

전자민주주의와 e-정당의 발전 및 제도화 방안 모색

박영민*, 노규성**

목 차

- I. 서론
 - II. 우리나라의 전자민주주의 현황과 직접 민주주의로의 가능성
 - III. 한국 정당의 e-정당 추진 노력
 - IV. 전자정당(e-party)제도화를 위한 과제
 - V. 결론
- 참고문헌

Key Words : 전자정당, 온-오프라인

Abstract

본 연구는 거시경제학의 기초이론인 케인즈 모형을 사용하여 지역의 대학이 지역 경제에서 차지하는 역할이 어느 정도가 되는지 계량적 분석과 설문지를 통한 실증분석을 하였다. 먼저 케인즈의 모형을 사용한 분석결과, D대학 학생들은 1994년 ~ 2002년까지 연간 1천억 이상 소득 창출효과를 보였다. 이것은 속초시 총소득의 15% ~ 30%이상을 차지하는 상당한 비중이라 할 수 있다. 두 번째 분석으로는 D대학 학생과 지역주민을 대상으로 한 설문 조사를 하였다. 특히 같은 도내 대학교인 K대를 대상으로 조정 권(2002)의 연구와 그 결과를 비교하였다. 분석결과 D대학과 K대는 전반적으로 유사한 결과를 보였지만, 지역주민들은 실제 계량적 분석결과와 달리 지역대학의 경제적 영향력을 과소 평가하는 것으로 나타났다. 이러한 지역주민(지방자치단체)의 지역대학에 대한 인식의 차이와 이해 부족은 지역대학의 잠재능력을 사장시킬 뿐만 아니라 결국 지역발전의 저해 요인으로 작용한다는 것을 시사하고 있다.

* 한국기술경제연구원, welovepeace@korea.com

** 선문대, ksnoh@sunmoon.ac.kr

I. 서론

작년 12월에 치러졌던 제 16대 대통령 선거는 사실상 인터넷을 통해 이루어졌다고 할 수 있다. 대선 직전 경합 중이던 민주당 노무현 후보와 국민통합21 정몽준 후보간 여론조사를 통한 후보단일화를 이뤄 냈으며, 온라인 상에서 결성된 '노사모'의 영향력은 대선의 핵심적 변수가 되었다. 인터넷 신문과 인터넷 방송 또한 독과점적 지위를 점해오던 기성 일간지를 능가하는 막대한 영향력을 미치게 되면서, 새로운 정보전달 매체로 위치를 확고히 다지게 되었다. 한편, 「참여 정부」는 출범과정에서 '국민참여센터'를 통해 장관 후보를 온라인으로 추천·접수받는 등 정치적 새로운 실험을 시도하기도 하였다.

이와 같은 우리 정치사상 초유의 사실들은 전자민주주의가 이미 우리 정치 과정에 깊숙이 유입되고 있음을 실증하고 있다. 그러나 이처럼 인터넷은 분명 우리 정치과정의 새롭고 영향력 있는 사실상의 의사전달 통로로 기능하고 있지만, 인터넷에 대한 접근권의 격차는 궁극적으로 인터넷이 민주주의 발전의 유효한 수단이 될 수 있을 것인지 부정적 견해도 만만치 않다. 또한 인터넷이 정치과정의 흐름 전체에 광범위하게 적용되지 못하고 아직 선거와 정부, 국회 일부에 한정되어 있음 또한 넘어야 할 과제가 되고 있다. 아울러 전자민주주의에 대한 이론적, 실천적 연구 성과의 미흡 또한 전자민주주의의 실질적 적용의 근거를 박약하게 만들고 있다. 그러나, 전자민주주의의 문제는 공정성의 원칙, 공개의 원칙, 대표의 원칙, 참여의 원칙 등과 같은 추상적 가치를 중심 주제로 다뤄야 한다는 점에서는 존재론적 어려움이 없는 것은 아니다.

「참여 정부」는 '세계 최고 수준의 열린 전자정부

구현'이라는 전자정부 비전과 '국민과 기업에 대한 가치 창출형 정보체계 구축', '정부 내부의 성과 극대화 및 효율성 제고', '국민과 정부간 수평적 쌍방향 네트워크 형성' 등을 목표로 설정하고 추진기구를 구성하여 국정개혁과 연계하는 등의 추진 전략을 마련해 놓고 있다. 그런데 정부의 전자정부 구현이 지닌 궁극적 목표는 행정정보의 체계화나 민원 서비스의 개선 차원을 넘어 전자적 참여를 통한 국민 중심의 정책결정과정 시스템으로의 전환, 곧 참여형 전자민주주의의 정착까지 그 범위로 하고 있다.

그러나, 전자민주주의는 정치 행위의 주체이자 정치 인프라로서, 그리고 정치과정의 주요한 통로인 정당의 시스템에 도입되지 못한다면, 실질적인 성공을 기대하기 어렵다. 더구나 전자정당의 실현은 정당의 민주화·선진화와 직접적으로 관련됨으로써 그러하다. 사실, 한국 정치에서 전자정당(e-Party)가 본격적 관심을 끌게 된 것은 지난 제 16대 대선 이후부터라고 할 수 있다. 특히, 우리나라의 인터넷 사용인구의 기하급수적 증가현상이 고도화하기 시작한 2000년대 이후 본격화되고 있다. 기실, 우리나라 인터넷 사용인구는 10~65세 인구의 67.4%에 달하는 약 2,473만 명(2003년 10월 현재)으로 추계 되고 있다. 이는 최소한 정보화의 사회적 기반 조성이 완속 단계에 다다르게 되었음을 의미한다. 정보화의 진전은 정치·사회 행위의 전자적 확장도모는 각 정당은 물론 시민·사회단체의 행위 양태에도 크게 영향을 미치고 있다.

아무튼 우리나라 정보화의 진전은 정치과정의 주요한 기제로 작동하는 것을 넘어 '선거', '정당', '의회' 영역 등에 걸친 정치행위 일반의 중추

인프라를 이루고 있다고 평가할 수 있다. 이러한 상황에서 본 논문은 한국정치에 있어 당면한 전자민주주의의 실현 가능성을 가늠해 보고, 우리나라

정당의 e-정보화 구축노력의 과정과 한계를 고찰 하려고 한다.

II. 우리나라의 전자민주주의 현황과 직접민주주의로의 가능성

최근 우리 나라 정치인들의 사이버 스페이스를 이용한 정치활동은 크게 증가하고 있는 추세이며, 선거를 위한 홍보와 지지자의 동원을 위해 개인 홈페이지를 운영하는 사례도 크게 늘었다.²⁾ 우리나라에서 전자민주주의가 처음 활용된 것은 1992년 제 14대 대통령 선거 당시로 거슬러 올라간다. 당시 각 정당은 PC통신상에서 경쟁적으로 '포럼'을 운영하였다. 전자민주주의의 활용 초기에는 주로 PC통신 이용자의 대다수를 차지하는 젊은 세대들을 대상으로 한 정당 및 후보자 홍보를 위해 이용되었다. 그러나 선거 때마다 PC통신이 활용되고 또 최근에 와서는 인터넷을 통한 정치적 쟁점에 대한 토론이나 동호인 그룹을 통한 정치 참여가 활발하게 이뤄지면서, 본격적인 쌍방향형 의사소통(Interactive communication) 구조를 형성하고 있다.

전자민주주의에 대한 활용에는 국회도 예외가 아니다. 지난 1996년 7월 1일에는 국회의원 연구단체인「국회 전자민주주의 연구회」가 창립되기도 하였다. 전자민주주의에 대한 학계에서의 관심도는 더욱 높다. 한국정치학회나 한국행정학회 등 정치행정분야에서는 이미 5~6년 전부터 전자민주주의와 관련된 다양한 국내외 학술대회를 개최하였

으며, 학회보에도 상당수의 논문이 게재되고 있다.

전자 투표는 바로 전자민주주의의 구체적 행위라고 할 수 있다. 아직 실제 투표에 도입하기에는 어려움이 있지만, 국회와 같이 비교적 소수의 구성원으로 이루어지고 비밀투표의 필요성이 적은 조직에 있어서는 전자투표가 유용한 수단이 될 수 있다. 국회는 이미 1997년 전자투표시스템을 갖추었으나 사용하지 않다가 1999년 3월 9일 「약사법중개정법률안」에 대한 찬반투표에서 전자투표를 처음 실시하였다.

한편, 민주주의의 요체는 국민에 의한 정부 및 정치과정에 대한 통제라고 할 수 있다. 즉, 진정한 민주주의의 구체적 행위과정은 시민의 의사 집약과 표출 과정이 직접성을 지녀야 하며, 일련의 정치 과정에서 시민의 원활한 정치 참여가 제도적으로 보장되고, 유의미한 영향력을 미칠 수 있어야 한다. 따라서 본래적 의미의 민주정치는 사실상 직접 민주정치라고 할 수 있다. 그러나 근대 이후 국가·사회의 범위와 국가 역할의 팽창적 확대는 대의제 민주주의를 채택하도록 만들었다.

그러나 대의제 민주주의는 효율적 정치 운영이라는 장점에도 불구하고 시민의 의사와 의회의 의간의 불일치의 문제를 낳고 있다. 다시 말하면, 의회

2) 박재창 교수의 조사 연구결과에 따른 "홈페이지 보유의원 비율"을 참고해 보면, 272명의 의원 가운데, '홈 페이지 보유의원'은 182명(66.9%), '홈 페이지 보유하지 않은 의원'은 90명(33.1%)로 나타났다. 박재창, 「한국전자의회론」(서울: 한울아카데미, 2003), p.153.

가 권력기구화 됨으로써 오히려 시민의 의사를 왜곡하거나 시민 위에 군림하는 경향을 보여주고 있다. 이러한 상태를 방지하기 위한 제도적 장치로 마련되었던 국민소환제도 이미 유명무실해졌다. 기실, 직접민주주의는 대리인체제의 문제점을 극복하고 시민이 의사를 정교하게 반영한다는 이점을 지니는 것이 분명하다. 그러나 한편으로는 앞서 지적한 바와 같이, 현대 민주주의에 있어서 국가의 의사는 곧 대표자의 의사이지만, 대표자의 의사는 유권자의 의사가 되고 있지 못하며, 따라서 직접민주주의는 현실 불가능한 것으로서 엘리트주의적 민주주의론이 더 적실성을 갖는 것인지도 모른다.³⁾

그러나 정보사회에서의 전자민주주의는 오히려

직접민주주의의 현실성을 더욱 높여주는 계기가 되고 있다. 즉, 정보 사회에서 유권자들은 정치적 사안에 대한 정보를 빠르게 획득하고, 정치적 쟁점에 관해 직접적으로 자신의 의사를 표출할 것이다.⁴⁾ 이에 따라 선거를 통해 선출된 공직자들의 정책결정은 자신의 의지보다 인터넷을 통해 표출된 대중의 의지에 보다 크게 좌우될 것이다. 이러한 시민들의 정책결정 과정에 대한 직접적 참여는 특히 전자민주주의의 가능성을 열어 준다. 과거 시간적 공간적 제약으로 인해 불가능했던 직접민주주의는 전자투표를 통한 국민투표 혹은 국민소환 등으로 실현될 수 있다.⁵⁾

Ⅲ. 한국 정당의 e-정당 추진 노력

2000년 이후 새천년민주당의 'e-민주당 프로젝트', 열린 우리당의 전자정당(e-Party) 구축사업 개시 등 각 정당의 전자정당 구축 노력이 두드러진다. 여기에서는 민주당의 'e-민주당 프로젝트(이하, 프로젝트)'의 사례를 통해 전자민주주의에 대한 우리나라 정당의 도입 노력을 점검해 보고자 한다.

2002년 대선을 맞아 새천년민주당이 추진한 프로젝트의 특징은 공동체(communitiy)와 전자투표(e-vote)로 정리된다.

첫째, 'e-공동체'의 장 마련이며, 이는 네티즌의 자발성을 유도하고자 하는 데 목적을 두고 있다. 이를테면, 일반 네티즌이 사이트에 접속해서 당원

또는 회원으로 가입하고 자신의 정보를 공개하는 순간, 클릭 한 번으로 자신과 같은 지역, 또는 같은 학교, 또는 비슷한 취미와 관심, 같은 직종과 연령대의 사람들을 손쉽게 찾을 수 있다. 뜻만 맞고 의향만 있다면 언제든지 커뮤니티를 만들 수 있다. 구체적 예를 들어 보면, 일주일 사이에 'e-민주당 ○○대학교 모임'이 수 십개 만들어질 수도 있고, '노무현을 지지하는 ○○지역 모임'이 수백개 만들어질 수도 있다. 커뮤니티는 지역별, 동문별뿐 아니라 직업·취미·정책·이슈·연령 등 다양하게 묶이고 또 활동이 지지부진하면 소멸한다. 커뮤니티는 층층적으로 구조화되어 있다. 즉, 한 사람이 여러 모임에 참여할 수 있고, 성격도 강고한 정치

3) 박동진, 『전자민주주의가 오고 있다』(서울: 책세상, 2000), p.92.

4) 그로스만(Lawrence K. Grossman)은 커뮤니케이션의 수단으로서의 인터넷은 시민과 정치인 사이의 직접적인 쌍방향 접촉을 가능하게 하며, 이는 전화나 TV와 비교할 때, 정치 활동을 혁명적으로 활성화시킬 수 있는 잠재력을 지니고 있으며, 이와 같은 기술적 변화는 고대 그리스의 고전적 민주주의, 대의민주주의 시대에 이어 전자민주주의라는 제 3의 민주주의 시대를 초래할 것이라고 강조하고 있다. The electronic republic: reshaping democracy in the information age, (New York: Viking, 1995)

5) 김영태, "세계화 시대의 정당의 역할과 한국 정당정치 과제," 『의정연구』제7권 제2호, p.53.

조직부터 느슨한 취미모임까지 다양할 수 있다. 이와 같은 'e-공동체' 마련이 궁극적으로 의도하는 바는 흩어져 있는 네티즌을 각종 그룹 그룹으로 묶어냄으로써 지지자로 수렴하는 '세력화'에 있다고 할 것이다. 인터넷에서는 이것이 손쉽게 가능하기 때문이다.

둘째, 전자투표(e-vote) 시스템의 확립이다. e-민주당의 최고 의사결정은 온라인 전당원 총회로서 당연히 전자투표를 통해서 한다. 일상적인 운영은 일정한 조건이 되는 커뮤니티의 시삽들이 모여 운영팀을 조직하고 이들이 운영방안과 규칙을 정한다. 기존 정당조직에 비유하자면 각종 커뮤니티의 시삽은 지구당 위원장이 되고, 온라인 전당원 총회 또는 전자투표는 전당대회가 되는 셈이다.

전자투표는 최고 의사결정 과정에만 활용하는 것이 아니라 특정 이슈에 대해 일상적으로 논쟁을 벌이며 상시 투표를 진행한다. 지난 대선 과정에서의 적용상의 예를 보면, 노무현 후보의 대선 전략을 두고 온라인에 논쟁이 붙여졌다 하자. 논쟁의 한 축은 기존에 노무현 후보가 표방했던 '국민통합 후보'안이 타당하다는 것이고, 다른 축은 '세대교체 후보'안을 제안했다 치자. 이는 각종 선거운동의 방향을 결정짓는 중대한 근본전략으로서 사이트 내에 비상한 관심을 촉발하게 된다. 전자를 지지하는 네티즌들은 선거홍보 카피로 "국민통합, 노무현"을 주장하고, 후자를 지지하는 네티즌들은 "it's difference, 노무현"을 주장한다. 이와 같은 상황에서 양 쪽 진영은 서로 전자투표를 실시할 것을 합의하고, 자신들의 주장을 사이트를 통해 다른 당원 및 회원들에게 끊임없이 설득하러 다닌다. 결국 최종 투표에서 2만명이 참여해 51 대 49로 한쪽이 승리한다. 이 모든 과정은 공개하는 것을 원칙으로 한다. 전자투표가 의도하는 목적은 '세력화'에 있다. 특정 네티즌이나 커뮤니티에서 제안한 의견이 전자투표에 붙여져 관철되는 과정은 다수의 동의

와 합의를 이끌어내는 과정이다. 즉, 보다 많은 사람이 설득할수록, 보다 많은 사람들이 공감할수록, 그 의견은 힘을 얻게 된다는 논리를 활용한 것이다.

한편, 새천년민주당은 '통합 유권자관리 및 전자정당 구현을 위한 e-민주당 프로젝트 실행방안'에서 향후 활용 방안을 전자정부와 연계된 대국민 접점 '으로 활용함으로써 각종 정책관련 민원을 접수·처리하고, 정부주도의 전자정부와 연계된 대국민 서비스를 한다는 점이다. 그리고 궁극적인 '참여민주주의(e-politics)의 이상 실현하기 위해 전자투표제를 실시한다는 내용으로 정리된다. 이에 따라 프로젝트는 전자결재?화상회의 등 당무의 전자화 차원에서부터 당원 DB와 유권자 DB를 구축하고 e-캠페인에 활용하는 선거전략 차원, 커뮤니티를 통한 당 조직의 확대-정치적 이슈들에 대한 국민의 정책참여를 보장하는 참여민주주의의 실현 차원까지 다양한 수위를 포괄하고 있다.

그러나, 프로젝트가 궁극적으로 지향하는 목표는 정당구조의 개혁에 맞춰져 있다는 점에 유의해 볼 필요가 있다. 현재 우리나라의 정당의 특징은, 엘리트 정당, 지역중심 정당, 선거중심 정당이라는 태생적 한계를 벗지 못하고 있다. 민주노동당의 경우 조금 다르지만, 민주당이나 한나라당, 자민련 등 기존 제도권 정당은 여기서 결코 자유로울 수 없다. 정당의 뿌리인 지구당은 제왕적 지구당위원장과 사조직화되어 있으며, '돈먹는 하마'에 비유되는 고비용 정치구조의 주요 요인이 되고 있다. 만일 프로젝트가 성공적으로 활용된다면, 화이트칼라나 젊은 층들도 쉽게 결합할 수 있는 구조, 직장인들이 퇴근 후에도 손쉽게 정당활동에 참여할 수 있는 구조, 돈을 투입해야 움직이기 보다 자발적인 당비를 내는 정당으로의 전환됨으로써 지구당 운영구조 및 방식에 근본적 변화가 초래될 수 밖에 없다.

한편, 열린우리당이 추진하고 있는 '온라인 정당' 역시 전자정당의 실험으로 여겨지고 있다. 열린우리당은 국민참여형 전자정당(e-party)을 지향하면서, 폭넓은 국민참여를 이끌어 내겠다는 계획을 가지고 있다. 신용카드 기능을 겸한 전자당원증이 발부되고, 인터넷·휴대폰·우편 투표가 병행되

며, 인터넷을 통해 정책·당무에 대해 쌍방향 토론과 참여가 이뤄지는 구조를 전자정당의 기본 골격으로 하고 있다. 이를 구체적으로 추진하기 위해 열린우리당은 전자정당시스템 구축사업을 발주하고 스마트카드(smart card) 전문업체와 이미 계약을 맺었다.

IV. 전자정당(e-party) 제도화를 위한 과제

1. 대화형 전자정당의 구축

정당의 홈페이지는 다양한 정책 및 이슈에 대한 합리적 토론이 이뤄지도록 구성되어야 하며, 홈페이지에 붙여진 토론이슈와 관련된 당직자는 직접 토론에 임하도록 해야 한다. 즉, 전자정당은 민주적 공론을 창출할 수 있어야 한다. 인터넷을 통한 민주적 공론의 창출은 참여민주주의 실현조건이 되기 때문이다. 따라서 전자정당을 구축하려 할 때, 쌍방향성의 특징을 살려 공간적 한계를 극복하면서 토론하고 정치적 의사를 분명히 밝힐 수 있는 대화형 프로젝트가 마련되어야 한다.

다만, 대화형 프로젝트는 익명성을 띤 인터넷을 통한 채팅(대화) 과정에서 일어날 수 있는 수위가 높은 비판이나 음해성 있는 발언에도 불구하고 정당의 당직자나 정치인이 직접 나설 수 있어야 한다. 전자정당이 대화형 기능을 갖추기 위해서는 당직자, 일반당원, 일반 국민을 상대로 하는 다양한 대화 프로그램을 만들어 놓는 것도 의미가 있을 것이다. 이를 통해 고위 당직자 또는 정치인이 당직자, 당원, 일반 국민 등의 서로 다른 그룹들과 대화함으로써 다양한 이해와 인식을 구할 수 있을 것이기 때문이다.

2. 온-오프라인간 조화

정당은 정당의 정보를 제공함에 있어 오프라인에 서와 동일하게 온라인에도 제공하는 등 온-오프라인에 대한 정보제공 분량 및 질의 차등을 두어서는 안 된다. 오프라인 에는 제공하면서 온라인에는 제공치 않는 정보의 양이 월등하게 되면, 당연히 온라인 기피현상이 나타날 수 밖에 없는 일이다. 다만, 전자정당이라고 해서 정당의 모든 정보를 공개할 수 있다는 의미는 아니다.

특히, 전자정당의 방화벽 시스템이 견고하지 못한다면, 특히 선거에서 특히 치열한 정보전을 벌이는 상황이라면 정보의 외부유출은 치명적 상황을 초래할 수 밖에 없기 때문에 정당은 정보공개를 더욱 꺼릴 수 밖에 없는 일이다. 이러한 점에서 전자정당은 문건의 종류를 체계적으로 분류하여 관리하고, 전자정당의 자료실에 대한 접근권에 제한을 두어 당의 실무자, 당원과 비당원 등으로 차등적 접근권을 시도할 수 있다. 또한 우리의 정치문화적 특징 가운데 하나는 오프라인 상의 대면적 관계를 우선시하는 경향이 있다. 이러한 측면에서 쟁점예 논의과정에서 온라인에서 결정된 의사결정이 오프라인에서 뒤집히는 결과를 가져 올 수 있음에 유의해야 한다. 이를 위해서 전자정당의 당규에 온라인

상에서 이뤄진 의사결정이 규범력을 지닐 수 있도록 해야 할 것이다.

3. 상향식 민주주의와 e-당원

정당은 소속 당원에게는 고유의 아이디어를 부여 받도록 함으로써 소속 정당의 공직후보자 추천에 있어서 인터넷 투표와 오프라인 상 어디에서건 투표에 참여할 수 있도록 이원적 투표구조를 마련토록 한다. 나아가 특정 정책에 대한 투표 역시 온라인 투표를 통해 이뤄져야 한다. 예를 들면 ‘이라크 파병’ 문제에 대한 인터넷을 통한 당원의 의견 수렴이 자유롭고 충분히 이뤄져야 하며, 이러한 내용이 당의 공식 의사결정 회의체에 보고되어야 하며, 다수의 의견은 구체적 당론으로 채택되어야 한다. 아울러 정책위원회와 원내 정책실에서 구체적 당안으로 만들어져 의회과정에 투영될 수 있어야 한다.

4. 기타

전자정당의 제도화는 필연적으로 전자민주주의의 폐단을 극복하는 일이 전제되어야 한다. 즉, 전자정당의 성공적 제도화를 위해서는 다음 몇 가지 조건들이 충족되어야 한다.

첫째, 당원의 컴퓨터를 제고와 컴맹의 퇴치, 그

리고 당원의 정보 교육 강화를 통하여 정보에 대한 실질적 접근권이 보장될 수 있는 ‘조건의 평등’이 실현되어야 한다.⁶⁾

둘째, 정확한 정보가 생산될 수 있도록 하기 위하여 정보의 자의적 변경 및 해킹을 방지할 수 있는 방화벽 구축이 필수적이다. 셋째, 당원의 적극적인 참여와 합리적 의사결정을 진지한 토론문화가 조성되어야 한다. 넷째, 사이버공간에서 표출되는 의사가 대표성을 확보할 수 있어야 하고 소수자들의 의견이 충분히 반영되어야 한다. 그 밖에도 개인의 프라이버시 문제, 투표 비용의 감소로 인한 경솔한 투표, 매표 가능성 등이 문제로 제기되고 있다.

이러한 열린우리당이 세계 최초로 전자정당에 도전하고 있다. 열린우리당은 최근 민간 기업과 전자정당시스템 구축 계약을 체결했다. 열린우리당의 전자정당 추진계획안은 대체로 신용카드기능이 가능한 스마트카드 당원증을 발급하고, 전자당원증의 본인인증 기능을 활용한 전자투표시스템의 구축이 중심을 이루고 있다. 그러나 중요한 것은 어떤 콘텐츠를 어떻게 활용하느냐의 문제라고 할 수 있다. 아울러 사회 각양 각층의 커뮤니티를 만들고, 실질적인 당무·정책참여가 이뤄지는 쌍방향 프로그램을 갖추는 것 또한 중요한 과제라고 할 수 있다.

6) 정보화 격차(Digital Divide) 문제는 인터넷 투표에 의해 선출된 공직대표나 정책의 대표성과 정당의 문제를 낳을 수 있다는 점에서 전자민주주의 성공 핵심적 전제조건이 되고 있다. 이에 대한 논의는, 이현우, “인터넷 투표의 대표성 문제,” 「한국정치학회보」 제 35집 3호, 2001 가을. p.385.

V. 결론

우리나라의 전자정당 구축노력의 역사는 일천하지만, 아직 세계에서 유례를 찾아보기도 어렵다. 즉, 우리 나라 정당 중에서 2002년 새천년민주당이 추진한 바 있던, 'e-민주당 프로젝트'나 현재 열린우리당이 구축과정에 있는 전자정당은 세계적 범형을 이룰 가능성이 높다고 할 수 있다. 그러나 전자정당이 직접민주주의, 참여민주주의를 추동한다는 점에서 획기적이고 긍정적 평가를 받을 수 있지만, 당장의 정치적 이익을 얻기 위한 당리당략적 차원에서 접근하게 된다면 성공을 기대할 수 없다. 무엇보다 전자정당의 성공을 위한 기본원칙은 네티즌들에게 명확한 책임과 권한을 부여하고, 자발성을 최대한 존중해 주어야 하며, 네티즌들이 제시한 의견과 투표에 규범력을 부여하는 일이 중요하다.

그러나 한국의 인터넷 사용자 수 등의 정보화 수준은 세계적인 수준임에 틀림없지만, 여전히 남녀간 도농간 정보화 격차는 남아 있다. 전자정당의 추진이 추구하는 목적은 민주적 의사수렴에 있다.

따라서 편향된 의사가 아닌 보다 일반화된 의사를 수렴하기 위해서는 정보화 격차를 충분히 고려하고, 이를 줄여 나가는 일을 적극 추진해 나가지 않으면 안 된다. 사실 기성정당의 구조는 선거정당의 특징이 강했다. 일상적 정치활동은 미미하고, 지구당은 지구당위원장의 사조직처럼 관리되는 형편이었다. 당연히 정당 조직의 운영을 위해서는 막대한 자금이 소요되었으며, 정당원들도 주부나 자영업자를 중심으로 이뤄질 수 밖에 없다.

따라서 직장인이나 전문인, 그리고 20.30대는 정당활동에서 소외될 수 밖에 없다. 전자정당은 현실적 난제가 존재함에도 불구하고 우리 정당구조의 폐쇄성과 비민주성을 극복하게 하는 긍정적 유인요소가 있음에 주목해야 한다. 정치개혁 중 가장 어려운 난제가 정당개혁일 것이다. 전자정당은 새로운 정치 인프라로 기능할 뿐만 아니라 정당개혁을 이끌 수 있는 정치개혁의 프로그램으로 활용될 수 있는 것이다.

참고문헌

1. 김성태, 『전자정부론: 이론과 전략』, 법문사, 2003.
2. 박동진, 『전자민주주의가 오고 있다』, 책세상, 2000.
3. 박재창, 『한국전자의회론』, 한울아카데미, 2003.
4. 유민호, 『e-폴리틱스.com』, 더불어 숲, 2000)
5. 윤성이 편, 『정보 사회와 국제평화』, 오름, 2002)
6. 윤명선, 박영철, "전자민주주의와 정치참여", 『공법연구』제30집 제3호, 2002.
7. 윤영관, 『21세기 한국정치경제모델』, 신호서적, 2001.
8. 윤영민, 『사이버공간의 정치』, 한양대학교 출판부, 2000.
9. 진중권.김병준 외 27인, 『2003년 세상보기 세상 좀 알고 삽시다』, 하이비전, 2003.
10. 크리스토퍼 아터튼, 『텔레데모크라시』, 거름, 1994.
11. Barry N. Hague and Brian D. Loader, *Digital Democracy: Discourse and decision making in the information age*, Routledge, 1999.
12. Dick Morris, *Vote.com*, Renaissance Book, 1999.
13. Lawrence K. Grossman, *The electronic republic: reshaping democracy in the information age*, Viking, 1995.