

플랫폼 노동자가 경험하는 시공간 구조와 대응전략*

김수영** · 강명주***

요약

본 연구는 플랫폼 노동을 통해 노동자가 경험하는 시공간 구조와 대응전략을 드러내는 데 그 목적이 있다. 일반적으로 디지털 가상세계는 인간이 활동하는 시공간을 무한히 확대시키고 있다고 간주되어 왔다. 디지털 플랫폼 노동도 사업장이라는 한정된 노동공간과 9-to-6 라는 특정한 노동시간에 기반을 둔 기존 산업사회 노동과 다른 시공간의 양태를 가질 수밖에 없다. 따라서 플랫폼 노동의 특징을 본질적으로 파악하기 위해서는 시공간의 구조변화 맥락을 고려할 필요가 있다. 이에 본 연구는 가상세계의 시공간 이론과 플랫폼 노동자 30명의 실증적 인터뷰 사례를 바탕으로, 플랫폼 노동을 통한 시공간 재편 양상을 구체적으로 살펴본다. 분석 결과, 공간적 측면에서 플랫폼 노동자는 '공간의 확장'과 '축소'를 동시에 경험하고 있었다. 가상세계에서의 노동은 특정 아날로그 사업장을 넘어 일의 공간을 무한히 확대시키고 있지만, 반면 일상 속 생활 환경은 도리어 축소되거나 고립되는 경향이 나타났다. 둘째, 시간적으로도 플랫폼 노동은 '시간의 압축과 이완'을 동시에 일으키고 있었다. 초고속과 동시성을 지닌 가상세계에서는 노동활동도 초고속으로 진행되기에 노동자들은 시간압박을 경험하고 있었지만, 반대로 노동시간 압박으로 인한 정신적 긴장을 해소하기 위한 반작용으로 비노동시간에는 무위(無爲)를 통해 시간 리듬을 본능적으로 이완시키려는 경향이 강했다. 플랫폼 노동자들이 가상세계의 시공간 속성에 순응하면서도 인간의 생체리듬을 회복하기 위해 자신의 시공간을 재조율하는 모습도 드러난다. 결론에서는 플랫폼 노동의 시공간적 특성을 고려했을 때 어떠한 사회정책이 보완될 필요가 있는지를 논의한다.

주요어: 플랫폼 경제, 가상세계, 현실세계, 시공간

* 이 논문은 서울대학교 창의선도 신진연구자 지원사업의 지원을 받아 수행된 연구결과임

** 주저자, 서울대학교 사회복지학과 부교수(bethany@snu.ac.kr)

*** 교신저자, 서울대학교 사회복지학과 박사수료(crom920@naver.com)

1. 서론

모든 인간은 시간과 공간으로 직조된 세계에서 살아간다. 인간의 노동도 시공간을 벗어나서 이루어질 수 없다. 플랫폼 노동도 마찬가지다. 하지만 플랫폼 노동은 시공간적 차원에서 기존 노동과 상당한 차이가 있다. 바로 플랫폼 노동이 이루어지는 시공간이 아날로그 현실세계를 넘어 디지털 가상세계로까지 가로질러 있다는 점이다. 무엇보다 코로나19 팬데믹으로 인한 사회적 거리두기와 언택트 시대의 도래는 인간의 일상적 시공간을 변화시켰을 뿐만 아니라, 플랫폼 노동이나 재택근무처럼 가상세계를 매개로 한 노동 양태를 일상화시켰다. 실제 한국의 플랫폼 노동자는 팬데믹 이전인 2019년에는 전체 노동자의 2% 내외인 45만 명~55만 명 정도로 추정되었지만(김준영 외, 2019), 팬데믹 이후 2021년에는 전체 노동자의 8.5%인 약 220만 명으로 약 4배 이상 급증했다(김준영 외, 2021).

플랫폼 노동이 증가함에 따라 플랫폼 노동자를 둘러싼 각종 현안이 주요 논제로 부상했다. 플랫폼 노동자의 근로자성 인정 문제(De Stefano, 2015; Collier et al., 2017), 과중한 업무강도와 불안정한 근로시간 문제(Wood et al., 2019; 김영선, 2017; 채석진, 2021), 근로시간 대비 저임금 문제(Van Doorn, 2017; Berg et al., 2018; 아담스-프라슬, 2018/2020), 사회보장 배제와 사각지대 문제(Forde et al, 2017; 이승윤 외, 2020; 남재욱, 2021) 등의 연구가 대표적이다.

그러나 플랫폼 노동을 둘러싼 이러한 현안들은 근원적으로 보면 노동의 시공간이 전환되면서 촉발된 문제들이다. 기존 아날로그 산업노동은 물리적 사업장에서 사업주가 노동자의 업무를 통제·관리하기에, 노동자의 권익에 대한 사업주의 책임을 지을 수 있었다. 반면, 공간적으로 고정사업장이 없는 플랫폼 노동에서는 플랫폼 기업의 사용자성과 책임을 부과하기 어려워진 것이다. 시간적으로도 아날로그 노동은 9 to 6, 풀타임, 파트타임처럼 일정한 근로시간을 계약하기에, 고용계약 기간 내에서 업무시간과 휴식시간, 시간당 임금을 보장받을 수 있었다. 하지만 업무시간 제약이 없는 플랫폼 노동에서는 노동시간과 시간당 최저임금을 보장하기 어렵다. 현재의 사회보장 또한 사업장이라는 공간에서 소정의 근로시간 동안 일하는 ‘사업장 근로자’를 노동자의 기준으로 삼기에, 플랫폼 노동은 구조적으로 배제될 수밖에 없었다. 이에 김수영 외(2018)는 플랫폼 노동자가 맞닥뜨리고 있는 상당수의 문제가 기존 노동의 시공간적 토대와 플랫폼 노동의 시공간이 질적으로 달라서 발생하는 문제라고 보고, 플랫폼 노동자를 위한 정책 마련에 앞서 플랫폼 노동의 시공간 구조를 먼저 파악할 필요가 있다고 주장하기도 했다.

최근에는 플랫폼 노동의 당면 현안을 넘어 플랫폼 노동의 시공간적 속성을 집중적으로 조명하는 연구들이 조금씩 진행되고 있다. 먼저 시간적 측면에서 Huws(2016), Huws et al.(2018), Chen & Ping(2020), 박수민(2021)은 플랫폼 노동의 즉시성에 주목한다. 이 연구들은 플랫폼 노

동이 특정 근로시간 없이 즉각적으로 일감을 받아 시시때때로 수행되는 노동이다 보니, 노동자의 시간 인식이 분절되고 불안정해지는 현상을 드러냈다. 한편, 공간적 속성을 탐색한 연구들은 플랫폼 노동의 유비쿼터스화를 특성으로 꼽았다(Zook, 2019; Stevens & Shearmur, 2020; Heiland, 2021; Altenried, 2022). 일례로, Altenried(2022)는 플랫폼에 접속한 노동자들이 어디에서나 일할 수 있게 되면서, 모든 공간이 공장화되었다고 지적했다. 이러한 연구들은 플랫폼 노동의 현상적 문제를 발생시키는 시공간의 변화에 주목했다는 점에서 의의가 있다.

하지만 아직 대다수의 연구는 추상적이고 원론적인 차원에서 시공간 변화를 짐작하는 데 그치고 있고, 실증적 사례들을 통해 시공간의 실질적 변화 양상을 규명한 연구는 아직 소수에 불과하다(Chen & Ping, 2020; Stevens & Shearmur, 2020; Heiland, 2021; 박수민, 2021). 더욱이 위의 실증연구들도 배달앱, 가사앱 노동처럼 한 종류의 플랫폼 노동 사례만을 택해, 시간 혹은 공간이라는 단일 차원의 특성만을 서술하고 있다. 하지만 플랫폼 노동의 유형이 다양하고, 시간과 공간이 따로 존재하는 것이 아니라 유기적으로 연결된 3차원의 세계를 이룬다는 사실을 고려했을 때, 한정된 사례와 차원만을 분석한 것만으로는 플랫폼 노동자들이 경험하고 인식하는 시공간의 공통된 변화와 차이를 온전히 파악하기 어렵다.

본 연구는 이러한 문제의식하에 다양한 플랫폼 노동 유형의 사례를 바탕으로 플랫폼 노동이 인간과 사회의 시공간을 어떻게 재편하고, 플랫폼 노동자는 어떤 경험을 하고 있는지를 살펴보았다. 이를 위해 먼저 본 논문의 이론적 고찰 부분에서는 근대와 후기 근대사회의 시공간에 관한 대표적 사회철학 논의들을 개괄하면서, 플랫폼 노동의 시공간 분석에 영감을 제공할만한 이론적 개념과 관점들을 짚어보았다. 이어서 플랫폼 노동자 30명에 대한 심층 인터뷰를 통해 이들이 실제 경험하고 인식하는 시공간이 어떻게 변화하고 있으며, 어떻게 플랫폼 시공간을 재구조화하기 위해 대응하는지를 분석했다. 결론에서는 플랫폼 노동의 시공간적 구조를 반영한 사회정책방안들을 논의하였다.

2. 이론적 고찰

1) 근대 산업자본주의 사회의 시공간

인간과 사회의 시공간을 철학적으로 조명한 학자들은 시공간이 불변상태로 존재하는 것이 아니라, 사회구성원들의 상호작용을 통해 끊임없이 구성되고, 다시 재구성되는 사회적 생산물이라는 점을 역사적 분석을 통해 드러내 왔다(e.g. Thompson, 1967; Bourdieu, 1963/1979;

Postone, 1993; 르페브르, 1974/2011; 푸코, 1975/2020). Bourdieu(1963/1979: 8-29)는 근대로 접어들면서 인간의 시간 기준이 농경사회의 생산주기에서 자본주의 생산시간으로 변화하는 과정을 짚었다. 과거 농경사회에서 농산물은 보통 1년 단위의 생산주기를 가졌다. 봄·여름의 노동을 통해 가을에 농산물의 수확량이 결정되면, 농부는 그로 인한 소득을 가을·겨울에 얻을 수 있다. 이러한 생산물의 주기는 농부가 1년을 주기로 자신의 삶과 생계를 계획하게 했다. 하지만 근대 자본주의의 생산방식은 이러한 시공간 개념을 변화시켰다. 산업사회의 주요 생산물인 공산품이 공장에서 생산, 유통, 소비되는 주기는 기존의 농산물보다 빨라졌다. 이에 따라 산업노동자들은 생산에 참여한 대가인 임금소득을 시급, 주급, 월급 단위로 받을 수 있게 되었다. 이로 인해 노동자의 시간 단위는 계절을 넘어, 분, 시, 일, 주, 월로 분절되었다. 또한, 농사를 짓는 공간과 휴식하는 공간이 불분명한 농가(farm house)와 달리, 산업노동자의 공간은 노동공간인 사업장과 휴식공간인 집으로 나뉘었고 공간적 분리도 뚜렷해졌다.

시간개념이 공산품의 생산주기에 따라 분절되면서 노동의 관리방식도 변화했다. 역사학자 Thompson(1967)은 근대사회에서 시계가 보편화 되는 현상에 주목하면서, 산업노동자의 관리와 통제를 위해 시계시간(clock time)이 본격적으로 정착되는 과정을 추적했다. 산업사회에서 자본가계급은 노동자의 노동력을 효율적으로 관리하기 위한 수단으로 시간측정(time measurement) 전략을 활용했고, 노동자들은 시간감각(time sense)을 키울 것을 요구받게 된다(Thompson, 1967: 80). 자본의 최종목표는 이윤극대화이기 때문에, 자본가는 어떻게든 주어진 시간 안에 더 많은 생산량을 확보하고, 생산력이 떨어지는 노동자에게는 적은 임금을 주길 원한다. 따라서 일과표를 만들어 노동시간을 측정하고, 규칙적 시간감각을 통해 효율적으로 일하는 태도를 노동자의 중요한 덕목으로 강조하게 되었다.

이때 Postone(1993: 289)은 산업자본주의의 노동생산성 관리가 노동시간과 생산량을 무한한대로 늘리는 것이 아니라, 적절한 노동과 여가의 배분으로 발전하게 된다는 점을 강조한다. 노동자의 노동시간이 늘어나면 상품 생산량도 증가할 수 있지만, 지나치게 노동시간이 과도할 경우 생산성이 장기적으로 하락하게 된다. 따라서 자본주의가 발전할수록 생산의 지속가능성을 위해 적나라한 노동력 착취 방식이 아니라 노동시간을 세밀하게 조정하면서 시간당 생산성을 최적화하는 전략이 진화하게 된다. 이런 노력이 Taylor(1912/2004)의 과학적 관리법(scientific management) 즉, 노동자의 업무수행시간과 업무동작을 분석해 효율적 작업량을 도출해내는 관리방식인 테일러리즘(taylorism)의 탄생배경이 되기도 했다.

산업자본주의는 인간이 생활하는 공간도 재구획화했다. 공간생산이론을 주창한 맑시스트 철학자 르페브르(1974/2011: 86-88)는 공간을 각 시대가 요구하는 생산양식에 따라 변화하고 진화하는 사회적 구성물로 규정한다. 한 시대의 공간은 당대 사회가 추구하는 추상적 이념과

이상향을 공간에 재현하고 이를 사회구성원들이 실천하는 과정을 통해 구축된다. 예를 들어, 서구 중세사회의 공간 단위인 장원(manor)은 기독교 사상에 따라 형성된 공간으로 기독교의 내세관을 상징하는 교회와 이를 둘러싼 촌락으로 구성되었다. 그러나 근대사회에는 자본주의 이념이 종교의 자리를 대체하게 되면서, 자본주의 생산의 핵심공간인 산업도시(city)가 부상하게 된다. 교회가 중심이던 중세 장원과 달리 도시는 작업장을 중심으로 재구성되었는데, 19세기 영국의 정치가 James Graham이 최초의 산업도시인 런던을 '세계의 작업장(the workshop of the world)'라 표현했을 정도로, 공장들이 빼곡히 들어찬 도시는 근대사회의 공간구조를 근본적으로 바꾸어놓았다(Trinder, 2013: 1). 단지 작업장만이 아니다. 도시에 배치된 상점, 거리, 주거지역 또한 자본주의 이념을 재현하고 실천하는 공간으로서, 작업장에서의 생산, 유통, 소비를 최적화할 수 있도록 설계되었다. 이에 Lefebvre(1968/1996: 80-85, 158)는 자본주의 생산에 최적화된 근대 도시는 노동자의 착취와 소외 문제와 유기적으로 연결되어 있다고 지적하며, 자본주의의 불평등과 차별을 해소하는 방안으로 시민 즉, 도시 노동자들의 도시에 대한 주권(right to the city) 회복을 주장하기도 했다.

푸코(1975/2020)가 근대적 감시 체계의 전형으로 묘사한 파놉티콘(panopticon)은 도시 차원에서 내려와 작업장 내부의 미시권력과 공간 통제 방식을 잘 보여준다. 그는 작업장, 학교, 정신병원, 감옥, 군대와 같은 근대사회의 공간이 인간을 규율하고 교정하는 핵심적인 장소라고 본다. 푸코(1975/2020: 273)는 『감시와 처벌, *Surveiller et Punir*』에서 아르케스냥 왕립제염공장을 예로 들며, 사업장이 노동자를 감시하고 관리하기에 적합한 방식으로 설계되는 과정을 드러냈다. 18세기 유명 건축가 Ledoux가 설계한 이 공장은 반원형 단지로 배치되었는데, 가운데에 행정 및 관리를 전담하는 중앙건물이 있고 반원의 테두리에는 부속건물인 생산공장들이 세워진 구조다. 왕립제염공장은 오늘날에는 노동자의 동선 편리를 고려한 건축물로도 평가받고 있지만, 원래는 원형 공간의 중앙탑에서 감시자가 바깥 원에 늘어선 감방의 재소자들을 감시하는 파놉티콘 구조를 적용하여 노동자를 통제하려는 목적으로 설계되었다. 이에 푸코는 프랑스 왕립제염공장의 반원형 건물배치를 자본가가 노동자를 효율적 감독하기 위한 근대적 공간설계의 대표 실례로 꼽았다. 이처럼 근대 산업사회가 발전하면서 인간의 시공간은 자본주의 생산양식에 맞게 재구조화되었다. 그러나 후기 근대사회에 이르러 정보통신기술이 급속도로 발전하고 디지털 자본주의가 도래하면서, 근대 산업사회의 시공간에 재편이 일어나게 되었다.

2) 디지털 자본주의 사회의 시공간

(1) 디지털 기술을 통한 시공간의 재편

디지털 정보통신기술로 인해 후기 근대의 시공간이 어떻게 재편되는지에 대한 논의는 주로 지리학자들을 중심으로 이루어져 왔다(e.g. Janelle, 1969; Harvey, 1989; Cairncross, 1997). 그 중 Harvey(1989)는 후기 근대의 시공간 변화를 논할 때 가장 자주 인용되는 학자이다. Harvey는 포스트 모더니즘 시대의 시공간의 특징을 '시공간 압축(time-space compression)'이라는 개념으로 설명한다(Harvey, 1989: 240-241). 사실 Harvey는 근대사회에서부터 시공간 압축 현상이 시작되었다고 본다. 증기기관과 전화기의 발명과 같은 교통·통신수단의 발전으로 인해 인간이 활동할 수 있는 거리와 시간의 단축이 일어나고, 자본이 점유하고 관할할 수 있는 지역도 더욱 넓어졌기 때문이다. 그러나 Harvey는 포스트모더니즘 시대의 시공간 압축은 근대사회의 시공간 단축과는 비교할 수 없이 극단적이라고 지적한다. 특히, 컴퓨터와 인터넷과 같은 디지털 정보통신기술은 원거리에서도 실시간 의사소통과 상호작용을 가능하게 했다. Harvey는 이러한 디지털 정보통신기술이 자본투입-생산-소비의 회전시간을 더욱 단축시키고, 여러 지역의 시장을 통합시키는 다국적 기업과 금융시장의 세계화를 가속화시킴으로써 후기 자본주의 생산의 시공간 압축에 크게 일조했다고 진단했다(Harvey, 1989: 183).

한편, Giddens(1990/1996: 14)는 후기 근대사회의 시공간적 특징을 '시공간 원격화(time-space distanciation)'라는 용어로 개념화한다. 그가 정의한 시공간 원격화란, 물리적 장소(place)와 시공간(time-space)이 분리되는 현상을 뜻한다. 전근대사회에서 인간은 자신이 현전(presence)하는 물리적 장소를 기준으로 시간과 공간을 인식하고 상호작용을 해왔다. 쉽게 말해, 농경사회에서 인간 대부분은 특정 지역(토지)에 살며 자연의 계절과 날씨의 절대적 영향을 받았다. 그러나 근대사회의 교통·통신기술의 발달로 인해 인간의 상호작용이 일어나는 시공간이 특정 장소에 국한되지 않게 되면서, 근대의 사회조직들이 장소귀속성에서 탈피(disembedding)하기 시작했다. 이에 그는 후기 근대사회에는 정보통신기술로 인해 행위자 간의 상호작용 영역이 근대 아날로그 사회보다 한층 더 확대될 것으로 보았다. 즉, 기술이 인간의 활동과 인식 영역을 국지적 장소에서 추상적 세계로까지 넓힘으로써 시공간의 원격화를 심화시킬 것이라 본 것이다. 이런 맥락에서 Giddens(1984/1986: 164-165)는 기존의 특정 지역과 구역을 상징하는 장소(place)의 대체어로 로케일(locale)이라는 개념을 제시한다. 로케일은 사회적 행위자들이 상호작용을 하는 시공간을 뜻하지만, 반드시 로케일에 행위자들이 매여 있는 것은 아니다. 예를 들어, 과거 농부는 토지라는 국지적 장소에 붙박여 일했지만, 현대사회에서 노동자들은 컴퓨터와 인터넷과 같은 디지털 기술을 활용해 사업장, 카페, 집, 심지어 다른 도시와 국가에서까지 일할 수 있다. 인간의 상호작용 권역이 국지성을 벗어나 신축적으로 변화하게 된 것이다. 이와 같은 후기 근대의 시공간 논의는 디지털 자본주의가 추동하는 시간과 공간의 재편에 관한 후속 연구들을 통해 더욱 정교화되었다.

(2) 디지털 자본주의 사회의 시간 재편

Hassan(2003)은 디지털 자본주의 사회를 '네트워크 시간(network time)'이 지배하는 사회로 규정한다. 근대 산업사회에서 인간은 고정된 시계시간에 따라 생활했다. 하지만 디지털 가상세계에 접속한 네티즌들은 기존의 시계시간에 구애받지 않고 자신의 활동시간을 조정할 수 있게 되었다. 가상세계에서 시간은 시계의 일정한 박자에 맞춰진 규격화된 시간이 아니라, 네트워크 위에서 계속해서 연결되고 흘러가는 시간이다. 밤과 낮이 존재하는 아날로그 현실세계에서 시간은 시, 일, 주, 월과 같은 시간단위를 갖지만, 가상세계에서 시간은 뫼비우스 띠처럼 무한히 이어지며 분절되지 않는다. 이러한 네트워크 시간이 인간의 시간 리듬을 완전히 파괴시키고, 사회에서 통용되는 시간개념 자체를 무너뜨린다. 특히 Hassan은 네트워크상에서 노동자는 쉬 없이 일하게 되는데, 그 과정에서 하루 24시간이라는 시간관념 자체를 잃게 된다고 지적한다. 따라서 이들을 '24시간 대기 노동자(24-hour worker)'로 정의하는 것도 구시대적 시간개념에서 비롯된 용어로, 네트워크 시간에 따르는 '네트워크 노동자(network worker)'로 부르는 것이 적합하다고 말하기도 했다(Hassan, 2003: 236). 또한, 네트워크 세계에서는 시계처럼 객관적 시간 기준보다, 네트워크의 흐름을 통제하는 주권이 누구에게 있는지가 더욱 중요해진다고 했다(Hassan, 2014: 11, 13). 문제는 네트워크를 만든 자본가들은 네트워크의 속성을 잘 알고 있기에 네트워크 시간 흐름을 관리할 수 있지만, 네트워크 노동자들은 네트워크를 통제할 수 없고 네트워크의 시간 패턴 역시 스스로 인지하기가 어렵다는 점이다. 따라서 네트워크 노동자들이 지금의 네트워크 자본가들이 추진하는 속도의 역효과를 인식하는 것부터 시작한다면, 이들이 시간의 주권을 얻을 수 있는 단초를 마련할 수 있을 것이라 보았다.

Head(2005: 185)는 여기서 한 걸음 더 나아가 디지털 자본주의에서 노동자의 시간이 통제되고 관리되는 방식을 '디지털 테일러리즘(digital taylorism)'으로 묘사한다. 공장의 컨베이어벨트 시스템에서 볼 수 있듯이, 근대 산업사회에서는 노동자의 시간-동작을 분석하여 효율적인 업무방식을 모듈화하는 테일러리즘에 따라 노동자들이 관리되었다. Head(2005: 100-101)는 디지털 사회에서 테일러리즘은 더욱 극단적인 형태로 진화하게 되었다고 주장한다. 그는 디지털 테일러리즘의 여러 사례 중 하나로 콜센터시스템을 들었다. 콜센터 사무실은 관리자가 상담 노동자들의 업무모습과 컴퓨터 화면을 조망할 수 있도록 낮은 칸막이가 설치되어 있다. 그러나 이러한 상황은 현실세계의 사무실만이 아니라 가상세계 안에서도 관리·감독이 이루어진다. 콜센터 노동자들의 상담내용은 정교하게 짜인 컴퓨터 시스템을 통해 데이터로 축적된 뒤 분석되며, 노동자들의 응답-대기시간이 어느 정도였는지 실시간으로 체크되기도 한다. Head는 콜센터 사례를 통해, 디지털 기술이 노동자들의 근무시간을 압박하고 업무처리속도를 극도로 높이에 함으로써 디지털 테일러리즘을 구현하게 만드는 주요 수단이 되고 있다고 지적했다.

(3) 디지털 자본주의 사회의 공간 재편

공간적 논의에서는 디지털 자본주의가 물리적 공간을 소멸시키거나 그 기능을 약화시킬 것이라는 견해가 많다. 미첼(1995/1999)의 『비트의 도시, *City of Bits*』에는 사람들이 일반적으로 상상하는 가상공간의 이미지가 잘 묘사되어 있다. 미첼이 그린 가상공간은 모든 활동이 비트의 흐름에 맞춰 흘러가는 공간이다. 그는 사무실이 가상 웹사이트로, 주소가 인터넷의 IP로 대체 되는 현상을 예로 들면서, 물리적 건물과 장소에 가져왔던 사회적 기능이 컴퓨터와 인터넷 네트워크로 대표되는 비트의 도시로 전부 흡수될 것으로 전망했다(미첼, 1995/1999: 302). 그는 미래에는 가상도시가 건설되고, 인간의 정치·경제활동의 중심으로 떠오를 것으로 예측했는데, 이는 현 쟁점으로 논의되고 있는 메타버스(metaverse)를 연상케 한다.

‘거리의 소멸(death of distance)’을 주장한 Cairncross(1997)도 디지털 자본주의 시대에는 물리적 공간의 영향력과 경계가 점차 사라지게 되면서, 기존의 영토 국가가 지배했던 사회제도가 와해되고 영향력이 낮아지게 될 것으로 예측했다. 현대사회를 『액체근대, *Liquid Modernity*』로 명명한 바우만(1999/2009) 역시 디지털 기술이 발전한 사회에서 현실 공간이 주는 의미는 과거 사회와 다르게 매우 약화할 것으로 전망했다. 특히 자본과 생산의 관계에 대해 그는 근대 산업사회에서 건물이나 공장에 붙박였던 자본은 정보기술의 진화를 통해 가상세계로 진출하고 유동화되었다고 주장한다. 이에 자본과 노동이 서로 만나는 장이었던 포드주의식의 사업장은 불필요하게 되고, 노동자 역시 물리적 작업장으로부터 자유로워질 것을 강요받고 있다고 진단했다(바우만, 1999/2009: 187, 195).

그러나 디지털 자본주의 사회에서 현실 공간의 영향력이 약화될 것이라는 견해와 달리, 현실 공간의 영향력이 지속되거나 오히려 강화될 것으로 보는 학자들도 있다. Graham & Marvin(1999)은 가상공간과 현실세계의 도시는 상호불가분의 관계에 놓여있다고 주장한다. 이들은 농어촌지역의 주민보다는 도시에 거주하는 시민들이 가상공간에서의 문화도 더 깊이 향유할 수 있을 것으로 보았는데, 이는 가상쇼핑몰, 가상카페, 가상사무실 등의 토대 자체가 도시의 인프라와 밀접하게 관련되어 있기 때문이다. Graham & Anwar(2018) 역시 디지털 IT 기업이 급부상한 현대사회에서도 여전히 물리적 공간의 계층화가 존재한다는 사실에 주목한다. 원론적으로는 디지털 작업은 어디서나 수행할 수 있기에 공간의 격차를 줄일 수 있다. 하지만 현실에서는 거대 IT 기업의 모법인은 미국의 실리콘밸리에 포진해 있고, 온라인 하청업무는 제3세계 노동자들이 전담하게 되는 현상에서 보듯이, 디지털 경제에서도 아날로그 공간의 격차는 여전히 존재한다. 이에 Graham & Anwar는 디지털 기술을 통한 공간의 연결이 기업들이 해외의 값싼 노동력을 쉽게 확보할 수 있도록 작용하면서, 기업과 노동자의 생산관계의 불평등을 더욱 심화시키는 원인이 되고 있다고 지적하기도 했다.

비슷한 맥락에서 공간 사회학자 슈뢰르(2006/2010)는 가상공간과 현실공간을 서로 다른 속성을 가진 별도의 공간으로 구분하여 규정짓기보다는, 바다와 땅처럼 경계 지어졌지만 상호연결된 총체적 공간으로 이해하는 것이 더 바람직하다고 주장했다. 넷(net)으로 표상되는 디지털 세계의 가상공간에서도 현실공간과 비슷하게 정주화된 공간(홈페이지)이 나타날 수 있고, 반면 현실세계에도 팝업스토어처럼 불안정하고 유동하는 유목적 공간이 생겨날 수 있다. 따라서 가상공간과 현실공간을 이분화하기보다는, 가상과 현실을 넘나들어 새롭게 생성되는 사회적 공간과 권력이 있는지를 탐색하는 과정이 더 중요하다고 강조했다(슈뢰르, 2006/2010: 311). 이러한 맥락에서 Gordon & de Souza e Silva(2011)는 디지털 넷(net)과 아날로그 지역(local)이 결합된 '넷 로컬리티(net locality)'라는 개념을 제안했다. 쉽게 말해, 우리가 스마트폰으로 SNS를 하면서도 동시에 옆에 있는 친구와 이야기하는 것과 같이, 모바일 정보통신기술의 발전으로 인해 현대인의 활동공간은 가상공간과 현실공간이 혼종(hybrid)된 새로운 현장(site)으로 진화하고 있다는 것이다.

이처럼 후기 근대사회의 변화를 분석한 사회이론가들은 디지털 정보통신기술이 기존의 시공간을 재편하는 양상을 심도 있게 조명해왔다. 이들은 시공간의 재구조화가 디지털 자본주의의 본질적 작동방식임을 간파하고, 그 양태를 분석했다. 본 논문의 연구대상인 플랫폼 노동도 디지털 자본주의의 핵심적 생산활동인 만큼, 위의 이론들은 플랫폼 노동자의 시공간 경험을 가능하게 하는 데 중요한 분석 렌즈를 제공해준다. 하지만 위의 시공간 이론 대부분이 디지털 플랫폼 노동에 초점을 맞추었다기보다는 디지털 사회의 인간 활동 전반을 논의 대상으로 하고 있다. 따라서 본 장에서 개괄한 디지털 시대의 시공간 재편 양상을 플랫폼 노동자의 시공간 구조와 등치시키기에는 한계가 있다. 또한, 위의 논의들은 디지털 시공간에 대한 학자들의 철학적이고 원론적인 진단인 경우가 많다. 학자의 관점에 따라 디지털 시대의 시공간에 대한 견해가 매우 상반되는 이유 역시 이 때문이기도 하다. 하지만 사회정책학은 현실에 대한 실태 파악을 근거로 구체적 대안을 제시하는 실용학문으로, 이론적 진단을 넘어 구체적 사례들을 통한 실증이 필요하다. 더욱이 위의 시공간 이론은 디지털 자본주의의 구조적 특성이 개인과 사회에 미치는 일방향적 영향만을 주로 다루고 있다. 그러나 인간은 주어진 사회구조에 순응하는 존재만은 아니며, 주어진 구조를 변형하고 대항하는 주체적 존재이기도 하다. 이런 맥락에서 지리학자 Herod(1997)는 자본이 노동의 지형을 구조화하는 '노동의 지리학(geography of labour)'만이 아니라, 노동자가 자본주의에 대응하기 위해 새롭게 자신들만의 노동공간을 개척하고 변형하는 '노동지리(labour geography)'를 탐구할 필요가 있다고 주장하기도 했다. 노동자들도 주어진 공간의 조정(spatial fixes)을 통해, 자신에게 유리한 방식으로 시공간을 변화시키거나 전복할 수 있기 때문이다. 본 연구가 구체적 플랫폼 노동자의 시공간 경험의 구체적 사례를 탐구한다면, 노동의 지리학만이

아니라 노동지리의 존재 여부도 살펴볼 수 있을 것이다. 이에 본 연구는 플랫폼 노동이 시공간을 어떻게 구조화되고 있는지를 파악하고 이에 맞는 대응책을 찾기 위해, 플랫폼 노동자의 실제 경험 사례들을 수집해 분석하고자 한다. 이를 통해 학술적으로도 디지털 시공간에 대한 이론들이 플랫폼 노동 현장 사례에도 적용되는지를 확인하고, 현재 시공간 담론이 충분히 포착하지 못한 새로운 현상들을 발견해 이론화하는 데 이바지할 수 있을 것으로 기대한다.

3. 연구방법

본 연구는 플랫폼 노동을 통해 노동자들의 시공간이 어떻게 구성되고 있으며, 이에 대해 노동자들은 어떻게 반응하고 대응하는지를 구체적으로 살펴보기 위해 실제 플랫폼 노동자와 심층인터뷰를 진행하는 질적 연구를 수행했다. 질적 연구는 연구문제에 대한 수치적 정보를 얻고자 하는 양적 연구와 달리, 연구문제를 실제로 겪는 당사자들의 경험과 인식을 살펴보고 그 의미와 맥락을 심층적으로 탐구하는 방법론으로 본 연구에 가장 적합한 방법이라고 할 수 있다 (Silverman, 2016; 김인숙, 2016).

본 연구의 심층인터뷰에는 플랫폼 노동자 30명이 참여했다. 플랫폼 노동자는 통상 인터넷과 컴퓨터를 통해 비대면으로 주문을 받고 일을 수행하는 웹기반 플랫폼 노동자(web-based platform worker)와 특정한 지역을 직접 이동하며 일하는 지역기반 플랫폼 노동자(local-based platform worker)로 분류된다(Schmidt, 2017; ILO, 2021). 보통 지역기반 플랫폼 노동자는 배달앱, 대리운전앱에서 일하는 앱노동자의 비중이 높으며, 웹기반 플랫폼 노동은 IT 활용 업무나 단순 작업을 주문받아 수행하는 디지털 프리랜서와 콘텐츠를 창작하는 크리에이터가 대표적이다(김수영 외, 2018; 장지연, 2020). 이와 같은 분류를 준용하여, 지역기반 플랫폼 노동자와 웹기반 플랫폼 노동자를 모두 포함하고자 노력했다. 인터뷰 참여자는 공고 및 눈덩이 표집을 통해 모집하였으며, 사전에 연구목적, 익명보장, 개인정보 등에 대해 고지를 하고 연구 동의를 얻음으로써 연구의 윤리적 절차를 준수하였다. 심층인터뷰는 시간과 공간 경험에 대한 반구조화된 질문지를 구성해 진행하였으며, 면담시간은 약 1~2시간가량 소요되었다. 연구참여자의 기본 인적사항은 [표 1]과 같다.

[표 1] 연구참여자의 기본 인적사항

NO	코드	노동유형	플랫폼 중복사용여부	성별	연령	근로기간
1	지역노동1	음식배달	X	남	33	3개월
2	지역노동2	음식배달	X	남	39	1년
3	지역노동3	음식배달	X	남	35	2년
4	지역노동4	음식배달	X	남	26	1년 6개월
5	지역노동5	음식배달	X	남	24	2년
6	지역노동6	음식배달	X	남	39	2년
7	지역노동7	음식배달	X	남	52	10개월
8	지역노동8	음식배달	X	남	38	9개월
9	지역노동9	음식배달	X	남	26	9개월
10	지역노동10	음식배달	X	남	27	4년
11	지역노동11	음식배달	X	남	26	1년
12	지역노동12	대리운전	X	남	39	1년
13	지역노동13	대리운전	O (2개)	남	38	1년 6개월
14	웹노동1	프리랜서(오디오더빙)	O (2개)	여	33	8개월
15	웹노동2	프리랜서(번역)	X	여	28	3년
16	웹노동3	프리랜서(IT개발)	X	남	39	3년
17	웹노동4	프리랜서(디자인)	O (2개)	여	26	2년
18	웹노동5	프리랜서(상담)	X	여	27	6개월
19	웹노동6	프리랜서(컨설팅)	O (3개)	남	29	6개월
20	웹노동7	프리랜서(IT개발)	O (2개)	남	34	4년
21	웹노동8	프리랜서(PPT제작)	O (2개)	여	22	6개월
22	웹노동9	크리에이터(콘텐츠제작)	O (2개)	여	23	4년
23	웹노동10	크리에이터(콘텐츠제작)	O (2개)	남	37	5년
24	웹노동11	크리에이터(콘텐츠제작)	O (2개)	남	29	2년
25	웹노동12	크리에이터(콘텐츠제작)	X	남	29	3년
26	웹노동13	크리에이터(콘텐츠제작)	X	남	26	2년 4개월
27	웹노동14	크리에이터(콘텐츠제작)	X	남	25	2년 6개월
28	웹노동15	크리에이터(콘텐츠제작)	X	남	29	2년 6개월
29	웹노동16	크리에이터(콘텐츠제작)	O (2개)	여	27	2년
30	웹노동17	크리에이터(콘텐츠제작)	O (2개)	여	24	5년

심층인터뷰를 통해 수집한 질적 자료는 연역적 주제분석법(deductive thematic analysis)을 활용해 분석했다. 연역적 주제분석법은 이론으로부터 연구 질문을 끌어내고 분석하는 방식으로, 선행연구와 이론을 바탕으로 일정한 주제와 코드를 설정한 뒤 질적 인터뷰를 통해 그 의미를 해석하는 분석방법론이다(Boyatzis, 1998). 본 연구는 시공간과 관련된 기존 이론과 내용을

분석틀로 참고하고, 플랫폼 노동자의 실제 시공간 경험 사례를 수집하여, 추상적 이론을 확인, 수정·보완, 구체화하고자 하는 연구이다. 따라서 연역적 주제분석법의 분석과정에 따라 ① 이론을 기반으로 최초의 주제와 코드를 발전시키는 단계; ② 최초 코드를 원자료에 적용하기 위해 개념을 검토하고 수정하는 단계; ③ 확정된 코드를 재검토해보는 단계; ④ 해당 코드를 원자료에 적용시켜보는 단계; ⑤ 연구결과를 위한 해석 단계를 거쳐 자료를 검토하고 내용을 분석했다(Boyatzis, 1998: 38-41).

4. 연구결과

1) 플랫폼 노동으로 인한 공간의 재구조화

(1) 웹 기반 플랫폼 노동자의 공간

① 가상세계 노동공간의 확장

디지털 정보통신기술은 인간의 활동영역을 현실공간만이 아니라 가상공간까지 확장시킬 것이라 예측되어왔다(Galloway, 2004; 최병두, 2005). 실제 웹기반 플랫폼 노동자들은 가상공간 내에서 노동공간이 확장되는 경험을 하고 있었다. 네트워크 환경은 이들이 지역의 한계를 넘어 많은 사람과 소통하고 거래할 수 있게 만들어주었다. 이들이 경제적 활동을 위해 관계 맺는 사람들의 수는 현실공간에서는 결코 이를 수 없는 규모다. 과거 대기업 비서로 근무하며 서너 명의 직장 동료들과만 이야기했다는 웹노동2는 플랫폼 노동을 하면서 지난 3년간 2,500명의 고객과 거래를 맺었고, 크리에이터인 웹노동17는 5만 명의 구독자를 보유하게 되었다. 이러한 거래가 단지 단발성 경제적 관계로만 끝나는 것은 아니다. 일부 웹기반 플랫폼 노동자들은 고객이나 구독자와 꾸준히 교류하면서 친구처럼 사회적·정서적 관계를 맺기 위해 노력하기도 했다. 플랫폼으로 취업컨설팅을 진행해온 웹노동6은 별도의 단체 채팅방을 개설해 지금까지 컨설팅을 받았던 사람들을 하나의 네트워크로 연결시켰다. 그는 단순히 플랫폼 노동을 통해 고객수를 늘리는 것만이 아니라, 사회적 관계망을 확대시키고 있었다. Latour(1996)는 디지털 기술 발전으로 인간관계에서 물리적 거리의 중요성은 점차 약화되고 행위자 간의 상호작용이 더 중요하게 부각될 것이라 보았는데, 웹기반 플랫폼 노동자들은 댓글, 쪽지, 단톡방, 블로그 등을 통해 물리적 공간에서 구현할 수 없는 규모와 빈도로 고객들과 인간관계를 확장시키고 있었다.

예전에는 기업에서 비서를 하면서 기껏해야 팀원 몇 명과만 이야기를 했었거든요. 그런데 이 일

로 넘어오면서 그동안 제가 번역을 해준 사람이 2,500명이 넘더라고요. (웹노동2)

저는 지금 구독자가 5만 명이 넘거든요. 저는 ‘1대 다’로 생각하지만, 구독자는 ‘1대 1’의 관계로 생각하잖아요. 댓글이나 쪽지로 개인적인 고민을 주시는 분도 계세요. 그분들과 이야기를 하다 보면 친구처럼 관계를 맺게 되고 인간관계가 넓어지게 돼요. (웹노동17)

취준생 컨설팅을 하면서 너무 상업적이고 싫진 않았어요. 그래서 별도로 단톡방을 운영하는데, 거기 222명이 있어요. 블로그에는 주로 제 삶에 대한 이야기나 노하우를 게시하는데 구독자가 현재로 400명 정도 있고요. 최대한 다 대답해주려고 하고 있고요. 그렇게 해주고 싶더라고요. (웹노동6)

② 현실세계 노동공간의 축소

그러나 가상세계에서 노동공간과 인간관계의 확장이 현실세계의 활동공간의 확장과 직결되는 것은 아니다. 본 연구에 참여한 웹기반 플랫폼 노동자들 대부분은 오히려 현실세계에서는 노동공간과 인간관계가 심하게 축소되는 경험을 하고 있었다.

가. 집의 작업장화

현실세계 노동공간이 재편되는 첫 번째 특징은 바로 집의 작업장화이다. 플랫폼 노동은 노동자들이 사업장에 출근하지 않고 재택근무를 할 수 있는 환경을 만들어주었다. 웹기반 플랫폼 노동자들은 인터넷으로 일감을 받아 일하기 때문에, 사업장으로 출퇴근을 하지 않고 집에서 업무를 볼 수 있었다. 이런 면에서 이들은 “장소에 구애를 받지 않고”(웹노동2), 직장동료의 눈치 없이 “원하는 일들을 자유롭게”(웹노동10) 할 수 있다는 점을 플랫폼 노동의 강점으로 꼽았다.

제가 회사 다니면서 준비하는 시험이 있었는데 회사에서는 아무래도 구애를 좀 많이 받더라고요. 출퇴근 하면서 체력손실도 컸고요. 그런데 지금은 일이 들어오면 집에서 온전히 일하고, 또 끝나면 제 공부 시작할 수 있고요. 장소구애가 없다는 게 제일 좋아요.(웹노동2)

플랫폼 노동이 나한테는 최적의 작업공간이 될 수 있겠더라고요. 원래는 애니메이션 회사에서 일했는데, 그때는윗사람들이나 동료들하고 부딪히는 일들이 좀 많았어요. 직장 사람들과 부딪히지 않고 내가 잘할 수 있고 자유롭게 할 수 있는 일을 해야겠다 선택해서 시작했어요. (웹노동10)

나. 휴식공간의 소멸

하지만 집이 업무공간이 되는 것이 마냥 좋은 일은 아니다. 집에서 일한다는 것은 휴식하고 여가를 즐길 수 있는 공간이 사라진다는 것을 의미하기도 한다. 아날로그 산업노동자들은 일하

는 사업장과 휴식을 취하는 집이라는 사적 공간이 명확히 분류되어 있지만, 웹기반 플랫폼 노동자들은 “쉬는 공간과 일하는 공간이 분리되지 않는”(웹노동4) 상황이다. 웹노동2의 표현처럼, “집이 회사가 되는 느낌”(웹노동2)으로 인해 이들은 스트레스와 피로감을 경험하기도 했다.

집에서 좀 쉬고 싶은데 회사가 되는 느낌 엄청 많이 받아요. 아무래도 그 일과 내 삶, 내 생활공간이 분리되어 있지 않다는 것에서 오는 스트레스가 있어요 (웹노동2)

아무래도 쉬는 공간과 일하는 공간이 별로 분리가 안 되어 있잖아요. 그러니까 능률이 많이 떨어질 때도 있어요. 스스로 관리를 잘 해야 되는데 가끔 그게 안 될 때는 많이 힘들지요. (웹노동4)

집이라는 휴식공간의 소멸은 집을 “불편한 공간”(웹노동14)으로 인식하게 만들었다. 크리에이티브인 웹노동14는 집에서 컴퓨터로 편집·녹화 업무를 하기에, 오히려 바깥에 나갈 때 에너지가 충전되고 쉬는 느낌을 받았다. 그에게 집이 콘텐츠를 생산하는 작업장으로 재구성됨에 따라, 집을 사적인 여가공간으로 분류해왔던 근대적 공간의 이분법이 약화된 것이다.

이 일 하면서 가장 큰 단점이 일과 나의 경계가 없어진다는 거예요. 보통 회사에서 일하고 집에 오면 대부분 쉬잖아요. 그런데 저희 같은 경우는 집에서 편집을 하거나 녹화 준비를 해야 해요. 작업을 하다보면 집이 이제 쉬는 공간인지 일하는 공간인지 모호해지기 시작해요 가끔은 집보다 바깥에 있을 때 더 편하고 쉬는 느낌도 들어요. 이제는 집이 불편해졌어요. (웹노동14)

③ 가상세계-현실세계 노동공간의 괴리

이처럼 웹기반 플랫폼 노동자들이 실제 현전하며 생활하는 물리적 장소(place)는 집으로 점차 축소되는 반면, 그들이 경제적·사회적으로 상호작용하는 시공간으로서의 로케일(locale)은 플랫폼을 통해 크게 확장된다. 웹기반 플랫폼 노동자가 경험하는 가상세계 노동공간의 확장과 현실세계의 노동공간의 축소는 Giddens(1990/1996)가 정의한 ‘시공간의 원격화’의 전형적 사례이다. 문제는 이러한 거리감이 플랫폼 노동자의 공간인식을 해리시킨다는 것이다. 인기크리에이티브인 한 면접참여자는 자신의 닉네임을 ‘다락방’으로 정했는데, 이는 자신이 현재 다락방에 갇혀있는 것 같다는 이유 때문이었다. Guardian지는 플랫폼 노동자들이 누구와도 말하지 않고 혼자 일한다는 점을 꼽으며 이들을 “외로운 늑대(lone wolf)”로 비유했는데(Guardian, 2016.02.04.), 웹기반 플랫폼 노동자들 역시 스스로를 “외롭고 고독한 존재”(웹노동2)로 여기고 있었다. 가상세계에서는 수많은 사람과 소통을 하며 네트워크를 확장하고 있지만, 실제 현실에서는 직장 동료도 없기에 누구와 일을 분담할 수 없고, 일이 많아도 오롯이 자신이 그대로 책임

저야 하며, 친구를 만날 여유나 점점이 점차 줄어들게 된다는 것이다.

되게 혼자만의 세상에서 힘들어 하는 느낌? 혼자서 영상 보고, 찍고 그러니까, 간혀있다는 생각을 자꾸 하게 되는 거예요. (웹노동17)

이 일은 외로운 직업인 것은 맞아요. 일하다 보면 ‘아 이 직업은 좀 고독한 직업이다’라고 느낄 때가 있거든요. 말 그대로 직장 관계가 부재한 상태인거예요. 물론 직장에서 상사 때문에, 동료 때문에 스트레스 받죠. 알력다툼도 있고. 하지만 저희에겐 어떤 관계 자체가 아예 없어요. (웹노동2)

집에서 혼자 작업하거든요. 저 말고도 집에서 혼자 작업하시는 분이 많을 거예요. 집에만 틀어박혀서 작업할 수 밖에 없는 상황이고... 사람을 만나면 시간을 뺏겨 버리니까요. (웹노동12)

친구들 안 만날 지 오래됐어요. 친구들이 저한테 맞춰서, 집 앞까지 와서 잠깐 커피 먹고 이런 거 아니면 친구들 만날 때 제가 아예 안 나가고요. (웹노동15)

동료 없이 홀로 일하는 환경은 플랫폼 노동자들에게 큰 우울감을 안겨준다. 온라인상과 오프라인상의 격차가 이들에겐 인지부조화로 다가오는 것이다. 플랫폼에 접속하는 순간 수많은 사람과 접점이 생긴다고 하더라도 접속을 끄면 혼자인 상태가 반복되다 보니, 어느새 이들은 자신이 처한 인식세계에서 자괴감을 느끼게 되었다. “플랫폼 세상에 간혀 썩어가고 있다”(웹노동17)는 표현이 말해주듯, 이들이 경험하는 우울감은 심각한 상태로까지 이어질 수 있다. 플랫폼이라는 환경이 주는 고립감과 우울은 플랫폼 환경이 가져다준 새로운 유형의 정서적 산업재해인 셈이다(Kim et al., 2021).

전 원래 되게 활발한 성향인데요. 제 성향에는 있을 리도 없는 우울증 같은 게 오더라고요. 다들 막 활발하게 인생을 살아가는 것 같은데 나만 여기 썩어가고 있다. 플랫폼 세상에 간혀있다는 느낌 때문이에요. (웹노동17)

제 채널은 구독자가 몇 십만 명이거든요. 채널의 댓글에 하루에도 계속 달리고요. 방송에서는 되게 활발하게, ‘아 여러분 안녕하세요~’ 이렇게 방송하는데 그 방송 끄면 집에 혼자니까요. 디지털 세계도 어찌 보면 하나의 세계인데, 디지털 세계에서는 사람들과의 접점이 엄청나게 넓은 사람인데 실제로 오프라인에서는 사람을 만나는 일이 거의 없다 보니까 괴리감을 느껴요. (웹노동12)

(2) 지역 기반 플랫폼 노동자의 공간

① 현실세계 노동공간의 확장

가. 모든 공간의 작업장화

웹기반 플랫폼 노동자와 비슷하게, 지역기반 플랫폼 노동자들도 모바일 앱을 통해 물리적 사업장에 출퇴근하지 않고 일을 할 수 있게 되었다. 과거 배달부나 대리운전기사는 음식점이나 대리운전 사무실에 출근해 주문이 올 때까지 대기해야 했다. 하지만 모바일 앱을 통해 주문콜을 받게 되면서, 대행사무실로 출근하는 대신 앱만 켜면 그 자리에서 업무를 시작할 수 있게 되었다. 대리기사인 지역노동12는 물리적 출퇴근 없이 앱의 출퇴근 버튼을 눌러 어디서나 일을 시작하고 마칠 수 있다는 점을 아래와 같이 설명했다.

집에서 보통 콜을 잡아요. 출근하기 퇴근하기처럼 앱 안에 버튼이 있는데 “콜을 수락하시겠습니까?” 해서 콜이 수락이 되면 그걸 누르고 운행을 시작하는 거죠. (지역노동12)

과거 중국집, 치킨집, 피자집에 소속되어 음식배달을 해왔던 지역노동6은 이런 차이를 더 크게 체감하고 있었다. 그는 배달앱 노동의 특징으로 ‘하나의 음식점에 매이지 않는’ 점을 꼽았다. 그는 앱만 있으면 ‘모든 곳이 일터’가 될 수 있다고 설명했다. 실제로도 지역기반 플랫폼 노동자들은 가게, 거리, 공원, 편의점 등 도시 공간의 모든 곳에서 콜을 받으며 이동하고 있었다. Tronti(1962/2013)는 자본주의가 발전하게 되면 단지 공장이나 사무실과 같은 공간만이 아니라, 모든 사회적 공간이 자본주의의 생산구조에 복무하는 ‘사회적 공장(social factory)’으로 변모하게 된다고 지적했다. 실제로 지역기반 플랫폼 노동자들에게 도시의 모든 공간은 커대한 작업장이나 노동공간이 되고 있었다.

원래는 중국집에서 월급 받고 배달을 오래했거든요. 그 때는 그 점포에서 배달하고 시간 남으면 매장에서 잔업하고 그러는 거예요. 그런데 이 일은 어플만 켜면 그 때부터 그냥 길 위가 일하는 곳이 됩니다. 그냥 오토바이 타고 돌아다니면서 콜 뜨면 잡고, 또 뜨면 잡고 이르고요. 편의점 들며 밥먹고 공원에서 화장실 다녀오고, 거의 길 위에서 돌아다니며 일한다고 보시면 되요. (지역노동6)

하나의 점포에 소속되지 않고 도시 거리 전체가 작업장으로 확대되면서 지역기반 플랫폼 노동자들은 더 많은 주문을 받을 수 있게 되었다. 마음만 먹으면 거리를 종횡무진하며 하루에 수십 건에서 수백 건을 받을 수 있었기 때문에, 이들은 한 사업장에 종속되어 월급을 받을 때보다 훨씬 많은 돈을 벌 수 있다고 말했다.

원래 회사에서 운전수행비서를 했어요. 그런데 지금 제가 배달하면 버는 소득이 월 500만 원 정도 거든요. 그때하고는 비교가 안됩니다. 지금 하루 평균 스무 건 정도 받는 것 같아요. (지역노동11)

최소 진짜 콜 잘 못받는 사람도 250~300건은 할 거예요. 콜 좀 열심히 타는 사람들은 400~450건 정도? 제 주변에는 하루 100개씩 배달하면서 일당 30만원 버는 분도 계시고요. (지역노동5)

이처럼 웹기반 플랫폼 노동자들과 지역기반 플랫폼 노동자들은 모두 웹사이트나 모바일 앱과 같은 플랫폼을 통해 노동공간이 확대되는 경험을 하고 있었다. 그러나 웹기반 플랫폼 노동자들은 가상세계에서 노동공간의 확장을 경험하는 반면, 지역기반 플랫폼 노동자는 모든 도시 거리가 작업장화되면서 현실세계에서 노동공간의 확장을 경험하고 있었다.

나. 휴식 공간의 분산

지역기반 플랫폼 노동자들에게는 모든 도시 공간이 작업장이 될 뿐만 아니라, 모든 공간이 휴식공간이 되기도 한다. 거리를 돌아다니며 일하는 지역기반 플랫폼 노동자들에게 곳곳에 있는 편의점, 공원, 은행과 같은 공공장소가 휴게실의 기능을 하게 되기 때문이다. 특히 지역노동3의 설명처럼, 음료수 하나만 사 먹어도 오래 머무를 수 있는 편의점은 앱노동자들에게는 “아지트”로 인식된다. 대리기사인 지역노동12는 강남이나 종로와 같은 도심지역을 배회하며 일감을 받고자 대기하면서 휴식을 취한다고 했다. 하지만 길거리는 제대로 된 휴게실일 수 없다. 이들의 휴식상태는 “전깃줄에 비둘기가 앉아있는 것”처럼 불안정하고 일시적인 것이었다.

대부분 그냥 길거리에서 쉴 거예요. 엄청 추우면 편의점에 들어가서 커피라도 한잔 하던가 아니면 은행에 들어간다던가, 아니면 양달에 가서 그냥 햇빛 쬐면서요. (지역노동7)

대기를 탈 때는 편의점이나 바깥에서 쉬는 식인 거죠. 편의점이 우리들한테는 제일 아지트 같은 곳이에요. 음료수 하나만 시켜 먹으면 계속 있을 순 있으니까요. (지역노동3)

주변에 지도를 검색하면 대기하고 있는 분들이 빨간 콩나물 머리처럼 표시가 돼요. 그 지역에 기사님들이 계신 거거든요. 실제 거기 가보면 속된 말로 저희가 전깃줄에 비둘기가 앉아있는 것처럼 조로록 앉아계신다고 하죠. (지역노동12)

② 가상세계-현실세계 노동공간의 중첩

가. 물리적 장소의 중요성

지역기반 플랫폼 노동의 공간에서 발견되는 중요한 특징은 가상세계와 현실세계의 밀접한

연관성이다. 웹기반 플랫폼 노동공간은 노동자의 육체가 있는 물리적 장소와 이들이 경제활동을 하는 시공간의 분리가 포착되지만, 지역기반 플랫폼 노동자들에게 지리적 장소는 여전히 중요한 노동공간이다. 원칙적으로 모바일앱은 멀리에 있는 고객의 주문도 받을 수 있게 해주기에, 한 음식점이나 사무실에 소속될 때보다 지역기반 플랫폼 노동자들이 활동하는 노동공간이 크게 넓어진 측면도 있다. 그러나 실제로 지역기반 노동자들은 주문이 들어온 장소까지 이동해야 한다. 쉽게 말해, 서울에 주문이 아무리 많더라도 경기도 거주 노동자는 서울에 뜬 주문을 받을 수 없는 것이다. 이러한 이유로 도시, 국가를 넘어 다양한 고객의 주문을 수행하는 웹기반 플랫폼 노동자와 달리, 배달앱, 대리운전앱과 같은 지역기반 플랫폼들은 실제로는 구(區)나 동(洞) 단위처럼 특정 권역별로 묶여서 운영되고 있는 경우가 많다.

따라서 앱노동자들의 노동공간은 자신이 존재하는 물리적 장소를 크게 넘어서진 못한다. 배달을 할 때 자신이 잘 아는 지역이 아닌 곳까지 배달하기는 쉽지 않고, 배달시간도 오래 걸리기 때문이다(지역노동7). 대리운전도 장거리를 뛰면 고액을 벌 수 있지만, 먼 곳까지 대리운전을 하게 되면 돌아올 때 교통비나 숙박비 같은 추가비용이 나와 노동자에게 불리해진다(지역노동13). 즉, “거리가 비용”(지역노동10)으로 돌아오는 것이다. 따라서 지역기반 플랫폼 노동자들에게 물리적 공간과 거리는 여전히 중요한 환경이자 변수가 된다. 이러한 맥락에서 지역기반 플랫폼 노동에서 Giddens(1990/1996)가 정의한 시공간의 원격화는 크게 포착되지 않는다.

자동차를 받으면 모르는 데를 자꾸 가게 되는 게 불편하더라고요. 길도 모르고, 어색하고 낯선 곳의 주문은 잘 안 잡게 됩니다. 10분~20분 안에는 배달해야 하는데 잘못 가면 낭패입니다. 엇그제 도 이상한 데를 가서 한 군데 갔다 오는데 50분이나 걸렸어요. (지역노동7)

예전에는 장거리도 했었는데, 대리기사한테 교통비, 수수료 떼면 남는 게 얼마 없어요. 교통이 불편한 수도권 지역도 가지 않아요. 시간이 늦어서 교통편이 끊기면 거기서는 일을 잡을 수 없으니까요. 찻차를 기다려야 하는데, 사우나를 가든, pc방을 가든 해야하잖아요. (지역노동13)

거리가 늘어나면 위험 요소도 비례해서 많아져요. 거리가 늘면 비용도 늘고요. (지역노동10)

나. 넷 로컬리티의 형성

반면, 지역기반 플랫폼 노동은 인간이 존재하는 물리적 장소와 디지털 기술이 만들어낸 가상공간이 융합되고 중첩되는 ‘넷 로컬리티(net locality)’를 탄생시킨다(Gordon & de Souza e Silva, 2011). 앱노동자들은 콜을 받기 위해 항상 모바일앱을 켜놓고 있다. 도로 위에서 운전할 때나, 편의점에서 실 때도 정신이 모바일앱에 연결되어 있는 것이다. 아래에서 보듯, 운전하면

서도 손과 눈을 앱에서 떼지 못하는 앱노동자들의 자세는 이들에게 가상의 넷(net) 공간과 현실의 지역(local) 공간이 인식론적으로 분간할 수 없을 정도로 결합되어 있다는 사실을 보여준다.

배달기사들은 자세가 이래요. 이렇게 (핸드폰 보면서 운전하는 행위 묘사) 매초마다 보면서 운전해요. 저희는 하루 종일 핸드폰 보고 있어야 돼요. 이런 자세(핸드폰을 잡고 뚫어지게 보는 자세 묘사)로 편의점에서 쭉그려 앉아 있어요. (지역노동1)

오토바이 타는 도중에 한 손으로 타고 한 손으로는 핸드폰 계속 봐야 해요. 콜경쟁이거든요. 한쪽 지역에서 식당들이 열 몇 군데에 콜을 던지는데, 적어도 세 개는 잡아야 돈이 되니까. (지역노동6)

콜 캐치를 할 때 남들보다 빨라야 하다보니까 어린아이처럼 핸드폰을 계속 보고 있을 수 밖에 없어요. 손과 눈을 못 떼는 그런 부분들이 있어요. (지역노동12)

2) 플랫폼 노동으로 인한 시간의 재구조화

(1) 시간활용의 유연화

먼저 시간적으로 플랫폼 노동은 노동자의 업무시간을 유연하게 만든다. 사업장 노동자는 일정 시간과 기간을 두고 규칙적으로 일하지만, 플랫폼 노동자들은 언제든지 일하고 싶을 때 플랫폼에 접속해 일을 시작하고 마칠 수 있다. 아래 인터뷰 사례에서 보듯이, 플랫폼 노동자들은 기본적으로 사업장이 없어 출퇴근에 시간을 소비할 필요가 없고, 회사처럼 공식적 근무시간이 없기에 자기 패턴에 맞춰 일과 여가를 유연하게 조절할 수 있다는 점을 이점으로 여겼다.

예전에는 7시에 일어나서 1시간 준비하고 지하철 한 시간 타고 그랬는데. 그런데 지금은 출퇴근도 안하고 여행도 갈 수 있고. 제가 아침잠이 굉장히 많거든요. 밤잠은 없고. 그래서 늦게까지 마음껏 영화를 볼 수도 있고, 책을 볼 수도 있고, 남들 다 출근할 때 난 낮잠도 잘 수 있고요. (웹노동1)

이 일이 제가 원하는 대로 업무량 조절도 가능하고 유동성이 있어요. 회사에서 비서 일을 할 때는 사무실에서 보내는 시간이 굉장히 길었어요. 그래서 '자유롭게 일하고 싶다'는 갈증이 컸고요. 그런데 지금 업무는 번역의뢰가 들어오면 그 때 일 시작하고, 일 끝나면 바로 제 개인적 공부 시작하고, 여가생활을 즐길 수 있어서 좋아요. (웹노동2)

(2) 시간당 노동강도의 극대화

① 나노세컨드 문화의 탄생

하지만 플랫폼 노동이 노동시간의 유연성을 특징으로 한다고 해서 실제로 노동시간과 강도가 줄어들지는 것은 아니었다. 인터뷰에 참석한 플랫폼 노동자들은 겉보기에는 일하는 시간이 줄어든 것처럼 보이지만, 틈틈이 계속 일해야 하기 때문에 오히려 쉬는 시간이 더 없어진 것 같다고 토로했다. 일찍이 Rifkin(1987)은 정보화시대가 본격화되면 인간의 시간은 시계시간이 아니라 컴퓨터에 의한 시간, 즉 컴퓨터타임(computime)에 따라 조직화될 것으로 전망했다. 특히 컴퓨터타임은 시간을 미세하게 쪼개고 연결시키기 때문에, 인간 활동을 초고속으로 진행하게 만드는 나노세컨드 문화(nanosecond culture)를 양산한다. 나노세컨드문화는 인간이 견딜 수 있는 시간이 아니라 컴퓨터가 구동되는 속도에 따라 업무를 하도록 유도하므로, 노동자들의 업무속도를 견잡을 수 없게 초고속화시킨다. 컴퓨터타임에 따른 나노세컨드 문화를 가장 적나라하게 보여주는 사례가 바로 배달앱, 대리운전앱 노동자들이 경험하는 콜문화다. 아래 면접참여자들의 설명에서 보듯이, 앱에서는 0.001초 만에 콜이 댔다 사라져버리기 때문에 지역기반 플랫폼 노동자들은 이 콜을 잡기 위해 신경을 곤두세우고 초긴장 상태를 유지해야 한다. 콜 경쟁에서 이기려면 인간의 능력을 뛰어넘는 초인간적 감각을 익히거나(지역노동 13, 1), 다른 경쟁자보다 기능이 좋은 스마트폰을 구입해 컴퓨터타임에 가깝게 업무환경을 만들어야 하는 것이다(지역노동12)

말대로 “순삭”이라고 해야 하나. 콜이 쓱쓱 지나면 저희는 보지도 못하고 매칭이 끝나버려요. 저도 나름 빨리 (콜을) 캐치한다고는 하는데, 바로 (콜이) 올라오자마자 누를 수 있게 항상 대기해야 해요.(중략) 그래서 좀 더 성능이 좋은 핸드폰으로 교체했구요. 콜이 가장 잘 잡히는 화면을 놔둬서 거기에 손을 갖다대놓고 있다던가 그런식으로 해요. (지역노동12)

콜이 진동을 느끼면 그냥 사라져요. 진동 울린 다음 잡으려고 하면 너무 늦고요. 그냥 진동을 느끼는 순간 ‘배차 완료됐습니다’가 뜨기 때문에 초인간적인 감각이 필요한 겁니다. (지역노동13)

콜이 엄청나게 빨리 없어지거든요. 그거를 두 번 클릭을 엄청 빨리 해야 돼요. 이걸 빨리 잡으려면 동체시력 좋고 반응이 좋아야 해요. (지역노동1)

콜이 워낙 빠른 시간 내에 사라지기 때문에. 2~3초가 아니라 1초만 떠 있어도 굉장히 오래 떠있는 거거든요. 0.001초 만에 막 사라지는 경우도 많이 있으니까. (지역노동2)

웹기반 노동자들 역시 컴퓨터타임에 따라 일해야 하는 상황은 크게 다르지 않다. 시간개념이 없는 가상의 플랫폼상에서 밤낮을 가리지 않고 주문신청이나 문의가 오기 때문에, 이들은 사실상 24시간 업무대기를 하고 있어야 하기 때문이다. 물론 24시간 내내 한순간도 쉬지 않고 일하

는 것은 아니었지만, 쉬는 시간에도 주문이 들어오는지를 확인하기 위해 플랫폼에 “한쪽 손을 담그고 있는 상태”(웹노동4)로 대기해야 한다. 이런 이유로 웹노동17은 기존의 9-to-6나 출퇴근 시간처럼 일반 노동자의 시간관념을 적용해 자신의 시간을 설명하는 것이 어색하게 느껴진다고 말했다. 자신이 일하는 플랫폼 웹사이트가 운영되는 무한한 네트워크 시간 동안, 웹기반 플랫폼 노동자들도 깨어서 계속 끊임없이 업무를 보게 되는 것이다.

물론 시간 관리를 스스로 할 수 있는 건 장점이지만 한데 24시간 상담을 하고 있는 것 같아요. 정말 몸이 이쪽으로 가서 한쪽 손을 담그고 있는 상태나 마찬가지로이거든요. (웹노동4)

24시간 다 몰입하고 있진 않지만, 그냥 항상 일하고 있는 거예요 제가 하는 일을 일반적인 업무시간 개념으로 나눈다는 게 참 애매하고 어색하다고 말까요. 정말 일주일이 빠듯하고요. 전 솔직히 자는 시간 빼고는 웬만하면 일 하고 있는 것 같은 느낌이에요. (웹노동17)

틈틈이 계속 일을 하니까요. 고객들이 편한 시간대를 맞춰드려야 하고. 만약 상담을 8시에 하기로 했다면, 8시가 되기까지 쉬지 못한다는 느낌? 쉬는 시간이 있는데도 불구하고 뭔가 준비를 해야 될 것 같고, 실제로도 준비를 하고요. 그런 부분들이 많이 피곤하죠. (웹노동5)

시간 정말 잘게 쪼개서 쓰는 느낌이에요. 휴식을 할 때도 틈틈이 작업을 하거든요. 쉬는 날이 거의 없고요. 거의 오전부터 저녁까지 주문에 매여 있으니까요. (웹노동9)

플랫폼 노동자들은 나노세컨드문화 속에서 자신의 시간도 고속으로 흘러가는 경험을 한다. 플랫폼으로 일감을 잡아 정신없이 일하다보면, 순식간에 시간이 지나가 버리는 것이다.

빨리 배달하고 콜 잡고 또 배달가고 하다 보니 이 일을 시작하고 하루, 일주일, 한 달이 너무 빨리 가는 것 같아요. 시간이 정말 너무 빨리 가요. (지역노동1)

진짜 하루가 어떻게 가는지 모르겠어요. 지금 건별로 기본료가 3300원에 야간할증은 12시부터 300원씩 들어가요. 돈 많이 벌려면 빠르게 일하는 게 중요해요. 그러다 보면 하루가 끝나고, ‘아 끝났구나. 시간이 너무 빨리 가는구나.’ 싶어요 (지역노동2)

② 디지털 테일러리즘으로 인한 업무시간 압박

초고속 노동은 플랫폼 기업의 디지털 테일러리즘을 통해 더욱 심화된다. 과거 산업사회에서는 사업장의 사업주나 관리자가 사업장 근로자들의 업무를 근거리에서 통제하고 감독해왔다.

하지만 디지털 플랫폼을 통해 사업장이 소멸되면서, 플랫폼 기업들은 AI나 알고리즘을 통해 플랫폼 노동자들의 업무를 원거리에서 관리하는 시스템을 구축하였다. 플랫폼 기업이 소프트웨어 기술과 시스템을 동원해 노동자들의 실적을 실시간으로 평가하고 관리하고 있는 것은 이미 잘 알려진 사실이다(Adams-Prassl, 2019; Gerber & Krzywdzinski, 2019, Wood, et al., 2019). 실제로 웹노동8이 활동하는 프리랜서마켓 플랫폼은 고객에게 받은 문의 쪽지에 프리랜서들이 얼마나 빨리 응답해주는지에 따라 플랫폼상에 노출되는 위치와 빈도를 달리함으로써 프리랜서들의 노동을 간접적으로 관리하고 있었다. 이 때문에 웹노동8은 새벽에 문의 쪽지가 오더라도 바로 받지 않을 수 없다고 토로했다. 이처럼 플랫폼 노동자들은 플랫폼 알고리즘이 노동시간을 관리하는 전략들을 의식하면서 노동강도를 더욱 올릴 수밖에 없었다.

고객의 쪽지에 답하는 걸 다 점수를 매겨요. 제가 고객한테 몇 시간 안에 반응을 했는지, 그걸 수치화해서 커뮤니케이션 점수라는 통계치를 내더라고요. 새벽에 문의가 오면, 일일이 받기 힘들잖아요. 그런데 안 받을 수가 없는 게 커뮤니케이션 점수가 깎이면 제 노출도가 낮아져요. (웹노동8)

실시간으로 반영되는 지표를 계속 보면서요. 수치상으로 바로바로 산출되다 보니 거기에 얽매이지 않으려고 노력해도 그게 안 되잖아요. 플랫폼이 저를 길들여 가는 느낌이 있어요. 그러니까 저도 시간을 더 막 쪼개서 일하게 되고요. (웹노동12)

지역기반 플랫폼 노동자들의 상황도 비슷하다. 원칙적으로 플랫폼 노동자들은 플랫폼 기업에 종속되지 않고 자율적으로 일하지만, 실제로 플랫폼 기업은 다양한 방식으로 노동자들의 노동패턴을 통제한다. 예를 들어, 지역노동12이 활동하는 대리운전업은 낮에 콜을 일정 횟수 이상 받으면 우선배차권이라는 특혜를 부여한다. 우선배차권은 남들보다 콜이 약간 빠르게 뜨도록 속도가 조정되는 것이다. 대리업무 특성상 낮보다 밤이 피크시간대이기 때문에, 기사들이 기피하는 업무 시간대에 업무를 하면 인센티브를 제공하는 것이다. 일부 배달업은 콜이 장시간 수락되지 않을 때 배달노동자들이 강제로 배달을 수락하도록 강제배차콜을 주기도 한다(지역노동6). 이는 Head(2005)가 말한 디지털 조립라인(digital assembly line)이 멈추지 않고 돌아가도록 만드는 디지털 테일러리즘이 어떻게 작동하는지를 잘 보여주는 사례들이다.

우리 앱은 주중에 11시부터 2시까지 4콜 이상 수락하면 우선배차권을 줘요. 배차권을 받으면 1시간 정도 남들보다 콜이 5초 정도 더 빨리 떠요. 배차권은 72시간 내에 써야하고 안 쓰면 소멸이에요. 그래서 배차권을 받으려고 계속 타야 하는 구조로 설계되어 있죠. 강제성이 없는데, 또 강제성을 의외로 두는 그런 시스템이죠. (지역노동12)

콜이 막 3~40개 들어오는데 선택하지 않으면 강배(강제배차)를 넣어요. 빨리 하나라도 원활하게 주문 빼라는 차원에서 강배 들어가야 하는 거예요. 콜이 있으면 15분 이내에 픽업을 해야 되는데, 20분 넘어가면 이제 가맹점에서 사장도 불안하고 나중에는 배달앱 평판에도 악영향을 주니까. 기사들에게 강배를 줘서 빨리빨리 배달하라는 거죠. (지역노동6)

③ 시간단위가 무감각해지는 네트워크 시간

디지털 플랫폼 노동이 형성하는 나노세컨드문화와 플랫폼 기업의 디지털 테일러리즘은 플랫폼 노동자들로 하여금 계속 일에 몰두하게 만들면서 시간단위에 대한 감각을 잃게 한다. Hassan(2003)은 디지털 시대에는 시간이 무한대로 이어지고 분절되지 않는 ‘네트워크 시간’이 시계시간을 대체할 것이라고 예견했다. 실제로 면접에 참여한 많은 플랫폼 노동자들이 시간과 요일 개념이 무뎠어져 시간의 흐름에 무감각해진 경험을 언급했다. 심지어 몇몇 면접참여자들은 인터뷰 날짜를 착각하거나 잊어버려 인터뷰가 취소되거나 지연되는 해프닝이 있기도 했다.

진짜 하루가 어떻게 가는지 몰라요. 날짜 지나가는 것도 잊고 살 정도로요. 어떤 날은 뭘 해야 하는데 하다보면 ‘어제였네? 지났네?’ 이려고 있어요. ‘공과금 내야하는데 지나버렸네?’ 이런 경우도 많고요. 아까도 전화 안 주셨으면 오늘이 인터뷰날인지도 몰랐을 거예요. (지역노동2)

전 원래 정말 시간을 잘 지키는 사람이었거든요. 그런데 최근에 지각을 되게 많이 해요. 시간 감각이 무뎠어지고, 요일도 잘 몰라요. 오늘 무슨 요일인지 모르겠고, 눈 떠서 정신차려보면 자정이에요, 규칙적인 생활이 완전 무너지고요. 이걸 제가 통제를 할 수가 없어요. (웹노동15)

시간에 대해서 몇 시, 한 시, 두 시, 세 시, 그런 개념이 거의 없고요. 그냥 주어진 대로 하다가 일이 끝나면 가고. 시간에 맞추기 보다는 업무에 맞춰서 생활하는 거죠. 다음 날이 넘어가도 뭐 새벽 1시가 됐든 2시가 됐든 끝내야 되니까. (웹노동13)

(3) 비노동시간의 극단적 이완

그러나 나노세컨드문화, 디지털테일러리즘을 통해 노동강도가 극단화되는 측면만이 네트워크 시간의 특성은 아니다. 비노동시간의 극단적 이완도 네트워크 노동의 이면이다. 즉, 압축적으로 일하는 플랫폼 노동자들은 휴식시간에 극단적으로 몸과 정신을 이완하고 놓아버리는 경우가 많았다. 산업노동의 규칙적인 노동시간과 여가시간은 노동자에게 일정한 생활리듬을 갖게 한다. 하지만 플랫폼 노동자들은 업무시간에 초인간적 힘을 내어 노동을 하다 보니, 쉬는 시간에는 생각과 신경을 완전히 놓고자 하는 반작용이 발생하는 것이다. 실제로 인터뷰에 참여한 대부분의 플랫폼 노동자들은 “쉬는 시간에는 잠만 자고 아무것도 하지 못하거나”(웹노동8), “멍

해지며 무언가를 전혀 하지 못하는”(웹노동15) 상태에 이르게 된다고 말했다. 베라르디(2009/2013: 162-164)의 표현처럼, 너무나 빠른 속도를 살계끔 몰아붙이는 사이버 시간의 파동 속에서, 이들의 몸과 정신 모두 탈진상태에 놓이게 된 것이다.

이 일 시작하고 정말 늘 정신이 없었던 것 같아요. 몇 백 명이 동시에 연락 와서 계속 일해야 할 때는 더더욱 그래요. 그래서 어떤 날은 잠을 몰아서 자야 해요. 한 이틀 밤새고 하루를 한 10시간을 자는 거죠. 어떤 날은 2시에 자서 한 12시쯤 일어나서 나가기도 하고요. (웹노동8)

일을 하다보면 이렇게 사람이 좀 망가져요. 오늘도 제가 진짜 세상 끝난 것처럼 자고 있었거든요. 회사 다닐 때는 새벽에 일어나 러닝도 하고 그랬어요. 근데, 이 일 시작하고는 한 번도 러닝을 해본 적이 없어요. 할 시간 자체가 없고, 여유도 없어요. (중략) 여유 시간이 생겨도 ‘하, 어떡하지?’ 하다가 시간이 가버려요. 이것도 번 아웃 증상이죠. 시간이 있는데도 뭘 못해요. (웹노동15)

이처럼 시간의 규칙성이 깨지면 인간의 리듬에는 균열이 발생한다. 르페브르(1992/2013: 73)는 이를 부정리듬(a-rythmie)으로 표현했는데, 그에 따르면 인간은 리듬의 불균형을 경험할 때 큰 고통을 느낀다. 지역기반 노동자들도 핸드폰에 신경을 집중하는 초긴장 상태가 지속되다 보면, 그 반작용으로 순간적으로 정신이 멍하게 암전되어 버리는 경험을 한다고 했다. 이러한 상태를 이들은 “좀비”(지역노동11)나 “바보”(지역노동13)로 묘사하기도 했다. 플랫폼 노동으로 인한 시간의 불규칙적 압축과 이완이 노동자들의 생체리듬을 깨면서 생활의 생기를 조금씩 탈각시키고 있었다.

어느 순간에는 멍 때리면서 오토바이 타는 것 같아요. 너무 신경을 쓰다가 힘들어지면 진짜 완전 좀비처럼 오토바이만 타고 있달까요. (지역노동11)

핸드폰만 뚫어지게 보고 있으니까 이제는 바보가 되어버리는 느낌이 들어요. 핸드폰만 주구장창 보면서 신경쓰다보니 나중에는 오히려 멍해져 버리더라고요. 그러면서 인제 순간적으로 멍하다 보니 잡아야 할 콜도 놓칠 때가 많고요. (지역노동13)

3) 재편된 시공간에 대한 플랫폼 노동자의 대응방식

플랫폼 노동은 노동자들의 공간과 시간을 기존 산업노동과는 질적으로 다른 방식으로 재편하고 있지만, 플랫폼 노동자들이 디지털 자본주의가 추동하는 시공간 변형을 수동적으로만 받아들이는 것은 아니었다. 실제 Herod(1997)가 말한 노동지리(labour geography)가 다양한 방

식으로 출몰하고 있었다.

(1) 일시적 머무름으로 합리화하기

시공간의 재편 속에서 플랫폼 노동자들이 기본적으로 보이는 태도는 플랫폼 노동을 ‘잠깐 머무는 일’로 여기며 견뎌내는 것이다. 일찍이 바우만(1999/2009: 201)은 액체근대에 사는 사람들은 ‘지속성’을 일의 목표로 삼기 어려울 것이라 내다봤다. 노동이 특정한 공간으로부터 빠져나와 자유롭게 유동하게 되면 노동자들에게 ‘장기’, ‘안정’이라는 목표는 흔들리고, ‘단기’, ‘순간’이 이들의 목표가 될 것이라 본 것이다. 플랫폼 노동자들도 지금 하는 노동을 일종의 “과도기적”(웹노동2) 일이며, “평생직장은 아니다”(지역노동6)라고 설명하고 있었다. 자신은 언젠가는 이 일을 떠나 새로운 목표나 꿈을 이루게 될 것이기에, 지금 시공간의 재편 때문에 겪는 어려움들은 견딜 수 있다고 보는 것이다.

배달 업종이 어디나 마찬가지지만, 평생직장은 아니에요. 생계형이면 모르겠지만 대다수의 사람들은 한 석 달하고 그만 둘 거다 생각하니 중노동을 견디는 거겠죠. (지역노동6)

대행을 계속 할 생각은 없어요. 솔직히. 혼자 있고 되게 외로운 일이지 않아요. 전 개인적으로 외로운 건 너무 견디기 어려워해서요. 다만, 지금 상황만 풀어가고. 어느 정도에 이제 비상금이나 이런 거에 대한 저축을 해놓고, 사람을 만날 수 있는 다른 일을 하고 싶어요. (지역노동11)

일종의 과도기 적인 직장이지요. 직장이라고 하면 견디기 힘들겠지만. 과도기적인 그런 곳이어서 이 분들도 뭔가 자기가 원하는 goal은 따로 있을 거예요. (웹노동2)

지금은 플랫폼에서 경력을 쌓고 있지만, 저는 최종적으로는 사람들의 라이프스타일을 바꿔주는 크리에이터가 되고 싶어요. '30대 40대 되었을 때 이것의 경력만 쌓는다고 사회에서 나를 봐줄까?' (중략) 이런 일은 지금 제 나이 젊을 때나 할 수 있겠다는 생각이 들긴 하죠. (웹노동8)

그러나 생각보다 이들은 쉽게 플랫폼 노동에서 벗어나진 못하고 있었다. 초고속으로 이어지는 네트워크 시간의 흐름 속에서 일하다보니, 시간관념이 사라지게 되고 내일과 미래를 계획하는 여유도 없어지기 때문이다. 이런 이유로 한 플랫폼 노동자는 플랫폼 노동을 “높에 빠지는 것”(지역노동1)으로 표현하기도 했다.

시간 자체가 너무 빨리 가버리니까 그냥 여기 머무르는 거 같아요. 내가 계획한 것들이 아차 싶으

면 진짜 여기 안주하는 거 같아요. 이 늪에서 빨리 빠져나와야 하는데 웬지 못 빠져나갈 것 같다는 생각도 들어요. (지역노동1)

(2) 아날로그 시공간 구조를 복구하기

① 시공간 재분리하기

이런 상황에서 플랫폼 노동자들은 디지털 노동의 시공간에서 잃어버린 아날로그적 시공간 감각을 다시 회복하는 전략을 세우게 된다. 그중 가장 두드러진 전략은 노동시간과 여가시간을 의식적으로 구분하는 것이다. 아침에 일어나 일하고 저녁에 쉬는 삶은 어떻게 보면 인간의 생체리듬에 따른 일-여가의 구분이기도 하다. 하지만 플랫폼 노동자들은 압축노동과 무위를 반복하면서 생활패턴이 영키고, 신체적·정신적으로도 고갈을 경험하고 있었다. 이에 일부 플랫폼 노동자들은 의식적으로 일하는 시간과 쉬는 시간을 구분하면서 아날로그 시계시간으로 회귀하고자 했다. 네트워크 시간에 휘둘리기보다는 자신만의 일정한 시간규칙을 찾는 것이 중요하다는 것을 깨닫고, 각자의 상황과 처지에 맞게 업무패턴을 규칙화하는 것이다.

저는 하루 정도는 아예 상담도 안 받고 좀 쉬는 시간이 필요하겠다는 해서 지금 그렇게 계속 지키고 있고. 주말에는 아예 일을 안 받으려고 하고요. 구매자분들도 주말이니까 연락이 좀 줄기도 하고. 만약 주말에 일해야 한다면 일을 정말 짧게 서네 시간만 하고 내 시간을 보내죠. (웹노동4)

일 초반에는 시간 상관없이 열심히 답장을 해줬었어요. 하지만 새벽 네 시에 메시지 오고 그러면 정말 힘들잖아요. 하다 보니 이걸 그냥 어쩔 수 없겠다 치게 되더라고요. 그냥 답장이 늦겠다 하면서 나중에 문의 답변해 드리고, 제 패턴에 맞게 하고 있어요. (웹노동9)

저희는 일단 출근을 오후 1시에 해요. 그리고 주로 월화에는 촬영을 하고, 수요일에 편집 수요일엔 거의 편집만 하고, 목요일은 촬영하고 저녁에 이제 실시간 방송하고, 금요일에도 편집만 하다가 주말에 업로드를 하는 나름의 흐름을 잡는 것이죠. (웹노동13)

매주 정해져 있는 업데이트 시간이 있어요. 몇 번 놓친 적이 있긴 하지만 그래도 주2회는 지키려고 하고 있어요. (웹노동11)

노동공간과 휴식공간을 분리하는 노력도 이들이 시공간을 변형하는 주된 방식 중에 하나다. 웹노동2는 집 전체가 작업장이 되면서 휴식공간이 소멸되는 것을 막기 위해, 작은방만을 작업 공간으로 활용하고, 설 때는 거실이나 안방으로 나와서 쉬는 패턴을 만들어냈다. 원룸에 살아 집에서 공간구분이 힘든 웹노동4는 이러한 공간분리를 위해 투룸으로 이사를 계획하고 있었다.

지금 저희 집이 작은방이 있고 안방이 있고 거실이 있는 단출한 집인데 그 작은 방에서 제가 업무를 봐요. 그럼 업무를 보고 나서 쉴 때는 거실이나 뭐 이런 공간으로 나와서 쉬죠. (웹노동2)

원룸은 쉴 수 있는 공간과 일할 수 있는 공간이 별로 분리가 안 되어 있잖아요. 그래서 방이 하나 따로 있는 곳으로 이사를 할까 생각도 하고 있어요. 지금 집이 너무 좁아서. (웹노동4)

오랜 기간동안 크리에이터 생활을 해온 웹노동17은 최근에 작업실을 따로 만들었다. 그녀는 작업실을 구한 이후로 출퇴근하는 삶도 가능해졌고, 일하는 시간 역시 안정적으로 잡아나갔다고 말했다. 특정 업무공간을 마련함으로써, 시간의 규칙성을 회복할 수 있었던 것이다.

보통 다들 집에서 시작을 하시죠. 저는 여유가 좀 생겨서 방음부스가 있는 스튜디오 작업실을 따로 구했어요. 집에 있을 때는 찍고 싶을 때 찍고, 자기 전에도 일하고 이런 식이었다면, 지금은 이제 거의 출근해서 퇴근하는 느낌이에요. 작업실 생기고 나서는 일에 할애하는 시간을 거의 매일 매일 동일하게 정해뒀어요. (웹노동1)

② 아날로그 노동 병행하기

흥미로운 점은 일부 플랫폼 노동자들이 아날로그 감각을 회복하기 위해 현실세계에 기반을 둔 일들을 병행했다는 것이다. 웹노동17은 압축적인 정신노동과 번아웃이 반복되면서 생체리듬이 엉망이 되자 “이렇게 살면 안 되겠다”는 경각심에 커피숍에서 육체노동을 시작했고, 웹노동9는 혼자 하는 노동에 지쳐 사람들을 만나기 위해 음식점 아르바이트를 시작했다. 생존을 위해 시작한 아르바이트는 이들의 생체리듬과 사회적 관계망을 회복시켜주면서 의외의 “행복”(웹노동17)을 주었다. 지역노동13도 생계를 위해 대리운전기사를 하지만, 스스로를 위해 영상촬영기사 아르바이트를 병행했다. 방송 스태프로 일하면서 현장 사람들과 부대끼다 보면 보람과 재미를 느낄 수 있기 때문이었다. 인간은 노동을 통해 소득을 획득하는 것 이외에도 관계적, 존재론적 욕구를 충족하고자 하는데(Diener & Seligman, 2004), 플랫폼 노동을 통해 해소하기 어려웠던 이런 욕구들을 현실공간에서의 노동 활동을 병행함으로써 해결한 것이다.

한때는 이렇게 살면 안 되겠다 싶어 시작한 게 커피숍 알바였어요. 뼈 빠지게 한번 일해 보면 지금 일이 소중한다는 걸 깨달을 거 같아서 시작했어요. 근데 의외로 스트레스가 풀리는 거예요. 사람을 만나니까 좀 마음이 풀리고 해결되더라고요. 정말 너무 행복하게 알바를 했어요. (웹노동17)

음식점에서 아르바이트를 병행하고 있어요. 돈도 돈이지만 집근처에서 하는 일이고, 주변사람들도 계속 만날 수 있으니까 아르바이트를 계속한 것도 있어요. 실제로 지금 일하는 곳 사람들 몇몇이랑

은 되게 자주 만나요. 시간 나면 그냥 사장님이랑 사람들이랑 끝나고 맨날 술 먹고... (웹노동9)

물론 생계를 위해 대리를 하죠. 방송스텝은 불안정하고 돈도 안 되긴 해요. 그래도 계속 하는 이유는 현장 나가서 일하는 게 재미있어요. (중략) 현장에서 스텝들하고 장난치면서 현장사람들이랑 부대끼고. 피곤해도 장난치면서 일할 수 있고 좋아요. 보람도 느끼고요. (지역노동13)

③ 공동으로 작업하기

아날로그 산업노동과 비슷하게 사람들과 공동으로 일하는 작업장을 만드는 전략도 존재한다. 특히 플랫폼 노동자들은 혼자 일하면서 심리적 외로움을 경험할 때가 많다. 이러한 외로움을 해소하기 위해 플랫폼 노동자들은 누군가와 함께 같은 장소에서 일하는 방식을 선택한다. 웹노동4는 주변에 마음이 맞는 프리랜서 친구들과 카페에서 만나 함께 일을 했다.

저는 같이 일하는 애들이 있어요. 주변에 친구들이 있고 이러니까 가끔 같이 각자 노트북 들고와서 카페에 만나서 일하자 카페에서 일하기도 하고요 (웹노동4)

직접 만나지 않아도 온라인상으로 서로 협력하는 경우도 있다. 웹노동4는 여러 곳에 흩어져 있는 프리랜서들과 협업하여 일한다. 어떤 프로젝트를 따게 되면, 기획, 광고, 로고제작에 특화된 프리랜서들이 업무를 분담하면서 사업장 동료처럼 분업을 하는 것이다. 웹노동2는 번역자 커뮤니티 가입을 고려하고 있었다. 그녀는 주변에서 활동하는 번역 커뮤니티를 지켜보니 혼자 일할 때보다 여러 사람이 함께 협업하며 사회적 지지망도 확보하고 노동의 생산성도 높아지는 것을 목격했다. 이에 그녀 역시 커뮤니티 가입을 통해, 번역의 전문성도 높이고 초기에 일하면서 느꼈던 어려움들도 협업하면서 해결할 수 있으리라 기대하고 있었다.

프리랜서들이 서로 네트워크를 통해 협력하는 경우들이 있어요. 저는 편집 디자인 쪽을 주로 하고, 다른 애는 광고 쪽을 많이 하고, 다른 애는 ppt나 기획 계획 해주고 이런 걸 하거든요. 로고를 저한테 일을 주고, 자기는 로고에 대한 ppt를 제작을 해서 협력하고요. (웹노동4)

제가 번역 등록한지 얼마 안됐을 때 한 2-3주 지나서 거래 건수가 100건 200건 넘는 분을 본거예요. 알고 보니 한명이 아니라 (중략) 어떤 대학교 동아리 내에서 대여섯 명 모여가지고 연합으로 번역을 하는 모임이었어요. 이러면 소화할 수 있는 작업물 수가 훨씬 늘잖아요. (웹노동2)

유튜브 크리에이터로 일하는 웹노동15은 크리에이터 협동조합을 구상하고 있었다. 개인의 힘으로 해결하기 어려운 법적 문제를 함께 대응하고, 크리에이터의 권익을 보호하려면 함께 모

여서 활동해야 한다는 생각이 들었다는 것이다.

협동조합 법인을 만들려고 하고 있어요. MCN은 보호가 안 되고, 저희 분야에서는 제일 문제되는 게 저작권 관련해서 개인이 할 수 있는 게 거의 없어요. 우리 쪽 크루가 되면 좀 보호가 되게. 가이드라인을 정해서 이렇게 마라, 저렇게 해라 알려줄 수도 있고요. (웹노동15)

함께 모여서 일하는 것은 단지 일의 효율을 올리기 위해서만은 아니다. 웹노동17의 표현처럼 “살을 대고 이야기를 나눌 크루(동료)”가 있다는 것은, 자신의 일에 공감하고 어려움을 함께 헤쳐 나갈 존재를 얻는다는 의미이기도 하다. 이런 맥락에서 플랫폼 노동자들은 다양한 방식으로 아날로그 노동자와 비슷하게 유사 직장 동료를 형성하기 위한 노력을 하고 있었다.

저는 유튜버를 계속 할 생각이라면, 크루가 있는 게 참 중요한 거 같다는 생각을 해요. 포용의 힘이 크다고 하듯이, 진짜 만나서 얘기하는 거랑, 이렇게 넘어서 얘기하는 거랑 완전히 다르잖아요. 이렇게 살을 닿고 얘기하는 게 필요해요. 때로는 멘탈이 막 흔들리고, 힘든 일들이 있을 때, 얘기할 사람도 필요하고 공감해줄 사람도 필요하거든요. (웹노동17)

(3) 디지털 시공간 특성을 역이용하기

플랫폼 노동자들이 주어진 시공간을 자신에게 적합하게 재조정하기 위해 단지 기존의 아날로그 시공간의 규칙과 패턴으로 회귀하는 전략만 사용하는 것은 아니다. 이들은 디지털 플랫폼의 시공간적 특성을 역이용하여 자신들에게 유리한 환경을 만들어내기도 한다.

① 가상세계: 가상작업장인 플랫폼 옮겨 다니기

이들이 플랫폼 공간의 조정을 피하는 첫번째 방식은 플랫폼을 옮겨 다니는 것이다. 플랫폼 노동자들은 고정된 사업장에 소속된 존재가 아니다. 이들이 플랫폼 기업에 전속성을 갖지 못한다는 점은, 산업노동의 기준에서는 노동자성을 인정받기 어렵게 만드는 불리한 노동조건이다. 하지만 역으로 생각하면, 플랫폼 노동자가 플랫폼 기업에 종속되지 않기에 하나의 플랫폼에 헌신할 필요가 없다는 뜻이기도 하다. 실제로 연구에 참여한 플랫폼 노동자들은 사용하는 플랫폼을 옮기거나 여러 플랫폼을 동시에 사용하면서 자신의 이익을 최대로 끌어올리고 있었다.

먼저 지역기반 플랫폼 노동자들은 수익을 최대화할 수 있는 앱으로 옮겨타는 경우가 많다. 지역기반 플랫폼 노동자들은 배달앱이나 대리기사앱으로 콜을 받으면 자신이 직접 이동을 해야 하기 때문에, 한 기간에 하나의 앱만을 이용하는 것이 일반적이다. 하지만 해당 앱이 평생직장은 아니다. 따라서 편의점이나 공원에 모여서 쉬는 동안 소위 ‘뜨는 앱’에 대한 정보를 듣게

되면, 인기앱으로 갈아타기도 하는 것이다.

서로 다른 소속 배달기사들끼리 만나면 모여서 편의점이나 공원에서 서로 이야기할 때가 있어요. 돈 얼마 버냐, 일은 괜찮냐, 콜은 많냐. 그런 것들을 주로 묻죠. 그러다가 말 들어보면 ‘아 여기가 괜찮네?’ 싶기도 해서 넘어가기도 하고 왔다 갔다 하는 사람들도 많이 봤어요. 여기가 좋을 것 같아서 옮겼다가 후회하는 사람도 봤어요. (지역노동3)

한편 웹기반 플랫폼 노동들은 상당수가 하나의 플랫폼에 충성하기보다는 여러 플랫폼을 동시에 사용하고 있었다. 플랫폼마다 알고리즘, 주문양식, 지침, 이용자수와 성향이 다르기에 자신의 욕구, 상황, 업무내용에 따라 여러 가상작업장을 선택하는 것이다. 이를 통해 하나의 플랫폼에 붙박이면서 겪는 스트레스와 통제감을 분산시킬 수 있었다.

원래 다른 플랫폼을 하다가 K플랫폼으로 넘어왔어요. 거기는 약간 경매식으로 견적을 보내면 소비자에게 채택이 되는 구조인데, K플랫폼은 그냥 판매가가 보여지는 구조니까 전문가들에게는 이게 훨씬 유리해요. (중략) 그 플랫폼도 아는 사람을 통해 알게 됐고, K플랫폼도 지인이 소개시켜줘서 알게 됐고요. ‘쌤 거기 하지 말고 이거(K플랫폼) 해보세요’라고 해서 알게 된 거예요 (웹노동10)

일은 D플랫폼 통해 얻긴 하지만, 운영은 블로그나 오픈카톡, 홍보는 따로 페이스북을 통해서 해요. 글은 올리지만 00님(본인)이 운영하는건 아니고, 정보공유하는 페이지다 이렇게요. (웹노동6)

지금 2개의 플랫폼에서 PPT외주작업과 강의를 병행하고 있어요. 원래는 선배들이랑 동기들 공모전 같은 거 봐주는 걸로 시작했다가 선배들 지인 통해서 외주일이 들어오기 시작했고요. 친구가 이런 어플들이 있는데 한번 해보라고 않겠냐 해서 두 개 정도를 가입해서 운영하고 있어요. (웹노동8)

② 현실세계: 자신에게 유리한 장소로 이동하기

플랫폼 노동자들은 가상세계뿐만 아니라, 현실세계에서도 자신에게 유리한 장소로 이동하는 경향이 포착되었다. 먼저, 지역기반 플랫폼 노동자들은 주문이 많은 지역으로 이동하는 전략을 사용한다. 더 많은 일감을 구하기 위해 앱노동자들이 가장 많이 택하는 생존전략은 콜이 많이 잡히는 특정 지역 부근으로 이동해서 콜을 기다리는 것이다.

콜이 많이 나오는 레스토랑이나 가게가 있어요. 그럼 그 콜이 많은 상점 앞에 가서 대기를 해요. 가보면 거기 다 몰려있는 거예요. (지역노동8)

콜이 많이 올라오는 지역을 선호하지요. 오피스가 많은 곳들, 여의도, 강남, 상암동, 종로 이쪽이 그래요. 거기가 콜이 어마무시하게 올라요. 기사님들이 모자를 정도니까요. 많은 곳은 1,500명 정도가 그 지역에 밀집해서 기다리시죠. (지역노동12)

그러나 앱상에서 보여주는 콜 밀집 지역으로 이동하는 것 자체만으로는 소득을 높이는 데에 한계가 있다. 앱이 알려주는 콜 밀집 지역은 모든 노동자가 다 알 수 있는 정보이기 때문이다.

예전보다는 기사들이 너무 많이 늘어서 초창기에 비하면 일이 조금 줄어들었어요. S라는 레스토랑이 있었는데, 거기 콜이 자주 들어왔었어요. 집에서 한 10분 걸리는 거리인데도 콜이 막 들어오고... 지금은 전혀 안 들어와요. 그 중간에 기사들이 막 다 있으니까. 막히는 거예요. (지역노동11)

따라서 일부 노동자들은 더욱 적극적으로 자신이 활동하는 지역구나 도시를 벗어나 플랫폼 주문이 많을 것으로 예상되는 다른 지역으로 생활환경을 옮겨버리기도 한다. 앞서 살펴보았듯이, 지역기반 플랫폼 노동자들은 특정한 구나 권역에 소속되어 업무를 수행한다. 하지만 자신이 거주하는 권역을 벗어나 아예 다른 지역을 관할하는 앱을 깔고 해당 권역에서 업무를 수행하는 것이다. 예를 들어, 지역노동6은 강북에서 강남으로 업무지역을 옮겼고, 지역노동4는 일감이 적은 지방 소도시에서 주문이 많은 서울로 아예 생활터전을 이주했다.

제가 사는 동대문구에는 배달대행이 그렇게 많지 않아요. 저희 동네처럼 대행사무실이 한정되어 있는 지역이 있거든요. 근데 지금 제가 일하는 곳은 다른 구에 비해서 대행이 너무 많아요. 그래서 오게 됐죠. (지역노동6)

원래 친구가 제가 자란 도시에서 배달 대행을 했는데, 친구가 서울 올라와서 이 일 하고 돈을 많이 벌었거든요. 배달대행기사를 하면서 돈을 많이 벌어서 그거 보고 저도 올라왔어요. 서울로 온지는 1년 반 정도 됐어요. (지역노동4)

지역기반 플랫폼 노동자들이 일감을 따라 지역을 이동한다면, 웹 기반 플랫폼 노동자들에서는 노동환경보다는 생활환경이 좋은 다른 지역으로 이주하는 모습이 나타났다. 웹기반 플랫폼 노동자들은 집이 일터가 되면서 좁은 생활공간에 갇히는 경험을 하게 된다. 따라서 자신의 생활공간이 업무공간이 되면서 오는 어려움과 답답함을 극복하기 위해 탁 트이고 휴식할 수 있는 장소를 찾아가 일하는 경향을 보였다. 웹노동2와 웹노동16은 카페나 여행지와 같이 자신이 마음에 들었던 장소에 나가 일을 하면서 업무환경을 환기시켰다.

아무래도 번역일이 꼭 집에서만 해야 하는 건 아니니까요. 그래서 저는 여행을 가서 일하기도 하고요. 카페에서도 일하기도 하고 그래요. (웹노동2)

제가 좋아하는 장소가 옥상에, 바람이 살랑살랑 불고 뷰가 딱 트여 있고, 그런 곳을 되게 좋아하는데, 그런 곳 하나를 찾으면 거기서 되게 오랫동안 작업을 해요. 제가 정말 곳곳에 제가 좋아하는 작업실들을 계속 만드는 느낌이라랄까요. (웹노동16)

일부 웹기반 플랫폼 노동자들은 보다 편안하게 일하면서 쉴 수 있는 생활환경을 찾아 해외로 거주지를 옮기는 경우도 있었다. Makimoto & Manners(1997)는 디지털 플랫폼을 통해 아날로그 고정사업장이 없어지면, 사람들이 장소에 불박이지 않고 여러 곳을 이동하며 생활하는 디지털노마드(digital nomad)가 증가하게 될 것으로 예견했다. 실제로 IT 개발자인 웹노동3은 베트남의 다낭, 인도네시아 발리, 호주 멜버른을 1년 정도 돌아다니며 디지털 노마드로 생활했다. 위의 도시들은 생활환경이 좋고 살기 좋아 디지털 노마드들에게는 이른바 '디지털 파라다이스(digital paradise)'로 알려진 곳이기도 했다(BBC, 2017.11.22.). 웹노동4 역시 디지털 파라다이스로 불리는 동남아 도시들을 돌아다니는 디지털 노마드로서의 삶을 계획하고 있다고 말했다.

저는 개인적으로 베트남, 발리, 호주에서 3달, 1달 돌아가며 한 1년 생활했어요. 정말 디지털 노마드였어요. 내가 원하는 데에서 일할 수 있었으니까요. 어떤 분들은 아예 그 쪽에 정착해 일하는 분들도 봤고요. IT분야는 그러기 쉬워요. 현지에서 일하며 여행하면서 사는 거죠 (웹노동3)

제 친구는 노트북을 들고 동남아 투어를 했어요. 노트북만 있으면 어디서나 일할 수 있는 거니까. 그런 식으로 보면 시간이 더 많다고 보는 거죠. 직장생활 할 때는 정말 꿈도 못 꾸는 일인데 저도 동남아에서 일하며 살 계획을 세우고 있어요. (웹노동4)

이처럼 플랫폼 노동자들은 자신의 업무를 최적화하는 방식으로 업무공간과 생활공간을 이동하고 있었다. 이러한 적극적 이동 사례는 아직 적지만, 향후 디지털 플랫폼 노동이 보편화되면 이와 같은 이동은 과거 산업화 시대의 도시화와 비슷하게 인간의 시공간을 다른 방식으로 재편시킬 것으로 예상할 수 있다.

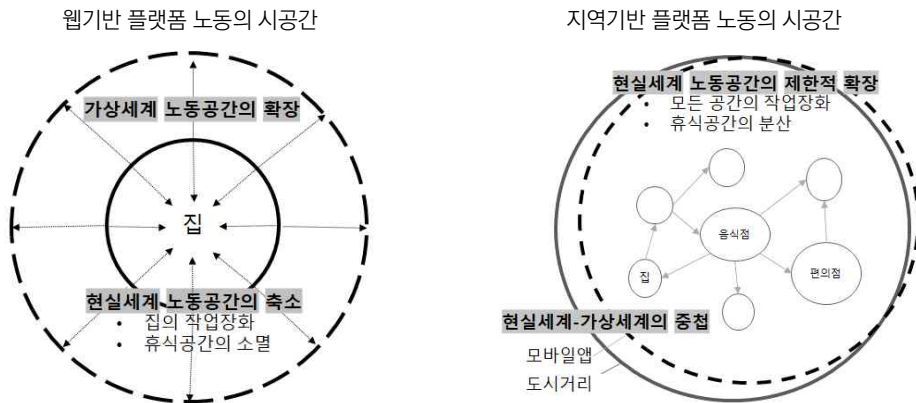
5. 결론 및 제언

1) 연구결과의 이론화

본 연구에서는 플랫폼 노동자들의 실질적 경험을 토대로 플랫폼 노동이 이들의 시공간을 어떻게 재편하고 있는지를 구체적으로 살펴보았다. 분석결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 공간적 측면에서 가상세계인 웹사이트와 모바일앱을 매개로 하는 플랫폼 노동은 인간의 노동공간을 전반적으로 확대시키고 있었다. 하지만 주로 온라인으로 업무를 하는 웹기반 플랫폼 노동자와 오프라인 지역을 이동하며 일하는 지역기반 플랫폼 노동자의 공간은 [그림 1]처럼 다소 다르게 구조화되고 있었다.

[그림 1] 플랫폼 노동자의 공간 재구조화



먼저 웹기반 플랫폼 노동자는 디지털 가상세계에서 노동공간이 확장되는 경험을 한다. 이들은 디지털 플랫폼을 통해 각지에 흩어져 있는 고객들과 거래하게 되면서, 경제활동 반경을 무한히 넓힐 수 있었다. 오프라인 사업장에서 대면으로 일하는 노동자와 비교했을 때, 이들은 더 많은 사람과 상호작용을 하며 인적 네트워크를 쌓기도 했다. 하지만 반대로 현실세계에서 이들의 실질적 노동공간은 점차 축소되는 경향을 보였다. 고정사업장이 없는 웹기반 플랫폼 노동자들이 실제 생활하며 일하는 공간은 집이다. 아무리 온라인 활동공간이 넓어지더라도 사실상 집 안에서 홀로 노동을 하다 보면, 사회적으로 고립되거나 휴식공간을 빼앗기는 경험을 하기도 했다. 이처럼 가상공간과 현실공간에서 벌어지는 관계적 상호작용의 큰 간극으로 인해 웹기반 플랫폼 노동자들은 괴리감을 느끼고 있었다. 이처럼 웹기반 플랫폼 노동은 디지털 정보통신기술

기존 아날로그 산업사회에서 대부분의 노동자들은 규칙적 시계시간에 따라 출근-업무-퇴근-여가-수면의 전형적 패턴을 따라왔다. 하지만 규정된 근무시간이 없는 플랫폼 노동자들은 자신이 원할 때 업무를 개시하고 끝맺으면서 자율적이고 유연한 노동시간을 보내고 있었다. 그러나 디지털 플랫폼은 일, 주, 월과 같은 시간 단위 없이 연속되는 네트워크 시간을 따르기에, 플랫폼 노동자들은 시간감각을 잃고 관성에 따라 쉬지 않고 노동에 매이는 현상도 나타났다. 예를 들어, 지역기반 플랫폼 노동자들은 초단위로 들어오는 콜을 받고, 웹기반 플랫폼 노동자들은 24시간 대기 상태에서 엄청난 업무시간압박을 받고 있었다. 이는 Rifkin(1987)이 컴퓨터 도입 초기에 예견했던 나노세컨드문화가 현실화된 사례라고 할 수 있다. 더욱이 플랫폼에 탑재된 거래순위, 실시간평가, 평가등급, 강제배차와 같은 알고리즘은 원거리에서 플랫폼 노동자들은 활동을 감독하는 디지털 테일러리즘을 심화시키며, 플랫폼 노동자의 업무강도를 극단으로 끌어올리게 만들었다. 문제는 이러한 나노세컨드 노동이 플랫폼 노동자의 생체리듬을 파괴시킨다는 점이다. 플랫폼 노동자들은 업무시간에 신경과 감각을 곤두세우며 일을 하기에, 긴장을 해소시키기 위한 반작용으로 비업무시간에는 본능적으로 아무것도 하지 않고 잠을 자거나 멍을 때리는 무위의 시간을 보내게 된다. 이러한 시간패턴은 [그림 2]와 같이 대단히 불규칙적인 파동으로 가시화될 수 있는데, 이러한 부정맥(arrhythmia) 현상이 플랫폼 노동자에게 정서적 탈진을 유발시킨다는 것이다. 자율주의 맑시스트들은 디지털 노동이 정신과 신경을 갉아먹고 착취하는 '영혼의 노동'이라고 비판했는데(Hardt & Negri, 2005; 베라르디, 2009), 플랫폼 노동의 나노세컨드문화와 디지털테일러리즘은 그 구체적 메커니즘을 잘 보여준다.

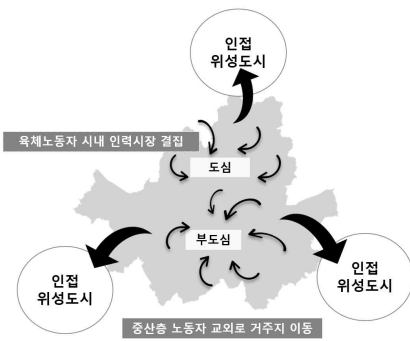
그러나 플랫폼 노동자들이 디지털 자본주의가 추동하는 시공간 변형을 수동적으로만 받아들이는 것은 아니었다. Herod(1997)가 주장한 대로 플랫폼 노동자들은 주어진 시공간 구조에 순응하는 것만이 아니라 자신들만의 전략으로 시공간을 변형시키는 노력도 병행하고 있었다. 실제 본 연구에 참여한 플랫폼 노동자들은 언젠가 플랫폼 노동을 그만두게 될 것으로 여기고 현재의 어려움을 견디기도 했지만, 자신의 이익을 극대화하기 위해 노동의 지형을 재구성하고 변형시키는 '공간적 조정(spatial fixes)'을 수행하기도 했다. 시계시간에 따라 일을 하거나 작업 공간을 물리적으로 분리하고, 동료 플랫폼 노동자들과 공동 작업장을 만들거나, 현실세계에서 아르바이트를 병행하면서 아날로그 노동의 시공간을 복원하려는 노력이 그 예이다.

일부 플랫폼 노동자들은 디지털 시공간의 속성을 역이용함으로써 자신이 처한 노동지리를 재구조화하는 모습도 보였다. 이들은 자신에게 유리한 플랫폼으로 활동공간을 이동하거나, 여러 플랫폼들을 동시에 사용하면서 수익을 극대화하는 전략을 썼다. 기존 사업장 근로자는 전속성을 갖기 때문에 자신이 소속된 사업장을 임의로 변경하거나 겸직하는 데 한계가 있다. 하지만 플랫폼 노동자는 전속성이 미흡해 노동자성을 인정받기 어려운 점도 있지만, 한편 고정사업

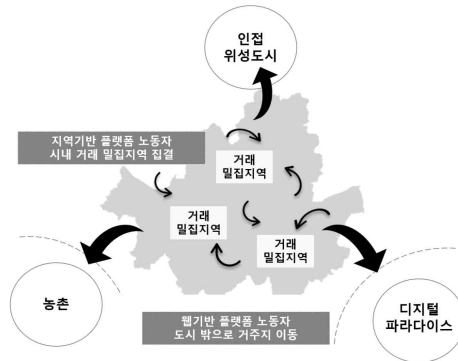
장에 종속될 필요도 없다는 특성이 있어, 이를 역이용한 것이다. 아날로그 공간에서도 플랫폼 노동자들은 더 유연하게 활동공간을 이동하는 경향이 포착되었다. 이러한 공간 이동은 [그림 3] 처럼 기존 산업사회의 노동계층에 따른 공간의 계층적 분포와 비슷한 측면이 있다. 즉, 여러 산업도시에서 저기술·저숙련 육체노동자들은 일감을 구할 수 있는 도심(city center)에 머물게 되고, 전문직·사무직 노동자들은 생활환경이 좋은 교외로 이사를 가면서 도심의 할렘화, 도시의 공동화 현상이 나타났었다(Kain, 1992; Stoll, 2006). 한국은 이러한 현상이 두드러지진 않지만, 육체노동자들이 종로와 남구로의 인력시장으로 일을 찾아 이동하고, 중산층 노동자들이 대도심에 인접한 위성도시로 거주지를 옮기는 경향이 존재했었다. 디지털 사회에서도 이와 비슷하게 노동계층에 따라 상이한 공간이동이 포착된다. 먼저 상대적으로 저숙련 노동자인 배달앱/대리운전 노동자들은 일감을 찾아 강남, 종로처럼 주머니가 많은 도심으로 이동하거나, 지방거주자가 일감이 많은 도시로 거주공간을 옮기기도 하는 반면, IT분야에 종사하는 웹기반 플랫폼 노동자들은 생활환경이 여유로운 교외나 시골로 이사를 가거나, 이른바 디지털 파라다이스로 불리는 도시나 국가로 이주를 하기도 했다. 이는 가상세계를 매개로 하는 디지털 자본주의 사회에서도 여전히 현실세계의 공간적 계층화와 구획화가 지속될 수 있다는 점을 시사한다. 차이점은 중산층 사무직 노동자들이 사무실이 있는 도시 인접의 교외(suburban)로 이동하는 것과 달리, 웹기반 플랫폼 노동자들의 이주는 고정사업장이 불필요한 디지털 노동의 특성상 달리 공간적 제약이 없어 탈국가화, 탈도시화로 이어질 수 있다는 점이다.

[그림 3] 노동 유형에 따른 공간의 계층적 이동

아날로그 산업사회의 공간의 계층화



디지털 플랫폼 경제의 공간의 계층화



2) 정책적 제언

본 연구는 시공간의 재구조화 관점에서 플랫폼 노동의 특성을 분석했다. 특히 본 논문은 실증적 사례를 통해 플랫폼 노동의 시공간에 대한 원론적 차원의 논의에서 한걸음 나아가, 실제 기존 시공간 이론이 어떤 부분에서 적용이 가능하며, 어떤 부분에서 보완과 수정이 필요한지 짚어보았다. 또한, 지역기반과 웹기반 플랫폼 노동 유형을 살펴봄으로써 각 노동 유형이 구축하는 시공간의 차이와 공통점을 드러냈다. 위 연구결과를 바탕으로 플랫폼 노동자에 대한 정책적 함의를 다음과 같이 제안한다.

먼저 플랫폼 노동자가 경험하는 시공간 구조를 고려한 정책 고안이 필요하다. 한국 정부는 2021년 12월에 플랫폼 노동자의 안전한 환경조성, 플랫폼 기업의 책임강화, 플랫폼 노동자를 위한 사회보장구축, 공정계약을 통한 권익보호 등을 골자로 한 “사람 중심 플랫폼 경제를 위한 플랫폼 종사자 보호대책”(이하 플랫폼 종사자 보호대책)을 발표했다(관계부처합동, 2020). 이는 언택트 시대의 도래로 급속도로 증가하는 플랫폼 노동자의 불안정한 노동환경을 개선하는 데 크게 일조할 것으로 기대된다. 그러나 이러한 보호대책들은 근대 산업사회의 생산관계와 고용계약 개념을 준거로 도출된 방안들이다. 본 논문에서 살펴보았듯이, 플랫폼 노동이 산업노동과 다른 시공간적 특성을 갖는다는 점을 고려했을 때, 해당 정책들을 플랫폼 노동자의 생활과 노동패턴에 적합하게 진화시킬 필요가 있다.

사실 현재 플랫폼 노동자가 겪는 많은 문제가 플랫폼이라는 디지털 사업장의 공간적 속성과 결부되어 있다. 지역기반 플랫폼 노동자가 빈번하게 겪는 교통사고는 이들이 현실공간과 가상공간에 중첩된 넷 로컬리티에서 일하면서 발생한다. 오토바이를 타고 거리를 확보함과 동시에 수시로 앱을 봐야 하는 상황 때문에 이들이 사고위험에 더 크게 노출되는 것이다(강명주, 김수영, 2020). 따라서 사고 이후 사후적으로 플랫폼 기업과 노동자 중 누가 이를 책임져야 하는지를 논하는 논쟁만큼이나, 교통사고의 근본적 원인이 공간적 중첩 때문이라는 점에도 주목하여 논할 필요가 있겠다. 플랫폼 노동이 이루어지는 사업장의 특성이 이들의 신체적 안전을 위협하는 주요한 원인으로 작동하고 있는 만큼, 플랫폼 사업장은 이들의 안전을 보장할 수 있는 대책을 마련하기 위해 노력해야 할 것이다. 특히 코로나 팬데믹 상황에서도 지역기반 플랫폼 노동자의 강제배차 및 우선배차 문제가 여전히 개선되지 못하고 있음을 고려했을 때(매일노동뉴스, 2020.06.02.; 한겨레, 2021.11.02.), 지역기반 플랫폼 사업장의 공간적 속성과 노동환경 개선을 위한 보다 적극적인 논의가 필요하겠다.

더불어 지역기반 플랫폼 노동자의 도시 공간에 대한 권리 회복 방안도 함께 모색해야 한다. Lefebvre(1968/1996)는 자본주의가 잠식한 도시공간에 대한 노동자들의 권리를 회복하는 방안

이 무엇인지 고민할 필요가 있다고 지적한 바 있다. 현재 서울시는 지역기반 플랫폼 노동자를 위한 이동 쉼터를 도시 곳곳에 설치하기도 했다(서울특별시 보도자료, 2020.12.22). 하지만 이는 어떤 면에서는 시혜적 공간제공에 머물러 있다고 볼 수 있다. 단순한 공간제공을 넘어서 공간주권을 확보하는 방안이 무엇일지를 고려할 필요가 있다. 일례로, Uber와 Deliveroo 운전자들에게 공간정보를 제공하는 영국의 Worker Info Exchange(<https://www.workerinfoexchange.org/>)의 활동에서 공간주권 확보의 단초를 엿볼 수 있다. 플랫폼 기업들은 알고리즘을 통해 위치기반정보, 이동패턴정보, 운송거리정보와 같은 노동자들의 빅데이터를 수집해 노동자들의 이동을 관리하거나, 도시의 상거래 정보를 활용해 새로운 비즈니스를 개발해왔다. 하지만 정작 해당 정보를 제공하는 지역기반 플랫폼 노동자들은 이러한 정보에서 배제되어왔다. 플랫폼이 수집하는 이동정보는 플랫폼 노동자들이 자신의 운전동선과 업무시간을 효율적으로 안내하는데 도움이 될 수 있는 데이터들이기도 하다. 이에 Worker Info Exchange는 주요한 공간정보를 독점한 플랫폼 기업에게 해당 빅데이터를 플랫폼 노동자들에게 공개하도록 요구하는 운동을 벌이고 있다. 이처럼 지역기반 플랫폼 노동자들이 플랫폼 기업의 빅데이터 정보를 공유하게 된다면, 자신의 노동공간에 대한 주권을 어느 정도 회복하는 데 일조할 수 있을 것이다.

다음으로 웹기반 플랫폼 노동과 관련해서는 이들이 현실공간과 가상공간 사이에서 느끼는 심리적 괴리를 극복할 수 있는 대책이 마련될 필요가 있다. 연구결과에서 살펴보았듯이, 웹기반 플랫폼 노동자들은 무한히 확장되는 가상공간과 점차 좁아지는 현실공간의 간극 속에서 고립된 노동을 하고 있다. 이로 인해 웹기반 노동자들은 현실공간에서는 집이라는 좁은 공간에 갇혀 고립됨과 외로움을 느끼게 되고, 가상공간에서는 정신노동이 가중되면서 심한 스트레스에 시달리게 된다. 최근에는 웹기반 노동자들이 가상공간에서 일어나는 공격으로 인해 정신적 혼란과 불안을 겪다가 극단적 선택으로 생을 마감하는 사건이 보도되고 있다(중앙일보, 2022.02.07). 이러한 정신적 고통은 플랫폼이라는 가상 사업장이 낳은 일종의 디지털 산업재해인 것이다(Kim et al, 2021). 하지만 웹기반 노동자들이 가상공간에서 경험하는 사회적 관계와 소통에 압도되고 있는 데 반해, 이를 중화시킬 수 있는 현실공간에서의 사회적 관계와 소통은 점차 희소해지는 상황이다. 물론 현재 지자체를 중심으로 프리랜서를 위한 공동작업장 대여, 크리에이터들에 대한 주거지원 사업과 같은 플랫폼 노동자를 위한 공간대책 사업들이 진행되고 있다(이용원 외, 2017, 서울특별시 강동구 모집공고, 2018.08.24). 이와 더불어 웹기반 플랫폼 노동자들이 물리적으로 집에 갇혀 생활하는 현상이 두드러지게 나타나는 만큼, 이들이 오프라인의 현실공간에서 사회적 관계망을 쌓고 여가활동을 즐길 수 있는 다양한 오프라인 소모임을 구성하는 것도 대안이 될 수 있다.

하지만 이와 함께 웹기반 플랫폼 노동자들의 주요 노동공간이 가상세계라는 것을 고려했을

때, 이들을 위한 온라인 공간지원도 필요한 실정이다. 이때 스웨덴의 사무직 노동조합 Unionen의 디지털 노동조합 아이디어는 눈여겨 볼만한 사례이다(Söderqvist, 2017). Unionen은 플랫폼 노동자들이 별도의 사업장 없이 인터넷과 스마트폰 앱을 활용해 일한다는 사실에 착안해 플랫폼 노동자들이 가상공간에서도 쉽게 접근할 수 있는 디지털 노동조합과 디지털 단체협약을 제안했다. 플랫폼 노동자들을 위해 플랫폼 기업의 노동조건과 계약기준 등을 담은 메타플랫폼을 개설해 노동자들에게 근로환경에 대한 정보를 공유하고, 업무협약도 디지털로 맺을 수 있도록 지원해 플랫폼 노동자들의 참여와 교류를 활성화하고자 한 것이다. 지역에 구애받지 않는 디지털 노동조합은 오프라인 사무실 기반의 노동조합보다 플랫폼 노동자들의 생활양식에 더 적합할 뿐만 아니라, 가상 사업장인 플랫폼 기업에 대비되는 공간적 조직화라고 할 수 있다.

시간적 차원에서 플랫폼 노동자들의 시간주권을 회복하고 이들의 노동시간을 인간화하려는 노력이 필요하다. 기존 연구들에서는 플랫폼 노동자가 노동의 불안정성을 겪는 배경으로는 고용과 소득의 불안정이 주로 지적되어 왔다. 하지만 이와 함께 플랫폼 노동이 갖는 시간의 불규칙성도 플랫폼 노동자를 더욱 불안하게 만든다. 즉, 생체리듬에 맞지 않는 노동시간과 생활시간이 일종의 불안정한 파동을 만들면서 삶의 규칙성을 파괴하고 있는 것이다. 어떤 면에서 플랫폼 노동은 자신이 원하는 시간에 일할 수 있는 자유를 부여하지만, 실제로는 플랫폼이 제공하는 디지털 컨베이어벨트 속에서 견잡을 수 없는 속도로 노동하도록 은연중에 강제당하면서 신체적·정신적으로 탈진하는 경험을 하게 된다. 따라서 나노세컨드로 움직이는 가상사업장의 시간으로부터 노동시간을 인간화할 필요가 있다. 그러나 기존의 사회정책에서 논의되어왔던 '노동시간의 인간화(humanization of working time)'란 주로 일-생활 양립(work-life balance) 차원에서 노동시간을 축소하거나, 휴일을 늘리거나, 탄력근무제를 도입하는 물리적 노력을 일컬을 때가 많다(e.g. Hildebrandt, 2006; Ahmad, 2013; 안홍순, 2000). 하지만 이미 유연한 노동시간과 휴식시간을 갖는 플랫폼 노동자들에게 노동시간 제한, 휴일 증가, 탄력근무제 도입과 같은 기존의 시간 정책은 무의미할 수 있다. 이들은 오히려 원하는 시간에 자유롭게 노동할 수 있다는 사실 때문에 생체리듬이 깨지는 경험을 하고 있었다. 따라서 네트워크 시간 속에서 인간 본연의 생체리듬을 유지하는 방안이 무엇일지를 고민할 필요가 있다.

무엇보다 네트워크 시간이라는 가상세계의 특성과 디지털 테일러리즘을 통한 플랫폼 기업의 업무 압박으로 인해 플랫폼 노동자들의 정신과 육체가 잠식되고 있다는 점을 상기해야 한다. 플랫폼 노동자 개인이 이러한 피비우스적 노동패턴에서 스스로 벗어날 수 있다면 좋겠지만, 실제로 네트워크 노동이 '늪'과 같아서 혼자서는 쉽게 벗어나기 어렵다. 따라서 초고속으로 치달으며 비인간화되고 있는 노동시간의 속도를 제지하기 위해서는 플랫폼 기업들의 각성과 노력도 선행되어야 한다. 독일의 9개 클라우드소싱 플랫폼 기업이 연합하여 마련한 클라우드

소싱 행동강령(Code of Conduct)에서 이러한 대안의 방향을 어렵듯이 포착할 수 있다(The Crowdsourcing Association, 2017). Testbird를 필두로 한 독일의 플랫폼 기업들은 북미와 유럽의 글로벌 플랫폼 기업들과의 차별성을 갖추고, 양질의 국내 플랫폼 노동자들을 확보하기 위해 노동자 친화적인 플랫폼 노동환경을 제공하고자 노력해왔다. 이러한 노력의 결과로 총 10개의 지침이 마련되었는데, 이 중 제6조는 '명확한 업무지시와 합리적 시간제공(clear tasks and reasonable timing)'에 대한 것이었다. 독일의 플랫폼 기업들은 고객들이 짧은 기간에 주문을 완수하게 함으로써 경쟁을 심화시키게 되는 현상을 고려해, 현실적으로 플랫폼 노동자들이 주문업무를 수행할 수 있는 충분한 시간을 보장받을 수 있도록 고객, 플랫폼 노동자, 경쟁 플랫폼 노동자들이 업무 완수 시간을 조율할 수 있도록 권장하고 있다. 또한, 플랫폼 노동자들이 주어진 시간에 수행할 수 있는 작업 내용의 한계를 명확히 규정하고, 합리적인 시간 계획을 수립할 수 있도록 플랫폼 기업이 도움을 줘야 할 의무가 있음을 명시하고 있다. 이는 플랫폼 노동자들의 생체리듬의 파괴가 단순히 이들의 사적 문제가 아니라 플랫폼 경제가 추동하는 구조적 문제임을 자각하고, 사회적으로 행동강령을 만들고 준수하고자 노력한다는 점에서 의의가 있다.

이 외에도 우리가 조금만 더 머리를 맞댄다면 국가, 지자체, 플랫폼 기업, 플랫폼 노동자, 시민들이 함께 디지털 경제의 시공간을 인간화하고 주권을 회복할 수 있는 다양한 방안들이 제안될 수 있을 것이다. 본 연구를 통해 향후 진행될 플랫폼 노동 정책들이 노동자가 생활하고 일하는 시공간을 고려한 실질적 해결책들로 발전하는 데 작게나마 이바지할 수 있기를 기대한다.

■ 참고문헌 ■

- 강명주, 김수영(2021). 배달앱 기사는 왜 배달 노동에 머무는가? - Bourdieu의 자본이론을 중심으로. 한국사회복지학, 73(1), 65-94.
- 김수영(2021). 디지털 시대의 사회복지 패러다임: 네트워크적 접근. 서울: 집문당.
- 김수영, 강명주, 하은솔(2018). 플랫폼 경제활동에 대한 시론적 고찰: 유형, 특성, 예상위험, 정책대안을 중심으로. 한국사회정책, 25(4), 199-231.
- 김영선(2017). 플랫폼 노동, 새로운 위험사회를 알리는 징후. 문화과학, 92, 74-102.
- 김인숙(2016). 사회복지연구에서 질적방법과 분석. 서울: 집문당.
- 김종진(2020). 디지털 플랫폼노동 확산과 위험성에 대한 비판적 검토. 경제와사회, 125, 296-322.
- 김준영, 권혜자, 최기성, 연보라, 박비곤(2019). 플랫폼경제종사자 규모 추정과 특성 분석. 충북: 한국고용정보원.
- 김준영, 장재호, 김강호, 박상현(2021). 플랫폼종사자의 규모와 근무실태. 고용동향브리프, 2021(9), 14-31.
- 남재욱(2021). 플랫폼 노동자의 노동상황과 일자리 만족도에 관한 연구. 노동정책연구, 21(2), 101-133.
- 박수민(2021). 플랫폼 배달 경제를 뒷받침하는 즉시성의 문화와 그림자 노동. 경제와 사회, 130, 208-236.
- 안홍순(2000). 노동시간단축: 그 쟁점과 노동시간의 인간화. 한국사회정책, 7(1), 109-143.
- 양영란(역) (2011). 공간의 생산. H. Lefebvre. *La production de l'espace*. (1974). 서울: 에코리브르.
- 오생근(역) (2020). 감시와 처벌. M. Foucault. *Surveiller et punir*. (1975). 파주: 나남.
- 이승윤, 백승호, 남재욱(2020). 한국 플랫폼노동시장의 노동과정과 사회보장제의 부정합. 산업노동연구, 26(2), 77-135.
- 이영주(역) (2020). 플랫폼 노동은 상품이 아니다. J. Adams-Prassl. *Humans as a Service: The Promise and Perils of Work in the Gig Economy*. (2018). 서울: 숨쉬는 책공장.
- 이용원, 박주로, 임병훈(2017). 서울특별시 청년공간 조성 및 운영계획: 청년공간 무중력지대를 중심으로. 서울: 서울특별시 청년허브, 프로젝트 노아.
- 이일수(역) (2009). 액체근대. Z. Bauman, *Liquid Modernity*. (1999). 서울: 강.
- 이희재(역) (1999). 비트의 도시. W. J. Mitchell. *City of bits : space, place, and the infobahn*. (1995). 서울: 김영사.
- 장지연(2020). 플랫폼 노동 종사자 보호방안 마련을 위한 실태조사. 세종: 한국노동연구원.
- 정기현(역) (2013). 리듬분석: 공간, 시간, 그리고 도시의 일상생활. H. Lefebvre. *Éléments de rythmanalyse: introduction à la connaissance des rythmes*. (1992). 서울: 갈무리.
- 정유리(역) (2013). 프레카리아트를 위한 랩소디: 기호자본주의 불안정성과 정보노동의 정신병리. F. Berardi, (2009). *Precarious rhapsody: semicapitalism and the pathologies of the post-alpha generation*. 서울: 난장.
- 정인모, 배정희(역) (2010). 공간, 장소, 경계: 공간의 사회학 이론 정립을 위하여. M. Schroer. *Räume, Orte, Grenzen: auf dem Weg zu einer Soziologie des Raum*. (2006). 서울: 에코리브르.
- 채석진(2021). 기다리는 시간 제거하기: 음식 배달앱 이동 노동 실천에 관한 연구. 한국언론정보학보,

108, 58-91.

최병두(2005). 정보기술의 발달과 공간 개념의 재구성. *공간과 사회*, 24, 8-49.

하태희(2018). 디지털 플랫폼 워커의 법적 지위: 배달기사 판례를 중심으로. *법학연구*, 58, 1-33.

“[콜 할당량 못 채우면 후순위] 대리운전업체가 쥔 ‘우선배차권’이란 꽃놀이패”. *매일노동뉴스*. (2020.06.02.)

“BJ잼미 숨지자 사과 영상 올린 유튜브버…누가 진짜 그녀를 죽였나”. *중앙일보*. (2022.02.07.)

“강제배차에 지각하면 벌금…배달 라이더, '자영업자' 맞나요?”. *한겨레*. (2021.11.02.)

“서울시, 필수노동자 전담조직 지자체 최초 신설…뉴노멀시대 新노동자 집중지원”. *서울특별시 보도자료*. (2020.12.22.)

“1인 크리에이터를 위한 맞춤형 임대주택 - 청년 안테나 입주자 모집 공고”. *서울특별시 강동구청 공고 제 2018-1315호*. (2018.08.24.)

Adams-Prassl, J. (2019). What if your boss was an algorithm? Economic Incentives, Legal Challenges, and the Rise of Artificial Intelligence at Work. *Comparative Labor Law & Policy Journal*, 41, 123-146.

Ahmad, S. (2013). Paradigms of quality of work life. *Journal of Human Values*, 19(1), 73-82.

Altenried, M. (2022). *The Digital Factory: The Human Labor of Automation*. Chicago: University of Chicago Press.

Berg, J., Furrer, M., Harmon, E., Rani, U., & Silberman, M. S. (2018). *Digital Labour Platforms and The Future of Work: Towards Decent Work in The Online World*. Geneva: International Labour Office.

Boyatzis, R. E. (1998). *Transforming Qualitative Information: Thematic Analysis and Code Development*. Thousand Oaks: Sage Publication.

Cairncross, F. (1997). *The Death of Distance: How The Communications Revolution Will Change Our Lives*. Boston: Harvard Business School Press.

Collier, R. B., Dubal, V. B., & Carter, C. (2017). Labor platforms and gig work: the failure to regulate. IRLE Working Paper No. 106-17. Berkeley: University of California, Berkeley.

De Stefano, V. (2015). The rise of the just-in-time workforce: On-demand work, crowdwork, and labor protection in the gig-economy. *Comparative Labor Law & Policy Journal*, 37, 471-504.

Diener, E. & Seligman, M. E. (2004). Beyond money: toward an economy of well-being. *Psychological science in the public interest*, 5(1), 1-31.

Forde, C., Stuart, M., Joyce, S., Oliver, L., Valizade, D., Alberti, G., & Carson, C. (2017). *The Social Protection of Workers in The Platform Economy*. Strasbourg: European Parliament.

Galloway, A. (2004). Intimations of everyday life: Ubiquitous computing and the city. *Cultural studies*, 18(2/3), 384-408.

Gerber, C., & Krzywdzinski, M. (2019). Brave new digital work? New Forms of Performance Control in Crowdwork. In S. P. Vallas, & A. Kovalainen(eds). *Work and Labor in the Digital Age*. Bingley: Emerald Publishing Limited.

Giddens, A. (1986). *The Constitution of Society*. Cambridge: Polity Press. (Original work published in 1984).

- Giddens, A. (1996). *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Polity Press. (Original work published in 1990).
- Gordon, E., & de Souza e Silva, A. (2011). *Net Locality: Why Location Matters in a Networked World*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Graham, M., & Anwar, N, A, (2019). Labour. In J. Ash, R. Kitchin, & A. Leszczynsky(eds). *Digital Geographies*. London: Sage.
- Graham, S., & Marvin, S. (1999). Planning cybercities? Integrating telecommunications into urban planning. *The Town Planning Review*, 89-114.
- Hardt, M., & Negri, A. (2005). *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*. New York: Penguin Books.
- Harvey, D. (1992). *The Condition of Postmodernity*. Oxford: Blackwell. (Original work published in 1989).
- Hassan, R. (2003). Network time and the new knowledge epoch. *Time & Society*, 12(2/3), 226-241.
- Hassan, R. (2014). A temporalized internet. *The Political Economy of Communication*, 2(1), 3-16.
- Head, S. (2005). *The New Ruthless Economy: Work and Power in the Digital Age*. Oxford: Oxford University Press.
- Heiland, H. (2021). Controlling space, controlling labour? Contested space in food delivery gig work. *New Technology, Work and Employment*, 36(1), 1-16.
- Herod, A. (1997). From a geography of labor to a labor geography: Labor's spatial fix and the Geography of capitalism. *Antipode*, 29(1), 1-31.
- Hildebrandt, E. (2006). Balance between work and life—new corporate impositions through flexible working time or opportunity for time sovereignty?. *European Societies*, 8(2), 251-271.
- Huws, U. (2016). Logged labour: A new paradigm of work organisation?. *Work organisation, labour and globalisation*, 10(1), 7-26.
- Huws, U., Spencer, N. H., & Syrdal, D. S. (2018). Online, on call: The spread of digitally organised just-in-time working and its implications for standard employment models. *New Technology, Work and Employment*, 33(2), 113-129.
- ILO(2021). *World Employment and Social Outlook: The Role of Digital Labour Platforms in Transforming the World of Work*. Geneva: International Labour Office.
- Jacinto, G. (Trans). (2013). *Factory and Society*, M. Tronti. *La fabbrica e la società*. (1962). *Quaderni Rossi* 2, 1-31. <https://operaismoinenglish.wordpress.com/2013/06/13/factory-and-society/>
- Janelle, D. G. (1969). Spatial reorganization: a model and concept. *Annals of the association of American Geographers*, 59(2), 348-364.
- Kain, J. F. (1992). The spatial mismatch hypothesis: three decades later. *Housing Policy Debate*, 3(2), 371-460.
- Kim, S., Kang, M., & Park, J. (2021). Digital industrial accidents: A case study of the mental distress of platform workers in South Korea. *International Journal of Social Welfare*. <https://doi.org/10.1111/ijsw.12522>
- Kofman, E., & Lebas, L. (Trans). (1996). The right to the city (pp. 63-184). In *Writings on Cities*. H. Lefebvre. (1968). *Le Droit à la ville*. Oxford: Blackwell Publishers.

- Latour, B. (1996). On actor-network theory: A few clarifications, *Soziale welt*, 369-381.
- Makimoto, T., & Manners, D. (1997). *Digital Nomad*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Nice, R. (Trans). (1979). *Algeria 1960: The Disenchantment of the World, The Sense of Honour, The Kabyle house or the World Reversed*. P. Bourdieu. *Algeria (1963), The sense of Honour (1972), and The Kabyle House (1972)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ping, S. U. N., & Chen, J. Y. (2020). Temporal Arbitrage, the Fragmented Rush, and Opportunistic Behaviors: The labor politics of time in the platform economy. *New media & Society*. <https://doi.org/10.1177/1461444820913567>
- Postone, M. (1993) *Time, Labor, and Social Domination: A Reinterpretation of Marx's Critical Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rifkin, J. (1987). *Time Wars: The Primary Conflict in Human History*. New York: Henry Holt and Company.
- Schmidt, F. A. (2017). *Digital Labour Markets in the Platform Economy: Mapping the Political Challenges of Crowd Work and Gig Work*, Bonn: Friedrich-Ebert-Stiftung.
- Silverman, D. (2016). *Qualitative Research*. London: Sage.
- Söderqvist, F. (2017). A Nordic Approach to Regulating Intermediary Online Labour Platforms. *Transfer: European Review of Labour and Research*, 23(3), 349-352.
- Stevens, L., & Shearmur, R. G. (2020). The end of location theory? Some implications of micro-work, work trajectories and gig-work for conceptualizing the urban space economy. *Geoforum*, 111, 155-164.
- Stoll, M. A. (2006). Job sprawl, spatial mismatch, and black employment disadvantage. *Journal of Policy Analysis and Management: The Journal of the Association for Public Policy Analysis and Management*, 25(4), 827-854.
- Taylor, F. W. (2004). *Scientific Management*. London: Routledge. (Original work published in 1912).
- The Crowdsourcing Association, (2017). Code of Conduct: Ground Rules for Paid Crowdsourcing/Crowdworking. https://crowdsourcing-code.com/media/documents/Code_of_Conduct_EN.pdf
- Thompson, E. P. (1967). Time, Work-Discipline, and Industrial Capitalism. *Past and Present*, 38, 56-97.
- Trinder, B. S. (2013). *Britain's Industrial Revolution: The Making of a Manufacturing People, 1700-1870*. Lancashire: Carnegie Publishing.
- Van Doorn, N. (2017). Platform labor: on the gendered and racialized exploitation of low-income service work in the 'on-demand' economy. *Information, Communication & Society*, 20(6), 898-914.
- Wood, A. J., Graham, M., Lehdonvirta, V., & Hjorth, I. (2019). Good gig, bad gig: autonomy and algorithmic control in the global gig economy. *Work, Employment and Society*, 33(1), 56-75.
- Zook, M. (2019). Industry. In J. Ash, R. Kitchin, & A. Leszczynsky(eds). *Digital Geographies*. London: Sage.
- "The digital nomads working in paradise". www.bbc.com. (2017. 11. 22.)
- "The uber-loneliness of the sharing economy driver" . www.theguardian.com. (2016. 2. 4.)

Abstract

Platform Workers' Experiences of Time and Space

Suyoung Kim* · Myungjoo Kang**

The study aims to investigate how platform workers experience and deal with their time and space. It has been generally considered that the digital virtual world expands the time and space in which people live and work. While an analogue industrial worker works at a specific space (workplace) during certain working hours (9-to-6), digital platform economy blurs such time-space boundary. Therefore, in order to grasp the characteristics of platform labour, it is necessary to consider the structural change of time and space. Based on the classical theories of time-space and empirical interview cases of 30 platform workers, this paper examines the time-space reorganization through platform labour. The research findings show that platform workers experience the expansion and the reduction of space at the same time. Labour in the virtual world enlarges the working space beyond specific offline workplaces, while the radius of daily life tends to be reduced or isolated. In terms of time, platform labour causes the compression and the relaxation of time at the same time. In the timeless virtual world, workers are pressured to work at ultrahigh speed, but on the contrary, they tend to instinctively loosen the time rhythm at break as a reaction to relieve mental tension caused by working pressure. This study also reveals how platform workers try to readjust their time and space for the restoration of human bio-rhythms. Considering the temporal and spatial characteristics of platform labour, this article finally discusses what kinds of social policies need to be introduced.

Keywords: platform economy, virtual world, real world, time-space

◆ 2022. 1. 31. 접수 / 2022. 2. 28. 1차수정 / 2022. 3. 14. 게재확정

* First Author. Associate Professor, Department of Social Welfare, Seoul National University (bethany@snu.ac.kr)

** Corresponding Author. Ph.D. Candidate, Department of Social Welfare, Seoul National University (crom920@naver.com)