



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

5장 개인적 자유: 자율, 정보, 법

네트워크 정보경제의 창발로 말미암아 개인적 자율성이 개선될 가능성이 커지고 있다. 첫째, 네트워크 정보 경제는 개인이 자신을 위한 작업이나, 개인이 독자적으로 수행할 수 있는 작업의 범위와 다양성을 상당히 넓혀준다. 산업 정보경제(industrial information economy)에서 개인을 부자유스럽게 엮어매었던 핵심적 물질적 장애물들이 제거되기 시작하면서 삶의 중요한 영역이 확장되고 있다. 선진국가들에서 살아가는 대다수가 효과적으로 이용 가능한 필수적 물질적 기반, 도구들, 플랫폼을 보유하게 되면서 개인의 자유를 제약하던 물질적 장애물은 점차 사라지고 있다. 둘째, 네트워크 정보경제는 전유적(proprietary) 플랫폼 기반의 매개적 커뮤니케이션을 제공하기도 하지만 동시에 비전유적(nonproprietary) 대안적 커뮤니케이션에 활용할 수 있는 역량과 정보도 제공한다. 이렇게 되면 통신 인프라의 소유자들이 개인들에게 미치는 영향력의 범위가 축소된다. 개인들의 입장에서는 거대한 통신 인프라를 통한 정보 전달에만 의존하지 않아도 되기 때문이다. 물론, 소비자들을 교묘한 인위적 조종가능한 수동적 대상들(passive objects)로 다루는 방식이 (이 모습은 TV 시청 문화에서 전형적으로 나타난다) 하루 밤만에 사라지지는 않겠지만, 미디어 조작은 점차 그 영향력을 잃고 있다. 셋째, 네트워크 정보환경은 개인들이 접하는 정보의 범위와 다양성을 질적으로(qualitatively) 증가시킨다.

(.....중략.....)

스스로, 혼자서 그리고 타인과 함께 더 많이 행동하는 자유

로리 세하스(Rory Cejas)가 영화 스타워즈를 보고 감명을 받아 팬으로서 영화를 찍으려고 아내, 동생, 친한 친구들에게 도움을 요청한 것은 그가 26살이던 2003년 마이애미 소방서에서 일하던 무렵이었다. 세하스는 단지 캠코더, 삼각대, 필름, 이미지 생성기와 편집기만을 가지고 20분 분량의 영화 <제다이의 전설>(The Jedi Saga)를 만들었다. 이 영화는 스타워즈의 패러디가 아니었고 사회를 비판하기 위해서 만든 것도 아니었다. 그가 만든 영화는 원작과 동일한 유형의 인물과 줄거리를 이용하여 스타워즈 같은 장르의 영화를 만들려고 시도한 직접적 노력의 결과물이었다. 만일 디지털 시대가 도래하기 이전이었다면 세하스의 작업은 현실적으로 어려웠을 것이 분명하다. 세하스가 자신의 아내를 팜파탈(femme fatale)로 만들고, 동생을 제다이 기사로 분장시켜 광선검을 들고 암흑 제국의 복제군대에 맞서 싸우도록 하는 계획은 아마 그의 인생에서는 실현하기 불가능했을 것이다. 또한 자신이 제작한 영화를 친구들이나 다른 사람에게 배포할 수도 없었을 것이다. 하지만 문화생산의 물리적 조건들이 변하면서 이 작업은 세하스에게 실현가능한 선택의 일부가 되었다. 세하스는 영화를 찍기 위해 정부의 도움을 얻거나, 근사한 촬영용 스튜디오를 빌리기 위해 미디어 이용 허락절차(media access rule)에 따를 필요도 없었다. 또한 판타지를 보고 싶어하는 사람들에게 자신이 만든 영화를 배포하는 것은 누군가의 상영 허가도 필요하지 않다. 세하스에게 허락된 새로운 선택권의 범위는 이제 매우 넓어졌으므로 그는 조지 루카스(George Lucas)가 제작한 영화를 영화관이나 텔레비전 앞에서 수동적으로 앉아서 감상할 수도 있고, 아니면 자신이 나서서 영화를 직접 제작할 수도 있는 것이다.

물론 세하스가 만든 “제다이의 전설”은 블록버스터급 영화가 되지는 못할 것이다. 많은 사람들에게



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

큰 인기를 얻지도 못할 것이다. 세하스의 영화가 시청자들에게 조지 루카스가 만든 영화만큼의 흥미를 안겨 줄 수는 없겠지만 이 이야기의 요점은 다른 곳에 있다. 세하스 같은 평범한 사람이 설마 조지 루카스의 영화를 대체하려는 야심까지 가지지는 않았을 것이고 세하스는 바로 자신의 행동을 바꾸기 위해 영화를 만들었다. 즉, 누군가가 그린 그림을 텔레비전 앞에서 앉아 멍하니 보는 것이 아니라 자신이 직접 나서서 붓을 들고 그림을 그리는 것이다. 적극적으로 참여하고 움직인다면 시청자들은 단순히 말하는 인물들을 보고 듣지 않고, 친구들과 가족이 함께 대화하고, 함께 노래하는 듯한 흥미를 느낄 수 있다. 산업 정보경제의 전형(epitome)으로 여겨지는 TV 시청문화는 소비자들의 역할을 극단적으로 수동적으로 만들어 버렸다. 미디어 학자 존 피스케(John Fiske)처럼 “자신들에게 전달되는 메시지를 추론하고 해석하는 시청자의 지속적 역할”이라는 긍정적 분석을 내놓은 경우도 있다.¹ 하지만 수동적 소비자 역할의 특성은 TV 시청 모델에서 분명히 드러난다. 미디어 프로그램은 완제품으로 소비되며, 개인들은 생산에 참여하지 않는다. 영화 상영관을 살펴보면 이 사실이 너무나도 확연히 드러난다. 불이 꺼진 상황에서 울리는 웅장한 음향과 대형 스크린 등은 소비자들을 생산과정에서 철저히 제외하고 완제품인 영화만을 받아들이도록 눈, 귀 같은 수용적 기관만을 남겨둔다. 영화 즐기기는 단지 오락의 한 형태일 뿐이므로 별 문제가 없다. 하지만 대부분의 사람들이 속한 정보환경이 마치 영화관처럼 되버린다면 이것은 문제가 된다. TV 문화가 초래한 시청자의 수동성은 산업 정보경제 후반기에 대다수 인구의 삶에 특징으로 자리잡았다. 소파나 편안한 장소에 깊숙히 몸을 웅크리고 TV로 맨하탄 메디슨(Madison)가를 지켜보는 일에만 정신이 팔려있다면 그/그녀는 자신이 속한 정보환경 구성에는 전혀 참여하지 못한다.

어쩌면 TV 시청 문화로부터 네트워크 정보경제로의 전환을 상징적으로 잘 보여주는 엔터테인먼트 상품은 아마도 대규모 멀티플레이어 온라인 게임(massive multiplayer online game)일 것이다. 이런 유형의 게임들에는 보통 두 가지의 특징이 존재한다. 첫째, 지속적인 게임환경을 제공한다. 게임 내에서의 행동, 생산된 “오브젝트”(objects)는 장소와 무관하게 다른 플레이어에 의해 파괴될 때까지 계속 존재한다.² 이 사실은 모든 게임 유저들에게 동일하게 적용된다. 둘째, 게임들은 수천, 수만 명의 유저들의 대규모 협력 플랫폼(massive collaboration platforms)의 기능을 한다. 한국에서 가장 인기를 끌고 있는 온라인 게임 리니지(Lineage)는 무려 4백만명이 넘는 게임 유저들을 보유하고 있다. 대규모 멀티플레이어 온라인 게임의 플랫폼들은 플레이어가 다른 게임 플레이어를 상대로 자신이 가진 능력과 기술들을 시험해 볼 수 있는 다양한 상황들을 제공하기도 한다. 컴퓨터 게임환경은 유저들의 행동과 사회적 교류에 대한 관계적 데이터베이스를 지속적으로 제공한다. 울티마 온라인(Ultimate Online), 에버퀘스트(Everquest) 등의 초창기 게임들은 게임이 벌어지는 상황에 대한 충분한 샘플들을 보여주면서 시작한다. 게임을 운영하는 프로그래머들은 게임 유저들이 움직이는 행동 범위, 관계망의 범위를 확정하는 역할을 지속적으로 수행한다.

(.....중략.....)

¹ 피스케(Fiske)는 TV가 “텍스트”를 시청자에게 던져주면 시청자는 자신들의 다양한 사회적 배경과 정체성을 가지고 텍스트 안의 사회문화적 콘텐츠를 다양하게 검토한다고 주장한다. 그는 대규모의 시청자들이 제공되는 미디어를 아무런 생각도 없이 수동적으로 소비하는 소비자라고 보았다. 따라서 “시청자(audiences)”가 무비판적 대중이라는 개념에 동의하지 않는다. (옮긴이)

² 세컨드 라이프에서 오브젝트는 유저가 직접 만든 아이템이다. 제작사가 만드는 오브젝트는 없다. 옷 외에도 무기나 총, 탈 것, 거대한 우주선, 오두막까지 다양하다. 유저들의 상상력에 의해 새로운 오브젝트들은 언제든 만들어질 수 있다. (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

세컨드 라이프(Second Life)와 제다이의 전설(Jedi Saga)를 엔터테인먼트 영역에서 일어난 사소한 사건에 불과하다고 무시해 버릴 수도 있다. 하지만 두 사례들은 네트워크 정보경제에 속한 사람들과 기업들에게는 모두 가능성의 전환(shift)을 제시한다. 기업들은 능동적 창조자가 되는 도구를 판매하고, 게임 유저들에게 정보환경을 제공하기 때문이다. 무엇보다 주목할 점은 두 사례들에는 온종일 TV나 보는 사람들의 행동이나 문화와는 달리 확연한 차이가 존재한다는 것이다. 이 특징들은 네트워크 정보환경에서, 특히 동료생산에서, 전형적으로 나타나는 개인적 역할의 전환을 나타낸다. 에릭 레이몬드(Eric Raymond)는 리눅스(Linux)커널 개발 커뮤니티를 처음 시작한 리누스 토발스(Linus Torvalds)를 “궁금한 문제는 반드시 해결하고야 마는”(itch to scratch) 엔지니어로 묘사했다.³ 동료생산 프로젝트(Peer-production projects)는 성취목표가 분명한 사람들과 함께 기꺼이 그 목표 실현을 도우려는 온라인 커뮤니티로 구성된다. 대부분의 동료생산 프로젝트는 네트워크를 이용하여 함께 참여할 수 있는 사람들을 찾아낸다. 마이클 하트(Michael Hart)는 퍼블릭 도메인(public domain)에 속한 전자 원문들을 모아서 전세계의 모두가 이용할 수 있는 온라인 도서관을 구축하는 구텐베르크 프로젝트(Project Gutenberg)를 30년 이상 지속해 왔다.⁴ 현재 구텐베르크 프로젝트에는 수백명의 발룬티어들이 참여하고 있다. 발룬티어를 모으고 연결하여 프로젝트를 진행하는 방식은 처음에는 천천히 진행되었지만 최근 들어 점차 효율적으로 빠르게 작업이 진행되고 있다. 찰스 프랭스(Charles Franks)는 전자원문을 더 효율적으로 교정할 수 있도록, 스캔된 원문과 구텐베르크 프로젝트의 전자원문(e-texts)을 비교하는 인터페이스를 설계했다. 라스베가스에서 컴퓨터 프로그래머로 일하던 찰스 프랭스는 몇 년간의 개인적으로 활동을 하다가 마이클 하트(Michael Hart)와 힘을 합치게 된다. 현재 찰스 프랭스가 만든 인터페이스를 이용하여 1000명이 넘는 발룬티어들이 매달 200~300권 가량의 전자책을 교정한다. 위키피디아(Wikipedia), 오픈 디렉토리 프로젝트(Open Directory Project), 그리고 다른 동료생산 프로젝트들에 참여하는 수천명의 발룬티어들은 자신의 삶의 크고 작은 일부분을 동료생산 프로젝트에 투자하고 있다. 발룬티어들은 리누스 토발스(Linus Torvalds), 마이클 하트(Michael Hart), 제다이의 전설(Jedi Saga)이 이루어낸 성공적 스토리가 자신의 프로젝트에도 또한 실현될 수 있는 가능성을 원한다.

(.....중략.....)

우리가 생각하는 자율성 개념이 형성된 배경에는 여타의 다른 경쟁적인 정치 시스템들을 누르고 지배적 위치를 차지한 민주국가의 시민권 존중이라는 맥락만 존재하는 것이 아니다. 시장기반 산업경제가 다른 경쟁 시스템을 누르고 그 지배력을 확장해온 사실도 고려해야 한다. 지난 세기 동안 우리가 발전시킨 문화는 산업경제 때문에 사라져 버린 자발적 주체의 '행위성(agency)'의 목소리와 이미지로 가득하다. 대규모 산업생산은 노동자들을 톱니바퀴 정도로 축소시켰고, 소비자들을 단지 수용체(receptacle)로 전락시켰던 것이다. 이런 문화적 이미지는 인간을 생산함수와 수요함수로 파악하는 후생 경제학(welfare economy)의 1차원 커브에 잘 나타나있다.

³ 오픈소스 커뮤니티에서의 혁신이란 개념은 “필요가 아이디어를 낳고 아이디어가 개발을 이끈다”는 이른바 “가려운 곳 긁기(scratch an itch)”에서 나오게 된 것이다 (윤긴이)

⁴ 프로젝트 구텐베르크(Project Gutenberg <http://www.gutenberg.org>)는 인류가 생산한 모든 정보와 문서 자료를 전자정보로 저장하고 배포하는 프로젝트로, 1971년에 마이클 하트(Michael Hart)가 시작했다. 전자화된 문서(e-text)를 누구나 무료로 받아 읽을 수 있는 온라인 도서관을 구축하고 있으며 현재 등록된 전자책은 대부분이 영어로 된 소설, 시, 단편소설, 드라마 등의 문학작품이지만 요리책, 사전류, 정기간행물도 포함되어 있다. 또한 오디오 파일, 음악 악보도 보유하고 있다.(윤긴이)



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

인간을 일종의 생산함수로 파악하는 접근법은 프레데릭 테일러(Frederick Taylor)가 제시한 “과학적 경영의 이론”(The Theory of Scientific Management)에 뿌리를 두고 있다. 그는 생산과정에서의 노동자들의 모든 움직임과 행동들을 추상화하고 개념화했다. 모든 지식은 시스템 내에 존재하는 반면, 노동자들은 교체가능한 부품으로 취급된다. 아이러니하게도 테일러리즘(Taylorism)은 저임금 노동착취와 아동노동이 약탈적으로 자행되었던 1차 산업시대(the first industrial age)에 비해서는 크게 진전된 형태의 생산관리 방식이었다. 하지만, 테일러리즘은 찰리 채플린(Charlie Chaplin)의 비극적 코미디 “모던 타임즈”(Modern Times)에서는 기계적 존재(mechanical existence)로 그려졌다. 산업적 테일러리즘의 단조로운 작업방식은 오늘날 선진국가들에서는 찾아보기 어렵고, 빈곤국가들에서 마저 외면당하고 있다.

(.....중략.....)

산업경제 안에서 살아가는 대부분의 사람들은 수직적 위계관계에 의한 생산에 참여하며 대부분의 시간을 보내고, 일과 후에는 상대적으로 좁은 선택 가능성만을 가지고 소비자로서 살아간다. 하지만 반드시 이 방식으로 살아야만 하는 것은 아니다. 마이클 피오르(Michael Piore)와 찰스 세이블(Charles Sabel)의 공저 <2차 산업 분기점>(Second Industrial Divide),⁵ 로베르토 웅거(Roberto Mangabeira Unger)의 저서 <허구적 필요성>(False Necessity)은 1980년대와 1990년대에 등장한 “제 3의 길”(a third way)에 핵심적 이론적 기초를 제공했다.⁶ 제 3의 길은 수직적 위계질서로 특징지어지는 생산 시스템의 대안을 모색하면서 새로운 생산과정의 방향은 개별적 주체(individual agency) 같아치우기에만 전적으로 의존하던 종전 방식에서 탈피하려 했다. 한편, 철저히 탈중심적 비시장 생산의 창발은 그동안 제한되어서 약화된 상태에 놓인 노동자와 소비자의 역할을 확대할 새로운 방법론을 제시한다. 비시장 생산은 북부 이탈리아의 예술산업에 국한된 것도 아니고, 신흥 국가들을 위해 상상된 개념도 아니며 가장 발전된 선진국가들의 한복판에서 지금 시작되고 있다. 동료생산 또는 탈중심적 비시장 생산은 문화, 엔터테인먼트, 정보와 관련된 영역에서 생산자/소비자 관계를 역전시킬 수 있다. 이용자들은 정보생산·교환 관계의 새로운 분류법으로 주목받고 있다. 여기서 이용자는 때로는 소비자이지만 때로는 생산자의 역할을 수행하는 개인을 뜻한다. 이용자들은 자신의 생산적 활동, 자신이 소비할 대상, 소비하는 방법을 분명하게 정의하는 활동적인 참여자다. 생산과 소비, 노동과 유희 등으로 양분되는 삶의 영역에서 네트워크 정보경제는 이용자 통제가 아니라 이용자 활동을 촉진하는 환경을 적극 창출함으로써 개인적 자율성을 실질적으로 강화시킨다.

급진적으로 탈중심적인(radically decentralized) 비시장 생산의 창발은 —특히 동료생산— 개인들에게 실

⁵ 자본주의의 황금기로 불렸던 1945년 이후 선진국들에서는 생산성이 저하되고 실업률이 상승했다. 유연 전문화론(flexible specialization)은 이 위기의 원인을 지난 시절의 번영을 가능하게 해주었던 물질적 기초인 대량 생산체제의 한계에서 찾는다. 표준화된 제품의 대량 판매시장의 포화와 차별화된 제품시장의 등장은 대량 생산체제의 한계를 가져왔다고 분석한다. 마이클 피오르(Michael Piore)와 찰스 세이블(Charles Sabel)의 공동 저서 <2차 산업분기점>(The Second Industrial Divide: Possibilities For Prosperity)은 1970년대를 기존의 대량생산체제가 쇠퇴하며 유연전문화 체제가 등장하는 분기점(divide)으로 파악한다. (윤긴이)

⁶ 자유주의 사회가 가지는 근본모순(fundamental contradiction)을 분석하는 비판법학(Critical Legal Studies)의 이론가 중 한명인 로베르토 웅거(Roberto Mangabeira Unger)는 자유주의적 한계상황을 극복할 수 있는 방법론을 사회이론과 법이론을 통해 제시했다. 웅거는 제도 숭배주의를 비판하며 역동적 사회변화를 위한 법의 역할을 강조한다. 그의 핵심적 이론적 모티브는 이른바 “허구적 필연성(false necessity)”의 극복이다. 자유주의 사회에서 법은 사회변화와는 거리를 유지하면서 법적 안정성을 실현해야 한다고 인식되고 있지만 우연성과 정치성의 산물인 법과 제도 자체가 문제를 발생시킬 수 있다고 본다. 이 경우 법제도와 구조들을 개선하는 프로그램이 필요하다고 역설한다. (윤긴이)



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

YOCHAI BENKLER

The Wealth of Networks

How Social Production Transforms Markets and Freedom

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

현가능한 “새로운 유형의 행동들”을 가능하게 한다. 이제 개인들은 자신이 원하는 일이 실제로도 실현가능하다는 확신을 가질 수 있다. 디지털 네트워크 환경에서 개인들은 자신의 의지에 따른 일을 하고, 구축하고 싶은 것들을 구축해갈 수 있다. 그 추구과정에서 감당못할 엄청난 비용이나 이질적 관료주의 때문에 좌절당할 필요도 없으며, 좌절하지도 않으려 한다. 개인들의 행동은 정치적 조직을 형성하는 영역에 집중될 수도 있으며 (MoveOn.org의 창립자처럼),⁷ 또는 교육의 영역이나 전문적 성취에 집중될 수도 있다. 캐나다의 뉴펀들랜드 가너(Newfoundland, Gander)에 위치한 학교의 어떤 5학년 학급에서 바이킹 해적선 정보를 모조리 굶어모아서 세계적인 정보센터를 만들기로 결심했던 짐 코니쉬(Jim Cornish)의 경우가 좋은 사례이다. 네트워크 정보환경은 어떤 영역에서든 예전에는 존재하지 않던 생산적 삶의 영역을 우리에게 열어주고 있다. 결과적으로 우리가 생산적 인간으로서 살아갈 수 있는 새로운 방식을 상상하게 해주었다. 누구나 자유로이 사용할 수 있는 컴퓨터 운영 시스템을 개발하고, 백과사전을 출판하는 일은 불과 몇 년전만 해도 아예 불가능한 일로 여겨졌다. 그러나 이제는 더 이상 뜬구름 잡는 소리나 공상이 아니다. 물질적, 사회적 상황 속에서 살아가면서도 독립적으로, 또는 느슨히 연결된 타인들과의 협동을 통해서 동료생산 프로젝트를 실행하려는 열망을 가진 인간들은 정보생산의 주체로 엄청난 잠재적 힘을 보유하고 있다. 우리가 속해 있는 물질적, 사회적 조건에 의해서가 아니라, 스스로의 자유의지와 상상력에 의해 살아갈 때 우리는 더 자기주도적 삶을 영위할 수 있다. 적어도, 20세기 마지막 10년 까지의 가능했던 수준과 비해 더 효율적으로 실행이 가능하다.⁸

(.....중략.....)

형식적 자율성 이론이 주목하는 “자애롭게도 우리의 삶을 더 자율적 방향으로 이끌어주는 관료주의”에 대한 두려움이란 설득력 있는 지적이며 충분히 납득할 수 있다. 그러나 형식적 자율성 개념은 자율성에 영향을 줄 수 있는 정책적 함의를 진단하기에 너무나 둔감하기 때문에 높은 비용이 소요된다. 그러므로 그다지 적절한 수단으로 보기는 어렵다. 사람들이 다양하게 존재하는 방식을— 어떤 입장이나 조건에 놓여진 개인들, 상황에 얽매어 있는 개인들, 혼란스러운 개인들— 충분히 고려하여 법과 제도가 실제로 어떻게 우리 삶에 영향을 미치며, 우리가 결정하는 의미로운 선택에 영향을 미치는가를 이해해야만 한다. 만일 파악에 실패한다면 높은 비용이 발생하게 된다. 개인들은 신뢰하는 바를 형성하고, 변경하고, 의견과 계획을 정립하고 방어할 수 있는 존재들이다. 물론 타인의 반박을 듣고 의견을 바꿀 수도 있다. 살다보면 우리 스스로가 내린 몇 가지 결정들이 타인들에 비해서 상당히 자유로운 상황에서 선택가능했다는 점을 깨닫게 된다. 하지만 기계에 둘러싸여있거나 사무실 칸막이에 갇힌 자신을 발견할 때면 우리는 스스로를 비웃거나 탄식하기도 한다. 무기력한 기분을 느낄 때면 자유의 부재, 복리후생 제도의 부족 등을 탓한다. 무엇이 되었든 어떤 조건에서든 우리가 “자유롭다”고 경험한 것들을 소중히 여기게 된다. 어떤 특별한 이유가 있어서가 아니라 바로 자유 자체를 이유로 자유의 느낌을 소중히 간직하는 것이다.

⁷ 미국의 대표적인 온라인 시민주권운동 단체인 “무브온”(moveon.org)은 진보적 가치를 적극옹호하는 정치활동을 펼치고 있다. 미국 민주당의 ‘디지털 군대’로 불리는 무브온의 회원은 330만명이 넘는다. 주로 온라인을 통해 활동하지만 오프라인 강연도 활발히 진행한다. (윤긴이)

⁸ 저자가 말하는 “20세기의 마지막 10년까지”라는 의미는 월드와이드웹(World Wide Web)과 웹브라우저의 등장으로 인터넷이 대중화된 시점 이전을 의미한다. 1992년 11월 미국 슈퍼컴퓨팅센터(National Center for Supercomputing Applications: NCSA)가 누구나 웹을 쉽게 이용할 수 있도록 ‘모자이크(Mosaic)’ 웹브라우저를 개발하여 무료로 일반에게 배포하기 시작하면서 인터넷의 대중화가 실현되었다. (윤긴이)



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

(.....중략.....)

이런 관찰적 접근방식을 통하면 다른 여러 조건들을 비교할 수 있다. 따라서 어떤 조건에서 개인들이— 다른 누군가의 허락없이— 자신을 위해 더욱 생산적 행동을 하는가에 대한 측정도 가능하다. 이런 맥락에서 보면, 세하스의 제다이의 전설(Jedi Saga)를 제작을 가능하게 해준 물질적 조건은 그를 더욱 자율적 인간으로 만들어주었다. 다시 말해, 그의 영화제작을 가능하게 만든 디지털 도구들이 만약에 없었다면, 아마도 세하스는 영화를 만들 수 있을 정도의 자율성은 가지지 못했을 것이다. 이런 맥락에서, 우리가 타인들과 함께 느슨하게 연결되어 행동할 수 있는 범위의 확장은 —구텐베르크 프로젝트의 성공에서 볼 수 있듯이— 종전에는 불가능했던 삶의 계획들을 구상하고 추구하는 우리의 능력을 증대시키고 있다.

사람들은 어떤 방식으로 디지털 환경에서 행동하며, 그 행동의 결과들에 힘입어 어떻게 여러가지 다양한 차원에서 자유와 정의의 상황들을 개선시켜가는가? 이 과정들을 자율성의 관점에서 살펴보면, “행동”할 수 있는 자유가 핵심적 요소를 이루고 있음을 알 수 있다. 이 실질적 자유는 다른 영역들의 개선을 이루기 위한 바탕이 된다. 반면, 자율성 이론(autonomy theory)의 내부적 관점은 사람들이 스스로 또는 타인과의 자유로운 협력을 통해서 더 향상된 생산적 성과를 거둔다는 사실을 그리 높게 평가하지는 않으며, 네트워크 정보경제가 개인적 자율성 개선을 위해서 단지 “부분적”으로만 기여하는 것으로 폄하한다. 더구나 이 “부분적” 기여를 진정한 자율성의 개선으로 여기는 것은 실제적 개념의 자율성을 인정하는 관점을 가진 사람들뿐이라고 이해한다. 그러나 자율성과 관련한 네트워크 정보경제의 함의들은 상당히 폭넓으므로 여러가지 다양한 자율성 개념들에도 적용될 수 있다. 이 점을 명확히 설명하기 위해서 실제적·형식적 자율성을 모두 제한하는 원천인 “법”에 특히 초점을 맞춰보고자 한다. 법이 자율성에 미치는 함의를 검토하려면 자율성을 직접적으로 억압하는 법규에만 국한되지 않는 폭넓은 분석이 필요하므로 법이 그 효력범위 안에서 개인 생활의 조건들을 구성하는 방식을 살펴볼 필요가 있다. 무엇보다도, 개인들이 자신에게 가능한 행동의 범위를 깨닫고, 오늘날 전개되는 세계의 상황을 파악하고, 자기 생각을 타인들에게 전달하고 소통하기 위해 필수적인 핵심적 정보출처들(a set of core resources)을 구성하는 기회가 존재하는 영역에 집중할 필요가 있다. 법을 통해 자원을 규제하는 방식이 개인의 역량을 체계적으로 제한하는 원인들을 제공하는 것은 아닌지 주의를 기울일 필요가 있다. 자원에 대한 규제와 제한은 개인들이 스스로의 삶을 지배할 수 있는 역량에 영향을 미치며, 타인에 의해서 조종되거나 통제당할 때 개인들이 느끼기 마련인 감수성에 영향을 준다. 물론 타인의 결정이나 행동에 의해서 전혀 영향받지 않는 사람은 없으므로 완벽하게 “자유로운” 사람은 존재할 수 없다. 특정한 법 제도에서 파생되는 예측가능한 제약적 효과는 개인들이 자신의 삶을 주도적으로 지배하는 역할에 영향을 미치므로, 우리는 법제도가 초래하리라고 예상되는 갖가지 제약들과 효과들을 전체적으로 평가해야만 한다.



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