

## 디지털 콘텐츠 기술을 활용한 보훈외교의 발전 방향

소병수<sup>1)\*</sup>

박현지<sup>2)\*\*</sup>

<sup>1)</sup>(법학박사, 성균관대학교 법학연구원 선임연구원)

<sup>2)</sup>(법학박사, 주한네덜란드대사관 선임공공외교상무관)

### 〈 초 록 〉

우리나라는 눈부신 경제발전을 바탕으로 아시아를 넘어 세계 곳곳에 영향력을 미치는 위상을 보유했다. 이러한 발전이 가능할 수 있었던 배경에는 우리나라가 과거 위기의 상황 속에서 국가의 존립을 지킬 수 있도록 귀중한 생명을 바치고 공헌한 분들의 존재가 있었기 때문이다. 매년 우리나라는 국가유공자, 6.25 참전용사와 유가족들과 함께 기념행사를 개최하며 대내외에 희생과 공헌에 대하여 감사의 뜻을 전하고, 경제적인 지원도 해오고 있다. 6.25 전쟁의 비극, 민주화 운동 등 지난 반세기 동안 우리나라에서 발생한 일들이 시간이 흐르면서 먼 옛날의 과거와 같은 역사로 변해 잊혀지게 될 것이다. 세대가 여러 차례 바뀌고, 지역별로 이루어지는 교류의 기회나 방법에 변화가 생겨나면서 과거에 발생한 비극적인 사태와 국가를 위해 희생한 분들을 기리는 방식도 이전과는 다른 모습이 될 것으로 보인다. 특히, 6.25 전쟁의 참전용사와 유가족들은 현재 고령의 나이로서 그 수가 점점 줄어들고 있다. 또한 코로나19와 같이 전 세계적인 전염병의 발생으로 왕래가 이전처럼 자유롭지 못하게 되면서 인적 교류나 행사 등을 기획하고 실시하는데 어려움이 발생하기도 한다. 현재 우리나라의 디지털 기술은 우리들의 삶을 크게 변화시키고 있다. 5G 통신망, 스마트 폰, 태블릿 PC, 가상현실을 체험할 수 있는 스마트 기기 등이 실생활에서 흔히 사용되고 있다. 메타버스 환경에서 비즈니스 미팅이 이루어지기도 하며, 유명 가수의 콘서트가 온라인 동영상 플랫폼 환경에서 개최되기도 한다. 인력 채용, 고객 대응 서비스 영역에도 인공지능 기술이 도입되어 기업들의 업무 효율도 향상되고 있다. 이러한 기술은 지금까지 우리가 해오던 보훈 분야에서도 활용될 수 있다. 디지털 기술 방식을 온라인 플랫폼에서 실현시켜 보훈 외교 방식을 다양화한다면, 지구 반대편에 있는 보훈 대상 유공자와 가족들도 행사 참여는 더욱 편리해질 것이다. 그리고 6.25 전쟁 중의 상황을 생생히 보여줄 수 있는 메타버스 기술, 현재 생존하고 있는 참전용사들의 목소리와 표정을 디지털화하여 장기적으로 미래 세대에게 그 경험과 교훈을 공유해줄 수 있을 것이다.

**핵심어:** 보훈외교, 디지털 기술, 4차 산업혁명, 6.25 전쟁, 인공지능, 메타버스

\* 주저자, bssso@skku.edu

\*\* 교신저자, roseheartana@naver.com

## 1. 서론

오늘날 우리나라의 경제적인 풍요로움과 튼튼한 국방은 하루아침에 이루어진 것이 아니다. 이를 위해 많은 사람들이 자신의 위치에서 노력하고 일정 부분을 국가나 공공을 위해 이바지해오면서 우리 사회가 점진적으로 발전하게 된 것이다. 그러한 과정 속에서 우리 사회는 6.25 전쟁, 민주화 운동 등 가슴 아픈 역사를 겪으며 국가를 위해 희생된 분들에 대하여 예우를 갖추고 경제적인 지원을 해왔다.

우리나라에서는 국가 지도자와 대표 사절이 해외 지역을 방문하여 현지의 국립묘지를 참배하고 헌화하는 모습에 대하여 국민적인 공감대를 가지고 있다. 우리나라를 위해 희생된 분들을 위해 예우를 갖추고 유가족들에게 감사의 뜻을 전하는 일은 매우 가치있는 일이다. 우리 정부는 매년 6월을 호국보훈의 달로 정하고 해외에 생존해 있는 6.25 참전용사들을 국내에 초청하여 각종 기념행사와 감사의 의미를 전달하기 위한 활동 등을 하고 있다.

6.25 전쟁이 휴전 상태로 된 지 벌써 70여 년이 되었다. 인간의 생애라는 시간적 관점에서 보면 상당한 시간일 수 있겠으나, 전쟁의 참상을 기억하고, 우리나라를 위해 희생하고 공헌한 분들을 기리는 일은 우리들의 영원한 과제라고 할 수 있다. 하지만 지금까지 우리 정부에서 주로 해오던 보훈외교 활동은 6.25 전쟁의 참전용사들의 참여와 그 존재가 중심이 되어 이루어져 온 것이라고 할 수 있다. 즉, 앞으로 20여 년이 더 지나면 지금까지 해오던 보훈외교 활동은 불가능해질 수 있다. 왜냐하면, 이러한 활동에 참여해 온 참전용사와 유족 등의 수가 해마다 줄어들고 있기 때문이다.

우리의 아픈 역사를 잊지 않고, 미래 세대에게 교훈과 평화의 가치를 전달하기 위해서 우리의 보훈외교는 이전과는 달리 지속가능한 방향으로 나아가야 할 필요가 있다. 이를 위해 최근 우리 사회에서 널리 사용되고 있는 디지털 신기술을 활용하여 보훈 분야에 전 국민적인 관심과 참여를 이끌어내고, 해외와 국내 지역 간의 지리적인 제약을 뛰어넘는 편리하고 효율적인 외교 활동 방식을 고민해 볼 필요가 있다.

## 2. 보훈외교의 정의와 발전과정

### 1) 전통적 보훈외교의 정의

#### (1) 보훈의 의미

우리나라에서 보훈 또는 국가보훈이라는 개념은 자신의 몸과 마음을 바쳐 나라를 위해 세운 공로에 대한 보답이라고 할 수 있다. 이는 국내에서 행해지는 공로뿐만 아니라 해외에서 우리나라의 안전과 발전을 위해 행해지는 수많은 활동을 포함하게 된다. 그 주체도 우리 국민뿐만 아니라 해외 여러 국

가의 국민과 단체들도 포함된다. 국가보훈처는 보훈이라는 용어를 “나라를 위해 희생, 공헌한 국가유공자와 유족에게 국가가 그 훈공(勳功)을 기리고 보답하고자 정신적, 물질적 예우 및 지원을 실시하는 일”이라고 정의하고 있다.<sup>1)</sup> 나라를 위해 희생하는 일을 예로 들자면 6.25 전쟁과 같이 우리나라에 엄청난 인적, 물질 피해를 입힌 비극적 시기에 목숨을 바쳐 싸운 군인과 이를 지원하고 함께 싸운 모든 이들을 지칭할 수 있다. 또한 독재에 맞서 민주화에 혁혁한 공을 세운 시민운동가들의 활동도 그 예로 들 수 있다.

우리나라에서 보훈의 개념을 법제화한 사례는 1984년 「국가유공자 예우 등에 관한 법률」을 제정하게 되면서이다. 이 법률은 국가를 위해 희생하고 공헌한 분들을 존중하고, 그에 마땅한 보상을 하는 예우의 기본이념을 정의하고 있다.<sup>2)</sup> 적용대상으로는 순국선열, 애국지사, 전몰·전상군경, 순직·공상군경, 무공·보국수훈자, 6·25참전 재일학도의용군인, 4·19혁명 사망·상이자, 순직·공상공무원, 국가사회발전특별공로순직·상이자·공로자로 정하고 있다.<sup>3)</sup> 또한 이 법에 따라 보상을 받는 국가유공자의 유족이나 가족의 범위도 정하고 있다.<sup>4)</sup>

## (2) 보훈외교의 의의

보훈외교는 나라를 위해 세운 공로에 대한 보답이라는 보훈의 개념에 외교라는 외국과의 관계 유지 및 발전을 위한 평화적 활동을 더한 것으로 해석할 수 있다. 이는 기존의 보훈 또는 국가보훈과 같이 국내에 주로 중점을 두고 보상이나 지원을 해오던 일에서 한 발 더 나아가는 것을 의미한다. 과거 6.25 전쟁과 같은 상황에서 우리나라를 지키기 위해 희생하고 공헌한 해외로부터의 참전군인, 지원 단체와 인력 등을 그 대상으로 볼 수 있다.

일반적으로 국가의 외교 활동은 국가를 대표하는 대사, 공사, 외교사절 등에 의해 이루어지는 것이라고 할 수 있다. 또한 정부의 담당 부처별로 행해지는 국제협력 활동 역시 공적인 목적을 이루기 위한 것이다. 따라서 우리의 보훈외교 역시 국가를 대표하는 외교관, 무관 등이 해외에서 보훈 대상자들을 위해 실시하는 예우와 보상 같은 활동이라고 할 수 있다. 이를 위해 국가보훈처와 외교부는 정책 마련과 실행, 홍보 활동을 하고 있다.

지금까지 주로 이루어져오고 있는 보훈외교로는 해외에 거주하고 있는 유공자, 참전용사와 유족들을 위해 국가가 그 훈공을 기리고 보답하고자 정신적, 물질적 예우 및 지원을 실시하는 일이다. 정

1) 국가보훈처, 보훈50년사 1961~2011, 2011, 54면.

2) 제2조(예우의 기본이념) 우리 대한민국의 오늘은 온 국민의 애국정신을 바탕으로 순국선열을 비롯한 국가유공자의 공헌과 희생위에 이룩된 것이므로 이러한 공헌과 희생이 우리들과 우리들의 자손들에게 송고한 애국정신의 귀감으로서 항구적으로 존중되고, 그 공헌과 희생의 정도에 대응하여 국가유공자와 그 유족의 영예로운 생활이 유지·보장되도록 실질적인 보상이 이루어져야 한다.

3) 국가유공자 등 예우 및 지원에 관한 법률(이하 국가유공자법이라 한다) 제4조(적용 대상 국가유공자)

4) 국가유공자법 제5조(유족 또는 가족의 범위)

기적으로 해외 현지에 국내 보훈을 담당하는 공무원 또는 정부의 대표 및 공식적으로 위촉된 대표가 파견하여 이들에게 감사의 뜻과 예우의 행사들을 기획하기도 한다. 매년 해외의 참전용사가 국내를 방문하여 6.25 전쟁의 폐허로부터 우리나라의 발전된 모습을 확인하고 희생자들의 넋을 기리는 행사를 실시하고 있다.

## 2) 보훈외교의 유형

2023년 6월 윤석열 대통령은 6.25 전쟁 유공자 및 유가족 130명을 초청하여 국가를 위해 희생된 분들을 추모하고 기념하는 행사를 실시했다.<sup>5)</sup> 국가보훈처에서도 국제추모의 날 (11월11일) 을 맞이하여 7개국 40여명의 유엔참전용사와 가족을 국내에 초청하는 행사를 실시했다. 이러한 기념행사는 국가를 위해 희생한 분들을 기억하고 감사하는 취지로 정부와 보훈 관련 단체가 매년 해오는 행사이다.

우리나라를 대표하는 외교사절이 해외를 방문하여 현지에 생존해있는 참전용사나 가족을 만나 그들의 희생과 공로에 감사의 뜻을 표하고, 참전용사가 잠들어 있는 국립묘지를 방문하는 경우도 있다. 2021년 12월에는 문재인 대통령이 호주를 국민방문했을 당시 주요 일정 중의 하나로서 호주의 6.25 참전용사와 유가족들을 만나 고귀한 희생과 헌신에 감사하는 행사를 실시하였다.<sup>6)</sup> 국가보훈처에서도 보훈처장이 직접 해외 현지를 방문하여 참전용사에게 경의를 표하고 감사의 뜻을 담은 ‘리멤버 유’(Remember YOU) 명패를 수여하는 행사를 하기도 한다.<sup>7)</sup> 이처럼 해외 현지에서 이루어지는 보훈외교 활동은 6.25 전쟁의 참상으로부터 70여 년이 지난 지금에도 계속되어 오고 있으며 참전국의 국민들에게 ‘은혜를 잊지 않고 보답하는 나라’라는 긍정적인 이미지를 남기고 있다.

때로는 보훈외교 활동이 민간을 중심으로 이루어지기도 한다. 국내의 한 청소년 활동단체는 보훈 활동을 위해 선발된 청소년들이 직접 해외의 참전용사를 찾아가서 감사의 뜻을 전하고 그들의 생생한 목소리를 들어 볼 기회를 갖기도 하였다.<sup>8)</sup> 국내의 한 종교단체는 매년 6월 국내와 해외의 참전용사를 초청하는 기념행사와 기도행사를 실시하고 있다.<sup>9)</sup> 코로나19가 극심했던 시기에는 민간 기업이 해외의

5) 서울경제, “尹 국가유공자·보훈가족과 오찬…행사장 앞서 일일히 영접”, 2023. 6. 14일자,

<https://www.secdaily.com/NewsView/29QUPIEA3U>

6) 대한민국 정책브리핑, “호주 참전용사 만난 문 대통령 “보훈에 국경 없어…끝까지 예우””, 2021. 12.14.

<https://www.korea.kr/news/policyNewsView.do?newsId=148896756>

7) 연합뉴스, “보훈처장, 미국서 보훈외교…참전용사에 ‘리멤버 유’ 명패”, 2021. 5. 20일자.

<https://www.yna.co.kr/view/AKR20210520093800504>

8) 연합뉴스, “청소년들, 해외 참전용사 직접 찾아가 감사 전한다”, 2021. 11. 23일자.

<https://www.yna.co.kr/view/AKR20211123024100371>

9) 조선일보, “새에덴교회, 16번째 6.25 참전용사 보은 행사”, 2022. 6. 19일자.

<https://www.chosun.com/culture-life/relion-academia/2022/06/19/X5PO6HEZ3VENDIRV2BW57LXSL4/>

참전용사들을 위해 마스크와 체온계 등을 전달하기도 하였다. 이러한 활동은 행사의 기획과 실행이 민간 주도로 이루어지는 것으로서 민간에 의한 보훈외교이다.

### 3) 보훈외교의 발전과정

국가 건립과 국난에서 공을 세우거나 희생된 분들을 위해 지원하고 예우하는 일은 비단 최근에 생겨난 일은 아니다. 과거 역사기록에 따르면 신라시대, 고려시대, 조선시대에도 보훈을 담당하는 관청이 존재하였다.<sup>10)</sup> 현재 시행되는 국가보훈 사업의 법적 기초는 1950년에 제정된 「군사원호법」이다. 당시 이 법률은 군무에 복무하는 장병과 그 가족 또는 유족에 대한 원호를 목적으로 제정되었으며, 국가를 위해 희생된 자의 유족에게 경제적 지원과 구직활동 등의 지원 방식 등을 정하고 있다.<sup>11)</sup>

우리나라에서 국가적 차원의 보훈 활동이 활발히 시작된 계기는 6.25 전쟁의 발발이라고 할 수 있다. 당시에는 전쟁의 비극으로 발생한 국가 전체의 파괴에 대하여 전후 복구의 노력에 집중했던 시기로서 긴급구호기구의 설치와 활동이 주로 이루어졌다.<sup>12)</sup> 국가재건이 점차 진행되면서 6.25 전쟁 희생자에 대한 예우와 유가족에 대한 경제적 지원을 중심으로 보훈사업이 시작된 것이다. 이처럼 보훈정책의 초기에는 경제적 지원이 그 중심에 있었으나 시간이 흐르면서 국가정체성의 확립과 올바른 국가관 형성을 위하여 정신적 차원에서 보훈의 중요성이 강조되었다.<sup>13)</sup>

특히 6.25 전쟁의 경우 대한민국을 수호하기 위하여 세계 각국에서 참전한 군인들의 큰 공과 희생을 기리지 않을 수 없다. 부산에 있는 UN 기념공원에서는 해마다 이들의 넋을 기리고 희생에 감사하는 기념행사가 열리고 있다. 또한, 우리의 외교사절단, 보훈 담당자들은 해외에 직접 방문하여 참전군인들과 유가족을 만나 감사의 뜻을 전달하고 있으며, 국립묘지를 방문하여 기념행사를 실시하고 있다.

이처럼 우리나라의 경우 국가보훈의 개념이 단순히 국내적으로 국한되지 않고 국외의 참전용사, 유공자까지 포섭하게 되는 계기가 되었다. 이러한 역사적 배경으로 우리의 보훈정책의 범위는 전 세계에 걸쳐 적용되는 형태로 발전하게 되었으며, 그 과정이 거듭되면서 참전국과 우리나라 사이의 우호관계는 더욱 발전하고 있다. 우리나라는 여러 외교정책 중에 하나로서 보훈 정책을 통해 긍정적인 국가 이미지 제고에 힘쓰고 있으며, 과거에 상대국으로부터 도움받은 데에 대하여 보답을 하는 방식을 통해 국가 간 신뢰 형성에도 큰 역할을 하고 있다.

10) 신라의 '상사서(賞賜署)', 고려의 '고공사(考功司)', 조선의 '충훈부(忠勳府)'라는 관청이 존재하였다. 한국민족대백과사전, 보훈제도 부분 참조.

11) 군사원호법 제2조, 제8조, 제18조.

12) 국가기록원, 전쟁복구와 경제원조, 2022.11.5. 확인  
<https://theme.archives.go.kr/next/unKorea/supportAfterWar.do>

13) 신미애, 외교적 차원에서 한국 보훈외교의 함의: 해외 보훈정책 사례비교, 한국동북아논총 제26집 제2호(통권 99호), 2021, 28면.

그러나 2020년 초에 발생한 코로나19의 상황이 심해지면서 국가 간 이동이 어려워지며 보훈 사업뿐만 아니라 모든 사회적, 경제적 활동이 위축되는 상황이 이어졌다. 이를 위해 웨비나(web seminar의 합성어) 형태로 기념행사를 대체 하는 등 일부 행사가 축소되거나 개최에 제약이 발생하기도 하였다.<sup>14)</sup> 그리고 6.25 전쟁이 발발한지 70여 년이 경과되면서, 당시 참전한 군인들과 유공자들이 점점 고령이 되어감에 따라 향후 생존하는 참전용사가 부재하는 상황도 고려해야 한다. 앞으로는 6.25 참전용사의 희생과 공을 기념하는 방식에 변화를 모색해야 한다. 예를 들면 4차 산업혁명 기술의 대표적인 사례인 디지털 트윈, 메타버스, 인공지능 재현기술 등이 있다. 이를 통해 과거의 비극적인 역사를 기억하고 후대에 널리 전할 수 있는 지속 가능한 방법을 고안해야 한다.

### 3. 디지털 콘텐츠 기술의 활용

#### 1) 온라인 콘텐츠의 개발과 디지털 전환

우리나라는 1990년대부터 초고속 통신망을 빠르게 구축하였고, 그 결과 인터넷 강국이라는 이미지를 갖게 되었다. 그 결과 정보를 손쉽게 공유하고 활용하여 그 가치를 향유하는 지식정보사회로 발돋움하게 되었다. 최근에는 남녀노소 할 것 없이 스마트폰이나 태블릿PC 등을 활용해 자신이 원하는 정보를 찾고 이용하는 일이 일반적으로 되었다. 불과 20여 년 전만 하더라도 책이나 영화를 보기 위해서 직접 서점이나 도서관, 영화관을 방문해야 했으나 지금은 E-book으로 독서를 하고, OTT(Over the Top) 플랫폼에서 스트리밍으로 영상을 시청한다. AR/VR 기기를 활용하여 메타버스 환경에서 게임과 같은 취미생활을 한다. 이것이 모두 속도가 빠르고 안정적인 인터넷 망이 갖추어지고 이를 적절히 활용할 수 있는 스마트기기가 보급이 될 수 있었기 때문이다.

MZ세대<sup>15)</sup>를 떠올리면 일상생활에서 스마트폰이나 태블릿PC 등을 통해 온라인 콘텐츠를 주로 활용하는 스마트한 이미지를 떠올리게 된다. 그 뿐만이 아니다. 요즘 영유아들은 깨어있는 대부분의 시간을 인터넷에 연결된 스마트 TV나 태블릿 PC, 부모의 스마트 폰을 어릴 때부터 사용하며 디지털 콘텐츠를 이용하고 있다. 공공 Wifi 보급사업인 까치온<sup>16)</sup>이나 공공시설, 지하철역, 버스 등에서 무료로 빠른 인터넷이 이용 가능해지면서, 스마트 폰을 가지고 있는 고령자도 유튜브와 같은 동영상 플랫폼을

14) 연합뉴스, 100개의 화면 속 한국전 주역들 ‘활짝’...온라인 초청행사 열려, 2020. 06. 24일자.

<https://www.yna.co.kr/view/AKR20200624077500005>

15) MZ는 밀레니얼 Millennials과 제네레이션 Generation을 합친 단어이며 밀레니얼의 M과 제네레이션의 Z를 합친 약자이며, 주로 1980년대 초 ~ 2000년대 초 출생자들을 가리킨다.

16) 스마트 서울 포털, 까치온 소개 페이지, 2022. 11. 15. 확인. [https://smart.seoul.go.kr/kkachion/kkachion\\_intro.do](https://smart.seoul.go.kr/kkachion/kkachion_intro.do)

시청하며 일상생활에서 인터넷 이용을 늘려가고 있다. 따라서 전 세대에 걸쳐 스마트 기기와 인터넷 망을 통한 디지털 콘텐츠의 이용은 매년 확대될 것이고, 과거의 전통적인 정보의 수집이나 이용 방식 등은 앞으로 점점 줄어들 것으로 보인다.

전통적인 학습방식의 변화에 대하여 하나의 예를 들어보자면, 박물관 견학을 들 수 있다. 일반적으로 떠오르는 박물관이나 미술관 견학은 시작부터 끝날 때까지 한쪽 벽면을 따라 걸어가며 주로 벽에 설치된 그림이나 역사유물 등을 바라보는 형식이다. 처음에 입장하면 수 천년 전의 유물들을 보며 신기한 감정이 들고, 작품 하단이나 좌우에 이를 설명하는 글을 참고하게 된다. 일정 시간 관람을 하다 보면 일률적인 전시 방법으로 인해 나중에는 관람에 대한 집중도가 떨어지기 쉽다. 이처럼 단조로운 관람 경험은 가장 마지막 섹션에서 보게 되는 유물에 들인 시간은 박물관 입장 후 가장 처음에 보게 되는 유물에 들인 시간보다 현저히 짧아지는 경향이 있다.

최근 디지털 기술이 박물관과 같은 문화시설에서도 폭넓게 활용되고 있다. 국립중앙박물관에서는 2020년부터 실감 콘텐츠를 통해 박물관 이용자들의 눈길을 사로잡고 있다.<sup>17)</sup> 우리나라는 현재 분단국가이지만 조선 시대에 만들어진 그림들을 보면 북한 지역의 절경을 표현한 것들이 많다. 그 중에 대표적인 것이 추사 김정희의 세한도이다. 이 그림에는 금강산이 묘사되어 있다. 일반적으로 관람객들은 이 그림을 볼 때 다소 현실감을 느끼기 어려울 것이다. 그 이유로는 직접 가보지 못한 미지의 세계이기 때문이다. 그러나 국립중앙박물관에서는 디지털 기술을 통해 세한도가 묘사한 금강산의 사계를 실감나게 보여주고 있다. 관람객들은 금강산의 이곳저곳을 동영상으로 볼 수 있게 되었는데, 실제로 금강산 콘텐츠를 경험해보면 오랜 시간이 지나 색이 바래고 색채도 다소 제한적인 세한도에 비해 이해도가 높아지고, 몰입도 또한 늘어나게 된다. 이외에도 당시 화성행차의 실감나는 모습들을 움직이는 영상으로 주요 부분을 확대해서 보여주는 것과 북한에 위치한 고구려 고분 벽화를 프로젝션 맵핑<sup>18)</sup>이라는 기술로 재현하여 마치 관람객이 수천 년 전의 무덤 안에 서 있는 듯한 체험이 가능하다.<sup>19)</sup>

이처럼 문화시설을 체험하거나 개인적인 취미나 여가 등의 활동을 할 때도 인터넷을 검색하여 자신에게 필요한 정보를 디지털 콘텐츠의 형태로 이용하는 것이 남녀노소 할 것 없이 일반적인 트렌드가 되고 있다. 온라인상에서 손쉽게 빠르게 원하는 정보를 구할 수 있다는 믿음이 강해지고 있다. 더 이상 원하는 정보나 지식을 찾기 위해 종이 신문을 들여다보거나, 정보가 나올 때까지 라디오나 TV 앞에서 기다리지 않는다. 일련의 정보를 찾기 위해 도서관을 직접 방문하는 대신, 인터넷 검색을 통해 원하는 정보를 찾아주는 정보 검색엔진을 이용하게 된다. 그 이유로 빠르고 편리함이라는 장점도 있

17) 국립중앙박물관 보도자료, “국립중앙박물관 디지털실감영상관 개관 2주년 기념 새로운 실감콘텐츠 공개로 문화유산과 감성 소통확대”, 2022. 5. 23일자

18) 천주은, 박종일, “3D 프로젝션 맵핑에 의한 무대 공간의 확장 및 변형”, 미디어 기술과 아트, 방송과 미디어 제 21권 2호, 2016, 85-87면.

19) 서울경제, “고구려 무덤 안에 들어간 듯...5G 박물관 미리 보니”, 2020. 05. 19일자.

<https://m.secdaily.com/NewsView/1Z2T922GRJ>

겠지만, 매일 생겨나는 새로운 정보를 실시간으로 반영할 수 있는 공간은 온라인이기 때문일 것이다. 아무리 도서관이나 교육방송, TV 정규 채널 등이 최신 정보를 업데이트하여 제공하려고 하더라도 정보를 손쉽게 업로드하고 수정할 수 있는 인터넷 자료에 비하면 여전히 속도감은 떨어지기 때문이다.

디지털 기술의 확산과 손쉬운 이용이 가능해진 지금 상황을 볼 때 우리의 일상생활이나 비즈니스 활동 등에서 인터넷과 온라인 콘텐츠는 그 영향력이 막강하다고 볼 수 있다. 한편으로는 우리에게 인터넷이나 온라인 콘텐츠 없이 일상생활이나 비즈니스 활동을 해야 한다는 가정이 생긴다면 그야말로 상상하기 어려운 일일 것이며, 실제로 발생한다면 일종의 재앙이라고도 할 수 있다.<sup>20)</sup> 그만큼 인터넷을 통해 정보를 얻고 일상생활이나 비즈니스를 위한 수단으로 활용하는 것이 보편화 되었다. 이러한 시대적 변화의 흐름은 경제, 교육, 취미 여가 생활뿐만 아니라 다양한 영역을 포섭할 수 있게 되었고, 우리가 전통적인 방식을 고수해온 다른 분야도 점점 디지털화의 흐름에 편승하게 하는 변화를 이끌고 있다.

## 2) 온라인 콘텐츠의 이용 편의성

불과 10여 년 전만 해도 데이터의 보관, 이용을 위해 CD와 같은 저장매체를 사용했었다. 지금도 여전히 데이터를 보관하고 공유하는데 USB 또는 SD 카드와 같은 저장매체가 흔히 사용되고 있다. 그러나 최근에는 이와 같은 물리적인 매체에 데이터나 콘텐츠를 저장하여 소지하는 대신, 클라우드<sup>21)</sup>라는 기술을 통해 인터넷상에 데이터를 저장한다. 이에 연결할 수 있는 인터넷망과 스마트 기기만 있으면 어디서든 편리하게 정보를 확인하고 공유할 수 있다. 휴대폰 메시지, 홍보를 위한 홈페이지나 SNS를 활용한 게시, 단체 대화방 등에 간단한 인터넷 접속 링크를 안내해주는 것으로 어디에서든 누구나 손쉽게 정보를 수집하고 이용할 수 있게 되었다. 실시간 미팅, 수업, 교류 등이 메타버스는 가상의 온라인 공간에서 이루어질 수 있게 되면서 더 이상 지역 간의 정보 불균형 또는 정보에의 접근 어려움 등의 문제가 개선되게 되었다.

많은 콘텐츠가 디지털화되고 온라인상에 게재되기 시작하면서 전통적으로 해왔던 오프라인 위주의 행사나 생활방식에도 변화가 생겨났다. 예를 들어 지방의 산간 지역에 거주하는 학생들이 온라인에 접속하여 서울의 미술관이나 지구 반대편의 박물관의 전시물을 관람할 수 있다. 네덜란드에 있는 고

20) 실제로 2021년 10월 KT망의 통신장애 문제로 카드결제, 금융서비스, 택시배차, 업무처리 지연 등의 문제가 발생한 적이 있었다. 그리고 2022년 10월에도 데이터센터에 화재가 발생하며 카카오톡 서비스가 중단되어 전 국민이 큰 불편을 겪은 일이 있다.

21) 클라우드 기술은 인터넷 통신망으로 연결된 저장 공간에 컴퓨팅 자원(CPU, 메모리, 디스크 등)을 저장하고 관리하여 장소에 관계없이 원하는 대로 가져다 쓸 수 있는 서비스를 칭한다. 이 기술이 활용되고 있는 다양한 산업 분야와 기술적 특징은 ITworld, “클라우드 네이티브의 진정한 의미”에서 참조 가능. 2022. 8. 3일자.

<https://www.itworld.co.kr/news/248260>



호의 생가, 화가로서 그의 삶이나 현지의 문화 등에 대한 정보를 가상공간에서 체험해보는 방식이 등장하였다. 경제적인 이유 또는 시간적인 제약 등으로 해외에 직접 방문할 수 없거나, 또는 방문할 수 있더라도 현지 사정상 관람이 제한되는 시기가 있는 경우에는 가상의 온라인 환경에서 손쉽게 빠르게 콘텐츠를 이용할 수 있게 되었다. 디지털 콘텐츠에 대하여 개인의 의견을 제시하고 이를 이용하는 대중들과 의견을 나누는 교류와 소통의 장도 마련하기 쉽다.

트위터, 페이스북, 인스타그램 등의 주류 SNS 서비스 플랫폼들은 전 세계의 거의 모든 국가에서 이용이 가능하며 그 개방성과 편의성, 즐거움 등을 장점으로 하여 이용자들의 유입을 늘려가고 있다. 오히려 전통적인 미디어로 꼽히는 TV, 라디오, 신문, 도서의 경우에는 새로운 정보를 수용하고 공유하는데 일정 시간이 소요되는 단점이 있다. 오히려 전통 미디어가 실시간으로 인터넷 플랫폼에 올려지는 정보를 그대로 인용하는 일이 일상다반사로 발생하고 있다.

클라우드 기술을 통한 정보의 공유와 의견의 교류는 우리의 일상생활과 비즈니스, 학문, 문화, 여가 등 많은 분야에 깊게 들어와 있다. 앞으로도 원하는 정보를 구하거나 공유할 때 인터넷상에 존재하는 콘텐츠를 우선적으로 검색하고 이용하는 경향이 짙어질 것으로 보인다. 연구를 하는 학자들도 실제로 국회도서관이나 대학의 도서관에 방문하기 전에 혹시 인터넷상에 원하는 정보가 존재하는지 먼저 검색하여 연구의 효율성을 높이곤 한다. 따라서 자신이 원하는 정보, 흥미롭게 생각하는 콘텐츠, 자신의 사회활동에 도움이 되는 데이터 등을 찾고 이용하는 방식은 더욱더 인터넷 공간에서 많이 이루어질 것이다.<sup>22)</sup>

### 3) 팬데믹으로 인한 비대면 경험의 증가

2020년 초부터 우리나라를 비롯해 전 세계적으로 대유행하기 시작한 코로나19는 여전히 우리의 삶에 많은 영향을 끼치고 있다. 유행 초기부터 대유행으로 이어진 2020년 봄과 여름에는 우리 삶에 제약을 받지 않는 경우가 없을 정도로 일상생활과 경제활동 등에 많은 불편과 어려움을 겪게 되었다. 학교는 집단 감염의 우려로 제때 개학을 하지 못하고 학기를 늦게 시작하게 되어 학생들은 정규 수업을 제대로 받지 못했다. 이로 인하여 학생들이 학력 저하 현상이 발생하였다는 지적도 있었다.<sup>23)</sup> 반면에 온라인에서만 교육이 이루어지는 미네르바대학<sup>24)</sup>은 다른 일반 학교들과는 달리 팬데믹 상황에서도

22) 과학기술정보통신부 보도자료, “디지털 전환에 따른 인터넷 생활의 변화 포착. 과기정통부, 『2021 인터넷이용 실태조사』 결과 발표” 2022. 4. 13.

23) 한겨레 신문, “고교생, 문해력 떨어지고 ‘수포자’ 그대로... ‘코로나발 학력저하’ 계속”, 2022. 6. 13일자.  
[https://www.hani.co.kr/arti/society/society\\_general/1046849.html](https://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/1046849.html)

24) 강승환, “언택트에 따른 대학의 비대면 학습을 위한 참여적 커뮤니케이션 방안 연구 - 「네트워크 사회론」을 통해 본 ‘미네르바 스쿨’ -”, 예술과 미디어 제19권 2호, 예술과미디어학회, 2020, 24-26면.; 주간조선, “포스트 코로나 시대 대학의 미래를 묻다”, 2020. 12. 29일자,

교육과정의 제한이 발생하지 않았다.

코로나19는 점점 심각성을 더하면서 집단감염이 발생한 종교 시설, 요양 시설 등이 폐쇄에 이르는 일까지 생겼다. 일상생활에서 모임이 제한되고, 영업시간이 저녁 10시 등으로 제한되면서 경제활동이 가능한 시간도 줄어들게 되었다. 영업의 자유, 집회의 자유, 종교의 자유 등의 다양한 권리 이슈들이 더해지면서 우리 사회는 더욱 갈등이 심화되게 되었다.<sup>25)</sup>

그러나 이전까지 해오던 활동을 계속하기 위한 방법의 하나로서 오프라인 행사를 온라인으로 전환하는 방식을 활용하게 되었다. 예를 들면 영상회의, 영상수업, 영상 세미나, 비대면 진료, 메타버스 환경을 활용한 콘서트, 전시회, 취업박람회 등이 있다. 이전에는 비즈니스 미팅이나 학교 수업, 콘서트와 같은 행사는 대면으로 하는 것을 당연시했고, 이러한 활동이나 행사를 무리하게 온라인에서 실시하기는 어려운 일이었다. 그러나 코로나19라는 팬데믹 하에서 활동을 계속하고 행사를 실시하기 위한 모안으로서 등장한 온라인 미팅 등의 방식은 이제는 낯설지 않고 오히려 편리하다는 이유로 더욱 많은 영역에서 활용되고 있다.

코로나19의 영향으로 국가 정상 간의 회담, G20과 같은 다자회담 등이 영상회의의 방식으로 열린 점은 이전에는 상상하기 어려운 일들이다. 불가능하다고 생각하거나 상대방에게 결례가 될 수 있다고 생각되던 일들이 팬데믹이라는 사건의 발생으로 당연한 일 또는 오히려 효율적이고 스마트한 방식이라고 여겨지게 된 것이다. 현재는 팬데믹이 진정되고 오프라인 행사가 활발히 재개되고 있지만, 영상 온라인 미팅이나 가상현실 속에서 개최되는 콘서트 등의 행사 방식 역시 그 편리함과 효율성을 무기로 꾸준히 활용될 것으로 보인다.

개인적인 사유, 혹은 또 다른 전염병의 발생 등으로 대면 행사에 참여하기 어려운 경우에도 온라인 참여 방식을 고려할 수 있다. 그간 적합하다고 인식되지 못한 영역에서도 활용해볼 수 있을 것이라는 기대를 하게 해준다. 예를 들면 감사의 표시와 예를 갖추는 보훈외교 활동이다. 참전용사들은 우리나라에서 개최하는 행사에 참석하기 위해 길게는 10~15시간 정도의 장시간 이동을 해야 한다. 고령자 또는 건강 여건상 긴 시간의 여행이 힘든 사람에게는 디지털 기술을 활용한 행사 참여의 기회를 제공할 수 있다.

#### 4) 시사점

현재 우리들의 일상생활, 문화 예술, 교육, 여가 등 다양한 분야에서 디지털 기술이 활용되고 일반화되기 시작하였다. 남녀노소를 가릴 것 없이 스마트 폰이 폭넓게 보급되었고 공공장소에서는 스마트

<http://weekly.chosun.com/news/articleView.html?idxno=16595>

25) 김민호, 소병수, “감염병예방법상 규제의 문제점 및 개선방안”, 미국헌법연구 제32권 1호, 미국헌법학회, 2021, 9-14면.

폰을 이용하여 손쉽게 인터넷망에 접속하여 원하는 정보와 콘텐츠를 찾고 이용할 수 있게 되었다. 특히 코로나19라는 팬데믹은 우리의 삶과 경제활동, 교육방법 등을 이전과는 다르게 확연히 바꾸어 놓았다. 심지어 재판과 같은 사법 절차도 감염 방지를 위하여 온라인 영상재판이 이루어지기도 하였다. 따라서 디지털 전환이 나날이 가속화되면서 실감성을 재현하는 기술, 보안 기술, 네트워크 환경의 발달 등이 새로운 방식의 행사, 모임 등을 가능하게 해주고 있다.

지난 과거의 눈부신 경제발전에 기여한 기성세대와 앞으로 사회의 주역이 될 청소년 세대가 즐겨 쓰고 선호하는 인터넷 환경은 세대 간의 문화 차이의 벽도 허물 수 있을 것으로 보인다. 이러한 이점을 적극 활용할 수 있는 분야는 그동안 세대 간의 교감이 깊게 이루어지지 못한 보훈 분야일 것이다. 국가의 외교사절이나 보훈 담당 공무원이 해외를 방문하거나 또는 해외의 참전용사가 국내에 방문하여 3.8선 근처의 격전지와 국립묘지 등을 방문하는 일은 친구세대 간의 인적 교류까지 폭넓게 이루어졌다고 보기는 어렵다.

보훈 분야에도 디지털 기술과 온라인 행사, 가상현실 공간의 조성이 이루어진다면 앞으로 자라날 어린이와 청소년들에게도 과거의 참혹한 역사를 직·간접적으로 체험하게 할 수 있을 뿐만 아니라 고귀한 희생과 공헌의 가치를 보다 이해하기 쉽게 도와줄 수 있을 것이다. 이러한 점에서 나날이 발전하고 있는 디지털 기술은 우리의 보훈외교 방식이 더욱 다양화되고 지속가능한 방식으로 발전될 수 있다는 가능성을 시사해주고 있다.

#### 4. 디지털 전환을 통한 보훈외교 발전 방향

##### 1) 지속가능한 보훈외교

우리나라는 국내와 해외 각지에서 보훈외교를 수행하고 있다. 매년 6월은 호국보훈의 달로서 각종 기념행사가 실시된다. 특히 해외의 참전용사와 유가족들은 한국을 방문하여 6.25 전쟁 당시 유명을 달리한 전우나 가족이 잠들어 있는 국립묘지를 방문한다. 38선 인근의 비무장지대를 살펴보고, 국내에서의 개최되는 기념행사에 참여한 후 귀국하게 된다. 이러한 유형의 활동은 우리나라에서 대표적으로 행해온 보훈외교 방식이다. 때로는 우리나라의 대통령, 외교부장관, 보훈처장 등 국가를 대표하는 인사가 해외의 6.25 전쟁 참전용사가 안장되어 있는 국립묘지를 방문하거나, 생존해있는 참전용사들과 그 유가족들을 만나 감사의 뜻을 전하는 기념행사를 하기도 한다.

이처럼 지금까지 우리나라에서 행해 온 보훈외교의 주요 유형들은 생존해있는 6.25 참전 용사나 그 유가족들의 참여를 중심으로 이루어져 왔다. 하지만, 6.25 전쟁이 발발한지 70여 년이 지난 지금, 생존해 있는 참전 용사들의 수도 점점 줄어들고 있으며, 관련 유가족들의 관심과 참여가 앞으로도 계속

이어질 수 있을지는 우려되는 부분이다. 최근 만연했던 코로나19의 팬데믹 상황은 약 2년 여간 국가 간의 왕래를 매우 어렵게 했으며, 짧지 않은 공백 동안 그동안 우리나라에서 주로 해왔던 보훈외교 활동에도 제약이 발생하지 않을 수 없었다.

지속가능한 보훈외교를 앞으로도 계속 이어가기 위해서 고민이 필요한 시점이다. 정부의 보건 관련 담당자는 앞으로도 코로나19와 같은 유사한 전염병의 유행이 일어날 가능성이 있다고 경고했다.<sup>26)</sup> 또한 러시아가 우크라이나를 침공한 사건과 같은 일이 일어날 가능성도 배제할 수 없다. 만약 그러한 상황이 발생한다면, 또다시 대외활동이 어렵게 될 것이고, 국가 간의 왕래도 어려운 상황에 직면할 수 있다. 그러한 시기에는 현재 해오고 있는 보훈외교 활동 방식이 제약될 위기를 맞을 것으로 보인다.

장기적인 관점에서든 지금까지 해온 보훈외교에는 변화가 필요할 것으로 보인다. 현재 6.25 전쟁이 발발한지 70여 년이 지난 상황에서 각종 보훈외교 행사에 참여해 온 참전용사의 수의 감소이다. 시간이 흐르면 흐를수록 보훈외교를 위한 활동이나 기념행사의 선택지는 줄어들 것으로 보인다. 전통적으로 해오던 보훈외교 활동 중에는 결국 국가의 대표사절이 해외의 국립묘지를 방문하는 정도가 남겨질 수 있다.

지난 6.25 전쟁의 참상을 기억하고, 당시에 우리나라를 위해 목숨을 바쳐 헌신한 분들을 기리고, 감사의 뜻을 표하는 일에는 끝이 있을 수 없을 것이다. 따라서 앞으로도 지속가능한 보훈외교가 이루어질 수 있어야 함에는 의심의 여지가 없다. 우리나라는 현재 4차 산업혁명시대이라는 기치를 내걸고 디지털 전환에 온갖 노력을 다하고 있다. 각종 IT 산업에 적용되고 있는 인공지능 기술, 디지털 트윈 기술, 초연결, 사실 재현 기술이 그 예이다. 이러한 기술들은 보훈외교 활동을 다채롭게 기획하는 데 큰 도움이 될 것이다. 특히 그동안 우리의 보훈외교가 직접적인 만남과 행사의 참여를 위해 국가 간 방문과 같은 방법으로 행해진 부분에 다양성을 늘릴 수 있다. 디지털 기술을 통해 시간과 공간을 초월하여 이루어진 보훈외교 활동이 데이터로서 남겨지고, 현실감과 접근성을 높인 디지털 보훈외교 활동은 다양한 세대 간의 참여를 이끌어줄 수 있을 것으로도 기대된다. 이러한 활동은 끊임없이 기록되고 보존될 수 있으며, 먼 미래에도 간단히 열람하고, 다시 체험해 볼 수 있을 것이다. 이러한 특성을 바탕으로 디지털 보훈외교는 지속가능성을 더욱 확대해나갈 수 있다.

## 2) 신구세대, 지역 간 보훈활동의 참여 확대

최근의 스마트 기기의 보급과 인터넷의 손쉬운 접속은 우리들의 삶을 편리하고 즐겁게 해주고 있

26) 대한민국 정책브리핑, “정기석 단장 “7차 유행 시작…백신접종률 매우 낮아 우려””, 2022. 11. 14.

<https://www.korea.kr/special/policyFocusView.do?newsId=148908276&pkgId=49500742&pWise=sub&pWiseSub=B13>; 동아사이언스, “코로나 재유행 하루에 최대 20만명 확진 예상…실내 마스크 착용 유지”, 2022. 11. 9일자. <https://m.dongascience.com/news.php?id=57028>

다. 이동 중인 지하철이나 버스에서도 많은 승객이 스마트 폰이나 테블릿 PC를 사용하여 인터넷에서 정보를 검색하거나, 동영상을 시청하며 이동 중의 시간을 활용한다. 과거에는 자본이나 정보의 독점, 기회의 불평등과 같은 표현들이 일부의 가진 자와 가지지 못한 자를 표현하는 데 주로 사용되었다. 그러나 인터넷이라는 공간과 이를 활용하는 도구인 스마트 기기는 시간이 흐를수록 우리를 더욱 편리하게 해주고 있고, 정보나 지식을 찾고 수집하는 데 큰 도움을 주고 있다. 따라서 인터넷 기술의 발전은 기술로부터 소외되는 부류보다는, 디지털 콘텐츠의 이용에 있어서 혜택을 받는 부류가 많이 생겨난 것으로 해석된다.<sup>27)</sup> 주지하다시피 남녀노소 인터넷을 통해 콘텐츠를 접하는 일은 매우 흔한 일이 되었다.

일반적으로 현실 사회에서는 교육이나 근로, 취미 여가 활동을 할 때 서로 간의 공감대를 나누기 쉬운 비슷한 연령이나 가까운 거주 지역 등이 하나의 매개체가 된다. 해외에서는 해당 지역의 언어를 구사할 수 있어야 지역 주민들과 의사소통이 수월할 것이고 교류나 교감도 더욱 깊어질 수 있을 것이다. 이처럼 일상생활 속에서 그룹화가 이루어지고, 공감대나 교감이 충분하지 못한 부류들끼리는 소통이나 왕래가 그리 잦지 않게 된다. 이러한 사회적인 특징에서 알 수 있듯이 우리나라의 보훈외교 활동이 일부의 참여자에게 국한되어 오지는 않았는지 되돌아볼 필요가 있다. 그동안 보훈외교라는 영역에서 청소년, 20대, 30대의 젊은 세대가 어느 정도 참여해왔는지를 되돌아볼 필요가 있다. 향후 지속 가능한 보훈외교 활동의 주체가 될 젊은 세대의 참여와 관심을 이끌어내야 하는 것이야말로 현재의 보훈외교 정책을 기획하는데 있어서 고려되어야 할 중요 요소이다.

보훈외교에 대하여 전 국민적인 관심을 높이고 참여를 이끌기 위해서 디지털 기술을 활용해 볼 수 있다. 메타버스 환경에서는 생김새, 언어, 연령, 성별, 거주 지역 등이 가공될 수 있다. 즉, 현실 사회에서 사회 구성원이 그룹화 되게 만든 요소들 중에 상당수가 사라지는 것이다. 참여자의 의도와 노력이 있다면 자신과 다른 세대의 참여자들과 소통하고 같은 목적을 달성하기 위해 활동이 가능하다. 또한, 자신이 속한 그룹뿐만 아니라 동시에 또 다른 그룹에도 속하여 활동할 수 있다. 이러한 간편함과 효율성은 시간과 공간에 제약을 받는 기존의 활동 방식과 다른 측면을 가진다.

지역 간에 물리적인 거리를 해소하기 위해서 AR/VR 가상현실 기기<sup>28)</sup>를 활용하여 마치 자신이 현지에 방문하여 개인이나 단체의 목적을 달성하기 위한 활동을 하는 일도 가능해졌다. 행사나 활동 지역에서 너무 멀리 떨어져있는 사람도 편리하게 참여할 수 있게 된 것이다. 건강상의 이유나 단지 지리적으로 멀다는 이유로 행사나 활동에 참여를 포기하는 일은 점점 줄어들 것이다. 결국 여러 지역에서

27) e-나라지표, “인터넷이용률” 연간통계, 연간 변화 추이, 원인 분석 및 전망 부분 참조. 2022. 11.18 확인.  
[https://www.index.go.kr/potal/main/EachDtlPageDetail.do?idx\\_cd=1346](https://www.index.go.kr/potal/main/EachDtlPageDetail.do?idx_cd=1346)

28) 정보통신신문, “‘AR과 VR로 만나는 문화예술’ 전시회 개최”, 2022. 6. 21일자.  
<https://www.koit.co.kr/news/articleView.html?idxno=98797>;  
 부산일보, “메타버스·AI·VR…부산 교육 현장에 스며든 스마트 기술”, 2022. 4. 11일자.  
<https://www.busan.com/view/busan/view.php?code=2022041118001597821>

참여가 가능해지면서 참여자 간의 다양성 확보도 용이해진다.

### 3) 디지털 콘텐츠를 통한 보훈외교 강화

현재 우리 사회는 실생활을 비롯해 다양한 산업에서 디지털 대전환을 경험하고 있다. 최근에는 남녀노소 연령에 관계없이 애플리케이션을 이용해 자신의 생각을 영상에 담아 발신하는 형태의 소통과 교류가 활발해지고 있다. 수년 전까지 정부의 정책 안내와 홍보 방식이 서면을 중심으로 하는 보도자료의 배포 형식과 대변인 담화 등의 방식이 주를 이루었으나, 현재는 정부와 부처의 장관이 직접 SNS를 통해 국민과 소통하고 앞으로의 정책에 대중의 의견을 실시간으로 수렴하는 등의 방식을 선보이고 있다.<sup>29)</sup>

디지털 콘텐츠에는 여러 종류가 있다. 태블릿PC를 이용해 전자책을 열람하고 과거의 일화나 상황을 들여다볼 수 있는 것도 하나의 예가 될 것이다. 더 자세히 상황을 알고 싶은 독자를 위해 유튜브 등의 영상 플랫폼과 연동하여 당시의 상황에 대하여 실감 영상 콘텐츠를 제공할 수도 있다. 스마트기기를 활용하면 가상현실 속에 들어가 과거의 상황을 체험할 수도 있다. 따라서 당초에는 단순히 전자책이라는 매체를 통해 정보를 찾던 이용자는 여러 단계를 거쳐 상호 작용이 가능한 가상현실의 인터랙티브 콘텐츠까지 이용하게 된다.

콘텐츠를 이용하기 위해 소비하는 시간에도 변화가 생기고 있다. 이전에는 한 권의 책을 읽기 위해 짧게는 수 시간, 길게는 며칠이 걸리기도 하였다. 그러나 최근에는 활자체를 통한 정보의 수집보다 15초의 짧은 영상이나 길어도 10분 이내의 영상을 통해 정보를 수집하기를 선호하는 이용자들이 늘어나고 있다.<sup>30)</sup> 즉, 예전처럼 60분 정도의 뉴스나 예능 프로그램처럼 시청자를 오랜 시간 잡아두는 방식은 점점 인기를 잃게 되는 것이다. 이러한 콘텐츠 소비문화는 2시간 내내 한 곳에 계속 앉아서 영상을 보아야 하는 영화관식 관람 문화에도 변화를 가져올 것이다.<sup>31)</sup>

이러한 콘텐츠 이용의 방식과 문화에 변화가 일어나고 있는 상황 속에서 우리의 보훈외교 방식을

29) 서울경제, “홍보 기능 대폭 강화한 대통령실…유튜브 쇼츠·가짜뉴스 코너 신설”, 2022. 10. 23일자.

<https://m.sedaily.com/NewsView/26CGNTIOAF>

30) 경향신문, “극장을 벗어나는 Z세대의 영화…“인터랙티브 무비 등 외연 확장”” 2018. 7. 5일자.

<https://m.khan.co.kr/culture/movie/article/201807052120005>;

동아일보, ““상영 시간 3시간 10분”…‘쇼트폼’ 대세 역행하는 ‘길고 긴 영화’들이 온다” 2022. 11. 9일자.

<https://www.donga.com/news/Culture/article/all/20221109/116395532/1>

31) 서울경제, “코로나 터널에 OTT로 돌아선 관객…흔들리는 ‘시네마 천국’”, 2022. 4. 26일자.

<https://m.sedaily.com/NewsView/264UESQCOI>;

뉴시스, “국내 극장 작년 매출 5845억원…코로나19 이전 30% 수준”, 2022. 2. 22일자.

[https://mobile.newsis.com/view.html?ar\\_id=NISX20220222\\_0001767882](https://mobile.newsis.com/view.html?ar_id=NISX20220222_0001767882)

함께 고민해볼 필요가 있다. 종이로 된 도서나 홍보 책자를 제작하여 매년 정해진 사람들이나 한정된 이들에게만 배포하는 수준에서 벗어날 필요가 있다. 전자책이나 메타버스 환경으로 보훈에 관한 정보 플랫폼을 제작한다면, 국내와 전 세계의 사람들에게 과거 당시 우리나라가 위기에 처한 상황, 그 속에서 자신의 목숨을 희생한 분들, 그러한 희생 덕분에 눈부신 발전을 이룬 현재의 대한민국을 소개할 수 있을 것이다. 또한 우리가 가치 있게 생각하는 보훈의 의미와 미래상을 세대별, 지역별, 인종별로 제한 없이 널리 알릴 수 있다.

당대의 세대들이 실제로 경험한 동족상잔의 비극적인 과거와 그 슬픈 역사는 쉽게 잊혀지지 않는다. 그렇지만 긴 시간이 흐르고, 세대가 여러 번 바뀌게 되면, 관련 정보나 생생한 체험담 등을 직접 들을 기회는 줄어들 것이다. 이러한 지식과 정보를 얻을 기회를 디지털 기술을 통해 영구히 보존하고, 신기술을 적용하여 새로운 경험을 할 수 있게 만들어 낸다면 시간이 오래 흐른 뒤에도 과거의 생생한 목소리가 다양한 방식으로 재탄생 될 수 있을 것이다.

## 5. 결론

그간 우리나라는 경제뿐만 아니라 정치 분야에서도 눈부신 발전을 이루어냈다. 그 발전의 중심에서 우리를 깨어있게 해주었던 것들은 바로 정보이자 콘텐츠일 것이다. 보훈외교 역시 과거의 슬픈 역사와 소중한 희생을 잊지 않기 위해서 해오고 있는 중요한 활동이기도 하다. 따라서 이러한 사실이 대중에게 지속적이고 사실감 있게 전달되어야 미래의 세대도 과거의 역사를 생생히 기억하고 현재의 발전이 과거의 희생으로부터 가능할 수 있었음을 자각할 수 있을 것이다.

6.25 전쟁이 발발한 이후 약 70 여 년이 흐른 지금 당시의 비극적인 상황을 생생히 들려줄 수 있는 참전용사와 그 유가족, 당시의 피난민들의 수는 해마다 줄어들고 있다. 즉, 지금 태어나고 있는 출생자들은 실제로 6.25 전쟁의 참상을 알려줄 수 있는 생존자와 대면할 기회를 갖지 못할 것이다. 우리는 지난 코로나19 시대에 서로 대면할 기회를 갖지 못하면서 과거 인적 교류를 통한 만남과 소통방식의 중요성을 경험하였다. 서면 질의나 온라인 미팅의 방식도 소통을 위한 대체적인 방법이 될 수는 있겠으나 실제로 만나서 의견을 교환하고 얼굴 표정과 호흡을 통해 감정을 전달하는 방식에 비하면 한계가 존재한다.

디지털 기술은 해마다 새로운 방식이 생겨나고 있고, 우리들의 삶을 더욱 쉽고 편리하게 해주고 있다. 디지털 기술은 시간과 장소의 제약을 없애고, 기회비용을 줄여주는 등 경제적이기도 하다. 디지털 데이터로 보존된 육성이나 과거의 이야기들이 실감 콘텐츠로 제작되어 과거의 상황을 생생하게 재현한다. 메타버스 기술은 그러한 상황에 자기 자신을 포함시켜 당시의 사람들이 겪은 일을 체험할 수 있게 해준다. 이러한 스마트한 기술을 통해 참전용사와 당시의 비극을 경험한 분들의 기억이 후대에

공공외교: 이론과 실천, 제3권 2호 (2023. 9)

도 계속 전해질 것이다. 또한, 세대 간 소통의 벽을 없애고, 지역이나 국경에 제한 없이 누구나가 참여하고 경험할 수 있는 장을 제공할 것이다.

## 참고문헌

### <국내문헌>

국가보훈처 (2011). 보훈50년사 1961~2011.

김민호, 소병수 (2021). 감염병예방법상 규제의 문제점 및 개선방안. 미국헌법연구 32(1), 67-95

강승한 (2020). 언택트에 따른 대학의 비대면 학습을 위한 참여적 커뮤니케이션 방안 연구 - 「네트워크 사회론」을 통해 본 ‘미네르바 스쿨’-. 예술과 미디어 19(2), 11-36

신미애 (2021). 외교적 차원에서 한국 보훈외교의 함의: 해외 보훈정책 사례비교, 한국동북아논총 26(2), 27-44

천주은, 박종일 (2016). 3D 프로젝션 맵핑에 의한 무대 공간의 확장 and 변형, 미디어 기술과 아트, 21(2), 80-89

### <보도자료 및 신문기사>

대한민국 정책브리핑, “호주 참전용사 만난 문 대통령 “보훈에 국경 없어…끝까지 예우””, 2021. 12.14.

대한민국 정책브리핑, “정기석 단장 “7차 유행 시작…백신접종률 매우 낮아 우려””, 2022. 11. 14.

과학기술정보통신부 보도자료, “디지털 전환에 따른 인터넷 생활의 변화 포착. 과기정통부, 「2021 인터넷 네티용실태조사」 결과 발표” 2022. 4. 13.

동아일보, “尹, 보훈가족·유공자 130명과 오찬…“여러분 한분 한분이 영웅””, 2022. 6. 17.

연합뉴스, “보훈처장, 미국서 보훈외교…참전용사에 ‘리멤버 유’ 명패”, 2021. 5. 20.

연합뉴스, “청소년들, 해외 참전용사 직접 찾아가 감사 전한다”, 2021. 11. 23.

조선일보, “새에덴교회, 16번째 6.25 참전용사 보은 행사”, 2022. 6. 19.

연합뉴스, 100개의 화면 속 한국전 주역들 ‘활짝’…온라인 초청행사 열려, 2020.06.24.

국립중앙박물관 보도자료, “국립중앙박물관 디지털실감영상관 개관 2주년 기념 새로운 실감콘텐츠 공개로 문화유산과 감성 소통확대”, 2022. 5. 23.

ITworld, “클라우드 네이티브의 진정한 의미”에서 참조 가능. 2022. 8. 3.

한겨레 신문, “고교생, 문해력 떨어지고 ‘수포자’ 그대로…‘코로나발 학력저하’ 계속”, 2022. 6. 13.



- 서울경제, “고구려 무덤 안에 들어간 듯…5G 박물관 미리 보니”, 2020. 05. 19.
- 주간조선, “포스트 코로나 시대 대학의 미래를 묻다”, 2020. 12. 29.
- 동아사이언스, “코로나 재유행 하루에 최대 20만명 확진 예상…실내 마스크 착용 유지”, 2022. 11. 9.
- 정보통신신문, “‘AR과 VR로 만나는 문화예술’ 전시회 개최”, 2022. 6. 21.
- 부산일보, “메타버스·AI·VR…부산 교육 현장에 스며든 스마트 기술”, 2022. 4. 11.
- 서울경제, “홍보 기능 대폭 강화한 대통령실…유튜브 쇼츠·가짜뉴스 코너 신설”, 2022. 10. 23.
- 경향신문, “극장을 벗어나는 Z세대의 영화…‘인터랙티브 무비 등 외연 확장’” 2018. 7. 5.
- 동아일보, “‘‘상영 시간 3시간 10분’…‘쇼트폼’ 대세 역행하는 ‘길고 긴 영화’들이 온다” 2022. 11. 9.
- 서울경제, “코로나 터널에 OTT로 돌아선 관객…흔들리는 ‘시네마 천국’”, 2022. 4. 26.
- 뉴시스, “국내 극장 작년 매출 5845억원…코로나19 이전 30% 수준”, 2022. 2. 22.

**Abstract**

## Application of Digital Content Technology for Veterans Diplomacy

So, Byungsoo \*

(Ph.D. in Law, Sungkyunkwan University Institute of Law, Senior Researcher)

Park, Hyungi\*\*

(Ph.D. in Law, Senior Public Diplomacy Officer, Embassy of the Kingdom of the Netherlands)

Korea has developed as an influential country over Asia and all over the world based on remarkable economic development. And the background of this development was possible due to the existence of those who sacrificed precious lives and contributed to the nation's existence in the past crisis. Every year, Korea holds an annual commemorative event with people of national merit, Korean War veterans, and their families, expressing gratitude for sacrifices and contributions at home and abroad, and providing economic support. The tragedy of the Korean War and the pro-democracy movement in Korea over the past half century will one day become a history of the distant past over time. As generations change and the purpose and method of exchange by region change, the tragic situation that occurred earlier and the way people sacrificed for the country are expected to be different from before. In particular, it is true that the number of Korean War veterans and their families is gradually decreasing as they are now old. In addition, due to the outbreak of global infectious diseases such as COVID-19, it is difficult to plan and conduct face to face events as well as before. Currently, Korea's digital technology is introducing various methods. 5G communication networks, smart-phones, tablet PCs, and smart devices that can experience virtual reality are already used in our real lives. Business meetings are held in a metaverse environment, and concerts by famous singers are held in an online environment. Artificial intelligence technology has also been introduced in the field of human resource recruitment and customer response services, improving the work efficiency of companies. And it seems that this technology can be used in the field of veterans. In particular, there is a metaverse technology that can vividly show the situation during the Korean War, and a way to digitalize the voices and facial expressions of currently surviving veterans to convey their memories and lessons to future generations in the long run. If this digital technology method is realized on an online platform to hold a veterans' celebration event, veterans and their families on the other side of the world will be able to participate in the event more conveniently.

*Keywords: Veterans Diplomacy, Digital Technology, 4th Industrial Revolution, Korean War, Artificial Intelligence, Metaverse*

투고일: 2023. 07. 07.

최종심사일: 2023. 09. 07.

게재확정일: 2023. 09. 07.

---

\* First Author, bso@skku.edu

\*\* Corresponding Author, roseheartana@naver.com