

정보통신정책 핸드북 ③

Handbook of Information & Communication Policy

정보사회와 정보화정책

정보통신정책연구원 편저

법영사

전자정부와 디지털 정치

김상배

- 제 1 절 머리말
- 제 2 절 정부서비스의 개선과 전자정부의 미래
- 제 3 절 정치과정의 변화와 디지털 정치 참여
- 제 4 절 정치제도의 개혁과 전자민주주의의 전망
- 제 5 절 정치세대의 변동과 사이버 정치문화
- 제 6 절 맺음말

제 1 절 머리말

지난 20여 년간 정보통신 분야의 발달은 한국 사회에 새로운 변화의 바람을 불어넣었다. 특히 인터넷과 이동통신의 확산으로 대변되는 이러한 변화는 사회 곳곳에 깊숙이 침투하고 있는 소위 IT(information technology) 패러다임의 등장을 엿보게 한다. 이러한 IT 패러다임은 단순한 기술의 차원을 넘어 사회 전 영역에 걸친 새로운 커뮤니케이션 양식의 등장을 의미한다. 특히 최근 인터넷이 미치는 사회적 파장은 상상을 초월한 정도이다. 여기서 인터넷은 유선 인터넷뿐만 아니라 무선 인터넷까지도 포함하며, 최근 논의되고 있는 유비쿼터스 환경에서의 컴퓨팅도 포함시켜야 할 것이다. 다시 말해, 인터넷이란 PC(personal computer)를 선단점으로 한 유선 네트워크에 기반을 둔 기존의 커뮤니케이션 양식뿐만 아니라, 이동성과 편재성(ubiquity)을 특성으로 하면서 무선기기를 선단점으로 한 유무선 복합 네트워크에 기반을 둔 새로운 '모바일 커뮤니케이션 양식'이 등장하는 것까지도 포함한다. 이렇게 유무선 복합 환경으로 진화하고 있는 새로운 커뮤니케이션 양식은 좁은 의미의 기술 영역을 넘어서 정치·외교, 경제·산업, 사회·문화 영역 모두에 걸쳐서 새로운 '사회 패러다임'의 등장을 가능하게 하고 있다.

IT 패러다임의 확산이라는 점에서 한국은 세계의 주목을 끄는 실용 사례이다(Lee et al. 2003; Belson and Richtel 2003). 한국은 초고속 인터넷(ADSL)의 보급이라는 면에서 세계적인 두각을 나타내고 있는 것이 사실이다. 인구의 50% 이상이 초고속 인터넷을 사용하게 되어, 2004년 3월 현재 인터넷 이용자 수는 2천5백만 명에 이르며, 가구 수로 보면 전체 가구의 70%에 이르는 1천1백만 가구가 인터넷에 접속되어 있다. 초고속 인터넷 100명당 가입률을 국제적으로 비교해 보더라도 미국의 6.9명, 일본의 7.1명에 비해 한국은 21명으로 단연코

세계 1위이다. 한편 이동통신 분야에서의 한국의 성적표도 상위권에 랭크되어 있다. 2004년 3월 현재 이동통신 가입자 수는 3천4백만 명에 이른다. 활동인구의 거의 대부분이 휴대폰을 가지고 있다고 해도 과언이 아닐 것이다. 뿐만 아니라 이동통신 서비스에 있어서도 한국은 세계적으로 앞서 나가고 있는데, 제3세대 이동통신 서비스인 IMT-2000 서비스를 세계 최초로 제공하였으며, 한국의 이동통신 시장은 각종 이동통신 서비스의 세계적인 실험대 역할을 특출히 하고 있다. 게다가 한국은 휴대폰 단말기의 세계적 수출국이기도 하다(김삼배, 2005).

인터넷과 이동통신의 급속한 보급은 한국사회 전반에 걸쳐서 여러 가지 변화를 야기하고 있다. 다시 말해 그 영향은 사회 각 분야에 미치지 않는 곳이 없을 정도이다. 정치·행정 분야의 변화도 마찬가지이다. 정보화로 인해 이제 한국은 세계적으로 앞서 전자정부 서비스를 제공하고 있다. 인터넷을 통한 시민들의 디지털 정치참여는 세계 어느 나라보다도 앞서 가고 있음을 자타가 공인한다. 특히 지난 2~3년 동안 2002년 16대 대통령 선거와 2004년의 17대 총선을 거치면서 인터넷의 확산이 한국정치에 미친 영향은 일반 대중뿐만 아니라 전문가들의 상상을 초월하였다. 한국에서는 이미 1990년대 중반부터 PC통신을 이용한 사이버 선거운동이 도입되면서 디지털 정치가 시작되었다. 그 후 웹브라우저를 사용한 인터넷이 보편적으로 보급되면서 인터넷은 한국정치를 바꾸었다. 이러한 과정을 거치면서 짧은 시간 내에 한국은 정보화의 성과를 바탕으로 전자민주주의의 전망을 현실화시키고 있으며, 더 나아가 새로운 정치세대와 정치문화의 등장을 예견케 하는 정도의 변화를 일구어냈다(유석진, 1996; 2003a; 2003b 윤영민, 2000; 황용식·김제영·정연정, 2000; 장원택, 2003; 임혁백, 2004).

지난 20여 년 동안 IT가 한국의 정치변동에 영향을 미친 바는 무엇이며, 이로 인해 출현하는 디지털정치의 내용은 무엇인가? IT가 기존의 정부 서비스와 정부조직의 변화에 미친 영향은 무엇이고, 소위 전자정부 사업은 어떠한 성과와 한계를 지니면서 전개되었는가? 세계적인 수준으로 보급된 IT인프라를 바탕으로 시민들의 정치참여 패턴은 어떻게 바뀌었으며 어떠한 변화를 야기하였는가? IT 패러다임의 특징이 한국에서 디지털 민주주의의 실현에 기여할 수 있는 바는 무엇이며 제약하는 부정적 요소는 무엇인가? 더 나아가 지난 20여

년을 IT의 보급과 함께 성장해온 신세대들이 보이는 정치적 성향과 정치문화의 내용은 무엇인가? 그리고 한국의 정보통신정책은 이러한 변화에 어떠한 영향을 미쳤으며 앞으로는 지속적인 발전을 위해서 어떠한 변수를 제공할 수 있을 것인가?

이러한 질문의 연속선상에서 이 글은 IT의 보급이 정치·행정 분야에 미친 영향과 이러한 과정에서 차지하는 정보통신정책의 의미에 대해서 평가해 보고자 한다. 이렇게 정치·행정 분야에서 지난 20여 년간에 펼쳐진 정책의 성과를 평가함으로써 이 글이 궁극적으로 목표로 하는 바는, 기존 정책의 효과를 비판적으로 검증하고 향후 정치·행정 분야의 정책방향을 도출하는 데 있다. 이러한 시도가 중요한 의미를 지니는 까닭은 기존 연구들이 이러한 리뷰의 과제를 상대적으로 소홀히 다루어왔기 때문이다. 이러한 점에서 이 글은 IT와 정치변동이라는 주제에 대해 정치학계가 지난 20여 년 동안 진행시킨 연구 성과에 대한 재구성 및 비판의 작업도 병행시킬 것이다. 요컨대, 이 글은 IT가 지난 20여 년 동안 한국정치에 미친 영향을 정책연구의 관점에서 평가하는 동시에, 본 주제에 대한 정치학계의 연구현황을 비판적으로 검토함으로써 향후 디지털 정치연구의 방향을 모색하고자 한다.

이 글은 다음과 같은 네 가지 측면에서 전자정부와 디지털정치의 과거와 현재를 검토하고, 이를 바탕으로 그 미래를 전망하였다. 제2장에서는 전자정부의 보급에 따른 정부서비스의 개선과 정부개혁 및 이러한 연속선상에서 본 전자정부 사업의 향후 과제를 검토하였다. 제3장에서는 IT가 선거운동이나 유권자의 행동, 또는 정치적 동원과 정치적 참여 등과 같은 정치과정에 미친 영향을 살펴보았다. 제4장에서는 IT의 동정이 디지털정당, 온라인 정치연립, 전자국회 등과 같은 정치제도의 변화 및 정치조직의 개혁에 미치는 영향을 검토하였다. 또한 전자투표를 통한 선거참여나 정치 커뮤니케이션 방식의 변화에 따른 디지털 민주주의의 가능성에 대해서도 검토하였다. 제5장에서는 IT의 커뮤니케이션 양식을 매개로 한 새로운 정치세대의 부상과 사이버 정치문화의 등장 및 새로운 온라인 정치공동체의 원성과 문제도 검토하였다. 결론에서는 IT가 전자정부의 부상과 디지털 정치변동에 미친 영향을 간략히 요약하고, 향후 정치·행정 분야에서 정보통신정책이 시정할 방향 및 여기에서 피어날 수 있는 정보통신정책연구의 과제를 지적하였다.

제2절 정부서비스의 개선과 전자정부의 미래

1. 전자정부 사업의 전개

전자정부는 인터넷 등 IT를 이용해 행정업무 처리방식과 절차의 효율성을 제고시키고 고객인 국민에 대한 행정서비스의 범위와 방식을 획기적으로 향상시키는 정부개혁의 전략적 수단이다. 전자정부라는 용어는 1990년대 초반 미국 클린턴 행정부가 추진한 정부개혁프로그램(NPR: National Performance Review) 중의 하나로 전자거래의 제도적 환경을 조성하기 위한 프로그램에서 처음으로 고안되었다. 이 당시는 전자정부가 전자거래 속에 포함되는 것으로 인식되었는데 전자정부 구축이 확산되면서 독립적인 의미를 갖게 되었다. NPR은 무엇보다도 IT를 통해서 정부개혁을 달성하는 데 중요한 목적이 있었다. NPR의 'IT를 통한 재설계(Reengineering through Information Technology)'라는 보고서가 시사하는 것처럼 여기에서 정부개혁은 IT를 통해 정부의 업무과정을 효율화시키는 것을 말한다. 이러한 배경에서 전자정부는 정부의 기능 재편, 정부 서비스 전달의 전자화와 통합화를 의미하게 되었다. 한국에서의 전자정부도 대개 이러한 의미로 이해되고 추진되고 있다(한국전산원, 2002).

1967년 경제기획원에서 컴퓨터를 도입한 이래 1978년에는 행정전산화가 추진되었다. 1983년에는 국가기간전산망사업 계획안을 수립하였는데, 행정망 등 국가기간전산망을 구축하고 이것을 통해 창출된 수요를 바탕으로 정보통신산업의 육성을 도모하는 것이 주요 정책목표였다(정보통신부, 2001, pp.617-622). 1987년에는 행정전산망화가 추진된 후, 1994년부터 초고속정보통신망사업이 논의되어 1995년부터 본격적인 정보화사업이 전개되어 오다가 1998년 김대중 정부가 들어오면서 전자정부 사업으로 변모되어 국정과제의 하나로 추진되었다. 1999년 8월에는 행정자치부와 정보통신부 중심으로 전자정부 종합실천계획이 수립되었으며, 2001년 '전자정부법'이 제정되었고 전자정부 추진을 보다

효과적으로 하기 위해 전자정부특별위원회가 설치되었다.

이러한 행정정보화(전자정부) 사업의 발전과정을 시기별로 구분하여 좀 더 구체적으로 살펴보면 크게 3단계로 볼 수 있다. 1단계는 행정전산망 사업 단계로 1987년부터 1995년까지이고, 2단계는 행정정보화 사업 단계로 1996년부터 2000년까지이다. 3단계는 본격적인 전자정부 사업이 추진되는 2001년부터 현재까지이다(김동욱, 2004).

우선, 행정전산망 사업 단계(1987~1995)에 대해 살펴보자. 정부는 1980년대 사회의 전산화 수용태세가 미흡하고 시장성과 기술력이 취약한 상태에서 국가전략산업으로 전자·통신 산업을 육성하기로 함에 따라 초기의 국내수요 기반을 확보하기 위한 방안으로 공공부문의 전산망, 컴퓨터, 데이터베이스(DB) 구축을 주요내용으로 하는 국가기간전산망사업을 추진하였다. 1차 국가기간전산망사업(1987~1991)에서는 전산망조정위원회가 주도적인 기능을 담당하면서 행정, 교육, 연구, 국방, 공안, 금융 등 국가운영에 필수적인 주요정보들 각 센터에 DB로 구축 활용하였고 행정전산망의 경우에는 주민등록, 토지, 자동차, 통관, 고용, 경제통계의 업무가 DB로 개발되었다. 2차 행정전산망사업(1992~1996)은 국민복지, 우체국 종합서비스, 해상화물, 산업재산, 기상정보, 조달물품목록, 어선관리 등 7개 업무가 우선적으로 개발되었고 1차 사업을 통해 개발된 DB는 기관들의 공동이용이 가능해졌다(김동욱, 2004, p.48).

이러한 행정전산망사업을 통해 주민등록, 토지, 자동차, 통관, 고용, 경제통계 등 6대 국민생활 및 행정기본정보 분야의 DB가 구축되었다. 개별정보를 DB로 구축하는 DB정보화의 성격을 가졌으며 향후 본격적인 민원서비스를 위한 기초 작업이 되었다. 막대한 초기 투자를 위한 '선(先) 투자, 후(後) 정산'이라는 초법적인 재정지원방식이 1991년까지 활용되었다. 이 시기에는 행정업무의 비용절감과 서비스 개선이라는 목표와 함께 전자·통신 산업의 육성이라는 정책목표도 중요하게 고려되었다고 볼 수 있다.

둘째, 행정정보화 사업 단계(1996~2000)에 대해 살펴보자. 미국 클린턴 정부의 정보화를 통한 정부재설계나 IT를 활용하여 적은 비용으로 양질의 정부 서비스를 제공한다는 구호가 세계화의 흐름 속에서 김영삼 정부 후반기에 자리매김하였다. 한국 사회에서 인터넷의 확산, 닷컴기업의 등장 등은 행정정보

화(전자정부) 사업에 대한 국민적 기대와 요구를 증대시켰다. 1996년 정부는 정보화촉진기본법에 의거하여 정보화촉진기본계획을 수립하고 10대 과제 중 하나로 작지만 효율적인 전자정부 구현을 선정하였으며 행정정보화추진계획 및 촉진계획을 수립하고 행정정보공동이용, 전자문서시스템, 열린정부서비스 등의 전자정부 구축을 시도하였다. 1998년 행정자치부는 '전자정부의 비전과 전략'이라는 전자정부의 기본 방향을 정립하게 되었다(김동욱, 2004, p.49).

정보화촉진기본법과 정보화촉진기본계획에 따라 각 행정기관의 행정정보화 사업이 보다 체계적으로 총괄 관리되었는데 정보통신부는 정보화촉진기금의 배분을 통해 각 행정기관 행정정보화사업의 기획과 초기 재정계획을 기획조정하게 되었다. 대국민, 대기업 서비스에서 국민들의 요구나 접촉빈도가 많거나 강한 분야에서의 정보화사업이 적극적으로 추진되었으며 여권발급, 통관, 지적재산권(특허), 조달, 국세, 지방세 등의 분야 등에서 두드러진 성과가 나타나기 시작하였다.

셋째, 전자정부 사업 단계(2001~현재)에 대해 살펴보자. 2000년까지 주민등록, 토지, 자동차 등 국가 주요 DB구축 완료, 정부 초고속망 개통, 세무·철도·해운·특허·통계 등 분야별 전산화 추진 및 전자정부와 관련된 법제도 등을 마련하여 전자정부 구현을 위한 기반구축이 가능하였다. 김대중 정부는 전반기에 추진한 정부, 공공부문의 민영화, 조직 및 인력 감축의 개혁과제를 어느 정도 마무리하면서 후반기에는 전자정부 사업에 매진하게 되었다. 2001년 7월 전자정부법이 시행되고 2001년 전자정부특별위원회가 설치되어 11대 전자정부 사업이 진행되었다. 전자정부특별위원회는 11대 전자정부사업을 확정하고 대통령선거 직전인 2002년 11월까지 시스템 구축과 운영개시라는 목표달성을 위해 대통령의 관심과 지지, 예산지원을 적극적으로 활용하였다(김동욱, 2004, pp.49-50; 한국전산원, 2003).

노무현 정부 출범 이후 전자정부는 정부혁신의 하나의 기둥으로 인식되어 정부혁신지방분권위원회는 산하에 전자정부전문위원회를 설치하고 행정자치부와 함께 전자정부사업을 주도하여 왔다. 2003년 8월 전자정부 로드맵을 작성 발표하였는데 온라인 국정참여 촉진의 성격을 강조하였고 범정부적 공동업무 성격의 정보화사업 13개를 핵심추진과제로 18개를 중점관리과제로 선정

하여 정부혁신지방분권위원회가 추진하고 있다. '참여정부'라는 이름에 걸맞게 공개정보 서비스가 부각되면서 알림마당, 국정브리핑, 국민참여마당 등이 개편 또는 신설 운영되었다(한국전산원, 2004).

정부혁신지방분권위원회 산하의 전자정부위원회는 2003년 5월 노무현 정부의 전자정부 비전과 추진원칙을 제시했다. 이에 따라 노무현 정부가 각계각층의 전문가 의견을 수렴해 2003년부터 2007년까지 강도 높은 정부혁신을 통해 전자정부를 구축하려는 종합적 구상이자 구체적인 실천계획인 전자정부 로드맵을 2003년 8월 수립함으로써 전자정부 사업의 주요 내용을 확정지었다. 로드맵에 제시된 전자정부 사업은 4대 분야, 10개 어젠다, 31개 중점 과제로 구성되어 있다. 이러한 전자정부 로드맵에 제시된 노무현 정부의 전자정부 비전은 '세계 최고 수준의 열린 전자정부' 구현으로 선언적인 지향성과 실천적인 의미를 담고 있다. 열린 전자정부는 개발연대의 닫힌 관료제에서 발생한 각종 정부실패 요인을 극복하고 경쟁성, 개방성과 투명성, 그리고 국민 참여를 보장하는 열린 방향으로 나아간다는 것을 의미한다(전자정부특별위원회, 2003; 한국전산원, 2004).

2. 전자정부의 평가

한국의 정보화 추진의 역사를 돌이켜보면, 전자정부 사업은 정부가 주도하는 사업으로 진행되었으며 정보화 부문의 기반 계획이라고 할 수 있는 정보화촉진기본계획의 중요한 부분으로 진행되었다. 정보통신부는 지금까지 3단계의 정보화촉진기본계획을 수립하여 추진해 왔다. 정보화촉진기본법에 따라 제1차 계획(1996~2000)과 제2차 계획(1999~2002)인 'Cyber Korea 21'이 수립·시행되었으며, 제3차 계획(2002~2006)인 'e-Korea Vision 2006'도 진행되고 있다. 이러한 계획 가운데 전자정부 사업은 전자정부 11대 과제를 중심으로 추진되어 왔다. 이러한 사업성과 중의 하나로 정부 통합 포털 사이트가 개통되었다. 기업과 개인을 대상으로 서비스가 제공되는데 여기에는 종합 국세정보, 4대 사회보험정보, 교육행정정보, 특허정보, 병무행정정보, 부동산등기, 종합법률정보, 국가전자도서관, 국가지식정보통합검색, 민원처리 온라인 공개(서울시) 등

이 포함되었다. 또한 이외 국가재정정보시스템, 시·군·구 행정정보화, 표준 인사관리 시스템, 전자결재, 전자문서 유통 정착, 전자서명 및 전자관인시스템 구축 등의 정보화 사업이 추진되고 있다(한국전산원, 2002).

현재 전자정부의 진화 추세에서 볼 때 한국의 전자정부 수준은 비교적 높은 편이다. 한국은 국제연합(UN)의 국제비교 평가에서 종합 15위를 기록했으며 2003년에는 13위로 상승했다(UN DPEPA 2002, 2003). 이 평가에서 주목할 만한 것은 전자정부 발전단계를 설정하고 각 국가들이 어떤 단계에 속하고 있는가를 평가하고 있다는 점이다. UN의 평가는 전자정부 진화단계를 5단계로 제시한다. ①웹구축(emerging) 단계, ②웹고도화(enhanced) 단계, ③양방향 웹구축(interactive) 단계, ④업무처리형 웹구축(transactional) 단계, ⑤통합(seamless) 단계로 발전한다는 것이다. 이 중에서 3단계인 양방향 단계는 개인이 정보를 정부로부터 일방적으로 받는데 그치지 않고 전자적 수단으로 입력을 할 수 있는 단계를 말하고, 4단계의 업무처리형 웹구축 단계는 웹 기반의 전자정부를 통해서 세금 납부 등을 포함한 여러 가지 업무나 일을 처리할 수 있는 단계를 말한다. 5단계의 통합 단계는 서비스의 종합적인 제공은 물론 모든 업무 영역에서 전자거래가 이루어지는 단계를 말한다(UN DPEPA, 2002, pp.15-21).

UN의 평가에 의하면 169개국 중에서 한국을 포함하여 17개국만이 4단계에 속한다. 그러나 여기서 4단계에 속한다는 것이 전자거래를 어느 부문에서나 모두 할 수 있다는 것은 아니고 시범 프로젝트들이 시행되고 있다는 의미도 포함한다. 5단계는 어떤 면에서 많은 국가들에게 궁극적인 목표로 간주될 것이다. 그러나 싱가포르와 영국 등 몇몇 국가는 이것을 최종 목표로 공식적으로 인정하고 있다. 이런 점에서 이것이 비현실적인 상상의 목표는 아닌 셈이다. 여기에서 중요한 것은 UN의 평가보고서도 인정하는 바와 같이 통합 단계는 모든 서비스와 업무, 정보 교류가 막힘이 없이 전자적으로 이루어진다는 것을 의미하지만 이것이 전부는 아니다. 이를 뒷받침하기 위해서는 정부의 역할과 정부 구조의 변화가 수반되지 않으면 안 된다. 이것은 그야말로 정부 부처 간 경계의 재설정을 의미한다(UN DPEPA, 2002, p.20).

이러한 관점에서 볼 때 한국의 전자정부 사업은 초고속 정보통신기반의 구축과 디지털 서비스망을 완성함으로써 정부의 디지털화에는 상당한 진전을

이룩했으나, 정부 재창조를 통한 정부혁신이라는 차원에서는 아직도 가야할 길이 멀다(권기현, 1999). 특히 전자정부 로드맵이 개발된 이후 전자정부 완성도를 제고시키기 위해 전자정부전문위원회와 각 부처를 중심으로 체계적인 수정 및 보완 작업이 추진되고 있으나 추진과정에서 몇 가지 장애요인이 발견되고 있다. 이러한 장애요인은 전자정부 비전과 목표에 대한 명확한 인식 부족, 로드맵 과제 간 구조적 연계 미흡, 준비가 시급한 전자정부 환경 및 추진 체계 등으로 요약할 수 있으며, 이를 개선하기 위한 적극적인 대응이 필요하다(한국전산원, 2004, p.79).

이 중에서도 특히 전자정부 사업의 추진에서 가장 큰 장애는 이해당사자들이 사업 추진에 대한 비전과 목표를 정확하게 인식하지 못하거나 공유하지 못해 사업 추진력이 크게 약화되는 점을 지적할 수 있다. 전자정부의 새로운 비전과 목표를 달성하기 위해서는 로드맵에서 제시된 개별 과제들이 정부혁신을 위한 프로세스 변화로 인식되어야 한다. 그러나 여전히 일부에서는 전자정부를 IT 프로젝트로 인식하는 경향이 있어 많은 예산 투입에도 불구하고 활용도 및 효과 등이 미흡하게 되지 않을까 우려된다. 업무프로세스의 통합과 혁신을 통해 정부혁신을 구현하기 위해서는 사업 추진 주체뿐만 아니라 일선 공무원 등 이용자들까지도 전자정부 로드맵의 전자정부 비전과 목표를 명확하게 인식하고 공유해야 한다. 전자정부를 단순한 기술 프로젝트가 아닌 법제도, 업무 프로세스, 대민서비스의 변화를 유발하는 정부혁신으로 인식하는 적극적인 자세가 전자정부의 성공을 가져올 것이기 때문이다(한국전산원, 2004, p.79).

3. 전자정부의 미래과제

이외에도 미래의 전자정부 사업을 추진함에 있어서 향후 고려해야할 정책 방향을 다음과 같이 제시해 볼 수 있다. 우선, 전자정부의 미래 방향으로는 단순히 시민들에게 정부의 정보를 서비스한다는 차원이 아니라 디지털 민주주의를 촉진하고, 시민들의 디지털 능력을 키우고 정보격차 해소에 주력하는 방향으로 나아가야 한다. 지금까지의 전자정부 사업은 주로 서비스 전달 위주였고 시민들의 정부 의사결정에 대한 참여는 매우 제한된 수준으로 이루어져 왔

다. 참여정부가 들어서면서부터 지속적으로 시민참여의 기능이 강화 및 확대되고 있으나 온라인과 오프라인 서비스의 유연한 조화나 궁극적으로 정보격차의 해소라는 차원까지도 고려한 사업의 추진이 필요하다. 전자정부 사업이 이러한 문제점들을 고려하지 않고 단기간에 준비 없이 진행되면서 교육행정 정보시스템(NEIS)과 같이 시스템 구성과정에서 관계자나 서비스대상의 참여를 통해 이용자 고려사항이 충분히 반영되지 않아서 시스템운영에 대한 반대와 저항을 야기하기도 하였음을 명심하여야 할 것이다.

둘째, 전자정부의 추진은 단순한 전산화 내지는 컴퓨터화를 넘어서 실질적인 정부 조직 자체의 행정개혁을 통해서 실질적인 성과를 거둘 수 있음을 명심하여야 할 것이다. 이는 궁극적으로 정부의 조직을 수직적 위계조직에서 수평적 네트워크 조직으로 바꿈으로써 정부 운영방식과 정부조직을 변화시키고 디지털사회에 걸맞은 법과 제도를 정비하는 문제로 연결된다. 그러나 실질적으로 정부 조직의 개편이나 행정 개혁에 관련되어서는 쉽지 않은 문제들이 산적해 있는데, 특히 무엇을 개혁할 것이냐의 문제가 아니라 누가 나서서 개혁을 할 것이냐의 문제가 해결되지 않고 있다. 아울러 변화하는 세계화와 정보화의 추세에 비추어 정부의 지향성을 설정하는 발상도 필요하다. 예를 들어 여태까지는 국내적 범위에서 진행되어온 전자정부 사업 일반에 '글로벌 지향성'을 가미하는 사업(예를 들어 외교정보화)을 활성화시킬 필요가 있다. 또한 유비쿼터스 시대에 걸맞은 차세대 전자정부의 비전 마련이 반드시 고려되어야 할 것이다(박동진, 2004).

끝으로, 21세기 새로운 국가 운영의 패러다임으로서 전자정부라는 목표를 추진함에 있어서 한국의 사회문화적 실정까지도 고려하는 한국형 전자정부의 발상이 필요하다. 실제로 전자정부라는 것은 21세기 무한경쟁의 시대에 선진국으로부터 주어지는 일종의 글로벌 스탠더드이며, 따라서 비(非) 선진국의 입장에서는 싹든 좋은 따라갈 수밖에 없는 목표이기도 하다. 글로벌 스탠더드의 수용이라는 것의 본질은 다분히 선진국들이 짜놓은 '구조적 권력'의 틀에 편입되는 것을 의미하기도 한다. 따라서 불가피하게 전자정부의 추구라는 21세기의 메가트렌드를 따라갈 수밖에 없는 현실은 인정하더라도, 다른 한편으로 한국적인 상황에서 진정으로 의미가 있는 전자정부의 미래상이 무

엇인가에 대한 진지한 고민은 필요하다. 단기적인 차원에서는 한가로운 논의일 수도 있지만, 한 세기를 내다보는 해안이라는 차원에서는 반드시 필요한 문제이다. 이러한 문제는 행정학 분야에서 이루어져 온 기존의 전자정부 연구에 정치학이 새로이 기여할 수 있는 부분이기도 하다(김동욱, 2004; 정연정, 2003; 장우영, 2004).

제3절 정치과정의 변화와 디지털 정치 참여

1. 디지털 정치 참여의 부상

지난 20여 년간 한국사회에서 IT, 특히 인터넷의 보급은 정치과정에 막대한 영향을 미쳐왔다. 여기서 정치과정은 사회의 다양한 문제들이 정치의 쟁점이 되어 정책결정에 이르고 집행되는 과정인데, 선거 및 투표 참여와 같은 좁은 의미의 정치과정은 물론이고, 각종 시위나 단체행동을 통해 자신의 정치적 의사를 표현하는 과정까지도 포함한다. 이러한 정치과정의 중요한 행위자로는 개인과 정당뿐만 아니라 각종 시민단체 등도 포함된다. IT와 정치과정의 논의에서 주목할 점은 IT페러다임이 기존의 정치과정에 제시하는 새로운 가능성은 무엇인가를 밝혀내는 것이며, 역으로 각 정치과정의 주체들이 IT페러다임의 등장에 대해서 어떻게 대응하는가의 문제이다. 이러한 관점에서 볼 때, IT, 특히 인터넷이 야기하는 정치과정의 변화는 근대화 과정에서 성숙되어온 시민사회의 정치적 참여가 활성화되는 과정에서 가장 눈에 띄게 발견된다(강내원, 2004; 윤종빈, 2004). 다시 말해 인터넷의 사용을 통해 더욱 활성화된 정치사회적 공간의 등장은 네티즌들이 자유롭게 의사소통하고 비판적 토론을 벌이는 공론장(public sphere)이 등장하는 의미를 갖는다. 지난 수년 동안의 사례는 한국이 이러한 정치참여의 장으로서 인터넷(또는 그 이전의 IT매체)을 활용하는 디지털정치에 있어서 세계의 어느 나라보다도 앞서가고 있다는 사실을 보여준다.

예를 들어, 한국에서 인터넷을 이용한 정치가 처음 시도된 것은 1992년 대통령선거 당시 민주자유당이 PC통신상에서 운영한 '민자당 포럼'이었다고 한다(이유진, 1997; 조석장, 2004). 1995년 지방선거에서도 PC통신을 이용한 선거운동이 전개되었는데 이 당시에는 주로 후보자의 정보에 대한 서비스가 일방적으로 제공되거나 게시판을 이용한 선거운동도 있었다. 1996년 제15대 총선

에서도 역시 PC통신을 활용한 동일한 유형의 선거운동이 부분적으로 전개되었다. 그러나 주로 후보자에 대한 정보가 게시판을 통해 일방적으로 전달되는 PC통신과는 달리 기획·제작·운영을 자율적으로 할 수 있고 이용자들은 아무런 제약 없이 홈페이지에 접속하여 의견표명이 가능한 인터넷 선거운동이 도입된 것은 1997년의 대선과 1998년의 지방선거부터였다. 특히 웹브라우저를 사용하는 인터넷이 보편적으로 보급되기 시작한 1997년 12월의 제15대 대통령선거는 인터넷이 선거운동에 본격적으로 활용되기 시작한 선거로 자리매김된다. 그 후 1998년의 지방선거에서도 인터넷상에 다수의 후보 홈페이지가 등장하였지만 지방선거의 특성상 일방적인 홍보가 시도되었을 뿐이었다.

이러한 추세 속에서 실질적인 인터넷 선거운동은 2000년 제16대 총선부터 본격화되었으며, 정치학계의 연구도 제16대 총선에 대한 분석에서부터 체계적인 형태를 띠게 된다(광용석, 2001; 정연정, 2001; 김용철·윤성이, 2000·2001). 여러모로 2000년 제16대 총선은 한국에서 디지털 정치의 가능성을 가늠한 첫 시험대였다. 특히 제16대 총선에서는 출마자 1,038명 중 45%인 477명의 후보가 홈페이지를 운영했고, 227명의 지역구 당선자 중 69.7%인 156명이 2000년 8월 31일 기준으로 홈페이지를 운영한 것으로 파악되었다. 이러한 국회의원들과 정당의 사고와 행태는 일정한 정도, 선거시장에서 정보화를 활용한 시민단체와 시민사회의 압박에 의하여 변화를 보여주었다. 또한 그 내용과 운용에 있어서도 상호 의사소통과 토론 그리고 심의를 통한 여론 수렴과 진정한 의미의 여론 주도로 바뀌는 추세를 보여주었다(김형준, 2001).

특히 눈에 띄는 변화는 '2000년 총선을 위한 시민연대(이하 총선연대)'가 낙선운동에 지지서명과 투표참여를 독려하는 공간으로 인터넷을 활용한 것이었다. 총선연대는 2000년 총선에서 조직된 시민사회단체들의 연합체로서 당시 선거운동 과정에서 총선결과에 지대한 영향을 미친 것으로 평가된다(윤영철, 1999). 예를 들어, 총선연대는 후보자들의 군 경력, 납세현황, 범죄기록, 그 밖의 공식 기록 등에 대한 정보를 수집하고 당시까지 밝혀지지 않았던 사실들을 인터넷을 통해서 폭로하였다. 이러한 캠페인은 매우 성공적이어서 블러리스트에 올랐던 86명의 후보 중에서 약 70%에 해당되는 59명이 낙선하는 결과를 낳았다. 이들 낙선자들 중에 소위 정계의 중진들도 포함되어 있었음은 물론

론이다. 유권자들이 후보자들에 대한 정확한 정보를 얻을 수 없는 동원형의 선거유세방식과는 달리 인터넷을 통한 선거운동은 시민들이 편안한 집안에서 후보자들의 개인적 행적이나 정치적 비전 등을 검증하는 것을 가능케 하였다. 실제로 이러한 변화는 기존의 정당들이 기성 정치에 대해서 염증을 느끼던 젊은 세대들을 공략하는 효과적인 수단으로서 인터넷을 인식하게 만드는 결정적인 계기를 제공하였다.

2. 디지털 정치 참여의 가속화

인터넷이 정치변동에 미친 영향이 가속을 받게 되는 것은 2000년 총선이 치러지고 난 2년 후, '노사모(노무현을 사랑하는 사람들의 모임)'라는 인터넷을 기반으로 한 정치인 팬클럽의 출현을 통해서였다. 노사모의 출현은 총선연대를 통해서 드러난 정치적 변화가 단순한 일회성의 것이 아님을 보여주었다. 노사모는 민주당의 국회의원 후보였던 노무현이 2000년 4월 13일 부산의 지역구에서 패배한 후인 2001년에 결성된 온라인그룹으로 시작되었다. 2002년 5월 현재 3만2천명의 회원을 자랑하는 노사모는 이후 민주당의 대통령후보 예비경선 과정에서 노무현의 승리를 뒷받침하는 결정적인 역할을 하였다. 예를 들어 노사모는 예비경선 과정에서 노무현을 위한 인터넷 캠페인을 실시하였는데, 이러한 새로운 형태의 정치적 권력은 노무현 후보가 승리하는데 크게 기여한 것으로 알려져 있다. 다시 말해 노사모는 노무현 후보가 예비경선의 초기단계에 기선을 제압하면서 부상하는데 영향을 미쳤을 뿐만 아니라 정치 자체에 보다 많은 사람들이 관심을 갖고 참여하는 계기를 마련하였던 것이다. 정치학계에서 노사모에 대해서 학자들의 관심이 이례적으로 집중되고 있는 것은 바로 이러한 이유 때문이다(강원택, 2002; 2004a; 김용호, 2004; 노혜경 외, 2002; 정연정, 2004).

인터넷 선거운동은 노사모와 민주당의 예비경선 차원을 넘어서 2002년 대선을 결정하였다고 해도 과언이 아니다. 대통령선거가 정치적 연구의 가장 대중적인 단골 주제라는 점에서 상대적으로 많은 수의 연구가 인터넷과 16대 대선에 대해서 이루어졌음은 물론이다(윤성이, 2003; 박동진, 2004; 박선희·주

정민, 2004; 오연호, 2003). 2~3개월 동안 계속된 인터넷 경선은 홈페이지를 통해 경선과 투표에 참가한 젊은이들 상당수를 민주당 지지 세력으로 만들었고 사실상 민주당의 인력 풀이되는 연쇄효과를 낳았다. 제16대 대선에서 후보들은 수백 명 또는 간혹 수천 명을 대상으로 하는 대중유세에 나섰을 뿐 수만 명 이상이 되는 대규모 군중집회를 성사시킬 수 없었다. 결국 선거에서 돈과 조직이 차지하는 비중이 크게 약화되고 미디어와 인터넷이 차지하는 비중이 커졌다. 특히 노무현 후보는 인터넷을 통한 유세, 선거자금 모금, 유권자와의 대화와 토론, 사이버 팬클럽의 조직을 통해 선거운동을 하였고 대선에서 승리하였다.

그야말로 2002년 대선은 인터넷을 활용한 선거운동 방식과 선거문화의 변화를 엿보게 하는 계기였다(윤영민, 2002; 정연정, 2002; 조정관, 2004). 파란만장한 곡절 끝에 노무현 후보의 대통령 당선이라는 극적인 드라마가 연출되는 과정에서 인터넷은 막대한 정치사회적 위력을 가진 매체로서 등장하였다. 예를 들어, 투표당일 오후 인터넷(이동통신 포함)에 사발통문이 돌아 젊은 층이 대거 몰려들어 승패가 역전되었다고도 한다. 민주당의 예비경선에서부터 일었던 소위 '노풍(노무현 바람)'도 궁극적으로는 인터넷 때문이라고 한다. 인터넷이 대선에 미친 영향의 대미(大尾)는 이동통신이 장식했다. 투표 전날, 정몽준 후보의 노무현 후보에 대한 지지 철회 소식이 알려지면서 노무현 후보 지지자들을 중심으로 투표당일에 휴대폰 문자메시지의 사발통문이 돌아 젊은 층의 투표 참여 캠페인이 이루어졌고 이렇게 젊은 층이 투표에 많이 참여하게 되면서 선거의 승패가 바뀌는 결과를 낳았다고도 한다. 이는 경험적으로 검증하기는 쉽지 않은 일화이지만, 지난 2~3년 동안 선거운동의 과정에서 SMS(Short Message Service)라고 하는 휴대폰 단문메시지가 활발하게 사용되는 이유를 보여주는 대표적인 예피소드임에는 틀림없다(김상배, 2005). 요컨대 제16대 대선에서 인터넷이 가지는 의미는 새로운 선거 전략의 도구로서의 유용성을 넘어서 그 매체가 표출시킨 한국사회의 새로운 변화라는 정치사회적 메시지에 있다고 할 것이다.

한편 한국인들이 공론장으로서 인터넷을 열정적으로 사용하는 다른 사례는 2002년 월드컵 기간 동안 주목을 받았던 '붉은 악마(Red Devils)'의 활동에서도

드러난다. 붉은 악마는 인터넷을 기반으로 하는 축구용원단으로서 밑으로부터의 인터넷 공론의 가능성을 보여주었다. 정치학자들의 연구도 인터넷을 통한 새로운 정치참여의 형태로서 붉은 악마의 사례에 주목했다(김종길, 2002; 김상배, 2003; 최원기, 2002; 정연정, 2004). 월드컵을 거치면서 인터넷은 명실상부하게 대부분 한국인들의 일상생활에서 핵심적인 부분으로서 자리 잡았으며, 축구에 대한 대중의 인식을 제고하고 수백만의 국민들이 장외 응원캠페인에 동참하게 하는 촉진제가 되었다. 주요 포털 사이트의 수천 개의 온라인 게시판에는 글들이 쉴 새 없이 올라왔다. 인터넷 이용자들은 축구 경기에 대한 실시간 보도를 접하고, 선수들 개개인에 대한 정보를 얻고, 심판의 잘못된 판정을 시비하고 그 밖의 다른 정보들을 나누기 위해서 이들 웹사이트들을 방문하였다.

또한 이러한 과정에서 인터넷과 연계가 된 이동통신의 등장은 정치적 동원과 참여의 양식이 획기적으로 변화하는 계기를 마련하였다. 1999년 미국 시애틀에서 WTO회의 당시 글로벌 시민단체들이 휴대폰을 통해서 집회에 관한 정보를 교환하고 행동을 벌였던 것은 유명한 일이다. 또한 2001년 필리핀의 에스트라다 정권을 무너뜨린 필리핀 국민의 힘도 이동통신을 매개로 하여 분출되었다. 한국에서도 '붉은 악마'가 월드컵 용원을 위해서 시청 앞 광장에 모인 다던지, 미군 장갑차에 치여 숨진 여중생들을 추모하기 위해서 열린 촛불시위의 동원과정에서 시민운동의 소통수단으로서 이동통신 연락망은 결정적인 역할을 하였다. 소위 엄지족(thumb tribe)들이 벌이는 벌떼(swarming) 작전은 정치적 동원에 있어서 '게릴라적 결집'을 가능케 하는 새로운 참여 양식의 등장을 의미했다. 정치학계에서도 이러한 과정은 인터넷을 통해 연결되고 휴대폰으로 무장된 새로운 형태의 네트워크 군대(network army)로서, 하워드 라인골드(Howard Rheingold)가 말하는 소위 '스마트 군중(smart mob)'이 한국에서도 나타난 것으로 해석되었다(Rheingold, 2003; 정연정, 2004).

인터넷을 통한 정치참여 현상은 2004년 대통령 탄핵정국과 제17대 총선을 거치면서도 그 위력을 여실히 보여주었다. 특히 대통령 탄핵정국의 열기는 인터넷과 이동통신을 매개로 시민들이 시청 앞 광장에서 촛불시위를 벌이게 하는 결정적인 계기를 마련하였다(강원택, 2004 여름; 송경재, 2005). 이러한 과정에서 인터넷을 통한 정치참여와 동원은 홍보와 정보제공의 성격으로부터

여론을 수렴하고 주도하는 형태로 그 성격이 발전된 것으로 인식되었다. 우선은 인터넷이 선거운동에 활용되면서 자신의 정책, 능력에 대한 정보가 생산되고 유통되며 소비되어 재생산되는 장소가 제공되었다. 여기서 더 나아가 인터넷을 이용하여 게시판 형태로 토론방이나 채팅 형태의 대화방을 개설함으로써 여론을 수렴하고, 결국에는 인터넷을 활용하여 단순히 여론을 수렴하는 데서 나아가 여론을 주도하게 되었던 것이다. 특히 앞서 살펴본 이동통신 서비스의 확대도 이동단말기를 통한 즉각적인 변개모임이 가능해지면서 인터넷을 활용한 선거운동은 새로운 국면을 맞이하고 있다. 이러한 맥락을 배경으로 하여 인터넷과 이동통신은 새로운 시민운동과 정치동원 수단으로서 해석되었다(윤성이, 2001; 2002 가을; 정연정, 2000; 민경배, 2002). 특히 정치학계에서는 지난 수년간의 인터넷과 정치과정에 대한 정치학계의 연구축적을 바탕으로 하는 17대 총선에 대한 연구가 상대적으로 체계적인 준비과정을 거쳐서 등장하는 성과를 보여 주었다(이원태, 2004; 이준웅·김은미, 2004; 정연정·조성대, 2004; 김용철·윤성이, 2004; 윤성이, 2004; 김무곤·김관규, 2004; 유석진·이현우·이원태, 2005).

3. 디지털 정치 참여의 미래과제

앞으로도 인터넷의 활용은 정치과정의 여러 가지 차원에서 변화를 야기할 것으로 예상된다. 우선적으로 거론되는 이슈 중의 하나는 전자투표 도입의 확대가 미치는 영향이다. 한국에서는 2002년 대통령선거의 후보 선출을 위한 국민참여 경선에서 새천년민주당이 제한적으로 인터넷 투표를 실시하였다. 최근에는 2005년 1월 중앙선거관리위원회가 2008년부터 각종 선거에 전자투표 방식을 도입하겠다고 밝혔다. 특히 2008년 총선부터 장애인, 해외 거주자는 개인 PC나 휴대폰, PDA(개인정보단말기) 등을 이용, 인터넷으로 투표할 수 있게 된다. 한편 선관위는 18대 총선부터는 선거일 1주일 전부터 투표할 수 있는 '사전투표제'도 실시할 방침이라고 했다. 선관위는 시범적으로 2006년 농협·수협·축협 선거, 2007년 국회의원과 단체장 재·보선 때 각 투표소에 전자투표기를 도입해 시험할 예정이지만 2007년 대선(大選)에선 지금처럼 종이투표

만 하기로 했다. 2012년에는 모든 유권자가 장소를 가리지 않고, 모든 선거에서 인터넷으로 투표할 수 있는 '유비쿼터스 인터넷 투표'가 추진된다. 부분적으로든 전면적이든 인터넷 투표제의 도입이 투표율을 높이고 투표행위에 따른 개인적 사회적 거래비용을 낮추어 줄 수 있다는 긍정적인 측면을 가지고 있다. 그러나 인터넷 투표가 투표권의 남용 및 이에 따른 조작의 우려가 높다는 지적도 있다. 이러한 발전추세 속에서 인터넷 투표에 대한 학계의 관심은 증가되어 왔으며 앞으로도 더욱 늘어날 것으로 예상된다(김용철, 2003; 이현우, 2001; 이현우, 2002).

한편, 인터넷과 이동통신의 보급과 각종 서비스의 활성화는 단순히 선거운동에 IT가 활용되는 차원을 넘어서 새로운 정치 커뮤니케이션 양식의 도입을 야기하고 있다. 우선 인터넷과 이동통신의 보급을 통해서 국민과 정치권과의 정치적 커뮤니케이션의 거리가 크게 단축되었는데, 이는 정당들이 대국민 커뮤니케이션의 수단으로서 인터넷을 적극적으로 활용하기 시작했다는 점에서 드러난다(곽진영, 2001; 이수범, 2001; 서현진, 2003). 아울러 정치 커뮤니케이션의 수단으로서의 인터넷이 제기하는 중요한 의미는 인터넷 언론의 활성화에서 발견된다(오연호, 2003; 박선희, 2004a; 2004b; 박선희·주정민, 2004). 실제로 지난 수년간의 정치변동에서 온라인 신문의 역할은 단순히 종이신문 대신 인터넷 신문을 읽는다는 의미를 넘어서 새로운 정치 커뮤니케이션 양식의 등장 가능성을 엿보게 하였다. 이동통신의 사용도 새로운 정치 커뮤니케이션의 양식으로 등장하였다. 이동통신을 이용하여 정부에 민원 신청이 가능해졌으며, 휴대폰을 이용한 '정치중권' 관련 서비스를 통해서 국민의 감사와 평가가 이루어지기도 한다. 또한 시민단체들과 국회의원들에게 휴대폰으로 전화를 직접 걸어서 로비를 하는 일도 벌어지고 있다. 요컨대 인터넷과 이동통신의 확산은 정치커뮤니케이션의 양식에 있어서 수평적 네트워크형의 직소통의 수단이 부상하는 것을 의미한다.

제4절 정치제도의 개혁과 전자민주주의의 전망

1. 디지털 정당과 정치자금 개혁

정보통신의 발달에 따른 정치행위의 양적 증대와 질적 변형은 결국 정치조직의 변화를 야기하고 더 나아가서는 정치제도의 개혁 문제를 제기하고 있다. IT페러다임의 도입과 관련된 정치제도 변화의 문제는 무엇보다도 디지털 정당 또는 버추얼 정당(virtual party)의 가능성이라는 차원에서 논의되고 있다. 흔히 고비용 저효율로 특징 지워지는 한국의 정치과정에서 정당은 그 핵심에 자리 잡고 있었다. 한국의 정당은 일반적으로 지역주의에 기반을 둔 인물중심의 정치결사체이며 상명하복의 전통을 가지고 있었다. 버추얼 정당의 비전은 이러한 정당 구조의 개혁에 대한 논의와 맥을 같이 한다. 특히 2002년의 후보경선과 대선에서 특정 정당이 상대적으로 많이 인터넷을 이용하였고 네티즌에게 투표권을 부여하여 자발적인 정치참여를 유도함으로써 승리를 거두게 되고 인터넷의 도입과 정당의 개혁에 대한 논의는 활력을 얻게 되었다. 제16대 대선에서 인터넷의 위력을 실감한 각 정당들은 인터넷을 활용하여 디지털 정당을 구축하기 위한 노력을 가속화하고 있다. 정당의 전자정당(e-Party) 프로젝트는 대체로 사이버포럼, 사이버 풀, e-CRM을 통한 당원관리와 서비스 등을 들 수 있다. 이러한 실험은 비록 그 정치적 효과나 정치적 중립성 등이 완벽하게 보장된 것은 아니지만 새로운 형태의 정치참여를 유도하고 새로운 형태의 의사소통과 의견결집을 시도한다는 점에서 의미가 있다. 그러나 더 중요한 점은 방대한 지구당이나 중앙당이 부재한 상태에서도 소수의 운영자들에 의한 저비용 고효율의 정당운영이 가능할 것이냐의 문제이다. 이러한 맥락에서 실제로 당비를 납부하면서도 상실적인 정당조직에 기대지 않고 행동하는 디지털 진성당원의 출현에 대한 비전도 떠오르고 있다(곽진영, 2003; 강원택, 2004; 조정관, 2004).

정당개혁과 함께 중요한 정치개혁의 이슈는 정치자금 개혁이다. 인터넷을 통한 정치자금 모금은 2000년 공화당 경선후보 존 맥케인(John McCain)이 인터넷을 통하여 정치모금을 한 것이 시금석이 된다고 할 수 있다. 인터넷 정치 현금제도는 소액다수의 현금을 가능케 하고 인터넷을 통하여 지속적으로 그 사용처를 감독할 수 있다면 투명하고 깨끗하면서도 풀뿌리 민주주의에 기초한 선거과정을 보증할 수 있는 기제로 작동할 수 있다. 이러한 맥락에서 인터넷을 통한 소액다수현금 모금으로 정치의 투명성과 대중의 정치참여를 확보하며 더 나아가 거대 이익집단을 견제할 수 있는 획기적인 수단으로서 인터넷 현금제도가 고려되고 있다(강원백, 2004; 조정관, 2004; 임혁백, 2004). 한국의 경우 한나라당 맹형규의원이 1999년 12월 26일 홈페이지에 인터넷 후원 모금 코너를 개설한 것이 인터넷을 활용한 정치현금 모금의 시초이다. 그러나 인터넷 정치현금이 위력을 발휘한 것은 2002년 대선이다. 노무현 후보가 당내 기득권 세력의 이탈로 위기에 처했을 때 노무현을 지원하는 자발적인 인터넷 현금운동이 일어났고 10월 25일 하루 동안만 4억 원이 인터넷으로 입금되었다. 노무현 후보는 인터넷을 중심으로 '희망돼지' 후원금 모금을 전개하여 한국에서 인터넷 정치현금의 가능성을 보여주었다.

한편 이동통신의 도입도 그 기술적 특성 때문에 투명한 커뮤니케이션을 가능하게 함으로써 정치부패의 온상이 되어 왔던 정치자금 분야에서도 개혁의 물꼬를 틀 것으로 기대된다. 이러한 맥락에서 최근 흥미로운 사례를 제공하고 있는 것이 이동통신 결제를 통한 정치기부금의 납부 문제이다. 신용카드, 인터넷 뱅킹, ARS 등과 더불어 2004년 들어 이동통신 결제를 통한 정치기부금 납부의 방식으로 'e-크레딧'이라는 정치기부금 결제 솔루션이 도입된 바 있다. 이러한 인터넷 정치기부금 납부 서비스의 도입은 정치자금의 투명성을 제고함으로써 정치기부금의 음성적 이미지 때문에 후원을 꺼려온 많은 국민들이 인터넷으로 뚝뚝하고 편리하게 지지 정치인을 후원할 수 있는 제도로서 기대되고 있다. 아울러 정치자금 문화의 투명성을 제고하는 데 기여할 것으로도 기대된다.

인터넷을 통한 정당개혁의 논의는 자연스럽게 국회개혁으로 연결된다. 현실적으로 제기되는 다양한 정치적 문제를 최종적으로 결정하고 집행하게 되는

행위주체는 정치과정의 마지막 단계인 국회라고 할 수 있다. 개인과 시민사회의 정보공개와 공유의 요구에 대하여 정당은 선거라는 기제를 통하여 정치적 시장에서의 경쟁압력에 직면하게 되기 때문에 비록 자체된 형태이기는 하지만 반응하지 않을 수 없다. 반면 국회는 상대적으로 자발적인 변신을 추구할 가능성이 낮은 것으로 평가된다. 그리고 정보화의 진전에 따른 정보의 공개와 공유는 바로 국회가 누리고 있던 기득권의 약화로 이어질 가능성이 높다. 즉 정보가 공개되어 보다 많은 사람과 집단이 공유하면 할수록 국회는 누릴 수 있는 재량권과 자의적 결정의 권한이 축소될 것이 명확하기 때문이다. 이러한 맥락에서 볼 때 국회의 기명투표와 같이 국회의 의사결정 과정에 인터넷 도입은 매우 느리게 진행되고 있으며, 비슷한 맥락에서 정치학계의 전자국회에 대한 연구도 매우 부진하다(임혁백, 2004).

한편 정치과정에 인터넷과 이동통신의 도입은 정치적 감시(surveillance)와 관련된 조직개혁의 문제도 제기한다. 소위 정보기관에 의한 휴대폰의 도청 문제나 개인정보보호 관련 문제에 있어서 이동통신 사용자들의 권익을 보장할 필요성이 바로 그것이다. 특히 이동통신의 통화내역이나 결제내역 등과 관련된 정보들은 개인적인 차원에서 결정적인 인권과 사생활 침해의 소지가 있기 때문에 시민단체들을 중심으로 해서 이에 대한 법제도적 보장의 문제가 제기되고 있는 것이다. 비슷한 맥락에서 이동통신은 정치권력을 역으로 감시하는 역설적 기능을 담당하기도 하는데 최근 확산되고 있는 디지털 카메라폰의 사용은 언제 어디에서나 일반 국민들에 의한 감시 기능의 위력을 보여주는 사례이다. 그러나 이러한 문제와 관련해서는 정치학계에서 연구가 진행된 바 별로 없는 것이 아쉽다.

2. 디지털시대의 법·제도 환경

더 나아가 인터넷과 이동통신이라는 새로운 커뮤니케이션 양식의 등장은 이것이 새로운 정치적 행위를 야기한다는 차원에서 법·제도 환경의 변화를 수반할 수밖에 없다. 마찬가지로 IT정치의 활성화를 위해서도 정치제도와 법의 개선이 요구된다. 예를 들어 종래의 한국 선거법은 개인간의 접촉을 통한

선거운동의 폐해를 시정하기 위하여 다양한 법적 규제를 갖추고 왔는데, 이는 면대면의 접촉이 없이도 다양하게 유권자와 후보자가 상호 접근할 수 있는 인터넷 시대에 맞지 않는다. 호별 방문을 금지하고 도화·문서의 배포를 금지하고 있는 현행 법제 하에서 이메일을 통하여 자신의 저서를 유권자에게 파일로 보내줄 경우에 규제하는 것이 쉽지 않으며, 또한 자신의 홈페이지에 각종 홍보용 도화·문서를 게시하고 있을 경우 이를 규제한다는 것도 사실상 불가능하다(조정관, 2004). 특히 한국의 경우처럼 선거운동의 기간을 후보자의 등록이 끝난 때부터 선거일 전일까지만 규정하고 있는 상황에서는 인터넷을 통한 모든 선거 관련 정보의 교류가 현실적으로 많은 부분 불법인 것이다. 결국 인터넷 선거운동의 시대에서는 전통적인 엄격한 선거운동 규제가 그 의도된 효과를 발휘하기가 어려워져 가고 반대로 새로운 선거운동의 양상 때문에 새로운 제도를 만들어 내어야 하는 상황에 처해 있다고 할 수 있다. 이러한 맥락에서 2004년 3월에 통과되어 2004년 4.15총선부터 실시된 개정 선거법은 이러한 문제점을 반영하여 상당한 개선이 이루어졌다. 이 주제는 주로 법학자들에 의해서 이루어졌지만 선거법, 정당법, 정치자금법 또는 집회 및 시위에 관한 법(이하 집시법) 등 정치관련 입법의 경우 정치학자들의 문제제기도 눈에 띈다(성낙인, 2002; 정재광, 2003; 조정관, 2004; 강원택, 2004b).

한편, 이동통신을 이용한 선거운동이나 정치적 참여가 활성화되면서 각종 정치관련 법도 일정한 정도의 조정을 겪을 수밖에 없을 것으로 예상된다. 특히 새로운 매체로서의 이동통신을 사용하는 각종 선거운동이 등장하면서 각종 선거법 규정의 정비 필요성이 제기되고 있다. 이동통신을 활용한 선거운동 방식과 관련하여 적절한 규정의 마련이 기술의 발달을 쫓아가지 못함으로 인해서 혼란이 야기되기도 한다. 일례로 이동통신 단말기를 통한 문자메시지의 폰투폰(phone-to-phone) 발송과 유선인터넷을 이용한 웹투폰(web-to-phone) 발송을 둘러싼 불법과 적법의 논란을 들 수 있다. 이동통신이 정치적 참여의 수단으로 등장하면서 쟁점이 되고 있는 소위 플래시 몹(flash mob)이 참여하는 집회의 문제이다. 플래시 몹이란 불특정 다수의 사람이 이메일이나 휴대전화 문자메시지로 연락해 특정한 일이나 장소에 모여 10분이 채 안 되는 시간에 약속된 간단한 퍼포먼스를 한 뒤 훌쩍이 흩어지는 모임을 뜻한다. 그런데 요즘

이러한 플래시 몹의 형태를 빌린 집회나 시위는 현행법상 불법으로 규정되어 있다. 그 이유는 현행 집시법에 의하면 48시간 이전에 관할경찰서 등에 집회 시위 신고를 해야 하는데, 이러한 플래시 몹의 집회는 집시법상 신고를 하지 않고도 잠깐집회의 형식을 빌려 자신의 주장을 전달하거나 선거운동을 할 수 있기 때문이다. 따라서 플래시 몹은 '예습'에 해당돼 신고대상에서 배제되므로 플래시 몹의 형태를 띠면 신고하지 않아도 된다는 주장과 그것이 정치적 집회의 성격을 띠면 신고하지 않은 불법집회라는 주장이 팽팽히 맞선 수밖에 없다(김상배, 2005).

3. 디지털 정치제도의 미래과제

이상의 문제들은 불과 몇 가지 단편적인 사례들일 뿐일지도 모른다. 기술의 발달과 같은 사회의 물적 조건이 변화하면서 이를 둘러싼 사회 구성원들의 행동은 변화할 수밖에 없으며 이를 규제하는 법제도의 볼도 부단히 변화할 수밖에 없을 것이기 때문이다. 인터넷과 이동통신이 정치변동에 미치는 영향이 매우 초기적인 단계에 있다는 점을 고려하면 향후 이를 둘러싼 당사자들의 이해관계가 보다 더 구체화되면서 관련 법제도의 조정을 둘러싼 많은 쟁점들이 등장할 가능성이 매우 높다. 인터넷과 이동통신으로 대변되는 정보기술의 확산은 소위 산업화시대의 커뮤니케이션 양식에 기반을 두고 있는 기존의 정치조직이나 정치제도의 개혁을 가속화시키는 요인으로 작용할 것이다. 그런데 이러한 과정에서 특히 유의하여야 할 점은 법제도의 개혁과 함께 한국사회의 정치문화 개혁이 병행되어야 한다는 점이다. 실제로 한국의 정치문화는 농경사회의 전통에 뿌리를 두고 급속한 산업화의 과정에서 변형되면서 생성된 모습을 지니고 있는데 새롭게 부상하는 정보사회의 특성에 맞게 적용하는 과정을 겪게 될 것이다. 더 말할 나위도 없이 이러한 정치문화의 개혁을 바탕으로 하여야만 인터넷과 이동통신으로 대변되는 커뮤니케이션 양식을 제대로 담아내는 법제도적 틀을 마련할 수 있을 것이다.

여기서 더 나아가 최근 논의되고 있는 디지털 민주주의의 가능성에 주목할 필요가 있을 것이다. 다시 말해 인터넷의 확산과 사이버공간의 정치사회적 활용

이라는 맥락에서 시민사회에서 정치적 공론의 공유를 통한 민주주의의 실현 가능성이 늘어난 것이 사실이다. 또한 국회나 정당과 같은 정치사회에 대한 시민사회의 감시와 견제의 기능이 좀 더 효과적으로 발휘될 수 있는 여지도 증대되었다고 볼 수 있다. 실제로 IT패러다임의 등장은 20세기의 대의제 민주주의의 결함을 보완, 시정해 줄 것으로 기대되고 있다. 디지털 혁명을 이용한 인터넷 민주주의는 아직까지는 기존의 대의제 민주주의를 대체하려고 하기보다는 그 개선과 개혁에 초점을 맞추고 있는 것으로 보인다. 그러나 현재 진행되고 있는 인터넷혁명이 단순히 대의제 민주주의를 개선, 보완하는 수준에서 머무를 것 같지는 않다. 인터넷은 대안적 민주주의로 떠오르고 있는 심의 민주주의(deliberate democracy)가 이루어질 수 있는 사공간적 범위를 확대해 주고 있는 것이 사실이다. 이러한 맥락에서 디지털 민주주의에 대한 정치학계의 이론적·경험적 검토는 계속 증대되는 추세에 있다(윤성이, 2002; 윤성이 외, 2002; 임혁백, 2001; 박동진, 2000·2001; 강상현, 2002).

제 5 절 정치세대의 변동과 사이버 정치문화

1. 디지털 정치세대의 부상

IT패러다임이 디지털 정치변동에 미치는 영향은 정치과정과 정치제도의 변화에 미치는 영향을 넘어서 새로운 정치세대의 등장이라는 보다 더 거시적인 정치문화의 변동이라는 맥락에서 이해되어야 한다. 이 문제는 주제의 성격상 사회학 분야에서 주로 연구가 이루어지고 있지만 새로운 세대가 지나는 정치적 파괴력이라는 차원에서 정치학자들의 관심의 대상이기도 하다(김영경, 1999; 김상배, 2003). 실제로 인터넷에 투사된 제16대 대선의 결과는 한국사회에서 본격적인 문화변동이 시작되고 있음을 보여주었다. 후자는 이를 인터넷을 통한 정치혁명 또는 세대교체혁명이라고 부르기까지 한다. 세대교체는 정치뿐만 아니라 사회 전체의 흐름을 관측할 수 있는 키워드로서 등장하였다. 실제로 16대 대선을 통해서 한국사회의 중심축이 빠르게 이동하고 있으며 그 중심축은 산업화시대의 '아날로그세대'로부터 정보화시대의 '디지털세대'로 옮겨가고 있는 것이 감지된다. 다시 말해 기성세대로서의 '5060세대'가 사회의 전면에서 물러나고 새로운 정치사회적 담론의 생산자로서 '2030세대'와 소위 386세대가 등장하고 있다는 것이다. 이러한 맥락에서 지난 십여 년간 IT벤처나 사이버문화 등의 영역에서 사회의 변화를 주도해온 2030세대와 386세대가 지난 대통령선거를 통해서 이러한 변화의 흐름을 읽고 주도할 수 있는 지도자를 선택한 것이라고 볼 수 있다. 그리고 이러한 정치사회적 변화의 배후에는 인터넷으로 대변되는 정보화의 확산이 있음은 물론이다(김상배, 2003).

이러한 맥락에서 우선 주목하여야 할 것은 시민사회의 운동조직에 적극적으로 관여했던 386세대가 인터넷의 시대에 담당하는 역할이다(강원택, 2002). 이들 386세대는 여러 가지 이유에서 특별한 주목을 요하는데, 특히 그들은 PC와 인터넷을 사용하고 이러한 IT기기를 자신들의 목표를 위한 커뮤니케이션의

수단으로서 사용할 능력을 지닌 제1세대라고 할 수 있기 때문이다. 16세기 유교적 지식인 그룹이 사학(私學)을 중심으로 수십 년간에 걸쳐서 정치사회적 참여의 전통을 이루어갔듯이 현대 한국사회에서 386세대라고 불리는 이들 30~40대 그룹들도 1980년대를 거치면서 학생운동의 결과로서 형성되었다. 무엇보다도 중요한 것은 이들 사회그룹들은 지식인층에 의해서 주도되는 엘리트적 성격이 강했다는 점이다. 이러한 면에서 개방적이고 분산적인 매체로서의 인터넷은 이러한 운동 엘리트 그룹들이 대중을 선도하고 동원하는 효과적인 커뮤니케이션의 수단으로 작용하는 아이러니컬한 역할을 했다고도 볼 수 있다. 인터넷은 386세대가 자신들의 세계관을 전파시키고 결집시키는 가장 효과적인 수단이었던 것이다.

그러나 인터넷의 정치사회적 함의는 386의 담론에서 그치지 않는다. 인터넷은 본질적으로 개방형의 매체이고 사회의 '큰 이야기들' 속에서 매몰되어 가는 젊은 세대들이 자기 목소리를 내기 위한 효과적인 수단으로서 작용하였던 것이다. 예를 들어 붉은 악마의 경우에서 관찰되는 양상은 한국사회에서 10~20대 젊은이들로 구성된 밑으로부터의 시민사회운동의 잠재력이 급속하게 성장하고 있음을 보여주고 있다. 세계적으로 유례를 찾을 수 없을 만큼 인터넷이 급속도로 확산된 것은 2030의 젊은이들이 자기 개성을 펼칠 공간을 현실에서 달리 찾을 수 없었기 때문인지도 모른다. 이들 2030세대는 진보성향을 지니며 한편으로 대단히 개인적이어서 집단주의적 386세대보다 훨씬 역동성이 크다. 권위주의와 집단주의를 거부하고 자유주의와 개인주의를 선호하는 이들의 특성은 기성세대와 구분 짓는 뚜렷한 경계이다. 인터넷을 통해서 결집되는 이러한 신세대들의 정치사회적 잠재력은 촛불시위를 통해서도 극명하게 드러났으며, 노무현 후보의 극적인 당선을 통해 정점에 달했다고 할 수 있다(김상배, 2003).

이들 2030세대가 갖는 특징은 한국의 정치지형이 향후 급격히 변화될 것임을 예견케 한다. 이들 세대는 1987년 민주화 운동을 분수령으로 최후가스와 화염병을 모르는 세대이다. 이들은 '형,' '선배'라는 동지적·위계적 호칭 대신 '오빠,' '누나'가 자연스럽게 '나는 나일뿐'이다. 그러나 인터넷 세상에서 이들은 하나의 동질체이다. 다시 말해, 정치적인 면에서 그들은 평소 개인주의적이지

만 어느 순간 하나의 방향성을 갖고 움직이는 역동적인 세대이다. 붉은 악마의 합성에서 촛불 시위까지, 그리고 드라마틱한 사이버정치의 주역으로 떠오르기까지 엄청난 응집력으로 고정관념을 타파하고 있다. 그들은 경제 분야에서도 점차 중심권으로 진입하고 있다. 벤처기업은 대부분 20~30대가 최고 경영진으로 포진해 있다. 그런가 하면 20~30대는 모든 마케팅 전략의 출발점이 됐다. 생산과 소비의 핵심으로 등장한 것이다.

사회에서 이들 신세대는 '신인류'로 불리며 변화에 앞장서 인생관·가치관·사고방식·생활문화 등 모든 면에서 40~50대와는 다른 세계를 만들어 왔다. '우리는 안 그랬는데, 요즘 애들은 틀렸어'란 얘기를 유난히 많이 듣는 '튀는' 세대다(황상민, 2004). 이들은 조직에 의한 개인생활 침해를 거부하고 자신만의 시간·공간을 중시한다. 평생직장 개념이 없고 직장을 위해 생활을 포기하지 않는다. 이들의 태생적 배경은 경제개발이 탄력을 받아 고도성장을 질주하던 1960년대 중반 이후로, 보릿고개를 경험하지 못한 세대이다. 이들은 선배·후배와 동지적 연대로 뭉쳤던 이전 세대와 달리 이념보다는 취미활동을, 투쟁보다는 즐기는 것을 앞세우는 개성과 대학생이었다. 이들은 사회에 진출해서도 '충성'이란 집단주의 조직문화를 'NO'라고 말할 수 있는 개인적 자유주의로 바뀌어왔다. 세계화와 정보화도 이들이 누린 특권이다. 1990년대 초반 해외여행 자유화로 연수와 유학을 통한 외국 경험으로 국제적인 감각도 쌓았다. 특히 인터넷과 휴대폰의 등장으로 이들은 정적인 오프라인세대와 대비된 동적인 온라인세대로 자리매김했다. '사랑은 움직이는 거야'라는 광고 문구처럼 모바일 세대로 떠오른 것이다.

2002년 제16대 대선의 과정에서 이들 20~30대는 정치판의 주류로 떠올랐다. 이들이 부상한 배후에는 정보사회의 도래와 세계화의 중대라는 세계사적 대격변이 놓여 있다. 권위주의와 집단주의를 거부하고 자유주의와 개인주의를 선호하는 이들의 특성이 기성세대와 구분 짓는 뚜렷한 경계를 이루고 있다. 대선은 바로 이들이 우리 사회의 전면에 등장했다는 것을 알리는 서곡이기도 하다. 더불어 인터넷으로 상징되는 정보사회는 신세대와 기성세대간의 차이를 빠른 속도로 벌려 놓고 있다. 정보화의 바람을 타는 신세대가 갖는 감각과 그렇지 못한 기성세대가 갖는 감각은 다를 수밖에 없다. 이러한 점에서 세계관

에서부터 개인적 취향에 이르기까지 신세대와 기성세대의 서로 다른 낯선 세계가 역설적으로 공존하는 게 한국 사회의 자화상이다. 20~30대의 폭발적인 에너지는 지난 2002년 월드컵 길거리 응원 축제나 촛불시위에서 목격된 바 있다. 감성을 중시하고 개인주의로 무장된 이 세대의 태도가 언제나 옳은 것은 아니다. 하지만 변화를 갈망하는 이들의 에너지가 21세기 변화하는 정보사회의 새로운 원천이 되고 있음은 분명하다.

특히 이동통신이라는 매체는 바로 이러한 새로운 정치세대와 강한 친화성을 가지는 커뮤니케이션 매체이다. 다시 말해 이동통신은 신세대의 '코드(code)'에 맞는 매체인 것이다. 이동통신은 개인과 분리될 수 없는 커뮤니케이션의 수단이자 심리적 안정감마저도 주는 자기표현의 수단이자 자기의 분신이다. 또한 이동통신은 신세대가 정치적 잠재력을 결집하는 수단이자 정치사회적으로 억눌렸던 집단적·개인적 자아를 표현하는 수단이기도 하다. 다시 말해, 이동통신은 새로운 정치세대들이 독립적인 소통행위의 영역을 창출함으로써 복잡하고 다양한 사회적 관계 속에서 각자에게 의미 있는 사적 영역을 건설하고자 하는 행위, 즉 사인주의(私人主義, *privatism*)의 발로이다. 요컨대, 이동통신은 새로운 정치세대가 산업화 과정에서 '체계(system)'로부터 소외된 '살의 세계(life-world)'를 복원하려는 과정과 일맥상통한다고 볼 수 있다.

2. 사이버 정치문화의 미래

이들이 주도하는 변화가 가지는 독특성은 한국에서 인터넷 확산의 패턴이나 최근 활성화되고 있는 온라인 공동체들의 성격에서도 발견된다(강정인·이현우·이원태, 2002; 송경재, 2004; 2004. 6.; 윤성이, 2003; 2003 가을). 실제로 한국에서 IT의 확산 패턴을 보면 한국사회의 전통적인 요소들이 많은 부분에 스며들어 있음을 알 수 있다. 다시 말해, 혈연·지연·학연 등과 같이 한국의 역사에서 중요한 역할을 담당했던 많은 종류의 전통적 유대관계들이 IT의 확산에 영향을 미친 사회문화적 조건을 이해하는 단초를 제시한다. 이러한 전통적 연고문화들의 존재는 한국의 산업화 과정에서 그러하였듯이 정보화의 단계에서도 인터넷의 확산과 수용에 밀접한 친화성을 보여주고 있다. 특히 이러

한 정치지형의 변동과정에서 주목할 것은 이러한 과정에 담겨있는 한국형 공동체의 형성 가능성이다. 다시 말해, 이동통신의 확산에서 발견되는 정치사회적 참여의 패턴은 한국인의 독특한 정서적 측면과 공동체 양상을 바탕으로 하고 있으며 물질적 이익(interests)의 극대화보다는 정서적 동질감과 관념(ideas)의 유대를 중시하는 전통적 연고중심의 공동체가 존재하고 있다. 이것이 바로 한국에서 인터넷과 휴대폰의 확산이 기술·시장·정책 등과 같은 수요와 공급요인과 관련될 뿐만 아니라 한국인들이 이들 정보기술을 채택하도록 뒷받침한 사회문화적 조건과 밀접한 관계를 가지고 있다고 파악되는 이유이다.

실제로 IT의 확산은 정보사회를 향한 한국사회의 사회문화적 변동과 밀접히 연관되어 있으며, 이는 19세기 말 이래로 진행되어온 한국의 근대화 내지는 산업화의 연속선상에서 이해되어야 한다. 이러한 변동의 과정에서 한국에 이어져 내려온 사회문화적 요소들은 정보화의 초기 성공을 뒷받침하는 중요한 요소로서 작동하였다. 인터넷이나 휴대폰과 같은 정보기술의 확산으로 인해 증대된 의사소통능력을 통해 근대화 과정에서 '체계'에 억압된 개인의 '생활세계'가 회복된다는 것이 정보화로 인한 사회문화변동의 보편적인 관찰이라고 할 수 있다. 그러나 한국의 정보화 과정이 보여주는 사회문화적 특징은 이러한 관찰의 지평을 넘어서 체계로부터 회복되는 근대적 개인의 생활세계가 서구의 근대화 과정에서 나타난 것과 같이 이해관계에 의해 분화된 2차집단적인 개인의 결합체로서 구성되는 것 같지는 않다. 한국의 정보화과정에서 회복된 개인의 생활세계는 개별적으로 재구성된다기보다는 다양한 일차집단적인 소그룹의 행태를 띠면서 재구성된다는 것이다. 이러한 소그룹 커뮤니케이션을 통하여 근대화의 과정에서 소외되고 단절된 한국인은 정서적 안정감을 추구 하려는 것이라고 볼 수 있다.

결국 한국에서 공론영역의 가능성과 전통문화의 잔존으로서 개념화되는 두 가지의 사회문화요소가 결합해서 형성된 소위 '1.5차 집단'의 존재는 정보화의 전개에 지대한 영향을 미쳤다고 볼 수 있다. 이러한 사회문화적 요인은 일제시대 이래 근대화 과정을 거치면서 한국사회의 전통적인 요소가 근대적인 요소와 복합되면서 형성된 사회경제적 산물이라고 할 수 있다. 가장 거시적인 국가와 경제의 영역에서는 산업화 과정에서 창출된 신가족주의적 유대들이

정보화의 단계에서도 정부의 정책과 비즈니스의 작동에 영향을 미치는 요소로서 남아 있었다. 이렇게 근대적인 공론영역의 성숙과 한국적 전통의 공동체 문화가 교차되는 영역에서 한국 정보화의 가시적 성과도 이해할 수 있으며 더 나아가 그 한계에 대한 비판도 가능할 것이다. 이러한 맥락에서 볼 때 산업화의 과정에서 그러하였듯이 이러한 사회문화요인들은 정보화의 과정에서도 그 추진을 뒷받침하는 소위 정보화시대의 '아시아적 가치'로서 작용할지도 모른다. 이러한 정치사회변동의 와중에 인터넷으로 대변되는 새로운 커뮤니케이션 양식의 등장이 놓여 있다.

제6절 맺음말

이 글은 지난 20여 년 동안 IT을 둘러싼 새로운 패러다임의 등장이 한국의 정치변동에 미친 영향을 ①정부의 변화, ②정치과정의 변화, ③정치제도의 변화, ④정치문화의 변화 등의 네 가지 측면에서 검토하였다. 우선, IT의 발달에 기반을 둔 정보화의 진전은 국가 차원의 진산망 사업이라는 형태로 정부 서비스의 변화를 가져왔으며, 이러한 변화는 자연스럽게 정부조직의 개혁이나 정보격차 해소의 문제로 귀결될 수밖에 없다. 아울러 인터넷은 정치 커뮤니케이션의 새로운 수단을 제공함으로써 선거운동이나 유권자의 행동, 또는 정치적 동원과 정치적 참여에 영향을 미치고 있다. 전자투표를 통한 선거참여나 정치 커뮤니케이션 양식의 변화에 따른 전자민주주의의 기능성도 이러한 맥락에서 제기된다. 또한 인터넷이라는 새로운 커뮤니케이션 양식의 등장은 관련 정치제도의 개혁을 촉발한다. 디지털 정당, 온라인 정치헌금, 전자국회, 그리고 IT 패러다임의 도입에 따른 기타 법제도 환경의 정비는 이러한 맥락에서 제기된다. 게다가 인터넷의 커뮤니케이션 양식을 매개로 한 새로운 정치세대의 부상과 민주화의 과정에서 나타나는 정치세력 및 정치구조의 변동, 그리고 더 나아가 생활정치의 등장뿐만 아니라 온라인상의 새로운 정치공동체의 가능성도 열어 놓았다.

이러한 맥락에서 정치·행정 분야의 정보통신정책은 어떠한 방향을 지향해야 할 것인가? 무엇보다도 우선적으로 정보통신정책과 정치·행정 분야의 성과를 도식적으로 연결해서 보는 사고발상의 전환이 필요하다. 여하한 경우든 정부개혁이나 정치변동 및 정치문화의 개선 등과 같은 문제의 본질은 정보통신의 생산과 보급에 대한 의도적인 정책결과로서 도출될 수 없는 부분이 많다는 데 있기 때문이다. 이러한 점에서 기존에 기술·산업·경제적 효과만을 염두에 두고 입안되었던 정책의 내용이 간접적이고 우회적일지라도 정치·사

회·문화 분야의 활성화에 기여하는 요소를 포함하는 방향으로 재정립될 필요가 있다. 이는 IT분야의 국가전략 또는 정책모델의 변화를 수반할 수밖에 없을 것이다.

IT분야에서의 한국의 정책적 성공을 표현하는 말로 '한국형 정보화모델'이라는 것이 있다(김상배, 2002). 이러한 개념은 IT와 관련된 기술·산업·경제 영역에서의 성공을 20세기 산업화시대의 동아시아형 산업발전모델에 빗대면서 시작되었다. 그런데 이러한 한국형 정보화모델은 산업화와 중첩되는 부분이 존재하는 정보화의 초기단계, 특히 정보산업화나 정보인프라의 보급단계에서 그 실효성이 있었다. 정보산업의 하드웨어 부문이나 정보인프라 구축 등의 부문이 한국형 정보화정책이 성과물 이룬 영역이며 산업화과정에 뿌리를 두는 한국형 발전국가나 한국사회의 고유한 사회문화적 요인이 그 성공을 뒷받침한 제도 및 사회문화의 환경이다. 그런데 정보화의 초점이 점차로 기술·산업·경제의 영역에서 정치·사회·문화의 영역으로 옮겨가고 있다. 이러한 환경변화에 적응하기 위해서 소위 '한국형'으로 지칭되었던 정보통신정책은 어떠한 방향으로 변화되어야 할 것인가? 이러한 맥락에서 볼 때 현재 한국형 정보화모델은 정치·사회·문화 분야를 포괄하는 방향으로 개념이 확장되어야 할 과제를 안고 있다. 무엇보다도 지난 4~5년간 전자정부와 디지털정치의 영역에서 발생한 변화는 이러한 개념적 시도의 필요성에 힘을 실어 주고 있다. 더군다나 글로벌 정보화의 추세를 고려할 때 기존의 기술·산업·경제 분야를 중심으로 한 한국형 정보화정책에 대한 변화와 조정의 요구는 더해질지도 모른다.

결국 이렇게 정책모델의 변화를 요구하는 현실의 변화를 반영하여 정치·행정 분야에서도 학술연구나 정책연구의 측면에서 모두 IT와 디지털 정치변동에 대한 연구들이 속속 등장하고 있으며 향후 급진전될 것이 예상된다. 특히 급부상하는 디지털정치의 본질을 이해하고 정책적 대응책을 마련하는 차원에서 계속 새로운 정책연구 의제의 개발이 요구될 것이다. 그렇지만 현재까지 정치·행정 영역에서 IT연구의 현황은 미흡하고 보기에 따라서는 매우 비대칭적인 양상을 보여 주고 있다. 이러한 불균형은 연구 인력의 분포와 어느 정도 맥을 같이 하는 것도 사실이지만, 보다 더 중요하게는 인터넷으로 대변되는

정보화가 한국정치나 향후 한국의 미래전략에 미치는 영향에 대한 인식의 부족을 반영하는 것이기도 해서 아쉬움을 금할 길 없다. 이러한 점에서 볼 때 디지털 정치연구는 앞으로 다가올 정보통신의 미래를 대하는 태도를 시급하게 재정비하여야 할 것으로 판단된다. 이 글은 정치·행정 분야에서 이러한 변화의 맥락에서 고려하여야 할 향후의 정책연구 과제물 몇 가지 지적하고자 한다.

우선, 기존의 연구들이 안고 있는 문제점 중의 하나는 상당한 정도 인터넷의 도입에 대한 당위적 논의를 펼치거나 혹은 인터넷이 도입되면 이렇게 정치가 변화할 것이라는 전망의 성격을 가지고 있었다는 점이다. 인터넷에 대한 일반론의 차원에서 낙관론 또는 비관론을 펼치거나 아니면 한국의 정치현실에서 비롯된 문제라기보다는 외국의 경험적 사례나 이론적 일반론에 비추어 한국의 현실정치를 전망하는 부류의 논의가 없지 않았다. 이러한 맥락에서 향후 연구는 인터넷과 정치변동의 상관관계 또는 인과관계에 대한 경험적 분석이 절실히 요구된다. 이러한 점에서 볼 때 최근 총선이나 대선에서 인터넷의 역할에 대한 경험적 연구들이 등장하고 있는 것은 매우 고무적인 사실이다(정연정·조성대, 2004; 유석진·이현우·이원태, 2005).

둘째, 기존의 연구들이 안고 있는 또 하나의 문제는 인터넷이라는 기술변수를 밖에서 주어지거나 아니면 블랙박스 안에 놓여 있는 변수로 취급하고 그 정치적 영향을 검토하는, 즉 다분히 기술결정론 또는 미디어결정론의 입장을 취해왔다는 점이다. 예를 들어 전자정부 연구를 행정학적 시각에서 주도해 왔던 점은 이러한 기술결정론적 경향을 부추긴 감이 없지 않다. 그러나 인터넷을 좁은 의미의 기술 패러다임이 아니라 정치·사회·문화를 포함하는 넓은 의미의 인터넷 패러다임으로 이해할 때 기술 요소와 정치사회 요소의 적절한 배합을 통한 좀 더 균형 잡힌 시각이 마련될 수 있을 것이다. 여하튼 인터넷과 정치변동의 관계는 일방적인 영향과 결정의 관계가 아니라 상호 구성적 관계로 설정되어야 할 것이다. 최근 정치학 분야에서도 기술 변수의 독자적 성격에 주목해야 한다는 문제제기가 일고 있다(김상배, 2005).

셋째, 이상의 방법론적 또는 인식론적 방향 설정을 바탕으로 정치학 분야에서 다룰 수 있는 인터넷 관련 연구의제를 다양화하여야 할 것이다. 앞서 살펴

본 바와 같이 기존의 IT와 정치변동에 대한 연구는 인터넷이 정치참여나 정치 과정에 미친 영향에 기존 연구들이 지나치게 집중되어 있음을 알 수 있다. 반대로 인터넷과 정치문화의 변화에 대한 연구 분야는 최근의 몇몇 사이버 정치 공동체 연구들이 막 시작하고 있는 단계이다. 또한 학계간의 연구가 필요한 정치학적 쟁점이나 국제정치학적 배경을 가지고 있는 주제들은 소수의 연구자들을 중심으로만 진행되고 있는 한계를 안고 있다. 이러한 점에서 향후 연구는 정치과정 이외의 다른 주제에도 관심을 기울여야 할 뿐만 아니라 연구 인력의 저변 확대를 통해서 정치경제, 국제정치의 쟁점들에도 눈을 돌리는 반상의 전환이 필요하다.

셋째, 인터넷과 정치변동의 문제를 탐구함에 있어서 미시적인 문제에 머물러 있지 않고 정치사회변동의 거시적 차원을 조망하는 지혜가 필요하다. 예를 들어 지난 10년 동안 드러난 한국 정치사회의 변동은 산업화를 거쳐서 정보화로 나아가는 보편적인 사회변화의 과정으로서 이해될 수 있다. 근대화 와 산업화의 과정에서 성숙되어온 한국의 시민사회가 적극적인 사회참여의 매체로서 인터넷을 활용함으로써 새로운 민주화의 지평을 열었다고도 볼 수 있다. 다시 말해 인터넷과 같은 IT의 확산으로 인해 증대된 의사소통능력을 바탕으로 한국의 시민사회는 국가와 체계에 의해 억압되어온 '생활세계'를 회복시키는 전기를 마련하였다. 특히 이러한 관점에서 여타 사회들과의 비교연구가 진행되어야 할 것이다. 이러한 점에서 볼 때 최근 온라인 정치공동체에 대한 정치학적 연구가 많이 등장하고 있는 사실은 일견 고무적일 수도 있지만 숲을 보지 못하고 나무만을 탐색하는 우를 범할 여지도 있다.

끝으로 인터넷과 정치변동의 보편적 성격을 탐구하는 동시에 한국형 정치변동의 특수성에 대한 이해도 잊지 말아야 한다. 한국의 정보화 과정에서 드러난 디지털세대의 정치참여는 서구적인 의미의 민주화나 합리화의 추세만을 반영하는 것은 아닐 것이다. 다시 말해 한국의 정보화과정에서 활성화된 개인의 생활세계 또는 시민사회는 단순히 서구적 '2차 집단'으로 재구성된다기보다는 다양한 '1차 집단'적인 소그룹의 형태를 매개로 하여 재구성되는 형태를 보이고 있다. 이러한 맥락에서 최근 디지털세대의 정치참여는 근대적인 의미의 시민사회의 성숙이나 서구적인 민주화의 경로에서 이해될 수 있는 동시에,

근대 이전부터 이어 내려온 한국사회의 전통적 요소들이 잔존하고 있는, 한국형 정치공동체의 등장이라는 관점에서 이해해야 하는 것은 바로 이 때문이다. 이러한 점에서 볼 때 서구 산업사회와 정보사회에서 기인하는 개념들(예를 들어 하버마스의 공론장)을 무분별하게 한국의 사례에 적용하는 시도들은 지양되어야 할 것이다.

요컨대 IT, 특히 인터넷과 이동통신의 확산에 힘입은 한국 정치의 변동은 한국사회의 변화와 전통의 두 가지 측면이 모두 작용한 것으로 보아야 할 것이다. 그러나 이러한 두 가지 측면을 병렬적으로 이해할 것이 아니라 그 복합된 형태에 대한 세련된 개념화가 필요함은 물론이다. 결국 이렇게 근대적인 정치사회의 성숙과 한국적 전통의 공동체 문화가 교차되는 영역에서 지난 수년 간 한국 정보화와 정치변동의 가시적 성과도 이해할 수 있으며 더 나아가 그 한계에 대한 체계적인 비판도 가능할 것이다. 이러한 맥락에서 볼 때, 산업화의 과정에서 그러하였듯이, 정보화의 과정에서도 작동하는 소위 한국형 정치 경로(path)의 실체에 대한 포착도 가능할 것이다. 또한 이러한 노력의 바탕에는 정보화와 정치를 연구하는 독자적인 하위학문 분야로서의 '정보정치학(the politics of information)'을 정립하려는 노력도 병행되어야 할 것이다.

참고문헌

국내문헌

- 강내원 (2004). "인터넷과 대중매체 이용이 참여에 미치는 영향에 관한 연구: 세대 집단 간 비교," 《한국언론학보》 48(3), 116-143.
- 강상현 (2002). "전자민주주의에 관한 이론적 논의의 지형," 『한국언론학보』 46(1), 45-79.
- 강원택 (2002, 가을). "세대, 이념과 노무현 현상," 《계간 사상》 54, 80-102.
- _____ (2003). 『한국의 선거정치: 이념, 지역, 세대와 미디어』 (푸른길).
- _____ (2004). "탄핵정국과 17대 총선," 《관훈저널》, 136-156.
- _____ (2004a). "인터넷 정치집단의 형성과 참여: 노사모를 중심으로," 《한국과 국제정치》 20(3), 161-184.
- _____ (2004b). 『"정치개혁의 과제와 전망: 정당, 선거, 정치자금," IT의 사회문화적 영향 연구: 21세기 한국 메가트렌드 시리즈』, 정보통신정책연구원.
- 강정인·이현우·이원태 (2002). "정보화와 한국인의 의식변화: 네티즌의 동호회활동 중심으로," 《한국과 국제정치》 18(4), 99-131.
- 곽진영 (2001). "한국 정당의 사이버 공간을 통한 정치 커뮤니케이션: 새천년 민주당과 한나라당의 홈페이지 분석을 중심으로," 《한국정치학회보》 35(2), 135-157.
- _____ (2003. 11.). "한국 온라인 정당 활동이 현황과 기대효과," 《국회도서관보》, 14-33.
- 권기현 (1999). 『전자정부와 행정개혁: 패러다임·모형 그리고 개혁』, 커뮤니케이션 북스.
- 김동욱 (2004). 『전자정부와 정부운영 방식의 변화, IT의 사회문화적 영향 연구: 21세기 한국 메가트렌드 시리즈』, 정보통신정책연구원.
- 김무근·김관규 (2004). "대학생 유권자집단의 미디어 이용과 평가: 제17대 총선의 조사결과를 중심으로," 《한국방송학보》 18(3), 7-35.
- 김상배 (2002). "정보화에 대한 대응: 한국형 정보화 전략의 모색을 위한 시론," 『21세기 도약을 위한 세계화 전략: Upgrade Korea』, 세종연구소, 143-163.
- _____ (2003). "디지털 세대의 사회참여," 『정보화백서』, 한국전산원, 16-165.
- _____ (2005). "아동통신과 정치변동," 이봉호·김동주(편), 『정보통신과 한국의 변화』, 커뮤니케이션북스, 353-370.
- _____ (2005, 봄). "기술과 지식, 그리고 기식(技識): 정보혁명의 국제정치학적 탐구를 위한 개념적 기초," 《국제정치논총》 45(1), 57-82.
- 김용호 (2004). "네티즌 포폴리즘이나, 새로운 형태의 정치참여인가?: '노사모' 사례 연구," IT정치연구회 월례발표회 논문.
- 김용철 (2003). "인터넷투표: 미국의 실험과 한국에서의 전망," 《한국정치학회보》 37(5), 127-146.
- 김용철·윤성이 (2000). "인터넷의 정치적 활용과 16대 총선," 《한국정치학회보》 34(3), 129-147.
- _____ (2001). "인터넷과 선거운동: 제16대 총선 후보자의 인터넷 활용 및 네티즌의 참여실태 분석," 《한국과 국제정치》 17(2), 187-216.
- _____ (2004). "제17대 총선에서 인터넷의 영향력 분석: 선거관심도와 투표참여를 중심으로," 《한국정치학회보》 38(5), 197-216.
- 김종길 (2002, 여름). "R세대와 붉은 악마," 《정책포럼》, 67-97.
- 김형준 (2001). "국회의원 연계기능 연구: 지역구 의원 홈페이지 분석을 중심으로," 한국정치학회(편) 『정보사회와 정치: 새로운 정치 패러다임의 모색』, 오름, 129-156.
- 노혜경 외 (2002). 『유희한 정치반란: 노사모』, 개마고원.
- 민경배 (2002). "정보사회에서의 온라인 사회운동에 대한 연구: 한국의 사례를 중심으로," 고려대학교 박사학위논문.
- 박동진 (2000). 『전자민주주의가 오고 있다』, 책세상.
- _____ (2001). "민주적 전자적 공론영역 가능성에 대한 이론적 접근: 하버마스·틀슨·포스터를 중심으로," 한국정치학회(편), 『정보사회와 정치: 새로운 정치 패러다임의 모색』, 오름, 47-94.
- _____ (2004). "전자적 공론장과 16대 대통령선거," 《아세아연구》 47(1), 117-145.
- _____ (2004). 『"국가혁신을 위한 차세대 전자정부 전략," 21세기 한국 메가트렌드 시리즈 II』, 정보통신정책연구원.
- 박선희 (2004a). "인터넷 정치뉴스의 이용: 이용패턴과 이용자 특성," 《한국언론학

- 보》 48(3), 436-463.
- ____ (2004b). "주류 인터넷 언론과 대안 인터넷 언론의 이용 비교: 이용자 집단의 특성, 이용자의 뉴스사이트에 대한 태도, 뉴스이용패턴," 《한국언론정보학보》 26, 135-162.
- 박선희·주정민 (2004). "16대 대통령선거에서 인터넷 대안언론의 영향력: 오마이뉴스 이용자집단의 온라인 정치활동과 투표행위를 중심으로," 《한국언론학보》 48(5), 214-242.
- 서현진 (2003). "한국과 미국 정당의 정치커뮤니케이션 수단으로서 인터넷 활용에 관한 연구," 《한국정당학회보》 2(2), 113-136.
- 성낙인 (2002). "인터넷과 선거운동," 《인터넷법연구》 제1호, 289-322.
- 송경재 (2004). "한국의 사이버공동체와 정치참여에 관한 연구," 경희대학교 박사학위논문.
- ____ (2004. 6). "사이버공동체의 사회적 자본과 정치참여," IT정치연구회 월례발표회 발표논문.
- ____ (2005. 1). "네트워크 시대의 정치참여: 탄핵정국 디자인사이드 정치토론 게시판을 중심으로," IT정치연구회 월례발표회 발표논문.
- 오연호 (2003, 여름). "2002 대선과 언론권력의 변화: 한 인터넷신문 기자의 목격담," 《계간 사상》, 104-125.
- 유석진 (1996). "정보화와 민주주의," 한배호(편), 『세계화와 민주주의』, 세종연구소, 117-152.
- 유석진 (2003a). "정보사회의 정치," 김세균 외, 『현대정치의 이해』, 인간사랑, 395-415.
- ____ (2003b). "정보화사회의 정치과정과 우리의 과제," 윤영관·유석진(편), 『정보화와의 도전과 한국』, 한울, 18-50.
- 유석진·이현우·이원태 (2005. 1). "인터넷의 정치적 이용과 정치참여: 제17대 총선에서 대학생 집단의 메체이용과 투표참여를 중심으로," IT정치연구회 발표논문.
- 윤성이 (2001). "인터넷 혁명과 시민운동의 새로운 전개," 한국정치학회(편), 『정보사회와 정치: 새로운 정치 패러다임의 모색』, 오름.
- ____ (2002, 가을). "한국의 사이버 정치활동," 《정책포럼》, 64-95.
- ____ (2002). "전자민주주의 연구의 동향과 과제," 《정보화정책》 9(4), 3-18.
- ____ (2003 가을). "인터넷과 선거 그리고 온라인 정치공동체," 《정보화정책》 10(3), 178-187.
- ____ (2003). "16대 대통령선거와 인터넷의 영향력," 《한국정치학회보》 37(3), 71-87.
- ____ (2004). "인터넷과 17대 총선," 2004년 한국정치학회 총선분석특별학술회의 발표문.
- 윤성이 외 (2002). 『전자민주주의의 현황과 과제: 한국과 미국의 사이버정치과정 비교분석』, 정보통신부.
- 윤영민 (2000). 『사이버공간의 정치』, 한양대학교 출판부.
- ____ (2002, 가을). "사이버 선거운동의 잠재성과 한계," 《정책포럼》, 110-135.
- 윤영철 (1999). "온라인 게시판 토론과 속의 민주주의: 총선연대 사이트의 게시판 분석," 《한국방송학보》 14(2), 109-150.
- 윤종빈 (2004). "시민의 온라인 정치참여: 가능성과 한계," 《한국정당학회보》 3(1), 197-220.
- 이수범 (2001). "정당의 대국민 커뮤니케이션 수단으로서 인터넷에 대한 연구," 《의정연구》 제11호, 75-93.
- 이원태 (2004). "인터넷 정치참여에 관한 연구: 2004년 한국의 제17대 총선정국을 중심으로," 서강대학교 정치외교학과 박사학위논문.
- 이유진 (1997). "PC통신, 인터넷과 한국의 전자민주주의 가능성에 대한 고찰," 《한국정치학회보》 31(1), 141-164.
- 이준용·김은미 (2004). "인터넷 게시판 토론과 정치적 토론의 효능성: 17대 총선정국을 중심으로," 2004년 한국언론학회 봄철정치학술대회 발표논문.
- 이현우 (2001). "인터넷 투표와 대표성의 문제: 2000년 애리조나 민주당 예비선거," 《한국정치학회보》 35(3), 379-398.
- ____ (2002). "인터넷과 사회자본의 강화를 통한 선거참여: 미국 2000년 대선의 경우," 《한국정치학회보》 36(3), 309-331.
- 임혁백 (2001). "정보화사회의 민주주의: 한국 정치의 새로운 패러다임," 한국정치학회(편), 『정보사회와 정치: 새로운 정치 패러다임의 모색』, 오름, 15-46.
- ____ (2004). 『"21세기 한국정치의 비전과 과제," IT의 사회문화적 영향 연구: 21세기 한국 메가트랜드 시리즈』, 정보통신정책연구원.
- 장우영 (2004). "정보기술의 정치적 제도화: NEIS 도입 사례를 중심으로," 《한국정치학회보》 38(3), 163-189.
- 전자정부특별위원회 (2003). 『전자정부백서』.

- 정보통신부 (2001). 『한국 정보통신 20세기사』.
- 정연정 (2000). “미국 시민 이익집단 활동과 인터넷 이용,” 《한국정치학회보》 34(4), 337-358.
- _____ (2001). “선거과정에서의 인터넷활용에 관한 연구: 한국 16대국회의원선거를 중심으로,” 한국정치학회(편), 『정보사회와 정치: 새로운 정치 패러다임의 모색』, 오름, 95-128.
- _____ (2002). “선거에서 인터넷의 활용과 한계,” 《한국정당학회보》, 303-336.
- _____ (2003). “전자정부 구현을 위한 우리의 과제,” 윤영관·유석진(편), 『정보화의 도전과 한국』, 한울, 18-50.
- _____ (2004). “영리한 군중(Smart Mob)의 등장과 디지털 정치참여,” 《국제정치논총》 44(2), 237-259.
- 정연정·조성대 (2004). “한국 네티즌의 주요 구성과 정치적 특성: 17대 총선을 중심으로,” 《국가전략》 10(3), 117-146.
- 정재황 (2003). “인터넷선거운동의 법제에 대한 연구,” 《인터넷법률》 16, 5-28.
- 조석장 (2004). 『한국의 e-폴리틱스』, 향연.
- 조정관 (2004). 『“인터넷 선거운동, 인터넷 정치헌금, 디지털 정당의 실태와 발전방안,” IT의 사회문화적 영향 연구: 21세기 한국 메가트렌드 시리즈』, 정보통신정책연구원.
- 최원기 (2002, 여름). “한국의 문화변동과 신문화운동으로서의 붉은 악마 응원문화,” 《계간 사상》, 164-183.
- 한국전산원 (2002). 『국가정보화백서 2002』.
- _____ (2003). 『국가정보화백서 2003』.
- _____ (2004). 『국가정보화백서 2004』.
- 황상민 (2004). 『대한민국 사이버 신인류: 페인, 그들이 세상을 바꾼다』, 21세기 북스.
- 황용석 (2001). “인터넷이용과 정치참여에 관한 탐색적 연구: 제16대 총선거간 동안 인터넷 정치 사이트 이용을 중심으로,” 《한국언론학보》 45(3), 421-456.
- 황용석·김재영·정연정 (2000). 『인터넷시대의 새로운 정치환경』, 커뮤니케이션북스.

외국문헌

- Belson, Kcl and Matt Richtel (May 5, 2003). “America's Broad Dream is Alive in Korea,” *The New York Times*.
- Lee, Heejin, et al. (2003). “The Growth of Broadband and Electronic Commerce in South Korea; Contributing Factors,” *The Information Society*, 19, 81-93.
- Rheingold, Howard (2003). *Smart Mobs: The Next Social Revolution*, Cambridge, MA: Perseus Publishing.
- United Nations, DPEPA (2002 & 2003). *Benchmarking E-Government: A Global Perspective*. www.unpan.org.