

로파이 힙합의 사례로 본 장르 유동성 양상 연구

오한승*, 서빛나래
동아방송예술대학교 성악(보컬)과

A Study on Genre Fluidity Aspects as an Example of the Lofi Hiphop

Han-Seung Oh*, Bitnarae Seo
Department of Voice, Dong-Ah Institute of Media and Arts

요약 본 논문에서는 대중음악의 인디 장르로서의 로파이 음악이 코로나 시기를 거치면서 급속도로 존재감이 커지며 대두되게 된 트렌드의 변화에 대해 음악적 관점과 함께 사회학적 측면에서 살펴보고 그 함의를 고찰해 보았다. 이를 위해 본론에서 기존의 음악 장르로서의 로파이 힙합 장르의 역사적 맥락과 음악적 특징, 그리고 장르적 정체성에 대해 제시하였고 이것이 최근의 음악 큐레이션 환경에서 어떻게 변질된 의미로 대중들에게 재인식되었는지를 살펴보았다. 기존의 대중음악 매체가 음악의 범주와 청취자의 범주 사이의 연관성을 심화시켰다면, 현재의 음악 스트리밍 트렌드는 대중음악 문화에서 '장르 유동적' 음악 제작, 큐레이션, 소비를 둘러싼 개념과 장르의 초월이라는 개념과 연관되어 있다. 로파이(Lofi) 음악 장르 또한 원래의 장르 정체성에서 벗어나 탈 정체성의 과정을 거치면서 온라인 큐레이션 환경에서는 전통적 음악 장르로 정의 내리기 어려운 장르 유동적인 성격을 띠게 되었다. 이는 어디서든 음악을 접할 수 있는 유티쿼터스 청취 환경과 후기 자본주의 사회의 정신노동 환경이 IT기술의 알고리즘 추천을 토대로 일반화되었다는 것을 의미한다.

Abstract This paper considers the changes in the trend of lo-fi music, an indie genre of popular music that has rapidly increased its presence after emerging during the COVID pandemic, and examines its implications from a musical perspective of the social sciences. To this end, the main text presents the historical context, musical characteristics, and genre identity of lo-fi hip-hop as a traditional music genre, and examines how this has been perceived by the public with a distorted meaning in the recent music curating environment. Though existing popular music media have deepened the connection between the categories of music and its listeners, the current music streaming trend is related to the concept of genre fluid music production, curation, and consumption in popular music culture, as well as the concept of genre transcendence. The lo-fi music genre has also gone through a process of de-identification, breaking away from its original genre, and has taken on a genre-fluid nature that is difficult to define as a traditional genre in the online curation environment. This means that the ubiquitous listening environment where music can be accessed anywhere, and the mental labor environment of late capitalist society, have become generalized based on the algorithmic recommendations of IT technology.

Keywords : Lofi Hiphop, Music Curation, Genre Fluidity, Ubiquitous Listening, Algorithmic Recommendation

*Corresponding Author : Han-Seung Oh(Dong-Ah Institute of Media and Arts)

email: ohs@dima.ac.kr

Received July 3, 2024

Accepted August 2, 2024

Revised July 24, 2024

Published August 31, 2024

1. 서론

수많은 대중음악 곡들은 각각의 차별성을 갖기 위해 다양한 음악적 표현을 시도한다. 최근 일부 어쿠스틱(acoustic) 음악이나 포크(Folk) 음악 장르들을 제외하고는 전자(electronic)음악에 사용되는 다양한 합성 음원 모듈(synthesized sound module)를 활용하여 곡에 추가적인 색채를 부여하거나 더 강렬한 드럼과 베이스의 사운드를 표현하는 경우가 많다. 자연 음향적으로 존재하지 않는 새로운 합성된 사운드와 이를 다양한 공간감으로 표현하는 가상악기(virtual instrument)들은 대중음악의 돌파구라고도 할 수 있는데, 대중음악은 결국 창작자들이 기존에 사용해 오던 화성과 리듬의 재조합과 새로운 '사운드'를 찾아야 한다. 이 과정에서 일부 창작자들은 복고 사운드의 음악을 의도적으로 샘플링하여 현재 트렌드로 재해석하는 경우도 있고, 음악적인 복고풍이 아닌 사운드적으로 고품질에 대비되는 저품질(lo-fi)를 통해 사운드적인 대비 및 효과를 이루어내는 경우도 있다.

음악 장르로서의 '로파이(lofi)'라는 단어는 low fidelity의 줄임말로써 낮은 해상도, 즉 저음질의 음악 작업물을 의미한다. 1950년대와 1960년대 사용되던 카세트, LP 플레이어, 라디오 등과 같은 아날로그 음악 장비는 녹음 및 재생 과정에서 기계적 혹은 주변 잡음이 존재할 수 밖에 없었고, 따라서 이 시절의 음악은 로파이의 특징을 고스란히 가지고 있었다. 1980년대 들어서 저렴한 가격의 녹음 장비가 보급되면서, 자신의 음악을 직접 집에서 녹음하고 배포할 수 있게 되면서, Hi-Fi의 반대 개념으로 lofi라는 용어가 등장하기 시작했다. 1990년대부터 저예산으로 제작되는 음반이 많아지고, 또한 고의적으로 낮은 음질과 품질로 녹음하는 음악이 발매되면서 대중에게 주목받기 시작했다. 녹음 기술의 발전으로 잡음이 들어가지 않는 고품질 음악 제작이 가능함에도 불구하고, 로파이 프로덕션을 통해 과거의 카세트, LP판과 라디오를 듣던 시대의 추억과 감성을 음악에 담기 시작했고, 이는 2000년대 이후의 지속적인 개인 음악 프로덕싱 장비의 발전, 스트리밍 플랫폼 등 음악 유통산업의 변화와 더불어 더욱 다양한 장르에 반영되고 있으며 아날로그와 디지털 기술을 혼합하여 독특한 사운드를 창조하는 실험과 창작의 영역으로 확장되고 있다.

하지만 이러한 음악 창작에 있어서의 예술가적인 작곡론적인 의미, 또는 음악미학의 존재론적인 의미와는 별개로, 음악 유통 산업적인 측면에서 보았을 때 음악 소비

자들은 한 손에 개인 휴대폰을 통해 이 지구상에 존재하는 수많은 대중음악을 디지털화된 분류체계로 접하게 된다. 이렇게 분류된 체계를 '음악 큐레이션'이라고 하는데 이를 통해 자신이 경험하고 싶은 그 순간의 감정이나 분위기, 실용적인 목적에 맞게 취사선택하여 듣고 있는 현실이다. 그런데 몇 년 전 세계적인 펜데믹의 상황에서 사람들의 이동이 제한되고 재택근무와 온라인 교육이 강제되던 시기부터 '로파이(lofi)'라는 장르의 음악이 갑자기 인기를 얻기 시작하였다. 학생들은 실내에서 공부해야 하는 환경에서 효율성을, 직장인들은 재택근무의 생산성을 높이기 위해 이 장르의 음악을 학습과 집중을 위한 배경음악 또는 사운드로 청취하는 경우가 늘어나게 되었다. 이렇게 음악을 자신들의 공부나 일을 더 집중하기 위해 사용한다는 의미로 이 로파이 플레이리스트와 음악들은 '스터디 비트(study beats)'라고 부르기도 한다. 하지만 원래 로파이 음악이란 앞서 언급한 대로 전통적 의미를 가진 '장르'라고 할 수 있는데 현재로서는 새로운 또는 유동적인 의미를 지니기 시작했다는 점에 주목하게 된다. 그렇다면 이 로파이 장르 이외에도 기존에 우리가 대중음악 장르라고 여겨진 여타 장르들도 이제는 과거와는 똑같은 의미로 고정되어 있지 않고 새롭게 분류되고 변화된 의미를 띄게 될 수 있다는 것을 암시한다. 본 논문에서는 로파이 음악이 원래 가지고 있던 장르적 의미를 살펴보고 시대의 변화에 따른 청취환경의 변화와 그로 인한 장르 유동성 트렌드에 의한 새로운 정체성의 함의를 고찰해 보고자 한다.

2. 음악 큐레이션과 '로파이'의 효용성

2.1 음악 큐레이션의 보편화

인공지능(AI)이 일상생활에 자리 잡으면서 가장 빠르게 보편화된 영역은 '큐레이션'이다. 서비스들이 점차 개인화되면서 누구나 좋아할 콘텐츠에서 어떤 개인이 가장 좋아할 콘텐츠를 찾는 일이 중요해졌다. 소비자들은 특정 서비스가 자신에게 필요한 것, 자신의 취향에 맞는 것을 추천해줄 때 해당 서비스를 신뢰하게 된다. 특정 서비스에 대한 신뢰가 높아지고 자주 이용하면 해당 서비스를 제공하는 브랜드에도 호감도가 높아지고 지속적인 이용으로 연결된다.

섬세한 큐레이션을 위해서는 방대한 양의 데이터를 분석하면서 다른 사람과 구분되는 개인의 취향을 알아내야 한다. 인공지능이 큐레이션 영역에 투입되는 이유다. 빅

데이터 분석이 가능한 정보통신기술(ICT) 업계에 따르면 인공지능 기반 큐레이션은 단순하게 축적된 과거 이용 패턴을 분석하는 것에서 더 나아가 사람이 학습하거나 다른 정보를 찾는 과정을 추적하고 분석하는 쪽으로 발전하고 있다. 음원 플랫폼에 소비자들이 남긴 흔적은 콘텐츠와 음악 및 아티스트에 대한 온라인 대화 및 고객 데이터 등이 있다. 이는 관련 통찰력을 추정하는 알고리즘을 학습하는 데 사용되는데 이를 이용해 사용자 경험을 더욱 향상시키게 된다.

Table 1. Examples of Spotify's list of genres

Traditional	Non-traditional
Classical	Focus
Folk & Acoustic	Student
Soul	Gaming
Anime	In the car
Instrumental	Wellness
Punk	Kids & Family
Ambient	Cooking & Dining
Blues	Travel
Alternative	Tastemakers
Caribbean	Summer
Afro	Nature & Noise
Funk & Disco	League of Legends
Songwriters	Spotify Singles
Indie	Fresh Finds
R&B	Frequency
Hip-Hop	TV & Movies

위의 Table 1을 살펴보면 대표적인 음악 플랫폼인 스포티파이의 추천 장르 사례를 볼 수 있는데, 왼쪽 열의 전통적인 장르 유형에서는 해당 음악의 음악적 속성들을 나타내고 있다. 하지만 오른쪽 열을 살펴보면 ‘운전을 위한(In the car), 집중을 위한(focus), 게임할 때(gaming)’ 등과 같이 상황 또는 용도(효용)를 나타내는 카테고리들로 대부분 이루어져 있다. 사람들이 자신이 좋아하는 전통적 장르를 주된 플레이리스트로 하고 싶을 경우 그 플레이리스트를 저장하면 될 것이고, 음악장르 보다는 자신의 상황에 맞는 분위기의 음악을 필요로 하는 경우에는 그것을 플레이리스트로 하면 된다. 예를 들어 ‘Summer’ 카테고리에는 전통적인 Folk 장르와 Caribbean 장르가 혼재될 수 있다. 여름이라는 상황과 분위기에는 잔잔한 경우와 신나는 파티 분위기가 혼재될 수 있기 때문이다.

그렇다면 로파이 장르는 어떨까? 이 장르는 음악적으로는 큰 장르로 분류되기는 어렵고 인디음악(Indie Music) 장르의 하부장르라고 볼 수 있으며, 위의 표 우

측 열에서 보면 ‘집중(Focus)’, ‘공부(student)’, ‘게임(Gaming)’ 등 어떤 특정 정신노동의 성과를 올리기 위한 음악 카테고리에 들어갈 수도 있다. 이 로파이의 새로운 의미를 더 파악하기 위해 다른 플랫폼에서의 로파이 장르의 상황을 살펴보도록 한다.

2.2 ‘로파이(Lofi)’의 또 다른 모습

‘로파이’라는 실험적인 힙합(hiphop)음악 장르는 우리가 아는 한 현재 국내 학술 출판물에서 거의 검토되지 않은 상태로 남아 있다. 로파이 힙합 트랙은 거의 전적으로 인터넷을 통해 매개되는 것으로 보이며 이 장르의 애호가들은 여러 온라인 소셜 네트워킹 플랫폼에 모인다. 이 장르는 24시간 라이브 스트림과 선별된 로파이 힙합 믹스가 수많은 채널에서 방송되는 비디오 플랫폼 YouTube에서 특히 인기를 누리고 있다. 유튜브가 제공하는 순수한 온라인 배포는 다양한 지리적 위치의 채널이 인기를 끌 수 있도록 하는 전략이다.

익명의 유튜브 검색에서 ‘로파이 힙합’이라는 용어를 검색한 첫 페이지에 표시된 일부 계정을 살펴보면 프랑스의 Lofi Girl(구독자 1,400만명), 영국의 College Music(구독자 120만명), 프랑스의 InYourChill(구독자 30만명), 미국의 Syros(구독자 30만명), 한국의 Ambition(15만명)과 Mellowbeat Seeker(50만명) 등이 있으며 각각 수십만 명에서 수백만 명의 구독자를 보유하고 있다. 특히 Lofi Girl은 YouTube에서 가장 인기 있는 로파이 힙합 스트리밍 서비스로서, 가장 인기 있는 스트림인 ‘1 A.M Study Session [lofi hip hop/chill beats]’(2020)는 4년간 약 1억 회 이상의 조회수를 기록하고 있다. 이런 성과를 볼 때 현재로서는 더 이상 로파이 힙합을 틈새 장르 또는 언더그라운드 스타일이라고 지칭하기에는 무리가 있음을 인정할 필요가 있다. 힙합의 하위 장르로서의 로파이 힙합 장르에 대한 학술적 논쟁의 여지가 아직 남아있음에도 불구하고 여기에서 ‘장르’라는 용어를 사용한다는 점은 주목할 가치가 있다. 왜냐하면 로파이 힙합이 적어도 부분적으로는 음악 청취자들에게 그 의미를 만들어낸다는 것을 의미하기 때문이다.

여러 로파이 힙합 채널의 댓글 섹션과 라이브 채팅, 특히 Lofi Girl의 ‘로파이 힙합 라디오 - 휴식/공부를 위한 비트’에 대한 라이브 채팅의 참가자들을 살펴보면 이 장르의 가장 열정적인 참가자들 다수가 동시에 ‘생산성’과 ‘휴식’이라는 명시된 기능적 목적을 위해 음악을 사용할 수 있는 집단이라는 것이다. 여기서 말하는 집단이라는 정의는 고등학생이나 대학생 등 실제 신분이 학생인

경우도 있을 것이고 업무의 효율을 높이기 위한 근로자나 작업자일 수도 있다. 그들의 목적은 음악 자체의 감상이 목적이 아닌 공부나 일의 효율을 높이기 위한 수단으로 음악을 듣는 것이다. 또한 위에 언급된 유튜브 채널의 경우 음악이 MP3의 포맷이 아니라 고정된 영상이나 배경을 토대로 길이가 30분에서 1시간 이상 끊기지 않고 여러 곡이 합쳐져 재생되는 특징을 가지고 있다. 그들에게는 어떤 아티스트인지가 중요하지 않으며 오직 자신의 공부나 일에 지속적으로 몰입할 수 있는 '수단'으로서의 의미를 지닌다.

이렇게 로파이 음악의 인기와 활용도가 높아지기 시작하자 스포티파이나 유튜브뮤직 등 음악 전문 플랫폼에서는 음악 큐레이션 리스트에 'lofi Music' 카테고리나 'student' 또는 'study beats'라는 항목이 생겨나면서 로파이가 사실상 고정된 장르인 것처럼 제시되기 시작하였다. 이런 음악 큐레이션에만 의존하여 로파이 음악을 접하게 된다면 이 장르에 대해서 어떤 고정되고 매우 좁은 범주의 기능적인 의미밖에 지니지 못할 수 있다. 따라서 이 로파이 힙합 장르의 원래 의미에 대한 더 심도있는 논의가 필요하다.

2.3 로파이 힙합의 기존 정의

로파이 힙합은 국내에서 학술적으로 아직 검토되지 않은 것으로 보이기 때문에 그 사운드와 역사적 계보에 대한 학술적 제시도 필요하다. Lofi 힙합은 거의 악기 중심의 음악 장르라고 할 수 있다. 랩이나 진행자(MC)가 거의 등장하지 않으며 노래하는 보컬이 거의 등장하지 않는다. 일반적으로 로파이 힙합 라이브 스트림이나 플레이리스트에서 들리는 유일한 목소리는 영화나 TV 쇼의 사운드트랙에서 자주 추출되는 간헐적인 음성 샘플이며, 특정 분위기를 불러일으키기 위해 트랙의 맨 처음이나 끝에 가장 자주 배치되고 이것이 음악적으로는 반복되지 않는다[1]. '힙합'이라는 용어는 전통적으로 악기 위에 랩을 하는 것과 관련이 있지만, 초기 힙합은 DJ와 진행자(MC)가 상대적으로 분리된 역할을 맡은 라이브 공연의 형태를 취했다. DJ는 턴테이블에서 인기 있는 레코드의 리드미컬한 비트 부분을 연주했고, MC는 청중과 소통하며 춤을 추도록 격려하는 역할을 맡았다. 힙합이 녹음 매체로 이동함에 따라 MC의 연설이 점점 더 리드미컬하고 내러티브 기반이 되고, 나중에 프로듀서라고 불리는 DJ가 녹음 스튜디오에서 턴테이블 이외의 기술을 사용하기 시작했으며 결국 디지털 샘플링을 포함함에 따라 이러한 역할의 복잡성이 진화했다[2]. 아래의 Fig. 1에서처럼 프

로듀서들은 비트를 만드는 과정에 중점을 두는 것이 일반적이다. 힙합 음악가들은 대부분 래퍼와 함께 작업하지만 그렇지 않은 일부 음악가들도 여전히 존재한다.



Fig. 1. Two hip hop DJs creating new music (https://en.wikipedia.org/wiki/Hip_hop_music)

로파이 힙합 트랙의 템포는 보통 70 bpm에서 85 bpm 사이로 비교적 느리다. 악기 측면에서 그 소리는 어쿠스틱 또는 전기 음향 악기를 전경으로 만드는 경향이 있다. 가장 자주 들을 수 있는 악기는 어쿠스틱 피아노이며 일렉트릭 피아노, 그 중에 펜더 로즈(Fender Rhodes) 음색이 일반적이다. 기타는 일반적으로 나일론 현으로 된 클래식 기타 또는 속이 빈 할로우 바디(hollow body)의 일렉트릭 기타이며 종종 비브라토 또는 코러스 효과를 통해 처리된다. 일반적이지는 않지만 가끔 들리는 악기에는 하프, 우쿠렐레, 오케스트라 악기 샘플, 특히 현악 섹션 등이 포함된다. 로파이 힙합 트랙은 재즈의 영향을 받은 확장 코드를 자주 조화로운 방식으로 사용하는데, 이는 아마도 재즈가 비트메이커들 사이에서 샘플로 인기 있는 소스이기 때문이다.

또한 로파이 힙합의 계보는 2000년대 초반에 '실험적 힙합'으로 처음 등장한 연주(기악)곡이며, 비트를 정확하게 정렬하지 않은 리듬 패턴이 특징적이라 볼 수 있다. 또한 무거운 사이드체인 압축(믹스에서 특정 악기 또는 주파수, 종종 키 드럼의 소리가 다른 악기(종종 멜로디 라인)을 트리거하여 볼륨을 일시적으로 낮추는 것)를 통해 트랙에 '펄핑' 느낌을 주고 하드웨어 주변 장치로 디지털 소프트웨어를 제어하기도 한다[3]. 이런 실험적인 비트는 1990년대 중반 디트로이트 언더그라운드 힙합 씬에서 활동한 프로듀서 제이 딜라(J Dilla)의 관행에서 나왔으며, 이로 인해 로파이 힙합 애호가들에게 '베테랑'이자 '로파이 힙합의 대부'로 여겨진다. 제이 딜라의 시

그니처 프로덕션 스타일은 디지털 샘플러에서 비트를 직접 연주하여 느슨하고, 인간적인 느낌이며, 쉬우며, 때로는 '오프비트(off-beat)'를 전면에 내세우는 리드미컬한 유연성을 가져왔다[4].

또한 로파이 힙합은 기존 음악의 샘플을 재활용하여 새로운 것을 구축할 수 있는 루프를 만든다. 트랙의 중심 멜로디 요소는 일반적으로 기존 녹음에서 추출되어 일반적으로 개별 샘플로 구성된 드럼을 통해 반복되고 재맥락화된다. 또한 이 장르 내에서는 종종 재즈나 대중 매체 사운드트랙에서 추출한 모호한 멜로디 샘플을 찾는 경향이 있는데 이것 역시 초기 힙합 관행의 계보를 잇고 있다. 프로듀서들이 중고품 가게를 살살이 뒤져 용도를 변경하기 위해 모호한 샘플이 들어 있는 음반을 찾는 '크레이트 디저(crate-digger)' 문화의 발달을 묘사하는데, 이를 '경건한 착취'의 과정이라고 부른다[5]. 로파이 힙합의 음악과 음성 샘플은 모두 수집되고 상자 파기를 반영하는 과정에서 디지털로 용도가 변경된다.

Table 2. The features of Lofi Hiphop as a music genre

Factor / Feature
1. moderately slow tempo (70-85 bpm)
2. basically without main vocals (instrumental)
3. harmonic progressions of Jazz utilized
4. Acoustic and electric keyboards and guitars as a typical effects
5. softer Drums kicks and snares
6. retro sound to make timeless atmosphere
7. rhythmic change and flexibility
8. Deliberately creating defects and distorting

위의 Table 2는 음악 장르로서의 로파이 음악의 특징을 정리한 표이다. 여기서 실험적인 힙합 아티스트들이 의도적으로 스스로를 '포스트 턴테이블'로 포지셔닝하지만, 로파이 힙합의 이름에서 '로파이'는 저충실도 녹음 및 재생 기술을 의미한다. Lofi 힙합 트랙은 종종 인위적으로 복고적으로 샘플을 왜곡하는 디지털 처리 기능을 갖추고 있는데, 이는 일반적으로 샘플의 더 높은 주파수를 의도적으로 필터링하고 때로는 트랙 위에 탁탁 튀는 듯한 LP판의 음향 효과를 레이어링하는 형태를 취한다. 이 관행은 Dilla가 2002년 후반에 제작된 트랙에서 카세트 테이프 히스 잡음 샘플을 사용하여 사운드에 '불완전함'을 도입한 것과 마찬가지로이다. 원본 트랙에 없는 결함을 도입하여 디지털 이전의 녹음 및 재생 방법을 모방한다. 이것은 많은 로파이 힙합 트랙에서 일종의 시대를 초

월한 것을 만드는 방식이다. 디지털 제작과 온라인 유통, 그리고 인공적인 아날로그 효과의 적용은 로파이 힙합과 과거에 대한 향수, 그리고 과거와의 복잡하고 모순적인 관계를 보여주는 가장 분명한 청각적 지표이다.

3. 정신 노동과 로파이 힙합

우리는 로파이 힙합의 매개와 전파의 주요 방식에서 이 장르를 포스트 포드주의적 후기 자본주의의 물질적 조건 내에서, 특히 젊은이들 사이에서 살아온 경험을 반영하는 것으로 포지셔닝하는 점에 주목해야 한다. 이런 관점은 현대 인터넷 시대에 변화하는 음악과 하위문화의 본질을 고려하기 위한 유익한 시사점이 될 수 있다.

포스트 포드주의는 많은 전통적인 산업 노동의 자동화에 따라 정서적 노동을 전면에 내세우는 노동 경제 모델을 설명한다. 정서적 노동은 의사소통, 감정, 지성을 중심으로 하는 노동으로서 '생각과 담론, 생산적인 기계'로 기능한다[6]. 포드주의 경제가 생산라인에서 예측 가능하고 기계적인 작업을 수행하는 노동자들을 특징으로 한다면, 포스트 포드주의 경제는 훨씬 더 많은 적응력과 감정적, 개인적 투자를 요구한다. 그리고 포드주의 이후 경제 모델에서 정서적 노동의 보급이 증가함에 따라 어린 시절까지 거슬러 올라가는 노동시장 준비에 대한 강조 또한 증가한다[7]. 다시 말해 밀레니얼 세대 이하의 사람들은 학교에 입학하자마자 자신의 감정을 다스리며 일하도록 양육받고 있으며, '효율성'이 우리의 실존적 목적이라는 것을 이해하도록 훈련받고 있다는 의미이다. 최근 로파이 음악이 급부상한 현상은 음악 청취자들이 후기 자본주의가 급속도로 발전함에 따라 이렇게 자신들의 모든 것을 쏟아붓고 소진하는 것이 당연하고 자연스러운 것처럼 느끼는 현상을 반영한다.

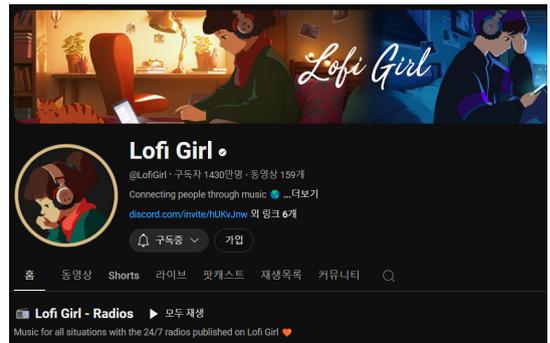


Fig. 2. <Lofi Girl> Channel from YouTube

Fig. 2의 사진으로 보듯이 로파이 힙합을 소비하는 가장 인기 있는 단일 플랫폼은 유튜브 채널 Lofi girl로서, 아늑한 책상에서 공부하는 헤드폰을 쓴 소녀가 스트림과 함께 반복되는 애니메이션은 이 장르의 상징이 되었으며 수많은 다른 채널에서 유사한 아트워크를 채택했다. 2019년 로파이 힙합 채널인 칼리지 라디오(College Radio)와 사마리아인스(Samaritans)가 주도한 협업 캠페인에서는 학생들의 정신 건강에 대한 인식을 높이기 위해 애니메이션의 변형을 사용하기도 했다[8]. 이 라이브 스트림에서는 빠른 속도로 지나가는 지속적으로 활성화된 라이브 채팅창을 사용한다. 대부분의 시청자는 학교나 대학에서 공부하는 것으로 보이며 라이브 스트림을 작업 생산성을 높이는 도구로 사용한다. 청취자들의 댓글을 살펴보면 로파이 힙합은 기능적인 음악으로 작동하며, 이는 학생이나 직장인의 집중력과 퍼포먼스를 향상 시키는데 도움이 되는 것으로 나타난다. 공부, 마감일, 학교 또는 대학 업무가 채팅 참가자가 가장 자주 논의하는 채팅 주제 중 하나였으며, 많은 사용자가 완료해야 할 작업이 있을 때 채널을 시청하는 것으로 나타났다. 이것은 '유비쿼터스 청취(ubiquitous listening)'라고 부르는 것의 한 형태로 간주 될 수 있다[9]. 이 청취의 형태는 현대 생활에서 음악을 어디서든 이어폰이나 헤드폰으로 내키는 대로 청취할 수 있는 환경의 결과이며 산업화된 환경에서 살고 있는 사람들 특징으로 한다. '다른 활동과 동시에 듣기'라고 볼 수 있는 유비쿼터스 청취는 현대 생활의 '비선형성(non-linearity)'을 보여주는 하나의 강력한 사례이며 이러한 비선형성이 후기 자본주의의 특징이기도 하다. 이런 '24시간 자본주의'는 단순히 연속적이거나 순차적으로 주의를 끄는 것이 아니라 시간의 조밀한 층위이며, 그 안에서 여러 가지 작용이나 매력이 어디에 있든 무엇을 하고 있든 상관없이 거의 동시에 주의를 기울일 수 있다고 본다. 이런 의미에서 로파이 힙합은 이러한 사회경제적 경향의 자연스러운 산물, 새로운 형태의 청취와 새로운 작업 방식의 징후로 해석될 수 있다. 같은 이유로, "휴식"과 "공부"라는 이질적인 두 단어가 제목에 병기되는 이상한 모습을 볼 수 있는데, 이는 마치 그 둘이 서로 바뀌 쓸 수 있는 것으로 여겨지는 것 같은 혼란을 주기도 한다. 다시 말해 이전에 휴식을 위해 사용되던 시간을 노동이 침범하는 것이 일상화되었다는 것이다. 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 '통제 사회' 개념은 20세기 후반 사회생활에 대한 감시와 규제가 직장과 학교와 같은 제도 외부로 확장되는 경향을 보여준다. 이전에는 개인이 특정 경계, 시간 공간 밖에서 상대적으로 제

도적으로 규제되지 않았다면, 통제 사회에서는 이러한 경계가 사라진다[10]. 따라서 로파이 힙합 스트리밍은 음악 장르와는 상관없이 통제 사회에서 흐트러진 경계와 자기 규제에 대한 기대와 탐색을 위한 하나의 수단으로 읽힐 수 있다.

많은 청취자들이 생산성을 높이기 위한 자기 통제 도구로 이 채널을 과도하게 사용하는 것처럼 보인다. 하지만 흥미롭게도 '로파이 힙합 - 공부/휴식을 취할 수 있는 비트'라는 라이브 채팅에서 참가자들의 활발한 소통은 강화되는 노동 시장의 무감각하고 비인간적인 순응을 넘어서는 무언가를 드러내기도 한다. 삭막할 것 같은 로파이 힙합 채팅방의 어조는 특유의 친근함을 띄고 있으며, Lofi Girl 스트림의 채팅방의 전반적인 커뮤니티 느낌은 과도한 공부나 업무량에 시달리는 참가자들끼리 서로 위로하거나 격려하는 내용들이 많다. 많은 사용자가 주로 업무 및 사회경제적 압박에서 벗어나 대면 상호 작용이 불가능할 때 사교 수단으로 채팅을 사용한다. 또한 로파이 힙합 트랙의 감정적인 제목이 청취자로 하여금 고백과 고민을 공유하도록 하는 미묘한 자극으로 작용할 수도 있다. 트랙의 이름들 중에는 "Things will be better by morning(아침이 되면 상황이 좋아질 거예요)", "I have love for everyone besides myself(나 자신보다 다른 사람들을 더 사랑합니다)", "Safe, now(이제 안전해요)"와 같은 제목들이 있는데, 바로 이러한 경향을 보여주는 동영상 제목들이다. 들뢰즈가 언급한 통제 사회가 제도적으로 규제된 장소들 사이의 공간들이 사라지는 것으로 특징지어진다면, 로파이 힙합 채널의 채팅은 우리에게 무겁게 부여되는 정서적 노동과 규제된 공간들 사이에서 낯선 사람들 사이의 상대적 익명성과 상호작용에 의해 잠시나마 빈틈이 부여되게 된다. 유튜브 채널 프로듀서와 청취자에게 로파이 힙합은 현실을 탐색하기 위한 끊임없는 사운드트랙이자 현실에서 벗어나는 수단이기도 하면서 공부와 업무에 있어서 자기 조절을 하고 다른 사람들과 연결하는 도구이기도 하다. 이러한 동시성과 양면성은 참여자들과 유튜브 플랫폼, 그리고 더 넓은 범위의 음악 및 미디어 산업 구조와의 관계에 반영되어 있다는 점도 주목할 가치가 있다고 하겠다.

4. 청취 트렌트의 변화와 장르 유동성

최근의 대중적 담론은 대중음악과 청취자의 취향이 음악 스트리밍의 맥락에서 '장르 유동적'이 되었음을 시사

한다. 앞서 Table 1의 표에서 제시되었던 것처럼 최근 음악 플랫폼의 플레이리스트는 분위기별로 구성되는 것이 일반적이다. 즉 비전통적, 분위기별 플레이리스트가 전통적 장르보다 사람들이 음악을 듣는 방법과 이유에 훨씬 더 잘 어울리는 것이 사실이다. 음악 스트리밍에서 장르의 중요성이 줄어들고 있다는 개념은 음악에 대한 유비쿼터스 접근 및 자동화된 큐레이션을 통한 추천의 개인화에도 관련이 있다. 스포티파이가 발간한 글로벌 청취 트렌드 보고서 '컬처 넥스트(Culture Next)' 2022 년판은 "Z세대는 젠더, 정치, 섹슈얼리티와 같은 요인에 대해 유동적이며, 음악도 다르지 않다"고 주장한다[11]. 장르 유동성은 음악 스트리밍 기술의 논리와 관련이 있을 뿐만 아니라 장르 유동성 청취가 점점 더 유동적인 정체성의 표현이라는 생각과도 관련이 있다.

과거에도 시대의 흐름에 따라 장르의 의미가 변화한 사례를 찾아 볼 수 있다. 1970년대 후반 영국에서 펑크와 포스트 펑크 음악 문화를 배경으로 등장한 인디라는 용어는 원래 주류 음악 시장으로부터 독립적인 음악의 생산 및 유통을 위한 구조를 확립하고자 하는 목표를 가지고 있었다[12]. 그 다음에 1980년대 중반까지 인디는 1960년대 백인 남성 록 밴드의 좁은 범주의 대중 취향에 대한 반대를 의미하는 진정성 있는 '로파이 녹음' 미학의 좁은 음악 스타일을 의미하게 되었다. 1970년대 후반과 1980년대의 초기 인디 음악 문화는 록 전통보다 여성 뮤지션을 더 수용하고 성차별적이고 남성적인 규범을 깨뜨리려고 시도했지만, 이후 인디의 협소한 음악적 규범은 록의 백인성과 남성성을 재확인시키는 방향으로 왜곡되었다. 이러한 변화의 맥락에서 인디 팝은 낮은 생산 가치, 싸구려, DIY 정신을 양식화하는 인디 록의 로파이 녹음 미학을 수용하는 하위 장르로 등장했지만, 멜로디, 노래 구조, 유지함, 달콤함, 여성스러움, 아마추어리즘 등의 특성을 점점 더 전면에 내세웠다[13]. 대중음악 문화에서 장르와 정체성의 형성은 기술적으로 매개되었고, 생산과 유통의 새로운 기술은 장르의 새로운 형성에 영향을 미쳤으며 최근에는 디지털, 온라인 및 알고리즘 기술이 이러한 발전의 중심이었다. 앨범이 아닌 디지털 음원의 출현이 음악과 사람을 식별하는 데 중요한 순간이었으며, 이를 통해서도 다른 장르와 청취자 그룹을 위한 개별 시장의 창출을 촉진했다[14]. 20세기 초반 대중음악 매체가 음악의 범주와 청취자의 범주 사이의 연관성을 심화시켰다면, 음악 스트리밍은 현대 대중음악 문화에서 '장르 유동적' 음악 제작, 큐레이션, 소비를 둘러싼 개념에서 알 수 있듯이 장르의 초월이라는 개념과 연관되어 있다.

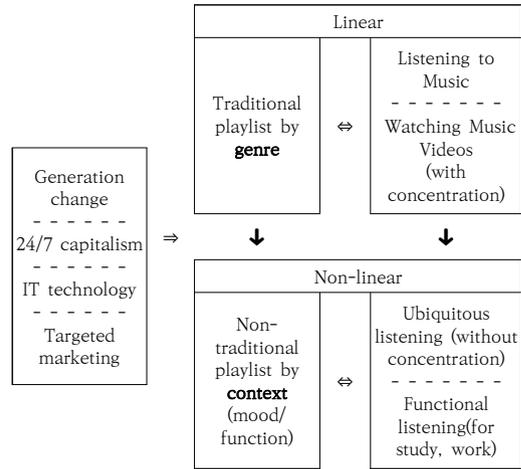


Fig. 3. The trend and change of playlist and genre-fluidity

위의 Fig. 3은 기존의 선형적(linear) 음악 청취 양상과 전통적 장르 중심의 트렌드에서 비선형적(non-linear) 음악 청취 및 맥락 중심의 트렌드로 변화하는 과정을 나타낸 그림이다. 음악 플랫폼인 유튜브뮤직에서 '로파이'로 장르 검색을 해보면 <추천 플레이리스트>으로는 유튜브뮤직에서 직접 큐레이션된 플레이리스트로 '힙한 야날 로그 감성, 로파이 비트'(131곡), '재즈 힙합 로파이 비트'(79곡), '말랑말랑한 감성 lofi 비트'(98곡), '도시 감성 국내 힙합/R&B'(76곡), '집중을 위한 로파이'(96곡), '발리우드 로파이'(75곡) 등 6개의 플레이리스트가 검색된다. 이 플레이리스트는 다양한 로파이 아티스트들의 곡이 연속적으로 나오게 되는데 기본적으로 싱글 음원으로 발표된 곡들이기 때문에 곡마다 앨범 자켓 디자인이 바뀌며 화면에 표시된다. <커뮤니티 플레이리스트>은 전 세계의 대중들이 자신이 직접 큐레이션 작업을 통해 만든 플레이리스트가 올라오는데 이는 해당 페이지를 계속 스크롤해서 올려도 끝없이 나오게 된다. 다음으로 <팟캐스트>와 <에피소드> 카테고리에서는 실시간 라디오로서 끊임없이 하나의 스트리밍으로 곡들이 재생되어 나오는데, 앞서 소개된 'lofi Girl' 채널도 하나의 팟캐스트로서 로파이 스트리밍을 더 세분화하여 큐레이팅 한다. 'lofi hip hop radio - beats to relax/study to', 'synthwave radio - beats to chill/game to', 'dark ambient radio - music to escape/dream to', 'lofi hip hop radio - beats to sleep/chill to'와 같이 4개의 연결된 스트리밍을 통해 다른 용도와 필요에 따라 실시간 라디오를 24시간 지속하여 언제든 접속해 청취할 수 있게 되어 있는데, 개별 아티스트들의 곡들의 플레이

리스트보다 더 유사한 템포와 분위기의 곡들이 사전 편집되어 있어 만족도가 높은 것으로 보인다.

이런 음악 스트리밍에 대해서는 기분 및 활동 기반 플레이리스트가 장르를 맥락(context)으로 재구성한다는 관점도 있을 수 있고, 스트리밍 플레이리스트를 장르 자체로 개념화했다고 보는 경우도 있을 수 있다. 음악 스트리밍의 맥락에서 음악 큐레이션은 자동화된 알고리즘(추천 플레이리스트)과 인간 큐레이터 프로세스(커뮤니티 플레이리스트)를 결합한 형태가 되었다. 따라서 플레이리스트 큐레이션은 데이터 집약적 취사선택 활동이 되어 '새로운 가시성 체제'를 생성하며, 플레이리스트는 이런 스트리밍 업체가 글로벌 음악 및 광고 시장과 관련하여 "플랫폼 파워"를 행사하는 핵심 수단이다[15]. 음악 스트리밍을 위해서는 장르에 대한 정보를 포함하여 다양한 메타데이터를 통해 노래와 아티스트를 구성하는데, 이런 장르 메타데이터는 기계 학습, 오디오 분석, 온라인 텍스트 분석 및 청취자 활동 데이터, 데이터 분석가의 직접적인 개입을 포함하는 알고리즘 모델을 통해 생성된다[16].

대중음악과 리스너의 취향이 점점 더 장르적으로 유동적이라는 생각은 최근 몇 년 동안 스포티파이의 마케팅 자료에서 반복적으로 표현되었다. 2020년 스포티파이의 '컬처 넥스트(Culture Next)' 보고서에는 장르 유동성이 현대 대중음악 문화의 핵심 특성으로 제시되었다. 빌리 아일리시(Billie Eilish)와 릴 나스 엑스(Lil Nas X)와 같은 아티스트들의 음악은 한편으로는 싱어송라이터와 일렉트로팝 전통의 영향을 혼합하고, 다른 한편으로는 팝, 컨트리, 랩의 영향을 혼합하였는데, "2020년 그래미 시상식은 본질적으로 장르 전복을 기념하는 행사였다"고 언급했다. 이러한 변화는 밀레니얼 세대와 Z세대 청취자의 '장르 유동적' 청취 관행에 의해 영향을 받은 것으로 보이며, 그들의 이러한 접근 방식 때문에 '장르 없는' 플레이리스트의 인기가 올라가게 되었다. 스포티파이의 보고서는 청취 습관을 청취자의 정체성과 연관 짓고 그것들이 상품화될 수 있음을 시사한다. 또한 젊은이들이 그들의 독특하고 다차원적인 정체성을 자랑스러워하며 장르, 지역, 언어 또는 기타 수동적인 식별자에 얽매이지 않는다는 점을 강조하였다.

따라서 장르 유동성은 음악 취향과 큐레이션의 현재이자 미래라고 볼 수 있으며, 새로운 세대의 청취자들의 특징이라고 볼 수 있다. 다시 말해 취향과 정체성의 유동성은 긍정적인 가치로 간주되어야 하며 바람직한 미래의 트렌드로 여겨져야 한다. 최근 테일러 스위프트(Taylor Swift)와 프로듀서 디플로(Diplo)와 같은 백인 아티스트

의 작품에서 스타일에 대한 포스트 장르 접근 방식이 미학적 그리고 인종적 순수성에 대한 이전의 관행을 대체하고 있다. 따라서 포스트 장르 팝 음악 또한 이미 밀레니얼 세대와 Z세대 청취자의 정체성과 취향에서 확인되었기 때문에 미래 지향적 탈정체성과 장르 유동성은 학술적으로도 인정되어야 한다. '장르 유동성', '미래성', '젊음'의 연관성은 플레이리스트에 등장하는 노래와 아티스트들에게도 공감을 불러일으킨다. 음악 큐레이션의 미래 방향은 청취 데이터를 통해 정량화할 수 있는 젊고 유동적인 청중의 취향에 의해 설정될 가능성이 높다.

5. 논의

원래 음악이란 수용자의 입장에서 '감상'이라는 독자적인 영역을 가지고 있었고, 한때는 음악감상이라는 것이 취미 생활의 일부분으로 인식되던 때가 있었다. 하지만 최근에는 음악을 듣는다는 것은 그 자체가 목적이 아니라 어떤 다른 목적을 위한 보조적인 수단으로서 더 많이 인식된다. 따라서 음악 창작자들이 추구하는 프로듀싱의 의도와는 상관없이 개별 음악이 다양한 목적과 상황에 활용되면서 그 필요성이 충족되는 여러 경우에 다 활용되게 되는 것이다. 이런 측면이 바로 대중음악의 물개성화, 탈장르화의 흐름이 설명되는 사회학적 근거이다. 하지만 음악 미학의 측면에서 음악의 장르라는 것은 디지털 음악 큐레이션의 시대에 과거보다 더 세분화되는 것이 검색을 위한 '인덱싱(indexing)' 측면에서 논리적으로 합당할 것이다. 예를 들어 힙합이라는 상위 장르가 있다면 하위 장르로서의 힙합은 로파이 힙합 뿐 아니라 올드 스쿨 힙합 (Old School Hip-Hop), 얼터너티브 힙합 (Alternative Hip-Hop), 트랩 (Trap), 뎀블랩 (Mumble Rap), 싱잉랩 (Singing Rap), 클라우드 랩 (Cloud Rap) 등 세분화된 다양성이 미학적 의미를 지니게 될 것이다. 로파이 힙합 음악은 랩이 없는 힙합 장르로서 분명한 음악 미학적 포지셔닝과 세분화가 가능한 장르이다. 하지만 유튜브에서 인기를 얻어 현재 이 음악 장르를 처음 접하게 되는 대중들은 이 음악이 공부 또는 업무를 하면서 그 효율을 높이기 위해 사실상 그 음악적 개성은 거세된 채로 마치 AI로 생성된 듯한 로파이 힙합 플레이리스트가 주목받고 있는 상황이다.

앞서 <표 2>에서 제시된 로파이 힙합 음악의 음악적 특징 중 유지되고 있는 것은 ① 70에서 85사이의 적당한 느린 템포, ② 메인 보컬 노래가 없는 것, ③ 부드러운 키

과 스네어 드럼의 사용 정도 밖에 없다. 즉 최대한 튀지 않는 비슷비슷한 스타일의 음악들이 스트리밍되어야 공부와 업무를 하기 위한 최적의 플레이리스트가 되게 되는 것이다. 따라서 기존의 로파이 힙합 아티스트들의 곡을 모아놓은 로파이 힙합 플레이리스트는 어떤 사람들에게는 공부나 업무를 위해 그다지 선호되지 않는 플레이리스트가 될 가능성이 높다. 실제로 원래 음악 장르로서의 로파이 힙합 플레이리스트를 틀어놓고 업무를 해본 결과, 일부 곡들에서 재즈 샘플링을 사용하거나 의도적으로 변조 및 왜곡된 주파수의 사운드를 사용한 경우 그것이 다른 곡들보다 튀는 효과를 부각시켜 집중력에 부정적인 영향을 미치는 경우가 있었다. 따라서 기존 로파이 힙합 아티스트들의 곡들을 모아놓은 플레이리스트 보다는 유튜브의 〈Lofi Girl〉 등의 채널에서 자체적으로 만들어 낸 로파이 힙합 트랙들이 공부나 업무를 하면서 스트리밍하기 더 적합한 분위기를 이끌어낸다. 또한 이러한 음악 청취는 이어폰이나 헤드폰을 통해 개인화된 상황에서 더 중요하기 때문에, 만약 '집중도'가 덜 필요하면서 스피커로 여러 사람에게 동시에 플레이 할 수 있는 카페나 상업 매장 등의 공간에서는 원래의 로파이 힙합 음악 장르도 잘 어울릴 수 있는 분위기가 연출될 수 있다는 점에 주목해야 한다. 다시 말해 '음악 자체'가 아닌 공부나 업무 또는 공용 공간의 배경음악으로서의 활용 방식과 필요성에 의해 음악의 장르는 사람들에게 다양하게 유동적으로 인식될 수 있는 것이다. 결국 로파이 힙합이라는 장르의 유동성과 탈장르적 속성은 그것이 '가사와 노래가 없는 힙합'이라는 점에서 다른 음악 장르보다는 더 이러한 필요성에 의해 다양한 활용도를 지니게 되는 것이라고도 할 수 있겠다.

6. 결론

지금까지 대중음악의 인디 장르로서의 로파이 음악이 코로나 시기를 거치면서 급속도로 존재감이 커지며 대두되게 된 장르 유동성이라는 트렌드의 변화에 대해 음악적 관점과 함께 사회학적 측면에서 살펴보고 그 함의를 고찰해 보았다.

20세기 후반의 대중음악 문화에서 장르의 형성은 녹음 기술과 재생 기술의 발전과 함께 매개되어 왔고, 21세기에는 디지털과 알고리즘 기술을 기반으로 한 청취 환경의 변화가 두드러지게 나타나게 되었다. 또한 정규 음악 앨범이 아닌 개별 곡인 디지털 음원의 출현을 통해서

로 다른 장르와 청취자 그룹을 위한 개별 시장이 활성화되었다. 즉 기존의 대중음악 매체가 음악의 범주와 청취자의 범주 사이의 연관성을 심화시켰다면, 현재의 음악 스트리밍 트렌드는 대중음악 문화에서 장르 유동적 음악 제작, 큐레이션, 소비를 둘러싼 개념과 장르의 초월이라는 개념과 연관되어 있다.

앞선 논의에서 살펴보았듯이 로파이(Lofi) 음악 장르 또한 원래의 장르 정체성에서 벗어나 탈정체성의 과정을 거치면서 온라인 큐레이션 환경에서는 기존의 정의에서 확장된 장르 유동적인 성격을 띠게 되었다. 이는 어디서든 음악을 접할 수 있는 유비쿼터스 청취 환경과 후기 자본주의 사회의 정신노동 환경이 IT기술의 알고리즘 추천을 토대로 일반화되었다는 것을 의미한다. 다시 말해 비선형적으로 어디서든 음악이 청취 가능한 상황에서 어디서든 우리는 과도한 정신 노동에 노출될 수 있다.

또한 혼종성과 잡식성을 반영하듯 대중들은 자신의 상황과 욕구에 따른 다양한 음악 콘텐츠를 즐기고 있으며 대중음악 장르는 더 이상 기존의 정형화된 방식을 따르기 어려워진 상황이다. 향후 후속 연구를 통해 이렇게 급변하는 국내외 대중음악 환경의 변화를 읽어내야 할 필요성이 있다. 지금 한국은 글로벌 음악 시장에서 한류 마케팅의 흐름을 계속해서 확장해 나가면서 지속적인 영향력을 발휘하고 있기 때문이다.

References

- [1] Alemoru, K., "Inside YouTube's calming 'Lofi Hip Hop Radio to Relax/Study to' community", *Dazed*, 14 June 2018.
www.dazeddigital.com/music/article/40366/1/youtube-lofi-hip-hop-study-relax-24-7-livestream-scene (accessed Mar. 27, 2024)
- [2] Schloss, J., "Making Beats, The Art of Sample-Based Hip Hop", *Middletown*, Wesleyan University Press, 2014.
- [3] D'Errico, M., "Off the grid, Instrumental hip hop and experimentalism after the golden age", *The Cambridge Companion to Hip-Hop*, Cambridge University Press, pp.280-291, 2015.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1017/CCO9781139775298.026>
- [4] Reynolds, S., "The cult of J Dilla", *The Guardian Music*, 16 June 2009.
www.theguardian.com/music/musicblog/2009/jun/16/cult-j-dilla (accessed Mar. 27, 2024)
- [5] Reynolds, S., "Retromania", *Pop Culture's Addiction to its Own Past*, Main edition. London, Faber & Faber,

2011.

[6] Virno, P., Lotringer, S., "A Grammar of the Multitude", *For an Analysis of Contemporary Forms of Life*, Cambridge, Mass, London, 2004.

[7] Harris, M., "Kids These Days", *Human Capital and the Making of Millennials*, Brown and Company, 2017.

[8] Erickson, M., *Mental Health Support from VICE*, April 2019, www.vice.com/en_uk/article/qv7b4q/mental-health-support-from-vice (accessed Mar. 16, 2024)

[9] Kassabian, A., "Ubisub, Ubiquitous Listening and Networked Subjectivity", *ECHO, a Music Centered Journal* 3, 2001.

[10] Deleuze, G., *Postscript on the Societies of Control*, October 1959, pp.3-7, 1992. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315242002-3>

[11] Spotify Advertising, *Culture Next 2020, Meet the Generation Working to Rebuild Society*, 2020. <https://ads.spotify.com/en-SE/culture-next/the-2020-report/>. (accessed Mar. 19, 2024)

[12] Holt, F., *Genre in Popular Music*, Chicago, University of Chicago Press, 2007. DOI: <http://dx.doi.org/10.7208/chicago/9780226350400.001.0001>

[13] Hesmondhalgh, D. "Indie, The Institutional Politics and Aesthetics of a Popular Music Genre", *Cultural Studies* 13, pp.34-61, 1999. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/095023899335365>

[14] Brackett, D., *Categorizing Sound, Genre and Twentieth-Century Popular Music*. Oakland, University of California Press, 2016.

[15] Prey, R., "Locating Power in Platformization, Music Streaming Playlists and Curatorial Power", *Social Media + Society* 6 (2), pp.1-11, 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/2056305120933291>

[16] Johnson, T. "Chance the Rapper, Spotify, and Musical Categorization in the 2010s", *American Music* 38 (2), pp.176-196, 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.5406/americanmusic.38.2.0176>

오 한 승(Han-Seung Oh)

[종신회원]



- 1999년 5월 : Berklee College of Music (Bachelor's Degree)
- 2003년 8월 : 동덕여자대학교 공연예술대학원 (실용음악 석사)
- 2016년 8월 : 서울대학교 인문대학원 (공연예술학 박사 수료)
- 2006년 9월 ~ 현재 : 동아방송예술대학교 성악(보컬)과 교수

<관심분야>

실용음악, 보컬, 문화예술, K-Pop, 음악미학

서 빛 나 래(Bitnarae Seo)

[정회원]



- 2004년 5월 : Berklee College of Music (Bachelor's Degree)
- 2018년 6월 : 단국대학교 문화예술대학원(대중음악예술경영석사)
- 2019년 3월 ~ 현재 : 동아방송예술대학교 실용음악학부 성악(보컬)과 교수

<관심분야>

실용음악, 보컬, 작곡, 문화예술, K-Pop, 음악미학