



E-politics와 한국 정치문화

Korean Political Culture and E-politics

| | |
|--------------------|---|
| 저자 (Authors) | 호광석 Ho Gwang-Seok |
| 출처 (Source) | 한국민족문화 (28) , 2006.10, 325-353(29 pages) Journal of Koreanology (28) , 2006.10, 325-353(29 pages) |
| 발행처 (Publisher) | 부산대학교 한국민족문화연구소 Korean Studies Institute, Pusan National University |
| URL | http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE01319540 |
| APA Style | 호광석 (2006). E-politics와 한국 정치문화. 한국민족문화(28), 325-353 |
| 이용정보 (Accessed) | 이화여자대학교 203.255.***.68 2020/01/27 13:44 (KST) |

저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독계약을 체결한 기관소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.

E-politics와 한국 정치문화

호 광 석*

<차 례>

1. 서 론
 2. 정보화사회의 정치적 특징
 3. e-politics의 정치문화
 4. 한국 정치문화의 새로운 양상
 5. 결 론
-

1. 서 론

이미 오래 전부터 21세기를 컴퓨토피아(computopia), 텔레마틱스(tele-matics)의 시대, 커뮤니케이션(compunication)의 시대, 기술전자공학사회(technetronic society), 후기산업사회(post-industrial society), 정보사회(information society), 지식사회, 고도전자기술사회 등이라고 불려왔다.¹⁾

* 동국대학교 정치외교학과 강사 (gswho@naver.com).

- 1) 21세기의 변화는 ‘미래의 충격’, ‘제3의 물결’, ‘초문화(superculture)’, ‘권력이동(power shift)’, ‘대조류(megatrends)’ 등으로 예견되어 왔다; Alvin Toffler의 저작 *Future Shock*, New York: Random House, 1980; *The Third Wave*, New York: Bantam Books Inc., 1980; *Powershift: Knowledge, Wealth and Violence at the Edge of the 21st Century*, New York: Bantam Books Inc., 1990와 John Naisbitt, *Megatrends*, New York: Warner, 1984; 위말 디사나야크(Wimal Dissanayake), 「코뮤니케이션과 지식 그리고 후기산업시대」, 크리스찬아카데미 편, 『후기산업시대의 세계공동체 2: 매체』, 서울: 도서출판 우석, 1989, 45쪽; 전광희, 「현대사회의 정보화와 민주주의」, 한국사회학회 편, 『정보화 시대의 사회 문화적 환경의 변화』, 서울: 한국사회학회, 1987, 1~2쪽; Samuel P. Huntington, "Postindustrial Politics: How Begin Will It Be?", *Comparative Politics* 6: 2, 1974, pp.163~165; 강정인, 『세계화, 정보화 그리고 민주주의』, 서울: 문학과 지성사, 1998, 117~118쪽; 한국전산원, 『정보사회의 개념정립 및 정보화 추진방안에 관한 연구』, 연구

이렇게 다양한 용어들의 공통점은 정보의 역할 증대를 지적하고 있다는 데 있다. 비록 구체적인 의미에 있어서의 차이는 있을지라도 대체로 향후 전개될 시대에 대한 개념 정의 속에 정보사회의 양상들을 포함하고 있는 것이다. 사실 이처럼 다양하게 사용되고 있는 용어들 가운데 학문적으로 가장 널리 사용되고 있는 용어는 ‘후기산업사회’와 ‘정보사회’이다. 비록 두 용어의 사용에 관한 논박이 있으나, ‘후기산업사회’라는 용어보다는 ‘정보사회’라는 용어가 협의의 개념인 동시에 보다 구체적인 변화의 일면을 지적하고 있다는 점에서 정보사회라는 용어를 더 즐겨 사용하는 경향이 있다.²⁾

학자에 따라서는 ‘정보사회’와 ‘정보화사회’의 용어 간에 명확한 구분을 강조하는 학자들도 있다. 특히 인류의 역사를 돌이켜 볼 때 정보사회가 아닌 경우가 없다는 점³⁾ 그리고 현재의 한국 사회가 정보화추진에 역점을 두고 있다는 점⁴⁾ 등을 고려하면, 현 단계에서는 정보사회라는 용어보다는 정보화사회라는 용어를 사용하는 것이 더욱 적합하다고 강조한다. 물론 두 용어 모두 정보의 중요성을 강조하고 있

보고서, 1996, 4쪽 참조.

- 2) 대표적인 후기산업사회이론가인 다니엘 벨(Daniel Bell)은 “컴퓨터가 중심적인 역할을 하게 될 정보 및 지식의 조직과 처리분야에서의 혁명은 내가 역설한 바 있는 후기산업사회의 발전의 맥락 안에서 일어나고 있다”고 주장한 바 있다. Daniel Bell, “The Social Framework of the Information Society”, Michael L. Dertouzos and Joel Moses, eds., *The Computer Age: A Twenty-Year View*, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1979, p.163. 그러나 정보사회론자인 네이스비트(John Naisbitt)는 “후기산업사회는 이제 정보사회라는 것이 분명해졌다”며 벨의 견해에 반대 입장을 밝히고 있다; John Naisbitt, op. cit., 『탈산업사회의 새조류』, 박재두 역, 서울: 법문사, 1985, 14쪽. 결국 벨의 경우는 정보사회를 후기산업사회의 하위 개념으로 인식하고 있는데 반해 네이스비트는 후기산업사회와 정보사회를 동일시하고 있는 것이다. 이에 대해 강정인은 “종래 미국에서 정치학자나 사회학자들은 ‘후기산업사회’를, 신문방송학이나 커뮤니케이션학자들은 ‘정보사회’를 즐겨 써 왔으나, 80년대 이후 개인용 컴퓨터와 뉴미디어장비가 널리 보급되면서 점차 정보사회라는 용어가 일반은 물론 학계에서도 널리 쓰이는 것으로 보인다”고 설명한다; 강정인, 같은 책, 117~118쪽 참조.
- 3) 한경구, 「다매체시대의 사회변동과 문화」, 『정신문화연구』 18권 4호, 한국정신문화연구원, 1995, 53~54쪽.
- 4) 한국에서의 정보화추진노력에 대해서는 유광진, 『정보화사회와 윤리』, 서울: 정익사, 1998, 21~24쪽 참조.

고, 정보 및 정보통신기술이 향후 전개될 사회 변화에서 주요한 역할을 수행하게 된다는 점을 인정하기 때문에 굳이 엄격한 구분이 필요하지는 않다. 그렇지만 그러한 변화에 대한 명확한 예측이 불가능하고, 지금 현재도 진행형의 상황이기 때문에 본 논문에서는 정보화사회라는 용어를 사용하기로 한다.

21세기는 정보화의 시대라고 규정하는 데 이견이 없다. 물론 정보화시대에 대해서는 낙관론과 비관론이 공존하고 있고 정보화사회에 대한 긍정적 시각과 부정적 시각이 양립하고 있다.⁵⁾ 그러나 이미 정보화시대는 도래했으며, 한국 사회가 이미 정보화사회에 진입해 있는 상황이므로 부정적인 요소들을 제거하여 긍정적인 측면을 확대해 나가는 전략적 선택이 필요하다. 그러한 입장에서 본 논문은 긍정적 시각을 유지하고자 한다. 그렇다면, 정보화사회에는 과연 어떤 정치적 변화들이 발생할 것인가? 특히 그러한 정치적 변화로 인해 한국의 정치문화는 어떠한 특징적 양상을 보이게 될 것인가? 이러한 의문에 대한 답변을 찾아보는 것이 이 논문의 연구목적이다.

사회문화의 하위문화(sub-culture)로서 정치문화는 그 사회의 정치적 변화와 밀접한 관련성을 지닌다. 비록 명확한 정의가 쉽지는 않지만,⁶⁾ 문화를 한 사회 구성원이 습득하게 되는 그 사회 고유의 가치관

5) 정보화사회에 관해서는 낙관론과 비관론이 병존한다. 이 논문은 대체로 낙관론의 입장을 따르지만, 비관론의 경우는 쉴러(Herbert I. Schiller), 웹스터(Erskine Webster), 로빈스(Kevin Robins), 엘룰(Jacques Ellul) 등이 제기하고 있다. 이들은 정보화사회에서는 사회적·경제적·정치적 불평등이 심화되고, 개인에 대한 국가와 기업으로부터의 감시와 통제가 강화되고, 기술적 합리성만 강조하여 인간의 정신적 세계가 황폐해지고, 더 나아가 기술에 대한 예종을 가져올 것이라고 지적한다; 정준표, 『21세기 정보화사회의 한국 민주주의: 가능성과 한계』, 『대한정치학회보』 10집3호, 대한정치학회, 2003, 341~342쪽; John Street, *Politics and Technology*, New York: The Guilford Press, 1992, pp.162~176; Richard Sclove, *Democracy and Technology*, New York: The Guilford Press, 1995, pp.135~136; 강상현, 「뉴미디어 패러독스: 정보통신혁명과 한국사회」, 서울: 한나래, 1997, 140쪽; 이해두, 「정보사회의 정치·철학적 함의」, 『대한정치학회보』 제7집 2호, 대한정치학회, 1999, 15~18쪽 참조.

6) 문화의 개념은 다양하게 정의된다; 안청시, 「정치문화와 정치의식」, 『한국정치연구』 제10집 특집호, 서울대학교 한국정치연구소, 2001, 135~140쪽 참조. 심지어 문화 개념의 포괄성과 모호성 때문에 문화는 학문적인 연구의 주제로 삼기

이나 사고방식, 생활양식, 행동양식 등의 총체라고 할 때 정치적인 것에 대한 가치관이나 사고방식, 행동양식 등의 종합적 산물을 정치문화라고 할 수 있을 것이다. 따라서 사회의 변화, 특히 정치적인 변화는 정치문화에 어떤 식으로든 영향을 미칠 것이라는 예측이 충분히 가능하다. 그러한 측면에서 정보화사회의 정치적 변화에 의해 정치문화는 어떻게 변화할 것이며, 그것이 한국의 경우는 어떻게 나타나고 있는가의 문제의식을 갖게 되는 것이다.

본 논문에서는 정보화사회로의 진전이 필연이라는 전제하에 정보화사회의 정치적 특징을 개관해 본 후 정보화사회에서의 특징적인 정치양상을 *e-politics*로 지칭하고 *e-politics*의 특성과 정치문화를 연관지어 살펴보고자 한다. 이어 정보화사회에 진입해 있는 한국에서의 정치문화를 *e-politics* 양상에 초점을 맞추어 검토해 보고자 한다. 이 분야의 연구가 시작단계인 관계로 본 논문에서는 기존 학자들의 이론과 견해를 정리하고 기존 연구에서 사용된 조사자료를 활용하면서 연구를 진행하고자 하며, 주로 문헌분석과 내용분석에 따른 기술적 방법(*descriptive method*)을 사용하고자 한다.

본 논문은 *e-politics*와 정치문화의 관계를 이론적으로 분석하기 위한 독자적인 분석틀을 설정하지 않고 있으며, *e-politics*의 시대에 한국 정치문화에 대한 심도 있는 논의가 충분히 이루어지지 못하는 한계도 있다. 또한 정보화사회와 *e-politics*의 부정적인 면도 함께 균형 있게 다루지 않아 평가의 중립성이 문제시 될 수도 있다. 그렇지만 본 논문이 *e-politics*와 한국 정치문화에 대한 연구가 본격적으로 이루어져야 한다는 점을 강조하면서 그 시작단계의 성격을 지니고 있어 이러한 한계들은 향후 후속연구를 통해 반드시 보완해야 할 과제임을 밝혀 둔다.

에는 막연해 보인다는 지적도 있다; Francis Fukuyama, *Trust: social virtues and the creation of prosperity*, 『트러스트(TRUST) — 사회도덕과 번영의 창조』, 구승희 역, 서울: 한국경제신문사, 1996, 59쪽.

2. 정보화사회의 정치적 특징

1) 정치적 변화의 개관

일반적으로 정보화사회를 긍정적으로 보는 학자들은 정치적 변화도 낙관적인 시각으로 바라보고 있다. 즉 컴퓨터와 통신장비의 영역에서 급속히 발전하는 기술적인 능력은 막대한 양의 귀중한 정보에 대한 보편적이고 즉각적인 접근을 가능하게 만들고, 특히 기술장비의 저렴한 보급과 편리성으로 인해 사회 구성원 모두가 그 혜택을 받게 되어 점진적으로 부자와 빈자, 특권계층과 소외계층 간의 기존의 차이가 사라질 것이라는 주장이다. 심지어 개인용컴퓨터가 위대한 평균자(平均子)로서 기능함으로써 중앙집권화된 권위에 의한 지배, 사회적 위계질서의 군림은 점차 퇴조할 것이라고 한다.⁷⁾

또한 정보화사회에서는 가정용컴퓨터와 텔레비전의 상호 연결로 대중적인 네트워크가 형성되어 정치과정이 본질적으로 거대한 화상회의(teleconference)가 될 것이며, 선거전은 입후보, 선전가, 논평가, 정치적 행동집단 및 유권자 간의 수개월에 걸친 커뮤니케이션이 될 것이라는 주장도 있다. 아울러 이렇게 편성된 제도는 쟁점과 후보자에 관해 보다 공개적이고 포괄적인 검토를 가능케 함으로써 결국 정보혁명이 일반시민들에게 새로운 정치적 참여와 관여의 시대를 가져다준다는 것이다.⁸⁾

이러한 견해들을 종합해 보면, 정보화사회에는 민주화, 사회적 평등, 문화적 르네상스의 출현을 예고하고 있다. 따라서 참여민주주의, 정치권력의 분산 및 사회적 평등이 실현될 것이라는 주장이 설득력을 갖는다. 심지어 “정보화사회의 정치영역은 참여적이다. 그 결정은 탈집중화되고, 정보에 대한 모든 시민의 보다 많은 접근은 권력이 정부엘리트에서 전자국민투표에 의한 진정한 민주적 과정으로 이행하도록

7) Langdon Winner, "Myth Information", Carl Mitcham and Alois Huning, eds., *Philosophy and Technology II*, Boston: D. Reidel Publishing Co., 1986, pp.273~274; 강정인, 앞의 책, 119쪽에서 재인용.

8) J.C.R. Licklider, "Computers and Government", Michael L. Dertouzos and Joel Moses, eds., op. cit., pp.114~126.

한다”⁹⁾는 낙관적인 전망까지 나온다.

그렇지만, 정보화사회의 정치적 변화가 단절적이고 급격하게 발생하는 것이 아니라는 견해가 지배적이다. 특히 토폴러나 뚜렌느(Alain Touraine)는 모두 정보화사회의 다양하고 복잡한 이해관계의 대립이나 새로운 갈등의 발생을 강조하지만, 이러한 갈등과 대립이 합리적 기술로 해결될 수 있다고 보지도 않는다. 다시 말하면, 새로운 정치형태의 출현을 예견하지는 않고 있는 것인데, 그러한 이유로 정보화사회의 정치는 여전히 자유민주주의정치의 지속일 것이라는 결론을 내리기도 한다.¹⁰⁾

이처럼 급격한 정치 변화를 예견하지 않는 입장은 다니엘 벨(Daniel Bell)도 마찬가지이다. 정보화사회인 후기산업사회가 이전의 산업사회의 구조와는 크게 다를 것이지만, 이해관계의 조정장으로서 정치의 성격에는 아무 변화가 없으며, 정치가 기술에 의해 대체되지도 않을 것이라고 보고 있는 것이다. 오히려 정치는 더욱 중요한 비중을 차지하게 되는데, 첫째는 사회의 각 집단이 그들의 권리를 확보하려고 노력하는 공동체적 사회(communal society)가 되어 시장경제보다는 정치와 계획을 통해서 많은 결정이 이루어지게 된다는 점과 둘째는 합리성의 원칙이 적용되기보다는 구성원들간의 거래(bargaining)에 의해 이해관계가 조정된다는 점 등을 이유로 정치의 중요성을 강조하는 것이다. 아울러 벨은 이러한 두 가지 특징에 바탕을 둔 정치적 현상이 2, 30년간은 지속될 것으로 보고 있다.¹¹⁾

결국 이전의 산업사회와는 다른 변화들이 정보화사회에서 발생할 것이라는 주장들이 지배적이고, 이에 따른 정치적 변화들이 예견되고는 있지만, 그렇다고 해서 급격한 정치 변화가 발생할 것이라고 주장

9) Cees J. Hamelink, "Is there Life after the Information Revolution?", Michael Traber, ed., *The Myth of the Information Revolution*, Newbury Park, CA.: SAGE, 1986, p.8; 강정인, 앞의 책, 120쪽에서 재인용.

10) Alvin Toffler, *The Third Wave*, op. cit., pp.408~411과 Alain Touraine, *The Post-Industrial Society*, London: Wildwood, 1974; 이정복, 「정보화사회의 정치」, 최정호 외, 『정보화사회와 우리』, 서울: 소화, 1996, 292~294쪽 참조.

11) Daniel Bell, op. cit., pp.364~377.

하는 학자들은 거의 없다. 다만, 그 변화가 대체로 정치권력의 분산현상과 직접민주주의를 지향하는 정치과정으로 변화될 것이라는 주장으로 집약되는 것이다.

2) 권력의 분산현상

정보화사회의 정치적 변화 가운데 우선적으로 지적되는 것은 권력의 분산현상이다. 토플러는 산업사회의 정치체제가 기본적으로 피라미드구조에 의해서 지배되는 엘리트지배체제라고 비판하면서 정보화사회에서는 진정으로 민주적인 정치체제를 실현할 수 있을 것이라고 주장한다.¹²⁾ 규격화·분업화·동시화·집중화·극대화·중앙집권화 등의 6가지를 산업사회의 특징으로 지적한 바 있는 토플러는 이러한 특징들이 이른바 제3의 물결의 공격에 직면하게 되고,¹³⁾ 종래에는 국가의 붕괴 현상까지 초래할 수 있다는 주장도 제기한다.¹⁴⁾

국가 내에서의 권력 분산이나 국가 결정력의 대외적인 약화 모두가 권력 또는 결정력의 탈집중화현상을 의미한다고 보는 것이다. 실제로 토플러는 21세기 민주주의의 기본원리로서 소수파권력의 인정 및 반(半)직접민주주의(semi-direct democracy)와 더불어 결정권의 분산을 지적하고 있다.¹⁵⁾ 그런데 권력 분산이 가능하지 않다면, 소수파의 권력을 인정할 수도 없고, 더욱이 직접민주주의의 실현도 불가능하다.

12) Alvin Toffler, *Powershift*, New York: Benthams, Book, Inc., 1990, 『권력이동』, 한국경제신문사 역, 서울: 한국경제신문사, 1990, 108~111쪽.

13) Ibid., 82쪽.

14) 산업사회의 기본단위였던 국가는 두 가지의 운동, 즉 하향분해운동과 상향초월운동에 의해 권력이 위축되고 점차 붕괴과정을 겪게 되며, 국가이익이나 국가의식보다 한층 더 높은 차원인 세계적 차원에서 사물을 생각하는 세계주의가 출현하게 된다는 것이다. 하향분해운동은 지역의 특수성 때문에 중앙정부가 다루기 힘든 문제를 권력의 분산화를 통해 지역, 지방 중심의 공동체로 그 결정권을 이양하는 운동을 말하고, 상향초월운동이란 국가단위에서 감당하기에 커다란 문제들을 국제규모의 정치·경제·문화조직에 그 해결을 이관하는 추세의 강화를 의미한다. 따라서 정보화사회에서는 대내적인 문제 해결을 위한 권력 분산화와 함께 국가차원에서의 문제 해결능력 부족으로 인한 초국가적 영향력의 강화현상이 두드러짐으로써 국가의 붕괴를 초래할 수 있다는 주장이다; 강정인, 앞의 책, 126쪽.

15) Alvin Toffler, *The Third Wave*, op. cit., pp.469~489.

따라서 권력의 분산현상과 직접민주주의 간의 관계는 매우 긴밀하다고 볼 수 있는데, 네이스비트(John Naisbitt)도 이 두 가지 문제를 동시에 지적하고 있다. 10개의 대조류를 제시하고 있는 네이스비트는 그 중의 두 조류를 정치영역의 변화로 지적하고 있다. 그 하나는 중앙집권에서 지방분권으로의 추세이고, 다른 하나는 대의민주주의에서 참여민주주의로의 경향이다.¹⁶⁾

그렇다면 정보화사회에서 권력의 분산현상이 발생하는 원인은 무엇인가? 이러한 의문의 해답은 정보화사회의 중요한 자원이자, 권력의 원천인 정보에 대한 접근이 용이해지게 된다는 점에서 찾을 수 있다. 다시 말하면, 정보를 독점함으로써 영향력을 갖게 되거나 결정권을 독점하는 것이 불가능한 상황으로 변화되기 때문인 것이다.

사실 정보화로 인한 권력의 분산현상과 관련된 주장의 근거는 두 가지로 요약될 수 있다.¹⁷⁾ 하나는 의사결정권한이 조직 하부에 있는 구성원에게 위임됨으로써 분권화가 이루어진다는 주장이고, 다른 하나는 정보화에 따라 권력의 여러 원천들에 조직 하부구성원들의 접근이 용이해짐으로써 이들의 상향적 권력이 증대되어 분권화가 이루어진다는 주장이다.

이처럼 분권화의 원인을 정보 및 정보기술의 발달에서 찾는 것은 일면 타당성을 가질 수 있으나, 그것이 권력의 분산현상을 초래하는 결정적인 원인이라고 동의하기에는 다소 무리가 있다. 특히 다니엘 벨이 지적한 것처럼, 전제적인 권력에 의한 사회적 통제의 가능성도 간과할 수 없다. 벨은 복잡한 세계에 대한 정보를 얻기 위해서 통신전자장치와 그 전문가들에게 의존하면 할수록 기술관료적(technocratic) 전제정치에 휘말릴 가능성이 높다고 지적한다. 이때 사용되는 사회적 통제방법으로는 발달된 감시기술, 집중화된 기록보관기술, 비밀 독점 및 비밀 지정 등인데, 이러한 방법들을 통한 전략적 정보에의 접근 통제에 따른 전제정치의 출현 위험을 경고하는 것이다.¹⁸⁾

따라서 집중화된 권력의 분산현상의 근본적인 원인은 정보화사회의

16) John Naisbitt, 앞의 책, p.153.

17) 박재창 편, 『정보사회와 정치과정』, 서울: 비봉출판사, 1993, 86-88쪽.

18) 강정인, 앞의 책, 194쪽.

인간들이 창의성과 자율성을 존중하는 개인주의, 수평적인 평등관계를 존중하는 평등주의, 그리고 인간중심의 가치를 존중하는 인간주의의 가치관들을 갖게 됨으로써 다양화, 지방화, 분권화 등을 선호하게 된다는 데 있다. 실제로 토플러는 정보화사회의 주역이라고 할 수 있는 제3의 물결세력은 소수파권력, 직접민주주의, 분권화, 지방화, 다양화 등을 옹호하고 이전의 모든 제도와 관행을 반대하고 새로운 정치, 경제, 사회, 문화제도를 창조하려고 노력하거나 이를 지지하는 사람들이라고 지적한다.¹⁹⁾ 결국 변화된 의식과 가치관이 집중화된 권력을 분산시키는 결과를 가져다주는 근본원인이며, 그 과정에서 정보 및 정보기술의 발달은 권력의 분산을 가능하게 만드는 도구적 기능을 수행한다고 볼 수 있는 것이다.

3) 직접민주주의의 지향

정보화사회의 중요한 정치적 변화 가운데 하나로 직접민주주의의 지향이 지적되고 있다. 즉 정보화사회의 기술적 발전으로 지금까지 정치과정에 부과되어 있던 시간적·공간적 제약이 극복되고, 직접민주주의의 실현이 가능하게 된다는 것이다. 특히 산업사회에서는 시민들이 현재 정치적 무관심과 냉소주의에 빠져 있다는 진단에 바탕을 두고 컴퓨터와 통신기술에 기초한 뉴 미디어를 정치적으로 이용함으로써 이러한 상황이 극복될 수 있다고 생각하는 학자들이 많다.²⁰⁾ 이들은 신속하게 작용하는 쌍방향통신기술을 이용해 시민들에게 정치적 사안을 객관적으로 전달하고 나아가 시민들로 하여금 정치적 현안에 대한 포괄적 토론을 전개하도록 함으로써 정책에 대한 시민들의 참여와 결정능력을 향상시킬 수 있다고 주장한다.

토플러는 산업사회의 정치논리는 다수결이었으나, 정보화사회의 정치는 소수파의 힘이 적극적으로 반영되는 형태가 될 것이며, 기존의 의회 중심의 대의제 정치가 시민들이 직접 정치에 참여하는 ‘반(半)직접민주주의’로 될 것이라고 주장한다. 또한 다수가 정치적 영향력을 확대함으로써 다수의 대중과 소수의 정치엘리트라는 정치적 위계가

19) Alvin Toffler, *The Third Wave*, op. cit., pp.436~443.

20) 강정인, 앞의 책, 218쪽.

무의미해질 것이며 소수 권력가에 의한 정치적 결정이 불가능해지고 이슈에 따라 결정권이 분산되는 정치가 될 것이라고 주장한 바 있다.²¹⁾

한편 네이스비트도 이와 유사한 입장인데, 그는 정보기술이 성장하고 일상적으로 이용되면서 사람들이 많은 사회적 문제에 대해 능동적으로 참여하는 직접민주주의가 도래할 것이며, 지금까지의 중앙정부에 의한 단독적인 정책수립이나 결정이 시민들의 아래로부터의 압력과 힘 때문에 유지되기가 힘들 것이라고 주장한다. 아울러 정보기술이 시민들에게 많은 정보를 신속하게 제공함으로써 시민들은 자신들의 관심 영역에 따라 적극적인 의견 표출과 토론을 시도할 수 있고, 이러한 것들이 사회 전체적으로 나타나게 되면 기존의 정치행태가 유지되기 힘들 것이라는 주장도 덧붙인다.²²⁾ 결국 사회구성원들은 스스로 정치에 참여하고 정책 결정에 영향을 미치고자 하며, 실제로 정보기술 덕분에 그러한 능력을 갖게 되기 때문에 대의제 정치의 비중은 점차 작아지고 직접민주주의의 가능성이 높아진다는 것이다.

이와 같이 직접민주주의로의 정치과정의 변화가 예견되는 이유는 크게 보면, 두 가지에 있다. 그 하나는 정보량의 확대이고, 다른 하나는 통신방식의 변화이다.²³⁾ 먼저 첨단정보통신기술의 발달과 그 보급은 전자화상회의, 전자우편, 전자여론조사 등의 커뮤니케이션을 가능하게 만들며, 이전과 비교할 수 없을 정도로 엄청난 양의 정보를 시민들에게 제공해주고 있고, 이러한 여건에서 시민들은 좀더 주체적으로 정치과정에 참여할 수 있는 기회를 넓히게 되었다. 다시 말해 과거와는 달리 시민들의 주체적인 정치과정에의 참여에 필요한 정보수집 노력과 비용부담이 줄어들게 된 것이다. 이러한 환경변화에 따라 직접민주주의를 도입하기 위한 실험적 노력들이 기울여지고 있는데, 대표적인 것은 시민들이 공동체의 정치적 결정과정에 참여하는 문호를 확대하는 투표 중심의 참여프로젝트이고, 다른 하나는 시민들의 의견수렴을 확대하고 시민간의 상호대화를 증대시키는 토론 중심의 참여프로

21) Alvin Toffler, *The Third Wave*, op. cit., pp.493~512.

22) John Naisbitt, 앞의 책, pp.97~101, pp.152~156.

23) 장 훈, 「정보민주주의론」, 전석호 외, 『정보정책론』, 서울: 나남, 1997, 191~195쪽.

팩트이다.²⁴⁾

결국 정보화사회의 정치과정은 첨단정보통신기술의 발달에 힘입어 정치참여의 기회가 보다 더 확대될 가능성은 높아지고 있으며, 그 결과 직접민주주의의 실현가능성도 높아지고 있다. 그러나 이러한 시각은 직접민주주의를 지향하게 되는 원인의 설명으로는 부족한 점이 많으며, 단지 직접민주주의를 실현토록 만드는 여건의 변화를 지적하는 측면이 강하다. 그보다는 정보화사회의 변화로 인한 자유와 권리, 평등의 문제에 관한 적극적인 의사표명과 참여의 중요성을 인식하기 때문이다. 다시 말하면, 더 이상 정치는 관료화된 특권층의 전유물이 되어서는 안 되며 적어도 대의민주정치의 한계를 극복해 보려는 주권의식의 발로로 인해 직접민주주의를 지향하는 정치과정으로의 변화가 정보화사회에서 나타나게 되는 것이다.

3. e-politics의 정치문화

1) e-politics의 출현

정보화가 더욱 진전되면 사이버시티(cyber city) 또는 전자도시가 탄생하여 정치생활을 비롯한 일상적인 삶이 거의 대부분 가상공간에서 전개될 것이라는 전망이다. 그럴 경우 시민사회의 영역도 현실세계로부터 가상공간으로 이전될 것이고, 각종 사이버 커뮤니티(cyber community)들이 시민사회의 주요 기능을 담당할 것이다. 사실 지금도 사이버 커뮤니티는 기존의 공동체 못지 않게, 혹은 그 이상 공동체적 기능을 발휘하고 있다. 사이버 커뮤니티의 참가자들은 의사소통의 욕구를 다양하게 충족시킬 수 있어 의사소통능력을 보유하는 한편 비판적이고 자유로운 정신의 네티즌(netizen)이 된다.²⁵⁾

이처럼 첨단정보통신기술이 접목된 민주정치형태를 ‘전자민주주의(electronic

24) Christopher Arterton, *Teledemocracy*, 한백연구재단 편역, 『텔레데모크라시 — 21세기 정보화시대의 정치혁명』, 서울: 거름, 1994; 유석진, 『정보화와 민주주의』, 세종연구소 편, 『세계화와 민주주의』, 서울: 세종연구소, 1996, 131~134쪽과 강정인, 앞의 글, 221~225쪽 참조.

25) 네티즌(netizen)은 네트(net)와 시티즌(citizen)의 합성어로 ‘정보사회의 시민’이라는 의미를 지닌다; 이해두, 앞의 글, 16쪽.

democracy), '원격민주주의 또는 텔레데모크라시(teledemocracy), '모뎀민주주의(modem democracy), '사이버민주주의(cyber democracy), '인터넷민주주의(internet democracy), '키패드민주주의(keypad democracy), '누름단추식 민주주의(push-button democracy), '모자이크민주주의(mosaic democracy)' 등으로 표현하고, 그 결과물로 '참여민주주의,' '반(半)직접민주주의,' '준유토피아적 민주주의(semi-utopian democracy)'가 실현되거나 '전자공화국(electronic republic)'이 출현할 것이라고 예견되고 있다.²⁶⁾

가상공간이 정치의 새로운 장으로 기능함에 따라 이를 통해 정치의 새로운 모델을 창출할 수 있을 것이라는 기대가 이렇게 다양한 용어들을 만들어 낸 것이다. 여기에는 중요한 이론적 함축이 전제되어 있는데, 무엇보다도 기존의 정치 틀이 효용성을 잃어가고 있다는 점이다. 한편으로는 세계화와 함께 국가의 경계를 넘어서는 세계정치에 대한 요구가 증대되고 있고, 다른 한편으로는 전통적인 정치가 점증하는 복합적 분화와 관계들을 포괄하지 못하여 각 사회적 장에서의 하위정치들이 활성화될 수밖에 없는 여건이 조성되고 있다는 것이다.

여기에 멀티미디어시대의 커뮤니케이션 양식의 변화가 정치의 원심력을 촉진하는 요인이 되고 있다. 그 일례로 정치의 담론생산기능은 이미 언론에 의해 장악되어 있고, 언론이 정치의 후위에 있는 것이 아니라 정치의 방향을 선도하려는 경향을 보인다. 이 과정에서 정치의 탈신화화(脫神話化)와 일상화 현상이 발생한다. 정치적인 커뮤니케이션이 미디어를 매개로 해서 시민들의 생활세계 안에서 확산되며, 정치의 모든 면모들, 특히 부정적인 면모들이 필요이상으로 과장되게 전달되어 정치의 회화화 현상으로 치달기도 한다.²⁷⁾ 이러한 커뮤니케이션 양식의 변화를 가장 잘 상징하는 공간이 가상공간이며, 이러한 조건하에서 기존의 대의제 민주주의의 정치 독점 구조는 일정하게 해체될 수밖에 없고, 시민사회의 다양한 하위정치 공간들이 활성화될 수밖에

26) 강상현, 앞의 책, 140~141쪽; Christopher Arterton, 앞의 책, 21~44쪽; 안희원, 「텔레데모크라시의 가능성과 한계」, 『동향과 전망』 제33호 1997년 봄호, 52쪽 참조.

27) 박형준, 「정보사회와 시민사회의 관계 -네터즌의 정치문화적 태도를 중심으로」, 『지역사회연구』 제8권 제2호, 2002, 252~253쪽.

없는 것이다. 그 결과 e-politics가 출현하게 된다.

2) e-politics의 특성

첨단정보통신기술이 접목된 정치형태를 앞에서 언급한 것처럼 다양한 명칭의 민주주의로 부르는 것에 대해서는 이견이 있을 수 있다.²⁸⁾ 특히 컴퓨터가 매개하는 정치적 상황에 대하여 민주성의 발전이나 성숙보다는 손쉬운 통제와 감시, 제약에 대한 우려도 있다. 따라서 가상공간에서 발생하는 정치현상을 낙관적 시각에서 어떤 형태의 민주주의, 즉 ODemocracy로 표현해도 될 것인지에 대해서 보다 많은 논의가 필요하다. 비록 첨단정보통신기술에 기초한 커뮤니케이션 수단에 의하여 정치적 이해관계의 집약과 토론 그리고 이익표출이 이루어지고, 경우에 따라서는 정치적 충원수단인 투표행위에게까지 적용되어 정치과정의 전 과정에 변화를 가져온다는 것은 부인에 여지가 없다. 그렇다고 해서 그것이 필연적으로 민주성을 제고하는가 하는 의문은 남는다. 그러한 측면에서 가상공간에서 정치현상을 지칭할 때는 사이버정치(cyber politics) 또는 e-politics라는 용어를 사용하는 것이 적절하다.

만일 가상공간에서의 정치현상을 어떤 형태의 민주주의로 규정해 버린다면, 그것을 통한 정치참여나 정치운동 그 자체가 무비판적으로 정당화되고, 현실세계에서의 정치양상은 비민주적이거나 덜 민주적인 것으로 폄하되는 오류를 낼 수도 있다. 실제로 첨단정보통신기술은 민주정치가 아닌 여타의 정치형태에서도 얼마든지 사용될 수 있는 중립적인 기술이기 때문에 반드시 민주주의란 용어를 붙여서 사용하는 것은 옳지 않은 것 같다. 그런 의미에서 가치중립적인 e-politics라는 용어가 더 적절하다고 판단되며, 여기서 e-politics는 첨단정보통신기술을 활용한 정보화사회의 정치적 양상을 지칭하는 것이기도 하다.

한편 론펠트(David Ronfeldt)는 사이버크라시(cybercracy)라는 용어를 사용한다.²⁹⁾ cyber와 cracy의 합성어인 사이버크라시는 '정보를 통

28) 박기태, 「새로운 커뮤니케이션 환경하에서의 사이버정치의 현실과 전망에 관한 연구」, 한국언론학회·한국사회학회 엮음, 『정보화시대의 미디어와 문화』, 서울: 세계사, 1998, 166쪽.

29) David Ronfeldt, *Cybercracy is Coming*, 『사이버시대와 정보통신혁명: 정보 지배

한 지배'를 의미하는데, 정보와 그에 대한 통제가 권력의 주된 원천이 되는 사회를 뜻한다. 이러한 사이버크라시에 있어 특징적인 정치 변화를 론펠트는 3가지 측면으로 설명한다.³⁰⁾

첫째, 새로운 엘리트가 등장하게 될 것이다. 전문적인 지식을 바탕으로 가상공간을 자유자재로 넘나들며 정보를 장악하는 사람들의 역할이 증대되는 것을 말한다. 이들 사이에는 시간과 공간 심지어 국경을 초월한 연대와 협력이 증대될 수도 있다. 아울러 정보강자(정보부자)와 정보약자(정보빈자)간의 격차(digital gap)가 확대되어 불평등이 심화될 수도 있다.

둘째, 사회 각 조직체계는 서열식에서 네트워크식으로 변모할 것이다. 가상공간에서의 위계질서를 유지하는 것이 쉽지 않기 때문에 상하적인 관계보다는 수평적인 관계의 형성이 더 확대될 가능성이 크다. 결과적으로 새로운 형태의 조직체계, 즉 기존사고방식에서 보면 조직 아닌 조직의 체계가 형성되고 자연히 조직운영과 조직생활의 변화를 가져올 것이 분명하다.

셋째, 공적 영역과 사적 영역간의 구분이 모호해질 것이다. 전통적인 권위구조가 약화되면서 민간사회의 공공정책 참여가 활발해지고 NGO의 역할이 증대될 것이다. 이러한 변화는 권력의 분산현상과 직결되기도 하고 직접민주주의의 가능성과도 연결된다고 볼 수 있다.

그렇지만 론펠트는 사이버크라시를 통해 궁극적으로 통치의 본질이 변화될 수 있다는 점을 지적한다. 시민권, 자유, 프라이버시, 정보보안 등 가치의 문제가 새로운 정보통신기술과 연루됨으로써 민주주의의 본질을 다시 생각하게 할 수도 있다는 것이다. 정보화사회에 대한 낙관적이고 긍정적인 시각과는 달리 기술이 정치적으로 악용될 수도 있기 때문이다. 즉 첨단정보통신기술이 감시와 통제의 수단으로 사용될 수도 있다는 것이다. '친숙한 파시즘(friendly fascism)', '감시사회(surveillance society)' 등의 용어는 정보화사회의 e-politics 양상에 대한 여러 가지 우려를 담고 있다.³¹⁾

사회가 오고 있다』, 홍석기 역, 서울: 자작나무, 1997 참조.

30) David Ronfeldt, 같은 책, 10~12쪽.

31) Bertram Gross, *Friendly Fascism: The New Face of Power in America*, Boston:

결정적으로 사이버체제는 민주주의 또는 전체주의 중 어느 하나를 촉진시키기보다 양 체제 각각을 더욱 발전된 형태로, 더욱 대립적인 형태로, 그리고 상대체제와는 더욱 동떨어진 형태로 몰고 갈 수 있다는 점을 지적한다. 다시 말해 카리스마적 지도자가 독재에 유리하도록 정보 허용 여부를 결정하고 통제함으로써 대중적 합의를 조장할 수 있는 반민주적인 속성을 지속적으로 유지해 나갈 수도 있다는 것이다.³²⁾ 이것은 국가 차원이 아닌 그 이하 수준의 일반집단에서는 더욱 효력을 발휘할 것이며, e-politics의 부정적인 양상으로 지적된다.

3) e-politics의 정치문화

권력의 분산현상과 직접민주주의의 지향을 정치적 특징으로 하는 정보화사회에서 나타나는 e-politics는 앞에서 살펴본 바와 같이 낙관론과 비관론, 긍정적 시각과 부정적 시각의 양면성을 지닐 수 있다. 그렇지만 정보화사회로의 진전이 이루어짐에 따라 인간들이 창의성과 자율성을 존중하는 개인주의, 수평적인 평등관계를 존중하는 평등주의, 그리고 인간중심의 가치를 존중하는 인간주의의 가치관들을 갖게 됨으로써 자유와 권리, 평등의 문제에 관한 적극적인 의사표명과 참여의 중요성을 인식하는 한편 다양화, 지방화, 분권화 등을 선호하게 된다는 점은 부인할 수 없다. 이것은 참여지향적 특성을 보이게 될 가능성을 높여준다.

정치문화를 인지적·정향·감정적·정향·평가적·정향의 3가지 정치적 정향(political orientation)의 개념을 사용하여 설명하는 알몬드(G. A. Almond)와 버바(S. Verba)는 정치문화의 유형을 지방형(parochial)·시민형(subject)·참여형(participant)으로 분류한 바 있다.³³⁾ 이 가운데 참여형 정치문화는 정치체제, 정치체제의 투입과정, 정치체제의 산출과정, 정

South End Press, 1980; Kevin Robins & Frank Webster, "Cybernetic Capitalism: Information Technology. Everyday Life" in Mosco, V. & Wasko, J. eds., *The Political Economy of Information*, Madison: University of Wisconsin Press, 1988 참조.

32) David Ronfeldt, 앞의 책, 13~14쪽; 이해두, 앞의 글, 115~116쪽.

33) Gabriel A. Almond and Sidney Verba, *The Civic Culture*, Princeton: Princeton Univ. Press, 1963, pp.15~20.

치주체의 4가지 정치적 대상에 대해 적극적이고 명확한 정향을 갖는 시민적·민주적 사회의 정치문화를 말한다. 따라서 사회 구성원들이 정치적 관심을 바탕으로 정치체제의 전반에 대한 지식을 갖고 있고, 정책의 결정과정과 그것에 대한 자신들의 의사와 이익의 반영방법을 알고 있으며, 나름대로의 평가와 참여에 능동적인 모습을 보이는 정치문화가 참여형 정치문화인 것이다. 물론 이러한 정치문화의 유형은 이념형으로서 현실의 정치문화는 이념형이 혼합된 형태로 나타나게 되지만, 현대의 많은 민주사회에서는 참여형의 비율이 크다. 한편 알몬드는 그후 여러 학자들의 정치문화 연구를 참고하여 정치문화의 내용을 체제문화(system culture), 과정문화(process culture), 정책문화(policy culture)의 3가지 방향으로 다시 정리하였다.³⁴⁾ 이러한 분류는 잉글하트(Ronald Inglehart)에 의해 제시된 후기산업사회의 포스트 모던(post-modern) 정치문화의 특징³⁵⁾도 설명할 수 있는 광범위한 개념이다.³⁶⁾

잉글하트가 지적한 변화는 많은 학자들에 의해 포스트 모던한 변화라고 명명되었는데, 정보화사회인 후기산업사회의 포스트 모던의 정치문화는 다음과 같이 정리될 수 있다.³⁷⁾ 먼저 체제문화는 직접민주주의와 세계화의 특성을 보이고, 과정문화는 참여민주주의의 특성이 강화되며, 정책문화는 삶의 질을 중요시하는 탈물질주의적 가치관의 확산³⁸⁾으로 나타난다는 것이다. 이 가운데 직접민주주의와 참여민주주의

34) Gabriel A. Almond & G. Bingham Powell Jr., *Comparative Politics: System, Process, and Policy* Second Edition, Boston: Little, Brown and Company, 1978 참조.

35) 잉글하트는 전후 서구산업사회의 특징인 눈부신 경제기술적 발전, 세계대전의 부재, 교육수준의 향상, 통신과 교통수단의 혁명적 변화가 삶의 질이라는 새로운 이슈의 등장, 계급투쟁의 상대적 쇠퇴, 민족국가의 상대적 쇠퇴와 초국가적 질서와 종족적 충성심의 대두, 기존 엘리트에 도전적인 이슈 중심 그룹의 발달이라는 변화를 가져오고 있다고 주장한다; Ronald Inglehart, *The Silent Revolution*, Princeton: Princeton University Press, 1977, pp.3~18.

36) 즉 민족국가의 상대적 쇠퇴현상은 체제문화의 변화현상이고, 도전적 이슈 중심 그룹의 발달은 과정문화의 변화이며, 계급적 이슈의 상대적 쇠퇴와 삶의 질 이슈의 등장은 정책문화의 변화현상이라는 것이다; 이정복, 「한국의 정치문화: 정통성, 현대성 및 탈현대성」, 『한국정치연구』 제12집 제1호, 서울대학교 한국정치연구소, 2003, 6쪽.

37) 같은 글, 45~49쪽.

38) 탈물질주의적 가치관은 물질적인 궁핍과 가난 그리고 전쟁의 공포와 참화를

는 밀접한 연관성을 지니는 것으로 미국 등에서의 정치참여율의 저하가 문제시되고 있지만, 구미에서는 투표율의 저하와는 달리 대중들이 더욱 활발하게 이슈에 따른 정치참여를 하고 있고, 정치참여 자체를 의미 있는 자기표현으로 생각하고 있으며, 이러한 정치참여가 구미의 민주주의를 참여민주주의로 발전시키고 있다는 점이 강조된다.

따라서 정보화사회의 정치적 양상인 e-politics의 정치문화는 직접 민주주의를 지향하는 참여민주주의의 특성을 보인다. 참여의 폭발현상과 같이 높은 참여율을 보여주는 것은 아니지만, 그렇다고 해서 정치적 관심이 낮은 것도 아니다. 그렇기 때문에 이를 신정치문화라고 부르기도 한다.³⁹⁾ 탈물질주의적 가치관의 영향과 함께 정당, 선거, 관료제 등 기존의 정치과정을 통한 간접적이고 소극적인 참여보다는 광범위한 시위나 사이버공간에서의 여론형성 등 직접적이고 적극적인 참여를 통해 이슈별로 자기 의사를 표현하는 참여문화가 형성되는 것이다.

4. 한국 정치문화의 새로운 양상

1) 한국의 e-politics 양상

한국에서는 무엇보다도 인터넷의 급속한 보급으로 e-politics 양상이 확산되어 가고 있다. 특히 2002년 6월 말 기준으로 인터넷 이용인구가 이미 2,565만 명을 넘어섰으며, 이용률은 전 국민의 58%에 이르렀다. 만 20세 이상 인터넷 이용자를 대상으로 한 조사 결과 인터넷 이용자들은 하루 약 3시간 인터넷을 이용하는 것으로 나타나 평균 2시간 30분 정도의 TV 소비량을 능가했으며, 정보의 신뢰도 또한 TV 다음으로 높은 것으로 확인되었다.⁴⁰⁾ 실제로 2002년 12월에 실시된 제

경험하지 않은 세대, 즉 경제적인 풍요와 안정, 전쟁을 경험하지 않은 시대를 살아온 세대에서 많이 발견된다. 따라서 후기산업사회인 정보화사회에 탈물질주의적 가치관이 확산되게 되는 것이다; 어수영, 「가치변화와 민주주의의 공화화: 1990-2001년 간의 변화 비교연구」, 『한국정치학회보』 제38집 1호, 한국정치학회, 2004, 193~214쪽 참조.

- 39) Terry N. Clark and Vincent Hoffman-Martinot, *the New Political Culture*, Boulder: Westview Press, 1998 참조; 이승중·홍진이, 「신정치문화(NPC)와 지방정부역량강화」, 2004년도 동계학술대회 발표논문집, 한국행정학회, 119~132쪽 참조.

16대 대통령선거에서 인터넷은 중요한 역할을 수행함으로써 시간과 공간을 뛰어넘는 새로운 수단으로 자리잡아 ‘참여민주주의’, ‘풀뿌리민주주의’의 가능성을 확인시켜줬다는 평가를 받은 바 있다.⁴¹⁾

한편 정보통신부가 한국인터넷진흥원과 함께 2005년 6월 한 달 동안 조사한 바에 따르면, 한국의 인터넷 인구는 3,257만 명으로 더욱 늘어 전체 국민의 71.9%가 인터넷을 이용한 것으로 나타났다.⁴²⁾ 또한 전체 인구 10명중 3명은 블로그(blog)를 이용한 경험이 있으며 10명중 1명은 본인의 블로그를 운영하고 있는 것으로 나타났고, 1인당 e-메일은 1.7개를 사용하고 있고 인터넷 뱅킹도 10명중 3.4명이 이용해본 경험이 있는 것으로 집계되었다.

인터넷 이용률은 연령이 낮을수록 높아 6~19세 97.3%, 20대 97.2%, 30대 89.8%, 40대 67.2%, 50대 34.7%로 각각 집계되었고, 인터넷 이용시간은 1주일 평균 12.6시간이며, 자신의 블로그에 1주일 평균 4.3시간을 들여 9.8회 방문했고 다른 사람의 블로그에도 1주일에 3시간을 들여 찾아간 것으로 나타났다. 메신저 이용률도 44.2%, 이용시간도 1주당 6.4시간에 달했다. 한편 인터넷 인구의 약 86%가 한 달에 1회 이상 인터넷 뉴스를 이용하는 것으로 조사된 바 있다.

이처럼 인터넷의 이용률 증가와 더불어 온라인 상의 선거운동과 정치적 토론이 e-politics의 가장 일반적인 현상이라고 할 때 이미 한국에서는 e-politics 양상이 구체적으로 나타나고 있다. 무엇보다도 e-politics의 중요한 활용기체인 인터넷의 이용률이 지속적으로 증가하고 있다는 사실이 그 증거인 것이다. 특히 최근의 정치과정, 그 중에서도 선거에 대한 인터넷의 영향이 증대하고 있다는 것은 e-politics 양상의 확산을 의심하지 않게 만들고 있다.

2) 정치과정에 대한 인터넷의 영향

실제로 정치과정에 있어 인터넷이 차지하는 비중과 중요성은 커지고 있다. 인터넷은 ① 여론형성과 의제설정기능, ② 집단형성기능, ③

40) 은혜정, 『전자민주주의 시대의 인터넷 활용』, 서울: 한국방송진흥원, 2002 참조.

41) 정준표, 앞의 글, 339~340쪽.

42) 『연합뉴스』, 2005. 8. 10.

이익표출기능, ④ 동원 혹은 집단행동기능, ⑤ 선거운동기능, ⑥ 집단적 의사결정(투표)기능 등을 수행함으로써 정치과정에 대한 영향을 확대하고 있다. 이러한 기능과 관련하여 2003년 4월 인터넷을 자주 이용하는 20대 학생들을 중심으로 실시한 한 설문조사의 결과는 매우 흥미롭다.⁴³⁾

먼저 “사회적 사건에 대한 인터넷상의 토론에 참여하는가?”라는 질문에 49.9%가 참여한다고 답변했고, “인터넷상의 토론이 자기 생각을 정하는 데 도움을 주는가?”라는 질문에는 78.6%가 도움이 되는 것으로 인식하고 있다. 또한 “사회적 사안에 대해 인터넷상에 올려진 글을 읽는가?”라는 질문에 94.4%가 그렇다고 답했고, 75.1%는 흥미롭거나 공감하는 글을 ‘퍼다가’ 전달하는 것으로 답변했다. 한편 2002년 제16대 대통령선거에서 후보의 홈페이지를 방문한 인터넷 이용자 가운데 78.1%가 후보자 이해에 도움을 받았고, 55.5%는 홈페이지 방문이 지지 후보 결정에 영향을 주었다고 답변하고 있으며, 정치적 관심이 있는 이들의 83.8%가 후보자의 홈페이지를 방문한 것으로 나타났다.

이 조사는 엄밀하고 과학적인 표본추출에 기초하지 않고 있기 때문에 연구의 한계가 있지만, 대체로 경향성을 파악하는데 도움은 얻을 수 있다. 조사 결과에 따르면, 많은 인터넷 이용자들이 인터넷상의 토론을 통해 영향을 받고 있고, 인터넷을 통해 정보의 해석 및 획득 나아가 전파하는 경향이 있음을 알 수 있다. 아울러 정치적 관심이 있는 사람은 인터넷을 더 많이 이용하는 등 인터넷이 선거에 많은 영향을 주고 있다는 증거를 발견하게 된다.

더욱이 인터넷은 다음과 같은 이유로 선거운동수단으로 활용되고 있다.⁴⁴⁾ 첫째, 인터넷은 다른 대중매체보다 훨씬 많은 양의 정보를 빠른 속도로 유권자에게 전달할 수 있다. 둘째, 인터넷의 쌍방향성은 지지층 확대에 효율적으로 활용될 수 있다. 셋째, 인터넷을 이용한 선거운동은 시간과 공간의 제약을 받지 않아 24시간 선거운동이 가능하다. 넷째, 온라인 여론조사를 통해 유권자들의 태도와 동향을 쉽게 파악할

43) 강원택, 「인터넷과 정치과정」, 한국선거학회 창립학술회의 발표문, 2003 참조.

44) Richard Davis, *The Web of Politics: The Internet's Impact on American Political System*, Oxford: Oxford University, 1999 참조.

수 있다.⁴⁵⁾ 이러한 이유로 인터넷을 이용한 선거운동이 확대되고 있고, 그럼으로써 선거에 대한 인터넷의 영향력은 더욱 강화되는 경향을 보이는 것이다.

그런데 인터넷의 영향력이 그 어느 때보다도 강하게 작용했다고 하는 2002년 제16대 대통령선거의 경우 투표율은 오히려 그 이전 15대 대선(80.7%)보다 10% 가량 하락한 70.8%에 불과했다. 더욱이 선거 당일 한 출구조사에 따르면, 20대의 투표율이 47.5%로 나타나 이전 대선(66.4%)에 비해 가장 크게 하락하였다.⁴⁶⁾ 이처럼 인터넷의 영향력이 확대되고 있음에도 불구하고 투표율이 하락하고 그 가운데 인터넷 이용률이 가장 높은 20대의 투표율이 가장 많이 하락했다는 것은 인터넷이 정치참여를 증대시키거나 긍정적인 영향을 주지는 않으며, 인터넷의 활용이 현실의 정치참여로 연결되지 않는다는 것을 말해 주는 것이기도 하다.⁴⁷⁾

그러나 인터넷을 통해 각종 정치정보를 습득하고 정치토론을 전개하며 선거운동을 펼침으로써 정치적 관심을 증대시킬 수 있다는 것은 부인의 여지가 없다. 이렇게 투표참여율은 낮지만, 정치적 관심은 높은 특징은 앞서 지정한 정보화사회의 정치문화에서 볼 수 있는 일반적인 양상이다. 높은 정치적 관심을 보다 더 다양한 참여수단을 통해 표출하거나 이슈별로 각기 다른 의사 표현을 하고 있기 때문에 투표 참여율이 낮은 것으로 볼 수 있다.

3) 인터넷과 참여문화

16대 대선과는 달리 사상 초유의 대통령탄핵사건 직후 실시된 제17대 총선과정에서 나타난 인터넷의 효과와 영향은 좀 더 다르게 분석되었다.⁴⁸⁾ 먼저 조성대·정연정의 분석에서는 인터넷의 이용빈도가 공

45) 윤성이, 「인터넷과 17대 총선」, 한국정치학회 총선분석특별학술회의 발표논문, 2004, 22쪽.

46) 정준표, 앞의 글, 358~359쪽.

47) 윤성이, 앞의 글, 27쪽.

48) 조성대·정연정, 「17대 총선과정에 나타난 인터넷의 정치적 효과: 정치정보, 사이버커뮤니티, 정치참여를 중심으로」, 2004년 한국정치학회 연례학술회의 발표문, 251~272쪽과 김용철·윤성이, 「제17대 총선에서 인터넷의 영향력 분석: 선거

공정보에 대한 접근에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 분석되었는데, 정보접근이나 정치참여의 거래비용을 크게 줄이려면 단순한 인터넷 이용보다는 커뮤니티활동이 필요한 것으로 나타났다. 특히 정치적 성격의 커뮤니티활동은 정치정보에 대한 접근과 다양한 정치참여 행동을 고무시키는 것으로 분석되었다. 다시 말해 단순한 정보접근보다는 쌍방향 혹은 다방향적 의사소통과 숙의가 정치참여를 촉진시킨다는 것이다.

그러나 커뮤니티활동을 젊은 유권자층이 주도하고 있고 이들의 투표참여율은 여전히 저조한 상태이기 때문에 아직까지는 인터넷상의 커뮤니티활동이 투표참여율을 높이는 것으로 나타나지는 않는다. 아울러 정보화사회의 문제점으로 지적되어 온 정보격차(digital divide)가 확인되었는데, 정보습득과 관련한 분석 결과 여성보다는 남성, 나이가 어릴수록, 고학력자일수록, 고소득일수록 네티즌일 확률이 높은 것으로 나타났다. 이는 인터넷이 사회경제적 하위계층에게 참여의 공간을 제공하기보다는 오히려 사회경제적 상위계층에게 보다 폭넓은 활동공간을 제공하고 있다는 것을 말해주는 이른바 정보격차를 보여주는 것이다.

한편 선거관심도와 투표참여에 대한 인터넷의 영향을 중점적으로 분석한 김용철·윤성이의 연구에서는 온라인 활동이 선거관심도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 투표참여에 미치는 영향에서도 긍정적인 것으로 나타났다. 특히 정당지지도가 증가할수록 투표참여 가능성이 불참 가능성보다 1.89배만큼 높고, ‘정당 및 후보자 홈페이지 방문’빈도가 증가할수록 투표참여 확률이 불참 확률보다 1.95배 높다는 결과가 나왔다. 그러나 온라인 활동 중 ‘정치관련 사이트 방문’은 투표참여에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났는데, 이는 상대적으로 중립적이고 객관적인 정보 제공만으로는 투표참여를 구체적으로 유도하지 못한다는 것을 의미한다.

그러나 분석 결과 선거관심도가 증가할수록 투표에 참여할 확률은

관심도와 투표참여를 중심으로, 『한국정치학회보』 제38집 5호, 한국정치학회, 2004, 197~216쪽.

그렇지 않을 확률보다 2.26배만큼 높은 것으로 나타난 점으로 미루어 볼 때 ‘정치관련 사이트 방문’이 비록 투표참여에는 직접적인 영향을 미치지 않는 것이라도 선거관심도에 긍정적인 영향을 줌으로써 투표참여에 대해서도 간접적인 영향력을 발휘하는 것으로 추정할 수 있다. 이는 조사 대상 네티즌을 선거관심도의 높고 낮음과 투표참여의 여부를 중심으로 4가지 그룹으로 나누어 분석한 결과에서도 인터넷상의 활동은 직접적으로 또는 선거관심도를 통한 간접적 경로로 투표율 증가에 긍정적인 영향을 미치고 있다는 결론으로 확인된다.

결과적으로 한국은 이미 정보화사회에 진입해 있으며, 정보화사회의 정치적 특징인 e-politics 양상이 확산되고 있다. 따라서 정치과정에 있어 첨단정보통신기술의 접목은 필연적인 것이며, 인터넷을 통한 선거운동과 정치적 토론 등은 일반적인 현상이 되고 있다. 하물며 보다 더 구체적인 인터넷투표나 주민발안·주민투표의 직접민주주의적인 형식을 인터넷을 활용하여 실시하는 것이 고려되기까지 한다.⁴⁹⁾ 비록 얼마나 효율적일 지에 대해서는 구체적인 확신을 갖기 어렵지만, 그럼에도 불구하고 제17대 총선 직후 인터넷은 정치적 관심을 증가시키고, 직접적 또는 간접적으로 투표 참여라는 대표적인 정치참여에 긍정적인 영향을 준 것으로 평가되고 있는 것은 사실이다. 그렇기 때문에 인터넷이 참여민주주의의 구현에 영향을 준다는 긍정적인 평가를 내리게 되는 것이다.⁵⁰⁾ 이러한 평가들은 e-politics 양상이 확산되고 있는 정보화사회인 한국의 정치문화가 참여문화로 확산되어 가고 있다는 사실을 뒷받침해 주고 있다.

5. 결 론

이상에서 살펴 본 바와 같이 정보화사회의 정치적 변화에 관해서 대체로 긍정적인 입장의 학자들은 정보화사회에는 민주화, 사회적 평

49) 이현우, 「인터넷투표와 대표성의 문제: 2000년 미국 애리조나 민주당 예비선거」, 『한국정치학회보』 제35집 3호, 한국정치학회, 2001, 379~395쪽 참조.

50) 김의영, 「정보화 시대의 정치참여와 정치발전: 인터넷을 통한 NGO의 정치참여를 중심으로」, 2004년 한국정치학회 하계학술회의 발표문, 176쪽.

등, 문화적 르네상스의 출현을 예고하고 있으며, 참여민주주의, 정치권력의 분산 및 사회적 평등이 실현될 것이라는 주장을 펴고 있다. 그러나 정보화사회의 정치적 변화가 단절적이고 급격하게 발생하는 것이 아니며 대체로 정치권력의 분산현상과 직접민주주의를 지향하는 정치과정으로 변화될 것이라는 주장으로 집약되고 있다. 이러한 권력의 분산현상이나 직접민주주의로의 지향은 한결같이 정보기술의 발달로 인해 정보에의 접근과 통신방식의 변화에 의한 결과라고 이해하는 것이 일반적이다.

그렇지만 무엇보다도 정보화사회의 인간들이 창의성과 자율성을 존중하는 개인주의, 수평적인 평등관계를 존중하는 평등주의, 그리고 인간중심의 가치를 존중하는 인간주의의 가치관들을 갖게 됨으로써 다양화, 지방화, 분권화 등을 선호하게 되고 또한 자유와 권리, 평등의 문제에 관한 적극적인 의사표명과 참여의 중요성을 인식하게 되기 때문에 정치적 변화가 발생하는 것이다. 다시 말해 정보화사회의 첨단정보통신기술의 발달이나 그 확산보급으로 인한 정보접근의 용이성은 정치적 변화를 가져오는 도구적이고 기술적인 원인일 뿐 보다 근본적인 원인은 정책결정과 정치과정에 적극적으로 참여해야겠다는 인식의 변화가 권력의 분산현상과 직접민주주의의 지향이라는 정치적 변화들을 추동시키는 것이다.

정보화사회에서 커뮤니케이션 양식의 변화로 인해 가상공간 속에서 기존의 대의제 민주주의의 정치 독점 구조는 일정하게 해체되고, 시민사회의 다양한 하위정치 공간들이 활성화될 수밖에 없다. 그 결과 e-politics가 출현하게 된다. 가치중립적 용어인 e-politics는 첨단정보통신기술을 활용한 정보화사회의 정치적 양상을 의미하는데, 첨단정보통신기술이 감시와 통제의 수단으로 사용될 수도 있다는 부정적인 견해도 제기되고 있다.

그러나 정보화사회의 정치적인 변화가 권력의 분산현상과 직접민주주의의 지향의 특징을 보이게 되는 근본적인 원인으로 볼 때 e-politics는 참여지향적인 정치문화의 특성을 보인다. 참여의 폭발현상과 같이 높은 참여율을 보여주는 것은 아니지만, 그렇다고 해서 정치적 관심이

낮은 것도 아니다. 그렇기 때문에 이를 신정치문화라고 부르기도 하는데, 탈물질주의적 가치관의 영향과 함께 정당, 선거, 관료제 등 기존의 정치과정을 통한 간접적이고 소극적인 참여보다는 광범위한 시위나 사이버공간에서의 여론형성 등 직접적이고 적극적인 참여를 통해 이 슈별로 자기 의사를 표현하는 참여문화가 형성된다는 특징이 있다.

정보화사회에 진입해 있는 한국의 경우도 인터넷의 급속한 보급으로 *e-politics*의 양상이 확대되어 가고 있으며, 선거에 대한 인터넷의 영향이 증대되고 있다. 특히 지난 제17대 총선과 관련한 여러 가지 분석과 연구에서 선거관심과 투표참여에 대한 인터넷의 효과와 영향을 더욱 긍정적인 것으로 평가하고 있다. 이러한 평가들이 *e-politics* 양상이 확대되고 있는 정보화사회인 한국의 정치문화가 참여문화로 확산되어 가고 있다는 사실을 뒷받침해 준다.

다만, 아직까지 *e-politics* 양상을 무조건 긍정적으로 평가하고 수용하는 것보다는 좀더 신중한 평가를 거쳐 선택적으로 수용하고 활용하는 자세가 필요하다. 이를 위해서는 정보화사회의 정치적 변화, 즉 *e-politics*에 관한 후속적인 연구가 다방면으로 진행될 필요가 있다. 특히 정보화사회의 정치문화에 대한 보다 체계적이고 지속적인 관심과 연구가 이루어져야 21세기 한국 정치를 이해하는 데 도움이 될 것이다.

*** 주요어:** 정보화사회, 한국정치문화, 사이버정치, 인터넷, 참여정치문화, *e-politics*.

참고문헌

- 강상현, 『뉴미디어패러독스 -정보통신혁명과 한국사회』, 서울: 도서출판 한나래, 1996.
- 강원택, 「인터넷과 정치과정」, 한국선거학회 창립학술회의 발표문, 2003.
- 강정인, 「정보사회와 민주주의」, 한림과학원 편, 『정보사회 그 문화와 윤리』, 서울: 소화, 1995.
- 강정인, 『세계화, 정보화 그리고 민주주의』, 서울: 문학과 지성사, 1998.
- 김용정, 「기술정보화 시대에 있어서의 인간의 의미」, 『정신문화연구』 제18권 4호, 한국정신문화연구원, 1995.
- 김용철·윤성이, 「제17대 총선에서 인터넷의 영향력 분석: 선거관심도와 투표참여를 중심으로」, 『한국정치학회보』 제38집 5호, 한국정치학회, 2004.
- 김의영, 「정보화 시대의 정치참여와 정치발전: 인터넷을 통한 NGO의 정치참여를 중심으로」, 2004년 한국정치학회 하계학술회의 발표문.
- 박기태, 「새로운 커뮤니케이션 환경하에서의 사이버정치의 현실과 전망에 관한 연구」, 한국언론학회·한국사회학회 엮음, 『정보화시대의 미디어와 문화』, 서울: 세계사, 1998.
- 박재창 편, 『정보사회와 정치과정』, 서울: 비봉출판사, 1993.
- 박형준, 「정보사회와 시민사회의 관계 -네터즌의 정치문화적 태도를 중심으로」, 『지역사회연구』 제8권 2호, 2002.
- 안청시, 「정치문화와 정치의식」, 『한국정치연구』 제10집 특집호, 서울대학교 한국정치연구소, 2001.
- 안희원, 「텔레데모크라시의 가능성과 한계」, 『동향과 전망』 제33호, 한국사회과학연구소, 1997년 봄호.
- 어수영, 「가치변화와 민주주의 공고화: 1990-2001년 간의 변화 비교연구」, 『한국정치학회보』 제38집 1호, 한국정치학회, 2004.
- 위말 디사나야크(Wimal Dissanayake), 「커뮤니케이션과 지식 그리고 후기산업시대」, 크리스찬아카데미 편, 『후기산업시대의 세계공동체 2: 매체』, 서울: 도서출판 우석, 1989.
- 유광진, 『정보화사회와 윤리』, 서울: 정익사, 1998.
- 유석진, 「정보화와 민주주의」, 세종연구소 편, 『세계화와 민주주의』, 서울: 세종연구소, 1996.

- 윤성이, 「인터넷과 17대 총선」, 한국정치학회 총선분석특별학술회의 발표 논문, 2004.
- 은혜정, 『전자민주주의 시대의 인터넷 활용』, 서울: 한국방송진흥원, 2002.
- 이승중·홍진이, 「신정치문화(NPC)와 지방정부역량강화」, 한국행정학회, 2004년도 동계학술대회 발표논문집.
- 이정복, 「정보화사회의 정치」, 최정호 외, 『정보화사회와 우리』, 서울: 소 화, 1996.
- , 「한국의 정치문화: 정통성, 현대성 및 탈현대성」, 『한국정치연구』 제12집 제1호, 서울대학교 한국정치연구소, 2003.
- 이해두, 「정보사회의 정치·철학적 함의」, 『대한정치학회보』 제7집 2호, 대한정치학회, 1999.
- 이현우, 「인터넷투표와 대표성의 문제: 2000년 미국 애리조나 민주당 예비 선거」, 『한국정치학회보』 제35집 3호, 한국정치학회, 2001.
- 임희섭, 「정보화사회의 사회구조」, 최정호 외, 『정보화사회와 우리』, 서울: 소 화, 1996.
- 장 훈, 「정보민주주의론」, 전석호 외, 『정보정책론』, 서울: 나남, 1997.
- 전광희, 「현대사회의 정보화와 민주주의」, 한국사회학회 편, 『정보화 시대의 사회 문화적 환경의 변화』, 서울: 한국사회학회, 1987.
- 전석호, 『정보사회론』, 서울: 나남, 1995.
- 정준표, 「21세기 정보화사회의 한국 민주주의: 가능성과 한계」, 『대한정치학회보』 제10집 3호, 대한정치학회, 2003.
- 조성대·정연정, 「17대 총선과정에 나타난 인터넷의 정치적 효과: 정치정보, 사이버커뮤니티, 정치참여를 중심으로」, 2004년 한국정치학회 연례학술회의 발표문.
- 최정호, 「정보사회와 뉴미디어」, 『미래사회의 정보통신의 역할』, 한국미래학회, 서울: 통신정책연구소, 1987.
- 최정호 외, 『정보화사회와 우리』, 서울: 소 화, 1996.
- 한경구, 「다매체시대의 사회변동과 문화」, 『정신문화연구』 제18권 4호, 한국정신문화연구원, 1995.
- 한국전산원, 『정보사회의 개념정립 및 정보화 추진방안에 관한 연구』, 연구보고서, 1996.
- Almond, Gabriel A. & G. Bingham Powell Jr., *Comparative Politics: System, Process, and Policy*, Second Edition, Boston: Little, Brown and Company, 1978.

- Sidney Verba, *The Civic Culture*, Princeton: Princeton Univ. Press, 1963.
- Arterton, Christopher, *Teledemocracy*, 한백연구재단 편역, 『텔레데모크라시 — 21세기 정보화시대의 정치혁명』, 서울: 거름, 1994.
- Davis, Richard, *The Web of Politics: The Internet's Impact on American Political System*, Oxford: Oxford University, 1999.
- Fukuyama, Francis, *Trust: social virtues and the creation of property*, 『트러스트(TRUST) — 사회도덕과 번영의 창조』, 구승희 역, 서울: 한국경제신문사, 1996.
- Inglehart, Ronald, *The Silent Revolution*, Princeton: Princeton University Press, 1977.
- Hartley, John, et al., *Key Concepts in Communication*, London & New York: Methuen, 1985, 박명진 편, 『비판커뮤니케이션과 문화이론: 기본개념과 용어』, 서울: 나남, 1994.
- Naibitt, John, *Megatrends*, New York: Warner, 1984, 『탈산업사회의 새조류』, 박재두 역, 서울: 법문사, 1985.
- Ronfeldt, David, *Cybercracy is Coming*, 『사이버시대와 정보통신혁명: 정보 지배사회가 오고 있다』, 홍석기 역, 서울: 자작나무, 1997.
- Schwab, Klaus, ed., *Overcoming Indifference: Ten Key Challenges in Today's Changing World*, New York: New York University, 1995, 『세계 석학 103명이 제시한 21세기 예측』, 매일경제신문사 역, 서울: 매일경제신문사, 1996.
- Toffler, Alvin, *Powershift*, New York: Benthams, Book, Inc., 1990, 『권력이동』, 한국경제신문사 역, 서울: 한국경제신문사, 1990.
- Webster, Frank, *Theories of the Information Society*, London: Routledge, 1995, 『정보사회이론』, 조동기 역, 서울: 나남, 1997.
- Bell, Daniel, "The Social Framework of the Information Society", Michael L. Dertouzos and Joel Moses eds. *The Computer Age: A Twenty-Year View*, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1979.
- Clark, Terry N. and Vincent Hoffman-Martinot, *the New Political Culture*, Boulder: Westview Press, 1998.
- Goddard, John B., "New Technology and the Geography of the UK Information Economy", in Kevin Robins ed., *Understanding Information: Business, Technology and Geography*, Belhaven Press, 1992.
- Gross, Bertram, *Friendly Fascism: The New Face of Power in America*,

- Boston: South End Press, 1980.
- Huntington, Samuel P., "Postindustrial Politics: How Begin Will It Be?", *Comparative Politics* 6: 2, 1974.
- Licklider, J. C. R. "Computers and Government", Michael L. Dertouzos and Joel Moses, *The Computer Age: A Twenty-Year View*, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1979.
- Masuda, Yoneji, *The Information Society, Tokyo: Institute for the Information Society*, 1980.
- Robins, Kevin & Frank Webster, "Cybernetic Capitalism: Information Technology. Everyday Life", in Mosco. V. & Wasko, J.(eds.), *The Political Economy of Information*, Madison: University of Wisconsin Press, 1988.
- Toffler, Alvin, *Powershift: Knowledge, Wealth and Violence at the Edge of the 21st Century*, New York: Bantam Books Inc., 1990.
- , *The Third Wave*, New York: Bantam Books Inc., 1980.
- Touraine, Alain, *The Post-Industrial Society*, London: Wildwood, 1974.
- Uri Porat, Marc, "Communication Policy in Information Society", in Glen O. Robinson, ed., *Communications for Tomorrow: Policy Perspectives for the 1980s*, New York: Praeger, 1978.

Abstract

Korean Political Culture and *E*-politics

Ho, Gwang-Seok

This paper deals with the characteristics of political changes in information society and Korean political culture. There are many theoretical debates on the changes of information society and itself. And optimism and pessimism coexist among scholars who describe political changes in information society. Although it has elements of direct democracy, we can not assert that it is a democracy for very different views. In consequence of that, it is better to call it for 'cyber politics' or '*e*-politics' than for some democracies.

This paper employs the terminology of '*e*-politics' which represents the political aspects by the information and communication technologies in information society. A characteristic of *e*-politics is participant political culture and it likes to Ronald Inglehart's concept of the post-modern political culture based on postmaterialist value systems. In Korea, it is true that the spread rate of internet rise and the aspects of *e*-politics spread widely. The influences of 'the Internet' on election are increasing more and more.

Several studies analyzing the 17th National Assembly Election in 2004 show that 'the Internet' and online political activity increased electoral concern and influenced voting participation directly or indirectly. Although voting rate is low, the level of political concern and interest is high in that election. That is a characteristic of the participant political culture of *e*-politics and Inglehart's post-modern political culture.

This paper finds the post-modern political culture has begun to emerge in contemporary Korea which entered into information society. In conclusion, Korean political culture is expanding into participant political culture with the spread of *e*-politics.

* **Key Words:** information society, Korean political culture, *e*-politics, cyber politics, internet, participant political culture.

논문투고일: 2006년 9월 5일

심사완료일: 2006년 10월 16일

게재결정일: 2006년 10월 21일