

## اقتصاد سیاسی متن باز – متن بسته

رسول قنبری<sup>۱</sup>



به [جادی](#)



Linux

<sup>۱</sup>. دانش‌آموخته‌ی IT و اقتصاد

## اشاره‌ی نویسنده:

این متن در ابتدا قرار بود مقایسه‌ای باشد میان [لینوکس](#) (Linux) به‌مثابه یک سیستم عامل مشارکتی، رایگان و بسیار امن، و [مایکروسافت ویندوز](#) (Microsoft Windows) به‌عنوان یک سیستم عامل خصوصی، گران‌قیمت و پر از حفره‌های امنیتی. عنوانی که برای طرح اولیه در نظر گرفته بودم ([مورد عجیب پنگوئن آقای استالمن: لینوکس به‌مثابه سوسیالیسم](#)) اشاره به جنبش‌های [نرم‌افزار آزاد](#) (free software) و [متن باز](#) (Open Source) داشت که با ابتکار [ریچارد استالمن](#) تحت عنوان گنو (GNU) آغاز به کار کرد و بعدها لوگوی معروف‌ترین محصول آن، یعنی [لینوکس](#) (Linux) به یک [پنگوئن بامزه به نام تاکس](#) تغییر یافت. (البته نمی‌توان از نقش [لینوس توروالدز](#) در توسعه‌ی هسته‌ی این سیستم عامل سخن نگفت. جادی میرمیرانی کتاب [فقط برای تفریح](#) لینوس توروالدز را ترجمه کرده و به‌رایگان در اختیار علاقمندان قرار داده است).

اما پس از کش‌وقوس‌های فراوان و کشتی گرفتن با متن، در نهایت تصمیم بر آن شد که ساختار متن تغییر یابد و در چند بخش ارائه شود تا مسائل بیشتری را در بر بگیرد: از معنای جنبش متن باز و تشابه لینوکس و سوسیالیسم، تا اقتصاد سیاسی ارزهای دیجیتال، اینترنت اشیا، اقتصاد اشتراکی، اوبریزاسیون (Uberization) و بی‌ثبات‌کاران (Precariat) در عصر اینترنت، عصر اطلاعات و برآمدن پروژه‌هایی چون [ویکی‌لیکس](#).

تصور کنید یک روز صبح کامپیوتر خود را روشن کنید و بخواهید سندی را با نرم‌افزار Microsoft Office بخوانید یا یک قطعه موسیقی را با استفاده از windows media player بشنوید. ناگهان با یک پیغام مواجه می‌شوید که اگر می‌خواهید از این نرم‌افزارها استفاده کنید، باید مجوز (software license) یک ساله را با قیمتی گزاف خریداری کنید. هیچ نرم‌افزار جایگزین دیگری هم وجود ندارد. تکلیف چیست؟ به ظاهر کاری نمی‌توان کرد جز اینکه یک مجوز یک ساله برای نرم‌افزار خود بخرید. اما این نرم‌افزار، تنها برنامه‌ی موجود بر روی کامپیوترتان نیست. به‌طور متوسط هر شخص مبتدی از ۱۰ تا ۲۰ نرم‌افزار استفاده می‌کند و پرداخت مبلغ لازم برای خرید اعتبار هر کدام از آن‌ها، به زبان اقتصاد خرد، مستلزم این است که شما از مصارف دیگرتان صرف‌نظر کنید تا بتوانید از پس هزینه‌ی خرید امتیاز استفاده‌ی این نرم‌افزارها برآیید.

شاید هنگامی که نرم‌افزار را نصب می‌کردید -حتی اگر هزینه‌ی خرید اعتبار آن را پرداخت کرده بودید- فکر می‌کردید مادام‌العمر می‌توانید از خدمات این نرم‌افزار بهره‌مند شوید. اما راستش را بخواهید شما نه تنها اختیاری بر روی نرم‌افزار نداشته‌اید، بلکه حتی کنترل چیزی که روی حافظه‌ی کامپیوتر خود نیز ذخیره کرده‌اید در دست شما نیست. شاید پاسخ‌تان این باشد که «خب! دست کم کامپیوتر که برای خودم است. هر وقت دلم خواست می‌توانم سند یا موزیک‌ام را باز و از آن استفاده کنم». بله، شاید. البته فقط شاید!

امتیاز استفاده از نرم‌افزار (مجوز نرم‌افزار) چیست؟ مجوز نرم‌افزار عبارت است از قراردادی میان تولیدکننده‌ی نرم‌افزار و کاربر آن. قطعاً هنگام نصب نرم‌افزار یک متن بلندبالای انگلیسی جلوی چشم‌تان رژه رفته که در انتهایش دو گزینه‌ی موافقم (I agree یا OK) یا لغو نصب (Cancel) قرار دارد؛ و البته معمولاً این متن هرگز خوانده نمی‌شود. شما با کلیک بر روی گزینه‌ی موافقم شرایط استفاده از نرم‌افزار را پذیرفته‌اید. با وجود این، تمامی این قراردادها یا حق استفاده را می‌توان در دو دسته جای داد: متن‌باز (open source) و متن‌بسته (proprietary software یا closed source)

مجوز محدود عمدتاً عبارت است از محدودیت‌هایی که طی آن شما مجاز به چه استفاده‌ای از نرم‌افزار هستید (یا نیستید). مثلاً هنگامی که یک ویندوز ۱۰ را از شرکت مایکروسافت خریداری می‌کنید، صرفاً مجاز به نصب آن بر روی کامپیوتر خود هستید، اما نمی‌توانید یک کپی از آن را به دوست‌تان بدهید، یا نمی‌توانید مجدداً آن را به فروش برسانید، و مهم‌تر این‌که نمی‌توانید کوچک‌ترین تغییری بر روی آن ایجاد کنید.

برگردیم به مثال قطعه‌ی موسیقی. فرض کنید که یک قطعه موسیقی با صدای آقا یا خانم X را روی گوشی آیفون خود دارید. شما یک بار برای خرید گوشی آیفون خود هزینه کردید و یک بار نیز برای خرید قطعه‌ی موسیقی - این‌که آیا صدای آقا/خانم X ارزش هزینه کردن این مبلغ را دارد به کنار. حتماً با خود فکر می‌کنید که هم آیفون از آن شماس‌ت و هم آن قطعه موسیقی. اما شدیداً در اشتباهید. آنچه شما دارید مجموعه‌ای سخت‌افزار است با حق استفاده از مجموعه‌ای نرم‌افزار از یک سو و حق امتیاز گوش دادن به موسیقی از سوی دیگر.

نکته‌ی مهم این است که مجوز محدود در واقع چیزی را به شما نمی‌فروشد که بتوانید نگاه‌اش دارید، بلکه صرفاً اجازه‌ی استفاده از آن را تحت شرایط خاصی به شما می‌بخشد. مثلاً فرض کنید من برنامه‌ی یک بازی را نوشته‌ام و آن را روی **گوگل پلی** یا **اپ‌استور** قرار داده‌ام و فرض کنید که شرط استفاده‌ی آن را چنین قید کرده‌ام: **فقط وقتی می‌توانید این بازی را انجام دهید که پیژامه‌ی راه‌راه تنتان باشد.** در این صورت شما قانوناً نمی‌توانید جز در مواقعی که پیژامه‌ی راه‌راه پوشیده‌اید بازی را بر روی گوشی خود اجرا کنید، حتی اگر پول آن را پرداخت کرده باشید. این‌جاست که باید میان دو مفهوم اجاره (rent) و خرید (purchase) تمایز قائل شد.

وقتی می‌گوییم که یک کپی از یک نرم‌افزار را خریده‌ایم، در واقع منظورمان این است که حق استفاده از آن را طی شرایط خاصی به دست آورده‌ایم (اجاره کرده‌ایم)؛ اما وقتی می‌گوییم یک ماشین خریده‌ایم یعنی می‌توانیم هر بلایی که دل‌مان خواست سر آن بیاوریم. قطعاً عقلانی نیست که چرخ پنجمی به اتومبیل سواری خود اضافه کنیم، اما قانوناً حق این کار را داریم، حتی اگر همه مسخره‌مان کنند. خرید یک نرم‌افزار بیش‌تر شبیه اجاره‌ی اتومبیل است تا خرید آن.

شاید بگویید «خب که چه؟ من نرم‌افزار مایکروسافت وُرد را بر روی کامپیوتر خود دارم و هر وقت دلم خواست می‌توانم از آن استفاده کنم. هر وقت هم دلم خواست می‌توانم موسیقی مورد علاقه‌ی خود را بشنوم». بله. باز هم حق با شماست. فقط اجازه بدهید مسئله را کمی بشکافم. آنچه که در اینجا مطرح می‌شود، مسئله‌ی کنترل است. مثلاً فرمت mp3 را در نظر بگیرید. الگوریتم این فرمت توسط یک مؤسسه‌ی آلمانی به نام Fraunhofer Institute (یا همان که بعدترها به مؤسسه‌ی مالکیت فکری معروف شد) ایجاد شد و سپس این مؤسسه امتیاز (patent) آن را به نام خود ثبت کرد. هر شرکتی که به نحوی از فرمت mp3 پول در می‌آورد، باید بخشی از آن درآمد را به این مؤسسه بپردازد. علاوه‌براین، اگر فردا این مؤسسه تصمیم بگیرد که هیچ شرکتی حق استفاده از این فرمت را نداشته باشد، عملاً تمام فایل‌های موسیقی شما بلااستفاده خواهد ماند و تمام پولی که بابت آن‌ها پرداخت کرده‌اید، یک شبه دود شده و به هوا می‌رود. تخمین زده می‌شود که این شرکت سالانه ۱۰۰ میلیون دلار از این طریق کسب درآمد می‌کند. مثال ملموس‌تر دیگر، فرمت پیشین سندهای نرم‌افزار مایکروسافت آفیس است. مایکروسافت با ایجاد تغییر در الگوریتم‌های ذخیره‌سازی خود، فرمت doc را به docx تبدیل کرد و عملاً فایل‌های ایجاد شده با نسخه‌های پس از ۲۰۰۷ نرم‌افزار را دیگر نمی‌توان با ورژن‌های ۲۰۰۳ و ۱۹۹۷ باز کرد و برای خواندن سندهای جدید می‌بایست نسخه‌ی بالاتری از نرم‌افزار را خریداری می‌کردید.

معنای ساده‌ی این امر این است که حتی اگر به‌درستی بدانیم فرمت‌های mp3 و docx چگونه کار می‌کنند، کسانی که مالکیت فکری آن را در اختیار دارند کنترل خواهند کرد که چه کسی از آن استفاده کند. و این شاید بدین معنا باشد که مالکین این فرمت‌ها روزی تصمیم خواهند گرفت که دیگر کسی از آن استفاده نکند و همه ناگزیر به فرمت‌های دیگری همچون mp4 و یا wpt پناه خواهند برد. و یا در بهترین حالت، اگر شرکت همچنان پابرجا باشد، در صورتی که بخواهید یکی از فایل‌های خود را که با نرم‌افزار وُرد ساخته‌اید به دوست‌تان بدهید، اگر وی از نرم‌افزار دیگری استفاده کند، نخواهد توانست متنی را که نوشته‌اید بخواند. ظاهراً همه‌ی ما در امپراتوری مایکروسافت و شرکت‌های مشابه باید شهروند خوبی باشیم و محصولاتش را بخریم تا

به مشکل گفته شده برنخوریم. به باور من مشکل این نیست که مایکروسافت دوست دارد محصولات خود را بفروشد، بلکه مشکل در استانداردهایی است که حق مالکیت فکری تمام و کمال را ممکن ساخته است.

اما آیا راه دیگری نیست؟ قطعاً هست: به فرمت‌های متن‌بازی همچون RTF مهاجرت کنیم. اما پیش از آن باید با استانداردهای مالکیت فکری آشنا شویم.

### استانداردهای باز و بسته

پیش از پرداختن به استانداردهای باز و بسته باید به تعریف استاندارد بپردازیم. به‌طور خلاصه استاندارد یعنی شیوه‌ی عملکرد یک چیز. فرمت mp3 یک استاندارد است. DVD و HTML هم یک استاندارد هستند. به‌همین قیاس، پیچ سر تخت چهارسو هم یک استاندارد است. استاندارد به شما امکان می‌دهد که بدانید لاستیک ماشین‌تان شماره چند است. کاملاً ممکن است که شما پیچ سر تخت چهارسو را ببینید و با خود بگویید این که کاری ندارد، می‌توانم یکی از آن بسازم. اما در مورد نرم‌افزارهای کامپیوتری (و حتی در مورد سخت‌افزارها) چنین نیست. آن‌ها از استاندارد با نام *استاندارد بسته* استفاده می‌کنند، یعنی استاندارد که ما قادر به دیدن نحوه‌ی عملکردش نیستیم. تنها راه فهمیدن این که یک فایل ورد چگونه ذخیره می‌شود این است که به حدس و گمان متوسل شویم، کاری که شاید سال‌ها زمان ببرد. هیچ‌کسی جز خود مایکروسافت نمی‌داند که الگوریتم آن چگونه است.

در دنیای تکنولوژی به این نوع استانداردها «قفل‌شده به شرکت» نیز می‌گویند؛ یعنی مشتری باید هزینه‌ی کلانی برای استفاده از کالاها یا خدمات شرکت دیگر بپردازد و به‌صرفه است که به خرید از همین شرکت ادامه دهد. در واقع دلیل این که *بیل گیتس* یک میلیاردر شد نبوغش نبود، بلکه آشنایی وی با شیوه‌های چپاولگرانه‌ای بود که توسط آن‌ها مشتری را وابسته به مایکروسافت می‌ساخت.

پس چگونه می‌توانیم کنترل کامل خود بر روی یک سند (مثل همین سندی که اکنون در حال نوشتنش هستیم و شما آن را می‌خوانید) را در دست بگیریم. برخی شرکت‌ها اجازه‌ی دسترسی تمام نرم‌افزارهای مرتبط به فرمت خودشان را می‌دهند. مثلاً شرکت Fraunhofer با گرفتن مبلغی به تمامی نرم‌افزارها اجازه‌ی استفاده از فرمت

mp3 را می‌دهد. اما چنین چیزی برای فراتر رفتن از سلطه‌ی شرکت‌هایی نظیر مایکروسافت و اپل کافی نیست. می‌دانیم که در دنیای سرمایه‌داری، شرکت‌ها در وهله‌ی اول به دنبال بیشینه‌سازی سود مادی خود هستند. بنابراین دادن مجوز استفاده از یک فرمت به نرم‌افزارهای دیگر کافی نیست، بلکه باید اجازه‌ی دخل و تصرف در آن به منظور بهبود کارکرد آن نیز صادر شود.

در مقابل می‌توان از شرکت ادوبی (Adobe) و فرمت PDF نام برد. ادوبی اطلاعات کامل نحوه‌ی کارکرد این فرمت (یعنی این که چگونه باز، خوانده و یا ذخیره می‌شود) را در اختیار همه قرار می‌دهد. به همین دلیل است که اگر من این سند را به صورت PDF ذخیره کنم، شما می‌توانید آن را با هر نرم‌افزاری که برایتان بهتر است بخوانید، خواه Adobe Reader باشد، Foxit Reader یا Nitro PDF، و یا حتی مروگر Google Chrome روی کامپیوترتان. این همان چیزی است که ما استاندارد «باز» (Open Standard) می‌نامیم. باز بودن نرم‌افزار بدین معنی نیست که نیازی ندارید در ازای داشتن یک کپی از آن پولی پرداخت کنید. در بسیاری از موارد شما هزینه‌ی خرید نرم‌افزار را پرداخت خواهید کرد. اما وقتی برای نصب یک کپی از Red Hat Linux روی گزینه‌ی I agree کلیک کنید، از آن به بعد مجاز هستید هر کاری که دوست دارید با این نرم‌افزار بکنید. اگر ویژگی مورد نظرتان بر روی این نسخه‌ی لینوکس وجود نداشته باشد، خودتان (یا آن دوستان که برنامه‌نویسی‌اش از شما بهتر است) می‌توانید آن را به سیستم عامل خود اضافه کنید. اگر می‌خواهید ویژگی‌های بیشتری به این سیستم عامل اضافه کرده و آن را به شخص دیگری بفروشید، این نیز مجاز است. یا اصلاً اگر به دنبال توسعه‌ی (Development) سیستم عامل نیستید و یک کاربر عادی محسوب می‌شوید، می‌توانید از OpenOffice، یک برنامه‌ی پردازش واژه‌ی متن‌باز لذت ببرید و مطمئن باشید که این فایل و آنچه در آن است همیشه متعلق به شماست. روح «باز» بدین معنی است که هیچ شخصی نباید برای استفاده از اموال خود به شخص ثالثی (حقیقی یا حقوقی) وابسته باشد.

حال تصور کنید که قدرت نرم‌افزار باز و استانداردهای باز را با هم ترکیب کنیم: هر کسی می‌تواند بدون وابستگی به شخص ثالث با هر کسی که دوست دارد ارتباط برقرار

کند. مدت‌هاست که چنین اتفاقی رخ داده است؛ چیزی که به آن متن باز یا به اصطلاح بهتر «نرم‌افزار آزاد» می‌گویند.

نرم‌افزار آزاد در مقابل نرم‌افزارهای بسته قرار می‌گیرد. شما نه تنها محق به ایجاد یک کپی و توزیع بیشتر آن هستید (و حتی می‌توانید دیگران را نیز تشویق به این کار کنید)، بلکه هر تغییری را که فکر می‌کنید لازم است می‌توانید بر روی نرم‌افزار ایجاد کرده و کدهای (code) آن را در اختیار همگان قرار دهید. در این صورت این نرم‌افزار نه یک **دارایی خصوصی**، بلکه جزو **منابع عمومی** شناخته می‌شود. شاید بتوان واژه‌ی آزاد یا رایگان (free) در عبارت نرم‌افزار آزاد را دهن‌کجی به **میلتون فریدمن** دانست که زمانی گفته بود در سرمایه‌داری به کسی نهار مجانی (free lunch) نمی‌دهند. قطعاً همواره چنین نیست که شما نرم‌افزار را به رایگان به دست آورید. گاهی مجبورید پولی در ازای آن پرداخت کنید. اما اینجا منظور از واژه‌ی آزاد آنچه است که فرانسویان **libre** می‌گویند، یا آن‌گونه که مدافعان جنبش نرم‌افزار آزاد می‌گویند: آزادی بیان (free speech)، نه آججوی رایگان (free beer). مسئله بر سر آزادی کاربران در استفاده، به‌اشتراک‌گذاری، مطالعه و بهبود نرم‌افزار است.

این آزادی منافع بسیاری برای جامعه دارد. اگر کدهای هر برنامه‌ای در دسترس عموم قرار گیرد، به راحتی می‌توان آن را مورد موشکافی قرار داد و نقص‌های احتمالی آن را برطرف کرد. همچنین می‌توان بخشی از کدها را در پروژه‌های دیگر به کار برد. در این صورت علاوه بر این که دانش از وضعیت **کالابودگی** خارج می‌شود، از هدر رفتن میلیون‌ها ساعت نیروی کار نیز جلوگیری می‌شود. علاوه بر این نیازی نیست که میلیاردها دلار برای بی‌نهایت برنامه که در بهترین حالت یک کار مشخص را انجام می‌دهند سرمایه‌گذاری شود. این کار با مشارکت برنامه‌نویسان و متخصصان و با تقسیم داوطلبانه‌ی وظایف میان هزاران تن با حداقل هزینه و در کمترین زمان ممکن انجام خواهد پذیرفت. هر چند که بسیاری از شرکت‌های انحصاری نیز هم‌اکنون یکی از منتفعان اصلی چنین نظامی هستند و کدهای پایه‌ی بسیاری از نرم‌افزارهای متن‌بسته توسط داوطلبین طرفدار متن‌باز در انجمن‌ها و وبسایت‌های اشتراک‌گذاری کدها به رایگان منتشر شده است.



اما برای این که این آزادی هرگز از دست نرود، می‌بایست یک نظام اعتباردهی به آن ایجاد می‌شد. این نظام تحت پروژه‌ی GLP (اعتبار عمومی برای همه) ایجاد شد. ریچارد استالمن در سال ۱۹۸۹ این پروژه را آغاز کرد و لینوس توروالدز نیز در سال ۱۹۹۲ [کرنل](#) سیستم‌عامل لینوکس را تابع این نظام اعتباری کرد. بلافاصله استالمن از مفهوم کپی‌لفت (copyleft) در مقابل کپی‌رایت (copyright) استفاده کرد. کپی‌لفت به‌طور خلاصه می‌گوید که نه‌تنها هسته‌ی اصلی کدها، بلکه تمام نسخه‌های اصلاح‌شده نیز می‌بایست تحت قانون آزادی به‌اشتراک‌گذاری قرار بگیرند و هیچ‌کسی حق محدود کردن استفاده از آن را ندارد. قانون کپی‌لفت چنان برای انحصارگران بازار کامپیوتر سنگین بود که *استیو بالمر*، مدیر عامل سابق مایکروسافت آن را سرطانی برای دنیای تکنولوژی دانست که به‌مرور تمام نرم‌افزارهای و نظام‌های اعتباردهی دیگر را نیز «آلوده» خواهد کرد.

برعکس، نرم‌افزارهای متن‌بسته، نماد تمام‌قیدی از کاستی‌های سرمایه‌داری‌اند: هدف نه خدمت به جامعه که کسب درآمد، نه بهبود وضع موجود که کسب بیشترین میزان سود از وضع موجود است. بنابراین تنها وقتی می‌توان نرم‌افزارها را اصلاح کرد یا توسعه داد که سود کلانی برای شرکت به‌همراه داشته باشد.

نرم‌افزارهای تجاری را نه می‌توان مورد مطالعه و بررسی قرار داد و نه شخصاً به اصلاح آن‌ها دست زد. این امر به شرکت‌ها قدرت تداوم انحصار و سخت‌تر نمودن رقابت برای رقیبان تازه‌وارد را می‌بخشد. علاوه‌براین، این موضوع باعث کور شدن استعدادهای زیادی در زمینه‌ی تکنولوژی می‌گردد. شرکت‌هایی مثل مایکروسافت و اپل همیشه انحصارگر بوده‌اند، اما بر خلاف تبلیغات رسانه‌ها به‌ندرت پیش آمده که یک نوآوری از خود بروز دهند. در مقابل بسیاری از چیزهایی را که دارند یا به‌واسطه‌های پژوهش‌های دولتی کسب کرده‌اند یا از پول مالیات‌دهندگان عادی. گوشی آیفون را در نظر بگیرید: تمام نوآوری آن به استیو جابز نسبت داده می‌شود؛ اما واقعیت چیزی جز این است. هزینه‌ی اینترنت و سیری (SIRI؛ دستیار شخصی روی رایانه‌ها و گجت‌های هوشمند اپل) توسط آژانس پژوهش‌های پیشرفته‌ی دفاعی آمریکا در وزارت دفاع آمریکا پرداخت شده است؛ هزینه‌ی ساخت GPS را نیروی دریایی ایالات بر عهده داشته، و صفحه‌ی نمایش لمسی

توسط CIA به وجود آمده است.<sup>[۱]</sup> اریک اشمیت، مدیر شرکت آلفابت (شرکت مادر گوگل) درباره‌ی منافع عظیمی که شرکت‌هایشان از سرمایه‌گذاری‌های عمومی کسب کرده‌اند چنین گفته است: همانطور که اینترنت و گد html - که زیربنای وب جهانی هستند - در آژانس پژوهش‌های هسته‌ای اروپا (CERN)، یعنی یک آزمایشگاه عمومی نوشته شده‌اند، الگوریتم گوگل را نیز کمک‌های بنیاد ملی علوم آمریکا تأمین مالی کرده است.<sup>[۲]</sup>

فرایند مبتنی بر همکاری نرم‌افزارهای رایگان در حال حاضر به واسطه‌ی میلیون‌ها نفری که در این امر مشارکت می‌کنند و صدها هزار پروژه‌ی متن‌باز تولیدشده، و نیز موفقیت چشمگیر پروژه‌هایی همچون وب سرور Apache، موفقیت خود را اثبات کرده است. نرم‌افزارهایی همچون OpenOffice و Mozilla Firefox ده‌ها میلیون کاربر در سراسر جهان دارند.

البته باید میان جنبش نرم‌افزار آزاد و جنبش متن باز تفاوت قائل شد. جنبش نرم‌افزار آزاد در سال ۱۹۸۵ توسط ریچارد استالمن بنیان گذارده شد. درحالی‌که بنیان‌گذار متن باز در سال ۱۹۹۸ [اریک ریمنود](#) بوده است. جنبش نرم‌افزار آزاد در دهه‌ی ۱۹۹۰ به دو شاخه منشعب شد: جنبش نرم‌افزار آزاد و جنبش متن باز. طرفداران مکتب نرم‌افزار آزاد باور داشتند که حق مالکیت فکری تأثیرات گزنده‌ای بر پیشرفت بشر خواهد داشت. در مقابل طرفداران جنبش متن باز اعتقاد داشتند که درست است که می‌بایست کدهای هر پروژه‌ای را به‌رایگان در اختیار همه قرار دهیم، اما اگر کسی تغییری در کدها ایجاد کرد، آزادانه می‌تواند نتیجه‌ی کار خود را به فروش برساند و نباید جلوی کسب درآمد از این طریق را گرفت.

مدافعان متن‌باز استراتژی پیروزی در کسب‌وکارهای بزرگ را اجرا کردند و موفق شدند حمایت شرکت‌های بزرگی مانند IBM را جلب کنند. جامعه‌ی نرم‌افزار آزاد نشان داد که چگونه می‌توان تازه‌کارهای سراسر جهان را سازماندهی کرد به‌طوری‌که حتی از مهندسان استخدام‌شده در مایکروسافت نیز بهتر عمل کنند. جامعه‌ی متن باز به دنبال بهره‌برداری از این روند اما حذف اخلاق ضدسرمایه‌داری بود. این امر منجر به ایجاد چندین بنیاد غیرانتفاعی موفق مانند Apache شد که می‌تواند به توسعه‌دهندگان در ازای کار بر روی کدهای متن باز پولی پرداخت کنند. جای تعجب

نیست که جنبش نرم‌افزار آزاد موقتاً خود را به حاشیه برده است، زیرا جنگ اخلاقی نتوانسته در افکار بسیاری از مردم طنین‌انداز شود. اهمیت اصلی مدل نرم‌افزار آزاد، جنبش سیاسی پشت آن است. هزاران کاربر متخصص کامپیوتر در گوشه‌ای نشسته‌اند و مشغول اصلاح و بهبود پروژه‌های دنیای تکنولوژی هستند، بدون این که چشم‌داشتی داشته باشند. این نشان می‌دهد که حتی در یک نظام کاملاً سرمایه‌دارانه نیز می‌توان به جای رقابت، به همکاری روی آورد.

البته نباید در مورد این پدیده اغراق کرد. این دو جنبش هنوز در آغاز راه‌اند و هنوز بسیاری از مردم با پتانسیل‌های آن آشنا نیستند. واقعیت این است که جنبش نرم‌افزار آزاد هنوز هم یک پدیده‌ی حاشیه‌ای است؛ مردم هنوز از ویندوز یا مک (Mac) استفاده می‌کنند. هنوز برای این که بتوانیم آزادانه و رایگان و بدون وابستگی به بازیگران انحصارگری مانند اپل و مایکروسافت دست به تبادل اطلاعات خود بزنیم، راهی طولانی در پیش است.

### یادداشت‌ها:

[1] Mazzucato, M. (2018). The value of everything: Making and taking in the global economy. Hachette UK. pp 293-94

[2] [https://www.washingtonpost.com/opinions/americasmiracle-machine-is-in-desperate-need-of-well-amiracle/2017/05/05/daafbe6a-30e7-11e7-9534-00e4656c22aa\\_story.html?utm\\_term=.b38348fbc471](https://www.washingtonpost.com/opinions/americasmiracle-machine-is-in-desperate-need-of-well-amiracle/2017/05/05/daafbe6a-30e7-11e7-9534-00e4656c22aa_story.html?utm_term=.b38348fbc471)