

정치스타트업을 통한
민주시민교육 활성화 방안 연구

2019.10.

사단법인 청년과미래

이 보고서는 선거연수원에서 주관하는 연구개발 용역과제 계획에 의해 수행된 것이며, 이 보고서에 수록된 내용은 연구자의 개인적인 의견이며 선거연수원의 공식적인 견해가 아님을 밝힙니다.

정치스타트업을 통한
민주시민교육 활성화 방안 연구

2019.10.

사단법인 청년과미래

제 출 문

선거연수원장 귀하

본 보고서 “정치스타트업을 통한 민주시민교육 활성화 방안 연구”를 최종보고서로 제출합니다.

연구기간 : 2019. 8.1 ~ 11. 30

연구책임자: 박동현(청년과미래 책임연구원)

공동연구자: 전영민(청년과미래 연구원)
김현수(청년과미래 연구원)

보조연구자: 장은성(청년과미래 보조연구원)
박서은(청년과미래 보조연구원)

사단법인 청년과미래

이 보고서는 연구용역기관의 결과물로서
중앙선거관리위원회의 입장과 다를 수 있습니다.

차 례

I. 서론	1
1. 연구목적	2
2. 연구내용 및 방법	3
II. 사례연구	4
1. 로컬 크리에이터를 위한 온라인 콘텐츠 제작도구	
2. YEPP(Youth Empowerment & Political Participation)	
3. 청년들의 정치참여를 연결하는 Line, 폴링	
4. 투표율 제고 방안 - 드라이브 스루 투표	
5. 선거·정치교육 활성화 방안 연구	
6. 민주시민교육기구를 통한 정치교육 활성화	
7. 체험형 교육 프로젝트: 내 곁에 정치 있다	
8. 사회적 기업‘청년사회정책연구소’를 통한 시민교육	
9. 심플폴리틱: 정치문해력을 증진하기 위한 정보제공 및 의견공유 플랫폼	
10. 지역신문을 통한 정치참여 활성화 및 민주주의의 지속성 강화	
11. S.P.E. 교육과정-시민 중심의 행정프로세스	
12. 청년 정례 컨센서스 구축	
13. 네거티브 선거전쟁	
III. 시사점	138
1. 연구요약	
2. 연구시사점	
3. 추후과제	

I. 서론

1. 연구목적

- 스타트업에 대한 관심이 증대하고 있는 상황에서 정치와 선거 그리고 시민교육 영역에서도 스타트업과 연계한 사업의 필요성이 대두되고 있음.
- 우리 사회에서는 정치 스타트업 개념에 대한 명확한 정의가 없고 이해가 부족한 것이 현실임.
- 국내에서도 정치 스타트업에 관한 사례는 다소 존재하고 있으나, 이에 반해 외국에서는 정치 관련 스타트업이 활성화되어 있으며 성공적으로 사업화 되어 있는 사례가 많음.
- 이에 정치 스타트업 대전을 개최함으로써 정치 스타트업에 대한 이해를 높이고 이를 제도적으로 정착시키고자 함.
- 정치 스타트업을 통해 정치·행정·사회 분야에서 민주주의의 지속적 발전을 강화할 수 있는 새로운 아이디어를 발굴하여 우리 사회의 성숙한 민주시민 정착과 발전에 기여하고자 함.
- 정치 스타트업의 활성화는 우리나라의 정치문화와 제도 개혁에 영향을 끼칠 것으로 사료되며 공익형 스타트업의 진출을 유도함.
- 정치 스타트업을 통해 청년과 시민들의 선거·정치 참여 및 일자리 창출에도 기여할 수 있을 것이라 사료됨.

2. 연구 내용 및 방법

- 창의적·혁신적 사례 개발을 위한 정치스타트업 대전을 개최하여, 시민들의 자발적 참여를 통한 민주시민교육활성화 방안에 대한 연구를 진행하였음.
- 각 팀은 정치·행정의 새로운 프로세스 및 민주시민 교육 활성화 방안 등의 주제를 선정하여, 팀(혹은 개인)별로 연구를 진행하였음.
- 제출된 프로젝트에 대해 국회의원·학계·전문가 등으로 구성된 심사위원들의 심사를 통해 민주시민교육 활성화 방안을 검토하였음.
- 2019 정치스타트업 개요

① 프로그램명	2019 정치스타트업 대전			
② 일시 / 장소	일시	2019년 10월 26일	장소	선거연수원(수원) 본관동 제1강의실
③ 참여인원	총 43개 프로젝트 참여, 13개 과제 선정			
④ 심사위원	<ul style="list-style-type: none"> · 심사위원장 : 이태규 제20대 국회의원 · 심사위원[가나다순] 안규진 에너지패널코리아 대표 이종희 선거연수원 전임교수 전창열 청년창업네트워크 프리즘 대표 정현곤 (사)청년과미래 이사장 최승환 (주)유랩 대표 			

Ⅲ. 사례연구

1. 로컬크리에이터를 위한 콘텐츠 제작 도구

(1) 서비스 의도 및 개발 목적

날로 달라지는 미디어 환경, 유권자들과 더 효과적으로 소통하고 싶으신가요?
예산은 부족한데, 데이터는 얻고 싶으신가요?

이제 인터랙티브 콘텐츠 제작도구 ‘밍고’를 이용해보세요!

선거홍보·주민참여·지역홍보를 보다 다양한 참여형 콘텐츠 형태로 제작하고 참여데이터 까지 얻을 수 있습니다.



인터랙티브 카드뉴스 제작 서비스

원채널 제작, 배포, 분석



넘겨 보기만 하는 카드뉴스는 그만!

밍고는 영상(유튜브), 음원, 움짤 등 다양한 멀티미디어를 삽입할 수 있고 퀴즈, 투표 등 참여가 가능한 콘텐츠를 제작, 배포, 관리할 수 있는 서비스입니다

(2) 사업 개요

- 유튜브 영상, 이미지 등을 활용하여 웹 페이지 기반의 카드뉴스를 제작할 수 있는 온라인 콘텐츠 제작도구

(3) 기획 의도

- 기존 정지된 화면과 넘겨보기만 제공하는 이미지 카드뉴스에서 탈피하여, 유튜브 영상 등 다양한 멀티미디어 삽입이 가능하고 퀴즈, 투표 등의 사용자 참여요소가 가미된 새로운 온라인 콘텐츠를 별도 개발 없이 만들 수 있는 서비스 구현
- 지역정책홍보, 지역 내 관광·스타트업 홍보 및 선거출마 후보자 소개 등 지역 기반의 소기업, 로컬 크리에이터가 활용할 수 있는 콘텐츠 플랫폼제공

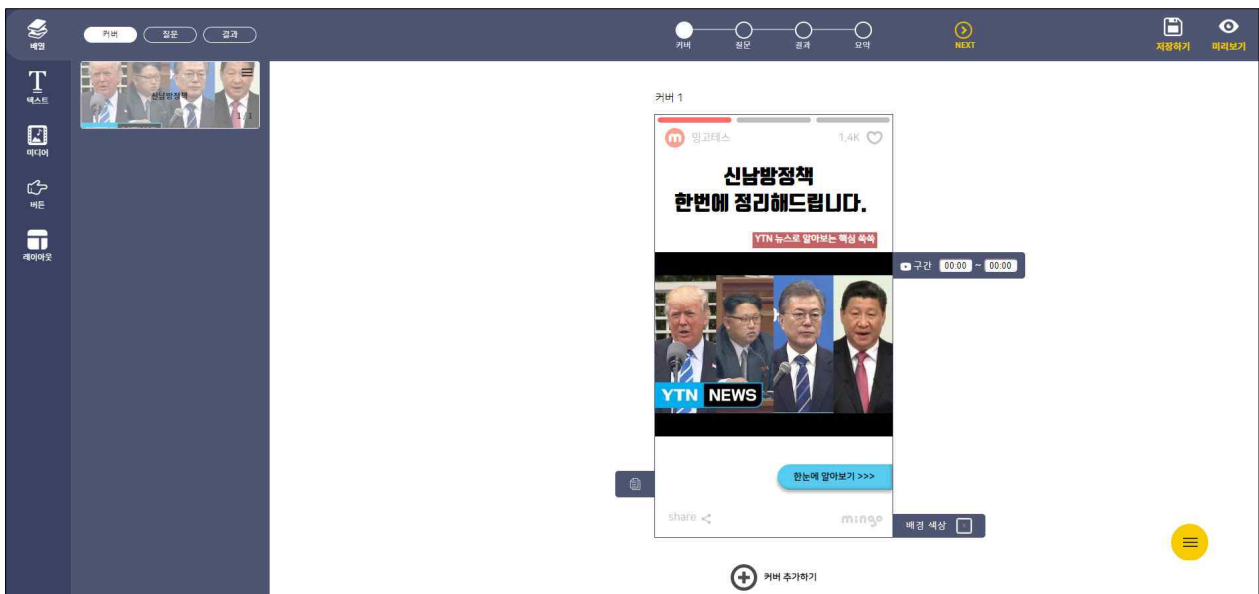
(4) 서비스 구성 및 개발 내용

- 본 서비스는 클라우드 기반의 멀티미디어 콘텐츠 제공 시스템
- 서비스는 제작자를 위한 1) 제작페이지 2) 관리·분석페이지, 참여자에게 노출되는 3) 콘텐츠 아카이브 4) 개별 콘텐츠 페이지로 구성



(5) UI, UX, 기획(안)에 대한 구현 진행 현황(그림 포함)

1) 인터랙티브 콘텐츠 제작 화면



<제작 페이지: 헤더 네비게이션+디자인 패널+콘텐츠 디자인>

2) 제작 페이지내 디자인 패널



<배열>

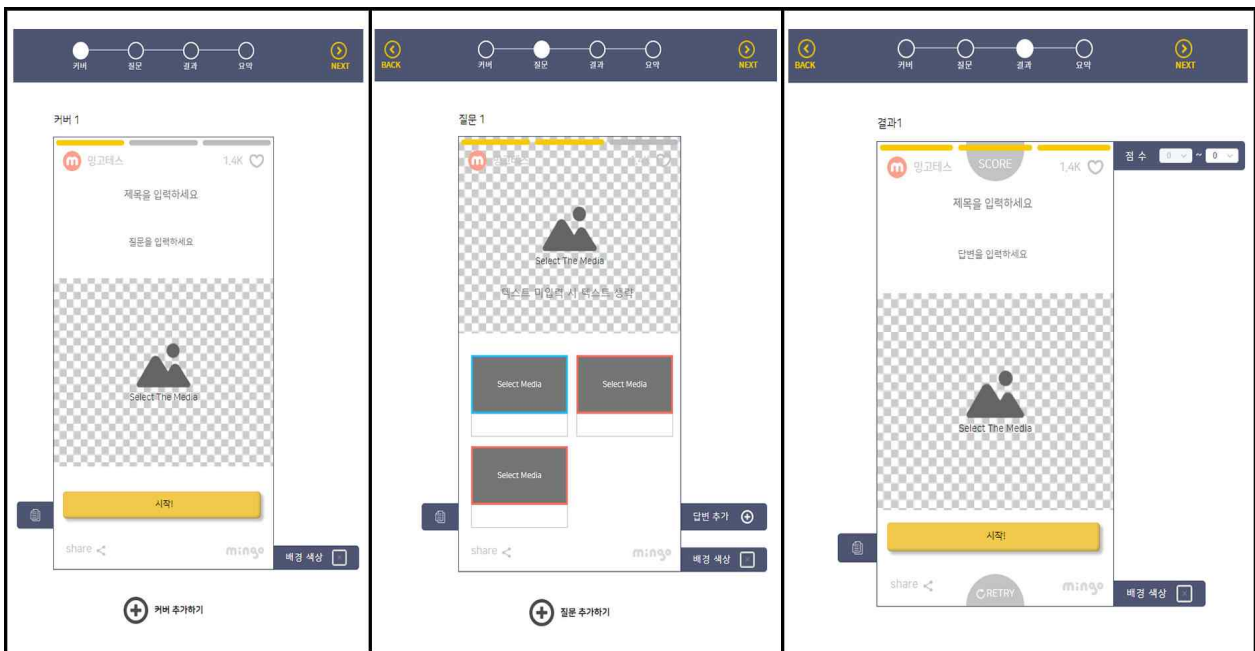
<텍스트>

<미디어>

<버튼>

<레이아웃>

3-1) 제작 페이지내 콘텐츠 디자인

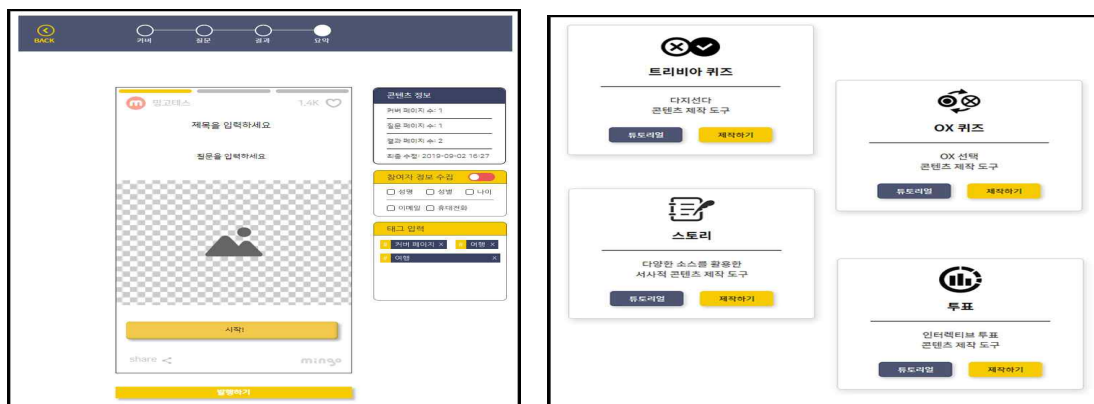


<커버>

<본론: 질문, 투표, 카드뉴스>

<결론: 점수, 투표결과, 카드뉴스>

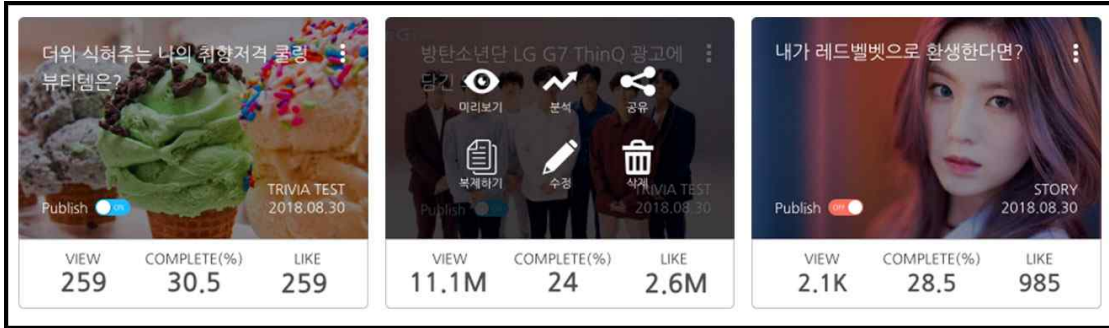
3-2) 제작 페이지내 콘텐츠 디자인, 콘텐츠 유형



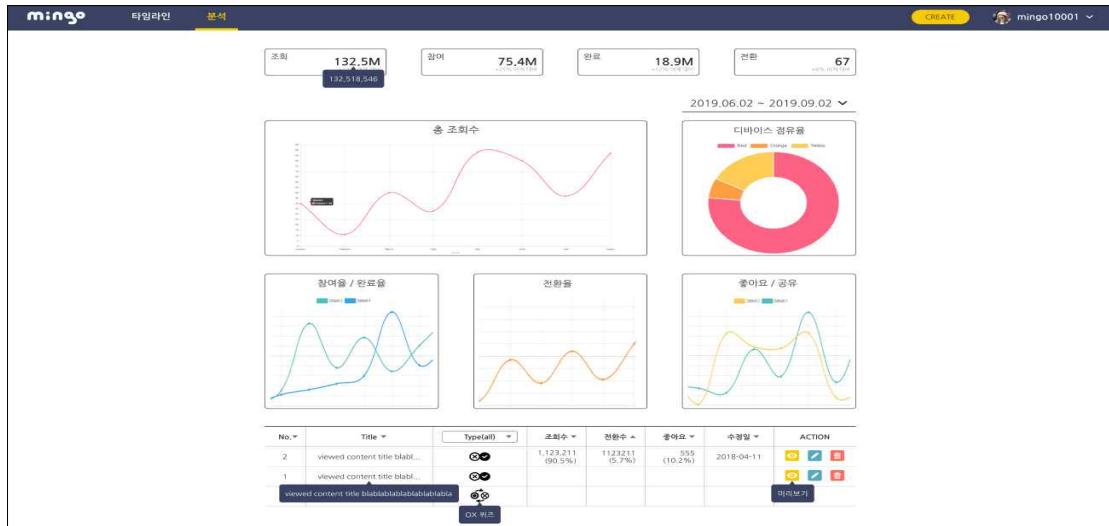
<요약: 사용자 정보 수집, 태깅>

<콘텐츠 유형: 4종>

4) 콘텐츠 관리 & 분석



<타임라인: 주요 통계와 수정, 삭제, 공유 등 기능>



<분석: 조회, 참여, 전환 등의 통계를 전체와 타입별 제공>

(6) 서비스의 경쟁력

6-1) 콘텐츠의 경쟁력



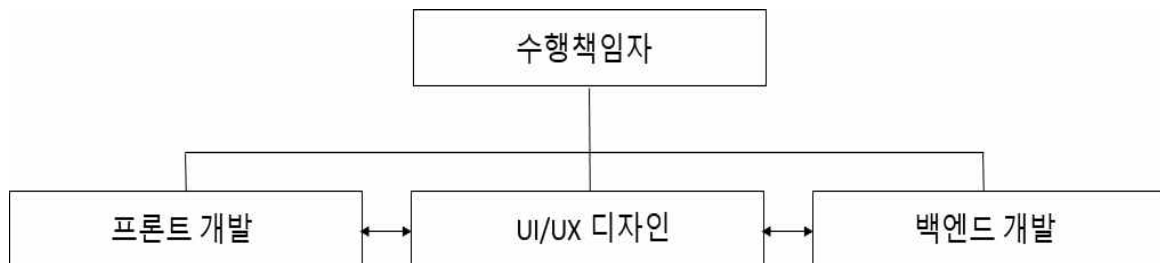
- 기존 정지된 이미지만 발행하는 카드뉴스와 달리, 영상·음원·움짤(gif) 등의 멀티미디어 삽입이 자유롭고, 퀴즈, 투표 등의 사용자 참여형 콘텐츠를 별도의 개발 없이 쉽게 만들 수 있음

6-2) 타 경쟁사와의 차별성

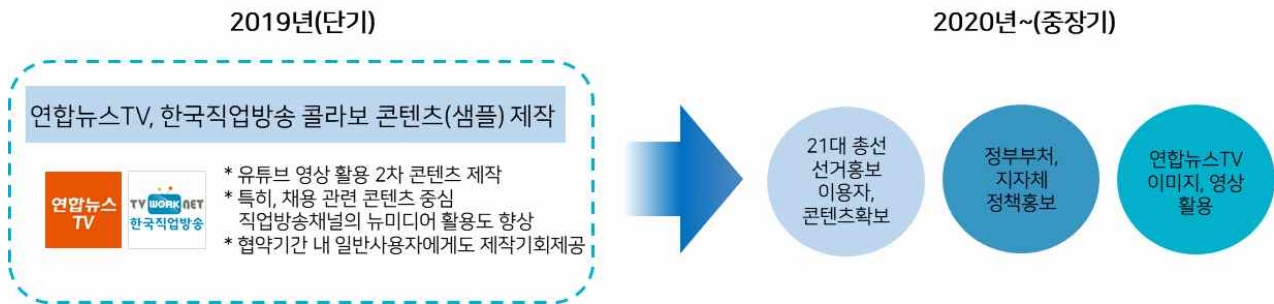
	자사 서비스	경쟁사
콘텐츠 유형	test, quiz, tournament, vote 등 양방향 참여형 콘텐츠 중심	카드뉴스, 영상, 배너 등 일방향 전달형 콘텐츠 중심
활용 가능 콘텐츠유형	텍스트, 이미지, 영상, 음원	이미지 / 영상 (따로따로)
비용효과성	n백만원 → n만원 또는 무료	외주, 유사서비스 다양해짐
데이터분석	실시간·통합 상세분석제공	제공 X 또는 일부 제공
광고효과측정	참여율/ 전환율/ 응답결과 확인	제공 X / 플랫폼 보고 간접 확인
콘텐츠배포	자체커뮤니티, SNS, 제휴사이트 등 적극 노출 지원	제작지원 중심
플랫폼 가능성	미디어, 커머스, 교육 등 연계 크리에이터 참여+육성	제작지원 중심

- 본 서비스는 기존에 웹 개발이 필요한 인터랙티브 콘텐츠를 간단한 템플릿에 입력 하는 것만으로도 쉽게 제작할 수 있는 서비스
- 현재 국내 서비스의 경우, 일반 이미지(배너, 광고 이미지)를 제작하거나 영상 제작 서비스에 한정
- OSMU(원소스멀티유즈) 활용이 자유롭고, 결과물(파일)만 제공하는 타 서비스와 다르게 제작부터 배포, 분석까지 원스톱으로 관리하는 통합 솔루션
- 트래픽과 데이터를 한 곳에서 측정하여 제작자에게 보고하고 실시간 수정가능. 이벤트부터 스토리텔링, 고객조사 및 온라인 판매까지 다양한 활용이 용이
- 이를 개별 외주 진행시 드는 수십만 원~수백만 원의 비용을 n만원으로 절감

※ 서비스 개발 추진 체계



이름	역할	주요경력
김응석	수행책임자	클라우드애플리케이션팩토리 소셜마케팅 팀장 한양대학교 일반대학원 블록체이용합학과
윤현진	UI-UX 디자인	한국중견기업연합회 연구원 강원대학교 경영학 박사과정
조민수	백엔드 개발	S.B.S(일본 IT 개발회사) 근무 경희대학교 일본어학
권영환	프론트 개발	제주대학교 컴퓨터공학



- 베타서비스 출시 후, 뉴스 또는 샘플 콘텐츠를 제작하여 사용자 반응 확인 및 개선점 파악
- 2020년 1분기 정식 출시 후, 제21대 총선(선거) 계기를 활용하여 정당, 입후보자 등의 선거홍보 니즈를 확보
- 이후, 정부/지자체 등의 정책 프로모션, 유튜브 채널 활용한 대국민 홍보 관련 프로젝트의 공동 비즈니스 기회 발굴
- 서비스 고도화 이후, 기업고객/유료 사용자에게 이미지 라이브러리 등 제공 연합뉴스TV 또는 한국직업방송 콘텐츠 연계/판매 등 모색

※ 매출현황 및 향후 매출 계획

2018년도	2019년도(~9)	2020년(상용화)
32,250,000	50,249,000원	185,384,000원

- 2020년 유료버전 출시 후, 회원수 4,594명 확보목표(유료회원 10%)

- 월정액 3만원 기준 콘텐츠 제작도구 서비스 요금 약 1억 6천 5백만원 확보
- 개발 서비스를 통한 광고·콘텐츠 제작 대행 등 2천만 원 수주를 통해, 총 1억 8천 5백만원 매출 확보

※ 사회적 기대효과

- 저작권 확보·공유를 통한 제한 없는 콘텐츠 제작
 - 최신 트렌드에 부합하는 다양한 이미지, 유튜브영상, 음원 등을 자유롭게 삽입할 수 있으며 이에 대한 자료 등은 ▲공공데이터 ▲외부제휴 ▲AI활용 등을 통해 확보하여 제작자에게 제공함
 - 지자체, 정치인 등이 사진, 영상 등을 팬, 창작자에게 제공하여 일반 국민이 저작권 걱정 없이 팬덤 콘텐츠를 제작할 수 있게 지원
- 지역사회기여
 - 로컬크리에이터 등 지역홍보 및 공익적 가치를 가진 콘텐츠를 생산하는 창작자를 지원하고 홍보하여 밈고를 이용한 콘텐츠는 자연스럽게 사회적 가치를 창출하게 됨

정치 스타트업 어워즈

온라인 콘텐츠 제작 도구 'mingo'

—
콧소포곳

이원도 열 대나무술
1월 14일 오후 5:05

#이원도 열 대나무술 1040번째 위침
19. 1. 11. 오후 6:33 댓글됨 <직원 인증>
#국회의원, 유류브, 정치활동, 인터뷰

1. 인지도 없으면 유류브는 상환만 더 어렵습니다.
의정활동 할 해서 언론 인터뷰를 할 생각들을 하셔서 인지도도 없으면 유류브 위한 나아집니까?
가운 '종종포 유시인도 하는데, 시대적 흐름인데.' '?? 아니 그분들 은 인지도가 있잖아요. 다른 겁니다-- 스타가 되고 싶으신가요? 개선 하고 싶으신가요? 혹은 그렇게 만드시고 싶은 보지않아? 그러면 유류브로 하는 게 아닙니다. 0000명 박용X 의원실처럼 정책 기획 기념하게 하고 뉴스사 되신건기 저조작해서 기사 내는 게 더 요격입니다. 권한 없는 800인원 둘째개 홍보 왜아닐까 언 되나고 책임만 편지 마시고 권한 책임 다 갖고 있는 5000 비서관들한테 저조작하게 해서 기획기사를 내십시오. 국감 정책 기획을 지금부터 하시거든요. 그리고 요즘 대부분 언론사들 유류브 잘 되고 있어요. 저조작만 할 되면 언론사 뉴미디어팀인 기획해서 유류브로 홍보될 수 있어요.

상환을 더 어렵히는 것은 뭐냐면 유류브 때문에 인력지원 남의와 세균 남비 가 성격으로 보지않 수 줄어지는 현상이 있는 와중에, 국민 세균으로 정책 개발 하는 게 아니라 유류브 동영상을 만든다고 하면 국민들도 싫어합니다. 주로 홍보를 받는 8,9인원들도 유류브 자랑성이라고 국제 돌아온 건 아닙니다. 다들 입법 정책 공부 위해서 참 보지않 되기 위해 돌아온 인재들입니다. 의원실도 홍보업무가 필요하면 위에서 알발드했다기 홍보는 꼭 유류브가 아니라도 정치권에 맞는 다른 방식으로 알발드기 가능합니다. 유류브는 연다고 인력 지원 남비하지 않습니다.

2. 유류브 영상 제작은 의원실에서는 할 수 없는 일입니다. 하는 데 있어서 어렵지 않더라도 비싸게 복사당하고 있습니다. 최근에 주말 촬영중...

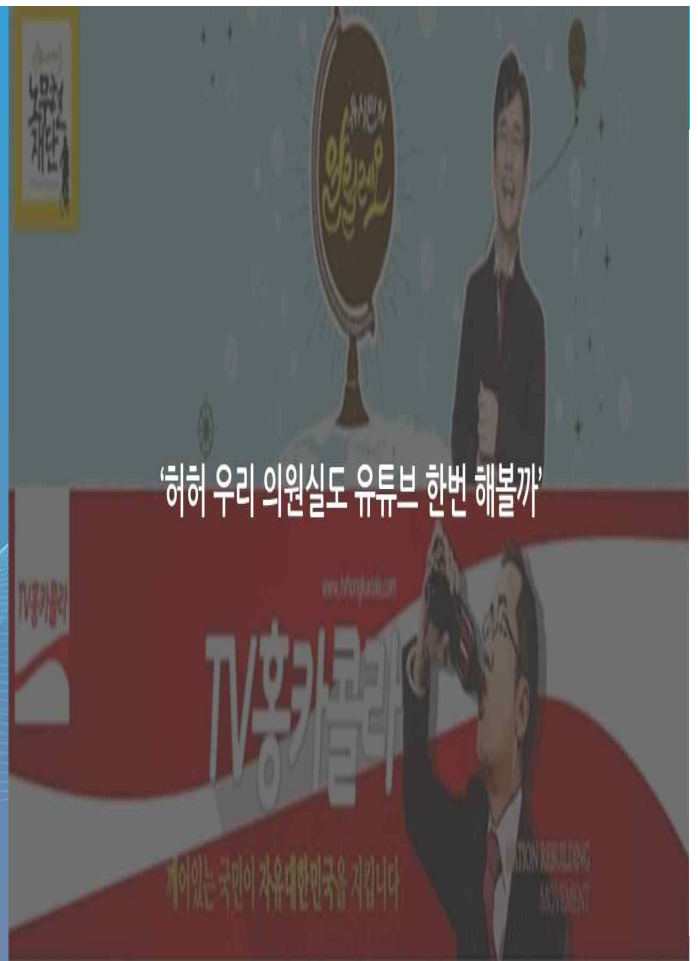
유류브 영상 만드는 데 얼마나 많은 시간과 노력이 들어갈까요? 일단 기획서 만들어야 하고 의원실이 커리어 앞에서 그냥 말하십니까? 다른 만들어야 하고. 찍고 지역 언론과 편집해서 원세일 만들어야 하고. 후라이오. 정말 할게 많입니다. 하는 비용이랑도 많은 언 하겠지만 시수로 작거나 피디들이 하루 할 송본 만드려고 2주전에 집 세우고 와서 2주 후에 야근하고 1시간짜리 만들잖아요. 그리고 방송국은 흔하지는 않아요. 의원실에서 요구하는 것처럼 80인원 혼자 다 하면 하이클리티 나오기 힘들어요. 하이클리티 기대하지 마세요. 심지어 하이클리티 원지도 모를 수도 있어서 100명상 정도면 촬영 만드는 게 아니냐고 할하실 것 같아서 진정하게 알발드려는데, 유류브에서 보이는 건 다 하이클리티입니다. 하이클리티 아닌 것은 유류브 주변 영상에 나오지도 않아요.

"의정활동 잘해서 인터뷰할 생각을 해라"

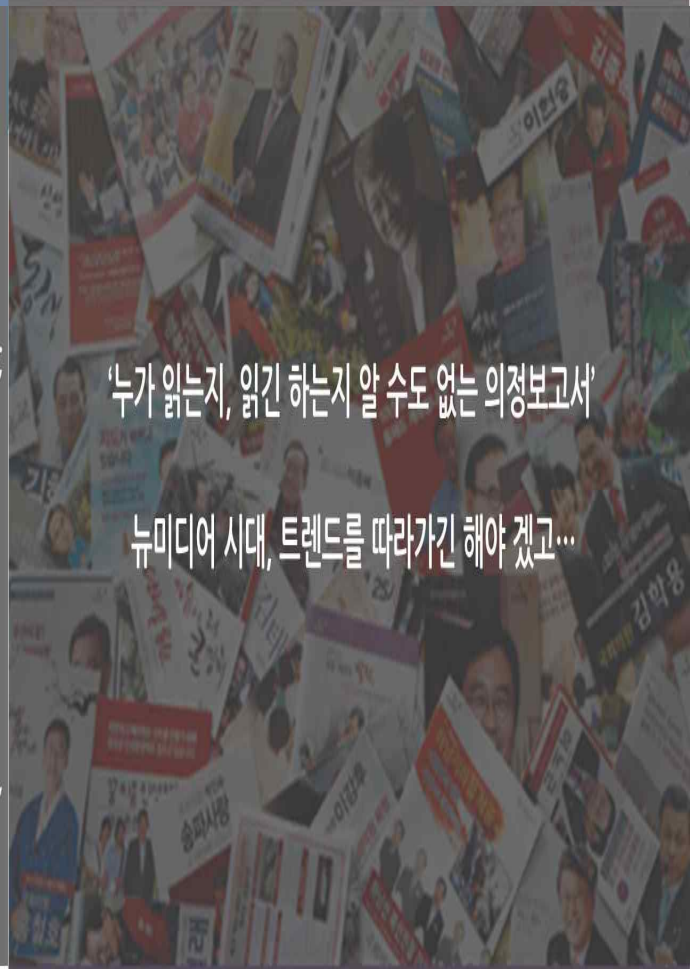
"유류브 영상 만드느라 흑사 당하고 있습니다. 야근에 주말 출근에..."

"영상편집과정에서 회당 5~10만원 하는 거 한 번 만들어보세요"

"인턴 혼자 다하면서 하이클리티 나오기 힘들어요"



'허허 우리 의원실도 유류브 한번 해볼까'



'누가 읽는지, 읽긴 하는지 알 수도 없는 의정보고서'

뉴미디어 시대, 트렌드를 따라가긴 해야 겠고...

01 사업 요약

mingo : 인터랙티브 콘텐츠 제작 서비스

원채널 콘텐츠 제작, 배포, 분석



넘겨 보기만 하는 카드뉴스는 그만!

밍고는 영상(유튜브), 음원, 음팸 등 다양한 멀티미디어를 삽입할 수 있고 퀴즈, 투표 등 참여가 가능한 콘텐츠를 제작, 배포, 관리할 수 있는 서비스입니다

02 산업 현황

분야를 가리지 않고 인터랙티브 요소 도입 대세

NETFLIX

: 시청자가 결말 선택하는 영화 개봉



JAMLIVE

: 실시간 모바일 퀴즈쇼



HYUNDAI

: 현대차 '인터랙티브PDF 지속가능성 보고서'



03 서비스 소개

Story, Quiz, Vote...



Only Image

- 정지된 이미지
- 제한적 참여(넘겨보기)
- 이미지만 제공



Utilizing Everything

- 멀티미디어
- 퀴즈, 투표, 취향테스트 등 참여요소강화
- 데이터 통계, 분석



- 콘텐츠 유형 선택
- 총 4종(스토리, 트리비아, OX, 투표)



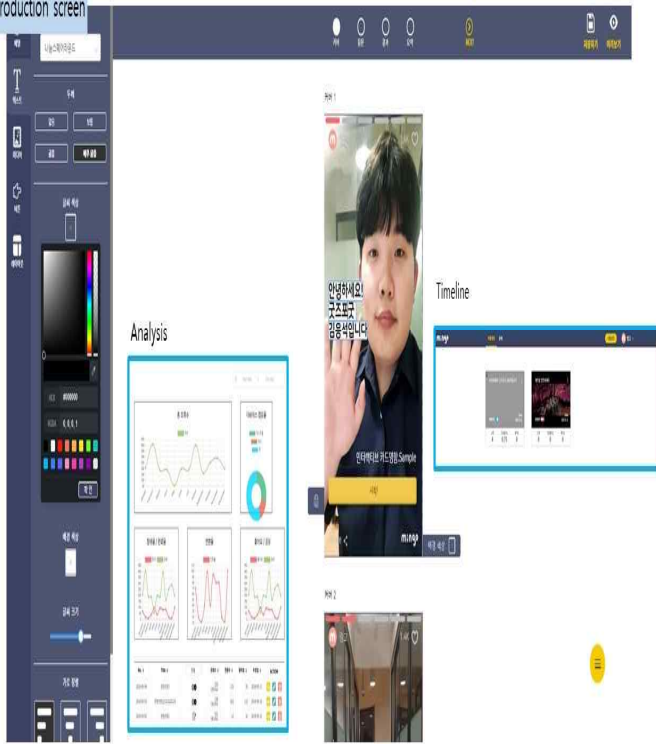
- 유튜브 영상, 이미지, 텍스트 활용



- 유권자 관심 유무 및 정책 등 정보 전달 향상

03 서비스 소개

production screen



03 서비스 소개

production screen



디자인 수정이 가능한 디자인패널

모바일 사이즈 최적화

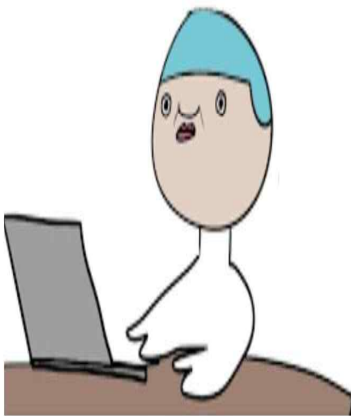
04 타겟(실사용자)

배달의민족

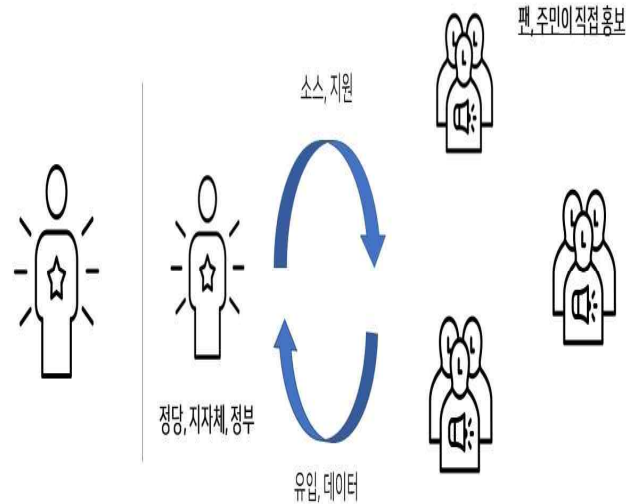
배달 주문을 하는 막내

mingo

콘텐츠를 만드는 막내
청년 정치인



Prosumer(Producer+Consumer)



홍보담당자only

팬/주민/인플루언서가 함께 쓰는 도구

19. 12월 무료 베타 출시



2020년~(중장기)

21대 총선
선거홍보
이용자,
콘텐츠 확보

정부부처,
지자체
정책홍보

언론사 등
이미지, 영상
활용

감사합니다

- 베타서비스 출시 후, 뉴스와 채용정보 중심의 여러 사용사례를 제작하여 사용자 반응 확인 및 개선점 파악
- 2020년 1분기 정식 출시 후, 제21대 총선(선거) 계기를 활용하여 정당, 입후보자 등의 선거홍보 니즈를 확보
- 이후, 정부/지자체 등의 정책 프로모션, 유튜브 채널 활용한 대국민 홍보 관련 프로젝트의 공동 비즈니스 기회 발굴

2. YEPP(Youth Empowerment & Political Participation)

(1) 연구 주제

- 선거, 정치 교육 활성화, 민주시민교육을 위한 콘텐츠 개발, 민주시민교육 활성화 방안

(2) 개발 목적

1) 민주시민교육을 위한 콘텐츠 개발

- 저희 프로젝트 시민은 2018년 5월 이후로 전국 각지에 민주시민교육을 제공하기 위해 다양한 활동을 해 왔습니다. ① 서울 이화금란고등학교 (18.05.25) ② 강릉 강릉문성고등학교 (18.09.07-09.08) ③ 서울 양정고등학교 (18.09.07-10.13) ④ 서울 명지중학교 (18.11.08) ⑤ 광주 대성여자고등학교 (18.12.26-12.29) ⑥ 경기 고양외국어고등학교 (19.2.8-2.9) ⑦ 강릉 강릉문성고등학교 (19. 4.6 -4.7) ⑧ 정선 정선중학교 (19. 7.22-7.26) ⑨ YEPP 2019 (19.8.5-8.6)
- <YEPP 2019> 이전에는 <the Citizen : 내 손으로 바꾸는 시민사회>라는 이름의 프로그램만 진행을 했었습니다. <the Citizen :내 손으로 바꾸는 시민사회>는 하나의 학교를 청년 가이드들이 방문하여 3-40명의 학생들을 대상으로 프로그램을 진행하는 방식입니다. 하지만 이는 제한된 범위의 학생들만 대상으로 한다는 한계점이 있다고 판단하여 이를 극복하기 위해 서울 전역의 학생들을 대상으로 한 <YEPP>이라는 프로그램을 지난 8월 개발 및 진행했습니다. <YEPP>은 <the Citizen>에 비해 두 배 가량 많은 학생들을 대상으로 한다는 점, 더 넓은 범위의 학교에서 학생들을 모집한다는 점, 상임위원회라는 좀 더 구체적인 정치기구를 경험해 볼 수 있다는 점에서 더 나은 민주시민교육 프로그램이라고 판단합니다. 따라서 <YEPP 2019>에서 더 나아가 <YEPP 2020>을 지속가능한 민주시민교육 콘텐츠로 발전시키고자 합니다. 특히 2020년은 국회의원 총선거가 있는 시기인 만큼, 민주시민교육 콘텐츠를 제공하면서 선거, 정치와 관련된 교육을 활성화시키고자 합니다.

2) 청소년과 청년들의 민주시민역량 함양

- ㉠ 개인적 측면 : 개인이 자신의 자유와 권리 그리고 책임을 아는 것은 현대 사회에서 중요한 요소로 꼽히고 있습니다. 그러나 이러한 것들을 가르쳐 줄 수 있는 현실적인 교육 시스템이 부족합니다. 교과서로 사회에 참여해야한다는 것을 배우지만 권리는 어떻게 행사하는 것이고 어떤 의무를 가지게 되며 무엇을 책임져야 하는지 아무도 알려주지 않습니다. 그러다 선거연령에 도달하게 되면 우리는 시민으로서 선거권을 갖게 됩니다. 법적으로 선거연령에 도달한다고 해서 갑자기 시민역량이 함양되는 것이 아님에도 불구하고 우리나라의 민주시민교육은 추상적인 교육이 주를 이루고 있습니다. 따라서 이러한 교육현실을 좀 더 현실적이고 구체적인 교육으로 바꿔 개인의 민주시민역향을 함양하고자 합니다.

- ㉠ 공동체적 측면 : 나와 다른 생각을 가진 이들과 소통을 통해 합의할 수 있는 능력은 현대 민주사회에서 필수적입니다. 우리나라의 갈등관리지수는 OECD국가 34개국 중 27위에 그친다는 연구보고가 있습니다. 따라서 본 프로그램에 참여함으로써 타인과 소통하며 합의로 이끌어 낼 수 있는 연대 능력을 함양하고자 합니다.
- ㉡ 사회참여와 비판의식 : 우리가 살고 있는 사회에서 일어나는 일에 관심을 갖고 참여하는 것은 시민사회를 위해 중요한 행동입니다. 우리는 교과서로 사회에 참여해야 한다는 것을 배우지만 어떻게 참여해야 하는지 알려주는 사람이 없을뿐더러 청소년과 청년들의 참여의 장이 활성화 되어있지 못합니다. 따라서 청소년과 청년들에게 우리가 속한 사회에서 일어난 현상에 대한 객관적 지식을 습득하고 관심을 갖을 수 있도록 독려하려 합니다. 사회에 대한 비판적 사고와 관심은 사회참여로 이어질 것입니다. 따라서 청소년과 청년들이 직간접적으로 정치사회문제를 인식하고 해결방안을 스스로 생각해 볼 수 있도록 참여의 장을 마련하고자 합니다.

3) 민주시민교육 활성화

- ㉠ 민주시민교육 홍보 : 민주시민교육은 아직 우리나라 사회에서 익숙하지 않은 개념입니다. 교육청에서조차 민주시민교육의 정의가 모호하다고 그 한계를 인정하고 있습니다. 2020년에는 총선이 예정되어 있습니다. ‘선거’라는 정치 활동의 접근성이 높아지는 시기에 <YEPP 2020 청소년 총선거>을 진행함으로써 민주시민교육에 대한 홍보는 물론 선거에 대한 관심을 높이려 합니다.
- ㉡ 민주시민교육의 접근성 강화 : 이전에는 민주시민교육이 소규모로 이루어지는 경향이 있었습니다. 따라서 접근성이 떨어진다는 문제점이 있었습니다. <YEPP 2020 청소년 총선거>은 한번에 80명 정도의 청소년들과 함께하는 대규모 프로그램입니다. 또한 프로그램의 주제를 청소년들이 속해있는 정치사회와 관련이 있는 아젠다로 선정하여 현실성있는 정치 체험을 제공하고자 합니다.

(3) 핵심내용

1) 게임이피케이션 Gamification

- 이전의 학교와 수업들은 암기식 위주의 단순 지식전달이나 일방적인 정보수용으로 이루어지는 경우들이 많았습니다. 그러나 <YEPP 2020 청소년 총선거>은 이전의 방식과는 달리 청소년들이 직접 참여하고 만들어어나가는 프로그램입니다. 청소년들이 스스로 질문과 생각을 해보면서 해당 사회 아젠다에 대해 자신만의 가치관을 세울 수 있도록 도우려 합니다. 4가지 정치 기구의 역할을 청소년들이 직접 체험해보면서 미션을 수행하는 방식으로 게임적인 요소를 가미한 게임이피케이션 (gamification) 을 통해 프로그램에 참여하는 청소년들의 흥미를 높이는 것을 목표로 하고 있습니다.

2) 사업추진 대상

- 청소년(만14~17세) 약 80명

3) 추진방향성

- <YEPP 2020 청소년 총선 게임>은 상기 문제를 해결하기 위해 '게임형 교육'을 제시합니다. 학생들은 역할을 맡아 게임에 직접 참여하며 현실의 문제를 분석하고 해결책을 고민할 수 있습니다. 또한 본 프로그램은 독일 정치교육의 기반인 보이텔스바흐 합의에 기초했기 때문에 시민교육의 좋은 사례가 될 수 있습니다.

	보이텔스바흐 합의	<YEPP 2020 청소년 총선 게임>
1원칙 <주화-교화 금지 원칙>	바람직하는 의견이라는 이름으로 어떠한 수단으로도 학생들에게 특정 생각을 주입하거나 자립적인 판단 획득을 방해하는 것은 허락되지 않음.	사전 대학생 게임가이드 교육을 통해 게임가이드가 청소년에게 특정 생각을 주입하지 않도록 하고 있음.
2원칙 <논쟁성 재현 원칙>	학문과 정치에서 논쟁적인 것은 수업에서도 논쟁적으로 나타나야 함.	논쟁적인 아젠다를 설정해 다양한 관점에서 바라봄. 프로그램 내 모든 의사결정은 토론과 의견조율로 이뤄지며, 공약토론회 등을 비롯한 논쟁의 장을 제공함.
3원칙 <이해 상관성 원칙>	학생들이 정치적 상황과 자신의 관심 상황을 분석할 능력, 그리고 그의 관심영역에 놓인 현존하는 상황에 영향을 끼치는 수단과 방법을 찾는 능력을 갖출 수 있도록 해주어야 함.	학생들과 밀접한 이슈를 아젠다로 설정함. eg. 학교폭력, 행복한 교육

- <YEPP 2020>을 통해 본 사업이 기반을 둔 기존의 <the Citizen: 내 손으로 바꾸는 시민사회>의 한계를 보완하고 지속가능성을 모색하려 합니다.
- ㉠ 본 단체가 학교를 방문하는 대신 장소를 마련하고 학생을 모집함으로써 학교 밖 청소년들에게도 교육의 기회를 보장함.
- ㉡ 학교를 벗어나 다양한 배경을 가진 청소년이 모여 교류할 수 있는 장을 만듦.
- ㉢ 기존의 40명 규모와 달리, 한 번에 많은 청소년들이 교육의 기회를 누릴 수 있음.
- ㉣ 정당 내 '상임위원회'라는 기구를 설치해 하나의 사회 이슈를 세분화해 다각도에서 바라볼 수 있도록 함.

(3) 사업추진체계 및 방법

가. 단계별 세부 항목 추진 방법

1) 프로그램 준비 단계

- 홍보, 청년 게임 가이드, 참가자 모집 및 관리
- 협력기관 : 징검다리 교육공동체, 청년문화포럼, 연세대학교 고등교육혁신원, 선거관리위원회, 서울시교육청, 청소년활동진흥원

2) 프로그램 진행

- 프로그램 기간 : 통학형 1박 2일
- 게임 룰

- ㉠ 아젠다 : 게임은 아젠다를 중심으로 운영됩니다. 아젠다는 사회에서 벌어지는 다양한 이슈(교육, 노동, 환경, 기술 등) 중 청년 가이드가 미리 선정합니다. YEPP 2020

의 경우 총선 기간을 대비해 선거와 관련된 아젠다를 선정할 수 있도록 할 예정입니다.

- ㉠ 역할 : 게임에 참여하는 청소년들은 네 종류의 정치행위자(정당, 선거관리위원회, 언론, 시민단체) 중 하나가 되어 그에 해당하는 미션을 수행합니다. 미션을 수행하며 청소년들은 같은 역할 뿐 아니라, 다른 역할과도 활발히 교류합니다.

역할	슬로건	내용	주요 미션
정당	"가장 대표적인 정치 행위자"	정치권력을 목표로 사회 내 다양한 요구를 파악하여 유권자의 표심을 사로잡는 공약을 만들. 의원들은 다양한 사회 주제 중 하나의 분야를 집중적으로 다루는 '상임위원회에 속하게 됨. 궁극적으로 집권당이 되는 것을 목표로 함.	-공약 만들기 -보도자료 작성하기 -토론회 참가 (총 2회)
선거관리위원회	"중립적인 심판자"	각종 공직 선거를 관리하기 위해 구성된 기관으로, 헌법에 의해 그 독립성이 보장된 독립기관. 선거관리위원회는 부정선거를 막고 법의 테두리 안에서 자유로운 선거가 이뤄지도록 함.	-선거규칙 정하기 -선거독려 캠페인 -투표용지 디자인 -토론회 기획 및 진행 -선거 및 개표 기획
언론	"펜은 칼보다 강하다"	정치행위자들에 대한 기사를 작성하고, 우리 사회에서 벌어지는 다양한 사건들을 글로 전달해 유권자들의 알 권리를 보장함.	-인터뷰 하기 -기사 작성 -토론회 참관 -속보 작성
시민단체	"판을 흔드는 정치의 또 다른 주인공"	공직을 차지하지 않으면서도 공약실현을 위해 정치과정에 참여하는 개인들의 모임으로, 시위, 성명문 등을 통해 아젠다에 대한 새로운 길을 제시해 우리 사회의 다양한 목소리를 대변함.	-여론조사 하기 -시위하기 -성명문 발표 -토론회 참관

- ㉡ 공약토론회 & 선거 : 모든 참가자는, 선거관리위원회가 주최하는 공약토론회에 참가하게 됩니다. 토론회가 끝난 후 최종적으로 선거를 통해 집권당을 선출하면 게임이 완료 됩니다.

* 게임을 운영하는 청년들은 게임이 진행되는 동안 청소년들이 주어진 아젠다에 대해 다양한 각도로 고민하고 각자가 선택한 정치행위자로서 그 역할을 잘 수행해낼 수 있도록 도와주는 '가이드'의 역할을 합니다.

3) 프로그램 마무리

㉠ 만족도 설문 조사

㉡ 설문 결과 분석 및 활용

현재까지 본 단체는 청년 8-9명이 한 번의 수업으로 30-40명의 청소년들을 교육해 왔습니다. 청소년 50-60명으로 프로그램을 진행해본 적은 있으나, 청소년 80명으로 규모를 확대했을 때도 교육의 효과가 같을지 판단하는 중요한 자료로 쓰일 예정입니다. 또한 추후 프로그램 진행 시에, 설문조사에서 제기된 문제점에 피드백 반영하고 시민교육 필요성, 나아가야 할 방향에 관한 연구보고서 작성 시 활용할 예정입니다.

(4) 사업 활용 가능성 및 기대효과

가. 서비스의 사업성

1) 사업성

㉠ 수요 : 민주시민교육을 강조하려는 움직임이 일고 있습니다. 또한, 이러한 움직임을 실제 청소년들에게 제공하기 위해 중학교에서는 자유학기제를 실시하고 있습니다. 즉, 민주시민교육에 대한 수요가 점점 늘어나고 있는 추세인 것 입니다. 그러나 증가하는 수요에 비해 양질의 민주시민교육이 공급되지 못하고 있는 것으로 보입니다. 따라서 프로젝트 시민의 <YEPP 2020 청소년 총선거임>과 같이 양질의 민주시민교육 프로그램을 제공한다면 수요는 충분할 것 입니다.

무엇보다 2020년은 국회의원 총선거가 있는 해입니다. 선거와 정치에 대한 관심이 자연스럽게 올라가는 시기입니다. 이러한 시기적 특징을 노린다면 학교와 청소년들의 민주시민교육에 대한 수요와 관심이 높을 것이라고 생각합니다.

- 문재인 정부, 국정과제 ‘국민 인권을 우선하는 민주주의 회복과 강화’에 따라 시민사회 성장기반 마련
- 교육부, 2019년부터 전국 민주시민학교 51개교 운영
- 전국 17개의 교육청 중 약 53%, 민주시민교육 전담 부서 보완 및 신설 (서울특별시교육청, 인천광역시교육청, 광주광역시교육청, 세종특별자치시교육청, 경기도교육청, 충청남도교육청, 전라북도교육청, 경상남도교육청, 제주특별자치도교육청)
- 2019년 3월 7일, ‘민주시민교육 지원에 관한 법률안’ 발의 (소병훈 의원 등 10인)
 - 교육부, 2022년부터 ‘시민’교과 신설

2) 성장가능성 :

<프로젝트 시민 2018년과 2019년 활동 비교>

2018년도 (2018년 5월 ~ 12월, 8개월)	2019년도 (2019년 1월 ~ 8월, 8개월)
이화금란고등학교 10명	고양외고 35명
강릉문성고등학교 25명	강릉문성고등학교 41명
양정고등학교 30명	정선중학교 40명
명지중학교 22명	YEPP 30여개 학교 62명
대성여자고등학교 40명	
5개 학교, 127명	33개 학교, 178명

- 전년도에 비해 YEPP을 시작한 2019년도에는 학생수도 늘었지만 민주시민교육이 접근한 학교가 5개학교에서 33개 학교로 폭넓게 증가했습니다. 또한 저희 프로젝트 시민은 프로그램을 진행할 때마다 참여한 학생들을 대상으로 프로그램 만족도와 관련된 설문조사를 실시해왔습니다. 그 결과, 98.7%의 학생이 ‘본 프로그램이 민주시민 역량을 키우는데 도움이 되었다’고 답했고, ‘본 프로그램이 학교 및 동네 공공기관에서 주기적으로 시행된다면 참여할 의향이 있느냐’는 질문에 97.4%의 학생이 재참여 의사를 밝혔습니다.

YEPP이 실시되고 난 후 증가한 프로그램에 참여한 학교의 수와 청소년의 수, 그리고 청소년들의 높은 재참여의사를 따져본다면, 2020년 YEPP을 통해 더 많은 학교와

더 많은 학생들에게 민주시민교육을 확산할 수 있을 것이라 기대됩니다.

2) 기대효과

◦ 사회에 가져올 변화

프로젝트 시민은 <YEPP 2020 청소년 총선거> 프로그램을 통해 입시위주의 일방향적인 한국의 교육제도에 새로운 바람을 불어넣고자 합니다. 우선 한국 사회에 청소년 시민교육의 필요성을 환기하고 확산하는 데 긍정적인 영향을 미칠 수 있습니다. 지금까지 시민교육은 대부분 소유모로 진행되어왔으며, 다수의 청소년들일 주체적으로 참여하는 시민교육은 이뤄진 사례가 적습니다. <YEPP 2020 청소년 총선거>을 통해 강사 한 명의 강의식 수업에서 탈피한 참여형 시민교육의 가능성을 제시합니다. 더 나아가, 큰 규모로 진행되는 본 프로그램은 한국 사회에 시민교육의 필요성을 홍보할 수 있는 좋은 기회가 될 것이라고 생각합니다. 청소년들 뿐 아니라 프로그램에 참여하는 청년들도 시민의식을 기를 수 있습니다. 현재 한국사회의 청년들은 시민교육을 받을 기회가 거의 없습니다. 본 프로그램을 청년들은 교육의 제공자이자 수혜자가 될 수 있을 것입니다. 무엇보다, 2020년 국회의원 선거를 앞두고 프로그램이 진행되는 만큼 예비선거권자인 청소년들과 선거권자인 청년의 총선에 대한 관심을 높일 수 있을 것이라 기대합니다. 이 뿐만 아니라 장기적으로 본 프로그램의 영향으로 청년들이 더 넓은 사회에 들어가 시민교육 확산에 적극적으로 기여할 것이라고 기대합니다.

◦ 청년 단체 역량 발전에 대한 기여

저희가 과거 프로그램을 진행할 때 느낀 가장 큰 한계점은 민주시민교육에 대한 인식의 부재였습니다. 민주시민교육이 무엇인지 홍보가 부족하다보니 프로그램에 참여하는 것을 주저하는 경우를 많이 발견할 수 있었습니다. <YEPP 2020 청소년 총선거>을 통해 민주시민교육을 홍보하고 우리 사회에 활성화시킬 수 있을 것이라고 기대합니다. 민주시민교육에 대한 홍보와 활성화는 <YEPP 2020 청소년 총선거>과 같은 민주시민교육이 일회성으로 제공되는 것이 아니라 지속가능한 민주시민교육 프로그램으로 거듭나는데 중요한 요소라고 생각합니다. 또한 본 사업을 통해 프로젝트 시민은 대규모의 청소년들을 대상으로 한 시민교육을 운영할 수 있는 역량을 지닌 단체로 거듭나고자 합니다. 더 나아가, 다양한 배경을 가진 청소년들과 청년들이 모여 소통할 수 있는 공간을 만듦으로써 본 단체가 그들을 위한 커뮤니티 기능을 할 수 있음을 확인하려 합니다. 학교라는 단위에 구속되지 않고 청소년들 모집함으로써 학교 밖 청소년들에게도 열려있는 교육을 할 수 있을 것임을 기대합니다. 다양한 배경을 가진 청소년들과 청년들이 모여 소통함으로써 나오는 다른 타인과 소통하고 합의하는 법을 경험할 수 있는 커뮤니티로서의 기능을 할 수 있을 것입니다.

◦ 참가자의 생활 속 변화

청년 가이드와 청소년 참가자 모두, 본 프로그램에 참여함으로써 폭넓은 시민의식을 함양할 수 있을 것으로 기대됩니다. 우선 정치에 대한 이해도가 높아집니다. 다양한

정치행위자를 경험하고, 사회문제에 대해 깊이 고민함으로써 교과서에서 글로만 읽던 ‘정치’를 실질적으로 이해할 수 있습니다. 또한, 다른 역할을 맡은 동료들과 토론하고 소통함으로써 상대를 존중하며 자신의 의견을 표현하고 합의에 도달하는 말하기를 배울 수 있을 것입니다. 다양성에 대한 포용력 또한 넓어질 것입니다. 사회 아젠다를 다각도로 바라보면서 다양한 의견을 수용하는 능력을 함양할 것으로 기대합니다. 무엇보다, 본 프로그램에서 제시할 아젠다와 관련된 지식들을 자연스럽게 학습할 수 있을 것입니다. 아젠다는 참가자와 관련있는 정치, 사회적 문제를 다룹니다. 일방적으로 해당 아젠다에 대한 지식을 주입받는 것이 아니라 스스로 탐구하고 생각함으로써 정치와 사회에 대한 이해를 높일 수 있습니다.

국내 최대 청소년 총선 2020

Youth Empowerment through Political Participation

주최 |  주관 |  후원 | 

Q. 어떻게 시민교육이 이뤄져야 할까요?

교육의 게임-이피케이션

시민교육은 청소년들이 일방적, 수동적으로 지식을 수용하는 것이 아니라 자발적, 적극적으로 참여할 수 있는 방식으로 이뤄져야 합니다. 청소년들에게 외면받지 않는 시민교육을 만들기 위해 프로젝트 시민은 Gamification을 선택했습니다. 프로젝트 시민의 프로그램에서 청소년들은 재미있는 게임을 통해 자연스럽게 민주시민역량을 함양할 수 있습니다.

청년이 만드는 교육

프로젝트 시민은 '청년' 들이 직접 청소년 시민교육 프로그램을 기획, 운영하고 있습니다. 시민교육을 받을 기회가 적은 청년들은 교육을 제공함으로써 시민에 대해 고민할 수 있는 기회를 가질 수 있습니다. 또한, 청년들은 미래의 정치행위자인 청소년들과, 현실 사회를 연결하는 중간 다리로서 청소년들이 사회에 한 발짝 더 다가갈 수 있는 새로운 소통의 장을 만들어줍니다.

모두를 위한 교육

질 좋은 시민교육만큼이나 중요한 것은 모든 청소년들에게 평등하게 교육이 제공되는 것입니다. 프로젝트 시민은 교육 소외 지역의 학생들, 학교 밖 청소년들에게 교육의 기회를 제공해 교육불평등을 해소하고자 합니다.

단체 소개



프로젝트 시민
PROJECT SEE I'M IN

프로젝트 시민은

청소년을 위한 시민교육 프로그램을 개발하고 운영하는 청년 비영리 단체입니다. 지난 2018년 6월, 연세대학교 고등교육혁신원과 글로벌사회공헌원의 지원을 받아 만들어진 프로젝트 시민은, UN의 지속가능개발목표 중 4번째와 16번째에 해당하는 목표인 '질 좋은 교육' 그리고 '평화, 정의 및 강력한 제도'를 달성하기 위해 노력하고 있습니다.

Q. 프로젝트 시민이 생각하는 시민교육이란?

프로젝트 시민이 생각하는 시민교육은, 다음과 같은 민주시민역량을 기를 수 있는 교육입니다.



1. 개인: 자기의사결정능력

민주시민으로서 자신이 가진 권리와 자유, 그리고 책임을 아는 것.

2. 공동체: 소통과 합의를 통해 연대하는 능력
타인을 이해하고 존중하며 나와 다른 생각을 가진 이들과 소통을 통해 합의할 줄 아는 것.



3. 정치와 사회에 대한 이해

국가와 지역사회에 일어나고 있는 정치 현상에 대한 객관적 지식을 습득하고 이해하는 것.

4. 참여와 비판의식

정치적 상황에 대한 비판적 사고와 판단이 정치 과정에의 참여로 이어지는 것.



프로젝트 시민과 함께한 청소년들

- ① 서울 이화금란고등학교 (18.05.25)
- ② 강릉 강릉문성고등학교 (18.09.07-09.08)
- ③ 서울 양정고등학교 (18.09.07-10.13)



- ④ 서울 명지중학교 (18.11.08)



- ⑤ 광주 대성여자고등학교 (18.12.26-12.29)
- ⑥ 경기 고양외국어고등학교 (19.02.08-02.09)



- ⑦ 강릉 강릉문성고등학교 (19.04.06-04.07)
- ⑧ 강원 정선중학교 (19.07.22-07.26)

프로젝트 시민의 다양한 활동

- ▶ 2018. 07 연세대학교 고등교육혁신원 워크스태이션 선정
- ▶ 2018. 08 연세대학교 학술정보원 Y-Valley 창업팀 3기 선정
- ▶ 2018. 09 도서 출판: "대학생과 함께 만드는 청소년 민주시민공론장: 정답있게." 이태동 편, 「우리가 만드는 정치: 동네 민주주의 실천」, 35-61. (서울 청송미디어)
- ▶ 2019. 11 선거연수원 유권자 정치 페스티벌 발표
- ▶ 2018. 11 한국장학재단 대학생 지식재능나눔 캠프
- ▶ 2018. 12 연세대학교 고등교육혁신원 Show-off Festa II 'Best Choice Award & IHEI Inspiration Award' 수상
- ▶ 2019. 02 2019 GEEF Parallel Session 'Youth Participation' 참가 및 발표
- ▶ 2019. 02 연세대학교 학술정보원 Y-Valley 창업팀 4기 선정
- ▶ 2019. 03 서울시 생활속민주주의학습지원센터 사업 선정
- ▶ 2019. 04 무중력시대 대방동 청년커뮤니티 활동지원 사업 선정
- ▶ 2019. 04 한국사회적기업진흥원 소셜벤처 대학동아리지원사업 선정
- ▶ 2019. 05 연세대학교 창업지원단 창업팀 4기 선정
- ▶ 2019. 05 콜라보 프로젝트 with 서대문 마을미디어 '가재울라디오' : 서대문 청소년 DJ 프로젝트 <2교시 마을영역>
- ▶ 2019. 07 한국장학재단 대학생 지식재능나눔 캠프
- ▶ 2019. 08 해외 연구 활동 (영국)
- ▶ 2019. 10 UN총회 제3위원회 한국 청소년 대표 참석

프로젝트 시민의 첫 번째 시민교육 프로그램 the Citizen: 내 손으로 바꾸는 시민사회

THE CITIZEN : 내 손으로 바꾸는 시민사회

- ▶ 책에서 평면적으로 배운 다양한 정치 행위자의 역할과 정치 지식을 직접 경험, 활용해봄으로써 실제 사회에서 벌어지는 다양한 정치에 참여할 수 있는 역량 함양.
- ▶ 다양한 사회 이슈에 대해 자신의 의견을 피력하는 법과 자신과 생각이 다른 사람들과의 소통을 통해 합의를 이끌어 내는 과정 경험.

[게임 룰]

1) 아젠다

게임은 아젠다를 중심으로 운영됩니다. 아젠다는 사회에서 벌어지는 다양한 이슈 (교육, 노동, 환경, 젠더 등) 중 청년 운영자들이 미리 선정합니다.

2) 역할

게임에 참여하는 청소년들은 네 종류의 정치행위자 (정당, 선거관리위원회, 언론, 시민단체) 중 하나가 되어 그에 해당하는 미션을 수행합니다. 미션을 수행하며 청소년들은 같은 역할뿐 아니라, 다른 역할을 맡은 참가자들과도 활발히 교류하게 됩니다.

정당 the Crown Seeker

"가장 대표적인 정치 행위자"

정치권력을 목표로 사회 내 다양한 정치적 요구를 파악하고 집약하여 유권자의 표심을 사로잡을 수 있는 공약을 만듭니다. 한편, 정당의 의원들은 때로 다양한 사회 주제 중 자신이 관심이 있는 분야를 집중적으로 다루는 '상임위원회' 에 속하기도 합니다. 공약토론회에 참가해 정당의 공약을 홍보하고, 궁극적으로 집권당이 돼 권력을 창출하는 것을 목표로 합니다.

선거관리위원회 the Umpire

"중립적인 심판자"

각종 공직 선거를 관리하기 위해 구성된 독립 헌법 기관으로, 부정선거를 막고 법의 테두리 안에서 자유로운 선거가 이뤄지도록 합니다.

언론 the Chaser

"펜은 칼보다 강하다"

정치 행위자들에 대한 기사를 작성하고, 게임에서 벌어지는 다양한 사건들을 글로 전달해 유권자들의 알 권리를 보장합니다.

시민단체 the Shaker

"판을 흔드는 정치의 또 다른 주인공"

공직을 차지하지 않으면서도 공익실현을 위해 정치과정에 참여하기를 원하는 개인들의 모임으로, 시위, 성명문 등을 통해 아젠다에 대한 새로운 길을 제시해 우리 사회의 다양한 목소리를 대변합니다.

3) 공약토론회 & 선거

역할 별 미션을 완료한 후 모든 참가자는, 선거관리위원회가 주최하는 공약토론회에 참가하게 됩니다. 토론회가 끝난 후 최종적으로 선거를 통해 집권당을 선출하면 게임이 완료됩니다.

4) 히트카드

게임을 더욱 더 흥미롭게 만들어 주는 히트카드는 게임 중간에 언제든지 발동될 수 있습니다. 히트카드에는 각 정당의 지지율에 영향을 미칠 수 있는 가상의 사건이 적혀있습니다. 히트카드의 내용은 언론과 시민단체에게만 공개되며, 이들은 각각 속보나 성명문 등을 통해 이 사실을 유권자에게 알립니다. 정당은 속보나 성명문이 나오기 전까지 히트카드의 내용을 알지 못하며, 히트카드가 발동되면 그에 대한 적절한 대응을 통해 잃어버린 표심을 회복해야 합니다.

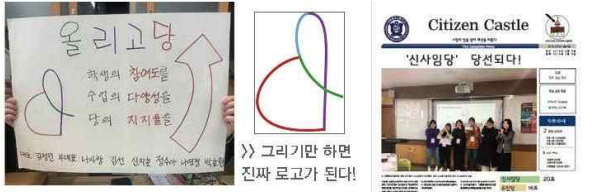
[게임의 관전 포인트]

- 1 언제, 어디서, 누구에 의해 일어날지 모르는 돌발상황
정해진 시나리오가 없는 the Citizen에서는 예측하지 못한 상황들이 발생하게 됩니다. 선거법이 워낙 까다롭고 시민단체가 시위를 하기도, 언론의 오보에 정당이 보도자료를 내기도 하는 등, 운영진조차 게임이 어떻게 진행될지 가늠할 수 없는데도, the Citizen에서는 그 누구도, 단 한 순간도 긴장감을 늦출 수 없습니다!

- 2 처음부터 끝까지 플레이어가 만들어 나가는 게임!
정당의 공약은 물론 신문사의 기조도, 투표용지도 모두 플레이어들에 의해 만들어집니다. the Citizen에서 여러분의 창의성과 자율성을 맘껏 펼쳐보세요!

3 플레이어들과 함께하는 든든한 청년 게임 가이드!
 게임이 진행되는 모든 순간, 플레이어들의 곁에는 각각각색의 매력을 지닌 청년 게임가이드가 함께 합니다! 공약 만들기, 기사 쓰기 등 온통 새로운 것 투성이지만, 든든한 게임 가이드와 함께라면 문제없죠!

4 꿈꾸는 것이 모두 현실이 된다!
 the Citizen에서는 여러분들이 꿈꾸는 모든 것들이 현실이 됩니다. 여러분들이 만든 로고는 그래픽 작업을 통해 이미지 파일이 되고, 여러분의 기사는 진짜 신문이 되어 발간됩니다.



작성된 기사는 모두 진짜 신문처럼 << 제작돼 발간됩니다.

5 극강의 리얼리티!
 토론회도 선거도, 개표도 모두 진짜 정치 현장처럼 리얼하게 진행됩니다! 특히 개표과정은 페이스북 라이브를 통해 현장 생중계되며, 실시간 개표결과가 반영되는 그래픽 역시 준비돼 있습니다. 보도자료 등 기타 문서들도 모두 진짜처럼 제작돼 즉각적으로 인쇄 후 배포됩니다. 이처럼 the Citizen은 플레이어들이 게임에 완전히 몰입할 수 있도록 세세한 요소 하나하나 정교하게 설계되어 있습니다.

▶▶무엇을 상상하든, 그 이상을 경험하게 될 것입니다◀◀

YEPP 2019 Youth Empowerment through Political Participation

YEPP 2019는 아주 간단한 질문으로부터 시작했습니다.

사회에 참여하기 위해서는 특별한 자격이 필요할까?
 그동안 우리 사회에서 사회참여는 어른과 직업정치인의 영역처럼 여겨져 왔습니다. 그런데 사실 사회에 대해 관심을 갖고 참여하는데는 특별한 자격이 필요하지 않습니다. 나이가 어려도, 정치에 대한 전문지식이 없어도 우리 모두 시민으로서 각자의 분야에서 나름의 방식으로 사회에 관심을 갖고 참여할 수 있습니다. 그리고 그런 능동적인 시민들이 만들어 내는 사회야말로 스스로 문제를 인지하고 해결할 수 있는 자정능력을 갖춘 바람직한 곳입니다.

아직 어려서 잘 몰라! 어른이 되면 알게 될거야!
 많은 사람들이 이러한 사회적 분위기 속에서 사회참여에 있어 소외되거나, 스스로 그에 대한 책임감을 잃어버리게 됐습니다. 특히 그중에서도 청소년들은 오랜 시간동안 나이가 어리다는 이유만으로, 학생이라는 이유만으로 배제돼 왔습니다. 아직 판단력이 없고 사회에 대한 경험이 부족하다며 학교 안에 갇혀 사회와 단절된 채 학생의 본분인 공부에만 충실할 것을 요구받아왔습니다. 그런데 정말 이렇게 사회에 대해 아무런 경험도 없이 자란 청소년들이 20살이 넘어 성인이 된다고 해서 갑자기 사회문제에 관심을 갖고 해결할 수 있는 시민이 될 수 있을까요? 시민은 나이가 등에 따라 저절로 얻게 되는 지위가 아닙니다. 지속적이고 반복적으로 우리 사회의 문제에 관심을 갖고 자신의 목소리를 내는 연습을 통해 만들어져 가는 사회에 대한 책임감, 관심 그리고 능동성이 시민을 만듭니다. 건강한 시민을 양성하기 위해서는 청소년들에게 다양한 사회 참여 기회가 제공돼야 합니다.

청소년들도 시민으로서 우리사회에 목소리를 낼 수 있음을 알리며 동시에 청소년들에게 목소리를 내는 경험을 만들어주고자 YEPP 2019가 만들어졌습니다.

청소년 임파워먼트를 목표로 하는 YEPP 2019는 서울시 생활속민주주의 학습지원센터에서 주최하는 '2019 시민학습 프로그램' 사업의 일환으로, 오는 8월 5, 6일 연세대학교 신촌캠퍼스에서 진행됩니다. 서울시에 거주하는 청소년 약 80명은 프로젝트 시민이 직접 개발한 청소년 시민교육 게임 <the Citizen: 내 손으로 바꾸는 시민사회>의 플레이어가 되어 게임에 참가합니다. 한편, 자신의 분야에서 활발하게 우리 사회에 메시지를 던지고 있는 특별연사의 강연과, 아젠다에 대한 청소년들의 이해를 도울 2개의 세부 강연이 준비돼 있어, 청소년들이 이번 기회를 통해 사회참여는 물론 주어진 아젠다에 대해 폭 넓게 고민하고, 다양한 관점을 얻을 수 있도록 했습니다. 전례 없는 최대 규모의 청소년 총선 YEPP 2019는 연세대학교 고등교육혁신원의 후원을 받아 개최됩니다.

청소년이 그리는 행복한 학교

YEPP 2019의 주제는 '행복한 학교를 위한 제의'입니다. 학교는 청소년들의 주 활동무대이지만, 정작 학교에 대한 정책을 만드는 데 있어 그 당사자들인 청소년의 목소리는 반영되지 않아왔습니다. 청소년이 생각하는 행복한 학교의 모습은 어떨까요? 두 개의 세부 아젠다인 '학교 폭력 없는 학교' 그리고 '교육과정개편'에 대해 청소년들이 직접 자신의 생각을 말할 기회입니다. 청소년들이 그리는 행복한 학교, 그 모습이 궁금하지 않으신가요?



ACT. SOLVE. MOVE



<YEPP 2019 웹사이트>
<https://projectseeimin.wixsite.com/2019yep>

[프로그램 개요]

프로그램명

YEPP 2019: Youth Empowerment through Political Participation

주최

서울시 생활속민주주의학습지원센터

주관

프로젝트 시민

진행 기간

8월 5(월)-6(화)일

후원

연세대학교 고등교육혁신원

진행 시간

1일차 | 9:30~18:30 (8시간 30분)
2일차 | 9:30~18:30 (8시간 30분)
양일 모두 점심식사가 제공됩니다

참가대상

서울시 거주

진행 장소

만 15~18세 미만 청소년 약 80명

연세대학교 신촌캠퍼스

참가비

무료 (서울시 생활속민주주의학습지원센터 전액 지원)

참가신청방법

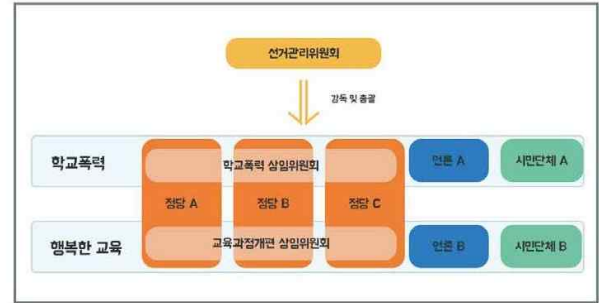
웹사이트를 통해 신청

<http://projectseeimin.wixsite.com/2019yep>

참가혜택 및 특징

YEPP 수료증, 우수 활동자 시상
활동자료집 제작 및 배부 (pdf)

[프로그램 구성]



YEPP 2019는 '행복한 학교를 위한 제의' 라는 주제로 진행됩니다. 총 3개의 정당은 2개의 세부 아젠다를 각각 담당하는 상임위원회로 나누어지며, 각각의 세부 아젠다에 대해 연론과 시민단체가 1개씩 존재합니다. 선거관리위원회는 이 모든 과정을 감독 및 총괄합니다.

청소년들은 8개의 조(정당 3개, 선거관리위원회 1개, 연론 2개, 시민단체 2개) 중 하나에 속하게 되며, 각 조는 청소년의 수에 따라 각기 다른 수의 청년 게임가이드가 배정됩니다.

[초청 강연]



YEPP 2019에는 총 3개의 특별 강연이 마련되었습니다.

사회참여와 관련된 본인의 이야기를 들려주실 연사 한 분과, 아젠다에 대한 플레이어들의 이해를 돕기 위한 연사 두 분이 특별 게스트로 함께 해주실 예정입니다. 누군지 정말 기대되지 않나요!

[세부 일정]



미션 수행 1

정당

- 이름, 기조, 로고 만들기
- 상임위별 의원 배정

선거관리위원회

- 선관위 수업
- 선거 계획 세우기

연론

- 기자 수업
- 이름, 기조, 로고 정하기
- 담당 취재처 정하기

시민단체

- 시민단체 수업
- 이름, 기조, 로고 정하기

미션 수행 2

정당

공약 만들기

연론

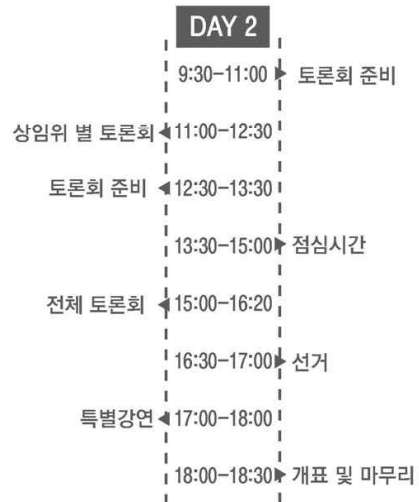
- 인터뷰 하기
- 기사 및 칼럼 작성
- 속보 쓰기

선거관리위원회

- 토론회 규칙 만들기
- 선거 독려 캠페인

시민단체

- 여론조사 및 시위
- 성명문 발표



<https://www.youtube.com/watch?v=HPQhTDdiJCw>

청소년을 위한
단 하나의
정치 놀이터

YEPP 2020

내년 2월,
더 새로워진
YEPP 2020이
돌아옵니다!
재밋고 신나게
정치로 놀아보자!

3. 청년들의 정치참여를 연결하는 Line, 폴링

(1) 기획 주제 및 서비스명



Politics **Links** All of Us
Falling in Love with Politics!

폴링은

정치인들과 국민들이 하나로 연결되는 곳,
 더 많은 사람들이 정치와 사랑에 빠지는 세상을 꿈꿉니다.

폴링은

자신을 알아줄 사람이 없어 선거에 참여하기 어려운 '정치신인들'에게는 새로운 기회를

자신들의 목소리를 들어줄 정치인이 없어 답답한 '청년들'에게는 새로운 정치를 제공합니다.

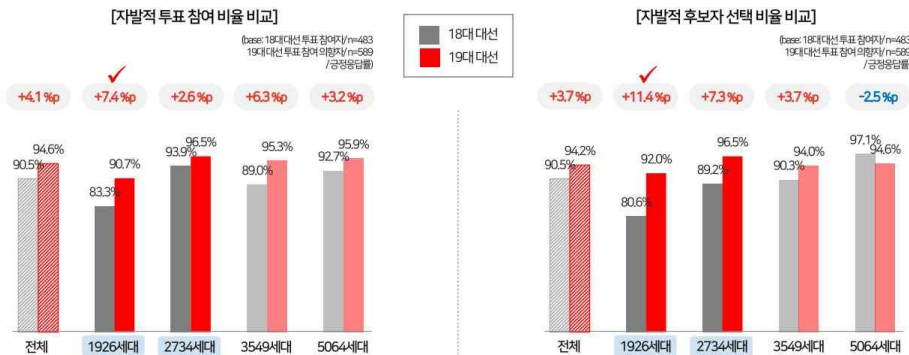
(2) 개발 목적

- 청년들의 적극적인 정치 참여를 이끌어내기 위해 제작되었다. 특히 청년들이 원하는 후보를, 청년들이 원하는 정책을 배출하고자 한다.

1) 청년들은 정말 정치에 무관심할까?

“청년들의 투표율은 증가하는 상황”

청년들의 투표율이 점점 증가하고 있다. 한 20대 전문 연구소가 17년도 19대 대선을 앞두고 실시한 <1934세대 투표 참여 성향 및 사회 인식조사 리포트> 결과를 통해 청년들의 정치 참여 의사를 확인할 수 있었다. (출처: 대학내일20대연구소)



“정치 참여 필요성에 긍정하는 청년들”

2017년 19대 대선 이후 민중당 청년, 대학생 당원들이 실시한 <촛불 1년 청년 정치 필요성에 대한 정치의식> 설문조사 결과에서 청년들의 정치 참여에 대한 긍정적, 적극적 태도를 확인할 수 있었다. (자료 출처: 민중당, 그래프 출처: 민플러스)



2) 청년은 왜 정치에 적극적이지 않을까?

정치 참여에 대해 청년들이 긍정적으로 변화하고 있음은 위의 지표들을 통해 알 수 있다. 그러나 이는 '투표율' 상승에 그치며, 더 적극적 차원의 정치 참여는 여전히 부족한 것으로 판단된다. 폴링은 대한민국 정치 상황 분석을 통해 청년들의 적극적 정치 참여가 부재한 이유를 2가지 도출했다

“청년을 대변할 청년 정치인의 부재”

20대 총선 당선자(300명)의 평균 나이는 55.5세로, 지난 총선보다 두 살 가까이 더 늘어났다. 연령대별 당선자 비중 역시 50대가 가장 많았다. (표1 참조)

연령대	당선자 수
20대	1명
30대	2명
40대	50명
50대	161명
60대 이상	86명
총합	300명

표 16



그림 26

국제 사회와 비교해 봤을 때, 대한민국 수치의 심각성이 더욱 극명하게 드러난다. 국제의회연맹(IPU) 보고서 <젊은이들의 국회참여>(2018)에서, 40살 이하 국회의원의 비율 영역에서 한국은 조사대상국 147개국 가운데 최하위권(143위)를 기록했다. (그림 4, 출처: 한겨레)

'청년들이 배제된' 상태에서 대한민국 국회는 계속 반복되었다. '정치인'이라는 용어가 특정 세대의 전유물이 되면서 청년들은 정책뿐 아니라 정치 참여의 기회에서 점점 밀려났다. 이러한 구조는 청년들의 의원 출마 등 적극적 정치 참여를 어색한 일로 만들었다.

“거대 정당에 기초한 국회 운영 2-30대의 성향 반영 못해”

투표는 자신의 정치 성향이 반영되는 가장 기초적인 행위다. 현재 대한민국 의회의 구성은 보수를 대표하는 '자유한국당'과 진보를 대표하는 '더불어민주당'이 의석의 80% 이상을 차지하고 있다. 즉 한국에서의 선거는 자신의 정치 성향 및 정치색이 정당과 연결되는 구조로 해석된다. 이러한 양상은 여러 취향을 존중하려는 성향을 지닌 2-30세대와 맞지 않아보인다. 이는 결국 청년들의 적극적 형태의 정치 참여를 저조하게 만들게 되었다

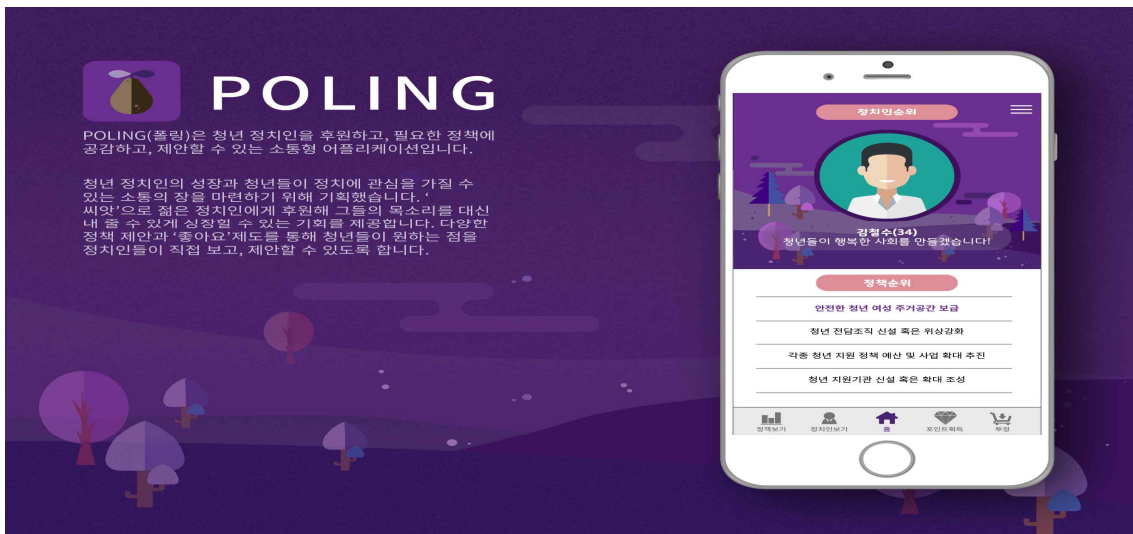
3) 그래서 '폴링'이 등장했다.

폴링의 목표

- '폴링'은 청년 정치인 배출을 목표로 합니다. 청년 정치인 후보자와 청년 유권자가 만날 수 있는 공론장 역할을 하겠습니다.
- '폴링'은 정당, 정치색을 드러내지 않습니다. 오로지 후보자와 그의 정책만으로 평가하는 시스템을 구축하겠습니다.

(3) 핵심내용

1) 어플리케이션 소개



1) 어플리케이션 상세 소개

○ 청년정치인 알아보기, 후원하기



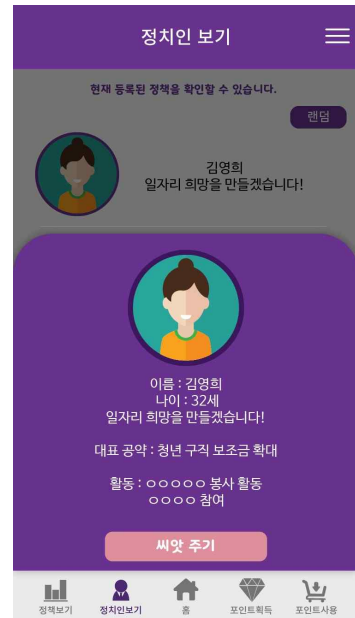
홈 화면

홈화면을 통해 청년정치인 후보자 중 가장 많은 씨앗 후원을 받은 정치인이 누구인지 보여준다.



정치인 보기

폴링에 등록되어있는 청년정치인 후보자의 리스트를 확인할 수 있다.



정치인 상세 정보

해당 정치인의 간략한 이력과 공약을 열람할 수 있으며 '씨앗 주기' 버튼을 클릭하면 후원이 완료된다.

○ 청년 정책 알아보기, 제안하기



홈 화면

'정책 순위'는 사용자들이 제안한 정책 중 가장 많은 '좋아요'를 받은 정책들을 보여준다.



'정책 보기' 메뉴

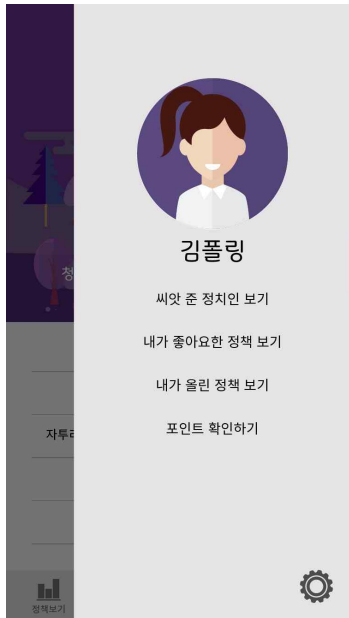
사람들이 제안한 정책과 사람들이 누른 '좋아요' 수를 확인할 수 있다. +버튼을 누르면 정책을 제안할 수 있다.



'정책 보기' 메뉴

리스트에서 정책을 클릭하면 제안된 정책의 자세한 내용을 열람할 수 있다.

○ 개인 메뉴 및 기타 기능



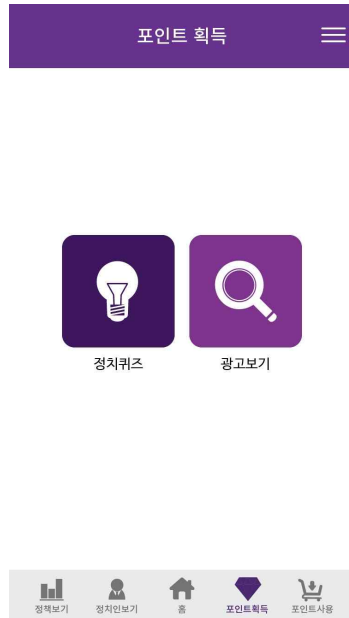
마이페이지

어플리케이션 상단에서 자신이 후원한 정치 신인, 자신이 제안한 정책, 자신이 좋아요를 누른 정책, 보유 중인 포인트 등 어플 내의 활동을 모두 확인해볼 수 있다.



포인트 사용

현재 '투정' 사이트에서 실제로 판매 중인 굿즈를 확인해볼 수 있으며 보유 중인 포인트(씨앗)를 사용하여 구매할 수 있다.



포인트 획득

후원과 굿즈 구매에 필요한 씨앗을 획득할 수 있는 다양한 게임과 활동이 마련되어 있다. 씨앗은 모바일 광고 시청과 정치 퀴즈를 풀면 얻을 수 있다.

※ 씨앗은 폴링의 광고를 시청하고 정치 상식 퀴즈를 얻으면 받을 수 있는 포인트다. 씨앗은 선거기간에는 청년정치인 후보자를 지원하는 데 사용할 수 있다. 선거기간이 아닐 때는 청년 국회의원을 후원하거나 정치 서비스를 구매하는 데 현금처럼 사용할 수 있다. 현재는 입법 클라우드 펀딩 '투정'과 정치교구판매 업체 '칠리펀트'와 컨택 하였고 향후 더 많은 서비스로 확대될 예정이다.

(4) 사업추진체계 및 방법

가. 단계별 세부 항목 추진 방법

1) 주요 개발 내용 및 달성 계획

Action Plan	10월	11월	12월	1월	2월
플랫폼 기획 및 디자인					
수익 구조를 고려한 파트너 확보					
사용자 확보 (후원 패키지 홍보)					
시장 반응 확보 (베타 테스트)					
정식 서비스 전환					
온오프라인 홍보 및 마케팅 전략					

① 플랫폼 기획 및 디자인

- 기획 의도에 알맞은 서비스 제공 플랫폼 형식 및 서비스 기능 기획한다.
- UI/UX를 고려한 디자인 구상한다.

② 수익구조를 고려한 파트너 확보

- 타 서비스와의 협업 제안: 선거 기간 외에도 사용자들의 어플 사용 및 접속 시간을 확보하기 위함이다. ex. 법안 쇼핑몰 ‘투정’ 및 정치 소셜 벤처기업 ‘칠리펀트’(서비스의 사업성 참고)
- 안정적 광고 수익을 확보하기 위해 광고주를 확보한다.

③ 사용자 확보 (후원 패키지 홍보)

- 어플리케이션에 등재될 ‘정치 신인’들을 중심으로 사용자를 먼저 확보한다.
- 어플리케이션에서 정치인들에게 제공하는 서비스인 ‘후원 패키지’ 상품을 중점적으로 홍보한다. (5-가. 서비스의 사업성 참고)

④ 시장 반응 확보 (베타테스트)

- 선별된 사용자 (정치인 및 2-30 청년층)을 대상으로 베타 테스트를 실시한다.
- 본 과정 중 오류, 기능적 불편 등이 감지되면 서비스 내용을 수정한다.

⑤ 정식 서비스 전환

- 안드로이드 및 ios 어플리케이션 출시

⑥ 온라인 홍보 및 마케팅 전략

- 어플리케이션 ‘에브리타임’: 대학생 대상 시간표 짜기와 학내 커뮤니티로 이용되는 어플리케이션, 20대 이용자 유치에 효과적이다.
- SNS(페이스북, 인스타그램 등): 상대적으로 2-30세대가 즐겨 사용하는 플랫폼으로 본 서비스의 주 이용자 연령층이 동일해, 사용자 유치에 효과적일 것으로 판단된다.
- 유튜브: 정치 유튜버, 정치인 유튜버 등과 협업을 통해 홍보 채널로 활용할 것이다.

⑦ 오프라인 홍보 및 마케팅 전략



예시: 지하철 스크린 도어 광고

(5) 사업 활용 가능성 및 기대효과

가. 서비스의 사업성

‘폴링’이 진입하고자 하는 정치스타트업 시장은 현재 규모가 매우 작고, 진출해 있는 기업의 수도 매우 적은 상태다. 현재 대한민국의 대표적인 정치 스타트업은 ‘투정’과 ‘칠리펀트’다. 이들의 수익구조를 살펴보면, 국회 입법 클라우드 펀딩 서비스를 제공하는 ‘투정’의 경우 매달 1,000만 원 정도의 수익금을 내고 있다. 정치교구 개발 업체인 ‘칠리펀트’ 경우는 회사 운영에 충분한 정도로 안정적 수익을 내지 못하고 있다. 이 밖의 전세계 정치 스타트업들 역시 지속 가능한 수익모델을 구축하지 못해 후원금에 의지하거나 사업을 접어야 하는 상황에 놓여있다.

국민들이 더욱 쉽게 정치에 참여하기 위해선 정치 스타트업의 지속적 수익이 확보되어야 한다고 생각했고, ‘폴링’은 현실적이면서도 안정적인 4가지 수익모델 및 매출 전략을 제시한다.

1) 시장 분석

* 리워드앱 시장

리워드앱(reward App)은 이용자들이 앱을 통해 광고를 시청하거나, 미션을 수행하면 이에 대해 포인트(또는 현금)으로 보상해주는 서비스다. 대표적인 예로는 캐시슬라이드와 캐시워크가 있다.

현재 리워드 앱의 시장규모는 지속적으로 성장하고 있으며, 2018년 기준 약 976만 명이 이용하는 서비스로 자리하고 있다. 미디어랩사 DMC미디어 조사에 따르면, 사용 연령대는 2-30 세대가 가장 많았으며, 월평균 보상 금액은 약 6,000원이다.

* 의원홍보 시장

국회의원 선거 홍보비에 쓰이는 자금 규모는 113억 원이다. ‘폴링’의 타겟이 되는 25-39세 후보들은 20대 총선 기준 22명으로, 전체 10% 정도다. 경제적 지원이 부족한 청년 정치임을 고려할 때, 약 5억 규모로 예측된다.

* 수익모델 및 매출 전략

폴링의 수익모델은 광고비 수익, 후보자 홍보 대행 콘텐츠 제작, 정치 스타트업 홍보비 및 수수료, 폴링 정기 구독료이다. 폴링은 네 가지의 수익모델을 통해 약 11억3천만원의 연매출을 예상하고 있다.

2) 기대효과

① 청년 정치인들과 시민들 사이의 경계 감소

‘폴링’은 청년 정치인과 시민들에게 경계 없는 의사소통 장을 제공한다. 청년 정치인들은 저렴한 비용으로 홍보활동을 진행할 수 있다. 시민들은 간단하고 부담 없는 방식으로 후보자들에게 후원함으로써, 청년 정치인들을 지지할 수 있다. 후원 과정을 통해 자신의 입장을 대변해 줄 수 있는 후보자에 대해 알아 볼 수 있다. 선거 이후에도 자신이 지지하거나 관심 있는 후보자에 대한 정보를 쉽고 객관적으로 전달받을 수 있다.

후보자를 후원하는 과정에서 시민들은 정치에 적극적으로 참여할 수 있을 것이며, 정치인들은 시민들이 원하는 것을 반영할 수 있다.

‘폴링’은 청년 정치인의 증가를 목적으로 한다. 청년 정치인의 증대는 2-30세대의 이익 대변을 가능하게 하며, 이는 청년들의 정치 소속감과 정치 참여의 증가 요인이 될 것이다.

② 시민이 ‘진짜’ 원하는 정책의 제안 및 반영

‘폴링’을 통해 평소에 정말 필요하다고 생각하는 정책을 자유롭게 제안할 수 있고, 또 다른 시민들은 타인이 제안한 정책에 ‘좋아요’를 누르며 공감할 수 있다. 그렇게 시민들에 의해 제안된 정책들은 ‘폴링’에 등록 되어있는 정치 신인뿐만 아니라 일반 정치인들이 열람해볼 수 있다.

지금까지 시민의 정책 제안 시스템은 명목적인 수준에서 그치거나, 활발하게 이루어진다고 해도 청년층의 니즈가 확실하게 반영되지 못했다. 비교적 젊은 세대의 이용이 기대되는 어플리케이션 형식의 플랫폼 내에서 시민들은 적극적으로 정책을 제안하고, 정치인들은 그들이 정말로 원하는 정책을 실제 공약으로 내세울 수 있다.

‘폴링’은 청년들의 정치 참여가 활발해지기를 기대한다. 이러한 양방향적 정책 제안 서비스는 청년들의 정치 참여를 촉구하는 데 도움이 될 것이다.

폴링(Poling)

Politics Links All of US, Falling in Love with
청년과 정치인의 연결, 그리고 재미 있는 정치
청년들을 위한 정치커뮤니케이션 시스템



폴링인앱

폴링의 세 가지 기능 2

청년을 위한 정책 제안 <상시 서비스>

- 청년이 청년을 위한 정책 제안
- 제시된 정책 열람 및 공감
- 폴링을 사용하는 국회의원들에게 정책 전달에서
여론조사 기능 수행, 제안에서 입법까지!



폴링의 세 가지 기능 1

청년 정치인 후보자 정보 제공<선거 기간 서비스>

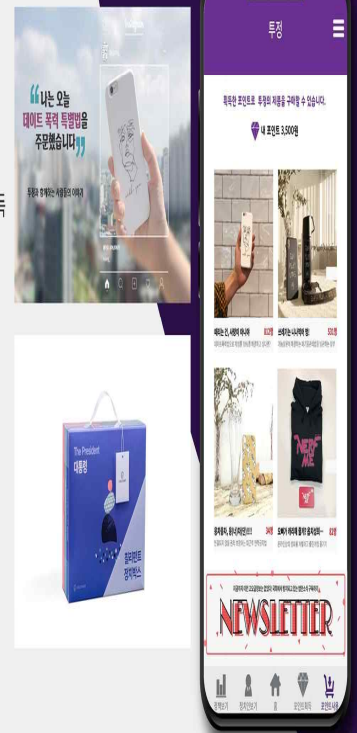
- 폴링에 등록된 청년 정치인의 이력, 공약 열람
- 폴링민의 포인트 시스템 '씨앗' > 지지하는 후보자에게 전달



폴링의 세 가지 기능 3

다양한 사용이 가능한 포인트

- 폴링의 포인트 '씨앗': 광고 시청, 정치 상식 퀴즈를 통해 획득
- 선거 기간: 청년 정치인 후보자 후원금으로 사용
- 선거 기간 외: 정치인 후원금 + 정치서비스 구매



4. 투표율 제고 방안 - 드라이브 스루 투표

(1) 기획 주제 및 서비스명

- 주제: 청년과 시민들의 선거 정치참여
- 서비스명: <드라이브 스루 투표>, <휴게소 투표>

(2) 연구 목적

선거일은 휴일로 지정되어 여행을 떠나는 유권자들이 많은데, 그들의 참여를 유도하기 위한 목적으로 고안해보았다. <드라이브 스루 투표>는 이색적인 방법이면서 유권자들에게 편리한 방법으로 작용할 수 있기에 많은 참여를 예상하며 서비스를 제안한다. <휴게소 투표> 또한 휴일에 휴게소를 이용하는 사람들이 많다는 점에서 착안하여 생각해보았다.¹⁾

(3) 핵심내용

- 활용 방안: 드라이브 스루 투표소와 휴게소 투표소를 설치 및 운영
- 활용 범위: 전국동시지방선거 및 국회의원 총선거에서 활용
- 서비스 구조 주요 기능: 청년과 시민들의 선거정치참여 확대 및 투표율 제고

(4) 사업추진체계 및 방법

가. 단계별 세부 항목 추진 방법

① 운영방안 논의

중앙선거관리위원회와 투표소 설치 위치 및 비용 등의 실현가능성 문제에 대해 논의한 후 추진방향 검토 및 설정

② 2020 총선 시범운영

- 드라이브 스루 투표: 차량 이동이 많은 지역을 기준으로 10곳 투표소 설치
- 휴게소 투표: 이용자가 많은 휴게소를 기준으로 10곳 투표소 설치

* 드라이브 스루 투표의 경우 유권자의 지역 내 투표가 가능하지만, 휴게소 투표의 경우 불가능할 확률이 매우 높다. 다만, 사전투표 방식의 투표가 이루어진다면 문제는 없을 것이라 판단되지만, 개표를 위해 기존 투표 시간보다 이른 시간에 투표를 종료해야 할 것이라 예상된다. 그러나 이 경우 사전투표의 의미를 상실할 수도 있어 충분한 논의가 필요하다. 다음으로 어느 투표소를 가든 투표할 수 있도록 하자는 의견이 나올 수 있는데, 이와 관련하여 비용문제를 주장하는 방법 밖에 없을 것 같다. 모든 투표소에서 운영하기엔 비용적인 측면에서 현실적으로 불가능하기에 10곳만 예

1) 2018년 기준 공휴일 평균 도로이용차량은 4,089,354대로 집계(출처: 한국도로공사)

외적으로 운영한다고 안내해야 할 것이다.

③ 투표 인증샷 SNS 이벤트 진행

- 해당 서비스를 이용하여 투표를 진행한 유권자가 인증사진을 촬영하여 개인 SNS 계정에 #드라이브스루투표 #휴게소투표 등의 해시태그와 함께 업로드
- 드라이브스루투표와 휴게소투표를 분류하여 추첨을 통해 선물 증정

(5) 사업 활용 가능성 및 기대효과

가. 서비스의 사업성

- <드라이브 투표>의 경우 2017년 네덜란드 총선에서 사용되었던 서비스로, 이외의 국내외의 사용은 없었다. 해당 서비스의 수요도는 대한민국 유권자의 4~5%정도로 예상하며, 최근 선거일 시민들의 동향으로는 최대 10%까지 가능성이 있다.
- <휴게소 투표>의 경우는 국내외 사용이 전무한 서비스로, 수요도를 예상하기는 힘들지만 공휴일 평균 도로이용차량을 근거로 대한민국 유권자의 1~2%정도로 예상한다.
- 해당 서비스는 중앙선거관리위원회와 충분한 논의가 이루어진다면 성장가능성이 높다. 매출가능성은 투표율 제고라 판단하여 약 6~7%로 전망한다.

나. 기대효과

독특한 투표방식과 높은 접근성으로 인해 청년과 시민들의 선거정치참여가 확대될 수 있으며, 동시에 투표율 제고까지 기대할 수 있다. <드라이브 스루 투표>는 실제 2017년 3월 치러진 네덜란드 총선에서 사용되었는데, 유권자를 배려한 투표소로 투표를 독려했던 덕분인지, 당해 네덜란드 총선의 투표율은 지난 총선보다 8%나 올라 81.9%를 기록했다. 해당 방식은 투표소 안까지 차를 타고 들어갈 수는 있지만, 투표를 하기 위해서는 잠깐 차에서 내려서 기표대 안으로 들어가는 순서였고, 일반적인 장소에 설치된 투표소에 차를 가지고 방문하는 것보다는 훨씬 편리했기에 큰 효과를 보았다고 생각한다. <휴게소 투표> 또한 국내여행 도중 들리는 휴게소에서 참여할 수 있는 방법이기에 투표율 제고에 도움이 될 것이라 판단한다.

(6) 기타

투표소 관리 등은 공적개입이 불가피하기에 해당 아이디어는 사업적인 부분에서 고려하기 힘들고, 중앙선거관리위원회와의 논의가 충분히 이루어지지 않으면 실현될 수도 없기에 아이디어로 남겨질 가능성이 크다.

여행유권자를 잡아라

대한민국 청년 김현수



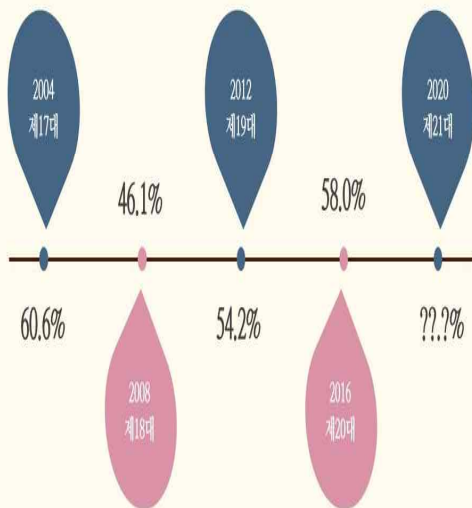
Contents

- I 대한민국 선거문화
- II 드라이브스루투표
- III 휴게소투표
- IV 사업추진계획
- V 기대효과

여행 유권자를 잡아라

대한민국 선거문화

→ 저조한 국회의원 총선거참여



여행 유권자를 잡아라

대한민국 선거문화

→ 인천공항, 전국 여행지 사전투표소 설치



여행 유권자를 잡아라

드라이브스루투표

→ 네덜란드 이색투표소



여행 유권자를 잡아라

휴게소투표

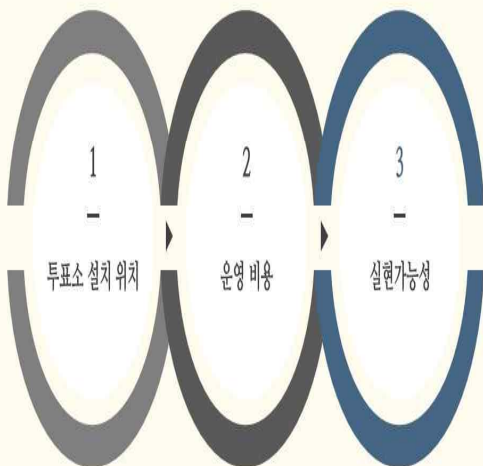
→ 여행하고 쉬면서 투표도 하자



여행 유권자를 잡아라

사업추진계획

→ 중앙선거관리위원회와 운영방안 논의



여행 유권자를 잡아라

사업추진계획

→ 2020 제21대 국회의원 총선거 시범운영

투표소 설치

드라이브 스루 투표

- 차량 이동이 많은 지역을 기준으로 10곳 투표소 설치 및 시범 운영

휴게소 투표

- 이용자가 많은 휴게소를 기준으로 10곳 투표소 설치 및 시범 운영

사업추진계획

→ 투표 인증샷 SNS 이벤트

중앙선거관리위원회 · NECTV(4.13총선 투·개표 인턴넷 생방송)

#해시태그이벤트

#13총선! 각종 투·개표 SNS에 올리면 해시태그를 달아주세요!

이벤트기간 2016년 3월 9일(수)~4월 13일(수)

이벤트대상 해시태그와 키워드로 50명

참여방법 #1 #2 #3

NECTV 생방송 4시간 생중계인턴넷
 14:30~15:00 투·개표 생중계
 15:00~15:30 개표 생중계

관심있는 SNS에
 생중계화면 캡처
 해시태그 달기

NECTV 홈페이지
 NECTV 모바일 앱
 www.nect.go.kr

▶ 필수: #13총선, 투표
 ▶ 선택: #중앙선거관리위원회, 생중계, #4.13총선인턴넷, #NECTV

2016년 4월 18일(월) 중앙선거관리위원회 공보 facebook에서 발표됩니다.

2016. 04. 13
제 20대 국회의원 선거

투표 인증샷! 이벤트

선거 투표 인증샷을 보내주시면, 추첨을 통해 선물을 드립니다.

• 용무기간 2016년 4월 13일 06:00~18:00

• 당첨발표 2016년 4월 18일

• 선 물 예피콘 모바일 상품권 20,000원

***유의사항:** 이의 내용이 담긴 사진은 공직선거법에 따라 용무직에서 제외됩니다.

투표용지를 촬영한 사진, 기프티콘 또는 투표소 앞에서 찍은 사진
 가맹기 영수증은 표지 앞면 사진에 일치해야 하며
 특정 정당, 후보의 선거 홍보물 배경으로 촬영한 사진
 아울러, 부정 장갑이나 후보자를 지지, 후원, 반대하는 내용도 용무가 불가능합니다.

기대효과


→ 청년과 시민들의 선거정치참여 확대 및 투표율 제고

드라이브 스루

- 2017년 3월 치러진 네덜란드 총선에서 유권자를 배려한 투표소로 투표를 독려한 덕분에, 당해 총선 투표율은 지난 총선보다 8%나 올라 81.9%를 기록
- 2020 총선 투표율 4~5% 상승을 예상하며, 최근 선거기간 시민들의 동향으로 최대 10% 가능성

휴게소 투표

- 국내의 사용이 전문한 서비스로 수요를 예상하기는 어려움
- 공유일 평균 도로이용차량을 근거로 볼 경우, 2020 총선 투표율 1~2% 상승을 예상



한계

→ 중앙선거관리위원회와 충분한 논의가 필요

- 투표소 관리 등은 공적개입이 불가피
- 중앙선거관리위원회의 도움없이 실현 불가능
- 휴게소 투표의 경우 사전투표 의미 상실

감사합니다



5. 선거·정치교육 활성화 방안 연구

(1) 서비스 의도 및 개발 목적

현 한국 사회는 청년이 의견을 낼 수 있는 플랫폼이 부족하며, 의견이 모아지더라도 그것을 정책으로 실현해줄 정치인이 극히 드물다. 이로 인해 대의민주주의의 진정한 의미를 모르는 청년이 많다. 그리하여 본 프로젝트에서는 가상의 국회의원 선거를 진행하여 청년이 선거의 전 과정을 체험한다. 이를 통해 해당 프로젝트는 선거·정치교육사업을 통해 청년 소통의 장을 만들고 전문성 있는 청년 정치인을 양성하며, 대의민주주의의 필요성을 강조한다.

(2) 핵심내용

본 프로그램의 주 아이디어는 청년 가상 선거제도 체험이다. 이는 청년을 대상으로 진행하며 당내 경선부터 본선까지 선거 운동 전부를 체험한다. 구체적으로 당내 경선제도, 예산 조사 및 지역구별 공약, 스토리텔링 구상 및 홍보, 선거 운동 및 주민과의 인터뷰, 본선, 여론조사, 선거권 행사 및 개표 활동 총 7단계로 진행된다.

1) 후보자와 참모로 팀을 꾸려 기획, 홍보, 총무, 행정 및 조직을 구성한다. 기획은 후보자의 일생을 바탕으로 한 스토리텔링 구상, 이전 경선 규칙을 근거로 한 다음 경선 룰 예측, 정치 신인에 대한 정치권의 반응 예측, 반대 후보에 대한 경쟁 전략 구상, 출마자의 지역구별 공약 만들기 등 전반적인 기획을 담당한다. 홍보는 후보자 홍보를 위한 영상과 포스터, 선거 로고송 제작 및 SNS 소통 등을 통해 선거 운동을 진행한다. 총무는 경선부터 본선까지의 예산 조사와 감사활동을 한다. 행정 및 조직에서는 선거관리위원회 투표 활동, 여론조사 기관 활동, 당내 경선제도 조사, 주민 인터뷰로 선거구 내 인지도를 조사한다.

2) 국회의원 선거구 획정 결과에 따라 선거구를 결정하며, 후보자들은 대학 및 지자체가 속해있는 선거구를 따른다. 해당 선거구를 기준으로 경선을 진행하며 5명 이내의 후보자를 선출한 뒤 각자 다른 당에 소속되어 경쟁한다.

3) 실제 국회의원 선거 진행 방식에 따라 ①당내 경선 ②후보자별 예산 조사 및 지역구별 공약 ③후보자 홍보용 스토리텔링 구상 및 홍보 ④선거 운동 및 주민 인터뷰 ⑤본선 ⑥여론조사 ⑦선거 및 선거관리위원회 개표 활동으로 구성된다. 1단계 당내 경선제도 조사는 당 홈페이지에 들어가 당헌, 윤리규범, 후보자 부적격 심사 기준 등을 알아본다. 2단계에서는 선거관리위원회 홈페이지 검색을 통해 경선부터 본선까지의 예산을 조사하며, 『대한민국 정치 사회 지도 : 동네가 보인다 선거가 보인다, 집약편』 서적을 통해 각 구의 행정구역과 인구 조사 자료, 최근 동향을 파악해 동별 공약을 구상한다. 3단계에서는 다양한 정치인들의 과거 사례를 참고하여 스토리텔링을 구상하고, SNS 게시물 활동, 홍보 영상 제작, 선거 음악 만들기 등을 통해 홍보를 진행한다. 4단계는 지역구민 인터뷰로 인지도를 조사하고, 포스터와 명함 제작, 연설 활동, 토론 활동 등으로 선거운동을 진행한다. 5단계에서는 당내 경선으로 선출된 후보자들의 본선이 진행되어 투표소 만들기, 투표 격려 활동, 반대 진영 후보자와의 경쟁 활동 등을 통해 본선에 임한다. 6단계에서는 모의 출구조사를 통해 선거

결과를 예측한다. 마지막으로 선거관리위원회에서 행하는 공정한 선거 관리를 위한 규칙을 알아보고, 실제 개표 방식을 조사하여 공정한 선거 결과가 나오게 한다.

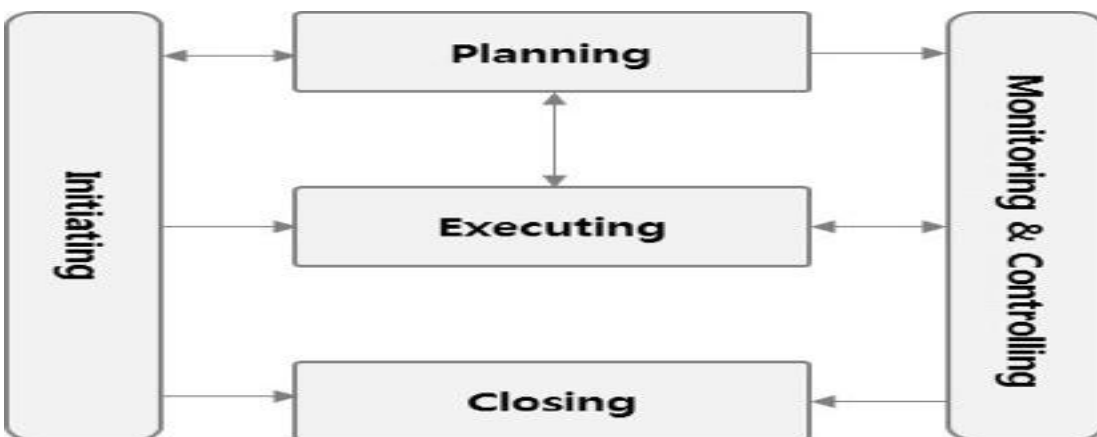
가상 선거제도는 교과목, 교육과정, 교육 프로그램 등에 활용될 수 있다. 가상 선거제도 수업을 통해 선거권이 없는 고등학생이 대의민주주의를 체험할 기회를 제공할 수 있다. 대학교에서는 정치외교학 전공 학생을 대상으로 선거의 전 과정을 직접 배우고 경험해보는 기회를 제공하여, 정치인 및 정치 관련 직업에 관심이 있는 학생의 흥미를 일으키고 진로에 대한 방향성을 제시할 수 있다. 타 학과에서도 이러한 실습 프로그램을 벤치마킹하여 수업에 활용할 수 있다. 국가기관 및 지자체에서는 새로운 정치 신인, 청년 신인을 원한다. 이들이 주체가 되어 청년 대상 가상 선거를 진행해 전문 정치인을 양성하고 국민에게 민주시민 교육을 제공한다. 선거가 다가오는 기간에 본 사업 진행과정을 영상으로 특집 다큐멘터리를 제작하여 국민에게 선거에 대한 관심을 갖게 한다.

활용 범위는 동영상 제공, 라이브 방송을 포함한 콘텐츠 방송, 고등학교 및 대학교 교과목, 교육 프로그램 개발과 벤치마킹을 통한 타 학과 실습 프로그램 개발, 국가 기관 및 지자체의 활용, 특집 다큐멘터리 방영 정도를 기대한다.

(3) 사업추진체계 및 방법

가. 단계별 세부 항목 추진 방법

해당 사업에서 사용하는 방법론은 ‘프로젝트 관리 방법론’이다. 프로젝트 관리 방법론은 5개의 프로세스가 상호작용한다. 프로젝트 초기화(Initiating)는 프로젝트 추진을 위한 각종 준비 단계다. 프로젝트 계획(Planning) 단계는 일정 및 비용 계획, 추진 조직을 확정하는 단계이며 실행(Executing) 단계는 정해진 절차에 따라 일을 진행하는 단계, 종료(Closing)와 모니터링과 통제(Monitoring & Controlling) 단계로 구성되어 있다. 그림으로 나타내면 아래와 같다.



프로젝트 관리 방법론의 세 가지 특성이 모두 해당 사업과 결이 같다는 점에서 이 방법론을 채택했다. 첫 번째 특성은 프로젝트는 시작과 끝이 있어 정해진 기간 안에 결과를 도출한다는 점이다. 이는 선거의 전 과정이라는 정해진 순서와 기간 내에 가상 국회의원 당선이라는 결과를 도출해내는 해당 사업의 목적과 같다. 다음은 모든 프로그램은 고유한 특성을

가지고 있어 어떤 프로젝트도 동일한 것은 없다는 것이다. 후보자와 지역구, 참모 구성에 따라 달라지는 공약과 스토리텔링, 나아가 각 선거의 당선자가 모두 다르다는 것까지도 본 사업과 일치한다. 마지막으로 모든 프로젝트는 산출물이 남는다는 특성을 가진다. 이 사업이 성공적으로 진행될 경우 정치를 잘 모르는 청년에게 대의민주주의의 중요성을 학습시킬 수 있으며, 청년 정치인 양성이란 큰 결과를 남기게 될 것이다.

‘내 꿈은 정치인’프로그램에 프로젝트 관리 방법론을 적용하여 절차, 도구, 기법, 산출물을 제시하겠다. 먼저 본 프로그램은 7단계로 진행된다. 실제 국회의원 선거 진행 방식에 따라 ①당내 경선 ②후보자별 예산 조사 및 지역구별 공약 ③후보자 홍보용 스토리텔링 구상 및 홍보 ④선거 운동 및 주민 인터뷰 ⑤본선 ⑥여론 조사 ⑦선거 및 선거관리위원회 개표 활동 순으로 진행한다.

사업의 도구로는 SNS 플랫폼인 YouTube를 사용한다. 공익사업으로 수익을 창출하는 것은 어려움이 많지만, YouTube를 사용하면 이 문제를 해결할 수 있다. 1000명의 구독자와 4000시간의 시청 시간이 충족되면 수익이 발생하고, 라이브 방송 중 시청자의 후원을 통해 수익을 낼 수 있다. 따라서 청년정치인 양성 과정 영상과 유명 인사의 재능기부로 제작한 정치 콘텐츠로는 구독자 수와 시청 시간을 통한 수익을 얻고, 후보자 토론 및 본선 라이브 방송으로는 시청자의 후원으로 수익을 얻는다. 즉 YouTube 플랫폼으로 공익성이 뚜렷한 콘텐츠가 상업적 수익으로 이어지게 되는 것이다.

본 프로그램에 관리 방법론의 다섯 과정을 적용하여 사업을 진행한다면, 높은 작업 성과를 얻을 것이다. 프로젝트 추진을 위한 각종 준비 단계인 프로젝트 초기화(Initiating)에서는 아이디어를 기반으로 사업을 구상한다. 해당 프로그램의 경우 가상 선거라는 추상적인 아이디어를 시작으로 가상 선거에서의 선거구 확정, 당내 경선부터 선거권 행사 및 개표까지의 단계 구상, 후보자와 참모 그룹의 기획·홍보·총무·행정 및 조직 구성, 공익성을 통한 수익 창출까지의 전 단계를 구체화했다. 이후 구상한 내용을 토대로 국가 기관 혹은 각종 단체의 지원을 받아 아이디어를 실현할 수 있는 자금을 마련한다.

프로젝트의 일정 및 비용 계획, 추진 조직을 확정하는 프로젝트 계획(Planning)에서는 사업 홍보 포스터 및 영상 제작비, 동영상 편집자 섭외 비용, 지하철 광고비 등 사업 전반에 드는 비용을 계산한다. 추진 조직의 경우 프로젝트 관리 업무의 9가지 영역 중 사업에 필요한 통합 관리·범위 관리·일정관리·비용 관리·인적자원관리·조달 관리·의사소통관리 총 7영역으로 구성한다.

절차에 따라 사업을 진행하는 실행(Executing) 과정에서는 프로젝트 초기화 단계에서 구상한 당내 경선에서 선거권 행사 및 개표까지의 가상 선거 7단계를 수행하며, 수익을 위한 후보자 토론 및 본선 라이브 방송을 진행한다. 선거 기간에는 후보자의 연설을 5분 클립으로 만들어 게시하고, 유명 인사를 초청하여 ‘가상 선거 제도 논평과 후보자 비교’ 콘텐츠를 제작한다. 선거가 모두 끝난 이후에는 정치 관련 채널이라는 특성을 살려 ‘알쉬정(알기 쉬운 정치)’를 주제로 한 영상을 게시한다.

종료(Closing)에서는 개표를 진행하여 각 후보자의 득표율을 비교하고 가상 선거 당선자를

발표한다.

모니터링과 통제(Monitoring & Controlling)과정은 특히 실행 과정과 많은 상호작용을 한다. 후보자가 어떤 발언을 하고, 어떤 정치적 성향을 가지고 공약을 세웠는지 파악하여 짧은 시간 내에 유권자를 설득할 수 있는 영상을 제작해야 한다. 사업체는 선거의 전 과정을 통제하는 기관이므로 공정한 선거가 진행되는지 전 과정을 끊임없이 확인해야 한다. 종료 이후에는 선거 전 과정을 처음부터 복기하며 부족했던 점을 찾아 반성하고 보완한다.

마지막으로 해당 사업을 통한 산출물 중 가장 큰 것은 단연 청년 정치인 양성과 청년이 대의민주주의의 중요성을 학습하는 것이다. 또한 정당에 해당 사업을 대여하여 이미 국민의 신뢰를 잃은 정치권에서 믿을 수 있는 정치인을 양성하는 과정을 공개한다면 '내 꿈은 정치인'이라는 작은 사업이 정치권의 신뢰 회복이라는 큰 성과를 이루게 될 것이다.

(4) 사업 활용 가능성 및 기대효과

가. 서비스의 사업성

본 프로젝트는 선거·정치 교육 활성화 사업이므로 공익성을 통해 수익을 창출하는 구조이다. 상업성을 띠지 않는 언론, 각종 커뮤니티 사이트 또한 수익을 창출하고 있다. 따라서 공익사업과 크라우드 펀딩을 시작으로 SNS 사업을 통해 수익을 창출한다. 공적 자원으로 사업을 시작하여 수익성은 운영 실정에 맞춘다.

①공익 사업

1) 아이템 관련 국내외 시장 현황(규모) 및 수요 정도

공익사업은 총 4곳에서 지원받을 수 있다. 사회적 기업가 육성사업에서는 최대 5천만 원, 평균 3천만 원 내외의 비용을 운영경비, 사업모델 개발비, 간접 사업비로 받을 수 있다. 공간 정보 창업 지원의 경우 총 4억씩 10팀에게 사업비를 지급하며 1팀당 최대 4천만 원을 받을 수 있다. 청년 등 협동조합 창업 지원 사업은 팀당 650만 원을 지원한다. 마지막으로 콘텐츠 스타트업 창업 육성 프로그램에서는 팀당 5천만 원을 지원받을 수 있다. 단체들의 평균 지원금은 36,625,000원(146,500,000/4)이고, 최소 650만 원에서 최대 5000만 원까지 지원받을 수 있다.

2) 매출 가능성(수익성)

본 프로젝트에서 지원금을 받는다면 약 2억 원을 예상한다. 이는 청년 정치인 후보자를 양성하는데 필요한 가변비용으로 사용한다.

3) 공익사업의 시장 진입 및 성장 가능성

현 정부에서 스타트업 기업 지원 규모는 2017년도에 6,158억 원, 2018년도에 7,796억 원, 2019년도에 11,180억 원으로 계속 증가하는 추세이다.

4) 공익사업을 통한 본 프로젝트의 성장 가능성

현 정부, 정당은 젊은 신인 정치인을 원한다. 그 수요에 대한 예측은 청년 신인에게 가산

점을 주는 것 등으로 가능하다.

② 크라우드 펀딩

1) 아이템 관련 국내외 시장 현황(규모) 및 수요 정도

크라우드 펀딩은 청년정치인 양성을 사업화하고, 청년 소통의 장을 만들어 수익 창출을 도모한다. 나아가 청년정치인과 관련된 굿즈를 제작하여 펀딩을 기획한다. 크라우드 펀딩 플랫폼인 카카오같이 가치, 소셜펀치, 텀블벅, 와디즈를 포함한 총 6개의 사이트에서 '선거'와 '정치'를 키워드로 검색했을 때 평균적으로 2,376,159원의 후원을 받았다.

2) 매출 가능성(수익성)

해당 프로젝트에서는 가상 정치인 만들기 및 선거교육, 청년정치인 소통의 장 만들기, 선거·정치 관련 굿즈 제작 등의 프로젝트를 구성하여 펀딩 한다면 평균적으로 약 2,000,000원의 금액을 펀딩을 예상한다.

선거제도 확 바꾸자
광고비 모금
선거제도, 확 바꿉시다!

₩ 2,650,000원 후원 마감

정치? 나도 할 수 있어! 칠리펀트 "모의 출마카드"
정치와 전해지는 시간, 칠리펀트

🏠 펀딩 성공 595,000원 119%

campaign pin pinback button political badge election LOCAL
ADVERTISING

\$2.80
3 bids
+ \$22.80 shipping

2d 13h left (Sat, 05:45 AM)
From United States
Customs services and international tracking provided

📌 Watch

3) 크라우드 펀딩의 시장 진입 및 성장 가능성

IT 기술의 발전으로 인터넷과 SNS가 보편화되어, 온라인상에서 자금 수요자(개인 또는 기업)와 자금 공급자(투자자 또는 후원자) 간의 양방향 의사소통이 가능하게 되었다. 이에 일반 대중으로부터 소액의 자금을 제공받는 크라우드 펀딩이 빠르게 성장하고 있으며, 특히 홍보가 힘든 스타트업 기업이 크라우드 펀딩을 통해 신제품 및 서비스의 성공 가능성을 평가받고 있다. 크라우드 펀딩의 성공 요인은 프로젝트 방식, 프로젝트 기간, 목표금액, 댓글 수 총 4가지 요인으로 나뉜다.

프로젝트 방식은 정해진 기간 동안 모금에 성공할 경우 모금액을 제안자에게 주고, 실패할 경우 기부자에게 돌려주는 All or Nothing 방식이 높은 달성률을 보였다. 이 방식은 '사업에 관한 법률'에 따라 목표금액의 80%를 달성하지 못할 경우 프로젝트가 취소되며 모금액을 전액 환급한다. 프로젝트 진행 기간의 경우 크라우드 플랫폼에는 매일 여러 개의 프로젝트가 업로드되므로, 시간이 지날수록 화면 상단에서 밀리기 때문에 진행 기간이 짧은 것이 유리하다. 목표금액의 80% 이상의 달성은 성공유무를 판단하는 기준이 되므로 중요하고, 성공한 프로젝트의 목표금액 평균은 173,410,713원으로 실패한 프로젝트의 평균 130,262,535원보다 높았다. 참여자의 댓글 수는 크라우드 펀딩 진행 상황을 알 수 있는 척도로 작용한

다.

4) 클라우드 펀딩을 통한 본 프로젝트의 성장 가능성

클라우드 펀딩은 사업이나 상품에 대한 설명을 올린 뒤 불특정 다수의 후원을 받는다. 일정 후원금마다 리워드를 제공하여 후원자들은 후원과 동시에 상품을 제공받게 된다. 클라우드 펀딩은 단순한 후원에서 그치지 않고 후원자가 제공받은 상품을 사용하면서 잠재적 고객이 될 수 있고, 펀딩이 성공하면 해당 상품이나 사업이 시장에서 경쟁력을 가짐을 알 수 있다.

본 사업은 클라우드 펀딩을 진행할 때 사업과 관련된 물품 중 배지, 에코백, 키링 등과 같이 기본적으로 수요가 있으면서 가격대가 높지 않은 물품을 리워드로 한다. 펀딩이 성공하여 후원자가 물품을 사용하면 홍보 효과를 낼 수 있고, 경쟁력을 가진다는 것을 알 수 있다. 후원금으로 또 다른 물품을 만들어 판매 사업을 진행한다. 물품에 대한 수요가 있고 경쟁력이 있으므로 정치인 만들기 보드게임, 텀블러와 텀블러 백, 노트북 파우치 등 다양하면서도 더 큰 수익을 낼 수 있는 물품을 판매한다.

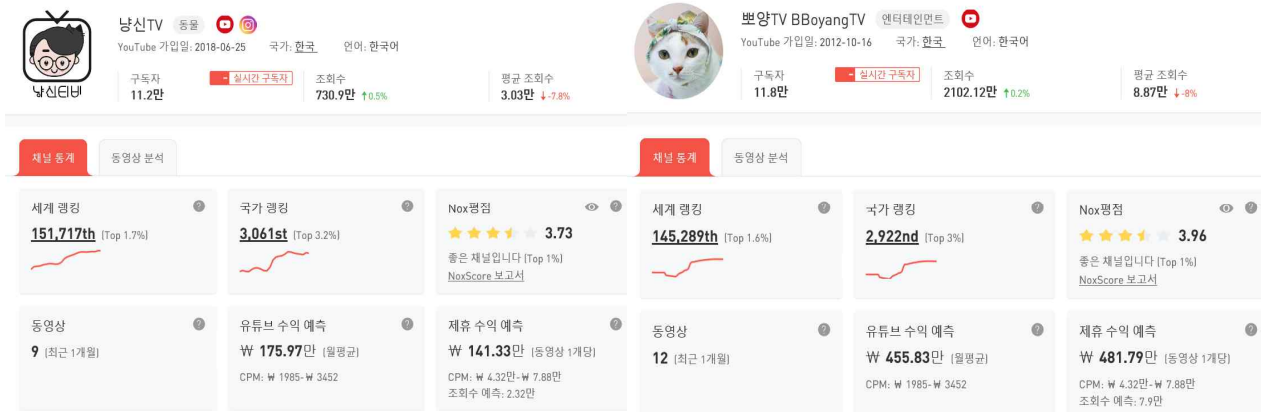
3. SNS 사업

1) 아이템 관련 국내외 시장 현황(규모) 및 수요 정도

SNS 사업은 수익 창출이 가능한 개인 방송 플랫폼(YouTube, Afreeca TV, twitch TV 등)을 활용한다. 유튜브는 1000명의 구독자와 4000시간의 시청 시간이 충족되어야 수익이 창출되는 구조이다. 유튜브에서 '선거'와 '정치'를 주요 콘텐츠로 하는 대표 채널은 '신의 한 수', '딴지 방송국', '가로세로 연구소', 'SBS 이재익의 정치쇼', '신비 TV' 등이다. 채널의 구독자 수 상한치 949,000명, 하한치 4,890명으로 조사했을 때 위 채널들을 포함한 총 7개 채널의 평균 월 수익은 48,443,394원이다. 라이브 방송의 경우 생방송 시청자수와 수익이 비례하는 경우도 있고, 그렇지 않은 경우도 있다. 즉 수익을 예측하기 어렵다. 예를 들어 AfreecaTV BJ3**의 경우 일 평균 4시간 54분 동안 방송을 진행하고 22명이 라이브를 시청하는데, 일 평균 17,479,400원의 수익을 창출한다. 반면 ☆킹아**의 경우 일 평균 3시간 10분 동안 방송을 진행하고 4428명이 시청하는데, 일 평균 32,900원의 수익을 낸다.

2) 매출 가능성(수익성)

청년정치인 양성 과정 영상과 유명 인사의 재능기부로 제작한 콘텐츠, 유튜브 광고로 수익을 창출하고, 후보자 토론 및 본선 생방송, 라이브 방송을 통해 시청자의 후원으로 수익을 낸다. 유튜브는 1000명의 구독자와 4000시간의 시청 시간이 충족되면 월 30,000원의 수익을 낼 수 있다. 장기적으로 구독자 10만 명과 평균 조회 수 3만 명을 달성할 시 월 약 176만 원의 수익을 기대할 수 있으며, 이 경우 광고 등을 통한 제휴 수익은 동영상 개당 약 141만 원을 낼 수 있다.



3) SNS 사업의 시장 진입 및 성장 가능성

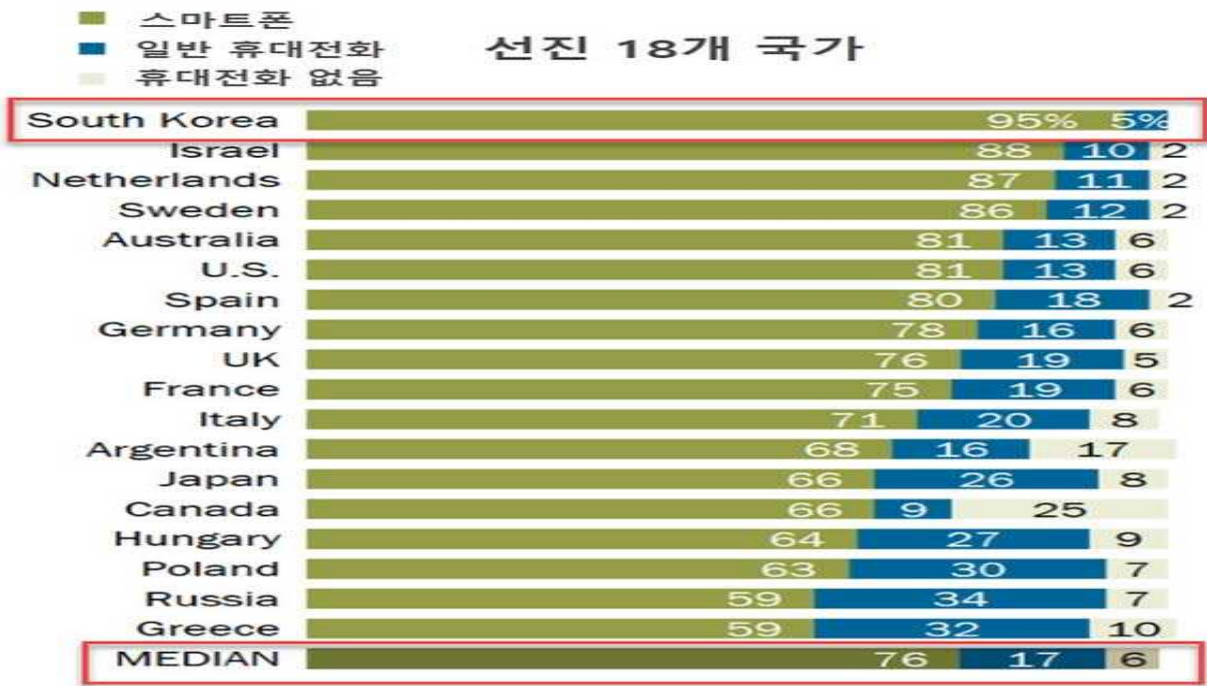
SNS란 온라인을 통해 정보 공유, 인맥 관리, 자기표현 활동을 하며 타인과의 관계를 관리하는 서비스로 1인 미디어, 1인 커뮤니티를 포괄한다. SNS는 육성형, 실시간 무한 공유형, 소비형·개인 맞춤형 총 3가지 형태를 가지며, YouTube는 소비형·개인 맞춤형에 속한다. SNS 사업이 시장에 안정적으로 진입하고 성장할 이유는 다음과 같다.

첫째는 SNS의 신속성과 지속성이다. SNS는 콘텐츠의 전파가 쉽고 빠르므로 소비자가 콘텐츠를 신속하게 인지, 생산, 게시할 수 있고, 게시된 콘텐츠는 삭제 이전까지 지속적인 노출 효과를 보인다.

다음은 SNS가 대상의 다수성과 다양성, 익명성을 가지는 것이다. SNS는 다양한 불특정 다수에게 콘텐츠를 전달하며, 콘텐츠가 게시된 곳에서 다른 매체로 전이되고 범위가 확대된다. 또한 익명성이 보장되는 SNS의 경우 자유롭게 의견을 개진하고 소통할 수 있다.

셋째는 SNS가 경제적이라는 점이다. 원하는 시간에 언제든지 외부와 소통할 수 있으므로 매스 미디어를 활용했을 때에 비해 비용이 상대적으로 절감된다. 또한 소통 경로가 단순화되어 신속한 소통이 가능하고, SNS는 동질적인 소비행태와 비슷한 인구통계학적 특성을 가지는 사용자가 네트워크를 형성하므로 효과적인 소통이 가능하다.

위의 특징들과 한국의 스마트폰 보급률이 맞물리면서 SNS 사업은 지속적으로 성장하는 추세이다. SNS는 간결성, 신속성을 핵심으로 하는 서비스이므로 스마트폰을 통한 접근이 가장 쉽고, 한국의 스마트폰 보급률은 2008년 이후부터 끊임없이 증가하고 있다. 따라서 SNS 이용자가 지속적으로 증가하고 있으므로 SNS 사업의 전망은 밝다.



[그림 1] SNS 이용률 추이

(단위: %)



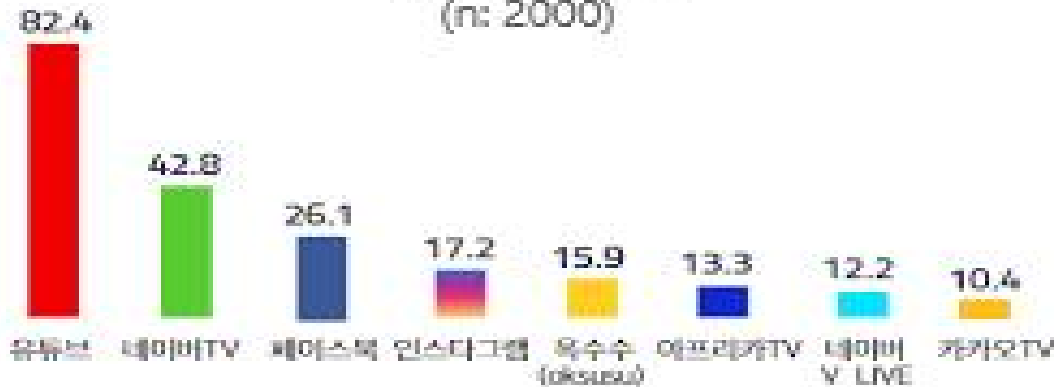
4) SNS 사업을 통한 본 프로젝트의 성장 가능성

유튜브는 진입장벽이 낮고 누구나 쉽게 접할 수 있다는 장점이 있다. 요즘 정치와 관련된 개인 방송들은 자극적이고 선동적이며 편향된 방송이 많이 있다. 본 프로젝트에서는 이런 방향을 지양하며 편향되지 않고 청년들이 자유롭게 이야기를 나눌 수 있으며 쉽게 현안에 대해 이해할 수 있도록 재미있는 편집을 통해 콘텐츠를 만든다.

동영상 시청 플랫폼

(단위: %, 중복 선택)

(n: 2000)



나. 기대효과

본 프로젝트의 가상 선거제도를 대학교 교과목, 교과과정, 교육 프로그램으로 만들어 교육적으로 기여한다. 현실 정치 경험을 통해 학생에게 정치에 대한 흥미를 불러일으키고 정치 및 선거에 대한 직접적인 교육을 진행할 수 있다. 기존의 이론식 수업과 더불어 실무에 관한 정치외교학 교과목과 교육 프로그램 개발을 선도적으로 이끌 것이다. 이러한 실습 교육을 이수한 학생은 현실 정치 진입장벽이 낮아질 것이고 그에 따라 정계에 진출하는 청년의 비율이 높아질 것이라 기대한다.

두 번째로는 청년의 정치관을 자유롭게 나누는 가상공간 형성을 기대한다. 가상공간은 신속함과 경제성을 가지며 청년의 움직임으로 힘을 갖는다. 이 프로젝트로 만들어진 가상공간은 현재 기성세대가 주도하는 정치 흐름을 벗어나 국가를 이끌어 나갈 청년의 의견을 대변하는 공간이 될 것이다. 따라서 청년의 의견을 대변하는 의원들이 배출될 것이고 다른 세대의 여론에 휩쓸리지 않는 청년만의 정치 소통의 장을 마련할 수 있다.

세 번째, 국내외 대학 중 정치외교학과뿐만 아닌 타 학과에서도 본 사업을 벤치마킹하여 실습 프로그램과 교과목을 개설할 수 있다. 정치외교학과에서는 “정치인 만들기” 프로젝트를 진행했다면 경영학과에서는 “CEO 만들기”, 국어국문학과에서는 “소설가 만들기” 등의 실습 교육을 진행하며 해당 학과에서 대표적으로 선망받는 직업에 다가가기 쉽게 만드는 것이다. 직업적 이슈에 따른 학과별 특색 있는 수업이 개설된다면 진로에 대한 실무도 경험할 수 있고, 선망하는 직업에 한 발짝 다가갈 수 있을 것이다.

네 번째로 프로젝트를 통해 청년 정치인의 수가 증가하면 청년 정책 발의와 실행, 청년 일자리 창출 등의 긍정적인 효과를 기대할 수 있다. 청년이 정치에 직접 참여하게 되면 자신의 유권자인 청년을 위한 정책을 발의하고 실행할 것이다. 청년의 정치 참여도가 올라갈수록 청년 정치 인프라가 구축되고 다양한 청년 문제도 해소될 것이다.

다섯 번째, 해당 교육 프로그램을 지역사회와 연계하여 청소년 민주 시민 교육 프로그램 등에 다양하게 활용할 수 있을 것이다. 가상 선거 체험에서 나아가 가상 국회를 조직하여

국회에서 처리하는 예산 결산 업무, 입법 업무 등을 체험하게 한다. 이는 선거에 국한되지 않는 전반적인 정치 교육을 실행할 수 있어 청소년을 대상으로 한 민주시민교육에 효과적일 것이다.

마지막으로 정당에 해당 사업을 무료로 대여하여 국민의 신뢰를 잃은 정치권에서 믿을 수 있는 정치인을 양성하는 과정을 공개한다면, '내 꿈은 정치인'이라는 작은 사업이 정치권의 신뢰 회복이라는 큰 성과를 이루게 될 것이다.



“내 꿈은 정치인 ”
가상선거제도를 통한 수익
창출

김단야
강진경
박세미
박하영



0 기획 주제/서비스 의도

01 기획 주제 및 서비스

명
“내 꿈은 정치인”
가상선거제도라는
공익성을 통한 수익창출

02 서비스 의도

청년 소통 플랫폼 증대
청년 대표 정치인 증원
청년의 정치, 선거 체험
대의민주주의 의미 강조

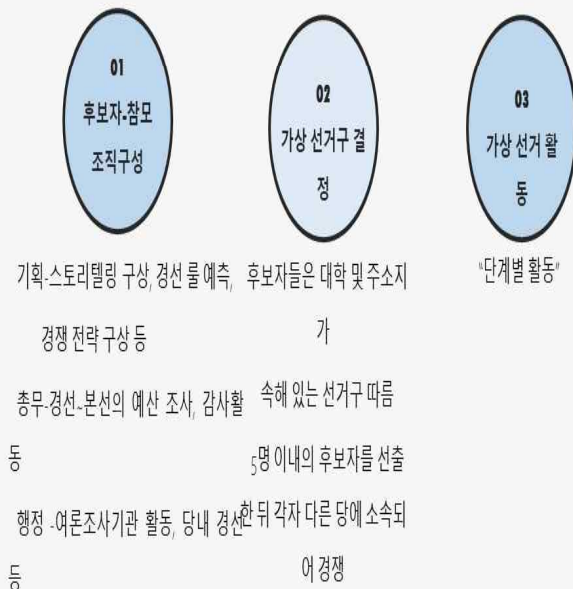


0 목차

1. 기획 주제 및 서비스명
2. 서비스 의도
3. 핵심내용
4. 활용방안
5. 사업 활용 가능성
6. 기대효과

0 핵심내용

가상선거제도 진행 방식



○ 핵심내용

"단계별 가상선거활동"

1단계 - 당내 경선제도 조사, 당헌, 윤리규범, 후보자 부적격 심사 기준

등

2단계 - 경선부터 본선까지의 예산 조사와 각구의 동 별공약을구상

3단계 - 스토리텔링구상, SNS 게시물 활동, 영상 제작 등 홍보 진행

4단계 - 인지도를 조사, 포스터와 명함 제작, 토론 등 선거운동

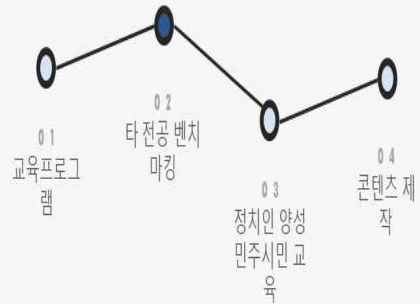
5단계 - 본선 진행 (투표소 만들기, 투표 격려 활동)

6단계 - 출구조사를 통해 선거 결과 예측

7단계 - 선거 관리 규칙 조사, 실제 개표방식 조사 및 개표 실행



○ 활용방안



○ 활용방안



1. 교과목, 교육과정, 교육 프로그램에 활용

- 청소년대의민주주의 간접 체험
- 청년 출마, 선거 체험 및 정치 관련 진로 방향성 제시



2. 타전공 실습프로그램 벤치마킹

- 청년 취업, 진로 문제에 대한 방향성 제시
- Ex) 경영학과 "CEO 만들기", 국어국문학과 "소설가 만들기"

○ 활용방안



3. 정치인 양성 및 민주시민교육

- 국가 및 지방자치단체 등 공공기관의 가상선거제도 도입
- 전문 정치인 양성 및 충원을 통한 직접적 민주시민교육

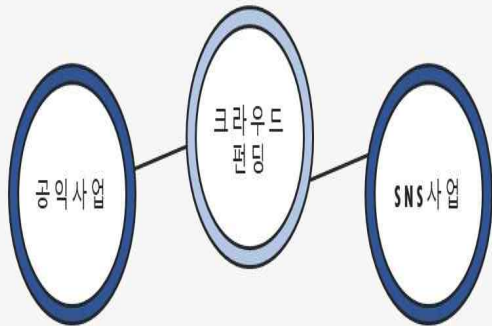


4. 콘텐츠 제작 및 SNS 사업

- 영상 및 선거 콘텐츠, 다큐멘터리 제작
- 콘텐츠를 통한 SNS 사업



○ 사업 활용 가능성



공익성 -> 수익창출

○ 사업 활용 가능성

공익사업

시장규모

사회적 기업가 육성사업
공간 정보 창업 지원
청년 등 협동조합 창업 지원
콘텐츠 스타트업 창업지원

수익성

평균 650~5000만원 수익 예상

'내 꿈은 정치인' 성장가능성

스타트업 지원규모 ↑
청년 신인 가산점



○ 사업 활용 가능성

클라우드펀딩

시장규모

카카오같이가치
클라우드펀딩
오마이컴퍼니
소셜펀치
텀블벅
와디즈

수익성

평균 2,000,000원 펀딩 예상

'내 꿈은 정치인' 성장가능성

신제품 및 서비스 성공가능성 평가
펀딩을 통한 사업경쟁력 & 수익창출

○ 사업 활용 가능성

SNS사업

시장규모

신의한수
편지 방송국
가로세로 연구소
김용민TV
[공식]새날
SBS 이재익의 정치쇼

수익성

평균 1,410,000원 수익 예상

'내 꿈은 정치인' 성장가능성

신속성과 지속성
다양성과 익명성
경제성
진입장벽 ↓
편향되지 않은 콘텐츠



○ 기대효과

01 정치에 대한 흥미
선거, 출마 등
직접적인 정치활
동 교육 가능

02 청년의 정치관을
자유롭게 나누는
소통의 장 형성

03 대학생의 취업
및 진로를 위한
실습프로그램,
교과목 개설

04 청년 정책
발의와 실행
청년 일자리 창출

05 지역사회 및 공공
기관과 연계를
통한 청소년
민주시민교육 실
행

06 공익성을 통한
수익 창출 및
일자리 창출



감사합니다.



6. 민주시민교육기구를 통한 정치교육 활성화

(1) 연구 목적

가. 문제점

1) 현재 정치적 양극화 (SNS 및 언론에서 보여지는 양극단의 정치적 갈등 심화)

① 정치적 신뢰도 저하 및 무관심

→ 세계 주요 국가의 ‘국가별 청소년의 신뢰도 조사 결과,

→ 청소년의 정부(19.3%), 정당(17.7%), 국회(20.7%) 신뢰도 최하위

<표 2> 국가별 청소년의 신뢰도

	정부 신뢰		정당 신뢰		국회 신뢰	
	신뢰함	신뢰 안함	신뢰함	신뢰 안함	신뢰함	신뢰 안함
노르웨이	64.9%	28.4%	53.5%	39.2%	65.8%	27.1%
네덜란드	69.1%	27.4%	52.4%	43.8%	62.9%	33.4%
영국	68.6%	28.2%	40.5%	55.5%	52.7%	43.9%
한국	19.3%	80.2%	17.7%	81.7%	20.7%	78.6%
대만	44.2%	55.3%	26.1%	73.3%	53.3%	46.1%
인도네시아	92.8%	4.5%	63.4%	32.8%	79.7%	16.8%
홍콩	68.7%	28.2%	37.4%	59.4%	61.3%	35.5%
파테말라	44.2%	51.3%	25.5%	68.2%	45.6%	47.9%
태국	83.5%	15.8%	59.3%	39.8%	77.7%	21.3%
러시아	87.5%	11.9%	50.1%	48.8%	73.2%	25.5%

2) 학교의 수직적, 위계적인 질서

① 정치에 대해 학생들이 자유롭게 의견을 내기 힘든 현실

3) 교사의 사회적 이슈에 대한 언급의 어려움

① 교사의 공무원법에 따른 정치적 중립성을 지킬 필요성

② 현재 정치적 중립성을 지키기 위해 사회적 이슈에 대한 언급 회피

나. 개발 목적

1) 초, 중, 고 시기에 민주 시민교육기구와 협력해 민주 시민교육을 실시하여 민주 시민교육에 관한 관심 제고 및 학생 중심, 학교 중심의 교육 실현

2) 비판적 사고력을 가진 주체적인 시민의 민주주의의 가치를 상호존중

① 민주시민으로서의 역량을 향상

3) 학생의 직접적인 참여로 이론 경험을 통해 의사표현의 가치를 깨닫고 공동체적 생활양식의 가치를 학습

4) 교육기본법 규정에 따른 '민주시민으로서 필요한 자질의 함양'이 근본적 목적임을 말하고 있음

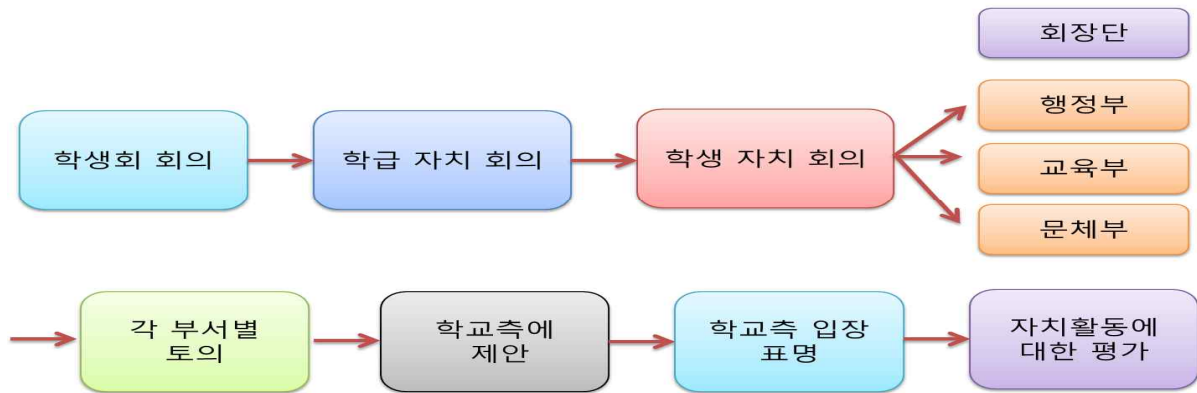
(2) 핵심내용

가. 학생 주체 학교 감사 실시

1) 실시 의도

- ① 학생이 주체적으로 의견을 제시해보는 학교 내 자치활동을 통해 민주시민의식을 함양
 - ② 교육의 수요자의 입장에서 학교의 전반적 시스템 점검 및 개선
- 2) 운영 방안 : 학교와 학생이 상호 보완적으로 검토할 항목을 설정 후 학교 업무를 행정/교육/문화체육 등으로 나누어 회의를 통해 점검 후 의견을 학교 측에 제안

3) 학생 주체 학교 감사 절차



- ① 학생회 회의 : 학교 측과 학생회가 학급 자치 회의에서 논의할 안건 제시 및 정리
참여자 : 교감, 교사, 학생회 / 진행 : 회장단
- ② 학급 자치회의 : 학교 측의 계획 전달 및 학생회 회의에서 나온 안건들을 학급 자치 회의시간을 이용해 회의
참여자 : 각 학급 구성원 전체 / 진행 : 학급 반장
- ③ 학생 자치회의 : 각 학급회의에서 나온 내용 전달 >> 학생회에서 의견 취합
참여자 : 학생회 / 회의의 주체 : 각 학급 반장
- ④ 부서별 토의 : 학생 자치회의에서 나온 항목들을 부서별로 검토 및 회의
참여자 : 각 부서 임원들 / 진행 : 각 부서의 부장

부서	항목별 예시
행정부	<ul style="list-style-type: none"> - 학칙에 관한 사항 - 급식 모니터링단 및 질 개선 - 도서 구입, 교복 입찰 등 - 학생 복지를 위한 환경 조성(공기청정기 설치, 도서관 개방시간 확대 등)
교육부	<ul style="list-style-type: none"> - 제 2외국어 과목 개설 요청 - 방과후활동 개설 요청 - 정보/기술가정 비중 조절 - 과목별 교과서 선정
문체부	<ul style="list-style-type: none"> - 현장학습 - 체육대회 - 축제 - 학교폭력에 대한 예방 캠페인 - 다문화 학생 및 특수교육 대상자 편의 지원

⑤ 학교 측에 제안 : 회장단과 집행부 부장들이 학교 측에 입장 전달

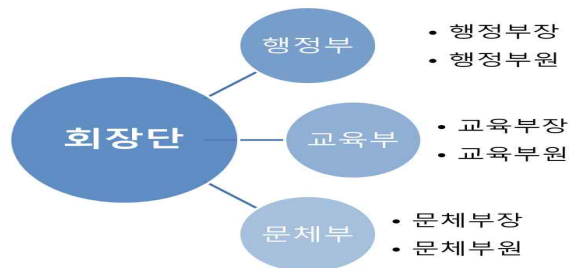
⑥ 학교 측은 개선방안 전달 : 전달받은 학생들의 입장을 검토하고 수렴 가능한 내용을 전달

⑦ 평가: 자치활동이 잘 이루어졌는지에 대한 전반적인 평가

4) 학교 임원 조직도

- 구성 : 학급 임원들은 3개의 부서 중 하나를 선택
임원 이외의 학급 학생들도 각 부서에 지원 가능
각 부서의 장은 부서 내 투표를 통해 결정

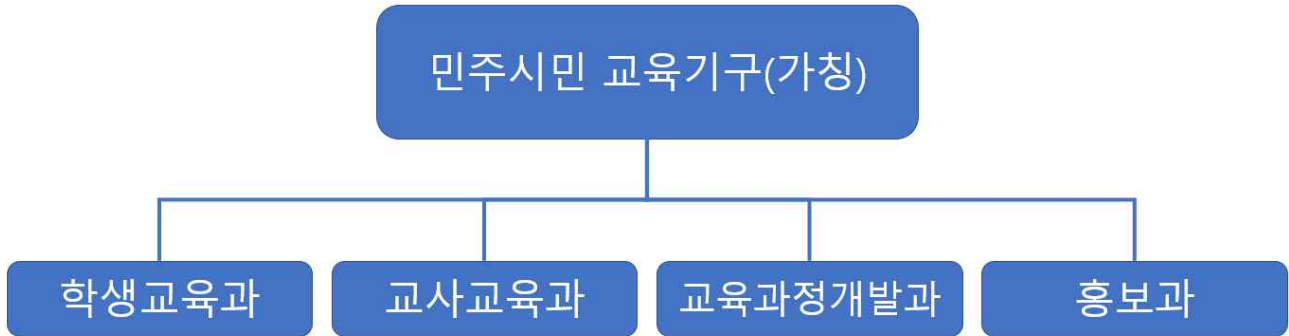
[학교 임원(학생회) 조직도]



나. 민주시민 교육기구 설립

1) 설립 의도

- ① 민주시민 교육을 위한 정파적/이념적 성격을 벗어난 독립기구 설립을 통해 학교급과 지역의 차이를 뛰어넘는 유기적인 교육 실시의 목적
- ② 전문가로 구성된 집단의 연구 및 개발을 통한 민주시민교육의 우수성 보장



2) 주요 역할

① 학생교육

- 학생 임원 대상으로 토의/토론 방법 등에 대한 교육 실시
기관에서 학교로 파견 나가서 헌법의 역사 및 철학에 대한 교육
- 학생자치에 대한 멘토링

② 교사교육

- 교사연수
 - (1) 학생들의 의사결정을 존중해야한다는 인식전환 교육
 - (2) 교수 학습 방법 교육 및 교수용(수업) 자료 제공
- 예비교원
 - (1) 교직 과목으로 민주시민교육론 이수(교육대학원도 포함)
 - (2) 교과기반 민주시민교육을 바탕으로 대학 주최 수업시연, 토론대회 개최

③ 교육과정개발

- 자유학년제 및 융합수업 교육과정 개발
- 교과목 연계 교수학습방법 개발
- 의사표현 및 비판적 사고 교육 (ex. 국어수업 中 토의·토론을 통한 교육)

④ 홍보

- 외국의 정치교육 성공 사례 및 국내 정치교육 방향성 홍보물 제작 및 배포
- UCC, Youtube, 홍보단, SNS 등을 활용한 민주시민교육 홍보
- 해외에 한글교육과 결합한 민주시민교육 홍보 ex) 찌야찌야족 한글 수업연계

(3). 사업추진체계 및 방법

- 가. 단계별 세부 항목 추진 방법

1) 학생 주체 학교 감사 실시

① 학기별 계획

- 학교감사는 1년에 두 번, 학기별로 한 번씩 진행
- 민주교육기구는 한 학기에 두 번씩 학교에 교육 진행 및 피드백

절차	세부내용
학생 자치활동 기획	<ul style="list-style-type: none"> - 학교와 학생간의 상호작용을 통한 자치활동 기획 - 민주시민교육기구의 자치활동 진행 시기 및 방법에 대한 방향 제시 (학교급별/ 시도교육별 상이한 교육행사 일정 고려)
학생 자치활동 결정	<ul style="list-style-type: none"> - 민주시민교육기구가 제시한 방향과 학교별 일정을 고려한 세부 사항 기획 및 확정
학생 자치활동 집행	<ul style="list-style-type: none"> - 민주시민교육기구가 학생 대상으로 회의 방법 교육 - 학생 주체 학교 감사 절차대로 진행
학생 자치활동 평가	<ul style="list-style-type: none"> - 학생 자치활동 과정에 대한 전반적인 평가 - 전 학기에 제안한 요구가 잘 반영되었는지 학교 내 평가 - 민주시민교육기구의 평가 및 피드백

2) 민주 시민 교육 기구 설립

① 기관 전체의 계획

1차	2차(1년)	3차	4차	5차
1) 연수 대상 선정 2) 교과별 참여 인원 및 명단 확정 3)민주시민교육 방안 설명	1) 교육과정개발을 위한 국민 공청회, 토론회 개최 2) 합의된 결과를 토대로 교육과정 개발(교육과정평가원 주최)	연간운영 계획 협의	1) 전체 교육 운영 결산 2) 결과 보고 3) 익년도 운영 방안 합의	1) 시/도별 교육청 및 각급학교 자료 배포

② 학생 교육 세부 계획

분야	명칭	교육준비기		교육시행기	평가기	최종점검기
	분기 교육	1분기	2~4분기	1~2분기	3분기	4분기
학생교육	임원대상 토의토론 방법교육	홍보 및 연구원, 교사 모집	교육방법 연구 및 연수	학생교육 및 피드백	수정된 학생교육 및 피드백	보고서 제출 및 수업자료 제작 및 배포
	학생자치 멘토링		멘토링 방법 연구 및 연수			보고서 제출 및 멘토링 가이드북 제작

③ 교사 교육 및 교육과정개발 세부 계획

분야	명칭	교육준비기		교사연수	교육시행기	평가기
	분기 교육	1분기	2~4분기	1분기	2~3분기	4분기
교사교육	교수학습방법 교육	홍보 및 연구원, 교사, 교수 모집	교육과정 및 교수학습방법 연구 & 교사 연수 실시	교수학습 방법 교사 연수	자유학년제 및 연계&융합수업 실시	평가 및 피드백
교육과정 개발	자유학년제 교육과정 개발				지역 연계 자유학년제 참관 및 연구	
	교과목 연계 융합수업 및 교수학습방법 연구	교과목 연계 & 융합수업 참관 및 연구				

5. 사업 활용 가능성 및 기대효과

가. 서비스의 사업성

1) 동남아 등의 해외 교육봉사를 통해 민주시민교육을 실시

※ 우리나라에 민주시민교육기구가 안정적으로 정착이 된다는 전제

시행 주체 : 교육부와 외교부

시행 방안 : 학생교류/교사교류

① 학생 교류

→ 중/고등학생, 대학생

→ 양국가의 헌법, 선거, 정치 등 토의, 토론, 상호간의 수업 교류 실시

→ 한국 동남아 민주시민교육 교류 컨퍼런스 (시민, 학생, 단체 등 참여)

② 교사 교류

→ 현 과견교사 제도를 활용하여 수학/영어 뿐 아니라 민주시민교육 내용 연수

③ 성장가능성

- 현 정부의 핵심 외교정책 기조인 신남방정책에 따라 교육을 주제로 한 교류를 수단으로 함으로써 실질적 협력을 아세안 국가들과 도모 가능
- 유학생 등 교육 분야의 인적교류 증가, 개도국 역량 강화 등

나. 기대효과

1) 교육적 효과

※민주시민교육을 통해 2015 개정 교육과정에서 추구하는 ‘공동체 의식을 가지고 세계와 소통하는 민주 시민으로서 배려와 나눔을 실천하는 더불어 사는 사람’ 교육 목표를 달성

- ① 학교에 체계적인 민주시민교육 시스템 도입을 함으로써 민주시민교육의 질 향상
- ② 민주시민교육기구가 민주시민교육과정 및 관련된 교수용 자료들을 제공함으로써 교사의 업무 부담 감소
- ③ 학교 내 경험을 통해 학생들의 주체적인 의사표현 증대, 정치에 대한 관심 확대
- ④ 교사와 학생, 학생과 학교간의 상호작용으로 내포를 형성하여 수업과 생활면에서 학생의 바람직한 태도 형성

2) 사회적 효과

- ① 교육 기구에 필요한 전문가 및 새로운 인력을 양성해냄으로써 일자리 창출 효과
- ② 지역기반의 사업으로 시작하여 전국적인 교육 공동체로의 적용 가능성
- ③ 홍보를 통해 학생 교육을 시작으로 교사, 일반인까지 민주시민의식의 개선
- ④ 학생들이 학교에서 내던 목소리를 이제 사회에서 냄으로써 정책에 관심을 가져 국가의 민주시민으로서 역할을 수행 가능

ex) 투표율 증가 및 정치 관심증대

학생들의 의견을 사회에 직접 전달함으로써 현실적인 요구를 반영한 정책 수립 가능

CONTENTS



민주시민교육 꽃 필 무렵
; 민주시민교육 활성화 방안



문제제기



방안제시

1. 학생자치 학교감사 실시
2. 민주시민 교육기구 설립



기대효과

국회의원선거 투표
(선거구)

1	갑당	곽재권	
2	을당	박재욱	
3	병당	권새봄	
4	정당	이지우	

투표관리관

No.0000002

국회의원선거 투표
(선거구)

1	갑당	곽재권	<input checked="" type="checkbox"/>
2	을당	박재욱	
3	병당	권새봄	
4	정당	이지우	

투표관리관

No.0000002

【그림14】 성별·연령대별 투표율 (단위 : %)



[교육기본법 제 2조 교육이념]

교육은 홍익인간(弘益人間)의 이념 아래 모든 국민으로 하여금 인격을 도야(陶冶)하고 자주적 생활능력과 민주시민으로서 필요한 자질을 갖추게 함으로써 인간다운 삶을 영위하게 하고 민주국가의 발전과 인류공영(人類共榮)의 이상을 실현하는 데에 이바지하게 함을 목적으로 한다.



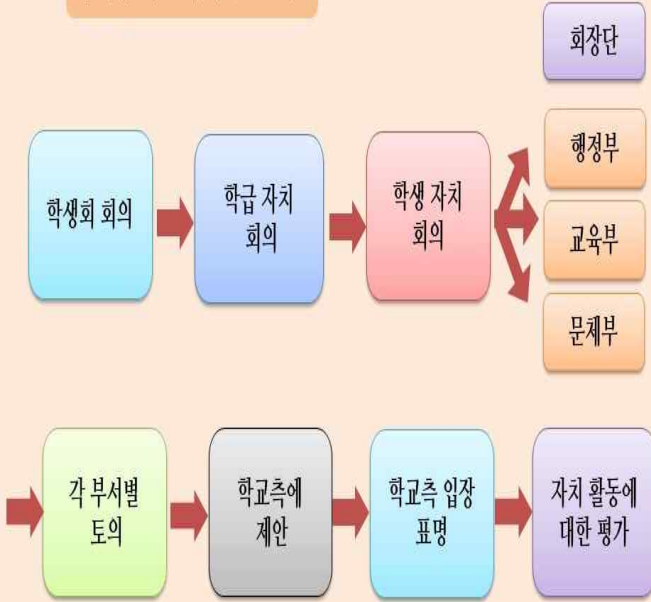
1. 학생주체 학교감사 실시

기존의 자치 활동 과정



1. 학생주체 학교감사 실시

바뀌게 되는 자치 활동 과정



1. 학생주체 학교감사 실시

행정부	교육부	문제부
<ul style="list-style-type: none"> ✓ 학칙에 관한 사항 ✓ 급식 모니터링단 ✓ 도서 구입 ✓ 교복 입찰 ✓ 학생 복지를 위한 환경 조성 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 제 2외국어 과목 개설 요청 ✓ 방과후활동 개설 요청 ✓ 정보/기술가정 비중 조절 ✓ 과목별 교과서 선정 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 현장학습 ✓ 체육대회 ✓ 축제 ✓ 학교폭력 예방 캠페인 ✓ 다문화 학생 및 특수교육 대상자 편의 지원

평가가 잘 이루어지는 지?

전국적으로 잘 시행될 수 있을지?



2

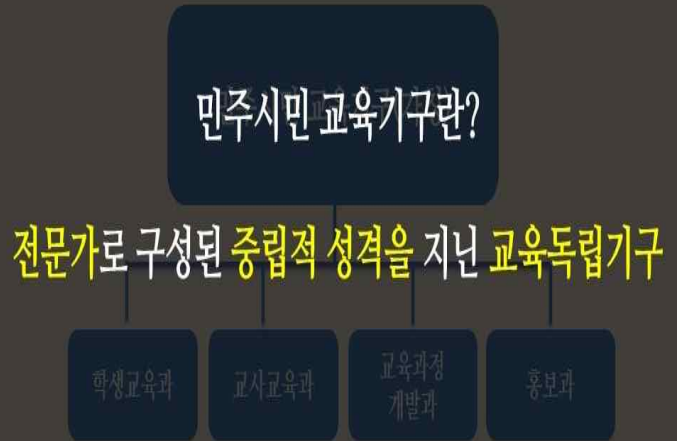
민주시민
교육기구
설립



1. 민주시민 교육기구 설립



1. 민주시민 교육기구 설립



1. 민주시민 교육기구 설립



학생교육과



< 멘토링 활동 >

- 1) 토의, 토론의 방법 교육
- 2) 학생자치활동 진행에 관한 교육

교육과정개발과

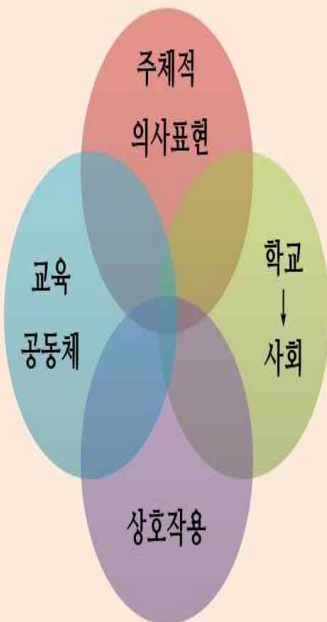


<자유학년제>

- 1) 프로젝트 학습을 통해 지역 문제점 찾기



기대효과



비판적 사고력

&

민주주의 가치 존중

= 민주시민역량 향상

Q & A



7. 체험형 교육 프로젝트: 내 곁에 정치 있다

(1) 연구 주제

○ 청년층의 정치 관심 향상 및 올바른 민주 시민으로 성장하도록 하기 위한 체험형 교육 프로젝트 개발

(2) 목적

미래세대의 주인은 현재의 청년층입니다. 그들에 대한 정치 교육과 정치 관심 향상을 위한 활동은 매우 중요합니다. 한국의 정치 구조와 정치 활동에 대한 이해를 높이고 나아가 정치 주체로서 올바르게 권리를 행사하도록 가르치는 것은 미래 정치를 위해서도 매우 중요합니다. 그러나 현재에는 정치에 무관심한 청년들이 대다수이며 정치에 환멸을 느껴 기피하는 경우도 많습니다. 따라서 청년들을 대상으로 체험형 교육 프로젝트를 제작하여 정치 활동에 대한 이해도를 높이고 실제 참여를 통해 정치가 우리 삶에 밀접한 영역이라는 인식의 전환을 유도할 필요가 있다고 생각합니다. 단순한 주입식 교육은 정치의 영역에서만큼은 성과가 없을 것이라고 생각합니다. 체감할 수 있는 활동이 필요하다고 생각했습니다. 또한 그 대상을 대학생으로 설정하는 것이 유효할 것이라고 생각했습니다. 현재 한국은 전체 68%의 대학 진학률을 보이고 있으며 이는 OECD 최고 수준이라고 합니다. 대학은 고등학교 이하의 교육과는 다르게 훨씬 개방적이며 지역사회와의 교류를 통한 교육 체험의 기회가 열려 있다고 생각합니다. 따라서 제가 제안하는 아이디어의 주요 대상은 대학생이며 방식은 체험형 교육이고, 협력의 주체는 지역 의회와 정당입니다.

(3) 핵심내용

각 지역의 대학과 지방 의회의 협력과 교류를 제안합니다. 또한 정당의 학내 진출을 제안합니다. 이미 일부 정당은 특정 대학에 지부를 두고 당원모집과 정치 교육 등을 실시하고 있습니다. 이러한 행위를 확장하여 학내에서도 학생들의 의사에 따라 정당 활동에 참여할 수 있도록 하는 기반이 마련된다면 정치에 대한 관심을 재고할 수 있다고 생각합니다. 정당의 입장에서는 당원을 모집하고 정치 교육을 실시하며 유권자 층을 확보하고 정치에 뜻이 있는 청년들을 만날 수 있는 기회를 갖게 될 것입니다. 학생들의 입장에서는 정당의 지도하에 현실 정치를 배우고 직접 의견을 내볼 수 있는 기회를 가질 수 있습니다. 또한 지역 대학과 지방 의회 간에 협력 단위 혹은 교류 관계를 구축하여 지역의 정치 문제에 참여할 수 있도록 하는 기회를 마련하는 것을 제안합니다. 지역 의회에서 논의되는 사안에 대한 검토를 지역 대학에 요청하거나 본회의에 정기적으로 참석하도록 하는 견학의 기회를 제공하는 것입니다. 입법 기관으로서 그리고 비교적 쉬운 수준의 조례나 규칙 등의 제정 임무를 맡고 있는 지역 의회는 상대적으로 지리적 요소나 접근성의 측면에서 진입장벽이 낮다고 생각합니다. 정치에 관심이 있는 학생들이 현실 정치를 만날 수 있다는 장점과 정치 참여와 생산

적 정치 교육의 여건 속에서 정치의 관심을 갖도록 하는 기회를 제공한다고 생각합니다.

1) 정당의 학내 진출

각 정당의 대학 지부 설치를 승인하고 학생들의 요구와 정당의 여건에 따라 지부를 자율적으로 두도록 합니다. 정당 관계자는 주기적으로 현실 정치 문제에 대한 브리핑을 하고 학생들의 생각을 물어 적극 활용하도록 합니다. 대학은 각 지부 운영을 위한 강의실과 각종 지원을 제공합니다. 정당 또한 지부 운영을 위한 지원을 실시하고 정기적으로 국회 견학, 아이디어 경진대회, 토론대회 등을 실시합니다. 정치 신인 발굴을 위해 노력하며, 각종 활동에서 우수한 성과를 보이는 학생들을 정당 청년위원회에 적극 기용합니다. 인근 타 대학 지부와 활동을 연계하여서 진행합니다.

2) 지역 대학과 지방 의회 협력

지역 대학과 인근 지역의 지방 의회 간에 협력 단위 혹은 교류 관계를 구축합니다. 지역 의회는 협력 대학에 의결된, 상정된, 표류 중인 법안 등을 제공하고, 법안에 대해서는 검토를 요청하도록 합니다. 또한 지역 문제에 대한 검토와 여론을 확인하도록 하고 그 민원을 제안하여 법안 발의에 적극 활용하도록 합니다. 지역 대학에서는 지역 의회의 법안을 심사, 감독할 자문 기구를 운영할 수 있도록 강의실과 지원금을 제공합니다. 자문 기구는 정기적 검토와 지역 문제 해결을 위한 아이디어 제공의 역할을 갖습니다. 정기적으로 지역의회의 본회의에 참석할 수 있는 기회를 제공하고 청년의 생각을 발표할 수 있는 기회를 부여합니다.

(4) 사업추진체계 및 방법

가. 단계별 세부 항목 추진 방법

학내 정당 지부 설치의 경우, 학생들의 자유 의사를 묻고 정당의 여건을 확인하는 과정이 필요합니다. 두 주체의 이해관계에 부합하는 대학에 지부를 설치하도록 하는 것이 선행되어야 합니다. 그 이후에 어느 정도 형식과 규모를 갖춘 운영체를 만들고, 정당은 청년들의 생각을 현실 정치에 반영할 수 있을 것입니다. 그 활용 방안의 방법론은 상황에 따라 다를 수 있으나, 정치 교육과 아이디어 제공의 상호 협력의 관계를 유지할 것으로 예상합니다. 효율적인 정착을 위해서는 학생들의 많은 참여가 필요하고, 학내 지부 운영이 자연스러운 정치 현장으로 받아들여져야 합니다. 무엇보다 정치 환멸 등의 부정적 이미지를 씻어내기 위한 각 정당들의 노력이 필요합니다. 그리고 정당 역시 대학 지부에서 생산되는 각종 의견들을 적극 활용하여 참여 학생들의 효능감을 높여줄 필요가 있습니다. 정당에서는 국회 견학이나

경진대회 등 여러 형식적 참여 기회를 제공하여야 합니다. 이러한 체험의 기회를 제공하고 정치에 대한 거리감을 좁히는 활동을 실시하는 것이 자연스럽게 참여 정치와 정치 관심 증가로 이어진다고 생각합니다.

지역대학과 지역 의회의 협력 방안 역시, 협력 단위체를 구성하는 것이 선행되어야 합니다. 이후에 지역 의회는 지역 대학에 설치된 기구를 자문 기구로 인식하고 협력하여야 합니다. 외부 자문 기구로서 지역 대학은 좋은 파트너가 될 것이라고 생각합니다. 상, 하향식 역할을 각각 수행하며 생활 민원이 법안으로 해결될 수 있고 그 과정에서 청년들이 주요한 역할을 수행하며 정치 효능감을 높일 수 있습니다. 가장 쉬운 수준의 정치 참여부터 시작해야 된다고 생각합니다. 또한 지방 분권이 논의되는 시점에 지역 대학은 큰 자산이자 동반자입니다. 대학은 학문을 가르치는 공간을 넘어서 학생들에게 여러 참여 기회를 제공해야 한다고 생각합니다. 지방 의회와의 협력의 과정속에 청년들은 실생활 문제에 더욱 관심을 가지게 될 것이고 능률적인 공동체 운영에 대해 고민하게 될 것입니다. 청년들에게 지방 분권의 필요성을 자연스럽게 학습시킬 수 있고, 미래에 그에 대한 성과가 발생할 것이라고 생각합니다. 이러한 체험의 기회가 현실 정치의 영역이며 지속적으로 정치에 대한 관심을 확장해 줄 것입니다.

(5) 사업 활용 가능성 및 기대효과

가. 서비스의 사업성

전국에는 도, 시, 구 단위의 의회들이 존재하며 현재 약 5개의 주요 정당들이 있고 약 400여개의 대학이 있습니다. 정부에서 중앙 집권적으로 각 행정구역을 관리하는 것에 한계가 있고 그렇기 때문에 지방 분권에 대한 의견이 나오고 있다고 생각합니다. 효율적인 지역 운영을 위해서는 지리적 장점을 살리는, 지역 내에서의 협력 체계 구축이 필요하다고 생각합니다. 이러한 측면에서 지역 대학은 큰 메리트가 있는 것 같습니다. 청년층의 집합체로 청년들을 위한 무언가를 시도하기 가장 알맞으며 비교적 개방적인 사회적 여건에 있습니다. 초기에는 정치에 관심이 있는 학생들이 주로 참여할 것입니다. 그러나 이러한 활동을 통해 사회 진출 역량을 갖추는 모습이 보인다면 더 많은 청년들의 참여를 이끌 수 있을 것입니다. 큰 비용이 발생하지 않으면서 정치에 대한 학습과 아이디어가 교환될 수 있습니다.

나. 기대효과

본 활동에 참여하는 청년들은 실질 정치 참여를 통해 정치에 대한 주체 의식을 가질 수 있습니다. 젊은 패기는 더 나은 삶을 만들어 나가기 위해 소신을 다할 것입니다. 그리고 그들이 사회 전반을 짊어지는 세대가 되었을 때, 우리 사회를 위해 더욱 유의미한 활약을 할 것으로 기대합니다. 20대에 현실 정치에 대해 고민한 경험은 높은 수준의 선진 시민 의식을 생산해 낼 것이라고 생각합니다. 그들의 파급력은 사회 전반에 시민 의식을 고양하는데 도움이 될 것이라고 생각합니다. 실생활 문제와 현실 정치를 위한 아이디어들은 국민들의 생활에 여러 방면으로 기여할 수 있다고 생각합니다. 또한 이러한 활동들을 통해 경력을 쌓은

청년들은 전문성 역량과, 공공성 영역에서의 실적을 인정받는 인재이므로 각종 정치 단체와 공공기관의 부름을 받을 수 있다고 생각합니다. 정치가 필요한 영역에서의 또 다시 필요한 역할을 할 수 있을 것입니다.

6. 기타

선거에 대한 교육의 일환으로 중앙선거관리위원회에서 주최 또는 후원하는 정기 공모전이나 대외활동이 있다면 큰 도움이 될 것 같습니다. 활동들을 준비하기 위한 자료들을 홈페이지에 제시하고 이를 공부하여 결과물을 만들도록 한다면 선거 교육에 긍정적인 영향을 줄 것 같습니다.

젊은 지성인으로서 대학생들은 더 나은 삶을 위한 고민을 해야 하는 역할을 부여받았다고 생각합니다. 대학은 수학의 공간이므로 정당의 영향권에서 벗어나야 한다고 주장할 수 있다고 생각합니다. 그러나 이론 속에서 배우는 정치가 아닌 응용의 영역으로서 현실 정치에서 참여의 기회를 제공하는 것이 조금 더 교육적이라고 생각합니다. 그들에게 정치 참여의 기회를 제공하고 직접 목소리를 내도록 하는 것이 제도적으로 보장된다면 자연스럽게 정치에 대한 관심은 증가할 것이라고 생각합니다.

청년층의 정치 관심 향상을 위한

체험형 교육 프로젝트

'내 곁에 정치 있다'

발표자: 박상현

정치 교육 'Partner'로서의 대학



정당, 지방 의회와의 Partnership 강화

자유한국당
한국당, 전국 1000여 개 대학에
지부 분다...20대 포



더불어민주당
서울-경기-인천
대학생위원회
캠퍼스지부원 모집

모집기간
2018년 9월 11일(수)
~ 30일 29일(금)

모집대상
1. 18~29세 대학생, 대학원생

모집지역
1. 서울, 경기, 인천
2. 서울, 경기, 인천 소재 대학

모집방법
1. 캠퍼스지부원 모집

모집처
1. 서울, 경기, 인천 소재 대학

문의
02-6454-1712

자유한국당

더불어민주당

캠퍼스지부원 모집

자유한국당

더불어민주당

캠퍼스지부원 모집

정의당 + 국민데 = ?
정의당 국민대학교 학생모임 선인회원 모집

당원, 비당원 관계없이 정의당이 공공한 누구에게나 열린 모임

- 선인회, 국민데 등 정치 초경험자도 OK!
- 서울 소재 대학의 학생회원으로의 교육 및 연석
- 새정치연합에 대해 알아보는 새정치연합학교
- 정치 이슈에 대한 다양한 토론과 의견 교환

우리가 살아갈 세상
우리가 바꾸는 정치

문의: 02-6454-1712

정의당 국민대학교 학생위원회



1. 대학과 정당

2. 지역 대학과 지역 의회

- 대학내 정당 지부 운영 확대와 체계화

◦ 구체적인 방안

- 대학내 정당 지부 운영을 공식 승인
- 각 지부에서 정기적으로 정치 브리핑 & 피드백 실시
- 대학은 각 지부 운영을 위한 강의실 및 지원금 등 제공
- 주기적으로 국회 견학 및 발언권 부여, 정책 경진대회, 토론대회 등 실시
- 타 대학 지부와 연계 활동

◦ 장점 및 효과

1. 현실 정치 문제에 대한 관심 제고
2. 뜻이 있는 젊은 인재 발굴 가능
3. 직접 참여의 기회 제공
4. 정치 현장에서의 실용적 교육 가능

- 지역 대학과 지역 의회 간의 협력 클러스터 구축

◦ 구체적인 방안

- 지역 대학과 지역 의회간 협력체 구축
- 대학은 일정 법안 혹은 조례의 검토와 심사 등의 자문 역할 수행
- 대학은 지역 현안을 살피고 민원 등을 통해 입법 의견 제공
- 자문 기구 운영을 위한 강의실 및 지원금 등 지원
- 본 회의 참석 기회 제공 및 발표 기회 부여

◦ 장점 및 효과

1. 지방분권 강화의 좋은 파트너
2. 지역 접근성의 이점 활용
3. 외부 자문 기구를 활용한 공정성 확보와 아이디어 수용
4. 청년층에게 참여의 기회 제공 및 지역 공동체 문제에 대한 관심 향상

‘과정에서 학습을: 기회가 만드는 성장’

감사합니다

8. 사회적 기업 '청년사회정책연구소'를 통한 시민교육

사업계획서						
◆ 기업개요						
기업명	사회적기업 '청년사회정책연구소'					
대표자	허재원(대표), 송다민, 전형주					
사회적기업 유형	<input type="checkbox"/> 사회서비스 제공형 <input type="checkbox"/> 일자리 제공형 <input type="checkbox"/> 지역사회 공헌형 (㉠[], ㉡[], ㉢[]) <input checked="" type="checkbox"/> 혼합형 <input type="checkbox"/> 기타형					
◆ 참고 자료						
학술연구용역 시장 현황	<input type="checkbox"/> 정책연구용역관리 업무편람, 행정자치부, 2016 <input type="checkbox"/> 학술연구용역인건비 기준단가, 행정안전부, 2019					
사회적기업 지원방안	<input type="checkbox"/> 서울시 사회적경제 지원센터, 사회적경제 육성법					
청년 정치참여 인식	<input type="checkbox"/> 선거관심도와 투표 참여 여부를 기준으로 네티즌 유형분석을 시도한 연구, 김용철, 윤성이, 2004					
◆ 사업 소개						
서비스명	'청년사회정책연구소' 어플리케이션 '정치 1번가' 및 학술연구용역					
기획주제	청년과 시민들의 선거·정치참여, 시민중심의 행정프로세스					
개발목적	청년층의 선거·정치 참여 제고 및 청년과 정부간의 연결고리 마련, 청년 중심의 정책개발 연구 및 사회적 가치 창출					
상품 및 서비스 소개	청년 대상 사업		청년사회정책연구소 어플리케이션 '정치 1번가'			
	개발기간	3 개월	개발비용	(추정) 1000 만원	비고	없음
	개발방법	스마트폰 어플리케이션 (개발 툴 미정)				
	정부 대상 사업		청년사회정책연구소 학술연구용역, 정책연구용역			
수행방법	연구 공개경쟁 입찰 지원	연구용역 수의계약	그 외 기관 혹은 기업 요청 시 연구 및 조사		비고	청년 대상 사업과 연계
	학술연구용역 수주, 지원 및 연구 진행, 연구실 구축					
주요기능	<input type="checkbox"/> 어플리케이션 '정치 1번가' : 모의 선거, 인터넷 정책 토론, 지역별 맞춤 정책 정보 제공, 내 지역구 국회의원 공약 이행 여부 등 개인별 정치 관련 정보 제공, 빅데이터 수집 및 가공 통계 제공 <input type="checkbox"/> 학술연구용역 : 정책 관련 연구 및 자문업, 수요 조사, 연구보고서 작성 <input type="checkbox"/> 사회적기업 : 연구원 및 근무자 채용시 사회적 배려자, 경력단절여성 등 우선					

	채용
의의	<input type="checkbox"/> 청년의 정치담론장 형성, 실제 정책수요 파악, 개인별 맞춤 정보 제공, 공익 가치 실현, 정치 참여의 진입장벽 낮춤, 거버넌스 및 학술연구 기여
특이사항	<input type="checkbox"/> 정부의 학술연구용역 입찰 과정에서 어플리케이션 '정치 1번가'의 빅데이터를 활용하여 다른 연구기관과 차별화되는 경쟁력 확보 가능

◆ 사업계획

사업장소	<input type="checkbox"/> 전국 (온라인, 어플리케이션) <input type="checkbox"/> 서울 (오프라인, 학술연구용역 수주) <input type="checkbox"/> 오프라인에서 진행되는 학술연구용역의 경우 타 시도의 사업을 수행할 수 있으며 사업 확장 가능
------	--

사회서비스 제공 계획	<input type="checkbox"/> 사회적 배려자, 경력단절여성 고용 <input type="checkbox"/> 청년 및 시민의 실제 요구사항을 연구 및 자문에 활용
-------------	---

추진단계	단계별 추진항목	초기(사업 전 역량 구축)				중장기(사업시작 후 개선)			
		1	2	3	4	1	2	3	4
	어플리케이션 개발	디자인, ui 구성	정책 토론 시스템	모의 선거 시스템	지역별 공약 확인 시스템	개인별 맞춤형 정보제공 시스템	각종 통계 시스템 구축	빅데이터 활용 시스템 구축	추후 고려
	어플리케이션 관리	관리팀 구성	피드백 시스템	조작 방지 시스템	외부 서버 마련	보안 솔루션 구축	다중 플랫폼 지원	자체 서버 마련	유지 보수 개발
	학술연구용역 기간				1달 이내의 연구용역	3달 이내의 연구용역	1년 이내의 연구용역	1년 이상의 연구용역	
	학술연구용역 범위			기관급	기초단체 급	광역단체 급	전국단위	외국비교 연구	
	학술연구용역 수준			단순 조사 수준	석사학위 논문수준	박사학위 논문수준	주요 학술지 등재수준		
	사회적기업 인증수준				예비 사회적 기업	사회적 기업			

◆ 참여근로자 채용 및 관리 계획

참여근로자 채용계획	<input type="checkbox"/> 고학력 장애인, 경력단절여성, 청년 위주의 채용 <input type="checkbox"/> 사회적 약자의 지식근로 중심 사회적 고용 패러다임 선도
------------	--

구분	운영 및 앱 담당			학술연구용역 담당			총인원 사회적 배려자 우선 선발
	개발	관리	사무	책임 연구원	연구원	연구 보조원	
현재 인원	1명	명	1명	1명	명	명	3명
총원 계획	초기1~2	2명	1명	1명	1명	명	5명
	초기3	2명	1명	1명	1명	1명	7명
	초기4	2명	1명	1명	1명	1명	3명
	중장기1	2명	2명	1명	1명	2명	3명
	중장기2	3명	2명	2명	1명	2명	4명

**참여근로자
수행업무**

- 개발 : 어플리케이션 개발 및 기능 구성, UI 및 디자인, 유지보수
- 관리 : 사용자 모니터링, 이용자간 불화 제지, 빅데이터 수집, 공약 및 정책정보 담당, 통계 및 커뮤니티 관리
- 사무 : 행정업무 및 회계, 운영 고객센터 및 대외사무 담당
- 학술연구용역 : 연구 및 조사, 운영 및 행정사무 보조

◆ 사업지속 및 수익성

월간 목표 수입

- 월간 목표 수입: 각종 비용을 제외하고 순수익 1,000,000원 이상
그 외 사회적경제 육성법에 따른 서울 사회적경제지원센터의 보조금 기대

**학술연구용역
시장현황**

- 지방자치단체 권역위 (2012): 시도별 학술연구용역 당시 기준 약 460억 원의 예산이 편성, 370억 원의 예산이 집행
-전년도 450억 편성, 340억 집행과 비교하였을 때 증가한 수치
- 올해 서울시에서 500억 규모 청년자율예산 편성. 이에 따른 연구용역과 자문기구의 수요 역시 증가

**초기 사업
자금 확보 방안**

- 서울 사회적경제지원센터의 예비사회적기업 대상 재정지원 지원금(1억원) 및 예비사회적기업 대상 사회적기업 융자사업을 이용한 자금 조달 및 사회적기업 경영지원(컨설팅, 회계, 법률 자문) 활용

**월간 수입
예상 분석**

- 행정안전부 기준 2019년 학술연구용역 기준단가
- 책임연구원 3,216,863원 연구원 2,466,647원, 연구보조원 1,648,871원
- 초기 4단계 기준 연구팀(책임연구원 1인, 연구원 1인, 연구보조원 2인 기준 월간 8,981,252원+연구용역에 따른 추가 금액)
- 어플리케이션 광고 기대수익 (월간이용자 10000명 기준, 광고 클릭 당 500원으로 계산하여 월간이용자의 10%가 광고를 클릭하였을 경우= 월 500,000원)
- 어플리케이션 월정액 기대수익 (월간이용자 10000명중 5%가 월 5000원의 광고 제거버전을 이용할 경우 월 250,000원)
- 월간 약 10,000,000만원+@의 수입 예상

◆ 사업 특성 및 사업 목표

사업 특성

- 사회적기업 특성상 일반기업과 같은 수준의 매출 기대 현실적 어려움
- 사회적기업의 특성을 살린 공익적 가치 실현을 통해 경제적 가치 이상의 사회적 기여 실현 (사회적 배려자 고용, 소수자 정책 연구)

사업 목표	<input type="checkbox"/> 정부 사업과 실제 현실 간의 거리감 감소 <input type="checkbox"/> 청년의 정치적 효능감 제고 및 정치참여 증대 <input type="checkbox"/> 사회적 약자의 고용 패러다임 전환 <input type="checkbox"/> 궁극적으로 민간(청년)-'청년사회정책연구소'-정부를 연결하는 지속가능한 사회적경제 모델 형성 및 지속적 가치 창출
-------	---

1. 서문

저희는 대학연합 독서토론동아리 사암에서 온 허재원, 송다민, 전형주입니다. 사암은 올해로 54주년을 맞은 유서 깊은 동아리입니다. 사암은 생각하는 돌이라는 뜻으로 단순히 가만히 멈춰있는 것이 아닌 끊임없이 생각하고 토론하는 것을 의미하는 단어입니다.

2. 현재 정치참여의 문제점

현 세대의 정치 참여율이 저조한 1차적인 이유는 정치의 접근성이 떨어지며 그에 대해 자유롭게 토의할 담론장이나 문화형성이 되어있지 않기 때문입니다. 이는 특히 현 2030세대에겐 더 치명적입니다. 현 2030세대는 빠른 정보통신기술의 발달로 간단하고 시간, 장소에 국한되지 않는 의견표출에 익숙해져 있습니다. 이런 2030 세대에게 지속적인 공약이행 실패의 좌절감, 불특정 다수 속 군중심리 및 책임전가, 특정 정치인을 향한 비호감의 정치 자체로 전이되는 등의 문제는 낮은 정치적 효능감과 무관심으로 이어지게 합니다.

반면, 이는 현 대한민국 정치계의 고질적인 문제; 2030의 정치적 무관심은 위 문제들의 개선과 1차적 이유인 정치적 접근성 개선 및 2030세대가 능동적으로 나설 수 있는 담론장의 제공으로 해결할 수 있을 것이라는 의미로 해석할 수 있습니다. 본 팀은 이러한 해결책을 현 세대의 특징인 정보공유의 간편함과 즉각적임의 측면에서 투적하였습니다. 그러한 측면에서 2030세대 사이에 가장 보편적으로 존재하고 쉽게 접할 수 있는 매체인 핸드폰 어플리케이션을 통해 의견표출이 가능하고 국가와 개인, 기업과 개인 사이의 정치적 골을 매꾸는 역할을 할 '청년사회정책연구소'를 제안합니다.

3. 해결방안 '청년사회정책연구소'

청년사회정책연구소는 청년 정치참여의 진입장벽을 낮추고 사회적 기업으로써 사회적 가치를 실현하기 위한 정책 자문과 정책 연구를 수행하는 스타트업 사회적 기업입니다.

청년사회정책연구소의 핵심 목표는 청년의 정치적 담론장 형성 및 정보 제공 그리고 정치

에 대한 관심을 제고하는 것입니다. 이를 위해 어플리케이션 ‘정치 1번가’를 활용할 계획입니다. 청년사회정책연구소의 사업모델은 어플리케이션에서 멈추지 않습니다. 저희의 목표는 청년과 정부, 기업 사이에서 청년을 대변하고 청년의 삶의 질 향상과 권리 증진, 수요를 파악하는 연구기관이자 사회적기업의 역할이 목표입니다.

4. ‘청년사회정책연구소’ 세부 소개

기존 사회적기업은 주로 육체근로 중심의 직업교육을 통한 사회적 고용 창출을 중심으로 두었습니다. 그러나 청년사회정책연구소는 지식근로 중심의 사회적 고용 패러다임 변화를 선도하고 싶습니다. 고학력 장애인, 경력단절여성, 청년들을 중심으로 공익 실현을 위한 정책연구를 통한 수익 창출을 목적으로 합니다.

청년사회정책연구소는 정부에서 시행하는 학술연구용역과 정책연구용역, 기업의 수요조사 용역과 시장분석연구용역 그리고 어플리케이션 ‘정치 1번가’의 운영을 통해 수익을 창출합니다. 최종적으로 민간과 기업, 정부 간의 지속가능한 프로세스를 구축하는 것이 목표입니다.

청년사회정책연구소의 수익적 측면에서는 사회적기업의 특성상 일반기업과 같은 수익모델을 기대하기 어려운 것은 사실입니다. 그러나 공익적 측면에서 사회적기업의 역할을 통해 사회적가치를 실현할 수 있다는 점을 강조하고 싶습니다.

5. 사회적기업 소개

사회적 기업은 사회적 약자인 취약계층에게 일자리나 사회서비스를 제공하는 등 사회적 목적을 추구하며 이를 위해 수익을 창출하는 영리·비영리 조직입니다. 지금까지의 사회적 기업은 주로 육체근로와 직업훈련에 의지한 경우가 많았습니다. 그러나 ‘청년사회정책연구소’는 사회적 약자 중 고학력의 경력단절여성, 장애인, 그리고 정치적 약자인 청년 고용을 통해 지식근로 중심의 사회적 기업 고용 패러다임의 변화를 선도하고자 합니다.

민법상 법인·조합, 상법상 회사, 등록된 비영리 민간단체 등의 일정한 조직형태를 갖춰야 하며, 또 영업활동을 통해 얻는 수입이 총 수입의 일정 비율 이상이어야 하며, 이익은 사업자체나 지역공동체에 재투자해야 하는 조건이 붙습니다. 자원봉사단체나 순수 공익적 목적만을 수행하는 사회복지법인 및 시설 등은 사회적기업으로 보지 않습니다. ‘청년사회정책연구소’는 사회적 기업으로 경제적 수익의 재투자와 함께 청년과 시민의 정책대변을 통한 사회적 가치의 재투자 역시 기대할 수 있습니다.

이러한 사회적기업은 사회적기업 육성법에 따라 지원을 받을 수 있습니다. 저희는 서울사회적경제지원센터의 사회적기업 지원육성책을 이용하여 초기 사업구축에 필요한 자금을 상당

부분 해결할 수 있을 것이라고 보았습니다. ‘청년사회정책연구소’는 먼저 사회적기업 인증의 이전단계인 예비사회적기업 인증을 통해 사회적기업으로 나아가는 점진적인 발전을 추구하고 있습니다.

6. 어플리케이션 ‘정치 1번가’ 소개

어플리케이션 ‘정치 1번가’의 핵심 기능은 다음과 같습니다.

첫째, 정치담론장(토론 커뮤니티) 기능입니다. 기존 커뮤니티 댓글 방식은 다수의견이 소수의견을 압도하는 형태가 나타났습니다. 정치담론장에서는 정책이나 공약, 정치에 대한 정보를 제공하고 사용자가 긍정, 중립, 부정 중 한가지를 선택하게 한 후에 토론 댓글을 달 수 있도록 하고자 합니다. 또한 각 의견별 가장 많은 추천을 받은 의견을 상단에 띄우는 대신 추천수를 공개하지 않는 것과 자신이 의견을 등록하기 전에는 다른 의견을 볼 수 없도록 하는 조치를 통해 쏠림 현상을 방지하고자 합니다. 토론의 주제 역시 단순 정책과 정치에 국한된 것이 아닌 이용자 개인이 직접 토론을 제안하는 기능 역시 추가하려고 합니다. 그리고 높은 추천수를 받은 토론이나 정책에 대해 리워드(보상)을 제공하고 이를 직접 연구하여 정부에 제안하는 형태를 고안하고 있습니다.

둘째, 개인마다 자신의 지역에 맞는 지역별 공약, 선거정보 제공 역시 포함합니다. 기존 정치정보는 중앙정치 정보제공에 국한되어 있는 경우가 많았는데, 이를 유권자 개인과 지역으로 집중하고 싶습니다. 최종적으로 청년 개인이 자신의 삶과 밀접한 관련이 있는 맞춤형 정보를 제공받을 수 있는 시스템을 구축하는 것이 목표입니다.

셋째, 모의선거 기능 역시 핵심입니다. 모의선거를 통해 청년의 정치 관심도를 제고하고자 합니다. 모의선거의 경우 왜곡 가능성이 있기 때문에 실제 여론조사기관의 정당지지율을 참고하여 가중치를 조정할 계획입니다.

어플리케이션 ‘정치 1번가’의 수익모델은 크게 두 가지입니다. 첫째로는 광고수익입니다. 앱 내 광고를 활용하여 수익을 창출하는 방법입니다. 자세한 내역은 사업계획서에 계산하였습니다. 둘째로는 앱 내의 광고를 제거하고 개인별 맞춤 기능을 추가로 제공하는 월정액 수익입니다. 역시 자세한 내역은 사업계획서에 계산하였습니다.

위 기능들을 통해 수집한 빅데이터와 통계를 바탕으로 학술연구용역에 이를 활용하여 양질의 연구를 진행하는 프로세스를 구축하는 것이 목표입니다.

7. 학술연구용역 시장분석

2012년 기준 지방자치단체 권익위에서 제출한 시도별 학술연구용역 예산편성 및 집행 현황

에 의하면 당시 기준 약 460억 원의 예산이 편성되어 약 370억 원의 예산이 집행되었습니다. 이는 전년도 450억 편성, 340억 집행과 비교하였을 때 증가한 수치입니다. 외부에 연구자문과 용역을 맡기는 사례가 점점 증가함에 따라 정책연구용역, 학술연구용역의 시장의 크기와 수요는 계속 증가하고 있다고 볼 수 있습니다.

또한 시민참여와 참여예산에 대한 기대가 커짐에 따라 올해 서울시에서는 500억규모의 청년자율예산을 편성하여 청년들이 직접 독립적으로 예산을 편성하여 집행한다고 합니다. 이러한 예산편성이 많아지면서 연구용역과 자문기구, 자문에 대한 수요 역시 증가하고 있습니다. 따라서 청년사회정책연구소의 시장성이 확보된다고 볼 수 있습니다. 이와 관련하여 학술연구용역 관련 수익 계산 역시 사업계획서에 첨부하였습니다.

8. SWOT 분석

Strengths, 강점	Weaknesses, 약점
<input type="checkbox"/> 정치담론장, 모의선거, 개인별 맞춤 기능 <input type="checkbox"/> 정치와 정책에 대한 접근성 확보 <input type="checkbox"/> 빅데이터 활용한 연구역량 확보 <input type="checkbox"/> 청년과 소수자 대변 및 사회적 가치 창출	<input type="checkbox"/> 초기 자금 불안정성 <input type="checkbox"/> 신생기업 신뢰도 부족 <input type="checkbox"/> 학술연구용역 노하우 부족
Opportunities, 기회	Threats, 위협
<input type="checkbox"/> 청년 정치의 중요성 증대 <input type="checkbox"/> 기업의 사회적 가치에 대한 중요성 증가 <input type="checkbox"/> 빅데이터를 활용한 산업의 성장가능성 <input type="checkbox"/> 외부기관을 활용한 학술연구용역의 증가	<input type="checkbox"/> 정치적 무관심의 확대 <input type="checkbox"/> 여론 조작, 인터넷 혐오 범죄 증가 <input type="checkbox"/> 개인정보 보호와 관련한 법제도적 변수

9. 로드맵

<input type="checkbox"/> 정치 정보 제공 <input type="checkbox"/> 청년 정책 제안 <input type="checkbox"/> 정치 접근성 확보 <input type="checkbox"/> 빅데이터 수집	<input type="checkbox"/> 연구 역량 확보 <input type="checkbox"/> 재정 자립 확보 <input type="checkbox"/> 정부 사업 수주 <input type="checkbox"/> 빅데이터 활용	<input type="checkbox"/> 수익을 사회에 재투자 <input type="checkbox"/> 청년 정책 실행 <input type="checkbox"/> 사회적 약자 고용 <input type="checkbox"/> 청년의 목소리 대변	<input type="checkbox"/> 민간-연구소-정부를 통한 지속가능한 모델 구축 <input type="checkbox"/> 소통의 창구 역할
1. 어플리케이션 단계	2. 학술연구용역 단계	3. 사회적가치 실현단계	4. 지속가능한 모델 구축

10. 목표

청년사회정책연구소는 연구자문과정에서 어플리케이션 ‘정치 1번가’를 통해 수집하고 축적한 빅데이터를 통해 청년이 요구하는 정책수요에 대응할 수 있는 큰 매리트가 있습니다. 그리고 연구과정에서 어플리케이션 ‘정치 1번가’ 청년층의 정치참여를 실현할 수 있는 기회를 제공하고자 합니다.

이를 통해 청년과 연구소, 정부기간관의 양방향 소통을 통한 지속가능한 사업모델을 구축

합니다. 또한 지역 정치인들과 유권자 간의 소통의 기회를 제공하고자 합니다. 그리고 사회적기업의 공익성을 살려 수익을 사회가치 실현을 위해 재투자하고 사회적 약자를 고용하는 과정을 통해 사회가치에 실현하고자 합니다.

2019 정치 스타트업 어워즈 본선 출품작

사회적기업 청년사회정책연구소

팀 사임 (Thinking Stones' Society)
하재원 송다민 전형주

목차

소개
팀 소개
아이디어 소개

청년사회정책연구소
사회적 기업
앱 '정치 1번가'
학술연구용역

시장 분석
시장 상황
예상 수익

우리의 가치
맺음말

소개
팀 소개

사임(思岩, Thinking Stones' Society)

소개
아이디어 소개

청년사회정책연구소



사임 ▼

1965년 영어토론동아리로 시작, 창립 54주년

'생각하는 돌'
정체되지 않고, 토론을 통해 시대를 보는 안목을 마련
자극이 아닌 진지함과 치열함을 추구하는
'나'의 가능성을 탐구하기 위한 대학연합 독서토론동아리



보다 정치적인 담론이 존중 받고 원활하게 이루어지는 환경을 조성 할 수 없을까?

청년들이 보다 정치에 대한 거부감을 줄이고 참여할 수 있는 공간을 만들어 보는 것은 어떨까?



청년사회정책연구소

소개
아이디어 소개

청년사회정책연구소

공익 기여

정부 대응

민간 대응



청년사회정책연구소

청년사회정책연구소
공익 기여

'사회적 기업' 청년사회정책연구소

사회적 기업?

사회적 목적을 추구하며 수익을 창출하는 기업

'청년사회정책연구소'

사회적 가치를 실현하는 다양한 방법



소수자 고용



청년 대변



정책연구

청년사회정책연구소
공익 기여

사회적 가치 창출 및 사회적 패러다임 선도



수익창출



사회적약자 고용



사회적가치로 제투자



지식노동



사회적기업 패러다임 선도



청년사회정책연구소
민간 대응

어플리케이션 '정치 1번가'

어플리케이션 기능 소개

청년사회정책연구소의 민간 대응 어플리케이션

정치 1번가

2030 청년들을 위한 통합형 정치 커뮤니티 앱

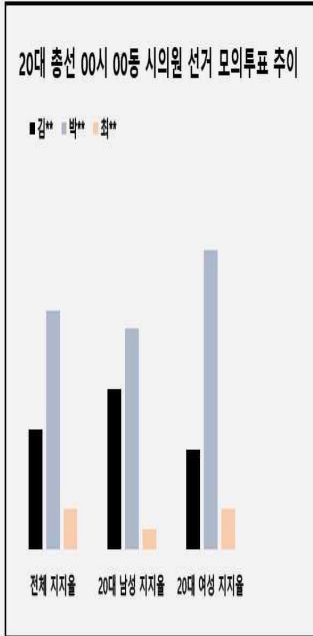
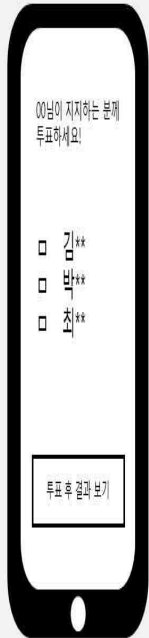
1. 인터넷 모의 투표

2. 인터넷 정책 커뮤니티

3. 개인별 맞춤 정책 제공

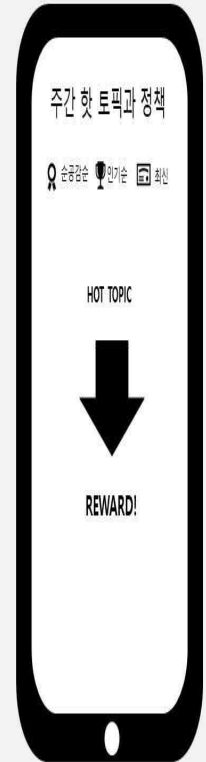
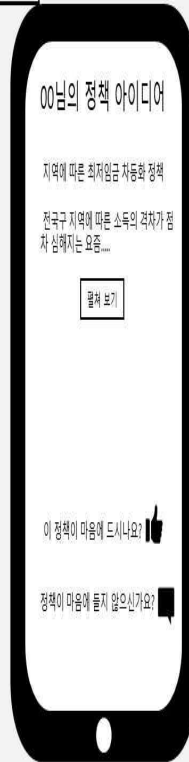
청년사회정책연구소
민간 대응

모의 투표 기능



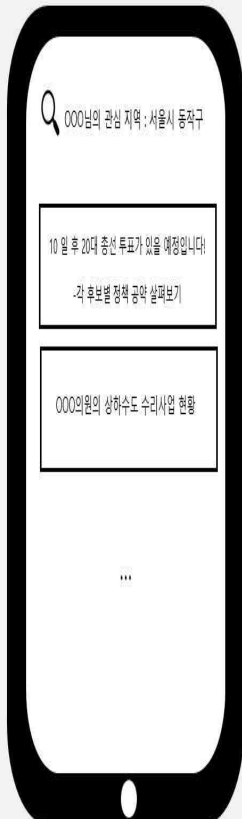
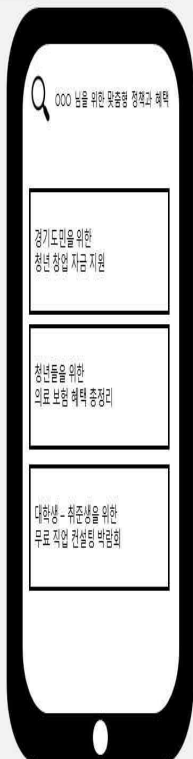
청년사회정책연구소
민간 대응

인터넷 정책 커뮤니티 기능



청년사회정책연구소
민간 대응

맞춤형 정책 제공 기능



청년사회정책연구소
정부 대응

학술연구용역

**'정치1번가' 축적된 빅데이터 활용
연구역량 확보 노력**

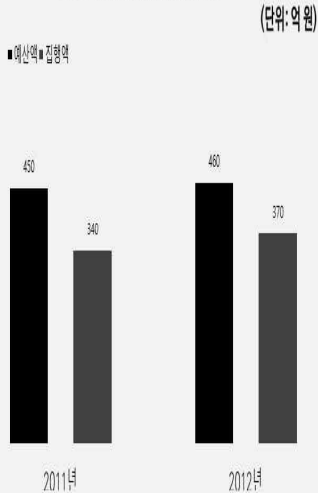


정부 학술연구용역 수주

시장분석
시장 상황

학술연구용역 시장 현황

학술연구용역 예산 편성 및 집행 현황



2011년 450억 편성 340억 집행 2012년 460억 편성 370억 집행



정책수요 증가/시민참여증대



연구용역/저문기구수요 증가



시장성 확보

시장분석
수익 모델 분석

로드맵과 초기 사업 자금 마련 방안

로드맵



사업 자금 마련 방안



〈예비사회적기업 단계〉	〈사회적기업 단계〉	〈서울시 사회적 기업 지원책 현황〉
사업 시작 전	사업 시작 후	
1단계	2단계	자금지원
앱 개발	앱 기능 추가	서울사회적경제지원센터 기준 예비사회적기업 창업지원 1억원
팀 구성	연구 역량 확보	경영지원
		서울사회적경제지원센터 기준 경영지원(컨설팅, 회계, 법률)
		금융지원
		서울사회적경제지원센터 기준 사회적기업 융자사업

시장분석
예산 수익 분석

청년사회정책연구소 월간 수입 목표

사회적 기업 보조금을 제외한 순수 매출 목표

우리의 가치
SWOT 분석 결과

SWOT Analysis

정책 1번가

어플리케이션 수익	학술연구용역 수익
광고 기대수익 월간 이용자 1만명 기준 =월 500,000원	2019년 학술연구용역 기준단가 책임연구원 3,216,863원 연구원 2,466,647원 연구보조원, 1,648,871원
월정액 기대수익 월간 이용자 1만명 기준 =월 250,000원	시작 기준 연구팀 기준 책임연구원 1인 연구원 1인 연구보조원 2인
'정치 1번가' 기대수익 =월 750,000원	학술연구용역 기대수익 =월 8,981,252원 +@(사업별 추가 금액)

월 매출 목표



10,000,000원 + @

월 순이익 목표



1,000,000원 + @

순이익을 사회로 재투자



Strengths

- 개인별 맞춤기능
- 정치 접근성 확보
- 빅데이터 연구역량 확보
- 청년 및 소수자 대변



Opportunities

- 청년정치 중요성 증대
- 사회적 가치 중요성 증가
- 빅데이터 산업의 성장 가능성
- 정부기관의 학술연구용역 증가



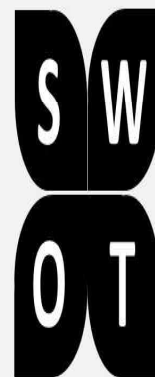
Weaknesses

- 초기 자금 불안정성
- 신생기업 신뢰도 부족
- 학술연구용역 노하우 부족




Threats

- 정치적 무관심 확대
- 여론 조작 위험
- 인터넷 혐오 범죄 증가
- 제도적 변수, 개인정보보호법 등



우리의 가치
청년정책사업연구소

사회적 가치의 실현 



일반기업



청년사회정책연구소



경제적 가치



경제적 가치



사회적 가치




경제적 가치만 창출



경제적 가치와 사회적 가치를 모두 창출

우리의 가치
청년정책사업연구소

지속가능한 모델 구축 

민간과 청년



청년사회정책연구소



정부와 기관, 기업



정치와의 연결
정치참여 실현
정책수요 실현
사회적가치 실현



행정수요 조사
맞춤형 서비스
청년정책 수립
사회적가치 실현



지속가능한 모델 구축

9. 심플폴리틱: 정치문해력을 증진하기 위한 정보제공 및 의견공유 플랫폼

(1) 기획 주제 및 서비스명

심플폴리틱은 정치문해력(Political Literacy)을 증진하기 위한 정보제공·의견공유 플랫폼입니다. 심플폴리틱은 시민 누구나 접속하여 정치 및 정책과 관련된 직관적인 데이터를 받을 수 있는 정치정보 제공 웹사이트이자 시민들의 자유로운 토론을 장려하는 온라인 토론장을 목표로 합니다.

(2) 개발 목적

시민은 공동체가 발전하기 위해 무엇보다도 중요한 요소입니다.

심플폴리틱은 건강한 국가를 위해서는 시민들의 정치적 판단력이 향상되어야 한다고 생각합니다. 그렇기에 시민들에게 정책에 대한 정보를 쉽게 제공해 정치적 문해도를 향상하는 데 도움이 되고, 나아가 시민들이 정책을 옹기 만들어가기 위해 서로의 견해를 나누는 토의의 장을 만들어 운영하고자 합니다.

많은 대한민국 청년들에게 정치란 어렵고도 먼 것과 같습니다. 교과서에서는 정치를 우리 생활의 필수적인 부분이라고 가르칩니다. 하지만 정치적인 이슈들은 어려운 도표, 생소한 용어들로 가득해 이해하기 힘듭니다. 정치에 관심이 있는 청년들이었던 저희 또한 쉴 새 없이 변화하는 정치의 흐름을 쫓아가기가 힘들었고, 무엇보다 문제가 발생했을 때 문제해결보다도 갈등상황만이 조망되어 본원의 취지를 벗어난 갑론을박식의 토론이 이어지는 것에 아쉬움을 느꼈습니다. 때문에 저희는 “공공데이터의 시각화”를 통해 청년들이 정치에 대한 정보를 쉽게 이해할 수 있도록 정보를 제공하며, “시민간의 온라인 포럼”을 통해 ‘평행론적인 주장 대결’이 아니라 ‘서로의 견해차를 좁히는 토의의 장’을 마련해 각자의 생각을 들어보고 싶습니다.

저희의 핵심 아이디어는 “공공데이터의 시각화”와 “시민간의 온라인 포럼”입니다. 행정학도로서 정부의 공공데이터포털을 이용하는 일이 많지만, 방대한 자료량과 어려운 분류로 인해 데이터를 분석에 한계를 느끼는 경우가 잦았습니다. 정부가 공개하는 정보는 비록 모두가 접근 가능하지만 누구나 직관적으로 그 정보를 해석할만큼 쉽게 제공되지 않는 것입니다. 저희는 공공데이터를 보기 간편하게 재해석해 제공하고자 합니다. 공약이 제대로 시행되는지, 정부의 예산이 어디에 얼마나 활용되는지, 심지어는 예산이 많고 적은지조차 이해하기 어렵도록 적힌 데이터를 시각적으로 보기 편하게 제공하는 것이 저희의 일차적인 목표입니다. 차후 더욱 나아가 제공되는 데이터를 기반으로 유저들이 이슈별 정책에 대해 자유로이 토론할 수 있는 온라인 포럼을 정기적으로 개최할만큼 웹사이트를 발전시키고 싶습니다.

(3) 핵심내용

1) 정보 제공 콘텐츠: 자체 콘텐츠 제작

- ① 쉬운 정책(Easy Poli.): 정책의 기대·우려점을 분석하여 간략히 설명하는 콘텐츠
활용 매체: 웹사이트(칼럼), 유튜브(영상), SNS(카드뉴스)

세부 내용: 정책에 대한 간략 소개, 사회적·경제적 기대효과, 예산 현황 등 제공
활동 목표: 이동시간에 볼 수 있을 정도로 간략하게 정책 소개를 제공하는 것
정책에 대한 편향되지 않은 정보를 제공하는 것
제공 방식: 유저의 관심영역·성별·연령에 따라 콘텐츠 추천해주는 시스템 도입

② 청년의 펜(YOUTH PEN): 정치·사회적 이슈에 대해 청년들이 기고하는 칼럼 섹션
활용 매체: 웹사이트(칼럼), SNS(칼럼)
세부 내용: 분기별로 이슈에 대한 대학생들의 입장을 적은 칼럼 게재
사회 문제에 관심이 있는 청년들이 본인의 의견을 전달하는 통로
활동 목표: 정치, 행정에 대한 청년들의 의견을 들어볼 수 있는 통로

③ 유저 유입을 위한 흥미유발 콘텐츠

‘정치에 대한 흥미와 관심 제고’

정치에 대한 청년들의 흥미를 돋우고, 저희 팀의 플랫폼에 대한 유인책 기능을 위해서 오늘날 세대가 좋아하는 방식으로 정치와 관련된 콘텐츠를 제작할 예정입니다. 현재 구상한 기획시리즈는 다음과 같습니다.

·정치 참여 주체 시리즈 :

정당, 국회의원 유권자, 시민단체, 선출직 공무원 등 정치 참여 방법 안내 및 유도
예시) 정당 편 - ‘당원은 어떻게 되는 것일까?’, ‘당원이 되면 좋은 점은?’, ‘정당 행사 참여해보기’, ‘정당 별 홈페이지 리뷰’ 등

·정치 이슈 토크 : 한국의 주요 정치 이슈들과 역사에 대해서 쉽게 풀어서 공유
예시) ‘동물국회를 아시나요? - 국회 선진화법이 무엇일까?’

·기타 정치 관련 리뷰 영상 :

청년들의 흥미를 유발할 수 있는 다양한 영상 (정치 브이로그)
예시) 정치 관련 리뷰 영상 - ‘정당 별 굿즈 리뷰’, ‘선거송 리뷰’ 등

④ 공약 이행 평가

활용 매체: 웹사이트(카드뉴스, 인포그래픽), SNS(카드뉴스)

세부 내용: 대선후보들의 공약이행률 -> 국회의원들의 공약이행률 ->
광역지자체장·기초지자체장들의 공약이행률
순으로 공약 이행률에 대한 정보를 제공할 예정

활동 목표: 선거 당선자들의 공약이 이행된 정도를 인포그래픽으로 제공하여
시민들이 정치 인사들의 업무수행능력에 대한 정보를 얻도록 하는 것
운영 계획: 공약 이행 완료도 판단기준은 한국매니페스토실천본부 평가기준 준용
완료/이행후 계속추진/정상추진/일부추진으로 나누어 분류할 예정
오픈 API로 제공되는 데이터를 활용해 분석

2) 정치 참여 지원

① 정치, 정책 세미나 개최

시의성 있는 정치 및 정책 이슈에 대해서 이야기를 나눌 수 있는 세미나를 개최할 예정입니다. 특히 저희 심플폴리틱 세미나의 핵심 키워드는 ‘청년’으로, 이슈에 대해 관심 있는 청년들끼리의 네트워킹을 통해 의견을 모아 사회에 전달하는 역할을 수행할 예정입니다. 초반에는 세미나의 주제를 운영진이 선정해서 진행하지만, 점차 주제에 대한 서베이를 통해 진정한 공론장의 기능을 수행할 수 있도록 할 것입니다.

세미나 초기에는 무료 장소 대관과 학교 시설 대관을 통해 비용을 절감하고 운영하고, 이슈와 관계된 이해관계자들의 후원을 통해서 확장시켜나갈 생각입니다. 세미나의 콘텐츠를 양질화 시켜서 등록비 등을 통한 수익을 예상할 수 있습니다. 세미나의 내용과 그를 통해 도출된 의견들은 또 다른 콘텐츠로 가공되어 저희 플랫폼에 게시되어 사람들의 유입을 유도하고, 그를 통한 광고 수익을 창출할 수 있습니다.

② 청년 정치인 후원 및 모집

정치적 이슈에 대한 자신의 의견과 신념을 가지고 활동하는 청년 정치가들을 후원할 수 있는 창구를 만들 것입니다. 청년 정치인은 선거에 출마했거나, 정당 활동을 하고 있는 사람뿐 아니라 개별 이슈에 대해서 정치적 활동을 원하는 사람을 모두 포괄합니다.

홍보를 원하는 청년 정치인의 이력과 주장, 활동내용을 담은 포토폴리오를 받고, 공익적 목적에 부합하는 경우 적극적으로 지원할 것입니다. 홍보의 방법은 초반에는 피후원자의 정치적 입장과 이력 등을 소개하고, 인터뷰와 같은 콘텐츠 제작을 통한 바이럴 마케팅을 지원할 것입니다. 추후 가능하다면 크라우드 펀딩 혹은 홍보 굿즈 등의 물질적인 지원까지 확장할 것입니다.

③ 정치 이슈 별 굿즈 펀딩

이슈 별 굿즈 펀딩은 말 그대로 특정 이슈에 대한 굿즈를 제작한 후, 그 수익금을 통해 건강한 정치 문화 및 입법 지원을 위해서 사용하는 사업입니다. 투표 독려 및 민주주의 활성화와 같은 대의적인 주제부터, 청년 정책과 같은 세부적인 주제까지 폭넓게 다룰 예정입니다. 굿즈 제작은 과거 전시회 굿즈 제작 경험이 있는 운영진 혹은 평소 사회적 이슈에 관심을 가지고 있는 예술가들과의 콜라보로 진행될 예정입니다.

3) 유저들의 직접적 참여

① 토의의 장 게시판

토의의 장 게시판에서는 시의적인 입장에 대한 찬성과 반대, 보수와 진보 등의 관점으로 토론을 나누는 게시판입니다. 토의의 장 게시판의 특이한 점은 시의성 있는 토론 주제입니다. 토론 게시판은 약 주기적으로 업데이트 됩니다. 초기에는 운영진이 시기에 맞는 게시판을 열지만, 곧 유저들의 니즈에 맞게 토론 게시판 주제에 대한 서베이를 진행할 것입니다.

토론 게시판 내에서는 하나의 이슈에 대해서 크게 찬성과 반대 대립되는 두 가지 입장을

화면분할을 통해서 효과적으로 보여줄 것입니다. 기존의 베스트 댓글과 같은 시스템은 베스트 댓글에 의해서 사람들의 생각에 편향적인 영향을 줄 수 있다는 한계가 있습니다. 따라서 화면 분할을 통해 양쪽의 입장을 모두 한 눈에 들어올 수 있도록 하여 유저가 중립적인 시각에서 자신만의 판단을 내릴 수 있도록 도울 것입니다.

② 지역 정치 맵

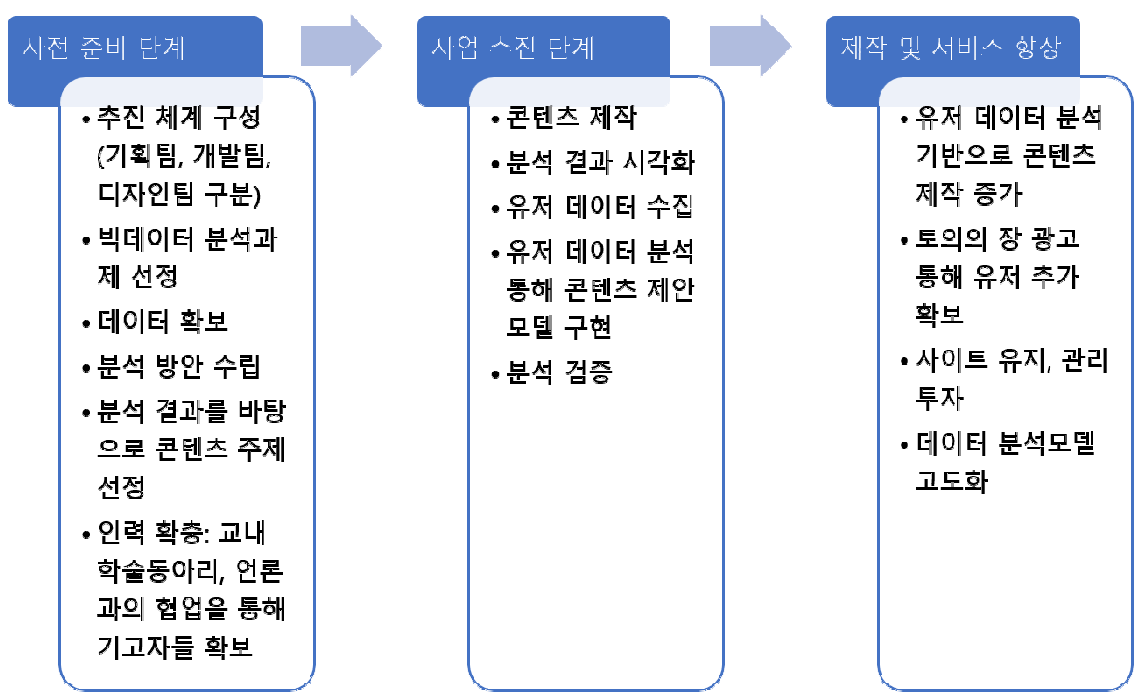
지역 정치 맵은 유저들의 실질적인 정치 참여를 위해서 만들어졌습니다. 지역 정치 맵에서는 크게 대한민국 전체에서 각 시도부터 구, 동 등으로 세부적으로 클릭할 수 있는 창이 있습니다. 유저들은 각 지역을 클릭해서, 그 지역의 이슈와 그에 대한 의견을 기재할 수 있습니다. 또한 시위 혹은 세미나, 발표회 등의 정치적인 행사 또한 지역에 맞게 맵에 수록되게 됩니다. 아래는 정치 맵에 대한 예시 사진입니다.



(출처: 정부혁신 1번가 사례 지도)

(4) 사업추진체계 및 방법

가. 단계별 세부 항목 추진 방법



(5) 사업 활용 가능성 및 기대효과

가. 서비스의 사업성

현재 대학생이 정치적·사회적 이슈에 대해서 활발하게 토론할 수 있는 온라인 플랫폼은 제공되지 않고 있습니다. 대개 대학교 온라인 커뮤니티의 게시판, 뉴스 댓글 등을 통해 의견이 교류되고 있으며, 이마저도 분야별 게시판이 만들어지지 않았기에 유저들의 관심도에 따라 한정된 주제에 대한 토론이 주로 이루어집니다. 청년과 정치를 주된 테마로 창업을 한 스타트업들 또한 '정책 제안' 및 후원을 통한 정치 참여에 초점을 두며 의견교류를 할 수 있는 플랫폼을 제공하는 곳이 희박합니다. 또한, 정치 이슈에 대한 소식을 전문적으로 알려주는 곳은 많으나, 청년들의 언어, 청년들의 시각을 이용해 쉽고 간편하게 정치에 대한 정보를 정기적으로 제공하는 곳은 부족합니다. 저희의 플랫폼은 청년의 시각을 지니고 청년이 어려움과 아쉬움을 느끼는 부분을 알고 있기에 독창적인 콘텐츠를 기획하여 제공할 수 있을 것이라 확신합니다.

심플폴리틱의 목적은 사람들 특히 청년들에게 정치에 대해 쉽게 다가갈 수 있도록 하고, 진정한 시민으로서 역할 할 수 있는 역량을 길러주는 것입니다. 그를 위해 콘텐츠를 통한 정보제공과 정치참여 지원 그리고 마지막 직접적인 정치 참여까지 연결된 체험 과정을 제공합니다.

저희의 목표는 더 많은 사람들이 저희의 프로세스를 통해 민주시민으로서 역량을 기르고, 의식을 자각하는 것입니다. 따라서 유저들을 통한 직접적인 수익 창출보다는 간접적인 방향의 수익 창출을 지향합니다. 다양한 유저들이 유입되는 가운데 플랫폼 내의 광고 수익과 유튜브 및 인스타그램 등의 플랫폼을 통한 콘텐츠 수익 마지막으로 저희와 뜻을 같이하는 시민단체 및 정치단체를 통한 후원을 통해 수익을 창출하려고 합니다.

나. 기대효과

1) 정치, 정책 세미나 개최

사회적으로 정치적 이슈에 대해 관심 있는 청년들에게 정보를 공유하고 의견을 나눌 수 있는 창구를 열어주는 효과를 수행할 수 있습니다. 또한 이들 간의 네트워크 형성과 세미나에서 나온 의견을 모아서 사회적으로 청년들의 목소리를 키울 수 있습니다.

2) 청년 정치인 후원 및 모집

청년 정치인 발굴 및 활성화 자체만으로도 큰 사회적 효과를 가져올 수 있습니다. 현재 우리나라에 활발하게 활동하고 있는 청년 정치인의 수는 무척 적습니다. 청년 정치인 후원을 통해 의지 있는 청년 정치인들의 의견과 활동을 사회적으로 공유함으로써 다른 청년들에게도 정치 활동에 대한 자신감을 불러일으킬 수 있습니다.

3) 정치 이슈 별 굿즈 펀딩

굿즈를 통해 청년들에게 정치에 대한 거부감을 깨우고, 손쉽게 정치에 참여할 수 있는 방법을 열어줄 수 있습니다. 또한 굿즈에는 직관적으로 사람들이 동의할 수 있는 메시지를 담

아서 의견의 파급력을 높일 수 있습니다.

4) 토의의 장 게시판

토의의 장 게시판의 핵심은 시의성 있는 이슈에 대한 즉각적인 토론을 가능케 하는 것입니다. 앞서 콘텐츠 게시판에서 요즘 이슈에 대한 정보를 제공하고, 유저들이 직접 판단할 수 있게끔 하는 것입니다. 그리고 단순히 어떤 의견에 대한 몰타기 혹은 동조가 아닌 다양한 시각을 보고, 자신의 의견을 추가할 수 있습니다. 이를 통해 시민으로서 어떠한 정치적 이슈에 대해 자신의 신념에 따라 판단을 내리는 연습과 함께, 자신의 의견을 조리있게 전달하는 연습을 할 수 있습니다. 또한 게시판에서 모아진 유저들의 의견은 유의미한 사회적 통계로 쓰일 수 있습니다.

5) 지역 정치 맵

유저들은 지역 정치 맵 속에서 한 눈에 각 지역 별 요즘 이슈들을 확인할 수 있고, 나아가서 시위 혹은 각종 정치 행사들을 확인하고 적극적으로 참여할 수 있습니다. 또한 각 지역 별 그룹핑을 통해 그 지역의 이해관계자들이 이슈에 대해서 토의할 수 있는 창구를 열어줄 수 있습니다.

6) 공약 이행 평가

후보들의 공약과 그 공약의 이행률을 분석해 제공함으로써 선거 투표에 갓 뛰어든 청년들에게 후보자 각자의 자질과 역량에 대해 소개해 줌으로써 정치인사들에 대한 이해도를 높일 수 있습니다. 공약 이행률을 통해 청년들의 결정에 조금이나마 도움이 되고자 합니다.

(6) 기타

저희 팀의 아이디어 ‘심플폴리틱’은 정책에 대한 공동의 관심을 가진 상태에서 만들어진 정책분석소모임에서 만들어졌습니다. 소모임 세션 도중 사회 전반의 정치적 문해도(political literacy)에 대해 토의하게 되었고, 정치 문해도를 향상하기 위해 사람들에게 쉽고 간편하게 정보를 제공해주는 플랫폼에 대해 필요성에 대해 얘기를 나누어 보다 이를 현실에서 실현해보고 파 지금의 심플폴리틱 사업을 구성하게 되었습니다. 현재는 사회적 가치를 위해 사업을 추진하지만, 유저들이 모이고 저희의 데이터베이스가 축적됨에 따라 사업을 확대해 창업을 최종목표로 두고 본 프로젝트를 키우고 싶습니다.

쏟아지는 정책 속에서 무엇이 ‘나를 위한 정책’인지, 그리고 해당 정책이 나와 나의 이웃들의 삶에 어떤 영향을 주는지 이해하는 것, 이것이 민주시민으로서 정치에 참여하는 첫시작이라고 생각합니다. 이제는 이익에 따른 ‘맞고 틀림’이 아닌 공동의 이익을 위한 문제해결을 목표로 토의하는 건전한 의견교류의 장을 만드는 것, 이것이 심플폴리틱의 목표입니다. 청년이 진정한 의미의 민주 시민으로서 역할할 수 있는 사회를 만들어가고 싶습니다.

아래와 같은 항목들을 통해 심플폴리틱의 사업 성과를 확인할 수 있다고 생각합니다.

- 웹사이트 트래픽 및 사이트
- 게시한 게시물 개수
- 유저수 및 유저 토론 참여도

장기적인 목표를 가지고 시작한 프로젝트로, 단기적인 목표로는 올해 11월까지 온라인 서비스 네트워크 구축 완료 및 증원을 목표로 하고 있으며 12월부터는 팀원 모집 및 교내 동아리들과의 협약을 통해 자체제작 콘텐츠를 정기적으로 웹에 게재하는 것을 목표로 두고 있습니다. 최종적인 목표는 웹사이트 트래픽 및 유저 데이터베이스를 통해 수익을 창출하는 것입니다.

SIMPLE POLITICS

심플폴리틱: 쉬운 정치 모두가 하는 정치

SEO YOUNG PARK
JINA YOO

Step 1
Easy,
interesting

Step 2
Connect

Step 3
Join

What we
dream about?

정치? 하면 뭐가 떠오르시나요?

[뉴스픽] "국회는 또 꼴찌"... 신뢰도 조사 '최하위' 정수 낸 국회

[종합] 文 "청년들 정치 무관심이 '헬조선' 불러"

기획기사 - 청년 정치 무관심 ①
청년들은 왜 정치와 멀어졌는가?

[2018 지방선거(CCD) 원형] 정치 [청년 선거권 활용] 청년들의 낮은 정치 참여, 저연가터
역인가?

청년층 사이에 팽배한

'정치적 무관심, 부정적 인식, 거부감'

Our Dream

저희가 이루고 싶은 것은



SIMPLE POLITIC

'쉬운 정치'

사람들이 모두 'Political Literacy'를 가지고,
'시민'으로서 역할하는 사회입니다.

SIMPLE POLITICS

심플폴리틱: 쉬운 정치 모두가 하는 정치

SEO YOUNG PARK
JINA YOO

Step 1
Easy,
interesting

Step 2
Connect

Step 3
Join

What we
dream about?

자체 콘텐츠 제작 및 배포

공약 이행률 평가(Easy)

본 콘텐츠는 공약 이행률 평가에 대한 정보를 제공합니다.

평가 기준: 공약 이행률, 정책 효과성, 시민 만족도 등

평가 방법: 전문가 평가, 시민 설문조사 등

평가 결과: A등급, B등급, C등급 등

쉬운 정책(Easy Policy)

복잡한 정책을 쉽게 이해할 수 있도록 설명합니다.

정치 이슈 특특(Interesting)

현재 정치 이슈에 대해 자세히 알아보겠습니다.

특시 정치 참여 주제 시리즈
- 정당별
- '당원 1인 1표' 운동
- '정치 개혁' 실현
- '정치 개혁' 실현

특시 정치 이슈 특특
- 주요 시안
- '정치 개혁' 실현
- '정치 개혁' 실현

특시 정치 관련
- 리얼 타임
- '정치 개혁' 실현
- '정치 개혁' 실현

37%

20%

현장 인터뷰부(Interesting)

현장에서의 생생한 인터뷰를 제공합니다.

공약 이행률 평가

쉬운 정치 설명서

정치 이슈를 쉽게 이해할 수 있도록 설명합니다.

정치 이슈 특특

현재 정치 이슈에 대해 자세히 알아보겠습니다.

공약 이행률 평가

공약 이행률 평가에 대한 정보를 제공합니다.

평가 기준: 공약 이행률, 정책 효과성, 시민 만족도 등

평가 방법: 전문가 평가, 시민 설문조사 등

평가 결과: A등급, B등급, C등급 등

17%

20%

정치 이슈 특특

현재 정치 이슈에 대해 자세히 알아보겠습니다.

정치 이슈 특특

현재 정치 이슈에 대해 자세히 알아보겠습니다.

특시 정치 참여 주제 시리즈
- 정당별
- '당원 1인 1표' 운동
- '정치 개혁' 실현
- '정치 개혁' 실현

특시 정치 이슈 특특
- 주요 시안
- '정치 개혁' 실현
- '정치 개혁' 실현

특시 정치 관련
- 리얼 타임
- '정치 개혁' 실현
- '정치 개혁' 실현

SIMPLE POLITICS

심플폴리틱: 쉬운 정치 모두가 하는 정치

SEO YOUNG PARK
JINA YOO

Step 1 Easy, interesting

Step 2 Connect

Step 3 Join

What we dream about?

시민 - 정치 Connect

- 1) OFF- LINE 정치, 정책 세미나 개최
- 2) ON- LINE 정치 이슈 별 굿즈 펀딩

SIMPLE POLITICS

심플폴리틱: 쉬운 정치 모두가 하는 정치
SEO YOUNG PARK
JINA YOO

Step 1
Easy,
interesting

Step 2
Connect

Step 3
Join

What we dream about?

3: 직접적 참여



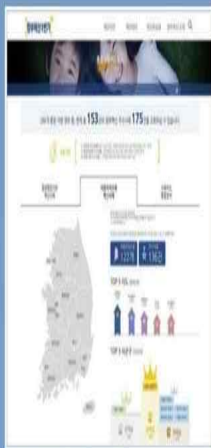
지역 별 이슈 맵핑



토의의 공론장 마련

THE PLAN 정치 이슈 맵핑 (Mapping)

주변이야? 같이 하자!



정부혁신 사례지도 첫 화면

내 주변에서 어떤 일들이 이뤄지는 거지?

내 주변에서 일어나는 시위, 주민 토론이 무엇을 위한 모임인지 궁금하지 않나요?

정치 이슈 맵핑을 통해 내 주변의 시위, 시사 모임 등을 확인할 수 있다면 어떨까요?

어렵게 생각하지 마세요

내 생각을 나누고
알뜰한 지식을 얻어갈 수 있는 모임,

직접 만들어 유저들과 소통해보세요!

THE PLAN

사회적 문제에 대해 자유롭게 토론해보세요!

본인이 관심있는 분야에 대한 게시판을 개설해 유저들과 토론해보세요!

1. 양측 의견에서 베스트댓글 뽑아 균형있는 의견 전달
2. 지역 커뮤니티별(시군구 단위) 게시판 개설 예정
3. 국민의 다양한 목소리를 반영하는 창구 역할
4. 순차적인 서비스 제공을 통해 범위 확장 예정

민원

• 정부기관에 불편한 점이 있을 때 국민신문고에 신청 하면 해당 기관으로 배정하여 한-스톱 처리

제안

• 정부시책 및 제도개선에 대한 국민들의 창의적인 아이디어를 수렴하여 우수제안 포상 실시

정책토론

• 정부업무에 일반국민, 전문가 등 국민들의 다양한 목소리 반영

예산낭비 신고

• 중앙 및 지방행정기관의 잘못된 예산집행 사례를 신고하고 예산 절감방안 제안

민원, 정책 Q&A

• 정부정책에 대한 의문과 민원처리사항을 쉽게 정리하여 국민신문고 및 민간포털의 관련 Q&A에 자동링크

모바일 서비스

• 국민신문고 모바일 앱(App) 및 웹을 이용, 실시간 민원, 제안, 정책토론 참여가능

외국어 민원 창구

• 한국거주 외국인 노동자, 유학생들의 권익보호를 위해 영, 중, 일어 등 11개국 외국어 민원신청 서비스운영

출처
전자적 참여 및 소통 활성화 방안 연구:
국국민민신문고고 정책토론 기능 활성화를 중심으로

10. 지역신문을 통한 정치참여 활성화 및 민주주의의 지속성 강화

(1) 기획 주제 및 서비스명

‘지역신문을 통한 정치참여 활성화 및 민주주의의 지속성 강화’는 기존의 지역신문을 활용하여 각 지역의 정당, 정치인, 그리고 지역의회의 정치활동에 대한 정보를 꾸준히 전달함에 따라, 시민들이 선거에 참여하는 과정에서 장기적으로 축적된 지식을 기반으로 보다 합리적인 선택을 할 수 있는 기회를 제공하고자 하는 목적을 지니고 있다. 시민들이 직접 지역신문의 기자로 참여하여 각 지역의 지방의회 또는 지역구위원의 정치활동에 대한 정보를 수집하고 전달하는 과정에서 정치에 대한 흥미와 관심을 불러일으키고, 같은 지역주민의 입장에서 보다 관심 갖고 있는 주제나 간과되어 온 주제를 상기시킴으로써 정치에 대한 시각을 확장시켜 줄 것이라 기대된다.

해당 과정은 (1) 시민의 역할: 청년들의 정치적 활동 영역 확장 (2) 언론의 역할: 통합 어플리케이션을 통한 지역 간 교류 활성화 (3) 정부의 역할: 정부와 시민의 올바른 소통 수단 제공의 3 단계로 정리할 수 있으며, 이어지는 내용들을 통해 이것이 어떻게 시민들의 정치참여를 활성화시키고 민주주의의 지속성에 기여할 수 있는지에 대해 설명하려 한다. 또한 이를 통해 도출할 수 있는 사회적 공익 및 경제적 발전과 관련한 내용들을 통해 그 근거를 제공하고자 한다.

(2) 서비스 의도 및 개발 목적

우리나라에서는 중앙정부와 관련한 선거 및 국정운영에는 민주주의의 두 가지 단계 중 ‘선거’에만 시민과 엘리트의 관심이 치중되어있어 민주주의의 운영이 선거로만 이루어진다는 단편적인 생각을 갖기 쉬운 환경을 조성하고 있다. 이에 따라 시민들은 선거운동과 같이 매우 짧은 기간 동안에만 가시적이고 자극적인 정보를 전달받고 있으며, 정치과정에 대한 혼란과 실망이 쌓여 정치적 피로감을 호소하게 된 것이다. 따라서 민주주의의 지속성을 강화하고자 시민들의 관심을 각 지방자치단체의 ‘국정운영’의 단계까지 넓히고, 이를 통해 시민들이 스스로 정치권력을 견제하는 주체로써 자리하게 될 수 있으리라 기대한다.

이어지는 내용들을 통해 앞서 제시했던 것과 같이 해당 서비스가 제시하는 세 단계로 이루어진 시민의 역할, 언론의 역할, 그리고 정부의 역할을 살펴보고, 이것이 효과적으로 실행되기 위해 각자 어떠한 것들이 필요한지 제시하고자 한다. 그리고 이에 대한 구조 틀을 간략하게나마 소개할 것이다.

(3) 핵심내용

1) 시민의 역할: 청년들의 정치적 활동 영역 확장

첫 번째 단계는 ‘청년들의 정치적 활동 영역 확장’이다. 현재 시민들은 정치의 영역을 중앙정부 관료 직책에 한정하여 생각하는 경향이 있으며, 이는 청년들 또한 마찬가지라고 할 수 있다. 방송국이나 신문사와 같이 대중매체의 첫 등장과 함께 해온 우리나라의 대표적인 미디어뿐만 아니라 세계화 시대에서 중요한 역할을 하고 있는 소셜 미디어에서도 가장

중요하게 여겨지고 반복적으로 언급되는 것은 대통령과 주요 정당 정치인의 언행에 편중되어 있기 때문이다. 하지만 이러한 한계를 뛰어넘을 수 있는 사회적 관심과 기술적 발전의 토대가 마련되어 있기에, 이를 활용한다면 정치의 영역을 확장시킬 수 있으리라 생각된다.

보다 쉽게 청년들이 민주주의의 운영과 정치활동에 참여할 수 있는 방법으로 제시하는 것이 바로 '지역신문을 통한 정보전달 주체로써의 참여'이다. 현재 각 지역의 지방종합일간지 및 지역신문은 약 90여개²⁾이나, 이들이 지닌 미디어 시장에서의 입지는 매우 좁아지고 있는 것이 현실이다. 따라서 현대의 새로운 미디어와 달리 정보의 '균형'을 지키고자 노력하는 전통적 미디어 매체의 장점을 적극적으로 활용하여 지역 주민들에게 보다 질 높은 정보를 전달할 수 있는 역할을 되살리고자 한다. 이는 체계적인 수단을 통해 시민들에게 보다 정확하게 민주주의에 대해 교육할 수 있는 기회가 된다.

이를 위해 먼저 언론활동에 관심을 갖고 자체적으로 활동하고 있는 청년들의 참여를 이끌어내고자 각 지역 내 대학의 대학신문과 연계하고자 한다. 대학신문의 장점은 어느 정도 언론의 역할을 이해하고 있으며 사회적 활동에의 참여 기회를 원하고 있는 청년들이 결집되어 있으며, 이들이 제공하는 정보가 같은 청년들에게 전달될 가능성이 매우 높다는 것이다. 또한 대학생들이 직접 언론인에게 기사 작성 또는 정보 수집에 대한 효과적인 교육을 받을 수 있게 될 뿐만 아니라, 사회에 진출하기 전 해당 직업군에 대한 실질적인 경험을 할 수 있다는 것이 매우 큰 장점이다. 지역신문으로써는 그들의 폭 넓은 독자 집단에게 그동안 간과되었던 청년들의 목소리를 전달함으로써 지역 언론으로써의 역할을 재고하는 기회가 될 것이다.

지역신문에게 있어서 독자층이 넓어진다는 것은 사업적으로도 좋은 효과를 불러일으킬 것이다. 지면광고는 지역신문 매출 지분의 절반 정도를 차지하고 있으며³⁾, 어떠한 독자층을 갖고 있느냐에 따라 광고주가 달라질 수 있다는 점에서 독자층의 확대가 가진 의미가 매우 크다는 점을 알 수 있다. 또한 뒤이어 설명하게 될 어플리케이션을 활용한 지역 간 교류의 활성화를 통해 해당 지역의 기업 또는 사업체가 지역신문을 통해 다른 지역에까지 광고 효과를 얻을 수 있게 된다면 지역신문이 매우 경쟁력 있는 홍보수단으로 작용하게 될 것이다.

이를 토대로 청년들의 정치참여 수단이 확대된다면, 이것이 하나의 시스템으로 자리 잡게 되면서 대학에 재학 중인 청년들이 직업에 종사 중인 청년들이 지역신문을 매개체로 삼아 함께 사회에 대한 문제의식을 공유하고, 기사를 통해 문제를 제기하고, 신문을 통해 토론의 장을 형성하게 될 것이다. 이를 통해 시민과 정치의 단절뿐만 아니라 청년사회 내부에서 단절되어 있었던 교류를 활성화시킬 수 있으리라 기대된다. 또한 이것이 지닌 정치참여로써의 의미, 즉 중앙정부나 관료, 선거에만 편향되지 않고 국정운영에 대한 실질적인 정보를 지속적으로 전달함으로써 시민들이 보다 합리적인 의견을 갖고 선택할 수 있게 한다는 것에 다양한 사회계층간의 교류가 더해진다면 더욱 풍부한 시민의 정치적 담론의 장이 형성될 것이다.

2) 온라인 위키백과 사전 내 '대한민국의 신문 목록' 페이지 (https://ko.wikipedia.org/wiki/대한민국의_신문_목록)

3) 한국언론진흥재단 사이트 내 '2017년 신문산업 매출액 구성 현황' 페이지 (<http://www.kpf.or.kr/site/kpf/ex/board/View.do?cbIdx=235&bcIdx=22068>)

2) 언론의 역할: 통합 어플리케이션을 통한 지역 간 교류 활성화

그렇다면 또 한 가지 생각해보아야 할 것이 전통적 미디어가 고전하고 있는 변화된 미디어 시장으로의 진입이다. 현재 종이신문으로만 시장에 선보여지고 있는 지역신문의 경쟁력은 매우 뒤쳐진다고 할 수 있다. 온라인 매체로의 전환이 늦어지고 있는 지역신문의 경우 그것이 기술의 발전 속도를 따라가지 못하고 도태되어야만 하는 숙명을 지니고 있기 때문이 아니라, 그러한 변화의 필요성을 느끼고 있지 못하기 때문이다. 하지만 위와 같이 청년들의 참여가 활성화되고, 이것이 시민들에게 정치적 담론의 장을 제공하여 정치참여의 동기부여를 제공하는 역할을 맡게 된다면, 변화는 필수적으로 이루어져야 하는 것이다. 그러한 변화에 흐름에 있어서 언론 자체적으로 해결할 수 없는 문제를 시민들과 함께 풀어나갈 수 있으리라 기대된다.

또한 각 지역의 문제는 한 곳에만 적용되는 것이 아닌, 현대 사회를 살아가는 모두가 경험하고 있는 현실이다. 따라서 넘쳐나는 온라인상의 다양한 사이트와 정보의 홍수 속에서 지역신문이 앞서 언급된 의미를 퇴색시키지 않고 경쟁력을 갖추기 위해서는 각 지역 간의 연계가 필요하다. 하나의 통합된 사이트, 통합된 어플리케이션을 통해 이것이 개별적인 지역 언론이 아닌 전국적인 연결망을 지닌 대형 언론으로 자리 잡을 수 있게 되는 것이다. 또한 서로 잘 알지 못했던 정보를 함께 공유하고 공통의 문제에 대해 공감함으로써 시민들의 의견이 결집되어 보다 큰 영향력을 지니게 되고, 이러한 경험이 시민들에게 정치참여의 동기로 작용하리라 기대된다.

온라인 사이트와 어플리케이션 구축에 있어서도 청년들의 참여를 다시 한 번 기대할 수 있다. 현대 사회에서 미디어가 소통의 창구가 되기 위해서는 기술적 지원이 뒷받침되어야 하는 만큼, 서버 구축이나 소프트웨어 업데이트 등의 컴퓨터 기술을 지닌 청년들도 지역신문을 통해 사회활동에 참여할 수 있게 되는 것이다. 이들이 다른 청년들과 함께 협업하고, 지식을 활용하여 결과물을 만들어내고, 이과대학과 문과대학의 교류가 이루어지면서 학문적 융합의 장을 형성하리라 기대된다. 또한 무엇보다도 시민들의 관심을 이끌어내야 정보전달이 원활하게 이루어질 수 있는 만큼, 현재의 트렌드를 가장 잘 알고 있으며 기존의 방식에 얽매이지 않고 가장 효과적으로 전달할 수 있는 방법을 경험적으로 알고 있는 청년들의 참여가 핵심이 될 것이다.

청년들의 참여가 이루어지기 위해서는 지역신문이 보다 체계적인 구조를 형성하고 제시해야 함을 의미한다. 청년들의 참여는 단순히 활동에만 목적을 두고 있는 것이 아니라, 그들의 참여에 대해 교육적 또는 금전적 보상을 보장함으로써 국가와 정부에 대한 신뢰를 높이고 정치참여에 대한 동기부여를 한다는 점에 있어서 중요하다. 따라서 체계적인 인턴쉽 시스템과 더불어 실질적인 언론활동에 대한 교육 시스템을 마련하여 제공할 수 있도록 준비해야 한다는 것이 지역신문이 지닌 과제이다.

공식적인 사이트를 구축하고 지역신문 연합이 공고화되어감에 따라 시민들과 더불어 기업 및 사업체의 관심도 지대해질 것이며, 이들의 참여가 다시 한 번 지역신문의 발전에 기여함으로써 긍정적인 사이클이 연속적으로 이어지리라 기대된다. 그리고 이것이 시민들의 통합적인 정치참여로 이어지리라 생각된다.

3) 정부의 역할: 정부와 시민의 올바른 소통 수단 제공

대형 언론 연합을 형성함에 있어서 그 기준이 바로잡혀야 금전적인 목적에 휘둘리거나 하지 않고 언론의 균형을 유지할 수 있을 것이다. 이를 위해 필요한 정부의 지원과 더불어 이것이 정부의 소통 수단으로써 작용할 수 있는 방법을 설명하고자 한다.

먼저 정부는 ‘지역신문발전지원 특별법⁴⁾에 따라 지역신문의 육성 및 발전을 위해 법적 및 재정적으로 지원할 수 있으며, 문화체육관광부의 지역신문발전위원회를 통해 자문을 제공할 수 있다. 무엇보다도 해당 위원회가 실질적인 도움을 제공할 수 있도록 지역신문의 통합적인 온라인 및 모바일 체계 구축과 관련한 기술적 지원, 청년들의 참여를 활성화시킬 수 있는 인턴십 체계 및 인적자원개발 교육 연계 시스템 개발 등이 요구된다. 정부의 지원을 통해 보다 신뢰할 수 있는 확고한 체계를 구축함으로써 언론이 정부의 부패를 견제하는 것처럼 정부가 언론의 부패 견제 수단을 제공하고, 시민들의 신뢰 기반 형성에 도움을 주는 것이다.

또한 현재 정부가 운영하고 있는 온라인 소통 수단을 연계하여 정부가 제공하는 공식 정보에 대한 시민들의 관심 또한 증진시킬 수 있다. 현재 대한민국 정부가 온라인 동영상 사이트 ‘유튜브’에서 공식적으로 운영하고 있는 다양한 계정들이 업로드 한 영상들의 대부분은 제작에 투입된 국가 재정과 인력에도 불구하고 많은 관심을 얻지 못하고 있다. 이는 정부가 새로운 소통의 수단을 잘 활용하지 못하고 있다는 것을 의미한다. 따라서 이와 같이 시민들에게 전달할 목적을 지녔으나 직접 나서서 찾아보지 않는 이상 접하기 어려운 정보들을 지역신문이라는 매개체를 통해 간접적으로 전달함으로써 시민들이 보다 쉽게 접할 수 있으리라 생각된다. 이는 정치와 관련한 것뿐만 아니라 문화와 교육 등의 범주로까지 확대할 수 있다.

이처럼 시민과 언론, 그리고 정부가 함께 해당 과정에서 각자의 역할을 수행함에 따라 정치엘리트와 정치참여자의 교류를 활성화시키고, 시민들의 참여를 통한 중앙과 지방의 정치적 연계성 상승을 기대할 수 있을 것이다.

(4) 사업추진체계 및 방법

가. 단계별 세부 항목 추진 방법

1) 시민의 참여 단계 전략



위의 도표는 시민들이 지역신문을 통해 정치참여 활동을 증진시킴에 따라 이것이 어떻게

4) 국가법령정보센터 사이트 내 ‘지역신문발전지원 특별법’ 정보 페이지
(<http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?urlMode=lsInfoP&lsId=009674#0000>)

정치참여 문화 형성에 기여할 수 있는지 정리하고 있다. 도표에서 제시하고 있는 전략을 달성하기 위해서는 어떠한 것들이 필요한지 살펴보도록 하겠다.

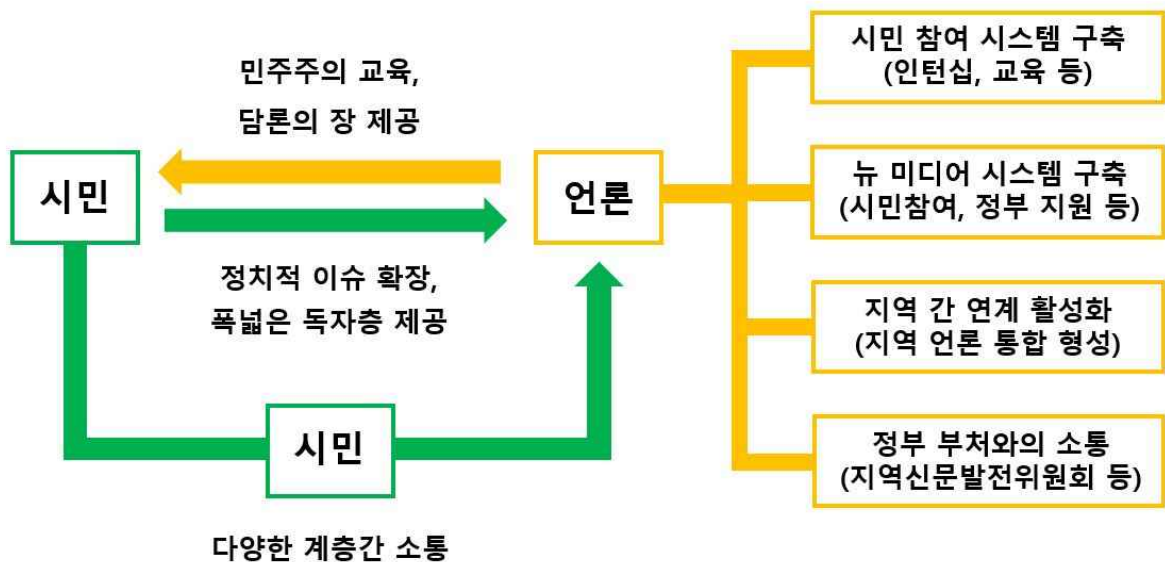
① 청년들의 관심을 이끌어낼 수 있는 수단 마련

청년들의 참여를 이끌어내기 위해서는 그들이 관심을 가질 만한 시스템이 먼저 준비되어야 한다. 따라서 지역신문은 이들이 참여함으로써 얻을 수 있는 다양한 보상수단을 마련해 두어야 한다. 이는 단순히 급여를 제공하는 방식으로도 이루어질 수 있으나, 보다 사회적으로 기여할 수 있는 방안이 준비되어야 한다. 이들이 사회에 진출하는 데에 도움이 되는 인턴십 프로그램 또는 봉사 인증 제공, 청년들이 소통할 수 있는 담론의 공간 제공, 언론인들의 실질적인 경험을 토대로 한 교육 프로그램 등이 그 예이다. 이를 위해 지역 또는 중앙 정부의 지원이 필요하다면 함께 연계하여 해당 수단을 마련할 수 있도록 노력해야 한다.

② 시민들의 소통 공간 및 교육 프로그램 제공

시민의 참여가 단순히 참여에서 끝나는 것이 아니라 지속적인 민주주의의 발전에 기여할 수 있는 방향으로 나아가야 한다. 따라서 계층 내부의 다양한 직업군에 속해있는 사람들, 그리고 계층과 연령 간의 소통이 이루어질 수 있는 공간이 제공되어야 한다. 이는 여기에서 제시하는 지역신문이라는 비가시적인 매개체가 맡고 있는 역할을 말함과 동시에, 실제적인 문화공간이 필요함을 의미한다. 언론활동에 참여하는 이들이 직접 취재하는 과정에서 소통이 이루어질 수 있으나, 이들이 지역 언론에 친밀하게 다가올 수 있는 장소가 마련되어야 보다 선별적이지 않은 다양한 의견을 수용할 수 있게 되는 것이다. 또한 이들에게 민주주의와 민주주의에서의 시민의 역할에 대한 교육을 제공한다면 이것이 또다른 시민의 참여를 불러일으키는 수단으로 작용하리라 생각된다.

2) 언론의 참여 단계 전략



앞서 언급한 시민의 참여 증대 전략과 더불어, 지역 언론이 성장하기 위해서는 자체적인 발전 계획을 마련해야 한다. 이는 지역 간의 연계 및 정부 부처와의 소통을 통해 이루어질

수 있다.

① 뉴 미디어 시스템을 통한 지역 언론 간의 연계 활성화

현재 지역 신문의 경우 온라인 사이트를 구축하거나 이를 활용하여 수익을 창출하고 있는 경우는 찾아보기 매우 힘들다고 할 수 있다. 따라서 지역 언론이 그 역할을 제대로 하기 위해서는 현재 미디어의 흐름을 파악하고 이에 편승할 필요가 있다. 청년들의 참여를 통한 뉴 미디어 시스템 구축을 위해서는 먼저 지역 언론이 해당 시스템을 파악하고 이를 어떻게 적용할 것인지 결정하는 과정이 선행되어야 한다. 이는 한국언론진흥재단에서 이루어지고 있는 ‘지역신문발전기금 위탁사업⁵⁾’과 같은 지역신문 발전지원의 도움을 받아 이루어질 수도 있다.

또한 지역 언론의 성장을 위해서는 각 지역별 언론이 소통하고 통합적인 시스템을 구축하기 위해 노력해야 한다. 정보를 공유하고 하나의 언론 시스템 안에 포함시켜야 시민들이 정보를 접하기 쉬우며 보다 체계적인 언론임을 증명할 수 있다. 또한 지역 언론이 어떤 내용을 다룰 것인지에 대한 심도 있는 논의를 통해 이슈에 대한 공통적인 분류 체계를 구축함으로써 정보의 신뢰도를 높일 수 있다. 이는 시민들뿐만 아니라 정부나 기타 기관의 도움을 요청함에 있어서 해당 언론의 중요성을 역설하는 중요한 요인으로 작용하게 된다. 따라서 지식정보산업으로 발전하기 위한 노력이 요구되며, 온라인 사이트 구축 및 어플리케이션 개발 과정에서도 하나의 가이드라인을 형성하여 공유할 수 있도록 지속적인 소통과 교류가 필요할 것이다. 이는 해당 지역의 산업체와 연계하여 이루어질 수도 있으며, 지역을 넘나드는 산업 활동의 매개체가 될 수 있다.

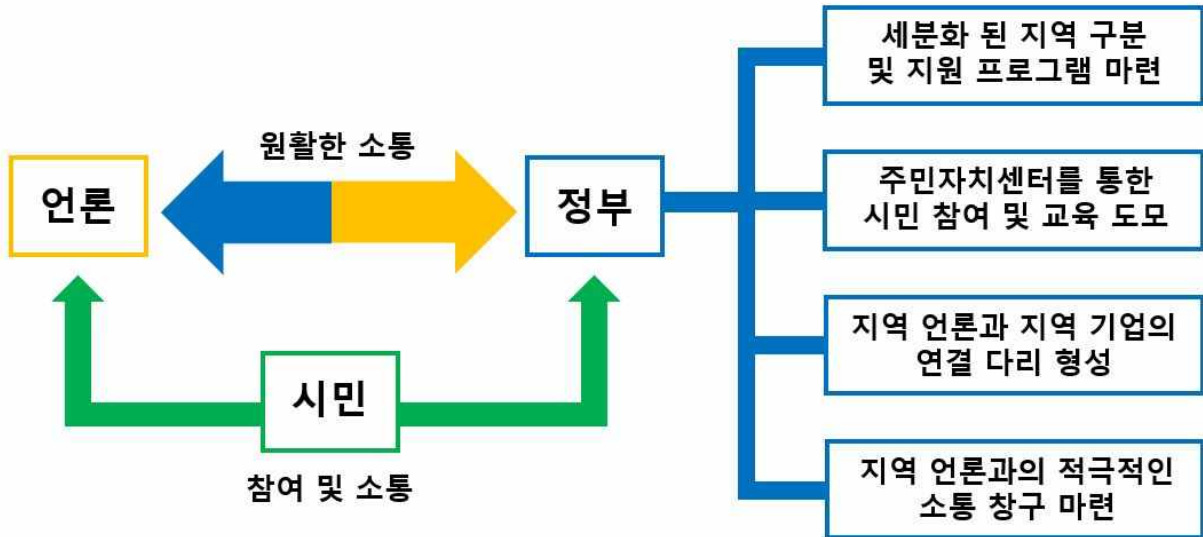
② 정부 지원 활용 방안 탐색 및 정부 부처와의 소통 활성화

앞서 말한 바와 같이 지역신문의 발전을 위해서는 여타 기관의 지원이 동반되어야 함을 알 수 있다. 이를 위해 정부에서 지원하고 있는 다양한 법적 및 재정적 지원에 대해 알아 보아야 한다. 현재 정부에서도 지역신문발전위원회⁶⁾를 통해 지역신문의 경쟁력을 높이기 위한 다양한 연수 프로그램과 컨퍼런스를 개최하고 있다. 따라서 이러한 기회들을 지역 언론이 직접 찾아 나서서 활발하게 참여하고, 지역신문 발전을 위한 구체적인 계획을 마련하여 제시하는 것이 중요하다. 이러한 과정에 있어서 앞서 제시한 시민들의 정치참여를 활성화하고, 청년들의 사회 진출에 도움을 주며, 계층 간의 소통의 장을 마련해 준다는 관점에서 새로이 접근한다면 더욱 다양한 방안을 도출할 수 있을 것이다.

3) 정부의 참여 단계 전략

5) 한국언론진흥재단 홈페이지 내 지역신문발전기금 위탁사업 페이지
(<http://www.kpf.or.kr/site/kpf/02/1020700000002016090808.jsp>)

6) 지역신문발전위원회 홈페이지 (<http://www.cln.or.kr/index.php>)



정부는 현재 운영되고 있는 지역신문 지원 방안에서 더 나아가 지역을 세분화하여 시, 도, 군 외에 주민자치센터와 같은 규모에서도 시민들의 참여를 증진시킬 수 있는 교육 프로그램을 운영하거나 지역 언론에 참여할 수 있는 연결다리를 제공할 수 있도록 연계해주어야 한다. 또한 지역신문이 청년들에게 인턴십을 제공하거나 봉사 인증, 참여 인증서 발행 등을 요구받을 때에 정부가 직업훈련과정⁷⁾을 통해 필요한 제반 시설을 제공해주거나 공식적인 봉사인증 제도⁸⁾에 적용될 수 있도록 시스템 마련에 도움을 주어야 한다. 또한 지역 신문발전 과정에 있어서 지역 산업체 및 지역 대학이 함께 연계하여 활동할 수 있는 시스템을 마련해 줌으로써 보다 적극적인 참여를 유도할 수 있을 것이다.

(5) 사업 활용 가능성 및 기대효과

가. 서비스의 사업성

지역신문 통합 서비스가 활성화되기 위해서는 현재 미디어 시장에서의 경쟁력을 갖추기 위해 지역 언론만이 다룰 수 있는 각 지역의 주민에 대한 적극적인 관심을 바탕으로 한 지역사회의 문제 발견 및 지역 경제 발전을 목표로 삼아야 한다. 이를 위해 기술적 시스템 구축에 있어서 지역 대학 및 지역 산업체와 함께 하나의 사업으로써 이를 진행하고, 정부의 지원을 받아 다른 지역과 함께 대규모의 프로젝트로 진행할 수도 있다. 그러나 그에 앞서 지역 내 언론이 함께 통합하여 세분화된 지역 별 언론 체계 및 소통 수단을 마련하고, 전문성 있는 정보를 전달할 수 있도록 적극적인 홍보를 통해 재정적 기반을 마련해야 한다.

이는 지역 기업의 광고 수주 및 청년 일자리 창출을 통해 이루어낼 수 있다. 현재 많은 기업들은 지역을 넘나드는 시장에서 활동하고 있으며, 지역신문 또한 지역적 한계를 넘어 시민들의 민주주의 참여의 장으로써 영역을 넓힌다면 많은 기업의 관심을 얻을 수 있을 것이다. 온라인 사이트와 모바일 어플리케이션의 경우 해당 언론에의 접근성이 더욱 넓어지는 기회를 제공하기에, 출판물에서 얻을 수 있는 수익 외에도 부가적인 이익을 찾을 수 있을 것이다.

7) HRD 직업훈련 포털사이트 홈페이지 (<http://hrd.go.kr/hrdp/ma/pmmao/indexNew.do>)

8) 1365 자원봉사 포털사이트 홈페이지 (<https://www.1365.go.kr/vols/main.do>)

그 외에도 앞서 말한 주민자치센터, 직업교육과정, 혹은 언론에서 제공하는 교육 과정을 진행함에 있어서 기업 및 교육기관의 지원과 더불어 청년들에 대한 교육 프로그램을 통해 부가적인 수익을 창출할 수 있다. 이를 다시 신문 발전 기금으로 사용하는 선순환을 통해 지역 주민, 기업, 그리고 언론이 함께 발전할 수 있을 것이다.

나. 기대효과

이러한 과정을 통해 마련되어진 지역 신문은 해당 지역에 국한되지 않고 정부의 정책 결정에 영향을 미치는 주요한 정보 전달지가 될 것이다. 또한 정당과 정치인이 해당 지역 주민의 지지를 이끌어 내기 위해 현재 무엇이 가장 중요한 사회의 이슈가 되고 있는지 파악하는 데에 있어서 그 역할이 기대되는 바이다.

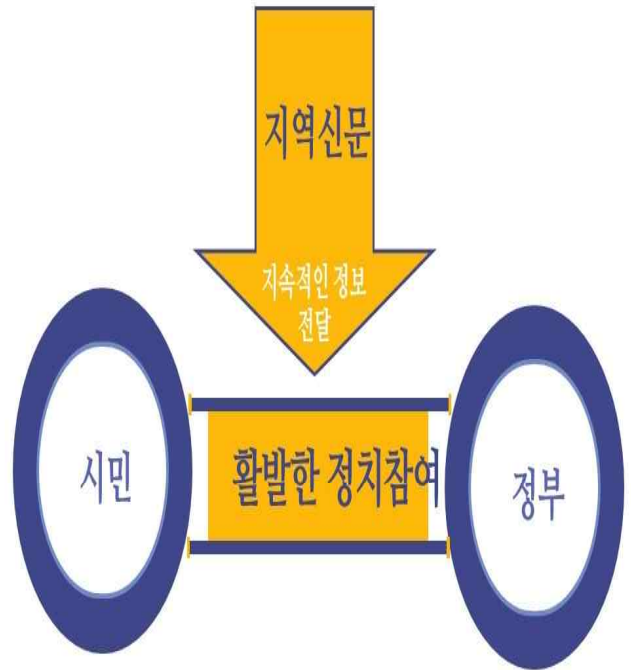
시민들은 구체적인 계획을 통해 구축된 온라인 사이트와 어플리케이션을 통해 정보를 전달받음으로써 무엇이 옳고 그른지 파악하기 어려운 정보의 홍수 속에서 하나의 기준점을 잡고 스스로의 인지적 능력을 기를 수 있을 것이다. 또한 시민들이 교육받고 참여하는 과정에서 이들을 교육하기 위한 시스템과 교사를 마련하고, 대학과 산업체의 연계를 도모하고, 지역 신문의 기술적 구축을 위한 지원 인력을 모집하는 등 다양한 일자리 창출 및 시장 활성화가 이루어질 것이라 예상된다. 이러한 지원 시스템을 마련하는 과정에서 중앙정부와 지방정부의 협력이 필요할 것이며, 단순히 지역신문에 대한 지원이 아닌 사회적 이슈 해결 및 사회 통합에 대한 지원으로 이어질 것이다.

이와같이 시민들의 정치 참여, 지역 신문의 발전, 그리고 정부 정책과 시민 활동의 연계를 통해, 민주주의 체제가 운영됨에 있어서 제도적 발전뿐만 아니라 사회적 및 경제적 발전이 이루어질 수 있기를 희망한다.

지역신문과 IT 산업의 만남

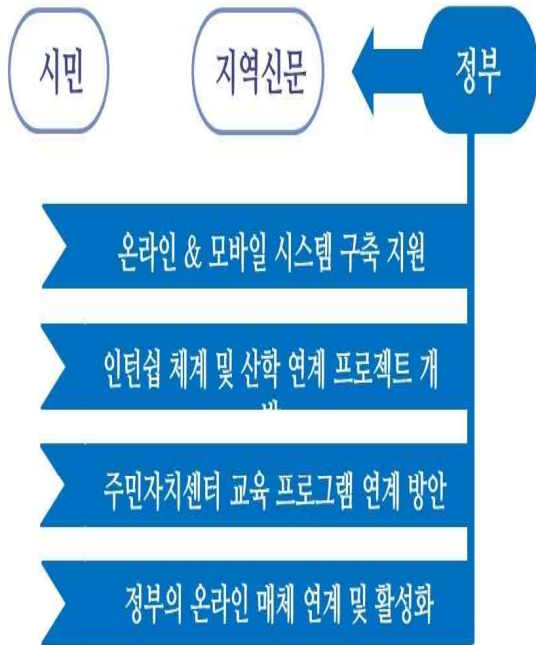
지역 통합 뉴스 어플리케이션을 활용한
시민의 정치참여 & 지역 경제 활성화

발표자 정혜원



지역 통합 뉴스 어플리케이션





아이디어 기대 효과

선순환 민주주의의 구조 유지 및 발전에 기여



Q & A
감사합니다

12. S.P.E. 교육과정-시민 중심의 행정프로세스

(1) 서비스 의도 및 개발 목적

S.P.E. 교육과정은 Student Participation Education(학생 참여 교육)의 약자로, ‘조국 사태’에 대한 뉴스 기사를 보면서 지금 까지 상대적으로 좋은 대입 방법이면서 4차 산업에 걸맞은 ‘학생부 종합전형’에 대한 허점이 드러나면서 대입 방식과 교육 방식에 대해 탐구를 했었다. 탐구를 이행하면서 지금까지 관습적으로 내려오던 주입식 교육의 폐허를 벗어나지 못한 현재 교육 실태의 문제점 및 수능 줄 세우기에 이어 내신 줄 세우기가 되어버린 학생부 종합 전형에 대해 문제점을 해결해야 할 어른들의 의견에 명쾌한 답이 나오지 못한 것에 학생이라도 나서야겠다는 생각을 하여 고안을 하게 되었다.

위 고안 사유를 통해 현재 교육의 실태를 학생들이 분석하여 학생들이 직접 교육 방향 설정하여 교육 문제를 해결하자는 목표를 가지고 세계적인 교육 선도 주자로 나아가는 것에 비전을 두었다. 이 시스템은 기존에 만 20세 이상 성인들이 선정하고 구성했던 방식에서 추가적으로 학생들의 의견까지 반영하여 새로워진 교육 과정 뿐만 아니라 수업 방식도 변화하므로 미래의 대한민국의 교육에 대한 큰 혁신이 생길 것이다. 그러므로 이 시스템은 다른 시스템에 비해 독창적이라고 할 수 있다.

(2) 핵심내용

S.P.E. 교육과정은 전국 모든 학교 및 학생들에게 사용되며 교육부 내의 감사관과 홍보담당관, 교육과정 정책관 뿐만 아니라 각 모든 학교, 미디어 매체에서도 사용된다.

우선 감사관은 청소년감사담당관을 추가적으로 조직하여 학생 담당관과 성인 담당관에 서로 견제할 수 있게 한다. 홍보담당관에서는 ‘청소년 교육 실태 청원’이라는 웹 페이지를 개설하여 교육에 관심을 가지고 바라보는 모든 청소년들의 의견을 들을 수 있도록 한다. 교육과정 정책관에서는 핀란드, 스웨덴 등 교육 선진국에 파견을 하여 우리나라의 교육 시스템에 도입할 수 있도록 한다.

(3) 사업추진체계 및 방법

가. 단계별 세부 항목

S.P.E 교육과정의 프로세스를 간략히 소개하자면 업무수준의 범례를 단계별 범례와 그에 대해 세부적인 활동 범례를 가진다. 이 교육과정의 프로세스를 ‘교육기관 S.P.E. 교육과정 사업 관리 업무 프로세스’로 정하였으며 단계는 S.P.E.사업 기획, S.P.E.사업 발

주 관리, S.P.E.사업 수행 관리, S.P.E.사업 성과관리로 4가지로 구성되어 있다.

각 단계별로 활동 범례를 가지고 있는데, S.P.E.사업 기획에는 중기계획 수립과 시행계획 수립, 예산 조정 및 편성으로 나뉜다. S.P.E.사업 발주 관리에는 S.P.E.사업 최종 계획, 발주 및 제안 요청과 사업자 선정 및 계약으로 나뉜다. S.P.E.사업 수행 관리에는 사업 착수, 사업 수행과 사업 검수로 나뉘며 S.P.E.사업성과 관리에는 성과 진단 및 평가로 나뉘어 있다.

프로세스의 내부 관련자로 S.P.E.사업 관련 담당자인 청소년 S.P.E.총괄담당관과 성인 S.P.E.총괄담당관, S.P.E.사업 담당자가 있으며 관련 부서 담당자로 예산부서자, 평가 담당자가 있다. 외부 관련 기관의 공공기관으로 국제교류부, 교육부, 기획재정부가 있으며 민간기관은 수행업체와 감리업체가 있다. 법령과 규정지침, 매뉴얼 및 가이드, 교육지원 시스템 및 교육제정시스템을 지원기반으로 삼아 실행한다.

나. 단계별 세부 항목 추진 방법

첫 번째 단계인 S.P.E.사업 기획에서는 중기계획 수립과 시행계획 수립, 예산 조정 및 편성의 3가지 활동으로 구성되며, S.P.E.사업 추진을 위해 중장기 사업 추진 및 재정 계획, 연 단위 시행계획의 작성과 S.P.E. 사업예산의 조정 및 편성을 담당한다. 중기계획 수립 활동은 각 기관 S.P.E.교육 총괄담당 주관의 기관별 S.P.E.사업 기본 계획 및 실행 계획 수립활동과 교육부가 S.P.E.사업측면에서 검토하는 기관별 재정 중기사업계획, 성과 관리 전략계획 검토활동으로 정의한다.

중기계획 수립 프로세서는 S.P.E.사업 총괄 담당에서 시작하여 부서별 중기 S.P.E.사업계획 작성 방침을 작성하고 S.P.E.사업 담당에게 전달한다. S.P.E.사업 담당부서가 부서별 중기 S.P.E.사업계획 작성을 마치면 S.P.E.사업 총괄 담당으로 넘어가 취합 및 타당성을 검토하게 된다. 조정 필요에 따른 판단 여부에 따라 조정이 필요할 시 다시 S.P.E.사업 담당으로 넘어가 조정을 하게 되고 다시 S.P.E.사업 총괄 담당에서 취합 및 타당성을 검토한다. S.P.E.사업 총괄 담당이 조정이 필요 없다고 할 시, 각 기관의 S.P.E.사업 기본 계획 및 실행 계획을 작성하고, S.P.E.사업 추진 위원회에서 기본 계획 및 실행 계획을 검토하고 교육부에서 중복성 검토 결과를 수립하며 S.P.E.사업 총괄 담당부서에서 중복성 검토 결과를 반영한다. 그 후 예산부서 및 평가 담당에서는 기관 재정운용계획 수립지침 및 기관 성과관리전략계획 수립지침을 작성한다. 작성한 수립 지침들을 S.P.E.사업담당 및 총괄담당에게 전달하고 수립 지침들을 참고하여 중기사업 계획서 및 성과관리 전략계획을 작성한다. 작성한 계획서를 다시 예산 부서 및 평가 담당으로 전달하여 취합 및 타당성 검토를 하여 검토 및 조정이 필요할 시 다시 S.P.E.사업담당 및 총괄담당이 수정을 하고 검토 및 조정이 필요하지 않을 시 기획재정부를 통해 중기사업계획서 및 성과관리 전략계획을 작성한다.

시행계획 수립 활동은 S.P.E.교육 총괄담당 주관의 기관별 차년도 S.P.E.사업을 위한 S.P.E.사업시행계획을 수립활동과 S.P.E.교육 측면에서 각 부서의 성과관리시행계획을 검토하는 작업을 하여 S.P.E.사업 현황을 진단하고 S.P.E.사업 시행계획 및 성과관리 시행계

획을 검토하는 활동으로 정의한다.

시행계획 수립 프로세서는 S.P.E.사업 총괄 담당부서가 교육부에서 제정한 범정부 S.P.E.사업 시행계획 수립지침을 받아 부서별 연간 S.P.E.사업계획 수립 지침을 작성하여 S.P.E.사업 담당부서로 통지하여 연간 S.P.E.사업계획을 작성한다. S.P.E.사업 담당부서에서 작성한 S.P.E.사업계획안을 S.P.E.사업 총괄 담당부서로 넘겨 취합 및 타당성을 검토하여 조정이 필요할 시 S.P.E.사업 담당 부서에서 조정을 하고, 조정이 필요하지 않을 시 기관별 S.P.E.사업시행 계획을 작성한다. 위 시행계획안을 기관 S.P.E.사업 추진 위원회에서 검토를 하여 교육부로 넘겨 중복성을 검토하고 검토 결과안을 가지고 S.P.E.사업 총괄 담당부서에서 위의 검토 결과를 반영한다. 그 후 평가 담당 부서에서 기관 성과관리계획 수립 지침을 작성하여 S.P.E.사업 담당 및 총괄 담당부서에서 성과 계획서를 작성하고 평가 담당으로 넘겨 취합 타당성 검토를 시행한다. 조정이 필요할 시 S.P.E.사업 담당 및 총괄 담당 부서에서 수정하고, 조정이 필요하지 않을 시 기관 성과관리 시행계획을 작성하여 기획재정부에 통보한다.

예산 조정 및 편성 활동은 예산이 기획재정부, 국무회의, 국회를 거쳐 확정되는 과정으로 S.P.E.사업 총괄 담당부서는 S.P.E.사업 총괄담당 및 각 사업담당의 S.P.E.사업 예산 요구서와 사업계획을 검토 및 조정하여 검토의견을 예산부서에 전달하여 반영하는 활동과 기획재정부, 국회 등의 추가자료 제출요구와 수정요청에 대해 대응하는 활동으로 정의한다. 이 활동은 기획 재정부로 예산안 편성 지침과 검토의견 및 추가자료, S.P.E.사업 총괄부서로 S.P.E.사업부문 예산안 편성 지침, 국회로 검토의견 및 추가 자료를 요청하여 각 사업부서에서 S.P.E.사업부문 예산안과 외부기관요청 추가 자료, S.P.E.사업 총괄 부서에서 S.P.E.사업 예산 요구 및 사업계획 검토 의견을 받는 과정으로 실행한다.

예산 조정 및 편성 프로세서는 예산부서에서 기획재정부를 통해 받은 범정부 예산안 편성 지침을 이용하여 기관별 예산안 편성지침을 수립하고 S.P.E.사업 총괄 담당에서 S.P.E.사업 부문 예산안 편성지침을 수립하고 S.P.E.사업 담당에서 S.P.E.사업 기획안을 작성한다. 그리고 부서별 예산요구서를 추가로 작성하여 S.P.E.사업 총괄 담당으로 통지하여 S.P.E.사업 예산 요구 및 사업 계획을 검토 및 조정한다. 예산부서에서도 부서별 예산 요구서를 검토하여 조정이 필요할 시 1차 의견 수렴 및 추가 자료를 요청한다. 그리고 S.P.E.사업 담당 및 총괄 담당에서 1차 의견을 제시하고 추가 자료를 제출한다. 조정이 필요하지 않을 시 분과위원회에서 분야별 예산요구서 및 사업 계획을 검토한다. 조정이 필요할 시 예산 부서에서 2차 의견 수렴 및 추가 자료를 요청하고 S.P.E.사업 담당 및 총괄담당에서 2차 의견을 제시하고 추가 자료를 제출한다. 조정이 필요하지 않을 시 전체 위원회에서 기관 예산안을 의결하여 정부로 넘겨지고, 정부 기관에서는 기관 예산안 검토 및 추가 자료를 요청한다. 예산 부서에서는 검토 의견을 확인하고 추가 자료를 요청하여 S.P.E.사업 담당 및 총괄 담당 부서에서는 검토 의견을 확인하고 추가 자료를 작성하여 정부로 전달하면 정부에서 확인하여 국회 본회의에서 의결하고 S.P.E.사업 담당에서 확정예산을 배분한다.

두 번째 단계인 S.P.E.사업 발주 관리는 S.P.E.사업 계획, 발주 및 제안 요청과 사업자

선정 및 계약의 3가지 활동으로 구성되며, S.P.E.사업 수행을 위한 계획서 및 자체평가계획 작성으로부터 제안, 제안서 평가, 낙찰자 선정 및 계약체결까지의 업무를 담당한다.

S.P.E.사업 계획 활동은 S.P.E.사업을 위한 예비 타당성을 검토하고 사전 협의 등을 통하여 사업 계획에 대한 검토 및 조정 작업을 수행하고 사업계획서를 확정하는 활동으로 정의한다.

S.P.E.사업 계획 프로세서로는 우선 자체평가 계획 필요 여부에 따라 나뉘는데, 자체 평가 계획이 필요할 시 S.P.E.사업 담당부서에서 자체평가 계획서를 작성한다. 그 후 S.P.E.사업 총괄 담당에서 자체 평가 계획안을 검토하여 보완이 필요할 시 S.P.E.사업 담당에서 보완을 하고 보완이 필요하지 않을 시 평가 담당으로 넘어가 자체 평가 계획 취합 및 검토를 한다. 검토를 하고 자체평가 위원회에서 자체 평가 계획을 조정 및 승인하여 정부 업무 평가 위원회에서 기관 자체 평가 계획을 한다. 자체 평가 계획이 필요하지 않을 시 S.P.E.사업 담당부서에서 S.P.E.사업 계획안과 성과 계획을 작성한다. S.P.E.사업 총괄 담당 부서에서 S.P.E.사업 계획안을 검토하고 보완이 필요할 시 S.P.E.사업 담당 부서에서 보완을 하고 필요하지 않을 시 사전 협의 대상을 찾고 사전 협의를 요청하여 교육부에서 사전 협의를 진행하고 S.P.E.사업 총괄 담당 부서에서 조정이 필요할 시 이의 여부를 묻고 이의가 있을 시 S.P.E.사업 담당 및 총괄 담당에서 이의 제기하여 교육부에서 이의를 검토한다. 그 후 조정이 필요할 시 S.P.E.사업 계획안을 조정하고 S.P.E.사업 계획안을 확정시킨다. 만약 사전 협의 대상이 필요하지 않거나 사전 협의에 대하여 조정이 필요하지 않다면 바로 S.P.E.사업 계획안을 확정하고, 이의가 있을 때 S.P.E.사업 계획안을 조정하여 S.P.E.사업 계획안을 확정시킨다.

발주 및 제안 요청 활동은 확정된 S.P.E.사업 계획서에 따라 제안요청서와 제안안내서를 작성하고 입찰 공고, 제안 요청 설명을 거쳐 제안서를 접수하는 활동으로 정의한다.

발주 및 제안 요청 프로세서로는 S.P.E.사업 담당 부서에서 제안 요청서 및 안내서를 작성하고 제안 평가 기준을 수립한다. 그 후 발주 의뢰를 받고 계약 담당에서 계약 방식을 검토하여 계약 유형을 정한다. 만약 수의 계약을 할 시 사업자를 선정하고 계약을 맺는다. 만약 경쟁 입찰을 할 시 계약 담당 부서에서 입찰 공고를 하여 S.P.E.사업 담당에서 제안 요청 및 설명회를 개최한다. 그 후 용역업체에서 제안서를 작성하여 계약 담당 부서에서 입찰을 마감한다.

사업자 선정 및 계약 활동은 접수된 제안서에 대한 제안 발표, 제안 평가 및 기술 협상을 통해 낙찰자를 선정하고, S.P.E.사업 수행을 위한 계약을 체결하는 활동으로 정의한다.

사업자 선정 및 계약 프로세서로는 S.P.E.사업 담당에서 제안 발표와 계획을 수립하여 용역 업체에 통지하여 제안을 발표한다. 그 후 계약 담당에서 제안 평가를 하고 우선 협상 대상자를 선정하여 S.P.E.사업 담당 부서와 용역 업체가 기술을 협상하고, 협상을 실패할 시 차순위 대상자를 선정하여 다시 협상한다. 협상을 성공할 시 계약 서류를 준비하여 용역업체에서는 발주 및 제안을 요청하고 계약 담당 부서에서는 계약을 체결시켜 사업을 착수시킨다.

세 번째 단계인 S.P.E.사업 수행 관리에는 사업 착수, 사업 수행과 사업 검수의 3가지 활

동으로 구성되며, S.P.E.사업 착수로부터 사업기간 내 사업 수행과정에서의 여러 가지 관리 항목에 대한 관리와 사업 종료를 위한 검수 및 결과물 인수까지의 업무를 담당한다. 사업 착수 활동은 계약 체결 이후 사업 수행 계획서를 작성하고 착수 신고서를 제출하며, 착수 보고회를 개최하는 활동으로 정의한다.

사업 착수 프로세서로는 계약 담당에서 사업자 선정 및 계약을 하여 용역업체로 넘겨 착수 신고서와 사업 수행 계획서를 작성하고 S.P.E.사업 담당부서에서 검토를 한다. 보완이 필요할 시 용역업체에서 보완을 하고 다시 작성하여 S.P.E.사업 담당 부서로 다시 제출한다. 보완이 필요하지 않을 시 착수 신고서 및 사업수행계획서를 제출하여 계약 담당에서는 예산 집행을 관리하고 S.P.E.사업 담당 및 총괄 담당 부서와 용역 업체에서 착수 보고회를 개최한다.

사업 수행 활동에서는 S.P.E.사업 수행 중 혹은 그 결과에 대하여 관리가 필요한 항목에 대하여 추적 관리하고 검토하여 사업 수행이 원활하게 이루어지도록 수행계획을 조정하는 활동으로 정의한다.

사업 수행 프로세서로는 용역 업체에서 용역 수행을 하고 S.P.E.사업 관리를 수행한다. S.P.E.사업으로 일정/진도 관리, 요구사항/범위관리, 품질관리, 위험/이슈 관리, 예산집행 관리, 하도금 관리, 인력 관리, 보고/회의 관리를 한다. 그 후 자문이 필요할 시 자문을 요청하여 S.P.E.사업 총괄 담당부서에서 요청 내역을 검토하거나 자문을 수행하여 S.P.E.사업 담당에서 자문 결과를 검토한다. 수행 계획 조정이 필요할 시 사업수행계획 조정을 요청하여 용역 업체에서 사업 수행 계획을 조정하고 조정이 필요하지 않을 시 종료 시점을 잡아 종료한다. 만약 자문이 필요하지 않을 시 수행 계획 조정 필요 여부를 판단한다. 사업 검수 활동에서는 S.P.E.사업 결과물의 최종 검수 및 인수를 수행하고, 완료 보고를 개최하여 사업을 종료하는 활동으로 정의 한다.

사업 검수 프로세서로는 용역 업체에서 산출물 검사를 요청하여 S.P.E.사업 담당에서 산출물 검사를 실행한다. 검사 결과로 불가능할 시 산출물을 보완하고 가능할 시 용역 업체에서 EA현행화 한다. S.P.E.사업 총괄 담당 부서에서 EA현행화 확인을 하고 산출물을 인수 하여 하자 보수 계획 유무에 따라 있다고 할 시 하자 보수 조건을 결정하여 준공조서를 접수하고 없을 시 바로 준공조서 접수를 한다. 그 후 계약 담당에서는 예산 집행 관리를 진행하고 S.P.E.사업 담당 및 총괄 담당과 용역 업체에서 완료 보고회를 개최한다.

마지막 단계인 S.P.E.사업성과 관리에는 성과진단 및 평가의 1가지 활동으로 구성되며, S.P.E.사업 종료 후 S.P.E.사업성과에 대한 진단 및 진단 결과에 따른 자체 평가를 수행한다.

성과진단 및 평가 활동에서는 S.P.E.사업 계획서 상의 품질 및 성과 목표에 대한 정기적 확인 및 진단 활동과 성과 기초 자료를 토대로 자체평가대상 사업에 대한 자체평가 활동으로 정의한다.

성과진단 및 평가 프로세서로는 S.P.E.사업 총괄담당에서 품질 및 성과 목표 확인을 하여 품질 및 성과 진단을 요청하고 S.P.E.사업 담당 및 용역 업체에서 품질 및 성과 진단

을 하여 목표 달성 여부를 판단한다. 목표 달성 여부에 부적합할 시 개선 방안을 마련하고 적합할 시 결과 보고서를 작성하여 S.P.E.사업 총괄 담당 부서로 넘겨 취합 및 검토를 한다. 그 후 S.P.E.사업 담당 및 총괄 담당에서 평가 기초 자료를 제출하여 평가 담당부서에서는 평가 기초자료 취합 및 검토를 한다. 그리고 자체평가 위원회에서 조정 및 승인을 하여 보충 자료 필요 여부를 확인하는데 보충자료가 필요할 시 S.P.E.사업 담당 및 총괄 담당에서 위원회 검토 의견을 확인하고 보충자료를 작성하여 승인을 받는다. 보충자료가 필요하지 않을 시 자체평가를 완료하고 기획 재정부로 제출을 한다. 기획재정부에서는 기관 자체평가 결과를 검토하여 보충자료 필요 여부를 확인하는 데 보충자료가 필요할 시 기획재정부 검토 의견을 확인하고 보충 자료를 작성한다. 보충자료가 필요하지 않을 시 정부 업무평가 위원회에서 심의 의결을 하여 평가 담당에서 평가 결과를 반영하여 이전에 생겼던 문제점을 확인하고 feedback하여 개선한다.

(4) 사업 활용 가능성 및 기대효과

가. 서비스의 사업성

위 사업에 대한 국내외 시장 규모는 세계적으로 뻗어 나갈 것이며, S.P.E.사업의 성공 및 수출 가능성 여부를 두고 수요 정도는 높을 것이라 예상한다. 시장 진입 가능성에 대해서는 청소년의 교육 참가에 대한 성인들의 부정적인 시선으로 인하여 약간의 어려움이 있을 것이라 예상하지만, 성인들의 청소년들에 대한 부정적인 교육적 시선을 낮추고 교육 사업에 진입할 수 있게 한다면, 성장 가능성은 매우 긍정적이라 본다. 매출 가능성으로는 국내에서만 머무르는 사업이 된다면 낮을 것으로 보지만, 사업의 성장으로 인한 세계화를 이룩하여 교육 후진국대상으로 수출을 적극적으로 수행한다면 엄청난 수익을 발생시킬 수 있다고 생각한다.

나. 기대효과

위 사업은 교육 관련 분야로서 교육에 대한 획기적인 아이디어를 가지고 있는 사람 또는 선진국들의 교육 방식 수립 하는 과정을 담당하는 사람등 여러 사람이 필요로 하므로 일자리 창출 효과를 발생시킬 수 있으며, 정부3.0에서 국제적 교육 교류 또는 정책적으로 적극적 기여가 필요하며 이러한 사업을 전국의 모든 학교에 개입시켜 사회에서는 학생들의 경쟁 사회를 약화시켜 학생 자살률 방지에도 도움이 되며 유능한 인재를 길러 모든 기업의 발전의 기회를 준다.

6. 기타

4번째 양식인 사업추진 방식 부분에 청소년의 역할을 기재하지 못한 것에 대하여 자세히 설명하자면, 사업 방식은 저대로 하되 주최자 역할을 성인만 아니라 학생들을 개입시

김으로서 청소년과 성인의 화합을 이룰 수 있으며 청소년도 활동을 함으로서 미래에 성인이 되었을 때에 사업을 이끌어 나갈 수 있고 청소년을 더 배려할 수 있는 성인이 될 것이라 기대하면서 생각했던 사업이다. 또한 청와대 국민 청원과 같이 교육 국민 청원 시스템을 도입하여 시민들도 언제나 참여 가능한 교육 방식을 만들어 낼 수 있다. 결론적으로 말하자면, 이러한 과정을 학생들뿐 만 아니라 시민들도 함께 나아가 더 다양한 교육 방식 및 교육 과정을 생산할 수 있으므로 전국의 모든 학생들의 교육에 더 적합한 결과가 나올 것이며, 4차산업에 맞는 더 유능한 인재 발굴 및 양성에 큰 도움이 될 사업이다.

S.P.E. Process

정치 start-up

대전대신고 진 덕영



Student Participation Education

학생 주도 교육 사업

국제적인 교육 선도 국가



S.P.E. Process

교육의 방향성
국내외 적용성



12. 청년 정례 컨센서스 구축

(1) 기획 주제 및 서비스명

- 기획주제: 청년들이 주체가 되어 합의문을 도출하는 정례적 컨센서스
- 서비스명: 청년정책컨센서스

2. 서비스 의도 및 개발 목적

지금 우리 대한민국의 청년들은 매우 정치에 관심이 많습니다. 북한 관련 문제로도, 대통령 탄핵이라는 사태, 역대 대통령들의 비참한 말로, 여러 국회의원의 비도덕성 등 여러 가지 문제들이 많기 때문일지도 모릅니다.

또한 그만큼 청년들이 정치적으로 목소리를 낼 수 있는 창구가 많아졌기 때문입니다. 유튜브 및 인터넷의 발달로 청년들이 꼭 국회나 청와대 앞이 아니더라도 자신들의 의견을 개진할 수 있는 방법은 다양해졌습니다.

그러나 이러한 개인적 블로그, 페이스북, 유튜브와 같은 창구를 통한 본인 의견 개재와 같은 방식을 제외하고는 크게 청년들이 정치를 학습할 기회가 많지 않습니다. 가장 청년들이 실질적으로 정치에 참여할 수 있는 기회는 아마 대한민국에서 정당가입이 아닐까 생각합니다. 실제로 당에서도 대학생 위원회 등과 같은 기구를 따로 설치하여 운영하기도 합니다. 그러나 주요 정당에는 이미 그 정당에서 영향력을 확고히 한 세력이 있고, 이들이 중심이 되어 당의 강령, 행동 등을 결정하기 때문에, 오히려 청년들은 정당 내에서 정치적 한계를 경험하기도 합니다.

정치 동아리 또한 마찬가지입니다. 이미 우리나라에는 수많은 정치동아리가 각 대학가를 중심으로 형성되어 있습니다. 뿐만 아니라 대학들 끼리 연합하여 좀 더 큰 규모의 정치동아리를 만들기도 합니다. 취지는 좋았으나, 이 또한 한계를 보입니다. 주로 동아리 구성원간 친목 도모 및 상호비판과 동의가 그 주를 이룹니다. 이러한 과정은 그 동아리 내에서 영향력이 있을지 몰라도, 실질적으로 동아리 밖에서 이렇다 할 영향력을 가지기는 쉽지 않습니다. ‘그들만의 리그’인 동아리 활동을 하고 있는 것입니다.

흔히 중고등학생들이 참여하고 있는 ‘모의 유엔’ 또한 청년들의 정치적 참여를 위해가 아니라 단순히 대학교 진학을 위한 구색 맞추기 대회로 초점이 맞추어져 있습니다. ‘어떻게 하면 국회의원상, 장관상을 탈 수 있을까?’라는 의식으로 본인의 의지와 부모님의 의지가 뿔뿔 뭉쳐 참가자는 대회에 참여합니다. 이런 상황 속에서는 정치적 과정에 직접적 참여를 통한 민주시민의 양성이라는 목표는 결코 달성할 수 없습니다. 합의문을 끝내 도출한다고 해도 이것이 퀄리티 있는 합의문이 되기는 어렵습니다. 오히려 상대를 상을 받지 못하

도록 어떻게든 끌어 내리고, 비방하고, 협력이 아닌 'WIN-LOSE' 방식을 터득합니다.

그 외 정치 관련 대외활동은 교육에 초점이 맞추어져 있습니다. 예를 들면 국회 보좌진 양성과정 특강, 입법전문가과정 특강, 선거연수원 특강, 국회의원으로부터 듣는 간담회 등등. 청년들이 무언가 의견을 내고 이를 정책에 적용하려고 하기 보다는, 많은 경험과 지식을 가진 사람이 그렇지 못한 사람을 '가르친다'라고 표현하고 싶습니다. 물론 이것이 나쁘다고는 볼 수 없습니다. 실전경험이 부족하고 아직, 기성세대에 비해 지식이 부족한 청년층이 더 경험 많고 노련한 분들에게 교육을 받는 것은 잘못된 것이 아닙니다. 그러나 청년들은 이러한 교육 외에 실질적으로 정치과정에 참여하는 경험을 하고 싶어합니다. 따라서 저는 '청년정책컨센서스'라는 정기적 합의 도출의 과정을 만들어 이를 기업의 후원으로 지원받고, 청년들이 실질적으로 정치에 참여하는 느낌을 주는 동시에, 스타트업으로 기업화 하여 안정성을 확보하고자 합니다.

(3) 핵심내용

<활용방안 및 범위>

이 아이디어를 활용하기 위해 가장 필요한 것은 무엇보다도 청년들이 최대한 많이 참여하는 것입니다. 그러기 위해서는 초기에 적극적인 마케팅이 필요합니다. 또한 그런 마케팅을 할 자금을 얻기 위해서는 여러 정부기관 및 기업들의 후원이 필요합니다.

우선 관련 정부기관 및 공기업입니다. '국방부, 문화체육관광부, 교육부, 외교부, 과학기술정보통신부, 행정안전부, 농림축산식품부, 보건복지부, 환경부, 여성가족부, 고용노동부, 국토교통부, 해양수산부, 중소벤처기업부, 통일부, 법무부, 선거연수원, 대외경제정책연구원, 산업연구원, 경제인문사회연구원, 한국수출입은행, 예금보험공사, 신용보증기금, 국민연금공단, 강원랜드, 한국수자원공사, 건강보험심사평가원, 창업진흥원, 국제방송교류재단, 아시아문화원, 한국청소년활동진흥원 등 청년정책컨센서스의 주제가 한정적이지 않기 때문에 이러한 수많은 국가 기관의 후원이 가능합니다.

기본적으로는 교육부, 법무부, 선거연수원과 같은 기관들의 꾸준한 후원을 받고자 합니다. 어떤 주제가 되더라도 이 단체들은 청년정책컨센서스라는 이름에 걸맞게 연관되어 필요하기 때문입니다. 교육부는 청년들의 교육이라는 측면에서, 법무부는 컨센서스 도출의 과정에서 법적 이해의 증진이라는 관점에서, 선거연수원은 민주시민의 양성이라는 점에서 밀접한 연관이 있기 때문입니다.

그리고 주제별로 청년정책컨센서스의 주된 주제가 달라질 때 마다, 후원을 달리 할 수 있습니다. 예를 들어, '한반도 비핵화 관련 컨센서스'를 그 회에 주제로 잡는다면 통일부, 외교부, 대외경제정책연구원 등이 이와 관련이 있기 때문에 추가적으로 이들의 후원을 받을

수 있습니다.

<서비스 구조 주요기능>

우선적으로 이 컨센서스는 청년과 관련된 전방위 적인 분야별로 지원자를 받을 계획입니다. 정치, 국방, 외교, 환경, 경제, 사회, 문화 등의 분과로 나누는 것이 바로 그것입니다. 따라서 포괄적이고 범위가 모호한 컨센서스를 도출하는 것이 아닌, 청년들의 목소리가 최대한 자세하고 구체적인 방향으로 도출될 수 있도록 하겠습니다.

또한 이러한 분과별 컨센서스를 도출한 뒤에는 전체회의인 총회를 통해 서로의 안건을 판단하고 토의하는 시간을 가질 계획입니다. 이 과정에서 서로의 전문분야가 아닌 경우에 판단을 잘 못하거나 기권을 하는 경우가 생길 수 있습니다. 따라서 분야별 전문 인원을 도출한 뒤 치열하게 토론하는 과정을 거쳐 다시 총회로 안건을 상정하는 방법을 택할 것입니다.

이렇게 합의를 거쳐 최후로 남은 합의안은 기업 및 국가 기관의 후원아래 유관기관으로 최대한 전달될 수 있도록 하겠습니다. 단순히 컨센서스가 정치참여훈련이 아닌, 실질적으로 정책에 반영되도록 하는 것입니다.

이러한 과정을 거친 참여자들은 1회성 만남으로 끝나는 것이 아니라, 서로가 서로의 인맥이 되어 후에 마음이 맞는 사람들끼리 정치참여 및 사후 모임을 같도록 장려하겠습니다. 그 결과 청년들이 지속적으로 정치에 관심을 가지게 되고, 민주사회의 한 시민으로서 성장하여 미래세대를 이끄는 기능을 할 것입니다.

(4) 사업추진체계 및 방법

가. 단계별 세부 항목 추진 방법

<1단계>

우선 기본적으로 청년정책컨센서스를 출범시키기 위한 기본자금을 625만원 정도로 추산하고 있습니다. 홈페이지 개설비용 100만원 안팎, 고정인력 월급175만원x3만원=525만원(홍보, 기획, 사무). 이 정해진 기간인 한 달이라는 시간 내에 최소한의 기업 후원금을 모집하여 제대로 규모를 갖춘 청년정책컨센서스로 나아가야 할 것입니다.

<2단계>

2단계는 후원을 이끌어 내는 단계입니다. 주요 정부 기관 및 기업, 박람회 등을 돌면서 사업아이템을 설명하고, 기업들에게 왜 우리 청년정책컨센서스에 투자해야 하는지를 설득하는 단계입니다. 이 단계에서 기업들은 투자를 거절하거나, 단기적 투자를 계약하거나, 장기적

투자를 계약할 것입니다. 2단계에서 목표는 최소 3개 기업이상의 장기적 투자를 확보하는 것입니다.

<3단계>

3단계는 청년정책컨센서스 개최를 통해 그 역량과 타당성을 입증하는 단계입니다. 이 과정에서 정치, 외교, 군사, 교육, 보건 등과 같은 주제에 맞는 적절한 지원자를 선정해서 컨센서스에 참여시키는 것이 중요합니다. 이 부분은 내부 회의를 거쳐 철저한 검증을 통해 선정할 것이고, 필요하다면 면접도 실시하겠습니다. 나이제한은 15세~34세로 보통 청년이라고 사회적으로 인식하고 있는 연령으로 두겠습니다. 또한 단순히 스펙쌓기용이나 자기소개서가 불성실한 사람, 면접 태도 불량 및 목적의식이 뚜렷하지 않은 사람을 제외하고 인원을 선정하겠습니다.

선정 인원들을 데리고 치를 컨센서스는 2일정도로 생각하고 있습니다. 단 이 2일은 연달아서 하는 것이 아닌 일주일에 1번으로 이루어지는 행사로 만들 계획입니다. 보통 모의유엔이나 기타 그나마 유사한 활동들을 짧게는 2일, 많게는 4-5일정도로 대회를 진행합니다. 그러나 이럴 경우, 첫날의 열정과 달리 지쳐 대회의 퀄리티가 떨어지는 것은 물론이고, 제대로 된 조정 및 합의 또한 이루기 힘듭니다. 따라서 일주일 간격으로 대회를 잡되, 2일로 한정함으로써 최대한 열정을 끌어올리고 질 좋은 합의문을 도출해내는데 의의를 두고자 합니다.

또한 대회 중간 중간에 노트, 펜, 다과 같은 것을 제공할 때, 후원기업의 이름을 새겨넣는 방안을 적극 고려하겠습니다. 이 부분은 대회의 지속성과 상품성을 위해서도 적극 추진되어야 한다고 생각합니다. 덧붙여서 대회 종료 시, 시상 시에는 기업에서 나온 분들이 직접 시상하는 것을 추진하여 언론에 수상자의 모습과 동시에 기업인의 모습도 노출시켜 기업의 가치상승 및 투자확대를 제고하겠습니다.

<4단계>

컨센서스가 끝난 후 다음 컨센서스를 준비하는 단계입니다. 이 과정에서 주제도 달라지고, 이에 따라서 새로운 후원자도 찾는 단계입니다. 그러나 1단계에서 3단계까지 성공적으로 해냈다면 4단계에서는 더욱더 많은 기업들이 후원을 하고 광고를 하고자 할 것입니다.

(5) 사업 활용 가능성 및 기대효과

가. 서비스의 사업성

<시장 현황 및 수요 정도>

국내에는 이러한 청년을 위한 컨센서스가 많이 없는 것이 현실입니다. 또한 그렇기에 이 사업을 제가 시작하고자 합니다. 그나마 유사한 모의유엔의 경우에는 1달에 1회~2회 꼴로 여러 가지 종류의 대회가 존재합니다. 그러나 이는 주로 중고등학생을 위한 대회이고 그 목적은 주최측은 막대한 자금을 반짝 벌 수 있어서, 중고등학생들은 대입을 위한 스펙을 위해서입니다. 따라서 제가 만들고자하는 청년정책컨센서스와는 거리가 있습니다.

<시장 진입 및 성장가능성>

그러나 이러한 참여형 정치활동에 대한 수요는 청년들에게 엄청나게 존재한다고 생각합니다. 대학가에서 활동하는 정당 소속 대학생 인원들, 촛불시위를 통해 자신들의 생각을 국가에 전달하는 청년들, 시민단체에 가입하여 밑바닥부터 시작하는 청년들 등. 여러 청년들이 정치 활동에 참여하고 싶어 합니다. 가장 단적인 예로는 교양과목이 축소되고 있는 대학가에 대한 불만을 정치적으로 표출하고 싶은 욕구, 취업난으로 인해 이를 국가 혹은 기업에 호소하고 싶은 욕구 등은 우리가 어렵지 않게 볼 수 있는 현 시대의 풍경입니다. 이러한 욕구들은 그러나 제대로 해소될 수 있는 창구가 없기에 그 창구역할을 청년정책컨센서스에서 담당하고자 하는 것입니다. 따라서 수요는 무궁무진하다고 할 수 있습니다. 성장 가능성 또한 아직 이렇다 할 경쟁자가 없기에 높다고 평가할 수 있습니다. 다만 이것을 어떻게 활용하는가가 쟁점이 될 것입니다.

<매출가능성>

매출가능성은 전적으로 대회의 성공 여부, 후원 기업을 얼마나 확보하느냐에 달려있습니다. 어떻게 보면 제조업과 같이 무언가 현물을 만들어서 수익을 창출하는 것은 아니기 때문에 직접적 매출달성은 어려운 것은 사실입니다. 그러나 적절한 후원사와의 파트너십, 참여자 대학과의 연계, 언론과의 긴밀한 공조라는 삼박자를 달성할 수 있다면, 수요가 무궁무진하기 때문에 매출달성은 순식간에 가능할 것이라 보고 있습니다.

주요한 매출은 주로 광고와 기업 후원상품으로 이루어 질 것으로 전망하고 있습니다. 이 컨센서스가 커지면 커질수록 언론에 보도되는 간접광고 효과는 커질 것입니다. 물론 처음에는 공익적 측면에서 청년들의 정치참여를 유도한다는 취지로 공공기관의 후원이 주가 되겠지만, 대회가 커질수록 간접광고 효과를 노림과 동시에 대학생층을 겨냥한 기업들이 몰릴 것입니다. 따라서 매출가능성도 운영진의 역량에 따라 좌우되지만 매우 크다고 할 수 있습니다.

나. 기대효과

청년정책컨센서스는 ‘트리거’라고 말씀드리고 싶습니다. 단순히 청년들이 이 컨센서스에 참여하여 합의문을 도출하는 것이 다가 아닙니다. 이 과정을 통해 청년들은 자신들의 의견과 토론능력, 협상능력, 철학, 정치적 지식 등을 끌어내어 최대한 정치적 참여를 위한 역량을 끌어내는 것을 경험하게 될 것입니다. 이러한 경험을 한 청년들은 자신들이 더 이상 기성세대에 의해 좌지우지되는 정치적으로 무력한 한 개인이 아니라, 능동적 주체가 되어 정치참여를 통해 조금씩 세상을 바꾸는데 기여할 수 있다는 것을 깨달을 수 있습니다. 따라서 이후 기타 다른 정치적 활동에도 열정적으로 참여할 수 있는 무언가를 마음속에 심어주게 되는 것입니다.

청년층부터 투표권을 가지게 되고 행사할 수 있습니다. 그러나 청년층은 기성세대, 노년층에 비해서 그 투표율이 저조합니다. 이러한 현상이 생기는 이유는 스스로 무력하다고 느끼기 때문입니다. 정치적 무관심이 나타나는 비율도 청년층이 가장 높습니다. 매일 같은 부모 세대의 정치에 대한 불만과 더불어, TV나 인터넷에서 나오는 정치인들의 모습 또한 본인들이 되고자 하는 모습과는 거리가 있기 때문입니다. 그러나 이러한 정치적 무관심을 해결할 수 있는 가장 좋은 첫 번째 방안이 될 수 있습니다. 대중매체를 보고 정치인들을 비판하고 국가를 비판하는 것보다는, 실질적 참여를 통해 여러 구성원들과 눈앞에서 갈등을 겪어보고 해결하며 때로는 상대방의 의견을 수용하고 나의 의견을 낮추는 과정을 겪습니다. 이는 궁극적으로 국가에 건전한 민주시민을 양성하는데 기여할 수 있습니다.

뿐만 아니라 정책과정에 청년들이 주체적 역할을 할 수 있습니다. 기성세대에 의해서만 좌우되는 정책은 사회적 다양성 측면에서 그 한계가 있을 수밖에 없습니다. 본인들이 당사자이기 때문에, 본인들에게 어느 정도 유리한 정책이 책정되는 것이 당연합니다. 하지만 청년들이 참여한다면 분명 청년층을 위한 정책이 반영되어 국가 전반적으로 다양성을 제고할 수 있습니다. 청년층이 어떻게 보면 취업, 결혼, 자녀 문제 등 국가적 문제에 취약한 계층이기 때문에, 청년층이 제시하는 정책제안은 분명 국가문제 해결에 도움을 줄 수 있습니다.

더불어 이 컨센서스를 운영하고 기업화하며 여러 국가기관 및 기업들의 후원을 이끌어내는 과정에서 사회에 현존하는 기업보다 좀 더 건전한 기업을 창출할 수 있습니다. 바로 이 기업에서 청년들이 자신들이 실현하고자 하는 기업을 만들어 나갈 수 있기 때문입니다. 예를 들어 육아 휴직 문제, 폭력적이고 폭언이 난무하는 상사 문제, 근로수당문제, 주말에 일하는 문제 등등을 시작부터 수정해나갈 수 있습니다. 그 주인이 바로 청년들이기 때문입니다.

일자리 창출에도 기여할 수 있습니다. 어떻게 보면 연관성이 적어보일 수도 있지만, 실업 문제로 대한민국의 큰 위기라는 의식이 지배적인 이 상황에서, 적극적 능동적 참여의식에 발전은 청년들에게 ‘나도 할 수 있다’라는 의식을 심어주어 적극적 창업에 기여할 수 있습니다. 조금 더 구체적으로는 이런 컨센서스를 경험하고 ‘나도 이런 비슷한 컨센서스를 만들 수 있겠다. 저 친구들도 하는데 나라고 못할게 없지’라는 의식을 가질 수 있습니다. 결국 이러한 형태의 참여형 정치경험과정이 여러 개 생겨나, 청년층의 일자리 문제 해결에

도 도움을 줄 수 있을 것입니다.

정치컨센서스에 대한 젊은 세대의 열망은 뜨겁습니다. 한 달에 한 번 주요 도시들을 중심으로 이러한 토론 대회를 주최하였을 경우 미디어의 노출이나 정당 혹은 기업의 후원을 통해서 수익을 창출할 수 있습니다.

20대의 총선 투표율은 18대 28.1%를 거쳐서 20대에는 52.7%를 기록했습니다. 20대가 정치에 무관심하다는 이야기는 이전의 이야기가 되었고, 투표 연령의 하향의 얘기가 나올 정도로 점점 정치는 기성세대만의 전유물이 아니게 되었습니다. 이는 곧 정치컨센서스에 대한 수요가 높음을 방증합니다.

게다가 20대의 정치의 관심은 실질적인 사회 개혁에서 비롯됩니다. 이전까지의 청년층의 정치의 흐름은 실질적인 요구보다는 사회의 정의 실현이란 대명분에 따랐습니다. 하지만 현재는 주거문제, 실업문제 해결, 정폐청산 등의 실질적인 요구를 들고 있습니다. 그리고 실질적으로 이런 문제가 해결되기를 바라고 자신들의 목소리가 전해지길 원하고 있습니다. 이는 곧 20대가 원하는 요구들이 정책들에 반영될 가능성이 커짐을 뜻합니다. 게다가 현재의 20~30대는 80년대 후반 90년대 초반 생으로 대표할 수 있는데 이들은 베이비붐 세대로서 많은 인구를 가지고 있습니다. 이들의 목소리의 호소력은 더욱 짙어질 것입니다.

이를 바탕으로 청년 정치 컨센서스의 목표는 토론을 통해서 이들의 목소리를 더욱 크게 만들어주는 것입니다. 각 도, 시에서 진행되는 컨센서스를 통해서 지역별, 성향별 목소리를 전달하고 이를 통해서 수익을 창출하고 미디어와 기업의 후원을 통해서 지속적으로 유지되는 기조를 취할 것입니다.

먼저 주기적으로 컨센서스를 유치하여서 인터넷 방송을 통해서 프로모션을 하여서 네트워크 효과를 통해 지속적으로 발전해 나가며 수익성을 추구할 것입니다. 이를 통해서 정당 혹은 지자체의 후원을 통해서 수백만 원의 수익을 거둘 수 있습니다. 이를 바탕으로 유튜브 채널을 개설하여서 지속적인 채널홍보를 통해서 조회 수 수익을 얻고 기업에서의 후원을 통해서 컨센서스가 여러 지자체의 협력을 얻기 위한 주춧돌로 삼고자 합니다.

결과적으로 컨센서스를 지자체, 기업 후원 및 인터넷 미디어로 연동을 하여서 월 1회 개최 시 1억 내외의 수익을 거두고 연 10억 원 내외의 수익을 얻게 하는 목표를 가지고 있습니다. 이는 지자체의 청년 지원금 및 정당의 정책 토론회 등과 협력을 통해서 이루어집니다. 더 발전하여 기업의 후원도 유치하여서 수익적인 측면 충족합니다. 이를 통해서 수익성도 충족을 하면서 일반 청년들의 정치적 요구를 개선하게 하는 창구 역할을 함으로써 사회적 가치에 이바지하는 역할이 됩니다.

이를 이루기 위해서 비용 적으로는 컨센서스 개최를 위한 대관료, 프로모션, 방송 장비, 인

적 수수료 등이 필요로 하는데, 대관료의 경우는 각 도시의 강의실이나 체육관을 대관을 하여 1회 50만원 미만의 비용을 지불하고, 지속적인 프로모션을 위해 월 100만원의 홍보비, 방송 장비는 500만원으로 영상기기 및 편집 용도의 비용을 지불합니다. 마지막으로 인적 수수료는 컨센서스를 유지하기 하고 이끌어내기 위한 인력 4~5명의 비용 한 달 비용 1,000 만원을 통해서 유지합니다. 마지막으로 컨센서스를 참여하는 토론인원 및 청중들의 출연료 및 기념품을 컨센서스 1회에 500만원을 설정해서 총 한 달 및 초기 비용 2,000만 원 정도의 비용이 계산됩니다.

이를 통해서 순수익과 네트워크 효과를 반영하여 지속적인 수익 증가와 언론이 대변하지 못하는 사람들의 창구역할을 하여서 지속적으로 사회적 가치의 실현을 목표로 할 것이며 이와 동시에 수익적인 측면도 개선해 나아가서 컨센서스의 지속성을 추구할 것입니다.

6. 기타

추후 이 아이디어가 선정될 경우 시작 후 몇 년 간은 서울에서 시작할 예정입니다. 서울의 인구가 가장 많을뿐더러, 정치의 중심지이기도 하고 인근 대학도 가장 많은 편 이기 때문입니다. 그리고 이러한 특성으로 인해 참여율이 높아 기업 및 국가기관에게 돌아가는 광고효과도 클 것이라 예상합니다. 이로 인해 서울에서 개최하는 것이 가능성이 크고 타당한 것으로 보입니다. 그러나 회 차를 거듭하고 지속적 관심으로 청년정책컨센서스의 브랜드 가치가 상승하면, 개최지를 차후에 달리할 계획이 있습니다. 중심은 서울로 하되, 그 다음해는 경기, 그 다음해는 다시 서울로. 이런 식으로 하여 결국 전국 청년들을 향한 대회로 발돋움할 계획입니다.

청년정책컨센서스



청년정치참여(김동영, 오계진)

목차

1. 기획 주제 및 서비스명
2. 서비스 의도 및 개발 목적
3. 활용방안 및 범위
4. 서비스 구조 및 주요기능
5. 사업추진체계 및 방법
6. 사업 활용 가능성 및 기대효과

1. 기획 주제 및 서비스명

청년정책컨센서스

청년들이 주체가 되어
합의문을 도출하는
정례적 컨센서스



2. 서비스 의도 및 개발 목적



입시를 위한 모의유엔



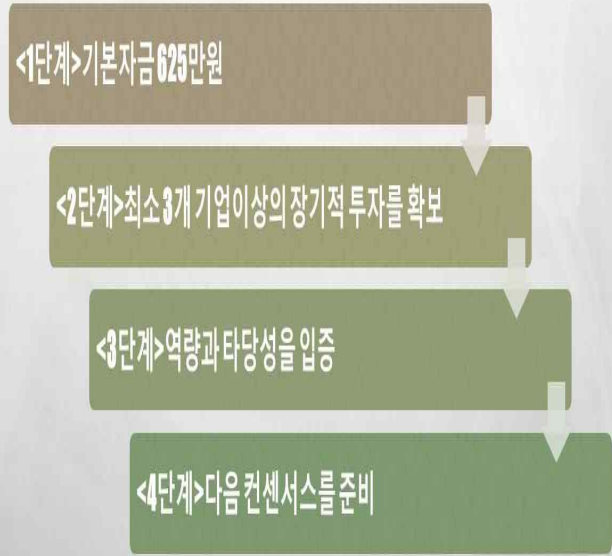
3. 활용방안 및 범위



4. 서비스 구조 및 주요기능

- 정치, 국방, 외교, 환경, 경제, 사회, 문화 등의 분과
- 총회를 통해 서로의 안전을 판단하고 토의
- 합의안은 기업 및 국가 기관의 후원아래
유관기관으로 전달
- 민주사회의 한 시민으로서 성장

5. 사업추진체계 및 방법





6. 사업 활용 가능성 및 기대효과

6. 사업 활용 가능성 및 기대효과

- 적절한 후원사와의 파트너십
- 참여자 대학과의 연계
- 언론과의 긴밀한 공조

needs

6. 사업 활용 가능성 및 기대효과

- 20대의 총선 투표율은 18대 28.1%를 거쳐서 20대에는 52.7%
- 청년정책컨센서스는 '트리거'
- 건전한 민주시민을 양성
- 정책과정에 청년들이 주체적 역할
- 현존하는 기업보다 좀 더 건전한 기업을 창출

6. 사업 활용 가능성 및 기대효과

월 1회 개최 시 1억 수익, 연 10억원 수익

월 100만원 홍보비

방송 장비 500만원

인력 4~5명비용 한 달 1,000만원

출연료 및 기념품을 1회에 500만원

총 한 달 초기 비용 2,000만원

13. 네거티브 선거전쟁

(1) 기획 주제 및 서비스명

- 참여형 모의선거 교육 프로그램 ‘네거티브 선거전쟁’
 - 선거 과정을 실제로 체험하는 과정을 통해 익히는 선거의 중요성 및 정치 메커니즘.

(2) 서비스 의도 및 개발 목적

1) 참여형 정치교육의 필요성

정치의 꽃은 선거입니다. 선거는 대의민주주의에서 시민이 자신의 의사를 표현하는 가장 기본적인 수단입니다. 선거가 있기에 정치인은 정당하게 입법, 행정 등의 업무를 수행할 수 있습니다. 정치에는 선거를 제외하고도 여러 영역이 존재하지만, 정치에서 선거의 중요성은 여러 번 강조해도 부족하지 않습니다. 시민은 자신의 삶이 더 나아질 수 있도록 행동하는 정치인에게 표를 행사해야 합니다.

그런데 한국사회에서 사람들이 선거하는 모습은 선거의 이상과는 거리가 있습니다. 정치인은 선거에서 승리하기 위해 몇몇 정치인은 상대 후보에 대해 허위사실을 유포하거나 근거 없는 비방을 하기도 합니다. 그것으로 충분히 선거의 결과를 바꿀 수 있기 때문입니다. 이러한 네거티브 선거로 인해 시민들은 더욱더 정책과 정치적 방향성에 관심을 갖지 못하며 선거의 결과는 점점 더 시민의 일상과 멀어질 수밖에 없습니다.

또한 네거티브 선거는 지금 선거의 결과를 나쁘게 하는데 그치도록 하는 게 아니라 시민들로 하여금 정치 자체에 실망하도록 합니다. 정치에 실망한 시민은 정치인을 감시하거나 정치활동을 포기하며, 이러한 시민의 행동은 정치환경을 더욱 피폐하게 만듭니다. 특히 정치에 대한 실망과 혐오는 한국사회에서 청년, 청소년층이 스스로를 대변하고 정치적인 활동을 하는 일을 포기하도록 했습니다.

이처럼 네거티브 선거는 정책의 수준을 낮출 뿐만 아니라 시민의 정치혐오를 부추깁니다. 하지만 이럴 때 정치와 선거에 관심을 두지 않으면 문제는 더 심각해집니다. 구덩이에 빠지면 얼른 빠져나와야 하는 것처럼, 네거티브 선거의 문제를 해결하기 위해서는 네거티브 선거를 이해하고 그것을 하지 않기 위한 노력을 해야 합니다.

2) 프로그램의 취지

네거티브 선거전쟁은 학교의 한 반을 기준으로 해서 네거티브 선거의 결과와 그것의 메커니즘을 이해하도록 하는 프로그램입니다. 네거티브 방식으로 실제 모의선거를 하면서 학생들은 네거티브 선거가 어떤 부작용과 악효과를 가져오는지 체감할 수 있습니다. 뿐만 아니라 교육과정에서 참여자는 정치인의 중요성을 넘어 언론과 공약, 정책이 어떤 방식으로 상호작용하는지까지도 생각해볼 수 있습니다. 정치구조를 이루는 여러 구성요소에 대해서 암기하고 학습하는 것보다는 선거와 대의민주주의의 원리를 이해할 수 있는 프로그램을 통해 참여자에게 정치참여의 중요성을 공감하도록 하고자 합니다.

(3) 핵심내용

1) 아이디어 개요

이름	네거티브 선거전쟁
취지	참여형 프로그램을 이용해서 네거티브 선거가 정치에 어떤 영향을 주는지 여부를 관찰하고, 그 위험성을 파악한다.
대상자	중학생 이상 [20~30명 대상]
소요시간	1~2시간
간단 진행방법	1. 참여자는 각각 역할카드를 뽑는다. 그 역할에는 정치인, 기자, 시민, 선거관리위원회가 존재한다. 2. 각 역할에는 각 역할이 해야 하는 미션이 존재하며, 참여자는 그 미션을 수행한다. 3. 미션을 수행하는 과정을 통해 모의선거가 진행되며, 선거 결과에 따라 어떤 공약이 정해질 지가 결정된다.

2) 프로그램 진행방법

- 프로그램 사전준비

진행자 1인, 참여자 20~30명이 있어야 한다. [이 때 진행자는 프로그램의 룰을 충분히 이해한 사람이어야 한다.]

프로그램을 진행하기에 앞서 필요한 준비물은 다음과 같다.

기본 준비물	싸인펜, 포스트잇, 노트북, 빔프로젝터
역할카드	정치인 4인, 기자 3인, 선거관리위원회 2인, 시민 11인 (20명 기준)
공약카드	실제 정책의 내용을 담은 정책카드 10장과 상대방에 대한 비방이 들어있는 정책카드 10장.
찬스카드	선거에서 이기는데 도움이 될 수 있는 카드 4장. [ex. 2분 동안 상대방이 이야기를 할 수 없도록 만든다]

3) 프로그램 활용 방안

사전단계	각 사람은 역할카드를 뽑는다.
1차 선거운동 단계	정치인들은 자신의 공약 혹은 상대방에 대한 네거티브 카드 중 하나를 골라서 이것을 가지고 포스터와 짧은 글을 만들어 시민에게 보여주고 자신을 지지하기를 설득한다. 기자는 정치인의 말이나 공약 중 적절하다고 생각하는 것을 프로젝트 화면에 적어 큰 글씨로 띄운다. 시민은 포스트잇을 들고 다니며 정치인의 말을 듣고 교실 곳곳에 자신의 의견을 담은 포스트잇을 붙인다. 선거관리위원회는 사람들을 보며, 비속어 혹은 혐오표현 등을 쓰고 있는 사람에게 경고를 주거나 그 사람의 발언권을 제약한다.
여론조사	참여자는 모두 어떤 정당이 당선되면 좋은지를 투표한다. 선거관리위원회는 그 결과를 발표한다. 여론조사에서 이긴 팀은 찬스 카드를 2개, 진 팀은 1개를 갖는다.

2차 선거운동 단계	1차 선거운동과 동일하다. 단 정치인은 새로운 공약 또는 네거티브 카드 중 하나를 뽑아 이를 이용해야 한다.
토론회 단계	선거관리위원회 중 한 명이 사회자가 되어 후보 간의 토론을 진행한다. 후보는 그동안 자신이 뽑았던 공약 카드와 네거티브 카드의 내용만을 가지고 토론할 수 있다. (+ 정치인은 그러나 시민들 혹은 기자들의 말을 얼마든지 활용할 수 있다.) 기자와 시민은 실시간으로 토론회에 대한 생각을 포스트잇 혹은 화면에 적어서 공유한다.
최종선거	마지막으로 모두가 선거를 한다. 이 선거에 따라 승자가 정해지며, 그 승자가 뽑았던 공약만이 선거의 결론으로 남게 된다.

(4) 사업추진체계 및 방법

가. 단계별 세부 항목 추진 방법

1) 사업점검 단계

여러 정치적 성향을 가진 시민을 대상으로 프로그램을 테스트한다. 테스트를 통해 프로그램의 세부적인 부분을 다듬는다.

동시에 프로그램에 대한 홍보를 진행해서 관심이 있는 이용자집단을 확보한다.

2) 초기판매 단계

대학교의 정치 동아리 등 정치에 관심이 있으며 관련된 프로그램에 대한 수요가 있는 집단을 대상으로 프로그램 톨킷을 판매 혹은 프로그램 전체를 진행하는 일을 진행한다.

이를 통해 사용자 후기를 확보하고, 실제 현장에서 프로그램이 보완해야 하는 지점을 파악한다.

3) 확장단계

기존 이용자의 후기를 바탕으로 교육적 효과를 증명한 후, 각 학교의 진로교육, 재량교육 등에 프로그램을 제안한다.

이후 정당, 중학교, 고등학교를 위한 각각의 변형 버전의 프로그램을 제작, 배포한다.

4) 최종

오프라인의 프로그램 톨킷 판매와 더불어 더 많은 사람이 즐길 수 있도록 선거의 메커니즘을 담은 온라인 게임을 개발, 판매한다.

(5) 사업 활용 가능성 및 기대효과

가. 서비스의 사업성

참여형 교육프로그램의 유효성

- 지난 10년 동안 민주시민교육 등 한국사회에서는 사회구조와 인권 등에 대해서 가르치는 교육이 확장되고 있다.

- 뿐만 아니라 자유학기제도의 등장 등을 통해서 한국사회는 이전보다 다양한 진로교육, 참여형 교육을 시도할 수 있는 교육적 환경을 확보했다.
- 이에 반해, 아직 일선 학교에서는 자유학기 동안 진행할 수 있는 교육프로그램을 완전히 설계하지 못하고 다양한 강연 등으로 이를 대체하고 있다.
- 참여형 교육 프로그램은 교육적 효과가 아주 높은 형식으로 자유학기나 재량교육시간에 활용될 가치가 충분하다.

정치교육의 필요성

- 한국사회의 정치는 강력한 갈등을 전제로 하는 것으로 시민의 정치에 대한 관심이 필수적으로 요구된다.
- 정치에 관심이 많은 시민을 위해서는 청소년기부터 시작되는 정치교육 프로그램이 있어야 하며, 이 교육이 이후 청년 및 정당의 활동가까지 이어져야 한다.
- 하지만 한국에서는 정치교육의 필요성이 높은 반면, 실제로 현실정치의 과정을 잘 알려줄 프로그램이 많지는 않다.
- 정치에 관심을 가져야 한다는 사람이 늘어나는 것을 봤을 때 충분히 현실정치와 관련된 교육 프로그램은 수요가 있다.

▶ 이러한 두 맥락을 종합했을 때, 학생들이 실제로 이용할 수 있는 현실정치에 대한 참여형 정치교육프로그램은 분명히 수요가 있을 것이다.

나. 기대효과

- 청소년에게 현실정치의 작동원리를 정확히 알려줄 수 있는 역할을 수행할 수 있다.
- 정치에 대한 혐오가 왜 발생하는지 파악함으로써 실제로는 정치혐오를 줄이고 정치에 긍정적이고 적극적으로 반응하는 시민을 늘릴 수 있다.
- 정치적 언어를 사용하는 프로그램을 이용하는 것을 통해 청소년이 사회적인 말하기와 글쓰기를 잘 하는 법을 배울 수 있다.

01. 14세 청소년 A가 바라보는 정치

정치를 바꾸는 새로운 시민교육 네거티브 선거전쟁

By. team BETA

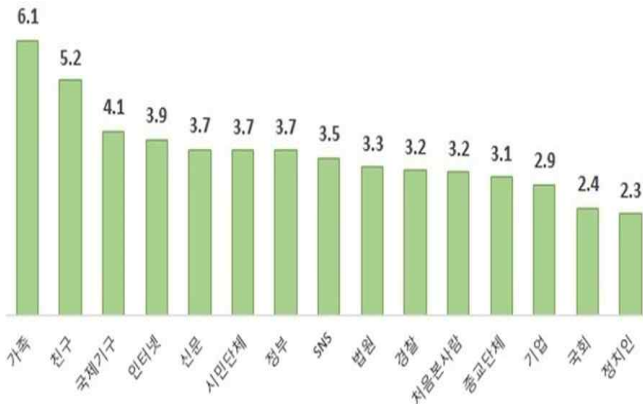


이유는 모르겠지만 매일 싸우는 곳.

02. 한국 정치의 현주소

신뢰점수 쫄음!! ↓

한국인 집단·조직에 대한 신뢰점수 (7점 만점)



03. A가 좋아하는 것.



청소년이 정치를 재밌고, 의미있는 것으로
느낄 수 있을까?

04. 네거티브 선거전쟁.



참여형 현실정치교육 네거티브 선거전쟁

05. 프로그램 취지

- 1) 네거티브 선거는 왜 안 좋은 것일까?
- 2) 정치인은 왜 그렇게 행동하는 것일까?
- 3) 왜 선거공약은 우리의 머릿속에서 잊혀지는 것일까?

06. 프로그램 구성



정치인 (A,B당)
공약카드를 가지고 자신의 당을 선거에서 승리시킨다.



시민
여론조사, 투표에서 의견을 표현하고, 각 정당에 대한 댓글을 단다.



기자
정치인의 말을 요약해서 기사를 쓰고, 이를 화면에 띄운다.



선거관리위원회
여론조사, 토론회 등의 진행을 맡으며, 비속어 및 혐오표현 등이 나오지 않도록 한다.

07. 프로그램 진행

적정 인원: 20 ~ 30명, 예상 시간: 2시간

- 1) 1차 선거운동
정치인은 선거운동을 하고 기자와 시민은 이에 대한 의견을 표현한다.
- 2) 여론조사
시민은 더 마음에 드는 정당에 투표를 한다.
- 3) 2차 선거운동
1차 선거운동과 동일하다.
- 4) 토론회
정치인끼리 토론이 이뤄지고, 시민과 정치인간의 질의응답을 한다.
- 5) 투표
시민은 최종적으로 투표를 하고, 마지막으로 선정된 공약을 이야기한다.

+ 프로그램 전체 진행자 1인

08. 프로그램 종합.



기자: 기사작성



정치인: 선거운동.



시민: 투표 및 댓글



정치인: 선거운동



선관위: MC 및 표현 관리

10. 기대효과

1. 현실정치에 대한 이해

2. 정치에 대한 인식변화

3. 새로운 방식의 시민교육

시민교육
경험지



팀BETA

비영리마케팅
전문성

빠른 시도와
빠른 실패

09. 사업 추진 단계



1. 프로그램 점검



2. 핵심고객 확보



3. 고객층 확장
프로그램 강화

12. 사회의 요구



참여형 시민교육에 대한 공감



정치참여에 대한 대안의 필요성

13. 누군가는 이렇게 말할지도 모릅니다.

“
학교에서까지 정치판을 만들면
어떻게 하려고 하나.
”

14. 하지만 저희는 말하고 싶습니다.



사회적 신뢰를 회복하기 위해서는
정치적 연습이 필요하다고.

15. 청소년 A의 2025년



2019년의 정치보다 2025년의 정치가 나아지는 방법은
정치를 더 공부한 시민이 무대로 등장하는 것입니다.

Ⅲ. 시사점

1. 연구요약

(1) 온라인 멀티미디어 콘텐츠를 통한 선거 관심도 제고

- 새로운 선거 환경에 맞는 다양한 온라인 콘텐츠의 제작을 통해 유권자에게 제공하고 이를 통해 선거에 대한 관심을 제고하는 방안.
- 그래픽 이미지나 카드뉴스 등 일반적 홍보 콘텐츠를 지양하고, 클라우드 기반의 영상 등 다양한 멀티미디어를 제공하여 유권자의 관심을 유도함. 또한, 퀴즈와 투표 등 참여 콘텐츠를 강화하고, 지역 정책 등 선거 정보 플랫폼 구축

(2) 지속가능한 참여형 민주시민교육 콘텐츠 개발

- 민주시민교육을 위한 콘텐츠 개발, 청소년과 청년의 민주시민역량 함양, 민주시민 교육 활성화를 목적으로 학교별 프로그램을 실행한 결과, 새로운 콘텐츠의 필요성이 확인 되었음.
- 독일의 보이텔스바흐 합의와 유사한 기준을 두어 청소년과 청년들이 성숙한 민주시민으로 성장할 수 있는 YEPP(Youth Empowerment & Political Participation)과 같은 교육프로그램 필요성 있음.
- 참여형 정치교육의 일환으로 선거과정을 실제로 체험하는 교육과정의 확대와 정치 문해력 증진을 위한 정보제공·의견공유의 온라인 교육 공간 육성

(3) 청년들의 정치 무관심에 대한 원인 분석과 극복 방안 마련

- 청년들이 정치를 쉽게 접할 수 있는 접근성·편의성을 갖춘 어플리케이션을 개발하여 교육 서비스를 제공하며, 더 나아가 청년 참여형 정책 연구 프로젝트로 활성화
- 대학, 지방의회, 정당이 참여하는 대학 캠퍼스 중심의 민주시민 교육 생태계를 구축하는 협력시스템을 추진하는 모델의 개발 필요성 있음.
- 네덜란드의 드라이브 스루 투표나 휴게소 투표 등 새로운 방식의 투표 제도의 도입을 통해 투표율을 제고하고, 이를 통해 청년들의 선거에 대한 인식을 개

선택할 수 있도록 효과적인 방안을 검토해야 함.

(4) 민주시민 교육기구 구성으로 정치 교육 시스템 구축

- 민주시민 교육을 전담하는 기구 설립을 제안하는 법안이 국회에 제출되어 계류되어 있는 상황이나, 청년학생과 시민을 위한 교육, 시민교육 인력양성, 교육과정을 개발하는 전담기구의 필요성이 존재하고 있음.
- 다양한 영역에서 진행되고 있는 인터넷 강의에 대한 정보를 제공할 수 있는 포털을 구축하여, 시민들에게 민주시민교육에 대한 접근성을 강화할 수 있어야 함.

(5) 정치 스타트업의 육성을 통한 민주시민교육 활성화

- 사회적기업·협동조합의 설립을 통한 민간영역에서의 학술연구용역 등 청년정책 연구 활성화
- 최근 크라우드 펀딩을 통해 선거·정치 영역에서의 후원이 이루어 지는 사례가 발생하고 있음. 즉, 공익콘텐츠를 기반으로 한 정치 스타트업의 지원·육성은 활성화는 결과적으로 민주시민교육과 시민의 정치참여에 기여하게 됨.

2. 연구 시사점

- 학계와 시민단체 중심의 민주시민교육에 대한 연구 노력은 지속적으로 이루어졌으나, 스타트업 모델을 연계한 선행 연구는 없었음.
- 한국 사회 정치·선거·행정 분야의 스타트업에 대한 필요성은 인식되고 있으나, 실천적, 안정적 모델은 부족한 상황으로 이번 연구를 기회로 민주시민 교육활성화에 기여 할 수 있는 가능성을 확인 하였으므로, 정치·선거·행정 분야의 스타트업 지원할 필요성이 있음.
- 민주시민교육의 주체는 공공기관과 민간 영역의 협력을 통한 프로그램 개발과 운영이 효과를 극대화 할 수 있음. 특히, 공공기관의 일반적인 교육 형태보다는 민간영역의 창의적 콘텐츠와 결합할 필요성이 있음.

- 공익적 형태의 스타트업은 초기 빌딩업 단계에서 객관적 환경이 열악하므로 선거연수원에서는 초기 스타트업과 적극적으로 결합·지원·육성 과제를 설정하고 정책적으로 추진해야 함.
- 이번 연구를 통해 정치·선거·행정 분야의 다양한 연구과제가 도출 되었으므로, 선거연수원에서는 이를 현장에 적용할 수 있도록 심층적인 논의가 진행되어야 함.

3. 추후 과제

- 연구의 한계
 - 준비기간의 부족으로 더 많은 연구 주체를 확보하지 못한 점과 이로 인해 보다 더 심층적인 연구가 이루어지지 못한 점.
 - 연구 과제의 주제 범위가 넓어 집중적인 조사연구가 진행되지 못한 점.
 - 연구 과정을 지원할 수 있는 엑셀러레이팅의 지원이 부족했던 점.
- (보완연구) 추가연구의 필요성
 - FGI 등의 프로세스가 수반되어 연구가 진행될 필요성 있음.
 - 현재까지 실시되고 있는 민주시민교육 방안과 방법에 대한 평가와 해외 사례 등 비교 데이터를 제공하여 보다 더 심층적인 연구를 진행해야 함.