

참여적 정치문화의 디지털화

- 전자정당 모델 구축의 시론적 연구 -

박영민*, 노규성**

목 차

- I. 서론
 - II. 디지털 시대와 정치문화
 - III. 정당의 '참여적 정치문화'의 수용노력
 - IV. 참여적 정치문화 수용체계로서 전자 정당의 모델
 - V. 결론
- 참고문헌

Key Words: 전자민주주의, 전자정당, 정치문화

Abstract

이 논문은 우리나라 정치 문화의 변화를 규명하면서, 제 16대 대선 이후 '참여형'으로 변화하고 있다는 가정에 따라 그 배경 및 내용을 고찰하면서, 그 요인으로 '디지털 정향'의 확산을 들고 있다. 또한 '참여적 정치문화'는 제 16대 대선에 직접적 영향을 미치게 되었으며, 정당들은 이러한 변화 양태를 수용하기 위해 전자정당의 추진하게 되었다고 할 수 있다. 그런데, 정당의 전자 정당 추진 노력은 선거에서의 유권자의 지지 획득의 수단적 메커니즘으로서의 활용이라는 초기 단계를 넘어 실질적 운용의 단계에 이르고 있다는 점에 주목하고 있다. 나아가 논문에서는 이를 바탕으로 전자정당의 모델 구축을 위한 개념적 흐름을 구성함으로써 시론적 연구의 성격을 지닌다.

* 한국외국어대학교 강사, welovepeace@korea.com, 011-9725-8336

** 선문대학교 교수, ksnoh@sunmoon.ac.kr, 016-468-4114

I. 서론

1994년 스위스 출신 컴퓨터 학자에 의해 최초로 발명된 월드와이드웹(www, world wide web)은 10년이 지난 오늘날 경이적인 기술의 진보와 확산을 거듭하면서 전 세계로 대중화되었다. 인터넷은 웹의 등장으로 말미암아 전세계를 연결하는 가장 영향력 있는 정보 커뮤니케이션 매체로 부상했다. 우리 나라도 1998년 초고속인터넷인 두루넷의 케이블 모뎀이 도입된 이래 인터넷 사용자 역시 폭발적으로 증가하여 2003년 10월 현재 전체 인구의 60%에 이르고 있다. 뿐만 아니라, 2003년 디지털 접근지수(DAI)에서 평균 0.81을 얻어 조사 대상국 178개 국가 중에서 스웨덴, 덴마크, 아이슬란드에 이어 4위를 차지했다.

인터넷이 우리 나라에서 특히 확산된 요인은 다양하게 진단되고 있다. 1960년대이래 근대화 및 산업화 추진전략에 따른 도시화가 통신망 구축에 용이한 환경을 제공해 주었으며, 상대적으로 좁은 국토의 지리적 여건, 혈연, 학연, 지연 등을 중시한 사회적 집단주의 성향도 그 요인이 되고 있다. 무엇보다 우리 나라 인터넷 확산의 직접적 계기는 정부 주도의 정책적 측면에 따른 것이라고 할 수 있겠다. 1997년 말 IMF체제 이후 김대중 정부가 국가 위기의 탈출구로 인터넷을 중심으로 한 벤처산업의 발전에 주력함으로써 인터넷의 상업화와 광범위한 확산을 가져왔다.

1990년 대 후반 우리 사회에 급격히 유입된 인터넷은 사회적 의사소통구조와 시민 문화에도 엄청난 변화를 초래하게 되었다. 시민사회 내에서의 정치적, 사회적 아젠다의 형성과 확산과정이 용이하게 하여 인터넷에 기반한 시민사회의 정치적 영향력을 크게 증대시켰다. 시민 문화에 있어서도,

유교적 전통에 기반한 수직적 인간 관계를 수평적 관계로 변모시키는 의식상의 변화를 가져다 줬다. 또한 모니터와 스피커를 통한 시각과 청각에 의존한 의사소통 방식을 특징으로 하고 있는 인터넷은 인간관계의 양태와 가치체계에도 변화를 가져왔다. 즉, 면대면 관계에서 중시되는 내면적 태도, 의지, 실천력 등의 가치체계 보다 '이미지'와 '감성'이 중요한 요소가 되었다.

인터넷의 확산은 우리의 정치 영역에서도 적잖은 변화를 가져왔다. 김영삼 정부이래 점차 하향 추세를 보였었던 투표율에서 드러나듯 만연된 정치적 무관심을 참여적 정치문화로 이끄는 긍정적 동력으로 기능하게 되었다. 이와 같은 우리 사회의 일대 정보사회로의 급격한 편입은 정치적, 사회적 변화의 흐름은 선거과정을 통해 그대로 수용되었으며, 이는 다시 정당 정치의 작동 메커니즘에 투영되었다. 각 정당은 인터넷을 경쟁적으로 선거에 이용하기 시작하였으며, 이를 효과적으로 이용한 정당이 승리하는 현상이 나타나게 되었다. 나아가 선거를 통한 인터넷 사용자를 고정적 지지자로 편입시키려고 노력하면서, 전자정당에 관심을 갖게 되었으며, 특히, 3김 이후의 정치 재편 과정에서 자유분방하고 반권위적 N세대 또는 P세대 (Participation, Passion, potential power)의 정치적 비중이 커지면서 이들의 정치적 수용이 정당의 중요한 관심사가 되었다. 이에 따라 열린우리당은 우리 나라 정당사상 최초로 스마트카드 당원증을 도입하는 등 디지털정당을 표방하고 있으며, 한나라당도 제 17대 총선 이후 '디지털정당 추진 방안'을 발표하는 등 전자정당에 대한 관심을 고조시키고 있다.

그러나 가상 공간의 영향력이 비록 확대되었고 하나 전자 정당의 위상은 가상공간에서의 공직 후보자 입후보와 선출, 그리고 가상공간에서 실제 정치행위를 할 수 있는 단계에 이르지 못하는 상황

에서 오프-라인 정당의 보충적 기능에 국한될 수밖에 없다. 다만, 단순히 선거에서의 지지를 확대하기 위한 방편이나 임시변통적 기획에 의해서는 안 되며, 오프-라인 정당과의 관계 설정, 의사결정 절차 등에 대한 충분한 검토가 선행된 이후 구축되어야 한다.

이 글에서 주로 우리 나라 정치문화가 '참여형'으로 변화하고 있다는 가정에 따라 그 배경과 내용을 살펴면서, 제 16대 대선 전후의 우리 나라 정당들의 전자정당 추진 노력을 검토한 후, 이를 토대로 전자정당에 대한 모델을 개념적으로 구축하고자 한다. 다만, 분석대상을 원내정당의 전자정당 구축을 중심으로 살펴보고자 한다. 이러한 이유는 인터넷을 기반으로 한 전자 정당이 세계적으로 유행을 찾기 어렵다는 점과 우리 나라 정당들이 원내정당을 지향하고 있다는 점을 고려한 때문이다. 이에 따라, 2002년 11월 창당한 개혁국민정당(개혁당)은 비록 세계 최초의 인터넷기반 정당으로 평가하면서도, 하나의 참고 모델로 삼되 논의의 핵심에서는 제외하기로 한다.

II. 디지털 시대와 정치문화

디지털 시대의 정치적 의미에 대한 해석은 디지털 방식이 특정 사회의 정치 영역에 미치는 영향력의 범위와 파급효과, 그리고 수용의 정도에 따라 달라질 수 있다. 이러한 점에서 '디지털 정향'은 디지털 시대 정치문화의 주요한 속성으로 상정될 수 있으며, 따라서 정치문화는 디지털화를 준거로 상대적 성격을 지닌다고 할 수 있다. 그러나, 한국 정치연구 성과 중에서 '디지털 정향'의 기준을 구

성하는 경험적 자료와 지표를 제시하거나, 이를 연구 대상으로 설정한 사례는 찾기 어렵다. 다만, 경험적 지표의 개발과 같은 이론적, 방법론적 연구의 선행에 앞서 한국정치 영역에서 이미 '디지털 정향'이 이뤄지고 있다는 사실적 기초 위에 '정치적 영향력', '수용 태도'라는 개념적 준거에 의존해 규정하고자 한다. 기실 한국 정치의 영역에 있어서의 '디지털 정향'에 대한 검토는 여러 연구 문헌에서 나타나고 있다. 또한 실제로도 1997년 대선에서부터 인터넷의 활용이 이루어져 오면서, 점차 그 활용의 범위나 내용, 수준에 있어서도 획기적 발전을 거듭하고 있다. 반면, 이에 대한 대립되는 견해도 존재한다. 빔퍼(Bimper), 윌리엄스(Williams) 등은 인터넷과 같은 커뮤니케이션 수단이 결코 시민의 정치 참여를 증진시키지는 못할 것이라고 주장한다. 즉, 정치 참여는 시민의 사회경제적 지위, 정치에 대한 동기, 정치정보 노출도, 공동체내의 경험 등이 주요한 요인이라는 것이다. (Bimper, 1998; Williams, 1998)

그럼에도 불구하고 인터넷 사용의 확산 및 보편화는 전자적 정보공개 확산, 정보공간상의 정치인과 일반 시민간의 의사교류 확대, 시민단체 활성화, 여론 형성의 다변화, 약화되는 정당과 의회 등 정치과정의 변화에 유의미한 영향력을 미치고 있다. 뿐만 아니라, 정치 커뮤니케이션의 민주화를 촉진시켜 정치정보의 흐름과 여론의 변화를 초래하고 있으며, 정치인과 일반 시민의 의사교류를 확대해 시민사회의 참여를 증진시키는 구실을 함으로써 '책임민주주의'(accountable democracy)로의 일대 진전을 이룩할 수 있는 전기가 되고 있다.(임혁백, 2001, p.36.) 따라서 시민은 전자공간을 통해 해당 정치인에 요구할 수 있으며, 요구에 응답하지 않는 정치인에게 책임을 물을 수 있다. 이러한 점에서 인터넷은 대의제 민주주의에서 대표(정치인)에게 요구되는 대표성, 책임성, 응답성,

투명성을 증진시키는 역할을 하게 됨은 물론, 시민의 정치 참여를 확대시키는 유효한 기제가 되고 있다.

지난 제 16대 총선 당시 성공적으로 정보를 제공한 대표적 사이트는 총선 시민연대의 (ngokorea.org)와 중앙선거관리위원회 (nec.go.kr)였다. 총선연대는 이 사이트에 낙선, 낙천 대상자의 명단을 공개함으로써 이에 동조하는 네티즌들의 활발한 참여를 불러일으켰고, 선관위는 후보자의 납세, 병역, 전과 등 신상정보를 공개함으로써 투명성 제고에 기여하였다. (임혁백, 2001, p. 37) 이러한 계기는 지난 제17대 총선 과정에서 그대로 재현되었으며, 언론에서도 총선 예비후보 및 후보자에 대한 정보를 공개하는 데 적극적인 태도를 보였다. 16대 총선과 비교해 제 17대 총선은 토론문화의 확대라는 차원에서 진일보하였다. 16대 총선의 경우, 유권자들의 적극적인 참여와 정치 토론이 미흡했던 반면, 17대 총선의 경우 주된 선거 이슈가 된 '대통령 탄핵 문제', '노인편혜 발언' 등을 중심으로 활발한 토론이 전개되었다. 특히 '대통령 탄핵 문제'를 둘러싼 토론은 인터넷 신문 토론마당, 검색엔진의 미리보기, 포털 사이트의 지식코너, 쪽지 보관함, 카페, 클럽, 블로그 등의 다양한 채널을 통해 확대 재생산되면서 정치 콘텐츠화 하게 되었다. 특히, 인터넷은 정치활동에 실질적 참여가 제한적일 수밖에 없는 직장인이 대부분인 30대, 40대의 세대의 정치적 관심을 촉발하는 중요한 기능을 담당하게 되었다.

결국, 인터넷은 정치적 아젠다를 생산하고 확산시키며, 정치적 아젠다를 재규정하는 순환과정을 통해 시민들의 정치적 관심을 제고시킴으로써 '참여적 정치문화'를 정착시키는 기능을 수행한다

고 볼 수 있다. 아울러 이러한 일련의 순환과정은 정치사회에 '디지털 정향'을 형성하여 정치문화의 주된 속성으로 설정된다고 할 수 있다. 지난 16대 총선과, 16대 대선, 그리고 17대 총선에서 인터넷의 영향력을 결코 과소 평가할 수 없다는 점에 미루어 한국 정치는 '디지털 정향'이 강한 특징을 보인다고 평가할 수 있으며, '참여적 정치문화'로의 이행의 중요한 촉매 역할을 담당하고 있다고 평가할 수 있다.

Ⅲ. 정당의 '참여적 정치 문화'의 수용노력

우리 나라 정당 정치에서 '참여'의 문제는 대선을 중심으로 볼 때, 시간적으로 세 가지 흐름으로 정리할 수 있다.²⁾ 첫째, '동원적 참여기'로서 과거 1992년 대선 이전까지를 들 수 있다. 이 시기에서는 주로 대선에서 대규모 군중집회를 통한 세과시 형태가 중요한 선거운동 방식이었다. 이 시기에는 정치적 아젠다의 설정과 유통은 주로 후보자나 정치인 또는 언론이 담당하였다. 따라서 유권자들은 정당이 주관하는 군중집회의 참여를 통해 자신의 정치적 정체성을 확립하고 투표에 임하게 되었다. 둘째, '수동적 참여기'로서 1997년 15대 대선 당시부터 TV방송토론이 도입된 이후 '미디어 선거' 시기이다. 이 시기에는 정치적 아젠다 형성은 대부분 토론에 나선 정치인과 언론이 중심이 되면서, 유권자들은 이에 따라 선거에서의 지지 후보를 결정하거나 정보를 획득하게 되었다. 셋째, '자발적

2) 여기에서 '참여'는 '집회참가', '투표' 등 인식적, 행동적 차원을 포괄하는 '정치참여' 개념과 달리 정치적 영역에 참가하는 '정향성'을 의미한다.

참여기'로 2002년 16대 대선 이후부터라고 할 수 있으며, 이 시기부터 인터넷과 모바일 등과 같은 이동통신을 활용한 통합 미디어 선거 방법이 동원되었다. 그리고 유권자들은 다양한 채널을 통해 자발적으로 정치적 아젠다를 형성, 확산, 수용하면서 정치적 주체로 등장하게 되었다. 즉, '참여적 정치 문화'가 형성되기 시작했다.³⁾ 특히, 게시판 토론은 정치 아젠다의 콘텐츠화의 효과적 통로가 되고 있다. 네티즌들은 게시판 토론을 통해 집단적으로 정보를 가공하고 생산하며, 유통시킨다. 특정 네티즌의 제안이나 주장에 다수의 공감대가 형성되면 그 내용은 바로 '뽀글'이 된다. '뽀글'은 다시 다양한 게시판으로 확산되며 초기의 주장과 제안은 업그레이드 된다. 검증의 과정을 거치는 동안 커뮤니케이션은 엄청난 승수효과를 만들어 내며, 또한 최초의 제안 및 주장은 공감대를 확보하여 일반화 된 새로운 정보로 재구성된다.

'자발적 참여기'는 이와 같은 정치 콘텐츠화 과정 속에서 형성되는 바, 지난 16대 대선에서 이 흐름을 포착하여 선거에 적극 활용한 노무현 후보는 승리를 거두었으며, 상대적으로 대응력이 미약했던 이회창 후보와 권영길 후보는 선거전에서 취약성을 노출할 수 밖에 없었다. '자발적 참여기'의 기반이자 주요 동인인 '디지털 정향'에 대한 관심은 대선 이후 각 정당의 적극적 관심으로 나타났다.

새천년민주당으로부터 분당하여 탄생한 열린우리당은 e-party 구축에 심혈을 기울이며 전자정당 구축을 위한 전략을 수립하였다. 우선 기존 정당활동 전반의 디지털화와 새로운 온라인 정당활동 영역 등 두 개의 축을 병행 발전시켜 나간다는 원칙을 세우고, 1단계로 인터넷 전자정당 시스템을 구

축한 후, 2단계로 모바일 시스템까지 도입해 모바일 전자정당을 구현하겠다는 것이다. 2단계 전략이 수립되면, e-CRM을 통해 당원과 지지자를 관리하게 되어 당원 명부를 디지털화 하고 온라인 당원의 참여를 보장하게 된다. 또한 당 내외의 쌍방향 커뮤니케이션을 확대하기 위해 e모바일 당보 발행, 온라인 e메일 여론조사, 온라인 정책위원회, 온라인 정치후원금 모금 등이 가능해진다.

한나라당은 16대 대선과 17대 총선에서 연거푸 패배하면서, 디지털정당 구축을 통해 당의 활로를 모색하고 있다. 2003년 7월 당내 사이버대책팀을 중심으로 '디지털 한나라당(i-Hannara)'을 수립하여 발표하였다. 'i'는 인터넷(internet), 정보(information), 이니셔티브(initiative) 등의 이니셜로 인터넷을 활용한 '디지털 정당'과 '선거형 정당'으로 탈바꿈하겠다는 것이다. 나아가 2004년 5월 13일 발표한 '디지털정당 추진방안'에 따르면, 당 대표와 지역 운영위원, 공직 후보 선출 시에 인터넷과 휴대전화 여론조사를 20% 이상 반영하며, 당 최고위 회의체인 상임운영위원회에 '디지털대표(CIO)' 1명을 참여시키고, 당 최고 의결기구인 운영위원회에도 인터넷으로 선출된 '디지털 운영위원'이 정원의 5~10% 정도를 포함시킨다는 것이다. 여기에 더해 당내의 의제형성 단계에서부터 인터넷을 활용기로 하고, 국회에서 주요 안건을 처리하기 전에 인터넷 여론조사를 의무화하는 방안도 적극 추진한다는 것이다.

3) 시민의 정치 참여와 인터넷 이용간의 관계에 대한 개념적 논의는 노리스(Noris, 2000), 그리고 경험적 연구는 황용석(2001)을 참조할 것.

IV. 참여적 정치문화 수용 체계로서 전자 정당의 모델

정당의 구조는 각 정당의 당헌 및 당규에 의해 규정된다. 다만, 여기에서 모델화 하고자 하는 전자정당은 네티즌 중심의 모델이라고 할 수 있으나 오프-라인 정당 체계를 준용하여 구성하도록 한다. 따라서 전자정당은 중앙당, 광역 시도위원회, 선거구별(지구당) 위원회, 특별위원회(직능별)를 둘 수 있다. 다만, 지역과 함께 인터넷이 지식기반을 특징으로 한다는 점에서 직능성을 충분히 보장하는 것이 중요하다. 따라서 특별위원회는 정부 부처를 중심으로 제 1특별위원회(통일, 외교, 국방, 안보 등), 제 2특별위원회(경제, 예산, 건설교통, 산업 등), 제 3위원회(행정, 교육, 문화, 복지, 노동 등)으로 세분할 수 있다.

전자정당의 광역 시도위원회와 선거구별위원회는 가상공간에서 활동하되 중앙당 홈페이지와 연결되도록 한다. 광역 시도위원회와 선거구별위원회는 위원장과 위원을 둘 수 있으며, 위원장과 위원 위원들은 인터넷 투표를 통해 선출하도록 한다. 이에 대한 규정은 중앙당의 당헌 및 당규의 규정을 준용하도록 한다. 가상공간에서 활동하는 당원들은 누구나 포털사이트의 카페, 클럽, 블로그 등 커뮤니티를 운영할 수 있으며 당원들을 여기에 참여시킬 수 있으며, 결과적으로 사이버 커뮤니티는 중요한 지지기반이 된다.

이와 같은 전자정당의 구조와 운영은 실제 오프-라인 정당의 공직후보자 추천과정에 수용되어야 한다. 즉, 각종 공직 후보자 추천시에 전자정당의 위원회가 추천한 후보자를 반드시 포함시켜야 한다. 또한 국회의원 선거에서 비례대표 후보로는 전자정당의 각 특별위원회가 추천한 후보를 수용

해야 하며, 순번에 관한 내용은 당헌 및 당규에 규정해야 한다. 이 경우, 전자정당에서의 투표관리는 '전자정당 선거관리위원회'를 구성하도록 하되, 오프-라인 정당에서도 여기에 관여토록 함으로써 공정한 관리와 위상을 부여한다. 아울러 '당원네티즌' 및 '공모당원 네티즌'의 공동 참여경선을 보장토록 한다. 이에 따라 일반 당원네티즌이 아닌 일반 네티즌의 경우 실명, 주민등록번호, 핸드폰 번호, 이메일 등을 받아 '공모네티즌 당원'으로 선거에 참여토록 한다. 비율은 '당원 네티즌' 50%, '공모당원 네티즌 당원' 50%의 비율로 한다. 한편, 부정투표를 방지하기 위해 '전자정당 선관위'는 당원 네티즌의 고유 아이디를 확인할 수 있으며, '공모당원 네티즌'의 등록 상황을 관리하게 된다.

'당원네티즌'은 실제 오프-라인 정당의 당원과 동일한 지위를 부여하기 때문에 소속된 해당 지역 위원회 및 특별위원회의 후보자에게 투표토록 하지만, '공모당원 네티즌'의 경우 특별한 제한을 둘 필요는 없다. 다만, 후보로 참여하거나 투표에 임하는 '당원 네티즌'의 경우, 선거법상 공직후보자의 피선거권의 요건을 만족하여야 하며, 정당법 체계에서 규정하는 바에 부합하여야 한다.

V. 결론

우리 나라 정당 정치는 새로운 변혁기를 맞고 있다. 권위주의 정권이래 피동적 상태에 머물러 왔던 정치적 무관심이 정보화의 착근 과정에서 '참여적 정치문화'로 변모하고 있다. 이와 같은 디지털 혁명의 정치적 수용은 정치 과정과 선거 과정에 직접적 영향을 미치고 있다. 지난 16대 대선과 17대 총

선에서 디지털 정향의 정치문화는 형성 및 실제화 하였으며, 이를 인식하고 응용한 정당과 후보자에게 결정적 승인을 제공하였다.

따라서 각 정당들은 경쟁적으로 디지털 정당을 표방하면서, 전자정당 구축에 적극적 관심을 보이고 있다. 이는 정당들이 인터넷을 기반으로 새롭게 형성되고 있는 '참여적 정치문화'의 수용이라는 측면으로 이해할 수 있다.

다만, '디지털 정향'의 선거에서의 응용 과정이 반드시 긍정적 측면만을 지니는 것은 아니다. 인터넷이 지닌 감성적 특성과 인터넷 기반 세대인 N세대 또는 P세대는 상호 결합적이며, 공통적 기반 위에 있다. 따라서, '이미지 중심'의 선거운동 방식을 확산시킴으로써 정치적 대표의 실천적, 의지적 내면적 가치가 경시되는 결과를 초래할 위험성이 있다.

점차 우리 나라 정당들은 전자정당 구축에 더욱

적극적인 노력을 기울일 것으로 예상된다. 그러나 전자정당의 구축과 운용을 단순히 선거에서의 N세대 또는 P세대의 지지유도의 차원에 머물러는 안될 것이다. 또한 오프-라인 정당은 전자정당 추진을 위한 기술적 문제점을 보완하고, 시민사회에 널리 홍보가 이뤄질 수 있도록 함은 물론 당원교육 등을 통해 운영의 흐름을 충분히 교육해야 할 것이다.

본 연구의 논의 범위는 전자정당의 모델을 시론적으로 제시하는데 까지라고 할 수 있으며, 전자정당이 실제 정당의 공식후보자 추천 및 정책결정 과정에 유의미한 영향력을 미침은 물론 규범력의 부여를 당위적으로 강조하는데 그치고 있다. 향후 발전적 연구는 공식선거법과 정당법, 국회법을 체계적으로 검토한 후 포괄적이고 정치한 전자정당 모델이 구축되어야 할 것이다.

참고문헌

1. 민경배, “사이버 현상과 새로운 문화형성의 과제”, 『인터넷 한국의 10가지 쟁점』, 함께하는 시민행동 엮음, 역사넷, 2002.
2. 박동진, 『전자민주주의가 오고 있다』, 책세상문고, 2000.
3. 심지연, 『현대정당정치의 이해』, 백산서당, 2003.
4. 유민호 외, 『e-폴리틱스.com: 정치도 이제 인터넷 시대』, 더불어숲, 2000.
5. 윤성이, “인터넷 혁명과 시민운동의 새로운 전개”, 한국정치학회 제1차 라운드테이블 발표논문, 2001.
6. 조석장, 『한국의 e폴리틱스』, 향연, 2004.
7. 한국정치학회, 김영래 엮음, 『정보 사회와 정치』, 오름, 2001.
8. 황용석, “인터넷 이용과 정치참여에 관한 탐색적 연구”, 『한국언론학보』, 제45-3(2001.여름)
9. 황의완, 『정치백신 e-폴리틱스』, 가교출판, 2004.
10. Bimper, Bruce, “Toward an Empirical Map of Political Participation on the Internet,” paper presented on the Annual Meeting of the American Political Science Association, 1998.
11. Williams Paula, How the Internet is Being Used by Political Organizations: Promises, Problems and Pointers, Research Paper 11, 1997-1998.