

‘탈옥’: 아이팟터치와 새로운 디지털 참여문화*

기 설**

(서울대 언론정보학과 석사)

이 재 현***

(서울대 언론정보학과 교수)

애플의 MP3플레이어 ‘아이팟터치’는 현재 관심의 초점이 되고 있는 아이폰의 전신격인 모바일 멀티미디어로 아이폰과 거의 유사한 기능과 인터페이스를 지닌다. 최근 국내외 아이팟터치 이용자 가운데 아이팟 운영체제를 해킹해 인터페이스 및 애플리케이션을 변경하여 사용하는 ‘탈옥(jailbreak)’ 현상이 널리 퍼져있으며, 이러한 펌웨어 해킹현상은 아이팟뿐 아니라 PSP, 닌텐도 등의 모바일 미디어에서도 흔히 관찰된다. 이러한 상황에서, 본 연구는 모바일 미디어 해킹이라는 새로운 미디어 문화를 탐색적으로 고찰하고자 아이팟터치 해킹 이용자 22명을 대상으로 심층인터뷰 및 참여관찰을 실시했다. 그 결과, 먼저 개인적인 차원에서 볼 때 해킹 이용자들은 대체로 도구적 목적과 표현적 목적에서 펌웨어를 해킹하고 있으며, 집단적인 차원에서는 온라인 공간과 현실세계를 넘나들며 집단적 이용자 정체성을 표출한다는 것이 밝혀졌다. 일반적으로 사적이고 개인적 행위로 간주되어온 모바일 미디어의 이용자들이 일상공간과 가상공간에서 다른 이용자와 만나 그들의 미디어 이용 경험을 적극적으로 공유하고 전유하는 참여문화적인 이용 양상은 디지털 모바일 문화의 새로운 일면을 보여준다.

key words : 탈옥, 해킹, 아이팟, 아이폰, 모바일 미디어, 참여문화, 컨버전스

* 이 논문은 기설의 서울대학교 대학원 언론정보학과 석사학위논문 『MP3플레이어 이용에 대한 문화기술지 연구: 아이팟터치 이용자를 대상으로』의 자료를 토대로 재구성한 것임.

** seolki1984@gmail.com

*** leejh@snu.ac.kr

1. 문제의 제기

아이폰 출시 이후 산업계와 대중 그리고 학계에서까지 아이폰의 사회·경제적 파급효과에 크게 주목하고 있다. 다수 연구자들은 아이폰으로 인한 시장창출 효과 및 산업발전 가능성 등에 주목하며 아이폰이 그동안 폐쇄적으로 운영되던 국내 모바일 생태계를 개방하는 계기가 될 것으로 기대하고 있다(이선영, 2009; 백준봉 외, 2010). 이러한 아이폰 열풍 속에서, 본 논문은 아이폰보다 먼저 국내에 출시되어 두터운 이용자층을 형성한 '아이팟터치'가 어떠한 고유한 모바일 문화를 형성해 왔는지를 살펴보고자 한다. 모바일 문화에 대한 기존 연구들이 주로 새로운 모바일 미디어의 사회경제적 파급효과나 미디어 이용행태에 대해 실증적인 시각으로 접근해왔다면, 이 논문은 특정 모바일 미디어 이용자들에게 나타나는 독특한 이용 문화를 질적 방법을 통해 접근함으로써, 이용자들의 입장에서 본 새로운 모바일 문화의 미세한 결을 살리고자 한다.

아이팟터치는 아이폰과 거의 동일한 기능 및 인터페이스를 갖춘 아이폰의 전신격인 멀티미디어 MP3플레이어로서 2007년에 출시되어 그 이후 널리 사용되어 왔다. 그러나 기존의 미디어 연구가 시각중심주의적 접근에 편향된 것에 비해 아이팟터치로 대표되는 오디오 미디어, 특히 MP3플레이어 이용에 대한 연구는 상대적으로 매우 부족한 실정이다. 이에 본 논문은 현대인들에게 일상적인 관행으로 자리 잡은 MP3플레이어 이용 문화의 새로운 특성을 탐색하고자 했으며, 그 중에서도 특히 아이팟터치 이용자들에게서 발견되는 모바일 미디어 해킹(hacking)¹⁾ 행위에 초점을 맞추어 새로운 디지털 참여문화 현상을 고찰하고자 한다.²⁾

2. 선행연구 검토 및 이론적 배경

사회문화적인 관점에서 모바일 청취문화에 대해 논의해온 기존 연구자들(Hosokawa, 1984; Bull, 2000, 2005, 2007; Chambers, 1994; du Gay et al., 1997; Boradkar, 2003 등)은 주로 기존의 아날로그 휴대용 음악 미디어에 대한 연구의 연장선상에서 MP3플레이어를 바라보기 때문에, 디지털 멀티미디어인 MP3플레이어 이용문화의 특성을 이해하는 데에는 한계가 있는 것으로 보인다. 즉 위크맨 청취문화 연구의 시발점이 된 기념비적인 호소카와(Hosokawa, 1984)의 연구는 휴대용 음악 미디어의 실제적 이용 양상을 경험적으로 고찰하지

1) 본 논문에서 '해킹'은 아이팟이나 아이폰과 같은 기기를 컴퓨터에 연결하여 펌웨어를 조작, 시스템 설정을 변경하고 새로운 기능을 추가하는 행위를 뜻한다. 이러한 행위를 지칭하는 보다 정확한 용어는 '탈옥(jailbreak)'이지만, 국내 이용자들은 '탈옥'과 '해킹'이라는 용어를 동시에 사용하고 있기 때문에 이 논문에서도 두 용어를 혼용하였다.

2) 본 논문은 아이팟터치라는 특정 MP3플레이어 이용에서 나타난 고유한 해킹문화를 탐색적으로 살펴봄으로써 새로운 모바일 미디어 이용 문화를 발견하는 데에 중점을 둔다. 따라서 이 연구 결과를 일반적인 MP3플레이어의 보편적인 이용 문화로 일반화하는 데에는 한계가 있다.

않고 이론적 논의에 그친 바 있으며, 워크맨과 MP3플레이어를 아우르는 총체적 모바일 청취 문화를 다루고자 한 Bull(2000; 2007) 등의 연구는 MP3플레이어의 인터페이스나 디지털 미디어로서의 속성 등의 측면은 간과하고 있다. 결국 기존 연구자들은 멀티미디어 인터페이스를 지닌 현대적 MP3플레이어만의 모바일 문화 및 그 사회문화적 함의를 잡아내지 못했다고 할 수 있다. 이에 본 논문은 모바일 이용행위 및 현대 디지털 문화에 대한 기존 이론 및 논의를 검토하여 MP3플레이어 이용 문화를 이해할 수 있는 몇몇 개념들을 마련하고 이를 토대로 구체적인 관찰과 분석을 수행하였다.

1) 모바일 미디어의 도구적 사용과 표현적 사용

집단 인터뷰를 통해 휴대전화의 이용 양상을 분석한 링과 이트리(Ling & Yttri, 1999)는 휴대전화 이용을 ‘도구적 사용(instrumental use)’과 ‘표현적 사용(expressive use)’으로 나눈 바 있다. 도구적 사용은 휴대전화를 일상생활에서 다양한 활동들을 미시조정하거나 위급한 상황에 대비하여 사용하는 목적지향적인 이용을 뜻하며, 표현적 사용은 휴대전화를 ‘자아표현(self presentation)’, ‘개성표현(expression of personality)’, 정서적인 상호작용, 또래집단간의 집단적 정체성 확립 등을 위하여 사용하는 경우를 가리킨다. 본 연구자는 아이팟터치 이용문화를 살펴보기 위해 이 개념들을 차용하고자 하는데, 그 이유는 다양한 기능을 구현하는 모바일 미디어이자 아이팟이라는 고유한 상징적 이미지를 지닌 아이팟터치의 특성을 모두 반영하기 위해서는 도구적 측면과 표현적 측면을 모두 살펴봐야 하기 때문이다.

또 다른 연구들(Katz & Sugiyama, 2005, 2006; Wilska, 2003)은 휴대전화 이용자들이 단말기의 디자인, 색채, 크기, 벨소리, 바탕화면, 액세서리 등을 선택함으로써 모바일 미디어를 개인화(personalize)하고 개인의 이미지를 강조한다고 본다. 그리고 단말기의 선택에는 형태, 기능, 가격 등의 명시적인 이유 외에도 타인들이 자신을 어떻게 생각할지, 즉 자기 정체성에 대한 고려도 작용한다(Katz & Sugiyama, 2006, pp. 334-335). 다시 말하면 휴대전화라는 모바일 미디어를 이용자 자신의 자아상을 구체화하고, 타인에게 자신을 인식시키는 표시로 이용하는 것이다.

이같은 표현적 사용의 맥락에서, 휴대전화의 ‘자기맞춤(customization)’ 과정을 분석한 히올스(Hjorth, 2005/2006)는 벨소리 변경, 액세서리, 대기화면 선택 등의 행위를 자기맞춤의 추구라고 주장한다. 이용자가 모바일 미디어의 자기맞춤을 통해 개성과 정체성 및 문화자본을 표출하며 테크놀로지를 사적이고 친숙한 것으로 변화시킨다는 것이다. 또 다른 연구에서 히올스(Hjorth, 2007)는 모바일 미디어 이용에서 나타나는 ‘귀여움(cute)’의 소비를 아시아태평양 지역에 걸쳐 나타나는 고유한 미학으로 해석하면서, 미디어 인터페이스나 외양을 꾸미는 행위, 즉 귀여움의 추구는 차가운 뉴미디어 테크놀로지를 개인적이고 따뜻하며 인간적이고 친근한 것으로 만들고자 하는 의도가 작용한다는 흥미로운 주장을 펼친 바 있다.

이와 같은 기존 문헌들의 검토를 통해서 휴대전화 이용자들이 모바일 미디어를 자신만의 방식으로 길들이면서 의미를 부여하고 표출하는 사회문화적인 현상은 이미 널리 정착되었음을

알 수 있다. 그리고 현재 그 양상이 대인커뮤니케이션 미디어로서의 휴대전화를 넘어서서 MP3플레이어와 같은 개인용 저장 및 향유 미디어로까지 확대되고 있다는 것은 모바일 문화의 지형에 시사하는 바가 크다.

2) 컨버전스 문화

젠킨스(Jenkins, 2006a)는 미디어 이용자들이 적극적으로 미디어를 변형하고 전유하며 정보를 추구하는 현상을 가리켜 컨버전스 문화(convergence culture)로 개념화하고, 상호작용적인 미디어 이용자들이 형성하는 참여문화의 특성을 논의한 바 있는데, 그가 말하는 컨버전스란 단순히 복수의 미디어 기능이 한 미디어에 단지 기술적으로 융합되는 것이 아니라 “소비자들이 새로운 정보를 찾아내고, 분산된 콘텐츠 사이에 커넥션을 형성하도록 부추기는 문화적 변화”를 뜻한다(Jenkins, 2006a, p. 3). 컨버전스는 여러 문화 현상을 수반하는데, 다양한 미디어 플랫폼을 넘나드는 콘텐츠의 흐름, 다수의 미디어산업 간의 협력, 그리고 자신이 원하는 오락을 위해서라면 어디든 찾아가는 미디어 이용자들의 이주적 행동 등이 그것이다.

젠킨스의 컨버전스 논의는 아이팟터치 이용자들의 적극적인 이용 문화를 설명할 수 있는 틀로 유용하게 활용될 수 있다. 그가 제시한 컨버전스, 상호작용적 이용자, 참여문화 등의 개념은 본래 미디어 텍스트와 이용자 사이의 관계를 설명하고자 하는 것이지만, 본 논문에서는 한 발 더 나아가 미디어 인터페이스와 이용자 사이의 관계로까지 확장하고자 한다. 즉 미디어 텍스트를 전유하는 상호작용적인 이용의 양상을 넘어, 미디어 하드웨어와 인터페이스 자체를 적극적으로 변형하고 전유하는 새로운 미디어 이용 관습을 설명하기 위한 개념을 원용하고자 한다.

컨버전스 현상은 미디어 자체에서 드러나는 것이 아니라 이용자들 스스로에 의해, 또한 이용자들 사이의 사회적 상호작용을 통해 나타난다. 스타워즈, 스타트랙 등 인기 프로그램 시청자들이 방송 텍스트를 단순히 수용하는 것을 넘어 텍스트를 변형하고 새 텍스트를 창조하는 등의 새로운 팬 문화를 형성한 사례와 마찬가지로, 최근 들어 아이팟이나 아이폰 이용자들 역시 미디어 자체 및 이용 행위에 대한 적극적인 관여를 보여주고 있다. 최근 들어 아이팟이나 모바일게임기 등 모바일 미디어의 이용자 중 다수는 전통적이고 수동적인 미디어 이용에 머물지 않고, 모바일 미디어 하드웨어와 소프트웨어를 분석하고 변형하여 그 기능과 성능을 확장하고 새로운 미디어경험을 추구하고 있다. 이에 이 논문은 아이팟터치 해킹 이용자들의 이용 문화를 컨버전스 개념을 토대로 접근하고자 한다.

3) 해커문화

아이팟과 같은 디지털 모바일 미디어의 운영체계를 변형하는 탈옥이용자들의 해킹 행위를 설명하기 위해서는 그 뿌리가 되는 현상, 즉 1960년대 미국 MIT 및 실리콘벨리에서 시작된 일종의 집단문화인 해커 문화를 간략히 살펴볼 필요가 있다. ‘컴퓨터 프로그래밍에 뛰어난 기술자’, ‘컴퓨터에 능통한 전문가’ 등으로 정의되는 해커는 한국 사회에서는 ‘크래커(cracker)’로

종종 오인을 받아 부정적인 집단으로 간주되기도 하지만, 역사적으로는 컴퓨터 프로그램 개발에 탁월한 재능을 지닌 자들로서 컴퓨터 문화의 발전 과정에 큰 기여를 하였다. 레비(Levy, 1984/1996)에 따르면 해커들은 개인적인 차원에서는 정보의 상업화와 사유화를 배격하고 불가능해 보이는 특정한 과제를 해결하면서 희열과 영웅 심리를 느끼고, 집단적인 차원에서는 느슨한 해커 공동체를 형성해 나름의 문화와 연대를 유지해 나간다. 레비는 해커문화의 흐름을 크게 세 세대로 나누었는데, 1960년대 MIT의 1세대 해커문화가 컴퓨터에 대한 접근과 정보 해방을 지향하는 움직임은 보였지만, 1970년대에 실리콘벨리 등지에서 등장한 2세대 해커들은 기업 활동에 본격적으로 참여하는 양상을 보였다. 그리고 1980년대에 이르러 각종 소프트웨어를 개발하거나 변형하는 3세대 해커가 출현한 후, 현재까지 해커들은 리눅스의 발전과 인터넷의 주류화 등의 움직임에 크고 작은 영향력을 행사하고 있다. 이러한 해커 문화의 흐름 속에서, 해커 정신의 전통은 본래 탈권위, 열정, 공동체정신, 도덕성 등의 기본 가치를 지향하는 것으로 간주되고 있다.

히매넨(Himanen, 2001)은 해커 문화를 대안적인 정보주의 정신의 발현이자 정보주의 사회에 필요한 혁신과 창조성의 근원이라고 본다. 그에 따르면 해커들의 삶의 기본적 요소는 노동이나 돈이 아닌 사회적으로 가치 있는 무언가를 이끌어 내는 열정이다. 해커들은 크래커들과 달리 나름대로의 해커 윤리를 가지고 있으며, 해커 윤리는 자본주의 사회의 핵심동력인 프로테스탄트 윤리에 비해서 열정, 자유, 창조를 더 중시한다. 이 세 가지 가치는 해커 노동 윤리의 핵심으로 해커문화의 근간이자 원동력이 된다. 해킹 행위는 열정 실현의 기쁨을 목적으로 한 노동이기 때문에 자유로운 시간조직화 양상을 보이며, 정보 보호보다는 정보 공개(copyleft)를 추구한다. 또한 이들은 사회적 가치의 추구하고 공개성을 중시하기 때문에 금전적 목적에서 자유로우며, 이윤추구 대신 타인들 특히 해커 공동체 내부로부터의 인정을 중시한다. 특히 그들의 노력과 헌신은 ‘노동’이라기보다는 열정적인 ‘놀이’로 간주된다.

본 논문은 기존의 모바일 미디어 관련 선행 연구 및 이론들만으로는 온전하게 설명할 수 없는 모바일 미디어 해킹이라는 새로운 이용 관습의 특성을 파악하기 위해, 위에서 언급한 컨버전스 문화와 해커문화에 대한 논의를 주된 이론적 배경으로 삼아 아이팟터치 탈옥 문화에 접근하고자 한다.

3. 연구방법

이 논문의 목적은 모바일 미디어 이용문화의 새로운 양상인 해킹행위 및 그 함의를 고찰하는 것이다. 국내외를 막론하여 모바일 미디어 해킹 행위를 다룬 연구는 현재까지 매우 부족한 상황이기 때문에 해킹 이용자들의 미디어 이용 경험은 보다 탐색적이고 세밀하게 접근할 필요가 있다. 이에 본 논문은 아이팟터치 해킹 이용자들의 다양한 행동과 가치를 총체적으로 접근할 수 있는 심층인터뷰 방법을 택했으며, 부분적으로 인터뷰 대상자들의 아이팟 이용행위 관찰 결과 및 두 번의 해킹 모임의 참여관찰 결과를 해석에 반영하였다.

인터뷰 대상자 모집은 ‘아이팟터치 유저들의 공간’, ‘위드아이팟’, ‘시디피코리아’, ‘디씨인사이드 MP3플레이어 갤러리’ 등 인기 MP3플레이어 관련 인터넷 커뮤니티 및 서울 소재 대학교 포털사이트의 게시판에 공고를 낸 후 희망자들을 대상으로 이루어졌다. 인터뷰는 2009년 2월에서 2009년 5월까지 3개월 동안 진행되었으며, 인터뷰는 반구조화된 질문지를 바탕으로 두 시간 가량의 일대일 대면인터뷰 혹은 인터넷 채팅을 통해 이루어졌다. 인터뷰 대상자들의 기본 정보는 <표 1>과 같다.

<표 1> 심층인터뷰 대상자들의 기본 정보

No	이름	성	나이	아이팟터치 모델	직업/전공	인터뷰 날짜	주 이용기능
1	조OO	남	42	1세대 16,32Gb	영화감독	2009.03.11	영상, 애플리케이션
2	이OO	여	17	2세대 8Gb	고등학생	2009.03.15	음악, 영상, 어플
3	허OO	남	24	2세대 32Gb	정치학	2009.02.05	음악, 영상, 인터넷
4	박OO	남	28	1세대 8Gb	지리교육	2009.02.05	음악, 텍스트
5	김OO	남	24	2세대 8Gb	체육	2009.02.06	음악, 게임 어플
6	김OO	남	17	2세대 32Gb	중학생	2009.02.08	음악, 영상, 게임
7	천OO	남	26	1세대 16Gb	컴퓨터	2009.02.09	음악, 영상, 텍스트
8	민OO	남	20	1세대 8Gb	대학생	2009.02.09	음악, 어플, 인터넷
9	이OO	남	26	1세대 8Gb	건축	2009.02.15	음악, 인터넷, 게임
10	안OO	여	23	2세대 32Gb	정보통신	2009.02.18	음악, 어플
11	김OO	남	17	1세대 8Gb	고등학생	2009.02.24	음악, 어플, 영상
12	김OO	남	28	2세대 16Gb	대학생	2009.02.24	음악, 텍스트, 어플
13	한OO	남	17	1세대 8Gb	고등학생	2009.02.25	음악, 영상, 어플
14	나OO	여	18	2세대 8Gb	고등학생	2009.02.27	음악, 영상, 어플
15	김OO	여	15	1세대 32Gb	중학생	2009.02.28	어플, 음악, 영상
16	정OO	여	24	1세대 16Gb	정보통계	2009.03.02	음악, 영상, 어플
17	이OO	여	28	2세대 8Gb	생명공학	2009.03.03	음악
18	최OO	여	24	2세대 32Gb	현악기	2009.03.04	음악, 영상, 어플
19	정OO	남	28	2세대 16Gb	행정학	2009.03.06	음악, 어플
20	이OO	여	23	2세대 8Gb	무직	2009.03.06	음악, 영상
21	김OO	여	18	2세대 16Gb	고등학생	2009.03.08	음악, 영상
22	여OO	남	22	2세대 8Gb	컴퓨터	2009.04.30	어플

4. 연구결과

1) 아이팟터치의 해킹 문화

최근 많은 이용자들이 MP3플레이어의 운영체제를 조작해 새로운 기능을 추가하거나 내부 인터페이스를 변경하고 있다. 이러한 ‘탈옥(jailbreak)’은 컴퓨터를 통해 모바일미디어에 내장된 펌웨어를 수정하거나 대체하여 새로운 애플리케이션 설치 및 인터페이스 변경 등 기능 확장을 구현하는 것을 뜻한다.³⁾ 이제까지 일반적인 MP3플레이어 이용자들은 미디어 제조사가 배포한 정식 펌웨어 업데이트 파일을 통해 기존 펌웨어의 문제점을 해결하고 성능을 업그레이드해 왔다. 그러나 최근 들어 다른 이용자가 자체적으로 개발, 배포한 비영리적인 비공식 펌웨어 프로그램을 통해 스스로 자신의 MP3플레이어 운영체제를 조작하여 기능 추가 및 시스템 설정 변경을 시도하는 이용자들이 증가하고 있다. 이에 이러한 MP3플레이어 해킹의 목적 및 활용양상을 먼저 살펴보고자 한다.

(1) MP3플레이어 해킹

사실 모바일 미디어의 해킹이 아이팟터치만의 특수한 현상은 아니다. 닌텐도DS나 PSP 등 모바일 게임기의 시스템을 개조하는 행위는 이미 아이팟 탈옥이 나타나기 오래전부터 전 세계적으로 널리 퍼져있으며,⁴⁾ MP3플레이어의 펌웨어를 해킹하는 행위 역시 약 10여 년 전부터 계속되어 왔다. MP3플레이어 해킹의 기원은 2001년에 공개된 오픈소스 기반의 MP3플레이어 대체펌웨어인 ‘락박스(Rockbox)’라 볼 수 있다. 컴퓨터와 연계된 MP3플레이어에 락박스 프로그램을 설치하면 아이팟을 비롯해 다양한 제조사의 MP3플레이어 내부 펌웨어들을 변경할 수 있으며 MP3플레이어의 기능 및 인터페이스를 사용자가 원하는 대로 바꿀 수 있다. 동영상이나 텍스트 기능이 없는 MP3플레이어도 단 한 번의 프로그램 설치를 통해서 멀티미디어 플레이어로 바꿀 수 있고, 원래 지원하지 않던 형식의 파일들을 재생할 수 있으며, 재생화면에 특정 그림을 배경으로 삽입하거나 바탕화면 및 글씨체를 취향대로 변경할 수 있고, 게임 에뮬레이터 등의 소프트웨어를 설치할 경우에는 단순한 MP3플레이어를 게임기로도 활용할 수 있다. 또한 제3자가 개발한 플러그인들을 추가할 수 있을 뿐 아니라, 오픈소스 기반임을 활용해

3) 해킹펌웨어 설치과정을 간략히 설명하면, 먼저 이용자의 컴퓨터에 해킹툴 프로그램을 설치하고 컴퓨터에 아이팟을 연결해 그 프로그램을 실행한 후 명령어 입력 등의 몇 가지 절차를 차례대로 거쳐 아이팟을 재부팅하면 해킹이 완료된다. 이용자가 ‘기계치’일 경우 해킹 동영상이나 사진이 포함된 게시글을 보면서 따라해야 할 정도로 다소 까다롭다.

4) ‘홈브루(Homebrew)’란 PSP나 닌텐도 등의 모바일 미디어 펌웨어를 변형한 ‘커스텀 펌웨어’를 적용하여 게임 칩이나 CD로 미출시된 고전게임, 아마추어 개발자 자체 제작 게임, 혹은 불법복제 게임 등을 구동가능하게 하고 모바일 미디어 내부 시스템을 변경해 기능과 성능을 개인이 원하는 대로 조작하는 것을 뜻한다. 탈옥과 홈브루 등 모바일 미디어 해킹 현상은 빠른 속도로 널리 퍼져 있으며, 이에 대한 산업, 법, 문화적 차원에서 다각적인 연구가 필요하다.

개인이 필요에 따라 락박스 펌웨어 자체를 임의로 수정할 수도 있기 때문에 해킹 행위와 해킹 툴은 기술친화적인 사용자들의 매력적인 장난감이자 도전 상대가 되기도 한다. 예를 들어, 한 이용자가 락박스 프로그램을 변형해 시각장애인을 위한 음성기반의 MP3플레이어 사용자 인터페이스를 개발한 사례는 해킹을 통한 무한한 가능성을 보여주는 일례라고 할 수 있다.

락박스 외에도 MP3플레이어의 기종과 버전에 따라 다양한 해킹 프로그램이 있는데, 아이팟터치와 아이폰의 경우 퀵펀(QuickPWN), 퍼나지틀(PwnageTool), 지폰(Ziphone) 등의 프로그램을 이용한다. 이들 프로그램은 미국의 비영리 해커집단인 데브팀(iPhone Dev Team)에서 개발해 왔는데, 이 이외에도 여러 프로그램들이 지속적으로 수정, 개발되어 배포되고 있다. 애플은 탈옥 행위를 막기 위해 지속적으로 펌웨어를 업그레이드하거나 새로운 모델을 출시하지만, 그 때마다 새 모델을 겨냥한 맞춤형 해킹펌웨어가 빠르게 제작되어 급속도로 배포되고 있기 때문에 사실상 탈옥을 막는 것은 불가능한 실정이다.

위에서 언급한 바와 같이, 아이팟터치 탈옥은 아이팟의 컬트 문화적인 특수성에 기인하는 것이 아니라, 다른 일반 MP3플레이어 및 모바일게임기 이용에서도 빈번하게 나타나는 공통적인 현상이다. 이 논문에서는 아이팟터치 탈옥에 초점을 두지만, 이 모바일 미디어 해킹이 아이팟에만 한정되는 관습은 아니라는 점을 다시 강조할 필요가 있다.⁵⁾

(2) 탈옥의 목적

① 도구적 목적

인터뷰 결과, 아이팟터치 탈옥 목적은, 이론적 배경에서 논의한 바와 같이 크게 도구적 목적과 표현적 목적으로 나누어볼 수 있다. 현재 웹에는 해킹강좌 동영상, 사진이 첨부된 상세한 게시글, 그리고 해킹 성공 후기 등 해킹에 관한 정보가 넘쳐나고 있으며, 많은 이들이 커뮤니티를 통해 손쉽게 해킹 툴을 다운받아 탈옥을 시도하고 있는데, 이들의 주된 목적은 해킹을 통해서 ‘순정’⁶⁾에 없는 새로운 기능을 추가해 성능과 활용도를 향상시키는 데에 있다.

‘순정’과 ‘탈옥판’의 가장 큰 차이점은 아이팟 고유의 응용프로그램인 ‘애플리케이션’, 즉 앱의 다운로드 경로 및 불법 복제 응용프로그램인 ‘크랙 애플리케이션’의 사용 가능성에 있다. 원칙적으로는 공식적인 아이팟 앱은 애플이 제공하는 오픈마켓인 ‘앱스토어’를 통해서 유무료로 다운로드하게 되어 있으나, 일부 탈옥판 이용자들이 앱스토어에서 거래되는 유료 애플리케이션을 크래킹해 무료로 배포하고 다수의 이용자들이 이를 쉽게 다운로드 받아 사용하게 됨으로써 문제가 야기되고 있다. 이 ‘크랙 애플리케이션’의 이용이 증가할수록 애플리케이션을 공

5) 아이폰의 경우, 탈옥뿐 아니라 언락(unlock)이라는 또 다른 형태의 해킹행위가 가능하다. 언락이란 특정 이동통신사의 가입자 식별 모듈(SIM)을 통해서만 사용 가능하도록 고안되어있는 아이폰의 내부시스템을 해킹해 타 이동통신사의 서비스를 이용가능하게 하는 행위를 말한다. 특히 특정 통신사의 약정 서비스를 피해서 타사의 저렴한 요금제를 이용하고자 하는 미국 아이폰 이용자들 사이에서 이 언락 행위가 널리 퍼져있으며, 이에 따라 미국 내 법조계와 이동통신업계 등에서 지속적인 논란이 있어왔다. 언락에 대한 자세한 내용은 기설(2010)을 참고하라.

6) 이들은 해킹을 하지 않은 정상상태의 MP3플레이어를 ‘순정’이라고 부른다.

들여 개발한 개발자 및 판매자, 그리고 그 애플리케이션을 구매해 사용하고 있는 다른 사용자들에게 해를 끼칠 수 있기 때문이다. 그러나 이 점에 대해서는 인터뷰 대상자들 사이에서도 그 입장이 나뉜다.

하지만 물론 모든 이용자들이 단지 크랙애플리케이션을 이용하기 위해서만 탈옥을 하는 것은 아닌데, 제3자 애플리케이션(third party application)을 이용하기 위해 탈옥을 시도하는 이들도 많다. 아이팟터치의 해킹과정에서 제3자 애플리케이션인 ‘시디아(Cydia)’라는 비공식 인스톨러가 설치되고, 대다수의 ‘탈옥팻’ 이용자들은 이 경로를 통해 배포되는 다양한 비영리적이고 비공식적인 애플리케이션들을 다운로드받아 유용하게 사용한다. 이 제3자 애플리케이션은 애플의 심의과정을 거치지 않기 때문에 앱스토어가 아닌 자체 경로로 배포되며, 비록 공식 애플리케이션은 아니지만 아이팟의 내부시스템을 이용자 임의로 조정하는 기능이 있기 때문에 널리 이용된다. 대다수의 인터뷰 대상자들은 이러한 신규 경로를 통한 “무궁무진한” “무료” 기능 확장에 크게 감탄하고 만족하는 반응을 보인다. 탈옥을 통해 아이팟터치를 전자사전, 게임기, e-북 등으로 활용하게 되었다고 말하는 이들은 새로운 크랙 애플리케이션이나 비공식 애플리케이션을 다운로드받고 설치하면서 호기심, 신기함, 만족감, 도전정신, 자부심 등의 복합적인 감정을 느끼게 된다고 말한다.

“어플 좀 공짜로 써볼라고 해킹했어요. 이런 기기를 사고서 해킹을 안 한다는 거는 멍청한 짓이에요. 전 당연히 해야 된다고 생각해요. 분명 이 OS를 애플에서 만들 때 더 많은 기능을 구현할 수 있으면서도 일부러 막아놨던 거를 우리가 뚫는 거죠. 이걸 완벽하게 쓰려면 당연히 (탈옥을) 해야 한다고 봐요. PSP의 경우도 게임을 하려고 해킹하는 이유가 크지만, 그걸 해킹함으로써 오버클럭킹⁷⁾이 가능했거든요...” (No.9, 남, 26세)

이러한 MP3플레이어의 기능 확장을 위한 해킹은 도구적 목적에서 기인한 것으로 볼 수 있으며, 그 수준은 이용자에 따라 차이를 보인다. 자신에게 꼭 필요한 최소한의 애플리케이션만을 선별적으로 설치하는 것을 소극적인 의미의 해킹이라고 본다면, 애플리케이션에 대한 각종 정보를 적극적으로 탐색하면서 다양한 시디아 애플리케이션 및 크랙 애플리케이션을 수시로 추가 또는 삭제하고 아이팟의 기능을 최대한 확장해 활용하고자 하는 경우는 적극적인 해킹이라 할 수 있다. 적극적인 해킹을 지지하는 이용자들 중의 일부는 외국의 애플리케이션을 한글화해 배포하거나 직접 해킹 강좌를 제작하는 등 해킹의 대중화에 앞장서는 모습을 보인다. 또 다른 적극적인 ‘탈옥수들(jailbreakers)’은 해킹을 하지 않은 이용자를 무시하는 반응을 보이기도 하며, 보다 공격적인 자세를 지닌 해킹 이용자들은 애초에 제품의 기능을 최대한 확장해 출시하지 않고 유료 애플리케이션 판매를 지향하는 제조사의 정책에 대한 큰 반감을 표시하며 적극적으로 해킹 행위를 지지하기도 한다.⁸⁾ 사실 2007년에 국내에 최초로 출시된 아이팟터치 1

7) 오버클럭킹(overclocking)은 컴퓨터 제조업체가 설계한 것보다 더 빠른 속도로 동작할 수 있도록 컴퓨터 하드웨어 및 소프트웨어에 조작을 가하는 행위를 뜻한다.

8) “애플이 이용자들한테 제공하는 정보가 지극히 제한되어 있어서, 시디아에서 제공하는 써드파티 애플리케이션

세대의 경우 한글 키보드가 장착되지 않아 국내이용자들의 원성이 컸다. 그러던 중 몇몇 국내 이용자가 아이팟터치 펌웨어에 한글 키보드를 자체 장착하는 해킹 방법을 배포해 많은 이용자들이 그 방법을 따라했으며, 그 해킹 행위를 시작으로 탈옥에 큰 관심이 생겨났다고 볼 수 있다. 이처럼 제조사가 제공하는 펌웨어의 개발 수준, 구현기능, 콘텐츠 공급정책 등에 반기를 들고 일어나 스스로 대체펌웨어와 해킹 애플리케이션을 적극적으로 만들고 수정하고 배포하는 관습은 매우 흥미로운 현상이다. 이들에게 탈옥 행위는 이용자를 가두려는 특정한 운영체제를 뛰어넘어 제조사가 부과한 제한을 풀어주는 일종의 권리확대 혹은 자유추구 행위로 간주된다. 애플이 만든 펌웨어나 서비스가 마음에 들지 않는다고 해서 대체 프로그램을 만들어 해킹을 시도하고, 다른 해커들이 제공하는 제3자 애플리케이션을 애용하는 현상은 기존의 모바일 미디어 이용 문화와는 완전히 다른 새로운 문화의 출현으로 볼 수 있다.

② 표현적 목적

이용자들은 아이팟의 기능 확장뿐만 아니라 아이팟을 꾸며 자신의 취향과 개성을 표출하는 것에도 큰 의미를 부여한다. 대다수의 MP3플레이어 이용자들은 개성 있는 형태나 색상의 하드웨어를 선택하고 케이스나 보호필름 등 액세서리를 구매함으로써 미디어를 적극적으로 ‘자기맞춤(customization)’하는데, 아이팟 해킹이용자들은 이런 ‘하드웨어 치장’을 넘어 인터페이스까지도 자신의 기호대로 변경하고자 한다. 아이팟 내부 인터페이스, 즉 ‘테마’의 변경은 기본 아이팟에는 지원되지 않는 기능으로, 탈옥행위 후 시디아를 통해 ‘윈터보드’ 등 특정한 제3자 애플리케이션을 설치해야만 가능하다. 이 애플리케이션을 이용하면 배경화면, 메뉴버튼, 아이콘, 글씨체 등을 변경할 수 있으며, 다른 그래픽 프로그램을 활용해 스스로 테마를 직접 디자인해 적용할 수도 있다. 혹은 타인이 만들어 배포한 특정 테마를 아이팟이나 컴퓨터를 통해 다운로드 받은 후 몇 번의 조작만으로 쉽게 설치할 수 있기 때문에 많은 탈옥팟 이용자들이 애용하고 있다. 이처럼 남들과 똑같은 화면이 아닌 “나만이 쓸 수 있는 화면”을 설정함으로써 자신의 개성과 기호를 표출하고자 하는 바, 이런 ‘표현적 이용’ 양상은 해킹의 또 다른 주요한 목적이 된다. 흥미로운 점은 여성 이용자들이 이런 자기맞춤에 더 큰 관심을 보일 것이라는 예상과는 달리 많은 남성 이용자들이 적극적으로 테마를 변경해 사용하고 있었다는 점이다. 기존 연구들(Hjorth, 2006; Geser, 2003)은 모바일 미디어의 이용에서 기기꾸미기 등을 통한 자기표현적인 이용 관습이 여성들에게 더 두드러진다고 보았다. 그러나 인터뷰 결과, 대부분의 남성 이용자들도 아이팟 액세서리 구입 및 배경화면 변경을 통해 적극적인 자기맞춤 관습을 보인다는 것을 발견할 수 있었다. 이는 모바일 미디어의 표현적 이용은 성별에 구애받지 않고 보편적으로 일어나는 현상임을 보여준다. 특히 자신이 직접 포토샵을 활용해 마음에 드는 배경화면을 직접 만들어 사용하는 이들을 많이 확인할 수 있었는데, 이들은 연예인이나 특정한 캐

이션을 이용하지 않으면 터치팟을 완전하게 쓸 수가 없기 때문에 해킹은 필수불가결한 요소라 생각해요. (제조사가) 소비자한테 필요한 최소한의 정보는 제공해줘야 되는데 말이에요... SBsettings, 윈터보드 같은 시디아 어플은 애플이 충분한 권한을 주지 않은 시스템 관리에 있어서 필수 요소죠.” (No. 19, 남, 28세)

릭터의 이미지를 이용해 자신만의 배경화면과 아이콘 등을 만들고 그 테마를 인터넷 사이트에 올려 자랑하거나 소스를 공개해 다른 이들과 공유하였다. 실제로 아이팟터치 커뮤니티에는 자신이 직접 제작한 테마를 공개, 공유하는 게시판이 활발하게 운영되고 있으며, 상당수의 이용자들이 이곳에서 다양한 테마를 다운로드 받아 사용하고 있다.

“해킹 후 상당히 만족해요. 해킹 후 인터페이스의 간단한 부분을 직접 제작가능 한 것이 마음에 들어요. 다른 분들이 카페에 올려주신 테마가 예뻐도 제 마음에 쏙 들기는 어렵잖아요, 지금 제 터치배경은 인터넷에서 일러스트를 다운 받아 제가 직접 편집한 것이고 아이콘은 게시판에서 다운 받았어요. 이런 해킹을 처음 접해보니 이것저것 해보고 싶고 신기하기도 하고 호기심도 꽤 있었어요. 앞으로도 캐리어 이미지도 제작해보려고 하구 있어요. 딱히 능력 있는 편도 아니지만, 제 능력이 된다면 다른 기계들도 해킹해보고 싶어요. 더 잘 이용해보고 싶어요.” (No. 2, 여, 17세)

<그림 1>에서 볼 수 있듯이 이용자들은 포토샵과 같은 그래픽 도구를 이용해 바탕화면과 아이콘을 자신이 원하는 대로 제작하면서 “세상에서 자신만이 갖고 있을 수 있는 특화된 인터페이스”를 스스로 만든다는 점에 대해서 큰 만족감과 애착을 드러낸다.

해킹을 통해 큰 자부심과 애착을 느낀 나머지 인터뷰 대상자16은 자신의 MP3플레이어를 “이쁜 아이”라고 지칭할 뿐 아니라, 그 매체를 잘 활용하기 위해 “공부”까지 하겠다는 의지를 내비친다.

<그림 1> 아이팟터치의 기본테마(맨 왼쪽), 이용자3과 이용자19가 직접 만든 테마들



“사실 어렵게 해킹했어요. 두 번 해킹했는데, 처음에 해킹 초창기 때 해킹이 어려웠어요. 실수가 많이 났어요. 하다가 벽돌⁹⁾도 많이 났고, 그래서 수업 빠지면서까지 해킹하고 그랬어요. 그래도 앞으로 순정 다시 쓸 생각은 전혀 없죠. 이 돈을 주고 이렇게 예쁜 애를 샀는데 그것밖에 못쓰나~하는 생각 들고, 어떻게 보면 해킹 안 하는 게 한심한 거죠. 해킹은 당연한 코스라고 생각해요. 지도 살 때 해킹하면 좋다는 것 때문에 산거거든요, 무궁무진하게. 해킹하고 나서는 자부심이 느껴지죠. 애착이 가고, ‘아, 나도 하면 되는구나’ 그런 생각도 들고, 제가 해킹해서 벽돌이 되거나 하면 자괴감 들고 우울할 텐데, 해킹하고 테마도 변경하고 업그레이드하니까 들고 다니면 좀더 기분이 좋아지고... 앞으로 다른 기능도 이용해보고 싶은데... 앞으로 더 공부해야죠(웃음).” (No. 16, 여, 24세)

모바일매체를 ‘예쁜 아이’라고 인격화된 주체로 호명을 할 정도로 MP3플레이어에 큰 의미를 부여하고 매체이용을 위해 “공부”를 하겠다는 위 인터뷰 대상자16의 반응은 다소 흥미롭다. 해킹 과정에서는 많은 정보와 노력이 필요하지만, 이를 통해 이용자들은 고진감래를 느끼고 마침내 그 테크놀로지의 콘텐츠뿐 아니라 하드웨어, 즉 그 테크놀로지 자체를 온전히 향유할 수 있게 되는 것이다.

이렇듯 모바일 미디어 이용자들은 저장 및 향유 미디어인 MP3플레이어를 안팎으로 단장하고, 적극적으로 어루만지면서 자신만의 테크놀로지로 길들여나가고 있다. 쉐퍼(Schaefer, 2008)는 이들의 노력을 대량생산된 아이팟에 배제되어 있던 인간성(humanity)을 불어넣기 위한 시도로 해석하며, 이용자들이 디지털 테크놀로지를 자신만의 방식으로 조화롭게 재단하는 과정 그 자체에서 즐거움을 느낀다고 본다. 그는 이용자들이 아이팟을 길들이느라 많은 시간을 소비하는 과정을 일종의 ‘자아 정의(self-definition)’ 혹은 ‘정체성 형성’ 과정으로 간주한다. 그의 논의와 같이, 해킹한 아이팟터치는 단순한 MP3플레이어를 넘어서 일종의 ‘자기표현적 테크놀로지’로 사용된다고 볼 수 있으며, 특히 탈옥 행위는 자기표현 행위의 진수라 할 수 있다.

지금까지 살펴본 ‘표현적 이용’과 ‘도구적 이용’은 배타적인 양상이라기보다는 개념적인 구분이라고 할 수 있다. 이용자들은 표현적 이용과 도구적 이용 둘 중 하나로만 수렴하기보다는 두 가지 경향이 혼재된 이용 양상을 보인다. 이제 아이팟터치 해킹 이용자들이 개인적인 행위를 넘어 사이버공간이나 현실공간에서 모였을 때 어떤 이용자 공동체가 형성되는지, 어떠한 집단적인 이용자 정서를 보이는지 살펴보고자 한다.

2) 온라인과 오프라인을 넘나드는 이용자 공동체

여기서는 MP3플레이어 이용자 공동체의 출현을 크게 두 가지 양상으로 나누어 접근하고자 하는데, 하나는 가상공간에서 형성되는 온라인 커뮤니티 활동이고, 다른 하나는 현실공간으

9) 탈옥시도 중에 실수나 기기오작동으로 아이팟이 멈추는 현상은 ‘벽돌’이라고 불리며, 이 벽돌화에 대한 두려움은 해킹에 대한 진입장벽을 만드는 주된 원인이다. 물론 이 벽돌 현상은 커뮤니티 게시글을 통해 예방 및 해결이 가능하다.

로 이어지는 오프라인에서의 유대관계이다.

(1) 온라인 커뮤니티의 이용자 문화

이 연구에서는 아이팟터치 이용자 커뮤니티를 중점적으로 관찰하였으나 아이팟터치와 유사한 기능을 갖춘 다른 제조사의 MP3플레이어들의 경우에도 각 커뮤니티마다 수십만 명에 이르는 대규모의 이용자공동체가 형성되어 의견과 정보를 나누는 등 활발한 활동양상을 보이고 있다. 커뮤니티에서 이용자들은 자신들의 MP3플레이어나 관련 액세서리 구매 후기를 소개하고, 자신이 꾸민 MP3플레이어의 사진을 올려 자랑하고, 최신 MP3플레이어에 대한 각종 정보를 교환할 뿐 아니라 일상적인 수다를 통해 친교를 형성한다. 또한 본인 스스로 제작한 애플리케이션, 해킹 프로그램, 탈옥 방법 소개글 및 동영상을 게시판에 올리는 등 능동적으로 이용자 정체성을 표출한다. 공통 관심사를 가진 사람들이 사이버공간에 모여 각자의 미디어 경험을 공유하고 다양한 문제점들을 함께 해결하면서 적극적으로 상호작용하는 이 이용자 커뮤니티는 명실상부한 ‘가상공동체(virtual community)’로 보인다.¹⁰⁾

네이버에 개설된 ‘아이팟터치 유저들의 모임’의 경우, 핵심구성원들이 아이팟에 대한 전문적인 최신정보를 올리며 정보를 확산하면 나머지 구성원들은 이들이 축적한 방대한 데이터를 통해 새로운 지식을 얻는다. 구성원들은 기기작동 중 문제점에 관한 질의응답을 통해 지식을 확장할 뿐 아니라 기기 구매기, 해킹정보, 자체제작 테마소개, 애플리케이션 이용 후기 등 다양한 범주의 정보를 공유한다. 그 중에서도 특히 탈옥에 대한 정보는 해킹의 확산에 큰 영향을 미친다. 이용자들은 지속적으로 업데이트되는 해킹 정보를 활용해 손쉽게 탈옥을 시도할 뿐 아니라, 해킹 후에도 각종 노하우, 문제점 해결방법, 최신 애플리케이션 관련 정보를 찾아서 커뮤니티로 돌아온다. 특히 해킹을 결심하고 시도하는 과정에서 정보 탐색을 위해 커뮤니티에서 긴 시간을 소비하기도 하는데, 한 번 방문해 한 시간을 넘기는 것은 예사로 알려져 있다.

“아이팟터치는 ‘아유공’ 카페 게시판 글보고 해킹했어요. 해킹하고 나서도 아직도 거의 매일 자주 방문해서 글 봐요. PSP/닌텐도도 이런 사이트가 있어요, 모바일 기기들 커뮤, 해킹 정보 공유하는 사이트인데 거기 들어가면 그런 각종 정보가 많아요. 시간 나면 그런 커뮤니티들 들어가서 두세 시간씩 글 보기도 하고 그래요. 질문 글 있으면 아는 한도 내에서는 답글 달아주고, 고장 났다고 도와 달라 그러면 만나서 고쳐준 적도 있고. 제가 아는 거는 남한테 가르쳐 주고 싶고 그래요.” (No.1, 남, 42세)

이용자1이 커뮤니티의 도움을 받아 해킹을 하고, 나중에는 다른 초보 이용자의 질문에 답해줄 정도로 착실하고 충성된 커뮤니티 구성원이 되기는 모습은 인상적이다. 이용자18은 “아

10) 가상공동체는 “인터넷에서 충분한 수의 사람들이 충분한 인간정서를 가지고 긴 시간 공개토론을 수행함으로써 사이버공간 안에 대인관계망을 형성할 때 나타나는 사회적 집합체”를 뜻한다. 그리고 그 공동체의 핵심은 “호혜성에 기반을 둔 선물경제(gift economy)”에 있다(Rheingold, 1993).

이팟터치에 대한 부족한 정보와 지식을 채우기 위해, 그리고 그동안 몰랐던 잠재된 기능들을 알기 위해” 커뮤니티 활동을 한다. 이용자들은 아이팟터치와 같이 다기능의 MP3플레이어일 수록 매뉴얼만으로는 알 수 없는 숨겨진 기능 찾기, 활용방법, 문제해결 등을 위해 커뮤니티 활동이 필요하다고 보며 커뮤니티에 크게 의존하고 있다.

커뮤니티 구성원들은 위와 같은 정보공유 목적뿐만 아니라, 친목도모 목적을 가지고 또 다른 집단활동을 통해 사이버공동체의 결속력을 돈독하게 다진다. 특히 공동구매나 이벤트를 통해 새로운 주변기기, 액세서리, 애플리케이션 등을 공유하면서 더 많은 이용자들의 커뮤니티 참여를 유도한다. 이들은 아이팟을 개인적으로만 사용하는 단계를 넘어 온라인 커뮤니티 활동을 통해 자신의 미디어 경험을 드러내고 또 타인의 미디어경험을 들여다보면서 다른 이용자에 대한 동질감은 물론 감정적 지지와 정서적 보상까지 얻고자 하는 것이다. 이들은 온라인 활동뿐 아니라 오프라인 해킹강좌, 친목도모 정모 및 번개 등을 통해 더 긴밀한 관계를 형성하고자 노력한다. 커뮤니티에서 많은 시간을 보낸다는 인터뷰 대상자14는 커뮤니티 활동의 친목도모 효과를 매우 긍정적으로 평가한다.

“커뮤니티 활동하니까 좋아요. 이벤트해서 기프트카드도 받고 친분으로 50달러짜리 기프트카드도 생겼고, 커뮤니티에서 알게 된 오빠가 어플도 추천해 주고, 영향을 많이 받죠. 아는 사람들끼리 이것저것 정보교환도 되고요. 모르는 거 있음 아는 사람한테 따로 문자나 쪽지로 질문해서 더 빠른 답변을 얻을 수도 있어요.” (No.14, 여, 18세)

온라인 커뮤니티 구성원들은 한 달에 한 번 정도 정기모임, 즉 ‘정모’를 가지며, 그 모임에는 약 20여 명의 구성원들이 카페나 모임공간에 모여 함께 각자의 아이팟을 해킹하고 친목을 다진다. 종로, 신촌, 대구, 수원, 대전, 부산 등 각 지역마다 정모가 개최되고 있으며, 참여인원도 상황에 따라 적게는 10여 명에서 많게는 30-40여 명에 이르기도 한다.

해킹모임의 절차를 간략히 소개하면, 먼저 그날 정모의 주도자들과 참여자들의 간단한 소개 및 인사 후 아이팟터치의 다양한 기능의 기초 활용방법 및 해킹에 대한 설명이 이어진다. 이 설명의 수준은 그날 참석한 이용자들의 기술적인 이해도에 따라 달라진다. 이후 본격적인 해킹에 들어가는데, 모임 주도자들이 해킹의 각 절차를 차근차근 설명하면 참여자들은 그 해킹 과정을 직접 보면서 그대로 따라한다. 해킹에 필요한 노트북과 관련 소프트웨어는 주도자들과 참여자들이 각자 분담해서 준비해 오고, 서로 차례로 돌아가면서 각자의 아이팟터치에 해킹펌웨어를 설치한다. 그렇게 해킹이 완료되면 무선인터넷을 통해 애플리케이션을 시험 다운로드 받고 무사히 탈옥이 이루어졌는지 확인한다. 그렇게 한두 시간에 걸쳐 모든 구성원들의 아이팟터치 해킹이 끝나면 이들은 뒤풀이 장소로 이동하여 식사를 하거나 술자리를 가지면서 친목을 도모한다. 이들은 모임을 통해 해킹과 친목도모뿐 아니라 다른 이용자의 아이팟을 구경하며 다양한 액세서리들을 접하면서 구매경로나 가격대를 파악하기도 하고 이어폰과 헤드폰을 차례로 바꿔 가면서 들어 보면서 청음 테스트를 실시하며 음질을 경험해 보는 등 미디어 경험을 적극적으로 공유한다.

물론 해킹 정모에 참여하는 이용자들은 전체 이용자 중 일부에 지나지 않았지만, 이들의 집합체적 현상은 기존 모바일 미디어의 경우에는 발견할 수 없었던 새로운 현상이며, 특히 온라인 공동체가 현실세계로 확장되어 나오는 연결지점으로 작용하기 때문에 더 주목해볼 가치가 있다. 나아가 이 해킹모임은 온라인 커뮤니티 활동과 오프라인 커뮤니티 활동의 중간지점에 위치한다는 점에서 흥미로운 연구 대상으로 간주된다.

(2) 현실세계에서의 만남

아이팟 이용자들은 단지 같은 브랜드의 MP3플레이어를 사용한다는 사실만으로도 다른 이용자에 대한 동질감과 소속감을 느낀다. 기존 아이팟 컬트문화 연구자들의 지적에 따르면, 아이팟 이용자들은 동일한 미디어를 통해 유대감 및 ‘공동체적 교류(communal association)’의 정서를 느낀다(Boradkar, 2006; Kahney, 2005/2006). 이용자들이 동종의 모바일 미디어를 통해 연결고리(link)를 형성하여 서로에게 친밀감을 느끼고 상호동일시를 경험하는 것은 불(Bull, 2000, 2005, 2007) 등 기존 모바일 청취문화 연구자들이 지적해온 ‘배타적인 사적 청취 공간’에서 한 발 더 나아가 새로운 모바일 이용 문화의 출현을 보여준다. 한 인터뷰 대상자는 공공장소에서 사람들을 볼 때 가장 먼저 귀에 꽂힌 이어폰에 눈이 간다고 밝혔다. 언제 어디에서나 주변의 사람들을 훑어보면서 “동족”을 찾고자 하는 그녀에게 비이용자들이나 타사 MP3플레이어 이용자들은 관심 밖의 대상인 셈이다. 이들은 일단 같은 이어폰을 끼고 있는 사람을 발견하는 순간부터 큰 관심과 반가움을 갖게 된다. 주변 사람들의 귀와 손을 둘러보면서 같은 아이팟터치 이용자를 찾아보는 이런 모습은 집단적인 이용자 정체성의 추구로 볼 수 있다. 실제로 대부분의 인터뷰 대상자들이 아이팟터치 이용자를 보면 “반가움”과 동시에 그 사람의 이용 행태에 “호기심”을 느낀다고 답했다. 다른 이용자에 대한 호기심은 해킹 여부에 대한 궁금증부터 인터페이스를 꾸민 정도, 애플리케이션의 보유수준, 용량, 구입가격, 커뮤니티 활동 여부 및 현재 사용하고 있는 기능에 대한 궁금증까지 다양하게 나타난다.

“길에서 아이팟터치 쓰는 사람을 마주치면 동질감이랄까, 동지를 만난 거 같고, ‘저 사람도 뭔가 아는구나’ 라는 생각이 들어요. 그리고 그 사람은 그걸로 뭐하고 있나 보게 되요. 그 사람이 애플리케이션이 되게 많으면 괜히 주눅 들기도 하고.... 정모를 나갔는데 주최자분의 터치를 들여다봤더니 어플이 5페이지가 딱 차 있어서 부러웠어요. 그때까지만 해도 전 어플이 많이 없었거든요.” (No.16, 여, 24세)

동일한 해킹 아이팟터치를 사용한다는 사실만으로도 낯선 이용자에 친밀감뿐 아니라 일종의 심리적인 안정까지 느낀다는 이들의 반응은 무척 흥미롭다. 인터뷰 대상자10은 “반갑게 대화를 나누고 싶은 마음이 든다”고 말하며, 인터뷰 대상자13은 “한 가족 같은 느낌”을 받는다고 한다. 심지어 인터뷰 대상자18은 다른 이용자를 발견하면 그 주위로 다가가서 일부러 자신의 아이팟을 꺼내들고 과시적으로 이용해 보이면서 상호교감을 추구하고도 했다고 한다.

이는 비록 사적인 미디어를 이용하면서도 그 모바일 미디어를 배타적으로만 이용하는 것에

그치지 않고, 타 이용자와 교감하고 소통하는 접점을 형성하고자 하는 것으로 해석할 수 있다. 즉 집단적 정체성의 발현은 대인 커뮤니케이션 기능이 누락된 MP3플레이어의 미디어적 속성으로 인해 느끼게 되는 고독과 허전함을 일시적으로나마 달래며 대인적이고 사회적인 욕구의 결핍을 충족시키기 위한 시도라 할 수 있다. 기존의 다른 모바일 음악 미디어 이용 관습에서는 찾아 볼 수 없었던 이런 집단적인 이용자 문화와 정체성 표출 현상은 아이팟터치 해킹 사용자들의 고유한 이용문화로 간주할 수 있으며, 이러한 온오프라인을 아우르는 이용자 문화는 앞으로도 계속될 것으로 보인다.

3) 아이팟터치 해킹 문화의 함의: 해커 정신에 기반한 상호작용적 이용자

“만약 과거의 소비자들을 수동적이라고 본다면, 새로운 소비자들은 능동적이다. 과거의 소비자들이 예측 가능하고 제작자가 의도한 대로 움직여 왔다면, 새로운 소비자들은 끊임없이 이동하고, 네트워크나 미디어에 대한 충성도가 낮아지고 있다. 과거의 소비자들은 서로 고립된 개인들의 집합이었다면, 새로운 소비자들은 보다 사회적으로 긴밀하게 연결되어 있다. 기존의 소비자들이 조용하고 보이지 않는 사람들이었다면, 새로운 소비자들은 시끄럽고 공공연히 모습을 드러낸다.” (Jenkins, 2006a/2008, p. 40)

애플리케이션이나 펌웨어를 직접 만들거나 인터페이스를 자발적으로 변형하고 온라인 커뮤니티를 매개로 다양한 정보를 생성하며 의견을 공유하는 이 아이팟 해킹 이용자들은 기존의 모바일 미디어 이용자들과는 구별된다. 이들은 더 이상 미디어 자체의 진화를 기다리지 않고, 그들 스스로의 필요를 채우기 위해 보다 적극적으로 정보를 추구하고 직접 미디어에 거침없는 변형을 가하기 시작한 것이다. 미디어의 변화에 쉽게 적응하고 연대하고 저항하는 이런 모습은 기존의 ‘미디어 소비’가 아닌 ‘능동적, 주체적 전유’로 개념화될 수 있다.

미디어 텍스트를 전유하는 능동적인 이용자 문화를 논구한 젠킨스(Jenkins, 2006b)는 팬들이 문화의 중심이 된 시대를 일컬어 컨버전스 문화의 시대라 일컫는다. 미디어 텍스트 이용에서 볼 수 있는 참여문화와 집단지성의 발현에 주목한 그의 참여문화 개념은 비단 미디어 텍스트뿐만 아니라 미디어 테크놀로지 자체의 향유의 차원에서도 확인할 수 있다. 젠킨스가 제시한 ‘상호작용적 수용자(interactive audience)’의 개념은 본래 미디어 텍스트와 이용자 사이의 관계를 지칭하는 개념이지만, 본 논문에서는 미디어의 ‘콘텐츠’뿐 아니라 ‘하드웨어 및 인터페이스’에도 적극적인 관심을 표출하며 변형 행위를 시도하고 일종의 해킹공동체를 형성하는 이용자를 의미하는 것으로 확대, 지칭하고자 한다. 이와 같은 상호작용적 아이팟 이용자들은 단순히 모바일 미디어의 기능 변화 때문에 자신들의 이용 관습을 변형하는 데 그치지 않고, 자발적이고 능동적으로 그 기술적인 변화에 관심을 보이고 함께 고민하며 원하는 방식으로 미디어를 변형시켜 전유하는 보다 능동적인 이용자로 변해 가고 있다. 이들은 컴퓨터와 MP3플레이어를 넘나들면서 다양한 음악, 영상, 텍스트, 게임 콘텐츠를 적극적으로 탐색하고, 동료이용자들과 정보를 공유하고, 제조사의 운영체제와 인터페이스를 함께 변형하고 대체할 뿐 아니라

해커들이 자체적으로 만들어 배포하는 제3자 애플리케이션에 열광하는 등 적극적으로 컨버전스 문화를 실천한다.

이런 상호작용적 ‘탈옥수들’은 과거의 이용자와 다른 양상으로 아이팟터치를 이용하면서, MP3플레이어를 음악 감상의 도구로만 사용하던 시대는 이미 지나갔다고 주장한다. 즉 모바일 미디어를 ‘수단’이라기보다는 ‘목적’으로 간주하는 양상을 보여준다. 새로운 미디어의 출현에 열광하고 다양한 미디어 플랫폼들을 넘나들면서 멀티미디어 콘텐츠들을 모아 언제어디에서나 콘텐츠를 감상하고 콘텐츠뿐만 아니라 미디어 기기 자체에 대한 정보를 다른 마니아들과 공유하고 미디어 인터페이스와 응용프로그램을 자신의 취향대로 재설정하며, 나아가 다른 이용자와의 커뮤니케이션을 즐기고 여럿이 함께 모여 미디어를 해킹하는 이 ‘탈옥수들’에게 MP3플레이어 이용은 ‘종합적인 취미생활’이자 ‘새로운 놀이문화’인 셈이다.¹¹⁾

물론 이들의 참여문화가 항상 바람직한 방향으로 전개된다고 단정 지을 수는 없다. MP3플레이어 해킹이라는 다소 ‘빠딱한 열정’은 기존의 해커문화 연구에서 항상 제기해온 질문들을 환기시킨다. 그들은 왜 이토록 많은 시간과 노력을 투자해 MP3플레이어를 해킹하는 것일까. 그리고 왜 자신이 공들여 만든 해킹펌웨어를 만들어 무료로 공개 배포하는 것일까. 이에 대한 답은 해커들이 지향하는 목적이 ‘재미’에 있기 때문이다.

아이팟터치 및 아이폰용 애플리케이션을 개발하고 있는 인터뷰 대상자22는 자신의 행위가 수익을 창출하기 위한 것이 아니라 ‘재미삼아’ 하는 것이라고 말한다. 흥미롭게도 그는 애플리케이션 시장을 상업적인 목적으로 접근하지 않고 ‘개발자들이 놀 수 있는 장’으로 평가한다. 그는 현재 공과대학에 재학 중인 학생으로 애플리케이션을 만들기 위해 휴학을 하고 친구들과 오피스텔까지 얻어 애플리케이션 개발에 몰두하고 있다.¹²⁾ 이 모습은 해커들의 작업 방식을 실용적이라기보다는 유희적이라고 본 기존 연구자들(Turkle, 1984; Darley, 2000/2003)의 주장과 합치한다.

“게임 만들고 싶은 건 개발자의 로망이죠. 아이폰 어플 만드는 건 진입장벽이 꽤 낮아서 개나 소나 해요. 한번쯤 해볼 만해서 뛰어든 거고, 일단 재밌어 보였고. 전 전력투구를 해도 되는 게, 아직 학생이고 이거 해서 잃을 건 없거든요. 되면 대박 안 되면 쪽박. 크게 기대는 안하고 재미삼아서. (어플들 보면) 툭툭 튀는 아이디어가 많잖아요. 간단한데 재밌는

11) 특히 ‘놀이’에 대한 기존 논의와 일부 개념들은 탈옥 이용자들의 행위를 설명하는 데 도움이 될 것으로 보인다. 놀이의 범주와 영향에 대해 연구한 카이와(Caillois, 1967/1994)는 놀이 속에 잠재된 의식을 ‘파디아’와 ‘루두스’로 개념화한 바 있는데, 파디아가 흥분과 소란을 원하는 본능을 뜻한다면, 루두스는 새로운 장애물을 자의적으로 제공해 그 장애를 극복하고 해결하면서 맛보는 즐거움을 의미한다. 이 두 개념은 미디어 해킹에 대한 후속연구에서 해커들의 의식과 해킹행위의 층위를 구분하는 데 유용할 것으로 보인다.

12) 물론 애플리케이션을 직접 제작하거나 해킹 프로그램을 짜는 적극적인 해커들과 그것을 단순히 다운로드 받아 따라 사용하는 이용자는 해커정신의 발현 수준에서 차이를 보일 수 있다. 이 논문의 인터뷰 대상자들은 대체로 후자들이기 때문에, 그러한 차이를 고려하지 못하는 한계를 지니며, 이러한 기술적인 능력 차이에 따른 해킹문화의 차이점에 대해서는 후속적인 연구가 필요하다.

게 있으니까. 저희들이 모여서 하다보면 아이디어가 수백 개가 쏟아져요. 근데 어플이 꼭 잘 만들었다고 많이 팔리진 않거든요? 그게 더 기회가 될 수도 있죠. 잘못 만들어도 인기 있는 게 있으니까... (회사에서) 제대로 된 게임하나 만들려면 20~30명이 최소 2년은 개발해야 되는데, 거기서 내가 하는 역할은 미미하잖아요. 애플에서 개인 개발자들에게 ‘이 시장에서 놀아라’ 하고 주니까 좋은 거예요. 스티브 잡스가 대단하단 생각도 들죠. 시장판도 자체를 바꿔 버렸으니까... 명석 깔아주고 지는 돈 벌고, 애플리케이션 시장이 오픈된 게 개발자들에게 힘을 주는 거죠...” (No. 22, 남, 22세)

아마추어 개발자인 인터뷰 대상자22의 “별면 좋고 말면 말고~ 벌어야 얼마나 벌겠어요”라는 말에서는 ‘재미’를 중시하는 해커 정신이 엿보인다. 그는 게임 제작에 대한 꿈을 가지고 있는 컴퓨터공학 전공 학생으로서 금전적 목적이 아니라 유희적인 목적으로 애플리케이션 제작에 뛰어 들었다. 그에 따르면, 공과대학 주변에는 애플리케이션 제작관련 책을 독학하면서 아이폰 애플리케이션을 만드는 개인 개발자들을 심심찮게 발견할 수 있다고 한다. 샐샷는 아이디어, 열정, 그리고 공학적인 전문지식을 두루 갖춘 수많은 개인 개발자들이 밤늦게까지 애플리케이션을 기획하고 제작하고 있다는 것이다. 아이팟 이용자인 동시에 아마추어 개발자인 이 젊은 해커들의 열정, 창조성, 그리고 자유는 해커 문화와 아이팟 해킹 문화의 공통분모이자 핵심 가치이다.¹³⁾

카스텔(Castells, 2001)은 해커문화의 가치 중 최고를 ‘자유’라고 본다. 즉 지식을 마음대로 창조하고, 이용하고, 재분배하는 자유가 해커들의 세계관과 관행의 본질적 요소라는 것이다. 사실 이런 해커문화의 특성은 애플리케이션 제작자나 해킹펌웨어 개발자뿐만 아니라 일반 이용자의 이용 관습에서도 나타난다. 아이팟 해킹 이용자들은 아무런 대가도 바라지 않고 시시각각 전문 정보를 공개하고 자신의 창작물들을 공유하며 동료이용자들의 칭찬 한마디만으로도 기쁨과 만족을 느낀다. 커뮤니티의 일부 구성원들은 해외 애플리케이션의 소스를 변경하고 번역해 한글판 애플리케이션을 만들어 무료로 배포하기도 하며 해외사이트에서 퍼온 최신 해킹정보들을 번역해 알기 쉽게 풀어 설명하는 글을 올리거나 해킹강좌 동영상 등을 제작한다. 더 많은 수의 이용자들은 해킹 후기를 통해 기기를 조작하면서 깨달은 자신만의 팁을 공개하고 시시각각 올라오는 각종 질문에 상세한 답변들을 달면서 다른 이용자들을 흔쾌히 돕는다. 이들은 해킹에 관한 정보뿐 아니라 스스로 제작한 애플리케이션이나 테마 등의 창조물들을 커뮤니티 게시판에 올리고 그에 대한 댓글이나 질문들에 큰 관심을 기울이면서 다른 커뮤니티 구성원들로부터 인정을 받고 싶어 한다. 몇몇은 직접 만든 테마 등의 파일을 다른 이용자들이 쉽게 다운로드 받아 설치할 수 있도록 하고 개개인이 마음껏 수정할 수 있게끔 작업 소스까

13) 아이팟터치 이용자들은 자신들의 탈옥행위는 흔히 ‘해킹’이라 부르고, 불법적으로 복제되어 배포되는 애플리케이션들은 ‘크랙 애플리케이션’이라고 부른다. 즉 자신들의 해킹은 긍정적인 의미로 규정하고 크랙 어플 사용은 부정적인 의미로 규정하는 것이다. 아이팟 펌웨어의 변형은 합법적인 행위로 보고, 타 개발자들의 애플리케이션을 복제해 배포하며 수익을 저해하는 행위는 불법적으로 본다는 것을 통해 이용자들 나름의 가치체계와 신념이 있음을 확인할 수 있다.

지도 모두 공개한다. 이러한 적극적인 정보생성 및 공유의 모습은 일종의 ‘집단지성’ 발현 및 유사 팬덤 현상으로 간주할 수도 있다.

인기 있는 모바일 미디어의 출시에 열광하며 적극적으로 미디어 이용 경험을 공유하고 테크놀로지를 전유하는 이 능동적인 ‘팬’들은 비록 애플이 제공한 상업문화의 영향력 하에 있으면서도 그 상업적 움직임에 대응하며 자신들끼리의 연대를 만들고 대안적인 문화적 실천을 만들어 나간다. 가상공간에서 커뮤니티나 블로그 등 다양한 경로를 통해 정보를 공유하고 여러 주제에 대해 다양한 의견을 개진하고 댓글을 통해 토론할 뿐 아니라 문제 해결을 위해 함께 고민하는 이 ‘탈옥수’들은 MP3플레이어 제조사가 제공하는 제한된 정보와 지식을 넘어서서 자신들이 스스로 그 미디어에 대해 탐구하고 실험하고 공유한다는 점에서 상향식 정보 흐름을 추구하는 상호작용적인 이용자라고 할 수 있다.

한 가지 더 주목할 점은 아이팟터치 이용자들은 해킹이라는 불법적인 행위를 통해 MP3플레이어의 펌웨어와 인터페이스를 변경하면서 더 크고 즐거운 ‘공동체 의식’을 갖게 된다는 것이다. 서로 도우면서 기존에 막혀 있던 벽을 함께 부수며 제조사가 부과한 제약과 한계를 벗어나는 ‘동료 탈옥수’로서 일종의 ‘일탈감’에 기반한 독특한 유대감을 공유하게 되는 것이다. 즉 모바일 미디어 해킹이라는 새로운 실천을 통해 ‘함께함’을 즐기고 관계를 형성하는 모습은 ‘참여형 모바일 문화’의 출현을 보여준다. MP3플레이어 이용자들이 적극적인 커뮤니티 활동을 통해 이용자들 사이의 ‘관계’를 형성하는 모습은 그동안의 워크맨과 초기 MP3플레이어 이용문화와는 크게 구별되는 현상이다. 기존의 음악 미디어의 이용자가, 불이나 호소카와가 말하는 바와 같이 홀로 사적 공간 속에 갇혀 다른 사람들과의 관계를 피하는 고립적, 유아론적 이용자라면, 아이팟터치의 이용자는 다른 동료 이용자와 상호작용적인 ‘관계’를 맺는 관계지향적 이용자라 할 수 있다. 이는 이전에는 개별적이고 사적이었던 오디오 미디어 이용이 네트워크화된 이용 경험, 나아가 공동체적이고 참여적인 이용문화로 발전해 가고 있음을 보여주는 주요한 사례인 것이다.

4) 아이팟터치 해킹 문화의 함의: 컨버전스 문화

“미디어 기기가 아무리 정교해진다고 하더라도 컨버전스가 이것을 통해서 일어나는 것은 아니다. 컨버전스는 소비자 개인의 두뇌 속에서, 그리고 타자와의 사교적 상호작용을 통해서 나타난다. 우리는 모두 미디어의 흐름에서 끄집어내 자원으로 전환한 정보의 조각들을, 우리의 일상을 이해하는 데 사용하는 자신들만의 개인적인 신념들을 만들어 낸다.” (Jenkins, 2006a/2008, p. 19)

아이팟터치 해킹 이용자들은 단지 그 미디어의 기술성과 인터페이스 속성에 순응해 새로운 이용 문화를 만들어 내는 것이 아니라 그들 나름대로의 신념과 욕망들을 모아 미디어제조사가 만들어놓은 기술성에 대해 비판하고 토론하고 변형하고 초월하면서 자신들만의 새로운 문화를 만들어간다.

특히 제3자 애플리케이션의 개발자들은 애플에 의한 심의 및 승인절차, 폐쇄적인 시스템과 수익구조에 대한 반발 때문에 자신이 공들여 만든 애플리케이션을 자체적으로 무료 배포하는 경우가 많은데, 여기에서도 컨버전스 문화를 쉽게 발견할 수 있다. 즉 해킹된 아이팟용 애플리케이션 개발자 및 이용자는 자신의 창작물이 어떤 상업적인 기업에 의해 공인되고 제작되고 규제된다는 생각에 반대하고 자신들만의 경로를 통해 비공식 애플리케이션을 무료로 공유하면서 나름대로 외부의 검열과 상업화에 저항한다. 애플이 만든 운영체제와 애플리케이션 유통 절차를 거부하면서 해킹을 하고 제3자 애플리케이션을 이용하는 이용자들의 모습은 미디어가 규정한 틀과 상업문화의 규칙을 벗어나는 행위다. 탈옥팟 이용자의 입장에서는 해킹 행위란 틀에 얽매이지 않고 개방적인 창조문화를 공유하는 것으로 보이겠지만, 애플은 해킹행위 및 제3자 애플리케이션 이용문화를 달갑게 여기지 않는다. 그렇지만 애플이 막상 노골적인 비판이나 적극적인 사법행위를 시도하지 않는 까닭은 이런 참여문화가 상업적 이해에 크게 위배된다고 보지 않기 때문으로 보인다.

아이팟터치 해커들의 연대와 열정이 언제까지 지속될 것인가는 미지수다. 이러한 이용자 공동체는 낮은 수준의 구속성을 보이며 물리적 지역 기반 또한 약한 독특한 참여문화이자 새로운 형태의 공동체다. 이러한 커뮤니티들은 “자발적, 임시적, 전술적인 결합에 따라 정의되며, 공동의 지적 재산과 감성적 투자에 따라 재확인된다.”(Jenkins, 2006a/2008, p. 51). 그에 따르면, 이들은 ‘자발적’이기 때문에 그들의 감성적이고 지적인 필요를 충족시키지 못하면 커뮤니티에 계속 참여하지 않으며, ‘임시적’이기 때문에 상대적인 유연성에 따라 형성되고 와해되는 양상을 보일 수 있고, 또한 ‘전술적’이기 때문에 그들을 움직이게 만드는 과제를 넘어서까지 지속되지는 않는 경향이 있다. 그의 지적대로, 특정 미디어의 이용 행위를 매개로 구성된 아이팟 혹은 아이폰 해커들의 사회적 관계와 유대감 역시 때로는 목적 지향적이고 임시적인 현상으로서의 한계를 보일 가능성이 있다. 그러나 설사 아이팟 탈옥 이용자의 유대가 아무리 임시적이고 전술적인 결합이라 할지라도, 이들이 기존의 미디어 이용자가 보여준 한계를 넘어서 더 자발적이고 역동적이고 능동적이고 창조적이며 상호작용적인 이용자라는 점은 부인할 수 없을 것이다.

5. 맺음말

휴대용 음악 미디어는 휴대용 LP플레이어에서 시작해 휴대용 라디오, 휴대용 카세트 플레이어, CD플레이어, MD플레이어를 거쳐 MP3플레이어에 이르는 역사를 갖고 있다. 축음기에서 MP3플레이어까지 이어지는 과정에서 각 음악 미디어는 고유한 이용 문화를 형성해 왔다. 휴대용 LP플레이어는 1차 세계 대전에 참전한 병사들에게 친밀한 청취 경험과 큰 오락을 선사해주었으며 이러한 LP 청취경험은 전후 LP의 대중화로 및 미국 대중음악 세계화의 주요한 계기가 되었다(김토일, 2005). 이후 1950년대 휴대용 FM라디오가 보급되면서 FM라디오를 청취하는 청년공동체가 등장했고, 1970년대 휴대용 오디오의 등장 이후에는 오디오를 어

깨에 짊어지고 거리를 어슬렁거리며 또래들과 어울리는 청년들의 하위문화가 등장했으며, 1980년대에는 워크맨이 널리 이용되면서 개별적인 사적 청취 관습이 형성되었다. 이제 2000년대에 이르러 MP3플레이어가 우리 일상에 침투하면서 동시에 몇 가지 새로운 문화들, 즉 MP3플레이어 이용의 자기맞춤 및 펌웨어 해킹행위를 통한 표현적 이용 및 온오프라인을 넘나드는 참여문화의 대두라는 새로운 현상이 나타났으나 이 현상이 어떤 사회문화적 함의를 지니는지는 아직 단언할 수 없다.

일반적으로 MP3플레이어의 이용은 사적인 행위로 간주되어왔지만, 아이팟터치 등 멀티미디어 기능을 갖춘 모바일 미디어의 해킹 이용자들은 그 이용 경험 및 해킹 행위를 통한 기쁨을 다른 이용자와 함께 나누려는 욕망을 현실공간과 가상공간 모두에서 드러내고 있다. 이처럼 '개인적 모바일 미디어'에서 '참여문화적 사용양상'이 두드러지고 있다는 점은 언뜻 보면 다소 모순적으로 보이지만 현대 모바일문화에서 상존하고 있는 양가적 현상이다. MP3플레이어 이용자들은 처음에는 단순히 개인적인 미디어 '소비자'로 출발했지만, 가상공간과 현실세계를 넘나들며 서로의 미디어 경험을 나누고 정보를 공유하면서, 또한 홀로 혹은 함께 모여 MP3플레이어를 해킹하면서 이용자들끼리 독특한 유대감을 형성하고 더욱 능동적인 이용자로 변해간다. 이 MP3플레이어 해킹 행위를 통한 미디어 이용 경험의 적극적인 전유 양상은 MP3플레이어 이용 문화의 가장 큰 특징으로 꼽을 수 있으며, 이런 해킹 문화는 미디어 기업에서 부과한 것이 아니라 이용자들 스스로 상호 호혜적으로 자발적으로 협동해서 만들어 가는 것이기 때문에 더 큰 의미를 지닌다. 모바일 미디어 이용자들이 개인적인 정체성을 표출하는 것을 넘어 공동체를 만들어 MP3플레이어에 관한 다양한 정보를 생성하고 공유하면서 집단지성을 추구하는 양상은, 이용자들이 더 이상 하향식의 정보에 의존하지 않고 자신들이 만든 쌍방향적인 정보와 이용 양식을 더 신뢰한다는 것을 뜻한다. 이용자들 스스로 새로운 모바일 문화를 만들어어나가는 이 모습은 능동적인 이용자들이 주도하는 참여문화이자 컨버전스 문화의 일면으로 보인다.

마지막으로 밝혀둘 점은, 대부분의 문화기술지 연구들이 그러하듯이, 본 논문도 일부 이용자들의 질적 인터뷰의 해석에 기반 하기에 연구 결과를 모든 MP3플레이어의 보편적인 이용문화로 일반화하기에는 무리가 있다는 점이다. 그러나 급부상하고 있는 모바일 멀티미디어 해킹 이용자들이 미디어를 어떻게 인식하며 어떻게 미디어의 기술성을 전유하여 새로운 이용 문화를 나타내는지를 미세하게 관찰했다는 데에 본 연구의 의의가 있다. 이 논문에서 제시한 몇몇 단면들이 특정 MP3플레이어에 대한 설명을 넘어 현대 모바일 미디어의 이용 문화를 보다 포괄적으로 이해하는 출발점이자 토대가 되기를 기대한다.

■ 참고문헌

- 기 설 (2009). 『MP3플레이어 이용에 대한 문화기술지 연구: 아이팟터치 이용자를 대상으로』. 서울대학교 대학원 언론정보학과 석사학위논문.
- 기 설 (2010). 모바일 미디어의 일탈적 이용행위에 대한 동향: Jailbreak와 Unlock관련 각계 반응 분석. 『전파방송통신저널』, 25호, 56-65.
- 김토일 (2005). 『소리의 문화사: 축음기에서 MP3까지』. 서울: 살림.
- 백준봉 · 백지원 · 이승환 · 홍범석 · 최명호 (2010). 아이폰의 사회경제적 파급효과 분석. 『Digieco Reports』, KT경제경영연구소.
- 이선영 (2009). 아이폰이 이동통신사 실적에 미치는 영향. 『방송통신정책』, 21권 11호, 102-113.
- 이재현 (2004). 『모바일 미디어와 모바일 사회』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 이재현 (2007). MP3플레이어의 인터페이스와 시공간성. 『언론정보연구』, 44권 1호, 109-136.
- Boradkar, P. (2006). 10,000 Songs in your pocket: The iPod® as a transportable environment. In R. Kronenburg (Eds.) (2006). *Transportable Environments*, 3, 21~29. NY: Taylor & Francis. [Online] Available: http://criticalcorps.caed.asu.edu/people/10000_Songs_in_Pocket.pdf
- Bull, M. (2000). *Sounding out the city: Personal stereos and the management of everyday Life*. Oxford: Berg.
- Bull, M. (2005). No dead air! The iPod and the culture of mobile listening. *Leisure Studies*, 24(4), 343~355.
- Bull, M. (2007). *Sound moves: iPod culture and urban experience*. NY: Routledge.
- Caillois, R. (1967). *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*. Paris: Gallimard. 이상률 (역) (1994). 『놀이와 인간: 가면과 현기증』. 서울: 문예출판사.
- Castell, M. (2001). *The Internet galaxy*. Oxford: Oxford University Press. 박행웅 (역) (2004). 『인터넷 갤럭시』. 서울: 한울.
- Chambers, I. (1994). The aural walk. [Online] Available: <http://helios.hampshire.edu/~hacu123/papers/chambers.html>
- Darley, A. (2000). *Visual digital culture: Surface play and spectacle in new media genres*. NY: Routledge. 김주환 (역) (2003). 『디지털시대의 영상문화』. 서울: 현실문화연구.
- du Gay, P., Hall, S., Janes, L., Mackay, H., & Negus, K. (1997). *Doing cultural studies: The story of the Sony Walkman*. London: Sage.
- Geser, H. (2003). Towards a sociological theory of the mobile phone. [Online] Available: <http://isis.ku.dk/kurser/blob.aspx?feltid=155052>
- Hijorth, L. (2005). *Locating the mobile: customization and gender in Asia-Pacific region*. 이지연 (역) (2006). 성별화된 이동성: 아시아 태평양 지역에서의 자기맞춤화(customization)와 젠더. 이동후 · 김예란 (편) (2006). 『모바일소녀@디지털 아시아』. 파주: 한울.
- Hijorth, L. (2006). Postal presence: A case study of mobile customisation and gender in Melbourne. *Knowledge, Technology, and Policy*, 19(2), 29-40.
- Hijorth, L. (2007). The game of being mobile: One media history of gaming and mobile technologies in Asia-Pacific. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 13(4), 369-381.

- Himanen, P. (2001). *The hacker ethic and the spirit of the information age*. NY: Random House. 신현승 (역) (2002). 『해커, 디지털시대의 장인들』. 서울: 세종서적.
- Hosokawa, S. (1984). The Walkman effect. *Popular Music*, 4(1), 165~182.
- Jenkins, H. (2006a). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NY: NYU Press. 김정희원 · 김동신 (역) (2008). 『컨버전스 컬처』. 서울: 비즈앤비즈.
- Jenkins, H. (2006b). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. NY: NYU Press. 정현진 (역) (2008). 『팬, 블로거, 게이머: 참여문화에 대한 탐색』. 서울: 비즈앤비즈.
- Kahney, L. (2005). *The cult of iPod*. CA: No Starch Press. 이마스 (역) (2006). 『컬트 브랜드의 탄생, 아이팟』. 서울: 미래의창.
- Katz, J., & Sugiyama, S. (2005). Mobile phones as fashion statements: The co-creation of mobile communication's public meaning. In R. S. Ling & P. E. Pedersen (Eds.) (2005). *Mobile Communications: Re-negotiation of the social sphere* (pp. 63~81). London: Springer.
- Katz, J., & Sugiyama, S. (2006). Mobile phones as fashion statements: Evidence from student surveys in the US and Japan. *New Media & Society*, 8(2), 321~337.
- Lévy, P. (1997). *L'intelligence collective: Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris: La Découverte. 권수경 (역) (2002). 『집단 지성: 사이버 공간의 인류학을 위하여』. 서울: 문학과 지성사.
- Levy, S. (1984). *Hackers, heroes of the computer revolution*. NY: Anchor Press. 김동광 (역) (1996). 『해커 그 광기와 비밀의 기록』. 서울: 사민서각.
- Levy, S. (2006). *The perfect thing: How the iPod shuffles commerce, culture, and coolness*. NY: Simon & Schuster.
- Ling, R., & Yttri, B. (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, NJ. [Online] Available: http://www.richardling.com/papers/2002_Nobody_sits_at_home_and_waits.pdf
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. MA: Addison-Wesley.
- Turkle, S. (1984). *The second self: Computers and the human spirit*. NY: Simon & Schuster.
- Wilska, T. (2003). Mobile phone use as part of young people's consumption styles. *Journal of Consumer Policy*, 26(4), 441~463.
- Wittkower, D. (Eds.) (2008). *iPod and philosophy: Icon of an epoch*. IL: Open Court.

최초 투고일 2010년 4월 16일

게재 확정일 2010년 5월 14일

논문 수정일 2010년 5월 24일