

디지털 컨버전스 환경에서의 정치제도와 시민사회 변화 연구

2009. 11

연구기관: 서강대학교
연구책임자: 류석진(서강대학교 교수)
참여연구원: 조희정(송실대학교 연구교수)

1. 본 연구보고서는 방송통신위원회의 방송발전기금으로 수행한 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(I)』의 연구결과입니다.
2. 본 연구보고서의 내용을 발표할 때에는 반드시 방송통신위원회 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(I)』의 연구결과임을 밝혀야 합니다.

제 출 문

정보통신정책연구원 원장 귀하

본 보고서를 『디지털 컨버전스 환경에서의 정치제도와 시민사회 변화 연구』의 최종보고서로 제출합니다.

2009. 11. 30

연구기관: 서강대학교

연구책임자: 류석진(서강대학교 교수)

참여연구원: 조희정(숭실대학교 연구교수)

목 차

요약문	7
제1장 서론	13
제1절 연구의 필요성과 목적	13
1. 기술편향적 접근의 극복과 정치적 가치의 회복	13
2. 정치적 패러다임의 변화 원리 제시	14
3. 새로운 민주주의의 조건과 가치 탐색	17
제2절 연구내용	21
1. 컨버전스 사회의 특징과 쟁점	21
2. 정치환경의 구조와 행위자 속성 변화의 원리	22
3. 컨버전스 정치 패러다임의 과제	26
제3절 연구체계	26
제2장 컨버전스 개념과 체계	28
제1절 기존 개념의 특징과 한계	28
1. 기존 개념의 특징	28
2. 기존 개념의 한계	31
제2절 컨버전스의 개념 체계	35
제3절 정치 영역의 컨버전스 개념	36
제3장 정치영역의 변화 구조와 원리	39
제1절 참여와 협력적 거버넌스의 정부	39
1. 수단: 제도에서 네트워크로	40
2. 방식: 권력의 흐름에서 흐름의 권력으로	55

3. 의제: 대표성에서 협력으로	57
제 2 절 정당의 대의 기능과 소통	58
1. 수단: 컨버전스 활용의 보편화	59
2. 방식: 위계적 강한 유대에서 수평적 네트워크로	63
3. 의제: 당파적 의제에서 일상의 정치 의제로	69
제 3 절 시민사회와 사회운동의 패러다임	73
1. 수단: 네트워크 시민으로의 성장	75
2. 방식: 자기조직적이고 상향연동적 방식	82
3. 의제: 시민권 확립에서 시민권 확장으로	85
제 4 절 미디어의 세계화와 국제 사회	89
1. 수단: 스마트 파워와 글로벌 미디어	90
2. 방식: 네트워크 국가의 거버넌스	94
3. 의제: 글로벌 이슈의 활성화	98
제 4 장 컨버전스 사회의 정치적 쟁점	101
제 1 절 정부의 과제: 협력적 거버넌스 구현	101
1. 협력적 거버넌스의 구현	101
2. 자율 문화 환경의 구현	102
3. 정보접근성 확대: 컨버전스 격차(convergence divide) 해소	103
제 2 절 정당의 과제	104
1. 네트워크 컨버전스 정당 구현	104
제 3 절 시민사회의 과제	106
1. 동시성과 포퓰리즘 제어	106
2. 왜곡된 평판체계 지양	107
3. 개인정보 관리능력 고양	108
제 5 장 결 론	109

제 1 절	컨버전스 사회의 정치 패러다임의 변화	109
제 2 절	새로운 민주주의를 위한 조건	110
참고문헌	112

표 목 차

〈표 1-1〉 연구분석틀	24
〈표 1-2〉 정치영역별 주요 연구내용	25
〈표 2-1〉 컨버전스 개념의 범위	29
〈표 2-2〉 컨버전스의 동인(動因)	32
〈표 3-1〉 정부 영역의 시대 변화의 특징	40
〈표 3-2〉 컨버전스의 다양한 플랫폼	41
〈표 3-3〉 소통 채널의 변화과정	44
〈표 3-4〉 gov. 2.0의 주요 특징과 내용	46
〈표 3-5〉 정당 영역의 시대 변화의 특징	59
〈표 3-6〉 유튜브의 정보생산권력 사례(2006년 미국)	60
〈표 3-7〉 서구 정당의 진화 과정	65
〈표 3-8〉 국내 정치인의 트위터 개설 현황(총 23명)	67
〈표 3-9〉 정당의 기능 변화	69
〈표 3-10〉 시민 영역의 시대 변화의 특징	74
〈표 3-11〉 트위터의 정보생산권력 사례	77
〈표 3-12〉 국제사회의 시대 변화의 특징	90
〈표 3-13〉 소셜 미디어를 활용한 국제사회운동 사례	92
〈표 3-14〉 글로벌 사회운동의 특성	100
〈표 4-1〉 네트워크 컨버전스 정당의 구성 요소	105

그 립 목 차

[그림 1-1]	기술발전과정과 사회변화	16
[그림 1-2]	산업사회에서의 정치관계	17
[그림 1-3]	정보사회에서의 정치관계	18
[그림 1-4]	컨버전스 사회에서의 정치관계	20
[그림 1-5]	연구 추진체계	27
[그림 2-1]	기능적 의미의 컨버전스 개념 변화	30
[그림 2-2]	컨버전스의 개념 체계도	35
[그림 3-1]	소셜 네트워크의 특성과 핵심 작용	43
[그림 3-2]	미국의 데이터거브	49
[그림 3-3]	미국 국방부의 Aristotle 서비스	50
[그림 3-4]	영국 총리실의 넘버 10 서비스	51
[그림 3-5]	모바일의 핵심 가치	52
[그림 3-6]	미국 워싱턴 DC의 Apps for Democracy 프로젝트	53
[그림 3-7]	소셜 미디어를 통한 시민 관여의 확대	54
[그림 3-8]	BBC Democracy Live	62
[그림 3-9]	노회찬의 트위터	68
[그림 3-10]	컨버전스형 정당 조직으로의 변화	72
[그림 3-11]	2009년 이란 대선 사건과 소셜 미디어의 역할	78
[그림 3-12]	유튜브의 이란 시위 동영상	79
[그림 3-13]	미디어의 발전과 관계 변화	81
[그림 3-14]	소셜 미디어 활용의 예	82
[그림 3-15]	소셜 미디어에 의한 조직구성의 변화와 사회적 가치	84

[그림 3-16] 컨버전스 사회에서의 권위 주체의 이동	85
[그림 3-17] 글로벌 네트워크 이전의 글로벌과 로컬의 의미	96
[그림 3-18] 글로벌 네트워크 이후의 글로벌과 네트워크의 연결	97
[그림 3-19] NGO 수로 본 글로벌 사회운동의 성장	99

요 약 문

□ 연구의 배경 및 목적

○ 제1장 연구의 배경 및 목적

－ 제1절 연구의 필요성과 목적

1. 기술편향적 접근의 극복과 정치적 가치의 회복

대부분의 기존 연구는 기술의 기능적 내용과 기술 발전 및 보급에 따른 자연스러운 수요 확대의 가능성을 전제로 하고 있기 때문에 기술 적용과 사회 진화 과정에서 세부적으로 나타나는 다양한 쟁점에 대한 비판적 논의는 적극적으로 진행되지 못하고 있다. 따라서 본 연구는 컨버전스 사회에서 정치영역의 변화는 거시적인 국제정치구조와 국내적인 주요 정치 행위자 변화의 속성에 대한 이해로부터 시작되어야 함을 강조한다. 구조와 행위자의 특성과 행위양식이 공간, 의제, 수단, 방식에 있어서 산업사회 및 정보사회와 다른 양상을 보이며 이와 같은 변화는 궁극적으로 새로운 형태의 민주주의라는 정치적 변화를 야기하게 됨을 논증한다.

2. 정치적 패러다임의 변화 원리 제시

이제는 하나의 기술 영역에 제한되어 있는 것이 아니라 모든 것이 동시다발적으로 혹은 하향식(top-down)이 아닌 상향연동식으로 이루어질 수 있는 복잡한 네트워크 구조 속에서 기술 적용과 변화가 진행되고 있기 때문에 구조 변화의 패러다임에 대응하는 정치적 패러다임 변화의 원리에 대한 연구가 절실히 요청된다. 문제는 결과가 아닌 과정에 있고 중요한 것은 정치적 의지와 능력으로서, 사회 변화의 지향점에 대한 원리 분석과 근본적인 가치의 제시를 통해 정치적 패러다임 구축이 필요하

다는 것이 본 연구의 두 번째 목적이다.

3. 새로운 민주주의의 조건과 가치 탐색

컨버전스 사회에서는 기존의 대의민주주의 위기를 보완하거나 극복할 수 있는 새로운 민주주의의 실체를 고찰하고 구현가능한 조건에 대한 탐색이 필요하다. 종래의 민주주의 담론은 대개 실체보다 관념이 앞선 형태로 제기되어왔지만 컨버전스 사회에서 요구되는 새로운 민주주의에서는 담론으로서의 이념형이기 보다는 모든 정치 행위자들의 정치적 관여를 확대하여 효율적인 거버넌스를 창출할 수 있는 실천형에 가깝다고 볼 수 있다. 특히 누가, 무엇을, 어떻게, 왜 대의할 것인가에 대한 정치 본연의 질문을 다시 한 번 제시함으로써 컨버전스로 인해 나타나는 정치현상에 대한 새로운 조건에 주목하고자 한다.

□ 주요 연구 내용

1. 컨버전스 사회의 특징과 쟁점

먼저, 제2장에서는 기존의 컨버전스 개념을 정리하여, 정치학의 관점에서 보완되어야 하는 기존 개념의 한계를 제시하였다. 또한 컨버전스 개념 체계가 기저적·영역적·철학적 개념이라는 세 개의 중층적 체계를 구성하고 있다고 파악하고 기존에 제시된 기술적이고 문화적이면서도 기저적인 개념의 바탕 위에 각 사회 부문별로 영역별 개념이 정립될 수 있으며, 이와 같은 영역별 개념을 관통하는 철학적 개념을 제시함으로써 향후 전개되는 사회 변화의 과정에서 야기될 수 있는 개념의 혼란을 개념체계를 중심으로 정리하였다.

컨버전스 개념체계와 개념의 특징을 바탕으로 정치 영역의 컨버전스 개념은 ‘기술, 서비스, 산업 등이 디지털을 매개로 수렴되거나 분화됨으로 인해 정치 행위자의 제도적 개입·조정과 시민·소비자의 참여를 둘러싼 기존의 조직과 행동 양식이 통합되거나 재구조화되는 현상’이라고 정의하였다.

2. 정치환경의 구조와 행위자 속성 변화의 원리

이어서 제3장에서는 제2장에서 도출된 기존 연구에서의 쟁점을 바탕으로 정치환경의 구조와 행위자 속성 변화의 원리를 정리하였다. 정부, 정당, 시민, 국제라는 네 개의 영역으로 구분된 연구결과를 바탕으로 정부 차원에서 협력적 거버넌스를 구축해야 하는 필요성, 정당 차원에서의 대의성 회복의 문제, 시민사회에서의 사회운동 패러다임의 구조와 변화 원리, 국제정치 영역에서의 컨버전스와 글로벌화 현상을 분석하는 것이 제3장의 주요 내용이다.

특히 이 부분에서는 컨버전스 사회로 접어들면서 정보사회와 다르게 각 영역의 수단, 방식, 의제에 있어서 수렴, 혼합, 변형, 분화, 재구성의 과정이 급격하게 진행되고 있다는 분석틀을 중심으로 컨버전스 사회에서 진행되고 있는 정치영역의 ‘현실’을 분석하고 대표적인 사례를 예시함으로써 수렴, 혼합, 변형, 분화, 재구성의 과정에서 나타나는 공간, 의제, 수단, 방식의 변화가 기술사회변화와 함께 진행되어가는 원리를 상세히 서술하였다.

1) 정부 영역

먼저, 정부 영역에서는 참여와 협력적 거버넌스 차원에서 시민의 변화를 수용하고 위계성에서 자율성을 거쳐 협력성이 요구되는 거버넌스의 추동과정을 수용해야 하는 흐름을 반영하여, 산업사회, 정보사회 그리고 컨버전스 사회로 이어지는 정부의 역할과 기능의 변화를 분석하였다. 특히 2008년부터 정부의 역할과 기능이 이전의 전자정부 등에서 나타난 서비스 확대라는 특징에서 질적으로 도약하는 국면에 있는 상황인데, 우리나라의 현실은 이전의 ‘IT 강국’으로서의 위상에서 정체되어 있는 현실이기 때문에, 정부의 효율성과 민주성을 높이는 차원에서 사회의 다양한 요구에 대해 제도적 대응력을 높일 필요가 있음을 강조하였다.

2) 정당 영역

정부와 마찬가지로 대의 기능을 가지고 있는 정당의 경우는 시민의 요구에 대한 대의 강화의 필요성과 상시적으로 시민과 소통해야 한다는 과제를 여전히 안고 있

지만 산업사회 후반기부터 나타나는 대의제의 위기가 여전히 컨버전스 사회에서도 심화되고 있으며, 나아가 컨버전스의 수렴, 혼합, 변형, 분화, 재구성의 과정이라는 특징이 정당이 감당해야 할 의제의 측면에서는 더욱 가속화될 수 있다. 이러한 의제의 가속화 경향은 정당 내에서 나타나는 것이 아니라 대의를 필요로 하는 시민사회나 외부 환경에 의해 폭발적으로 나타나고 있는데, 현재 우리나라의 정당은 그 수단과 방식에 있어서 여전히 산업사회 방식의 틀을 벗어나지 못하고 시민-매개집단-정당간의 단절에 대한 대응마련에 속수무책인 상황이다.

물론 근본적으로는 정당의 대의 부족이 컨버전스만이 아닌 다른 정치적 요인에 의해 추동될 수 있다는 한국 정당 정치 태생의 제약도 있을 것이고, 시민-매개집단-정당간의 단절이 정부의 강화라는 효과로 나타날 수도 있지만 다른 영역에 비해 유독 수단과 방식의 부족 단계에 머물러 있는 정당이 본연의 기능을 집단뿔고 대응능력을 높일 수 있는 방안 모색이 절실함을 강조하였다.

3) 시민사회 영역

정부나 정당의 원활하지 못한 컨버전스에 비해 상대적으로 시민사회 영역은 컨버전스의 폭발 가능성이 매우 높은 부문이다. 제도적 영역에 비해 시민사회에서는 상대적으로 기기활용의 자율성이나 응용이 다양하게 나타날 수 있기 때문이다. 그러나 여기에서도 지나친 의제 범람을 제도화하는 방안에 대한 고민의 부족, 이성적이지 못한 과도한 평판체계, 정치의 유희화의 문제가 제시될 수 있다. 정부나 정당보다 상대적으로 자유롭게 수단과 방식을 구사하고 있지만 사회발전을 위한 의제의 형성과 발전에는 여전히 못미치고 있으며, 컨버전스화의 속도에 따라 그 범위는 더욱더 폭넓게 확산될 가능성이 매우 높지만 컨버전스 격차, 의제에 대한 책임성과 신중한 고려, 평판체계의 협애성또한 여전히 해결되지 못한 시민사회의 과제이기 때문이다.

따라서 시민사회의 시민성과 사회운동이 과거 사회와 달리 패러다임의 변화라 할 정도로 폭넓은 수준에서 진행되고 있는 현황과 그럼에도 불구하고 컨버전스 사회의 지향점이 구체적이지 않은 컨버전스형 시민사회의 과제를 고찰하여 다양한 정치 영

역과의 선순환적인 구조 창출을 위해 필요한 가치를 도출하였다.

4) 국제정치 영역

마지막으로 국제정치 차원에서는 정보사회에서 구성되기 시작한 글로벌 네트워크가 컨버전스 사회로 진행되면서 글로벌(global)과 로컬(local)의 연결성이 변화하거나 가속화되는 측면에 주목한다. 상대적으로 과거 산업사회의 지리적·물리적 한계를 넘나들며 연결을 가속화시키고 경계를 뛰어넘는 이러한 현상이 국제사회의 변화에 미치는 영향을 분석하여 국내적·국지적 국면이 아닌 세계적 차원의 의제화에 수단과 방식이 미치는 영향을 분석하여 이에 대한 국내적·국지적 대응력을 높이고 공존할 수 있는 방안을 제시하였다.

□ 연구의 정책적 시사점

본 연구는 기술변화에 대한 정부의 대응력을 높이는 것이 첫 번째 목적이다. 따라서, 사회내 다양한 변화의 양상을 주요 정치분야별로 살펴봄으로써 여러 가지 의제에 대한 정부의 해당 부처의 정책적 참고자료로 활용할 수 있다. 특히, 정부의 규제나 제도의 지체를 극복할 수 있는 채널확대와 소통증가를 통한 정부 신뢰 회복의 필요성을 강조함으로써 향후 기술 중심의 컨버전스 정책에서의 정치적 보완의 필요성 진작에 기여할 수 있다.

제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 필요성과 목적

1. 기술편향적 접근의 극복과 정치적 가치의 회복

2000년부터 우리 사회에서 논의되기 시작한 디지털 컨버전스(digital convergence, 이하 컨버전스)에 대해서는 관련 기술에 대한 소개와 기술의 사회적 영향력에 대한 예측 연구가 활발하게 진행되고 있다.¹⁾ 시장 확대의 추동력과 신기술 개발의 필요성 등 경제적 이유에 근거하여 이러한 경향은 당분간 지속될 전망이다.

그러나 대부분의 기존 연구는 기술의 기능적 내용과 기술 발전 및 보급에 따른 자연스러운 수요 확대의 가능성을 전제로 하고 있기 때문에 기술 적용과 사회 진화 과정에서 세부적으로 나타나는 사회 내 제도 정립, 정보 격차(digital divide)와 같은 컨버전스 격차(convergence divide) 해소, 저작권 해결방안, 개인정보 보호 등의 사회적 혼란과 제도적 한계를 내포하는 쟁점에 대한 비판적 논의는 적극적으로 진행되지 못하고 있다.

즉, 기존 연구에서는 인터넷에서 컨버전스로 진행되는 기술 환경 변화 속에서의 기술 공급자가 아닌 사용자 입장 중심, 행위자 자체가 변화하는 내용, 중요 정치적 행위자간의 관계 변화 및 그에 따른 사회와 정치의 구조 변화에 대한 거시적이고 종합적인 그러면서도 분석적인 예측을 찾아보기 어렵다. 컨버전스로 야기되는 문제의 해결이 구조와 행위자에 대한 고려와 정치에 대한 이해 그리고 정치와 기술의 연관성까지 포함되어야 한다는 종합적인 시각이 매우 부족한 것이다.

또한 기술 그 자체에 내재되어 있는 ‘기술을 어떤 형태로 사용하는가 하는 문제는

1) 현재 사용되는 의미로서의 디지털 컨버전스가 국내 신문지면에 소개되기 시작한 것은 1999년 하반기 부터이다.

사회적 선택의 문제이고 정치적 결정의 문제'라는 시각이 매우 부족하다고 볼 수 있다(강명구 1995: 189).

수많은 디지털 기기(device)와 인터넷과 모바일(mobile) 등의 다양한 채널로 구성되는 기술의 확산은 그 자체만으로는 사회 발전을 담보할 수 없다. 기술 발전에 상응하는 사회적 가치 제시와 기술의 사회적 적용 원리에 대한 정치적 이해가 병행될 때, 기술 확산의 사회적 의미가 완성될 수 있는 것이다.

따라서 본 연구는 컨버전스 사회에서 정치영역의 변화는 거시적인 국제정치구조와 국내적인 주요 정치 행위자 변화의 속성에 대한 이해로부터 시작되어야 함을 강조한다. 구조와 행위자의 특성과 행위양식이 공간, 의제, 수단, 방식에 있어서 산업 사회 및 정보사회와 다른 양상을 보이며 이와 같은 변화는 궁극적으로 새로운 형태의 민주주의라는 정치적 변화를 야기하게 됨을 논증한다.

구조와 행위자의 변화를 야기한 요인은 정보화·세계화·민주화 그리고 다원주의적 문화 확산 등과 같이 여러 층위에서 설명이 가능할 수 있지만, 본 연구는 컨버전스가 진행되는 과정의 특성을 수렴(통합), 분화(갈등), 재구조화, 접합(융합)과정으로 단계적으로 분석하여 설명하면서 전체적인 정치적 패러다임의 변화를 설명하고자 한다.

2. 정치적 패러다임의 변화 원리 제시

사회를 구성하고 상시적으로 결정을 내려야 하며, 그 과정에서 다양한 행위자간의 갈등이 양산된다는 정치의 기본 가정과 본질은 기술 적용과 확산의 과정에도 작용하고 있다. 더구나 기술 확산 과정에서는 예견하기 어려운 많은 이슈들이 제기될 수 있기 때문에 기존의 기술결정론과 사회구성론을 모두 수용한 '기술사회구성론'으로 유연하게 접근하는 관점에서 정치의 본질과 속성을 환경 변화와 연동시켜 변화하는 정치적 패러다임의 원리를 파악하는 것은 매우 중요한 시대적 과제로 부상하고 있다.

기술로 인한 사회 변화에 대한 초기 예측은 언제나 과도한 낙관론과 비관론의 이분법적인 대립으로 나타났다. 전신, 인쇄술, 라디오, TV에 이어 인터넷 역시 1990년

대 후반 우리사회에 막 받아들여지기 시작하던 시기에는 누구나 정보를 손쉽게 습득할 수 있고 그만큼 대중의 능력과 영향력이 확대될 수도 있다거나 부정적인 사용으로 인해 많은 폐해가 양산될 것이라는 우려어린 비관론이 매우 단적인 평가들로 제시되어 왔다.²⁾

그러나 기술이 어느 정도 대중적으로 확산되면 낙관론과 비관론의 예측을 초월한 현상들이 발생했고 이에 대한 대응으로서 언제나 사후적인 제도적 규제론에 의해 사태가 근시안적으로 봉합되어 근본적인 문제의 해결은 요원한 악순환의 역사가 되풀이되었다. 그 과정에서 정치적 행위자간의 갈등은 그대로 잔존하며 기술을 통한 사회 발전의 장애요인으로 내재되어 이후의 상황을 더욱 어렵게 만들곤 했다.

포스트 인터넷(Post-Internet) 환경이라 할 수 있는 컨버전스 사회의 경우도 마찬가지로 지일 수 있다. 비즈니스 영역을 중심으로 논의되는 네트워크·콘텐츠(contents)·기기를 중심으로 컨버전스 기술 구현에 대한 낙관론이 대세인 상황이지만 진화과정에서 대한 적극적인 정책 대응은 대단히 미진한 상황이고, 물질적 수익의 극대화가 아닌 가치의 만족과 신뢰의 회복이라는 또다른 가치에 대한 고민은 매우 부족하다.

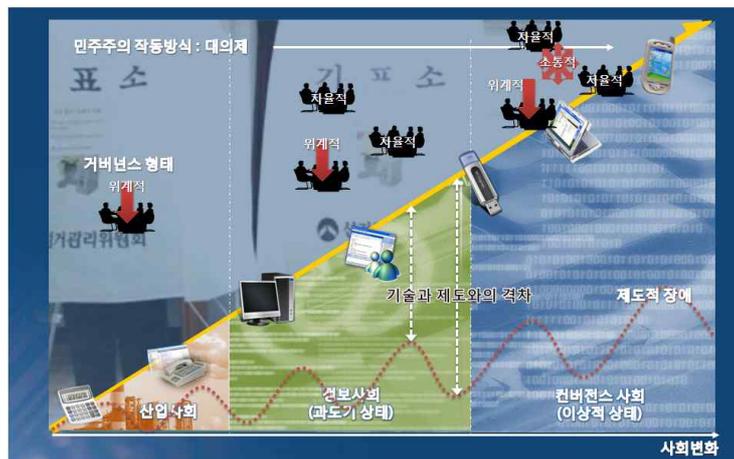
또한 이제는 하나의 기술 영역에 제한되어 있는 것이 아니라 모든 것이 동시다발적으로 혹은 하향식(top-down)이 아닌 상향연동식으로 이루어질 수 있는 복잡한 네트워크 구조 속에서 기술 적용과 변화가 진행되고 있기 때문에³⁾ 이러한 구조 변화의 패러

2) 역사적으로 새로운 기술이 등장할 때 사회의 반응은 인터넷 초창기의 반응과 매우 유사하며, 그 폐단 조차도 놀라울 정도로 반복되는 양상을 보이고 있다. 일례로 1850년대에는 전신이 우편처럼 일상화되어 모든 지역을 연결하고 세계평화의 도구로 활용되거나 세수 증대를 가져올 것이라는 낙관론과 주가조작, 절도, 기만을 근거로 한 반대론이 대립되었는데, 결과적으로 가장 큰 혜택을 본 것은 과거의 뉴스가 아닌 실시간 속보를 전할 수 있게 된 신문사들이었다.

3) 과거에는 게시판 중심의 정보교환과 의견 공유 형태의 서비스만이 가능했다면 컨버전스 사회에서는 서비스 내 커뮤니케이션 기반 툴(tool)과 콘텐츠 퍼블리시 시스템(contents publishing system) 및 에디터(editor) 등이 제공되어 다양한 서비스를 혼합할 수 있다(김지현 2009: 81). 이와 같은 과정에서는 당연히 쌍방향의 커뮤니케이션 역할이 확대될 수 있다.

다임에 대응하는 정치적 패러다임 변화의 원리에 대한 연구가 절실히 요청된다.

[그림 1-1] 기술발전과정과 사회변화



[그림 1-1]에 제시되어 있는 바와 같이, 기술발전의 속도는 더욱 가속화되고 있지만 산업사회에서 컨버전스 사회에 이르는 사회변화는 중간의 과도기적인 정보사회를 거쳐 이상적인 상태라고 할 수 있는 컨버전스로 진행됨에도 불구하고, 산업사회에서의 대의제 작동방식은 여전히 본질적으로 이어지고 있으며, 기술변화를 현실이 따라가지 못할 때 간극의 정도에 따라 사회균열이나 갈등 요인은 매우 증폭되어 나타날 수 있다. 또한 사회내 행위자는 위계적 거버넌스에서 점차적으로 자율적 거버넌스를 지향하기 때문에 이러한 변화에 대한 적절한 제도적 대응이 이루어져야 하는 필요성은 더욱 커지고 있는 것이 현실이다.

따라서 문제는 결과가 아닌 과정에 있고⁴⁾ 중요한 것은 정치적 의지와 능력으로서, 사회 변화의 지향점에 대한 원리 분석과 근본적인 가치의 제시를 통해 정치적 패러다임 구축이 필요하다는 것이 본 연구의 두 번째 목적이다.

4) ‘컨버전스는 최종 지향점이 아니라 과정이다’(젠킨스 2006: 39)

3. 새로운 민주주의의 조건과 가치 탐색

한편으로는 기술은 컨버전스로 융합(convergence)되어 나타나지만 권력은 분산(divergence)될 수 있다는 사실을 유념할 필요가 있다. 따라서 컨버전스 사회의 정치에서는 다양한 융합과 분산의 균열에 대응하여 사회 통합을 촉진시킬 수 있는 방향을 모색해야 한다.

기존의 대의적 기능을 강하게 지켜왔던 정부와 정당은 더더욱 상황이 어렵다. 시민사회의 컨버전스 활성화에 비해 정부와 정당의 컨버전스 능력과 의지는 지체되어 나타나기 때문이다. 지체가 야기하는 균열은 대의제의 위기로 표현되어 제도화하기 어려운 요구의 폭발이나 대의된 행위자에 대한 신뢰 저하와 비판으로 나타나고 있다.

다음 [그림 1-2]와 같이 산업사회의 정치관계는 정당의 매개기능과 정부의 대표기능이 어느 정도는 안정적으로 유지되어 왔다.

[그림 1-2] 산업사회에서의 정치관계



그러나 정보사회에 접어들면 산업사회로 상징되는 대중사회에서의 대의민주주의의 위기가 나타나게 되는데, 정당을 통하지 않은 방법으로도 정부와 시민간의 의견

수렴과 정책제안이 가능해져⁵⁾ 정당의 역할과 능력에 대한 의문이 제기되고, 온라인 공간에서 폭발적으로 나타나는 논의에 대한 정부의 반응은 오프라인에서의 정책을 홍보하는 수준 정도에 머물러 있기 때문에 대응력의 필요성이 커지게 되었다(그림 1-3) 참조).⁶⁾

[그림 1-3] 정보사회에서의 정치관계



- 5) 전자정부에서의 수많은 시민의견 수렴과 정책제안 서비스는 정부-시민간 소통을 활성화시킬 수 있는 반면 기존에 시민을 대의해왔던 정당의 기능을 상대적으로 약화시킬 수 있는 가능성도 있다.
- 6) 우리나라 정부는 2001년 전자정부법 제정 이후 2007년까지 대부분의 전자정부 세부 서비스를 구축하였으며, 정부 웹사이트를 기준으로 보면 2008년 현재 한 부처당 평균 38개의 사이트가 있고, 43개 정부부처의 홈페이지 수는 1,634개 규모에 이른다(2008년 10월 30일 국회 예산결산특별위 한나라당 황영철 의원이 행정안전부로부터 제출 받은 정부부처 웹사이트 운영 현황 자료를 분석 결과 참조(파이낸셜뉴스 2008/11/30)). 그러나 넘쳐나는 정부 홈페이지의 활용성은 (하루 이용자가 1천만명에 이르는 포털의 이용 규모에 비해 상대적으로) 대단히 낮은 수준이며 이러한 문제를 질적으로 타개할 수 있는 방안에 대한 모색이 절실히 요청된다고 할 수 있다.

한편으로는 전자정부의 구조적 흠결도 문제라고 할 수 있다. 첨단 기술의 정보통신 기술을 활용하는 전자정부는 정부운영을 투명하게 만들어 부패를 감소시키고, 행정기관들이 정보와 네트워크를 공동으로 이용함으로써 시민들이 여러 행정기관을 방문하는 것과 같은 불편을 크게 줄였으며, 국민들이 정부 운영에 관해 풍부한 정보를 이용가능하게 하고 자신들의 목소리를 편리하고 효과적으로 행정기관에 전달할 수 있게 함으로써 행정서비스의 고객 혹은 주인으로서의 위상을 찾는 데 기여하였다.

그러나 전자정부는 정부가 직면한 중대한 문제들을 푸는데 기여한 반면 새로운 문제를 가져왔다. 무엇보다 노인, 장애인 등과 같은 정보소외계층이 갖게 되는 불이익과 불편으로서 인터넷에 접근할 수 없거나, 인터넷을 잘 사용할 수 없는 시민들에게 전자정부 서비스는 그림의 떡이나 다름없다. 전자정부가 발달하면 할수록 그 서비스를 잘 이용할 수 있는 국민과 그렇지 못한 국민 사이의 삶의 질이 현저하게 다르게 되며 정부에 반영되는 목소리의 크기에 차이가 나게 된다. 정보소외계층은 정책결정에서도 소외되고, 그 결과 제공되는 정부의 서비스에서도 소외될 가능성이 높아질 수 있는 것이다(윤영민 외 2009: 4). 이러한 문제는 컨버전스 사회에서 똑같이 재현되어, 이른바 디지털 정보격차가 컨버전스 격차로 나타날 가능성이 매우 높은 것이다.

현재의 대의 민주주의의 위기에 대한 모색은 정치적으로 매우 중요한 과제이다. 이미 세계 각국에서는 시민의 참여를 높이거나 아예 시민의 정책제안을 실제 정책으로 수용하는 방안이 더욱 적극적이다. 나아가 투표율의 저하로 표상되는 대의제 위기를 타개하기 위한 효과적인 방안으로 유무선을 함께 활용할 수 있는 전자투표(e-voting) 방법도 모색되고 있다.⁷⁾

7) 현재 우리나라에서는 공직선거에서 전자투표가 도입되지 않고 상대적으로 적은 규모의 위탁선거에서만 활성화되어 있는 상태이지만 신기술을 활용한 다양한 전자투표방법에 대한 모색과 적용은 이미 2000년대 초부터 세계 40개국에서 대단히 적극적으로 이루어지고 있는 상황이다. 이와 같은 시도가 공직선거에 무난히 정착하기 위해서는 제도적 준비뿐만 아니라 시민사회내의 인식변화와 활용을 위한 시민의식

따라서 컨버전스 사회에서는 기존의 대의민주주의 위기를 보완하거나 극복할 수 있는 새로운 민주주의의 실체를 고찰하고 구현가능한 조건에 대한 탐색이 필요하다. 종래의 민주주의 담론은 대개 실체보다 관념이 앞선 형태로 제기되어 왔지만 컨버전스 사회에서 요구되는 새로운 민주주의에서는 담론으로서의 이념형이기 보다는 모든 정치 행위자들의 정치적 관여를 확대하여 효율적인 거버넌스를 창출할 수 있는 실천형에 가깝다고 볼 수 있다. 특히 누가, 무엇을, 어떻게, 왜 대의할 것인가에 대한 정치 본연의 질문을 다시 한 번 제시함으로써 컨버전스로 인해 나타나는 정치 현상에 대한 새로운 조건에 주목하고자 한다.

[그림 1-4] 컨버전스 사회에서의 정치관계



[그림 1-4]에 나타난 바와 같이 컨버전스 사회에서의 정치관계는 시민사회의 높은 관여도, 정당의 매개기능약화에 따라 정부로의 요구가 집중되는 경향이 나타난다. 이럴 경우, 기존의 대의제의 기반은 매우 약화되는 것과 동시에 정부는 기회와 위기를 동시에 부여받게 된다. 즉, 시민사회·정당·글로벌 사회의 요구를 모두 해

의 성장이 필요하다는 점에서 엄청난 정치적 변화를 야기할 수 있다.

결해야 하는 위치이기 때문에 효과적으로 요구를 수렴하고 해결할 경우에는 정부의 권한이 강화될 수 있지만 현실 정치의 메커니즘에서는 정부 단독으로 요구 수렴이 어려운 과부하 상태이기 때문에 모든 책임이 정부에 쏠릴 수도 있다.

따라서, 정부는 대의제의 약화된 기반을 회복시키면서 요구도 적절하게 해결할 수 있는 방안을 모색해야 하며, 그것은 정부의 기존 역할과 능력을 변화시킬 때만이 가능하다고 할 수 있다. 컨버전스 사회에서의 정부는 과도한 요구를 정당이나 글로벌 사회와의 공조 체제를 통해 해결해야 하고, 요구의 특성과 차원에 따라 과부하를 분산시킬 수 있는 반응력을 높여야 한다. 즉, 위계적 거버넌스가 아닌 자율적 거버넌스를 어느 정도 수렴하는 선에서 정당의 책임과 위상을 재부여하고, 글로벌 이슈의 경우 국제적 거버넌스의 연계체제를 강화해야 하며, 무엇보다 유연한 정치적 대응력의 신장에 주력해야 하는 것이다.

본 연구는 이상과 같은 컨버전스형 정치와 가치 모색, 기술사회구성론적 관점에서의 정치적 패러다임 연구, 컨버전스 과정에서 나타나는 새로운 민주주의의 조건 모색이라는 세 가지 연구의 필요성을 전제로 한다.

제2절 연구내용

1. 컨버전스 사회의 특징과 쟁점

먼저, 제2장에서는 기존의 컨버전스 개념을 정리하여, 정치학의 관점에서 보완되어야 하는 기존 개념의 한계를 제시한다. 그리고 컨버전스의 개념 체계가 기저적·영역적·철학적 개념이라는 세 개의 중층적 체계를 구성하고 있다고 파악하고 기존에 제시된 기술적이고 문화적이면서도 기저적인 개념의 바탕 위에 각 사회 부문별로 영역별 개념이 정립될 수 있으며, 이와 같은 영역별 개념을 관통하는 철학적 개념을 제시함으로써 향후 전개되는 사회 변화의 과정에서 야기될 수 있는 개념의 혼란을 개념체계를 중심으로 정리한다.

컨버전스는 기술·정책·행위자로 복합적으로 구성되기 때문에 구체적인 기술이 아닌 전체적인 속성 변화를 의미하며, 단순한 복합을 넘어선 사회적 파급력을 포괄하는 ‘현상’으로 이해해야 한다. 또한 개인이 변화의 핵심 행위자로 부각된다는 것도 유념해야 할 부분이다.

이와 같은 컨버전스 개념체계와 개념의 특징을 바탕으로 정치 영역의 컨버전스 개념은 ‘기술, 서비스, 산업 등이 디지털을 매개로 수렴되거나 분화됨으로 인해 정치 행위자의 제도적 개입·조정과 시민·소비자의 참여를 둘러싼 기존의 조직과 행동 양식이 통합되거나 재구조화되는 현상’이라고 정의할 수 있다.

따라서 컨버전스 사회에서 정치 영역의 분석 과제는 디지털 컨버전스가 구현하리라고 기대되는 가치와 정치의 각 영역에서 진행되는 변화와 쟁점이라는 현실간의 간극에 대해 사회통합의 차원에서 대안을 모색하는 것이라 할 수 있다.

2. 정치환경의 구조와 행위자 속성 변화의 원리

이어서 제3장에서는 제2장에서 도출된 기존 연구에서의 쟁점을 바탕으로 정치환경의 구조와 행위자 속성 변화의 원리를 정리한다. 정부, 정당, 시민, 국제라는 네 개의 영역으로 구분된 연구결과를 바탕으로 정부 차원에서 협력적 거버넌스를 구축해야 하는 필요성, 정당 차원에서의 대의성 회복의 문제, 시민사회에서의 사회운동 패러다임의 구조와 변화 원리, 국제정치 영역에서의 컨버전스와 글로벌화 현상을 분석하는 것이 제3장의 주요 내용이다.

특히 이 부분에서는 컨버전스 사회로 접어들면서 정보사회와 다르게 각 영역의 수단, 방식, 의제에 있어서 수렴, 혼합, 변형, 분화, 재구성의 과정이 급격하게 진행되고 있다는 분석틀을 중심으로 컨버전스 사회에서 진행되고 있는 정치영역의 ‘현실’을 분석하고 대표적인 사례를 예시함으로써 수렴, 혼합, 변형, 분화, 재구성의 과정에서 나타나는 공간, 의제, 수단, 방식의 변화가 기술사회변화와 함께 진행되어가는 원리를 상세히 서술한다.

가. 정부 영역

먼저, 정부 영역에서는 참여와 협력적 거버넌스 차원에서 시민의 변화를 수용하고 위계성에서 자율성을 거쳐 협력성이 요구되는 거버넌스의 추동과정을 수용해야 하는 흐름을 반영하여, 산업사회, 정보사회 그리고 컨버전스 사회로 이어지는 정부의 역할과 기능의 변화를 고찰한다. 특히 2008년부터 정부의 역할과 기능이 이전의 전자정부 등에서 나타난 서비스 확대라는 특징에서 질적으로 도약하는 국면에 있는 상황인데, 우리나라의 현실은 이전의 ‘IT 강국’으로서의 위상에서 정체되어 있는 현실이기 때문에, 정부의 효율성과 민주성을 높이는 차원에서 사회의 다양한 요구에 대해 제도적 대응력을 높일 필요가 있음을 강조한다.

나. 정당 영역

정부와 마찬가지로 대의 기능을 가지고 있는 정당의 경우는 시민의 요구에 대한 대의 강화의 필요성과 상시적으로 시민과 소통해야 한다는 과제를 여전히 안고 있지만 산업사회 후반기부터 나타나는 대의제의 위기가 여전히 컨버전스 사회에서도 심화되고 있으며, 나아가 컨버전스의 수렴, 혼합, 변형, 분화, 재구성의 과정이라는 특징이 정당이 감당해야 할 의제의 측면에서는 더욱 가속화될 수 있다는 것을 강조한다. 이러한 의제의 가속화 경향은 정당 내에서 나타나는 것이 아니라 대의를 필요로 하는 시민사회나 외부 환경에 의해 폭발적으로 나타나고 있는데, 현재 우리나라의 정당은 그 수단과 방식에 있어서 여전히 산업사회 방식의 틀을 벗어나지 못하고 시민-매개집단-정당간의 단절에 대한 대응마련에 속수무책인 상황이다.

물론 근본적으로는 정당의 대의 부족이 컨버전스만이 아닌 다른 정치적 요인에 의해 추동될 수 있다는 한국 정당 정치 태생의 제약도 있을 것이고, 시민-매개집단-정당간의 단절이 정부의 강화라는 효과로 나타날 수도 있지만 다른 영역에 비해 유독 수단과 방식의 부족 단계에 머물러 있는 정당의 현실이 의제의 빈곤에까지 이어지고 있는 과정을 분석하여 본연의 기능을 회복하고 대응능력을 높일 수 있는 방안을 모색한다.

다. 시민사회 영역

정부나 정당의 원활하지 못한 컨버전스에 비해 상대적으로 시민사회 영역은 컨버전스의 폭발 가능성이 매우 높은 부문이다. 제도적 영역에 비해 시민사회에서는 상대적으로 기기활용의 자율성이나 응용이 다양하게 나타날 수 있기 때문이다.

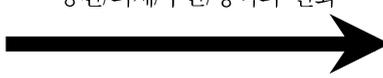
그러나 여기에서도 지나친 의제 범람을 제도화하는 방안에 대한 고민의 부족, 이성적이지 못한 과도한 평판체계, 정치의 유희화의 문제가 제시될 수 있다. 정부나 정당보다 상대적으로 자유롭게 수단과 방식을 구사하고 있지만 사회발전을 위한 의제의 형성과 발전에는 여전히 못미치고 있으며, 컨버전스화의 속도에 따라 그 범위는 더욱더 폭넓게 확산될 가능성이 매우 높지만 컨버전스 격차, 의제에 대한 책임성과 신중한 고려, 평판체계의 협애성또한 여전히 해결되지 못한 시민사회의 과제가기 때문이다.

따라서 시민사회의 시민성과 사회운동이 과거 사회와 달리 패러다임의 변화라 할 정도로 폭넓은 수준에서 진행되고 있는 현황과 그럼에도 불구하고 컨버전스 사회의 지향점이 구체적이지 않은 컨버전스형 시민사회의 과제를 고찰하여 다양한 정치 영역과의 선순환적인 구조 창출을 위해 필요한 가치는 무엇인가를 모색해본다.

라. 국제정치 영역

마지막으로 국제정치 차원에서는 정보사회에서 구성되기 시작한 글로벌 네트워크가 컨버전스 사회로 진행되면서 글로벌(global)과 로컬(local)의 연결성이 변화하거나 가속화되는 측면에 주목한다. 상대적으로 과거 산업사회의 지리적·물리적 한

〈표 1-1〉 연구분석틀

구분	산업사회	정보사회	컨버전스 사회
정부	공간/의제/수단/방식의 변화 		
정당			
시민사회			
국제			

계를 넘나들며 연결을 가속화시키고 경계를 뛰어넘는 연결현상이 국제사회의 변화에 미치는 영향을 분석하여 국내적·국지적 국면이 아닌 세계적 차원의 의제화에 수단과 방식이 미치는 영향을 알아보고, 이에 대한 국내적·국지적 대응력을 높이고 공존할 수 있는 방안을 모색한다.

즉, 정부, 정당, 시민사회, 국제라는 네 개의 주요 정치부문이 산업사회에서 정보사회를 거쳐 컨버전스 사회로 변화하면서 나타나는 모습을 공간, 의제, 수단, 방식을 중심으로 정리하면서 궁극적으로는 컨버전스 사회에서 나타나는 수렴, 혼합, 변형, 분화, 재구성의 사례를 정리하여 구조와 행위자를 분석하는 것이다.

〈표 1-2〉 정치영역별 주요 연구내용

구분	주요 내용
참여와 협력적 거버넌스의 정부	<ul style="list-style-type: none"> • 수단: 제도에서 네트워크로 • 방식: 권력의 흐름에서 흐름의 권력으로 • 의제: 대표성에서 협력으로 • (위계적, 자율적, 협력적) 거버넌스 모델링
정당의 대의 기능과 소통	<ul style="list-style-type: none"> • 수단: 컨버전스 활용의 보편화 • 방식: 위계적 강한 유대에서 수평적 네트워크로 • 의제: 당파적 의제에서 일상의 정치로 • 네트워크 컨버전스 정당 모델링
시민사회와 사회운동의 패러다임	<ul style="list-style-type: none"> • 수단: 네트워크 컨버전스 • 방식: 자기조직적이고 상향연동식 • 의제: 시민권 확립에서 확장으로 • 자율적 패러다임 모델링
미디어의 세계화와 국제정치구조	<ul style="list-style-type: none"> • 수단: 스마트 파워 • 방식: 작은 이슈의 소집단 동원, 네트워크 국가, 초국적 연대 • 의제: 글로벌 이슈, 의제의 다양화 • 글로벌 거버넌스 모델링

여기에서 한 가지 주의할 것은 정보사회와 컨버전스 사회를 구분할 수 있는 특징으로서, 대부분의 현재 논의에서는 웹과 웹 2.0정도의 특징 구분만이 제시되어 왔지만, 본 연구에서는 정보사회를 과도기적이고 부분적인 국면으로 파악하고, 컨버전

스를 통해 정보사회의 최종 모습이 확정되는 것, 즉 정보사회론자들이 이상적(ideal type)으로 그렸던 모습이 컨버전스 사회에서는 전체적으로 구현되는 국면으로 평가한다. 따라서 정보사회는 컨버전스 이전(pre-convergence) 사회이며, 그 이후의 최종적인 변화가 나타나는 사회를 포스트 컨버전스(post-convergence) 사회로 간주한다.

이와 같은 분석틀을 중심으로 네 개 분야의 공간, 수단, 방식, 의제의 특징은 〈표 1-2〉와 같이 나타나는데 제3장에서는 시기별 특징을 정리하고, 그 이해를 돕기 위해 부가적으로 대표적인 사례를 예시하여 컨버전스 사회로의 변화를 체감할 수 있는 원리들을 강조한다.

3. 컨버전스 정치 패러다임의 과제

제3장에서 정치영역에서의 변화구조와 원리를 바탕으로 시대별 정리와 현재의(혹은 미래의) 컨버전스 정치 현실을 고찰하였다면 제4장에서는 컨버전스 정치 패러다임을 구현하기 위한 정부, 정당, 시민사회의 과제를 고찰한다.

앞서 제시한 분석틀과 같이 공간, 수단, 방식과 의제에 있어서의 불균형과 균열이 심화되고 있는 현재의 상황에서 균형과 통합을 형성하고 사회발전을 도모하기 위한 방안을 모색하는 제4장의 내용은 컨버전스 사회로의 본격적인 진입에 앞서 우리사회가 해결해야 하는 과제를 제시하는 것에 중점을 둔다.

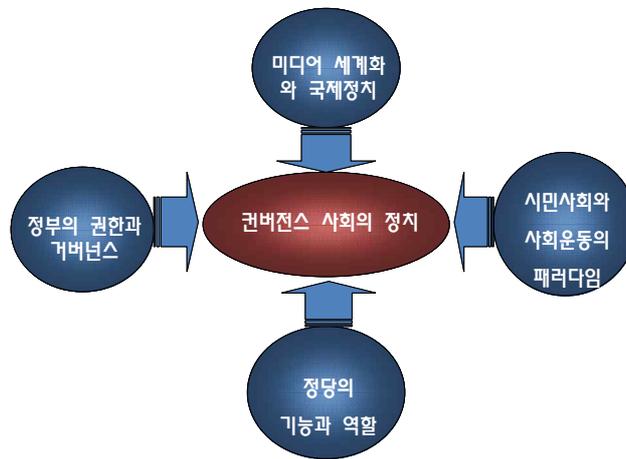
이와 같은 본 내용을 결론적으로 제5장에서 정리하고 정치패러다임에 대응하는 새로운 민주주의를 위한 조건을 강조하는 것으로 본 연구를 마무리한다.

제 3 절 연구체계

연구방법은 주로 문헌조사와 공동연구를 통해 진행된다. 그러나 단순한 쟁점 도출을 위한 문헌 조사가 아닌 시계열적인 사례 분석과 국내외 사례간의 비교 연구를 통해 컨버전스 사회에서 나타나는 풍부한 사례의 정치적 함의를 국제정치, 정부, 매

개집단, 시민사회를 중심으로 비교 분석하는데 중점을 둔다. 네 분야의 연구내용을 종합하여 총괄적인 차원에서 디지털 컨버전스의 정치사회적 변화를 조망한다.

(그림 1-5) 연구 추진체계



따라서 공동연구는 각 정치영역별 전문가의 심화 연구와 이에 대한 관련 연구자들의 자문 및 연구진과의 토론으로 진행되며 각 영역에서는 주요 쟁점을 제시하여 전체 연구들에 반영하는 형식으로 연구를 진행하였다.

활용된 연구자료는 관련 단행본과 연구논문, 온라인 콘텐츠, 정책자료, 보도자료, 기술동향 보고서 등이며, 이 모든 것을 아우르는 연구 추진체계는 (그림 1-5)와 같다.

제 2 장 컨버전스 개념과 체계

제 1 절 기존 개념의 특징과 한계

1. 기존 개념의 특징

가. 기술적 개념: 기능 중심의 정의

기술적 측면의 컨버전스라는 용어는 1978년 MIT 미디어랩(MediaLab)의 네그로폰테가 방송, 컴퓨터, 출판 등의 융합을 ‘미디어 컨버전스’라고 지칭한 것에서 유래하였으며 2000년 이후에는 각종 컨버전스 제품과 기술이 등장하면서 새로운 트렌드로 정착하게 되었다(박은주 2006: 5 ; KIPA 2007: 1). 네그로폰테는 컴퓨터와 인쇄·출판, 그리고 방송·영상의 융합을 3개의 원이 점점 더 중첩되는 다이어그램으로 컨버전스 개념을 표현하였으며, 통신과 가전 부문이 제외되어 있음에도 불구하고 본질적인 기술적 내용은 오늘날의 의미와 크게 다르지 않다고 볼 수 있다(황주성 2008: 9).

이러한 의미에서 기술적 컨버전스는 ‘단일 기능의 지능적 융합’, ‘정보 융합이나 네트워크 융합과 같이 디지털 기술을 기반으로 통신, 가전, 컴퓨터 등이 서로 융합된 새로운 형태의 제품과 서비스를 생성하는 것’, ‘디지털화, 네트워크 고도화, 신기술간 융합을 기반으로 소비자, 기업, 정부의 상호작용을 통해 전산업에 걸쳐 기능 통합, 영역 확대, 새로운 가치창출이 일어나는 현상’으로 정의된다(류석상 2005: 1 ; 이재영 2006: 4).

한편으로는 1978년 MIT 대학의 솔라 풀(Ithiel de Sola Pool)은 『기술의 자유(*Freedom of Technology*)』라는 저서에서 좀 더 상대적으로 포괄적인 의미로서 컨버전스를 ‘미디어간, 즉 우편, 전화, 전신과 같은 일대일 커뮤니케이션과 출판, 라디오, 텔레비전과 같은 대중매체간의 경계가 모호해지는 것’으로 정의하였다(젠킨스 2006: 28).

〈표 2-1〉 컨버전스 개념의 범위

구분	Yoffie (1997)	Muller (1999)	KISDI (2005)	Wirth (2005)	OFCOM (2008a)
제도	- 규제완화		- 규제환경	- 규제완화 - 자유화 - 글로벌화	- 플랫폼간 경쟁증대
시장	- 기업의 혁신노력	- 조정과 표준화 - 기업	- 시장	- 시너지 모색 - 낙오에 대한 두려움 - 새로운 채널모색 - 기술표준화	- 기존산업의 위기
소비자		- 소비자			- 이용자의 선택권 - 일상생활에서의 중요성 - 기술의 복잡성 증대
기술	- 기술	- 기술	- 기술	- 기술혁신 • 디지털 • 인터넷	- 무선의 중요성 증대

* 출처: 황주성(2008: 13)

이어 1997년 요피(Yooffie)는 ‘과거에는 별개의 제품으로 제공되던 기능이 디지털 기술의 적용으로 하나로 통합되는 것’으로 정의하였으며, 유럽연합(European Commission 1997)에서는 ‘서로 다른 네트워크 플랫폼(platform)⁸⁾이 근본적으로 유사한 서비스를 제공하거나 전화, TV, PC와 같은 소비자 단말이 통합되는 현상’으로 정의하였고, OECD(2004)에서는 ‘유사한 종류의 서비스를 각기 다른 네트워크가 전송하건, 유사한 종류의 서비스를 다른 종류의 단말기가 받거나, 새로운 서비스가 나타나는 현상’으로 정의하였다.

8) 플랫폼은 정치적인 의미에서는 정당의 강령이나 원칙으로 해석될 수 있지만, 소프트웨어나 하드웨어에 적용될 때에는 소프트웨어가 작동할 수 있도록 하는 일종의 프레임워크(framework)로서, 그릇에 비유할 수 있다. 성공적인 플랫폼을 갖춘 조직을 통해서는 민첩성과 유연성, 넓은 포용력, 효율성의 증대 및 전체적인 가치의 증대라는 효과를 기대할 수 있다(김태우 2008: 193, 197).

(그림 2-1) 기능적 의미의 컨버전스 개념 변화



* 출처: 이재영(2006: 4)

또한 정보통신정책연구원(2005)에서는 ‘정보통신기술의 발달과 서비스의 개발, 규제 완화 및 경쟁의 활성화로 인해 통신네트워크와 방송네트워크의 구분이 없어지고 통신 서비스와 방송 서비스의 구분이 어려워지며, 통신 단말기와 방송 단말기의 구분이 무의미해지는 등 기존의 통신과 방송의 경계가 허물어지고 있는 현상’으로 정의하여 기술적 의미를 시장과 방송 영역으로 확대하는 정의를 제시하였다.

나. 사용자 중심 정의로의 확대

이와 같은 기술적 개념은 기능 중심적인 편향을 보이고 있는데, 황주성(2008)은 초기의 컨버전스 개념이 통합에 중점을 두었다면, 최근으로 올수록 경계의 소멸 또는 플랫폼을 넘나드는 콘텐츠에 주목하는 등 보다 융합 본래의 의미에 근접하고 있다고 평가하였는데, 그러한 점에서 최근의 오프콤(Ofcom)과 켄킨스의 정의를 특징적으로 제시하였다(황주성 2008: 11).

켄킨스(2006)는 컨버전스를 ‘단순한 기술이 아니라 소비자로 하여금 새로운 정보

를 찾아내고 흩어진 미디어 콘텐츠간의 연결을 만들어내도록 촉진하는 문화적 변화’, ‘콘텐츠가 서로 다른 미디어 플랫폼간에 흐르고, 서로 다른 미디어 산업 간에 협력이 나타나며, 미디어 이용자가 자신들이 원하는 미디어 경험을 위해 어디든지 갈 수 있는 미디어 이주 형태를 보이는 상황’이라고 정의하였고, 오프콤(2008)에서는 ‘이용자가 단말의 플랫폼 혹은 단말기를 통해 구독할 수 있는 역량(the ability of consumers to obtain)’으로 정의함으로써 컨버전스의 사회적 과급력이나 기술 수용자로서 소비자의 위치를 특히 강조하고 있다(젠킨스 2006: 17; Ofcom 2008).

미디어의 성격을 중심으로 진화과정을 분석할 경우에도 대중 미디어와 틈새 미디어에 이어 개인 미디어가 고성장한다는 분석을 통해 사용자 중심성이 강조되고 있다(이성호 2009: 7). 즉, 산업사회에서의 TV나 인쇄물이 대중 미디어에 해당한다면, 정보사회에서는 틈새 미디어로서 셋탑 박스나 PC 등이 증가하였지만 컨버전스 사회로 진화할 수록 PC와 휴대폰을 중심으로 한 개인 미디어의 성장이 두드러지게 나타난다는 것이다.

이와 같은 개인 미디어의 성장은 자유, 참여, 역동성, 상호연결을 특성으로 하며, 개인맞춤형, 상호작용적인 라이프 스타일 미디어로 변화하여 사용자의 능동성이 고도화된다는 특징을 보인다. 또한 대중 미디어는 ‘원 소스 멀티 유즈(one-source multi-use)’를 추구하는 반면 개인맞춤형 미디어는 ‘멀티 소스 퍼스널 유즈(multi-source personalized-use)’를 추구함으로써 시장의 재편과 사회의 변화를 촉진한다고 볼 수 있다(이성호 2009: 8).

2. 기존 개념의 한계

이러한 기능중심적이고 이용자와 사회를 강조하는 개념만으로는 정치영역에서의 컨버전스 개념을 엄밀히 규정하기 어렵다. 따라서 기존의 컨버전스 개념에서 나타난 특징을 바탕으로 정치 영역에서 컨버전스가 의미를 가지기 위한 문제를 제기하면 다음과 같다.

가. 컨버전스의 복합성

첫째, 컨버전스는 복합적으로 구성된다. 기술 단독으로 형성되는 변화가 아닌 기술, (정부, 정당, 시민, 기업 등의) 행위자, 정책의 다이나믹스에 의해 형성된다는 점에서 단순히 기술만의 논의에 머무를 수 없는 구조를 가지고 있는 것이다(이재영 2006: 3). 다음의 <표 2-2>에 제시한 바와 같이 컨버전스의 동인은 단지 기술에 한정되는 것이 아니며 그렇기 때문에 더욱 정치적인 문제가 중요하다는 것이다.

<표 2-2> 컨버전스의 동인(動因)

차원	개념	
기술	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털화 • 유비쿼터스 네트워크로의 진화 • IT와 이종(異種) 기술간의 융합 • 지능화, 스마트화, 초소형화 	
정책	<ul style="list-style-type: none"> • 시장경제의 자율성 강화 • 정책의 유연성 증대(수직적 정책에서 수평적인 규제체계로의 변화) • 협력적 거버넌스의 확장 	
행위자	개인	<ul style="list-style-type: none"> • 고도화된 서비스 욕구 증대 • 편리한 삶 추구 • 개인화 및 다양화 • 표현 욕구의 증가
	기업	<ul style="list-style-type: none"> • 기존 수요의 포화 및 성장 정체 • 신규시장 창출 필요 • 기존 사업의 고부가가치화 • 변모하는 수요자의 필요 충족

* 출처: 이재영(2006: 3)의 그림을 재구성.

즉, 기술차원에서의 기술진화가 이루어지는 과정에 정책적으로는 시장의 참여를 촉진할 수 있는 IT 탈규제적인 정책이 진행되고 이들 정책이 얼마나 민주성과 효율성을 담보할 수 있는냐에 따라 개인과 기업이 합의하는 수준은 달라지게 된다. 특히, 개인은 서비스의 확장과 알권리와 참여할 권리를 기본으로 하면서 컨버전스 기술을 정보 공공재(public goods)의 입장에서 접근하고, 반면 시장은 수익의 극대화

신규시장 창출이라는 현실적 과제에 대한 정부의 탈규제 정책을 요구하게 된다.

그러나 각국이 처한 정치사회적 경로의존과 기술환경에 따라 개인과 기업의 요구를 수렴하는 범위는 제한될 수 밖에 없으며, 그 때문에 정치가 중요한 역할을 할 수 밖에 없다.

나. 컨버전스의 포괄성

둘째, 컨버전스는 구체적인 기술이 아니라 전체적인 속성 변화를 의미한다. 기술, 서비스, 콘텐츠 혹은 산업이든 컨버전스의 본질적인 속성은 ‘디지털’의 ‘연결’에 따른 ‘속성 변화’에 있다. 즉, 디지털 기술을 매개로 하여 어떤 것이 새로운 것과 연결되어 속성이 변화하고 더 나은 것이 되는 현상을 일컫는 것으로 대체적으로는 디지털 분야의 기술 환경이 진화하는 트렌드(trend)를 표현하는 ‘수사’(修辭)라고 할 수 있다.

과거의 디지털이나 인터넷, 유비쿼터스(ubiquitous) 등이 구체적인 기술 대상을 지칭한 것에 비해 컨버전스는 기술 진화과정에서 나타나는 속성을 묘사했다는 것에서 가장 큰 차이가 있으며, 따라서 컨버전스에 대해서는 다층적인 개념화와 그에 따른 본질적인 속성에 대한 탐구가 필수적이라고 할 수 있다.

다. 컨버전스의 융합성

셋째, 개념의 엄밀성 차원에서, 전통적 혹은 기계적인 의미의 단순한 복합과 컨버전스의 차이를 분명히 하는 것이 중요한데, 복합은 DVR+VCR 콤보와 같이 두 가지 기능을 단순히 결합하는 것을 의미하는데 비해, 컨버전스는 카메라 폰으로 화상통화를 하는 것처럼 결합을 통해 새로운 사용 가치를 창출한다는 점에서 복합보다는 한 차원 높은 수준의 진보를 의미한다고 정의할 수 있다.

물론 복합과 유사한 개념으로서 하이브리드(hybrid)나 퓨전(fusion)과 같은 의미를 제시할 수 있는데, 한편으로는 이러한 개념이 단순한 결합 이전에 컨버전스화 되어가는 과정의 과도기적 개념으로 구분할 수도 있다. 즉, 복합, 퓨전, 하이브리드 개념에 비해 컨버전스는 융합에 의한 ‘질적’ 차이를 강조한다는 점이 특징이라고 할 수 있다.

라. 컨버전스의 과급성

넷째, 컨버전스의 사회적 과급력을 모두 포괄해야 한다. 젠킨스는 크로스오버, 에듀테인먼트, 인포테인먼트, 컨버전스 컬처를 컨버전스 현상으로 규정한 바 있는데, 이는 일군의 기술적 변화가 결국 사회의 변화와 문화의 변화에 까지 영향을 미친다는 것을 의미한다(젠킨스 2006; 최병삼 2007: 2).

이미 사회의 많은 부분 특히 문화적인 영역에서는 컨버전스의 과급력이 확대되고 있는 상황에서 어쩌면 정치적 변화는 가장 늦은 변화라고 할 수도 있다. 그러나 포괄적인 과급력을 발휘하기 위한 조건으로서 정치적 변화의 지체는 가장 큰 장애물이자 해결해야 할 문제 중의 하나라고 할 수 있다.

마. 컨버전스의 개별성(공동체성)

다섯째, 컨버전스 컬처에서는 개인 중심으로 컨버전스의 진화가 이루어진다. 이는 맞춤형, 쌍방향성 등의 특징으로서 이용자의 필요(needs)에 대응한다는 것을 의미하며, 이는 기존의 공급자 중심의 매크로 마케팅(macro-marketing)이 아닌 개인 중심의 마이크로 마케팅(micro-marketing)을 의미하기도 한다.

소셜 미디어 연구가인 쉐먼(qualman 2009)은 컨버전스 컬처의 일부분을 구성하는 중요요소로서 소셜 미디어를 제시하면서 소셜 미디어의 속성으로 방어와 자기 과시를 지적하였다. 그러나 온라인 공간에서 개인의 속성은 방어와 자기과시라는 즉각적인 반응에 더하여 정의감이라는 공동체성도 포함되어 있다.

즉 컨버전스 사회에서의 개인은 자신에 대한 평판에 관심있는 개인일 뿐만 아니라 ‘우리’나 ‘사회’에도 관심있는 개인이라는 것이다. ‘개똥녀 사건’, ‘간호사의 신생아 학대 사건’, ‘급식사건’ 등과 같은 콘텐츠가 온라인에서 반응을 얻는 이유는 그것이 자극적 소재이거나 감성적 콘텐츠이기 때문이기도 하지만 한편으로는 사회적으로 용인되고 있는 보편의 도덕에 반하고, 사회의 질서를 부정하는 사건이기 때문이다.

따라서 컨버전스 사회의 도래로 인해 개인의 힘이 커지고, 소비자 생산 콘텐츠의 위력이 커지는 것도 사실이지만, 문제는 그 개인이 완벽히 개별성에 매몰된 자기중심적인 개인이 아니라 일정 정도 공동체성을 담보한 개인이라는 점도 컨버전스의

특징으로 포함되어져야 하는 부분이다.

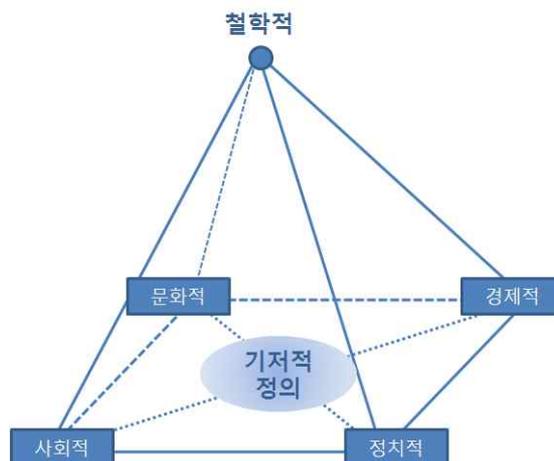
바. 컨버전스의 동시성

마지막으로 강조되어야 하는 점은 컨버전스의 동시성이다. 이는 컨버전스 자체에 내재되어 있는 기술들의 동시적인 활용이 사회에서 보편화되는 현상을 의미한다. 이미 방송과 통신의 융합이라는 형태로 나타나고 있기도 하지만 정치적으로는 의제나 참여가 동시적으로 융합되면서 사회의 의제 변화와 구조 변화를 촉진할 수 있는 특성을 의미한다. 복합적이고, 포괄적이고, 융합적이면서 사회에 대한 파급력도 있는 컨버전스의 특성은 동시적으로 진행되는 성향이 큰 것이다.

제 2 절 컨버전스의 개념 체계

컨버전스의 개념에는 기저적 정의(baseline definition), 영역별 정의(domain definition), 철학적 정의(philosophical definition)가 동시에 중층 구조를 형성하고 있으며 이 가운데 본 연구에서는 영역별 정의로서 정치적 개념을 재정의하고자 한다(컨버전스의 개념체계는 [그림 2-2] 참조).

[그림 2-2] 컨버전스의 개념 체계도



우선, 기저적 의미에서 컨버전스는 기존에 제시되어 있는 정의를 종합하여 “디지털 기술로 인한 미디어 환경과 소통양식의 변화로 정보·컨텐츠가 다른 영역을 넘나들어 부문간 경계가 약화됨으로써, 기존의 이질적 요소들이 모이고(수렴), 섞이고(혼합), 바뀌고(변형), 나뉘고(분화), 거듭나거나(재구성) 새로운 것으로 창발하는 현상”으로 정의할 수 있다.

다음으로, 영역별로는 “기술, 제품, 서비스 및 산업 수준에서 일어나고 있는 디지털 전환과 그 확산의 결과로 발생하는 산업과 생산자, 소비자, 시장에서의 행태와 관행, 절차, 문화 등이 변화, 소멸, 또는 신생되는 현상”(경제), “디지털 기술에 기반한 탈(脫)제약적 의사소통으로 미시적 인간관계에서 거시적 사회구조, 외적 생활환경에서 내적 의식세계, 실제 현실에서 가상세계에 이르는 사회적 행위 공간 전역에서 복합적으로 전개되는 일련의 이합집산적 현상”(사회), “디지털화에 따라 네트워크 기반의 호환성과 이동성이 제고되면서 흩어져있던 정보와 콘텐츠뿐만 아니라 사람 간의 연결이 활성화되고 이종적인 장르 간의 혼종, 감각의 확장, 물리적 공간과 가상공간의 혼재가 일상화되어가는 현상”(문화)으로 정의할 수 있다.

마지막으로 철학적 의미에서 컨버전스는 “존재하는 모든 것들이 디지털로 수렴됨으로 인해 사물, 인간, 생명, 그리고 가상과 현실이 기존의 존재론적 경계를 상실하고 상호 침투하고 혼합되거나 창발하는 현상”으로 정의할 수 있다.

여타의 사회과학적 개념이 하나의 가치로 단일화될 수 있는 반면, 컨버전스의 개념은 그 사회적 파급력과 복합적, 포괄적 성격 때문에 하나의 개념으로의 수렴 자체가 불가능하다. 또한 기저적 정의는 각 영역의 연구대상과 컨버전스의 활용양태에 따라 상이하게 구체화될 수 밖에 없다.

제3 절 정치 영역의 컨버전스 개념

앞서 제시한 기존 개념의 한계로서 지적한 컨버전스의 복합성, 포괄성, 융합성, 파급성, 동시성을 중심으로 하여 정치영역에서는 컨버전스의 정의를 재정의할 수 있

다. 일단 컨버전스의 의미와 범위는 디지털 컨버전스를 기초개념으로 한다.⁹⁾ 그 가운데 디지털 컨버전스는 ‘모든 것이 디지털로 수렴한다(everything is converging on digital)’는 네그로폰테와 솔라 폴의 정의에서 시작한다. 이런 의미에서 컨버전스는 web과 web 2.0 그리고 네트워크 사회를 거쳐 변화해온 것으로 디지털로의 수렴이라는 측면에서는 공통점을 가지고 있다.

다음으로 정치 영역에서 컨버전스의 의미는 이러한 컨버전스의 결과가 정치, 사회적으로 어떻게 표출되고 조정될 것인가의 문제가 핵심적이다. 즉, 기술적·산업적 변화에 따라 나타나게 ‘정치적 인간,’ ‘매개하는 제도,’ ‘국가’의 모습은 무엇인가, 오래된 정치의 문제, 즉 어떤 의제를 설정하고, 누구를 대의하며, 어떻게 조정하여 결정하여 집행할 것인가에 대하여 재조명을 하는 의미로 구성된다. 이는 컨버전스가 가져오리라 예측되는 변화로 제시되는 ‘선택의 자유,’ ‘참여의 확대,’ ‘다양성,’ ‘창의성’ 네 가지의 가치가 현재의 대의민주주의에 주는 함의는 무엇인가를 모색하는 것이라고 할 수 있다.

컨버전스가 심화되면서 일어날 수 있는 정치적 변화로 첫 번째 들 수 있는 것이 의제(issue)의 컨버전스이다. 과거 계급, 민족 등의 거대 담론이 지배하던 공간이 다양한 생활 이슈가 수렴되면서 새로운 갈등의 축으로 등장할 수 있다. 마치 경제영역에서 소품종대량생산체제에서 다품종소량생산체제로 변화되는 것과 같은 양상이라고 할 수 있다. ‘큰 이슈 대규모 동원체제’에서 ‘작지만 많은 이슈 소집단 동원체제’로 변화할 가능성이 높다.

둘째, 네트워크의 컨버전스이다. 과거 정치의 주요매개집단이었던 정당이 더 이상 사회를 제대로 반영하지 못하고 있는 상황에서, 시민단체나 팬클럽 등의 다양한 네트워크들이 의제별로 이합집산을 하면서, 안정적이었던 정당체제와는 달리 유동적인 운동 네트워크로 등장할 가능성이 높다. 여기에서 네트워크는 구성요소 단위만

9) 우리나라에서는 컨버전스의 번역어를 ‘융합’으로 쓰고 있지만, 수렴이라는 의미도 강하고 다의적으로 해석될 수 있는 여지도 있기 때문에 본 보고서에서는 ‘컨버전스’라는 용어를 그대로 사용하기로 한다.

이 중요한 것이 아니라 단위간 상호작용에 의해 네트워크를 구성하는 전체 시스템이 변화하는 것에도 주목한다.¹⁰⁾

셋째, 다양한 갈등을 최종적으로 조정하여야 하는 정부는 새롭게 제기되는 다양한 의제와 동원되는 다양한 운동네트워크를 관리·통합하는데 있어서 일정한 능력의 한계를 절감할 수밖에 없게 되는 상황에 봉착할 가능성이 높다. 이에 대한 정부의 적절한 역할 재조정과 작동방식의 변경이 필수적이다.

〈정치영역에서의 컨버전스 개념〉

“기술, 서비스, 산업 등이 디지털을 매개로 수렴되거나 분화됨으로 인해 정치행위자의 제도적 개입·조정과 시민·소비자의 참여를 둘러싼 기존의 조직과 행동양식이 통합되거나 재구조화되는 현상”

종합적으로 볼 때 정치 영역에서는 기본적으로 컨버전스를 기기, 산업, 콘텐츠 등이 디지털로 수렴되는 현상이라고 정의하면서도 이로 인해 나타날 정치적 현상은 꼭 컨버전스라는 형태로 제시되지 않을 수 있다는 점을 강조한다. 오히려 디지털 컨버전스의 정치적 결과가 다양한 형태로 나타날 수 있다고 본다. 세계적 차원에서 구현되고 있는 기술이나 산업, 경제적 차원에서의 디지털 컨버전스 현상이, 개별국가에서 동일한 정치적 결과를 가져오는 것이 아니라, 개별 국가의 역사적 전통, 대응 방식 등에 따라 매우 다양하게 나타날 수 있다는 점이다.

따라서 정치영역에서의 핵심적인 분석과제는 디지털 컨버전스가 구현하리라 기대되는 가치들이, 어떤 조건 하에서 사회갈등해결적인 방향 혹은 사회갈등증폭적인 방향으로 나아가는데 영향을 미칠 것인지를 규명하고자 하는 것이다.

10) 네트워크 효과의 가장 큰 특징은 네트워크가 성장하면 네트워크 전체의 가치가 기하급수적으로 늘어난다는 것이다. 이 외에도 네트워크 특징으로는 분산성(decentralization)과 창발성(emergence)을 들 수 있다(김태우 2008: 169-172).

제 3 장 정치영역의 변화 구조와 원리

정치영역의 변화 구조와 원리는 컨버전스 사회의 국제사회, 정부, 정당, 시민사회의 변화 구조를 분석하여 핵심 원리를 제시하는 것이다.¹¹⁾ 각 영역의 주요 수단, 방식, 의제의 변화를 중심으로 특히, 컨버전스 사회에서는 그러한 변화가 어떻게 수렴, 혼합, 변형, 분화, 재구성을 과정을 겪게 되는가를 주요 사례와 함께 정리한다.

제 1 절 참여와 협력적 거버넌스의 정부

컨버전스 사회의 도래는 시민의 특성과 행위양식에 변화를 초래하였으며 이는 자연히 정부의 역할 및 시민과의 관계 변화를 요구한다.¹²⁾ 따라서 컨버전스 사회에서의 정부 역할에 대해서는 시민과 거버넌스 영역에서의 논의가 함께 이루어질 필요가 있으며 특히 산업사회와 웹으로 상징되는 정보사회 패러다임과 컨버전스 사회로 구분되는 세 시기를 중심으로 정부의 역할을 비교해보아야 한다.

산업사회, 정보사회, 컨버전스 사회에서 정부의 역할은 수단, 방식과 의제에 있어서 차이를 보이는데, 특히 컨버전스 사회에 들어와서는 이 세 부문에 있어서 수렴, 혼합, 변형, 분화, 재구성의 과정을 통과한다(정부 변화 과정에 대한 총괄적 정리는 다음의 <표 3-1> 참조).

그러나 통과 과정은 순차적으로 이루어지는 것이 아니라 중첩적으로 진행되며 또한 제도적 대응이 미흡할 경우 사회적 갈등의 원인을 만들기도 한다. 일례로 정보

11) 제3장에서 정리한 각 영역은 각기 별도의 연구로 진행되어 내부 토의를 거친 결과이다. 제3장에서 논의한 컨버전스의 변화구조와 원리를 토대로 하여 당면하고 있는 쟁점과 과제에 대해서는 제4장에 이어서 영역별로 제시한다.

12) 제1절 정부 부문에서의 논의는 윤성이·김용철(2009)이 수행한 기초연구결과를 중심으로 재구성한 것이다.

사회에서 컨버전스 사회로 변화하는 현재 모바일 활용단계에서 조차 많은 제도적 제약에 부딪쳐 원활한 컨버전스 환경이 이루어지지 못하고 있는 것이 그 대표적인 사례라고 볼 수도 있는데, 이와 같이 정부의 역할 변화의 원리를 파악하는 것만큼 사회적 이행 과정에서 나타날 수 있는 균열에 대한 정책적 보완도 필수불가결한 과제라는 것은 유념해야 한다.

제2절에서는 이와 같은 정부 변화의 과정을 수단, 방식, 의제로 구분하여 정리하며 그 가운데 참여와 협력의 필요성 및 협력적 거버넌스 형성의 과제를 강조한다.

〈표 3-1〉 정부 영역의 시대 변화의 특징

구분	산업사회	정보사회	컨버전스사회
수단	<ul style="list-style-type: none"> • 제도(수직적 정부) 	<ul style="list-style-type: none"> • 전자정부(단허브 정부 중심 네트워크) 	<ul style="list-style-type: none"> • 네트워크 (다허브 네트워크)
방식	<ul style="list-style-type: none"> • 대의민주주의 • 권력의 흐름(하향식) • 위계적 거버넌스 • 명령과 통제 	<ul style="list-style-type: none"> • 하향식 • 위계적/자율적 거버넌스 	<ul style="list-style-type: none"> • 흐름의 권력 • 협력적 거버넌스(위계적 + 자율적 거버넌스, 소통적 거버넌스, 공사 파트너십, 공동관리) • 수평적 상호작용 • 경계의 소멸
의제	<ul style="list-style-type: none"> • 대표성과 책임성 	<ul style="list-style-type: none"> • 효율성과 민주성 • 대의민주주의+제한적 참여민주주의 	<ul style="list-style-type: none"> • 참여와 협력 • 참여민주주의

1. 수단: 제도에서 네트워크로

산업사회의 정부가 베버식 관료제 정부의 전형으로서 하향식 위계질서를 중심으로 대표성을 강조하고 행정기능의 수행에 주력하였다면 정보사회의 정부는 단허브(單 hub) 정부 중심 네트워크라 할 수 있는 전자정부를 수단으로 하여 정부의 효율성과 민주성을 강조하기 시작하였다. 전자정부의 시작은 온라인 banking 개념에서 시작되었는데, 바로 기업과 같이 시민을 고객으로 생각하겠다는 정부의 발상이 정부

의 다양한 정책을 서비스로 표현하면서 전자정부로 구체화된 것이다.

컨버전스 사회의 정부는 수단으로서의 네트워크가 더욱 강조되는 정부라고 할 수 있는데, 이는 정부만 강조하는 공급자 중심 관점의 단허브 네트워크가 아니라 네트워크내 모든 행위자가 중심이 될 수 있는 다허브 네트워크라는 차이를 보인다.

가. 웹 2.0과 네트워크 정부의 출현

네트워크 정부의 출현은 웹 2.0 기술을 근간으로 한다. 웹 1.0의 사이버공간이 정보 생산자와 공급자 중심이며 외부와 연결이 제한된 폐쇄적 공간이었다면, 웹 2.0은 개방성과 연결성 그리고 상호 작용성을 특징으로 한다. 웹 2.0은 연결된 모든 컴퓨터 기기를 포괄하는 플랫폼으로서의 네트워크이며, 참여 아키텍처(architecture of participation)¹³⁾를 이용해 네트워크 효과를 창출한다.

〈표 3-2〉 컨버전스의 다양한 플랫폼

구분	하드웨어	소프트웨어	네트워크
PC 통신	386, 486	Dos와 이야기	Dialup MODEM
인터넷	펜티엄 MMX	Windows, Explorer, Firefox 등	ADSL
모바일	Smart Phone	Mac OSX, Windows Mobile, Android, Symbian	3G(HSDPA, WiBro), WiFi

* 출처: 김지현(2009: 175)

웹 2.0의 강점은 공동체내의 개인과 조직을 연결하는 네트워크 구축 능력이 탁월하다는 점에 있다. 웹 2.0 기반의 네트워크를 통해 개인과 조직은 협동적으로 정보를 만들고, 수정하고, 공유하게 된다. 그리고 그 과정에서 솔라 풀의 지적과 같이 기술간에 존재했던 일 대 일의 관계나 그 사용법은 사라져가고 있다(Sola Pool 1983: 23).

또한 웹 2.0은 폐쇄적 창고형 웹에서 개방적 생태계(eco system)형 웹으로의 진화를 의미한다. 웹의 주요 구성요소는 정보와 사람인데, 창고형 웹은 정보위주의 웹으

13) 참여의 아키텍처는 웹 2.0 개념을 정리한 팀 오라일리(Tim O'Reilly)의 표현이다.

로 정보를 참고에 쌓아 놓고 필요할 때 참고를 뒤져 정보를 찾아가는 방식이다. 반면에 생태계형 웹에서는 사람의 중요성이 강조되어, 개인의 상황과 맥락, 관심에 따라 필요한 정보를 전달하게 된다. 이러한 웹 2.0 환경에서는 정보와 사람이 마이크로 콘텐츠(micro-contents)와 개인으로 분화되고 이들 간의 상호연결을 단순한 집합으로 볼 수 없는 새로운 가치를 창출하게 된다(김강민 2006).

나. 네트워크의 효과

첫째, 컨버전스 사회에서 네트워크의 힘은 세상의 혁명적 변화를 예고한다.¹⁴⁾ 적절한 수단을 사용했을 때 그룹 행동이 갖는 힘이 극대화될 수 있다는 의미이다. 개인과 그룹 사이, 그룹내 개인들 사이 그리고 그룹과 그룹 사이의 관계를 합치면 놀랄 만큼 복잡한 네트워크가 형성된다(서키 2008: 23). 이러한 네트워크 사회에서는 가치와 특성을 잘 활용하는 사회가 발전할 수 있으며, 그렇지 못한 사회에서는 갈등이 발생하고, 심지어 사회 붕괴로까지 귀결될 수 있다.

물론 이와 같은 원리는 정부와 시민에 모두 적용된다. 즉, 이제까지 나타난 시민 사회에서의 네트워크화된 집단 행동의 위력은 정부 네트워크가 효과적으로 조직될 경우 기대할 수 있는 효과라고도 할 수 있는 것이다. 이미 2008년부터 주요 선진국에서는 정부 관료의 블로그나 소셜 네트워크 서비스를 통한 시민과의 소통을 강조하고 있는 사례들은 이와 같은 네트워크 효과에 정부가 주목하고 있음을 나타내는 것이다.

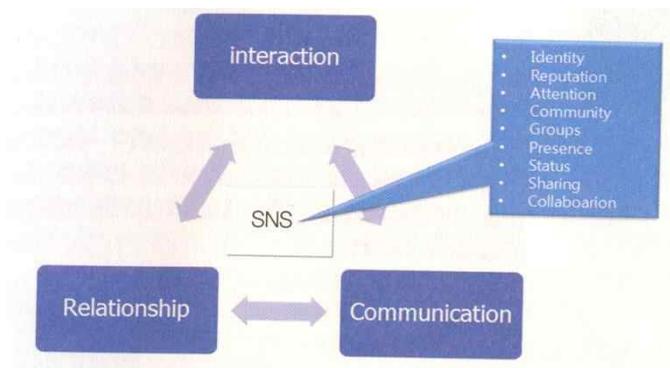
둘째, 컨버전스 사회의 네트워크는 단순히 연결성이 높은 네트워크에 머무는 것이 아니라 소셜 네트워크로서 사회성이 강하다. 즉 현재의 마이스페이스(MySpace)나 트위터(Twitter)와 같은 소셜 네트워크 서비스처럼 정부도 소셜 네트워크를 수단으로 정부의 정보공개와 시민의 의견 수렴을 노력하고 있다.

소셜 네트워크의 의미는 그룹 활동의 구질서를 뒤집어 놓는다는 효과가 있다. 즉

14) 이에 대해 서키는 ‘세상 모든’ ‘사이’를 혁명한다’는 의미에서 ‘Inter Revolution’이라는 인상적인 표현을 쓴 바 있다(서키 2008: 15).

“모인 다음 공유하자”에서 “공유한 다음 모이자”로 바뀌버리는 것이다(서키 2008: 46). 이와 같은 원리는 정부 서비스에서도 그대로 적용될 수 있는데, 일단 하나의 정부 서비스를 이용하여 연결된 시민들은 점점 더 그 응집성이 높아져 정부에 대한 관심과 신뢰를 높이는데 기여하게 되는 것이다.

[그림 3-1] 소셜 네트워크의 특성과 핵심 작용



* 출처: 김지현(2009: 205)

셋째, 컨버전스 사회에서의 네트워크는 소셜 네트워크를 기반으로 하면서 ‘소통’의 가치를 강조하는 효과로 나타난다. 정부 서비스는 소통 채널의 다변화 과정을 겪어 현재는 활발한 정책 발표와 소셜 미디어를 구성하는 것으로 나타나고 있다(표 3-3) 참조).

정부 2.0(government 2.0)으로 표현된 이와 같은 서비스들은 이제는 한층 진일보하여 시민과 실시간으로 소통할 수 있는 채널을 개설하고¹⁵⁾, 플랫폼으로서의 정부 역

15) 미국의 시민서비스(citizenservices.gov), 캐나다의 서비스 캐나다(Service Canada), 프랑스의 알로 서비스 퍼블릭(Allô service public), 영국의 컨택 센터(contact center) 참조. 이 서비스들은 공히 다양한 채널을 개설하고 있을 뿐만 아니라 전문가가 실시간으로 대기하며 시민의 질의에 응답하고 있는 매우 고도화된 서비스들로서 시민들의 참여율 또한 매우 높다.

할을 강화하며,¹⁶⁾ 모바일과 웹을 연결하거나 3D서비스와 가상세계를 구현한 다양한 수단을 활용¹⁷⁾하고 있다. 그러나 서비스의 이용이 원활하지 못하다는 한계를 안고 있기도 하다.

〈표 3-3〉 소통 채널의 변화과정

정보화 이전	1990년대 후반	웹2.0과 네트워크 시대
시민감사 청구제	온라인 포럼	정책 블로그
시민 옴부즈만 제도	정책 제안	UCC 정책 발표
시민조례 발의제	온라인 민원	소셜 미디어

* 출처: 김희연(2009: 30); 이원태·홍순식(2008)을 참조하여 재구성

UN의 전자정부 발전단계 모형에 의하면 전자정부는 발전단계에 따라 제1단계인 Emerging presence에서 Enhanced, Interactive, Transactional, Networked 단계로 구분할 수 있다(UN 2006). gov. 2.0이라면 가장 고도의 단계인 5단계를 의미할 것인데 이 정도 수준에서는 G2G, G2B, G4C 상호작용의 통합이 이루어지고(개방), 정부에 대한 feedback이 가능하여 쌍방향 커뮤니케이션이 이루어지며(공유), 참여가 가능한 정부행사를 미리 알 수 있다(참여).

2004년 Tim O'Reilly가 처음 정의한 웹 2.0은 2008년까지 거의 글로벌 수준의 유행어가 되어 왔다.¹⁸⁾ 이 말은 단순한 기술적인 유행어(ICT jargon)라기 보다는 사실

16) 미국의 연방정부데이터서비스(Data.gov) 참조.

17) 미국 해양대기청의 기상정보서비스, 워싱턴 DC의 Apps for Democracy 서비스 참조.

18) 인터넷 미디어인 테크크런치(techcrunch)는 ‘웹 2.0의 죽음(death of web 2.0)’이라는 블로그 포스트를 통해 웹 2.0을 검색하는 빈도가 2007년 말을 기점으로 낮아지고 있으며, 점점 공허한 용어로 여겨지고 있다고 평가하였다. 이에 대해 씨넷뉴스(Cnet news)는 관심이 낮아지더라도 오픈소스(open source)처럼 주요 기술이나 주요 수익원으로 변화할 수 있는 가능성을 보이고 있으며, 이러한 패턴을 감안하며 팀 오라일리는 다른 수익원을 창출할 수 있는 ‘그린 에너지(green energy)’ 등의 새로운 기술 트렌드로 옮겨갈 것이라고 예측하였다(<http://www.techcrunch.com/2009/02/>)

적인 관점에서 그 안에 내포되어 있는 참여·공유·개방의 핵심 정신이 ICT(Information Communication Technology)의 발전 방향을 가장 효과적으로 반영하고 있으며, 당위적인 관점에서든 마땅히 기술은 그러한 방향으로 진화되어야 한다는 점에서 대중의 공감을 얻었기 때문에 유행했다고 보는 것이 적절하다. 따라서, 전자정부나 전자민주주의 차원에서는 웹 3.0(web 3.0), 시맨틱 웹(semantic web) 유비쿼터스 웹(ubiquitous web) 등의 더욱 발전된 기술이 나타나더라도 각 기술의 사회적 혹은 정치적 함의를 분석하는 것이 훨씬 중요한 문제가 된다.

가트너 그룹(Gartner Group)에 의하면 web 2.0이 정부 서비스에 적용될 수 있는 구체적인 유형은 네 가지로 가능한데, Better online services(사례/판례 관리, 관리업무를 줄이기 위한 RSS 집목), Better Integration(지형정보를 이용한 토지/건물 등록, 차량 등록자 거주지와 지도를 매핑(mapping)하여 교통량 관리/사고 보고 등에 이용, 세금신고서 은행 계좌정보, 자동차 리스 정보, 보험료 납부 실적에 대한 정보 제공), Re-intermediation(은행의 세금 납부 실적 관리, 이민시 여행사와 서비스 연동, 협회에 등록하면 자동으로 정부에 등록되게 통합 지원, 노동조합, 가상 커뮤니티 등록 정보와 연계된 구인구직), Constituent Participation(블로그나 위키 기반의 서비스 활용, 서비스 피드백과 블로그를 통한 사용자 평가, 폭소노미(folksonomy)를 이용한 콘텐츠 태깅(tagging)) 등이 그것이다.

그러나 사회적으로는 이미 web 2.0이 한물간 용어가 될 정도로 보편화되었음에도 불구하고 정부 영역에서는 gov 2.0 서비스가 전세계적으로 보편화되었다고 보기 어렵다. 현재는 이러한 gov 2.0이 완전히 구현되어 있다기 보다는 지향해야 할 미래 가치로 제시되고 있으며, 부분적으로는 지방정부(local government)나 부처 개별 차원에서 기존의 서비스에서 플랫폼이나 디바이스를 확대하여 국민과 더 가깝게 의사소통할 수 있는 시도가 나타나고 있는 정도이다.

〈표 3-4〉 gov. 2.0의 주요 특징과 내용

구분	내용
case 1: participation	<ul style="list-style-type: none"> • 수요자 중심의 분류 및 정보제공 서비스: personalized service, customized service • 정책참여(블로그나 위키 기반 정책제안, 전자투표) • 서비스에 대한 피드백 평가
case 2: Share	<ul style="list-style-type: none"> • 기관별 정보가 아닌 부처간 통합 정보 제공 • 정부 portal 구축 • 정부 지식 포털
case 3: Openness	<ul style="list-style-type: none"> • open source • 정부 정보 공개

〈참고〉 우리나라의 대표적인 gov 2.0 서비스

1) 온라인 행정백과사전 ‘국정피디아’

2008년 12월 29일 행정안전부는 공무원이 직접 참여하여 행정업무의 개념, 연혁에서부터 사례 노하우까지 정리하고, 실시간으로 활용하는 온라인 행정백과사전 국정피디아 서비스를 시작하였다. 여기에는 또한 ‘오늘의 행정 역사’ 토너를 운영하여 정부의 행사, 사건을 날짜별로 등록하고 활용함으로써 ‘온라인 정부 역사관’ 기능까지 갖추었다. 이를 위해 2008년 10월에는 착수보고회를 하였고, 11월 중간보고와 12월 시범운영을 거쳐 전국 2천여명의 공무원이 직접 작성한 2,008개의 콘텐츠를 등록하였는데, 이러한 콘텐츠를 2009년에는 2만 여개로 확대하고, 2009년 말에는 국정피디아의 주요 용어에 대한 대국민 서비스를 시작할 계획이다.

2) 지방정부의 정부 2.0 서비스

세계 최고의 전자정부를 구현하고 있다고 표현되는 서울 강남구¹⁹⁾의 전자정부 서비스는 웹뿐만 아니라 거리에 까지 서비스 공간이 확대되고 있다. 즉, 2009년 1월부터 지역 내 주요 간선도로변 버스 정류장 3개소에서 민원 서류 발급용 u-인터넷 플라자를 시범 설치하여 운영중인데 이 부스에서는 민원 서류 발급 및 반경 150m 내에서 인터넷 사용, 휴대폰 충전, 자료 다운로드 등이 가능하다.

19) 강남구는 ICF(Intelligent Community Forum)으로부터 3년 연속 세계 7대 정보화 도

3) 정부의 블로그 서비스

정부의 블로그 서비스는 한국 블로그 활용 문화의 특성상 포털 플랫폼과 연계되어 시행되고 있는데 시기적으로는 2008년부터 시행이 적극적으로 이루어지고 있다. 그러나 주요 정부부처의 20여개의 블로그가 개설되어 있는 2009년 3월 현재 블로그를 통한 사용자와의 커뮤니케이션 기능을 하고 있다가 보다는 일방적인 각 부처별 정책 홍보 및 정책에 대한 정보 유통 확대의 공간으로 활용되고 있다는 점이 특징이다.

일례로 보건복지부 블로그인 ‘따스아리(<http://blog.daum.net/mohwpr>)’에 잘못된 포스팅을 시정한 지적에 대해서는 아무 반응이 나타나는 않은 바 있고, 노동부 블로그인 ‘손에 잡히는 혁신(<http://blog.daum.net/nosanuri>)’은 2007년 9월 이후 게시물없이 방치되어 있다(오마이뉴스, 2009. 2. 27. “소통없는 MB 정부, 블로그도 ‘일방통행’).

그나마 활성화되어 있는 문화체육관광부는 2008년 9월부터 포털 내에 블로그(<http://blog.naver.com/hellopolicy>, <http://blog.daum.net/hellopolicy>)를 개설하였는데 개설 4개월만에 100만명이 사용할 정도로 인기를 끌었다. 제공되는 정보의 내용은 국민들의 일상 생활에 필요한 생활공감형 정부 정책으로서 유가환급금, 연말정산, 영유아 무료 건강검진, 청년 취업 프로그램 등을 쉽게 풀어서 설명하는 것으로서 가장 많은 인기를 누린 콘텐츠는 2008년 12월 8일에 게재된 ‘별점때문에 운전면허가 정지될 위기라면?’이라는 포스트로서 조회수가 4만 8천건에 이르고 댓글도 60건이 달려 다음 블로거 뉴스 코너에 베스트뉴스 1위를 기록하기도 하였다.

4) 모바일 서비스

2006년 4월부터 정부통합전산센터가 제공하고 있는 ‘M-GOV’ 서비스는 주로 재난재해 문자서비스(소방방재청), 휴대폰 미아찾기(경찰청), 학부모안내메시지(교육청) 등의 내용으로 시행되고 있는데 2008년 1분기의 월평균 이용건수 150만건, 2분기 3백만건 등 이용량이 급증함에 따라 이용요금을 이제까지의 정부통합전산센터가 아닌 이용기관이 직접 부담하는 것으로 변화하기도 하였다.

또한 2009년 3월 18일부터 시행되는 주민등록법 시행령 및 시행규칙 개정령에 의하면 다른 사람이 본인의 주민등록표 등·초본을 발급받은 경우 발급 사실을 본인 신청에 의해 우편, SMS 등으로 통보받을 수 있다.

시상과 2008년도 올해의 정보화 도시상을 수상하였다.

5) 포털과의 연계 서비스

노동부는 2008년 12월 NHN(주)과 MOU를 체결하여 포털 네이버를 통해 상호 콘텐츠를 공유하고, 검색기능 강화 및 온라인홍보 효과성 등을 높일 계획이라고 밝혔다. 이로써 노동부 홈페이지에서 통합자료 검색 시 네이버 자료가 표출되고, 네이버에서 노동관련 검색 시 노동부 자료가 표출되면서 정보 습득 채널이 더욱 확대되었다. 노동부는 또한 홈페이지 개편을 통해 메인화면부터 이용자들이 쉽고 편리하게 접근할 수 있는 인터페이스 구성을 하고 정부부처 최초로 포털형식을 도입하여 ‘노동전문 포털’로 정보 통합검색기능을 강화하였다. 특히 국민과의 쌍방향 커뮤니케이션을 강화하기 위해 각 게시판 별로 댓글 기능을 강화했으며, 정책토론포럼, 온라인설문 등을 마련했다(아시아경제신문 2008/12/11).

웹 2.0을 완전히 구현하지 못하는 gov. 2.0의 논의 한편으로 세계적으로는 소셜 미디어(social media)를 활용한 정부 서비스가 인기를 끌고 있다. 이는 단지 홈페이지를 통해 정보를 제공하던 정부의 서비스를 여러 수단을 활용하여 다각화시킨 것으로 대표적인 퍼블릭 소셜 서비스(public social service)²⁰⁾로는 미국의 Data.gov, 국방부의 아리스토텔레스, 해양대기청의 세컨드 라이프 서비스 그리고 영국 총리실의 넘버 10(Number 10) 서비스가 있다.

1) ‘Datagov’(미국)

미국의 정부-시민 서비스에서 나타난 시사점에서 무엇보다 뚜렷하게 나타나는 것은 미국 정부의 IT 활용에 대한 강한 의지라고 할 수 있다. 특히 2008년을 기점으로 미국의 모든 서비스들은 과거의 정체된 웹 1.0식의 정보제공에만 머무는 단계에서 한층 진화된 모습으로 변화하고 있다. 정보생산권력의 확대와 이슈 분산 및 다양화에 대한 정부의 대응 방안으로서 대표적인 것은 플랫폼으로서의 정부 역할 확대 및 개방성과 쌍방향성의 강조이다.

일례로 미국의 데이터 거브(Datagov) 서비스는 연방정부 차원의 범정부기관 데이

20) 조희정(2009: 43~45)

터 통합 저장소로서, 정부가 수집한 데이터를 다양한 파일 형태로 제공하여 필요한 시민은 누구나 별도의 서비스를 만들어 이들 원 자료를 활용하여 상업적으로 이용 가능하게 하는 등 정부 데이터의 이용 활성화 촉진 정책을 구사하고 있다. 이 서비스는 민감한 정보를 제외한 정부 DB에 대한 공공의 접근을 확대하고 파일 그대로의 형태를 공개함으로써 시민들의 정책 이해와 정부 정보에 대한 신뢰를 제고하는데 큰 기여를 하고 있다.

(그림 3-2) 미국의 데이터거브



* 출처: <http://www.data.gov>

특히 이 서비스에서는 데이터 분류를 Raw Data, Tool Data, Geo Data로 3분화하여 전체 국가 정보를 분류하고 시민이 접근하기 쉽게끔 플랫폼으로서의 역할을 강조한다는 점에서 이전의 정보 제공이라는 일방향적 서비스 개념에서 진일보한 서비스로 발전한 것으로 평가할 수 있다.

2) ‘Aristotle’(미국 국방부)

아리스토텔레스는 미국 정부의 열린 정부 서비스의 일환으로 이루어진 국방부 전문가 연계 서비스이다. 이 서비스를 통해서도 비상사태를 대비하여 실시간 연락체

계를 구축하고 그 외에 소셜 네트워크 서비스와 가상 세계, 지식 DB를 구축함으로써 국방관련 전략 수입에 효과적으로 작용하고 있다.

(그림 3-3) 미국 국방부의 Aristotle 서비스



* 출처: <http://www.whitehouse.gov/open/innovations/Dod-Aristotle>

3) 미국 해양대기청의 세컨드 라이프 이용 서비스

미국 해양대기청에서는 세컨드라이프의 섬에서 바다와 날씨에 대한 교육용 쌍방향 시뮬레이션 동영상을 제공하고 해양생물을 볼 수 있는 잠수함 타기와 두 가지의 쓰나미 시뮬레이션 동영상을 제공한다. 또한 실시간으로 날씨 지도서비스(Weather System Map), 허리케인 속 비행, 관측기구 타기, 빙하해빙 시뮬레이션 동영상도 제공한다. 특히 날씨 지도서비스를 통해서 미국 전역의 수십 개 보도국이 8분마다 보내는 기상정보를 실감나는 영상 및 그래픽으로 제공하기도 한다.

4) 영국의 총리실(Cabinet Office)의 넘버 10 서비스

영국의 총리실에서는 소셜 미디어를 활용하여 소통 채널을 확대하고 있다. 트위터를 활용해서는 150만 명이 넘는 트위터 친구들²¹⁾에게 총리의 동정을 소개하고,

‘Ask the PM’을 누르면 유튜브 채널을 통해 동영상으로 총리와 시민의 의견교환이 이루어진다. 또한 총리와 상당수의 의원들은 자신의 활동을 트위터로 알리고 있으며, 시민이 직접 청원할 수 있는 ‘e-Petitions’ 코너도 제공된다.

이러한 방법은 영국 외에도 미국이나 주요 국가의 정치인들이 최근 애호하고 있는 방식으로 알려져 있다.

[그림 3-4] 영국 총리실의 넘버 10 서비스



* 출처: <http://www.number10.gov.uk>

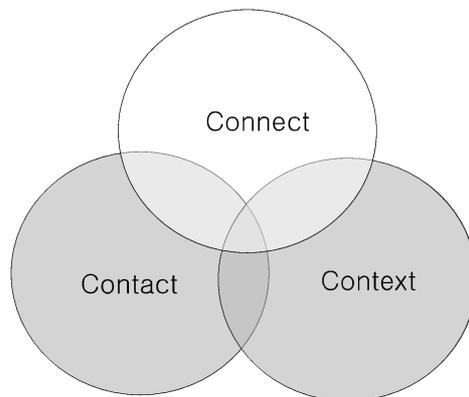
다. m-gov에서 My gov로 사용자 관여(empowerment) 확대

근래에 들어 두각을 보이고 있는 정부 서비스는 모바일과 연계된 서비스로서 m-gov (mobile government) 서비스이다. 그러나 m-gov는 단순히 기술 수단을 핸드폰으로 확장한 것에 그치는 것이 아니라 애플리케이션(application)이라는 또 하나의 수단을 확장하여 사용자의 관여도를 높였다는 것에 의미가 있다.

21) 총리실 트위터의 팔로어(follower)는 2009년 10월 말 현재 1,522,000명이며 홈페이지 지 페이지뷰는 280만을 넘었다.

다음 그림은 모바일의 핵심 가치를 3C(Connect, Contact, Context)로 제시한 것이다. 연결(connect)은 모바일이 항상 웹이라는 네트워크에 연결되어 있음을 의미하며, 접촉(contact)은 항상 지인이나 친구들 혹은 사회에 연락하는 사회적 연결망을 의미한다. 그리고 정보(context)는 모바일을 통해 취할 수 있는 정보로서 이 세 가지 요소가 결합되어 있는 것은 모바일의 가장 큰 장점이라고 할 수 있다. 그 가운데 사용자가 활용할 수 있는 소프트웨어로서의 애플리케이션은 매우 간편하게 사용자 중심의 정보를 제공한다는 점에서 유용하다.

[그림 3-5] 모바일의 핵심 가치



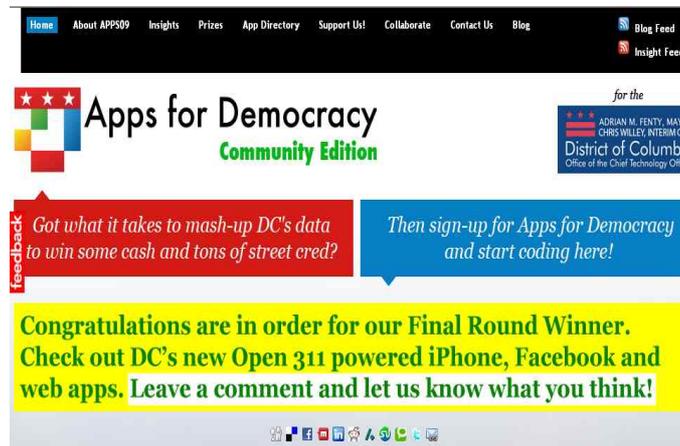
* 출처: 김지현(2009: 201)

2008년 7월 애플의 앱스토어(App. Store)로 촉발된 애플리케이션 혁명²²⁾은 사용자가 고안한 다양한 애플리케이션 서비스를 언제 어디서든 무선 서비스를 통해 이용

22) 애플사는 2008년 7월부터 앱스토어 서비스를 시작하여 2009년 기준으로 8만 5천 개의 애플리케이션을 개발하여 전체 20억 다운로드라는 놀라운 성과를 보임으로써 무선 시장의 새로운 수익모델을 제시하였다. 앱스토어의 기여는 그동안 사용자들이 콘텐츠는 무료인 것이 더 좋다는 개념을 유료라도 기꺼이 쓸 수 있다는 것으로 인식의 전환을 일으켰다는 데 있다. 물론 정부의 퍼블릭 애플리케이션(public application)은 무료로 다양하게 활용될 수 있다.

할 수 있게 함으로써 유선 서비스에 머물러 있는 정보이용환경을 확장시켰을 뿐만 아니라 사용자가 고안한 다양한 애플리케이션에 대해 수익을 돌려주는 방식을 제시함으로써 새로운 시장을 형성하고 있다.

[그림 3-6] 미국 워싱턴 DC의 Apps for Democracy 프로젝트



* 출처: <http://www.appsfordemocracy.org>

이러한 애플리케이션 모델을 정부부문에 도입한 가장 대표적인 서비스가 미국 민주당주의를 위한 애플리케이션 프로젝트(Apps for Democracy, <http://www.appsfordemocracy.org>)인데, 워싱턴 DC는 시민들이 개발한 공공서비스 애플리케이션을 공모하고 이 가운데 호응도가 높은 공공 애플리케이션을 제공하여 2백 60만 달러 이상의 효과를 거두고 있다고 발표하였다.

이 서비스에 시민들이 제안한 주요 애플리케이션으로는 카풀맺기, 자전거 도로 정보, 시민 위키, 도시 위험 정보, DC 역사 투어 가이드 등의 생활 정보 관련 애플리케이션이 다수인데, 주요 공공 애플리케이션의 활용은 주로 구글맵(Google MApp)과 같은 지도서비스²³⁾나 소셜 네트워크 서비스와 연동되어 재구성되는 특징을 보이고 있다.

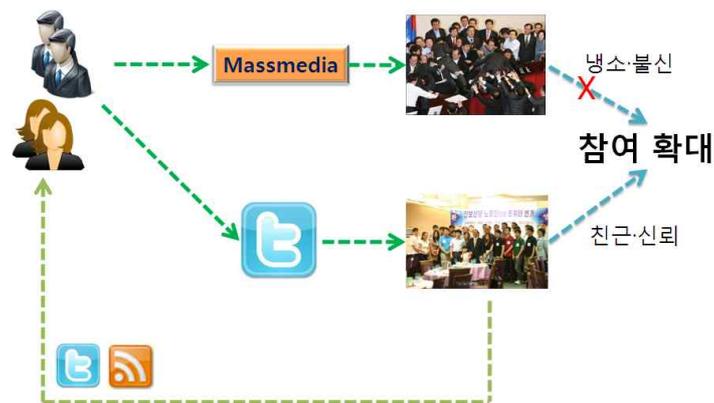
이와 같이 애플리케이션을 시민이 직접 고안하여 광범위한 사회적 효과를 거둘

수 있다는 것은 단지 모바일 성능이 하나 추가된 것을 의미하는 것이 아니라 비로소 공공 서비스에 대한 시민맞춤형 서비스(My Government Service)가 활성화되고 있다는 것을 의미한다.

즉, 컨버전스 사회에서의 정부는 단지 여러 수단을 기계적으로 합하는 것에 그치는 것이 아니라 융합하여 콘텐츠를 제공하는 과정에서 시민의 참여도를 높이며 시민에 의해 지속적으로 재구성되는 컨버전스의 과정을 거쳐 공공 서비스의 접근성과 정부에 대한 신뢰성을 높이는 방식으로 수단을 활용할 수 있다는 것이다.

수단의 확장이 가져오는 효과는 참여와 신뢰의 확대로 나타날 수 있다. 즉, 과거의 매개집단이나 매스미디어를 통한 소통방식에의 변화가 시민이 직접 정부 정보를 가까이에서 접하고, 이를 자신의 친구들과 빠른 시간 내에 공유하면서 정부의 의제에 대해 인지하고 자신도 참여하고자 하는 욕구를 통해 콘텐츠 생산자와 참여자로 관여하게 되는 것이다.

(그림 3-7) 소셜 미디어를 통한 시민 관여의 확대



* 출처: 이성규(2009. 10. 29)

- 23) 가장 유명한 공공 서비스로는 도시내 범죄현황을 구글맵 서비스와 연계하여 제공하는 시카고시의 시카고 크라임(Chicago Crime) 서비스가 있다.

2. 방식: 권력의 흐름에서 흐름의 권력으로

가. 권력 작동방식의 변화와 거버넌스의 필요성

컨버전스 사회에서 정부가 작동하는 방식은 산업사회에서와 같은 정부 중심의 통치가 더 이상 허용되지 않으며 시민과 함께하는 협치(governance)를 추구한다. 권력의 구조는 위계적 양상에서 혼계로 바뀌고, 권력 실현 방식도 강요·복종이 아닌 설득·순응으로 변화하며 권력의 속성은 경성 정치권력보다 연성 문화권력이 중요시 된다.

이러한 구조적 전환이 이루어져 권력의 흐름(flows of power)보다는 흐름의 권력(power of flows)이 보다 강하게 나타나는 것이다. 즉 사회적 관계의 형태가 사회적 내용을 상당 부분 규정짓는 유동형 사회가 등장하여 권력은 더이상 제도적인 것이 아니라 네트워크에 내재한 것으로 변화한다(이재열·송호근 2007: 290).

전통적으로 정부 권력은 소수의 위계적인 구조 속에서 통치자와 피통치자의 이분법적으로 구분되었고 그 안에서는 명령과 통제가 일반적인 것으로 평가되어 왔다. 대표의 선출과 민주적 책임성으로 근간으로 한 대의민주주의적 질서 속에서 제한적인 제도적 참여(선거)를 통한 의무적 시민의 모습만이 요구되었다.

즉, 공공정책 의사결정과정의 주체는 정부였으며, 시민들은 정부가 산출하는 공공서비스의 소비자였다. 공공정책을 둘러싼 의사결정과정은 공직자들의 몫이었고, 정부의 공공정책은 정기적으로 치루어지는 시민들의 공직선거에 의해 정당화되었으며, 시민들의 의사결정과정의 참여는 로비 및 이익집단활동 등과 같은 조직을 통한 간접적 참여 형태를 띠고 있었다.

따라서 정책결정과정은 수직적 조직 네트워크를 바탕으로 제도화된 소수 엘리트의 중앙집권적 형태를 띠었다. 정부-시민간의 상호작용이 대체로 권위적 관계로 구성되는 위계적 거버넌스(hierarchical governance)로 특징지워진다(Kooiman 2003: 231).

위계적 거버넌스에서는 공사구분이 분명하고 정부는 법적 규제와 통제를 통해 사회적 영향력을 행사하며 시민사회와 구분된다. 그러나 투표율을 하락으로 인한 선거참여율 저하로 인해 대의민주주의의 위기를 타개할 수 있는 비제도적 정치참여가 모색되기 시작하였고, 정책의 효용성 및 적실성 또한 실제 효과가 줄어들게 되었다.

더구나 시장과, 세계화, 정보화로 인해 정부의 실패에 대한 시장의 힘과, 경계를 초월하여 국가를 압박하는 세력이 성장하고 또한 정보화로 인해 권력구조와 조직관리 방식의 다양화가 나타나게 되었다.

시민권의 성장과 자율성이 늘어나고 정보사회로 들어서면 명령과 통제의 대상인 시민들의 요구가 적극적으로 나타나게 된다. 탈물질사회의 다양한 가치관을 습득하고, 자기표현에 익숙하며, 온라인 공간의 정보 습득으로 인해 인지의 수준이 높아진 시민들은 자율적 거버넌스의 형성을 요구하게 되고, 그에 따라 컨버전스 사회로 접어들면 창조적 시민의 등장으로 인해 기존의 전통적인 지배와 피지배 관계가 아닌 협력과 균형관계로의 변화를 요구하게 되는 것이다.

이렇게 변화하게 된 시민의 요구에 반응하는 정부의 대응성은 거버넌스 방식으로 재구성되어 위계적 거버넌스가 아닌 협력적 거버넌스의 활성화에 주력하게 되고 수평적 상호작용에 주목하게 되고 과거의 산업사회와 같은 권력의 흐름이라는 위계성이 중요하다기 보다는 경계가 더욱 융합되는 상태에서 흐름의 권력의 중요성이 대두하게 된다.

나. 협력적 거버넌스의 강화

정보사회에서는 위계적 거버넌스와 자율적 거버넌스가 혼재하고 있었지만 그래도 위계적 거버넌스 중심의 권력 방식이라는 큰 틀에서 벗어날 수는 없었다. 즉 여전히 공급자인 정부와 수요자로서의 시민이라는 대당구조는 시민의 자율성을 상대적 의미의 자율성으로 제한하고 있었던 것이다. 정보사회의 정부는 여전히 정보를 제공하고 정책을 결정하고 시행하는 주요 행위자로서 컨버전스 사회에서 예측되는 것과 같은 공사간의 구분이 모호해지거나 경계가 소멸하는 현상과는 거리가 먼 것이었다.

그러나 컨버전스 사회에서는 위계적 거버넌스와 자율적 거버넌스를 융합한 협력적 거버넌스, 시민과의 소통성을 강화하는 소통적 거버넌스, 사회의 다양한 행위자들을 포함하여 명실공히 진정한 거버넌스라고 할 수 있는 공사 파트너십이나 공동관리의 거버넌스가 가능해질 수 있다. 즉 정치권력의 재구조화라는 측면에서 국가·지

역적인 차원의 새롭고 유연하고 동태적인 시민 관여를 확대할 수 있는 거버넌스로 진행된다.

거버넌스의 성장은 행위자의 의지와 능력이 신장되어 있음을 전제로 하며 온라인과 오프라인에서의 참여가 융합되고 가속화되는 현상, 정부 주도의 대의적·제도적 정치에서 시민중심의 직접적·제도 외적인 정치참여방식으로서의 변화, 다양한 의제의 폭발을 배경으로 한다. 그러나 이러한 배경에는 포퓰리즘(populism)의 확산, 고비용-저효율의 정책과정 및 정치적 갈등의 침체화라는 위험 요인도 내재되어 있기 때문에 정부의 협력적 거버넌스의 구성은 많은 조건을 요구할 수도 있다. 따라서 위험요인의 완화 혹은 해결을 위해서는 일상적인 정부와 주요 정치행위자간의 소통적 거버넌스가 활성화되어야 하며, 공사파트너십을 효율적으로 달성할 수 있는 방안이 모색되어 정부의 효율성이 증가되어야 한다.

3. 의제: 대표성에서 협력으로

산업사회의 정부의 의제가 ‘대표성과 책임성’에 있고, 정보사회에서의 정부의 의제가 ‘효율성과 민주성’이라면 컨버전스 사회에서 정부의 의제는 ‘참여와 협력’이다. 즉, 협력적 거버넌스를 구축하고 원활하게 작동시키기 위해서는 다양한 행위자의 참여를 도모하고, 협력방안을 모색하는 정부의 능력과 역할이 매우 중요해진다. 정부 의제의 변화과정은 환경의 변화와 시민의 변화를 전제로 정부의 대응성을 높이고 역할과 권한을 지키는 과정이라고 볼 수 있다.

그 과정에서 정부의 역할축소론, 작은 정부론 등이 제기되기도 하였지만 컨버전스 사회에서의 정부는 더 이상 그러한 단층적인 역할 구분론의 구도에 제한되어서는 안된다. 즉 환경변화에 유연하게 대처하고 시민이나 정부 외 중요 정치행위자들의 다양한 요구를 최적으로 수렴할 수 있는 정부의 여러 대응방안을 활성화하여 대응력을 높이고 유일하게 공공성을 담보하는 가장 중요한 정치 행위자로 거듭날 필요가 있는 것이다.

즉 컨버전스 사회에서는 정부의 협력적 거버넌스의 결정요인이 다차원적인 층위

에서 유동적이고 상황적으로 전개되기 때문에, 전체 국민을 대상으로 하는 중앙정부의 의제와 상대적으로 규모가 적고 이익의 직접적 혜택에 대한 반응성이 높으면서도 아직은 자율성이 부족한 지방정부의 의제에 대한 다차원적 접근이 필요하며, 다변화 사회의 요구를 적극적으로 수렴하여 반응성을 높인다는 점에서 참여와 협력을 의제로 하는 ‘유연 정부(Flexible Government)’로 확립될 필요가 있다. 유연 정부는 기술수단을 통해 소통방식을 활성화하고, 사회에 나타나는 의제에 대한 반응성이 높으며, 대의제와 직접민주주의의 큰 틀을 융합시킬 수 있는 정부의 형태가 될 것이다.

제2절 정당의 대의 기능과 소통

대의제에서 활발하게 시민과 정부 사이를 매개해왔던 정당은 정보화의 진전에 따른 컨버전스 사회로의 변화에 조용하는 조직과 운영원리의 변화를 보여 주지 못하고 있다. 그 결과, 시민사회의 변화에 조용하는 정당의 변신이 이루어지지 못하고 있다. 정치적 정보 유통의 촉진 과정 속에서 정당을 매개하지 않은 시민의 직접적 요구가 증대되는 상황에서 중간 매개체의 역할과 영향력이 축소되며 정당의 변화의 방향에 대한 고민이 심화되고 있는 것이 현실이다. 기존 연구에서는 IT가 선거에 미치는 직접적인 영향보다 IT를 통해 개방성과 인지도가 높아질 수 있는 가능성을 강조하고 있다.

물론 인터넷의 등장 이전에도 정당이 쇠퇴하고 있다는 주장은 꾸준히 제기되어 왔다. 많은 연구들이 1950~60년대의 황금기를 고비로 하여 그 이후 서구에서 정당이 쇠퇴하고 있음을 주장하였는데 당원 수 감소, 적극적인 당원 감소, 일체감 약화, 무소속 유권자 증가, 투표율 하락을 그 근거로 제시하였다. 이러한 위기의 원인은 사회경제적 변화에 의한 계급균열, 교육 기회 증가, 미디어의 발전으로 평가되었는데, 그 결과 정당이 수행할 수 있는 본연의 정치적 교육의 역할이 점차 소멸되는 것으로 평가되었다. 또한 정당의 역할에 대한 회의로 인해 정당약화론이 대두되었다(립셋·로칸 1967; 강원택 2007a: 18~19, 39~42).

〈표 3-5〉 정당 영역의 시대 변화의 특징

구분	산업사회	정보사회	컨버전스사회
수단	• 매스미디어	• 인터넷	• 컨버전스 기술
방식	• 위계적 집권화 • 선택적/주도적 • 선거 캠페인(대중적 동원) • 물리적(지역) 기반	• 위계적 집권화+수평적/자율적 네트워크 • 사적 행위의 사회화 • 개인주의화된 정치참여	• 수평적 네트워크 • 사실/감성적 메시지 전달 • 문화와 정치의 결합 • 소통적 커뮤니케이션
방식	• 강한 유대 • 노동집약적	• 협력적 커뮤니케이션 • 선거캠페인 • 약한 유대	
의제	• 대규모/동질적 의제 • 당파적, 이데올로기적 • 물질적 가치 배분 • 상위 정치	• 경성이슈+연성이슈 • 탈물질적 가치	• 가상적 조직 • 유동적/임시적 조직 • 단일 이슈 정당 • 하위정치 • 일상의 정치(연성 이슈)

제2절에서는 이와 같은 정당의 위기, 대의제의 위기에서 시작하여 산업사회, 정보사회, 컨버전스 사회에 이르는 정당의 수단과 조직화 방식 그리고 의제가 어떻게 변화하였는가를 살펴본다. 그리하여 건강한 정당 정치의 복원은 민주주의의 발전과 심화를 위해 필수적이라는 관점에 기초하여, 대의성을 높이는 효과적인 방안으로서 네트워크 컨버전스 정당, 단일 이슈 정당을 모델링한다.

1. 수단: 컨버전스 활용의 보편화

가. 시민사회의 미디어 활용 능력 발전

인터넷에 의해 촉발된 정보사회에서의 네트워크는 과거의 네트워크에 비해 지식의 역할이 중요하고, (위계성이 아닌) 수평성과 자기강화 효과가 신속하고 매우 광범위하게 이루어지고 있다는 것이 특징이다. 네트워크 사회에서의 시민은 단순히 자기 현시에만 만족하지 않으며 온라인 공론장에서는 매일 많은 새로운 정보들이 올라오고 이에 대한 검증과 토론이 벌어지고, 정치적 현상에 대한 수많은 정보와 자

발적인 평가가 급속도로 확산되고 있다.

해외에서는 2007년 프랑스 대선에서 정당들이 네티심(Net心)을 잡기 위해 모든 가능한 웹 2.0 서비스를 앞장서서 동원하였으며, 2008년 미국 대선에 나타난 오바마의 소셜 네트워크는 일반적으로 알려진 자발적인 시민의 참여를 넘어서서 자기조직화되는 네트워크 선거운동의 전형을 표현하였다.

〈표 3-6〉 유튜브의 정보생산권력 사례(2006년 미국)

시기	주요 사례
7~8월 코네티컷 주 상원의원 예비경선	<p>〈리버만(Joseph Lieberman) vs 라몬트(Ned Lamont)〉</p> <p>블로그 전쟁(Blog Wars)이라고 평가되는 선거운동 경쟁. 3선에 도전하는 민주당 후보 리버만이 같은 당내 신진 후보 리버만에게 4%차로 패배. 8월내 유튜브에 게시된 리버만의 UCC는 200여개일 정도로 진보 블로거들의 적극적인 지지를 받음. 한편 유튜브에서는 UCC vs. UCC의 온라인 토론이 진행되는 특징이 나타남.</p>
8월 14일 버지니아 주 상원의원 선거	<p>〈조지 앨런(George Allen)〉</p> <p>유세 도중 앨런을 촬영하던 인도계 민주당 블로거에게 마카카(Macaca: 원숭이) 발언을 한 UCC가 유튜브에 배포되면서 6천만명이 봄. 10월부터는 대중매체에서 앞다투어 보도. 인종차별이라는 비난을 받아 공개 사과까지 했지만 8,941표라는 근소한 표차로 낙선. 공화당의 차기 대통령 후보로 거론되었지만 선거 패배로 몰락한 사례. 이 UCC는 정치게임의 결과까지 바꾼 미국 최초의 바이럴 비디오(viral video)로 평가됨.</p>
8월 17일 몬타나 주 주지사 선거	<p>〈콘래드 번즈(Conrad Burns)〉</p> <p>몬테나주 농장법안 공청회에서 졸고 있는 모습이 'Conrad Burns' Naptime'이라는 UCC로 유튜브에 올라 10만명이 시청하였으며 2,847표라는 근소한 차이로 낙선.</p>
9월 텔라웨어	<p>〈조 바이든(Joe Biden)〉</p> <p>인종차별적 발언을 한 것이 유튜브에 게시됨.</p>
10월 상원의원 선거	<p>〈짐 텔런트(Jim Talent)〉</p> <p>텔런트의 지지자인 라디오 진행자 러시 림보가 상대편 맥카스킬(McCaskill) 지지자인 파킨스씨병 환자 마이클 J. 폭스의 몸짓을 비하한 라디오 방송 동영상이 유튜브에 공개되면서 텔런트는 선거에서 패배</p>

시기	주요 사례
10월 21일 테네시 주 상원의원선거	〈해롤드 포드 주니어(Harold Ford Jr.)〉 민주당 상원의원 후보. 테러리스트의 사생활 보호나 세금 증대를 주장하였는데 이를 조롱하는 공화당쪽 UCC 'Harold call me!'가 유튜브에 배포됨. 게시 당일 27만회 조회수 기록. 5만여 표차로 낙선.
10월 30일 캘리포니아 주 주지사 선거	〈존 케리(John Kerry)〉 지원연설을 한 케리가 '열심히 공부하지 않으면 이라크에 가서 목숨을 잃을 수도 있다'라고 발언하는 'You get stuck in Iraq'라는 UCC가 유튜브에 올라 이틀도 안되어 사과하고 이후 지원 유세 일정을 모두 취소함.

* 조희정(2009: 104)

2005년 이후 가속화된 참여·공유·개방의 특징을 가진 웹 2.0 환경과 동영상 공유 서비스 유튜브(Youtube), 단문 텍스트 공유 서비스 트위터, 사진 공유 서비스인 플릭커(Flickr)와 같은 소셜 미디어들은 정치인의 잘못을 촬영하여 폭로하고, 중국 쓰촨성의 지진이나 인도 뭄바이 테러와 같은 세계적인 사건을 매스미디어보다 먼저 알리기도 하였다.

따라서, 이러한 변화의 흐름의 특성을 감지하고 변화를 이해하며 주도하고자 하는 정치적 매개자로서의 정당의 역할은 그 어느 때보다 중요하다고 할 수 있다. 정당에 대한 기대감의 근원은 정치체계적 관점에서 볼 때 인터넷을 통해 시민과 정부의 '직접적 연계'가 가능해졌다는 것에 있다.

직접민주주의의 등장 가능성이나 결사체 민주주의에 대한 전망이 제기되는 것도 중간의 매개적 기구의 도움이나 개입없이도 인터넷을 통해 정치적 참여나 의사소통이 가능해졌기 때문이다. 인터넷은 무엇보다 개별 시민이 정치적 사안에 대한 정보 획득과 의견 표시, 정치 참여 등을 매우 용이하게 함으로써, 정당이라는 기존의 제도화된 채널을 우회하거나 혹은 배제하고 직접적으로 정책결정자들과 연결될 수 있도록 한다(강원택 2007a: 14, 40)

나. 정당과 의회의 채널 확대

정당이 인터넷을 활용하는 방식은 정보 확산, 선거운동, 자원 확보와 충원, 네트워크와 조직연계, 참여와 상호작용, 정당경쟁 등으로 나타난다(김슨, 워드 2000:

108-110). 산업사회에서 정당이 사용하던 TV나 라디오 등의 매스미디어에 의한 홍보와 물리적인 선전방식은 현재에도 지속되고 있다. 그러나 매스미디어 동원기술은 점차 다양화되고 있는 컨버전스 기술에 의해 대체되고 있는 상황이다. 2000년 후반부터 우리나라에서도 모바일 홍보나 인터넷 정당 등의 실험이 나타나기 시작했고, 수많은 당내 경선에는 전자투표방식이 보편화되고 있는데, 정당-시민간의 홍보나 정보제공의 수단으로서만이 아니라 정당 내에서의 결집 수단에 있어서도 이와 같은 컨버전스 기술의 확산이 가속화되고 있다고 할 수 있다.

[그림 3-8] BBC Democracy Live



* 출처: <http://news.bbc.co.uk/democracylive/hi>

또다른 매개주체인 의회의 활동은 동시성의 확산이라는 특징을 보이고 있다. 예를 들어 영국 BBC 방송의 데모크라시 라이브(Democracy Live)는 이상적인 온라인 국회의 모습이라고 할 수 있는데, 우선, 실시간으로 상하원과 위원회, 영국내 각 지역 의회 및 유럽의회의 모습을 실시간으로 방송하고 각종 사회 현안에 대한 관련 비디오를 검색할 수 있는 시스템을 갖추었다.

또한 트위터와 같은 외부의 소셜 미디어와도 연동되어 관련 정보를 실시간으로

제공하고 있는 것도 특징이다. 이와 같은 모습은 (국내외의 모든 관심있는) 시민의 알권리를 충족시키고, 시민의 대의 기관에 대한 감시의 가능성을 동시에 극대화한 서비스라고 평가할 수 있다.

2. 방식: 위계적 강한 유대에서 수평적 네트워크로

가. 대의제에서의 정당의 강한 기반

정당은 의회주의의 역사와 분리하여 생각할 수 없다. 따라서 정당의 기원은 의회주의의 본령이라 할 수 있는 영국의 토리와 휘그로 보는 것이 일반적이며, 근대적인 정당 모델로는 미국의 민주당과 공화당이 전형이라고 할 수 있다. 오늘날 민주주의 국가에서 보편적·긍정적으로 받아들여지고 있는 정당정치에 비해 근대 초기에는 정당에 대한 인식이 매우 부정적으로 표출되었다.

영국 토리의 정치인이었던 볼링브로우크(Bolingbroke)는 “정당에 의한 통치는… 항상 파벌정부를 결과하기 마련이다… 정당은 정치적 해악이다. 그리고 파벌은 모든 정당들 중에서 최악의 것이다”(권영설 1998: 33; 신정현 2004: 410)라면서 정당을 파벌과 동일시하여 매우 부정적으로 인식하였다. 대표적인 민주주의 국가이자 정당 정치의 또 다른 본령이라 할 수 있는 미국의 경우에도 미국독립을 통해 국가 설립을 주도했던 건국의 아버지들은 『연방주의 교서(The Federalist Paper)』에서 정당을 파벌과 동일시하여 국가의 공적 기능을 마비시키는 것으로 평가하였다.

그러나 의회제도가 발전하면서 현실정치에서 정당 정치가 당연시되었고, 국민주권의 원리가 정당 정치를 통해 합리적으로 실현되었으며, 정당의 매개를 통해 국민의 정치참여가 현실화됨에 따라 점차로 정당은 그 존재성을 인정 내지 승인 받게 되었다. 이렇게 존재를 인정받게 된 정당은 역사가 흐르면서 다음의 주요 기능을 수행하게 되었다.

정당의 최고의 존재목적은 선거에서의 승리이다. 그러나 일정 시점에 치루어지는 선거에서의 승리를 위해서는 일상 정치에서 시민과 정부를 매개하는 정치적 대리인으로서의 역할을 충실히 이행해야 한다. 또한 여론을 동원하고 표출할 수 있어야 하

며, 시민에 대한 상시적인 정치교육과 정치 엘리트의 충원도 정당의 몫이다. 즉, 정당은 전통적으로 의제설정, 이해집약, 중개, 동원, 정치 엘리트의 충원과 시민교육 등의 다양한 기능을 수행하여 왔다. 투표율 저하와 정치 불신 등의 극심한 정당 위기와 퇴조에도 불구하고 이러한 고유 기능으로 인하여 정당의 존속이 가능하였다.

그러나 네트워크 상의 노드를 점거하고 있는 시민과 조직들의 이해와 요구가 지속적으로 분출되면서, 정당에 의해 주도되어온 의제설정, 이해집약, 중개, 동원, 시민교육의 기능들이 노드(정당을 포함하는) 간의 경쟁에 의해 분산되고 있다. 정당의 독점적 지위가 해체되면서, 정당의 기능에 대한 재정립과 기능을 수행하는 메커니즘에 대한 재정립이 필요한 시점이 도래하였다.

서구정당의 진화과정에 대해서는 대체적으로 간부정당, 대중정당, 포괄정당, 카르텔정당, 후기 카르텔 정당으로 보는 견해가 지배적이며 각 정당 형태의 특징과 해당 사례는 <표 3-7>과 같다.

정당 형태의 변화과정에서 결정적인 계기는 매우 다르게 나타나는데, 간부정당에서 대중정당으로 변화한 계기는 선거권의 확대이고, 대중정당이 포괄적으로 변화한 계기는 사회의 다양화라고 할 수 있다. 또한 카르텔정당으로 변화한 것은 국고보조와 후견주의 때문이며, 후기카르텔 정당의 경우는 시민사회와의 연계와 침투에 있었다.

그러나 그 어떤 원인에 의해서든 정당의 최종 목적은 선거에서의 승리와 존재의 유지에 있었으며, 그 방법은 대리인으로서 사회와 국가를 매개하는 것에 있었다는 것이 중요하다. 즉, 이러한 변화과정을 통해 알 수 있는 것은 과거 정당의 존재 방식은 강한 유대와 위계적 집권화 방식에 의해 가능하였으며, 정당의 주도적/선택적 역할 및 물리적 기반이 중요하였다는 것이다.

〈표 3-7〉 서구 정당의 진화 과정

정당 형태	특성	이행요인	비고
간부 정당	<ul style="list-style-type: none"> 가장 먼저 출현(19세기) 정당 내부의 엘리트에 의해 출현 전통적 기반의 리더 지지 몇몇 지도자가 중앙당의 운영 자금 마련 선거비용은 후보 스스로 마련 공천방식은 자선 혹은 타천으로 이루어 지거나, 중앙당의 밀실에서 결정 대중 의견을 수렴하고 대중 지지를 동원하기 위한 대규모 조직이 부재하거나 미미 강한 이념성이나 정당 기율 혹은 정책적 통일성이 적음 	<ul style="list-style-type: none"> 참정권을 얻는 데 필요한 재산상의 기준이 폐지되고 보통선거권 확산 참정권을 획득하여 신규로 진입한 유권자가 새로운 형태의 정당 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 유럽의 초기 정당. 예: 영국의 토리와 휘그 등의 19세기 자유주의 정당
대중 정당	<ul style="list-style-type: none"> 1880~1960년대 정당 외부에서 출현 대표성있는 사회 그룹 지지 선거비용 등 각종 정당운영과 선거에 필요한 경비를 당원이 내는 당비로 조달 당원들이 후보공천권행사 강한 정당기율 	<ul style="list-style-type: none"> 대중정당의 성공이 곧 대중정당의 대중성을 약화시키는 요인으로 작용. 대중정당의 선거에서의 성공은 원내정당의 확대를 낳았고, 그 결과 원내정당은 당원으로부터 자율성을 추구. 이른바 “과두제의 철착” 산업화가 고도화되면서 계층이동이 빈번해지고 이에 따라 집단의 정체성과 연대성 약화 	<ul style="list-style-type: none"> 20세기 중엽까지 유럽 좌파 정당의 대부분. 영국 노동당 카츠·마이아: 대중정당은 사회집단 대리인으로서 사회와 국가를 연계하는(linking) 정당 예: 사회주의 정당
포괄 정당	<ul style="list-style-type: none"> 1945년부터 간부 혹은 대중 정당과 공존 통치 기술 지지 사회적 동질성과 연대성을 강조하는 대중정당과 달리 모든 유권자를 지지자로 동원 당을 지지하는 유권자에게 후보 공천권과 같은 정당의 운영권한을 개방 정당의 운영에 소요되는 자금을 일반 유권자가 후원 	<ul style="list-style-type: none"> 후기산업사회로 진입. 교육수준 향상, 통신과 교통 발달 그리고 삶의 수준이 향상됨에 따라 정당, 노조와 같은 단체에 대한 유권자의 의존성 심화 당원수 감소와 유권자의 정치적 무관심 증대로 인해 당의 재정 악화 	<ul style="list-style-type: none"> 20세기 초부터 미국 정당. 1960년대 이후 서구 정당 시민사회와 국가 사이에서 매개자(broker)의 역할을 하는 정당(카츠·마이아) 깊이가 깊지는 않지만 폭넓은 지지를 동원하는데 효과적이며 선거에서 즉각적인 효력 발휘(키르히하이머) 미국 정당
카르텔 정당	<ul style="list-style-type: none"> 1970년대부터 국가의 지원, 당원 감소, 선거운동에서의 미디어 증가에 의해 출현 약화된 당의 재정을 국고보조를 통해 해결. 정당과 국가의 긴밀한 결합 국고보조와 후견주의의 확대를 위해 경쟁 정당 간 상호 협력과 그에 따른 정당 간 경쟁성 약화 	<ul style="list-style-type: none"> 후기산업사회로의 진입. 교육수준의 향상, 통신과 교통의 발달, 그리고 삶의 수준이 향상됨에 따라 정당, 노조와 같은 단체에 대한 유권자들의 의존성 심화 당원수의 감소와 유권자의 정치적 무관심 증대로 인해 당의 재정 악화 	<ul style="list-style-type: none"> 정당이 국가기관의 하나가 되어 있는 한, 사회로부터 국가로의 이동은 계속(카츠·마이아) 예: 독일, 오스트리아, 스칸디나비아의 정당
포스트 카르텔 정당 (혹은 인터넷 정당)	<ul style="list-style-type: none"> 1990년대 후반부터 정치참여의 형태 변화, 인터넷의 성장에 의해 출현 유권자와의 직접 연계 그동안 유리되었던 시민사회를 다시 정당과 연계시키기 위한 전략 사용 공천과정 민주화, 당 지도부 선출 민주화 등으로 당의 의사결정에 시민사회의 참여폭을 넓혀 나가고, 사회와의 연계를 강화하기 위해 이미 조직되어 있는 각종 단체나 집단과의 연계를 강화하는 전략 사용 기본적으로 재정지출은 여전히 국가에 의존 		

나. 정당 기반의 유동성 확대

그러나 정보사회로 접어들면서 위계적 집권화에 더하여 수평적이고 자율적인 네트워크들이 출현하여 정당의 변화에 압박 요인으로 작용하였고, 시민들의 사적 행위의 사회화 방식에 영향받아 수많은 정치인들이 시민들과 소통할 수 있는 다양한 채널을 택하여 과거와 다른 이슈들을 온라인 공간에 제공하기 시작하였다.

이러한 과정에서 인터넷 사용의 확대는 정당 정치의 제도화 수준이 낮은 곳에서 정당 체계의 유동성을 더욱 높이게 되었다. 즉, 정치적 조직화를 위한 가장 강력한 도구로써 인터넷이 사용됨에 따라 새로운 형태의 정당 출현이 용이하게 된 것이다(Schwartz 1996: 5).

다. 정치인의 소셜 미디어 활용

최근들어 가장 인기있는 소셜 미디어로 평가되는 트위터에 채널을 개설한 주요 정치인 현황은 다음의 <표 3-8>과 같다.

이미 ‘미니홈피의 여왕’으로 평가되는 한나라당 박근혜 의원의 경우는 정치적으로 무거운 메시지보다는 사소한 생활상을 공개함으로써 수많은 일촌이라는 네트워크를 형성한 바 있는데, 이제 많은 정치인들은 트위터를 통해 자신의 의정활동을 실시간으로 보고하고, 개인의 사생활에 대한 모습도 공개하며, 전하고자 하는 정치적 메시지를 실시간으로 전달하는 수준에 이르고 있다.

국내 정치인들은 대체적으로 2009년 6월 경부터 트위터 계정을 오픈하기 시작하였으며, 현재까지 약 4개월 동안 대략 23명 정도가 많아 트위터를 사용하고 있다. 또한 자주 트위터를 활용하지 않는 정치인의 경우 자기가 친구(follow)를 지정하기 보다는 일방적인 친구 요청자가 많은 것으로 나타난 것도 특징이다. 팔로어 수의 불균형은 트위터 이용 현황과 관계가 있다고 할 수 있는데, 자주 사용하는 경우 특히 정치인일 때는 팔로어 요청에 응답성공이 높는데, 그 수가 불균형하다는 것은 자주 사용하지 않는다는 것을 반증하는 지표이기도 하다.

가장 활동적인 트위터 활용을 하는 정치인은 진보신당의 노회찬 대표인데, 1만명이 넘는 사람들과 네트워크를 구축하며 정보를 전달하고 의견을 나누고 있다. 해외의 경

우는 이보다 훨씬 더 많은 정치인들이 활발하게 트위터를 활용하고 있는데 소셜 미디어를 활용한 이와 같은 일상적인 정보의 공유가 온라인 공간에서의 신뢰와 소통의 촉진을 유발한다는 점에서 미래 정치변화의 큰 계기가 될 것으로 평가할 수 있다.

〈표 3-8〉 국내 정치인의 트위터 개설 현황(총 23명)

이름	ID	개설일	following	follower
강용석	mapo_kys	2009. 6. 29	22	162
김유정	KinYooJung	2009. 7. 2	228	611
김형오	hyongo	2009. 6. 11	212	1,613
김효석	hskimpro	2009. 7. 28	116	227
노회찬	hcroh	2009. 7. 6	11,205	10,785
서갑원	suhgabwon	2009. 6. 30	212	219
송영길	bulloger	2009. 6. 11	1,964	1,547
송영선	sys741	2009. 8. 4	100	88
심상정	sangjungsim	2009. 3. 31	7,834	7,315
원혜영	wonhyeyoung	2009. 8. 11	391	552
이미경	lmk2014	2009. 8. 7	6	156
이재오	JaeOhYi	2009. 6. 19	277	769
이종걸	leejongkul	2009. 7. 1	478	553
임종인	imjongin	2009. 6. 30	682	795
장제원	Changjewon	2009. 7. 20	258	175
정동영	coreacdy	2009. 6. 17	2,781	2,942
정두언	doorun	2009. 6. 23	95	419
정세균	Chungsyekyun	2009. 9. 9	46	177
조승수	ssbuk	2009. 7. 29	1,229	1,199
진수희	sheechin	2009. 6. 18	121	381
천정배	jb_1000	2009. 6. 16	31	1,148
최문순	moonsoonc	2009. 6. 17	63	1,718
추미애	choomiaae	2009. 7. 24	66	1,054
평균			1,236	1,504

* 2009년 10월 31일 기준

** following: 자기가 친구로 지정한 경우

*** follower: 남들이 자기를 친구로 지정한 경우

**** 현역 의원의 경우 following이든 follower 중 어느 하나가 100명 이상일 경우 선택

〔그림 3-9〕 노회찬의 트위터



* 출처: <http://twitter.com/hcroh>

라. 수평적 네트워크 방식으로서의 전환 필요성

시민과 실시간으로 소통하는 방식이 상징하는 것은 정치인과 시민과의 거리를 좁히고 위계성보다는 수평성을 강화하는 방식으로서의 전환을 의미한다. 컨버전스 사회가 확대되면 이러한 경향은 더욱 보편화되어 나타날 것이다. 그러나 이와 같은 개별 정치인의 활동이 정당의 정체성을 강화하고 정당의 역량을 높이는 등의 조직적 수준에는 이르지 못하고 있는 것으로 평가할 수 있다.

즉, 전통적인 의미에서의 시민의 의사를 집단적으로 결집시키고, 시민들에 대한 정치교육을 강화하며 대의할 수 있는 정치적 엘리트를 양산하는 정당 본연의 기능은 수단과 방식의 확대과정에서 그렇게 분명하게 드러나지는 않고 있는 것이 현실이다. 무엇보다 소셜 미디어 이용의 활성화를 통해서도 정당의 역할과 의무에 대한 근본적인 변화가 나타나고 있는데 정당 본래의 기능을 중심으로 정리하면 <표 3-9>와 같다.

〈표 3-9〉 정당의 기능 변화

역할과 의무	산업사회	컨버전스 사회
의제 설정	정당	의제 설정 공간의 확대를 통한 의제의 다양화
중개와 동원에 의한 이해집약	정당	시민 네트워크를 통한 룬테일 증가
선거를 통한 정치엘리트 충원	정당	온라인 접점의 다양화를 통한 조직화
시민교육	정당	시민들의 자발적인 정보공유와 토론을 통한 자발적인 자체 교육

대체적으로 컨버전스 사회로 갈수록 의제 설정, 중개와 동원에 의한 이해집약, 선거를 통한 정치엘리트 충원, 시민교육에 있어서 정당의 주도적 역할은 매우 약해지고 있다는 것을 알 수 있는데, 이와 같은 문제는 컨버전스를 더욱 확대하는 방식으로 정당이 적극적으로 나섰다 때 해결될 수 있는 부분이다.

3. 의제: 당파적 의제에서 일상의 정치 의제로

가. 개인의 의제 주도성 확대

컨버전스 사회의 정당은 과거의 정당과 세 가지의 차이를 보인다.

첫째, 정보화의 도래 이후 나타나는 큰 변화는 정치과정 속에서 개인의 정치적 정보 역량의 증대이다. 정보화 시대의 도래 이후 인터넷이라는 거대한 네트워크 속에 누구나 쉽게 다가서고 또 의견을 피력할 수 있게 되면서 사회적으로 중요한 의제를 형성하고 확산시키는 데 개인의 영향력이 크게 증대되었다.

즉 정보 획득, 해석, 확산 및 소통, 그리고 정치적 결집이라는 측면에서 시민 개인이 행할 수 있는 기능과 역할은 크게 늘어났다. 특히 이러한 특성은 디지털 컨버전스와 함께 더욱 강화되고 있다. 예컨대, 유비쿼터스 시대에는 정치적 정보 획득을 위해 유선망에 접속해야 할 필요성이 없어진 만큼 언제 어디서나 자유롭게 정보를 주고받고 확산시킬 수 있게 된 것이다.

디지털 비디오, 디지털 카메라, 무선전화기, 인터넷 등이 서로 손쉽게 연계되면서, 무선전화기를 통한 문자 주고받기 (text-messaging)에 의존했던 과거의 딱딱한 참여 군중(smart mob)에서 진일보한 ‘막강한 수준’의 정보 역량을 지니게 된 것이다. 요컨대, 정치과정 상에서 각 개인의 역량 강화가 나타나고 있으며 그만큼 전통적인 정치과정에서 매개체의 역할을 해 온 정당, 그리고 궁극적으로 의회의 개입의 필요성은 줄어들고 있다.

정치 참여의 단위의 측면에서 볼 때, 계급 등 집단적 정체성에 기반한 조직을 단위로 이뤄졌던 정치 과정은 이제 ‘개인’이 주도하는 형태로 변화하고 있다. 이처럼 집단적 정체성이 약화되는 상황에서 정당은 어떻게 개별적으로 존재하는 ‘시민 개인’들을 조직하고 지지를 이끌어 낼 것인지 하는 새로운 도전에 직면해 있다.

나. 즉자적 · 감성적 의제의 등장

둘째, 과거 근대 사회에서 정치적 결집의 목표는 ‘물질적 가치’의 배분에 대한 것이었다. 좌-우로 대표되는 계급 정치가 추구하는 것은 평등한 물질적 가치의 배분 혹은 경쟁을 기반으로 한 시장질서의 유지와 변화 간의 갈등이었다. 이와 함께 러시아 혁명의 성공 이후 좌-우의 물질적 가치의 배분은 자본주의와 사회주의라고 하는 체제 간의 대립, 그리고 거기서 파생된 다양한 경성 이슈(hard issues), 혹은 상위 정치 (high politics)가 정치적인 경쟁 속에서 제기되는 중요한 이슈였다. 냉전 시대를 예로 든다면, 국제 질서, 국방이나 안보, 국가보안법 등과 같은 ‘무겁고 심각한’ 이슈가 주요 정당 간 추구하는 정치적 가치의 차별화를 이끌었다.

그러나 정보화 시대에 정치 과정에 참여하게 하는 요인은 물질적 가치이거나 경성 이슈에 국한되어 있지 않다. 오히려 이보다는 실생활과 관련된 복지, 보건, 환경, 교육, 문화 등 하위 정치의 중요성이 상대적으로 커졌다. 탈냉전, 탈이념, 민주화된 공간 속에서 내가 쉽게 실감할 수 없는 ‘상위 정치’ 영역 보다는 내 생활 주변에서 흔히 접하는 다양한 일상적인, 그리고 ‘가볍고 재미있는’ 문제에 대해서까지 관심이 확대된 것이다(강원택 2007a: 60~64).

인터넷의 개발과 뒤이은 이메일의 등장으로 인해 우편을 통한 서한의 활용이 점차 사라져 가고 있는 것처럼, 디지털 컨버전스의 환경은 그에 부응하는 새로운 형태의 생활양식을 만들어 낼 것이다. 특히 최근의 추세처럼 개인의 휴대전화를 중심으로 컨버전스가 가속화될 경우, 의사소통은 장문의 내용을 담기보다 핵심적 메시지를 중심으로 하는 단문적인 형태가 되기 쉽다. 이런 상황이라면 정치적 의사소통의 형태 역시 정치적 담론의 교환이나 깊이 있는 논쟁보다는, 사실이나 결과에 대한 전달, 그리고 보다 강한 자극을 주는 감성적인 메시지를 주고받는 형태가 될 수도 있다. 또한 지극히 일상적인 사안이 정치적으로 매우 의미 있는 사건으로 간주될 수도 있는 것이다.

이와 같은 형태로 컨버전스 환경 하에서는 사회적 의사형성의 과정에 변화가 생겨나는 것이다. 이는 또 다시 여론 결집의 주체인 대의제의 기구들, 의회나 정당의 여론 수렴 방식이나 대응에도 영향을 미치게 될 것이다. 즉 ‘사소해 보이는’ 각종 생활 이슈에 대해 정당이 어떻게 일일이 대응해 낼 수 있을 것인지 정보화의 진전은 정당의 반응성(responsiveness)에 대한 심각한 도전을 제기하고 있다.

다. 사적 의제의 매개 기능 강화의 필요성

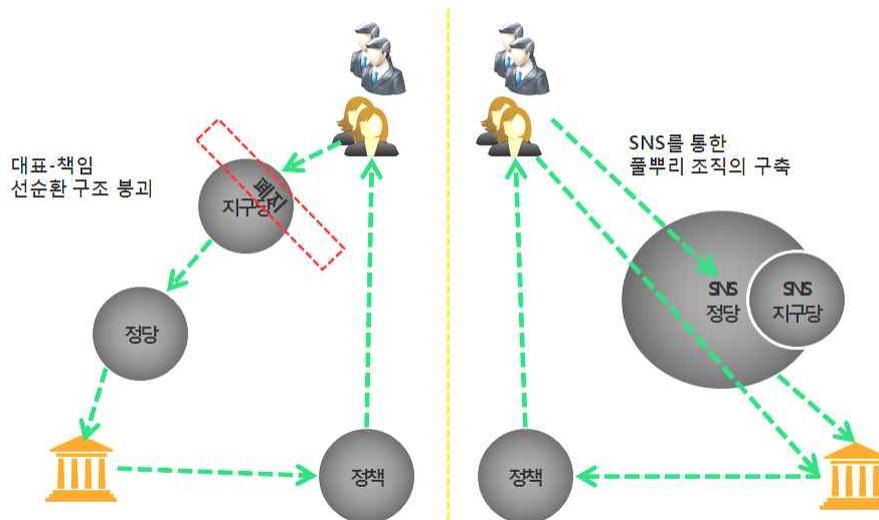
셋째, 정보화의 진전이 공적 영역과 사적 이슈 간의 갈등을 가속화시킬 수 있으며, 이러한 갈등 속에서 정당 등 매개체의 중개 역할이 마땅치 않아 보인다는 점이다. 과거에 사회적으로 공론화되는 이슈는 정당이나 언론, 이익집단 등 정치과정 상의 매개 집단이 ‘선택하고 주도하는’ 것이었다. 그러나 인터넷 등장 이후에는 이러한 중간 매개 집단의 도움 없이 개인이 사회적으로 중요한 의제를 설정해 낼 수 있는 역량을 갖게 되었다. 문제는 이러한 사회적 의제 설정이 ‘개인의 의도와 무관하게’ 이뤄질 수 있다는 것이다.

인터넷이라는 거대한 네트워크를 통한 연계가 개인적 관심사가 사회적으로 커다란 중요성을 갖는 이슈로 변화될 수 있는 가능성을 높여 놓았기 때문이다. 즉 친구나 지인에게 보낸 개인적인 메일이나 혹은 사적인 공간으로 운영해 온 블로그나 홈페이지에 올려 둔 자신의 글, 혹은 다른 사람의 글을 읽고 올려놓은 댓글 등이 인터

넷 공간 내에서 많은 사람들의 주목을 받아 확산되어 가게 되면 애당초 사회적 의미를 인식하지 않은 채 행한 ‘사적 행위’가 사회적 의미를 획득하게 되는 것이다.

그런데 이러한 과정에서 공공성을 강조하며 이를 제약하거나 개입하려는 국가와, 행위의 사적 속성을 주장하며 이에 맞서는 시민사회 간의 갈등이 생겨날 수 있다. 다시 말해 사적인 행위와 개인의 자유를 강조하는 시민과 그 행위의 공공성, 혹은 결과의 공적인 속성(혹은 그 가능성)을 중시하는 국가 간에 대립되는 입장의 차이가 생겨날 수 있다. 그런데 이러한 갈등은 국가와 시민사회 혹은 국가와 시민 개인 간의 직접적 대립 속에 발생하는 것이며 그 사이에 갈등 해소의 주체로서 의회나 정당이 개입할 여지는 매우 줄어들다. 정치과정 상의 주요 행위자로서 이들 기구의 위상은 그만큼 취약해지는 것이다.

(그림 3-10) 컨버전스형 정당 조직으로의 변화



* 출처: 이성규(2009. 10. 29)

그러나 사회가 완전한 포퓰리즘이나 직접민주주의의 구현으로 진행되는 것이 아니라면 그리고 대의제민주주의의 기능을 강화하는 것이 필연적일 수 밖에 없는 현

실에서 정당의 컨버전스 사회에 적합한 생존은 매우 중대한 정치적 과제라고 할 수 있다.²⁴⁾

따라서 사회적 접점을 보다 많이 확보하여 존재기반을 다져나가는 것이 매우 중요한데, (그림 3-10)과 같이 시민의 요구를 수용하면서도 정당의 형태를 유지시킬 수 있는 온라인 접점을 소셜 미디어를 통해 확보하는 방안이 하나의 대안일 수 있다.

즉 미래 사회에서 이슈가 다변화되고 개인이 아무리 파편화되더라도 사회의 양적 규모가 이제까지의 정치사회적 경로를 고려한다면, 정당의 대표 기능은 포기될 수 없는 것이기 때문에 정당은 시민사회로 좀 더 적극적으로 뛰어들어야 한다. 모든 채널을 동원하여 시민의 요구를 수렴하고 공적인 사회의제를 창출하여 신뢰를 회복해야 한다. 이런 의미에서 소셜 미디어 정당(Social Media Party), 단일 이슈 정당(Single Issue Party), 네트워크 정당(Network Party), 실시간 정당(Realtime Party) 등의 개념을 현실화하는 것이 미래 정당의 생존 전략이 될 수 있다.

제 3 절 시민사회와 사회운동의 패러다임

컨버전스 사회에서 시민사회는 가장 역동적으로 변화하고 있는 부분이다. 정부나 정당 등의 제도적 영역에 비해 상대적으로 자유롭게 기술을 활용하고 다양한 방식으로 활용할 수 있는 시민 영역의 경우, 기술과 수단의 고도화만큼 개인의 관여가 증가하고 그에 따라 수많은 의제를 양산하며 정치지형에 가장 강력한 영향을 미치고 있는 것이다.

24) 그림에도 불구하고, 미국 Foreign Policy(2006. 9 · 10월호)는 2004년에, OECD 미래 예측 보도서는 2020년에 ‘정당이 사라질 것’이라고 전망하였으며 UN 미래 보고서(2008년) 또한 2018년에는 국회나 정당이 무력화되고 국회의원은 영향력이 거의 없는 사회봉사자 역할을 하게 될 것이라고 전망하였다(한국정보화진흥원 2009. 10. 20: 22).

〈표 3-10〉 시민 영역의 시대 변화의 특징

구분	산업사회	정보사회	컨버전스사회
수단	<ul style="list-style-type: none"> • 선거, 집회 	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인 (정보습득, informed) 	<ul style="list-style-type: none"> • 모니터링 • 네트워크화
방식	<ul style="list-style-type: none"> • 집단적/조직중심적 (가족, 학교, 직장) • 의무적/동원적 	<ul style="list-style-type: none"> • 자기결정권 확대 (자율적 거버넌스) • 국가적 시민 (제도적 한계 수용) 	<ul style="list-style-type: none"> • 정치적인 것을 실천 (유희적 참여) • 자기조직적 (나를 통한 국가, 나를 통한 시민) • 사회적이면서 개인적 • 상향연동식 • 경계의 파괴 • 대중의 아마추어화 • 메가 니치(mega niche)를 창출하는 실천적 커뮤니티(서키) • 협업 생산
의제	<p style="text-align: center;">시민권 확립</p> <ul style="list-style-type: none"> • 국가로부터 독립성과 자율성 획득 	<p style="text-align: center;">시민권 표현</p> <ul style="list-style-type: none"> • 복합적(mixed) 	<p style="text-align: center;">시민권 확장</p> <ul style="list-style-type: none"> • 감성적 의제 • 생활중심 의제 (정치의 문화화)

제3절에서는 앞의 분석틀과 마찬가지로 산업사회, 정보사회, 컨버전스 사회에 이르는 변화과정에서 시민사회의 수단, 방식, 의제의 변화 내용을 살펴본다. 먼저 변화의 대략적인 내용은 앞의 〈표 3-10〉과 같은데, 수단에 있어서는 컨버전스화가 심화될 수록 네트워크 컨버전스 수단이 활성화되고, 방식에 있어서는 집단적이거나 조직 중심적인 방식에서 자기조직적이고 상향연동식 방식이 강하게 나타나게 된다. 또한 의제는 산업사회에서의 시민권 확립과 정보사회에서의 시민권 표현에 이어 이제는 적극적으로 시민권을 확장하려는 움직임이 강하게 나타남을 알 수 있다.

1. 수단: 네트워크 시민으로의 성장

일반적으로 소통의 진화 모델은 의견제시(단순의견), 토론 형성(집단지성), 정책제안 혹은 집단행동의 단계로 진행된다. 이와 같은 진화 모델은 웹 일반의 발전모델 및 전자정부 진화 모델에서도 공히 제시되고 있는 형태이다. 그러나 현실에서 이러한 낙관적인 선순환적 소통의 진화 모델은 순차적으로 진행되는 것이 아니라 매우 중첩적으로 진행되는 경우가 많다. 즉, 의견이 제시되면, 토론이 형성되고, 정책을 제안하거나 집단행동화하는 형태로 순차적으로 일어난다기 보다는 거의 동시에 그리고 매우 단시간에 이러한 과정이 응축적으로 나타나는 경우가 많다.

또한 과거의 공급자와 수요자의 경계는 이제 더 이상 중요하지 않다. 누구나 정보의 생산자가 되어 정보생산권력을 가진 주체로 나타날 수 있다. 즉, 과거의 온라인 서비스에 대한 연구결과에서는 지나친 공급자 중심성을 비판하기 위해 수요자 중심성을 강조하는 경향이 있었지만 네트워크 사회의 균형적인 노드의 발전을 위해서는 정부와 시민 모두 공급자/수요자의 대당 구조에서 벗어난 동등한 소통의 주체로 평가될 필요가 있다.

예를 들어 수많은 소셜 네트워크 서비스를 이용하는 사람들은 대부분 정보생산자로서 일상적으로 자신의 생활방식과 생각에 대한 공유를 한다. 사소하게 보이는 이러한 일상적인 대화 속에서 서로간에 평판체계를 구축하고, 그 가운데 주목(attention)을 받은 사람은 신뢰를 획득하며 신뢰를 획득한 사람의 말 한마디는 매우 광범위하게 확산되고 사회적 파급력을 가지게 된다.

불과 웹 1.0 시대에만 해도 정보생산자의 파급력은 그렇게 크게 나타나지 않았다. 이용자가 찾아가지 않으면 절대로 찾기 어려운 평면적 방식의 홈페이지에 수많은 이용자가 몰릴 확률은 대단히 적었다. 그러나 온라인 사회에서의 네트워크 방식은 웹 2.0 서비스의 확대와 모바일을 사용하게 되면서 급격히 확장되게 되었으며 현재 그 과정은 UCC와 소셜네트워크를 거쳐 모바일 그리고 컨버전스로 진행되고 있다.

가. UCC 정보생산권력: 이용자의 관여도 증가

UCC는 감정과 욕구를 표현하기 편한 디지털 기기와 인터넷 속도의 향상이라는 기술 환경 발전을 배경으로 더욱 대중적으로 확산되기 시작하였으며, 한편으로는 월드컵 등의 스포츠 이벤트를 계기로 확대되었다. 이렇게 자기홍보를 하는 시민(publicity + citizen)을 의미하는 퍼블리즌(publizen)들이 인터넷을 통해 자신의 일상을 알리거나 공유하고자 하는 욕구에 의해서도 사용이 촉진된 경향이 나타나고 있는데, 참여의 차원에서 UCC는 어느 정도의 제작 과정을 거치기 때문에 낮은 수준의 참여라기 보다는 높은 의미의 참여 미디어로 평가되고, 일반적인 참여가 소비적인데 비해 생산적인 참여의 성격을 띠고 있다는 점에서 새로운 정보생산권력의 중요한 매개체로 평가되고 있다.

전세계적으로 가장 많은 UCC를 게시하고 있는 유튜브는 2000년의 닷컴 붐과 후 새로운 수익모델로 부상하여 인터넷 사용 인프라의 확대와 더불어 동영상 전송이 용이해지는 2005년 이후부터 인터넷의 주류 문화로 자리 잡기 시작하였다. 텍스트의 장황한 독해방법보다는 상대적으로, 명시적이고 분명한 메시지전달이 가능하다는 동영상이라는 매체의 특성과 MTV 세대부터 이어지는 동영상 선호 유행에 의해 유튜브 이용률은 급격히 높아졌으며, 특히 미국, 프랑스 정치에서의 선거운동이나 EU의 정책 홍보 수단으로서 UCC가 적극적으로 활용되고 있다. 그 과정에서 사용자는 매우 높은 관여도를 보이고 있으며, 사소한 UCC 하나가 전세계로 전파되어 공론을 형성하는 데에는 채 일주일도 걸리지 않는 상황이 되었다.²⁵⁾

나. 소셜 네트워크에 의한 정보생산권력: 일상성의 공유

1) 일상적 미디어의 등장: 트위터

UCC에 이어 2008년부터는 140자 이내의 단문 텍스트를 통해 네트워크를 확장하고 있는 미니 블로그 방식의 대표적인 서비스 트위터가 유행하면서 소셜 네트워크

25) 한편 이미지 소셜 네트워크 서비스인 플리커는 2006년 태국의 군사 쿠데타 사진을 전세계에 생생하게 제공하여 유명해지기도 하였다.

를 활용한 정보생산권력의 확대현상이 나타나고 있다. UCC가 이용자의 관여도가 높은 콘텐츠를 통해 파급력을 확대하고 있는 서비스라면 트위터의 경우는 관여도는 단문 서비스이기 때문에 결과적으로 매우 낮은 것처럼 보이지만 오히려 그러한 매우 사소한 일상적 생활과 지속적인 생각의 공유를 통해 정보생산권력을 확대하는 전략으로 이용되고 있다.

〈표 3-11〉 트위터의 정보생산권력 사례

서비스 구분	사례의 내용 및 특징
재난 실시간 보도	<ul style="list-style-type: none"> - 2007년 10월 LA 소방국, 캘리포니아 화재 관련 속보 제공 - 2008년 5월 중국 쓰촨성 보도를 가장 먼저 알림 - 2008년 11월 인도 뭍바이 테러 사건의 희생자 뉴스 공유 - 2009년 7월 중국 위구르 유혈 사태를 가장 먼저 보도
정치활동 도구	<ul style="list-style-type: none"> - 2008년 10월 이스라엘, 가자 지구 공격에 대한 공식 발표로 활용(트위터를 공식적으로 활용한 세계 최초의 정부) - 2008년 미국 대선, 오바마의 선거 플랫폼으로 적극 활용됨 - 2009년 5월 독일, 일부 의원이 사전 선거결과를 발표함 - 2009년 6월 이란 부정선거에 항의하는 민주화 시위 확산의 도구로 활용됨 - 2009년 7월 영국 정부, 공무원들에게 트위터 활용 지침 지시 - 2009년 7월 일본 선관위, 이미지 선거금지조항에 위배되므로 선거운동시 사용 금지
기타 사회적 이슈	<ul style="list-style-type: none"> - 2008년 4월 이집트에서 미국 시민이 반정부 사진으로 인해 체포된 사건 알림. 지인과 정부의 노력으로 다음날 석방 - 2009년 6월 중국, 트위터와 플리커 접속 차단(e-관리장성) - 오노 요코의 '월요일에 고기 안먹기 운동' 전개로 수많은 사람들이 채식주의자로 전환 - 구순구개열 어린이 돕기 운동을 통해 140명의 어린이 도움 - 적십자, 그린피스, 어메리칸 캔서 등의 시민단체들의 운동 활발 - 아나바다 장터, 독거노인과 고아원에 김치 나누기행사(100% 트위터 자원 봉사자) - 트윗나눔: 트위터를 이용한 기부 서비스(트윗 한개당 1원, 11월 29일 기준 402명 참여, 1039만원 모금)

이미 많은 해외 주요 사건의 가장 신속한 전파자로서 정치적 중요성이 더해지고 있는 트위터의 경우 〈표 3-11〉에 나타난 바와 같이, 재난 정보, 정치활동, 기타 사

회적인 이슈의 확산에 매우 중요한 영향을 미쳐오고 있다. 이 외에도 많은 정치인들은 자신들의 일상과 의정활동을 통해 끊임없이 네티즌과 소통하고 있으며, 이를 통해 멀게만 느껴졌던 정치인들과의 친숙한 소통을 통해 정치에 대한 관심과 신뢰도가 높아지고 있다고 평가할 수 있는 상황이 되었다.

트위터의 가능성은 일상성의 공유에만 있는 것이 아니다. 현장에서 실시간으로 올리는 사진에 대한 공유뿐만 아니라 신속하게 소식을 알리고, 의제를 제안하고, 협업을 수행하며 서명운동까지 하는 등 트위터의 작업은 언제나 복합적이고, 트위터의 시간은 언제나 멈추지 않는 세계 실시간이다.

2) 트위터를 통한 이란 대선 사건²⁶⁾

트위터는 이란 대선을 통해 역사를 창조했다는 찬사를 얻었다. 이란 대선이 치루어진 2009년 6월 12일 당시 외신들과 이란 내부 젊은 층의 예상과 달리 마흐무드 아바디네자드 대통령이 득표율 62.6퍼센트로 야당 후보인 무사비를 압도적인 표차로 누르고 재선에 성공할 것으로 공식 발표되었다. 이날 트위터에서는 ‘이란 선거(#iranelection)’라는 해시태그(트위터 주제어)가 처음 등장하였다.

[그림 3-11] 2009년 이란 대선 사건과 소셜 미디어의 역할



26) 이성규(2009: 67-68)

트위터의 활약은 13일부터 두드러지기 시작했는데 대선 결과에 불복한 젊은이들이 대규모 시위에 나서게 됐고, 인터넷에 익숙한 이란 젊은층은 이 사실을 전세계에 알리기 위해 트위터와 유튜브를 활용하기 시작하였다. 인기 트윗 주제어인 '#iranelection'로 모인 글들 중에는 시위 도중 이란 학생이 사망했다는 소식이 전해지기도 했지만 어느 언론에서도 이러한 사실은 보도되지 않았다. 또한 낙선한 무사비 후보를 상징하는 녹색의 물결이 시작되어 이란에서는 녹색친을 두른 시위대가 거리를 가득 메웠고 트위터에서는 아이콘을 녹색으로 바꾸는 어플리케이션이 소개되기도 하였다.

6월 14일에는 #CNNFail이라는 해시태그가 생성되면서 미국 언론의 이란 대선 결과 항의시위 보도 태도를 비판하는 글들이 점차 늘어나기 시작하며 이란 트위터 사용자들의 항의시위 글과 사진이 트위터에 유포되면서 이란의 정권교체를 희망하던 미국인들도 함께 참여하게 되었다. 이들의 메시지는 '오후 5시까지 시위 계속', '자동차를 이용하지 말 것'과 같은 내용이었다고 로이터 통신이 전했다. 전체 인구 7천만명 가운데 2천 3백만명이 인터넷을 사용하고 있고, 전체 유권자 가운데 20~30

[그림 3-12] 유튜브의 이란 시위 동영상



* 출처: 노동넷(2009년 10월 15일 검색)

대가 1/3에 이르는 이란은 이미 전세계 블로그 사용자 순위에서는 4위에 이르는 국가로서 이와 같은 적극적인 인터넷 활용이 가능한 인프라를 갖추고 있기도 하다.

19~21일에는 시위가 격화되면서 사망자가 늘어나게 됐고, 이러한 가운데 20일에는 네다 아가 솔탄(Neda Soltani, 27세) 양이 민병대가 쏜 총에 사망한 동영상이 트위터와 유튜브를 통해 급속히 퍼져나가기 시작하였다(그림 3-12) 참조).

주요 ‘빅 블로거’들은 트위터가 이란인들 간의 커뮤니케이션뿐 아니라 이란과 이란 밖 세계인들의 커뮤니케이션 창구 역할을 했다고 평가하였다.

또한 출판되기도 한 유명 애니메이션인 ‘페르세폴리스’의 두 번째 버전을 창작한 이란의 두 명의 젊은이 시나와 페이만은 선거를 둘러싼 흥분, 거리 시위, 정세의 불안정을 웹툰으로 제작하여 사이트(<http://www.spreadpersepolis.com>)에 연재하여 전세계 120개국의 네티즌들의 영화와 같은 호응을 얻기도 하였다.

3) 소셜 미디어의 확대

이제는 주요 미디어 조차도 자사의 웹사이트가 아니라 소셜 네트워크 서비스를 통한 정보 전달에 주력한다. 소셜 미디어의 가장 큰 장점은 쓸데없는 정보를 피해 자신에게 맞는 정보를 활용할 수 있다는 것인데, 이러한 소셜 미디어의 종류로는 트위터와 같은 마이크로 블로그, 딜리셔스와 같은 소셜 북마크 서비스, 비디오 공유 서비스, 플릭커(Flickr)와 같은 사진 공유 서비스 등이 있다.

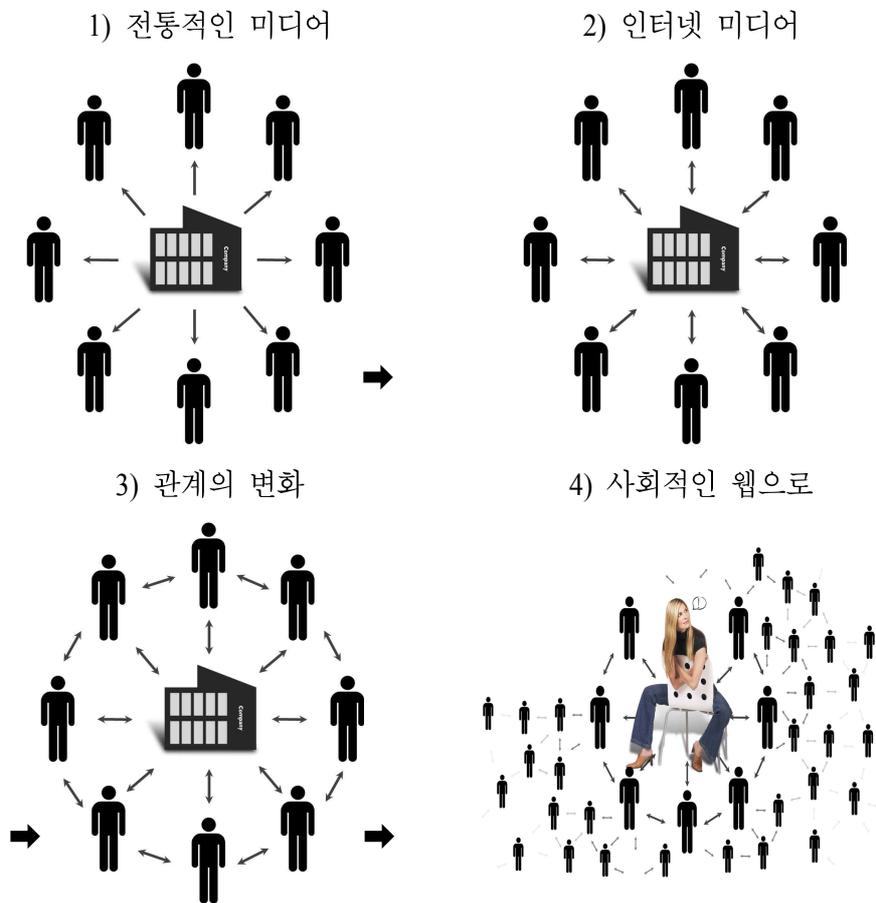
전세계적인 열풍²⁷⁾이 일고 있는 소셜 미디어 서비스를 통해 사용자들이 몰입함으로써 개인의 정체성, 개인간 관계, 시장의 구조, 사회의 변화가 나타나고 있는데, 크리스 앤더슨의 표현과 같이 한 개의 채널을 다수가 시청하는 시대가 아니라 수많은 채널을 각자가 볼 수 있는 시대로의 변화가 일어나고 있다. 한편으로는 소셜 미디어에 대한 시간의 소비는 단순히 소비에 멈추는 것이 아니라 관계를 생성하고 정보를

27) 5천만명의 사용자가 유입되는 데 걸리는 시간은 라디오는 38년, TV 13년, 인터넷 4년, iPod 3년, 페이스북이 1천만 가입자를 유치하는데 들었던 시간은 9개월, iPhone 어플리케이션이 10억 개가 되는데 걸리는 시간도 9개월이다.

공유하는 생산적 활동으로 변화하고 있다.

이와 같은 소셜 미디어가 표현하는 일반적인 7가지 특징으로는 대화와 커뮤니케이션 속성(conversations), 콘텐츠와 정보를 공유하기 위한 속성(sharing), 내 상태와 현황을 알리기 위한 속성(presence), 관계의 깊이와 친밀도를 관리하는 속성(relationships), 내 명성을 대외적으로 알리고 셀프 브랜딩하는 속성(reputation), 커뮤니티 속성(groups), ‘나’의 주체성을 확고히 하는 속성(identity)을 들 수 있다(김지현 2009: 204).

(그림 3-13) 미디어의 발전과 관계 변화



* 출처: 정지훈(2009: 2-6, 체인지온 발표문)

(그림 3-14) 소셜 미디어 활용의 예



* 출처: 정진호(2009: 68, 체인지온 발표문)

2. 방식: 자기조직적이고 상향연동적 방식

가. 모니터 시민의 문화적인 정치 수용

산업사회의 시민과는 다른 속성을 가지는 시민이 컨버전스 사회에서 등장하고 있다. 산업사회의 합리적으로 ‘생각하는 시민’으로부터 네트워크를 통해²⁸⁾ ‘참여하는 시민’으로 발전하고 있다. 또한 ‘차가운 인지’(cool cognition)라기 보다는 ‘뜨거운 인지’(hot cognition)에 기반한 모니터 시민(monitor citizen)²⁹⁾이 등장하면서 ‘감성의 정

28) “네트워크 환경에서 개인은 네트워크화된 개인으로 변화한다. 네트워크는 온라인과 오프라인에서도 존재하는 느슨한 연계이지만 서로 친밀한 조직을 구성할 수 있는 토대가 된다. 그리고 이는 이곳저곳에서 서로 연결되어 끌리고 쏠리고 들끓는, 조직없이 조직된 대중의 탄생을 촉발한다”(서키 2008).

29) “감시하는 시민(monitorial citizen)은 선행적이라기보다는 주로 방어적인 경향이 있다… 감시하는 시민은 정보 수집보다는 환경을 자세히 관찰하는데 중점을 둔다. 동네 수영장에서 아이들을 바라보는 부모의 모습을 떠올려보자. 그들은 활동적이지 않은 것처럼 보이지만, 행동이 필요한 순간 바로 행할 준비가 되어 있다. 감시하는 시민은 방관자적 시민이 아니라 다른 일을 하고 있을 때도 세심한 관심을 유지한다”(젠킨스 2006: 336).

치'가 '이성의 정치'에 못지않게 중요해졌다.

이들은 정치를 정치적으로 수용하는 것보다는 '정치를 문화적으로 수용하는 것'에 보다 익숙해 있다. 또한 산업사회의 시민이 계급 혹은 이익 등에 기초한 '강한 연대'(strong ties)에 의해 정치적으로 동원되었다면, 정보사회의 시민은 '약한 연대'(weak ties)에 기초하지만 컨버전스를 통해 독립적인 참여시민으로 재구성된다.

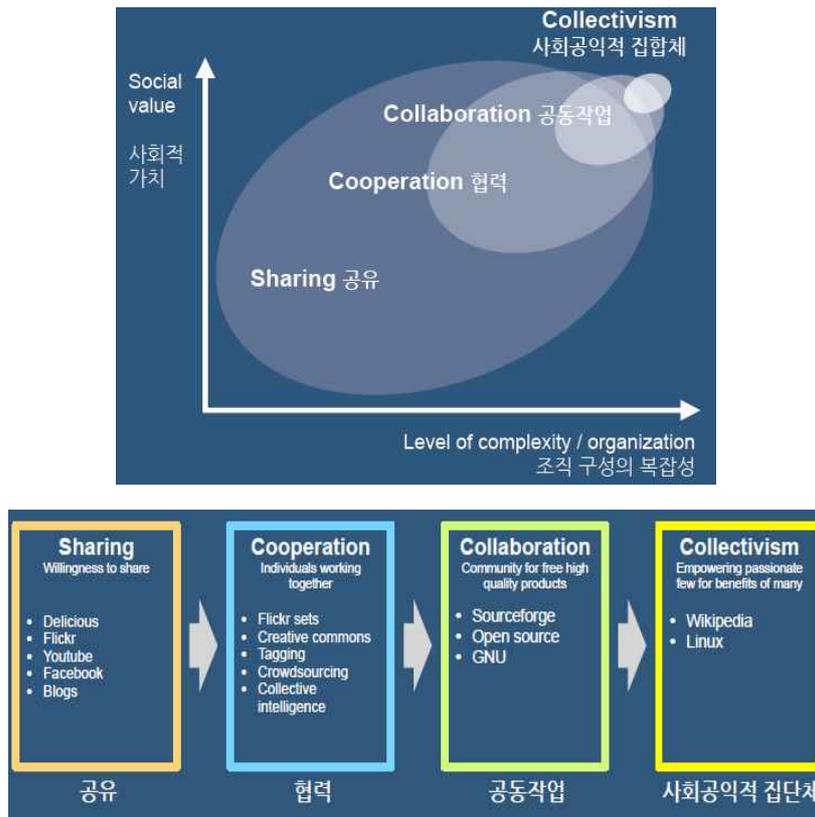
나. 자기조직화와 집단 지성

컨버전스 사회에서 시민들의 자기조직화와 집단 지성은 좋은 평판을 얻기 위한 자발적 과정임과 동시에 좋은 동기를 실천하려는 것으로 평가할 수 있다. 법학자이자 네트워크 이론가인 요차이 벤클러(Yochai Benkler)는 『네트워크의 부(The Wealth of Networks)』에서 시장 외적인 그룹 가치 창출을 '공유지 기반 또래집단 생산(common-based peer production)' 이라고 칭하고, 사람들이 어떻게 금전적 보상을 받으려 하지 않고 기쁜 마음으로 협력하는지에 주목하라고 지적했다(서키 2008: 145).

대표적인 자발적 집단지성 사례인 위키피디아³⁰⁾의 경우 다음과 같은 사례만 보아도 신속한 집단지성의 메커니즘을 구축하고 있음을 알 수 있다. 2005년 영국 런던 지하철에서 폭탄이 터지자 몇 분 지나지 않아 누가 '2005년 7월 7일 런던 폭발 사건'이란 제목의 위키피디아(Wikipedia) 페이지를 만들었다. 이 글이 처음 등장했을 때는 다섯 문장 분량으로, 폭발의 원인이 지하철 내 이상 전압으로 설명되었다. 이는 사건 직후부터 버스 폭발이 지하철 폭발과 관련이 있음을 밝혀지기 전까지 떠돌던 가설 중 하나였는데, 그 후 위키피디아 페이지에는 추가 소식이 들어오면서, 처음 네 시간 동안 1,000회가 넘게 편집되었다(서키 2008: 128).

30) 위키피디아는 미국 플로리다 주에 위치한 위키미디어 재단(Wikimedia Foundation)이 운영. 웨일스가 초기 50만 달러를 투자해 설립되었으며 현재 재단 예산은 기부금 등으로 충당된다. 자료에 따르면 위키미디어는 폭증하는 접속으로 인해 현재 350개 가량의 서버를 운영하고 있으며, 2007~2008년 예산은 450만 달러로 잡혀 있다. 위키피디아에서 wiki는 하와이어와 '빨리빨리'를 의미하며, '백과사전(encyclopedia)'이라는 말은 그리스어의 'enkloi(circle)'와 'paideia(learning)'에서 유래하였다(김상배 엮음 2008: 78~79).

(그림 3-15) 소셜 미디어에 의한 조직구성의 변화와 사회적 가치



* 출처: 박남호(2009: 7, 체인지온 발표문)

이와 같은 집단 지성 프로젝트가 성공하기 위해서는 핵심, 기여, 관계맺기, 협업, 창의성이라는 5가지 성공원칙이 구현되어야 하는데, 현재로서는 비록 진화의 단계에 머물러 있지만 이와 같은 시민의 자발적 정보 공유가 극대화될 경우 공공부문이나 제도 영역에서는 광범위한 변화가 나타날 것으로 예견할 수 있다(리드비터 2008).

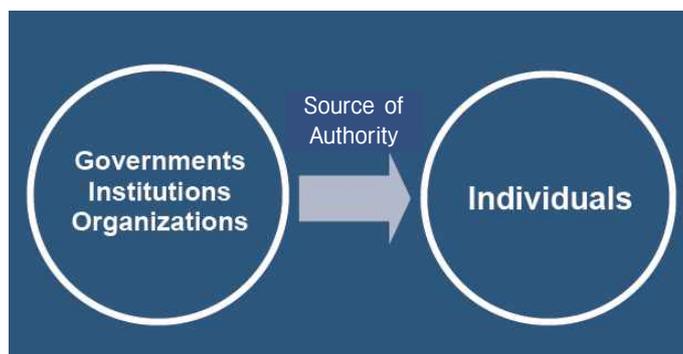
다. 대중 아마추어의 출현

컨버전스 시민사회의 또다른 방식은 프로가 아닌 대중 아마추어의 출현이다. 아마추어는 ‘어떤 것을 사랑하는 사람’이라는 뜻으로 라틴어에서 그 어원을 찾을 수

있는데 자신의 활동에 대한 대가를 경제적인 보상에서 찾는 프로와 달리 활동하는 것 자체에서 오는 열정과 즐거움에서 의미를 찾는 사람을 의미한다.

아마추어라는 단어가 부정적으로 사용될 때에는 프로의 사회에서 인정받을 만한 능력을 갖추지 못한 사람을 뜻하기도 하지만 컨버전스 사회에서 보편화되는 새로운 부류의 아마추어들은 기존의 아마추어와 달리 순수성과 열정은 그대로 유지하면서 프로의 세계를 넘나들 수 있는 수준의 완성도를 자랑하는, 기존의 프로와 아마추어를 혼합해놓은 형태의 아마추어로서 이와 같은 대중 아마추어의 등장은 프로앰 혁명(Pro-Am-Revolution) 평가되기도 한다(김태우 2008: 56-57).

[그림 3-16] 컨버전스 사회에서의 권위 주체의 이동



* 출처: 박남호(2009: 6, 체인지온 발표문)

3. 의제: 시민권 확립에서 시민권 확장으로

가. 시민권 확립의 과정

시민은 이미 21세기의 중요한 정치주체이자 민주주의의 가치가 되었다. 무엇보다 시민은 공화정에서 정치의 근본이자 주인으로 자각하고 등장했다는 점에서 시민문화 형성과 새로운 정치적 실험을 하게 되었다. 시민이 커다란 사회 정치적 의미를 부여받게 된 것은 지난 수백 년 동안 자의식과 지향성을 가진 사람들이 확산되었기 때문이다. 따라서 시민은 공동체의 관심사를 공유하고 자유롭고 평등한 주체로서

관계를 형성하고 공동의 문제를 해결한다는 의미에서 시민의 현대적 의미는 사회적 인 성격을 가진다(신진욱 2008: 13-16).

그렇지만 시민이 현재와 같은 의미로 사용되기까지는 무수한 정치적인 격변이 있었고 그 결과로서 소수의 특권층에 대항하는 정치공동체의 일원으로서 스스로 자리매김하게 되었다. 초기 시민이란 용어가 도시나 국가의 한 구성원으로서 정치적인 권리를 갖고 있는 주체를 한정하던 개념에서 점차 그 의미가 확장된 것이다.

시민의 역할은 이미 19세기 프랑스의 토크빌(Tocqueville 2004)이 강조하듯이, 적극적이고 자발적인 역동성을 가진 존재로서 협력적인 결사체를 형성하여 시민사회의 다양성을 보장하는 민주주의의 원동력이다. 좀 더 거슬러 올라간다면, 근대적인 의미에서 로크(Locke)의 자유주의적이고 합리적인 존재로서 시민이 재산권을 중심으로 국가와 계약을 하는 자유인으로서의 시민에서 삶과 국가의 주인으로서 적극적인 역할을 하는 시민으로 발전한 것이다. 이를 신진욱(2008)은 시민성의 시대적 구분에 따라 자유로운 시민과 연대하는 시민, 참여하는 시민으로 구분한다.

근대적인 차원에서 연대하는 시민은 필연적으로 함정에 빠질 우려도 존재한다. 그것은 토크빌이 경고한 다수에 의한 폭정, 전체주의의 가능성이다. 즉 정치권력이 다수를 장악함으로써 소수자를 위협하고 지배할 경우 오히려 시민의 기본권은 유린될 수밖에 없으며 이는 현대국가가 가지고 있는 관료제로 인해 강화될 가능성이 있다. 따라서 시민의 참여는 선거라는 제도적 틀 내에서 제한적이어야 한다는 대중 민주주의적인 관점에서의 시민에 대한 접근이 전개된다. 사실 이들의 견해는 대중의 정치참여가 높았지만 파시즘(fascism)으로 치달은 바이마르 공화국의 몰락경험과 다수 시민의 참여를 보장한다는 전후 공산주의·전체주의의 등장과 무관하지 않다.

물론 시민의 참여를 제한하고자 하는 시도는 근대적인 생각만은 아니다. 고대 그리스의 플라톤(Plato)은 다수의 어리석은 민중이 이끄는 정치를 이르는 말로서 중우 정치라고 이미 통찰한 바 있다. 중우정치는 올바른 민주제가 시행되지 못하고, 하나 또는 몇몇 집단이 수를 앞세워 정치를 이끌어가는 형태로, 민주주의의 단점을 지적한 것이다.

나. 시민권 확대 이슈의 확산

하지만 이러한 시민에 대한 인식은 1960년대 이후 시민의 역할에 주목한 참여 민주주의론자들이 등장하면서 전환기를 맞이한다. 아무리 훌륭한 법과 제도가 있다고 해도 이를 움직일 수 있는 사람이 존재하지 않으면 아무 소용이 없는 것이다. 그런 맥락에서 시민에 대한 인식은 새롭게 부각되었으며 대표적인 연구가 알몬드와 버바(Almond & Verba 1965) 등이 주장한 다원주의 시각의 시민사회론이다.

이 시각은 근대성에 바탕을 둔 시민사회의 발전을 상정하고 있으며 전통적인 논의에서 시민사회를 정치과정에서 게이트키퍼인 정치매개집단으로 평가하고 있던 것을 하나의 구조와 행위를 결정하는 주요한 요인으로서 평가한다. 그들은 민주주의 훈련장으로서 자발적 조직에의 참여와 지방적 정치제도가 중요하다고 했고, 이는 참여적 시민을 만드는데 중요한 역할을 수행한다고 증명했다. 그리고 이러한 연구는 이후 사회적 자본 접근법(social capital approach)으로 계승되면 시민사회의 역동성에 주안점을 두는 네오 토크빌리안으로 계승된다(Putnam 2000).

페이트먼(Pateman)과 맥퍼슨(Macpherson) 등은 민주주의를 위해서 시민들의 참여를 극대화시켜야 한다고 강조한다. 페이트먼은 교육적인 측면을 강조하여 참여를 정치적인 영역에 한정하는 것이 아니라 참여적 사회를 통해 국가정부 밖의 모든 영역을 망라할 만큼 확장됨을 역설했다(Pateman 1970: 167-175).

또 참여민주주의자인 바버(Barber 1998: 2000)도 전통적인 대중사회의 시민과는 다른 개념으로 토론하고 논쟁하며 공공선(public good)을 실현하는 시민으로서 공적 시민(public citizen)에 주목한다. 그는 ‘강한 민주주의(strong democracy)’를 주장하며 시민의 변화가 이루어지는 과정의 중요성에 주목하고 공적 시민이 주도하는 민주주의가 필요하다고 보았다. 시민참여를 통해 사회의 구성원들은 공공선의 달성과 자아실현이라는 효과를 얻을 수 있어 사회의 불필요한 갈등과 오해의 소지를 감소할 수 있다고 본 것이다. 그는 ICT를 이용한 거버넌스의 강화도 주장한다. 미네소타 전자민주주의 프로젝트(E-Democracy project), 현명한 투표 프로젝트(Project Voter-Smart) 등 공적으로 선거와 정치정보 제공을 위한 인터넷의 효과는 시민의 참여와 투표율

제고에 양의 상관성(positive correlation)이 있음을 주장한다.

이와 같은 참여하는 시민으로의 사고의 변화는 근대 시민에 대한 인식론적인 차원에서 전환을 요구하고 있다. 20세기 이후 사회적인 변화가 세계화·정보화로 상징되지만 내재된 사회변화는 상상할 수 없을 정도로 다중적이다. 예컨대, ① X세대로 대변되는 세대의 변화, ② 생존에서 웰빙(well-being)으로의 변화, ③ 대졸이상의 고학력층의 증가, ④ 블루칼라에서 지식노동자로의 변화, ⑤ 여성의 사회참여 증가. 그리고 ⑥ 이러한 총합으로서의 사회적인 다양성과 소수자에 대한 인식 제고 등은 근대적인 의미로서의 자유민으로서의 시민에서 참여하는 시민으로 전환시킨 것이다(Dalton 2009: 4-7).

그렇지만 시민에 관한 최근 논의에서 또 다른 중요한 이론적 전환은 1990년대 이후 새로운 현상에 주목한다. 이들은 1990년대 이후 시민참여에 대한 확장된 시각을 바탕으로 세계화·정보화로 인한 시민운동의 다양화에 주목한다. 시민들의 참여가 투표나 시위참여를 벗어나 의사표현과 반대행위를 하는 것 나아가서 선거에 참여하지 않는 것도 시민적인 의사표현의 하나로 간주한다.

대표적으로 잉글하트(Inglehart 1997: 231-236)는 고학력의 젊은 탈 권위세대의 등장에 주목한다. 그는 과거 대중사회 시민이 저학력의 노동자 계급이었던 반면 90년대 X세대를 거친 새로운 세대는 경제적·신체적으로 안전한 탈물질·탈권위주의적 가치관을 가진 세대로 규정한다. 이에 시민들은 자기표현과 자기실현에 주목하고 다수는 점점 기성의 균위에 도전한다고 주장한다. 특히 기존 정당이나 정치 매개 집단은 시민들을 재조정할 수 있는 능력이 약하기 때문에 결국 시민들의 관심은 관습적인 참여행태는 줄어들고 구체적인 이슈를 중심으로 하는 참여운동으로 이행하고 있다고 보았다.

오렌(Orrin 1997)도 시민의 변화상을 두 가지로 규정하는데 그것은 엘리트가 지도하는 형태의 투표나 정당가입은 줄어드는 반면 개인적으로 기성권위에 도전하는 참여가 증가하고 이런 시민이 새롭게 등장하고 있다고 보았다(윤선영·이강형 2008: 27에서 재인용). 그는 이러한 저항적 참여, 비관습적인(unconventional) 참여는 시민

의 권능 강화와 대의제 민주주의의 대표성 약화문제를 해결할 수 있을 것으로 보았다.

노리스(P. Norris 2002)는 시민을 새롭게 해석해야 한다고 주장한다. 그녀는 시민의 행위를 정부인사 선임과 그들에게 영향을 미치는 제한된 참여로 한정하는 것을 비판하고 이를 협소한 개념화의 함정에 빠질 수 있다고 보았다. 즉 21세기적 상황과 변모하는 정치참여 운동의 모습과 경향을 고찰하여 국민국가(nation-state)의 쇠퇴와 정보화로 새로운 참여의 방식이 등장했고 그것을 “저항적 시민”으로 해석한 것이다. 그녀는 저항하는 시민이 1950년대 이후 인권이나 반핵과 같은 시민불복종운동 등 조직화된 저항의 정치가 짝을 띄었고 60년대 반전시위, 68운동에서 잠재적 저항(protest potential)에서 본격적으로 90년대 이후 퍼플 파워와 반세계화 시위 등에서 표출되었다고 보았다.

제4 절 미디어의 세계화와 국제 사회

컨버전스 시대에 나타날 수 있는 국제 사회의 대표적인 변화로는 전지구적 목표(혹은 목적)가 하나로 수렴되는 ‘의제의 컨버전스’를 들 수 있다. 국제정치의 무대에서 전통적인 의제였던 안전 보장은 군사적 위협에 대응하기 위한 국가 중심적인 대응이 주를 이루었고, 그 목표 또한 개별 국가의 상황에 따라 다양한 변용을 거쳐 그에 맞는 정책들이 추진되었다. 그러나 새로운 국제정치의 무대에서는 환경파괴, 마약밀매, 질병, 경제 위기 등 개인과 커뮤니티, 사회적 수준의 대응이 용이하지 않은 비일상적 위협이 넘쳐나고 있으며, 더불어 생활환경의 궁핍에 따른 개인 생활에 대한 직접적 위협의 증가는 그 대응에 있어 국제협력을 강하게 필요로 한다.

이와 같은 문제들의 해결은 개별국가 차원의 대응으로는 충분치 못하며, 이를 넘어서는 범세계적 연대와 목표의 공유를 필요로 한다. 특히 정보 접근, 수집, 발산의 다양성으로 특징지어지는 컨버전스의 시대에 있어서는 지리적 초역화 및 행위의 다양성으로 인해 개별적 차원의 대응과 함께 비정부단체의 영향력이 증가함으로써 지역적 연대뿐 아니라 범세계적 연대가 추구되고 있다. 이는 탈물질적 가치의 확산에

따른 대응이 영역별로 세분화된 국제협조를 필요로 하고 결과적으로 국가의 대응, 커뮤니티의 대응, 개인의 대응이 추구하는 목표가 하나로 수렴됨을 의미한다.

〈표 3-12〉 국제사회의 시대 변화의 특징

구분	산업사회	정보사회	컨버전스사회
수단	<ul style="list-style-type: none"> • 하드 파워 • 매스미디어 • 로컬 미디어 	<ul style="list-style-type: none"> • 하드 파워 + 소프트 파워 • 로컬 미디어의 글로벌화 과정 	<ul style="list-style-type: none"> • 스마트 파워 • 글로벌 미디어
방식	<ul style="list-style-type: none"> • 영토적 국민국가 중심 • 전략적 운동 • 위계 질서 	<ul style="list-style-type: none"> • 국가간 정보소통 	<ul style="list-style-type: none"> • 네트워크 국가 • 상시적인 국제연대 운동 • 다층 질서
의제	<ul style="list-style-type: none"> • 국가 갈등 • 경성 이슈 	<ul style="list-style-type: none"> • 연성 이슈의 등장 	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌 이슈화 • 보편의 가치

세계적 차원에서 구현되고 있는 기술이나 산업, 경제적 차원에서의 디지털 컨버전스 현상은 개별국가의 대응 방식에 있어 다양성의 표출로 귀결될 수 있다는 측면을 갖는다. 그러나 오히려 ‘모든 것이 디지털로 수렴’하는 컨버전스 시대에는 개별국가 차원의 대응보다 다양한 행위 주체들의 참여로 인한 ‘의제의 수렴’(convergence of issue) 현상이 더욱 특징적으로 표출된다고 지적할 수 있을 것이다.

1. 수단: 스마트 파워와 글로벌 미디어

가. 스마트 파워의 중요성 확대

컨버전스 시대의 국제사회에서는 과거의 군사력 중심의 하드 파워(hard power)에서 문화와 매력이 중심이 되고 지식이 정점에 있는 스마트 파워로 변화한다.³¹⁾

하드 파워에 대비되는 소프트 파워(soft power), 그리고 이 둘을 적절히 섞는 스마트 파워라는 용어는 미국의 국제정치학자 나이(Joseph S. Nye, Jr.)가 처음으로 소개

31) 스마트 파워에 대한 최근의 논의는 김상배(2009) 참조

한 개념이다. 여기에서 소프트파워는 ‘강제나 보상보다는 사람의 마음을 사로잡아 원하는 것을 얻어내는 능력’으로서 한 나라의 문화나 민주주의·인권·개인적 기회의 보장 등과 같이 그 나라가 추구하는 정치적 목표와 제반 정책 등에서 우리나라는 매력과 관련된다.

소프트 파워란 어느 나라의 가치체계를 존중하고 그 나라의 본을 따르고자 하며, 또한 번영과 개방성의 수준을 동경케 함으로써 그 나라를 뒤따르게 하는 권력이다. 소프트 파워는 국제정치 무대에서 의제를 설정하는 능력이고, 국가행위의 정당성과 도덕성에 기반을 두는 권력이다. 또한 소프트 파워는 하드 파워의 정당한 행사나 보편적인 국제규범의 추구 등과도 밀접한 관련이 있다. 나이는 이러한 소프트 파워의 세 측면을 문화, 정치적 가치, 외교의 세 부분으로 요약해서 이해하고 있다.

나. 글로벌 미디어의 확산

기존에 로컬적 성격이 강했던 미디어들은 인터넷의 발전으로 인해 글로벌화를 추구하면서 지역 파괴 현상을 가속화시키고 있다. 즉, 과거에는 프로그램을 해외 방송사들에게 단순 판매하는데 그쳤지만, 이제는 인터넷을 통해 전세계 시청자들에게 직접 제공하는 방향으로 변화하고 있는 것이다(권기덕 2008: 7).

이와 같은 매체의 글로벌화를 통해 로컬 이슈에 대한 접근은 상대적으로 더욱 용이해지고 있다. 특히, 주류 미디어를 통해 알 수 없었던 소식을 공유하는 개인의 미디어 활용 확대나 이슈의 글로벌화를 통해 의제확산을 집단행동화시키는 속도와 범위가 매우 확대되고 있는 것이다.

이들 미디어의 역할은 기존 언론처럼 여론 형성에 영향을 줄 수 있는 채널 성격으로 활용될 것이라는 기대감으로 해석할 수 있는데, 피스넷(PeaceNet), 에코넷(EcoNet), 레이버넷(LaborNet, <http://www.labornet.org>, <http://www.nodong.net>), 워민스넷(WomensNet), 안티레이시즘넷(AntiRacismNet)과 같이 기존 언론과 경쟁하며 대안적 언론 및 사회운동으로의 성격을 전세계적으로 확산하고 있는 미디어들이 늘어나고 오마이뉴스와 같이 시민참여형 미디어도 대안미디어의 범주를 확산시키고 있는 등 주류 미디어가

채우지 못하는 컨버전스 공간을 더욱 효과적으로 점령하고 있는 것이라고 볼 수 있다.

한 개인의 미디어 활용이 전세계적으로 확산된 예도 있다. 블로거 알리사는 2006년 태국의 쿠데타를 보도한 폴리커에 올라온 사진들의 링크를 위키피디아에 달아서 속보를 제공하는 센터 역할을 하게끔 했다. 그녀는 사진의 독자들에게 언론의 자유를 되찾기 위한 탄원에 관심을 촉구하고 시위를 제의했다(서키 2008: 47-48).

〈표 3-13〉 소셜 미디어를 활용한 국제사회운동 사례

제목	주요 활동 내용
CARMA.org	<ul style="list-style-type: none"> - Center for global development 주관 - 세계 각국에 위치하는 5만개의 발전소와 4천개의 전력공급 업체에 탄소배출량 기록 - 그들의 위치를 지도 서비스를 활용하여 게시
DonorsChoose.org	<ul style="list-style-type: none"> - 공립학교 학급에 필요한 소품과 활동비용에 관해 알리고 쉽게 지원금을 모금
askyourlawmaker.org	<ul style="list-style-type: none"> - Capitol News Connection의 기자들이 독자의 질문에 대한 답변을 얻어내기 위해 국회와 선거유세현장에서 위원들을 직접 인터뷰하고 사이트에서 공유
changemakers.com	<ul style="list-style-type: none"> - 사회 이슈의 고민을 위한 오픈소스 온라인 커뮤니티를 세계 최초로 형성 - 시급한 이슈를 도출하여 아이디어 경쟁으로 최선의 해결책 모색 - 커뮤니티의 노력을 통한 개선, 실행단계로 옮기는 미션을 수행
기타	<ul style="list-style-type: none"> - 트위터의 redcross, greenpeace, american cancer, lancearmstrong 활동 - worldchanging.org, springwise/social causes, all for good, ashoka Tech kiva.org

* 박남호(2009: 14-29, 체인지 온 발표문)를 참조하여 재정리

〈표 3-13〉에는 소셜 미디어를 활용한 국제사회운동 사례를 정리하였는데, 이들 사례에서는 공히 위젯과 같은 편리한 소셜네트워크 기술이 활용되고 있으며, 의제 또한 단순히 추상적으로 ‘환경’이 아니라 ‘탄소 배출금지’ 등으로 구체적으로 변화

하고 있으며, 생활이슈에 가까운 문제, 실천가능한 정치적 문제에 대한 움직임이 늘어나고 있는 것도 특징이다.

여기서 가장 주목해야 하는 것은 이러한 글로벌 사회운동의 형성이 ICT로부터 많은 도움을 얻고 있다는 점이다. 즉, 온라인 공간을 기반으로 한 사회운동의 규모 변화의 작동 결과, 초국가 운동의 새로운 형태로서 글로벌 사회운동이 출현했다. 새로운 정보혁명이 지구적 범위에서 작동하는 정보자본주의와 네트워크 국가를 등장시켰듯이 사회운동의 전환에도 결정적인 영향을 미친 것이다.

글로벌 사회운동은 1990년대 세계화와 정보혁명을 배경으로 크게 성장했고, 이러한 사회운동은 탈중심적이고 분산적인 조직모델, 다양한 이념과 집단을 포용하는 유연한 정체성, 직접행동을 중시하는 적극적 행동 전략 등에서 이전의 초국가 사회운동과 다른 특징을 보인다.

세계정치의 무대에 있어 전통적 행위자인 국가는 글로벌 사회운동의 확산과 함께 그 중심적 행위자로서의 위상에 많은 변화를 겪은 것이 사실이다. 그러나 그렇다고 해서 국가의 위상이 절대적으로 약화된 것은 아니며 여전히 통합된 하나의 세력으로서 가장 강력한 힘과 지위를 유지하고 있다.

글로벌 사회운동이 글로벌한 범위에서 네트워크를 펼치는 방식으로 진화하고 다양한 운동 네트워크를 온라인과 오프라인에 걸쳐 유연하게 조직함으로써 동원 능력을 극대화시켜 왔지만 근본적으로 경제적·군사적 자원을 통제하고 있는 국가나 글로벌 네트워크 기업과 비교하면 여전히 크게 불리한 입장이다.

따라서 국가는 이와 같은 글로벌 사회운동을 적극적으로 활용할 필요가 있다. 거시적으로 사회관계의 측면에서 사회 운동은 정치권력과 경제권력에 대해 구조적으로 불리한 위치에 있으며, 미시적으로도 사회운동조직은 국제 협의에 공식적으로 참여할 수 있도록 제도화되어 있지 않고, 글로벌 기업처럼 비공식적 영향력을 행사할 수 있는 자원을 보유하고 있지 못하며 그러한 기회도 가지기 어려운 것이 현실이다. 이런 측면에서 사회운동세력은 국가나 국제기구에 비해 상대적으로 매우 열세에 놓인 입장이다. 그러나 특정한 이슈의 경우 기업이나 국가의 행동과 제도를 바꾸

도록 하는데 사회운동 세력이 영향력을 성공적으로 행사하는 경우가 드물지 않게 나타난다. 글로벌 기업을 대상으로 기업의 사회적 책무를 강화하도록 압력을 가하는 사회운동 사례가 많아지고 있으며, 국가를 상대로 특정 정책을 채택하도록 압박하는 경우도 있다.

2. 방식: 네트워크 국가의 거버넌스

국가는 시대와 장소에 따라 그 형태와 기능을 달리해왔다. 인류가 등장하고 사회가 존재한 이래 등장한 국가의 모습은 도시국가, 고대국가, 중세국가, 근대의 국민국가에 이르기까지 다양한 형태와 기능을 보여 왔다. 국가의 이러한 다양성을 감안할 때 현대의 주류적 형태를 구성하고 있는 국민국가라는 것도 보편적 국가의 모습은 아니라는 결론에 도달할 수 있을 것이다.

국제정치의 무대에 있어 영원한 지배적 존재일 듯이 간주되었던 국민국가라는 것은 사실 서구의 근대라는 특정 시기에 출현한 국가형태의 하나일 뿐이다. 실제로 국민국가는 영토적 경계를 바탕으로 하여 형성된 국민·민족이라고 하는 정치·문화 공동체를 활동배경으로 하면서 부강의 목표를 추구하던 국가의 근대적 형태로서 이해되어 진다.

이러한 국민국가도 20세기 중후반 이래 그 형태와 기능의 변환을 경험하고 있다. 비물질적 자원의 중요성이 부각되고, 초국적 커뮤니케이션을 통해 영토적 경계를 넘나드는 활동이 증대되고, 이에 대응하여 국민·민족 차원의 정체성을 기반으로 하여 형성되었던 국가의 형태와 기능도 변환된다. 그렇다고 국가 자체가 아예 사라지는 것은 결코 아니며, 다만 국민·민족을 넘어서 네트워크라는 좀 더 확장된 사회적 공간 속으로 스며들면서 재조정되고 있는 것이다(김상배 2006: 524).

재조정된 국가는 근대 이래 유지해 왔던 국제정치의 무대에서의 하나의 단일한 행위자로서의 위치에서 내려와 네트워크 속에서의 여러 행위자들 중의 하나로서 작동하게 된다. 국민국가 속에서 국민이 차지하고 있던 위치를 네트워크 사회 속에서

의 국가가 담당하고 있다고 한다면 지나친 비약이겠지만, 국가가 영위하고 있던 절대적 행위자로서의 위상이 네트워크 사회 내에서는 상당한 정도로 약화된 것이 사실이다.

약화된 국가 역할은 상대적으로 무시되어 왔던 행위자들에 더욱 큰 관심을 갖게 한다. 개인과 집단, 초국적 기업과 세계시민사회운동, 비국가행위자들과 같은 새로이 주목 받기 시작한 행위자들은 네트워크라는 좀 더 확장된 사회적 공간 속에서 국가와 동등한 위치를 누리거나, 오히려 국가를 넘어서는 포괄적 연대감과 정체성을 구축하기까지 함으로써 네트워크에 속한 개별 행위자의 국가에 대한 귀속감을 약화시키는 역할 마저 수행한다.

근대적 국민국가의 역할 조정과 전지구화는 지역의 사회운동이 국가의 경계를 넘어 국제적 협력과 연대를 확장시키고 전세계의 사회운동조직과 성원들이 공통의 관심사나 이슈를 논의할 수 있는 초국적 공론장을 형성시킨다. 초국적 공론장의 형성은 역으로 지역·국가 내의 사회운동의 전략과 전술을 발전시키고 지역 정부와 국가에 대해 유용한 압력을 행사할 수 있는 기회를 만들고 있다. 그리고 국내·지역의 쟁점을 국제화시키거나 국제적인 관심사나 이슈를 국내로 수용하여 운동차원에서 이슈화시켜 지역과 국가 간의 네트워크를 형성하여 문제해결을 위한 연대를 강화할 수 있다.

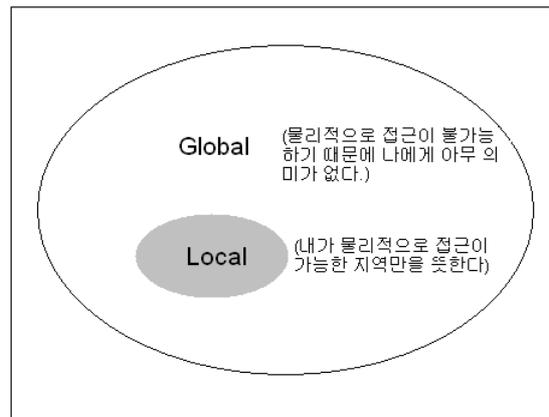
이러한 사회운동단체들 간의 네트워크 형성은 직접적인 행위에 앞서 공통의 정체성을 확보하는 전체적인 틀의 조정(frame alignment)을 필요로 한다. 네트워크가 단기적 존속에 그치지 않고 상시적으로 형성되어 지속적인 연대를 구축할 때 지역운동이 강화될 수 있고 운동의 전략은 보다 성숙해지고 운동단체의 책임성도 증대될 수 있을 것이다(임현진 2003).

이는 인간이 자신이 맺고 있는 관계를 떠나서는 살 수 없으며 이 관계로부터 자아 정체성을 부여 받기 때문이다. 자신이 가지고 있는 신념과 가치관이나 정치적인 견해도 자신과 상호 작용하는 사람들로부터 영향을 받는다. 즉 사람들의 이념이나 정체성은 네트워크의 산물이다. 범주를 공유한 사람들은 네트워크를 통해서 비로소

그들이 중요한 사회적 성격을 공유한 집단이라는 것을 상호 인식하게 되고, 공통의 이해를 깨닫게 되는 것이다(Polleta and Japer 2001). 집단 정체성을 형성한 후에야 자신이 속한 집단과 집합적 이해에 대해서 충성과 헌신을 약속하게 된다. 인간의 의식과 행동은 이 관계에 의해 크게 영향 받으며, 이것이 관계에 자리 매겨진 인간 모습의 핵심이다(김용학·하재경 2009, 76).

따라서 네트워크 사회는 모든 정황에서 어떤 기본적이고 공통적인 특성이 있으면서도 그 사회가 진화하는 문화적·제도적 환경에 따라 매우 다른 형태를 띤다. 현재의 네트워크 사회는 그 구조가 마이크로 전자 기반의 정보와 커뮤니케이션으로 구성된 것이기 때문에 이진법 논리, 즉 포함 혹은 배제의 논리로 작동한다. 따라서 집단화와 파편화는 현존하는 네트워크 사회의 구조적 특성에 속한다고 볼 수 있다. 누구나 세계적으로 확산된 이 사회에 들어가 있는 것은 아니지만 그 영향권에 속해 있다. 국가 또한 마찬가지다.

[그림 3-17] 글로벌 네트워크 이전의 글로벌과 로컬의 의미



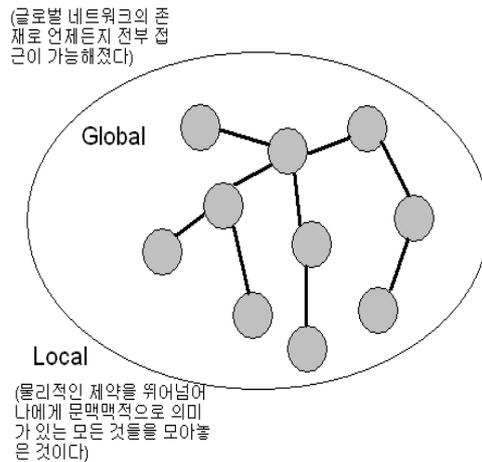
* 출처: 김태우(2008: 176)

네트워크 국가에 관한 논의는 1990년대에 마누엘 카스텔(Manuel Castells)에 의해 시작되었는데, 그는 유럽통합의 기대와 현실적 한계의 타협점에서 생성된 융합적

제도에 주목하면서 특히 유럽연합이라는 초국가기구가 정책결정이나 권한에 있어서 보조역할을 수행하면서 회원국 정부와 지역, 지방정부 등의 하부기관들과 연결되어 있는 모습이 서로 주권을 공유하는 ‘신중세주의(new medievalism)’로의 회귀와도 같다고 보았다. 이러한 맥락에서 오늘날 통치체로서의 유럽연합을 ‘네트워크국가’로 규정할 수 있다는 것이 그의 주장이다(Castells 2000: 445, 민병원 외 2008: 406에서 재인용).

네트워크상의 상호의존적 행위자들은 서로 대등한 관계도 아니고 수시로 이합집산을 거듭하면서 상대에게 영향을 미친다. 이럴 경우 한 나라의 정책이 다른 나라에 본의 아니게 영향을 미치고 이것이 다시 역으로 자국에 영향을 미치면서 복잡한 연결망이 형성되기 때문에 어떤 행위자도 독자적 권한과 정책결정을 완벽하게 추구할 수 없다.

[그림 3-18] 글로벌 네트워크 이후의 글로벌과 네트워크의 연결



* 출처: 김태우(2008: 178)

네트워크 국가 개념은 앤셀(Christopher Ansell)에 의해 더욱 체계적으로 이론화되었는데, 그는 전통적 ‘시장’과 ‘위계질서’의 스펙트럼 사이에서 새롭게 나타나는 복

합 메커니즘에 관심을 가지고 이러한 복합 메커니즘은 시장과 위계질서의 특징을 모두 지니며, 내부의 다양한 행위자들 사이에 복잡하게 얽혀 있는 ‘다자간(多者間)’ 연결망 때문에 다른 거버넌스 유형과 대비된다고 보고 이러한 복합 거버넌스를 ‘이합질서(geterarchy)’라고 부르고 있다(Ansel 2000: 307-308, 민병원 외 2008: 406에서 재인용).

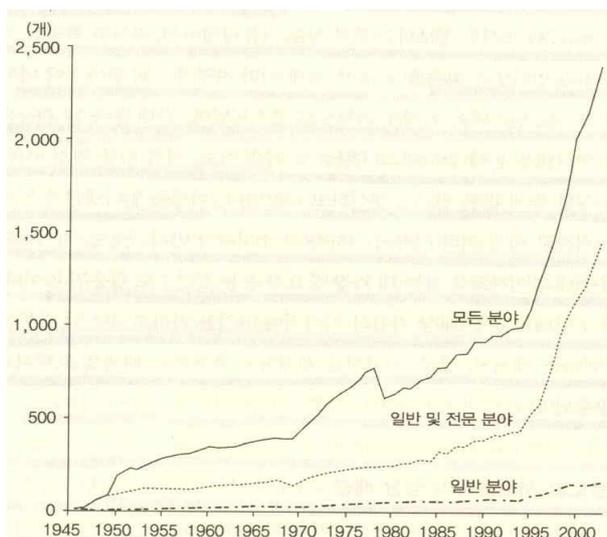
이러한 이합질서는 국가, 사회세력, 하위집단, 그리고 초국가기구 등 여러 층위의 정치적 행위자들이 서로의 이해관계에 따라 주요한 정책결정과정에 끊임없이 개입하는 모습을 잘 설명해준다. 이러한 복합적 정책결정과정에서 이루어지는 거버넌스 구조가 바로 ‘네트워크 정치체’라는 것이 앤셀의 주장으로서 이 개념은 카스텔이 논의한 ‘네트워크 국가’와 매우 흡사하며, 구조의 유형화와 더불어 네트워크 속성에 관한 체계적인 이론화를 동반하고 있다는 점에서 중요한 기여를 하고 있다.

한편으로는 경우에 따라 기존 국가기구의 권력이 인터넷 세상에서 더욱 강력하게 작동할 수도 있다. 최근 인터넷 거버넌스 분야에서 나타나는 국가 세력의 대응이나 테러 네트워크에 대항하는 선진국의 동맹 네트워크 등은 이러한 양상을 잘 보여준다. 물론 이러한 과정에서 국가가 예전의 모습을 그대로 유지하는 것은 아니다. 정보사회의 변화에 대응하는 국가는 자기변화를 통해 다양한 행위자가 형성하는 네트워크 속으로 스며들어 그 작동방식을 바꾸어간다. 근대적인 의미의 국민국가를 넘어서는 21세기의 ‘네트워크 지식국가(network knowledge state)’를 논하는 것은 바로 이러한 맥락에서이다(김상배 엮음 2008: 35).

3. 의제: 글로벌 이슈의 활성화

1990년대 중반부터 정보사회의 발전과 함께 글로벌 사회운동의 규모는 급증하고 있다((그림 3-19) 참조). ‘네트워크의 네트워크(a network of network)’라고 평가되는 글로벌 사회운동은 매우 이질적 성격을 가진 다수의 단체들이 매우 느슨하게 그러나 매우 광범위하게 연결되어 있는 특징을 가진다.

[그림 3-19] NGO 수로 본 글로벌 사회운동의 성장



* 출처: 김상배 위음(2008: 290)

이와 같은 현상의 시작은 1999년 11월의 시애틀 투쟁이었는데, 반WTO, 반지구화를 주장하는 5만여 명의 사회활동가들이 IT를 활용하여 결집하면서 시애틀 전투라고 까지 평가되었던 사건이다. 2001년 7월에는 제노아 사회포럼³²⁾의 구성과 G8 정상회담 반대 시위가 이어졌으며, 2002년 스타벅스 커피 반대 운동 등이 나타났다.

특히 스타벅스 반대 운동에서는 참여한 세 NGO 조직이 정보 교환과 상호 커뮤니케이션, 다양한 활동의 조정을 거의 인터넷에 의존하였으며 세계 여러 지역의 커피 판매점에 대한 시위 조직도 인터넷을 통해 효과적으로 조정하였다. 반대 운동 NGO들은 주로 인터넷을 통해 스타벅스의 불공정 거래 정보, 시위 행동 일정, 시위 진행 상황 등에 관한 정보를 생산하고 배포하였는데 이렇듯 인터넷은 활동가를 조직하고 세계 여러 지역에 걸쳐 많은 소비자가 반대 운동을 지지하고 이 운동에 참여하도록 하는 데 가장 중요한 운동 공간으로 활용된 것이다. 또한 인터넷은 운동 대상 기업

32) 제노아 사회포럼(GSE)은 2001년 7월 이탈리아 제노아에서 개최된 G8 정상회담을 반대하기 위해 조직되었다.

의 이미지에 타격을 가하고 자신의 활동을 정당화하는 메시지, 상징, 이미지를 게재하고 유포하는 매체로 효과적으로 활용되었다(김상배 엮음 2008: 289).

〈표 3-14〉 글로벌 사회운동의 특성

	정책 주창 지향 NGO	새로운 글로벌 사회운동
범위	정책 이슈화·주창	다양한 사회정의 의제
조직	NGO 중심 이슈 네트워크	대중 참여와 행동, 많은 이슈
규모	이슈 기반 연합에 의해 제약	네트워크에 의해 규모 확대
운동의 대상	정부, 기업	기업, 산업 부문, 국제 제도 (G8, WEF, IMF, WTO)
전술	전략 캠페인 - 제한된 정치적 목표 - 주도 단체가 시작하고 종결	상설 캠페인 - 분산적 정치적 목표 - 시작과 종결이 개방적
목표	- 정부와 국제기구에 의한 규제 - 조직 정체성 유지	- 개인의 직접행동 조직화 - 커뮤니케이션 네트워크 유지 - 하이퍼 조직을 통한 개인 역량 강화 (empowerment)
역량 투입	- 개혁과 위기시 개입	- 대중 저항, 가치 변화

* 출처: 김상배 엮음(2008: 292)

이와 같은 글로벌 사회운동의 확산 과정은 일국적 이슈의 글로벌화의 가능성 및 다양한 이슈에 대한 세계적 관심의 가능성이 향후에도 지속적으로 증가할 수 있다는 것을 보여준다.

제 4 장 컨버전스 사회의 정치적 쟁점

컨버전스 사회의 정치적 쟁점은 제3장에서 살펴본 정부, 정당, 시민사회라는 주요 정치영역의 수단, 방식, 의제에 있어서 보이고 있는 특징을 중심으로 향후 발전을 위한 과제를 도출한다. 이와 같은 과제는 기술 발전 경향에 비해 지체되는 사회와 제도의 간극을 줄이고, 컨버전스의 역작용에 대처하는 관점에서 제기된 것이다.

제 1 절 정부의 과제: 협력적 거버넌스 구현

1. 협력적 거버넌스의 구현

컨버전스 사회에서 정부의 과제는 우선 시민사회와 정당에 의해 정부로 집중되는 의제의 내용을 다양한 채널을 통해 수렴하는 것이다. 일반적으로 산업사회에서 단일하고 공식적인 채널을 통해 제안되던 의제는 이제 다양한 채널을 통해 작은 공론장에서부터 거대한 정책요구에 이르기까지 매우 적극적으로 표출되고 있는 상황이다. 그렇기 때문에 정부만을 주체로 하는 단일의 창구로는 의제의 수렴 및 해결은 더더욱 어려워진다고 볼 수 있다.

따라서 컨버전스 사회에서의 정부는 사회내 제 주체와의 협력적 거버넌스를 구축하여 의제의 수렴을 위해 노력해야 한다. 이미 거버넌스라는 용어 자체에 사회의 다양한 행위자와의 협의를 통한 정책결정이라는 의미가 포함되어 있지만 현실적으로는 거버넌스의 성격이 사회와 시대적 배경에 따라 상이하게 나타난다. 따라서 궁극적으로 거버넌스의 이상적인 형태라 할 수 있는 협력적 거버넌스를 구축하기 위해서는 먼저, 과거의 위계성을 탈피하고 정치 행위자의 자율성을 확대하려는 정부의 의지가 대단히 중요하다.

의지의 구체적인 실천은 참여와 협력을 촉진하는 것에 의해 이루어질 수 있다. 현

재까지 정부가 사용해온 기술적 수단의 의미를 사회적으로 의미있는 것으로 만들기 위해 진정한 다허브 네트워크 구축을 도모해야 하며, 그 구현의 방식은 수평적 상호 작용이 이루어져야 하고, 거버넌스의 층위도 다층적으로 진행되어야 한다.

무엇보다 중요한 것은 기술과 방식의 목적이 되는 의제이다. 무엇을 위한 수단과 방식인가, 무엇을 위한 협력적 거버넌스인가에 대한 새로운 민주주의적 해석이 필요한 것이다. 2008년 이후 신속하게 진행되고 있는 서구 정부의 소셜 네트워크 서비스는 궁극적으로는 시민 참여를 촉진시킴으로써 정부에 대한 신뢰를 높이고 정부의 효율성을 극대화하기 위한 전략으로 평가할 수 있는데, 과거의 전자정부와 다른 이와 같은 전방위적인 대시민 접촉 창구의 확대 전략이 사회의 문제를 신속하고 편리하게 해결하는데 도움이 된다면 확정부의 판단이 작용한 것이라 볼 수 있다.

또한 소셜 미디어의 특징으로서 협송 전달(narrow casting) 방식을 들 수 있는데, 이와 같은 협송 전달을 효율적으로 하기 위해서는 채널을 확대하고 개인화된 이슈의 공통 분모에 대한 가치를 사회적으로 공유하는 것이 매우 중요하다. 아울러, 정치적 행위자 간의 관계는 제로섬 관계의 효율성과 민주성이 아닌 시너지 관계의 효율성과 민주성으로 재구성하여 시민과 기업의 참여도를 높이고 정부의 투명성과 효율성을 높이는 방안으로 협력적 거버넌스를 구축하여 정부의 형태를 질적으로 변화시킬 필요가 있다.

2. 자율 문화 환경의 구현

정보라는 것이 대화를 통해서 전달된다면 결국 우리의 대화라는 것 자체가 수월할 수 있도록 노력해야 한다는 결론에 이른다(김태우 2008: 36). 자율문화 환경의 구현은 정부와 사회내 정치행위자간의 소통이 원활하게 이루어질 수 있는 환경을 구현하는 것이다.

싱가포르는 2005년 선거일로부터 5주 전까지 블로깅을 금지했지만 외국에 있는 싱가포르인들의 블로깅에는 손을 쓸 수가 없었고, 태국 정부는 모든 정치 문제에 대해 블로깅을 금지했지만 효과는 별로 없었다. 미국 선거관리위원회는 블로깅에 대해서는 아예 언론보도지침을 적용할 노력조차 하지 않기로 했다. 이렇게 규제들이

일시적이고 천차만별이라는 사실은 이제 미디어와 국가의 관계를 예전 그대로 유지할 수 없게 될 것임을 시사한다(서키 2008: 225).

본질적으로 자율 문화 환경의 구현을 위해서는 기술적 과제와 정책적 과제를 동시에 해결해야 한다. 기술적 측면에서는 모든 네트워크 서비스의 고질적인 병폐인 보안과 기술편의성이 문제가 될 수 있다. 정부 서비스는 일반적인 인터넷 서비스 사이트보다 보안에 대한 규정이 더욱 까다로운데 그래서 사용자들은 사용을 위해서는 반드시 공인인증서를 설치해야 하고, 보안을 위한 Active X를 설치해야 하는 번거로움을 겪게 된다. 또한 여전히 정부기관의 사이트는 익스플로어 환경에서 편리하게 작동하는 MS 표준을 유지하고 있어 국제적으로도 그러한 민간기업의 정부기술영역 독점이 문제가 되며, 한편으로는 최근의 익스플로어 8 버전의 한국내 전자정부 서비스 이용에서 심각한 문제가 발생하여 이슈화되기도 하였다.

이러한 기술적 편의성과 안전성은 모든 인터넷 서비스에 공통으로 통용되는 구현 조건이지만 정부 서비스의 경우는 한 번 문제가 발생하면 다시는 사용하지 않게 되는 효과도 나타날 수 있기 때문에 특히 유의해야 할 부분이며 나아가 다양한 기술을 자유롭게 활용할 수 있게 하는 환경을 구현하기 위해 필수적으로 해결해야 할 부분이라고 할 수 있다.

3. 정보접근성 확대: 컨버전스 격차(convergence divide) 해소

피파 노리스(Pippa Norris)의 정보격차(digital divide) 개념과 마찬가지로 컨버전스 과정에서도 정보의 수혜층과 미수혜층간의 격차가 발생한다. 이와 같은 격차는 특히 첨단 기능을 가진 기기 구입에 드는 고비용과 점점 더 짧아지고 있는 기기변환 주기를 고려하면 대부분 경제적 요인 때문에 발생하는 것이지만 특히나 컨버전스는 상시적으로 사용하는 서비스나 콘텐츠, 기기 등이 대부분이기 때문에 격차의 누적으로 인한 차이는 더욱 커질 수 있다.

정보 민주주의 차원에서는 정치, 경제, 사회적 이슈에 대한 다양한 종류의 정보와 견해와 논쟁에 대해 접근할 수 있어야 하며, 동시에 주어진 이슈들에 대한 자신들의

견해와 비판을 제기하고 대안적 정책이나 행동 지침을 제안할 수 있는 커뮤니케이션 매체를 사용할 기회를 가져야 한다. 또한 기존 매체뿐만 아니라 새롭게 발전되고 있는 기술을 통해 사회계층, 계급집단의 대표성이 보장될 수 있는 제도적 장치를 필요로 한다(강명구 1995: 186-213).

그러나 실제로는 정보격차가 지속적으로 질적 변화를 거쳐 재생산되는 경향이 나타난다. 단순히 기술적, 경제적 이유로 정보접근권이 없는 디지털 정보격차(digital divide)는 정보검색 능력과 활동성(activity) 혹은 정치적 활용능력의 차이를 의미하는 민주적 격차(democratic divide), 강대국과 약소국과의 정보격차인 글로벌 격차(global divide), 나아가 융합적 기술 활용의 인지와 능력이 부족한 컨버전스 격차(convergence) 등으로 다양하게 증가하고 있는 것이 현실이다.

근본적으로 이러한 격차가 발생하는 원인은 첫째, 정보화에 대한 관심 부족, 기술 사용에 대한 두려움, 새로운 기술에 대한 거부감이라는 심리적 접근성, 둘째, 경제적 능력이 부족한 물질적 접근성, 셋째, 프로그램 사용능력이 없는 기술적 접근성, 넷째, 기회 자체가 봉쇄된 사회 기회의 접근성이라는 네 가지 측면의 접근성 문제 때문이다(반다이크·해커 2003, 강원택 2007a: 36에서 재인용).

이와 같은 견해는 정보민주주의가 시민들이 참여할 수 있는 공공영역을 확보해야 한다는 것을 강조한 주장으로서 컨버전스 사회에서도 마찬가지로 요구된다. 정보사회는 지 불능력이나 사용능력이 있는 집단만을 위한 사회가 아니기 때문이다(강명구 1995: 210).

제 2 절 정당의 과제

1. 네트워크 컨버전스 정당 구현

풋과 쉬나이더(Foot & Schneider 2006)는 보다 구체적으로 정당이 네 측면의 네트워크 전략을 통해 새로운 정당모델로 재창조될 수 있다고 강조한다.

첫째, 정보제공(informing)으로서 이는 종래의 선거캠페인 관행의 연장선상에 있

는 가장 기본적인 방식이다. 즉 정당과 정치인이 정책, 공약, 경력 등 자신에 대한 풍부한 정보를 탐다운 제공하는 것이 주된 목표이다. 둘째, 관여(involve)로서 시민이 정치인과의 의사소통에 적극적으로 참여하도록 촉진하는 것이다. 이를 위해서 웹사이트는 토론게시판과 채팅룸 등 실시간 소통 채널을 구축한다. 셋째, 연계(connecting)로서 웹사이트의 링크와 동호회 등을 통해서 방문자와 목표 집단(target group)을 연결하도록 촉진하는 것이 주된 목표이다. 관여와 연계는 반드시 동시에 추진될 필요는 없지만, 양자의 결합은 정당과 유권자간 집합적 정체성을 형성시키는 시너지 효과를 낼 수 있다. 넷째, 동원(mobilizing)으로서 이는 관여와 연계에 토대한 가장 상위의 네트워크 전략이다. 동원의 주된 목표는 방문자 스스로 다른 사람의 참여를 촉진할 수 있는 활동을 촉진하는 것이다.

〈표 4-1〉 네트워크 컨버전스 정당의 구성 요소

구분	내 용
정보제공	<ul style="list-style-type: none"> 정당의 플랫폼 기능 강화 - 당내 민주화를 통해 당원과 중앙과의 소통적 정보교환
관여 (중개, 이해집약)	<ul style="list-style-type: none"> 소통 채널 구축 - 개인 맞춤형 정보제공 - 시민과의 소셜 네트워크 채널 확대를 통한 실시간 정책 정보 제공 및 시민의 의견 수렴 및 정당 정책에의 반영
연계	<ul style="list-style-type: none"> 정치동원, 의사결정, 당내 커뮤니케이션 방식을 혁신하여 다양한 장치와의 연계 당원간 네트워크 강화 단일 의제를 중심으로 하위집단(혹은 이슈 관련 집단)과 상시적으로 약한 연계 유지
동원	<ul style="list-style-type: none"> 네트워크 확대를 위한 인센티브 제공 관여의 확장을 위한 정당의 문화적 애플리케이션 강화

컨버전스 사회에서는 이러한 네 측면의 네트워크 전략이 실현될 때, 정당은 시민과의 파트너십을 통해 의제설정, 이해집약, 중개, 동원의 기능을 회복할 수 있으며, 새로운 모델로 전환될 수 있다. ‘건강한 정당정치의 복원’(강원택 2007a: 4)을 위해

서는 그동안 정당이 주도적으로 수행해온 고유의 기능들(의제설정, 이해집약, 중개, 동원, 정치엘리트 충원, 시민교육)을 환경 변화에 맞춰 재설정하고 적극적으로 적용할 필요가 있는 것이다. 또한 컨버전스 기반의 새로운 유형의 조직들과 미디어가 정당의 기능을 위협적으로 잠식할 수 있기 때문에 정당 독점이 아닌 시민과의 파트너십을 통한 정당 기능의 회복이 모색될 필요가 있다.

정당이 컨버전스 시대의 민주주의 발전의 견인차로 자리매김하기 위한 정당 모델의 재창조는 크게 네트워크 컨버전스 정당으로 모델링할 수 있다. 정당이 ICT를 활용한 방식으로는 정보확산, 선거운동, 자원확보와 충원, 네트워크와 조직 연계, 참여와 상호작용, 정당 경쟁 등으로 나타날 수 있는데(김순·워드 2000: 108-109), <표 4-1>과 같은 네트워크 컨버전스 정당은 정당 본래의 기능과 뜻과 쉬나이다가 지적인 정당의 핵심적인 네 가지 측면을 기준으로 컨버전스 사회에 맞게 재구성한 것이다. 이 외에도 정당 본래의 기능인 의제 설정, 정치엘리트 충원, 시민교육의 과제가 여전히 남아 있는데, 이 또한 네트워크 컨버전스 정당으로의 재구성 과정에서 유념해야 할 역할이다.

제 3 절 시민사회의 과제

1. 동시성과 포플리즘 제어

인류학자인 미즈코 이토(Mizuko Ito)는 일본의 젊은층에서 모바일 커뮤니케이션이 활용되는 공간에 대하여 기록하였는데, 젊은 연인들은 다양한 모바일 기술에 대한 접근성 덕분에 온종일 함께 연락을 취할 수 있게 되어 함께 일어나고, 함께 일하며, 함께 먹고, 심지어는 함께 잠자리에 들기도 한다고 평가하였다. 서로 수 킬로미터나 떨어져서 살고 있고, 한 달에 몇 번밖에 보지 못한다 하더라도 말이다. 헨리 젠킨스는 컨버전스로 인한 이와 같은 현상을 인용하면서 ‘텔레코쿤화(telecooaning)’라고 부른다(젠킨스 2006: 39).

이와 같은 시공간을 초월한 생활의 동시성을 통해 집합적 사고가 짧은 시간안에

형성될 수 있다. 물론 그와 같은 문제는 다수의 의견을 신속히 결집시킬 수 있다는 점에서 긍정적 효과로 평가할 수도 있는 반면, 검증되지 않은 콘텐츠의 무비판적이거나 감정적 수용으로 이어질 경우 포퓰리즘(populism)화의 가능성도 매우 높다고 할 수 있다.³³⁾

그리고 동시성으로 인해 시공간을 초월한 공존의 느낌이 공유되는 한편으로 검증되지 않은 잘못된 정보의 확산이 빠르게 이루어질 수 있는 만큼 사회내 정보의 선순환 구조를 구축할 수 있는 발전방안에 대한 모색이 필요하며 아울러 정보 선별 능력이나 정보 판단능력에 대한 교육 및 발전방안이 필요하다고 할 수 있다.

2. 왜곡된 평판체계 지양

인터넷은 지워지지 않을 개인의 과거 잘못을 기록함으로써 주홍글씨를 디지털판으로 재현한다(솔로브 2007: 27). 즉, 왜곡된 정보의 빠른 전달 가능성만큼 개인정보의 무분별한 확산과 전방위적인 감시가 강화될 수 있는 측면이 있다.³⁴⁾ 따라서 컨버전스화되는 과정에서의 평판체계 구축이 매우 시급한 과제라고 할 수 있다.

특히 잘못된 정보 유통을 통해 나타날 수 있는 법적 문제는 수많은 명예훼손관련 소송으로 나타날 수 있으며, 개인적으로는 회복되기 어려운 심각한 심리적 상처를 입을 수 있는 위험성에 무방비 상태로 노출되어 있는 것이나 마찬가지이다. 그러나 기존의 정보사회의 개인정보보호의 경우에는 다양한 위험 가능성에 대한 제도적 대응방안이 미흡하며 사회에서도 그러한 개인의 상처에 대해서는 막연한 심리적 치료 등의 개인적 구제로 한정시켜 무관심하게 방치하고 있을 뿐이다.

따라서, 컨버전스형 위험에 대한 사회적 공론화와 연구가 이루어져야 하며 제도

33) 이에 대해 젠킨스는 기업 컨버전스는 풀뿌리 컨버전스와 공존한다고 지적한다(젠킨스 2006: 39).

34) “온라인에 존재하는 15억 명에게 권한이양을 할 때 발생하는 어두운 면은 서로가 서로를 감시하게 된다는 것. 지금까지 큰 정부를 걱정해왔지만 지금은 이웃 그리고 지하철에 같이 탄 사람들을 두려워한다”(라인폴드)(솔로브 2007: 24)

적 대응 및 교육 차원의 안전장치도 모색될 필요가 있다.

3. 개인정보 관리능력 고양

네트워크 내에서 유통되는 정보 가운데 가장 중요한 것은 개인정보이다. 소셜 네트워크 서비스를 통한 개인정보유통은 신상정보에 관한 것뿐만 아니라 사생활의 지속적인 노출의 상태라고 볼 수 있다. 이러한 경향은 모바일과 연동되어 컨버전스 서비스로까지 확대될 경우 다수에 의한 다수의 감시 상황이 될 수도 있다.

따라서 사회 내에서 준비되어야 하는 것은 개인정보의 관리 능력의 고양과 노출 시 발생할 수 있는 위험에 대한 대처방법이다. 즉, 자신도 모르게 자신에 관한 객관적이고 주관적인 정보가 네트워크상에 방치될 수 있는 위험, 타인이 그것을 악용할 수 있는 위험, 프라이버시가 위축될 수 있는 위험 등 다차원적인 위험에 대한 예방 대책도 모색되어야 한다.

제 5 장 결 론

제 1 절 컨버전스 사회의 정치 패러다임의 변화

사회변화에서 발생하는 균열은 필연적이다. 불구하고 사회적 균열에 대한 적극적 대응이 이루어지지 못한다면 사회통합은 요원하며 불안만 가속화될 것이다. 산업사회에서 정보사회로 다시 컨버전스 사회로 진행되고 있는 추동력은 비단 ICT 분야에만 한정된 것이 아니다. ICT가 사회 내에 연착륙하기 위해서는 적절한 제도가 뒷받침되어야 하며, ICT를 활용하는 시민의 요구가 증폭되는 상황에서는 적절한 정치적 조치가 필연적이기 때문에 ICT분야뿐만 아니라 정치 분야의 대응성 문제가 여전히 심각한 문제로 제기되는 것이다.

정부는 의제를 효율적으로 생산할 수 있는 가장 강력한 정치적 주체이고, 정당은 의제를 가장 효율적으로 대변할 수 있는 가장 강력한 정치적 매개자이다. 그러나, 정부나 정당에 대한 시민사회의 저신뢰 수준은 매우 심각한 수준에 달했다고 볼 수 있다.

문제는 컨버전스 사회의 수단, 방식, 의제를 정부와 정당이 수용할 의지와 능력이 대단히 부족한 것에서 기인한다. 더구나 의제 확산의 속도와 범위가 넓고도 빠른 컨버전스 사회의 속성상 미래 사회에서는 정부로의 의제 요구가 매우 높게 나타날 것이다. 따라서, 사회 내 의제를 파악하고 적극적으로 수렴하고 신속하게 대응하는 능력의 신장은 그 어느 때보다 절실하게 요청된다고 할 수 있다.

본 연구를 통해서 컨버전스에 대한 기술편향적 이해를 지양하고 정치적 측면, 특히 정부·정당·시민사회·국제사회라는 네 가지의 중요한 정치적 행위자를 중심으로 네 영역의 정치적 컨버전스 활용능력과 실제 사회에의 효과 그리고 긍정적 측면과 부정적 측면의 변화의 양상을 분석하였다. 이와 같은 과정을 통해 정치적 컨

버전스의 개념화를 시도하고, 사회의 흐름이 수직에서 수평으로, 위계에서 자율로, 단일에서 복합으로 변화하는 거시적인 속성의 변화를 정리하여 단순히 현실 추수적인 관점에서의 제도적 대응이 아니라 내재적인 이해를 통한 사회내 모든 행위자의 거버넌스를 중심으로 하는 제도와 사회윤리 수립의 필요성을 강조하였으며, 좀 더 세부적으로는 정부에서는 협력적 거버넌스가 흐름의 권력 행사를 통해 구현되어야 하고, 정당이 컨버전스 활용의 보편화를 통해 수평적 네트워크를 형성하면서 일상의 정치 의제를 수립해야 한다는 것을 정리하고 분석하였다.

이미 시민사회는 자기조직적인 방식으로 네트워크 시민을 형성하며 시민권 확장을 주장하고 있으며 이와 같은 흐름은 국제적 영역에까지도 확대되고 있음에도 불구하고, 제도 영역에서의 대응력은 현실과의 가치 괴리를 양산하며 더 이상 생산적인 의제를 표출하지 못하고 있다는 것 또한 강조하였다. 아래로부터의 높은 정보생산능력과 자기조직화방식의 분출은 제도적 기득권이라 할 수 있는 정부와 정당의 능력에 심각한 영향을 미칠 수 있다. 그러나 그러한 영향에 대한 대응이 단순히 관성적인 근대사회적인 규제와 단속으로만 이루어지기는 현실적으로 이젠 거의 불가능한 상황이라고 할 수 있다.

수단과 방식과 의제가 더욱 더 정교하고 복합화된 ICT에 의해 추동될 경우 컨버전스 사회에서의 정치적 의제는 시민의 관여를 높여 전혀 다른 새로운 정치적 패러다임을 요구할 수 있다. 따라서 정부와 정당은 새로운 패러다임의 의제를 먼저 제시하고 사회 내에서 정보의 흐름이 원활하게 소통할 수 있는 과제를 해결하며 소통의 촉진을 통한 신뢰 회복의 가치를 구현해야 할 것이다.

제2절 새로운 민주주의를 위한 조건

전자민주주의의 비관론과 낙관론의 대당 구조는 대의제의 변화된 위상을 반영한다. 비관론이 대의제의 강화를 고수하는 입장이라면 낙관론은 대의제를 대체하는 직접민주주의의 구현 가능성을 시사한다. 그러나 이러한 대당구조조치 컨버전스 사

회에서는 새로운 민주주의로 대체될 가능성이 높다. 즉 네트워크 민주주의나 협력적 거버넌스의 민주주의를 통해 정치적 주체의 상생이 도모되는 융합적 민주주의가 낙관론의 시나리오라면, 제도의 붕괴와 자율성의 상실 그리고 시대 변화가 지체된 사회 균열의 극대화 속에 정부와 정당의 위기가 고조되는 것이 비관론의 시나리오일 수 있다.

새로운 민주주의의 첫 번째 특징은 시민권의 확장이다. 이미 2008년 이후로 ICT 환경은 모바일이나 유비쿼터스를 활용한 공공영역의 변화 사례가 활발하게 늘어나고 있다. 선진국과 후진국에 관계없이 다수의 정부가 적극적인 시민참여형 민주주의를 구현한다는 점에서 새로운 민주주의의 모습은 시민의 참여도를 높이고 시민권을 더욱 확대하는 관점, 즉 대의제를 적극적으로 보완하는 방향으로 진행될 가능성이 매우 높다.

두 번째 특징은 다차원의 민주주의이다. 대의제의 보완 가능성은 사실이기도 하고 규범이기도 하다. 즉, 마땅히 그래야하며, 그렇게 되고 있는 것이다. 반면 직접민주주의는 복잡다단한 현대사회의 의제를 책임질 수 있는 주체가 구현되기 어렵고 포폴리즘으로 진행될 가능성도 있기 때문에 로컬 차원에서는 가능할 수 있어도 중앙 정치 차원에서는 불가능하다고 볼 수 있다. 즉, 새로운 민주주의의 두 번째 특징은 중앙정치 차원에서의 대의제 보완과 지역단위나 소단위에서 나타나는 직접민주주의의 강화라는 두 가지 차원으로 존재할 수 있다.

마지막으로 새로운 민주주의의 특징은 경계없는 네트워크화라고 할 수 있다. 이제까지 나타난 모든 사례와 징후는 언제나 매우 단시간에 광범위한 속도로 증폭된다는 특징을 보였다. 이와 같은 현상의 기저에는 정보의 흐름을 가속화하는 연결성, 즉 네트워크의 메커니즘이 가장 강력한 추동력으로 작동하고 있었다. 따라서, 향후에는 시민-정부 협력의 다양한 사례를 분석하여 효과적인 민주적 장치를 구현 가능성을 모색해야 하며, 아울러 구현의 성공과 실패의 조건에 대한 과학적인 분석을 통해 우리나라의 현실에 적합한 새로운 민주주의의 조건을 구성해나가야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 강명구, “정보통신 혁명과 정보민주주의”, 『사상』 가을호. 1995. 186~213쪽.
- 강원택, 『인터넷과 한국 정치: 정당 정치에 대한 도전과 변화』, 집문당, 2007a.
- _____, “민주화 20년의 정당정치: 평가와 과제”, 『경제와 사회』, 74호, 2007b. 66~83쪽.
- _____, 『웹 2.0 시대의 한국정치』, 책세상, 2008.
- _____, 『디지털 컨버전스 환경에서의 대의제 변화와 정당의 역할』, 정보통신정책 연구원, 2009.
- 권기덕, “인터넷과 미디어산업의 재편”, *CEO Information* 제681호. 삼성경제연구소, 2008. 11. 19.
- 김강민, “웹2.0과 소셜 네트워크,” 한국인터넷 진흥원, 『인터넷 이슈리포트』, 8월 9일, 2006.
- 김상배 엮음, 『인터넷 권력의 해부』. 한울, 2008.
- _____, “스마트파워의 개념적 이해와 비판적 검토,” 『국제정치논총』, 49집 4호, 2009. 7~32쪽.
- 김지현, 『웹 트렌드 & 전략 리포트』, 북앤라이프, 2009.
- 김태우, 『미코노미: 웹 2.0과 플랫폼 경제학』, 한빛미디어, 2008.
- 김희연, “국내의 공공-민간 온라인 소통 활성화 현황 및 시사점: 영국 Power of Information Taskforce Report를 중심으로”, 『방송통신정책』, 제21권 10호 통권 463호 정보통신정책연구원, 2009. 29~47쪽.
- 류석상, 『디지털 컨버전스로 나타나는 유비쿼터스 사회』, 한국정보화진흥원, 2005. 9. 8.
- 민병석, 『모바일 컨버전스의 확산과 대응』, *CEO Information* 제497호, 삼성경제연구소, 2005.

- 민병원 · 김승현 · 서대성, “네트워크국가의 정책결정 거버넌스: 개방형 조정방식을 중심으로”, 『한국행정학회 2008년도 춘계학술대회 발표논문집』, 2008. 401 ~ 416쪽.
- 박은주, “가전 정보기기 혁명 디지털 컨버전스.” ‘2003년 정보산업 민간백서’ 발표문, 한국정보산업협회, 2006. 2. 2.
- 신진욱, 『시민』, 책세상, 2008.
- 윤성이 · 김용철, 『디지털 컨버전스 환경에서 정치 거버넌스의 변화』, 정보통신정책연구원, 2009.
- 윤성이 · 장우영, 『온라인 공간에서의 정부 신뢰 구축 방안』, *IT & Future Strategy* 제 9호, 2009. 11. 19.
- 윤영민 외, 『정부기관 클센터의 효율적 운영을 위한 정책 연구』, 국민권익위원회, 2009.
- 이성규, 『트위터, 140자의 매직』, 책보세, 2009.
- _____, “Social Media는 시민권력을 확대시킬 것인가,” 함께하는 시민학교 발표문, 2009. 10. 29.
- 이성호, 『IT 컨버전스의 진화』, SERI 경제포커스 제228호, 삼성경제연구소, 2009. 2. 3.
- 이원태 외, 『웹 2.0시대 의사결정방식의 변화와 정책적 대응방안』, 정보통신정책연구원, 2008. 12.
- 이재영, 『디지털 컨버전스의 현황과 이슈』, 정보통신정책연구원 발표문, 2006. 11. 23.
- 이재열 · 송호근, 『네트워크 사회의 구조와 쟁점』, 서울대학교 출판부, 2007.
- 이혜정, “미래 유비쿼터스 정부의 진화, Government 3.0.”, 한국정보사회진흥원 유비쿼터스 사회연구시리즈 제29호, 2007. 7. 11.
- 조영임, “차세대 국민생활 밀착형 전자정부 서비스: My e-Gov.” *e-Government Focus*. No. 3, 2008.
- 조희정, “네트워크 사회의 선거운동 전략에 관한 연구: 2008년 미국 대통령 선거를 중심으로”, 『국가전략』, 제15권 2호, 2009. 89 ~ 121쪽.

- _____, 『정보사회의 사회통합구조와 정부—시민간 소통 활성화 방안』, 한국정보화진흥원, 2009.
- 최병삼, 『컨버전스의 성공 조건』, *CEO Information* 제597호, 삼성경제연구소, 2007.
3. 28.
- 한국정보화진흥원, 『트렌드로 보는 미래 사회의 5대 특징과 준비과제』, *IT & Future Strategy* 제8호, 2009. 10. 20.
- 홍원표 · 정기웅 · 윤석상, 『디지털 컨버전스 환경에서 글로벌 정치질서의 변화: 네트워크 사회에서의 국내 정치와 국제관계』, 정보통신정책연구원, 2009.
- 황주성, “방송통신융합의 철학과 비전”, 정보통신정책연구원, 2008.
- 다음세대재단 컨퍼런스 ‘체인지온’ 발표문(2009년 11월 27일).
- Charles Leadbeater, 『We-think: Mass Innovation, not Mass Production』. Profile Books, 2008. 이순희 역, 『집단지성이란 무엇인가』, 21세기북스, 2009.
- Clay Shirky, 『Here Comes Everybody』, Brockman, 2008. 송연석 역, 『끌리고 쏘리고 들끓다』, 갈리온, 2008.
- Daniel J Solove, 『The Future of Reputation: Gossip, Rumor and Privacy on the Internet』. Yale University Press, 2007. 이승훈 역, 『인터넷 세상과 평판의 미래』, 비즈니스맵, 2008.
- eRik qualman, 『Socialnomics: How social media transforms the way we live and do business』, New Jersey: Wiley, 2009.
- Henry Jenkins, 『Convergence Culture: Where Old and New Collide』, New York University, 2006. 김정희원 · 김동신 역, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈, 2008.
- Ithiel de Sola Pool, 『Technologies of Freedom: On Free Speech in an Electronic Age』. Harvard University Press, 1983.
- Jan Kooimam, 『Governing As Governance』, Sage, 2003.
- OECD, 『Citizens as Partners: Information, Consultation and Public Participation in Policy-Making』, 2001.

Rachel Gibson · Paul Nixon eds, 「Political Parties and the Internet: Net gain?」,
Routledge, 2003.

UN. 2006. 「Global E-government Readiness Report」, 2005.

디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 시리즈 안내

- 09-01 디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 총괄보고서(황주성, KISDI)
- 09-02 디지털 컨버전스 시대의 의식과 행동(이종관, 성균관대)
- 09-03 영상콘텐츠의 일상화에 따른 인지방식의 변화(김성도, 고려대)
- 09-04 욕망과 매체변화의 상관관계와 디지털 컨버전스 시대의 욕망구조(김상호, 대구대)
- 09-05 디지털 콘텐츠 표현양식과 다중정체성의 양상: 사례분석과 미래문화의 전망 (김연순, 성균관대)
- 09-06 디지털 컨버전스와 공간인식의 변화(황주성, KISDI)
- 09-07 디지털 컨버전스 환경에서의 정치제도와 시민사회 변화 연구(류석진, 서강대)
- 09-08 디지털 컨버전스 환경에서의 대의제 변화와 정당의 역할(강원택, 숭실대)
- 09-09 디지털 컨버전스 환경에서 정치 거버넌스의 변화(윤성이, 경희대)
- 09-10 디지털 융합시대 온라인 사회운동 양식의 변화와 의미(장우영, 대구가톨릭대)
- 09-11 디지털 컨버전스 환경에서 글로벌 정치질서의 변화: 네트워크 사회에서의 국내정치와 국제관계(홍원표, 한국외대)
- 09-12 디지털 컨버전스 시대 미디어 플랫폼의 진화와 정치참여 연구(이원태, KISDI)
- 09-13 컨버전스 시대의 경제 패러다임 변화 연구(조남재, 한양대)
- 09-14 미디어 플랫폼의 다양화가 소비자 행동에 미치는 영향(정현수, 건국대)
- 09-15 방송통신 융합환경에서 감성적 공감대 기반의 소비행동에 관한 연구(김연정, 호서대)
- 09-16 녹색성장 전략에서 차세대 통신망의 역할(홍성걸, 국민대)
- 09-17 디지털 융합과 콘텐츠 관련 산업의 공급사슬 변화 연구(한현수, 한양대)
- 09-18 디지털 컨버전스와 주요 멀티미디어 비즈니스 모델의 진화(손상영, KISDI)
- 09-19 융합사회의 소통양식 변화와 사회진화 방향 연구(김문조, 고려대)
- 09-20 미디어 융합의 전개과정과 사회문화적 파장(유승호, 강원대)

- 09-21 미디어 발전과 사회 갈등 구조의 변화(이명진, 고려대)
- 09-22 융합 사회의 인간, 인간관계: 온라인 자아 정체성과 사회화를 중심으로(민경배, 경희사이버대)
- 09-23 융합미디어를 활용한 공공-민간 상호작용 확대방안 연구(정국환, KISDI)
- 09-24 디지털 컨버전스 환경에서 미디어 문화 패러다임의 변화(이호규, 동국대)
- 09-25 가상성과 일상성의 컨버전스에 관한 연구(임종수, 세종대)
- 09-26 미디어 컨버전스와 감각의 확장: 감각확장 미디어의 사용성에 대한 연구(정동훈, 광운대)
- 09-27 컨버전스 시대와 매체로서의 개인(김관규, 동국대)
- 09-28 컨버전스 시대의 트랜스미디어 이용자 연구(이호영, KISDI)
- 09-29 미래예측방법론을 활용한 디지털 컨버전스의 미래 연구(최항섭, 국민대)

디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 시리즈 09-07

디지털 컨버전스 환경에서의 정치제도와 시민사회 변화 연구

2009년 11월 일 인쇄

2009년 11월 일 발행

발행인 방 석 호

발행처 정보통신정책연구원

경기도 과천시 용머리2길 38(주암동 1-1)

TEL: 570-4114 FAX: 579-4695~6

인쇄 인성문화

ISBN 978-89-8242-632-2 94320

ISBN 978-89-8242-655-1 (세트)
