

51

사회혁신 활동 촉진을 위한 플랫폼 구축 방향

유럽, 핀란드, 일본 플랫폼
사례를 중심으로

안영삼 정책기획실 연구원

sam@makehope.org

No. 51
2020. 01. 23.

희망이슈는 우리 사회의 새로운 변화와 희망을
만들기 위해 다양한 실험과 연구를 시민에게 공유하는
이슈페이퍼입니다.

*
희망이슈

모든 시민이 연구자입니다

희망제작소는 정부나 기업의 출연금 없이
설립된 민간독립연구소입니다.
시민의 아이디어 제안과 후원, 활동 참여로
열린 연구와 실천을 지향하는
싱크앤두탱크 Think & Do Tank 로서
우리 사회 곳곳에서 변화의 원동력을
만들고 있습니다.

희망제작소는 모든 시민이 자신의 일상에서
문제를 발견하고, 대안을 찾고,
문제를 해결하는 시대를 열고자 합니다.

세대와 나이를 불문하고 누구나 참여하는
강연과 워크숍을 열며, 1인 연구자와
사회혁신가를 성장시키고,
지원하는 시민참여형 연구소로
거듭나고자 합니다.

요약

사회변화에 따라 발생하는 문제를 효과적으로 해결하기 위해 새로운 접근이 필요하다. 사회혁신은 사회문제 해결을 위한 새로운 방식이며 사회적 관계 형성, 협력을 통한 실천으로 사회 시스템의 변화까지 도모하는 활동이다.

사회혁신 활동 촉진을 위해서 시민 주체의 직접적인 필요에 의한 문제를 지속해서 발굴하고, 문제해결 방법을 모색하는 과정에서 다양한 주체와 협업을 도모하며, 지속적인 협업 체계와 일상적인 정보, 자원 교류의 장을 형성해야 한다.

이러한 교류의 장을 플랫폼 형태로 구축하면 시민 주체가 해결하고 싶은 지역사회 문제를 상시로 모으고, 지역사회의 공공 자원과 연계해 실질적 해결방안을 찾는 활동을 촉진할 수 있다.

사회문제 해결 과정에서 새로운 비즈니스 기회를 모색하는 유럽의 소셜챌린지스, 혁신의 확산과 실험 풍토 조성을 위한 플랫폼을 추진한 핀란드의 코케일론 파িকা, 지역기반 다양한 활동을 모색하고 연결하는 일본의 로컬굿 요코하마 플랫폼 사례를 통해 사회혁신 활동 촉진을 위한 플랫폼의 방향을 모색한다.

사회혁신 활동 촉진 및 지원을 위한 플랫폼을 구축할 때 다음의 조건이 필요하다. 첫째, 시민 주체가 발굴하는 지역사회의 문제와 공공자원, 데이터는 플랫폼을 통해 공유해야 한다. 이러한 자원 정보를 통해 새로운 활동을 도모할 수 있다.

둘째, 플랫폼으로 다양한 주체의 참여와 자원을 모으기 위한 일상적인 활동을 추진하는 단위 운영이 필수적으로 수반

되어야 한다. 참여를 독려하기 위한 문제 발굴 과정에 대한 지원과 컨설팅부터 자원 연계까지 자생적인 생태계를 조성하기 위한 역할이 필요하다.

마지막으로 플랫폼에 참여하는 주체에게 명확한 성과와 보상을 전달해야 한다. 지역사회 문제해결 과정에서 파생되는 사회적 가치, 사회적 성과에 대한 정리와 활동의 결과는 지역사회의 자산으로 안착해야 한다.

I.

사회문제 해결을 위한 사회혁신과 플랫폼

사회혁신 활동의 등장 배경과 특징을 살펴보고, 지역사회에서 사회혁신 활동을 촉진하는 플랫폼 사례를 정리한다. 시민 스스로 사회문제를 발견하고, 지역의 공공자원을 연계해 문제를 해결하는 방안으로 플랫폼 모델이 활용되고 있는데, 해외의 플랫폼은 어떤 구조로 작동 및 확산하고 있는지를 살펴봄으로써 국내 상황에 맞는 플랫폼 구축 방향을 모색한다.

01. 사회혁신

01

새로운 난제 발생

기술발전과 산업구조의 변화에 따라 지금껏 경험하지 않은 새로운 문제에 직면하고 있다. 사회적으로 저출생·고령화 등 인구구조 변화가 가져

불확실성에 처한
지역사회의 난제에 대해
시장과 국가가 제대로
대응하지 못하면서
협력적 거버넌스는
사회문제 해결의 대안으로
자리 잡게 된다.

오는 갈등, 미세먼지와 같이 전과는 다른 사회문제를 야기하는 환경·기후 변화 문제, 로봇과 AI 기술 발달로 인한 일자리 감소, 존엄성 문제 등이 기존과는 다른 양상의 문제가 발생하고 있다.

젠트리피케이션과 같은 지역 문제, 고독사 문제, 기술발달로 산업구조가 변하면서 나타난 새로운 노동(플랫폼 노동자) 문제, 고령화 및 1인 가구 증가 등 미처 제도가 정비되지 않은 영역에서도 다양한 문제가 나타나고 있다.

이처럼 불확실성에 처한 지역사회 의 난제에 대해 시장과 국가가 제대로 대응하지 못하면서 시장과 정부의 실패를 보완하기 위해 신뢰와 협력의 사회적 관계망에 기반한 시민사회가 주

도하는 민관 거버넌스, 시민과의 소통에 강점을 지닌 시민사회와의 협력 즉, 협력적 거버넌스가 사회문제 해결의 중요한 대안으로 자리 잡게 된다(이명석 외, 2009).

02

사회문제 해결을 위한 새로운 방법, 사회혁신

사회변화에 따라 새로운 문제, 난제가 발생하고, 이를 효과적으로 해결하기 위해 새로운 주체로 시민사회가 등장했다. 이와 같은 상황에서 사회혁신은 기존의 방식으로는 해결되지 않는 사회적 문제를 해결하는 새로운 접근 방식으로 정의될 수 있다.

사회혁신가 제프 멀건(Geoff Mulgan)은 사회혁신이 개념적으로 문제인식과 진단(prompts) - 아이디어 제안(proposal) - 시제품 시험(prototypes) - 시

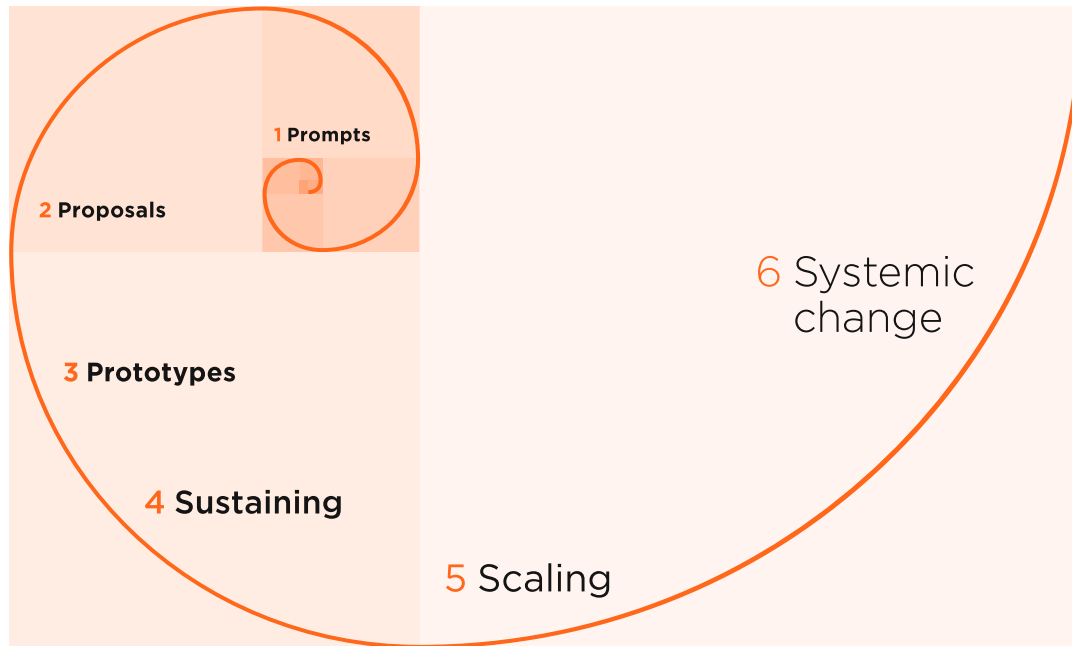


그림 1.
사회혁신의
나선형 모형

제품의 지속가능성 확인(sustaining) - 확산(scaling) - 구조의 변화(systemic change)와 같이 6단계에 걸쳐 실현된다고 제시했다.

사회혁신에 대한 다양한 정의는 표1에서 확인할 수 있다. 사회혁신의 특징을 종합하면 ① 사회적인 문제의 ② 새로운 아이디어이자 해결책이며, ③ 사회적 관계 형성과 협력을 통해 ④ 사회 시스템 변화까지 도모하는 활동이라고 정리할 수 있다.

표 1.
사회혁신의
다양한 정의

구분	내용
영파운데이션	• 사회적 목표를 충족시키는 새로운 아이디어. 충족되지 못한 필요를 충족시킬 새로운 아이디어를 디자인하고 개발하고 발전시키는 과정
스탠포드대학 소셜이노베이션 리뷰	• 사회문제에 대한 새로운 해결책. 기존의 해결책보다 더 효과적, 효율적이고 지속 가능한 해결책이며 해결책에서 창출된 가치는 주로 개인보다 사회 전체에 축적
토론토 사회혁신센터	• 현존하는 사회적, 문화적, 경제적, 환경적 도전을 해결함으로써 인간과 지구에 혜택을 주는 새로운 아이디어 • 공공에 도움되는 아이디어이며 진정한 사회혁신은 시스템의 변화

03

시민의 필요에서 시작하는 사회혁신

정부나 시장에서는 사회문제를 각자 정의 내리고, 각자의 방식으로 해결방법을 찾았다. 이러한 방식은 생활현장에서 직면하고 있는 문제를 다르게 해석하거나, 해결방법도 달랐고, 실제 효과가 발생하기까지 오랜 시간이 걸렸다. 기존 문제를 시민사회, 시민 중심으로 다르게 접근하는 방식이 사회혁신의 시작이다. 즉, 시민 주체가 일상생활에서 마주하는 불편함, 문제는 무엇인지 스스로 정의하는 과정이 중요하다.

이러한 직접적인 필요에서 발견된 문제의 공감대 형성 과정을 통해 개인의 문제에서 공동체의 문제로, 사회문제로 숙성과정을 거쳐야 한다. 문제를 발굴하는 과정, 숙성하는 과정을 통해 사회문제에 대한 당사자성을 높여가는 것이 시민사회의 역량 강화로 이어질 수 있다.

문제해결 방법을 모색하는 과정, 문제를 공론화하는 과정에서는 다양한 주체와 협업을 모색해야 한다. 다양한 주체는 지역사회의 인적·물적 자원으로 행정, 공공기관, 대학 및 연구단체 등이 있다. 이러한 주체와 협업을 통해 생각하지 못했던 새로운 대안, 해결방법을 모색할 수 있다.

지속적인 협업 구조 형성을 위해 민·관·공·학 협업 체계 구축도 고려할 수 있다. 해결 과정에서 지역사회의 다양한 자원을 연결하고 모을 수 있는 일상적인 정보 교류, 활동 교류의 장이 형성되어야 한다.

04

사회문제 해결을 위한 일상적인 구조

시민사회, 시민 중심으로 일상생활의 다양한 문제들이 발견되어 해결을

OECD 지역경제고용개발 사회혁신 워크숍	• 다양한 사회적 요구에 대한 시민사회의 역할을 확장하고 강화하는 관점의 전략·개념·아이디어·조직적 패턴을 통칭
EU TEPsie	• 사회적 필요를 충족하는 동시에 새로운 사회적 관계와 협력을 만들어 낼 수 있는 새로운 발상·상품·서비스 모델로써 문제해결을 위한 사회 적 역량·사회적 자본을 축적하는 과정

02. 플랫폼

01

위한 활동으로 이어지기 위해서는 지역의 다양한 자원이 누구에게나 공유되어야 하고, 협력 구조가 일상적으로 열려있어야 한다.

시민주도의 문제발굴 과정이 일회성 이벤트가 아닌 상시로 수렴 가능한 구조를 구축하고 지역사회의 다양한 문제를 모은다. 이 과정에서 다양한 방식으로 시민참여의 확대 방안이 고려되어야 하며, 단순히 의제만 수렴하는 것이 아닌 문제해결 과정에 다양한 방식으로 실험을 시도해볼 수 있는 환경이 제공되어야 한다.

해결방법을 모색하거나 실행하는 경우 지역의 공공자원을 가진 행정 및 공공기관과 연결해 시민 주체뿐만 아니라 지역사회의 다양한 주체 간 협업할 수 있도록 정보와 활동의 교류를 지향해야 한다.

일상적인 민·관 협업 구조로 사회문제를 해결하는 과정에서 시민사회의 역량 강화, 행정과 공공기관의 관점 변화 등을 통해 지역사회의 사회적 자본이 축적되어야 한다. 즉, 지역사회에서 사회혁신 활동을 촉진하는 과정이 시민사회의 성장과 공공자원의 확대로 연결되어야 한다.

개방과 연결 그리고 상생의 생태계

플랫폼의 사전적 의미는 승객이 열차를 타고 내리기 쉽도록 철로 옆 지면보다 높게 설치한 평평한 장소를 말한다. 승강장인 플랫폼은 '열차(공급자)'와 '사람(수요자)'을 연결하는 장소이다.

플랫폼이라는 용어는 2000년대 이후 인터넷과 소프트웨어의 급격한 변화로 새로운 의미로 사용되는데, 다양한 행위자들이 참여하여 서로 연결되어 관계를 맺은 채 상호작용을 벌여 가치를 창조하는 시스템 또는 비즈니스를 플랫폼이라고 부르기 시작했다(공병훈, 2015).

플랫폼은 정보와 정보, 사람과 기업 등과 같이 공급자와 수요자 등 복수의 그룹이 참여해 각 그룹이 얻고자 하는 가치를 교환할 수 있도록 구

02

축된 환경으로 참여자들의 연결과 상호작용을 통해 모두에게 새로운 가치와 혜택을 제공하는 상생의 생태계(노규성, 2014)로 기술발달에 따라 새로운 의미가 생겼다.

즉, 플랫폼이란 다수의 참여자가 서로의 필요를 충족하기 위해 모여 공정한 거래를 통해 가치를 교환할 수 있도록 구축된 환경으로 정의된다. 이러한 상호작용을 통해 참여자 모두에게 새로운 가치와 혜택을 줄 수 있는 상생의 생태계를 지향하는 것이다.

건강한 플랫폼 생태계의 조건

플랫폼의 구성 주체로는 ① 플랫폼을 만드는 사람인 플랫폼머(Platformer)와 ② 플랫폼에서 다양한 서비스를 제공하는 회사나 개인인 보완자(Complementor), ③ 플랫폼 보완자를 발굴하고 육성하는 에반젤리스트(Evangelist) 등이 있다(임일, 2017).

플랫폼 생태계는 사용자, 보완자, 에반젤리스트 등 모든 구성원과 상호작용으로 형성된다. 건강한 생태계는 이러한 구성원들이 꾸준히 유입되고 상호작용을 통해 새로운 가치를 창출하며 성장하는 시스템을 말한다. 즉, 플랫폼 생태계가 유지되기 위해서 전체 참여자가 함께 성장해야 한다.

사회혁신을 위한 플랫폼은 플랫폼을 운영하는 주체인 사무국, 플랫폼을 통해 문제를 해결하고 싶은 시민 주체, 지역사회의 새로운 문제를 발견하고 싶은 공공기관과 행정 주체로 나눌 수 있다. 의제 발굴 주체(시민)와 자원 주체(행정, 공공기관)는 보완자로서, 사무국은 보완자를 발굴하고 육성하는 에반젤리스트 역할을 맡을 수 있다.

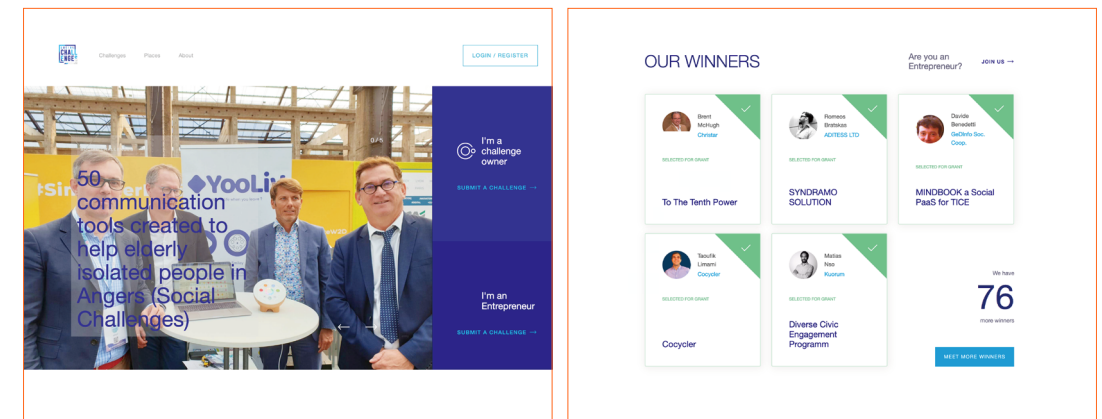
시민주도의 문제발굴과 일상적인 민관 협업 구조를 지향하는 플랫폼의 건강한 생태계란 ① 시민 주체가 해결하고 싶은 지역사회 문제가 상시적으로 업데이트되고, 플랫폼을 통해 지역의 공공자원과 연결되어 실질적인 해결 방법으로 연결되고, ② 지역사회를 기반으로 사회공헌, 사회적 가치 구현 활동을 하고자 하는 행정이나 공공기관이 시민의 요구를 발견하고, ③ 시민 주체와 함께 지역사회에서 사회공헌 활동, 사회적 가치 발현으로 이어지는 활동까지 연결되는 것이다.

즉, 사회혁신을 촉진하기 위한 플랫폼은 사회문제를 해결하고 싶지만, 자원이 필요한 주체와 자원은 있지만 사회문제를 발굴하지 못하는 주체들이 모이는 장으로서, 참여자 간 상호작용을 통해 사회혁신과 사회적 가치가 지역사회에 확산하는 생태계를 지향해야 한다.

II. 사회혁신 플랫폼 사례

01. 유럽: 소셜챌린지스¹

www.socialchallenges.eu



01

개요

사회문제를 해결하는 과정에서 새로운 비즈니스 기회를 만들고, 행정과 민간기업, 제3섹터가 어우러져 유럽의 사회적 생태계에 활력을 불어넣는 것을 목표로 삼은 소셜챌린지스 플랫폼은 EU Horizon 2020의 '연구와 혁신 프로그램'의 재정 지원을 받았다. Meta Group, Impact Hub,

¹ 윤찬영(2019), 새로운사회를여는연구원
saesayon.org/2019/06/14/26931

시민 주체가 일상생활에서
마주하는 불편함,
문제는 무엇인지 스스로 정의하는
과정이 중요하다.

EBN(유럽 비즈니스와 혁신센터)이 공동으로 운영했는데, 문제 정의 과정 지원 및 유럽 전역의 사회혁신가와 기업들의 해결방법(솔루션) 참여 장려, 프로젝트 진행 과정 전반에 걸친 지원을 수행했다.

2년여 기간 동안 행정, 민간기업, 비영리단체 등 다양한 기관과 단체가 문제(도전과제) 제안자로 참여했으며, 36개국의 스타트업, 중소기업, 대학교, 그리고 비영리단체 등이 해법 제안자로 참여했다. 세 번의 공모로 총 83개의 문제(도전과제)를 발굴했고, 502개 해결방법 제안 중 81개가 채택됐다.

구조

기관이나 단체가 해결하고 싶은 문제(도전과제) 게시 → 다른 사용자가 문제(도전 과제)를 해결할 혁신적인 방법 제안 → 4개 이상의 해법을 받은 문제 제안 단체는 해결방법 중 3개까지 선택 가능 → 문제 제안 단체가 선택한 3팀은 각각 3만 유로와 6개월 간 Meta Group의 멘토링 지원을 받아 프로토타입 개발 → 6개월 후 문제 제안자가 다시 프로토타입을 평가해 최종 해결방법을 선정하는 과정으로 추진되었다. 최종 선정 팀은 문제 제안 그룹과 지속적인 관계를 형성하며 사업 모델을 발굴한다.

시사점

소셜 챌린지스는 재정 지원을 받아 운영된 프로젝트 플랫폼으로, 유럽 전역에서 다양한 사회혁신 실험을 수행할 수 있도록 지원했다. 기금을 활용하던 시기에는 활발하게 플랫폼을 운영했지만, 프로젝트가 종료된 후에는 자발적인 참여를 촉진하기 어려운 상황이다.

그렇지만 소셜챌린지스 플랫폼에서는 다양한 단체와 기관 또는 전문가, 활동가들이 여러 상황으로 인해 기관이나 단체가 풀지 못했던 지역 사회 문제를 새롭게 접근해 제안했다는 점은 눈여겨 봐야 한다. 유사한 사회문제를 각 지역에서 각자의 방식으로 모색하던 방식을 공유하면서



개요²

핀란드 정부는 ‘실험의 핀란드’ 프로젝트의 하나로 혁신을 확산하고, 실험하는 문화를 만들기 위해 디지털 플랫폼 ‘코케일론 파이카(Kokeilun Paikka)’를 구축했다. 혁신 문화를 조성하고, 정부와 시민의 관계를 개선하는 데에 여러 장애물이 있었다. 유연한 자금 확보의 부재, 혁신가 간의 연결, 혁신적 접근법이나 가능한 솔루션에 대한 정보의 부재 등이다. 또 핀란드에서는 지역 단위 혹은 국민이 직접 실험하는 것은 보편적이었으나 이러한 실험 전반을 검토하는 컨트롤 타워가 부재했기 때문에 실험을 통한 학습은 다소 우연적이고 일시적이라는 한계에 직면하고 있었다.

‘실험 공간’이라는 뜻인 ‘코케일론 파이카’는 일종의 정책 실험실이자 국민이 생활에서 직접 경험하는 문제의 해결방안을 제시하고, 크라

2. 문명재 외(2019), 미래정부혁신 사례집, 문우사.

우드펀딩 방식으로 재원을 확보한 후, 실제 정책으로 실험하는 디지털 플랫폼이다. 특히 실험 결과의 기록을 주요하게 여긴다. 성공이든 실패든 실험을 통해 어떤 내용을 배웠고, 어떤 내용을 전달할지 상세하게 기록하도록 요구하고 있다.

구조

핀란드 국가평의회청(VNK)이 Motiva Oy와 협력해 운영하고 있다. Motiva Oy는 정부의 지속가능한 개발 회사로 공동 자금 조달 프로젝트 실행, 자금 조달 프로그램 조정, 네트워크 관리 및 모니터링 등 관련 분야 사업을 추진하고 있다. 코케일른 파이카 플랫폼에서는 운영 관리 및 파일럿 프로그램을 조정하는 주체로 참여하고 있다. Mesenaatti는 코케일른 파이카 내 크라우드펀딩 기능을 제공하고 있다.

유럽, 핀란드, 일본에서
추진하는 사회혁신 플랫폼에서는
시민의 자발적인 참여를
내세우고 있다.

코케일른 파이카 플랫폼은 도전과제 → 아이디어 → 제안 → 자금조달 → 실험 → 학습내용(결과) 순으로 진행된다. 해당 단계를 넘어갈 때마다 작성할 항목이 늘어난다.

구체적으로 도전 단계에서는 어떤 문제를 해결하고 싶은지에 대한 내용을 쓴다. 아이디어 단계에서는 위 내용에 관한 해결방법을 추가로 작성한다. 제안 단계에서는 아이디어를 어떻게 실험하고, 이미 테스트된 것은 무엇인지, 그리고 실험 주체는 누구이고, 실험 주체가 보유한 자원은 무엇인지, 실험을 통해 배울 수 있는 것은 무엇인지를 기록한다. 자금조달 단계에서는 크라우드펀딩 방식으로 목표 금액을 설정하고 실시간 집계 현황을 공개한다. 그리고 예산 내역과 다른 지원 자금 출처를 작성한다. 실험 단계에서는 실험 방법과 실험 과정을 기록한다. 마지막으로 학습 단계에서는 실험 목표를 얼마나 달성했는지, 그 과정에서 무엇을 배웠고, 결과 또는 새로운 정보는 무엇인지, 다른 실험자에게 전하고 싶은 방법을 작성한다. 추가로 실험 종료 이후 어떻게 마무리되고, 이후 실험 규모를 조정해야 한다면 관련된 후속 조치에 관해 써야 한다.

이러한 코케일른 파이카 플랫폼에는 시민, 기업, 단체, 공공기관 등 누구나 참여할 수 있다. 구체적으로 해결하고 싶은 문제, 문제를 해결하기 위한 아이디어, 이를 위한 실험 방법 등이 포함된 실험 제안서를 제출하면 누구나 열람 또는 토론할 수 있다. 이 과정에서 아이디어를 개선하거나 아이디어에 공감하는 이들로부터 크라우드펀딩이 조성되기도 한다. 크라우드펀딩을 통해 재원 확보가 완료되면 실험 제안자는 집행과 진행과정을 기록하고, 실험 완료 후에는 실험을 통해 얻은 합의점을 보고하는 흐름으로 진행된다.

시사점

코케일른 파이카 플랫폼은 혁신과 실험의 풍토 확산이라는 목표에 맞게끔 다양한 시도가 실험으로 진행되고, 학습과 공유로 이어지는 선순환 구조로 이뤄져 있다. 다양한 주체의 참여를 보장할 뿐 아니라 토론, 아이디어의 개선, 실험의 결과까지 모두 공개돼 누구나 확인할 수 있다.

다만 사무국이 적극적으로 활동을 지원하기보다 국민의 자발적인 참여에 기대고 있어 상대적으로 플랫폼으로 유입하는 연결고리가 약하다. 또 플랫폼 내 별도의 플랫폼과 연동한 토론장도 있지만, 실질적으로 활성화가 되어있다고 보기는 어려운 상황인데 이는 온라인 중심으로만 운영되는 플랫폼의 한계로 보인다.

03. 일본: 로컬굿 요코하마³

yokohama.localgood.jp



01

개요

로컬굿 요코하마는 지역과 지역을 연결하고, 지역의 과제를 해결하고 싶은 시민 모두를 위한 플랫폼이다. 지역 내 서비스, 물건, 자본, 사람, 정보의 순환을 만들어가는 것을 목표로 시민과 기업의 참여를 온·오프라인 활동으로 추진하고 있다.

로컬굿 요코하마는 지역 활동가(플레이어) 지원 방법, 지역 활동가가 자금과 동료를 모으는 방법, 로컬굿 요코하마의 운영을 지원하는 방법을 안내하고, 지역의 다양한 활동 소식 발신, 클라우드펀딩, 스킬 매칭 등의 활동을 벌이고 있다. 지난 2014년 플랫폼을 선보인 후 현재까지

3. 로컬굿 요코하마
홈페이지 발췌

02

구조

로컬굿 요코하마 플랫폼에는 다양한 영역의 주체가 참여하고 있다. 먼저 특정비영리활동법인 요코하마 커뮤니티디자인 랩(2003년 11월 설립)은 클라우드펀딩 게시 전 프로젝트 기획 지원 및 이벤트 기획, 활동 취재를 맡는다. 요코하마시 시민과 활동가 및 단체들은 활동 홍보 및 운영을 지원하고, 클라우드펀딩 및 기술매칭에 참여하고 있다. 또 요코하마시 정책국은 지역 기업의 연계 조사 사업과 지역 데이터를 취합 제공한다. 대학교(수도대학 도쿄, 요코하마시립대학) 연구실에서는 정보 시각화를 비롯해 지역과제 수집 및 퍼실리테이터를 육성하고 있다. 이 외에 플랫폼 기획, 디자인 및 구축, 보안을 지원하는 기관(액센츄어 주식회사, 주식회사 DesignCa, 합동회사 INFO LOUNGE) 등이 있다.

이처럼 로컬굿 요코하마 플랫폼에서는 지역 활동의 지원(참여), 지역 활동을 위한 클라우드펀딩 조성 및 동료 모집, 플랫폼 운영 지원 등을 맡고 있다. 또 지역의 다양한 인적, 물적 자원을 한눈에 볼 수 있도록 공개해 지역사회 활동에 다양한 층위로 결합할 수 있도록 열린 구조로 되어 있다.

03

시사점

로컬굿 요코하마는 요코하마 지역의 지역사회 문제해결 플랫폼으로서 지역 내 다양한 공공자원과 활동(포럼, 프로젝트 등), 활동가 정보를 공유하며 지역사회의 연결지점을 다양한 콘텐츠로 발신하고 있다. 참여 주체별 명확한 역할 규정으로 지역사회 내 다양한 시민의 참여를 독려하고 지속해서 네트워크를 유지하고 있다. 클라우드펀딩도 금전적 지원에 그치는 게 아니라 자신의 재능과 시간을 기부할 수 있다는 점을 주목할 만하다.

04. 해외 플랫폼 사례 요약

구분	소셜챌린지스	코케일론 파이카	로컬굿 요코하마
목표	• 사회문제해결 과정을 통한 사회적 생태계 조성	• 다양한 주체의 사회문제 제안 및 해결방법 모색, 실험을 통한 사회적 학습 기회 확보	• 지역 기반 활동 촉진 및 확산
구조	• 제안된 문제에 다양한 해결 방법 제시, 1차로 3개의 제안을 선정, 지원금과 6개월간의 실험 기간 부여, 최종 선정된 제안에는 지속적인 사업 추진	• 제안부터 숙성, 펀딩, 실행, 결과까지 다양한 단계에서 참여 가능한 구조로 과정이 공개되어 있음 • 별도의 공론화 플랫폼 연동으로 소통 구조 마련	• 지역문제를 해결하기 위한 다양한 프로젝트 기획 지원 및 홍보, 관련 자원의 연계, 참여 등이 가능한 플랫폼
특징	• 기금 지원으로 일정 기간 추진된 프로젝트 플랫폼 • 제안된 문제와 해결방법에 대한 누구나 접근 가능한 열린 구조 • 프로젝트 이후 자발성이 확보되지 않아 새로운 제안과 해결로 이어진 사례 찾기 어려움	• 핀란드 행정 주도로 추진된 플랫폼, 초기 다양한 실험 결과 확인할 수 있으나 점점 낮아지는 참여율 • 운영 주체의 크라우드 펀딩 및 관련 기금과의 연계 등 지원 활동이 명시되어 있으나, 실제 아이디어 제안 및 숙성 과정에서의 참여율이 낮음	• 지역에 기반을 둔 사회문제 해결 플랫폼으로 지역 내 물적, 인적 자원이 공유됨 • 지역사회 의 이슈 정보 발신, 활동 과정 공개 등 지역 활동 플랫폼 역할 수행 • 시민사회와 지역 대학 연구실, 기업 등 다양한 주체와 결합으로 영역 간 협업 도모 • 요코하마 지역 단체, 네트워크 중심으로 프로젝트 제안과 참여가 지속해서 이루어지고 있음

표 2. 해외 플랫폼 사례 요약

유럽, 핀란드, 일본 등의 해외 플랫폼 사례를 갈무리한다. 앞선 모든 플랫폼 사례는 시민의 자발적인 참여를 내세우고 있다. 시민의 의견과 아이디어를 게시하고, 참여자 간 토론을 통해 아이디어를 숙성한다. 문제를 해결하기 위해 자원을 연결하고, 결과까지 공유하는 크라우드소싱⁴ 방식의 구조이다.

4. 크라우드소싱(crowdsourcing)은 기업활동의 전 과정에 소비자 또는 대중이 참여할 수 있도록 일부를 개방하고 참여자의 기여로 기업활동 능력이 향상되면 그 수익을 참여자와 공유하는 방법이다. '대중'(crowd)과 '외부 자원 활용'(outsourcing)의 합성어로, 전문가 대신 비전문가인 고객과 대중에게 문제의 해결책을 위탁하는 것이다.

위키백과 인용
ko.wikipedia.org/wiki

그러나 위 플랫폼 사례는 사무국의 역할에 따라 활성화 정도가 다르게 나타난다. 일본 로컬굿 요코하마 플랫폼에서는 사무국이 제안된 의제를 정돈하고, 컨설팅에 나서고 있다. 매칭 및 운영 활동을 지속적으로 추진하면서 플랫폼의 활성화를 도모하고 있다. 반면 유럽의 소셜챌린지스나 핀란드의 코케일론 파이카 플랫폼의 경우 상대적으로 사무국이 한정적인 임무를 수행하고 있다. 오롯이 시민의 자발성에만 기대는 게 플랫폼 활성화로 이어지기 어렵다는 사실을 확인할 수 있다.

III.

제언 : 사회혁신 활동 촉진 및 지원을 위한 플랫폼 구축 방향

01. 자원 공유

사회혁신 활동을 촉진하는 플랫폼에서는 다양한 지역자원을 공유해야 한다. 또 지역사회의 다양한 문제와 지역의 공공자원, 유휴자원을 공유할 수 있는 주체의 참여가 필요하다.

문제를 발굴하고 실행하는 주체인 시민과 인적자원, 행정이나 공공기관, 기업이 제공하는 예산, 유휴 공간, 기술·제도적 지원 등이 있다. 일례로 공공기관의 유휴자원은 알리오플러스(www.alioplus.go.kr)를 통해 공유되는데 이에 관한 활용을 고민해볼 수 있다.

자원의 공유는 플랫폼을 통해 공개해야 한다. 누구나 정보에 접근하기 쉽고, 각 참여자가 자원 정보를 통해 새로운 활동을 도모할 수 있어야 한다. 다양한 데이터를 통해 추출된 지역사회의 다양한 이슈를 제공할 때 지역사회의 혁신 활동을 촉진할 수 있다.

다양한 정부 지원과 사회공헌 자금 및 기금 정보 등 자금조달을 위한 활동과 정보를 공유해야 한다. 플랫폼에서 실질적인 실행까지 담보하기 위해서는 재정지원을 살펴봐야 하기 때문이다. 현재 플랫폼에서는 주로 크라우드펀딩 방식이 활용되고 있다. 단, 크라우드펀딩의 경우 리워드의 질을 담보해야 하고, 프로젝트의 목표 금액을 달성하지 못할 경우를 염두에 두어야 한다.

02. 참여 촉진을 위한 단위 운영

지역사회의 다양한 자원을 일상적으로 끌어내는 단위가 필요하다. 사회 문제 발굴을 위해 프로그램을 꾸준히 운영하고, 공공자원을 모으고, 이러한 자원을 연결하고 중계하는 단위가 운영돼야 한다.

플랫폼으로 사회문제를 끌어내기 위해서는 온·오프라인의 양쪽 채널에서 사업을 실행해야 한다. 해외 플랫폼 사례에서 확인했듯이 의견수렴을 위한 플랫폼은 시민의 자발성에 기반을 두기 때문에 확산과 참여에서 한계가 나타날 수밖에 없다. 단순히 의견제안, 문제발굴이 아니라 해결방법과 다양한 주체와의 협업하기 위해서 문제 정의 및 발굴 단계에서 적절한 지원과 컨설팅이 제공돼야 한다.

이어 문제를 발굴하고 정의하는 과정에 관한 경험을 확장해야 한다. 예컨대 지역 이슈에 따라 주제별 라운드테이블을 운영할 수 있다. 또 개인이 발견한 문제를 지역이나 공동체의 문제로 적절하게 연계해야 원활하게 플랫폼 생태계를 조성할 수 있다.

지역의 다양한 자원을 끌어내는 역할도 수행되어야 한다. 지역의 행정기관이나 공공기관 등이 가진 공적 자원을 수시로 점검하고, 어떤 지원이 가능한지를 가시화해서 플랫폼에 공유하는 역할이 필요하다.

다양한 의제, 문제를 수렴하는 플랫폼일수록 다양한 분야의 주체 참여를 확보해야 한다. 다양한 주체의 참여를 조직화하고, 이를 바탕으로 참여자 간 정보, 가치의 교류가 활발하게 이뤄질 수 있도록 해야 한다.

03. 사회적 성과와 보상

플랫폼의 생태계 조성을 위해서는 참여 주체가 어떤 성과와 보상을 얻을 수 있는지 명확하게 정리하고, 주체별 구체적인 활동상을 제시해야 한다. 주체별로 얻는 성과는 가시적일수록 교환되는 가치가 분명해진다. 이러한 교환이 빈번하게 이뤄질수록 참여주체는 플랫폼에서 함께 성장할 수 있다. 플랫폼에서 동반 성장 개념은 건강한 플랫폼 생태계를 조성하는 데 필수적이다.

플랫폼 구조에서 시민이 발견한 문제와 지역의 자원을 연결해 지역 문제를 해결하는 과정, 그리고 그 결과가 지역사회의 자산으로 남아야 한다. 플랫폼에서 추진하는 활동이 곧 지역사회의 변화로 연결되는 활동이며 이것이 지역사회의 자산, 사회적 성과로 치환돼 참여 주체의 보상으로 가져갈 수 있다는 경험이 축적돼야 한다.

플랫폼에서는 다양한 주체가 지역사회 문제를 발굴하고, 열린 공간에 공유한다. 주체들은 공유된 문제를 보고 다양한 해결책을 찾고, 우리가 할 수 있는 활동을 모색한다. 한편으로는 지역사회 문제를 해결하기 위해 활용할 수 있는 다양한 자원을 공유하고, 자원을 모아 문제해결을 위한 활동에 활용한다. 문제와 자원의 자발적인 공유를 통해 시민사회에서 자생적으로 해결할 수 있는 구조를 갖추는 것 그리고 이를 위한 기반 조성이 플랫폼의 역할이다.

이를 위해서는 공유를 통해 문제를 해결할 수 있다는 경험과 신뢰가 지역사회에 정착되어야 한다. 사무국의 적극적인 역할과 플랫폼에 참여하는 시민의 실질적인 체감은 플랫폼이 오래

갈 수 있는 구조를 담보할 수 있다. 플랫폼 기반 활동은 문제를 해결하기 위한 구조만이 아닌 문제해결 경험을 지역사회 자산으로 축적하는 활동으로 연결돼 지역사회 경험으로 확산할 수 있다. 이러한 플랫폼을 안착시키기 위해서는 지역의 시민사회, 시민과의 협업이 절실하다. 행정기관 혹은 특정 기관이 주도하는 게 아니라 지역별 상황에 걸맞은 시민 중심의 사회혁신 활동을 촉진할 수 있길 기대한다.

다양한 주체의 참여를
조직화하고, 이를 바탕으로
참여자 간 정보, 가치의
교류가 활발하게 이뤄질 수
있도록 해야 한다.

단행본 노규성(2014), 플랫폼이란 무엇인가, 커뮤니케이션북스. 문명재 외(2019), 미래정부혁신 사례집, 문우사. 임일(2017), 플랫폼의 개념과 생태계에 대한 이해, 한국콘텐츠진흥원. 행정안전부(2018), 시민참여로 만드는 변화 사회혁신의 이해. NESTA(2010), The Open Book of Social Innovation.	기타 공병훈(2015), 플랫폼이란 무엇인가 (dadoc.or.kr/1783). 윤찬영(2019), [사회혁신플랫폼 ①] 소셜 챌린지스 이노베이션 플랫폼, 사회문제의 해법을 찾으려는 EU의 도전, 새로운 사회를 여는 연구원 (saesayon.org/2019/06/14/26931/). 로컬굿 요코하마 yokohama.localgood.jp 소셜챌린지스 www.socialchallenges.eu 코케일룬 파िका www.kokeilunpaikka.fi
연구보고서 이명석 외(2009), 협력적 거버넌스와 정부의 역할, 한국정책학회보. 최준규 외(2019), 사회혁신의 새로운 도구, 마을정책플랫폼, 경기연구원.	

더 많은 꿈이 현실이 될 수 있도록,
당신의 희망을 나눠주세요.



▶ 후원회원 신청

02-6395-1415
give@makehope.org

▶ 후원계좌

하나은행 271-910002-36004
예금주: 희망제작소

▶ 희망제작소는

- 시민과 함께 사회혁신을 실천하는 싱크앤두-tank Think & Do Tank 입니다.
- 우리 사회의 크고 작은 의제의 정책적 대안을 연구하고 실천하는 민간독립연구소입니다.

- www.makehope.org
- facebook @hopeinstitute
- 02-3210-0909

THE HOPE INSTITUTE ISSUE

희망이슈는 우리 사회의 새로운 변화와 희망을
만들기 위해 다양한 실험과 연구를 시민에게 공유하는
이슈페이퍼입니다.

No. 51
2020. 01. 23.