

MP3의 재매개 양식과 그 함의

Remediation strategy of MP3 and its implication

김창욱, Changwook Kim
서울대학교 언론정보학과

요약 본 연구는 기존의 미디어 연구 내에서 시각미디어에 비해 상대적으로 그 중요성이 간과되어 왔던 음악미디어에 대한 계보적 접근을 통해서 MP3의 사회문화적 의미를 고찰해보는 시론적 성격을 가진 연구다. 이러한 분석을 위해서 고립주의적인 미디어 연구와는 달리 미디어 사이의 상호관계적인 맥락에서 미디어를 파악하는 미디어 재매개 이론을 이론적 기반으로 해 MP3에 대한 분석을 시도한다. 이러한 연구의 결과로 본 연구에서는 음악미디어의 재매개 과정을 소리의 비매개성과 인터페이스의 하이퍼매개성이라는 이중 논리로 분석했다. 또한 음악미디어 재매개의 관행으로 이동성과 사사화라는 측면에서 MP3가 기존 음악미디어들이 가지고 있던 '이동성과 사사화'에 '밀도의 심화'를 가져왔다고 밝혔다. MP3의 시공간성은 음악미디어의 청각적 시공간성과 모바일 기기들이 가지는 모바일 시간성의 융합을 통한 '모바일 음악 시공간성'으로 개념화 했으며, MP3의 사회적 물질적 차원의 재매개를 통한 듣기 체계의 변화는 저작권 문제와 음악가들의 지위의 변화의 차원에서 고찰되었다.

핵심어: MP3, 재매개, 인터페이스, 이동성, 사사화, 모바일시공간성

1. 문제의 제기

미디어 연구 전통 내에서 음악미디어에 대한 연구는 그동안 시각미디어에 비해서 상대적으로 소홀히 되어왔다. 그러나 소니사의 워크맨(Walkman)개발과 전 세계적 배포 이후 미디어 연구 내에서 음악미디어가 가지는 사회, 문화적 의미에 대한 연구들이 Hosokawa, Bull, Chamber 등의 연구자들에 의해서 생겨나기 시작했다[1-3]. 이러한 워크맨에 관련된 연구들은 음악미디어의 사회적, 문화적 의미를 도출했다는 점에서 선행연구로 의미가 크다고 할 수 있다. 특히 Bull의 연구는 실제 이용자들의 경험을 해석학적으로 살피고 있으며, 워크맨을 통한 시공간성의 변화, 커뮤니케이션의 변화를 살피고 있다는 점에서 의미가 있다[4]. 그러나 이들 연구는 워크맨이라는 개별 미디어의 특성에 한정해서 그 이용의 의미를 도출하고 있으며, 워크맨의 미디어적 속성을 다른 미디어들과의 관계에서 살피기 보다는 워크맨만이 가지는 특성으로 파악하고 있다. 즉 고립적인 미디어 연구를 보여주고 있는 것이다.

또한 현재 음악 소비와 감상 환경의 핵심을 이루고 있는 MP3에 관련된 연구는 대부분이 법적, 산업적, 기술적 측면에 머무르고 있으며 사회, 문화적 분석은 아직까지 활발히 이루어지지 않고 있다. 이 연구는 그런 측면에서 미디어 연구 내에서 그간 상대적으로 소외되었던 음악미디어에 대한 연구이면서, 동시에 현재 우리시대의 듣기 체계(economies of listening)핵심을 이루고 있는 MP3에 대한 사회문화적 접근을 시도하고자 한다. 이러한 분석에 접근하기 위해서 본 연구는 미디어 연구에 대한 계보적 접근을 통해서 미디어 사

이의 관계에 초점을 맞추고자 한다. 즉 1875년 레옹스코트에 의해 “포노오토그래프”의 탄생에서 시작해 축음기, 라디오, LP, 카세트 테이프, CD플레이어, MP3의 순서로 이어져온 음악미디어의 순차적 변화에 주목하면서 MP3가 다른 미디어와 어떠한 관계를 맺고 있는지 관계적, 계보적 흐름 속에서 MP3의 미디어적 특성을 살피고자 하는 것이다. 이러한 관점에서 이 연구는 미디어 재매개 이론을 이론적 축으로 삼아 연구를 진행하고자 한다.

2. MP3의 비매개성과 하이퍼매개성

Bolter와 Grusin은 재매개(remediation)를 “하나의 미디어가 다른 미디어의 테크놀로지, 표현양식, 사회적 관습 등을 차용하거나 개선(improve), 개조(remedy)하여 자신의 것으로 만드는 미디어 논리”라고 정의하면서 미디어의 순차적 변화의 논리로 재매개 이론을 제시한 바 있다. 여기서 재매개는 이중의 논리를 가지고 있는데, 첫째는 미디어를 통해 표상된 대상이 현존하는 것처럼 느끼게 하는 “비매개(immediacy)” 논리이고, 두 번째는 다중적 표상을 이용해 표상을 더욱 정교하게 해 미디어를 인식하게 하는 하이퍼매개(hypermediacy)논리다[5]. 본 장에서는 그간 시각미디어를 중심으로 논의가 진행되었던 미디어 재매개 이론을 청각미디어에 어떻게 적용할 수 있는지를 고찰한 다음 이것을 바탕으로 MP3의 비매개성과 하이퍼매개성을 살펴보고자 한다.

2.1 소리의 비매개성과 음악미디어의 발전

Shaeffer는 소리라는 것은 그 자체로 사용되는 것이 아니

며 기호(sign)로서 혹은 지표(reference)로서 사용된다고 말한 바 있다. 그런데 여기서 기호(sign)라는 것은 어떤 의미의 이해-특히 구어에서 기호로서의 소리-를 위해 사용되고, 지표(reference)는 어떤 출처나 원인이 되는 이야기의 인식을 위해서 이용된다는 것을 말한다[6]. 즉 소리는 어떤 의미나 출처의 전달수단으로 사용되는 것이다. Chion은 이처럼 소리가 앰프나 스피커를 통해서 전송될 때 우리는 매개된 음향 현실을 경험하게 된다고 말한다. 즉 우리는 음악미디어를 통해서 어떤 기호나 지표를 “매개된 음향 현실(mediated sound reality)”로 경험하게 되는 것이다[7].

Chion은 소리의 기술적 효과 발전의 방향을 여섯 가지로 나누었는데, 그것은 1) 음파의 전기진동에 의한 ‘변형(captation)’, 2) 소리를 전달하는 ‘무선중계기술(telephonie)’, 3) 소리의 고정(phono-fixation)인 ‘녹음기술’, 4) 음량을 조절하는 ‘증폭기술(amplication)’, 5) 소리의 ‘전기적 생성(generation)’, 6) 자연음을 전자음 또는 기계음으로 ‘조작’ 혹은 ‘가공’하는 ‘소리의 성형(remodelage)’이다[8]. 이러한 기본적인 소리 기술의 효과는 결국 음악의 “시공간성을 뛰어넘어 실제처럼 소리를 재생하는 것”에 그 발전의 방향이 있다고 할 수 있다. 이런 기술적 변화를 기반으로 소리의 비매개성(immediacy)은 크게 음질, 음장, 음상, 음량에 의해서 좌우된다고 할 수 있다.

여기서 비매개성은 앞서 밝힌 재매개의 두 가지 논리중의 하나로 미디어라는 사실을 잊어버리고 미디어를 통해서 표상된 대상이 현존하는 것처럼 느끼게 하는 것이라 할 수 있는데, 음악미디어의 경우 이것은 보다 정밀하고 세밀하게 소리를 재생하는 것에 있다고 할 수 있다. 이러한 소리의 비매개성은 음질, 음장, 음상, 음량의 조절의 향상을 통해서 이루어져왔다. 축음기, 라디오, LP, CD로의 음악 미디어의 발전은 이러한 비매개성에 대한 인간의 욕망의 실현의 순차적 향상을 보여주고 있다. 즉, 각 음악 미디어들은 “이전 미디어들보다 더 실제 소리에 가깝게”라는 비매개의 전략을 가지고 기존 미디어들을 개조해온 것이다.

Mcluhan은 청각미디어의 전환점을 크게 두 가지로 들고 있는데 그 첫째는 2차 세계대전 후 테이프레코더의 등장을 통한 반명 녹음과 노이즈 시대의 종말이고, 두 번째는 1949년에 시작된 전기적인 하이파이(hi-fi)시대의 도래다. 그는 하이파이의 ‘현실음’의 추구가 마침내 텔레비전 영상과 합체하여 시각체험에 경도된 인간의 감각에 촉각체험의 부활을 가져왔다고 주장하고 있다[9]. 이것은 청각미디어의 비매개성의 추구가 결국 시각 문화에서 절단된 촉각이라는 감각의 복원에 기여했다는 것을 의미한다. 즉 청각미디어의 소리에 대한 비매개성의 추구는 인간에게 촉각체험의 부활을 가져온 것이다.

2.2 MP3의 비매개성

순차적인 음질의 향상을 통한 비매개성의 성취가 곧 음악 미디어 발전의 방향이라고 할 때 MP3의 경우 CD에 비해 음질이 떨어지는 것이 사실이다. 이것은 MP3가 가지고 있는 가장 큰 특징인 경량성(여기서 경량성은 파일의 크기를 지칭)을 얻기 위해서 청각이 소홀히 다루는 범위의 소리들을 압축기술을 통해서 MP3파일이 과감히 삭제해 버렸기 때문에 생기는 문제다. 이것은 한편으로 음악미디어가 비매개적 방향으로 발전해왔다는 것과 상반되는 주장으로 보이기도 한다.

그러나 이것은 전체적인 음악미디어 역사를 계보학적으로 보지 않았기 때문에 생기는 오해라고 할 수 있다. 즉 LP의 등장 이후 이에 비해 상대적으로 음질이 떨어지는 카세트 테이프의 등장은 CD이후 MP3가 등장한 것과 동일한 맥락에서 이해될 수 있는 것이다.

즉 LP보다 떨어지는 음질을 가지고 있었던 카세트는 사적 녹음기능, 경량성, 저렴한 가격을 무기로 다소 음질이 떨어짐에도 불구하고 우세한 위치를 점하면서 대중적으로 널리 사용되었는데, 당시 반대로 음질이 LP와 테이프에 비해 뛰어났던 릴테이프는 음질의 뛰어난에도 불구하고 두 미디어에 자리를 빼앗기고 대중화되지 못했다. 김토일(2005)은 이처럼 사운드의 일시적인 하락을 통해 양적 성장을 이루고 그를 통해 궁극적으로 음질의 재도약을 이루는 과정이 사운드의 역사에서 늘 반복되어왔다는 점에서 MP3의 비매개성의 저하는 특별하지 않다고 주장하고 있다[10]. 그는 앞으로 더 큰 저장미디어가 나오게 된다면 다시금 사운드의 비매개성은 증가할 것이라고 이야기 하고 있는데, 이처럼 MP3 역시 전체적인 음악 미디어 역사의 발전의 계보 속에서 파악해 볼 때 사운드 질의 하락은 특별하지 않다고 할 수 있다.

2.3 MP3 인터페이스의 하이퍼매개성

Manovich는 문화인터페이스를 인간과 컴퓨터가 상호작용하는 방식이라고 정의하면서 문화인터페이스의 언어, 즉 세 가지 방식을 다음과 같은 분류하고 있다. 1) 책과 같은 인쇄물 양식, 2)영화나 TV와 같은 영상양식, 3) PC로 대표되는 범용 HCI(Human-computer interface)양식이 그것이다. 그는 이런 각각의 관습들이 서로 영향을 주고 받고 또 결합되어 사용되면서 새로운 문화 인터페이스 양식을 만들어 가고 있다고 밝히고 있다[11]. 한편, 이재현은 모바일 미디어가 휴대성과 이동성이라는 특징 때문에 기존의 다른 미디어와 달리 여러 측면에서 제한된 인터페이스를 가지고 있다고 지적하고 있다[12].

디지털오디오플레이어인 MP3 역시 이런 면에서 휴대성과 이동성을 획득하기 위해서 지속적으로 소형화를 지향해왔다고 할 수 있다. 또한 디지털화에 따른 타 기기와의 복합화 경향에 의해서 현재 MP3는 약 두 가지 형태로 나뉘고 있는데 첫째는 MP3플레이어(이하MP3P)형이고, 두 번째는 복합기기인 PMP(portable mobile player)형이다. 두 가지 형태의 플레이어는 모바일 미디어라는 유사성을 가지지만 전자가 음악 재생 미디어의 기능에 충실하다면 후자는 영상, 소리, 텍스트 등의 다양한 정보를 한 기기에서 제공할 수 있기 때문에 인터페이스 측면에서 다른 속성을 가진다고 할 수 있다. 이 장에서는 MP3의 인터페이스를 MP3P형과 PMP형의 크게 두 가지로 나누어 각 인터페이스적 특성을 분석해 보았다.

우선 MP3P의 인터페이스적 측면을 살펴보기 전에 앞서 주의할 점은 다른 모바일 기기들과 다르게 원래 MP3P의 목적은 시각미디어가 아닌 청각미디어라는 점에 있다. 이것은 시각미디어들의 발달이 “넓고 투명한 창(wide and transparent window)”에 있었던 것과 청각미디어인 MP3P의 인터페이스 발전 방향이 다를 수 있다는 것을 의미한다. 인터페이스 측면에서 초기 MP3P는 문자 사용자 인터페이스, 즉 CUI(character use interface)를 벗어나지 못했다. 이것은 이재현이 제시하고 있는 범용 HCI의 세대에서 볼 때 2.3 세대인 라인형 인터페이스와 풀 스크린 인터페이스에 해당하는

것으로 주로 텍스트화된 정보, 즉 곡 순서, 연주시간 등의 해석적 정보를 사용자에게 제공한다[13]. 이러한 인터페이스를 이재현은 “추상적 상호작용(abstract interaction)”만이 가능하다고 설명한다. 이런 면에서 MP3P의 인터페이스 양식은 기본적으로 기존의 워크맨과 CD플레이어의 인터페이스를 재매개 하고 있다고 할 수 있다[14].

현재 MP3중에서는 음악의 재생과 함께 가사를 보여주는 플레이어들이 등장하고 있는데, 이것은 하이퍼 매개의 논리를 보여주는 것으로 이것은 텍스트의 재매개를 보여준다고 할 수 있다. 이러한 캡션기능을 통해서 감상자는 음악의 내용을 더 잘 전달받고 그 내용에 더 몰입할 수 있게 되는데, 이것은 하이퍼매개를 통한 비매개 성취의 관행이라 할 수 있다. 워크맨, CDP를 거치면서 음악미디어의 인터페이스는 보다 다양한 정보의 제공, 컬러화, 창의 크기의 증가 등의 경향을 보이면서 MP3P에 들어오면서 디지털화를 통해 컴퓨터를 재매개하면서 HCI의 유형인 CUI형으로 변화했고, ipod의 등장은 MP3P의 인터페이스 변화에 보다 투명하고 큰 창과 스크롤 휠이라는 특성을 주었다.

다음으로 PMP의 인터페이스적 특성을 살펴보겠다. 현재 등장하고 있는 PMP의 경우 ‘Portable Media Player’라는 이름에서 알 수 있듯이 단순한 음악 재생에만 활용되는 디지털 오디오플레이어에서 벗어나 종합적인 미디어 플레이어로서 활용된다. 즉 PMP 인터페이스의 가장 큰 특징은 무엇보다도 영상정보와 음향정보의 동시적인 재생이 가능하다는 것이다. 이재현(2005)은 DMB의 인터페이스를 분석하면서 이것이 제한된 화면의 크기와 조작버튼의 수 등에서 한계를 가지지만 가장 큰 특징으로 움직이는 화면(mobile screen)을 제공한다는 특성을 가진다고 설명하고 있다[15]. 많은 수의 PMP는 DMB, MP3P의 기능을 통합하고 있는데 이것은 곧 단말기 융합(convergence)이라는 특성을 통해서 영상 양식, 오디오 양식, HCI 양식과 인쇄물 양식을 모두 통합하고 있는 문화인터페이스 양식을 보여준다고 할 수 있다. 또한 PMP의 경우 터치스크린의 도입 등을 통해서 4세대 HCI로 분류되는 GUI의 WIMP방식으로서의 전환을 보여준다.

결국 MP3의 인터페이스의 변화는 하이퍼매개적 속성의 증가로 볼 수 있다. 즉 초창기 텍스트, 문자에 의존하던 MP3의 인터페이스는 영상미디어와의 결합을 통해서 다중적인 미디어효과를 가져오는 하이퍼매개적 속성으로 나아가고 있다고 할 수 있다. 이것은 Manovich가 지적하고 있듯이 문화 인터페이스가 제어와 몰입 경험 사이로 난 불안한 길을 음악 미디어인 MP3역시 걸어가고 있다는 것을 보여준다[16]. 즉 일반 용도의 HCI가 주는 풍부한 제어능력을 통한 다양한 인터페이스적인 조작 기능들을 통해서 전통적인 소리 미디어가 주는 몰입의 경험을 인터페이스 조작의 욕구를 통해서 방해하고 있는 것이다. 이것은 음악 미디어가 이용자로 하여금 ‘사운드의 이탈’ 혹은 ‘탈청각화’를 가져오게 할 수 있다. 이처럼 음질의 향상과 소형화를 통해 미디어를 인식하지 못하게 하는 비매개성의 추구와 더 많은 조작을 통한 적극적인 ‘미디어에 대한 매혹(fascination)’은 결국 MP3 역시 비매개성과 하이퍼매개성이라는 재매개의 두 가지 논리 사이를 오가며 현재 우리 시대의 문화 인터페이스 양식을 만들어가고 있음을 보여준다

3. MP3의 이동성과 사사화

MP3P는 기본적으로 인터페이스 측면에서 워크맨이 기존에 가지고 있었던 특징인 소형화(miniaturization)에 컴퓨터가 가지고 있는 기능인 디지털화를 통해 경량성과 저장성을 극대화하게 해주었다고 할 수 있다. 이러한 워크맨과 컴퓨터의 재매개를 통한 MP3의 탄생은 음악미디어 매개 관행의 하나인 휴대성(portable)을 극대화시켰다고 할 수 있다. 이러한 휴대성의 증가는 결국 사사화와 이동성을 증가시켰다. 그리고 사사화와 이동성의 변화는 음악미디어 감상의 공간을 변화시켜왔다.

3.1 MP3의 이동성과 사사화 밀도의 심화

Mcluhan은 음악미디어의 시조인 축음기가 전신과 전화의 ‘은혜’에 의해서 탄생했다고 주장한 바 있다[17]. 즉 전신은 글로 쓰여진 말을 소리로 변환시켰는데 이것이 전화와 축음기의 쌍방의 탄생에 직접 관계되었다는 것이다. 축음기는 처음에 에디슨의 발명에서도 들어나듯이 ‘전화 반복기’로서 이용하려고 고안되었는데, 여기서 전화 반복기는 전화로 교환된 대화를 음성적으로 기록해두는 것을 뜻한다[18]. 또한 ‘포우너그래프’ 혹은 ‘그래머폰’이라는 이름은 이러한 전화의 재매개에 의해서 축음기가 탄생했다는 것을 보여준다. 즉 전신과 전화의 재매개가 축음기였던 것이다. 축음기의 등장으로 음악은 비로소 시간과 공간을 뛰어넘어 재생될 수 있는 ‘시공간의 초월’을 획득했다.

또한 초창기 축음기는 기록매체로 인류학자들의 연구의 목적으로 휴대하며 사용되는 등 초기에 구술녹음기의 용도도 강했다. 에디슨은 처음 포노그래프를 발명했을 때 이것의 선전을 “더 이상의 속기사는 필요없다”고 선전했다고 한다[19]. 이러한 기록매체의 재매개로서 소리미디어의 발전은 녹음기능을 통해서 이어져왔고 축음기는 음악미디어에 처음으로 이동성을 부여하게 했다. 즉 축음기는 전신의 ‘정보의 무선전달’, 타자기의 ‘기록성’, 전화의 ‘음성전달’이라는 세 가지 미디어와의 재매개 관계 속에서 탄생된 것이다. 이러한 이동성의 획득은 라디오, CD, 워크맨 등이 모두 휴대화의 길을 걸었던 것에서 그 관행의 재매개 현상이 이어진다고 할 수 있다. 현재 MP3는 이런 면에서 의복, 안경, 시계 등에 부착되면서 휴대성의 극단을 보여준다.

또한 이상길의 주장처럼 축음기는 근대적 가정의 사적 오락기로 자리잡으면서 음악미디어 사사화의 시초가 되었다[20]. 이러한 사사화는 라디오를 통해서 보다 심화되었다고 할 수 있는데, Mcluhan은 텔레비전이 중앙집중적 방송망이라는 무거운 짐을 맡은 것과는 반대로 라디오는 자유로이 분산되어 지역적, 지방적 커뮤니케이션 방송을 시작하게 되면서 라디오가 여러 가지 시간대에 다양한 개인의 욕구에 눈을 돌리게 했다고 보았다[21]. 이러한 이유로 라디오는 침실, 목욕탕, 부엌, 자동차, 포켓등과 같은 다양한 장소에 놓이게 되었으며 음악 미디어의 본격적 사사화와 이동화의 시작을 가져오게 했다.

라디오 이후로 음악 미디어의 사사화는 개인화로 더욱 세분화되어 왔다고 할 수 있다. 특히 워크맨은 라디오의 이러한 이동성과 사사화를 극대화시켰다고 할 수 있다. Hosokawa는 워크맨의 네 가지 특성을 소형화(miniaturization),단수화(singularisation), 자율성(autonomy),

의미의 구성과 해체(constructing/de-constructing meaning)로 분석한바 있는데, 이러한 특성을 기반으로 해서 워크맨을 통한 음악 감상의 가장 큰 특징은 ‘혼자 이동하면서 공간과 장소에 구애 받지 않고 듣기’라고 할 수 있다[22]. 이러한 워크맨의 이동성과 사사화의 심화에 CD의 등장 음악미디어의 디지털화에 기반을 가져왔다.

음악의 디지털화는 MP3의 등장을 가져오게 했는데, MP3는 walkman을 통해서 이루어진 이동성과 사사화에 디지털화라는 특징을 컴퓨터로부터 재매개했다. 이것은 음반의 소멸을 가져오게 해 인터페이스의 크기를 획기적으로 줄임으로써 이동성을 극대화했다. 또한 음반에서 파일로의 매개는 과거 LP, 카세트 테이프, CD 상태로 있던 음원의 재목적화(repurposing)를 가져와서 개인에게 엄청나게 많은 양의 음악 파일을 복제와 편집할 수 있게 했다. 이 같은 복제와 편집의 용이성은 개인의 음악미디어 이용의 사사화의 밀도를 심화시켰다.

현재 MP3 이용자들은 메모리 용량에 따라 적게는 100곡(512MB기준)에서 많게는 20000곡(80GB기준)까지 저장해서 다닐 수 있다. 이처럼 엄청나게 많은 양의 음악을 훨씬 작은 기기에 가지고 다닐 수 있게 된 것이다. 이전의 음반수집장은 이제 작고 가벼운 MP3로 대체되어 휴대해서 이동할 수 있게 된 것이다. 이러한 소량화와 경량화의 획득은 이용자로 하여금 휴대 시 미디어를 인식하지 못하게 하는 비매개성을 획득하게 하며, 한편으로 엄청난 양의 음악을 개인적으로 가지고 다니며 즐길 수 있게 해준다. 즉 MP3는 “이동성과 사사화의 밀도의 심화”라는 특징을 가져왔으며, 이것은 MP3만의 독특성이 아니라 음악미디어 재매개의 또 다른 방향으로 이해될 수 있다.

4. MP3의 시공간성, 그리고 이용경험의 개조

MP3는 음악미디어로서 시각미디어와는 다른 독특한 청각적 시공간성을 가지며, 동시에 모바일 미디어로서 모바일 시공간성을 가진다고 할 수 있다. 따라서 이 장에서는 먼저 음악의 시공간성의 특징과 모바일 미디어의 모바일 시공간성에 대해 설명한 후, 이 두 가지의 특징의 결합을 통해 MP3가 ‘모바일 음악 시공간성’을 가진다는 것을 설명하고자 한다. 또한 이러한 ‘모바일 음악 시공간성’에 의해서 이용자들의 이용 경험의 변화 역시 설명하고자 한다.

4.1 음악의 시간성

Zuckerlandl은 음악은 시각적 경험이 가지고 있는 시간성과 공간성과는 다른 성질의 시공간성을 가지고 있다고 주장한다. 그는 음악이 가지고 있는 독특한 시간성을 네 가지 차원에서 설명하고 있는데, 우선 그는 ‘물리적 시간’은 경험될 수 없는 것이지만 음악적 시간은 경험될 수 있는 것이라고 주장한다[23]. 즉 시간의 의식이 우리의 모든 감각, 지각, 느낌, 의식의 모든 가능한 상태 및 내용과 함께 한다고 하더라도 시간 그 자체는 결코 어느 감각 지각 또는 어느 다른 종류의 경험의 대상이 될 수 없는 것이다. 그렇다면 어떻게 시간이 음악 속에서는 경험될 수 있는 것일까? 이것은 음악의 구성요소중의 하나인 바로 박자(meter)라는 이름의 독특

한 음악의 리듬 때문이다. 그는 리듬을 만들어내는 것은 음이 아니라 음과 음 사이의 ‘시간’이라는 것에 주목한다. 따라서 리듬을 들을 때 우리는 리듬을 만들어낸 구체적인 시간을 경험하는 것이다. 즉 시간이 음악의 리듬을 만들어 내고 이 음악의 리듬을 통해서 시간은 인간에게 경험될 수 있는 것으로 나타나는 것이다[24].

두 번째로 Zuckerlandl은 물리적 시간 속에서 사건을 ‘측정’하는데 사용되던 시간이 청각적 시간 속에서 사건을 ‘생산’하게 된다고 주장한다. 물리적 시간개념에서 어떠한 종류의 결과-눈이 녹고, 유기물이 나이가 들고, 지구표면의 지형이 변화하는 것 등-들은 시간의 작용이 아니다. 왜냐하면 이러한 변화들의 주체가 시간의 흐름이 아니라, 열, 화학작용 등이 작용하기 때문이다. 이런 면에서 물리적 시간이란 사건들을 만들어 내는 것이 아니라 ‘측정’할 뿐이다. 그러나 이와 반대로 음악에서 시간은 사건들을 생산해내는데 이것은 바로 음악의 ‘박자’와 ‘리듬’가 바로 시간적 흐름의 효과에 의해서 생산되기 때문이다. 이런 면에서 음악 속에서 시간은 ‘측정’이 아닌 ‘생산’으로 변화하는 것이다[25].

세 번째로 Zuckerlandl은 “시간은 동일성을 알지 못한 다”고 주장하는데, 과학적 의미에서 시간은 “한 물체의 운동이 또 다른 물체의 운동의 측정으로서 택해질 경우”를 가리킨다. 즉 이 경우 시간을 비교하는 것은 물체들의 운동을 비교하는 것이 되는 것이다. 이러한 관점에서 시간의 동일성이란 바로 시계 바늘이 움직인 거리의 동일성, 즉 공간의 동일성이지만 시간의 동일성은 아니라고 그는 주장한다. 그러나 이것과 다르게 리듬을 통해 순수하게 시간 자체를 경험하게 되는 음악의 세계에서 박자를 만들어 내는 것은 수학적으로 동일한 길이(duration)가 아니라 박자 웨이브를 만들어내는 ‘리듬감의 동일성’이다. 즉 일차원적인 음악 속에서 시간은 수학적 ‘길이의 동일성’이 아니라 ‘리듬감의 동일성’으로 변화되는 것이다[26].

마지막으로 음악적 시간개념에서 “시간이란 경과되지 않는다”고 Zuckerlandl은 주장한다. 이것은 그가 지적하듯이 매우 비직관적으로 보이는데, 이것 역시 음악에서 시간의 경험이 박자에 의해 이루어지기 때문에 비롯되는 것이다. 앞서 밝히고 있듯이 박자라는 것은 웨이브로서 경험되는데 여기서 웨이브는 단일적인 것으로 이루어지는 것이 아니라 최소한 둘 이상의 음으로 이루어지게 된다. 그런데 인간이 웨이브를 경험하기 위해서는 이 두 가지가 모두 사라지지 않고 존재해야 한다. 즉 웨이브 경험을 위해서는 두 번째 음이 현재할 때 첫 번째 음에 대한 기억과 세 번째 음에 대한 예측이 동시에 존재해야 하는 것이다. 따라서 음악적 시간개념에서 시간이란 경과하는 대상이 아니라 매 순간 그 자신을 과거로부터 보존하고 미래로부터 자신을 예측하는 것이 된다[27]. 이상의 물리적 시간개념과 음악적 시간 개념의 차이를 도표화하면 아래 <표 1>과 같다.

Zuckerlandl이 주장한 음악적 시간개념은 베르그송이 주장한 ‘내적 삶의 유동적 시간개념’과 동일하다. 즉 베르그송이 시간이 심리적으로 이해되어야 할 ‘내적 세계의 진행’이라는 점에서 동일한 것이다. 그러나 베르그송이 내적 성찰을 통해 도달할 수 있다고 말한 내적 세계의 시간개념을 우리는 음악을 들음을 통해서 외부에서 찾아옴을 통해서 경험할 수 있다는 점에서 음악적 시간 개념은 자신의 내부에서가 아닌 외부에서 찾아오는 것이라는 독특성을 가진다[28].

표 1

물리적 시간개념	음악적 시간개념
시간은 경험의 질서, 형식이다	시간은 경험의 내용이다.
시간은 사건들을 측정한다	시간은 사건들을 생산한다
시간은 동일한 부분들로 나눌 수 있다.	시간은 부분들의 동일성을 알지 못한다.
시간은 끊임없는 순간이다	시간은 순간에 대해서 아무것도 알지 못한다

4.2 음악의 공간성

음악은 오로지 공간의 완전한 배제 속에서 시간에 의해서만 지각되는 예술이라는 쇼펜하우어의 말처럼 흔히 음악은 시간적 예술이자 비공간적 예술로 지각되어 왔다. 그러나 Zuckerkandl은 단순히 음악이 시간성만을 가지고 있는 시간적 예술이 아니라 공간을 체험하게 하는 특별한 공간성을 가지고 있다고 말한다.

그는 우선 음악 감상자는 자신의 외부에서 찾아오는 음을 들음을 통해서 공간을 느끼게 된다고 말한다. 그런데 여기서 중요한 것은 시각적 공간과 청각적 공간이 다르게 인지된다는 것이다. 시각적 공간이 장소와 장소 사이의 “구분”에 의한 공간이라면, 청각적 공간은 구분되지 않은 전체로 장소들이 없는 “흐르는 공간”이 된다. 이런 면에서 음악 감상자는 공간 속에서 발생하는 음이 아니라 음을 통해서 발생하게 되는 공간을 경험하게 된다. 따라서 청각적 공간은 시각적 공간과 다르게 3차원성, 공간적 질서, 다양한 방향성, 형식, 대상에 의한 점유 등이 결여된 공간이 된다[29].

Zuckerkandl은 이러한 청각적 공간에 질서를 부여하는 것이 있다고 밝히고 있는데, 그것은 바로 화음, 음계, 옥타브, 그리고 양상불이다. 시각적 공간의 기본질서는 ‘병렬(並列)’에 있는데 이것은 장소가 구별될 수 있고, 분리될 수 있다는 것을 전제하고 있다. 그러나 청각적 공간에서는 병렬이라는 것이 불가능하다. 즉 하나의 음이 울리고 다른 음이 울릴 때 그것이 시각적 공간처럼 구획되어 나누어지는 것은 불가능한 것이다. Zuckerkandl은 청각적 공간의 독특한 질서가 ‘화음’에 있다고 주장한다. 즉 한 공간 속에 여러 가지 음들은 공존할 때 ‘병렬’되는 것이 아니고 서로 관계를 맺지만 완전히 혼합되지 않고 각각의 개별성을 가지는 독특한 질서를 보이는 것이다. 그는 이것을 ‘관류(關流)’라고 표현한다. 또한 화음이 되지 않는 음들 즉, 소음 속에서 공간은 질서를 가지지 않지만 음악을 통해 화음을 획득하게 되면 청각적 공간은 질서를 획득하는 공간으로 변화한다[30].

시각적 공간에서 물체 운동의 기본 법칙이 일직선상의 운동이듯 청각적 공간에는 음 운동의 기본법칙이 있는데 그것은 바로 음계를 따르는 운동이다. 또한 청각적 공간의 질서의 가장 확고한 증거는 바로 양상불, 즉 다성음악에서의 운동들의 동시성이다. Zuckerkandl은 연극에서 네 명의 등장인물이 동시에 대사를 할 때 그것은 소음이자 무질서에 지나지 않지만, 노래하기에서 네 명의 동시적인 연주는 하나의 질서가 될 수 있다고 말한다. 즉 음악을 통해서 청각적 공간은

‘질서’를 획득하게 되는 것이다[31].

베르그송은 청각적 공간의 특징을 “사람은 어느 만큼에서는 확장을 떠남이 없이 공간으로부터 자기 자신을 유리시킬 수 있다”는 말로 표현했다. Zuckerkandl은 베르그송의 이 주장을 “사람은 어느 만큼은 기하학적 물리적 공간, 장소와 물체의 공간으로부터 그와 같은 공간을 떠남이 없이 자기 자신을 유리시킬 수 있다”로 변형한다. 즉 음악을 통해서 형성되는 청각적 공간은 기하학적으로 측정되는 ‘장소로서의 공간’이 아니라 역동적으로 운동하는 ‘힘으로서의 공간’이 되는 것이다[32]. 시각적 공간과 청각적 공간의 차이를 도표화 하면 아래 <표 2>와 같다.

표 2

시각적 공간	청각적 공간
병렬적 공간	관류의 공간
기하학적 측정에 의해	상호관계와 함께 개별성을
구별된 공간	가진 공간
3차원적 공간 질서	화음과 음계를 통한 질서
장소로서의 공간	힘으로서의 공간

4.3 MP3의 ‘모바일 음악 시공간성’과 이용경험의 개조

MP3는 앞서 설명된 음악미디어로서의 음악적 시공간성을 가지고 있다. 또한 MP3는 모바일 미디어로서 모바일 시공간성 역시 가진다고 할 수 있다. MP3는 모바일 기기로서 모바일 시간성을 가지는데 이것은 시간의 밀도체고(densification of time)와 이중시간(double time)의 창출로 특징지어진다[33]. 이것은 곧 모바일 미디어가 이중 시간의 창출이나 시간의 분할을 통해서 ‘죽은 시간’, ‘중지된 시간’ 혹은 ‘빈 시간’을 그냥 두지 않고 유용하고 유익한 시간으로 다시 탄생시켜 준다는 것이다[34]. 이재현은 이러한 ‘죽은 시간’, ‘중지된 시간’, ‘빈 시간’을 다시금 틈새 시간(niche time)이라고 정의하면서 DMB와 같은 모바일 미디어를 “틈새시간 미디어”라고 규정했다[35].

MP3 역시 모바일 기기로서 ‘시간의 밀도체고(densification of time)’, 그리고 ‘이중 시간(double time)’의 창출로 특징지어지는 모바일 시간성을 가진다고 할 수 있다. 이것은 이런 면에서 기존의 모바일 기기들이 가지고 있는 모바일 시간성을 재매개하고 있다. Bull은 워크맨 사용을 통해서 이용자들은 자신의 기분을 일정하게 유지하게 되고, 외부 공간의 환경에 상관없이 자신의 감정을 통제하게 된다고 설명했다. 상황에 따라서 유저들은 자기 지향적 경험을 최대화하기 위해서 세심하게 소리를 조절하는데, 이들에게 워크맨은 보이지 않은 껍질이 되어 그들의 인지적 물리적 공간을 재형성하고 보호한다. 또한 워크맨 이용을 통해서 경험의 심미화 과정이 일어나게 되고 이 과정에서 경험은 기념화(monumentalization)되어 표상된다. 즉 워크맨 유저들은 익숙한 음경(soundscape)을 만드는 것을 즐기고, 그들은 공중들 속에서 자신만의 사적인 내러티브를 구축하는 것이다[36]. 이런 면에서 시간은 워크맨 사용자들의 것으로 새롭게 재편된다. 워크맨 사용을 통해서 시간은 보다 생산적이고 즐거운 것으로 변화하고, 지루하고, 의미 없고, 재미없는 시간

들은 워크맨의 사용을 통해서 변화하고 그러한 경험은 심미적으로 다시금 재탄생 된다. 또한 워크맨 사용을 통해서 공적인 장소는 개인화되며 기술적으로 매개된 공적 영역의 사사회를 통해서 공적 영역을 무효화하는 경향이 나타난다[37].

Hosokawa 역시 워크맨 이용자는 주체와 객체 사이의 상호작용(interaction)과 상호관계성(interrelation)으로 도시를 파악하는 해석적(interpretative)관점에서 볼 때 도시설계자가 기획해놓은 빈 텍스트(blank text)에 자율적이고 복수적으로 구조화된 의미를 부여하고 획득한다고 밝히고 있다. 즉 워크맨의 가장 큰 특징 중의 하나인 이동성을 통해서 워크맨 이용자의 걷는 행위(walk act)는 단순히 걷는 행위가 아닌 시적인 역동성을 부여 받게 되고 이것을 통해서 자아와 세계가 열리게 되면서 심미화(aestheticisation) 단계와 연극화(theatricalisation) 단계로 진입하게 되는 것이다[38].

또한 Chion은 음악은 시간을 스타일화해 영화를 객관적인 시간성으로부터 해방시킨다고 주장했다. 즉 음악은 시간과 마찬가지로 공간을 절단, 세분화 하는데, 음악을 통해 좁은 공간이 넓게 느껴지기도 하고, 넓은 공간이 좁은 공간으로 환원되기도 하는 것이다. 즉 음악이 시공간의 중개자가 되어 시공간의 물리적 한계를 변화시킬 수 있는 것이다[39].

이처럼 음악미디어를 듣는 이용자들은 음악 감상을 통해서 자신을 앞에 있는 ‘죽은 시간’을 새롭게 개조하고 변형한다. 또한 MP3는 음악미디어로서 시각적으로 경험되는 물리적 시공간과는 다른 청각적 시공간을 이용자로 하여금 경험하게 한다. 그들은 음악을 통해서 시간을 ‘경험’하고, 시간이 생산하는 ‘사건’을 경험하면서, 리듬감 속에서 분절되지 않고, 경과되지 않는 시간을 경험하게 된다. 또한 공간 역시 자신에게서 떨어져 나가 병렬되어 있는 ‘측정의 장소로서의 공간’이 아니라 자신을 향해서 역동적으로 찾아오는 ‘힘으로서의 공간’으로 변형 된다.

이것은 MP3가 시각적 시공간을 지우면서 도시 공간을 청각적 시공간으로 변화시키고 있음을 보여준다. 즉 MP3라는 모바일 미디어를 통해서 창출된 ‘이중시간’에 MP3는 청각적 시공간을 창출해내는 것이다. 이러한 MP3의 독특한 시공간성을 ‘모바일 음악 시공간성’이라고 부를 수 있는데, 이것을 통해 이용자들은 시각에 경도된 도시 공간 속에서 음악이 만들어내는 청각적 공간의 독특한 질서를 경험하게 된다.

5. MP3의 물질적, 사회적 재매개

Bolter와 Grusin은 각각의 새로운 미디어는 가능한 한 기존의 미디어를 대체하거나 보완함으로써 경제적 위치를 찾아야 하며, 이런 의미에서 미디어들 사이의 재매개는 경제적, 물질적 차원과 그것의 변화에 따른 사회적 차원 역시 존재함을 지적하고 있다[40]. 이 장에서는 MP3를 통해서 야기된 ‘듣기 체계(economies of listening)’의 변화 양상을 통해서 MP3의 사회적 물질적 차원의 재매개를 살펴보고자 한다.

5.1 MP3의 물질적 차원의 재매개

Hass는 “쓰기(writing)는 물질 세계에 무수히 많은 방식으로 자리 잡고 있다. 그것은 물질적 환경 속에서 나타나며, 물질적 도구들을 차용하며, 그 결과 물질적 인공물들을 만들

어낸다”고 이야기 한바 있다[41]. 즉 인간의 쓰기행위가 물질적 기반을 통해서 이루어지며 그러한 쓰기를 가능하게 하는 각 기술이 가진 독특한 물질성은 그 사회의 독특한 물질적 인공물과 쓰기 관습들을 만들어 내는 것이다. Bolter는 인간의 쓰기 기술이 ‘필사본’, ‘인쇄 책’, ‘전자적 글쓰기’의 순서로 변화해 오면서 각 쓰기 기술들은 각자의 독특한 물질적 기반을 바탕으로 인간의 ‘쓰기 공간(writing space)’과 문화를 변화시켜왔다고 이야기하고 있다[42]. 이러한 점에서 음악 감상 즉, 인간의 듣기 기술 역시 물질적 변화의 과정 속에서 인간의 듣기 관습과 경제를 변화시키고 있다고 할 수 있다.

MP3 역시 이런 면에서 독특한 물질적 차원을 가지고 있으며 이것은 듣기의 경제적 물질적 차원을 변화시키고 있다. 황성호는 20세기 들어와 기록이라는 점에서 문화정보가 ‘기호 정보’에서 테이프나 필름에 의한 ‘소리와 영상정보’로 변화하고 있다고 지적하고 있다. 이런 면에서 ‘기호정보시대’에 속해서 음악 기록은 약보였다고 그는 지적한다. 그러나 음악의 기록은 이제 ‘소리와 영상정보시대’에 들어와서 LP, 테이프, CD를 거쳐 MP3라는 형태로 변화하고 있다[43]. 이러한 변화의 과정에서 MP3는 기존의 기술들과는 다른 듣기의 물질적 차원을 가지고 있다.

우선 MP3는 ‘음반’이라는 유형의 음악 재생 물질을 파일이라는 전자적 형태로 변화시키고 있다. 이것은 Bolter가 ‘후기인쇄시대’로의 전환으로 들고 있는 전자적 쓰기(electronic writing)로의 변화처럼 듣기에 있어서도 유형의 음악 재생이 전자적 형태로 변화했음을 보여준다[44]. 이러한 변화는 자연스럽게 음악구입, 저장, 이용 행위를 변화시킨다. 레코드 삼은 웹 상의 디지털 뮤직사이트(i-tuens, dosirak, melon등)로 변화하게 되었으며, 음반이 사라지면서 음반을 수집하던 행위가 사라지고 컴퓨터 라이브러리에 파일을 저장하는 행위로 음반 수집의 행위가 변화되었다. 또한 과거 음반의 경우 미적인 부분이 음반 자켓, 속지에 쓰인 해설 등에 집중되었으나 음반이 사라지면서 이러한 미적 부분이 플레이어로 옮겨가고 있다. 늘어나는 ipod 관련된 소품들은 이러한 음반 자켓을 재매개하면서 대체하고 있음을 보여준다.

Bolter는 각각의 쓰기 기술-필사, 인쇄, 전자적 쓰기-이 선호하는 형태의 표현양식이 있음을 지적하고 있다. 즉 인쇄책에서는 선형적인 글쓰기가 선호되었다면 전자적 글쓰기에서는 하이퍼텍스트적인 글쓰기가 선호되는 쓰기의 관습인 것이다[45]. 이런 면에서 음반이라는 물질적 기술이 전자적인 파일의 형태로 변화했다는 것은 이 기술이 선호하는 방향으로 기술의 이용에 변화가 있다는 것을 예측하게 한다.

디지털화된 음악감상기술의 특징은 무엇보다도 복제와 편집의 용이함에서 그 특징을 찾을 수 있다. 이러한 듣기 기술의 변화는 인터넷 기술의 발달과 함께 P2P(peer to peer)방식의 무료 파일 공유 사이트의 등장으로 인해서 불법 복제와 인터넷을 통한 음반의 공유를 가져왔다. 이것은 김토일의 지적처럼 음악의 유통에 소비자가 한 축으로 등장하게 되는 획기적 변화를 가져왔다[46]. 2001년 여름 넵스터가 무료 서비스를 중단 하기 전까지 2001년 1월 소비자 행동 연구회사인 입소스 리드(Ipsos Reid)는 5000만 명 이상의 미국인들이 어떤 형식으로든 인터넷에서 음악을 다운로드 받았을 것으로 추정했으며, 웹노이즈(webnoise) 연구소에 따르면 넵스터를 통해서 약 20억 7900만 곡의 음원이 교환되었다고 한다. 즉

음반 산업에 엄청난 변화를 MP3라는 기술이 가져온 것이다 [47].

현재 MP3는 법적, 사회적으로 큰 이슈가 되고 있는 데, 중요한 점은 이러한 불법복제에 관한 논쟁들이 음악미디어 변화의 시기에 항상 등장했던 관행의 재매개라는 것이다. 김토일은 카세트의 도입과정이 MP3와 여러 면에서 유사하다고 주장한 바 있다. 즉 1980년대 카세트가 도입되는 과정에서 카세트는 상대적으로 음질이 저열함에도 불구하고 사용의 편리함과 유용한 확장성으로 인해 전세계적으로 널리 보급되었는데, 이 과정은 자유로운 편집과 전파 가능성을 통한 대중성의 획득은 MP3와 비슷하다고 할 수 있다[48]. 카세트의 이러한 보급과정에서 1980년대 경기 불황에서 찾아온 음반 판매의 불황을 음반업자들은 ‘공테이프’에 뒤집어 씌우는 등의 모습을 보였다. Sterne 역시 카세트 테이프 테크놀로지가 확산되면서 1970, 1980년대 전세계적으로 불법 복제가 만연하기는 했지만, 이런 녹음물의 급증에도 불구하고 음반 업계는 붕괴하지 않았다고 이야기 하면서 음반 업계의 주장처럼 디지털 배급이 음악업계를 실제 위협할 지는 두고 볼 일이라고 주장하고 있다[49]. 이처럼 불법복제와 그로인 한 저작권에 대한 문제는 음악 미디어의 기술 발전의 과정에서 계속적으로 있어왔던 관행의 재매개를 보여준다.

냅스터와 국내의 소리바다 등으로 불거진 MP3를 통한 음원의 불법적 유통의 문제는 잇따른 거대 음반사들의 소송에 의해서 현재 냅스터와 국내의 소리바다 사이트들의 회원제 및 유료화로 변화되고 있다. 그러나 또한 한쪽에서는 여전히 중앙 서버를 갖지 않는 방식으로 카자아(KaZaA), 모피어스(Morpheus), 그록스터(Grokster)등 냅스터를 대체하는 사이트로 변화를 통해서 자유로운 음악 공유의 양상이 이어지고 있다[50]. 그리고 음반 산업은 지속적으로 그 규모가 작아지면서 이 자리를 디지털 음반 산업이 대체하고 있다. 이러한 변화는 Bolter가 주장하고 있듯 기술이 만들어내는 기술결정론의 ‘선택된 방향(복제와 공유)’과 반대되는 사회결정론의 ‘사회적 대응(유료화)’의 간극에서 우리가 우리 시대의 듣기의 체계를 만들어가고 있음을 보여준다[51].

5.2 MP3의 사회적 차원의 재매개

Bolter와 Grusin은 물질적 관행의 재매개는 사회적 질서의 재매개와 분리 될 수 없다고 주장하는데, 이것은 일차적으로 새로운 미디어의 실무자들이 기존 미디어에서 일하던 사람들의 지위를 그대로 이어받고자 하는 것에서 발견된다. 즉 영화 스타는 예술가로 인정받고 싶어 했으며, 영화감독들은 영화의 작가로 간주 받고 싶어했던 것이다. 또한 사진 역시 일부 사진가들이 예술가로 간주되고 싶어했다면, 다른 사진가들은 사회역사가 혹은 자연과학자로 자신들을 주장했다[52]. 이처럼 시각미디어의 발달과정에서 사회적 차원의 재매개가 발생해 왔던 것처럼 음악미디어 기술의 변화도 뮤지션들의 사회적 차원의 변화를 지속적으로 이끌어 왔다.

Mcluhan은 음악 미디어의 비매개성의 증가의 전환적 계기가 된 스테레오를 깊이들 갖는 음향이라고 이야기한 바 있다. 그는 이처럼 미디어 자체가 깊은 체험의 수단이 될 때 ‘클래식’과 ‘파퓰러’나, 혹은 ‘하이브로우(지식인)’와 ‘로우브로우(교양이 낮은 사람)’라는 묵은 카테고리가 이미 의미를 가질 수 없다고 주장한 바 있다[53]. 즉 비매개성의 증가라는 듣기의 변화가 곧 고급문화와 대중문화라는 이분법적인 상황

을 변화시킬 것이라고 본 것이다. 이러한 측면에서 그는 LP가 재즈의 발전에 극히 많은 변화를 주었다고 주장했다. 즉 저장 기술의 발전을 통해서 레코드 면에 수록되는 시간의 양이 증가하면서 연주자들은 더 긴 연주를 할 수 있게 되었고, 이것은 1920년대 레퍼토리를 부활시켜 새로운 깊이와 복잡성을 재즈에 부여하게 했다는 것이다. 또한 테이프레코드는 클래식 음악의 레퍼토리에 혁명을 일으켰는데, 테이프는 여러 시대, 여러 나라의 음악문화의 모든 것을 가져와서 시대와 작곡가의 선택 폭이 넓어지게 했다.

김토일 역시 LP의 등장은 재생시간의 확장을 가져오면서 뮤지션들이 앨범의 형태로 음반을 창작하게 해 뮤지션들의 사회적 지위를 예술가로 격상시키는 역할을 했다고 지적하고 있다. 또한 카세트 테이프의 경우 음반의 복제가 쉬워지면서 언더그라운드 뮤지션들의 음반제작을 손쉽게 해주었고, 상대적으로 가격이 저렴했기 때문에 경제적 지위가 낮은 사람들도 음악소비를 할 수 있게 하는 계기가 되었다[54]. 이러한 음악미디어 발전에 따른 사회적 차원의 변화는 MP3에서도 여전히 이어지고 있다. 현재 MP3로 인한 뮤지션들의 사회적 인 변화는 크게 두 가지의 흐름으로 양분되고 있는 듯하다. 하나는 예술가들을 메이저 음반 업계의 구조에서 보다 자유롭게 창작활동을 할 수 있게 한다는 것이고, 다른 하나는 음반 산업의 약화를 통한 뮤지션들의 음악 활동의 위축이다.

MP3의 인터넷 확산에 초기에 영향을 주었던 MP3.com의 Michael Robertson은 온라인 음악 공동체에 참여하는 다수의 뮤지션들에게 힘을 부여해 메이저 음반회사들의 표준 관행에 대항토록 하는데 기여했다. 그는 자신의 사이트에 예술가들이 자신의 MP3를 무료로 올릴 수 있게 해주었고 2001년 초 거의 14만 5000천명의 예술가들이 무료로 다운로드 받을 수 있는 거의 1백만 곡을 제공했다. 그는 기존 음반 산업의 관행과 다르게 이윤을 예술가와 50:50으로 배분하는 등의 활동을 통해서 예술가들이 메이저 음반 업계의 구조에서 벗어나 전 세계에 자신의 음악을 배급할 수 있는 가능성을 보여주었다[55]. 또한 김토일의 지적처럼 현재 MP3는 언더그라운드 밴드들이 음반사의 도움 없이 인터넷 공간을 통해서 자신들의 음악을 여러 대중들에게 유통시킬 수 있게 해준다[56].

이러한 상황과 반대해서 MP3로 인해서 음악가들의 활동이 위축되고 예술적 음악의 창출이 줄어들 것이라는 비판적 주장 역시 제기되고 있다. Bull이 지적한 것처럼 MP3를 통한 음악 감상이 가지고 있는 감상법의 차이는 랜덤 플레이인데, 음악평론가 Ross는 랜덤 재생 때문에 한 앨범을 처음부터 끝까지 듣는 지루한 음악 감상 방법이 사라지고 있다고 말한다[57]. 즉 랜덤 플레이는 앨범을 처음부터 끝까지 창작자가 정해진 의도를 통해서 듣게 하는 방식을 사라지게 할 수 있는 것이다. 이것은 뮤지션들을 예술가로 인식될 수 있는 계기가 되었던 컨셉 음반과 같은 작품성 높은 작품을 듣지 않게 하는 감상 환경을 조성할 수도 있는 것이다. 또한 비판자들은 방송활동이나 기타 연예활동을 하지 않고 음악활동만 하는 음악가들이 MP3의 불법복제로 인한 음반 판매의 감소로 활동의 터전을 잃어간다고 주장하고 있다[58].

이러한 두 가지의 혼재된 상황은 여전히 MP3라는 기술이 어떠한 방향으로 음악가들의 사회적 지위를 변화시킬지 쉽게 말할 수 없게 한다. 그것이 디지털 음악 주창자들의 이야기처럼 거대 음반 산업에서 음악가들의 자유로운 활동을 가능

하게 할 것인지 혹은 비관론자들의 주장처럼 음악가들의 활동을 위축시킬지, 이 둘 사이에 대한 손쉬운 판단은 우리로 하여금 다시금 기술결정론의 함정에 빠져들게 한다. 하지만 중요한 점이면서 다행인 점은 이러한 미디어로 인한 사회적 변화와 갈등은 미디어 역사에 끊임없이 계속되어 왔다는 것이고, 그 속에서 우리 문화는 자신들의 듣기의 체계를 계속적으로 재매개하면서 변화시켜왔다는 점이다.

6. 결론

본 연구의 목적은 앞서 밝힌 바와 같이 크게 두 가지로 나누어진다. 우선은 기존의 미디어 연구 내에서 그 중요성이 간과되어 왔던 음악미디어에 대한 고찰을 한다는 것이었고, 두 번째는 미디어를 개별적 존재로 파악하는 고립주의적인 미디어 연구를 벗어나 미디어 사이의 상호관계적인 맥락에서 미디어를 파악하려는 것이었다. 이러한 관점에서 본 연구자는 분석의 대상으로 MP3라는 음악미디어를 선정했고, 분석의 이론적 토대로 미디어 재매개 이론의 관점에서 MP3를 분석하려 했다. 이러한 연구의 결과로 본 연구에서는 음악미디어의 재매개 과정을 소리의 비매개성과 인터페이스의 하이퍼매개성으로 분석했다. 또한 음악미디어 재매개의 관행으로 이동성과 사사화라는 측면에서 MP3가 '이동성과 사사화 밀도의 심화'를 가져왔다고 밝혔다. MP3의 시공간성은 음악미디어의 청각적 시공간성과 모바일 시간성의 융합을 통한 '모바일 음악 시공간성'으로 개념화 되었으며, MP3의 사회적 물질적 차원의 재매개는 저작권 문제와 음악가들의 지위의 변화 차원에서 고찰되었다.

이상의 연구의 결과들을 종합해 볼 때 우리는 개개의 미디어는 기존에 존재하던 미디어들과 서로 재매개 관계 속에 놓여있으며, 미디어 변천의 역사는 재매개의 역사라는 것을 음악미디어에서도 동일하게 발견할 수 있다. 아쉬운 점은 보다 풍부한 미디어 역사에 대한 사료들을 바탕으로 연구가 진행되지 못한 연구가 이론적으로 흐른 점이 있다는 것이다. 또한 한국의 상황과 맥락에 대한 고려가 적어 보다 풍부한 한국 사회와 문화만의 독특한 특성을 밝혀내지 못했다는 점 역시 이 연구의 한계라고 할 수 있다. 이러한 점은 향후 보다 많은 미디어에 대한 계보적, 관계적, 역사적 접근을 통해서 보완되어야 될 것으로 본다.

참고문헌

[1,22,38] Hosokawa, Shuhei, The Walkman Effect. Popular Music, 4(1),pp165~182, 1984.
 [2,4] Bull, Michael, The seduction of sound in consumer culture: Investigating Walkman desires. Journal of Consumer Culture, 2(1),pp81~101, 2002.
 [3] Chambers, Iain. A miniature history of the Walkman. New Formations, 11, pp1~4, 1990.
 [5,40,52] Bolter, Jay D., & Grusin, Richard, Remediation: Understanding New Media. Cambridge:TheMIT press, pp20~61, 1999; 이재현(역), <재매개: 뉴미디어의 계보학>, 서울: 커뮤니케이션북스, pp20~61, 2006

[6,39] Chion, Michel, Le son au cinema, Editions de l'Etoile: Paris, 1985; 지명혁 (역), 영화와 소리. 서울: 민음사, pp96~178, 2000.
 [7] Chion, Michel, L'audio-vision: Son et image au cinema(2nded.). Nathan: Paris, 1997; 윤경진 역, 오디오-비전: 영화의 소리와 영상, 서울:한나래, pp 144~145, 2003.
 [8] Chion, Michel, Musiques, médias et technologies, Flammarion: Paris, 1994; 유정희 (역), 음악, 대중매체 그리고 기술. 서울: 영림카드널, pp12~36, 1994.
 [9,17,21,53] McLuhan, Marshall. Understanding media : the extensions of man, New York : Signet, 1964. 박정규(역), <미디어의 이해>, 서울: 커뮤니케이션북스, pp317~327, 1997
 [10,19,46,48,54,56] 김토일, 소리의 문화사: 축음기에서 MP3 까지, 서울: 살림출판사, pp8~90, 2005
 [11,16] Manovich, Lev, The Language of New Media, Cambridge: The MIT Press. pp118~144, 2001
 [12-14,33,35] 이재현, 모바일 미디어와 모바일 사회 서울: 커뮤니케이션북스, pp51~109, 2004
 [15] 이재현, DMB 의 인터페이스, 시공간성, 그리고 모바일 상호작용, 방송문화연구 17 권 1 호, pp78~80, 2005
 [18] 요시미 슌야, 소리의 자본주의, 송태욱(역), 서울: 이매진, pp101~110, 2005.
 [20] 이상길, 유성기의 활용과 사적 영역의 형성, 언론과사회 9 권 4 호, pp49~88, 2001
 [23-32] Zuckerkandl, Victor, Sound and Symbol , Princeton, N.J: Princeton University Press, 1986; 서인정(역), 소리와 상징, 서울: 예하, pp180~304, 1996.
 [34] Jauréguiberry, Francis, Mobile Telecommunications and the Management of Time. Social Science Information, 39(2), pp255~268, 2000.
 [36-37] Bull, Michael, The world according to sound: Investigating the world of Walkman users. New Media & Society, 3(2), pp179~197, 2001.
 [41-42,44-45,51] Bolter, Jay D, Writing space: computers, hypertext, and the remediation of print, Manwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, pp1~26, 2001
 [43] 황성호, 뉴미디어 시대의 음악, 낭만음악 23. pp122~127, 1995
 [47,49-50,55] Jones, Steve, Encyclopedia of New media, SAGE publications, 2003; 이재현(역), 뉴미디어 백과사전, 서울: 커뮤니케이션북스, pp88~293, 2005
 [57] Leander, Kahney, The Cult of iPod, No Starch Press, 2006; 이마스(역) <컬트 브랜드의 탄생, 아이팟>, 서울: 미래의 창, pp46~59, 2006
 [58] 이해리, 빅마마 "우리 나라에서 노래하기 힘들다", 노컷뉴스, 2006, [Online] Available: <http://www.cbs.co.kr/Nocut/Show.asp?IDX=387385>