플랫폼 정당 시대전환

시대전환은 플랫폼 정당을 지향한다. 플랫폼 정당은 목적과 수단이 전도된 대한민국 정치를 혁신해 국민 일반의 목소리가 반영됨은 물론, 이들이 직접 정치의 주체로 나설 수 있도록 하는 절차 구현을 목표로 한다. 플랫폼 정당의 당파적 목표는 '시민'의 육성, 그리고 시민의 공직 참여 보장이다. 무엇을 하느냐에 앞서 어떻게 하느냐의 절차를 중시한다. 플랫폼 정당은 기성 정치의 이념적 대결 구도를 탈피해 중도와 실용에 기반한 실질적 문제해결에 집중한다. 국민이 직접 참여하여 자신의 목소리를 낼 수 있는 공론장, 이 같은 기능을 원활히 촉진하기 위한 미디어, 또한 참여한 이들이 직접 정치 행위자로 나설 수 있도록 돕는 조력자인 정치인 육성 시스템을 추구한다. 시대전환은 국민의 목소리가 투영되는 정책 생산과 입법, 국민을 유능한 정치인으로 키워내는 미래의 정당 모델 구현을 목표로 한다.

1. 정당 체제의 후진성
2. 정치/미디어 구조의 변화
3. 시대전환의 정치 실험
4. 플랫폼 정당의 비전
5. 로드맵과 활동 계획

<1> 정당 체제의 후진성

한국의 기성 정당은 국민의 의사를 제대로 반영하는 구조를 갖추지 못하였으며, 그러한 실천에 무관심하다. 이는 정당 개념의 타락, 또는 왜곡된 현실태이며 후진적인 한국 정치 구조의 몸통을 이루고 있다. 우리는 대한민국 정치가 여전히 유력 정치인, 공직자들이 '영주'와 같은 영향력을 행사하는 정치적 봉건주의에 갇혀 있다고 진단한다. 국민의 목소리가 제대로 반영되지 못하는 의사결정 구조, 몇몇 유력 정치인들의 카르텔에 들지 않고선 선출직 공직에 진입할 수도 후보자가 될 수도 없는 현실 개조가 우리의 목적이다.

<2> 정치/미디어 구조의 변화

정치가 상부 구조라면 미디어는 하부 구조다. 미디어란 말이 전파되는 방식과 속도를 뜻한다. 우리의 미디어 구조는 매스미디어의 독점적 의제 결정력이 깨지면서 분산과 참여의 성격이 강한 1인 미디어 시대로 급격히 전환하고 있다. 미디어 구조의 전환은 정치 또한 기존 소수가 독점적, 배타적으로 향유해온 권력 행사와 이권 추구 행위의 지속 가능성을 현저히 떨어뜨리고 있다. 정당 또한 변화하지 않으면 살아남을 수 없을 것이다. 변화의 방향은 독점적 권한의 이양과 투명성, 참여의 보장이다. 정당은 그동안 소수가 독점해온 정책결정권, 공직후보 추천권한을 내려놓고 일반 시민들이 함께 참여하고 공정하게 경쟁할 수 있는 무대가 되어야 한다.

<3> 시대전환의 정치 실험

시대전환은 국민이 참여하는 공론장과 대안 정치세력화를 꿈꾸며 1년여 간 모색한 끝에 지난해 11월부터 시대전환 수요살롱이라는 형태로 명동에서 정책 현안에 대한 토론 모임을 시작했다. 이번 21대 총선을 계기로 정치도 바뀌어야 한다는 목표의식을 갖고 연말부터 준비해 2월 창당에 이르렀다. 기성 정치세력이 참여하지 않는 순수한 독자 정치세력화에 이어 창당 두 달 만에 원내 진입 성과를 이뤄냈다.

시대전환이 이번 총선을 통해 범국민적인 관심과 지지를 받는 세력으로 발돋움하지는 못했으나 정가에서는 이미 주목받고 있다. 시대전환은 한국정치 공간에 "국민의 삶과 직접적으로 연관된 의제들 중심의 열린 참여가 가능한 공론장을 제공하려 한다. 정치가 개인의 삶과 분리된 채 따로 노는 것이 아니라 국민이 자신의 운명을 결정하는 데 있어 의사결정권을 직접 행사할 수 있도록 생활진보형 문제해결 플랫폼 정당을 지향한다.

시대전환은 새로운 미디어 변화의 화두가 되고 있는 분산과 참여의 트렌드에 기민하게 적응해 정치적 봉건주의에 갇힌 사이비 정당을 본래의 정당으로 복원하려 한다. 시대전환은 그같은 변화의 씨앗을 심고 물을 뿌려 키워내려 한다.

<3.1> 수요살롱

수요살롱의 모토는 “질문을 통해 답을 찾기”였다. 이는 오프라인에서 공론장을 일으켜 세우려는 시도로, 토론회의 내용 자체가 일반적 토론회나 공론 무대와 완전히 차별화됐다라고는 말할 수 없다. 다만 우리는 이 같은 공론화의 성과물들을 축적해 이후 문제 해결에 더욱 크게 기여할 수 있는 공론의 기회로 이어갈 수 있도록 하는 방안을 모색했다. 시대전환의 정당 강령은 이 같은 수요살롱 토론의 결과물을 토대로 만들어졌다.

<3.2> 강령 제정

시대전환은 미래지향적인 강령을 제정하였고, 이를 수시로 교체하고 보완할 수 있는 살아 움직이는 절차를 갖추겠다는 목표를 갖고 있다.

<4> 플랫폼 정당의 비전

우리는 플랫폼 정당을 ‘의제와 인물을 담아내는 그릇’으로 이해한다. 이는 소수가 독점해온 정책 결정, 공직후보 지명 등의 권한을 다중이 참여하는 시스템으로 넘겨, 투명하고 민주적으로 관리하는 것이다. 이러한 플랫폼 정당이 구현해야 할 주요 기능은 ‘공론장’을 통한 의제 개발과 이를 알리는 미디어, 그리고 ‘인물 육성 시스템’이다.

기성 정당은 통상 하나의 이념 정향을 지니며 그 안에 갇히는 속성을 지닌다. 자발적 민의에 기초하여 일관된 이념 체계를 갖춘 정당이 이념형인 ‘대중정당’이다. 그러나 우리나라 정당들은 적어도 절차적으로 시민의 민의를 온전히 수렴하여 실현하는 구조를 갖추지 못하였다. 즉 제대로 된 대중정당 이념 실현에 성공하지 못한 것이다.

하나의 경직된 이념 체계 안에 갇혀선 복잡 다기해지는 사회 현상과 그로 인한 갈등을 온전히 풀어낼 수 없다. 무엇보다 직접 민주주의적 기술 기반이 전면적으로 확산함에 따라 대중과 소통하고 이들의 자발적 지지를 끌어내지 못하는 정당의 생존은 보장할 수 없는 현실이다. 이제 대중정당의 이념은 그 자체로 시대적 한계를 내포한다는 것이 우리의 문제의식이다.

플랫폼 정당은 이 같은 대중정당의 이념형(ideal type)을 뛰어넘어 유권자 정당의 모델을 실제로 구현해내기 위한 새로운 모색이다. 그 요체는 기존 정당의 정체성을 구성해온 이념 체계의 경직성을 탈피하여 토론과 설득, 공유와 확산의 절차 자체에 정당 정체성의 의미를 부여하는 것이다. 다시 말해 시대전환은 국민의 목소리를 담아내 키울 수 있는 공론장, 이를 설득력 있고 평이하게 알릴 수 있는 미디어, 나아가 정책과 인물을 키워내는 시스템 마련을 추구한다.

1. 공론장

2. 미디어
3. 정책/인물 육성 시스템

<4.1> 공론장

공론장은 공동체가 나아가야 할 방향을 모색하는 여론 수렴의 장이면서 그러한 토론이 이뤄지는 과정이기도 하다. 이는 팩트의 공유를 넘어 우리 사회의 의미 있는 진전을 위한 도구로서 기능해야 한다. 기성 공론장의 논의 내용을 적극적으로 활용하고, 연대하며, 이를 통해 보다 많은 사람들이 공론장 토의의 결과물을 공유할 방안을 적극적으로 모색할 필요가 있다.

아무리 양질의 가치단위를 창출할 수 있더라도 보다 많은 사람들이 그 토론에 참여하고 평가할 수 있는 토대를 갖추지 못한다면 '공론장' 성립은 불가능하다. 이를 위해 좋은 의견과 제안들이 실제로 토론과 평가의 과정을 거칠 수 있도록 '발견성'을 높여야 한다. 여기서 발견성이란 콘텐츠의 가치를 제대로 이해하고 그 콘텐츠의 질적 제고에 기여할 의지와 능력을 갖춘 이들이 그 가치단위에 접할 수 있는 기회와 가능성의 정도를 뜻한다.

시대전환은 이러한 공론장 창출을 통해 직접 민주주의를 구현하고 시민의 자발적 참여를 이끌어낼 수 있는 토대를 구축하려 한다. 시대전환이 스스로 공론장의 주체로 활동하는 동시에 여러 공론장 주체들과 적극적으로 협력, 연대하는 <메타 공론장>으로서 역할을 수행할 수 있을 때 그 공론장의 의미를 충실히 구현할 수 있다.

온라인 소통의 기반 강화는 공론장 가능성을 키우는 물적 토대이다. 하지만 논의하는 사람들 간의 기본적 신뢰, 상호 간의 인간관계 경험 없이 공론장이 지속적으로 깊이 있는 숙의의 과정을 이끌어내기엔 한계가 분명하다. 즉 오프라인 공론장이 활발하게 이뤄지는 토대 위에서 잘 설계된 온라인 공론장과 연계될 수 있을 때 영향력 있는 공론장 육성의 성과물을 얻을 수 있다. 우리는 정당의 효용성에 대한 기대, 또 일체감을 키우는 유력한 오프라인 공론장 경험이 강력한 온라인 공론장 결집으로 이어질 수 있으리라 기대한다.

이미 우리나라에도 다양한 공론장 실험이 나름의 성과를 내고 있다. 정부가 주도한 공론장은 국민 저변의 관심을 끌어모았다는 점에서 영향력과 성과가 적지 않았던 경험이다. <청와대 국민청원 사이트>는 국민적 관심을 가장 높게 불러왔다는 점에서 주목받는 공론장으로 자리매김하였으며, 개별 의제에 국한하였으나 <대입제도 개편 공론화위원회>와 <신고리공론화위원회> 등 숙의민주주의 실험도 상당한 사회적 파급 효과를 낳았다.

주요 매스미디어들은 여전히 막강한 영향력을 갖는 주요한 공론장이라 할 수 있으나, 언론으로서의 객관성, 중립성 확보 측면에서는 편파성, 당파성 논란에 시달리면서 질적인 영향력을 상당 부분 상실하고 있다. 이에 비해 아예 당파성을 전면에 내세운 1인 미디어들의 전성시대라 해도 과언이 아닐 정도로 유튜브 등 1인 미디어 영상의 영향력이 급속도로 확대되었다.

일반 시민들이 다양한 의제나 취향 등을 주제로 하여 함께 토론하는 사회적 경험의 장이 점차로 늘고 있다. < 4월 17일 5차 플랫폼정당위 회의. '트레바리'와 '크리에이터클럽', '문토' 등 민간 독서토론 모임 현황 조사 토대로 한 토의> 이는 결혼조차 하지 않은 채 1인 가구화하는 우리 사회 구조 변화와 맞물리며 개성에 대한 재발견, 평생 교육의 수요 증가 등 사회적 트

렌드에 기인한 바 크다고 할 것이다. 공론장의 육성을 위해 이 같은 사회적 수요 변화 또한 주의 깊게 관찰하고 활용하여야 할 필요가 있다.

1. 오프라인 공론장 육성을 위한 정당의 역할: 정당의 '발견성' 확대
2. 온라인 공론장과의 연계

<4.1.1> 오프라인 공론장 육성을 위한 정당의 역할: 정당의 '발견성' 확대

젊은세대는 정말 정치에 무관심할까? 적어도 시대전환의 활동가들은 젊은세대들에게서 새로운 정치 참여의 가능성을 보고 있다. 젊은세대가 정치에 무관심한 게 아니라 정치에 대한 관심과 참여를 원치않는 기성세대, 기성 정치권의 행태가 젊은이들로 하여금 정치에서 멀어지게 하는 주요한 요인일 수 있다. 중요한 건 이들이 언제까지 이렇게 정치 무관심층으로 남아있지 않으리란 점이다. 경제적 사회적 양극화 심화와 급격히 줄어들고 있는 좋은 일자리, 또한 사회 안전망과 통합적 가치관의 붕괴는 이들의 절망을 심화시켜 저항세력화하는 요인으로 작용할 수 있다.

시대전환이 이들의 정치 참여를 북돋우기 위해선 철저히 수요자 관점에 입각해 이들에게 효능을 제공해야 한다. 정당은 청년들에게 무엇을 줄 수 있는가. 우선은 사회에 대한 지식과 경험 확대 등 자기 계발 면에서 기회가 제공돼야 할 것이다. 정당 주체의 활동에 적극적으로 참여하는 청년들은 정당 속에서 자기 일체감을 형성하여 정당 활동의 새로운 주체로 거듭날 수 있다. 정당은 정치 조직의 성격에 맞게 이들이 함께 고민하고 토론하는 의제들을 직접 현실화할 수 있는 기회를 제공할 수 있어야 한다.

시대전환의 창당대회 축사자로 참여한 만 18세 청년 윤석구 님은 이후 시대전환 당원으로 가입하였고, 적극적인 활동 의지를 보이고 있다. [1]우리는 젊은세대 가운데서도 정치에 관심이 있는 청년들이 적지 않음을 확인하며, 이를 통해 이들이 적극

---

[1] <2020년 4월 7일, 시대전환 서포터즈 윤석구 님의 당 텔레그램방 메시지> (발췌)

첫 째는 옛날에 조정훈 대표님과 영상 찍을 때 말씀드렸지만 중책(中策)같은 정치집단이 되었으면 싶습니다.

중책은 삼국지연의에서 유비가 서촉 정벌을 하러 떠날 때 선택한 방법입니다. 유비가 서촉을 정벌하려니 제갈량이 제시하죠

상책: 즉시 정벌

중책: 조금 기다린 뒤에 정벌

하책: 전부 퇴각 후 다음을 기약

이때 유비는 너무 빠르지도, 너무 느리지도 않은 중책을 선택하고 결국 촉나라를 건국해 중국을 셋으로 나누는 천하삼분지계(天下三分之計)를 이뤄냅니다

아직 시대전환엔 조자룡처럼 최전선(현실에선 국회)에서 싸울 사람이 없고 제갈량같은 완벽한 지략이 발현되기 힘드니 기회를 보다가 성공한 조직으로 자리매김하길 바랍니다.

두 번째는 '무엇을' 보다는 '어떻게'에 초점이 맞춰지는 집단이었으면 싶습니다. 매년 대선마다 후보들은 말합니다. "대한민국 경제를 성장시키겠습니다!" '무엇을' 하겠다고 말하는 것은 쉽습니다. 하지만 과정이 중요하고 생각의 견해를 좁히는 게 어렵기 때문에 '어떻게' 하겠다는 비전을 견고하게 하여 그 와중에서 나오는 잡음과 이해관계를 아우를 수 있는 조직이 되었으면 좋겠습니다.

적, 능동적으로 참여할 수 있는 무대를 제공하는 것이 중요함을 새삼 깨닫게 된다. 그간 기성정당들은 청년들의 열정을 소모품으로, 들러리로 활용해왔던 측면이 적지 않았다. 정치, 정당을 일신하기 위해선 바로 이 지점에서 변화가 있어야 한다. 즉 청년이 정치 주체로 참여할 수 있도록 하는 기회 보장이며, 그에 기반한 정당 구조 혁신이다.

자기계발의 욕구가 청년층에 국한한 것은 아니며, 우리는 '트레바리'와 같은 모임의 활성화에서 정당 활동 혁신의 가능성을 본다. 문제는 의제와 이를 담아내는 모임의 형식이다. 성공적인 공부모임들은 공통적으로 참여자들의 자발적 참여를 유도하고 있다. 모임의 지속성은 참여자들이 확실한 자기 충족감을 얻을 때 가능했다. 정당은 크든 작든 권력을 갖고 있으며, 그러한 권력의 행사가 이들의 수요, 효능감과 일체감 형성에 기여할 수 있을 때 정당의 공론장이 차별적인 경쟁력을 갖게 될 것이다.

이제 정당은 당원 혹은 시민들의 정치적 수요를 예민하게 파악해 이를 끌어모을 수 있어야 한다. 이들이 공론장 경험을 통해 스스로 자신의 이해에 각성하고 결집하게 되면 정치적 힘을 갖게 될 것이다. 이들의 힘을 모아 실제 정치적 과정에 참여할 수 있도록 보장하고 이끌어내는 건 정당이 해야 할 또 하나의 중요한 역할이며 이에 대해선 후술한다.

1. 자기계발과 일체감 형성, 사회기여 기회 제공
2. 파일럿 모임: 시대전환 서포터즈
3. 시대전환 살롱 운영 프로젝트

<4.1.1.1> 자기계발과 일체감 형성, 사회기여 기회 제공

오프라인 모임 활성화를 위해 참여자들에게 자기계발과 사회 기여를 통한 일체감과 자존감 제공이 필수다. 당원으로서의 일체감 형성에 주력하는 기성 정당과 달리 플랫폼 정당은 민주적 의식을 갖춘 시민 형성과 시민의식 고양을 최우선 과제로 삼는다. '시민=당파성'이기에 플랫폼 정당의 당파성이란 실제로 존재하지 않는다.

<4.1.1.2> 파일럿 모임: 시대전환 서포터즈

플랫폼정당위원회는 2020년 4월 22일 시대전환 서포터즈 참여 젊은이들과 모임을 통해 향후 오프라인 공론장 활동의 방향과 비전 등에 관해 의견을 나누었다. (진행 후술)

<4.1.2> 온라인 공론장과의 연계

유능한 온라인 공론장이 되기 위해선 플랫폼 경쟁력 제고가 필수다. 플랫폼은 참여자(Participants)와 이들이 창출하는 가치단위(Value Unit), 참여자들이 적절한 가치단위를 교환하게 하는 방식인 필터(Filter)로 구성되는 핵심 상호작용을 통해 구체화한다. 핵심 상호작용을 어떻게 매력적으로 만들어내 사람들로 하여금 참여하게 하느냐가 플랫폼 성공의 관건이다.

핵심 상호작용이 충분히 매력적인 플랫폼에선 참여자, 가치단위가 지속적으로 증가하고 부가가치도 확산하는 '네트워크 효과'가 발생한다. 처음엔 어떠한 교환도 없었으나, 최초의 교환 행위 이후 그 교환 자체가 또 다른 교환을 유발하며, 그러한 부수적 유발효과를 기하급수적 규모로 늘리는 게 '네트워크 효과'다. 플랫폼 개념과 이에 기반한 조직이 수직적 계열 구조를 갖춘 거대기업을 이길 수 있는 힘이다. 거대기업에 비해 보잘 것 없는 몸집과 구조를 갖춘 플랫폼이라도 충분히 매력적인 핵심 상호작용을 유발할 수 있다면 비약적 성장을 통해 이를 초월할 수 있음을 이미 여러 플랫폼 기업들이 입증하였다.

플랫폼으로서 공론장에 참여하는 이들은 의견을 제기하고 정책을 제안하는 기획자, 이를 토론하고 발전시키는 촉진자, 이를 지지 또는 반대하는 행위를 통해 평가자다. 이들에 의해 만들어지는 가치단위는 유의미한 의견, 사회를 보다 나은 방향으로 이끌 수 있는 정책 제안이다. 참여자들의 수준, 또 참여자들의 기여 수준이 우선적으로 그 가치를 가늠하게 할 것이며, 이후 네트워크 효과를 좌우하는 주체적 원천이다.

좋은 참여자들이 좋은 가치단위를 만들어낸다. 확고한 민주주의 원칙을 내면화하며 사회 전반에 대한 깊은 이해와 식견을 갖춘 이들이 자발적, 적극적으로 참여할 때 양질의 가치단위가 창출될 것이다.

1. 자체 플랫폼 창출 방안
2. 외부 플랫폼 연계 방안
3. 플랫폼 네트워크 구현 방안

<4.1.2.1> 자체 플랫폼 창출 방안

신세대의 공론장 참여를 이끌어내기 위해 롤플레잉 게임과 같은 요소를 가미한 온라인 소통의 장 구현이 유용하다고 판단한다. 김중배 플랫폼정당위원장은 제안자와 기여자, 평가자들이 블록체인에 기반하여 참여할 수 있는 온라인 게임 형태의 공론장 '아크로' 모델을 제안하였다. 위원회는 제대로 된 사용자 환경을 갖춘 온라인 공론장 게임 개발에 상당한 재원이 소요될 것으로 예상하였다. 따라서 자체 플랫폼 개발은 추후 추진 과제로 남겨두고 외부 플랫폼과의 연계, 플랫폼 네트워크 구현 과제에 우선 집중할 것을 결의하였다.

<4.1.2.2> 외부 플랫폼 연계 방안

시대전환의 자체 플랫폼 개발과 정착에는 상당한 재원과 시간이 소요되리라 짐작할 수 있다. 자력으로 불가하다면 연대를 통해 그 목적을 달성할 수 있다. 이를 위해 시대전환 정당 조직과는 느슨하게 연계된 외부 플랫폼을 만들어 이와 기능적으로 연계하는 방안을 고려해볼 수 있다.

'민회' 제안은 직접적으로 국회 입법화의 과정과 연결될 수 있는 공론장 형태라는 점에서 연계의 실익과 현실화 가능성이 매우 큰 모델이라 판단된다.

민회 모델, 참여자들은 어느 단위까지 조직화해낼 수 있는가. 실질적 재원 마련의 방안은 마련돼있는가.

어떠한 가치단위를 창출할 것인가.

구체적으로 어떤 필터를 도입해 발견성을 이끌어낼 것인가.

<4.1.2.3> 플랫폼 네트워크 구현 방안

우리 사회에는 다양한 공론장이 실제로 존재한다. 공론장을 '지식이 전달, 소통되어지는 창구'라는 식으로 이해한다면, 주요 미디어들은 물론 정부와 각종 사회단체, 발신력을 갖춘 개인까지도 모두 공론장의 범주에 들어갈 수 있다.

우리 사회의 공론장 주체는 크게 전통적 언론 매체인 매스미디어와 수용자들이 그 콘텐츠를 소비하는 온라인 창구이면서 동시에 편집 필터링 역할을 하는 포털과 인터넷 사이트, SNS, 여러 연구기관이나 정부, 기업 등 주체로 대별된다.

언론 매체는 즉시적이고 강력한 의제설정 기능을 갖지만 동시에 깊이 있는 사유 기반을 갖추지 못한 채 대중주의에 추수하고 편승하는 한계를 보여준다. 이는 유사 언론화하는 주요 SNS와 유튜브 등 1인 미디어에서도 만연된 현상이다.

1. 언론매체 모니터링
2. 주요 기관 협력/연계 네트워크

<4.1.2.3.1> 언론매체 모니터링

국내외 주요 매체들이 발신하는 다양한 콘텐츠 가운데 우리의 공론장 활동과 이후 성과 도출에 유의미한 소재들을 효율적으로 발굴해 활용할 수 있는 수집 기제를 마련해야 한다.

<4.1.2.3.2> 주요 기관 협력/연계 네트워크

시대전환이 주목해야 할 주요한 정책 개발과 입법화 등 관련 기관들을 모니터링하여 정보 수집, 나아가 유의미한 연계 활동을 이끌어낼 수 있는 수집 및 협력 기능을 갖춰야 한다.

국회.

LAB2050 등 싱크탱크.

정부 기관.

<4.1.3> 시대전환 살롱 운영 프로젝트

시대전환은 공론장으로서 공간성, 발견성 확보를 위해 시민과 당원들에게 당사를 개방하는 '살롱 운영 프로젝트'를 가동한다. 정당의 일상적 활동은 시민들에게 베일에 쌓여져 있었다고 해도 과언이 아니다. 정당은 국민들의 의시가 수렴되고 반영되는 창구여야 한다. 일상에서 정당의 활동이 베일에 가려져 있었다는 건 다시 말해 정당의 일상성을 의심할 수밖에 없는 상황적 배경이기도 하다. 이는 유력 정치인들의 이해에만 복무해온 정당의 당파성, 사조직성을 드러내는 단면이다. 시대전환은 시민 누구나 자유롭게 참여할 수 있는 북카페 공간을 제공하고 이 안에서 다양한 토론이 가능한 이벤트를 개최함으로써 시민과 일상적으로 호흡하는 정당의 새 모습을 창출하려 한다.

<4.2> 미디어

정당은 지배적, 보편적 공론장이어야 한다. 몇몇 인사들이 밀실에서 주고받는 토론은 그 수준이 아무리 높아도 민주적 정당성을 확보했다 할 수 없으며, 따라서 정당 활동의 주류가 될 수 없다. 그간 우리 정당과 그 구성원인 정치인들은 주로 매스미디어의 보도에만 기대어 그들이 짜맞춘 프레임에 따른 메시지만을 주로 발신해왔다. 정당은 민주적 시민의 목소리에 귀기울여야 하며 이들의 실제 목소리를 유능하게 전파할 수 있어야 한다. 따라서 정당은 스스로 미디어를 갖춰야 하며, 다양한 방식과 총체적 전략을 갖고 자신의 목소리를 사회 전반에 알릴 수 있어야 한다. 또한 합리적 토론을 가로막는 반지성주의적 흐름에 단호히 맞설 수 있어야 한다. 이를 위해 최근 주류로 부상한 영상 기반 1인 미디어와 SNS, 기타 다양한 형태의 미디어들을 적극적으로, 유기적으로 활용할 필요가 있다.

<4.3> 정책/인물 육성 시스템

정치인 육성 시스템

<5> 적용 가능성과 로드맵

이 장에서는 4장의 플랫폼 정당 개념을 현실화하기 위한 구체적인 방법론을 살핀다. 의제 설정을 위한 공론장의 기획과 집행, 관리와 발전에 이르기까지 과정을 다루는

플랫폼 정당의 구현을 가로막는 가장 큰 걸림돌은 지나치게 인물 중심적, 정책보다는 대결 중심적인 기성 정치의 적폐적 구조다. 시대전환은 국회의원이 당의 수직적 구조 정점에 있는 기성 정당 구도를 깨뜨리고, 당이 정책을 개발하고 의제화하는 중심에 설 수 있는 구조를 구축하려 한다.

시대전환 플랫폼정당위원회는 기존 수요살롱의 형태를 개선, 발전시킨 형태의 오프라인 공론장을 일상적으로 실행에 옮기고 이를 온라인 공론장으로 끌어들여 발전시키는 전략이 유용하다고 판단하였다.

시대전환은 '트레바리' 등 성과를 보여주고 있는 외부 오프라인 공론장의 성과를 우선적으로 살피고 여러 성공적 모델을 벤치마킹해 우리의 의도와 발전 방향에 들어맞는 오프라인 모임 기획과 실천을 추진해나가려 한다.

공론장 구축 실천의 출발점은 현안 논의를 위한 미디어 활용과 이를 통한 의제의 설정이다.

[에필로그] 집단 집필 과정과 기여

시대전환 플랫폼정당특별위원회는 시대전환이 구현하고자 하는 정당 모델 제시를 위해 주요 당원 다수가 참여하여 2020년 4월 6일 첫 회의를 시작으로 본격적인 논의와 토론을 진행하였다. 이 보고서에 기여한 이들은 아래와 같다.

- 구애림, 김중배, 김태훈, 민시내, 이종학, 최병현,

[1차 회의]

<1> 게임 형식의 공론장 ACRO 프레젠테이션 (김중배)

<2> 배기찬 님 민회 관련 프레젠테이션

[2차 회의]
= 참석자 : 홍석빈, 최병현, 김중배, 김동현, 장홍석, 김태훈, 황순욱, 이종학, 구애림, 정대진
= 사용자경험
= 민주주의 서울 (박원순)

<1> 김동현 : 온라인 공론장에 주목. 취향 공동체.
= Ex) 보배드림… 청와대 국민청원 같은 기능, 사설탐정과 같은 사건해결 이슈 공론화 해결 기능도 한다. 정치적 성향까지,
= 사용자 경험 중요. 시대전환 정체성 사용자들이 어떻게 받아들이느냐,, 조직을 총체적으로 어떻게 구성해내느냐의 관점 중요.
= 위험하면서 유효한 개념, 블록체인의 코인. 보상 시스템. 좋다. 오프라인과 단절한 내부 세계관에서 활동하는 것이 외부와도 연결되는 통로 장치가 될 수 있다.
= 대학생 위주 조직 발굴, 이들을 통해 플랫폼을 구축하는 경험을 진행하고 기록하는 과정이 최선.
= 협의의 플랫폼 정당.

= 미디어 스타트업 런칭 과정으로 이해. 출구 전략도 필요하다. 우리가 좋은 모델을 만들어도 후발 주자들이 그대로 따라하는데 시간이 많이 걸리지 않는다. 시대전환에 열광하더라도 언제까지 갈거냐 생각하면서 사업계획을 짜야 한다. 적극 지지팬, 일반 동조자 그룹 만든 뒤 다른 당과 합당하는 방식, 기업공개(IPO)에서 이기는 건 선거에서 이기는 것으로 이해. 선거와 조직과 연계해야 한다.
= 사용자 반응을 지속적으로 살펴야 한다. 실행팀에서 어떤 지점에서 반응이 있는지 지속 모니터링. 매력 포인트가 어디인지 확인.
= 정책을 설명하는데 예시한 앞선 내용을 갖고 호감을 살 수는 있겠지만 표로 직결되지는 않는다. 플랫폼정당을 시연하는게 우리의 홍보 포인트.
= 소외계층 공론장 참여 실험은 쭉 있었다. 공론장 결과보다 과정에서 감동받더라 하는 것을 현장에서 발견. 시대전환이 소외층의 목소리를 듣겠다 선언하고 방향을 정하면 미디어들의 주목을 받을 수 있다.

<2> 최병현
= 블록체인은 매크로를 동원할 수 없다는 의미에서 적용해야 할 필요. 블록체인을 넣지 않으면 주목 안 한다.
= 블록체인을 건다고 해도 5%는 뚫을 수 있다고 한다.
= 아이디어 회의이긴 하지만, 언어와 실행 가능성은 다르다. 지금 뭐해야 하나. 루미오 정책 크라우드펀딩 현실적으로 못한다. 미디어 정당으로 일단 뾰족하게 뚫고 나가지 않으면 재원, 사람 다 모으지 못한다. 몸집 키우지 않으면, 우리 이름을 제대로 알리지 못한다. 결국 미디어다.

<3> 김태훈
= 뭘 할 수 있고, 무엇을 해야 하는가. 동현님의 대학생 청년 서포터즈 안 주셨지만, 그런 현실적인 방안이 논의 안건이 돼야 한다고 본다.
= 루미오, 자금이 문제였는데 크라우드펀딩으로 해결했다고 한다. 팔 상품을 구체화하는 것. 와디즈에서 한계.

<4> 황순욱
= 어디까지 실현 가능할까의 고민. 현실적인 안타까움. 큰 틀을 2-3년 중장기로 보여주는 것까지 좋은데 내용은 좋다.

<5> 구애림
= 개념적으로 플랫폼정당만 생각해봤다.
= 짧은 결과물로는 미디어 정당 결과물에 초점 맞추지만, 플랫폼 구현 과정 중 의 하나이고 계획을 만드는 것은 맞다.
= 설계 단계부터 전체를 봐야 한다.
= 작은 데서 넓혀가야. 미디어정당으로 시작한다면 타깃층은 밀레니엄 세대 집중. 실험한 다음 전체적으로 넓혀가는 방식.

<6> 이상빈
= 공론장의 기반, 범위를 어디로 잡아야 하는 지에 대해 고민 필요.
= 이익단체들이 개입했을 때, 돌발 상황 어떻게 대처할 지… 공론장 구현시 현실적 대응 절차 마련.

<7> 이종학

= 아크로와 민회 잘 섞어볼 필요. 플랫폼 공부하다보니 한계. 국민들이 알고 잇는 플랫폼과 우리 플랫폼은 다르다. 일회성으로 끝나는 이미지가 강하다. 오해. 국민들의 인식을 바꿔주는 전환 필요.

[3차 회의]
= (200409) 최병현, 장홍석 구애림, 김중배, 김태훈

<1> 이종학
= 상생의 생태계 구축. 이런 관점에서 어떻게 정당 활동에 연결할 것인가.
= 플랫폼의 정의와 효과.

<2> 최병현
= 플랫폼 사업자들은 보통 이익을 독점해 가져간다.
= 직접 민주주의 적용의 필요성 대두
= 숙의 직접민주제 가능하냐? 시민 참여 저조. 온라인 공론장이 비난과 분노, 혐오, 표출의 장이 될 가능성. 왜곡 혹은 대중선동의 기제로 작용할 수 있다.
= 숙의 직접 민주제, 국내외 수많은 사례 일어나고 있다 ===> 토론 후 결정 변화 나타났다..*******
= 블록체인 시스템, 거버넌스 전환의 필요성. 직접성과 숙의성 동시 추구 가능
= 블록체인 거버넌스 4단계 발전 제안.
= (블록체인을 하면 숙의성이 높아지는가) 참여에 대한 보상.

<3> 장홍석
= 충분한 토론을 어떻게 구현할 수 있는가. 어떻게 구현할 지 생각해봐야 한다.

블록체인 활용
확증편향 이슈
미디어 기능을 수행할 경우 어떻게 관심을 유도해낼 것인가. 민주주의 서울의 문제점 리서치 필요.
플랫폼 이용 사용자 경험 구상.

온라인에 베이스둔 정당 구조,,, 논의중인 것 같은데, 오프라인 단의 정당활동 어떻게 담아낼 것인가.

오프라인 모델을 어떻게 접목할 것인가. = 김태훈 발제

[4차 회의]
= 2020년 4월 13일
= 참석자 김태훈. 장홍석. 최병현. 이종학. 구애림. 김중배. 황순욱.

<1> 김태훈 발제. 오프라인 모임을 어떻게 접목할 것인가.

= 대상: 의제에 문제의식을 가진 자발적 참여자. 잠재적 참여자.
= 스페이스 노아 랩2050과 함께 사용 가능.
= 문제와 연결된 일상의 경험 => 공감대 창출 = > 문제해결을 통해 예측되는 미래 => 역추리를 통한 문제의 객관적 이유 => 필요한 정책, 솔루션 디자인 => 정책을 만들어가는 과정 공유
= 팀 내 이질적, 팀 간 동질적으로 3-5인 사이의 팀을 구성.
= 광범위한 주제가 아닌, 세분화된 주제별로 세분화할 필요.
= 방식은 두 가지. 첫째 팀 기반 문제 해결. 둘째 전문가들이 관여하는 문제 해결 등.
= (구애림. : 기능을 나누는 게 쉽지 않을텐데, 받을 때부터 세분화하여 나눌 것인가.

<1.1> 이해 => 체험 => 표현

<1.2> 살롱의 진행 방법
= 발언권 등 간단한 약속 사전에 미리 정하기.
= 어떤 문제가 중요한 지 중심으로 사고하고 토론하기 .

<1.3> 살롱 후 진행 방법
= 잠정적 결론을 각 참여자가 자신의 현장에서 적용 다음 회차에서 피드백.

<1.4> ex) 라이프셰어 프로그램
=

<2> 오프라인 모임의 목적
= 구애림) 정책을 만드는 것에 집중하도록 하는 게 더 좋지 않을까.
= (김태훈) 좋은 참여 경험을 만들어내는 것이 1차적 목적. 우리의 생산물을 만드는 것은 두번째. 시대전환에 관심을 갖도록 하는 것.
= (김중배) 어떤 것이 목적인 지 분명해야
= (구애림) 라이프셰어로 어떻게 시대전환의 가치를 풀어낼 수 있을 지,,, 라이프셰어와 정책 중 선택하는 것도 어떤 로직인 지 잘 이해가 안 됐고, 라이프셰어 하는 것은 시대전환 일원으로서 다지는 것이라면 정책은 정책 만들기 집중.
= (이종학) 라이프셰어 방식으로 편한 분위기에서 깊은 대화로 갈 수 있도록 하는 방식이 아닌가. 그런 생각.
= (구애림) 정책 같은 것들을 그런 폼을 사용해서???
= (김태훈) 참여자들이랑 굳이 정책 얘기 정색해서 하기보다 기존 살롱에서는 포럼에서 짚어내는 것은 없었지 않았는가.
= (장홍석) 내 삶에서, 개인적 삶의 문제의식에서 출발하여 정책으로 나아가도록 하는 게 맞나? 그게 되려면 범위 조정이 필요하다.
= (금초롱) 서포터즈의 경우 상향식 회의구조 4단계,,, 1단계 소위원회,, 안보, 등,, 2단계 분과회의,,, 등. 날을 잡아서 3박4일 정도 한다. 하루 종일 강의 등 이틀 듣고, 캠프 형식으로 조별로 의제 만들고 토론. <한정컨>에서 하는 프로그램.

<3> 차회 과제
= 장홍석

= 구애림 트레바리 등 리서치.

[5차 회의]
= 장홍석. 구애림. 최병현. 김태훈. 민시내. 이종학.

<1> 장홍석 발제
= 정치 참여를 방해하는 요소는 뭘까. 치열한 삶의 연속. 과도한 압박감과 경쟁. 정치에 대한 불신과 무력감. 편향된 가치가 반영된 정보. 가짜 뉴스. 제대로 된 정보를 얻기 위한 기회가 부족.
= 이러한 현실을 시대전환이 해소했으면 좋겠다. 정파 행태 극복.
= 미디어를 통해 정치 관련 정보 부재 해소 가능성.
= 미국의 밀레니얼들은 큰 정부, 작은 정부보다 좋은 정부에 관심. 시민의 목소리에 반응하는 정부. 자기에게 영향을 미치는 곳에 시간과 돈을 쓴다. 서포터즈 활동 등 내용 보면서 추론해보면 정당 시스템이 참여를 반영하고 투명하고 운영될 수 있다면 밀레니얼들, 다음 세대들에게 정책 만큼 중요할 수 있다.
= 이곳에 내 시간과 돈을 써도 되겠구나!!!

<1.1> 알릴레오

<1.2> 민주주의 서울
= 응답, 반응률 너무 떨어짐.

<1.3> 시대전환 미디어 콘텐츠 목적
= 신뢰할 수 있는 정치 정보 제공.
= 시대전환 공론장 참여로 이어질 수 있도록 하는 방식.

<1.4> 시대전환 미디어에서 다룰 만한 콘텐츠
= 첫째 정치, 경제, 사회 이슈 정보 콘텐츠.

<1.4.1> 뉴닉

<1.4.2> 쥐픽쳐스

<1.5> 둘째 정책 정보 콘텐츠
= 매니페스토 운동.

<1.6> 셋째 교양 콘텐츠
= 강령, 방향성
= 오프라인 형태의 강연.

<1.7> 오프라인 공론장 운영 관련 콘텐츠.

<1.8> 온라인 공론장 의제 구성.

<2> 미디어의 역할

오프라인 공론장 = 미디어 = 온라인 공론장 = 미디어 = 정책 개발 = 미디어 = 입법자 육성 = 정책.입법화

<2.1> 미디어 역할에 관한 토론
= 태훈) 시대전환 가치를 담아서 알려주는 방법.
= 애림) 객관적 정보를 제공하는 게 더 중요.
= 중배) 미디어는 각 단위의 역할에 대해 효과를 극대화하는 역할.

<2.2> 메시지, 미디어의 역할
= 병현) 메시지가 정확하고 빨리 나갔는가? 저희가 콘텐츠 많이 냈다고 생각한다. 조회수 이해 못할 정도다.
= 홍석) 충분한 기획이 되지 않았다.
= 다진) 이 주제로 조회수 높이려면, 정치와 다른 것이 섞여야. 선거 타이틀에 맞춰서 정치로 끌고갈수 밖에 없었고, 사회적 메시지가 없었다.
= 병현) 우리가 유튜브 홍보하려면 현실적으로 고급 기능은 못하고,, 1인 크리에이터 키워야 하고,, 또 하나 오프라인 공론장 만들어내지 않으면 숙의 민주주의 불가능이라 생각.
= 홍석) 결국 미디어 통해 참여 이끌어내는 게 중요한 목적, 공론장으로 어떻게 미디어 기능 연결하는 게 가능한가 진행해보고, 여전히 객관적 정보는 필요하다.
= 병현) 1인 미디어 서포터 중에서라도 키울 수 있는게 아닐까.
= 초롱) 서울시 빠띠.. 목적이 공론장이었고, 2016년도에는 영상이 주가 아니었다. 사람 많고 조직적으로 잘 운영이 되고 있더라.
= 중배) 중요한 일을 해야 하고, 플랫폼 각 단위에서 오프라인 = 온라인 = 정책 개발로 가는단위에서 미디어가 유능하게 기여하는 구조를 갖춰야 한다.
= 상빈) 쌍방향으로 만드는 미디어도 필요.
= 중배) 구체적으로 업무 협업하는 모델을 하나 만들어 보자.
= 다진) 연습하는 기간을 갖는 건 어떤가. 중요한 이슈보다 주변의 신변 관련한 일들을 토대로.
= 애림) 플랫폼 구축을 조금 시간을 들여 만들어내는 게 중요하다. 어설프게 보이지 않기 위해.
= 홍석) 장기적인 미디어, 플랫폼 설비 구상은 지속해야 한다고 본다.
= 초롱) 우리가 어떤 것을 줄 수 있는가. 누구에게 어떤 매력을 줄 것인가.

<3> 차회 과제
= 애림 발제

[5차 회의]

= (200417)

<1> 구애림 발제: 오프라인 공론장 비교
= 트레바리 정규 모임 월 1회. 4달에 19만원. 아지트 두고, 클럽장, 파트너 등이 관리자.
= 크리에이터 클럽 (열정에 기름붓기 - 살롱) 시즌제. 월 7만 5천원. 대화와 글쓰기가 커뮤니티 구성 요소.
= 문토 : 모임에 따라 19~29만원. 취향 공동체. 취향이 통하는 사람들의 모임.
= 서포터즈 소그룹과 정당의 공론장 어떻게 연결.
= (병현) 이 세 개는 왜 성공할 수 있었을까.
= (애림) 트레바리는 클럽장의 섭외력이 뛰어났다. 크리에이터클럽은 열정에 기름붓기에서 시작해서 네임밸류를 얻었을 것. 문토는 에스앤에스 광고비를 엄청 넣었다. 저희는 정당이니 섭외가 훨씬 더 민감할 수는 있고.

<1.1> 왜 오는가? 누구를 모을 것인가?
= 가능성을 확인할 수 있는 공간.
= (애림) 이들은 연결시키는 것까지만 하고 있다. 플랫폼 정당의 개념이 없으면 오프라인 모임을 만들 수 없다.
= (홍석) 플랫폼 용어를 정리할 필요가 있다는 얘기가 초반에 나왔었는데, 플랫폼 갯수가 여러개라서 그렇지 아주 혼란스럽지는 않은 것 같다.
= (애림) 시대전환의 역할은 네트워크지, 정당이 참여하는 형태로 보면,,, 네트워크와 플랫폼의 개념이 다소 혼란스럽다.
= (종학) 플랫폼 자체도 목적은 잇다.
= (병현) 중앙집중식이 아니고,, 공론장의 세 유형, 중앙집중형, 탈집중형, 자기조직화형,,, 블록체인형은 세 번째인데,,, 개인과 공동체... 함께 성장하는 내용.
=

<1.2> 어떤 차별화? 각자의 룰, 법칙이 잇다.
= (애림) 위원회를 통해서 만들어가는 과정. 트레바리는 독후감, 서로를 존중하는 언어를 쓴다거나... 등 이런 것들이 그들의 문화가 되어가는 측면. 아지트, 거실 작업실, 크클링 등.
= (태훈) 공론장은 공론장 자체로 가볍게, 편하게 가고,, 입법은 별도로 가는 것도 방향.
= (애림) 자기효능감이 문제. 룰메이킹이 중요하다.
= (홍석) 제가 정책 공론화 과정에 참여한 적이 있다. 발제를 통해 걸러지는 과정이 있더라.

<1.3> 규모
= 8~16명.

<1.4> 비용 문제
=

<2> 시대전환의 방식은?

<2.1> 누구를 참여시킬 것인가.

= (중배) 대학생.
= (애림) 하나의 포맷으로 제한할 필요는 없다. 배움 활동.
= (시내) 생활에서 정치를 참여하고 싶은 사람, 생활의 문제들을 해결하는 방법을 만들어 가는 곳.

<2.2> 어떻게 차별화할 것인가.
= (애림) 너무 정치, 정책적인 것만 하게 되면,,, 숨 막힌다.
= (중배) 자기 성장, 공동체 성장. ...
= (시내) 우리가 하나를 잡아서 해보고, 그 다음에 다른 것은 출시된다면 다른 모양으로 될 수도 있겠다.. 다른 단체들과 차별화되는 건 정당이라는 사실. 우리는 정당이고, 시민을 육성한다고 해야 하나,, 정당으로서 줄 수 있는 경험. 어떤 포트폴리오가 만들어지면 좋겠다....
= (애림) 멤버 자정 효과?

<2.3> 합의사항
= 파일럿 시즌 시행
= 누가(대상자) 서포터즈 위주로 모인 20대/15인 이내 / (타게팅 후보군) 예술인/취준생 오어 예비사회인)
= 언제: 서포터즈 문의
= 무엇을 ?? 정체성 “생활의 문제들을 해결하는 방법을 만들어 가는 곳
= 어떻게? 문제 해결트리
= 기타) 회비.

[외부 모임]
= 2020년 4월 15일
= 참석자 배기찬, 윤범기, 김중배

<1> 민회
= 줌 화상회의 활용 필요성.
= 플랫폼 의회 개념.
= 위키 방식, 상임위 의제 토론 참여,, 세 가지 방식으로 실현 가능. 첫째 상임위 관계자들이 유튜브 대놓고 방송.
= 청와대 청원에 활용. 국회 청원.
= (배기찬) 국민의 대다수는 누군가 해주기를 바라고 있다. 예를 들어 윤범기가 나타나서 국민이 납득할 만한 의제화를 하고 제안하고 공론화하면 영향력. 유튜브, 청와대, 국회 청원. 그러면 스타가 될 수 있다. 이렇게 능력을 보여줄 수 있으면 다음에 스타될 수 있는 민회 공천도 가능. 서로 당에서 모셔가려 할 수도 있다.
= (윤범기) 새로운 형태의 만민공동회다. 실천 가능한 유용한 모델이 될 수 있다. 시대전환에서 하반기에 아젠다 콘테스트 하시죠. 세바시 15분 짜리다. 각자 자기가 가진 아젠다 발표하는 콘테스트 기획. 지난 번의 마실 공간도 예쁘니, 거기서 하고 영상도 예쁘게 찍고 유튜브에도 올리고. 점수도 올리고.
= (기찬) 한편으로 크리에이티브해야 하고, 사람들을 조직해내야 한다. 범기 기여가 필요하다.

<1.1> 운영진
= 배기찬(노무현학교 교장)
= 김중배(시대전환)
= 윤범기(다준다연구소)

<1.2> 핵심 참여자(이사진)
= 이사. 사회 각계의 전문가. 기본적인 시스템 개발과 인프라 확보 비용 충당. 이후 공론장 토론에 기여.
= (중배) 100명의 열정을 가진 전문가 그룹. 100만원 등 기여도. 유튜브,, 구글 등과의 연계도 모색해볼 수 있다.
= (기찬) 열심히 끌어들여야 한다. 응결핵이 있어야 한다. 최초의 3인이 필요하다. 30-40명을 만들면 올해 내 런칭 가능하다.
= (범기) 시대전환의 플랫폼이 아래에서 딱까리가 돼선 안된다. 애써 만든 플랫폼에서 기여할 수 있도록 하는 방안을 고민해야 한다.
= 기찬) 딜레마다. 시대전환이란 당의 정체성, 이용 강화하는 것과,, 그렇다고 시대전환 만으로 가능하냐, 이렇게 물었을 때 이게 안되니까 당을 초월하는 정치 플랫폼 필요. 자체적으로 정당 발전의 고민을 할 필요가 있다.

<1.3> 기술 기반 구축
= (범기) 기술결정론적 방식은 위험하다. 실질적인 활동, 실행을 통해 신뢰를 구축하는 방안이 필요하다. 아젠더 콘테스트 열어서 이후 성공을 기반으로 활용.

[리서치할 자료]

= https://books.google.co.kr/books?id=SUI_DwAAQBAJ&pg=PA214&lpg=PA214&dq=podemos+agora+voting&source=bl&ots=DA-KmNOAUq&sig=ACfU3U2xb8so_UxxjUeYeJW0y5OjXl9gUQ&hl=ko&sa=X&ved=2ahUKEwjrpPHv_dToAhWD7WEKHWXTBRAQ6AEwBnoECAwQPA#v=onepage&q=podemos%20agora%20voting&f=false

= https://www.opendemocracy.net/en/can-europe-make-it/agora-votingnvotes/

= https://books.google.co.kr/books?id=XY-wDwAAQBAJ&pg=PA83&lpg=PA83&dq=podemos+agora+voting&source=bl&ots=PDzfcpZwVr&sig=ACfU3U0VYD5wWfW5YpcNU65jMBlFF0hAfw&hl=ko&sa=X&ved=2ahUKEwjrpPHv_dToAhWD7WEKHWXTBRAQ6AEwCHoECAwQSg#v=onepage&q=podemos%20agora%20voting&f=false

= https://icos.urenio.org/applications/agora-voting/

= 유성민 IT칼럼니스트 [2]

= 민주주의 기술의 현실과 미래 (에버노트)

---

[2] 전자투표에 블록체인 적용 가능

본인 의견 행사하며 직접 민주주의 실현

2017.09.05 10:01 유성민 IT칼럼니스트

고대 그리스는 직접 민주주의 방식으로 국가를 운영해왔다. 직접 민주주의는 국가 운영에 대한 모든 결정을 국민이 직접 참여해서 결정하는 방식을 말한다. 고대 그리스의 경우, 정책 결정 사항이 있을 때는 10개 행정 단위에서 대표로 각 600명 사람을 대표로 선출한다. 이렇게 모인 6,000명이 토론을 하고, 다수결 원칙에 따라서 국가 운영 방안을 결정한다.

그러나 수많은 국민이 국가 운영에 직접 참여하기란 현실적으로 쉽지 않다. 매번 정책적인 결정 사항이 있을 때마다, 국민이 투표해야 참여해야 한다고 생각해보자. 정부 또한 준비하는 데에 많은 시간이 들뿐만 아니라, 국민 또한 투표 때마다 구청에서 투표하는 것은 번거롭다.

블록체인으로 전자투표 취약점 보완

그렇다면 전자투표 방식은 어떨까? 전자투표는 컴퓨터, 모바일을 기반으로 투표하는 시스템이다. 편리할 뿐만 아니라 비용도 적게 든다. 정부는 시스템에 투표를 설정만 하면 된다. 국민은, 장소와 시간의 제약을 받지 않고 투표를 할 수 있다.

그러나 전자투표에는 안정성과 신뢰성의 문제가 있다. 프랑스는 지난번과 달리 올해 대선에서 전자 투표를 사용하지 않기로 했다. 해킹 위험 때문이다. 참고로 지난 대선 때는 프랑스에 거주하지 않고 있는 국민도 전자투표로 대선에 참여할 수 있었다.

신뢰성의 문제도 있다. 작년 미국 대선 때 전자투표 의혹을 계속 받고 있다. 전자투표는 사람이 직접 참여해서 개표하지 않는다. 따라서 정부가 시스템에 개입해서 투표 결과를 쉽게 조작할 수 있다. 미국 대선 때의 투표조작 의심 지역은 위스콘신, 미시간, 펜실베이니아 주이다.

전자투표의 두 가지 문제점이 해결된다면, 정부와 국민 모두 전자투표를 믿고 사용할 수 있다. 그런데 이러한 문제를 블록체인이 해결할 수 있다. 블록체인은 '원장 (데이터)'를 공유하는 방식이다. 투표결과 또한 익명으로 공유가 되는데, 이는 사람들이 투표 결과를 투명하게 확인할 수 있게 해준다. 그리고 정부 조작에 대한 신뢰성 문제를 해결할 수 있다. 자신의 투표 결과를 본인이 직접 확인할 수 있기 때문이다.

그뿐만 아니라 모든 정보는 한 곳만 저장되지 않는다. 투표에 참여한 국민의 모든 기기에 저장된다. 아울러 블록체인은 투표결과 내용을 대조하면서 위변조를 방지한다. 이는 투표 조작을 어렵게 만든다. 투표조작이 일어난다면, 블록체인은 다수결의 원칙에 따라서 옳은 정보를 판별하고 다른 정보를 수정해 나간다. 다시 말해 투표조작을 위해서는 참여자의 과반수 기기를 해킹해야 한다. 이는 현실적으로 불가능하다.

직접 민주주의를 목표로 하는 '포데모스'와 '플럭스'

2014년 1월 스페인의 신생정당인 '포데모스 (Podemos)'는 창당되었다. 포데모스는 창당과 함께 큰 주목을 받았는데, 이유는 직접 민주주의를 표방하고 있기 때문이다. 포데모스는 '아고라 보팅 (Agora Voting)'이라는 전자투표 방식을 이용해서 정당 방향을 결정한다. 아고라 보팅은 블록체인 방식을 이용하고 있으므로, 안전과 신뢰성이 있다.

16세 이상이면 누구나 온라인으로 직접 참여할 수 있다. 국민은 웹 사이트에서 정책을 제안할 수 있다. 그리고 일정 수준 이상의 참여자 지지를 받으면, 온라인 주민 투표로 이어진다. 투표 결과에 따라서 집행 여부가 결정된다.

현재 당원 수는 인민당을 이어서 두 번째로 큰 스페인 정당이다. 포데모스는 당원 수가 계속 늘어나고 있는 반면에, 인민당은 당원 수가 줄어들고 있다. 이러한 경향을 보았을 때, 포데모스가 가장 큰 정당이 될 전망이다. 추가로 의회 득표 현황에 대해서 살펴보면, 2014년 5월 유럽 의회 선거에서 54석 중 5석을 차지해서 유럽 의회에 진출하였다. 그리고 2015년 12월 총선에서 69석 (21% 득표)을 얻어서 주요 3당으로 떠올랐다.

호주에서도 포데모스처럼 직접 민주주의를 표방하는 정당이 있다. 플럭스 (Flux)는 2016년 3월 29일에 정식으로 등록된 호주 정당이다. 플럭스는 포데모스처럼 블록체인 기반의 전자투표로 정당 방향을 결정한다.