향, 가치관 등에 적절한 형태와 내용으로 개발하는 데 중점을 두어야 한다는 의견은 주의 깊게 참고할 만하다고 생각된다. 예컨대, 10~30대와 40~50대 간에는 감정적, 정서적, 인지적으로 호소력이 높고 집중도와 몰입도가 높은 콘텐츠 장르 또는 매체가 서로 다를 수밖에 없는데, 이 같은 연령별 콘텐츠 수용 양상을 충분히 고려하면서 대상 연령대에 최적화된 콘텐츠를 개발·보급하는 데 관심과 노력을 기울여야 한다고 지적하고 있다. 이런 의견들을 스토리텔링의 각색·개발 과정에서 효과적으로 반영할 필요가 있을 것이다.

한편, 첫 번째 대분류에 속하는 20개 항목들 중에서는 1-1-2 : ‘각 지역별, 지자체별로 축적된 보훈(독립, 호국, 민주화) 관련 정보·자료들

중에서 역사적·문화적 의미와 흥미롭고 유익한 스토리텔링을 지닌 자료들을 수집·고증·선별한다. 이를 위해 지자체 기관 내 전문 담당자, 실무자를 양성·교육한다.’는 항목으로 통합된 1차 답변이 17개(11.6%)로 가장 많은 비중을 차지한 것으로 분석되었다. 즉, 전문가 패널들은 각 지방, 지자체 별로 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 탐색·발굴하는 작업을 스토리텔링 수집·각색 방안들 중에서도 상대적으로 가장 중시하고 있음을 알 수 있는데, 이는 보훈 역사·문화 콘텐츠로 개발될 만한 스토리텔링 자원들이 그 만큼 풍부하게 산재되어 있다는 의미로도 해석된다. 즉, 기존에 알려진 스토리텔링 자원은 물론, 알려지지 않은 스토리텔링 자원에 대해서도 오프라인 조사를 통해 새롭게 탐색·발굴하는 작업이 보훈 역사·문화 콘텐츠의 발전을 위해 대단히 중요함을 알 수 있다. 양질의 스토리텔링 소재가 발굴·개발된 이후 그 내용을 공유·전파·보급하는 것은 온·오프라인 양 방향을 통해서 다양하게 수행할 수 있지만, 최초로 스토리텔링 소재를 발굴하는 작업은 아무래도 오프라인에서의 현장 탐색·탐방, 관련자 인터뷰, 고증 작업 등이 중요하기 때문에, 그러한 사정을 반영하여 위와 같은 결과가 도출된 것으로 예상된다. 최근에는 온라인·모바일을 통한 정보 수집과 교환·공유·보급 등이 워낙 활성화되어서 오프라인 영역에서의 정보 수집·보급은 다소 홀시되는 경향이 있는데, 위의 분석 결과를 통해 오프라인에서의 정보 탐색·수집의 중요성을 재삼 확인할 수 있다.

첫 번째 대분류에 속하는 기타 항목들은 1-2-1 13개(8.9%), 1-1-1 11개(7.5%), 1-3-1 11개(7.5%), 1-2-2 10개(6.8%), 1-3-5 10개(6.8%), 1-3-2 9개(6.2%), 1-3-3 8개(5.5%), 1-3-9 8개(5.5%), 1-2-3 7개(4.8%), 1-3-6 7개(4.8%), 1-3-4 6개(4.1%), 1-3-8 6개(4.1%), 1-1-3 5개(3.4%), 1-3-10 5개(3.4%), 1-3-7 4개(2.7%), 1-3-12 4개(2.7%), 1-3-11 2개(1.4%), 1-3-13 2개

(1.4%), 1-3-14 1개(0.7%) 등의 순서로 분석되었다. 이상과 같은 분석 결과 및 항목별 순위(2차 항목으로 통합·정리된 1차 답변 항목 수가 많은 순위), 분포, 비중 등을 표로 정리해 보면 다음과 같다.

[표 12] 스토리텔링 수집·각색 방안의 소분류별, 항목별 분포, 비중, 순위

항목 번호	1차 항목 수	대분류 내 비중(%)	대분류 내 순위*	소분류 내 비중(%)	소분류 내 순위**
1-1-1	11	7.5	3	33.3	2
1-1-2	17	11.6	1	51.5	1
1-1-3	5	3.4	14	15.2	3
소계	33	22.6	-	100.0	-
1-2-1	13	8.9	2	43.3	1
1-2-2	10	6.8	5	33.3	2
1-2-3	7	4.8	10	23.3	3
소계	30	20.5	-	100.0	-
1-3-1	11	7.5	4	13.3	14
1-3-2	9	6.2	7	10.8	8
1-3-3	8	5.5	8	9.6	7
1-3-4	6	4.1	12	7.2	6
1-3-5	10	6.8	6	12.0	5
1-3-6	7	4.8	11	8.4	4
1-3-7	4	2.7	16	4.8	3
1-3-8	6	4.1	13	7.2	2
1-3-9	8	5.5	9	9.6	1
1-3-10	5	3.4	15	6.0	13
1-3-11	2	1.4	18	2.4	12
1-3-12	4	2.7	17	4.8	11
1-3-13	2	1.4	19	2.4	10
1-3-14	1	0.7	20	1.2	9

소계	83	56.8	-	100.0	-
총계	146	100	-	-	-

\* 1차 답변 항목 수가 많은 순서를 기준으로 산출된 대분류 내의 순위이다. 순위가 높을수록 전문가 패널들이 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’을 위해 해당 항목의 내용을 더욱 중시하고 동의한다는 의미이다(이하 [표 4-10], [표 4-12], [표 4-14], [표 4-16] 등도 동일함).

\*\* 1차 답변 항목 수가 많은 순서를 기준으로 산출된 소분류 내의 순위이다. 순위가 높을수록 전문가 패널들이 각각의 소분류 내에서 해당 항목의 내용을 보다 많이 중시하고 동의한다는 의미이다(이하 [표 4-10], [표 4-12], [표 4-14], [표 4-16] 등도 동일함).

## 2. 국민 참여 촉진·유도 방안 분석

다음으로, 두 번째 질문이자 대분류 영역인 ‘국민 참여 촉진·유도 방안’에 대한 1차 답변들을 분석한 결과, 3종 소분류, 10개의 2차 설문 항목들이 도출되었다. 세부 분석 결과를 정리해 보면 다음과 같다.

[표 13] 국민 참여 촉진·유도 방안의 1차 델파이 분석 결과

소분류	추출 항목	1차 항목 수
국민들의 능동적 참여 촉진·활성화 방안	2-1-1. 보훈 유공자, 보훈 단체, 보훈 관련 기념 행사에 대한 홍보·광고·교육 등을 통해, 보훈 의식, 애국·호국 정신, 국가적 자긍심 등을 범국민적으로 함양·고취한다.	13
	2-1-2. 보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)에 대한 홍보·전파·공유·교육 등을 통해, 보훈에 대한 범국민적 관심과 흥미를 촉진·유도하고, 이를 위한 연령	25

	별·세대별 맞춤형 플랫폼 개발과 DB화를 추진한다.	
	2-1-3. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위해 민간 연구 단체, 각 대학 문화 콘텐츠 학과, 민간 활동 기구 등의 능동적, 적극적 참여를 유도·지원하고 활성화한다.	7
	2-1-4. 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발 과정 및 중간·최종 결과물을 다양한 온·오프라인 채널을 통해 국민적으로 공개·공유한다.	6
	2-1-5. 대중적 인지도가 높은 스타, 셀럽, 인플루언서 또는 유명 역사 방송인들을 활용하여 보훈 역사·문화 콘텐츠를 널리 홍보하고, 그로써 보훈 문화, 보훈 정신을 진작한다.	2
	소계	53
제도적 참여 촉진·활성 화 방안	2-2-1. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 제도적·재정적 지원 절차를 강화하고 관련 법령·규정 등을 정비하며, 개인 및 단체들의 공식적, 합법적 참여를 촉진·활성화한다.	11
	2-2-2. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·발굴을 위한 아이디어 공모전, 페스티벌, 분야별 콘텐츠 경진 대회, 축제(연극제 등) 등을 자주 개최하거나 상설화·정례화한다.	23
	소계	34
온라인 참여 촉진·활성 화 방안	2-3-1. 인터넷, 모바일, 각종 디지털 매체들을 활용하여 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 국민 여론 수렴, 의견 교류, 토론 참여 등을 활성화한다. 특히, 최근 온라인의 대세인 유튜브를 활용한 방법, 즉 보훈 문화 관련 유튜브를 활성화하고 보훈 전문 유튜버를 양성하는 방법 등을 시도한다.	12
	2-3-2. 갈수록 다양해지는 온라인·디지털 기술(팩스, PDA(Personal Digital Assistant. 개인 정보 단말기), SMS, SNS, 텍스트 메시징, MMS(Multimedia Messaging Service), 블루투스, RFID(Radio-Frequency Identification. 전자 태그), CCTV, 무선 추적 시스템, 스마트 카드)과 관련 하드웨어·소프트웨어·애플리케이션의 도입·응용 방안을 강구한다.	10
	2-3-3. 보훈 역사·문화 콘텐츠 및 각종 관련 자료·정보들을 국민들이 상시 확인·공유·전달하고, 신속·용	8

	이하계 의견 교환·토론할 수 있는 온라인 서비스, 온라인 프로세스를 구축한다.	
	소계	30
	총계	117

총 536개의 1차 답변들 중에서 117개(21.8%)의 답변들이 두 번째 대분류인 ‘국민 참여 촉진·유도 방안’ 영역으로 통합·정리되었다. 3중 소분류 중에서는 2-1 : ‘국민들의 능동적 참여 촉진·활성화 방안’ 으로 통합·정리된 1차 답변 항목이 53개(45.3%)로 가장 많았고, 그 다음으로는 2-2 : ‘제도적(오프라인) 참여 촉진·활성화 방안(34개, 29.1%), 2-3: ‘온라인 참여 촉진·활성화 방안’ (30개, 25.6%)의 순서로 분석되었다. 이를 보면, 전문가 패널들은 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 국민 참여를 촉진·활성화하는 방안과 관련하여 국민들의 자발적, 능동적 참여를 중시하고, 오프라인과 온라인 영역에서의 참여를 비슷하게 강조하고 있음을 알 수 있다.

한편, 두 번째 대분류에 속하는 10개 항목들 중에서는 2-1-2 : ‘보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)에 대한 홍보·전파·공유·교육 등을 통해, 보훈에 대한 범국민적 관심과 흥미를 촉진·유도하고, 이를 위한 연령별·세대별 맞춤형 플랫폼 개발과 DB화를 추진한다.’ 는 항목으로 통합된 1차 답변이 25개(21.4%)로 가장 많았고, 다음으로는 2-2-2 : ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·발굴을 위한 아이디어 공모전, 페스티벌, 분야별 콘텐츠 경진 대회, 축제(연극제 등) 등을 자주 개최하거나 상설화·정례화한다.’ 는 항목으로 통합된 1차 답변이 23개(19.7%)로 각각 분석되었다. 기타 항목들은 2-2-2 23개(19.7%), 2-1-1 13개(11.1%), 2-3-1 12개(10.3%), 2-2-1 11개(9.4%), 2-3-2 10개(8.5%), 2-3-3 8개(6.8%), 2-1-3 7개



(6.0%), 2-1-4 6개(5.1%), 2-1-5 2개(1.7%) 등의 순서로 분석되었다. 즉, 전문가 패널들은 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발 과정에서 보다 많은 세대와 연령층이 폭넓게 참여할 수 있도록 유도하기 위해 맞춤형 플랫폼 개발 및 DB화 작업을 촉진하는 동시에, 공개적인 아이디어 공모전, 페스티벌, 경진 대회 등을 활성화·정례화하는 방안을 강조하는 것으로 나타났다. 정부 기관이나 지자체의 막연한 홍보나 관심 유도보다는 확실한 이벤트나 공모전을 통해 국민들이 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발에 직접적인 동기나 목적 의식을 가지고 도전할 수 있는 환경을 조성하는 데 집중하고 있음을 알 수 있으며, 그러한 과정에서 발굴·개발된 콘텐츠들을 보다 많은 사람들이 함께 공유·교환하도록 유도하는 전략에 초점을 맞추고 있음을 알 수 있다.

이상과 같은 분석 결과 및 항목별 순위, 분포, 비중 등을 표로 정리해 보면 다음과 같다.

[표 14] 국민 참여 촉진·유도 방안의 분류별, 항목별 분포, 비중, 순위

항목 번호	1차 항목 수	대분류 내 비중(%)	대분류 내 순위	소분류 내 비중(%)	소분류 내 순위
2-1-1	13	11.1	3	24.5	2
2-1-2	25	21.4	1	47.2	1
2-1-3	7	6.0	8	13.2	3
2-1-4	6	5.1	9	11.3	4
2-1-5	2	1.7	10	3.8	5
소계	53	45.3	-	100.0	-
2-2-1	11	9.4	5	32.4	2
2-2-2	23	19.7	2	67.6	1
소계	34	29.1	-	100.0	-
2-3-1	12	10.3	4	40.0	1

2-3-2	10	8.5	6	33.3	2
2-3-3	8	6.8	7	26.7	3
소계	30	25.6	-	100.0	-
총계	117	100	-	-	-

### 3. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안 분석

다음으로, 세 번째 질문이자 세 번째 대분류 영역인 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안’에 대한 1차 답변들을 분석한 결과, 5종 소분류, 15개 항목이 도출되었다. 세부 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

[표 15] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 1차  
텔파이 분석 결과

소분류	추출 항목	1차 항목 수
행정적 지원 방안	3-1-1. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 행정적 지원(전담 행정 부서 설치·운영, 전담 실무자 양성·배치, 관리·지원 체계 정비)을 강화한다.	10
	3-1-2. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 온·오프라인 네트워크와 DB 시스템을 구축하고, 시민 공청회, 자문 회의 등을 정례화·정기화하여 국민 여론에 대한 피드백을 상시 수행한다(일종의 보훈 관련 거버넌스를 구축한다).	11
	3-1-3. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 행정적 지원·관리 체계를 구축·강화한다.	9
	소계	30
제도적	3-2-1. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위해 관련	8

지원 방안	법령, 규범 등을 입안·정비한다.	
	3-2-2. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 정부 시스템을 정비하고, 유관 부서·조직 등을 신설·관리한다.	6
	3-2-3. 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 제도적 지원·관리 체계를 구축·강화한다.	8
	3-2-4. 각 대학 콘텐츠 학과 내 보훈 콘텐츠 관련 교과목을 개설·지원하고, 성인들을 위한 사설 보훈 콘텐츠 교육 기관 및 프로그램을 운영·지원한다.	11
	소계	33
기술적 지원 방안	3-3-1. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 온라인 네트워크, 온라인 서비스, 웹사이트 구축 및 관련 소프트웨어·애플리케이션 개발에 필요한 기술적 지원을 강화한다.	11
	3-3-2. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 오프라인 네트워크 구성(전문가 자문·고증 등), 범국민적 참여와 협력을 이끌어 낼 수 있는 지원 체계, 활동 장려 방안 등을 기술적으로 모색·지원한다.	7
	소계	18
재정적 지원 방안	3-4-1. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 정부 관련 부서·조직체에 대한 전담 예산 편성 및 재정적 지원을 강화·활성화한다.	14
	3-4-2. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 민간 자본(기업 자본 등) 유치 방법을 모색·추진한다.	9
	3-4-3. 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 재정적 지원을 강화한다.	16
	소계	39
지원의 지속성, 안정성 유지 방안	3-5-1. 보훈 콘텐츠 정책의 연속성, 일관성, 안정성 유지 및 그를 위한 행정적, 제도적 장치를 마련한다.	10
	3-5-2. 보훈 역사·문화 콘텐츠·스토리텔링 개발·활용 과정에서의 국민 참여, 국민 여론, 국민 활동 등에 대한 피드백 시스템을 구축하여 이를 지속적, 적극적으로 보훈 정책에 반영할 수 있도록 제도화·규범화한다.	5

	3-5-3. 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 지속적, 장기적 지원·관리 체계를 유지한다.	8
	소계	23
	총계	143

총 536개의 1차 답변들 중에서 143개(26.8%)의 답변들이 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안’ 영역으로 통합·정리되었다. 5종 소분류 중에서는 3-4 : ‘재정적 지원 방안’으로 통합·정리된 1차 답변이 39개(27.3%)로 가장 많은 비중을 차지하였고, 그 다음으로는 3-2 : ‘제도적 지원 방안’ 33개(23.1%), 3-1 : ‘행정적 지원 방안’ 30개(21.0%), 3-5 : ‘지원의 지속성, 안정성 유지 방안’ 23개(16.1%), 3-3 : ‘기술적 지원 방안’ 18개(12.6%)의 순서로 분석되었다. 이 결과를 보면, 전문가 패널들은 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 정부의 지원 정책과 관련하여 재정적 지원을 가장 중시함을 알 수 있다. 콘텐츠 개발 작업을 중앙 정부나 지자체가 직접 주도하던, 민간 연구 단체나 기업, 개인 전문가들에게 외주 형태로 의뢰를 하던 간에 재정적 지원은 언제나 중요한 문제이며, 일부 패널들은 행정적, 제도적 지원보다도 재정적 지원이 더욱 시급하다고 강조하였다. 다양한 지원 정책에 못지 않게, 그를 지속적, 장기적으로 유지하는 문제의 중요성과 당위성에 대해서도 많은 패널들이 동의하였다.

한편, 15개 항목들 중에서는 3-4-3 : ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 재정적 지원을 강화한다.’는 항목으로 통합·정리된 1차 답변이 16개(11.3%)로 가장 많았고, 그 다음으로는 3-4-1 : ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 정부 관련 부서·조직체에 대한 전담 예산 편성 및 재정적 지원을

강화·활성화한다’ 는 항목으로 통합·정리된 1차 답변이 14개(9.8%)로 분석되었다. 그 다음으로는 3-1-2 11개(7.7%), 3-3-1 11개(7.7%), 3-2-4 11개(7.7%), 3-1-1 10개(7.0%), 3-5-1 10개(7.0%), 3-1-3 9개(6.3%), 3-4-2 9개(6.3%), 3-2-1 8개(5.6%), 3-2-3 8개(5.6%), 3-5-3 8개(5.6%), 3-3-2 7개(4.9%), 3-2-2 6개(4.2%), 3-5-2 5개(3.5%) 등의 순서로 분석되었다.

이상과 같은 분석 결과 및 항목별 순위, 분포, 비중 등을 표로 정리해 보면 다음과 같다.

[표 16] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의  
분류별, 항목별 분포, 비중, 순위

항목 번호	1차 항목 수	대분류 내 비중(%)	대분류 내 순위*	소분류 내 비중(%)	소분류 내 순위**
Ⅲ-1-1	10	7.0	6	33.3	2
Ⅲ-1-2	11	7.7	3	36.7	1
Ⅲ-1-3	9	6.3	8	30.0	3
소계	30	21.0	-	100.0	-
Ⅲ-2-1	8	5.6	10	24.2	2
Ⅲ-2-2	6	4.2	14	18.2	4
Ⅲ-2-3	8	5.6	11	24.2	3
Ⅲ-2-4	11	7.7	5	33.3	1
소계	33	23.1	-	100.0	-
Ⅲ-3-1	11	7.7	4	61.1	1
Ⅲ-3-2	7	4.9	13	38.9	2
소계	18	12.6	-	100.0	-
Ⅲ-4-1	14	9.8	2	35.9	2
Ⅲ-4-2	9	6.3	9	23.1	3
Ⅲ-4-3	16	11.2	1	41.0	1

소계	39	27.3	-	100.0	-
Ⅲ-5-1	10	7.0	7	43.5	1
Ⅲ-5-2	5	3.5	15	21.7	3
Ⅲ-5-3	8	5.6	12	34.8	2
소계	23	16.1	-	100.0	-
총계	143	100.0	-	-	-

#### 4. 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안 분석

네 번째 질문이자 네 번째 대분류 영역인 ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’에 대한 1차 답변들을 분석한 결과, 3종 소분류, 11개 항목이 도출되었다. 세부 분석 결과를 정리하면, 다음과 같다.

[표 17] 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 1차 델파이 분석 결과

소분류	추출 항목	1차 항목 수
개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적 활용 방안	4-1-1. 보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)를 활용할 수 있는 다양한 문화 행사, 기념일, 이벤트, 축제 등을 기획·실행하고, 그 중 성공적인 사례들을 정리화·상설화한다.	22
	4-1-2. 보훈 역사·문화 콘텐츠와 연계된 지역 사회 내 기념물·상징물 등을 설치·제작하고, 관광 자원으로 활용하는 방안을 모색한다.	6
	4-1-3. 보훈 역사·문화 콘텐츠의 ‘원 소스 멀티 유즈’(One Source-Multi Use) 활용을 통한 다양한 재창출·재확산을 시도하고, 그를 통해 ‘보훈 콘텐츠 산업’을 육성하는 방안을 모색한다.	15

	4-1-4. 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 및 확산을 위한 온·오프라인 네트워크, 플랫폼, DB 시스템을 개발·구축한다.	12
	4-1-5. 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적 활용을 위한 행정 지원·관리를 강화하고, 전담 행정 부서 및 행정 인원을 배치·운용한다.	9
	소계	64
	4-2-1. 보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)의 공연, 상영, 온·오프라인 판매, 업로드·다운로드 등을 통한 산업적 수익 창출 방안을 모색한다.	14
개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 산업적 활용 방안	4-2-2. 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용·판매를 통한 수익 창출과 관리를 위한 온·오프라인 시스템, 판매 사이트 등을 구축한다.	10
	4-2-3. 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용·판매를 통한 수익 창출과 관리를 위한 행정 지원 체계를 구축하고, 전담 부서 및 인원을 배치·운용한다.	8
	소계	32
개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 교육적 활용 방안	4-3-1. 초·중·고등학생 및 대학생들의 보훈·현충 기념관, 관련 시설 방문, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 관람·시청·열람 등을 유도·권장함으로써, 애국심, 호국·보훈 의식, 국가에 대한 소속감, 지역 사회에 대한 애향심 등을 함양·고취한다.	19
	4-3-2. 성인들의 보훈 역사·문화 콘텐츠 관람·시청·열람 등을 통한 애국심, 호국·보훈 의식, 국가에 대한 소속감, 지역 사회에 대한 애향심 등을 함양·고취한다.	7
	4-3-3. 보훈 역사·문화 콘텐츠의 교육적 활용을 위한 소프트웨어, 프로그램, 애플리케이션 등을 개발·제작·보급한다.	8
	소계	34
총계		130

총 536개의 1차 답변들 중에서 130개(24.2%)의 답변들이 ‘개발된 보

훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’의 영역으로 통합·정리되었다. 3종 소분류 중에서는 4-1 : ‘개발된 콘텐츠의 문화적 활용 방안’으로 통합·정리된 1차 답변 항목이 64개(49.2%)로 가장 많았고, 그 다음으로는 4-3 : ‘교육적 활용 방안’ 34개(26.2%), 4-2 : ‘산업적 활용 방안’ 32개(24.6%) 등의 순서로 분석되었다. 이런 결과를 보면, 전문가 패널들은 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적 활용 방안을 가장 중시하고 있음을 알 수 있다. 특히 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용·보급 등을 통해 다양한 연령층의 사람들에게 보훈 의식을 확산하고 보훈 문화를 활성화하는 문제에 깊은 관심을 기울이고 있음을 알 수 있다.

11개의 개별 항목들 중에서는 4-1-1 : ‘보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)를 활용할 수 있는 다양한 문화 행사, 기념일, 이벤트, 축제 등을 기획·실행하고, 그 중 성공적인 사례들을 정례화·상설화한다.’는 항목으로 통합·정리된 1차 답변이 22개(16.9%)로 가장 많은 비중을 차지였고, 그 다음은 4-3-1 : ‘초·중·고등학생 및 대학생들의 보훈·현충 기념관, 관련 시설 방문, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 관람·시청·열람 등을 유도·권장함으로써, 애국심, 호국·보훈 의식, 국가에 대한 소속감, 지역 사회에 대한 애향심 등을 함양·고취한다.’는 항목으로 통합·정리된 답변들이 19개(14.6%)로 나타났다. 그 다음으로는 4-1-3 15개(11.5%), 4-2-1 14개(10.8%), 4-1-4 12개(9.2%), 4-2-2 10개(7.7%), 4-1-5 9개(6.9%), 4-2-3 8개(6.2%), 4-3-3 8개(6.2%), 4-3-2 7개(5.4%), 4-1-2 6개(4.6%) 등의 순서로 각각 분석되었다.

이상과 같은 분석 결과 및 항목별 순위, 분포, 비중 등을 표로 정리해 보면 다음과 같다.



[표 18] 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 분류별,  
항목별 분포, 비중, 순위

항목 번호	1차 항목 수	대분류 내 비중(%)	대분류 내 순위*	소분류 내 비중(%)	소분류 내 순위**
4-1-1	22	16.9	1	34.4	1
4-1-2	6	4.6	11	9.4	5
4-1-3	15	11.5	3	23.4	2
4-1-4	12	9.2	5	18.8	3
4-1-5	9	6.9	7	14.1	4
소계	64	49.2	-	100.0	-
4-2-1	14	10.8	4	43.8	1
4-2-2	10	7.7	6	31.3	2
4-2-3	8	6.2	8	25.0	3
소계	32	24.6	-	100.0	-
4-3-1	19	14.6	2	55.9	1
4-3-2	7	5.4	10	20.6	3
4-3-3	8	6.2	9	23.5	2
소계	34	26.2	-	100.0	-
총계	130	100.0	-	-	-

## 제 2 절 2차 델파이 조사 결과 및 분석

정확하게 설계되고 조직화된 델파이 기법에서 2차 조사 이후의 평균적인 답변 회수율은 이전 회차의 70~80% 정도라고 보고되었다(이철범,

2016). 본 연구의 1차 조사 참여자는 40명, 2차 조사 참여자는 32명으로 각각 집계되었는데, 이를 보면 2차 조사의 답변 회수율은 1차 조사의 80%임을 알 수 있다. 이는 평균적인 델파이 조사의 회차 간 답변 회수율 중에서는 비교적 양호한 답변 회수율 겸 재참여 비율이라고 볼 수 있다.

2차 조사 결과 수합된 리커트식 5점 척도 답변들에 대해 본 연구는 SPSS Statistics 21.0 통계 프로그램과 엑셀 2013 프로그램 등을 활용하여 각 영역별, 항목별로 기술 통계량(평균, 표준편차) 분석, 합의도와 수렴도 분석, 내용 타당도 비율(CVR) 분석 등을 수행하였고, 4종 영역을 구성하는 각 항목들의 리커트 척도(1~5점) 평가에 대한 평균점 순위도 함께 산출하였다. 합의도, 수렴도 산출에 필요한 Q1(1사분위 값), Mdn(중앙 값), Q3(3사분위 값) 등은 2차 델파이 조사에 참여한 패널들의 수가 32명이기 때문에, 각 항목마다 점수 크기를 오름차순으로 정렬했을 때 각각  $(0.25 \times 33 = 8.25 \text{ㄴ})$  8번째,  $(0.5 \times 33 = 16.5 \text{ㄴ})$  17번째,  $(0.75 \times 33 = 24.75 \text{ㄴ})$  25번째에 해당하는 값을 사용하였다. 해당 수치들을 각각의 공식에 대입하여 계산한 후 합의도 0.75~1점, 수렴도 0~0.5점의 항목들을 채택하였다. CVR은 패널 수 31~35명의 최소 값 기준인 0.33점 이상의 항목들을 채택하였다(Lawshe, 1975). 이하에서 2차 델파이 조사의 통계 분석 및 검증 결과를 4종 대분류 영역별로 정리해 보겠다.

## 1. 스토리텔링 수집·각색 방안 분석

우선, 첫 번째 대분류인 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’에 대한 2차 델파이 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

[표 19] 스토리텔링 수집·각색 방안의 2차 델파이 분석 결과

2차 항목	2차 평균	2차 표준 편차	2차 평균점 순위*	2차 합의도	2차 수렴도	2차 CVR	채택
1-1-1	4.094	0.893	4	0.750	0.500	0.563	○
1-1-2	4.344	0.865	1	0.800	0.500	0.625	○
1-1-3	3.813	0.780	14	1.000	0.000	0.563	○
1-2-1	4.250	0.842	2	0.750	0.500	0.625	○
1-2-2	3.969	0.782	6	0.750	0.500	0.500	○
1-2-3	3.844	0.920	12	0.750	0.500	0.500	○
1-3-1	4.156	0.847	3	0.750	0.500	0.688	○
1-3-2	3.875	0.793	10	0.750	0.500	0.438	○
1-3-3	3.875	0.871	10	0.750	0.500	0.375	○
1-3-4	3.906	0.689	7	1.000	0.000	0.563	○
1-3-5	4.063	0.759	5	0.750	0.500	0.625	○
1-3-6	3.906	0.734	7	0.750	0.500	0.500	○
1-3-7	3.781	0.751	16	0.750	0.500	0.438	○
1-3-8	3.906	0.734	7	1.000	0.000	0.625	○
1-3-9	3.844	0.628	12	1.000	0.000	0.563	○
1-3-10	3.813	0.644	14	0.750	0.500	0.375	○
1-3-11	3.781	0.659	16	1.000	0.000	0.563	○
1-3-12	3.750	0.762	17	0.750	0.500	0.500	○
1-3-13	3.719	0.672	18	0.750	0.500	0.375	○
1-3-14	3.469	0.718	20	0.667	0.500	-0.063	×
평균	3.908	0.767	-	0.811	0.375	0.497	-

\* 2차 델파이 조사에서 리커트 5점 척도를 통해 측정된 각 항목별 점수의 평균 값의 대분류 내 순위를 의미한다.

첫 번째 대분류 영역에 속하는 20개 항목들 중에서 합의도 0.75~1점, 수렴도 0~0.5점, CVR 0.33점 이상의 조건을 충족하지 못하여 기각된 항목은 1-3-14 : ‘보훈 역사·문화 관련 스토리텔링의 글로벌화 전략을 개발함으로써, 외국인들에게 우리나라의 보훈 문화를 널리 알리는 방안을 모색한다.’ 의 1개 항목이고, 나머지 19개 항목은 모두 채택되었다. 채택된 10개 항목의 평균점은 5점 만점에 3.719~4.344점 사이에 분포하였고, CVR도 0.375~0.688점의 양호한 분포를 보여주었다. 이를 통해 첫 번째 영역인 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’ 을 구성하는 20개 항목에 대한 내용적 타당성이 검증되고, 전문가 패널들 간의 의견 수렴과 공동 합의도 어느 정도 달성된 것으로 판명되었다. 이에 따라 채택된 20개 항목을 3차 델파이 조사 항목으로 확정하였다.

2차 조사를 통해 수행된 20개 항목들의 리커트 척도 평균점 순위를 비교해 보면, 1-1-2(각 지역별, 지자체별로 축적된 보훈(독립, 호국, 민주화) 관련 정보·자료들 중에서 역사적·문화적 의미와 흥미롭고 유익한 스토리텔링을 지닌 자료들을 수집·고증·선별한다. 이를 위해 지자체 기관 내 전문 담당자, 실무자를 양성·교육한다) 항목이 4.344점으로 1위, 1-2-1(역대 정부를 통해 축적된 보훈 관련 정보·자료들에 대한 온라인 데이터 베이스 및 네트워크를 구축·공유하고, 상시 업데이트한다) 항목이 4.250점으로 2위, 1-3-1(보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 출판물(도서, 팜플렛, 신문 기사 등)로 각색하는 방안(아이디어 회의·토론, 전문가 용역 의뢰 등)을 모색한다) 항목이 4.156점으로 3위에 해당하여, 전문가 패널들이 위의 3개 항목들을 보다 중시하고 있음을 알 수 있다. 3개 항목들 중 1-1-2, 1-2-1는 앞에서 1차 델파이 조사 결과를 심층 분석할 때, 첫 번째 영역에서 가장 많은 1차 답변 수가 나온 상위 2개 항

목이기도 하다(1-1-2 11.6%, 1-2-1 8.9%).

대분류 1 중에서도 보훈 역사·문화 콘텐츠를 개발·제작하는 방안과 관련하여 의미 있는 시사점을 줄 수 있는 소분류 영역인 ‘스토리텔링 각색 방안’ (소분류 1-3)에 대한 분석 결과를 살펴보면, 1-3-1(보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 출판물(도서, 팸플렛, 신문 기사 등)로 각색하는 방안을 모색한다)는 답변이 가장 높은 순위를 차지하였고(3위), 그 다음으로는 1-3-5(보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 각종 영상물(영화, 드라마, 다큐 등)로 제작·보급하는 방안을 모색한다. 5위), 1-3-4(게임으로 개발하는 방안. 7위), 1-3-6(애니메이션으로 개발하는 방안. 7위), 1-3-8(캐릭터로 개발하는 방안. 7위), 1-3-2(일반 만화, 웹툰 등으로 개발하는 방안. 10위), 1-3-3(음원(노래, 연주곡, 뮤지컬 등. 10위)으로 개발하는 방안), 1-3-9(지식 정보 콘텐츠(교양·교육 프로그램 등. 12위)로 개발하는 방안)의 순서대로 분석되었다. 각종 콘텐츠 장르 중에서도 영상, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 만화 등의 영향력이 갈수록 커지고 있는 최근의 흐름을 잘 반영한 전문가 의견이라고 생각된다.

대분류 1 중에서 유일하게 2차 항목으로 채택되지 못한 1-3-14(보훈 역사·문화 관련 스토리텔링의 글로벌화 전략을 개발함으로써, 외국인들에게 우리나라의 보훈 문화를 널리 알리는 방안을 모색한다) 항목은 1명의 패널이 제기한 의견으로서, 다른 항목들로 통합·정리되지 않는 독자적인 의견으로 생각되었기 때문에, (예비 지표에는 없었던) 새로운 항목으로 추가하여 2차 조사를 실시했지만, 대부분의 패널들에게서 의견 합의를 얻지 못한 것으로 판단된다. 보훈 역사·문화 콘텐츠의 글로벌화 전략 자체는 (장기적으로) 고려할 만한 의견이지만, 당장 필요하고 절실한 사안이 아니거나 혹은 시의성, 실효성이 상대적으로 떨어진다고 인식되어서 이 같은 평가 결과가 나온 것으로 해석된다. 델파이 조사에서 기

각된 의견들은 잘못된 의견이라기보다는 조사에 참여한 패널들 간에 충분한 합의나 의견 수렴이 되지 않는 의견으로 해석해야 하며, 델파이 조사 결과를 분석·집계할 때에는 이런 점에 주의해야 할 것이다.

대분류 1 중에서 예비 지표에는 없었지만 1차 조사를 통해 새롭게 추가된 항목은 1-3-11(보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 멀티 콘텐츠 또는 융복합 콘텐츠로 개발·보급하는 방안을 모색하고, 이를 위해 장르 간, 학제 간 개발·연구를 활성화하고 지원한다), 1-3-12(현대인들의 취향과 가치관에 적합한(경영술, 처세술 등) 보훈 역사·문화 콘텐츠를 개발·각색하는 방안을 모색하고, 그 과정에서 숏폼 콘텐츠 등과 같은 최신 콘텐츠를 적극 활용하여 대중적 인지도, 집중도 등을 높이는 방안을 강구한다), 1-3-13(상이한 연령별·세대별로 흥미와 관심을 끌 수 있고, 온 가족들이 함께 즐길 수 있는 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 발굴·각색함으로써, 범국민적 보훈 문화, 보훈 의식을 제고할 수 있는 방법을 강구한다)와 1-3-14 등 총 4개 항목이었는데, 이들 중에서 1-3-14을 제외한 4개 항목은 모두 2차 조사를 통과하였다. 3개 항목도 해당 의견을 제안한 패널들이 4명 이하인 소수 의견이었지만(1-3-11 2명, 1-3-12 4명, 1-3-13 2명, 1-3-14 1명), 2차 조사 과정에서 대부분의 패널들로부터 합의를 받아서 2차 조사를 통과하였으며, 항목의 실제 내용도 향후 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발에 유용하게 참고할 만한 시사성 있는 내용이라고 생각된다.

한편, 본 연구는 개방형·서술형의 1차 조사에 대한 텍스트 분석을 통해 폐쇄형의 2차 설문 항목들을 추출하는 과정에서 좀더 의미 있고 타당성·신뢰성 있는 작업을 수행하기 위해, 2차 설문의 각 항목마다 1차 답변들이 몇 개씩 통합·정리되었는지를 함께 분석함으로써, 2차 설문 항목들의 분류별, 항목별 순위(즉, 보다 많은 1차 답변들이 수합·정리된 항

목의 순위)를 산출하였다. 이런 작업을 통해 2차 항목들의 내용적 비중이나 중요도를 사전 분석함으로써, 2차 조사에 대한 정량적 통계 결과의 방향성을 어느 정도 예측해 보고자 하였다. 실제로, 첫 번째 영역의 2차 조사 답변들을 분석한 결과, 전문가 패널들이 부여한 항목별 리커트 평점 순위는 1차 답변 수에 따른 항목별 순위와도 어느 정도 일치하는 데다, 특히 상위 항목일수록 일치도가 높은 것으로 나타났다.

텍스트 분석을 통해 도출·집계된 첫 번째 영역(대분류 1)의 2차 설문 항목별 1차 답변 수의 순위와 2차 조사의 통계 분석을 통해 산출된 리커트 평균점 순위를 비교해 보면, 다음과 같다.

[표 20] 스토리텔링 수집·각색 방안의 1차 답변 수 순위와 2차 리커트 척도 평균점 순위 비교

항목	1차 답변 수	1차 답변 수 순위	2차 리커트 척도 평균점 순위
1-1-1	11	3	4
1-1-2	17	1	1
1-1-3	5	14	14
1-2-1	13	2	2
1-2-2	10	5	6
1-2-3	7	10	12
1-3-1	11	4	3
1-3-2	9	7	10
1-3-3	8	8	10
1-3-4	6	12	7
1-3-5	10	6	5
1-3-6	7	11	7

1-3-7	4	16	16
1-3-8	6	13	7
1-3-9	8	9	12
1-3-10	5	15	14
1-3-11	2	18	16
1-3-12	4	17	17
1-3-13	2	19	18
1-3-14	1	20	20

위의 표를 보면, 1차 조사 자료에 대한 텍스트적 분석·통합·정리 과정을 통해 추출된 2차 설문 항목의 사전 중요도 순위(1차 답변 수 순위)와 2차 조사 완료 후 통계 분석을 통해 추출된 사후 중요도 순위(리커트 척도 평균점 순위)는 어느 정도 일치하는 것으로 나타났다. 20개 항목을 리커트 척도 점수에 따라 상, 중, 하의 세 그룹으로 나누어서 살펴보면, 상위 1~7위, 중위 8~14위, 하위 15~20위 간의 1, 2차 순위가 대동소이하며, 동일 그룹 내에서 순위가 부분적으로 뒤바뀌는 경우는 있지만, 상이한 그룹 내에서 순위가 변동되는 사례(예컨대, 1차 답변 수 순위에서는 상위에 속했지만, 2차 조사에서는 중위 이하로 밀려난 사례)는 없는 것으로 나타났다. 즉, 1차 조사에서 답변 수를 많이 획득하여(보다 많은 패널들이 비슷한 의견을 제시하여) 통합·정리된 항목들일수록, 2차 조사의 리커트 척도 평가 과정에서도 대체로 높은 점수를 획득한 사실을 확인할 수 있다. 이는 보다 많은 패널들이 제시한 의견일수록 전체 패널들 간의 의견 합의도, 수렴도 등이 높아진다는 사실을 의미하며, 이런 결과야말로 델파이 조사의 본래 목적과 취지에 부합되는 결과라고 볼 수 있다. 이를 통해, 본 연구의 후반부 연구 설계와 전문가 조사 작업이 비교적 타당하고 신뢰성 있게 진행된 사실이 유의미하게 입증되었다.



## 2. 국민 참여 촉진·유도 방안 분석

다음으로, 두 번째 질문이자 두 번째 대분류인 ‘국민 참여 촉진·유도 방안’에 대한 2차 델파이 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

[표 21] 국민 참여 촉진·유도 방안의 2차 델파이 분석 결과

현 논문 2차 항목	2차 평균	2차 표준 편차	2차 순위	2차 합의도	2차 수렴도	2차 CVR	채택
2-1-1	4.063	0.801	4	0.750	0.500	0.563	○
2-1-2	4.281	0.888	1	0.800	0.500	0.563	○
2-1-3	3.938	0.669	7	1.000	0.000	0.625	○
2-1-4	3.875	0.751	8	0.750	0.500	0.438	○
2-1-5	3.469	0.671	10	0.750	0.500	0.000	×
2-2-1	3.969	0.897	6	0.750	0.500	0.563	○
2-2-2	4.188	1.061	2	0.800	0.500	0.563	○
2-3-1	4.125	0.793	3	0.750	0.500	0.625	○
2-3-2	4.000	0.880	5	0.750	0.500	0.625	○
2-3-3	3.813	0.859	9	1.000	0.000	0.563	○
평균	3.972	0.827	-	0.810	0.400	0.513	-

‘국민 참여 촉진·유도 방안’에 속하는 10개 항목들 중에서 합의도 0.75~1점, 수렴도 0~0.5점, CVR 0.33점 이상의 조건을 충족시키지 못하여 기각된 항목은 2-1-5(대중적 인지도가 높은 스타, 셀럽, 인플루언서 또는 유명 역사 방송인들을 활용하여 보훈 역사·문화 콘텐츠를 널리 홍보하

고, 그로써 보훈 문화, 보훈 정신을 진작한다)의 1개 항목이고, 나머지 9개 항목은 채택되었다. 채택된 9개 항목의 평균점은 3.813~4.281점 사이에 분포하였고, CVR도 0.438~0.625점의 양호한 분포를 보여주었다. 이를 통해 두 번째 영역인 ‘국민 참여 촉진·유도 방안’을 구성하는 9개 항목들의 내용적 타당성이 입증되고, 이에 대한 패널들의 의견 수렴과 공동 합의도 어느 정도 달성된 것으로 판명되었다. 이에 따라 통계 분석을 통해 채택된 9개 항목을 3차 델파이 조사 항목으로 확정하였다.

채택된 9개 항목들의 2차 조사의 리커트 척도 평균점의 순위를 비교해 보면, 2-1-2(보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)에 대한 홍보·전파·공유·교육 등을 통해, 보훈에 대한 범국민적 관심과 흥미를 촉진·유도하고, 이를 위한 연령별·세대별 맞춤형 플랫폼 개발과 DB화를 추진한다) 항목이 4.281점으로 1위, 2-2-2(보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·발굴을 위한 아이디어 공모전, 페스티벌, 분야별 콘텐츠 경진 대회, 축제(연극제 등) 등을 자주 개최하거나 상설화·정례화한다) 항목이 4.188점으로 2위, 2-3-1(인터넷, 모바일, 각종 디지털 매체들을 활용하여 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 국민 여론 수렴, 의견 교류, 토론 참여 등을 활성화한다. 특히, 최근 온라인의 대세인 유튜브를 활용한 방법, 즉 보훈 문화 관련 유튜브를 활성화하고 보훈 전문 유튜버를 양성하는 방법 등을 시도한다) 항목이 4.125점으로 3위에 해당하였는데, 이는 앞에서 분석한 1차 답변 수에 따른 순위(2-1-2 1위, 2-2-2 2위, 2-3-1 4위)와도 거의 유사하다. 전문가 패널들이 1차, 2차 조사 과정을 통해 일관되게 다수의 항목들 중에서도 위의 3개 항목들을 보다 중시하고 있음을 알 수 있다.

대분류 2 중에서 유일하게 2차 항목으로 채택되지 못한 2-1-5(대중적 인지도가 높은 스타, 셀럽, 인플루언서 또는 유명 역사 방송인들을 활용

하여 보훈 역사·문화 콘텐츠를 널리 홍보하고, 그로써 보훈 문화, 보훈 정신을 진작한다) 항목은 2명의 패널이 제기한 의견으로서, 앞에서 살펴본 1-3-14 항목처럼 독창적인 의견으로 판단되었기 때문에, (예비 지표에는 없었던) 새로운 항목으로 추가하여 2차 조사를 실시했지만, 역시 대부분의 패널들에게서 의견 합의를 얻지 못한 것으로 해석된다. 이와 관련해서 연구자는 전화 통화를 통해 해당 항목에 대한 또다른 패널(2명의 제안자가 아닌 제3의 패널)의 평가 의견을 별도로 전달받았는데, 그에 따르면 스타, 셀럽, 인플루언서 등을 활용한 전략은 지나치게 상업화된 마케팅으로서 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발 전략에는 다소 부적절할 뿐 아니라, 자칫 보훈의 의미를 왜곡·변질할 수도 있겠다고 생각이 들어서 부정적인 답변을 제시했다는 것이다. 즉, 이 의견도 1-3-14와 마찬가지로 중장기적, 포괄적으로는 참고할 만한 의견이지만, 대부분의 패널들에게는 즉각적인 필요성과 당위성, 실효성 등이 상대적으로 부족하다고 평가되어서 이 같은 결과가 나온 것으로 해석된다.

한편, 텍스트 분석을 통해 도출·집계된 두 번째 영역(대분류 2)의 2차 설문 항목별 1차 답변 수 순위와 2차 조사의 통계 분석을 통해 산출된 리커트 평균점 순위를 비교해 보면, 다음과 같다.

[표 22] 국민 참여 촉진·유도 방안의 1차 답변 수 순위와 2차 리커트 척도 평균점 순위 비교

항목	1차 답변 수	1차 답변 수 순위	2차 리커트 척도 평균점 순위
2-1-1	13	3	4
2-1-2	25	1	1

2-1-3	7	8	7
2-1-4	6	9	8
2-1-5	2	10	10
2-2-1	11	5	6
2-2-2	23	2	2
2-3-1	12	4	3
2-3-2	10	6	5
2-3-3	8	7	9

### 3. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안 분석

다음으로, 세 번째 질문이자 세 번째 대분류인 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안’에 대한 2차 델파이 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

[표 23] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 2차 델파이 분석 결과

2차 항목	2차 평균	2차 표준 편차	2차 평균점 순위	2차 합의도	2차 수렴도	2차 CVR	채택
3-1-1	4.000	0.568	5	1.000	0.000	0.688	○
3-1-2	4.250	0.950	2	0.800	0.500	0.563	○
3-1-3	3.906	0.856	8	1.000	0.000	0.563	○
3-2-1	3.875	0.907	9	1.000	0.000	0.563	○
3-2-2	3.750	0.762	13	0.750	0.500	0.375	○
3-2-3	3.781	0.870	11	0.750	0.500	0.375	○

3-2-4	4.063	0.759	4	0.750	0.500	0.625	○
3-3-1	3.938	0.759	7	1.000	0.000	0.750	○
3-3-2	3.813	0.644	10	0.750	0.500	0.375	○
3-4-1	4.125	0.793	3	0.750	0.500	0.750	○
3-4-2	3.375	0.833	15	0.667	0.500	-0.063	×
3-4-3	4.313	0.896	1	0.800	0.500	0.688	○
3-5-1	3.969	0.538	6	1.000	0.000	0.688	○
3-5-2	3.688	0.859	14	0.750	0.500	0.375	○
3-5-3	3.781	0.832	11	0.750	0.500	0.438	○
평균	3.908	0.788	-	0.834	0.333	0.517	-

‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안’에 속하는 15개 항목들 중에서 합의도 0.75~1점, 수렴도 0~0.5점, CVR 0.33점 이상의 조건을 충족시키지 못하여 기각된 항목은 3-4-2(보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 민간 자본(기업 자본 등) 유치 방법을 모색·추진한다)의 1개 항목이고, 나머지 14개 항목은 채택되었다. 채택된 14개 항목의 평균점은 3.688~4.313점 사이에 분포하였고, CVR도 0.375~0.750점의 양호한 분포를 보여주었다. 이를 통해, 세 번째 영역인 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안’을 구성하는 14개 항목들의 내용적 타당성이 입증되고, 이에 대한 패널들의 공동 합의도 어느 정도 달성된 것으로 판명되었다. 이에 따라 채택된 14개 항목을 3차 델파이 조사 항목으로 확정하였다.

채택된 14개 항목들의 2차 조사의 리커트 척도 평균점 순위를 비교해 보면, 3-4-3(보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기

구, 개인 전문가 등에 대한 재정적 지원을 강화한다) 항목이 4.313점으로 1위, 3-1-2(보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 온·오프라인 네트워크와 DB 시스템을 구축하고, 시민 공청회, 자문 회의 등을 정례화·정기화하여 국민 여론에 대한 피드백을 상시 수행한다(일종의 보훈 관련 거버넌스를 구축한다) 항목이 4.250점으로 2위, 3-4-1(보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 정부 관련 부서·조직체에 대한 전담 예산 편성 및 재정적 지원을 강화·활성화한다) 항목이 4.125점으로 3위에 해당하였는데, 이는 앞에서 분석한 1차 답변 수에 따른 순위(3-4-3 1위, 3-1-2 3위, 3-4-1 2위)와도 유사하다. 전문가 패널들이 1차, 2차 조사 과정을 통해 일관되게 다수의 항목들 중에서도 위의 3개 항목들을 보다 중시하고 있음을 알 수 있다. 특히, 민간 연구 단체나 개인 전문가에 대한 재정적 지원 방안 및 관련 기구의 전담 예산 편성 등 재정적 문제의 필요성을 무엇보다 강조함을 알 수 있다.

대분류 3 중에서 유일하게 2차 항목으로 채택되지 못한 3-4-2(보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 민간 자본(기업 자본 등) 유치 방법을 모색·추진한다) 항목은 9명의 패널들이 동의하고 예비 지표에서도 제시된 항목인데, 2차 조사 과정에서 패널들의 전반적인 지지나 의견 합의를 얻지는 못한 것으로 해석된다. 민간 자본을 유치하는 문제에 대해서는 아직 시기상조로 여기거나, 실효성이 떨어진다고 생각하거나, 혹은 보훈 정책의 지나친 상업화를 염려하는 것이 아닌가 추측된다.

텍스트 분석을 통해 도출·집계된 세 번째 영역(대분류 3)의 2차 설문 항목별 1차 답변 수 순위와 2차 조사의 리커트 평균점 순위를 비교해 보면, 다음과 같다.

[표 24] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 1차  
답변 수 순위와 2차 리커트 척도 평균점 순위 비교

항목	1차 답변 수	1차 답변 수 순위	2차 리커트 척도 평균점 순위
3-1-1	10	6	5
3-1-2	11	3	2
3-1-3	9	8	8
3-2-1	8	10	9
3-2-2	6	14	13
3-2-3	8	11	11
3-2-4	11	5	4
3-3-1	11	4	7
3-3-2	7	13	10
3-4-1	14	2	3
3-4-2	9	9	15
3-4-3	16	1	1
3-5-1	10	7	6
3-5-2	5	15	14
3-5-3	8	12	11

#### 4. 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안 분석

다음으로, 네 번째 질문이자 네 번째 대분류인 ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’에 대한 2차 델파이 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

[표 25] 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 2차 델파이 분석 결과

2차 항목	2차 평균	2차 표준 편차	2차 평균점 순위	2차 합의도	2차 수렴도	2차 CVR	채택
4-1-1	4.281	0.729	1	0.750	0.500	0.688	○
4-1-2	3.781	0.792	11	0.750	0.500	0.438	○
4-1-3	4.063	0.801	4	0.750	0.500	0.563	○
4-1-4	3.969	0.740	6	0.750	0.500	0.438	○
4-1-5	3.938	0.716	7	1.000	0.000	0.563	○
4-2-1	4.094	0.734	3	0.750	0.500	0.688	○
4-2-2	4.000	0.762	5	1.000	0.000	0.563	○
4-2-3	3.906	0.777	8	1.000	0.000	0.688	○
4-3-1	4.219	1.008	2	0.800	0.500	0.563	○
4-3-2	3.875	0.660	9	1.000	0.000	0.688	○
4-3-3	3.844	0.723	10	1.000	0.000	0.563	○
평균	3.997	0.767	-	0.868	0.273	0.586	-

‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’에 속하는 11개 항목들 중에서 합의도 0.75~1점, 수렴도 0~0.5점, CVR 0.33점 이상의 조건을 충족하지 못하여 기각된 항목은 없었고, 따라서 11개 항목이 모두 채택되었다. 채택된 11개 항목의 평균점은 3.781~4.281점이고, CVR은 0.438~0.688점이다. 이를 통해 네 번째 영역인 ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’을 구성하는 11개 항목들의 내용적 타당성이 입증되고, 패널들의 의견 수렴과 공동 합의도 어느 정도 달성된 것으로 검증되었다. 이에 따라 11개 항목을 3차 델파이 조사 항목으로 확정하였다.

채택된 11개 항목들의 2차 조사의 리커트 평균점 순위를 비교해 보면, 4-1-1(보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)를 활용할 수 있는 다양한



문화 행사, 기념일, 이벤트, 축제 등을 기획·실행하고, 그 중 성공적인 사례들을 정리화·상설화한다) 항목이 4.281점으로 1위, 4-3-1(초·중·고등학생 및 대학생들의 보훈·현충 기념관, 관련 시설 방문, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 관람·시청·열람 등을 유도·권장함으로써, 애국심, 호국·보훈 의식, 국가에 대한 소속감, 지역 사회에 대한 애향심 등을 함양·고취한다) 항목이 4.219점으로 2위, 4-2-1(보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)의 공연, 상영, 온·오프라인 판매, 업로드·다운로드 등을 통한 산업적 수익 창출 방안을 모색한다) 항목이 4.094점으로 3위에 해당하였는데, 이는 앞에서 분석한 1차 답변 수에 따른 순위(4-1-1 1위, 4-3-1 2위, 4-2-1 4위)와도 유사하다. 전문가 패널들은 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적, 교육적, 산업적 활용 방안에 대해 균등하게 중시하고 있음을 알 수 있다.

텍스트 분석을 통해 도출·집계된 네 번째 영역(대분류 4)의 2차 설문 항목별 1차 답변 수의 순위와 2차 조사의 통계 분석을 통해 산출된 리커트 평균점 순위를 비교해 보면, 다음과 같다.

[표 26] 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 1차 답변 수 순위와 리커트 척도 평균점 순위 비교

항목	1차 답변 수	1차 답변 수 순위	2차 리커트 척도 평균점 순위
4-1-1	22	1	1
4-1-2	6	11	11
4-1-3	15	3	4
4-1-4	12	5	6
4-1-5	9	7	7

4-2-1	14	4	3
4-2-2	10	6	5
4-2-3	8	8	8
4-3-1	19	2	2
4-3-2	7	10	9
4-3-3	8	9	10

지금까지 2차 델파이 조사에 대한 분석 결과를 종합적으로 정리해 보았다. 분석 결과, 56개의 2차 설문 항목 중 합의도 0.75~1점, 수렴도 0~0.5점, CVR 0.33점 이상의 조건을 충족시키지 못한 3개 항목(1-3-14, 2-1-5, 3-4-2)이 기각되어, 최종 53개 항목이 3차 조사의 설문 항목으로 확정되었다. 이 53개 항목들을 대상으로 3차 델파이 조사를 수행하였다.

### 제 3 절 3차 델파이 조사 결과 및 분석

32명의 2차 조사 참여자들 중 개인 사정이나 출장 등으로 인해 4명의 패널이 3차 조사에 불참하였고, 그 결과 3차 조사의 참여자는 28명으로 확정되었다. 이는 2차 조사 참여자의 87.5%로서, 3차 조사의 재참여율도 상당히 높음을 알 수 있다.

3차 조사 결과 수합된 답변들에 대해서도 SPSS Statistics 21.0 프로그램과 엑셀 2013 프로그램 등을 활용하여 영역별, 항목별로 기술 통계량 분석, 합의도와 수렴도 분석, CVR 분석 등을 재차 수행하였고, 각 영역을 구성하는 항목들 간의 평균점 순위도 재분석함으로써, 2차 조사 때와 달라진 부분들을 별도로 파악·분석하는 동시에, 그 결과를 종합적으로 정리하여 본 연구의 최종 분석 결과를 도출하였다.

3차 조사에서도 2차 조사와 마찬가지로 합의도 0.75~1점, 수렴도

0~0.5점을 기준으로 항목들을 채택하였다. 합의도, 수렴도 산출에 필요한  $Q_1$ ,  $Mdn$ ,  $Q_3$  등은 3차 조사에 참여한 패널들의 수가 28명이기 때문에, 항목마다 점수 크기의 오름차순 순서로 각각  $(0.25 \times 29 = 7.25 \approx)$  7번째,  $(0.5 \times 29 = 14.5 \approx)$  15번째,  $(0.75 \times 29 = 21.75 \approx)$  22번째에 해당하는 값을 채택하여 사용하였다(김병욱, 2015). CVR은 패널 수 26~30명의 최소 값 기준인 0.37점 이상([표 8] 참조)의 항목들을 유효한 값으로 채택하였다(Lawshe, 1975).

한편, 3차 조사에 참여한 전문가 패널들에게는 자신이 2차 조사 때 부여한 평점들을 재고하고 수정할 기회가 주어졌는데, 이를 위해 3차 조사의 설문지([부록 3] 참조)에는 각 항목마다 2차 조사의 전체 평균점과 대분류 내 순위를 참고 자료로서 명기하였고, 각 패널들에게는 2차 조사에서 자신이 평가한 점수가 기입된 상태의 3차 설문지가 발송되었다. 이로써 각 패널들은 항목마다 명시된 전체 패널들의 평가와 의견 수렴 정도를 참조하면서, 자신의 항목별 2차 조사 평가를 부분적으로 재고·수정할 수 있었고, 그 결과 3차 조사의 리커트 척도 평균점은 2차 조사의 평균점보다 전반적으로 소폭 상향 조정되었다. 평균점뿐 아니라, 패널들의 의견 합일·수렴 정도를 나타내는 유의미한 지표인 합의도, 수렴도, CVR 등도 대부분 소폭 상향되었으며, 항목별로 상향 폭이 상이한 관계로 부분적인 순위 변동도 나타났다. 이 같은 수정과 재조정의 결과를 포함하여, 3차 델파이 조사의 통계 분석 결과 겸 본 연구의 최종 분석 결과를 이하에서 4개 영역별로 정리해 보겠다.

## 1. 스토리텔링 수집·각색 방안 분석

첫 번째 영역인 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’에 대한 3차 델파이

분석 결과를 정리하면 다음과 같다. 3차 조사의 분석 결과는 2차 조사 분석 결과와의 비교 검토를 용이하게 하기 위해, 3차와 2차의 분석 결과를 함께 정리하였다(이하 4개 영역을 모두 동일하게 정리하였다).

[표 28] 스토리텔링 수집·각색 방안의 3차 델파이 분석 결과

3차 항목	3차 평균	2차 평균	3차 순위	2차 순위	3차 합의도	2차 합의도	3차 수렴도	2차 수렴도	3차 CVR	2차 CVR	채택
1-1-1	4.107	4.094	4	4	0.750	0.750	0.500	0.500	0.571	0.563	○
1-1-2	4.464	4.344	1	1	0.800	0.800	0.500	0.500	0.786	0.625	○
1-1-3	3.821	3.813	16	14	1.000	1.000	0.000	0.000	0.571	0.563	○
1-2-1	4.357	4.250	2	2	0.800	0.750	0.500	0.500	0.714	0.625	○
1-2-2	3.964	3.969	8	6	0.750	0.750	0.500	0.500	0.500	0.500	○
1-2-3	3.893	3.844	12	12	0.750	0.750	0.500	0.500	0.571	0.500	○
1-3-1	4.179	4.156	3	3	0.750	0.750	0.500	0.500	0.714	0.688	○
1-3-2	3.893	3.875	12	10	1.000	0.750	0.000	0.500	0.571	0.438	○
1-3-3	4.000	3.875	6	10	0.750	0.750	0.500	0.500	0.571	0.375	○
1-3-4	4.000	3.906	6	7	1.000	1.000	0.000	0.000	0.714	0.563	○
1-3-5	4.107	4.063	4	5	0.750	0.750	0.500	0.500	0.643	0.625	○
1-3-6	3.929	3.906	10	7	1.000	0.750	0.000	0.500	0.571	0.500	○
1-3-7	3.821	3.781	16	16	1.000	0.750	0.000	0.500	0.500	0.438	○
1-3-8	3.964	3.906	8	7	1.000	1.000	0.000	0.000	0.643	0.625	○
1-3-9	3.929	3.844	10	12	1.000	1.000	0.000	0.000	0.643	0.563	○
1-3-10	3.893	3.813	12	14	0.750	0.750	0.500	0.500	0.500	0.375	○
1-3-11	3.893	3.781	12	16	1.000	1.000	0.000	0.000	0.714	0.563	○
1-3-12	3.786	3.750	19	17	1.000	0.750	0.000	0.500	0.571	0.500	○
1-3-13	3.821	3.719	16	18	0.750	0.750	0.500	0.500	0.500	0.375	○
평균	3.991	3.931	-	-	0.874	0.818	0.263	0.368	0.609	0.527	-

첫 번째 영역에 속하는 19개의 3차 조사 항목들은 기각된 항목 없이 모두 채택되었다. 채택된 19개 항목의 평균점은 5점 만점에 3.786~4.464점으로서 2차 조사의 평균점인 3.719~4.344점에 비해 전반적으로 향상되었다. 전체 평균점도 2차 조사의 전체 평균점이 3.908점인 데 비해, 3차 조사의 전체 평균점은 3.991점으로 소폭 상승하였다. 1-2-2(각 지역별, 지자체별로 축적된 보훈 관련 정보·자료들에 대한 온라인 데이터 베이스 및 네트워크를 구축·공유하고, 상시 업데이트한다) 항목의 평균점이 2차 3.969에서 3차 3.964점으로 -0.005점 하락한 것을 제외하면, 19개 항목의 평균점은 2차 조사 때보다 0.008~0.125점 상승한 것으로 나타났다. CVR도 0.500~0.786점으로서 2차 조사의 0.375~0.688점보다 향상되었는데, 1-2-2 항목의 CVR이 2차 때와 동일한 것을 제외하면, 기타 19개 항목의 CVR은 2차 조사 때보다 0.008~0.196점 상승한 것으로 나타났다.

다음으로, 합의도와 수렴도도 2차 조사 때에 비해 소폭 향상된 것으로 나타났다. 합의도는 1에 가까울수록 전문가 패널들의 공동 합의가 잘 되었다는 것을 의미하고, 수렴도는 0에 가까울수록 의견 수렴 정도가 높다는 것을 의미한다. 합의도와 수렴도는 산출 공식이 다르긴 하지만 결국 동일한 개념이기 때문에, 패널들의 평점이 재조정될 경우 대체로 같은 방향과 정도로 변화하게 된다. 3차 조사 대상인 19개 항목들 중에서 합의도가 2차 조사 때보다 0.25점 상승하고(2차 0.75점에서 3차 1점으로 상승됨), 수렴도는 -0.5점 향상됨(2차 0.5점에서 3차 0점으로 향상됨. 수렴도는 0에 가까울수록 의견 수렴도가 높다는 의미임) 항목은 1-3-2, 1-3-6, 1-3-7, 1-3-12의 4개 항목이고, 합의도는 2차 조사 때보다 0.05점 상승하고(2차 0.75점에서 3차 0.8점으로 상승됨), 수렴도는 동일한 항목은 1-2-1이다. 정리하자면, 14개 항목의 합의도와 15개 항목의 수렴도는 2차 조사 때와 동일함을 알 수 있다.

한편, 첫 번째 영역에 속한 19개 항목들의 3차 조사 평균점의 순위를 비교해 보면, 1-2-1 항목이 4.464점으로 1위, 1-1-1 항목이 4.357점으로 2위, 1-2-5 항목이 4.179점으로 3위로 분석되었다. 이 순위는 2차 조사 때의 순위와 동일하며, 1~3위 항목의 평균점은 모두 조금씩 상승되었다(2차 조사의 평균점 4.344점, 4.250점, 4.156점). 4~20위 항목들의 순위도 2차와 3차 조사 간에 약간의 변동이 있긴 하지만, 급격한 순위 변동(예컨대, 상위 1~7위, 중위 8~14위, 하위 15~20위 간에 상, 중, 하위가 서로 뒤바뀌는 경우) 없이 대체로 유사한 분포를 보이는 것으로 나타났다.

이상과 같은 분석 결과, 첫 번째 영역에 속하는 19개 항목에 대한 3차 조사의 리커트 평점, 합의도, 수렴도, CVR 등은 2차 조사 때보다 전반적으로 향상된 것으로 나타났으며, 이를 통해 조사 회차가 거듭될수록 본 연구에 참여한 전문가 패널들의 첫 번째 영역에 대한 공동 합의 및 집단 의견 도출 등이 보다 합리적으로 진전되고 조율된 사실을 확인할 수 있다. 실제로 3차 조사의 리커트 평점, 합의도, 수렴도, CVR에 대한 첫 번째 영역의 평균점은 각각 3.991점, 0.874점, 0.263점, 0.609점으로서, 2차 조사의 3.931점, 0.818점, 0.368점, 0.527점보다 모두 소폭 향상된 것으로 나타났다.

## 2. 국민 참여 촉진·유도 방안 분석

다음으로, 두 번째 영역인 ‘국민 참여 촉진·유도 방안’에 대한 3차 델파이 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

[표 29] 국민 참여 촉진·유도 방안의 3차 델파이 분석 결과

3차 항목	3차 평균	2차 평균	3차 순위	2차 순위	3차 합의도	2차 합의도	3차 수렴도	2차 수렴도	3차 CVR	2차 CVR	채택
2-1-1	4.107	4.063	4	4	0.750	0.750	0.500	0.500	0.571	0.563	○
2-1-2	4.321	4.281	1	1	0.800	0.800	0.500	0.500	0.571	0.563	○
2-1-3	3.964	3.938	8	7	1.000	1.000	0.000	0.000	0.643	0.625	○
2-1-4	4.036	3.875	5	8	1.000	0.750	0.000	0.500	0.714	0.438	○
2-2-1	4.036	3.969	5	6	0.750	0.750	0.500	0.500	0.571	0.563	○
2-2-2	4.250	4.188	2	2	0.800	0.800	0.500	0.500	0.571	0.563	○
2-3-1	4.143	4.125	3	3	0.750	0.750	0.500	0.500	0.714	0.625	○
2-3-2	4.000	4.000	7	5	1.000	0.750	0.000	0.500	0.643	0.625	○
2-3-3	3.893	3.813	9	9	1.000	1.000	0.000	0.000	0.571	0.563	○
평균	4.083	4.028			0.872	0.817	0.278	0.389	0.619	0.570	

두 번째 영역에 속하는 9개의 3차 조사 항목들도 기각된 항목 없이 모두 채택되었다. 채택된 9개 항목의 평균점은 3.893~4.321점으로서, 2차 조사의 평균점인 3.813~4.281점에 비해 소폭 상향되었다. 실제로 2-3-2(갈수록 다양해지는 온라인·디지털 기술, SMS, SNS, 텍스트 메시징, MMS, 블루투스, RFID, CCTV, 무선 추적 시스템, 스마트 카드 등과 관련 하드웨어·소프트웨어·애플리케이션의 도입·응용 방안을 강구한다) 항목의 평균점이 동일한 것을 제외하면, 기타 8개 항목의 평균점은 2차 조사 때보다 0.026~0.161점 상승한 것으로 나타났다. CVR도 0.571~0.714점으로서, 2차 조사의 0.438~0.625점보다 향상되었는데, 전체 9개 항목이 2차 조사 때보다 0.008~0.276점 상승한 것으로 나타났다. CVR의 상승폭이 가장 큰 항목은 2-1-4(보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발 과정 및 중간·최종 결과물을 다양한 온·오프라인 채널을 통해 국민적으로 공개·

공유한다)인 것으로 나타났다.

다음으로, 합의도와 수렴도 역시 2차 조사 때보다 소폭 상승된 것으로 나타났다. 3차 조사 대상인 9개 항목들 중에서 합의도가 2차 조사 때보다 0.25점 상승하고(2차 0.75점, 3차 1점), 수렴도는 -0.5점 향상된(2차 조사 0.5점, 3차 조사 0점) 항목은 2-1-4, 2-3-2의 2개 항목이고, 나머지 7개 항목의 합의도, 수렴도는 2차 조사 때와 동일하였다.

9개 항목들의 3차 리커트 척도 평균점 순위를 비교해 보면, 2-1-2 항목이 4.321점으로 1위, 2-2-2 항목이 4.250점으로 2위, 2-3-1 항목이 4.143점으로 3위로 분석되었다. 이 순위는 2차 조사 때의 순위와 동일하며, 1~3위 항목의 평균점도 소폭 상승되었다(2차 조사에서는 2-1-2 4.281점, 2-2-2 4.188점, 2-3-1 4.125점). 기타 순위도 2차와 3차 간에 부분적으로 약간 변동이 있긴 하지만, 큰 순위 변동 없이 대체로 비슷한 분포를 보이는 것으로 나타났다.

이상과 같은 분석 결과, 두 번째 영역에 속하는 9개 항목에 대한 3차 조사의 리커트 평균점, 합의도, 수렴도, CVR 등은 2차 조사 때보다 전반적으로 향상·개선된 것으로 나타났으며, 이를 통해 2차~3차의 조사 과정을 통해 전문가 패널들의 두 번째 영역에 대한 의견 수렴 및 집단 공동 합의 도출 등이 보다 합리적으로 진전된 사실을 확인할 수 있다. 3차 조사의 리커트 평점, 합의도, 수렴도, CVR에 대한 두 번째 영역의 평균점은 각각 4.083점, 0.872점, 0.278점, 0.619점으로서, 2차 조사의 4.028점, 0.817점, 0.389점, 0.570점보다 모두 향상된 것으로 나타났다.

### 3. 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안 분석

다음으로, 세 번째 영역인 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각



중 지원 방안'에 대한 3차 델파이 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

[표 30] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 3차 델파이 분석 결과

3차 항목	3차 평균	2차 평균	3차 순위	2차 순위	3차 합의도	2차 합의도	3차 수렴도	2차 수렴도	3차 CVR	2차 CVR	채택
3-1-1	4.000	4.000	6	5	1.000	1.000	0.000	0.000	0.714	0.688	○
3-1-2	4.214	4.250	2	2	0.800	0.800	0.500	0.500	0.571	0.563	○
3-1-3	3.857	3.906	11	8	1.000	1.000	0.000	0.000	0.571	0.563	○
3-2-1	3.929	3.875	7	9	1.000	1.000	0.000	0.000	0.571	0.563	○
3-2-2	3.857	3.750	11	13	0.750	0.750	0.500	0.500	0.500	0.375	○
3-2-3	3.893	3.781	9	11	1.000	0.750	0.000	0.500	0.571	0.375	○
3-2-4	4.107	4.063	4	4	0.750	0.750	0.500	0.500	0.643	0.625	○
3-3-1	3.929	3.938	7	7	1.000	1.000	0.000	0.000	0.714	0.750	○
3-3-2	3.893	3.813	9	10	0.750	0.750	0.500	0.500	0.500	0.375	○
3-4-1	4.179	4.125	3	3	0.750	0.750	0.500	0.500	0.786	0.750	○
3-4-3	4.464	4.313	1	1	0.800	0.800	0.500	0.500	0.857	0.688	○
3-5-1	4.036	3.969	5	6	1.000	1.000	0.000	0.000	0.786	0.688	○
3-5-2	3.714	3.688	14	14	0.750	0.750	0.500	0.500	0.429	0.375	○
3-5-3	3.821	3.781	13	11	0.750	0.750	0.500	0.500	0.500	0.438	○
평균	3.992	3.947			0.864	0.846	0.286	0.321	0.622	0.558	

세 번째 영역에 속하는 14개의 3차 조사 항목들도 기각된 항목 없이 모두 채택되었다. 채택된 14개 항목의 리커트 척도 평균점은 3.714~4.464 점으로서, 2차 조사의 평균점인 3.688~4.313점에 비해 전반적으로 소폭

향상되었다. 3-1-2 항목의 평균점이 2차 조사에 비해 -0.036점, 3-1-3 항목의 평균점이 2차 조사보다 -0.049점, 3-3-1 항목의 평균점이 2차 조사보다 -0.009점 하락한 것을 제외하면, 나머지 11개 항목의 평균점은 2차 조사 때보다 0.026~0.151점 상승한 것으로 나타났다. 3차 조사의 CVR은 0.429~0.857점으로서, 2차 조사의 0.375~0.750점보다 향상되었으며, 3-3-1 항목의 CVR이 -0.036점 소폭 하락한 것을 제외하면(2차 조사에서 0.750점, 3차 조사에서 0.714점), 13개 항목의 CVR은 모두 2차 조사 때보다 0.008~0.196점 상승한 것으로 나타났다.

다음으로, 합의도와 수렴도는 2차 조사 때보다 소폭 향상된 것으로 나타났다. 3차 조사 대상인 14개 항목들 중에서 합의도가 2차 조사 때보다 0.25점 상승하고(2차 0.75점, 3차 1점), 수렴도는 -0.5점 향상된(2차 0.5점, 3차 0점) 항목은 3-2-3의 1개 항목이고, 나머지 13개 항목의 합의도, 수렴도는 2차 조사 때와 동일하였다.

한편, 세 번째 영역에 속한 14개 항목들의 3차 조사 평균점 순위를 비교해 보면, 3-4-3 항목이 4.464점으로 1위, 3-1-2 항목이 4.214점으로 2위, 3-4-1 항목이 4.179점으로 3위로 분석되었다. 이 순위는 2차 조사 때의 순위와 동일하며, 1~3위 항목의 평균점도 모두 상승되었다(2차 조사의 평균점 3-4-3 4.313점, 3-1-2 4.250점, 3-4-1 4.125점). 기타 4~14위의 순위도 2차와 3차 간에 대동소이한 것으로 나타났다.

이상과 같은 분석 결과, 세 번째 영역에 속하는 14개 항목에 대한 3차 조사의 리커트 평균점, 합의도, 수렴도, CVR 등은 2차 조사 때보다 전반적으로 향상된 것으로 나타났으며, 이를 통해 전문가 패널들의 세 번째 영역에 대한 공동 의견 수렴과 집단 합의 등이 바람직하게 진행된 사실을 확인할 수 있다. 실제로 3차 조사의 리커트 평점, 합의도, 수렴도, CVR에 대한 세 번째 영역의 평균점은 3.992점, 0.864점, 0.286점,

0.622점으로서, 2차 조사의 3.947점, 0.846점, 0.321점, 0.558점보다 모두 향상된 것으로 나타났다.

#### 4. 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안 분석

다음으로, 네 번째 영역인 ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’에 대한 3차 델파이 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

[표 31] 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 3차 델파이 분석 결과

3차 항목	3차 평균	2차 평균	3차 순위	2차 순위	3차 합의도	2차 합의도	3차 수렴도	2차 수렴도	3차 CVR	2차 CVR	채택
4-1-1	4.357	4.281	1	1	0.750	0.750	0.500	0.500	0.786	0.688	○
4-1-2	3.893	3.781	8	11	0.750	0.750	0.500	0.500	0.500	0.438	○
4-1-3	4.107	4.063	4	4	0.750	0.750	0.500	0.500	0.643	0.563	○
4-1-4	4.071	3.969	6	6	0.750	0.750	0.500	0.500	0.571	0.438	○
4-1-5	3.964	3.938	7	7	1.000	1.000	0.000	0.000	0.571	0.563	○
4-2-1	4.107	4.094	4	3	0.750	0.750	0.500	0.500	0.643	0.688	○
4-2-2	4.143	4.000	3	5	0.750	1.000	0.500	0.000	0.714	0.563	○
4-2-3	3.893	3.906	8	8	1.000	1.000	0.000	0.000	0.643	0.688	○
4-3-1	4.250	4.219	2	2	0.800	0.800	0.500	0.500	0.571	0.563	○
4-3-2	3.857	3.875	10	9	1.000	1.000	0.000	0.000	0.643	0.688	○
4-3-3	3.857	3.844	10	10	1.000	1.000	0.000	0.000	0.571	0.563	○
평균	4.045	3.997			0.845	0.868	0.318	0.273	0.623	0.586	

네 번째 영역에 속하는 11개의 3차 항목들도 기각된 항목 없이 모두 채택되었다. 채택된 11개 항목의 리커트 척도 평균점은 3.857~4.357점으로서, 2차 조사의 평균점인 3.781~4.281점에 비해 전반적으로 소폭 향상되었다. 실제로 4-2-3 항목의 3차 평균점이 2차 평균점보다 -0.013점, 4-3-2 항목의 3차 평균점이 2차 평균점보다 -0.018점 감소한 것을 제외하면, 기타 9개 항목의 평균점은 2차 조사 때보다 0.013~0.143점 상승한 것으로 나타났다. 3차 조사의 CVR도 0.500~0.786점으로서, 2차 조사의 0.438~0.688점보다 향상되었으며, 4-2-1, 4-2-3, 4-3-2의 3개 항목이 2차 조사 때보다 -0.045점(2차 0.688점, 3차 0.643점) 감소한 것을 제외하면, 기타 8개 항목의 CVR은 2차 조사 때보다 0.008~0.151점 상승한 것으로 나타났다.

합의도와 수렴도는 2차 조사 때에 비해 소폭 하락한 것으로 나타났다. 4-2-2의 1개 항목의 합의도가 2차 조사 때보다 -0.25점 감소하고(2차 1점, 3차 0.75점), 수렴도는 0.5점 하락했으며(2차 0점, 3차 0.5점), 기타 10개 항목의 합의도, 수렴도는 2차 조사 때와 동일하였다. 이로 인해 네 번째 영역의 3차 조사의 합의도, 수렴도의 평균점은 각각 0.845점, 0.318점으로서, 2차 조사의 평균점인 0.858점, 0.273점보다 소폭 하락했지만, 여전히 합의도, 수렴도의 채택 기준을 모두 충족시키므로 문제될 상황은 아니다.

한편, 네 번째 영역의 11개 항목들의 3차 리커트 척도 평균점의 순위를 비교해 보면, 4-1-1 항목이 4.357점으로 1위, 4-3-1 항목이 4.250점으로 2위로 분석되었다. 이 순위는 2차 조사 때의 순위와 동일하며, 1, 2위 항목의 평균점도 다소 상승되었다(2차 조사의 평균점 4-1-1 4.281점, 4-3-1 4.219점). 3~11위의 순위도 2차와 3차 간에 대동소이한 것으로 나타났다.

이상과 같은 분석 결과, 네 번째 영역에 속하는 11개 항목에 대한 3차 조사의 리커트 평균점과 CVR은 2차 조사 때보다 전반적으로 향상·개선되거나 유지된 것으로 나타났으며, 이를 통해 네 번째 영역에서도 전문가 패널들의 공동 합의, 공동 의견 도출이 바람직하게 진행된 사실을 확인할 수 있다. 실제로 3차 조사의 리커트 평점, CVR에 대한 네 번째 영역의 평균점은 각각 4.045점, 0.623점으로서, 2차 조사의 3.997점, 0.586점보다 향상된 것으로 나타났다. 합의도와 수렴도의 평균점은 3차 조사 결과가 2차 조사 결과보다 소폭 하락하였지만, 이는 11개 항목 중 4-2-2 1개 항목의 합의도, 수렴도가 하락한 결과 전체 평균점이 다소 낮아진 것이기 때문에, 이것만을 가지고 전문가 집단의 의견 수렴 정도가 2차에 비해 3차에서 악화되거나 불발되었다는 식으로 확대 해석할 필요는 없을 것이다.

## 제 4 절 종합 분석

지금까지 살펴본 것처럼, 본 연구는 총 3회에 걸친 델파이 조사 및 분석 작업을 통해 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용 방안을 4개 영역에 걸쳐서 도출하였다. 우선, 1차 조사를 통해 전문가 패널들로부터 개방형·서술형의 536개 답변을 수집·확보하였고, 그에 대한 텍스트 분석·정리·분류 작업을 통해 56개의 실증적 지표들을 구성하였다. 이어서 2차 조사에서는 도출된 56개 항목에 대한 객관적 평가와 상대적 중요도 파악, 통계적 유효성 검증 등을 위해 리커트 척도 평가, 합의도, 수렴도, CVR 분석 등을 수행하였고, 그 결과 전문가 패널들의 공동 합의·수렴 정도와 내용적 타당성을 기준으로 53개의 보다 유효한 항목들을 선별하였다. 마지막으로, 3차 조사에서는 53개의 최종 지표에 대한 재평가와

보완 작업을 통해 상대적 중요도와 통계적 유효성을 재검증·재확인하는 동시에, 전문가 패널들의 온라인을 통한 공동 합의와 의견 수렴의 수준을 더욱 제고하였다. 2차, 3차의 분석 작업을 통해 개별 항목들 뿐 아니라, 4개 영역의 리커트 평점, 합의도, 수렴도, CVR 등이 전반적으로 상향 조정되는 과정을 확인하였고, 그를 통해 최종 도출된 53개 지표들의 자료적 타당성과 신뢰성을 자체적으로 검증하였다.

특히, 본 연구는 델파이 기법을 활용한 기존의 연구들이 1차 조사에서 2차 조사로 넘어가는 과정에서 대부분 ‘분석 결과’만을 정리·제시한 것과는 달리, 총 536개의 1차 조사 답변으로부터 56개의 2차 조사 지표를 통합·압축해 가는 ‘텍스트 분석의 세부 과정’까지를 함께 보여줌으로써, 델파이 방법론의 장점과 의미를 더욱 심층적으로 활용하고자 하였다. 이 과정에서 유사한 주장과 내용을 전개하여 동일 항목으로 통합·정리된 1차 답변의 개수를 기준으로 2차 항목들의 순위를 사전 도출하였는데, 이 ‘사전 순위’와 2차 조사 완료 후 통계 분석을 통해 확인된 리커트 척도 평점의 ‘사후 순위’가 상당 부분 일치함으로써, 본 연구의 자료 수집과 연구 설계의 적합성, 타당성 등을 보다 효과적으로 입증하였다고 생각된다.

또한 2차 평점 순위와 3차 평점 순위도 대부분 일치하거나 비슷한 데다, 통계적 유효성을 검증하는 주요 수치들도 3차 조사 결과가 2차 조사 결과보다 전반적으로 향상된 사실을 추가적으로 확인함으로써, 본 연구에서 수행한 1~3차 조사의 일관된 방향성과 논리적 합일성, 선후 조사의 연관성·연계성 등을 동시에 입증한 점도 큰 의미를 지닌다고 볼 수 있다. 이처럼 상호 긴밀하게 연계되면서 논리적 연속성을 지닌 1~3단계의 조사를 통해 전문가 패널들의 의견 수렴과 공동 합의 정도가 회차를 거듭할수록 바람직하게 상향되는 동시에, 대부분의 항목들에 대해 일관된

판단과 평가를 내리는 과정을 직접 증명함으로써, 최종 도출된 지표들의 유효성, 신뢰성 및 정책적 시사점 등을 확보하였다고 생각된다.

이러한 본 연구의 의미와 성과를 고려하면서, 이하에서 4개 영역별로 최종 도출된 53개 항목들의 1~3차 조사 및 분석 결과를 ①각 항목별 1차 답변 수, ②1차 답변 수에 따른 순위, ③2차 항목의 리커트 평점, ④2차 항목의 리커트 평점별 순위, ⑤3차 항목의 리커트 평점, ⑥3차 항목의 리커트 평점별 순위 등으로 종합 정리해 보면 다음과 같다. 1~3차 분석의 주요 목표 중 하나였던 각 항목들의 상대적 중요도와 우선 순위를 일목 요연하게 종합적으로 파악하기 위해, 최종 3차 평점 순위를 기준으로 항목들을 배열하였다.

우선, 첫 번째 영역인 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’ 과 관련해서는 1차 개방형 답변 146개, 2차 지표 20개 항목, 3차 지표 19개 항목이 각각 도출되었다. 세부 항목들을 ①~⑥을 기준으로 정리하면 다음과 같다.

[표 32] 스토리텔링 수집·각색 방안의 1~3차 분석 결과 종합

최종 지표	1차 답변 수	1차 답변 순위	2차 리커트 평점	2차 평점 순위	3차 리커트 평점	3차 평점 순위
1-1-2 : 각 지역별, 지자체별로 축적된 보훈(독립, 호국, 민주화) 관련 정보·자료들 중에서 역사적·문화적 의미와 흥미롭고 유익한 스토리텔링을 지닌 자료들을 수집·고증·선별한다. 이를 위해 지자체 기관 내 전문 담당자, 실무자를 양성·교육한다.	17	1	4.344	1	4.464	1
1-2-1 : 역대 정부를 통해 축적된 보훈 관련 정보·자료들에 대한 온라인 데이터 베이스 및 네트워크를 구축·공유하고, 상시 업데이트한다.	13	2	4.250	2	4.357	2

1-3-1 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 출판물(도서, 팜플렛, 신문 기사 등)로 각색하는 방안(아이디어 회의·토론, 전문가 용역 의뢰 등)을 모색한다.	11	4	4.156	3	4.179	3
1-1-1 : 역대 정부를 통해 축적된 보훈(독립, 호국, 민주화) 관련 정보·자료들 중에서 역사적·문화적 의미와 흥미롭고 유익한 스토리텔링을 지닌 자료들을 수집·고증·선별한다. 이를 위해 정부 기관 내 전문 담당자, 실무자를 양성·교육한다.	11	3	4.094	4	4.107	4
1-3-5 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 각종 영상물(영화, 드라마, 다큐 등)로 제작·보급하는 방안을 모색한다.	10	6	4.063	5	4.107	4
1-3-4 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 게임으로 개발하는 방안을 모색한다.	8	8	3.875	10	4.000	6
1-2-2 : 각 지역별, 지자체별로 축적된 보훈 관련 정보·자료들에 대한 온라인 데이터 베이스 및 네트워크를 구축·공유하고, 상시 업데이트한다.	6	12	3.906	7	4.000	6
1-3-6 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 단편·중장편 애니메이션으로 제작·보급하는 방안을 모색한다.	10	5	3.969	6	3.964	8
1-3-8 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 캐릭터로 창작·개발·보급하는 방안을 모색한다.	6	13	3.906	7	3.964	8
1-3-3 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 음원(노래, 연주곡, 뮤지컬 등)으로 각색하는 방안을 모색한다.	7	11	3.906	7	3.929	10
1-3-9 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 지식 정보 콘텐츠(교양·교육 프로그램 등)로 제작·보급하는 방안을 모색한다.	8	9	3.844	12	3.929	10
1-2-3 : 다양한 온라인 네트워크 창구를 통해, 알려지지 않았던 새로운 보훈 관련 역사적·문화적 스토리텔링을 발굴·수집·선별하며, 이를 위한 사이트 관리자, 실무자를 양성·교육한다.	7	10	3.844	12	3.893	12



1-3-2 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 만화(일반 만화, 웹툰 등)로 각색하는 방안을 모색한다.	9	7	3.875	10	3.893	12
1-3-10 : 보훈 관련 기존 문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)를 역사적·문화적 의미를 살려서 리메이크하는 방안을 모색한다.	5	15	3.813	14	3.893	12
1-3-11 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 멀티 콘텐츠 또는 융복합 콘텐츠로 개발·보급하는 방안을 모색하고, 이를 위해 장르 간, 학제 간 개발·연구를 활성화하고 지원한다.	2	18	3.781	16	3.893	12
1-1-3 : 보훈 관련 스토리텔링을 상시 수집할 수 있는 중앙·지방의 오프라인 창구를 개설하고, 그를 통해 알려지지 않았던 새로운 보훈 관련 역사적·문화적 스토리텔링을 발굴·수집·선별한다.	5	14	3.813	14	3.821	16
1-3-7 : 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 방송 매체(TV, 신문 등 오프라인 매체), 인터넷 매체(유튜브, BJ 방송 등)를 활용하여 광고·홍보용 영상물, 관련 프로그램 등으로 제작·보급하는 방안을 모색한다.	4	16	3.781	16	3.821	16
1-3-13 : 상이한 연령별·세대별로 흥미와 관심을 끌 수 있고, 온 가족들이 함께 즐길 수 있는 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 발굴·각색함으로써, 범국민적 보훈 문화, 보훈 의식을 제고할 수 있는 방법을 강구한다.	2	19	3.719	18	3.821	16
1-3-12 : 현대인들의 취향과 가치관에 적합한(경영상, 처세술 등) 보훈 역사·문화 콘텐츠를 개발·각색하는 방안을 모색하고, 그 과정에서 슷폼 콘텐츠 등과 같은 최신 콘텐츠를 적극 활용하여 대중적 인지도, 집중도 등을 높이는 방안을 강구한다.	4	17	3.750	17	3.786	19
평균	-	-	3.931	-	3.991	-

두 번째 영역인 ‘국민 참여 촉진·유도 방안’ 과 관련해서는 1차 개 방형 답변 117개, 2차 지표 10개 항목, 3차 지표 9개 항목이 각각 도출 되었다. 최종 지표 9개 항목을 기준으로 1~3차 조사 및 분석 결과를 중 합 정리하면 다음과 같다(3차 평점 순위에 따라 항목들을 배열하였다).

[표 33] 국민 참여 촉진·유도 방안의 1~3차 분석 결과 종합

최종 지표	1차 답변 수	1차 답변 순위	2차 리커트 평점	2차 평점 순위	3차 리커트 평점	3차 평점 순위
2-1-2 : 보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)에 대한 홍보·전파·공유·교육 등을 통해, 보훈에 대한 범국민적 관심과 흥미를 촉진·유도하고, 이를 위한 연령별·세 대별 맞춤형 플랫폼 개발과 DB화를 추진한다.	25	1	4.281	1	4.321	1
2-2-2 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·발굴을 위한 아이디어 공모전, 페스티벌, 분야별 콘텐츠 경진 대회, 축제(연극제 등) 등을 자주 개최하거나 상설화·정례화한다.	23	2	4.188	2	4.250	2
2-3-1 : 인터넷, 모바일, 각종 디지털 매체들을 활용하여 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 국민 여론 수렴, 의견 교류, 토론 참여 등을 활성화한다. 특히, 최근 온라인의 대세인 유튜브를 활용한 방법, 즉 보훈 문화 관련 유튜브를 활성화하고 보훈 전문 유튜버를 양성하는 방법 등을 시도한다.	12	4	4.125	3	4.143	3
2-1-1 : 보훈 유공자, 보훈 단체, 보훈 관련 기념 행사에 대한 홍보·광고·교육 등을 통해, 보훈 의식, 애국·호국 정신, 국가적 자긍심 등을 범국민적으로 함양·고취한다.	13	3	4.063	4	4.107	4
2-1-4 : 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발 과정 및 중간·최종 결과물을 다양한 온·오프라인	6	9	3.875	8	4.036	5

채널을 통해 국민적으로 공개·공유한다.						
2-2-1 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 제도적·재정적 지원 절차를 강화하고 관련 법령·규정 등을 정비하며, 개인 및 단체들의 공식적, 합법적 참여를 촉진·활성화한다.	11	5	3.969	6	4.036	5
2-3-2 : 갈수록 다양해지는 온라인·디지털 기술(팩스, PDA(Personal Digital Assistant. 개인 정보 단말기), SMS, SNS, 텍스트 메시징, MMS(Multimedia Messaging Service), 블루투스, RFID(Radio-Frequency Identification. 전자 태그), CCTV, 무선 추적 시스템, 스마트 카드)과 관련 하드웨어·소프트웨어·애플리케이션의 도입·응용 방안을 강구한다.	10	6	4.000	5	4.000	7
2-1-3 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위해 민간 연구 단체, 각 대학 문화 콘텐츠 학과, 민간 활동 기구 등의 능동적, 적극적 참여를 유도·지원하고 활성화한다.	7	8	3.938	7	3.964	8
2-3-3 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 및 각종 관련 자료·정보들을 국민들이 상시 확인·공유·전달하고, 신속·용이하게 의견 교환·토론할 수 있는 온라인 서비스, 온라인 프로세스를 구축한다.	8	7	3.813	9	3.893	9
평균			4.028	-	4.083	-

세 번째 영역인 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안’ 과 관련해서는 1차 개방형 답변 143개, 2차 지표 15개 항목, 3차 지표 14개 항목이 각각 도출되었다. 최종 지표 14개 항목을 기준으로 1~3차 조사 및 분석 결과를 종합 정리하면 다음과 같다.

[표 34] 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안의 1~3차  
분석 결과 종합

최종 지표	1차 답변 수	1차 답변 순위	2차 리커트 평점	2차 평점 순위	3차 리커트 평점	3차 평점 순위
3-4-3 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 재정적 지원을 강화한다.	16	1	4.313	1	4.464	1
3-1-2 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 온·오프라인 네트워크와 DB 시스템을 구축하고, 시민 공청회, 자문 회의 등을 정례화·정기화하여 국민 여론에 대한 피드백을 상시 수행한다(일종의 보훈 관련 거버넌스를 구축한다).	11	3	4.250	2	4.214	2
3-4-1 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 정부 관련 부서·조직체에 대한 전담 예산 편성 및 재정적 지원을 강화·활성화한다.	14	2	4.125	3	4.179	3
3-2-4 : 각 대학 콘텐츠 학과 내 보훈 콘텐츠 관련 교과목을 개설·지원하고, 성인들을 위한 사설 보훈 콘텐츠 교육 기관 및 프로그램을 운영·지원한다.	11	5	4.063	4	4.107	4
3-5-1 : 보훈 콘텐츠 정책의 연속성, 일관성, 안정성 유지 및 그를 위한 행정적, 제도적 장치를 마련한다.	10	7	3.969	6	4.036	5
3-1-1 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 행정적 지원(전담 행정 부서 설치·운영, 전담 실무자 양성·배치, 관리·지원 체계 정비)을 강화한다.	10	6	4.000	5	4.000	6
3-2-1 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위해 관련 법령, 규범 등을 입안·정비한다.	8	10	3.875	9	3.929	7
3-3-1 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 온라인 네트워크, 온라인 서비스, 웹사이트 구축 및 관련 소프트웨어·애플리케이션 개발에 필요한 기술적 지원을 강화한다.	11	4	3.938	7	3.929	7

3-2-3 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 제도적 지원·관리 체계를 구축·강화한다.	8	11	3.781	11	3.893	9
3-3-2 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 오프라인 네트워크 구성(전문가 자문·고증 등), 범국민적 참여와 협력을 이끌어 낼 수 있는 지원 체계, 활동 장려 방안 등을 기술적으로 모색·지원한다.	7	13	3.813	10	3.893	9
3-1-3 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 행정적 지원·관리 체계를 구축·강화한다.	9	8	3.906	8	3.857	11
3-2-2 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 정부 시스템을 정비하고, 유관 부서·조직 등을 신설·관리한다.	6	14	3.750	13	3.857	11
3-5-3 : 보훈 역사·문화 콘텐츠 관련 민간 연구 단체, 민간 자문 기구, 개인 전문가 등에 대한 지속적, 장기적 지원·관리 체계를 유지한다.	8	12	3.781	11	3.821	13
3-5-2 : 보훈 역사·문화 콘텐츠·스토리텔링 개발·활용 과정에서의 국민 참여, 국민 여론, 국민 활동 등에 대한 피드백 시스템을 구축하여 이를 지속적, 적극적으로 보훈 정책에 반영할 수 있도록 제도화·규범화한다.	5	15	3.688	14	3.714	14
평균	-	-	3.947	-	3.992	-

네 번째 영역인 ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’ 과 관련해서는 1차 개방형 답변 130개, 2, 3차 지표 11개 항목이 도출되었다. 최종 지표 11개 항목을 기준으로 1~3차 조사 및 분석 결과를 종합 정리하면 다음과 같다.

[표 35] 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 1~3차 분석 결과 종합

최종 지표	1차 답변 수	1차 답변 순위	2차 리커트 평점	2차 평점 순위	3차 리커트 평점	3차 평점 순위
4-1-1 : 보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)를 활용할 수 있는 다양한 문화 행사, 기념일, 이벤트, 축제 등을 기획·실행하고, 그 중 성공적인 사례들을 정례화·상설화한다.	22	1	4.281	1	4.357	1
4-3-1 : 초·중·고등학생 및 대학생들의 보훈·현충 기념관, 관련 시설 방문, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 관람·시청·열람 등을 유도·권장함으로써, 애국심, 호국·보훈 의식, 국가에 대한 소속감, 지역 사회에 대한 애향심 등을 함양·고취한다.	19	2	4.219	2	4.250	2
4-2-2 : 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용·판매를 통한 수익 창출과 관리를 위한 온·오프라인 시스템, 판매 사이트 등을 구축한다.	10	6	4.000	5	4.143	3
4-1-3 : 보훈 역사·문화 콘텐츠의 ‘원 소스 멀티 유즈’(One Source-Multi Use)’ 활용을 통한 다양한 재창출·재확산을 시도하고, 그를 통해 ‘보훈 콘텐츠 산업’을 육성하는 방안을 모색한다.	15	3	4.063	4	4.107	4
4-2-1 : 보훈 역사·문화 콘텐츠(출판물, 만화, 음원, 게임, 영상물, 애니메이션, 방송·광고, 캐릭터, 지식 정보 등)의 공연, 상영, 온·오프라인 판매, 업로드·다운로드 등을 통한 산업적 수익 창출 방안을 모색한다.	14	4	4.094	3	4.107	4
4-1-4 : 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 및 확산을 위한 온·오프라인 네트워크, 플랫폼, DB 시스템을 개발·구축한다.	12	5	3.969	6	4.071	6
4-1-5 : 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적 활용을 위한 행정 지원·관리를 강화하고, 전담 행	9	7	3.938	7	3.964	7

정 부서 및 행정 인원을 배치·운용한다.						
4-1-2 : 보훈 역사·문화 콘텐츠와 연계된 지역 사회 내 기념물·상징물 등을 설치·제작하고, 관광 자원으로 활용하는 방안을 모색한다.	6	11	3.781	11	3.893	8
4-2-3 : 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용·판매를 통한 수익 창출과 관리를 위한 행정 지원 체계를 구축하고, 전담 부서 및 인원을 배치·운용한다.	8	8	3.906	8	3.893	8
4-3-2 : 성인들의 보훈 역사·문화 콘텐츠 관람·시청·열람 등을 통한 애국심, 호국·보훈 의식, 국가에 대한 소속감, 지역 사회에 대한 애향심 등을 함양·고취한다.	7	10	3.875	9	3.857	10
4-3-3 : 보훈 역사·문화 콘텐츠의 교육적 활용을 위한 소프트웨어, 프로그램, 애플리케이션 등을 개발·제작·보급한다.	8	9	3.844	10	3.857	10
평균	-	-	3.997	-	4.045	-

다양한 사회적 상호 관계 구축, 도시계획과 관련된 참신하고 풍부한 아이디어와 실천 방안, 다양한 요구와 수요 등을 제시하고 해결책을 제안할 수 있는 시민 네트워크의 구축과 운영, 제반 분야의 전문성과 소양, 열정을 갖춘 시민 전문가들의 발굴 및 위원회 참여 유도, 바람직한 공공의 도시계획에 대한 보편적 가치와 규범의 대중적 홍보·공유, 확산·보급 등을 통해 대다수 시민들의 삶의 질과 행복감을 제고하고 보다 많은 요소들이 융복합적으로 고려되고 반영된 도시계획 정책이 창출·운영되도록 해야 할 것이다. 이러한 방향으로의 발전을 위해서는 본 연구에서 도출한 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안의 지표들을 이론적, 실무적으로 유용하게 활용할 수 있을 것이다.

## 제 5 장 결 론

### 제 1 절 연구 결과 요약

본 연구는 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용 방안을 ①보훈 역사·문화 콘텐츠 제작을 위한 스토리텔링의 수집·각색 방안, ②스토리텔링과 콘텐츠의 개발·제작을 위한 범국민적 참여 촉진·유도 방안, ③보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 행정적·제도적·재정적·기술적 지원 방안, ④개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적·산업적·교육적 활용 방안 등의 4대 영역으로 구분하여, 각 영역별 세부 방안과 전략을 보훈 정책 분야 전문가들에 대한 1~3차 델파이 조사를 통해 수집·분석하고, 그를 통해 보훈 정책의 발전 방향을 모색·제언하기 위해 수행되었다. 본 연구의 주요 결과를 요약하면, 다음과 같다.

첫 번째 영역인 ‘스토리텔링 수집·각색 방안’ 과 관련해서는 1차 개방형 답변 146개, 2차 지표 20개 항목, 3차 지표 19개 항목이 각각 도출·분석되었다. 1~3차 분석 과정을 통해, ①보훈 역사·문화 콘텐츠 제작의 토대가 될 유익하고 뜻 깊은 스토리텔링을 지닌 자료들을 수집·고증·선별하기 위해, 전국 규모 및 지자체 단위로 온·오프라인 네트워크를 구축하여 상시 관리·업데이트하고, ②전국 규모와 지자체 단위로 민·관 전문가, 담당자, 실무자 등을 풍부하게 양성·교육하며, ③보훈 역사·문화 관련 스토리텔링을 출판물, 영상물(영화, 드라마, 다큐 등), 게임, 애니메이션, 캐릭터, 음원, 지식 정보 등 다양한 장르의 콘텐츠로 제작·보급하는 방안을 적극 모색할 필요성과 당위성을 확인하였다. 특히, 전문가 패널들은 최근의 대세가 된 온라인 자료 수집에 못지 않게,



오프라인의 자료 수집과 현장 고증을 중시하는 경향을 나타냈으며, 특히 각 지자체나 지역에 산재한 미발굴된 스토리텔링의 발굴 및 기발굴된 스토리텔링의 참신한 재각색·재활용 등을 강조하였다. 스토리텔링을 콘텐츠로 개발·각색하는 과정에서는 최근 콘텐츠 분야의 대세가 되고 있는 영상, 게임, 애니메이션, 캐릭터 등의 개발·제작을 강조함으로써, 보훈 역사·문화 콘텐츠가 세대나 연령을 가리지 않고 보다 많은 사람들에게 널리, 자발적으로, 흥미롭게 수용·향유될 수 있는 범용성, 호환성, 폭넓은 수용성 등을 자체적으로 배양할 것을 역설하였다.

기타 소수 의견이지만 참고할 만한 내용으로는 기존 보훈 콘텐츠의 리메이크 방안, 융복합 콘텐츠의 개발 장려 및 그를 위한 장르 간, 학제 간 개발·연구의 활성화, 연령별·세대별로 고르게 흥미·관심을 끌 수 있고, 온 가족들이 함께 즐길 수 있는 스토리텔링의 발굴·각색 등을 들 수 있다. 이와 같은 범용성, 남녀노소를 가리지 않는 폭넓은 수용성, 호소력 등을 통해 범국민적 보훈 문화와 보훈 의식을 제고할 수 있는 토대를 마련하자는 데 전문가들의 의견이 일치되었다.

두 번째 영역인 ‘국민 참여 촉진·유도 방안’과 관련해서는 1차 개방형 답변 117개, 2차 지표 10개 항목, 3차 지표 9개 항목이 각각 도출·분석되었다. 1~3차 분석 과정을 통해, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용을 위한 범국민적 참여를 제도적, 법령적으로 활성화하고 보장하는 동시에, 국민 참여 활동이 가능한 범위와 영역, 온·오프라인 경로(정기·비정기적 공청회, 보훈 역사·문화 콘텐츠 경진 대회, 아이디어 공모전, 전국 또는 지방 단위의 이벤트나 축제 등)를 최대한 다양화·다각화해야 한다는 데 전문가 패널들의 의견이 집중되고 일치되었다. 이러한 다양한 방안과 전략을 통해, 전문가들은 현재까지의 보훈 정책, 보훈 관련 행사, 보훈 홍보 등이 지닌 폐쇄성, 한계성, 협소성 등을 점진적으로

로 극복·개선함으로써, 국민 참여적, 개방적, 민주적인 보훈 정책을 새롭게 정착시킬 것을 공통적으로 강조하였다.

이 과정에서 2명의 패널이 제안한 ‘보훈 관련 거버넌스 시스템’의 개발 및 정착은 주목할 만한 의견이라고 생각된다. 거버넌스(governance)는 정부 기관 외에도 다양한 사회 조직이나 시민 단체들이 자율적, 능동적으로 국정 운영에 함께 참여하는 보완적, 대안적 통치 방식을 의미하며, 다양한 주체가 국정 운영을 보조하고 적극 협력하는 점에 주목하여 ‘협치(協治)’, ‘공치(共治)’, ‘네트워크 통치’ 등으로 번역되기도 한다(김성주, 2009). 최근에는 사회 각 분야에서 정부와 사회 단체, 정부와 민간 기구, 정부와 시민들 간의 소통과 교류, 지식과 정보 공유, 의사결정 과정의 평등한 네트워크 등을 의미하는 거버넌스의 필요성과 당위성, 중요성이 갈수록 강조되고 있다(유영수, 2014). 이 같은 민·관 협치, 민·관 협력, 민·관의 긴밀한 소통·교류 등을 보훈 정책 분야에 접목시킨 ‘보훈 거버넌스’의 구축이야말로, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용은 물론, 범국민적 보훈 문화, 보훈 의식 확산의 핵심 동력이 될 수 있는 유용하고도 현대적인 전략이라고 생각된다.

‘보훈 거버넌스’라는 전략을 직접 제안한 2명의 패널 외에도 다수의 패널들이 이와 유사하게 보훈이라는 화두를 중심으로 정부와 국민들이 상호 평등하게 협력·소통·교류할 수 있는 행정적, 제도적 장치와 공식 프로세스(전문가 자문 기구, 민간 연구 단체, 온·오프라인 네트워크 및 커뮤니티 운영, 각종 디지털 기술 활용 등)를 구축하고, 그 항상적 활용과 실천을 보장하는 정례화, 상설화, 규범화 등을 집중적으로 제안하였다. 이러한 거버넌스적 시스템과 행정적, 기술적 장치, 공식 프로세스 등의 상설화, 체계화, 조직화를 통해, 범국민적, 대중 참여적, 자율적인 보훈 정책을 확산·정착시켜야 한다는 데 모든 패널들의 의견이 집

중·일치되었다. 아울러, 보훈 역사·문화 콘텐츠는 그를 달성하는 데 기여할 수 있는 전략적 도구라는 점에 대해서도 모두 동의하였다.

세 번째 영역인 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠 개발을 위한 각종 지원 방안’ 과 관련해서는 1차 개방형 답변 130개, 2차 지표 15개 항목, 3차 지표 14개 항목이 각각 도출되었다. 1~3차의 분석 과정을 통해, 전문가 패널들은 행정적, 제도적, 재정적, 기술적 영역의 균형적, 지속적 지원을 중시하면서도, 상대적으로 재정적 지원을 보다 강조하는 경향을 보여주었다. 다수의 패널들이 범국민적, 대중적 보훈 문화 확산을 위해 현실적, 직접적인 효력을 발휘할 수 있는 것은 행정적, 제도적, 법령적 지원보다는 재정적 지원이라고 지적하였으며, 아울러 재정 지원도 정부 기관에 대한 예산 증액, 정부 주도 사업비 추가 지원 등과 같은 관 중심의, 관을 위한 재정 지원 강화보다는 민간 연구 단체나 개인 전문가들에 대한 지속적인 재정 지원 강화가 효율성과 성과 면에서 보다 좋은 선택이라고 설명하였다. 민간에 역점을 둔 지원 방식은 앞에서 언급한 보훈 거버넌스와 일맥 상통하는 성격이라고 볼 수 있다.

네 번째 영역인 ‘개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 활용 방안’ 과 관련해서는 1차 개방형 답변 143개, 2차·3차 지표 11개 항목이 도출되었다. 1~3차의 분석 과정을 통해, 전문가 패널들은 성공적으로 개발된 보훈 역사·문화 콘텐츠의 문화적, 산업적, 교육적 활용을 균등하게 중시하고 강조하는 경향을 보여주었다. 그와 함께 보훈 역사·문화 콘텐츠를 향유하는 과정에서 세대·연령의 차이를 초월하여 모든 사람들이 폭넓게 몰입하고 참여할 수 있는 범용성, 호환성을 확보해야 한다고 주장하였다. 문화적, 산업적, 교육적 활용의 모든 영역에서 이상과 같은 범용성, 폭넓은 수용성 등을 염두에 두면서 활용 전략을 개발·모색함으로써, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 효과를 극대화하고, 그를 통해 보훈 문화,

보훈 의식의 범국민적 확산을 달성할 수 있을 것이다. 이상과 같이 범국민적 관심과 자발적 참여, 능동적 몰입 등을 유도하면서, 모든 국민들의 국가에 대한 소속감과 책임감, 애국·호국 정신 등을 고취할 수 있는 건전하고 유익하며 흥미로운 보훈 역사·문화 콘텐츠를 효과적으로 개발하고 활용·보급하기 위해, 민관 협력 또는 보훈 거버넌스의 토대 위에서 지속적인 관심과 노력, 투자를 기울여야 할 것이다.

## 제 2 절 연구의 시사점

본 연구는 현재의 다분히 폐쇄적·제한적이고 정부가 일방적으로 주도하는 보훈 정책의 문제점과 한계를 점진적으로 개선·극복하면서, 범국민적인 공감과 흥미, 자발적 참여를 이끌 수 있는 보훈 정책의 체질 변화 및 미래 지향적인 발전 방향성을 모색하고 제언하기 위해 수행되었다. 현재와 같이 소수의 국가 보훈 유공자들에게 세금을 투입하여 소모성 지원만을 하는 보훈 정책은 과거의 비판 대상이었던 원호(援護) 정책과 실질적으로 차별화될 수 없으며(용어를 교체했음에도 불구하고), 이런 상황이 지속된다면 보훈 유공자에 대한 선양을 통해 국민들의 애국심, 호국 정신, 국가에 대한 소속감, 일체감 등을 심어주고자 하는 보훈의 가장 중요하고도 깊은 뜻을 실현하는 것은 요원할 수밖에 없을 것이다. 이러한 문제점을 인식하면서 본 연구는 국민들의 관심과 흥미, 자발적인 참여를 자연스럽게 이끌 수 있는 강력하고도 효율적인 매체로서 ‘보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용’에 주목하였고, 그를 통해 범국민적 보훈 의식, 보훈·애국 정신, 보훈 문화 등을 확산시킬 수 있는 방법 및 세부 실천 전략들을 탐색하고자 하였다.

이 같은 문제 의식과 목표 하에, 본 연구는 보훈 관련 전문가들에 대

한 델파이 조사를 통해, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용을 위한 영역별 세부 전략들에 대한 의견 수렴과 공동 합의를 도출하였고, 항목별 상대적 중요도와 우선순위, 내용적 타당성 등을 분석·검증하였다. 전문가 합의를 토대로, 보훈 역사·문화 콘텐츠의 기대 효과 및 정책적 지원의 필요성 등을 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, ‘보훈 역사·문화 콘텐츠’는 보훈과 애국·호국에 대한 국민과 사회의 총체적인 관심과 대중적 인지도, 폭넓은 이해와 공감을 유도하는 동시에, 소모적인 세금 투입에 그치지 않고 보훈 정책 자체 내에서 수익을 창출할 수 있을 것으로 전망된다. 특히, 최근에 남녀노소를 불문하고 큰 인기와 관심을 끌고 있는 영화, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 음원 등을 보훈 역사·문화 관련 스토리텔링에 접목시켜 참신하고 독창적인 콘텐츠를 개발·보급할 수 있다면, 공익성과 수익성을 동시에 충족하는 새로운 보훈 문화를 정착시킬 수 있을 것으로 기대된다. 본 연구에 참여한 전문가 패널들도 그 가능성에 대해 모두 합의하였고, 이를 본 연구의 델파이 조사를 통해 분명하게 탐색·검증한 점은 주목할 만한 성과라고 생각된다.

둘째, 성공적인 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·보급을 통해, 정부의 인위적, 교조적인 홍보나 식상한 공익 광고만을 통해 타율적, 수동적으로 주입되었던 기존 보훈 정책의 구조적 문제점을 벗어나서, 국민들이 스스로 탐색하고 향유하는 자발적, 능동적인 보훈 문화, 보훈 의식을 정착·확산시킬 수 있을 것으로 전망된다. 보훈 역사·문화 콘텐츠는 이 같은 보훈 정책, 보훈 의식, 보훈 문화 등의 대중화·보편화를 견인하는 유익하고 흥미로우면서도 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 콘텐츠로 자리매김함으로써, 국민이 보훈을 국가·사회의 건전한 정신적, 이념적 가치로 체득하고 내면화하는 데 이바지할 것으로 예상된다. 본 연구에 참

여한 패널들도 그 가능성과 효용성 및 미래 가치에 대해 합의하고 조언 하였으며, 이를 본 연구의 델파이 조사를 통해 실증적으로 확인·검증한 점도 역시 고무적인 성과라고 생각된다. 이러한 실증 조사와 규명 작업을 통해, 본 연구는 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·보급·확산을 위한 미래 지향적인 운영 계획 및 전략을 수립하는 데 도움이 되는 이론적, 실무적 지침과 기초 참고 자료를 제공하기를 기대한다.

### 제 3 절 연구의 한계 및 향후 과제

본 연구는 다음과 같은 한계점을 지닌다.

첫 번째, 본 연구는 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용 방안을 도출하기 위해, 보훈 정책 분야 공무원, 보훈 단체 대표 및 관련 종사자, 보훈 관련 학과 교수, 문화·예술 콘텐츠 분야 전문가 등 관련 분야의 전문가 패널 40명을 섭외하여 델파이 조사 및 분석 작업을 진행하였다. 이처럼 본 연구는 시간과 연구 역량의 한계상 본 연구의 1~3차 조사 작업에 참여한 소규모의 전문가 패널들만을 대상으로 연구를 진행하였고, 더욱이 연구자의 섭외 능력의 제약으로 인해, 패널들의 거주지도 수도권에 집중되었다. 따라서 본 연구를 통해 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용과 관련된 모든 중요한 문제들이 포괄적으로 논의된 것은 결코 아니므로, 본 연구의 결과 및 결론을 일반화 하는 데에는 신중을 기해야 할 것이다.

두 번째, 연구 전반부의 이론적, 문헌적 고찰 작업을 통해 보훈 역사·문화 콘텐츠 개발·활용을 위한 필수 영역으로서 4종 상위 영역과 14종의 하위 영역을 도출하고, 이를 기준으로 전문가 패널들이 답변 및 온라인 토론 과정에서 참고·활용할 수 있는 측정 예비 지표들을 사전

제작·배포하였다. 이 과정에서 연구자의 제한된 역량으로 인해 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용을 위해 고려할 만한 모든 필수 지표들을 완벽하게 포함시키지는 못하였을 것으로 생각된다. 범국민적 참여를 자연스럽게 유도하고, 전국적인 보훈 의식과 보훈 문화를 고조시킬 수 있는 풍성하고 바람직한 보훈 역사·문화 콘텐츠의 개발·활용 및 지속적 발전을 위해서는 추가로 고려 하고 성찰할 만한 더욱 다양한 요인들과 지표들이 있을 것으로 예상하는데, 이 같은 추가 지표들까지도 면밀하게 검토하고 반영한 더욱 전문적, 심층적인 지표들이 향후 개발되기를 기대한다.

셋째, 전문가 패널들을 대상으로 한 델파이 조사와 분석 과정을 중심으로 연구를 진행한 결과, 본 연구의 고찰 내용은 다소 이론적, 당위적 측면에 치우친 측면이 없지 않다. 현재까지 개발된 보훈 문화 콘텐츠의 실제 사례들을 수집하여 각각의 장단점과 보완점, 보다 효율적인 응용 방안 등을 실증적·경험적으로 분석하고, 그 과정에서 본 연구의 지표들을 유기적으로 응용·활용할 수 있는 세부 전략이나 방안을 함께 모색하였다면, 더욱 다각적, 역동적인 연구가 될 수도 있었을 것인데, 시간의 한계상 그 작업까지 추가로 수행하지 못한 점은 아쉽게 생각된다.

따라서 향후 연구에서는 본 연구에서 수행한 것보다도 더욱 넓은 범위의 이론적, 문헌적 고찰과 전문가 조사 등이 수행되고, 기개발된 보훈 문화콘텐츠에 관한 실증적 사례 분석이 더욱 병행될 필요가 있을 것이다. 그렇다면 보훈 역사·문화 콘텐츠와 관련된 보다 심층적, 종합적이며 유의미한 연구 결과 및 결론이 도출되고 보훈처 정책수립 및 정책평가과정에 적극적으로 반영되어 보다 나은 보훈 문화 형성에 이바지할 것이다.

# 참 고 문 헌

## 1. 국내 문헌

- 강상대 (2007). 디지털 스토리텔링 창작 연구. 서울: 한국문예창작.
- 국가보훈처 (2011). 2010 보훈연감. 서울: 국가보훈처.
- 국가보훈처 (2014a). 2013 보훈연감. 서울: 국가보훈처.
- 국가보훈처 (2014b). 2013년도 국정과제 명예로운 보훈 주요 추진실적.
- 국가보훈처 (2014c). ‘명예로운 보훈’ 5개년 계획 [2014~2018].
- 국가보훈처 (2017). 보훈 의식 함양을 위한 문화 콘텐츠 활용 방안 연구. 서울 : 국가보훈처.
- 국가보훈처 (2016). 2015 보훈연감. 서울: 국가보훈처.
- 김국진, 이종관, 이찬구, 김유석, 성지연, 이종영(2011). 콘텐츠산업의 장르별 성장 단계분석과 지원전략. 서울: 문화체육관광부.
- 김동혁, 김은정 (2017). 스토리텔링의 이해와 활용. 대구: 소소담담.
- 김민주 (2003). 성공하는 기업에는 스토리가 있다. 서울: 청림출판.
- 김상욱 (2017). 4차산업시대의 문화콘텐츠산업. 서울: 크린비디자인.
- 김영순, 이미정, 구문모, 방선이, 하주용, 정미강, 박수정, 오영훈, 김진희(2010). 문화 콘텐츠 마케팅의 이해. 경기: 북코리아.
- 김의숙, 이창식 (2005). 문화콘텐츠와 스토리텔링. 서울 : 역락.
- 김종성 (2012). 보훈의 역사와 문화. 서울: 국학자료원.
- 김평수, 윤홍근, 장규수 (2016). 문화콘텐츠산업론. 서울: 커뮤니케이션 북스.
- 문수백 (2017). 기초통계학의 이해와 활용. 서울 : 신정.
- 박태상 (2012). 문화콘텐츠와 이야기 담론. 서울: 한국문화사.



양정임 (2013). 스토리텔링을 통한 농·특산물의 부가가치화. 서울 : 백산출판사.

이명천, 김요한 (2006). 문화콘텐츠 마케팅. 서울: 커뮤니케이션북스.

최현철 (2016). 사회과학 통계분석 : SPSS/PC+ Windows 23.0 (개정판).  
파주 : 나남.

최혜실 (2006). 문화콘텐츠 스토리텔링을 만나다. 서울: 삼성경제연구소.

한국관광공사(2007). 한국관광산업의 미래를 본다 : 관광산업 보도사례집.

## 2. 해외 문헌

Hood, C., Margetts, H. (2007). *The Tools of Government in the Digital Age*. Macmillan Education UK.

## 3. 국내 논문

강석승, 김현기 (2003). 우리나라 국가보훈제도의 현황과 문제점 연구.  
한국보훈논총, 1(1), 59-92.

강연심 (2017). 문화콘텐츠 개발을 위한 한국적 이미지 원형 연구 : 제주신화 이미지의 기호학적 접근을 중심으로. 홍익대학교 대학원 박사학위논문.

강현석, 이순옥 (2007). 내러티브를 활용한 교과서 진술 방식의 탐구.  
한국초등교육학회, 20(3), 177-207.

고경순 (2000). 델파이 조사방법의 유용성에 관한 실증적 고찰. 무역경영논집, 4, 33-64.

고정민 (2005). 한류 콘텐츠의 경쟁원천에 대한 연구. 문화무역연구, 5(2), 5-18.

고정민, 황신희, 안성아, 심정훈, 박지혜, 김경희 (2013). 문화콘텐츠 해외진출 방안. 한국콘텐츠진흥원.

국가법령정보센터 (2017). 문화산업진흥기본법. <http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=182131&efYd=20160930#0000>. 자료 검색일 2020년 4월 12일.

권성훈, 황석원, 이민규 (2010). 델파이를 이용한 도시재생 연구개발사업의 기술수준 진단과 전망. 서울도시연구, 11(1), 1-19.

권오국 (2011). 통일시대 바람직한 보훈제도 정착연구. 2011년도 한국국제정치학회 안보국방학술회의 학술발표자료. 한국국제정치학회.

권태일 (2008). 관광지 리모델링 사업의 영향요인 우선순위 도출에 관한 연구 : 델파이 기법(Delphi)과 계층적 의사결정방법(AHP) 적용. 세종대학교 대학원 박사학위논문.

김권식 (2013). 정책수단선택 영향요인에 관한 연구 : 보건의료정책 입법과정을 중심으로. 서울대학교 행정대학원 박사학위논문.

김규찬 (2012). 문화콘텐츠산업 진흥정책의 시기별 특성과 성과 : 1974~2011 문화예산 분석을 중심으로. 서울대학교 대학원 박사학위논문.

김기봉 (2004). 직업군인의 국가보훈정책 인지도와 군 조직효과성과의 상관성에 관한 실증적 연구: 보상과 예우정책을 중심으로. 국방대학교 국방관리대학원 석사학위논문.

김나랑, 주석정 (2013). 델파이 기법을 이용한 중소기업의 정보시스템 도입방법에 관한 탐색적 연구. 한국산업정보학회논문지, 18(1), 47-58.

김성주 (2009). 도시계획 의사결정과정의 거버넌스 형성 요인에 관한 연구 -순천만 보전사례의 과정 분석을 중심으로. 서울시립대학교 대학원

박사학위논문.

김용환 (2017). 보훈의료서비스 전달체계의 성과평가 연구 : 공급자 측면의 효과성과 수요자 측면의 만족도 평가를 중심으로. 한양대학교 대학원 박사학위논문.

김종국 (2008). 기업도시 개발과 지역발전의 연계방안 연구. 한서대학교 대학원 박사학위논문.

김지연 (2018). 도시생태공원의 유형분류 및 관리평가지표 개발-서울특별시를 중심으로. 동국대학교 대학원 박사학위논문.

김지영, 박지은, 윤희정, 박은미, 방담이 (2014). 과학과 인문학의 통합 개념 선정을 위한 델파이 연구. 한국과학교육학회지, 34(6), 549-558.

김태열 (2013). 보훈문화 확산을 위한 대학생들의 보훈의식 수준에 관한 실증적 연구-보훈인물, 시설, 단체를 중심으로. 한국보훈학회 학술대회지, 2-21.

김평수 (2014). 문화산업의 기초이론. 서울: 커뮤니케이션북스.

김홍도 (2009). 영상문화콘텐츠 산업발전을 위한 민간투자활성화 TV드라마 외주제작을 중심으로. 동국대학교 대학원 박사학위논문.

류은영 (2009). 내러티브와 스토리텔링: 문학에서 문화콘텐츠로. 인문콘텐츠, 14, 229-262.

박균열 (2010). 국가보훈의식지수개발 기초연구. 윤리교육연구, 23: 305-330.

박기수 (2009). 문화콘텐츠 스토리텔링의 창의성 구현 전략 시론. 디지털스토리텔링연구, 4, 36-58.

박명진 (2012). 광고스토리텔링 유형이 감정이입에 미치는 영향 : 광고수용자의 사회심리적 성별과 광고소구감정 유형의 조절효과. 고려대학교 대학원 박사학위논문.

박상천 (2007). 문화콘텐츠 개념 정립을 위한 시론. 한국언어문화, 33, 179-209.

박성규 (2014). 텔레파와 기술의 사회적 구성론 분석을 적용한 지상파 UHDTV방송 도입에 관한 연구. 서울과학기술대학교 대학원 박사학위논문.

박세영 (2014). 텔레파 기법을 이용한 공동주택 맞춤형 설계 문제점 분석에 따른 업무 효율화 방안에 관한 연구. 숭실대학교 대학원 박사학위논문.

박용성 (2015). 국가보훈 정책변동에 대한 연구: 정책변동모형을 결합한 수정된 다중흐름모형적용을 중심으로. 한국거버넌스학회보, 22(2), 159-183.

박은영 (2016). 한국 원호정책의 전개와 정치적 활용(1948-1963). 연세대학교 대학원 석사학위논문.

박인선 (2017). 도시녹지수준이 아파트 가격에 미치는 영향에 관한 연구. 전북대학교 일반대학원 박사학위논문.

박중훈, 류현숙, 김윤희, 박정우 (2012). 나라사랑정신 확산을 위한 보훈선양정책 활성화 방안연구. 서울: 국가보훈처.

박지연 (2012). 학습도시·문화도시·창조도시 연계 모형에 따른 문화예술교육 연구. 부산대학교 대학원 박사학위논문.

박치동 (2010). 텔레파와 AHP 기법을 활용한 이러닝 기반 교원연수 프로그램 평가 모형 개발 연구. 숭실대학교 대학원 박사학위논문.

박홍찬 (2002). 統一韓國의 報勳制度 統合方案에 관한 研究. 동국대학교 대학원 석사학위논문.

박환무 (2006). 일본의 보훈제도. 국가보훈처 보훈교육연구원.

서성은 (2015). 매체 전환 스토리텔링 연구. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.

서운석 (2011). 한국민의 보훈의식에 대한 인과구조 분석. 사회과학연구, 35(1), 183-211.

서운정 (2014). 스토리텔링을 활용한 동요 프로그램이 영아의 언어능력에 미치는 효과. 배재대학교 대학원 박사학위논문.

선용길 (2002). 우리나라 보훈복지정책의 실태와 개선방안에 관한 연구 : 충청권 국가 보훈대상자의 인식을 중심으로. 목원대학교 대학원 석사학위논문.

성시경, 장지호, 문광민, 이운석, 윤성일 (2015). 국가보훈의 경제적 가치와 효과에 관한 연구. 국가보훈처.

송성환, 권성훈, 박진범, 홍순기 (2009). Delphi를 사용한 AHP방법론에 관한 연구. 經營 科學, 26(1), 53-64.

송영남 (2013). 델파이(Delphi)와 AHP기법 적용을 통한 의료기관의 안전관리체계 구축방안 용인대학교, 박사학위논문.

송영애 (2012). 향토음식의 스토리텔링이 브랜드태도에 미치는 영향에 관한 연구 : 속성, 지식, 구매상황의 상호작용효과를 중심으로. 전주대학교 대학원 박사학위논문.

신민경 (2012). 정부정책의 소비자지향성 평가지표 개발 : 녹색관련 정책을 바탕으로 한 CVR 평가 및 AHP 분석. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.

안진성 (2011). 델파이 기법(Delphi)과 계층적 의사결정방법(AHP)의 적용을 통한 전통정원의 보존상태 평가지표 개발. 성균관대학교 일반대학원 박사학위논문.

양선문 (2015). 스토리텔링 기법을 활용한 유아발레 프로그램. 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.

양승함 (2005). 참여를 통한 보훈정책 발전 방안- NGO 참여증진 모델.

한국보훈학회 학술대회지, 181-199.

엄완용 (2014). 델파이 기법을 활용한 문화관광해설사 자격제도 운영방안에 관한 연구. 계명대학교 대학원 박사학위논문.

여진원 (2015). 도시 기록화 방안에 관한 연구. 전남대학교 대학원 박사학위논문.

오문향 (2013). 델파이 기법과 AHP를 활용한 국가 간 관광산업 경쟁력 평가지표 개발. 세종대학교 대학원 박사학위논문.

오진영 (2008). 한국 보훈정책의 성찰적 회고와 전망. 한국사회정책, 15(1), 39-90.

오진화 (2014). 소비자학 관점의 문화컨텐츠 산업 분야 연구활성화를 위한 기초 연구 조사. 서울: 성신여자대학교 대학원 박사학위논문.

우진 (2015). 델파이와 AHP를 활용한 스마트교육 평가 모형 개발에 관한 연구. 서울과학기술대학교 대학원 박사학위논문.

유영수 (2014). 로컬거버넌스가 지역경제 활성화에 미치는 영향에 관한 연구-전통시장 활성화의 매개효과를 중심으로. 건국대학교 대학원 박사학위논문.

유영옥 (2005). 남한 보훈정책의 상징성. 한국보훈논총, 4(1), 11-62.

유영옥 (2005). 한국보훈문화 확산에 관한 연구. 한국동북아논총, 34: 285-314.

유영초 (2019). 전통문화콘텐츠를 활용한 게임 캐릭터 연구 : MMORPG 게임을 중심으로. 강원대학교 대학원 박사학위논문.

윤병삼 (2015). 지각된 스토리텔링 속성이 지역브랜드 애호도에 미치는 영향. 전주대학교 대학원 박사학위논문.

윤재왕 (2005). 외국의 보훈제도(독일 · 프랑스). 국가보훈처 보훈교육연구원.

윤황 (2003). 북한의 보훈제도에서 나타난 상징에 관한 연구. 한국보훈논총, 1(1), 187-218.

윤황 (2011). 국가보훈과 한반도 통일 - ‘국가보훈학’의 개념정립과 관련하여. 민족사상, 5(1), 81-108.

이륜 (2015). 학교의 다문화교육 평가도구 개발 : 델파이(Delphi)와 계층분석적 의사결정(AHP)을 활용하여. 경기대학교 일반대학원 박사학위논문.

이상선 (2014). 먹는샘물의 평가지표개발에 관한 연구 : 델파이기법(Delphi)과 계층적의사결정방법(AHP)적용. 경희대학교 일반대학원 박학위논문.

이상우 (2016). 리커트 척도의 변화와 강의평가결과. 商品學研究, 34(4), 33-40.

이상준 (2012). 지방중소도시 전통시장 유형별 활성화 방안 연구 : 충청남도 전통시장을 대상으로, 충남대학교 대학원 박사학위논문.

이서행 (2003). 보훈학 정립을 위한 역사적 배경과 현황. 한국보훈논총, 1(1), 141-186.

이서행 (2010). 한국의 보훈제도 역사와 보훈문화의 선진화과제. 倫理研究, 1(78), 263-301.

이성우 (2013). 정책분석론. 서울: 조명문화사.

이영자 (2014). 주요 국가의 국가유공자를 위한 보훈복지정책에 관한 비교 연구: 미국, 호주, 대만, 캐나다를 중심으로. 한국보훈논총, 13(1), 83-112.

이용진 (2011). 도시평판의 척도개발 및 지수화 연구 : 한국 도시의 실제성 차원과 이해관계자 관계성 차원을 중심으로. 성균관대학교 일반대학원 박사학위논문.

이정석 (2012). 도시자연공원구역 지정을 위한 평가지표 개발에 관한 연구. 한양대학교 도시대학원 박사학위논문.

이정희 (2014). 관광지 재생 지표 개발에 관한 연구 : 도시 관광지 재생을 중심으로. 경희대학교 대학원 박사학위논문.

이제용 (2018). 문화관광축제 스토리텔링의 속성이 브랜드자산, 브랜드 태도, 브랜드충성도에 미치는 영향. 강릉원주대학교 대학원 박사학위논문.

이진식 (2015). 도시 관광경쟁력 평가 모델 개발에 관한 연구. 경희대학교 일반대학원 박사학위논문.

이창욱 (2008). OSMU를 중심으로한 문화콘텐츠의 다목적 활용에 관한 연구. 한국디자인문화학회지, 14(3), 372-381.

이철범 (2016). 델파이(Delphi)와 IPA 분석을 통한 군 위기관리체계 구축에 관한 연구. 경운대학교 대학원 박사학위논문.

이흥재, 차용진 (2016a). 보훈 관련 정부기념행사 참여요인에 관한 연구: 대학생 인식을 중심으로. 정책분석평가학회보, 26(1), 85-107.

임대근 (2014). 문화콘텐츠 개념 재론. 문화더하기콘텐츠, 4, 10-21.

임선희 (2010). 스토리텔링을 통한 문화유산관광 콘텐츠 활성화 전략 : 경주 김춘추 사례를 중심으로. 경주대학교 대학원 박사학위논문.

장윤선 (2017). 불교문화를 활용한 콘텐츠 개발 방안 연구. 동방문화대학원대학교 박사학위논문.

장정범 (2015). 델파이(Delphi)와 IPA 분석을 통한 민간조사원의 업무범위 설정에 관한 연구. 용인대학교 대학원 박사학위논문.

전명섭 (2018). 도시공공디자인 기본원칙의 실증분석을 통한 정량적 가치평가에 관한 연구 : 15개 대도시권역의 기본계획 및 가이드라인을 중심으로. 한양대학교 대학원 박사학위논문.



전신욱 (2011). 독일 보훈정책의 전개과정과 보훈제도. 한국보훈논총, 10(1), 159-200.

전신욱, 신윤창 (2003). 한국 보훈문화의 정립실태. 한국정책과학학회보, 7(2), 79-104.

전진아 (2018). 한국와이너리의 관광자원 개발 연구 : 델파이 기법과 계층적 의사결정방법(AHP) 으로. 경희대학교 대학원 박사학위논문.

정경환 (2011). 국가보훈의 개념과 성격에 관한 연구. 민족사상, 5(1), 9-46.

정일권 (2011). 한국 보훈선양정책 발전방안. 경기대학교 대학원 박사학위논문.

정정길, 최종원, 이시원, 정준금, 정광호 (2003). 정책학 원론. 서울: 대명출판사.

조영관 (2010). 문화콘텐츠 산업정책이 애니메이션 산업발전에 미치는 영향 : 애니메이션 콘텐츠의 OSMU화를 중심으로. 호서대학교 대학원 박사학위논문.

주석범 (2007). 델파이 분석을 통한 엘리트 스포츠 미래전망. 국민대학교 대학원 박사학위논문.

차용진, 이홍재, 이대영, 이현철, 박미경, 권준이 (2015). 보훈기념사업에 대한 세대별 맞춤형사 및 홍보사업 방안 연구. 국가보훈처.

최상권 (2011). 일본의 보훈정책 연구: 관련법규에 의한 적극적 보훈. 한국보훈논총, 10(1), 237-277.

최용수 (1995). 國家報勳政策의 評價와 改善方案. 성균관대학교 대학원 석사학위논문.

최인호 (2007). TV 드라마와 관광지 담론 : ‘주몽’ 촬영장 사례. 국제관광연구, 4(1), 103-116.

태지호 (2016). 문화콘텐츠 연구 방법론의 토대에 대한 모색. *인문콘텐츠*, 41, 75-96.

한국콘텐츠진흥원 (2012). 2012 콘텐츠산업통계. 서울: 한국콘텐츠진흥원.

형시영, 김미숙, 김수봉, 박가열, 박환, 서용석, 최용수, 홍성운 (2010). 보훈정책 중장기 발전방안 연구. 한국보훈복지의료공단 보훈교육연구원.

홍진영 (2012). 문화콘텐츠산업의 문제점 및 개선방안에 관한 연구 : K-pop과 K-Culture를 중심으로. 조선대학교 대학원 박사학위논문.

황석원, 권성훈, 이민규 (2009). 우리나라 도시재생 R&D 사업의 델파이 조사에 관한 연구. *한국기술혁신학회 학술대회 발표논문집*, 2009(5), 193-210.

#### 4. 해외 논문

Ahn, Jae-Hyeon (2010). Previous Satisfaction and Positive Word Mouth Communication as Antecedents to Purchase Intention in Transmedia Storytelling. *International Journal of Contents*, 4(4), 90-100.

James. C. H., Minnis, W. C. (2004). Organizational Storytelling : It Makes Sense. *Business Horizons*, 47(4), 23-32.

Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel Psychology*, 1975, 28, 563-575.

Ludwig, B. (1997). Predicting the future : Have you considered using the Delphi methodology. *Journal of extension*, 35(5), 1-4.

Malita, L., Martin, C. (2010). Digital Storytelling as Web Passport to Success in the 21st Century. *Social and Behavioral Sciences*, 2(2),

3060-3064.

Rowe, G., Wright, G. (1999). The Delphi techniques a forecasting tool : Issues and analysis. *International Journal of Forecasting*, 15(4), 353-375.

## Abstract

# Improvement Directions and Expected Effects of Veterans Welfare Policy : Focusing on History and Culture Contents of Veterans Welfare

JUNG, SANGGYU

Master of Public Policy

The Graduate School of Public Administration

Seoul National University

This study analyzed methods to develop and utilize the history and culture contents of veterans welfare, through discussing on four areas : ①collection and adaptation of storytellings to produce the history and culture contents of veterans welfare, ②promotion and inducement of national participation in the development and production of storytellings and contents, ③administrative, institutional, financial, and technical support plans for the development of history and culture contents of

veterans welfare, and ④cultural, industrial, and educational utilization methods of developed history and culture contents of veterans welfare. I collected and analyzed the 1st, 2nd and 3rd Delphi investigations on experts in veterans welfare policy and contents, and sought and suggested the direction of development of the veterans welfare policy through them. The main results of this study are as follows.

Regarding the first area, which is ‘collection and adaptation plans of storytellings’, 146 answers in 1st delphi investigation, 20 indicators in 2nd investigation, and 19 indicators in 3rd investigation were each derived and analyzed. Through the 1st~3rd analysis process, I derived several empirical results : that is ①establishing an online and offline network on the national scale and local governments scale for beneficial and meaningful storytellings related to veterans’ history and culture, collecting, exploring, managing, and updating at all times, ② actively fostering and educating experts, representatives and practitioners, ③actively producing and distributing storytellings related to veterans’ history and culture with contents of various genres such as publications, videos, games, animations, characters, sound sources, and knowledge information.

Regarding the second area, which is ‘promotion and inducement of national participation’, 117 answers in 1st investigation, 10 indicators in 2nd investigation, and 9 indicators in 3rd investigation were respectively analyzed. Through the 1st~3rd analysis process, it is possible to systematically and legally activate and guarantee the national participation for the development and utilization of history and culture contents of veterans welfare. The opinions of expert panels

focused and agreed that the occasional public hearing, history and competition for culture contents of veterans welfare, idea contest, national or regional events and festivals, etc.) should be diversified as much as possible.

Regarding the third area, which is ‘various support plans for the development and using of history and culture contents of veterans welfare’, 130 answers in 1st investigation, 15 indicators in 2nd investigation, and 14 indicators in 3rd investigation were drawn. expert panels showed a tendency to emphasize financial support relatively, while focusing on balanced and sustained support in the administrative, institutional, financial, and technical domains.

Regarding the fourth area, ‘how to use the developed history and culture contents of veterans welfare’, 143 answers in 1st investigation, and 11 indicators in 2nd and 3rd investigation were drawn. expert panels showed a tendency to equally emphasize the cultural, industrial, and educational use of successfully developed history and culture contents of veterans welfare. In addition, they argued that in the process of enjoying the history and culture contents of veterans welfare, it was necessary to secure the versatility and compatibility that all people can participate broadly, transcending generation and age differences. Through these empirical results, it is expected that the history and culture contents of veterans welfare can maximize and spread the veterans culture and veterans consciousness in nationwide.

As described above, while inducing pan-national interest, voluntary participation, and active immersion, I effectively develop constructive, beneficial, and interesting history and culture contents of veterans

welfare that can inspire all citizens' belonging and sense of responsibility to the country and the spirit of patriotism. In order to utilize and disseminate history and culture contents of veterans welfare, continuous interest, effort and investment should be made on the basis of public-private partnership or 'veteran governance' . Through these empirical investigations and identification works, this study provides theoretical and practical guidelines and basic reference materials to help establish future-oriented operational plans and strategies for the development, dissemination and diffusion of history and culture contents of veterans welfare.

keywords: veterans, veterans policies, contents, history and culture contents of veterans welfare,

*Student Number : 2018 - 22027*