

사회혁신과 국민에 "의한" 정책 만들기

세계상을 쫓는게 새로운 방법.

2017 서울혁신파크

사회혁신 × 리빙랩
프로젝트

정미나

서울혁신센터 前 리빙랩 디렉터





CONTENTS

1. “사회혁신”이란?
2. 국내외 사례: “어떻게” 할 것인가?
3. 마치며: “사회혁신’은 가능한가?





1. 사회혁신이란?





1. “사회혁신”은 유행어(Buzzword) 인가?

❖ 지난 10년 간 “사회혁신”의 급격한 부상

- 사회혁신의 다양한 정의, 다양한 사례(사례부터 제도까지)

❖ 사회혁신의 정의가 필요한가?

- 본질적으로 다양할 수밖에 없다: 사례 중심, 다 학제적 특성

그냥 혁신이라고 해라. 혁신이란 말도 필요 없다!
방법론? 사회혁신은 “Talking”이 아니라 “Showing”
사회혁신과 다른 영역과의 경계는 허물어지고 있다!(Blur)

❖ 그런데, 한국의 상황은?

- 사회혁신 1세대: 경제성장-기술 중심 혁신 논의에 대한 **대항** 흐름
- 사회혁신 2세대: 기존 혁신 논의를 포괄하는 **전환적** 혁신 흐름





2. 사회혁신의 특성

“모든 (좋은) 것은 사회혁신”?

사회혁신

“혁신은 그 자체로 목적 혹은 어떤 문제들에 대한 정답이 아니라, 해결책이 보이지 않는 문제들을 다루는 방식이다”

Innovation is not an end or an answer to challenges in itself. Rather, it is a way of coping with problems with no evident solutions(Christiansen and Bunt 2012, 8)

사회혁신

- ▲ 참신함 : 기존에 없던 새로운 **방식**으로 문제를 해결해야 함
- ▲ 아이디어에서 실행으로 : ‘아이디어’가 아니라 아이디어가 실제로 ‘작동’해야 함
- ▲ 사회적 요구의 충족 : 해결책이 ‘사회적 요구에 부합’하는 것이어야 함
- ▲ 효과성 : 사회혁신의 결과가 양적으로든 질적으로든 측정 가능해야 함
- ▲ 사회역량 강화 : 시민들이 문제해결 주체로서 효용감을 체감하고 ‘역량’이 강화되며, 새로운 사회적 가치 창출해야 함



서울혁신파크 “사회혁신” 프로젝트

촉매자

‘정부-시장(기업)-비영리단체_시민사회’ 아우름

프로젝트 기반

기간의 정함이 있어야 함

프로토타입 도출

명확한 문제설정과 구체적 방법 제시

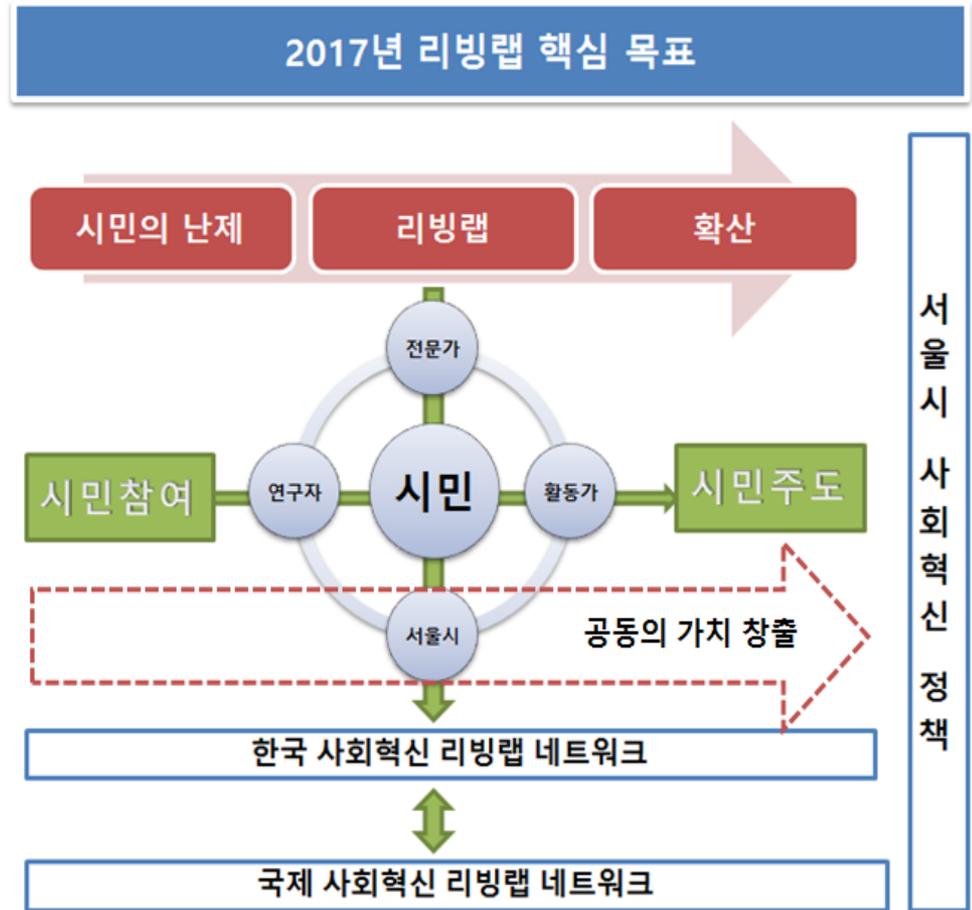
네트워크

시너지와 확산

아이디어는 “**작동**”

해결책은 “**실현가능**”

효과는 “**측정가능**”





3. 사회혁신과 국민에 “의한” 정책

❖ 국민을 “위한” 정책 → “함께”, 그리고 “의한”

❖ 국민참여의 새로운 방식

기존 방식	새로운 방식
<p>간접 민주주의-직접 민주주의 그 어딘가에서</p> <ul style="list-style-type: none">• 대의제(선거)• 이익집단의 정치• 직접민주주의? 파퓰리즘?• 거버넌스 ...	<p>국민: 직접적 당사자, 실수요자, 사용자</p> <ul style="list-style-type: none">• Co-Creating• Value-Creating• Empowering

❖ 이익집단의 정치 혹은 지대추구에 대한 대안

❖ “누구를 위한 정책인가?” 에 대한 직접적 응답

사회적 학습(Social Learning)을 담보할 수 있는가?



2. 국내외 사례: “어떻게” 할 것인가?



1. Mindlab: “사회혁신은 곧 시민사회다 ”

- 덴마크 정부 Ministry of Business 소속 별도 팀,
영구 차관급, 20여명

- 타 부처 및 지자체와 3년 단위 계약을 통해 프로젝트 운영
- 2016년 기준 고용부(9년)와 교육부, 오덴스 시정부 계약
- 타 국가(스웨덴, 브라질, 아르헨티나 등) 및 국제기구(IMF, UN 등)와도 계약

- 계약 부처 간 이사회 개최: 1년 4차례,
관련 부처 간 차관급 회의

- Mindlab이 주도적으로 수행할 사회혁신프로젝트 정책 선정
- 정책 단위에서 혁신 사례 창출 및 확산_혁신가 양성
- 단순히 정책의 효과적 집행이 아닌, 혁신 모델 창출이 목적



1세대: 정책 실행방법
2세대: 정책개발 및 집행과정에 다양한 이해관계자 참여 방법
3세대: 사고방식, 문화, 리더십의 창출(Creating mindset, culture, leadership)



1. Mindlab: “사회혁신은 곧 시민사회다 ”

- **시민과 괴리된 정책을 시민과 함께!**
 - 정책이 담고 있는 본질적 **가치**가 실제로 구현될 수 있도록, 시민의 입장에서 접근한다
- **다른 방법은 가능하다: 혁신적 방법을 보여주고 체감한다**
 - 시민 효용성 증대, 역량강화, 마인드셋의 변화 → 새로운 공동의 가치창출



사회를 교차해서 관통하는 프로젝트!

- ✓ 지속적인 경로의 수정, 따라서 “늦은 실패 ” 는 없다
- ✓ Mindlab이 부처에 던지는 첫 질문

“지금 적절한 문제를 다루고 있다고 생각하십니까”

“There is a way that we can do it differently”





2. 독산 4동: 문제 해결을 통한 커뮤니티 역량 강화

- 1 단계 이슈 중심: 이슈의 해결_Rent-Seeking 방지
- 2 단계 커뮤니티 중심: 커뮤니티 역량강화를 통한 다양한 문제 해결



3. 엔젤스윙: “아는 만큼 보인다”

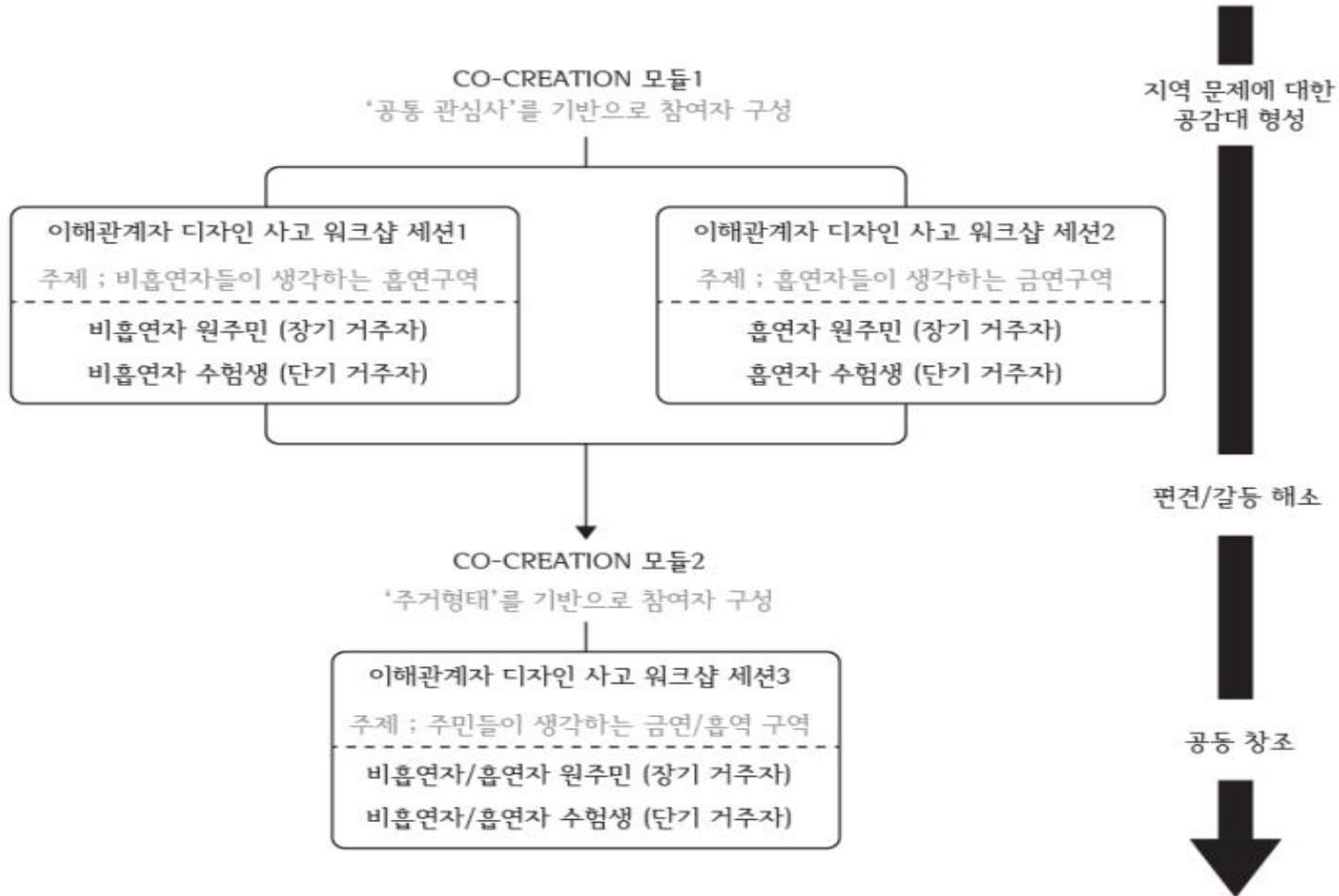
1단계. 네트워크 구성	2단계. 기술 활용책 마련	3단계. 실증활동	4단계. 시스템 구축
<ul style="list-style-type: none">• 주민, 일반시민, 관공서 등의 수요 확인• 학습과 실험을 위한 네트워크 구성	<ul style="list-style-type: none">• 시제품 고도화 및 판자촌 활용책 마련• 사용성 평가 및 개선	<ul style="list-style-type: none">• 두 달에 한 번 정기적인 드론 매핑 실시• 참여형 매핑 진행	<ul style="list-style-type: none">• 온라인 아카이빙을 통한 경험과 노하우 공유



- 동문서답: 무엇을 알고 무엇을 모르는가?
- 이해관계 조정, 순식간이다!



4. 어라운디: Bottom Up과 Middle Up





3. 마치며: “사회혁신”은 가능한가?





1. 서로 다른 혁신 영역, 본질적 딜레마

사회적(societal) 혁신: 정치-경제-사회(social) 영역의 노동 분업

❖ 세 영역 고유의 정의와 내적 상충관계(trade-off)

분류	작업적 정의(working definition)	상충관계(선택적 딜레마)
경제혁신	경쟁력 강화 자본주의 경제의 원동력	비용절감을 위한 경쟁, or 질 제고를 위한 경쟁
사회혁신	약자들의 사회적 영향력(참여) 강화 사회적 통합성(cohesion)	무차별적 평등, or 불평등에 대한 조정(보상)
정치혁신	새로운 시민참여 방식 공동체 미래에 대한 시민 주도성	참여 그 자체를 강화, or (정책)실행 능력 강화



“통합적 혁신 전략”의 한계

저마다의 타임라인, 고유의 동학이 있기 때문에 서로 다른 영역이 “공동-진화(co-evolution)”하는 것은 반드시 시간 격차(time-lags)와 마찰이 발생.

지역적 수준(regional level) 프로젝트: 포괄전략과 사회적 학습의 결합

- “공유된 아이디어(shared idea)”,
- “실험과 반추의 가능성(possibility of experiments and reflexivity)”





2. 지자체 단위 사례의 중요성

집적단지가 핵심이 아니다!

중간자-촉매자의 역할이 매우 중요

미시적 수준과 거시적 수준의 상호작용

사례 축적-사회적 학습-공동의 가치 창출-역량 강화



커뮤니티 혁신

성과 측정은?





3. 사회혁신의 확산: “분석틀”

