

EU 디지털 사회혁신의 추진성과

■ 김 희 연

1. 개 요

유럽은 그들이 직면한 사회적 도전을 해결할 인터넷의 잠재력이 아직까지 미개척의 영역으로 남아있다는 인식하에 ‘Europe 2020’ 전략의 일환으로 지속가능성과 사회혁신을 위한 CAPS(Collective Awareness Platforms for Sustainability and Social Innovation) 프로젝트 등 디지털 사회 혁신을 2013년부터 꾸준히 추진해오고 있다(김희연, 2015a; 2015b). 최근에는 디지털 사회혁신을 확장하기 위해 Horizon 2020 프로그램의 일환으로 DSI4EU 프로젝트(2016. 2. 1~2017. 5. 31)를 추진하며 ‘digitalsocial.eu’ 플랫폼의 업그레이드, 관련 교육, 멘토링, 정책워크숍 등의 프로그램을 진행하고 있다(European Commission, 2016). 이러한 노력에 힘입어 여러 가지 가시적 추진성과가 나타나고 있으나, 아직까지 디지털 사회혁신의 많은 사례들은 주변부에서 성장하고 있다는 판단이다. 최근 발간된 보고서 『What Next for Digital Social Innovation?』(2017. 5)은 영국의 비영리기관인 Nesta를 중심으로 유럽연합 집행위원회가 디지털 사회혁신의 성과를 정리하고 향후의 발전을 위한 제언을 제시하고 있는데 여기서는 간략히 그 내용을 소개하고자 한다.

* 정보통신정책연구원 ICT전략연구실 부연구위원, 043)531-4332, kimhy@kisd.re.kr

2. 주요 내용

(1) 디지털 사회혁신의 개념

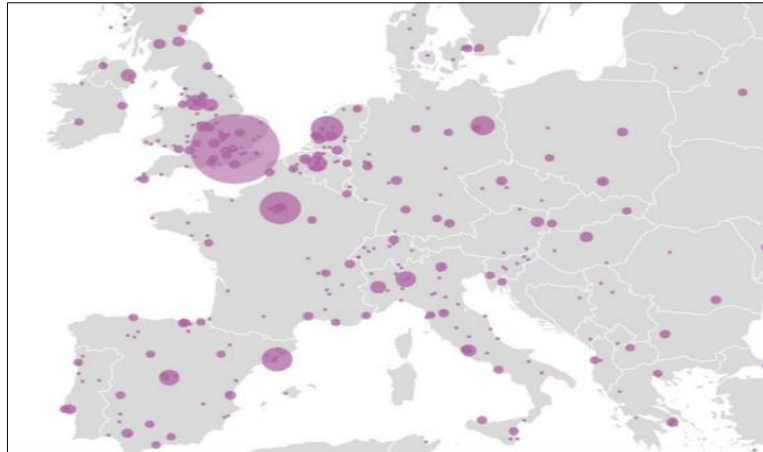
디지털 사회 혁신은 ‘혁신가, 이용자, 그리고 공동체가 광범위한 사회적 요구에 대한 지식과 해결책을 함께 창출하기 위해 디지털 기술을 활용하여 협력하는 사회적·협업적 혁신의 유형’이다(European Commission, 2015, 2017; Nesta, 2014). 이 정의에 기초하여 지금까지의 디지털 사회혁신의 추진은 사회적 영향을 미칠 것, 신기술을 새로운 방식으로 채택할 것, 시민들의 개인적·집단적 인식향상을 목표로 할 것, 분명한 네트워크 효과를 보여줄 것, 풀뿌리 또는 상향식(bottom-up) 이용자 커뮤니티의 지원 및 협업에 중점을 둘 것 등의 이니셔티브에 관심을 기울이고 있다.

(2) 유럽에서의 디지털 사회혁신 추진 현황 및 성과

유럽에서의 디지털 사회혁신은 지난 수년간 성장하여 2017년 5월 현재 약 1,883개의 기관이 참여하고 1,051개의 프로젝트가 진행되고 있다.¹⁾ 디지털 사회혁신 조직이 가장 많은 국가는 영국(361개), 프랑스(246개), 이탈리아(222개), 스페인(160개), 네덜란드(108개)의 순으로 digitalsocial.eu에 매핑된 조직의 74%를 차지하고 있으며, [그림 1]과 [그림 2]에서 나타난 바와 같이 서유럽에 치중되어 추진되고 있다. 서유럽의 경우 인구 100,000명 당 디지털 사회혁신 조직이 30개인데, 북부 및 동부 유럽은 각 20.1개, 7.7개로 훨씬 적다.

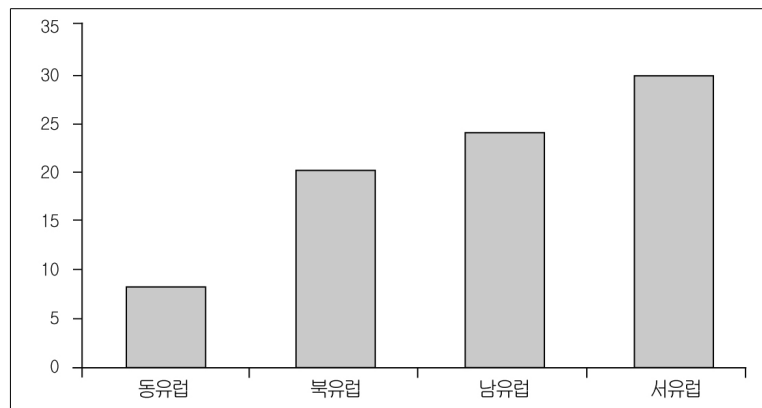
1) 유럽의 국가들은 최소 1개 이상의 기관이 참여하고 있으며, 몰타를 제외한 모든 나라들이 1개 이상의 프로젝트를 가지고 있는 것으로 파악되었다.

[그림 1] 유럽의 디지털 사회혁신 추진현황



출처: European Commission(2017)

[그림 2] 인구 10만명당 디지털사회혁신 조직의 수



출처: European Commission(2017)

디지털 사회혁신 프로젝트는 주로 ‘교육과 역량(education and skills)’ 영역에 477건, ‘참여와 민주주의(participation and democracy)’ 영역에 422건으로 가장 많은 프로젝트들이 진행되고 있으며, 2015년도와 비교해볼 때 전반적으로 각 영역별로 더 많은 프로젝트가 수행되고 있음을 알 수 있다. 주목할 만한 것은 등록된 프로젝트의

64%는 1개 이상의 영역에서, 16%는 5개 이상의 영역에서 진행되고 있다고 응답하여 디지털 사회혁신 프로젝트가 다양한 영역에 걸쳐 협업하는 방식으로 영향력을 미치고 있음을 알 수 있다.

〈표 1〉 디지털 사회혁신 관련 사회 영역

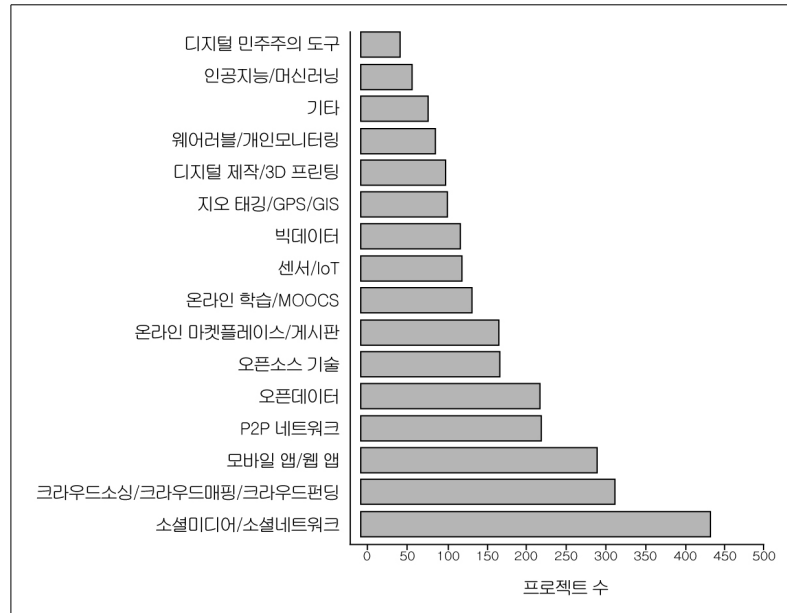
관련 사회 영역	프로젝트 개수	
	2017년	2015년
교육·역량	477	254
참여·민주주의	422	251
문화·예술	325	164
노동·고용	300	162
건강·웰빙	290	163
지역재생	229	138
금융·경제	197	104
과학	161	110
에너지·환경	149	130
기타	49	-

출처: European Commission(2017)

디지털 사회혁신 프로젝트들은 다양한 기술을 이용하는 것으로 나타났는데,²⁾ 인공지능과 머신러닝 등 최신 기술에서부터 소셜미디어 및 소셜네트워크에 이르기까지 그 폭은 매우 다양하다. 현재 많이 이용되는 기술은 소셜미디어 및 소셜네트워크, 클라우드소싱·클라우드매핑·클라우드펀딩, P2P 네트워크 등 협업 또는 네트워크 효과를 촉진하는 기술이다.

2) 프로젝트의 58%는 하나 이상의 기술을 사용하고 있는 것으로 응답하였으며, 5개 이상의 기술을 사용하는 경우도 28%에 이르는 것으로 나타났다.

[그림 3] 디지털 사회 혁신 프로젝트에 사용된 기술들



출처: European Commission(2017)

(3) 디지털 사회혁신의 성장을 위한 조건과 제언들

보고서는 디지털 사회혁신이 시스템 수준에서의 성장을 위해 필요한 영역들을 짚고 있는데, 먼저 자금조달이 불충분하고 불균등하게 분배되고 있음을 지적하고 있다. 예를 들어 영국의 경우 관련 기금 조성이 성숙한 단계에 있고 독일의 경우 정부의 프로토타입 기금(Prototype Fund) 등 공공지원을 위한 구조가 개발되었지만 동유럽의 경우 불충분하여 국가간·지역간 격차가 있을 뿐만 아니라, 프로그램의 진행 단계에 따라 시작단계에 있는 경우 자금조달에 어려움을 겪고 있어 편차가 상당한 것으로 나타났다.

또한 실무자의 디지털 기술역량 부족과 비즈니스 역량 부족은 실질적인 프로젝트의 진행에 영향을 미치므로 조치가 필요하며, 기존 시민사회 조직에서의 채택 역시 기회와 인식의 부족으로 진행되는 사례가 적다는 점, 그리고 공공부문에서 디지털 사회혁

신을 메인스트림으로 끌어들이기 위한 기회를 포착하지 못하고 있다는 점, 마지막으로 정부가 정책과 인프라를 통해 디지털 사회혁신 실현에 중요한 역할을 할 수 있으나 현실적으로는 실행이 미진한 점을 지적하고 있다.

이러한 문제인식에 기반하여 디지털 사회혁신의 성장을 지원하기 위한 6개의 권고를 제시하고 있다. 먼저, 펀딩 메커니즘을 통한 디지털 사회혁신의 지원이다. 일부를 제외하고 유럽 전역의 공공 부문은 여전히 상업적 혁신에 지원을 집중하고 있어 디지털 사회혁신 분야로의 지원은 적은 편인데 관련 펀딩의 확보 등을 통한 보다 체계적 지원이 필요하다.

둘째, 디지털 사회혁신을 위한 개별 프로젝트 지원을 넘어서 더 넓은 관련 분야에 대한 지원이 필요하다. 예를 들어 유럽 또는 국가수준의 정책과 기금지원은 인큐베이터, 액셀러레이터, 이벤트 주최자, 모임들, 네트워크들, 물리적 허브 및 교육훈련 이니셔티브와 같은 중간지원 조직들과 관련 인프라를 지원하는 것이 필요하다.

셋째, 기존 시민사회 조직에 디지털 사회혁신 접근 방식을 접목하는 것이다. 대다수의 디지털 사회혁신의 펀딩과 지원은 스타트업, 풀뿌리 프로젝트에 집중되어 있으며 기존의 시민사회 조직에는 미치고 있지 못하다. 그러나 시민사회 단체나 조직은 사회적 도전과 문제들에 대해 깊은 이해를 가지고 있으므로 디지털 사회혁신의 성장과 영향력을 넓히는데 도움이 될 수 있다. 따라서 디지털 사회혁신 프로젝트와 기존의 시민사회 조직간의 지식공유와 공동프로젝트를 장려하고 지원해야 하며, 이들이 참여할 수 있도록 최첨단의 기술이 아닌 보다 쉽게 접근할 수 있는 클라우드소싱, 소셜네트워크 등의 기술도 충분히 고려해야 할 것이다.

넷째, 동료 학습(peer learning) 및 모범 사례의 확산이 필요하다. 디지털 사회혁신 생태계는 탁월한 성과에도 불구하고 개별적으로 진행되는 경향이 있다. 따라서 비슷한 프로젝트를 식별하여 관련 지식을 공유하고 공동 작업을 하는데 한계가 있기 때문에 유럽집행위원회는 모범사례를 발굴하여 알리고, 관련 지식을 공유하고 실무자 등 이해관계자와 연계할 수 있는 플랫폼 개발에 투자하고 지원해야 할 것이며 정책 입안자, 자금 및 투자자 간의 상호 작용을 촉진해야 할 것이다.

다섯째, 디지털 사회혁신의 성장 및 지속가능성을 위해 추가 연구를 수행해야 한다. 지금까지의 연구는 각국의 성과에 치중되어 있는데 향후의 연구는 성장 동인과 성공의 요소, 그리고 제한요인의 파악 등을 통해 지역의 정책 입안자가 그 성과를 이해하고 지원할 수 있는데 근거가 되는 연구가 필요하다.

여섯째, 디지털 사회혁신을 공공조달을 통해 발전시키는 것이다. 예를 들어 공공부문 조직이 새로운 디지털 도구 개발을 위탁할 때 다른 사람들이 재사용가능하도록 공개소스로 만들 것을 요구하는 것, 가능한 한 계약의 단위를 작게 하여 소기업을 지원하게끔 하는 것 등이 가능할 것이다.

3. 결 어

유럽은 오늘날 직면한 사회문제들을 다루는데 있어 집단지성의 발현과 이의 활성화를 위한 효과적 도구의 개발에 대한 깊은 이해가 유럽의 다음 10년의 주요한 프로젝트임을 밝히고 있는데(European Commission, 2015), 이는 이용자를 중심에 두는 새로운 패러다임으로의 전환인 EU의 오픈 이노베이션 2.0 전략과 맞물려 이해될 수 있다.

우리도 기존의 기술, 경제 혁신 프레임워크에서 더 나아가 이용자가, 시민이 혁신과정에 적극적 주체로 참여할 수 있는 기반이 조성되고 있다. 국내에서도 정부와 지방정부차원에서 주도하는 시민이 참여하는 사회문제해결형 사업들이 진행되어 왔으며, 시민참여형 정책제안, 공유경제, 메이커 운동 등 다양한 디지털 사회혁신 프로젝트들이 진행되고 있다. 우리의 디지털 사회혁신 프로젝트들 역시 하나의 생태계로 시스템적으로 발전하기 위해서는 이를 포괄적으로 지원하는 플랫폼의 구축 및 중간지원 조직을 통한 지속적 관리가 필요하며 디지털 사회혁신 프로젝트의 초기단계부터 성장단계까지 다양한 프로그램을 통한 지원이 필요할 것이다.

참고문헌

- 김희연 (2015a), “EU의 오픈 이노베이션 2.0 전략: 추진현황과 시사점” 《정보통신방송정책》 통권 602호. 정보통신정책연구원
- _____ (2015b), “EU의 디지털 사회혁신: 추진현황과 시사점” 《정보통신방송정책》 통권 604호. 정보통신정책연구원
- 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>
- _____ (2016). *Digital Social Innovation for Europe*. Retrieved from http://cordis.europa.eu/project/rcn/198820_en.html
- _____ (2017). *What Next for Digital Social Innovation?* European Union. Retrieved from <http://www.nesta.org.uk/publications/what-next-digital-social-innovation-realising-potential-people-and-technology-tackle-social-challenges>
- 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>
- EU Digital Social Innovation 홈페이지 (www.digitalsocial.eu)