



마을만들기 전국대회 자유주제 컨퍼런스 발제_150911
재단법인 녹색재단 녹색정책연구소 정광섭소장

플랫폼의 이해와 사례

플랫폼으로서 마을만들기 네트워크의 활동방향



0. 서문(Prologue)



논의와 이해, 공감의 방향

- 장 베로(Jean Béraud, 프랑스 인상주의 화가), 1849-1935
- 프랑스 파리의 행복하고 아름다운 시절을 가장 잘 그려낸 화가



카퓌신 거리(Boulevard des Capucines)

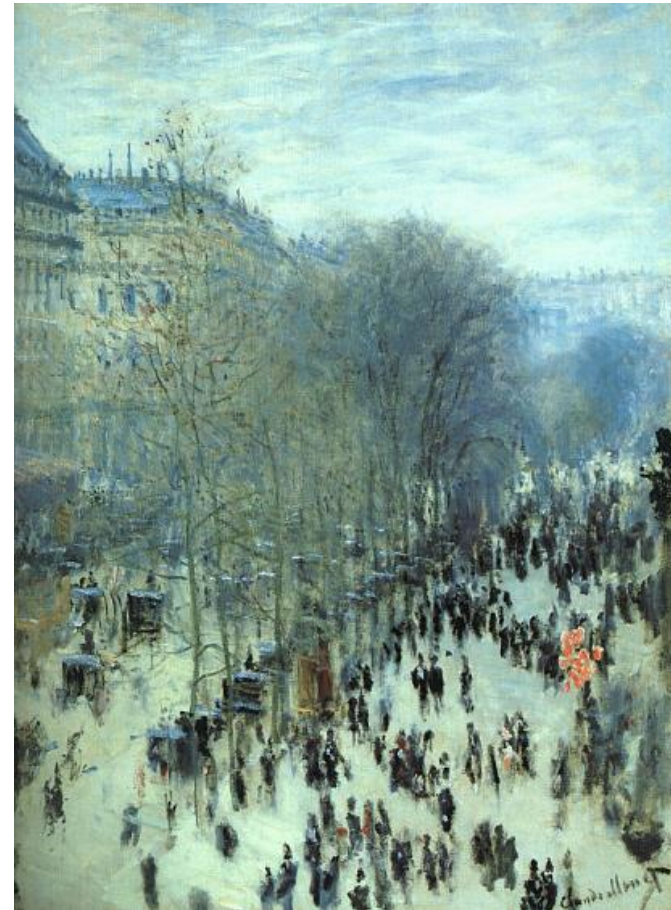


블로뉴 숲의 자전거 별장(Le Chalet du cycle au bois de Boulogne)

- 클로드 오스카 모네(Claude Oscar Monet, 프랑스 인상주의 화가), 1840-1926
- 인상파 양식의 창시자



라 그르누에르의 수영객들(Bathers at La Grenouillère)



파리의 카뫼신 거리(Boulevard des Capucines, Paris)



벨 에포크

마을만들기를 통해 실현할 수 있을까?

La belle époque

- 1890-1914
- 산업혁명 시기 프랑스가 가장 찬란한 풍요와 평화를 누린 시대
- 최고의 애착심을 가진 시대
- 좋은 시대, 아름다운 시절

1. 플랫폼이란?



1.1 플랫폼에 대한 다양한 정의와 참고할만한 의미

[마을공동체 플랫폼에서 참고할 만한 의미]

구성원들이 여러 접점과 인터페이스를 통해 접근할 수 있는 문제 해결책(솔루션)
서로 다른 참여자들이 상호작용하여 가치를 창출하는 조직

[산업 플랫폼]

외부기업이 스스로의 보완적 제품, 기술, 서비스를 개발할 수 있는 기초를 제공하는 공통 구조로 조직화된 제품, 서비스 또는 기술(Gawer & Cosumano, 2002)

[솔루션 집합]

생태계 구성원들이 여러 접점과 인터페이스를 통해 접근할 수 있는 문제 해결책(솔루션)의 집합(Iansiti & Levien, 2004)

[양면시장]

플랫폼 양쪽 참여자들을 연결하는 시장. 상이한 고객들이 모이고, 찾고, 가치를 교환할 수 있도록 하는 제품을 제공하여 가치를 창출하는 사업(Rochet & Tirole, 2003; Evans, 2003)

[다면플랫폼]

상이한 두 종류 이상의 제휴 고객들을 직접 상호 작용하게 하여 가치를 창출하는 조직(Hagiu, 2007)

다면플랫폼

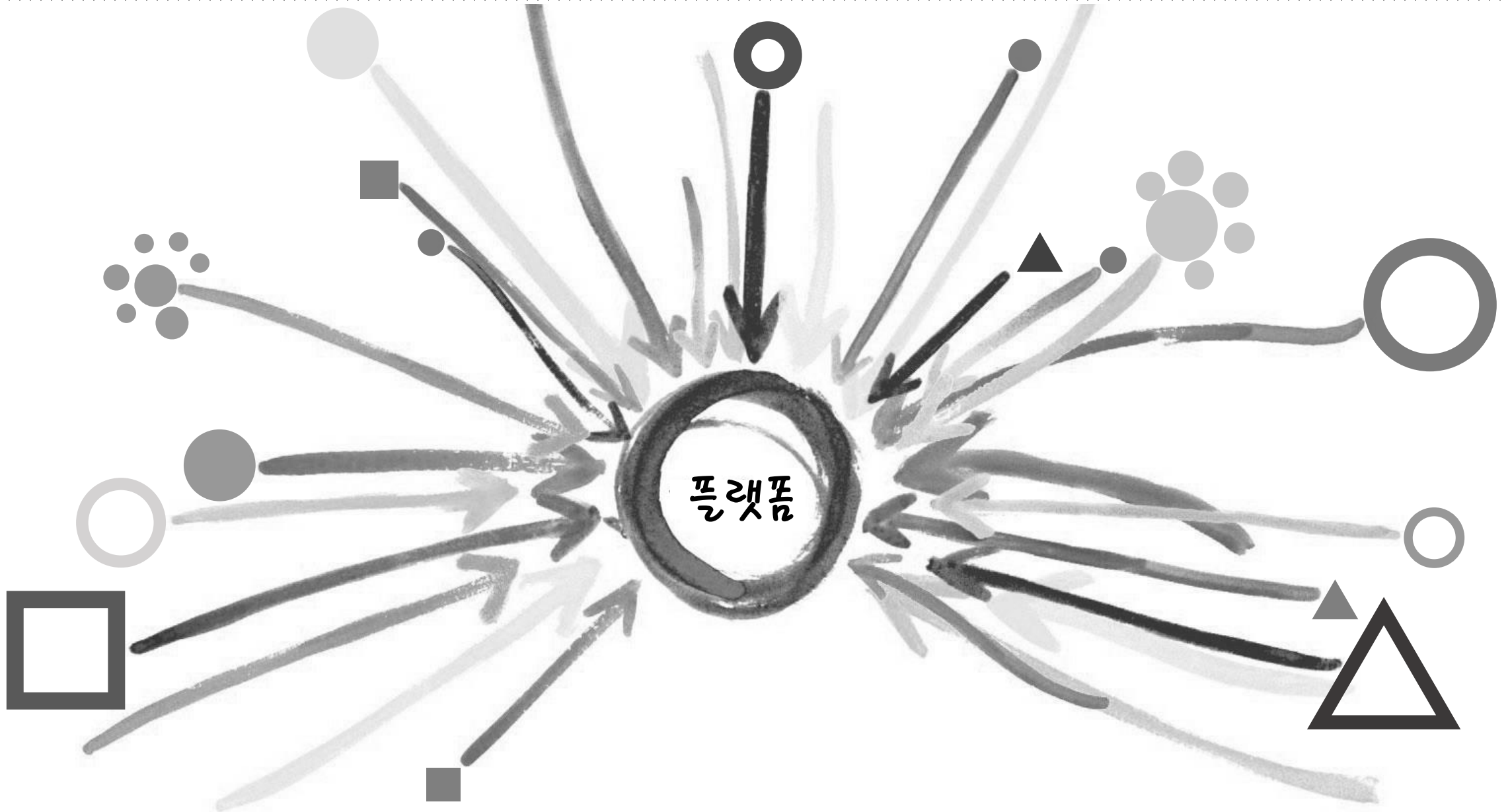
1.2 마을공동체 플랫폼이란?

마을공동체 플랫폼

마을만들기의 주체와 참여자를 연결시켜주는
장(場)이며 활동이 이루어지는 곳

- 마을공동체의 다양한 참여자 또는 비전과 목적, 목표가 서로 유사한 참여자들이 여러 접점과 인터페이스를 통해 접근 및 이용할 수 있는 마을만들기 해결책(솔루션)
- 참여와 이해, 소통을 통해 공진화가 가능하다는 전제 하에 비전과 목적, 목표가 다른 조직체와 구성원 역시 참여할 수 있는 유연한 토대

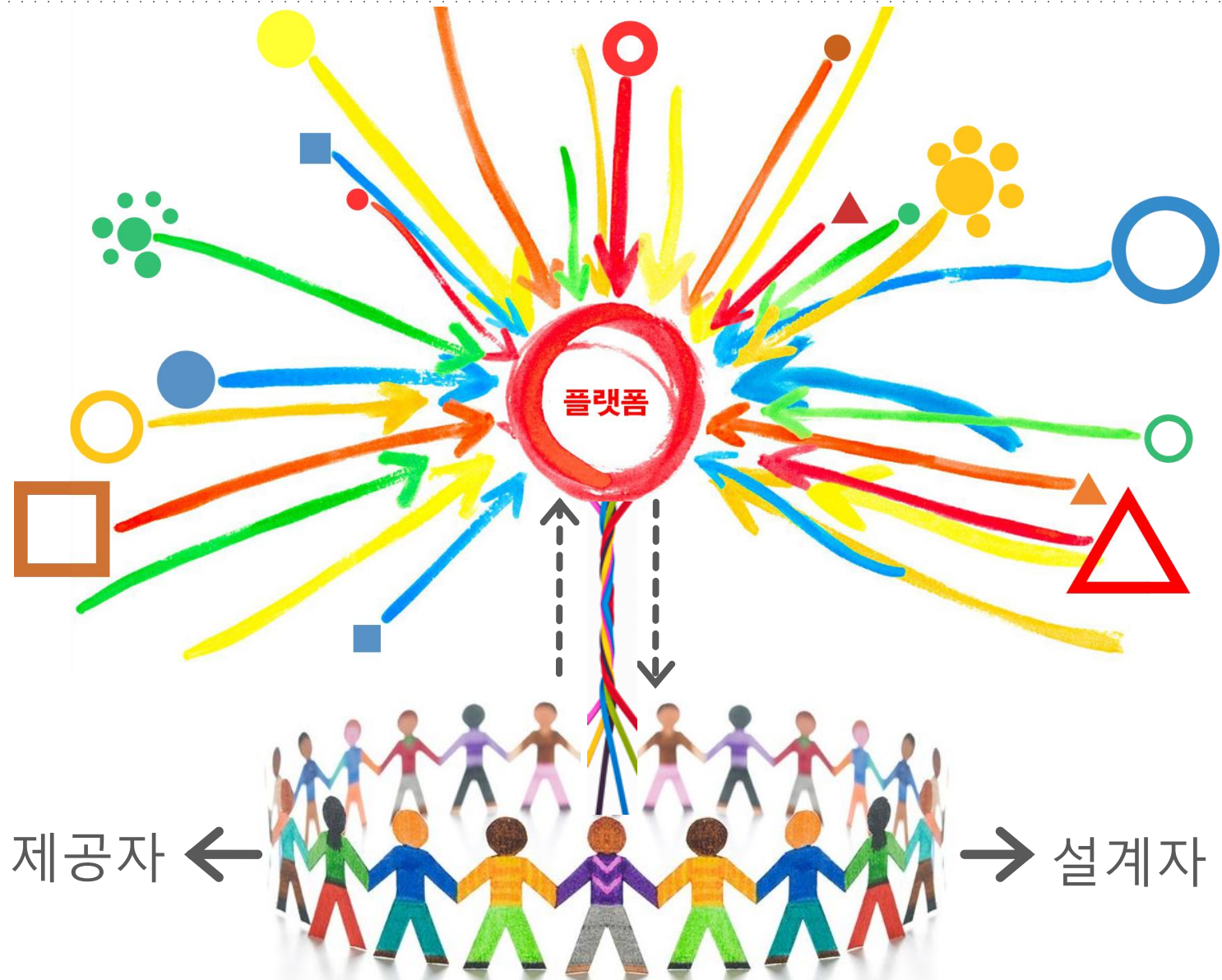
1.3 플랫폼의 역할과 기능

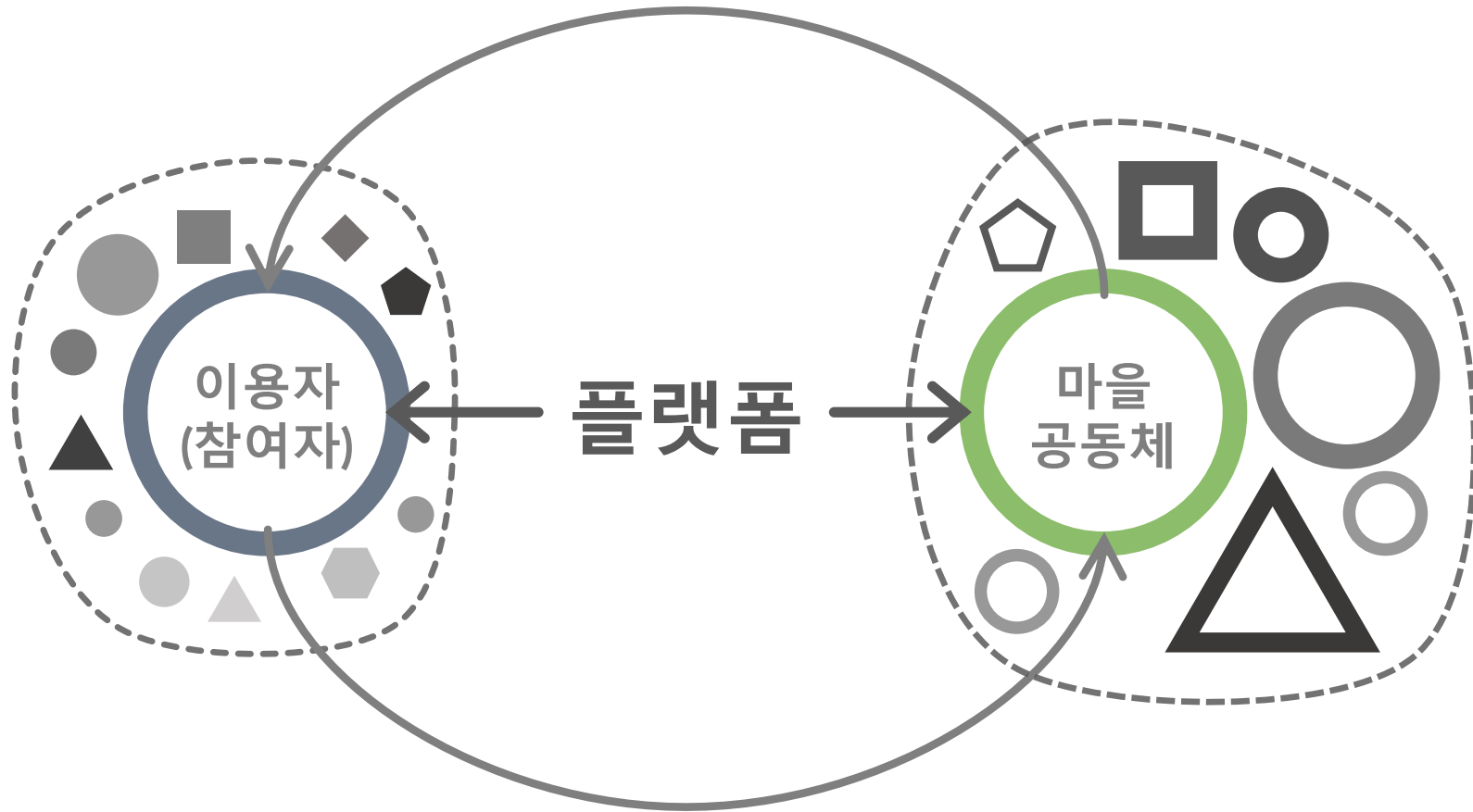




1.4 플랫폼의 설계자와 제공자

마을공동체,
플랫폼의 설계자가 될 것인가?
제공자가 될 것인가?





2. 플랫폼의 발굴 과 핵심콘텐츠



2.1 마을공동체 플랫폼의 발굴 방법

무엇이 마을공동체를 바람직한 방향으로 발전시킬 것인가?

변화동인

사회변화, 부작용, 난제

어디서 변화를 만들 것인가?

이용자(주민) 문제

잠재적 요구

플랫폼 잠재력
(마을공동체 외부)

새로운 기회

마을공동체
플랫폼발굴

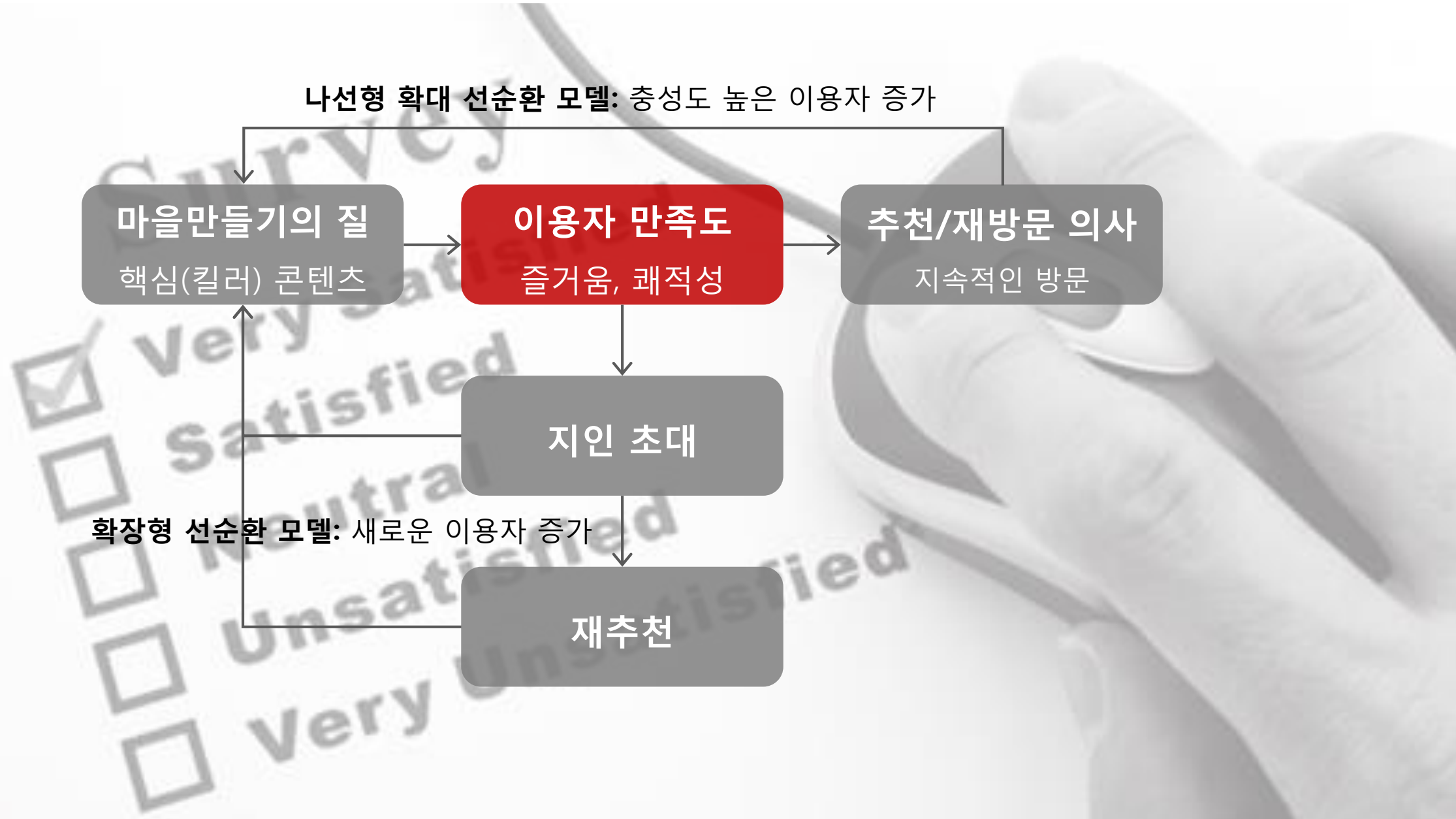
마을공동체 역량

노하우, 지혜(지적 재산), 자산

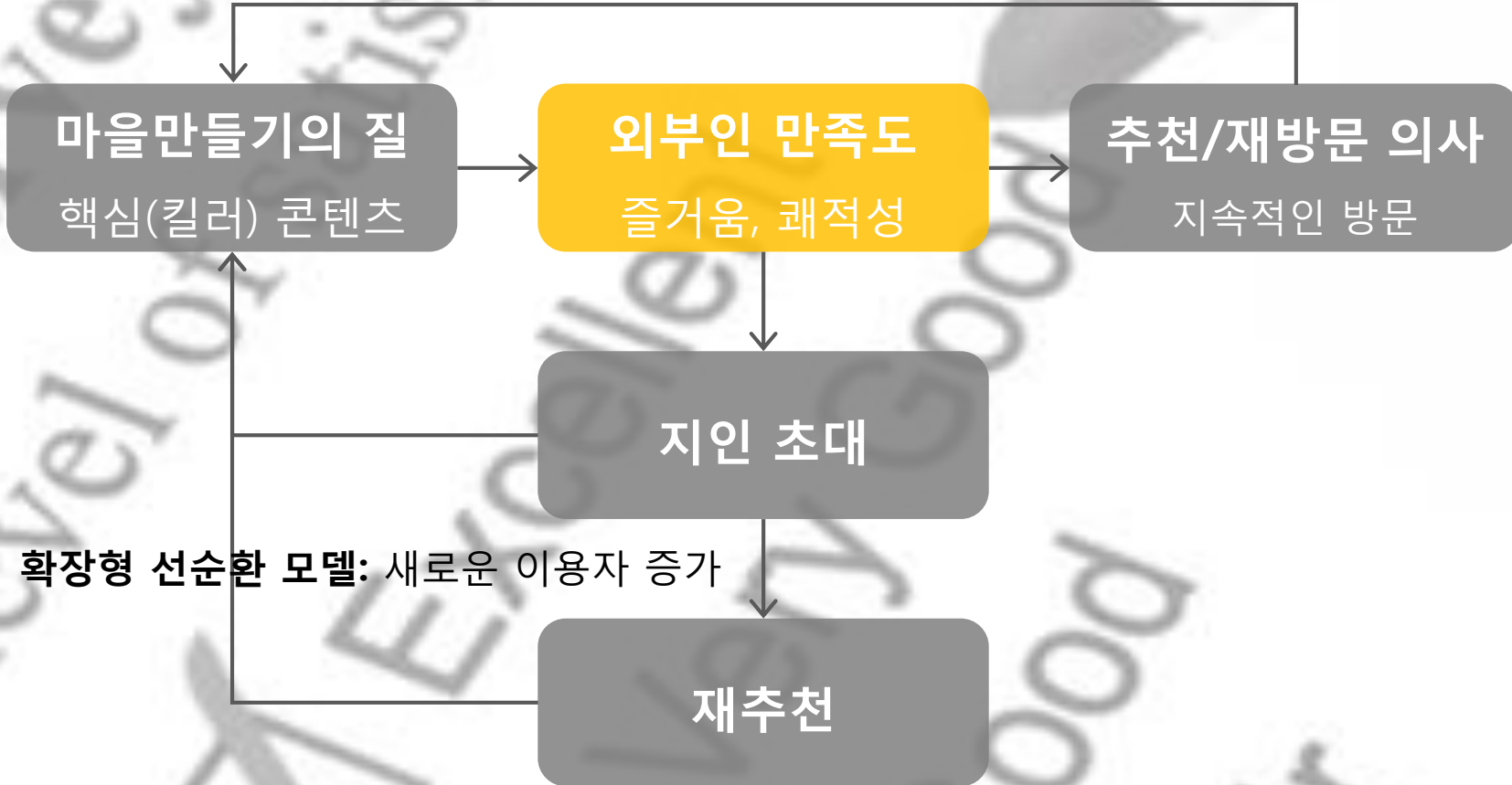
플랫폼 사고
(마을공동체 내부)

어떻게 변화를 만들 것인가?

2.2 마을공동체 전략 모형

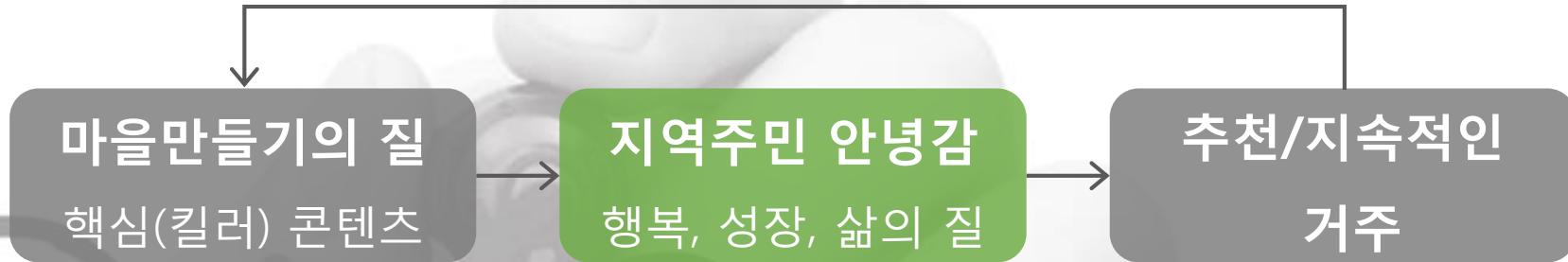


나선형 확대 선순환 모델: 충성도 높은 이용자 증가



확장형 선순환 모델: 새로운 이용자 증가

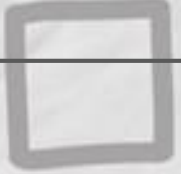
나선형 확대 선순환 모델: 충성도 높은 지역주민 증가



지인 초대

확장형 선순환 모델: 새로운 지역주민 증가

재추천



Poor

Average

2.3 마을공동체 플랫폼의 최종 (성과) 목표

심리적 안녕감

Psychological Well-being

- 나와 가정, 직장, 공공공간 등에서 느끼는 초조, 걱정, 불안, 두려움 증가
- 자신감, 자존감 상실
- 공동체의식 상실
- 정신·육체적 질병
- 기존의 마을만들기사업은 지역주민이 느끼는 쾌적성 향상과 지역 알리기에 초점
- 심리적 안녕감이라는 요인에 대해서는 이해와 고려 미흡

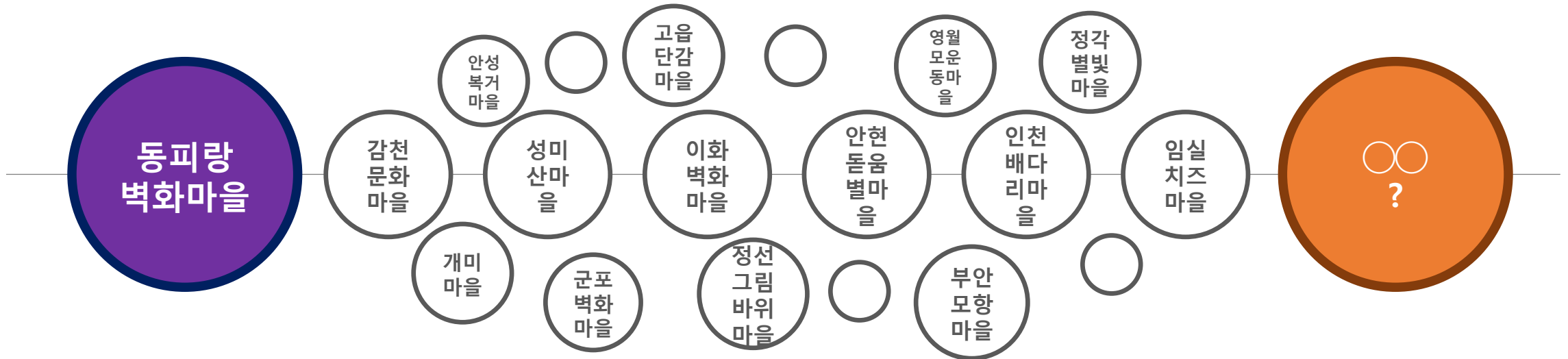
3. 플랫폼 설계의 조건



3.1 마을공동체가 지향하는 북극성은 분명한가?

Average Marketing

Copy Cat



3.2 마을공동체 플랫폼: 물리적 결합에서 화학적 융합

녹아들 수 있는 총체적 접근체제와 방법



Source: Rae Jean Proeschold-Bell(2012), A Holistic Approach to Wellness

3.3 ism은 작당주의로: 소통과 네트워킹에서 필요한 조건

작당(作黨)

Banding together

기존의 계획요소는 더 창의적으로
잠재적 계획요소의 발견

3.4 완전히 버려야 할 것

파이핑 vs 플랫폼

Half Closed vs Opened

- 어떤 방식으로 가치가 만들어지고 어떤 과정을 거쳐 서비스가 이용자에게 전달되는지를 미리 계획을 세우는 전략
- 전략 수립 후 인프라 구축하고 정해진 틀 안에서 모든 활동 수행
-





포장과 화장(化粧)

파이핑 전략에서 벗어나야!

4. 마을공동체 플랫폼구상



4.1 왜, 마을공동체 플랫폼의 청사진을 그리기 어려울까?



공동체
출발점

완벽한
구성체

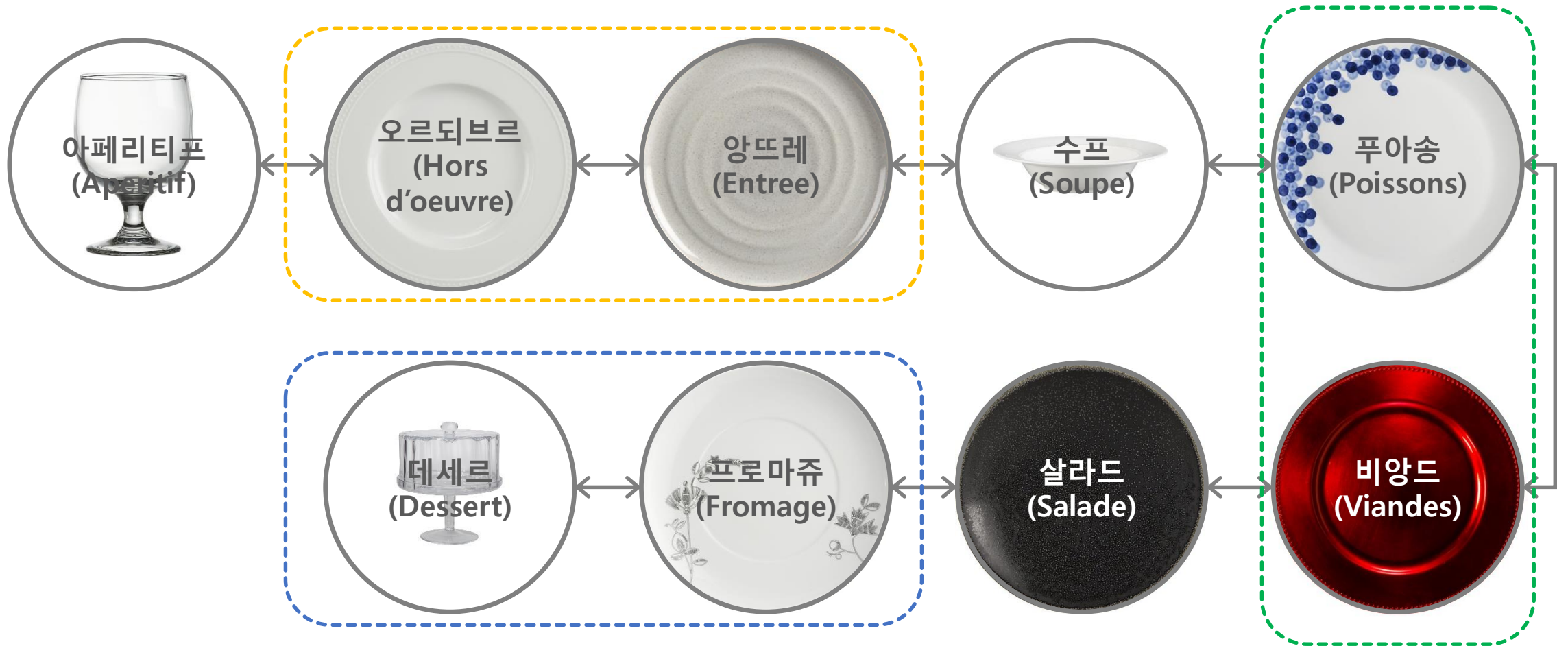
시간
·
자원

질서
·
리듬

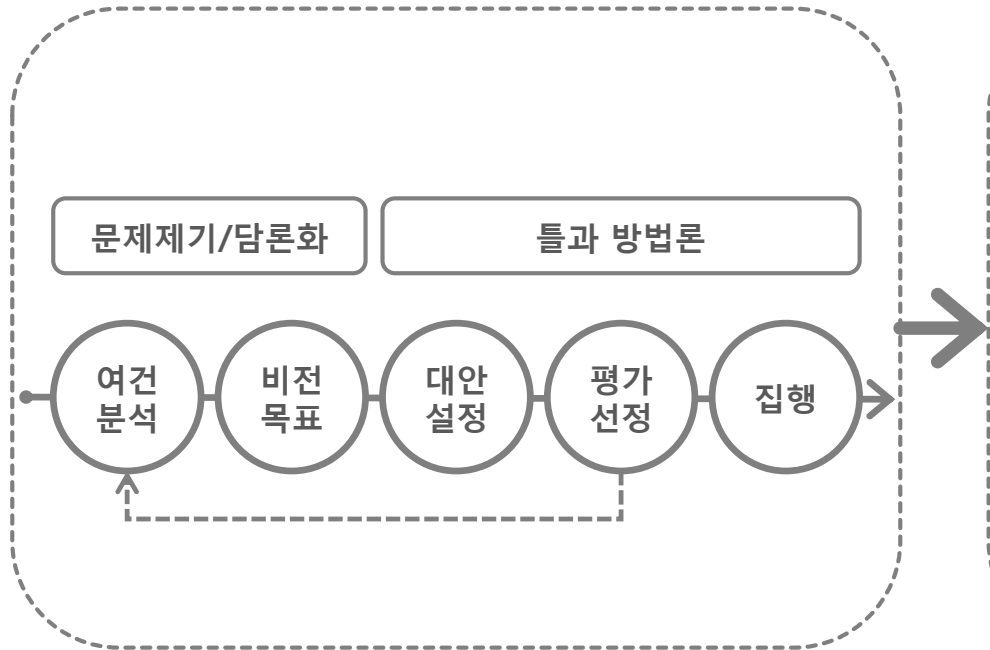
우리 민족 고유의 플랫폼 DNA

4.2 마을공동체 플랫폼 구상

- 마을만들기사업은 잘 차려진 프랑스 미식과 같아서 전 과정을 세심하게 계획하는 것이 무엇보다 중요
- 제약 없이 접근할 수 있는 유연한 방법론적 틀과 프로세스



프로세스(Process)



플랫폼(Platform)



현재(As is)... ★★★★★



미래(To be)... ★★★

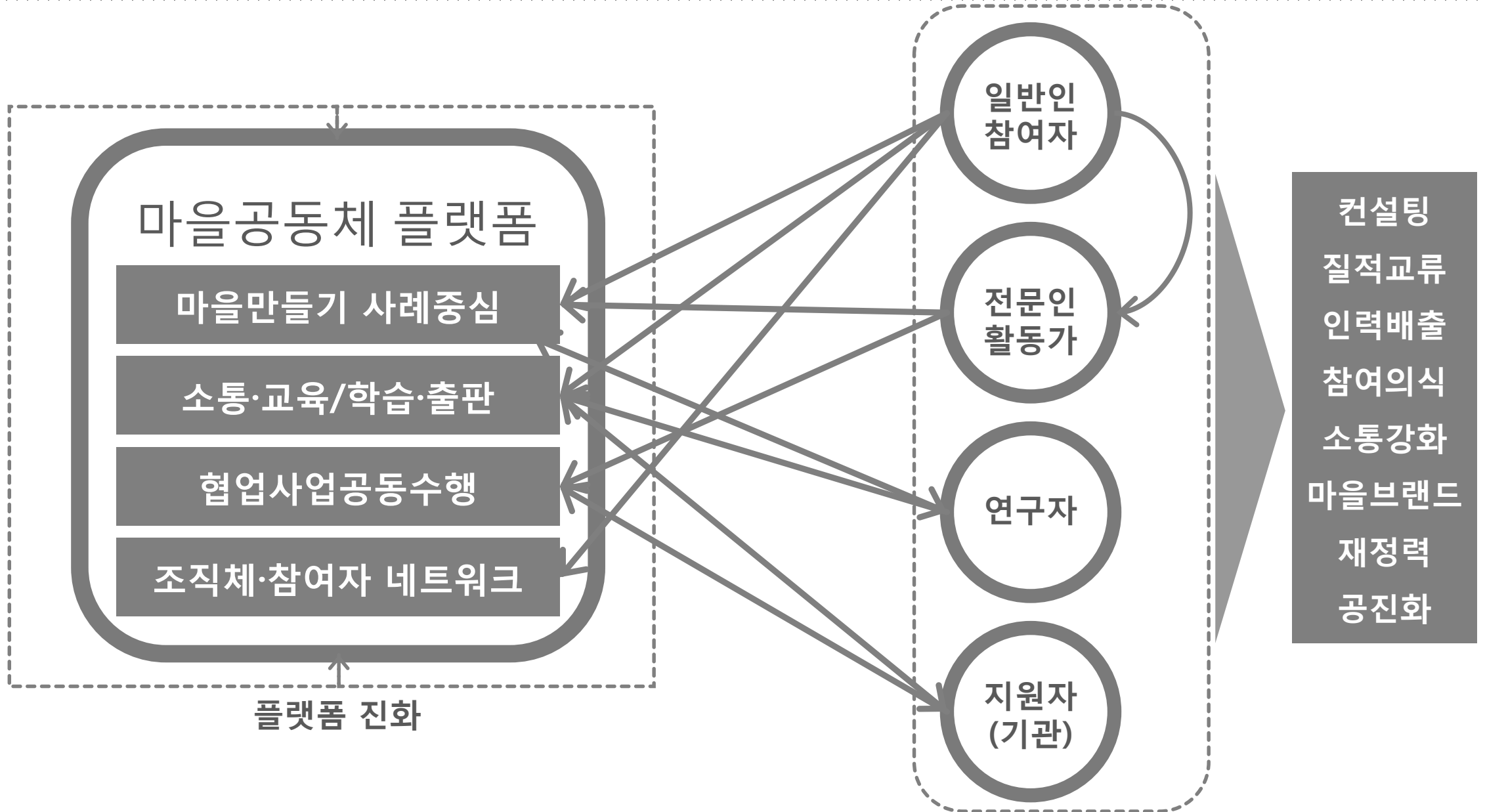


4.3 마을공동체 플랫폼의 핵심 콘텐츠

사례중심의 서비스 플랫폼 마을만들기

- 일반 참여자와 전문적인 활동가, 연구자, 지원자(행정, 일반 기부자 등), 단순 관심자에 이르기까지 모두에게 매력적인 플랫폼이 되도록 기획
- 마을공동체 구축에서부터 마을만들기 실행사업, 실행을 위한 접근 방법론 등 사례를 중심으로 한 플랫폼으로 설계하여 네트워크 활성화 효과 제고
- 실패사례(성실실패)에서부터 성공사례, 시점별 한계와 제약 등 모든 것을 살필 수 있는 강력한 사례중심의 플랫폼 필요

4.4 마을공동체 생태계와 네트워크 활성화 효과





Epilogue



이상으로,
발표를 마치겠습니다.
의미 있는 자리가 되셨기를
바라며...