

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. [독서가두려워서야]

지난 23 일 교보문고를 통해 온 오프라인으로 판매되고 있었던 김일성의 자서전인 '세기'와 더불어 교보문고에 의해 판매 중지 조치됐다. '세기'가 과거 이적 표현물로 규정된 바 있어 고객이 국가보안법 위반으로 처벌 받을 수 있다는 점으로 인해 중지했다는 교보문고 측의 설명이다.

교보문고 측에 대한 판단은 뒤로 두더라도 먼저 이번 사건의 배경이 과거 대법원의 이적 표현물 규정에 의한 것인 만큼 국가에 의한 검열과 규정 제도를 먼저 거론하지 않을 수 없을 것이다. 한국 정부는 오래전부터 그들의 체제 수호를 위해 국가보안법을 통한 표현물의 규제를 시행해왔다. 기본 질서를 위태롭게 하고 사회 혼란을 조장하는 표현물에 대응해야 한다는 것이 그들의 논리이나 검열되는 표현물이 옳냐 그르냐는 전혀 별개의 문제다. 국가가 과연 어떤 자격을 가지고 옳은지 그른지, 민중에게 읽히는 게 바람직한지 말지를 결정하는가?

검열 제도는 결국 현 체제의 민중의 지지에 대한 지배층의 자신감의 결여를 의미한다. 진실로 현 체제가 민중에게 이득이 된다면 어떤 표현물이 있건 체제에 대한 민중의 지지는 변함이 없을 것이다. 하지만 민중에 의한 질서가 아닌 자본과 권위, 압제에 의해 세워진 국가 질서는 그들의 위치를 두려워할 수밖에 없고 민중의 눈과 귀를 막으려 든다. 국가는 민중이 무엇을 읽을 수 있나를 정할 자격이 없다.

무엇을 읽을지 결정하는 것은 민중 그 자신이다. 그것이 허풍과 헛소리로 점철된 불쏘시게 건 아니건간에 말이다.

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

2. [가난한 자들에 의해 만들어지고, 부자들에 의해 흠쳐지다]

지난 한 주 유럽 축구에 거대한 격변이 불어 닥쳤다. UEFA (유럽 축구 연맹) 의 챔피언스 리그 개편에 반대하는 거대 축구 클럽들이 UEFA 를 탈퇴하고, 새로운 리그를 창설하겠다고 나선 것이었다. 여기에 선두에 선 클럽은 레알 마드리드와 맨체스터 유나이티드와 같은 역사와 전통을 자랑하는 거대 클럽들이었고, 이들은 미국 JP 모건의 지원을 받아 막대한 자금력을 바탕으로 거대 스포츠 클럽 그들만의 리그를 만들어 막대한 이윤을 벌어들이고자 했다.

당연하지만 이에 대해서 현지 축구 팬들은 열렬히 반발했고, 특히 노동자 계급들의 반발은 더욱 거셌다. 슈퍼 리그는 부유한 클럽들만 이룰 수 있는, 소위 '천룡인' 이나 다름 없는 리그였음과 동시에 코로나 사태로 인한 재정난에 있어 부유한 클럽들만 살아남음을 넘어 이윤을 착취하겠다는 공개적으로 천명하고 나선 사태였기 때문이다. 유럽 축구의 스포츠성과 노동 계급성을 잊지 않은 유럽 축구 팬들에게 있어 이는 재앙과도 같은 것이었다. 이에 편승해 각국 정부와 UEFA, FIFA, 심지어는 IOC 까지 나서서 슈퍼 리

하지만, 비록필자가민는유물론적인관점과는다소어긋나기는하지만, 당장의현재와미래를위해자발적으로탈효율적으로사고하는것을개인이연습할필요도있다고본다. 비록자본주의체제가우리의머릿속에자본주의적가치관을새겨놓았어도인간은본능적으로상호부조의중요성을느끼기에‘빠른배송을위해배달기사들의생존권까지위협을받아서안된다’고우리는외친다. 또한우리는빠른배송, ‘효율적인배송’을포기함에따라좀더꼼꼼한배송완료확인, 배송내용물훼손감소등더질좋은배송서비스를누릴수있다는것도자발적으로생각해낼수있다. 그리고이렇게자주적으로탈효율적인사고를연습을하다보면우리는어느새해방의깃발아래에모두모일것이다.

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

그를반대하기에도이르렀다. 이러한압력에결국영국프리미어리그 6 개구단을시작해, 여러구단들의슈퍼리그이탈이가속화되고있다.

우리가주목해야할것은이슈퍼리그의반발에있어나선축구팬들의강력한반자본주의적열정이다. 물론축구팬들도한스스로알고있다. 이미축구는실질적으로는자본주의화되어있고, 상업적인면모를띤지오래다. 더이상축구라는한스포츠는노동계급의스포츠가아니라, 실질적으로는자본가들의돈놀이되었다. 그럼에도불구하고그들은그실질적임이허울을벗고나서당당하게나서려는시도에있어적극적인반대를표명했다. 그리고이모든것을상징할구호를외쳤다.

”가난한자들에의해만들어지고, 부자들에게의해흠쳐지다.”

축구팬들은알고있다. 슈퍼리그와 UEFA, 정부, 축구연맹들은슈퍼리그를만들고자했던 JP 모건과거대자본들과크게다르지않다. 그들은 UEFA 를지지한것이아닌, 축구라는스포츠와그역사와전통을지지하며, 노동계급의스포츠를수호하고자했을뿐이다.

더이상스포츠가거대자본의손아귀에의해흔들리는것이아닌, 진정한노동계급의스포츠로서다시재탄생되기를빈다. 그리고이를위한노동자계급의사회혁명그길로우리는끝까지나아갈것이다.

<https://www.yna.co.kr/view/AKR20210424005700072?input=1195m>

3. [재미와자본주의가반비례한다면...]

잠시무거운시사이야기는다음에하기로하고게임커뮤니티에서발생한‘논란’에대해알아보겠다. 소니 PS4 독점 AAA 급게임으로출시된‘데이즈곤’이라는게임의작가겸크리에이티브디렉터존가빈이‘정가로안샀으면후속작불평말라’라는식으로말해서논란이되었다. 이런상황이왜발생했는지간략히알아보자면‘데이즈곤’이라는게임이 2019 년처음출시되었을때에는 AAA 급치고는많이낮은퀄리티를보여줘서혹평을받았고결국빠른타이밍에할인판매로전환되었다. 그래도이후패치와업데이트를통해서많이개선되었고그결과팬층이두터워지면서후속작을원하게되었다. 하지만정작수익성이낮아서후속작개발을하기어려웠던존가빈이찾김에앞서나온막말을하게된것이다.

개발자와팬들이이런싸움을한다는것도상당히쓸쓸하지만이번일을다르게보자면기업의자본이얼마나게임개발에큰영향을주는지알수있고자본을움직이는자본주의체제를생각해보면이영향은주로부정적으로나타난다는것을알수있다. ‘아니, AAA 급게임만들려면되려자본이많을수록좋지않은가?’라고의문을표하는사람들도있을것이다. 하지만자세히따져보면자본화가된생산수단 (개발관련하드웨어, 부동산등)

과소비재화(생필품등)가필요한것이지자본이라는개념이나자본주의체제자체가필요한것은아니다. 만약데이즈곤개발사가자본주의체제에휘둘리지않고자본확보에자유로웠다면후속작개발도순수히팬층의피드백을받고결정할수있었을것이다.

이와같이자본주의체제가되려해가되는사례를좀더알아보자. 2013년 5 월, 인디개발팀래디언트엔터테인먼트의스톤하스(하스스톤아니다)라는게임이성공적으로키스타트를했다. 그리고 2015 년 6 월에온라인게임유통플랫폼스팀에얼리엑세스로출시했다. 이후꾸준히유저와소통하면서업데이트를해오던스톤하스는주목을점점받으면서 2016 년 4 월, 라이엇게임즈에인수되었다. 팬들은개발팀이안정적인자본의지원받을면서개발팀이키스타트때약속한계획대로꾸준히개발을할것이라생각했다. 하지만안타깝게도 2018 년 7 월, 뜬금없이한참개발이덜된상태에서게임은정식출시되었고개발중단이선언되었다. 당시공지대로라면게임의개발중단과라이엇게임즈의인수와는아무상관없다고하지만대부분의개발자들은라이엇게임즈의다른프로젝트쪽으로차출되었다고한다.

이처럼자본주의체제는게임의재미를깎아먹거나심하면게임의미래자체를없애버리거나하지게임의재미를향상시키는데에는전혀도움이되지않는다. 그러나잠시우울하게자본주의체제에대해욕을하는대신패나희망적인뒷이야기를전하겠다. 스톤하스라는게임은그렇게‘얼리엑세스가얼리엑세스했다’라고끝날뻔했지만그렇지않았다. 다행히스톤하스는모드제작및적용이매우용이한게임이어서많은모드제작자들과팬들이게임에서손을떼지않고오히려뭉쳐서정식커뮤니티확장판(Authorized Community Expansion)을개발하기시작했고이는 2021 년현재까지도이어지고있다. 앞서말한경우가다소극단적이어서그렇지이렇게게임이자본주의적이기만한개발체계대신유저들의자발적인모드제작등을통해재미를확보하는경우는상당히많다. 이점을자세히들여다보면, 결국모드제작자들도일종의노동자라고생각해보면게임의재미는개발자들의, 노동자들의자발성과자주성에비례한다는것을알수있다.

재미와자본주의가반비례한다는점, 대신재미는노동자들의자발성과자주성에비례한다는점은게임뿐만아니라거진모든문화컨텐츠에해당된다. 대표적으로유튜브가가장눈에띄는사례인데어떻게든클릭유도를하려고거의사기를치려드는양산형유튜브채널은재미가없는정도가아니라귀와눈을물리적으로씻고싶을정도로역겹다. 그에비해썸네일제작에공을들인다고는하지만그래도매번특이하고새로운걸시도하거나, 일관된컨셉을유지하면서꾸준한재미를주려는유튜브채널은취향차이가있을지언정왜사람들이즐거보는지납득이간다. 결국재미를만드는주체도사람, 노동자라는것이다.

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

4. [효율의깃발아래툰니바퀴가되다.]

최근배달앱‘요기요’의배달기사들이인공지능의일감배분시스템때문에화장실도제대로못간다는뉴스를봤다. 좀더구체적으로설명하자면인공지능이일감을배분할때배달기사들에게매겨지는등급에따라배분한다. 그런데이등급책정이신속한배달, 꾸준한스탠드바이등극도로효율을중시하다보니급하게화장실을가기위해휴식신고를잠깐했는데도다음주에 1 등급에서 2 등급으로내려간다는것이다. 이소식을들은필자는한숨이절로나왔지만막상그리놀라지는않았다. 왜냐하면비슷한사례로미국의국제적인소형중개회사‘아마존’에서도택배운전기사들이빠른배송, 효율을강요받아서차량안에서소변통을사용해야만하는열악한근로환경이폭로되었기때문이다. 이처럼사회가점점‘빨리빨리’, 신속, 효율을노동자들에게강요함에따라노동자들은점점인격이잇혀진툰니바퀴가되어간다.

처음이 기사를봤을때필자는‘아무리기술이발전해도그기술의사용자가노동자들본인이아니라면바람직하게사용되지않는다.’라고비판하고싶었지만그러지않았다. 물론그비판도전반적인현대사회를생각하면절대로틀리지않고매우중요하긴하지만일단굳이지적하지않아도다들쉽게알수있기에이번에는말을아끼기로했다. 그러나무엇보다이번사건의근본적인원인은딱히기술이아니다. 왜냐하면굳이인공지능이감정이메마른채택배기사들의등급을매기지않아도담당직원이상사에게받은매뉴얼대로휴식을일정량사용하면일정점수차감하고, 그점수대로출세워서몇등부터는 1 등급, 그밑은 2 등급, 이런식으로책정해버리면위와같은문제가똑같이발생하고만다. 즉, 이는근본적으로기술의올바른활용보다는비정상적으로효율을추구하는현대사회의구조적문제라는것이다.

우리는, 적어도‘자랑스러운대한민국’에서살아온사람이라면, 우리가얼마나어렸을때부터‘빨리빨리’와‘효율’을들으면서서열매기기위상대평가, 능력주의를당연시하게되었는지조금만스스로의인생을되돌아쳐보면알수있다. 이렇게자본주의가우리의머릿속에새겨놓은거짓된목표상때문에우리는무언가배달이조금만늦어도특하면화를내도록변질되었다. 그리고이런소비자들의불만을충족시킨다는명분으로배달기사들은점점사지로내몰리고있다. 이런구조적인문제를근본적으로해결하려면당연히이의기반이되는자본주의와이를수호하는국가권력의철폐가정답이라는것은대부분의아나키스트가알것이다.