

'스마트시민정당' 모델에 관한 탐색적 연구

노규성† · 김형수† †

An Exploratory Study on 'Smart Citizens Party' Model

Kyoo-Sung Noh† · Hyeong-Soo Kim† †

ABSTRACT

This article is exploring the possibility of establishment of a 'Smart Citizens Party'. In the society based the social computing, the individual leads the technical progress and the society which is adapted for this circumstance is changing in the direction of user-centric. Also, in the political process, we can see this social phenomenon. In other words, there's a quite possibility that decision-making structure may shift from the top-down approach to the bottom-up approach by the networked individuals or flexible voluntary group.

In this context, this paper will propose the 'Smart Citizens Party' model that accept the change of political and social environment due to the advent of the social computing and cope with this change. The 'Smart Citizens Party' means the 'Party for Smartizen' of this social computing era. The 'Smart Citizens Party' is the intermediate party that link the political party to the civil society and is smart citizen's party that is operated democratically by active participation of citizens. This paper will review on structure and operational issues of political parties in Korea and study future-oriented solution and/or way to discovered problems of political parties in Korea.

Key Words : Party For Smartizen(P4S), Smart Citizens Party, Smartizen(Smart Citizen), Social Computing, Political Participation

† 선문대학교 경영학부 교수(교신저자)

† † 단국대학교 행정법무대학원 강사

논문접수 : 2010년 12월 1일, 1차 수정을 거쳐 심사완료 : 2011년 1월 20일

1. 서론

웹2.0 시대의 도래는 ICT(Information & Communications Technology)의 융합화와 함께 공급자 중심에서 사용자 맞춤으로, 정보제공에서 정보공유로의 환경을 조성하고 있다. 더불어 웹2.0공간을 통해 경험체계의 공유와 집단지성을 활용한 ‘공유와 창조’, 사용자 간의 상호 인정과 상호 존중 속에 이루어지는 ‘소통과 대화’, 그리고 따뜻한 감성과 연대에 기초한 ‘참여와 실천’ 등의 가치들이 광대역의 능동성 아래 자발적으로 확산되고 있다. 아이러비즈(ilovebees), 위키피디아(wikipedia), 위키리스크(wikileaks), 유튜브(YouTube), 트위터(twitter), 페이스북(facebook) 서비스 등과 같은 새로운 소셜컴퓨팅 플랫폼의 등장은 이러한 현상을 반영한다.

과거에는 기술의 진보가 사회 변화를 추동했으며, 개인은 이를 수용하고 적응하는 방식으로 전개되었다. 그러나 소셜컴퓨팅에 기반을 둔 사회에서는 개인이 주체가 되어 기술을 진보시키고 사회가 이에 적응해야 하는 형태로 변모하게 되는 사용자 중심의 환경으로 변화하고 있다. 정치과정에서도 이러한 경향은 강화될 것으로 예상된다. 즉 제도화 된 정치권력에 의한 하향식 배분구조에서 ‘연결된 개인들’(networked individuals)이나 유연자발집단¹⁾[8]에 의한 상향식 의사결정 구조로의 이행 가능성이 충분히 열려 있다. 이는 각종 정치시장(political marketplace)에서 다양화 되고 덜 조직화된 개별 행위자들의 등장과 이에 따른 맞춤형 수요의 증대가 제도화된 정치과정의 공급자들에게 창의적이고 실용적인 상품의 공급과 서비스를 요청하고 있기 때문이다.

이러한 스마트시민(Smart Citizen, Sartizen)²⁾ 개념의 등장은 이와 같이 변화된 정치 환경의 특징을 대표하는 것이라 할 수 있다. 스마트시민 개념의 등장과 같은 정치 환경의 변화는 이에 부응하는 새로운 정치집단의 출현을 회구하거나 기성 정당에게 수요자

중심성으로 변화를 요구하고 있다. 잠재적이지만 이러한 흐름은 이미 시작되었다. 2004년 탄핵정국의 연장선상에서 이루어진 총선의 결과나, 2005년 서귀포 부실도시락 사건, 2008년의 ‘촛불집회’ 및 2010년 6·2 지방선거에서 인종차별 열풍 등의 사례에서 확인할 수 있다. 이들은 소셜컴퓨팅의 각종 플랫폼을 통해 더욱 확산되고 정착되어 갈 것으로 보인다. 이러한 환경의 변화에도 불구하고 우리나라 정당의 대응은 미흡한 실정이다. 각 정당에서는 스마트 폰(smart phone)을 통한 당비수납, 트위터 개설과 같은 기술적 적응을 시도하고 있지만, 아직까지 ‘스마트시민정당’(Party for Smartizen, P4S, SCP)³⁾ 구축 단계까지 이르지는 못하고 있다.

이러한 맥락에서 본 연구는 소셜컴퓨팅 시대의 도래에 따른 정치사회 환경의 변화를 수용하고 이에 대응하는 ‘스마트시민정당’ 모델을 제안하고자 한다. 이를 위해 우리나라 기성 정당의 구조와 운영상의 문제점을 분석해 보고 미래지향적인 대응방안을 탐색하고자 한다. 결론적으로 본 연구는 우리 정당의 능동적 변화를 위한 대안을 공유된 집단지성을 통해 제시하고자 한다.

2. ‘스마트시민정당’의 등장 배경

2.1 소셜컴퓨팅과 시민정치집단의 특성

ICT의 발전은 시민 참여라는 새로운 정치사회 환경을 조성하게 된다. 온라인상에 제공되는 각종 소셜컴퓨팅 플랫폼을 중심으로 잠재화된 시민들은 다층적인 온라인 커뮤니티를 통해 조직적이거나 또는 비조직적인 여론을 형성하며 제도적 정치과정에 영향력을 행사하기 시작했다. ‘촛불집회’로 상징되는 2000년대의 이러한 경향에 대해 연구자들은 ICT가 정치과정과 사회운동 나아가 민주주의 전망에 미치는 잠재력을 제고하게끔 만들었다고 설명한다[10].

1) 인터넷 토론방, 카페(클럽), 블로그, 홈페이지 등을 통해 자발적으로 집단이 형성된 ‘자발집단’으로 집단에의 가입과 탈퇴가 자유롭고 구속력이 낮은 편이어서 유연성이 높다고 볼 수 있다.

2) ‘스마트시민’(Smartizen)은 Smart와 Citizen을 합성한 신조어로 김성태[6]의 기고문에 의해 처음 사용된 것이다. 그는 스마트시민을 “공적 사안에 대한 지식은 물론 시민적 덕성의 가치와 태도를 보유하고 있으며, 이를 정치적 영역의 참여로 연결하는 역량을 구비하고 있는 사람”으로 “IT 인본주의를 실현할 주도자”라고 설명하고 있다.

3) ‘스마트시민정당’은 ‘스마트 시민을 위한 정당’(Party for Smartizen, P4S), 또는 ‘스마트 시민들의 정당’(Smart Citizens Party, SCP)을 내포하는 개념이다. 이는 본 연구의 수행을 위해 제안된 탐색적 개념으로 조작화(operationalization) 과정에서 폭넓은 합의를 구하지 못하고 있는 개념으로 후속 연구를 통해 지속적인 보완을 필요로 한다.

나아가 사회 내의 다수 집단들은 소셜컴퓨팅 기반을 통해 우리 사회의 제반 영역에 대한 감시와 통제 활동을 활발히 전개하고 있으며 그 활동성을 강화해 가고 있다. 또한 정치과정에서 불특정한 개인이나 비정형의 집합들이 각종 소셜컴퓨팅 플랫폼을 통해 집단의 형태로 정치과정에 영향을 미치는 사례도 빈번히 나타나고 있다. 다양한 유연자발집단은 온라인에서 문제의식을 공유하면서 오프라인의 행동으로 연계되는 특징을 보이기도 한다[15]. 특히, 소셜컴퓨팅 플랫폼을 기반으로 탈중심·비제도화된 집단에 의해 형성된 여론은 자기 조직적이며, 개인 강조·자발적·독자적 행동의 특성을 보이기도 한다[7]. 소셜컴퓨팅 기반 시대의 이들 집단은 기존 집단보다 특정 사안에 대해 더 많은 영향력을 행사할 수 있으며, 새로운 정책이 형성되도록 하거나 그것을 반대할 때 다양한 방법으로 캠페인을 시도한다. 이러한 행동은 특정 공간을 넘어 비교적 표준화된 기술적인 수단의 공유를 통해 정치사회적 논점에 대한 이슈를 빠르게 확산시키고 있다.

소셜컴퓨팅 플랫폼 상에 등장하는 이러한 다층의 집단을 류지성[9]은 잠재집단 개념을 통해 설명하고 있다. 잠재집단(latent group)이란 집단과 같이 늘 공식적으로 구성되어 있지 않지만, 헌법 정신을 존중하고, 한 사회에서 통용되는 ‘게임의 규칙’에 따라 활성화 될 수 있는 집단이다. 잠재집단은 공식적이고 가시적으로 존재를 확인할 수 있지는 않으나 특정 집단이 기존 사회의 균형을 저해할 수 있는 위협을 가한다면 충분히 활성화될 수 있다[9]. 기존 다수의 정치적 이익집단은 내부적 민주성의 결여로 낮은 집단 대표성의 문제를 안고 있어 참여의 확산과 실천적 행동에 많은 문제점을 안고 있었다. 이에 비해 잠재집단은 집단의 목표가 ‘대중적’일 때, 자원해서 참여하는 정도가 높고 개인의 판단을 중심으로 집단 활동이 이루어진다[21]. 또한 잠재집단은 어떤 정책이나 목표를 옹호하는지에 따라 규모나 특성이 달라지며, 집단의 대표성과 결속력도 결정된다[19].

최근 한국 사회에서도 다양한 잠재집단의 움직임을 찾아볼 수 있다. 소셜컴퓨팅 기반 사회의 도래는 다양한 매체를 통한 표현의 다중성으로 이어졌고 이들 정보를 활용한 다층적인 잠재집단들이 과거보다 활발하게 활동하고 있다. 우리 사회의 이러한 잠재집단들이 활성화되고 각종 정치적 이슈에 대한 소셜컴

퓨팅 기반에서의 참여 확대를 통해 제도적 정치과정에 영향력을 행사하기 시작했다면, 이를 ‘스마트 시민’의 출현으로 이해할 수 있다. 이들은 특정 단체나 선호 정당의 지지를 확보하기 위해 정치적 설득을 목적으로 활동하기도 하지만, 탈정치적(depoltical) 집단이나 DK(Don't Know) 그룹 내지 NA(Non Attendance) 그룹을 참여로 유인하고 있다는 점에서 그 의의가 있다. 이러한 소셜컴퓨팅 기반 시민들의 활동을 통해 우리 정당들이 소홀히 하고 있는 정치사회화 기능 및 정당의 매개적 기능을 보완하는 창구로서의 가치는 더욱 확대될 것으로 전망된다.

2.2 디지털 환경 변화의 정치에의 영향

그로스만(Lawrence K. Grossman)[18]이 지적한 바와같이, 커뮤니케이션의 수단으로서의 인터넷은 시민과 정치인 사이의 직접적인 쌍방향 접촉을 가능하게 하며, 이를 전화나 TV와 비교할 때, 정치 활동을 혁명적으로 활성화시키고 있다. 즉 인터넷의 정치적 활용은 정치 참여의 기회 확대와 개방성을 의미함으로써 전통적 정치참여 채널의 독점적 지위를 유지하던 정당과 의회 등 대의민주주의의 기제에 도전적 기회로 작용하고 있는 것이다. 강원택[1]은 인터넷을 통한 정치참여의 증대는 결과적으로 정당의 역할을 전반적으로 약화시키는 방향으로 영향을 미칠 것이라고 보고 있다. 다만, 정치참여의 속성상 오프라인 중심인 정당을 통한 방식과 인터넷을 통한 방식간의 상이성으로 인해 인터넷이 정당을 대신하는 본격적인 대안이 되기는 어렵다고 주장한다. 그럼에도 불구하고 인터넷 기반 정당의 출현 가능성은 상존하며, 따라서 인터넷 매체를 통한 정치참여가 다양성과 분절화 특성을 지닌다는 점을 고려하여 정당은 이를 보편성과 통합의 차원에서 수렴할 필요가 있다[1].

그렇다면 ICT의 발달과 웹 기반 플랫폼의 등장이 왜 정치적 영역, 특히 정당정치 영역에 도전적 과제를 제시하고 있는가에 대한 의문을 제기할 필요가 있다. 단지 기술결정론의 관점에서 각종 정보통신기술의 발달이 사회 전반에 영향을 미치고 있으며, 정치영역에서도 당연히 이와 같은 영향을 반영하여 수용 및 적용해야 한다는 논지로 받아들이기에는 제약이 따른다. 민주주의의 발달과정에서 채택된 대의제와

의회의 등장은 정당제도의 결함을 통해서 민주주의 발전에 기여하였다. 특히, 현대 의회가 정당을 중심으로 운영되고 있는 구조 속에서 대의제를 이상적인 제도로 수용하고 있다면 정당의 정치적 기능에 대한 신뢰와 지지는 필연적이다. 그러나 현대의 정치과정에서 중앙집권적 정당의 출현과 이에 따른 정당의 비민주적 운영은 정당정치에 대한 비판으로 이어지고 있으며, 이에 대한 대안으로서 소셜컴퓨팅 매체를 통한 정치적 순기능이 주목받고 있다는 점이다. 이러한 맥락에서 본 연구는 ICT의 발달과 정치과정의 관계에 관한 다양한 논의들을 기성 정당체제에 대한 비판적 이해와 정당 개혁에 대한 시민사회의 요구로 이해할 수 있다.

2.3 한국 정당정치의 개선 과제

정당은 다수의 이익을 반영하고 이를 조직화해야 하기 때문에 알몬드와 포웰(G. Almond & G. Powell Jr.)(17)의 정의처럼 “정당은 전문적인 이익이 종합된 구조”로 설명된다. 그러나 현대의 정당은 대중정당(mass party)으로서의 본질을 잃어버리고 선거에서 승리를 목적으로 한 포괄정당(catch-all party)으로 변모하거나, 카르텔정당(cartel party)으로 변화하게 되면서 유권자와 유리되는 모순을 안게 된다(23). 최근 들어 인터넷의 출현과 함께 유권자와 직접 연계를 강조하는 포스트 카르텔 정당이 등장하고 있지만, 국가 후견에 의한 정당 운영에 대해서는 여전히 비판의 소지를 안고 있다. 강원택(3)은 우리나라의 정당체제를 포괄정당 및 카르텔정당의 속성과 함께 간부정당의 특징을 가지고 있는 것으로 평가하고 있다.

이러한 평가에 비추어 볼 때 우리나라 정당체제의 문제점은 크게 두 가지로 지적된다. 박진영(5)은 민주화 이후 우리나라의 정당체제의 두드러진 특징으로 ‘유동성’과 ‘담합체제’를 들고 있다. 여기에서 정당의 유동성은 정당 지도부의 갈등과 이해의 충돌로 인해 기성 정당과 이념적 스펙트럼이 유사한 신생 정당으로 분열되거나 정치적 목적에 의해 이합집산 하는 유동성과 분파성으로 파악할 수 있다. 이러한 유동성이 가능한 이유는 보스중심의 지역할거주의 담합체제에 기초한 우리 정치문화의 뿌리 깊은 인식에 근거한다. 이른바 ‘3김’의 퇴진 이후에도 ‘포스트 3김’ 시대를 주

도하기 위한 정당 내부의 계파 간 갈등구조는 정당의 내적 균열과 분리로 정당의 전통적인 지지 기반이 분열되거나 지지 세력이 분화되어 분파성은 더욱 강화된다. 결과적으로 정당 일체감(party identification)과 정당정치의 효능감을 잃은 유권자들의 정당 충성도 약화로 각종 선거과정에서 40~50% 전후의 두터운 무당층이 형성되는 특징을 보인다. 정당의 위기로 표현할 수 있는 무당층은 지지 정당에 대한 탐색 기간이 길어 선거과정에서 정당에게 불완전한 정보를 제공하는 비합리적인 정치행태를 보이게 된다. 물론 그 본질적인 원인은 유권자에게 있는 것이 아니라 우리나라 정당의 유동성과 분파성, 그리고 보스 중심의 지역할거 담합체제에서 찾을 수 있다.

정연정(14)은 우리나라 정당체제의 이러한 구조적인 문제들을 극복하기 위해 지속적인 정당 개혁 조치를 취해 왔으나 정당의 정책기능을 강화하지는 못한 것으로 평가하고 있다. 즉 우리 정당의 유동성으로 인하여 정책지향의 불완전성 문제를 안고 있다는 것이다. 이러한 우리나라 정당구조의 문제점은 진보정당이나 대안정당의 필요성을 제기하기도 한다. 대표적인 진보정당으로 분류되는 민노당의 원내 진출은 이러한 논의와 무관하지 않다.

한편, 강원택(3)은 한국 정당정치가 직면해 있는 위기는 대중정당의 약화가 아니라 인터넷을 통한 직접 참여가 시민사회와 국가를 연계하는 정당의 기능 약화로 이어졌고, 지역주의의 퇴조 현상이 정당과 지지자 간 연계의 약화를 초래한 것으로 분석하고 있다. 윤성이·장우영(11)은 한국의 온라인 정치참여 형태가 기존 대의제를 보완하는 ‘공급자 중심 모델’과 새로운 형태의 참여 민주주의를 지향하는 ‘수요자 중심 모델’이라는 두 가지 방향으로 전개되고 있으며, 이들의 접점은 정부와 정치 엘리트가 수요자 중심 모델을 적극적으로 수용하고 반응하는 데서 찾고 있다.

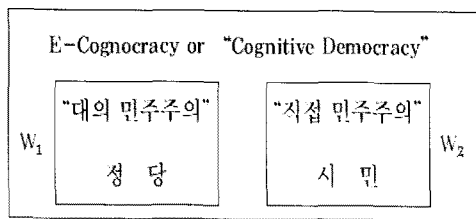
결국 정치엘리트에 의해 주도되어 왔던 기성 정당은 시민사회와 소통하고 시민사회와 국가를 연계하는 매개체로서 정당의 본질적인 모습을 회복하기 위해 ‘스마트시민정당으로’의 전환이 필요한 시점임을 인식할 필요가 있다.

3. ‘스마트시민정당’ 모델

3.1. 스마트시민과 '스마트시민정당'의 개념

ICT가 사회변화의 주요 메커니즘으로 작동하면서 개인의 사회참여가 더욱 역동적이고 진취적으로 변화하고 있다. 웹상에서 각종 사회적 이슈가 공론화되면서 시민과위가 확산되고, 개개인이 사회변화를 이끄는 주역으로 등장하고 있다[12]. 디지털 시대의 시민은 정치를 '공적'이고 '이성적'인 것, 그리고 개인이 접근할 수 없는 '상위 영역'으로 여기지 않는다. 정치적인 의사통로 또한 사례 깊고, 숙의적인 논쟁보다는 사실 전달 및 강한 자극을 주는 감성적인 메시지 형태를 띤다[4]. ICT의 발달로 인한 소셜컴퓨팅 사회에서는 정치과정에 대한 시민들의 직접 참여의 가능성이 높아지고 있으며 집단지성을 통해 사건의 정확성을 파악하고 부당한 결정에 대한 적극적인 의사표현으로 자신들의 정치적 의사를 관철시키는 경향이 늘어나고 있다.

이러한 새로운 시민참여 형태의 등장은 전통적인 대의제와 결합을 이루며 새롭게 진화하고 있다. 이러한 맥락에서 모레노 네즈(J. M. Morino-Jiménez)[23]는 대의제와 직접민주정의 한계를 최대한 극복하고 이를 결합한 e-Cognocracy(Cognitive Democracy) 개념을 [그림 1]과 같이 제시하고 있다.



[그림 1] E-cognocracy

(자료원 : José María Moreno-Jiménez, 2011, p.3)

e-cognocracy는 지적이고 학습된 이들의 교육, 커뮤니케이션과 공존을 통한 다른 사람들과의 관계 증진, 삶의 질 향상과 결속의 증진을 도모하는 보다 나은 사회, 그리고 복잡성이 증가하는 세계의 발전된 미래 건설을 추구한다. 전통적인 민주주의가 '일인일표주의'(one person one vote)와 정치적 결정에 대한 정당의 여과를 특징으로 한다면, e-cognocracy는 "네트워크에 의해 형성된 개방적이고 공적인 선택을 통

해 시민 스스로에 의해 여과된 사실에 근거한 '한 사람의 다양한 생각'(one man many ideas)"으로 정의된다[37]. 스마트시민은 이와 같이 "집합된 의사에 근거한 지혜와 덕성을 갖춘 시민으로서 따뜻한 감성과 냉정함을 갖춘 '분별 있는 시민'(informed citizen)으로 상호 공존을 위한 연대와 실천의 가치를 존중하며 보다 나은 미래를 구성하기 위해 각종 공공정책 결정에 적극적으로 참여하는 사람들"로 정의할 수 있다.

소셜컴퓨팅 사회의 도래는 이러한 스마트시민의 등장이 더욱 확대될 것으로 전망되며, 웹 공간에서 그들의 활동은 사회적 결속과 연대의 강화를 통해 정치체계에 투입됨으로써 새로운 정치공동체를 형성하거나, 최소한 기존 정당의 패러다임 전환을 요청할 것으로 보인다. 따라서 '스마트시민정당'은 이러한 스마트시민 사회의 스마트시민을 위한 정당(party for smart citizens)을 의미한다. 스마트시민정당은 국가와 시민사회를 연계하는 매개 정당(intermediate party)이며, 시민의 능동적 참여에 의해 민주적으로 운영되는 스마트한 시민들의 정당(smart citizens party)이다.

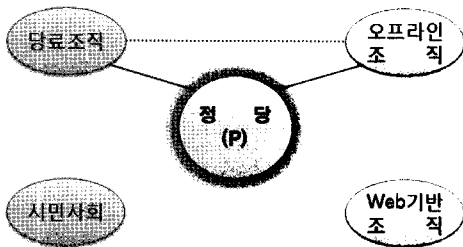
최근 우리사회에 도입된 스마트 폰의 등장과 열풍이 웹 2.0 플랫폼과 결합되면서 소셜컴퓨팅 사회로 급속히 이행되고 있다. 이러한 변화는 이미 사회·문화 영역 뿐만 아니라 공공 영역에서도 도입되어 확산되고 있는 추세이다. 정치영역에서의 다양한 논제들은 이미 유권자는 변화하고 있는데 퇴행적 정당구조나 정당체제는 미래의 정치사회에 대응하지 못하고 있다는 점에 방점을 두고 있다. 강원택[2, 4]은 디지털 환경의 대두에 따른 정당조직의 위기를 두 가지로 꼽고 있다. 첫째, 지역주의라는 집단적 정체성에서 벗어나 어떻게 개인화된 정치 참여의 변화 속에 적용할 것인가의 문제이다. 둘째, 여론형성에서 개인이 주도적인 기능을 하게 된다면 정책 생산이나 사회적 네트워크에 취약한 정당은 어떻게 재조직할 것인가의 문제를 낳는다는 것이다. 바로 이러한 대안적 시각에서 '스마트시민정당' 모델을 제안하는 것이다.

3.2. 기존정당과 '스마트시민정당' 모델

3.2.1 기존 정당조직의 구조와 디지털화

'스마트시민정당' 모델을 도출하기 위해 먼저 기존

정당의 구조와 연계망을 살펴볼 필요가 있다. 각 정당은 특성에 따라 다양한 정당조직을 갖추고 있으며, 전통적인 관료제에 의해 유지되고 있는 관계로 수직적인 조직도를 통해서 설명된다. 그러나 각 정당의 설립 목적에 따른 다양한 조직구조의 특성을 가지고 있기 때문에 이를 획일화할 수 없다. <그림 2>는 본 연구의 목적에 따라 정당 조직의 연결망의 정도를 중심으로 구성한 것이다.



[그림 2] 기성 정당의 연결망

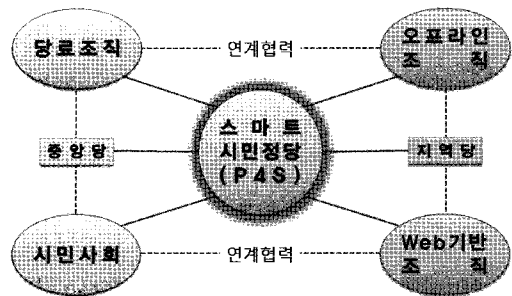
[그림 2]에서 보는 바와 같이 기성 정당의 이러한 연결구조는 사회의 다양한 의사를 정치에 반영하는 통로로서의 기능 보다 정당 자체의 존립 목적과 내부 경쟁을 통해 생존해야 하는 배경에 기인한다. 이 과정에서 내부의 잦은 계파간의 갈등과 내분으로 이합집산 하는 구조를 형성하게 되어 유권자들로부터 괴리되는 문제점을 안고 있다. 결국, 기존 정당조직은 정당 자체의 존립과 내부 경쟁에서의 생존에 초점을 맞추고 있고, 의원과 당료 및 당원 중심의 관료적 조직형태로 운영되어 왔다고 볼 수 있다.

한편 정보화 사회의 도래와 함께 한국의 정당들도 온라인 기반의 개선 노력을 기울여 왔다. 예를 들어, 한나라당은 제16대 대선 패배의 결정적 요인으로 ‘인터넷에서의 실패’로 보고 2003년 ‘정책·선거 중심의 디지털 대중 정당 계획’(i-Hannara)을 추진하였다. 새천년 민주당 역시 ‘e-민주당’ 기획안을 내고 전자정당화의 7대 사업을 추진하였다[16]. 열린우리당은 스마트카드 당원증을 도입하고 정치 포털 사이트인 ‘아침이슬’도 개설한 바 있다. 그러나 이러한 시도들은 정당의 유동성과 분열구조 속에서 중점적으로 추진되지 못했다. 최근 들어 각 당은 스마트폰에 이은 트위터 열풍과 함께 스마트 폰 기반의 당 홍보 앱 개발과 트위터 개설 등을 통해서 부분적으로 대응하고 있다. 그러나 이러한 정당의 노력들이 스마트 시민사회의

등장에 걸맞은 적극적 대응과 시민 수용성을 전제로 추진되는 것인지는 미지수이다.

3.2.2 스마트시민정당의 구조와 특징

이미 웹 2.0 사회의 도래와 함께 정당의 외부환경은 변화하였고, 각종 소셜컴퓨팅 서비스의 등장은 이러한 환경을 더욱 진전시켜놓은 상태이다. 그 결과 정당 외부에서는 스마트한 시민들의 등장과 함께 다양한 채널을 통해 정치적 의사표현이 활발하게 이루어지고 있다. 결국 지속적으로 진화하고 있는 사회 환경 속에서 전자정당화를 추구했던 기성 정당들은 소셜컴퓨팅 사회에 대응하는 ‘스마트시민정당’으로 재정비해야 하는 상황에 직면해 있다. ‘스마트시민정당’은 단순히 트위터를 개설하고 소셜네트워크 서비스 SNS(Social Networking Services, SNS)에 어플리케이션을 제공하는 차원에 머무는 개념이 아니라 시민사회와의 소통과 연계를 통한 효율적인 정당 운영의 구축을 본질로 한다. 따라서 ‘스마트시민정당’은 정당 내부의 분극적이고 비효율적인 의사결정 구조의 통합을 도모하고 외부의 유권자들과 소통을 통해 연계성을 강화하겠다는 전략적 선택 아래 실현 가능한 개념이다. 이와 같은 ‘스마트시민정당’ 모델을 도식화하면 [그림 3]과 같다. 여기서 중앙당과 지역당의 구분은 큰 실익이 없으며 정당의 수평적 구조를 상징하기 위해 표현된 것이다.



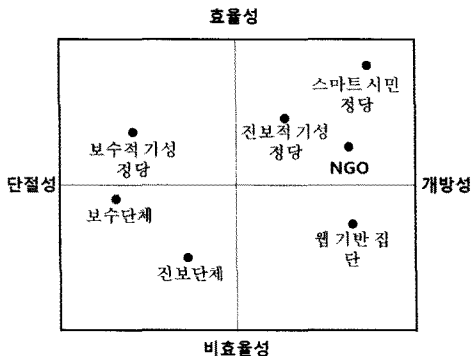
[그림 3] ‘스마트시민정당’ 모델

[그림 3]에서 볼 수 있듯이, 스마트시민을 위한 ‘스마트시민정당’ 모델은 기존 정당의 스마트화를 추구한다. 즉 시민사회와의 소통을 통한 국가와 시민사회의 연계(편재성), 소셜컴퓨팅 기반의 스마트시민공동체와의 협업과 집단지성을 활용한 정책지향 정당의

구현(수용성), 모바일 커뮤니티를 통한 유권자 수요에의 순발력 있는 대응(기동성), 그리고 연계에 의한 공동체의식의 고취(정체성)를 추구하는 정당이다.

우리 사회는 이미 사회적 연계를 위한 정보를 전파하거나 특정문제에 대한 조언을 제공하는 데 있어서 효과적인 지원을 동원할 수 있는 스마트시민정당의 소셜컴퓨팅 기반을 충분히 갖추고 있다. 대의제 사회 구성체로서 중추 요소 중의 하나인 정당이 이와 같은 기반을 적극적으로 활용한다면, 그 파급효과는 매우 클 것이다. 특히, 시민사회와의 연계를 통한 집단지성의 활용과 협업에 의해 학습된 지식을 입법과정에 반영함으로써 미래효에 대비하는 법률 제정에 기여할 것이며, 궁극적으로는 국가 발전과 시민사회의 복리증진에 기여할 것이다. 결과적으로 '스마트시민정당'은 시민사회와 단절된 폐쇄적 구조에서 '개방성'을 지향하며, 계파간의 갈등구조 속에서 담합과 분절에 의해 비효율적으로 운영되던 구조에서 '효율성' 있는 의사소통 구조를 지향한다.

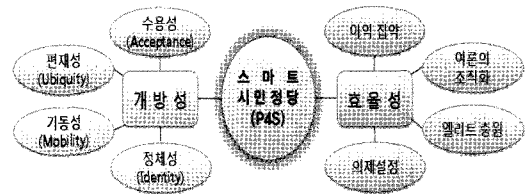
[그림 4]는 이와 같은 특성을 반영하여 한국 사회의 다양한 정치 집단들의 특성을 도식화한 것이다. 횡축으로는 정치사회와의 접근도가 높고 낮음에 따라 '개방성'과 '단절성'으로 두고, 종축으로는 정당 외사의 결집과 집행을 기준으로 '효율성'과 '비효율성'의 요소를 배치하여 우리 사회의 정치 집단이 갖는 특성을 배열한 것이다. '스마트시민정당'은 개방성과 효율성의 두 가지 차원에서 모두 우수한 특성을 나타낼 것으로 기대된다.



[그림 4] 우리나라 정치집단의 개방성과 효율성⁴⁾

'스마트시민정당' 모델은 웹2.0 플랫폼을 충실히 활용

하여 유권자 집단과 소통하고 가치의 연대와 협력을 통해 공동의 가치를 실천하는 쌍방향 정당으로 이행한다면 충분히 가능성을 가지고 있는 모델이다. 기성 정당이 정치사회 환경의 변화에 대한 적응을 통해 '스마트시민정당'으로 변모하게 된다면 정당의 고유 기능을 효율적으로 달성하게 될 것이다. 이를 표현하면 [그림 5]와 같다.



[그림 5] '스마트 시민정당의 가치와 목표

4. 스마트시민정당 구현 방안

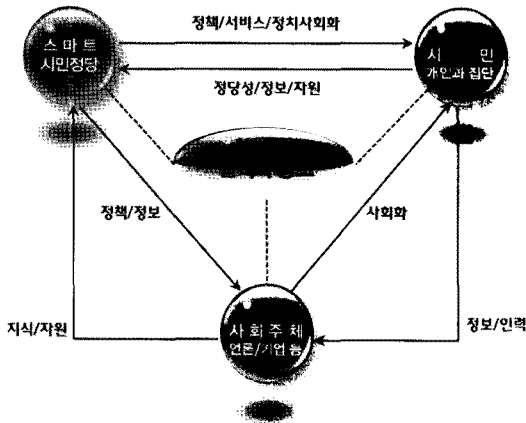
4.1 스마트시민공동체 구성

정당은 스마트시민공동체의 형성을 위해 적극적으로 협력하고 지원할 필요가 있다. 그러한 이유는 다양한 스마트시민들로부터 생산된 지식정보가 소셜미디어를 통해 동시에 폭넓게 보급, 유통되고 있기 때문이다. 따라서 정당은 스마트시민사회에 유통되는 콘텐츠를 원활하게 수용하고 이들과 소통할 수 있는 태세를 갖추어야 할 것이다. 정치에 대한 만연된 냉소주의의 근원은 시민사회의 보편적 의사를 배반하는 이른바 '대표성의 왜곡 현상'에 기인한 바가 크다. 이는 정당과 정치인들이 시민사회의 '뚜렷한 목소리'를 외면하고 정치엘리트에 의해 주도된 단절된 소통 체계에 그 원인을 찾을 수 있다.

시민사회는 이미 풍부한 콘텐츠를 갖춘 스마트시민들에 의해 주도되고 있다. 이들은 '공론의 장'을 통해 정당과 정치인 보다 먼저, 그리고 더욱 전문화된 콘텐츠를 실시간으로 공유하고 있다. 이미 스마트 시민사회는 소셜컴퓨팅을 기반으로 폭넓은 정치사회화를 경험하고 있는 것이다. 최근 소셜미디어가 스마트 폰과 같은 개인용 단말기와 융합됨으로써 스마트워크, 스마트정부가 현실화하고있으며 시민생활 전반에

4) <그림 4>에서 나타난 각 정치집단의 특성은 문헌연구와 전문가 심층면담을 통해 분석된 결과임을 밝힌다.

광범위한 변화와 영향을 미치고 있다. 우리 정당도 이러한 움직임에 발맞추어 스마트정치를 실현시켜야 할 압박을 받고 있다. [그림 6]은 ‘스마트시민정당’에 의해 형성되는 스마트시민공동체를 도식화 한 것이다



[그림 6] 스마트시민공동체
(자료원 : Evan Vigida[24]를 참고로 재구성)

그런데 정당이 스마트시민 내지 스마트시민사회를 기존의 정당정치의 틀에 무작정 유인하는 것은 효율적이지 못하다. 정당의 합리적 기능은 다양한 스마트 시민공동체의 성립의 자율성을 적극적으로 보장하고 여기에서 생성된 콘텐츠를 정치과정에 합리적으로 투입시키는 매개적 역할, 쌍방향적 소통기능에 충실할 때 의미를 가질 수 있다.

4.2 스마트시민센터 운영

정당개혁 조치와 함께 2004년 지구당을 폐지한 배경은 무엇보다 지구당 운영으로 인한 고비용을 줄이고, 지구당 위원장의 사당화를 타파하여 유권자의 참여를 증대시키고 지방조직의 사적 요소를 제거하여 공적 조직으로 만들려는 것이었다[13]. 그러나 각 정당이 사전 준비 없이 지구당을 폐지한 결과 지방 조직 토대의 약화를 초래하였다. 이로 인해 유권자와의 연계기능이 축소되고 당원 관리를 소홀히 하게 됨에 따라 선거 때 선거사무소의 기능으로 전락하여 운영·관리됨에 따라 당원의 수마저 적어지는 결과를

초래했다.

지방자치의 실시와 함께 유권자의 동향은 자연스럽게 지역문제나 생활정치에 관심을 기울이고 있다. 또한 각종 선거에서의 상향식 공천도 자생적인 지역 인사의 신규 충원보다는 전략공천의 명분으로 하향식 공천이 이루어짐으로 인해 유권자와 대리자인 의원이거나 지자체의 대표자 사이의 일체감을 형성하는 데 많은 거래 비용이 들어가는 것으로 살펴 볼 수 있다. 이러한 근본적인 모순은 정당의 지역조직 약화에 기인하는 것으로 이에 대한 체계적인 관리가 필요한 시점이다.

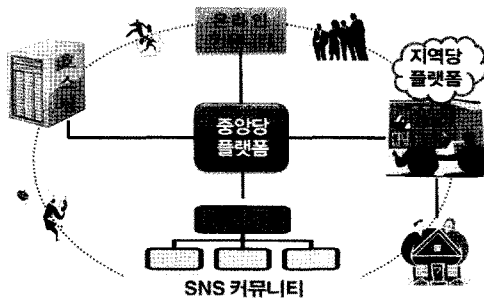
스마트시민센터는 기존의 지구당을 혁신하는 개념으로 일반 기업에서 운영하는 고객상담센터나 자치단체에서 운영하는 주민복지센터와 같은 기능을 담당하도록 전환하는 것이다. 나아가 정부에서 추진 중인 스마트워크센터[5]와 같은 기능도 수용할 필요가 있다. 스마트시민센터는 접근성을 높이기 위해서는 저층에 설치하는 동시에 개방성을 확보해야 한다. 스마트시민센터는 지역당의 간부나 관리자들이 상주하는 곳이 아니라 지역당을 지역사회의 시민이면 누구나 자유롭게 왕래하며 지역민들 사이의 교류와 소통, 학습과 작업 등을 하는 시민의 장으로 전환되는 개념이다. 정당의 관리자는 단지 시민들을 위해 역할을 하며 시민들 속에서 그들의 정책적 요구를 수렴하는 기능만 담당하면 된다. 스마트시민들은 센터에 방문하여 민원을 제기하고 정책을 제안하며, 생활정보를 교환하는 과정을 통해 연대를 형성하는 소통의 장을 경험하도록 함으로써 정치와 자연스럽게 친해지는 계기를 갖게 된다.

4.3 스마트시민정당 플랫폼 구현

소셜컴퓨팅 기반 사회에서는 사람들이 특정한 주제를 배경으로 함께 어울리는 것이 가능해 졌으며, 어디서나 ‘군중의 지혜’(the wisdom of the crowd)를 활용한 지식의 향상을 통해 정부와 정치 영역에 영향력을 행사할 수 있게 되었다[20]. 소셜컴퓨팅 기반 플랫폼이 갖는 빠른 확산성과 ‘롱테일’ 메커니즘은 이슈에 기초한 정치참여를 지원하고 있다. 이러한 소셜컴

5) 스마트워크센터는 공무원이나 직장인이 사무실에 나가지 않고도 일을 할 수 있도록 공간과 시설을 갖추어 놓은 곳으로서 일과 생활을 균형있게 함으로써 행복한 삶을 영위하도록 하는 비전을 가지고 있으며 유럽 등 선진국에서도 확산되고 있다.

퓨팅 플랫폼에서 시민들의 참여는 특정 정당이테올로 기와 관련이 없으며, 특정한 이슈를 통해 사람들을 모으고 자발적인 자기 조직화를 거쳐 지지그룹을 형성한다. 이러한 일련의 모습들은 전통적인 정치과정과 양상을 달리하고 있다[20]. 이러한 맥락에서 소셜컴퓨팅 기반의 스마트시민정당 플랫폼을 구현할 필요가 있다. 그 구성요소로는 앞에서 제안한 스마트시민공동체와 스마트시민센터, 지역당 플랫폼, 중앙당 플랫폼으로 구성된다. 스마트시민공동체와 스마트시민센터는 구애됨이 없이 정치적 이슈와 지역사회의 문제를 지역당 플랫폼이나 중앙당 플랫폼을 통해 표현하고 이는 소통공간으로 전이된다. 이를 도식화 하면 [그림 7]과 같다.



[그림 7] 스마트시민정당 플랫폼 개요도

이 플랫폼에는 협업적 공간을 가지고 있기 때문에 관심주제의 전문가 혹은 시민이 의견을 자유롭게 개진하면서 집단지성 기반의 해결대안이 도출될 수 있다. 지역당은 네트워크의 허브(hub) 역할을 수행하며, 중앙당 플랫폼은 수렴되고 정제된 정책대안과 민원사항을 정부나 국회를 통해 해결하고 추진해 나가는 창구로서의 역할을 한다. 스마트시민과 자유롭게 소통하고 공유하며 정치적 후원을 받는 핵심 공간으로서의 플랫폼은 스마트시민정당의 중요한 요소인 것이다.

5. 결론 및 제언

현대는 소셜컴퓨팅의 확산 및 심화 속에서 더욱 풍부하고 민첩한 의사소통을 특징으로 하는 스마트 시민사회의 도래를 맞고 있다. 특히 다양한 영역에서

등장하고 있는 스마트 시민사회는 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 영역에서 스마트시민의 노드(node)들이 네트워크를 이루고 있으며, 융합지식을 생성하고 또한 여론을 조직·주도하고 있다. 스마트시민들은 빠른 속도와 다층적 연결망을 무기로 유연한 연대 속에서 강력한 영향력을 구가하고 있다.

이처럼 스마트 시민사회는 전통적 정치권력의 특질보다는 영향력을 지향하면서 동시에 영향력의 범위도 더욱 확대되고 있다. 그런데 정치권력의 지향을 기본 속성으로 하고 있는 정당과 사회적 영향력을 속성으로 하는 스마트 시민사회는 상호 직렬적 관계를 유지하기 보다는 병렬적으로 편재될 때 질서 있는 조화를 이룰 수 있다. 즉 정당의 입장에서 '스마트시민정당'을 지향함으로써 스마트 시민사회와 소통적, 유기적 관계를 유지할 수 있는 것이다. 이를 위해 기성정당이 개선해야 할 점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 정당은 '스마트시민정당'의 가치가 개방성과 효율성에 있다는 점에 착목하여 가치의 공유를 통한 충분한 소통 체계를 형성해야 한다. 가령 정당의 다양한 구성원들과 네티즌과의 대화, 특정 스마트시민공동체와의 라운드테이블 등을 고려해 볼 수 있다.

둘째, 조직 및 운영의 측면에서 보다 '유연하고 따뜻한' 정당조직으로 혁신될 필요가 있다. 가령 선거를 위해 중앙당에 가설한 수많은 특위 조직은 합리적으로 개편되어야 할 것이며, 특히 정당 정책 산출의 중추기능을 담당하는 정책위원회의 기능도 스마트시민의 콘텐츠를 효과적으로 유입하기 위한 소통창구로서 충실히 기능하도록 해야 한다.

셋째, 국회의원을 포함한 모든 당직자와 전문조직이 스마트 체제화 해야 한다. 이를 위해서는 스마트 시민사회의 담론과 지식의 유통 경로를 파악하고 적극적으로 대응할 수 있어야 한다. 물론 정당 내부의 스마트화는 마땅히 선행조건이 되어야 할 것이다.

넷째, 정당은 전국단위, 지역단위, 직능단위, 현안단위별로 스마트시민의 창안을 능동적으로 소트(sort)하고 분석하는 역할을 해야 하며, 중앙당이 '스마트 지식'의 중계·조정센터의 기능을 담당할 수 있어야 한다. '스마트시민정당'은 시민사회의 유통성을 적극적으로 파악하고 유입·매개·투사하는 동태적 정당인 것이다.

다섯째, 지역에 자율적 조직으로 편재해 있는 지역환경단체, 봉사단체, 각종 스포츠 동호회, 독서클럽,

각종 포럼 등은 중요한 사회적 자본(social capital)이 되고 있다. 지역당은 이들 단체들과 수평적 관계를 유지하며 교류할 수 있어야 한다. '스마트시민정당'은 이러한 지역 단체들을 정치적 요소로 흡수함이 없이 상호 협력적 네트워크를 유지하게 된다.

요컨대 스마트시민정당은 시민사회와의 관계를 맺는 동기적 요인과 방식이 '권력 지향적 관계'가 아니라 '영향력 지향적 관계'를 통해 유연성과 개방성을 지니는 것으로 이해할 수 있다. 결국 스마트시민정당은 한국정당정치에 단순한 변화·발전의 방편이 아니라 미래형 정당으로서의 전범(canon)이라고 할 수 있다.

참 고 문 헌

[1] 강원택(2006), 「인터넷과 정치 참여 : 정당 정치에 대한 영향을 중심으로」, 한국행정학회 50주년 기념 국제학술대회 겸 2006 추계 학술대회 발표논문집, 한국행정학회, 2006.

[2] 강원택(2009), 「디지털 컨버전스 환경에서의 대의제 변화와 정당 역할」, 디지털 컨버전스 기반 미래연구, 정보통신정책 연구원,

[3] 강원택(2009), 「한국 정당 연구에 대한 비판적 검토 : 정당조직 유형을 중심으로」, 한국정당학회보 제8권 제2호, p 123.

[4] 강원택·윤성이 외(2009), 정보화 정치관계법의 변화 방향, 국회입법조사처.

[5] 박진영(2006), 「민주화 이후 한국사회와 정당 체계: 변화, 아니면 결빙?」, 의정연구, 제12권 제2호 통권 제22호, 한국의회발전연구원.

[6] 김성태(2010. 9), 「스마트즌과 스마트 문화」, ET칼럼, 전자신문.

[7] 김 원(2005), 「사회운동의 새로운 구성방식에 대한 연구」, 담론21, 8(2), 한국사회역사학회, pp.151-153.

[8] 노규성·박영민(2003), 「한국의 디지털정치와 전자정당의 실현조건과 과제」, 디지털정책연구, 제1권 제1호, 한국디지털정책학회, p.15.

[9] 류지성(2010), 「한국의 잠재집단이 정책의제 형성과정에 미치는 영향에 관한 연구」, 한국

동북아논총, 제57호, 한국동북아학회.

[10] 윤성이·유석진·조희정(2008), 「인터넷 정치참여와 대의민주주의 : 2008년 촛불집회를 중심으로」, 국회입법조사처, p. 2.

[11] 윤성이·장우영(2007), 한국의 온라인 정치참여 특성, 정보화정책 제14권 제4호, pp. 82-101.

[12] 윤성이·장우영 외(2009), 「21세기형 사회통합 실패리다임과 ICT기반 사회통합 전략」, 한국정보화진흥원, p. 14.

[13] 이현출(2005), 「정당개혁과 지구당 폐지」, 한국정당학회보, Vol.4, No.1, 한국정당학회, p. 103.

[14] 정연정(2008), 「선거제도 및 정당개혁을 통한 정책선거 실현 방안」, 사회과학연구 제19권 여름호, 충남대학교 사회과학연구소, pp. 64-70.

[15] 조대엽(2008), 「한국 민주주의와 촛불시위」, 노동사회, 7·8월, 한국노동사회연구소, 2008, pp. 12-14.

[16] 조석장(2004), 「한국의 e폴리틱스」, 향연, pp. 171- 183.

[17] Almond, A. Gabriel. and G. Bingham Powell Jr.(1978), 「Comparative Politics」, 2nd ed, Boston : Little Brown and co, p. 205.

[18] Grossman, Lawrence K.(1995), 「The Electronic Republic: reshaping democracy in the information age」, New York: Viking, 1995.

[19] Halpin, Darren R.(2006) 「The Participatory and Democratic Potential and Practice of Interest Group」, PAR, Vol.84. No.4, pp. 919-930.

[20] Huijboom, Noor, et. all(2009), 「Public Service 2.0 : The Impact os Social Computing on Public Services」, European Communities, 2009.

[21] Jordan, G. and W. Maloney(1997), 「The Protest Business?: Mobilizing Campaigning

Groups」, Manchester University Press., pp. 55-57.

- [22] Katz, Richard, and Peter Mair(1995), 「Changing Models of Party Organization and party democracy: The emergence of the cartel party」 Party Politics, Vol.1, No.1, pp. 5-28.
- [23] Moréno-Jiménez, José María(2010), 「E-Cognocracy : the Knowledge Society Democracy」, http://crossroad.epu.ntua.gr/files/2010/04/10_JMMJ_CROSSROAD.pdf
- [24] Vigida, Evan(2002), 「From Responsiveness to collaboration : Governance, Citizen, and the Next Generation of Public Administration」, Public Governance, p. 143.

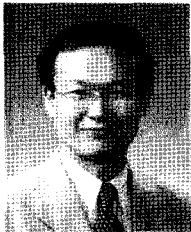


김형수

1995년 단국대학교 정경대학
행정학과(행정학사)
1997년 단국대학교 대학원
행정학과(행정학 석사)

2004년 단국대학교 대학원 행정학과
(행정학 박사)

2004~현재 단국대학교 행정법무대학원 강사
2006~2007 호원대학교 법경찰학부 책임교수
2008~현재 한국동북아학회 총무이사
2009~현재 조선대학교 동북아연구소 전임연구원
관심분야 : 문화정책일반, Governance, 동북아공
동체, IT산업정책
E-Mail: gorae001@hanmail.net



노규성

1984년 한국외대 경영학과
(경영학사)
1995년 한국외대 대학원
경영정보학과
(경영정보학 박사)

1997~현재 선문대학교 경영학부 교수
2004~2006 Honorary Research Associate in
Business Management School, Univ. of Wales
Swansea
2004~현재 한국디지털정책학회 회장
2008~현재 한국소프트웨어기술인협회 회장
2010~현재 스마트융합학술전국연합 의장
관심분야 : 디지털정책, 스마트융합&스마트정당,
EC & e-Business, 스마트경영혁신
E-mail : ksnoh@sunmoon.ac.kr

스마트시민정당 모델에 관한 탐색적 연구

노규성† 김형수† †

초 록

소셜컴퓨팅에 기반을 둔 사회에서는 개인이 주체가 되어 기술을 진보시키고 사회가 이에 적응해야 하는 형태로 변모하게 되는 사용자 중심의 환경으로 변화하고 있다. 정치과정에서도 이러한 경향은 강화될 것으로 예상된다. 즉, '연결된 개인들'(networked individuals)이나 '유연자발집단'에 의한 상향식 의사결정 구조로의 이행 가능성이 충분히 열려 있다. 이러한 맥락에서 본 연구는 소셜컴퓨팅 시대의 도래에 따른 정치사회 환경의 변화를 수용하고 이에 대응하는 '스마트시민정당' 모델을 제안하고 있다. 스마트시민정당은 이러한 소셜컴퓨팅 사회의 '스마트즌을 위한 정당'(party for smartizen)을 의미한다. '스마트시민정당'은 국가와 시민사회를 연계하는 '매개 정당'(intermediate party)이며, 시민의 능동적 참여에 의해 민주적으로 운영되는 '스마트한 시민들의 정당'(smart citizen's party)이다. 이에 기초하여 우리나라 기성 정당의 구조와 운영상의 문제점을 분석해 보고 미래지향적인 대응방안을 모색하는데 본 연구의 초점이 있다.

키워드 : 스마트시민정당, 소셜컴퓨팅, 정치과정, 상향식 의사결정 구조, 스마트즌

† 선문대학교 경영학부 교수

† † 단국대학교 행정법무대학원 강사