

여의도연구원 - 콘라드 아데나워 재단 정책 보고서

# 디지털 민주주의와 정당

## I. 정치참여

# 디지털 민주주의와 정당 : 정치참여

## I 들어가며

코로나 19 시대를 맞으며 전세계적으로 디지털화의 새로운 시대가 열렸다. 다양한 플랫폼의 구축과 비대면 회의 등 전반적인 큰 변화가 일어나고 행정, 사법은 물론 정치에서도 괄목할 만한 변화가 보인다. 정당은 '디지털 민주주의'라는 새로운 거버넌스를 내세웠다.

'디지털'과 '민주주의'라는 두 개념의 조합은 정당에게 많은 변화를 요구하고 가능성을 열어준다. 정당의 역할은 크게 다음의 두 가지로 분류할 수 있다. 각 선거에 후보를 내는 공천과 국가의 주요 현안에 대한 정책 입안이라고 할 수 있을 것이다. 한 국가의 정당민주주의 수준은 각 정당이 당원과 국민의 뜻을 어떻게 반영하는가에 따라 가늠할 수 있다. 그렇다면 정당은 디지털 플랫폼이라는 새로운 방식과 환경에서 이런 역할을 어떻게 실행하고 있을까?

본 글은 청년 참석자를 대상으로 한 여의도연구원 - 콘라드 아데나워 재단 공동 주최 워크숍에서 이뤄진 토론을 기반으로 작성한 것이다. 1차적으로 디지털 민주주의 시대를 맞아 정당에서 정치참여가 어떻게 이뤄지고 있는지를 다루며, 청년들의 정치참여를 독려할 수 있는 방법을 모색하고자 한다.

## II 소셜미디어와 정치 팬덤

절차적 민주주의가 제도화된 대한민국은 고도의 정보화 시대를 겪으며 개인미디어의 전성기를 맞고 있다. 소셜네트워크 서비스는 국내외 미디어 생태계를 재구조화하고 정치에서 그 영향력을 확산하며, 정치에 대한 다양한 계층의 관심을 유도하고 참여할 수 있는 기회를 확대하고 있다. 하지만 그 가치의 판단에 앞서 소셜미디어가 과연 주요 정당과 후보에게 어떤 영향을 줄 것인가, 또한 더 나아가 정당체제, 선거제도, 실질적인 정치참여와 어떤 연관을 맺는가에 대해서는 개별적으로 살펴보아야 할 사항이다.

이른바 '정치 팬덤'은 선거와 정당정치에서 적지 않은 영향력을 행사하며 언론의 주목을 받아 왔다. 자발적 시민결사의 긍정적인 역할을 수행하며, 정당의 책임당원 등 진성당원제나 경선제도의 발전에 기여했다고 평가되는 면도 있다. 하지만, 특정 후보에 대한 과도한 일체감이 정당 정치를 왜곡할 수 있다는 면에서 정당은 정치 팬덤과 어떤 관계를 정립해야 할지 고민해야 한다.

III  
디지털  
플랫폼과  
청년 정치

‘디지털 플랫폼’은 물론 청년만의 전유물은 아니다. 하지만 청년들에게 분명 더 친숙하고 편리한 도구임은 분명할 것이다. 그런 의미에서 디지털 플랫폼은 청년들의 참여를 독려하고 의견을 반영하며, 정보를 제공할 수 있는 효과적인 수단이다.

정당의 디지털 민주주의에 대한 고민은 곧 청년의 정치참여에 대한 이야기이다. 변화하는 트렌드와 소셜미디어, 다양한 디지털 플랫폼에 익숙한 청년층에게 국민의힘과 기민당 같은 보수당의 기존 방식이 큰 반향을 얻지 못해 득표율에 영향을 미친 것도 사실이다.

이를 개선하고자 최근 보수당 내에서도 디지털 플랫폼 활용을 확대하며 적극적으로 노력하고 있다. 기존의 전통적인 온라인 방식과 함께 당의 핵심지지층인 당원은 물론 그 당의 가치에 동의하는 국민들의 참여를 이끌어 내어 당의 공천, 당내 선거에 영향을 주도록 하고 있다. 비록 이와 같은 최근의 변화가 일반 당원들은 물론 국민의 의사를 더 넓은 범위에서 반영하는 일정한 효과는 있겠지만, 여전히 당내 청년들의 눈높이에서 청년들의 지지를 얻기에는 부족하다고 여겨진다.

IV  
디지털 세대의  
진단과 해법

최근 선거를 비롯한 정치 활동에 참여하며 정당의 디지털 민주주의를 직접 경험한 청년층은 정치참여 독려 방안으로 다음과 같은 의견을 내놓았다.

먼저 정치에 대한 관심을 일깨우고 효율적인 정보를 제공하기 위해 다양한 콘텐츠의 활용이 필요하다. 지난 대선 때 ‘쇼츠 영상’을 비롯해 여러 가지 시도들이 이루어졌다. 대선 후보의 공약에 대한 질문을 ‘시 윤석열’이 답해주는 이른바 ‘위키윤’도 그중 하나이다.

이런 콘텐츠는 당시 정보를 다양한 채널을 통해 취합하고 검토한 후 시도한 것이었지만, 이후 잘 실행이 되는가를 판단할 수 있는 근거가 부재했다. 당내 평가는 물론 진행상황과 여론에 대한 전반적인 피드백이 부족했다. 현재 시도된 다양한 콘텐츠를 평가 및 재정비하고 실질적인 청년들의 정치참여를 이끌어 내기 위해서는 반드시 이에 대한 관리 절차를 개선해야 한다.

또한 선거 시기에만 이와 같은 시도들이 단발적으로 이뤄졌다는 점에서 아쉬움이 남는다. 지속적으로 실행했다면 청년들의 정치참여에 긍정적인 영향을 주었을 것이라고 청년들은 생각한다. 아울러 다양한 의견을 취합하는 과정에서 복잡다단한 승인절차를 거치기보다는 먼저 시도를 해보고 이후 효과에 따라 지속 여부를 취사선택하는 방법도 제안한다.

당의 홈페이지 개편도 중요하다. 국민의힘 홈페이지를 예로 들면 단순한 자유게시판 형태로 운영되고 있으며 전반적인 관리가 미흡하다. 무엇보다 지역별 혹은 개별 오프라인 커뮤니티와

연결하는 등 게시판을 세분화할 것을 제안한다. 또한 지역별 당협이 인증을 받은 회원이 게시를 할 수 있도록 권한을 부여해 그 지역의 대표적인 목소리를 들을 수 있도록 해야 한다. 간혹 잘못된 사실이 담긴 게시물을 방치하는 경우가 있다. 디지털 민주주의 방식으로 마타도어에 체계적으로 대응하는 가이드라인이 필요하다는 의견도 있다.

기존의 플랫폼이 당내 조직의 의견을 제대로 수렴하지 못하고 있다는 지적도 나온다. 청년·여성·대학생을 비롯한 당내 다양한 조직의 의견을 수렴할 수 있는 추가적인 디지털 플랫폼의 개설이 필요하다고 제안한다. 또한 여성의 정치참여를 독려하기 위한 플랫폼도 따로 마련할 필요가 있다고 생각한다. 최근 청년정치가 특정 커뮤니티와 강성 팬덤의 영향을 받는 경향이 있는데, 이는 여성 당원들의 의견을 오롯이 담아낼 수 있는 플랫폼 부족이 그 이유라고 진단한다.

V  
맺음말

1차 워크숍에서는 일찍이 없었던 디지털 환경이 등장하고 관련 기술이 발전함에 따라 역설적으로 민주주의가 위협받는 상황에 대한 문제의식을 살피었다. 다수결의 원리가 민주주의의 본질인 것처럼 과대표장되어 있는 현실에 대해서도 고찰했다. 기술 발전이 민주주의 발전으로 함수관계가 성립되는데 많은 변수들이 있다는 점도 확인했다. 또한 디지털 플랫폼을 활용하는 사람과 그렇지 않은 사람 간의 간극으로 정치참여의 완전히 새로운 장을 열었다고 평가할 수도 없다. 하지만 정당의 디지털 민주주의는 앞으로도 계속 가속화될 것이며 외면할 수 없는 변화임은 분명하다.

현재 세계적인 추세이기도 하지만, 과거 주가 됐던 정당의 '대표성'과 '집권'이라는 기능은 퇴색되고 있다. 오로지 선거승리만을 목표로 하는 '선거머신'으로 전락하지 않기 위해서는 '가치중심'의 선거를 해야 할 것이다. 올해 치러진 대선은 국민의힘에게 일정 부분 새로운 의미를 발견할 수 있는 계기를 마련해줬다. 그동안 '지역주의 선거'가 만연했다면, 이번 선거에서는 과거의 경향성에서 탈피하려는 시도와 노력이 있었다고 평가한다. 청년을 주제로 한 콘텐츠를 소개하며 그동안 미흡했던 청년의 마음을 얻고자 노력했고, 청년 지지율에 유의미한 변화를 목격했다. 선거승리에 집중하기보다 선거가 치러지는 과정에서 청년층의 목소리에 집중하고 청년의 대표성을 강화할 수 있는 디지털 플랫폼 구축이 필요한 시점이다. 디지털 민주주의는 정당에게 청년과의 벽을 허물 수 있는 '좋은 거버넌스'일 것이다.

여의도연구원과 콘라드 아데나워 재단은 11월 25일(1차 정치참여)과 12월 2일(2차 의사결정)  
두 차례에 걸쳐 여의도 하우스카페에서 디지털 민주주의를 주제로 공동 워크숍을 개최했습니다.  
국민의힘에서 활동하는 대학생 및 당직자, 광역 의원, 국회 보좌진, 국내 학술기관의 연구진 등 38명이 참석해주셨습니다.  
이번 보고서는 해당 워크숍에서 논의된 내용을 담고 있습니다.



김용태 여의도연구원 원장 서울특별시 영등포구 국회대로74길19 동우국제빌딩 4층(07238)



토마스 요시무라 콘라드 아데나워 재단 한국사무소 대표 서울특별시 종로구 창덕궁1길 13 원서빌딩 2층(03058)