

Marcin Brol, Sławomir Czetwertyński

Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu

KONCEPCJA *COPYLEFT* W PROCESIE WYTWARZANIA DÓBR PARTNERSKICH

Streszczenie: W niniejszym artykule podjęto problematykę funkcjonowania koncepcji *copyleft* w kontekście produkcji partnerskiej na tle przemian, jakie dokonały się w sferze publicznej. Jak wskazują niektóre badania (m.in. prace R.D. Putnama), tradycyjna sfera publiczna ulega atrofii, natomiast dialog między aktorami publicznymi przenosi się na platformę cyfrową. Pozwala to na uniezależnienie go od miejsca i czasu, zapewnia względną anonimowość oraz umożliwia swobodną zmianę roli i zakresu uczestnictwa w życiu publicznym. Dialog odbywający się w ramach „nowej” sfery publicznej znajduje swoje odzwierciedlenie w procesie produkcji partnerskiej, opartym na cyfrowych zasobach wspólnej puli. Prawidłowy przebieg tego procesu uzależniony jest od innowacji instytucjonalnej, jaką jest koncepcja *copyleft*. Jej mianem określa się konstrukcję prawną, która nadaje licencjobiorcy lub użytkownikowi końcowemu prawo do nieograniczonego użytkowania, modyfikacji i reprodukcji utworu – w omawianym przypadku dobra partnerskiego, czyli powstałego w procesie produkcji partnerskiej. W praktyce koncepcja ta stanowi odwrócenie podstawowego celu prawa autorskiego, polegającego na ograniczeniu możliwości wykorzystywania, modyfikowania i kopiowania własności intelektualnej. Jednocześnie wykorzystuje ona właśnie prawo autorskie, poprzez odpowiednie sformułowanie licencji dotyczących produktów partnerskich. Jest to więc forma przystosowania istniejących narzędzi ładu instytucjonalnego do nowych potrzeb, które wytworzyły się równoległe do formowania się sfery publicznej na platformie cyfrowej. Zależności między „nową” sferą publiczną, produkcją partnerską oraz rolą, jaką odgrywa koncepcja *copyleft*, implikują główny cel niniejszego opracowania. Jest nim przedstawienie idei *copyleft* oraz wskazanie jej praktycznej aplikacji w procesie produkcji partnerskiej. Dodatkowym celem jest wykazanie wpływu procesu produkcji partnerskiej na wirtualną sferę publiczną, a w szczególności na sferę wymiany cyfrowych dóbr informacyjnych. W artykule omówiono proces produkcji partnerskiej wraz ze wskazaniem jego założeń oraz warunków, w jakich może przebiegać. Przedstawiono również przyczyny atrofii tradycyjnej sfery publicznej, wykazując w efekcie konieczność dostosowania narzędzi ochrony praw autorskich do celu zapewnienia dialogu publicznego. Dostosowanie to zaprezentowano poprzez analizę licencji typu *copyleft*. W części badawczej opracowania oparto się w dużej mierze na przykładach systemu operacyjnego GNU/Linux oraz repozytorium wiedzy Wikipedia.org, poprzez które zaprezentowano główne założenia dotyczące organizacji produkcji partnerskiej. Wskazano również na praktyczne znaczenie licencji typu *copyleft* w tym procesie oraz efekty, jakie wywołuje w zakresie kształtowania się stosunków między aktorami sfery publicznej. Analizie poddano także korzyści ekonomiczne, jakie osiągają przedsiębiorcy korzystający z dóbr partnerskich oraz stosujący licencje typu *copyleft*. Pozwoliło to na ukazanie sytuacji, w których korzystniejsze jest zrezygnowanie z zastrzeżenia praw autorskich niż ich ograniczanie. Przeprowadzone w artykule rozważania doprowadziły do następujących wniosków. Po pierwsze, koncepcja *copyleft* pozwala na swobodne kształtowanie się stosunków społecz-

nych w ramach sfery publicznej. Po drugie, stosunki te sprzyjają powstawaniu cyfrowych dóbr informacyjnych, takich jak oprogramowanie i repozytoria wiedzy. Po trzecie, internet niweluje ograniczenia co do wyboru roli uczestników „nowej” sfery publicznej. Ostatecznie – dobra partnerskie wpływają na gospodarkę, zwiększając jej ogólną efektywność, ponieważ mogą być wykorzystywane w dowolny sposób przez przedsiębiorców dzięki oddziaływaniu na opłacalność procesu produkcji.

Słowa kluczowe: produkcja partnerska, *copyleft*, sfera publiczna.

1. Wstęp

Postęp techniczny przynosił zazwyczaj wzrost wydajności produkcji przy jednoczesnym spadku kosztów wytwarzania dóbr. Zjawisko to zostało w literaturze przedmiotu dokładnie opisane. Wyliczenia, zgodne z założeniami modelu wzrostu Solowa, pokazują, że postęp techniczny odpowiadał za 1/3 wzrostu gospodarczego wykreowanego w Stanach Zjednoczonych w latach 60. i 80. XX wieku, a za spowolnienie w latach 70. w większym stopniu odpowiedzialny był spadek tempa postępu niż malejące przyrosty kapitału [Hall, Taylor 2000, s. 93]. Jednakże zmiany technologiczne związane z upowszechnieniem internetu w ostatnich dwóch dekadach zdają się być wydarzeniem o nieporównywalnie większej wadze. Cyfryzacja sfery produkcji przyniosła bowiem uwolnienie niewykorzystywanych do tej pory zasobów pracy i wiedzy. Możliwość powszechnego wykorzystania sieci wykształciła specyficzne formy współpracy i doprowadziła do wyodrębnienia nowego typu dóbr powstałych w ramach procesu produkcji partnerskiej. Zjawiska te zapoczątkowały przemianę społeczną, w której wyniku powstało społeczeństwo sieciowe. Gwałtowna ewolucja internetu i sfery stosunków społecznych napotkała jednak na poważną barierę w postaci praw regulujących stosunki gospodarcze, które nie były projektowane z myślą o gospodarce sieciowej. Stąd gwałtowne konflikty pomiędzy użytkownikami sieci a właścicielami praw do dóbr intelektualnych. Jedną z koncepcji stanowiących odpowiedź na zaistniały konflikt jest koncepcja *copyleft*, stanowiąca specyficzną formę praw autorskich.

Celem niniejszego artykułu jest przedstawienie koncepcji *copyleft* i wskazanie możliwości jej praktycznego zastosowania, a także próba określenia wpływu produkcji partnerskiej i dóbr partnerskich na sferę publiczną, a w szczególności na sferę wymiany cyfrowych dóbr informacyjnych.

2. Produkcja partnerska

Spółeczeństwo sieciowe wraz z jego technologicznym paradygmatem spotęgowało znaczenie produkcji cyfrowych dóbr informacyjnych. Współczesne społeczeństwo zaangażowane jest w znacznym stopniu w produkcję i konsumpcję dóbr kulturo-

wych. Z kolei dobra kulturowe są dobrami informacyjnymi, co wynika z faktu, że kultura opiera się na komunikacji [Rifkin 2003, s. 146-148; Stalder 2012, s. 136, 206-210]. Procesy produkcyjne związane z cyfrowymi dobrami informacyjnymi w krótkim czasie stały się istotną częścią gospodarki, co wpłynęło na jej formy oraz stopień formalizacji. Tworzenie dóbr cyfrowych przestało być „ciekawostką” entuzjastów świata pierwszych komputerów osobistych, a stało się światową gałęzią gospodarki informacyjnej. Fakt ten wpłynął na wyłonienie dwóch form wytwarzania cyfrowych dóbr informacyjnych: w ramach procesu produkcji zorganizowanej w przedsiębiorstwie (który można określić jako klasyczny) oraz produkcji partnerskiej. Przy tym tę drugą formę określić można jako fenomen społeczny, gdyż mimo braku administracyjnej koordynacji jest ona źródłem powstawania pełnowartościowych dóbr, takich jak system operacyjny GNU/Linux lub też Wikipedia.org.

Produkcja partnerska, zresztą jak każda inna, jest działaniem świadomym i celowym, prowadzącym do przekształcenia zasobów w dobra ekonomiczne zgodnie z potrzebami społecznymi (por. [Lange 1978, s. 16-17, 295]). Jednak jej proces nie przebiega wewnątrz przedsiębiorstwa, które jest organizacyjnym wyrazem świadomości i celowości działań ludzkich (por. [Samuelson, Nordhaus 2006, s. 187-188]) oraz miejscem kumulacji nakładów. Produkcja partnerska jest oparta, jak wskazuje Y. Benkler [2008, s. 78], na wspólnocie, a właściwie na cyfrowych zasobach wspólnej puli. Sam proces nie kształtuje się więc w przedsiębiorstwach, lecz skupia się wokół pewnych wspólnych zasobów. W konsekwencji uczestnicy tego procesu nie są pracownikami i nie otrzymują bezpośredniego wynagrodzenia (pensji). Nie jest to nawet forma wolontariatu, gdyż brak tu jakiegokolwiek formalnej umowy.

Produkcja partnerska przebiega więc bez struktur zarządzania hierarchicznego i w oderwaniu od mechanizmu rynkowego. Implikuje to jej dwie kardynalne zasady: decentralizację oraz sygnalizację i motywację społeczną. Decentralizacja przejawia się w fakcie, że każdy uczestnik ma prawo do podejmowania decyzji o swoim wkładzie w proces produkcji zgodnie z własną wolą. Polega to na dostrzeganiu „okazji” do modyfikacji lub rozwoju wspólnego zasobu. Decyzje o wykorzystaniu takiej okazji pozostają jednak w dyspozycji samego zainteresowanego. Uczestnicy produkcji są więc partnerami o takich samych prawach do cyfrowych zasobów wspólnej puli. Sygnalizacja i motywacja społeczna zastępują z kolei system koordynacji oparty na administracji oraz informacji zwrotnej płynącej z rynku [Benkler 2002, s. 381; Benkler, Nissenbaum 2006, s. 400].

Aby proces produkcji partnerskiej mógł zaistnieć, konieczne jest spełnienie trzech warunków: po pierwsze, modułowości procesu, po drugie, odpowiedniej wielkości modułów oraz, po trzecie, niskiego kosztu integracji modułów. Oznacza to, że proces musi być podzielny na dostatecznie małe elementy, nad którymi można pracować niezależnie, a które następnie można swobodnie zespolic w gotowy produkt [Benkler, Nissenbaum 2006, s. 400-401]. W ten sposób powstawać mogą cyfrowe dobra informacyjne, takie jak oprogramowanie, dobra kulturowe lub repozytoria informacji i wiedzy. Dlatego też produktami partnerskimi, jak można określić efekt

produkcji partnerskiej, są cyfrowe dobra informacyjne wytworzone w sposób zdecentralizowany, których ostateczna postać zależy od sygnalizacji i motywacji społecznej. Oznacza to, że produkty partnerskie nie tylko powstały w oparciu o wspólne zasoby, lecz same w sobie są zasobem wspólnym, do którego dostęp jest dla każdego taki sam. W przeciwnym wypadku niemożliwe byłoby dostrzeżenie okazji i postęp procesu produkcyjnego.

W praktyce produkcja partnerska polega na publikacji na forum publicznym całkowicie autorskich modułów, modyfikacji już istniejących lub ich kompilacji. Jeżeli przedmiotem procesu jest oprogramowanie (np. GNU/Linux), to publikacji podlegają fragmenty kodu źródłowego. Z kolei gdy jest to repozytorium wiedzy (np. Wikipedia.org), są to hasła i artykuły. Natomiast jeżeli chodzi o repozytoria informacji, są to wszelkie publikowane komunikaty, komentarze, opinie itp. w ramach mediów społecznych, w tym m.in. blogosfery.

3. Przemiany sfery publicznej

Postęp w zakresie technologii komunikacyjnych wywiera wpływ na sferę publiczną, którą tworzą formalne i nieformalne grupy społeczne, takie jak: partie polityczne, stowarzyszenia, fundacje, kluby, związki zawodowe, a także kręgi sąsiedzkie, rodzina, grupy etniczne i religijne. Prawidłowości zaobserwowane przez socjologów wskazują na spadek zainteresowania życiem publicznym, przejawiający się spadkiem liczebności stowarzyszeń i innych grup zainteresowań (por. [Putnam 2008, s. 98-107]) oraz spadkiem zaufania do instytucji państwa, systemu demokratycznego i do innych ludzi w ogóle (por. [Sztompka 2007, s. 377-379]). Zjawisko to, charakterystyczne dla ostatnich kilkudziesięciu lat, badacze tłumaczą zazwyczaj umasowieniem mediów. Na prawidłowość taką wskazywał R. Putnam [2008, s. 395-409], który twierdził, że to radio i telewizja sprawiły, że komunikacja w ramach grup dyskusyjnych zaczęła zanikać. Podobnie sprawę tę tłumaczył J. Habermas [2007, s. 359], który zwracał uwagę, że integracja masowych mediów i reklamy jest jednym z czynników refeudalizacji sfery publicznej. Sferę tą zdefiniować można jako sferę podmiotów prywatnych, zbiorowo tworzących publiczność, czyli innymi słowy ogół ludzi uczestniczących lub obserwujących pewne jawne (publiczne) wydarzenie [Habermas 2007, s. 95]. Refeudalizacja oznacza sytuację, w której wymiana informacji między publicznością przyjmuje formę reprezentacyjną (charakterystyczną dla okresu feudalnego), gdzie zdecydowana większość obywateli staje się pasywnymi obserwatorami poczynań „aktorów” sfery publicznej.

Aktorzy publiczni wraz z pojawieniem się masowych mediów zyskali szerszy i szybszy dostęp do informacji, ale jednocześnie stali się bardziej podatni na manipulację. Nastanie ery internetu umożliwiło rozkwit swobody wypowiedzi i ekspresji. Początkowo, jak wskazywali niektórzy badacze problemu, w sieci obserwowano wzmożoną aktywność osób o skłonnościach patologicznych [Bendyk 2010, s.47]. Jednakże czarne scenariusze, wieszczące ostateczny rozpad sfery publicznej

pod wpływem destrukcyjnych działań internautów, nie sprawdziły się. Wraz z upowszechnieniem się tego nowego medium okazało się, że to właśnie wirtualna, sieciowa przestrzeń stanie się ogólnosięciowym forum wymiany myśli i przepływu informacji – nową sferą publiczną. Można ją scharakteryzować poprzez jej cztery podstawowe cechy. Po pierwsze jest oparta na sieciach wirtualnych, czego konsekwencją jest uniezależnienie publiczności od miejsca i czasu (por. [Levinson 2006a, s. 223-227]). Po drugie zapewnia względną anonimowość (por. [Levinson 2006b, s. 81]), co z kolei pozwala na uczestnictwo każdemu bez względu na status społeczny. Po trzecie umożliwia odgrywanie jej uczestnikom dwóch ról – aktora lub statysty. Po czwarte wreszcie otwiera możliwość prowadzenia produkcji partnerskiej.

Problemem, który objawił się w chwili powstania sieciowej czy też wirtualnej sfery publicznej, było niedostosowanie instytucji praw własności do rzeczywistości, w której funkcjonuje produkcja partnerska. Nieprzystawalność norm prawnych przejawiała się w szczególności w przypadku dóbr takich, jak teksty, oprogramowanie i repozytoria wiedzy. Z jednej strony, zgodnie z ogólnie obowiązującymi zwyczajami, wykorzystanie tego typu dóbr przez użytkownika powinno wymagać zgody autora lub właściciela, z drugiej jednak uzyskanie takiej zgody może być utrudnione lub wręcz niemożliwe ze względu na globalny charakter sieci internetu. Problem ten próbowano uregulować za pomocą funkcjonującego prawa autorskiego, co skutkowało utratą odbiorców lub piractwem. Jedną z przyczyn tego stanu był fakt, że internet wyrósł na gruncie kultury technoelit oraz hakerów. Pierwsza z nich związana jest ze środowiskiem naukowców, natomiast druga – programistów i ekspertów w dziedzinie sieci komputerowych, o etyce wykształconej jeszcze w okresie pierwszych eksperymentów z ARPAnetem¹ [Raymound 1999, s. 4-7]. Jak wykazuje M. Castells [2003, s. 49-55], obie te społeczności charakteryzują się kulturą otwartej wymiany własnej twórczości. Zatem według przyjętych przez nie norm informacja powinna być wolna i dostępna dla każdego² (por. [Raymound 1999, s. 19-64]). Jedną z ciekawszych koncepcji regulujących produkcję i dystrybucję dóbr w sieci jest koncepcja *copyleft*.

4. Istota koncepcji *copyleft*

Koncepcja *copyleft* rozwijała się równoległe do procesu upowszechnienia się komputerów osobistych oraz rozwoju internetu. W zasadzie postulaty zgłaszane przez ordynników koncepcji były ogólnie przyjęte w okresie, gdy komputery oraz internet stanowiły bardziej eksperyment akademicki niż praktyczne źródło efektywności go-

¹ ARPAnet to pierwowzór dzisiejszego internetu.

² W przypadku technoelit dobrem nadrzędnym jest usprawnianie systemu, który jest wspólnym dobrem jej odkrywców [Castells 2003, s. 50]. Dowodem na to może być m.in. fakt, że protokół łączności internetowej (TCP/IP) oraz technologia Web powstały w ośrodkach naukowych i zostały udostępnione ogólnie bez zastrzeżenia praw patentowych.

spodarczej. Jak wskazuje M. Castells [2003, s. 51], we wczesnym okresie rozwoju technologii, którą dziś określa się jako informacyjno-komunikacyjną, między osobami zaangażowanymi w jej powstawanie panowała specyficzna atmosfera. Skutkowała ona swobodną wymianą myśli oraz pomysłów.

Chociaż technologie informacyjne oraz internet opuściły laboratoria akademickie i stały się częścią kapitalizmu informacyjnego, pewne ugruntowane w tamtym okresie wartości przetrwały, instytucjonalizując się w postaci organizacji *non-profit*. Kluczowa jest tu Fundacja Wolnego Oprogramowania (Free Software Foundation – FSF), której założycielem był R. Stallman – fizyk, programista i haker, absolwent Harvardu i pracownik MIT. Wraz z profesorami prawa, w tym z E. Moglenem z Columbia University, sformułował najbardziej rozpowszechnioną licencję typu *copyleft*. Zgodnie z definicją podawaną na stronach projektu GNU³, a przyjętą właśnie przez FSF [*What is Copyleft?*], *copyleft* to: metoda uwalniania (upubliczniania) programu (komputerowego) lub innego rodzaju materiałów i zapewnienie, by wszelkie jego zmodyfikowane lub rozszerzone wersje również były uwolnione (upublicznione).

Dokładniejszą definicję podaje R. Dixon [2004, s. 22-23], który określa *copyleft* mianem konstrukcji prawnej nadającej licencjobiorcy lub użytkownikowi końcowemu prawo do nieograniczonego użytkowania, modyfikacji i reprodukcji utworu. *De facto* jest to rodzaj systemu licencjonowania praw autorskich – opartego na prawie autorskim i zapewniającego osiągnięcie celów odwrotnych do założeń praw autorskich. Przy tym raz nadana licencja *copyleft* nie może zostać uchylona i obejmuje swoim zasięgiem utwory pochodne i pokrewne. Z tego względu przeciwnicy tej koncepcji określają ją mianem wirusowej. Faktem jest, że raz nadana licencja typu *copyleft* nie pozwala na ograniczenie nadanych praw i tym samym skutecznie przeciwdziała zawłaszczeniu i ewentualnemu osiągnięciu przychodów ze sprzedaży lub użyczenia, które stanowiłyby formę ograniczenia dostępu.

Sama nazwa *copyleft* wskazuje na dwuznaczność znaczenia słowa *left* (lewo), będącego odwrotnością słowa *right* (prawo). W języku angielskim *left* można również zinterpretować jako „porzucić” lub „zostawić”. W tym przypadku chodzi o odstąpienie od praw własności intelektualnej, czyli odwrotność założeń *copyright*. Stąd też formuła „wszystkie prawa zastrzeżone”, towarzysząca własności intelektualnej, w odniesieniu do *copyleft* brzmi „wszystkie prawa odwrócone” [Frantsvog 2012, s. 15].

Do głównych licencji typu *copyleft* zaliczyć można sformułowane przez R. Stallmana i E. Moglena. Są to: Powszechna Licencja Publiczna GNU⁴, Mniejsza Powszechna Licencja Publiczna GNU⁵, Powszechna Licencja Publiczna GNU Affero⁶ i Licencja GNU Wolnej Dokumentacji⁷. Trzy pierwsze dotyczą różnych form licen-

³ GNU jest rekurencyjnym akronimem wyrażenia *GNU's not Unix*, czyli „GNU to nie Unix”. Oznacza system operacyjny zbliżony do Unixa, jednak opatrzony licencjami typu *copyleft*. Skrót GNU pojawia się we wszystkich licencjach firmowanych przez FSF [Dixon 2004, s. xii, 19, 27].

⁴ GNU General Public License, w skrócie GNU GPL.

⁵ GNU Lesser General Public License, w skrócie GNU LGPL.

⁶ GNU Affero General Public License, w skrócie GNU AGPL.

⁷ GNU Free Documentation License, w skrócie GNU FDL.

cjonowania oprogramowania w zależności od przeznaczenia, ostatnia powstała na potrzeby rozprzestrzeniania dokumentacji, np. instrukcji użytkowania programów. Kluczowe w wymienionych licencjach są tzw. wolności. Pierwsza wolność dotyczy możliwości uruchamiania programu w dowolnym celu, druga – analizowania jego działania oraz dostosowania go do własnych wymogów, trzecia – możliwości swobodnego rozpowszechniania, a czwarta – ulepszania i upubliczniania własnych wersji [Dixon 2004, s. 26-27; Laurent 2004, s. 34-61].

Prócz licencji z serii GNU, popularyzowanych przez FSF, istnieje szereg licencji akademickich oraz pomniejsze zgodne (w tym Apache License) w większym lub mniejszym stopniu z licencją GPL (por. [Rosen 2005, s. 73-102]). Inną rodziną licencji, które zalicza się do *copyleft*, są licencje Creative Commons (CC), stworzone przez L. Lessiga (profesora prawa ze Stanford University) (por. [Laurent 2004, s. 98-113; Bendyk 2005, s. 11-20]). Licencje CC są uznawane za *copyleft*, choć R. Stallman wycofał swoje poparcie dla tej inicjatywy, ze względu na niepełną kompatybilność z GNU GPL. Mają one postać modułową, na którą przypadają następujące ograniczenia: uznanie autorstwa⁸, użycie niekomercyjne⁹, bez utworów zależnych¹⁰ oraz na tych samych warunkach¹¹. Pierwsze z ograniczeń zezwala na kopiowanie, dystrybucję, wyświetlanie i użytkowanie dzieła oraz wszystkich jego pochodnych pod warunkiem zawarcia danych twórcy. Drugie organicznie wymusza stosowanie dzieła jedynie w celach niekomercyjnych. Trzecie nie zezwala na dokonywanie jakichkolwiek modyfikacji, choć możliwa jest redystrybucja dokładnych kopii. Ostatnie ograniczenie polega na narzuceniu konieczności stosowania pierwotnie przyjętych warunków w odniesieniu do kopii lub modyfikacji dzieła [Aliprandi 2011, s. 27-32]. Różne kombinacje przedstawionych modułów pozwalają na stopniowanie swobody wykorzystania dzieła. Zależy to od woli twórcy, który sam określa warunki dalszego rozwoju swojej własności intelektualnej. Jednak niezależnie od przyjętych ograniczeń zawsze można dzieło rozpowszechnić.

5. GNU/Linux jako przykład wykorzystania *copyleft*

Rozwój jądra systemu operacyjnego GNU/Linux jest jedną z najbardziej znanych oraz bezsprzecznie udanych inicjatyw, łączących w sobie produkcję partnerską z koncepcją *copyleft*. Ma ona również duże znaczenie dla wzrostu zaufania do produktów powstałych w ramach tej formy produkcji. Inicjatywa GNU/Linux jest połączeniem projektu GNU, zapoczątkowanego przez FSF już w pierwszej połowie lat 80., oraz systemu operacyjnego Linux, nad którym L. Torvalds rozpoczął pracę na początku lat 90. GNU/Linux łączy w sobie jądro systemu Linux oraz niektóre kom-

⁸ Attribution (BY).

⁹ Non-commercial (NC).

¹⁰ No Derivative Works (ND).

¹¹ Share Alike (SA).

ponenty projektu GNU, których kompilacje wyrażają się w kolejnych dystrybucjach Linuxa [Vainio, Vadén 2007, s. 8-11].

Proces produkcji partnerskiej GNU/Linux rozpoczął się w drugiej połowie 1991 roku z inicjatywy L. Torvaldsa, który upublicznił swoją pracę poprzez internet [Torvalds, Diamond 2002, s. 86]. Od tego momentu rozwój jądra systemu Linux przebiega według prawideł produkcji partnerskiej. Rok po pierwszym upublicznieniu Linuxa został on opatrzony licencją GNU GPL [Berry 2008, s. 118]. Od 2005 roku prowadzone są dokładne statystyki rozwoju jądra systemu Linux, stanowiące empiryczne potwierdzenie założeń produkcji partnerskiej oraz wykorzystania koncepcji *copyleft*. W okresie 2005-2012 projekt skupił prawie 8 tys. osób. W tym samym okresie liczba linii kodu źródłowego¹² wzrosła z 6,6 mln do 15 mln [Corbet, Kroah-Hartman, McPherson 2012, s. 6-7]. Pierwsza wersja udostępniona przez L. Torvaldsa miała ich zaledwie 10 tys. [Corbet, Kroah-Hartman, McPherson 2012, s. 6; Torvalds, Diamond 2002, s. 86].

W praktyce 1/3 uczestników procesu produkcji jądra Linuxa dokonuje tylko jednej zmiany, pracując na wybranym, bardzo małym fragmencie kodu. Możliwe jest to dzięki modularności oprogramowania. Zarówno fragmenty kodu źródłowego, jak i sama struktura plików mają charakter połączonych ze sobą modułów, odpowiadających za poszczególne funkcje systemu. Projekt Linux spełnia wszelkie warunki procesu produkcji partnerskiej. Po pierwsze, jest modułowy. Po drugie, moduły są na tyle szczegółowe, że podjęcie pracy przy ich modyfikacji wymaga relatywnie małego wysiłku. Po trzecie, integrowanie zmodyfikowanych modułów jest praktycznie bezkosztowe. Omówione czynniki należy zaliczyć do technologicznych, gdyż to unikalne właściwości cyfrowych dóbr informacyjnych pozwalają na spełnienie wszystkich wymienionych warunków.

Jeżeli chodzi o dwie nadrzędne zasady produkcji partnerskiej, to jej proces może przebiegać w sposób zdecentralizowany w oparciu o system impulsów i motywacji dzięki dodaniu do cechy technologicznych rozwiązań instytucjonalnych. To właśnie koncepcja *copyleft* pozwala na spełnienie tych dwóch zasad. Ograniczenie praw własności intelektualnej w sposób odgórny wymagałoby zarządzania dostępem, zakłócając decentralizację. Ponadto wybór, kto i w jakim stopniu może użytkować, modyfikować lub kopiować poszczególne moduły, stłumiłby możliwość dostrzegania i wykorzystywania „okazji”. Zapewnienie partnerstwa możliwe jest więc tylko i wyłącznie poprzez odpowiednie ukształtowanie instytucjonalnej formy wspólnoty poprzez minimalizację ograniczeń w stosunku do przedmiotu produkcji.

6. Wikipedia – repozytorium wiedzy oparte na koncepcji *copyleft*

Innym przykładem wykorzystania opisywanej koncepcji jest funkcjonowanie portalu internetowego o charakterze repozytorium wiedzy, jakim jest Wikipedia.org.

¹² Linia kodu źródłowego stanowi jedną z metod metryki statystycznej oprogramowania. Jest to najprostszą miarą dająca ogólne pojęcie o wielkości programu.

Prowadzony jest on przez organizację *non-profit* o nazwie *Wikimedia Foundation*, dążącej w swojej misji do uzyskania stanu, w którym „każdy człowiek ma swobodny dostęp do całego zasobu wiedzy” [Wikimedia 2011, s. 3]. Bez wątpienia jest to jedna z najpopularniejszych stron w sieci WWW, którą współtworzy olbrzymia rzesza ludzi. Według danych zarządzającej nią fundacji miesięcznie z Wikipedii korzysta ponad 400 mln ludzi, a liczba jej edytorów od kilku lat przekracza 80 tys. osób [Wikimedia 2011, s. 4-8]. Serwis ten całkowicie wyparł produkt, jakim były wielotomowe, drukowane encyklopedie. Jedną z najsłynniejszych, *Britannica*, zniknęła w 2010 roku z rynku, na którym była obecna przez 244 lata [Bosman 2012].

Osoby odpowiedzialne za umieszczanie treści w Wikipedii robią to nieodpłatnie i z zachowaniem wszelkich reguł charakterystycznych dla opracowań naukowych, powołując się na materiały źródłowe i opatrując teksty odpowiednimi przypisami. Pomimo pierwotnych wątpliwości odnośnie jakości pracy wolontariuszy, okazało się, że jakość umieszczanych treści nie odbiega znacząco od tego, co zawierały tradycyjne encyklopedie. Jak wskazują badania opublikowane w 2005 roku przez periodyk „*Nature*”, we wspomnianej encyklopedii *Britannica* na 42 hasła 3 zawierały błędy. Tymczasem w przypadku Wikipedii były to 4 hasła [Bosman 2012]. Pozostaje zatem określić, czym kieruje się społeczność sieciowa, którą określić można aktorami (czy też kreatorami) nowej sfery publicznej. Osoby te wykonują bowiem pracę, za którą w tradycyjnej przestrzeni publicznej dostawałyby wynagrodzenie.

Nowa sfera publiczna charakteryzuje się swobodą wyboru roli, jaką użytkownik sieci może przyjąć. Może być biernym obserwatorem i odbiorcą gotowych treści. Taką postawę przybiera większość osób korzystająca z dóbr partnerskich. Postawa ta przypomina efekt *gapowicza*, czyli sytuację, w której ktoś korzysta z dóbr (nominalnie publicznych, w tym przypadku partnerskich), nie partycypując w ich wytworzeniu (lub nie ponosząc kosztów ich wytworzenia). Dzieląc *Habermasowską* publiczność na dwie części, tę nazwać można statystami. Natomiast osoby wpływające, choćby w niewielkim stopniu, na kolejne wcielenie dobra partnerskiego, określić można mianem aktorów – kreujących zbiorową rzeczywistość. Wybór roli zależy od woli użytkownika sieci, z tym że – tak jak altruistą – aktorem nowej sfery publicznej bywa się jedynie czasami. Produkcja partnerska nie przynosi bowiem bezpośrednich korzyści materialnych. W praktyce jednak ktoś, kto modyfikuje, uzupełnia lub ulepsza produkt (taki jak *Wikipedia.org* czy *GNU/Linux*), robi to dla własnej przyjemności lub na własne potrzeby, a potem dzieli się zmodyfikowanym produktem poprzez internet. Uczestniczenie w tym procesie musi zatem odbywać się w czasie wolnym od pracy zarobkowej lub też osoba uczestnicząca w produkcji może liczyć na przyszłe korzyści.

7. Dobra partnerskie a korzyści materialne

Fakt, że dobra powstałe w procesie produkcji partnerskiej są opatrzone licencjami typu *copyleft*, nie oznacza, że nie mogą stanowić źródła korzyści materialnych.

Oznacza natomiast, że można je użytkować, modyfikować i przystosowywać do własnych celów pod warunkiem opatrzenia ich kolejnych wersji licencją *copyleft*. Ale fakt, że nie można „sprywatyzować”, a tym samym osiągać korzyści ze sprzedaży dobra partnerskiego, nie uniemożliwia innych strategii biznesowych. Zasadniczo można wyróżnić dwa modele takich strategii. Pierwszy oparty jest na dobrze partnerskim jako tronie produktów, z których czerpane są korzyści. Drugi polega na wykorzystywaniu dóbr partnerskich jako czynnika produkcyjnego w działalności gospodarczej.

W pierwszym modelu korzyści czerpie się nie z tytułu wytwarzania dóbr partnerskich, lecz ze sprzedaży dóbr do nich komplementarnych o charakterystyce produktów komercyjnych. Jednym z największych przedsięwzięć tego typu stał się system operacyjny stosowany w urządzeniach mobilnych (tabletach, smartfonach itp.) o nazwie Android. Oparty on został na jądrze Linuksa oraz oprogramowaniu na licencji z serii GNU oraz Apache License. Udostępnienie poprzez witrynę internetową kodu źródłowego systemu przyniosło korzyści wszystkim zaangażowanym w jego produkcję. Producenci telefonów komórkowych zyskali dostęp do stale rozwijanego systemu operacyjnego, a programiści możliwość sprzedaży dodatkowego oprogramowania, takiego jak gry i aplikacje użytkowe. Utworzony został nawet specjalny kanał dystrybucji tych produktów, o nazwie GooglePlay Store (pierwotnie Android Market), w ramach którego w połowie 2012 roku oferowanych było już ponad 600 tys. aplikacji [Fingas 2012].

Podobnie funkcjonuje spółka Red Hat, która w 2012 roku osiągnęła status pierwszej spółki opierającej swoją działalność na dystrybucji Linuksa, a której przychody przekroczyły 1 mld dolarów [Vaughan-Nichols 2013]. Z samej subskrypcji Red Hat Enterprise Linux przychody wyniosły 965,6 mln dolarów, a ze szkoleń – dodatkowe 167,5 mln [Red Hat 2012, s. 41]. Strategia firmy polega na wsparciu technicznym dla systemu operacyjnego, który jest zasadniczo na poziomie binarnym zgodny z innymi dystrybucjami nieodpłatnymi. Spółka Red Hat nie może sprzedawać Linuksa, gdyż uniemożliwiają to licencje *copyleft*, ale może sprzedawać subskrypcję, wspierającą pomocą techniczną daną dystrybucję.

W drugim modelu dobra partnerskie są czynnikami produkcyjnymi w procesie wytwarzania dóbr komercyjnych. Przykład GNU/Linux również w tym przypadku jest niezwykle trafny, gdyż opiera się na nim znaczna część serwerów. Około 32,5% wszystkich stron internetowych funkcjonuje właśnie dzięki jakiejś wersji Linuksa [W3Techs 2013a; 2013b]. W połączeniu z innym oprogramowaniem opartym na licencji *copyleft* tworzy pełne środowisko dla funkcjonowania serwerów. Linux, Apache HTTP Server, MySQL oraz Perl/PHP, czyli w skrócie LAMP, stanowią alternatywę dla rozwiązań płatnych. Ich popularności dowodzi fakt, że Apache HTTP Server¹³ zdominował swój segment oprogramowania. Na początku 2013 roku 55% serwerów HTTP pracowało właśnie na Apache’u [Netcraft2013]. Na Linuxie swoje

¹³ Apache HTTP Server to otwarty serwer http [Apache Software Foundation 2013].

potęgi biznesowe opierali m.in. założyciele Google Inc., którzy wyposażyli swoje serwery właśnie w zmodyfikowaną przez nich wersję Linuxa [Levis 2010, s. 218].

Linux stał się preferowanym systemem dla e-biznesu, co znajduje swój wyraz w liczbie firm wspierających jego rozwój. Wśród najbardziej znaczących firm są: Red Hat, Novell, Intel, IBM, a nawet Microsoft, kojarzony raczej z grupą opozycyjną wobec koncepcji *copyleft* [Corbet, Kroah-Hartman, McPherson 2012, s. 9-10]. Przedstawiciele spółki IBM uczestniczą w tworzeniu Linuxa, przeznaczając na ten cel kwoty rzędu 100 mln dolarów rocznie. Jednak korzyści płynące z rozwoju Linuxa szacują na pięć razy większe [Tapscott, Williams 2008, s. 126].

8. Podsumowanie

Internet z pewnością stanowi najważniejsze współcześnie medium informacyjne. Stanowi kompilację wszelkich form przekazu (tekst, głos, obraz) oraz zapewnia jego dwukierunkowość. Ta innowacja przyczyniła się do stworzenia platformy pozwalającej na realizację procesu produkcyjnego w sposób do tej pory uznawany za niszowy lub nieefektywny. Oczywiście nie oznacza to, że produkcja bazująca na wspólnocie nie była dotąd stosowana, jednak dopiero przeniesienie sfery publicznej do internetu wykazało potrzebę powstania innowacji instytucjonalnej, jaką jest koncepcja *copyleft*.

Innowacja ta powstała na potrzeby swobodnej wymiany twórczości w ramach wirtualnej sfery publicznej i za jej pośrednictwem. Aby dialog między autorami mógł zaistnieć, konieczne było przystosowanie prawa własności intelektualnej – aby spełniało dokładnie odwrotną funkcję niż ta, do której było stworzone. Jedynie rezygnacja z zastrzeżenia praw autorskich umożliwia swobodny przepływ twórczości między aktorami sfery publicznej. Efektem tego są takie cyfrowe dobra informacyjne, jak repozytoria wiedzy i oprogramowanie czy też media społeczne. Każdy z tych produktów jest w swojej istocie połączonym zbiorem pojedynczych komunikatów, które podczas dialogu uległy syntezie. Koncepcja *copyleft* daje również możliwość swobodnego dołączenia się statystów sfery publicznej do dialogu, gdyż dobra partnerskie nie mają cech klubowych.

Dobra partnerskie są własnością wszystkich, ponieważ nie można nikogo wykluczyć z ich konsumpcji za sprawą koncepcji *copyleft*. Nie zmienia to jednak faktu, że można budować wokół tych dóbr działalność komercyjną. Nie ogranicza to w żadnym wypadku dostępu do samego dobra, co zwykle ma miejsce w stosunku do dóbr niepartnerskich. Wydawać by się mogło, że osiąganie korzyści z produktów powstałych poprzez nieodpłatną pracę na rzecz całego społeczeństwa może mieć cechy przywłaszczenia. Jednak możliwość osiągania takich korzyści ma każdy potencjalny przedsiębiorca. To, co wnoszą dobra partnerskie do gospodarki, to przesunięcie krzywej transformacji w kierunku większej produkcyjności. Przesunięcie to dotyczy wszystkich podmiotów (w zasadzie w skali globalnej), a o jego wykorzystaniu decydują unikalne cechy przedsiębiorców.

Literatura

- Aliprandi S., *Creative Commons: User Guide*, Ledizioni 2011.
- Apache Software Foundation, *Apache HTTP server project*, 2013, <https://httpd.apache.org/>.
- Bendyk E., *Ku społeczeństwu sieciowemu*, „Niezbędnik Inteligenta Plus” 2010, nr 2.
- Bendyk E., *Kultura chce być wolna (wstęp)*, [w:] L. Lessing (red.), *Wolna kultura*, WSiP, Warszawa 2005.
- Benkler Y., *Coase's penguin, or Linux and the nature of the firm*, „Yale Law Journal” 2002, vol. 112, no. 3.
- Benkler Y., Nissenbaum, H., *Commons-based peer production and virtue*, „The Journal of Political Philosophy” 2006, vol. 14, no. 4.
- Benkler Y., *Bogactwo sieci. Jak produkcja społeczna zmienia rynki i wolność*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008.
- Berry D.M., *Copy, Rip, Burn*, Pluto Press, London 2008.
- Bosman J., *After 244 years, Encyclopaedia Britannica stops the presses*, <http://mediadecoder.blogs.nytimes.com/2012/03/13/after-244-years-encyclopaedia-britannica-stops-the-presses/> (dostęp: 10.02.2013).
- Castells M., *Galaktyka Internetu: Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań.
- Corbet J., Kroah-Hartman G., McPherson A., *Linux Kernel Development*, The Linux Foundation 2012.
- Dixon R., *Open Source Software Laws*, Artech House, Boston – London 2004.
- Fingas J., *Google Play hits 600,000 apps, 20 billion total installs*, <http://www.engadget.com/2012/06/27/google-play-hits-600000-apps/> (dostęp: 17.02.2013).
- Frantsvog D.A., *All Rights Reversed: A study of copyleft, open-source, and open-content licensing*, „Contemporary Issues in Education Research” 2012, vol. 5 (no. 1).
- Hall R.E., Taylor J.B., *Makroekonomia*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2000.
- Lange O., *Ekonomia polityczna (tom I i II)*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1978.
- Laurent A.M.St., *Understanding Open Source and Free Software Licensing*, O'Reilly Media, Sebastopol 2004.
- Levinson P., *Miękkie ostrze, czyli historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 2006a.
- Levinson P., *Telefon komórkowy. Jak zmienił świat najbardziej mobilny ze środków komunikacji*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 2006b.
- Levis K., *Twórcy i ofiary ery internetu*, Muza, Warszawa 2010.
- Linux i System GNU*, Free Software Foundation, <http://www.gnu.org/GNU/Linux-and-gnu.html> (dostęp: 17.02.2013).
- Netcraft, *February 2013 Web Server Survey*, <http://news.netcraft.com/archives/category/web-server-survey/> (dostęp: 17.02.2013).
- Putnam R.D., *Samotna gra w kręgle*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008.
- Red Hat, *Annual Report 2012*, Red Hat 2012.
- Rifkin J., *Wiek dostępu. Nowa kultura hiperkapitalizmu, w której płaci się za każdą chwilę życia*, Wydawnictwo Dolnośląskie, Wrocław 2003.
- Rosen L., *Open Source Licensing. Software Freedom and Intellectual Property Law*, Prentice Hall PTR, New York 2005.
- Samuelson P.A., Nordhaus W.D., *Ekonomia, tom I*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.
- Stalder F., *Manuel Castells. Teoria społeczeństwa sieci*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
- Sztompka P., *Zaufanie*, Znak, Kraków 2007.
- Tapscott D., Williams A.D., *Wikinomia*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008.

- Vainio N., Vadén T., *Free Software Philosophy and Open Source*, [w:] *Handbook of Research on Open Source Software: Technological, Economic, and Social Perspectives*, red. K.S. Amant, B. Still, Information Science Reference, Hershey/New York 2007.
- Vaughan-Nichols S.J., *Red Hat: The first billion dollar Linux company has arrived*, 2013, <http://www.zdnet.com/blog/open-source/red-hat-the-first-billion-dollar-linux-company-has-arrived/10692> (dostęp: 17.02.2013).
- W3Techs a, *Usage of operating systems for websites*, http://w3techs.com/technologies/overview/operating_system/all (dostęp: 17.02.2013).
- W3Techs b, *Usage statistics and market share of Unix for websites*, <http://w3techs.com/technologies/details/os-unix/all/all> (dostęp: 17.02.2013).
- What is copyleft?*, Free Software Foundation, <http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.pl.html> (dostęp: 17.02.2013).
- Wikimedia, *Wikimedia Strategic Plan. A collaborative vision for the movement through 2015*, 2011, http://upload.wikimedia.org/wikipedia/foundation/c/c0/WMF_StrategicPlan2011_24pp.pdf.

COPYLEFT CONCEPT IN THE PROCESS OF MANUFACTURING PEER GOODS

Summary: This article discusses the *copyleft* concept in the context of peer production in the context of the changes that have taken place in the public sphere. As indicated by some studies (eg RD Putnam's work), the traditional public sphere is in atrophy, and the dialogue between public actors has been transferred to the digital platform. This allows public actors to become independent of place and time, and the relative anonymity and allows them to change the role and scope of participation in public life. The dialogue takes place in the framework of the "new" public sphere and is reflected in the peer production process, which is based on a common pool of digital assets. Proper conduction of this process is dependent on institutional innovation, which is the *copyleft* concept. It is defined as a legal structure that gives the licensee or end user unrestricted right to use, modify and reproduce the work – in this case, a peer good, produced in the peer production process. In practice, this concept is a reversal of the basic purpose of copyright, the objective of reducing the possibility of using, modifying or copying of intellectual property. At the same time it uses copyright licenses through the appropriate wording for partner products. It is therefore a form of adaptation of existing institutional governance tools to new needs that have developed in parallel to the formation of the public sphere on the digital platform. The relationships between the "new" public sphere, producing peer production and the role played by the concept of *copyleft* implies the main objective of this study. It is the presentation of the idea of *copyleft*, and an indication of its practical application in the peer production process. An additional objective is to demonstrate the impact of the peer production process on a digital public sphere, particularly the exchange of digital information goods. The article discusses the peer production process and also the assumptions and the conditions in which it can take place. It also presents the causes of atrophy of the traditional public sphere and the need to adapt the tools of copyright protection in order to ensure public dialogue. The research studies are based largely on the example of the operating system GNU/Linux and knowledge repository – Wikipedia.org, through which the main assumptions of peer production are presented. The paper also points the practical importance of *copyleft* in this process and the effects it produces in the development of the relations between the actors of the public sphere. The authors have also analyzed the economic benefits of entities using the peer goods and applying *copyleft* licenses. This approach allowed to show the situations

in which it is preferable to abandon copyrights rather than limit them. Considerations carried out in the article led to the following conclusions. First, the concept of *copyleft* allows shaping of social relations in the public sphere. Second, these relationships lead to the production of digital information goods, such as software and knowledge repositories. Third, the Internet eliminates restrictions on the choice of the role of the participants of the “new” public sphere. Finally, peer production affects the economy by increasing the overall efficiency due to the fact that it can be used by entrepreneurs to increase the profitability of the production process.

Keywords: peer production, *copyleft*, public sphere.