

초기 온라인 커뮤니티 형성과 통신문화의 변화*

- 게시판과 동호인 커뮤니티를 중심으로

김민옥** | 한국국학진흥원

조관연*** | 부산대

< 목 차 >

1. 들어가며
2. <웹> 온라인 커뮤니티
3. 온라인 사설 전자게시판과 통신문화
 - 1) <한메일>과 ‘커밋 사건’
 - 2) <애플>의 형성과 성격
 - 3) 사설 전자게시판의 통신문화
4. 통신회사 게시판과 동호인 모임의 형성과 문화
 - 1) 게시판과 동호인 모임의 형성과 성격
 - 2) 게시판과 동호인 모임 문화
5. 나가며

국문초록

한국의 온라인 커뮤니티들은 현재의 독특한 인터넷 문화 형성에 커

* 이 논문은 2016년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2016S1A5B6913538).

** 제1저자, 한국국학진흥원 전임연구원.

*** 공동저자, 부산대학교 한국민족문화연구소 HK교수.

다란 영향을 끼쳤지만, 이에 대한 연구는 상대적으로 소홀하다. 본 글은 1980년대 말에서부터 1990년대 중반까지 한국에서 존재했던 초기 온라인 커뮤니티의 형성과 그 문화적 특징을 총체적 입장에서 살펴본다.

전 세계적으로 비교해보면 한국의 온라인 커뮤니티는 독특한 위상을 가지고 있다. 현재 한국처럼 온라인 커뮤니티가 활성화된 국가가 드물며, 이 안에서 벌어지고 있는 상호작용의 양태에도 독특한 점들이 많다. 1998년대 말의 초기 사설 전자게시판은 이런 온라인 커뮤니티 문화 형성에 가장 크게 기여하였다. 이들 초기 구성원의 자유와 평등, 연대, 공유 그리고 사회적 책임감과 엘리트 의식은 온라인 커뮤니티 문화 형성에서 중심적인 역할을 했다.

이들의 온라인 커뮤니티 문화는 1990년대 초반 대형 통신회사들이 운영하던 온라인 커뮤니티에도 상당 부분 이식되었지만, 후에 대중의 익명성과 소비주의 그리고 사회 구조 변화로 인해 온라인 커뮤니티 문화는 증층적이고 복합적으로 변했다. 그럼에도 불구하고 초기 온라인 커뮤니티 문화는 지금까지 하나의 가치와 규범으로서 온라인 커뮤니티 안에서 작용하고 있다.

■ 주제어 : 온라인 커뮤니티, <엠펙>, 전자게시판, 동호인 모임, 인터넷 문화, 피씨통신

1. 들어가며

국내의 전자게시판(BBS, Bulletin Board System)¹⁾은 한국에서 초기 피

1) BBS(Bulletin Board System)는 약어로 전자게시판이라고도 불리는데, 피씨통신에서 불특정 다수의 가입자를 대상으로 메시지를 게시하거나 다른 가입자의 메시지를 자유롭게 꺼내볼 수 있는 시스템을 이야기한다. 전자게시판은 센터 투 엔드(center to end) 방식으로 운영되는데, 센터의 파일 상에 게시판

씨(PC)통신 기술 발전과 온라인 커뮤니티 문화 형성에 중요한 역할을 하였다. 세계 최초의 전자게시판은 1978년 미국 시카고에서 탄생하였는데, 국내에서는 한국데이터통신이 1987년 <한-메일>(H-mail, 이하 <한메일>로 칭함)을 서비스함으로써 최초의 전자게시판 시대를 열었다. 전자게시판은 새로운 정보통신기술의 등장과 발전 덕분에 만들어졌고 인류의 생활방식뿐만 아니라 사회, 문화, 정치 그리고 경제구조에도 커다란 변화를 불러왔다. 한국에서의 본격적인 전자게시판 시대는 1988년 사실 전자게시판인 <엠팔>(EMPAL)이 등장하면서 시작되었다.

초기 전자게시판은 소수 전문가나 동호인 사이의 정보와 자료 교환에 그치지 않고, 새로운 종류의 온라인 커뮤니티(online community)²⁾ 탄생의 모태가 되었다. 기존의 오프라인 커뮤니티에서는 학연, 지연, 혈연 등의 사회적 요소들이 중요한 역할을 하였지만, 전자게시판에서는 이들 요인의 중요성이 대폭 감소하였다. 여기서는 좀 더 자유롭고, 평등하고, 친밀한 커뮤니티가 형성되었다. 또한, 이 커뮤니티는 시간과 공간 제한으로부터 상대적으로 자유로워서 대면사회에서의 좁고 제한적인 네트워크도 대폭 확장될 수 있었다. 전 세계적으로 전자게시판은 20세기 말서부터 사회 변화에 커다란 기여를 하였는데, 한국에서는 정부의 정보통신기술 진흥과 발전 정책 덕분

을 마련하고, 회선을 경유해 PC의 정보에 접근하는 것이다. 전자게시판은 사용자의 정보 검색과 선택 그리고 알림 기능을 가능하게 하는 1대 다수의 피씨통신이다. 이후 전자게시판은 정보통신 기술과 더불어 온라인 커뮤니티 형성의 모태가 되었다.

- 2) 온라인 커뮤니티(online community)는 구성원들이 주로 인터넷을 통해 상호 작용하는 가상공동체를 부르는 용어이다. 온라인 커뮤니티 구성원이 되기 위해서는 특정한 사이트의 회원이 되는 것과 인터넷 연결이 필수적이다. 온라인 커뮤니티는 정보시스템으로 기능하는데, 이 안에서 회원은 게시물을 게재하고, 특정한 주제에 대해 토론하고, 사람들에게 자문해준다. 통상적으로 회원들은 SNS 사이트, 채팅방, 포럼, 이메일 그리고 토론장을 통해 상호소통한다. 사람들은 가상세계나 블로그, 비디오 게임을 통해 온라인 커뮤니티에 접속하기도 한다. 이런 의미에서 온라인 커뮤니티는 매우 포괄적인 의미를 담고 있는데, 이 글에서 다루는 피씨통신 시절에는 BBS, 통신동호회, 사이버공동체, 소모인 등이 이에 포함된다. 웹 시대가 열리면서 카페, 커뮤니티, 클럽 등으로 그 명칭이 바뀌었지만, 유사한 관심사와 이해관계를 가진 사람들이 온라인 공간에서 만나서 정보를 공유하고, 다양한 이야기를 나누는 점에서 공통점이 있다.

에 다른 어떤 나라들보다 전자게시판과 온라인 커뮤니티가 다양하게 발전하였고, 고유한 특성을 가지게 되었다.

다만, 초기 온라인 커뮤니티인 사설 전자게시판은 본격적인 온라인 커뮤니티라고 부르기 힘든 측면이 있다. 우선 참여자의 숫자가 대부분 십 여 명으로 적었고, 기술적 한계 때문에 동시에 여러 명이 이 전자게시판을 이용하는 것이 거의 불가능해서 회원들 간의 상호작용이 그다지 활발하게 벌어지지 않았기 때문이다. 하지만 모이는 장소가 있고, 동질적인 계층의 회원이 있으며, 전자게시판을 이용하는 목적이 유사한데다, 이들 간에 연대감이 있었기 때문에 이를 “원시적인” 또는 초기 온라인 커뮤니티라고 볼 수 있다. 정보통신 기술이 발달하면서 만들어진 상업 (전자)게시판은 온라인 커뮤니티라고 부르는 데 문제가 없다. 회원 수는 비약적으로 늘어났고, 많은 인원이 동시 접속할 수 있었으며, 유사한 관심사를 가진 사람들이 특정한 온라인 공간인 게시판에 모여서 상호작용하면서 끈끈한 유대감과 소속감을 가지고 있었기 때문이다. 본 글에서는 초기의 온라인 커뮤니티를 <사설 전자게시판>으로, 상업 포털에 의해 운영된 후기 온라인 커뮤니티를 <게시판>으로 서로 구분해서 부르는데, 이는 이 둘 온라인 커뮤니티 사이에는 질적 그리고 내용적으로 적지 않은 차이점이 있기 때문이다.³⁾

전자게시판과 온라인 커뮤니티가 사회적으로 중요하게 되었음에도 불구하고 이에 대한 연구는 아직 초기 단계에 머물고 있으며, 특히 전자게시판과 온라인 커뮤니티로 이어지는 과정을 연구한 논문들은 거의 없다.⁴⁾ 초기 온라인 커뮤니티에 대한 연구가 지금 시점에서 필요한 이유는 이에 관한 경험과 자료들이 빠른 속도로 사라지고 있기 때문이다. 미국의 온라인 커뮤니티<웰>(Whole Earth Lctronic Link, The WELL)과 달리 국내의 온라인 커뮤니티들은 급변하는 사회, 기술 그리고 경제 환경 속에서 단기간에 만들어지고 사라지는 것을 반복했다. 오프라인 커뮤니티는 문자텍스트로 소통하고 기록을 남겼지만, 온라인 커뮤니티들은 활동 대부분을 디지털

3) 한국 인터넷 관련 시기 구분에 대해서는 김은미, 나은경, 「커뮤니케이션학 분야의 인터넷 관련 연구 10년 - PC통신에서 웹2.0까지」, 『사이버커뮤니케이션학보』, 제25권 1호, 사이버커뮤니케이션학회, 2008, 252쪽 참조.

4) 한국 초기 인터넷 연구 경향과 문제점에 대해서는 김은미, 나은경, 위의 글, 278~284쪽 참조.

자료로만 남겼기 때문에 쉽게 사라지고 있다. 초기 온라인 커뮤니티가 국내 전 분야에 끼친 영향이 크기 때문에 현시점에서 이를 역사적으로 재구성하는 것은 후속 연구를 위해 중요하다. 비록 온라인 커뮤니티들이 작은 규모이고, 단기간 존속했을지라도 그 활동내용이 방대해서 한 개인이 이를 파악하기란 어려우며, 이를 종합적으로 분석하는 것은 거의 불가능하다. 한국 전자게시판에서 벌어지는 상호작용에는 다른 나라의 것들과 비교하면 사회적, 문화적 독특함이 다수 존재한다. 이런 점들을 종합적으로 이해하기 위해서는 비교연구가 필요하다.

본 글은 1980년대 중반부터 1990년대 중반까지의 초기 사설 전자게시판과 대형통신회사의 전자게시판 문화형성에 초점을 맞추어서 전개할 것이다. 본 글의 집필자들은 온라인 커뮤니티에 대한 사용 경험과 기억을 가지고 있기 때문에 이미 사라져서 극히 적게 남아있는 자료들을 재구성, 분석 그리고 해석하는데 유리하다. 본 글은 온라인상에서의 개인적 경험과 기록 그리고 온라인 기술과 문화 환경 변화를 기반으로 전자게시판과 초기 온라인 커뮤니티 형성과 발전 그리고 특성을 살펴보고자 한다. 한국 전자게시판과 온라인 커뮤니티에는 독특함이 존재하기 때문에 이를 고찰하기 위해서는 <웰>과도 부분적인 비교 연구도 할 것이다. <웰>은 세계 각국의 사설 전자게시판 형성에 전범(典範)이 되었기 때문에 이를 살펴보는 것은 한국만의 고유한 전자게시판 특성을 밝히는데 도움을 주기 때문이다.

2. <웰> 온라인 커뮤니티

미국의 과학자들은 초기 인터넷에서 이미 <전자게시판>을 사용하였는데, 그 목적은 주로 컴퓨터에 관한 정보를 교환하기 위해서였다. 이들은 전자게시판을 통해 시공간의 제한을 상당히 극복할 수 있었고, 이런 초기 온라인 커뮤니티는 곧바로 단순한 정보교환 수단을 넘어서서 거대한 사회적 변혁을 일으켰다.

온라인 커뮤니티 형성과 발전에 가장 커다란 기여를 한 곳은 <웰>이다. 『홀 어스 카탈로그』(Whole Earth Catalog)의 발행인인 스투어드 브랜드

(Stewart Brand)와 래리 브릴리언트(Larry Brilliant)는 독립 작가와 독자들
과 치열한 논의를 거쳐 1985년 미국에서 인터넷 공간에 작은 “타운”인
<웰>을 설립하였다.⁵⁾ 이들 설립자는 샌프란시스코 지역 주민의 의사소통
촉진 방안을 고민하다가 당시로써는 매우 저렴한 전자회의 솔루션과 전자
우편을 고안해냈다. 파리의 오프라인 커뮤니티인 살롱들은 지식인들의 사
회적 담론 형성과 이의 확산에 중요한 역할을 하였는데, 이들 <웰> 설립자
는 파리의 살롱과 같은 역할을 <웰>이 온라인상에서 해줄 것을 기대했다.
이들의 실험에 동조하는 사람들이 전 세계에서 이 온라인 커뮤니티에 모이
면서, <웰>은 단기간에 지역을 넘어서서 진보 담론을 형성하고, 확산하는
장이 되어갔다.

<웰>의 특징은 “가상적”(virtual) 영토에 존재한다는 점인데, 이 때문에
전 세계 사람들이 모일 수 있었다. 최초의 <웰> 컴퓨터와 모뎀은 캘리포니
아의 작은 항구마을인 소살리토(Sausalito)에 있었지만, 현재는 클라우드에
만 존재하고 있다. 이런 이유에서 거트루드 스타인(Gertrude Stein)은 “저기
거기에 없다(There is no there there)”라는 말로 <웰>의 무장소성과 편재
성을 이야기하고 있다.⁶⁾ <웰>은 초기에 지적 대화와 사회적 모임에 초점
을 맞추었지만, 점차 자신들의 진보적 대안을 사회에서 실천하는 일에도
나섰다. <웰> 산하의 <전자프론티어재단>(Electronic Frontier Foundation,
EFF)은 개인의 삶 영역에서 인터넷이 차지하는 비중이 높아지자 이로부터
발생하는 사회적, 법률적 문제를 자유와 인권의 차원에서 해결하는 역할을
하고 있다. 이 단체는 온라인과 오프라인 공간 모두에서 활동하고 있는데,
특히 네트워크 공간에서의 인권 보호와 학문 연구의 자유를 위해 노력하고
있다.⁷⁾

사람들은 익명으로 <웰>에서 게시된 내용을 일정부분 열람할 수 있지만,
이 커뮤니티의 모든 서비스를 온전히 이용하기 위해서는 실명으로 회원 가
입하는 것이 필요하다. 이 커뮤니티는 개인의 자유를 보장하지만, 개인의
책임과 의무도 역시 중요하게 생각하기 때문에 실명 가입을 권장하고 있다.

5) Rheingold, Howard, The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier, MIT Press, 2000, 255-392쪽.

6) Abbate, Janet. Inventing the Internet, MIT Press, 2000, 55-67쪽.

7) <웰> 홈페이지(<http://www.well.com>) 참조.

<웰>은 ‘말들’(words)로 구성된 일종의 동호인 모임인데, 이 안에는 다양하고 흥미로운 주제들에 대한 수천 수백만 개의 대화들이 존재할 뿐만 아니라 지속적으로 만들어지고 있다. 이 커뮤니티는 완전히 개방적으로 운영되는 것이 아니다. 회원들의 상호작용은 주로 “울타린 처진 정원들”(walled gardens) 안에서 벌어지며, 활동에 따라서 회원 등급이 정해진다. 낮은 등급 회원은 준전용(semi-private) 공간 안에서만 벌어지는 것을 열람할 수 있다. <웰>이 실명 가입을 요구하는 원인은 대안적이고 비판적인 자신의 정체성을 외부로부터 안전하게 지켜내고, 자신의 독립성을 유지하기 위해서이다. <웰> 회원들은 온라인상에서만 머물지 않고, 오프라인에서도 사회적 모임과 교류를 이어나가고 있다. 회원들은 대면모임을 통해 더 강한 결속력과 자신들만의 고유한 전통을 만든다.

<웰>의 초기 설립자 대부분은 현재 미국 인터넷 분야의 중심인물이 되었고, 이들 중 상당수는 큰 부와 명예를 누리고 있다. <웰> 안에서 벌어지는 일은 세상의 축소판인데, 이들은 오프라인 커뮤니티에서처럼 만나고, 사랑하고, 싸우고, 헤어진다. 회원들의 이런 사회적 경험은 <웰>뿐만 아니라 개인의 삶과 사회도 풍요롭게 만들고 있다. <USA투데이>는 2007년 창간 25주년 특집으로 인터넷을 변화시킨 25가지를 선정하였는데, <웰>은 14위를, <웰>이 운영하는 <크레이그리스트>(Craigslist)는 23위를 차지했다.⁸⁾ <크레이그리스트>는 2007년 매달 광고비로만 1,400만 달러의 수익을 벌어들였다. 『와이어드』(Wired)는 2010년 <웰>을 “세계에서 가장 영향력 있는 온라인 커뮤니티”로 평가했으며, 현대문화와 노래와 소설에 보이지 않는 영향을 끼친 공로로 <드보락과 웨비 상>(Dvorak and Webby Awards)을 수상하였다.⁹⁾ <웰>은 1985년의 설립 이후부터 현재까지 전 세계에서 대안적 온라인 커뮤니티로 자리 잡고 있다. <웰>은 한국을 비롯한 많은 국가에서 온라인 커뮤니티들에게 매우 좋은 전범으로 받아들여졌다. 왜냐하면 이 온라인 커뮤니티는 새로운 가치와 지향점을 만들고 실천하였고, 이를 기반으로 변화된 기술 환경에서 사회적, 경제적 성공모델을 만들어냈기 때문이다.

8) <웰> 홈페이지(<http://www.well.com>) 참조.

9) <웰> 홈페이지(<http://www.well.com>) 참조.

3. 사설 전자게시판과 통신문화

세계 최초의 전자게시판인 <시카고 전자게시판>(Chicago Bulletin Board System, CBBS)이 1978년 미국에서 만들어졌다.¹⁰⁾ 한국에서 언제 처음으로 전자게시판이 사용되기 시작했는지에 대해서는 분명하지 않지만, <웰>이 미국에서 설립된 1980년대 중반으로 잡는 것이 일반적이다.¹¹⁾ 세운상가나 잡지, 소모임 등을 매개로 정보를 공유하던 피씨통신 초기 이용자들은 전자게시판이라는 온라인 커뮤니티를 만들고 여기서 교류하기 시작하였다. 전자게시판은 정보통신 기술을 직접 체험할 수 있는 최초의 장소였는데, 이 안에는 게시판, 이메일, 채팅 그리고 자료실 등이 있었다. 이는 현재 볼 수 있는 온라인 커뮤니티의 기본 골격이기도 하다.

1985년 데이터통신사업의 일환으로 공중통신망이 만들어졌는데, 같은 해에 피씨통신을 통해 각종 생활정보를 볼 수 있는 생활정보안내센터가 개설되었다. 또한 국내 최초 생활정보 데이터베이스도 구축되었다.¹²⁾ 하지만 이 서비스는 폐쇄적인 형태로 운영되었기 때문에 특정한 기관이나 기업만이 이용할 수 있었고, 특정한 장소에서만 그 내용을 열람할 수 있었다. 국내의 본격적인 공중 정보통신망 서비스는 1987년 4월에 개설된 <한글 전자사서함 서비스>, 즉 <한메일>이다. 폐쇄적인 기업망이 일반인에게도 개방되면서 이제는 누구나 이 서비스를 통해 전자우편(e-mail)을 사용할 수 있게 되었다.¹³⁾

<한메일> 이용자의 숫자는 매우 적었는데, 정보도 별로 없는데다 사용료

10) 스티어링, 부루스, 김면구 옮김, 『해커와의 전쟁』, 영진출판사, 1993, 85쪽. ; 문정식, 『네트워크 오디세이: 인터넷과 피씨통신의 놀라운 정보세계』, 오름, 1994, 219쪽.

11) 조동원, 『초기 인터넷 이용자의 형성: 비비에스와 피씨통신을 중심으로』, 2012. 3. 31.(<https://sites.google.com/site/koreainternethistory/lib/han-docs>), 2쪽.

12) 김중태, 『대한민국 IT사 100 - 파콤 222에서 미네르바까지』, e비즈북스, 2009, 213쪽

13) 김중태, 위의 책, 2009: 218; PC월드출판부, 『(개정판) 피씨통신 하나에서 열까지』, 하이테크정보, 1994. 87쪽. ; 김강호, 『해커의 사회학: 해커를 해킹한다.』, 개마고원, 1997, 218쪽.

는 비쌌고, 이를 이용하기 위해서는 통신 관련 전문 지식이 필요했기 때문이다. 이들 사용자 중 일부가 모여서 <정보화 사회를 생각하는 전자 사랑방> 모임을 만들었고, 이 사랑방은 후에 국내 초기 전자게시판 중에서 피씨통신과 인터넷 문화발전에 가장 많은 영향을 끼친 <엠펙>(Electronic Mail Pal, EMPAL)의 모태가 되었다. <엠펙>은 국내 온라인 커뮤니티 또는 동호회의 시작이며, 한국 고유의 인터넷 기술 발전과 문화를 만드는 데도 초석을 놓았다. <웰>과는 다른 <엠펙>의 설립과 발전과정은 한국 온라인 커뮤니티의 특성과 의미를 살펴볼 수 있는 중요한 창이기도 하다.

1) <한메일>과 ‘커밋 사건’

역사상에서 예기치 않은 작은 사건이 전체 구조나 흐름에 영향을 크게 미치는 경우가 종종 있는데, ‘커밋 사건’이 이에 해당한다. 이를 이해하기 위해 <웰>과의 비교는 의미 있다. <웰>은 서구의 <68운동>과 히피 문화의 영향을 받은 사람들이 대안적 가치를 삶 속에 구현하기 위해 만든 온라인 커뮤니티이다.¹⁴⁾ 당시 미국에서는 이런 온라인 커뮤니티를 구현하기 위한 최소한의 기술적 기반시설과 저렴하게 사용할 수 있는 토대가 마련되어 있었다. 하지만 한국에서는 이런 기술적 토대가 거의 갖추어져 있지 않았을 뿐만 아니라 사용요금도 비쌌다. 전자게시판을 이용하기 위해서는 명령어를 영어로 입력해야 했기 때문에 전문가가 아니면 이용하는 것이 거의 불가능했다. 국내에서는 이 분야에 관심 있는 사람들은 이 문제를 해결하기 위해 <한메일>로 모여들었다. 이들의 모임은 훗날 한국의 온라인 커뮤니티 문화 형성과 발전에 큰 영향을 끼쳤다.

한국데이터통신의 <한메일>은 사내 통신망으로 유닉스 운영체계를 토대로 운영되었으며, 그 어떤 보안장치도 없었다. 이런 <한메일>이 일반 가입자에게도 개방되었다. 당시 이 서비스를 이용 한 사람들은 컴퓨터에 대해 상당한 지식이나 관심이 있었지만, <한메일>에는 이들이 필요로 하는 정보

14) <웰>에 대해서는 Hafner, Katie, “The epic saga of the Well”, Weired, 1997년 1월 5일.(<http://www.wired.com/1997/05/ff-well>); “The Well, a Pioneering Online Community, Is for Sale Again”, The New York Times, 2012년 6월 29일자 참조.

가 별달리 없었다. 이들은 이 컴퓨터 시스템과 운영방식을 둘러보는 것만으로도 좋은 경험이자 공부였기 때문에 <한메일>을 컴퓨터와 프로그램에 대한 지식을 확장하는 기회로 활용하였다. 당시에는 해킹이 불법이라는 개념 자체가 없던 시기였다. 이들 중 일부가 서버에서 파일 전송 기능을 담당하는 커밋(kermit) 프로토콜을 발견하였는데, 통신사는 사용자에게 이 서비스를 제공하지 않았다.¹⁵⁾ 이들은 숨겨진 이 기능을 스스로 활성화시켜서 파일전송 기능을 이용할 수 있게 하였다. 통신사는 이를 파악하고 보안을 이유로 이 기능을 다시 차단하였다. 일부 사용자들은 이에 불만을 품고 집단으로 회사에 항의하면서, 두 주일 만에 커밋 사용이 다시 가능하게 되었다. 사용자들이 대형 통신사에 대해 벌인 이 집단행동은 이후 ‘커밋 사건’ 또는 ‘개구리 사건’¹⁶⁾으로 불리면서 신화화된다. <웹>에서처럼, 당시 국내 피씨통신에서도 표현의 자유와 평등, 공유와 연대 등의 가치가 상당히 중요하게 여겨졌는데, 이들 사용자는 집단행동을 통해 거대한 통신회사와의 싸움에서 승리했다. ‘커밋 사건’은 작은 온라인 커뮤니티가 거대한 제도권 또는 자본에 대항해서 거둔 승리로 신화화되었다.

당시 <한메일>은 ‘피씨메일’(PCMAIL)을 제공하였는데, 이 메일 서비스는 사용자가 사용하기에 불편하였다. 하지만 회사는 서비스 개선에는 소극적이었는데, <한메일> 사용자가 많지 않았고, 수익도 나지 않았기 때문이었다. 사용자는 많은 돈을 투자해서 이 서비스를 이용하고 있지만 이에 상응하는 대접을 받지 못하는 데서 불만을 느꼈다. 이런 불만에도 불구하고 미국에서 만들어진 프로그램이 고가인 데다, 한 개인이 이를 이해하고 사용하기가 쉽지 않았기 때문에 사용자 대부분은 이 서비스를 포기할 수 없었다. <한메일> 사용자 중 20여 명은 ‘커밋 사건’을 거치면서 자신들만의 사설 전자게시판을 만들었고, 이것이 <엠폴>이다. <엠폴>은 <웹>과 달리 인류 평화와 공존 또는 인권이라는 거대한 프로젝트에서 시작된 것이 아니라 통신생활의 불편함과 거대 자본에 대한 저항에서 만들어진 것이다. 거

15) PC월드출판부, 위의 책, 1994, 87쪽.

16) 커밋이라는 프로토콜의 이름은 당시 미국에서 인기를 끌었던 <세서미 스트리트>(Sesame Street)에 등장하던 주인공, 개구리 커밋(Kermit the Frog),에서 이름을 따왔기 때문에 ‘개구리 사건’이라고도 불렀는데, 이를 통해 당시 피씨통신 사용자들의 국제적 의식과 풍자정신을 발견할 수 있다.

대 자본에 반항해서 <엠펙>을 세운 사건을 사람들은 <엠펙의 반란(Revolt of the Empals)>이라고 불렀는데,¹⁷⁾ 이 사건은 당시의 정치적, 사회적 상황과 연결되어 있다.

<엠펙>이 설립된 1989년은 한국역사에 한 획을 긋는 1987년의 민주화운동이 일어나고 2년이 흐른 시점이었다. 대학생들 비롯한 많은 사람이 암울한 군사정권에 대항해서 민주화를 요구하였는데, 도저히 이길 수 없는 것처럼 보였던 ‘거대한’ 독재집단이 이들의 시위와 저항에 굴복해서 대통령 직선제와 민주화 조치를 받아들였다. 한국의 역사에서 ‘민중’이 거대한 지배 권력에 대항해서 성공을 거둔 경우는 극히 드물었지만, 87년의 민주화운동은 성공의 역사였다. 이후 젊은이들 사이에는 저항과 변화의 정신이 붓물 터지듯 번져나갔는데, “엠펙의 반란”도 이런 맥락에서 파악해야 한다. 사용자 위에 군림하는 거대 통신사를 굴복시킨 것을 87년 민주화 운동의 복사판으로 받아들인 것이다. ‘커밋 사건’은 87년 민주화 운동보다 더 큰 성공을 거둔 것일지도 모른다. 87년 민주화 운동 당시 궁지에 몰린 군사정권은 대통령 직선제와 민주화 조치를 약속하였지만, 시간이 지나면서 약속한 사항들을 실천하는 일에는 소극적이었다. 이런 것을 목도한 사용자들은 커밋의 재사용에 만족하지 않고, 자신들의 통신문화를 근본적으로 재구축하려고 하였는데, 이것이 <엠펙>의 설립이다. 이들은 주체적으로 연대해서 자신들만의 대안적 공간을 만들고, 여기서 통신문화와 기술을 발전시키려고 하였다. 이와 같은 저항과 연대정신은 <웰>의 정신과 상당 부분 맞닿아있으며, <엠펙>이 꿈꿨던 세상은 <웰>과 같은 대안적 제3의 공간 창출이다. 자본의 힘이 지배하지 않고, 구성원 모두가 평등하며, 자유롭지만 협력해서 발전된 세상을 만드는 것이 그 목적이었다. <엠펙>은 87년 민주화 운동의 정신과 이상을 계승하고, 구체적 대안과 실천을 구현하려는 ‘진정한’ 사회적 “반란”이었다. “엠펙의 반란”에서 보인 저항 정신은 온라인 커뮤니티에서 이후 중요한 특징이 된다.

2) <엠펙>의 형성과 성격

17) PC월드출판부, 앞의 책, 1994, 88쪽.

모두가 평등하고, 자유롭지만 자발적인 연대를 통해 대안적 또는 제3의 공간 또는 ‘원시 공동체’를 설립하려는 의도는 20여 명의 설립자들이 보인 행동에서 잘 나타난다. <애플의 반란> 배후에는 대형 통신사 자본의 전횡과 사용자에게 대한 무관심과 불친절 이외에 기존 통신용 소프트웨어의 빈약한 기능과 비싼 가격이 있었다. <애플> 공동체는 “불법”으로 공유한 프로그램을 바탕으로 한국 현실에 적합한 프로그램을 개발하였고, 이것이 계기가 되어서 <파발마>, <메아리>, <메디콤>과 같은 다양한 사설 전자게시판이 생겨났다. 이후 이들 사설 게시판에서는 프로그램의 한국화가 가속화되었다.¹⁸⁾

통신 소프트웨어의 불모지였던 한국에서 이런 과정은 <웰>처럼 순조롭게 진행되지 않았다. 독자적인 <애플> 전자게시판을 운영하기 위해서는 통신 접속 프로그램과 유닉스 환경의 호스트 프로그램을 개발하는 것이 필요했는데,¹⁹⁾ 당시 이를 활용할 수 있는 전문가는 국내에 거의 없었다. 이 시기에 미국은 장기적이고 막대한 투자를 통해 정보통신 분야에서 절대 강자였다. 추격 경제에 능한 한국인은 높은 교육 수준 덕분에 기술적 낙후성을 어느 정도 해결할 수 있었지만, 고가의 시설과 장비를 구축하는 것은 또 다른 문제였다. 이들 설립자 20여명은 1천만 원을 각출해서 장비를 구입하였는데, 목현상은 이 과정을 다음과 같이 회고하였다.

“...더욱이 BBS를 운영할 기계를 사는 돈은 회원들이 적게는 2만원으로부터 50만원에 이르기까지 성금을 모아서 조달했다. 이렇게 저렇게 하다 보니 PC하나를 살 수 있는 자금은 마련되었는데 정작 문제가 되었던 것은 BBS 기능을 담당하는 소프트웨어였다. 격론에 격론을 벌인 끝에 BBS 프로그램을 자체적으로 개발하기로 하고 여섯 사람의 개발 담당 회원을 뽑아서 개발을 맡겼다.”²⁰⁾

18) 김강호 앞의 책, 1997, 220쪽. ; PC월드출판부, 앞의 책, 1994, 20쪽.

19) PC월드출판부, 위의 책, 1994, 20쪽.

20) 목현상, 『(재미있는)PC통신』, 영진출판사, 1991, 167쪽. ; 조동원, 『이용자 관점의 초기 인터넷 역사』, 『제1회 인터넷 역사 워크샵 프로그램 자료집』, 2012년 3월 17일. (<https://sites.google.com/site/koreainternethistory/lib/han-docs>) 2012, 6쪽.

<엠펙> 초기 설립멤버들이 시설 마련에서 보인 연대와 참여 정신은 87년 민주화 운동의 주동 세력이 보였던 것과 상당부분 일치한다. 하지만 이들은 미국에서와는 달리 국가의 통제와 억압을 받았다. 당시 남과 북이 대치한 준전시 상황에서 국가는 통신을 국가 기간산업으로 지정하고 엄격하게 관리하였다. 허가받지 않은 개인이나 집단이 사실 전자계시판을 운영한다는 것은 행정 규제 대상이었다. 법적 근거는 공중 통신망에 인가되지 않은 통신장치를 부착할 수 없다는 전기통신법이었는데, 실제로 행정당국은 주민의 신고로 전화선을 끊어버리기까지 했다. 하지만 국가의 규제는 이들 사실 전자계시판 설립과 확산을 끝까지 막지는 못했다. 당시 정부가 새로운 경제 성장 동력으로 컴퓨터 통신 또는 인터넷을 진흥하고 있었기 때문이었다. 1989년 9월에 <엠펙>이 가동되었는데, 이 안에는 채팅, 게시판, 자료검색 그리고 공유가 모두 가능하였다.²¹⁾ 이런 메뉴 구성은 현재 온라인 커뮤니티들의 메뉴 구성과 유사하기 때문에 <엠펙>은 “한국 온라인 커뮤니티의 원형”으로 인정받고 있다.²²⁾

한국에서 처음 전자계시판이 상용화될 당시 모뎀의 속도는 1,200bps였는데, 이는 타자를 치면 글이 실시간으로 모니터에 올라오는 것을 볼 수 있는 정도이다. 미국에 비해서는 늦었지만, 당시 대부분의 유럽 국가는 300~600bps정도였기 때문에 국내의 속도는 전혀 느린 것은 아니었다. 당시 모뎀 가격은 개인이 구입하기에는 고가인 80~100만원 정도였는데, 이런 제한 때문에 <엠펙> 이전에 사실 전자계시판의 숫자는 극히 적었고, 활동도 미미했다. 전자계시판 대부분은 하나의 전화 회선을 사용했기 때문에, 동시 간에는 오직 한 명만이 전자계시판을 이용할 수 있었고 대부분의 전자계시판은 한 개인의 이용시간을 20~30분 정도로 제한하였다. 엄격한 의미에서 이들 전자계시판은 온라인 커뮤니티가 아니라 일부 회원의 정보 교류 플랫폼이었다.

<엠펙>이 만들어질 당시, 사용자는 사실 전자계시판을 저렴한 비용에 이용할 수 있었는데, 이는 전화를 걸고 끊을 때까지를 한 통화로 요금을 계산하는 도수제가 적용되었기 때문이었다. 하지만 1990년 이 도수제가 사용

21) 김강호 앞의 책, 1997, 219쪽.

22) 강명구, 유선영, 박용구, 이상길, 『한국의 미디어 사회문화사』, 커뮤니케이션 북스, 2007, 501쪽.

시간에 따라 요금이 계산되는 시분제로 바뀌면서 사용자들이 몇 백만 원까지 “요금 폭탄”을 맞는 일이 발생했다. 신문은 이를 사회면에서 주요기사로 다루기도 하였다. 1990년에는 모뎀 속도가 약간 빨라져서 2,400bps로 전자게시판을 이용할 수 있었다.

<엠편>이 설립된 이후 1989년 말까지 100여개 이상의 사설 전자게시판이 개설되었고,²³⁾ 이들 전자게시판은 각기 특화된 전문 주제와 목적을 가지고 운영되었다. 당시 전자게시판에서 인기 있는 분야는 게임, 그래픽, 음악 등이었다.²⁴⁾ 잡지사의 기자들만이 활동하는 전자게시판이나 애완동물 동호인이 모이는 전자게시판 그리고 컴퓨터 업체의 고객서비스를 위한 전자게시판 등과 같이 특정 구성원을 겨냥한 전자게시판들도 생겨났는데, 이것이 후에 온라인 커뮤니티로 발전하게 된다.²⁵⁾ 이들 전자게시판을 이용하는 사람의 숫자도 다양했는데, 대부분의 전자게시판은 사용자가 몇 십 명에 불과했기 때문에 이들 사이에는 강한 친밀함과 결속력이 있었다.²⁶⁾ 당시 이들 사용자에게 주로 미국 컴퓨터 프로그램은 한 개인이 구매하기에는 너무 고가였을 뿐만 아니라 구하기도 쉽지 않았다. 전자게시판은 이런 프로그램을 공유하는 장소였고, 이들 사용자는 이런 “불법” 공유를 통해 자신의 지식과 경험을 넓혀갔다.

“보통 사설 BBS에 왜 접속하냐고 물어보면 거의 반 이상이 다운로드 받기 위해서라고 대답한다. 그 이유는 대형 BBS에 없는 아기자기하고도 시중에서는 구할 수 없는 신종 프로그램(?)이나 상업용 프로그램이 사설 BBS에 있는 경우가 많기 때문이다.”²⁷⁾

<엠편>을 비롯한 대부분의 사설 전자게시판은 상업 통신회사가 적극적으로 사용자 유치 경쟁을 시작하면서부터 쇠락의 길을 걷게 된다. 결국

23) PC월드출판부, 앞의 책, 1994, 24쪽. ; 강경수, 권순선, 류한석, 박용우, 『IT 커뮤니티 변천사, 그 열정의 순간들』, 『마이크로 소프트웨어』, 2005, 195쪽.

24) PC월드출판부, 앞의 책, 1994, 235쪽.

25) 문정식, 『네트워킹 오디세이: 인터넷과 PC통신의 놀라운 정보세계』, 오름, 1994, 219쪽.; PC월드출판부, 위의 책, 1994, 26쪽.

26) PC월드출판부, 위의 책, 1994, 26쪽; 244쪽.

27) PC월드출판부, 위의 책, 1994, 247쪽.

<엠펙>은 상업 통신회사에 밀려나게 되지만 상업 통신회사의 전자게시판 또는 후에 온라인 커뮤니티의 구성과 통신문화 모델이 되었다. 왜냐하면, 이들 사설 운영자와 사용자들이 상업 통신회사의 전자게시판으로 옮겨갔기 때문이다.

3) 사설 전자게시판의 통신문화

국내의 사설 전자게시판은 <웰>과 달리 익명으로 활동하는 것을 보장하였는데, 이는 ‘불법적’으로 프로그램을 공유하던 분위기와 정부의 ‘공안통치’에 대해 두려움의 반영이다. 하지만 이 공간에서 익명성이 완전히 보장된 것은 아니었다. 사람들은 온라인 커뮤니티를 처음 이용할 때 자기소개 글을 게시판에 게재하거나, 전체 메일로 보냈는데, 이런 전통은 지금도 대부분의 온라인 커뮤니티에서 이어져 오고 있다. 기존 회원들은 이를 통해 신규 이용자의 신상이나 성향을 대충 파악할 수 있었으며, 당시 이용자 숫자가 적고, 활동도 제한적이기 때문에 시간이 지나면서 점차 서로를 더 잘 알 수 있었다. 이런 의미에서 초기 사설 게시판에서 회원의 익명 가입이 꼭 개인의 익명성 보장으로 이어지는 않았다. 또한, <엠펙>에서처럼 대부분의 사용자는 대학생 이상의 고학력자인 데다, 전공이나 관심 영역이 서로 비슷하였기 때문에 오프라인에서 서로 아는 경우도 많았다. 이들은 <웰>에서와 마찬가지로 온라인상에서만 교류하는 것에 그치지 않고, 오프라인 모임도 가졌기 때문에 친밀함과 연대감도 강했다.

사설 전자게시판의 또 다른 특징은 배려와 공유 그리고 도움의 문화였다. 이런 통신문화가 만들어진 데는 역설적이게도 열악한 통신 환경이 기여했다. 사설 전자게시판 대부분은 하나의 전화선으로 운영되었기 때문에 한 사람이 오랫동안 이용하면 다른 사람이 이용할 수 없었다. <엠펙>은 처음에는 3회선을 사용하다가 나중에는 8회선으로 확장했다. 당시 200여 명에 달하던 <엠펙> 이용자 숫자를 고려한다면 8회선은 매우 적은 숫자였다. 이런 제약조건 덕분에 다른 사용자들을 배려하는 통신문화가 만들어졌다. 자체적인 ‘신사협정’에 따라서 한 사람이 하루에 30분 이상을 사용하지 않는 것이 불문율이 되었다. 이들은 주로 ‘불법’ 프로그램을 공유하였는데, 당시 대부분의 사용자는 영어라는 언어의 한계와 복잡한 프로그램 구조와 내용

때문에 종합적인 전문 지식과 안목을 모두 갖추지 못했다. 이런 의미에서 사용자 대부분은 모두 다 초보자였다. 따라서 다운받은 프로그램을 사용하다가 문제가 발생하면 대부분의 사람은 이를 혼자 해결하기 힘들었다. 이 때문에 온라인 커뮤니티 안에서 누가 도움을 요청하면 자기가 아는 한에서 서로 지식과 경험을 공유하고 도와주는 것이 하나의 문화로 정착하게 되었다.

사실 전자게시판이 만들어낸 또 다른 문화는 지역, 나이, 학벌 그리고 성별에서 상당히 자유로운 교류였다. 사용자들은 온라인 공간에서 어느 정도의 익명성이 보장되고, 같은 목적을 추구했기 때문에 이런 방식의 인간적 교류가 가능했다. 온라인 커뮤니티는 당시 오프라인 모임과는 상당히 다른 특징을 보여주고 있는데, 자유와 평등, 공유와 연대 그리고 저항정신은 이후 한국 인터넷 문화의 주요한 특질이 되었다.

비록 <엠팔>이 짧은 기간 동안 존재했지만, 이 안에는 창립멤버들로 구성된 <초이스>라는 모임이 있었다. ‘초이스’ 회원들은 특히 강한 유대감과 친밀감을 보였는데, 후에 이들 대부분은 국내 통신과 인터넷 분야에서 핵심 인력이 되었다. 이 모임은 <엠팔>이 해체된 이후에도 지속되었는데, 회장 박순배는 이를 다음과 같이 회고하고 있다.

“엠팔(EMPAL)초이스는 우리나라 최초의 PC 동호회다. 1987년 PC로는 아무도 통신을 하고 있지 않을 때 1백 만원이 넘는 1200모뎀으로 통신하던 사람들의 모임이다. (...) 나중에 회원 수가 수백명으로 불어났지만 엠팔초이스의 창립 멤버로 참여한 20명의 컴퓨터 전문가들은 e메일을 주고받으며 지금까지도 두 달에 한번씩 오프라인 미팅을 갖고 있다.

당시 신분이 학생이던 사람과 교수이던 사람이 이제는 모두 벤처기업가로 변신하기도 했지만 이들의 우정은 14년 동안 이어지고 있다. (...) PC통신을 처음 시작한 전문가들인 만큼 우리 모임의 멤버들이 지금 하고 있는 일도 모두 대단하다.

대학교수, 닷컴기업 사장, 변호사,온 라인증권사 사장, 컴퓨터출판사 사장 등이 이들의 직함이다. (...) 엠팔초이스는 비록 폐쇄적 동호회이긴 하지만 동호인닷컴(www.donghoin.com)에 우리나라 최초의 온라인 동호회로 등록됐다.”²⁸⁾

28) 《한국경제》, 「동호회」엠팔(EMPAL)초이스 .. 국내 첫 PC동호회, 2001년 2월 19일자.

초기 국내 사설 게시판의 숫자와 규모가 작았고, 그 존속 기간도 길지 않았지만, 이들 온라인 커뮤니티는 불모지였던 국내 통신과 인터넷 기술을 발전시켰을 뿐만 아니라 새로운 온라인 문화 형성에도 중요한 기여를 하였다. 이들 온라인 커뮤니티 구성원은 초창기 전문통신인과 컴퓨터전문가를 양성하는 역할을 하였는데, 이들은 미국에서 제작된 프로그램을 바탕으로 다른 이용자들을 위한 통신과 게임 프로그램뿐만 아니라 공개 프로그램도 만들었다. 또한, 이들은 외국 프로그램을 발 빠르게 전유해서 이용자가 쉽고 쾌적하게 인터넷을 활용할 수 있도록 하였다. 당시 관료화된 대형통신 회사가 운영하는 컴퓨터통신에서는 이런 변화들이 더디게 일어났다. 예를 들어서, 사설 전자게시판에서는 90년대 초부터 압축파일 내용을 볼 수 있었을 뿐만 아니라 원하는 압축파일만 선택적으로 받아가는 기능을 서비스하였다. 하지만 대형 통신회사들은 이런 서비스를 90년대 중반에 이르러서야 제공하기 시작했다. 이는 한글 지원이나 명령어 입력 부분에서도 마찬가지였다.²⁹⁾ 사설 전자게시판의 이런 특징은 당시 이를 이용했던 사람들의 열정과 가치 덕분에 가능할 수 있었다. 이들의 헌신적 노력과 열정 덕분에 정부는 1987년의 “외환 유동성 위기” 이후 정보통신기술을 미래의 성장 동력 중 하나로 선택하고, 이를 진흥할 수 있었다.

초기 온라인 커뮤니티에서의 기술적, 경제적 어려움은 구성원들로 하여금 연대와 공유, 자유와 평등 그리고 저항정신을 더 강화하였다. 피씨통신과 인터넷 분야의 선구자였던 이들은 끊임없이 기존의 사회 현실과 제도에 맞설 수밖에 없었다. 따라서 이들에게 “불법적” 행동은 거대한 권력에 저항하는 시민의 정당한 권리이기도 했다.

4. 통신회사 게시판과 동호인 모임의 형성과 문화

한국은 1986~88년의 저달러, 저유가 그리고 저금리라는 “3저 현상”을 경험했는데, 이 덕분에 경제는 단군 이래 최고의 호황을 누렸다. 또한, 1987년

29) 김재학, 정은주, 「대한민국 소프트웨어 개발사들의 역사와 명암」, 『마이크로 소프트웨어』, 2005, 192-203쪽.

이후 제도적 민주주의가 점차 정착되면서 거대한 사회적, 정치적 담론은 점차 그 힘을 잃어갔다. 한국에서도 1980년대 말부터 서구 선진국에서 1960년대 후반 이후 불었던 “일상생활의 예술화” 현상이 불기 시작했다. 이로부터 ‘삶의 질’이라는 화두가 등장하였다. 이제는 문화가 더 이상 일부 부유한 식자층의 전유물이 아니라 일반 대중도 즐길 수 있는 환경이 조성되었다. 문화가 대중 소비 상품의 하나가 된 것인데, 이런 사회적 변화는 통신회사들이 운영하는 온라인 커뮤니티에서도 발견된다.

1) 게시판과 동호인 모임의 형성과 성격

1992년 이후로 피씨통신을 기반으로 한 온라인 커뮤니티 모임들은 주로 <나우누리>, <천리안>, <하이텔> 그리고 <유니텔> 등을 중심으로 이루어졌다, 이들 회사는 요금 인하와 사용자 친화적 통신환경 조성과 같은 서비스 개선을 통해 치열한 고객 유치 경쟁을 벌였다. 이제 컴퓨터는 더 이상 소수 부자나 전문가의 소유물이 아니었다. 대부분의 대학생뿐만 아니라 회사원들은 자신의 미래 경쟁력이나 생존을 위해 배워야하는 필수품이 되어갔다. 이전의 피씨통신은 막대한 설비투자에 비해 수익이 거의 나지 않았지만 회사는 정부의 지원 덕분에 버틸 수 있었다. 하지만 컴퓨터가 대중화되면서 온라인 커뮤니티는 자체적으로 이윤을 창출할 있는 새로운 서비스 사업이 되었다. 많은 기업들이 이 분야에 진출하면서 온라인 커뮤니티도 우후죽순처럼 생겨났다. 이들 통신사들은 속도와 안정성 그리고 요금 부문에서 서로 다른 특징을 보였는데, 온라인 커뮤니티도 이에 따라 재편되었다.

통신회사 중에서 <천리안>은 가장 자금력이 좋았는데, 이 회사는 사이트를 잘 관리하고 고객의 요구에도 잘 대응하였다. 하지만 종합 온라인 커뮤니티를 지향했기 때문에 전문가들이 많이 이용하지는 않았다. <디시인사이드>가 <천리안>에서 시작하였는데, 이 사이트는 후에 웹 시대가 열리면서 모든 온라인 커뮤니티의 아버지가 되었다. <천리안>과 달리 <하이텔>이나 <나우누리>에는 전문지식에 관심을 가진 사람들이 많이 활동했는데, 여기는 새로운 문화콘텐츠 제작의 산실이 되었다.³⁰⁾

통신사의 온라인 커뮤니티 안에는 다양한 동호인 모임이 많았지만, 초기

에 가장 많은 관심과 인기를 얻은 것은 컴퓨터와 게임 커뮤니티였다. <하이텔>의 <OSC동>은 1990년대 국내에서 가장 크고 영향력이 큰 하드웨어와 운영체제 동호인 모임이었는데, 이는 <케텔>에서 활동하던 <도스>, <OS/2>, <리눅스> 등의 6개 동호인 모임이 합쳐져서 만들어진 것이다. 국내 최대 컴퓨터 운영체제 커뮤니티로 성장한 <OSC동>은 컴퓨터 조립에 관심 있는 사람들에게 정보를 주었을 뿐만 아니라 국내에서 처음으로 ‘공동구매’를 실시해서 회원의 참여와 관심 그리고 충성도를 높였다.³¹⁾ 이 온라인 커뮤니티는 컴퓨터 부품에 대한 정보를 공유하고, 결함이 생기면 동호인 모임 차원에서 집단적으로 이의를 제기해서 자신들의 권리를 찾는 운동도 펼쳤다.³²⁾ 이 동호회에서의 연대와 공유 그리고 참여는 이전 사설 게시판에서의 활동보다 더 확대되고 적극적으로 되었을 뿐만 아니라 더 평등하고, 더 자유롭고, 대중적이 되었다. 1990년대 초반 한국 사회는 이런 특징 때문에 온라인 커뮤니티를 긍정적인 시선으로 보았는데, 실제로 이 당시 온라인 커뮤니티는 새로운 실험과 생산의 전초기지였다. 안철수, 이찬진, 송세엽 등과 같은 새로운 인물들이 온라인 커뮤니티에서 활동하였는데, 이들은 후에 국내 인터넷 통신의 주축이 되었다.

통신사의 온라인 커뮤니티 중에서 게임 관련 동호인 모임도 매우 적극적인 활동을 하였는데, 이들의 활동은 한국이 2000년을 전후로 게임강국으로 거듭나는데 중요한 역할을 하였다. 초기 게임 관련 온라인 커뮤니티 중에서 가장 크고 유명했던 곳은 <개오동>이었다. 이 동호회는 “처음에는 회원들에게 회비를 받고 게임을 싸게 복사해 주자는 거대한(?) 뜻을 품고 케텔 내에 동호회로서는 처음으로 등록”하였다.³³⁾ 이런 서비스는 명백한 불법이었지만, 당시 정부 당국은 검열이나 통제할 수 있는 행정력을 갖추지 못했을 뿐만 아니라 이 산업의 육성 필요성을 느껴서 이런 행위를 묵인했다. 이 커뮤니티에서는 게임 소프트웨어만 불법 유통된 것이 아니라 이에 관한 최신정보와 유용한 실전 경험과 팁 등도 교환되었다. 이 커뮤니티는 또한

30) 사설 전자게시판에서는 종합정보의 포털의 성격이 강했는데, 통신회사의 게시판 시대에서는 전문적인 지식을 기반으로 한 커뮤니티들이 형성되었다.

31) 강경수, 권순선, 류한석, 박용우, 앞의 책, 2005, 8쪽.

32) 강경수, 권순선, 류한석, 박용우, 위의 책, 2005, 11쪽.

33) PC월드출판부, 앞의 책, 1994, 213쪽.

게임을 단순 소비하는 것을 넘어서서 프로그램을 분석하고 제작하는 활동도 하였다.³⁴⁾ 회원들은 방대하고 까다로운 게임 프로그램을 서로 역할을 나누어서 분석하였고, 이 덕분에 구성원들의 관계는 매우 친밀하고 유대도 강했다.

대형 통신사에서의 온라인 커뮤니티는 게임과 컴퓨터 분야에 국한되지 않고, 다양한 분야로 확산되었다. 이는 가입자의 숫자가 대폭 증가하면서 요구와 관심이 다양해졌기 때문이었다. 온라인 커뮤니티가 취미/오락, 스포츠/레저, 교육/종교, 문화, 가정/친목, 전문/학술, 지역, 대학 등으로 확대되면서 각 분야의 마니아 문화 혹은 “전문적 대중”의 문화가 만들어졌다.³⁵⁾

2) 게시판과 동호인 모임의 문화

컴퓨터 통신회사들이 온라인 커뮤니티에 본격적으로 진출해서 사업을 확장해나가기 시작한 것은 1992년부터이다. 많은 회사들이 앞 다투어 이 분야에 진출하였는데, 무역, 금융 그리고 주식 종사자들이 가장 먼저 관심을 보였다. 기존의 오프라인 통신체계와 달리 이들 게시판은 시공간의 한계를 넘어서서 거의 실시간으로 국내외에서 벌어지는 사건이나 상황 그리고 정보를 접할 수 있게 하였다. 시간이 지나면서 특히 해외 펜팔이나 웹 통신 등을 이용했던 사람들도 이런 장점을 깨닫기 시작했다. 새로운 온라인 커뮤니티에서는 일대일 또는 다대일(多對一)의 커뮤니케이션이 가능한데다 통신료도 상대적으로 저렴했고, 사용기술도 복잡하지 않았다. 이 덕분에 국내에 거주하는 사람들 간의 교류도 활성화되었는데, 이전에는 이들이 서로 교류할 가능성은 거의 없었다. 통신사들은 더 많은 회원을 유치하고, 온라인 커뮤니티에 대한 충성도를 높이기 위해 오프라인 모임을 장려하였다. 이런 특징 덕분에 온라인 커뮤니티 안에는 등산모임, 창작모임, 만화동호인 모임, 지역모임, 30대모임, 시모임, 연극모임, 영화모임, 부동산 모임, 주식모임, 대학별 모임, 학과별 모임, 지역 모임 등등의 수많은 동아리 방들이 만들어지기 시작하였다. 이들 동호인 모임의 종류와 숫자는 다양하고 많았는데

34) PC월드출판부, 위의 책, 1994, 214쪽.

35) 송은영, 『문화 생산으로서의 자기현시 - 인터넷 문화의 기원, PC통신과 하이텔의 마니아들』, 작가세계, 2009, 319쪽.

데, 이는 거의 혁명적이라고 할 수 있을 정도로 인간관계를 변화시켰다. 이제는 한 사람이 직업, 나이, 지역, 학벌, 성별 등의 제한을 상당 부분 넘어서서 다양한 인적 네트워크를 구축할 수 있게 된 것이다.

통신사 온라인 커뮤니티가 가진 또 다른 장점은 다양한 직업과 지식을 가진 사람들이 이 안에서 활동하기 때문에 다양한 지식과 도움을 얻기도 쉽다는 점이다. 이 커뮤니티 안에서 사용자는 학교나 직장에서 얻을 수 있는 제한적 지식보다 더 폭넓고, 깊은 정보들을 획득할 수 있었다. 온라인 커뮤니티가 있기 전 한 개인이 특정한 문제를 해결하기 위해 가진 인적 네트워크와 지식의 총량이 적었으며, 이를 찾고 얻는데 많은 어려움을 겪었고, 시간과 경비도 많이 들었다. 하지만 온라인 커뮤니티 환경은 달랐다. 누가 자신의 문제를 게시판에 올려놓으면 다양한 인적 구성 덕분에 의외의 사람으로부터 의외를 해결책을 얻는 일이 비일비재했다. 사실 전자게시판 전통에서 유래한 서로 공유하고 연대하는 전통이 이들 새로운 온라인 커뮤니티에 계승되었기 때문에 이런 일이 가능했다. 온라인 공간은 이해타산을 덜 중요시하는 관계가 특징이었으며, 이는 상대적으로 강한 동질감과 연대 그리고 교감 때문이었다. 이에 반해 사회적, 경제적 필요에 따라 형성되는 오프라인 커뮤니티에서는 이해관계와 타산 그리고 경쟁이 상대적으로 더 강했기 때문에 많은 사람들은 온라인 공간에서 자신들의 안식처와 도피처를 찾았다.

또한, 새로운 온라인 커뮤니티는 이전보다 훨씬 더 사적이고 개인적 감정이나 경험이 오가는 장소가 되었다. 이전의 사실 전자게시판은 전문가들의 모임이었고, 사용자의 숫자가 적었기 때문에 익명성이 덜 보장되었다. 이들은 주로 젊은 남성이었고, 나눈 이야기는 주로 기술과 게임 정보에 관한 것이었다. 하지만 통신회사의 게시판이나 동호인 커뮤니티에서는 이전보다 훨씬 많은 사용자들이 모였기 때문에 사용자의 익명성은 그 이전보다 훨씬 더 보장되었다. 이 때문에 사적이고 개인적인 감정이나 경험을 이야기할 수 있는 분위기가 이 안에서 자연스럽게 조성되었다. 온라인 커뮤니티는 이용자들이 연애나 학업, 직업선택, 취미 등에 대해 자신의 소소한 경험을 이야기하고, 이에 대한 정보를 얻거나 위안을 찾는 장소가 되었다. 이용자는 이런 글들을 통해 세상과 삶을 바라보는 또 다른 시각과 지식을 얻을 수 있었다. 온라인 커뮤니티는 세상의 다양한 삶이나 사건을 바라볼 수

있는 창일뿐만 아니라 개인의 사회화를 촉진하는 장이 된 것이다.

온라인 커뮤니티의 또 다른 역할은 사회적, 정치적 의제를 설정하고 이에 대한 다양한 토론을 촉발한다는 점이다. 이는 사용자의 숫자가 많고, 온라인 커뮤니티들이 서로 연결되어 있기 때문에 가능했다. 1992년의 <김보은 사건>은 이를 잘 보여준다. 김보은은 어려서부터 의붓아버지로부터 성폭력에 시달렸는데, 그녀는 남자친구와 함께 모의해서 의붓아버지를 살해했다. 이들의 범행이 발각되고 구속되자, 경북의 한 통신인이 이들에 관한 이야기를 게시판에 게재했다. 온라인 커뮤니티에서는 이들의 구명운동이 폭넓게 벌어졌고, 이들은 극히 이례적으로 집행유예로 석방되었다. 이 사건은 1993년에 성폭력특별법이 제정되는 계기가 되었다.³⁶⁾ 이 사건을 통해 온라인 커뮤니티의 신속하고 광범위한 정보소통 능력과 사회적 의제 설정 능력이 부각되었다.

하지만 대형 온라인 커뮤니티가 좋은 측면만을 가진 것은 아니었다. 가장 큰 문제는 온라인 커뮤니티가 포르노물의 유통 창구가 되었다는 점이다. 대형 통신사의 온라인 커뮤니티에는 초기부터 많은 ‘불법’ 자료들이 올라왔는데, 이들 중 상당수가 컴퓨터와 게임 관련 상용 자료들이거나 성인자료들이었다. 특히 사회적으로 문제가 된 것은 포르노 사진과 글들이었다. 이런 자료들은 단순 공유를 넘어서서 불법적으로 거래 되었는데, 일부 미성년자들이 이를 이용해서 돈을 벌었고, 사회적 문제가 되었다.³⁷⁾ 언론에서 이 문제를 종종 다루었지만, 사실 전자게시판과 달리 자체 정화기능이 작동하지 않는 대형 통신회사 온라인 커뮤니티에서는 이를 통제할 수 없었다. 이 점은 1998년의 <O양 비디오> 유출 사건에서 잘 나타났다.³⁸⁾ 당시 온라인 커뮤니티가 없었다면 이렇게 단기간 내에 개인의 사적 영상물이 확산되지 못했을 것이고, 커다란 사회 문제가 되지도 않았을 것이다. 역설적으로 이 비디오 사건으로 인해 많은 사람들이 피씨통신 서비스에 관심을 가지기

36) 《동아일보》, 「김보은양 석방촉구 여성단체 서명운동」, 1992년 4월 18일자. ; 《한겨레신문》, 「성폭력 특별법’ 서둘러야한다」, 1992년 4월 16일자.

37) 《동아일보》, 「음란정보 범람 청소년 명든다 컴퓨터통신 비상(非常)」, 1995년 9월 18일자.

38) 《경향신문》, 「O양 신드롬, CHI바이러스, 해킹, 포르노, 도메인, 코스닥, 피부로 느낀 ‘사이버 신세계’ 열기」, 1999년 12월 21일자

시작했고, 이 사건은 피씨통신이 대중화되는 계기가 되었다. 이 사건 이후 공권력은 온라인 커뮤니티에 대한 사회적 감시망을 더 강화하였지만, 자체 정화작용을 가지지 못한 통신사 온라인 커뮤니티에서 이런 조치가 실효성을 거둘 수는 없었다.

통신사 온라인 커뮤니티의 또 다른 문제점은 욕설과 비방이었다. 일부 사회적 일탈행위를 일삼는 사람들 때문에 온라인 공간은 종종 욕설과 비방 그리고 조롱이 판치기도 하였다. 이런 양상은 오프라인 공간 모임에서는 상대적으로 적었다. 통신사에게 있어서 가입자 숫자는 회사 이익과 정비례하기 때문에 통신사는 이런 반사회적 행동을 적극적으로 제지하지 않았다. 이런 경향은 1990년대 후반 웹 시대가 본격적으로 열리면서 새로운 전기를 맞게 된다. 새로운 환경에서 일부 온라인 커뮤니티는 초기 사설 전자게시판의 이상적 모델을 따라 새로운 형식을 실험하였다. 하지만 웹 시대의 적지 않은 온라인 커뮤니티에서는 혼란과 갈등이 심화되었는데, 일부 사용자들은 이런 혼란과 갈등을 즐기기도 하였다. 이 모든 경향은 초기 온라인 커뮤니티에서 그 맹아를 찾을 수 있다.

5. 나가며

한국에서 사설 전자게시판은 독특한 의미를 지닌다. 진보적 담론과 실천을 추구하는 <웰>과 달리 한국의 피씨통신 초기의 사설 전자게시판은 평등, 자유, 연대 그리고 저항을 그 특징으로 하고 있다. 이는 1987년 민주화 운동의 성공 이후에 조성된 사회 분위기와 관련 있다. 이 게시판은 당시 고가인 테다 구하기 힘든 프로그램을 공유하고, 서로 지식과 정보를 교환함으로써 한국 초기 피씨통신의 테스트베드이자 개발의 산실이 되었다. 이들 게시판에서 만들어진 문화는 후에 통신회사의 게시판과 동호인 커뮤니티 문화형성에 전범의 역할을 한다.

1980년대 후반 정부의 적극적 지원에 힘입어 컴퓨터의 보급이 대폭 증가하였고, 컴퓨터 통신 지식은 더 이상 소수 전문가나 엘리트의 영역이 아니었다. 자신의 미래 경쟁력을 위해 피씨통신 지식이 필요하게 되었고, 통신

회사의 피씨통신 가입자 숫자는 급증했다. 이제 피씨통신은 이윤을 내는 새로운 비즈니스가 되었고, 많은 회사가 고객 유치를 위해 치열하게 경쟁했다. 또한, 민주화운동과 3저 현상 이후 경제적 풍요와 제도적 민주주의가 정착되었고, 정치와 민주 같은 거대담론은 쇠퇴하였으며, 그 자리에 문화상품과 소비주의가 자리 잡았다. 초기의 평등, 연대, 자유 그리고 저항정신은 점차 약해지고, 그 대신에 향락주의와 조롱 그리고 비꼼과 같은 일탈적 사회행위가 점차 통신회사 게시판에 등장하기 시작한다. 이런 행동은 초기 사설 게시판에서도 있었지만, 회원 숫자가 소수인 데다 익명성이 완전히 보장되지 않았기 때문에 어느 정도 통제되었다. 하지만 통신회사 게시판에서는 익명성이 상당 부분 보장되고, 회원의 숫자도 많아서 이런 사회적 일탈행위가 통제되지 못했다. 이것이 점차 국내 인터넷 문화의 한 부분을 이루게 되었다.

초기 사설 게시판은 1990년대 초반 통신사 게시판 문화형성에 커다란 영향을 끼쳤다. 초기 사설 게시판의 대부분 운영자와 사용자가 이제는 좀 더 쾌적하고 편리한 통신회사 게시판에서 활동했기 때문이었다. 또한, 사회적, 문화적 그리고 경제적 변화가 이들 통신회사 게시판을 크게 변화시켰는데, 1992년의 초기와 1990년대 말의 통신문화는 이 때문에 커다란 차이를 보인다. 이런 차이는 2000년 이후 웹 시대가 본격적으로 시작하면서 통합과 분열의 양상으로 나타난다. 연대와 평등, 자유와 평등 그리고 저항 정신은 방종과 조롱과 더불어 공존하게 되었다. 이후에 등장하는 온라인 커뮤니티는 이들 중에서 어떤 것을 가지고 자신의 정체성을 확립할 것인지 선택해야 하는 기로에 서게 된다. 이런 전통의 맹아는 초기 사설 게시판과 이를 이은 통신사 게시판과 동호인 커뮤니티에서도 볼 수 있었는데, 국내 온라인 커뮤니티들의 성격은 이들의 결합 방식에 따라 좌우되었다.

참고문헌

도서

- 강경수, 권순선, 류한석, 박용우, 『IT 커뮤니티 변천사, 그 열정의 순간들』, 『마이크로 소프트웨어』, 소프트뱅크 미디어, 2005.
- 강명구, 유선영, 박용구, 이상길, 『한국의 미디어 사회문화사』, 커뮤니케이션 북스, 2007.
- 김강호, 『해커의 사회학: 해커를 해킹한다』, 개마고원, 1997.
- 김은미, 나은경, 「커뮤니케이션학 분야의 인터넷 관련 연구 10년 - PC통신에서 웹2.0까지」, 『사이버커뮤니케이션 학보』, 제25권 1호, 사이버커뮤니케이션학회, 2008, 243-288쪽.
- 김재학, 정은주, 「대한민국 소프트웨어 개발사들의 역사와 명암」, 『마이크로 소프트웨어』, 2005, 192-203쪽.
- 김중태, 『대한민국 IT사 100 - 파콤 222에서 미네르바까지』, e비즈북스, 2009.
- 목현상, 『(재미있는)PC통신』, 영진출판사, 1991.
- 문정식, 『네트워크 오디세이: 인터넷과 PC통신의 놀라운 정보세계』, 오름, 1994.
- 송은영, 『문화 생산으로서의 자기현시 - 인터넷 문화의 기원, PC통신과 하이텔의 마니아들』, 작가세계, 2009.
- 스털링, 부루스, 김면구 옮김, 『해커와의 전쟁』, 영진출판사, 1993.
- 안정배, 『한국 인터넷의 역사』, 블로터앤미디어, 2014.
- 윤호영, 「한국 인터넷의 특징: 소통기반 정보축적 및 유통 문화」, 『한국사회학』 제45집 5호, 한국사회학회, 2011, 61-104쪽.
- 이기성, 『(소설)컴퓨터: 소설로 배우는 컴퓨터 통신』, 성안당, 1992.
- 이기열, 『편지에서 인터넷까지 IT 강국 한국의 정보통신 역사기행』, 북스토리, 2006.
- 이언 F. 맥닐리, 리사 울버턴, 채세진 옮김, 『지식의 재탄생: 공간으로 보는 지식의 역사』, 살림, 2009.
- 전길남, 「초기 한국 인터넷 略史(1982년~2004년)」, 『The e-Bridge』 제12호,

초기 온라인 커뮤니티 형성과 통신문화의 변화

- 한국정보처리학회, 2011, 10~33쪽.
- 정지훈. 『거의 모든 인터넷의 역사』, 메디치미디어, 2014.
- 조한혜정, 「인터넷 시대의 문화연구: 주체, 현장, 그리고 새로운 ‘사회’에 대하여」, 조한혜정 외, 『인터넷과 아시아의 문화연구』, 연세대학교 출판부, 2007, 5~55쪽.
- 토머스 J. 미시, 『다빈치에서 인터넷까지』, 글램북스, 2015.
- PC월드출판부, 『(개정판) PC통신 하나에서 열까지』, 하이테크정보, 1994.
- Abbate, Janet. *Inventing the Internet*, MIT Press, 2000.
- Rheingold, Howard, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, MIT Press, 2000.

자료집

- 조동원, 「이용자 관점의 초기 인터넷 역사」, 『제1회 인터넷 역사 워크숍 프로그램 자료집』, 2012년 3월 17일. (<https://sites.google.com/site/koreainternethistory/lib/han-docs>)
- 조동원, 『초기 인터넷 이용자의 형성: 비비에스와 피씨통신을 중심으로』, 2012. 3. 31. (<https://sites.google.com/site/koreainternethistory/lib/han-docs>)
- Pernick, Don, *A Timeline of the First Ten Years of The WELL* (1995) (<http://www.well.com/conf/welltales/timeline.html>)

신문

- 《경향신문》, 「O양 신드롬, CHI바이러스, 해킹, 포르노, 도메인, 코스닥, 피부로 느낀 ‘사이버 신세계’ 열기」, 1999년 12월 21일.
- 《동아일보》, 「음란정보 범람 청소년 명든다 컴퓨터통신 비상(非常)」, 1995년 9월 18일.
- 《한국경제》, 「동호회 앰팰(EMPAL)초이스 .. 국내 첫 PC동호회」, 2001년 2월 19일.
- 《경향신문》, 「전자상가 피씨 조립 짹짹한 재미, 청계천서 개화하는 마이컴 시대」, 1982년 12월 28일.
- 《동아일보》, 「음란정보 범람 청소년 명든다 컴퓨터통신 비상(非常)」, 1995년 9월 18일.

Hafner, Katie, "The epic saga of the Well", Weired, 1997년 1월 5일.
(<http://www.wired.com/1997/05/ff-well>) (검색일, 2017.03.03.)

"The Well, a Pioneering Online Community, Is for Sale Again", The
New York Times, 2012년 6월 29일자. (검색일, 2017.03.03.)

웹 자료

<웰> 홈페이지(<http://www.well.com>). (검색일, 2017.03.03.)

김좀비, 추억의 pc통신망, 2012. 09. 22.(검색일, 2017.03.03.)

(<http://cafe.naver.com/sukzo/964>)

파몽, 초창기 통신세계와 지금의 통신문화(피움), 2007. 04. 17. (검색일,
2017.03.03)

(<http://blog.naver.com/pamong?Redirect=Log&logNo=120036921936>)

Abstract

Formation and Change of the Culture of the Early Online Communities

Kim, Min Ok(Advanced Center FOR Korean Studies)

Cho, Gwan Yeon(Pusan Univ.)

Although online communities have significantly affected the formation of today's unique internet culture in Korea, relatively few studies have been conducted on such communities. This paper explores the formation of the early online communities which existed in Korea from the late 1980s to the mid-1990s and its cultural characteristics in an overall view.

The online communities of Korea have a unique position when compared to those of other countries across the world. There are few countries that have online communities as active as Korea, which has many unique aspects in the interaction of such communities. The early private electronic bulletin boards in the late 1980s have largely contributed to the formation of the online communities. Freedom, equality, bonding, sharing, social responsibility and elitism of the early members played a pivotal role in the formation of the culture of the online communities today.

The culture of the online communities has transferred in large part to the online communities operated by large telecommunication companies in the early 1990s. However, the culture changed later in a multi-layered and complex manner due to the anonymity and consumerism of the public and the change in social structure. Nevertheless, the culture of the early online communities still acts as a value and norm within online communities.

■ Key words : Online Community, Empal, BBS, Internet Culture, PC Communication

접수일자: 2017. 2. 24 심사일자: 2017. 3. 30 게재결정: 2017. 3. 31

