

대한민국, 1960년대 컴퓨터네트워크 아이디어가 개발이 등장하며 1980년, 전길남박사 주도로. 우리나라 인터넷 연구개발이 시작되었다. 이후 국내 최초 컴퓨터 네트워크인 SDN이 확장 연구되고, 좀 더 편리한 행정서비스 제공을 위해, 정부 주도로 기간망을 구축하기 시작했다. 이렇게 시작한 국가기간전산망 프로젝트를 통해, 행정전산망, 교육전산망 KREN, 연구전산망 KREONet 이다. 이부분을 읽으면서 근시절 행정망으로 일하면서 아슬아슬했다. 인트라넷과 회사넷도 아바역시장이 나타나지 않았나. 하는 생활을 갖고, 더 책을 읽어 보도록 했다. 이후 교육기관과 연구기관에서만 사용하던 인터넷이 일반기업과 개인사용자에게 확산되었다. 우리가 흔히 쓰는 World Wide Web 인 WWW 시스템. 최초 인터넷 게시판 BBS 시스템인 KIDS 타란을 이메일을 위해 인터넷 표준을 만들기 위한 노력이 있었을 것이다.

우리나라는 이런 개발을 갖고 성장하며, 현재 한국개발자들이 세계 시장을 주도하며, 온라인게임시장이 성장하게 되었다. 이후 우리가 흔히 가는 PC방이 등장하며, 현재의 PC방의 모습으로 성장하였다. 다른나라에 비해 온라인게임이 많이 활성화되어 있고 그에따른 산업의 발전을 이루고 있었던 것이 뭐와같은 노력과 연구로써 가능했었나. 게임과 더불어 연주는 인터넷에 많이 진출하여 어디에서 세계이곳곳에서 속사정을 알수있게 해주었다. 이후 인터넷 상거래를 가능케한 전자지불시스템, 웹채팅, 인터넷전화, 커뮤니티시스템등 이러한 수많은기능과 더불어 강력한 포털 사이트가 등장하여 1999년 국내인터넷 이용자가 1천만시대를 열게 된다. 우리는 인터넷없이 살수 없는시대를 살고있다. 인터넷을 넘어 사물인터넷이 등장하고, 핸드폰은 5G의시대를 맞이하고있다. 이것을 읽으면서 우리나라의 인터넷 역사를 돌아보며 우리가 살고있는편하게 쓰는 인터넷이래래 다시한번생각하고, 연구자들에게 격려와감사를 표한다.