



Benkler, Yochai 저· 최은창 역 (2014). 『네트워크의 부: 사회적 생산은 시장과 자유를 어떻게 바꾸는가』. 서울: 커뮤니케이션북스

1장. 서론: 기회와 도전의 순간

정보· 지식· 문화는 인간의 자유와 인류 개발(human development)에 핵심적인 요소들이다. 따라서 정보· 지식· 문화를 생산하고 교환하는 방식은 지금 현재의 세계와 다가올 세계에 대한 관점에 결정적으로 영향을 미친다. 정보· 지식· 문화는 누가 자유와 인간개발에 관련된 문제들을 해결해야 하고, 사회 구성원이자 정치적 주체들로서 어떤 행동을 할 수 있고, 어떤 행동을 해야 하는가를 깨닫게 해주는 역할을 한다. 지난 150년 동안 근대 민주주의의 국가들은 정보· 지식· 문화의 기본적 기능들을 산업정보경제(industrial information economy)에 의존했다. 하지만 15년 전부터 정보생산 구조에 급진적인 변화가 나타나기 시작했다.¹ 우리는 자율적 개인으로서, 시민으로서, 문화적· 사회적 집단의 구성원으로서 정보환경에 속해 살아가고 있으며 기술변화로 초래된 경제· 사회· 문화적 적응과정을 연속적으로 경험하고 있다. 이 적응과정은 우리가 정보환경을 형성하는 방식을 급진적으로 바꾸고 있다. 지금 시점에서 “인터넷 혁명”을 말하는 것은 다소 시대에 뒤떨어진 소리로 들릴런지도 모르겠다. 게다가 일부 학자들은 인터넷 혁명을 순진한 논의로 취급하기도 한다. 그러나 그 관점에는 동의할 수 없다. 네트워크 정보환경이 초래하는 변화는 심원하기 때문이다. 이 강력한 구조적 변화는 지난 200년에 걸쳐 공진화 했던(coevolved) 자유시장과 자유 민주주의의 토대(土臺)와 깊이 관련되어 있다.

테크놀로지, 경제적 조직, 생산양식에서 발생하는 일련의 변화들은 정보· 지식· 문화의 생산과 교환에 새로운 기회들을 제공한다. 이 변화들은 비시장(非市場, nonmarket) 생산과 비전유적(非專有的 nonproprietary) 생산의 역할을 증가시켰다.² 이 변화들의 토대를 이루는 것은 독자적 개인들 또는 느슨하거나 긴밀하게 연결된 사람들의 광범위한 협력(collaboration)이다. 새롭게 창발하는 협력은 소프트웨어의 개발, 탐사보도, 전위적(avant-garde) 예술 비디오의 제작, 멀티플레이어 온라인 게임 등의 다양한 영역에서 주목할 만한 성공을 거두었다. 비시장 생산과 비전유적 생산양식들은 함께 새로운 정보환경의 창발을 시사한다. 이 네트워크 정보환경에서 개인들은 산업정보경제에 비해서 더 활동적인 역할을 자유롭게 떠맡을 수 있다. 새로운 자유는 드넓은 실행들의 가능성을 약속한다: 즉, 네트워크 정보환경은 새로운 개인적 자유의 차원을 열어주고, 더 민주적인 참여가 가능한 플랫폼이며, 더 비판적이고 자기성찰적(self-reflective) 문화를 복돋우는 매개체이자, 정보의존적 글로벌 경제에서 지역적 제한 없이 어디에서든 인류 개발을 가능케 하는

¹ 저자가 2006년에 이 책을 출간했으므로 정보생산 구조에 급진적 변화가 일어나기 시작한 시점을 역산하면 웹브라우저가 등장했던 1990년을 그 시작점으로 여기고 있음을 알 수 있다. (옮긴이)

² 다수 문헌들이 proprietary를 “독점적(proprietary)”, “비독점적(non-proprietary)”으로 번역한다. 그러나 “proprietary”의 정확한 법적 의미는 사적 소유권에서 파생되는 배타적 지배(exclusivity), 전유적(專有的) 지배를 의미하지, 시장의 구조적 경제현상을 의미하는 독점(monopoly, monopsony)과는 무관하다. 부정확한 번역의 흔한 사례는 “proprietary software(상용 소프트웨어)”를 “독점 소프트웨어”라고 번역하여 일정한 시장에서 독점적 지배력을 확보한 소프트웨어로 이해하거나, non-proprietary software를 비독점적 시장상황에 놓인 소프트웨어라고 오해하게 만드는 경우이다. 상용 소프트웨어가 언제나 독점적 지배력을 가진 소프트웨어를 자동적으로 의미하는 것은 아니기 때문이다. Black’s Law Dictionary (7판)을 참조하면 “proprietary”의 법적 의미는 “사유재산(private appropriation)으로서 소유권에 기반한 완전한 지배권을 뜻하며 전용 실시권, 통상 실시권, 또는 실시권을 부여할 수 있는 지적재산권자의 기술이나 정보”라고 설명하고 있다. 전유적 정보(proprietary information)는 공공 지식(public knowledge)이 아닌 법적 보호이익이 존재하는 정보를 의미한다. 예를 들어 영업비밀(trade secrets)은 전유적으로 보호되는 정보(proprietary information)이므로 권리자의 허락없이 이용하면 책임이 따른다. 비전유적 정보(nonproprietary information)는 법적 보호이익에 대한 침해가 발생하지 않는 퍼블릭 도메인 또는 공공 지식(public domain, public knowledge)을 뜻한다. (옮긴이)



저작자표시-비영리-변경금지 CC BY-NC-ND 저작자와 번역자를 밝히면 자유로운 이용이 가능하지만, 영리목적으로 이용할 수 없고 변경 없이 그대로 이용해야 합니다.



Benkler, Yochai 저 최은창 역 (2014). 『네트워크의 부: 사회적 생산은 시장과 자유를 어떻게 바꾸는가』. 서울: 커뮤니케이션북스

메커니즘이다.

개별적, 협업적으로 이루어지는 비시장 정보·문화 생산은 점차 그 범주를 크게 확대해 가며 기존의 산업정보경제를 위협하고 있다. 우리는 지금 21세기 초 디지털 환경의 제도적 생태(institutional ecology)를 둘러싼 전투의 한복판에 놓여 있다. 통신법, 저작권법, 국제통상에 관련된 규제부터 도메인네임 등록, 디지털 TV가 어떤 특수한 코드를 인식하기 위해 법적 규제를 제정할 필요가 있는가 등 미세한 문제에 이르기까지, 광범위한 법률들과 제도들이 계속해서 격렬한 논쟁의 장으로 끌려 나오고 있다. 이 맹렬한 논쟁에 참여하는 당사자들은 법과 제도들을 자신들에게 유리한 방식으로 결정되도록 안간힘을 쓴다. 제도적 생태의 지배를 두고 한 치의 양보도 없이 벌어지는 격렬한 전투는 앞으로 10년 이내에 판가를 날 것으로 보인다. 이 전투의 결과는 우리가 지금의 세계를 인식하는 방법에 광범위한 파급효과를 미칠 것이다. 뿐만 아니라 우리가 자율적인 개인으로서, 시민으로서, 문화와 공동체의 참여자로서 과연 어떤 형태로 어느 정도까지 현재와 미래의 세계를 이해하는 방식에 영향을 미칠 수 있는가도 좌우할 것이다.

네트워크 정보경제의 창발

(.....중략.....)

지난 20세기에 나타난 생산양식이 아니라 급진적으로 탈중심화(脫中心化)된 비시장 패턴이 출현했다. 이 전환은 정보생산·문화생산에서 비시장 생산의 역할을 확대시켰다. 이 변화는 인터넷과 함께 출현한 고도의 연산처리 역량을 제공하는 저렴한 프로세서들이 광범위한 네트워크에 걸쳐 상호연결(interconnected)되었기 때문에 가능했다. 첫 번째 전환의 시사점은 새로운 생산패턴들이 — 비시장 기반의 급진적으로 탈중심화된 생산—오늘날 선진국가들의 주변부가 아닌 한복판에서 창발한다는 점이다. 새로운 생산패턴들의 등장은 사회적 생산(社會的 生産, social production)과 교환을 확대한다. 사회적 생산과 교환은 근대 민주국가에서 가능했던 수준을 뛰어 넘어, 재산권·시장 기반의 생산과 함께 네트워크 정보경제의 중요한 하나의 축을 담당하고 있다.

이 책의 I 부는 몇 가지 경제학적 분석들을 설명하고 있다. 무엇보다 가장 중요한 주장은 우리가 “네트워크 정보경제”(networked information economy)라는 새로운 단계의 정보경제의 창발을 경험하고 있다는 점이다. 19세기 후반부터 20세기에 걸쳐 유형화된 산업정보경제에 기초한 정보생산은 이제 네트워크 정보경제에 의해서 대체되고 있다. 탈중심화된 개인활동(decentralized individual action)은 산업정보경제에서 수행했던 (또는 수행했을 수도 있는) 역할에 비해서 네트워크 정보경제에서 더욱 중요한 역할을 수행한다. 탈중심화된 개인적 활동들 가운데 —전유적 전략(proprietary strategy)에 의존하지 않고— 급진적으로 분산된 비시장 메커니즘으로 이루어지는 새로운 협력적, 통합적 활동이 바로 네트워크 정보경제의 특징이다. 예상을 뛰어넘은 컴퓨터 제조기술의 괄목할 만한 발전이 이 같은 변화의 촉매제로 작용했다. 컴퓨터 제조기술의 비약적 발전에서 비롯된 파급효과는 커뮤니케이션 기술과 데이터 저장기술에도 전반적으로 영향을 미쳤다. 현실적 걸림돌로 작용하던 컴퓨팅, 커뮤니케이션, 저장장치의 가격이 떨어지면서 전세계 10억명에 이르는 인구가 정보·문화생산을 위한 물질적 수단을 보유하게 되었다. 19세기 무렵 커뮤니케이션, 정보생산, 문화생산이 보였던 두드러진 특징은 정치적, 경제적 단위들을 구성하는 사회들과 지리적 영역들에 전반에 걸친 효



저작자표시-비영리-변경금지 CC BY-NC-ND 저작자와 번역자를 밝히면 자유로운 이용이 가능하지만, 영리목적으로 이용할 수 없고 변경 없이 그대로 이용해야 합니다.

Benkler, Yochai 저·최은창 역 (2014). 『네트워크의 부: 사회적 생산은 시장과 자유를 어떻게 바꾸는가』. 서울: 커뮤니케이션북스

과적 전달을 필요로 했다는 점이다. 광범위한 지역에 정보를 효과적으로 전달하려면 막대한 규모의 물질적 자본이 투입되어야만 했다. 그러므로 대용량 배포를 가능케 한 기계식 인쇄기기, 전보 시스템, 고성능 라디오, 그 나중에 출현한 TV 송신기, 케이블과 위성, 대용량 컴퓨터 등은 지역적 제한을 초월한 정보의 전달과 커뮤니케이션에 필수적인 요소가 되었다. 누군가 다른 누군가와 커뮤니케이션을 원한다고 해도 대규모 물질적 자본이 없이는 그 바람을 실현하기는 불가능했다. 바로 이 점 때문에 산업시대에 진행되었던 정보와 문화의 생산은 본래적으로 요구되던 정보 경제학의 수준을 넘어서 지나치게 산업화 모델로 치우친 감이 있다. 하지만 네트워크로 연결된 컴퓨터 매개의 커뮤니케이션 환경이 본격적으로 등장하면서 이 기본적인 전제에는 변화가 일어났다. 그 결과 이제 수 많은 개인들이 효과적 정보생산과 커뮤니케이션에 필요한 물질적 요건들을 갖추게 되었다. 정보생산 도구를 갖춘 개인들의 규모는 불과 20여년 전, 기초적 정보생산·교환 수단만 보유했던 개인들과는 비교할 수 없을 정도로 확대되었다.

효과적 정보생산에 걸림돌로 작용하던 물리적 제약이 제거되자 인간의 창의성과 정보 경제학은 네트워크 정보경제를 구성하는 핵심적 요소가 되었다. 지난 세기, 경제적 생산 이론들은 석탄, 철강, 육체노동 등이 주류를 이루던 산업경제의 특성에 바탕을 두고 이론화되었다. 그러나 네트워크 정보경제의 특징은 산업경제의 모습과는 확연한 차이를 드러낸다. 정보생산 시스템의 특징을 세 가지 측면에서 분석할 수 있다. 첫째, 비전유적 전략(nonproprietary strategies)은 철강이나 자동차 생산보다는 정보생산 과정에서 언제나 더 중요한 역할을 수행했다. 커뮤니케이션의 경제학이 산업경제의 모델에 맞춰져 있을 때조차도 비전유적 전략은 정보생산에서 강점을 보였다. 비시장적 동기들은 자동차 산업 등의 분야 보다는 교육, 인문학, 과학, 정치 분야의 토론과 신학적 논쟁에 활력을 불어넣었다. 산업정보경제의 물질적 장벽은 우리의 정보환경을 전유적 권리와 시장기반 전략에 집중하도록 만들었지만 이제는 비시장적, 비전유적 동기에 기반한 조직화 형태들이 정보생산 시스템에서 한층 중요한 원칙으로 받아들여지고 있다.

둘째, 우리는 비시장 생산의 창발이 가져온 중요한 함의를 깨닫게 되었다. 개인들은 이제 전 세계 수 백만 명과 연결될 수 있고, 정보를 알릴 수 있으며, 유익한 영향을 줄 수도 있다. 과거에는 이런 방식의 접근은 개인들에게는 불가능했다. 예전에는 동기를 부여받은 개인들이 존재해도 시장 조직이나, 박애주의적 활동 또는 국가의 재정지원을 받는 활동을 통해서만 그 움직임들을 하나로 모을 수 있었다. 그러나 이제는 그 경로를 거치지 않고도 네트워크에 연결된 누구나, 어디에서든, 개인들의 활동들과 역량을 모으는 통합적 효과(coordinate effect)를 구현할 수 있다. 개인들이 스스로를 그다지 협동적인 사람이 아니라고 여길지라도, 각자의 개별적 활동들이 합쳐지는 통합적 효과를 통해 새롭고 풍부한 정보환경을 생산해 내는 것이다. 예컨대, 구글 검색엔진에 어떤 관심주제를 입력하고 검색엔진이 이용자의 질의어에 응답하여 검색결과를 내놓는 방식을 살펴보면 이해하기 쉽다. 구글의 “정보재”(information good)는 통합적 효과에 의해 생산된다. 폭넓고 다양한 개인들과 조직체들은 광범위한 동기들(시장적·비시장적 동기와 국가적·비국가적 동기를 모두 포함한다)에 바탕을 두고 활동한다. 그 활동들은 개별적으로 이루어지므로 유기적으로 연결되지 않았지만 통합적 효과에 의해 “정보재”로 거듭나게 된다.

셋째, 가장 급진적이고 혁신적인 시사점은 정보·지식·문화의 동료생산(peer production)처럼 효과적으로 수행되는 대규모 협력적 활동들(large-scale cooperative efforts)이 증가한다는 사실이다. 프리·오픈소스 소프트웨어는 대규모 협력의 전형적 모습이다. 오늘날 우리는 주요 소프트웨어 플랫폼뿐만 아니라 동료생산을 통해 만들어지는 백과사전, 뉴스, 논평, 몰입형 가상세계 엔터테인먼트(immersive entertainment) 분야에



저작자표시-비영리-변경금지 CC BY-NC-ND 저작자와 번역자를 밝히면 자유로운 이용이 가능하지만, 영리목적으로 이용할 수 없고 변경 없이 그대로 이용해야 합니다.



Benkler, Yochai 저 최은창 역 (2014). 『네트워크의 부: 사회적 생산은 시장과 자유를 어떻게 바꾸는가』. 서울: 커뮤니케이션북스

이르기까지 거의 모든 정보와 문화생산의 영역에서 프리·오픈소스 소프트웨어 모델의 확장을 목격하고 있다. 이 책은 다양한 영역에 걸쳐 프리·오픈소스 소프트웨어 모델이 어떻게 확장되고 있는가를 검토할 것이다.

앞에서 설명한 변화들은 물론 이해하기 어려울 수 있다. 효과적으로 수행되는 대규모 협력의 증가라는 개념은 기존의 경제학적 통념과 충돌하고 산업경제에 적합하게 만들어진 제도들과 조화되지 않기 때문이다. 산업경제에 대한 진지한 대안이라고 해보았자 오늘날 그다지 탐탁스럽지 않게 여겨지는 국가 공산주의(state communism)만이 존재했을 뿐이었다. 프리·오픈소스 소프트웨어의 성공은 몇몇 뛰어난 경제학자들의 학문적 관심을 끌었다. “어떻게 느슨히 연결된(loosely affiliated) 수천 명의 프리 소프트웨어 개발자들은 어떻게 GNU/Linux 같은 거대한 운영체계를 만들어냈는가?”, “프리 소프트웨어는 어떻게 마이크로소프트(Microsoft)에 맞서 경쟁할 수 있었는가?”라는 의문을 가졌다. 점차 많은 연구자들이 각자의 본래의 연구주제를 벗어나지 않는 한도 내에서 프리·오픈소스 소프트웨어와 개발자 커뮤니티의 특징들에 초점을 두고 있다. 에릭 폰 힙펠(Eric von Hippel)은 “이용자 주도 혁신(user driven innovation)”이라는 개념을 통하여 개인적 필요와 창의력이 어떻게 개인적 수준의 혁신을 일으키고, 그 혁신이 어떻게 비슷한 생각을 가진 다른 개인들을 거쳐 널리 확산되는가에 중점을 두었다. 프리 소프트웨어가 제시하는 정치적 함의의 중심에는 중요한 역할을 수행한 두 명이 존재한다. 프리 소프트웨어 재단(Free Software Foundation)의 설립자 리처드 스톨만(Richard Stallman)와 에벤 모글렌(Eben Moglen)은 심오한 통찰력을 발휘하여 프리 소프트웨어 재단을 적극적으로 발전시켰다. 그러나 프리 소프트웨어 개발은 수 많은 비시장 동료생산 현상들 가운데 두드러진 하나의 사례일 뿐이다. 5만 여명의 발룬티어들은 어떻게 공동으로 브리태니카(Britannica) 백과사전의 가장 강력한 대체제 위키피디아(Wikipedia)를 어떻게 성공적으로 집필하고 대중에게 무료로 공급할 수 있었을까? 어떻게 450만 여명의 개인들은 자발적으로 유헤 컴퓨터 작동 사이클을 기부하여 지구상에서 가장 강력한 슈퍼 컴퓨터 SETI@Home (외계지적생명체 탐사용 컴퓨터)를 만들 수 있었을까? ³ 이 현상들을 제대로 설명할 수 있는 분석 모델이 없는 상황에서 이 사례들을 단지 호기심거리로 치부하거나 일시적 유행이나 단지 시장에서 부분적 의미만을 가진 사건으로 다루려는 경향이 존재한다. 그러나 지금 우리에게 필요한 것은 이 현상들의 의미를 통찰하는 것이다. 새로운 생산양식이 세계에서 가장 선진화된 국가들의 한복판에서 창발하고 있다. 대부분의 선진국가들에서 고도의 컴퓨터 네트워크기술에 바탕을 둔 정보재와 정보 서비스가 최상위 가치로서 그 역할을 수행하고 있다.

인간은 다양한 방식으로 동기를 부여받아 왔다. 사람들은 도구적으로 활동하고, 비도구적으로 활동하기도 한다. 물질적 이익을 위해서 활동하지만, 반면에 정신적 안정감이나 만족감을 위해서, 가끔은 사회적 유대감을 위해서 활동하기도 한다. 물론 이것은 전혀 새롭지도 않고 세계를 뒤흔들만한 사실도 아니다. 사람들에게 가치있고 중요한 무언가를 창작해낼 수 있는 대부분의 기회들은 물리적 자본이 필요했기 때문에 쉽게 실현되기 어려웠다. 이 점은 산업경제에서 그대로 유지되었고 나아가 산업정보경제도 역시 마찬가지였다. 증기기관부터 대량생산 조립라인에 이르기까지, 복식 윤전 인쇄기에서 통신위성의 제작에 이르기까지 자본적 제약들(capital constraints)이 걸림돌로 작용했다. 그러므로 “누군가가 무엇을 하기원한다”는 사실만으로

³ SETI@home은 SETI (Search for Extra-Terrestrial Intelligence) 프로그램의 일부로서 분산 컴퓨팅 기술을 활용하여 웹에 연결된 수 많은 컴퓨터들을 이용해 외계 지적 생명체를 탐구하는 프로젝트이다. 캘리포니아 대학교 버클리 네트워크 컴퓨팅을 위한 오픈 인프라(BOINC: Berkeley Open Infrastructure for Network Computing) 에 소속되어 있으며 일반인의 참여가 가능하다. (옮긴이)



저작자표시-비영리-변경금지 CC BY-NC-ND 저작자와 번역자를 밝히면 자유로운 이용이 가능하지만, 영리목적으로 이용할 수 없고 변경 없이 그대로 이용해야 합니다.



Benkler, Yochai 저 최은창 역 (2014). 『네트워크의 부: 사회적 생산은 시장과 자유를 어떻게 바꾸는가』. 서울: 커뮤니케이션북스

실행에 옮기기는 불가능했다. 따라서 자금조달은 불가피하게 자본집약 프로젝트에 중점을 두어야 했다. 그러나 자본집약 프로젝트는 투자를 정당화하는 생산과 조직전략에만 치우쳤다. 시장경제는 시장 기반의 생산에 전략적 초점이 맞춰졌고, 국영(state-run) 경제는 국가 관료제의 목적 달성에 전략이 집중되었다. 하지만 시장경제와 국가 관료주의를 막론하고 가치창출을 위해 타인과 협력하려는 개인의 실질적 자유는 생산에 필요했던 자본요건만큼 제한되었다.

(.....중략.....)

네트워크 정보경제가 의미하는 바는 다음과 같다. 이미 연결되어 있거나, 앞으로 연결될 수 십억명의 전 세계 네트워크 이용자들 가운데 누군가가 인간의 창의성, 컴퓨터, 네트워크 연결을 필요로 하는 무언가를 만들고 싶어한다고 가정하자. 그 이용자는 작업을 혼자 독립적으로 해낼 수도 있지만, 다른 사람들과의 협업을 통해서 해낼 수 있다. 만일 이용자가 혼자만 아니라면 최소한 다른 개인들과 상호 보완적 협업 작업이 가능하다. 따라서 개인들은 필요한 자본역량을 이미 보유한 셈이다. 그 결과 개인들은 가격 시스템의 시장 행위 주체들(market actors)이 아니라, 사회적 존재이자 인간적 존재가 된다. 협업적 작업 과정을 통해서 개인들은 서로의 사회적 상호 작용으로 성취되는 인간적 가치를 발견한다. 그러므로 어떤 일정한 조건에서는 비시장 기반의 공동작업이 참여자들의 동기유발에 더 효과적이다. 비시장 협력(nonmarket collaboration) 방식의 정보 프로젝트에 참여하는 창의적 참가자들은 전통적 시장 메커니즘이나 회사 조직의 구성원들보다 더 효율적으로 작업을 수행한다. 그 결과 정보·지식·문화를 생산하기 위해 네트워크 환경에 기반하는 비시장 협력방식은 널리 확산되었다. 비시장 협력방식의 우위는 다수의 개인들이 연결되어 있는 그 어떤 형태의 네트워크에도 적용된다. 비시장 협력과정을 거쳐 생산된 결과물은 배타적 재산으로 여겨지지 않고, 개방적으로 공유(open sharing)한다는 확고한 윤리적 원칙을 따른다. 따라서 누구든지 그 생산 결과물을 바탕으로 새로운 작업을 덧붙이고, 확장할 수 있으며, 자신의 용도를 위해 사용이 가능하다.

비시장 생산의 실재성(實在性)과 유의성(有意性)은 20세기 말의 시장 기반 경제에서 여전히 살아가는 사람들은 상식적으로 이해하기 어려울 수 있으므로 나는 I 부를 통해 직관적으로 “안다”고 여겨지는 수준을 뛰어 넘어 매우 상세한 설명을 제공하려 한다. 경제적 분석에는 관심이 없는 독자들은 이 책의 도입부와 I 부만을 읽기를 권한다. 특히 2장의 내용 중에 소제목 “정보생산이 컴퓨터 네트워크를 만날 때”, “현재 우리의 정보생산 시스템에서 가능한 다양한 전략들”, 그리고 3장에서 설명하는 사례들을 읽기 바란다. 해당 부분들은 다양한 정보생산 전략 및 비시장 생산(개별적·협력적 모델 모두)에 대한 직관적 분석을 제공하므로, 이 책의 규범적 분석과 설명을 이해할 수 있는 바탕이 될 것이다. 물론 어떤 독자들은 비시장 생산의 지속 가능성 및 효율성에 회의적인 시각을 가지고 있을 것이다. 어떤 독자들은 비시장기반의 정보·지식·문화 생산과 관련한 효율적 전략조차도 납득하기 어려울 것이다. 만일 그렇다면 I 부 전체를 읽기를 권한다. 비시장 생산의 실현가능성과 비시장 생산의 실행이 내가 주장하는 핵심적 논점이다. 개인들의 자유로운 공헌은 네트워크 환경에서는 체험의 형태로 나타난다. 그것은 동시에 정치이론적 논의, 제도적 논의, 법적 논의를 전개하기 위한 사실적 토대가 된다.

(.....중략.....)



저작자표시-비영리-변경금지 CC BY-NC-ND 저작자와 번역자를 밝히면 자유로운 이용이 가능하지만, 영리목적으로 이용할 수 없고 변경 없이 그대로 이용해야 합니다.