

군 문화예술 지원사업의 실효성 평가 및 발전 방안

2012. 11. 12

제 출 문

국방부장관 귀하

본 보고서를 「군 문화예술활동 지원사업의 실효성 평가 및 발전 방안」의 최종보고서로 제출합니다.

2012년 11월

상명대학교 산학협력단
단장 백 두 종

군 문화예술활동 지원사업의 실효성 평가 및 발전 방안 연구

연구진

연구책임	김 세 훈 (상명대학교 문화예술경영학과 교수)
------	---------------------------

공동연구	독고 순 (한국국방연구원 국방운영연구센터)
------	-------------------------

	정 재 영 (실천신학대학원대학교 종교사회학 교수)
--	-----------------------------

연구보조	전 민 정 (이화여자대학교 정책과학대학원 졸)
------	---------------------------

목 차



제 1 장

서론 1

- 1. 연구배경 및 목적 1
 - 가. 연구배경 1
 - 나. 연구목적 1
- 2. 연구범위 및 방법 3
 - 가. 연구범위 3
 - 나. 연구방법 4
 - 다. 연구내용 4

제 2 장

군과 문화예술활동 7

- 1. 군 문화와 사회변화 7
 - 가. 문화의 일반 이론 7
 - 나. 군 문화의 개념과 기능 9
 - 다. 사회변화와 군 문화의 변화 11
- 2. 군 문화를 둘러싼 환경 변화 14
 - 가. 병영 환경의 변화 14
 - 나. 문화 활동에 대한 장병들의 욕구 15
- 3. 문화예술과 무형전력 21
 - 가. 문화예술과 무형전력의 관계 21
 - 나. 미군의 문화관련 정책 사례 24
 - 다. 시사점 27

제 3 장

군 문화예술활동 지원사업 현황 29

- 1. 군 문화예술활동 지원 환경 29
 - 가. 정책, 제도 차원의 환경 29
 - 나. 군 문화활동 지원 체계 31

목 차

제 3장

다. 문화활동 관련 예산	33
라. 외부와의 협력체계	35
2. 군 문화예술활동 현황 및 실태	36
가. 타 부처와 협력을 통해 운영되는 프로그램	39
나. 군 자체적으로 실시하는 프로그램	44
3. 분석 및 시사점	48
가. 조직 관련 부분	48
나. 예산 관련 부분	48
다. 협력체계 관련 부분	49
라. 활동 관련 부분	49

제 4장

군 문화예술활동에 대한 인식 및 효과 분석	51
1. 조사개요	51
가. 조사 목적	51
나. 조사 방법	51
2. 군 장병 설문 조사 결과	54
가. 응답자 특성	54
나. 군 생활 일반	56
다. 군 문화활동에 대한 인식 및 실태	59
라. 군 문화예술활동의 영향 및 수요	70
3. 일반인 대상 설문 조사 결과	81
가. 응답자 특성	81
나. 군 일반에 대한 인식, 관심	83
나. 병영문화 개선관련 의견	86
4. 분석 및 시사점	90

제 5장

군 문화예술활동 지원사업 효율화 방안	102
1. 기본 방향	102

2. 세부 추진 과제	103
가. 문화적 가치 확산	103
나. 참여형 병영문화 창출	106
다. 선순환 기반 조성	109

참고문헌	112
------------	-----

부록	113
----------	-----

표 차례

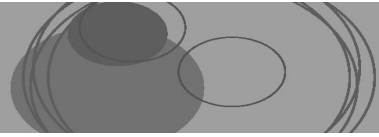


표 1. 군 문화의 구조	9
표 2. 국방부의 문화 관련 부서	10
표 3. 병영생활관 현대화 사업 추진 현황(2012년 12월 기준)	14
표 4. 군부대 문화순회 사업 현황	20
표 5. 무형전력과 문화활동	22
표 6. 문화예술활동 효과	23
표 7. MWR 지원영역	26
표 8. 미군 문화복지 프로그램 MWR	27
표 9. 병영문화선진화 기본 방향	30
표 10. 병영문화선진화 추진과제	31
표 11. 국방부 문화활동 관련예산 현황	34
표 12. 육군 문화활동 관련예산 현황	34
표 13. 국방부-문화체육관광부 협력 문화활동 예산	35
표 14. 국방부-문화관광부 업무협력 합의서	35
표 15. 병사 문화예술활동내역	38
표 16. 군부대 순회 사업 수행절차도	39
표 17. 예술단체 군 부대방문 공연 추진실적	40
표 18. 소외계층 문화순회사업 군부대 순회실적	40
표 19. 2012년 예술단체 군 부대방문 공연 세부내용	41
표 20. 예술단체 군 부대방문 공연지역별 분포	41
표 21. 병영문화예술체험사업 추진실적	42
표 22. 군 문화예술교육 지원사업 예산 매칭현황 (단위:백만원)	43
표 23. 국방부, 문화예술교육진흥원 운영 프로그램 현황(2012년)	43
표 24. 체험형 문화예술교육프로그램 연간추진체계	43
표 25. 병영문학상 공모 현황	45
표 26. 장병종합예술제 예산 편성	46
표 27. 2012 문화예술실무자 위탁교육 교육대상	47
표 28. 군 장병 설문조사 개요	52
표 29. 일반인 설문조사 개요	53
표 30. 설문 문항 구성	53
표 31. 일반인 설문 문항 구성	54
표 32. 응답자 특성	55
표 33. 군 생활 세부항목 만족도	57

표 34. 문화예술 프로그램 세부항목 만족도	69
표 35. 응답자 특성	82
표 36. 문화향유기회 및 욕구 충족 정도(1차 조사)	90
표 37. 문화예술프로그램 만족도	90
표 38. 군 문화예술활동 관련 평가	91
표 39. 군 발전을 위해 노력해야 할 영역	91
표 40. 사회생활 준비에 대한 군의 지원	91
표 41. 문화예술활동이 군 역할 수행에 미치는 영향	92
표 42. 문화예술활동이 군 역할 수행에 미치는 긍정적 영향(영역별)	92
표 43. 문화예술활동이 군 역할 수행에 미치는 긍정적 영향(영역별)	92
표 44. 문화예술활동이 참여 병사에게 미친 영향(5점 척도)	93
표 45. 선호하는 문화예술 유형	93
표 46. 군에 적합한 문화예술 유형	94
표 47. 병영생활 개선 필요 영역	94
표 48. 병영생활관 현대화 사업 추진 현황(2012년 12월 기준)	99
표 49. 문화예술활동이 참여 병사의 문화예술관심도에 미친 영향(5점 척도)	104
표 50. 선호하는 문화예술활동 장르(병사)	105

그림 차례

그림 1. 비어스타트의 문화 위계	8
그림 2. 21세기 강군 육성을 위한 선진 병영문화 Vision	13
그림 3. 군에서 현재 누리고 있는 문화수준(병사)	16
그림 4. 군에서 보장되어야 할 문화수준(병사)	17
그림 5. 군에서 시행되는 4가지 문화활동에 대한 인지도(병사)	17
그림 6. 가장 필요한 문화활동 형태(병사)	18
그림 7. 군에서 현재 누리고 있는 문화수준(간부)	18
그림 8. 군에서 보장되어야 할 문화수준(간부)	19
그림 9. 가장 필요한(원하는) 문화활동 형태(간부)	19
그림 10. 군 문화활동의 문화욕구 충족 정도(간부)	20
그림 11. (좌)스트레스 변화, (우)사회성 변화	23
그림 12. (좌)자기조절력 변화, (우)표현력 변화	23
그림 12. 군인복지 비전	30
그림 14. 군 문화예술교육 지원사업 추진체계	44
그림 15. 군 생활 전반적인 만족도	56

그림 16. 군 발전 필요 영역	57
그림 17. 병영생활 개선 영역	58
그림 18. 개인적인 발전 지원	59
그림 19. 군 문화예술 정책 평가	60
그림 20. 문화 활동 여건 보장 평가	61
그림 21. 문화예술활동 전반적인 관심도 (좌)장교, (우)병사	62
그림 22. 부대의 문화예술활동 기회	63
그림 23. 자신의 문화예술 향유 욕구	64
그림 24. 문화예술 욕구 충족도	65
그림 25. 군 문화예술 교육 활동 참여 경험(병사, 복수응답)	65
그림 26. 참여 이유	66
그림 27. 미참여 이유	68
그림 28. 전반적 만족도	68
그림 29. 불만족 이유	70
그림 30. 문화예술활동의 군 역할수행에 대한 전반적 도움 여부	71
그림 31. 문화예술활동 군 역할수행 항목별 도움 여부	72
그림 32. 선호하는 문화예술 프로그램	73
그림 33. 선호하는 문화예술 장르(복수응답)	74
그림 34. 개인 차원에서 선호하는 프로그램 유형	75
그림 35. 부대 차원에서 선호하는 프로그램 유형	75
그림 36. 선호하는 문화예술단체 방문공연 프로그램 장르(복수응답)	77
그림 37. 문화예술활동 개선 영역	78
그림 38. 문화예술 교육 참여 전후의 개인적인 변화	78
그림 39. 방문공연관람 참여 전후 개인변화	80
그림 40. 장병 개개인에게 미치는 영향	81
그림 41. 평소 군 및 국방문제에 대한 관심	83
그림 42. 평소 군에 대한 이미지	84
그림 43. 군에 대한 이미지	84
그림 44. 군이 발전하기 위해 노력해야할 부분	85
그림 45. 개인발전 지원에 대한 인식	85
그림 46. 군 문화예술활동 관련 정책과 예산에 대한 인식	86
그림 47. 군 문화예술활동 여건 보장에 대한 인식	87
그림 48. 군 문화예술활동 여건 보장이 중요한 이유	87
그림 49. 병영생활 중 개선해야 할 부분	88
그림 50. 군 문화향유 수준 보장 정도	89
그림 51. 군에 적합한 문화예술활동 유형	89
그림 52. 문화적 병영환경 조성 기본 구상	103

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

가. 연구배경

- 사회의 발전과 함께 문화예술에 대한 욕구는 단순히 보는 차원 뿐만 아니라 체험의 영역까지 확대되는 등 문화예술 향유권 보장에 대한 요구가 증대되고 있음
- 군 문화예술활동은 장병들의 정서함양 및 사기진작 등 무형전력 극대화를 위한 정신전력의 한 축(軸)으로 작용하고 있으며, 조직 속에서 문화예술은 창의력이 발휘되어 구성원간의 소속감 및 단결심을 이끌어 내 병영생활의 순기능 역할 수행
- 그러나 군 문화예술활동에 대한 체계적인 기초조사와 자료축적이 부족하여 군 문화예술정책 수립의 제한요인으로 작용하고 있음
- 장병 정서함양 및 복무의욕을 고취시켜 전투력을 창출하기 위해 실시한 문화예술활동의 실질적인 성과분석 및 개선방향 검토도 미흡함
- 이에 따라, 다양한 문화예술활동이 정신전력에 미치는 영향을 분석하여 군 전투력에 어떻게 작용하는지 확인 필요가 있음
- 군 문화예술활동 실태 분석을 통해 향후 군이 추진해야할 문화예술 지원 방안 마련하고자 함

나. 연구목적

☐ 군과 문화예술활동의 연관성 검토

- 대한민국 육군은 건강한 병영생활환경 조성을 위해 2004년 ‘병영생활 행동강령’을 만들고, 2006년 ‘국방개혁에관한법률’을 제정하는 등 군 장병의 병영생활에 대한 특별한 관심을 기울여 왔음
- 특히, 문화적인 병영환경 조성을 위해 2005년 문화체육관광부와 업무협력합의서를 체결하고 2006년부터 군 장병을 대상으로 한 문화예술사업을 실시하는 등 군 문화예술활동과 관련한

지원사업을 본격화하였음

- 이렇게 중요성을 더해가고 있는 군 문화예술활동이 사업적인 단위에서는 점차 확대되고 있으나, 내용적인 측면에서 문화예술활동이 어떻게 군 장병들의 국방업무 수행에 연계될 수 있는지에 대해서는 체계적인 검토가 미흡한 측면이 있음
- 이 연구는 문화예술활동이 군 본연의 업무 수행에 어떻게 연계될 수 있는지를 분석함으로써 군 문화예술활동이 체계적으로 이루어질 수 있도록 지원하는 목적을 가짐

□ 군 문화예술활동 지원사업 현황 파악 및 운영실태 점검

- 군은 건강한 병영문화 조성을 위해 병영생활관 개선사업이나 자기계발 여건 조성 사업들을 지속적으로 추진해 오고 있음
- 문화예술분야와 관련하여서도 병영문화상 시상, 병영도서관 조성, 군 교향악단 설립, 문화예술교육 프로그램 운영 등 장병들의 문화향유기회 확대 및 병영 내 문화환경 조성을 위해 다양한 활동을 실시
- 문화예술교육 사업의 경우, 2006년 2억여 원 수준에서 시작하여 2010년에는 10억 원을 상회하는 것으로 나타나며, 그 결과 2010년 문화예술교육 사업 전체 수혜장병 수는 6,000여명을 상회하는 것으로 나타남
- 군 문화예술활동이 이렇게 크게 확대되고 있는 단계에서 향후 보다 체계적으로 운영되기 위해서는 그동안 이루어진 활동에 대해 종합적인 점검을 실시할 필요가 있음
- 이 연구는 군 문화예술활동 지원사업 현황을 전체적으로 살펴보고 운영 실태를 중간 점검해보는 목적을 가지고 있음

□ 군 문화예술활동 지원사업의 실효성 파악

- 다양하게 실시되고 있는 군 문화예술활동이 어떠한 효과를 가져오고 있는지에 대해 체계적으로 점검할 필요성 제기
 - 군 문화예술활동이 지속적으로 확대되고 있는데 비해, 사업의 효과에 대해서는 정성, 정량적 분석 미흡
- 군 문화예술활동의 효과뿐만 아니라 이에 대한 지원사업의 실효성에 대해서도 체계적인 검토 필요
 - 현재 이루어지고 있는 지원사업이 효과적으로 이루어지고 있는지, 보다 효과적인 지원이 이루어지기 위해서는 어떠한 개선이 필요한지에 대해서도 검토할 필요가 있음

☐ 군 문화예술활동 지원사업 개선 방안 제시

- 군 본연의 임무 수행과 관련하여 현재 이루어지고 있는 문화예술사업이 적절한지, 특정한 유형의 문화예술활동에 대한 지원 필요성은 없는지 등을 검토함으로써 군과 문화예술활동이 유기적으로 연계될 수 있도록 지원사업 유형 제시
- 군 문화예술활동에 대한 재점검을 통하여 향후 문화예술활동 지원사업이 체계적으로 이루어질 수 있도록 개선 방안 제시

2. 연구범위 및 방법

가. 연구범위

☐ 군 문화예술활동 환경

- 군 문화예술활동 관련 내부 환경 분석
 - 현재 군에서 추진하고 있는 문화예술활동 정책 방향 검토
 - 군 문화예술활동 관련 조직, 인력, 예산 규모 등 분석
- 군 문화예술활동 관련 외부 환경 분석
 - 중앙정부 및 기관의 군 문화예술활동 관련 연계 현황 분석

☐ 군 문화예술 지원사업 분석(병영문화예술체험교육 및 부대방문공연중심)

- 군 문화예술활동 및 이에 대한 지원사업 현황 및 실태 분석
- 군 문화예술활동에 대한 인식 조사
 - 지휘관, 장교, 부사관, 병, 일반인을 대상으로 군 문화예술활동에 대한 인식 설문조사
- 공공영역과 연계하여 추진하고 있는 문화예술 지원사업의 효과 및 제한점
 - 문화체육관광부-국방부 MOU 체결(2005)
 - 한국문화예술위원회-국방부 MOU 체결(2008)
- 타 국가의 군 문화예술활동 지원 현황 사례

☐ 군 문화예술활동 발전 방안

- 군에서 이루어지고 있는 다양한 문화예술활동에 대한 종합적 관리 방안 마련
 - 예산, 조직, 인력 등 군 문화예술활동 지원을 위한 관리 운영방식의 체계화 방안

- 군에서 적용가능한 문화예술활동 모델 개발
- 군 문화예술지원사업의 효과적인 추진 방안

나. 연구방법

☐ 군 문화예술활동과 관련한 문헌 조사

- 군과 문화예술활동의 이론적 연계성 검토를 위한 문헌
- 군 문화예술활동 현황 및 실태와 관련된 문헌
- 군 문화예술활동과 관련한 문화체육관광부, 국방부 및 기타 공공기관 1차, 2차 문헌 자료 등

☐ 군 내/외부를 대상으로 한 설문 조사

- 군 문화예술활동에 대한 인식을 파악하기 위해 설문조사 실시
 - 장교 및 병사, 일반인 대상
 - 문화예술활동에 대한 수요 및 만족도 조사

☐ 현지 조사 및 심층 인터뷰

- 군 문화예술활동 여건 및 실태에 대한 심층적 이해를 위해 문화예술활동이 이루어지는 부대에 대한 현지 조사 실시
- 군 문화예술활동 관련 정성적 조사를 위해 지휘관, 장교, 병사를 대상으로 심층 인터뷰

다. 연구내용

(1) 군과 문화예술활동의 상호 연관성 검토

☐ 사회변화에 따른 군 내부 문화적 수요 분석

- 신세대 군 장병의 증가에 따라 이전과 달리 군 생활 내에서도 다양한 문화적 욕구들 발생
- 군 내부에서도 장병들의 정서함양, 사기진작 및 정신전력 극대화를 위해 문화예술활동에 대한 관심 증가
- 이러한 경향 속에서 군의 문화예술활동에 대한 수요가 어느 정도인지를 다양한 사회적 변화와의 연관성 속에서 검토

☐ 무형의 전력과 문화예술활동의 상호 관련성 검토

- 정신 전력의 중요성이 더욱 증가하고 있는 현실에서 문화예술활동이 정신전력과 어떠한 관련성을 가지는지 검토
- 군 장병의 소속감, 정체성, 협동심 등 무형의 전력이라는 차원에서 문화예술활동이 어떻게 연계될 수 있는지 검토
- 군 문화예술활동 지원과 관련하여 파악할 수 있는 외국 사례 조사
 - 군 문화예술활동 지원사업에 대한 세부 내용은 군의 특성상 접근하기 어려운 부분이 많으므로 접근 가능한 국가와 범위를 대상으로 사례 조사 실시

(2) 군 문화예술활동 관련 지원 체계 및 내용 분석

☐ 군 내부 지원체계 및 활동 분석

- 문화예술활동 지원과 관련한 군 내부 지원체계 분석
 - 각 지원조직의 업무, 주요 추진 사업, 현재 진행하고 있는 활동들에 대해 분석
- 병영 문학상등 현재 군에서 실시하고 있는 다양한 문화예술관련 활동 현황 분석

(3) 군 문화예술활동 현황 및 실태 분석

☐ 장병 및 지휘관들을 대상으로 한 문화예술활동 실태 분석

- 현재 실시되고 있는 군 문화예술활동 현황 및 실태 분석
 - 병영문화예술체험교육 및 부대방문활동 등 분석

☐ 군 차원의 문화예술활동 분석

- 군 차원에서 실시하고 있는 문화예술활동에 대한 현황 및 실태 분석

(4) 군 문화예술활동에 대한 인식 조사

☐ 장병 및 지휘관 등의 군 문화예술활동에 대한 인식

- 실제 문화예술활동을 경험하고 있는 군 장병 및 지휘관들이 문화예술활동에 대해 생각하고 있는 내용 파악
 - 대상 : 문화예술활동이 이루어지고 있는 부대 지휘관 및 장병

- 방식 : 부대의 협조를 얻어 자기기입식 방법으로 조사

☐ 일반인의 군 문화예술활동에 대한 인식

- 軍 내에서의 문화예술활동에 대해 일반인들은 어떠한 인식을 가지고 있는지 파악
 - 대상 : 전국 성인 500명 대상(제주도 제외)
 - 방식 : 온라인 설문조사

☐ 심층 분석을 위한 현지 조사 및 관계자 면접 조사

- 현지 조사: 군 문화예술활동이 이루어지고 있는 현장에 대한 이해를 돕기 위해 군 부대 현지 조사
 - 대상 : 군 문화예술활동에 참여한 부대(문화순회사업 / 문화예술체험교육 참여부대)
- 관계자 면접: 연구 및 설문조사 결과 등에 대한 이해를 돕기 위해 문화예술활동에 참여한 군 장병 및 지휘관 등을 대상으로 면접 조사 실시

II. 군과 문화예술활동

1. 군 문화와 사회변화

가. 문화의 일반 이론

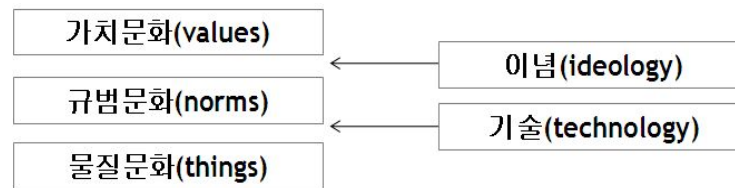
□ 문화의 개념

- 문화에 대한 본격적인 학문적 관심은 초기 인류학자들로부터 비롯됨
 - 다른 사회의 삶에 대한 궁금증, 경이로움 등을 가지고 다른 사회와 구별되는 그들의 문화적 창조물, 행동양식 등을 관찰함
- 이후 문화 논의는 기능주의적 접근에 의해 발전
 - 공통된 신념 체계와 같이 사회통합의 수단으로서 문화에 주목함
- 문화 개념의 총체론적 해석과 관념론적 해석
 - 총체론적 해석(Totalist view)
 - E. B. Tylor: “지식, 신앙, 예술, 법률, 도덕, 관습, 그리고 사회의 구성원으로서 인간에 의해 얻어진 다른 모든 능력이나 관습들을 포함하는 복합총체”
 - L. A. White: “상징 행위에 의거한 사물 및 사건들을 신체 외적인 맥락, 즉 인간 유기체와의 관련에서보다는 다른 상징물들과의 관련에서 고려하게 되는 그것이 문화”
 - 문화에 대한 총체론적 해석은 “한 인간 집단의 생활 양식의 총체”라고 요약할 수 있음
 - 관념론적 해석(Mentalist view)
 - W. H. Goodenough: “한 사회 성원들의 생활양식의 기초가 되는 관념 체계 또는 개념 체계
 - 문화에 대한 관념론적 해석은 도구, 행동, 제도 등을 포함하지 않고, 단지 우리가 관찰할 수 있는 바의 그런 행동으로 이르게끔 하는 기준, 표준, 또는 규칙을 말함

□ 문화의 내용

- 비어스타트는 이념과 기술 측면에서 문화를 위계적으로 다음과 같이 구분하고 있음. 즉 가장 구체적이고 실제적인 것으로서 물질 문화, 그 위에 법규, 관습 등을 포괄하는 규범 문화, 그리고 가장 상위의 문화로서 학문, 예술 등의 가치 문화가 그것임. 여기에 테크놀로지와 이데올로기는 물질 문화와 규범 문화, 규범 문화와 가치 문화의 경계에서 점이 지대를 형성함

그림 1. 비어스타트의 문화 위계



□ 문화의 속성

- 공유성: 한 사회의 구성원들의 행위에서 다른 집단의 것과 구별될 만한 어떤 공통적인 경향을 발견할 수 있음
- 학습성: 공유된 모든 것이 문화가 아니며, 문화적인 것으로 간주되기 위해서는 학습된 것이어야만 함. 유전적인 것으로 얻어진 것이 아니라 유아기부터 사회화 과정을 거치면서 학습된 것임
- 축적성: 윗세대의 경험적인 지식을 상징적인 수단인 언어를 통해서 취득하고 다음 세대로 전수하게는 되는 방식으로 축적되어 감
- 전체성: 한 사회의 문화를 구성하는 부분들은 각기 독립적으로 존재하는 것이 아니라 상호 밀접한 관계를 유지하면서 전체 또는 체계를 이룸
- 가변성: 새로이 발견된 지식이 사회 생활에 효과적으로 이용될 수 있다는 점이 밝혀지면, 다른 구성원에 의해 학습되고 전체 사회로 확산됨

□ 문화의 기능 및 효과

- 문화의 기능(Kotter and Heskett)
 - 첫째, 문화는 구성원들을 결속시키고 조직의 정체성을 제공함. 구성원의 조직몰입을 높여 소속감을 가지게 해 주며, 조직 정체성이 외부에 전달됨으로써 이에 동조하는 유능한 인적 자원을 유입할 수 있도록 함
 - 둘째, 행동의 표준을 제시함. 조직 문화의 기본 가정에서 암시하는 방향성은 의사결정을 하는 과정에서 수용될 수 있는 방안이 무엇인가를 결정하는 데 중요한 역할을 함
 - 셋째, 조직 안정성을 제고함. 문화는 의사결정의 가이드라인을 제공하는 것으로, 이로 인해 새 구성원은 사회화되거나 아니면 퇴출됨
 - 넷째, 외부 환경 인식 및 적응력을 제고함. 조직 문화는 외부환경과 접촉하고 상호작용해 나가는 과정에서 창출되고 진화함

○ 문화의 대내·외적 효과

- 대내적 효과

- 조직의 경계 파악: 조직문화는 구성원들간에 '공유'되는 의미체계이기 때문에 조직 구성원과 아닌 사람을 구분
- 구성원의 행동과 태도를 규정하고 바람직한 행동방향을 제시함
- 조직 구성원에게 소속감을 제공함
- 조직 전체에 몰입할 수 있는 충성심을 형성함

- 대외적 효과

- 군에 대한 외부 공중들의 관심과 호의를 구축함
- 군에 대한 친밀감, 신뢰 구축에 도움이 됨

나. 군 문화의 개념과 기능

□ 군 문화의 개념

- 군에서 사용되는 군 문화의 가장 보편적 정의는 '군 구성원들이 암묵적 합의하에 공유하는 가치, 규범, 행동양식'임
- 하위 문화로서 군 문화는 상위의 사회문화와 끊임없이 상호작용하면서 군 조직의 목표 달성을 위해 설정된 각종 규범, 제도, 부대 운영 방식 등에 의거, 군 생활을 통하여 습득되고 형성되는 생활 양식과 군에 대한 공통 가치 및 관념으로 정의됨

□ 군 문화의 구조와 내용

- 공통의 가치와 생활 양식을 중시하는 군에서는 군 문화의 구조를 다음과 같이 구분함

표 1. 군 문화의 구조

구조	내용	예
가시적 문화 (현상 문화)	상징물	군복, 군가, 군악, 체육, 예술품 등
	행위	의전, 군대예절, 상하관계, 의사소통, 리더십 등
비가시적 문화 (심층 문화)	태도	적극/소극, 창의/모방, 경직/유연, 오만/겸손 등
	가치·신념	국가관, 역사관, 윤리관, 직업관, 인간관, 규범 등

□ 군 문화의 기능 및 효과

- Kotter and Heskett의 개념을 따라 통상 군에서도 군 문화의 기능을 '군 구성원들에게 공통의 가치·신념·행동양식 부여, 군에 대한 소속감과 성원들 간의 일체감 및 정체성 부여, 군 조직 효과성과 전승의 기반(bedrock) 제공' 등으로 제시하고 있음

○ 군 문화의 효과

- 일반적 효과(‘조직효과성 기반’으로서의 군 문화)
 - 군 구성원이 군 조직의 특성을 이해하게 함
 - 군 조직의 일원으로서 정체성을 갖도록 함
 - 군이 존재하는 목적을 달성하도록 헌신하게 함
- 군사적 효과(‘무형전력’으로서의 군 문화)
 - 군 구성원의 정신적 능력과 내재적 가치가 결합된 총화
 - 행태는 없으나 실체와 가치가 지니고 전투에서 승리하도록 하는 힘

□ 문화 관련 정책부서의 역할로 본 군 문화의 영역

○ 국방부의 문화관련 부서

표 2. 국방부의 문화 관련 부서

국방부 부서	담당 업무	비고
병영정책과	- 병영문화 발전을 위한 종합대책 수립 및 조정 - 군인복무 관련 법령 및 제도에 관한 업무 - 군기(軍紀)·안전 및 사고예방에 관한 업무 - 군인복제 및 예식에 관한 업무 - 상훈·기장(紀章)에 관한 업무 - 군인의 정치적 중립성 유지 및 선거에 관한 업무 - 국군 체육 및 국군의 날 행사 등 업무	병영 문화 관련 업무와 과거 인사근무과 업무
문화정책과	- 국방문화 정책의 개발·수립·조정 및 통제 - 병영문화예술에 관한 사항 - 도서보급 및 병영도서관 운영에 관한 사항 - 군가 및 군악연주회에 관한 사항 - 군 문화재 보호 및 전사적지 관리에 관한 사항 - 국방홍보원, 전쟁기념사업회 업무의 지도·감독	문화 예술 활동 업무가 주 임무
정신전력과	- 국방정신교육정책의 수립·시행과 연구·발전 - 국방정신교육에 관한 계획의 수립·조정 - 부대 및 학교기관 정훈교육지침 수립과 계획조정·통제 - 국군TV, 국방일보 활용 주간정신교육 시행 - 만화교재, 정신교육자료집 등 교재 제작 및 보급 업무 - 장병 안보교육에 관한 사항	시사안보, 역사교육 비중 높음
공보담당관	- 국방 관련 보도계획의 수립·시행 - 내·외신기자의 취재 협조 - 국방 관련 내·외신 보도에 대한 분석 - 각종 간행물의 국방 관련 기사 분석 - 국방 관련 보도 자료의 수집·보존 및 관리	대국민 홍보 업무
인권담당관	- 국방부 인권정책종합계획 수립 - 주요 기본권 침해 사건의 조사 및 구제 - 군 인권 실태 조사 및 군내 인권교육	

- 병영정책과는 2000년대 중반 이후 병영 내 각종 사고를 적극적으로 예방하고 새로운 병영 문화를 조성하고자 신설되었던 병영문화과를 개편한 것으로 병영 문화 관련 업무와 과거 인사 근무과 관련 업무를 수행
- 문화정책과는 문화 중 특히, 문화 예술 활동과 관련된 업무가 주 임무임. 도서보급 및 병영도서관 운영에 관한 사항, 군가 및 군악연주회에 관한 사항, 군 문화재 보호 및 전사적지 관리에 관한 사항 등을 담당함
- 정신전력과는 국방정신교육정책의 수립·시행과 연구·발전 등을 담당하는 부서로서 장병 안보교육에 관한 사항을 전담함
- 이외에도 대국민 홍보업무를 담당하는 공보담당관, 장병 인권 관련 정책 수립 및 인권 관련 사건 사고의 침해 조사 및 구제를 담당하는 인권담당관의 업무도 넓게는 군 문화와 관련된 업무로 볼 수 있음
- 이처럼 군에서는 문화라는 영역으로 분류할 수 있는 다양한 업무들을 여러 부서에서 나누어 수행하고 있는데, 그만큼 군 전체 차원에서 문화를 기획하고 정책을 만들어 나가기가 쉽지 않음
- 대체로 군에서는 문화를 진중 문화 활동과 같이 예술문화 활동과 동일한 개념으로 인식하거나 기능주의적 관점에서 성원에게 일체감과 정체성을 제공해 주는 핵심가치 측면에서 주로 접근해 왔다고 할 수 있음
- 본 연구에서는 주로 군의 문화예술활동에 초점을 두고자 함

다. 사회변화와 군 문화의 변화¹⁾

□ 사회변동 과정과 군 문화의 변천

- 80년대: ‘군사문화’라는 낙인과 제한적인 ‘진중 문화 활동’
 - 사회적으로도 문화에 대한 관심, 연구 부재
 - 군사 정권의 부작용을 압축하는 개념으로서의 군사 문화 척결 논의
 - 군에서는 진중 문화 활동이라는 제한적 영역에서만 군 문화가 존재
- 90년대: 신세대 이해를 위한 개념적 도구로서 문화
 - 사회 전반의 포스트모더니즘 논의와 연계

1) 독고순, 1994. 군 문화 연구의 새로운 지평. 국방논집 27호 가을호 및 독고순, 2011. “한국 군문화 담론의 진화와 현실, 진로”. 한국의 군 문화: 현재와 미래 세미나 발표 자료. 한국국방연구원

- 신세대 장병의 '특성 이해'와 '사고 방지'라는 현실적 욕구에서 출발
- '리더십' 관련 논의로 발전

○ 2000년대: 군 문화 논의의 각론화

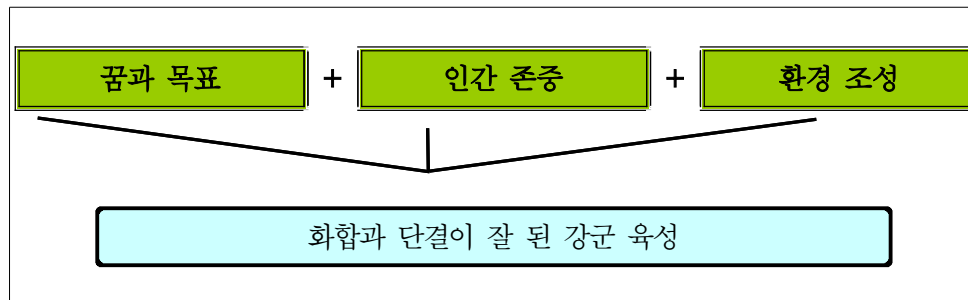
- 사회적으로는 IMF 위기로 주춤했던 문화 담론의 부활
- 사고예방 및 병영 여건 개선과 병행하여 병영 문화의 선진화 요구 부상
 - ※ 2006. 12월 국방개혁에 관한 법률을 제정하면서, 5개 기본 이념 중 하나로, 병영문화의 개선, 발전을 포함
- 문화 논의의 각론화
 - ※ 리더십, 조직혁신, 병영문화, 장병기본권, 양성평등
- 군내 조직으로의 제도화
 - ※ 병영정책과, 인권과 신설 등

□ 사고예방과 병영생활 여건 개선 차원에서의 병영문화 논의

- 2000년대 이후 군내에서도 사고 예방 대책과 인권 존중, 병영문화 선진화라는 요구가 비등하면서 병영문화 논의가 주목을 받았으며, 실제로 병영문화는 2000년대 들어 괄목할 만한 개선이 이루어짐
- 2005년 7월 병영문화개선 대책위원회가 민관 합동으로 구성됨. 사회와 병영의 문화적 괴리감이 존재하며, 이는 인권보다는 임무 우선, 권위주의의 일부 잔존, 기성세대와 신세대 간 의식 부조화, 사회발전 속도 대비 병영 환경 낙후 등이 그 원인이라고 진단함. 또 국민적 공감대 및 신뢰 확보 노력이 부족하고 근본적이고 지속적인 개선 추진도 미흡하였다고 자성함. 이에 따라 병영문화의 근본 틀을 획기적으로 재정립하여, 국민의 신뢰를 회복할 수 있도록 9개의 개선 과제와 총 30개의 세부실천사항들이 제시됨

○ 2006년도의 '21세기 강군 육성을 위한 선진 병영문화' 추진 계획

그림 2. 21세기 강군 육성을 위한 선진 병영문화 Vision



- 꿈과 목표가 있는 가고 싶은 군대
국가봉사로 사회적 명예가 보장되고, 자기계발이 지속되어 보람을 성취하는 군대
- 인간존중의 신바람 나는 군대
개인의 존엄과 가치가 보장되고, 자율 속에서 합리적으로 실천하며 상·하 원활한 의사소통으로 즐거움이 넘치는 군대
- 임무에 전념할 수 있는 가정 같은 군대
부여된 임무에 전념할 수 있도록 개인 고충은 해결해 주며, 안심하고 자식을 맡길 수 있고, 내 집 같이 편안한 군대

과제	목표
1. 장병가치관 확립	· 건전한 가치관으로 무장한 참군인 육성
2. 자기계발 여건조성	· 목표가 있는 군 생활로 사회와의 단절을 극복
3. 군복무 인센티브 부여	· 군 복무에 대한 사회적 인정으로 긍지와 자부심 고취
4. 장병인권보장	· 장병인권존중의 군 문화 구현으로 전투력을 제고
5. 자율적 생활보장	· 목표: 자율적인 체제의 장병 기본권을 보장
6. 선진형 리더십 개발	· 목표: 시대적 변화에 부응하는 인간중심의 리더십 정착
7. 복무부적합자 관리	· 목표: 사고를 예방하고 개인의 고충을 해소
8. 사고관리 시스템구축	· 목표: 사고의 명백한 원인규명과 더불어 대군 신뢰도 증진
9. 병영시설 개선	· 목표: 내집 같이 편안하고 쾌적한 생활환경 조성

- 이는 2006년 12월 국방개혁에 관한 법률을 제정하면서, 국방개혁의 5개 기본 이념 중 하나로, 제5장 병영문화의 개선, 발전에 그 골간이 포함됨
- 또 국방부·문화부 간 『문화적인 병영환경 조성을 위한 업무협력합의서 (‘05.12.6)』도 체결하여, 2006년부터 장병대상 문화예술사업이 실시되기 시작함. 구체적 사항은 다음 장에서 살펴봄

- 이처럼 2000년대에는 병영 내 구타 및 가혹행위 등으로 촉발되는 각종 사고들을 예방하고 병영 생활을 좀 더 합리적이고 풍요롭게 할 수 있도록 하는 정책들이 많이 추진되어 왔음
- 2012년 현재에도 '전투형 군대 육성을 위한 2012 병영문화 선진화 추진계획'을 수립하는 등 여전히 개선 노력을 기울이고 있음
- 경제성장과 국력의 신장에 걸맞은 병영 근무여건을 보장하고, 현격히 달라진 미래 전장 환경에 적응할 수 있도록 장병의 무형능력을 새롭게 강화할 필요성이 꾸준히 제기되고 있음

2. 군 문화를 둘러싼 환경 변화

가. 병영 환경의 변화

- 병영 환경은 과거에 비해 크게 향상
 - 군에서는 장병들의 군 복무 환경을 개선하기 위해 병영생활관 현대화 사업 추진

표 3. 병영생활관 현대화 사업 추진 현황(2012년 12월 기준)

구분	개선완료		진행	향후 추진		계
	'03~'08	'09	'10	'11	'12	
육군 생활관(대대)	325	111	118	61	51	666
해·공군 생활관(동)	460	122	70	159	110	921
GOP/해·강안 소초(동)	682	275	-	-	-	957
계	1467	508	188	220	161	2544
누적 개선율(%)	58	77	85	93	100	100

* 자료: 국방부, [2010 국방백서]

- 또한 장병들의 자기개발 지원을 위해 군 복무중 학점 취득, 1인 1자격 취득 지원, 산/학/군 기술인력 협력 육성 사업 등 전개
- 군 복무자를 위한 원격강좌를 위해 2009년 41개에서 2015년 이후 90개 대학으로 강좌개설 참여 대학 확대를 추진하고 있음
- 병영생활관 등 외형적 변화뿐만 아니라 군 지휘통솔 방식의 변화도 새로운 병영문화 조성

큰 영향을 미침

- 1990년대부터 나타나기 시작한 지휘통솔 방식 변화 필요성과 관련된 관심은 주로 신세대 병사의 가치관이나 의식성향, 태도 등과 관련되어 있음. 곧 신세대 병사에 적합한 지휘 통솔 방안이 개발되어야 한다거나, 새로운 리더십이 요구된다는 지적 등은 이러한 필요성을 반영

○ 이처럼 변화된 병영환경은 군 문화 조성과 관련하여 새로운 과제 부여

- 군 지휘통솔 방식의 변화와 복지 환경 개선 등은 병영생활에 있어서 장병들의 자율성 증대와 비권위적 인간관계 확대
- 과거 '위계'와 '강제'에 의해 특징지워지던 병영생활이 '자율성'과 '비권위적 관계'로 전환되면서 그 사이에 '문화지체'(Cultural Lap) 현상이 나타남
- * 문화지체는 미국의 사회학자 W.F.오그번이 《사회변동론(社會變動論)》 제시한 개념으로 “급속히 발전하는 물질문화와 비교적 완만하게 변하는 비물질문화간에 변동속도의 차이에서 생겨나는 사회적 부조화”를 가리킴
- 현 부대 지휘관들은 이러한 공간, 곧 '문화지체'의 공간을 어떤 방향으로, 어떤 내용을 통해 채울 것인가로 고심
- 신세대 장병들의 변화된 욕구는 어떤 것인가?
- 변화된 욕구를 어떻게 충족시킬 수 있는가?
- 관심병사 관리, 동아리 활동 활성화, 자기개발 지원 등은 문화지체 공간을 채우려는 노력의 일환

○ 새로운 군 문화는 병사들의 자율성과 비권위주의적인 요소를 병영생활에 잘 접목시킬 수 있는 프로그램 및 콘텐츠에 대한 관심 유발

- 문화활동은 이러한 맥락에서 중요한 수단으로 작용. 해외에서 장병들의 문화복지를 위해 다양한 문화활동을 지원하는 것은 이와 맥을 같이 한다고 볼 수 있음
- * 2010 국방백서에 따르면, 영국, 프랑스, 미국 등은 다양한 문화, 여가활동을 지원하는 것으로 나타남. 특히 미국의 MWR(Morale, Welfare and Recreation) 프로그램은 “군대는 엄격한 직무 및 훈련과 더불어 업무와 휴식이 적절히 조화”될 때 싸워 이기는 군대로 육성될 수 있다는 취지 아래 다양한 지원 제공

나. 문화 활동에 대한 장병들의 욕구

- 국가적으로도 문화 사회로의 진입이 가시화되고 있는 상황에서 장병들의 욕구 역시 경제적 복지를 넘어 문화에 대한 수요로까지 발전되고 있음
- 특히 인터넷과 SNS의 발달 등으로 전세계적으로 공간적 분리에 대한 제약이 사라지면서 군

과 사회의 분리는 장병들에게 더욱 견디기 힘든 심리적 어려움을 가져다 줌

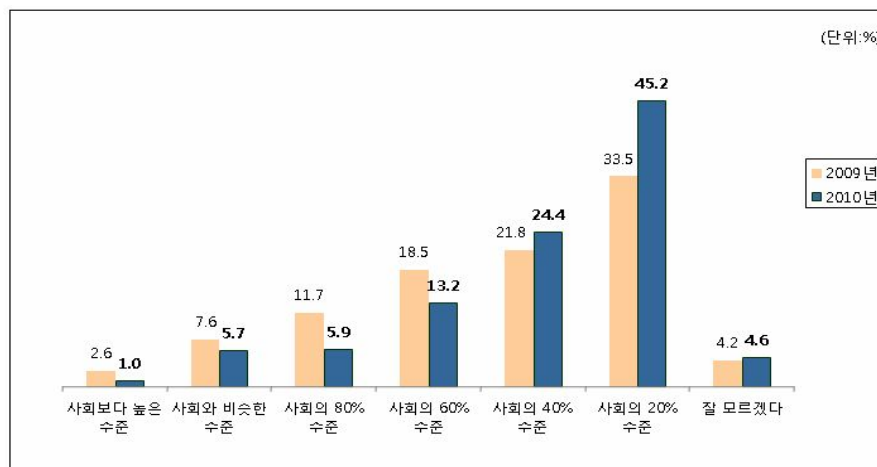
- 사회 문화와 정합성을 유지하는 군 문화의 발전이 더욱 필요해짐. 기존 자료에 나타난 장병들의 문화적 수요를 살펴보면 다음과 같음

□ 병사들의 문화적 수요²⁾

- 군에서 현재 누리고 있는 문화수준

- ‘사회의 20% 수준’이라는 응답이 45.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘사회의 40% 수준’(24.4%), ‘사회의 60% 수준’(13.2%), ‘사회의 80% 수준’(5.9%), ‘사회와 비슷’(5.7%) 등의 순으로 나타남

그림 3. 군에서 현재 누리고 있는 문화수준(병사)

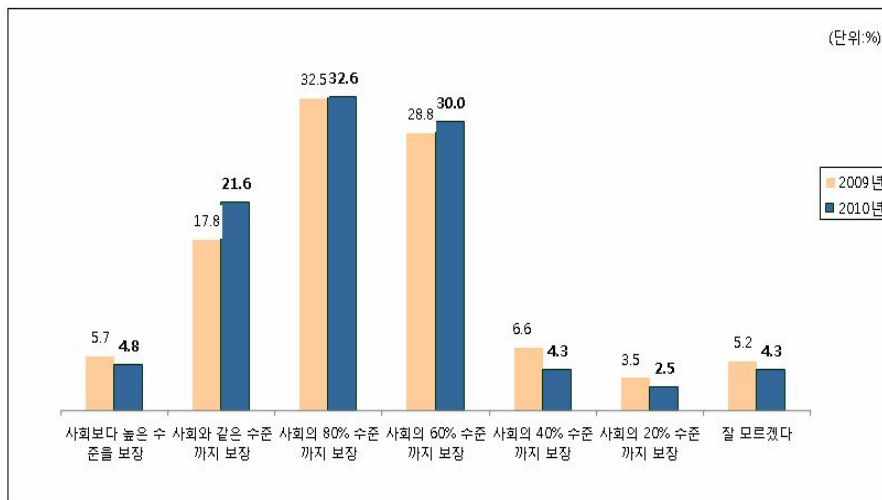


- 군에서 보장되어야 할 문화수준

- 군에서 어느 정도까지 문화수준을 보장해야 하는지에 대해 ‘사회의 80% 수준까지’라는 응답이 32.6%로 가장 높게 나타났으며, ‘사회의 60% 수준’(30.0%), ‘사회와 같은 수준 보장’(21.6%), ‘사회보다 높은 수준’(4.8%), ‘사회의 40% 수준까지’(4.3%) 등의 순으로 높게 나타남

2) 이하 병사 및 간부들의 문화욕구 수요조사 자료는 김광식 외(2010. 국방사회조사통계사업 정기조사 보고서(II): 장병 의식 및 생활 조사. 한국국방연구원)를 참조함

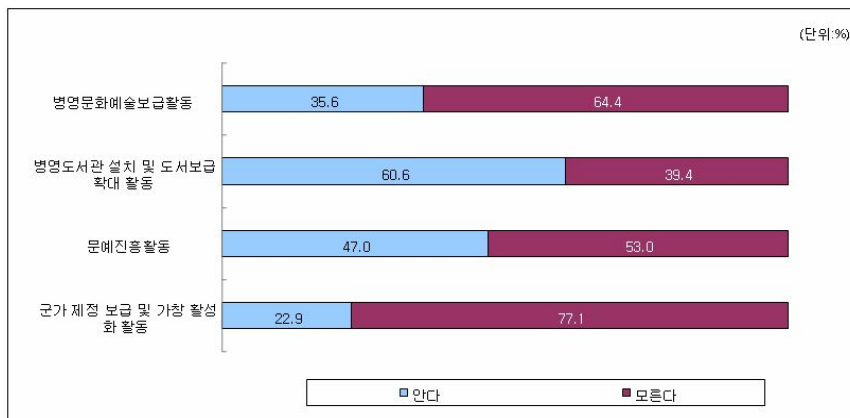
그림 4. 군에서 보장되어야 할 문화수준(병사)



○ 군에서 시행되는 4가지 문화활동에 대한 인지도

- '병영도서관 설치 및 도서보급 확대 활동'에 대해 '알고 있다'는 응답이 60.6%로 가장 높게 나타났으며, '문예진흥활동'(47.0%), '병영문화예술보급활동'(35.6%), '군가 제정보급 및 가창 활성화 활동'(22.9%) 순임

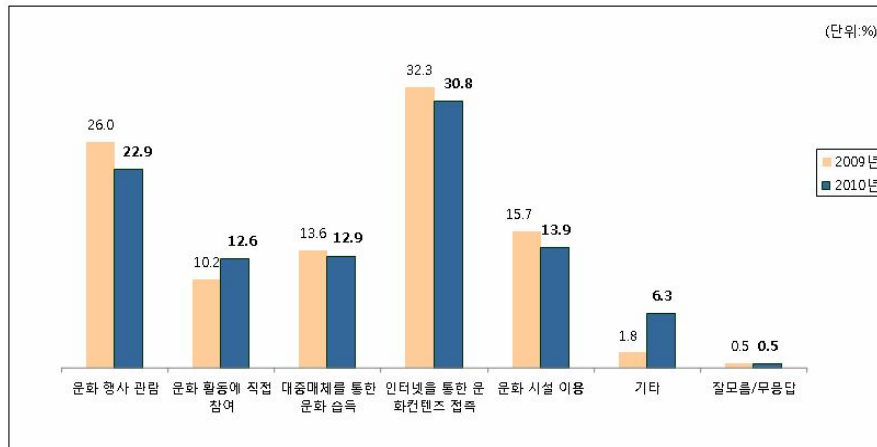
그림 5. 군에서 시행되는 4가지 문화활동에 대한 인지도(병사)



○ 가장 필요한 문화활동 형태

- '인터넷을 통한 문화콘텐츠 접촉'이 첫 번째(30.8%)이며, '문화 행사 관람'(22.9%), '문화시설 이용'(13.9%), '대중매체를 통한 문화습득'(12.9%), '문화활동에 직접 참여'(12.6%) 등의 순으로 나타남

그림 6. 가장 필요한 문화활동 형태(병사)

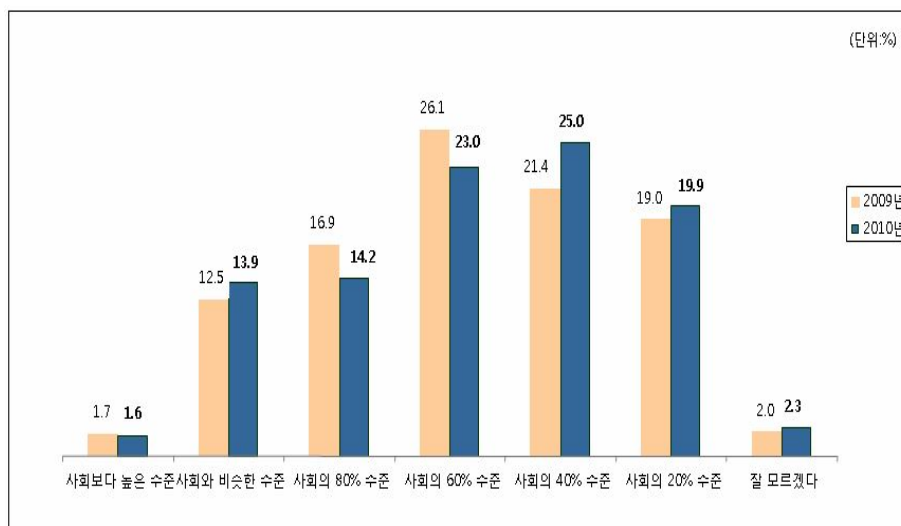


□ 장교들의 문화적 수요

○ 군에서 현재 누리고 있는 문화수준

- '사회의 40% 수준'이라는 응답이 25.0%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '사회의 60% 수준'(23.0%), '사회의 20% 수준'(19.9%), '사회의 80% 수준'(14.2%), '사회와 비슷'(13.9%) 등의 순으로 나타남

그림 7. 군에서 현재 누리고 있는 문화수준(간부)

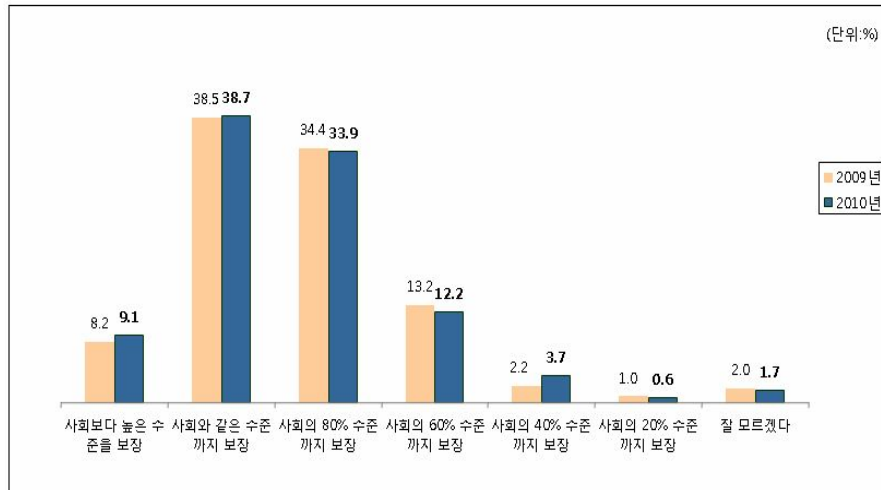


○ 군에서 보장되어야 할 문화수준

- 군에서 어느 정도까지 문화수준이 보장되어야 하는지에 대해, '사회와 같은 수준까지 보장해야 된다'는 응답이 38.7%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '사회의 80% 수준까지 보장해야 한다'(33.9%), '사회의 60% 수준까지 보장해야 한다'(12.2%), '사회보다 높은 수준을 보장'

해야 한다'9.1%) 등의 순으로 나타남

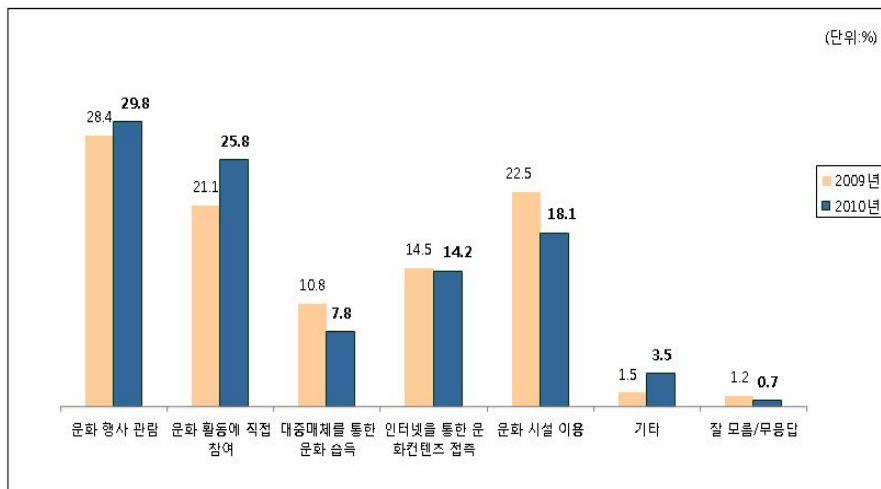
그림 8. 군에서 보장되어야 할 문화수준(간부)



○ 가장 필요한(원하는) 문화활동 형태

- 병사들의 문화활동을 위해 가장 필요한 문화활동으로 간부들은 '문화 행사 관람'(29.8%)을 가장 많이 꼽았으며, 다음으로 '문화활동에 직접 참여'(25.8%), '문화시설 이용'(18.1%), '인터넷을 통한 문화 콘텐츠 접촉'(14.2%), '대중매체를 통한 문화 습득'(7.8%) 등의 순으로 높게 나타남

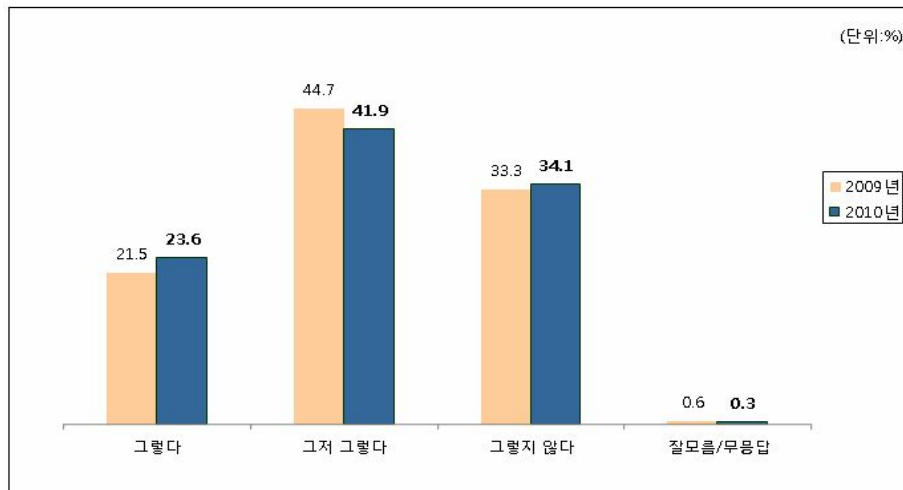
그림 9. 가장 필요한(원하는) 문화활동 형태(간부)



○ 군 문화활동의 문화욕구 충족 정도

- 군에서 이루어지고 있는 다양한 문화 활동이 문화 활동 욕구를 충족시켜 주는지에 대해 ‘그저 그렇다’는 응답이 44.1%로 가장 높게 나타났으며, ‘그렇지 않다’는 응답이 34.1%(전혀 그렇지 않다:8.2%+별로 그렇지 않다:25.9%), ‘그렇다’는 응답은 23.7%(매우 그렇다:4.6%+대체로 그렇다:19.1%)로 나타나, 충족되지 못하고 있다는 응답이 더 높게 나타남.

그림 10. 군 문화활동의 문화욕구 충족 정도(간부)



□ 종합

- 최근에는 고학력의 장병들이 입대 전 풍요롭고 자유로운 환경에서 생활하다 군에 입대하면 서, 명령과 복종의 수직적 계급관계, 사생활 보장이 미흡한 단체 생활, 사회와 큰 격차를 보이는 문화복지 여건 등으로 인해 심리적 갈등 혹은 군내에서의 수동적 생활 태도 등을 보이고 있음
- 특히 장병 공히 군 사회간 문화 격차에 대한 의식이 뚜렷하고 문화 욕구가 높게 나타남
- 장병들의 정서적·문화적 욕구를 충족시킴으로써 병영생활에서의 만족감과 자기계발을 성취 할 수 있도록 양질의 문화예술 프로그램이 공급될 필요가 있음
- 이처럼 군 장병들의 문화활동에 대한 기대수준이 높음에도 불구하고 병영생활 속 문화활동 기회 및 문화욕구 충족도는 그리 높지 않은 것으로 나타남
- 한국문화예술위원회의 ‘문화순회사업’ 일환으로 2006년부터 실시되고 있는 군부대 문화순회 사업은 2006년 시범사업으로 시작된 이래 2010년 공연부대수가 170개로 크게 증가. 그러나 전국 4,000여개 부대 수에 비하면 매우 부족

표 4. 군부대 문화순회 사업 현황

연도	분야	공연부대	단체수	비고
2006	연극, 무용, 전통, 다원예술	14개 부대	6	
2007	연극, 무용, 음악, 전통예술	50개 부대	7	
2008	연극, 무용, 음악, 전통예술	132개 부대	13	8억원
2009	연극, 무용, 음악, 전통예술	164개 부대	16	6.6억원
2010	연극, 무용, 음악, 전통예술	170개 부대	17	7.5억원

- 문화복지기본계획(2009)에 따르면, 군 장병의 문화욕구 충족 정도는 그렇지 않다는 응답이 69.4%(별로 그렇지 않다 42.9%, 전혀 그렇지 않다 26.5%)로 나타나 군 생활을 통해 장병 개인의 문화욕구가 크게 충족되지 못하고 있음을 보여줌

○ 이러한 상황 속에서 군 문화활동은 국방정책에서 여전히 '잔여적'(residual)으로 접근되고 있음

3. 문화예술과 무형전력

가. 문화예술과 무형전력의 관계

☐ 문화예술활동과 군의 관계에 대한 역사적 사례(음악을 중심으로)³⁾

- 음악은 신호, 명령체계가 갖추어지지 않은 상태에서 인간의 한계를 극복하기 위한 수단으로 사용되어 옴
- 또한 선사시대부터 사냥터나 부족 간의 전투시 주요한 사기 진작의 수단이 되었음
 - BC 6세기경에는 그리스 군이 싸움터에서 돌격을 감행할 때 음악을 연주하여 병사들의 사기를 북돋움
 - 사면초가
 - 군악은 근세 역사에서도 제1선 전투에 사용된 바가 있음. 터키, 즉 오스만제국 군악대(mehterhane)는 전선에서 직접 전투의지를 북돋웠다고 하는데, 이 군악대에서 큰북과 심벌즈 등 타악기를 처음으로 쓰기 하였음

3) 노훈 외. 2011. 미래전장. 한국국방연구원

- 군악은 군대의 권위와 위세를 드러내기 위해서도 사용됨
 - 로마시대에는 어느 정도 군악대로서의 면모를 갖추었던 것으로 알려졌는데, 국력 확장에 주력했던 고대 로마에서는 군대가 전승을 거두고 돌아오면 성대한 개선식을 열어주기도 함
- 현대에 들어서면서 군악의 직접적인 전투참여는 없어지고 주로 군의 예식이나 의식에 활용되고 있으며, 병사들의 군 생활 적응을 돕기 위한 진중 문화 활동으로 권장되기도 함
- 문화예술활동은 군의 무형전력을 강화하고 군과 사회가 서로 친밀감을 갖도록 하는 데 기여함

□ 무형전력의 제 요소와 문화의 관계

- 무기/장비 등으로부터 나타나는 유형전력에 대비하여 사람으로부터 나오는 전력 요소를 무형전력으로 지칭하며, 인력의 질적, 정신적 요소를 모두 포함함
- 기술전력, 운용전력, 정신전력의 3요소로 구성⁴⁾
 - 기술전력: 무기/장비, 물자 등에 대한 사용법의 숙달과 기량
 - 운용전력: 병력, 장비, 물자를 운용하는 것으로서, 전략/전술, 지휘/통솔, 부대관리 능력 등이 이에 포함됨
 - 정신전력: 장병들의 군인정신, 사기, 단결 등을 포함하는 개념으로 정의됨
- 무형전력과 문화 활동의 관계는 다음과 같이 정리될 수 있음

표 5. 무형전력과 문화활동

구분	군 문화와의 관계	문화 활동 관련 요소
기술전력	직접적 관계없음	-
운용전력	밀접한 관계	운용전력 발휘에 영향을 미치는 피로, 스트레스, 지휘통솔, 의사소통 등의 요소는 문화활동과 밀접한 관계
정신전력	매우 밀접한 관계	장병들의 전투의지, 용기, 자신감, 사기, 단결 등에 문화활동은 매우 밀접하게 연계되어 있음

- 문화예술활동은 장병들의 피로, 스트레스 등을 해소시켜 주고 의사소통 능력을 강화하여 운용전력을 강화하며, 장병들의 전투의지, 용기, 자신감 및 사기 등, 정신전력을 높이는 데 효과적으로 기여하는 수단이 됨

4) 국방부, 정신전력지도지침서, 1997

□ 군 문화예술활동의 효과

- 실제로, 문화활동은 건강한 병영문화 조성에 다양한 긍정적 영향을 미칠 수 있음이 여러 연구들을 통하여 제시된 바 있음
- 초등학생을 대상으로 한 연구(2007) 결과, 문화예술프로그램 참여학생들이 미참여 학생들에 대해 스트레스, 정서적 안정감, 자기이미지 등에 긍정적인 변화를 보인 것으로 나타남. 이에 비해 미참여 학생들은 큰 차이가 나타나지 않음

표 6. 문화예술활동 효과

구분	참여자		미참여자	
	참여전	참여후	참여전	참여후
스트레스	23.91	21.684	23.231	23.629
정서적 안정감	36.891	39.953	36.613	35.275
자기 이미지	59.283	68.766	59.276	59.506

* 자료: 우주희, [문화예술교육 프로그램 효과분석 연구](문화관광부, 2007)

- 이런 결과는 교정시설과 소년원 재소자를 대상으로 한 연구(2012)에서도 동일하게 나타남. 이들 시설 재소자 369명을 대상으로 2011년 8월 실시한 조사에 따르면, 문화예술프로그램 참여자들(실험집단)이 미참여자들(통제집단)에 비해 스트레스, 사회성, 자기조절, 표현력 등 영역에서 긍정적 변화가 큰 것으로 나타남

그림 11. (좌)스트레스 변화, (우)사회성 변화



그림 12. (좌)자기조절력 변화, (우)표현력 변화



- 문화예술활동이 미치는 효과는 군 대내외적으로 다음과 같이 요약될 수 있음
 - 대내적 효과
 - 사기, 결속력의 증진: 의도된 질서의를 담고 있는 제식, 음악, 제복 등을 제공함으로써 군대 성원 간의 유대감과 국가에 대한 가치의식을 높이도록 유도
 - 군 삶의 질 제고: 사회발전에 부합하는 군 삶의 질 보장
 - 때로는 전장에서 문화예술활동을 보다 효율적인 기만수단이자 심리전의 도구로 활용할 수 있음
 - 대외적 효과
 - 군의 가치에 대한 친밀감 증진과 편견해소 효과
 - 국제적 이미지 고양

나. 미군의 문화관련 정책 사례

□ 미국의 군사회 격차 해소 노력

- 민간 사회에서는 개인의 행복과 기본권 가치 추구 등의 주장이 높아지는 반면, 군에서는 자기 희생과 규율, 복종, 질서 등과 같은 전통적 가치가 여전히 존중되고 있음
- 더욱이 자원은 부족한 상태에서 과중한 임무가 계속 부여됨에 따라 구성원들의 준비태세가 제대로 갖추어지지 않게 되고 이로 인해 리더십과 사기에 문제가 생기며, 결과적으로는 군에 대한 신뢰와 인력 유인책이 바닥나게 되는 악순환을 거듭하게 됨
- 이를 해소하기 위해 미군은 지속적으로 군 사회 격차를 조사하고 이를 완화하기 위한 제도적, 정책적 노력을 기울이고 있음

□ 글로벌화의 심화에 따른 문화역량 배양 노력

- 최근에는 미군의 작전 영역이 전 세계로 확대됨에 따라 다양한 문화적 경계를 넘어 지역 주민이나 동맹국과 효과적으로 교류할 수 있는 숙련된 기술이 요구된다고 보고 이의 배양에 많은 노력을 투입함
- 미 공군은 글로벌화된 작전 수행을 위하여 공군 문화 언어센터(AFCLC)를 설치함. 문화, 지역 및 외국어 교육과 훈련 프로그램을 제공함
- 또 미 육군교육사는 2007년부터 ‘휴먼 터레인 시스템 프로젝트(human terrain system project)’를 수행함. 인류학적 연구에 바탕을 두고, 전쟁 지역의 복잡한 사회문화적 차이의 이해로 군의 능력을 향상시키고 있음
- 미 국방부는 중국의 군사적 위협과 이라크 불안, 이슬람 근본주의 등 미국의 안보를 위협하는 문제를 해결하기 위해 ‘미네르바(minerva) 프로젝트’를 추진함. 하고 있다.
- 2010 QDR에서는 미래 군 리더를 양성, 훈련함에 있어, 외국어 및 지역적, 문화적 영역에 관한 전문성 구축과 훈련, 합동성의 역량 강화 등을 언급

□ 문화복지 프로그램으로서 MWR

- 무엇보다 문화예술과 관련한 정책으로는 MWR(Morale, Welfare, Recreation) 정책이 있음. 관련근거는 국방부 훈령 1015.2로 MWR프로그램은 비급여보상의 대표적 형태로 공동체활동여건을 제공하고 민간, 공공기관의 여타 복지서비스와 동등한 서비스를 제공하며 긍정적인 가치를 함양하고 인력의 유인 및 유지를 독려하는 것을 목적으로 하고 있음
- MWR의 효익으로는 사기진작, 개인건강 및 웰빙증진, 스트레스/ 무기력증 해소, 정서안정에 공헌, 자기파괴행위, 부정적 사회행위 등 감소(특히 젊은 장병), 고립감, 소외감 해소, 건강·사회·법적 비용 감소, 건강한 가족, 공동체건설에 일조 등이 있음
- MWR의 범주로는 헬스클럽, 공동체센터, 도서관, 여행/관광지원, 스포츠(골프, 볼링, 아웃도어 스포츠 등), 레크리에이션(수영장, 사격, 문화, 외식, 자동차정비, 해양스포츠 등), 모든 분야의 여가활동 분야가 망라되어 있음
- 특히 젊은 장병들 취양에 부합한 지원, 예컨대, 컴퓨터, 인터넷(게임, 전자대화, 동영상사이트 등), 오디오, 영화, 스포츠, 주말여행, 모험레저, 교육코스 등도 있어 사회와 동등한 수준의 문화 복지 제공을 목표로 하고 있음
- 국방부 군 공동체 및 가족정책 부차관보실(Deputy Under Secretary of Defense for Military Community and Family Policy)의 역할
 - 광범위한 군인 삶의 질 향상 정책의 통합 조정기관으로서 역할

- 군인 및 군인가족 삶의 질 향상 프로그램을 지원하고 제반 제도 및 정책에 대한 책임을 지며, 임무로는 제반 가족지원정책 제공, 양질의 교육서비스 제공, MWR 프로그램의 유지를 위한 프로그램 정책 제정, 비영리단체와의 원활한 협조관계 구축, 그리고 유사시 전장수행능력을 보장하기 위한 삶의 질 향상 프로그램 제공 등이 있음
- one-stop service: 1년, 하루 24시간 전천후 복지지원이 가능
- Military HOMEFRONT(삶의 질 정보를 제공하는 국방부 공식 웹사이트: 아동 및 청소년, 교육, 고용, 장애가족, 가족지원, 재정지원, 보호, 자원봉사 등을 지원
- Military OneSource는 현역 및 예비역가족 등 모두에게 이용가능한 서비스로서 대면, 전화, 온라인 등으로 접촉 가능하고 전문가 수준의 상담지원 및 고객맞춤형 조사, 직업군인들을 돕기 위한 지원요소 제공 등의 역할을 수행

표 7. MWR 지원영역

<u>Counseling- Need to Talk?</u> 관계 가족문제 문제해결	<u>Money Matters</u> 예산(재정)관리 빚 관리 저축/투자	<u>Spouse Training Education & Career</u> 배우자 관리 경력개발 변화관리
<u>children & Youth</u> 초중등 공공 및 사립 학교 교육지원 특수요구사항 육아 및 자녀교육	<u>Life-long Learning</u> 대학 대출 및 학자금 원격 학습	<u>Deployment</u> 준비 분리 재통합
<u>Self-help Groups</u> 마약/약물중독 도박 거식증	<u>Shopping & Services</u> 공동체 지원 소비자 구매 애완동물 보호 노부모 봉양	<u>Healthy Habits Special Needs and more....</u> 건강한 습관을 위한 특별 추가 요구사항 (체중관리, 스트레스해소, 심폐향상)

- 육군 차원에서는 육군 가족 및 MWR 사령부(US Army Family & Morale, Welfare and Recreation(MWR) Command)가 있음
- 국방부의 MWR정책을 육군차원에서 실무적으로 실행하는 사령부
- MWR의 철학은 군인들은 국민들과 동등한 수준의 삶의 질을 영위할 자격이 부여되며 싸워 이기는 육군은 엄격한 직무 및 훈련만으로는 부족하며 업무와 휴식이 적절히 조화될 때 가능하다는 것임
- 2006년 10월 24일 현재의 육군 F & MWR 사령부로 재조직되었음
- Program Delivery System

표 8. 미군 문화복지 프로그램 MWR

육군 운영 (기지 내)	육군 제휴 (기지커뮤니티 인근)	육군 협찬 (이격된 지역)
147개 아동개발센터시설 2690개 가족 아동돌봄의 집 124개의 Youth 센터 135개의 학년센터 77개 스포츠, 헬스 프로그램 189개의 보이스, 걸스클럽 329개의 4-H 클럽 학교지원 프로그램	육군과 제휴하여 육군이 운영 하는 시설, 프로그램 운영(숫자 는 상대적으로 현저히 적음)	육군협찬으로 관련시설, 프로그램 지원받아 운영

다. 시사점

☐ 군 장병들의 정서적·문화적 욕구 충족 필요성

- 향후 사회 발전에 따라 사회와의 격차는 더욱 가속화될 전망이며, 병사의 대부분이 대학교 재학 이상의 학력을 가지고 있는 상황에서 현재 군이 갖추고 있는 문화 및 여가활동 여건은 병사들의 문화적 욕구를 충족시키기 매우 어려움
- 더욱이 전투형 군의 육성을 위해 신병들의 교육훈련 기간도 늘어나고 병사들의 긴장, 경계, 훈련 등의 업무 강도가 높아짐에 따라, 이를 해소·완화할 수 있는 생활 문화 여건도 동반되어야 할 필요성이 점증함
- 장병들의 깊은 문화적 욕구를 충족시키기 위하여 문화/여가 생활의 기회와 시설을 확충하는 것이 시급함

☐ 시대상에 걸맞은 무형전력 창출의 새로운 도구로서 문화 활동 재인식

- 시대상에 맞는 응집력을 도출할 수 있는 수단이자 군의 정체성을 담아 새롭게 창조되는 문화 예술활동이 필요
- 구성원의 정서에 부합하고 미래의 병영과 전장 환경에서 병사들을 하나로 묶어주고, 또 부대의 단결과 사기를 앙양시켜 주는 하나의 소프트파워로서 역할할 수 있도록 구상
- 군 구성원들은 병영 생활을 통하여 투철한 군인 정신, 강인한 전투체력, 엄정한 군기, 왕성한 사기, 그리고 숙달된 전투 기량을 배양하므로, 이에 부합하는 문화 활동을 구상하고 여건을 조성

□ 군 복무의 사회적 명예를 고양하여 군·사회 관계 정상화

- 군 복무 기간이 사회의 문화 복지 혜택을 유보당하는 기간이 아니며, 오히려 군 복무를 통해 군만의 독특한 문화적 특혜를 누리는 기회가 될 수 있도록 선진적인 군 문화 향유 여건을 만들 필요가 있음
- 고급스런 병영문화의 창조로 군 복무의 사회적 명예를 고양

Ⅲ. 군 문화예술활동 지원사업 현황

1. 군 문화예술활동 지원 환경

가. 정책, 제도 차원의 환경

- 2000년대 들어서면서 병영문화개선과 관련한 관심 증가
 - 2006년 국방개혁에 관한 법률 제정, 2007년 12월 군인복지기본법 제정, 2009년 4월 군인복지 기본계획 발표
 - 군인복지기본계획은 군인복지기본방향으로 '기초복지 증진', '가족복지 제고', '문화복지 강화', '복지인프라 확충' 등 네 가지 제시
- 국방개혁에 관한 법률⁵⁾
 - 지속적인 국방개혁을 통하여 우리 군이 북한의 핵실험 등 안보환경 및 국내외 여건 변화와 과학기술의 발전에 따른 전쟁양상의 변화에 능동적으로 대처할 수 있도록 국방운영체제, 군 구조 개편 및 병영문화의 발전 등에 관한 기본적인 사항을 정함으로써 선진 정예 강군을 육성하는 것을 목적으로 함
 - 국방개혁의 기본이념에 '사회변화에 부합하는 새로운 병영문화의 정착'을 추진하는 내용을 포함
 - 또한 국방부장관은 군에서 복무하는 장병에 대하여 기본권을 보장하고 군복무와 관련된 문화적 갈등요인을 최소화함으로써 군 복무에 대한 자긍심을 높이며, 군인으로서의 임무수행을 충실히 수행할 수 있도록 병영문화를 개선·발전시켜야 함을 명시하고 있음⁶⁾
- 군인복지기본법⁷⁾
 - 군인의 생활안정과 삶의 질 향상을 도모하고 군의 사기를 높이며 나아가 군인으로 하여금 임무수행에 전념할 수 있도록 하기 위하여 군인에 대한 복지정책의 수립 및 복지사업의 수행에 필요한 사항을 규정함을 목적으로 함

5) [시행 2010.7.1] [법률 제10217호, 2010.3.31, 타법개정]

6) 제5장 병영문화의 개선·발전 중 제31조(발전방향)

7) [시행 2012.9.22] [법률 제11389호, 2012.3.21, 타법개정]

- 군인복지기본법에 의하면 국방부장관은 5년마다 제8조에 따른 군인복지위원회의 심의를 거쳐 군인복지기본계획(이하 "기본계획"이라 한다)을 작성하고 관계 중앙행정기관의 장과 협의한 후 대통령의 승인을 받아 이를 확정하도록 되어 있음
 - 군인복지정책의 기본목표 및 추진방향
 - 군인의 복지시설 및 체육시설(이하 "복지시설등"이라 한다)의 설치·운영에 관한 사항
 - 군인의 복지사업에 사용되는 재원조달 및 운용에 관한 사항
 - 그 밖에 군인의 복지증진을 위하여 필요하다고 인정하는 사항
- 국방부가 2009년 발표한 '군인복지기본계획(2009)'은 튼튼한 기초복지, 가족공동체 복지 건설, 선진 문화복지 지원, 효율적인 복지 인프라 구축 등 4개의 정책 기조로 구성되었으며, 이 중 선진 문화복지 지원에 대한 주요항목은 다음과 같음
 - 시·군·구 평생학습관을 활용한 자기계발 및 문화활동 추진
 - 지자체와 연계한 민 군 통합복지타운 건립 추진
 - 야간대학 학비지원 50%에서 '12년 70% '20년 100%로 확대
- 군인복지기본계획(2009)에서 '문화활동 활성화'를 통한 문화복지 증진을 군인복지의 중요한 영역으로 설정했다는 것은 그만큼 문화활동의 중요성을 정책적 차원에서 인식하기 시작하였다는 점을 보여줌

그림 12. 군인복지 비전



- 2012년 7월 발표된 병영문화선진화계획은 이러한 그간의 관심을 종합한 것이라고 할 수 있음

표 9. 병영문화선진화 기본 방향

최종상태	전투형군대육성		
비전	군인다운 군인 육성, 자랑스러운 군 복무, 보람있는 병영생활		
목표	자율과 책임의 병영생활	생산적인 병영생활	따뜻한 병영생활
핵심전략과제	-기본이 튼튼한 병영생활 -훈련전념과 휴식여건 보장 -소통 배려가 있는 병영	-중단없는 학업 지원 -자기계발 여건 보장 -사회적 지원 확대	-복지 문화가 있는 병영 -믿고 찾는 의료 지원 -의식주 질 향상

* 국방부 자료:2012 병영문화 선진화 추진계획

○ 병영문화선진화계획은 다음과 같은 추진과제 제시

표 10. 병영문화선진화 추진과제

추진목표	핵심전략과제	추진과제
자율과 책임의 병영생활	기본이 튼튼한 군인 육성	1. 군인정신 교육 강화 2. 활력과 기상이 넘치는 군인육성 3. 군인다운 언어 사용
	훈련전념과 휴식여건 보장	4. 교육훈련과 휴식이 구분되는 병영생활 정착 5. 병영생활관 편성 방영 개선 6. 외박 외출 확대 시행
	소통과배려가 있는 병영	7. 가족 사회와 소통 여건 개선 8. 진급 최저복무기간 조정
생산적인 병영생활	중단없는 학업지원	9. e-러닝 수강요건 확충 10. 원격강좌 개설대학 및 학점 취득 확대
	자기계발 여건 보장	11. 자격증 취득 지원 강화 12. 병영도서관 확충 및 효율적인 운영
	사회적 지원 확대	13. 군 복무경력 증명제도 도입 14. 사회적응 지원 확대
따뜻한 병영생활	복지문화가 있는 병영	15. 병영생활 편의 여건 개선 16. 병영 체육시설 및 체력단기구 확충 17. 문화활동 여건 개선 18. 열차역 TMO에 편의시설 설치 및 이동 편의 제공
	믿고 찾는 의료 지원	19. 질병예방 및 진료체계 확신
	의식주 질 향상	20. 물자류 품질 및 보급기준 개성 21. 급식의 질 향상 22. 병영생활관 개선

* 국방부 자료: 2012 병영문화 선진화 추진계획

나. 군 문화활동 지원 체계

○ 군의 문화활동 지원체계는 국방부를 중심으로 육, 해, 공군 본부를 통하여 각 군단, 사단, 연대, 대대에 이르는 체계를 통해 수행

- 문화체육관광부 등 타 부처등과 문화관련 협력활동이 수행될 경우, 이는 주로 국방부 문화정책과를 중심으로, 육/해/공군 본부 관련 과를 통하여 전달되고 있음
- 국방부 문화정책과는 국방정책실 국방교육정책관에 소속

- 국방부 문화정책과 주요업무는 다음과 같음
 - 국방문화 정책의 개발·수립·조정 및 통제
 - 병영문화예술체험사업 및 부대 문화예술 공연에 관한 사항
 - 대외 문화행사 지원 및 국제 군 문화교류에 관한 사항
 - 진중문고 등 도서보급 및 병영도서관 운영에 관한 사항
 - 군가 및 군악연주회에 관한 사항
 - 민간 영상매체 제작 등 군 문화에 대한 지원 업무
 - 군 문화재 보호 및 전사적지 관리에 관한 사항

국방부와 그 소속기관 직제 시행규칙

제9조(국방정책실) ① 국방정책실장은 고위공무원단에 속하는 일반직·별정직공무원 또는 장관급장교로 보하되, 고위공무원단에 속하는 일반직·별정직공무원으로 보하는 경우 그 직위의 직무등급은 가등급으로 한다.

③ 국방정책실장 밑에 정책기획과·기본정책과·방위정책과·북한정책과·군비통제과·대량살상무기대응과·국제정책과·미국정책과·동북아정책과·국제평화협력과·교육훈련정책과·문화정책과·정신전력과 및 인적자원개발과를 두되, 정책기획과장·방위정책과장·북한정책과장·대량살상무기대응과장·미국정책과장 및 교육훈련정책과장은 영관급장교로, 기본정책과장·군비통제과장·국제정책과장·동북아정책과장·국제평화협력과장·문화정책과장·정신전력과장 및 인적자원개발과장은 부이사관·서기관 또는 기술서기관으로 보한다.

⑤ 문화정책과장은 다음 사항을 분장한다.

1. 국방정신교육정책의 수립·시행과 연구·발전
2. 국방정신교육에 관한 계획의 수립·조정
3. 부대 및 학교기관의 정훈교육지침 수립과 계획의 조정·통제
4. 정신교육 교재 등의 제작 및 보급 업무
5. 병영도서관 운영에 관한 사항
6. 병영 내 도서 보급에 관한 사항
7. 군가 및 군악연주회에 관한 사항
8. 민간 영상매체 제작 등 군 문화에 대한 지원 업무
9. 군 문화재 보호 및 전사적지 관리에 관한 사항
10. 군내 문화사업의 심사분석 및 평가 업무
11. 전쟁기념사업회 업무의 지도·감독
12. 장병을 대상으로 하는 설문 및 여론조사의 조정·통제

- 각 군별 문화예술활동 관련 주된 실무는 정훈병과의 정훈장교를 중심으로 진행되고 있음
- 정훈문화활동 훈령⁸⁾에 따르면 정훈·문화·홍보업무를 담당하는 군인 및 군무원은 다음과 같이 구분하며 정훈·문화·홍보활동에 있어 소속 지휘관을 보좌함
 - 정훈공보장교: 정훈·문화·홍보·공보업무를 전담하는 정훈병과의 장교
 - 정훈관: 정훈·문화·홍보업무를 전담하는 정훈병과 이외의 장교 및 군무원

8) 국방부훈령 제1323호, 2011.4.20, 일부개정

- 정훈부사관: 정훈장교 또는 정훈관의 지휘를 받아 정훈·문화·홍보 업무를 담당하는 부사관
- 정훈병: 제1호부터 제3호까지 규정된 자의 지휘를 받아 정훈·문화·홍보업무를 보조하는 병
- 각 군 참모총장은 장병의 사기진작과 정서 함양을 위하여 영화 및 공연 관람, 문화·예술체험, 문예작품 공모 등 문화·예술활동이 활성화되도록 노력하여야 함
- 또한 국방부장관은 장병의 영화·공연관람 및 문화·예술체험 활동을 위하여 정부 부처, 지방자치단체 및 민간 예술단 등과 유기적으로 협조해야한다고 명시
- 정훈·문화활동의 기본목표는 장병들에게 확고한 국가관, 안보관, 군인정신을 함양하고 장병의 사기진작, 정서함양, 교양증진을 위한 문화활동을 보장함으로써 무형전력을 강화하고 전역 후 건전한 안보관을 견지한 민주시민이 될 수 있도록 하는 데 있음
 - 정훈활동의 목표는 투철한 국가관·안보관 및 필승의 군인 정신으로 무장된 정예장병을 육성하는 데 있음
 - 문화활동의 목표는 각종 문화·예술활동과 문화행사를 통하여 장병의 사기를 진작시키고, 정서함양 및 교양증진을 도모하는 것임⁹⁾
- 정훈·문화활동 훈령¹⁰⁾에서 명시하는 정훈교육 항목에 기본안보교육, 시사안보교육과 함께 문화단결활동이 포함되어 있음
 - 문화단결활동 : 장병의 정서함양, 소질계발, 사기진작 및 부대단결을 위하여 실시하는 문화·예술 활동
- 정훈교육은 그 자체의 과정이 전투에서 승리할 수 있는 군인 육성에 있지만 문화예술교육은 교육의 결과로서 정신력과 구성원의 상호 소통 및 화합을 통한 전투력 향상을 기대함

다. 문화활동 관련 예산

- 군 문화활동에 투입되는 예산은 크게 국방부 사업을 위한 자체 예산과 국방부와 문화체육관광부의 협력에 따라 투입되는 공동 예산으로 구분할 수 있음
 - 국방부 자체 예산 및 문화체육관광부와와의 협력 예산 모두 2000년대 중반 이후 지속적으로 증가하는 추세를 보임
- 국방부 차원에서 문화분야에 투입되는 예산은 병사용 교양지 보급, 진중문고 보급, 병영문학상 운영, 국군 교향악단 운영 등 다양한 영역에 사용됨. 문화분야 관련 예산을 주요 항목별로 살펴보면 다음과 같음

9) 제3장 문화활동 제9조(목표)

10) 제7조(정훈교육)

- 2010년 총 예산 5,772,655천원, 2011년 총 예산은 7,967,402천원으로 전년 대비 2,194,747천원 증가

표 11. 국방부 문화활동 관련예산 현황

* 단위: 천원

구분		'10 예산	'11 예산	증감
국방부 자체 사업	병영문학상	217,050	216,880	170
	병사용 교양지 보급	1,638,000	1,678,000	4,000
	국제 군 문화교류 및 협력	388,195	372,014	16,181
	국군교향악단 운영	-	206,540	206,540
	국군 통합 군악연주회	186,800	182,550	-4,250
	군가 교육용 교재 제작 및 보급	28,110	28,110	-
	진중문고 보급	2,880,000	4,800,000	1,920,000
국방부-문화부 협력 사업	병영문화예술 체험사업	434,500	483,308	48,808
	예술단체 군 부대 방문공연	-	-	(국방부 비예산)
계		5,772,655	7,967,402	2,199,949

*국방부 자료

○ 육군의 경우에도 문화관련 예산이 전년 대비 증가한 것으로 나타남. 육군의 2013년 문화예술 활동관련 예산안을 살펴보면 다음과 같음

- 2012년 467,790천원에서 2013년 767,813천원으로 300,023천원 증가
- 이 중 장병참여형 행사인 장병종합예술제 25.5%, 문화예술단체초청 공연예산이 151.5% 증가

표 12. 육군 문화활동 관련예산 현황

* 단위: 천만원

구분	'12 예산	'13 예산안	증감	증감율
장병종합 예술제	76,570	96,130	19,560	25.5%
문화예술단체 초청공연	79,750	200,580	120,830	151.5%
호국미술대전	168,250	285,108	116,858	69.5%
호국문예행사	83,400	125,050	41,650	49.9%
문화예술교육 ¹¹⁾	6,770	5,750	-1,020	-15.1%
군가 제작 및 보급	53,050	55,195	2,145	4%
합계	467,790	767,813	300,023	

*육군 자료

11) 문화예술교육예산의 경우 정훈 초군·고군반 교육지원이 교육사에 편성 반영되고 교육횟수 초빙강연, 문화예술세미나, 간담회 등 비용을 일부 축소함

- 군 문화활동을 위한 예산은 문화체육관광부 차원에서도 지원되고 있는데, 그 규모는 다음과 같음
 - 주목할 만한 것은 2007년 문화체육관광부에서 투입된 예산이 1.9억원이었던 것에 비해 2010년 예산이 13.5억원으로 7배 이상 증가하였다는 점임
 - 또한 국방부에서도 2009년 예산 매칭을 시작하여 문화체육관광부와의 협력 사업 규모가 지속적으로 확대되고 있음을 알 수 있음

표 13. 국방부-문화체육관광부 협력 문화활동 예산

단위: 억원

구분		2007	2008	2009	2010
문화예술교육	합계	1.9	7.0	9.3	10.3
	문화부	1.9	7.0	5.0	6.0
	국방부	-	-	3.0	3.0
문화순회공연(문화부)		-	8	6.6	7.5
총계		1.9	15	14.6	16.5

* 주요 사업만 계산한 것임

- 예산상 나타나는 이러한 변화는 군에서 문화활동 중요성이 점차 부각되고 있음을 보여줌

라. 외부와의 협력체계

- 군 문화활동 활성화를 위해 국방부는 2005년 문화적 병영환경 조성을 위해 문화관광부와 업무협약 체결
 - 이를 통해 병영문화예술체험(문화예술교육)과 예술단체 군부대 방문공연, 병영도서관 도서 보급 등에 이르는 다양한 지원 실행

표 14. 국방부-문화관광부 업무협력 합의서

<p>문화적인 병영환경 조성을 위한 국방부 문화관광부 업무협력 합의서</p>
--

국방부와 문화관광부는 문화적인 병영환경을 조성하고 병영자원을 활용한 생활체육 및 관광 활성화 등의 정책을 서로 협력하여 추진하기 위해 다음과 같이 합의한다.

1. (기본방향) 양 부처는 장병의 문화활동 활성화 등 병영문화 발전에 기여하고 국민이 함께 할 수 있는 각종 프로그램 개발 등을 위하여 문화예술·체육·관광 등 분야의 정책을 협력하여 추진한다.

2. (문화적 지원협력) 장병의 문화향유 기회 확대 등을 위하여 다음 사항에 대해 협력한다.

가. 문화적인 병영생활 프로그램 개발

문화예술 교육 프로그램 개발

문화예술 공연 전시 활동

문화예술 교육 인력 양성

장병 문화예술 동아리 활동 활성화

병영도서관 운영 교육 프로그램 개발

우수영상물 및 도서 보급

국군 TV 프로그램 개발

나. 문화적인 병영시설·환경 조성

다. 기타 양 부처간 협력이 필요한 사항 등

- 군 문화활동을 보다 체계적으로 지원하기 위하여 2006년 한국문화예술위원회와도 업무 협약을 체결하였으며, 한국메세나협의회, (사)사랑의 책나누기운동본부 등과 협력활동 진행
- 국방부와 한국문화예술위원회는 2008년 6월 30일 장병문화예술체험 확대를 위한 업무협약합의서를 체결
- 내용: 문화예술단체 부대 방문 공연, 부대 단체 및 외출·휴가 장병의 문화예술공연 관람, 우수문학도서 선정과 보급 사업

2. 군 문화예술활동 현황 및 실태

- 국방부의 문화활동 규정¹²⁾에 나타난 문화활동 목표는 각종 문화·예술활동과 문화행사를 통하여 장병의 사기를 진작시키고, 정서함양 및 교양증진을 도모하는 데 있다고 정의되어 있음
- 문화활동의 주요 내용으로는 다음과 같은 것이 있음
 - 군가제정 및 가창 활성화: 부대의 단결과 장병의 사기를 고취
 - 영화 및 공연 관람, 문화·예술체험, 문예작품 공모 등 문화·예술활동 활성화: 장병의 사기진작과 정서 함양
 - 병영문학상: 장병의 문학소질 계발

12) 국방부. 정훈문화활동 훈령. 2011

- 호국 문예작품 공모 및 문화·예술 공연 등 문화활동
- 문화행사 지원: 국익, 국가안보·호국, 민·군 화합, 유대강화 및 군 문화 발전 등을 위하여 국내 문화행사를 지원할 수 있음
- 국제 문화활동: 외국과의 문화교류 및 협력을 위한 군 문화정보, 자료교환, 상호방문 및 군 문화행사 참가 등의 국제 문화활동은 국방외교 활동으로서 국가간의 우호증진, 군사외교 및 국익 등을 고려하여 수행

(1) 기존 문화활동 실태

- 과거 군에 관련된 문화예술프로그램은 군가합창, 독서활동 등이 일반적이며 매주 수요일 오후 전투체력의 날을 이용하여 체육활동이나 정신훈련과 함께 실시됨. 비 전투부대를 중심으로 각 부대 단위로 지휘관의 관리 아래 부대 형편에 따라 업무 외의 시간이나 휴일을 이용한 각종 동아리 활동이 이루어 졌음
- 대부분의 부대에서 종교활동을 하거나 컴퓨터를 이용한 온라인 외국어 학습이나 독서, 사물놀이, 음악과 댄스 등의 일반적인 활동을 시행
- 영화 및 음악감상 등이 문화예술활동의 범주에 포함될 수 있으나 수동적 자세로의 영화감상 및 TV시청, 군가 혹은 가요 위주의 좁은 범위에 한정지어진 음악감상 등 소위 여가시간에 누워서 할 수 있는 일들이 군 장병들이 하는 문화예술활동의 대부분임(하계훈 2006, p49)
- 군 문화예술교육 도입 이전에는 정훈교육이 실행되고 있었으며, 책을 읽고 영상물을 감상하고 토론한다는 측면에서 문화예술교육과 형태적으로 크게 다르지 않았음
- 이외에 지휘관의 재량에 따라 전역예정 군인을 대상으로 사회적응 교육을 운영하거나 문화예술교육관련 활동을 제공, 지원하고 있는 일부 사례가 있었음
- 여가시간의 효율적인 활용을 목적으로 하는 각 부대의 문화예술과 관련된 자발적인 동아리 활동
- 밴드나 연극 등 기타 동아리 활동을 위해 필요한 장비와 재료들은 장병들이 스스로 조달함

표 15. 병사 문화예술활동내역

분야	시행단위	활동내역
음악	대대급 이하 사령부급 이하	군가가창, 음악감상 군가제정, 한창, 연주회
영상	대대급이하 사령부급 이상	VTR, 사진, 슬라이드 영화관람
방송	각급제대	TV시청, 진중방송
공연	여단급 이상	위문열차, 청춘 신고합니다 등 TV프로 기타 부대별 위문공연
문예창작	각급 제대 국방부	시, 소설, 수필 등 창작활동 회화, 서예, 사진 등 전시회 병영문학(시, 소설, 단편소설) 공모
독서	전 제대 국방부	신문, 잡지 진중문고 보급
행사	대대급 이상	웅변대회, 강연회, 전시회, 군가 경연대회 등
동아리활동	각급 제대	단학, 바둑, 독서, 기타 합창 등 음악, 댄스, 탈춤, 사물놀이 등 전통예술 사진, 영화감상, 컴퓨터, 게임 등

* 자료: 하계훈(2006) 군 장병을 위한 문화예술교육프로그램 운영 방안 연구, p49

(2) 2000년대 중반 이후 문화활동 현황

- 군대내 문화예술활동은 크게 두 영역에서의 흐름에 의해 최근 급속하게 활성화되고 있음
 - 2000년대 중반 이후부터 문화정책은 군부대내 문화활동에 대한 관심을 지속적으로 확대하고 있음. 초기에는 군대(또는 군인)를 문화생활을 향유하기 어려운 소외지역, 계층으로 분류하여 군부대 문화활동 활성화를 양극화 해소 측면에서 접근. 이에 따라 ‘소외지역, 계층 문화순회 사업’의 일환으로 군부대 문화순회 사업이 실시됨. 최근에는 사업 범위가 확대되는 경향을 보임
 - 국방정책영역에서는 군 홍보와 연계하여 문화관련 업무가 산발적으로 진행되어 오다 2000년대 중반 이후 실질적 예산의 증가와 함께 문화업무가 강화되었으며, 2009년 국방부내에 문화정책과가 독립적으로 설치, 운영되면서 군부대 문화활동 활성화를 위한 본격적인 노력이 기울여짐
- 군에서 진행하는 문화예술활동 관련 사업은 국방부 주요정책 영역 중 병영생활 항목의 ‘장병 대상 문화예술 프로그램’ 분야에 포함되어 있음
- 장병대상 문화예술 프로그램은 크게 군 자체 예산으로 진행하는 프로그램과 문화부 등 타부처 및 기관과의 협력과 지원을 통해 운영되는 프로그램으로 구분됨
 - 자체프로그램은 병영문학상, 호국미술대전과 같은 공모전 형태와 관람형 공연으로 나뉨
 - 지원사업 프로그램은 한국문화예술회관연합회, 한국문화예술교육진흥원의 주관으로 진행되

며 국방부가 협력하는 형태임

가. 타 부처와 협력을 통해 운영되는 프로그램

(1) 예술단체 군 부대방문 공연

- 2006년부터 문화체육관광부 (한국문화예술위원회, 한국문예회관연합회 주관)의 지원을 통해 연극, 무용, 음악, 뮤지컬 등 예술단체가 군부대를 방문하여 순회공연 실시
- 복권기금 소외계층 문화순회사업 '신나는 예술여행' 중 '군부대순회사업'의 일환¹³⁾으로 시행 되면 문화 향유권 신장 및 문화 양극화 해소에 기여하는 것을 목적으로 함
- 2008년 국방부와 한국문화예술위원회가 업무협력합의서를 체결하면서 본격화되었으며, 2012년부터 문화체육관광부 복권기금과 국방부 예산 매칭이 시작됨

표 16. 군부대 순회 사업 수행절차도

수요자 조사	지원신청공고 및 사전 사업설명회	심층심의 (서면/인터뷰)
<ul style="list-style-type: none"> ○ 국방부 : 수요자 조사 (선호하는 공연 장르, 관람자 수 등) ○ 예술위원회 : 수요자 조사 결과 분석 후 공모심의시 활용 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 예술위원회 : 지원신청 공모 ○ 국방부 :사업설명회에 참석. 부대방문 시 주의 사항 및 요구 사항전달 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 예술위원회 :1차서면/2차인터뷰
순회 군부대 및 일정 최종협의	워크숍	순회 예술단체 확정 및 이행약정체결
<ul style="list-style-type: none"> ○ 국방부 : 각 순회 군부대 공문발송 통보 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 예술위원회 ○ 국방부 ○ 예술단체 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 예술위원회 ○ 예술단체
군부대 사전답사	지원금지급 및 순회착수	성과평가 및 평가결과 환류
<ul style="list-style-type: none"> ○ 예술단체 : 배정받은 각 군부대 전답사 및 부대별 협조사항 협의 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 예술위원회 ○ 예술단체 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 예술위원회 : 평가결과에 따라 지속 지원 또는 중단

* 한국문화예술회관연합회, 2009 군부대 순회 사업 지원안내 자료

- 사업진행시 중점을 두는 사항은 장병이 선호하는 희망적이고 역동적인 공연으로 선정하고, 다양한 분야의 공연을 통해 사회문화의 갈등을 해소하고자 하는 것임
- 예술단체 군 부대방문 공연을 통한 기대효과는 장병들의 정서함양과 문화예술 향유 기회 제공, 장병 문화 복지 증진 및 병영문화 선진화에 이바지하는 것임

13) 복권기금으로 2004년부터 시작된 소외계층 문화순회 사업에 2008년 수혜자 접근성 제고를 위한 각계부처와 협력형 사업이 추가되었음

표 17. 예술단체 군 부대방문 공연 추진실적

연도	분 야	공연부대	단체수	비 고
2006	연극, 무용, 전통, 다원예술	14개 부대 (육12, 공2)	6개	각군·문화부 주 관
2007	연극, 무용, 음악, 전통예술	50개 부대 (육43, 공7)	7개	
2008	연극, 무용, 음악 전통예술 등	132개 부대 (육89, 해20, 공20, 국직3)	13개	복권기금
2009	연극, 무용, 음악 전통예술 등	164개 부대 (육97, 해31, 공31, 국직5) ※ 신종플루로 일부공연 취소	16개	복권기금
2010	연극, 무용, 음악 전통예술 등	170개 부대 (육101, 해31, 공31, 국직7)	17개	복권기금
2011	연극, 무용, 음악 전통예술 등	150개 부대 (육90, 해21, 공30, 국직9)	29개 (기존 7, 추가 22)	복권기금

*국방부 자료

○ 2012년에는 57개 신청단체 중 16개의 예술단체가 선정되어 150개 부대에서 공연진행중

표 18 소외계층 문화순회사업 군부대 순회실적

구 분	관객수(명)	단체수(개)	순회횟수(회)	예산(천원)
2008	83,811	14	132	745,996
2009	60,830	14	155	616,000
2010	72,243	16	167	765,000
2011	50,350	8	100	418,273
2012	66,150	16	150	632,325
계	333,384	68	704	3,177,594

*한국문화예술회관연합회 내부자료

표 19. 2012년 예술단체 군 부대방문 공연 세부내용

번호	분야	단체명	프로그램명	공연부대수
1	연극	(사)달란트연극마을	what day? 광대들이 왔대이	6개
2		나온컬처	연극 오월엔결혼할꺼야	11개
3	음악	(사)한국공연예술경영인협회	JK양상불과 함께하는 클래식여행	8개
4		서울오라토리오	[아름다운 사람, 아름다운 음악]	6개
5		아카데미아금관5중주	금관악기와 함께하는 즐거운 세상	5개
6		의정부뮤지션협회	도전과 열정 K-Pop콘서트 - 나는 대한민국 군인이다.	13개
7	무용	(주)제이스타컴퍼니	춤의 모든 것-올 댓 댄스	16개
8	다원 예술	(주)도도	도도와 갬블러의 6감발사 콘서트	18개
9		(주)엠엘엔터테인먼트	일렉쿠키 사색 크로스 오버의 유혹	15개
10		벨리퀸즈	환상의 아라비안나이트 시즌4	15개
11		퓨전국악아이리아	퓨전국악 콘서트 - 청춘스케치	6개
12	전통 예술	(사)사물놀이한울림	전통연희'판'	5개
13		광개토 사물놀이	퓨전콘서트MOVEMENTKOREA	10개
14		국악팝소오케스트라 여민	樂 Concert - Lets make 樂	6개
15		아즐가(숙명가야금연주단)	숙명가야금연주단의 가얀금 For you	5개
16		한외국악예술단	두드림 Do Dream	5개
계			16개 단체	150개

*국방부 자료

○지역별로는 상대적으로 군부대가 많이 위치한 경기, 강원지역이 약 50%를 차지함

표 20. 예술단체 군 부대방문 공연지역별 분포

구분	서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	합계
2011	7	3	3	5	1	3	-	28	20	4	5	2	4	5	9	1	100
2010	8	4	6	5	2	8	0	52	32	6	13	2	8	11	9	1	167

* 한국문화예술회관연합회 2010,2011 평가보고서 자료

(2) 병영문화예술체험사업

○ 문화체육관광부와 협력하여 장병을 대상으로 연극·뮤지컬·음악·영상·사진촬영 등 체험형 교육 실시

- 문화체육관광부(한국문화예술교육진흥원 주관)¹⁴와 국방부가 예산을 매칭하여, 장병들의 건

전한 여가 활용과 공동체 프로그램 참여를 통한 '협력' 강화로 전투형 강군 육성 기반을 제공
 - 문화체육관광부와 국방부가 협력 실시한 수혜시설 수요조사를 바탕으로 사업을 공모, 선정된 문화예술교육 프로그램을 군 현장에서 실행함

- 연극, 무용, 음악 등의 예술강사가 주 1회 부대를 방문, 평균 2시간씩 총 60시간 교육진행
- 사업진행시 중점을 두는 사항은 장병 선호도를 고려하여 체험사업 분야 선정, 문화예술체험사업 범위 확대방안 강구, 지역 예술단체와 연계 시행, 사업종료 후 동아리 활동 등으로 발전도모임
- 체험형 교육을 통한 기대효과는 문화예술활동에 장병이 직접 참여하면서 잠재적 능력 발산 기회 제공, 장병 상호 의사소통 활성화, 공동체 의식 함양으로 활기찬 병영문화 정착임
- 교육종료후 동아리 활동으로 유도하여 장병 스트레스 완화와 부대원간 소통의 장으로 활용하고자 함

표 21. 병영문화예술체험사업 추진실적

구분	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
지원단체수	8	9	39	42	47	51	58
수혜부대수	10	18	71	82	89	91	140
수혜인원	400	600	1,727	1,840	1,687	1,830	-
지원예산	238	190	700	727	762	-	-

*문화예술교육진흥원 자료

연 도	교육기간	실시부대 / 참가인원	참가인원	비 고
2006	9 ~ 12월(총 12회)	11개 부대(육5, 해3, 공3)	250여명	시범사업
2007	5 ~ 7월(총 12회) 9 ~ 11월(총 12회)	18개 부대(육10, 해4, 공4)	400여명	-
2008	4 ~ 11월(총 30회)	71개 부대(육53, 해8, 공8)	1,500여명	-
	12 ~ 3월(총 14회)	10개 부대(육8, 해1, 공1)	200여명	-
2009	6 ~ 12월(총 30회)	82개 부대(육58, 해12, 공11, 직1)	1,700여명	예산매칭
2010	5 ~ 12월(총 30회)	89개 부대(육62, 해13, 공13, 직1)	1,800여명	예산매칭
2011	5 ~ 12월(총 30회)	91개 부대(육63, 해13, 공13, 직2)	1,830여명	예산매칭

* 국방부 자료

- 14) 한국문화예술교육진흥원의 '군 문화예술교육 지원사업' 목적은 문화예술교육을 접하기 어려운 군 장병에게 문화예술 향유 기회를 확대하고, 내·외부로 소통할 수 있는 장을 제공, 장병들의 군대생활 적응에 도움을 주며, 단체생활에서 오는 스트레스를 해소하고 적극적이고 긍정적인 자기계발의 기회를 제공하고자 하는 것임

- 2008년까지는 시범사업으로 문화부의 예산으로 진행하다가 2009년부터 총 예산 중 국방부 예산 3억원을 매칭하여 별도로 집행하기 시작함

표 22. 군 문화예술교육 지원사업 예산 매칭현황 (단위:백만원)

지원예산	2006	2007	2008	2009	2010	2011
문화부	220	190	700	500	600	600
국방부	-	-	-	300	300	330
합계	220	190	700	800	900	930

- 2012년에는 10개 분야 58개 예술단체가 140개 부대를 방문하여 문화예술교육프로그램 진행
 - 구분: 공군18, 국적2, 육군100, 육적1, 해군12, 해병대7
 - 분야: 일반, 국악, 연극, 음악, 영상, 무용, 미술, 사진, 문학, 공예

표 23. 국방부, 문화예술교육진흥원 운영 프로그램 현황(2012년)

주최	운영관련		예산 지원방법
	군 부대수(수)	프로그램(수)	
문화예술교육진흥원	100개	100	문화예술교육진흥원 민간경상보조
국방부	40개	40	국방부 용역계약체결

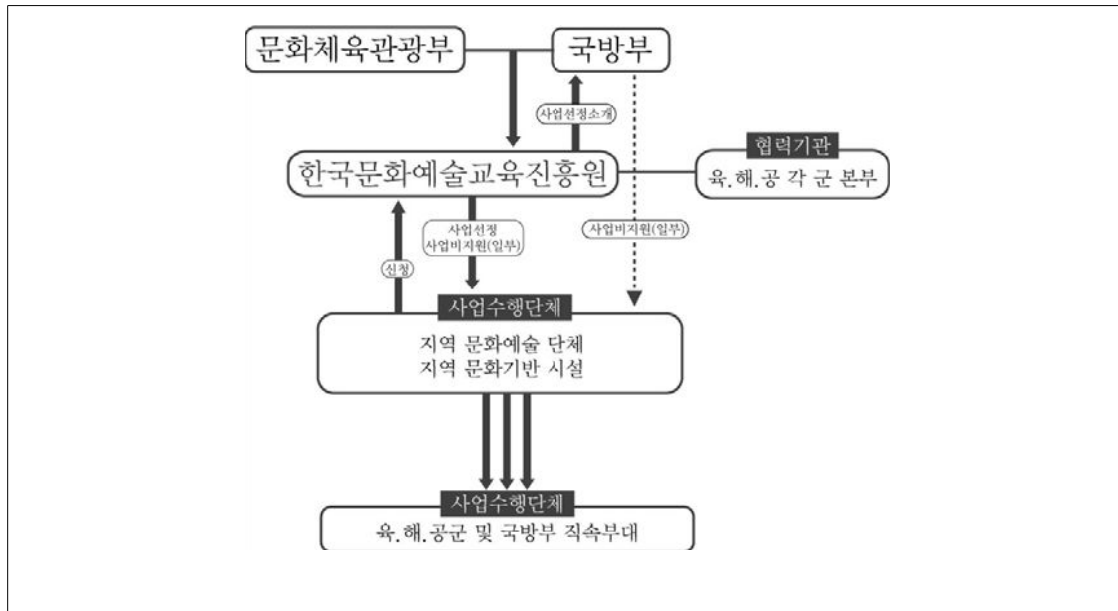
- 국방부와 문화예술교육진흥원과의 연간 사업추진체계는 다음과 같음
 - 전년도 성과분석 및 사업계획 협의 : 1월(국방부, 진흥원)
 - 교육프로그램 공모 및 교육단체 선정 : 4월(진흥원)
 - 교육대상 부대 선발 및 프로그램 매칭 : 5월(국방부)
 - 교육실시 : 6월 ~ 11월
 - 교육활동 평가 및 만족도 조사 : 10월 ~ 12월

표 24. 체험형 문화예술교육프로그램 연간추진체계

구 분	군부대(국방부, 각군 본부)	문화예술교육진흥원
1 월	전년도 성과분석 및 사업계획 협의	전년도 성과분석 및 사업계획 협의
3 월		기본계획수립 및 공모
4월초	수요조사 서식작성 수행단체 1차 매칭	프로그램 공모 서면심사
4월말	사업설명회 참석	2차매칭 및 최종결과발표 사업설명회 개최

5 월	교육대상 부대 선발 및 수혜자 모집 및 운영단체 프로그램 구성 협조	수행단체 세부사업계획서 제출 사업비 교부
5월~12월	프로그램 진행(연간30회 60시간) 분기별 교육상황 점검표 작성 및 제출 만족도조사 시행	교육수행, 운영단체 교육활동 평가, 만족도조사 진행
12 월	결과발표회 등 교육 마무리	정산 및 사업종료

그림 14. 군 문화예술교육 지원사업 추진체계



* 출처: 장원호(2011), 문화예술교육정책 전달체계 분석, 한국문화관광연구원

나. 군 자체적으로 실시하는 프로그램

(1) 공모전

□ 병영문학상

- 장병을 대상으로 문예창작 소질개발 및 정서함양을 위해 실시하는 문화정책 사업으로 2002년부터 매년 시행하여 2012년 11회를 맞음
- 시·수필·단편소설의 3개 분야를 공모하며, 분야별 최우수 당선자에게는 문단등단 기회 제공
- 공신력 있는 외부 전문단체 (한국문인협회) 심사를 통해 당선작 객관성 확보하고자 함
- 매년 7월경 실시하며 2011년에는 4,573명이 응모하여 10년 3,972명 대비 15% 증가함
- 병영문학상을 통한 기대효과는 지적욕구 발산을 위한 문학의 마당을 제공함으로써 장병 문예

창작 소질을 계발하고, 문화적인 병영환경 조성으로 장병 정서를 함양하며 복무 의욕을 고취시키는 것임

표 25. 병영문학상 공모 현황

구 분	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년
계	10,005	13,176	13,394	12,771	13,323
시	7,398	10,004	9,635	9,248	10,148
수 필	2,171	2,468	3,162	2,815	2,405
단편소설	436	704	597	708	770

☐ 호국미술대전

- 육군이 장병들을 대상으로 지난 30여 년간 시행해 온 ‘진중창작품 공모전’을 2011년부터 전 국민으로 참가대상을 확대하여 ‘대한민국 호국미술대전’으로 실시
- 다수 국민의 참여를 유도하고 작품수준을 향상시켜 안보공감대 확산과 육군 지지기반 확대하는 것을 목적으로 함
- 공신력 있는 미술 단체들의 지원 및 심사를 통해 권위있는 행사로 추진하며, 공모분야 및 전시지역 확대, 다양한 홍보로 국민들의 참여를 유도함
- 2012년 공모전에는 전년보다 장병 및 일반인의 2배가 참여하여 회화·디자인·사진·조각·서예·문인화 등 6개 부문에 2,074점이 출품되었음
 - 수상작 240점은 전쟁기념관 2층 기획전시실에서 무료 전시 진행

☐ 기타 문화예술활동

① 뮤지컬 제작사업

- 창작 뮤지컬을 진취적이고 역동적인 내용으로 제작하여 6.25당시 한·미 연합군의 승전모습과 전쟁 실상을 조명함으로써 관객의 올바른 안보의식 및 미래지향적 한미동맹 공고화에 기여하고자 함
- 2008년 ‘MINE’, 2010년 ‘생명의 항해’에 이어 세 번째로 6·25전쟁 60주년 제3차년도 사업의 일환으로 제작되는 군 창작뮤지컬 ‘The Promise(약속)’을 군 주도하에 현역 장병들과 국내 전문 제작진이 참여하여 제작
 - 현역 및 일반인을 대상으로 오디션을 실시, 배우와 스태프를 선발
 - 2013년도 1월에 한 달간 공연하게 되며, 총 16회의 공연 및 미국공연 목표

- 군 인적자원과 민간 예술계의 전문성을 결합시켜 관객이 감동을 공유할 수 있는 작품으로 제작하고자 함
- 문화예술의 사각지대인 신세대 장병들의 문화예술 참여 기회를 확대하고, 활기찬 병영 분위기 창출로 군과 사회와의 문화적 격차를 좁히며, 입대를 앞둔 젊은이들로 하여금 군에 대한 긍정적인 이미지를 심어줄 수 있는 계기가 될 것으로 기대함

② 장병종합예술제

- 부대별로 실시하고 있는 장병 참여형 문화예술활동(동아리활동 발표회) 활성화를 통해 즐겁고 보람있는 병영을 조성하여 활기찬 병영생활 정착 등에 기여하기 위한 사업임
- 2012년에는 사단급 26개 부대에 각 295만원, 총 76570천원의 예산을 투입함
 - 2013년부터는 1회 공연비를 368만원으로 증액하고 사업추진제대를 육본에서 군사령부(각 군 심의를 통해 지원대상부대 선정)로 변경한다는 계획
- 장기적으로는 매년 순차적으로 지원부대를 확대하고, 지역문화행사(축제, 문화제, 박람회 등)와의 연계 추진하고자 함
 - 사단급 연 1회에서 2018년에는 사단급 연 2회, 여단급 연 1회로 확대 계획

표 26. 장병종합예술제 예산 편성

구 분	'12년 편성	'13년 중기	'13년 요구	증 감 액	증 감 율
예 산	76,570	108,000	96,130	19,560	25.5%

③ 문화예술단체 초청공연

- 문화예술단체를 초청하여 수준 높은 공연을 관람하게 지원함으로써 장병들의 문화적 수준을 향상시키고 정서함양에 기여하기 위한 사업
 - 2012년 예산은 79,750천원으로 사단급 이상 25개 부대에 각 공연별로 300만원 지원
- 2013년부터는 문화예술초청공연 지원을 확대하고, 이외에도 분기별 1회 민간공연 관람지원 예산을 신규 편성하여 계통대 지역 시험적용 후 순차적으로 확대한다는 계획
 - 초청공연: 사단급 이상 부대(육본 포함) 25회, 초청공연 1회 공연비 694만원(공연준비비, 공연지원비, 음향 및 조명기구 설치비 신규편성)
 - 민간공연 관람지원 예산 1,000만원(5만원 × 4회 × 50매)편성
- 초청공연 사업 또한 사업추진제대를 각 군 심의를 통해 지원대상부대를 선정하는 방식으로 변경

④ 문화예술실무자 위탁교육

- 실무자 위탁교육은 야전부대 문화장교들의 직무수행능력을 향상시키는 것을 목적으로 함
- 2012년에는 5월1일~3일, 아르고인력개발원에서 진행
 - 교육대상: 사단~군사 문화업무담당자 20명
 - 교육내용: 야전부대에서 적용가능한 문화예술활동 분야 모색, 전문가에 의한 문화예술 이해 증진(연출가와의 만남, 공연관람), 문화예술활동 최신 트렌드 체험 등
- 육군 차원의 민군 협력체제 구축 및 직무수행 능력 함양 계기로 활용

표 27. 2012 문화예술실무자 위탁교육 교육대상

구 분	계	1군	2작사	3군	육본/육직
인 원	20	5	4	7	4

- 이외에도 문화발전 자문위원 위촉 및 정책설명회, 문화예술실무능력 배양, 문화콘텐츠 기획 등 연중 문화예술 전문가 초빙강연 지원 등 문화예술 인적 네트워크 구축 및 실무자 자질향상을 위한 교육진행

3. 분석 및 시사점

가. 조직 관련 부분

- 군 문화활동과 관련하여 다양한 부서 및 조직이 관여되어 있는 것으로 나타남
 - 전체적으로는 국방부 문화정책과에서 중심적인 역할을 담당하고 있으나, 국방문화와 병영문화를 서로 다른 측면에서 접근함으로써 군 문화정책과 병영문화 정책이 서로 다른 부서에서 다루어지고 있음. 마찬가지로 정신전력이라는 차원에서 문화활동을 접근할 수 있음에도 불구하고 정신전력과와 문화정책과가 서로 구분되어 있음
- 또한 유사하게 문화활동영역에 포함시킬 수 있는 활동이라고 할지라도 내용에 따라 서로 다른 병과가 담당
 - 문화활동이나 진중문고나 정훈병과에서 담당하지만, 부대행사, 군악대 운영, 병영도서관 등은 부관에서 담당
 - 연대급 이하 제대에서는 또한 인사업무가 별도로 분리되어 부대 동아리 활동 등은 주로 인사 업무에서 담당하는 경우가 많음
- 서로 다른 부서와 병과들이 병영문화, 문화활동, 부대내 동아리 활동, 독서 활동 등을 담당하고 이러한 조직들간 상호 서로 유기적 연계가 미흡한 측면이 있는 것으로 나타남

나. 예산 관련 부분

- 군 문화활동과 관련된 예산은 2000년대 중반 이후 지속적으로 증가하고 있음
 - 군 문화활동 관련 예산 증가는 국방부와 육군 차원 모두에서 이루어지고 있으며 그 증가율은 전년 대비 60%를 상회하는 것으로 나타남
- 문화체육관광부와의 협력 활동에 있어서도 당초 예산을 지원하지 않다가 2009년 이후 지원 시작
 - 2009년 이후 국방부는 병영문화예술체험교육 프로그램에 예산 매칭을 시작하였으며, 2012년부터는 군문화순회 사업 일환으로 실시되는 부대 공연과 별도로, 자체 예산을 가지고 문화예술단체 초청공연 사업을 시행하고 있음
- 이러한 증가에도 불구하고 문화활동 지원예산으로 혜택을 받는 부대의 수가 극히 적으며, 이를 전 장병, 부대를 대상으로 할 경우 그에 따른 예산확보가 매우 어려운 것이 현실이라고 할 수 있음

- 다른 한편으로 문화체육관광부에서 지원되는 예산이 주로 취약계층 지원 항목으로 되어 있어 군에 대한 지원이 다양한 취약계층 가운데 일부라는 차원에서 접근되고 있는 점도 예산 증액의 제약 요인으로 작용함
- 이러한 경향은 재원(복권기금)의 성격에 기인하는 바가 크며, 이에 따라 크게 증액되기는 어려운 실정임

다. 협력체계 관련 부분

- 군 문화활동 활성화를 위해 국방부는 문화체육관광부 등과 MOU를 체결하는 등 협력체계를 구축하고 있으며, 이러한 활동은 국가기관 뿐만 아니라 국민은행, 한국메세나협의회 등과 같은 민간기관으로 확대되고 있음
- 문화체육관광부 등 타 부처 및 기관과 연계하는 사업의 경우, 초기에 문제로 지적되었던 주관처와 협력기관, 수행예술단체, 군부대 간의 협력체계는 점차 견고해지고 있음
 - 협력사업 초기에는 주관처-사업자-문화시설의 협력이 안정화 궤도에서 지속될 수 있는 제도 마련이 필요하며, 사업의 실질적 성과를 위해서는 협력 효율성을 높일 필요가 있다는 지적이 있었음
 - 병영문화예술체험 사업의 경우(문화예술교육) 2010년 사업평가시에는 협력기관과의 사전 수요조사를 공동으로 시행하였으며 참여자 모집과 홍보활동을 협력기관이 지원하는 등 전년도에 비해 협력활동이 한층 강화되었다고 명시
 - 군부대 문화예술교육사업의 경우 예술단체와 군부대 매칭 전과 후에 프로그램에 대한 사전 협의과정이 추가됨

라. 활동 관련 부분

- 군 자체적으로 진행되고 있는 문화예술활동은 공모전 형식과 관람형 문화예술활동으로 구분할 수 있음
 - 병영문학상은 등단의 기회를 제공하는 등 장병들로부터 호응을 얻고 있으며, 호국미술대전의 경우 일반인에게도 개방한다는 특징이 있음
 - 공모전 형태의 군 내부 문화예술 프로그램들은 연중 지속적으로 진행되는 행사가 아니라는 한계가 있음
 - 향후 국방부에서는 장병예술제와 문화예술관람공연 예산을 확대하여 진행하고자 함
- 군과 문화예술관련 기관들과의 협력형 문화예술활동의 경우 다년에 걸쳐 사업이 진행되면서, 시행착오와 개선의 과정을 거쳐 안정화 단계에 접어들었다고 할 수 있음

- 사업초기에는 다른 수혜대상과의 차별없이 프로그램이 구성되어 진행된 경향이 있으나, 점차 군부대의 특수성과 장병들의 성향을 반영하는 것으로 선회한 것으로 나타남
 - 지원사업초기에는 군부대 사업 수행의 어려움으로 기관 및 장소, 그리고 프로그램 대상자의 특수성으로 인해 수요조사 및 대상자에 대한 자율적인 접근이 어려운 한계가 있음을 지적함(2008년 사업평가 보고서)
- 군부대 순회공연은 2010년부터 수동적·향수형 프로그램 위주에서 능동적 체험·참여형 프로그램으로, 순수예술 프로그램 중심에서 대중예술, 복합예술 등을 포함한 다양한 프로그램을 전체사업에 확대하여 추진하는 것으로 방향을 전환함
 - 현장방문시 공연관람을 다소 지루해하던 장병들도 공연중간 연주자가 진행하는 이벤트에 적극적으로 참여하는 모습을 보였으며, 추임새 넣기, 앵콜요청 등을 유도했을 때 호응이 좋았음
- 2012년 7년째 접어들고 있는 체험형 문화예술교육은 병사들에게 잠재능력 계발 기회를 제공하고 소통의 매개체가 돼 공동체 의식 함양에도 기여하는 있으며, 힘든 군생활에 큰 활력소가 돼 병사들에게 인기있는 문화교육 프로그램으로 정착되어 가고 있다는 군 자체의 평가
 - 교육 종료 후에는 지역 행사와 군부대 행사를 통한 발표의 기회도 갖게 돼 참여 장병들의 자긍심과 만족도도 높으며, 교육 후 부대여건에 따라 동아리를 결성해 지속적인 활동을 하는 부대도 있음

사례: 670 아카펠라팀

- 2010년-11년 군 문화예술교육 지원사업에 선정되어(단체: (사)한국코다이협회, 대표 유병무) 아카펠라 교육을 2년간 실시함
- 교육생중 10여명이 남아서 현재 동아리로 유지되고 있으며 당시 병사들의 반응이 좋았음
- 이후 부대내에 아카펠라 공연팀이 만들어져 10여회 이상 위문 공연을 다니는 수준으로 발전하였으며 지역에서 열린 아마추어 대회에서 입상하여 상금도 받음
- 부대에서는 공연시 버스를 지원해주고 대회현장에 직접 방문하는 등 지원을 아끼지 않고 있음

IV. 군 문화예술활동에 대한 인식 및 효과 분석

1. 조사개요

가. 조사 목적

- 군 문화예술활동에 대한 인식 및 효과를 분석하기 위해 이 연구에서는 장교, 병사, 일반인을 대상으로 설문조사 실시
- 군 장교 및 병사들에 대해서는 문화예술활동에 대한 수요와 만족도 등의 인식 및 효과를 파악하고자 하였으며, 일반인은 군에서 이루어지고 있는 문화예술활동을 어떻게 생각하고 있는지 살펴보고자 하였음

나. 조사 방법

□ 군 장병 설문

- 조사방식
- 육군 본부의 협조를 통해 각 부대 정훈장교가 설문을 취합하여 육군 본부를 통하여 연구진이 전달받는 방식으로 수행되었음
- 1차 설문조사 완료 후, 설문수거가 해당 부대 정훈장교에 의해 이루어짐으로써 응답, 특히 병사의 응답에 편기(bias)가 게재될 우려가 있다는 논의에 따라 연구진이 직접 방문하여 설문지를 배포하고 수거하는 방식으로 동일한 설문을 대상으로 2차 조사 실시
- 위와 같은 조사 설계에 따라 조사를 실시하였으나, 설문 조사를 군 부대에 위임하여 진행한 것이 체계적인 오류(systemic bias)를 일으킬 소지가 있다는 문제가 제기되어 이를 확인하기 위해 197명의 병사들을 대상으로 추가 조사를 실시함
- 조사 결과 전체적으로는 일반적으로 용인될 수 있는 수준에서 약간의 차이가 있었으나 만족도 등 일부 항목에서는 뚜렷한 차이가 있었음
- 2차 조사 결과에 대해서는 별도로 보고서를 작성하였으며, 이 글에서는 두 조사 간에 큰 편차가 없는 항목을 중심으로 정리를 하고, 차이가 있는 문항의 경우에는 본문에 명기하는 것이 의미가 있다고 판단되는 항목에 대해서는 본문 각주로 처리하였음

○ 표집 방법

- 문화예술활동을 하고 있는 부대를 1군, 2작사, 3군으로 구분한 후, 각 군에서 전투사단과 행정사단을 구분하여 이를 대상으로 표본 추출을 시행함
- 설문 조사는 부대별로 문화예술활동에 참여하는 병사와 참여하지 않는 병사를 1:1의 비율로 추출하여 50명씩 실시
- 지휘관/장교는 각 군 부대유형(전투/행정)별로 48명씩 설문조사 실시

표 28. 군 장병 설문조사 개요

구 분	1차 조사	2차 조사
조사방식	부대 정훈장교를 통해 설문 수거	연구진이 설문 직접 배포, 수거
표본크기	총 1,817명 (병사: 1,078명, 장교: 739명)	200명
표본추출	임의할당후 편의 추출 표본오차: $\pm 2.3\%$ (95% 신뢰수준)	임의할당후 편의 추출
조사기간	2012년 8월 1일 ~ 9월 8일	2012년 10월 2일 ~ 10월 6일

□ 일반인 설문

○ 조사방식

- 일반인을 대상으로 한 설문조사는 외부 조사기관에 의뢰하여 온라인조사방식으로 진행

○ 표집방법

- 제주도를 제외한 전국 만 20세 이상 국민 500명을 대상으로 성, 연령 임의할당후 무작위로 표본 추출

표 29. 일반인 설문조사 개요

구 분	내 용
모집단	일반 국민(만 20세이상)
표본크기	500명 - 남성 250명, 여성 250명 - 20대 100명, 30대 100명, 40대 100명, 50대 100명, 60대 이상 100명
표본추출	성/연령 임의할당 후 무작위 추출
조사기간	2012년 8월 14일 ~ 19일(약 6일간)
조사방법	구조화된 설문지를 이용한 온라인 조사
조사기관	(주)글로벌리서치

3) 설문 문항 구성

□ 군 장병 설문

- 군 문화예술활동에 대한 실태 및 수요, 만족도 등을 파악할 수 있는 문항으로 구성
- 문화예술활동을 유형별로 구분하여 각 유형에 대한 인식 조사
- 문항 구성 전에 군 문화예술활동에 관여하고 있는 전문가들과의 FGI를 통해 군에 적합한 문화예술활동의 보기들을 마련
- 문화예술활동에 참여하는 병사와 참여하지 않는 병사 사이에서 효과 면에서 차이를 파악할 수 있는 문항 구성
- 미참여 병사의 이유를 통해 문화예술활동에 대한 불만 사항 파악

표 30. 설문 문항 구성

구 분	내 용
군 생활 일반	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 군 생활 만족도 ▪ 노력과 개선이 필요한 사항
군 문화 활동에 대한 인식 및 실태	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 문화예술활동의 중요성 ▪ 문화예술활동의 만족도
군 문화예술활동의 영향 및 수요	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 문화예술활동의 영향 ▪ 군에 적합한 문화예술활동
인구학 변수	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 소속 부대, 계급, 병과 ▪ 문화예술활동 참여 경험

□ 일반인 설문

- 설문 문항은 군 일반, 병영문화 개선 그리고 인구학 변수로 나누어 구성
- 각각의 영역에서 평소 국방 문제에 대한 관심, 군에 대한 이미지, 문화예술활동 관련 정책과 예산에 대한 생각, 장병들의 문화 활동 여건과 향유 수준 보장, 군에 적합한 문화예술활동 유형 등을 파악할 수 있는 문항으로 구성

표 31. 일반인 설문 문항 구성

구 분	내 용
응답자 특성	- 성별, 연령 - 군복무 자녀유무 / 제대한 기간 - 평소 문화예술활동 관심정도
군 일반	- 평소 군 및 국방문제에 대한 관심 - 군에 대한 가장 강한 이미지 - 군이 발전하기 위해 가장 노력해야 할 부분 - 장병들의 개인적 발전을 위한 활동 지원에 대한 생각
병영문화개선	- 문화예술활동 관련 정책과 예산 강화에 대한 생각 - 군 장병들의 문화 활동 여건 보장의 중요/필요성 - 병영생활과 관련하여 가장 개선해야 할 사항 - 군의 문화향유수준 보장 정도 - 군에 적합한 문화예술활동 유형

2. 군 장병 설문 조사 결과

가. 응답자 특성

- 응답자 총 1,817명 중에서 병사 1,817명(59.3%), 장교 739명(40.7%)이었고, 군별로는 1군 516명(28.4%), 2작전사령부 486명(26.7%), 3군 815명(44.9%)이 표집되었음
 - 장교의 복무기간은 10년 이상이 355명(48%)으로 가장 많았고, 다음으로 2-3년이 144명(19.5%), 1년 미만이 93명(12.6%), 4-5년이 65명(8.8%), 6-9년이 64명(8.7%)의 순이었음
- 공연유형으로는 ‘찾아가는 부대방문’이 893명(49.1%), 문화예술체험교육이 924명(50.9%)로 비슷하였고, 실시부대는 1,220명(67.1%), 미실시부대는 597명(32.9%)이었음
- 전체 병사 응답자 중에서 참여병사는 590명(54.7%), 미참여병사는 457명(42.4%)이었음

표 32. 응답자 특성

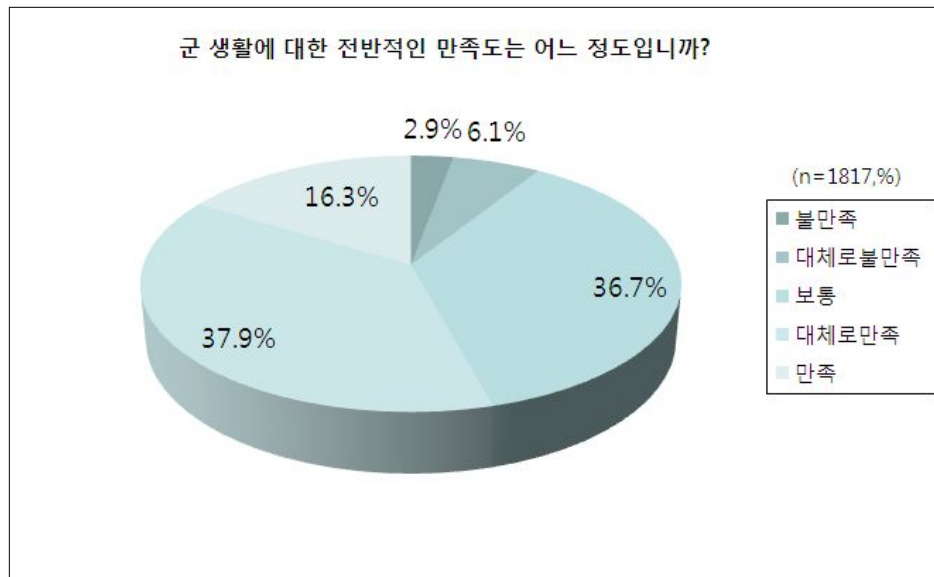
구 분		결과	
		사례수	%
전 체		1,817	100.0
구 분	병사	1,078	59.3
	장교	739	40.7
군 별	1군	516	28.4
	2작사	486	26.7
	3군	815	44.9
공연 유형	찾아가는 부대방문	893	49.1
	문화예술체험교육	924	50.9
실시 유무	실시부대	1,220	67.1
	미실시부대	597	32.9
프로그램참여여부(병사)	참여병사	590	54.7
	미참여병사	457	42.4
	모름/ 무응답	31	2.9
계 급	하사	115	6.3
	중사	81	4.5
	상사	123	6.8
	원사	55	3.0
	소위	64	3.5
	중위	80	4.4
	대위	59	3.2
	소령	102	5.6
	중령	53	2.9
	대령	1	0.1
	이병	197	10.8
	일병	341	18.8
	상병	373	20.5
	병장	112	6.2
	모름/ 무응답	61	3.4
	보병	308	41.7
병 과(장교)	정훈	29	3.9
	통신	75	10.1
	병참	39	5.3
	병기	34	4.6
	수송	25	3.4
	의정	3	0.4
	의무	6	0.8
	포병	78	10.6
	공병	22	3.0
	경리	2	0.3
	정비	1	0.1
	부관	7	0.9
	군악	1	0.1
	화학	1	0.1
	탄약	1	0.1
	기갑	6	0.8
	모름/ 무응답	101	13.7
복무기간(장교)	1년 미만	93	12.6
	2-3년	144	19.5
	4-5년	65	8.8
	6-9년	64	8.7
	10년 이상	355	48.0
	모름/ 무응답	18	2.4
문화예술활동경험	월 3-4회 이상	116	6.4
	월1-2회	250	13.8
	6개월 1-2회	349	19.2
	연 1-2회	366	20.1
	연 1-2회 미만	611	33.6
	모름/ 무응답	125	6.9

나. 군 생활 일반

□ 군 생활 만족도

- 군 생활과 관련하여 먼저 전반적인 만족도에 대하여 질문하였는데 “만족한다”와 “대체로 만족한다”를 합하여 응답자의 54.2%가 만족한다고 응답하였고, 평균은 3.59점(100점 만점으로 71.8점)으로 다소 낮은 편이었음

그림 15. 군 생활 전반적인 만족도¹⁾



- 세부적으로 부대 내 제반시설에 대한 만족도에 대해서는 “만족한다”와 “대체로 만족한다”를 합하여 41.8%가 만족한다고 응답하였고, 평균은 3.34점(100점 만점으로 66.8점)으로 낮은 편이었음
- 다음으로, 부대 내 동료병사나 간부와의 관계에 대한 만족도에 대해서는 “만족한다”와 “대체로 만족한다”를 합하여 65.1%가 만족한다고 응답하였고, 평균은 3.79점(100점 만점으로 75.8점)으로 약간 낮은 편이었음
- 부대에서 제공하는 병영 프로그램에 대해서는 “만족한다”와 “대체로 만족한다”를 합하여 40.7%가 만족한다고 응답하였고, 평균은 3.31점(100점 만점으로 66.2점)으로 낮은 편이었음

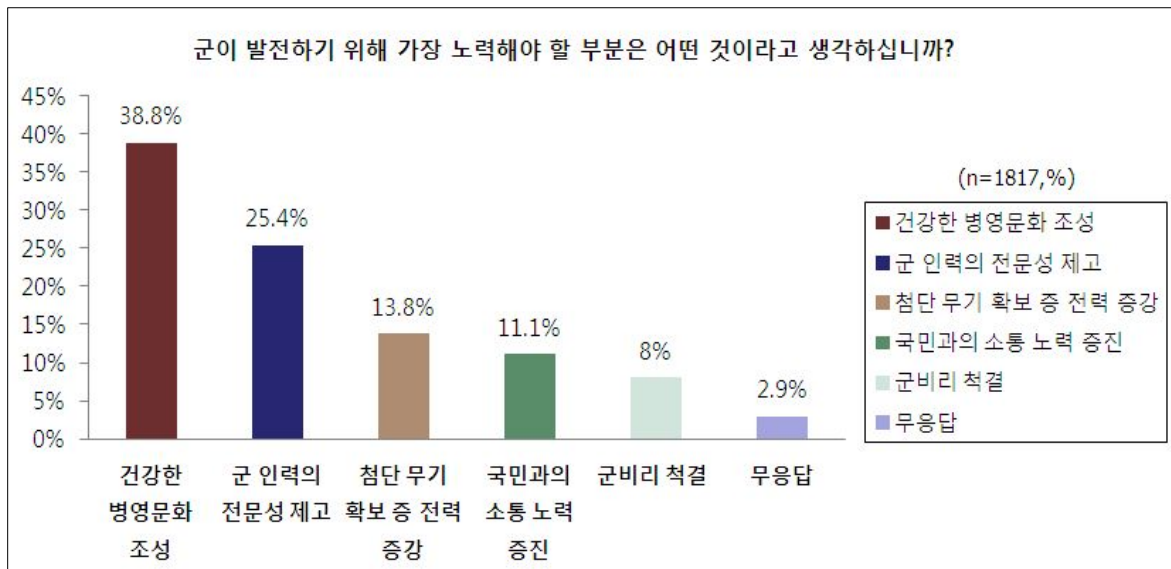
표 33. 군 생활 세부항목 만족도

	불만족	대체로 불만족	보통	대체로 만족	만족
제반시설 만족도	3.8	10.6	42.9	31.2	10.6
관계 만족도	1.8	4.3	28.6	43.2	21.8
프로그램 만족도	4.6	12.3	42.2	29.3	11.3

□ 군발전 필요 영역

- 다음으로 군이 발전하기 위해서 가장 노력해야 할 부분에 대해서 “건강한 병영문화 조성”이라는 응답이 38.8%로 가장 많았고, 다음으로 “군 인력의 전문성 제고”(25.4%), “첨단 무기 확보 등 전력 증강”(13.8%), “국민과의 소통 노력 증진”(11.1%), “군 비리 척결”(8.0%) 등의 순서로 나왔음
- 병사들은 “건강한 병영문화 조성”이라는 응답이 41.7%로 장교에 비해 더 많았고, 장교들은 “건강한 병영문화 조성”과 “군 인력의 전문성 제고”가 34.5%와 34.1%로 비슷하게 나와 의식의 차이를 나타냈음
- 특히 복무기간이 6-9년인 장교들은 “군 인력의 전문성 제고”가 43.8%로 “건강한 병영문화 조성”(28.1%)보다 훨씬 높게 응답하였음

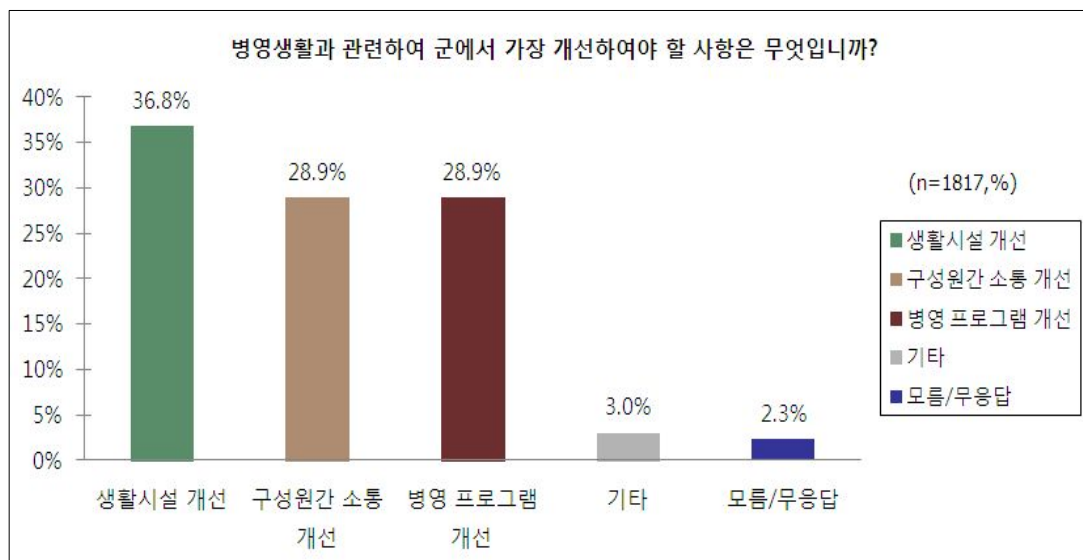
그림 16. 군 발전 필요 영역



□ 병영생활 개선 영역

- 병영생활과 관련하여 군에서 가장 개선해야 할 사항에 대해서는 “생활시설 개선”이라는 응답이 36.8%로 가장 많았고, 다음으로 “구성원간 소통관계 개선”(28.9%), “병영 프로그램 개선”(28.9%)이 같은 응답률을 보였음
- 이에 대하여, 병사들은 2순위로 “병영 프로그램 개선”(32.2%)을 꼽은 데 반해 장교들은 “구성원간 소통관계 개선”(32.1%)을 2순위로 꼽아 비교가 되었음
- 군별로는 “생활시설 개선”이 3군(40.4%)에서는 평균을 웃돌았는데 1군(28.7%)에서는 3순위로 비교적 낮은 응답률을 보였고, “병영 프로그램 개선”(34.3%)이 1순위로 나타나 비교가 되었음
- 또한 복무기간이 10년 이상인 장교들은 “생활시설 개선”(42.0%)을 가장 높게 꼽았으나 6-9년인 장교들은 “구성원간 소통관계 개선”(40.6%)을 가장 높게 꼽았음

그림 17. 병영생활 개선 영역



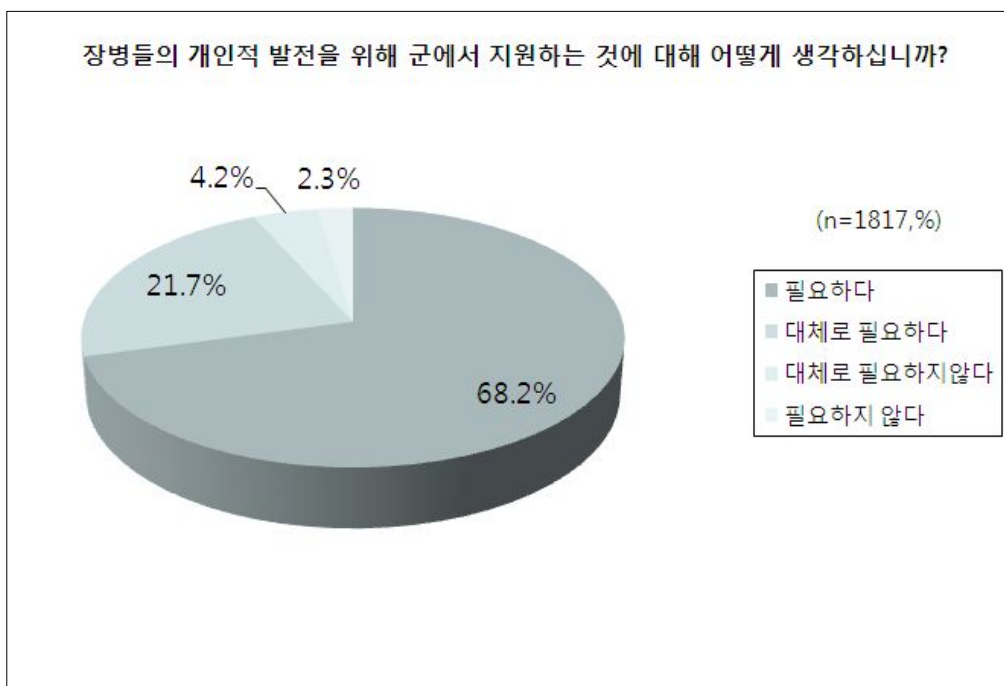
□ 개인 발전지원에 대한 인식

- 장병들의 개인적인 발전을 위해 군에서 지원하는 것에 대해서 “필요하다”와 “대체로 필요하다”를 포함하여 필요하다는 응답이 89.9% 나왔고, 평균도 3.62점(100점 만점으로 90.5점)으로 매우 높았음
- 이에 대해서는 병사들과 장교들 사이에 인식의 차이가 없었고, 복무기간이 1년 미만인 장교들의 응답자 전원이 필요하다고 응답하였음
- 특히 문화예술 프로그램을 실시하는 부대에 속한 장교와 병사들(91.0%)이 실시하지 않는 장교와 병사들(87.6%)에 비해 더 높았고, 문화예술 프로그램에 참여하는 병사들의 필요성에 대한 인식(92.2%)이 그렇지 않은 경우(85.6%)보다 더 높았음
- 면접조사에서 만난 지휘관이나 장교들은 요즘 세대들은 집단생활을 하는 군대에서조차 개인

적인 관심이나 활동에 대한 욕구들이 있고 이것을 무시할 수 없다는 점을 강조하였음

- 이전에 비해 복무 기간도 짧아졌기 때문에 병사들의 입장에서는 군대에 있는 것이 단순히 시간을 허비하는 것이 아니라 개인의 발전에도 도움이 된다는 인식을 심어줄 필요가 있다는 것임
- 특히 군대에서 다양한 문화예술활동에 참여할 수 있다면 군대에 대한 인식도 달라지고 군대에 있는 동안 갖게 되는 사회와의 단절에서 오는 불안감 해소에도 도움을 준다는 임
- 따라서 군대에서도 이런 점을 주목하여 군 생활에 저촉이 되지 않는 경우에는 다양한 개인 활동을 보장해 주고 사회생활을 준비할 수 있도록 권장해야 한다는 의견이었음

그림 18. 개인적인 발전 지원

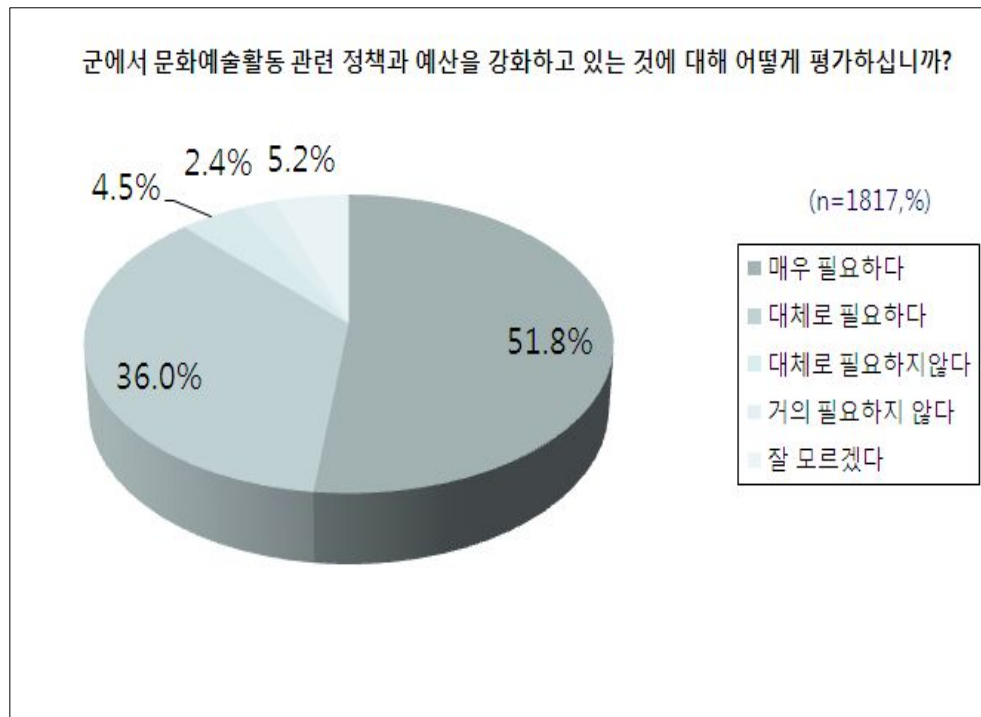


다. 군 문화 활동에 대한 인식 및 실태

□ 군 문화예술 정책 평가

- 군 문화 활동과 관련하여, 먼저 군에서 문화 예술 활동과 관련 정책과 예산을 강화하고 있는 것에 대해서 어떻게 생각하는지 질문하였는데, “매우 필요하다”와 “대체로 필요하다”를 포함하여 필요하다는 응답이 87.8% 가까이 나왔고, 평균도 3.45점(100점 만점으로 86.3점)으로 높았음

그림 19. 군 문화예술 정책 평가

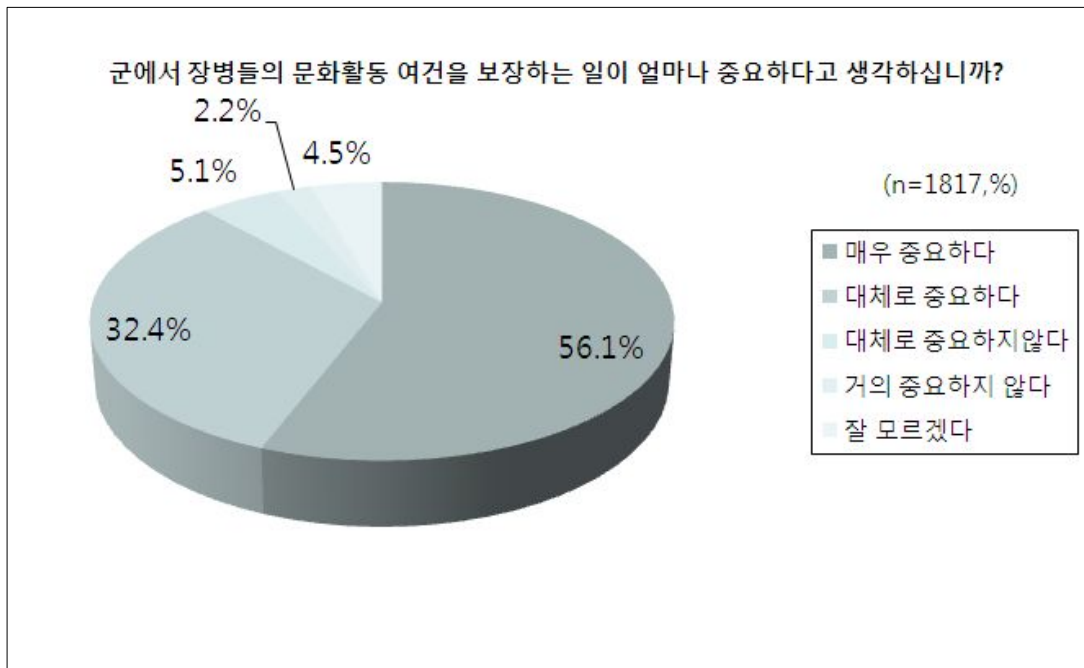


- 이에 대해서 병사들(86.7%)보다 장교들(89.4%)의 인식이 더 높았고, 군별로는 1군의 인식이 84.9%로 평균보다 낮았으며 장교들은 복무기간이 2-5년인 경우에 평균보다 낮았음
- 그리고 문화예술 프로그램에 참여하는 병사들(90.8%)의 필요성에 대한 인식이 그렇지 않은 경우(81.2%)보다 10% 가까이 더 높았고, 입대 전 문화 예술 활동에 대한 참여 경험의 많을수록 필요성에 대한 인식이 더 높게 나왔음

□ 문화 활동 여건 보장 평가

- 다음으로 군에서 장병들의 문화 활동 여건을 보장하는 것에 대하여 질문하였는데, “매우 중요하다”와 “대체로 중요하다”를 합하여 중요하다는 응답이 88.4%가 나왔고, 평균도 3.49점(100점 만점으로 87.3점)으로 높았음
 - 이에 대해서 병사들(86.7%)보다 장교들(90.9%)의 인식이 더 높았고, 장교들은 복무기간이 6-9년인 경우에 평균보다 낮았음
- 문화예술 프로그램에 참여하는 병사들(90.3%)의 필요성에 대한 인식이 그렇지 않은 경우(81.6%)보다 10% 가까이 더 높았고, 큰 차이는 아니지만 입대 전 문화 예술 활동에 대한 참여 경험의 많을수록 필요성에 대한 인식이 더 높게 나왔음

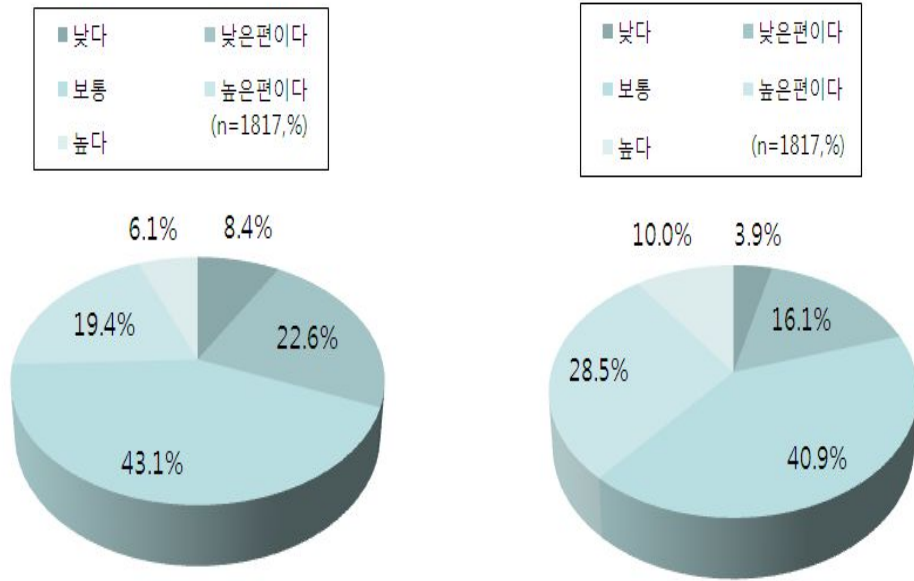
그림 20. 문화 활동 여건 보장 평가



□ 문화예술활동에 대한 전반적인 관심도

- 문화 예술 활동에 대한 소속 부대 간부들의 전반적인 관심도에 대해서 “높다”와 “높은 편이다”를 포함하여 높다는 응답이 25.4%에 불과하였고, 평균도 2.92점(100점 만점으로 58.4점)으로 매우 낮았음
- 반면, 문화 예술 활동에 대한 소속 부대 병사들의 전반적인 관심도에 대해서 “높다”와 “높은 편이다”를 포함하여 높다는 응답이 38.4%가 나와 간부들의 관심도보다 10% 이상, 평균도 3.25점(100점 만점으로 58.4점)으로 상대적으로 높게 나왔음
- 장교와 병사의 관심도 모두 문화예술 프로그램에 참여하는 병사들이 그렇지 않은 경우보다 높다는 응답이 많아 긍정적인 견해가 더 많았고, 입대 전 문화 예술 활동에 대한 참여 경험이 많을수록 긍정적인 평가가 더 높게 나왔음

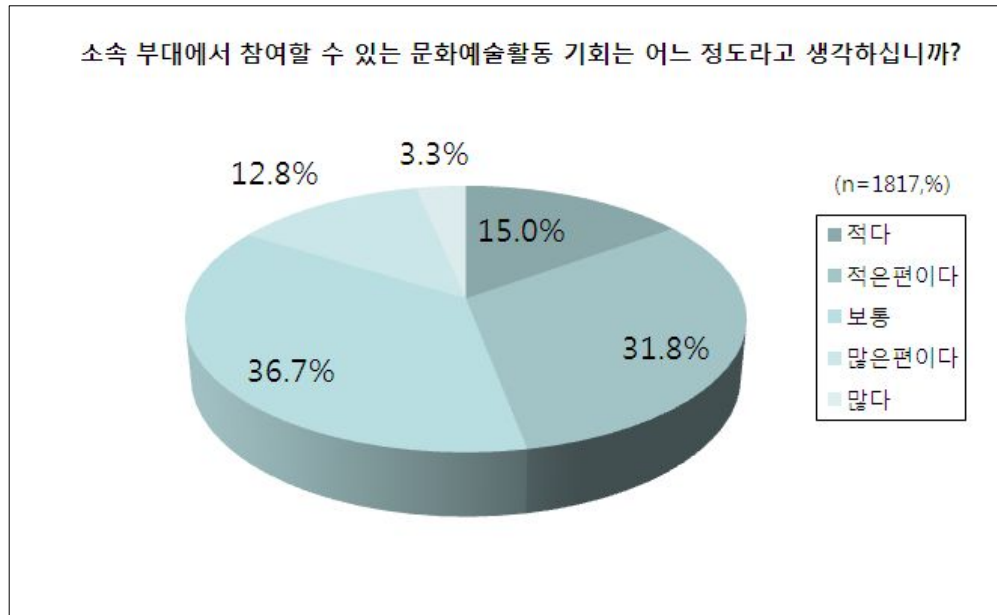
그림 21. 문화예술활동 전반적인 관심도 (좌)장교, (우)병사¹⁾



□ 부대의 문화예술활동 기회

- 소속 부대에서 참여할 수 있는 문화예술활동의 기회에 대해서는 “많다”와 “많은 편이다”를 합하여 많다는 응답이 16.1%에 불과하였고, 평균도 2.57점(100점 만점으로 51.4점)으로 이번 조사 항목 중 가장 낮았음
- 장교들과 병사들의 인식에 큰 차이가 없이 낮게 평가하였고, 군별로는 1군이 14.5%로 평균보다 더 낮게 평가하였음
 - 장교들은 복무기간이 45년과 10년 이상인 경우에 평균보다 낮게 평가하였음
 - 문화예술 프로그램에 참여하는 병사들(16.9%)은 그렇지 않은 경우(12.3%)보다 많다는 응답이 많았고, 입대 전 문화 예술 활동에 대한 참여 경험의 많을수록 긍정적인 평가가 더 높게 나와 긍정적으로 평가하였음

그림 22. 부대의 문화예술활동 기회



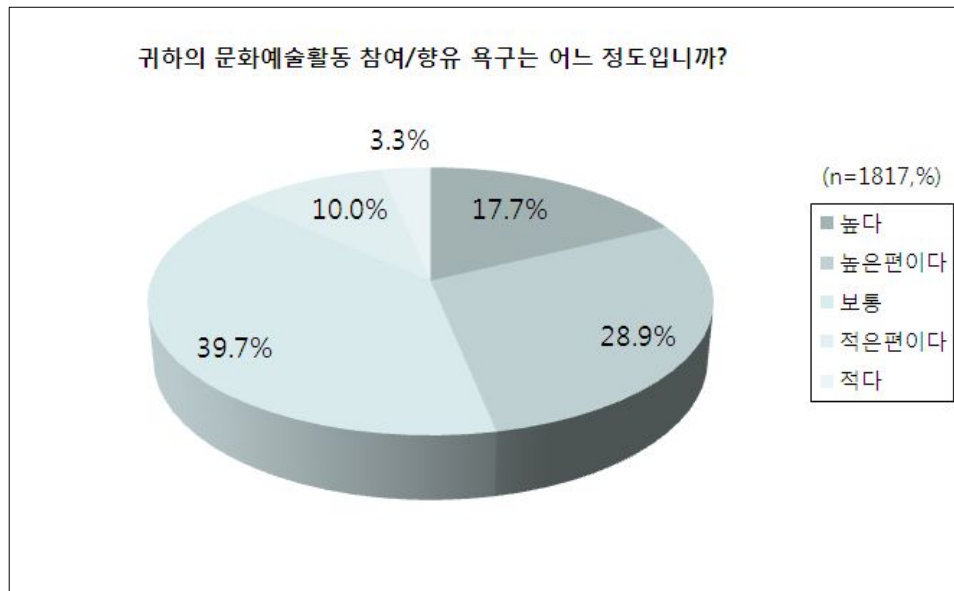
□ 자신의 문화예술 향유 욕구

- 자신의 문화예술활동 참여 또는 향유 욕구에 대해서 “높다”와 “높은 편이다”를 포함하여 높다는 응답이 46.6%로 나왔고, 평균도 3.48점(100점 만점으로 69.6점)으로 병사들의 전반적인 관심도보다는 약간 높게 나왔음
 - 오차 범위이지만 장교들의 응답이 더 낮게 나왔고, 평균도 더 낮았음

- 그러나 복무 기간이 1년 미만인 장교들은 61.3%로 매우 높았고, 6-9년인 장교들은 37.5%로 평균보다 낮았음
 - 군별로는 2작전사령부가 50.2%로 가장 높았고, 1군은 42.4%로 가장 낮게 나와 10% 가까이 차이가 났음
- 문화예술 프로그램에 참여하는 병사들(52.9%)은 그렇지 않은 경우(41.6%)보다 10% 이상 높다는 응답이 나왔고, 입대 전 문화 예술 활동에 대한 참여 경험이 많을수록 욕구가 높은 것으로 나타나 월 3-4회 경험했던 경우에는 63.8%로 매우 높게 평가하였음

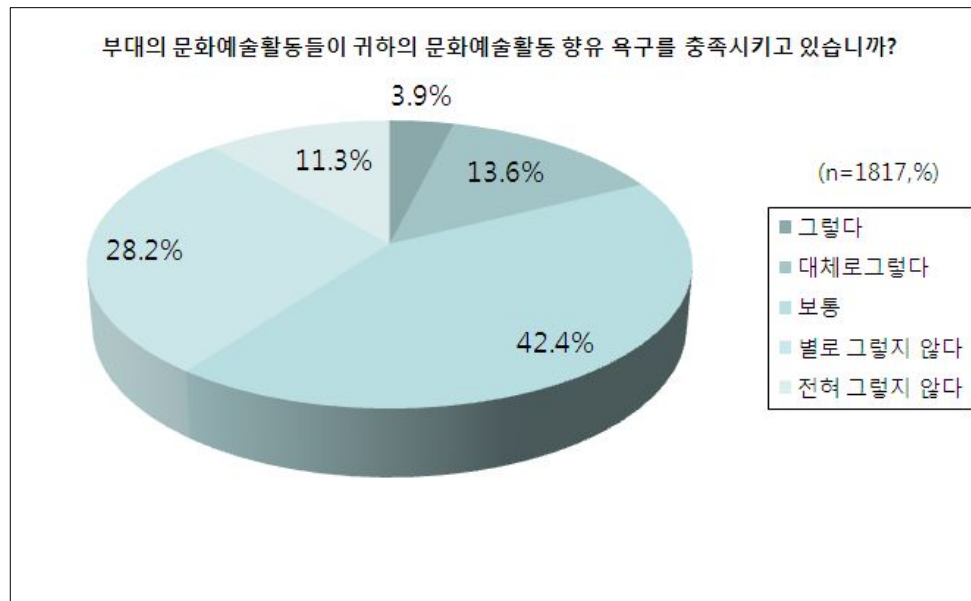
□ 문화예술 욕구 충족도

그림 23. 자신의 문화예술 향유 욕구



- 부대의 문화예술활동 향유 욕구에 대한 충족도와 관련하여 “그렇다”와 “대체로 그렇다”를 포함하여 그렇다는 응답이 17.4%에 불과하였고, 평균도 2.70점(100점 만점으로 54.0점)으로 매우 낮았음
 - 장교들과 병사들 사이에 큰 차이가 없었고, 군별로는 1군의 충족도가 9.7%로 매우 낮게 나왔음
- 이에 대해서 문화예술 프로그램을 실시하는 부대에 속한 군인들(19.2%)은 실시하지 않는 부대의 군인들(13.9%)에 비해 충족도가 높았고, 문화예술 프로그램에 참여하는 병사들(22.4%) 역시 그렇지 않은 경우(8.8%)보다 뚜렷하게 높았음
 - 그리고 입대 전 문화 예술 활동에 대한 참여 경험이 많을수록 충족도가 높은 것으로 나타나 긍정적으로 평가하였음

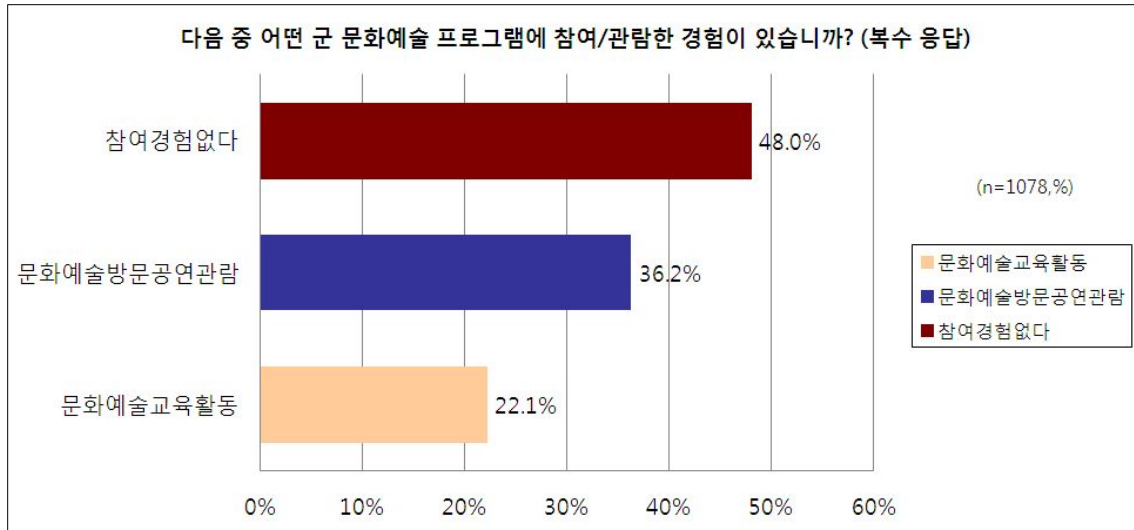
그림 24. 문화예술 욕구 충족도



□ 군 문화예술 교육 활동 참여 경험(병사, 복수응답)

- 다음으로 병사들을 대상으로 어떤 군 문화예술 프로그램에 참여나 관람한 경험이 있는지 물어보았는데, 경험이 없다는 응답이 거의 절반(48.0%)에 해당하였고, 1군과 3군은 과반수가 경험이 없다고 응답한 반면에 2작전사령부는 경험이 없다는 응답이 평균을 훨씬 밑돌아(35.9%) 대조를 이루었음
- 공연 유형으로는 문화예술 교육활동(22.1%)에 비해 문화예술단체 방문공연을 관람했다는 응답(36.1%)이 상대적으로 높았고, 계급이 낮을수록 참여 경험이 없다는 응답이 높았음
- 입대 전 문화예술활동 경험과 관련해서는 경험이 많을수록 문화예술 교육 활동에 참여한 경험도 높아서 월 3~4회 경험한 경우에는 교육 활동 참여 경험이 41.7%로 평균보다 두 배 이상 높았으나 연 1~2회 미만인 경우에는 16.3%로 평균을 밑돌았음
- 방문공연 관람의 경우에는 입대 전 문화예술활동 경험이 6월에 1~2회인 경우에 참여 경험이 가장 많았음
- 이것으로 볼 때, 입대 전 문화예술활동 경험이 많은 병사들은 일부에게 실시하는 문화예술 교육 활동에도 적극적으로 지원하여 참여하는 것을 알 수 있음

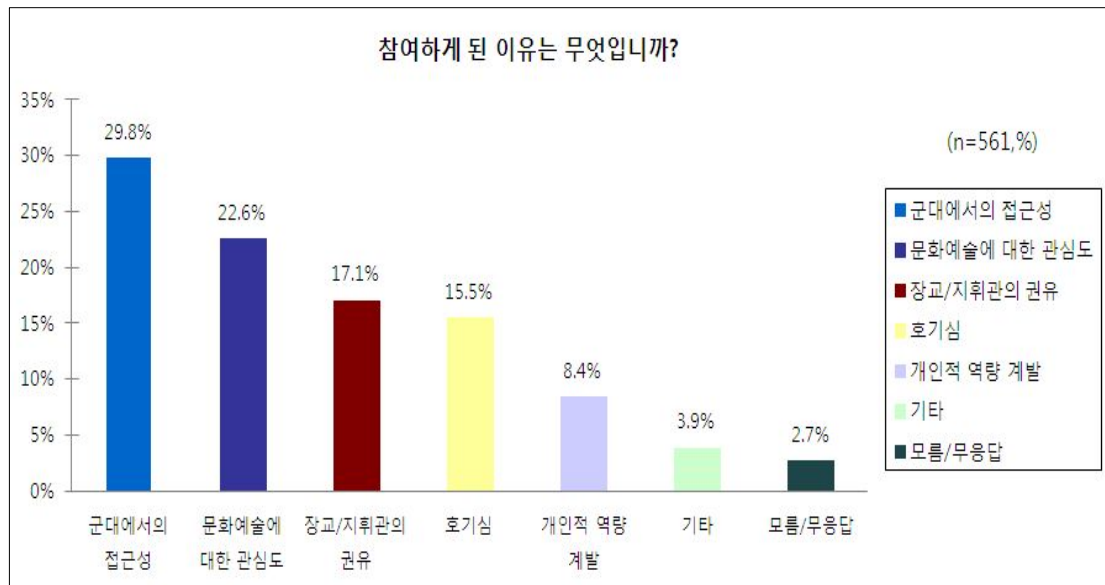
그림 25. 군 문화예술 교육 활동 참여 경험(병사, 복수응답)



□ 참여 이유

- 이에 대하여 참여 이유를 질문하였는데, 가장 많은 29.8%가 “군대에서의 접근성”이라고 응답하였으며 다음으로 “문화예술에 대한 관심도”(22.6%), “장교/지휘관의 권유”(17.1%), “호기심”(15.5%), “개인적 역량 개발”(8.4%) 등의 순으로 응답하여, 문화예술에 대한 자신의 관심보다도 군대에서의 접근 가능성이 더 높게 작용하는 것으로 나타났음
- 1군의 경우에는 “장교/지휘관의 권유”라는 응답이 9.4%로 매우 낮게 나왔고, “문화예술에 대한 관심도”라는 응답이 26.2%로 상대적으로 높게 나와 자신의 관심이 보다 높게 작용한 반면에 3군의 경우 두 응답이 20.9%로 똑같이 나와 “장교/지휘관의 권유”가 상대적으로 많이 작용하는 것으로 판단되며 계급이 낮을수록 장교/지휘관의 권유라는 응답이 다소 높게 나왔음
- 공연 유형별로는 ‘찾아가는 부대 방문’의 경우 군대에서의 접근성이 37.2%로 높게 작용한 반면에, ‘문화예술 체험교육’의 경우 이보다 문화예술에 대한 관심도(26.1%)가 접근성(23.9%)보다 더 높게 작용하는 것으로 나타났음
- 입대 전 문화예술활동 경험이 많을수록 문화예술에 대한 관심도가 42.2%로 다른 요인보다 압도적으로 높게 작용했고, 경험이 연 1-2회 미만인 경우 “호기심”(20.1%)이라는 응답이 상대적으로 높았음

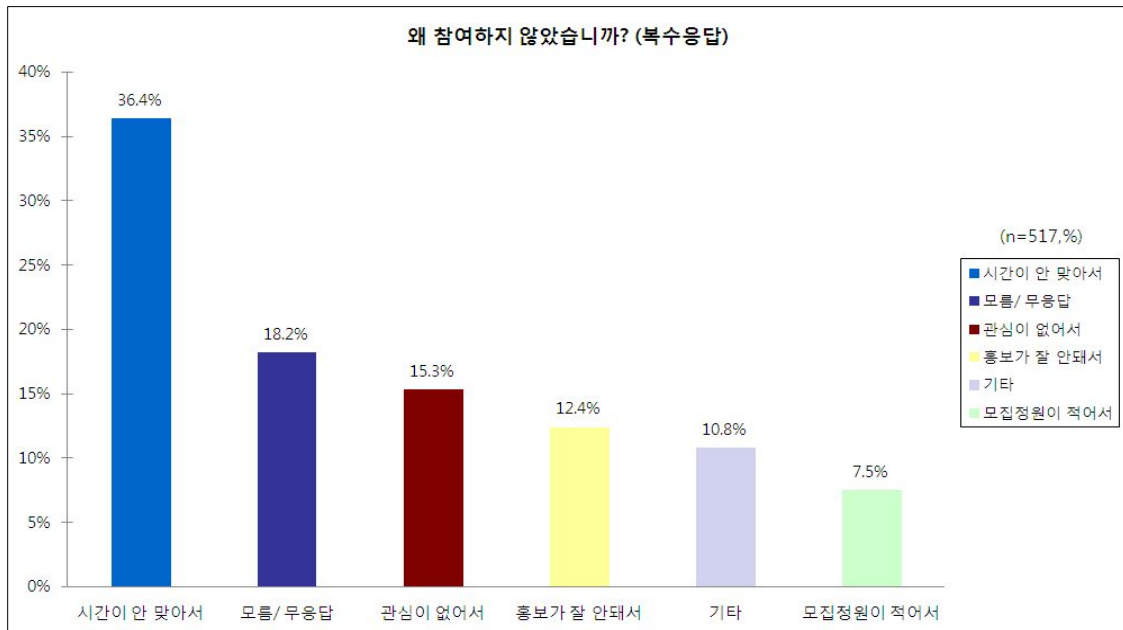
그림 26. 참여 이유



□ 미참여 이유

- 참여하지 않는 이유에 대해서는 “시간이 안 맞아서”가 36.4%로 가장 많았고, 다음으로 “문화 예술활동에 관심이 없어서”(15.3%), “부대 전반적으로 참여하지 않는 분위기라서”(12.4%), 프로그램 홍보가 잘 이루어지지 않아서(7.5%), “모집정원이 적어 선발기회가 주어지지 않아서”(7.5%) 등의 순으로 나타났음
- 1군의 경우 “시간이 안 맞아서”(46.7%)가 평균보다 10% 높게 나왔고, 2작전사령부의 경우 “홍보가 잘 이루어지지 않아서”(19.6%)라는 응답이 2순위로 나와 대조를 이루었음
- ‘찾아가는 부대방문’은 “시간이 안 맞아서”(44.7%)가 평균보다 훨씬 높게 나왔고, 미 실시 부대에서도 “시간이 안 맞아서”(54.8%)가 매우 높게 나왔으며, 계급이 높을수록 시간이 안 맞는다는 응답이 높게 나와 군대 특성상 시간을 맞추기가 어려운 것이 참여하지 않는 주요 요인으로 나타났음

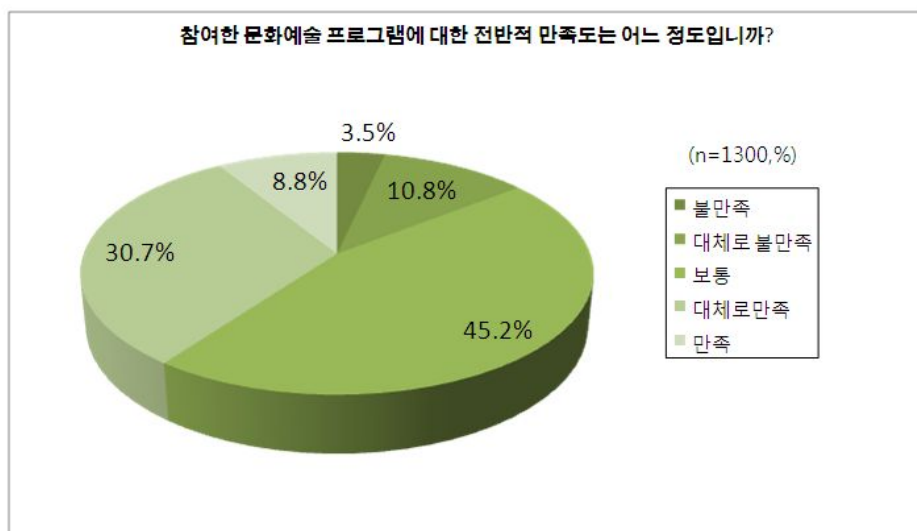
그림 27. 미참여 이유



□ 문화예술 프로그램 전반적 만족도

○ 참여하는 문화예술 프로그램에 대한 만족도는 “만족”과 “대체로 만족”을 포함하여 만족한다는 응답이 39.5% 나왔고, 평균도 3.31점(100점 만점으로 66.2점)으로 높지 않았음

그림 28. 전반적 만족도



○ 세부항목별로 살펴보면 프로그램을 실시하는 공간에 대한 만족도에 대해서는 “만족”과 “대체

- 로 만족”을 포함하여 만족도 29.5%에 평균 3.10점(100점 만점으로 62.0점)으로 낮게 나왔음
- 프로그램의 내용 및 수준에 대한 만족도에는 만족도 41.4%에 평균 3.40점(100점 만점으로 68.0점)으로 낮은 편이었음
 - 프로그램 진행 방식에 대한 만족도에는 만족도 42.0%에 평균 3.40점(100점 만점으로 68.0점)으로 낮은 편이었음
 - 프로그램 진행 시간 및 횟수에 대한 만족도에는 만족도 32.8%에 평균 3.18점(100점 만점으로 63.6점)으로 낮았음
 - 프로그램을 제공한 단체 및 개인의 전문성에 대해서는 만족도 47.2%에 평균 3.51점(100점 만점으로 70.2점)으로 다른 항목에 비해 상대적으로 높게 나왔음

표 34. 문화예술 프로그램 세부항목 만족도

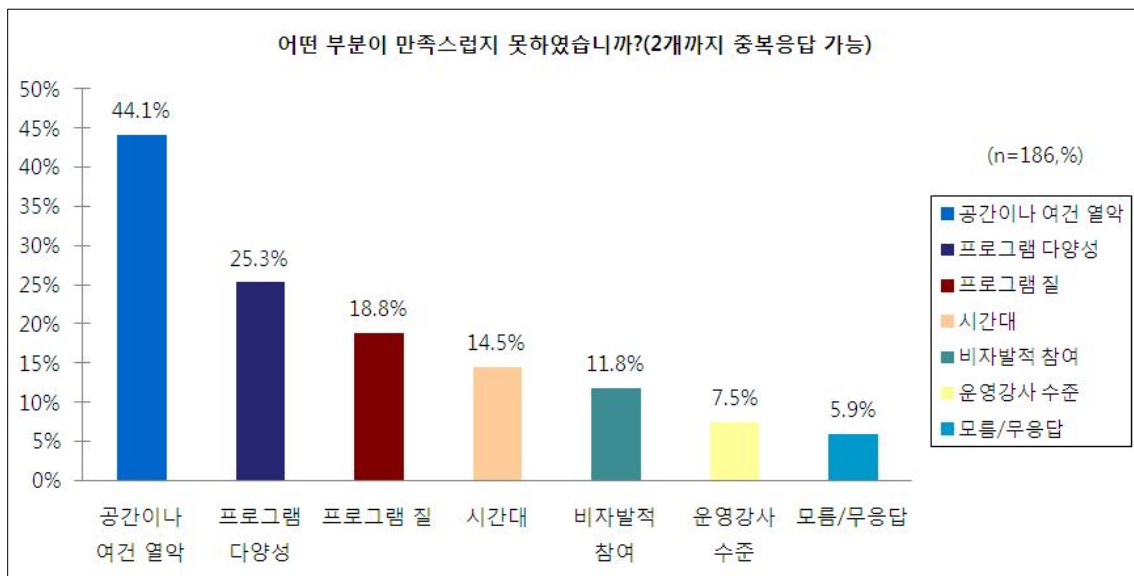
	불만족	대체로 불만족	보통	대체로 만족	만족
공간 만족도	5.8	15.7	47.6	21.6	7.8
내용 및 수준 만족도	2.3	6.5	48.7	32	9.4
진행방식 만족도	2.2	6.7	47.8	33.3	8.7
시간 및 횟수 만족도	4.2	7.4	48.3	25.4	7.4
전문성 만족도	2.1	5.2	44.3	34.3	12.8

□ 프로그램 불만족 이유

- 불만족의 이유로는 “공간이나 여건 열악”이 44.1%로 가장 높았고, 다음으로 “프로그램의 다양성”(25.3%), “프로그램의 질”(18.8%), “시간대”(14.5%), “비자발적 참여”(10.8%), “운영강사 수준”(7.5%) 등의 순이었음
- 이것으로 볼 때, 시간이나 공간의 문제와 비자발적 참여와 같이 프로그램의 전제 조건에 해당하는 이유가 70% 가까이 차지하였고, 프로그램의 질이나 강사 수준과 같은 직접적인 요인에 대해서는 상대적으로 불만족 수준이 낮은 것으로 판단됨
- 또한 프로그램의 다양성이나 프로그램의 질조차도 프로그램 자체의 문제라기보다는 부대 사정 때문에 다양하게 운영하지 못하거나 부대 사정에 맞추어 진행하다 보니 질이 떨어지는 경우가 발생하고 있는 점을 감안한다면 프로그램 자체에 대한 불만족은 매우 적은 것으로 보아야 할 것임
 - 이에 대하여 병사들은 “비자발적 참여”(28.2%)를 가장 불만스럽게 생각하고 있었고, 장교들은 “공간이나 여건 열악”(54.8%)을 압도적으로 지적하여 큰 의식 차이를 나타내었음
- 군별로는 3군에서 “공간이나 여건 열악”을 평균보다 높게 응답하였고, 1군에서는 “프로그램 질”(24.2%)과 “비자발적 참여”(16.1%)이라는 응답이 상대적으로 많았음

- 공연 유형별로는 ‘찾아가는 부대방문’의 경우 “프로그램의 질”(26.0%)이라는 응답이 상대적으로 높았고, ‘문화예술 체험교육’의 경우 “프로그램의 다양성”(27.5%)이라는 응답이 상대적으로 높아 이를 보완할 필요성이 제기되었음
- 프로그램을 실시하지 않는 부대의 경우에도 “프로그램의 다양성”(34.8%)이라는 응답이 상대적으로 높게 나왔다. 그리고 입대 전 문화예술활동 경험이 월 3~4회로 많은 경우에 “프로그램의 질”(41.7%)이 압도적으로 높게 나왔다는 점도 고려되어야 할 것임

그림 29. 불만족 이유



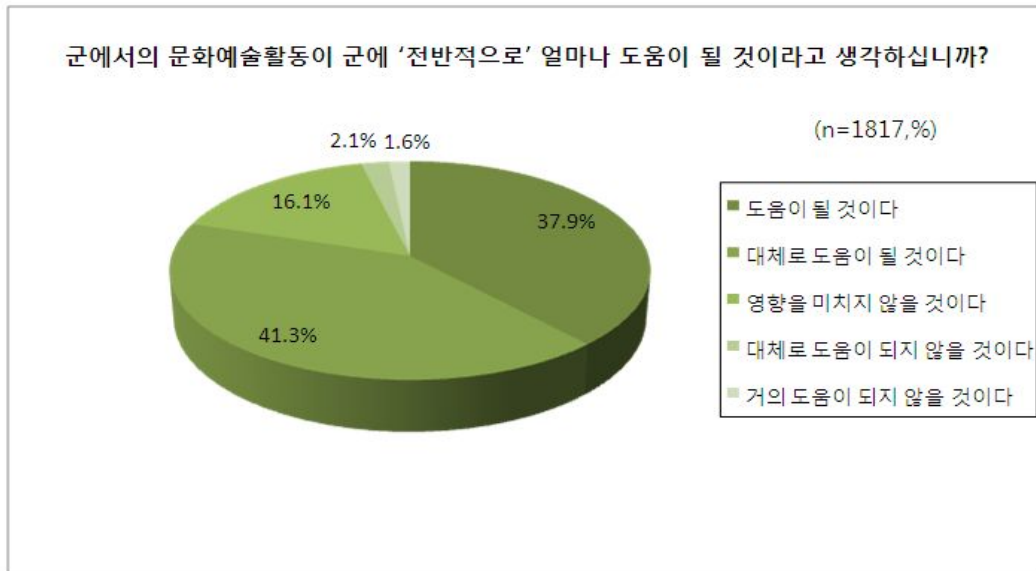
라. 군 문화예술활동의 영향 및 수요

□ 문화예술활동의 군 역할수행에 대한 전반적 도움 여부

- 군에서의 문화예술활동이 군에 전반적으로 얼마나 도움이 되느냐는 질문에 “도움이 될 것이다”와 “대체로 도움이 될 것이다”를 합하여 도움이 될 것이라는 응답이 79.3%에 평균 4.13점 (100점 만점으로 82.6점)으로 비교적 높게 나왔음
- 이에 대해서는 병사들의 동의율(81.4%)이 장교들(76.0%)에 비해 더 높아서 병사들의 문화예술 활동에 대한 평가가 긍정적인 것으로 나타났으며, 장교들의 경우 복무기간이 짧은 1년 미만의 경우에 상대적으로 동의율(82.8%)이 높게 나왔음
- 군별 차이는 거의 없었고, 실시부대와 미실시부대에 차이가 없어 실시하지 않는 부대에서도 도움이 되는 것으로 인식하고 있는 것으로 나타났음
- 그러나 문화예술 프로그램에 참여하는 병사들(83.7%)은 참여하지 않는 병사들(77.7%)에 비해

서 동의율이 더 높았고, 입대 전에 문화예술활동 경험이 많을수록 동의율이 더 높아 문화예술 활동에 대한 경험이 많을수록 군 역할수행에 전반적으로 도움이 된다고 인식하는 것으로 나타났다

그림 30. 문화예술활동의 군 역할수행에 대한 전반적 도움 여부



□ 문화예술활동의 군 역할수행에 대한 항목별 도움 여부

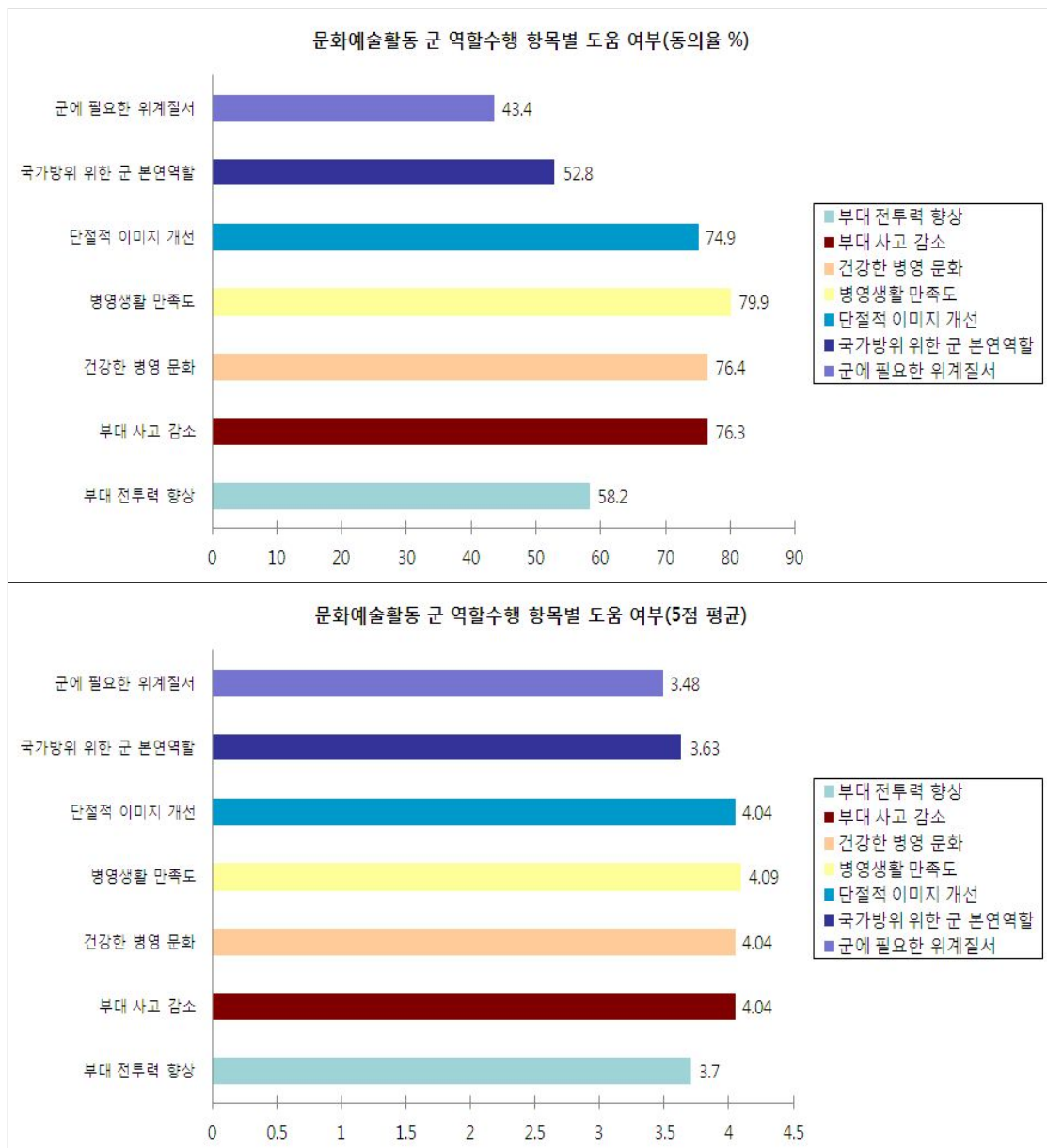
- 다음으로 문화예술활동이 군의 역할수행에 도움이 되는지를 항목별로 질문하였는데, “병영생활 만족도”가 79.9%로 가장 도움이 되는 것으로 보았고, 다음으로 “건강한 병영문화”(76.4%), “부대 사고 감소”(76.3%), “사회와의 단절적 이미지 개선”(74.9%) 순으로 나왔고, “부대 전투력 향상”이 58.2%로 가장 낮게 나왔음
- 공통 질문 모두에 대해 장교들의 긍정적 평가가 병사들에 비해 더 높았으나 장교들에게만 질문한 “국가방위를 위한 군 본연의 역할”(52.8%)이나 “군에 필요한 위계질서”(43.4%)에 대해서는 긍정적 평가가 다소 낮아 직접적으로 도움이 된다고는 생각하지 않는 것으로 나타났음
- 그러나 병사들에 대한 모든 항목에 대해 부정적인 영향을 준다는 응답은 3% 미만으로 극히 적었고, 장교들에 대한 항목인 “국가방위를 위한 군 본연의 역할”이나 “군에 필요한 위계질서”에 부정적인 영향을 준다는 응답도 7% 이하로 매우 낮아 전체적으로는 긍정적인 영향을 준다고 인식하는 것으로 나타났음
- 비교적 동의율이 낮은 “부대 전투력 향상”이라는 변수와 다른 변수들의 상관관계를 분석한 결과 모든 변수들과 유의미한 정(+)의 상관관계가 있었고, “국가방위를 위한 군 본연의 역할”이나 “군에 필요한 위계질서”라는 변수 역시 다른 모든 변수들과 유의미한 정(+)의 상관관계

가 나타남. 또한 “부대 전투력 향상”을 종속변수로 하여 회귀분석을 한 결과에서도 신뢰수준 .01에서 R제곱값이 .50으로 다른 변수들이 부대 전투력 향상에 상당한 영향을 미치는 것으로 나타났음

○ 면접조사에서도 문화예술활동이 군대 기강 해이나 부대 위계질서에 부정적인 영향을 끼치지 않는다는 질문에 장교나 병사 모두 그렇지 않다고 응답했으며, 장교들의 경우에는 전투력이라는 것이 육체적인 것이나 가시적인 측면만이 아니라 정신적인 면까지도 포함하는 것이기 때문에 문화예술활동이 중국에는 부대의 전투력 향상에 도움이 된다는 응답이 많았음

○ 이러한 결과로 볼 때 직접적으로는 인식하지 못하지만 다양한 문화예술활동이 부대 전투력 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 판단할 수 있음

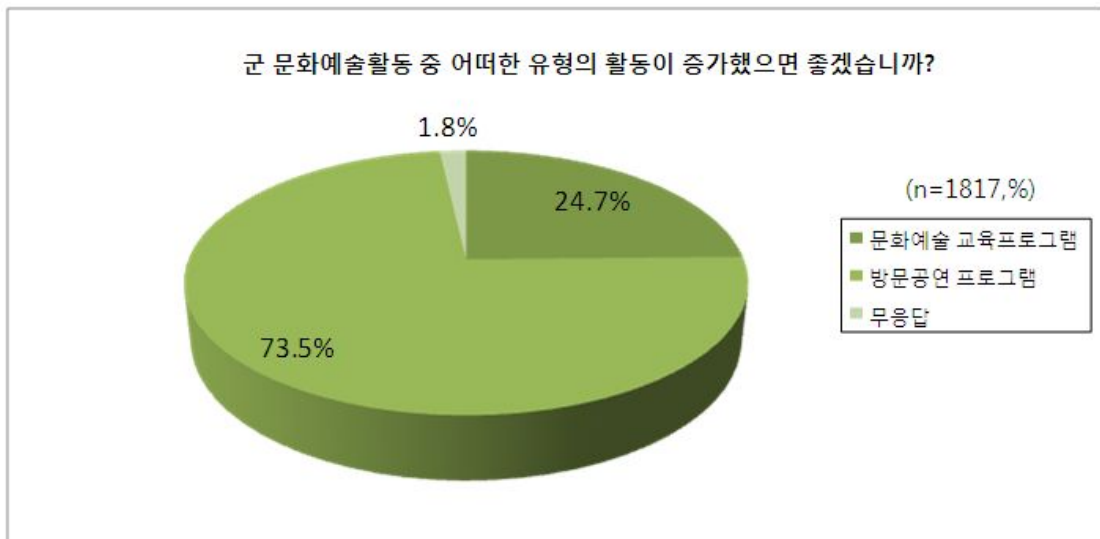
그림 31. 문화예술활동 군 역할수행 항목별 도움 여부



□ 선호하는 문화예술 프로그램

- 선호하는 문화예술 프로그램에 대해서는 문화예술 단체 방문 공연 프로그램(73.5%)을 문화예술교육 프로그램(24.7%)에 비해 더 선호하는 것으로 나타났음
- 병사와 장교 사이에 차이가 없었고, 군별로도 큰 차이가 없었으나 문화예술 체험교육을 받은 병사들과 문화예술 프로그램을 실시하는 부대원들은 상대적으로 문화예술 프로그램을 더 선호하였고, 문화예술활동 경험이 많을수록 문화예술 교육 프로그램에 대한 선호도가 더 높게 나왔음

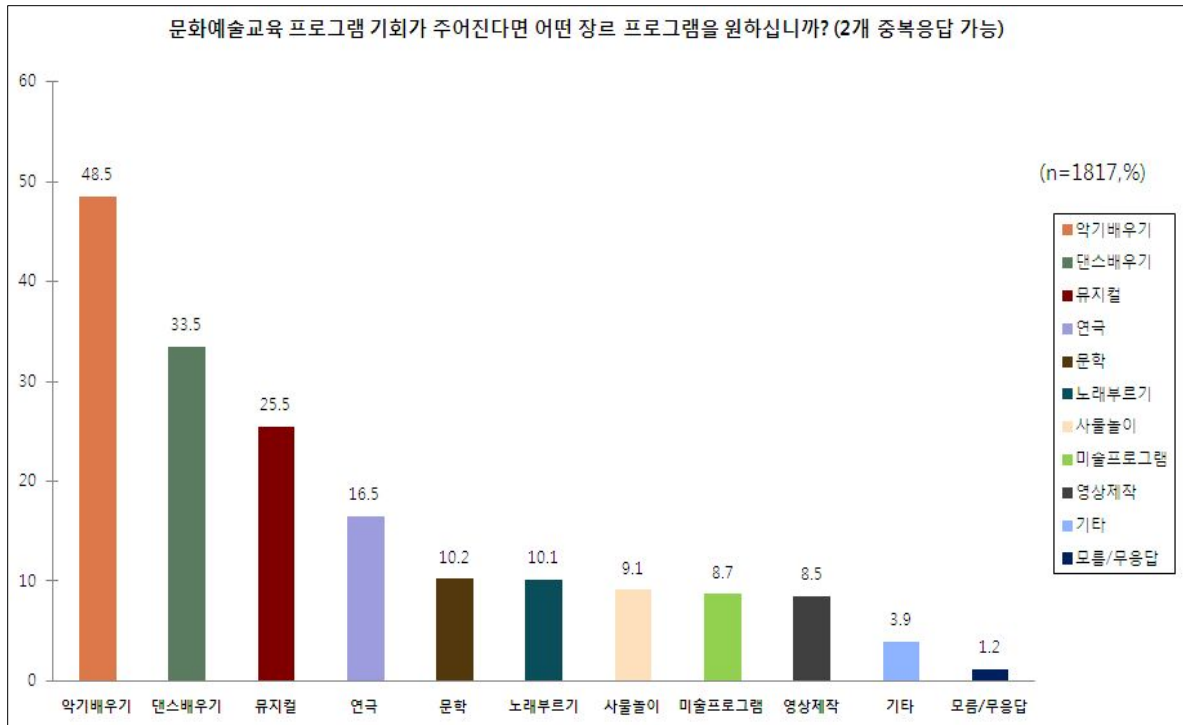
그림 32. 선호하는 문화예술 프로그램



□ 선호하는 문화예술 장르(복수응답)

- 선호하는 문화예술 장르에 대해서는 악기 배우기가 48.5%로 압도적으로 높았고, 다음으로 댄스 배우기(33.5%), 뮤지컬(25.5%), 연극(16.5%) 등의 순으로 나와 직접 참여해서 활동할 수 있는 장르를 선호하였고, 그 밖에 문학(10.2%), 노래 부르기(10.1%), 사물놀이(9.1%), 미술 프로그램(8.7%), 영상제작(8.5%) 등은 비교적 낮게 나왔음
- 특히 체험 교육을 받은 경우와 입대 전에 문화예술 경험이 많은 경우, 악기 배우기에 대한 선호가 더 높은 것으로 나타남

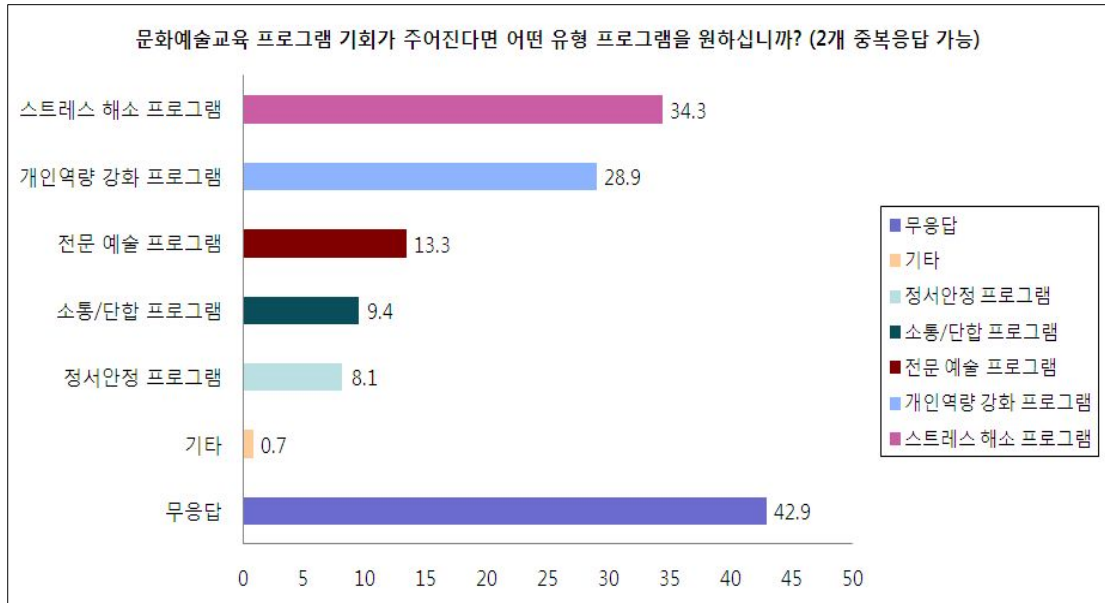
그림 33. 선호하는 문화예술 장르(복수응답)



□ 개인 차원에서 선호하는 프로그램 유형

- 자신에게 문화예술 프로그램 참여 기회가 주어진다면 어떤 유형의 프로그램을 원하는지 질문하였는데, “가벼운 스트레스 해소 프로그램”이 34.4%로 가장 많았고, 다음으로 “개인의 전문 역량 강화를 위한 프로그램”(28.9%), “전문 예술 프로그램”(13.3%), “소통/단합 프로그램”(9.4%), “정서안정 전문 프로그램”(8.1%) 등의 순으로 나타났음
- 그러나 체험 교육을 받은 경우에는 “개인의 전문 역량 강화를 위한 프로그램”에 대한 선호도가 상대적으로 높았고, 입대 전 문화예술활동 경험이 많은 경우에는 이에 대한 선호도가 가장 높게 나와 문화예술에 관심이나 경험이 많은 경우에는 개인의 예술적인 역량을 키워줄 수 있는 전문 프로그램을 더 선호하는 것으로 나타났음

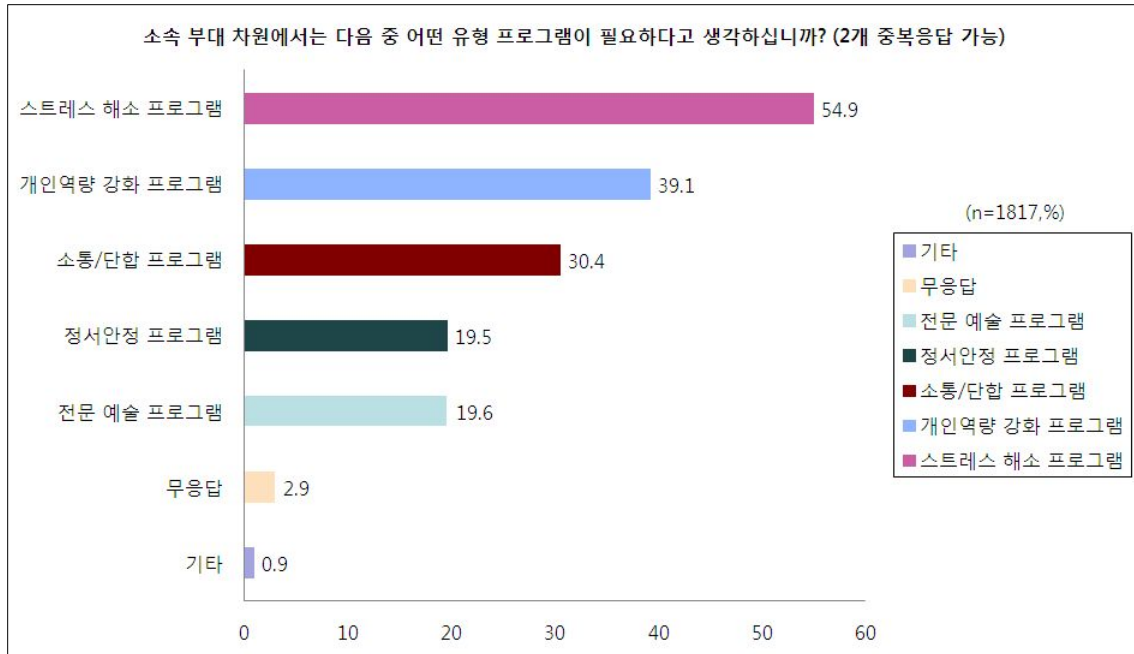
그림 34. 개인 차원에서 선호하는 프로그램 유형



□ 부대 차원에서 선호하는 프로그램 유형

- 부대 차원에서 선호하는 프로그램에 유형에 대해서도 “가벼운 스트레스 해소 프로그램”이 54.9%로 가장 많았고, 다음으로 “개인의 전문 역량 강화를 위한 프로그램”(39.1%), “소통/단합 프로그램”(30.4%)이 나왔고, “전문 예술 프로그램”(19.6%), “정서안정 전문 프로그램”(19.5%) 순으로 나왔음
- 이에 대해 장교와 병사들의 인식의 차이가 있었는데, 병사들은 “개인의 전문 역량 강화를 위한 프로그램”(44.0%)을 2순위로 꼽았는데 반해 장교들은 “소통/단합 프로그램”(40.5%)을 2순위로 꼽았음
- 그리고 병사들은 “전문 예술 프로그램”(20.8%)을 “정서안정 전문 프로그램”(17.0%)보다 더 선호하였는데, 장교들은 “전문 예술 프로그램”(18.0%)보다 “정서안정 전문 프로그램”(23.1%)을 더 선호하여 병사들은 문화예술 자체에 대한 관심이 더 높은 반면에 장교들은 병사들의 정서적인 차원에 더 관심이 높은 것으로 나타났음
- 이 문항 역시 체험 교육을 받은 경우와 문화예술 프로그램 실시 부대, 그리고 입대 전에 문화예술활동 경험이 많은 경우에는 “개인의 전문 역량 강화를 위한 프로그램”에 대한 선호도가 더 높았음

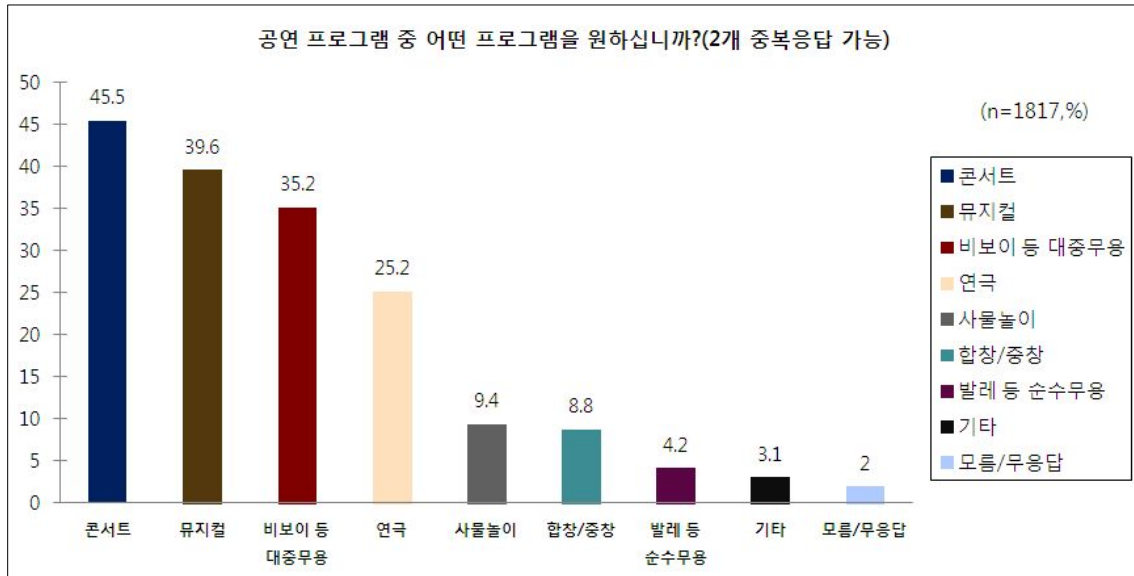
그림 35. 부대 차원에서 선호하는 프로그램 유형



□ 선호하는 문화예술단체 방문공연 프로그램 장르(복수응답)

- 선호하는 문화예술단체 방문공연 프로그램 장르에 대해서는 “콘서트”라는 응답이 45.5%로 가장 많았고, 다음으로 “뮤지컬”(39.6%), “비보이 등 대중무용”(35.2%), “연극”(25.2%) 순이었으며, “사물놀이”(9.4%), “합창이나 중창”(8.8%), “발레 등 순수무용”(4.2%) 등은 비교적 낮게 나왔음
- 병사들의 경우에는 “뮤지컬”(41.0%)이라는 응답이 오차 범위 내에서 더 많은 것으로 나타나 접할 기회가 비교적 많고 익숙한 콘서트보다는 최근 주목받고 있는 장르인 뮤지컬에 대해 큰 관심을 나타냈음
- 군별로는 2작전사령부에서 “뮤지컬”에 대한 관심이 상대적으로 많았고, 장교들 중에는 복무기간이 6-9년인 경우에 “뮤지컬”을 가장 선호하였으며 문화예술에 대한 관심 정도와는 상관관계가 없었음

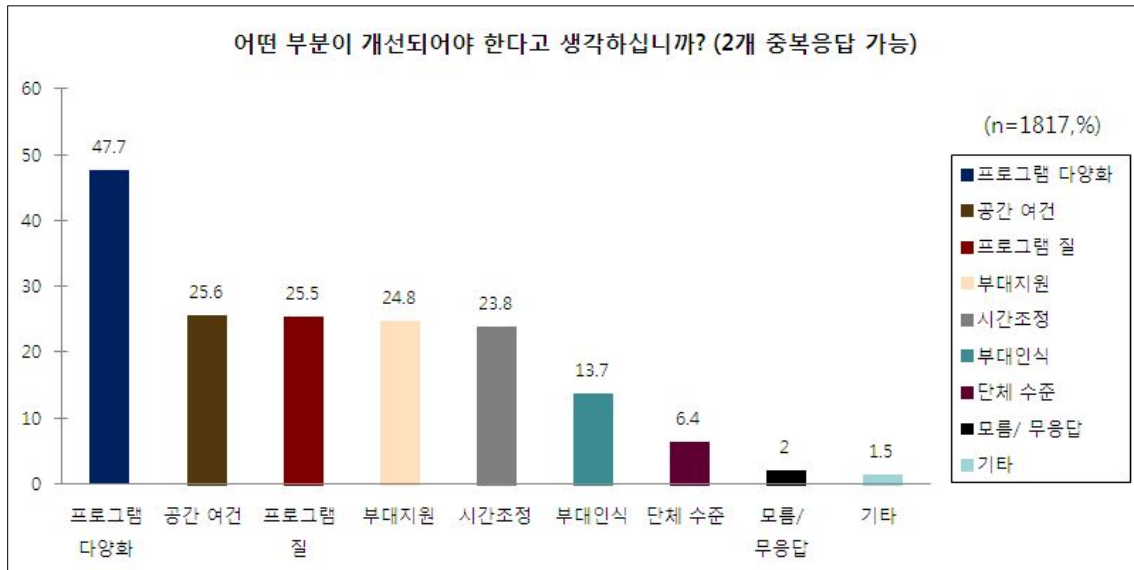
그림 36. 선호하는 문화예술단체 방문공연 프로그램 장르(복수응답)



□ 문화예술활동 개선 영역

- 문화예술활동 중 개선이 필요한 부분에 대해서는 “프로그램 다양화”가 47.7%로 가장 많았고, 다음으로 “공간 여건”(25.6%), “프로그램 질”(26.6%), “부대 차원의 지원”(24.8%), “시간 조정”(23.8%)이 비슷하게 나왔고, “부대 인식”(13.7%), “방문단체 수준”(6.4%)이라는 응답은 비교적 적게 나왔음
- 이에 대해 병사들은 “부대 차원의 지원”(27.2%)을 2순위로 꼽아 부대의 지원에 대한 아쉬움을 나타내었고, “시간 조정”(26.3)에도 상대적으로 높은 응답률을 보여 시간의 불편함을 나타내었음
- 체험 교육을 하는 부대(26.8%)와 프로그램에 참여하는 병사들(31.7%)에게서 “부대 차원의 지원”이라는 응답이 상대적으로 높았는데, 면접조사에서는 교육장까지 이동 거리가 먼 경우에 차량 지원 등의 배려를 원하는 의견들이 있었음
- 이에 반해 장교들은 “공간 여건”(33.0%)에 병사들에 비해 훨씬 높은 응답률을 보여 공간의 불편함을 호소하였고 다음으로 “프로그램의 질”(29.9%)에도 높은 응답률을 보였다. 면접조사에서도 대부분의 장교들은 공연이나 체험 교육을 할 수 있는 공간이 턱없이 부족하다며 이의 개선이 필요함을 역설하였음
- 대부분의 부대에서 체험 교육은 교회의 협조를 얻어 교회당에서 실시하거나 이마저 어려운 경우에는 식당에서 진행할 정도로 공간 여건이 열악한 실정이었음

그림 37. 문화예술활동 개선 영역

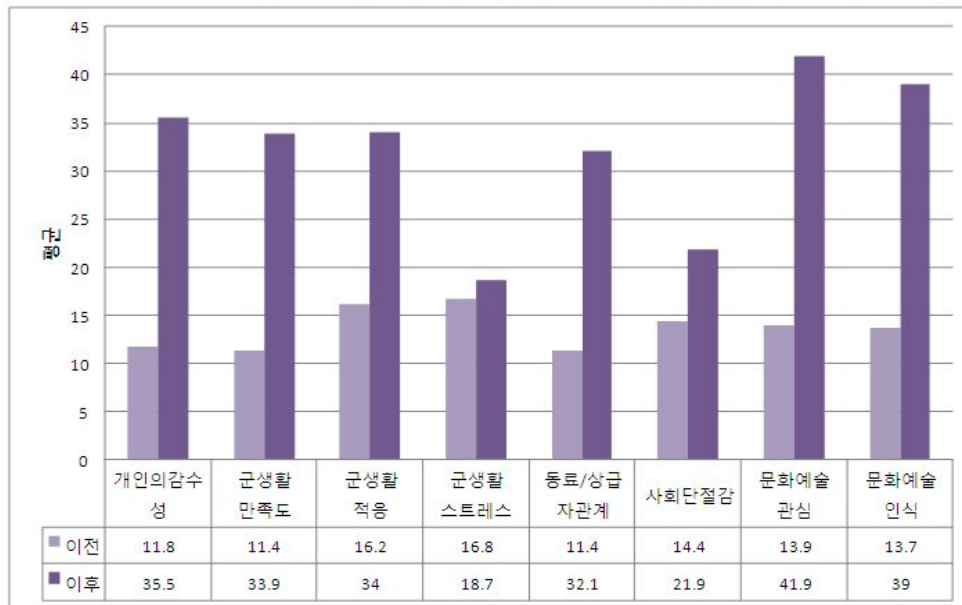


□ 문화예술 교육 참여 전후의 개인적인 변화

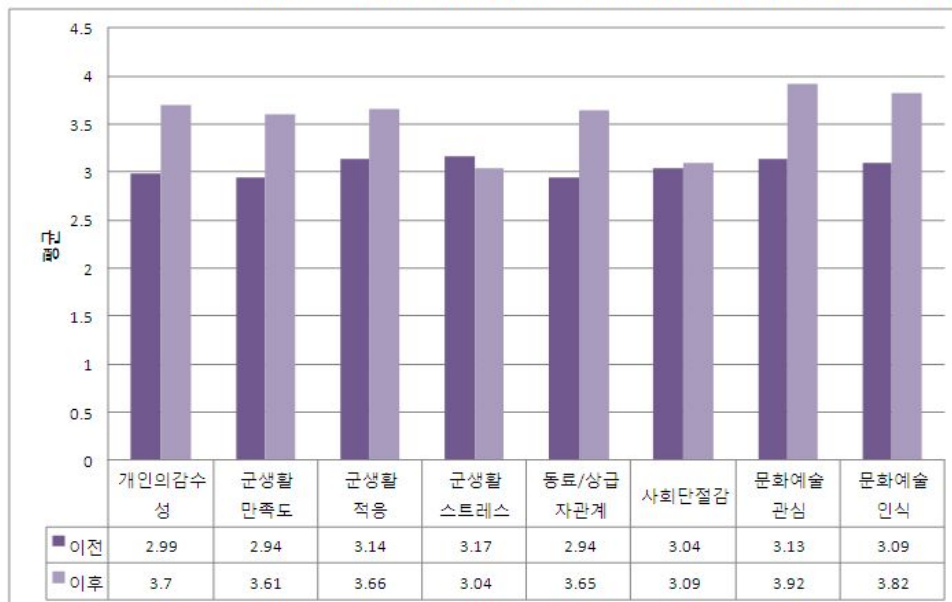
- 문화예술교육 프로그램에 참여 후에 일어난 변화에 대해서 동의율과 5점 척도 모두에서 프로그램 참여 후에 거의 모든 항목에서 큰 변화가 있었다고 응답하였음
 - “개인의 감수성”, “군 생활 만족도”, “군 생활 적응”에는 20% 안팎의 증가를 표현하였고, “문화예술에 대한 관심”과 “문화예술에 대한 인식”에는 25% 이상의 큰 변화를 나타내었으며, 참여 후에 낮다는 의견은 모두 3% 이하로 현저하게 줄어듦.
- 반면에 “군 생활 스트레스”에 대해서는 낮다는 응답이 6% 가까이 늘었으나 오차 범위 안에서 증가했다는 응답도 있었음
- 또한 “사회와의 단절감”에 대해서는 오차 범위 안에서 낮다는 응답이 늘었으나 높다는 의견도 7.5% 늘었음

그림 38. 문화예술 교육 참여 전후의 개인적인 변화

공연 관람 프로그램에 참여하기 전과 후에 자신에게 어떤 변화가 있다고 생각하십니까? (동의율)



공연 관람 프로그램에 참여하기 전과 후에 자신에게 어떤 변화가 있다고 생각하십니까? (5점 평균)

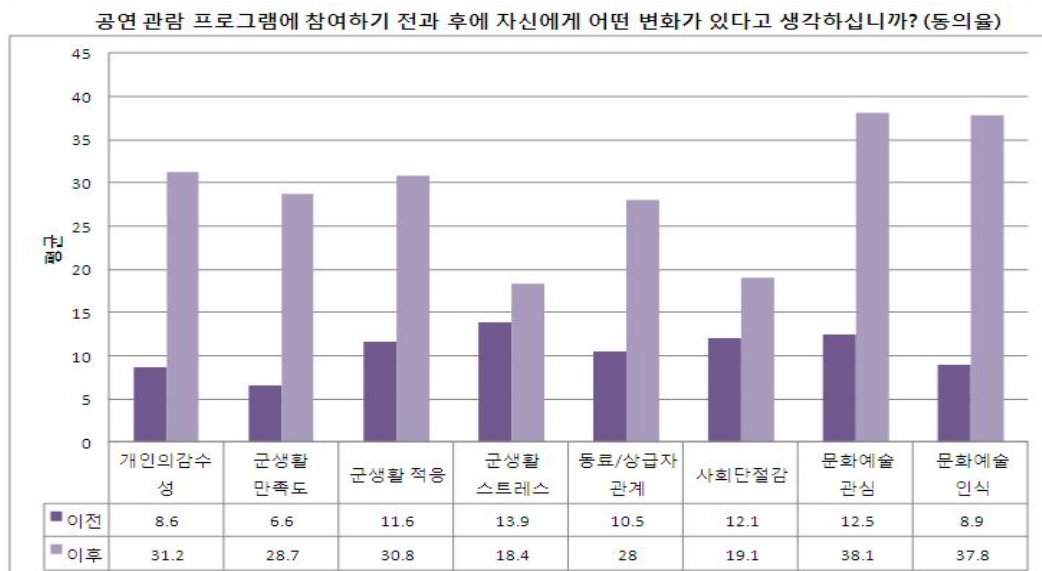
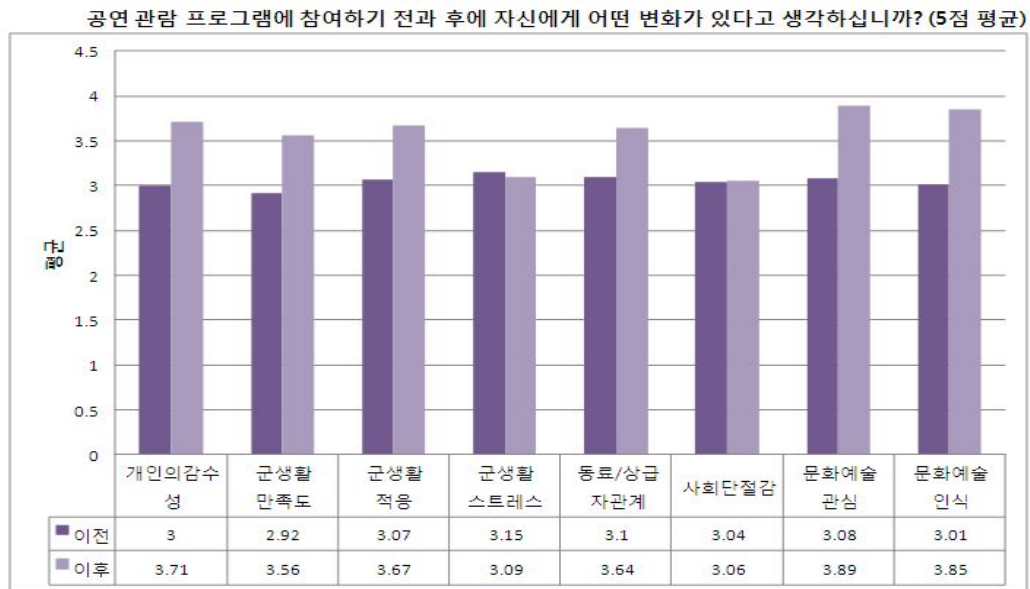


□ 방문공연 관람 전후의 개인적인 변화

- 방문 공연 관람 후에 일어난 변화에 대해서 동의율과 5점 척도 모두에서 프로그램 참여 후에 거의 모든 항목에서 큰 변화가 있었다고 응답하였음
- “개인의 감수성”, “군 생활 만족도”, “군 생활 적응”에는 20% 안팎의 증가를 표현하였고, “문화예술에 대한 관심”과 “문화예술에 대한 인식”에는 30% 가까이 큰 변화를 나타내었음
- 참여 후에 낮다는 의견은 모두 4% 이하로 현저하게 줄었음

- 그러나 이 문항에 대해서도 “군 생활 스트레스”와 “사회와의 단절감”에 대해서는 낮다는 응답도 늘었으나 높다는 응답도 늘어 상대적으로 변화가 적은 것으로 나타났다

그림 39. 방문공연관람 참여 전후 개인변화



□ 장병 개개인에게 미치는 영향

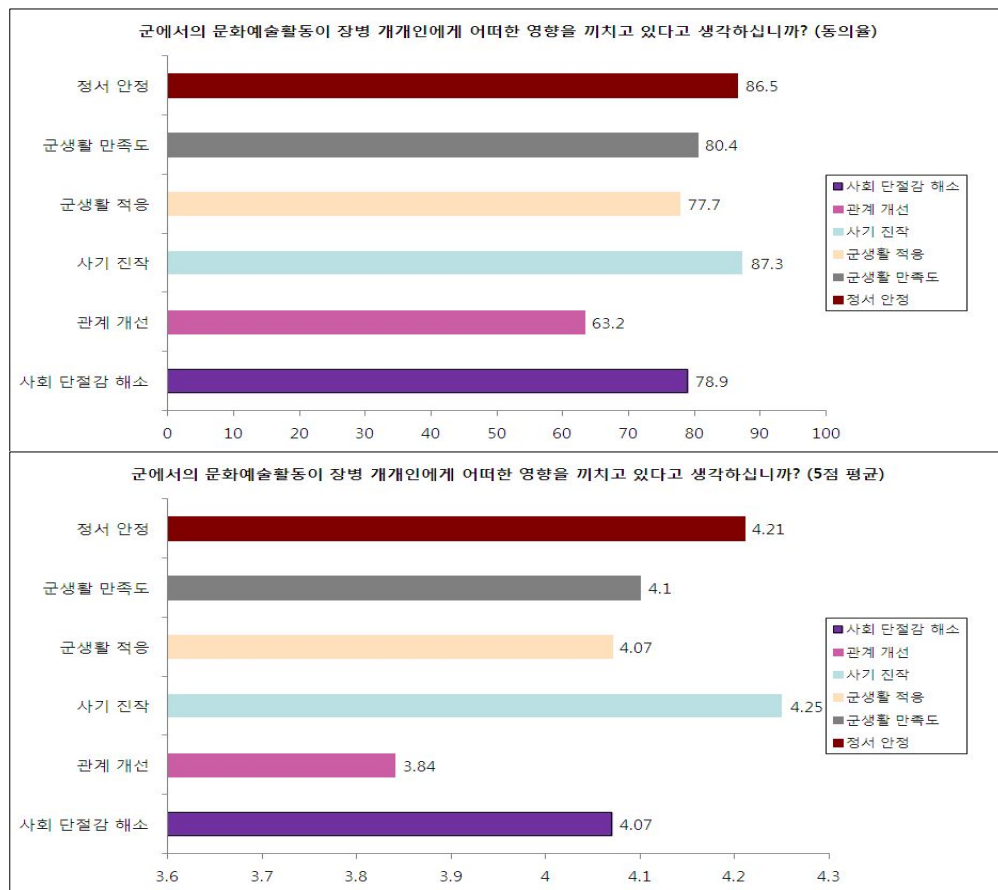
- 마지막으로 장교들에게 문화예술활동이 장병 개개인에게 미치는 영향에 대해 질문하였는데, 동의율과 5점 척도 모두에서 “사기 진작”(87.3%)과 “정서 안정”(86.5%)에 가장 많은 긍정적 영향을 미치는 것으로 응답하였음
- 다음으로 “군 생활 만족도”(80.4%)와 “군 생활 적응”(77.7%)에 대해서도 비교적 높은 응답률을 보였으나 “동료/상급자와의 관계 개선”(63.2%)은 상대적으로 긍정적 영향에 대한 응답이 적었음

○ 그러나 면접조사에 의하면, 체험 교육을 받는 병사들의 경우 친밀한 관계에서 장기간 함께 지내는 시간이 많기 때문에 서로 의지하고 보다 유기적인 관계를 형성하게 된다는 이야기들을 많이 하였음

- 특히 다른 중대원들과의 관계는 서먹서먹하기 마련인데, 체험 교육에서는 서로 다른 중대원들을 섞어서 조를 배치하기 때문에 다른 중대원들과도 친밀한 관계를 형성하기 때문에 동료나 상급자와 관계 개선에 큰 영향을 미친다는 것임

- 다만 체험 교육은 비교적 소수에게만 기회가 주어지기 때문에 이러한 효과가 전체 장병들에게 영향을 미친다고 보기는 어려울 것임

그림 40. 장병 개개인에게 미치는 영향



3. 일반인 대상 설문 조사 결과

가. 응답자 특성

- 응답자 총 500명 중에서 군 복무 자녀가 있는 경우는 172명(34.4%), 현재 복무중인 경우는 70명(14.0%), 없는 경우는 278명(55.6%)이었고, 자녀 제대 후 기간은 1년 미만인 33명(19.2%), 2-3년이 39명(22.7%), 4-5년이 30명(17.4%), 6-9년이 29명(16.9%), 10년 이상이 41명(23.8%)이었음.
- 문화예술활동에 대한 관심은 높음이 289명(57.8%), 보통이 168명(33.6%), 낮음이 43명(8.6%)이었음.

표 35. 응답자 특성

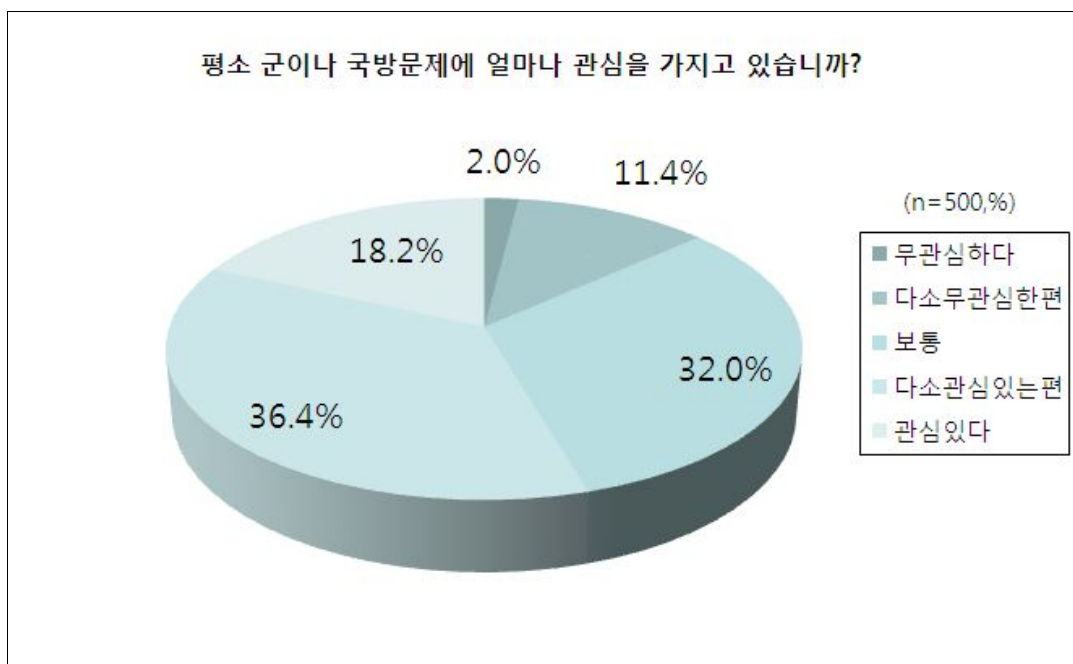
구 분		사례수	%
전 체		500	100.0
성 별	남자	250	50.0
	여자	250	50.0
연 령	20대	100	20.0
	30대	100	20.0
	40대	100	20.0
	50대	100	20.0
	60대 이상	100	20.0
군복무자녀 유무	군에 다녀온 자녀 혹은 손자녀가 있다	172	34.4
	현재 군에 복무중인 자녀 혹은 손자녀가 있다	70	14.0
	군에 다녀온 자녀가 없다(미혼 포함)	278	55.6
자녀 제대후 기간	1년 미만	33	19.2
	2-3년 미만	39	22.7
	4-5년 미만	30	17.4
	6-9년 미만	29	16.9
	10년 이상	41	23.8
문화예술활동 관심	높음	289	57.8
	보통	168	33.6
	낮음	43	8.6

나. 군 일반에 대한 인식, 관심

□ 평소 군 및 국방문제에 대한 관심

- 평소 군이나 군 문제에 대한 관심에 대하여 “관심 있다”와 “다소 관심 있는 편”을 합하여 54%가 관심이 있다고 응답하여 높지 않았고, 평균은 3.57(100점 만점으로 71.4점)이었음.
- 남성(62.8%)이 여성(46.4%)에 비해 관심이 훨씬 많았고, 연령과 정의 상관관계가 있었음.
- 자녀의 제대 후 기간과는 부의 상관관계가 있음. 현재 복무중인 손자녀가 있는 경우 가장 관심이 많았음(85.7%).
- 문화예술활동에 관심이 높은 경우 군에 대해서도 관심이 많은 것으로 나타남.

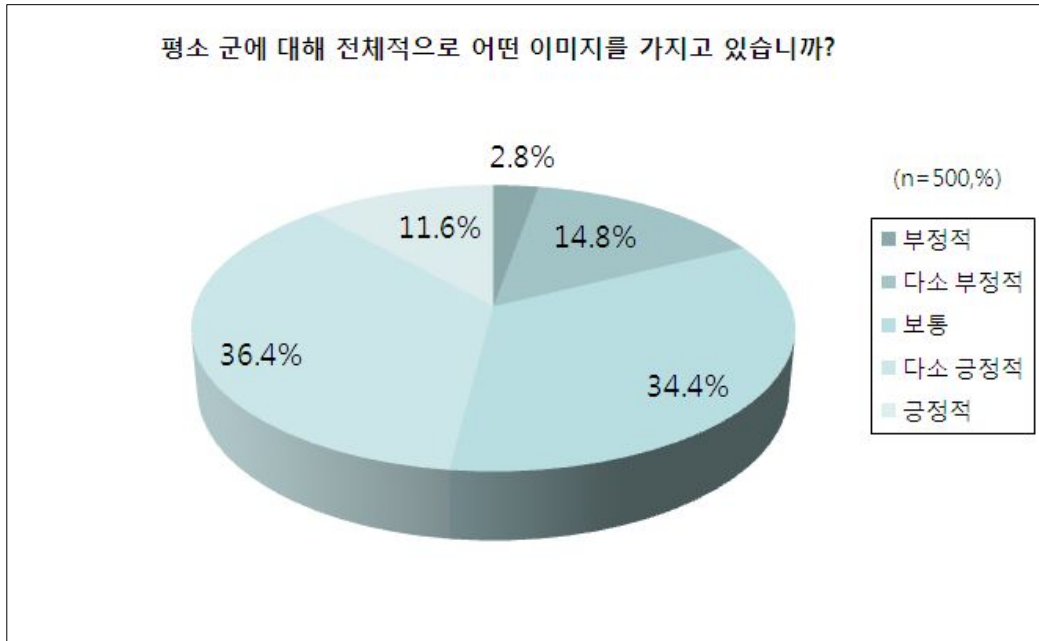
그림 41. 평소 군 및 국방문제에 대한 관심



□ 군에 대한 이미지

- 평소 군에 대한 이미지에 대해서 “긍정적”과 “다소 긍정적”을 포함하여 48%가 긍정적으로 응답하였고, 평균은 3.39(100점 만점으로 67.8점)이었음.
- 남성(51.2%)이 여성(44.8%)에 비해 긍정적으로 응답하였고, 연령과 정의 상관관계 있었음.
- 자녀의 제대 후 1년 미만인 경우 상대적으로 긍정적인 응답이 많아(63.6%) 자녀의 군대 경험 이 군에 대한 이미지 개선에 영향을 미치는 것으로 보임.
- 문화예술활동에 관심이 높은 경우 군 이미지에 대해서도 긍정적인 것으로 나타남(57.8%)

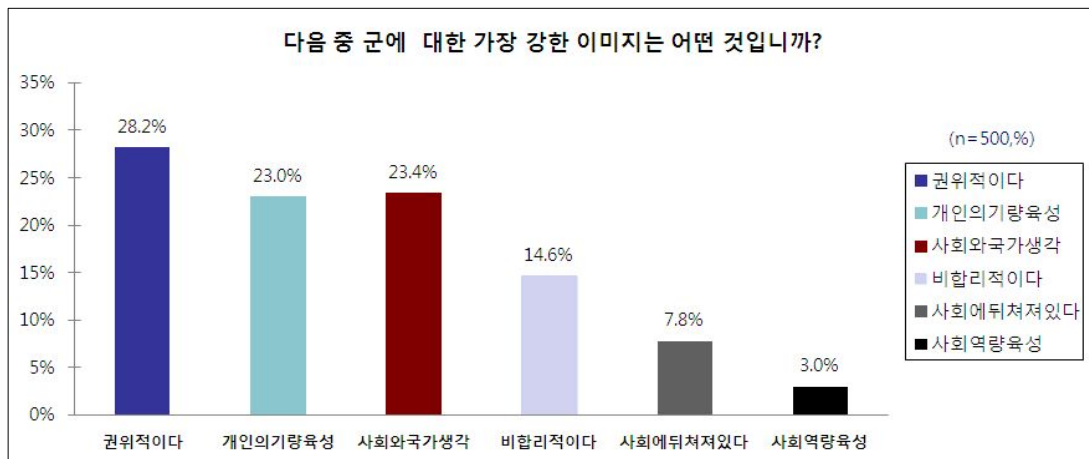
그림 42. 평소 군에 대한 이미지



□ ‘軍’ 하면 생각나는 이미지

- 군에 대한 강한 이미지로는 “권위적이다”는 응답이 28.2%로 가장 많았고, 다음으로 “사회와 국가의 중요성을 생각할 수 있다”(23.4%), “개인의 기량을 키울 수 있다”(23.0%)의 순으로 나왔고, “비합리적이다”(14.8%), “사회로부터 뒤쳐져있다”(7.8%), “사회에서 필요로 하는 역량을 키울 수 있다”(3.0%)는 낮게 나왔음.
- 비교적 젊은 연령층에서 “권위적이다”라는 응답이 많았으나, 자녀의 제대 후 1년 미만인 경우에는 상대적으로 “권위적이다”라는 응답이 적게 나와(24.2%) 역시 자녀의 군대 경험이 군에 대한 이미지 개선에 영향을 미치는 것으로 보임.
- 문화예술활동에 관심이 높은 경우 “권위적이다”는 응답이 상대적으로 적게 나옴(27.0%)

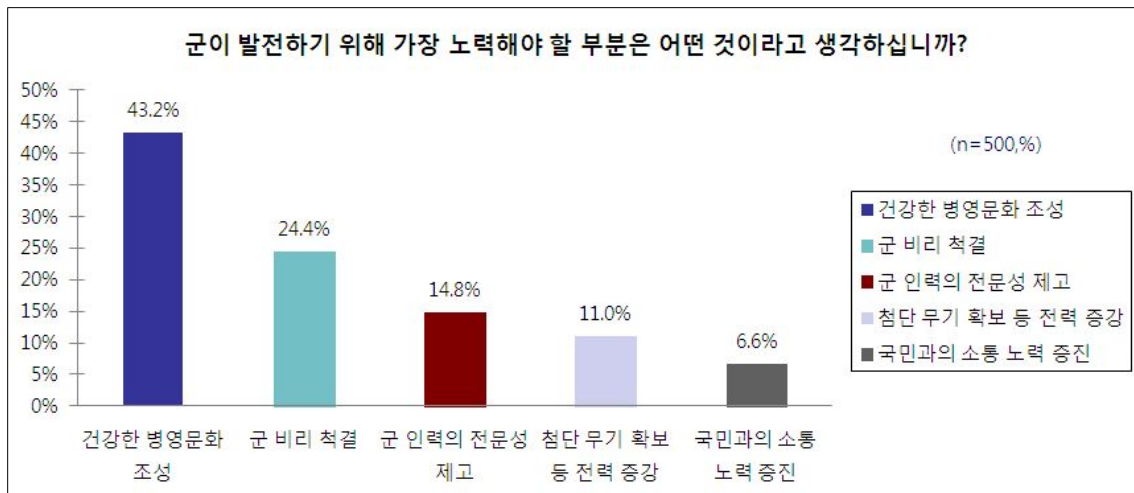
그림 43. 군에 대한 이미지



□ 군이 발전하기 위해 노력해야 할 부분

- 군이 발전하기 위해 노력해야 할 부분에 대해서 “건강한 병영문화 조성”이 43.2%로 가장 많은 응답이 나왔고, 다음으로 “군 비리 척결”(24.4%), “군 인력의 전문성 제고”(14.8%), “전력 증강”(11.0%), “국민과의 소통 노력”(6.6%)의 순으로 나왔음.
- 20대에서 특히 “건강한 병영문화 조성”(49.0%)과 “군 비리 척결”(32.0%)에 높은 응답이 나왔음.
- 자녀가 현재 복무중인 경우 “전력 증강”(18.6%)이 상대적으로 높게 나왔음.
- 자녀의 제대 후 1년 미만인 경우 “건강한 병영문화 조성”(24.2%)이라는 응답이 상대적으로 적게 나왔고, “군 인력의 전문성 제고”(24.2%)이라는 응답이 높게 나왔음.

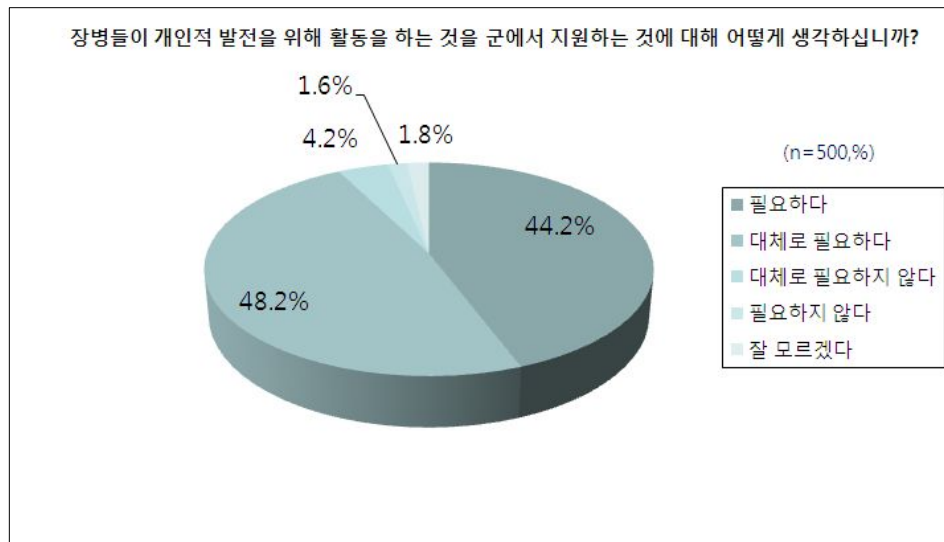
그림 44. 군이 발전하기 위해 노력해야 할 부분



□ 군이 개인의 발전을 지원하는 것에 대한 인식

- 장병들이 개인적인 발전을 위해 활동하는 것을 군에서 지원하는 것에 대해 “필요하다”와 “대체로 필요하다”를 포함하여 필요하다는 응답이 92.4%로 높게 나왔음.
- 20대(51.0%)와 문화예술활동에 관심이 많은 사람들(49.1%)에게서 “필요하다”는 응답이 상대적으로 많이 나옴.

그림 45. 개인발전 지원에 대한 인식

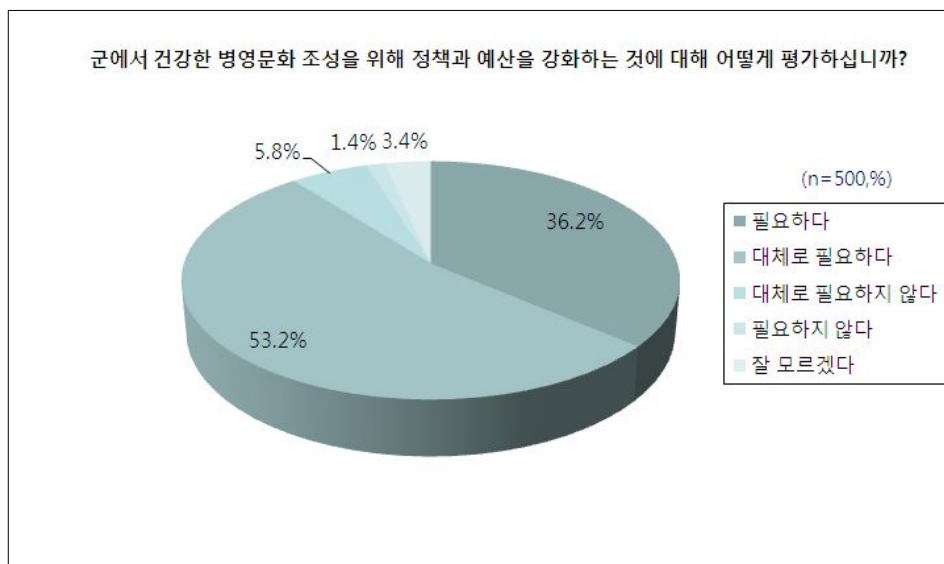


나. 병영문화 개선관련 의견

□ 군 문화예술활동 관련 정책과 예산에 대한 인식

- 군에서 건강한 병영문화 조성을 위해 정책과 예산을 강화하는 것에 대해서 “필요하다”와 “대체로 필요하다”를 합하여 필요하다는 응답이 89.4%로 높게 나왔음.
- 40대(45.0%)와 현재 복무중인 손자녀가 있는 경우(44.3%)에 “필요하다”는 응답이 상대적으로 많이 나옴

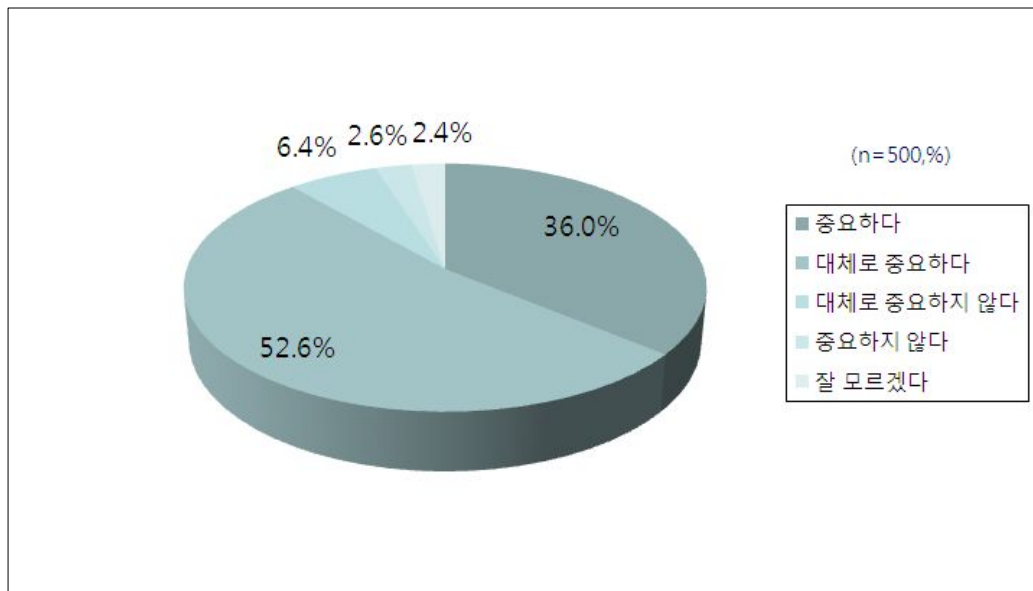
그림 46. 군 문화예술활동 관련 정책과 예산에 대한 인식



□ 군 문화예술활동 여건 보장에 대한 인식

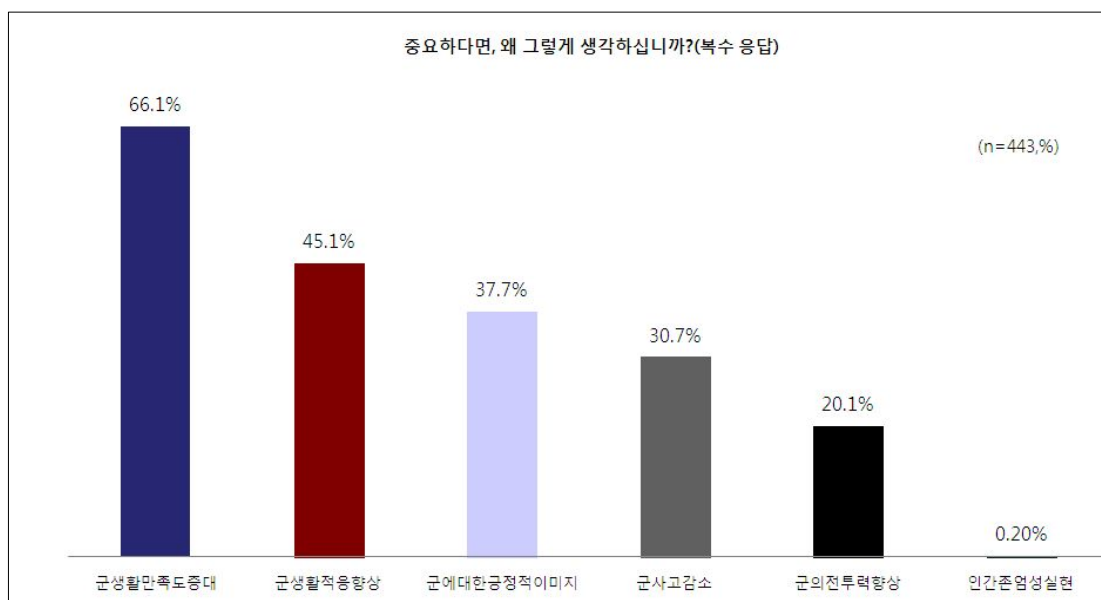
- 군에서 장병들의 문화 활동 여건을 보장하는 것에 대해서 “중요하다”와 “대체로 중요하다”를 포함하여 중요하다는 응답이 88.6%로 대체로 높게 나왔음.
- 20대에게서 “중요하다”는 응답이 상대적으로 많이 나옴(45.0%)

그림 47. 군 문화예술활동 여건 보장에 대한 인식



- 중요한 이유에 대해 “군 생활에 대한 만족도 증대”라는 응답이 가장 높게 나왔고, 다음으로, “군 생활 적응 향상”(45.1%), “군에 대한 긍정적 이미지”(37.7%), “군 사고 감소”(30.7%), “군의 전투력 향상”(20.1%), “인간 존엄성 실현”(0.2%) 순으로 나왔음. 군대를 다녀온 자녀가 있는 경우 “군 사고 감소”(40.0%)라는 응답이 상대적으로 높게 나옴

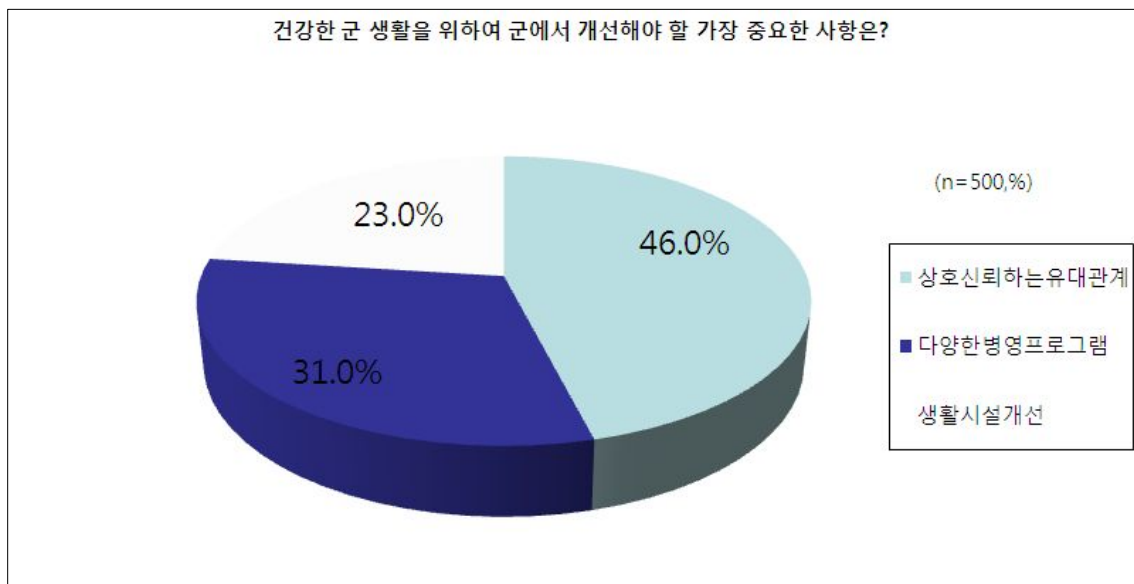
그림 48. 군 문화예술활동 여건 보장이 중요한 이유



□ 병영생활 중 개선해야 할 부분

- 건강한 군 생활을 위하여 군에서 개선해야 할 가장 중요한 사항으로 “상호 신뢰하는 유대관계 마련”이라는 응답이 46.0%로 가장 많이 나왔고, 다음으로 “다양한 병영프로그램 마련”(31.0%), “생활시설 개선”(23.0%)의 순으로 나왔음.
- 이것으로 볼 때, 시설과 같은 하드웨어나 프로그램과 같은 소프트웨어보다도 대인 관계가 가장 중요하다고 생각하는 것을 알 수 있음.

그림 49. 병영생활 중 개선해야 할 부분

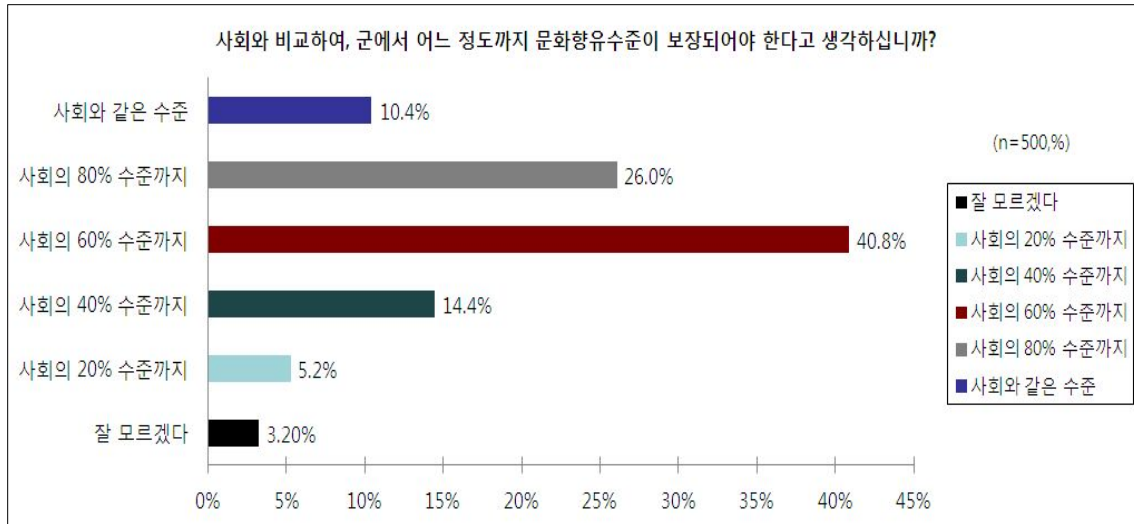


□ 군 문화향유 수준 보장 정도

- 사회와 비교하여, 군에서 보장되어야 할 문화 향유 수준에 대해서 가장 많은 40.8%가 “사회의 60% 수준까지”라고 응답하였고, 다음으로 26.0%는 “사회의 80% 수준까지”, 14.4%는 “사회의 40% 수준까지”라고 응답하였음.
- “사회와 같은 수준까지”라고 응답한 사람도 10.4%에 이르렀고, “사회의 20% 수준까지”라고 응답한 사람은 5.2%에 불과하였음.
- 사회의 60%이상의 수준으로 보장해야 한다는 의견이 거의 4명 중 3명 꼴(77.2%)로 나와 상당한 수준으로 문화 향유를 지원할 필요가 있다고 판단됨.

□

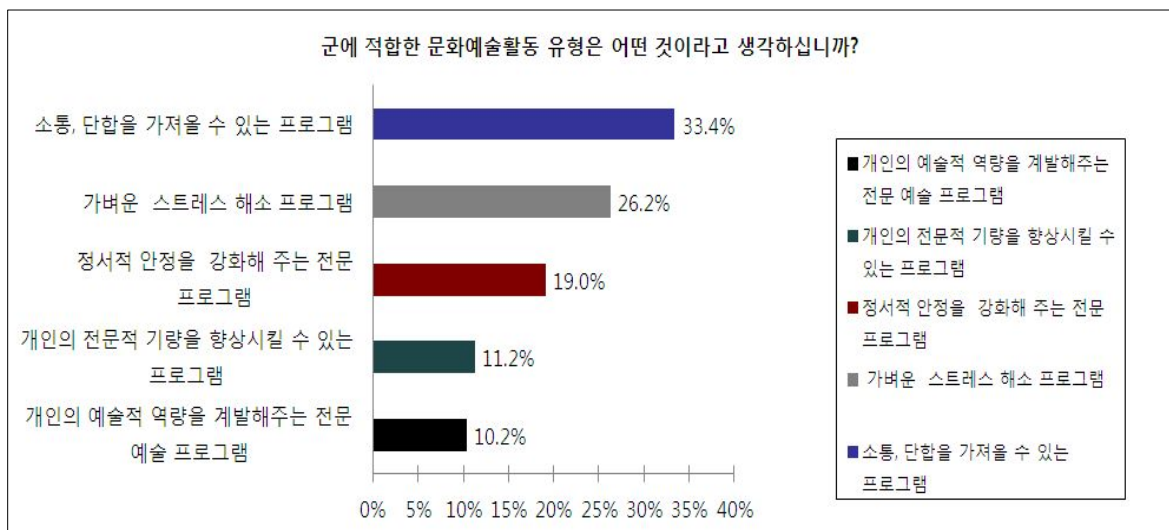
그림 50. 군 문화향유 수준 보장 정도



□ 군에 적합한 문화예술활동 유형

- 군에 적합한 문화예술활동 유형에 대해 “소통, 단합을 가져올 수 있는 프로그램”이라는 응답이 33.4%로 가장 많았고, 다음으로 “가벼운 스트레스 해소 프로그램”(26.2%), “정서안정을 위한 프로그램”(19.0%), “개인의 전문 기량을 위한 프로그램”(11.2%), “개인의 예술 역량을 위한 프로그램”(10.2%)의 순으로 나왔다.
- 특히, 자녀가 현재 복무중인 경우 “소통, 단합을 가져올 수 있는 프로그램”이라는 응답이 상대적으로 많았음(44.3%).
- 장교와 병사들을 대상으로 조사한 결과에서 선호하는 문화예술 프로그램으로 “가벼운 스트레스 해소 프로그램”이 개인차원(34.4%)과 부대 차원(54.9%)에서 가장 많이 나온 것과 비교가 됨.

그림 51. 군에 적합한 문화예술활동 유형



4. 분석 및 시사점

가. 분석

(1) 종합 분석

□ 문화예술향유 욕구에 대한 낮은 충족도

- 장병들은 자신들의 문화향유 욕구가 어느 정도 존재하는데 비해, 군에서 제공되는 문화예술 향유 기회는 적고, 그 결과 자신들의 문화적 욕구충족도 미흡하다고 인식하고 있는 것으로 나타남
 - 이러한 결과는 장병들의 문화향유 욕구자체가 높다고 말할 수는 없지만, 어느 정도 존재하는 문화향유 욕구가 군 생활동안 잘 충족되지 않고 있음을 보여줌

표 36. 문화향유기회 및 욕구 충족 정도(1차 조사)

구분	전체	장교	병사
문화향유 욕구(높다)	46.6	45.2	47.5
문화향유 기회(많다)	16.1	17.6	15.1
문화욕구 충족(높다)	17.4	18.7	16.6

- 현재 참여하고 있는 문화예술프로그램(문화예술체험교육, 부대순회공연)에 대한 만족도는 높지 않으며, 특히 공간이나 시간/횟수 부분에서 만족도가 가장 낮고 전문성에 대한 만족도가 가장 높아 공간 및 시간/횟수 부분에 대한 개선이 필요한 것으로 나타남
 - 흥미로운 것은 프로그램에 참여한 병사들의 만족도는 상대적으로 높는데 비해, 참여하지 않은 장교들의 만족도가 낮다는 점임

표 37. 문화예술프로그램 만족도

구분	전체	장교	병사
전반적 만족도	39.5	31.4	50.1
공간 만족도	29.5	24.4	36.2
내용/수준 만족도	41.4	35.5	49.2
진행 방식 만족도	42.0	37.3	48.1
시간/횟수 만족도	32.8	31.3	34.8
전문성 만족도	47.2	44.5	50.6

□ 군 문화예술 지원활동에 대한 적극적 평가

- 설문조사 분석 결과, 군에서 실시되는 문화예술활동에 대해서는 활동 자체나 이와 관련된 정책에 대해 군 장병과 일반인 모두 그 필요성을 강하게 인식하고 있는 것으로 나타남

표 38. 군 문화예술활동 관련 평가

구분	장병	일반인
문화활동 여건 보장	88.4%	88.6%
군 문화예술정책에 대한 긍정적 평가	87.8%	89.4%

- 이는 군 장병과 일반인 모두 군이 발전하기 위해 노력해야 할 부분으로 '군 인력의 전문성 제고'나 '첨단무기 확보 등 전력 증강'보다 '건강한 병영문화 조성'을 가장 중요하게 지적하는 것과 일맥 상통

표 39. 군 발전을 위해 노력해야 할 영역

구분	장병	일반인
건강한 병영문화 조성	38.8	43.2
군 인력의 전문성 제고	25.4	14.8
첨단 무기 확보 등 전력 증강	13.8	11.0
국민과의 소통 노력 증진	11.1	6.6
군 비리 척결	8.0	24.4

- 군의 적극적 역할에 대한 장병과 일반인의 인식은 비단 문화예술활동 영역에 국한되는 것이 아니라 사회생활 준비 지원과 관련된 부분에서도 나타남

표 40. 사회생활 준비에 대한 군의 지원

구분	장병	일반인
필요하다	89.9	92.4
필요하지 않다	6.5	5.8
무응답(모르겠다)	3.6	1.8

□ 군 문화예술활동의 긍정적 효과

- 장병들의 경우 문화예술활동이 군 역할 수행에 긍정적 영향을 미치는 것으로 인식
 - 도움이 될 것이라는 응답(79.2%)이 부정적 영향을 미칠 것이라는 응답(3.7%)에 비해 20배 이상의 차이를 보임

표 41. 문화예술활동이 군 역할 수행에 미치는 영향

구분	전체	장교	병사
도움이 될 것이다	79.3	81.4	76.0
별 영향을 미치지 않을 것이다	16.1	14.2	18.9
부정적 영향을 미칠 것이다	3.7	3.7	3.7

○ 그러나 군 역할 수행에서 문화예술활동이 긍정적 영향을 미칠 것이라고 보는 영역에 대해서는 일반인과 장병간 인식차가 있는 것으로 나타남

- 전반적으로 일반인은 장병에 비해 문화예술활동의 긍정적 영향에 대해 낮은 평가를 내림
- 일반인의 경우, 군생활 만족도 증대(66.1%)가 문화예술활동이 미치는 가장 큰 영향으로 지적한 반면, 상대적으로 군에 대한 군 사고 감소(30.7%)나 전투력 향상(20.1%)에는 크게 영향을 미치지 않을 것으로 응답. 이에 비해 장병들은 군 생활 만족도 증대(79.9%)를 가장 중요하게 꼽으면서 동시에 부대사고 감소(76.3%)나 군의 단절적 이미지 개선(74.9%) 등에도 중요한 영향을 미칠 것으로 지적

표 42. 문화예술활동이 군 역할 수행에 미치는 긍정적 영향(영역별)

구분	장병	일반인
군 전투력 향상	58.2	20.1
군 사고 감소	76.3	30.7
군 생활 만족도	79.9	66.1
단절적 이미지 개선(긍정적 이미지 조성)	74.9	37.7

- 문화예술활동이 군 전투력 향상에 미치는 영향에 대해서는 장병이나 일반인 모두 낮게 응답하였는데, 이는 문화예술활동이 미치는 '직접적' 영향에 대한 인식으로 보임. 그러나 군 전투력이 군 생활만족도, 군 사고 감소, 단절적 이미지 개선 등과 갖는 상관관계를 분석한 결과에 따르면 다른 요인들과 정(+)의 상관관계를 갖는 것으로 나타남

표 43. 문화예술활동이 군 역할 수행에 미치는 긍정적 영향(영역별)

		군 전투력 향상	군 사고 감소	군 생활 만족도	단절적 이미지 개선
군 전투력 향상	Pearson 상관계수	1	.583**	.527**	.471**
	유의확률(양쪽)		.000	.000	.000
	N	1794	1790	1791	1791
군 사고 감소	Pearson 상관계수	.583**	1	.603**	.521**
	유의확률(양쪽)	.000		.000	.000
	N	1790	1791	1789	1789
군 생활 만족도	Pearson 상관계수	.527**	.603**	1	.637**
	유의확률(양쪽)	.000	.000		.000
	N	1791	1789	1792	1792
단절적 이미지 개선	Pearson 상관계수	.471**	.521**	.637**	1
	유의확률(양쪽)	.000	.000	.000	
	N	1791	1789	1792	1792

** 상관계수는 0.01 수준(양쪽)에서 유의함

- 실제, 현재 실시되고 있는 문화예술체험교육 프로그램과 군 문화순회 공연 프로그램들은 군 장병 개개인에게 적지 않은 긍정적 변화를 가져온 것으로 나타남
 - 특히, 프로그램에 참여하기 이전에 비해 프로그램에 참여한 이후 개인의 감수성, 군 생활 만족도, 군 생활 적응 등 항목에서 큰 긍정적 변화를 가져옴
 - 이러한 긍정적 변화는 문화예술체험 교육이나 부대순회 공연간 큰 차이가 없음

표 44. 문화예술활동이 참여 병사에게 미친 영향(5점 척도)

구분		참여전	참여후
문화예술체험 교육	개인의 감수성	2.99	3.70
	군생활 만족도	2.94	3.61
	군생활 적응	3.14	3.66
	군생활 스트레스	3.17	3.04
	동료/상급자 관계	2.94	3.65
	사회단절감	3.04	3.09
부대순회 공연	개인의 감수성	3.00	3.71
	군생활 만족도	2.92	3.56
	군생활 적응	3.07	3.67
	군생활 스트레스	3.15	3.09
	동료/상급자 관계	3.10	3.64
	사회단절감	3.04	3.06

□ 선호하는 문화예술유형에 대한 서로 다른 수요

- 군 문화예술활동 관련 수요는 문화예술체험교육보다 부대방문순회공연에 대한 수요가 높은 것으로 조사됨

표 45. 선호하는 문화예술 유형

구분	문화예술체험교육	부대방문 순회공연	무응답
선호율	24.7	73.5	1.8%

- 그러나 군에 적합한 문화예술활동 유형에 대한 인식은 장교, 병사, 일반인 사이에 적지 않은 차이를 보임
 - 장병의 경우, 군에 적합한 문화예술 유형으로 가벼운 스트레스 해소나 개인의 전문 역량 강화에 더욱 큰 관심을 기울이는 반면, 오히려 일반인에게서 소통/단합의 문제나 정서적 안정 등의 문제를 더욱 적합한 것으로 지적

- 장교와 병사 사이에도 일정한 차이를 보이는데, 장교의 경우 소통/단합(40.5%)에 초점을 맞추는 경향이 있는 반면, 병사들은 개인의 전문적 역량 강화(44.0%)에 더욱 큰 관심을 보이는 것으로 나타남
- 종합적으로 장교와 일반인은 단합/소통의 문제가 군 문화예술활동 활용에 있어서 중요하게 인식되는 반면, 병사들은 개인의 전문역량 강화에 큰 관심을 보이고 있다고 할 수 있음

표 46. 군에 적합한 문화예술 유형

구분	장병			일반인
	전체	장교	병사	
가벼운 스트레스 해소 프로그램	54.9	53.3	55.9	26.2
개인의 전문적 기량을 향상시키는 프로그램	39.1	32.1	44.0	11.2
소통/단합을 가져올 수 있는 프로그램	30.4	40.5	23.5	33.4
정서적 안정을 강화해주는 프로그램	19.5	23.1	17.0	19.0
개인의 예술적 역량을 강화해주는 프로그램	19.6	18.0	20.8	10.2
무응답	2.9	2.0	3.4	-

□ 병영생활 개선 관련 비시설 영역에 대한 높은 수요

- 병영생활 개선과 관련하여, 시설과 비시설 영역으로 구분해 보면 시설 영역 개선보다 비시설 영역 개선 필요성에 대해 더욱 높은 수요가 있는 것으로 나타남. 이러한 경향은 일반인에게서 더욱 강함
- 일반인의 경우, 시설 개선(23.0%)보다는 상호신뢰하는 유대관계(46.0%), 다양한 병영 프로그램(31.0%) 제공이 병영생활 개선과 관련하여 더욱 필요한 것으로 지적

표 47. 병영생활 개선 필요 영역

구분	장병			일반인
	전체	장교	병사	
시설 영역	36.8	37.6	36.3	23.0
비시설 영역(관계/프로그램)	57.9	56.3	58.9	77.0
무응답/기타	5.3	6.1	4.8	-

(2) 집단별 분석

① 장교/병사간 인식 차이 분석

□ 대부분의 영역에서 유사한 인식

- 장교와 병사는 함께 병영생활을 영위하지만 위계에 따른 역할과 임무가 다르다는 점에서, 인식 및 태도상 유사점과 차이점을 분석하는 것은 군 문화활동 활성화를 위한 방안을 마련하는데 중요한 의미를 가짐
- 장교와 병사는 군 문화활동 실태나 문화활동에 대한 군의 지원 필요성 및 관련 정책 등에 대한 인식/평가에서 대부분 유사한 응답을 나타냄
 - 군에서 제공하는 문화활동 기회가 적다거나 자신들의 문화예술향유 욕구가 충족되지 못하고 있다는 점 등 군 문화활동 실태와 관련한 부분에서 유사한 태도를 보임
 - 군의 사회교육적 역할에 대한 인식도 유사한데, 군이 장병들의 사회생활준비를 지원해야 한다는 부분에 대해서도 강한 공감대를 보이고 있음
 - 또한 군 문화활동 지원의 필요성이나 현재 이루어지고 있는 문화활동 지원 군 정책에 대한 평가에서도 모두 높은 점수를 부여함
- 이런 점에서 군 문화활동 관련 기존 상황이나 이를 개선하기 위한 노력의 필요성에 대해서는 서로 큰 인식상 차이가 나타나지 않고 있다고 할 수 있음

□ 특정한 부분에 있어서 인식 차이 존재

- 장교와 병사간 인식상 차이가 존재하는 부분도 있는데, 이것은 주로 문화활동에 대한 상대방에 인식에 대한 평가나 군에 필요한(적합한) 문화활동에 대한 수요에서 두드러지게 나타남
 - 문화활동에 대한 장교들의 전반적 관심도에 대해, 장교 자신은 '높다'는 인식이 41.9%로 가장 높는데 비해, 병사들은 19.7%로 가장 낮게 나타남
 - 흥미로운 것은 문화활동에 대한 병사들의 관심도인데 장교들은 병사들이 문화활동에 대해 높은 관심을 가지고 있다는 응답을 43.8%로 가장 많이 한 반면, 병사들은 오히려 보통이라는 응답이 42.9%로 가장 높게 나타남
- 또한 현재 진행되고 있는 문화예술체험교육 및 부대방문 순회공연에 대한 평가나 선호하는 문화예술 유형, 군 발전을 위해 필요한 영역에 대한 인식에서도 일정한 차이를 나타냄
 - 현재 실시되고 있는 문화예술체험교육 및 부대방문 순회공연에 대해 병사들의 만족도는 높는데 비해(50.1%) 장교들의 만족도(31.4%)는 상대적으로 낮음. 또한 이러한 불만족 이유가 장교

들의 경우 공간 문제(54.8%)에 집중되어 있는 반면, 병사들은 비자발적 참여(28.2%)나 프로그램의 질 문제(25.4%)를 중요한 불만족 요인으로 제기

- 중요한 차이는 선호하는 문화예술유형과 관련한 것으로 '부대차원'에 적합한 문화활동으로 장교와 병사 모두 1순위로 스트레스 해소 프로그램을 제시하였으나 2순위에서는 장교가 소통/단합프로그램(40.5%)을 제시한 반면, 병사는 개인전문역량 강화프로그램(44.0%)을 제시
- '개인차원'에서 선호하는 프로그램에서는 병사들의 문화활동에 대한 개인주의적 선호가 더욱 강하게 나타남. 곧, 3순위로 개인의 잠재된 예술적 역량을 강화해주는 프로그램(22.4%)이 소통/단합프로그램(15.9%)보다 높게 나타나고 있어 '문화활동에서 개인역량 강화'와 관련된 관심이 높음을 보여줌
- 또한 군이 발전하기 위해 가장 노력이 필요한 부분에 대해 장교는 건강한 병영문화조성(34.5%)과 군인력의 전문성 제고(34.1%)를 제시하고 있는데 비해, 병사들은 건강한 병영문화조성(41.7%)을 가장 중요한 것으로 지적. 이러한 차이는 신분상의 차이에서 나타나는 것으로 볼 수 있으나 그만큼 병사들에게는 병영문화와 관련된 부분이 더욱 중요하게 다가오고 있음을 보여줌

□ 군에 적합한 프로그램에 대한 세밀한 구상 필요성 제기

- 장교와 병사들간에 문화활동 지원에 대한 인식상 차이는 없으나 어떠한 프로그램을 지원하고 어떠한 목표를 향해 시행할 것인가에 대해서는 일정한 인식상 차이가 있는 것으로 나타남
- 이는 군에 적합한 프로그램의 문제로 귀결되며, 적합한 프로그램이 어떤 것일지에 대한 공감대 형성이 필요함
- 이 때 중요한 것은 '군에 필요한' 프로그램과 동시에 '병사들이 원하는' 프로그램에 대한 이해를 보다 강화할 필요가 있다는 점임
- 군에서 이루어지는 일상의 많은 활동들이 단결과 단합 등을 목표로 하고 있으므로, 문화활동에서는 이를 '직접적' 목표로 제시하고 이에 적합한 프로그램을 공급하기보다, 병사들의 수요를 반영하는 프로그램을 제공함으로써 '간접적'으로 단결, 단합의 목표를 달성할 수 있는 것이 바람직

② 병영 문화 및 문화활동에 대한 일반 국민의 인식

□ 문화활동 및 장병들의 사회생활 준비 지원에 대한 높은 관심

- 일반 국민의 경우, 장병들의 개인적 발전을 위한 군의 지원에 대해 필요하다는 응답이 92.4%로 높게 나왔고, 현 군의 문화활동 지원정책에 대한 지지도 89.4%, 군에서 장병들의 문화 활

동 여건을 보장하는 것에 대해서도 중요하다는 응답이 88.6%로 높게 나타남

- 군에서 보장되어야 할 문화 향유 수준에 대해서 10명 중 1명은 사회와 같은 수준까지 보장해야 한다고 생각하였고, 가장 많은 응답은 사회의 60%수준까지 보장해야 한다는 것이었음.
- 이상의 내용에서 볼 때 군 문화활동에 대한 국민들이 지지는 상당히 강한 것으로 생각할 수 있으며, 군에서 장병들의 문화예술활동을 상당 수준으로 보장하고 지원할 것을 기대하고 있다고 할 수 있음.

☐ 군 발전 및 병영생활 개선 등과 관련하여 소프트웨어에 대한 높은 관심

- 군이 발전하기 위해 노력해야 할 부분에 대해 일반 국민은 가장 중요하게 건강한 병영문화조성(43.2%)을 제시하고 있으며 군 인력의 전문성 제고(14.8%)나 첨단무기확보 등 전력증강(11.0%), 국민과의 소통노력 증진(6.6%) 등은 매우 낮은 순위를 차지함
- 병영생활 중 개선해야 할 부분에 대해서도 장병과 달리, 시설개선 문제(23.0%)는 가장 후순위로 나타났으며 그 보다 구성원간 소통/신뢰관계(46.0%), 다양한 병영프로그램(31.0%)이 선순위로 나타나 소프트웨어, 콘텐츠웨어에 대한 관심이 높게 나타남

☐ 군 문화활동 활성화를 위한 지지의 계기로 활용

- 군이 문화활동을 활성화하기 위해서는 군 자체의 필요성에 의해서만 이루어지기 어려운 측면이 있음
 - 가장 중요한 장애요인은 문화활동이 군 임무수행에 미치는 영향에 대한 실증적 증거와 관련한 것으로, 향후에도 국방정책에서 문화활동은 잔여적 범주에 남을 것으로 예상
- 군 문화활동 활성화를 위한 계기는 자체적 동력 뿐만 아니라 외부적 동력을 적극적으로 활용하는 것이 중요
 - 이러한 측면에서 일반 국민의 군 문화활동에 대한 강한 지지는 국방정책에 일정한 영향을 미칠 수 있을 것으로 판단
- 설문에서 나타난 바와 같이 군에서 이러한 국민들의 높은 기대 욕구를 충족시킨다면, 한편으로 군에 대한 이미지가 개선되고 국민들이 보다 더 안심하고 자녀를 군대에 보낼 수 있을 것으로 기대될 뿐만 아니라 다른 한편으로 군 문화활동 활성화를 위한 적극적 계기가 마련될 수도 있음

(3) 정성적 분석

- 설문조사와 현지조사 결과는 군 문화활동과 관련한 다양한 해석점을 제시하고 있음. 특히 현지조사를 통하여 나타난 병영생활 및 문화활동 관련 특징은 다음과 같음

□ 조직 관계의 재구성

- 병영생활 속에서 맺어지는 장교-병사 관계나 병사간 관계가 과거와 같이 일률적으로 위계적이거나 강압적이지 않고 수평적이거나 상호이해지향적 관계로 재구성되는 모습이 나타남¹⁵⁾
 - 상급병과 하급병 관계에 있어서 상급병이 가지는 고민이 과거와 달리 “자신이 어떻게 하급병에게 이해될 수 있을까, 어떻게 하급병에게 지도력을 가질 수 있을까”와 같은 문제의식을 포함하고 있음
- 장교와 병사의 관계 또한 신입병이나 관심병사의 부대적응을 돕기 위해 병사의 관심사에 주의를 기울이는 경향이 나타남
 - 지휘관의 ‘일차적’인 관심은 강한 부대 육성이지만, ‘일상적’인 관심은 병사들의 관심과 욕구를 어떻게 바람직한 방향으로 충족시켜 줄 수 있을까에 두어짐
- 이러한 모습은 병영생활, 군 문화에 있어서 가장 중요한 특징인 조직적 특성이 위계적, 강압적인 것에서 수평적, 조율적인 것으로 변화하고 있음을 보여줌

□ 군의 사회교육적 역할에 대한 인식 강화

- 군의 일차적 과제는 ‘국가 방위’에 있음. 따라서 모든 활동은 이러한 역할을 수행하는데 도움이 되는 방향으로 조직. 그러나 오늘날 이와 함께 사회교육적 차원에서 군의 역할 또한 크게 중요해지고 있음
 - 앞서 살펴본 바와 같이, 군인복지기본계획에서는 장병들의 자기개발 지원을 위해 ‘군 복무 중 학점 취득’, ‘1인 1자격 취득 지원’, ‘산/학/군 기술인력 협력 육성 사업’ 등 전개
- 현재 일선 부대 지휘관의 관심 사항 중 하나는 복무 중 장병들의 전투력 강화와 함께, 제대 후 장병들의 역량이 뒤쳐지지 않을 수 있도록 군에서 어떻게 지원할 수 있을 것인가의 문제임
 - 나아가 가정이나 학교에서 약화되고 있는 개인의 인성, 태도, 가치관 교육과 관련하여 군이 어떠한 역할을 담당해야 하는지에 대한 고민도 나타남
- 이러한 맥락에서 군이 일정한 범위 안에서 사회교육적 역할을 수행하여야 하고, 할 수밖에 없지 않느냐 하는 인식이 일선 지휘관들을 통해 나타나고 있음

15) 군 부대 장교 및 병사들에 대한 인터뷰를 통해 확인한 사실에 근거함. 일부분을 대상으로 한 것이기 때문에 전체적 대표성은 약하지만, 변화의 모습이 나타나고 있는 것은 확인됨

- 장병들 또한 사회에 나갔을 때 다른 사람에게 뒤처지지 않을까 하는 점을 군 생활에서 느끼는 가장 큰 불안으로 지적
- 이러한 경향에 따라 군에서는 장병들의 전문적 지식, 역량을 일정하게 강화시켜 줄 수 있는 교육 필요성이 향후 더욱 증가할 것으로 예상

□ 소프트웨어(software)/콘텐츠웨어(contentsware)의 중요성 증대

- 병영생활 환경은 과거에 비해 크게 향상된 것으로 나타남
 - 군에서는 장병들의 군 복무 환경을 개선하기 위해 병영생활관 현대화 사업 추진

표 48. 병영생활관 현대화 사업 추진 현황(2012년 12월 기준)

구분	개선완료		진행	향후 추진		계
	'03~'08	'09	'10	'11	'12	
육군 생활관(대대)	325	111	118	61	51	666
해·공군 생활관(동)	460	122	70	159	110	921
GOP/해·강안 소초(동)	682	275	-	-	-	957
계	1467	508	188	220	161	2544
누적 개선율(%)	58	77	85	93	100	100

* 자료: 국방부, [2010 국방백서]

- 또한 장병들의 자기개발 지원을 위해 군 복무중 학점 취득, 1인 1자격 취득 지원, 산/학/군 기술인력 협력 육성 사업 등 전개
- 군 복무자를 위한 원격강좌를 위해 2009년 41개에서 2015년 이후 90개 대학으로 강좌개설 참여 대학 확대를 추진하고 있음
- 병영생활관 등 외형적 변화뿐만 아니라 군 지휘통솔 방식의 변화도 새로운 병영문화 조성에 큰 영향을 미침
 - 1990년대부터 나타나기 시작한 지휘통솔 방식 변화 필요성과 관련된 관심은 주로 신세대 병사의 가치관이나 의식성향, 태도 등과 관련되어 있음. 곧 신세대 병사에 적합한 지휘 통솔 방안이 개발되어야 한다거나, 새로운 리더십이 요구된다는 지적 등은 이러한 필요성을 반영(임창희, 1996; 한동원 1996; 김광수, 1997; 구승신, 2005)
 - 군 사회복지사나 병영생활전문상담관 제도 등에 대한 연구 또한 이러한 맥락에서 이루어진 바 있음(한인영, 2000; 김영태외 2009)
- 이처럼 변화된 병영생활 환경은 병영문화 조성과 관련하여 새로운 과제 부여

- 군 지휘통솔 방식의 변화와 복지 환경 개선 등은 병영생활에 있어서 장병들의 자율성 증대와 비권위적 인간관계 확대
- 과거 '위계'와 '강제'에 의해 특징지워지던 병영생활이 '자율성'과 '비권위적 관계'로 전환되면서 그 사이에 '문화지체'(Cultural Lap) 현상이 나타남
- * 문화지체는 미국의 사회학자 W.F.오그번이 《사회변동론(社會變動論)》 제시한 개념으로 “급속히 발전하는 물질문화와 비교적 완만하게 변하는 비물질문화간에 변동속도의 차이에서 생겨나는 사회적 부조화”를 가리킴
- 현 부대 지휘관들은 이러한 공간, 곧 '문화지체'의 공간을 어떤 방향으로, 어떤 내용을 통해 채울 것인가로 고심
 - 신세대 장병들의 변화된 욕구는 어떤 것인가?
 - 변화된 욕구를 어떻게 충족시킬 수 있는가?
- 관심병사 관리, 동아리 활동 활성화, 자기개발 지원 등은 문화지체 공간을 채우려는 노력의 일환
- 병영생활이 '위계'와 '강제'로부터 '자율'과 '비권위적 관계'의 구성으로 전환되면서 과거의 질서를 대체할 새로운 프로그램의 필요성 부각
 - 군인복지를 위해 시행하고 있는 자기개발 지원 사업이나 군 문화복지 증진을 위한 부대 내 문화활동 활성화 사업 등은 이러한 공간을 채우기 위한 다양한 프로그램의 일부임
 - 이처럼 병영생활에서 제공되는 다양한 프로그램은 단순히 프로그램으로서의 의미에 국한되는 것이 아니라, 이를 통하여 건강한 병영문화가 조성될 수 있는 중요한 수단이라는 점에서 의미가 큼
- 콘텐츠웨어에 대한 주목은 변화된 병사들의 인식, 태도, 가치지향을 충족시키면서 동시에 군에 적합한 프로그램으로서의 콘텐츠가 무엇인지에 대한 관심으로 나타남
 - 군에 요구되는 단결과 공동체성을 강화시키면서 동시에 장병 개개인의 자율성과 취향을 반영하는 프로그램과 콘텐츠는 무엇인지가 중요한 문제로 부각

□ '단결'에 대한 새로운 이해

- 개인주의적인 신세대 장병들의 인식과 태도는 병영생활을 통해 공동체적 관계에 편입되지만, 인식과 태도 자체가 공동체적이 되지는 않음
 - 관심병사뿐만 아니라 병영생활에 무리 없이 적응하는 병사들에게서도 강한 개인주의적 태도가 나타남
- 신세대 병사들의 개인주의적 태도는 장병들을 위해 도입되는 병영프로그램에 대한 선호도에서 잘 나타남
 - 군에 적합한 프로그램과 관련하여 지휘관을 비롯한 장교들은 단합을 가져오는 프로그램들

이 군에 적합하다고 지적하는 반면, 병사들은 자신들의 개인적, 전문적 역량을 강화시킬 수 있는 프로그램이 제공되기를 선호

- 신세대 병사들은 군에서의 단결 필요성을 인정하면서도, 개인을 집단에 일괄적으로 귀속시키는 방식으로서의 ‘단결’ 자체에 대한 강조는 부정적
 - 그 보다는 개인 역량의 총화가 군의 단결된 역량으로 표출되기를 기대
- 이것은 병사들이 군의 특수성을 인식하면서도 그러한 특수성이 새로운 방식으로 강화되기를 바라는 것으로 이해할 수 있음. 곧, 병영생활을 통해 공동체적 관계 안에서 생활하지만, 이러한 생활 속에서 자신의 개인적 역량 또한 강화되기를 희망
 - 이것은 군 장병들간 단결을 위한 프로그램 구상에 있어 한편으로 구성원간 단결 자체를 강조하는 ‘집합적 접근’(collective approach)과 함께 다른 한편으로 장병 개개인의 수요와 욕구를 충족하는 ‘개체적 접근’(individual approach)이 필요함으로 보여줌
 - 현재 군에서 이루어지고 있는 대다수 활동들(훈련, 근무, 전투체육 등)은 장병간 단결을 위해 단결 자체를 강조하는 집합적 접근의 특징을 보여줌¹⁶⁾

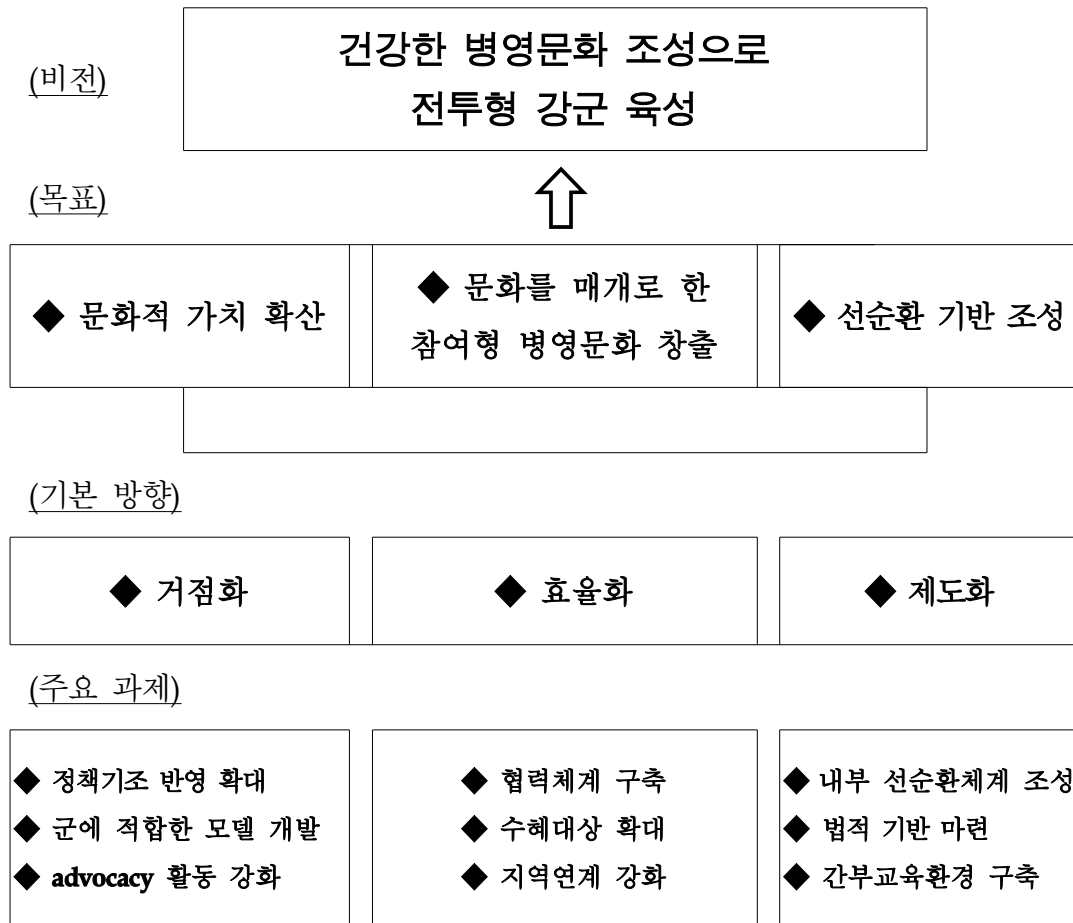
16) 교육지원, 자격취득 지원 등과 같이 일부 프로그램에 대한 ‘개체적 접근’의 모습이 나타나기도 하지만, 대부분의 프로그램에서 ‘단결’ 자체를 일차적 목적으로 운영되는 것을 지향

V. 군 문화예술활동 지원사업 효율화 방안

1. 기본 방향

- 군 문화예술활동을 활성화하고 이에 대한 지원을 효율화하기 위해서는 문화예술활동이 국방 정책 및 군 본연의 임무 수행과 관련하여 갖는 의미를 확립하는 것이 무엇보다 중요
 - 무형 전력, 정신 전력이라는 차원에서 접근하는 논의가 있지만, 아직까지 국방정책 전반에 걸쳐 큰 공감대를 형성하고 있지는 못함
- 설문조사와 현장조사를 통하여 나타난 바와 같이, 일선 부대 현장에서는 군 전투력 강화라는 일차적 관심과 함께 어떻게 신세대 병사들에 대한 지휘통솔을 효과적으로 수행할 수 있을 것인가에 대한 고민이 동시에 존재
 - 병사들의 경우에도 자신의 개인주의적 성향과 군의 집합주의적 특성이 어떻게 조화를 이루어야 하는지에 대해 많은 어려움을 겪고 있음
- 이런 점에서 군 문화예술활동을 신세대 장병의 특성을 반영하면서, 개인역량 강화와 군 단결성 제고를 동시에 도모하기 위한 효율적 도구로 활용할 필요성이 제기됨
 - 이런 인식은 보다 큰 틀에서 ‘문화적 병영환경 조성’이라는 차원에서 접근할 수 있음 곧, 문화예술활동을 매개로 한 문화적 병영환경 조성은 개인의 자율성과 군의 집단성이 조화를 이룸으로써 미래의 병영문화를 조성하기 위한 ‘전략적 선택’ 차원에서 접근할 수 있음
 - ‘문화적 병영환경 조성’은 병영환경 조성의 소프트웨어/콘텐츠웨어가 문화활동을 매개로 하고 있으며, 동시에 그런 환경의 조성이 문화적 방식으로 이루어져야 함을 의미
- ‘문화적 병영환경’ 조성을 위해서는 다음의 측면들이 중요하게 고려되어야 함
 - 첫째, 문화활동이 군 본연의 역할 수행과 밀접히 관련되어 있음을 제시
 - 둘째, 기존에 수행되고 있는 문화활동이 보다 효과적이고 효율적으로 이루어질 수 있도록 개선
 - 셋째, 문화활동이 안정적 기반위에서 이루어질 수 있도록 하는 제도적 기반 마련
- 이런 방향에서 문화적 병영환경 조성을 위한 기본 구상을 살펴보면 다음과 같음

그림 52. 문화적 병영환경 조성 기본 구상



2. 세부 추진 과제

가. 문화적 가치 확산

(1) 정책기조 반영 확대

- 군 문화활동 활성화를 위해서는 국방정책과 문화정책에서 군 문화활동의 비중이 중요하게 포지셔닝될 필요가 있음
- 현재 문화활동은 국방정책이나 문화정책에서 모두 중요하게 다루어지지 않는 영역으로 관련 업무의 안정성이 매우 취약

○ 정책기조에 반영하기 위해서는 다음과 같은 활동이 필요함

- 국방정책에서는 미래의 병영환경에 대한 전망에 기대어 군 문화활동을 보다 전략적으로 강화할 수 있도록 가칭 ‘군 문화 선진화 계획’을 수립할 필요가 있음. 이미 병영문화선진화 계획이 발표된 바 있으나, 이는 문화적 차원에서 병영을 어떠한 방향으로 전환시키겠다고 하는 지향이 나타나지 않아 ‘병영문화’로 보기 어려운 측면이 있음. 따라서 미래의 병영문화, 군 문화가 어떠한 모습을 띠어야 할 지에 대한 구체적인 상을 그리는 군 문화 선진화 계획을 마련할 필요가 있음. 그리고 이에 따라 군 문화활동과 관련한 업무가 전략적이고 체계적으로 추진될 수 있도록 관련 부서간 업무를 조율할 수 있는 구조를 만들 필요가 있음
- 문화정책에서는 군 문화활동 지원을 ‘취약계층 지원’ 분야에서 독립하여 군에 대한 지원이 별도의 독립적인 지원분야가 될 수 있도록 협의 강화
- 문화활동에 참여한 경험이 있는 병사의 경우, 문화활동에 대한 인식이나 관심이 크게 향상되었음을 제시. 군 장병은 잠재적 문화예술 구매자로서 향후 문화예술시장을 확대하는데 큰 영향을 미칠 수 있음을 부각
- 따라서 군 장병 문화활동 체험 지원은 문화정책 영역에서 소비가 아니라 투자라는 점 강조

표 49. 문화예술활동이 참여 병사의 문화예술관심도에 미친 영향(5점 척도)

구분		참여전	참여후
문화예술체험 교육	문화예술에 대한 인식	3.09	3.82
	문화예술에 대한 관심	3.13	3.92
부대순회 공연	문화예술에 대한 인식	3.01	3.85
	문화예술에 대한 관심	3.08	3.89

(2) 군에 적합한 문화활동 모델 개발

- 군 문화활동이 전면적으로 확산되지 못하는 데에는 군에 ‘적합한’ 문화활동 모델이 만들어지지 못했기 때문인 측면이 있음
- 문화활동이 관심병사 관리나 자유시간 선용 차원을 벗어나서 적극적으로 인식되지 못하고 있는데에는 군의 집합적 특성과 문화활동의 자율적 특성이 상호 어떻게 조화될 수 있는지에 대한 가시적인 모델이 제공되지 못한 이유도 있음
- 군에 적합한 문화활동 모델은 향후 군 문화활동이 전면적으로 실시될 수 있는 중요한 계기를

제공할 수 있다는 점에서 접근할 수 있음

- 설문 및 현장조사 결과, 군에 적합한 문화활동 유형으로는 스트레스 해소형과 개인의 전문역량 강화형 프로그램에 대한 선호도가 높게 나타남
 - 이에 비해 단결/소통을 강화하는 프로그램이나 정서적 안정을 제공하는 프로그램에 대한 선호도는 낮음
 - 이것은 군에서 문화활동 제공시 장병 개개인의 문화적 욕구를 충족시켜주는 것을 일차적 목적으로 삼아야 함을 보여줌
- 세부 장르별로는 문화예술교육의 경우 악기배우기, 댄스 배우기, 뮤지컬, 연극 등이 높은 선호도를 보여주었으며, 부대방문공연의 경우 콘서트, 뮤지컬, 비보이 등 대중 무용, 연극 등이 높은 선호도를 나타내었음

표 50. 선호하는 문화예술활동 장르(병사)

단위: %

구 분	장 르									
문화예술 체험교육	악기 배우기	댄스 배우기	뮤지컬	연극	문학	노래 부르기	사물 놀이	미술 프로그램	영상 제작	기타 (모름/무응답)
	50.3	34.4	25.3	14.2	10.2	10.1	9.1	8.7	8.5	5.1
부대 순회 공연	콘서트	뮤지컬	비보이 등 대중무용	연극	사물 놀이	합창	발레 등 순수무용	기타	모름/무응답	
	40.9	41.0	37.6	24.3	6.1	8.1	3.8	4.4	2.3	

- 병사들이 선호하는 문화예술활동 유형과 장르에 대한 응답을 종합하면, 군 부대에서 보다 확대되어 실시될 수 있는 활동으로는 체험교육의 경우 악기나 댄스, 뮤지컬 등 배우기 프로그램, 순회공연의 경우 콘서트, 뮤지컬, 대중무용 등 대중적 프로그램이라고 할 수 있음

(3) Advocacy 활동 강화

- 군 문화활동 지원이 확대되기 위해서는 군이 가장 중요하게 생각하는 전투력 향상, 부대사고 감소, 단결력 제고 등에 문화활동이 어떠한 영향을 미치는지를 실증하는 것임
 - 단편적으로 문화예술활동이 개인에게 미치는 여러 가지 효과에 대해 연구된 것이 있으나,

이러한 활동이 전투력 증강에 어떻게 연계되는지에 대해서는 실증적 연구나 조사가 없음

- 문화활동과 전투력 증강이 실증적으로 입증되지 못한다면, 군 문화활동은 현재와 같은 상황에서 더 이상 발전하기 어려운 근본적 한계를 갖게 됨
 - 따라서 문화활동이 전투력 증강에 미치는 영향력을 ‘직접적’이고 ‘가시적’으로 실증할 수 있는 사례를 확인하는 것이 무엇보다 중요함
- 이와 관련하여 시범부대를 지정하여 문화활동이 군 전투력 증강에 미치는 영향을 직접적으로 실증해보는 방안을 검토할 수 있음
 - 상황이 유사한 대대급 8개 부대를 선정하여, 전 부대원을 대상으로 하는 문화예술프로그램을 4개 부대에 실시하고 나머지 4개 부대는 미 실시
 - 2개 부대를 대상으로 장르가 다른 문화예술체험교육을 실시하고, 다른 2개 부대에도 장르가 다른 부대방문공연을 실시하여 이를 미 실시 부대와 사전, 사후 비교 실시
- 현재 문화체육관광부에서 지원하는 문화예술체험교육과 군부대순회공연 지원을 연계하여 실시부대 대상으로 집중 지원함으로써 별도 예산 투입을 최소화할 수 있음
 - 이 결과를 확인함으로써 향후 군 문화활동을 전면적으로 확대할 것인지 여부를 결정할 수 있음

나. 참여형 병영문화 창출

(1) 협력체계 구축

- 질 높은 문화예술활동이 제공되기 위해서는 적절한 프로그램의 선정과 프로그램 제공에 있어서의 심도깊은 조율이 필요
 - 문화활동은 단순히 ‘실시하는 것 자체’로 의미있다고보다는 ‘어떻게 실시하느냐’에 따라 그 효과가 배가되거나 반감될 수 있음
- 특히 읍면지역에 위치하고, 시설 및 공간이 열악한 군 부대와 같은 경우 더욱 세심한 프로그램 조율과 운영이 필요함
 - 초기에 빚어진 군부대-주관기관-수행단체 간 의사소통의 문제는 프로그램에 대한 만족도 및 효과를 반감시키는 결과를 가져왔다고 할 수 있음

- 이전에 비해 현재는 군과 문화체육관광부 주관기관과의 연계체계가 상대적으로 원활하게 운영되고 있으나, 여전히 부대 차원에서의 조율은 원활히 이루어지지 않는 것으로 나타남
 - 단위 부대의 경우, 프로그램에 대한 선택권이 거의 없이 상급부대에 의해 프로그램이 '주어지는' 경우가 적지 않음
 - 또한 문화예술교육 단체나 공연단체가 담당 부대와 협의하여 부대주최 축제 또는 문화행사와 연계하여 공연 발표 등을 함으로써 시너지 효과를 거둘 수 있음에도 불구하고 '짜여진' 계획에 따라 공연을 접하게 됨으로써 그러한 효과를 거두지 못하고 있음
- 문화순회공연의 경우, 복권기금에 의해 지원되는 만큼 다른 행사와 연계하여 추진됨으로써 순회공연이 전체 행사의 일부 프로그램으로 비춰질 수 있는 우려가 있는 것이 사실이나, 프로그램의 효과를 배가하기 위해서는 주관기관 및 수행단체와의 협의를 거쳐 프로그램이 제공될 수 있도록 하는 것이 필요함
 - 이는 1차 주관기관과의 협의체계, 2차 수행단체와의 협의체계를 단계적으로 구축함으로써 가능

(2) 수혜대상 확대

- 현재 수행되고 있는 군문화활동 지원사업은 전체 장병 및 부대 기준으로 볼 때, 매우 미흡한 수준임
 - 문화예술체험교육이나 부대방문순회공연과 같은 군 문화활동 지원사업의 경우, 문화체육관광부 예산이 국방부 예산보다 많이 투입됨
 - 문화체육관광부에서는 이 예산을 향후 크게 증가시킬 계획이 없으며, 오히려 기획재정부 등의 지적사항에 따라 축소할 여지가 더 큰 것으로 파악됨
- 따라서 해당 사업 예산을 증가시키는 방식으로 수혜장병 수를 확대하기 어려운 것이 현실임
 - 현재 국방부에서도 해당 예산을 크게 증가시키지 못하는 상황에서 당분간은 문화체육관광부와 협력관계를 확대함으로써 수혜장병 수를 증가시키는 방안을 마련할 수밖에 없음
- 이와 관련하여 기존 지원 예산 항목외에 지역문화지원사업에 연계해서 수혜부대 및 장병 수를 확대하는 방안을 마련할 수 있음
 - 현재 문화정책 예산에는 취약계층 지원예산뿐만 아니라 취약지역에 대한 지원예산도 마련되어 있음
 - 조사에 따르면, 군인의 50%(병사의 80%)가 읍면 이하에 거주하는 것으로 파악되고 있으며,

이러한 지역은 대부분 취약지역에 포함

- 국방부와 문화부와의 협의에 따라 위와 같은 지역에서 지역주민을 대상으로 한 공연 프로그램 등에 군 부대 및 장병들이 참여할 수 있는 기회가 크게 확대될 수 있음

(3) 지역연계 강화

- 문화예술체험교육이나 부대방문 순회공연의 경우, 한국문화예술교육진흥원이나 한국문예회 연합회에서는 당분간 확대할 계획이 없음을 밝히고 있음
 - 이는 예산의 문제도 있지만, 각 부대와 일정을 조율하고 이를 연계해 줄 수 있는 기능이 현실적으로 쉽지 않은 측면도 있음
 - 특히, 부대의 경우 훈련에 따라 갑자기 예정된 문화예술교육이나 공연프로그램이 취소되는 경우가 잦기 때문에 부대를 방문하는 문화예술단체가 많은 어려움을 호소
- 이를 극복하기 위해서는 전국에 산재하고 있는 문화재단이나 지방문화원, 예총이나 문화예술 기획사 등과 '지역' 차원에서 연계 네트워크를 구축하는 것이 중요
 - 이러한 자원들에 대해서는 문화체육관광부에서 정보를 제공할 수 있으므로 안정적인 운영을 위해서 이러한 자원들과의 상시적 네트워크를 구축토록 함
- 문화활동 예산 확보와 관련하여서도 한국메세나협의회, 기업 및 기업문화재단, 지방자치단체, 지역문화재단 등 다양한 재원조성 기관들이 존재하므로, 이러한 기관들을 통하여 예산을 확보하고 기 확보된 지역문화예술네트워크를 통해 문화예술교육강사 및 단체를 섭외함으로써 자체적으로 안정적인 프로그램을 운영할 수 있음
- 다른 한편으로 현재 군에서 실시하고 있는 다양한 프로그램들의 경우 공간적 문제가 매우 중요하게 대두
- 부대 내 공연 및 문화활동 공간이 열악하여 주로 식당이나 종교시설¹⁷⁾을 활용하는 사례가 많음
 - 이런 이유로 장병들이 제대로 된 문화예술교육이나 공연을 향유한다기보다는 미숙한 교육, 공연 등을 접하게 되는 경우가 많음

17) 교육 및 공연장소로 주로 부대 내의 법당이나 교회당을 활용하고 있음

- 전방지역의 경우 지역에 잘 갖추어진 문화시설이 없는 경우도 종종 있으나, 대부분의 경우 지역에 공공문화시설(공연시설 등)이 존재
 - 따라서 교육을 실시하거나 공연을 관람할 때 지역 공간과 연계하여 프로그램을 실시하는 방안을 마련할 필요가 있음

* 사례: 6포병여단에서 진행될 예정이었던 퓨전국악밴드 '여민'공연의 경우 연천군 수레울 아트홀로 장소를 변경하여 실시하면서 당초 계획보다 많은 700여명에게 관람기회를 제공한 바 있음

다. 선순환 기반 조성

(1) 내부 선순환 체계 조성

- 군 문화활동 활성화를 위해서는 문화예술체험교육이나 부대방문공연 등과 같이 외부로부터 한시적으로 지원받는 프로그램이 아닌, 군 내부적으로 자체 운영할 수 있는 문화프로그램 운영시스템을 갖추는 것이 필요
 - 초기 단계에서 다양한 기관과의 협력관계를 구축하여 사업을 추진할 수 있다고 할지라도 안정적으로 지속될 수 있는 기반은 군 내부적으로 갖추어져야 함.
- 군 입대 자원 가운데 우수한 문화분야 인력이 매우 많으므로 군은 이러한 자원을 체계적으로 활용할 수 있는 체계만 갖춘다면 내부적 선순환 구조를 구축하는 데에는 큰 무리가 없을 것으로 판단됨
 - 내부적 선순환 체계의 기반 위에서 필요에 따라 외부 자원을 활용할 수 있음. 곧, 현재 추진하고 있는 사업들을 군과 문화부 및 다양한 공공, 민간기관들과 유기적인 협력체계를 구축함으로써 재정, 전문성, 지속성 등의 측면에서 보다 안정적으로 운영되도록 할 수 있음
 - 현재 문화부와 협력을 통해 진행되는 여러 사업의 경우, 향후에도 그러한 지원이 지속적으로 이루어질지는 알 수 없으며, 특히, 여러 여건으로 문화정책 영역에서 확대가능성이 크지 않은 만큼, 군 자체적으로 유지, 확장될 수 있는 체계를 갖추는 것이 중요함

(2) 법적 기반 마련

- 군 문화활동을 안정적으로 추진하기 위해서는 군 관련 법률에 이와 관련된 사항이 규정되는 것이 필요
- 2006년 제정된 국방개혁에 관한 법률은 국방개혁의 기본이념에 '사회변화에 부합하는 새로운

병영문화의 정착'을 포함시킴으로써 병영문화에 대한 부분을 강조

- 또한 동 법 제5장(병영문화의 개선·발전)은 “군복무와 관련된 문화적 갈등요인을 최소화함으로써 군 복무에 대한 자긍심을 높이며, 군인으로서의 임무수행을 충실히 수행할 수 있도록 병영문화를 개선·발전”시켜야 함을 명시하고 있음¹⁸⁾

○ 2009년 제정된 군인복지기본법 또한 군인복지와 관련된 사항은 언급하면서 법 제정 목적으로 “군인의 생활안정과 삶의 질 향상을 도모하고 군의 사기를 높이며 나아가 군인으로 하여금 임무수행에 전념할 수 있도록 하기 위하여 군인에 대한 복지정책의 수립 및 복지사업의 수행에 필요한 사항을 규정함”을 제시

○ 특히, 국방부가 2009년 발표한 군인복지기본계획(2009)은 튼튼한 기초복지, 가족공동체 복지 건설, 선진 문화복지 지원, 효율적인 복지 인프라 구축 등을 4대 정책 기조 제시함으로써 군인을 대상으로 한 ‘문화복지’라고 하는 용어가 처음 등장

- 구체적 사업으로 ‘시·군·구 평생학습관을 활용한 자기계발 및 문화활동 추진’, ‘지자체와 연계한 민 군 통합복지타운 건립 추진’ 등 제시

○ 이런 정신을 반영하여 군인복지기본법 등에 군 문화활동 관련 사항을 보다 명시적으로 규정하게 할 필요가 있음

- 한 예로, 현재 군인복지기본법에는 복지시설, 체육시설, 교육시설 등이 언급되어 있으나 문화시설은 언급되어 있지 않음. 이는 문화시설이 복지시설 차원에서 접근되고 있기 때문으로 보이나 향후 군 문화활동 활성화를 위해서는 병영도서관 등과 같은 문화시설에 대한 규정이 별도로 마련될 필요가 있음

(3) 간부교육과정 강화

○ 군에서의 문화활동 활성화는 지휘관을 비롯한 장교의 인식과 역할이 매우 중요함. 따라서 장교들이 문화예술활동에 대한 이해를 높일 수 있도록 하는 시스템이 구축되어 있을 필요가 있음

- 이를 위해 장교를 양성하는 과정인 ‘사관학교’나 부사관을 대상으로 하는 공식 교육과정에 문화예술 프로그램이 공식교과로 포함되는 방안을 검토할 수 있음
- 또한 국방부와 문화체육관광부가 협력관계를 강화하여 장교 및 지휘관을 대상으로 하는 문화예술프로그램을 현재보다 더욱 확대하여 실시하는 방안을 마련할 수 있음

18) 제5장 병영문화의 개선·발전 중 제31조(발전방향)

- 한국문화예술교육진흥원은 2010년 군무원(112명)과 국방대학교 합동참모 연수 프로그램 대상자(65명)들을 중심으로 문화예술교육 프로그램을 운영한 바 있음

참고문헌

- 국방부. 2011. 정훈문화활동 훈령
- 국방부. 2006. 21세기 강군 육성을 위한 선진 병영문화 Vision
- 국방부. 1997. 정신전력지도지침서
- 김광식 외. 2010. 국방사회조사통계사업 정기조사 보고서(Ⅱ): 장병 의식 및 생활 조사. 한국국방연구원
- 김병조. 2007. 군 문화정책 발전방안. 국방부 문화정책과 워크샵 자료집
- 김종택 외. 2004. 선진 국방 구현을 위한 군 문화 혁신 방안. 한국국방연구원
- 노훈 외. 2011. 미래전장. 한국국방연구원
- 독고순. 1994. 군 문화 연구의 새로운 지평. 국방논집 27호 가을호
- 독고순. 2011. “한국 군문화 담론의 진화와 현실, 진로”. 한국의 군 문화: 현재와 미래 세미나 발표 자료. 한국국방연구원
- 독고순 외. 2011. 군 조직문화 발전 방안 연구. 한국국방연구원
- 박재하 외. 1989. 『사회발전과 군 문화』. 한국국방연구원
- 이종현. 2003. 무형전력의 새로운 개념구조와 함의. 주간국방논단 932호. 한국국방연구원
- U.S. Army Strategic Institute. 2010. Is the organizational culture of the U.S. Army congruent with the professional development of its senior level officer corps?
- U.S. Army War College. 2008. Organizational Culture: Applying a hybrid model to the U.S. Army
- 양현미(2010), 사회문화예술교육 정책분석연구, 한국문화예술교육진흥원
- 장원호(2011), 문화예술교육정책 전달체계 분석, 한국문화관광연구원
- 조장원(2008), 군 문화예술 지원현황 및 장기적발전방향_서울시립대 공연행정학석사학위 논문
- 하계훈 외(2006), 군 장병을 위한 문화예술교육프로그램 운영 방안 연구, 한국문화예술교육진흥원
- 한국문화예술교육진흥원(2007), 문화예술교육정책 백서
- 한국문화예술교육진흥원(2011), 군 문화예술교육 지원사업 오픈 스튜디오
- 한국문화예술교육진흥원(2010.12), 2010 문화예술교육 통계조사
- 한국문화예술회관연합회(2011.2), 2010 소외계층 문화순회사업 종합평가
- 한국문화예술회관연합회(2012.1), 소외계층 문화순회사업 평가연구
- 황익주(2006), 병영문화 혁신을 위한 문화·예술 환경조성 지원방안, 한국사회과학 제28권 제1호(2006: 143~162), 서울대학교 사회과학연구원

부록1. 실태조사 설문지(병사용)

군 문화예술활동 인식 및 실태조사

안녕하십니까?

저희 상명대학교 산학협력단은 육군본부의 의뢰를 받아 군 문화예술활동 실태를 파악하고 이에 대한 장병들의 인식 및 만족도를 조사하기 위하여 설문조사를 실시하고 있습니다.

이에 귀 부대에서 아래 설문을 작성하여 회신해 주시면 감사하겠습니다. 작성해 주신 응답결과는 향후 보다 나은 군 문화예술활동 프로그램 운영을 위한 소중한 기초자료로 활용될 것이오니 바쁘시더라도 잠시만 시간을 내어 협조해 주시기 바랍니다.

감사합니다.

- ☐ 소속 부대 : 1/2/3군 _____사단 _____연대
☐ 계급 : 1. 이병 2. 일병 3. 상병 4. 병장
☐ 입대 이전 1년 기간동안 문화예술활동(공연/전시관람, 악기학
 습 등)참여 경험 (영화관람 제외)
 1. 월 3-4회 이상 2. 월 1-2회 3. 6개월 1-2회
 4. 연1-2회 5. 연 1-2회보다 적음

2012년 7월

연구책임자 김세훈(상명대 교수)

담당자 전민정(연구조원)

연락처: 전민정(041-550-5426)

I. 군 생활 일반

문1 군 생활에 대한 전반적인 만족도는 어느 정도입니까?

1. 불만족 2. 대체로 불만족 3. 보통 4. 대체로 만족 5. 만족

문2. 부대 내 제반 시설에 대해 얼마나 만족하십니까?

1. 불만족 2. 대체로 불만족 3. 보통 4. 대체로 만족 5. 만족

문3. 부대 내 동료 병사 또는 간부와의 관계에 얼마나 만족하십니까?

1. 불만족 2. 대체로 불만족 3. 보통 4. 대체로 만족 5. 만족

문4. 부대에서 제공하는 장병들을 위한 병영 프로그램(문화활동, 교육훈련 등)에 얼마나 만족하십니까?

1. 불만족 2. 대체로 불만족 3. 보통 4. 대체로 만족 5. 만족

문5. 귀하는 군이 발전하기 위해 가장 노력해야 할 부분은 어떤 것이라고 생각하십니까?

1. 첨단 무기 확보 등 전력 증강
 2. 군 인력의 전문성 제고
 3. 군 비리 척결
 4. (군내 비민주적 관행 해소 등) 건강한 병영문화 조성

5. 국민과의 소통 노력 증진

문6. 장병들의 병영생활과 관련하여 군에서 가장 개선하여야 할 사항은 어떤 것이라고 생각하십니까?

1. 생활시설 개선 2. 구성원간 소통관계 개선 3. 장병들을 위한 병영 프로그램 개선
4. 기타 _____

문7. 귀하는 장병들이 개인적 발전을 위해 군대에서 개인 역량을 키운다든지, 향후 사회생활 준비하는 활동을 하는 것을 군에서 지원하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까?

1. 필요하다
2. 대체로 필요하다.
3. 대체로 필요하지 않다
4. 필요하지 않다
5. 잘 모르겠다

문8. 귀하가 가지고 있는 군 또는 군 생활의 장점은 어떤 것입니까? **3가지만 적어주십시오** (예: 강인한 정신력을 키울 수 있다. 체력을 단련할 수 있다. 국가에 대해 생각해볼 수 있다. 가정의 소중함을 느끼게 한다 등)

문9. 귀하가 가지고 있는 군 또는 군 생활의 단점은 어떤 것입니까? **3가지만 적어주십시오** (예: 사회에 뒤처진다. 권위적이다 등)

Ⅱ. 군 문화활동에 대한 인식 및 실태

※ 아래 설문에서 질문하는 문화예술활동에는 부대 내에서 이루어지는 문화예술관람(부대방문공연 등), 문화예술교육 및 문화예술관련 동아리 활동 등이 포함됩니다.

문10. 최근 군에서는 건강한 병영문화 조성을 위해 문화예술활동 관련 정책과 예산을 강화하고 있습니다. 이러한 경향에 대해 귀하는 어떻게 평가하십니까?

1. 매우 필요하다
2. 대체로 필요하다
3. 대체로 필요하지 않다
4. 거의/전혀 필요하지 않다
5. 잘 모르겠다

문11. 주5일 근무제로 인하여 군에서도 주말에는 동아리 활동의 활성화 등을 통해 스트레스 해소와 단체 정신 배양에 노력하고 있습니다. 이처럼 군에서 장병들의 문화활동 여건을 보장하는 일이 얼마나 중요/필요하다고 생각하십니까?

1. 매우 중요하다
2. 대체로 중요하다
3. 대체로 중요하지 않다
4. 거의/전혀 중요하지 않다
5. 잘 모르겠다

문12. 문화예술활동의 중요성에 대한 소속 부대 간부들의 전반적 관심도는 어느 정도라고 생각하십니까?

1. 낮다 2. 낮은 편이다 3. 보통 4. 높은 편이다 5. 높다

문13. 문화예술활동의 중요성에 대한 소속 부대 병사들의 전반적 관심도는 어느 정도라고 생각하십니까?

1. 낮다 2. 낮은 편이다 3. 보통 4. 높은 편이다 5. 높다

문14. 소속 부대에서 참여할 수 있는 문화예술활동 기회는 어느 정도라고 생각하십니까?

1. 적다 2. 적은 편이다 3. 보통 4. 많은 편이다 5. 많다

문15. 귀하의 문화예술활동 참여/향유 욕구는 어느 정도입니까?

1. 높다 2. 높은 편이다 3. 보통 4. 적은 편이다 5. 적다

문16. 부대에서 이루어지고 있는 문화예술활동들이 귀하의 문화예술활동 참여/향유 욕구를 충족시키고 있습니까?

1. 그렇다 2. 대체로 그렇다 3. 보통 4. 별로 그렇지 않다 5. 거의/전혀 그렇지 않다

문17. 귀하는 다음 중 어떤 군 문화예술 프로그램(문화예술교육활동, 문화예술단체 방문 공연)에 참여/관람한 경험이 있습니까? (참여한 활동 모두 체크)

1. 문화예술교육 활동 2. 문화예술단체 방문공연 관람 3. 참여 경험 없다

문17-1. 참여한 경험이 있는 경우 (17번 문항 중 1, 2번 응답자)만 응답해 주십시오. 참여하게 된 이유는 무엇입니까?

1. 평소 문화예술(또는 참여 프로그램)에 관심이 있어서
2. 군대에서는 쉽게 접할 수 없는 활동이라서
3. 관심이 크진 않았지만 장교/지휘관의 권유에 의해서
4. 개인적 역량을 계발하기 위해서
5. 특별한 이유없이 호기심에서
6. 기타 _____

문17-2. 참여한 경험이 없는 경우(17번 문항 중 3번 응답자)만 응답해 주십시오. 참여하지 않았다면, 왜 참여하지 않았습니까?(중복응답 가능)

1. 문화예술활동에 관심이 없어서
2. 시간관련 문제가 안맞아서(근무시간이나 기간이 길어서 등)
3. 부대 전반적으로 참여하지 않는 분위기라서
4. 모집정원이 적어 선발기회가 주어지지 않아서
5. 프로그램 홍보(소개)가 잘 이루어지지 않아서
6. 기타 _____

■ 군 문화예술활동에 참여한 경험이 있는 경우 (17번 문항 중 1, 2번 응답자)만 응답해 주십시오.(18번 문항부터 23번 문항까지)

문18. 참여한 문화예술 프로그램에 대한 전반적 만족도는 어느 정도입니까?

1. 불만족
2. 대체로 불만족
3. 보통
4. 대체로 만족
5. 만족

문18-1. 불만족 하는 경우 (18번 문항 중 1, 2번 응답자), 어떤 부분이 만족스럽지 못하였습니까?(2개까지 중복응답 가능)

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| 1. 프로그램 시간대가 적절하지 못해서 | 2. 프로그램 질이 낮아서 |
| 3. 운영강사 수준이나 진행이 미숙해서 | 4. 참여가 자발적으로 이루어지지 않아서 |
| 5. 프로그램 운영공간이나 여건이 열악해서 | 6. 기타 _____ |

문19. 프로그램을 실시한 공간에 대해 얼마나 만족하십니까?

1. 불만족
2. 대체로 불만족
3. 보통
4. 대체로 만족
5. 만족

문20. 프로그램 내용(수준)에 대해 얼마나 만족하십니까?

1. 불만족
2. 대체로 불만족
3. 보통
4. 대체로 만족
5. 만족

문21. 프로그램 진행 방식에 대해 얼마나 만족하십니까?

1. 불만족
2. 대체로 불만족
3. 보통
4. 대체로 만족
5. 만족

문22. 프로그램 진행 시간 및 횟수에 대해 얼마나 만족하십니까?

1. 불만족
2. 대체로 불만족
3. 보통
4. 대체로 만족
5. 만족

문23. 프로그램을 제공한 단체/개인의 전문성에 대해 얼마나 만족하십니까?

1. 불만족 2. 대체로 불만족 3. 보통 4. 대체로 만족 5. 만족

Ⅲ. 군 문화예술활동의 영향 및 수요

■ 아래 문항부터는 모든 응답자가 응답해 주십시오

문24. 군에서의 문화예술활동이 군(또는 소속 부대)의 역할 수행과 관련하여 군에 '전반적으로' 얼마나 도움이 될 것이라고 생각하십니까?

1. 도움이 될 것이다
2. 대체로 도움이 될 것이다
3. 별 영향을 미치지 않을 것이다
4. 대체로 도움이 되지 않을 것이다
5. 거의/전혀 도움이 되지 않을 것이다

문24-1. 군에서의 문화예술활동이 소속 부대(또는 군(軍))와 관련하여 '다음 각각의 항목'에 어떠한 영향을 끼칠 것이라고 생각하십니까? 해당 부분에 체크해 주십시오

구분	1. 매우 부정적 영향	2. 다소 부정적 영향	3. 별 영향 없음	4. 다소 긍정적 영향	5. 매우 긍정적 영향
24-1. 부대의 전투력 향상					
24-2. 부대사고 감소 (구타/자살/탈영 등 포함)					
24-3. 건강한 병영문화 조성 (위계적 조직문화 개선 등 포함)					
24-4. 부대원들의 병영생활 만족도 증대					
24-5. 군의 사회와의 단절적 이미지 개선					

문25. 군 문화예술활동 중 어떠한 유형의 활동이 증가했으면 좋겠습니까?

1. 문화예술단체방문 문화예술교육 프로그램
2. 문화예술단체 방문공연 프로그램

문25-1. 위 25번 문항에서 문화예술단체방문 문화예술교육 프로그램 또는 공연 프로그램을 선택한 이유는 무엇입니까?

문26. 앞으로 귀 부대에 문화예술단체방문 문화예술교육 프로그램 기회가 주어진다면 귀하 개인 차원에서 다음 중 어떤 장르 프로그램을 원하십니까? (2개까지 중복응답 가능)

1. 문학관련 프로그램(글쓰기, 독서치료 등)
2. 사물놀이, 농악배우기 등
3. 연극 프로그램
4. 뮤지컬 프로그램
5. 합창/중창 등 노래부르기
6. 악기 배우기

7. 영상 제작하기
9. 그리기 등 미술관련 프로그램

8. 클럽댄스 등 댄스 배우기
10. 기타 _____

문27. 앞으로 귀 부대에 문화예술단체방문 문화예술교육 프로그램 기회가 주어진다면 귀하는 다음 중 어떤 유형 프로그램을 원하십니까? (2개까지 중복응답 가능)

1. 취미, 여가차원의 가벼운 스트레스 해소 프로그램
2. 예술치료 등 정서적 안정을 강화해 주는 전문 프로그램
3. 참여자간 소통, 단합을 가져올 수 있는 프로그램
4. 악기 배우기 등 개인의 전문적 기량을 향상시킬 수 있는 프로그램
5. 개인의 잠재된 예술적 역량(표현력, 감수성 등)을 계발해주는 전문예술 프로그램
6. 기타 _____

문27-1. 앞으로 귀 부대에 문화예술단체방문 문화예술교육 프로그램 기회가 주어진다면 소속 부대 차원에서는 다음 중 어떤 유형 프로그램이 필요하다고 생각하십니까? (2개까지 중복응답 가능)

1. 취미, 여가차원의 가벼운 스트레스 해소 프로그램
2. 예술치료 등 정서적 안정을 강화해 주는 전문 프로그램
3. 참여자간 소통, 단합을 가져올 수 있는 프로그램
4. 악기 배우기 등 개인의 전문적 기량을 향상시킬 수 있는 프로그램
5. 개인의 잠재된 예술적 역량(표현력, 감수성 등)을 계발해주는 전문예술 프로그램
6. 기타 _____

문28. 앞으로 귀 부대에 문화예술단체방문 공연 프로그램 기회가 주어진다면 귀하는 다음 중 어떤 프로그램을 원하십니까?(2개까지 중복응답 가능)

- | | |
|--------------------|-------------------|
| 1. 사물놀이, 농악 등 | 2. 연극 |
| 3. 뮤지컬 | 4. 콘서트(악기 연주회) |
| 5. 합창/중창 | 6. 발레 등 순수무용 프로그램 |
| 7. 비보이 등 대중무용 프로그램 | 8. 기타 _____ |

문29. 현재 실시되고 있는 부대 문화예술관련 활동과 관련하여 어떤 부분이 개선되어야 한다고 생각하십니까? (2개까지 중복응답 가능)

1. 문화예술 프로그램의 다양화
2. 문화예술 프로그램의 질
3. 문화예술단체의 수준
4. 문화예술활동을 실시할 수 있는 공간
5. 문화예술활동을 배려한 시간 조정
6. 문화예술활동에 대한 부대의 인식
7. 문화예술활동에 대한 부대차원의 지원
8. 기타 _____

IV. 군 문화예술 활동 효과

■ 문화예술단체방문 문화예술교육 프로그램에 참여한 병사만 응답해 주십시오

문30. 다음 각 항목에 대하여 문화예술단체방문 문화예술교육 프로그램에 참여하기 전과 후에 자신에게 어떤 변화가 있다고 생각하십니까?

	프로그램 참여 이전			프로그램 참여 이후		
문30-1. 개인의 감수성(표현력 등)	매우 낮음	보통	매우 높음	매우 낮음	보통	매우 높음
	1	2	3	4	5	
문30-2. 군 생활에 대한 만족도	매우 낮음	보통	매우 높음	매우 낮음	보통	매우 높음
	1	2	3	4	5	
문30-3. 군 생활 적응(적극적 태도 등)	매우 낮음	보통	매우 높음	매우 낮음	보통	매우 높음
	1	2	3	4	5	
문30-4. 군생활 스트레스 등	매우 낮음	보통	매우 높음	매우 낮음	보통	매우 높음
	1	2	3	4	5	
문30-5. 동료/상급자와의 관계	매우 낮음	보통	매우 높음	매우 낮음	보통	매우 높음
	1	2	3	4	5	
문30-6. 사회와의 단절감	매우 낮음	보통	매우 높음	매우 낮음	보통	매우 높음
	1	2	3	4	5	
문30-7. 문화예술활동에 대한 관심	매우 낮음	보통	매우 높음	매우 낮음	보통	매우 높음
	1	2	3	4	5	
문30-8. 문화예술활동에 대한 인식	매우 어려움	보통	매우 쉬움	매우 어려움	보통	매우 쉬움
	1	2	3	4	5	

■ 문화예술단체방문 공연 관람 프로그램에 참여한 병사만 응답해 주십시오

문31. 다음 각 항목에 대하여 문화예술단체방문 공연 관람 프로그램에 참여하기 전과 후에 자신에게 어떤 변화가 있다고 생각하십니까?

	프로그램 참여 이전			프로그램 참여 이후		
문31-1. 개인의 감수성(표현력 등)	매우 낮음	보통	매우 높음	매우 낮음	보통	매우 높음
	1	2	3	4	5	
문31-2. 군 생활에 대한 만족도	매우 낮음	보통	매우 높음	매우 낮음	보통	매우 높음
	1	2	3	4	5	
문31-3. 군 생활 적응(적극적 태도 등)	매우 낮음	보통	매우 높음	매우 낮음	보통	매우 높음
	1	2	3	4	5	
문31-4. 군생활 스트레스 등	매우 낮음	보통	매우 높음	매우 낮음	보통	매우 높음
	1	2	3	4	5	
문31-5. 동료/상급자와의 관계	매우 낮음	보통	매우 높음	매우 낮음	보통	매우 높음
	1	2	3	4	5	
문31-6. 사회와의 단절감	매우 낮음	보통	매우 높음	매우 낮음	보통	매우 높음
	1	2	3	4	5	
문31-7. 문화예술활동에 대한 관심	매우 낮음	보통	매우 높음	매우 낮음	보통	매우 높음
	1	2	3	4	5	
문31-8. 문화예술활동에 대한 인식	매우 어려움	보통	매우 쉬움	매우 어려움	보통	매우 쉬움
	1	2	3	4	5	

부록2. 실태조사 설문지(일반인)

군 문화예술활동 인식 및 실태조사

안녕하십니까?

저희 상명대학교 산학협력단은 육군본부의 의뢰를 받아 군 문화예술활동 실태를 파악하고 이에 대한 일반 국민의 인식을 조사하기 위하여 설문조사를 실시하고 있습니다.

응답해 주신 내용은 향후 보다 나은 군 문화예술활동 프로그램 운영을 위한 소중한 기초자료로 활용될 것이오니 바쁘시더라도 잠시만 시간을 내어 협조해 주시기 바랍니다.

감사합니다.

■ 성별 : 1. 남자 2. 여자

■ 연령 : 1. 20대 이하 2. 30대 3. 40대
4. 50대 5. 60대 6. 70대 이상

■ 군복무 자녀 유무 :

1. 군에 다녀온 자녀 혹은 손자녀가 있다
2. 현재 군에 복무중인 자녀 혹은 손자녀가 있다
3. 군에 다녀온 자녀가 없다(미혼 포함)

■ 군에 다녀온 자녀/손자녀가 있는 경우, 제대한지 얼마나 되었습니까? (가장 최근 제대 자녀/손자녀)

1. 1년 미만
2. 2-3년 미만
3. 4-5년 미만
4. 6-9년 미만
5. 10년 이상

■ 선생님의 문화예술활동(공연/전시 관람, 문화예술관련 체험 활동, 동아리 활동 등)에 대한 개인적 관심은 어느 정도입니까?

1. 높다
2. 다소 높은 편이다
3. 보통이다
4. 다소 낮은 편이다
5. 낮다

2012년 8월

연구책임자 김세훈(상명대 교수)

담당자 전민정(연구조원)

연락처: 전민정(041-550-5426)

■ 다음은 군 일반에 대한 질문입니다.

문1. 선생님께서는 평소 군이나 국방문제에 얼마나 관심을 가지고 있습니까?

1. 관심있다 2. 다소 관심있는 편 3. 보통 4. 다소 무관심한 편 5. 무관심하다

문2. 선생님께서는 평소 군에 대해 전체적으로 어떤 이미지를 가지고 있습니까?

1. 긍정적 2. 다소 긍정적 3. 보통 4. 다소 부정적 5. 부정적

문3. 군에 대한 다음의 이미지에 대해 선생님께서는 얼마나 동의 하십니까?

구분	그렇다	그런 편이다	보통	그렇지 않은 편이다	그렇지 않다
2-1. 사회로부터 뒤쳐져 있다					
2-2. 권위적이다.					
2-3. 개인의 자율성이 존중된다					
2-4. 개인의 육체적, 정신적 기량을 키울 수 있는 계기를 제공한다.					
2-5. 사회와 국가를 생각해볼 수 있는 기회를 제공한다					

문4. 선생님께서는 군이 발전하기 위해 가장 노력해야 할 부분은 어떤 것이라고 생각하십니까?

1. 첨단 무기 확보 등 전력 증강 2. 군 인력의 전문성 제고
3. 군 비리 척결 4. (군내 비민주적 관행 해소 등) 건강한 병영문화 조성
5. 국민과의 소통 노력 증진

문5. 선생님께서는 장병들이 개인적 발전을 위해 군대에서 개인 역량을 키운다든지, 향후 사회생활 준비하는 활동을 하는 것을 군에서 지원하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까?

1. 필요하다
2. 대체로 필요하다.
3. 대체로 필요하지 않다
4. 필요하지 않다
5. 잘 모르겠다

■ 다음은 병영문화개선 관련 질문입니다.

문6. 최근 군에서는 건강한 병영문화 조성을 위해 문화예술활동 관련 정책과 예산을 강화하고 있습니다. 이러한 경향에 대해 선생님께서는 어떻게 평가하십니까?

1. 필요하다
2. 대체로 필요하다
3. 대체로 필요하지 않다
4. 필요하지 않다
5. 잘 모르겠다

문7. 주5일 근무제로 인하여 군에서도 주말에는 동아리 활동의 활성화 등을 통해 스트레스 해소와 단체 정신 배양에 노력하고 있습니다. 이처럼 군에서 장병들의 문화활동 여건을 보장하는 일이 얼마나 중요/필요하다고 생각하십니까?

1. 중요하다
2. 대체로 중요하다
3. 대체로 중요하지 않다
4. 중요하지 않다
5. 잘 모르겠다

문7-1. 중요/필요하다면(위 문항 1, 2번 응답자), 왜 그렇게 생각하십니까?

1. 군의 전투력 향상
2. 군 사고 감소
3. 군에 대한 긍정적 이미지 조성
4. 장병들의 군생활에 대한 만족도 증대
5. 장병들의 군 생활 적응 향상

문7-2. 중요/필요하지 않다면(위 문항 3, 4번 응답자), 왜 그렇게 생각하십니까?

1. 군의 전투력 약화
2. 군 특유의 조직 문화에 부정적 영향
3. 국토방위와 같은 군 본연 역할 수행 약화
4. 장병들의 정신상태/생활태도 해이 초래

문8. 장병들의 병영생활과 관련하여 군에서 가장 개선해야 할 사항은 어떤 것이라고 생각하십니까?

1. 병사들이 활동하는 생활시설 개선
2. 장병간, 장병-장교간 상호 신뢰하는 유대관계 마련
3. 장병들이 군 생활을 잘 보낼 수 있는 다양한 병영프로그램 마련
4. 기타 _____

문9. 선생님께서는 사회에서 누릴 수 있는 문화향유수준과 비교하여, 군에서 어느 정도까지 문화향유수준이 보장되어야 한다고 생각하십니까?(군 복무 자녀가 없는 경우에도 응답해 주십시오)

1. 사회와 같은 수준까지 보장해야 한다
2. 사회의 80% 수준까지 보장해야 한다
3. 사회의 60% 수준까지 보장해야 한다
4. 사회의 40% 수준까지 보장해야 한다
5. 사회의 20% 수준까지 보장해야 한다
6. 잘 모르겠다

문10. 선생님께서는 다음 중 군에 적합한 문화예술활동 유형은 어떤 것이라고 생각하십니까?

1. 취미, 여가차원의 가벼운 스트레스 해소 프로그램
2. 예술치료 등 정서적 안정을 강화해 주는 전문 프로그램
3. 참여자간 소통, 단합을 가져올 수 있는 프로그램
4. 악기 배우기 등 개인의 전문적 기량을 향상시킬 수 있는 프로그램
5. 개인의 잠재된 예술적 역량(표현력, 감수성 등)을 계발해주는 전문예술 프로그램
6. 기타 _____

부록 3. 군 장병 설문 조사 결과

□ 응답자 특성

		결과	
		사례수	%
전 체		1,817	100.0
구 분	병사	1,078	59.3
	장교	739	40.7
군 별	1군	516	28.4
	2작사	486	26.7
	3군	815	44.9
공연 유형	찾아가는 부대방문	893	49.1
	문화예술체험교육	924	50.9
실시 유무	실시부대	1,220	67.1
	미실시부대	597	32.9
프로그램참여여부(병사)	참여병사	590	54.7
	미참여병사	457	42.4
	모름/ 무응답	31	2.9
	하사	115	6.3
계 급	중사	81	4.5
	상사	123	6.8
	원사	55	3.0
	소위	64	3.5
	중위	80	4.4
	대위	59	3.2
	소령	102	5.6
	중령	53	2.9
	대령	1	0.1
	이병	197	10.8
	일병	341	18.8
	상병	373	20.5
	병장	112	6.2
	모름/ 무응답	61	3.4
	보병	308	41.7
병 과(장교)	정훈	29	3.9
	통신	75	10.1
	병참	39	5.3
	병기	34	4.6
	수송	25	3.4
	의정	3	0.4
	의무	6	0.8
	포병	78	10.6
	공병	22	3.0
	경리	2	0.3
	정비	1	0.1
	부관	7	0.9
	군악	1	0.1
	화학	1	0.1
	탄약	1	0.1
	기갑	6	0.8
	모름/ 무응답	101	13.7
복무기간(장교)	1년 미만	93	12.6
	2-3년	144	19.5
	4-5년	65	8.8
	6-9년	64	8.7
	10년 이상	355	48.0
	모름/ 무응답	18	2.4
문화예술활동경험	월 3-4회 이상	116	6.4
	월 1-2회	250	13.8
	6개월 1-2회	349	19.2
	연 1-2회	366	20.1
	연 1-2회 미만	611	33.6
	모름/ 무응답	125	6.9

□ 전반적 만족도

		사례수	불만족 %	대체로 불만족 %	보통 %	대체로 만족 %	만족 %	BOT2 (①+②) %	MID (③) %	TOP2 (④+⑤) %	평균 5점척도
전 체		(1817)	2.9	6.1	36.7	37.9	16.3	9.0	36.7	54.2	3.59
구 분	병사	(1078)	4.0	9.0	44.1	32.8	10.1	13.0	44.1	42.9	3.36
	장교	(739)	1.4	1.9	25.8	45.2	25.3	3.2	25.8	70.5	3.92
군 별	1군	(516)	4.3	6.2	37.2	38.0	14.1	10.5	37.2	52.1	3.52
	2작사	(486)	3.1	6.4	36.2	37.9	16.5	9.5	36.2	54.3	3.58
	3군	(815)	2.0	5.9	36.6	37.8	17.5	7.9	36.6	55.3	3.63
프로그램 참여여부 (병사)	참여	(590)	2.4	9.2	42.5	35.6	10.3	11.5	42.5	45.9	3.42
	미참여	(457)	6.3	9.2	47.0	28.7	8.8	15.5	47.0	37.4	3.24
	무응답	(31)	0.0	3.2	29.0	41.9	25.8	3.2	29.0	67.7	3.90
복무기간 (장교)	1년 미만	(93)	2.2	2.2	21.5	48.4	25.8	4.3	21.5	74.2	3.94
	2-3년	(144)	3.5	2.8	42.4	37.5	13.9	6.3	42.4	51.4	3.56
	4-5년	(65)	0.0	0.0	33.8	44.6	21.5	0.0	33.8	66.2	3.88
	6-9년	(64)	0.0	4.7	18.8	50.0	26.6	4.7	18.8	76.6	3.98
	10년이상	(355)	0.6	1.4	20.3	46.8	31.0	2.0	20.3	77.7	4.06
	무응답	(18)	5.6	0.0	22.2	44.4	11.1	5.6	22.2	55.6	3.67

□ 제반시설 만족도

		사례수	불만족 %	대체로 불만족 %	보통 %	대체로 만족 %	만족 %	BOT2 (①+②) %	MID (③) %	TOP2 (④+⑤) %	평균 5점척도
전 체		(1817)	3.8	11.1	42.9	31.2	10.6	14.9	42.9	41.8	3.34
구 분	병사	(1078)	4.4	12.0	47.0	28.2	8.0	16.3	47.0	36.2	3.24
	장교	(739)	3.0	9.7	36.8	35.6	14.5	12.7	36.8	50.1	3.49
군 별	1군	(516)	2.9	8.9	42.1	33.3	12.2	11.8	42.1	45.5	3.43
	2작사	(486)	4.7	12.8	42.8	29.0	10.7	17.5	42.8	39.7	3.28
	3군	(815)	3.8	11.4	43.4	31.2	9.6	15.2	43.4	40.7	3.31
프로그램 참여여부 (병사)	참여	(590)	3.4	12.0	46.4	29.7	8.0	15.4	46.4	37.6	3.27
	미참여	(457)	5.9	12.7	48.8	24.1	8.1	18.6	48.8	32.2	3.16
	무응답	(31)	0.0	0.0	32.3	61.3	6.5	0.0	32.3	67.7	3.74
복무기간 (장교)	1년 미만	(93)	2.2	7.5	34.4	38.7	17.2	9.7	34.4	55.9	3.61
	2-3년	(144)	5.6	13.9	44.4	26.4	9.7	19.4	44.4	36.1	3.21
	4-5년	(65)	0.0	9.2	43.1	33.8	13.8	9.2	43.1	47.7	3.52
	6-9년	(64)	3.1	4.7	25.0	46.9	20.3	7.8	25.0	67.2	3.77
	10년 이상	(355)	2.5	9.6	36.1	36.6	15.2	12.1	36.1	51.8	3.52
	무응답	(18)	5.6	11.1	22.2	38.9	5.6	16.7	22.2	44.4	3.33

□ 관계만족도

		사례수	불만족 %	대체로 불만족 %	보통 %	대체로 만족 %	만족 %	BOT2 (①+②) %	MID (③) %	TOP2 (④+⑤) %	평균 5점척도
전	체	(1817)	1.8	4.3	28.6	43.2	21.8	6.1	28.6	65.1	3.79
	구 분										
구	병사	(1078)	2.6	6.6	34.9	41.5	14.5	9.2	34.9	55.9	3.59
	장교	(739)	0.5	1.1	19.5	45.7	32.6	1.6	19.5	78.3	4.09
군	1군	(516)	2.3	4.1	31.0	42.4	20.0	6.4	31.0	62.4	3.74
	2작사	(486)	1.6	6.4	25.9	42.4	23.7	8.0	25.9	66.0	3.80
	3군	(815)	1.5	3.3	28.7	44.2	22.0	4.8	28.7	66.1	3.82
프로그램 참여여부 (병사)	참여	(590)	1.9	5.9	33.7	42.4	16.1	7.8	33.7	58.5	3.65
	미참여	(457)	3.7	7.9	37.4	38.1	12.9	11.6	37.4	51.0	3.49
	무응답	(31)	0.0	0.0	19.4	74.2	6.5	0.0	19.4	80.6	3.87
복무기간 (장교)	1년 미만	(93)	1.1	2.2	17.2	43.0	36.6	3.2	17.2	79.6	4.12
	2-3년	(144)	0.7	2.8	25.7	41.0	29.9	3.5	25.7	70.8	3.97
	4-5년	(65)	0.0	1.5	26.2	41.5	30.8	1.5	26.2	72.3	4.02
	6-9년	(64)	0.0	0.0	15.6	43.8	40.6	0.0	15.6	84.4	4.25
	10년이상	(355)	0.6	0.3	17.2	49.9	31.8	0.8	17.2	81.7	4.12
	무응답	(18)	0.0	0.0	16.7	38.9	27.8	0.0	16.7	66.7	4.13

□ 프로그램 만족도

		사례수	불만족 %	대체로 불만족 %	보통 %	대체로 만족 %	만족 %	BOT2 (①+②) %	MID (③) %	TOP2 (④+⑤) %	평균 5점척도
전	체	(1817)	4.6	12.3	42.2	29.3	11.3	16.8	42.2	40.7	3.31
	구 분										
구	병사	(1078)	6.2	14.9	43.5	25.8	9.4	21.2	43.5	35.2	3.17
	장교	(739)	2.2	8.4	40.2	34.5	14.2	10.6	40.2	48.7	3.50
군	1군	(516)	5.8	11.8	43.6	26.9	11.4	17.6	43.6	38.4	3.26
	2작사	(486)	4.7	13.0	40.9	29.2	11.7	17.7	40.9	40.9	3.30
	3군	(815)	3.7	12.1	42.0	30.9	11.0	15.8	42.0	42.0	3.34
공연 유형	부대방문	(893)	5.4	12.4	42.7	27.2	12.1	17.8	42.7	39.3	3.28
	체험교육	(924)	3.8	12.1	41.7	31.4	10.6	15.9	41.7	42.0	3.33
프로그램 참여여부 (병사)	참여	(590)	4.2	13.7	42.5	29.0	10.3	18.0	42.5	39.3	3.28
	미참여	(457)	9.2	16.4	45.5	20.6	8.1	25.6	45.5	28.7	3.02
	무응답	(31)	0.0	16.1	32.3	41.9	9.7	16.1	32.3	51.6	3.45
복무기간 (장교)	1년 미만	(93)	4.3	8.6	33.3	37.6	16.1	12.9	33.3	53.8	3.53
	2-3년	(144)	3.5	13.2	46.5	26.4	10.4	16.7	46.5	36.8	3.27
	4-5년	(65)	0.0	1.5	49.2	32.3	16.9	1.5	49.2	49.2	3.65
	6-9년	(64)	0.0	9.4	37.5	35.9	15.6	9.4	37.5	51.6	3.59
	10년이상	(355)	2.0	7.3	38.3	37.7	14.6	9.3	38.3	52.4	3.56
	무응답	(18)	0.0	11.1	38.9	22.2	11.1	11.1	38.9	33.3	3.40

□ 군발전 필요 영역

		사례수	건강한 병영문화 조성	군 인력의 전문성 제고	첨단 무기 확보 등 전력 증강	국민과의 소통 노력 증진	군 비리 척결	모름/ 무응답
			%	%	%	%	%	%
전 체		(1817)	38.8	25.4	13.8	11.1	8.0	2.9
구 분	병사	(1078)	41.7	19.5	12.5	14.7	10.2	1.4
	장교	(739)	34.5	34.1	15.6	5.8	4.9	5.1
군 별	1군	(516)	38.2	24.2	14.5	11.2	8.9	2.9
	2작사	(486)	37.4	26.7	14.0	10.5	7.8	3.5
	3군	(815)	40.0	25.4	13.1	11.3	7.6	2.6
프로그램참여여부 (병사)	참여병사	(590)	40.8	19.0	15.1	14.9	8.5	1.7
	미참여병사	(457)	43.1	20.6	9.4	14.2	11.6	1.1
	모름/ 무응답	(31)	38.7	12.9	9.7	16.1	22.6	0.0
복무기간(장교)	1년 미만	(93)	34.4	39.8	9.7	9.7	6.5	0.0
	2-3년	(144)	34.7	34.0	13.2	6.3	6.9	4.9
	4-5년	(65)	36.9	23.1	21.5	6.2	9.2	3.1
	6-9년	(64)	28.1	43.8	14.1	4.7	6.3	3.1
	10년 이상	(355)	34.4	34.1	17.7	4.5	2.5	6.8
	모름/ 무응답	(18)	50.0	11.1	5.6	11.1	5.6	16.7

□ 병영생활 개선 영역

		사례수	생활시설 개선	구성원간 소통관계 개선	병영 프로그램 개선	기타	모름/ 무응답
			%	%	%	%	%
전 체		(1817)	36.8	28.9	28.9	3.0	2.3
구 분	병사	(1078)	36.3	26.7	32.2	3.6	1.2
	장교	(739)	37.6	32.1	24.2	2.2	3.9
군 별	1군	(516)	28.7	30.8	34.3	3.9	2.3
	2작사	(486)	39.5	27.0	27.0	3.7	2.9
	3군	(815)	40.4	28.8	26.7	2.1	2.0
프로그램참여여부 (병사)	참여병사	(590)	37.3	25.6	31.7	4.1	1.4
	미참여병사	(457)	35.7	27.4	32.8	3.1	1.1
	모름/ 무응답	(31)	25.8	38.7	32.3	3.2	0.0
복무기간(장교)	1년 미만	(93)	35.5	38.7	23.7	1.1	1.1
	2-3년	(144)	35.4	29.9	30.6	1.4	2.8
	4-5년	(65)	33.8	38.5	23.1	3.1	1.5
	6-9년	(64)	29.7	40.6	25.0	3.1	1.6
	10년 이상	(355)	42.0	28.5	22.0	2.3	5.4
	모름/ 무응답	(18)	22.2	33.3	22.2	5.6	16.7

□ 개인 발전지원에 대한 인식

		사례수	필요하다	대체로 필요하다	대체로 필요하지 않다	필요하 지 않다	필요 (①+②)	불필요 (③+④)	평균
			%	%	%	%	%	%	4점척 도
전 체		(1817)	68.2	21.7	4.2	2.3	89.9	6.4	3.62
구 분	병사	(1078)	70.1	19.3	3.7	1.8	89.4	5.5	3.66
	장교	(739)	65.4	25.2	4.9	3.0	90.5	7.8	3.55
군 별	1군	(516)	68.6	19.6	4.7	2.7	88.2	7.4	3.61
	2작사	(486)	68.5	22.8	4.7	1.2	91.4	6.0	3.63
	3군	(815)	67.7	22.3	3.6	2.6	90.1	6.1	3.61
실시 유무	실시부대	(1220)	70.1	20.9	4.2	1.5	91.0	5.7	3.65
	미실시부대	(597)	64.3	23.3	4.2	3.9	87.6	8.0	3.55
프로그램참여여부 (병사)	참여병사	(590)	73.4	18.8	3.7	1.4	92.2	5.1	3.69
	미참여병사	(457)	65.9	19.7	3.7	2.2	85.6	5.9	3.63
	모름/ 무응답	(31)	71.0	22.6	3.2	3.2	93.5	6.5	3.61
복무기간(장교)	1년 미만	(93)	72.0	26.9	0.0	0.0	98.9	0.0	3.73
	2-3년	(144)	67.4	19.4	8.3	2.1	86.8	10.4	3.56
	4-5년	(65)	60.0	35.4	4.6	0.0	95.4	4.6	3.55
	6-9년	(64)	54.7	32.8	7.8	3.1	87.5	10.9	3.41
	10년 이상	(355)	65.9	23.9	4.5	4.8	89.9	9.3	3.52
	모름/ 무응답	(18)	61.1	22.2	0.0	0.0	83.3	0.0	3.73

□ 군 문화예술 정책 평가

		사례수	매 필요하다	대체로 필요하다	대체로 필요하지 않다	거의/전혀 필요하지 않다	필요 (①+②)	불필요 (③+④)	잘 모르겠다	평균
			%	%	%	%	%	%	%	4점척도
전 체		(1817)	51.8	36.0	4.5	2.4	87.8	6.9	5.2	3.45
구 분	병사	(1078)	52.0	34.7	4.2	2.2	86.7	6.4	6.9	3.47
	장교	(739)	51.4	38.0	5.0	2.7	89.4	7.7	2.8	3.42
군 별	1군	(516)	50.4	34.5	6.2	2.5	84.9	8.7	6.4	3.42
	2작사	(486)	52.1	36.6	4.7	2.5	88.7	7.2	4.1	3.44
	3군	(815)	52.5	36.7	3.3	2.3	89.2	5.6	5.2	3.47
프로그램 참여여부 (병사)	참여	(590)	56.1	34.7	2.4	2.2	90.8	4.6	4.6	3.52
	미참여	(457)	47.3	33.9	6.1	2.4	81.2	8.5	10.3	3.40
	무응답	(31)	45.2	45.2	9.7	0.0	90.3	9.7	0.0	3.35
복무기간 (장교)	1년 미만	(93)	59.1	31.2	2.2	4.3	90.3	6.5	3.2	3.50
	2-3년	(144)	45.1	40.3	6.3	6.3	85.4	12.5	2.1	3.27
	4-5년	(65)	40.0	46.2	6.2	1.5	86.2	7.7	6.2	3.33
	6-9년	(64)	53.1	35.9	6.3	4.7	89.1	10.9	0.0	3.37
	10년이상	(355)	53.0	38.9	5.1	0.8	91.8	5.9	2.3	3.47
	무응답	(18)	66.7	16.7	0.0	0.0	83.3	0.0	16.7	3.80
문화예술 활동경험	월 3-4회	(116)	69.8	24.1	1.7	0.9	94.0	2.6	3.4	3.69
	월 1-2회	(250)	66.4	24.8	3.6	2.0	91.2	5.6	3.2	3.61
	6월 1-2회	(349)	51.3	39.5	3.7	1.4	90.8	5.2	4.0	3.47
	연 1-2회	(366)	47.0	42.3	4.4	1.4	89.3	5.7	4.9	3.42
	1회 미만	(611)	45.3	38.3	5.7	3.8	83.6	9.5	6.9	3.34
	무응답	(125)	52.8	30.4	5.6	4.0	83.2	9.6	7.2	3.42

□ 문화 활동 여건 보장 평가

		사례수	매우 중요하다	대체로 중요하 다	대체로 중요하 지 않다	거의/전혀 중요하지 않다	중요 (①+②)	비중요 (③+④)	잘 모르겠다	평균
			%	%	%	%	%	%	%	4점척도
전	체	(1817)	56.1	32.4	5.1	2.0	88.4	7.0	4.5	3.49
	병사	(1078)	57.7	29.0	5.4	1.9	86.7	7.2	6.0	3.52
구	장교	(739)	53.7	37.2	4.6	2.2	90.9	6.8	2.3	3.46
	1군	(516)	56.8	31.8	5.0	1.6	88.6	6.6	4.8	3.51
군	2작사	(486)	55.3	34.6	4.7	2.3	89.9	7.0	3.1	3.48
	3군	(815)	56.1	31.4	5.3	2.1	87.5	7.4	5.2	3.49
프로그램	참여	(590)	60.0	30.3	4.6	1.7	90.3	6.3	3.4	3.64
	미참여	(457)	56.0	25.6	6.3	2.2	81.6	8.5	9.8	3.50
참여여부 (병사)	무응답	(31)	38.7	54.8	6.5	0.0	93.5	6.5	0.0	3.32
	1년 미만	(93)	60.2	32.3	4.3	0.0	92.5	4.3	3.2	3.58
복무기간 (장교)	2-3년	(144)	52.8	34.7	5.6	5.6	87.5	11.1	1.4	3.37
	4-5년	(65)	47.7	44.6	6.2	1.5	92.3	7.7	0.0	3.38
	6-9년	(64)	51.6	34.4	7.8	3.1	85.9	10.9	3.1	3.39
	10년 이상	(355)	53.2	39.7	3.7	1.4	93.0	5.1	2.0	3.48
	무응답	(18)	66.7	16.7	0.0	0.0	83.3	0.0	16.7	3.80
문화예술	월 3-4회	(116)	66.4	25.9	1.7	0.9	92.2	2.6	5.2	3.66
	월 1-2회	(250)	65.6	27.2	3.6	2.0	92.8	5.6	1.6	3.59
활동경험	6월 1-2회	(349)	53.6	35.5	4.6	1.7	89.1	6.3	4.6	3.48
	연 1-2회	(366)	55.5	34.2	5.5	0.8	89.6	6.3	4.1	3.50
	1회 미만	(611)	52.4	34.4	5.7	2.3	86.7	8.0	5.2	3.44
	무응답	(125)	54.4	24.8	8.0	5.6	79.2	13.6	7.2	3.38

□ 장교들의 전반적인 관심도

		사례수	낮다	낮은 편이다	보통	높은 편이다	높다	BOT2 (①+②)	MID (③)	TOP2 (④+⑤)	평균
			%	%	%	%	%	%	%	%	5점척도
전	체	(1817)	8.4	22.6	43.1	19.4	6.1	31.0	43.1	25.4	2.92
	병사	(1078)	11.2	24.8	44.2	15.6	4.1	36.0	44.2	19.7	2.76
구	장교	(739)	4.2	19.5	41.7	24.9	8.9	23.7	41.7	33.8	3.15
	1군	(516)	10.5	24.0	41.9	16.5	6.2	34.5	41.9	22.7	2.84
군	2작사	(486)	6.2	26.1	42.0	20.4	5.3	32.3	42.0	25.7	2.93
	3군	(815)	8.3	19.6	44.7	20.6	6.4	28.0	44.7	27.0	2.97
프로그램	참여	(590)	8.3	26.3	44.7	16.3	4.1	34.6	44.7	20.3	2.81
	미참여	(457)	15.3	24.3	43.3	12.7	4.4	39.6	43.3	17.1	2.67
참여여부 (병사)	무응답	(31)	6.5	3.2	45.2	45.2	0.0	9.7	45.2	45.2	3.29
	1년 미만	(93)	1.1	22.6	43.0	24.7	8.6	23.7	43.0	33.3	3.17
복무기간 (장교)	2-3년	(144)	5.6	19.4	44.4	20.1	9.0	25.0	44.4	29.2	3.08
	4-5년	(65)	4.6	18.5	38.5	27.7	10.8	23.1	38.5	38.5	3.22
	6-9년	(64)	7.8	18.8	35.9	28.1	9.4	26.6	35.9	37.5	3.13
	10년 이상	(355)	3.7	18.9	42.8	26.2	8.2	22.5	42.8	34.4	3.16
	무응답	(18)	5.6	22.2	22.2	16.7	16.7	27.8	22.2	33.3	3.20
문화예술	월 3-4회	(116)	14.7	23.3	32.8	18.1	11.2	37.9	32.8	29.3	2.88
	월 1-2회	(250)	6.4	21.6	42.4	18.0	11.2	28.0	42.4	29.2	3.06
활동경험	6월 1-2회	(349)	7.2	23.8	40.7	21.5	6.6	30.9	40.7	28.1	2.97
	연 1-2회	(366)	7.4	22.1	42.1	23.8	4.4	29.5	42.1	28.1	2.96
	1회 미만	(611)	8.7	24.1	48.0	15.5	3.4	32.7	48.0	19.0	2.81
	무응답	(125)	11.2	15.2	40.8	23.2	7.2	26.4	40.8	30.4	3.00

□ 병사들의 전반적인 관심도

		사례수	낮다 %	낮은 편이다 %	보통 %	높은 편이다 %	높다 %	BOT2 (①+②) %	MID (③) %	TOP2 (④+⑤) %	평균 5점척도
전	체	(1817)	3.9	16.1	40.9	28.5	10.0	20.0	40.9	38.4	3.25
	병사	(1078)	4.8	17.1	42.9	26.3	8.4	21.9	42.9	34.7	3.17
	장교	(739)	2.4	14.7	38.2	31.7	12.2	17.2	38.2	43.8	3.37
군	1군	(516)	3.7	18.4	38.8	27.1	11.2	22.1	38.8	38.4	3.24
	2작사	(486)	4.3	15.2	40.1	31.3	8.6	19.5	40.1	39.9	3.25
	3군	(815)	3.7	15.2	42.8	27.6	9.9	18.9	42.8	37.5	3.25
프로그램 참여여부 (병사)	참여	(590)	4.6	15.4	41.7	28.3	9.3	20.0	41.7	37.6	3.23
	미참여	(457)	5.5	19.7	44.2	22.8	7.4	25.2	44.2	30.2	3.07
	무응답	(31)	0.0	9.7	45.2	38.7	6.5	9.7	45.2	45.2	3.42
복무기간 (장교)	1년 미만	(93)	3.2	10.8	36.6	38.7	10.8	14.0	36.6	49.5	3.43
	2-3년	(144)	4.2	12.5	38.9	28.5	14.6	16.7	38.9	43.1	3.37
	4-5년	(65)	1.5	18.5	41.5	27.7	10.8	20.0	41.5	38.5	3.28
	6-9년	(64)	3.1	18.8	40.6	18.8	18.8	21.9	40.6	37.5	3.31
	10년 이상	(355)	1.7	15.5	37.5	34.1	11.0	17.2	37.5	45.1	3.37
	무응답	(18)	0.0	11.1	33.3	33.3	5.6	11.1	33.3	38.9	3.40
문화예술 활동경험	월 3-4회	(116)	6.9	12.1	31.9	28.4	20.7	19.0	31.9	49.1	3.44
	월 1-2회	(250)	2.0	14.4	34.4	33.2	14.8	16.4	34.4	48.0	3.45
	6월 1-2회	(349)	2.0	16.6	44.4	28.1	8.6	18.6	44.4	36.7	3.25
	연 1-2회	(366)	3.8	16.9	40.7	29.2	9.0	20.8	40.7	38.3	3.23
	1회 미만	(611)	4.7	18.2	43.4	26.7	6.5	22.9	43.4	33.2	3.12
	무응답	(125)	5.6	9.6	41.6	26.4	13.6	15.2	41.6	40.0	3.34

□ 부대의 문화예술활동 기회

		사례수	적다 %	적은 편이다 %	보통 %	많은 편이다 %	많다 %	BOT2 (①+②) %	MID (③) %	TOP2 (④+⑤) %	평균 5점척도
전	체	(1817)	15.0	31.8	36.7	12.8	3.3	46.8	36.7	16.1	2.57
	병사	(1078)	17.4	31.1	36.3	11.7	3.4	48.5	36.3	15.1	2.53
	장교	(739)	11.5	32.7	37.2	14.5	3.1	44.2	37.2	17.6	2.65
군	1군	(516)	16.7	30.2	37.8	11.4	3.1	46.9	37.8	14.5	2.54
	2작사	(486)	13.6	33.3	35.4	13.8	3.9	46.9	35.4	17.7	2.61
	3군	(815)	14.8	31.8	36.7	13.1	3.1	46.6	36.7	16.2	2.58
프로그램 참여여부 (병사)	참여	(590)	15.3	32.4	35.3	12.5	4.4	47.6	35.3	16.9	2.58
	미참여	(457)	21.2	29.3	37.2	9.8	2.4	50.5	37.2	12.3	2.43
	무응답	(31)	3.2	32.3	41.9	22.6	0.0	35.5	41.9	22.6	2.84
복무기간 (장교)	1년 미만	(93)	7.5	31.2	39.8	14.0	6.5	38.7	39.8	20.4	2.80
	2-3년	(144)	9.7	28.5	40.3	18.1	3.5	38.2	40.3	21.5	2.77
	4-5년	(65)	9.2	33.8	41.5	13.8	1.5	43.1	41.5	15.4	2.65
	6-9년	(64)	15.6	31.3	31.3	18.8	3.1	46.9	31.3	21.9	2.63
	10년 이상	(355)	13.2	34.6	36.1	13.0	2.3	47.9	36.1	15.2	2.56
	무응답	(18)	5.6	38.9	27.8	5.6	5.6	44.4	27.8	11.1	2.60
문화예술 활동경험	월 3-4회	(116)	19.0	28.4	25.0	17.2	10.3	47.4	25.0	27.6	2.72
	월 1-2회	(250)	11.2	29.6	37.6	15.6	5.6	40.8	37.6	21.2	2.75
	6월 1-2회	(349)	14.0	34.1	36.4	12.0	2.9	48.1	36.4	14.9	2.55
	연 1-2회	(366)	11.7	33.3	38.3	13.4	3.0	45.1	38.3	16.4	2.62
	1회 미만	(611)	17.7	33.1	36.5	11.1	1.5	50.7	36.5	12.6	2.46
	무응답	(125)	18.4	21.6	42.4	12.0	3.2	40.0	42.4	15.2	2.59

□ 자신의 문화예술 향유 욕구

		사례수	높다 %	높은 편이다 %	보통 %	적은 편이다 %	적다 %	TOP2 (④+⑤) %	MID (③) %	BOT2 (①+②) %	평균 5점척도
구 분	전 체	(1817)	17.7	28.9	39.7	10.0	3.3	46.6	39.7	13.3	3.48
	병사	(1078)	19.9	27.6	38.5	9.9	3.8	47.5	38.5	13.7	3.50
	장교	(739)	14.5	30.7	41.4	10.0	2.6	45.2	41.4	12.6	3.45
군 별	1군	(516)	16.9	25.6	41.7	11.6	3.5	42.4	41.7	15.1	3.41
	2작사	(486)	17.9	32.3	36.2	8.8	4.7	50.2	36.2	13.6	3.50
	3군	(815)	18.0	29.0	40.5	9.6	2.3	47.0	40.5	11.9	3.51
프로그램 참여여부 (병사)	참여	(590)	22.5	30.3	37.6	6.4	2.9	52.9	37.6	9.3	3.63
	미참여	(457)	17.1	24.5	38.7	14.0	5.3	41.6	38.7	19.3	3.34
	무응답	(31)	9.7	22.6	51.6	16.1	0.0	32.3	51.6	16.1	3.26
복무기간 (장교)	1년 미만	(93)	32.3	29.0	29.0	8.6	0.0	61.3	29.0	8.6	3.86
	2-3년	(144)	13.2	34.0	41.0	8.3	3.5	47.2	41.0	11.8	3.45
	4-5년	(65)	10.8	35.4	40.0	9.2	4.6	46.2	40.0	13.8	3.38
	6-9년	(64)	7.8	29.7	45.3	14.1	3.1	37.5	45.3	17.2	3.25
	10년 이상	(355)	11.8	29.6	44.5	11.0	2.5	41.4	44.5	13.5	3.37
	무응답	(18)	22.2	22.2	38.9	0.0	0.0	44.4	38.9	0.0	3.80
문화예술 활동경험	월 3-4회	(116)	37.1	26.7	27.6	5.2	3.4	63.8	27.6	8.6	3.89
	월 1-2회	(250)	27.2	31.6	30.8	7.6	2.4	58.8	30.8	10.0	3.74
	6월 1-2회	(349)	20.9	35.0	36.7	5.7	1.4	55.9	36.7	7.2	3.68
	연 1-2회	(366)	11.7	32.5	44.0	9.6	1.9	44.3	44.0	11.5	3.43
	1회 미만	(611)	12.3	22.9	44.0	14.7	5.6	35.2	44.0	20.3	3.22
	무응답	(125)	15.2	27.2	43.2	8.8	3.2	42.4	43.2	12.0	3.43

□ 문화예술 욕구 충족도

		사례수	그렇다 %	대체로 그렇다 %	보통 %	별로 그렇지 않다 %	거의/전혀 그렇지 않다 %	TOP2 (④+⑤) %	MID (③) %	BOT2 (①+②) %	평균 5점척도
구 분	전 체	(1817)	3.9	13.6	42.4	28.2	11.3	17.4	42.4	39.5	2.70
	병사	(1078)	3.5	13.1	41.0	28.5	13.6	16.6	41.0	42.1	2.64
	장교	(739)	4.3	14.3	44.4	27.7	7.8	18.7	44.4	35.6	2.79
군 별	1군	(516)	2.7	7.0	44.0	32.0	13.2	9.7	44.0	45.2	2.54
	2작사	(486)	6.0	16.0	38.5	28.6	10.7	22.0	38.5	39.3	2.78
	3군	(815)	3.3	16.3	43.7	25.5	10.4	19.6	43.7	36.0	2.76
실시 유무	실시	(1220)	3.9	15.3	42.0	28.4	9.8	19.2	42.0	38.2	2.75
	미실시	(597)	3.9	10.1	43.0	27.8	14.2	13.9	43.0	42.0	2.61
프로그램 참여여부 (병사)	참여	(590)	4.2	18.1	40.0	27.3	10.2	22.4	40.0	37.5	2.79
	미참여	(457)	2.8	5.9	41.8	30.0	19.0	8.8	41.8	49.0	2.43
	무응답	(31)	0.0	22.6	48.4	29.0	0.0	22.6	48.4	29.0	2.94
복무기간 (장교)	1년 미만	(93)	3.2	23.7	36.6	22.6	12.9	26.9	36.6	35.5	2.82
	2-3년	(144)	6.3	10.4	45.8	29.2	7.6	16.7	45.8	36.8	2.78
	4-5년	(65)	6.2	12.3	50.8	24.6	4.6	18.5	50.8	29.2	2.91
	6-9년	(64)	1.6	12.5	45.3	28.1	12.5	14.1	45.3	40.6	2.63
	10년 이상	(355)	3.7	14.4	44.8	29.3	6.8	18.0	44.8	36.1	2.79
	무응답	(18)	11.1	11.1	38.9	22.2	0.0	22.2	38.9	22.2	3.13
문화예술 활동경험	월 3-4회	(116)	7.8	19.0	36.2	23.3	13.8	26.7	36.2	37.1	2.84
	월 1-2회	(250)	6.8	14.0	39.6	29.2	9.6	20.8	39.6	38.8	2.79
	6월 1-2회	(349)	2.6	14.0	41.8	29.5	11.5	16.6	41.8	41.0	2.67
	연 1-2회	(366)	2.7	15.0	44.5	27.3	9.6	17.8	44.5	36.9	2.74
	1회 미만	(611)	2.9	11.9	43.4	29.1	12.1	14.9	43.4	41.2	2.64
	무응답	(125)	5.6	10.4	44.0	24.8	12.8	16.0	44.0	37.6	2.70

□ 군 문화예술 교육 활동 참여 경험(병사, 복수응답)

		사례수	참여 경험 없다	문화예술단체 방문공연 관람	문화예술 교육 활동
			%	%	%
전 체		(1078)	48.0	36.2	22.1
군 별	1군	(301)	50.5	31.6	26.2
	2작사	(270)	35.9	44.1	28.1
	3군	(507)	52.9	34.7	16.4
계 급	이병	(197)	58.4	31.0	13.7
	일병	(341)	45.7	34.0	27.0
	상병	(373)	41.3	41.0	26.8
	병장	(112)	41.1	46.4	16.1
	모름/ 무응답	(55)	83.6	14.5	1.8
문화예술활동 경험	월 3-4회 이상	(96)	33.3	38.5	41.7
	월1-2회	(158)	38.6	38.6	31.6
	6개월 1-2회	(189)	41.3	45.5	21.2
	연 1-2회	(213)	44.1	40.8	19.7
	연 1-2회 미만	(331)	59.5	27.8	16.3
	모름/ 무응답	(91)	60.4	29.7	13.2

□ 참여 이유

		사례 수	군대에서의 접근성	문화예술 에 대한 관심도	장교/지휘 관의 권유	호기심	개인적 역량 계발	기타	모름/ 무응답
			%	%	%	%	%	%	
전 체		(561)	29.8	22.6	17.1	15.5	8.4	3.9	2.7
군 별	1군	(149)	30.2	26.2	9.4	16.8	11.4	5.4	0.7
	2작사	(173)	28.3	22.0	18.5	14.5	8.1	4.6	4.0
	3군	(239)	30.5	20.9	20.9	15.5	6.7	2.5	2.9
공연 유형	부대방문	(247)	37.2	18.2	23.5	12.6	5.7	1.6	1.2
	체험교육	(314)	23.9	26.1	12.1	17.8	10.5	5.7	3.8
계 급	이병	(82)	31.7	26.8	18.3	15.9	3.7	3.7	0.0
	일병	(185)	29.2	19.5	17.8	18.4	9.7	3.2	2.2
	상병	(219)	27.4	22.4	16.9	14.2	10.0	4.1	5.0
	병장	(66)	36.4	28.8	13.6	10.6	4.5	6.1	0.0
	모름/ 무응답	(9)	33.3	11.1	22.2	22.2	11.1	0.0	0.0
문화예술 활동경험	월 3-4회 이상	(64)	7.8	42.2	9.4	15.6	10.9	7.8	6.3
	월 1-2회	(97)	32.0	24.7	15.5	14.4	7.2	0.0	6.2
	6개월 1-2회	(111)	24.3	21.6	25.2	13.5	9.9	5.4	0.0
	연 1-2회	(119)	38.7	18.5	17.6	13.4	8.4	2.5	0.8
	연 1-2회 미만	(134)	31.3	17.2	17.9	20.1	5.2	6.0	2.2
	모름/ 무응답	(36)	44.4	19.4	5.6	13.9	13.9	0.0	2.8

☐ 미참여 이유

		사례수	시간관련 문제가 안 맞아서	모름/ 무응답	문화예술 활동에 관심이 없어서	부대 전반적으 로 참여하지 않는 분위기라 서	프로그램 홍보가 잘 이루어지 지 않아서	기타	모집정원 이 적어 선발기회 가 주어지지 않아서
			%	%	%	%	%	%	%
전 체		(517)	36.4	18.2	15.3	12.4	12.4	10.8	7.5
군 별	1군	(152)	46.7	14.5	12.5	12.5	10.5	11.8	8.6
	2작사	(97)	36.1	13.4	15.5	12.4	19.6	12.4	6.2
	3군	(268)	30.6	22.0	16.8	12.3	10.8	9.7	7.5
	부대방문	(282)	44.7	17.4	13.8	11.7	11.0	7.8	5.7
공연 유형	체험교육	(235)	26.4	19.1	17.0	13.2	14.0	14.5	9.8
실시 유무	실시부대	(320)	25.0	25.0	15.9	13.4	13.8	11.6	8.1
	미실시부대	(197)	54.8	7.1	14.2	10.7	10.2	9.6	6.6
계 급	이병	(115)	34.8	8.7	14.8	11.3	18.3	18.3	6.1
	일병	(156)	37.2	16.7	14.7	14.1	12.8	10.3	10.9
	상병	(154)	40.3	12.3	18.2	14.9	8.4	9.7	9.1
	병장	(46)	43.5	13.0	23.9	4.3	15.2	8.7	2.2
	모름/ 무응답	(46)	17.4	71.7	0.0	8.7	6.5	0.0	0.0
문화 예술 활동 경험	월 3-4회 이상	(32)	40.6	9.4	6.3	18.8	25.0	9.4	12.5
	월1-2회	(61)	36.1	21.3	13.1	13.1	11.5	14.8	9.8
	6개월 1-2회	(78)	42.3	12.8	7.7	15.4	17.9	15.4	1.3
	연 1-2회	(94)	33.0	23.4	12.8	12.8	6.4	10.6	6.4
	연 1-2회 미만	(197)	33.0	17.8	22.8	10.7	10.7	9.6	9.1
	모름/ 무응답	(55)	43.6	20.0	10.9	9.1	14.5	5.5	7.3

☐ 프로그램의 만족도

		사례수	불만족	대체로 불만족	보통	대체로 만족	만족	BOT2 (①+②)	MID (③)	TOP2 (④+⑤)	평균
			%	%	%	%	%	%	%	%	5점척도
전 체		(1300)	3.5	10.8	45.2	30.7	8.8	14.3	45.2	39.5	3.31
구 분	병사	(561)	3.0	9.6	36.2	37.8	12.3	12.7	36.2	50.1	3.47
	장교	(739)	3.9	11.6	52.1	25.3	6.1	15.6	52.1	31.4	3.18
군 별	1군	(364)	4.7	12.4	48.9	26.6	6.0	17.0	48.9	32.7	3.17
	2작사	(389)	3.6	9.3	44.5	31.9	10.3	12.9	44.5	42.2	3.36
	3군	(547)	2.7	10.8	43.3	32.5	9.5	13.5	43.3	42.0	3.36
공연 유형	부대방문	(611)	3.9	8.7	45.7	32.4	8.3	12.6	45.7	40.8	3.33
	체험교육	(689)	3.2	12.6	44.8	29.2	9.1	15.8	44.8	38.3	3.29
프로그램 참여여부 (병사)	참여	(524)	3.1	9.9	36.3	38.2	11.6	13.0	36.3	49.8	3.46
	미참여	(36)	2.8	5.6	36.1	30.6	22.2	8.3	36.1	52.8	3.66
	무응답	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	4.00
문화예술 활동경험	월 3-4회	(84)	2.4	11.9	32.1	33.3	16.7	14.3	32.1	50.0	3.52
	월 1-2회	(189)	1.6	12.7	39.2	35.4	10.6	14.3	39.2	46.0	3.41
	6월 1-2회	(271)	4.8	11.1	40.6	35.8	7.4	15.9	40.6	43.2	3.30
	연 1-2회	(272)	1.1	11.4	45.6	33.1	8.1	12.5	45.6	41.2	3.36
	1회 미만	(414)	4.6	9.9	52.7	24.2	8.2	14.5	52.7	32.4	3.22
	무응답	(70)	8.6	5.7	50.0	24.3	5.7	14.3	50.0	30.0	3.14

□ 불만족 이유

		사례수	공간이나 여건 열악	프로그램 다양성	프로그램 질	시간대	기타	비자발적 참여	운영강사 수준	모름/ 무응답
			%	%	%	%	%	%	%	%
전 구	체	(186)	44.1	25.3	18.8	14.5	11.8	10.8	7.5	5.9
	병사	(71)	26.8	0.0	25.4	15.5	12.7	28.2	12.7	9.9
	장교	(115)	54.8	40.9	14.8	13.9	11.3	0.0	4.3	3.5
군 별	1군	(62)	41.9	27.4	24.2	14.5	11.3	16.1	6.5	1.6
	2작사	(50)	40.0	20.0	16.0	14.0	18.0	8.0	4.0	10.0
	3군	(74)	48.6	27.0	16.2	14.9	8.1	8.1	10.8	6.8
공연 유형	부대방문	(77)	45.5	22.1	26.0	14.3	14.3	3.9	9.1	1.3
	체험교육	(109)	43.1	27.5	13.8	14.7	10.1	15.6	6.4	9.2
실시 유무	실시부대	(117)	44.4	19.7	17.1	14.5	11.1	17.1	7.7	6.0
	미실시부대	(69)	43.5	34.8	21.7	14.5	13.0	0.0	7.2	5.8
프로그램 참여여부 (병사)	참여병사	(68)	27.9	0.0	23.5	16.2	13.2	29.4	11.8	10.3
	미참여병사	(3)	0.0	0.0	66.7	0.0	0.0	0.0	33.3	0.0
문화예술 활동경험	월3-4회 이상	(12)	33.3	8.3	41.7	8.3	16.7	16.7	8.3	0.0
	월1-2회	(27)	40.7	29.6	11.1	18.5	0.0	22.2	14.8	14.8
	6월 1-2회	(43)	41.9	25.6	25.6	11.6	9.3	9.3	9.3	7.0
	연 1-2회	(34)	52.9	26.5	11.8	8.8	20.6	8.8	2.9	2.9
	연 1회 미만	(60)	48.3	25.0	15.0	20.0	13.3	8.3	5.0	1.7
	모름/ 무응답	(10)	20.0	30.0	30.0	10.0	10.0	0.0	10.0	20.0

□ 공간 만족도

		사례 수	불만족	대체로 불만족	보통	대체로 만족	만족	BOT2 (①+②)	MID (③)	TOP2 (④+⑤)	평균
			%	%	%	%	%	%	%	%	5점척도
전 체		(1300)	5.8	15.7	47.6	21.6	7.8	21.5	47.6	29.5	3.10
구 분	병사	(561)	4.1	12.8	45.6	26.4	9.8	16.9	45.6	36.2	3.25
	장교	(739)	7.0	17.9	49.1	18.0	6.4	24.9	49.1	24.4	2.99
군 별	1군	(364)	5.5	14.8	51.4	21.7	5.2	20.3	51.4	26.9	3.06
	2작사	(389)	5.1	14.9	47.3	22.9	9.0	20.1	47.3	31.9	3.16
	3군	(547)	6.4	16.8	45.3	20.7	8.8	23.2	45.3	29.4	3.09
공연 유형	부대방문	(611)	5.9	16.0	44.7	23.1	8.7	21.9	44.7	31.8	3.13
	체험교육	(689)	5.7	15.4	50.2	20.3	7.1	21.0	50.2	27.4	3.08
프로그 램참여 여부 (병사)	참여	(524)	4.4	13.2	46.0	25.8	9.7	17.6	46.0	35.5	3.24
	미참여	(36)	0.0	5.6	41.7	36.1	11.1	5.6	41.7	47.2	3.56
	무응답	(1)	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	2.00
문화예 술헌동 경험	월 3-4회	(84)	4.8	16.7	36.9	26.2	13.1	21.4	36.9	39.3	3.27
	월 1-2회	(189)	4.2	14.3	48.1	22.8	10.6	18.5	48.1	33.3	3.21
	6월 1-2회	(271)	7.7	13.7	44.6	26.6	6.6	21.4	44.6	33.2	3.11
	연 1-2회	(272)	3.7	14.3	54.0	22.4	4.8	18.0	54.0	27.2	3.10
	1회 미만	(414)	6.8	18.6	47.8	17.6	7.7	25.4	47.8	25.4	3.01
	무응답	(70)	5.7	14.3	44.3	14.3	11.4	20.0	44.3	25.7	3.13

□ 내용 및 수준 만족도

		사례 수	불만족	대체로 불만족	보통	대체로 만족	만족	BOT2 (①+②)	MID (③)	TOP2 (④+⑤)	평균
			%	%	%	%	%	%	%	%	5점척도
전 체		(1300)	2.3	6.5	48.7	32.0	9.4	8.8	48.7	41.4	3.40
구 분	병사	(561)	2.3	5.3	42.2	37.4	11.8	7.7	42.2	49.2	3.51
	장교	(739)	2.3	7.3	53.6	27.9	7.6	9.6	53.6	35.5	3.32
군 별	1군	(364)	3.3	8.2	54.1	26.4	6.6	11.5	54.1	33.0	3.25
	2작사	(389)	1.8	6.9	46.3	33.4	11.1	8.7	46.3	44.5	3.45
	3군	(547)	2.0	4.9	46.8	34.7	10.1	6.9	46.8	44.8	3.47
공연 유형	부대방문	(611)	2.9	5.1	46.3	33.9	10.5	8.0	46.3	44.4	3.44
	체험교육	(689)	1.7	7.7	50.8	30.3	8.4	9.4	50.8	38.8	3.36
프로그램 참여여부 (병사)	참여	(524)	2.5	5.7	42.7	37.6	10.7	8.2	42.7	48.3	3.49
	미참여	(36)	0.0	0.0	36.1	33.3	27.8	0.0	36.1	61.1	3.91
	무응답	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	4.00
문화예술 활동경험	월 3-4회	(84)	2.4	8.3	36.9	29.8	20.2	10.7	36.9	50.0	3.59
	월 1-2회	(189)	1.1	6.3	45.0	38.6	9.0	7.4	45.0	47.6	3.48
	6월 1-2회	(271)	2.6	7.0	44.3	37.6	8.1	9.6	44.3	45.8	3.42
	연 1-2회	(272)	1.5	4.8	47.8	35.3	9.9	6.3	47.8	45.2	3.48
	1회 미만	(414)	3.4	7.0	55.3	25.8	7.5	10.4	55.3	33.3	3.27
	무응답	(70)	1.4	5.7	54.3	18.6	11.4	7.1	54.3	30.0	3.36

□ 진행 방식 만족도

		사례 수	불만족	대체로 불만족	보통	대체로 만족	만족	BOT2 (①+②)	MID (③)	TOP2 (④+⑤)	평균
			%	%	%	%	%	%	%	%	5점척도
전 체		(1300)	2.2	6.7	47.8	33.3	8.7	8.8	47.8	42.0	3.40
구 분	병사	(561)	2.3	6.6	41.7	37.3	10.9	8.9	41.7	48.1	3.48
	장교	(739)	2.0	6.8	52.5	30.3	7.0	8.8	52.5	37.3	3.34
군 별	1군	(364)	3.6	8.2	50.3	31.3	5.2	11.8	50.3	36.5	3.27
	2작사	(389)	1.5	6.4	48.1	32.4	10.5	8.0	48.1	42.9	3.44
	3군	(547)	1.6	5.9	46.1	35.3	9.7	7.5	46.1	45.0	3.46
공연 유형	부대방문	(611)	2.6	5.2	45.8	35.0	10.0	7.9	45.8	45.0	3.45
	체험교육	(689)	1.7	8.0	49.6	31.8	7.5	9.7	49.6	39.3	3.36
프로그램 참여여부 (병사)	참여	(524)	2.5	6.7	41.8	37.8	10.1	9.2	41.8	47.9	3.47
	미참여	(36)	0.0	5.6	38.9	30.6	22.2	5.6	38.9	52.8	3.71
	무응답	(1)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	3.00
문화예술 활동경험	월 3-4회	(84)	1.2	10.7	33.3	33.3	19.0	11.9	33.3	52.4	3.60
	월 1-2회	(189)	2.1	4.2	44.4	37.6	11.6	6.3	44.4	49.2	3.52
	6월 1-2회	(271)	3.0	5.5	44.6	39.9	6.6	8.5	44.6	46.5	3.42
	연 1-2회	(272)	1.1	6.6	48.2	35.3	8.1	7.7	48.2	43.4	3.43
	1회 미만	(414)	2.4	8.2	53.4	28.0	6.5	10.6	53.4	34.5	3.28
	무응답	(70)	2.9	4.3	52.9	20.0	11.4	7.1	52.9	31.4	3.36

□ 시간 및 횟수 만족도

		사례수	불만족 %	대체로 불만족 %	보통 %	대체로 만족 %	만족 %	BOT2 (①+②) %	MID (③) %	TOP2 (④+⑤) %	평균 5점척 도
전 체		(1300)	4.2	13.6	48.3	25.4	7.4	17.8	48.3	32.8	3.18
구 분	병사	(561)	4.5	15.9	44.0	26.0	8.7	20.3	44.0	34.8	3.19
	장교	(739)	3.9	11.9	51.6	24.9	6.4	15.8	51.6	31.3	3.18
군 별	1군	(364)	4.9	11.5	51.6	23.9	6.6	16.5	51.6	30.5	3.16
	2작사	(389)	3.3	14.7	47.3	25.4	8.7	18.0	47.3	34.2	3.22
	3군	(547)	4.2	14.3	46.8	26.3	6.9	18.5	46.8	33.3	3.18
공연 유형	부대방문	(611)	4.9	12.3	48.0	25.9	7.7	17.2	48.0	33.6	3.19
	체험교육	(689)	3.5	14.8	48.6	25.0	7.1	18.3	48.6	32.1	3.18
프로그램 참여여부 (병사)	참여	(524)	4.8	15.8	44.5	26.1	8.0	20.6	44.5	34.2	3.17
	미참여	(36)	0.0	13.9	38.9	25.0	19.4	13.9	38.9	44.4	3.51
	무응답	(1)	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	2.00
문화예술 활동경험	월 3-4회	(84)	6.0	17.9	38.1	25.0	10.7	23.8	38.1	35.7	3.17
	월 1-2회	(189)	4.2	14.3	43.4	29.1	9.0	18.5	43.4	38.1	3.24
	6월 1-2회	(271)	4.8	14.4	46.1	27.3	7.0	19.2	46.1	34.3	3.17
	연 1-2회	(272)	3.3	11.0	48.2	28.3	8.5	14.3	48.2	36.8	3.28
	1회 미만	(414)	4.3	14.5	53.1	22.0	5.1	18.8	53.1	27.1	3.09
	무응답	(70)	1.4	8.6	54.3	17.1	10.0	10.0	54.3	27.1	3.28

□ 전문성 만족도

		사례수	불만족 %	대체로 불만족 %	보통 %	대체로 만족 %	만족 %	BOT2 (①+②) %	MID (③) %	TOP2 (④+⑤) %	평균 5점척 도
전 체		(1300)	2.1	5.2	44.3	34.3	12.8	7.3	44.3	47.2	3.51
구 분	병사	(561)	2.1	5.2	41.2	34.4	16.2	7.3	41.2	50.6	3.58
	장교	(739)	2.0	5.3	46.7	34.2	10.3	7.3	46.7	44.5	3.46
군 별	1군	(364)	2.2	5.2	44.5	35.4	11.3	7.4	44.5	46.7	3.49
	2작사	(389)	1.8	5.4	44.0	33.9	14.1	7.2	44.0	48.1	3.54
	3군	(547)	2.2	5.1	44.4	33.8	13.0	7.3	44.4	46.8	3.51
공연 유형	부대방문	(611)	2.8	4.4	44.2	34.7	12.6	7.2	44.2	47.3	3.51
	체험교육	(689)	1.5	6.0	44.4	34.0	13.1	7.4	44.4	47.0	3.52
프로그램 참여여부 (병사)	참여	(524)	2.3	5.5	41.8	34.4	15.3	7.8	41.8	49.6	3.55
	미참여	(36)	0.0	0.0	33.3	36.1	27.8	0.0	33.3	63.9	3.94
	무응답	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0	5.00
문화예술 활동경험	월 3-4회	(84)	2.4	2.4	39.3	28.6	25.0	4.8	39.3	53.6	3.73
	월 1-2회	(189)	0.5	2.6	42.9	36.5	16.9	3.2	42.9	53.4	3.67
	6월 1-2회	(271)	2.6	6.6	38.7	41.7	10.0	9.2	38.7	51.7	3.50
	연 1-2회	(272)	1.1	5.5	39.7	37.5	15.4	6.6	39.7	52.9	3.61
	1회 미만	(414)	3.4	5.3	51.9	29.7	8.7	8.7	51.9	38.4	3.35
	무응답	(70)	0.0	8.6	48.6	21.4	12.9	8.6	48.6	34.3	3.42

□ 문화예술활동의 군 역할수행에 대한 전반적 도움 여부

		사례수	도움이 될 것이다	대체로 도움이 될 것이다	영향을 미치지 않을 것이다	대체로 도움이 되지 않을 것이다	거의/전혀 도움이 되지 않을 것이다	TO2 (④+⑤)	MID (③)	BOT2 (①+②)	평균
			%	%	%	%	%	%	%	%	5점척도
전체		(1817)	37.9	41.3	16.1	2.1	1.6	79.3	16.1	3.7	4.13
구분	병사	(1078)	44.4	37.0	14.2	2.0	1.7	81.4	14.2	3.7	4.21
	장교	(739)	28.4	47.6	18.9	2.2	1.5	76.0	18.9	3.7	4.01
	1군	(516)	37.0	41.3	16.1	3.1	1.6	78.3	16.1	4.7	4.10
군별	2작사	(486)	39.9	39.1	17.3	2.1	1.0	79.0	17.3	3.1	4.16
	3군	(815)	37.3	42.7	15.5	1.5	2.0	80.0	15.5	3.4	4.13
공연 유형	부대방문	(893)	40.9	40.9	14.3	1.8	1.0	81.7	14.3	2.8	4.20
	체험교육	(924)	35.1	41.8	17.9	2.4	2.2	76.8	17.9	4.5	4.06
실시 유무	실시	(1220)	39.0	40.7	16.1	1.9	1.6	79.7	16.1	3.4	4.15
	미실시	(597)	35.7	42.7	16.1	2.5	1.7	78.4	16.1	4.2	4.10
프로그램 참여여부 (병사)	참여	(590)	46.3	37.5	13.7	1.9	0.5	83.7	13.7	2.4	4.27
	미참여	(457)	40.5	37.2	15.3	2.4	3.3	77.7	15.3	5.7	4.11
	무응답	(31)	67.7	25.8	6.5	0.0	0.0	93.5	6.5	0.0	4.61
복무기간 (장교)	1년 미만	(93)	41.9	40.9	15.1	0.0	1.1	82.8	15.1	1.1	4.24
	2-3년	(144)	24.3	46.5	22.9	4.2	2.1	70.8	22.9	6.3	3.87
	4-5년	(65)	27.7	47.7	23.1	0.0	0.0	75.4	23.1	0.0	4.05
	6-9년	(64)	18.8	56.3	20.3	1.6	1.6	75.0	20.3	3.1	3.90
	10년 이상	(355)	28.7	49.0	17.2	2.5	1.4	77.7	17.2	3.9	4.02
문화예술 활동경험	무응답	(18)	22.2	33.3	22.2	0.0	5.6	55.6	22.2	5.6	3.80
	월 3-4회	(116)	59.5	31.0	5.2	2.6	1.7	90.5	5.2	4.3	4.44
	월 1-2회	(250)	48.4	37.2	12.0	1.2	0.8	85.6	12.0	2.0	4.32
	6월 1-2회	(349)	37.0	43.6	16.0	1.4	1.7	80.5	16.0	3.2	4.13
	연 1-2회	(366)	36.1	45.9	14.8	1.6	1.4	82.0	14.8	3.0	4.14
	1회 미만	(611)	31.1	42.7	20.5	2.9	1.6	73.8	20.5	4.6	4.00
무응답		(125)	38.4	32.8	17.6	2.4	3.2	71.2	17.6	5.6	4.07

□ 문화예술활동의 군 역할수행에 대한 항목별 도움 여부

		사례수	매우 부정적 영향	다소 부정적 영향	별 영향 없음	다소 긍정적 영향	매우 긍정적 영향	BOT2 (①+②)	MID (③)	TOP2 (④+⑤)	평균
			%	%	%	%	%	%	%	%	5점척도
공통	부대 전투력 향상	(1817)	0.4	2.4	37.8	44.4	13.8	2.8	37.8	58.2	3.70
	부대 사고 감소	(1817)	0.3	0.8	21.2	48.7	27.6	1.1	21.2	76.3	4.04
	건강한 병영 문화	(1817)	0.3	1.3	20.6	48.6	27.8	1.7	20.6	76.4	4.04
	병영생활 만족도	(1817)	0.5	1.4	16.8	49.4	30.5	1.9	16.8	79.9	4.09
	단절적 이미지 개선	(1817)	0.6	1.7	21.4	44.0	30.9	2.3	21.4	74.9	4.04
장교	국가방위 위한 군 본연역할	(1817)	0.1	6.2	39.2	37.2	15.6	6.4	39.2	52.8	3.63
	군에 필요한 위계질서	(1817)	0.9	6.1	48.3	31.0	12.4	7.0	48.3	43.4	3.48

□ 선호하는 문화예술 프로그램

		사례수	문화예술단체 방문 문화예술교육 프로그램	문화예술단체 방문 공연 프로그램	모름/ 무응답	계
			%	%		
전 체		(1817)	24.7	73.5	1.8	100.0
구 분	병사	(1078)	25.0	73.5	1.6	100.0
	장교	(739)	24.4	73.5	2.2	100.0
군 별	1군	(516)	25.4	73.1	1.6	100.0
	2작사	(486)	27.2	71.2	1.6	100.0
	3군	(815)	22.8	75.1	2.1	100.0
공연 유 형	찾아가는 부대방문	(893)	19.8	78.3	1.9	100.0
	문화예술체험교육	(924)	29.4	68.8	1.7	100.0
실시 유 무	실시부대	(1220)	27.0	71.1	1.8	100.0
	미실시부대	(597)	19.9	78.2	1.8	100.0
프로그램참여여부(병 사)	참여병사	(590)	27.6	71.0	1.4	100.0
	미참여병사	(457)	21.7	76.4	2.0	100.0
	모름/ 무응답	(31)	22.6	77.4	0.0	100.0
문화예술활동 경험	월 3-4회 이상	(116)	35.3	62.9	1.7	100.0
	월1-2회	(250)	26.4	73.2	0.4	100.0
	6개월 1-2회	(349)	26.6	72.5	0.9	100.0
	연 1-2회	(366)	24.0	74.6	1.4	100.0
	연 1-2회 미만	(611)	22.1	75.6	2.3	100.0
	모름/ 무응답	(125)	20.8	72.8	6.4	100.0

□ 선호하는 문화예술 장르(복수응답)

		사례 수	악기 배우기	댄스 배우기	뮤지컬	연극	문학	노래 부르기	사물 놀이	미술 프로 그램	영상 제작	기타	모름/ 무응 답
			%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
전 체		(1817)	48.5	33.5	25.5	16.5	10.2	10.1	9.1	8.7	8.5	3.9	1.2
구 분	병사	(1078)	50.3	34.4	25.3	14.2	9.6	8.7	5.4	9.9	8.8	4.8	1.0
	장교	(739)	46.0	32.2	25.8	19.8	11.2	12.2	14.6	6.9	8.1	2.6	1.5
군 별	1군	(516)	49.4	36.6	23.3	15.5	11.4	10.3	8.3	8.5	11.0	5.4	0.8
	2작사	(486)	50.0	30.5	28.0	15.8	11.3	10.3	7.6	8.2	8.4	1.9	1.9
	3군	(815)	47.1	33.4	25.5	17.4	8.8	9.9	10.6	9.1	7.0	4.2	1.1
	부대방문	(893)	43.1	33.4	28.0	16.5	10.0	9.5	9.5	8.8	7.2	3.5	1.1
공연 유형	체험교육	(924)	53.8	33.7	23.2	16.5	10.5	10.7	8.8	8.5	9.8	4.3	1.3
프로그램 참여 여부 (병사)	참여병사	(590)	51.4	34.4	26.8	15.9	8.3	8.1	5.1	11.7	9.2	4.6	0.7
	미참여병 사	(457)	51.0	35.0	23.0	12.3	10.7	9.2	4.8	7.7	9.0	5.3	1.5
	무응답	(31)	19.4	25.8	32.3	9.7	16.1	12.9	19.4	9.7	0.0	3.2	0.0
문화예 술타 활동 경험	월 3-4회	(116)	56.9	31.9	20.7	12.9	10.3	9.5	10.3	12.1	10.3	6.0	0.9
	월 1-2회	(250)	47.6	32.0	22.4	20.4	13.6	12.4	7.6	10.8	9.2	2.0	0.8
	6월 1-2회	(349)	49.6	34.1	27.2	18.6	12.3	7.4	10.0	9.5	10.3	2.9	1.4
	연 1-2회	(366)	49.7	36.6	26.8	15.0	10.4	11.7	8.5	6.6	9.6	2.2	0.5
	1회 미만	(611)	48.1	32.7	25.5	15.4	8.7	9.8	9.8	8.3	6.2	5.1	1.3
	무응답	(125)	38.4	31.2	28.0	15.2	4.8	10.4	7.2	7.2	8.8	8.0	3.2

□ 개인차원에서 선호하는 프로그램 유형

		사례수	가벼운 스트레스 해소 프로그램	개인전문 역량 강화 프로그램	전문적 예술 프로그램	소통/단합 프로그램	정서안정 전문 프로그램	기타	모름/ 무응답
			%	%	%	%	%	%	%
구분	전체	(1817)	34.3	28.9	13.3	9.4	8.1	0.7	42.9
	병사	(1078)	57.9	48.8	22.4	15.9	13.7	1.2	3.7
	장교	(739)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
군별	1군	(516)	37.2	30.8	11.8	9.7	8.3	1.0	42.1
	2작사	(486)	33.7	27.8	12.8	9.1	8.8	0.2	45.3
	3군	(815)	32.9	28.5	14.5	9.4	7.6	0.9	42.0
공연 유형	부대방문	(893)	34.8	23.2	12.8	9.4	8.5	0.7	44.6
	체험교육	(924)	33.9	34.5	13.7	9.4	7.8	0.8	41.2
실시 유무	실시부대	(1220)	39.9	35.3	15.9	10.5	9.2	0.8	33.6
	미실시부대	(597)	22.9	15.9	7.9	7.2	6.0	0.5	61.8
프로그램참여여부(병사)	참여병사	(590)	59.8	51.0	25.9	15.9	14.9	0.8	0.3
	미참여병사	(457)	59.1	49.2	19.0	16.8	13.1	1.8	1.8
	모름/ 무응답	(31)	3.2	0.0	3.2	0.0	0.0	0.0	96.8
문화예술활동경험	월 3-4회 이상	(116)	33.6	43.1	28.4	15.5	18.1	1.7	17.2
	월1-2회	(250)	36.4	36.0	14.8	11.2	9.2	0.4	37.6
	6개월 1-2회	(349)	31.8	30.1	12.9	7.4	7.2	0.3	47.3
	연 1-2회	(366)	36.6	26.2	10.9	9.0	7.7	0.8	45.6
	연 1-2회 미만	(611)	32.6	24.5	11.0	7.7	6.7	0.8	48.4
	모름/ 무응답	(125)	40.0	28.0	15.2	15.2	8.0	0.8	29.6

□ 부대 차원에서 선호하는 프로그램 유형

		사례수	가벼운 스트레스 해소 프로그램	개인 전문 역량 강화 프로그램	소통/단합 프로그램	정서안정 전문 프로그램	전문적 예술 프로그램	모름/ 무응답	기타
			%	%	%	%	%	%	%
구분	전체	(1817)	54.9	39.1	30.4	19.5	19.6	2.9	0.9
	병사	(1078)	55.9	44.0	23.5	17.0	20.8	3.4	1.1
	장교	(739)	53.3	32.1	40.5	23.1	18.0	2.0	0.5
군별	1군	(516)	59.1	39.9	30.0	17.8	18.4	2.5	1.0
	2작사	(486)	52.3	40.7	30.9	20.8	18.7	5.3	0.4
	3군	(815)	53.7	37.7	30.3	19.8	21.0	1.6	1.1
공연 유형	부대방문	(893)	54.6	32.8	31.9	20.3	18.8	3.2	0.7
	체험교육	(924)	55.1	45.2	28.9	18.7	20.5	2.5	1.1
실시 유무	실시부대	(1220)	56.1	41.4	28.0	17.7	21.1	2.2	0.7
	미실시부대	(597)	52.3	34.5	35.3	23.1	16.8	4.2	1.2
프로그램참여여부(병사)	참여병사	(590)	59.7	46.3	22.7	15.8	22.7	1.9	0.8
	미참여병사	(457)	51.4	42.2	24.3	18.2	18.8	5.7	1.5
	모름/ 무응답	(31)	51.6	25.8	25.8	22.6	12.9	0.0	0.0
복무기간(장교)	1년 미만	(93)	55.9	39.8	33.3	22.6	23.7	0.0	0.0
	2-3년	(144)	56.3	41.0	31.9	20.8	16.7	1.4	1.4
	4-5년	(65)	55.4	32.3	40.0	23.1	18.5	1.5	0.0
	6-9년	(64)	51.6	29.7	42.2	20.3	14.1	3.1	0.0
	10년 이상	(355)	51.5	27.3	45.9	25.4	18.0	2.0	0.6
	모름/ 무응답	(18)	50.0	22.2	33.3	11.1	11.1	16.7	0.0
문화예술활동경험	월 3-4회 이상	(116)	41.4	42.2	28.4	23.3	28.4	0.9	2.6
	월1-2회	(250)	54.0	41.6	30.4	20.4	20.4	3.6	0.0
	6개월 1-2회	(349)	55.9	42.4	31.2	20.9	21.8	2.0	0.6
	연 1-2회	(366)	57.1	38.3	32.0	21.3	19.9	1.9	1.4
	연 1-2회 미만	(611)	57.8	36.3	30.0	17.7	16.9	3.1	0.8
	모름/ 무응답	(125)	45.6	38.4	27.2	13.6	16.8	7.2	0.8

☐ 선호하는 문화예술단체 방문공연 프로그램 장르(복수응답)

		사례수	콘서트	뮤지컬	비보이 등 대중무 용	연극	사물놀 이	합창 /중창	발레 등 순수무 용	기타	모름/ 무응답
			%	%	%	%	%	%	%	%	%
전 체		(1817)	45.5	39.6	35.2	25.2	9.4	8.8	4.2	3.1	2.0
구 분	병사	(1078)	40.9	41.0	37.6	24.3	6.1	8.1	3.8	4.4	2.3
	장교	(739)	52.2	37.6	31.8	26.4	14.2	9.9	4.7	1.2	1.6
군 별	1군	(516)	46.5	38.0	36.4	24.0	9.1	10.7	4.7	2.7	2.3
	2작사	(486)	47.3	44.9	33.5	22.8	7.8	8.2	3.7	2.7	3.1
	3군	(815)	43.8	37.5	35.5	27.2	10.6	8.0	4.2	3.6	1.2
복무기간 (장교)	1년 미만	(93)	59.1	38.7	38.7	24.7	4.3	7.5	4.3	1.1	0.0
	2-3년	(144)	48.6	40.3	33.3	28.5	7.6	7.6	6.9	1.4	0.0
	4-5년	(65)	56.9	38.5	36.9	24.6	7.7	6.2	1.5	1.5	3.1
	6-9년	(64)	42.2	43.8	25.0	31.3	12.5	10.9	10.9	1.6	1.6
	10년 이상	(355)	53.2	35.2	30.4	26.2	21.1	11.8	3.7	1.1	1.4
무응답		(18)	44.4	33.3	16.7	11.1	11.1	11.1	0.0	0.0	22.2

☐ 문화예술활동 개선 영역

		사례 수	프로그 램 다양화	공간 여건	프로그 램 질	부대 지원	시간 조정	부대 인식	단체 수준	모름/ 무응답	기타
			%	%	%	%	%	%	%	%	%
전 체		(1817)	47.7	25.6	25.5	24.8	23.8	13.7	6.4	2.0	1.5
구 분	병사	(1078)	47.0	20.6	22.4	27.2	26.3	12.8	10.8	2.3	1.9
	장교	(739)	48.7	33.0	29.9	21.2	20.3	15.0	0.0	1.6	0.9
군 별	1군	(516)	49.2	25.0	29.1	22.9	25.0	11.8	7.8	2.3	2.1
	2작사	(486)	51.9	21.4	24.7	25.7	23.3	14.6	4.7	3.3	1.2
	3군	(815)	44.3	28.6	23.7	25.4	23.4	14.4	6.5	1.1	1.2
공연 유형	부대방문	(893)	44.6	26.2	28.0	22.6	25.1	11.4	7.4	2.4	1.2
	체험교육	(924)	50.8	25.1	23.1	26.8	22.6	15.9	5.4	1.7	1.7
실시 유무	실시부대	(1220)	50.5	24.1	24.8	26.1	22.9	13.0	7.0	1.3	1.6
	미실시부대	(597)	42.0	28.8	26.8	21.9	25.8	15.1	5.2	3.5	1.2
프로그램참여 여부(병사)	참여병사	(590)	50.0	20.7	23.2	31.7	27.3	11.2	9.8	0.5	2.4
	미참여병사	(457)	43.1	21.2	21.0	22.5	25.6	14.2	12.7	4.8	1.3
	무응답	(31)	48.4	9.7	29.0	9.7	16.1	22.6	0.0	0.0	0.0

□ 문화예술 교육 참여 전후의 개인적인 변화

		사례 수	매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	BOT2 (①+②)	MID (③)	TOP2 (④+⑤))	모름/ 무응답	평균
			%	%	%	%	%	%	%	%	%	5점척도
개인의 감수성	이전	(561)	3.2	10.0	36.4	7.7	4.1	13.2	36.4	11.8	38.7	2.99
	이후	(561)	0.0	1.6	24.1	26.6	8.9	1.6	24.1	35.5	38.9	3.70
군 생활 만족도	이전	(561)	4.6	8.6	36.7	8.9	2.5	13.2	36.7	11.4	38.7	2.94
	이후	(561)	0.7	3.7	23.0	25.1	8.7	4.5	23.0	33.9	38.7	3.61
군 생활 적응	이전	(561)	2.7	5.7	36.5	12.7	3.6	8.4	36.5	16.2	38.9	3.14
	이후	(561)	0.4	2.7	24.2	24.1	10.0	3.0	24.2	34.0	38.7	3.66
군 생활 스트레스	이전	(561)	2.9	6.2	35.1	11.2	5.5	9.1	35.1	16.8	39.0	3.17
	이후	(561)	5.9	9.4	27.1	13.5	5.2	15.3	27.1	18.7	38.9	3.04
동료/상급자 관계	이전	(561)	4.6	8.6	36.7	8.9	2.5	13.2	36.7	11.4	38.7	2.94
	이후	(561)	0.7	2.1	26.0	20.9	11.2	2.9	26.0	32.1	39.0	3.65
사회 단절감	이전	(561)	4.8	8.2	33.9	8.7	5.7	13.0	33.9	14.4	38.7	3.04
	이후	(561)	5.9	9.8	23.5	16.8	5.2	15.7	23.5	21.9	38.9	3.09
문화예술 관심	이전	(561)	2.5	6.2	38.7	8.6	5.3	8.7	38.7	13.9	38.7	3.13
	이후	(561)	0.5	0.9	17.8	25.8	16.0	1.4	17.8	41.9	38.9	3.92
문화예술 인식	이전	(561)	2.7	7.0	37.8	9.4	4.3	9.6	37.8	13.7	38.9	3.09
	이후	(561)	0.7	1.1	20.3	25.5	13.5	1.8	20.3	39.0	38.9	3.82

□ 방문공연 관람 전후의 개인적인 변화

		사례 수	매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	BOT2 (①+②)	MID (③)	TOP2 (④+⑤))	모름/ 무응답	평균
			%	%	%	%	%	%	%	%	%	5점척도
개인의 감수성	이전	(561)	2.0	7.7	37.4	5.5	3.0	9.6	37.4	8.6	44.4	3.00
	이후	(561)	0.0	0.9	23.2	22.3	8.9	0.9	23.2	31.2	44.7	3.71
군 생활 만족도	이전	(561)	3.6	8.2	34.0	8.4	1.2	11.8	34.0	9.6	44.6	2.92
	이후	(561)	0.4	3.7	22.5	21.9	6.8	4.1	22.5	28.7	44.7	3.56
군 생활 적응	이전	(561)	2.0	5.5	36.0	9.8	1.8	7.5	36.0	11.6	44.9	3.07
	이후	(561)	0.4	2.0	22.1	21.9	8.9	2.3	22.1	30.8	44.7	3.67
군 생활 스트레스	이전	(561)	1.8	6.2	33.3	9.4	4.5	8.0	33.3	13.9	44.7	3.15
	이후	(561)	4.1	10.0	22.6	13.5	4.8	14.1	22.6	18.4	44.9	3.09
동료/상급자 관계	이전	(561)	1.1	4.8	38.9	8.7	1.8	5.9	38.9	10.5	44.7	3.10
	이후	(561)	0.0	1.2	26.0	19.6	8.4	1.2	26.0	28.0	44.7	3.64
사회 단절감	이전	(561)	3.4	7.1	32.8	8.4	3.7	10.5	32.8	12.1	44.6	3.04
	이후	(561)	3.6	12.8	19.6	14.6	4.5	16.4	19.6	19.1	44.9	3.06
문화예술 관심	이전	(561)	2.1	6.8	34.0	9.3	3.2	8.9	34.0	12.5	44.6	3.08
	이후	(561)	0.5	1.1	15.5	25.1	13.0	1.6	15.5	38.1	44.7	3.89
문화예술 인식	이전	(561)	2.3	5.7	38.3	7.1	1.8	8.9	38.3	8.9	44.7	3.01
	이후	(561)	0.5	1.1	15.9	26.2	11.6	1.6	15.9	37.8	44.7	3.85

□ 장병 개개인에게 미치는 영향

	사례 수	매우 부정적 영향	다소 부정적 영향	별 영향 없음	다소 긍정적 영향	매우 긍정적 영향	BOT2 (①+②)	MID (③)	TOP2 (④+⑤)	평균
		%	%	%	%	%	%	%	%	5점척도
정서 안정	(739)	0.1	0.7	11.4	52.8	33.7	0.8	11.4	86.5	4.21
군 생활 만족도	(739)	0.0	1.1	16.8	51.7	28.7	1.1	16.8	80.4	4.10
군 생활 적응	(739)	0.1	1.2	19.1	48.8	28.8	1.4	19.1	77.7	4.07
사기 진작	(739)	0.0	0.9	10.0	51.2	36.1	0.9	10.0	87.3	4.25
관계 개선	(739)	0.1	1.4	33.4	42.8	20.4	1.5	33.4	63.2	3.84
사회 단절감 해소	(739)	0.1	1.1	18.1	50.9	28.0	1.2	18.1	78.9	4.07

2. 일반인 대상 설문 조사 결과

□ 응답자 특성

구 분		사례수	%
전 체		500	100.0
성 별	남자	250	50.0
	여자	250	50.0
연 령	20대	100	20.0
	30대	100	20.0
	40대	100	20.0
	50대	100	20.0
	60대 이상	100	20.0
군복무자녀유무	군에 다녀온 자녀 혹은 손자녀가 있다	172	34.4
	현재 군에 복무중인 자녀 혹은 손자녀가 있다	70	14.0
	군에 다녀온 자녀가 없다(미혼 포함)	278	55.6
자녀 제대후 기간	1년 미만	33	19.2
	2-3년 미만	39	22.7
	4-5년 미만	30	17.4
	6-9년 미만	29	16.9
	10년 이상	41	23.8
문화예술활동 관심	높음	289	57.8
	보통	168	33.6
	낮음	43	8.6

1. .평소 군이나 국방문제에 얼마나 관심을 가지고 있습니까?

		사례수	① 무관심 하다	② 다소 무관심 한 편	③ 보통	④ 다소 관심있 는 편	⑤ 관심 있다	무관심 (①+②)	관심 (④+⑤)	계	평균
			%	%	%	%	%	%	%	%	5점척도
전 체		(500)	2.0	11.4	32.0	36.4	18.2	13.4	54.6	100.0	3.57
성 별	남자	(250)	2.0	8.4	26.8	36.8	26.0	10.4	62.8	100.0	3.76
	여자	(250)	2.0	14.4	37.2	36.0	10.4	16.4	46.4	100.0	3.38
연 령	20대	(100)	3.0	14.0	36.0	32.0	15.0	17.0	47.0	100.0	3.42
	30대	(100)	0.0	18.0	39.0	38.0	5.0	18.0	43.0	100.0	3.30
	40대	(100)	2.0	3.0	31.0	40.0	24.0	5.0	64.0	100.0	3.81
	50대	(100)	1.0	10.0	23.0	41.0	25.0	11.0	66.0	100.0	3.79
	60대 이상	(100)	4.0	12.0	31.0	31.0	22.0	16.0	53.0	100.0	3.55
군복무자녀 유무	다녀왔다	(172)	2.9	9.9	27.3	36.6	23.3	12.8	59.9	100.0	3.67
	현재 복무중	(70)	0.0	1.4	12.9	38.6	47.1	1.4	85.7	100.0	4.31
	없다	(278)	1.8	14.0	38.5	35.6	10.1	15.8	45.7	100.0	3.38
자녀 제대후 기간	1년 미만	(33)	9.1	6.1	15.2	27.3	42.4	15.2	69.7	100.0	3.88
	2-3년 미만	(39)	0.0	7.7	25.6	43.6	23.1	7.7	66.7	100.0	3.82
	4-5년 미만	(30)	0.0	13.3	33.3	33.3	20.0	13.3	53.3	100.0	3.60
	6-9년 미만	(29)	3.4	17.2	20.7	37.9	20.7	20.7	58.6	100.0	3.55
	10년 이상	(41)	2.4	7.3	39.0	39.0	12.2	9.8	51.2	100.0	3.51
문화예술활동 관심	높음	(289)	0.3	6.2	20.1	45.3	28.0	6.6	73.4	100.0	3.94
	보통	(168)	0.6	12.5	53.6	28.6	4.8	13.1	33.3	100.0	3.24
	낮음	(43)	18.6	41.9	27.9	7.0	4.7	60.5	11.6	100.0	2.37

2. 평소 군에 대해 전체적으로 어떤 이미지를 가지고 있습니까?

		사례수	①	②	③	④	⑤	부정	긍정	계	평균
			부정적	다소 부정적	보통	다소 긍정적	긍정적	(①+②)	(④+⑤)		
			%	%	%	%	%	%	%		
전 체		(500)	2.8	14.8	34.4	36.4	11.6	17.6	48.0	100.0	3.39
성 별	남자	(250)	2.8	16.0	30.0	36.8	14.4	18.8	51.2	100.0	3.44
	여자	(250)	2.8	13.6	38.8	36.0	8.8	16.4	44.8	100.0	3.34
연 령	20대	(100)	4.0	18.0	47.0	23.0	8.0	22.0	31.0	100.0	3.13
	30대	(100)	3.0	22.0	37.0	37.0	1.0	25.0	38.0	100.0	3.11
	40대	(100)	1.0	11.0	36.0	37.0	15.0	12.0	52.0	100.0	3.54
	50대	(100)	2.0	7.0	24.0	49.0	18.0	9.0	67.0	100.0	3.74
	60대 이상	(100)	4.0	16.0	28.0	36.0	16.0	20.0	52.0	100.0	3.44
군복무자녀 유무	다녀왔다	(172)	2.9	11.6	26.7	39.5	19.2	14.5	58.7	100.0	3.60
	현재 복무중	(70)	0.0	10.0	17.1	42.9	30.0	10.0	72.9	100.0	3.93
	없다	(278)	3.2	17.6	41.7	33.1	4.3	20.9	37.4	100.0	3.18
자녀 제대후 기간	1년 미만	(33)	9.1	9.1	18.2	30.3	33.3	18.2	63.6	100.0	3.70
	2-3년 미만	(39)	2.6	12.8	25.6	35.9	23.1	15.4	59.0	100.0	3.64
	4-5년 미만	(30)	3.3	20.0	23.3	40.0	13.3	23.3	53.3	100.0	3.40
	6-9년 미만	(29)	0.0	10.3	31.0	41.4	17.2	10.3	58.6	100.0	3.66
	10년 이상	(41)	0.0	7.3	34.1	48.8	9.8	7.3	58.5	100.0	3.61
문화예술활동 관심	높음	(289)	2.1	11.8	28.4	42.6	15.2	13.8	57.8	100.0	3.57
	보통	(168)	2.4	15.5	43.5	31.5	7.1	17.9	38.7	100.0	3.26
	낮음	(43)	9.3	32.6	39.5	14.0	4.7	41.9	18.6	100.0	2.72

3. 다음 중 군에 대한 가장 강한 이미지는 어떤 것입니까?

		사례 수	권위적이 다	개인의 육체적, 정신적 기량을 키울 수 있다	사회와 국가의 중요성을 생각해볼 수 있다	비합리적 이다	사회로부 터 뒤쳐져 있다	사회에서 필요로 하는 역량을 키울 수 있다	계
전 체		(500)	28.2	23.0	23.4	14.6	7.8	3.0	100.0
성 별	남자	(250)	26.0	21.2	24.0	16.0	8.8	4.0	100.0
	여자	(250)	30.4	24.8	22.8	13.2	6.8	2.0	100.0
연 령	20대	(100)	33.0	20.0	20.0	16.0	9.0	2.0	100.0
	30대	(100)	29.0	20.0	25.0	18.0	7.0	1.0	100.0
	40대	(100)	30.0	30.0	22.0	12.0	5.0	1.0	100.0
	50대	(100)	23.0	26.0	25.0	15.0	5.0	6.0	100.0
	60대 이상	(100)	26.0	19.0	25.0	12.0	13.0	5.0	100.0
	다녀왔다	(172)	27.9	27.3	20.3	13.4	7.6	3.5	100.0
군복무자녀 유무	현재 복무중	(70)	22.9	27.1	34.3	8.6	5.7	1.4	100.0
	없다	(278)	29.9	20.9	21.6	16.9	7.9	2.9	100.0
자녀 제대후 기간	1년 미만	(33)	24.2	30.3	15.2	12.1	9.1	9.1	100.0
	2-3년 미만	(39)	28.2	30.8	15.4	20.5	5.1	0.0	100.0
	4-5년 미만	(30)	26.7	26.7	23.3	16.7	3.3	3.3	100.0
	6-9년 미만	(29)	27.6	31.0	20.7	10.3	6.9	3.4	100.0
	10년 이상	(41)	31.7	19.5	26.8	7.3	12.2	2.4	100.0
문화예술활동 관심	높음	(289)	27.0	22.8	25.6	15.6	6.9	2.1	100.0
	보통	(168)	28.6	26.8	19.6	14.9	7.7	2.4	100.0
	낮음	(43)	34.9	9.3	23.3	7.0	14.0	11.6	100.0

4. 군이 발전하기 위해 가장 노력해야할 부분은 어떤 것이라고 생각하십니까?

		사례수	(군내 비민주적 관행 해소 등) 건강한 병영문화 조성	군 비리 척결	군 인력의 전문성 제고	첨단 무기 확보 등 전력 증강	국민과의 소통 노력 증진	계
			%	%	%	%	%	%
전	체	(500)	43.2	24.4	14.8	11.0	6.6	100.0
	남자	(250)	40.0	26.0	18.0	11.6	4.4	100.0
성	여자	(250)	46.4	22.8	11.6	10.4	8.8	100.0
연령	20대	(100)	49.0	32.0	10.0	4.0	5.0	100.0
	30대	(100)	40.0	25.0	15.0	8.0	12.0	100.0
	40대	(100)	43.0	21.0	21.0	11.0	4.0	100.0
	50대	(100)	44.0	25.0	13.0	14.0	4.0	100.0
	60대 이상	(100)	40.0	19.0	15.0	18.0	8.0	100.0
	다녀왔다	(172)	38.4	23.3	18.6	13.4	6.4	100.0
군복무자녀 유무	현재 복무중	(70)	41.4	21.4	14.3	18.6	4.3	100.0
	없다	(278)	44.6	27.0	13.7	7.6	7.2	100.0
자녀 제대후 기간	1년 미만	(33)	24.2	18.2	24.2	21.2	12.1	100.0
	2-3년 미만	(39)	41.0	30.8	10.3	15.4	2.6	100.0
	4-5년 미만	(30)	30.0	23.3	23.3	13.3	10.0	100.0
	6-9년 미만	(29)	62.1	13.8	13.8	3.4	6.9	100.0
	10년 이상	(41)	36.6	26.8	22.0	12.2	2.4	100.0
문화예술활동 관심	높음	(289)	43.3	23.5	14.9	11.8	6.6	100.0
	보통	(168)	44.0	25.6	14.9	10.7	4.8	100.0
	낮음	(43)	39.5	25.6	14.0	7.0	14.0	100.0

5. 장병들이 개인적 발전을 위해 활동을 하는 것을 군에서 지원하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까?

		사례수	필요하다	대체로 필요하다	대체로 필요하지 않다	필요하지 않다	잘 모르겠다	계
			%	%	%	%	%	%
전	체	(500)	44.2	48.2	4.2	1.6	1.8	100.0
	남자	(250)	44.0	48.4	5.2	1.2	1.2	100.0
성	여자	(250)	44.4	48.0	3.2	2.0	2.4	100.0
연령	20대	(100)	51.0	41.0	5.0	0.0	3.0	100.0
	30대	(100)	39.0	53.0	5.0	3.0	0.0	100.0
	40대	(100)	48.0	43.0	6.0	1.0	2.0	100.0
	50대	(100)	47.0	50.0	1.0	1.0	1.0	100.0
	60대 이상	(100)	36.0	54.0	4.0	3.0	3.0	100.0
	다녀왔다	(172)	41.3	51.2	2.9	2.9	1.7	100.0
군복무자녀 유무	현재 복무중	(70)	42.9	54.3	2.9	0.0	0.0	100.0
	없다	(278)	44.2	47.1	5.4	1.1	2.2	100.0
자녀 제대후 기간	1년 미만	(33)	36.4	51.5	6.1	0.0	6.1	100.0
	2-3년 미만	(39)	48.7	41.0	5.1	5.1	0.0	100.0
	4-5년 미만	(30)	46.7	50.0	0.0	3.3	0.0	100.0
	6-9년 미만	(29)	37.9	62.1	0.0	0.0	0.0	100.0
	10년 이상	(41)	36.6	53.7	2.4	4.9	2.4	100.0
문화예술활동 관심	높음	(289)	49.1	47.1	2.1	1.4	0.3	100.0
	보통	(168)	38.7	49.4	6.5	2.4	3.0	100.0
	낮음	(43)	32.6	51.2	9.3	0.0	7.0	100.0

6. 군에서 건강한 병영문화 조성을 위해 정책과 예산을 강화하는 것에 대해 어떻게 평가하십니까?

		사례수	필요하다	대체로 필요하다	대체로 필요하지 않다	필요하지 않다	잘 모르겠다	계
			%	%	%	%	%	%
전	체	(500)	36.2	53.2	5.8	1.4	3.4	100.0
	성							
	남자	(250)	35.2	54.8	5.6	1.2	3.2	100.0
	여자	(250)	37.2	51.6	6.0	1.6	3.6	100.0
연	령	20대	(100)	38.0	46.0	7.0	2.0	100.0
		30대	(100)	26.0	62.0	6.0	4.0	100.0
		40대	(100)	45.0	46.0	6.0	0.0	100.0
		50대	(100)	40.0	54.0	5.0	1.0	100.0
		60대 이상	(100)	32.0	58.0	5.0	0.0	100.0
군복무자녀 유무	다녀왔다	(172)	37.8	55.2	4.1	0.0	2.9	100.0
	현재 복무중	(70)	44.3	51.4	4.3	0.0	0.0	100.0
	없다	(278)	32.0	54.3	6.8	2.5	4.3	100.0
자녀 제대후 기간	1년 미만	(33)	39.4	51.5	0.0	0.0	9.1	100.0
	2-3년 미만	(39)	48.7	46.2	2.6	0.0	2.6	100.0
	4-5년 미만	(30)	46.7	50.0	3.3	0.0	0.0	100.0
	6-9년 미만	(29)	31.0	65.5	3.4	0.0	0.0	100.0
	10년 이상	(41)	24.4	63.4	9.8	0.0	2.4	100.0
문화예술활동 관심	높음	(289)	40.1	54.3	3.1	1.4	1.0	100.0
	보통	(168)	32.1	54.8	8.3	0.6	4.2	100.0
	낮음	(43)	25.6	39.5	14.0	4.7	16.3	100.0

7. 군에서 장병들의 문화활동 여건을 보장하는 일이 얼마나 중요하다고 생각하십니까?

		사례수	중요하다	대체로 중요하다	대체로 중요하지 않다	중요하지 않다	잘 모르겠다	계
			%	%	%	%	%	%
전	체	(500)	36.0	52.6	6.4	2.6	2.4	100.0
	성							
	남자	(250)	34.0	54.8	6.4	1.6	3.2	100.0
	여자	(250)	38.0	50.4	6.4	3.6	1.6	100.0
연	령	20대	(100)	45.0	44.0	3.0	6.0	100.0
		30대	(100)	30.0	60.0	7.0	2.0	100.0
		40대	(100)	42.0	50.0	7.0	1.0	100.0
		50대	(100)	36.0	53.0	7.0	3.0	100.0
		60대 이상	(100)	27.0	56.0	8.0	1.0	100.0
군복무자녀 유무	다녀왔다	(172)	32.6	51.7	8.1	2.3	5.2	100.0
	현재 복무중	(70)	37.1	57.1	2.9	2.9	0.0	100.0
	없다	(278)	37.1	52.9	6.1	2.9	1.1	100.0
자녀 제대후 기간	1년 미만	(33)	33.3	54.5	0.0	3.0	9.1	100.0
	2-3년 미만	(39)	33.3	51.3	5.1	7.7	2.6	100.0
	4-5년 미만	(30)	46.7	36.7	10.0	0.0	6.7	100.0
	6-9년 미만	(29)	31.0	55.2	13.8	0.0	0.0	100.0
	10년 이상	(41)	22.0	58.5	12.2	0.0	7.3	100.0
문화예술활동 관심	높음	(289)	39.4	53.3	4.5	2.4	0.3	100.0
	보통	(168)	31.0	56.0	10.1	0.6	2.4	100.0
	낮음	(43)	32.6	34.9	4.7	11.6	16.3	100.0

7-1. 중요하다면, 왜 그렇게 생각하십니까?(복수 응답)

		사례수	장병들의 군생활에 대한 만족도 증대	장병들의 군 생활 적응 향상	군에 대한 긍정적 이미지 조성	군 사고 감소	군의 전투력 향상	인간존 엄성 실현
			%	%	%	%	%	%
전	체	(443)	66.1	45.1	37.7	30.7	20.1	0.2
	성							
	남자	(222)	64.9	45.0	38.7	28.8	22.5	0.0
	여자	(221)	67.4	45.2	36.7	32.6	17.6	0.5
연	령							
	20대	(89)	65.2	44.9	38.2	37.1	14.6	0.0
	30대	(90)	65.6	42.2	41.1	28.9	21.1	1.1
	40대	(92)	68.5	46.7	33.7	23.9	27.2	0.0
	50대	(89)	64.0	46.1	40.4	31.5	18.0	0.0
	60대 이상	(83)	67.5	45.8	34.9	32.5	19.3	0.0
군복무자녀 유무	다녀왔다	(145)	60.0	40.7	39.3	40.0	20.0	0.0
	현재 복무중	(66)	66.7	36.4	33.3	28.8	34.8	0.0
	없다	(250)	66.8	48.0	38.8	28.8	17.2	0.4
자녀 제대후 기간	1년 미만	(29)	65.5	20.7	37.9	37.9	37.9	0.0
	2-3년 미만	(33)	48.5	39.4	48.5	54.5	9.1	0.0
	4-5년 미만	(25)	56.0	36.0	44.0	32.0	32.0	0.0
	6-9년 미만	(25)	68.0	60.0	24.0	32.0	16.0	0.0
	10년 이상	(33)	63.6	48.5	39.4	39.4	9.1	0.0
문화예술활동 관심	높음	(268)	66.8	42.2	40.7	28.7	21.3	0.4
	보통	(146)	63.0	49.3	35.6	33.6	18.5	0.0
	낮음	(29)	75.9	51.7	20.7	34.5	17.2	0.0

8. 건강한 군 생활을 위하여 군에서 개선해야 할 가장 중요한 사항은?

		사례수	상호 신뢰하는 유대관계 마련	다양한 병영프로그램 마련	생활시설 개선	계
			%	%	%	%
전	체	(500)	46.0	31.0	23.0	100.0
	성					
	남자	(250)	41.6	32.4	26.0	100.0
	여자	(250)	50.4	29.6	20.0	100.0
연	령					
	20대	(100)	53.0	22.0	25.0	100.0
	30대	(100)	44.0	33.0	23.0	100.0
	40대	(100)	47.0	23.0	30.0	100.0
	50대	(100)	49.0	39.0	12.0	100.0
	60대 이상	(100)	37.0	38.0	25.0	100.0
군복무자녀 유무	다녀왔다	(172)	44.8	33.7	21.5	100.0
	현재 복무중	(70)	45.7	34.3	20.0	100.0
	없다	(278)	48.9	27.0	24.1	100.0
자녀 제대후 기간	1년 미만	(33)	39.4	30.3	30.3	100.0
	2-3년 미만	(39)	51.3	30.8	17.9	100.0
	4-5년 미만	(30)	50.0	36.7	13.3	100.0
	6-9년 미만	(29)	55.2	37.9	6.9	100.0
	10년 이상	(41)	31.7	34.1	34.1	100.0
문화예술활동 관심	높음	(289)	49.8	27.7	22.5	100.0
	보통	(168)	41.1	35.7	23.2	100.0
	낮음	(43)	39.5	34.9	25.6	100.0

9. 사회와 비교하여, 군에서 어느 정도까지 문화향유수준이 보장되어야 한다고 생각하십니까?

		사례수	사회와 같은 수준까지 보장해야 한다	사회의 80% 수준까지 보장해야 한다	사회의 60% 수준까지 보장해야 한다	사회의 40% 수준까지 보장해야 한다	사회의 20% 수준까지 보장해야 한다	잘 모르겠다
			%	%	%	%	%	%
전	체	(500)	10.4	26.0	40.8	14.4	5.2	3.2
	성							
	남자	(250)	8.8	26.0	41.2	15.2	6.8	2.0
	여자	(250)	12.0	26.0	40.4	13.6	3.6	4.4
연령	20대	(100)	17.0	25.0	38.0	13.0	4.0	3.0
	30대	(100)	5.0	29.0	40.0	19.0	5.0	2.0
	40대	(100)	10.0	27.0	40.0	15.0	4.0	4.0
	50대	(100)	4.0	34.0	44.0	12.0	4.0	2.0
	60대 이상	(100)	16.0	15.0	42.0	13.0	9.0	5.0
	군복무자녀 유무							
	다녀왔다	(172)	15.1	22.7	40.7	11.0	6.4	4.1
	현재 복무중	(70)	11.4	31.4	37.1	14.3	4.3	1.4
	없다	(278)	8.6	26.6	40.6	16.9	4.3	2.9
자녀 제대후 기간	1년 미만	(33)	18.2	18.2	42.4	12.1	6.1	3.0
	2-3년 미만	(39)	17.9	35.9	33.3	2.6	7.7	2.6
	4-5년 미만	(30)	20.0	16.7	43.3	16.7	3.3	0.0
	6-9년 미만	(29)	13.8	20.7	41.4	13.8	3.4	6.9
	10년 이상	(41)	7.3	19.5	43.9	12.2	9.8	7.3
문화예술활동 관심	높음	(289)	11.4	27.3	42.2	13.1	4.2	1.7
	보통	(168)	9.5	24.4	38.7	16.7	6.5	4.2
	낮음	(43)	7.0	23.3	39.5	14.0	7.0	9.3

10. 군에 적합한 문화예술활동 유형은 어떤 것이라고 생각하십니까?

		사례수	소통, 단합을 가져올 수 있는 프로그램	가벼운 스트레스 해소 프로그램	정서적 안정을 강화해 주는 전문 프로그램	개인의 전문적 기량을 향상시킬 수 있는 프로그램	개인의 예술적 역량을 계발해주는 전문 예술 프로그램
			%	%	%	%	%
전	체	(500)	33.4	26.2	19.0	11.2	10.2
	성						
	남자	(250)	34.0	28.0	17.2	12.0	8.8
	여자	(250)	32.8	24.4	20.8	10.4	11.6
연령	20대	(100)	16.0	35.0	17.0	18.0	14.0
	30대	(100)	33.0	35.0	19.0	10.0	3.0
	40대	(100)	38.0	22.0	23.0	10.0	7.0
	50대	(100)	42.0	15.0	24.0	10.0	9.0
	60대 이상	(100)	38.0	24.0	12.0	8.0	18.0
	군복무자녀 유무						
	다녀왔다	(172)	38.4	20.3	20.3	9.3	11.6
	현재 복무중	(70)	44.3	11.4	24.3	8.6	11.4
	없다	(278)	28.4	32.7	18.0	12.2	8.6
자녀 제대후 기간	1년 미만	(33)	39.4	18.2	21.2	6.1	15.2
	2-3년 미만	(39)	35.9	10.3	30.8	10.3	12.8
	4-5년 미만	(30)	33.3	16.7	23.3	10.0	16.7
	6-9년 미만	(29)	55.2	27.6	6.9	6.9	3.4
	10년 이상	(41)	31.7	29.3	17.1	12.2	9.8
문화예술활동 관심	높음	(289)	34.9	23.9	20.8	10.4	10.0
	보통	(168)	31.0	29.2	17.3	12.5	10.1
	낮음	(43)	32.6	30.2	14.0	11.6	11.6

부록3. 장병대상 1,2차 조사자료 비교

I. 비교분석 개요

1. 목적

- 1차 조사(군에서 수거한 설문)와 2차 조사(연구진이 수거한 설문)의 결과가 차이를 보이는지를 확인하기 위함

2. 표집

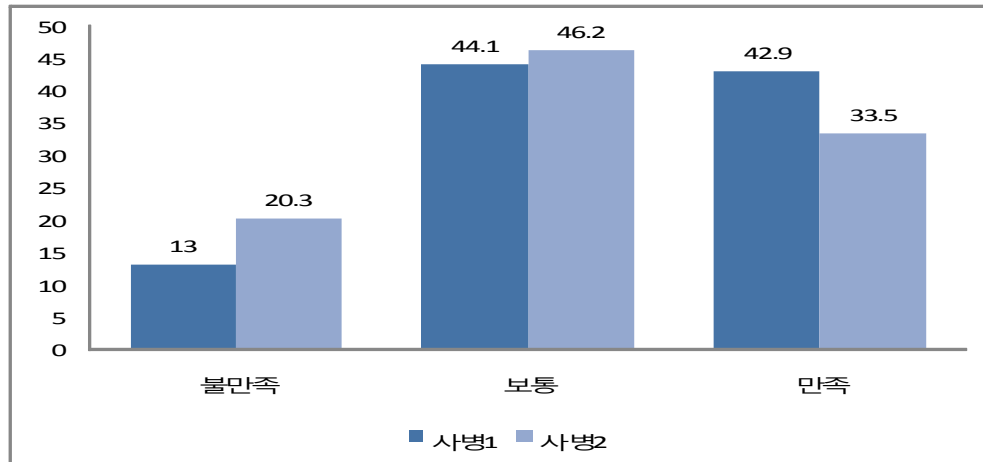
- 2차 조사는 병사 197명(6개 부대)을 대상으로 실시
문화예술프로그램(문화예술교육, 방문공연) 참여 병사와 미참여 병사를 1:1 비율로 추출하여 조사

II. 조사 결과

○ 병사 1과 병사 2는 다음을 의미

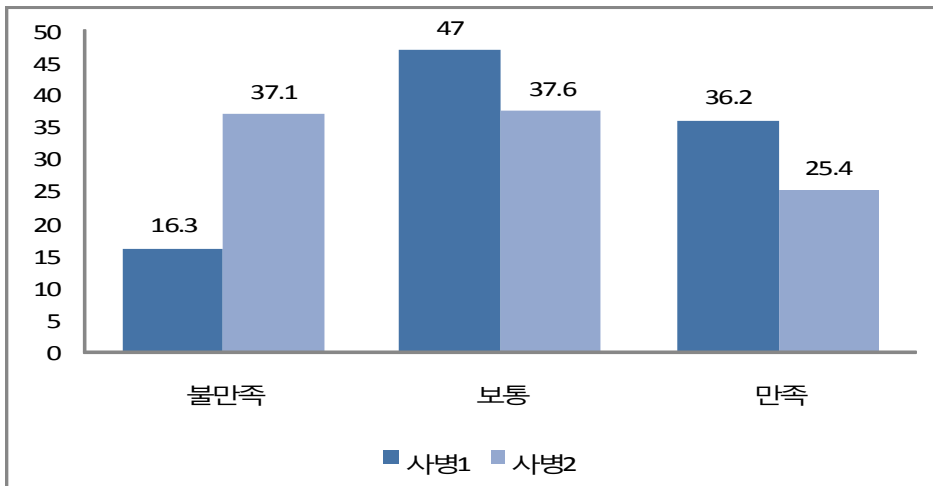
- 병사 1: 1차 조사 시기 조사한 병사(1,078명)
- 병사 2: 2차 조사 시기 조사한 병사(197명)

1. 군 생활 전반적인 만족도



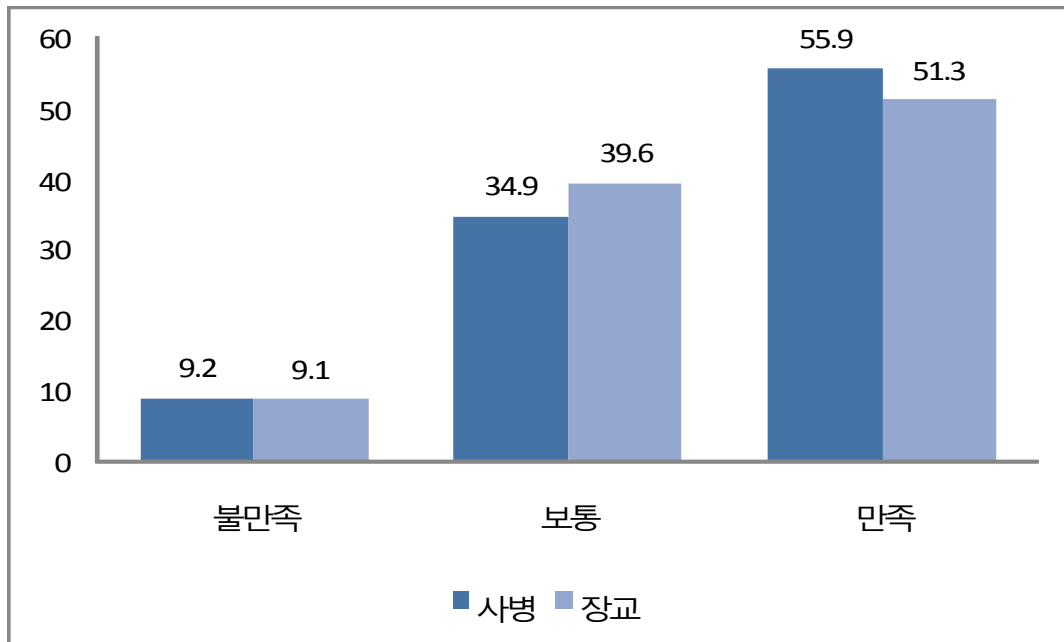
		사례수	BOT2 (①+②)	MID (③)	TOP2 (④+⑤)	평균
			%	%	%	5점척도
구 분	병사 1	(1078)	13.0	44.1	42.9	3.36
	병사 2	(197)	20.3	46.2	33.5	-

2. 제반 시설 만족도



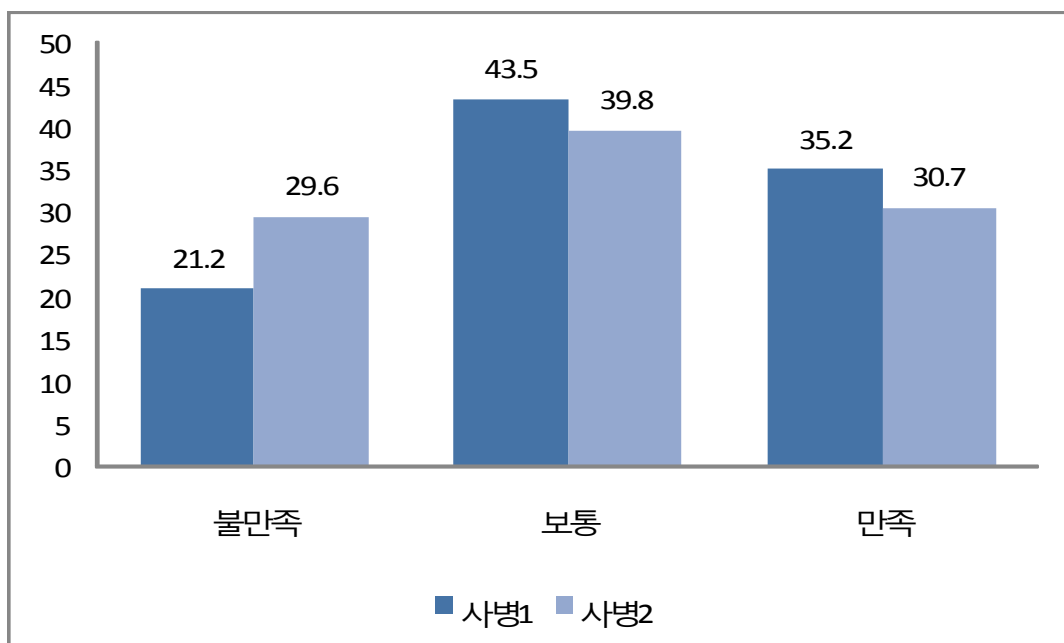
		사례수	BOT2 (①+②)	MID (③)	TOP2 (④+⑤)	평균
			%	%	%	5점척도
구 분	병사1	(1078)	16.3	47.0	36.2	3.24
	병사2	(197)	37.1	37.6	25.4	-

3. 관계 만족도



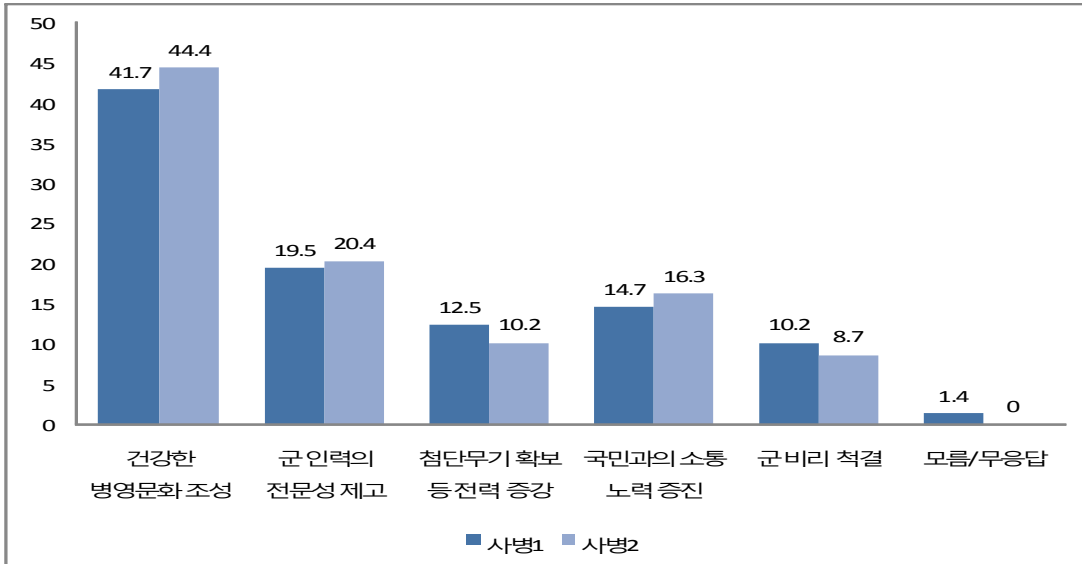
		사례수	BOT2 (①+②) %	MID (③) %	TOP2 (④+⑤) %	평균 5점척도
구 분	병사 1	(1078)	9.2	34.9	55.9	3.59
	병사 2	(197)	9.1	39.6	51.3	-

4. 프로그램 만족도



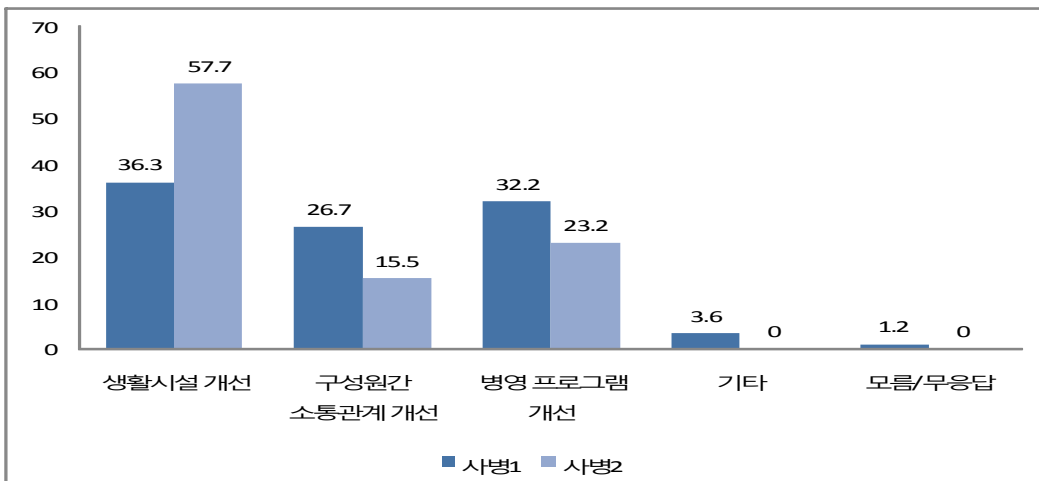
		사례수	BOT2 (①+②)	MID (③)	TOP2 (④+⑤)	평균
			%	%	%	5점척도
구 분	병사1	(1078)	21.2	43.5	35.2	3.17
	병사2	(197)	29.6	39.8	30.7	-

5. 군 발전 필요 영역



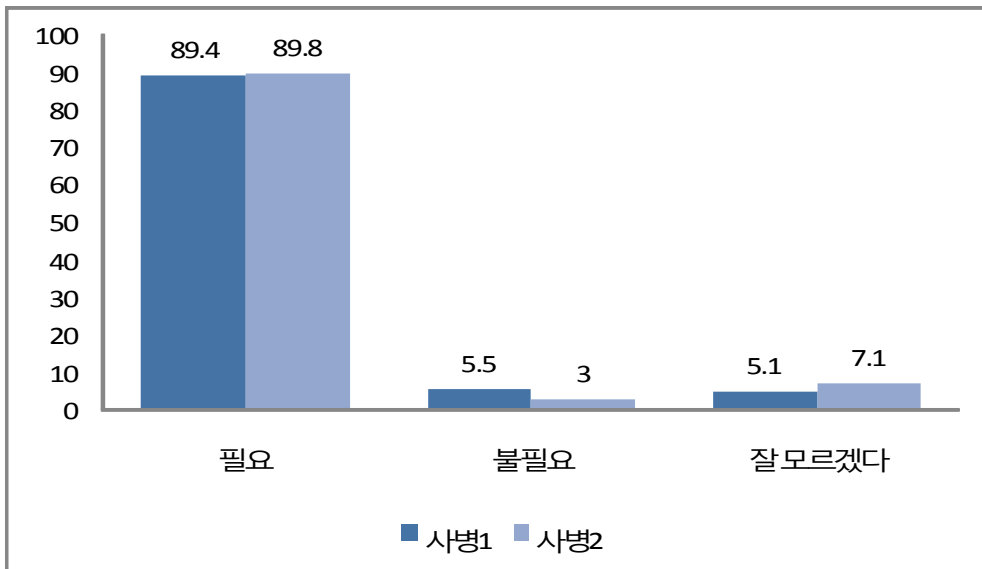
		사례수	건강한 병영문화 조성	군 인력의 전문성 제고	첨단 무기 확보 등 전력 증강	국민과의 소통 노력 증진	군 비리 척결	모름/무응답
			%	%	%	%	%	%
구 분	병사1	(1078)	41.7	19.5	12.5	14.7	10.2	1.4
	병사2	(197)	44.4	20.4	10.2	16.3	8.7	-

6. 병영생활 개선 영역



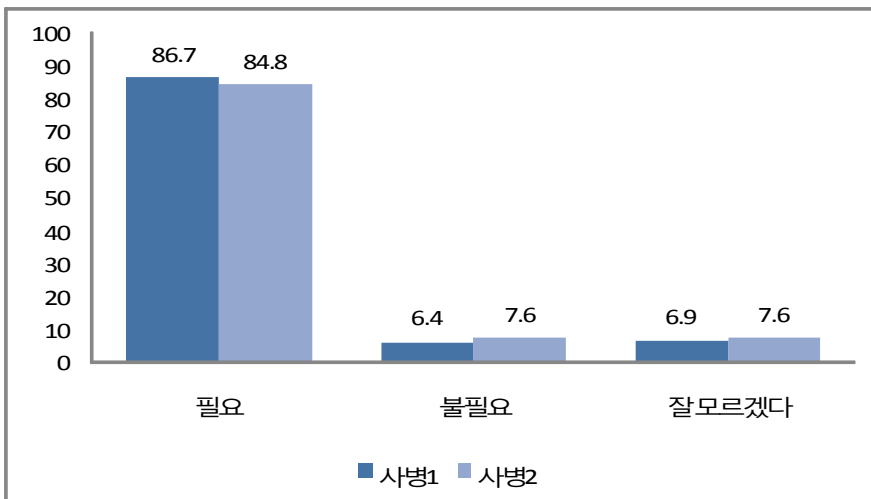
		사례수	생활시설 개선	구성원간 소통관계 개선	병영 프로그램 개선	기타	모름/ 무응답
			%	%	%	%	%
구 분	병사1	(1078)	36.3	26.7	32.2	3.6	1.2
	병사2	(197)	57.7	15.5	23.2	-	-

7. 사회생활 준비 지원



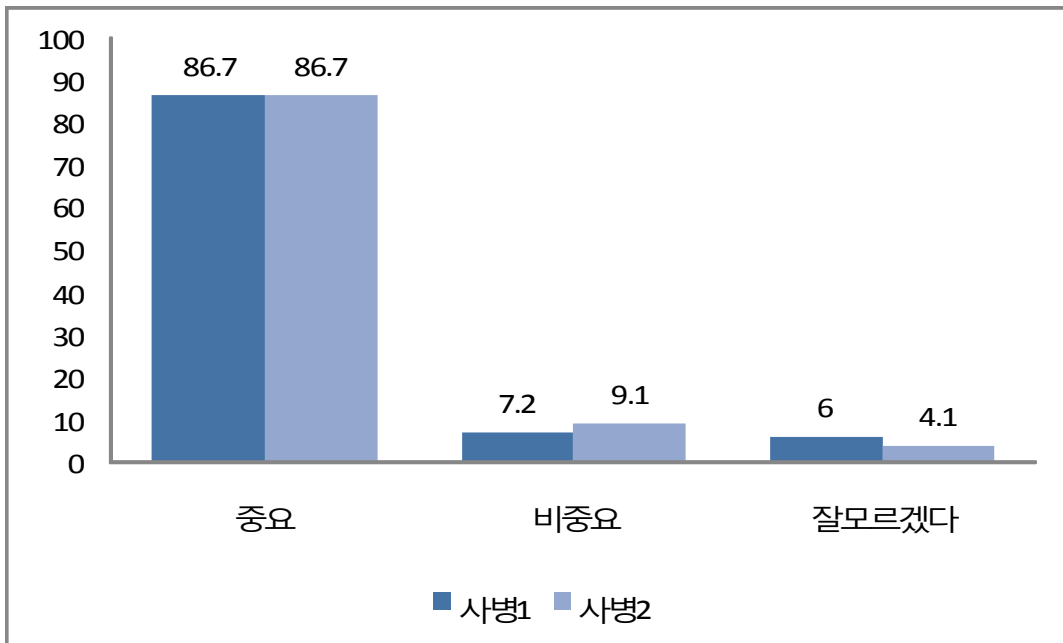
		사례수	필요 (①+②)	불필요 (③+④)	잘 모르겠다
			%	%	%
구 분	병사1	(1078)	89.4	5.5	5.1
	병사2	(197)	89.8	3	7.1

8. 군 문화예술 정책 평가



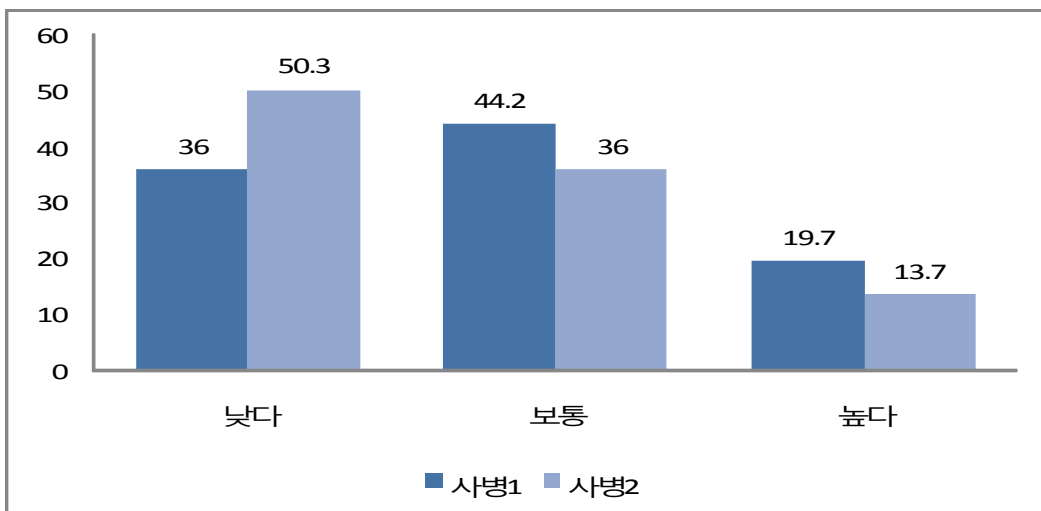
		사례수	필요 (①+②)	불필요 (③+④)	잘 모르겠다	평균
			%	%	%	4점척도
구 분	병사1	(1078)	86.7	6.4	6.9	3.47
	병사2	(197)	84.8	7.6	7.6	-

9. 문화활동 여건 보장 평가



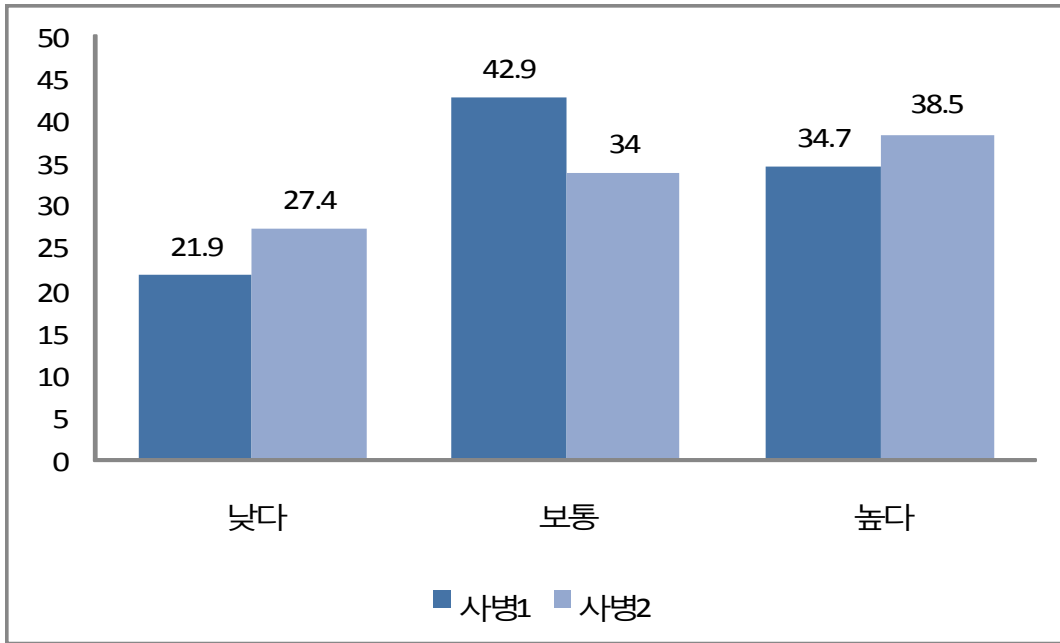
		사례수	중요 (①+②)	비중요 (③+④)	잘 모르겠다	평균
			%	%	%	4점척도
구 분	병사1	(1078)	86.7	7.2	6.0	3.52
	병사2	(197)	86.7	9.1	4.1	-

10. 장교들의 전반적 관심도



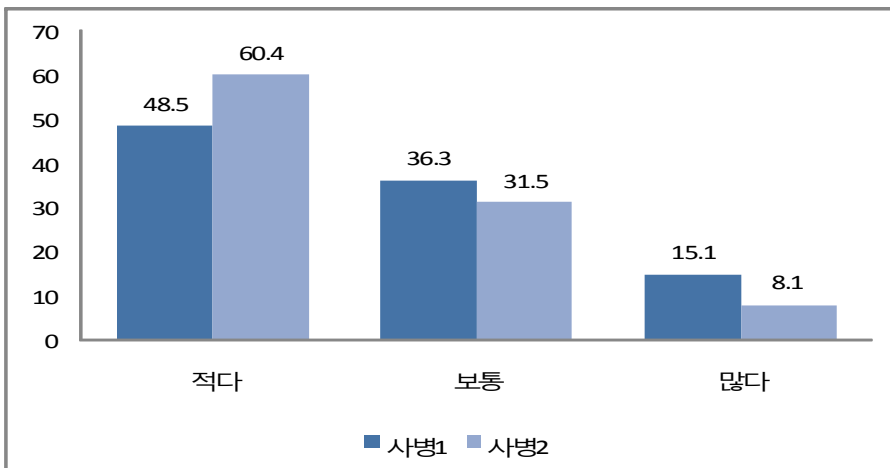
		사례수	BOT2 (①+②)	MID (③)	TOP2 (④+⑤)	평균
			%	%	%	5점척도
구 분	병사1	(1078)	36.0	44.2	19.7	2.76
	병사2	(197)	50.3	36	13.7	-

11. 병사들의 전반적 관심도



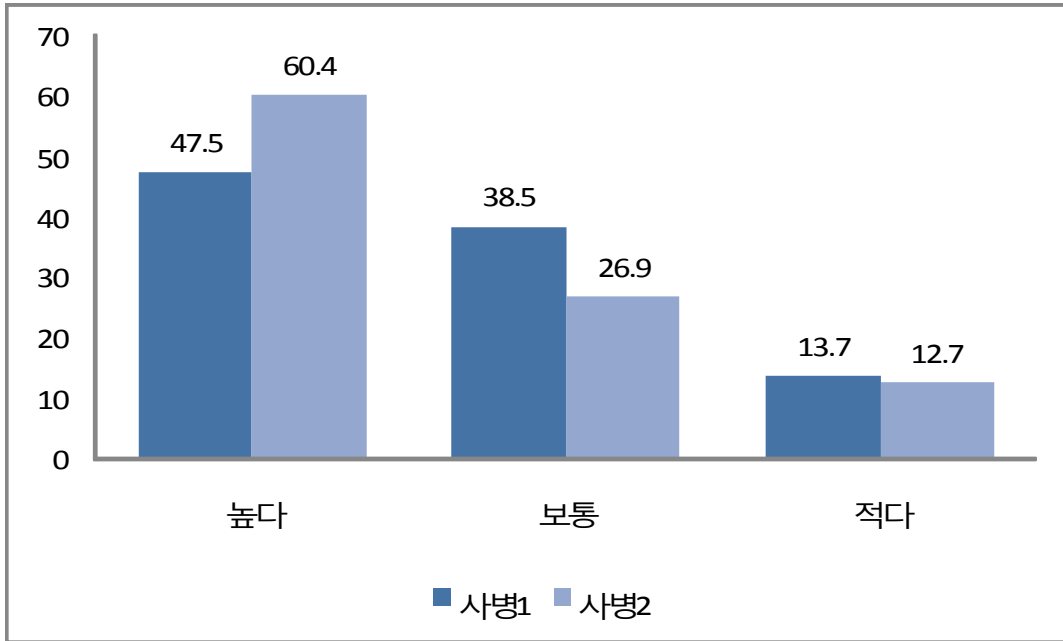
		사례수	BOT2 (①+②)	MID (③)	TOP2 (④+⑤)	평균
			%	%	%	5점척도
구 분	병사1	(1078)	21.9	42.9	34.7	3.17
	병사2	(197)	27.4	34	38.5	-

12. 부대의 문화예술활동 기회



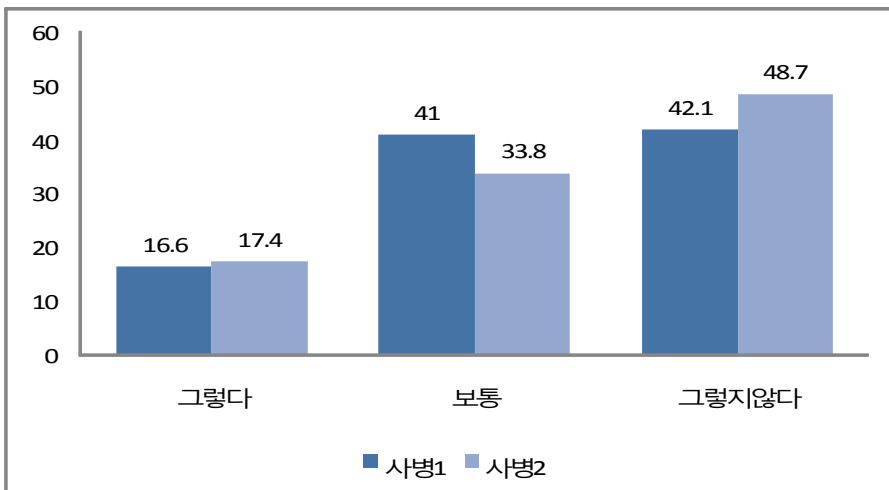
		사례수	BOT2 (①+②)	MID (③)	TOP2 (④+⑤)	평균
			%	%	%	5점척도
구 분	병사1	(1078)	48.5	36.3	15.1	2.53
	병사2	(197)	60.4	31.5	8.1	-

13. 자신의 문화예술 향유 욕구



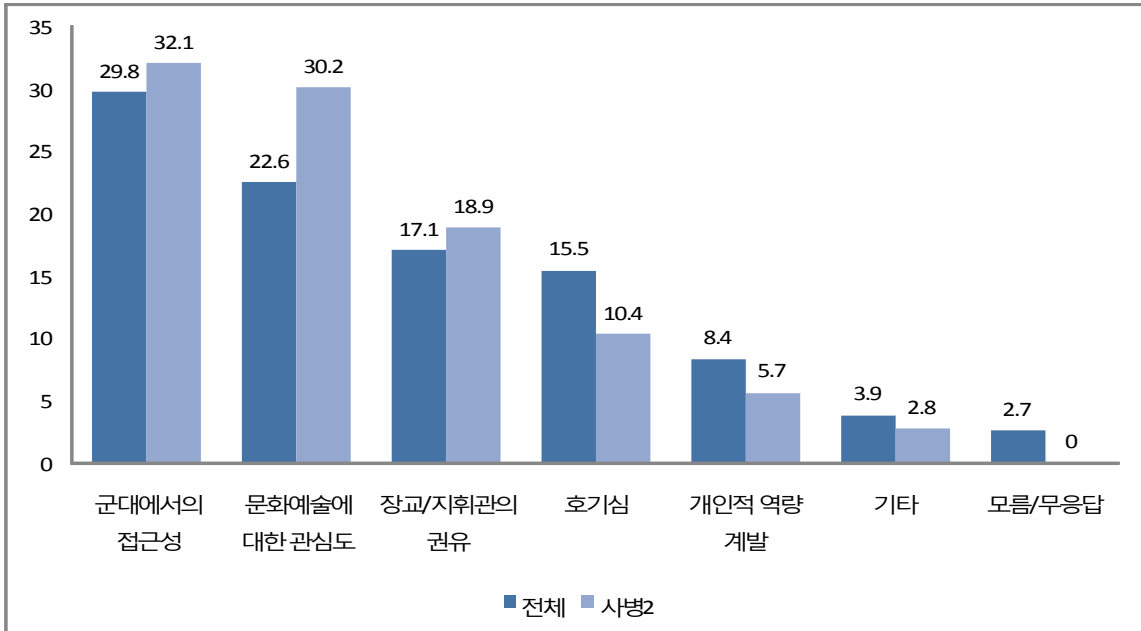
		사례수	TOP2 (④+⑤)	MID (③)	BOT2 (①+②)	평균
			%	%	%	5점척도
구 분	병사1	(1078)	47.5	38.5	13.7	3.50
	병사2	(197)	60.4	26.9	12.7	-

14. 문화예술 향유 욕구 충족도



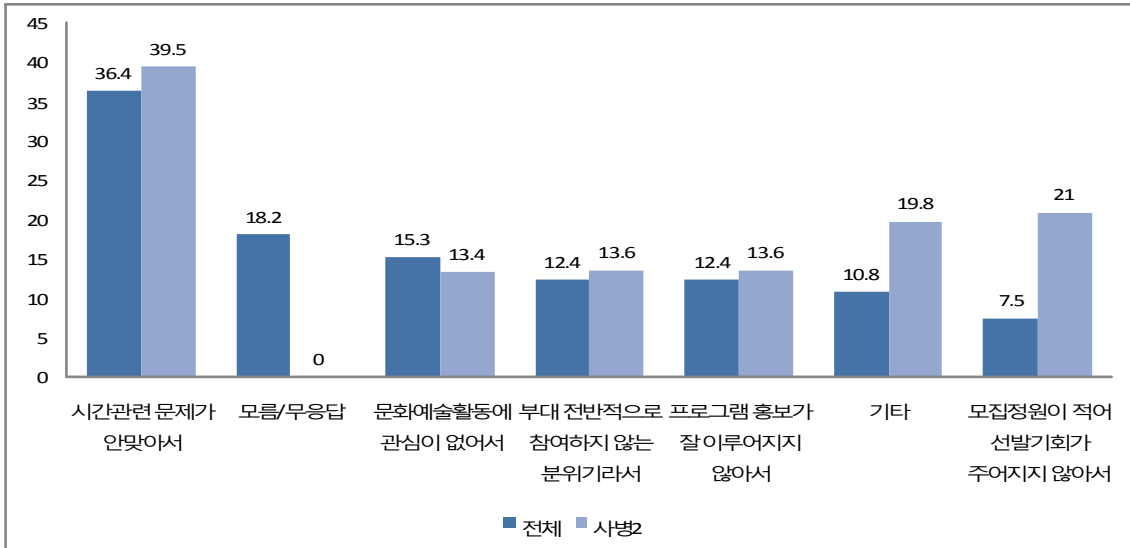
		사례수	TOP2 (④+⑤)	MID (③)	BOT2 (①+②)	평균
			%	%	%	5점척도
구	병사1	(1078)	16.6	41.0	42.1	2.64
	병사2	(197)	17.4	33.8	48.7	-

14-1. 군 문화예술활동 참여하게 된 이유 - 복수응답



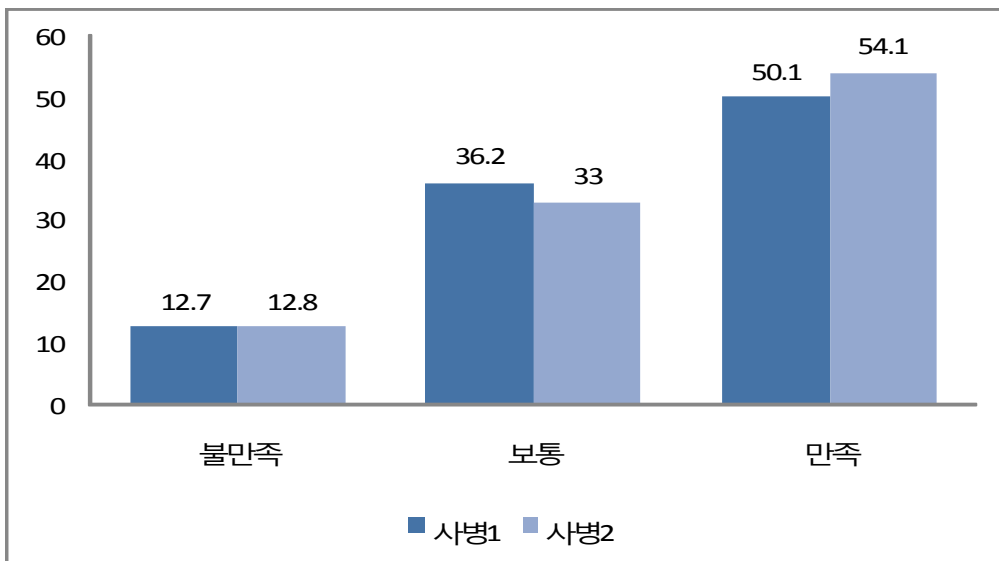
		사례수	군대에서 의 접근성	문화예술 에 대한 관심도	장교/지휘 관의 권유	호기심	개인적 역량 계발	기타	모름/ 무응답
			%	%	%	%	%	%	%
구 분	병사1	(561)	29.8	22.6	17.1	15.5	8.4	3.9	2.7
	병사2	(91)	32.1	30.2	18.9	10.4	5.7	2.8	-

14-2. 군 문화예술활동 참여하지 않은 이유 - 복수응답



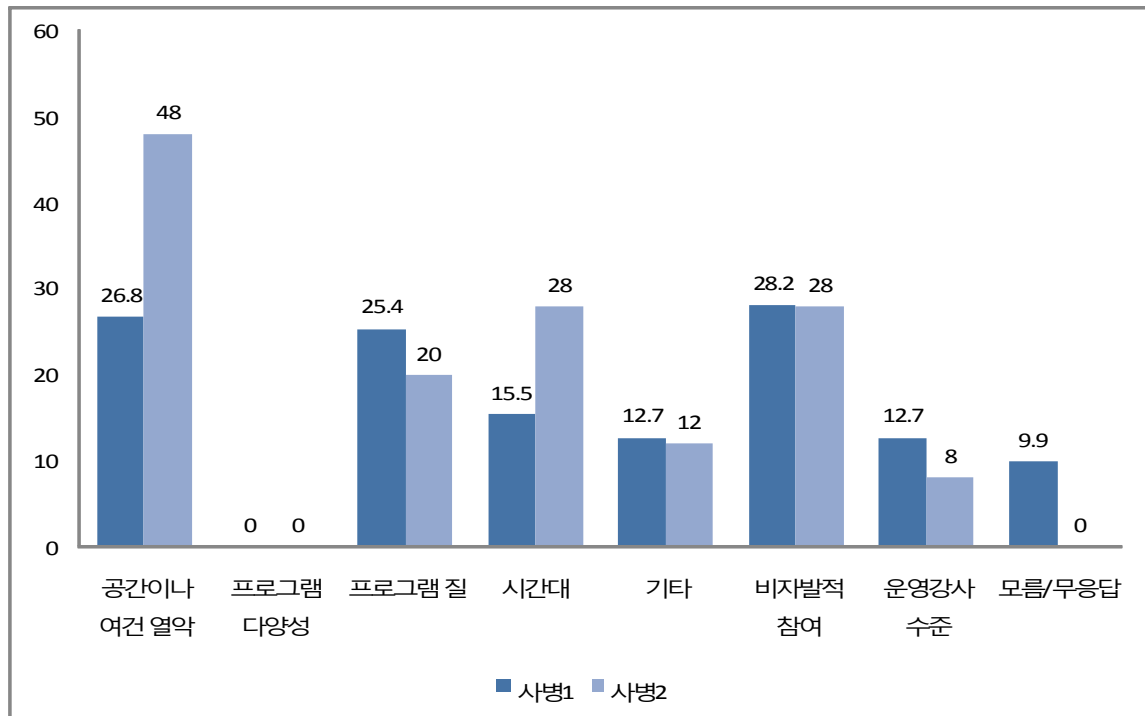
		사례수	시간관련 문제가 안맞아서	모름/무응답	문화예술 활동에 관심이 없어서	부대 전반적으로 참여하지 않는 분위기라서	프로그램 홍보가 잘 이루어지지 않아서	기타	모집정원이 적어 선발기회가 주어지지 않아서
			%	%	%	%	%	%	%
구분	병사1	(517)	36.4	18.2	15.3	12.4	12.4	10.8	7.5
	병사2	(116)	39.5	-	13.4	13.6	13.6	19.8	21

15. 프로그램 전반적 만족도



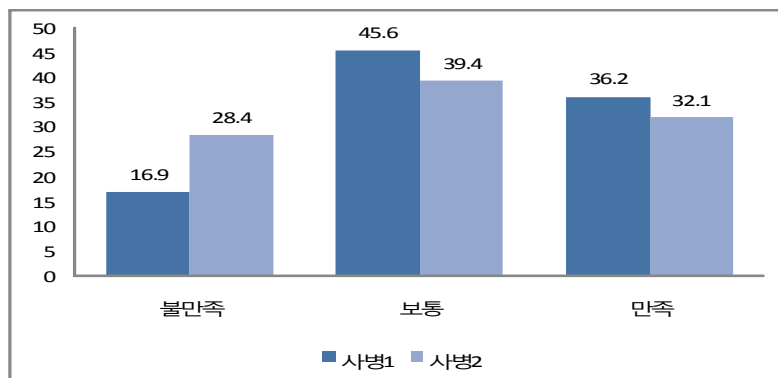
		BOT2 (①+②)	MID (③)	TOP2 (④+⑤)	평균 5점척도
		%	%	%	
구분	병사1(561)	12.7	36.2	50.1	3.47
	병사2(91)	12.8	33	54.1	-

15-1. 불만족 이유 - 복수응답



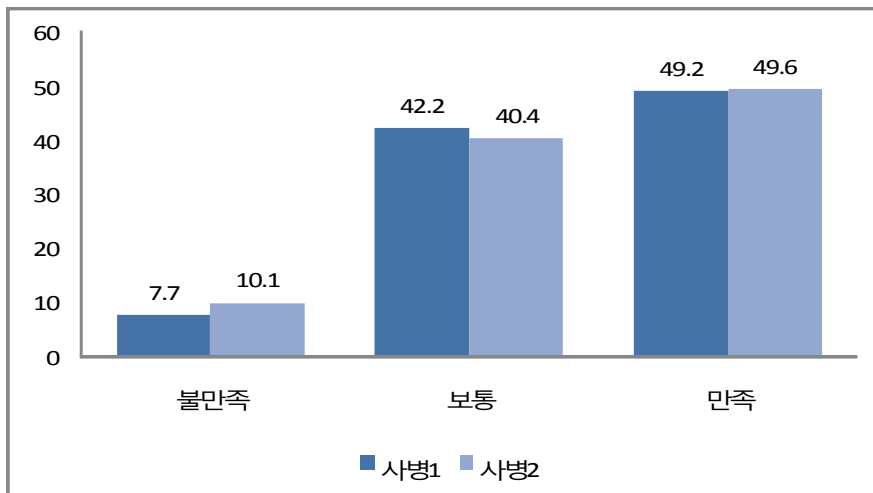
		사례수	공간이나 여건 열악 %	프로그램 다양성 %	프로그램 질 %	시간대 %	기타 %	비자발적 참여 %	운영강사 수준 %	모름/ 무응답 %
구 분	병사1	(561)	26.8	0.0	25.4	15.5	12.7	28.2	12.7	9.9
	병사2	(91)	48	-	20	28	12	28	8	-

16. 공간 만족도



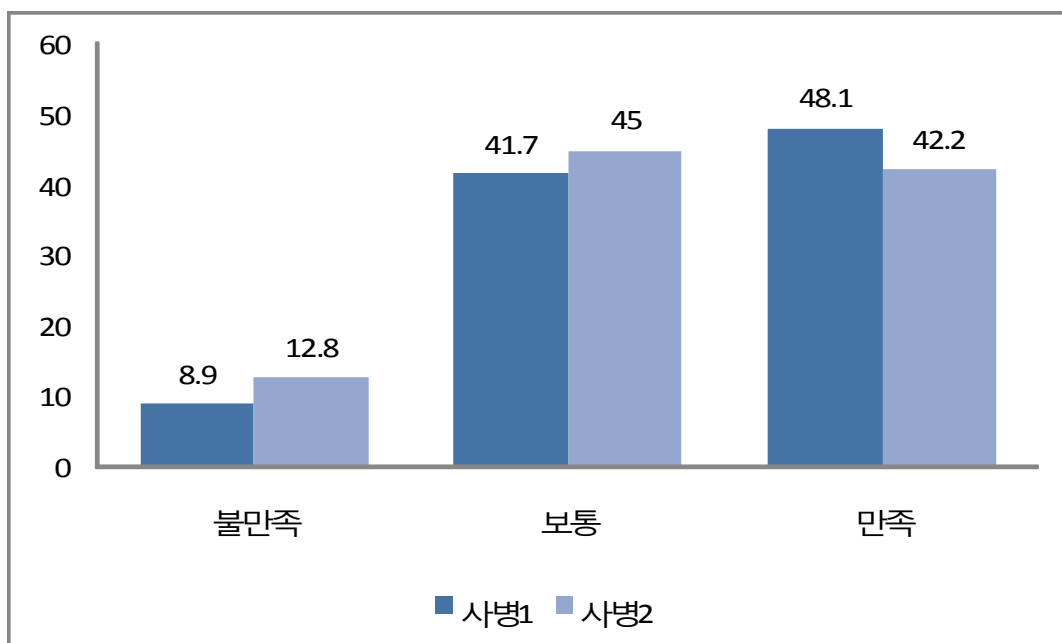
		사례수	BOT2 (①+②) %	MID (③) %	TOP2 (④+⑤) %	평균 5점척도
구 분	병사1	(561)	16.9	45.6	36.2	3.25
	병사2	(91)	28.4	39.4	32.1	-

17. 내용/수준 만족도



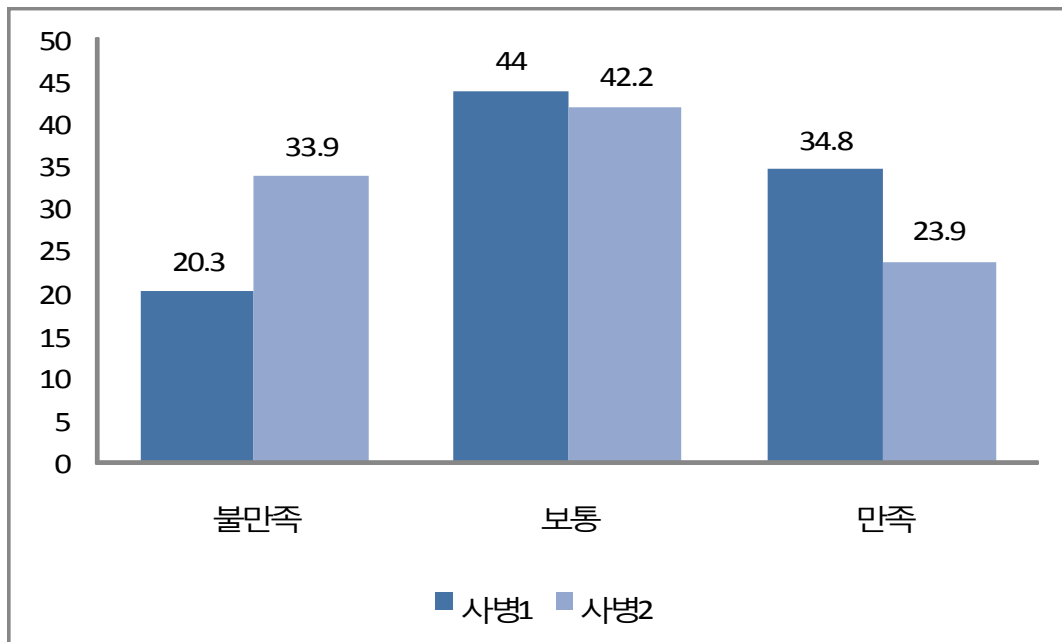
		사례수	BOT2 (①+②) %	MID (③) %	TOP2 (④+⑤) %	평균 5점척도
구 분	병사1	(561)	7.7	42.2	49.2	3.51
	병사2	(91)	10.1	40.4	49.6	-

18. 진행방식 만족도



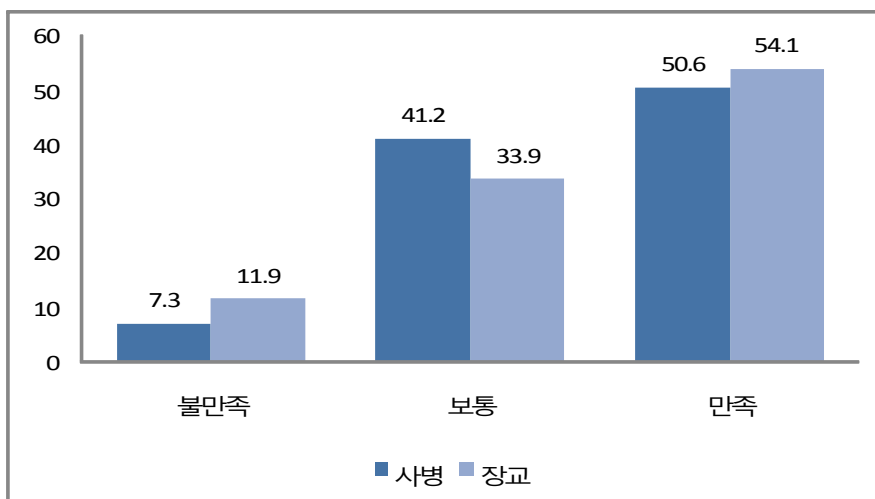
		사례수	BOT2 (①+②) %	MID (③) %	TOP2 (④+⑤) %	평균 5점척도
구 분	병사1	(561)	8.9	41.7	48.1	3.48
	병사2	(91)	12.8	45	42.2	-

19. 시간/횟수 만족도



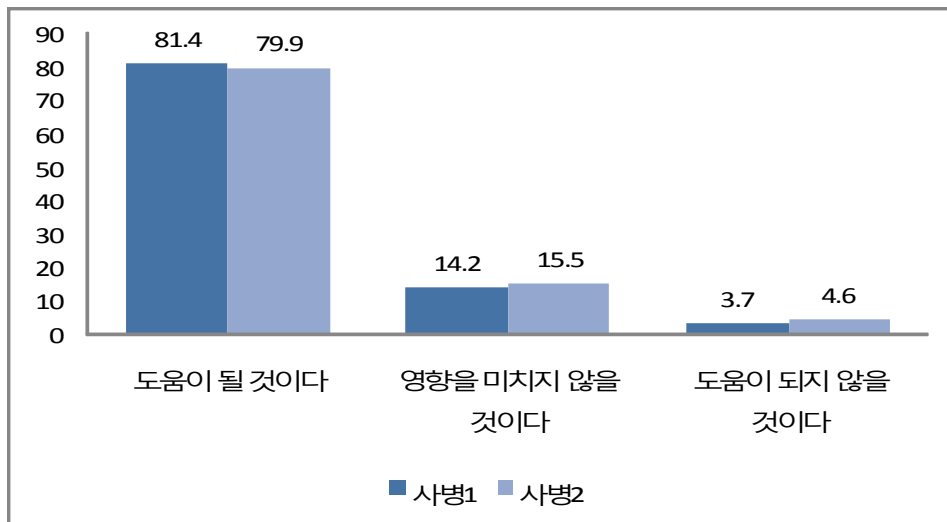
		사례수	BOT2 (①+②)	MID (③)	TOP2 (④+⑤)	평균 5점척도
			%	%	%	
구 분	병사1	(561)	20.3	44.0	34.8	3.19
	병사2	(91)	33.9	42.2	23.9	-

20. 전문성 만족도



		사례수	BOT2 (①+②)	MID (③)	TOP2 (④+⑤)	평균 5점척도
			%	%	%	
구 분	병사1	(561)	7.3	41.2	50.6	3.58
	병사2	(91)	11.9	33.9	54.1	-

21. 문화예술활동 군 역할수행 전반적 도움 여부

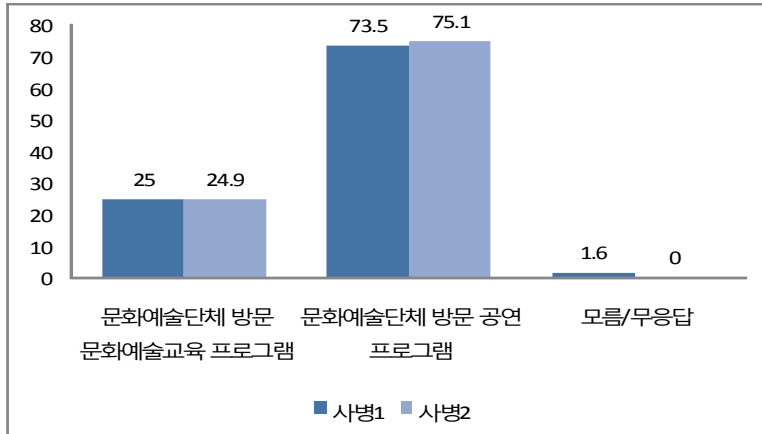


		사례수	TOP2 (④+⑤) %	MID (③) %	BOT2 (①+②) %	평균 5점척도
구 분	병사1	(1078)	81.4	14.2	3.7	4.21
	병사2	(197)	79.9	15.5	4.6	-

22. 문화예술활동 군 역할수행 항목별 도움 여부

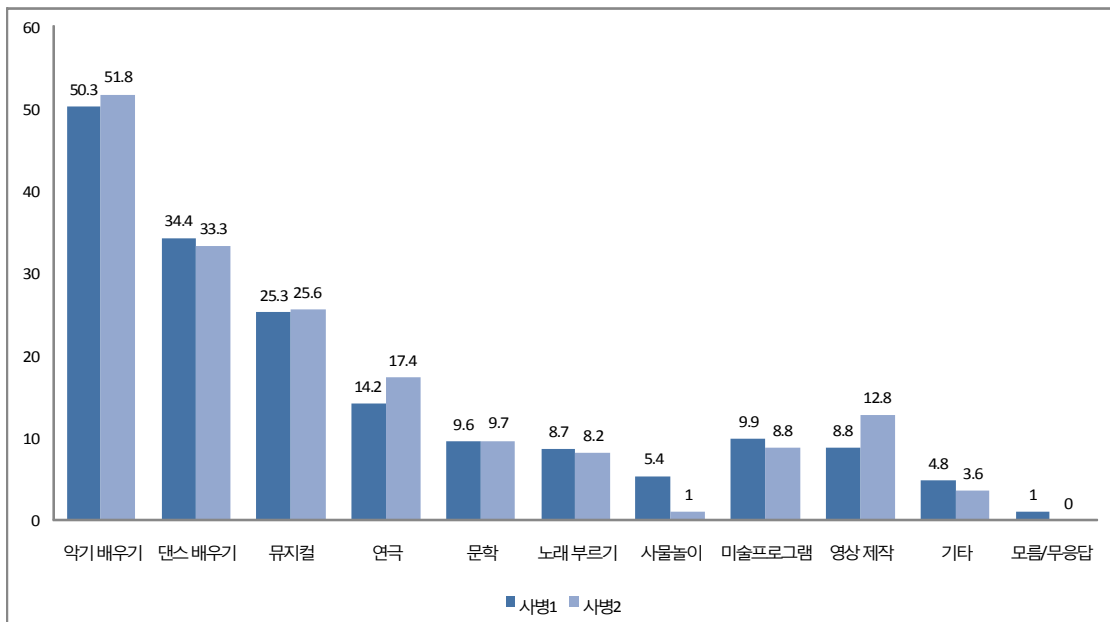
		구분	사례수	BOT2 (①+②) %	MID (③) %	TOP2 (④+⑤) %
공통	부대 전투력 향상	병사1	1078	2.7	43.3	52.8
		병사2	197	3.6	42.9	53.5
	부대 사고 감소	병사1	1078	1.2	24.0	73.3
		병사2	197	1.5	20.4	78.1
	건강한 병영 문화	병사1	1078	1.5	24.6	72.4
		병사2	197	3.1	25.1	71.8
	병영생활 만족도	병사1	1078	2.0	19.2	77.3
		병사2	197	2.1	23.7	74.3
	단절적 이미지 개선	병사1	1078	2.9	23.5	72.2
		병사2	197	4.1	28.6	67.4

23. 선호하는 문화예술 유형



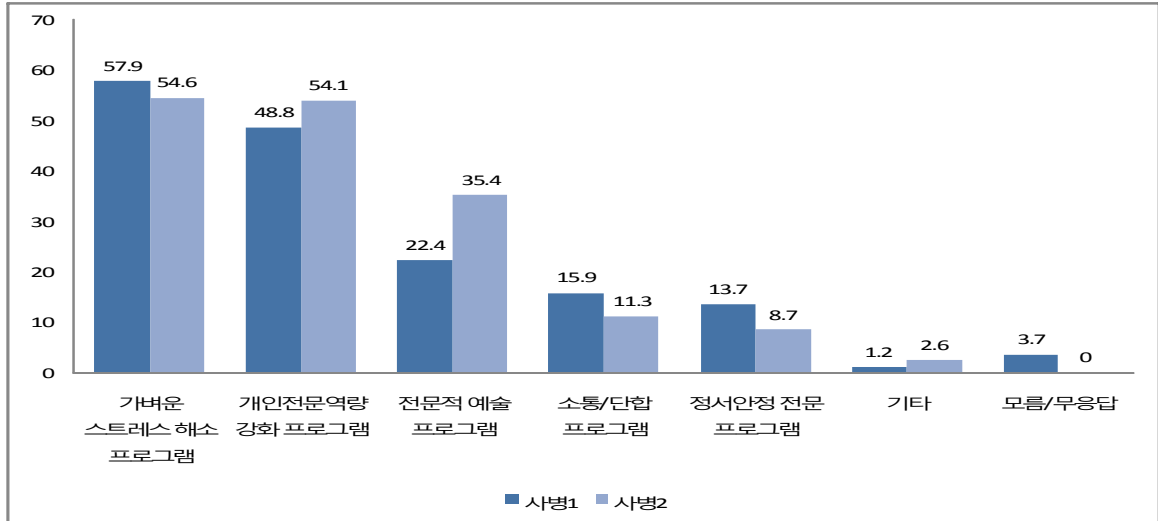
		사례수	문화예술단체 방문 문화예술교육 프로그램	문화예술단체 방문 공연 프로그램	모름/ 무응답	계
			%	%	%	%
구 분	병사1	(1078)	25.0	73.5	1.6	100.0
	병사2	(197)	24.9	75.1	-	100.0

24. 선호하는 문화예술교육 장르 - 복수응답



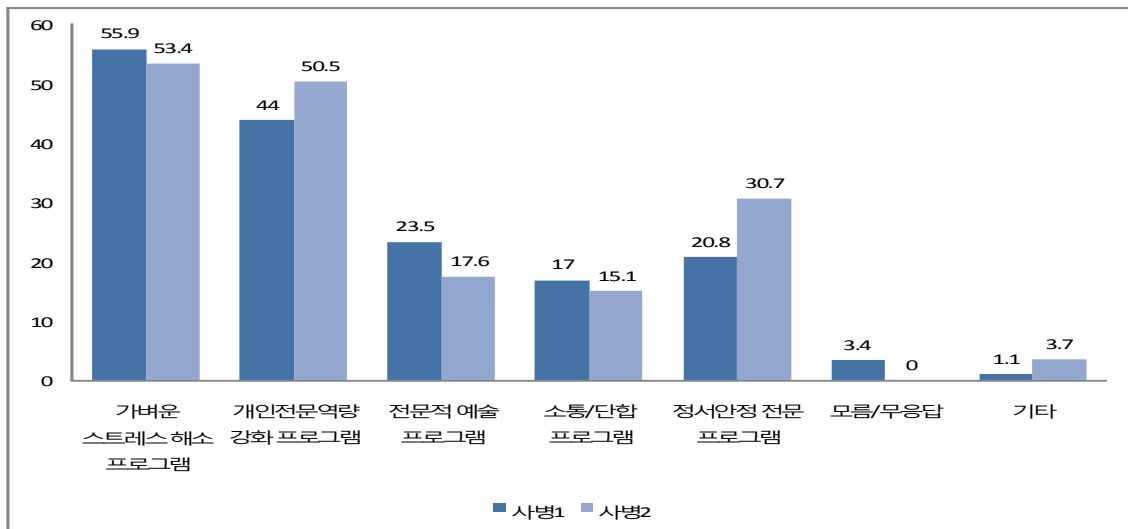
		사례 수	악기 배우기	댄스 배우기	뮤지컬	연극	문학	노래 부르기	사물 놀이	미술 프로그램	영상 제작	기타	모름/ 무응답
			%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
구 분	병사1	(1078)	50.3	34.4	25.3	14.2	9.6	8.7	5.4	9.9	8.8	4.8	1.0
	병사2	(197)	51.8	33.3	25.6	17.4	9.7	8.2	1	8.8	12.8	3.6	-

25. 개인차원 선호하는 프로그램 유형 - 복수응답



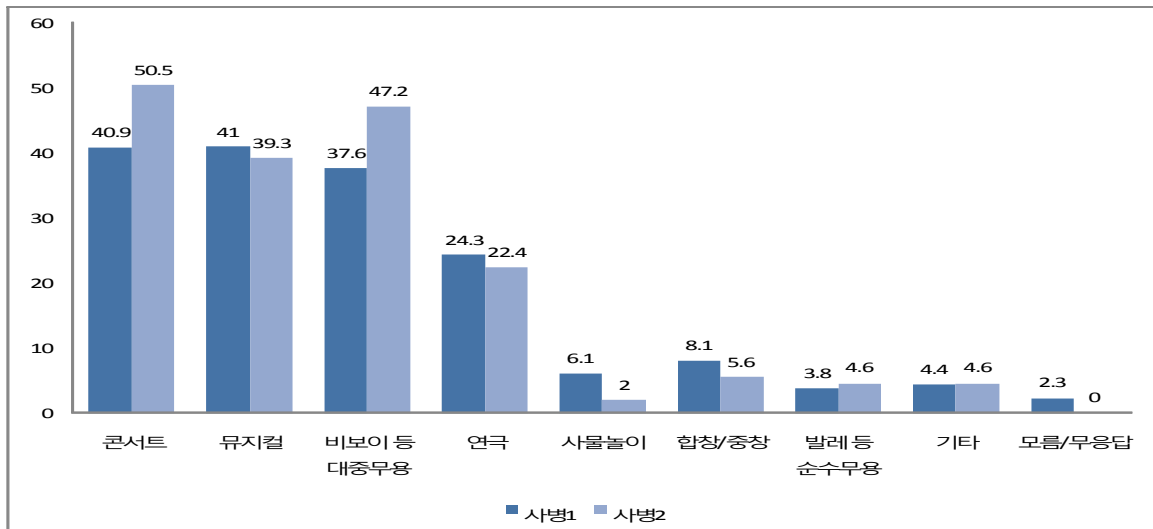
		사례수	가벼운 스트레스 해소 프로그램	개인전문역량 강화 프로그램	전문적 예술 프로그램	소통/단합 프로그램	정서안정 전문 프로그램	기타	모름/무응답
			%	%	%	%	%	%	%
구분	병사1	(1078)	57.9	48.8	22.4	15.9	13.7	1.2	3.7
	병사2	(197)	54.6	54.1	35.4	11.3	8.7	2.6	-

26. 부대차원 선호하는 프로그램 유형 - 복수응답



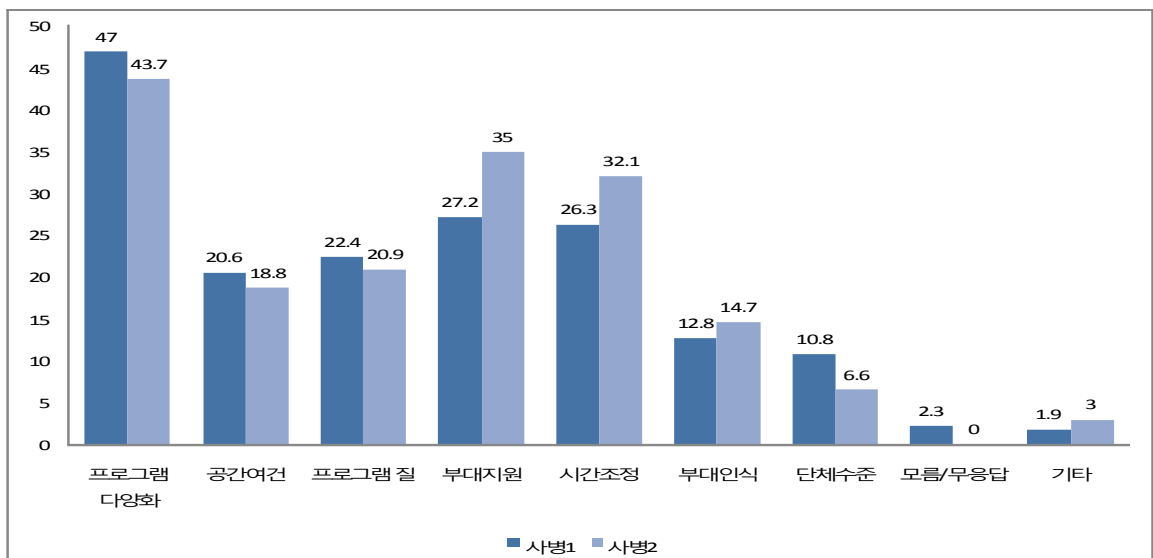
		사례수	가벼운 스트레스 해소 프로그램	개인 전문역량 강화 프로그램	소통/단합 프로그램	정서안정 전문 프로그램	전문적 예술 프로그램	모름/무응답	기타
			%	%	%	%	%	%	%
구분	병사1	(1078)	55.9	44.0	23.5	17.0	20.8	3.4	1.1
	병사2	(197)	53.4	50.5	17.6	15.1	30.7	-	3.7

27. 선호하는 문화예술단체 방문공연 프로그램 장르 - 복수응답



		사례수	콘서트	뮤지컬	비보이 등 대중무용	연극	사물놀이	합창/중창	발레 등 순수무용	기타	모름/무응답
			%	%	%	%	%	%	%	%	%
구 분	병사1	(1078)	40.9	41.0	37.6	24.3	6.1	8.1	3.8	4.4	2.3
	병사2	(197)	50.5	39.3	47.2	22.4	2.0	5.6	4.6	4.6	-

28. 군 문화예술활동 개선영역 - 복수응답



		사례수	프로그램 다양화	공간여건	프로그램 질	부대지원	시간조정	부대인식	단체수준	모름/무응답	기타
			%	%	%	%	%	%	%	%	%
구 분	병사1	(1078)	47.0	20.6	22.4	27.2	26.3	12.8	10.8	2.3	1.9
	병사2	(197)	43.7	18.8	20.9	35.0	32.1	14.7	6.6	-	3.0