

MP3

인터넷이 보급됨에 따라 다양한 변화가 일어나고 있다.

음악의 송신 및 입수도 그중 하나로, 음악의 유통형태는 레코드에서 CD로 변해왔으며 기록·재생방식이 아날로그에서 디지털로 변하기는 했어도 상점에서 CD를 구매한다고 하는 방식 자체는 레코드 시대와 차이가 없었다.

그러나 인터넷의 보급에 따라, 네트워크상에서 음악을 송신하고 입수할 수 있게 되었는데, 이것을 가능하게 한 것이 MP3라고 하는 오디오 압축기술이다.

MP3는 국제표준화기구(ISO)가 정한 칼라 동화상을 압축·신장하기 위한 표준방식인 MPEG에서 정한 음성을 압축하기 위한 규격으로, 레이어1, 레이어2, 레이어3가 있으며 고품질인 레이어3는 CD와 비교해 손색없는 음질을 재생할 수 있다. 이 레이어3를 MP3라고 부르고 있으며, MP3를 이용하면 오디오 정보를 1/10로 압축해 인터넷상에서 주고 받을 수 있다.

인터넷상에는 음악 사이트가 수없이 많은데, 이 중에서 자신이 좋아하는 음악을 다운로드해 PC에 삽입할 수 있으며, 품질도 CD와 비교해 뒤떨어지지 않는다.

MP3에 의해 오디오 데이터를 삽입하거나 압축 데이터를 보존하기 위한 소프트웨어는 프리웨어로서 인터넷상에서 입수할 수 있는데, 네트워크를 통해 음악의 입수·편집을 간단히 할 수 있는 환경이 조성되어 있다.

또한 최근에는 MP3를 채용한 휴대형 MP3 플레이어가 등장해 이용에 박차가 가해지고 있는데, 예를들면 미국의 다이아몬드 멀티미디어 시스템즈가 개발한 제품은 손바닥 사이즈의 재생기로, 보기에는 카세트 테이프와 차이가 없으나

음악 데이터는 32MB의 플래시 메모리에 축적되어 약 60분간의 음악 데이터를 수록할 수 있고, 카세트 플레이어나 MD플레이어, CD플레이어와 달리 모터나 광픽업 등의 구동부분이 없기 때문에 음악이 튼는 일이 없다.

현재 MP3 플레이어는 미국 외에도 독일, 한국 등의 메이커가 제품화하고 있으며, 일본 도쿄의 아키하바라 상가에서는 대인기를 모으고 있다. 한편, MP3와는 다른 방식으로 동일한 제품을 개발하는 움직임도 있는데 그 대표적인 것이 Twin QV와 AAC로, 양자 모두 MPEG4 오디오에 삽입될 전망이다.

Twin QV는 NTT 휴먼 인터페이스 연구소에서 개발된 기술로 CD에 필적하는 음질을 1/12 이상으로 압축할 수 있으며, AAC는 MPEG2 Advance Audio Coding의 약자로 MP3의 절반의 압축률로 동등한 음질을 얻을 수 있다.

이처럼 인터넷상에서 음악 데이터를 입수해 재생하는 S/W, H/W가 등장함에 따라 네트워크상에서 간단히 음악을 입수할 수 있게 되었으나 한편으로는 문제도 발생하고 있다.

즉, 시판되고 있는 음악CD의 데이터를 MP3로 압축해 인터넷상에서 다운로드 받을 수 있게 되면 저작권 침해라고 하는 문제가 발생하는데, 개인의 CD로부터 MP3 플레이어에 음악 데이터를 보존해 듣는 것은 상관없으나 타인의 유통은 저작권 침해가 되기 때문이다.

MP3의 등장에 의해 인터넷상에서 송신하는 것이 간단해져 저작권을 저촉하는 경우가 발생함에 따라 일본 음악저작권협회 등은 위법사이트에 경고를 행하고 있다. 그러나 한편으로 MP3를 이용해 인터넷상에서만 음악을 발표하는 뮤지션도 등장하는 등 MP3를 적극적으로 활용토록 하는 움직임도 있어 음악의 유통에 새로운 가능성을 보여주고 있는바, 저작권에의 배려라고 하는 문제를 안고 있으나, 인터넷과 MP3에 의해 음악유통의 세계에 새로운 임팩트가 주어지고 있음은 부인할 수 없을 것이다.

