

MP3Player의 변화에서 나타나는 재매개적 특성 I : 계보적 변화와 재매개성

Remediation Characteristics that Appear in the Change of MP3Player I : Re-mediation and Genealogical Change

이진혁*, 이영천*, 구윤희**
(주)에프오알씨앤씨*, 서영대학교 산업디자인과**

Jin-Hyuk Lee(jides91@paran.com)*, Young-Chun Lee(lee01002@paran.com)*,
Yoon-Hee Koo(yoonhee9@gmail.com)**

요약

iPod Touch는 초기의 음악 재생기능을 무색하게 할 만큼 다양한 응용소프트웨어가 제공되고, UI를 UX의 차원으로 한층 높임으로써 혁신적이라는 평을 받기도 하였다. 또한 인터넷을 통한 다양한 영상의 제공이 이루어 졌음에도 불구하고 일부에서는 여전히 MP3Player의 상품분류가 음향기기로 인식되고 있다. 어떻게 음향기기가 하루아침에 영상 장치가 되었는지, 그러기까지 어떠한 요인들이 작용했는지는 매체의 본질적 변화 외에도 사회적, 문화적, 그리고 기술적 변화의 요인들이 존재할 것이다.

이 연구는 MP3Player의 매체적 특성에 관한 연구이다. 즉 MP3Player의 계보적 변화를 4개의 지점으로 분류할 수 있었다. 그리고 분류에 따른 각 지점별 특성을 분석하였다. 그 결과 MP3Player의 계보적 변화에는 기술적 변화와 사회적 맥락성이 함께 관계하고 있음을 알 수 있었다. 하나의 장치가 변화하는 데에는 다양한 요소들이 존재하지만, MP3Player의 계보적 변화의 요인에는 사회적 요구와 맥락, 그리고 기술적 변화의 총체성을 보이고 있다고 하겠다.

■ 중심어 : | MP3Playe | 재매개성 | 사회적 맥락 |

Abstract

iPod Touch provided so various application software beyond the early music playback function, and enhanced its UI to the level of UX. Because of these, it was evaluated as innovative. In addition, even though various images were provided through the Internet, some people still classify MP3P as audio device in its product category. As for how audio device became video or image device and which factor contributed to such happening, there may be various factors, such as social, cultural, and technical change, other than fundamental change of medium itself.

This study is regarding medium characteristics of MP3Player. In other words, this study classified genealogical changes, which can be categorized into 4 points. This study also analyzed the property of each point according to this classification. The result of analysis showed that there is a relation with technological as well as social context in such genealogical change in MP3player. Even though there are various elements in the change of a device, it can be suggested that the factors of genealogical change in MP3player are influenced by a totality of social needs and contexts and technical changes.

■ keyword : | MP3Player | Remediation | Social Context |

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적

과거 소니(sony)사의 워크맨(workman) 등장이 '장소성에 대한 탈장소성'에 있었다면, 지금의 MP3P(mp3음원을 재생하는 장치, 이하 MP3P)는 유사한 기기(device)간의 재매개성(remediation)[1]을 보이고 있다. 초기의 MP3P가 'mp3(이하 음원파일을 지칭) 형식의 음악 파일을 재생 및 제어하는 장치'에 한정되어 있었다면, 지금의 MP3P는 단순히 음악을 재생하는 장치에 머무르지 않는다. 그럼에도 불구하고 여전히 이 장치는 MP3P로 불리며, 휴대전화와 PMP 등의 장치들과 모호한 구분 속에서도 여전히 독립적인 명칭으로 불려진다. 그렇다면 과연 이 장치는 어떻게 지금의 매체적 특성을 가지게 되었는지, 다른 매체와의 상호연관성 속에서 어떠한 재매개성을 통해 변화해 왔는지 연구할 필요가 있다.

하나의 기능이 선택되어 기기에 삽입되는 데에는 제조사의 임의적인 선택과 사회적이고 문화-맥락적인 영향이 유기적으로 상호영향을 준다. 또한 MP3P는 온라인 서비스와 특정 제조사의 킬러콘텐츠의 영향이 컸다. 국내의 MP3P가 지금의 기기적 특성을 가지게 되기까지는 국외적인 영향도 무시할 수는 없지만 자국 내의 문화적인 환경과 사회적인 이슈, 그리고 그 장치가 사용자에게 제공해야할 문화적 맥락이 존재하는 것으로 파악되었다. 특히 국내의 경우에는 DMB, 전자사전 등이 필수적인 기능으로 제공되고 있다. 이 배경에는 국내만의 통신기술과 인프라, 그리고 어학(語學)에 대한 문화적 맥락이 존재하고 있다. 그러나 이러한 기능들이 어떠한 시점에 어떠한 형태로 기기에 탑재되었으며, 그 탑재된 형태가 기기 간 그리고 타 매체간의 유기적인 연계성에 어떠한 매개성을 보여 왔는지는 심도 깊게 논의 되지 않았다.

인간은 도구를 사용함에 있어서도 그것의 목적성과 목적의 인식과정을 통해 사용하게 된다. 따라서 현대인이 가진 인식과정은 여전히 유효할 것이며, 따라서 현대인의 도구 중 하나인 MP3P를 새로운 인식의 차원으로 해석[4]함으로써 현대 사회의 모습을 새로운 관점에서 접근할 수도 있고 10여 년 전의 MP3P를 통해 우

리는 그 시대의 문화와 사회적 현상도 읽을 수 있다는 결론에 도달할 수 있다.

2. 연구 접근방법 및 범위

이 연구는 MP3P의 매체적 특성에 관한 논점을 계보학적으로 접근하였다. 연구의 직접적 대상인 MP3P는 국내의 기기로 한정하였지만, 해외제품의 영향은 반영하고 있다. MP3P를 4단계로 구분하되 국내 제품의 변화를 계보적으로 접근하되 시대를 나열하는 방식으로 접근하기보다는 주요한 변화의 지점을 사회적 변화와 맥락적으로 접근한다. 따라서 이 연구는 이러한 변화의 과정을 여러 요소간의 관계적이고 계보학적인 방법으로 추적하여 그 변화의 원인에 대한 구체적인 지점을 논하고, 그로인하여 지금의 MP3P를 어떻게 매체적으로 규정할 수 있을지를 고찰하였다.

연구의 어려운 점 중의 하나는 MP3P의 계보적 연구에서 수많은 제조사의 상세한 변화를 전부 나열할 수 없다는 것이다. 그래서 주요 제조사를 중심으로 변화지점을 접근한다.

흑백TV가 당시의 흑백적 세계관을 가졌다고 한다면, 컬러시대가 도래하면서 진정한 영상의 시대가 도래하였다고 할 수도 있는 것은, 발터 벤야민(Walter Bendix Schonflies Benjamin)이 기술복제를 통해 아우라(Aura)의 현존적 가치가 상실되어 그 가치의 새로운 미학적 접근이 요구된다는 해석[4]과 유사한 부분이 있을 것이다. 또한 "세계의 인식과정을 세계-그림-텍스트-기술적 형상의 진화적 변화를 통한 '변증법적 소이과정'이라고 해석한 빌렘 플루서(Vilém Flusser)의 논점"[5]도 매체를 통해 세계인식을 규정하려는 매체론적 관점이라고 할 수 있다. 이러한 플루서의 논점은 이 연구가 시도하려는 재매개성과 관련이 있는데 이것은 변증법적인 그의 논리, 특히 '소이과정'이 재매개성이라는 논점과 유사하기 때문이다.

이 연구는 2편의 연결된 논문으로 구성되었다. 다른 하나는 계보적 변화에서 나타나는 재매개성인데, 여기서는 '기술적 변화와 그에 따른 사회적 관계'를 논의한다. 둘째는 계보적 변화에서 나타나는 재매개성을 '기기간의 재매개성에 따른 관계와 사회적 맥락' 중심으로

논의하였음을 밝힌다.

II. MP3P의 계보적 변화

이 연구에서는 계보적 이해를 위해 MP3P의 변화를 4단계로 [그림 1]과 같이 구분하였다. 1기는 최초의 태동기를 거치면서 보급되는 초기의 시점, 2기는 음향장치에서 저장장치로 변화하는 시기, 3기는 음향장치가 영상장치로 되어가는 시기, 그리고 마지막으로 최근까지의 변화를 4기로 구분하였다.



그림 1. MP3P의 시기별 계보

1. MP3P의 태동기와 보급기, 그리고 새로운 음향장치 (1기)

아날로그 테이프(tape)에서 mp3라는 디지털 음원이 탄생한 시점은 여전히 워크맨의 시장이 주도하고 있었다. 더 작고 더 콤팩트한 워크맨은 소니를 비롯해 파나소닉뿐만 아니라, 국내의 삼성과 LG도 시장 선점에 나서고 있던 시기였다. 그러나 이 워크맨의 한계는 바로 테이프라는 저장장치에서 오는 물리적인 한계였다. 재생장치의 크기가 아무리 작아지더라도 테이프 이하의 크기로는 줄일 수 없었고, 테이프의 보관이나 관리는 여전히 문제가 되고 있었다. 이후에 CDP(Compact Disc player)도 많이 보급 되었다. 음반 시장이 LP에서 CD로 전환하면서 CDP는 워크맨의 상대자로 떠오른 것이었다. 그러나 이것도 결국, CD의 크기적 제한을 벗어나지는 못했다. 아날로그에서 디지털 음원으로 변화하였음에도 불구하고 재생장치의 크기적 한계는 여전히 제한적이었다.

“1995년 7월 14일 독일 프라운호퍼 게젤샤프트 연구소의 연구원인 칼 하인츠 브란덴부르크(Karl-Heinz Brandenburg) 박사는 동료들에게 이메일을 보내 IEEE (The Institute of Electrical and Electronics Engineers,

전기전자 공학회)에서 자신들이 제안한 디지털 음악 기록방식을 표준으로 채택과 동시에 그 이름을 ‘mp3’라고 부르기로 결정하였다[6].”

mp3 파일은 MP3P가 개발되기 전인, 1995~1996년에 mp3 파일이 국제적 공인을 받은 직후 국내의 PC유저들 사이에서 파일을 내려 받아 PC를 통해 무료로 음악을 즐기게 됨으로써 큰 인기를 끌었다. 이 디지털 음원에 대한 당시의 평가는 낮았는데, 그 이유는 아날로그나 CD의 음원에 비해 압축된 파일의 재생으로 인하여 음원 손실이 있었기 때문이었다. 따라서 음원의 신뢰도에 대해 낮은 평가를 받았던 것이다. 그것은 컴퓨터를 통해서 그저 음악을 듣는 음원이자, 지금까지처럼 고품질의 음원이 될 것이라고는 생각하기 어려웠다.

최초의 MP3P는 한국에서 탄생하였는데, 이때는 한국에서 개인용 컴퓨터의 보급이 급속도로 늘어나고 있던 시기이다. MP3P가 지금의 대중화가 되기까지는 이러한 컴퓨터의 폭발적인 보급이라는 영향과 당시의 컴퓨터에서 주요하게 자리 잡을 수 있었던 콘텐츠로서의 mp3의 영향이 있었다. 컴퓨터의 보급에 따른 콘텐츠는 부족한 실정하였는데, mp3는 바로 이러한 부족함을 채워주는 콘텐츠 중의 하나였다.

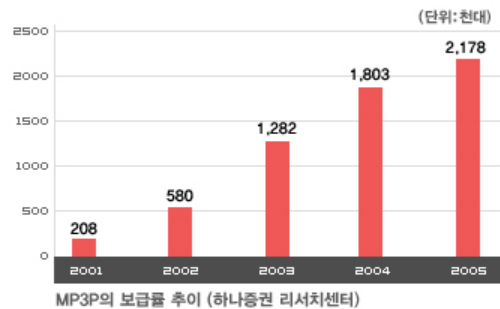


그림 2. MP3P의 보급률 추이

1997년 12월 국내기업인 새한정보시스템(엠펜맨닷컴)은 세계 최초의 MP3P(MP맨)를 탄생 시켰다. MP3P인 ‘MP’맨은 새한정보시스템과 디지털 캐스트가 공동으로 개발한 플래시 메모리형 MP3P였다. 이 시기에 CDP에서 mp3로 음원을 변환하는 기능을 서비스하고 있었는데, 이것이 지금의 Line-In기능이다. [그림 2]을

보면 MP3P의 보급률이 급격하게 늘어나고 있는 것을 볼 수 있는데, 이는 디지털 제품의 보급과 맞물려 있다는 것을 알 수 있다. 1999년 3월 독일 하노버 세벡 전시회에서 새한 정보시스템은 'MP맨 리코더블R' 발표하였다. 이 제품의 개발로 CDP에서 곧바로 MP3파일로 전송하여 압축 및 재생이 가능하게 되었다. 2000년 아이리버는 IMP-100이라는 세계최초 멀티 코덱 CDP를 개발하였다.

2002년 월드컵은 한국 사회사에 있어 일대 사건이 아닐 수 없다. 왜냐하면 자발적인 집단응원문화와 최초로 위성 DMB(Digital Media Broadcast)가 상용으로 서비스되기 시작한다. 이렇게 1기의 전반적인 시기는 상대적으로 넓은 기간을 가진다. 왜냐하면, 최초의 MP3P가 탄생하면서 기존의 워크맨류나 CDP와 공존의 시기를 겪었기 때문인데, 이 연구에서는 이 시기를 세분화하여 구분하지 않고 하나의 보급기로 본다. 2000년을 전후하여 MP3P의 보급이 급격하게 늘었지만 1기의 시기는 유사한 기기간의 공존과 보급, 그리고 새로운 음악파일의 재생장치가 서서히 인식되어 가는 시기이다.

2. 음향장치에서 저장매체로 (2기)

2기의 제품이 등장하면서부터는 저장매체로 변화하기 시작한다. 2002년을 기점으로 위성 DMB와 지상파 DMB가 새로운 콘텐츠로 급부상하고 있었고, 디지털 기기는 점점 더 소형화되고, 노트북의 보급도 크게 증가하고 있었다. MP3P는 이 당시에 재생기능을 넘어서 다른 기능들이 선보이기 시작하였는데, 본격적인 기능 이라기보다는 보조적 수준에서 제공되었다. 그중 가장 특징적인 것이 바로 보이스 레코더(voice recorder)의 삽입이다. 이전까지의 제품들은 대부분 mp3음원을 재생하는데 그쳤던 보이스 레코더가 내장된 것이 MP3P의 변화에서 중요한 이유는 바로 저장기능 때문이다. 형식적으로는 음원의 저장에 한정되어 있었지만, 사용자는 이 기능을 활용하여 지금의 메모리 스틱과 같이 다양한 포맷의 파일을 저장하여 가지고 다닐 수 있게 되었다.

2기의 변화에서 가장 큰 요인 중의 다른 하나는 바로 '라인-인(Line-In)기능'의 구현이다. 1기와 달리 2기에

서는 이 Line-In 기능을 통해 기기 간의 직접적인 음원 변환이 가능했는데, 예를 들면 CDP에서 MP3P로 직접 음원을 변환하여 저장할 수 있었던 것이다. 이 관계를 통해 또 하나의 현상을 살펴볼 수 있는데 그것은 MP3P가 보급되는 속도도 빨랐지만 여전히 CDP와 공존의 상태에 있었다는 것이다. 그러나 그 공존은 여전히 불균형적인 것이었다. CDP에서 음원을 제공하면 MP3P는 그 음원을 재저장하여 휴대장치로 사용했기 때문에 상호간의 균형은 동등하지 않았다. 그 원인 중의 하나는 음원시장의 보급형식에 있기도 하다. 초기에는 mp3 파일을 PC를 통해 공CD에 담거나 Line-In기술을 통하여 CDP에서 MP3P로 mp3 음원을 변환하여 플레이하는 형식이었다. 2001년 플래시 메모리를 이용한 MP3P가 등장하면서 기존 크기보다 소형화되었으며, 이동형 저장장치의 활용이 더욱 용이하게 되었는데 이러한 플래시형 MP3P의 소형화로 인해 한국은 2001년 31%였던 세계시장 점유율을 2002년에는 41%이상까지 올리게 되었다[7]. 이 원인에는 한국의 메모리 반도체 생산력과도 관련이 있는데, 삼성과 하이닉스 등의 메모리반도체 기술은 국내 MP3P의 생산에도 큰 영향을 미쳤다.

초기 플래시형 MP3P는 단순 음원만을 재생하는 것으로 시작하였다. 하지만 2001년 12월 코원(이 당시에는 '거원'이었다.)의 cw200제품이 'All in One'이라는 슬로건으로 다기능 MP3P의 서막을 알렸는데 cw200제품은 기존의 단순음원 재생기능에 보이스 레코더, FM라디오 및 FM라디오녹음 기능 등을 추가하면서 다기능 MP3P 시장이 형성된 것이다. 특히 'Line-In' 기능은 사회적 차이가 났는데, 국내의 제품 사용자들은 이 기능에 대해 특별히 잘 인식하지 못하거나 일상적으로 필요성을 못 느끼고 있었다. 해외의 경우나 해외 수출모델을 만드는 업체들은 이 기능이 상당히 중요한 기능으로 여겼는데 그 이유는 바로 불법음원의 복제에 있다. 한국의 경우 불법음원이 쉽게 나돌던 시기였다. 해외의 경우에는 불법음원을 구하기 어려웠는데 기존의 CDP에서 들던 음원을 Line-In 기능을 통해 변환해주어야 구매동기가 강하게 작용했을 것이다.

2기의 MP3P는 mp3음원 외의 다양한 음원파일을 재생한 시기이기도 하다. 즉 기존의 mp3 음원만을 재생하

던 한계에서 벗어나 wav파일, wma, ogg 등의 음원도 재생할 수가 있었다. 그 이유는 1기의 보급기를 지나면서 mp3의 음원에 대한 불만이 보다 높은 음질의 요구로 이어졌고 이는 음장(音場)에 대한 새로운 경쟁도가 저해되었다.

표 1. MP3P의 1기와 2기 비교

구분	음원	저장매체	LCD	특징
1기	mp3	CD, 플래시 메모리	없거나 흑백 LCD	- 음원재생, - 흑백 LCD, 또는 - LCD가 없거나 재생중심
2기	mp3, wma, ogg	메모리, HDD	흑백 LCD, 2인치 이하 컬러LCD	- 보이스 레코더, - 라디오 및 라디오 녹음 - Line-in기능 부각

이와 동시에 저장기능의 필요성이 실현되면서 용량의 확대가 있었기 때문으로 분석 된다. 이러한 현상을 1기와 비교하면 [표 1]과 같다. 고음질에 대한 요구가 가능했던 것은 바로 저장장치의 개입이 MP3P에 직접적인 영향을 미쳤기 때문이다. 결국 2기의 주요한 변화를 가능하게 했던 것은 메모리 반도체의 비약적 발전에 따른 저장기술이 소형화를 지향하던 음향장치에 직접적인 영향을 미쳤고, 음악을 듣는 장치에서 이제 휴대하는 장치로의 저장기술이 본격적으로 제공될 수 있었던 것이다. 이전의 장치도 휴대장치로의 기능이 있었다. 그러나 2기에서 보이는 휴대성은 방대한 양의 음악파일을 저장할 수 있었다. 개인이 음악을 선별하여 들을 수 있도록 가능해진 것도 이러한 저장기술의 직접적 개입이 없이는 불가능 했을 것이다.

애플은 2001년 10월23일 세계 최초의 HDD형 MP3P인 iPod을 출시하였다. 초기 iPod은 5GB HDD용량으로 약 1,000여 곡의 음악을 저장할 수 있었다. 하지만 초기 HDD형 MP3P는 크기, 처리속도, 전력소모(애플 초기 제품은 자연방전의 현상이 발생하였다.) 등의 문제가 있었음에도, HDD의 성능개선과 함께 HDD시장이 성장하였는데 국내에는 플래시 메모리형 MP3P가 주로 형성된 반면 해외에서는 애플이 HDD 방식을 통해 시장을 점유하였다. 초기 HDD형 MP3P 시장은 2.5인치 HDD로 시작한 이후, 1인치 HDD를 사용하면서 HDD형 MP3P의 소형화를 이루었다. 이후 코원에서 세계 최

초의 0.85인치 HDD를 사용함으로써 플래시 메모리형 크기의 MP3P를 만들어냈다. 따라서 저장기능이 가능해진 2기의 변화에서는 저장 자체의 구현도 중요한 문제였지만 용량의 문제가 새로운 화두로 떠오른 것이었다. 따라서 2기의 변화는 저장기능을 구현했으나보다는 저장장치의 기능을 동시에 가지는가의 문제로 전환되는 시기라고 볼 수 있다. 저장의 문제는 메모리반도체, 하드디스크의 소형화, Line-In 기능 등의 관계적 기능들이 유입되면서 보이스 레코더의 기능이 MP3P의 새로운 기능으로 제공될 수 있었고, mp3파일에서 벗어나는 계기도 제공하였다. 따라서 기존의 크기를 유지하면서 더 많은, 그리고 더 좋은 음질의 음향을 제공함으로써 음원시장에 새로운 변화를 요구하게 된 것이었다.

3. 음향장치에서 영상장치로 (3기)

3기로 접어드는 시기는 영상장치로의 변화이다. 휴대전화도 이 시기를 기점으로 통신기기에서 멀티미디어 기기로의 변화를 보였는데, 특히 영상이 중요한 이슈로 떠오르기 시작했다. 이로 인해 조작정보를 알려주던 흑백 LCD(Liquid Crystal Display)에서 전격적인 디스플레이로 변화하였는데 이에 따라 GUI의 변화도 동시에 나타났다. 이 논점은 크게 두 가지이다. 첫째는 LCD의 컬러화이고, 둘째는 크기에 대한 확장이었다. 기존의 LCD로는 다양한 기능을 조절할 수 있는 GUI를 구현하기가 어려웠을 것이다. 이 상호간의 요구와 필요로 인하여 결국 크기가 커진 컬러 LCD의 GUI 화면이 만들어진 것이다. 또한 휴대전화 LCD도 적지 않은 영향을 미쳤다. 휴대전화에서도 mp3 음원을 재생하는 기능이 추가되기 시작했는데, 이것은 기존 MP3P에 대한 기기간의 상호 재매개성을 보인 것이다. 불터는 이것을 재매개적 현상으로 설명한다. 뉴 미디어는 기존의 미디어를 흡수하는 과정에서 재매개를 하게 되고, 이러한 현상은 기존의 미디어에서도 나타난다. 결국 상호간의 변화는 필수불가결하다는 것이 그의 논점인데, 휴대전화와 MP3P의 상호적 관계는 바로 전형적인 재매개 현상을 보인 것이다. 3기의 영상기술은 ‘듣는 장치’가 ‘보는 장치’로 변화하는 가장 큰 변화의 요인이다.

표 2. 3기의 MP3P의 변화와 요인

구분	재생	저장매체	LCD	특징
3기	mp3, wma, ogg, flac, mp4, wmv, avi, asf 등	플래시 메모리, HDD	2.4인치 이상의 컬러 LCD	- 영상기능의 확대, - GUI의 확장, - 기간간의 하이브리드화

휴대전화, MP3P, 소니 PSP와 같은 휴대용 게임기에서도 영상이 재생되거나 영상기반의 디지털미디어기기가 급격하게 탄생한다. 마치 근대인식의 시대적 고찰에 있어서 근대 관념론의 주류에서 벗어나, 언어학적 관점이 강조된 것을 두고 “언어적 전회(Linguistic Turn)”란 개념으로 이야기한 비트겐슈타인의 논점[8]을 차용하여 W.J.T. 미첼이 이미지적 전회에 대해 강조한 것[3]은 디지털 영상의 폭발력을 보여주지만, 여기서 더 나아가 휴대가 가능해졌다는 점에서 그 영향력은 더 클 것이다. 음향재생장치인 MP3P가 영상장치로의 변화를 보이면서 함께 고려할 것은 바로 [그림 3]과 같은 PMP의 등장과 교육 콘텐츠의 본격적인 구현이다. 3기를 주요하게 변화시킨 요인은 아래와 같다.

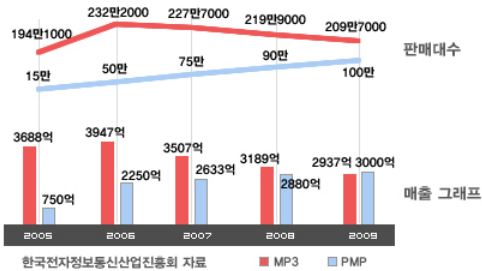


그림 3. MP3P와 PMP의 국내시장 추이 (한국전자정보통신산업진흥회)

첫째, PMP(Portable Multimedia Player)등장은 본격적인 영상시대를 알리는 신호이다. 왜냐하면 기존의 작은 휴대용 기기들은 아무리 뛰어난 영상을 재현하더라도 구현하는 패널의 크기가 시각적 한계가 있었기 때문이다. 그런데 PMP는 이러한 한계를 극복할 수 있을 만큼의 패널을 무기로 등장한 멀티미디어기기였다. 이 기기는 음원은 물론이고 다양한 음원과 영상파일도 재생이 가능했는데, mp3의 음질이 MP3P보다 상대적으로 낮은 음질을 구현하였는데 이것은 PMPdp 사용되는 핵심 칩

(chip)이 동영상 플레이 특화된 것이기 때문이다.

둘째, 교육콘텐츠의 구현이다. 이미 전자사전 기능은 간소화된 형태로 제공이 되고 있었다. 그러나 PMP의 등장은 전자사전 기능의 구현과 동시에 교육콘텐츠를 구동하는 기기의 장점을 극대화 하고자 하였다.



그림 4. 아이리버 Smart HD(k1, 2010년) 교육콘텐츠 소개

[그림 4]와같이 이동하면서 때와 장소를 가리지 않는다는 기기만의 장점을 교육시장에 대입하려는 목적은 주요했고, 중, 고생을 비롯한 학생에서부터 직장인에 이르기까지 교육콘텐츠는 중요한 컬러콘텐츠 중의 하나로 부상하였다. PMP의 이러한 큰 특징들은 MP3P에도 영향을 주며 발전하였다.

4. MP3P의 재매개화와 통신기술의 적용 (4기)

4기로 접어들면서 MP3P는 음향과 영상의 재생기능에만 머무르지 않는다. 이러한 변화에 가장 큰 영향을 미친 것은 네트워크 기능의 실현이었다. 휴대전화가 무선 인터넷을 통해 네트워크에 접속하는 기능은 이미 상용화 되었지만, MP3P가 네트워크 기능을 탑재한 것은 Wi-Fi 기술이 탑재되기 시작하면서부터이다. 4기로 전환하면서 나타나는 네트워크의 기능은 단순히 인터넷의 접속만을 의미하지 않는다. 왜냐하면 컴퓨터용으로 개발된 웹 브라우저가 전환된 형태로 휴대용 기기에 적용되어야 하기 때문이었다. 이 기능이 실현되는 데에는 플래시 플레이어의 구현과 인터넷 브라우저의 탑재에 영향이 있었다. 특히 GUI의 제작에는 모션그래픽이 주류를 이루게 되었는데, 리스트 목록을 선택해서 단계별로 검색하는 리스트 업 방식은 점차적으로 그래픽 기반의 GUI로 변화하기 시작하였다. 또한 iPod Touch의 등장은 새로운 전환기를 맞이하기에 충분하였다.

iPod은 자체적으로 1세대부터 지금의 iPod Touch에 이르기까지 다양한 변화를 보이고 있다[10][11]. 그러나 이러한 변화에도 불구하고 일관되게 제공하는 기능이 있는데 그것은 바로 iTunes이다. 특히 iPod은 말 그대로 ‘임의 재생’이라는 방식으로 음원을 재생했다. 사용자 스스로 선곡하는 방식보다는 기기가 스스로 임의로 재생시켜주는 방식은 문화권에 따라 만족도가 다르게 나타날 수 있는데 국내의 경우 iPod 서플의 판매가 폭발적이지 않았던 것은 국내 제품들의 높은 경쟁력이 원인이기도 하겠지만 iPod의 사용성에 대한 진입장벽도 무시할 수는 없었을 것이다. iPod Touch의 공세에도 불구하고 국내의 제품들은 다양성을 무기로 시장에서 경쟁하고 있었다. 특히 음원을 재생하는 장치에 대한 고음질의 요구는 여전히 MP3P의 중요한 조건이 되고 있는데, 국내 제품들은 여전히 음질에 대한 만족도가 높은 편이었다. 또한 국내의 제품들은 별도의 추가 옵션 없이도 DMB, 전자사전, 일정표, 라디오, 보이스 레코더, 텍스트 뷰어, 동영상 플레이어, 사진보기 등의 기능을 통해 경쟁력을 확보하고 있었다. 특히 텍스트 뷰어나 동영상 플레이어의 경우에는 iPod Touch 보다 사용성과 확장성이 용이한데, 이 문제도 결국은 국가별 저작권법에 따른 차이라고 볼 수 있다.

기존의 제품들도 재매개적 현상을 보이지만, MP3P의 변화만큼 변화속도가 빠르고, 시장에서 제품 특성에 따라 다양하게 출시되는 제품은 드물 것이다. 그 이유는 바로 저렴한 장치라는 특성도 가지고 있었지만, 제공 콘텐츠의 진입장벽이 상대적으로 낮거나 가장 대중적인 콘텐츠인 ‘음악’이라는 데에 있다. 여기서 ‘콘텐츠 진입장벽’이란 사용자가 콘텐츠를 즐기기 위한 여러 조건들의 장벽을 말한다. 음악은 저렴한 가격과 손쉬운 콘텐츠 요소에 대한 진입장벽이 상대적으로 낮기 때문이다. 그러나 이러한 변화에도 불구하고 여전히 MP3P에 본격적으로 탑재되지 않는 기능들이 있었는데 그것은 바로 영상의 기록에 대한 기능들이다. 휴대전화의 경우 소위 ‘폰 카메라’의 기능이 기본적으로 내장된다. 그런데 전화기능을 제외한다면 기능적으로는 거의 동일한 MP3P가 왜 이미지 저장 기능을 구현하지 않은 것인가?

그 이유는 첫째, 이미지 저장기능을 구현하려면 개발과 부품비로 인한 소비자 가격의 상승에 대한 부담이 있었을 것이다. 또한 기존의 디지털 카메라 시장은 이미 큰 성장세를 보임과 동시에 대중화의 길로 접어들었다. 이러한 시점에서 MP3P까지 이미지 제작과 기록을 가능하게 하려면 MP3P는 휴대전화는 물론 디지털 카메라와도 경쟁을 해야 하는 구도를 가졌을 것이다.

III. 계보적 변화의 맥락성

1. 기술적 맥락의 반영

재매개적 현상은 기술적 변화와 미디어간의 매개방식의 변화, 그리고 사회적 수용자의 요구에 따라 그 현상은 달라진다. 따라서 하나의 변화요인이 제공되기 위해서는 반드시 그 원인을 둘러싼 관계가 존재한다. 예를 들면, 음향기기였던 MP3P가 지금의 영상장치가 되기까지는 컴퓨터와 영상기술과 산업, 그리고 휴대전화라는 통신기기의 직접적인 영향이 있었다. 또한 저장의 기술은 음향의 질적 향상은 물론 매개방식의 영상화를 주도하는 원인도 제공하였다. 따라서 하나의 계보적 관계가 이루어지기 위해서는 맥락적 변화가 다양하게 관계한다고 이야기 할 수 있는데, 이는 재매개되는 구체적인 원인과도 관계가 있다.

재매개가 이루어지기 위해서는 매개환경이 되는 이전 미디어와 그것을 매개로 하여 새로운 방식의 변화요인이 요구된다. 따라서 ‘재매개 현상’은 ‘맥락적 변화’라고 정의할 수 있을 것이다. 일반화 될 수 있는 맥락적 변화가 추적할 수 있는 계보성을 만들어 낸다. 하나의 현상은 다음의 현상에 대한 원인이 되기도 하면서 그 현상이 변화해가는 원인은 사회적 요구와 문화적 요인들이 묻어있다. MP3P의 경우에도 기술적 변화의 계보성을 [표 3]과 같이 정리하였다.

MP3P의 변화를 계보적으로 분류함에 있어 기술적 요인은 중요한 단서들을 제공한다.

그러나 다른 미디어가 MP3P에 재매개되어 온 것은 기술적 변화만은 아니다. 예를 들면 전자사전의 경우, 상대적으로 놀이성을 대표하는 MP3P에 교육적 효과를

기대함으로써 기존의 미디어가 다른 목적성으로 확장되는 단면을 보여준 것이라고 하겠다. 다른 경우도 마찬가지인데, 전자사전에 음악, 영화 등의 재생 기능이 추가되는 이유도 사용자의 사용 환경을 고려한 미디어의 기능적 확장이라고 볼 수 있다.

표 3. MP3P의 계보적 변화

구분	특징	기술적 변화	특징
1기	압축파일 재생	mp3파일 재생	- 음원의 복제기능 - 저장매체 (Tape, CD에 의존하지 않음) - 최소형 사이즈 가능
2기	저장기능 구현	Line-In, HDD적용, 메모리 집적성 향상	- 음원의 파일변환이 가능 - 대용량으로 음원을 저장 - 다양한 음원의 재생 (mp3파일의 확장) - 저장기능의 다목적화
3기	영상기능 제공	Color LCD	- 선택의 방식을 시각적으로 제공 - 영상 콘텐츠 제공이 가능 (교육, 영화, 뮤직비디오, e사전 등)
4기	통신기술	Wi-Fi	- 인터넷 정보의 재매개, - 통신 기술의 콘텐츠화

2. 사회적 맥락의 반영

1기부터 4기까지의 변화를 살펴보면 문화적, 사회적 변화도 알 수 있다. 1기의 복제기술은 당시의 사회적 인식성향을 그대로 드러내는데, 당시의 음원복제에 대한 법적 문제는 준비되어 있지 않았고, 상대적으로 음원의 원본과 복제본의 구분이 없기 때문에 음원에 대한 수요는 더욱 증가하였다. 음원을 공개적으로 공유하는 사이트들도 생겨나면서 인터넷 사용자들 간에는 ‘공유’라는 개념이 자리잡아가는 시기이기도 하였고, ‘무료’라는 인식이 ‘불법’보다 널리 퍼져있던 시기였다.

2기의 변화는 디지털 음원의 한계를 극복하는 시기라고 할 수 있을 것이다. mp3파일 형식은 저음질의 논란에 있었고, 음원을 중시여기는 사용자들에게는 선호되지 않는 형식이였다. 그러나 저장기술의 변화는 음원의 질에도 영향을 미치면서 기존의 저음질이라는 평가를 극복하는 계기가 되었다. 또한 Line-In기능은 음원에 대한 직접적인 추출을 가능하게 함으로써 음원을 소비하는 장치가 새로운 음원의 형식을 생산하는 도구가 되는 시기이기도 하였다.

3기의 영상화는 지금까지 이어지는 가장 큰 변화이

다. 물론 그 중심에는 애플의 iPod이라는 강력한 경쟁 기기가 큰 영향을 미쳤지만, 이 시기의 가장 큰 변화의 또 다른 영향은 바로 휴대전화와 PMP의 등장이라고 할 수 있다. 얼핏 보면 MP3P와 PMP는 기능적으로 LCD화면만 다를 뿐, 기능적으로는 유사하다. MP3P와 PMP, 그리고 네비게이션의 기기가 결정되는 가장 큰 요인도 큰화면을 처리하기위한 중요부품인 CPU에 있다. 3기의 변화는 이러한 구분이 명료해지는 시기이면서 또한 상호간의 재매개가 급격하게 일어나는 시기이기도 하였다. 특히 PMP가 교육컨텐츠와 결합하면서 얻은 일종의 시너지 효과는 MP3P도 놓치기 싫은 기능 중의 하나였을 것이다. 이때부터 전자사전기능이 기본적으로 탑재되고, 다양한 교육 컨텐츠를 이용할 수 있도록 연계형 컨텐츠가 등장하기에 이른다. 하나의 음원재생 기기가 교육기기가 되기에는 당시의 인프라도 한 몫을 했다. 인터넷 교육이 자리잡아가고 있었고, 이동 중에 교육컨텐츠를 이용할 수 있다는 장점은 MP3P에도 기대 효과를 제공할 수 있을 것이라고 여겨졌기 때문이다.

MP3P의 변화에는 기술적 변화가 중요한 영향으로 제공되었지만 이것이 선택되는데 있어서는 사회적 맥락이 중요한 역할을 한다고 할 수 있다. 여기서의 맥락은 다른 매체의 변화와 사용 환경 등을 포괄한다고 할 수 있다. 저장기능이 중요하게 자리 잡던 시기에는 ‘저장’이라는 기능성이 사용자의 사용범주를 결정하기도 한다. 저장의 한계는 곧 음원의 한계로 이어지고 있었던 것이다. 또한 각 시기별로 MP3P의 쓰임새가 달라지는 것도 다양한 원인의 유입을 통해 이루어지는 것이다. 하나의 매체가 단일한 기능만을 제공하지는 않지만, 초기의 음원재생장치가 영상장치로 변화하고, 통신기술의 직접적인 컨텐츠의 실행을 가능하게 하는 것은 기술적 변화 외에도 사회적 맥락성의 반영이 자리 잡고 있었다고 하겠다.

IV. 결론

1기부터 4기까지의 변화는 대체로 기술적인 속성 즉, 하드웨어적인 속성에서 변화를 찾을 수 있다. 그 기준

에 대한 개념들은 다소 무거움을 주기도 하지만 그러한 변화가 가능한 지점들을 주요한 논점으로 하였다. 기술적 변화 외에도 맥락적 관계의 유입도 알 수 있었다. 또한 비슷한 하드웨어적인 속성을 가지고도 그 하드웨어적인 한계를 극복한 사례는 바로 iPod Touch이다. 그러나 iPod Touch도 한순간에 지금의 소프트웨어를 구축한 것은 아니다. 따라서 미디어의 미시적 관점에서 계보적 관계를 접근하는 것은 변화의 주요한 원인을 밝힘으로써 미디어가 완성 및 변화되어 가는 과정을 맥락적으로 바라볼 수 있게 한다. 그리고 그것은 거시적 관점을 제공하는 단초가 될 수 있다.

이 연구는 그동안의 MP3P에 관한 자료들을 토대로 계보적인 분류를 하는데 있었다. 하나의 분류가 일반화되기에는 보다 포괄적인 함의가 있어야 하지만 MP3P의 계보적 변화를 구분하는 기준을 제시하는 것은 하나의 매체를 미시적 관점에서 바라보는 시도이다. 이 연구의 결과는 아래와 같다.

첫째, MP3P의 변화는 재생기(보급기)-저장기-영상기-통신기 등의 4단계의 패러다임으로 제시할 수 있다. 그간의 변화를 살펴볼 때, 4단계로 MP3P의 변화를 설명할 수 있다. 그러나 이러한 변화의 주요한 원인은 기술적 변화의 반영만이 아닌, 사용자와 인프라의 관계, 그리고 그것을 선택하도록 직, 간접적인 영향력을 행사하는 사회적 분위기나 목적도 있었다.

둘째, 음향장치가 시각장치를 넘어 멀티미디어적인 장치가 되었음에도 여전히 산업적 분류는 음향장치에 머무르고 있다. 산업의 분류는 중요도를 가질 수 있다. 왜냐하면 정책과 산업의 존립가치를 다르게 산정할 수 있기 때문이다. 따라서 정책을 결정하는 책임자는 이러한 매체의 변화와 재매개성에 대한 이해를 바탕으로 산업의 구조를 이해하고 반영해야 할 것이다. 하나의 상품이 어떻게 규정되느냐는 사용자의 구분도 중요하지만, 정책과 산업의 규제와 지원을 담당하는 행정적인 문제이기도 하기 때문이다.

셋째, 1기부터 4기까지의 변화를 살펴보면, 지금의 위치는 기존의 패러다임 밖에 존재한다. 이전의 4단계를 하나의 패러다임이라고 한다면, 지금의 변화와 기술적 상황들은 그 패러다임의 밖에 있을 것이다. 기술적 한

계 속에서 그것을 반영하고 그것을 극복하면서 나타나는 현상과는 확연히 다른 미디어 융합과 하이브리드의 재매개적인 현상 속에 있다. MP3P가 존립할 수 있을지 다른 매체에 흡수되어 존폐의 위기를 맞이하게 될지도 모르는 상황에서 담론적인 비판들은 산업의 이해에 도움이 되지 못한다. 따라서 사회와 문화에 대한 이해를 통해 소비자와 사용자의 요구와 필요를 먼저 이해해야 할 필요가 있다. 이를 위해서는 음원사업의 터닝 포인트를 가능하게 하는 휴대전화 등의 유사 기기와 연계성을 고려해야 할 것이고, 영상문화의 소비 장치에 대한 요구와 흐름도 반영하여야 할 것이다. 이제 음원은 듣는 장치에만 귀속되지 않는다. 따라서 음원의 영상, 통신화가 이루어지는 과정과 변화의 요인들, SNS의 관련성 등을 반영하여 매체간의 재매개현상도 반영하여야 할 것이다. 즉 음원은 이제 음원만의 문제가 아닌 확장하고 관계하는 다양한 문제로부터 비롯될 것이다.

이 연구는 MP3Player의 계보학적 재매개성을 통한 매체적 특성에 관한 것이었다. 계보적 관계에는 기술적 변화와 함께 사회적 맥락이 반영되어 있었고, 매체적 특성은 음향재생장치가 영상장치를 넘어 통신장치가 되어 있었다. 옹과 매클루언이 매체를 이해하면서 ‘구술’과 ‘문자’의 차이를 통해 매체적 특성을 파악했던 것도 하나의 매체가 시각성을 담고 있느냐, 청각성을 담고 있느냐의 중요한 차이가 존재했기 때문일 것이다. 지금의 MP3P는 시기별 변화에 따른 차이를 극명하게 보여주고 있다. 따라서 이 연구가 하나의 매체를 미시적 관점으로 접근하는 사례가 되길 바라며, 이러한 계보적 관계가 향후의 변화를 바라보게 하는 시사점을 줄 수 있기를 바란다.

참 고 문 헌

- [1] Jay David Bolter and Richard Grusin, 이재현 옮김, *재매개*, 커뮤니케이션북스, 2006.
- [2] Jay David Bolter and Diane Gromala, 이재준 옮김, *진동_오실레이션*, 미술문화, 2008.
- [3] W. J. T. 미첼, 임산 옮김, *아이코놀로지: 이미지*,

텍스트, 이데올로기, 시지락, 2005.

- [4] 발터 벤야민, 반성완 옮김, *발터벤야민의 문예이론*, 민음사, 1983.
- [5] 빌렘 플루서, 김성재, *코뮤니콜로지, 커뮤니케이션북스*, 2001.
- [6] 서기선, *대한민국 특산품 MP3플레이어 전쟁*, 한울, 2008.
- [7] LG전자 IDC, In-STAR/MDR, NPD, 2007.
- [8] 남경희, *비트겐슈타인과 현대철학의 언어적 전회*, 이화여자대학교출판부, p.95, 2005.
- [9] http://product.iriver.co.kr/product/product_mp4_view.aspx?iCode=328017
- [10] <http://en.wikipedia.org/wiki/IPod>
- [11] http://en.wikipedia.org/wiki/IPod_Touch

구 윤 희(Yoon-Hee Koo)

중신회원



- 2010년 2월 : 홍익대학교 일반대학원 영상학과(박사수료)
- 2012년 3월 ~ 현재 : 서영대학교 산업디자인과 교수

<관심분야> : UI, UX, 멀티미디어, 정보디자인

저 자 소 개

이 진 혁(Jin-Hyuk Lee)

정회원



- 2012년 2월 : 홍익대학교 일반대학원 영상학과(박사)
- 1999년 3월 ~ 현재 : (주)에프오알씨앤씨 대표이사

<관심분야> : UI, UX, UT

이 영 천(Young-Chun Lee)

정회원



- 2011년 2월 : 홍익대학교 영상대학원 인터랙션디자인학과(석사)
- 1999년 3월 ~ 현재 : (주)에프오알씨앤씨 수석 팀장

<관심분야> : UI, UX, UT