

계열문항

<가>

산업 차원에서 디지털 기술은 일자리 창출에는 상대적으로 작은 역할만을 했을 뿐이다. 수만 명이 구글, 페이스북, 아마존 같은 회사에서 일하고 있다 해도 그 숫자는 아날로그 산업, 이를테면 포드 자동차 같은 회사의 고용자 수에 비하면 새 발의 피다. 테크놀로지 회사의 높은 노동 생산성은 비즈니스 모델의 특성이 다. 이들 회사는 기숙사 방에서 한 명이 시작했다가 급속히 성장하여 수백만, 수십억의 고객을 모을 수도 있다. 그에 맞게 공장, 창고, 매장 등의 인프라를 갖추거나 월급과 복지 혜택을 제공해야 하는 직원을 두지 않고서도 말이다.

컴퓨터는 상대적으로 적은 수의 사람들만으로도 일을 가능하게 한다. 데이터 센터 건설에는 수만 제곱미터의 부지와 수십억 달러의 자본이 들어가지만 필요한 직원은 몇 명뿐이다. 인스타그램 같은 회사가 복걸처와 거의 같은 숫자의 직원만으로도 단 몇 년 만에 세계적인 사진 기업이 되고, 페이스북에 인수된 시점에는 10억 달러의 기업 가치를 갖는 식이다. 미국 테크놀로지 회사 중에 유일하게 미국 내의 직원 수가 상위 20위에 드는 곳은 휴렛팩커드이다. 그러나 이 회사의 직원 수도 지난 몇 년 간 대폭 축소되었다.

“모든 사람, 아니 대부분의 사람들이 기술 진보의 혜택을 자동적으로 누린다는 경제 법칙은 없다.” 경제학자 에릭 브린올프슨과 앤드루 매카피는 2012년 발간한 『기계와의 경쟁』이라는 획기적인 책에서 기술 진보와 일자리 창출 간에 격차가 벌어지고 있음을 강조했다. “기술 발전이 가져온 실업 위협은 현실이다.” 이들은 기술 진보를 두려워하는 기술 혐오주의자가 아니다. 그들은 이전 산업화, 공업화 시대의 기술 도약기에 벌어졌던 노동의 파괴를 지적하면서 생산성 증가가 중산층의 부와 일자리 창출로 이어졌는지 밝힌다. 지금이 그때와 다른 점은 디지털 혁명의 속도와 규모가 기하급수적으로 가속화되고 있다는 것이다.

디지털 경제가 일자리 창출에 실패하는 가장 중요한 이유는 인간의 노동력을 최소화하는 것이 기본 목표이기 때문이다. “똑똑한 기계들의 가격이 내려가고, 성능도 좋아지기 때문에 점차 인간의 노동, 특히 공장과 같이 상대적으로 구조화된 환경에서 가장 반복적이고 틀에 박힌 일들을 대체할 것이다.” 브린 올프슨, 매카피, 기자 마이클 스펜스는 『포린 어페어(foreign affairs)』지에서 이렇게 밝혔다.

<나>

4차 산업혁명 시대에는 일자리가 만들어지지 않을 것이라는 주장이 강하게 대두되고 있다. 1, 2차 혁명에서는 제조업과 서비스업이 농업의 일자리를 대체했고, 3차 혁명에서는 플랫폼 서비스가 일자리를 만들었으나, 로봇과 인공지능이 이끄는 4차 산업혁명에서 만들어질 일자리는 보이지 않는다고 말이다.

이러한 위기감은 일자리에 대한 ‘달린계의 사고관(노동 총량 불변의 법칙, 기계론적 사고관)’에 기인한다. 결론부터 말하자면, 인간의 욕망이 확대되는 한 일자리는 줄지 않는다. 일자리의 원천은 공급(기술)과 수요(인간의 욕망)라는 양면의 균형에 있다. 4차 산업혁명에서 일자리 소멸을 우려하는 이유는 공급 측면에서 일자리를 이해하려는 기존의 고정관념 때문이다. 경제는 공급과 소비의 두 축으로 구성된다. 일자리 총량 불변의 법칙은 인간 욕구가 유한하다는 가정에서만 유효하다. 인간의 미충족 소비 욕구가 있으면 새로운 일자리가 만들어질 수 있다. ‘열린계의 사고관’으로 일자리를 보아야 하는 이유이다.

이제 4차 산업혁명은 자기표현과 자아실현이라는 ‘나’의 욕구를 충족시키는 인문혁명으로 돌입하고 있다. 즉, 4차 산업혁명의 새로운 일자리는 주로 자기표현을 위한 개인화된 소비에서 창출될 것이다. 소비가 정체성을 결정하는 ‘경험 경제’가 도래하고 있는 셈이다. 개인화된 맞춤 서비스가 일자리의 원천이 된다는 것이다. 지금 여성들의 개인별 맞춤 코디 욕구는 고비용의 한계로 제한되고 있으나, 미래에는 인공지능과 인간의 융합지능을 통해 저비용으로 서비스될 것이다.

개인별 맞춤 미디어도 마찬가지다. 술한 저가의 개인별 맞춤 서비스가 잠재된 인간의 자기표현 욕구를 충족시키게 될 것이다. 새로운 기술이 등장해 생산성이 올라가면 기존의 노동 총량은 감소해 노동 시간 감소와 일자리 감소의 조합이라는 결과를 초래한다. 그 결과로 발생하는 잉여 인력과 잉여 시간이 새로운 일자리의 공급과 수요를 창출할 것이다. 일자리의 본질적 의미는 가치 창출과 가치 분배의 연결고리이며, 여기에서 전제 조건은 수요를 뒷받침할 분배 구조와 공급을 뒷받침할 교육 구조이다.

그렇다면 4차 산업혁명의 일자리는 어떤 형태로 구성될 것인가 생각해 보자. 흔히들 유망하다고 예상하는 데이터 분석가, 인공지능 개발자들은 미래 일자리의 10% 미만이 될 것으로 예상된다. 이유는 단순하다. 그들 한 명이 등장하면 기존 일자리 10개는 사라져야 하기 때문이다. 즉 생산성 증가 일자리는 일자리를 만드는 것이 아니라 없애는 역할을 하는 것이다.

그러나 생산성 증가 일자리로 발생한 잉여 인력과 잉여 시간은 새로운 일자리를 만들어 낼 것이다. 그 새로운 일자리는 4차 산업혁명 기술을 바탕으로 개인화된 서비스를 제공하는 직업에서 우선 창출될 것이다. 핏빗(Fitbit)의 건강관리 서비스, 에어비앤비(Airbnb)의 운전자들이 대표적인 예이다. 이들은 로봇 및 인공지능과 협력한 융합지능을 통해 개개인의 맞춤 서비스를 제공하는 직업군이다. 오픈소스 제조업을 주창하는 ‘메이커 운동’과 ‘아프리카 TV’ 등 MCN(Multi-Channel Network)은 새로운 개인적 욕망 충족을 위한 전 초의 사례들이다.

<다>

맥스 테그마크 MIT 교수는 그의 책 『라이프 3.0』에서 AI의 위협을 이렇게 설명한다. “산업혁명 시기에 우리는 인간의 근육을 어떻게 기계로 대체할 것인지 궁리하기 시작했고, 사람들은 근육보다 정신을 더 써서 돈을 더 많이 받는 일자리로 옮겨갔다. 블루칼라 일자리는 화이트칼라 일자리로 대체됐다. 이제 우리는 우리의 두뇌를 어떻게 하면 기계로 대신할 수 있을지 궁리해내고 있다.”

산업연구원에 따르면 고용계수(10억 원의 부가가치를 산출하는 데 필요한 고용자의 수)의 하락 속도도 제조업에서 심하게 나타난다. 2005년 13.46이던 전체 산업 고용계수는 2017년 4.22로 하락했다. 하지만 기계화가 집중적으로 이뤄진 제조업에서는 같은 기간 9.77에서 1.88로 떨어졌다. 전 산업 중 74%의 고용을 담당하는 서비스업에서도 18.63에서 6.68로 낮아졌다. 기계화, 자동화로 인한 ‘고용 없는 성장’을 단적으로 보여주는 수치다.

물론 새로 등장하는 직업도 있다. 최근 한국고용정보원이 펴낸 한국직업사전에 따르면 지난해 우리나라의 직업 종류는 1만 6891개다. 이 가운데 2012년 이후 8년 동안 새로 생겨난 직업이 5200여 개에 달한다. 유튜브와 같은 미디어콘텐츠 창작자, 드론 조종사, 블록체인 개발자, AI 엔지니어 등 4차 산업혁명에 따른 신생 직업도 270개나 된다.

하지만 이 같은 신생 직업이 사라지는 직업을 대체할 만큼 충분한 고용 창출 효과를 가져올지는 의문이다. 한국의 표준 직업 분류는 대분류부터 세분류까지 5단계로 직업을 구분한다. 이 중 통계청이 공개하는 직업별 취업자 수는 소분류까지다. 소분류로 나눈 직업을 취업자 수로 나열했을 때 20위까지는 매장 판매 종사자, 작물 재배 종사자, 조리사 등 전통적인 직업이 포진해 있다. 21번째 가서야 ‘컴퓨터 시스템 및 소프트웨어 전문가’가 등장한다. 이 분야에서 일하는 사람은 총 32만 5400명으로 전체 취업자 수(2703만 8400명)의 1%에 지나지 않는다.

이후 간호사, 비서 등 전통적인 직업이 이어지다 다시 35번째에 통신 관련 판매직이 나타난다. 온라인쇼핑 판매원, 단말기 판매원 등이 포함된 이 직업군에는 21만 5000명, 전체 취업자 수의 0.8%가 있다. 이런 식으로 과학기술이 발전하면서 등장한 소분류 직업군 취업자 수를 다 더해 봐도 107만 3200명, 전체의 4%를 넘지 않는다.

일자리의 질의 문제도 걱정해야 할 부분이다. 미래 일자리 연구들은 대체로 고용 감소가 ‘중간 일자리’에서 벌어질 것으로 내다본다. 경제협력개발기구(OECD)의 『고용전망 2019』를 보면 2006년 이후 10년 간 중숙련도 일자리 비율(각종 사무직, 기계조작원 등)이 줄어든 국가는 30개 조사국 가운데 29개국에 달했다. 고숙련도와 저숙련도의 일자리는 국가별 상황에 따라 증감이 달랐다. 중숙련도 일자리가 가장 크게 줄어든 국가는 그리스(-12.7% 포인트)였으며, 오스트리아(-9.2% 포인트), 덴마크(-8.4% 포인트) 등도 감소율이 높았다. 우리나라도 중숙련 일자리가 6.1% 포인트 감소하며, OECD 평균(-5.3% 포인트)보다 높았다. 고학력자가 고소득을 누리는 고숙련 일자리와 저학력자가 낮은 임금을 받는 저숙련 일자리로 양극화하고 있다는 뜻이다.

1. <가>와 <나>의 공통점과 차이점을 서술하고, <다>를 바탕으로 <가>와 <나>를 평가하시오. (1000±100자, 55점)

계 열 문 항

<가>

“저기 검둥이 좀 봐!” 지나가는 나를 건드렸던 것은 외적 자극이었다. 나는 무서운 미소를 지어 보였다.

“저기 검둥이 좀 봐!” 그렇다. 이 말은 사실 틀린 말은 아니다. 이것이 내 장난기를 발동시켰다.

“저기 검둥이 좀 봐!” 그 작자들이 점점 더 가까이 왔다. 나는 더 이상 그 비밀스런 장난기를 숨길 수가 없었다.

“엄마, 저기 검둥이 좀 보세요! 무서워요!” 무섭다니! 무섭다니! 그들은 정말 나를 무서워하기 시작했다. 나는 눈물이 날 때까지 웃고 싶었다. 물론 그렇게 하진 못했지만.

나는 더 이상 웃을 수가 없었다. 왜냐하면 검둥이라는 호칭 속에는 내가 야스퍼스에게서 주워들은 전설과 이야기와 역사와, 그리고 그 무엇보다도 역사성이라는 것이 함축되어 있었기 때문이었다. 인종차별을 정당화하는 피부라는 도식이 크게 다가왔다. 기차 안에서의 그 경험은 더 이상 3인칭인 내 육체에 대한 인식의 기회가 아니었다. 세 겹으로 구성된 내 육체에 대한 깨달음의 기회였다. 기차 안의 나는 하나의 공간 속에 있는 존재가 아니었다. 여러 차원의 공간 속에 있는 존재였던 것이다. 장난기가 그만 가서 버리고 말았다. 그건 내가 세 겹으로 존재하고 있었다는 사실에 대한 공포 바로 그것 때문이었다. 구토가 날 것만 같았다……. 당시 나는 내 하나의 몸뿐만 아니라 내 동족, 그리고 내 조상들에 대한 책임도 지고 있었다. 그곳에 나의 종족적 특성인 흑인성이라는 것이 있었다. 북아프리카, 식인 행위, 지적 결핍, 우상 숭배, 인종적 결함, 노예선 등등의 말이 나를 늘씬 두들겨 패고 있는 것이었다.

<나>

혐오의 ‘원초적 대상’은 인간의 동물성과 유한성을 일깨워주는 존재들이다. 배설물과 체액, 시체가 여기에 포함된다. 끈적거린다고는 냄새가 나고 진액이 흘러나오는 등, 체액이나 시체를 연상시키는 동물과 곤충들도 혐오의 원초적 대상이 된다. 심리학자 로진은 모든 혐오의 근저에 다른 아닌 인간 자신의 오물과 악취에 대한 혐오가 깔려있다는 결론을 내린다. 인간이 가진 모든 동물성이 혐오의 대상이 되지 않는다는 점에 주목하자. 예를 들어 힘이나 민첩성 등은 혐오스럽지 않다. 사람들이 혐오하는 것은 죽음 및 부패와 관련된 동물성이다. 이러한 ‘원초적 대상’에 대한 혐오감과 실질적 위험이 언제나 연관되어 있는 것은 아니다. 그렇기는 하지만 원초적 대상에 대한 혐오는 세상을 체험할 때 유용한 도구가 될 수 있다. 대상을 자세히 조사해볼 시간이 없을 때, 혐오는 우리가 쉽게 위험을 피할 수 있도록 도와준다.

그런데 원초적 대상에 대한 혐오는 이후 이성적인 검토를 거의 거치지 않고 한 대상에서 다른 대상으로 확장된다. 이렇게 확장된 혐오를 ‘투사적 혐오’라고 부른다. 로진은 투사적 혐오가 작용하는 원칙을 “공감적 주술의 법칙”이라고 불렀다. 그와 같은 미신적인 개념은 만일 A가 혐오스러운 대상인데 B가 A와 비슷하게 생겼다면 B 역시 혐오스럽다는 것이다. 또 다른 미신적 개념은 오염의 개념이다. 한번 다른 물체와 접촉했던 물체는 계속해서 서로에게 영향을 미치는 것으로 간주된다. 사람들은 소독된 파리채로 저은 수프를 먹지 않으며, 전염병에 걸린 사람이 입었던 옷은 잘 세탁된 경우에도 거부된다.

사회는 구성원들 중 몇몇을 이른바 ‘오염원’으로 규정하도록 가르친다. 다시 말해, 투사적 혐오는 사회적 기준에 의해 형성된다. 최소한 몇몇 사람들을 혐오스러운 존재로 간주하는 건 모든 사회의 공통점인 것처럼 보인다. 아마도 이러한 전략은 지배집단과 그들이 두려워하는 그들 자신의 동물성 사이에 안전한 저지선을 설치할 목적으로 채택되었을 가능성이 높다. 진짜 위험과 신뢰할 만한 연관 관계가 거의 없는 이 투사적 혐오는 망상을 먹고 자라며 예측을 만들어 낸다. 혐오가 자신을 순수한 것으로, 타자를 더러운 것으로 표상하려는 뿌리 깊은 인간적 필요에 봉사하는 것은 사실이지만, 이 필요가 사회를 공정하게 만드는지는 대단히 의심스럽다. 오히려 이러한 전략은 사회의 공정성을 해친다.

역겨운 속성을 특정 집단이나 개인에게 전가하는 투사적 혐오는 여러 형태를 취하는데, 이른바 혐오스러운 집단이나 사람을 어떻게든 혐오의 원초적 대상과 연관시킨다는 점만은 같다. 어떤 경우에는 해당 집단이 원초적 대상과 실질적으로 가깝게 관련되어 있다는 점이 강조된다. 혐오가 확장되는 보다 많은 경우에 있어

서 망상이 개입한다. 이는 악취와 진액, 부패, 세균이 많음 등 원초적 대상에서 역겹다고 느껴지는 속성을 특정한 사람이나 집단에 전가하는 방식이다. 전형적인 경우 이러한 투사에는 아무런 실제적 근거도 없다.

<다>

미움 받는 존재는 모호하다. 정확한 것은 온전히 미워하기가 쉽지 않다. 정확성은 섬세함을 요구한다. 엄밀하게 바라보고 귀 기울여야 하며, 서로 모순적인 다양한 특성과 성향을 지닌 각각의 개인을 개별적인 인간 존재로 인정하는 세밀한 구별을 전제하기 때문이다. 그러나 일단 윤곽들이 지워져 개인이 개인으로서 구별되지 않게 되면, 모호한 집합체들만이 증오의 수신자로 남아 자의적인 비방과 폄하를, 비난의 함성과 폭발하는 분노를 받아낸다. 유대인‘들’, 여자‘들’, 불신자‘들’, 흑인‘들’, 레즈비언‘들’, 난민‘들’, 무슬림‘들’ 혹은 미국, 중국, 정치가‘들’, 서구인‘들’, 경찰‘들’, 언론‘들’, 지식인‘들’이 그렇다.

증오는 위 또는 아래로, 어쨌든 수직의 시선 축을 따라 움직이며 ‘높은 자리에 있는 자들’이나 ‘저 아랫것들’을 향한다. 그들은 언제나 ‘자기 것’을 억압하거나 위협하는 ‘타자’라는 범주다. ‘타자’는 위험한 힘을 지녔거나 열등한 존재라고 근거 없이 추정되고, 따라서 그들을 학대하거나 제거하는 행위는 단순히 용서할 수도 있는 일이 아니라 반드시 수행해야 하는 조치로 추겨올려진다. 타자는 비난하거나 무시해도, 심지어 해치거나 살해해도 처벌받지 않는다.

이런 증오를 몸소 경험한 사람, 거리에서나 인터넷상에서나 밤에나 대낮에나 혐오와 증오에 노출된 사람, 그런 인식들을 견뎌내야 하는 사람, 멸시와 학대의 역사를 오롯이 제 몸에 품고 있는 사람, 죽어버리라거나 성폭행을 당하라는 저주의 욕설을 들은, 심지어 살해하겠다는거나 성폭행하겠다는 위협의 메시지를 받은 사람, 권리를 부분적으로밖에 누리지 못하는 사람, 의복이나 히잡 때문에 멸시당하는 사람, 남에게 공격당할까봐 두려워 변장을 해야만 하는 사람, 집 앞에 폭력배들이 버티고 있어 집 밖으로 잘 나가지도 못하는 사람, 경찰의 보호를 받아야만 학교나 예배당에 다닐 수 있는 사람, 본인이 직접 그 대상이 된 이 모든 사람들은 결코 혐오와 증오에 익숙해질 수 없을 뿐 아니라 익숙해지기를 거부한다.

혐오와 증오는 개인적인 것도 우발적인 것도 아니다. 단순히 실수로 또는 궁지에 몰려서 자기도 모르게 분출하는 막연한 감정이 아니다. 그것은 이데올로기에 따라 집단적으로 형성된 감정이다. 이것이 분출되려면 미리 정해진 양식이 필요하다. 모욕적인 언어 표현, 사고와 분류에 사용되는 연상과 이미지들, 범주를 나누고 평가하는 인식틀이 미리 만들어져 있어야 한다. 혐오와 증오는 느닷없이 폭발하는 것이 아니라 훈련되고 양성된다. 그것을 자발적이거나 개인적인 것으로 해석하는 모든 사람은 자기도 모르게 그 감정들이 계속 양성되는 일에 기여하는 셈이다.

2. <나>와 <다>의 핵심 논지를 비교하여 서술하고, 이를 바탕으로 <가>의 상황을 설명하시오. (1,000±100자, 45점)