

EU의 디지털 사회 혁신: 추진현황과 시사점

■ 김 희 연*

유럽은 인터넷의 사회적·경제적 가치 창출에 대한 성과와 이해는 충분하였으나, 사회적 도전을 해결할 수 있는 잠재력은 아직까지 미개척의 영역으로 남아있다는 인식하에 Europe 2020 전략의 일환으로 지속가능성과 사회혁신을 위한 CAPS 프로젝트 등 디지털 사회 혁신을 추진하고 있다. 디지털 사회 혁신은 '인터넷의 부흥 이전에는 상상할 수 없던 규모와 속도로 혁신가, 이용자, 그리고 공동체가 광범위한 사회적 요구에 대한 지식과 해결책을 함께 창출하기 위해 디지털 기술을 활용하여 협력하는 사회적, 그리고 협업적 혁신의 유형'이다. 본 고에서는 EU의 디지털 사회 혁신의 핵심내용과 추진사례를 살펴보고 우리에게 주는 시사점을 살펴보고자 한다.

목 차

I. 서 론 / 25

II. 디지털 사회 혁신의 개요 / 25

1. 미래인터넷의 맥락과 디지털 사회 혁신 / 25

2. 디지털 사회 혁신의 개념 / 27

III. EU의 디지털 사회 혁신 / 28

1. 디지털 사회 혁신 생태계 / 28

2. 디지털 사회 혁신의 영역 / 34

3. 디지털 사회 혁신 정책 / 39

IV. 종합 및 시사점 / 41

* 정보통신정책연구원 정보사회분석실 전문연구원, (043)531-4332, kimhy@kisdi.re.kr

I. 서론

유럽은 그들이 직면한 사회경제적 도전들에 적극적으로 대응하고 이를 새로운 기회로 만들기 위해 유럽 2020(Europe 2020) 전략을 추진중이다. 유럽은 이 전략의 일환으로 ‘연구 및 혁신’ 부문에서 오픈 이노베이션의 추진과 함께 지속가능성과 사회혁신을 위한 CAPS 프로젝트(Collective Awareness Platforms for Sustainability and Social Innovation)를 추진하고 있다. 이 프로젝트는 사회의 문제를 인식하고 새로운 형태의 사회 혁신을 가능케 하는 해결책을 공동의 노력으로 만드는 것을 목표로 하며, 공개된 온라인 소셜미디어, 분산화된 지식 창출, 그리고 실제 환경에서 얻어진 데이터를 연계하여 ‘네트워크 효과’를 레버리지하는 ICT 시스템에 기초하고 있다. 이것은 사회문제를 디지털 기술을 활용해 이용자, 공동체가 공동으로 해결하는 그래서 궁극적으로 ‘인간을 위한 기술’, ‘사회발전을 위한 기술’이 발현되는 디지털 사회 혁신(Digital Social Innovation)과 맞닿아 있다.

본 고에서는 EU의 ‘디지털 사회 혁신’에 대해 영국의 Nesta를 중심으로 유럽연합집행위원회(2015)가 정리하고 분석한 디지털 사회 혁신의 핵심내용과 추진사례를 살펴보고 우리에게 주는 시사점을 살펴보고자 한다.¹⁾

II. 디지털 사회 혁신의 개요

1. 미래인터넷의 맥락과 디지털 사회 혁신

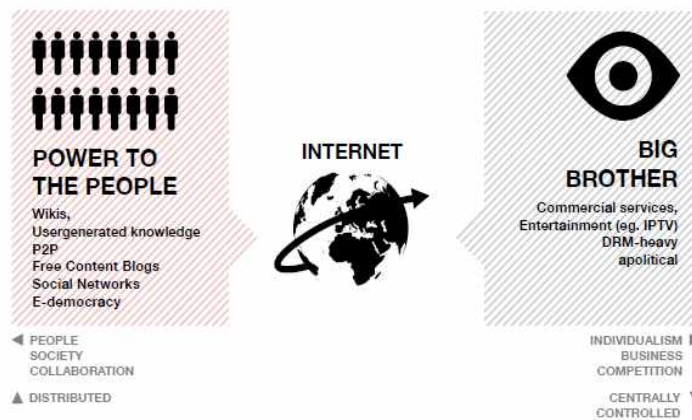
오늘날 주요 인터넷 트렌드 중 하나는 구글과 페이스북과 같은 소수의 데이터 애그리게이터(Data Aggregator)로 파워가 집중되고 있다는 것이다. 구글은 전 세계 서치

1) 2013년부터 2014년까지 약 18개월 간 유럽집행위원회의 편당을 받아 디지털 사회 혁신에 대한 연구 프로젝트를 수행했고, 그 결과로 2015년 초 보고서를 발간하였다. 본고에서 간략히 소개하고 있는 내용은 디지털 사회 혁신의 잠재력을 정의하고 이해하며, 디지털 사회 혁신을 담당하는 조직, 그리고 그들의 프로젝트와 네트워크를 매핑하고, 관련 정책에 대한 간략한 조언들이다.

마켓의 82%와 모바일 서치 마켓의 98%를 독점하고 있으며, 페이스북은 소셜네트워크와 아이덴티티 생태계를 좌우하고, 애플, 아마존, 마이크로소프트는 모바일 시장과 클라우드 기반 서비스 플랫폼을 장악하고 있다. 이러한 트렌드는 이용자들이 하나의 기업 플랫폼에 락인(lock-in)되면 혁신의 수준은 감소될 것이라는 우려와 이용자 개인의 데이터를 ‘무료’서비스와 교환하는 거래가 프라이버시나 데이터 보호를 훼손할 뿐만 아니라 지식, 아이덴티티, 그리고 개인정보를 상업화할 수 있다는 우려를 불러일으킨다.²⁾

미래인터넷과 관련하여 데이터 소유권, 인프라 소유권, 윤리적 문제들을 포함해 거버넌스, 기술 옵션, 사회적 영향과 관련된 많은 도전들이 있다. 그러나 유럽은 미래인터넷의 주요 위험을 빅브라더 시나리오의 현실화에 있다고 보았다.

〔그림 1〕 미래인터넷의 두 가지 시나리오



자료: European Commission(2015)

- 2) 소수의 거대 상업 플레이어들은 플랫폼에 락인시키는 전략을 통해 그들의 우세한 지위를 강제하고 있으며, 유럽은 사물인터넷과 같은 주요 영역의 핵심 플레이어로서의 경쟁력이 다소 떨어지는 것으로 인식하고 있다. 또한 장기적으로 소수의 비유럽 상업 주체들이 모든 데이터 주도 서비스를 이끌어 간다면 유럽의 혁신시스템이 경쟁하는데 위협이 될 것으로 판단하고 있다(DSI Blog, 2015. 6. 16).

유럽은 이러한 미래인터넷의 위험을 극복하기 위한 또 다른 시나리오로 시민에게 권력이 분산되는 다원적인 미래인터넷을 그리고 있다. 유럽은 완전히 새로운 혁신을 이루는 것이 현재의 비즈니스 모델에서는 어려울 것으로 예측하여 새로운 플레이어가 등장하고, 새로운 시장과 사회적 기관을 만들고 구조화하는 과정이 필요하다고 인식하고 있다. 이러한 맥락에서 디지털 사회 혁신도 이해되어야 한다.

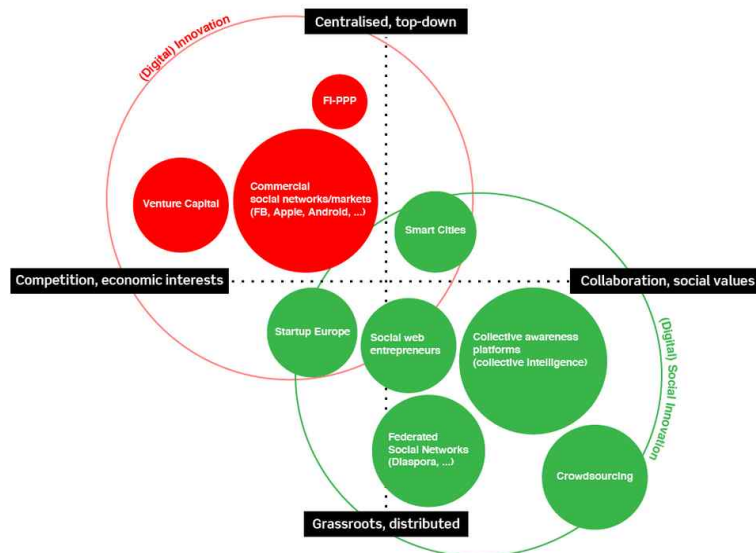
2. 디지털 사회 혁신의 개념

디지털 사회 혁신은 ‘인터넷의 부흥 이전에는 상상할 수 없던 규모와 속도로 혁신가, 이용자, 그리고 공동체가 광범위한 사회적 요구에 대한 지식과 해결책을 함께 창출하기 위해 디지털 기술을 활용하여 협력하는 사회적, 그리고 협업적 혁신의 유형’이다(European Commission, 2015; Nesta, 2014). 이것은 완전히 새로운 개념으로 이전과는 다른 사회 환경의 도래로 가능해졌는데, 이원태 외(2015)는 이를 연결사회, 수평사회, 그리고 창의사회 환경으로 정의하고 있으며, 크라우드소싱(Crowdsourcing), 동료생산(Peer Production), 집단지성(Collective Intelligence), 적정기술(Appropriate Technology), 사회참여(Participation) 등이 핵심기술과 운영원리임을 강조하고 있다.

디지털 사회 혁신은 다음 [그림 2]에서 볼 수 있는 바와 같이 기존의 경쟁과 경제적 이익을 추구하는 중앙집중화된, 위로부터의 방식인 디지털 혁신과 달리, 협업과 사회적 가치를 추구하는 분산화된, 풀뿌리 혁신으로 이해할 수 있다.³⁾

3) 전통적 사회혁신과 달리 조직의 틀에 얽매이지 않고 수많은 네트워크화된 개인들이 서로 연결되어 사회문제 해결의 대안을 함께 만들고 공유한다는 점이 디지털 사회 혁신의 강력한 장점이자 특징이다(이원태 외, 2015).

[그림 2] 디지털 혁신과 디지털 사회 혁신



자료: EU DSI 홈페이지(www.digitalsocial.eu)

Ⅲ. EU의 디지털 사회 혁신

1. 디지털 사회 혁신 생태계

유럽연합 집행위원회는 디지털 사회 혁신 조직과 프로젝트를 매핑한 결과를 주요 기술 트렌드, 조직의 유형, 디지털 사회 혁신을 돕는 프로젝트 유형, 그리고 영향을 미치는 사회 영역의 4가지 기준으로 정리하고 있다.

(1) 기술 트렌드

디지털 사회 혁신은 새로운 기술 트렌드를 사회적 영향을 성취하는 새로운 방법으로 연결하는 것이다. 디지털 기술과 인터넷은 비즈니스의 많은 영역을 변화시켜 왔을 뿐만 아니라 큰 규모의 커뮤니티를 동원하거나, 자원을 공유하고, 권력을 분산시키는 등 시민들의 역량을 강화하는 데에도 역할을 해왔다. 디지털 사회 혁신 분야에서는

만성 건강 질환을 가진 사람들의 네트워크에서부터 정책을 제안하고 참여하는 온라인 플랫폼까지 다양한 사회적 도전에 디지털 기술이 이용되고 있다.

Nesta는 2013년부터 2014년까지 약 18개월 동안 디지털 사회 혁신 사례를 연구한 결과, 매우 다양한 종류의 디지털 혁신이 있음에도 혁신에 사용되는 기술들은 오픈 하드웨어(Open Hardware), 오픈 네트워크(Open Networks), 오픈 데이터(Open Data), 오픈 날리지(Open Knowledge)로 집중되어 있음을 밝혔다(Nesta, 2014).

〈표 1〉 디지털 사회 혁신의 기술 트렌드

구분	기술 트렌드	주요 사례	사례 개수 (총 1,044개)
□	오픈 하드웨어 (Open Hardware)	Safecast, Arduino, Smart Citizen Kit, Fairphone	105
☆	오픈 네트워크 (Open Networks)	Smart santander, Confine, Guifi.net, Tor	269
○	오픈 데이터 (Open Data)	City SDK, Provenance, Wikiprogress, Open Vienna	258
△	오픈 날리지 (Open Knowledge)	Communica, Liquidfeedback, Landshare, Goteo	412

주: 보고서는 주요 사례 중 가능한 것들은 기술 트렌드의 기호(□, ☆, ○, △)로 구분하여 제시
자료: European Commission(2015)

이러한 기술 트렌드로 구분하였지만, 실제로 주요 사례들은 2~3개의 기술트렌드를 모두 포함하고 있다. 예를 들어 Safecast는 오픈 하드웨어와 오픈 데이터가 결합된 모델이다. 또한 소셜미디어, 클라우드 소싱, 클라우드펀딩, 빅데이터, 머신러닝, 3D프린팅, 온라인 러닝, 온라인 청원 등 더 넓은 맥락의 기술이 디지털 사회 혁신의 기초가 되고 있다.

(2) 조직 유형

디지털 사회 혁신을 이끌어 가거나 참여하는 조직은 2014년 11월 기준으로 아래와 같은 유형으로 구분할 수 있다. 가장 많은 조직의 유형은 다학제적 연구 및 혁신을 촉진하고, 풀뿌리 운동을 지원하는 사회적 기업, 자선단체, 재단이다. 다음은 대규모 통신사업자를 중심으로 하는 기업들이다. 이들은 직접 서비스를 제공하거나 실험과 R&D에 펀딩을 하는 방식으로 지원을 한다.

〈표 2〉 디지털 사회 혁신의 조직 유형

조직 유형	지원 방식	사례	조직 개수
사회적 기업, 자선단체, 재단	다학제적 연구 및 혁신 촉진 상향식 및 하향식 운동의 연계 약한 신호의 증폭 풀뿌리 운동 지원	Avaaz(△) Ushahidi(○)	193
기업	서비스 제공 실험/ R&D 펀딩(대규모 Telco)	Patients Like Me(△) Github(△)	182
풀뿌리 조직, 커뮤니티 네트워크	커뮤니티 참여, 촉진, 확대 신기술로의 접근 지원	Tor(☆) Smart Citizen Kit(□)	153
학계 및 연구계	트렌드와 흐름 분석 새로운 기술 및 방법론 제공	Arduino(□) DESI Network(△)	118
정부 및 공공 영역	실험/ R&D 펀딩 공공데이터 공개와 같은 비재정적 지원 디지털 사회 혁신 서비스 제공 또는 파트너로 활동	City SDK(○) Open Vienna(○)	55

자료: European Commission(2015)

커뮤니티 네트워크와 풀뿌리 조직 역시 신기술로의 접근을 지원하며, 학계 및 연구계는 새로운 기술이나 방법론을 제공하거나 트렌드와 흐름을 분석하기도 하는 등 그들의 역량으로 디지털 사회 혁신을 지원하고 있다. 마지막으로 가장 적게 관찰된 유형은 정부 및 공공 영역이다. 이 유형은 실험이나 R&D에 펀딩을 하기도 하고, 공공데

이터의 공개와 같은 비재정적 지원을 한다.

(3) 프로젝트 유형

조직이 디지털 사회 혁신을 돕는 방식은 매우 다양했는데, 웹서비스 제공과 연구 프로젝트 수행, 교육 및 훈련, 네트워크 제공의 순으로 나타났고, 투자 및 펀딩을 하는 유형은 가장 적은 것으로 나타났다.

〈표 3〉 디지털 사회 혁신의 프로젝트 유형

프로젝트 유형	사례	프로젝트 개수
웹서비스 제공	Landshare(△), CrisisNET(○), Goteo(△), Wikiprogress(○), GitHub(△), Open Government Wien(○), Safecast(☆)	152
연구 프로젝트	Confine(☆), Open Knowledge Foundation(△), Smart Santander(☆)	76
교육 및 훈련	GitHub(△), Raspberry pi(□)	74
네트워크 제공	Tor(☆), Ouishare(△), Guifi.net(☆)	70
지지 및 캠페인	Avazz(△), Free software foundation(△), Liquid Feedback(△), Open Right Group(△)	32
이벤트	Makerfaire(□)	31
메이커스페이스/ 해커스페이스	Makerfaire(□), Arduino(□)	30
인큐베이터 및 엑셀러레이터	Communica(△), Bethnal Green Ventures(△)	30
자문 및 전문가	P2P Foundation(△)	30
투자 및 펀딩	Wayra UnLtd(△)	13

자료: European Commission(2015) 추가 작성

(4) 관련 사회 영역

클라우드 매핑을 통해 분석한 결과 프로젝트는 주로 ‘교육과 역량(Education and skills)’에 254건, 참여와 민주주의를 위한 ‘새로운 모델 개발(New Models for Participation and Democracy)’에 251건에 집중되어 있었으며, 과학과 기술(Science and Technology)에 110건, 재정 및 경제 해법(Finance and Economy Solutions)에는 104건 등 상대적으로 낮은 분포를 보였다.

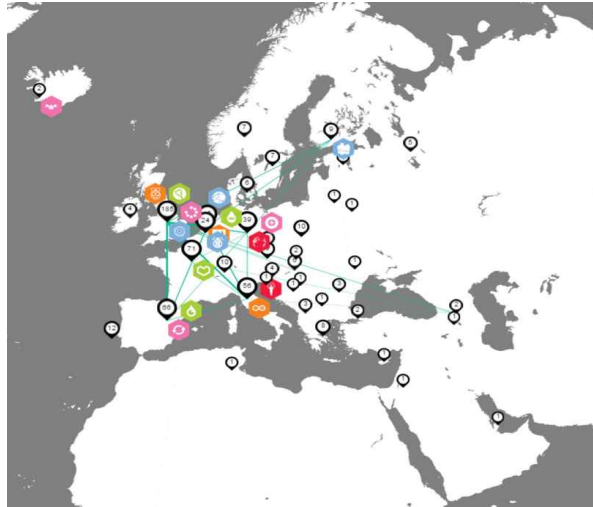
〈표 4〉 디지털 사회 혁신 관련 사회 영역

관련 사회 영역	프로젝트 개수
교육·역량	254
참여·민주주의	251
문화·예술	164
건강·웰빙	163
노동·고용	162
이웃 재건	138
에너지·환경	130
과학	110
재무·경제	104

(5) 디지털 사회 혁신 네트워크 효과

디지털 사회 혁신 네트워크를 분석한 결과는 다음과 같다. 먼저, 다음 [그림 3]에서 볼 수 있는 바와 같이 유럽의 디지털 사회 혁신은 영국, 프랑스, 스페인 등을 중심으로 진행되고 있다. 2015년 6월 기준 전 세계 49개국에서 총 1,784개의 프로젝트가 진행되고 있으며, 영국(539개), 프랑스(176개), 스페인(174개), 이탈리아(145개), 네덜란드(142개), 독일(125개)의 순이다(KISDI 편집위원회, 2015).

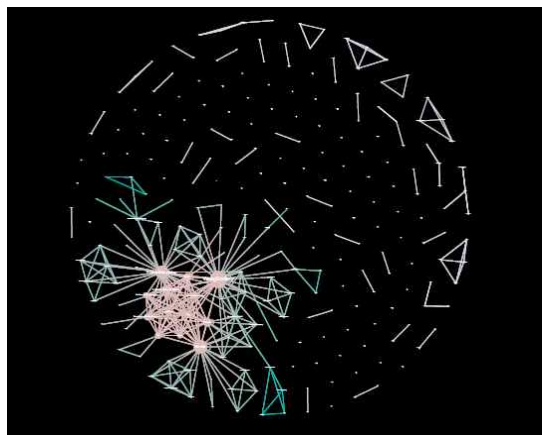
[그림 3] 유럽의 디지털 사회 혁신 프로젝트 매핑



자료: EU DSI 홈페이지(www.digitalsocial.eu)

다음으로 디지털 사회 혁신의 주체에 대한 분석결과는 다음 [그림 4]와 같다. 디지털 사회 혁신 분야에는 매우 소수의 활동적인 조직들이 있으며, 대부분은 이러한 강한 네

[그림 4] 디지털 사회 혁신 조직 네트워크



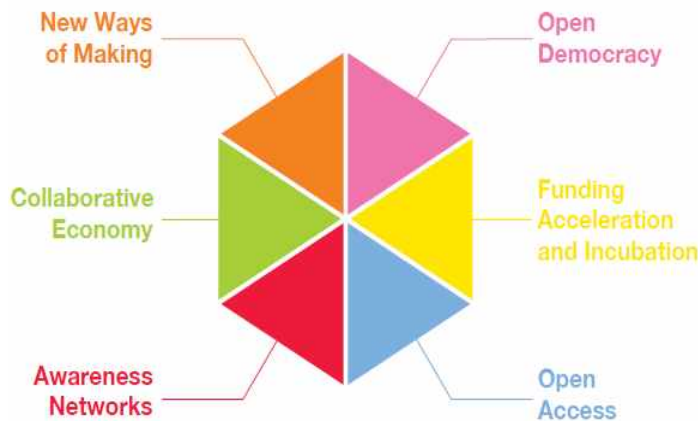
자료: European Commission(2015)

트위크에서 단절되어 있었다. 잘 연결된 허브로는 Wagg Society, Nesta, Fondazione Mondo Digital, 그리고 Institute for Network Cultures 등이 있으며, 26%의 조직들(243개)은 적어도 하나 이상의 조직과 연결을 갖고 있었다.

2. 디지털 사회 혁신의 영역

디지털 사회 혁신의 조직과 프로젝트는 1) 공유경제, 2) 새로운 방식의 창작, 3) 오픈 민주주의, 4) 인식 네트워크, 5) 오픈 액세스, 6) 펀딩, 액셀러레이션, 인큐베이션의 6가지 주제별로 분류 가능하다.

[그림 5] 디지털 사회 혁신의 6대 영역



자료: European Commission(2015)

(1) 공유경제(Collaborative Economy)

전세계적으로 디지털 플랫폼을 이용한 협업적 소비가 새로운 영역으로 주목받고 있다. 이것은 사람들이 자원을 공유하고, 물건과 서비스를 교환하는 방식을 바꾸고 있다. 영국 Nesta의 연구에 따르면 2013년부터 2014년까지 자산과 자원을 공유하기 위해 인터넷 기술을 이용한 영국 성인은 약 25%에 달하는 것으로 나타났다(European

Commission, 2015).

이러한 공유경제의 영역에 해당하는 조직들로는 OuiShare(△), Peerby(△), P2P Foundation(△) 등이 있다.

OuiShare는 2012년 1월에 설립된 협업적 소비 글로벌 네트워크로 웹에서 연결하고, 창조하고, 공유하는 새로운 방식을 찾는 것으로 경제의 초점을 옮기는 것에 그 목표가 있다.⁴⁾ 이러한 목표는 협업적 소비에 대한 글을 올리고 관심 있는 주제에 대해 소통하는 온라인 커뮤니티인 Ouishare.net과 공유경제 이벤트를 통해 이루어지고 있다.⁵⁾

네덜란드에서 시작된 Peerby(△)는 이웃들로부터 필요한 것들을 빌릴 수 있도록 도와주는 것을 주요 내용으로 하며, 최근 영국과 미국에도 지사를 설립할 정도로 확산중이다.

(2) 새로운 방식의 창작(New Ways of Making)

창작자 생태계는 오픈 디자인과 오픈 제작(Manufacturing)으로 변화하고 있다. 3D 프린터와 같은 제작 도구, 무료 CAD/CAM 소프트웨어, 오픈소스 디자인들은 혁신가들이 협업적 창작을 향상시키기에 필요한 도구, 제품, 역량, 능력으로의 접근성을 높여주고 있다.

특히 오픈 하드웨어는 우리들의 관심을 소비에서 제품의 제작으로까지 넓혀 왔는데, 이것에 관심있는 사람들이 오픈소스 하드웨어협회(Open Source Hardware Association)를 만들고 리서치 프로젝트를 조율하기도 하며, 새로운 도구와 제작 기계를 만들기도 하면서 사람들이 지식, 역량, 도구를 어떻게 공유하고, 그들의 커뮤니티를 어떻게 구성하는지를 돕고 있다. 예를 들어 OpenP2Pdesign은 디자인 과정과 대규모 프로젝트를 수행하는 협업적 커뮤니티를 가능케 하는 도구를 공개하였다.

무엇보다 메이커스페이스와 해커스페이스와 같은 3D 프린팅 시설들이 증가하고 있

4) 여기에서는 비트코인과 같은 대안적 통화가 이용되기도 한다.

5) OuiShare는 2014년에 유럽의 17개 국가들에 걸쳐 약 2,000개의 기업이 참여하는 32개의 이벤트를 조직하였다.

는데, Hackerspaces.org에 따르면 약 96개의 해커스페이스가 전 세계적으로 존재하며, 커뮤니티 랩과 같이 비슷한 형태로 존재하는 것은 더 많을 것으로 추정된다.

메이커 페어(Maker Fairs)는 창작자 운동(Makers Movement)의 확산의 과정에서 생긴 새로운 형태의 네트워킹 이벤트로 메이커 페어 기간 동안에 수많은 조직과 사람들이 모여서 그들의 프로젝트를 발표하고 미래의 트렌드를 파악한다.⁶⁾

(3) 오픈 민주주의(Open Democracy)

디지털 기술은 집합적 참여를 가능케 하고, 시민들이 의사결정 과정에 참여할 수 있는 새로운 방법을 개발해내며 집합적 숙의과정과 대규모 운동을 가능케 하는 등 전통적 민주주의 모델을 변화시키고 있다. 이를 통해 정치적 의사결정 과정에 의미있는 기여를 할 수 있도록 모든 구성원에게 기회를 주는 참여적 민주주의의 실현이 현실화되고 있다.

Open Ministry(△)와 Liquid Feedback(△)이 전통적인 대의민주주의 모델을 변화시키는 사례이다. 핀란드의 Open Ministry(△)는 입법의 크라우드소싱을 가능케 하는 것을 목표로 하는 비영리 기구로 활약해 왔으며, 현재는 숙의적, 참여적 민주주의를 촉진하는 유럽의 D-CENT의 일부가 되었다.

Open Spending(○)은 데이터를 공유하는 커뮤니티로, 정부와 기업의 재정 거래를 추적하는 것을 목표로 2007년 시작되었다. 영국의 ‘Where does my money go’가 첫 번째 프로젝트로 영국 시민들이 그들의 세금이 어디에 쓰였는지를 확인할 수 있도록 하였다.

My Society(○), Open Knowledge Foundation(△)의 FixMyStreet, 그리고 시민들의 이슈를 추적하고 지방정부로부터 빠른 응답을 받아내는 시스템인 Open 311과 같은 것이 또 다른 사례가 될 수 있다.

(4) 인식 네트워크(Awareness Networks)

기술의 발전으로 개인과 커뮤니티들이 사람들과 환경 간에 오간 데이터를 축적할

6) 2014년 10월 로마에서 개최된 메이커페어에는 약 230여개의 창작자(업체)들이 유럽 전역에서 참가하였다.

수 있게 됨에 따라 협업을 위한 플랫폼들을 중심으로 환경적 이슈를 해결하고, 지속가능한 행동의 변화를 촉진하고, 집합적 행위를 추동하기 위해 그들이 속한 커뮤니티의 위험을 인식할 수 있는 새로운 제품과 서비스를 만들고 있다.⁷⁾

Safecast(☆)는 방사능 측정기계의 보급을 통해 직접 방사능을 측정하고 측정량을 공유한다. 2011년 11월 시작된 Safecast는 일본의 후쿠시마 원전사고 이후 방사능 측정과 관련된 공공영역의 준비가 부족하다는 것을 인식하고 시민들이 방사능 지도를 만들 수 있도록 아두이노(Arduino) 오픈 하드웨어 보드에 기초하여 측정기를 만들고 데이터셋을 축적하였다. 초기에는 크라우드 펀딩 플랫폼인 킥스타터(Kickstarter)를 통해서 기기를 만들고 센서 네트워크를 론칭시킬 자금을 모았다. 우샤히디(Ushahidi)에 의해 최초로 개발되어 위기정보를 신속하고 편리하게 수집하고, 무료로 알리고 공유하는 CrisisNET은 또 다른 사례이다.

(5) 오픈 액세스(Open Access)

오픈 액세스 생태계(콘텐츠로의 오픈 액세스, 오픈 스탠다드, 오픈 라이선싱 등)는 시민의 역량을 강화하고 참여를 증가시키는 잠재력을 가진다. 오픈데이터, 오픈 API 등을 활용하여 공공영역에서의 지식 시스템의 확산, 아래로부터의 프라이버시 보호, 분산화된 인프라 이용 등을 하는 프로젝트를 포함한다.

Github(△)와 Tor(☆)가 대표적 사례이다. Github는 2008년 시작되었는데, 프로그램 등 소스코드 관리를 위한 분산 버전 관리 시스템인 깃(Git)의 코드와 소스를 공유하는 가장 큰 코드 호스트 플랫폼이다. 현재는 개발자만을 위한 사이트에서 더 나아가 공공데이터 공개, 학생용 교육 프로그램 제공 등으로 그 영역이 확장되고 있다.

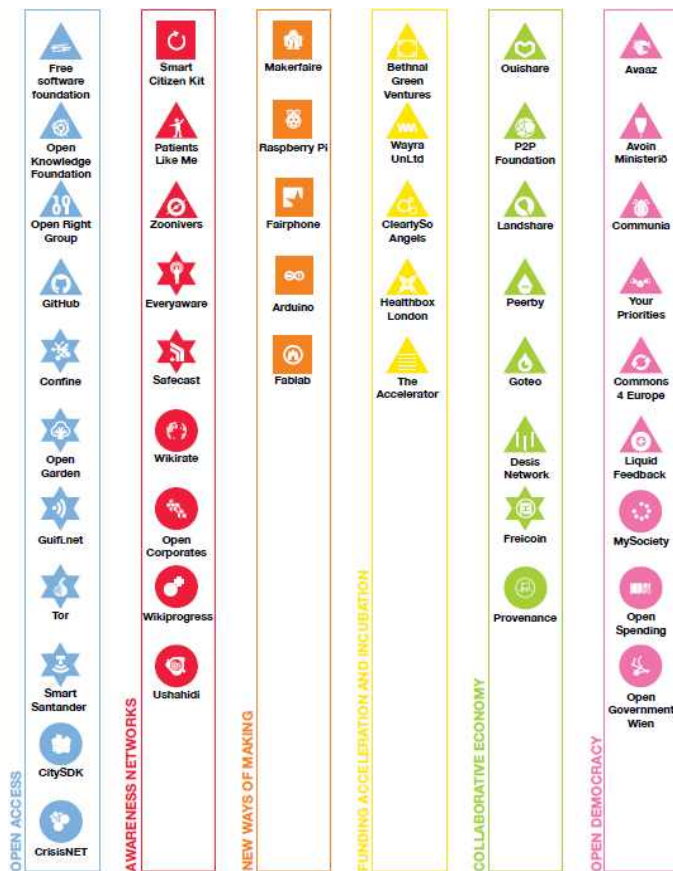
오픈 액세스 영역의 대부분은 기술적, 사회적 이슈에 대한 정보를 개발하고 제공하는 풀뿌리 네트워크에 의해 이루어지는데, 매 4년마다 개최되는 전 세계 해커들의 모임인 Chaos Computer Club(CCC) 등이 대표적 사례이다.

7) 비엔나와 산탄데르와 같은 도시는 오픈 데이터와 오픈 센서 네트워크를 활용하여 공공서비스의 전달에 변화를 주고 있다.

(6) 펀딩, 엑셀러레이션, 인큐베이션(Funding, Acceleration, Incubation)

사회적 혁신은 초기의 아이디어 단계에서의 비즈니스 모델을 다듬고 그들의 벤처를 성장시키기 위해 지원을 필요로 한다. 큰 규모의 재단이나 자선단체가 주요한 역할을 하는 경우가 많은데, 영국의 Nesta가 대표적 예이며, 암스테르담에 위치한 Wagg Society도 유럽의 최초의 팸랩을 탄생시키는데 주요한 영향을 주는 등 유럽에서 주요한 인큐베이터로서 활동해 왔다.

[그림 6] 디지털 사회 혁신의 6대 영역과 대표 사례



자료: European Commission(2015)

오늘날 세계적인 스타트업 엑셀러레이터는 TechStars, Seedcamp, Startbootcamp 등이 있다. 또한 통신회사 텔레포니카(Telefonica)는 기술을 통한 사회변화 중심의 소셜벤처를 지원하는 Wayra에 자금을 지원하였는데, 2014년까지 3년간 Wayra 프로그램에 참여한 스타트업의 70%가 서비스 상용화에 성공하였다(이원태 외, 2015).

Bethnal Green Ventures(△)는 노인의 건강과 웰빙, 청년의 취업가능성과 교육, 환경 지속가능성 분야에서의 소셜벤처를 인큐베이팅하는 역할을 하며, 투자, 비즈니스 모델 컨설팅, 멘토링, 사무공간 제공 등 초기 스타트업 프로그램을 제공한다. 이 프로그램을 통해 탄생한 기술소셜벤처로는 2010년 시작된 스마트폰 유통망 개선 및 공정 스마트폰 생산을 목표로 하는 Fairphone이 대표적이다.

3. 디지털 사회 혁신 정책

디지털 사회 혁신 정책 목표와 전략을 수행하기 위해 몇 가지 도구가 개발될 필요가 있음을 인식하고 이를 경제적 도구, 규제, 법적 프레임워크, 연구 및 혁신 지원, 확산 및 교육, 그리고 평가의 영역으로 나누어 가능한 정책영역을 다음 <표 5>와 같이 정리하고 있다.

<표 5> 디지털 사회 혁신 정책의 영역과 예시

구분	예시
경제적 도구	공공/직접적 펀딩
	정부 계약 및 조달
	기업가, 스타트업, 사회혁신가 지원
	세금
	크라우드펀딩 및 챌린지 상금
규제	오픈 액세스
	오픈 스탠다드
	상호운용성

구분	예시
규제	오픈 라이선싱
	오픈 플랫폼
	오픈 데이터
	프라이버시 기술과 암호화
	분산된 아이덴티티 관리
	데이터 제어 및 데이터 소유권
법적 프레임워크	EU 데이터 보호 개혁
	공공부문 정보 재사용 지침
	저작권 개혁
	넷 중립성
	인터넷 대헌장
연구 및 혁신 지원	오픈 인프라
	이노베이션 랩
	인큐베이터 및 엑셀러레이터
확산 및 교육	지식 공유 및 네트워킹
	훈련
평가	평가를 위한 기준 확립
	사회혁신 영향 평가 도구

이러한 디지털 사회 혁신 정책을 개발하는데 있어 관련 정책은 개별 국가, 지역, 지방의 수준, 그리고 특정 영역에도 영향을 줄 것이기에 유럽 연합의 전체적 수준에서 조정되어야 함을 밝히고 있다. 특히 디지털 사회 혁신과 관련해서 지금까지 분산되어 왔던 개발자, 조직들을 적절하게 지원하고 조정하며, 전체적 조화를 위해 유럽연합 차원의 강력한 개입이 필요하다는 공통의 인식하에 아직은 초기 단계이지만 정부가 디지털 사회 혁신을 다방면으로 지원하고 있다.

IV. 종합 및 시사점

인터넷의 등장 이후 지금까지 인터넷의 사회적·경제적 가치 창출 능력에 대한 성과와 이해는 충분하였으나, 우리 사회가 직면한 사회적 도전을 해결할 수 있는 잠재력은 아직까지 미개척의 영역으로 남아있다는 인식하에 유럽은 Europe 2020 전략의 일환으로 CAPS 프로젝트를 추진하고 있다.⁸⁾ 이 프로젝트가 목표로 하는 디지털 사회 혁신은 지배적 플레이어가 혁신과 경쟁을 세팅하는 승자독식 시장에 대한 위기의식을 극복하고 광범위한 혁신 생태계를 개발하여 어떻게 사회적 혁신에서 경쟁적 우위를 얻을 것인가에 관한 맥락에서 이해할 수 있다(Bria, 2012).

오늘날 새로운 형태의 사회적 혁신은 사회적인 것과 기술적인 것 간의 시너지를 필요로 한다. 이것은 경제적 가치에만 국한되지 않는 새로운 형태의 가치를 창출할 뿐만 아니라 대규모의 사회적 영향을 가져온다. 현재 시점에서 인터넷은 유비쿼터스 환경에서 대규모 데이터를 지식으로 변환시키는 유래 없는 집단지성의 기회를 오픈데이터 인프라, 지식 공동 창출 플랫폼, 무선 센서 네트워크, 분산화된 소셜 네트워킹, 무료 소프트웨어와 오픈하드웨어의 발전으로 지원하고 있다. 이러한 디지털 기술과 네트워크의 급속한 발전은 지식을 조정하고 창의적 상호작용을 조정할 수 있는 능력을 경제 정책과 사회정책의 주요 이슈로 만들고 있다.

유럽은 오늘날과 같이 복잡하고 서로 연결된 세계에서 직면한 문제들을 다루는데 있어 필수적인 집단지성이 어떻게 발현되고 있으며, 이것을 활성화시키기 위한 효과적인 도구 개발에 대한 깊은 이해가 유럽의 다음 10년의 주요한 프로젝트임을 밝히고 있다(European Commission, 2015). 이것은 EU의 오픈 이노베이션 2.0 전략, 즉 대학이나, 타 기업, 연구소 등 외부의 기술이나 지식, 아이디어를 활용하는 ‘개방형 혁신’에서 더 나아가 이용자를 중심에 두는 새로운 패러다임으로의 전환과 맞물려 이해

8) 궁극적으로는 CAPS 프로젝트와 디지털 사회 혁신을 통해 환경적 인식, 지식을 공유하는 과정을 지원하고, 라이프스타일, 생산, 그리고 소비 패턴의 변화를 이루어내고, 보다 참여적이고 민주적인 과정을 만들어가는 것을 기대하고 있다.

할 수 있다.

오늘날의 변화된 기술환경에서는 혁신의 과정이 더 복잡해지고 참여하는 혁신주체들의 수도 급증할 뿐만 아니라 고도의 하이테크부터 사회적 혁신에 이르기까지 혁신정책의 도메인이 무한대로 확장되고 있어, 이러한 복잡성을 다루고 보다 완성도 있는 혁신을 이루기 위해서 정부가 그들의 행동들, 구조들을 경제와 사회에서의 혁신을 돕는 쪽으로 조직화해야 함을 시사하고 있다(김희연, 2015). 또한 사회 전반의 체계적 지원과 협력기반을 조성할 필요가 있고, 디지털 하드웨어와 소프트웨어, 플랫폼을 개발하고 보급할 필요가 있으며, 더 나아가 시민 주도적 참여에 기반한 사회 혁신의 지원체계 마련이 중요하다(KISDI 편집위원회, 2015).

유럽의 디지털 사회 혁신 사례와 관련 정책의 추진은 우리 사회 역시 기존의 기술, 경제혁신 프레임워크 중심의 구조에서 더 나아가 이용자가 혁신과정에 적극적 주체로 참여할 수 있는 기반을 마련하고, 디지털 기술을 이용한 사회 혁신 등으로 혁신프레임워크를 확장해 갈 필요성을 시사한다.

참고문헌

- 김희연 (2015), “EU의 오픈 이노베이션 2.0 전략: 추진현황과 시사점”, 《정보통신 방송정책》, 통권 602호. 정보통신정책연구원.
- 이원태 외 (2015), 『ICT를 통한 착한 상상: 디지털 사회 혁신』, 한국정보화진흥원.
- KISDI 편집위원회 (2015), “디지털 사회 혁신, 어디까지 왔는가” 《ICT 인문사회융합 동향》, 통권 제11호. 정보통신정책연구원.
- Bria, F. (2012). *Open Innovation Service Policy Group(OISPG) Service Innovation Yearbook 2012*. European Commission. Retrieved from http://files.openinnovation-platform.eu/policydocs/open_innovation_2012.pdf
- European Commission (2015). *Growing a Digital Social Innovation Ecosystem for Europe*. European Union. Retrieved from <http://ec.europa.eu/digital>

-agenda/en/news/growing-digital-social-innovation-ecosystem-europe
Nesta (2014). *Digital Social Innovation: What it is and what we are doing*.
Nesta. Retrieved from <http://www.nesta.org.uk/publications/digital-social-innovation-what-it-and-what-we-are-doing>
DSI Blog (2015. 6. 16). Digital Social Innovation, a relatively new concept.
Retrieved from <http://content.digitalsocial.eu/digital-social-innovation-a-relatively-new-concept/>
EU Digital Social Innovation 홈페이지(www.digitalsocial.eu)