

디지털 사회혁신의 정당성과 민주주의 발전: 온라인 청원과 공공문제 해결 사례를 중심으로*

조희정**, 이상돈***, 류석진****

요약

이 글은 최근 주목받고 있는 온라인 청원과 공공문제 해결을 위한 크라우드 소싱 등 디지털 사회혁신(Digital Social Innovation) 사례를 분석하여 시민의 정책 관여가 민주주의에 기여하고 있음을 논증한다. 디지털 사회혁신은 크라우드 소싱이나 온라인 청원과 같은 디지털 기술을 활용하여 정책 수립과 집행 과정에 시민의 참여를 보장하기 위해 노력하는 것이다. 시민의 적극적인 정책 개입을 통해 정책 수립 과정은 물론 정책 자체의 민주성을 강화하는 일련의 과정은 개입 정당성(Throughput Legitimacy)이 강화되는 효과를 가진다. 시민의 동의와 협의 과정은 정책의 투명성, 효과성을 강화함으로써 정책 거버넌스의 질과 효능감을 향상시킬 수 있는 것이다. 이 글에서는 개입 정당성이 민주주의의 발전에 기여할 수 있다는 점을 경험 연구로 증명하기 위해 디지털 사회혁신의 다양한 사례들을 분석하였다. 이를 통해 그 동안 산발적이고 다양하게 시도되었던 디지털 사회혁신이 민주주의의 발전적 요소를 가지고 있고, 다양한 가치를 내재하고 있는 현대 사회의 시민의 참여 효능감을 높이는데 일조하고 있다고 평가하였다. 마지막으로 민주주의의 발전을 위한 개입정당성을 확보하기 위한 노력의 일환으로 디지털 사회혁신이 가지는 함의에 대해 제시하였다.

주제어: 디지털 사회혁신, 청원, 개입 정당성, 민주주의, 크라우드 소싱

Legitimacy of Digital Social Innovation and Democracy: Case of Online Petition and Public Problem Solution Project

Cho, Hee-Jung, Lee, Sang-Done, Lew, Seok Jin

Abstract

This article analyzes the latest cases of Digital Social Innovation such as crowdsourcing and online petitions for public trouble-shooting in order to demonstrate that public engagement of the citizens on decision making can enhance the quality of democracy. Digital Social Innovation contributes to citizen's participation on decision making and policy implementation with taking advantage of digital technologies of crowdsourcing and online petitions. Active civic engagement for decision making literally helps to improve and democratize government policy. These series of processes not only improve quality and efficiency of policy governance by building up transparency and effectiveness of policy itself but also enhance the throughput legitimacy. With this article, I quote and analyze various practices of Digital Social Innovation which we had substantiated to demonstrate the effectiveness of civic engagement for decision making to improve and enhance democracy. The hypothesis that the Digital Social Innovation attempted in various ways is a principal factor of democratization could be verified. Moreover, the practices of Digital Social Innovation helps the civic participation in policy making in modern society. Finally, this article suggests an implication of Digital Social Innovation as part of efforts to ensure the involvement of throughput legitimacy for the development of democracy.

Keywords: digital social innovation, online petition, throughput legitimacy, democracy, crowdsourcing

2016년 4월 28일 접수, 2016년 5월 12일 심사, 2016년 5월 23일 게재확정

* 이 연구는 2013년도 정부재원(교육부)으로 한국연구재단의 지원(과제번호: NRF-2013S1A3A2054667)을 받아 수행된 연구임

** 이화여자대학교 경영연구소 연구교수 (rilla7@naver.com)

*** 서울디지털재단 팀장 (lsd7749@gmail.com)

**** 교신저자, 서강대학교 정치외교학과 교수 (sjlew@sogang.ac.kr)

I. 문제제기

이 글은 최근 본격화되고 있는 디지털 사회혁신(Digital Social Innovation)의 온라인 청원(Online Petition 혹은 e-Petition) 및 공공문제 해결과 같은 크라우드소싱(Crowdsourcing) 정책참여 사례가 시민의 참여·협업·동의를 통해 정당성을 확보하여 민주주의 발전에 기여함을 논증한다. 특히, ICT(Information Communication Technology: 이하 ICT)는 언제나 민주주의에 기여한다는 추상적·당위적 관점의 연구보다는 실제 경험사례에 대한 연구를 통해 디지털 사회혁신의 민주적 요소들이 개입 정당성(Throughput Legitimacy)을 확보해나가고 있음을 밝힌다.

최근 크라우드소싱을 통해 본격화되고 있는 디지털 사회혁신은 ‘활동가·시민·공동체들이 방대한 사회적 필요에 따르는 해결을 모색하고 지식을 공동으로 생산하기 위해 디지털 기술을 이용하여 협력하는 것’으로서 인터넷 등장 이전에는 상상할 수 없었던 규모로 성장하고 있다(European Union, 2014: 5). 이러한 디지털 사회혁신의 민주적 특징은 가치·규범·기술 디자인 부문에서 나타나고 있다. 가치 부문에서는 좀 더 많은 시민의 참여 및 평등한 참여를 제도화하고, 기술 디자인에 있어서는 누구나 사용할 수 있는 기술 공유와 쉬운 디자인을 추구한다.

ICT를 활용한 협력은 크라우드 소싱 형태로 집결되어, 시민의 정보유통·청원·온라인 공론장과 협의·투표에 의해 공공문제 해결, 정책변화 나아가 네트워크 정당 결성과 선거 득표라는 제도변화까지 이르고 있다. 즉, 디지털 사회혁신은 미완의 예외적인 ‘실험’이 아닌 새로운 참여민주주의와 협의민주주의를 통해 경험적 ‘실제’로서 민주주의 발전에 기여하고 있다.

산업사회에서 시민의 위상이 피치자로서 일방적인 정책 결정 수혜자로만 평가되어 실제 정책결정과정에서 배제되는 경우가 보편적이었던다면, 디지털 사회

에서 시민은 새로운 정책을 건의하고 정책결정과정에도 개입하는 적극적인 주체로 변화할 기회가 많아졌다. 그러나 디지털 사회혁신으로 공식화되기 이전에 발생한 개인과 집단의 ICT 정치사회활동들에 대해서는, 특정 국가의 예외적인 사건, 정치사회문화가 상이한 사회에서 산발적으로 나타나는 일회적 협력, 제도화되기 어려운 무책임한 운동, 그리고 제한된 일부 기술자유주의자들의 이상적인 시도에 불과하다는 부정적 평가를 받기도 했다.

온라인 사회운동과 온라인 정책결정 영역에서 나타나는 이러한 산발적인 사건들은 미국 시애틀 反WTO 집회(1999), 멕시코 사파티스타 농민 봉기(2001), 우샤히디(Ushahidi, 2007), 아이슬란드 키친웨어 혁명(2009), 월스트리트 점령시위(Occupy Wall Street, 2011), 아랍의 봄(Arab's Spring, 2011), 영국 런던 폭동(2011), 스페인의 인디그나도스 운동(Indignados, 2011), 터키의 게지공원 저항(Turkey's Gezi Park Protests, 2013), 우크라이나의 유폴로마이단(Euromaidan, 2013년), 홍콩의 우산 혁명(Umbrella Revolution, 2014), 대만 해바라기 운동(Taiwan's Sunflower Movement, 2014)과 같은 사회운동과 혁명 사례뿐만 아니라 한국 대선(2002), 프랑스 대선(2007), 미국 대선(2008, 2012, 2016), 독일 연방선거(2009), 영국 총선(2010, 2015), 러시아 대선(2012) 등의 사례가 제도영역에서도 거대하고 세계적인 파급력을 가지고 있음에도 불구하고 정치사회적 의미를 체계적으로 평가받지 못한 측면도 있다. 따라서 이 글에서는 최근 디지털 사회혁신의 특징을 개입 정당성 개념으로 정식화하여 이론적·과학적인 사례 분석을 하고, 디지털 사회혁신의 혁신적 요소가 근대적 의미의 정당성과 다른 새로운 정당성을 담보하여 사회권력화되고 있다고 정리한다.

디지털 사회혁신이 중요해진 원인으로는 대의민주주의 위기, 사회 환경 변화 그리고 개인의 가치 변화를 들 수 있다.

첫째, 대의민주주의 위기는 양적 차원에서 투표율 하락과 당원 수 급감과 같은 정치 무관심 확대뿐만 아니라, 질적 차원에서 시민사회에 대한 대응 실패로 대표되는 정치엘리트와 관료들의 정책 효율성 저하 등으로 나타나고 있다. 기존 제도의 비효율성이 상시화 되면서 신뢰 저하로 인한 정당성 약화가 야기되었고, 과거의 '정부실패론'은 '관료제와 엘리트 실패론'으로까지 확장되었다. 나아가 집단정치의 비효율성, 공동체 위기와 함께 사회자본(Social Capital)이 약화되고 있다(Putnam, 2000).

이와 같은 현상은 사회의 네트워크화와 네트워크의 사회화가 동시에 진행되면서 더욱 촉발되었고 네트워크 공간의 민주주의라는 또 다른 차원의 민주주의 논의를 확산시키고 있다. 그러나 이러한 과정을 성급히 혁신으로 재단하거나 직접민주주의 구현이라고 판단하기 이전에 선행되어야 하는 것은 온라인 청원과 공공문제 해결 프로젝트처럼 상향식(Bottom-up)으로 결집된 시민의 개입 사례를 정확히 분석하여 사회적 가치를 파악하는 작업이다. 단지 온라인으로 인해 직접민주주의가 실현되었다거나 대의민주주의가 폐기되었다는 충격적이고 선연적인 판단으로는 현재의 문제를 현명하게 해결하기 어려우며, 시민들이 청원과 공공문제에 관심을 갖게 되는 역사적 맥락을 이론적으로 규명하는 것이 선행되어야 한다.

둘째, 사회 환경 변화의 가장 큰 특징으로는 인터넷과 모바일 기술의 보편화를 들 수 있다. 시민 다수의 참여가 가능한 기술 환경이 구현됨으로써, 첨단 기술을 다양한 문제 해결의 도구로 활용할 뿐만 아니라, 인터넷의 주요 특성인 개방성과 연결성을 바탕으로 세계 시민들과 연대를 확장하고 있다. 인터넷을 통한 연대는 과거와 비교할 수 없을 정도의 속도와 참여 규모를 보여주고 있으며, 다수의 참여라는 클라우드소싱을 통해 직접민주주의 구현의 시도가 상대적으로 훨씬 더 구체적으로 진행되고 있다. 일례로, 미국의 진보정치를 이끄는 대표적인 정치집단인 무브온(MoveOn)이 진행하는 온라인 정치운동과 세계

적 이슈가 될 정도로 적극적인 폭로성과 파급력을 자랑하는 위키리크스(Wikileaks)의 정치부패 폭로운동은 기존에 존재하지 않았던 새로운 정치 주체의 등장을 본격화하고 있다. 또한 국가는 물론 세계 정치 단위까지 디지털 기술을 통해 시민 관여가 확장되면서 공공영역(Public Sphere)에 새로운 거버넌스(Governance)가 형성되고 있다.

셋째, 개인의 가치 부문에서, 높은 교육을 받은 대중에 출현하면서 기존 제도의 당위성에 대해 비판하고 실질적인 제도 개선을 급진적으로 요구하고 있다. 산업사회 이후에 등장한 탈물질적 가치(Dalton, 2004)뿐만 아니라 실질적 효능감의 성취를 요구하는 네트워크화 된 개인의 관여력이 그 어느 때보다 높아지고 있다.

이와 같은 디지털 사회혁신의 중요성을 기반으로 하여, 우선 제Ⅱ장에서 정당성 개념에 대한 이론 고찰, 시민 동의의 중요성, 개입 정당성 개념 등에 대한 정리를 통해 디지털 사회혁신 사례에 대한 이론적 가치 적용의 필요성을 제시하고, 또한 디지털 사회혁신의 핵심 원리로서 클라우드소싱 개념도 소개한다. 이어 제Ⅲ장에서는 온라인 청원과 온라인 공공문제 해결을 중심으로 디지털 사회혁신 사례를 세 유형으로 정리하고, 제Ⅳ장에서는 이들 사례의 가치와 기술 디자인 부문의 특징을 정리하여 시민의 참여·협의·동의를 이루어지는 디지털 사회혁신의 개입 정당성을 개념화한다. 끝으로 제Ⅴ장은 결론으로서, 산발적으로 온라인 청원과 온라인 공공문제 사례가 시도된 한국의 현실에서 디지털 사회혁신의 개입 정당성을 강화하여 민주주의 발전에 기여할 수 있는 과제를 제시하는 것으로 글을 맺는다.

디지털 사회혁신은 온라인 청원과 공공문제 해결뿐만 아니라 다양한 영역에서도 활발하게 진행되고 있다. 즉, 인적·물적 자원 매개 및 연결(Movement, TechSoup, Volunteer Match), 온라인 교육과 클라우드소싱 연구(Foldit, Galaxy Zoo, Gene Wiki, Khan Academy, MOOC, SETI), 클라우드 펀딩

(Causes, Crowdrise, Kick Starter, KIVA, Patreon, Start Some Good, 카카오의 스토리 펀딩), 농업 지원(Food Assembly, FOODIE, Honeybee Network, Onfarm), 장애인·환자·아동 지원(Andiamo, Braci, e-NABLE, HandUp, Mission Arm, Sesame Phone, SoaPen, Watchie), 위기 정보 공유 및 대응(Ushahidi) 분야의 사례들이 있는데, 이 글은 일반적이고 광범위한 사회변화보다는 공공영역에 직접 관여하고자 하는 청원과 공공문제 해결 사례를 중심으로 분석하였다.

II. 디지털 사회혁신의 이론적 요소

1. 정당성에 대한 고찰

정당성은 지배 권리의 당위성을 인정하는 근거를 제공한다. 정당성의 모호한 개념 정의에도 불구하고 기존 연구에서 나타나는 공통점은 정당성이 정치권력의 정당화와 관계가 있다는 점을 인정한다는 것이다(진미경, 1994: 98). 정당성에 대한 오랜 이론적 전통에서 이 글의 연구 대상인 디지털 사회혁신과 정당성 개념을 연결하기 위해서는 인민의(People) 동의에 주목하는 정당성 연구, 경험적 정당성 연구의 필요성 그리고 정당성 형성 과정에 대한 고찰의 중요성에 주목할 필요가 있다.

첫째, 정당성 개념에는 지배에 대한 강조와 동의에 대한 강조가 동시에 혼재되어 있지만, -동의를 요소를 포함하면서도- 지배를 강조하는 정당성 개념이 주류를 이루어왔다. 정당성의 이론적 단초를 제시한 스텐버거는 정당성을 정부 권력의 핵심 요소로 규정한다(Sternberger, 1968). 이후, 정당성은 경제적 효율성을 증대시키는 정치체계의 능력(Lipset, 1981), 정치 안정 유지(Dahl, 1971)와 같은 논의가 지속되고 있다.

루소(Rousseau), 로크(Locke), 베버(Weber), 흄

(Hume), 오크쇼트(Oakeshott), 파이너(Finer), 비트겐슈타인(Wittgenstein), 파킨(Parkin), 비담(Beetham)에 이르는 정당성 이론의 계보는 공히, 정당성의 기초로서 인민의 믿음을 강조한다. 또한 현대 사회로 접어들수록 정당성에서 인민의 동의가 중요한 요소로 부각되고 있다(이관후, 2015a: 93-101). 파킨은 믿으로부터, 즉 피치자로부터 주어지는 정당성을 강조하였으며(Parkin, 1982: 77-78, 진미경, 1994: 99에서 재인용), 비담의 법적 타당성, 도덕적 정당화, 믿음에 기초한 정당성으로 구성되는 3차원의 정당성 개념도 마찬가지로이다(Beetham, 1991: 15-25). 이 글의 연구대상인 디지털 사회혁신의 정당성을 논하기 위해서는 인민의 믿음을 중요시하는 정당성 개념을 분석할 필요가 있다. 다수의 클라우드소싱에 의한 청원, 공공문제 해결과 정책결정 과정에의 참여는 지배자가 아닌 시민의 자발적인 참여에 기반 하기 때문이다.

둘째, 디지털 사회혁신의 다양한 사례를 분석하기 위해서는 정당성의 결과뿐만 아니라 정당화되는 과정과 절차가 중요하기 때문에 정당성에 대한 경험적 연구가 진행되어야 한다. 규범적·가치적 연구와 함께 정당성에 대한 경험적 연구는 전통적·카리스마적·합리적/법적 지배의 세 분류를 통해 정당성의 근거를 제시한 베버의 연구에서 시작되었다. 정당성에 대한 경험적 연구가 중요한 이유는 현대 사회에서 인민의 동의가 가지는 의미가 지속적으로 변화하고 다양화되기 때문이다. 보다 본질적으로는 현대 민주주의에서 '정치적 정당성은 인민의 동의에 기반하고, 이 동의는 법치주의에 의해 보장되며, 동의 과정에서 가장 중요한 것은 공정한 절차와 참여자간의 원활한 소통이다'라는 명제가 불충분하기 때문이다(이관후, 2015b: 98).

셋째, 과정 중심의 정당성 개념을 구체화해야 한다. 경험적 정당성 연구자로서 슈미트(Vivien Schmidt)는 EU의 형성 과정에서 시민사회의 동의와 신뢰가 누락되었으며, EU의 형성 과정이 투명하

게 밝혀지지 않은 블랙박스(Black Box)라고 비판하면서 샤프의 정당성 개념을 확장하여 개입 정당성(Throughput Legitimacy) 개념으로 세분화하였다(Schmidt, 2013). 샤프도 규범적 복종·동의·신념과 같은 추상적 관점보다는 기능적·경험적 차원에서의 정당성을 강조하고 있다(Sharpf, 2009: 5). 그는 정당성의 형성과정 및 작동방식에 주목하여, 정치 형성 과정을 체계화한 이스턴(Easton)의 관점처럼 투입 정당성과 산출 정당성을 구분하고 개념화하였다. 이를 정교화 하여 슈미트는 투입 정당성(Input Legitimacy)과 산출 정당성(Out Legitimacy) 사이에 개입 정당성 개념을 구성하였다. 법제도 수립 과정에서 참여의 질을 의미하는 투입 정당성과 법제도를 통한 문제해결 규모를 의미하는 산출 정당성에 비해 개입 정당성은 ‘정책결정과정에서 표출된 거버넌스의 질과 효능감, 참여 과정과 방법, 정보의 투명성, 참여자의 책임성, 시민사회의 개방성과 포용성’으로 구성된다(Schmidt, 2013: 4-7).

2. 디지털 사회혁신을 위한 크라우드소싱과 개입 정당성

이 글은 절차적·경험적 관점에서 디지털 사회혁신의 정당성을 연구하며, 특히 실제 거버넌스 구현의 관점에서 디지털 사회혁신 사례를 검토하고자 한다. 이는 대의제에 대한 시민의 신뢰를 회복시키는데 도움을 줄 수 있는 크라우드소싱 개념을 통해 정책결정에 참여를 높이고 과정을 공정하게 관리함으로써 시민이 동의하는 개입 정당성을 논증하려는 시도이다.

크라우드소싱 개념은 2006년 6월, 제프 호위(Jeff Howe)가 와이어드(Wired)에 기고한 “The rise of crowdsourcing”에서 처음 제시하였는데, ‘전통적인 대리인을 거치지 않고 대중에 대한 열린 요청에 의해 수행되는 작업’을 의미한다(Howe, 2006: 6). 광의의 크라우드소싱은 협력(co-Creation), 협동생산(co-Production)처럼 통상적

으로 사용되는 개념 혹은 선거와 같은 집단행동을 포괄하는 개념이며(Howe, 2008), 협의의 크라우드소싱은 인터넷 시대에 새롭게 등장한 개념으로서 ‘온라인에서 분산되어 있으며 조직적 목적이 있는 온라인 커뮤니티들의 집단지성이 촉발하는 문제 해결 및 생산 모델’을 의미한다(Brabham, 2013: xi x). 크라우드소싱에서의 온라인 커뮤니케이션은 집단지성(Collective Intelligence, Levy, 1995: 1997)이나 군중의 지혜(Surowiecki, 2004)로 진행될 때 성공할 수 있다.

크라우드소싱 참여는 민주주의의 정책결정 과정에 시민이 참여하는 하나의 방식이다(Howe, 2008; Aitamurto, 2012: 18; Brabham, 2013). 크라우드소싱은 집단행동 및 콘텐츠 파워에 있어서 중대한 전환능력(Transformational Power)이 있으며(Barameswaran, et al., 2007), 소수 엘리트나 관료보다는 평범한 시민이 참여한다는 점에서 민주적 혁신을 의미한다. 또한, 누구나 참여하여 정책토의를 한다는 점에서 협의민주주의 및 참여민주주의와 관련이 있다(Pateman, 1970; Smith, 2012: 90).

그러나 다수의 참여가 정치체계에 긍정적인 변화를 창출하여 대의민주주의에서 훼손된 정치적 정당성을 회복할 수 있을지에 대한 논의가 진행되고 있다(Blaug, 2002). 이에 대해서는 대의민주주의의 정치적 정당성이 훼손되고 있다는 주장(Dalton, 2004; Mair, 2006; Hay, 2007)과 민주적 정당성을 회복하는데 큰 기여를 한다는 주장(Loader, et al., 2012; Coleman, et al., 2009)이 대척점을 이루고 있다.

Ⅲ. 디지털사회혁신 사례: 온라인 청원과 공공문제 해결 유형과 특징

온라인 청원은 궁극적으로 공공문제 해결을 목표로 한다. 이 목표를 실현하기 위해 단순다수 청원방식부터 투표·토론과 같은 협의민주주의 방식의 적극

적인 도입, 청원 플랫폼 구축 등에서 적극적으로 디지털 기술을 활용한다. 제3장에서는 대표적인 온라인 청원 사례를, 관여도의 정도에 따라 집단 청원, 투표와 토론, 청원 플랫폼의 세 유형으로 분류하고, 이들 사례에서 나타나는 개입 정당성과 집단지성의 영향력을 살펴본다.

1. 집단 청원

1) 체인지닷 오알지

규모면에서 절대 우위를 보이고 있는 것은 2007년 미국에서 설립된 사회적 기업인 ‘체인지닷’이다. 오바마 정부의 ‘체인지 닷 거브(Change. gov)’의 모티브가 되기도 한 ‘체인지닷’은 가장 세계적인 청원 플랫폼으로서 2016년 3월 말 현재 1억 4,210만 명이 참여하였으며, 영국에서는 인구 10명 중의 1명에 해당하는 6백만 명이 이용하였고, 총 196개 국에서 16,695개 청원이 제시되어 시간당 1개 청원이 제기되는 성과를 거두고 있다(‘체인지닷’의 구체적인 성과는 유튜브 채널 <https://www.youtube.com/user/ChangePress> 참조). ‘체인지닷’은 청원 제출 후 진행과정을 계속 공유하고 댓글을 남길 수 있게 하는 등 소통상태를 유지하고 있으며, 한국어 청원도 가능하다. 2천 명 이상이 청원하는 국내 이슈 관련 청원도 다수 제기되어 있다.

‘체인지닷’에 제출된 청원 가운데 10만 명 이상이 서명한 주요 청원으로는 미국의 아동 살해범 기소(220만 명), 애플(Apple)사의 하청업체 폭스콘(Foxconn)의 노동 착취 반대(2012년, 25만 명), 버라이즌 와이어리스(Verizon Wireless)의 유료 온라인 청구서 발송정책 반대(2013년, 13만 명), 구글플러스와 유튜브 통합 반대(2013년, 18만 명), 김연아 소치 올림픽 심판 판정 재심사 요구(2014년, 200만 명), 난민에게 피난처 제공(2015년, 20만 명), 일본

의 성희롱 의원의 사과 요구(10만 명), 뉴욕 경찰에게 휴대용 감시 카메라 착용 요구(10만 명), 학교 주변에 보안 요원을 늘리고 CCTV 설치 요청(인도, 16만 명) 등이 있다. 이들 사례는 모두 개인의 알려지지 않은 스토리를 기반으로 하며, 가장 사실적인 이야기에 대한 대중의 공감의 확산되는 것과 동시에 기존의 매스미디어에 보도되면서 스토리의 확산이 증폭되는 과정을 거친다.

이 외에도 ‘체인지닷’에는 빅토리아 시크릿(Victoria Secret)의 광고 문구 변경(2014년, 3만 명), 통역가와 번역가 테러 위협 방지를 위한 유엔 결의안 채택 촉구(2015년, 3만 명), 시리아에 납치된 터키 기자 구출(터키, 4만 명), 파워에이드에서 유해 첨가물 금지(미국, 6만 명), 국립공원에 들소 개체 수 조정 금지(러시아, 5만 명), 원전 건설 반대, 대학의 성폭력 은폐 의혹 규탄, 벤 애플렉(Ben Affleck)의 배트맨 캐스팅 반대 등의 청원도 제시되어 매우 다양한 분야에 많은 국가들의 시민이 참여하고 있다. 이와 유사하게 ‘아이피티션(<http://www.ipetitions.com>, 3천만 명 참여)’, 미국 정부의 ‘위 더 피플(We the People, <https://petitions.whitehouse.gov>)’ 등의 유사 청원 서비스도 활성화되고 있다.

‘체인지닷’에 대한 연구에 의하면, 참여자들의 참여 이유는 청원의 성공보다는 ‘공감’ 때문인 것으로 나타났다.¹⁾ 즉 청원이 성공하지 않더라도 주변에 이슈를 알리고 공동체 의식을 환기하는 것에 만족한다는 것이다. 이와 같은 결과는 청원의 성공만큼 공감과 관심을 유도하려는 노력이 청원 서비스의 성공 조건이라는 점을 시사한다. 반면, 이메일과 이름 등 서명에 대한 개인정보 매매 문제나, 상업적 광고 등의 문제가 제기되고 있으며, ‘체인지닷’이 단순 다수 청원 방식을 중심으로 진행되기 때문에 ‘다수의 참여는 언제나 옳은가’라는 대중 민주주의 비판점으로부터 자유롭지 못한 측면이 있다.

1) <https://faculty.washington.edu/garyhs/docs/huang-CHI2015-change.pdf>

2) 오픈 미니스트리

핀란드 NGO인 ‘핀란드 e-democracy activist’가 주도한 Avoin Ministerio는 ‘오픈 미니스트리’²⁾라는 의미로서 2012년 시작되었다. 제안 후 6개월 내에 국민 5만 명(유권자의 1.2%)이 사인을 하면 정식으로 의회안건으로 채택되어 법제정을 요구할 수 있는 ‘오픈 미니스트리’는 의회의 독점적 권한을 시민이 공유하다는 목적으로 시행되고 있다. 그 결과 2014년에는 음주운전 교통사고 가해자에 대한 강력한 처벌법에 대한 청원에 62,000명이 서명하여 의회의 권고안이 채택되는 성과를 보였다. 채택에 이르기까지의 과정 동안 제안자는 온오프라인에서 캠페인을 진행하고 전문가로부터 법조문 작성에 대한 자문도 받을 수 있다.

2012년 12월에 정부의 시민발의 사이트(<http://www.kansalaisaloite.fi>)가 공식적으로 개통되기 전까지 ‘오픈 미니스트리’를 통해 5만 명 이상이 서명한 5건의 안건이 의회에 회부되어 그 가운데 1건(결혼법 개정안)이 통과되었다. 유권자의 일정 비율이 원하는 청원에 대한 제도화 가능성을 제시했다는 점에서 오픈 미니스트리는 매우 혁신적이다. 또한 대의민주주의가 공고했던 핀란드에서 새로운 제도 개혁이 이루어졌다는 점에서 혁신적이다. 크리스텐슨과 그 동료들은 2014년 핀란드 오픈 미니스트리 사용자에게 대한 개입 정당성 연구를 통해 이 서비스가 정치적 정당성을 강화하는데 긍정적인 잠재력을 보유하고 있다고 평가하였다(Christensen, et al., 2014). 그러나 이 역시 대의민주주의자의 관점에서 보면, 대중추수적이라는 비판을 면하기 어렵다. 좀 더 정교한 절차의 정당화가 필요한 것이다.

2. 투표와 토론 청원

1) 리퀴드피드백

‘리퀴드피드백’은 체인지닷처럼 참여 인원이 많아 일반적인 포럼이 불가능할 경우 대화가 부족할 수 있다는 문제의식에서 시작되었다. 개인별 발언과 투표를 공개하며, 의제 제안→10% 지지→술츠 방식 표결(Schulze Method,³⁾ 위임 가능)로 진행되는데 2009년 해적당(독일, 브라질, 스위스 등), 포츠담 대학교 학생회, 이탈리아 오성 운동당(MoVimento 5 Stelle)이 활용하였으며, 정당뿐만 아니라 11,000명 이상의 회원을 보유한 독일 슬로푸드(Slow Food)와 같은 협회 및 비영리단체에서도 조직원을 대상으로 활용하였다.

네트워크 정당의 조직화에 효과적으로 작동한 ‘리퀴드피드백’은 첫째, 안전에 대한 민주적 의사결정, 둘째, 기술 시스템을 이용한 많은 참여 유도, 셋째, 비생산적인 말싸움 배제, 넷째, 찬반 투표를 넘어선 대안 도출, 다섯째, 만장일치와 같은 정치적 결정방식 배제, 여섯째, 신뢰할 수 있고 투명한 의사결정방식 제시라는 여섯 가지 목표 하에 정책 사안별로 직접 투표하거나 해당 사안에 한해 다른 플랫폼 이용자에게 위임할 수 있도록 자율적으로 설계되어 있다.⁴⁾ 즉, 중앙정부의 시민 참여부터 지자체의 지역 정책 이슈, 사기업의 전략적 결정 사안 등에 이르기까지 모두 활용 가능하다는 것이 장점이다.

안건이 신규 등록 또는 토론 진행 단계에 놓여 있을 경우, 안전을 보충하거나 수정하는 것도 가능하다. 이때 최초에 아이디어를 제시한 사람뿐만 아니라 일반 지지자들 또한 안전을 보충하여 수정동의안을 제출할 수 있다. 토론은 일정기간을 지나면 종료, 즉 동결된다. 이때부터 안전 내용 수정이 금지된다. 투표단계에서는 술츠 방식을 통해 마음에 드는 단 한 개가 아닌 선호도에 따라 1위부터 기입하게 된다. 사용자 확인을 위해 시스템 데이터에 접근하는 것은 언제든지 가

2) 오픈 미니스트리의 세부 작동원리에 대해서는 이진순 외(2015) 참조

3) 선호하는 순서대로 1위부터 끝까지 기입하는 방식

4) 리퀴드 피드백의 세부 운영방식에 대해서는 Martin Hausler(2011), 박동수(2011), 장우영(2013: 75-78) 참조

능하지만 전략적 투표를 방지하기 위해 투표 진행 중인 안전에 대해서는 관련 데이터를 공개하지 않는다(한국정보화진흥원, 2015: 78-81). ‘리퀴드피드백’은 아이디어를 클라우드소싱할 수 있고, 제출된 정책 아이디어들에 대한 선호도를 물을 수 있으며, 위임 수준 또한 조절할 수 있다는 점에서 혁신적이다.

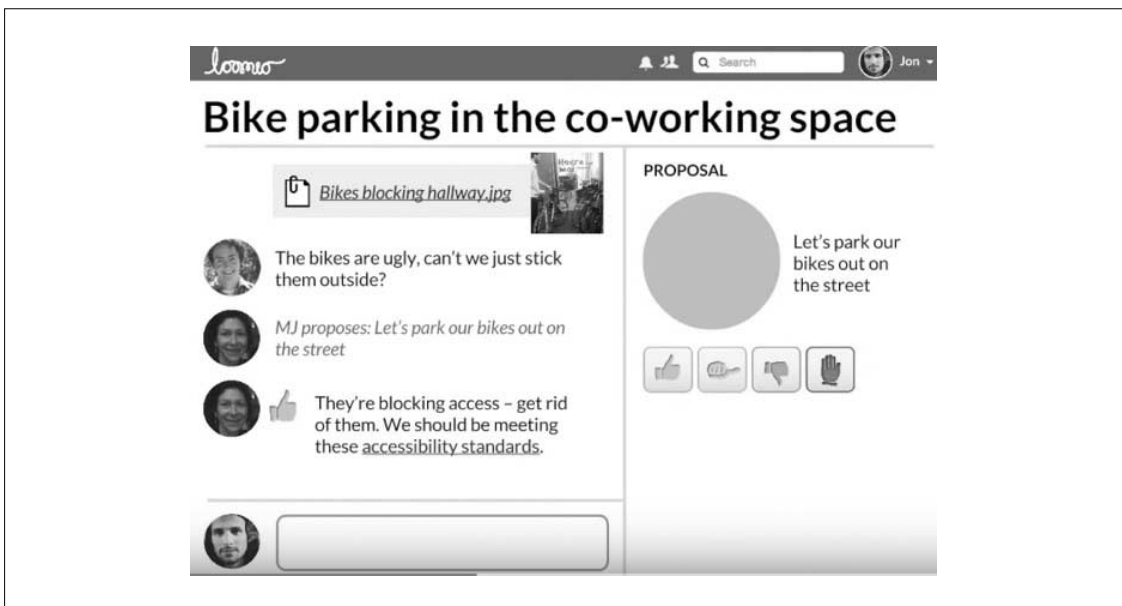
2) 루미오

효과적이 협업 도구로서 ‘루미오’⁵⁾는 오픈소스로 제공되며, 의제제안→토론자 가입→토론→투표(찬성, 반대, 유보, 차단) 방식으로 진행된다. 토론 과정에서는 이미지, 동영상, 파일 등의 관련 자료를 첨부할 수 있고, 관심 있는 사람들이 계속 토론에 참여함으로써 위키 방식과 같은 토론이 이루어진다. ‘루미오’는 조직과 네트워크 규모에 따라 이용요금을 차별 부과하는 유료서비스인데, 1인당 평균 월 2-5달

를 부과하지만 100명 이상일 경우에는 요금을 협의하여 조정할 수 있다.

뉴질랜드 웰링턴 시의회도 ‘주류 제한 정책’ 개정 시 ‘루미오’를 사용하였는데 토론 진행 과정에서 구체적인 정보가 필요할 때에는 시의회 공무원이 정보를 제공하여 질적 토론의 시행을 지원하였다. 또한 2012년 헝가리에서 최초로 베타버전의 ‘루미오’를 응용하여 정부의 교육예산 삭감 정책에 대한 학생들의 반대 토의 과정에 사용하여 대학생, 고등학생, 교사, 교수 등 수백 명이 교육 예산 삭감 반대 운동의 방향·전략·원칙을 민주적으로 결정한 결과 정부는 정책을 철회하였다.

이 외에도 뉴질랜드 시민단체와 시의회, 여행사 등 기업 위키미디어 재단, 브라질과 그리스의 해적당, 소프트웨어 프로젝트, 사회운동, 중앙정부와 지방정부 등이 ‘루미오’를 이용하였다. 가장 많은 트래픽이



출처: <https://www.youtube.com/watch?v=ZipyebSY2Lo>

〈그림 1〉 루미오 토론 화면 예시

5) 루미오의 세부 운영방식에 대해서는 이진순 외(2015) 참조

발생하는 곳은 스페인으로서 2014년에는 전체 트래픽의 60%가 스페인에서 발생하였다.

3) 브리게이드

‘브리게이드’⁶⁾는 ‘입장을 표명할 때 민주주의가 시작된다(Democracy starts when you take a stand)’는 슬로건 하에 관심사별 주제에 대해 찬성·반대를 선택하고 그 이유를 밝힘으로써 의견을 나눌 수 있는 온라인 공론장이다. 웹페이지뿐만 아니라 모바일 서비스도 제공하고 있는데, 가입 선택 후, 자신의 성향(진보, 보수, 중도, 자유주의적 등)과 지지하고자 하는 사람의 행동형태(조직결성, 의제 반대 혹은 찬성, 저항, 교육, 자원봉사, 투표)를 선택할 수 있다.

자신의 프로필 설정에서는 선거, 외교정책, 정부, 금융·재정, 경제, 국내폭력, 도박, 총기, 의약정책, 보건, 교육, 낙태, 동물보호, 에너지, 기후변화, 환경, 식품 항목에서 5개의 관심주제를 의무적으로 선택해야 한다. 타임라인에서는 이용자가 최신 이슈 중에 관심 주제를 선택하면, 주제 목록을 제시하고 찬성과 반대를 선택하게 한다. 찬성과 반대 의견을 표시할 때에는 추가 서비스인 ‘Because…(왜냐하면…)’란에 그 이유를 제시해야 하며, 이슈별로 다른 사람과의 의견 비교를 즉각적으로 수치화하여 알려주고, 새로운 온라인 그룹을 만들어 공동실천 모색이 가능하도록 한다. 많은 지지를 받은 사람은 영향력 지수(Impact Score)가 높다.

2015년 미국의 지방선거에서는 ‘브리게이드’를 통해 유권자들을 위한 쌍방향 투표가이드 기능을 제공했다. 유권자가 해당 지역 선거 이슈와 관련 있는 항목 20개에 찬성·반대를 기입하면, 자신의 성향과 부합하는 후보를 찾을 수 있고, 투표소 정보와 시간도 바로 안내하는 방식으로 구성되었다. 또한 이용자들이 선거 쟁점인 지역현안에 동의하는 이들과 온·

오프라인 활동을 함께 할 수 있도록 했고, 후보와 지역단체에는 유권자의 찬/반 의견 통계도 제공하였다. 그 결과, 이용자의 67%는 청년층으로 나타나 정치관심도를 높이는데 기여하였다.

4) 데모크라시 OS

피아 만치니(Pia Mancini)와 그녀의 동료들이 만든 ‘데모크라시 OS’⁷⁾는 오픈소스로 제공되며 오픈소스 플랫폼인 깃허브(Github), 인스톨레이션(Installation)에서 공유되고, MIT 라이선스를 채택하고 있다. 의회 제출 법안을 쉽게 알 수 있도록 법안 내용에 대한 쉬운 해설, 법안제출 현황 및 이에 대한 정보 제공, 찬반 투표, 댓글 토론이 가능하다.

부에노스 아이레스 시의회, 튀니지, 멕시코 연방정부, 인도, 페루, 프랑스, 콜롬비아, 프랑스 공립중학교 개혁정책 토론 등 지역행정, 국가정치 및 UN기후변화협약의 정책 결정 과정에 활용되고 있다. 특히, 스페인에서는 시민주도 상설 정치연대인 ‘바르셀로나 엔 코뮤(Barcelona en Commu)’가 ‘데모크라시 OS’를 이용하여 정책을 결정한 바 있다. 조직 내에서 제기된 44개의 제안과 ‘데모크라시 OS’에서 가장 많은 표를 받은 16개의 새로운 제안을 받아 아고라 보팅(Agora Voting)을 통해 투표하여 최종 정책을 확정하였다. 그 결과 고용창출과 직업훈련 프로그램, 주택담보 대출 피해자들의 강제 퇴거 금지와 은행 재협상, 공공제에 대한 민영화 프로젝트 재검토 등이 시행되었다.

이와 같은 온라인 투표와 토론 청원의 대표적인 네 가지 사례의 특징을 정리하면 <표 1>과 같다.

3. 청원 플랫폼

1) 디사이드 마드리드

2015년 스페인 마드리드에서 만든 ‘디사이드 마

6) “민주주의의 시작은 입장 표명! 브리게이드.”(https://medium.com)

7) 데모크라시OS의 세부 운영방식에 대해서는 이진순 외(2015) 참조

〈표 1〉 대표적인 온라인 투표와 토론 청원 사례

사례	시기	특징
리퀴드 피드백	2010년	<ul style="list-style-type: none"> • 위임, 선호도 표현, 의견수렴, 의견수정이 가능한 대화형 민주주의 구현 • 솔츠 방식의 민주적 표결 • 해적당, 오성당에서 이용
루미오	2012년	<ul style="list-style-type: none"> • 뉴질랜드 • 다양한 선택지 제공, 참여자의 의견 비율을 그래프로 제공 • 의제에 대한 다양한 참고자료 첨부 가능 • 전문가의 의사결정 지원 • 93개 국에서 32개 언어로 제공 • 80,000명이 18,000개 의제그룹을 만들어 26,000건의 의사 결정 달성
브리케이드	2014년	<ul style="list-style-type: none"> • 영어, 미국 • 토론 지원, 성향 유사자끼리 그룹 형성을 지원하여 공동 실천 독려 • 일반 시민뿐만 아니라 후보자, 정책실무자에게도 적극적으로 정보제공 • 100만 개 질문
테모크라시OS	2012년	<ul style="list-style-type: none"> • 아르헨티나 • 400개 법안 중 토론과 표결을 거쳐 16개 법안이 부에노스아이레스 법안으로 상정됨 • 실제 정당(EI Partido de la Red) 활동 • 35개국 15개 언어로 제공

드리드⁸⁾는 시민들이 직접 시 재정과 입법, 행정과정에 참여할 수 있는 서비스로, 시민참여 포털을 통해 정책발의, 참여예산, 공공데이터 개방 등의 주요 기능을 제공하고 있다. ‘디사이드 마드리드’의 3대 가치는 시민참여, 정보 공개, 정부 투명성인데, 이는 시민의 직접 참여, 정보에 대한 접근 보장, 지출내역과 의사결정과정에 대한 공개를 의미하는 것이다. ‘디사이드 마드리드’는 서비스 개설 2개월 만에 약 4,000개의 시민의 제안이 제시되었으며, 결정사항은 시 정부의 행정과 도시계획, 예산 편성에 적극적으로 반영된다. 또한 최근의 청원 서비스와 마찬가지로 깃허브에 오픈소스가 제공되고 있다.

2) 마이 소사이어티

‘마이 소사이어티’는 영국에 기반을 두고 정치 정보 공개, 의회 감시 및 지역 공동체의 일상적 문제들(예컨대 고장난 가로등이나 깨진 보도블럭 수리 등)을 자발적으로 신속하게 보고하고 이에 대한 제도적

반응을 온라인에서 편리하게 확인할 수 있도록 모아 놓은 일종의 온라인 청원 플랫폼이다. 이 프로젝트는 공공복리에 긴요한 강력한 민주적 책임성 및 활성화된 시민사회를 위해서는 정부 및 공동체에 대한 시민의 관여(요구)가 효과적으로 이루어져야 한다는 신념하에 효과적으로 요구를 전달할 수 있는 온라인 기술 수단들을 제작·유도해야 한다는 목적으로 시작했다.

‘마이 소사이어티’는 다수 대중의 시민적 혹은 민주적 삶의 실천에 요구되는 진입 비용을 현저히 낮출 수 있는 다양한 프로젝트로서, 1) 정보공개, 2) 공공 시설 문제 보고, 3) 의회 감시의 세 부분의 연결로 이루어져 있다. 정보공개와 클라우드소싱은 현재 진행되는 디지털 사회혁신의 두 축을 이루고 있는데, ‘마이 소사이어티’ 프로젝트의 중심 가치를 보면, 정보 공개는 정부와 조직을 대상으로 하고, 클라우드소싱은 시민을 대상으로 한다는 것이 정확하게 반영되어 있음을 알 수 있다.

8) 디사이드 마드리드의 세부 운영방식에 대해서는 이진순 외(2015) 참조

정보공개 부문의 대표적 프로젝트인 ‘왓두데이노우’는 「정보공개법」에 기반한 프로젝트로서, 모든 공공기관, 공립학교, 공립병원, 동물원 및 박물관과 같은 광범위한 모든 영역의 정보를 공개한다. RSS 피드서비스를 제공하며 Open API 방식으로 시민의 활용을 돕는다. 2014년까지 20만 개의 리포트가 이루어지고, 월 방문자 수 40만 명에 이를 정도로 활성화되고 있다. 이 프로젝트를 통해 시민들의 대정부 감시 및 청구 권리를 진작하고, 공공 정보의 개방성 및 정부의 대국민 책임성을 재고하는 데 기여하며, 향후에는 사법영역의 정보공개를 강화할 예정이다.

공공시설 문제 보고 부문에서는 ‘픽스마이스트리트’가 대표적이다. 이는 ‘이 거리를 바꾸자’(<http://www.fixmystreet.kr>, 한국), ‘Por Mi Barrio’ (우루과이), ‘Zuri Wie Neu’ (Zurich: Good As New, 스위스 쥐리히) 및 20개 국에서 채택하고 있는 도시 환경 개선 프로젝트이다. 앱으로도 제공되며, 시민들이 자발적으로 공공시설 문제를 보

고하면 해당 지역의 담당자가 사후 처리를 하고 이를 다시 온라인상으로 시민에게 보고한다. 영국에서만 매월 13,000개의 보고와 5만 명 이상의 방문이 이루어진다. ‘마이 소사이어티’에서는 픽스마이스트리의 성공사례를 바탕으로 클라우드 소싱 자전거 사고 보고서비스인 ‘콜라이드오스코프(Collideoscope)’와 교통수단에서의 반사회적 행동에 대한 보고서서비스로 확대하고 있다.

의회 감시 부문의 프로젝트도 활발하게 진행되고 있다. ‘데이워크포유’는 시민이 거주 지역의 우편번호를 넣으면 해당 지역의 의원 이름을 알려주고, 그 의원이 서명한 법안과 내용에 대한 정보를 제공한다. 뿐만 아니라 1930년대부터 의회에서 진행된 모든 토론 기록도 제공한다. 토론에 대해서는 비디오 형태의 토론보고도 이루어지고 있다. 시민들은 정보를 보기만 할 뿐만 아니라 다른 사람과 공유할 수 있다. 그 결과 월 방문자수는 15만 명에 이르고, 총선 때에는 그 규모가 2배 이상에 이른다. 이 프로젝트 역시

〈표 2〉 마이소사이어티의 클라우드소싱 프로젝트 구성

분류	프로젝트	내용	URL	시작 시기
정보공개	Infolib Liberia	라이베리아 정부의 정보공개	http://ilabliberia.org	2010년
	What Do They Know	정보공개 요구와 응답	https://www.whatdotheyknow.com	2008년
	Dostup Pravda (“Access to the Truth”)	우크라이나 정부의 정보공개	https://dostup.pravda.com.ua	2010년
	KiMitTud (“Who knows What”)	헝가리 정부의 정보공개	http://kimittud.atlatszo.hu	2012년
공공시설 보수	Fix My Street	고장난 가로등이나 보도블럭 등 공공시설 문제 보고	https://www.fixmystreet.com	2007년
	Mapumental	지도로 구직·교통·관광 등 생활정보 제공	https://mapumental.com	2009년
	Collideoscope	자전거 사고와 분실 정보 보고	http://collideosco.pe	2014년
의회감시	Write To Them	정치인에게 메시지 발송	https://www.writetothem.com	2005년
	They Work For You	의정활동 종합정보제공	http://www.theyworkforyou.com	2004년
	Every Politician	231개국의 64,118명 의원의 정보 제공	http://everypolitician.org	2015년
	People’s Assembly	남아프리카 의회 정보	http://www.pa.org.za	2014년
	Gender Balance	여성의 정치적 대표성 정보	http://www.gender-balance.org	2010년
	Mzalendo	케냐 의회 정보제공	http://info.mzalendo.com	2005년

RSS 피드서비스를 제공하며 Open API 방식으로 시민의 활용을 돕는다(Escher, 2011. 5b).

만약, 시민이 의회 정보를 보고 의견표명을 하고 싶으면 ‘라이트투텀’ 프로젝트를 통해 정치인에게 직접 의견을 보낼 수 있다. 이 프로젝트를 통해 의원에게 메시지를 보내면 의원의 이메일로 전달되는 방식이다. 2000년부터인 초기에는 ‘FaxYourMP’ 라는 프로젝트명으로 메시지를 팩스 형태로 발송하다가 2005년에 현재 버전으로 다시 시작하였다. 매월 15만 명 정도가 이 프로젝트를 이용하여 의원에게 의견을 전달하면 2주 내에 의원으로부터 응답이 있는지 여부를 확인할 수 있다. 그리고 그 결과를 모두 취합하여 ‘라이트투텀’의 1년 활동 보고서에 수록된다. ‘라이트투텀’의 초기 구축비용은 25,000 파운드로 ‘마이소사이어티’ 프로젝트 가운데 가장 비용이 많이 들었던 프로젝트인데, 현재 운영비용은 다른 프로젝트와 유사한 수준이다(Escher, 2011. 5a: 11).

이와 같은 ‘마이 소사이어티’의 다양한 프로젝트는 성격에 따라 개별 프로젝트가 따로따로 운영되는 것이 아니라 하나의 네트워크를 형성하여 종합적인 서비스를 제공하는데, 모든 프로젝트는 시민의 자발적인 참여인 크라우드소싱에 기반하고 있다. 다양한 프로젝트에 대해서는 블로그, 트위터, 페이스북을 통해 각 프로젝트의 업데이트 상황을 제공하거나 공유한다. ‘마이 소사이어티’는 영국에서의 성과를 기반으로 말레이시아, 남아공 등 해외 20여 개 국에 오픈소스 공개기술인 Alaveteli(정보공개 tool, 25개국에서 사용), Pombola(의회정보공개 tool), SayIt(의회기록 출판 tool), WritePublic(서명 tool) 등을 개발하고 보급하였다.

한편, ‘마이소사이어티’ 이용자 6,239명을 대상으로 한 연구에 의하면, 이 프로젝트를 주로 이용하고 있는 사람들은 고등교육을 받은 백인 노인들이 많다(Gibson, et al., 2014). 미국과 영국 같은 선진국의 ‘마이소사이어티’ 이용자는 고령층이 많았지만 케냐와 남아프리카와 같은 후발국가의 ‘마이소사이어티’

프로젝트 이용자는 18-36세가 다수를 이루고 후발 국가의 경우 남성의 사용률이 압도적으로 높게 나타난다는 비교연구결과도 제시되어 있다(Rumbul, 2015). ‘마이소사이어티’ 프로젝트별 이용자의 온라인 기술 능력은 ‘데이워크포유’, ‘왓두데이노우’, ‘라이트투텀’에 비해 ‘픽스마이스트리트’ 이용자가 가장 낮은 것으로 나타났다. 즉, 서명, 이메일, 검색처럼 관여도가 높은 다른 프로젝트에 비해 불량을 보고하는 ‘픽스마이스트리트’ 이용방법이 상대적으로 편리하다는 것을 반증하는 결과이다. 이에 비해 ‘왓두데이노우’는 의원 활동에 대한 지식과 이해력을 필요로 하기 때문에 상대적으로 가장 높은 온라인 기술능력을 갖추고 있는 것으로 나타났다(Gibson, et al., 2014).

IV. 디지털 사회혁신의 민주적 요소와 개입 정당성: 가치와 기술의 전환

1. 기술 디자인의 전환

1) 정보공개와 정보공유: 오픈 소스와 깃허브

정보 공개는 민주적 참여 과정을 활성화하기 위해 가장 우선적인 항목이다. 사례에서 검토한 바와 같이 ‘마이소사이어티’의 ‘데이워크포유’와 같은 의회정보 제공에 대해서는 위키피디아에 ‘의회 인포매틱스(Parliamentary Informatics)’라는 항목이 있을 정도로 모든 디지털 사회혁신의 출발점이다. 이미 미국, 호주, 캐나다, 덴마크, 독일, 프랑스, 아일랜드, 이탈리아, 리투아니아, 룩셈부르크, 네덜란드, 뉴질랜드, 루마니아, UN에서도 유사한 형식의 정보공개 서비스를 제공하고 있다. 즉, 온라인 청원은 정부에 대한 시민의 개인적인 요구에 그치는 것이 아니라 공공정보의 개방성 및 투명성을 확보하는 작업부터 시작한다.

내부 정보의 투명한 공개, 알기 쉬운 정보 안내뿐만 아니라 소스 코드(Source Code)를 공개하여 다

수와 공유하는 것도 중요하다. 청원을 목적으로 하는 많은 서비스들은 소스 코드를 공개하여 각국에서 현실에 맞게 누구나 서비스를 사용할 수 있도록 기술적인 진입장벽을 낮추고 있다. 미국 정부는 정부 프로그램의 코드를 깃허브와 같은 소스코드 공유 플랫폼에 공개하고 있는데, 이와 같은 기술 개방성은 산업사회의 특허나 정보사회 초기의 블랙박스 같은 독점보다는 훨씬 개방적인 방식으로서 소유의 시대에서 공유의 시대(Rifkin, 2001)로 변화하는 사회흐름을 반영한 것일 뿐만 아니라 일국적 변화가 아닌 세계 운동적 지향점이 있다는 것을 나타내는 것이다. 또한, 과거의 정부 정보 독점이나 폐쇄성이 사라지고 개방성과 알권리를 확장하는 대중성이 기술 전환에서 중요해졌다는 것을 의미한다.

2) 쉬운 접근성

디지털 사회혁신의 다양한 시도는 어느 시대보다 다수의 참여가 가능한 환경을 제공한다는 점에서 혁신적이다. 즉, 인터넷 초기에는 소수의 교육받은 시민만 참여하기 때문에 정보 불평등(Digital Divide) 문제가 제기되었지만, 디지털 사회혁신을 통해 편리하고 간편한 참여과정이 제공되고 있다. 온라인 공간의 등장 이전에 사회의 중요한 결정은 대리자들과 정부기구 등 제한적 행위자들에 의해 결정되었다. 투입과 산출은 있지만 그 안에서 어떤 일이 벌어지고 있는가에 대해서는 알 수도 없었고, 그 과정을 공개하고 공유해야 한다는 당위성 역시 크게 두드러지지 않았다. 이러한 개입 정당성의 문제가 디지털 사회혁신에서는 중요한 가치로 대두하고 있다. 그렇기 때문에 디지털 사회혁신에서는 청원 절차, 간편한 투표 시스템과 절차 등 시민의 참여를 확보하는 것이 중요한 문제이다.

3) 빠른 대응성

디지털 기술의 가장 큰 장점 중 하나는 정보 처리속도와 처리 규모가 확대되었다는 것이다. 정보처리

빠르다보니 대량의 데이터를 처리하는 것에도 능숙하다. 이는 대의민주주의에서 보기 어려운 장점이었다. 정부와 정치인들은 제도화되어 있고 결정체계가 복잡하기 때문에 대응이 느릴 수밖에 없지만 디지털 사회혁신에서는 다수의 시민이 많이 개입하기 때문에 정부와 정치인의 신속한 대응을 요구할 수밖에 없으며, 여기에 디지털 기술이 더 크게 기여하게 된다.

4) 편리한 연결성: 플랫폼

디지털 시대의 플랫폼은 다양한 참여자들이 새로운 가치를 생산하고, 문제를 해결하기 위한 공간을 의미한다. 플랫폼의 주요 특징은 유연성에 모바일과 콘텐츠 등의 기술이 결합하면서 사용된다. 또 다른 주요 특징이 바로 개방성인데, 이를 강조한 것이 오픈 플랫폼이다. 오픈 플랫폼은 찾아가는 플랫폼, 시민의 참여를 능동적으로 수렴하는 플랫폼, 피드백이 빠른 플랫폼이다. 소통이 가능해질 수 있는 오픈 플랫폼에서는 정보제공, 정보공개, 커뮤니티가 쉽고 간결하게 형성되며, 참여·공유·개방의 가치가 구현되고, 공적인 것과 사적인 서비스의 구분 없이 여타 미디어와 연결이 쉽게 이루어진다. 그리하여 일반적으로 정보를 수용하기 보다는 정부나 사회를 위해 능동적으로 행동할 수 있는 여지도 함께 제공하여 새로운 시민 실천 모델을 제시한다(조희정 외, 2012).

단순집단청원에서 효율성을 높이기 위해 청원 플랫폼으로 진화하고 있다는 것은 기술적인 시스템 진화를 의미할 뿐만 아니라 이용자 중심의 기술 디자인 철학을 반영한 것이다. 즉, 시민이 필요로 하는 요구를 무조건 많이 수렴하는 것보다는 공공시설의 즉각적인 보수, 편리한 모든 정보 공개, 충분한 협의를 거친 투표, 모든 결정에 대한 신속한 반응과 피드백(Feedback), 시민뿐만 아니라 전문가와 실무자의 전문 정보 제공, 깃허브를 통한 소스 공개와 공유, 대표자와 이메일 등의 직접 소통, RSS로 업데이트 정보 제공 등이 제공되고 서로 끊임 없이 연결되어야 한다. 이러한 다양한 요구와 정보들이 소통되는 공간

이 바로 온라인 플랫폼이다. 디지털 사회혁신에서 플랫폼이 강조되는 이유는 시민 참여의 보장과 활동을 위한 정보의 공개가 필수적이기 때문이다. 이를 통해 시민의 동의 과정이 이루어지고 정당성의 구성에 개입할 수 있게 된다.

2. 가치의 전환: 알 권리와 개입의 권리

1) 알 권리: 매스 셀프 커뮤니케이션 환경과 개인의 관여력 증대

네트워크 공간의 소통방식은 일방향에서 쌍방향의 커뮤니케이션으로 변화한 것뿐만 아니라 매스 셀프 커뮤니케이션(Mass Self Communication) 방식이 보편화되고 있다. 즉, 복수의 수신자로서 이웃 또는 전 세계에 정보를 전송하는 끝없는 네트워크에서 메시지를 처리하기 때문에 ‘매스’ 커뮤니케이션이며, 한편으로는 발신자가 메시지 생산을 자율적으로 결정하고, 수신자를 스스로 지정하며, 네트워크에서 메시지를 회수(삭제)하는 것도 스스로 선택하기에 ‘셀프’ 커뮤니케이션이다. 이러한 매스 셀프 커뮤니케이션은 양방향 의사소통의 수평적 네트워크에 기반을 두기 때문에 정부와 기업이 통제하기 어렵다(Castells, 2015: 28).

단순히 일방향의 매스미디어가 쌍방향의 뉴미디어로 전환되었다는 기술 중심의 해석만이 아니라 커뮤니케이션 과정에 개인(성)이 관여된다는 점이 중요하다. 즉, ICT는 원자화된 개인을 연결하고, 연결을 촉진함으로써 서로 공감하고, 분노하고, 표출하고, 행동하는 일련의 과정에서 중요한 역할을 한다. 또한, 개인과 개인의 연결이 확장되는 만큼 조직적 특성에서도 위계성·폐쇄성·수직적 특성보다 평등성·개방성·수평적 특성이 강하게 나타난다.

이 글에 소개된 디지털 사회혁신 사례들은 소통성이 강한 서비스들이다. 사례의 면면에는 지역 의견, 개인 의견이 최대한 현실화되어야 한다는 가치가 반영되어 있다. 이제 ICT는 단순한 도구가 아니라 민

주적·정치적 도구로서 역할을 해야 하며, 나아가 공급자 중심의 일방향성이나 위계성이 아니라 수평성과 소통성을 지향해야 한다는 것을 강조하고 있다. 기존 정당과 권력에 대한 불신이 깊은 네트워크 개인은 모든 사람이 동등한 발언권을 갖는 ‘지도자 없는’ 운동이라는 새로운 패러다임의 프로젝트를 진행하고 있다(Castells, 2015: 10).

2) 작은 정치의 네트워크화

미시 분석의 이론적 단초를 제시한 연구자 골드팜(Jeffrey Goldfab, 2011)은 온라인 정치에서 미시·과정 중심의 분석을 강조한다. 그의 ‘작은 것의 정치(Politics of Small Things)’ 개념은 아렌트(Hannah Arendt), 고프만(Erving Goffman), 푸코(Michel Foucault)를 이론적 기반으로 한다. 아렌트는 전체주의에 대한 대안으로써, 인간의 정치적 역량, 즉 자유의 원리에 근거하여 타자와의 현존 속에서 하나의 평등한 존재로 출현하고 말할 수 있는 능력을 강조했고, 고프만은 일상생활에서 사람들이 어떻게 스스로를 연출하고 그런 표현을 통해 어떻게 사회적 현실을 구성하는가를 분석했다. 푸코는 일상적인 행위와 상호작용을 훈육하는 권력에 대해 역사적으로 연구했다는 점에서 ‘작은 것의 정치’에서의 ‘작은’ 행위자들의 중요성을 강조했다(Jeffrey Goldfarb, 2011: 44-45).

‘작은 것의 정치’는 거대 이데올로기가 아닌 ‘일상생활의 잠재적 구성 요소’로써, 국가적 차원보다 상대적으로 작은 단위에서의 사회운동이 만들어내는 공간과 관계에 있어서의 ‘작은 정치’를 의미한다. 과거의 신 사회 운동이나 일반적인 의미에서 제도에 대비되는 작은 규모의 시민운동과 달리 ‘규모’보다 ‘독립성’이 훨씬 더 강조되며, 상황 정의가 형성하는 것으로써의 ‘정치’와 제도화⁹⁾를 위한 정책 제시에 대한 상호의견 교류와 적극성이 강조된다.

즉, Deleuze ·, et al., 1998)가 제시한 ‘분자운동’처럼 분자적인 개인이 상이한 이해관계에 근거하

여 자신의 주변에 퍼져있던 일상적인 문제에 대한 의견을 제시하고 이것이 수평적 관계를 의미하는 횡단성에 의해 마치 눈덩이 효과처럼 대규모로 모아지면서 보다 거시적인 사회운동으로 확대발전하는 방식과 연관성이 있으면서, 한편으로는 독립성에 근거하며 제도화를 지향한다는 점에서 온라인 정치의 구성 원리를 좀 더 정확하게 설명하고 있다.

이 글에서 소개된 사례들은 인터넷을 통해 원활하게 상호작용하고 상대적으로 평등하게 관여한다는 점에서 좀 더 평등적이고, 덜 위계적이며, 좀 더 심의적이라는 정치적 함의를 가지고 있다. 작은(사적인) 공간에서 그들은 혼육된 권력의 지배를 받으면서도 그것보다는 상대적으로 매우 자유롭게 표현하고 상호작용한다. 물론 인터넷을 어떻게 다루는가에 따라 민주적일 수도 있고, 비민주적일 수도 있지만, 기본적으로 사람을 모이는 것을 가능하게 하고, 민주적인 작은 정치의 형성에 도움이 되는 경향이 강하게 나타난다는 것이다. 따라서 ‘작은 것의 정치’는 최소주의적이고 구체적인 상황정의를 형성하고, 자발성에 의한 (가상성을 포함하는) 상호작용을 이루며 인터넷과 같은 매개를 통해 네트워크를 통한 결과나 목적만큼 중요한 수단의 변화를 이루고, 정치의 형태가 이슈의 내용보다 중요해지는 국면을 형성한다. 이제 민주주의는 ‘구체적인 것’으로서의 중요성을 가지게 된 것이다.

작은 것의 정치를 통해 생활의제 제시가 활성화되면 선거와 같은 제도적 효능감보다는 생활에서의 만족을 느낄 수 있는 실용적 효능감이 더 중요해진다. 즉, 제도 변화만큼 작은 의제의 현실화도 중요하다는 자각을 하게 됨으로써 정치범위의 확산성이 높아지고, 작은 참여에 대한 책임성도 깨닫게 되는 것이다.

3) 다층위 거버넌스와 제도화

집단의 의사결정 능력이 강화될 경우, 주요 정책이

시행되거나 소수의 의견이 반영되어 전 세계적으로 뉴스를 알릴 수 있는 미디어로서 기능하기도 한다. 나아가 이러한 네트워크가 강화되면 정치조직이나 정당이 새롭게 등장할 수 있다. 대표적으로, ‘데모크라시 OS’는 기존 정당들이 사용을 거부하자 2013년 8월 부에노스아이레스에서 넷 정당인 El Partido de la Red(Net Party)를 설립하여 2013년 10월 부에노스아이레스 지방선거에 출마하여 1%인 22,000 표를 득표하였다(3% 이상일 경우에만 의석 확보가 가능하기 때문에 의석 확보에는 실패하였다). 스페인의 신생정당 포데모스(Podemos)는 집행부 26명을 모두 ‘아고라보팅’으로 선출하였는데 그 과정에 55,000명이 참여하였다. 이러한 과정을 통해 생활 영역에서 거버넌스가 확산되고 밑으로부터의 평등한 참여가 활성화될 수 있다.

V. 개입정당성의 확산과 디지털 사회 혁신의 발전

존 던의 말대로 “민주주의는 미완의 여행(Unfinished Journey)”이다(Dunn, 1992). 테드(TED) 강연으로 유명해진 데모크라시 OS의 설립자 피아 만치니는 21세기의 시민이 19세기의 제도와 15세기의 정보기술을 기반으로 참여하는 것은 비용 문제 등 매우 비효율적이라는 문제를 제기하였으며, 참여는 소음이 아니라 권리이고, 침묵은 미덕이 아니라 도태라고 강조하였다. 또한 18세기의 표어이자 현대 민주주의 형성의 기초였던 ‘대표 없이 과세 없다’는 말은, ‘대화 없이 대표 없다’는 표현으로 갱신되어야 하며, 기술이 아니라 문화가 중요한 것이라고 강조하였다(Mancini, 2014).

혁신적 ICT 도구는 어디에나 있지만 이를 많은 사람이 채택하여 제도 개선을 성취하기 위해서는 많은 과제가 남아 있다. 실험은 여전히 진행 중이며, 명시

9) ‘작은 것의 정치’는 대체로 기존 제도 안에서 시작되고, 그 기획이 실현되는 것도 제도 안에서이다(Jeffrey Goldfarb, 2011: 197).

적인 지속 전략이나 이후의 상황 변화에 적절히 대응할 수 있는 깊이와 역량도 부족하다. 같이 협력하고 집단적으로 사고하는 능력의 축적이 필요한 상황에서 제도 개선이라는 명분은 분명할 수 있지만 그 방법이 보편적으로 설득력을 가지는 데는 많은 시간이 필요하다.

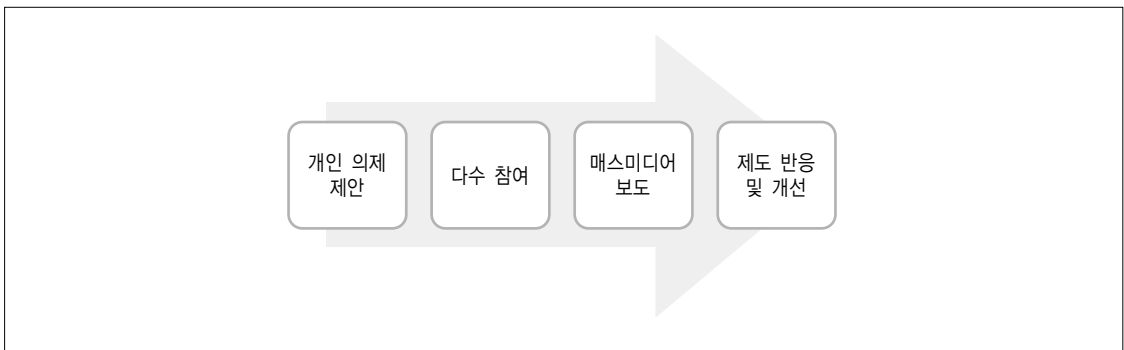
이미 과거의 소수 정치 엘리트 독점 의사결정 체계와 달리 ICT 디자인에 의해 다수의 의사를 효과적으로 반영할 수 있는 서비스들이 제공되고 있다. 국내에서는 과거 유시민의 개혁당, ‘시민의 날개(<http://tong-tong.kr>)’, ‘움직여(<http://movenow.kr>)’, 정치 벤처 ‘와글(<http://www.wagl.net>)’ 등의 온라인 정치 플랫폼이 시도되고 있다. 이 글의 사례들은 지역과 시민 기반의 위임 효과, 단계적이지만 협의민주주의의 적극적인 도입, 민주주의 방식의 세계적인 전염을 기반으로 대의민주주의를 우회하는 창의적 제도 개선안을 제시하고 있다. 이같은 사례는 단지 폭압이 강하거나, 경제위기에 봉착했거나, 전염력이 강한 단일 민족의 국가에서만 나타나는 일시적인 사례라기보다는 대의민주주의에서 공개되지 않았던 참여 과정이 다수 시민의 일상적인 개입을 통해 공개되고 공유되는 사례들로 평가되는 것이 적절하다.

다수 청원, 투표·토론, 청원 플랫폼과 같은 세 유형의 최신 사례를 분석한 결과, 이들 사례에서는 공히 가치와 기술적 측면에서 과거보다 훨씬 시민 참여

도와 제도 반응성이 높게 나타났다. 즉, 디지털 사회 혁신이지만 ‘디지털’이라는 기술 속성만 충족되는 것으로 혁신이 완성되는 것은 아니며, 시민 중심의 참여와 같은 ‘가치’의 전환도 함께 이루어져야 하고, 그것이 진정한 혁신이라고 평가할 수 있는 것이다.

다수 청원과 투표·토론 청원의 진행과정을 간략히 모델로 정리하면 <그림 2>, <그림 3>과 같은데, 이 과정이 하나의 플랫폼에 집결되어 있거나 연결되어 세 번째 유형인 청원 플랫폼으로서 제도 효과를 증폭시킨다. 우리나라의 현실에서 이와 같은 디지털 사회 혁신 프로젝트를 추진하기 위해서는 좀 더 고민해야 할 사항들이 있다.

첫째, 한국형 디자인에 대한 고민이다. 글로벌 청원 서비스는 최신의 ICT 유행을 반영하여 모두 오픈 소스로 제공되기 때문에 핵심 기능을 살려 한글 서비스로도 제작이 가능하다. 그러나 단지 한글화에 주력하는 것보다 우리나라 시민의 입장에서 어떻게 서비스를 쓰는 것이 편리할지 생각해보아야 한다. 처음 서비스를 이용할 때 클릭하는 것이 편한 위치부터 청원할 때에 개인정보를 몇 개 넣어야 하는지, 아니면 넣지 말아야 하는지, 청원 분야를 나눠서 미리 제시하는 게 편한지 아니면 그냥 몇 가지를 제시하여 골라서 청원하도록 하는 게 편리한지 등에 대해 끊임없이 이용자 관점에서 생각해야 하는 것을 의미한다. 이러한 고민 없이 그냥 외국의 서비스를 제공한다는



<그림 2> 온라인 다수 청원 모델

www.kcf.go.kr



〈그림 3〉 온라인 투표·토론 청원 모델

것은 우리나라 이용자 입장에서는 낯선 문화 충격, 이질감 혹은 불편함을 야기할 수 있다는 점에 대해 세심한 고려를 하는 것이 필요하다.

둘째, 생활형 청원의 필요성에 대한 강조이다. ‘픽스마이스트리트’ 처럼 좀 더 생활현장에 밀착된 문제, 다수가 공감할 수 있는 문제 개발의 관점에서 접근이 필요하다는 의미이다. 즉, 서울, 고학력자, 도시인 중심의 문제란 이미 많이 제시되어 있고 해결이 되지 않을 뿐이라는 부분이 있는 반면, 농촌, 소외지역, 주변인들의 문제는 무엇이 있는지도 모르고 해결이 요원한 경우도 다수이다. 이른바 문제의 중심지화가 지배적이기 때문에 기왕에 시민 편의성을 감안하여 시민청원 서비스를 개발할 것이라면 진정한 상황식 문제제기의 의미를 살려 디자인할 필요가 있다. 구조적 권력에 의해 배제되고 있던 일상 정치의 사안들을 제기할 수 있는 플랫폼으로 기능하도록 만들어야 할 것이다.

셋째, 시민주도형 청원의 구현이다. 모든 서비스가 민주적 ICT 개발자들에 의해 창작되어 제공되고 있지만 정치 현실과 시민의 현실은 기술 그 이상의 것을 요청한다. 이제까지 국내에서 시도되었던 많은 시도들이 놓치고 있었던 것은 기술 엘리트 중심의 공급자 중심의 서비스를 제공했다는 데에 있다. 물론 우리나라보다 외국의 서비스들이 우수한 것은 사실

이다. 그러나 기술이 사회 내에 자리잡는 것이 목표가 아니라 기술로 인해 사회발전이 이루어져야 하는 것이 본래적인 목적이기 때문에 하다못해 제작 과정에서부터라도 시민들이 필요로 하는 서비스를 협의하고, 시민과 함께 그 대상을 찾아나가는 등 시민과 함께 하는 서비스 구현이 필요하다.

결국 문제는 ICT의 도구적 수용이 아닌 ICT에 대한 접근 방식의 수정과 새로운 전략의 구성이 최우선의 과제이다. 그리고 디지털 사회혁신을 위해서는 많은 미디어와 ICT 기술자들의 기여가 있었지만 본질적으로는 ‘시민의 의제와 사회변화의지’에 주목했다는 사실을 잊어서는 안 된다. 투입과 산출의 정당성만이 아니라 개입정당성을 확보하는 전략이 매우 중요하다.

■ 참고문헌

이관후 (2015a). “정당성은 빌려올 수 있는가.” 「정치사상연구」, 21(1): 83-108.
 이관후 (2015b). “정치적 정당성의 기초에 대한 비판적 검토: 법, 동의, 정의, 토의를 중심으로.” 「현대정치연구」, 8(2): 97-122.
 이진순 (2015). “듣도 보도 못한 정치.” 스토리펀딩 연재 글 (<https://goo.gl/nLiR8s>, 검색 일 :

- 2016.01.20).
- 조희정·박설아 (2012). “정당의 소셜 미디어 활용 현황과 과제: 의제·자원·확산 전략을 중심으로.” 「한국정치학회보」, 46(1): 113-140.
- 조희정·이상돈 (2011). “네트워크 사회의 사회적 개인의 발현과 공조: 소셜 미디어를 활용한 의제제안·의제연결·집단화 과정을 중심으로.” 「시민사회와 NGO」, 9(2): 231-267.
- 진미경 (1994). “현대 민주주의와 정당성 이론.” 「한국정치학회보」, 27(2): 97-108.
- 한국정보화진흥원 (2012a). 「IT를 통한 사회혁신 사례 : 빈곤, 환경, 재난, 부패, 저개발 국가 지원, 인류의 난제 해결」. 서울: 한국정보화진흥원.
- 한국정보화진흥원 (2012b). 「핀란드에서 배우는 사회혁신 전략 : IT 마인드(개방, 공유, 참여, 소통, 협력) 기반의 사회 혁신」. 서울: 한국정보화진흥원.
- 한국정보화진흥원 (2015). 「디지털 사회혁신: ICT를 통한 착한 상상」. 서울: 한국정보화진흥원.
- 한국정보화진흥원 (2016). 「ICT를 통한 착한 상상 프로젝트: 2015년 주요 성과 및 국내외 사례」. 서울: 한국정보화진흥원.
- Aitamurto, Tanja (2012). *Crowdsourcing for Democracy: A New Era in Policy-Making*. Helsinki: Parliament of Finland: Publication of the Committee for the Future.
- Auditore, Peter (2011). “The Social Media Crescendo Effect.” <http://stumbleupon.com>(Retrieved on: Mar 16, 2011)
- Beck, Ulrich·정일준 역 (2000). *Die feindlose Demokratie*. Reclam, Ditzingen. 「적이 사라진 민주주의」. 서울: 새물결.
- Beetham, David (1991). *The Legitimation of Power*. Macmillan: Houndmills.
- Benkler, Yochai·최은창 역 (2015). *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. Yale University Press. 「네트워크의 부: 사회적 생산은 시장과 자유를 어떻게 바꾸는가」. 서울: 커뮤니케이션북스.
- Blaug, Ricardo (2002). “Engineering Democracy.” *Political Studies*, 50: 102-116.
- Brabham, Daren (2013). *Crowdsourcing*. MIT Press.
- Castells, Manuel·김양욱 역 (2015). *Networks of Outrage and Hope: Social Movements in The Internet Age*. Polity Press. 「분노와 희망의 네트워크: 인터넷 시대의 사회운동」. 서울: 한울.
- Christensen, Henrik Serup, Maija Karjalainen & Laura Nurminen (2014). “What does crowdsourcing legislation entail for the participants?: the Finnish case of Avoin Ministeri .” paper prepared for *IPP 2014 Crowdsourcing for Politics and Policy*. University of Oxford.
- Coleman, Stephen & Jay G. Blumler (2009). *The Internet and Democratic Citizenship: Theory, Practice and Policy*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dalton, Russell (2004). *Democratic Challenges, Democratic Choices: the Erosion of Political Support in Advanced Democracies*. Oxford: Oxford University Press.
- Dalton, Russell·서유경 역 (2020). *Citizen Politics: Public Opinion and Political Parties in Advanced Industrial Democracies*. Chatham House Pub. 「시민정치론: 선진 산업 민주주의 국가의 여론과 정당」. 서울: 아르케.
- Dunn, J (1992). *Democracy: The Unfinished Journey 508 BC to AD 1993*. Oxford: Oxford University Press.
- Escher, Tobias (2011. 5a). *WriteToThem: Analysis of users and usage for UK Citizens Online Democracy*. mySociety.
- Escher, Tobias (2011. 5b). *TheyWorkForYou: Analysis of users and usage for UK Citizens Online Democracy*. mySociety.
- European Union (2014). *Digital Social Innovation*.
- European Union (2015). *Growing a Digital Social Innovation Ecosystem for Europe*.
- Gibson, Rachel, Marta Cantijoch, and Silvia Galandini (2014). *The Third Sector and Online Citizen Empowerment: the Case of mySociety*. ESRG Knowledge Exchange Programme·mySociety.
- Goldfarb, Jeffrey C·이충훈 역 (2011). *The Politics of Small Things : The Power of the Powerless in Dark Times*. University Of

- Chicago Press. 「작은 것의 정치」. 서울: 후마니 타스.
- Howe, Jeff (2006). "The Rise of Crowdsourcing ." *Wired*, 14(6).
- Howe, Jeff (2008). *Crowdsourcing: Why the Power of the Crowd is Driving the Future of Business*. New York: Crown.
- Howe, Jeff. *Crowdsourcing: Tracking the Rise of the Amateur*.
- Knight, Ben (2014). "The Internet's Missing Link: Tools for Turning Talk Into Action." Personal Democracy Forum 2014 발표문 .
- Lipset, Seymour M. 1981. *Political Man: the Social Bases of Politics*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Liu, Eric (2013). "Why ordinary people need to understand power." TED.
- Mancini, Pia (2014). "How to upgrade democracy for the Internet era." TED.
- Parkin, Frank (1982). *Max Weber*. Chichester: Ellis Horwood Ltd.
- Putnam, Robert D·정승현 역 (2009). *BOWLING ALONE : The Collapse and Revival of American Community*. Simon & Schuster. 「나 홀로 볼링 : 사회적 커뮤니티의 붕괴와 소생」. 페이지퍼로드.
- Rumbul, Rebecca (2015). *Who benefits from civic technology?*. mySociety.
- Scharpf, Fritz W (2009). *Legitimacy in the Multilevel European Polity*. MPIfG Working Paper 09/1.
- Schmidt, Vivien (2013). "Democracy and Legitimacy in the European Union Revisited: Input, Output and 'Throughput'." *Political Studies*, 61(1): 2-22.
- Set 1 , Maija & Teo Schiller eds (2012). *Citizens' Initiatives in Europe: Procedures and Consequences of Agenda-Setting by Citizens*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Sjoberg, Fredrik M, Jonathan Mellon, & Tiago Peixoto(2015. 2). *The Effect of Government Responsiveness on Future Political Participation*. World Bank's Digital Engagement Evaluation Team.
- Sternberger, Dolf (1968). " Legitimacy." *International Encyclopedia of Social Science*. New York: Macmillan.
- Surowiecki, J (2004). *The Wisdom of Crowds*. New York: Doubleday.
- Tetka, Jean Brice (2015). "Civic Engagement: the paradox of Crowdsourcing Lies." The Impacts of Civic Technology Conference 2015 발표문.
- Tufekci, Aeynep (2014). "Online social change: easy to organize, hard to win." TED.
- "Protesters : there's a fantastic new app for you."(<https://goo.gl/qGNG4X>, Retrieved on: Dec 20, 2015)