

Summary (3 languages)

# Conversation Notes with Haewon

## ## 1. Discussion Background

### - \*\*Participants\*\*:

- \*\*Haewon\*\*: 21 year-old Minerva Student, Interested in the current state of civic technology in Taiwan, scheduled a discussion with Tofus.
- \*\*Tofus\*\*: g0v participant, designer in civic tech. Shared their educational background and experience participating in Taiwan's civic technology movement.

## ## 2. Discussion Topics

### ### 1. Educational Background

#### - \*\*Tofus' Educational Background\*\*:

- Attended an international class in a private school in China during grades 8-9, and studied in public schools for the rest of the time.

#### - \*\*Haewon's Educational Background\*\*:

- Attended public schools in Seoul from childhood until high school, then transferred to an international school. Minerva was her only choice for university.

### ### 2. Why Tofus Joined Taiwan's Democratic Dialogue

- Tofus shared that they joined g0v because Taiwanese government officials and policy influencers actively participate in g0v hackathons. This participation allows them to influence government decisions, which motivates some g0v participants to engage in the movement.

### ### 3. Comparison Between Taiwanese and Korean Civic Society

#### - \*\*Haewon's Perspective\*\*:

- Taiwan's civic society is much more open compared to Korea, and from a global perspective, Taiwan's civic society is relatively advanced.
- Haewon believes that Korea lacks motivation for civic participation and views Taiwan and Korea as being on opposite ends of the spectrum. Both societies have aspects worth learning from each other, though with different focuses.

#### - \*\*Haewon's Email to Ohyeon\*\*:

- In the email, Haewon mentioned that Taiwan's weaker national identity concentrates many issues at the government level, leading citizens to participate in digital democracy to solve social problems and strengthen the sense of unity among Taiwanese people.
- In contrast, Korea's strong national identity results in more internal conflicts due to the lack of external threats.
- Haewon believes that Korea should better understand its unique environment and development process to foster interest and momentum for digital democracy.

#### - \*\*Ohyeon's Response\*\*:

- Korea's development model is government-led and corporate-centered. When implementing policies, the government often prioritizes how to turn civic hacking into policy.

- Ohyeon believes that Korea currently needs a civic space focused on public interest to complement its current development model.

#### ### 4. Challenges Faced by g0v

- **\*\*Current Situation\*\***:

- Since 2016, g0v's momentum has decreased, but this is not necessarily a bad thing, as Taiwan's political environment has stabilized, reducing the space for g0v to intervene.

- The current challenge is how to ensure that g0v's methodology is remembered when the next crisis arises.

- Even if g0v eventually disappears (like g0v.hk), it could still exist in other forms, continuing to facilitate discussions.

- **\*\*Funding Issues\*\***:

- g0v Jothon is facing a funding shortage. The community account currently has 280,000 TWD, but monthly expenses amount to around 80,000 TWD, requiring at least 90 donors contributing 300 TWD per month to fill the gap.

- g0v has set a goal to have at least 700,000 TWD in the community account by the end of 2024, to support operations for the next 8 months and cover annual expenses.

- **\*\*Methods for Preserving Culture\*\***:

- Continuing to hold g0v hackathons is the best way to preserve the culture, but it is costly to maintain.

- Another option is to distribute the responsibility of organizing g0v hackathons by producing hackathon guides or encouraging project teams to host their own hackathons or build community infrastructure.

- **\*\*Risk\*\***: The g0v community currently lacks momentum, and distributing the burden too much could overwhelm project leaders, leading to collapse.

- **\*\*Tofus' Role\*\***: Tofus can actively write articles and curate Taiwanese hacker culture at the cozy cowork cafe.

#### ### 5. Plurality

- **\*\*Perspectives on Civic Technology\*\***:

- Both Tofus and Haewon agree that civic technology should be designed and built by citizens based on their everyday needs.

- For Tofus, early HTML and CSS were also part of civic technology. Although these technologies have become more specialized over time, they were once tools accessible to the general public.

- Tofus believes that a "digital citizen" is someone who possesses collaborative skills and can protect their digital safety. For those without collaborative skills, digital citizens might appear as an elite white-collar class.

- **\*\*Why Tofus Participates in Plurality\*\***:

- Tofus agrees with Audrey Tang's statement: "When singularity is near, plurality is near."

- Global unification of tools and values is unlikely to happen in the short term. Plurality is the reality of the current global situation, and the challenge now is how to facilitate collaboration between different digital realities in a multipolar world.

---

### ## 3. Action Items

#### 1. \*\*Haewon\*\*:

- Read g0v academic research materials and discuss with scholars like Professor Dong-Sheng Chen.

#### 2. \*\*Tofus\*\*:

- Interview 5 g0v participants born after 1995 to understand Gen Z's experience with the civic technology movement.

## # Haewon과의 대화 기록 (Korean)

### ## 1. 논의 배경

#### - \*\*논의 인물\*\*:

- \*\*Haewon\*\*: 대만의 시민 기술 현황에 관심을 가지고 Tofus와 논의를 예약함.

- \*\*Tofus\*\*: 자신의 교육 배경과 대만 시민 기술 운동에 참여한 경험을 공유함.

### ## 2. 논의 주제

#### #### 1. 교육 배경

##### - \*\*Tofus의 교육 배경\*\*:

- 중학교 8-9학년 동안 중국의 사립 학교 국제반에 다녔으며, 그 외의 시간은 공립 학교에서 학업을 이어감.

##### - \*\*Haewon의 교육 배경\*\*:

- 어린 시절부터 고등학교까지 서울의 공립 학교에서 공부했으며, 이후 국제 학교로 전학. Minerva는 대학 입학 시 유일한 선택이었음.

#### #### 2. Tofus가 대만의 민주주의 대화에 참여하게 된 이유

- Tofus는 대만의 정부 관료 및 정책 영향자들이 g0v 해커톤에 적극적으로 참여하고, 이를 통해 정부 결정에 영향을 미칠 수 있다는 점이 g0v 참여자들이 이 운동에 참여하게 된 동기 중 하나라고 설명함.

#### #### 3. 대만과 한국 시민 사회 비교

##### - \*\*Haewon의 관점\*\*:

- 대만의 시민 사회는 한국에 비해 훨씬 개방적이며, 글로벌 관점에서도 대만의 시민 사회가 상대적으로 앞서 있다고 평가함.

- Haewon은 한국은 시민 참여의 동기가 부족하며, 대만과 한국의 시민 사회는 스펙트럼의 양 끝에 있는 듯하다고 봄. 두 나라는 서로 배울 점이 있지만, 그 초점이 다르다고 지적함.

- \*\*Haewon이 Ohyeon에게 보낸 이메일\*\*:

- 이메일에서 **Haewon**은 대만은 국가 정체성이 약한 편이라 많은 문제가 정부 차원에 집중되며, 시민들은 디지털 민주주의에 참여하여 사회 문제를 해결하고 대만 사람들의 결속력을 강화하고자 한다고 설명함.
- 반면, 한국은 국가 정체성이 강하여 내부 갈등이 더욱 두드러지며, 외부 위협이 거의 없기 때문에 한국 내부의 갈등이 더욱 심화됨.
- **Haewon**은 한국이 디지털 민주주의의 관심과 동력을 키우기 위해 독특한 환경과 발전 과정을 더 잘 이해해야 한다고 생각함.

- **\*\*Ohyeon의 응답\*\***:

- 한국의 발전 모델은 정부 주도와 기업 중심의 경제 활동에 기반을 두고 있으며, 정부는 정책을 시행할 때 시민 해킹을 정책으로 전환할 방법을 우선 고려함.
- **Ohyeon**은 한국이 현재 공공의 이익에 중점을 둔 시민 공간을 필요로 하며, 이것이 현재의 발전 모델을 보완하는 방법이 될 수 있다고 봄.

#### 4. g0v가 직면한 문제

- **\*\*현재 상황\*\***:

- 2016년 이후, g0v의 활동 동력이 감소했지만, 이는 정치 환경이 안정화되어 g0v의 개입 기회가 줄어들었기 때문에 반드시 나쁜 일은 아님.
- 현재의 도전 과제는 미래의 위기 상황에서 사람들이 g0v의 방법론을 기억하도록 하는 것임.
- g0v가 결국 어떤 곳에서 사라지더라도 (예: g0v.hk), 여전히 다른 형태로 존재할 수 있으며, 논의를 계속 촉진할 수 있음.

- **\*\*자금 문제\*\***:

- g0v Jothon은 자금 부족에 직면해 있음. 현재 커뮤니티 계좌에는 280,000 TWD가 있으며, 월별 지출은 약 80,000 TWD에 달함. 매월 300 TWD를 기부하는 90명의 기부자가 필요함.
- g0v는 2024년 말까지 커뮤니티 계좌에 최소 700,000 TWD를 확보하여 향후 8개월 동안의 운영 및 연간 지출을 지원하는 것을 목표로 하고 있음.

- **\*\*문화 보존 방법\*\***:

- g0v 해커톤을 지속적으로 개최하는 것이 문화를 보존하는 가장 좋은 방법이지만, 이를 유지하는 데 높은 비용이 소요됨.
- g0v 해커톤의 책임을 분산시켜 해커톤 가이드를 출판하거나 프로젝트 팀이 자체적으로 해커톤을 개최하거나 커뮤니티 인프라를 구축하도록 권장할 수 있음.
- **\*\*위험\*\***: g0v 커뮤니티는 현재 동력이 부족한 상태이며, 과도한 분산은 프로젝트 리더들에게 과중한 부담을 줄 수 있음.
- **\*\*Tofus의 역할\*\***: 현재 Tofus는 적극적으로 기사를 작성하고 cozy cowork cafe에서 대만의 해커 문화를 큐레이팅할 수 있음.

#### 5. Plurality

- **\*\*시민 기술에 대한 관점\*\***:

- Tofus와 Haewon은 시민 기술은 시민들이 일상적인 필요에 따라 직접 설계하고 구축해야 한다는 데 동의함.
- Tofus에게 초기 HTML과 CSS도 시민 기술의 일부였음. 시간이 지남에 따라 이러한 기술은 더욱 전문화되었지만, 처음에는 일반 대중도 접근 가능한 도구였음.

- Tofus는 “디지털 시민”이란 협업 기술을 보유하고 자신의 디지털 안전을 보호할 수 있는 사람이라고 생각함. 협업 기술이 없는 사람들에게 디지털 시민은 엘리트 화이트칼라 계급으로 보일 수 있음.

- \*\*Tofus가 Plurality에 참여한 이유\*\*:

- Tofus는 “Singularity가 가까워지면 Plurality도 가까워진다”는 Audrey Tang의 의견에 동의함.
- 글로벌 도구와 가치의 통일은 단기간에 이루어지기 어려우며, Plurality가 현재의 글로벌 상황임. 다극화된 세계에서 다양한 디지털 현실 간 협력을 촉진하는 것이 현재의 과제라고 봄.

---

### ## 3. 행동 항목

1. \*\*Haewon\*\*:

- g0v 학술 연구 자료를 읽고 동성 교수님과 같은 학자들과 논의.

2. \*\*Tofus\*\*:

- 1995년 이후 태어난 g0v 참여자 5명을 인터뷰하여 Z세대의 시민 기술 운동 참여 경험을 확인.

## # 與 Haewon 的對話紀錄 (Traditional Chinese)

### ## 一、討論背景

- \*\*討論人物\*\*:

- \*\*Haewon\*\*: 對台灣的公民科技現況感到好奇, 與 Tofus 約定時間進行討論。
- \*\*Tofus\*\*: 分享了自己的教育背景和參與台灣公民科技運動的經驗。

### ## 二、討論主題

#### ### 1. 教育背景

- \*\*Tofus 的教育背景\*\*:

- 中學 8-9 年級在中國的某私立學校國際班就讀, 其餘時間都在公立學校就讀。

- \*\*Haewon 的教育背景\*\*:

- 從小到大都在首爾的公立學校就讀, 直到高中轉到國際學校, Minerva 是她當時唯一的大學升學志願。

#### ### 2. Tofus 為什麼會加入台灣的民主對話

- Tofus 分享加入 g0v 的原因: 台灣政府官員或政策影響者主動參與 g0v 黑客松, 並且這樣的參與能夠影響政府決策, 這是部分 g0v 參與者選擇加入的動機。

#### ### 3. 台韓公民社會比較

- \*\*Haewon 的觀點\*\*:

- 台灣的公民社會相對韓國更加開放, 甚至從全球觀點來看, 台灣的公民社會都相對先進。

- Haewon 認為，韓國缺乏社會參與的動機，並認為台灣與韓國的公民社會情況像是光譜的兩端，兩國彼此間都有值得效仿的地方，但面向不同。

- **\*\*Haewon 寄給 Ohyeon 的信\*\***:

- 在信中，Haewon 提到，台灣因國家認同感相對薄弱，許多問題集中於政府層面，促使公民參與數位民主，並藉由科技解決社會問題，強化台灣人民的凝聚力。
- 相較之下，韓國國家認同感強烈，國內衝突更為突出，因為缺乏外部威脅。
- Haewon 認為，韓國應該更了解其獨特的環境與發展過程，以激發數位民主的興趣與動能。

- **\*\*Ohyeon 的回覆\*\***:

- 韓國的發展模式是政府主導與企業中心的經濟活動，政府在推行政策時，通常會優先考慮如何將公民黑客運動轉為政策。
- Ohyeon 認為，現階段韓國需要一個以公共利益為中心的市民空間，來補足現有的發展模式。

#### ### 4. g0v 遇到的問題

- **\*\*發展現狀\*\***:

- g0v 自 2016 年後，社群動能下降，但這並不完全是壞事，因為政治環境逐漸穩定，g0v 的發揮空間因此減少。
- 現在的挑戰是如何在未來危機出現時，確保人們記得 g0v 的方法論。
- 即使 g0v 最終在某地消失(如 g0v.hk)，它仍可能以其他形式存在，繼續推動討論。

- **\*\*資金問題\*\***:

- g0v Jothon 揪松團面臨資金不足的問題，目前社群帳戶資金僅 28 萬，但每月支出約 8 萬，還需要至少 90 位捐款者以每月 300 元的捐款填補差額。
- g0v 設定的目標是到 2024 年底，社群帳戶資金至少達到 70 萬，以支持未來 8 個月的運作及年度支出。

- **\*\*文化保存的手段\*\***:

- 繼續辦理 g0v 黑客松是保存文化的最佳方法，但這需要高昂的維護成本。
- 可以分散 g0v 黑客松的辦理負擔，例如出版黑客松指南、邀請專案組自行舉辦黑客松或架設社群基礎設施。
- **\*\*風險\*\***: g0v 社群目前動能低迷，過度分散可能會加重專案負擔，導致崩潰。
- **\*\*Tofus 的角色\*\***: 目前 Tofus 可以積極撰寫文章，並在 cozy cowork cafe 策展台灣的黑客文化。

#### ### 5. Plurality

- **\*\*公民科技的看法\*\***:

- Tofus 與 Haewon 一致認為，公民科技應該是由公民根據自身日常生活需求自行設計和架設的技術。
- 對 Tofus 來說，早期的 HTML 和 CSS 也是公民科技的一部分。儘管現今這些技術逐漸被認為是工程師專屬，但最早期它們是一般人也能掌握的工具。
- Tofus 認為「數位公民」應該是具備協作技術、能夠保護自己數位安全的人。對不具備協作技術的人來說，數位公民可能更像是精英白領階級的概念。

- **\*\*Tofus 參與 Plurality 的原因\*\***:

- 認同唐鳳的觀點:「當奇點臨近時, 多元化也將臨近」。
- 全球工具與價值觀的統一難以在短期內達成, Plurality 是當前全球化進程中的現狀。如何在多極化的全球社會促成不同數位現實之間的協作, 是當前面臨的課題。

---

### ## 三、行動項目

1. **\*\*Haewon\*\***:

- 閱讀 g0v 的學術研究材料, 並與相關學者如陳東升老師進行討論。

2. **\*\*Tofus\*\***:

- 訪談 5 位 1995 年後出生的 g0v 參與者, 了解 Z 世代對公民科技運動的參與經驗以及 g0v 運動對他們的人生造成的影響。



Source file-EN (Ilm transcribed)

# Conversation Notes with Haewon

## (Source File)

- Since Haewon is curious about the current state of civic technology in Taiwan, she scheduled a time to discuss it with Tofus.

- Discussion topics:

- \*\*Educational Background\*\*:

- Tofus' educational background:

- Studied in an international class at a private school in China for 8th and 9th grade, and attended public schools for the rest of the time.

- Haewon's educational background:

- Attended public schools in Seoul her whole life until high school, when she transferred to an international school. Minerva was her only choice for university.

- \*\*Why Tofus joined conversations about democracy in Taiwan\*\*:

- Why did Tofus join gov?

- \*\*Comparison of civil societies in Taiwan and South Korea\*\*:

- Haewon believes Taiwan is much more open compared to South Korea, even from a global perspective, Taiwan's civil society is relatively advanced.

- Haewon feels that South Korean civil society lacks motivation for social participation.

- \* The conclusion is that Taiwan and South Korea's civil society are at opposite ends of the spectrum. Both sides see the other as a model worth emulating, but their focuses are different.

- Haewon sent an email to Ohyeon:

- \*\*Haewon Park, [Oct 22, 2024 at 11:32:23 AM]\*\*:

- \*\*Hi~\*\*

- \*\*Hello, Oh Hyun! I've just entered the third week of my semester in Taiwan. How have you been?\*\*

- \*\*I'm sending you this message because I came up with an idea related to the question we discussed before at ABS: "Why is there less active involvement and interest in civic hacking communities or digital democracy-related activities in South Korea compared to Taiwan?" Recently, I had dinner with Peter, with whom I co-hosted a session at ABS in Taiwan. I brought up that question during our conversation, and his answer was quite unexpected: "Taiwan looks up to South Korea as a goal and role model." He mentioned that Taiwan's national identity is quite weak. With the presence of the huge power that is China, and since it remains an ongoing issue, the process of establishing a national identity is constantly under threat. I learned that, since this issue is mainly dealt with at the government level, what citizens can do is participate in "digital democracy." They see it as a way to use technology to solve social problems and strengthen the cohesion among the Taiwanese people.\*\*

- \*\*It made me think that, due to Taiwan's comparatively weaker national identity, there's less focus on internal national issues, and this might be one reason why Taiwan is much more open to issues such as LGBTQ communities and diverse identities compared to South

Korea. On the other hand, in our country, there's hardly any external threat to our national identity other than North Korea. Since our identity is already firmly established, the conflicts within our own community seem to be much more intensified.\*\*

\*\*Through this conversation, I realized that no country is perfect. When we draw out certain characteristics, they can be interpreted from various perspectives, and this can help us analyze the current situation in that country.\*\*

\*\*Therefore, in order to bring this trend of digital democracy to South Korea, I think we need to pay more attention to the unique environment and development process of our country. We should focus on understanding the specific needs of our people and find ways to directly meet those needs in order to foster interest and momentum for digital democracy.\*\*

\*\*Although I've only been in Taiwan for a short time and haven't heard a wide range of opinions, I hope that my thoughts can still be helpful regarding the topic we discussed earlier.\*\*

\*Ohyeon\*: "Oh, thank you. I agree with the point that we have the advantage of having a firmly established identity. On the other hand, one of the challenges we face is that 'what the people need' is quickly provided by the state. It's a place where government-led, corporate-centered economic activities are predominant. Even civic hacking seems to be heading in the direction of the government first considering how to turn it into policy. In this context, I believe the key to breaking through the limitations of our current success formula, where both the nation and individuals have a development-centered mindset, is figuring out how to establish a citizen space focused on the public good. It seems like a way to complement this development-centered approach."

\*\*Anyway, thank you for thinking this through with me. Let's keep thinking about it together going forward!"\*\*

- \*\*Challenges faced by g0v\*\*:

- The reason g0v was able to develop well was due to government officials or policy influencers actively participating in g0v hackathons, which means engaging in dialogues with civil society. The opportunity to influence government decisions is one reason some g0v participants chose to join the movement.

- The current reality is that since 2016, g0v's momentum has been declining, but this may not necessarily be a bad thing. It also means Taiwan's political environment has stabilized, with fewer crises or controversies for g0v to operate on.

- The challenge now is how to ensure that when the next crisis emerges, someone remembers g0v's methodology.

- Even if g0v eventually disappears in some places (like g0v.hk), it still has the potential to inform people or policymakers about this method of facilitating discussion, thus encouraging gatherings and conversations to happen in a space.

- Continuing to hold g0v hackathons and maintaining other foundational infrastructure (i.e., sustaining the g0v community) is the most effective form of cultural preservation, though it's also the most expensive. From today's perspective, having a single working group (i.e., the g0v Jothon team) manage the community's upkeep is challenging.

- Refer to g0v Jothon rotating chairperson Chewei's comment:

- "Before December 2025, there's still a gap of 25,000 NTD between the expected average monthly income from donations (55,000 NTD) and average monthly expenses (80,000 NTD). Current donations alone are not enough to cover annual software and hardware fees and the salary of one staff member. There are still some uncertainties regarding future expected donations."

- Therefore, the Jothon team plans to proceed as follows:

- Currently, the g0v community account holds 280,000 NTD.

- To replenish the funds:

- The Jothon volunteer team will strive to donate to the g0v community account by the end of 2024.

- Write social media posts explaining the deficit and promote donations, aiming to gain 90 more regular monthly donors giving 300 NTD each.

- Set goals:

- By the end of 2024, the goal is to raise at least 700,000 NTD in the g0v community account to hire one staff member for 8 months at a reasonable salary, as well as to reserve funds for annual software and hardware expenses.

- By August 2025, aim to increase monthly donations to an average of 88,000 NTD (actual receipts of 80,000 NTD) to achieve a balance of income and expenses.

- **\*\*Other cultural preservation methods\*\***:

- Decentralizing the capacity of a single working group (i.e., the g0v Jothon team) to hold hackathons.

- Producing publications (such as hackathon organizing guides) to offer future generations a reference.

- Inviting various projects to organize their own hackathons or establish their own community infrastructure.

- Connecting different projects' independently established infrastructure using federated technologies.

- Risk: The current g0v community is already in a state of low momentum and motivation, and hastily decentralizing could overburden all project leaders.

- What Tofus can do for now: Actively publish articles to document g0v's culture, and curate Taiwan's hacker culture to the civic tech circle outside of the g0v community at the Cozy Cowork Cafe.

- **\*\*Plurality\*\***:

- **\*\*Views on civic technology\*\***:

- Both Tofus and Haewon agree that civic technology, designed and built by citizens based on their own daily contexts, represents the future of technological society, though it is still too early for that future to be fully realized.

- For Tofus, HTML and CSS were also considered civic technologies in the Web 1.0 era. Some bloggers in Taiwan knew HTML and CSS even though they weren't engineers. Now, with increasingly user-friendly tools, these skills are gradually seen as necessary only for specialists.

- Tofus believes that, for now, "digital citizens" are those with collaborative technology skills, enabling them to protect their security in the digital world. Even if they aren't engineers,

those without collaborative skills might view “digital citizens” as an elite class benefiting from network collaboration.

- In Taiwan, a "digital civil society" indeed exists, but only among "digital citizens" who understand digital collaboration technology.

- **\*\*Why Tofus participates in Plurality\*\***:

- Because they resonate with Audrey Tang’s statement, “when singularity is near, plurality is near.”

- A globally unified singularity of tools and values is something we’re unlikely to achieve in our lifetime. Instead, we face a world of plurality with frequent cultural conflicts.

- Keynes: “In the long run, we are all dead.”

- For thousands of years, humanity hasn’t unified religion. Is it too far-fetched to expect global unity in technology and values within 100 years, especially when digital divides remain a significant issue today?

- Different regions have different environments and needs. Should we really expect everyone in the world to adhere to the technology-centric values of San Francisco?

- Plurality represents a respect for how local people around the world apply technology (Glen Weyl: Cosmos Localism).

- But Tofus believes Glen’s research faces challenges, as it is limited by its foundation in the global center that is Silicon Valley.

- The challenge we must address today is how to foster collaboration between different digital realities in our increasingly polarized global society.

- **\*\*Action Items\*\***:

- **\*\*Haewon\*\***:

- Read academic research on g0v and discuss it with scholars like Professor Dongsheng Chen. [https://g0v.hackmd.io/tpWNQTFvSOS\\_ZrSt2MiPWg](https://g0v.hackmd.io/tpWNQTFvSOS_ZrSt2MiPWg)

- **\*\*Tofus\*\***:

- Interview 5 g0v participants born after 1995 to understand Gen Z’s experience in the civic tech movement.

Source file-KR (Ilm transcribed)

# Haewon 과의 대화 (Source File)

- Haewon이 대만의 시민 기술 현황에 대해 매우 궁금해해서 Tofus와 시간을 정해 논의함.

- 논의 주제:

- \*\*교육 배경\*\*:

- Tofus의 교육 배경:

- 중학교 8~9학년 때 중국의 사립학교 국제반에서 공부했고, 그 외에는 공립학교를 다녔다.

- Haewon의 교육 배경:

- 서울에서 평생 공립학교를 다니다가 고등학교 때 국제학교로 전학갔고, Minerva가 그녀의 유일한 대학 진학 목표였다.

- \*\*Tofus가 대만에서 민주주의 관련 대화에 참여하게 된 이유\*\*:

- Tofus는 왜 g0v에 참여하게 되었는가?

- \*\*대만과 한국의 시민 사회 비교\*\*:

- Haewon은 대만이 한국에 비해 훨씬 개방적이며, 전 세계적으로도 대만의 시민 사회가 상대적으로 진보적이라고 생각함.

- Haewon은 한국 시민 사회가 사회 참여 동기가 부족하다고 느끼고 있다.

\* 결론적으로 대만과 한국의 시민 사회는 스펙트럼의 양극단에 위치하고 있으며, 양측 모두 서로를 본받을 만한 대상으로 보고 있지만 그 초점은 다르다.

- Haewon이 Ohyeon에게 보낸 이메일:

**\*\*Haewon Park, [2024년 10월 22일 오전 11:32:23]\*\*:**

**\*\*안녕~\*\***

**\*\*안녕하세요, 오현! 대만에서 학기가 시작된 지 3주차에 접어들었어요. 어떻게 지내고 계세요?\***

**\*\*이 메시지를 보내는 이유는 우리가 ABS에서 논의했던 질문과 관련된 아이디어가 떠올랐기 때문이에요: "왜 한국에서는 대만에 비해 시민 해킹 커뮤니티나 디지털 민주주의 관련 활동에 대한 관심과 참여가 적을까요?" 최근에 대만에서 ABS 세션을 공동 진행했던 피터와 저녁을 먹으며 이 질문을 꺼냈는데, 그의 대답이 예상 밖이었어요: "대만은 한국을 목표로 보고 롤모델로 삼고 있어요." 그는 대만의 국가 정체성이 상당히 약하다고 언급했어요. 중국이라는 거대한 힘의 존재로 인해 국가 정체성을 확립하는 과정이 지속적으로 위협받고 있기 때문이죠. 이 문제는 주로 정부 차원에서 다뤄지기 때문에, 시민들이 할 수 있는 것은 '디지털 민주주의'에 참여하는 것이라고 배웠어요. 대만 사람들은 기술을 이용해 사회 문제를 해결하고 대만 국민 간의 결속을 강화하는 방법으로 보고 있죠.\*\***

**\*\*대만의 비교적 약한 국가 정체성 때문에 국내 문제에 집중하는 것이 적고, 이는 대만이 한국보다 LGBTQ 커뮤니티나 다양한 정체성 문제에 훨씬 개방적인 이유일 수 있다고 생각하게 되었어요. 반면에 한국에서는 북한을 제외하고는 국가 정체성을 위협하는 외부 요인이 거의 없어요. 우리의 정체성이 이미 확고하게 확립되어 있기 때문에 내부 갈등이 더욱 격화되는 것 같아요.\*\***

**\*\*이 대화를 통해 어느 나라든 완벽하지 않다는 것을 깨달았어요. 특정 특성을 꼬집어내면 다양한 시각에서 해석할 수 있고, 이를 통해 그 나라의 현재 상황을 분석할 수 있죠.\*\***

**\*\*따라서 한국에 디지털 민주주의의 흐름을 도입하기 위해서는 우리나라의 독특한 환경과 발전 과정을 더 많이 살펴봐야 한다고 생각해요. 우리 국민의 구체적인 필요를**

이해하고, 그 필요를 직접적으로 충족시킬 방법을 찾아서 디지털 민주주의에 대한 관심과 추진력을 길러야 한다고 생각합니다.\*\*

\*\*대만에 온 지 얼마 되지 않았고 다양한 의견을 듣지는 못했지만, 제 생각이 우리가 이전에 논의했던 주제에 도움이 되었으면 해요.\*\*

\*오현\*: "아, 고마워요. 우리는 확고한 정체성을 가지고 있다는 점에서 이점이 있다고 생각합니다. 하지만 우리가 직면한 도전 중 하나는 '사람들이 필요로 하는 것'이 국가에 의해 빠르게 제공된다는 점이지요. 정부 주도, 기업 중심의 경제 활동이 주를 이루는 곳이에요. 심지어 시민 해킹조차도 정부가 정책으로 전환하는 방향으로 가는 것 같아요. 이 맥락에서, 우리나라가 현재의 성공 공식을 깨뜨릴 열쇠는 공익에 초점을 맞춘 시민 공간을 어떻게 만들 것이냐는 것 같아요. 이것이 개발 중심의 접근 방식을 보완할 수 있는 방법인 것 같아요."

\*\*어쨌든, 이 주제를 함께 생각해줘서 고마워요. 앞으로도 함께 생각해봅시다!\*\*\*

- \*\*g0v가 직면한 도전\*\*:

- g0v가 잘 발전할 수 있었던 이유는 정부 관리나 정책 영향력이 있는 사람들이 g0v 해커톤에 적극적으로 참여했기 때문이에요. 즉, 민간 대화에 참여하고 정부 결정을 영향을 미칠 기회가 있다는 점이 일부 g0v 참여자들이 이 운동에 참여한 이유 중 하나예요.

- 현재 g0v의 동력이 2016년 이후 감소세를 보이고 있다는 사실이 있지만, 이것이 반드시 나쁜 현상은 아니에요. 이것은 또한 대만의 정치 환경이 안정화되었음을 의미하며, g0v가 활동할 기회가 줄어들고 있다는 뜻이에요.

- 현재의 도전은 다음 위기가 닥쳤을 때 누군가가 g0v의 방법론을 기억하게 만드는 방법을 찾는 것이에요.

- g0v가 어떤 곳에서 결국 사라진다고 해도 (예: g0v.hk처럼), 여전히 사람들이나 정책 입안자들에게 이러한 논의 촉진 방법이 있다는 것을 알릴 기회가 있으며, 이를 통해 모임과 토론이 이루어질 수 있는 공간을 만들 수 있어요.

- g0v 해커톤을 계속 개최하고 다른 기본 인프라를 유지하는 것 (즉, g0v 커뮤니티 운영을 지속하는 것)이 가장 높은 수준의 문화 보존 방법이지만, 이는 또한 가장 비용이 많이 드는 유지 방법이에요. 현재의 관점에서 보면, 하나의 워킹 그룹 (즉, g0v Jothon 팀)이 커뮤니티를 유지하는 것은 어렵습니다.

- g0v Jothon의 교체 회장 Chewei의 의견 참고:

- "2025년 12월까지 예상 월 평균 기부 수입(55,000 NTD)과 월 평균 지출(80,000 NTD) 간에는 25,000 NTD의 격차가 있습니다. 현재 기부금만으로는 연간 소프트웨어 및 하드웨어 비용과 한 명의 직원을 위한 인건비를 충당할 수 없습니다. 또한 예상 기부금이 아직 발생하지 않았기 때문에 불확실성이 남아있습니다."

- 따라서 Jothon 팀은 다음과 같은 방향으로 진행할 계획입니다:

- 현재 g0v 커뮤니티 계좌에는 280,000 NTD가 있습니다.

- 자금 보충:

- Jothon 자원 봉사팀은 2024년 말까지 g0v 커뮤니티 계좌에 기부금을 모으기로 했습니다.

- 차액을 설명하고 기부를 장려하는 SNS 게시물을 작성하여, 매월 300 NTD를 정기적으로 기부할 90명의 새로운 기부자를 모집할 계획입니다.

- 목표 설정:



- 2024년 말까지 g0v 커뮤니티 계좌에 최소 700,000 NTD를 모아, 한 명의 직원을 8개월간 합리적인 임금으로 고용하고, 연간 소프트웨어 및 하드웨어 지출을 충당할 자금을 확보하고자 합니다.

- 2025년 8월까지 월 평균 기부 수입을 88,000 NTD로 늘려 (실수령액 80,000 NTD), 수입과 지출의 균형을 맞추는 것을 목표로 합니다.

- **\*\*다른 문화 보존 방법\*\***:

- 단일 워킹 그룹 (즉, g0v Jothon 팀)이 해커톤을 개최하는 역량을 분산시키기.
- 출판물 (예: 해커톤 개최 가이드) 제작하여 후대가 이를 참고할 수 있도록 함.
- 다양한 프로젝트를 초청하여 자체적으로 해커톤을 개최하거나 커뮤니티 인프라를 구축하도록 함.
- 각 프로젝트가 자체적으로 구축한 인프라를 연방 우주와 같은 협력 기술로 연결하기.
- 위험: 현재 g0v 커뮤니티는 이미 낮은 동력과 참여 동기 저하 상태에 있으며, 무리하게 분산시키면 모든 프로젝트 리더가 압박을 받을 가능성이 큼.
- Tofus가 현재 할 수 있는 방법: 적극적으로 기사를 출판하여 g0v의

문화를 기록하고, Cozy Cowork Cafe에서 대만의 해커 문화를 시민 기술 커뮤니티 밖으로 큐레이션함.

- **\*\*Plurality\*\***:

- **\*\*시민 기술에 대한 견해\*\***:

- Tofus와 Haewon 모두 시민들이 자신의 일상적인 상황에 따라 스스로 설계하고 구축한 기술로서의 시민 기술이 미래의 기술 사회를 대표한다고 생각하며, 지금은 그 미래를 완전히 실현하기에는 아직 이르다고 봅니다.

- Tofus에게 HTML과 CSS는 Web 1.0 시대의 시민 기술로 여겨졌습니다. 대만의 블로거들 중 일부는 엔지니어가 아니어도 HTML과 CSS를 다루는 사람들이 있었습니다. 하지만 시간이 지남에 따라 도구들이 점점 더 사용하기 쉬워지면서, 이 기술들이 점차 전문가만이 필요로 하는 기술로 인식되고 있습니다.

- Tofus는 현재로서는 "디지털 시민"이란 협력 기술을 갖추고, 디지털 세계에서 자신의 안전을 보호할 수 있는 사람들로 보고 있으며, 이들이 반드시 엔지니어일 필요는 없다고 생각합니다. 협력 기술이 없는 사람들에게 "디지털 시민"은 협력 네트워크의 이점을 누리는 엘리트 계층으로 보일 수 있습니다.

- 대만에서는 "디지털 시민 사회"가 존재하지만, 디지털 협력 기술을 이해하는 "디지털 시민"들만을 대상으로 합니다.

- **\*\*Tofus가 Plurality에 참여하는 이유\*\***:

- Tofus는 Audrey Tang의 "when singularity is near, plurality is near"라는 말에 공감했기 때문에 참여했습니다.

- 전 세계적으로 도구와 가치관이 단일화된 싱귤래리티는 우리가 죽기 전에 달성하기 어려운 목표이며, 다극화된 세계와 빈번한 문화 충돌이 발생하는 플루럴리티가 현재 우리가 직면한 현실입니다.

- Keynes: "In the long run, we are all dead."

- 수천 년 동안 인류는 종교를 통일하지 못했습니다. 100년 내에 전 세계가 기술과 가치관에서 통일되는 모습을 보는 것은 지나치게 비현실적일까요? 특히 디지털 격차가 여전히 심각한 문제인 오늘날 말이죠.

- 각 지역의 환경과 생태계는 다르며, 각 지역 사람들의 요구도 다릅니다. 전 세계 모든 사람들이 샌프란시스코를 중심으로 한 기술 세계의 가치관을 존중해야 한다는 요구는 적절한가요?

- **Plurality**는 전 세계 현지 사람들이 기술을 어떻게 적용하는지에 대한 존중을 나타냅니다 (**Glen Weyl: Cosmos Localism**).

- 하지만 **Tofus**는 **Glen**의 연구가 실리콘밸리라는 글로벌 중심 시각에 기초하고 있어 도전에 직면할 수 있다고 생각합니다.

- 다극화된 글로벌 사회에서 서로 다른 디지털 현실 간의 협력을 촉진하는 방법을 찾는 것이 우리가 지금 당면한 과제입니다.

- **\*\*실행 항목\*\***:

- **\*\*Haewon\*\***:

- g0v 학술 연구 자료를 읽고, 동성철 교수 등 학자들과 논의하기.

[https://g0v.hackmd.io/tpWNQTFvSOS\\_ZrSt2MiPWg](https://g0v.hackmd.io/tpWNQTFvSOS_ZrSt2MiPWg)

- **\*\*Tofus\*\***:

- 1995년 이후 출생한 g0v 참여자 5명을 인터뷰하여 Z세대가 시민 기술 운동에 참여한 경험을 확인하기.

Source file-ZH (original note)

# 跟 Haewon 的對話 (Source File)

- 因為 Haewon 很好奇台灣的公民科技現況, 所以跟 Tofus 約了時間討論
- 討論主題
  - 教育背景
    - Tofus 的教育背景
      - 中學 8-9 年級在中國的某間私立學校國際班唸書, 其餘時間都就讀公立學校
    - Haewon 的教育背景
      - 自小到大都在首爾的公立學校唸書, 直到高中轉到國際學校唸書, Minerva 是她當時大學升學的唯一志願
  - 為什麼 Tofus 會加入台灣有關於民主的對話
    - 為什麼會加入 g0v
  - 台韓公民社會比較
    - Haewon 認為, 台灣相對韓國開放許多, 甚至自全世界的觀點來看台灣的公民社會都是相對先進的
      - Haewon 認為韓國公民社會缺乏社會參與的動機
        - 結論是台灣跟韓國公民社群的情況分布在光譜的兩端, 兩邊都認為對方都是值得效仿的對象, 只是面向不同
      - Haewon 寄給 Ohyeon 的信
- Haewon Park, [Oct 22, 2024 at 11:32:23 AM]:
- Hi~
- 
- Hello, Oh Hyun! I've just entered the third week of my semester in Taiwan. How have you been?
- 
- I'm sending you this message because I came up with an idea related to the question we discussed before at ABS: "Why is there less active involvement and interest in civic hacking communities or digital democracy-related activities in South Korea compared to Taiwan?" Recently, I had dinner with Peter, with whom I co-hosted a session at ABS in Taiwan. I brought up that question during our conversation, and his answer was quite unexpected: "Taiwan looks up to South Korea as a goal and role model." He mentioned that Taiwan's national identity is quite weak. With the presence of the huge power that is China, and since it remains an ongoing issue, the process of establishing a national identity is constantly under threat. I learned that, since this issue is mainly dealt with at the government level, what citizens can do is participate in "digital democracy." They see it as a way to use technology to solve social problems and strengthen the cohesion among the Taiwanese people.
- 
- It made me think that, due to Taiwan's comparatively weaker national identity, there's less focus on internal national issues, and this might be one reason why Taiwan is much more open to issues such as LGBTQ communities and diverse identities compared to South Korea. On the other hand, in our country, there's hardly any external threat to our national identity other than North Korea. Since our identity is already firmly established, the conflicts within our own community seem to be much more intensified.
- 
- Through this conversation, I realized that no country is perfect. When we draw out certain characteristics, they can be interpreted from various perspectives, and this can help us analyze the current situation in that country.
-

- Therefore, in order to bring this trend of digital democracy to South Korea, I think we need to pay more attention to the unique environment and development process of our country. We should focus on understanding the specific needs of our people and find ways to directly meet those needs in order to foster interest and momentum for digital democracy.
- 
- Although I've only been in Taiwan for a short time and haven't heard a wide range of opinions, I hope that my thoughts can still be helpful regarding the topic we discussed earlier.
- 
- Ohyeon: "Oh, thank you. I agree with the point that we have the advantage of having a firmly established identity. On the other hand, one of the challenges we face is that "what the people need" is quickly provided by the state. It's a place where government-led, corporate-centered economic activities are predominant. Even civic hacking seems to be heading in the direction of the government first considering how to turn it into policy. In this context, I believe the key to breaking through the limitations of our current success formula, where both the nation and individuals have a development-centered mindset, is figuring out how to establish a citizen space focused on the public good. It seems like a way to complement this development-centered approach.
- 
- Anyway, thank you for thinking this through with me. Let's keep thinking about it together going forward!"
- G0v 遇到的問題
  - G0v 之所以有機會得到良好發展是因為政府官員或政策影響者主動參與 g0v 黑客松，亦即主動參與民間的對話，有機會影響政府決策是某些 g0v 參與者之所以選擇參與此運動的原因之一
  - g0v 社群動能自 2016 年之後呈下降趨勢的現況是存在的，但這個現象不見得是壞事，因為這同樣也代表著台灣的政治環境趨於平穩，基於爭議或危機而顯現的 g0v 運作的機會越來越少
  - 現階段所面臨的問題在於社群應該如何確保在下次危機出現時，有人記得 g0v 方法論的存在
    - 哪怕 g0v 在某個地方最終消失（如同 [g0v.hk](http://g0v.hk) 那樣），它還是有機會以其他的方式讓人民或政策參與者知道有這種促進討論的方法，進而使聚集與討論在一個空間中發生
    - 持續辦理 g0v 黑客松與其他基礎建設（亦即維持 g0v 社群的經營）是最高質量（最為無損）的文化保存手段，但也是成本最高的維持手段，於現在的角度來看，讓單一個工作小組（亦即 g0v 揪松團）負責社群的維持，是有其難度所在的
      - 參見 g0v Jothon 輪值主席 chewei 的留言
  - 2025.12 之前，未來平均每月捐款實收（5.5萬）與 預期平均每月支出（8萬）仍有落差 2.5 萬元，單就 定期捐款量能，尚不足以支應「年度軟硬體費用及一位職工人事費」，且未來預期捐款尚未發生，仍有一定變數
  - 所以揪松團暫訂會朝向以下方向執行：
    - 目前 g0v 社群帳戶資金 28 萬
    - 補財庫：
      - 揪松團志工群於 2024 年底前設法捐助金額至 g0v 社群帳戶
      - 撰寫 sns 文宣，說明差額，推廣捐款，還需要 90 位每月定期捐款 300 元的捐款者
    - 目標設定：
      - 希望 2024 年底時，g0v 社群帳戶可用資金至少能達到 70 萬，用於聘雇一位合理薪資的職工 8 個月，以及預留資金支付年度軟硬體類支出
      - 希望 2025.08，能將定期捐款金額提升至平均每月 8.8 萬元（實收約 8 萬元），實現收支相近

- 其他文化保存手段
  - 分散單一工作小組(亦即 g0v 揪松)辦理黑客松的量能
    - 生產出版物(如黑客松辦理指南), 讓後人有機會借鑑
    - 邀請各個專案自行辦理黑客松或自行架設社群基礎建設
  - 用聯邦宇宙般的協作科技連結起各專案自行架設的基礎建設
  - 風險: 現階段 g0v 社群本身就在動能低下與參與動機低迷的狀態, 貿然分散大概率會造成壓垮所有專案主的風險
  - 現階段 Tofus 一個人可以辦到的做法: 積極出版文章, 用出版紀錄 g0v 的文化, 在 cozy cowork cafe 面對公民科技圈外進行台式黑客文化的策展
- Plurality
  - 對於公民科技的看法
    - Tofus 與 Haewon 一致認同公民科技作為公民根據自身的日常場景自行設計與架設的科技, 是科技社會的未來型態, 但對於現在而言為時尚早
      - 對 Tofus 來說, HTML 與 CSS 在 web1 時代也是種公民科技, 某些台灣的部落客本身就會 HTML, CSS, 即便他們不是工程師, 只是到現在隨著工具變得越來越易用, 兩者逐漸被視為是特定人士才需要會的技術
      - Tofus 認為或許對於現在而言, 「數位公民」指的是那些具備協作技術, 得以捍衛自身在數位世界中的安全的人, 哪怕那些人不一定是工程師, 對於手上沒有協作技術的人而言, 「數位公民」是一群享有協作網路利益的菁英白領階級(待確認)。
      - 在台灣, 「數位公民社會」確實存在, 但僅限於了解數位協作技術的「數位公民」
  - Tofus 為何參與 Plurality
    - 因為認同唐鳳 “when singularity is near, plurality is near” 這句話
    - 全球工具與價值觀統一的 Singularity 是在我們死前都難以達成的階段, 而多極化、文化衝突頻繁發生的 plurality 才是全球面臨的現狀
      - 凱因斯: “In the long run, we are all dead”
      - 數千年來, 人類的宗教都沒辦法統一, 在 100 年內就看到全球在科技與價值觀上的統一是否過於牽強? 尤其是在數位落差仍為嚴重議題的今天?
      - 每個地方環境還有生態都不一樣, 各個地方人民的需求也都不一樣, 要求全世界所有人都尊崇以舊金山為中心的科技世界價值觀是否妥當
      - Plurality 是一種對全球在地人士應用科技的尊重 (Glen Weyl: Cosmos Localism)
        - 但 Tofus 認為 Glen 的研究會遇到挑戰, 因其受限於立基於矽谷的全球中心視角
    - 如何在多極化的全球社會促成不同數位現實之間的協作是我們現在必須面對的課題
  - Action Item
    - Haewon
      - 閱讀 g0v 學術研究材料, 與陳東升老師等學者進行討論  
[https://g0v.hackmd.io/tpWNQTFvSOS\\_ZrSt2MiPWg](https://g0v.hackmd.io/tpWNQTFvSOS_ZrSt2MiPWg)
    - Tofus
      - 訪談 5 位 1995 年之後出生的 g0v 參與者, 確認 z 世代的人參與公民科技運動的經驗以及 g0v 運動對於他們人生造成的影響