

디지털 창의노동

젊은 세대의 노동 윤리와 주체성에 관한 한 시각*

김예란 광운대학교 미디어영상학부 교수**

디지털 창의 노동이란 문화화와 소비주의가 확장하며 노동질서의 유연성과 불안정성이 격화하고 신자유주의적인 이념이 지배적인 자본주의 사회에서, 자유·자율·자발을 추구하는 에토스와 문화적 창의성과 참여를 지향하는 실천들이 디지털 네트워크를 매개로 왕성하게 촉발, 발현, 교통되고, 이들이 정치·경제·문화 권력과 다양한 방식들로 접합 혹은 분절하는 노동 문화를 의미한다. 디지털 창의노동은 개인의 자유를 가치로 표방하는 신자유주의적인 이념 체제 안에 있으면서도 기업화된 디지털 자본주의의 자장 안에서 생성되기에 통치권력과 주체형성의 모순과 갈등으로부터 결코 자유로울 수 없다. 창의성과 열정, 자기 혁신과 성공적인 미래와 같은 긍정적 가치가 강조되는 동시에 이것을 실행하는 경제적 합리성과 자기 경영의 원리가 중시된다. 그 과정에 주체의 의지, 기업의 경영기술, 대중의 익명화된 권력, 사회적으로 팽배한 상상과 환영의 힘들이 개입하면서 자기 통치적인 주체가 형성된다. 이처럼 디지털 창의노동자는 창의성과 자유의 문화적 가치를 지향하고 디지털 네트워크의 참여성과 자발성의 가치를 추구하기에 오히려 신자유주의적인 경제 체제에 타협적으로 접합되는 역설 안에 있다.

KEYWORDS 디지털 창의노동, 창의성, 소비, 생산, 신자유주의, 통치성, 열정, 합리성, 주체성, 경제

* 이 논문은 2014년도 광운대학교 연구년에 의하여 연구되었음.

** yeran@kw.ac.kr

1. 시작하며¹⁾

현대 디지털 네트워크로 매개되는 사회적 삶의 풍광은 종종 매우 대비되는 양상들로 기술되곤 한다. 특히 오늘날 현실이 궁핍, 위기, 불평등의 문제들로 피폐해지는 것만큼이나 가상의 세계에서는 그에 대한 고민과 고통과 함께, 마치 그에 대한 반동처럼 허구적인 열망과 희원의 언어들이 산포한다. 빈곤한 노동 조건, 생기 잃은 활동, 좌절과 피로의 겹들, 생명과 정신의 쇠약, 그러나 풍요로운 소비사회에 대한 상상적 욕망과 화려한 이미지들. 이렇게 본다면, 오늘날 소비사회의 풍요로움 이면에는 노동의 빈곤이 있고, 정보와 이미지 증식의 원천에는 현실의 결핍과 모순이 포함되어 있다.

이러한 분절과 중첩은 어떻게 나타나는 것일까? 이렇게 모순된 현실과 가상의 세계 안에서 어떠한 삶의 주체가 형성될까? 이 글은 이러한 문제를 오늘날 한국사회의 이십대 젊은이들의 삶 안에서 탐문한다. 현재 한국의 이십대는 문화-경제, 노동-소비, 현실-가상의 질서들이 복잡하게 교차하는 위치에서 있다. 이들은 1990년대 이후 지구적으로 소비대중문화가 확장되는 한편, 민주화 이후 한국사회의 ‘문화로의 전환’이 진행되는 상황에서 상대적으로 유연하고 개방적이며 풍족한 환경에서 성장했다(김창남, 2007). 이 안에서 그들의 문화감각과 소비능력은 이전의 그 어느 세대보다 풍부하고 세련되었고 개인적 자유와 창의적 능력을 발휘하고 개성과 열정을 꽃피울 수 있는 삶과 노동에 대한 세대적 기대도 자연스럽게 성장했다. 이러한 감수성의 변화에 상응하여 산업화 시대의 위계적이고 집단적이며 고정적인 시공간에 따르는 노동의 양식이 아니라, ‘소비’와 ‘커뮤니케이션’에 대한 자율적이고 능동적이며 개성적인 참여를 통해 지식과 감정과 같은 무정형의 상품을 생산하고 유통하는 서비스, 정보, 문화 영역이 이들 젊은 세대가 선호하는 새로운 직업 분야로 부상했다(Lazzarato, 1996; Muldoon, 2014). 그렇지만 이렇듯 급속하게 진행된 그리고 줄곧 낙관적인 방향으로 기술되곤 하는 사회변화에도 불구하고, 오늘날 젊은이들의 성공 혹은 적어도 삶의 유지 내지 안정의 가능성은 이전에 비해 더욱 협소해진 듯 보인다. 청년 실업과 비정규직의 문제가 악화되면서 사회적인 인간으로서 누려야 할 삶의 요건들이 (비)자발적으로 포기된다고 말하여진다(예컨대 결혼, 연애, 출산을 포기한 ‘삼포세대’, 그에 덧붙여 인간관계를 포기한 ‘사포세대’, 아울러 내 집 마련까지 포기한 ‘오포세대’ 담론)(홍헌

1) 이 연구는 정보통신정책연구원이 주관하는 <소셜 플랫폼의 확산에 따른 한국사회의 변화와 미래정책> 연구의 일부분으로 진행된 조사 자료를 바탕으로 했으나, 전면적인 재분석 및 재해석의 작업을 거쳐 논문으로 작성되었음을 밝힙니다.

호, 2013). 우울한 대학생들은 단지 서로의 ‘안녕’을 묻는 것으로 존재감을 나눈다. 이렇듯 문화 소비의 풍족함과 노동의 궁핍함이 모순적으로 교차하여 이들의 현실을 이루고 있다. 한편 이러한 사회적 변동과 불안정한 현실 안에서 한국사회는 세계 어느 나라에서도 찾아보기 힘들 정도의 빠른 속도로 디지털화를 성취했고, 종종 ‘디지털 네이티브’(Tapscott, 2008)라고 불리는 젊은 세대는 ‘생용자(producers)’(Bruns, 2008)로서 부각되기도 한다. 그들이 벌이는 디지털 활동의 정치사회적 영향력의 강도와 범위는 갈수록 증대하고 있다. 이 맥락에서 어찌 보면 자연스럽게 디지털 네트워크로 매개된 가상세계는 젊은 세대의 모순을 총체적으로 함축하고 표현하는 복합공간이 되었다. 디지털 공간이 젊은 세대의 희망과 불안, 열망과 절망, 도전과 좌절, 비판과 냉소, 사회에 대한 참여 욕구와 소외와 같이 충돌적이고 모순적인 경험과 가치들이 매우 혼란스럽게 표출되고 수행되는 삶의 환경이 된 것이다(최태섭, 2013; 한윤형·최태섭·김정근, 2011).

이렇듯 젊은이들이 현실과 가상 공간들에서 문화 소비와 문화 생산의 활동을 하면서 형성하게 되는 노동 윤리와 경제적 주체성이 이 글이 다루려는 주제다. 소비에 대한 감각과 기대는 팽창하였지만(남은영, 2007) 현실적인 삶의 조건은 더욱 가팔라지는 상황에서, 디지털 네트워크가 새로운 삶의 기획으로서의 노동의 공간으로 형성되는 상황과 그 교차로에 선 젊은 주체의 모습을 탐색한다. 아울러 미리 전제되어야 할 점으로써, 이 글에서 사용된 노동의 개념은 경제학에서 전제하는 자본과 생산관계의 문제라기보다는 보다 폭넓은 의미에서 사용된다. 즉 ‘현대 자본주의’에서 두드러지게 나타나고 있는 현상인 바, 다양하고 복잡한 사회적 힘들과의 상호작용 안에서 특히 ‘소비와 소통’의 불가결한 연관 속에서 이루어지는 삶의 기획 및 실천, 즉 삶을 일구고 행해가는 활동을 의미한다(Muldoon, 2014).

여기에서 설정된 문제 영역, 즉 풍요롭고도 위태로운 삶의 모순적 질서를 살아가는 주체들의 체험에 대한 접근은 이에 관련된 이론 검토와 함께 실제 그러한 삶을 살아가는 이들의 이야기를 듣고 해석하는 작업으로 구성된다. 이 시도는 대학에서 가르치고 있는 저자가 학생들의 삶의 이야기를 듣고 접하는 과정에서 그 문제의식이 싹텃고 이 문제를 해명하기 위해 관련된 사회적 담론과 이론적 논의, 그리고 그러한 체험을 실제로 하는 이들의 이야기를 수집, 검토, 분석하는 과정으로 진전되었으며, 이러한 바탕 위에서 내가 만난 학생들이 부분을 이루는 한국 젊은 세대의 노동 윤리와 주체성을 해석하는 작업으로 이루어졌다. 이런 배경 위에서 쓰인 이 글은 크게 후기 자본주의 디지털 문화 환경에서 노동과 소비의 문제를 논하는 이론화 작업과, 이러한 객관적 질서를 몸소 자신의 삶으로 살아가는 젊은이들의 체험을 해석하는 두 부분으로 구성되며, 결론적으로 오늘날 한국 젊은 세대의 주체성과 노동 윤리, 그리고 그에 개입하는 권력 작용에 대한 하나의 시각을 제안하게 된다.

우선 이론화 작업은 ‘디지털 창의노동’의 개념을 구성하는 흐름으로 전개된다. 뒤에서 상술되지만, 디지털 창의노동은 ‘후기 자본주의’ 시대에 ‘디지털’로 매개된 삶의 조건에서 형성되고 있는 ‘창의’ 노동의 한 형태다. 일면 서로 다른 껍들을 우연스럽게 얹혀 놓은 듯 보이는 이 개념은 그러나 사회·경제적 구조와 기술적 변동, 의식과 문화의 변화 흐름이 역사적 수렴(convergence)되는 가운데, 그 접합된 객관적 조건을 인간 주체들이 직접 심신으로 수행함으로써 특정한 노동문화로 현실화한다는 논리를 지니고 있다. 이런 점에서 주체의 활동적 혹은 노동적 실천과 그 과정에서 형성되는 주체성이 핵심적인 문제로 다루어진다.

이 문제를 접근하기 위해 디지털 창의노동을 구성하는 세 개 층위, 즉 디지털 노동, 창의노동, 후기자본주의의 노동 윤리와 노동 문화의 문제들이 세부적으로 검토되고, 이 세 가지 층위가 점층적으로 연결되는 논의 과정을 거쳐 ‘디지털 창의노동’의 개념이 제안된다. 이러한 이론화 작업에 근거하여, 그리고 한국사회에서 실천되는 디지털 창의노동의 실재를 이해하기 위해 디지털 창의노동에 몸담고 있는 젊은이들의 인터뷰 내용을 해석한다. 이 접근은 현재 젊은 세대의 주체성을 특정 이념의 지배(예컨대 신자유주의), 노동 및 산업 구조의 결정력(예를 들어 정치경제학 담론), 기술발전이라는 원동력(대표적으로 디지털 미디어), 개인 및 세대의 심리문제(이기적이거나 소심한 이십대)와 같이 어느 한 요소의 단일한 힘에 의해 일방적으로 구성된 결과적 산물로 보는 대신, 이렇듯 이질적인 요소와 힘들의 중첩 속에서 형성되는 과정적 실체로서 접근한다. 이처럼 이론과 경험적 담론을 접합하는 방식을 통해 오늘날 우리 사회를 살아가는 젊은이들의 노동 윤리와 경제적 주체성에 관한 하나의 시각을 제안할 수 있으리라 생각한다.

2. 디지털 노동의 사회적 맥락화

디지털 노동에 대한 핵심 사고들 중의 하나는 디지털 네트워크 환경에서 일어나는 일반인들의 생산과 소비 활동을 중심으로 전개되었다. 논쟁은 그러한 디지털 활동이 자유롭고 자발적인 문화적 실천인지 혹은 그러한 환상에 기초했을 뿐 실상은 이념적이고 피착취적인 노동인지에 관한 상이한 시각에서 비롯한다. 긍정론자들은 디지털 네트워크를 문화생산물의 ‘확산’을 지지하는 기술, 경제, 사회적 조건으로 전제하고, 그 안에서 능동적이고 생산자적인 이용자들의 자발적인 참여를 통해 이루어지는 소통, 교환, 공유의 민주적 측면들을 강조한다(Bruns, 2008; Jenkins, Ford, & Green, 2013). 이와 대조적으로 비판론자는 사람들이 미디어를 이용하는 조건과 방식을 통제하고 대중의 참여 활동을 자본화하며 대중 참

여의 ‘창조성’과 네트워크의 ‘연결성’을 상품화하는 디지털 자본주의의 권력 구조를 문제시한다(Fuchs, 2011; van Dijck, 2013; Curran, Fenton, & Freedman, 2012).

바로 이러한 디지털 네트워크의 양면성 때문에 사람들의 디지털 이용 활동 역시 본연적으로 양가적이다. 긍정론자들이 창조성과 능동성의 표현으로 찬미하지만 비판론자들이 착취와 소외의 양상으로 지적한 디지털 활동의 이중성을 비판하는 관점에서 티찌아나 테라노바는 ‘무불노동(free labor)’²⁾의 개념을 도입한다(Terranova, 2000). 인터넷에서 메일링 리스트, 웹사이트, 채팅장에 글쓰기, 읽기, 관리하기와 참여하기의 일들로 구체화되는 무불노동은 네트워크 활동에 대한 대중의 복합적인 심리를 함축한다. 이를테면 제공되는 문화물에 대한 소비 욕망과 더불어, 선물경제나 집합지능에 관해 품게 되는 호의적 관심과 이에 참여하고자 하는 욕구들이 합쳐져 디지털 생산 활동이 일어나는 것이다. 적극적으로 글, 사진, 동영상의 콘텐츠를 제작하고 유포하는 식으로, 비의도적이고 습관적으로는 인터넷을 사용하는 동안 네트워크 사용 기록을 남김으로써 디지털 발자국을 만들어 내는 식으로, 이용자들은 디지털 미디어 기업에 유용한 정보 자원을 제공하고 가치를 창출한다. 그리고 인터넷 기업은 수많은 개인들이 동시다발적으로 실행하는 네트워크 활동을(그리고 그 저변에 작동하는 소비에 대한 욕망까지도) ‘집합적으로 총체화’하여 자본화한다.³⁾ 이용자들의 ‘자유로운 의지와 욕망에 의해 수행되지만 그에 대한 대가가 ‘부재’하고 노동력이 착취된다는 ‘프리(free)’의 이중적 의미에서 인터넷 이용행위는 무불노동이다. 무불노동은 자발적으로 부과되면서 보수를 받지 않고, 즐거지면서 포섭되는 양면성을 띤다. 따라서 그것은 유혹적이면서도 착취적이다.

테라노바의 ‘무불노동’과 유사한 한 측면이 한국의 특수한 상황 안에서 ‘잉여’로 이름 붙여졌다. 물론 잉여에는 한국 현실사회의 복잡한 문화정치적인 함의가 응집되어 있지만, 비판적 정보자본주의 관점에서 볼 때 백옥인은 ‘잉여’를 “신자유주의의 자기 관리 기술과 정보자본주의의 자동 추적 기술이 결합”된 조건에서 생성된 ‘수동적 아웃사이드’라고 정의한

2) ‘free labor’는 여러 용어로 번역되었다. 백옥인(2013a)의 자유노동, 김예란(2014)의 무불노동, 이희은(2014)의 무임노동이 그러한 예인데, 본문에서 설명했듯이 그 개념 자체가 이중적이기 때문에 한 단어로 옮기기가 쉽지 않다. 이 글은 일부 영어권 필자들이 ‘free labour’를 ‘unpaid labour’로 해석하는 입장을 참고하면서(Hesmondhalgh, 2010), 자유로운 참여라는 의미를 인정하면서도 그것을 활용하고 착취하는 자본의 권력 작용에 강조점을 두는 의미에서 그리고 임금 외에 가능한 여러 다른 형태의 노동에 대한 대가까지 고려한다는 의미에서 무불노동의 용어를 취한다.

3) 테라노바는 마우리쥬오 라짜라토의 비물질 노동 개념을 적용하고 있다. 라짜라토는 비물질 노동을 후기자본주의의 정보화 체계에 지배적인 노동의 형태로서, 육체적이고 물질적인 영역보다는 정신, 정동, 지식, 상징 등의 문화 영역에서 가치 생산의 효과를 만들어내는 인간 행위로 설명한다. 자세한 논의는 Lazzarato(1996)를 참고할 것.

다(백옥인, 2013b, 5쪽). 사회적으로 주변화된 사람들이 온라인으로 모이고 이들이 행하는 엄청난 참여와 소비 활동이 디지털 콘텐츠와 서비스로 상품화됨으로써 중국에는 거대 플랫폼이 ‘이용자들의 활동을 집어삼키’는 효과가 발생한다는 것이다. 이런 점에서 잉여는 ‘신자유주의적 정보자본주의’의 ‘포함적 배제물’인 동시에 ‘배제적 포함물’이다(백옥인, 2013b, 12-13쪽). 잉여가 버려진 시간에 인터넷을 떠돌며 클릭하고 자판을 두들기며 시간을 죽이는 ‘일’-폭스(2011)가 주장하는 인터넷의 정치경제학 관점에서 본다면, 문자 그대로 이것은 가치를 생산하는 ‘일’이다!-은 마치 쓰레기를 재활용하듯이 소외된 주체들이 자신의 잉여성을 무한히 가동시켜 가치를 생산하는 노동과 같다. 잉여들은 자신이 처한 현실적 기아를 가상의 비대로, 사회적 수동성을 사이버 적극성으로 전환하며 디지털 자본주의의 확장에 기여한다. 이렇게 본다면 흔히 찬미되는 생용자의 능동성이란, 적어도 그 일부 부분은, 현실에서 누적되는 노동의 빈곤과 가상에서 진행되는 정보 소비의 합성물에 가깝다(Gill, 2007; Gill & Pratt, 2008).

이처럼 인터넷이 ‘저절로’ 모든 이용자를 생산자로, 모든 노동자를 창의적인 문화인으로 만들어주는 것은 아니다. 오히려 무불노동은 “유식한 문화소비가 기쁘게 포용되는 동시에 대담하게 착취되어 과잉의 생산 활동으로 변모”하는 과정에서 생성된다(Terranova, 2000). 또한 보다 거시적으로 볼 때, 오늘날 ‘네트워크 문화’는 이용자들의 정서적이고 문화적인 욕망에 소구하면서 그들의 실행과 개입을 독려함으로써 후기 자본주의 체제의 소비와 노동 행위를 동시에 자극하고 포획하는 힘을 행사한다. 아울러 무불노동이 잉여의 노동력이 완전한 실업이나 전복적인 일탈로 빠질 것을 우려하며 최소한의 노동 잠재성이 살아 유지되기를 원하는 국가와 자본의 필요를 충족시키고 있다는 사실에도 유념할 필요가 있다(Terranova, 2000; 2004). 개인의 인터넷 이용행위가 자본주의 사회에서 문화적으로 자극, 유도되고 자본의 논리에 따라 통제되는 방식을 해석하기 위해, 테라노바는 “아우터넷(outernet)” 개념을 제안한다. 아우터넷은 인터넷을 관통하고 넘어서는 사회적, 문화적, 경제적 관계들의 네트워크를 뜻한다. 이러한 시각의 확장을 통해 마치 인터넷이 현실과 분리되어 독자적으로 존재하는 듯 간주하는 오류를 교정하고 노동, 문화, 권력이라는 보다 큰 흐름이 인터넷을 포위하고 연결되는 방식을 사고할 수 있다.

이렇듯 디지털 노동은 온라인을 둘러싼 현실 사회의 맥락에서 볼 때, 테라노바의 표현을 빌려 온다면 ‘아우터넷’의 차원에서 볼 때, 문화 소비 및 문화 생산의 문제로 확장된다. 이는 앞서 논했듯이 디지털 환경에서 활발히 일어나는 무불노동의 대부분이 감정, 정보, 지식, 여론과 같은 상징적이고 문화적인 요소들에 대한 생산과 소비 활동으로서 이들이 사회적 차원에서는 ‘문화산업’과 직결되기 때문이다(Terranova, 앞의 글). 따라서 디지털

노동은 단지 기술 차원에서의 행위적 적극성이 아니라 그것을 둘러싼 사회적 맥락 안에서 일어나는 문화 활동이며, 이런 점에서 문화의 본질적인 동력이라 할 수 있을 창의성, 그리고 창의성에 대한 사회적 조직 및 배치의 문제와 연관된다. 따라서 이어지는 절에서는 창의성을 기반으로 하는 문화 생산 활동의 문제를, 디지털 노동과 연관되며 디지털 창의노동을 이루는 또 하나의 요소인 창의노동의 측면에서 검토하겠다.

3. 창의노동: 윤리적 기획으로서의 '창의성'

창의산업은 20세기 말에 영국과 호주를 비롯한 서구사회의 '신지식경제'의 접근에서 제안된 개념으로, 디지털 미디어 환경에서 대중의 '창의적 예술'과 '문화산업'의 통합을 추구하는 정책적, 경제적 구상이다(Hartley, 2005, p. 5). 그러나 그것이 전면에 내세우는 문화적 창의성과 다양성, 그리고 경제적 성장에 대한 희망찬 전망에도 불구하고, 창의산업 담론은 여전히 논쟁적이다. 창의산업이 군수산업, 자본, 첨단 기술이 결속된 권력 집중화 구조에 종속되어 있고 문화적 순응주의 및 시장화를 강화한다는 비판으로부터 자유롭지 않다.⁴⁾ 또한 창의산업 담론은, 이전의 '문화'라는 어휘가 지녔던 '불평등성', '소수자', '갈등', '충돌'과 같은 함의들을 '긍정', '새로운', '가치중립적인', '풍요로운'과 같은 이미지로 탈바꿈시킴으로써 문화에 본질적으로 내재하는 정치성을 '경제지향적'이고 '탈정치화'된, 그리고 '신자유주의'적인 논리로 변모시키는 효과를 낳는다(Lee, H., 2014). 이와 유사하게 창의산업에 종사하는 창의노동에 대한 평가도 양면적이다. 상징적 보상과 자아실현에 관한 긍정적 시각에서 평가한다면 창의노동은 인간의 독창성과 자율성을 계발하고 성찰성을 심화할 수 있는 '좋은' 노동이다. 반면 노동 구조에 관한 비판적인 관점에서 본다면 창의노동은 '창의성'이라는 이름 아래 인간의 인지와 감정 능력이 착취되고 노동 주체성이 포획되는 '나쁜' 노동이다(Hesmondhalgh & Baker, 2011).⁵⁾ 이렇듯 창의산업과 창의노동에 함축된 양가

4) 창의산업론은 비판이론에서 기원한 '문화산업(culture industry)'과 연결된다. 문화산업 개념은 아도르노와 호르크하이머의 <계몽의 변증법>과, 아도르노의 <문화와 행정>, <문화 산업의 재고찰>의 논문들에서 점진적으로 개진되었다(Ray, 2011). 이 개념을 통해 메스 테크놀로지를 통해 조직되고 자본의 논리에 의해 관리되는 '메스 컬처mass culture'에서, 상품화의 논리에 따라 문화가 표준화, 통합화, 획일화되고 인간의 의식과 기능이 시장 지향적인 합리성과 순응주의로 변질되는 상황이 비판되었다(Adorno, 2001). 현재 창의성 담론에서 아도르노의 비판이 여전히 지니는 유용성에 대한 논의로 Ray(2011)을 참고하시오.

5) 헤즈몬드갈과 베이커의 '창의노동'에 관한 설명에 의하면, 실상 모든 노동에는, 그 방식과 정도는 다양할 지라도 모두 '창의적인 성격'이 내포되어 있다. 그 중에서 특히 창의노동이라고 별도로 구분지어 불릴 수 있는 성격의 노동이

성에 기인하여, 이 절에서의 중심 문제 영역인 창의노동자의 주체성에도 이중성과 모순이 복합적으로 존재한다.

우선 창의노동은 현대 자본주의 질서에서 지배적으로 추구되는 노동의 미적 가치와 소비주의로의 경향성, 그리고 개인주의와 능력주의의 팽배에 따른 경쟁과 차별이 강하게 드러나는 분야다(Neilson & Rossiter, 2005). 후기 자본주의 사회 전반에서 소비의 미학이 노동의 윤리를 대체하며 노동 수행의 이미지와 스타일, 도전과 성취의 짜릿함과 강렬함, 자기 계발과 혁신을 향한 왕성한 의지, 그리고 이러한 성향이 예기하는 거대한 부의 획득이 우선적으로 중시되는 경향이 강한다(바우만, 2012; 서동진, 2009; 세넷, 2006/2009), 창의산업 분야는 그러한 노동문화의 전형을 보여준다. 가령 닉슨과 크루웨(Nixon & Crewe, 2010)의 연구는 남성 패션 잡지 산업에서 쾌락주의(hedonism)가 발달하고 패션 산업에 대한 사회적 환상이 파생되며 잡지 제작 노동을 즐거움과 재미, 멋진 스타일과 화려한 라이프스타일이라는 관점에서 인식하는 성향이 강함을 알려준다.

그러나 이렇게 화려한 창의산업의 외양과 달리 창의노동자의 다수는 불안정하고 위태로운 삶을 살아가고 있다. 특히 우리가 주목하는 디지털 미디어 분야의 창의노동은 신자유주의 노동질서의 불안정성을 집약적으로 보여준다(김예란, 2009; 박진우, 2011; 이희은, 2014). 이를 증명하듯 로잘린드 질(Gill, 2007)이 암스테르담을 중심으로 실시한 심층분석 결과에 따르면, 정보기술 분야의 정규, 비정규 종사자들이 겉으로는 ‘쿨’하고 ‘평등’하며 ‘독창’적이라 예찬되지만, 저임금과 장시간 노동, 젠더 불평등, 일자리의 불안정성과 같은 오래된 노동문제에 심하게 시달리는 현실이 드러났다. 다소 자괴적인 시선에서 등장한 신조어들을 인용한다면, 이러한 사회현실은 디지털 기술문화에 대한 낭만적인 이상을 발산하는 ‘테크노보헤미안(technobohemians: ‘techno’와 ‘bohemian’의 합성어)’이나 사이버 공간의 새로운 무산계급인 ‘사이버테리아트(cybertariat: ‘cyber’와 ‘proletariat’의 합성어)’, 자

란 ‘문화 산업에 포함된 노동 또는 직업’으로서, ‘상징 생산을 하는 활동에 집중된 일’을 가리킨다(Hesmondhalgh & Baker, 2011, p. 9) 창의노동은 여러 영역과 등급으로 노동 분업 체계가 형성되어 있다. 헤즈몬달과 베이커는 ① 작가, 배우, 감독, 음악가와 같이 일차적 창의 집단 ② 촬영, 영상 편집, 음향 기술 담당자와 같은 기술자들 ③ 텔레비전 감독과 제작자, 잡지 편집자, 음반 기획자(A&R: Artist and Repertoire)와 같은 감독자(creative managers)들 ④ 행정 담당자 ⑤ 경영진 ⑥ 비숙련 노동자들을 창의노동의 영역으로 아우르고 있다. 이처럼 창의노동은 매우 다양하며, 이 다양성이 문화생산에 연관되는 주요 위계 및 구별의 원인으로 작동하고 있다. 한편 본 연구가 주목하는 디지털 창의노동은 탈제도화된 영역에서 소셜 미디어의 매개를 통해 아마추어적인 대중들이 수행하는 행위라는 점에서 그간의 창의노동 범주에 정확히 귀속되지는 않는다. 그러나 디지털 환경에서 생성되고 있는 이러한 노동 형태는 헤즈몬달(2010)이 지적하듯이 향후의 창의노동 및 그에 대한 분석에 매우 시의적인 중요성을 지닌다. 그는 본 연구에 흥미롭게 연결되기도 하는 지점으로, 중간 수준의 전문성이나 아마추어 자격을 가진 이들이 임하는 디지털 노동과 인턴십 형태에 특히 주목하고 있다.

유롭고 자율적이며 독립적인 이상을 추구하지만 동시에 항상적인 경제적 불안과 빈곤을 안고 사는 ‘창조적인 프리케리아트(creative precariat: ‘precarious’와 ‘proletariat’의 합성어)’의 산출을 의미한다. 이들의 존재는 단지 ICT 같은 특정 산업분야뿐 아니라 현재의 지배적인 산업분야인 지식 및 서비스 영역의 인지노동 전반에서 광범위하게 드러나는 문제점들인 노동시장의 빈곤과 양극화 양상을 대변하고 있다(Peuter, 2014; Standing, 2011).

이렇듯 양면적이고 양극화된 창의노동 문화 안 또는 그 경계와 주변에서 창의노동자의 주체성은 모순적이고 갈등적인 방식으로 형성된다. ‘누구나 창의적이다’ 또는 ‘창의적으로 되어야 한다’는 이념 질서 안에서, 창의성은 반드시 이르고 싶은 이상이면서 성취되어야 하는 하나의 ‘의무’가 된다(van Osten, 2011). 창의성이라는 위대한 이름 아래에서 창의노동자는 이 고달픈 직업의 길은 자신이 자유로운 의지를 가지고 자발적으로 선택한 것이라는 신념을 강하게 품는다. 그 결과 사회구조적으로 부과된 불안정하고 불평등한 질서를 스스로 용인하면서 더욱 적극적으로 자신의 일에 임하는 창의노동 특유의 모순된 노동 윤리가 형성된다. ‘내가 원해서 하는 것이니까’, ‘원하는 것을 위해서라면 어떤 고난도 용감히 맞서겠어’ 내지는 “위기를 즐겨라!” 같은 슬로건처럼. 이 같은 현상을 가리켜 로리는 주체가 자신의 위태롭고 빈곤한 위치를 마치 정상 상태인 양 수용한다고 설명한다(Lorey, 2009). 나아가 이러한 ‘정상화된 자기 위태화(normalized self-precariation)’의 태도는, 로리가 정확히 지적하듯이, 주체의 자발적인 선택과 자유로운 결정이라는 형식을 취함으로써 역으로 창의성을 경쟁적이고 개인주의적인 논리로 관리하고 경영하는 ‘신자유주의적인’ 창의산업 질서(McRobbie, 2002)에 매우 효과적으로 활용되는 결과를 낳는다는 점에도 유의하자(Lorey, 2009). 기회와 참여의 평등에 대한 신념과 언젠가는 성공하리라는 희망을 강력하게 가지기에, 다수의 창의노동자는 온갖 장애와 고난에도 불구하고 스스로 창의노동에 투신하기를 진정으로 믿고 열망하며 감행한다.

이처럼 창의노동이란 이념은 외부로부터 부여되어 그에 강제로 종속되는 방식이 아니라 자신이 자발적으로 결정한 최선의 선택이라는 형태로 내면화되어 자유의 가치로 정립된다. 창의노동을 향한 주체적인 신념, 의지, 욕망은 주체의 외피에 밀착하고 내면을 투과하면서 그의 심신을 형성하고 궁극에 그 자체가 된다. 실상 창의성이 무엇인지 어떻게 만들어지고 발현되는지는 무척 복잡한 문제이며, 창의성에 대한 인식이 형성되고 구체화되는 방식은 사회, 정치적인 맥락에 따라 다양하고 특수하다.⁶⁾ 중요한 점은 이러한 본질적

6) 과연 창의성이 무엇이며 그 개념의 이론적, 역사적 형성이 어떠한가라는 문제는 이 글의 범위를 벗어나며 별도의 연구를 통해 다루어져야 할 중요 주제이다. 창의성에 관한 다양한 역사적, 사회적 논의에 대해서는 Frew

인 질문은 이미 중요하게 고려되지 않는다는 사실이다. 의미가 텅 빈 큰 단어이기에 오히려 더욱 효과적으로 융통되며 엄청난 사회 흡입력을 지니고 거대한 문화 경제적 힘을 지닐 수 있게 된다. 일례로 최근 퓨마 스포츠 기업이 ‘소셜 커뮤니케이터’를 모집하는 광고에서, 소셜 커뮤니케이터의 ‘선정 기준’은 이렇게 제시되었다. 첫째, 스포츠 활동 및 패션에 관심이 많을 것, 둘째, 온/오프라인 활동 참여에 대한 열정을 가질 것, 셋째, 에디터로서 콘텐츠 제작 툴 사용 가능자, 마지막으로, 자신감과 새로운 도전을 즐기는 자. 이와 유사하게 삼성의 ‘스토리텔러’ 프로그램은 ‘커뮤니케이션 전문가를 향한 열정의 인큐베이터’로 자임한다. 요컨대 기업들은 현실과 가상을 포괄하는 삶의 공간을 포섭하고 물질적 문화 소비로부터 디지털 콘텐츠 생산 활동에 이르는 개인 활동을 관통하면서, 열정, 자신감, 도전, 즐거움과 같은 멋진 어휘들로 장착된 수사들로 잠재적 창의 노동자들을 호출하고 있는 것이다. 이렇듯 창의성이 하나의 강력한 규범으로 작동하는 상황에서, 그것은 이제 자유와 도전을 추구하는 에토스 위에서 전략적 스타일로 구체화되고 현실적으로 실행되어야 할 삶의 기술이 된다.

그렇다면 현존하는 지배적인 권력 관계와 직면한 위험과 불안에도 불구하고 창의노동자의 내면에서 강력하게 작동하는 자유와 열정은 어떻게 형성되며 어떠한 방식으로 현실 경제 질서 안에서 실행되는 것일까? 이 문제를 특정 개인이나 세대의 심리적인 요소로 보는 대신 역사적으로 맥락화하고 사회적인 관점에서 이해하기 위한 노력으로서, 이제 20세기 후반에 출현한 새로운 자본주의 정신과 경제적 인간의 면모를 살펴보기로 한다.

4. 새로운 자본주의 정신과 경제적 주체의 형성

노동 윤리의 문제는 인간의 자발적이고 창조적인 활동이 사회적인 생산·소비의 권력 관계 안에 구조화되고 노동에 대한 자유와 필요가 정치·경제적 질서에 결합하는 방식과 관련된다. 따라서 노동 윤리의 적어도 한 측면은 흔히 분리되어 있거나 대립된 듯 간주되었던 ‘감정-열정-창의성의 문화적 축’과 ‘이성-이해관계-합리성의 경제적 축’을 결합하는 시각에서 이해될 수 있다. 이 시각은 근대의 합리성이라는 지배적인 표층의 근저에는 감정의 요소가 발생적, 기능적, 구조적으로 발생, 작동, 재생산되어 왔다는 역사적 사고에 의존한

(2004), Hesmondhalgh, D. & Baker, S. (2011) 등을 참고할 것. 아울러 최근 한국사회에서 부상한 창의산업 정책담론의 경제지향적인 성격에 관해서는 이해경(2014)을 참조할 수 있다.

다(김홍중, 2013). 그리고 이미 디지털노동과 창의노동 분야에서 목도했듯이, 현대 자본주의 체제에서 근대적 합리성이라는 과거의 강고했던 표층이 해체되는 한편 열정과 창의성을 전면에 내세우는 새로운 형태의 노동문화가 등장하고 있다는 현실 관찰에 근거한다. 이렇듯 노동 과정에서 형성되는 주체성과 노동 윤리 문제를 탐구함으로써, 우리가 앞에서 검토한 디지털 노동과 창의노동이 단지 개별적이거나 일시적으로 나타나는 기술 혹은 산업적인 현상이 아니라, 보다 거시적인 역사적 흐름 안에서 나타나는 삶과 노동의 변화 양상을 이해할 수 있을 것이다. 이를 통해 디지털 노동과 창의노동을 역사적으로 맥락화하고, 그에 임하는 사람들, 즉 이 글에서 디지털 창의노동자라고 부르는 이들의 주체성과 노동 윤리를 사회적인 관점에서 해석할 수 있는 틀을 마련하고자 한다.

우선 근대의 자본주의 정신에 대해 간략하게 살펴보자. 막스 베버에게 있어서 근대 자본주의의 정신은 인간의 전근대적 정신과 육체가 ‘합리주의적’ 에토스로 재편되는 과정에서 형성되었다(Weber, 1976). 전통적인 행복론에서는 지극히 ‘비이성적’으로 간주될 만한 행위인 끊임없는 노동이 오히려 근대인에게는 ‘일-삶’의 궁극의 목표로 설정된다. 프로테스탄티즘의 종교적 ‘소명’ 아래 ‘더 많은 돈을 벌고 또 버는 것’이 최고선의 ‘윤리’로 정립되며, 이는 철저한 검약주의와 근면성에 바탕을 둔 자기 훈육이라는 삶의 양식으로 구체화되었다. 베버의 ‘합리적 조직화’란, 기든스에 따르면, ‘지속적으로 기능하는 사무 체계 안에서 작동하는 일상적이고 계산적인 관리성’을 의미하는데, 이는 구체적으로 ‘훈육된 노동력’과 ‘자본의 정규적인 투자’의 형태로 구현되었다. 단순한 물질적 필요 충족이 아니라 금전 획득과 경제적 소유를 성취하고자 노력하는 태도, 그것이 바로 ‘근대 자본주의 정신’의 본질이다(Giddens, 1976). 그러나 이러한 합리성에 대한 인식에 못지않게 중요한 점은, 베버의 자본주의 정신에 ‘비합리적인 감정의 창조적 운동이 발생적으로 연관’된다는 점이다(김홍중, 2013). 합리성과 이성을 강조한 베버에게서조차 감정은 ‘행위의 창조성’의 원리로 기능하였다(요아스, 2003, 김홍중, 앞의 글, 21쪽에서 재인용). 이와 유사하게 근대를 특징짓는 철학, 정치사상, 사회학, 고전 경제학에서는 정동, 정서, 신념, 믿음, 기분, 충동과 같은 소위 비합리적인 요소들이 정치적, 경제적, 사회적인 합리성을 생성하고 정향하고 추동하는 힘과 논리로 사유되어 왔다(김홍중, 2013; Negri, 2013).

근대 자본주의 정신을 이성과 감정의 결합으로 보는 관점을 단초로 삼아 그리고 앞에서 논의된 바 창의노동자와 디지털 노동자가 문화적 자유와 창의성의 가치를 중시하면서 경제적 이해관계를 추구하는 노동 행위라는 점을 염두에 두고, 그 연속성 안에서 오늘날의 노동의 윤리와 주체성의 특성을 추론할 수 있다. 따라서 이 역시 두 개의 축—감정/이성, 열정/이해관계(허쉬만, 1977/1994), 문화적 창의성/경제적 합리성—의 결합 관계 안에서

접근할 수 있을 것이다. 이 시각에서 20세기 중반 이후 후기자본주의 체제에서 일어난 변화를 두 입장에서 조망할 수 있는데, 그 중 하나는 열정과 문화적 감수성, 자유와 창의성을 강조하며 이를 후기자본주의적 노동 문화의 새로운 성격으로 설명하는 입장이다. 다른 하나는 개인의 자유로운 경제 행위와 합리성의 문제를 신자유주의적인 정치-경제 조건과의 관계 안에서 해석하는 입장이다. 앞서 서술했듯이, 이 두 입장은 서로 분리되거나 대척되지 않는다. 논의의 초점이 맞추어진 국면은 다소 다를지라도, 궁극적으로는 감정과 이성, 열정과 이해관계, 문화적 창의성과 경제적 합리성처럼 관행적으로 대립된다고 여겨졌던 요소들의 구분이 흐려지고 이들이 접합하며 형성되는 새로운 노동 주체의 성격을 설명하기 때문이다.

첫 번째의 새로운 노동문화의 입장에서 볼탄스키와 치아펠로(2005)는 프랑스의 68혁명에서 제기된 ‘예술적 비판’을 연원으로 하는 ‘새로운 자본주의 정신’을 도출한다. 저자들에게 따르면, 부르주아 소비 사회의 표준화와 무의미성에 저항하는 ‘예술적 비판(artistic critique)’의 자유, 자율, 진정성 주장이 20세기 후반에 유희된 형태로 수용되며, 역설적으로 자본주의적 관리 체제가 더욱 효율적인 형태로 갱신하는 데 영감을 제공하게 된다. 즉 노동체계의 유연성, 네트워크와 평판이 중시되는 연결주의, 멀티태스킹과 멀티 숙련, 팀 작업과 하부계약의 성행, 과거의 탐욕스럽고 이기적인 자본가와 달리 ‘쿨한’ CEO 빌 게이츠처럼 사회의 꿈과 희망을 공유하는 탈권위적이고 세련된 기업가형 등의 논리는 예술적 비판을 흡수하고 연결주의(connexionist)로 재편된 후기 자본주의 체제의 개조 성과다. 이 과정에서 20세기 전반에 대량생산 대량소비 체제에서 발달한 관료주의, 수직성, 경직성의 질서가 이동성, 유연성, 창의성의 논리로 대체되며 ‘새로운 자본주의 정신’으로 발현되었다(Boltanski & Chiapello, 2005; Budgen, 2000; Nowotny, 2011). 새로운 자본주의 정신은 이성으로부터 감정을, 이해관계 중심적인 가치 체계로부터 열정과 세속화된 진정성을, 근면하고 금욕적인 생활양식으로부터 세련성과 소비주의 미학을 강조하는 방향으로 전개된다.

두 번째 입장인 정치-경제 체제의 관점에서 볼 때, 20세기 중반 이후 서구 사회의 신자유주의 체제는 보다 적극적으로 경제 지향적이며 더욱 능동적으로 경제적 원리에 따라 욕망하고 사고하고 실행하는 경제 구조 및 주체들을 형성한다. 푸코(2008/2012)의 시각에서 이는 인간 주체의 정신과 몸을 아우르며 ‘생(生)’ 그 자체의 형성과 실천 원리를 생성, 관리, 통치하는 ‘생명정치(biopolitics)’의 구축을 의미한다. 그는 신자유주의 이념이 지배하는 생명정치 체제에서 새로운 형태의 호모 에코노미쿠스 즉 경제적 인간의 출현에 착목한다. 존 스튜어트 밀의 ‘정치경제학에서 해결하지 못한 몇 가지 문제에 관한 비평(Essays on

Some Unsettled Questions of Political Economy)’(1844)에서 처음 등장한 호모 에코노미쿠스가 자유로운 이성적 판단과 평등의 교환원리를 따르는 활동의 주체로 자유주의를 체화하는 존재였다면(Gane, 2014), 20세기 신자유주의 체제에서 등장한 이 새로운 호모 에코노미쿠스는 그와는 상이한 성격으로 특징화된다. 그는 평등한 교환 원리 대신 경쟁 원리를 추구하고, 자연적인 소여로서가 아니라 인위적인 행동의 집체로 구성되고 자체 고유의 원리에 따라 자율적으로 작동하는 시장을 신봉한다. 시장의 기능은 개인을 위협으로부터 보호하는 데에 있지 아니하다. 대신 그가 기꺼이 위협을 대면하고 감수, 도전할 수 있도록 자유를 부여하고 발휘하도록 공간을 열어주는 것이 신자유주의 시장의 중요한 역할이다(푸코, 2008/2012).

‘신자유주의적 주체’는 자유와 자율에 대한 신념 속에서 자기의 이해관계에 따라 기민하게 움직이며 목적 실현을 위해 가장 효율적이고 합리적인 선택과 그에 따르는 기회비용을 계산한다(Hamann, 2009; Lemke, 2001). 이 흐름에서 그의 능력과 성품은 ‘인적 자본’이라는 가치로 계량화, 화폐화되어 항상적으로 투자, 개진, 평가, 향상되어야 하는 대상이 된다. 이는 ‘기업가형 자아’의 등장을 뜻하는 것이다(푸코, 2008/2012, pp. 318-321). 자유로운 주체로 정의되는 경제적 인간이기에 그에 대한 통치에서는 “그가 누구인가, 어느 신분과 범주에 속하는가”와 같은 고정적 요인보다 “무엇을 하는가”라는 ‘행위’의 동적인 차원이 중요해진다. 더불어 푸코(Foucault, 1978)의 관점에서 통치성(governmentality)을 ‘행위에 대한 행위(conduct of conduct)’로 정의할 수 있다면, 각종 정치와 법 제도 및 경제와 사회 정책에 있어서도 개인이 스스로의 자유와 책임 하에 삶의 조건과 방향을 설계, 관리, 투자, 실행하는 행위를 하도록 유도하거나 촉진하는 ‘신자유주의적 통치성’이 개진되었다. 여기서 자신에 대해서 끊임없이 감독, 향상, 혁신하는 기획이 항상적인 전제이자 목표로 현존한다. 고든(Gordon, 1991)의 해석에 따르면, ‘주체의 삶을 자아의 기업으로서 이해하는 사고는 그가 언제나 끊임없이 (적어도) 한 개 사업에 고용되어 있음’을, 그리고 인적 자본의 보존, 재생산, 재구축의 효율을 위해 ‘삶이 지속적인 비즈니스의 일환’으로 실행됨을 뜻한다. 이렇듯 현대사회에서 개인이 자신과 사회적 관계를 관리하게 된 현상은 중국적으로 ‘삶의 의미의 자본화’로 나아간다(Gordon, 1991, p.44). 푸코가 개념화한 신자유주의적 호모 에코노미쿠스는 단지 합리성과 이해관계의 전략적인 실행이라는 경제적 범주에서 뿐 아니라 인간 주체의 생성을 의미한다는 차원에서 중요성을 더한다(Read, 2009). 인간의 이성과 지적 능력과 더불어 욕망, 열정, 감정, 정념, 그야말로 생명 전체, 그 ‘자신’이 신자유주의의 통치성 안에서 형성되고 스스로 형성하며, 부여되는 동시에 자발적으로 실행함을 의미하기 때문이다(푸코, 2008/2012).

이처럼 새로운 자본주의 정신과 신자유주의적 통치성과 주체에 관한 논의들은 공통적으로 문화적이고 감정적인 지향과 경제적이고 이성적인 원리가 자유와 자율의 가치로 결합하며 노동자의 주체성으로 형성된다고 해석한다. 이 결합은 주체의 심신과 행위를 관통하며, 그야말로 생명 존속과 관리, 향상의 전 과정에 지속적이고 정교하게 투입되고 작동한다. 이전의 세대에서 생산과 소비, 노동과 삶, 일터와 집이 분리된 것으로 생각되었다면, 지금은 삶과 노동 요컨대 주체의 존재(being)와 행위(doing)가 자본의 원리 속에 혼용되어 그의 영혼과 몸, 감정과 이성, 언어와 행동으로 체화된다(Berardi, 2009).

현대 노동에 관한 여러 통찰들로부터, 삶과 노동을 통괄하고 감정과 이성, 문화적 창의성과 경제적 이성을 관통하며 작동하는 권력과 주체 간의 관계성을 보다 구체적으로 알 수 있다. 예를 들어 개인의 감정이 노동의 과정 속에 투입되는 방식과 효과에 관해 감정노동의 개념을 참조할 수 있다. 혹실드에 의하면 감정노동은 서비스와 상품을 제공하고 전시적 가치를 높이기 위해 감정과 육체를 인위적인 방식으로 조형하고 관리하는 노동이다(Brook, 2009; Hochschild, 1983). 오늘날 상징적인 소비재와 서비스를 생산하는 창의산업의 많은 부분은 감정노동으로서, 노동과정에 감정이 투입될 뿐 아니라 생산물 역시 주로 감정효과를 창출하는 체험상품이다. 감정 노동자가 자신의 감정을 표면적으로 조절하는 ‘표면 연기(surface acting)’, 아니면 아예 그러한 노동을 요구하는 사회질서를 내면화하고 재생산하는 ‘심층 연기(deep acting)’를 연출하는 감정노동의 과정에서 인간 감정이 도구화될 뿐 아니라 그 자체가 상품화된다. 또한 경제 중심적인 사회 질서 안에서 소통이 노동 자원과 노동력으로 환원되는 현상을, 마라찌(2011)는 ‘봉사적 노동(service labour)’의 개념으로 비판한다. 소통의 본연적인 의미란 공동적인 삶의 구성과 공유에 있음에도 불구하고, 후기 자본주의 체제에서는 소통이 수익 창출을 위한 노동 행위로 포획되고 언어가 상품화되며 사회적 관계가 자본화된다는 것이다. 이와 유사한 시각에서, 모리니와 푸마갈리(Morini & Fumagalli, 2010)는 그들이 ‘생명자본주의(biocapitalism)’라고 부르는 현 상황에서 ‘삶을 살기’라는 행위 자체가 ‘노동’으로 전환되면서 삶과 노동의 차이가 소멸하는 ‘생명노동(biolabour)’에 주목한다.⁷⁾ 생명노동은 공간적으로 분리된 일터에서 정해진 노동 시간동안 위계적인 질서에 따라 맡겨진 임무를 수행하는 산업주의적 생산질서를 벗어나 이동적이고 시공간의 제약으로부터 자유로운 형태로 나타난다. 그 어디에서든 네트워크

7) 모리니와 푸마갈리(2010)는 생명노동의 유형을 관계적 활동(관계적 노동), 학습과 지식 전달 활동(언어적이고 인지적인 노동), 상상과 의미 구성 활동(상징적 노동), 육체적이고 감각적인 활동(육체적이고 감각적 노동), 정동과 보살핌의 활동(정동적 노동)으로 구분함으로써 인간의 살아있는 모든 행위가 노동으로 전환됨을 강조한다.

를 매개로 항상적으로 가동되는 행위의 가치를 측정할 수 있는 시간적, 공간적 기준이 부재하고 그의 노동을 통제하는 명시적 강제력은 상대적으로 희박하므로(예컨대 퇴근 후에도 밤새 자신의 방에서 노트북으로 작업을 하는 웹디자이너나 휴가 중에도 끊임없이 이메일과 메신저로 업무를 수행하는 직장인의 노동을 어떻게 가치 측정할 것인가), 그의 정신과 육신은 '생명의 상품화' 질서에 자발적인 형태로 투여되는 양상을 띠게 된다.

이처럼 후기 자본주의 체제에서 노동하는 주체는 감정과 이성, 정념과 합리성, 열정과 이해관계의 결합을 통해, 그 결합 방식의 다기한 변주와 변형을 거치며 형성된다. 그는 열정, 개성, 창의성과 같은 문화적 가치를 믿고 추구하는 동시에 도전적이고 혁신적인 전략 수행을 통해 개인주의적이고 경쟁적으로 실리를 기획, 추구하고 실행하는 경제적 이성을 최대한 발휘하고자 한다. 이 결합 과정에서 문화 지향적인 동시에 경제 추구적인 노동 윤리가 형성된다. 물론 그의 노동은 개방적이고 유동적이며 선택과 도전의 가능성으로 열려 있는 듯하지만 궁극적으로 그의 행동을 관리, 촉진, 평가하는 통제 권력에 종속되어 있다. 그럼에도 그러한 통제는 자유, 자율, 자발의 가능성을 주체에게 허용하여 스스로 통치하도록 하는 능동적이고 생산적인 작동 방식을 취하기에, 외부에서 가해지는 강제력이 아니라 주체의 자유로운 선택과 수행의 형태로 실천된다. 따라서 주체가 자유로울수록 신자유주의적인 통치권력에 밀착해 들어가며 통치권력이 효율적일수록 주체는 더욱 자기 강화(self-empowerment)하는 역설이 나타난다. 몸, 감정, 정동, 이성, 언어, 동작 나아가 그의 생명 자체가 노동의 과정을 통해 주체의 자유로써 실행되는 동시에 스스로 통치하고 통치되는 흐름인 것이다.

이처럼 정념, 사고, 언어, 소통이 현대 노동 주체 형성의 핵심적인 전장이 된다고 할 때, 바로 이러한 문제를 조직하고 처리하는 사회적 제도인 미디어 영역에서 노동을 통한 주체 형성의 문제가 쟁점화되는 현상은 어찌 보면 당연하다(Deuze, 2007). 실제로 우리는 현재 미디어 노동의 주요한 층위인 디지털노동과 창의노동에서 자유와 창의성의 규범이 주체 형성의 원리로 작동한다는 점을 앞에서 살펴보았는데, 이러한 현상은 개별 노동영역의 우연적인 특성이라기보다는 이 절에서 논했듯이 동시대 노동문화 및 노동하는 주체의 중요한 역사적 특질인 것이다. 이로써 디지털 네트워크에 자신의 열정과 이성을 투입하고 문화적 창의성과 경제적 합리성을 추구하면서 삶과 노동의 현재를 운영하고 미래를 투영하는 젊은이들을, 현시대의 자본주의 체제와 이념 질서 위에서 형성된 노동문화와 주체성의 차원에서 해석하는 하나의 시각이 제안될 수 있다.

5. 디지털 창의노동이란: 개념화

지금까지의 이론적 검토에 바탕을 두어, 나는 ‘디지털 창의노동’의 개념을 제안하고자 한다. 디지털 창의노동은 지금까지 살펴 본 세 가지 노동 층위, 즉 기술 차원에서의 디지털 노동, 문화와 경제 차원에서의 창의노동, 사회와 이념 차원에서의 후기자본주의의 노동 윤리와 신자유주의적 주체화의 역사적 접합체로 볼 수 있다. 디지털 미디어는 이러한 사회적 조건을 주체가 직접 실행할 수 있도록 하는 매우 유연하고 개방적인 매개 기술로 기능한다. 디지털 창의노동자는 이렇듯 사회적으로 수렴된 조건이 주체의 구체적인 문화적, 기술적 실천으로 수행되는 과정에서 구성되는 주체다. 디지털 창의노동의 근간에는 디지털 노동의 주요 이념인 자발, 참여, 공유의 요소, 창의노동의 핵심 이념인 창의성, 열정, 자유의 요소, 후기 자본주의 체제에 지배적인 신자유주의의 원리인 자율, 혁신, 경쟁의 요소들이 수렴되어 있다. 이러한 기술/문화/사회적 층위들이 주체의 노동 행위를 통해 실천되는 과정에서 자유/종속, 감정/이성, 창의성/합리성과 같은, 전통적으로 분리되거나 대립적이라고 간주되었던 요소들이 전면적이고 적극적으로 접합되고 체현된다.

디지털, 창의성 그리고 신자유주의와 후기자본주의 노동문화 영역을 다룬 많은 연구들의 논의가 종종 중첩되는 것에서 알 수 있듯이, 이 세 개의 층위는 많은 경우 서로 유사한 이념과 가치를 함축하며 혼용되어 서로의 담론적 효과를 상승시키곤 한다. 그러하기에 더욱 동시대의 두드러진 특징으로 거듭 반복적으로 나타나는 것이기도 하다. 이렇듯 그간 다소 파편적으로 논의되었던 디지털 자본주의 시대의 창의노동의 문제를 디지털 창의노동으로 개념화하면서, 지금까지 검토한 이론적 논의와 이 연구를 위해 수행된 인터뷰 작업들에서 수집된 내용들(그 상세한 내용은 글의 뒷부분에서 논의된다)을 바탕으로 하여 디지털 창의노동의 성격을 체계화할 수 있겠다.

첫째, 정치경제학적인 관점에서 볼 때 디지털 창의노동은 놀이와 같이 자발적으로 발동되는 참여적인 활동이며 의미, 지식, 즐거움을 생산하는 문화적 활동이지만 동시에 이러한 향유적 가치를 매개로 하여 경제적 가치를 창출하는 자본주의적 노동구조에 종속되어 있다(Scholz, 2012). 이는 테라노바가 말한 무불노동의 한 형태라고 이해할 수 있는데, 테라노바가 주로 디지털 자본주의의 원리에 무관심하거나 무지한 일반 디지털 소비자들의 일상적인 활동에 관심을 두었다면 여기에서는 창의산업 분야에 접근해 있거나 그 안에 이미 부분적으로 흡수된, 보다 의도적이고 명시적인 형태까지도 포함된다. 즉 노동의 주체가 기업의 자본권력을 인지하고 있을 뿐 아니라 그 인식 위에서 영리하게 타협하고 공모하는 정도로까지 더욱 적극화된 양상이 고려된다. 예를 들어 현재 대학생들이 기업의 온라인 흥

보 활동에 열정과 의지를 가지고 ‘서포터즈’라는 이름으로 참여할 때, 기업이 그들에게 금전적인 급료를 지불하지는 않지만 자사 상품 구매권을 발급하여 보상을 하는 방식이 널리 사용된다. 이는 전형적인 형태의 임금은 아니지만 해당기업의 상품을 구입할 수 있는 일종의 유사 화폐다. 이렇게 느슨한 방식으로 기업과 주체가 연계되므로, 주체가 기업에 직접적으로 종속되기보다는 그의 활동의 자유로움이 강조되며, 기업은 노동의 대가를 상품으로 지급하여 그들을 잠재적인 소비자로 포획하는 경로를 통해 영향력을 한층 더 높이고 문화소비를 유도한다. 이리하여 문화소비 혹은 소비문화로부터 디지털 노동으로 혹은 그 역방향으로 순환하는 연쇄 고리는 더욱 강화된다. 이러한 현상은 테라노바가 네트워크 문화에서의 무불노동 개념을 제안한 이후 일 이십 년 동안 디지털 자본주의가 더욱 확장하여 기업이 네트워크를 포섭하고 개인의 노동과 소비에 대한 욕망이 네트워크에 깊숙이 파고들게 된 상호침투성이 더욱 심화된 사회적 현실에 기인한다고 생각된다.

둘째, 문화적인 차원에서 볼 때, 디지털 창의노동은 디지털 네트워크에 빠르게 심화되고 있는 인간 소통 활동을 자본화한다. 조디 딘에 따르면 오늘날 ‘커뮤니케이션 자본주의’(Dean, 2009)는 포용과 참여라는 커뮤니케이션의 이상을 소통의 ‘의미’가 아닌 소통의 ‘행위’로 양화한다. 그리고 소통의 의미는 정보, 오락, 기술의 형태로 상품화된다. 더불어 매우 가속적이고 광범하게 진행되는 디지털 소비문화는 개인의 일상의 전체를 ‘잠의 소멸’로까지 이끌며, 그 시공간을 빈틈없이 철저하게 지배한다. 디지털 기술이 상징하는 ‘새로움’과 ‘혁신’의 가치는 소비사회에서 유행의 속도와 리듬에 맞추어 자신을 ‘관리’하고 ‘조정’하도록 이끄는 ‘새로운 통제 체계’가 된다(Crary, 2013). 예컨대, 이 연구를 통해 만난 디지털 창의노동자들은 일상의 리듬을 소셜 미디어와 인터넷 활동 일정을 기준으로 하여 조직하고 있었다. 이미지 촬영 작업에서부터 편집과 온라인 업로드에 이르기까지 수많은 일들이 디지털 네트워크를 매개로 정교하게 준비, 실행, 평가된다. 개인에 따라 정도의 차이는 있지만 그의 감정, 언어, 행동, 일상적 시공간 나아가 그의 삶이 디지털 네트워크 활동에서 성과를 올리기 위한 방향으로 조율되고 있다.

셋째, 노동문화와 노동윤리의 관점에서 디지털 창의노동에서는 대체로 대립적 요소들로 설명되어 왔던 이성과 감정, 이해관계와 열정, 경제적 합리성과 문화적 창의성의 요소들이 적극적으로 접합되어 노동의 미적 가치로 발현된다. 이 배합은 구체적인 정황마다 상이한 방식으로 이루어지면서 다양한 양태로 나타난다. 때로는 권력의 욕구와 자본의 이해관계가 첨예해지는가 하면 때로는 문화적인 요소와 상징적 가치가 중시될 수 있고 종종 서로 타협적으로 공존할 수도 있다. 가령 압축적 경제성장 과정을 거치며 세대갈등과 계급 불평등이 심화되는 한국사회에서 창의산업은 미정형적이고 유동적인 젊은 세대의 노동력

과 상상력이 집합하는 새로운 선택지로 부상했다(엄기호, 2010). 또한 그것은 정부의 역점 지원 분야이자 자본의 투자 공간이고(Lee, 2014) 젊은이들의 생존 기술이 개발되는 지극히 전략적인 토양인 동시에 창의적인 문화 활동에 대한 주체의 열정과 욕망이 발산되는 복잡 지형이 되었다. 그 안에서 경쟁과 협력, 도전과 순응, 재미와 불안과 같은 충돌적인 가치들이 결합하며, 위태로운 신자유주의 체제를 생존하기 위한 노동의 윤리와 삶의 양식으로 정향된다. 나아가 기존의 사고에서 전제되었던 문화/경제, 인간의 활동/노동 간의 대립축이 현재에 와서 점차로 혼용됨을 알 수 있다. 이전 세기에 ‘인지, 소통, 협력(cognition, communication, cooperation)’은 인간의 고유한 문화적 실천력으로서 그것을 종속적인 노동의 형태로 포섭하려는 자본 권력에 대항하고 그로부터 해방을 성취할 수 있는 고유한 가능성으로 여겨졌다. 반면 지금의 소셜 미디어에서는 인간의 문화 활동이 주체의 자발적인 욕망과 의지에 의해 발동된다고 하더라도 중국에는 자본에 종속되는 궤도를 그리게 된다. 그 자유롭고 자율적인 외형 논리 때문에 이용 주체는 자기 노동이 소외되는 현실을 자각 또는 자인하지 않는 가운데, 그의 미디어 활동 혹은 노동의 과정, 대상, 생산물은 거대 자본에 의해 착취, 포섭되는 연속 회로를 밟는다(Fuchs, 2014). 이처럼 사회로부터 행사되는 외부적 힘과 주체의 내적인 정념, 열정, 신념, 이성이 구분되지 않고 뒤섞인 채, 그의 정신과 육체의 행위로 끊임없이 가동되고 기업권력에 의해 지속적으로 자본화되는 과정의 연속인 것이다.

넷째, 노동 주체성과 관련하여, 디지털 창의노동의 과정에서 창의적이고 혁신적인 주체에 대한 개인적 신념과 욕망이 사회적으로 부여되는 신자유주의적인 통치 구조와 접합한다. 이 접합에서 자기 통치성의 원리를 근간으로 하기에 기업화된 자본의 논리를 자발적으로 내면화하고 적극적으로 수행하는 자유로운 주체가 만들어진다. 감정, 육체, 이성, 언어, 행동 그리고 생명 그 자체를 자신의 선택과 결정에 의해 스스로 통치되고 통치하는 양면적인 주체화다. 효과적인 온라인 홍보 이미지를 위해 심신을 특정한 방식으로 관리하고 특별한 언어와 기술을 연출하면서 점차로 자부심을 가지게 되는 과정, 블로그를 통해 정구적으로 자신을 대중적으로 전시하는 일에 기쁨과 무서움을 함께 느끼는 경험 사례들은 디지털 창의노동자가 자유와 통제, 자기 혁신과 자기 억제, 경쟁에의 도전과 불안의 경계에서 통치력을 발휘하면서도 불안정하게 흔들리는 긴장을 내비친다.

이렇듯 디지털 창의 노동이란 문화화와 소비주의가 확장하며 노동질서의 유연성과 불안정성이 격화하고 신자유주의적인 이념이 지배적인 자본주의 사회에서, 자유·자율·자발을 추구하는 에토스와 문화적 창의성과 참여를 지향하는 실천들이 디지털 네트워크를 매개로 왕성하게 촉발, 발현, 교통되고, 이들이 정치·경제·문화 권력과 다양한 방식들로

접합 혹은 분절하는 노동 문화를 의미한다. 디지털 창의노동은 개인의 자유를 기치로 표방하는 신자유주의적인 이념 체제 안에 있으면서도 기업화된 디지털 자본주의의 자장 안에서 생성되기에 통치권력과 주체형성의 모순과 갈등으로부터 결코 자유로울 수 없다. 그러나 디지털 창의노동의 본질은 그 이중성과 양가성, 미결정적인 잠재성, 그리고 문화실천의 창발적 가능성에 있다. 자유와 종속, 창의성과 통제, 유연성과 위태성이라는, 외면상 대립적 관계에 있는 듯 보이는 요소들이 결합하며 주체 형성의 과정에 긴밀하게 파고들기에, 그것이 어떠한 형태와 방식으로 주체의 노동을 통해 발현될지는 미리 진단하거나 확정 지을 수 없기 때문이다.

들뢰즈가 제안하듯, “우리는 무엇인가(우리는 더 이상 무엇이 아닌가)와 우리가 무엇이 되어가고 있는가를 구분해야만 한다. 이는 역사의 일부, 현재성의 일부인 것이다”(Deleuze, 1991, p. 345). 이에 디지털 창의노동의 현재성에 관한 우리의 관심은 어떠한 주체를 확정지어 고정하기보다는 기술, 문화, 경제, 사회의 복잡한 맥락 속에서 노동 활동을 수행하는 누군가가 어떻게 특정한 주체로 되어 가는지(어째서 다른 무언가로 되어 가지 않는지), 그 주체형성의 모습과 의미가 노동 과정에서 실제로 어떻게 나타나는지의 물음에 있다. 이제 디지털 창의노동자의 이야기를 들으며, 고유한 맥락 안에서 특정한 방식으로 진행되는 주체 형성의 실재를 탐색하겠다.

6. 디지털 창의노동: 하나의 가능한 내러티브

우리는 지금의 한국의 젊은 세대가 어떻게 자신에게 주어진 삶과 노동의 세계를 살아가고 있으며 적어도 그 중의 일부는 우리가 디지털 창의노동자라고 부른 형태의 주체로 되어 가는가라는 문제에 마주하게 된다. 디지털 노동과 창의노동에 대한 논의, 그리고 후기 자본주의의 노동문화와 신자유주의적 주체성에 관한 이론들의 맥락이 된 20세기 중후반의 서구 사회와 현재 한국의 젊은이들이 처한 상황은 서로 공통점도 지니지만 전적으로 같을 수는 없다. 서구 신자유주의의 시작과 발전의 시점에 대한 시각은 여전히 논쟁적이며 각 시대마다 사회적 특수성을 안고 있지만, 대체로 국가 개입적인 케인즈주의적 경제정책과 사회적 ‘안전’을 보장하려는 복지정책이 한계에 도달한 위기 상황에서 등장했다(Gane, 2014). 이에 비해 한국사회는 개인과 공동체의 삶의 안전망이 미처 제대로 구성되지 못한 채 압축적이고 위험적인 경제성장의 일로를 달려왔다. 새로운 밀레니엄을 넘기며 한국사회에 광폭하게 몰아친 팽창한 신자유주의 질서는 정치, 경제, 문화, 이념, 사회적 구조와 인간 주체

의 개체적-집합적 심성에 절대적인 변화를 낳으며(김홍중, 2009), 그칠 줄 모르고 과열되는 경쟁 속에서 집중, 불평등, 배제의 논리를 강화하고 있다. 이 상황에서 성장하여 곧 사회에 진입하는 위치에 있는 젊은이들은 자연스럽게 노동에 대해 그 세대 고유한 시각을 형성하게 된다. 이들은 산업 자본주의 조건에서 구축된 위계적이고 고정적인 노동 방식을 따르는 대신, 노동의 미적 가치와 문화적 창의성이 부각되는 직업에 대한 세대적 열망이 높고 자신의 삶을 독자적으로 운영하고 혁신하고자 하는 열망이 강하다(엄기호, 2010). 그러나 이러한 세대적 정향이 경쟁적이고 불안정한 사회 구조 안에서 충분히 포용되거나 교육과 노동의 제도적인 차원에서 제공받지 못하리라고 감지할 때 대학생들은 주어진 제도의 바깥에서 나름의 대안적 가능성을 찾아 나서게 되는데(이희은, 2014), 디지털 네트워크 환경은 그러한 열정과 의지를 개인적으로 시도하고 발휘할 수 있을 가능한 공간들 중의 하나로 부각된다. 더군다나 디지털 환경에서 태어나 성장한 젊은 세대에게 네트워크 환경이란(일시적인 미디어 이용의 범위를 넘어서) 그들의 현재와 미래가 충분히 실행되고 기획될 수 있는 삶의 공간으로 이미 자연스럽게 존재하는 것이다. 이러한 사회, 문화, 기술적인 맥락 속에서 이전 세대에서는 찾아보기 어려웠던 형태의 삶, 즉 자본과의 느슨한 연관 속에서 개인적으로 다양한 문화 상품과 정보 및 담론을 소비하고 생산하는 디지털 활동을 통해, 다르게 표현한다면 디지털 창의노동을 통해 삶을 기획하고 실천하는 사람들이 생겨난다.

이러한 현실 인식 위에서 살아있는 담론을 모으고자, 디지털 창의노동의 성격이 두드러지는 서울에 거주하는 남녀 대학생 열 명의 이야기를 수집했다. 이들은 인문사회과학을 전공하는 학생들로, 다른 분야를 공부하는 학생들에 비해 나날이 변화하며 빠르게 진행되는 문화 현상과 미디어 현장에 대해 관심과 감각이 발달해 있다. 이들이 전하는 살아있는 담론들은 이십대의 젊은이들을 오로지 이기적으로 움직이는 자본주의의 '기계적' 산물(예를 들어 '스펙 쌓는 기계' 같은 표현들)로 낙인찍거나 불행한 구조의 희생물로 정의내리는 식의 단편적인 시각을 벗어날 수 있도록 도움을 준다. 그리고 주체 형성의 복잡성과 모순성을 드러내 보여준다. 나아가 추상적인 이론들이 미처 설명하지 못하는 한국 사회 및 그 상황 속 주체들의 생생한 모습들을 내비친다.

내가 만난 이들은 성장과정에서 획득한 '하위문화 자본'(Thornton, 1996)을 자신의 디지털 노동의 자원이자 노동력으로 활용하는 사람들이다. 이는 어려서부터 획득한 문화 소비의 감각을 자신의 노동의 원천으로 삼는 현대 문화노동자들의 대체적인 경향과 유사하다. 왜냐하면 오늘날 문화산업 종사자들은 많은 경우, 자신의 소질이나 개성과 무관하지 만 사회적 명예를 얻거나 경제적 보상이 큰 '안정된' 직업을 택하는 대신 경제적 보수가 낮고 불안정할지라도 자신이 좋아하고 친숙한 일들, 그래서 자신의 고유한 문화적 취향과 능

력, 삶의 양식을 살릴 수 있는, 혹은 적어도 그럴 수 있으리라 기대되는 분야에 진출하는 성향을 지니는 것으로 설명되어 왔기 때문이다(McRobbie, 1994). 나의 인터뷰의 대화 참여자들이 몸담고 있는 문화 영역은 패션, 음식, 이벤트, 음악, 공연, 만화, 캐릭터, 글 작업 등이다. 이들은 블로그와 소셜 미디어를 활동을 통해 유사한 관심을 지니는 사람들 사이에서 이름이 어느 정도 알려졌고 이에 힘입어 이들의 영향력을 활용하려는 기업과 기관의 마케팅 부문에도 참여하게 되었다.

일부 경영학자나 마케팅 연구자들은 이러한 현상에 대해, 기업은 이용자의 소비활동으로부터의 가치 창출을 획득하고 이용자는 자기실현과 재미 등의 상징적 보상을 추구하는 성공적 경우로 보면서 ‘소셜 네트워크 마켓(social network market)’(Banks & Humphreys, 2008)이라는 멋진 단어로 명명한다. 그러나 이 연구의 입장은 그들을 소셜 네트워크 마켓의 ‘공동 창조자’로 단순화하여 명명하기보다는 오늘날 주어진 사회적 조건 안에서 젊은이들의 문화에 대한 열망과 노동의 질서가 접합하여 형성되는 주체성을 이해하는 것이다. 따라서 인터뷰의 진행 및 해석 과정에서는 디지털 창의노동의 체합과 그 과정에서 빚어지는 권력과 주체의 관계를 암묵적 혹은 명시적으로 다루었다.⁸⁾

8) 인터뷰 참여자를 선정하기 위해 중요시된 기준은 하위문화적인 취향이 두드러지며 그 향유의 내용을 소셜 미디어에 적극적으로 제시하고 유통하는 대학생 혹은 대학을 갓 졸업한 이들이었다. 이러한 특징이 두드러지는 대학생들을 모집하고 이들로부터 눈덩이 표집을 더해 나갔다. 인터뷰는 반구조화된 응답지를 바탕으로 하여 개별적으로 수행되었다. 각 인터뷰는 연구자의 사무실이나 서울 시내 세미나 공간에서 1시간 30분 정도씩 진행되었고, 인터뷰 참여자들의 동의를 얻어 녹취되었다. 인터뷰 내용은 참여자들의 ① 인적 사항, ② 문화취향, ③ 소셜 미디어를 이용을 조사하는 것으로부터 시작되었다. 이어 ① 소비문화 향유 ② 소셜 미디어를 통해 자신의 문화 활동을 표현하는 행위 ③ 개인적 생산 및 소비 활동이 문화산업 질서로 연계, 확장되는 방식 ④ 자신의 노동과 소비에 대한 주관적, 사회적 인식이 이야기되었다.

표 1. 인터뷰 참여자(가명 사용)

이름	성별	연령	소속
이민혜	여	만 29세	기업 직원
남수경	여	만 23세	대학생
차형주	남	만 25세	대학생
김진수	남	만 22세	대학생
고미연	여	만 23세	대학생
차민우	남	만 26세	대학생
오민희	여	만 21세	대학생
박상아	여	만 23세	대학생
강윤철	남	만 24세	대학생
이연서	여	만 30세	프리랜서

7. 우리 시대 디지털 창의노동자의 형성과 체험

오늘날 젊은 세대는 한편으로 소비문화에 포획되어 그것을 향유하기를 강요 또는 유혹받고 있는 동시에 다른 한편으로는 늘 잠재적으로 불안한 삶의 조건 안에 있다. 그러기에 생산과 소비, 노동과 놀이라는 요소들은, 일부 이론가들의 낭만적인 시각(예컨대 앞에서 제시했던 생용자 논의와 확산성 미디어 논의들)에서 묘사되는 것만큼 ‘와’라는 접속 조사로 간단하고 조화롭게 결합되기 어렵다. 예를 들어 노동-소비를 행할 가능성과 한계가 어떻게 주체에게 경험되고 정당화되는가? 자유와 통제, 열정과 이해관계, 문화적 창의성과 경제적 논리라는 복잡하고도 때로는 갈등적인 문제들이 어떠한 방식으로 수용되어 실천되는가? 이 문제들을 다루기 위해 앞에서 서술한 디지털 창의노동의 주요 성격을 바탕으로 하여, 네트워크 문화에서 전개되는 문화소비와 문화생산, 노동문화와 노동윤리, 노동 과정에서 형성되는 주체성 등의 주제들을 중심으로 살펴보겠다.

1) 네트워크 문화 환경과 노동: 문화의 소비와 문화의 생산

젊은이들이 소셜 미디어에 자신의 이야기를 담아 올리는 작업은 자기를 표현하여 의미를 공유하고 공감을 얻고자 하는 욕망에서 싹튼다. 이러한 자기 재현의 욕망에는 문화적 자발성과 실용적 전략성이 얽혀 있다. 문화적 자발성은 현실적인 보상을 바라지 않는 상태에서 자신의 느낌과 생각을 자유롭게 표현하려는 욕망을 가리킨다. 가령 책읽기와 글쓰기를 좋아하는 “서브 컬처 마니아” 친구 세 명이 모이면 나오는 “되게 웃긴 이야기들”을 “그것으로 거대한 일을 해보자고 하기보다는(…) 흘러보내기가 좀 아까우니까 이걸 뭔가 기록을 할 수 있는 방법이 있으면 좋겠는데, 이왕이면 여러 사람과 나눌 수 있다면 또 좋겠으니까” 팟캐스트나 동호인 카페를 시작하는 움직임 같은 것이다(이연서, 박상아).⁹⁾ 이에 비해 실용적 전략성은 경력과 취업 준비를 주된 목적으로 한다. 반복적이고 폭좁은 대학생활에 대한 불만을 느낀 학생들은 ‘대외 활동’(이희은, 2014)에 관심을 가지게 되고 여러 형태의 가능성을 도모해 나간다. 그 가능성들 중의 하나는 개인 사업자가 되는 방법이다. 인터넷을 이

9) 박상아: 그냥 예를 들어서 얼마 전에 끝났는데 ‘Show me the money’ 라고 힙합 오디션 프로그램이 있었어요. 그 방송이 끝나면 ‘HIPHOPPLAYA’ 게시판의 사람들이 폭발적으로 증가를 해요. 막 글을 쓰니까, 저도 댓글 달고, ‘오늘 누구 좋았다, 나는 누구 팬이다.’ 이런 식으로 올리고, 평가하는 그런 느낌이에요(…) 요즘은 그런 것보다 페이스북 페이지로 더 힙합하는 사람들이 공유를 많이 하더라고요(…) 그런데 ‘사라웃 힙합’은 어떤 여자 분이 그냥 혼자 운영을 하는 거예요, 힙합이 좋아서. 그래서 그 분은 페이스북 페이지 특유의 딱딱한 말투가 아니라, 사람들이랑 소통하고 편하게 얘기하고, 욱도 하고, 이런 식으로 공감하면서 댓글을 달 수 있게 하더라고요. 요즘은 그 쪽에서 많이 댓글 달면서.

용하여 쇼핑몰이나 온라인 매거진을 만드는 방식이 활용된다. 다른 하나는 온라인 공동체를 만들어, 공동의 집필, 전시, 이벤트 활동을 해나가는 방식이다. 마지막으로 기존의 기업에 인턴이나 아르바이트생으로 취직을 하는 방식이 있다. 특정 기업의 상품을 이용한 후 체험 소감과 상품평을 개인 혹은 기업이 운영하는 소셜 미디어에 포스팅하는 역할을 수행하는 이들은 흔히 ‘서포터(supporter)’나 ‘소셜 커뮤니케이터(social communicator)’라고 불린다. 이 역할은 활동의 즐거움과 때때로 제공되는 약간의 물질적 보상, 그리고 기업에 진입할 수 있는 통로를 제공하기에 대학생들 사이에서 상당히 인기가 있으며 선정되기 위한 경쟁도 센 편이다.

이러한 디지털 창의노동은 구체적인 상황에 따라 수익이 창출되거나 후원이 뒷받침될 수도 있지만 보수 없이 무료로 진행될 때도 있다. 독립 패션 매거진의 편집자이며 디자이너 홍보 사이트를 운영하면서 개인 블로거로 활동하는 강운우에게 패션 기업이 협찬을 제안하면서 그가 일하는 온라인 저널에 본 기업을 기사로 실어주기를 요청해 온 사례처럼, 디지털 창의노동자와 기업의 관계 맺기 유형은 한 가지 유형으로 배타적이지 않으며 많은 경우 중첩된다. 구체적인 상황에 따라 젊은이들이 현실적으로 지니는 문화적 욕망이라는 요소와 노동력에 대한 기업의 필요라는 요소가 다양하고 유연한 방식들로 결합한다. 이처럼 젊은이들의 디지털 창의노동에는 행위자의 자발적 요소와 기업의 자본력이 혼합되어 공존하므로 무엇이 주체의 자유로운 의지이고 무엇이 외부적 힘인지를 구분하기란 매우 어렵다. “통로가 한 번 열리게 되면” 기업과 인간관계가 모두 연결되어 진행되므로 “중독성”이 있다고 느껴질 정도로(남수경), 참여자들은 이 일에 진심어린 열성과 노력을 쏟아부으면서 동시에 보수와 명예 같은 실리를 추구한다.

이들은 주로 글, 음악, 만화, 캐릭터, 패션, 화장품, 공연과 문화이벤트 등 대학생들의 일상문화와 밀접한 분야에서 활동을 하고 있다. 이렇게 볼 때 젊은이들의 디지털 창의노동은 여러 차원에서 문화소비와 깊은 관련을 맺고 있다. 그 관련성의 한 축은 자신이 하위문화의 소비자로서 맺게 되는 것이고, 다른 한 축은 생산자로서 그들의 문화적 관심 및 소통과 인간관계 맺기 능력을 동원하고 활용하려는 기업과 연계되는 것이다. 청소년기에서부터 누적된 문화소비에 관한 감각과 지식은, 젊은이들이 자신의 ‘소비’ 경험을 바탕으로 하여 이에 연관된 창의산업 영역에서 ‘노동’하기를 꿈꾸도록 하는 동기를 제공하면서, 그 일을 수행할 노동 능력을 구성하는 자원이 된다. 가령 고등학교 때부터 화장과 패션에 관심이 많았던 여학생이 ‘뷰티 마케터’이자 화장품 기업의 서포터로 일하거나(남수경), 공예에 관심이 많았던 남학생이 디자인과 패션 마케팅 작업에 참여하는 식이다(강운우).¹⁰⁾ 이 관점에서 상업적인 문화 영역은 젊은 세대의 소비와 노동에 대한 열망이 발산될 수 있는 가능성의

공간이기도 하면서 그것을 연쇄적으로 포획하고 재생산하는 권력 효과를 낳는다(McRobbie, 1994).

예를 들어 오민희는 모 패션기업의 서포터즈에 지원했다가 탈락되고 나서, 이 역할에 선정되기 위해서는 블로그를 운영해서 자신의 포트폴리오로 가지고 있어야 한다는 사실을 알게 되었다. 그 이후 블로그를 시작했고, 지금은 원하는 기업의 서포터즈로 일하면서 ‘데일리 패션’이라 불리는 일상 패션 장르 전문의 블로거로 상당한 명성을 쌓았다.

오민희: 제가 원래 패션 쪽에 관심이 엄청 많아서, 중학교 때부터 중고장터 같은 데서 입지 않는 옷도 팔고 그랬거든요. 그런데 이제 중고등학교 때는 또 공부를 해야 하니까, 또 딱히 옷 살 돈도 없고, 그래서 그냥 가만히 있다가 대학생 되면 되게 자유로워지잖아요. 그래서 대학교 1학년 때 처음으로 ‘유니클로’에서 아르바이트를 시작했어요. 돈도 벌 겸, 패션에도 관심이 있었기 때문에. 그렇게 하다가 보니까 또 대외활동이라는 영역을 생각해 보게 되는데, 1,2학년 때는 돈만 벌면서 뭣도 모르고 놀기만 했어요. 그런데 보니까 너무 재미있는 활동들이 많은 거예요. 그냥 인터넷으로 보고, 또 네이버 카페 ‘스펙업’이라고 아시죠? 거기에 보니까 재미있는 대외활동도 많고 해서, 2학년 2학기 때 처음으로 제가 그 푸마 서포터즈를 봤어요. 그래서 지원을 했는데 제 소유의 블로그도 없고, 그런 SNS 활동도 전혀 안 하는 상태에서 그냥 지원을 했는데, 아예 광탈을 해 버렸어요. 서류지원도 떨어지고, 그래서 그 계기로 블로그를 시작했어요. 솔직히 블로그의 시작이 ‘LIKE PUMA’를 하려고 시작했다고 해도 과언이 아니에요.

이처럼 풍족한 소비문화 환경에서 자라난 아이들이 네트워크 환경에서의 창의노동자로 성장하고, 그들의 하위문화적인 자본(Thornton, 1996)은 문화의 노동력으로 전환된다. 아울러 창의노동 분야의 경쟁이 심화되는 가운데 인터넷과 소셜 미디어 영역은 유동적인

10) 강윤우: 제가 손으로 만지작거리는 것을 옛날부터 좋아했고, 계속 종목을 바꿔오긴 했는데, 옛날에는 레고로 자동차를 만들고, 다른 일반인들이 잘 하지 못하는 자전거 완전분해도 해보고, 자전거를 직접 만들기도 해보고. 그런데 이제 패션 쪽에 몸을 담으니까, 뭐가 조그맣게, 옷은 못 만들더라도 액세서리는 한 번 만들어 보자. 차별화된 것이 뭐가 있을까. 그래서 보니까, 비즈 팔찌는 많지만 가죽을 쓰는 사람은 별로 없는 것 같더라고요. 그래서 가죽 제품을 한 번 만들어 보자. 그래서 시도를 하려고 했더니 공방이 너무 비싸더라고요. 재료비 빼고 한 달에, 몇 시간 하는 것이 40만 원 정도라 도저히 못하니까. 그래서 유튜브 혼자 보고 배웠어요. 그렇게 조금씩 해서, 그리고 가죽 자체가, 이 정도 크기의 이탈리아인 베지터블 가죽이, 통가죽은 만 원이 넘어요. 너무 비싸잖아요. 그래서 하나를 그럴싸하게 만들어서 팔았어요. 페이스북 페이지로. 브랜드명 만들고 적어서, 어떻게 보면 눈속임일지도 모르는데 그냥 슬로건이니까. 그렇게 팔았어요. 그리고 재료비는 어느 정도 충당이 됐어요.

노동력이 산업영역에 진입할 수 있는 비교적 유연하고 비공식적인 통로들을 제공한다. 이처럼 자본주의적인 문화 환경과 디지털 네트워크가 결합된 환경에서 특정한 노동문화가 형성되고 있음을 알 수 있다. 이처럼 디지털 창의노동은 사회적으로 현존하는 소비 및 노동의 물적·상징적 구조와 내재적으로 연결되어 있으며 그 구조적 흐름 안에서 디지털 창의노동자가 형성된다.

2) 노동문화와 노동윤리: 낙관, 그러나 잔인한

디지털 창의노동의 과정에서 발견되는 노동문화와 노동윤리는 실상 매우 다양하고 복잡한 갈래들로 구성될 터이지만 여기에서는 특히 능력주의, 소비주의, 타협적인 즐거움의 특성이 두드러지게 나타났다.

많은 디지털 창의노동자들은 다양한 종류의 일들을 동시다발적으로 펼쳐 나간다. 온라인과 오프라인을 아우르며, 서로 다른 방향과 리듬을 이루는 일들이 파편적이고 불규칙하게 진행된다.¹¹⁾ 멀티태스킹이란 흥분되기도 하지만 불안하기도 한 일이다. 이러한 불안정한 상태는 때로는 ‘살기 위해’, ‘팔리는 기술’을 활용하는(이연서) 것이라고 다소 냉소적으로 묘사되기도 하지만, 대체로 자신의 의욕과 열정을 실현하는 경로로 정당화되는 듯하다. 대학생들을 대상으로 하는 비매출 패션잡지를 출판하는 단체에서 에디터와 매니저로 일하면서 자신의 패션 블로그를 운영하고, 블로그와 페이스북을 통해 알게 된 디자이너와 공예가들을 결합하여 가입자 수 1,700여 명에 이르는 아마추어 예술가 모임 웹사이트를 운영하고 있는 강운우는 “저는 새로운 것을 해보는 거니까 올라운드 플레이어가 되는 거예요. 그게 재밌어요.”라고 말한다. 더욱이 이들에게 중시되는 일은 단지 많은 일들을 해내는 것이 아니라 모든 것을 “잘” 하는 것이다. “멋지게 놀면서도 공부까지 잘 한다”는 것은 분명 “통쾌”하고 “뿌듯”하게 “뽐낼” 만한 일이다(김진수, 오민희).¹²⁾ 이처럼 그들은 많은 일들을

11) 예를 들어 이연서의 경우는 문화기획과 글쓰기, 만화그리기, 팟캐스팅 활동을 해나가고 있다. 문화기획은 보수를 받으며 하는 조직의 일이고, 글쓰기는 비정기적으로 때로는 갑자기 결원이 난 필자를 ‘때우기’ 목적으로 맡는 일이고 만화그리기와 팟캐스팅은 좋아하는 친구들과 공유와 공감을 형성하고 자신들의 ‘이야기를 기록’하기 위한 개인적인 목적에서 운영한다.

12) 김진수: 군대 가기 전에는 학업적인 면에서 보면 저는 흔히 말하는 날라리, 양아치였어요. 학교도 잘 안다니고, 아침에 귀찮으면 학교도 안가고 그랬는데, 이제 제가 작년 2학기 때 복학을 해서 수업을 들었는데, 정말 철이 든 거예요. 그래서 정말, 결과도 나오더라고요. 열심히 하니깐, 장학금도 받고 그래서, 이런 것에서도 보람을 느껴서, 놓치면 안 되겠다는 생각을 했어요. 또 그런 것도 있어요, 친구들이 저를 보면 공부를 되게 안하고 놀게 생겼다고 그래요. 그런데 내 성적이 이렇다고 하면 다들 놀라더라고요. 저는 정말 뭔가 통쾌하더라고요. 뿌듯하고.

오민희: 저희 학교가 말하면 아는 정도의 학교이니깐, 약간 대외활동이나 아르바이트 같은 데에서 저희 학교는 뽐낼 수 있는 정도예요. 그래서 **대 다닌다고 하면 반응이 다 ‘우와’이래요. 처음에는 조금 부담스럽기도 하고 저희

모두 잘 해내고자, 즐기고 고투하며 자랑하고 부러워한다. ‘능력주의’(Litter, 2014)의 가치 관 속에서 우수한 재능과 성과를 신봉하며, 끊임없는 노력과 자기 혁신을 통해서 마치 그들이 소셜 미디어를 통해 알게 된 해당 분야 유명인들처럼 자기 역시 성공의 사다리를 올라 갈 수 있기를 열망한다 (오민희, 강운우).

디지털 창의노동 영역에서 소비의 열정은 그의 노동의 이해관계 구성에 반드시 필요 한 요소로 정제된다. 근대 자본주의 정신에서 소비란 낭비적인 열정이기에 근면한 노동정 신에 의해 교정되어야 할 것으로 간주된 반면, 창의노동 담론에서 소비란 노동에 필요한 감각이자 능력이며 노동의 미적 가치를 높이기 위해 필요한 요소로 인식된다. 소비상품뿐 아니라 때로는 인간관계도 사회적 자원의 일종으로 자본화된다. 사교는 새로운 세계로 진 입을 꿈꾸게 하는, ‘멋있고 벽찬’ 일일 뿐 아니라 (김진수),¹³⁾ 바로 그 이유에서 자신이 열심히 투자하고 노력하고 싶은 목표가 된다. 지인의 폭을 넓히며 도움을 주고받고(강운우)¹⁴⁾ ‘멘토’를 만나며(남수경)¹⁵⁾, 희소하긴 하지만, ‘셀러브리티 파티’에 초대되는 일은 가장 즐 거운 경험으로 기억되곤 한다(남수경).¹⁶⁾

학교가 여대라서 저는 좀 싫어했는데, 그런 대우를 받고 하면서, ‘내가 진짜 공부 열심히 한 것이 빛을 발하는구나.’ 느꼈어요. 그리고 그런 것도 있었어요. 사람들도 되게 나쁘지만, 학교 얘기하기 전까지는 그냥 그렇다가, 학교 얘 기를 하면 눈빛이 확 달라져요. 진짜 좀 사람들이 이상해요. 그리고 학교 언니들 소개해 달라고 하고, 공부 되게 잘 하신다고 하고. 그래서 저희 학교는 약간 스펙이고, 저를 뽐낼 수 있는 그런 것인 것 같아요. 또 이 친구는 웃도 잘 입고, 패션 블로거도 하면서, 학교도 좋은 데 다닌다고 생각해 주니까 이런 점도 뽐낼 수 있는 것 같아요.

13) 김진수: 캠프콘 할 때는 가장 즐거웠던 기억은 오프라인으로 만나서 패션에 대한 얘기들을 말하거든요. 좀 거 창하긴 하지만 디렉터라고 말하는데, 디렉터끼리 모여서 1학기 때 했던 것이 S/S 서울 패션 위크 할 때여서 그런 얘 기들이 굉장히 많았어요. 그런데 저는 패션쇼 같은 것을 한 번도 못 봤거든요. 그런 것에 대해서는 아예 문외한이었 어요. 그런데 그런 얘기들을 하니까 너무 즐거운 거예요. 신진 브랜드들도 알게 되고, 디자이너들이 어떻다는 얘 기도 하게 되고, 그러다가 친구랑 같이 정말 패션쇼에 가게 됐어요. 봤는데, 정말 모델도 멋있고, 벽치는 거예요. 그 때 기억이 정말 행복했던 것 같아요.

14) 강운우: 저는 정말 SNS의 수혜자예요. SNS가 어떤 장점이 있었나면 일단 사람들을 끌어줬고, 그 사람들 중에 서 정말 저한테 필요한 사람들이 수면 위에 나타나요. 그럼 그 사람들에게 직접 다가설 수 있는 메시지를 보낼 수 있는 그런 창구가 있으니까, 바로바로 의사소통을 할 수가 있어요. 그래서 이런 플리마켓(flea market)을 하게 되는 것도 장소가 필요하니까, 장소를 제공해 줄 수 있는 사람으로부터 연락을 받을 수도 있고. SNS가 없으면 절대 그런 게 있을 수가 없죠.

15) 남수경: 뷰티 쪽에서는 파워 블로거처럼 시작해서 지금 쇼핑몰도 하고 있고, 파워 블로거는 계속하면서 강연도 다니고, <여성동아> 같은 잡지의 뷰티 코너에서 에디터로 글도 쓰고 하는 등 여러 가지 하는 일을 하는 분이 있어 요. 그 분을 보면, 제가 패션도 좋아하니까, 뷰티를 좋아하는 사람들끼리는 다 패션도 좋아하잖아요. 액세서리라든 지 옷 같은 경우는 2,30대를 타깃으로 해서 같이 하고, 그리고 그분은 자기만의 커뮤니티를 만들었어요. 그래서 뷰 티라든지 패션을 공유할 수 있는 비밀 클럽처럼 만들어서 그것을 페이스북 내에 그룹을 만들어서 거기에서 한 7,800명 정도, 여자만 받아서 그 사람들끼리 공유하고 정기적으로 모임도 갖고 그 분 하시는 것을 보면 제가 딱 나 중에 하고 싶은 일을 하고 있는 것 같아요.

16) 남수경: 셀러브리티들이 오는 파티가 있는데 여기에 아무나 초대할 수는 없잖아요. 그래서 그런 식으로 많이

디지털 창의노동자들에게서 흔히 발견되는 “내가 좋아서 선택했고 재미있어서 한다”는 태도는 그들로 하여금 빈곤하고 불안정한 노동 질서를 자발적으로 선택했다는 자의식을 강화한다. 예컨대 비록 ‘거지가 될’지라도(이민혜) 자신의 것을 깨끗하게 해 나가려는 의지, 젊어서 고생은 훗날 보상되리라는 식의 ‘젊음’의 기표가 전해주는 낙관성(박상아), 관심거리와 이야기가 통하는 사람들과 함께 하는 공감과 공존의 감동(김진수)이 종종 혼합된다. 이처럼 일의 선택에 있어서의 자유, 실행 과정에서 획득되는 자율감과 재미는 현재의 어려움과 미래의 직업 선택에 있어서 예기되는 위험을 감수하고 인내할 동기를 제공한다. 이는 로리가 말했던 ‘정상화된 자기 위태화’ 즉 사회적으로 부여되는 모순적 위치를 주체가 스스로 선택한 자유로운 결정의 결과라고 내면화함으로써 자신의 불안정한 상황을 자연스럽게 수용하는 태도와 유사하다. 또한 그로부터 한걸음 더 나아가 단지 현실을 수용하고 인내하는 차원이 아니라 그러한 기업논리를 파악한 후에도 그 일로부터 얻을 수 있는 재미와 행복을 우선 가치로 선택하기에 더욱 영리하고 적극적이다. 그래서 이들은 “대학생들의 피를 빨아먹는” 기업의 전략을 알고 대학생의 사회활동이 ‘스펙화’되는 현실에 씩씩해 하지만(강윤우, 오미혜), 이는 자신의 문화소비 열정을 충족시키고 미래의 직업을 위한 투자가 되는 ‘일석이조’의 일이기예(남수경),¹⁷⁾ 그리고 ‘재미있기’예(오미혜),¹⁸⁾ “해피하게” 즐기기로 한다(강윤우, 김진수).¹⁹⁾ 강윤우의 발언은 이득과 착취가 모순적으로 결합된 상

홍보가 되고, 또 사진도 잘 찍을 수 있는 그런 사람들을 대상으로 초대를 하면 저희는 그런 기회가 별로 없으니까. 가서 재밌게 즐길 수도 있고 (...) 런칭파티. 거의 그런 식으로. (가장 즐거웠던 일은) 얼마 전에 K기업에서 제이슨 프라즈랑 배두나랑 같이 콜라보레이션 하면서 셀러브리티들이 오는 그런 파티가 있었는데, 그때가 되게 재밌었던 것 같아요. 파티에 가면 편지장, 연예인, 파워 블로거 이렇게 있어서 선물도 받고. 그리고 또 가면 아는 분이 있더라고요. 여러 가지 분야에서 만났던 분들. 되게 재미있었어요.

17) 남수경: 그제 서포터즈마다 되게 달라요. 예를 들면 어떤 것 하나는, 팀을 이뤄서 그 팀끼리 경연같이, 경쟁피티라던지 프로모션 기획하는 것을 나눠서 서포터즈 맨 마지막쯤에 그것을 얼마나 잘 실현했는지, 얼마나 효과적인 것을 했는지 평가해서 상금을 주는 것도 있고 (...) 그리고 그제 아니면, 매달 얼마정도 상당의 제품을 증정하면서 그것을 리뷰로 작성을 해주면 소정의 포인트를 줘서. 약간 뷰티 쪽은 상금으로 하지는 않고요. 자신들의 제품을 더 많이 사용할 수 있게. 어차피 저희들이 화장품을 돈 주고 사는데, 그것 대신에 제가 좋아하는 브랜드 제품을 얻어서 무료로 사용하면서도, 또 개인적으로는 블로그도 키울 수 있으니까. 약간 일석이조라고 생각해서 그런 식으로.

18) 오미혜: 정말 기회가 된다면 인턴도 할 수가 있고, 그 다음에 거기 직원 분들 다 만날 수가 있거든요. (...) 만약에 정말 열심히 해서, 그 분들의 눈에 띄고, 제가 정말 열심히 할 의향이 있으면, 그래도 좀 입사할 때 가산점이나 플러스가 되지는 않을까 싶어요. 그리고 또 저희가 대장님이라고 부르는 대리님이 계시거든요. 그래서 대장님이 그랬어요. ‘솔직히 너가 사람을 뽑는 면접관이야. 그런데 이 기업에 대해서 하나도 모르는 사람에 대해서 뽑겠어? 아니면 한 번이라도 활동 해 본 사람을 뽑겠어? 당연히 후자를 뽑는다.’ 고 이런 식으로 얘기를 하시더라고요. 그래서 그제 일종의 다 스펙이랑 연관이 되는 거잖아요. 그리고 요즘엔 그러잖아요. 대학이 끝이 아니다. 취업해야 된다. 그런데 뭐 물론 다른 사업하시는 분들도 있지만, 저는 사업은 못할 것 같고, 그래서 다 좋은 회사 갈려고 대학 학점도 쌓고 하잖아요. 그래서 저는 대외활동이나 봉사활동도 스펙처럼 되는 것 같아서 조금 씩씩하긴 하지만. 그래도 재미있잖아요.

황을 인지하지만 타협적으로 공모하는 주체의 복합성을 드러낸다.

강윤우: 저는 마케터 겸 에디터예요. 이번에 에디터 과정이 따로 생겨서, 저는 'S' 기업에서 새로 생기는 이벤트라거나 아니면 오프라인 매장에서 취재를 하는 거죠. 또 거기 'S' 기업에 디자이너 분들이나 그런 분들을 인터뷰해서 알려주기도 하고. 매체에서 이런 것을 하도록 하려면 돈을 줘야 되는 거잖아요. 그런데 저희는 돈을 안 줘도 되니까. (기업에서 주는 상품권) 30만 원 주면 내 옷 사서 이렇게 하니까. 그렇게 쓰는 거죠. 그래서 확실히 중심을 잡고 저도 이용당하는 것이고, 저도 옷 사는 것으로 이용하니까 그냥 행복하게 살고 있어요 (...). 물건을 주는 경우도 있고. 파워 블로거 같은 경우에는 처음에 패션 쪽을 해요 (...). 그래서 일단 많이 알려지면 업체에서 연락이 가요. 저희가 상품 하나 드릴 테니까 이것 포스팅 해주세요. 거기서 플러스 알파로 돈을 준다고 하면, 하지 않을 이유가 없어요. 그럼 처음에는 옷을 하다가 갑자기 먹거리가 생겨요. 쿠폰 줄 테니까 와서 먹고, 포스팅을 해달라고.

이처럼 자유와 즐거움의 가치, 그리고 그것이 향하는 성공적 미래에 대한 (어쩌면 기약 없는) 희망은, 그들이 더욱 용감히 도전하여 투신하고 열심히 노력하도록 자극하는 촉진제와 추진제 역할을 한다.

이렇듯 디지털 창의노동자는 문화적 열정과 경제적 이해관계의 접합을 통해 실무적으로 적극적이고 영리한 동시에 정서적으로 자유와 창의를 추구하는 열정적 실리주의자가 되어간다. 그 모습은 한편으로는 전략적이고 실용적이지만 다른 한편으로는 현실사회의 갈등과 모순을 부인하거나 그에 대한 판단을 유예하는 식으로 자신을 방어하고 자신의 상황을 정당화하며 즉시적인 행복과 재미를 추구하는 태도로 나타난다. 이러한 디지털 창의노동자의 이중성은 가혹한 경쟁주의에서 생존해야 하는 절박한 필요에 성공을 향한 상상적인 욕망이 덧붙여져 주체 스스로 생성한 '잔인한 낙관주의'의 산물이다(Berlant, 2011).

19) 김진수: 일단 제가 즐거워서 하는 것이 제일 크고요. 활동을 하면서 사람을 만나는 게 정말 좋고요. 또 공통된 관심사가 있는 사람들이니까. 그러면서 또 내가 알지 못했던 것을 알 수도 있고, 그 사람들이 알지 못했던 것을 제가 알려줄 수도 있고, 가장 즐거운 것은 다양한 사람들을 만나서 공통된 관심사를 말할 수 있다는 점 같아요. 두 번째로는 퓨마 같은 경우에 어떤 제품을 그냥 줘요. 딱히 활동비를 주거나, 월급처럼 금전적인 것을 지불하는 것이 아니라, 오늘 입고 있는 바지나 신발도 다 준거거든요. 그래서 제가 이런 것을 보고 하는 것은 아니지만, 열심히 하다 보면 이런 제품들도 부가적으로 얻을 수 있어서 뭔가 되게 성취감도 올려줄 수 있는 것 같고, 또 나중에, 제가 지금은 그냥 관심 있어서 하는 건데, 어떻게 보면 패션분야 관련 직업을 가질 수도 있는 것이잖아요. 어떻게 보면 한 계 단씩 쌓아가는 그런 것이라고 생각하고 있습니다.

3) 권력과 주체성: 자기 경영의 의지와 통제

디지털 창의노동은 외형적으로 개방적이고 자율적이다. 그러나 실제적으로는 자본의 논리와 대중적 상업성에 기초한 문화 질서 안에서 배양된다. 따라서 외부적 통제력과 주체적인 의지와 신념이 배합되는 방식으로 자유롭고 창의적인 가치를 지향하는 주체화의 과정이 진행된다. 이러한 힘의 관계와 주체성 형성에 대하여, 자기 통제, 기업의 통제, 대중적 통제, 신화와 상상의 상징적 힘의 범주에서 해석하겠다. 통제는 강압적이고 폐쇄적인 근대의 훈육권력과 달리, 자유롭고 역동적인 주체를 동력으로 하는 개방적이고 유동적인 권력 작용이다(Deleuze, 1995).

디지털 창의노동자는 줄곧 내면화한 사회적 시각과 평가 기준에 따라 자신의 감정과 육체를 관리하는 ‘생명노동’(Morini, & Fumagalli, 2010)을 자발적으로 수행한다. 페이스북에 음식 사진을 맛깔스럽게 올리는 것으로 유명한 차형주는 효과적인 사진을 팬들에게 제공하기 위해 식욕을 참는 대신 더욱 절실하게 먹고 싶어진 음식의 이미지를 올리고 이후의 댓글 평가를 기대하는 식으로 자신의 욕구와 육신을 통제한다. 패션 블로거로 유명한 오민희는 일주일에 수차례씩 이벤트를 연출하고 블로그 팬들과 약속한 날짜에 사진과 글을 포스팅하는 일에 대해 ‘무서움’까지 느끼지만, 그럼에도 이것은 “자신과의 약속”이기에 그 ‘의무’를 꼭 지키려 한다. 자신의 감정과 육체를 관리하고 이미지를 전시하는 작업 과정에 두려움과 기대, 의무감과 자부심이 공존하며, 이 불안정한 경계선에서 지속적인 의지와 인내가 발휘된다. 그리고 그 긴장은 스스로 만든 선택과 약속이라는 자유와 자율의 규범 안에서 수용된다.

여기에 단지 자기 통제만이 작동하는 것이 아니다. 기업은 우수한 서포터즈를 시상하는 방식으로 디지털 노동자를 관리한다(김진수).²⁰⁾ 가령 서포터즈의 페이스북에 실린 “좋아요”의 클릭 수는 기업이 각 서포터즈의 업무를 평가하는 가시적 기준일 뿐 아니라 서포터즈 개인의 자기 평가 기준으로 내면화된다. 여기서 낙오자를 처벌하거나 기계적으로 훈련시키는 대신 각자 하고 싶은 대로 풀어놓고 개인적 성과에 따라 우수한 자를 보상하는 기업의 긍정적인 평가 방식은 역동적이고 자율적이기를 원하는 행위자를 보람과 자부심의 이름으로 관리하고 통제하는 데에 매우 효과적이다. 왜냐하면 주어진 일을 자신의 자유와 책무의 관점에서 인식할 때, 즉 기업이 아니라 자신에 의해 자신을 위해 활동하고 있다고

20) 김진수: 이게 또 기업 혼자서 하는 것이 아니라, SNS로 통계를 내고 계산하는 어떤 회사랑 같이 하는데, 그 회사에서 저희 블로그랑 페이스북을 많이 봐요. 그래서 제가 콘텐츠를 하나 올리면 그것에 대한 좋아요, 댓글, 공유수, 블로그 같은 경우에는 댓글 수나 그 날 올렸던 방문자 수를 통해서 월말평가를 하거든요. 그래서 우수한 활동원에게는 추가제품을 증정하고 그렇게 하고 있습니다.

느낄 때 서포터즈는 더욱 열심히 일할 것이며 그만큼 만족과 성취도가 커지고 결과물도 좋아질 것이기 때문이다(오민희).²¹⁾

이러한 상황에서 조회 수나 댓글로 가시화되는 익명적인 사회적 시선은 서포터즈가 스스로 자신의 작업을 감독하고 평가하며 행동을 적극화하도록 자극한다. 글쓰기, 이미지 올리기, 댓글달기와 같은 소통 행위가 자신을 바라보는 대중의 시선에 호응하고 보다 많은 반응과 인기를 성취하기 위한 ‘봉사적 노동’(Marazzi, 2011)으로 환원된다. 이들의 소통 행위가 페이지뷰와 페이스북의 ‘좋아요’ 클릭 수로 측정되면서(오민희, 김진수)²²⁾ 소통의 의미는 일종의 투자와 평가 행위로서 계량화되며 상품화된다. 이처럼 익명화된 대중의 권력이 창의노동자의 자발적인 동기와 목표 안에서 능동적으로 도모되고 실행되는 논리를 통해서 조디 던이 지적한 ‘커뮤니케이션 자본주의’(Dean, 2009)가 한층 더 효과적이고 강력하게 실행된다. 이러한 노동의 구조 안에서 주목을 끌고 좋은 평가를 받으며 자신의 위치를 향상하기 위한 기술이 창안되고 학습된다. 기본적으로 네트워크 안에서 자신의 이미지를 생산하고 유통하는 일을 주로 하는 이들에게 시간을 정확히 지켜 새로운 정보를 업로드하고, 짧은 시간 안에 독자들의 반응에 호응하며, 이러한 대중적 전시 작업이 제대로 이루어질 수 있도록 일상의 시간을 체계적이고 효율적으로 조직하고 실행하는 ‘자기 관리 및 행정 기술’(Crary, 2013)은 매우 중요하다. 아울러 디지털 기술을 활용해서 블로그에 실릴 사진과 웹페이지 편집을 효과적이고 멋지게 구성하는 디지털 기술의 사용 능력과 타인들로부터 ‘좋아요’의 평가를 이끌어 내기 위해 글과 이미지를 특정한 양식으로 설계하는 사교적

21) 오민희: 네. 기사를 해요. 데일리룩도 기사를 하는 게 또 패션회사이다 보니까, 신발이나 옷이나 그런 러닝 상황을 찍어서 올리면, 무조건 그 블로그 주소를 기재하고 몇 명 왔는지 방문자 수도 기재를 해요. 그래서 나중에 월말 정산을 해요. 퓨마 관련 포스팅 한 것을 다 써서 내라고. 그래서 활동우수자 선정하고 할 때 그것들이 쓰여요. 언: 그런 것들로부터 구속 받는다는 거 그런 느낌은 안 들어요?

오민희: 네. 왜냐하면 제가 좋아서 그것을 한 거고, 제 임무라고 해야 되나? 그런 것이니까, 당연히 저는 퓨마 서포터즈가 됐으면 퓨마에 관한 포스팅을 해야 하는 것이라고 생각하기 때문에. 그리고 거기에서 강압적으로 무조건 하라고도 안 해요. 한 것 있으면 보내달라는 식으로 하니까, 별로 부담스럽지도 않고.

22) 오민희: 우선 포스팅을 자주 하면 사람들이 많이 와요 (...) 그래서 제가 봤을 때, 방문자 수를 늘리는 것은 그냥 포스팅만 열심히 하면 되고, 그 다음에 제일 중요한 것은 소통하는 것 같아요. 댓글, 대댓글 달아주고, 그 다음에 댓글 달아준 사람 블로그에 놀러가서 예쁘다고 칭찬해주고, 정말 소통이 중요한 것 같아요.

김진수: 원래 제가 페이스북을 눈팅만 했는데요. 왜냐하면 ‘좋아요’ 누르고 댓글 달고 하는 등의, 오프라인은 행동을 제가 좀 싫어해서 캠프콘 활동하기 전에는 절대로 안했거든요. 그냥 페이스북에 남자친구들이랑 술 먹는 사진이나 간간히 올리고, 게시물도 별로 없었어요. 그런데 캠프콘 때는 제가 촬영한 사람들의 사진을 올려야 해서, 그 이후부터 되게 많이 해서, 제가 다른 사람들 것 ‘좋아요’ 눌러주고, 댓글 달아주고 하니까 다른 사람들도 똑같이 해주어서. 그러니까 이게 상호작용이 있는 것 같아요. 옛날에는 제가 안했으면 그 사람들도 안하고 했는데, 이제는 그 사람들이 또 저를 ‘좋아요’ 하니까, 저도 그냥 지나치기가 미안한 감이 있는 것 같아요. 그래서 이제는 오히려 친구들이 그래요. 옛날에 욕하던 애가 왜 이렇게 열심히 하냐고, 그런 단계까지 왔어요.

언어 기술이 계발, 활용된다.²³⁾ 이를테면 자신이 운영하는 소셜 미디어가 인기를 얻게 하기 위해서 특별한 스타일의 수사학이 고안되어 ‘약간 귀엽기도 하면서 장난스럽게 말하는’ 표현법이 구사되곤 한다(남수경)²⁴⁾ 이러한 사교적인 언어 구사 기술은 일종의 ‘표면연기’로 수행될 뿐 아니라 그녀의 혀와 몸에 꿰뚫고 들러붙어 자신의 전시적 가치와 사회적 인간 관계를 정의하는 ‘심층연기’로까지 각인된다(Hochschild, 1983/2003).

마지막으로 자유를 꿈꾸는 이들의 노동관은 환상적인 성공 신화로부터 자유롭지 못하다. 종종 이들의 궁극적인 목표는 ‘창의성’을 발휘하여 터트리는 ‘대박’(남수경)으로 표현된다. 대박은 모순적이고 궁핍한 창의노동의 현실을 유지시키는 환영일 뿐 아니라(McRobbie, 2011) 그들의 노동 가치와 미래에 대한 전망을 특정한 방향으로 유도하는 현실적 힘으로 작동한다.²⁵⁾ 예컨대 이들이 꿈꾸는 기업의 출근길은 모델들이 패션쇼를 하는 ‘런웨이’이고, 희망하는 일터는 복지가 잘 되어 있을 뿐 아니라 자신의 ‘색깔’을 살릴 수 있는 ‘자유로운 공간’이다.²⁶⁾

이처럼 디지털 창의노동의 과정에는 기업 구조적인 통제 및 관리 기술, 사회문화적인

23) 김진수: 개인별로 주어진 미션은 9월까지 100Km 완주 미션을 해야 돼요. 그래서 요새 달리기도 되게 열심히 하고 있어요. 어플이 있어요. 어디서부터 어디까지 뛰었고, 칼로리는 얼마가 소모되었는지를 알려주는 ‘스포츠 트랙케’라고 어플이 있더라고요. 그래서 이제 그 것을 해서 몇Km 나오면 페이스북에 올린다가 하면, 은근하게 푸마 마크가 나오도록 해서 사진을 찍는 그런 활동을 하고 있어요 (...) 이게 어떻게 보면 바이럴 효과를 노린다고 하는데, 정말 효과가 있는 것 같아요. 제 타임라인을 보면 푸마에 대한 콘텐츠들이 되게 많아져서, 사람들도 오랜만에 연락해서, 너 푸마 뭐 하고 있냐고 많이들 물어보더라고요. 그래서 대학생들 사이에서 푸마를 알리는 데 큰 효과가 있는 것 같아요.

24) 남수경: 그런데 그 분들(블로그 독자들)은 자유롭고 많은 사람들이 보는 것을 더 좋아해서요. 말투 같은 것도 약간 귀엽기도 하면서 장난스럽게 말하는 것을 사람들이 더 좋아해요.

연: 그런 기술은 어떻게 배웠죠? 학교에서도 배울 수 있는 게 아닌 것 같은데.

남수경: 찾아보면서 알았어요. 그리고 보면, 그 사람들만의 용어가 있어요. 저도 잘 몰랐는데, 오타쿠 같은 용어를 쓰는 것을 그 사람들끼리는 더 좋아해요. 말투도 ‘했다능’ 이런 것들. 딱딱하게 쓰는 것보다는.

25) 남수경: 경제적으로는 아무래도 안정적이지는 못할 것 같은데, 그래도 재미가 있다면 보람이 있을 것 같아요. 그리고 어쨌든 요즘에는 식상한 것보다는 창의적이고 콘텐츠가 괜찮기만 하면 대박 나니까. 만들 때까지가 어려운 것 같아요. 하하.

26) 연: 희망하는 직장이 구체화되어 있어요?

강윤우: 정말 많죠. 마케터가 된다고 하면, 지금 하고 있는 ‘코오롱’ 아니면 ‘제일모직’에 들어가고 싶어요. ‘제일모직’은 정말 사람들이 멋있어요. 출근길에 런웨이를 해요. 사람들이 그만큼 멋있고, ‘코오롱’ 같은 경우는 좀 자유로워요. 자율 복장이기도 하고, ‘제일모직’ 같은 경우는 좀 슈트 같은 것을 입는데, 전 그런 것이 싫거든요. 그리고 ‘코오롱’에는 카페가 있어요. 그런데 내부에 가격표가 없더라고요. 무료인 거예요. 그것을 보고 정말 복지가 좋다는 생각을 했어요. 그리고 ‘Series’ 자체를 제가 좋아하기도 하고요. 또 제가 에디터가 된다고 하면, ‘맵스’에 들어가고 싶어요. 거기가 원래 제 색깔이에요. 지금은 갈팡질팡 하지만 원래 저는 언더 쪽을 좋아해서요. ‘맵스’라고 해서 좀 언더의 문화와 의류 같은 것을 다루요. 한 번 보시는 것도 괜찮을 것 같아요. 재미있어요. 언더 쪽에서는 정말 좋은 잡지예요, 패션 쪽으로는. 문화 쪽으로는 정말 블랙 매거진이지요.

규범과 상상, 창의노동자의 주체적인 의지와 노력이 연동되어 있다. 기업적 권력의 논리가 주체의 자발적인 노동 윤리로 흡수되고, 문화적 창의성이 가치생산의 노동력으로 전환되며, 주체의 영혼과 육체가 시장원리에 따라 형성되고 실천되는 삶 전반의 기업화가 진행된다. 이러한 작용이 명시적인 외부의 강제력이 아니라 주체의 정념, 이성, 언어, 행동을 통해 체화되고 자체적으로 실행되는 국면이 중요하다. 이 과정에서 자유와 자율의 신념과 역동적인 행위에 기반을 둔 자아 통치성이 형성되고 수행되기 때문이다. 이러한 디지털 창의노동의 실천 속에서 자본의 경제원리와 주체의 윤리적 기획이 결합하며, 자유의 신념이 강하지만 체제 안에서 견고한 경제적 인간이 되어 간다.

8. 맺으며

지금까지 신자유주의 이념이 지배적인 후기 자본주의 체제에서, 문화적 열정과 경제적 이해관계를 접합한 노동 주체의 형성 방식과 의미를 디지털 창의노동의 개념을 중심으로 논의했다. 이 작업은 두 개의 상호 관련된 층위로 구성되었다. 하나는 디지털 노동, 창의노동, 후기 자본주의의 노동 윤리와 신자유주의적 주체성에 관한 사고들을 결합하여 디지털 창의노동의 개념화를 꾀하는 이론적 작업이었다. 다른 하나는 이러한 논리의 중요한 현실적 맥락으로 한국 사회의 특수성 안에서 성장한 젊은 주체들의 노동문화와 노동윤리, 주체성의 문제를 디지털 창의노동의 관점에서 해석하는 내용이었다. 자본주의화, 문화로의 전환, 디지털화가 다른 나라들에서 유례를 보기 어려울 정도로 급속하게 진행되었으며 최근 일, 이십 여 년 간 신자유주의 이념이 강력하고 빠르게 팽창한 한국사회의 특수성 안에서, 한국 젊은이들의 디지털 창의노동은 이러한 문제의식을 현실적으로 탐구할 수 있는 유의미한 대상이 되었다.

디지털 창의노동의 개념화는 디지털 노동, 창의노동, 후기 자본주의의 노동문화와 신자유주의적 주체 등의 세 개의 이론적 구성 층위들을 바탕으로 이루어졌다. 이에 대해 근대 자본주의의 자유주의로부터 후기자본주의의 신자유주의에 이르기까지 노동 주체를 설명하는 두 갈래의 논리인 문화적 창의성/경제적 합리성의 축들을 결합하는 시각이 제안되었다. 즉 창의성과 자유라는 문화의 본질적 가치와 신자유주의적인 경제적 규범과 노동 질서가 결합되며 노동 주체에 의해 체화되고 수행되는 과정으로서 디지털 창의노동을 이해했다. 한편으로는 경제적 합리성과의 결합을 통해 주체의 문화적 창의성과 자유에 대한 신념이 신자유주의적인 원리에 적합한 형태로 계발, 조율된다. 그 역방향의 작동도 함께 진

행된다. 즉 창의성과 열정에 대한 가치에 힘입어, 디지털 자본주의의 권력구조와 경제적 논리는 자유롭고 참여적인 문화적 활동의 형태로 변모, 확장된다. 이처럼 자유와 열정이 이성적 이해관계로 조직화되고, 경제적 합리성이 문화적 창의성으로 변신하는 순환 작용을 통해 자유와 창의의 규범에 따라 정상화되는 경제적 주체가 태어난다. 디지털 창의노동자는 현실적이지만 낭만적이고 계산적인 동시에 순진하며 실리적이면서 이상을 꿈꾸는, 양가적이고 모순적인 모습을 지닌다.

이러한 현재 대학생들 사이에서 매우 흔하게 행해지는 활동을 디지털 창의노동이라는 개념으로 접근함으로써, 20대의 노동문화와 노동윤리에 관해 체계적인 이해를 꾀하고 그 안에 담긴 사회문화적 복합성을 해석하였다. 노동의 유연화와 불안정성이라는 현실적 조건과 노동의 미적 가치와 창의성이 강조되는 노동문화의 변동 속에서 부유하는 인력을 흡수하기에 좋은 다공성과 유연성을 지닌 디지털 네트워크 문화가 활성화되면서, 수많은 대학생들은 디지털 창의노동에 투신하며 그 일을 적극적으로 수행하게 된다. 디지털 창의노동에서는 창의성과 열정, 자기 혁신과 성공적인 미래와 같은 긍정적 가치가 강조되는 동시에 이것을 실행하는 경제적 합리성과 자기 경영의 원리가 중시된다. 이렇듯 문화적 가치와 경제적 원리가 결합하고, 그 과정에 주체의 의지, 기업의 경영기술, 대중의 익명화된 권력, 사회적으로 팽배한 상상과 환영의 힘들이 개입하는 가운데 특정한 방식의 자기 통치적인 주체가 형성된다. 이처럼 디지털 창의노동자는 창의성과 자유의 문화적 가치를 지향하고 디지털 네트워크의 참여성과 자발성의 가치를 추구하기에 오히려 신자유주의적인 경제 체제에 적극적으로 포섭되는 역설 안에 있다.

이 글에서 제시된 현상과 담론이 전적으로 새로운 것은 아니다. 오히려 현재 이십대의 문제는 우리 주위에서 매우 다양한 방식들로 줄곧 논의되는 주제다. 그러나 그간 서로 무관하거나 대립되는 것으로 간주되었던 문화의 창조적 활동/경제적 노동의 축들을 결합함으로써 현재 형성되는 경제적 인간의 특이성, 즉 자신의 자유를 발휘하여 자발적으로 자본의 권력과 신자유주의의 통치체제 안에 접합해 들어가는 주체화의 논리를 설명할 수 있었다. 또한 기존의 이론에서 충분히 포착하지 못한 우리 사회 젊은이들의 특수성이 다루어졌다. 환영이나 무지에 따른 흡수가 아니라 자신의 실리적인 이해관계와 문화적 열정을 동시에 추구하므로 낙관적이지만 위태로운, 실용적이지만 낭만적인, 발달하지만 순응적인 현대 젊은이들의 모순적 자아가 그려졌다.

이 연구는 젊은 세대의 문제들을 단순히 비판하거나 동정하는 결정론적이고 규범적인 시각을 넘어서고자 하는 노력 속에서 행해졌다. 이를 통해 사회, 문화, 기술적 차원들의 변화와 접합의 질서를 노동 행위로 현실화하는 과정에서 형성되는 주체성의 양가성과 모

순이 강조되었다. 이 연구의 참여자들은 직업 노동자가 아니라 비정규적이고 유동적으로 디지털 창의노동에 참여하는 대학생들이다. 이는 연구의 관심이 본격적이고 전문적으로 확립된 직업 정체성이 아니라 젊은 대학생 세대가 내재적으로 키워나가는 노동에 대한 인식과 전망의 문제에 있었기 때문이다. 아울러 이 글에서 다른 디지털 창의노동의 설명틀로 한 세대 전체를 설명할 수는 없다. 경제적 주체화 방식은 그가 몸담은 환경, 그리고 그가 행하는 노동과 소비의 역학에 따라 다양하게 나타난다. 이 접근은, 논쟁적이기는 하지만, 정보, 지식, 감정, 언어, 문화 생산을 중심으로 하는 인지·정동·비물질 노동을 현대사회의 지배적인 노동양식으로 보는 시각을 준거하여(들뢰즈 외, 2005; Moulier-Butang, 2012), 그러한 활동이 집약되는 창의노동 분야에 집중했다. 따라서 다른 영역과 위치에 몸담고 있는 노동의 문화적 특성에 대해서는 별도의 연구가 필요하다.

디지털 창의노동에서 문화적 창의성과 경제적 합리성이 중첩되는 현상은 현재 한국 사회에서 형성되는 젊은이들의 노동 윤리의 한 모습을 보여준다. 위험하고도 위태로운 노동의 조건을 창의와 자유의 이름으로 수용하고 인내하는 태도나 후기 자본주의의 불평등하고 불안정한 노동질서가 재미와 행복에 대한 열망과 겹쳐지는 현상은, 그것의 옳고 그름을 판단하기에 앞서, 후기 자본주의 상황에 던져진 젊은 주체들의 삶을 보여주는 중요하고도 문제적인 현실의 단면들이다. 역동과 유연성을 주장하지만 실제로는 양극화와 불안정성으로 고통을 겪는 한국사회에서 형성된 이러한 노동 윤리는 끝없는 혁신과 성공을 향하기에 긍정적이고 도전적일 수 있지만 동시에 격렬한 경쟁 체제에서 생존하기 위한 필요에서 추동되기에 절박하고 위태롭다.

자유와 독창성을 주장하는 창의노동에 대한 열정이 산업사회의 관료적이고 위계적인 노동질서로부터의 탈주를 의미한다면, 이러한 탈주는 신자유주의적인 노동 규범에 의해 재전유되고 있다. 젊은이들의 자유에 대한 열망은 소비의 자유로, 활동의 독립성과 자율에 대한 열망은 멋있고 개성적인 마케터의 모습으로, 노동의 보람과 행복은 1인 기업가의 대박 성공 신화로 탈바꿈한다. 이 상황에서 재전유에 대한 '봉기와 반역'의 가능성은 존재하는가?(진태원, 2006) 본 연구에서는 지배적인 질서에 타협적으로 접합해 가는 주체 형성의 내러티브에 초점이 맞추어졌고 따라서 주체의 저항 가능성은 부각되지 않았다. 그러나 통치성이 권력에 의한 일방적인 지배와 혼동되어서는 안 될 것이다. 고든(Gordon, 1991)이 말하듯 권력과 주체는 행위를 통해 관계 맺기에 그의 행위에 따라 그 관계의 성격과 방향은 달라질 수 있다. '도덕적 결투(moral judo)'의 가능성은 항상 열려 있다(Gordon, 1991, p. 48). 이처럼 권력과 주체의 관계 속에는 언제나 실천적이고 윤리적인 가능성이 잠재한다(Gordon, 1991, p. 5). 따라서 성찰적인 사고를 견지하는 태도, 비판적인 의식과 담론을 생

산하는 활동, 해방적인 노동문화를 발명하고 구현하는 집합적 노력, 이러한 가치를 추구하는 실천하는 디지털 창의노동의 진보적이고 실험적인 면모들이 이후에 탐색되어야 할 중요한 과제로 남겨져 있다.

참고문헌

- 김예란 (2009). 참여의 디지털 문화산업적 형성에 대한 연구. <한국언론학보>, 53권 5호, 406-445.
- 김예란 (2014). <말의 표정들>. 문학과지성사.
- 김창남 (2007). 한국의 사회변동과 대중문화, <진보평론>, 32호, 여름호, 62-84.
- 김홍중 (2009). <마음의 사회학>. 문학동네.
- 김홍중 (2013). 사회적인 것의 합정성(合情性)을 찾아서: 사회 이론의 감정적 전환. <사회와 이론>, 23집, 7-48.
- 남은영 (2007). 1990년대 한국 소비문화: 소비인식과 소비행위를 중심으로. <사회와 역사>, 제76집, 189-226.
- 들뢰즈, 질 외 (2005). <비물질노동과 다중>. 갈무리.
- 박진우 (2011). 유연성, 창의성, 불안정성: 미디어 노동 연구의 새로운 문제 설정. <언론과 사회>, 19권 4호, 41-86.
- 백옥인 (2013a). <정보자본주의>. 커뮤니케이션북스.
- 백옥인 (2013b). 속물 정치와 잉여 문화 사이에서. 백옥인 (역음), <속물과 잉여>(3-33쪽). 지식공작소.
- 서동진 (2009). <자유의 의지 자기계발의 의지: 신자유주의 한국사회에서 자기계발하는 주체의 탄생>. 돌베개.
- 엄기호 (2010). <이것은 왜 청춘이 아니란 말인가>. 푸른숲.
- 이상길·이정현·김지현 (2013). 지상파 방송사 비정규직 노동자의 직무인식과 노동경험: 파견직 FD에 대한 심층인터뷰를 중심으로. <방송과 커뮤니케이션>, 14권 2호, 157-205.
- 이희은 (2014) 디지털 노동의 불안과 희망: 대학생의 '대외활동'에 대한 심층 인터뷰. <한국언론정보학보>, 66호, 211-240.
- 진태원 (2006). 생명정치의 탄생: 미셀 푸코와 생명권력의 문제. <문학과 사회>, 19권 3호, 가을호, 216-237.
- 최태섭 (2013). <잉여사회: 남아도는 인생들을 위한 사회학>. 웅진지식하우스.
- 한윤형·최태섭·김정근 (2011). <열정은 어떻게 노동이 되는가: 한국사회를 움직이는 새로운 명령>. 웅진지식하우스.
- 홍현호 (2013). 삼포 세대의 미래는 일본 '사토리 세대'?. 프레시안 (2013. 4. 15)
<http://www.pressian.com/news/article.html?no=6283>
- Adorno, T. W. (2001). *The culture industry: Selected essays on mass culture*, ed. J. M. Bernstein. London: Routledge.
- Bauman, Z. (2012). *Work, consumerism and the new poor*. Open University Press. 이수영 (역) (2012). <새로운 빈곤 노동 소비주의 그리고 뉴푸어>. 천지인.
- Berardi, F. (2009). *The soul at work*. CA: Semiotext(e).
- Berlant, L. (2011). *Cruel optimism*. Duke University Press Books.

- Boltanski, L., & Chiapello, E. (2007). *A new spirit of capitalism*. Verso.
- Bruns, A. (2008). *Blogs, wikipedia, second life, and beyond: From production to produsage*. Peter Lang.
- Budgen, S. (2000). A new spirit of capitalism, *New Left Review*, 1(January–February), 149–156. <https://newleftreview.org/II/1/sebastian-budgen-a-new-spirit-of-capitalism>
- Brook, P. (2009). In critical defence of ‘emotional labour’: Refuting Bolton’s critique of Hochschild’s concept. *Work, Employment & Society*, 23(3), 531–548.
- Crary, J. (2013). *24/7: Terminal capitalism and the ends of sleep*. Verso Books.
- Curran, J. Fenton, N & Freedman, D. (2012). *Misunderstanding the internet*. Routledge.
- Dean, J. (2009). *Democracy and other neoliberal fantasies: Communicative capitalism and left politics*. Duke University Press Books.
- Deleuze, G. (1991). What is a dispositif? In T. Armstrong (Ed.), *Michel Foucault philosopher* (pp. 338–348). Prentice–Hall.
- Deleuze, G. (1995). Postscript on control societies. In *Negotiations* (pp.177–182). Columbia University Press.
- Deuze, M. (2007). *Media work*. Polity.
- Foucault, M. (1978). ‘Governmentality’ (Lecture at the Collège de France, Feb. 1, 1978) in G. Burchell, C. Gordon, & P. Miller (Eds.), (1991) *The Foucault Effect: Studies in Governmentality*. Hemel Hempstead: Harvester Wheatsheaf. 87–104.
- Foucault, M. (1980). *Power/knowledge: Selected interviews and other writings*. The Harvester Press.
- Foucault, M. (1988). *Technologies of the self: A seminar with Michel Foucault*. University of Massachusetts Press.
- Foucault, M. (2008). *The birth of biopolitics: Lectures at the College De France 1978–1979*. G. Burchell (trans.) New York: Palgrave Macmillan. 오트르망 (역) (2012) <생명관리정치의 탄생>, 난장.
- Frew, T. (2004). Critical communications research in Australia: From radical populism to creative industries. *The Public*, 11(3), 31–46.
- Fuchs, C. (2011). *Foundations of critical media and information studies*. Routledge.
- Fuchs, C. (2014). *Digital labour and Karl Marx*. Routledge.
- Gane, N. (2014). The emergence of neoliberalism: thinking through and beyond Michel Foucault’s lecture on biopolitics. *Theory, Culture & Society*, 3(4), 3–27.
- Giddens, A. (1976). Introduction. In M. Weber. *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism* (pp. 12–24). Routledge.
- Gill, R. (2007). *Technobohemians or the new cybertariat? New media work in Amsterdam a decade after the web*. Network Notebooks. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Gill, R., & A. Pratt (2008). In the social factory? Immaterial labour, precariousness and cultural work. *Theory, Culture & Society*, 25(7–8), 1–30.
- Gordon, C. (1991). Governmental rationality: An introduction. In G. Burchell, C. Gordon & P. Miller (Eds.) *The Foucault effect: studies in governmentality* (pp. 1–52). The Chicago University.
- Hamann, T. (2009). Neoliberalism, governmentality, and ethics. *Foucault studies*, 6, 37–59.
- Hesmondhalgh, D. (2010). User-generated content, free labour and the cultural industries. *Ephemera: Theory & politics in organization*, 10(3/4), 267–284.
- Hesmondhalgh, D. & Baker, S. (2011). *Creative labour: Media work in three cultural industries*.

- Routledge.
- Hirschman, A. (1977). *The passions and the interests: Political arguments for capitalism before its triumph*. Princeton University Press. 김승현 (역)(1994). <열정과 이해관계: 고전적 자본주의 옹호론>. 서울: 나남.
- Hochschild, A. (1983) *The managed heart: Commercialization of human feeling*. University of California. 이가람 (역)(2003). <감정노동: 노동은 우리의 감정을 어떻게 상품으로 만드는가>. 이매진.
- Jenkins, H. Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York and London: New York University Press.
- Lazzarato, M. (1996). Immaterial labor. In P. Virno and M. Hardt (eds.) *Radical thought in Italy* (pp. 133-147). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lee, H. (in press). Politics of creative industries discourse and its variants. *International Journal of Cultural Policy*.
- Lemke, T. (2001). 'The birth of bio-politics': Michel Foucault's lecture at the College de France on neo-liberal governmentality. *Economy and Society*, 30(2), 190-207.
- Litter, J. (2014). Just like us: Meritocracy and the ordinary plutocrat. Crossroads 2014 학회 발표문.
- Lorey, I. (2009). Governmentality and self-precarization. In G. Raunig & G. Ray (eds.) *Art and contemporary critical practice: Reinventing institutional critique* (pp. 187-202). London: Mayfly.
- Marazzi, C. (2011). *Capital and affects: The politics of the language economy*. Semiotext(e).
- McRobbie, A. (1994). *Postmodernism and Popular Culture*. Routledge.
- McRobbie, A. (2002). Clubs to companies: notes on the decline of political culture in speeded up creative worlds. *Cultural Studies*, 16(4), 516-531.
- Morini, C., & Fumagalli, A. (2010). Life put to work: Towards a life theory of value. *Ephemera: Theory & Politics in Organization*, 10(3/4), 234-252.
- Moulier Boutang, Y. (2012). *Cognitive capitalism*. Polity.
- Muldoon, J. (2014) Lazzarato and the micro-politics of invention. *Theory, Culture & Society*, 31(6), 57-76.
- Neilson, B., & Rossiter, N. (2005). From precarity to precariousness and back again: Labour, life and unstable networks. *The Fibreculture Journal*, 5
- Negri, A. (2013). *Spinoza for our time: Politics and postmodernity*. Columbia University Press.
- Nixon, S. & Crewe, B. (2010). Pleasure at work? gender, consumption and work-based identities in the creative industries. *Consumption Markets & Culture*, 7(2), 129-147.
- Nowotny, S. (2011). Immanent effects: Notes on Cre-activity. In G. Raunig, G. Ray and U. Wuggenig (eds.) *Critique of creativity: Precarity, subjectivity and resistance in the 'Creative Industries'*. MayFly. 9-21.
- Read, J. (2009). A genealogy of homo-economicus: Neoliberalism and the production of subjectivity. *Foucault Studies*, 6, 25-36.
- Peuter, G. (2014). Beyond the model worker: Surveying a creative precariat. *Culture Unbound*, 6, 263-284.
- Ray, G. (2011). Culture industry and the administration of terror. In G. Raunig, G. Ray & U. Wuggenig (eds.) *Critique of creativity: Precarity, subjectivity and resistance in the 'creative industry'*. London: MayFlyBooks. pp. 167-181.

- Scholz, T. (2012). *Digital labor: The Internet as playground and factory*. Routledge.
- Sennett, R. (2006). *The culture of the new capitalism*. 유병선 (역)(2009). <뉴캐피탈리즘: 표류하는 개인과 소멸하는 열정>. 위즈덤 하우스.
- Standing, G. (2011). *The Precariat: The new dangerous class*. Bloomsbury Academic.
- Tapscott, D. (2008). *Grown up digital: How the net generation is changing your world*. McGraw-Hill. 이진원 (역)(2009) <디지털 네이티브>. 비즈니스북스.
- Terranova, T. (2000). Free labor. *Social Text*, 18(2), 33-58.
- Terranova, T. (2004). *Network culture: Politics for the information age*. London: Pluto.
- Thornton, S. (1996). *Club cultures: Music, media, and subcultural capital*. Wesleyan.
- van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*.
- van Osten, M. (2011). Unpredictable outcomes/unpredictable outcasts: On recent debates over creativity and the creative industries. Raunig, G., Ray, G. & wuggenig (Eds.). *Critique of creativity: Precarity, subjectivity and resistance in the 'creative industries'* (pp. 133-146). London: Mayfly.
- Virno, P. (2004). *A grammar of the Multitude: For an analysis of contemporary forms of life*. Semiotext(e). Oxford and New York: Oxford University Press.
- Weber, M. (1930). *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*. Routledge.

투고일자: 2014. 11. 29. 게재확정일자: 2015. 01. 17. 최종수정일자: 2015. 01. 19.

Digital Creative Labour

A Perspective of the Ethics of Labour and Subjectivity of the Younger Generation in Korea

Yeran Kim

Professor, School of Communications, Kwangwoon University

Beyond the technological behaviorism-oriented notion of prosumers, the current study explores the question of digital creative labour of the youth in the interrelated context of post-capitalist crisis and neoliberal ethos of selfhood. This analysis is situated particularly in the social conflicts and struggles in Korea, where the problems related to the precarization of the younger generation have been increasingly aggravated (in the realm of embodied reality) whereas their digital activities have been highly expressive (in the realm of mediated reality). The contradictions embedded in the question of the labour of the youth are delineated in the respect of the subjectivities of young free labour, or 'digital creative labour' in proposed terms: the precarious young free labour in Korea is the compound of social fragmentation, economic polarization, expansion of cognitive and emotion labour, boom of hedonistic consumerism, economic-cultural celebration of creativity and self-entrepreneurship, technological saturation of digital media, subjective/collective affects around excitement and ambition but also of anxiety and fear.

The ambivalence and complexity of the young free labour is converged at the emergence of homo-economicus (Michel Foucault) through the subjectivation of the social (con)fusion of post-capitalist crisis and neoliberal governmentality of selfhood.

KEYWORDS digital creative labor, creativity, consumer culture, production, neoliberalism, governmentality, passion, rationality, subjectivity, economy