

Piotr Gawrysiak

Politechnika Warszawska
Instytut Informatyki

Wolna treść i wolne oprogramowanie

***Streszczenie.** W artykule przedstawiono koncepcje wolnego oprogramowania i wolnej treści. Koncepcje te, uważane zwykle jako odnoszące się jedynie do sfery samej technologii lub procesu kreacji treści kulturowych i traktowane odrębnie, omówione są jako przejawy tego samego procesu, którego geneza związana jest z postępującym procesem cyfryzacji wszelkiej, dostępnej ogółowi ludzi wiedzy. Proces ten zaś – wywołujący opisane w artykule konflikty społeczne oraz prawne – prowadzić będzie zapewne w długim okresie do zmian kulturowych i cywilizacyjnych, których znaczenia nie jesteśmy jeszcze w stanie obecnie przewidzieć.*

1. Wstęp

W ostatnich latach obserwować możemy coraz bardziej zwiększającą się popularność inicjatyw, których celem jest upublicznienie – albo też jak chcą niektórzy – uwolnienie dóbr kultury. To ruch wolnego oprogramowania czy też ruch Creative Commons, które zbiorczo określać można mianem *wolnej kultury*. Fundamentalna jest tu zatem odpowiedź na pytanie o to, czym tak naprawdę jest fenomen wolnej kultury. Czy jest to jedynie krótkotrwała moda, czy też

jeden z pierwszych symptomów głębszych, a przez to bardziej długotrwałych, zmian kulturowych? W swojej książce¹ postuluje, że prawdziwe jest to drugie stwierdzenie, przy czym owe zmiany, których manifestacją jest ruch Creative Commons, ale także i inne pokrewne zjawiska społeczne, takie jak eksplozja popularności dziennikarstwa obywatelskiego, czy też odwrót od tradycyjnych mediów, opartych na fizycznych nośnikach informacji – mają charakter przemian drastycznych, które można by określić nawet mianem rewolucyjnych. Czym jest bowiem wolna kultura? Jest to kultura dzielenia się i współpracy, u podstaw której leży przekonanie o tym, że siła nowoczesnego, postindustrialnego społeczeństwa wynika ze wspólnego działania. Jednocześnie jednak, w odróżnieniu od tak bardzo zdewaluowanych „moralnie” koncepcji socjalistów i komunistów, docenia unikalność i wartościowość indywidualnego wkładu pracy w tworzenie nowych dóbr kultury.

Wspomniane wyżej socjalizm i komunizm były eksperymentami tyleż na tkance społecznej, co gospodarczej. Rozważania klasyków marksizmu dotyczą nie tylko stosunków międzyludzkich, ale także, a może nawet przede wszystkim, środków produkcji. Produkcja ta zaś stanowiła centrum, wokół którego koncentrować miała się działalność komunistycznego społeczeństwa, którego struktura społeczna miała służyć przede wszystkim optymalizowaniu wytwarzania dóbr materialnych. Założenie zrównujące obfitość dóbr materialnych z ludzkim szczęściem jest bowiem fundamentem tejże filozofii – choć najczęściej nie jest ono czynione wprost...

Tymczasem upadek komunistycznych reżimów totalitarnych zbiegł się w czasie z rozwojem społeczeństw postindustrialnych, tzn. takich, w których owa produkcja przestaje mieć tak istotne znaczenie. Bynajmniej nie dlatego, iż nam współcześni nie posiadają potrzeb materialnych – przeciwnie, społeczeństwa rozwinięte z pewnością nastawione są na konsumpcję dóbr – tyle tylko, że jak się okazuje samo wytwarzanie tychże dóbr, dóbr kultury materialnej, przestaje być problemem. Zarówno rozwój nowoczesnej technologii – w tym przede wszystkim automatyzacja produkcji, jak i globalizacja – z czym związany jest łatwy dostęp do zasobów niezwykle taniej siły roboczej w krajach Trzeciego Świata, spowodował, że wyprodukowanie dowolnego urządzenia technicznego stanowi już dziś kwestię trywialną, pod warunkiem wszelako że wiemy co i jak wyprodukować. Innymi słowy, to informacja i wiedza stają się dobrem najistotniejszym. Paradoksem zaś współczesnej gospodarki jest to, że owo najcenniejsze dobro jest jednocześnie dobrem potencjalnie najtańszym, takim, które z racji łatwości przedstawienia w postaci cyfrowej i tym samym łatwości powielania i transmisji, posiada niemalże zerowy krańcowy koszt

¹ P. Gawrysiak, *Cyfrowa rewolucja. Rozwój społeczeństwa informacyjnego*, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2008.

wytworzenia, wymykając się tym samym klasycznym teoriom mikroekonomicznym. Jak to przedstawiał Nicolas Negroponte², coraz więcej dóbr, które wydawać by się mogły nierozzerwalnie związanych ze sferą fizyczną, poczynają być dostępnych w przestrzeni wirtualnej, czysto cyfrowej. Cyfrowe książki, cyfrowe filmy, wirtualne sklepy, muzea, a nawet seks...

2. Cyfrowe byty – oprogramowanie a treść

Coraz powszechniejsza cyfryzacja treści nie powinna dziwić. Dla większości twórców fizyczne medium, które tak nierozzerwalnie – na pozór – wydaje się być związane z końcowym dziełem, stanowi raczej przeszkodę dla pełnej ekspresji. Większość artystów nie lubi się brudzić – z radością przyjęła zatem możliwość zastąpienia tradycyjnych farb cyfrowymi pikselami. Tego rodzaju transformacja warsztatu artysty, w kierunku całkowicie cyfrowym, wydaje się dokonywać tym szybciej, im bardziej uciążliwy jest tradycyjny model tworzenia treści. Doskonałym przykładem może być tu fotografia, której tradycyjne, analogowe odmiany właściwie nie są już w ogóle uprawiane, jeśli pominąć niszowe techniki eksperymentalne, takie jak łomografia, czy też fotografia otworkowa.

Nie w samej wygodzie pojedynczego twórcy jednak tu rzecz. Cyfrowa forma dzieła umożliwia bowiem formy tworzenia, które są niemożliwe w przypadku materiałów tradycyjnych. W szczególności, możliwe jest stosunkowo proste wspólne tworzenie takich dzieł, zaś dzięki sieci Internet, współpracujących nad jedną książką czy filmem osób może być nawet setki i tysiące. Tak właśnie powstała Wikipedia – i w podobny sposób tworzona jest zawartość wielu serwisów „społecznościowych” tworzących sieć Web 2.0.

Wreszcie, czysto cyfrowa forma dzieła ułatwia jego „konsumpcję” – a każdy artysta pragnie, by jego prace dostępne były jak najszerszej rzeszy ludzi. Owa konsumpcja oznacza przede wszystkim możliwość bezpośredniej percepcji dzieła – czyli po prostu jego obejrzenie, czy też przeczytanie, co w przypadku dzieł cyfrowych jest znacząco prostsze niż w przypadku tych tradycyjnych. Chcąc, dajmy na to, obejrzeć film, nie trzeba nie tylko wybierać się z domu do kina, lecz wręcz nie musimy opuszczać fotela, czy też łóżka.

Cyfrowe dzieła są jednak znacznie łatwiej dostępne dla odbiorców także i z tego powodu, że stają się znacznie łatwiejsze do odnalezienia. Współczesny człowiek nie jest już bowiem biernym konsumentem informacji, a to z racji jej obfitości – życie ludzkie jest bowiem zbyt krótkie, by pobieżnie zapoznać się choćby z książkami, które dostępne są na wirtualnych półkach cyfrowych księgar-

² N. Negroponte, *Being digital*, Vintage Publishing, New York City 1996.

ni i bibliotek. Musimy zatem dokonywać selekcji informacji, ta zaś możliwa jest jedynie dzięki wykorzystaniu narzędzi automatycznych. Z tychże za najbardziej istotne uznać należy wyszukiwarki internetowe. O ile bowiem jeszcze kilkanaście lat temu niezbędnym elementem wykształcenia człowieka była znajomość właściwych źródeł informacji i umiejętność posługiwania się nimi – a były nimi encyklopedie, słowniki, publikacje uznanych wydawnictw i archiwa prasowe, o tyle współcześnie poszukiwanie wiedzy rozpoczyna się od wpisania kilku słów kluczowych w serwisie, takim jak Google Web Search. W dużej mierze zatem to wyszukiwarka „decyduje” o istotności materiałów, jakie będziemy następnie przeglądać. Jeśli zaś jakaś treść nie znajduje się w indeksie wyszukiwarki sieciowej – a z oczywistych powodów trafić tam mogą jedynie treści cyfrowe – to w dużej mierze przestaje być dostępna dla człowieka, ginąc w szumie eksplozji informacyjnej początku XXI w.

Powyższy trend **cyfryzacji treści** w oczywisty sposób ma granice, a przynajmniej ma je dopóty, dopóki ludzie prowadzą swe życie w świecie rzeczywistym, nie zaś w całkowicie wirtualnej przestrzeni, o jakiej pisał Stanisław Lem w *Summa Technologiae*³ i którą sugestywnie przedstawia choćby seria filmowa *Matrix*. Trudno sobie bowiem wyobrazić czysto cyfrowe reprezentacje wytworów sztuki kulinarnej, a i utrwalone, choćby i z największą wiernością koncert rockowy pozostanie tylko niedoskonałym odbiciem swego rzeczywistego oryginału. Ograniczenia te działają jednak także i w drugim kierunku. Istnieją bowiem takie rodzaje treści cyfrowych, których istnienie w świecie niewirtualnym nie ma zgoła sensu. Chodzi tu przede wszystkim o oprogramowanie komputerowe (*software*), którego percepcja przez człowieka możliwa jest jedynie pośrednio, poprzez wykonanie przez procesor komputera cyfrowego. Zapewne właśnie z racji swojej inherentnej wirtualności, to właśnie oprogramowanie stało się pierwszym rodzajem cyfrowej treści, co do której poczęto formułować postulaty jej „uwolnienia”. Uwolnienia oczywiście od ograniczeń dystrybucji i powielania, właściwych przedmiotom fizycznym, nieistotnych w przypadku dóbr wirtualnych i tym samym niejako w sztuczny sposób wymuszanych przez regulacje prawne, takie jak mechanizm tzw. copyright.

Tak „uwolnione” oprogramowanie – to takie, którego twórca zachęca użytkowników do kopiowania i modyfikowania – *free software*, co należałoby tłumaczyć jako „wolne oprogramowanie”, a którego bodajże pierwszym orędownikiem był twórca Free Software Foundation, Richard M. Stallman.

³ S. Lem, *Summa technologiae*, Wyd. Literackie, Kraków 1964.

3. Wolność i moralność

Określenie „wolne oprogramowanie” użyte wyżej wymaga oczywiście komentarza. Słowo *free* posiada bowiem w języku angielskim dwa znaczenia. Oznaczać może darmowość pewnego dobra materialnego, czyli jego zerową cenę, i w tym znaczeniu odpowiada ono polskiemu słowu *darmowy*. Jednocześnie znaczyć może wolny, **niezniewolony**. Zwolennicy idei **wolnego oprogramowania** nie dążą do tego, by oprogramowanie stało się bezpłatne. To, do czego dąży Free Software Foundation, to rozwój oprogramowania wolnego, które powiększać będzie obszar wolności jego użytkownika, zamiast go ograniczać, tak jak – według Stallmana – robi to oprogramowanie komercyjne. To, że większość takiego wolnego oprogramowania będzie w oczywisty sposób dostępna bezpłatnie, jest jedynie skutkiem ubocznym, choć rzecz prosta mającym niebagatelne konsekwencje.

Owo rozróżnienie pomiędzy oboma powyższymi homonimami bywa często – w nieco humorystyczny sposób – przedstawiane następująco: *free as in freedom* („wolny – jak w wolności”), co dotyczy wolnego oprogramowania, oraz *free as in beer* („bezpłatny – jak w darmowym piwie”).

Jest rzeczą oczywistą, iż dla Stallmana to właśnie to pierwsze znaczenie słowa *free* jest istotne. Co więcej, samo w sobie okazuje się ono niewystarczające jako jedyny desygnat tego oprogramowania, jakiego tworzenie postuluje Stallman. Definiując pojęcie Wolnego Oprogramowania przedstawia on cztery warunki konieczne do tego, by program można było nazwać wolnym. Owe cztery warunki, nazwane przez Stallmana „wolnościami” (*freedoms*), choć właściwszym słowem byłoby tu zapewne słowo „prawa”, dotyczą możliwych sposobów wykorzystywania oprogramowania przez jego posiadaczy. Są one następujące⁴:

- wolność zerowa (*freedom 0*): prawo do uruchomienia i wykorzystywania programu (jako narzędzia) w dowolnym celu (*The freedom to run a program, for any purpose*),
- wolność pierwsza (*freedom 1*): prawo do analizy sposobu działania programu i jego modyfikacji dla własnych potrzeb (*The freedom to study how a program works, and adapt it to your needs*),
- wolność druga (*freedom 2*): prawo do kopiowania i redystrybucji programu, tak by inni mogli go wykorzystać (*The freedom to redistribute copies of a program so you can help your neighbor*),
- wolność trzecia (*freedom 3*): prawo do poprawiania programu i do upubliczniania poprawek, tak aby korzyść mogła odnieść cała społeczność użytkowników programu (*The freedom to improve the program, and release your improvements to the public, so that the whole community benefits*).

⁴ Serwis internetowy Free Software Foundation, <http://www.fsf.org>.

Traktowane jako całość powyższe prawa są *de facto* przeniesieniem praw naturalnych, dotyczących przedmiotów kultury materialnej, na obiekty wirtualne, jakimi są programy komputerowe. W przypadku przedmiotów materialnych wszystkie owe wolności są niejako „wbudowane” w cechy samych przedmiotów i uważane są – a przynajmniej ma miejsce to w kulturze europejskiej – za naturalne prawa posiadacza przedmiotu. U podstaw ruchu wolnego oprogramowania – ale także i całego ruchu wolnej kultury – leży bowiem zupełnie naturalne pytanie. Dlaczego, kupiwszy samochód, mogę zajrzeć do jego silnika – a nawet mogę przerobić ów samochód na, dajmy na to, kosiarkę do trawy – a nie wolno mi tego uczynić z programem komputerowym, będącym także moją własnością. Pamiętajmy przy tym, że to koncepcja własności prywatnej stanowi najważniejszy bodajże fundament społeczeństwa większości krajów demokratycznych.

Twórcy i dystrybutorzy oprogramowania komercyjnego argumentować będą oczywiście, iż takowe nie staje się nigdy prywatną własnością użytkownika, będąc raczej przedmiotem użyczenia – niż klasycznych transakcji handlowych. Tego rodzaju rozumowanie jest jednak wysoce nienaturalne dla większości ludzi **kupujących** programy komputerowe w supermarketach i wrzucający pudełka z nośnikami oprogramowania do koszyka sklepowego, obok pieczywa i dziecięcych pieluszek, i oczekujących, że zakupiony produkt stanie się tym samym ich **własnym** narzędziem pracy (lub rozrywki). Przeprowadzane zaś periodycznie przez organizacje zrzeszające wytwórców komercyjnego oprogramowania, takie jak Business Software Alliance, pseudoanalizy ekonomiczne szacujące straty firm poniesione w wyniku piractwa komputerowego nie są niczym innym, jak wyrazem bezradności. To, że twórcom oprogramowania należy się wynagrodzenie – i to godziwe wynagrodzenie, adekwatne do poniesionego przez nich nakładu pracy – nie ulega wątpliwości. Problem jedynie (aż!!!) w tym, że klasyczne, „kapitalistyczne”, rynkowe mechanizmy szacowania wartości tejże pracy, wynikające z siły popytu i podaży dóbr, załamują się w przypadku takich dóbr których koszt krańcowy wytworzenia jest zerowy – a jak to wspomniano już na wstępie, software do takich właśnie należy.

Czy jednak jest to problem rzeczywiście nierozwiązywalny? Oprogramowanie komputerowe można bowiem traktować zarówno jako produkt, narzędzie, jak też i formę wypowiedzi. Jest to wszakże zapis algorytmu, w języku zrozumiałym dla maszyn cyfrowych, ale także interpretowalnym przez człowieka. Będąc wypowiedzią, przekazem informacji, podlega ochronie choćby wynikającej z prawa do wolności wypowiedzi, będącego – podobnie jak wspomniana już **własność prywatna** – jedną z fundamentalnych koncepcji demokratycznych. Oczywiście można by próbować argumentować, iż software i informacja, którą bezpośrednio przyswoić może człowiek, to dwie różne rzeczy. Różnica okazuje się jednak zaledwie ilościowa. Dobitnie pokazuje to przykład programu DeCSS Lecha Johansena, który – będąc użytecznym,

a nawet kontrowersyjnym⁵, programem komputerowym – jest jednocześnie na tyle zwięzły, że jego kod źródłowy może być zapamiętany przez człowieka... Warto także pamiętać, iż każdy program komputerowy może być także interpretowany jako – zwykle bardzo skomplikowane – twierdzenie matematyczne. Udowodnianie, że twierdzenia matematyczne mogą być przedmiotem obrotu handlowego i powinny słono kosztować, brzmi jak wypowiedź szaleńca...

4. Zakończenie

Na koniec zapytać można jeszcze o to, czy legalne winno być tworzenie oprogramowania zamkniętego, komercyjnego? Richard Stallman jeszcze w latach 80. ubiegłego wieku podkreślał, iż to nie wygoda użytkowników oprogramowania powinna być dla twórców najważniejsza, lecz ich wolność – i to wolność rozumiana jako wartość moralna. Tworzenie oprogramowania, które nie spełnia określonych przezeń warunków, Stallman definiuje jako działanie nieetyczne, a nawet antyspołeczne⁶. W świecie idealnym każde istniejące oprogramowanie powinno być oprogramowaniem wolnym, zapewne także każda treść cyfrowa powinna być dla każdego dostępna bez ograniczeń. Ludzkość bowiem, po raz pierwszy w swojej historii, dysponuje narzędziami pozwalającymi zrealizować marzenie o powszechnej dostępności wiedzy – całej ludzkiej wiedzy, dla każdego, w każdym czasie i miejscu. Jest to marzenie zbyt piękne i zbyt szlachetne, by warto było opóźniać jego spełnienie przez sztuczne restrykcje prawne...

Literatura

- Gawrysiak P., *Cyfrowa rewolucja. Rozwój społeczeństwa informacyjnego*, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2008.
- Lem S., *Summa technologiae*, Wyd. Literackie, Kraków, 1964.
- Negroponte N., *Being digital*, Vintage Publishing, New York City 1996.
- Serwis internetowy Free Software Foundation, <http://www.fsf.org>.
- Stallman R.M., *Free Software, Free Society*, Free Software Foundation, Boston, Mass. 2002.

⁵ Służy bowiem do „łamania” standardowego mechanizmu zabezpieczenia płyt DVD przed kopiowaniem.

⁶ R.M. Stallman, *Free Software, Free Society*, Free Software Foundation, Boston, Mass. 2002.