

開源社群

發展、運作以及與資本主義的互動

廖永賦¹

Contents

摘要

1 緒論	1
2 歷史背景	1
3 開源社群的運作	2
3.1 個人動機	2
3.2 禮物交換	3
4 私人公司與開源社群的結合	4
參考資料	5

摘要

開源社群是圍繞著開源軟體開發而形成的社群，其最引人注目的特徵在於開源社群的參與者無法透過銷售其所開發之軟體獲利，然開源社群卻持續穩定成長。研究指出開源社群的運作與社群成員動機、社群內的禮物交換之間的關係。此外，當代私人公司與開源社群的結合的現象日益明顯，開源社群的壯大與資本投入有直接關聯，而私人公司也受到開源社群的影響，顯示資本主義與開源社群理念之間的互動。

¹ 組別：3 系級：心理三 學號：B04207003

1 緒論

自由與開源軟體（“Free and open-source software,” 2018）不同於版權軟體（如微軟的 Office、Google 的 Gmail 等），是開放原始碼²的軟體。開放原始碼意味使用者能自由的使用軟體，例如，根據自己的喜好修改軟體以符合使用的需求或偏好，並且也能向軟體開發者提供修改軟體的建議或程式碼。開源軟體因而能吸收來自網路上眾多「駭客」³的貢獻，增加其修改軟體缺陷的速度與能力（Raymond, 1999），而產生許多優秀的開源軟體。手機作業系統 Android、瀏覽器 Firefox、辦公室軟體 LibreOffice、統計語言 R、影音播放器 VLC 等，是幾個知名的開源軟體。

開源社群則是圍繞著開源軟體開發而產生的社群，由一群對軟體開發有熱情的人組成。他們所開發的軟體以開放原始碼的形式釋出，並且接受來自網路上使用者的回饋以及修正。開源社群最大、也最引人注目的特色在於其參與者並無法直接從開發軟體中獲利（因為開源軟體開放任何人能夠使用），但卻有非常多的人從事開源軟體的開發，且社群正穩定地成長與擴大。這在許多研究者眼中顯得相當不可思議，因此引發了許多研究，企圖了解開源社群的運作。以下，本文將先回顧開源社群形成的脈絡；接著再以個人動機以及禮物交換的邏輯探討開源社群的運作；最後探討代表資本主義的私人公司與開源社群互動、結合的現象。

2 歷史背景

開源社群的出現與電腦資訊科技息息相關。1960-1970 年代的電腦作業系統與網際網路的開發，多由大學以及私人公司資助的實驗室（如貝爾實驗室）進行。當時的研究人員時常分享彼此的原始碼，以非正式的方式授權不同機構的人們互相使用程式碼。因此，開源社群最早的形式是一群互相分享原始碼的研究人員，亦即，開源社群起源於學術界。如今，開源社群的一些特色也顯示其源自學術界的特性，例如，強調「研究⁴可複製」的重要性（Peng, 2011）、軟體開發時的同儕審查機制⁵（Bergquist Magnus & Ljungberg Jan, 2001）等。

隨著資訊科技的逐漸發展，1980 年美國將軟體納入智慧財產的保障（“Software copyright,” 2018），私人公司開始封閉其所擁有軟體之原始碼。Richard Stallman 對於此現象感到不滿，他認為自由地使用、修改軟體是每個人的權利，而封閉原始碼阻止了人們修改程式碼，是不道德的（“Free Software Foundation,” 2018）。因此，Stallman 推動了自由軟體運動（Free Software Movement）並成立了自由軟體基金會（Free Software Foundation），旨在推廣自由軟體開發。其中一個最能代表 Stallman 理念的例子是 GPL 條款：「使用 GPL 授權的軟體，容許其使用者自由地修改、複製、發布軟體的衍生版本

²軟體的原始碼是由程式語言所撰寫，如常見的 C++ 語言、Java 等，這些是人類能夠「看懂」的語言。一個軟體要能在電腦上運行，需要將程式語言轉換成機械碼。機械碼是電腦「看的懂」的語言（全部由 0 或 1 組成）但人類很難讀懂的語言，且機械碼也無法被轉換回程式語言。因此，私有的版權軟體為保護自己的智慧財產，通常僅以機械碼的形式將軟體發布給使用者。開源軟體則會公開其原始碼，讓使用者能夠修改該軟體。

³駭客（hacker）並非大眾媒體上所指「破解電腦以竊取資料」的電腦高手，其正確的詞彙應為‘cracker’（Raymond, 2004）。駭客在開源社群或更廣泛的駭客社群中，是帶有正面意義與認同的詞彙。

⁴這裡的「研究」在強調軟體開發的開源社群中變成「程式碼」，亦即，任何人皆能夠在自己的電腦上透過該程式碼得到相同的結果。

⁵軟體開發專案的擁有者能決定是否採用其他人對於軟體的修改。

(即需開放原始碼)。修改過的軟體，必須使用 GPL 作為授權條款」。透過 GPL 條款，一個軟體可以一直維持開源的狀況，為開源軟體的發展提供了一項保障。

1990 年代，隨著網際網路的普及，開源社群的發展也更加蓬勃。同時，商業公司與開源社群的互動開始變得更加密切，這也反映在開源軟體運動（Open-Software Movement）的出現。不同於自由軟體運動的理念，開源軟體運動認為開源軟體不應該排拒閉源軟體，例如，其認為軟體的授權條款不應該限制軟體各組成部份應使用何種授權條款。GPL 條款即不符合開源軟體運動的精神，因為其要求修改過之軟體必須以 GPL 條款釋出。開源軟體運動的出現，提倡使用較寬鬆的授權條款，使得開源軟體專案可以使用私人閉源軟體作為其部分。

3 開源社群的運作

以下簡述開源軟體專案的開發如何進行：

一個典型的開源軟體專案通常會將軟體的原始碼託管在 GitHub 上，讓所有人透過網路即能檢視該軟體如何被寫成。軟體專案通常具有一位或少數幾位管理者，通常也是該軟體專案的創建者。軟體的絕大部份由這些人撰寫，並且在軟體開發成熟後轉換為軟體的維護者，整合來自各方所提出對於修改軟體的建議。一個好的軟體會吸引許多使用者，隨著使用者的增加，改進該軟體會變得更加容易，因為使用者會向軟體管理者回報使用上遇到的程式漏洞（bug）。少數具備優秀程式能力的使用者更會自己修改軟體，並將修改過後的程式碼提交⁶給管理者，其中的更少數可能因為經常提交修改而被邀請加入軟體管理者的行列。

開源社群的出現與長期下來的穩定成長，造成大眾對於其夢幻般的想像⁷，也引起許多學者的關注，包含對於社群成員之內在動機的探討（Lakhani & Wolf, 2003; Lerner & Tirole, 2001; Lerner Josh & Tirole Jean, 2003）、對於社群內運作之探討（Bergquist Magnus & Ljungberg Jan, 2001; Zeitlyn, 2003）以及對於私人公司與開源社群互動之探討（Andersen-Gott, Ghinea, & Bygstad, 2012; Dave Elder-Vass, 2015）。本文以個人動機切入，企圖透過個體了解開源社群的組成，並嘗試理解禮物交換的邏輯如何運作於開源社群之內。

3.1 個人動機

Lakhani 與 Wolf（2003）針對開源軟體專案的開發者進行了問卷調查，辨識出幾個重要的動機因素，其重要性依序為：「使用者⁸需求」、「尋求腦力激盪與刺激」、「增進程式能力」、「相信開放原始碼的

⁶這在版本控制系統 Git 以及應運而生的 GitHub 出現後變得非常容易進行。軟體管理者可以清楚地看到軟體修改前後的差異，並決定是否將此變更整合進原本的軟體，或是需要更進一步地修改。

⁷例如，大眾普遍對於開源社群有烏托邦式的正面印象，認為其由一群無私、具有共同信念、為追求更美好社會的一群人所組成。這在許多學者眼中顯得不盡合理。

⁸如上對於開源軟體開發的簡述，開源軟體的使用者部份也具有優秀的程式能力，進而加入軟體開發的行列。有許多甚至因為目前沒有類似的程式能提供解決問題的辦法而自行創立了一個軟體開發專案。此外，這個項目亦包含「開發者

價值」、「作為開源社群一員的義務⁹」。前述的這些動機因素，包含了實際因素、內在動機以及社群價值等幾種類型。進一步的分析可以發現這些不同類型的動機因素事實上呈現了開源社群異質的組成：開源社群的組成大致可區分成「受雇進行開源軟體開發」、「個人使用需求」、「尋求腦力激盪與增進程式能力」、「信奉開源軟體價值」四種類型。開源社群的組成因而並非如大眾所想像，是一群同質、抱持共同價值的「駭客」所組成。事實上，這顯得相當合理，因為開源社群是公開的，透過網路，任何人皆有可能成為其中的一員，每個人可能因為各自的目的而加入，例如，上述「尋求腦力激盪與增進程式能力」可能主要由學生組成。容許成員組成的異質性可能也是開源社群能穩定存在的重要原因之一。

另外值得注意的是，撰寫程式本身即為非常吸引人的事情，例如，對於大多數（60%）的開發者而言，如果時間有額外的時間，其願意將時間花在撰寫程式上（Lakhani & Wolf, 2003），而進行開源軟體開發的好處在於自己（通常）有自由決定從事何種軟體開發（Lerner Josh & Tirole Jean, 2003），因而更加強了個人動機。這顯示以市場經濟的方邏輯—花費額外時間「成本」進行開源軟體開發的論述，可能並不適用此情境。

3.2 禮物交換

我們可以透過個人動機辨識出開源社群組成的異質性，然即使社群內存在相當的差異，開源軟體的開發仍依循著前述的固定方式。開源軟體的開發過程背後似乎隱含著某種人際關係的流動，透過程式碼交換社群認同的方式進行。

開源軟體運動的推動者 Eric Raymond 最早指出開源社群中禮物交換的現象（Raymond, 1999）。其指出在開源社群中，社會地位的高低是由所貢獻（給出）的程式碼所決定。透過提交修改過之軟體的原始碼，提交者以程式碼交換了名譽與聲望，提高了社會地位（Bergquist Magnus & Ljungberg Jan, 2001）。

Bergquist 與 Ljungberg（2001）指出開源社群中，禮物交換的運作方式比起以物品作為交換的社會來得更加抽象—禮物的形式並非實體的物品，並且會在不同形式之間轉換。以下，將分別以「軟體專案主要開發者」以及「提出軟體修改者（非軟體專案管理者）」的角度描述禮物交換進行的邏輯。

軟體專案主要開發者

如前所述，軟體專案的主要開發者通常也是軟體的創立者、管理者與維護者。禮物交換在此以很簡單的邏輯進行：軟體開發者透過發布軟體（程式碼）交換社群中的認可。社群中的軟體使用者雖不需以任何物質形式報償軟體開發者，然社群所抱持的共同價值會促使社群對軟體開發者的崇敬。例如，開發 Linux 的 Linus Torvalds 在開源社群擁有極高的聲望。如此，軟體專案開發者透過釋出開源軟體獲得社群的認可，進而增強其與社群成員之間的連結：一種身為開源社群一員的意識。

提出軟體修改者

禮物交換在開源軟體開發的另一個重要組成—提出軟體修改者，顯得稍微複雜一些。這些軟體使用

受雇進行開源軟體開發」的情況，例如，公司的營運可能需仰賴某些開源軟體，因此公司可能會聘請專門的工程師負責解決使用開源軟體所可能遇到的問題，如一些軟體漏洞。

⁹「作為開源社群一員」在此指「作為開源軟體的使用者」。

者發現程式錯誤並提交修正的程式碼，並不會要求該程式碼的接受者—軟體專案管理者「回贈」以表達感謝。相對的，提交修正程式碼所交換而來的，同樣是來自整個社群的認可：提交優秀的程式碼以改進現有的軟體證明了提交者的能力，因此其獲得了社群認可。在此，軟體專案管理者與提出軟體修改者的關係十分有趣：軟體專案管理者擁有審查提交之程式碼的權力，因此掌握著軟體修改者是否能被社群所認可。另一方面，軟體專案管理者也透過軟體修改者提供的程式碼改進其軟體，而更好的軟體將吸引更多使用者，進而能提昇軟體專案管理者的聲望。不管是「接受他人的修正」或是「所提出之修正被接受」，這對形成開源社群的團體意識具有很大的重要性，一方面，前者體驗到團體合作的可貴；後者則體驗到被肯定的感受。不管是軟體專案管理者或是提出軟體修改者，藉由禮物交換的進行，他們皆與開源社群建立了越加緊密的關係。

4 私人公司與開源社群的結合

Lakhani & Wolf (2003) 指出其所收集的問卷中，約有 40 % 的開發者是受雇進行開源軟體的開發，這顯示商業公司在開源社群中扮演相當重要的角色。例如，當今市占率最高的手機作業系統 Android (以 Linux 為基礎的作業系統) 由 Google 所領導進行開發；Linux 作業系統則佔據了大多數伺服器與超級電腦的市場，而伺服器與超級電腦幾乎為商業公司所擁有，也因此作為自由軟體的 Linux 接受許多商業公司的資助 (“The Linux Foundation,” 2018)。事實上，Linus Torvalds，Linux 的作者同時也是維護者，受雇於 Linux Foundation 以全心全意投入 Linux 的維護，而 Linux Foundation 的資金來自許多大型公司，如 Google、IBM、AT&T 微軟、Intel、三星、華為、甲骨文公司等 (“Linux Foundation,” 2018)。

Andersen-Gott 等 (2012) 調查了公司投入開源軟體開發的動機。其指出三種商業上的利益，包含「增強創新能力」、「降低軟體開發成本」以及「提供開源軟體支援服務」。這裡需要強調的是，公司在開源社群中的角色，並非如寄生蟲一般消極地撈取利益，因為開源社群運作的方式，最重要的推力在於軟體本身的吸引力，沒有吸引力的軟體在社群中會被遺忘、淘汰。公司因此仍需投資相當大的經歷在開發及維護開源軟體專案，期望如此能吸引更多使用者來幫助除錯、改進軟體 (Andersen-Gott et al., 2012; Dave Elder-Vass, 2015)。值得注意的是，Andersen-Gott 等 (2012) 發現在這些商業利益之外，這些公司參與開源軟體專案的動機也包含了開源社群中的理念：認為自己有義務將軟體貢獻給開源社群。這似乎顯示公司與開源社群的互動並非只有「技術性」的：公司利用開源社群的特性開發新的獲利方式或增強競爭力；與此同時，開源社群的理念也滲透到公司之內：在公司除了抱有獲利的概念之外，也增添了其它價值觀念。

公司開始帶有開源社群理念可以透過組成公司的員工來理解：受聘於公司的工程師學習程式相關知識時，許多教育資源來自開源社群，主要是因為資源是免費的，且開源社群相當樂於分享相關資源給予新手。因此，組成公司的這些員工，本身即在開源社群的影響之下學習，自然帶有許多開源社群的理念。此外，公司與員工之間的關係不一定是上對下的支配關係，公司的決策方向也有可能受到員工的影響。例如，Google 在其員工反對的壓力之下，放棄參與五角大廈的軍事計畫 Project Maven (Wakabayashi & Shane, 2018)。

在這裡似乎看見了資本主義與開源社群結合。當代的資訊科技公司規模是前所未見的巨大，其投入、

領導開源軟體的開發是造成開源社群持續擴大最直接的原因。如今開源社群所抱持的理念，與其當初興起之時並無明顯轉變。相反的，代表資本主義的公司則開始轉變，從原本保護軟體原始碼的態度，轉向支持、領導開源軟體的開發。當代看到的是私人公司所代表的資本主義與開源社群的結合，開源社群的許多專案因為有商業資本的投入而穩定成長，而私人公司除了找到新的獲利方式之外，也藉此改變自己的形象。這似乎暗示著兩種不互斥的可能性：第一種是資本主義將利用開源社群持續地壯大自己、依據自己的利益主導開源軟體發展的方向；第二種是資本主義吸納開源社群的精神，緩和資本主義過於強調獲利與競爭的一面，而彰顯開源社群所強調的合作與人際關係。

參考資料

- Andersen-Gott, M., Ghinea, G., & Bygstad, B. (2012). Why do commercial companies contribute to open source software? *International Journal of Information Management*, 32(2), 106–117. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2011.10.003>
- Bergquist Magnus, & Ljungberg Jan. (2001). The power of gifts: Organizing social relationships in open source communities. *Information Systems Journal*, 11(4), 305–320. <https://doi.org/10.1046/j.1365-2575.2001.00111.x>
- Dave Elder-Vass. (2015). The Moral Economy of Digital Gifts. *The International Journal of Social Quality*, 5(1), 35–50. <https://doi.org/10.3167/IJSQ.2015.050103>
- Free and open-source software. (2018). *Wikipedia*.
- Free Software Foundation. (2018). *Free Software Foundation*. <https://www.fsf.org/about/>.
- Lakhani, K. R., & Wolf, R. G. (2003). Why hackers do what they do: Understanding motivation and effort in free/open source software projects. *MIT Sloan Working Paper No. 4425-03*.
- Lerner, J., & Tirole, J. (2001). The open source movement: Key research questions. *15th Annual Congress of the European Economic Association*, 45(4), 819–826. [https://doi.org/10.1016/S0014-2921\(01\)00124-6](https://doi.org/10.1016/S0014-2921(01)00124-6)
- Lerner Josh, & Tirole Jean. (2003). Some Simple Economics of Open Source. *The Journal of Industrial Economics*, 50(2), 197–234. <https://doi.org/10.1111/1467-6451.00174>
- Linux Foundation. (2018). *Wikipedia*.
- Peng, R. D. (2011). Reproducible Research in Computational Science. *Science*, 334(6060), 1226. <https://doi.org/10.1126/science.1213847>
- Raymond, E. (1999). The cathedral and the bazaar. *Knowledge, Technology & Policy*, 12(3), 23–49. <https://doi.org/10.1023/A:1023193801113>

[//doi.org/10.1007/s12130-999-1026-0](https://doi.org/10.1007/s12130-999-1026-0)

Raymond, E. (2004). The Jargon File: Hacker. <http://www.catb.org/jargon/html/H/hacker.html>.

Software copyright. (2018). *Wikipedia*.

The Linux Foundation. (2018). *The Linux Foundation*. <https://www.linuxfoundation.org/>.

Wakabayashi, D., & Shane, S. (2018). Google Will Not Renew Pentagon Contract That Upset Employees. *The New York Times*.

Zeitlyn, D. (2003). Gift economies in the development of open source software: Anthropological reflections. *Open Source Software Development*, 32(7), 1287–1291. [https://doi.org/10.1016/S0048-7333\(03\)00053-2](https://doi.org/10.1016/S0048-7333(03)00053-2)