

52

# 국내 사회혁신에서의 청년의 역할

청년 사회혁신 이카데미 방향 모색

유진 시민주권센터 연구원  
[jinyu@makehope.org](mailto:jinyu@makehope.org)

No.52  
2020.02.13.

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.

사회혁신에서 청년은 주요 행위자로 고려돼왔다. 이에 따라 청년과 함께 하는 사회혁신 관련 사업이 다양한 기관에서 다양한 방식으로 진행되고 있다. 하지만 이러한 사업들이 사회혁신의 여러 층위와 국내에서 발전해온 다양한 맥락을 충분히 반영하지는 못하고 있고, 주로 일자리, 창업, 취업 등의 목적을 띤 사업으로 경제적인 측면에 주안점을 두고 있는 것으로 보인다. 이는 사회혁신의 개념이 모호하게 남아있어 '모든' 새로운 문제 해결방법을 사회혁신으로 등치시키는 문제로 귀결되는 것(정미나, 2016; 이승철·조문영, 2018에서 재인용)과 연관된다.

이에 희망이슈에서는 국내 사회혁신이 등장하고 발전해온 맥락을 통해 사회혁신을 개념화한 이승철·조문영(2018)과 사회

혁신 행위자에 초점을 맞춰 개념화한 미우라 히로키(2018)의 문헌을 검토하여, 우리나라 사회혁신의 지형도를 그려보고자 했다. 이승철·조문영은 우리나라 사회혁신이 기업, 정부, 시민사회 영역에서 각각의 맥락을 가지고 있다고 구분했다. 세 영역이 교차하는 영역에서 형성된 사회혁신은 '통치합리성(governmental rationality)'을 가지고 있다고 지적했다.

미우라 히로키는 사회혁신의 영역에서 활동하는 행위자를 개인수준에서 세 단계로 구분해 제시하고 각 단계 행위자들 간의 생태계적 접근이 필요하다는 점을 강조했다.

최근 우리나라에서 청년과 함께 하는 사회혁신 사업의 동향을 살펴보면 특히, 주관 기관의 성격이 다양한 점을 통해 기업, 공공, 시민사회 영역에서 각각의 동기를

가지고 발전해온 맥락이 그대로 드러난다. 하지만 공통적으로 청년에게 창의적이고 새로운 아이디어를 제공하는 역할을 기대하고 이를 위한 역량을 강화하는 교육이나 지원사업에 치우쳐있음을 발견할 수 있다.

사회혁신은 '암묵적 지식'을 가진 당사자의 아이디어를 강조한다. 하지만, 청년 문제의 당사자로서의 청년은 구조적 성격을 갖는 청년 문제를 해결할 수 있는 아이디어를 제공하기 어려운 한계를 갖는다. 따라서 오히려, 아이디어를 취합하고 암묵적 지식을 명시적 지식으로 만드는 방식으로 정책결정과정에 개입하는 것이 필요하다. 이러한 이유로, 청년의 역할을 '아이디어 제공자'에서 '아이디어 가공자'로 확장하고, 다양하게 시도되고 있는 '미시적 사회혁신'을 '거시적 사회혁신'으로 전환하기

위한 시스템적 사고를 갖춘 행위자로서 역할을 강화시킬 수 있는 교육이 필요함을 강조하고자 한다.

아이디어를 가공하는 역량을 강화하기 위해서는 현장에서의 관찰과 대화를 통해 문제의 근본적인 원인을 발견하고 분석할 수 있는 훈련이 필요하다. 이를 위해서는 무엇보다 교육 시작 이전에 지역 현안과 현장을 기반으로 한 교육과 실습과정, 실질적 결과를 창출하는 지원방법을 세심하게 설계해야 한다. 이를 통해 현상적 문제해결과 미시적 사회혁신을 위해 참신한 아이디어를 제공하는 것을 넘어서, 청년이 구조적인 성격을 지니는 사회 문제와 청년 문제를 근본적으로 해결할 수 있는 역량을 가지고 아이디어 가공자의 역할을 해내는 것을 기대한다.

사회혁신에서 청년은 주요 행위자로 고려돼왔다. 이에 따라 청년과 함께 하는 사회혁신 관련 사업이 다양한 기관에서 다양한 방식으로 진행되고 있다. 하지만 이러한 사업들이 사회혁신의 여러 층위와 국내에서 발전해온 다양한 맥락을 충분히 반영하고 있지는 못하고 있다. 주로 일자리, 창업, 취업 등의 목적을 가지는 사업으로 경제적인 측면에 주안점을 두고 있는 것으로 보인다. 이는 사회혁신의 개념이 모호하게 남아있어 ‘모든’ 새로운 문제 해결방법을 뚫고서 사회혁신으로 등치시키는 문제로 귀결됨(정미나, 2016; 이승철·조문영, 2018에서 재인용)으로써 발생하는 문제로 보인다. 사회혁신으로 고려되는 영역의 범위가 너무 넓어짐으로써 오히려 일부만 부각되기 때문이다.

국내에서 사회혁신을 선제적으로 도입하고 발전시켜온 시민사회 영역에서도 여전히 사회혁신이 모호하게 남아있다는 점은 희망제작소가 주

관해 지난 2018년 11월에 연 민주인권평화포럼 〈사회혁신이란 무엇인가〉에서도 확연히 드러났다. 박아영 씨앗 대표는 기조 발제에서 “10년 전에 비하면 이 단어가 우리 안에서 많이 회자되고 논의되어서 생소하진 않지만, 여전히 사회혁신이 무엇인지 논의 중”이라고 했다. 일반 참가자 역시 “사회혁신이라는 단어 자체는 익숙하지만 실제로는 사회혁신의 정의와 의미 자체가 모호하고 공유된 정의가 없다”라는 점을 지적했다.

희망제작소가 진행하는 사업 대부분은 사회혁신의 우산 아래 있다. 사회혁신아카데미나 리빙랩처럼 직접 연관되는 사업이 아니더라도 시민연구자 지원, 공론장, 주민참여예산, 협치, 워크숍, 서비스디자인, 공무원 교육 등 정도의 차이가 있을 뿐 다양한 주제와 방법을 통해 시민이 지역 문제를 스스로 규정하거나 해결하는데 참여하는 것을 추구하고 있기 때문이다. 따라서, 우리나라 사회혁신을 거론할 때 희망제

국내에서 사회혁신을  
선제적으로 도입하고 발전시켜온  
시민사회 영역에서도  
여전히 사회혁신은 모호하게  
남아있다.

작소가 빠지지 않고 언급되는 것은 당연한 일이다. 하지만, 정작 사회혁신이라는 복잡하고 모호한 지도 위에서 방향을 설정하고 길을 찾아가는 것은 여전히 어렵다.

다행히 사회혁신이 점차 제도화되고 중앙 정책으로까지 확산하면서 사회혁신 현장의 외부에서도 한국 사회의 사회혁신을 개념화하는 시도가 이뤄지고 있다. 본 희망이슈에서는 각각 다른 방식으로 사회혁신을 개념화한 문헌들을 검토함으로써 청년과 함께 하는 사회혁신 사업, 구체적으로는 사회혁신 아카데미의 개선방안을 도출하고자 한다. 청년 대상의 관련 교육 및 사업에서 사회혁신 분야에서 청년에게 주로 기대하는 역할이 무엇인지, 그 역할이 타당한지 검토하고, 청년의 역할을 ‘아이디어 제공자’에서 ‘아이디어 가공자’로 확장하고자 한다. 이를 바탕으로, 희망제작소는 청년과 함께 하는 사회혁신 사업의 방향성 및 내용을 제안하려고 한다.

기업, 정부, 시민사회는  
각각 다른 배경과 각기 다른  
이해관계에 따라 사회혁신을  
우리나라에 도입하고  
발전시켜왔다.

벤처 창업지원이 시작된 1990년대 말  
을 등장 시점으로 보는 것이 보편적이  
다. 신지식인으로서의 청년에게 창  
성이나 도전정신을 기대하며 창업 기  
회를 지원하기 시작했던 때였는데, 최  
근 사회혁신이 청년 정책에서 일자리  
창출 수단으로 접근되는 근거가 여기  
에 있다고 이승철·조문영은 지적한  
다. 다른 한 축에는 정부 영역으로 기  
업의 방식이 수입되고, 시민사회가  
전면적으로 정부에 참여하기 시작한  
2000년대의 흐름이 있다. 이 두 가지  
흐름은 2011년 출범한 박원순 서울시  
정부를 통해 증폭된다. 사회혁신 전담  
부서 설치를 통해 사회혁신 관련 사업  
을 확대했을 뿐 아니라, 지정 운영 전  
반에 사회혁신 원칙을 적용했고, 이러

한 시도는 전국 지방자치단체로, 그리고 중앙정부로 이식되고 있다.

마지막으로, 시민사회 영역에서 사회혁신은 박원순 서울시장의 희망  
제작소 상임 이사로 재직할 당시, 국내에 도입해온 개념으로 이후 여러  
가지 형태로 확산시켰다. 시민사회에서는 2000년대 이전까지는 중앙정  
부와 대립적인 위치에서 문제를 제기하는 데 주력했다가 김대중, 노무현  
정부가 들어서면서 시민운동의 역할을 문제 제기뿐 아니라, 해결 대안까  
지 제시하는 형태로 확장했고, 이러한 변화가 사회혁신으로 묶여서 브랜  
드화되었다. 국내에서 시민사회가 사회혁신을 주도한 것은 유럽의 사회  
혁신과 차별성을 가지는 지점임에도 불구하고, “문제제기형 시민운동에  
서 문제해결형 시민운동으로”(김병권, 2013: 5) 형태가 변화하면서 사회혁  
신이 시민사회 영역에서 상대적인 우위를 점하는데, 이러한 과정을 통해  
협동조합이나 사회적기업의 형태로 전환을 도모하는 시민단체가 역으  
로 기업의 영역에서 발전된 사회혁신 행위자들로부터 컨설팅을 받는 현  
상도 벌어지고 있다.

## 01. 사회혁신의 역사적 맥락과 통치합리성

이승철·조문영(2018)은 사회혁신의 개념화를 위해 현재 국내 사회에서  
혼종적으로 형성되어 있는 사회혁신의 역사적 맥락을 기업 영역, 정부  
영역, 시민사회 영역 세 가지로 갈라낸다. 기업, 정부, 시민사회는 각각  
다른 배경에서, 각기 다른 이해관계를 가지고 사회혁신을 우리나라에 등  
장시키고 발전시켜왔다. 기업 영역에서의 사회혁신 등장 시점은 1990년  
대 중후반의 경제위기로 거슬러 올라간다. 금융위기 이후, 대기업과 제  
조업 중심으로 형성된 산업 구조가 무너지고, 벤처기업이 급속도로 증  
가했다. 2000년대에는 기술 영역에서 작업 방식에서 다양한 이해관계자  
와의 협력이 강조되기 시작했다. 또한, 기업에 사회적책임을 요구하는 동  
시에 사회적 기업과 사회적 경제가 형성되면서 기업의 영역에서 “사회적  
인 것”의 공간이 형성되었고, 각각 진행된 세 가지의 흐름이 2010년대에  
들어 사회혁신으로 묶여서 인식되기 시작했다.

정부 영역에서 사회혁신이 등장하고 확산된 맥락도 기업 영역에서와  
마찬가지로 이질적인 여러 가지 요소가 섞여 있으나, 신지식인 운동과

기업, 정부, 시민사회 세 영역이 기존의 경계를 확장하면서 교차하게 되는 공간에서 이승철·조문영은 사회혁신이 ‘통치합리성(governmental rationality)’의 원리를 가지고 작동한다고 본다. 이를 ‘네트워크와 플랫폼’, ‘아이디어와 디자인’, ‘체인지메이커’로 구체화하면서 창의적인 대안과 변화시키고자 하는 의지가 있다면 사회혁신을 수평적인 관계에서 만들어 낼 수 있는 것으로 나타나는 것을 우려한다. 플랫폼이라는 기표로 인해 실제로 존재하는 힘의 불균형을 은폐하는 문제, 해결책을 지나치게 강조함으로써 근본적인 원인이 배제되는 문제, 빈민부터 대기업 기업가까지 존재하는 넓은 범주의 사회혁신 행위자를 하나로 뭉뚱그리는 문제 등이 지적되었다. 본 희망이슈에서는 사회혁신 영역에서 청년의 위치를 설정하기 위해 마지막으로 지적된 행위자 문제에 초점을 두고, 다음 절에서 미우라 히로키의 행위자 분석을 검토하고자 한다.

## 02. 사회혁신 행위자 개념과 생태계적 접근

1. 이는 “규범 수준에서는 사회적 상상이나 이념적 배경이, 조직 수준에서는 법이나 제도와 같은 외부요인 강력하게 개입하기 때문”이라고 한다. 이로 인해 “순수한 의미로서 행위자의 특징을 도출하기 어렵”기 때문이다.

2. 사회혁신공간데어(2014)의 “청년 사회혁신가의 자기주도적 성장과 역량 강화를 위한 심층조사 및 교육 과정 사례 연구”에서도 미우라 히로키의 행위자 개념들을 활용했는데, 그 근거 중의 하나도 여기에 있었다.

미우라 히로키(2013)는 “통합하기 힘든 광범위한 담론”으로서 사회혁신을 개념화하지 않고, 사회혁신 영역에서 실제 활동하고 있는 다양한 행위자들에 주목한다. 가장 추상적인 개념으로서 사회혁신 행위자의 자질이나 태도로 개념화될 수 있는 규범 수준의 행위자, 미시적 관점에서 체인지메이커 등으로 구체화되는 개인 수준의 행위자, 더 포괄적인 의미에서의 사회변화, 정책변화를 유형화할 수 있는 조직·제도 수준의 행위자로 나누고, 그중에서 개인 수준을 가장 강조한다.<sup>1</sup> 이는 개인화 현상이 드러나는 청년 대상의 사회혁신가 교육 운영 방안을 모색하는 본 희망이슈에 특히 도움이 되는 지점이다.<sup>2</sup>

미우라 히로키는 해외의 사회혁신 담론에 나타난 행위자 개념도 분석했지만, 본 희망이슈에서는 국내의 상황에만 집중한다. 우리나라에서 사회혁신 행위자는 크게 서양에서 들어온 사회적기업가 개념, 정치적 맥락에서의 정치기업가 혹은 정책기업가, 지방자치의 맥락에서 마을 활동가, 마지막으로 시민사회의 맥락에서 소셜 디자이너 등으로 구분해서

### 사회혁신 과정에서 개인 행위자의 단계별 역할



그림 1. 사회혁신 개인 행위자의 생태계적 분류

출처: 미우라 히로키, 2018: 25

3. 미우라 히로키(2018)은 ‘수준’이 아닌 ‘단계’의 구분임을 강조한다.

4. 마이클 폴라니(Michael Polanyi)가 착안한 개념으로, 명시적 지식(explicit knowledge)과 대조되는, 경험을 통해 체득된 언어화되지 않은 지식을 의미한다. (위키피디아)

볼 수 있다. 해외와 비교했을 때, 시민사회의 맥락이 독자적인 영역으로서 기능했다는 점이 두드러지는 것이 특징이다. 기업, 정부, 시민사회 영역으로 구분해서 접근한 이승철·조문영과 거의 유사하지만, 미우라 히로키는 정부의 영역에서 지방자치의 맥락을 한층 더 세분화해서 봤다고 할 수 있다.

이러한 한국사회의 사회혁신이 갖는 맥락을 바탕으로, 개인 수준에서 나타나는 행위자 개념은 규범성의 강조, 조직성의 강조, 그리고 내부적 차별화를 통해 형성되었다. 여러 경로로 형성된 개인 행위자 개념을 미우라 히로키는 모집단의 규모에 따라, 세 가지 단계<sup>3</sup>로 구분했다(그림 1 참고).

첫째, 새로운 아이디어를 제공하는 역할로 신지식인, 창조계급, 지식근로자 등이 속한다. 둘째, 제공된 아이디어를 기존 제도 안에서 실험하고 확산하는 시민기업가, 마을활동가 등이 있다. 이들은 ‘암묵적 지식(tacit knowledge)’<sup>4</sup>을 전파하며 ‘명시적 지식’으로 만드는 역할을 한다.



셋째, 지역적인 실험을 통해 검증된 해결책을 제도적인 차원에서 정책결정과정에 개입하는 소셜 디자이너, 사회기업가 등이 있다.

위와 같이 세 단계로 행위자들의 역할을 분담한 것에는 생태계적 접근이 전제되어 있다. 각 단계의 행위자가 개별적 활동을 하는 동시에 상호작용을 하는 과정을 통해 사회혁신이 성립된다. 이러한 전제를 바탕으로, 미우라 히로키는 사회혁신 행위자의 역량을 재정의한다. 생태계 속에서 스스로 위치를 계속 객관화하고 재조정할 수 있는 자기 혁신 역량, 생태계적 관계망이 작동할 수 있도록 하는 협업 역량을 꼽았고, 마지막으로 개인 역량으로는 한계가 있으므로 이를 보완하기 위한 규범과 제도의 개선이 필요하다. 본 희망이슈에서는 미우라 히로키의 단계별 행위자 유형을 바탕으로, 청년에게 초점을 맞춰서 현재 청년 사회혁신 교육에서는 어떠한 유형의 행위자로 양성하기 위한 교육이 필요한지 살펴본다.

미우라 히로키는

“통합하기 힘든 광범위한 담론”으로서

사회혁신을 개념화하지 않고,

사회혁신 영역에서 실제 활동하고 있는

다양한 행위자들에 주목한다.

## III.

## 사회혁신에서 청년의 역할

### 01. 사회혁신에서 청년에게 기대하는 역할

사회혁신의 핵심 요소 중 하나가 시민참여다. 지역사회 문제해결에 시민들이 참여함으로써 실질적인 문제를 규정할 수 있고, 새로운 방식의 해결책을 모색할 수 있기 때문이다. 이렇게 해결책을 ‘공동생산(co-production)’하는 것은 해당 문제를 실제 안고 살아가는 당사자로서의 시민이 문제가 일어나는 공간 안에서 살아오며 문제를 관찰해왔고, 그 과정에서 실제 원인이 무엇인지 가장 잘 규정할 수 있을 것이라는 기대에서 나온다. 현장에서의 실질적인 경험을 바탕으로 형성된 ‘암묵적 지식’을 가진 시민이 전문가 집단이 가진 문자화된 지식으로는 불가능한 혁신적인 묘수를 가지고 있을 것이라는 기대 말이다.

문제해결 주체로서 역할을 기대하는 것은 유사하나, 청년에게 기대하는 역량이 사회혁신이 시민들에게 요구하는 ‘암묵적 지식’과는 완전히 동일하게 느껴지지 않는 지점이 있다. 각 이슈에 대해 현장성이 살아있는 경험적 지식을 바탕으로 하는 해결책보다는 ‘청년’이라면 응당 가질 것이라고 보는 참신함이나 풋풋함, 새로움과 같은 이미지를 ‘혁신’과 조응시키는 것처럼 보이기 때문이다.

**표 1.**  
국내 최근 청년 관련  
사회혁신 사업

| 지원내용   | 사업명                       | 주관                  |
|--------|---------------------------|---------------------|
| 취업(매칭) | 청년 지역정착 프로젝트 브리즈 바이 춘천    | 지자체(춘천시)            |
|        | 사회혁신청년활동가 양성사업            | 중간지원조직·지자체 <b>5</b> |
|        | 하나 파워 온 챌린지: 프론티어         | 기업(하나금융)            |
| 창업     | 청년사회혁신프로젝트 '리메이크 시티'      | 지자체(서울시)            |
| 교육     | KT&G 상상 스타트업 캠프           | 기업(KT&G)            |
|        | 행복나눔재단 청년 소셜 이노베이터 LOOKIE | 기업(SK)              |
|        | 지역기반 청년사회혁신 창업아카데미        | 대학교(경희대)            |
|        | 청년 사회혁신 아카데미              | 지자체(도봉구) <b>6</b>   |

**5.** 서울시의 '사회혁신 청년활동가 양성사업'과 유사한 목적으로 대전시(사회혁신청년활동가 전국혁신로드), 도봉구(사회혁신펠로우십), 강원도(사회혁신청년활동가 일경험 지원사업) 등 여러 지자체에서 진행하고 있다.

**6.** 희망제작소가 주관한 교육과정이다.

**7.** 모든 검색 결과를 보기에는 제약이 있어, 결과값은 2020년 1월 20일에 검색한 결과의 10페이지까지만 제한하여 추출했다. 검색 결과를 통해 사회혁신 분야의 청년 관련 사업 모두를 목적보다는 최근 동향이나 대략적인 취지를 엿보려는 목적이라고 보면 된다. 정확한 분석을 위해서는 체계적인 후속 연구가 필요하다.

**8.** 'Remake City Seoul' 청년사회혁신 프로젝트 참고. (seoul.remakecity.org)

'청년'과 '사회혁신'을 키워드로 구글 검색한 결과를 바탕으로,<sup>7</sup> 다양한 기관에서 최근에 운영했거나 운영 중인 사업들을 정리해보면, [표 1]과 같다. 지자체, 기업, 대학, 중간지원조직 등 다양한 분야의 주체에서 관련 사업을 추진하고 있는 것은 사회혁신이 여러 영역에 걸쳐 발전해온 역사적 맥락을 그대로 드러낸다. 크게 청년과 사회혁신 기업 및 프로젝트를 매칭해 취업을 지원하는 사업, 창업을 지원하는 사업, 교육을 제공하는 사업으로 분류할 수 있는데, 주관 기관의 성격이 달라도 전반적으로 '일자리'의 관점이 읽힌다. 직접 취·창업 지원을 하는 게 아닌 교육 사업의 내용을 봐도, 사업명에서 유추할 수 있듯이 희망제작소가 도봉구에서 운영한 청년 사회혁신 아카데미를 제외하고는 취업이나 창업에 방점이 찍혀있다.

서울시가 '리메이크 시티' 사업을 통해 사회혁신 투자사 크레비스와 함께 투자한 프로젝트를 살펴보면, 교육, 환경, 문화, 도시 4개 분야로 분류되는 문제에 14개의 소셜벤처가 참여했는데, 대부분 각각의 문제에 플랫폼, 커뮤니티, 실험적 공간, 협업 모델, 운영시스템(OS) 등 '새로운' 방식의 대안을 제시하는 것을 볼 수 있다.<sup>8</sup> 여타 사업도 새로운 아이디어를 생산하는 역할을 청년에게 중점적으로 기대하는 것은 마찬가지다. 전반적으로 아이디어를 유용한 자원으로 가공하고 조직하여 구조적인 관점에서 접근할 수 있는 역량을 강화하는 목적은 약하다고 할 수 있다.

## 02. 청년 문제 해결에서 '당사자' 청년의 역할

사회혁신이 문제의 근본적인 원인을 찾아내는 능력보다는, 현상으로 나타나는 문제를 새로운 상상력으로 해소하는 방식을 지나치게 강조하는 것에 대한 비판의식은 사회혁신 전반에서 유효하다. 서울혁신파크가 2016년 청년 1인 가구의 주거 빈곤을 해결하기 위한 리빙랩 사업을 공모했을 때, 청년 당사자 이외에도 다양한 주체가 참여했는데, 주로 주거 빈곤의 주된 폐해로 진단되는 관계적인 고립을 해소하기 위해 플랫폼이나 네트워크를 구축하는 것을 해결책으로 제시한 결과를 두고 이승철·조문영은 토지소유권 등의 다차원적이고 구조적인 사고가 빠진, 이차원적 상상으로 귀결되었다고 비판한다. 2015년부터 2018년까지 남아프리카 공화국에서 경제적, 사회적으로 소외된 청년들과 함께 지역사회를 공동 디자인한 PARTY 프로젝트에서도 유사한 문제가 발견된다. 이 프로젝트를 수행한 PACO Design Collaborative(2019)는 청년들이 소외된 원인을 경제적 사회적 자원이 부족하기 때문이라고 꼽으면서도, 해결책은 지역사회와의 관계 형성에서 찾고 있다.

청년 문제는 1990년대 말, IMF 사태로 실업률이 증가했던 때 본격적으로 대두되기 시작했다(김현수, 2019: 4-5). 오랫동안 청년 문제는 고용 문제로 단순 치환되어왔지만, 청년 당사자들의 문제제기 노력의 결과, 주거, 건강, 부채 등 다차원적인 관점으로 접근되기 시작했다. 하지만, 위에서 지적했듯이 청년 문제의 근본적인 원인은 구조적인 데 있다고 보는 것이 정당하다. 인구 구조의 변화나 경제 체제의 한계 등이 복합적으로 얹혀있기 때문이다. 이러한 이유에서 청년이 당사자로서 청년 문제에 대해 직접 '암묵적 지식'을 제공하기란 어려운 일일 수밖에 없다. 현상적으로 나타나는 폐해를 해소하는 방안을 구상하는 수준에서 그칠 가능성이 크다. 물론, 당사자가 제공할 수 있는 것은 '암묵적 지식'만은 아니다. 해당 문제의 주요 이해관계자로서 당사자가 이해관계나 권리를 분명히 표현함으로써 문제의 본질을 드러낼 수 있다.

청년들이 당사자로서 청년 문제해결에 참여하는 기회가 확대되고 있다. 서울청년정책네트워크는 청년 문제를 해결하기 위한 정책을 서울시 에 제안하는 청년 당사자 조직으로, 2013년부터 주거, 건강, 관계, 경제



사회혁신의 핵심 중 하나가  
시민참여다. 지역사회 문제해결에  
시민들이 참여함으로써  
실질적인 문제를 규정할 수 있고,  
새로운 방식의 해결책을  
모색할 수 있기 때문이다.

등 여러 분야에 걸쳐 청년 정책을 발굴해왔다. 그 노력의 결과 서울시는 정책을 집행하고 거버넌스를 지원하는 청년청을 2019년에 신설하며, '청년 자치정부'를 출범했다.<sup>9</sup> 대전에서도 유사하게 대전청년네트워크를 통해 '대전 청년의회'를 개최했다.<sup>10</sup> 각 정당에서도 청년위원회, 청년비례대표를 통해 청년정치인을 배출하고 있다. 지방자치단체나 의회에서 활약하는 청년정치인들은 청년들의 목소리와 함께 다양한 전문가가 제시하는 아이디어를 자원으로써 취합하여 정책을 개발하고 정책결정과정에 개입하는 역할을 맡고 있다. 청년 문제를 해결하는 데 있어 당사자로서의 청년이 할 수 있는 역할은 미우라 히로키의 사회혁신 행위자의 생태계에서(그림 1 참고) 하부보다는 상부 쪽에 해당한다고 볼 수 있다.

9. 원낙연, "청년 문제는 청년이 직접"...서울시 청년자치정부 닛 올려.

서울엔, 2019.04.04.

10. 서정, 청년문제, 청년이 직접 해결한다: 대전시-대전시의회, 오는 28일 청년 정책 제안의 장 청년의회 개최.

미디어대전, 2019.08.27.

한다. '미시적 사회혁신'이 '거시적 사회혁신'으로 전환이 가능하게 하는 것은 미시적 차원의 경험을 축적하는 과정에서 발생하는 연대, 미시적 사회혁신 자체로서 압박하는 존재감, 그리고 지렛대 역할에 대한 기대로 본다. 다면적인 사회 문제를 해결하는 데 있어서 특정 문제에 집중하는 인간 중심 디자인(human-centered design)이 가진 한계를 극복하기 위해 시스템적 디자인 사고(systemic design thinking)의 필요성을 강조하는 것(Jess Weaver, 2018) 또한 같은 문제의식을 공유한다.

청년 문제를 포함한 현재 우리가 직면한 사회 문제 대부분은 앞서 지적한 대로, '미시적 사회혁신'만으로 해결하기에는 역부족이다. 하지만, 사회혁신의 주요 행위자로 자리매김하고 있는 청년들에게 기대하는 역량은 아이디어를 제공하는 '체인지메이커'나 '사회적기업가' 등 미시적 차원에 치중되어 있다는 것이 문제다. 사회경험이 적은 청년이 구조적인 문제에 대해 '암묵적 지식'을 바탕으로 효율적인 아이디어를 제공하는 것에 한계가 있음에도 말이다. 청년들이 '미시적 사회혁신'을 '거시적 사회혁신'으로 전환할 수 있는 역량을 축적할 수 있도록 교육과 훈련을 제공하는 것이 필요하다. 아이디어 자체를 제공하는 역량보다는 문제를 분석하고 아이디어를 가공하는 역량을 강화하는 교육이 필요해 보인다. 이렇게 훈련된 역량은 구조적인 이해를 바탕으로 미시적 사회혁신을 만들어내는 식으로 순환될 수도 있다.

### 03. — 아이디어 제공자 vs. 아이디어 가공자

이승철·조문영은 사회 문제 해결의 강력한 대안으로 대두되고 있는 사회혁신이 문제-해결책의 일대일 대응 관계를 요구하면서 '문제해결 사이클(problem-solving cycle)' 속에서 근본적인 문제를 보지 못하게 한다는 점을 지적한다. 김병권 역시, 이러한 비판을 염두에 두고 '미시적 사회혁신'과 '거시적 사회혁신'을 구분한다. 일반적으로 사회혁신은 미시적 변화를 실험하는 것이기 쉬운데, 경제학에서의 '구성의 오류(fallacy of composition)' 개념을 근거로 이러한 시도들이 거시적 변혁을 담보하지 않는다고 말

# IV.

## 결론 및 제언 : 청년 사회혁신 교육 개선방안

희망제작소는 청소년 및 청년교육을 다양한 형태로 운영하고 있다. 비수도권 지역의 청소년들이 지역사회를 기반으로 진로를 탐색하는 '내-일 상상프로젝트'는 2016년부터 4년째 진행되었고, 2021년까지 계속될 예정이다. 2018년부터 대구광역시와 서울 도봉구에서 청년 사회혁신 아카데미를 주관했고, 2019년에는 서울시와 시정 참여에 욕구가 있는 청년들을 대상으로 사전 교육을 운영했다. 2020년, 3년 동안 계류 중이던 청년기본법이 제정되는 등 시민으로서 청년의 위치가 강조되면서 시민참여를 바탕으로 하는 사회혁신 교육이 더욱 늘어날 전망이다.

현상적 문제해결과  
미시적 사회혁신을 위해  
참신한 아이디어를  
제공하는 것을 넘어서,

청년이  
구조적인 성격을 지니는  
사회문제와 청년 문제를  
근본적으로 해결할 수 있는  
역량을 갖고

아이디어 가공자의  
역할을 해내는 것을  
기대한다.

11. '두꺼운 기술'은  
클리포드 기어츠  
(Clifford Geertz)가  
소개한 기법으로,  
관찰한 문제에 대해  
표면적으로 드러난  
현상을 바탕으로  
현장의 맥락과 문화를  
바탕으로 재구성하는  
것을 의미한다.

국내에서 사회혁신의 개념이 여러 개의 상이한 영역에서 동시에 발전해 온 탓에 사회혁신 영역이 전반적으로 그렇지만, 특히, 청년을 대상으로 하는 사회혁신 교육과 사업은 지자체, 기관, 기업 등 다양한 주체가 추진하고 있다는 특징이 있다. 이러한 상황에서 청년 사회혁신 교육이 어떠한 방향성을 추가적으로 고려하여 운영되어야 할지, 어떠한 내용에 주목해서 교육과정을 구성해야 할지 모색하는 것이 본 희망이슈의 핵심 목적이다.

앞서 현재 국내의 사회혁신 교육이 세 가지 단계의 사회혁신 행위자 중에서 아이디어 제공자, 즉, 미우라 히로키의 도식에서 가장 하부에 해당하는 행위자가 필요한 역량을 제공하는 데 치우쳐있다는 점을 지적했다. 이와 더불어, 희망제작소가 국내에서 사회혁신의 핵심 주체로서 시민사회의 사회혁신을 주도해왔고, 최근에는 정책 영역으로 확산하는 데 역할을 하고 있다는 점을 고려하여, 희망제작소에서

운영하는 청년 사회혁신 교육 역시 같은 맥락에서 고려하고자 한다.

청년이 사회혁신에 참여하여 문제를 해결하는 방식은 해당 문제에 대한 아이디어를 제공하는 것뿐 아니라, 문제의 근본적인 원인을 설명할 수 있는 자료를 수집하고 아이디어를 재가공하여 확산하는 것이 될 수 있다. 이를 위해서는 문제에 대한 새로운 대안을 내는 역량만이 아니라, 시민들의 의견을 바탕으로 문제를 정확하게 파악하는 역량이 필요하다. 따라서 당사자의 의견과 아이디어를 재가공하여, 암묵적 지식을 명시적 지식으로 전환하기 위한 '두꺼운 기술(thick description)'<sup>11</sup>이 필요하다.



**그림 2.**  
청년 사회혁신 교육의  
기본 형태

이정주·이승호(2018)를  
바탕으로 구성

이러한 역량을 강화하는 것은 청년에게 문제와 해결책을 일대일 대응 시키게끔 부추기는 한계에서 벗어나는 방법이기도 하다.

기존 교육과 차별성을 갖는 지점은 새로운 아이디어를 '제공'하기 위한 방법론을 학습하기보다는 아이디어를 '가공'하는 행위자로서, 관찰과 대화를 통해 정보 및 자료를 수집하는 법, 수집된 아이디어를 해석하고 활용하는 법을 집중적으로 학습하는 데 있다. 이정주·이승호(2018)는 서비스를 디자인하는 데 있어 서비스 사용자들이 제공하는 자료 및 정보를 지식으로, 또다시 최종 아이디어로 끌어올리는 역할을 강조하면서 다양한 방법론을 소개한다. 관찰-대화-해석의 순으로 진행되는 일련의 과정에 적절하게 활용될 수 있는 도구를 적용하여 교육과정을 구성하면 다음과 같다. 기간과 예산에 따라, 형태는 변형할 수 있다.

이러한 과정은 실제 현장과 연계되는 것이 필수적이다. 아이디어 제공자로서의 훈련은 문제 설정 단계부터가 교육과정 중에 이뤄졌지만, 아이디어를 재료 삼아 '두꺼운 기술'을 가지고 해석하고 가공하는 훈련은 주어진 문제에 대한 분석에 초점을 맞추기 때문에 실제 현장의 목소리와 의견을 수집하는 것이 더욱 중요해진다. 따라서, 교육을 설계하는데 앞서 교육을 주최하는 기관이나 단체는 해당 기관 혹은 지역의 문제를 미리 파악하여, 교육에 참여하는 청년들이 실제 현장에서 문제해결

과정에 개입하며 학습을 병행할 수 있도록 현장을 준비할 필요가 있다. 이를 통해 현상적 문제해결과 미시적 사회혁신을 위해 참신한 아이디어를 제공하는 것을 넘어서, 청년이 구조적인 성격을 지니는 사회 문제와 청년 문제를 근본적으로 해결할 수 있는 역량을 가지고 아이디어 가공자의 역할을 해내는 것을 기대한다.

## 참고문헌

## 단행본

이정주·이승호(2018), 『새로운 디자인 도구들: 관찰, 대화, 협력, 해석, 활용 도구의 원리, 사용법 그리고 사례』, 인사이트.

PACO Design Collaborative(2019),  
『DESIGN FOR CHANGE IN  
MARGINALIZED COMMUNITIES:  
A tool book for NGOs, social  
entrepreneurs and practitioners.』,  
PACO Media

문

이승철·조문영(2018), 「한국  
'사회혁신'의 지형도: 새로운 통치합리성과  
거버넌스 공간의 등장」, 《경제와 사회》  
2018년 겨울호 (통권 제120호),  
268-312.

정미나(2016), 「사회혁신이란 무엇인가: 사회혁신의 특성과 사회변화」, 《사회혁신의 시선》 10호, 1-24.

## 연구보고서

김병권(2013), 「대안적 사회변화 전략으로써 '사회혁신': '사회혁신'이 시민운동의 새로운 방법론이 될 수 있을까?」, 새로운사회를여는연구원 브리핑 보고서.

김현수(2019), 「청년들의 정책참여 확대를 위한 거버넌스 활성화 방안: 지자체 주요 사례를 중심으로」, 희망이슈 제45호.

미우라 히로키(2018), 「사회혁신 담론에서 행위자 개념에 관한 고찰: 유사 개념의 포괄적 분류와 사회생태계적 전망」, 사회적가치연구원 Social Innovation Monitor Vol.18.

사회혁신공간데어(2014), 「청년 사회  
혁신가의 자기주도적 성장과 역량 강화를  
위한 심층조사 및 교육과정 사례 연구」,  
청년허브 기획연구 보고서.

관련기사

원낙연, 「“청년 문제는 청년이 직접” ... 서울시 청년자치정부 닷 올려」, 서울앤, 2019.04.04.

서정, 「청년문제, 청년이 직접 해결한다:  
대전시-대전시의회, 오는 28일 청년  
정책제안의 장 청년의회 개최」,  
미디어대전, 2019. 08.27.

## 기타

Remake City Seoul,  
[seoul.remakecity.org/projects](http://seoul.remakecity.org/projects)

Jess Weaver(2018),  
 "Design Won't Save the World: Human-centered design is great for mops and phones, but it won't solve society's biggest problems."  
 (medium.com/from-design-thinking-to-system-change/marrying-design-and-systems-thinking-e856c1a3ba1f)

**더 많은 꿈이 현실이 될 수 있도록,  
당신의 희망을 나눠주세요.**

Asia NGO innovation summit  
희망재단소스를 염사아를링하라  
The Young Foundation 25가지의 재건  
적정 ANIS 은자문화출서  
기술 100년 시대 정신을  
social innovation 시대의 가치  
리얼월드자성프로젝트  
아시아 사회혁신  
아워드  
사회혁신프로젝트

합계  
어떻게  
**호혜와연대**  
HAPPY SENIOR AWARDS  
아름다운 시니어

사학진흥법

세대공감  
여럿이 함께  
두번째 인생설계  
social innovation  
시민사랑방  
행복한 시니어

[illegible]

**세상을 바꾸는 36시간**  
시민참여형 사회적 저아저씨,  
매니페스토 기업가 이상해요.

제논의 단원 친구

후먼라이브러리

문화예술교육 희망실내

2015년 12월 14일에 학원대 강사대

회합자리

인들기

NGO

구 궁 귀 촌 아 데 미

크리노이드

노란테이블

학급을 바꾸는

Let's

플러쉬

창의의 힘

좋은 서울만들기 대학생·공공디자인캠프

**도시재생  
마음이 학고다**

카뮤니티  
**비즈니스**  
한양포럼

**모토** 희망  
**대상** 마을기업  
**주요특성** 사회적기업·공익조직·시민단체

**내일** 0416-2041-6000  
**상담** 0416-2041-6000  
**HOPE** 희망을 나누는 사람들

[illegible][illegible]

1000  
 천개의 직업  
 수련생(학생) 다닐 수 있다  
 거버넌스  
 좋은 : 학고  
 지선지 방  
 사관학교  
 목민관  
 학교  
 민고  
 학고  
 민고  
 학고  
 민고

Together

## ▶ 후원회원 신청

**02-6395-1415**  
**give@makehope.org**

## ▶ 후원계좌

하나은행 271-910002-36004  
예금주: 희망제작소

## ▶ 희망제작소는

- 시민과 함께 사회혁신을 실천하는  
싱크앤두탱크 Think & Do Tank 입니다.

- 우리 사회의 크고 작은 의제의 정책적 대안을 연구하고 실천하는 민간독립연구소입니다.

- [www.makehope.org](http://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. 52  
2020. 02. 13.