

플랫폼 자본주의와 블랙박스에 갇힌 노동

: <자본3: 플랫폼과 데이터>(2024)를 중심으로

박미란 ■ 공군사관학교

1. 2010년대 이후 한국 연극과 '노동'에 대한 성찰
2. 블랙박스 안의 노동, 데이터 뒤의 인간
3. 몸의 물질성을 통한 고통의 정동과 연결의 감각
4. 기술에 대한 긍정과 화해의 상상력이 지닌 한계
5. 결론

1. 2010년대 이후 한국 연극과 '노동'에 대한 성찰

2010년대 이후 한국 연극에서 노동을 다루는 작품들은 노동 환경의 변화와 더불어 새로운 국면을 맞이하고 있다. 신자유주의적 경제 질서 속에서 노동은 점차 유연화되고 고용의 안정성은 약화되고 있으며, 노동의 형태는 공장과 사무실 같은 물리적 공간을 넘어 플랫폼과 데이터 환경으로 확장되고 있다. 이러한 변화 속에서 한국 연극은 노동 문제를 재사유하며 자본주의 체제 자체를 성찰하려는 다양한 시도를 보여 주고 있어 주목된다.

2010년 이후 한국 연극의 흐름에서 눈에 띄는 경향 중 하나는 노동 문제를 다룬 연극들이 늘어나고 있다는 것이다.¹⁾ 1970~80년대 활발했던 현장 중심 노동운동과 마당극 중심의 노동 연극이 1990년대 후반에 들어서며 주춤해진 이후, 2010년대에 들어 극장 안에서 노동에 대해 다루는 작품들이 다수 나타나고 있다. 이는 노동자의 범주 및 노동의 개념 확대라는 측면에서 살필 수 있는데, 하나는 '연극하는 나'의 노동을 자각하며 예술 노동자를 다루기 시작했다는 것이고, 다른 하나는 제조업 노동자들의 해고 문제나 산재 문제와 같은 기존 노동 연극에서 자주 다루어 지던 문제에 더하여 특수고용직 종사자, 비정규직 노동자, 여성 노동자, 이주민 노동자, 플랫폼 노동자 등 다양한 문제를 무대화하기 시작했다는 것이다.²⁾

1) 2010년대 이후 노동을 다룬 연극의 목록에 대해서는 김향, 「여성 노동자 문제를 다룬 연극과 다큐멘터리 극작술-연극 <미아리고개예술극장>(2018)을 중심으로」, 『한국연극학』 79호, 한국연극학회, 2021, 190-193쪽 참조. 이 연보에는 2009년부터 2021년 7월까지 노동 문제를 다룬 연극들의 목록이 제시되어 있다.

2) 2010년대 노동 문제를 다룬 연극의 흐름에 대해서는 김소연, 「'노동'을 다루는 연극들-〈섹스 인 더 시티〉 <개천의 용간지〉 '2019 연출의 판 - 작업진행중」, 『연극평론』 94호, 한국연극평론가협회, 2019; 김향, 「2010년대 연극계의 부각되는 흐름, 노동문제를 다룬 연극들」, 『연극평론』 101호, 한국연극평론가협회, 2021; 김소연, 「'노동'도 '쟁의'도 멈춘 시간과 공간-노동연극의 새로운 극작술 <공장> <노란봉투> <휴가>」, 『연극평론』 105호, 2022; 김소연, 「노동연극, 소재의 다양성과 관객의 다양성」, 『연극평론』 111호, 한국연극평론가협회, 2023; 신광민·조준희, 「호네트의 '인정투쟁'으로 바라본 동시대 국내

미학적, 형식적 측면에 있어서는 다큐멘터리적 접근이 두드러진다는 점을 짚어볼 수 있다. 상당수의 작품들이 실제 노동자들이 다큐멘트가 되어 무대 위로 등장하거나 자기 이야기하기의 수행 방식을 통해 노동 현장의 현실과 고통을 실재(real)로 표현하는 뉴다큐멘터리 연극의 형식을 활용하고 있는 것이다.³⁾ 드라마적인 방식을 유지하는 경우에도 그간의 노동 연극이 노동쟁의라는 사건에 머물러 있던 것과 달리 새로운 시간과 공간을 발견하면서 현실 운동과의 긴장을 놓치지 않으면서도 연극적 성찰의 자리를 마련⁴⁾하고 있다는 점 또한 눈에 띄는 변화이다.

이와 함께 노동 문제를 다루며 마르크스의 『자본론』을 소환하거나 자본주의 자체를 사유하려는 연극들이 다수 나타나고 있다는 점도 짚어볼 수 있다.⁵⁾ 극단 드림플레이 테제21의 <자본> 시리즈는 이러한 흐름을 대표하는 작업 중 하나라고 할 수 있다. <자본: We are the 99%!>(2018)이 연극 단원들이 『자본론』을 읽으면서 워크숍을 준비하는 과정을 다루며 『자본론』을 연극 단원들의 삶 속 노동과 예술 노동의 차원에서 독해하였다면, <자본 2: 어디에나 어디에도>(2021)는 국경을 넘나드는 페이퍼컴퍼니와 조세 포탈, 글로벌한 금융자본의 축적과 부의 불평등 문제를 다루는 동시에 이를 국경을 넘을 수 없는 난민의 이미지와 대조하여 자본주의의 모순을 제시하였다.⁶⁾ 자본주의를 성찰하고자 하는 문제의식은 가장 최근작인 <자본 3: 플랫폼과 데이터>(2024)⁷⁾에서도 이어지고 있는데, 금융자본의 이동을 통해 글로벌한 자본의 흐름을 <자본 2>에서 다루었던 것에 이어, <자본 3: 플랫폼과 데이터>에서는 국경을 넘어 이루어지는 데이터 산업과 이 산업 속에서 발견할 수 있는 노동의 문제를 본격화한다.

<자본 3: 플랫폼과 데이터>는 새로운 산업으로 각광을 받고 있는 인공지능과 플랫폼 산업의 문제를 무대 위로 끌어 온다. 주지하다시피 4차 산업혁명의 수사 속에서 인공지능과 플랫폼 산업은 새로운 산업 모델로서 경제 성장을 이끌어낼 것이라는 기대를 받고 있다. 플랫폼 산업은 외부 생산자와 소비자가 상호작용을 하면서 가치를 창출할 수 있게 해주는 것에 기반을 둔 비즈니스로, 플랫폼은 이러한 상호작용이 일어날 수 있도록 참여를 독려하는 개방적인 인프라를 제공하고 그에 맞는 거버넌스를 구축한다.⁸⁾ 플랫폼을 기반으로 하는 ‘플랫폼 자본주의’란, 앞에서는 네트워크 인프라를 통해 둘 이상의 서로 다른 개인이나 그룹을 다면적으로 상호 중개해 이들의 성취욕을 후견하면서, 동시에 뒤에서는 플랫폼 이용자 활동과 물질·비물질 자원을 흡수해 특정의 정교한 데이터 알고리즘 작업을 거쳐 이를 자본가치화하는 이른바 신종 ‘거간꾼’ 시장 모델이라 할 수 있다.⁹⁾ 플랫폼 산업이 눈길을 끄는 이유는 바로 이러한 상호 중개에 기반하여 필수적인 자원

노동연극: <구일만 햄릿> <미아리고개예술극장> <굴뚝을 기다리며>를 중심으로, 『예술교육연구』 제21권 제4호, 한국예술교육학회, 2023 등 참조.

3) 김향, 「2010년대 노동문제를 다룬 연극의 실재(the real) 구현 방식과 정치성」, 『드라마연구』 제69호, 한국드라마학회, 2023; 남지수, 「신자유주의 시대를 성찰하는 다큐멘터리 연극과 연극인-『자본론』을 호명하는 연극작업을 중심으로」, 『드라마연구』 제64호, 한국드라마학회, 2021; 이성곤, 「『산재연극』과 목소리의 정치학」, 『공연과 이론』 99호, 공연과이론을위한모임, 2025 등 참조.

4) 김소연, 앞의 글, 2022, 171쪽.

5) 김숙현은 2009년 초청 공연된 리미니 프로토콜의 <칼 마르크스: 자본론 제1권>이 한 자극점이 된 이후 한국 연극계에서도 자본주의를 하나의 이슈로 전경에 배치하는 공연 나오고 있다고 지적한다.(김숙현, 「사유하라! 당연한 자본주의를 - 연극의 최근 동향에 기반하여」, 『한국연극학』 제84호, 한국연극학회, 2023.)

6) 김향, 앞의 글, 2023; 김숙현, 앞의 글 참조.

7) 김재엽 작·연출, <자본3: 플랫폼과 데이터>, 극단 드림플레이 테제21, 미마지아트센터 눈빛극장, 2024.5.31.-6.9.

8) 마셜 벤 앨스타인·상지트 폴 초더리·제프리 파커, 『플랫폼 레볼루션』, 이현경 역, 부키, 2017, 35-36쪽.

9) Vasilis Kostakis and Michel Bauwens, *Network Society and Future Scenarios for a Collaborative Economy*, Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan, 2014(이광석, 「자본주의 종착역으로서 ‘플랫폼 자본주

을 소유하지 않은 채 기존 사업 영역에 뛰어들어 단기간에 엄청난 시장 지배력을 확보하기 때문이다.¹⁰⁾

그러나 문제는 플랫폼이 모든 참여자가 동등하게 가치를 창출하도록 하는 공정한 ‘플랫폼’이 아니라는 데 있다. 팬데믹 이후 플랫폼 노동자가 증가하면서¹¹⁾ 플랫폼 노동자들의 과중한 업무 강도나 저임금 문제, 사각지대 문제 등이 새로운 현안으로 떠오르고 있다. 이러한 문제들은 플랫폼 자본주의가 노동을 데이터화하고 알고리즘을 통해 노동 과정을 관리함으로써 노동의 통제 방식을 변화시키는 양상과 밀접하게 연결되어 있다.

이러한 점에서 플랫폼 자본주의와 플랫폼 산업의 작동 방식, 이 과정에서 발생하는 노동의 문제를 짚어보기 위해서는 알고리즘과 플랫폼이라는 비가시적 통제 구조 속에서 작동하는 노동의 양상을 살필 필요가 있다. 본 연구는 이러한 문제를 다루고 있는 <자본 3: 플랫폼과 데이터>를 통해 노동 연극의 계보 속에서 한국 연극이 새롭게 나타난 노동 환경의 문제를 다루는 방식을 살피고자 한다. 구체적으로 <자본 3: 플랫폼과 데이터>가 플랫폼 자본주의에 대해 어떻게 접근하고 있는가, 플랫폼 자본주의의 비가시성을 어떻게 형상화하고 가시화하는가를 살피고자 한다. 이를 통해 한국 연극이 플랫폼 산업과 데이터 경제의 압력에 대해 어떠한 사유와 연극적 상상력을 모색하고 있는지를 밝힐 수 있을 것으로 기대한다.

2. 블랙박스 안의 노동, 데이터 뒤의 인간

<자본 3: 플랫폼과 데이터>는 실리콘밸리의 기업 ‘미션 퀘스트’에서 얼굴인식 인공지능을 개발하는 프로그래머 애니의 서사와 배달 플랫폼에서 일하는 라이더 리키와 늘찬의 서사를 교차시키며 전개된다. 애니는 데이터 수집 과정에서 자신이 미국으로 입양되기 전 어린 시절 사진이 인공지능 학습 데이터로 활용되고 있음을 발견하고 데이터의 출처를 추적하기 시작한다. 한편 늘찬과 리키를 비롯한 배달 노동자들은 플랫폼 기업 ‘아우토반 바이오시티’와 대립하며 배달 노동의 현실과 구조적 위험을 드러낸다. 두 서사는 애니가 어린 시절 사진을 찍은 장소를 찾아 한국을 방문하던 중 리키를 만나고, 배달 노동자들을 돕게 되며 하나로 맞물린다.

<자본 3: 플랫폼과 데이터>는 인공지능 개발과 플랫폼 노동이라는 두 축을 통해 데이터 수집 및 가공에서 발생하는 윤리적 문제와 알고리즘이 노동자를 통제하는 도구로 사용되는 방식을 함께 지적한다. 그리고 이것은 모두 데이터와 플랫폼 뒤의 인간과 데이터로 환원될 수 없는 인간의 가치를 강조하는 방식을 통해 이루어진다.

애니는 인공지능 개발에 있어 알고리즘보다 양질의 데이터가 더 중요하다고 강조하는데, 이때 흥미로운 것은 데이터 생산자이자 가공자로서의 인간의 역할을 강조한다는 것이다. 애니는 로봇은 데이터를 직접 만들어내지 못하며 모든 데이터는 인간에게서 발생한다는 점을 짚어낸다. 제프 베이조스가 말한 ‘인공의 인공지능’은 불가능하며 인공지능이 제대로 작동하기 위해서는 반드시 사람의 돌봄이 필요하다는 것이다. 아마존의 매커니컬 터크의 존재를 언급하는 애니의 발화를 통

의’에 관한 비판적 소묘, 『문화과학』 92호, 문화과학사, 2017, 23쪽에서 재인용.)

10) 최철웅, 「플랫폼 자본주의의 정치경제학: 사회적 삶의 상품화와 노동의 미래」, 『문화과학』 92호, 문화과학사, 2017, 49쪽.

11) 2019년에는 전체 노동자의 2% 내외인 50만 명 정도로 추정되었으나 팬데믹 이후 2021년에는 전체 노동자의 8.5%인 약 220만 명으로 4배 이상 급증하고 있다.(김준영 외, 「플랫폼종사자의 규모와 근무실태」, 『연구사업보고서』, 한국고용정보원, 2021.)

해 <자본 3: 플랫폼과 데이터>는 데이터를 라벨링하는 저임금 노동자의 존재를 관객에게 인식시킨다. 주변국 노동자들이 변방에서 수행하는 미세노동(microwork)¹²⁾에 대한 애니의 문제제기는 생산수단 소유자와 고용된 노동자 간의 물리적 착취 관계를 고발하는 동시에 자율적으로 일하고 있는 것처럼 보이는 인공지능 기술이 사실상 인간 노동에 기반하고 있음을 비판적으로 드러내는 장치로 기능한다.

애니는 입양 전 자신의 사진이 무단 수집된 과정을 추적하며 사회적으로 취약한 계층의 데이터가 손쉽게 활용되는 현실을 맞닥뜨리게 되는데, 이는 데이터의 소유와 권리 문제를 제기하는 것으로 연결된다. 출처를 추적하기 위해 공공 기관 서버에 침입한 애니는 FBI의 취조 인공지능 ‘멀더’에게 취조를 받는다. 애니는 자신의 삶을 담은 사진이기 때문에 출처를 알고 싶어하는 것은 자신의 당연한 권리이며, 자신의 사진이 연방 수사국의 훈련 데이터로 사용되는 것에 동의하지 않았다는 점을 강조한다. 애니에게 사진은 단순한 정보가 아니라 개인의 삶이 기록된 존재론적 흔적에 해당한다고 할 수 있으나, 멀더는 국가 안보와 직결된 프로그램을 위한 데이터이므로 개인의 동의를 받을 필요가 없으며 데이터 수집은 공공성을 추구하는 행위라는 점을 들어 애니의 항변을 묵살한다.

멀더 인간에게서 추출된 데이터는 인간 자체와 분리해서 생각해야 할 것입니다. 만약 인터넷이나 SNS에서 떠다니는 텍스트나 이미지와 같은 인프라를 자유롭게 사용할 수 없었다면, 현재와 같은 수준의 인공지능 기술개발은 불가능했습니다. 컴퓨터 공학에서 데이터의 수집은 인류의 진보를 위한 공공선을 추구하는 행위입니다. ‘더 많은 데이터만 한 데이터는 없죠.’¹³⁾

플랫폼 자본주의 단계에서는 데이터 소외와 정보 침해로 인해 종종 시민사회적 저항에 직면하는데, 플랫폼 자본의 편에 선 이들은 데이터 소외와 침해 과정을 성장의 대의로 정당화하거나, 기술적으로 비가시권으로 몰려나게 하거나, 기정사실로 합법화하려는 시도¹⁴⁾를 보인다. 멀더는 데이터 수집을 국가 안보와 성장을 위한 공공선이라는 논리로 옹호하나, 애니는 나에게서 생산된 혹은 나와 관련된 데이터는 누구의 것인가라는 질문을 던짐으로써 개인의 권리 침해를 정당화하는 인공지능 산업의 담론을 비판한다. 애니는 자신이 그동안 알지 못하는 사람의 데이터를 수집해 사용했던 것의 비윤리성과 위험성을 깨닫고 ‘미션 퀘스트’의 일을 그만두게 된다. 이러한 애니의 서사와 인식 변화를 통해 <자본 3: 플랫폼과 데이터>는 사용자(행위자)의 행동이 동의 없이 수집되고, 수집된 데이터에 접근할 수 있는 권한과 방법이 사용자에게 주어지지 않다는 것, 데이터를 통해 얻은 기업의 이익은 행위자에게 돌아가지 않는다는 것, 결국 플랫폼 자본주의 속에서 행위자는 “인간이라는 천연자원”¹⁵⁾으로 전락한다는 사실을 짚어낸다.

이러한 문제는 배달 플랫폼 ‘아우토반 바이오시티’와 배달 노동자들의 노동 재현 속에서 데이터가 노동자를 어떻게 통치하는지를 구체적으로 가시화하며 반복적으로 다루어진다. 아우토반 바

12) 존스 필, 『노동자 없는 노동: 플랫폼 자본주의의 민낯과 미세 노동의 탄생』, 김고명 옮김, 롤러코스터, 2022, 16-17쪽.

13) 김재업 작·연출, <자본3: 플랫폼과 데이터 공연 대본>, 극단 드림플레이 테제21, 서울연극협회 제공, 37쪽.(이하 작품 인용은 쪽수만 표시)

14) 이광석, 앞의 글, 37쪽.

15) 쇼샤나 주보프, 『감시자본주의 시대-권력의 새로운 개척지에서 벌어지는 인류의 미래를 위한 투쟁』, 김보영 역, 문학사상, 2021, 152쪽.

이오시티의 CEO 마틴 유는 라이더를 모집하며 자유로운 업무시간과 높은 인센티브, 가족과 같은 '파트너십'을 강조하지만,¹⁶⁾ 실제로 라이더들은 AI가 실시간으로 산출해내는 배달 단가와 평점 데이터에 의해 통제된다. 배달 노동자들은 콜을 선점하기 위해 끊임없이 경쟁하고 위험한 상황에 노출되는데, 이는 정교하게 설계된 알고리즘의 압박에서 기인하는 것이라고 할 수 있다. AI의 배차 원리와 데이터 산출 근거 등 알고리즘의 작동 원리는 블랙박스 속에 은폐되어 정보의 심각한 비대칭성을 형성한다.

소은 아니, 몇 번을 거절하면, 페널티를 받는다는 건가요?

리키 그걸 알 수가 없다는 게 문제죠. 모든 데이터를 인공지능만이 알고 있고, 라이더들에겐 절대 알려주질 않죠.(46쪽)

마틴 유 기술의 발전에는 늘 윤리의 문제가 따라옵니다. 기술혁신을 위해서 다들 관례적으로 대규모의 데이터를 손쉽게 추출해온 건 사실입니다. 왜냐하면 플랫폼은 '초연결사회'에서 서로가 서로에게 필요한 모든 것들을 공유하는 디지털 공동체를 만드는 것이니까요. 오늘날 공유경제 시대에 '데이터는 공공재'라고 할 수 있습니다. <중략>

리키 그런데 '배달 노동'뿐만 아니라, '데이터 노동'까지 해주고 있는 라이더는 왜 정작 필요한 데이터를 가질 권리가 없는 겁니까? 현재 가장 심각한 문제는 데이터에 접근할 수 없는 라이더가 AI의 지시에 끌려다니다가 끝내 목숨을 잃고 만다는 것입니다.(77-78쪽)

멀더와 마찬가지로 마틴 유 또한 데이터가 공공재라고 말하지만, <자본 3: 플랫폼과 데이터>는 라이더에게는 데이터에 대한 접근 권한이 없다는 사실을 통해 이러한 공공성의 신화가 가진 허구성을 드러낸다. 프랑크 파스칼레는 알고리즘을 통해 발휘되는 권력을 일방향 거울과 비밀주의로 설명한다. 기업들은 전례없이 상세한 정보를 확보하지만 사람들은 더 면밀한 추적 대상이 됨에도 인풋이 어떻게 아웃풋으로 바뀌는지, 데이터가 어떻게 활용되고 처리되며 중요한 결정에 영향을 미치는지 거의 알지 못한다.¹⁷⁾ 라이더들은 데이터와 알고리즘에 접근하지 못한 채 AI가 제시하는 배달 단가와 배달 루트, 페널티 등의 지시에 끌려다닌다. 게다가 이 알고리즘은 플랫폼의 수익을 극대화하는 방향으로 짜여 있기 때문에 극중 아우토반의 매출액은 급증하는 반면 라이더는 저임금에 시달릴 뿐만 아니라 사고나 배달 지연의 책임은 개인에게 전가된다.

결국 이 작품은 데이터 통제 능력에 따라 형성되는 데이터 계급의 문제를 제기한다. 데이터를 소유하고 알고리즘을 설계하는 자들이 사회적 인식과 욕망을 재편성하는 동안, 데이터의 원천인 노동자들은 오히려 데이터에 의해 통제되는 역설적 상황에 놓인다.

애니 인공지능은 결코 '팩트'를 알 수 없습니다. 인공지능은 단지, '데이터'만 처리

16) 오늘날 플랫폼 자본주의 기획은 '디지털 자유주의' 덕목들의 흡수를 통한 조직 유연화 방식과 밀접히 연결되어 있다. 생산, 지적 소유, 불안정 고용이라는 전통적 자본주의의 논리에 더해, 신중 자본주의 질서는 매개, 공유, 개방, 프리랜서 노동 등 효율과 자유의 가치들을 끌어들인다.(이광석, 앞의 글, 39쪽.)

17) 프랑크 파스칼레, 『블랙박스 사회: 돈과 빅데이터를 통제하는 정보 제국주의의 비밀』, 이시은 옮김, 안티고네, 2016, 10, 20쪽.

할 수 있죠. 현대 사회에서 ‘돈’과 ‘힘’이 있는 사람들에게 필요한 ‘팩트’는 쉽고 빠르게 ‘데이터’로 만들어집니다. 하지만 그렇지 못한 사람들에게 필요한 ‘팩트’는 좀처럼 드러나지 않습니다. 그들에게 필요한 데이터에 관심을 가지는 사람은 없으니까요.

늘찬이 커피를 들고 들어온다. 늘찬은 “플랫폼 노동자는 데이터가 아니다”라고 쓰인 피켓을 들고 있다.(80쪽)

위의 인용문에서 애니는 돈과 힘이 있는 사람들이 데이터를 통해 자신들에게 유리한 ‘팩트’를 만들어내는 반면, 데이터에 접근하지 못하는 사람들의 ‘팩트’는 드러나기 어렵다는 점을 지적한다. 디지털 신문 에브리데이와 마국장이 운영하는 유튜브 채널은 마틴 유의 성공 신화를 소개하고 마틴 유의 입장을 대변하며 인턴 기자 소은이 취재한 배달 노동자들의 열악한 노동환경에 대한 기사는 신지 않는다. 마틴 유의 플랫폼 기업이 청년 일자리 창출, 4차 산업혁명에 일조하는 것으로 인정받는 것처럼 <자본 3: 플랫폼과 데이터>는 국가, 기업, 언론이 결탁하여 혁신과 경제 성장이라는 담론을 통해 플랫폼 자본주의를 정당화하는 동안 그 시스템의 하부에서 마모되는 노동자는 비가시되며, 사고와 죽음에 노출되어 있음을 폭로한다. 그리고 그러한 문제가 데이터에 대한 접근 권한의 부재라는 데이터 주권의 문제에서 기인하는 것임을 짚어내며, 데이터로 환원될 수 없는 인간의 존재를 관객에게 제시하고자 한다.

3. 몸의 물질성을 통한 고통의 정동과 연결의 감각

<자본 3: 플랫폼과 데이터>는 다양한 플랫폼 노동 중 배달 노동자를 선택하여 플랫폼 자본주의가 상정하는 매끄러운 데이터의 흐름의 이면에 존재하는 취약하고 훼손되는 인간의 몸을 전면화한다. 플랫폼 산업이나 플랫폼 노동이 클라우드 형태나 광고 형태 등 다양한 형태로 존재하는 것을 고려할 때,¹⁸⁾ 이 연극이 배달 노동자의 문제를 다룸으로써 두드러지는 것은 현실의 물리적 공간에서 배달 노동을 수행해야 하는 라이더들의 육체와 그 훼손이라고 할 수 있다. 앞서 살펴본 것처럼 이 작품은 데이터의 생산과 플랫폼 노동을 중심으로 다루며 기술의 비인간성과 노동의 물질성 사이의 불화를 드러내고 기술 권력에 대항하는 인간적 가치를 강조하고자 한다. 이때 데이터의 비물질성 및 비인간성과 몸의 물질성 및 인간성을 대비하는 과정에서 이 작품이 훼손되는 인간의 육체적 현존과 그 사이에서 발생하는 고통과 애도의 정동을 포착하고 있다는 점에 주목할 필요가 있다.

연극은 납골당을 배경으로, 소시지 공장에서 산재 사고로 죽은 친구 민준을 애도하는 늘찬을 보여주는 것으로 시작한다. 여기에서 늘찬은 민준이 해주었던 세계 최초로 등장한 자동 체스 로봇에 대해 이야기한다. 자동적으로 움직이는 것처럼 보인 체스 로봇의 체스판 아래 숨겨진 상자에 사실 사람이 웅크리고 앉아 체스 말을 움직였다는 이야기에서 몰래 숨어서 일하는 인간의 존재는 자동화 기술 뒤에 존재하는 인간 노동을 상징적으로 드러낸다. 프롤로그에 배치된 이 장면

18) 플랫폼은 노동을 중개하고 관리하는 형태만 있는 것은 아니다. 플랫폼은 광고형(구글), 클라우드형(아마존), 산업형(스마트팩토리), 제품형(집카), 런형(우버, 에어비앤비 등)으로 구분할 수 있다(닉 서르닉, 『플랫폼 자본주의』, 심성보 옮김, 킹콩북, 2020 참조.)

은 산업재해라는 전통적 노동 문제를 호출하면서 동시에 플랫폼 노동 서사의 전사(前史)를 구성하는 것으로 기능한다.

이때 중요한 것은 체스 로봇을 움직이던 인간이 단지 로봇의 뒤/아래에 숨어 있었다는 것뿐 아니라 상자에 들어가 있을 정도로 작고 웅크려 있어야만 하는 통제되는 육체로 상상된다는 것이다. 이는 알고리즘의 속도와 효율성에 맞추어 자신의 신체를 조정해야 하는 플랫폼 노동자의 상황을 압축적으로 보여주는 이미지라 할 수 있다.

이후 작품은 배달 노동의 현실을 통해 알고리즘의 통치가 신체를 어떻게 압박하는지를 구체적으로 제시한다. 리키와 늘찬은 기자인 소은에게 AI와의 대결을 취재해줄 것을 요청하는데, 인간과 기계의 대결을 통해 온라인 공간의 비물질적인 AI와 현실 공간의 물질적인 인간이라는 대립 구도를 제시한다. 이 대결에서 강조되는 것은 AI가 제시한 앱 속의 공간과 실제 현실의 공간 차이이다. 알고리즘은 배달 거리를 '직선'으로 계산하며 날씨와 도로의 변수를 제거한 채 비용을 산정한다. 그러나 라이더가 마주하는 현실은 비에 젖은 미끄러운 노면과 복잡한 골목길이 존재하는 '물리적 공간'이다. 이처럼 데이터가 구성하는 추상적 공간과 노동자가 경험하는 물리적 공간 사이의 간극은 노동자의 신체를 위협에 노출시킨다.

알고리즘과 데이터 기술장치는 특정한 형태의 기술 및 합리성을 구현한 것으로, 객관성이라는 약속을 중심으로 구축된 일종의 사회적 질서를 나타내는 징후¹⁹⁾라고 할 수 있다. AI는 배달 거리와 비용 산정 등을 '계산'을 통해 객관적이고 빠르게 산출한다는 합리성을 구현하는 것처럼 보이지만, 그러한 계산은 육체를 가진 현실의 노동자가 맞닥뜨리기에 '객관적'이고 '이론적'인 것이 아님을 <자본 3: 플랫폼과 데이터>는 식당 점주와 소비자, 노동자 사이의 시간의 상대성을 통해 드러낸다.

리키 이처럼 라이더의 시간과 사장님의 시간, 손님의 시간은 저마다 다르게 흐른다. 아인슈타인이 배달을 해 봤다면, 아마 '치킨의 상대성 이론'이라 불렀을 거다. 방금 예로 든 배달 시간은 어디까지나 이론상의 시간이고, 실제 현실은 더욱 복잡하다.(21쪽)

AI가 정한 알고리즘에 따라 움직이는 배달 노동자들은 빠른 호출 경쟁과 낮은 배달 단가 속에서 교통 법규를 위반하거나 과도한 속도로 이동하도록 압박받는다. 리키는 늘찬이 배달을 잘 하기 위한 비법을 알려달라고 요청하자 “배달의 신과 접신해서 신내림을 받아야” 하며 “오토바이로 작두를 타는” 경지가 필요하다고 말한다. 그것은 여러 식당 사이의 동선을 계산하고 빠르게 움직이는 초인적인 능력을 요구한다. 즉 알고리즘과의 경쟁 속에서 인간의 신체는 초인적인 수행 능력을 요구받거나, 그 요구를 충족하지 못할 경우 교통 사고와 죽음으로 훼손되는 존재로 나타난다. 인물들의 발화를 통해 반복적으로 제시되는 사고 소식과 죽음의 이미지는 비물질적인 데이터 경제가 신체를 소모 가능한 자원으로 취급하는 현실을 드러낸다.

소은 저는 곧바로 맞은편 아파트 앞 사거리를 바라보았습니다. '마라탕'을 배달하던 소년이 오토바이 옆에 쓰러져 머리에 피를 흘리고 있었습니다. 소년의 얼굴에는 표정이 없었습니다. 배달 박스 안에서 터져 나온 '마라탕' 국물이 피보다 더 검

19) 루크 도벨, 『만물의 공식-우리의 관계, 미래, 사랑까지 수량화하는 알고리즘의 세계』, 노승영 옮김, 반니, 2014, 15쪽.

붉게 아스팔트 위를 적시고 있었습니다.

(중략)

소은 어제 본 소년의 얼굴은 계속 저를 따라다녔습니다. 어쩌면 그 소년은 제가 먹고 마시는 것들을 가져다주느라, 이 건물을 부지런히 오고 갔을지도 모릅니다.(26-27쪽)

마국장이 자신이 먹을 마라탕을 배달하던 소년의 사고에도 무심한 반응을 보이고, 마틴 유가 배달 노동자들의 사고에 대한 책임을 회피하는 것처럼 배달 노동자들이 겪는 사고와 죽음은 플랫폼 기업의 책임 전가와 소비자들의 무관심 속에서 잊혀지는 것으로 나타난다. 그러나 소은은 마라탕을 배달하던 소년의 사고 현장을 보고 두통과 구역질을 느끼며, 이후 라이더 유니온을 취재하는 등 배달 노동자들의 현실을 알리고자 한다. 프롤로그에 등장했던 산재와 죽음의 이미지에 이어 배달 노동자들이 겪는 죽음과 고통은 늘찬과 소은이 느끼는 고통과 애도로 연결되며 노동자들이 겪는 문제를 해결하고자 하는 실천으로 확장된다.

신체의 취약성을 통해 기술의 비인간성에 대항하고자 한 연극적 전략은 얼굴이라는 신체성과 접촉이라는 촉각적 감각을 강조하는 점에서도 발견된다. 특히 AI가 도달하지 못하는 인간의 육체성과 인간성은 ‘얼굴’에 대한 강조에서 드러난다. 얼굴 인식 인공지능을 개발하는 애니는 인공지능 ‘캔디’에게 얼굴 데이터를 학습시키지만, 캔디는 인간의 감정을 읽어내는 데 한계를 보인다. 캔디는 무대 위에서 캐리커처와 같은 얼굴 그림을 가진 이미지로 표현되는데, 2차원의 그림 이미지가 갖지 못하는 사람의 얼굴 표정은 AI에게 복잡하고 아직은 불가해한 영역으로 남는다. 이는 인간의 얼굴이 단순히 시각정보가 아니라 언어화할 수 없는 삶의 굴곡과 감정이 축적된 존재론적 장소임을 드러내는 장치라고 할 수 있다.

작품의 결말 부분에서 애니는 민준의 사진에서 감정을 읽어내고자 한다. 그 다양한 감정을 언어화하기 어렵다는 캔디에게 애니는 인간에게는 말 이상의 전달방법이 있음을 말한다. 특히 애니가 리키를 안아주며 위로하는 장면은 인공지능이 도달할 수 없는 신체성의 가치와 연결의 가능성을 보여준다. 훼손된 신체와 죽음을 애도하고 (신체적인) 접촉을 통해 위로하는 행위는 기술 시스템이 소거해버린 인간성을 정치적 연대의 토대로 복원하고자 하는 시도로 읽을 수 있다. 작품은 고통의 공유와 신체적 접촉을 통해 형성되는 연대의 감각을 제안하며, 데이터와 알고리즘 중심의 질서 속에서도 인간적 관계가 지속될 수 있음을 상상한다. 이처럼 <자본 3: 플랫폼과 데이터>는 데이터 중심의 플랫폼 경제가 인간의 몸을 어떻게 소모시키고 변형시키는지를 드러내는 동시에, 신체적 취약성과 감각적 접촉을 통해 형성되는 연대의 가능성을 제시한다.

4. 기술에 대한 긍정과 화해의 상상력이 지닌 한계

앞서 살펴본 것처럼 <자본 3: 플랫폼과 데이터>에서 기술은 주로 인간의 육체와 대립하는 것으로 그려지나, 에필로그에서 인공지능 기술을 통해 죽은 자의 목소리를 복원하는 장면이 등장함으로써 인간과 기술을 겹쳐 놓는 화해의 상상력으로 전환된다. 에필로그에서 무대 뒤의 화면에는 민준의 얼굴이 등장하고, 캔디는 사진을 통해 민준의 감정을 읽어내고 민준의 발화를 ‘재현’해낸다.

캔디 지금부터 ‘민준이의 얼굴 인식 검증’을 시작합니다.

영상화면으로 민준의 얼굴 이미지가 보인다

민준 늘찬아, 잘 있냐? 나도 잘 있다. 리키 누나도 잘 있지? (중략) 그렇게 사라진 줄 알았는데, 어느 날 눈을 떠 보니, 지금처럼 로봇이 되어 있었어. 사실 이전부터 조금씩 기계가 되어 가고 있다고 느꼈지. (중략)

그래서인지 나도 로봇이 되고 싶었어. 로봇이 되면 고통을 느낄 수 없다고 생각했으니까. 그런데 막상 로봇이 되어보니까 로봇도 감정을 느낄 수 있다는 걸 알았어. 아무래도 인간의 모습을 닮아있다 보니까 그런 가봐. 세상의 수많은 로봇을 보게 되면 나를 떠올려줘. 그 로봇도 그 누군가의 변신한 모습일지도 모르니까. 늘찬아 나를 기억해주고, 내 마음을 읽어줘서 고마워. 내가 세상에는 없지만 내 얼굴을 계속 바라봐줘. 그러면 나도 네 얼굴을 마주 보면서 내 마음을 전할게. 우리 또 서로의 얼굴을 바라보자. 그리고 서로의 마음을 읽어보자.(86-87쪽)

이 장면은 <자본 3: 플랫폼과 데이터>가 지속하고 있던 문제제기인 자동화 기술의 이면에 존재하는 인간을 다시 호출하는 것인 동시에 기술을 통해 소외된 존재의 목소리를 복원할 수 있다는 낙관적 전망을 제시하는 장면이라고 할 수 있다. 산재를 다룬 연극들에서 희생자 등 당사자를 회고나 기억, 발화의 주체로서 무대 위에 등장시키는 경우를 다수 발견할 수 있는데, 이는 재현의 윤리를 고민하며 당사자의 목소리를 돌려주고자 하는 것이라고 할 수 있다. 이때 주체로서 등장하는 당사자의 목소리는 증언과 고발의 목소리만이 아닌 위로와 연결의 목소리, 산 자에게는 애도의 의미가 덧씌워지는 목소리로 제시되기도 한다.²⁰⁾ 산재로 희생된 민준을 AI를 통해 되살림으로써, 민준의 얼굴과 목소리로 발화하도록 하는 에필로그는 희생자의 목소리를 되살리고자 하는 최근 노동 연극의 시도와 맞닿아 있다고 할 수 있다.

민준의 발화는 <자본 3: 플랫폼과 데이터>가 데이터를 라벨링하는 노동자와 플랫폼 노동자를 통해 다루었던, 자동화 뒤에 인간의 몸과 얼굴이 있다는 메시지를 집약한다. 여기에 더해 민준의 ‘얼굴’과 ‘목소리’는 기술을 통해 되살아난 것이라는 점에서, 그리고 그 발화 내용에 드러나는, 인간이 변신한 ‘로봇으로서의 인간’이라는 변신의 상상력을 통해 노동하는 인간과 그 결과로서의 AI를 겹쳐 놓는다.

인공지능 캔디는 민준의 얼굴과 발화를 되살리는 것에서 나아가 전세계에서 민준의 얼굴과 유사한 감정을 가진 사람들을 찾아내며 전 지구적 노동의 네트워크를 가시화한다.

애니 민준이의 얼굴 인식 알고리즘과 유사한 얼굴들이 계속 나타나고 있습니다. 네 바다주...에서 리튬을 캐는 사람들의 얼굴입니다...케냐 나이로비 지사에 고용돼 챗GPT를 위한 데이터 라벨러로 일하는 사람들의 얼굴입니다...로스앤젤레스에서 우버로 운전하고, 포스트 메이츠로 배달하는 사람들의 얼굴입니다...”²¹⁾

20) 이성곤, 앞의 글, 94쪽.

21) 「인간이 데이터가 될 수 있나요?」 플랫폼 시대의 인간 소외...연극 ‘자본3: 플랫폼과 데이터’, 『매일경제』, 2024.06.04.

리튬 광산 노동자, 데이터 라벨링 노동자, 플랫폼 운전 노동자 등의 얼굴이 민준의 얼굴과 겹쳐지는 장면은 인공지능 산업의 기반이 되는 전 지구적 노동의 신체를 드러낸다. 이는 인공지능이라는 비물질적 기술의 이면에 전 지구적 노동자들의 '얼굴'과 '신체'가 촘촘히 얽혀 있으며, 플랫폼 산업과 인공지능 산업이 수많은 인간 노동의 축적 위에서 작동하고 있음을 가시화하는 것이라고 할 수 있다. 이처럼 <자본 3: 플랫폼과 데이터>에서 기술은 노동 착취의 도구나 그 결과 이기만 한 아니라 소외된 존재의 목소리를 증폭할 수 있는 매개로서도 상상된다.

또한 애니의 데이터를 학습한 인공지능 캔디가 애니를 변호하고 감정적으로 반응하는 모습은 인간과 기술의 경계를 흐리는 장면으로 제시된다. 민준의 발화를 통해 로봇 역시 감정을 가질 수 있을지 모른다는 상상이 제시되며, 인간과 기계는 기술 산업을 수행하고 있는 '노동(자)'이라는 공통 기반 위에서 서로를 비추는 존재로 재현된다.

그러나 기술에 대한 긍정과 화해의 상상력으로 이어지는 과정에서 플랫폼 자본주의의 구조적 문제와 알고리즘적 통제 등의 문제를 개인의 윤리 문제로 환원하는 한계를 드러낸다는 점을 지적할 필요가 있다. <자본 3: 플랫폼과 데이터>에서 플랫폼 자본주의에 대한 문제제기는 데이터 기술의 문제가 아닌 자본가의 문제로 한정되는 것을 발견할 수 있다. 작품에서 갈등은 기술자와 자본가의 윤리 문제로 발생하고 이들의 태도 변화를 통해 해결되는 방향으로 전개된다. 애니가 데이터 수집의 비윤리성을 깨닫고 회사를 떠나며 누구에게나 열려 있는 공공 데이터를 만들겠다는 새로운 결심을 하게 되고, 미션 퀘스트의 CEO인 필립 역시 애니의 문제제기에 따라 앞으로는 사람들을 감시하는 AI를 만들지 않겠다고 변화한다. 배달 라이더 유니온과 대립하는 배달 플랫폼과 마틴 유의 문제 또한 AI의 배달 단가 계산 오류나 매출 부풀리기와 같은 알고리즘의 결함이나 기업의 부정행위로 제시되는 데 그치고 있다. 이에 따라 데이터 축적과 알고리즘 통치라는 플랫폼 자본주의의 핵심 구조는 상대적으로 단순화되며, 플랫폼 자본주의의 문제를 개별 주체의 도덕성 문제로 축소하는 결과를 낳는다.²²⁾

즉 작품이 애초에 제기했던 데이터 윤리의 문제-데이터 수집의 정당성, 데이터 소유권, 알고리즘 통제-는 기술에 대한 긍정 속에서 충분히 확장되지 못한 채 사라진다. 애니를 학습한 AI 캔디의 훈련 데이터는 정당한가, 민준의 얼굴과 유사한 노동자들의 얼굴 데이터를 수집하는 것은 정당한가라는 질문을 던져볼 때, 인공지능 학습 데이터가 여전히 타인의 얼굴과 삶의 데이터를 기반으로 하고 있다는 문제는 결말에서 적극적으로 다루어지지 않고 있음을 발견할 수 있다는 것이다.

더 나아가 작품은 데이터 노동이나 플랫폼 노동을 단순하게 접근함으로써 플랫폼 기업이 노동자와 사용자로부터 방대한 데이터를 추출하고 알고리즘을 통해 가치를 생산하는 구조적 메커니즘을 충분히 분석하지 않는다. <자본 3: 플랫폼과 데이터>는 데이터 경제를 다루면서도 배달 노동이라는 전통적 형태의 노동에 주목함으로써 플랫폼 산업에서 가치의 발생이 주로 어디에서 이

대본에는 “동시에 민준의 얼굴은 인공지능의 생산을 위하여 광물 채취에서 컨베이어 벨트 노동, 운송 노동, 배달 노동, 데이터 노동까지 착취를 당하고 있는 노동자들의 얼굴 표정과 연결되고 겹쳐진다.”(88 쪽)라고 되어 있으나, 공연에서는 이 장면이 인용과 같은 캔디의 발화로 설명되었다. 해당 대사는 공연을 다룬 신문 기사에서 인용한 것이다.

22) 이와 같은 문제는 전작인 <자본 2>에서도 지적된 바 있다. 김숙현은 <자본 2>에 대해 일면 작품은 선과 악의 경계와 지향을 분명히 함으로써 역으로 지배이데올로기가 강조하는 서사, 현재의 위기는 자본주의 체제의 문제라기보다는 그것의 왜곡된 실현 탓이며 ‘양심적 자본주의’로 얼마든지 되돌릴 수 있다는 동일자의 서사에 머물게 된다고 비판적으로 접근하고 있다.(김숙현, 앞의 글, 26-27쪽.)

루어지고 있는가까지는 주목하지 않고 있다. 플랫폼 자본주의의 주된 가치는 물질적 노동을 통해 생성되지 않는다. 대신 가치는 사용자가 인터넷이나 모바일 기기, 혹은 SNS에 접속하여 수행한 활동의 흔적(클릭, 검색, 소비, 카드 지불, 여행, 이동, 운전, 독서)을 데이터로 가공하는 과정에서 발생한다.²³⁾ 사용자 활동을 데이터로 전환하여 가치화하는 방식이나, 사용자가 플랫폼을 사용하는 가운데 자신도 알지 못하는 사이 ‘무료’ 노동을 수행하게 된다는 것 등의 문제들은 산재 등 노동자의 육체에 가해지는 ‘재난’을 중심으로 하는 서사 속에서 다루어질 자리를 찾지 못한다.

<자본 3: 플랫폼과 데이터>는 플랫폼 자본주의의 비가시적 노동과 훼손되는 신체를 설득력 있게 가시화하면서도, 그 구조적 복잡성을 개인의 윤리 문제로 해결하려는 한계를 동시에 드러낸다. 이 작품은 노동 문제에 주목한 한국 연극의 흐름 속에서 플랫폼 산업이라는 새로운 노동 환경을 다루면서도 산재 등 기존에 익숙하게 다루어진 노동 문제를 중심에 뒀으로써 기술 중심 사회에서 인간성을 사유할 수 있는 방식을 제시한다는 점에서 의미를 갖는다. 이 작품이 보여준 극적 상상력과 한계는 플랫폼 자본주의 시대의 노동 연극이 앞으로 어떤 성찰을 모색해야 하는가라는 과제를 남긴다고 할 수 있다.

5. 결론

(추후 보충)

* 참고문헌은 각주로 대신합니다.

23) 이향우, 「알고리즘과 빅 데이터: 코드와 흐름의 잉여가치」, 『경계와 사회』 125호, 비판사회학회, 2020, 264-265쪽.