

한국의 개인용 컴퓨터 표상 연구  
-1980년대 일간신문을 중심으로-

Representation of Personal Computer in Korea  
-Focused on daily newspapers in the 1980s-

주저자

허 대 찬 Heo, Dae-chan

국민대학교 TED 대학원 디자인플래닝학과 박사과정 | Ph.D. candidate of Division of Design Studies, Graduate School of Techno Design,  
Kookmin University  
archanii@gmail.com

교신저자

조 현 신 Cho, Hyun-shin

국민대학교 TED 대학원 디자인플래닝학과 교수 | Professor of Division of Design Studies, Graduate School of Techno Design, Kookmin  
University

투고일	2018.08.31	심사일	2018.10.24	게재확정일	2018.10.29
-----	------------	-----	------------	-------	------------

## 목 차

1. 서론
  2. 컴퓨터 시대 개관
    - 2.1. 정보통신산업사회로의 진입
    - 2.2. 한국 컴퓨터 보급의 특수성
      - 2.2.1. 정보화 사회 기획
      - 2.2.2. 교육용 컴퓨터 보급 사업
      - 2.2.3. 1983년, 사회적 관심의 폭증
  3. 신문에서 드러난 개인용 컴퓨터 표상의 흐름
    - 3.1. 미래지향의 만능도구
    - 3.2. 생존을 위한 교육도구
    - 3.3. 교육과 게임 도구 사이의 혼재
  4. 결론
- 참고문헌

### Keyword

개인용 컴퓨터, 1980년대, 표상, 한국, 문화사  
Personal Computer, 1980s, Representation,  
Korea, Cultural History

## Abstract

The purpose of this study is to examine the history of the introduction of personal computers in Korea and to lay the foundations for the study of our digital media culture history. The period is around 1980s, when the personal computer was introduced in Korea. The analysis target is 703 articles related to 'personal computer' mentioned in the daily newspapers of Kyung-hyang, Dong-a Ilbo, Maeil Business, and Hankyoreh. We extracted and analyzed the representations of personal computer focusing on the title, text, and images of each article. Prior to the analysis, we considered the period as the starting point for the information and communication industry society. This study also categorized the projected information society and education computer distribution project as the specificity of Korea. The characteristics of the personal computer representations extracted from the articles are 1) futuristic universal tools, 2) educational tools for survival, and 3) a mixture of education and game tools. Through this study, I analyzed the perception of contemporary personal computer and the visual representation of its context. Through this study, I collected the representations of newspaper media about personal computers, analyzed the meanings of visual representations, explored their meanings, and clarified what kind of consciousness and purpose they conveyed to the public.

## 논문요약

본 연구의 목적은 한국의 개인용 컴퓨터 도입 역사를 살펴봄으로써 이를 기초로 우리의 디지털 미디어 문화사 연구에 대한 기반을 마련함에 있다. 연구 대상 기간은 한국에서의 개인용 컴퓨터 도입 태동기인 1980년 전후에서부터 10년간이다. 분석 대상은 이 시기에 발간된 국내 일간신문 중 경향신문, 동아일보, 매일경제, 한겨레의 4개 일간지 중 '개인용 컴퓨터'와 관련된 기사 703건이다. 각 기사의 제목과 텍스트, 이미지를 중심으로 여기에서 드러난 개인용 컴퓨터 표상을 추출하고 그 의미를 분석했다. 그 분석에 앞서 해당 시기를 정보통신산업사회로의 진입 기점으로 보았다. 그리고 그 시기 한국의 특수성으로서 기획된 정보화 사회, 교육

용 컴퓨터 보급 사업을 끝냈다. 기사에서 추출한 개인용 컴퓨터 표상의 특성으로서는 각각 1)미래지향의 만능도구, 2) 생존을 위한 교육 도구, 3) 교육과 게임 도구 사이의 혼재를 도출하였다. 본 연구를 통해 연구대상에 담긴 당대 개인용 컴퓨터의 인식과 그 맥락의 시각적 표현에 대한 해석을 진행하였다. 이를 통해 개인용 컴퓨터에 대하여 신문 매체가 표출한 표상을 수집하였고, 표상에 대한 시각분석을 진행하여 그 의미를 탐구하였으며, 대중들에게 어떠한 시대의식과 목적을 전달하였는지에 대한 규명작업을 진행하였다.

## 1. 서론

본 논문은 한국에서 컴퓨터가 개인용으로서 어떻게 대중에게 보급되었는지, 그리고 개인용 컴퓨터가 보급 과정에서 어떠한 표상을 이루었는지를 고찰한다. 컴퓨터라는, 그 이전에는 없었던 생소한 기계가 어떻게 우리의 삶으로 파고들어왔으며, 우리가 이들에 대해 어떻게 받아들였는지, 그리고 시간이 지남에 따라 어떠한 소비 양태가 형성되었으며 그에 따라 어떻게 서로 상호 작용하며 영향을 끼치고 받았는지를 분석함을 목표로 한다.

오늘날의 디지털 미디어의 기술적인 기초를 컴퓨터로 보아도 과언은 아니다. 컴퓨터가 단지 계산을 위한 기계, 프로그램을 사용하기 위한 도구로만 사용되는 것을 넘어 현실을 구성하고, 나아가 인간의 삶과 활동, 인간 스스로를 규정하는 존재로서 위치하고 있는 것은 여러 연구를 통해 정리되어있다. 디지털 문화는 아날로그와 대비되는 디지털이라는 용어가 뜻하는 바대로 불연속 혹은 이산적 코드 체계에 따라 정보를 처리, 전달하며 형성된 문화로 정의할 수 있다.(조동원, 2015; 고규훈, 2011; 기어, 2006) 그리고 현대적 컴퓨터는 이전법의 디지털 정보 처리 방식을 효율적으로 구현해 낸 정보기기로 발전하며 디지털 문화 형성 및 발전의 핵심에 자리잡았다.(조동원, 2015; 백옥인, 2013; 홍성태, 2009) 즉, 한국의 디지털 문화의 형성을 컴퓨터의 역사연구를 통해 규명할 수 있다고 볼 수 있다. 즉 이 연구는 한국의 디지털 문화사 연구에 대한 예비적 고찰이다.

<표 1> 신문사별 개인용컴퓨터 관련 기사 건수

신문	건수
경향신문	168
동아일보	170
매일경제	322
한겨레	43

본 연구는 개인용 컴퓨터의 도입 태동기인 1980년 전후에서부터 10년간의 개인용 컴퓨터의 도입과 정착, 발전 시기를 기준으로 이 시기 발간된 신문 일간지를 그 연구 대상으로 한다. 그들 중 디지털 아카이브화된 경향신문, 동아일보, 매일경제, 한겨레의 4개 신문에 수록된 개인용 컴퓨터가 언급된 기사 703건에 대하여 이미지와 텍스트에서 드러난 개인용 컴퓨터 표상을 추출하고 그 의미를 분석했다. 이를 통해 연구대상에 담긴 당대 개인용 컴퓨터의 인식과 그 맥락의 시각적 표현에 대한 해석을 진행했다. 본 연구는 첫째, 개인용 컴퓨터에 대해 신문 매체가 표출한 표상을 수집하고 둘째, 표상에 대한 시각적 분석을 진행하며 표상이 가진 의미를 탐구하고, 나아가 대중들에게 어떠한 시대의식과 목적을 전달하였는지를 규명하는데 그 의미를 지닌다.

1980년대는 70년대의 세계적 경기침체 상황에서 이를 벗어나기 위해 서구권에서 시작된 정보산업화 흐름에 영향을 받아 한국이 정보 산업에 대한 육성을 시작한 시기이다. 이 흐름은 국가의 정책 기획 형태로 추진되었다. 정책은 정보산업 육성과 시장수요 유인이라는 두 기능을 충족하는데 초점이 맞춰졌으며 구체적으로는 대기업 주도의 산업 구제 지원 정책이라는 성격을 강하게 띄었다. 즉 그러한 산업화와 시장개척의 첫 시도로서 한국의 개인용 컴퓨터 도입과 소비에 관련한 역사는 정부 정책과 지원에 의한 톱다운 양상의 신산업의 발전의 시각으로 그 보급으로 시작했다는 점에서 독특한 흐름을 지닌다.

산업화와 국가발전의 방법으로서 시작된 민간에의 컴퓨터의 보급은 ‘국산 개인용 컴퓨터 보급 사업’으로 구체화되었다. 1982년 과학기술처를 시작으로 문교부와 상공부가 각각 교육용 컴퓨터 보급 계획을 발표했고 민간기업이 이에 응했다. 정부의 개인용 컴퓨터 산업 활성화 대책의 발표 이후 그동안 대형컴퓨터와 기업 사무용 컴퓨터

생산에 주력하던 금성사, 삼성전자, 대우전자 등 대형 가전회사들이 일제히 개인용 컴퓨터 사업에 뛰어들었다. 초창기 세운상가를 중심으로 소규모로 개인용 컴퓨터의 복제 조립 및 판매가 주를 이루던 개인용 컴퓨터 시장은 본격적으로 산업화의 길에 접어들게 되었다.

개인용 컴퓨터의 생산과 시장 규모는 점차 커졌지만 컴퓨터의 구체적인 기능은 정립되지 못했다. 소비자들은 주로 신문과 방송 등 언론보도를 통해 컴퓨터를 접했다. 경외의 대상이던 컴퓨터는 대중의 품에 안겼지만 그 사용 용도에 대한 답은 내려지지 못한 상태였다. 신문 기사 상에서는 상상에 의해 표현된 만능 도구로서, 그리고 미래를 살아가기 위해 필수적으로 교육받아야만 하는 기술이자 상식으로서 그려졌다. 컴퓨터는 풍족하고 편리한 삶의 환경을 이루어 줄 수 있는, 그 이전까지는 없었던 다양한 기능을 한 몸에 가진 도구로 표현됨으로써 그 소비에 대한 당위성을 부각시켰다.

본 연구는 인식과 문화, 물질사를 포함한 문화사적인 시각으로 오늘날의 한국 디지털 문화사의 연구의 첫 시작지점이라고 할 수 있는 한국의 개인용 컴퓨터의 존재를 추적하고 개인용 컴퓨터 보급과 인식의 태동기에 대한 시각적인 증거를 제시한다는 점에서 의미를 가질 수 있을 것이다.

## 2. 컴퓨터 시대 개관

### 2.1 정보통신사회의 진입

1970년대는 두 차례의 석유파동을 겪으며 당시 지구상의 가장 큰 경제블록이었던 미국과 유럽을 위시한 서구 자본주의 경제가 급격한 침체 국면에 접어든 시기였다. 이에 1976년부터 고개를 든 보호무역주의는 1978년 정점에 달했다. 이에 따라 한국의 지속되던 수출지향 정부주도 경제정책에도 변화가 불가피했다. 미국을 중심으로 한국에 대한 시장 개방 압력이 지속적으로 가해졌고 1978년 한 해 동안 3단계에 걸쳐 19개 품목에 대한 수입 자유화 조치가 내려졌다.(서현진, 2001) 이 사실이 말하는 바는 곧 정보, 통신, 문화 모두에 대한 본격적인 시장 개방의 시작이었다. 이에 따라 그동안 자체적인 기술의 개발과 또는 한국 내의 시장 창출 등의 내수 시장 부양 없이 조립 생산과 임가공 수준에 머물던 전자산업 부문의

산업 구조를 변화시켜야 한다는 인식이 커지게 되었다.

해당 시기 경제침체 상황에 대해 서구권은 새로운 일자리를 창출하며 위기를 극복하기 위한 방편으로 앞 다투어 첨단기술에 대한 투자 계획을 제출했다. 이 시기 함께 나온 여러 구세주 담론의 핵심에는 첨단 정보통신 기술과 뉴미디어가 자리 잡고 있었다. (설러, 2001) 경제위기는 자본 축적 구조의 변동을 유인했고 복미와 서유럽은 생산성 제고와 새로운 시장 확보에 탄력적으로 대응할 수 있는 유연 산업으로의 구조 전환을 꾀했다.(조동원, 2015) 이들은 해답으로써 도출된 것은 정보통신기술이었다. 이것을 산업 고도화의 새로운 기술적 기초로 삼아 기술력의 비교 우위에 의한 경쟁력 제고와 세계 자본주의의 위기 극복을 위한 도약대로 삼았다. (강상현, 1996) 이런 정보기술과 정보화 사회의 담론은 1972년부터 이러한 새로운 경제 활성화 방법 탐색과 실천에 의해 자본주의 축적 체제의 변동이 시작되면서 전 세계로 퍼져나갔다. 한국 역시 1970년대 후반부터 전자산업 및 정보산업을 앞세운 구조조정이 이루어진 시기에 맞춰 국내에도 널리 퍼지기 시작했다.

## 2.2 한국 컴퓨터 보급의 특수성

### 2.2.1 정보화 사회 기획

이 시기 한국사회는 발전주의적 접근이 유지되는 상태였으며 정보사회의 진입은 그 이전과 마찬가지로 국가의 정책기획 형태로 추진되었다. 이때의 사회 전체에 대한 전반적인 조율이 국가 주도로 이루어진 점은 우선 용어의 사용에서 확인할 수 있다. 유독 한국에서만 정보사회 대신 ‘정보화’ 사회라는 단어가 사용되었다. 이는 군사독재정권하에 중앙정보부의 권한이 막강했던 탓에 ‘정보사회’ 라는 용어를 사용하면 마치 정부가 모든 국민의 사생활을 전부 감시하는 의미로 받아들여질 수 있는 가능성이 있었기 때문이다. 그렇기에 굳더더기 글자를 더해 ‘정보화 사회’ 라는 단어가 탄생했다.(조동원, 2014; 강상현, 1996 에서 재인용) 즉 당시의 정부는 근본적으로 가진 정당성에 대한 약점을 숨기고 정보산업의 새로운 시장을 형성하려는 시도에 대한 대중적 지지 기반 확보를 위해 정보화 사회라는 선진 자본주의의형 발전 이데올로기를 앞세운 것이다.

하지만 그 진행의 시작부분은 순탄치 않았다. 정보화 정책은 정부 주도로 진행되었지만 그 기획과 실행은 일관되고 체계적으로 진행되기보다는 과학기술처와 상공부, 체신부 간의 치열한 주도권 경쟁의 양상을 띠었다. 그 결과 부처간 역학관계에 따라 계획은 빈번히 변경되었고 이에 따른 정책 혼란이 가중되면서 많은 사업들이 실패로 돌아갔다. 이 혼란은 체신부가 앞서나가며 조직을 강화해 1994년 정보통신부가 신설되면서 진정된다. 그리고 이 조직 확대의 근거 역시 정보화 사회 담론이었다.(조동원, 2014) 80년대의 컴퓨터 관련 변화양상은 국가 주도로 정보산업 육성과 시장수요 유인이라는 두 기능을 충족하는데 초점이 맞춰졌다. 정보화 사회 기획과 정책 담론은 애초부터 기업 주도의 산업 구제 지원 정책이라는 성격을 강하게 띠었다.

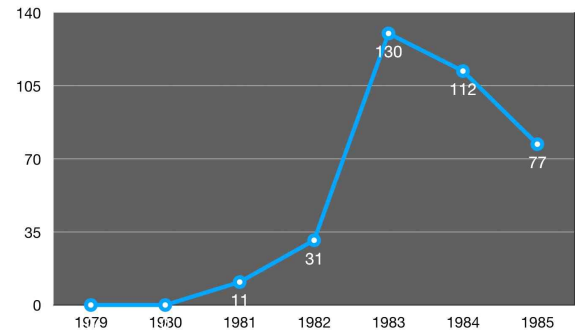
### 2.2.2 교육용 컴퓨터 보급 사업

서현진은 한국의 컴퓨터사와 관련한 그의 저서에서 1980년대 초반을 한국 컴퓨터 역사상의 도약기로 규정했다. 이 때는 “컴퓨터 산업과 환경이 정부의 각종 정책 의지에 의해 형성되고 확산되는 특징이 나타났는데 정부의 과학기술정책 전반에 대한 기반이 새로 만들어지면서 이전 시기의 컴퓨터 관련 정책들 역시 대부분 바뀌거나 새로 마련되는 과정을 밟는”(서현진, 1997) 시기였다. 우선 과학기술처가 1982년 교육용컴퓨터 5천대 공급계획을 발표했고<sup>1)</sup> 이듬해 4월 고등학교 컴퓨터 교육을 목적으로 5천대 보급 사업을 벌였다. 문교부 역시 실업계 고교 4백여 학교에 학교당 30대의 개인용 컴퓨터 공급 계획을 발표했다. 문교부는 이에 더해 제 4차 교육과정(1981~1987)에서 일반계 고등학교의 ‘산업기술’ 과목에 ‘전자계산기 개요’와 ‘전자계산기 응용’을, ‘수학’ 과목에 ‘순서도’와 ‘알고리즘’을 포함하였다. 또한 1983년부터는 각 급 학교에 컴퓨터를 ‘특별활동’으로 교육할 수 있게 하여(노선숙, 284; 2003) 컴퓨터 교육을 일반보통교육으로 다룰 수 있게 하였다. 이러한 흐름에 민간기업도 호응했다. 삼성그룹은 기업체로서는 처음으로 실업계 고교출신 대상의

1) 과거처 국산 교육용 컴퓨터 5천대 보급, 매일경제, 1982. 2.20.

입사시험에 컴퓨터를 필수과목으로 채택<sup>2)</sup>했다. 한편 상공부는 1982년 5월 ‘전자계산기 산업 육성을 위한 전문업체 선정요강’을 발표했다. 비록 업체 선정이 5공화국이 끝날 때까지 이루어지지 않았지만 고려씨스템, 큐닉스, 한국상역, 한독, 금성반도체, 동양정밀, 금성통신 등 대기업에 이어 중견 업체들이 개인용 컴퓨터 본체 관련 부품 개발에 본격적으로 나서게 하는 효과를 냈다. (서현진, 1997) 이처럼 1980년대 초반에 진행된 국가기관에 의한 정책 드라이브는 비록 통일된 정책으로 수렴되지는 못했지만 교육용 컴퓨터라는 이름으로 컴퓨터 산업의 불길을 지피는데 성공했다.

### 2.2.3 1983년 사회적 관심의 폭증



<그림 1> 연도별 개인용 컴퓨터 관련 기사수

‘개인용 컴퓨터’에 관련한 기사 수는 1982년 31건에서 1983년 130건으로 600% 이상의 큰 폭으로 증가한다. 1980년 이전 기사 중 개인용 컴퓨터에 관련한 문건은 5건에 불과하다.<sup>3)</sup> 이러한 급격한 기사 숫자의 증가에 대한 분기점으로 두 가지를 볼 수 있다.

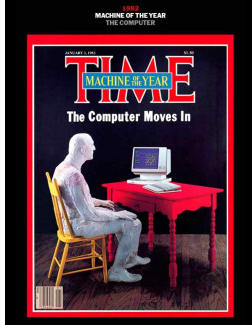
하나는 미국의 유력 시사주간지 타임의 ‘올해의 인물’이다. 타임지는 1982년 그 해에 가장 큰 영향을 끼친 인물로서 창간 이래 처음으로 인간이 아닌 대상인 ‘컴퓨터’를 선정, 발표했다. 타임지는 “컴퓨터는 단순한 한 개체가 아니라 하나의 과정이며 이 과정은 다른 모든 과정을 변화시킬 수 있다는 것을 전 사회가 인식하고 있다는 것이다”<sup>4)</sup>라며 선정 이유를 밝혔다. 또한 미국 내 컴퓨터 판매량의 폭증도 산술적 근거로 꼽혔

2) 입사시험에 전산과목 채택, 경향신문, 1983. 7.11.

3) 1920. 1. 1. ~ 1979.12.31. 네이버 뉴스

라이브러리(<http://newslibrary.naver.com/>) 검색 결과

4) 인간의 반려자 막 오른 컴퓨터 사회, 동아일보, 1982.12.29.



<그림 2> TIME지 표지, The Computer, Machine of the year, 1983.1. 3.

다. 1982년 한 해 동안 1백개 컴퓨터 제조회사에 의해 총 2백80만대의 컴퓨터가 판매되었는데 이는 2년전 20개 회사에서 72만 4천대를 판매한 것과 비교해 유의미한 폭으로 증가했다는 것<sup>5)</sup>이다. 이러한 타임지의 발표에 한국 언론은 컴퓨터의 가능성과 우리 사회에 미칠 영향들에 대해 대대적인 보도를 진행했다. 전반적으로 현재 미국 사회와 가정에서 컴퓨터를 소비하고 있는 모습<sup>6)</sup>과 더불어 컴퓨터를 사용하는 미래사회의 모습을 조망<sup>7)</sup>하는 한편, 컴퓨터가 기계의 한계를 넘어 인격의 대상이 되어 인간의 자리를 위협할 요소로 보는 시각<sup>8)</sup>도 존재했다.

두 번째는 바로 정부의 컴퓨터 관련 산업 장려정책의 발표이다. 정부는 1983년을 기점으로 두 가지 정책, 각각 정보통신산업 육성선언과 교육용 컴퓨터 개발 사업 추진을 민간에 발표했다. 우선 정부는 1983년 1월 28일 전두환 대통령 주재로 열린 기술진흥확대회의에서 ‘정보산업의 해’를 선포하고 정보통신산업 집중 육성의 의지<sup>9)</sup>를 가시적으로 드러냈다. 정부의 의지는 민간에서의 제품 개발과 호응했다. 한국의 첫 개인용 컴퓨터는 1981년 1월 첫 선을 보인 삼보컴퓨터 SE-800<sup>10)</sup>이다. 그 이전까지는 세운상가를 중심으로 고유의 제품개발보다는 손쉽고 비용이 적게 드는 외국제품 - 애플II, 엠제트-80(MZ-80), 엠에스엑스(MSX) - 의 복제에 치중하고 있었다.(조동원, 2015) 적은 규모의 내수가 아닌 본격적인 새 시장으로서 개인용 컴퓨터 시장 형성을 위해, 그리고 대중적인 호응을 위해 ‘국산’ 제품의 개발은 필수적이었다. 이를 위해 정부주도 정책기획이 시작되었고 기업들은 본격적으로 자사의 상표를 단 제품들을 출시하기 시작했다. 신문에서는 경제면을 중심으로 이러한 대대적인 산업계의 변

5) 타임지, 올해 인물에 컴퓨터를 선정, 경향신문, 1982. 12.27.  
 6) 컴퓨터 혁명, 선진기술 현장을 가다, 동아일보, 1983. 3. 1.  
 7) 미래 바라본 컴퓨터, 매일경제, 1981.10. 1.  
 8) 안방서 사회생활, 개인 컴퓨터 인기, 동아일보, 1982. 8. 2.  
 9) 정보화시대의 대응전략, 경향신문, 1983. 1.29.  
 10) 삼보전자, 퍼스널 컴퓨터 국내 첫 개발, 매일경제, 1981. 2.16.

화 동향을 보도하기 시작했고 수요 촉진을 위해 그 이전까지 존재하지 않았기에 막연했던 컴퓨터의 이미지와 그 삶에 대한 기사를 쏟아내기 시작했다. 교육용 PC 보급 사업은 이어 민간의 컴퓨터 교육과 잡지 창간, 경진대회 등으로 이어져 그 분위기를 더했다.

### 3. 신문에서 드러난 개인용 컴퓨터 표상

#### 3.1 미래지향의 만능도구



<그림 3> 컴퓨터 혁명 선진기술 현장을 가다 (16), 동아일보, 1983. 3. 1.

1980년대 초반 신문에서 소개되는 컴퓨터라는 존재는 그 이전에는 존재하지 않았던 일종의 만능도구였다. 이러한 컴퓨터의 만능성은 명확한 형태 없이 추상적인 묘사로 지속적으로 노출되었다. 동아일보는 ‘컴퓨터 혁명 선진기술 현장을 가다’라는 기획 기사를 연재했다. 미국의 각 대학교의 사례를 소개한 기사에서 “개인용 컴퓨터에 몇 가지 보조기억장치를 부착시키면 못할 것이 거의 없는 만능기계가 되고 있기 때문에 학생들의 열기는 대단하다”라며 대학교에 넓게 퍼지고 있는 컴퓨터 저변을 소개했다. 이렇게 선진국 대학교에서 폭넓게 사용되는 모습을 소개하며 우리가 따라야 할 목표로서의 풍경을 제시했다.

한편, 컴퓨터의 기능과 성능에 대한 묘사는 어떠한 비교 지표가 없이 역시 추상적으로 제시되었으며 그 입문과 조작에 대한 설명 역시 현실성에 대한 검증이 없었다. 기사에서는 ‘보조장비 합쳐 백만자 기억, 전력소비 적고 조작 손쉽고 학습지도, 작곡, 가계부, 전화부 등 가정에서 필요한 일상정보처리가 가능’한 개인용 컴퓨터를 사용하는 언어는 ‘문외한이라도 1주일 가량 자습하면 터득할 수 있는 기초언어’<sup>11)</sup>라고 소개하는 등 현실적으로 불가능한 사실을 왜곡하여 전달하는 오류를 범했다. 이러한 기사들은 대중들의 컴퓨터 구입에 대한 접근성을 낮추는 요인이 되었다.

11) 모든 정보를 안방에서 척척, 마이 컴퓨터 시대가 온다, 경향신문, 1981. 3.11.



<그림 4> 컴퓨터가 미리 바라본 한국 1981, 매일경제, 1981.1.1.

또한 컴퓨터는 임산부의 아이가 아들인지 딸인지를 묻거나 선거 결과나 시험의 합격 불합격을 예측하고 원격으로 비행기를 조종할 수 있으며 말로 텔레비전을 조작할 수 있는 존재로 그려졌다. 이러한 편리한 도구를 사기 위해 어머니들은 컴퓨터 계를 들기 시작했고 자가용 대신 자가 컴퓨터가 사랑거리가 되었다. 이러한 묘사는 사실에 근거하기보다는 구체적 근거가 존재하지 않는 상상에 의한 표상이었다. ‘인공지능’이라는 용어가 구체적인 정의없이 사용되었고, 목소리로 컴퓨터에게 명령하는 모습은 당시 기술로 구현하기가 불가능한 영역이었다. 그리고 고통회복에 대한 예측을 그린 모습은 컴퓨터를 향한 기복적이기까지 한 욕망의 투영이었다.

경향신문은 ‘컴퓨터가 몰려온다’라는 칼럼을 장기 연재했다. 이 칼럼은 1983년 8월 2일부터 10월 3일까지 2개월간 총 22회의 기사를 연재하며 컴퓨터가 일상에서 어떠한 기능을 수행하고 어떻게 바뀌어 나가는지에 대한 실제의 모습을 유형화하였다. ‘중부시장 과일상의 정보통 1호’라는 기사에서는 “쑥스럽고 손가락질을 받기 싫어서” 컴퓨터를 집에만 두고 사용했지만 곧 과일상회로 가져와 활용할 것이며 시세를 5년만 축적하면 국내에서 제일가는 중개상이 될 것이라는 언급이 등장한다. 아직은 실제 상거래 현장에서 컴퓨터를 이용하는 것이 대단히 낯선 풍경이지만 누구보다도 앞선 행동이며 더욱 나은 상황을 만들 것이라는 낙천적인 묘사이고 예측이다.

## 家庭自動化(HA)혁명



컴퓨터가성 成국통학사가속은 고성용소형컴퓨터를 KAIST의 汎用컴퓨터에 연결하여 800여개의 각종 프로그램을 자녀들의 교육및 오락용등으로다 일하게 활용하고있다.

<그림 5> 가정자동화 혁명, 경향신문, 1983. 8. 3.

‘가정자동화 혁명’ 기사에서는 한국과학기술원 전산개발센터 소장 성기수 박사의 예를 들었다. 그는 8백개의 프로그램을 자신의 연구 외에 가족들의 교육 및 오락 용도로 사용하고 있으며 그의 고3, 여고1, 중2 세 자녀가 매일 컴퓨터 터미널을 두드리다가 분당 70단어 이상을 칠 수 있는 영문 타이피스트가 됐고 각도조절 비디오게임으로 사인, 코사인 등 수학적 감각도 늘었다고 자랑이 대단하다는 언급이 있다. 많은 기사 사진들이 가족이 컴퓨터 앞에 함께 모여 있는 모습을 그렸다. 그 풍경에서 컴퓨터는 가족 구성원이 모두 편리하게 사용할 수 있는 친근한 기기이며 모두가 사용할 정도로 다양한 기능을 가진 편리한 물건이었다.

개인용 컴퓨터와 관련한 기사들은 이런 일상에서는 불가능한 인사의 예를 토대로 신문은 교육열과 선진화에 대한 욕망을 자극했다. 여기에 등장한 사례들은 실제 개인용 컴퓨터 구입자들에 대한 사례도 있었지만 많은 부분은 전문가들의 예측이 차지하고 있었다. 그리고 그 예측은 구체적이고 현실적이기보다는 막연한 만능도구의 모습 이었고, 컴퓨터가 가져올 낙천적인 파라다이스의 미래 모습이었다.

하지만 분명한 사실은 개인용 컴퓨터는 컴퓨터라는 존재를 일상의 차원에서 상상할 수 있는 존재로 끌어왔다는 점이다. 그 이전까지 컴퓨터는 국가 기관이나 커다란 회사에서 무언가 거대한 것을 행하는 먼 존재였다. 경향신문의 한 사설에서 김정흠 교수(물리학자, 고려대)는 컴퓨터를 다음



다' 라는 기사에서는 “컴퓨터를 모르면 시대에 뒤떨어진다는” 라는 서두와 함께 실질적인 공교육 이전의 조기교육에 대한 당위성을 강조하기도 했다.

한편, 직장에서의 필요성에 대한 기사도 꾸준히 등장했는데 기업들이 이미 사원들의 컴퓨터 조작을 상식으로 받아들이고 있으며, 입사시험과 승진에도 조작능력을 따진다고 하며<sup>16)</sup> 그 중요성을 강조했다. 이러한 분위기는 자녀들의 장래를 생각하는 학부모들에게 개인용 컴퓨터 구입의 필요성을 더더욱 강조했다. 이러한 관련 기사의 이미지는 최소한 2~3인 이상의, 많은 학생들이 컴퓨터를 다루고 있는 모습이 주를 이루고 있다. 기사 논조와 함께 이미지는 이미 많은 학생들이 컴퓨터를 다루고 있으며 이러한 대세에 뒤처지지 않아야 한다는 틀을 구성하고 전달하였다.

### 3.3. 교육과 게임 도구 사이의 혼재



<그림 8> 학습용 컴퓨터 오락기구로 둔갑, 동아일보, 1986. 1.14.

대대적인 개인용 컴퓨터의 보급은 앞서 언급한 대로 ‘교육용 컴퓨터 보급 계획’ 이 그 기점이였다. 1982년 이전까지의 한국 개인용 컴퓨터의 보급 대수는 총 1000대를 넘지 못하고 있던(운태진, 나보라, 2011) 상황이었다. 1983년 과기처의 주도로 실업계 고등학교 등에 5천대의 컴퓨터를 보급한 것을 기점으로 정부의 정보산업육성계획을 통해 해당 년도에 5만대의 컴퓨터가 교육용으로 교육기관 및 가정에 보급되었다. 즉, 대중에게 개인용 컴퓨터의 첫 인상은 ‘교육용’ 그 자체였다. 당시 보급된 컴퓨터들은 8비트 컴퓨터였고 그 중 대우의 MSX규격<sup>17)</sup>의 DP시리즈와 삼성의

16) 컴퓨터 모르면 직장 떠나라, 경향일보, 1983. 7.19.  
 17) 미국의 마이크로소프트, 일본의 아스키사가 개발한 8비트 개인용 컴퓨터 표준규격이다. 일종의 오픈 아키텍처 형태로 참여를 원하는 제조사들이 자유롭게 참여, 생산이 가능했다.

SPC시리즈가 주류를 이루었다. 이들 중 대우의 DP 시리즈는 일본에서 이미 출시되어있던 500여개의 게임 롬팩을 사용할 수 있어 교육용으로 홍보하면서도 다른 한편으로 콘솔 게임기로서도 시장에 어필할 수 있어 경쟁력을 강하게 확보, 시장점유율을 높일 수 있었다.(김중태, 2009) 즉 개인용 컴퓨터의 보급 과정에 있어 교육과 게임은 그 태동부터 혼재되어있던 상황이었다.

학부모들은 컴퓨터를 자녀들의 미래에 필수적인 능력으로 간주하며 교육용으로 구매를 했고, 자녀들은 교육용으로 구입한 컴퓨터를 이용하는 주요 기능으로 게임을 인식하는 이중적인 상황이 지속되었다. 컴퓨터 교육은 정규 교과과정에도 들어갔고 사실 컴퓨터 학원도 많이 생겨났다. 그 안에서의 교육 내용은 컴퓨터의 개념 이해와 컴퓨터 프로그래밍 교육이 주를 이루었고 이것은 실제 생활에서 활용할 수 있는 것과는 거리가 멀었다. 결국 학생들은 집에서 소수의 학습용 프로그램을 사용하거나 직접 프로그램을 짜는 교육 기능 대신 게임이라는 기능에 상당한 시간을 사용했다. 신문기사에서는 그러한 모습에 대한 우려를 드러냈다. 이러한 모습은 개인용 컴퓨터의 보급이 시작되고 어느 정도 가정에 정착된 이후 비로소 등장한다.



“어린이들이 전자오락에 지나치게 몰두, 중독현상마저 보인다는 호소가 늘고 있다.”

<그림 9> 전자오락 중독 어린이 늘어, 동아일보, 1989.12.29.

기사에서는 컴퓨터 앞에 앉아 게임에 집중하고 있는 아이들의 모습이 묘사되었다. 컴퓨터를 지칭하는 단어는 대부분 ‘학습용’ 이었고 학습 이외의 기능인 게임에 몰두하는 모습에 대한 우려를 드러냈다. 부모들은 학습능률을 높이기 위해, 미래 정보화시대에 대비하기 위해 ‘어릴 때부터

인용 컴퓨터 표준규격이다. 일종의 오픈 아키텍처 형태로 참여를 원하는 제조사들이 자유롭게 참여, 생산이 가능했다.

컴퓨터와 친해져야 한다' 라는 생각에 경제적 부담을 무릅쓰고 자녀들에게 학습용 컴퓨터를 사주었지만 예상치 못한 역기능에 후회하고 있는<sup>18)</sup> 모습이 그려졌다.

한편, 소비자의 필요가 아닌 정부와 기업광고 등의 외부 자극에 의한 소비장려에 대한 반성의 모습도 나타났다. 실제 사용과 용도에 대한 고려없이 교육용이라는 대의로 붐을 일으킨 정부와 무엇이든 해줄 수 있다는 광고를 통해 만능기계라는 인식을 심어준 컴퓨터 메이커에 의해 소비자들이 쓸 곳을 염두에 두지 않고 무작정 컴퓨터를 사들인 현상을 짚은 기사가 등장<sup>19)</sup>했다. 무작정 교육용이라는 명목으로 구비된 컴퓨터는 쓸만한 소프트웨어도 없고 사용자들이 직접 소프트웨어를 개발할 능력도 모자랐으며 그 결과 만능의 컴퓨터는 쓸모없는 기계가 되어 오락기로 전략해 판매도 줄게 되었다는 비판이었다.

이러한 흐름 안에서 여전히 '교육용'이라는 개념은 사라지지 않았다. 당시의 개인용 컴퓨터가 '교육용'의 모습으로 소개되었고 '교육용' 기능으로 판매되었으며 교육이라는 목적을 위해 구입되었기 때문이다. 직접 구매자는 학부모였고 실제 사용자는 자녀인 학생들이었다. 교육용 소프트웨어와 게임 소프트웨어의 양적 불균형과 더불어 이러한 상황은 컴퓨터는 공부에 도움이 된다고 선전되면서도 공부에 방해가 되거나 공부에 대립적인 개념에 속하는 이중적이고 혼재된 존재로 가정에 받아들여졌다.

#### 4. 결론

본 논문은 한국 개인용 컴퓨터의 도입과 수용에 대한 역사적 고찰에 대한 연구이다. 그 중에서 개인용 컴퓨터가 한국의 사회와 개인에게 소개되고 소비되면서 생성된 문화적 풍경이 행위자와 어떻게 관계하고 변화해 왔는지를 다루어 개인용 컴퓨터의 문화적 의미를 파악하고자 했다. 이를 위해 개인용 컴퓨터가 처음 민간에 소개되고 본격적인 보급이 일어난 첫 번째 시기인 1980년대의 10년에 대한 신문 일간지를 살펴보았다. 각 신문 기사를 수집, 분석하면서 기사안의 이미지와 텍스트를 중심으로 그곳에서 드러난 당대 개

인용 컴퓨터의 표상을 정리하였다.

한국에서의 개인용 컴퓨터 보급은 우선 국가가 주도한 정보화 사회 기획에서 비롯되었다는 특성을 지닌다. 국가의 주도로 정보산업 육성과 시장 수요 유인이라는 두 가지 목표를 향해 진행되었다. 그리고 이를 위해 채택한 것이 '교육'이라는 키워드였다. 개인용 컴퓨터는 '교육용 컴퓨터'라는 표상으로서 사회에 제시되었고 소비되었다. 정부는 교육용 컴퓨터 보급 사업으로서 우선 정책적으로 초중고등학교에 보급하였으며 교육과정에 컴퓨터와 관련한 내용을 추가하였다. 미국 주간지 타임(TIME)이 올해의 인물로서 개인용 컴퓨터를 선정한 자극적인 사건과 함께 이러한 일련의 과정은 1983년, 개인용 컴퓨터는 신문 매체상에 폭발적으로 언급 건수가 증가했다.

1980년부터 10년간, 개인용 컴퓨터는 미래지향의 만능 도구, 생존을 위한 교육 도구, 그리고 교육과 게임 사이에서 혼재하는 도구로서의 표상을 지니게 되었다. 그 이전 존재하지 않은 이 낮은 도구는 구체적인 기능에 대한 소개 없이 모든 것을 할 수 있고 우리의 삶을 크게 변화시킬 만능 도구로서 언론매체상에 소개되었다. 이렇게 사회변혁을 이끌 컴퓨터를 모른다면 앞으로의 생활이 어려워질 수밖에 없기에 학부모들의 자녀들에 대한 교육 열기는 뜨거울 수밖에 없었다. 컴퓨터 자체에 대한 교육을 위해, 그리고 컴퓨터를 통해 교육 능력을 높이기 위한 수많은 컴퓨터 관련 강좌와 학원들이 생겨났다. 이들에 대한 사회적 관심과 참여 열기는 뜨거웠고 개인용 컴퓨터의 수요 역시 빠르게 늘어났다. 하지만 개인용 컴퓨터와 실제 생활을 연결할 수 있는 응용 프로그램, 그리고 교육이라는 목적을 이룰 수 있는 응용 프로그램은 상대적으로 충분치 않았고 그 사이를 상대적으로 발달한 게임이 메우게 되면서 개인용 컴퓨터는 교육용 컴퓨터와 게임기라는 두 가지 모습이 혼재하게 되었다. 주요 구매자로서의 학부모와 사용자로서의 학생인 자녀로 분리된 상황은 개인용 컴퓨터의 이러한 이중성을 더욱 내재화하였다.

교육용의 명목으로 PC가 학교와 가정에 보급되었지만 정작 교육을 위한 응용 프로그램과 생활에서 직접 사용할 수 있는 기능을 가진 응용 프로그램은 미비했다. 이처럼 구체적인 실사용 형태와 기능이 전제되어있지 않은 보급은 여러 가

18) 학습용 컴퓨터 오락기구로 둔갑, 동아일보, 1986. 1.14.

19) 반짝하다 식은 퍼스컴 열에 왜 그런가, 경향신문, 1984. 12. 8.

지 문제점을 낳았지만 일종의 정부주도 사업으로 진행된 한국의 개인용 컴퓨터 보급의 시작은 사회간접자본처럼 양적인 베이스를 조성했다. 이후 컴퓨터 잡지의 등장과 PC통신 등의 사람들이 공통적으로 논의하고 정보를 수집, 공유, 전달할 수 있는 공용의 망이 형성되면서 본격적인 컴퓨터 문화가 태동하기 시작한다. 비록 자발적이기보다는 국가주도의 주입의 형태였지만 컴퓨터라는 생소한 기기에 대한 저변 확대에 크게 기여했으며 90년대에 진행되는 소비자가 주도하는 본격적인 컴퓨터 문화의 밑바탕이 되었다.

본 연구는 인식, 문화, 물질사를 포함한 문화사적인 시각으로 한국의 개인용 컴퓨터의 존재를 추적하고 인식과 변화에 대한 의미, 상징성, 시각성을 발굴해 내려고 시도하였다. 다만 이번 연구는 개인용 컴퓨터라는 존재에 대한 이해가 도입 역사 초반의 전파되고 주입된 방향에 대한 분석으로 한정되었다. 표상은 일 방향으로 전달된 상태에서 고정되지 않는다. 국가와 생산자가 만들어 내어 신문을 통해 전달된 표상은 독자와 소비자들 내부에서 새롭게 해석, 변화, 생산된다. 이러한 과정과 시각은 70년대부터 시작되어 80년대를 거치며 발전, 전성기를 이루는 컴퓨터 관련 전문 잡지를 분석함을 통해 연구할 예정이다. 이를 통해 개인용 컴퓨터의 초기 인식과 영향에 대한 더욱 균형 잡힌 이해가 가능할 것이다.

## 참고문헌

- 강상현, 윤태진, 나보라 외(2011), 한국 사회의 디지털 미디어와 문화, 컴북스닷컴
- 김중태(2009), 대한민국 IT 100사 100, 서울e비즈북스
- 노선숙 외(2003), 지식기반사회의 수학, 정보과학 교육과정 개발 기초연구, 이화여대출판부
- 댄 쉐러(2001), 디지털 자본주의: 세계시장체제의 네트워크화, 나무와 숲
- 서현진(1997), 처음 쓰는 한국 컴퓨터사, 전자신문사
- 찰리 기어(2006), 디지털문화: 튜링에서 네오까지, 루비박스
- 조동원(2015), 한국의 디지털 문화사: 컴퓨터의 도입과 대중화를 중심으로, *사회와 역사 제 106집*, 한국사회사학회
- 고규훈(2011), 2차 세계대전 이후, 인간-기계 통합 추진에 관한 연구: 인터페이스 전략을 중심으로, 성균관대학교 공연예술협동과정 박사학위논문
- 조동원(2014), 한국의 초기 정보문화에 관한 연구: 개인용컴퓨터 이용자 주체의 형성과 분화를 중심으로, 중앙대학교 박사학위논문
- 홍성태(1999), 정보화 경쟁의 이데올로기에 관한 연구: 정보주의와 정보공유론을 중심으로, 서울대학교 사회학과 박사논문
- (1983. 8. 3.), 가정자동화 혁명, 경향신문
- 1983. 3.26., 고등학교에 국산 개인용 컴퓨터 첫 보급, 동아일보
- (1982. 2.20.), 과거처 국산 교육용 컴퓨터 5천대 보급, 매일경제
- (1981. 3.11.), 모든 정보를 안방에서 취척, 마이 컴퓨터 시대가 온다, 경향신문
- (1981.10. 1.), 미래 바라본 컴퓨터, 매일경제
- (1984. 12. 8.), 반짝하다 식은 퍼스컴 열에 왜 그런가, 경향신문,
- (1981. 2.16.), 삼보전자, 퍼스널 컴퓨터 국내 첫 개발, 매일경제
- (1982. 8. 2.), 안방서 사회생활, 개인 컴퓨터 인기, 동아일보
- (1983. 9.29.), 어린이들 개인용 컴퓨터 교습 붐, 경향일보
- (1982.12.29.), 인간의 반려자 막 오른 컴퓨터 사회, 동아일보
- (1983. 7.11.), 입사시험에 전산과목 채택, 경향신문
- (1989.12.29.), 전자오락 중독 어린이 늘어, 동아일보
- (1983. 1.29.), 정보화시대의 대응전략, 경향신문
- (1983. 4.22.), 첨단기술 시리즈 (1) 현대의 두뇌 컴퓨터, 경향신문
- (1981. 1. 1.), 컴퓨터가 미리 바라본 한국 1981, 매일경제
- (1983. 7. 5.), 컴퓨터 강좌 초만원, 동아일보
- (1987.12.18.), 컴퓨터 교육, 빠를수록 좋다, 동아일보
- (1983. 3. 1.), 컴퓨터 혁명, 선진기술 현장을 가다(16), 동아일보
- (1982. 12.27.), 타임지, 올해 인물에 컴퓨터를 선정, 경향신문
- (1986. 1.14.), 학습용 컴퓨터 오락기구로 둔갑, 동아일보
- <http://newslibrary.naver.com/>