

■ 2014년 ‘미래 환경변화 및 청소년정책 전망 연구 II’ 콜로키움 자료집

미래연구에서의 시나리오 방법론

- ▶ 일시: 2014년 2월 20일(목) 11:00~12:10
- ▶ 장소: 한국청소년정책연구원 10층 세미나실
- ▶ 주최: 한국청소년정책연구원



세 부 일 정

「미래연구에서의 시나리오 방법론」

사회 : 이경상(한국청소년정책연구원 선임연구위원)

시간	내용	비고
11:00~11:05	개회 및 발표자 소개	이경상(사회자)
11:05~11:10	환영인사	이재연(한국청소년정책연구원장)
11:10~11:50	발표	최항섭 교수(발표자)
11:50~12:10	질의응답	참석자 전원
12:10	폐회	이경상(사회자)

목 차

발 표

미래연구에서의 시나리오 방법론	1
------------------------	---

발표자 : 최항섭(국민대학교 사회학과)

발 표



미래연구에서의 시나리오 방법론

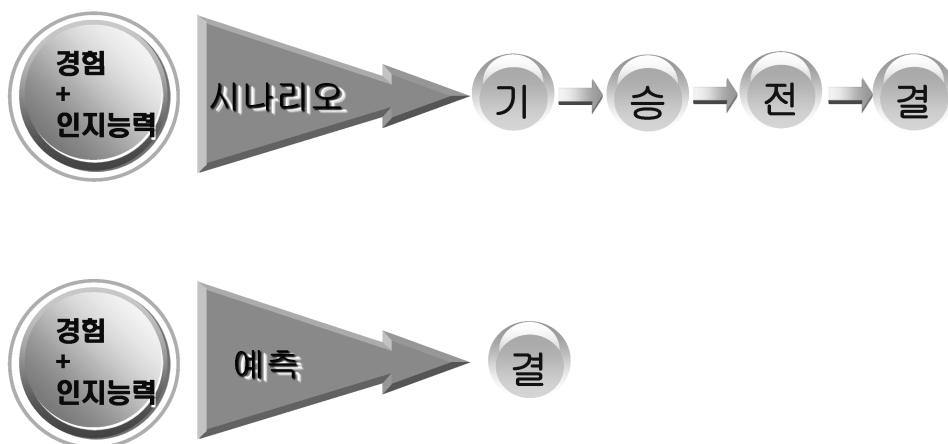
최 항 섭

(국민대학교 사회학과)

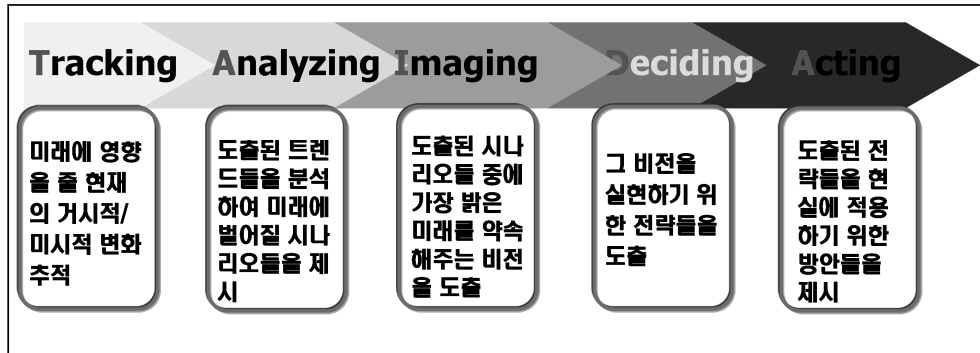
미래연구에서의 시나리오 방법론

국민대 사회학과 최항섭. 2014.2 청소년정책연구원

시나리오 기법 vs. 예측



스웨덴 Kairos의 T.A.I.D.A.



Page • 3

제 1 단계

- 무엇을 목적으로 하는 시나리오 작업인지를 규명해야 함
- 각 목적의 시나리오 작업은 각각 필요로 하는 것이 약간씩 다름
- 이에 따라 시나리오 작업에 참여할 전문가 군을

1) 위험 극복을 목적으로 하는 시나리오 인가?

-예: 콜롬비아의 70년대 내전과 에너지 공황

2) 새 패러다임 제시를 목적으로 하는 시나리오 인가?

-예: 스웨덴의 한 중공업 단지 주민들의 사고방식

3) 비즈니스 발전을 목적으로 하는 시나리오 인가?

-예: 소니의 성공과 세가의 몰락

4) 국가전략발전을 목적으로 하는 시나리오 인가?

-예: 2020년 스웨덴 국민들의 의식과 행동변화

Page • 4

제 2단계

명확한 시간지평이 있어야 함
시간지평의 결정은 미래연구에 참여하는 다수의 전문가들의
델파이와 토론회를 통해서 결정
왜 2020년인가, 왜 2030년인가에 대한 답을 제시할 수 있어야 함

잘못된 미래연구 제목의 예시

- 1) 미래에 한국방송산업은 어떻게 변화할 것인가?
➡ 2020년 한국 방송산업은 어떻게 변화할 것인가?
- 2) 통일 이후 남한과 북한의 문화적 충돌은 어떤 양상을 보일 것인가?
➡ 2030년 남한과 북한의 문화적 충돌은 어떤 양상을 보일 것인가?

Page • 5

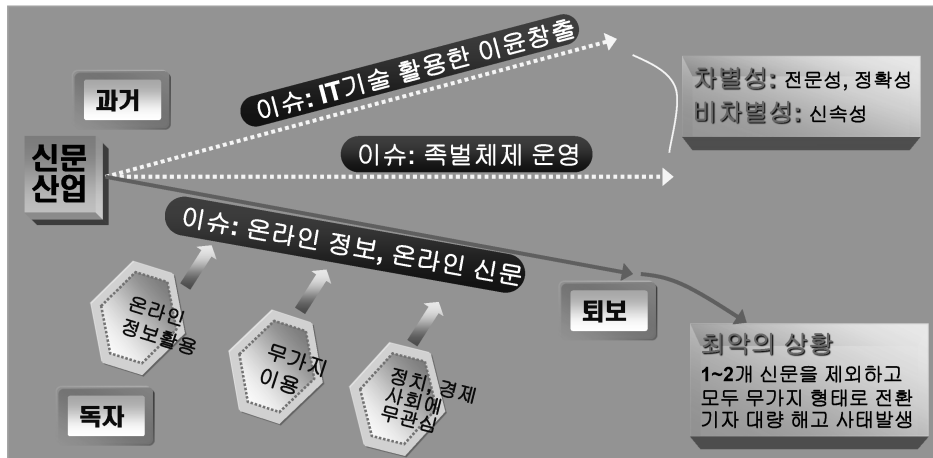
제 3단계 (1)

- 미래를 예측하기 위한 과거와 현재의 맵을 그려 보아야 함
- 이 때 과거와 현재 간의 거리는 현재와 미래 간의 거리와 유사하게 책정해야 함
- 미래는 과거와 현재의 연장선 상에서 예측되어야 하기 때문
- 이 작업은 문헌분석을 통해 주로 이루어짐

6 Page • 6

제 3단계 (2)

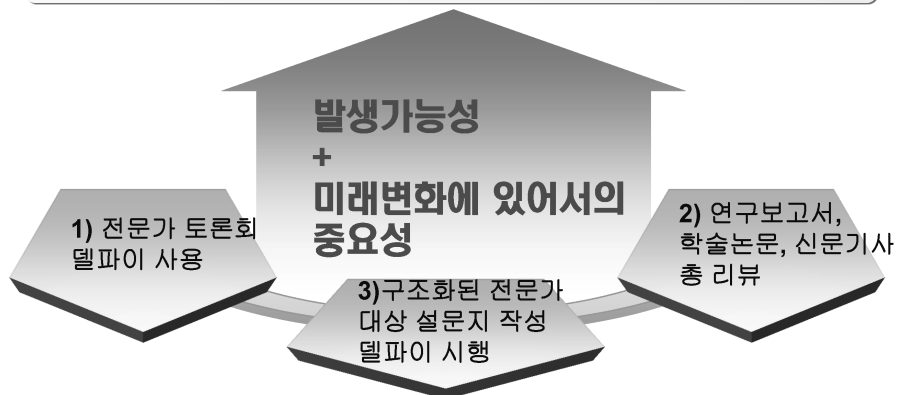
[예시] 10년 후 한국 신문산업의 미래예측에서의 제 3단계



Page • 7

제 4단계 (1)

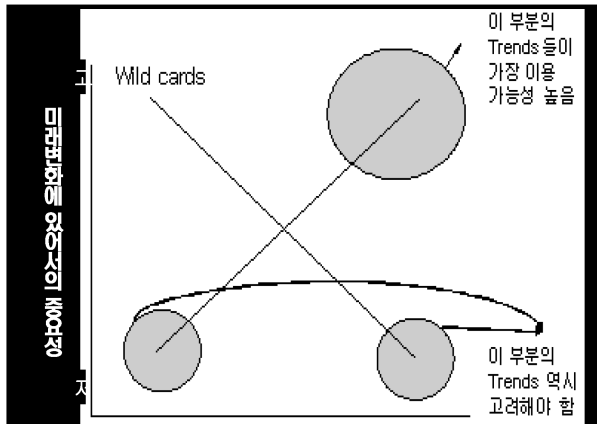
미래변화에 영향을 줄 변수 도출



Page • 8

제 4단계 (2)

트렌드로부터의 변수 발굴



Page • 9

<10년 후 한류의 미래>
에서 도출된 변수들의 예

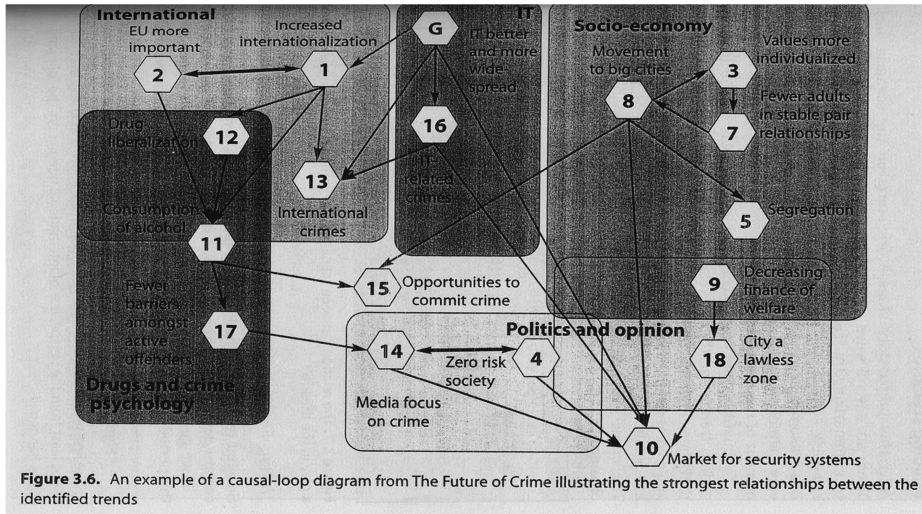
- 겨울연가에 버금가는 히트작의 탄생 여부
- 배용준의 인기지속 여부
- 일본에서 여성들의 지위상승 여부
- 한국과 일본과의 외교분쟁발생 여부 등

제 5단계



Page • 10

제 6단계



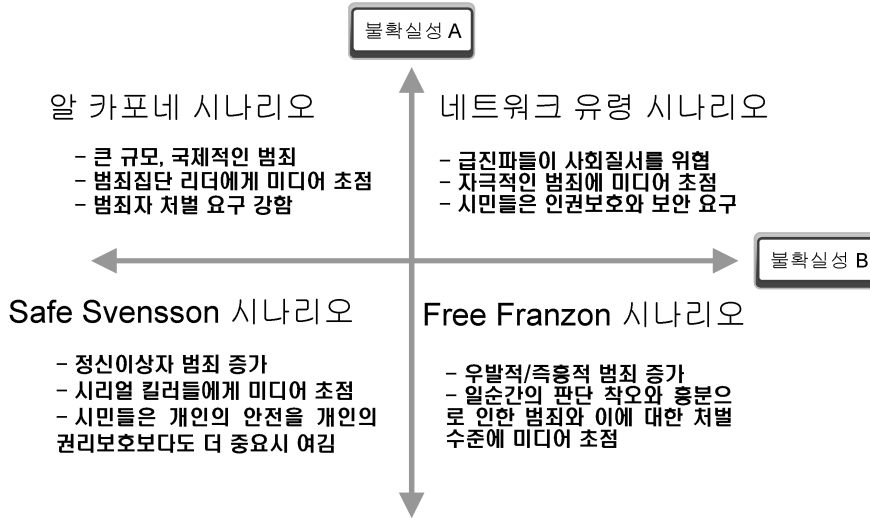
Page • 11

제 7단계

- 제 6단계에서의 인과루프를 토대로 2*2로 만들어진 시나리오의 틀 작업을 함
- 여기서 알고자 하는 미래에 영향을 줄 가장 중요한 불확실성 2개를 찾아내야 함
- [예-스웨덴 범죄의 미래]의 경우, 불확실성 2개가
 - 1) 미디어의 범죄 초점
 - 2) 안전논리와 인권논리의 대립구도 임
- 이에 따라 다음과 같은 4개의 시나리오 구성

12 Page • 12

제 7단계



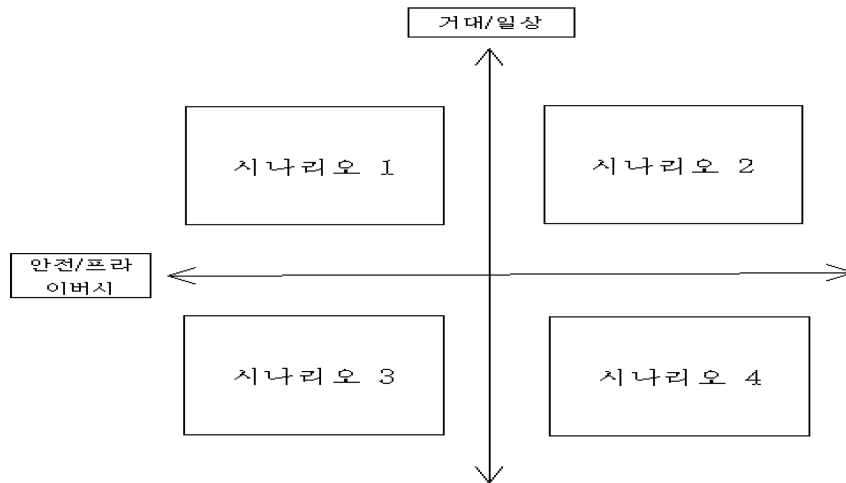
Page • 13

제 8, 9, 10단계



Page • 14

2005. 미래시나리오방법론 연구: TAIDA

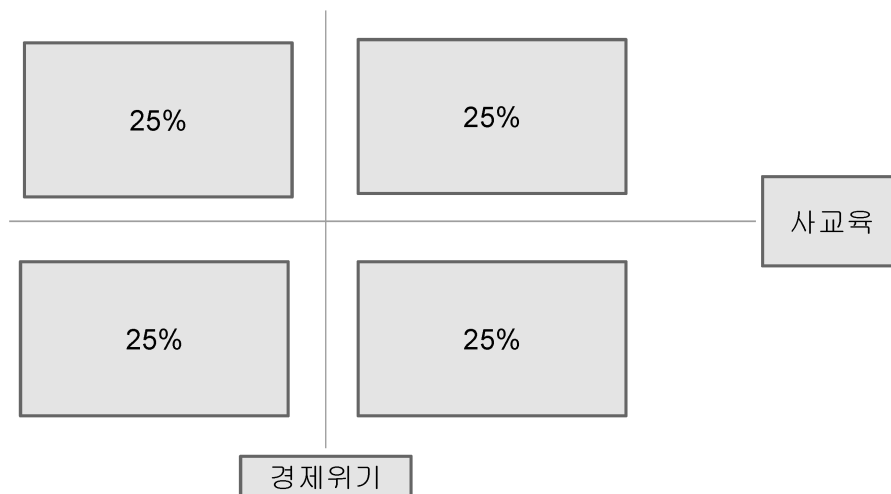


Page • 15

PRESENTATION LOAD
PRESENTATION LOAD

미래연구방법론 : 복수적

▪ Scenario 방법론 1/N



Page • 16

2005년 미래시나리오방법론 연구의 한계와 시사점 1

1. 미래연구의 출발은 트렌드 연구에서

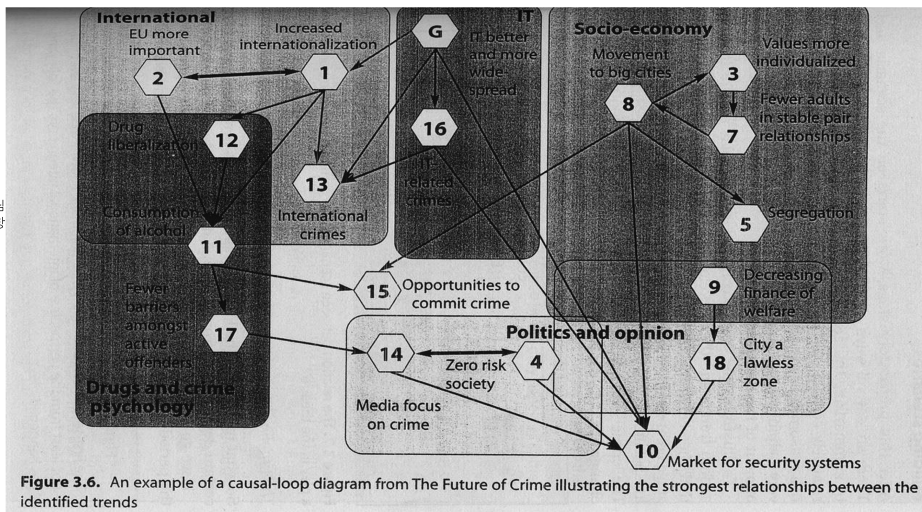
미래연구의 출발은 트렌드 연구라는 점이 중요하였다. 이후 방법론의 활용을 통해 미래전망을 하겠지만, 그 기초가 되는 것은 트렌드 연구였다. 트렌드 연구가 없다면 변수를 올바르게 도출할 수도 없으며, 이후 미래전망의 내용도 부실할 것이다.

- ➡ 예산과 시간이 많이 필요하더라도 제대로 된 미래연구를 위해서는 관련 주제에 대한 기초연구형태로의 트렌드 연구가 선행되어야 함. 특히 소수의 학자군 보다는 철학, 사회학, 정치학, 경제학, 언론학 등 다양한 영역의 전문가들이 대거 참여하는 형식의 트렌드 연구가 바람직함.

Page • 17

PRESENTATION LOAD
PRESENTATION LOAD

[그림
(최향



Page • 18

2005년 미래시나리오방법론 연구의 한계와 시사점 2

2. 예비변수에서 주요변수를 도출하는 과정의 애매모호함과 설득력 부족

T.A.I.D.A 방법론에서는 10-20개의 예비변수들을 도출한 후 그 변수들간의 맵을 그린 후에 최종적으로 불확실하면서 중요한 2개의 새로운 변수들을 생산한다. 이 과정이 명확하게 소개되어 있지 않다. 특히 그 과정에서 전문가들의 의견이 어떤 식으로 수집되었고 분석되었는 지가 결여되어 있어 설득력이 부족하다.

➡ 예비변수들을 찾아내는 과정에서 부터 전문가들의 참여가 필요함. 이 참여는 예산이 들더라도 전체 워크샵을 개최하여 진행하는 것이 전체 연구의 질을 향상시킬 수 있음. 전문가들의 의견은 예비변수들에 대해서는 질적인 방식이, 주요 변수로의 축약에 대해서는 양적인 방식이 적절할 것. 이 과정에 대한 명료한 제시가 있어야 연구결과에 대한 신뢰도가 향상될 것임.

Page • 19

PRESENTATION LOAD
PRESENTATION LOAD

2005년 미래시나리오방법론 연구의 한계와 시사점 3

3. 2x2 시나리오의 단순함, 각 시나리오의 발생가능성은 모두 25%인가?

T.A.I.D.A 방법론 역시 가로 세로 축에 두 가지의 변수를 제시하고 그 변수의 변화에 따라 사사분면에 각 시나리오를 배치하는 방식을 채택하고 있다. 이 방식은 단순하기에 독자들에게 명료하게 다가갈 수는 있지만 2가지의 한계가 있다.

한계 1. 각 시나리오의 발생가능성 25%?

사사분면에 배치된 4개의 시나리오들이 미래에 일어날 가능성이 모두 25%인지, 아니면 가능성을 알 수 없는 것인지를 명료하게 제시하지 못하고 있다. 이때 일어날 가능성이 모두 25%라는 것은 필자가 보기에는 설득력이 떨어지는 부분이다. 즉 이렇게도 될 수 있고, 저렇게도 될 수 있다는 식의 미래전망이 될 수 있기 때문이다.

➡ 산술적으로 도출가능한 여러가지의 시나리오 들 중에서 시뮬레이션 등의 기법을 통해 미래의 발생빈도가 가장 많은 것들을 순서대로 채택할 필요가 있음. 가장 일어날 가능성이 큰 시나리오와 그 다음의 시나리오까지만 제시해도 설득력이 높아질 것

Page • 20

PRESENTATION LOAD
PRESENTATION LOAD

2005년 미래시나리오방법론 연구의 한계와 시사점 4

4. 최상의 시나리오와 최악의 시나리오의 단순구도

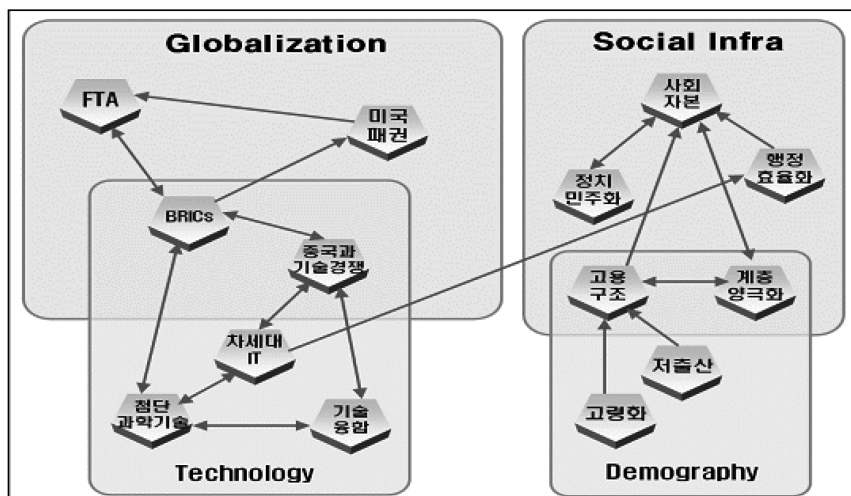
특히 사사분면을 형성하는 2개의 축이 ‘줄고 나뉘’으로 연결되는 구조라면 최상의 시나리오가 만들어지고 그 대각선 쪽에 최악의 시나리오가 만들어지는 구조가 된다. 이는 너무도 평면적인 미래전망의 모습이며, 누구나 다 만들 수 있는 시나리오가 아닌가 하는 비판에 직면하게 될 가능성이 높다.

➡ 전문가들의 의견을 분석하는 과정을 통해서 최종적으로 도출된 미래의 모습이 대단히 긍정적인 혹은 부정적인 모습이 될 수는 있음. 이것은 귀납적으로 도출된 것이기 때문에 논리적으로 억지가 없음. 하지만 2x2 방식은 대부분 선형적으로 최상, 최악의 시나리오를 제시하게 되어 있기 때문에 연구진은 이 방식을 피하고자 함.

Page • 21

PRESENTATION LOAD
PRESENTATION LOAD

2006년 디지털사회의 미래예측방법론 연구: 한국미래 2030 시나리오, 한계와 시사점



Page • 22

LOAD
LOAD

2006년 디지털사회의 미래예측방법론 연구: 한국미래 2030 시나리오, 한계와 시사점



16가지의 가능한 시나리오



	G-개발	G-활성	D-도출	D-비도출	T-승리	T-패배	S-선진	S-후진
시나리오 (1)	●		●		●		●	
시나리오 (2)	●		●		●			●
시나리오 (3)	●		●			●	●	
시나리오 (4)	●		●			●		●
시나리오 (5)	●			●	●		●	
시나리오 (6)	●			●	●			●
시나리오 (7)	●			●		●	●	
시나리오 (8)	●			●		●		●
시나리오 (9)		●	●		●		●	
시나리오 (10)		●	●		●			●
시나리오 (11)		●	●			●	●	
시나리오 (12)		●	●			●		●
시나리오 (13)		●		●	●		●	
시나리오 (14)		●		●	●			●
시나리오 (15)		●		●		●	●	
시나리오 (16)		●		●		●		●

PRESENTATION LOAD
PRESENTATION LOAD

2006년 디지털사회의 미래예측방법론 연구: 한국미래 2030 시나리오, 한계와 시사점 1

1. 라운드 로빙 방식의 토론의 중요성

- 3개의 전문가군을 토대로 라운드 로빙 방식의 토론을 진행한 것은 대단히 흥미롭고 변수들을 도출하는 데 대단히 효율적이었다
- 특히 각 분야의 전문가 군이 다른 분야의 전문가 군과 미래전망에 대한 생각을 달리 하면서도 변수들의 선정에 있어 합의를 도출하는 과정 자체가 미래연구에 중요한 의미를 지닌다고 판단하였다
- ➡ 향후 미래연구를 할 때 라운드 로빙 방식의 전문가 토론을 꼭 시도할 가치가 있다고 판단하였음. 문제는 역시 시간과 예산. 또한 4개 이상의 전문가 군이 되면 필요한 토론회가 6회가 되기 때문에 너무 많음. 3개의 전문가 군으로 시도하는 것이 좋을 것..

2006년 디지털사회의 미래예측방법론 연구: 한국미래 2030 시나리오, 한계와 시사점 2

2. 중요도 질문에 있어서 4점 척도의 문제: 차이가 없다!

- 사회과학 조사방법론은 중요도를 묻는 질문에 있어서 주로 4점 척도 혹은 5점 척도로 질문한다.
 - 이 연구에서는 4점 척도로 중요도를 물었으나 최소값이 2.5였고, 최대값이 3.8이어서 그 차이가 1.3에 불과하였다. 변수 수는 32개였기 때문에 1.3이라는 차이에 의해서 변수들간의 중요도를 서열화하는 것은 분명 문제가 있을 것이다
- ➡ 향후 유사한 설문을 할 때에는 1) 예비변수들을 수를 10개 내외로 줄이고,
2) 중요도도 10점 척도로 하여 서열화에 타당성을 보다 높일 필요가 있음.

Page • 25

PRESENTATION LOAD
PRESENTATION LOAD

2006년 디지털사회의 미래예측방법론 연구: 한국미래 2030 시나리오, 한계와 시사점 3

3. 예비변수들 트렌드집필에서의 전문가 보고서의 가치

- 예비변수들을 도출하고 각각의 상황에 대해서 전문가들에게 자유롭게 상상력을 발휘하여 변수 변화 상황을 10페이지 내외로 집필하게 한 것은 연구내용의 수준을 제고시켜주었다
- ➡ 이 방식은 적지 않은 예산이 필요하며, 예산이 확보된다면 약 1-2개월의 시간을 두고 진행시킬만한 가치가 있을 것임.

Page • 26

PRESENTATION LOAD
PRESENTATION LOAD

2006년 디지털사회의 미래예측방법론 연구: 한국미래 2030 시나리오, 한계와 시사점 4

4. 16개의 시나리오에서 4개의 시나리오로 축약하는 과정에서의 논리 결여

- 이 응용 2가 지닌 가장 큰 약점은 16개의 시나리오는 도출되었지만, 이후 3-4개의 시나리오로 어떻게 축약해야 하는 지에 대한 논리와 설득력이 부족했다는 것이다
- 각 변수들이 어떻게 상호연계되어 하나의 시나리오를 이루게 되는 지에 대한 필자의 지식이 부족했던 탓이다
- ➡ 향후 연구에서는 변수들의 상호관계에 대한 전문가 델파이를 통해 최종 3-4개의 시나리오들이 논리와 설득력을 가질 수 있는 방안을 마련해야 한다고 판단하였음

Page • 27

PRESENTATION LOAD
PRESENTATION LOAD

2007년 미래예측방법론: KITAIP 개발 Klsdi Tracking trends Analysing factors Imaging futures Process

STEP 1: 예비변수들의 도출과 이해

- 전문가 워크숍을 통해서 예비변수들을 도출
- 각각의 변수들에 대해서 전문가 보고서를 통해 이해도를 향상
- 시간과 예산이 제약될 시 문헌분석을 통해서 할 수도 있음

STEP 2. 주요변수들의 도출: 중요성/불확실성/발생가능성의 원리

- 예비변수들 중 주요변수들을 10개 내외로 선정
- 얼마나 중요한 지, 얼마나 불확실한 지, 얼마나 발생가능성이 있는 지를 고려
- 온라인 델파이 보다 워크숍을 활용하는 것이 바람직

Page • 28

PRESENTATION LOAD
PRESENTATION LOAD

KITAIP Phase 1: 변수도출과 트렌드 분석

중요성과 불확실성에 의한 변수 도출

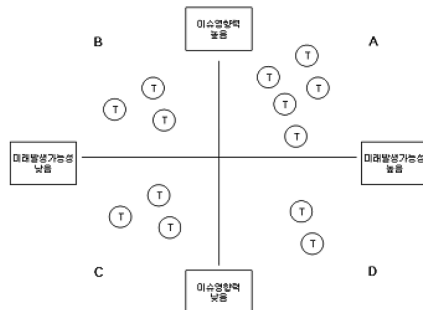
〈표 1〉 통일한국의 경제에 영향을 미칠 주요 변수들과 영향

이슈에 영향을 미칠 주요 변수	통일한국의 경제에 미칠 영향
변수1: 대미 관계 개선	긍정적
변수2: 대중 관계 개선	긍정적
변수3: 사회계층 소득격차 심화	부정적
변수4: 사회범죄 증가	부정적
변수5: 재벌기업 독점 지속	판단유보
변수6: 비정규직 문제 심화	판단유보
변수7: 문화적 차별 심화	판단유보
변수8: 북쪽 환경 파괴 심화	부정적
변수9: IT기술 발전	긍정적

Page KITAIP	Phase 1			Phase 2		Phase 3	
	1st Step	2nd Step	3rd Step	1st Step	2nd Step	1st Step	2nd Step

KITAIP Phase 1: 변수도출과 트렌드 분석

[그림 1] 중요성 및 불확실성에 따른 변수 분류도



〈표 2〉 변수불확실성 측정 예시

	발생 가능성 (전문가 1)	발생 가능성 (전문가 2)	발생 가능성 (전문가 3)	발생 가능성 (전문가 4)	불확 실성
변수 1	40%	50%	60%	60%	낮음
변수 2	10%	5%	90%	80%	높음

Page KITAIP	Phase 1			Phase 2		Phase 3	
	1st Step	2nd Step	3rd Step	1st Step	2nd Step	1st Step	2nd Step

KITAIP Phase 1: 변수도출과 트렌드 분석

〈표 3〉 중요성과 불확실성간 상호관계

	주요 불확실성	이슈의 미래에 미칠 영향
변수 유형 1	(1) 지금보다 크게 높아짐	- -
	(2) 지금보다 높아짐	-
	(3) 지금과 같음	0
	(4) 지금보다 낮아짐	+
	(5) 지금보다 크게 낮아짐	++
변수 유형 2	(1) 크게 변화	?
	(2) 약간 변화	0
	(3) 거의 변화없음	+
변수 유형 3	(1) 지금보다 변화가 많음	-
	(2) 지금보다 변화가 적음	+
변수 유형 4	(1) 선택1	+
	(2) 선택2	?
	(3) 선택3	-

Page KITAIP	Phase 1			Phase 2		Phase 3	
	1st Step	2nd Step	3rd Step	1st Step	2nd Step	1st Step	2nd Step

KITAIP Phase 1: 변수도출과 트렌드 분석

2nd Step 거시적 동인의 트렌드 분석

거시적 동인이란?

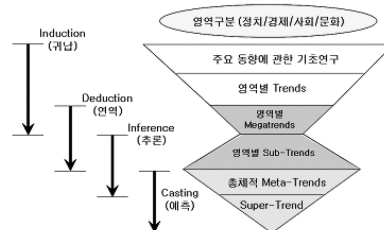
“미시적 요인들에게 영향을 미치는
외부환경이 가지는 힘”

⇒ 밖에서 안을 보는 시각

트렌드 분석

⇒ Trendology 사용(탈집락화-재집락화)

[그림 2] Trendology 연구절차 개요도



Page KITAIP	Phase 1			Phase 2		Phase 3	
	1st Step	2nd Step	3rd Step	1st Step	2nd Step	1st Step	2nd Step

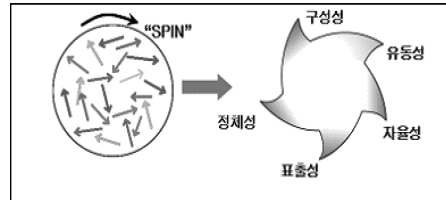
KITAIP Phase 1: 변수도출과 트렌드 분석

Trendology 예시

[그림 3] 부분별 하위 트렌드

경제	문화
(1) Negentropy (2) 디지털화 (3) 연성화 (4) 고도화 (5) 목적성	(1) 기계인간 (2) 개인화 (3) 참의성 (4) 분집화(분산과 집중) (5) 형상치화
정치	사회
(1) 연계성 (2) 다원성 (3) 개방성 (4) 유목적성 (5) 전재성(Ubiquity)	(1) 초현실원리 (2) 접속성 (3) 경계성 (4) 다중사회 (5) 복합경력

[그림 4] 부분별 하위트렌드에서 초부분별 메가트렌드를 압출



• Sub-Trends에서 Megatrends를 압축하는 과정과 명칭을 부여하는 과정은 합의회의(Consensus Conference)형식의 집중토의에 의존함

Page KITAIP	Phase 1			Phase 2		Phase 3	
	1st Step	2nd Step	3rd Step	1st Step	2nd Step	1st Step	2nd Step

KITAIP Phase 1: 변수도출과 트렌드 분석

3rd Step (option) AHP 기법 활용

· AHP : 'Analytic Hierarchy Process'

<표 4> 델파이 질문과 AHP 질문의 차이

예) 휴대인터넷의 미래에 있어서 중요한 변수는 무엇인가	
델파이 형태의 문항	- 고정점수할당 방법 - 각 문항에 대해서 중요도를 1-5점 정도로 평가 ① 휴대인터넷가격 ② 휴대인터넷전송속도 ③ 휴대인터넷사용 디바이스
AHP 형태의 문항	- 이원비교방법 - 문항 2개를 서로 비교하여 '상대적 중요도'를 평가하게 한다 - 휴대인터넷가격 (9/7/5/3/1)(3/5/7/9) - 휴대인터넷가격 (9/7/5/3/1)(3/5/7/9) - 휴대인터넷전송속도 (9/7/5/3/1)(3/5/7/9) - 휴대인터넷전송속도 (9/7/5/3/1)(3/5/7/9) - 휴대인터넷사용 디바이스 (9/7/5/3/1)(3/5/7/9) - 휴대인터넷사용 디바이스 (9/7/5/3/1)(3/5/7/9) 1. 동등하게 중요 5. 더욱 더 중요 3. 약간 더 중요 7. 대단히 중요 9. 절대적 더 중요

<표 5> AHP 응답 결과 사례

	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	기하 평균	가중치 (중요도)
X ₁	1	3	5	7	3.20	0.540
X ₂	1/3	1	5	7	1.85	0.312
X ₃	1/5	1/5	1	3	0.59	0.099
X ₄	1/7	1/7	1/3	1	0.29	0.049
합					5.93	

Page KITAIP	Phase 1			Phase 2		Phase 3	
	1st Step	2nd Step	3rd Step	1st Step	2nd Step	1st Step	2nd Step

2007년 미래예측방법론: KITAIP 개발

STEP 3. 주요 변수들간의 상호관계 분석을 통한 미래전망

- 주요 변수들이 형성하는 상호관계를 분석
- 하나의 변수 상황이 다른 변수의 상황에 얼마나 영향을 미치는 지를 전문가에게 질문하는 방식이 가능
- 너무 많은 설문문항이 부담스러울 수 있으므로, 'if 가설'을 사용한 보다 간단한 설문형식도 가능
- 분석과정에서는 SAS 프로그램을 활용한 베이지안(Baysian) 기법 활용

KITAIP Phase 2: 변수들간 상호영향관계 분석

1st Step

Matrix 활용

· If 가설의 Matrix

〈표 6〉 상호영향관계 분석표 예시

영향을 받을 영향을 줄	변수 X1	변수 X2	변수 X3	변수 X4
변수 X1		+2	+1	-2
변수 X2	-1		+1	0
변수 X3	+1	0		+1
변수 X4	+1	+2	-1	
....				

Page KITAIP	Phase 1			Phase 2		Phase 3	
	1st Step	2nd Step	3rd Step	1st Step	2nd Step	1st Step	2nd Step

KITAIP Phase 2: 변수들간 상호영향관계 분석

예시) 한국의 20년 후 예측

변수 X_1 : 한국의 GDP

- A) 4만불 이상
- B) 2-4만불
- C) 2만불 이하

변수 X_2 : 사회 양극화

- A) 더욱 심해짐
- B) 2007년과 변함없음
- C) 많이 개선됨

<표 7> 2027년 한국GDP 변화가 계층양극화에 미칠 영향력 예시

		2027년 한국 계층양극화		
		더욱 심해짐	현재와 변화없음	많이 개선됨
2027년 한국 GDP	4만불 이상	+2	0	+2
	2-4만불	+1	0	-2
	2만불 이하	-2	+1	-1

Page KITAIP	Phase 1			Phase 2		Phase 3	
	1st Step	2nd Step	3rd Step	1st Step	2nd Step	1st Step	2nd Step

1. Stealth : rapid = A, slow = B

2. Strategy : Salt con = A, Salt = B, New = C

3. defence : 300-400 = A
250-300 = B
250-400 = C

4. Congr. Support : high = A
low = B

5. Stealth Bomb.
100-150 = A, 150-200 = B
1-50 = C, 0 = D

6. Fed. def.
200-300 = A
150-200 = B
150-300 = C

7. SDI fund
high = A
medium = B
low = C

KITAIP Phase 2: 변수들간 상호영향관계 분석

2nd Step SAS 활용

〈표 8〉 SAS 시뮬레이션 결과의 예시

시뮬레이션 No	SAS시스템 FREQ Procedure					빈도
	X1	X2	X3	X4	X5	
1	1	2	1	1	1	5
2	1	3	1	1	2	7
3	1	2	2	2	1	2
4	2	1	2	1	1	3
5	1	3	3	2	2	10
6	2	3	1	1	1	2
7	3	2	1	2	2	4
8	1	2	1	2	2	2

Page KITAIP	Phase 1			Phase 2		Phase 3	
	1st Step	2nd Step	3rd Step	1st Step	2nd Step	1st Step	2nd Step

2007년 미래예측방법론: KITAIP 개발

STEP 4. 3-4개의 시나리오를 도출

- SAS 프로그램을 통해 시뮬레이션 발생 횟수가 가장 빈번한 3-4개의 시나리오를 도출
- 각 시나리오의 발생가능성의 확실성 문제를 해결하기 위해 꼭 필요한 과정
- 각 시나리오의 논리와 설득력 비판 문제를 해결하기 위해 꼭 필요한 과정
- 주요 변수들을 포함한 예비변수들의 개념맵을 작성하여 시나리오 서술에 활용

STEP 5. 시나리오 전략을 도출

- 시나리오를 도출한 후 시나리오에 상황에 맞는 전략들을 도출
- 하지만 이 전략 부분에 대해서 보다 구체적이고 효율적인 방식 선택이 요구됨

KITAIP Phase 3: 미래도출과 전략제시

Method 2: N개의 변수 조합

〈표 9〉 소매업자의 미국 경제의 미래시나리오

시나리오 1: 점진적인 적응(Gradual adjustment)
미국 달러는 계속 약세일 것임. 이는 해외아웃소싱이 제한적이기 때문임. 생산품은 큰 기술의 혁신 없이 약간의 변화만을 가지고 판매될 것임. 미국의 경제 성장 역시 큰 변화가 없을 것이며, GNP 성장률은 매년 3% 정도가 될 것임. 노조의 파워는 대규모 시위가 없어지며 점차 약해질 것임. 한편 소비자들은 질 높은 서비스에 더욱 많은 관심을 갖게 될 것임
시나리오 2: 큰 충격(High turbulence)
대부분의 소비자들은 세금문제로 인해서 예산의 커다란 문제를 경험함. 미국 달러는 강세를 나타내며, 이는 수출을 저해하고 외국제품들이 미국시장을 장악하는 결과를 초래함. 해외 아웃소싱이 증가하고 생산품은 제조하기 단순한 것들 위주가 될 것임
시나리오 3: 어려운 시간(Tough Times)
기술의 발전이 제품을 생산하는 것을 단순화시킬 것임. 미국 달러는 대단히 강세를 보이고, 국내 기업들간에 치열한 경쟁까지 유발시킬 것임. 소비자들은 가격에 지극히 민감해질 것이고, 서비스보다는 제품가격하락을 더 원할 것임. 어떤 소비자들은 해외제품을 달러마켓을 통해 직접 살 것임

Page KITAIP	Phase 1			Phase 2		Phase 3	
	1st Step	2nd Step	3rd Step	1st Step	2nd Step	1st Step	2nd Step

KITAIP Phase 3: 미래도출과 전략제시

2nd Step

미래맵핑과 전략

- 각각의 시나리오상에서 구체적으로 어떠한 일들이 벌어질지 예측
- 각각의 시나리오 상황에서 어떤 전략이 필요할지 예측

〈표 10〉 미래맵핑의 예시

	2010		2011	2012	
시나리오 A	이벤트 1	개연성	희망도		
		1-5	1-5		
	이벤트 2	동일			
	이벤트 N	동일			
시나리오 B					
시나리오 C					
시나리오 D					

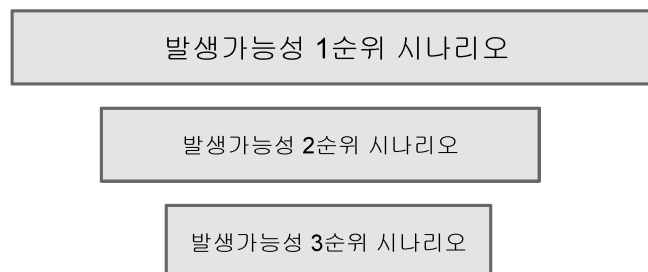
Page KITAIP	Phase 1			Phase 2		Phase 3	
	1st Step	2nd Step	3rd Step	1st Step	2nd Step	1st Step	2nd Step

2009년 KITAIP을 활용한 컨버전스사회미래



미래연구방법론 : 복수적

- Scenario 방법론 1-2-3-...N



Page • 44 * 복수적 시나리오 방법론 관해서는 최항섭 2007
'미래예측방법론' 참조. www.kisdi.re.kr 무료 다운로드

KITAIP 주요변수 도출 설문 예시

변수번호	변수	변수의 중요성 (0-10점 척도)	변수발생상황	상황발생가능성 (0-100%)
1	주체의 변화 *주체는 보다 능동적 일 것인가? 아니면 쓸림현상으로 확일 화될 것인가?		주체는 보다 능동 적이 될 것?(개인 의 힘 증가)	
			쓸림현상으로 주 체가 확일화될 것	

Page • 45

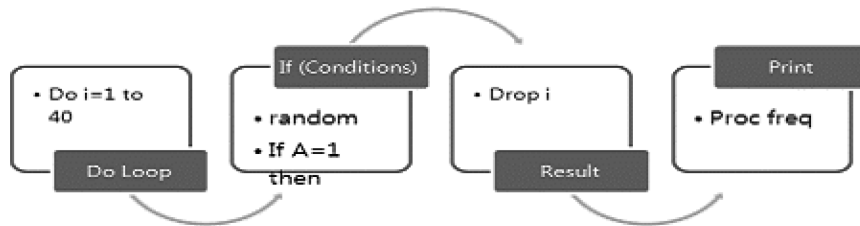
2009년 KITAIP을 활용한 컨버전스사회미래(12월말출간예정)

	중요도 순위점수	불확실성순위점 수	발생가능성 순위점수	변수가치점수
10. 참여양식의 변화	10	8	11	29
2. 기술발전변화양식	9	9	10	28
3. 인간관계변화	11	6	5	22
7. 권력관계의 변화	9	11	2	22
4. 주체의 변화	1	10	8	19
1. 정보지식공유변화	4	7	8	19
5. 문화양식의 변화	4	3	9	16
9. 공간인식의 변화	7	4	4	15
6. 의사소통양식의 변화	4	6	3	13
11. 개인정체성의 변화	6	1	6	13
8. 권력의 속성변화	5	2		

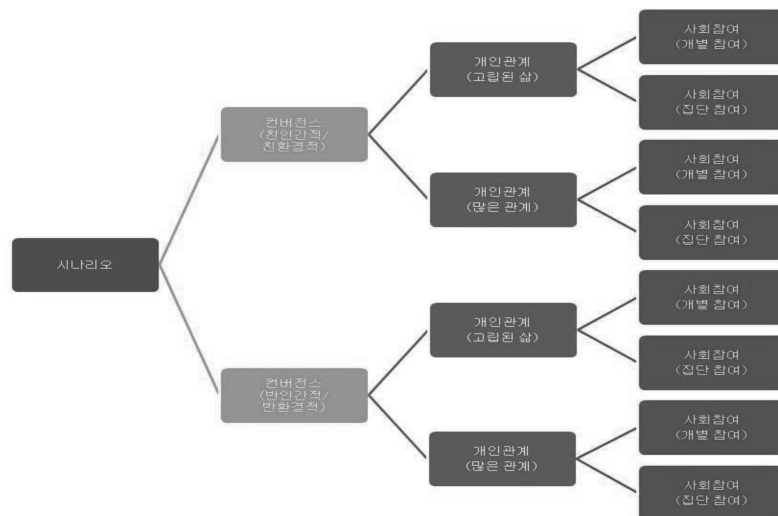
Page • 46

PRESENTATION⁸LOAD
PRESENTATIONLOAD

KITAIP 시뮬레이션의 원리



KITAIP 시뮬레이션의 구조



KITAIP 시뮬레이션 결과 예시

SAS 시스템

1

2009년 12월 03일 목요일 오후 03시19분56초

FREQ 프로시저

result				누적		누적	
				빈도	백분율	빈도	백분율
1	1	1	2	5.00		2	5.00
1	1	2	1	2.50		3	7.50
1	2	1	18	45.00		21	52.50
1	2	2	6	15.00		27	67.50
2	1	1	8	20.00		35	87.50
2	2	2	5	12.50		40	100.00

Page • 49

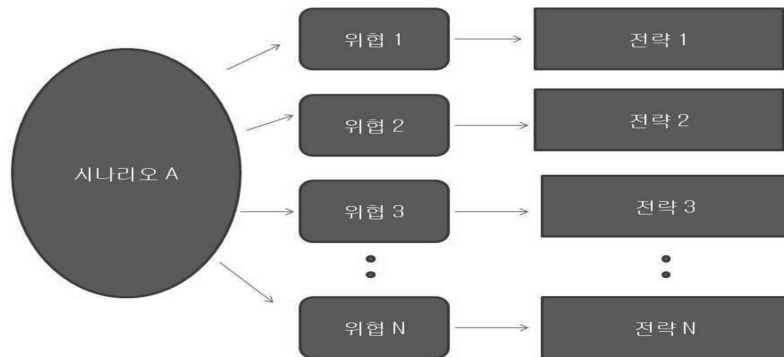
PRESENTATION LOAD
PRESENTATION LOAD

시뮬레이션 20회 결과

variables component	simul.freq(ave.)	perc.
친인간-고립-개별참여	3.23	7.9%
친인간-고립-집단참여	1.40	3.4%
친인간-감성교류-개별참여	14.70	35.6%
친인간-감성교류-집단참여	7.35	17.8%
반인간-고립-개별참여	9.35	23.2%
반인간-감성교류-집단참여	6.00	14.6%

Page • 50

KITAIP 시나리오 전략의 구조



Page • 51

PRESENTATION LOAD
PRESENTATION LOAD

컨버전스사회의 미래예측

“Individualistic tribe” 시나리오(발생가능성 1순위)

“Alone in the dark convergence” 시나리오 (발생가능성 2순위)

“Digital Durkheim” 시나리오(발생가능성 3순위)

-> 12월 말경 최종보고서

Page • 52

감사합니다

최항섭 jesuishs@kookmin.ac.kr (02) 910-4471

Page • 53

PRESENTATION LOAD
PRESENTATION LOAD