

여의도연구원 - 콘라드 아데나워 재단 정책 보고서

디지털 민주주의와 정당

II. 의사결정

디지털 민주주의와 정당: 의사결정

I 들어가며

앞서 디지털 민주주의 관련 정당에서 몇 가지 전략을 보완한다면 청년을 비롯한 다양한 계층의 정치참여를 확대할 수 있다는 가능성을 확인할 수 있었다. 그렇다면 정당이 정치참여에서 한 단계 더 나아가 디지털 플랫폼 상의 의사결정을 논한다면 어떤 도전과제에 직면하게 될 것인지 살펴볼 차례이다.

근본적인 문제부터 생각해봐야 할 것이다. 과연 디지털 플랫폼이 정당에게 있어 참여층의 의사를 폭넓게 반영하고 당의 주요 결정을 이끌어 내기에 적합한 수단인가? 이 과정에서 민주주의의 기본 원칙이 위협받지는 않는가?

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 다루고, 청년들의 정치참여를 독려할 수 있는 방법을 모색했다. 이번 편은 2차적으로 여기서 한 걸음 더 나아가 디지털 민주주의가 당의 의사결정에 어떻게 반영되는가에 대한 이야기를 다룬다. 토론과 숙의의 과정을 지속하며 충분히 논의해야 참여와 의사결정 시스템을 정확하게 만들어낼 수 있을 것이다.

II 디지털 기반 의사결정과 문제의식

‘모바일 투표’, ‘모바일 당원가입’ 등 정당은 디지털 플랫폼을 활용한 정치참여 확대를 꾀하고 있다. 실질적으로 복잡한 절차를 간소화하고 편의를 제공하며 더 많은 참여를 독려할 수 있다는 긍정적인 효과를 갖기도 한다.

하지만 2차 워크숍에서 논했던 정치 팬덤과 연관지어 본다면 신중하게 판단해야 한다. 조직력을 갖춘 특정 팬덤이 참여를 독려하는데 중심에 서게 되고, 이것이 더 나아가 당내 목소리를 대표하게 될 수 있다. 팬덤이 비록 소수일지라도 과대대표되는 경향이 있기 때문에 당내 의사결정에 왜곡된 영향을 미칠 수 있다. 공천을 한 예로 들어 볼 수 있다. 공천에서 모바일 투표를 도입한다면 분명 더 많은 사람들의 참여를 독려할 수 있을 것이다. 그러나 특정 선거에서 특정 팬덤이 영향을 미칠 경우 당심 혹은 민의가 왜곡될 가능성이 높다.

디지털화에 더 친숙한 청년들에게 디지털 기반 의사결정 기능은 편리하고 더 많은 목소리를 담아내는 것을 가능하게 한다. 디지털 플랫폼은 국민의힘과 기민당 같은 보수정당에게 지적되는 청년과의 부족한 소통의 문제를 해결할 수 있는 창구이기도 하다. 청년들의 정치참여를 독려

하고 의견을 교류할 수 있는 자리를 마련하기 위해서는 분명 필요한 도구이다. 하지만 디지털 플랫폼 상에서 의사결정을 하게 된다면 자칫하면 왜곡된 결과를 가져올 수 있기 때문에 신중하게 접근해야 한다. 앞서 말한 바와 같이 특정 집단이 과대표될 가능성이 있기 때문이다.

정당에서의 디지털 의사결정을 논의하며, 한 걸음 더 나아가 근본적으로 민주주의의 의사결정에 대한 생각을 해 볼 필요가 있다. 디지털 시대로 진입하며 현재 비대면으로 온라인 플랫폼에서 이뤄지는 수많은 옵션을 생각한다면, 과연 선거가 온라인 플랫폼에서 이른바 ‘온라인 투표’로 실행될 수 있는가에 대한 생각도 하게 된다. 하지만 이 과정에서 보통·평등·직접·비밀, 즉 선거의 4가지 기본원칙이 지켜지기 어렵다. 선거의 본래적 의미가 상당 부분 훼손될 수 있다는 것이다. 디지털 플랫폼의 활용이 정치에 대한 관심과 참여를 확대할 수 있는 측면은 있지만, 의사결정 수단으로서는 아직은 고민해야 할 지점이 분명히 존재한다.

III

디지털 세대의
분석과 제안

무엇보다 최근 선거를 비롯한 정치활동에 참여하며 정당의 디지털화를 직접 경험한 청년층은 당의 의사결정 과정에서 청년의 목소리를 반영할 수 있는 방법에 대해 다음과 같은 의견을 내놓았다.

지난 대선과정에서 디지털 민주주의 모토하에 소셜미디어 관련 당의 전략이 성과를 보였다. 하지만 디지털화가 2030세대의 전유물이 아니며 모두에게 열려 있다는 점과, 젊은층일수록 설득이나 계몽이 아닌 공감할 수 있는 콘텐츠가 중요하다는 의견을 제시한다. 해외 사례를 하나 들어보면, 대만은 디지털 민주주의를 적극적으로 도입하여 여론을 수렴하고 활발하게 정책 화하고 있다. 반면 한국은 정부 혹은 정당 주도의 여론을 수렴하는 디지털 민주주의 시스템이 구축되어 있기보다는 특정 기업의 플랫폼이 그 주축이 되어 있는 현상도 생각해보아야 할 부분이다.

이른바 디지털 민주주의는 플랫폼을 도구로 한 민주주의라고 할 수 있다. 한국의 경우 현재의 디지털 민주주의와 디지털 정치는 거의 기업에 종속된 것으로 보인다. 그 이유는 페이스북·트위터·유튜브와 같은 소셜미디어가 주요 소통의 수단이기 때문이다. 현재 사용되고 있는 주요 소통 플랫폼은 이익화되어 민의와 의사결정이 왜곡되는 결과를 초래하기도 한다.

의사결정을 위한 정보를 제공하는 소셜미디어의 정치적 효용에 대해서도 짚어 본다. 정당은 기존에 어렵고 복잡하게 느껴졌던 공약과 활동을 소셜미디어를 통해 쉽고 간결하게 전달하며 시민들과 소통하고 정치인과의 접점도 늘릴 수 있다. 반면 과격한 언어, 국민들이 납득하기 힘든 이야기들이 소셜미디어를 통해 공개됐을 때 정당이 이에 대해 어떤 책임을 지고 어떻게 대처해야 하는가에 대한 문제도 생각해보아야 한다.

정보의 비대칭 역시 디지털 민주주의가 확대되면서 고민해보아야 할 문제이다. 고령층을 비롯한 이른바 디지털 약자는 소셜미디어로부터 소외될 수 밖에 없고 이 계층의 의견이 당의 의사결정에 반영될 수 없기 때문에 보완이 필요할 것이다.

청년들이 당의 의사결정에 참여할 수 있는 창구에 대해서도 생각해보아야 한다. 기존의 정치권은 청년들에게 마치 철옹성처럼 주요 절차에 의견을 반영할 수 있는 기회가 없었다. 그런데 최근 청년이 대표성을 가지고 참여할 수 있는 다양한 프로그램을 마련하며 이런 구조에 변화를 주기 위해 노력하고 있다고 생각한다. 단순히 단합과 의견을 교류하는 장으로서 디지털 플랫폼을 구축하는 것을 넘어 청년들이 당의 실질적인 의사결정에 참여할 수 있는 플랫폼을 구축할 필요가 있다.

IV

맺음말

정당에서 디지털 민주주의가 논의되며 그 영역이 어디까지 확대될 수 있는가에 대한 고민도 깊어지고 있다. 당의 디지털 플랫폼은 분명 당내에서 청년을 비롯한 국민의 정치참여를 기존의 형태보다 확대하고 있다. 하지만 단순히 참여를 독려하고 소통을 가능하게 하는 것을 넘어 당원의 의사가 당의 결정에 제대로 반영될 수 있는가를 생각해 보면 아직 갈 길이 멀다.

정당의 중요한 의사가 디지털 플랫폼 상에서 결정될 경우에는 다음과 같은 여러 가지 요소를 고려해야 한다. 먼저, 디지털 플랫폼에 참여하는 집단이 그 전체의 의견을 대표하는가에 대한 고민을 해보아야 한다. 특히, 소수로 이뤄진 특정 집단이나 팬덤의 목소리가 커진다면 온전히 전체 당원의 의견과 민의가 반영되기 어려우며 실질적으로 당이 지향하는 방향성에 합치될 수 없을 것이다.

또한 의사를 결정하는데 영향을 줄 수 있는 정보의 형태에 대해서도 생각해 볼 문제이다. ‘정보’·‘사실’·‘지식’, 이 3가지는 같은 개념이 아니다. 소셜미디어 활용도가 높아질수록 사람들은 정보와 사실을 혼동하게 된다. 그로 인해 사람들의 의견이 양분화되고 감성화된 상황이 악화되는 문제가 발생한다. 소셜미디어의 ‘간결한’ 정보 전달 환경은 긴 설명이 필요한 정책을 홍보하기 어렵게 만들고 정보를 전달하는 데도 한계가 있다.

정치는 권력적 현상이고 정당은 권력을 잡기 위해 존재한다는 정치의 본질을 생각해 볼 때, 정당과 정치인은 팬덤의 영향력으로부터 자유로울 수 없고 그것이 긍정적이거나 좋은 현상은 아닐지라도 피할 수 없다. 소수의 팬덤이 목소리를 크게 낼 때 침묵하고 있는 다수의 목소리를 파악하고 담아내기 위해 정당이 관심을 가지고 공적 절차를 정교하게 설계하고 제도적 장치를 마련할 필요가 있다.

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)