

MP3플레이어의 인터페이스와 시공간성*

이재현**

서울대학교 언론정보학과 교수

본 연구는 “사운드 소비문화”라 불리는 현대 문화지형에서 그 중요성이 커지고 있는 모바일 음악 미디어인 MP3플레이어의 미디어 속성을 이론적으로 규명하고자 하였다. 이 연구는 커뮤니케이션 테크놀로지에 대한 시각중심주의적 연구의 편향, 그리고 기존의 모바일 연구가 보여주는 접근방법과 연구대상의 편협성을 극복하고자 하는 시도이기도 하다.

MP3플레이어의 미디어 속성을 규명함에 있어 본 연구는 두 가지를 전제하였는데, 그 하나는 MP3플레이어가 음악이라는 문화 형식을 전달해주는 “문화 인터페이스”로 기능하고 있다는 것이고, 다른 하나는 MP3플레이어를 포함해 하나의 미디어는 다른 미디어들과의 관계적 맥락에 위치한다는 것이다. 미디어의 관계적 맥락은 재매개, 연계, 융합 등 세 가지 차원에서 전개되고, 이런 관습들은 각각 인터페이스와 콘텐츠 측면에서 확인할 수 있다.

MP3플레이어의 속성은 시간성과 공간성 측면에서 규정될 필요가 있다. 시간성 측면에서 MP3플레이어는 복합시간성의 미디어로 이용되면서 독특한 모바일 리듬을 형성하고 있다. 공간성 측면에서 MP3플레이어는 탈가내화를 통해 ‘사사화된 이동성’을 구현해나감은 물론, 공간의 심미화라는 점에서 독특한 사회적 공간구성을 보여주고 있다.

Key Words : MP3플레이어, 문화인터페이스, 관계적 접근, 재매개, 복합시간성, 이동성, 공간의 심미화

* 이 연구는 서울대학교 신임교수 연구정착금으로 지원되는 연구비에 의하여 수행되었음

** leejh@snu.ac.kr

1. 문제의 제기

모바일 음악 미디어인 MP3플레이어는 인터넷, 컴퓨터게임 등에 비견될 정도로 현대 문화지형을 구성하는 대표적인 미디어로 부상하고 있다. MP3플레이어 문화를 선도하는 애플사의 아이팟(iPod)은 역사적으로 고딕 성당, 시트로앵 DS의 뒤를 이어 등장한 “21세기의 첫 번째 문화 아이콘”으로 간주되기도 한다(Bull, 2006b). 그리고 MP3플레이어는 네트워크 기술의 발달로 인터넷, CD, PMP, 휴대전화 등 다양한 미디어 플랫폼들로 구성되는 이른바 ‘MP3 네트워크’의 주요한 구성요소로 기능하게 되면서 음악 콘텐츠 유통의 주요 기반이 되고 있다.

그러나 이와 같은 MP3플레이어의 문화적, 기술적, 경제적 위상에도 불구하고 이것의 미디어 속성과 사회문화적 함의에 대한 연구는 손꼽을 정도로 매우 부족한 실정이다(예를 들어, Boradkar, 2005; Bull, 2005; 2006a; 2006b; Kahney, 2005). 물론 앞서 등장한 아날로그형 모바일 음악 미디어인 소니 워크맨(Walkman)에 대한 연구는 다수 있고(예를 들어, Boradkar, 2003; Bull, 2000; 2001; 2002; 2004a; 2004b; 2004d; 2004; Chambers, 1990; Chen, 1998; du Guy et al., 1997; Hosokawa, 1984; Schönhammer, 1989 등), 이런 연구가 디지털 미디어인 MP3플레이어에 대한 연구에 많은 통찰력을 제공해주기는 하지만, 아날로그 미디어와는 근본적으로 다른 MP3플레이어의 미디어 속성을 규명하기에는 한계가 있다.

본 연구는 기본적으로 MP3플레이어의 인터페이스와 시공간성을 중심으로 MP3플레이어의 미디어 속성을 규정하고자 하는 바, 다음 두 가지 점에 그 의의를 찾을 수 있다. 첫째로 본 연구는 시각중심주의적 편향을 극복하는데 기여하고자 한다. 사운드 연구자들이 지적하는 바와 같이(예를 들어, Attali, 1985; Bull, 2001; Bull & Back, 2003; Schafer, 1977 등), “시각중심적 인식론(visual epistemologies)”이 사회 일반이나 커뮤니케이션 테크놀로지에 대한 연구를 지배하면서 일상생활에서 청각 경험(auditory experience)이 갖는 영향이나 함의에 대한 연구는 거의 이루어지지 못하고 있다(Bull, 2001, p. 180). 특히 “사운드 소비문화(sound-consuming culture)”(deNora, 2000) 사회인 현대 사회에서 MP3플레이어와 같은 음악 미디어에 대한 연구의 중요성

은 아무리 강조해도 지나치지 않다.

두 번째로 본 연구는 모바일 미디어에 대한 이론적 연구의 폭을 확장하는데 기여하고자 한다. 최근 들어 모바일 미디어에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있지만, 여전히 기능주의적 관점이 지배적인 것 같다(이재현, 2004b, v-vi쪽). 여기서 기능주의적이라 함은 모바일 미디어의 도구적 이용 측면에 초점을 맞추어 ‘모바일 미디어 자체’, 즉 모바일 미디어의 속성에 대한 규명은 부족하다는 것이다. 그리고 모바일 미디어가 융합기술의 발달로 멀티미디어로 진화하고 있음에도 불구하고, 여전히 ‘모노미디어’인 전화의 연장선으로 보는 연구 관성을 보여주고 있다. 따라서 다기능화하고 융합되어가는 멀티미디어를 규명함에 있어 가장 기초적이고 중요한 측면인 인터페이스와 상호작용에 대한 관심은 적을 수밖에 없다. 한편 모바일 미디어에 대한 기존 연구의 또 다른 편향은 대부분의 연구가 모바일 미디어 중에서 특히 휴대전화를 연구 대상으로 삼아, 급속도로 발전하고 있는 다른 미디어, 즉 MP3플레이어, PMP 등은 크게 주목하지 못하고 있다는 점이다.

이런 맥락에서 본 연구는 인터페이스와 시공간성이라는 측면을 중심으로, 사운드 소비사회인 현대사회에서 그 중요성이 커지는 모바일 음악 미디어인 MP3플레이어의 미디어 속성을 이론적으로 규명하고자 하는 것이다. 주지하는 바와 같이 연구 대상인 MP3플레이어의 일반 용어는 디지털 오디오 플레이어(digital audio player), 즉 DAP이지만, 음악 파일의 대표적 포맷이 MP3라는 점에서 흔히 ‘MP3플레이어’로 불리고 있는데, 본 연구에서도 용어의 혼란을 피하기 위해 이런 관습을 따라 ‘MP3플레이어’라고 부르려 한다.

본 연구에서 다루고자 하는 내용은 크게 세 가지인데, 첫 번째는 MP3플레이어의 인터페이스 관습에 관한 것으로, 본 연구에서는 MP3플레이어를 “문화 인터페이스”로 규정하고 이를 ‘관계적 맥락’, 즉 재매개, 연계, 융합의 차원에서 살펴보고자 한다. 이른바 미디어의 관계적 맥락은 본 연구의 핵심이 되는 이론적 전제이기도 하다. 두 번째는 MP3플레이어의 시간성에 관한 것으로, 여기서는 MP3플레이어 이용의 복합시간성에 초점을 맞추게 될 것이다. 그리고 마지막은 MP3플레이어의 공간성에 관한 것으로, 구체적으로는 “탈가대화”에 따른 “사사화된 이동성”의 구현, 그리고 공간의 사회적 구성과 “심미화” 등 두 가지 측면이 논의될 것이다. 이런 내용에 대한 논의를 통해 본 연구는 아날로그 미디어인 워크맨과 구별되는 디지털 모바일 음악 미디어인 MP3플

레이어에 대한 기초적 이해를 제공해줄 것으로 기대한다.

2. 문화 인터페이스로서의 MP3플레이어

1) 문화 인터페이스, 그리고 미디어의 관계적 맥락

현대적인 다른 디지털 미디어와 마찬가지로 MP3플레이어 또한 음악은 물론 다양한 문화 형식들을 전달해주는 “문화 인터페이스(cultural interface)”로 간주될 수 있다. 원래 문화 인터페이스란 모든 문화 형식들이 컴퓨터 기반으로 생산, 유포, 이용되는 상황에서 뉴미디어의 언어 또는 관습을 설명하기 위해 마노비치(Manovich, 2001)가 인간-컴퓨터 인터페이스, 즉 HCI를 발전시킨 개념으로서, “텍스트, 사진, 영화, 음악, 가상환경 등 지배적인 문화 데이터를 전달하고 이용자가 이와 상호작용할 수 있게 해주는 인터페이스 양식”(pp. 69-70)으로 정의된다. 그에 따르면 현대의 문화 인터페이스의 대표적인 양식으로는 첫째, 책으로 대표되는 인쇄물 양식, 둘째, 회화, 영화, TV와 같은 영상 양식, 셋째, PC로 대표되는 범용 HCI 양식 등 세 가지가 있는데(pp. 73-93), 이들 양식들이 서로 영향을 주고받고 결합되면서 새로운 문화 인터페이스 양식, 즉 뉴미디어의 언어를 만들어가고 있다는 것이다.

MP3플레이어의 속성을 규정하고자 하는 본 연구는 마노비치의 문화 인터페이스 개념과 그 이론적 가정을 받아들이면서도 두 가지 점에서 마노비치의 이론을 개선하고자 한다. 첫째는, 앞서도 언급한 바와 같이, 마노비치의 문화 인터페이스 개념은 기본적으로 ‘시각중심주의적’이라는 점이다. 그는 문화 인터페이스 양식으로 세 가지를 들고 있는데, 이 세 가지 모두 시각 미디어로서, 음악과 같이 청각에 소구하는 형식이나 가상환경과 같이 다중적인 감각에 소구하는 미디어는 배제되어 있고 영화나 TV와 같은 시청각 미디어의 경우에도 청각적 속성은 논의에서 찾아볼 수 없다. 이런 점에서 본 연구는 마노비치가 논의에서 배제하고 있는 청각 미디어로서 MP3플레이어를 문화 인터페이스 관점에서 다루어 보고자 하는 것이다.

둘째로, 마노비치는 기존의 문화 인터페이스 양식들이 서로 차용하고 결합되면서 새로운 양식을 만들어간다는 점에서 “문화 인터페이스가 혼성적

(hybrid)”이라고 보면서(p. 91), 그 과정을 볼터와 그루신(Bolter & Grusin, 1999)의 “재매개(remediation)” 개념을 통해 시론적으로 설명하고 있다. 본 연구는 마노비치의 모호하고 제한적인 설명을 보다 확장된 틀을 마련하여 개선하고 이를 통해 MP3플레이어가 다른 미디어와 맺게 되는 관계를 설명하고자 한다. 이는 많은 연구들에서 볼 수 있는 ‘미디어 고립주의’에 대한 극복을 지향하는 것으로서, 미디어의 속성에 대한 “관계적 접근(relational approach)”이라 부를 수 있다.

일반적으로 미디어의 관계적 맥락, 즉 하나의 미디어와 다른 미디어 사이의 관계는 세 가지 수준에서 이루어진다고 할 수 있는데, 그것은 각각 재매개, 연계, 융합이다. 첫째, 재매개(remediation)는 앞서 언급한 볼터와 그루신(Bolter & Grusin, 1999)이 제안한 개념으로, 그들에 따르면 재매개는 “하나의 미디어가 다른 미디어의 테크놀로지, 표현양식, 이용 관습, 사회적 인식 등을 차용하거나 개선, 개조하여 자신의 것으로 만들어내는 미디어 논리”다. 둘째, 연계(connection)는 하나의 미디어가 이용성을 높이기 위해 일시적으로 다른 미디어와 ‘하드웨어적으로’ 결합되는 경우를 말한다. 이런 연계를 통해 하나의 미디어는 다른 미디어와 함께 일종의 통합적인 네트워크를 구성하게 된다. 셋째, 융합(convergence)은 하나의 미디어가 원래 그 자체로는 가지고 있지 않던 다른 미디어의 기능을 미디어 내에 통합시킴으로써 기능적 확장성을 꾀하는 경우를 말한다.¹⁾ 이런 융합을 통해 하나의 기능만을 수행하던 미디어는 다기능의 미디어로 ‘발전’된다(Jenkins, 2000; 2006).

<표 1> 미디어의 관계적 맥락: 재매개, 연계 및 융합

	인터페이스	콘텐츠
재매개	타 미디어의 인터페이스 관습 차용 또는 개선	타 미디어의 콘텐츠 관습 차용 또는 개선
연계	타 미디어와의 일시적인 하드웨어적 결합 → 인터페이스 확장	미디어 플랫폼 사이의 콘텐츠 흐름 → 멀티플랫폼
융합	타 미디어의 기능 통합 → 기능 확장	멀티미디어 콘텐츠 표현 → 미디어다중성 구현

1) 젠킨스(Jenkins, 2000)는 융합(convergence)의 유형을 ① 기술적 융합, ② 경제적 융합, ③ 사회적, 유기체적 융합, ④ 문화적 융합, ⑤ 국제적 융합 등 다섯 가지로 구분하는데, 본 연구에서 말하는 미디어 융합은 첫 번째 기술적 융합에 해당한다.

하나의 미디어가 다른 미디어들과 맺는 재매개, 연계 및 융합은 인터페이스와 콘텐츠 등 두 가지 측면에서 이루어지는데, <표 1>은 미디어의 관계적 맥락을 여섯 가지로 나누어 각각 그 특성을 설명한 것이다. 일반적으로 인터페이스는 “이용자와 미디어 사이의 상호작용을 규정하는 미디어의 하드웨어 및 소프트웨어의 설계”라 할 수 있는데(이재현, 2004, 83쪽), 하나의 미디어는 다른 미디어의 인터페이스 관습을 재매개하기도 하고 다른 미디어와 연계되거나 다른 미디어와 기능적으로 융합되면서 독특한 인터페이스를 구성하게 된다.

한편 하나의 미디어는 다양한 미디어 콘텐츠 중에서 특정한 콘텐츠를 선별하여 미디어에 맞게 전달하게 된다. 먼저 하나의 미디어는 재매개의 대상이 되는 미디어의 콘텐츠를 수용함으로써 재매개 대상의 미디어와 경쟁하거나 그 미디어를 개선하고자 한다. 또한 다른 미디어와 연계될 경우 콘텐츠는 연계되는 미디어 플랫폼들을 넘나들게 되기도 한다. 나아가 하나의 미디어가 다른 미디어의 기능들을 융합하게 될 경우, 기존의 고유한 콘텐츠 이외에 다른 미디어가 제공하던 콘텐츠도 포함하는 콘텐츠 측면에서의 확장이 이루어지기도 한다. 콘텐츠가 여러 미디어를 넘나들게 될 경우, 다른 미디어나 플랫폼 사이의 정보 호환 정도를 나타내는 콘텐츠의 “가전성(versatility)”은 높아지게 된다(이재현, 2004b, 70-71쪽).

이와 같이 하나의 미디어는 다른 미디어와의 관계적 맥락 속에 복잡한 양상을 띠며 존재하고 또 변화되어 나간다. 즉 하나의 미디어는 인터페이스와 콘텐츠 측면에서 다른 미디어를 재매개하거나 그것들과 연계되고, 나아가 다른 미디어의 기능을 통합하기도 한다. 그러나 이런 관계적 맥락의 양상은 미디어마다 달리 나타날 수밖에 없다는 점에서 개별 미디어별로 구체적인 분석이 요구된다.

본 연구는 미디어의 관계적 맥락에 대한 이런 분석틀을 디지털 음악 콘텐츠를 전달하는 문화 인터페이스인 MP3플레이어에 적용하여 그 미디어의 구체적인 속성을 규정해보고자 한다. 모바일 음악 미디어 연구자인 불(Bull, 2006a, p. 132)도, 심도 있는 논의는 하고 있지 않지만, MP3플레이어인 아이팟(iPod)에 대한 접근이 다른 모바일 미디어와의 관계, 그리고 선행하는 모바일 음악 미디어와의 관계 등을 근간으로 하는 관계적 맥락에서 이루어져야 한다고 본다. <표 2>는 MP3플레이어의 재매개, 미디어 연계 및 융합이 보여주는 구체적인 양상을 인터페이스와 콘텐츠 측면으로 나누어 정리한 것이다.

<표 2> MP3플레이어의 재매개, 연계 및 융합

	인터페이스	콘텐츠
재매개	<ul style="list-style-type: none"> · 워크맨, 디스크맨 · 핸드헬드 게임기, 휴대전화 · HCI · 미디어플레이어 애플리케이션 	<ul style="list-style-type: none"> · 녹음 음악 · 디지털 음악 포맷들 · 모바일 음악(musica mobilis)
연계	<ul style="list-style-type: none"> · PC · 차량용 오디오 · 가정용 오디오 · TV 수상기 	<ul style="list-style-type: none"> · 인터넷 (온라인 음악 사이트) · 재생 미디어 플랫폼 · 저장 패키지 미디어
융합	<ul style="list-style-type: none"> · 라디오 기능 · 게임 기능 · PDA · 외장 메모리 기능 · 녹음 기능 · 비디오 재생 기능 · 와이파이 및 블루투스 기능 	<ul style="list-style-type: none"> · 비디오(TV, 영화, 애니메이션, UCC) · 텍스트(e-북) · 데이터 · 기타 오디오(팟캐스팅, 토크)

2) MP3플레이어의 재매개, 연계 및 융합(1): 인터페이스 측면

(1) 재매개

인터페이스 측면에서 MP3플레이어는 선행하거나 공존하는 다른 미디어를 재매개하거나 다른 미디어와 연계되며, 나아가 다른 미디어의 기능을 통합하면서 융합되기도 한다. 먼저 MP3플레이어는 다른 아날로그 또는 디지털 미디어의 인터페이스를 하드웨어 및 소프트웨어 측면에서 차용하거나 개조함으로써 다른 미디어를 재매개한다. 물론 MP3플레이어의 제1차적인 재매개 대상은 모바일 미디어, 특히 워크맨(Walkman)과 같은 포터블 카세트플레이어, 디스크맨(Discman)과 같은 포터블 CD플레이어와 같은 모바일 음악 미디어이다. 소형 트랜지스터 라디오나 포터블 LP플레이어(일명 ‘야전’이라 불린 야외전축), 그리고 그 이전에 등장한 자동차 라디오도 MP3플레이어의 재매개 계보에 속한다.

이런 재매개 계보의 핵심은 이동성(mobility)으로, MP3플레이어와 재매개

대상이 되는 선행 미디어들은 모두 모바일 음악 청취(mobile listening)를 가능케 해주는 테크놀로지라는 점에서 공통점을 갖는다. 이런 모바일 음악 미디어를 포함해 모바일 미디어들이 이동성을 구현하기 위해 지향하는 바는 ‘소형화(miniaturization)’다(Hosokawa, 1984, p. 169).

그러나 MP3플레이어는 선행하는 모바일 음악 미디어를 차용하는데 그치지 않고, 볼터와 그루신(Bolter & Grusin, 1999)의 용어로 표현하면, “개선(improve)”한다. 개선은 기기의 소형화와 저장 용량의 확대에 있다. 모바일 음악 기기의 크기는 배터리나 기계장치도 중요하지만 1차적으로는 LP, 카세트, CD와 같이 음악을 저장하는 패키지 미디어의 크기에 의해 제한된다. 아날로그 미디어인 워크맨이 저장 미디어를 LP에서 카세트로 전환한 것처럼, 디지털 미디어인 MP3플레이어는 CD에서 플래시 메모리나 소형 하드디스크로 전환하여 소형화를 구현했다. 또한 MP3플레이어는 선행 미디어와는 비교될 수 없을 정도로 저장 용량을 확장하여, 예를 들어 5세대 아이팟은 최대 2만곡 또는 최대 2만 5천장의 사진 또는 최대 100시간 분량의 동영상을 저장할 수 있는 80GB를 제공하고 있다.

MP3플레이어의 ‘개선’은 모바일 음악 미디어 이외에 다른 미디어를 재매개함으로써 성취되었다고 할 수 있다. MP3플레이어는 핸드헬드 게임기나 휴대전화의 디스플레이 장치를 차용함으로써 청각 미디어에서 시청각 미디어로 개선되었다. 스크린 사이즈 2.5인치, 해상도 640×480인 5세대 아이팟에서 보듯, MP3플레이어는 초창기 텍스트만을 디스플레이하던 단계를 넘어 비디오나 게임을 지원하는 멀티미디어 단계로 발전되었다.

한편 MP3플레이어는 기기 조작(operation) 측면에서도 컴퓨터의 HCI를 차용함으로써 워크맨이나 CD플레이어와 같은 기존의 음악 미디어를 개선하였다. MP3플레이어는 현재 컴퓨터 OS(operating system) 중에서 위계적으로 정보를 조직화하여 메뉴방식으로 선택하게 하는 문자 사용자 인터페이스, 즉 CUI(character user interface)를 채택하고 있는데(이재현, 2004a, 84쪽), 이는 아날로그 음악 미디어의 선형적(linear) 방식을 개선한 것이다. 또한 컴퓨터 OS의 파일 검색 기능을 재매개하여 많은 곡들 중에서 아티스트나 제목 등으로 원하는 음악을 선택할 수 있게 해준다.²⁾ 그리고 MS의 미디어플레이어와

2) 2005년 8월 MP3플레이어 경쟁사 중의 하나인 크리에이티브 테크놀로지(Creative Technology)는 아이팟이 자사의 음악 선곡 인터페이스(“automatic hierarchical

같은 미디어 재생 및 관리 애플리케이션을 재매개하여 음악 관리는 물론 플레이리스트(playlist)나 셔플 모드(shuffle mode)를 통해 독특한 미디어 상호작용과 음악 경험을 제공해주고 있다.

(2) 연계

MP3플레이어의 관계적 맥락 중에서 인터페이스 측면에서 살펴볼 두 번째는 미디어 연계(media connections)로서, MP3플레이어는 다른 미디어와 하드웨어적으로 결합됨으로써 하나의 통합 미디어 또는 네트워크를 구성하게 된다. 현재 MP3플레이어는 PC, 차량용 및 가정용 오디오, TV 수상기 등과 연결될 수 있다. 먼저 MP3플레이어는 차량용 및 가정용 오디오, 그리고 TV 수상기와 연결되어 다른 오디오나 TV를 미디어 재생 플랫폼으로 활용한다는 것인데, 이것은 두 가지 의미를 갖는다. 하나는 음악 재생 미디어로서 MP3플레이어 자체가 갖고 있는 기능적 한계를 가정용 오디오의 우수한 스피커나 TV수상기의 넓고 큰 화면을 통해 극복하고자 한다는 것이다. 다른 하나는 MP3플레이어가 갖고 있는 콘텐츠를 다른 미디어에 제공함으로써 이른바 ‘콘텐츠 제공자(contents provider)’ 기능을 수행한다는 것이다. TV나 오디오와 같은 집합적 수용(collective reception)의 미디어를 활용할 경우 개별적 수용(individualized reception)의 미디어인 MP3플레이어의 속성은 일시적으로 사라지게 된다는 점에서, 이것은 MP3플레이어 관점에서 보면 일종의 ‘퇴행(regression)’이라 할 수도 있다.

미디어 연계 차원에서 특히 주목할 측면은 PC와의 연계인데, 이 문제는 그동안 모바일 음악 미디어에 대한 연구에서 거의 논의되지 않은 점이기도 하다. 이것은 현대 디지털 환경에서 PC, 특히 인터넷 PC가 중심적인 ‘미디어 플랫폼(central media platform)’으로 기능하면서 여타 미디어들이 이에 의존하는 경향을 보여주는 하나의 사례이기도 하다.³⁾ 여기서 중심적 미디어 플랫폼인 PC는 두 가지 기능을 수행하는데, 그 하나는 아이튠즈(iTunes) 스토어와

categorization of music by metadata”, 미 특허 No. 6,928,433, 2005년 8월 9일 승인됨)에 대한 특허권을 침해했다고 주장하며 소송을 제기하였다.

3) “중심적 미디어 플랫폼”의 개념은 이재현(2006)이 멀티플랫폼 이론의 구성을 시도하면서 제안한 것으로, 현 시점에서 중심적 미디어 플랫폼은 PC, TV, 휴대전화 등 세 가지이다.

같은 온라인 음악 사이트,⁴⁾ 블로그·홈페이지·카페 등의 일반 사이트, 그리고 냅스터(Napster)나 소리바다 등을 통해 P2P로 연계되는 다른 PC들과 연결하여 음악 콘텐츠를 다운로드 받는 기능이고, 다른 하나는 이들 사이트에서 다운로드 받거나 PC 자체에서 CD를 리핑해 생성한 음악 콘텐츠를 저장, 관리하는 기능이다.

PC에 의존하는 미디어로는 MP3플레이어 이외에도 디지털 카메라, PDA, 휴대전화, PMP, e-북 단말기 등 거의 모든 미디어들이 해당한다고 볼 수 있는데, 그 중에서도 특히 모바일 미디어에서 두드러진다. 미디어들이 PC에 의존하는 이유로는 그동안 PC가 견지해온 정보 처리 및 관리 기기로서의 위상, PC의 강력한 인터넷 접속 능력, 그리고 여타 ‘의존’ 미디어의 유무선 인터넷 접속 능력의 한계 등을 고려해 볼 수 있다. MP3플레이어가 이런 PC와 연계될 경우, 실질적으로 MP3플레이어는 서버-클라이언트 모델로 구성되는 거대한 인터넷 네트워크에 참여하는 일반 PC와 같은 일종의 ‘클라이언트(client)’가 된다.

(3) 융합

인터페이스 측면에서의 세 번째 차원은 융합(convergence)으로서, 이는 기기 자체 내에 다른 미디어나 기기의 기능을 통합해내는 경우로서, 이를 통해 하나의 미디어는 기능적 확장(functional multiplication)을 구현하게 된다. 현재 MP3플레이어들은 고유한 음악 재생 기능 이외에 라디오, 게임, PDA, 외장 메모리, 녹음, 나아가서 블루투스(Bluetooth) 기능까지도 포함하기에 이르렀다. 일반적으로 미디어는 다른 기기의 다양한 기기들을 융합해내는 경향이 있는데, 융합의 총결집체라 불리는 휴대전화에서 보듯(이재현, 2004b, 63-65쪽), 디지털 환경에서는 그 경향이 가속화되고 있으며, 이와 같은 다기능 기기의 발전은 잠시 뒤에 살펴볼 멀티미디어 콘텐츠로의 확장으로 이어지고 있다.

4) 애플사가 온라인 서비스(뮤직 스토어), 하드웨어(아이팟), 소프트웨어(아이튠즈) 등 세 가지 요소를 결합하는 비즈니스 모델을 개발하여, “하드웨어, 소프트웨어, 콘텐츠의 천재적 결합”이라 불리 정도로 성공을 거둔 것은 바로 MP3 네트워크의 잠재력을 활용한 결과로 이해될 수 있다(Kahney, 2005/2006, 38-40쪽). 이는 냅스터로 대표되는 파일 공유 네트워크의 ‘종말’을 의미하는 것이라고 평가되기도 한다.

MP3플레이어는 이런 융합의 맥락에서 볼 때, 워크맨이 보여주는 “기술적 퇴화(technological devolution)”의 복원으로 간주될 수 있다. “기술적 퇴화”라는 개념은 호소카와(Hosokawa, 1984)가 소니 워크맨의 특성을 규정하며 제안한 것으로서, 그에 따르면 포터블 카세트플레이어나 자동차 오디오에서 워크맨으로의 ‘진전(progress)’ 정도는 미미하며, 워크맨은 “카세트플레이어에서 녹음 기능과 스피커를 뺀(minus) 것”(p. 168)이라는 점에서 이 변화는 오히려 퇴화인 셈이다. 소니의 이런 결정은 “기술성(techneme)”보다는 “실천성(praxeme)”을 우선한 것으로서, 워크맨 이후 등장한 다른 경쟁 제품들이 라디오나 녹음이나 배터리 표시장치 등을 포함하여 재기능화를 추구한 것과는 대조적인 것이었다.⁵⁾

당시의 기술 관념이나 경쟁 상황에서는 부적절한 것으로 간주될 수 있는 워크맨의 이와 같은 기술적 퇴화에 대해 호소카와는 워크맨이 “도시에서의 음악 청취가 갖고 있는—기술적 측면이 아닌—실천적 측면들에 ‘혁명적’ 효과를 야기했다는 점에서”(Hosokawa, 1984, pp. 168-169), 즉 기술적 측면에서의 기능 축소에도 불구하고 워크맨을 통한 개별적 음악 청취가 당연한 것으로 받아들여지는 결과를 마련했다는 점에서, 새로운 패러다임을 만들어냈다고 평가하는데, 이것이 바로 호소카와가 말하는 “워크맨 효과(Walkman effect)”라 할 수 있다.

워크맨을 재매개한 MP3플레이어는 워크맨이 창출한 도시에서의 개별적인 모바일 음악 청취라는 경험적 측면은 이어받으면서도 기능적 확장은 계속 추구하여 워크맨을 다기능 미디어로 “개선”(Bolter & Grusin, 1999)하고자 한다. 이것은 MP3플레이어가 새로운 경험 양식의 창출이라는 ‘실천성’을 우선시했던 워크맨과 달리 기능적 유연성(functional flexibility)의 구현이라는 ‘기술성’을 중시하고 있음을 보여주는 것이다. 이와 같은 기능적 유연성은 다른 디지털 미디어에서도 쉽게 확인할 수 있는데, 이런 상황에서 MP3플레이어만의 고유한 경험 양식의 창출이 가능할지는 아직 판단하기 어렵다.

5) 또한 호소카와는 지적하지 않았지만, 첫 번째로 출시된 워크맨 모델에서는 음악 청취를 공유할 수 있도록 이어폰 잭 소켓이 들어있으나 그 다음 모델부터는 개별 청취만이 가능한 하나로 정착되었는데(du Guy, 1997, p. 59), 이것 또한 스피커의 제거와 마찬가지로 일종의 퇴화라 할 수 있다.

3) MP3플레이어의 재매개, 연계 및 융합(2): 콘텐츠 측면

(1) 재매개

하드웨어, 소프트웨어 등 인터페이스 측면 이외에, MP3플레이어는 콘텐츠 측면에서도 재매개, 연계 및 융합의 독특한 양상을 보여준다. 먼저 MP3플레이어는 녹음 음악, 특히 디지털 음악을 콘텐츠로 제공하는 기존의 음악 미디어들을 재매개한다. 주지하는 바와 같이 MP3플레이어는 녹음 음악(recorded music)을 콘텐츠로 제공한다는 점에서 기존의 음악 미디어, 그리고 모바일 미디어인 워크맨과 유사하다. 그러나 MP3플레이어는 아날로그 미디어인 워크맨 등 기존의 미디어와 달리 디지털 포맷의 음악을 제공한다는 점에서 콘텐츠 측면에서 디지털 미디어를 재매개한다. 이제까지 개발, 활용되는 음악 포맷은 매우 다양하여, 예를 들어 아이팟의 경우 Ogg Vorbis, FLAC를 제외하고 MP3는 물론 WAV, AAC/M4A, AAC, AIFF 등 거의 모든 오디오 포맷을 지원하고 있다.

여기서 모바일 미디어인 MP3플레이어와 관련해 가장 주목할 점은 MP3플레이어가 “모바일 음악(*musica mobilis*)”을 재매개한다는 것이다.⁶⁾ 호소카와(Hosokawa, 1984)는 모바일 음악의 역사적 변천을 간략히 논의하고 있는데(pp. 166-167), 그에 따르면 모바일 음악은 “음원 소유자의 육체적 이동에 따라 그 음원이 한 지점에서 다른 지점으로 자발적이든 비자발적이든 움직이게 되는 음악”을 말한다. 호소카와는 세계-음악-이용자의 삼원 관계에 의거해 모바일 음악의 발전을 네 단계로 나누어 살펴보고 있는데, 첫 번째로 이용자는 음악과 노이즈의 구분이 없는, 일상적인 도시적 삶의 사운드 세계에 위치할 수 있다. 노이즈가 음악이 되고 음악이 노이즈가 되는 이런 경우에서 음악은 의식적인 미학적 동기화 없이 만들어지게 되며, 이런 사운드는 단지 비음악적 활동에 따른 2차적 결과물에 불과하다.

일반적으로 본격적인 모바일 음악의 출발은 이 이후 단계부터라 할 수 있다. 두 번째 단계는 거리 음악가들과 그 옆을 지나가다 주목하는 청중들의 경우에서 보듯, “일시적으로 우리의식(*we-feeling*)을 갖게 되는, 즉 일시적이지

6) 체임버스(Chambers, 1990)도 “워크맨이 이동 음악의 궁극적인 형식이면서, 미디어를 매개하는 궁극적인 음악적 수단”(p. 2)이라고 본다.

만 지속적인 시간 흐름과 의식 흐름을 공유하게” 되는 경우다. 호소카와는 이런 음악 세계를 “함께 음악을 만들어가는 세계”라 부른다. 세 번째는 포터블 라디오, 카세트, 카스테레오 등을 함께 듣는 경우로서, 호소카와는 이런 사운드 세계를 “함께 음악을 듣는 세계”라 부른다. 마지막으로 네 번째는 워크맨 청취에서 보듯, 헤드폰 등으로 개별적인 청취 영역(individual zone of listening)의 완성을 지향하는 경우로서, 호소카와는 이런 사운드 세계를 “혼자 음악을 듣는 세계”라 부른다. 여기서 음악 청취자는 음악 청취를 위한 “이동성을 갖는 최소한의 지적(intelligent)인 단위”가 된다. 호소카와가 말하는 마지막 단계는 바로 MP3플레이어가 제공하는 모바일 음악의 형태이기도 하다. 결국 MP3플레이어가 만들어내는 사운드 세계는 콘텐츠의 재매개 맥락에서 볼 때 바로 이와 같은 모바일 음악의 계보에 위치한다.

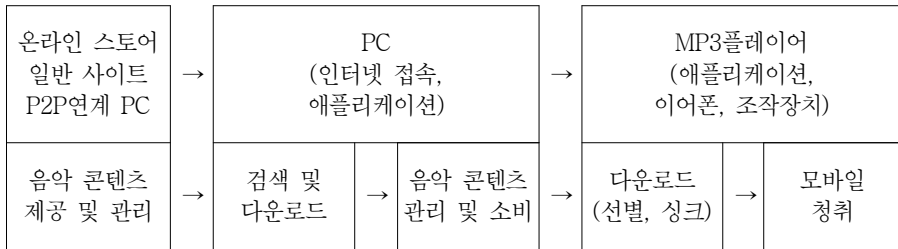
(2) 연계

MP3플레이어의 관계적 맥락 중 콘텐츠 측면에서 살펴볼 두 번째 차원은 연계로서, MP3플레이어는 다른 미디어들과 하드웨어적으로 연결되면서 MP3와 같이 MP3플레이어에 적합한 포맷의 음악 콘텐츠를 다른 미디어나 플랫폼으로부터 ‘수용’하여 재생하게 된다.

MP3플레이어를 매개로 하는 콘텐츠 연계는 세 가지 경우가 있을 수 있는데, 첫 번째는 앞서 인터페이스 측면에서도 살펴본 바와 같이 인터넷의 음악 사이트를 통해 MP3와 같은 음악 파일을 다운로드 받는 경우다. 인터넷의 음악 사이트로는, <그림 1>에서 보듯, 애플의 아이튠즈 음악 스토어와 같은 전문 사이트, 냅스터나 소리바다와 같은 P2P 기반의 네트워크, 개인 블로그와 같은 인터넷의 다양한 웹 사이트 등을 들 수 있다. 두 번째는 재생 미디어 플랫폼과의 연계로서, PC, MP3폰, PMP, 다른 MP3플레이어 등과 음악 콘텐츠를 교환할 수 있다. 세 번째는 음악 콘텐츠가 저장 패키지 미디어로부터 음원을 받아들이는 경우로서, 대표적인 예는 CD나 테이프에 담긴 음악을 MP3 등 MP3플레이어가 지원하는 포맷으로 리핑하여 이를 MP3플레이어에 다운로드 하는 경우다.

MP3플레이어를 매개로 하는 콘텐츠 연계 대상 중에서 가장 주목할 만한 미디어 플랫폼은 인터넷이다. MP3플레이어로 대표되는 정보소비 미디어는, <그

림 1>의 MP3 네트워크에서 보듯, 정보 또는 콘텐츠 흐름(contents flow)의 측면에서 인터넷에서 PC로, 그리고 모바일 기기로 정보를 다운로드 받는 순서를 따른다는 점에서 그 반대의 정보 흐름을 보여주는 정보생성 미디어, 예를 들어 디지털 카메라와 대비된다.



<그림 1> 음악사이트-PC-MP3플레이어로의 콘텐츠 흐름과 네트워크

이와 같이 음악이나 시청각 콘텐츠가 여러 미디어 플랫폼을 넘나들게 되는 “멀티플랫폼(multiplatforming)”은 디지털 이전의 시대에도 나타난 콘텐츠 관습이다. 이재현(2006)은 제도화된 미디어 형식, 즉 미디어 플랫폼 사이에서 이루어지는 거시적인 수준에서의 콘텐츠 연계성을 “플랫폼상호연계성(interplatformality)”으로 개념화한 바 있다.⁷⁾ 플랫폼상호연계성은 최근 융합 시대를 맞이하는 디지털 콘텐츠 산업에서 가장 강조되는 것으로서, 이런 연계성을 근간으로 하는 콘텐츠 관습의 대표적인 예로는 원소스-멀티유스, 그리고 재목적화(repurposing)(Holzman, 1997/2002, pp. 16-19) 등을 들 수 있다. MP3 음원의 플랫폼 넘나들기를 놓고 경제적, 윤리적 논란이 크기는 하지만, MP3플레이어를 매개로 하는 콘텐츠 네트워크는 다른 미디어 영역에서 보편화된 이런 플랫폼 사이의 연계성이 구현되는 전형적인 보기 중의 하나라 할 수 있다.

(3) 융합

MP3플레이어의 관계적 맥락 중 콘텐츠 측면에서 살펴볼 수 있는 세 번째

7) 콘텐츠 연계성의 나머지 두 가지는 미디어상호연계성(intermediality)과 텍스트상호연계성(intertextuality)이다(이재현, 2006).

차원은 융합으로서, MP3플레이어는 기존의 음악 콘텐츠 이외에 비디오, 텍스트, 데이터, 기타 오디오 등 다른 미디어 형식들을 지원하게 되면서 멀티미디어로 진화하고 있다. 이것은 MP3플레이어가 “미디어다중성(multimediality)”을 갖게 되었음을 의미하는 것인데(이재현, 2004a, 8쪽), 다른 멀티미디어와 마찬가지로 이제 MP3플레이어는 다양한 미디어 구성요소들을 하나의 인터페이스 안에 ‘매끄럽게 통합’해 내고 있다.

MP3플레이어가 통합해내는 콘텐츠의 예로는, TV프로그램, 뮤직비디오, 애니메이션, UCC 동영상과 같은 비디오, e-북과 같은 텍스트, 일반 파일과 같은 데이터, 그리고 팟캐스팅이나 음성녹음과 같은 오디오 등을 들 수 있다. 이것이 갖는 의미는 MP3플레이어가 단순히 워크맨과 같은 모바일 음악 미디어가 아니며, PMP, 아이폰(iPhone) 등 다른 모바일 미디어와의 차별성이 축소되고 있다는 것이다. 와이파이(wi-fi) 기능이 추가된 최신 아이팟에서 보듯 모바일 미디어 사이의 수렴(convergence)은 가속화되고 있다.

콘텐츠 측면에서의 융합 또는 수렴은 앞서 기술한 인터페이스 측면에서의 기능 융합과 더불어 MP3플레이어의 향후 위상과 관련하여 의미하는 바가 크다. 극단적으로 두 가지 가능성이 있는데, 하나는 기술 발전의 추세에서 확인할 수 있지만 현 시점의 다양한 미디어들이 하나로 수렴되는 것이고, 다른 하나는 하나의 미디어가 하나의 기능만을 수행하며 독자적인 영역을 견지해나가는 것이다. 전자의 경우라면 MP3플레이어만의 ‘실천성(praxeme)’은 기대할 수 없는 반면, 후자의 경우라면, 워크맨보다는 제한적일지는 모르지만 개별적인 모바일 음악 청취라는 독특한 실천성만을 추구하며 다시 기능적 퇴화를 재연할 수도 있다. 우리는 앞으로도 휴대전화와 MP3플레이어를 모두 들고 다닐 것인가, 아니면 하나의 통합 단말기만을 들고 다닐 것인가? 아이폰은 음악 미디어로서 성공할 것인가? 왜 MP3폰으로는 음악을 많이 듣지 않는가? 저장용량과 같은 기술적 요인 때문인가 아니면 미디어 관습의 관성 때문인가? 현 시점은 과도기인가? 융합을 둘러싼 이런 문제들의 중심에 MP3플레이어가 위치한다.

3. MP3플레이어의 시간성

MP3플레이어를 포함해 미디어의 속성은 인터페이스 측면뿐만 아니라 시간

성과 공간성 측면에서도 규명될 수 있다. 휴대전화는 물론 MP3플레이어와 같은 모바일 미디어는 공간성의 미디어이기도 하지만 시간성의 미디어이기도 하다. 먼저 시간성의 차원에서 모바일 미디어는 미시-조정(micro-coordination)이라는 기능적 필요에서 일상생활의 시간을 조정하거나 유연하게 해주고(Ling & Yttri, 1999), 또 공적 시간과 사적 시간 사이의 시간적 경계를 재조정하여 공적 영역과 사적 영역을 통합시키거나 상호 침투하게 하기도 한다(Corporael & Xie, 2003). 이런 점에서 모바일 음악 미디어인 MP3플레이어를 포함해 현대의 모바일 미디어는 ‘시간 조직화’의 미디어라 할 수 있다. MP3플레이어는 모바일 미디어 일반의 시간성을 보여주기도 하지만 MP3플레이어 고유의 시간성을 드러내기도 한다.

일반적으로 모바일 미디어를 매개로 형성되는 시간성, 즉 ‘모바일 시간성’(mobile temporalities)의 특징적 경향은, 이미 조레기베리(Jauréguiberry, 2000)도 지적하고 있는 바와 같이, 시간의 밀도를 제고하고 “이중 시간(double time)”을 창출하는 것이다. 여기서 이중 시간의 창출이란 “시간의 심화(time-deepening)”로 표현되기도 한다(Scheuch, 1972; 이재현, 2006).

MP3플레이어의 복합시간성에 대한 논의에 앞서, 미디어 일반의 시간성에 대해 먼저 살펴볼 필요가 있는데, 일반적으로 미디어 이용 패턴은 시간 개념에 의거해 보다 체계적으로 개념화될 수 있다. 홀(Hall, 1976)은 문화권에 따라 행동의 시간적 조직화(temporal organization) 방식이 크게 다르다고 하면서, 행동의 조직화에 근간이 되는 시간 개념을 “단일시간(monochronic time, M-time)”과 “복합시간(polychronic time, P-time)” 등 두 가지로 구분한 바 있다. <표 3>의 윗부분에서 보듯, 일반적으로 전자는 엄격한 시간 스케줄에 의거해 하나의 행동을 하고 나서 다른 행동을 순차적으로 하며 시간의 엄격한 구분을 중시하는 경우이다. 반면 후자는 동시에 여러 행동을 수행하고 상대적으로 시간 스케줄의 엄격성이나 계획성이 약한 경우이다.

이재현(2006)은 이와 같은 홀의 시간 개념을 미디어 이용에 적용하여 두 가지 미디어 이용 패턴을 도출한 바 있는데, <표 3>의 아랫부분에서 보듯, 그 하나는 “단일시간적 이용(monochronic use)”이고 다른 하나는 “복합시간적 이용(polychronic use)”이다. 전자는 한 시점에 하나의 미디어만을 이용하고 다른 행동과 중첩되지 않는 경우다. 이에 반해 후자는 동시에 여러 미디어를 이용하거나 미디어를 이용하면서 다른 행동을 하는 경우다.

<표 3> 시간 개념과 미디어 이용 패턴

단일시간성	복합시간성
(1) 행동의 시간적 조직화	
행동의 선형적, 연속적 조직화	동시에 여러 행동 수행
계획성 강함	계획성 약함
시계와 달력 강조	시계와 달력 덜 강조
완결 지향적	과정 지향적
시간적 정확성 강조	사전 계획을 잘 못 지킴
(2) 미디어 이용 패턴	
계획적 미디어 이용	비계획적 미디어 이용
다른 미디어 이용이나 행동과 분리됨	다른 미디어 이용이나 행동과 중첩됨
독립적 행동으로서의 미디어 이용	동시적 행동으로서의 미디어 이용
미디어 및 콘텐츠에 대한 높은 집중도	미디어나 콘텐츠에 대한 산발적 집중

* 출처: 이재현(2006).

이와 같은 미디어 이용 패턴에 대한 구분은 MP3플레이어를 포함해 모바일 미디어에도 적용할 수 있는데, 가키하라와 소렌슨(Kakihara & Sørensen, 2002)은 홀(Hall, 1976)의 시간 개념 구분에 의거해 시간적 이동성(temporal mobility)을 규정하면서, 모바일 미디어의 확산에 따른 시간성의 변화는 선형적(linear)인 단일시간성보다는 복합시간성(polychronicity)으로 특징지어진다고 주장한 바 있다.⁸⁾

모바일 미디어의 시간성이 복합시간성으로 규정될 수 있다면, MP3플레이어는 바로 이의 대표적인 보기라 할 수 있다. 다른 행동과 중첩되는 MP3플레이어의 복합시간성은 워크맨이나 아이팟 이용자를 대상으로 한 참여관찰 연구를 수행한 불(Bull, 2001; 2002; 2004c; 2005; 2006a), 그리고 MP3플레이어를 많이 이용하는 대학생을 대상으로 시론적인 시간이용 연구를 수행한 이재현(2006) 등 이미 여러 연구들에서 경험적으로 확인된 바 있다. 즉 MP3플레이

8) 여기서 MP3플레이어의 이용을 단순히 계획성이 약하다고 규정할 수는 없을 것이다. 불(Bull, 2006a)은 플레이리스트 모드나 셔플 모드로 MP3플레이어를 이용하는 경우를 “무계획의 계획(planning not to plan)”이라고 부른 바 있다.

어는 산책을 하거나 지하철이나 버스를 타고 이동을 하면서, 또는 공부를 하거나 책을 읽으면서, 나아가서 노동을 하면서 이용하는 것으로 나타났다(Bull, 2006a).

그러나 MP3플레이어의 복합시간성은 다른 미디어의 경우와 달리, 세 가지 특징적인 점이 확인되고 있다. 그 첫 번째는 다른 미디어 이용, 특히 대인 커뮤니케이션 행동과의 중복이 매우 제한적이라는 것이다. 이것은 사사화된 청취(privatized listening)와 청각적 몰입(aural immersion)을 지향하는 MP3플레이어의 미디어 속성에 기인하는 것으로 보인다.

두 번째는 다른 행동이나 미디어에 대한 관여 정도에 따라 MP3플레이어와 같은 하나의 미디어 이용이 일차적 행동(primary activity)이 되기도 하고 이차적 행동(secondary activity) 또는 “배경 행동(background activity)”이 되기도 하는데(Kubey & Csikszentmihalyi, 1990, pp. 74-76), 기존 연구들을 통해 볼 때 MP3플레이어의 이용은 일차적인 행동이기보다는 대체로 이차적인 행동이 되는 경향이 큰 것으로 나타나고 있다. 이것은 이동성 구현을 핵심으로 하는 미디어 속성이나 현대 도시적 삶의 양식이 반영되어 나타난 현상으로 보인다.

세 번째는 MP3플레이어가 다른 활동 속에서 복합시간적으로 이용될 경우, MP3플레이어는 사회구조적으로 정형화된 시간을 재구조화하는, 즉 미디어 이용의 리듬에 맞춰 일상활동이 “탈루틴화(de-routinization)”하게 된다는 것이다(Bull, 2005, p. 344). 일반적으로 루틴, 즉 일상활동(routines)이라 하면 일상생활의 영역이 규칙성과 틀에 의해 규정된다는 것인데(Giddens, 1984), MP3플레이어 이용이 분절화된 특정 장소나 활동에만 국한하지 않고 하나의 장소에서 다른 장소까지 또는 하나의 활동에서 다른 활동으로 이어지면서 이용되면서 끊김없는(seamless) 청각 경험과 무드를 제공하게 될 경우, 일상활동의 틀과 규칙성은 약화될 수 있다. 이런 점에서 MP3플레이어는 “비분절의 테크놀로지(indiscrete technology)”인 셈이다.

4. MP3플레이어의 공간성

MP3플레이어에 대한 기존의 많은 연구들은 MP3플레이어의 공간성에 주목

해 왔다. 이것은 MP3플레이어가 이동성의 구현을 핵심으로 하는 모바일 미디어이기 때문이다. 이런 점에서 앞서 시간성의 경우와 마찬가지로 MP3플레이어는 모바일 미디어의 일반적 속성을 공유한다(이재현, 2004b, 97-103쪽). 휴대전화로 대표되는 모바일 미디어의 가장 큰 특징은 이런 미디어가 공간 조정의 테크놀로지(space adjusting technologies)라는 점이다. 모바일 미디어는 공적 공간과 사적 공간 사이의 경계를 재구축하거나 약화시키기도 한다.

본 연구에서는 이와 같은 모바일 미디어로서의 일반적 속성을 염두에 두면서 MP3플레이어의 공간성을 두 가지 측면에서 논의하고자 하는데, 그 하나는 MP3플레이어가 공적 공간의 일부분을 사적 공간으로 전유(appropriation)하거나 사유화한다는 것이고, 다른 하나는 MP3플레이어를 통한 음악 청취가 공간 자체를 새롭게 구성해낸다는 것이다. 전자는 “탈가내화(de-domestication)”를 통한 사사화된 이동성의 구현이라는 개념을 통해, 그리고 후자는 공간의 심미화를 통한 사회적 공간의 구성이라는 측면에서 논의하고자 한다.

1) 탈가내화와 사사화된 이동성

MP3플레이어와 같은 모바일 미디어가 확산되는 상황에서 모바일 미디어의 공간성을 규정하는 핵심적인 개념은 바로 탈가내화다. 탈가내화란 공적 공간에서 가정이라는 사적 공간으로 이동한 미디어가 다시 가장 밖의 공적 공간으로 옮겨가는 최근의 경향을 지칭하는 개념이다. 이런 점에서 이런 경향은 역사적으로 진전되어온 미디어의 가내화(domestication)와 대조되는 “가내성의 근본적 탈구(radical dislocation of domestication)”로 간주되기도 한다(Morley, 2003, p. 450; Wilken, 2005).

가내화라는 용어는 윌리엄스(Williams, 1975)가 “이동성의 사사화(mobile privatisation)”라는 개념을 통해 라디오와 TV의 사회적 수용을 설명한 이후 문화연구자들이 이런 경향을 미디어 일반으로 확대하면서 개념화한 것이다. 가정미디어로서의 TV는 휴대용 TV수상기가 등장한 1960년대 이후 탈가내화의 단계로 진입한다. 스피겔(Spiegel, 2001, pp. 391-392)은 가정이라는 사적 공간에서 이루어지던 경험을 외부의 공적 공간으로 이끌어내 줄 것이라는 이런 테크놀로지의 속성을, 윌리엄스(Williams, 1975)가 말하는 이동성의 사사화라는 개념 결합을 전도시켜 새롭게 “사사화된 이동성(privatized mobility)”

이라고 규정한다.⁹⁾ TV 미디어의 이런 탈가내화는 이제 DMB와 같은 현대적인 디지털 모바일 미디어에서 궁극적인 양상을 보게 된다(이재현, 2005).

음악 미디어는 가내화-탈가내화의 발전 과정을 보여준다는 점에서 TV와 유사하다. 녹음 기술 및 재생 미디어의 발전을 통해 녹음기나 가정용 오디오와 같은 “가정내 가족 미디어(domestic family media)”로 출발한 음악 미디어는 소형 카세트플레이어나 미니컴포넌트와 같은 복수 미디어 시대의 “가정내 사적 미디어(domestic private media)” 단계를 거쳐, 워크맨이나 MP3플레이어가 등장하면서 “공적 공간 속의 사적 미디어(private-in-public media)”¹⁰⁾로 발전하게 된 것이다. 이와 같이 수십 년의 기간 동안 사적 미디어 단계를 지나 이동 중의 개인적 청취의 단계까지 진화한 음악 미디어의 독특한 형태인 MP3플레이어는 가내화와 탈가내화라는 “이중적 사사화(double privatization)” 과정을 거쳐 탄생한 미디어인 셈이다.

워크맨이나 MP3플레이어와 같은 모바일 음악 미디어는, 스피겔(Spiegel, 2001)의 “사사화된 이동성”의 개념이 의미하는 바와 같이, 공적 공간에 대한 경험과 개인적인 음악 청취를 결합시킴으로써, 즉 공적 공간 속에서도 자신만의 사운드 세계를 구축함으로써 공적 공간을 사사화하기에 이른 것이다. 이런 점에서 MP3플레이어는, 몰리(Morley, 2003, p. 451)의 표현대로 “사사화의 테크놀로지(privatizing technology)”인 셈이다.

2) 공간의 전유와 심미화

MP3플레이어가 사사화된 이동성의 구현으로 개인적인 청취 영역을 구성하게 되면서 경험 공간은 새롭게 재구성된다(Chambers, 1990; 1994). 이런 점에서 MP3플레이어는 다른 미디어와 마찬가지로 공간을 사회적으로 재구성한다(Bauman, 1991).¹¹⁾ 공간의 사회적 구성은 인간의 본질적인 측면으로서 자

9) 이와 같이 이동성이라는 미디어 속성을 지닌 휴대용 TV는 가정이라는 기존의 고정된 물리적 공간을 벗어나 자유롭게 ‘어디서든’ 새로운 공간을 가상적으로 전유하게 해준다는 점에서, 모스(Morse, 1990/1998)의 말대로, “공간을 탈실재화하는” 미디어인 셈이다.

10) 이 용어는 쉘러와 어리(Sheller & Urry, 2003)가 자동차를 예로 들어 사적 영역과 공적 영역의 “혼합(hybridization)”을 설명하며 사용한 “공적 공간 내의 사적 공간(private-in-public space)” 개념을 원용한 것이다(p. 115).

11) 바우만(Bauman, 1991)에 따르면, “사회적 공간은 서로 얽혀있지만 구별되는 독특한

신의 욕망에 맞도록 거주하는 공간을 관리, 조정한다. 워크맨이나 MP3플레이어에 대한 기존 연구에서 공간성과 관련해 가장 많이 논의된 측면이 바로 공간의 전유와 심미화이다.

미디어 경험이라는 측면에서 볼 때, MP3플레이어나 워크맨 이용은 이용자의 내적 차원과 외적 차원에서 특징적인 점을 보여준다. MP3플레이어는 내적 차원과 관련하여 시간과 장소에 따라 분위기(mood)에 맞는 곡을 선택해 들을 수 있는 음악을 제공하며(Bull, 2001, pp. 184-191), 외적 차원과 관련해서는 사운드를 매개로 개인화되고 사사화된 친근한 공간을 창출한다(Bull, 2002, p. 93-95; Bull, 2004b, pp. 283-284). 사사화된 청취 영역의 구성은 드 세르토(de Certeau)의 표현대로, 이동하면서 미디어를 매개로 듣는 음악이 낯설거나 무의미한 장소를 친숙하고 유의미한 공간으로 전유하게 해준다는 것을 의미한다.¹²⁾ 나아가 친근한 공간에 대해서도 이동하는 계기마다 새로운 의미가 부여된다. 이것은 이용자가 생각, 상상, 무드의 지속을 위해 거리 경험의 우발성(contingency)을 최소화하게 된다(Bull, 2001, p. 187; 2005, p. 348)는 것을 의미한다.¹³⁾ 모바일 음악 미디어를 통해 거리에서 자신의 무드에 맞는 음악을 들으면서 도시 거리를 “사사화된 즐거움의 궁전”으로 전환시킨다는 점에서(Bull, 2005, p. 347), 워크맨이나 MP3플레이어와 같은 모바일 음악 미디어는 거리라는 도시 공간을 변형시킨다고 할 수 있다(Bull, 2001, pp. 183-184).

이와 같이 공간과 음악이 결합되면서 이동 공간은 단순히 시각 공간에 머물지 않고 “시청각적 스펙터클”로 전환되는데(Bull, 2002, pp. 88-90; 2006a, p. 134), 이런 점에서 공간 경험은 심미적(aesthetic)이다. 달리 표현하면, 시각적인 것(visual)이 심미적으로 재구성된다는 점에서 이런 경험은 본질적으로 “영화적(filmic)”이라고 할 수 있다. 호소카와(Hosokawa, 1984)는 공간의 심미화를 “도시의 극장화(theatricalisation of the urban)”(p. 177)라 부른 바 있다. 이는 음악이 말 그대로 시각 세계를 채색한다라는 점에서, 파노라마나 영화와 같은 세계를 제공해준다는 점에서, 그리고 영화를 볼 때처럼 세계를

세 가지 과정, 즉 인지적, 심미적, 도덕적 공간 구성과정의 복합적 상호작용 및 그 각각의 산물”(p. 145)이다.

12) 드 세르토는 걸기(walk act) 자체를 공간의 전유(Hosokawa, 1984, p. 175)라고 본다.

13) 반대로 보면 이것은 특정 공간을 경험하는 할 때마다 특정 음악을 이벤트화한다는 점에서 “특이성의 방출(emissions of singularities)”이라 할 수도 있다(Hosokawa, 1984, p. 169).

본다(Schönhammer, 1989)는 점에서 그렇다. 그러나 이런 심미적 식민화(aesthetic colonization)를 통한 심미적 전유(aesthetic appropriation)는 통제 대상이 되는 대상 공간에 개입하지 않는다는 점에서, 사운드를 매개로 하는 심미적 경험은 무해하고 불균형하다(Bull, 2002, pp. 88-90).

그러나 주목할 점은 모바일 음악 미디어를 통한 공간의 전유가 시각적인 심미화에만 그치는 것이 아니라 공간 경험 자체를 내러티브화한다는 것이다(Bull, 2005, p. 346). 이것을 불(Bull, 2001)은 “경험의 “기념비화(monumentalization)”¹⁴⁾(p. 187)라고 부른다. 불에 따르면, 특정한 곡에는 자신만의 개인적인 연상 기억이 연계되어 있다는 점에서, 위크맨은 “청각적 연상 기억(auditory mnemonic)” 장치로 기능한다(Bull, 2001, p. 185; 2005, p. 349)고 주장한다. 즉 일상적 삶 속의 ‘낯선’ 공간을 이동할 때, 위크맨은 과거의 유의미한 내러티브들이 저장된 “메모리 은행”을 발현시켜주고 이런 기억의 내러티브는 현재의 공간 경험과 결합되어 새로운 내러티브를 구성하게 된다는 것이다. MP3플레이어와 같은 모바일 음악 미디어가 공간을 심미화한다는 것은 일상적 경험이 고도로 “테크놀로지에 의해 매개된다(technologize)는 것”을 보여주는 대표적인 사례로 간주될 수 있다.

5. 맺음말

본 연구는 인터페이스와 시공간성이라는 측면을 중심으로, “사운드 소비문화”라 불리는 현대 문화지형에서 그 중요성이 커지고 있는 모바일 음악 미디어인 MP3플레이어의 미디어 속성을 이론적으로 규명하고자 하였다. 이 연구는 커뮤니케이션 테크놀로지에 대한 시각중심주의적 연구의 편향, 그리고 기존의 모바일 연구가 보여주는 접근방법과 연구대상의 편협성을 극복하고자 하는 시도이기도 하다.

MP3플레이어의 미디어 속성을 규명함에 있어 본 연구는 두 가지를 전제하였는데, 그 하나는 MP3플레이어가 음악이라는 문화 형식을 전달해주는 “문화 인터페이스”로 기능하고 있다는 것이고, 다른 하나는 MP3플레이어를 포함해

14) “기념비화”란 용어는 원래 발터 벤야민(Walter Benjamin)이 시간의 우연성과 경과를 부정하기 위해 사용한 개념이다.

하나의 미디어는 다른 미디어들과의 관계적 맥락에 위치한다는 것이다. 미디어의 관계적 맥락은 재매개, 연계, 융합 등 세 가지 차원에서 전개되고, 이런 관습들은 각각 인터페이스와 콘텐츠 측면에서 확인할 수 있다.

MP3플레이어의 속성은 시간성과 공간성 측면에서도 설명될 수 있다. 시간성 측면에서 MP3플레이어는 복합시간성의 미디어로 이용되면서 독특한 모바일 리듬을 형성하고 있다. 공간성 측면에서 MP3플레이어는 탈가내화를 통해 ‘사사화된 이동성’을 구현해나감은 물론, 공간의 심미화라는 점에서 독특한 사회적 공간구성을 보여주고 있다.

MP3플레이어의 속성에 대한 이런 탐색을 통해 본 연구는 기존 연구들과 구별되는 몇 가지 의의를 도출할 수 있는데, 먼저 아날로그 미디어인 워크맨을 대상으로 한 기존 연구들과 달리 디지털 미디어인 MP3플레이어 고유의 특성을 확인할 수 있었다. 이것은 MP3플레이어가 다른 현대적 디지털 미디어와 마찬가지로 관계적 맥락 속에 위치한다는 것이다. 미디어의 관계적 맥락에 대한 탐구, 즉 “관계적 접근”은 미디어 융합의 시대를 맞아 다른 미디어의 분석과 이해에도 유용한 틀로 활용될 수 있을 것으로 기대된다.

그 다음은 기존 연구가 참여관찰 방법을 통해 워크맨이나 MP3플레이어가 제공하는 ‘미디어 경험’에 초점을 맞추었다면 본 연구는 MP3플레이어의 ‘미디어 자체’에 주목함으로써, 모바일 음악 미디어에 대한 이해의 균형을 시도하고자 했다는 것이다. 이것은 미디어 자체의 속성에 대한 올바른 탐구가 전제되어야 미디어 경험에 대한 설명도 적절하게 주어질 수 있다고 보기 때문이다.

마지막으로 외국의 경우도 마찬가지지만 특히 국내에서 모바일이든 아니든 음악 미디어에 대한 연구가 매우 부족한 상황에서 오디오 또는 음악 미디어에 대한 사회과학적 연구의 필요성과 가능성이 모색되었다는 것이다. 이것은 인문사회과학적 연구와 이론화에서 시각중심주의를 극복하는 “감각의 민주화”와 관련하여 적지 않은 의미가 있으며, 오디오 미디어에 대한 연구는 현대 사운드 소비사회에 대한 해명을 위한 미디어 이론가의 과제이기도 할 것이다.

참고문헌

- 이재현 (2004a). 《멀티미디어와 디지털 세계》. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 이재현 (2004b). 《모바일 미디어와 모바일 사회》. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 이재현 (2005). DMB의 인터페이스, 시공간성, 그리고 모바일 상호작용. 《방송문화연구》, 17권, 1호, 75-99.
- 이재현 (2006). 모바일 미디어와 모바일 콘텐츠: 멀티플랫폼 이론의 구성과 적용. 《방송문화연구》, 18권 2호, 285-317.
- Attali, Jacques (1985). *Noise: The Political Economy of Music*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bauman, Zygmunt (1991). *Modernity and Ambivalence*. Cambridge: Polity Press.
- Bolter, Jay David & Grusin, Richard (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- 이재현 (윤김) (2006). 《재매개: 뉴 미디어의 계보학》. 서울: 커뮤니케이션북스.
- Boradkar, Prasad (2003). Material things, Immaterial music. Paper presented at the 2003 National Education Conference, August 13-16, New York.
[Online] Available: www.idsa.org/webmodules/articles/articlefiles/Prasad_Boradkar.pdf
- Boradkar, Prasad (2006). 10,000 Songs in Your Pocket: The iPod as a Transportable Environment. In Robert Kronenburg (ed.), *Transportable Environments 3* (pp. 21-29). New York: Taylor & Francis.
[Online] Available: http://criticalcorps.caed.asu.edu/people/10000_Songs_in_Pocket.pdf
- Bull, Michael (2000). *Sounding Out the City: Personal Stereos and the Management of Everyday Life*. Oxford: Berg.
- Bull, Michael (2001). The world according to sound: Investigating the world of Walkman users. *New Media & Society*, 3(2), 179-197.
- Bull, Michael (2002). The seduction of sound in consumer culture: Investigating Walkman desires. *Journal of Consumer Culture*, 2(1), 81-101.
- Bull, Michael (2004a). Automobility and the power of sound. *Theory, Culture & Society*, 21(4/5), 243-259.
- Bull, Michael (2004b). 'To each their own bubble': Mobile spaces of sound in the city. In Nick Couldry & Anna McCarthy (eds.), *Mediaspace: Place, Scale and Culture in a Media Age* (pp. 275-293). London: Routledge.
- Bull, Michael (2004c). The intimate sounds of urban experience: An auditory epistemology of everyday mobility.
[Online] Available: www.fil.hu/mobil/2004/Bull_webversion.doc

- Bull, Michael (2004d). Sound connections: An aural epistemology of proximity and distance in urban culture. *Environment and Planning D: Society and Space*, 22, 103-116.
- Bull, Michael (2005). No dead air! The iPod and the culture of mobile listening. *Leisure Studies*, 24(4), 343-355.
- Bull, Michael (2006a). Investigating the Culture of Mobile Listening: From Walkman to iPod. In K. O'Hara & B. Brown (eds.), *Consuming Music Together: Social and Collaborative Aspects of Music Consumption Technologies* (pp. 131-149). Amsterdam, Netherlands.
- Bull, Michael (2006b). Iconic Designs: The Apple iPod. presented at the Third International Workshop on Mobile Music Technology. University of Sussex, Brighton, UK, 2-3 March, 2006.
- Bull, Michael & Back, Les (eds.) (2003). *The Auditory Culture Reader*. Oxford: Berg.
- Bull, Michael & Back, Les (2003). Introduction: Into Sound. In *The Auditory Culture Reader* (pp. 1-18). Oxford: Berg.
- Caporael, Linnda & Xie, Bo (2003). Breaking Time and Place: Mobile Technologies and Reconstituted Identities. In James E. Katz (ed.), *Machines That Become Us: The Social Context of Personal Communication Technology* (pp. 219-231). New Brunswick: Transaction Publishers.
- Chambers, Iain (1990). A miniature history of the Walkman. *New formations*, 11, 1-4; Republished as The aural walk. In Iain Chambers (1994), *Migrancy, Culture, Identity* (pp. 49-53). London: Routledge.
[Online] Available: <http://helios.hampshire.edu/~hacu123/papers/chambers.html>
- Chen, Shing-Ling S. (1998). Electronic narcissism: College students' experiences of Walkman listening. *Qualitative Sociology*, 21(3), 255-276.
- DeNora, Tia (2000). *Music in Everyday Life*. Cambridge: Cambridge University Press.
- du Gay, Paul, Hall, Stuart, Janes, Linda, Mackay, Hugh, & Negus, Keith (1997). *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman*. London: Sage.
- Hall, Edward T. (1976). *Beyond Culture*. New York: Anchor Press.
- Hosokawa, Shuhei (1984). The Walkman effect. *Popular Music*, 4(1), 165-182.
- Jauréguiberry, Francis (2000). Mobile Telecommunications and the Management of Time. *Social Science Information*, 39(2), 255-268; originally Presented at the International Symposium on Speed and Social Life(Vitesse et vie sociale) Under Auspices of the Foundation Maison des Sciences de l'Homme, Paris,

- January 29-30, 1998.
- Jenkins, Henry (2000 June). Convergence? I Diverge. *Technology Review*, 93.
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Kahney, Leander (2005). *The Cult of iPod*. San Francisco: No Starch Press. 이마스 (웁김), 《컬트 브랜드의 탄생, 아이팟》. 서울: 미래의 창.
- Kakihara, Masao & Sørensen, Carsten (2002). Mobility: An Extended Perspective. Presented at the 35th Hawaii International Conference on System Sciences, January 7-10, Big Island, Hawaii.
[Online] Available: <http://csdl.computer.org/comp/proceedings/hicss/2002/1435/05/14350131.pdf>
- Kracauer, Siegfried (1995). *The Mass Ornament: Weimar Essays*. Cambridge, MA.: Harvard University Press.
- Kubey, Robert, & Csikszentmihalyi, Mihaly (1990). *Television and the Quality of Life: How Viewing Shapes Everyday Experience*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- Ling, Rich & Yttri, Birgitte (1999). "Nobody sits at home and waits for the telephone to ring": Micro and Hyper-coordination through the Use of the Mobile Telephone. Presented at Perpetual Contact Workshop, December, Rutgers University, New Brunswick, New Jersey.
[Online] Available: <http://www.telenor.no/fou/program/nomadiske/articles/08.pdf>
- Morse, Margaret (1998). An Ontology of Everyday Distraction: The Freeway, the Mall, and Television. In *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture* (pp. 99-124). Bloomington: Indiana University Press; originally In Patricia Mellencamp (ed.) (1990), *Logics of Television: Articles in Cultural Criticism* (pp. 193-221). Bloomington: Indiana University Press.
- Schafer, M. Murray (1977). *The Tuning of the World*. New York: Knopf; Republished as Schafer, M. Murray (1994). *Our Sonic Environment and the Soundscape: The Tuning of the World*. Rochester, Vermont: Destiny Books.
- Scheuch, Erwin K. (1972). The Time-Budget Interview. In Alexander Szalai (ed.), *The Use of Time: Daily Activities of Urban and Suburban Populations in Twelve Countries* (pp. 69-87). The Hague: Mouton.
- Schönhammer, Rainer (1989). The Walkman and the primary world of the senses. *Phenomenology+Pedagogy*, 7, 127-144.
[Online] Available: www.phenomenologyonline.com/articles/schonhammer.html
- Sheller, Mimi, & Urry, John (2003). Mobile Transformations of 'Public' and 'Private' Life. *Theory, Culture & Society*, 20(3), 107-125.

- Spiegel, Lynn (2001). Media Homes: Then and Now. *International Journal of Cultural Studies*, 4(4), 385-411.
- Wilken, Rowan (2005). From *Stalilitas Loci* to *Mobilitas Loci*: Networked Mobility and the Transformation of Place. *Fibreculture*, 6.
[Online] Available: http://journal.fibreculture.org/issue6/issue6_wilken.html
- Williams, Raymond (1975). *Television: Technology and Cultural Form*. New York: Schocken Books.

최초 투고일 2007. 7. 10

게재 확정일 2007. 8. 10

Defining MP3 Player: The Interface, Temporality, and Spatiality

Jae-Hyun Lee

Associate Professor

Department of Communication, Seoul National University

This study is to theoretically examine the nature of MP3 player whose importance is being increased in the so-called "sound-consuming culture". This work is also an effort to overcome the bias of "visual epistemologies" of the approach to communication technologies, and the narrowness of mobile media researches. In defining the characteristics of MP3 player, this study has two presuppositions: firstly, MP3 player functions as a "cultural interface" delivering cultural forms of music; secondly, a media technology including MP3 player is positioned in the relational context with other media technologies. The relational context of media is explained in the terms of three levels of "remediation", connection, and convergence. Furthermore, the nature of MP3 player need to be defined in temporality and spatiality. MP3 player is used as "polychronic" media shaping the unique rhythms of mobile temporalities. And MP3 player articulates the "privatized mobility" which results from the de-domestication of media technologies, and shows the social process of "aestheticizing" the space.

Key words : MP3 player, cultural interface, relational approach, remediation, polychronicity, mobility, aestheticization