

아나키스트도서관 (Korean)

아연주간뉴스단평 2021-04-26

아나키스트연대

아나키스트연대
아연주간뉴스단평 2021-04-26
2021.04.26

<https://blog.naver.com/anarchistleague/>

kr.theanarchistlibrary.org

2021.04.26

1. [독서가두려워셔야]

지난 23 일교보문고를통해온오프라인으로판매되고있었던김일성의자서전인‘세기’와더불어가교보문고에의해판매중지조치됐다. ’ 세기’ 가과거이적표현물로규정된바있어고객이국가보안법위반으로처벌받을수있다는점으로인해중지했다는교보문고측의설명이다.

교보문고쪽에대한판단은뒤로두더라도먼저이번사건의배경이과거대법원의이적표현물규정에의한것인만큼국가에의한검열과규정제도를먼저거론하지않을수없을것이다. 한국정부는오래전부터그들의체제수호를위해국가보안법을통한표현물의규제를시행해왔다. 기본질서를위태롭게하고사회혼란을조장하는표현물에대응해야한다는것이그들의논리이나검열되는표현물이웬나그르냐는전혀별개의문제다. 국가가과연어떤자격을가지고옳은지그른지, 민중에게읽히는게바람직한지말지를결정하는가?

검열제도는결국현체제의민중의지지에대한지배층의자신감의결여를의미한다. 진실로현체제가민중에게이득이된다면어떤표현물이있건체제에대한민중의지지는변함이없을것이다. 하지만민중의의한질서가아닌자본과권위, 압제에의해세워진국가질서는그들의위치를두려워할수밖에없고민중의눈과귀를막으려든다. 국가는민중이무엇을읽을수있나를정할자격이없다.

무엇을읽을지결정하는것은민중그자신이다. 그것이허풍과헛소리로점철된불쏘시게건아니건간에말이다.

<https://www.vop.co.kr/A00001565738.html>

2. [가난한자들에의해만들어지고, 부자들에의해훔쳐지다]

지난한주간유럽축구에거대한격변이불어닥쳤다. UEFA (유럽축구연맹) 의 챔피언스리그개편에반대하는거대축구클럽들이 UEFA 를탈퇴하고, 새로운리그를창설하겠다고나선것이였다. 여기에선두에선클럽은레알마드리드와맨체스터유나이티드와같은역사와전통을자랑하는거대클럽들이었고, 이들은미국 JP 모건의지원을받아막대한자금력을바탕으로거대스포츠클럽그들만의리그를만들어막대한이윤을벌어들이고자했다.

당연하지만이에대해서현지축구팬들은열렬히반발했고, 특히노동자계급들의반발은더더욱거셌다. 슈퍼리그는부유한클럽들만이들어갈수있는, 소위’ 천룡인’ 이나다름없는리그였음과동시에코로나사태로인한재정난에있어부유한클럽들만살아남음을넘어이윤을착취하겠다공개적으로천명하고나선사태였기때문이다. 유럽축구의스포츠성과노동계급성을잊지않은유럽축구팬들에게있어이는재앙과도같은것이였다. 이에편승해각국정부와 UEFA, FIFA, 심지어는 IOC 까지나서슈퍼리그를반대하기에이르렀다. 이러한압력에결국영국프리미어리그 6 개구단을시작해, 여러구단들의슈퍼리그이탈이가속화되고있다.

우리가 주목해야 할 것은 이슈퍼리그의 반발에 있어나선 축구팬들의 강력한 반 자본주의적 열정이다. 물론 축구팬들 또한 스스로 알고 있다. 이미 축구는 실질적으로는 자본주의화되어 있고, 상업적인 면모를 띠고 있다. 더 이상 축구라는 한 스포츠는 노동계급의 스포츠가 아니라, 실질적으로는 자본가들의 돈놀이 되었다. 그럼에도 불구하고 그들은 그 실질적임이 허울을 벗고 나서 당당하게 나서려는 시도에 있어 적극적인 반대를 표명했다. 그리고 이 모든 것을 상징할 구호를 외쳤다.

”가난한 자들에 의해 만들어지고, 부자들에 의해 훔쳐진다.”

축구팬들은 알고 있다. 슈퍼리그와 UEFA, 정부, 축구연맹들은 슈퍼리그를만 들고자 했던 JP 모건과 거대 자본들과 크게 다르지 않다. 그들은 UEFA를 지지한 것이 아닌, 축구라는 스포츠와 그 역사와 전통을 지지하며, 노동계급의 스포츠를 수호하고자 했을 뿐이다.

더 이상 스포츠가 거대 자본의 손아귀에 의해 흔들리는 것이 아닌, 진정한 노동계급의 스포츠로서 다시 재탄생되기를 바란다. 그리고 이를 위한 노동자계급의 사회혁명 그 길로 우리는 끝까지 나아갈 것이다.

[https://www.yna.co.kr/view/AKR20210424005700072?](https://www.yna.co.kr/view/AKR20210424005700072?input=1195m) input=1195m

3. [재미와 자본주의가 반비례한다면...]

잠시 무거운 시사 이야기는 다음에하기로 하고 게임 커뮤니티에서 발생한 ‘논란’에 대해 알아 보겠다. 소니 PS4 독점 AAA 급 게임으로 출시된 ‘데이즈곤’이라는 게임의 작가 겸 크리에이티브 디렉터 존 가빈이 ‘정가로 안 샀으면 후속작 불평 말라’라는 식으로 말해서 논란이 되었다. 이런 상황이 왜 발생했는지 간략히 알아 보자면 ‘데이즈곤’이라는 게임이 2019년 처음 출시되었을 때에는 AAA 급치고는 많이 낮은 퀄리티를 보여줘서 혹평을 받았고 결국 빠른 타이밍에 할인 판매로 전환되었다. 그 래도 이후 패치와 업데이트를 통해서 많이 개선되었고 그 결과 팬층이 두터워지면서 후속작을 원하게 되었다. 하지만 정작 수익성이 낮아서 후속작 개발하기 어려웠던 존 가빈이 화답에 앞서 나온 막말을 하게 된 것이다.

개발자와 팬들이 이런 싸움을 한다는 것도 상당히 씁쓸하지만 이번 일을 다르게 보자면 기업의 자본이 얼마나 게임 개발에 큰 영향을 주는 지 알 수 있고 자본을 움직이는 자본주의 체제를 생각해 보면 이 영향은 주로 부정적으로 나타난다는 것을 알 수 있다. ‘아니, AAA 급 게임만들려면 되려 자본이 많을수록 좋지 않은가?’라고 의문을 표하는 사람들도 있을 것이다. 하지만 자세히 따져 보면 자본화가 된 생산 수단 (개발 관련 하드웨어, 부동산 등) 과 소비재화 (생필품 등) 가 필요한 것이 자본이라는 개념이나 자본주의 체제 자체가 필요한 것은 아니다. 만약 데이즈곤 개발사가 자본주의 체제에 휘둘리지 않고 자본 확보에 자유로웠다면 후속작 개발도 순수히 팬층의 피드백을 받고 결정할 수 있었을 것이다.

이와같이 자본주의체제가 되려해가 되는 사례를 좀더 알아보자. 2013년 5월, 인디개발팀 래디언트 엔터테인먼트의 스톤하스 (하스스톤아니다) 라는 게임이 성공적으로 킥스타트를 했다. 그리고 2015년 6월에 온라인 게임 유통 플랫폼 스팀에 얼리엑세스로 출시했다. 이후 꾸준히 유저와 소통하면서 업데이트를 해오던 스톤하스는 주목을 점점 받으면서 2016년 4월, 라이엇 게임즈에 인수되었다. 팬들은 개발팀이 안정적인 자본의 지원을 받으면서 개발팀이 킥스타트 때 약속한 계획대로 꾸준히 개발을 할 것이라 생각했다. 하지만 안타깝게도 2018년 7월, 뜬금없이 한참 개발이 덜 된 상태에서 게임은 정식 출시되었고 개발중단이 선언되었다. 당시 공지대로라면 게임의 개발중단과 라이엇 게임즈의 인수와는 아무 상관없다고 하지만 대부분의 개발자들은 라이엇 게임즈의 다른 프로젝트 쪽으로 차출되었다고 한다.

이처럼 자본주의 체제는 게임의 재미를 깎아먹거나 심하면 게임의 미래 자체를 없애 버리거나 하지 게임의 재미를 향상시키는데에는 전혀 도움이 되지 않는다. 그러나 잠시 우울하게 자본주의 체제에 대해 욕을 하는 대신 꽤나 희망적인 뒷이야기를 전하겠다. 스톤하스라는 게임은 그렇게 '얼리엑세스가 얼리엑세스했다'라고 끝날 뻔했지만 그렇지 않았다. 다행히 스톤하스는 모드 제작 및 적용이 매우 용이한 게임이어서 많은 모드 제작자들과 팬들이 게임에서 손을 떼지 않고 오히려 뭉쳐서 정식 커뮤니티 확장판 (Authorized Community Expansion) 을 개발하기 시작했고 이는 2021년 현재까지도 이어지고 있다. 앞서 말한 경우가 다소 극단적이어서 그렇지 이렇게 게임이 자본주의적 이기만 한 개발 체계 대신 유저들의 자발적인 모드 제작 등을 통해 재미를 확보하는 경우는 상당히 많다. 이 점을 자세히 들여다보면, 결국 모드 제작자들도 일종의 노동자라고 생각해 보면 게임의 재미는 개발자들의, 노동자들의 자발성과 자주성에 비례한다는 것을 알 수 있다.

재미와 자본주의가 반비례한다는 점, 대신 재미는 노동자들의 자발성과 자주성에 비례한다는 점은 게임뿐만 아니라 거진 모든 문화 콘텐츠에 해당된다. 대표적으로 유튜브가 가장 눈에 띄는 사례인데 어떻게든 클릭 유도를 하려고 거의 사기를 치려는 양산형 유튜브 채널은 재미가 없는 정도가 아니라 귀와 눈을 물리적으로 씻고 싶을 정도로 역겹다. 그에 비해 썸네일 제작에 공을 들인다고는 하지만 그래도 매번 특이하고 새로운 걸 시도하거나, 일관된 컨셉을 유지하면서 꾸준한 재미를 주려는 유튜브 채널은 취향 차이가 있을지언정 왜 사람들이 즐겨보는 지 납득이 간다. 결국 재미를 만드는 주체도 사람, 노동자라는 것이다.

<https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1658433> <https://www.pcgamer.com/stonehearth-development-will-end-this-month-without-meeting-all-its-kickstarter-goals/>

4. [효율의 깃발 아래 톱니바퀴가 되다.]

최근 배달앱 '요기요'의 배달 기사들이 인공지능의 일감 배분 시스템 때문에 화장실도 제대로 못 간다는 뉴스를 봤다. 좀 더 구체적으로 설명하자면 인공지능이 일감

을 배분할 때 배달 기사들에게 매겨지는 등급에 따라 배분한다. 그런데 이 등급 책정이 신속한 배달, 꾸준한 스탠드바이 등 극도로 효율을 중시하다 보니 급하게 화장실을 가기 위해 휴식 신고를 잠깐 했는데 다음주에 1등급에서 2등급으로 내려간다는 것이다. 이 소식을 들은 필자는 한숨이 절로 나왔다. 마상 그리 놀라지는 않았다. 왜냐하면 비슷한 사례로 미국의 국제적인 쇼핑 중개 회사 '아마존'에서도 택배 운전 기사들이 빠른 배송, 효율을 강요받아서 차량 안에서 소변통을 사용해야만 하는 열악한 근로 환경이 폭로되었기 때문이다. 이처럼 사회가 점점 '빨리빨리', 신속, 효율을 노동자들에게 강요함에 따라 노동자들은 점점 인격이 잊혀진 톱니바퀴가 되어 간다.

처음 이 기사를 봤을 때 필자는 '아무리 기술이 발전해도 그 기술의 사용자가 노동자들 본인인 것이라면 바람직하게 사용되지 않는다.' 라고 비판하고 싶었지만 그러지 않았다. 물론 그 비판도 전반적인 현대 사회를 생각하면 절대로 틀리지 않고 매우 중요한 하지만 일단 군이 지적하지 않아도 다들 쉽게 알 수 있기에 이번에는 말을 아끼기로 했다. 그러나 무엇보다 이번 사건의 근본적인 원인은 딱히 기술이 아니다. 왜냐하면 군이 인공지능이 감정에 매마른 채 택배 기사들의 등급을 매기지 않아도 담당 직원이 상사에게 받은 매뉴얼대로 휴식을 일정한량 사용하면 일정 점수 차감하고, 그 점수대로 출세워서 몇 등부터는 1등급, 그 밑은 2등급, 이런 식으로 책정해 버리면 위와 같은 문제가 똑같이 발생하고 만다. 즉, 이는 근본적으로 기술의 올바른 활용보다는 비정상적으로 효율을 추구하는 현대 사회의 구조적 문제라는 것이다.

우리는, 적어도 '자랑스러운 대한민국'에서 살아온 사람이라면, 우리가 얼마나 어렸을 때부터 '빨리빨리'와 '효율'을 들으면서 서열 매기기와 상대 평가, 능력주의를 당연시하게 되었는데 조금만 스스로의 인생을 되돌아 쳐 보면 알 수 있다. 이렇게 자본주의가 우리의 머릿속에 새겨 놓은 거짓된 목표상 때문에 우리는 무언가 배달이 조금만 늦어도 툭하면 화를 내도록 변질되었다. 그리고 이런 소비자들의 불만을 충족시킨다는 명분으로 배달 기사들은 점점 사지로 내몰리고 있다. 이런 구조적인 문제를 근본적으로 해결하려면 당연히 이의 기반이 되는 자본주의와 이를 수호하는 국가 권력의 철폐가 정답이라는 것은 대부분의 아나키스트가 알 것이다.

하지만, 비록 필자가 믿는 유물론적인 관점은 다소 어긋나기는 하지만, 당장의 현재와 미래를 위해 자발적으로 탈효율적으로 사고하는 것을 개개인이 연습할 필요도 있다고 본다. 비록 자본주의 체제가 우리의 머릿속에 자본주의적 가치관을 새겨 놓아도 인간은 본능적으로 상호부조의 중요성을 느끼기에 '빠른 배송을 위해 배달 기사들의 생존권까지 위협을 받아서는 안 된다'고 우리는 외친다. 또한 우리는 빠른 배송, '효율적인 배송'을 포기함에 따라 좀 더 꼼꼼한 배송 완료 확인, 배송 내용물 훼손 감수 등 더 질 좋은 배송 서비스를 누릴 수 있다는 것도 자발적으로 생각해 낼 수 있다. 그리고 이렇게 자주적으로 탈효율적인 사고를 연습을 하다 보면 우리는 어느새 해방의 깃발 아래 모두 모일 것이다.

https://imnews.imbc.com/replay/2021/nwdesk/article/6157415_34936.html
<http://www.ddaily.co.kr/news/article/?no=211809>