

Bodó Balázs

OPEN-SOURCE KULTÚRA

A szabadon hozzáférhető tudásra és a társas termelésre épülő társadalmi, gazdasági modellek múltja, jelene, jövője

A tananyag célja, hogy megismertesse a hallgatót az open-source kultúrák történeti háttérével, jogi, technológiai, gazdasági, társadalmi környezetével. Az ok, ami miatt a tananyag ma különösen aktuális, az, hogy az open-source termelési logikák egyre inkább meghatározó szerepet játszanak a helyi és globális gazdaság egyre több területén. A szoftveres világban kialakult működési, erőforrás-szervezési logika mára kilépett a számítógépes programok világából, és minden olyan területen relevánssá vált, ahol információk közös termelésére nyílik lehetőség. Márpedig az információs társadalom ideája épp arról szól, hogy információs javak termelése és fogyasztása köré szerveződik a gazdaság és társadalom egyre nagyobb szelete.

Az open-source kultúrák azonban nem csak azért fontosak, mert velük egyes területeken meghatározóvá vált egy harmadik alternatíva az erőforrások piaci és bürokratikus szervezési módja mellé. Az open-source kultúrák jelentőségét az adja, hogy nemcsak sikeres gazdasági alternatívát jelentenek, hanem egy radikálisan szabadságpárti politikai meggyőződést is megtestesítenek. Az open-source kultúrák közös értéke az, hogy mindenekfelett valónak gondolják a bennünket körbevevő információs környezethez való szabad hozzáférés kérdését. Márpedig ez, a jelenlegi technológiai trendek és politikai valóság fényében az egyik legfontosabb kihívás, ami előttünk áll.

Kulcsszavak: open source, Creative Commons, közkincs, kollaboráció, közlegelő, motivációk, Commons based peer production, web2, infrastruktúra



Typotex Kiadó

2013

Copyright: © 2013-2018, Bodó Balázs, PhD, Budapesti Kommunikációs és Üzleti Főiskola

Creative Commons NonCommercial-NoDerivs 3.0 (CC BY-NC-ND 3.0)

A szerző nevének feltüntetése mellett nem kereskedelmi céllal szabadon másolható, terjeszthető, megjelentethető és előadható, de nem módosítható.

Lektorálta: Dr. Szakadát István, Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem,
Szociológia és Kommunikáció Tanszék

ISBN 978 963 279 195 1

Készült a [Typotex Kiadó](#) gondozásában

Felelős vezető: Votisky Zsuzsa

Készült a TÁMOP-4.1.2/A/1-11/1-2011-0010 számú, „Digitális és kollaboratív művészet” című projekt keretében.

Nemzeti Fejlesztési Ügynökség
www.ujszachenyiterv.gov.hu
06 40 638 638



A projekt az Európai Unió támogatásával, az Európai Szociális Alap társfinanszírozásával valósul meg.

Tartalomjegyzék

1.	Bevezetés: Open-source kultúra	7
1.1.	E fejezet céljai	7
1.2.	Egy meglepő open-source kultúra: a magyar barkácsvilág	7
1.3.	Csináld magad vagy vedd meg a boltban?	9
1.4.	Az open-source kultúra digitális gyökerei	10
1.4.1.	Mit jelent az open source kifejezés?	11
1.5.	A hozzáférés korlátai	12
1.5.1.	A hozzáférés korlátai a termelőeszközök szintjén	13
1.5.2.	A hozzáférés korlátai a tudás szintjén	14
1.5.3.	A hozzáférés korlátai a szabályozás szintjén	15
1.6.	Összefoglalás	17
1.6.1.	Az open-source kultúrában való részvétel lehetőségei	17
1.6.2.	Esettanulmány: kollaboráció régen és most	18
1.6.3.	Közlegelők, közjavak, közösen termelt erőforrások	19
1.7.	Feladatok	20
1.8.	Kulcsfogalmak	20
2.	Az információs gazdaság alapjai	21
2.1.	E fejezet céljai	21
2.2.	Az információs javak gazdaságtana	21
2.2.1.	Esettanulmány: Lopás-e a másolás?	21
2.3.	Az információ és a hordozója	23
2.3.1.	Esettanulmány: a különböző jószágtypusok	24
2.4.	A kulturális termelés jogi védelme/ösztönzése	27
2.4.1.	Esettanulmány: Hogyan néz ki egy felhasználási engedély a gyakorlatban?	27
2.5.	A szerzői jog biztosította kizárólagosság előnyei és hátrányai	28
2.5.1.	Esettanulmány: Mekkora a piaci ár és a monopol ár közötti különbség?	29
2.6.	A kizárólagosság korlátai	30
2.6.1.	Esettanulmány: a közkinccs és a közkinccs-ünnep	31
2.7.	Az egyensúly (újra) megtalálása	31
2.7.1.	Üzlet-e a kultúra?	32
2.7.2.	Esettanulmány: Az információs piacok termelőinek piaci koncentrációja	33
2.8.	A másolás technológiáinak elterjedése	34
2.8.1.	Esettanulmány: ami hiányzik a piacról	35
2.9.	Összegzés: Az új egyensúlyi pontért folytatott küzdelem	36
2.10.	Feladatok	37
2.11.	Kulcsfogalmak	37
2.12.	További irodalom	38
3.	Az információs közlegelők	39
3.1.	E fejezet céljai	39
3.2.	Az információs közlegelők	39
3.2.1.	A törvényi közkinccs	40
3.2.2.	A törvényi korlátozások és kivételek által biztosított hozzáférési lehetőségek	46

3.2.3.	Hozzáférés illegális módokon, illegális csatornákon keresztül.....	48
3.2.4.	A magánjogi szerződések (GL, CC) által biztosított hozzáférés	54
3.3.	<u>Feladatok</u>	<u>58</u>
3.4.	<u>Kulcsfogalmak</u>	<u>58</u>
3.5.	<u>További irodalom.....</u>	<u>59</u>
4.	<u>A szintetikus közkincs és formái: GNU GPL, Creative Commons</u>	<u>60</u>
4.1.	<u>E fejezet céljai</u>	<u>60</u>
4.2.	<u>A szintetikus/kontraktuális közkincs</u>	<u>60</u>
4.2.1.	Esettanulmány: a Stallman-i vízió.....	62
4.3.	<u>Milyen licencek léteznek?.....</u>	<u>63</u>
4.3.1.	Megengedő vagy copyleft licencek?.....	63
4.3.2.	Gyenge és erős copyleft	64
4.3.3.	Joghatóság	64
4.3.4.	Szabadalmak	65
4.3.5.	A név kiemelt feltüntetésének joga.....	65
4.3.6.	A privát felhasználás kiskapuja	65
4.3.7.	A promóció tiltása.....	66
4.3.8.	Példák.....	66
4.4.	<u>Összefoglalás</u>	<u>66</u>
4.5.	<u>A Creative Commons licencek</u>	<u>68</u>
4.5.1.	Hogyan tudok alkotóként CC licenc alatt közzétenni egy tartalmat?	72
4.5.2.	Hogyan tudok szabadon felhasználható CC-s tartalmakat találni?.....	73
4.5.3.	A CC-t érintő észrevételek, kritikák.....	74
4.6.	<u>Feladatok</u>	<u>75</u>
4.7.	<u>Kulcsfogalmak</u>	<u>75</u>
4.8.	<u>Irodalom.....</u>	<u>76</u>
5.	<u>Az open-source kultúra infrastruktúrái I.</u>	<u>77</u>
5.1.	<u>E fejezet céljai</u>	<u>77</u>
5.2.	<u>Bevezetés</u>	<u>77</u>
5.3.	<u>A jogi infrastruktúra</u>	<u>79</u>
5.3.1.	Esettanulmány: az Electronic Frontier Foundation.....	79
5.4.	<u>A technológiai infrastruktúra</u>	<u>80</u>
5.4.1.	Esettanulmány: Cory Doctorow előadása az általános célú számítógépekről.....	85
5.4.2.	Nyílt szabványok	89
5.4.3.	Nyílt hardver	90
5.5.	<u>Feladatok</u>	<u>92</u>
5.6.	<u>Kulcsfogalmak</u>	<u>93</u>
6.	<u>Az open-source kultúra infrastruktúrái II. – A kollaboráció infrastruktúrái..</u>	<u>94</u>
6.1.	<u>E fejezet céljai</u>	<u>94</u>
6.2.	<u>A társas infrastruktúrák.....</u>	<u>94</u>
6.2.1.	Hogyan működik egy open-source projekt?	97
6.2.2.	Esettanulmány: a reCaptcha.....	101
6.2.3.	Az önzetlen megosztás platformjai.....	103
6.3.	<u>A gazdasági infrastruktúrák</u>	<u>104</u>
6.3.1.	Finanszírozás	105
6.3.2.	Open-source pénzügyi tranzakciós rendszerek	106
6.4.	<u>Feladatok</u>	<u>108</u>
6.5.	<u>Kulcsfogalmak</u>	<u>109</u>
6.6.	<u>További irodalom.....</u>	<u>109</u>
6.6.1.	Kollaboratív szűrés.....	109

6.6.2.	Crowdfunding.....	109
6.6.3.	P2P Lending.....	110
6.6.4.	Bitcoin	110
7.	<u>Az open-source kultúrák és üzleti modellek.....</u>	112
7.1.	<u>E fejezet céljai</u>	112
7.2.	<u>Két kérdés.....</u>	112
7.3.	<u>Az open-source kultúrákban való részvétel mozgatórugói</u>	113
7.3.1.	Az egyén viselkedése mögött álló tényezők.....	113
7.3.2.	Az egyéni motivációk: nem csak a pénz.....	114
7.3.3.	A vállalati motivációk	125
7.4.	<u>Open-source üzleti modellek</u>	127
7.4.1.	Crowdsourcing vs open-source üzleti modellek	130
7.5.	<u>Feladatok</u>	131
7.6.	<u>Kulcsfogalmak</u>	131
7.7.	<u>További irodalom.....</u>	132
8.	<u>A hacker-etika</u>	134
8.1.	<u>E fejezet céljai</u>	134
8.2.	<u>Mindennek megvan a maga előzménye.....</u>	134
8.3.	<u>Ki a hacker?.....</u>	136
8.4.	<u>A hackerek első generációja: MIT</u>	138
8.5.	<u>A hackerek második generációja: Kalifornia, hippik, LSD.....</u>	142
8.5.1.	Esettanulmány: Minden demók öreganyja	144
8.5.2.	Gates levele a hobbistáknak.....	145
8.5.3.	A hacker-etika és az információs kor szelleme	148
8.6.	<u>Katedrális és bazár: hogyan születik koordinált cselekvés?</u>	150
8.7.	<u>Stallman és a GPL</u>	152
8.8.	<u>Feladatok</u>	156
8.9.	<u>Kulcsfogalmak</u>	156
8.10.	<u>További irodalom.....</u>	156
9.	<u>A digitális közlegelők (ön)kormányzása</u>	158
9.1.	<u>E fejezet céljai</u>	158
9.2.	<u>Van-e a közlegelőknek tragédiája?</u>	158
9.2.1.	Közkinccs vs. közlegelő vs. közbirtokosság.....	159
9.2.2.	A digitális közbirtokosság.....	161
9.3.	<u>A közösségi szabályozás logikája</u>	162
9.3.1.	A Wikipédia szabályai	165
9.3.2.	A fájlcserezők szabályai.....	166
9.4.	<u>Feladatok</u>	169
9.5.	<u>Kulcsfogalmak</u>	170
9.6.	<u>További irodalom.....</u>	170
10.	<u>Szubjektív összefoglaló, tanulságok.....</u>	173
11.	<u>Köszönetnyilvánítás.....</u>	181
12.	<u>Irodalomjegyzék.....</u>	182
13.	<u>Kiegészítő anyagok.....</u>	189
13.1.	<u>A CC Nevezd meg! - Így add tovább! 2.5 Magyarország (CC BY-SA 2.5) licenc jogi verziója</u>	189
13.2.	<u>Mi a Remix Architecture?.....</u>	193
13.2.1.	Miért jó a Remix Architecture?	193
13.2.2.	A Remix Architecture közvetlen előzményei.....	194
13.2.3.	A Remix Architecture kialakulási folyamata.....	195
13.2.4.	A pályázati rendszer Magyarországon	196

13.2.5.	A pályázatok gyakorlata Magyarországon.....	197
13.2.6.	Szabad kultúra, szerzői jogok és az építészeti alkotások.....	198
13.2.7.	Remix Architecture az elméletben – miért remix?.....	199
13.2.8.	Miért építészeti remix és miért nem pályázat?.....	200
13.2.9.	Mitől működik a Remix Architecture?.....	200
13.2.10.	Hogyan működik a Remix Architecture? Az építészeti remix szereplői.....	201
13.2.11.	A részvétel feltételei.....	202
13.2.12.	Hogyan zajlik? Az építészeti remix menetrendje.....	202
13.2.13.	Zsűrizés és díjazás	203
13.2.14.	Hol segít a Remix Architecture?	203
13.2.15.	Miért éri meg csatlakozni a Remix Architecture kezdeményezéshez kiíróként?.....	204
13.2.16.	Miért éri meg csatlakozni a Remix Architecture kezdeményezéshez versenyzőként?	205
13.2.17.	Hogyan csatlakozhat?	205
<u>13.3.</u>	<u>Don Tapscott: A nyitott világ négy alapelve</u>	<u>205</u>
<u>13.4.</u>	<u>Cory Doctorow: A ránk váró háború az általános célú számítógépek érdekében</u>	<u>210</u>
<u>13.5.</u>	<u>Yochai Benkler: Az open-source gazdaságról.....</u>	<u>217</u>
<u>13.6.</u>	<u>Kiáltvány a közkincs védelméről.....</u>	<u>220</u>
<u>14.</u>	<u>Illusztrációk forrása.....</u>	<u>226</u>