# 새로운 경제의 새로운 생산모델

---

- 저자 : 지오팃사스(Chris Giotitsas) & 라모스(Jose Ramos)
- 원문 : "New Model of Production for a New Economy" (2016.4.28) / Creative Commons Attribution 3.0 License
- 발췌 번역 : 정백수
- 아래는 P2P Wiki에 "New Model of Production for a New Economy"라는 제목으로 작성된, 지오팃사스(Chris Giotitsas)와 라모스(Jose Ramos)의 보고서부터 발췌한 네 개의 단락을 우리말로 옮긴 것이다. 보고서의 핵심 주제인 'DG-ML'은 'Design Globally, Manufacture Locally'(전지구적 수준에서 디자인하고, 지역 수준에서 제조하라)의 첫 글자들을 따서 만든 용어로서 P2P 생산 양식을 규모의 문제, 그리고 디지털 세계와 물리적 세계의 관계와 관련하여 더 구체화한 것이다.

---

DG-ML의 기본적 특징들은 전지구적 규모의 오픈소스/오픈디자인 생산논리를 지역 규모의 지역-네트워크 생산과 결합시키는 데 기반을 둔다. 전통적으로 기업들만이 지적 재산(IP)을 소유하고 재화의 생산에 이용해왔다. 기업들은 재화를 만들기 위한 원료를 일국적 혹은 전지구적 공급망을 통해 조달한다. 기업들은 규모의 경제를 이용하여 일단의 제조 센터들에서 그 재화들을 제조한다. 완제품으로 제조된 재화들은 일국 전체로 혹은 지구 전체로 배달된다. DG-ML은 이러한 생산논리를 뒤집은 것이다. 첫째, 지적 재산이 오픈소스, 크리에이티브 커먼즈 혹은 카피페어(copyfair)의 형태로 개방되어 있어서 누구나 사용할 수 있다. 둘째, 제조와 생산이 지적 재산과 무관하게 행해질 수 있다. 세계 전역의 그 어떤 공동체나 기업도 원하기만 한다면 제조와 생산을 할 수 있다. 점점 더 강력하게 정밀해지는 제조 테크놀로지—3D프린터, 레이저커터, CNC 라우터, 자동화된 시스템들/로봇들—의 민주화가 이것을 가능하게 한다. 이는 규모의 경제의 논리를 (아직은) 따르지 않으며 그 재화를 필요로 하는 공동체인 ' 결정적 준거집단(critical reference group, CRG)을 위해 가치를 생산한다. 셋째, 분배는 CRG 혹은 CRG의 구성원들에 국한된다. ( · · · )

DG-ML은 그저 신자유주의적 지구화기계에 갖다 붙일 새로운 테크놀로지의 출현

을 나타내는 것이 아니다. DG-ML은 실상 새로 출현하는 세계관을 원천으로 삼는 새로운 경제체계의 실현과 작동을 나타낸다. DG-ML은 그것에 관여하는 사람들의 관계들 및 경험들을 원천으로 삼기 때문에 물질적 생산자들/소비자들의 지향성에서 일어나는 실질적인 문화적 전환을 나타낸다는 것이 우리의 생각이다. DG-ML은 산업화가 투입 및 산출 그리고 그와 연관된 외부성들을 삶의 맥락에서 떼어낸 방식을 거부한다. 따라서 DG-ML은 순환경제를 구축하는 비전과 연결이 되어 있다. 즉 DG-ML에 사용되는 생산원료들을 가능한 한 지역에서 조달하며 산출된 폐기물은 다른 곳에서 투입물로 활용되고 공급망과 연관된 불필요한 비용과 영향을 제거한다. DG-ML은 또한 기업/경제성장보다는 행복의 척도들에 기반을 둔 살림을 지향하는 탈성장 경제모델에 대한 요구와 연관된다. DG-ML은 인간 창조성의 유산이 공유될 수 있는 디지털 커먼즈에 대한 비전인 오픈소스 운동과 혼합되어 있다. DG-ML은 지역발전 작업이 지구 차원의 당면 과제들에 대한 응답이 되는, 지구 차원의 상상계에서 자원을 끌어온다. 그것은 실상 대안지구화를 창출하려는 운동의 일부이며 새로 출현하는 세계관의 표현이다. 이 세계관은 지구 전체의 생태적 온전성을 생태를 해치는 과잉에 대립시키고, 피어 노동자의 유대를 국가 간의 경쟁에 대립시키며, 다원주의를 GDP가 나타내는 가치단일성에 대립시킨다.( · · · )

[* 결론 부분의 두 단락]

이 두 경우는 우리가 막 이해하기 시작하고 있는 새로 출현하는 경제모델을 들여다 볼 창문을 제공해준다. 이 두 경우는 공유된 가치와 공통의 자원을 기반으로 한 피어생산을 보여준다. 그러나 오픈소프트웨어 운동과는 다르게 이 두 경우의 공동생산 방식은 고도로 지역화되어 있으며, 구성원들이 협동하며 원형을 제작하고 디자인하며 기계로 실험한다. 이 경우들은 예시적인(prefigurative) 것으로 즉 장차 일어날 일들을 잠재적으로 가리키는 것으로 간주될 수 있다. 피어 생산의 논리가 이제 물리적/물질적 생산을 통해 실현되는 중요한 문턱에 도달한 것이다. 그러나 이 경우들은 또한 해야 할 수고가 증가함을 보여주기도 한다. 팜핵의 경우 그 재정적 능력과 생산 공동체들을 유지하는 과제와 관련된 문제들이 여전히 남아있다. 피어 생산자들의 네트워크의 건강한 성장을 촉진하는 일에 허약한 비영리 지원단체로 충분한가? 라뜰리에 페이장(L’Atelier Paysan)의 경우에는 재정을 마련하는 문제는 덜하고, 기업가연합이 어떻게 활성화될지에 대한 문제가 더 크다. 미래의 대안적인 정치경제의 희미한 윤곽을 보는 일과 관련하여 이러한 사례연구들로부터 우리가 얻을 수 있는 것은 과연 무엇일까? 이 사례연구가 보여주는, DG-ML에 구현되어 있는 네트워크 형식과 커머닝 논리의 출현은 미래의 대안적 정치경제를 상상하기 시작할 수 있는 씨앗의 일부를 우리에게 제공해준다. DG-ML은 국가에 기반을 둔 (전지구적으로 연결된) 자본주의 체제의 심장부에 놓여

있는 제로섬 경쟁 논리에 도전한다. 현재의 체제에서 우리는 국제적으로 경쟁하고 시장을 우세하게 점유하며 테크놀로지와 혁신에서 앞서 나가기 위해서 자국의 산업을 지원하는 국가 정부들에 익숙해져 있다. DG-ML모델은 전지구적으로 협동적인 체계의 탄생의 한 측면이다. 세계의 한 곳에 존재하는 어떤 공동체가 낳은 디자인 혁신들이 세계의 전혀 다른 곳들에 있는 다른 공동체에 의해 쓰일 수 있고 상황에 맞게 적용될 수 있다. 경쟁과 시장 점유에서의 우위 획득이 우선시되지 않고, 테크놀로지가 공동체에 맞추어 적용될 수 있으며 결정적 준거집단의 살림을 유지하는 것이 그 의도이다. 지역 시장들(가령 4백만에서 2천만 명이 사는 도시들)을 위해 생산할 수 있는 큰 산업적 규모의 DG-ML을 이론적으로 설정할 수는 하지만, 이 보고서에서의 사례들은 디자인과 테크놀로지를 경쟁을 위한 시장전략이 아니라 지역의 결정적 준거집단을 위해 적용하는 태도를 확고하게 가지고 있다.

그렇다면 이것이 우리를 도와서 산업 및 물질적 생산과 관련된 국가의 역할을 재고할 수 있게 해줄 수 있다. 만일 DG-ML이 지역들이 제로섬 경쟁논리에서 탈출하는 것을 도울 수 있다면, 국가들은 전지구적인 구모와 지역적 규모 모두에서 DG-ML 공동생산 체계에 지원을 해줄 정책들을 개발할 수 있을 것이다. 전지구적 규모에서는 일국의 정책이 사회 전체적인 그리고 세계 전체적인 물질적 생산에 관여하는 산업을 실현하도록 개방하는 방향으로 지식생산을 이끌 수 있다. 지역 규모에서는 DG-ML 과정의 잠재력과 가치를 참여행동연구법(participatory action research, PAR)에 기반을 둔 과정을 통해 실현할 수 있는 기업들과 생산 공동체들이 자력으로 움직이도록 일국의 정책이 지원을 해줄 수 있다. 이는 파트너 국가 모델이라고 지칭되어 왔다. 마지막으로, DG-ML은 지배적인 자본주의 경제 내부에서 자라나고 있기 때문에 전지구적 디자인 커먼즈의 가치가 자본주의적 산업에 의해 (그 운영비용을 낮추는 수단으로서) 일방적으로 포획되는 일이 없도록 하는 것이 중요하다. 자본주의적 산업도 이용한 가치에 대해서 커먼즈의 공동생산을 위한 호혜의 응답을 해야 한다. 따라서 전지구적 DG-ML 메타체계에서 상이한 행위자들 사이의 가치교환에 선순환을 창출할 방법을 숙고하는 것이 중요하다. 이 맥락에서 커먼즈 기반의 기획들을 가로질러 이루어지는 가치의 생성적 유통을 일국의 규모 이상으로 끌어올리는 데 유용할 수 있는 아이디어는 카피페어(copyfair) 면허제(커먼즈 기반 상호성 면허제)의 개발이다. 이는 열린 협동조합주의의 형태로서, 자본주의/기업 부문은 애초에 커먼즈의 자원을 끌어다 쓰고 싶으면 이 면허제를 통해 구체적인 호혜의 응답을 해야 한다. 이는 아마도 지식 및 가치교환의 열린 협동조합주의 체제를 지원하고 실행하고 보호하는 데 법적 · 행정적 힘을 제공할 수 있는 새로운 전지구적 제도를 필요로 할 것이다. DG-ML을 실현할 잠재력이 인간이 물려받은 지식과 디자인의 유산을 해방시킬 것이며, 그리하여 공동체들과 사람들이 어디서나 온갖 다채로운 테크놀로지들과 능력

들을 가지고 자신들의 경제적 · 생태적 과제들과 씨름하게 될 것이다. 만일 세계 전역에 지속 가능한 발전 전략을 실행할 능력을 가속화하고자 한다면 전지구적으로 디자인에 접근할 권리와 지역의 살림을 구축하는 데 투여되는 구체적 지원이 그 초석들이 될 것이다. 이 보고서에서 제시한 사례연구는 실천에 바탕을 둔 희망을 제공한다. 이 용감한 개척자적 노력들을 기반으로 새로운 성취를 이루는 것이 다음 과제가 될 것이다.

♣

| | **전통적** | **DG-ML** |
|---|---|---|
| 지적 재산 | 회사가 소유하고 지적 재산권 체제에 의해 보호됨. | 개방되어 있고 전지구적으로 분배됨. 어떤 집단도 사용 가능. |
| 생산(과 원료 공급) | 회사에 의해 생산되며, 일국적 혹은 전지구적 공급망을 통해 원료가 조달. | 재화를 필요로 하는 모든 사람/모든 CRG에 의해 생산되며, 지역 공급망이 더 선호됨. |
| 분배 | 일국 혹은 지구 전체로 배송됨. | 지역의 CRG 공동체에 의해 사용됨. |