



# LUND UNIVERSITY

## FOSS-galaxen. En empirisk undersökning kring fri och öppen programvaraurörelsen

Heidegren, Carl-Göran

2006

[Link to publication](#)

*Citation for published version (APA):*

Heidegren, C.-G. (2006). *FOSS-galaxen. En empirisk undersökning kring fri och öppen programvaraurörelsen*. (Research Report in Sociology; Vol. 2006:2). Department of Sociology, Lund University.

*Total number of authors:*

1

### General rights

Unless other specific re-use rights are stated the following general rights apply:

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

Read more about Creative commons licenses: <https://creativecommons.org/licenses/>

### Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

LUND UNIVERSITY

PO Box 117  
221 00 Lund  
+46 46-222 00 00

# **FOSS-galaxen**

**En empirisk undersökning kring fri och öppen programvarurörelsen**

Carl-Göran Heidegren



## Innehållsförteckning

Förord, 5

1. Inledning, 7

2. Hackarkultur och nätverkssamhälle, 9

3. Hackare och hackaretik, 12

4. Hackarkultur och motkultur, 23

5. *Free Software* och *Open Source Software*, 29

6. FOSS som värdekosmos, identitet och livsföring, 39

7. En empirisk undersökning: Svenska Linuxföreningen, 45

8. Något om FOSS kulturbetydelse, 67

Referenser, 79

Appendix, 83



## **Förord**

Så sent som för fyra år sedan hade jag inte varit i stånd att uttyda vad sammansättningen FOSS står för, och än mindre säga något ytterligare om företeelsen ifråga. Jag upptäckte FOSS i samband med arbetet inom forskningsprojektet ”Att välja sitt liv. Livsföringsmodeller bland ungdomar i Sverige vid ingången till 2000-talet”, som finansierades av Vetenskapsrådet under åren 2003-2005.

Linus Walleij och Martin Wahlén hjälpte mig i ett tidigt skede att komma på rätt kurs i denna för mig nya och okända terräng; möjligen har jag sedan dess avvikit från kursen, men det kan naturligtvis inte de lastas för. Jag har även haft möjlighet att följa två mycket intressanta nätbaserade kurser: ’Open Source/Free Software: Philosophy & Theory’ (ht 2004) och ’Open Source/Free Software: Political Science’ (vt 2005) vid Institutionen för informatik, Göteborgs universitet (lärare: Jonas Öberg, Lennart Petersson och Mathias Klang respektive Jonas Öberg och Mathias Klang). Ett tack även till styrelsen för Svenska Linuxföreningen som lät mig genomföra den ovan nämnda enkätundersökningen bland sina medlemmar, samt naturligtvis till alla medlemmar som valde att besvara enkäten. Martin Sunnerdahl vid Sociologiska institutionen, Lunds universitet har vidare varit mig behjälplig i flera praktiska sammanhang.

Lund sommaren 2006

Carl-Göran Heidegren



# 1. Inledning

Sven-Eric Liedman har som bekant aldrig varit någon vän av en ohämmad kapitalistisk utveckling. I en bok publicerad strax innan millenieskiftet med titeln *Att se sig själv i andra – om solidaritet* satte han försiktigt fingret på en företeelse som tycktes inge honom visst hopp – samtidigt som den så kallade nya ekonomin fortfarande gick på högvarv:

Det gäller att rycka initiativet från finanskapitalet. Det stora kapitalet har inte skapat den nya teknologin, det har några nördar från USA:s öst- och västkuster gjort. Några av dem blev sedan hungriga kapitalister själva, andra föll offer för en kapitalism som snabbt gjorde sig hemmastadd bland chips och kablar. Kanske kan nya generationer nördar gå en annan väg? Det finns åtminstone några bland dem som gör sina program fritt tillgängliga för envar på nätet. För goda kapitalister måste detta framstå som en upprorisk handling. (Liedman 1999:110)

De som Liedman i citatet kallar för 'nördar' går ofta under namnet *hackare*, och de bland dessa som gör sina skapelser 'fritt tillgängliga' på nätet är en del av vad man idag kallar för FOSS-rörelsen, där förkortningen står för *Free Open Source Software*.<sup>1</sup> Antonio Negri och Michael Hardt, som bekant inte heller de några vänner av en ohämmad kapitalistisk utveckling, fastnar för samma sociala fenomen i samband med att de lanserar 'mängden' som en motkraft till det globala 'imperiet':

One approach to understanding the democracy of the multitude, then, is as an open-source society, that is, a society whose source code is revealed so that we all can work collaboratively to solve its bugs and create new, better social programs. (Hardt & Negri 2004:340)

FOSS i en snävare betydelse står alltså för fri och öppen programvara för datorer som är i princip allmänt tillgänglig, och som står i motsatsställning till vad som kallas

---

<sup>1</sup> Ibland används förkortningen F/OSS, ibland även beteckningen FLOSS – *Free/Libre Open Source Software*.

för proprietär programvara, dvs. mjukvaruprodukter som utgör privat egendom i betydelsen att andra än ägaren är rättsligt uteslutna från användningen av dessa.<sup>2</sup> I en vidare betydelse står FOSS för en uppsättning värderingar och föreställningar relaterade till fri och öppen programvara: det kan vara föreställningar om hur sådan på bästa sätt produceras, om betingelserna för dess användande och värdet av att den förblir fri och öppen, om hur man på bästa sätt rättsligt skyddar dessa användningsbetingelser. I bredast möjliga betydelse står FOSS för mer eller mindre visionära föreställningar om en annan typ av samhälle, ett präglat av frihet och öppenhet, av att man bryr sig om andra och delar vad man har med andra, kort sagt, om ett annat sätt för människor att leva tillsammans. Oavsett vilken betydelse man föredrar eller fastnar för: FOSS är idag ett allt annat än negligerbart samhällsfenomen. Det angår och berör många människor världen över, får dem att brinna för en sak, får dem att ta saker och ting i egna händer.

I det följande kommer fenomenet FOSS att diskuteras i termer av *värdekosmos*, *identitet* och *livsföring*. Tyngdpunkten kommer att ligga på FOSS som en uppsättning identitetsstiftande starka värderingar, som ett specifikt värdekosmos. Det är detta värdekosmos som jag kallar för *FOSS-galaxen*. Jag kommer att redovisa resultat från en nätbaserad enkätundersökning som genomfördes bland medlemmar i Svenska Linuxföreningen under våren 2005. Denna redovisning utgör tyngdpunkten i den följande framställningen och tillika mitt eget mera specifika bidrag till forskningen kring temat. Jag kommer också avslutningsvis att gå in på frågan om vilken *kulturbetydelse* som idag tillkommer FOSS.

FOSS är en del av den så kallade *hackarkulturen*, och det är därför lämpligt att börja med att försöka placera in dessa fenomen i ett samtidshistoriskt perspektiv, kort sagt, i förhållande till det framväxande nätverkssamhället. Detta är också början till ett svar på frågan: Varför är FOSS ett sociologiskt intressant och betydelsefullt socialt fenomen som är väl värt att undersöka närmare?

---

<sup>2</sup> *Free software* kan översättas med 'fri mjukvara' eller 'fri programvara'; *Open source* brukar översättas med 'öppen källkod'.

## 2. Hackarkultur och nätverkssamhälle

Vilken plats intar FOSS och hackarkulturen i samtiden? Med hjälp av Manuel Castells är det möjligt att situera dessa fenomen i nätverkssamhället. Därmed inte sagt att Castells nödvändigtvis har sista ordet i en tidsdiagnostik. Men för att placera in FOSS i ett bredare samhällsperspektiv kan man med fördel anknyta till hans analys.<sup>3</sup>

Nätverkssamhället är Castells namn på den sociala struktur som alltmer kommit att känneteckna de samtida samhällena, och som avlöser den sociala struktur som var utmärkande för industrisamhället.<sup>4</sup> Dessa båda samhällsstrukturer vilar i sin tur på två olika teknologiska paradig, som Castells benämner industrialism respektive informationalism. "A technological paradigm organizes the available range of technologies around a nucleus that enhances the performance of each one of them. (Castells 2001:156) I det förra fallet var det användandet av nya energikällor som ångkraft och sedermera elektricitet, i det senare fallet är det informationsteknologiska landvinningar inom mikroelektronik och genmanipulation. Både industri- och nätverkssamhället är i sammanhanget begrepps konstruktioner, vad man kallar idealtyper; vad som kan observeras i verkligheten är samhällena som avlägsnar sig från den ena och närmar sig den andra idealtypen.

Vad var det som satte igång denna förändringsprocess? Vilka var nätverkssamhällets historiska formationsbetingelser? Castells pekar på tre fenomen som uppstod oberoende av varandra, men som råkade sammanfalla under de tre sista decennierna av det föregående århundradet, och som tillsammans genererade den förändringsprocess varigenom nätverkssamhället växte fram. För det första den informationsteknologiska revolutionen med innovationer som internet, persondatorn och www, för det andra den socioekonomiska omstrukturering som följde i kölvattnet på kapitalismens kris och etatismens sönderfall, och för det tredje

---

<sup>3</sup> I det följande utgår jag i första hand från Castells 2001. Se även den utförligare framställningen i Castells 1999, den mera övergripande i Castells 2000, och den tematiskt orienterade i Castells 2002.

<sup>4</sup> Kapitalismen är däremot ett produktionssätt, och kännetecknas som sådant av "den strukturella princip enligt vilken ett överskott tillägnas och kontrolleras" (Castells 1999:29). Den övergång som sedan en tid pågår är från en industriell till en informationell kapitalism.

den förändring av kulturella och politiska värderingar som inte minst hade sin förankring i den så kallade motkulturen och de nya sociala rörelserna.

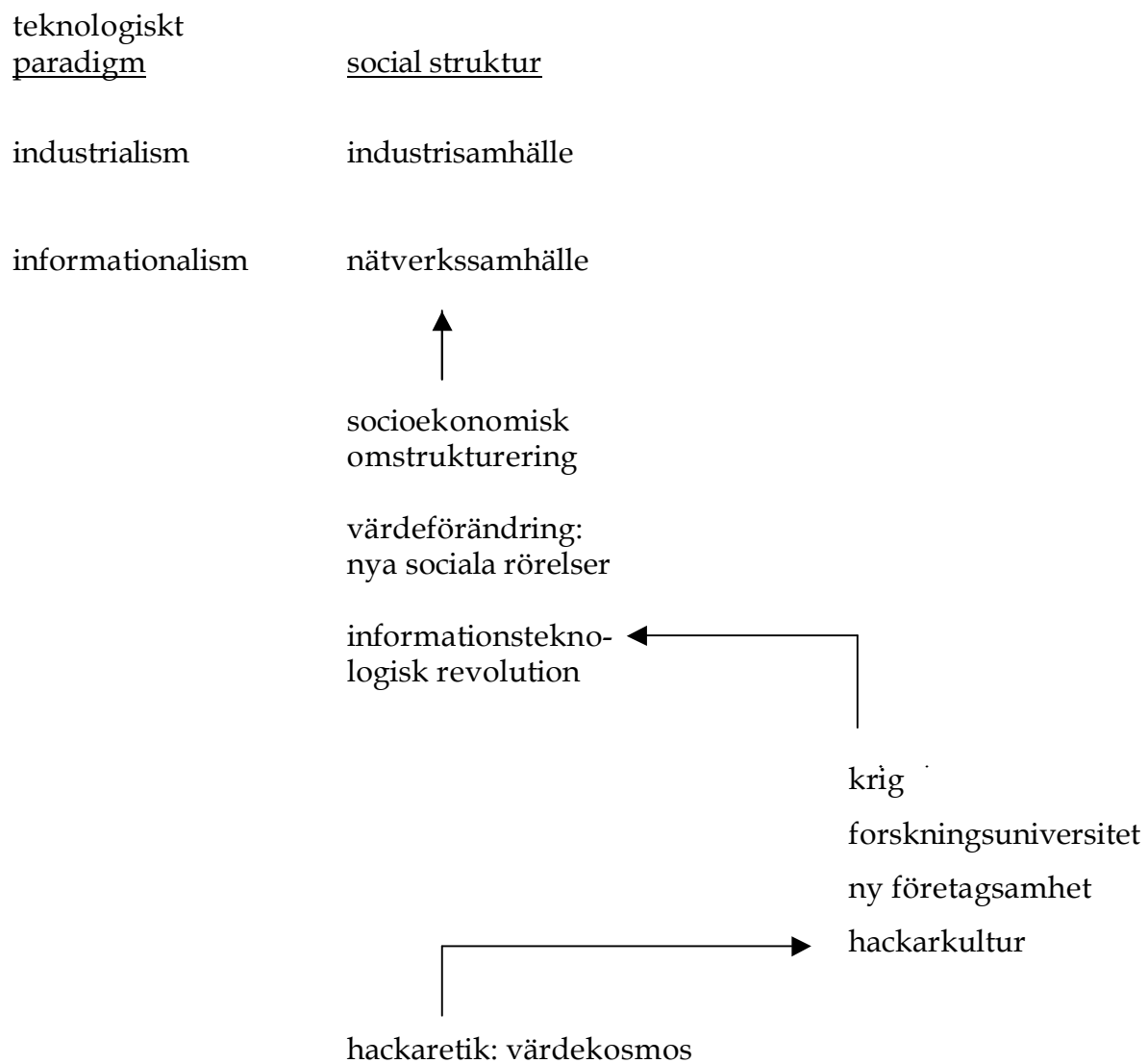
Vilka var i sin tur de historiska tillkomstbetingelserna för det nya informationsteknologiska paradigmet? Hur blev detta till? Det handlar i detta fall i hög grad om en nordamerikansk historia. Castells anför fyra övergripande faktorer: En första var kriget, som i såväl sin varma som sin kalla form utgjorde en källa till teknologisk innovation. En andra var framgångsrika forskningsuniversitet, som t.ex. Massachusetts Institute of Technology (MIT), Berkeley och Stanford på den amerikanska öst- respektive västkusten. Forskare vid dessa utvecklade datavetenskapen som sådan, samtidigt som man framför allt under 1950- och 60-talen finansierades genom medel från det amerikanska försvarsdepartementet. En tredje var innovativ företagsamhet i form av nystartade småföretag som, i motsats till de redan etablerade storföretagen, hade mod att satsa på 'omöjliga' idéer: Microsoft, Apple, Sun, Dell, etc. En fjärde, slutligen, var den så kallade hackarkulturen, såsom den sociala miljö och kulturella grogrund ur vilken den nya informationsteknologin växte fram. Med *hackarkultur* avser Castells ett "komplex av värderingar och föreställningar som uppstod ur de nätverk av programmerare som i sitt nätsamarbete interagerade kring självdefinierade, kreativa programmeringsprojekt" (Castells 2002:52).<sup>5</sup> Han är överhuvudtaget benägen att tillskriva hackarkulturen något av en nyckelroll i sammanhanget: "The theoretical understanding of this culture and of its role as the source of innovation and creativity in informationalism is the cornerstone in our understanding of the genesis of the network society." (Castells 2001:177-8)

Av central betydelse för hackarkulturen är vad som har kommit att kallas för *hackaretiken*, en uppsättning normer och värderingar som växt fram och varit levande inom hackarmiljöer sedan slutet av 1950- och början av 1960-talet, men som sattes på pränt först ett par decennier senare. Hackaretiken är tillika en viktig del av den anda som besjälar FOSS-rörelsen, och en central komponent i det värdekosmos som jag kallar för FOSS-galaxen.

---

<sup>5</sup> En insiderdefinition, signerad Eric S. Raymond, lyder som följer: "The 'hacker culture' is actually a loosely networked collection of subcultures that is nevertheless conscious of some important shared experiences, shared roots, and shared values. It has its own myths, heroes, villains, folk epics, in-jokes, taboos, and dreams." ('Hacker Slang and Hacker Culture', i 'The on-line hacker Jargon File, version 4.4.7, 29 Dec 2003')

Sammanfattningsvis: Nätverkssamhället, som en ny social struktur, vilar på informationalismen, som ett nytt teknologiskt paradigm; till nätverkssamhällets historiska formationsbetingelser hör den informationsteknologiska revolution som bland annat frambringat internet och persondatorn; en högst väsentlig förutsättning för denna informationsteknologiska revolution har varit hackarkulturen, som i sin tur har sina värderingsmässiga rötter i en specifik hackaretik. Följande översikt låter sig nu göras:



### 3. Hackare och hackaretik

*The Hacker Jargon File*, som är sammanställd av Eric S. Raymond (i samarbete med Guy L. Steele Jr.), innehåller, tillsammans med annat material, ett lexikon eller en lång ordlista över viktiga termer på området.<sup>6</sup> Under uppslagsordet 'hacker' finner man inledningsvis följande angivelse: "A person who enjoys exploring the details of programmable systems and how to stretch their capabilities, as opposed to most users, who prefer to learn only the minimum necessary." En hackare är följaktligen en datoranvändare, men också mer än en användare: han (eller hon) finner ett nöje i att utforska, utveckla och förbättra datorprogram. Ytterligare en betydelse anges på följande sätt: "One who programs enthusiastically (even obsessively) or who enjoys programming rather than just theorizing about programming." Här betonas ett praktiskt intresse i programmering, i att handgripligen utforska och utveckla datorprogram, i motsats till ett mera teoretiskt intresse och förhållningssätt. De båda citerade betydelserna av termen 'hackare' kan sägas ange grundbetydelsen av ordet, med en bibehållen koppling till utvecklingen av mjukvaruprogram för datorer. Men det finns också en vidare betydelse, som går utöver den angivna kopplingen. En hackare är då: "An expert or enthusiast of any kind. One might be an astronomy hacker, for example." Eller för att ta ett annat exempel: Zlatan kan sägas vara en suverän fotbollshackare. Denna betydelse inskränks något genom följande angivelse: "One who enjoys the intellectual challenge of creatively overcoming or circumventing limitations." Här betonas att det handlar om intellektuella utmaningar, om att på ett kreativt sätt övervinna eller kringgå begränsningar.<sup>7</sup>

Grundbetydelsen av 'hacker ethic' anges i *The Hacker Jargon File* i sin tur på följande sätt: "The belief that information-sharing is a powerful positive good, and that it is an ethical duty of hackers to share their expertise by writing open-source code and facilitating access to information and to computing resources wherever possible." I

---

<sup>6</sup> För det följande se 'The Jargon Lexicon: Glossary', i 'The on-line hacker Jargon File, version 4.4.7, 29 Dec 2003'.

<sup>7</sup> Jfr Burrell Smith som var med och designade den första Macintosh-datorn: "Hackers can do almost anything and be a hacker. You can be a hacker carpenter. It's not necessarily high tech. I think it has to do with craftsmanship and caring about what you're doing." (Cit. i Levy 2001:434) Problemet är förstås att en sådan bred innebörd hotar att göra begreppet i det närmaste gränslöst, och att kopplingen till den nya informationsteknologin ('high tech') går förlorad.

denna formulering framgår tydligt den moralisk-praktiska komponenten i hackaretiken: det talas om en 'plikt' att dela med sig av sin expertis, dvs. om ett normerat beteende, om ett beteende som är normativt förväntat. I den följande texten antyds vidare en viss motsättning mellan vad som kallas för *Free Software* å ena sidan och *Open Source Software* å andra sidan (men mera om detta senare).<sup>8</sup>

Eric S. Raymond är en välkänd hackare som sedan ett tiotal år fungerar som något av ett språkrör för vad som kan kallas för hackarkulturen, hackargemenskapen eller hackarrörelsen. Vad som skulle komma att bli *The Hacker Jargon File* började att sammanställas redan vid mitten av 1970-talet, och utgavs i tryckt form första gången 1983 under titeln *The Hacker's Dictionary* (red. Guy L. Steele Jr.).<sup>9</sup> Arbetet tog ny fart vid början av 1990-talet, nu med Raymond som drivande kraft. Sedan dess har flera omarbetade och utökade versioner offentliggjorts, elektroniskt och i tryck, t.ex. i form av *The New Hacker's Dictionary*, 3 ed., 1996 (red. Eric S. Raymond). Ovanstående citat är hämtade från nätversionen 'The on-line hacker Jargon File, version 4.4.7, 29 Dec 2003'. De angivna betydelserna för 'hacker' och 'hacker ethic' kan sägas sammanfatta flera decennier av praktiserad hackning och hackaretik, samt diskussioner kring innebörden av dessa uttryck. Låt oss emellertid gå tillbaka något i tiden för att få perspektiv på framför allt den så kallade hackaretiken.

I ett appendix till sin bok om mästehackaren Richard M. Stallman gör Sam Williams en kort historisk exposé över hur innebörden av ord som 'hack', 'hackers' och 'hacking' utvecklats (se Williams 2002:203-8). De tycks ha haft sitt ursprung inom studentkretsar vid Massachusetts Institute of Technology (MIT) under tidigt 1950-tal, från början närmast som beteckningen på en form av studentupptåg, varigenom man spelade någon ett spratt. Snart nog kom de även att få en viss rebellisk underton, som namnet på bland annat sporten att ta sig in genom låsta dörrar för att om inte annat se vad som fanns där bakom ('lock hacking'). De blev också namn på konsten att spela någon ett spratt genom att utnyttja universitetets telefonsystem ('phone hacking'). Betydelsen av teknisk kompetens och uppfinningsriktighet

---

<sup>8</sup> Som en andra och mycket mera omstridd innebörd av 'hacker ethic' anger *The Hacker Jargon File*: "The belief that systems-cracking for fun and exploration is ethically OK as long as the cracker commits no theft, vandalism, or breach of confidentiality." Poängen skulle här vara att man inte är ute i destruktiva syften, utan att det handlar om "ethical cracking". När Tim Jordan och Paul Taylor skriver 'A sociology of hackers' så avser de uteslutande "hacker in the sense of a computer intruder" (1998:777).

<sup>9</sup> En svensk översättning föreligger under titeln *Uppslagsbok för datafreakar* (1985).

accentuerades när terminologin mot slutet av 1950-talet kom till användning inom en studentförening kallad Tech Model Railroad Club. Därifrån var inte steget långt till en av de nya maskinerna på universitetet: en dator kallad TX-0. Terminologin överfördes nu till aktiviteten att sätta ihop datorprogram, ofta på ett tämligen okonventionellt vis (och inte minst vid okonventionella tidpunkter på dygnet), eller att förbättra effektiviteten hos redan existerande program, helst i form av eleganta lösningar, samtidigt som man bibehöll glimten i ögat, sinnet för humor.

By the mid to late 1970s, the term 'hacker' had acquired elite connotations. In a general sense, a computer hacker was any person who wrote software code for the sake of writing software code. In a particular sense, however, it was a testament to programming skill. Like the term 'artist', the meaning carried tribal overtones. To describe a fellow programmer as a hacker was a sign of respect. To describe oneself as hacker was a sign of immense personal confidence. (Williams 2002:206)<sup>10</sup>

Under tiden hade också en uppsättning övergripande värderingar och outtalade normer och regler för uppträdande växt fram, som angav vad som var både god ton och gott uppförande inom hackarkretsar. Detta var den så kallade hackaretiken. Under loppet av 1980-talet, i och med att persondatorn påbörjade sitt segertåg över världen, kom emellertid termen hackare alltmer att få den innebörd som antagligen än idag de flesta människor förknippar med den: elektronisk kriminalitet, intrång i datanätverk, knäckning av koder i destruktivt syfte. I ett försök att skilja agnarna

---

<sup>10</sup> Långt ifrån alla var övertygande om det sunda i hackarnas sätt att leva. Joseph Weizenbaum, professor i datavetenskap vid MIT, tecknade följande porträtt av dem i sin bok *Computer Power and Human Reason* från 1976: "They work until they nearly drop, twenty, thirty hours at a time. Their food, if they arrange it, is brought to them: coffee, Cokes, sandwiches. If possible, they sleep on cots near the printouts. Their rumpled clothes, their unwashed and unshaven faces, and their uncombed hair all testify that they are oblivious to their bodies and to the world in which they move. These are computer bums, compulsive programmers ..." (cit. i Levy 2001:134). Denna nidsbild skall ha haft vissa likheter med Richard Greenblatt, legendarisk MIT-hackare, som konstruerade det datorprogram som besegrade Herbert Dreyfus i ett schackparti vid mitten av 1960-talet (se Levy 2001:84f. och 89f.). För en mera vänligt sinnad och mera nyanserad karakteristik från senare år, se 'A Portrait of J. Random Hacker' i *The Hacker Jargon File*, med rubriker som 'General Appearance', 'Dress', 'Reading Habits' etc. Weizenbaums bok föreligger i svensk översättning under titeln *Datorkraft och mänskligt förnuft* (1985).

från vetet har man inom hackarkretsar strävat efter att skilja ut de som använder sin datorskicklighet i ett destruktivt syfte snarare än ett konstruktivt, och som man menar inte lever upp till en äkta hackares hederskodex, genom att kalla dessa för 'crackers' (se t.ex. *The Hacker Jargon File: 'cracker', 'cracking'*). "This central taboo against maliciousness remains the primary cultural link between the notion of hacking in the early 21st century and hacking in the 1950s." (Williams 2002:207).<sup>11</sup> Den förste som satte den outtalade och framför allt oskrivna hackaretiken på pränt var journalisten Steven Levy i sin bok *Hackers. Heroes of the Computer Revolution* från 1984. Mot bakgrund av en mängd intervjuer med centrala aktörer och andra involverade personer på området formulerade han hackaretiken i form av sex punkter. "As I talked to these digital explorers, ranging from those who tamed multimillion-dollar machines in the 1950s to contemporary young wizards who mastered computers in their suburban bedrooms, I found a common element, a common philosophy which seemed tied to the elegantly flowing logic of the

---

<sup>11</sup> Jfr Stallman: "The use of 'hacker' to mean 'security breaker' is a confusion on the part of the mass media. We hackers refuse to recognize that meaning, and continue using the word to mean, 'Someone who loves to program and enjoys being clever at it.'" ('The GNU Project') Det är naturligtvis fullt möjligt att tala om hackarkultur i en bredare bemärkelse än vad som görs i det följande. Till exempel skriver David Thomas: "Hacker culture ranges from the stereotypical world of computer-science students ... to the 'dark side' hackers who give themselves names such as Masters of Deception (MOD) and Legion of Doom (LOD)." (2002:56) Thomas analyserar i sin bok bland annat 'The Hacker Manifesto', författat av en av originalmedlemmarna i LOD, nättidskriften *Phrack*, och fallet Kevin Mitnick ('the most wanted hacker/cracker in America'). Tim Jordan och Paul A. Taylor skriver om 'haktivism' som "a combination of grassroots political protest with computer hacking", dvs. som en ny form av politisk aktivism: "Haktivism is activism gone electronic." (2004:1) Ett mycket intressant svenskt arbete är Linus Walleij: *Copyright finns inte 3.0* (2000), vilket jag läser både som ett personligt dokument och ställningstagande och som en generationsrapport. Den svenska hackarsubkulturen tycks ha tagit fart vid mitten på 1980-talet: "Hackarna invaderade de svenska hemmen – men inte många insåg att de fått hackare i hemmet." (Walleij 2000:43; se även Nissen 1993) Senare ingick denna subkultur något av en symbios med den s.k. cyberpunkten, inspirerad av författare som William Gibson och Bruce Sterling: "En cyberpunkare är en person i ett högteknologiskt samhälle som besitter information och/eller kunskaper som den etablerade makten (eller makterna) helst hade sett begränsad till sin egen sfär." (Ibid:73) En studie av SvenskMud, ett slags nätbaserat rollspel och tillika datorprogram under kontinuerlig utveckling, har genomförts av Daniel Pargman (2000): se framför allt kap 7 för jämförelser med hackarkulturen och hackaretiken. Vad som försiggår inom dagens svenska hackarunderground har jag inte den minsta aning om.

computer itself.” (Levy 2001:7).<sup>12</sup> Från början handlade det bara om en liten illustration av individer framför allt vid MIT; senare om en växande grupp människor med hemvist framför allt vid ett antal amerikanska forskningsuniversitet där datavetenskapen växte sig stark. Hackargemenskapen var från början utan tvekan en ytterst snävt begränsad subkultur, ja, mer än så, närmast en *subsubkultur*. I samband med publikationen av Levys bok och den hackarkonferens som då anordnades strax norr om San Francisco, uttalade Stewart Brand, som också var initiativtagare till träffen: ”The quietest of all the ’60s subsubcultures has emerged as the most innovative and powerful ...” (cit. i Levy 2001:431).

De sex punkter vari Levy sammanfattade hackaretiken och satte den på pränt skall i det följande citeras och kommenteras.<sup>13</sup> De bildar något av ett *historiskt fundament* i det identitetsstiftande värdekosmos som i denna artikel kallas för FOSS-galaxen. Det handlar om anatomin hos ett specifikt värdekosmos och om uppkomsten av specifika värdebindningar: ”a new way of life, with a philosophy, an ethic, and a dream” (Levy 2001:39).

### **1. Access to computers - and anything which might teach you something about the way the world works - should be unlimited and total. Always yield to the Hands-On Imperative!**

Denna aspekt av hackaretiken speglar i hög grad det förhållandet att datorer ursprungligen var en bristvara, och att tid för att använda sig av dessa (i synnerhet för egna syften) var högst begränsad. Att övervinna dessa begränsningar för att få möjlighet att använda och utveckla sitt kunnande och sin konst var det högst pragmatiska sammanhang vari denna värdering och detta krav uppstod. De tidiga hackarnas pass vid datorn nattetid var bland annat en konsekvens av att man inte hade tillgång till datorerna för sina syften under dagtid. Det rör sig följaktligen om en värdebindning som i hög grad har sin uppkomst i ett pragmatiskt

---

<sup>12</sup> Levy skriver vidare: ”The precepts of this revolutionary Hacker Ethic were not so much debated and discussed as silently agreed upon. No manifestos was issued. No missionaries tried to gather converts. The computer did the converting ...” (2001:39).

<sup>13</sup> Se Levy 2001, ch. 2. Svenska översättningar av dessa med åtföljande kommentarer återfinns bl.a. i Nissen 1993:100f. och Walleij 2000:74f. Den förre påtalar i sammanhanget att hackaretiken både ”kan ställa krav på visst agerande” och ”i efterhand legitimera en viss handling”; den senare omtalar hackaretiken som ett fundament i ”cyberpunkens ideologiska arv”, som dess ”moraliska etos”. Jag väljer i det följande att återge hackaretikens sex punkter i den engelska originalversionen. Se även Pargman 2000:162-9.

handlingssammanhang och som avsaknaden av något man hett åstundar. Vad som kallas för 'Hands-On'-imperativet är i sin tur ett uttryck för önskan att utröna hur någonting rent praktiskt fungerar genom att ta isär och sätta ihop det, en form av handpåläggning i umgänget med datorer (och annan teknisk utrustning), i motsats till att betrakta programmerandets konst som ett huvudsakligen teoretiskt problem.

Hackers believe that essential lessons can be learned about the systems - about the world - from taking things apart, seeing how they work, and using this knowledge to create new and even more interesting things. They resent any person, physical barrier, or law that tries to keep them from doing this. (Levy 2001:40)<sup>14</sup>

Denna beståndsdel av hackaretiken tog en ny vändning genom mötet och den partiella symbiosen med framför allt den dåtida motkulturen i Kalifornien. Nu löd kravet och målsättningen: "spread the Hacker Ethic by bringing computers to the people" (Levy 2001:158). Detta var i hög grad den anda som besjälade The Homebrew Computer Club, en hobbyförening av teknikentusiaster som var hemmastadd i San Francisco-området vid mitten på 1970-talet, och till vars medlemmar hörde Steve Wozniak, som vid denna tid byggde den första persondatorn som var hanterbar för en bredare användarkrets än hobbyister (Apple II). Denne berättar själv om sin bakgrund: "I came from a group that was what you might call beatniks or hippies - a lot of technicians who talked radical about a revolution in information and how we were going to totally change the world and put computers in homes." (Cit. i Himanen 2001:188) Med persondatorn var ett stort steg tagit på vägen att bringa datorer till folket, på vägen mot datorers tillgänglighet för alla och envar: de båda milstolparna var pris- och användarvänlighet. Det verkliga genombrottet när det gäller användarvänlighet kom 1984 med lanseringen av Macintosh-datorn, som fortfarande i hög grad var ett barn av hackarkulturen.<sup>15</sup> I

---

<sup>14</sup> David Silver, MIT-hackare från 1960-talet, berättade för Levy om motsättningen till de studenter som fokuserade på sina examensarbeten: "They're theorizing all these things and I'm rolling up my sleeves and doing it ... you find a lot of that in hacking in general. I wasn't approaching it from either a theoretical point of view or an engineering point of view, but from sort of a fun-ness point of view." (Cit. i Levy 2001:113)

<sup>15</sup> Andy Hertzfeld från Apple berättade för Levy: "There are two barriers that keep one hundred fifty million people from using the computer. First, it's too expensive. Second, it's

den framskridna globaliseringens tidevarv låter sig denna aspekt av hackaretiken formuleras i termer av 'overcoming the digital divide', dvs. som ambitionen att övervinna den ojämna fördelningen genom att sprida tillgången till och användandet av datorer och datornätverk över i princip hela världen.

## 2. All information should be free.

Denna sida av hackaretiken hänger nära samman med den föregående. "A free exchange of information, particularly when the information was in the form of computer program, allowed for greater overall creativity." (Levy 2001:40) Den starka positiva värderingen av att dela saker och ting med andra och att dela med sig av vad man gjort, att göra detta fritt tillgängligt, har också i hög grad sitt ursprung i en situation präglad av bristen på tid och tillgång. När tiden var en bristvara gällde det att undvika att göra samma jobb två gånger; att dela med sig var ett sätt att höja arbetseffektiviteten, ett sätt att komma vidare så snabbt som möjligt. Härur uppstod i sinom tid en stark bindning till värdet av att dela med sig till andra, till att låta något vara och förbli fritt tillgängligt – allt annat än självklara värderingar i en kapitalistisk omvärld. Också i detta fall tycks det röra sig om en värdebindning som från början uppkom inom ett högst pragmatiskt handlingssammanhang. Det gällde helt enkelt att inte uppfinna hjulet en gång till: "instead of everybody writing his own version of the same program, the best version would be available to everyone, and everyone would be free to delve into the code and improve on *that*" (Levy 2001:41).

Denna aspekt av hackaretiken har i förlängningen visat sig rymma en synnerligen het potatis. Hur förhåller sig nämligen kravet att all information skall vara fri till immaterialrättsliga regleringar som upphovsrätt och patent, till 'copyright' och 'intellectual property'. Nämnade företeelser, liksom hemlighållande av källkod, kryptering och lösenord, är konstgjorda sätt att stänga inne och privatisera information, att begränsa tillgången till den och förhindra dess spridande.<sup>16</sup> I stället

---

too hard to use. (...) But we're bringing computers to the people for the first time. (...) We want the man on the street to get Mac and feel that incredible potential ... when every person has a computer he or she can relate to, it's going to change the world!" (Cit. i Levy 2000:23-4) Jättedatorn IBM 705 från 1953 hade kostat \$1,6 miljoner, PDP-1 från 1960 kostade \$120,000, PDP-11 från 1970 kostade \$11,000, att jämföra med Apple II från 1977 som kostade \$1,298 dollar.

<sup>16</sup> Jfr Levy: "Crucial to the Hacker Ethic was the fact that computers, by nature, do not consider information proprietary. The architecture of a computer benefited from the easiest,

för, låt oss säga, en stor digital allmänning fylld av information, tillgänglig för i princip alla och envar och öppen för att fyllas på, hotar i stället en ny inhägnadsrörelse och en alltmer utvecklad 'culture of secrecy' (Thomas 2002). Myntets andra sida är i gengäld rätten och vikten av att kunna skydda privat information från övervakande myndigheter och kommersiella intressen, överhuvudtaget från oönskade intrång. Av denna anledning grundades The Electric Frontier Foundation (1990), som "a non-profit, non-partisan organization working in the public interest to protect fundamental civil liberties, including privacy and freedom of expression, in the arena of computers and the Internet" (cit. i Himanen 2001:88).<sup>17</sup>

### 3. Mistrust Authority – Promote Decentralization.

Många av de tidigare hackarna var särlingar, som aldrig hade passat in i t.ex. skolsystemet, utan alltid hade gått sina egna vägar. De misstrodde auktoriteter som sade åt dem vad de skulle göra, de trodde i stället på sin egen förmåga att komma till rätta med saker och ting – åtminstone när det gällde tekniska frågor, och i synnerhet när de interagerade med datorn. Eller rättare sagt, i umgänget med datorn hade de funnit den plats där de kom till sin rätt, där de fick fritt utlopp för sin energi och sina talanger. "Bureaucracies, whether corporate, government, or university, are flawed systems, dangerous in that they cannot accommodate the exploratory impulse of true hackers." (Levy 2001:41)<sup>18</sup> Inom teknikområdet representerades denna byråkratiska organisationsform framför allt av ett storföretag som IBM, vars hela stil ('grå flanel-kostym') och framtoning

---

most logical flow of information possible. Someone had to substantially alter a computer process to make data inaccessible to certain users." (2001:372-3)

<sup>17</sup> Under loppet av 1980-talet gjorde man inom den tyska Chaos Computer Club (CCC) två tillägg till hackaretiken som torde avspegla utvecklingen av hackarkulturen sedan personatorns breda genombrott: "Rota inte i andra människors data", och "Nyttja offentliga data, skydda privata data". En mera specifik bakgrund till dessa var att några tyska hackare hade erbjudit sina tjänster åt ryska KGB. Se <http://www.ccc.de/hackerethics?/>.

<sup>18</sup> En symbol för byråkratisk makt var t.ex. låsta dörrar: "To a hacker, a closed door is an insult, and a locked door is an outrage. Just as information should be clearly and elegantly transported within a computer, and just as software should be freely disseminated, hackers believed people should be allowed access to files and tools which might promote the hacker quest to find out and improve the way the world works." (Levy 2001:102) Ett annat sätt att utöva byråkratisk makt och kontroll var användandet av lösenord, en praxis avskydd inom hackarkretsar.

(‘Organization Man’) var diametralt motsatt de tidiga hackarnas, och som därför kom att bli något av deras syndabock och hackkyckling (idag är det som bekant Microsoft). I stället för att vara underkastad auktoriteter skulle var och en ges tillfälle att bokstavligen ta saken i egna händer, kort sagt, kontroll är kreativitetshämmande, vad det ankommer på är därför decentralisering. Denna värdebindning tycks således ha sina rötter i specifika socialisationserfarenheter. Men även i detta fall spelade ett högst pragmatiskt handlings-sammanhang en roll. I datorns barndom fanns nämligen mellan datorerna och programmerarna en central systemadministratör som var den som matade in hålkorten (instruktionerna) i datorn och därigenom var den som bestämde över turordningen: “One of the motivating factors behind hackers’ inbred aversion to centralization was the power held by early system operators in dictating which jobs held top priority.” (Williams 2002:80)

#### **4. Hackers should be judged by their hacking, not bogus criteria such as degrees, age, race, or position.**

Hackarkulturen är strängt meritokratisk. Den är elitär, men samtidigt öppen och tolerant såtillvida som att ingen är dömd på förhand på grund av sitt yttre eller någon annan ovidkommande egenskap, utan den som visar sig besitta färdigheten röner (i allmänhet) den uppskattning som han (eller hon) förtjänar. En av de tidiga hackarna vid MIT var t.ex. den 12-årige Peter Deutsch. Därmed också sagt att ingenting utesluter flickor och kvinnor ur hackarkulturen; förklaringen till att det ändå rör sig om en synnerligen enkönad värld måste rimligen sökas på annat håll.<sup>19</sup> Vad det ankommer på bland hackare är att erhålla ett erkännande från kamratgruppen, från de som förstår att uppskatta ens prestationer, att göra sig ett namn inom hackargemenskapen. I synnerhet den tidiga hackarkulturen vid MIT var en avgjort elitistisk miljö, där man skilde noga mellan ‘winners’ och ‘losers’; såtillvida var det också i mångt och mycket en skoningslös miljö (se Levy 2001, kap. 6).<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> För reflexioner kring denna fråga, se t.ex. Jordan & Taylor 2004, kap 6: ‘Men in the matrix: informational intimacy’.

<sup>20</sup> Nissen citerar en av sina svenska informanter från senare delen av 1980-talet: “Hackertiteln är först värd någonting när man får den av andra” (cit. i Nissen 1993:121). Jfr Raymond: “Om du är medlem i kulturen, om du har bidragit till den och om andra i kulturen vet vem du är och kallar dig hacker, ja, då *är* du hacker.” (2001:153)

## 5. You can create art and beauty on a computer.

När tid, tillgång och minneskapacitet utgör bristvaror blir sparsamhet en dygd; det uppstår en slags sparsamhetens estetik som förmågan att göra något mycket komplext på ett så enkelt sätt som möjligt, att göra någonting utan onödiga omvägar. "Because of the limited memory space of the TX-0 (a handicap that extended to all computers of that era), hackers came to appreciate techniques which allowed programs to do complicated tasks with very few instructions." (Levy 2001:43) En *enkel* lösning är i detta sammanhang en elegant lösning, och en *elegant* lösning är en som i kraft av sin elegans besitter *estetiska* kvaliteter. När man interagerade med datorn fick man helt enkelt utlopp för den artistiska, skapande impulsen inom sig. Peter Samson, en av de tidiga hackarna vid MIT, berättade för Steven Levy: "computing with the TX-0 was like playing a musical instrument: an absurdly expensive musical instrument upon which you could improvise, compose, and, like the beatniks in Harvard Square a mile away, wail like a banshee with total creative abandon" (Levy 2001:32).<sup>21</sup> Därtill kommer att designandet av och utarbetandet av datorprogram tämligen samstämmigt tycks uppfattas och upplevas som en i högsta grad kreativ process: "Det handlar om att förena konstnärlighet och ingenjörskonst. (...) Det funktionella kommer ofta på andra plats efter kravet att vara intressant eller snygg eller chockerande. Det handlar om att vara kreativ." (Torvalds & Diamond 2002:78)<sup>22</sup>

## 6. Computers can change your life for the better.

Med datorernas hjälp var ett nytt steg på väg att tas i utvecklingen av förhållandet mellan människa och maskin. Att datorerna hade förändrat, till att börja med, *deras* liv till det bättre var något de tidiga hackarna kände in på bara kroppen. De hade erfarit en känsla av 'empowerment': man kämpar med datorn, denna kämpar emot, men till slut fogar den sig. De interagerade med datorn, och befann sig plötsligt mitt

---

<sup>21</sup> Bill Gosper, en annan av de tidiga MIT-hackarna, berättade i sin tur: "The Right Thing very specifically meant the unique, correct, elegant solution ... the thing that satisfied all the constraints at the same time, which everyone seemed to believe existed for most problems." (Cit. i Levy 2001:78)

<sup>22</sup> Jfr Steven Weber: "The essence of software design, like the writing of poetry, is a creative process. The role of technology and organization is to liberate that creativity to the greatest extent possible and to facilitate its translation into working code. Neither new technology nor a 'better' division of labor can replace the creative essence that drives the project." (2004:59)

uppe i en medryckande kommunikationsprocess: "Surely the computer had changed their lives, enriched their lives, given their lives focus, made their lives adventurous." (Levy 2001:45) Nästa steg var att med datorernas hjälp bidra till att förändra *allas* liv till det bättre. "If everyone could interact with computers with the same innocent, productive, creative impulse that hackers did, the Hacker Ethic might spread through society like a benevolent ripple, and computers would indeed change the world for the better." (Ibid:49) Här tippar hackaretiken sakta men säkert över från en snävare teknisk och interaktiv kontext till att bli i förlängningen en vision om ett *annat* samhälle.

Sammantaget kan sägas att den ursprungliga hackaretiken, som en uppsättning värdebindningar och ett specifikt värdekosmos, som umgängesnormer och förhållningsregler, i hög grad växte fram, hade sin upprinnelse i *pragmatiska handlingssammanhang*.<sup>23</sup> I dessa spelade erfarenheter av brist – på tillgång, tid och minneskapacitet – en viktig roll. Efterhand som en specifik subkultur växte fram och den outtalade hackaretiken alltmer tog form och övades in, kom *socialisationserfarenheter* att spela en allt viktigare roll: man socialiserades in i ett visst sätt att tänka, agera och värdera, man anammade en specifik hackeridentitet. En central aktör på området som Richard M. Stallman torde här vara det bästa exemplet (se Williams 2002). En av allt att döma långtifrån oviktig roll spelade hela tiden också, vad man kan kalla, *erfarenheter av självtranscendens* i umgänget med datorn. Med dennas hjälp upplevde man sig bokstavligen stiga ur sin egen kropp och uppgå i något annat, något absolut fascinerade som krävde och tog all ens uppmärksamhet och kraft i anspråk: man upplevde en sammansmältning mellan människa och maskin. Det kan diskuteras om man rentav skall kalla detta för en kvasi-religiös upplevelse: "Like St. Thomas Aquinas, the scholastic known for working so long on his theological summae that he sometimes achieved spiritual visions, hackers reached transcendent internal states through sheer mental focus and physical exhaustion." (Williams 2002:79)

---

<sup>23</sup> För tankar kring uppkomsten av värdebindningar se Heidegren 2005b, vilka i sin tur i hög grad är inspirerade av och bygger vidare på Hans Joas arbete (se Joas 1999).

## 4. Hackarkultur och motkultur

Den tidiga hackarkulturen vid MIT var på samma gång en i hög grad inåtvänd kultur och en verksamhet som finansierades av det amerikanska försvarsdepartementet genom dess Advanced Research Projects Agency (ARPA). Detta var en kombination som inte underlättade kontakten med omvärlden, en omvärld som dessutom i mångt och mycket var stadd i uppror och förvandling. Men det tycktes inte störa livet på nionde våningen i byggnaden vid Main Street som kallades för Tech Square: "A benevolently anarchistic life-style dedicated to productivity and PDP-6 passion. Art, science, and play had merged into the magical activity of programming, with every hacker an omnipotent master of the flow of information within the machine. The debugged life in all its glory." (Levy 2001:129) Men det fanns liv även utanför Tech Square, och detta liv - 'the Real World' - var de tidiga MIT-hackarna på det hela taget tämligen främmande inför och alienerade från.<sup>24</sup> Utanför hade en kraftfull *motkultur* till det etablerade systemet formerat sig. Och i denna passade inte en teknologivänlig introvert hackarkultur särskilt väl in. "On the contrary, many young people in the late 1960s saw computers as something evil, part of a technological conspiracy where the rich and powerful used the computer's might *against* the poor and powerless." (Ibid:130)<sup>25</sup> När de radikaliserade studenterna mot slutet av decenniet organiserade en protestmarsch som sades ha som mål just nionde våningen på Tech Square, så kunde de uppskrämda hackarna inte komma på bättre råd än att barrikadera sig, ett agerande som stod i bjärt kontrast till hackaretikens krav på öppenhet och avsky för låsta dörrar (se ibid:132f.). Ett inflytelserikt arbete från dessa år var en bok författad av Theodore Roszak med titeln *The Making of a Counter Culture* (1969). Vad den unga generationen och motkulturen i en djupare bemärkelse revolterar mot är, menade Roszak, inte

---

<sup>24</sup> Den jämförelse som Pargman (se 2000:181) gör av Tech Square med en 'total institution' (Goffman) framstår inte alls som gripen ur luften. En viktig skillnad, som också påtalas, är förstås att MIT-hackarna själva *valde* detta liv – för att sedan eventuellt fastna i det.

<sup>25</sup> Att det också är sitt eget 1960-tal som Levy skriver om, framgår av hans bok om Macintosh-datorn: "What I and my equally smug friends felt we *did* know was this: computers were evil. Computers, we believed, had turned us into numbers. (...) Most damning of all, computers fueled the War Machine ..." (2000:11). Till tidsbilden hörde t.ex. en film som Stanley Kubricks *2001: A Space Odyssey* från 1968, där datorn HAL hotar att ta över rymdskeppet och döda besättningen.

kapitalismen, utan vad han kallar för *teknokratin*, som kan uppträda i såväl kapitalistisk som statsocialistisk form: "By the technocracy, I mean that social form in which an industrial society reaches the peak of its organizational integration." (Roszak 1969:5) Till bilden av teknokratin hör även tron på vetenskapen och expertisen som det allena saliggörande. Motkulturen utgör i den tolkningen närmast en revolt mot vad William H. Whyte ett decennium tidigare hade kallat för 'The Organization Man' och 'The Organization Way of Life': "obtrusive in no particular, excessive in no zeal ... the man in the middle" (Whyte 2002:133). Vad som ligger till grund för tron på expertisen och vetenskapen är, enligt Roszak, *myten om det objektiva medvetandet*, som utsäger att det enda sättet att få tillgång till verkligheten är "to cultivate a state of consciousness cleansed of all subjective distortion, all personal involvement" (Roszak 1969:208). När det objektiva medvetandet når sitt högsta stadium så sammansmälter människa och maskin i en cybernetisk 'brave new world'. Det var just denna värld, så kunde man tolka det, som experimenterades fram vid MIT AI Labs och på liknande ställen: "'Artificial intelligence' is the logical goal toward which objective consciousness moves." (Ibid:228)

Om den rådande animositeten mellan motkulturens artificiella paradiset och hackarkulturens artificiella intelligens, bär ingen mindre än Richard M. Stallman personlig vittnesbörd om. Han berättar tillbakablickande: "I didn't like the counter culture much. I didn't like the music. I didn't like the drugs. I was scared of the drugs. I especially didn't like the anti-intellectualism, and I didn't like the prejudice against technology. After all, I loved a computer. And I didn't like the mindless anti-Americanism that I often encountered." (Cit. i Williams, 2002, 40-1) Samtidigt fanns där tvivelsutan beröringspunkter. De tidiga hackarnas föraktfulla syn på 'kostymerna' från företaget som t.ex. IBM stod inte den radikala motkulturen efter, och med stickord som frihet, öppenhet, kreativitet, dela med sig till andra etc., så befann sig hackarna fullt i linje med mycket av den anda som besjälade det numera legendomsusade 1960-talet. Utan tvekan förelåg både närhet och distans, både valfrändskaper och avgrunder:

What were the hackers but gods of information, moving bits of knowledge around in cosmically complex patterns within the PDP-6? What satisfied them more than this power? If one concedes that power corrupts, then one might

identify corruption in the hackers' failure to distribute this power – and the hacker dream itself – beyond the boundaries of the lab. (Levy 2001:149)

Men det behövde inte vara på detta sätt. Vid San Francisco Bay Area utvecklade sig i början av 1970-talet i stället en i hög grad utåtvänd hackarkultur, som i mångt och mycket var en fortsättning på det föregående decenniets motkultur (med delvis andra medel förstås).<sup>26</sup> Vad som sägs vara en av de tidigaste artiklarna, möjligen rentav den första, om hackarkulturen publicerades i december 1972 i tidskriften *Rolling Stone*. Artikelnen var författad av Stewart Brand, och bar titeln "Spacewar: Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums".<sup>27</sup> Det första dataspelet, kallat 'Spacewar', hade konstruerats vintern 1961-62 av Steve Russell vid MIT (se Levy 2001:56ff.). Denne hade strax därefter följt sin lärare John McCarthy till Stanford University, och det var där som Brand hade kommit i kontakt med en utvecklad version av spelet och kretsen av begeistrade spelare. Så här beskriver den senare en nattlig session framför bildskärmen:

Four intense hours, much frenzy and skilled concerted action, a 15-ring circus in ten different directions, the most bzz-bzz-busy scene I've been around since Merry Prankster Acid Tests ... and really it's just a normal night at the AI Project, at any suitable hairy computer research project. (...) The rest of the counterculture is laid low and back these days, showing none of this kind of zeal.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Från och med 1969 utvecklades också ARPA-net, föregångaren till Internet, varigenom hackare från öst- och västkusten och däremellan, kunde mötas i vad som senare skulle komma att kallas för *cyberspace*.

<sup>27</sup> Om Stewart Brand, en högst intressant personlighet, skall här bara sägas att han vid mitten av 1960-talet hade tillhört kretsen av Merry Pranksters kring författaren Ken Kesey, som skildrats av Tom Wolfe i *The Electric Kool-Aid Acid Test* (1968), och att han var initiativtagaren till den första hackarkonferensen som ägde rum strax norr om San Francisco i november 1984. En artikel om och intervju med Brand utgör Brown 2001. Se <http://www.guardian.co.uk/Archive/Article/0,4273,4233515,00.html>.

<sup>28</sup> Artikelnen står att finna på [http://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling\\_stone.html](http://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html). Långt senare beskriver Brand sitt möte med denna värld på följande sätt: "What I saw was an interaction around computers that was as intense as anything I saw around drugs or anything else that I knew. People were absolutely out of their bodies playing. (...) Drugs were much more self-limiting than computers; the hackers had found something better than drugs, but theirs was the same bohemian frame of reference." (Cit. i Brown 2001)

Denna erfarenhet bildar bakgrund för anslaget till hela artikeln: "Ready or not, computers are coming to the people. That's good news, maybe the best since psychedelics." Samtidigt konstaterar Brand att ännu så länge har datorerna existerat i en värld som vanligt folk varken haft tillgång eller tillträde till: "Until computers come to the people we will have no real idea of their most natural functions. Up to the present their cost and size has kept them in the province of rich and powerful institutions ...". Men han tyckte sig likväl i slutändan ha fog för att förmedla ett optimistiskt budskap: "The hackers made Spacewar, not the planners. When computers become available to everybody, the hackers take over. We are all Computer Bums, all more empowered as individuals and as co-operators. That might enhance things ... like the richness and rigor of spontaneous creation and of human interaction ... of sentient interaction." (18-19)

Ett par månader innan Brands artikel publicerades i *Rolling Stone*, hade en publikation börjat utkomma i San Francisco-området med det märkliga och missvisande namnet *People's Computer Company*.<sup>29</sup> Det handlade i själva verket om en tidskrift som förmedlade alla slags nyheter om den nya dator-'religionen' och dess människor. På omslaget till det första häftet stod att läsa, skrivet för hand och ovanpå en teckning av en båt som seglar in i solnedgången:

COMPUTERS ARE MOSTLY  
USED AGAINST PEOPLE INSTEAD OF FOR PEOPLE  
USED TO CONTROL INSTEAD OF TO **FREE** THEM  
TIME TO CHANGE ALL THAT -  
WE NEED A ...  
PEOPLE'S COMPUTER COMPANY

Följande år, i augusti 1973, placerade en grupp som kallade sig Community Memory ut en datorterminal i skivaffären Leopold's Records i Berkeley. Avsikten deklarerades vara att tillhandahålla "a communication system which allows people to make contact with each other on the basis of mutually expressed interests, without having to cede judgement to third parties". Kort sagt, ge människor tillgång till datorer ('hands-on'), ge dem möjlighet att söka och finna varandra. Följande år,

---

<sup>29</sup> De följande uppgifterna och citaten är hämtade från Levy 2001, ch. 8:155-180.

1974, publicerade Ted Nelson på eget förlag boken *Computer Lib*, som var ingenting annat än en "counterculture computer book", och där han myntade uttrycket *cyberscrud* som namnet på de lögner som de mäktiga i samhället spridde ut om datorer:

THIS BOOK IS FOR PERSONAL FREEDOM  
AND AGAINST RESTRICTION AND COERCION ...  
A chant you can take to the streets:  
COMPUTER POWER TO THE PEOPLE!  
DOWN WITH CYBERSCRUD!

Med början i mars 1975 träffades under namnet Homebrew Computer Club ett växande antal datorintresserade vid San Francisco Bay Area: "The people in Homebrew were a mélange of professionals too passionate to leave computing at their jobs, amateurs transfixed by the possibilities of technology, and techno-cultural guerillas devoted to overthrowing an oppressive society in which government, business, and especially IBM had relegated computers to a despised Priesthood." (Levy 2001:205) Homebrew Computer Club blev under några år en träff- och samlingspunkt där hackaretiken praktiserades och levdes ut i ett gemensamt utforskande av nya möjligheter, där man delade med sig av information och kunskaper, där vem som helst som hade intresset och engagemanget var välkommen. Det var i detta sammanhang och i denna atmosfär som Steve Wozniak konstruerade de båda första Apple-datorerna. Han förevisade Apple II, som skulle bli epokgörande i datorhistorien, vid ett möte i Homebrew i december 1976.<sup>30</sup> Några månader senare förevisade det då relativt nybildade företaget Apple Computer, som just flyttat ut från Steve Jobs garage, den nya datorn vid The West Coast Computer Faire och väckte stor uppmärksamhet.

Apple II var från början en helt öppen konstruktion, med full insyn och vidöppen för var och en med tillräckliga kunskaper att bygga vidare på. Men i och med

---

<sup>30</sup> Wozniak berättar: "I'm into it for esthetic purposes and I like to consider myself clever. That's my puzzle, and I do designs that use one less chip than the last guy. (...) the discoveries did increase my motivation because I would have something to show off and I hoped that other people would see them and say, 'Thank God, that's how I want to do it,' and that's what I got from the Homebrew Club." (Cit. i Levy 2001:252)

branschens snabba kommersiella genombrott, och det faktum att många hackare kom att enrolleras i snabbt växande 'start up'-företag, så fanns det plötsligt hemligheter att bevara, hemligheter bokstavligen värda miljoner. "It was amazing to watch the anarchists put on a different shirt", minns Dan Sokol, en av de som var med (cit. i Levy 2001:269). Vindarna hade börjat vända, både för hackarkulturen och motkulturen, även om i synnerhet Apple lyckades omge sig med en aura av motkultur långt efter det att miljonerna börjat rulla.<sup>31</sup> Möjligen kan och bör man också placera in detta trendsifte i ett större sammanhang: tiden var nu kommen för 'technolibertarianism' och 'the Californian ideology'.<sup>32</sup>

As the 1970s gave way to the 1980s, selling software became more than a way to recoup costs; it became a political statement. At a time when the Reagan Administration was rushing to dismantle many of the federal regulations and spending programs that had been built up during the half century following the Great Depression, more than a few software programmers saw the hacker ethic as anticompetitive and, by extension, as un-American. At best, it was a throwback to the anticorporate attitudes of the late 1960s and early 1970s. (Williams 2002:101)<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> David Brooks uttryck 'bobos', dvs. 'bourgeois bohemians', har utan tvekan en viss tillämpning i sammanhanget: "The zillionaires say they are in it for self-expression, not the money. (...) 'The money has not changed a thing in my life', said Jeff Bezos of Amazon.com ..." (Brooks 2001:134). Se även t.ex. Po Bronsons 'tales of Silicon Valley' (2000), där arbete och lek tycktes ha ingått en symbios. Liknande uttalanden och attityder återfinns för svenskt vidkommande t.ex. i Markus Uvells bok om de nya IT-företagen och dess människor från 1999, och i Robert Willims studie av Framfab i Lund från 2002, för att inte tala om Christer Sturmarks visioner om IT och 'renässansmänniskans återkomst': "Kontoren blir som flygplatser där medarbetare checkar in och ut. Gränsen mellan arbete och fritid suddas ut. Nya personlighetsegenskaper efterfrågas och traditionella ledarstilar upphör att fungera." (Sturmark 1997:112)

<sup>32</sup> "In technolibertarianism, the social gaucheness associated with the geeky image of hackers is transformed into a political philosophy that spares little time for communitarian social values." (Jordan & Taylor 2004:135) För en skarp kritik av 'the Californian ideology', se Barbrook & Cameron 1995.

<sup>33</sup> Intressanta reflektioner kring fri och öppen kontra proprietär programvara å ena sidan, och 'the American way of life' samt eventuella 'un-American activities' å andra sidan, återfinns i Szczepanska & Bergquist & Ljungberg 2005:441f. Den så kallade cyberpunkten kan sägas utgöra en fortsättning på motkulturen under förändrade samhälleliga förutsättningar. Se här de redan nämnda arbetena av Walleij 2000 och Thomas 2002. En intressant text, som jämför 60-talets hackare med 90-talets, är Steve Mizrach: 'Old Hackers, New Hackers: What's the Difference?'. Han skriver: "the same exploratory, antiauthoritarian, liberatory impulses are at

## 5. *Free Software och Open Source Software*

*Free Open Source Software* syftar i sin mest grundläggande betydelse på mjukvaraprogram för datorer vars källkod är öppen för insyn. I förlängningen syftar det på mjukvara som är fri för vem som helst att använda, kopiera, modifiera och distribuera. En känsla för vad som står på spel får man genom att citera ett berömt (eller kanske snarare ökänt) dokument i sammanhanget, nämligen Bill Gates 'An Open Letter to Hobbyists' från februari 1976. Förargad över att många hobbyister kopierade hans företag Micro-Softs (sedermera Microsoft) mjukvaruprogram skrev Gates i vredesmod:

As the majority of hobbyists must be aware, most of you steal your software. Hardware must be paid for, but software is something to share. Who cares if the people who worked on it get paid? Is this fair? (...) Who can afford to do professional work for nothing? What hobbyist can put 3-man years into programming, finding all bugs, documenting his product and distribute for free?<sup>34</sup>

Resonerar man på detta sätt så är det konsekvent att välja att inte offentliggöra datorprogrammets källkod, utan att hemlighålla denna för att förhindra privat kopiering och att insistera på 'copyright'-skydd för sina produkter. I motsats härtill står FOSS för öppenhet och frihet. En skiljelinje på området för FOSS uppstår först när man väljer att betona endera att nämnda frihet är bra och eftersträvansvärd därför att den är till gagn för utvecklingen av mjukvaruprodukter, dvs. när man argumenterar rent pragmatiskt, eller att nämnda frihet är bra och eftersträvansvärd

---

work". Men för 90-talets hackare gäller att "their world is a little more multicultural and complicated, and less black-and-white. And it is one in which, while computers can be used to create beauty, they are also being used to destroy freedom and autonomy ...". Se [http://www.eff.org/Net\\_culture/Hackers/old\\_and\\_new\\_hackers.article](http://www.eff.org/Net_culture/Hackers/old_and_new_hackers.article). Sedan mitten av 90-talet växer även en ny form av socialt och politiskt engagerad digital protest och aktivism fram: *hacktivism* (se Jordan & Taylor 2004).

<sup>34</sup> Gates brev är ofta citerat. Det återfinns i sin helhet på <http://www.blinkenlights.com/classiccmp/gateswhine.html>. Om konfliktens förhistoria och följer se Levy 2001, ch. 11.

av principiella skäl och att det i förlängningen handlar om vad för slags samhälle man vill leva i. I det förra fallet talar man då om *Open Source Software*, i det senare fallet om *Free Software*. En smula kantianskt uttryckt kan man säga att i det ena fallet handlar det om ett hypotetiskt imperativ ('därför att'), i det andra fallet om ett kategoriskt imperativ ('av princip'). Den skiljelinje eller rentav motsättning som kan skönjas här kom till ytan inom hackargemenskapen mot slutet av 1990-talet, då också den terminologiska skillnaden uppkom genom att beteckningen *Open Source Software* introducerades. Låt oss titta något närmare på dessa båda varianter av FOSS.

### *Free Software (FS)*

Den ledande gestalten inom FS-rörelsen är den tidigare nämnde Richard M. Stallman, som en gång har kallats för "the last of the true hackers" (Steven Levy). Sett ur dagens perspektiv är detta både sant och falskt: Stallman kan sägas representera slutet på en hackarera *och* början på en ny.<sup>35</sup> Stallman hade varit verksam vid MIT, närmare bestämt dess Artificial Intelligence Laboratory (AI Lab) sedan början av 1970-talet, och hade då socialiserats in i den där rådande hackaretiken. Tillbakablickande säger han: "I joined this community which had a way of life which involved respecting each other's freedom. It didn't take me long to figure out that that was a good thing. It took me longer to come to the conclusion that this was a moral issue." (Cit. i Williams 2002:54-5) Men vid början av 1980-talet upplevde Stallman allt starkare att denna miljö och kultur vid MIT var på väg att förstöras, genom att programvara alltmer kom att uppfattas som privat egendom med vilken man kunde göra fördelaktiga affärer. För Stallman personligen innebar detta att hans liv slogs i spillror. "The precariousness of not having any kind of home or community was very powerful. It made me want to fight to get it back." (Cit. i ibid:199-200) I ett försök att återta initiativet startade Stallman 1983 på egen hand det

---

<sup>35</sup> Raymond avfärdar Levys karakteristik som "an unhelpful myth ... At minimum, it should read 'the MIT hacker community's last standing survivor'." ('A Fan of Freedom: Thoughts on the Biography of RMS') Själv menar sig Raymond tillhöra en annan tradition, nämligen traditionen av Unix-hackare, med andra erfarenheter och referensramar än t.ex. Stallman. Operativsystemet Unix började utvecklas 1969 av Ken Thompson vid Bell Telephone Laboratories (BTL), och kom senare att vidareutvecklas framför allt vid Berkeley-universitetet. Unix är förknippat med en berömd programmeringsfilosofi baserad på enkelhet och arbete i fristående moduler. Raymond är författare till *The Art of Unix Programming*.

så kallade GNU-projektet, som syftade till att utveckla ett fritt operativssystem, som var annorlunda än men kompatibelt med det äldre Unix-systemet (därav namnet: 'Gnu is Not Unix'). Strax därefter, 1985, tog Stallman likaså initiativet till skapandet av Free Software Foundation (FSF), en icke vinstdrivande organisation som bland annat skulle tillvarata uppgiften att rättsligt skydda GNU-projektet. Idag har FSF syskonorganisationer i både Europa, Indien och, sedan relativt nyligen, Latinamerika (FSF Europé, FSF India och FSF Latin America).<sup>36</sup>

Grundtankarna bakom FS har Stallman formulerat i en kortare text som bär rubriken 'The Free Software Definition'. Nyckelordet i sammanhanget är 'free', som på engelska olyckligtvis kan betyda både 'fri' och 'gratis'. Genom en av sina mest slagkraftiga formuleringar fastslår Stallman att det är den första betydelsen som gäller när man talar om FS: "'Free software' is a matter of liberty, not price. To understand the concept, you should think of 'free' as in 'free speech', not as in 'free beer'."<sup>37</sup> Närmare bestämt refererar FS till fyra friheter som tillkommer användaren av mjukvaran ifråga:

- The freedom to run the program, for any purpose (freedom 0).
- The freedom to study how the program works, and adapt it to your needs (freedom 1). Access to the source code is a precondition for this.
- The freedom to redistribute copies so you can help your neighbour (freedom 2).
- The freedom to improve the program, and release your improvements to the public, so that the whole community benefits (freedom 3). Access to the source code is a precondition for this. ('The Free Software Definition')

För att rättsligt skydda dessa friheter har Stallman utarbetat en specifik licens kallad GNU General Public License (GNU GPL), som också går under namnet 'copyleft':

---

<sup>36</sup> FSF Europe skriver: "The vision of Free Software is one of a stable basis for freedom in a digital world – both in an economic and socio-ethical context. (...) The second vision embodied in FSFE is that of Europe united in the spirit of co-operation across cultural boundaries." Se <http://www.sweden.fsfeurope.org/about/about.en.html>.

<sup>37</sup> Den svenska översättningen "gratisprogramvarurörelsen" i Castells 2002:52f. är därför i sammanhanget ytterst vilseledande. Stallman hade själv i 'The GNU Manifesto' använt sig av följande olyckliga formulering: "GNU ... is the name for the complete Unix-compatible software system which I am writing so that I can give it away free to everyone who can use it."

"The central idea of copyleft is that we give everyone permission to run the program, copy the program, modify the program, and distribute modified versions – but not permission to add restrictions of their own. Thus, the crucial freedoms that define 'free software' are guaranteed to everyone who has a copy; they become inalienable rights." ("The GNU Project")<sup>38</sup> Syftet med GPL är helt enkelt att rättsligt garantera att fri mjukvara förblir fri: den försvagar upphovsmannarätten och stärker nyttjanderätten, samtidigt som den anger villkor som är knutna till nyttjanderätten.<sup>39</sup> Det handlar för Stallmans del om ett rättsligt, etiskt och politiskt ställningstagande:

I was thinking about issues that were in a sense ethical and in a sense political and in a sense legal. I had to try to do what could be sustained by the legal system that we're in. In spirit the job was that of legislating the basis for a new society, but since I wasn't a government, I couldn't actually change any laws. I had to try to do this by building on top of the existing legal system, which had not been designed for anything like this." (Cit. i Williams 2002:127-8)

Stallman har i efterhand kallat sitt beslut att starta GNU-projektet för "a stark moral choice"; för honom utgör idén om proprietär mjukvara helt enkelt något som är "antisocial", "unethical" och "simply wrong" ("The GNU Project"). I motsats härtill står GNU-projektet för en radikal *frihetsfilosofi*: det står för 'free as in free speech' och det står för 'free as in freedom'.<sup>40</sup> Det handlar om en frihet *från*, att inte vara underkastad några auktoriteter, ett godtyckligt tvång som utgår från andra människor. Men det handlar också om en frihet *till*, att göra bruk av sin frihet på ett sätt som gagnar samhället i stort: att bry sig om andra, att dela med andra, att bidra till det gemensamma goda. "If anything deserves a reward, it is social contribution." ("The GNU Manifesto") Såttillvida är GNU-projektet på samma gång en radikal

---

<sup>38</sup> Denna text publicerades först under titeln 'The GNU Operating System and the Free Software Movement', i *Open Sources: Voices from the Open Source Revolution* (1999).

<sup>39</sup> Om de 'fria' licensernas synnerligen mångfasetterade värld finns en svensk översikt i form av Olofsson 2003 (om GNU GPL, se 32ff.).

<sup>40</sup> I en intervju från senare år (2004) fastslår Stallman att "free software is a movement against domination, not necessarily against corporate domination, but against any domination" ('Free Software – Free Society! Interview with Richard Stallman'). Här ljuder ännu med full kraft hackaretikens 'misstro auktoriteter'!

*gemenskapsfilosofi*. Redan i 'The GNU Manifesto' hade Stallman skrivit: "I'm looking for people for whom building community spirit is as important as making money". Och i en intervju från senare år säger han att det gäller att (åter)skapa "a community of cooperation" ('Free Software - Free Society'). Uppgiften, som Stallman ser den, är inte bara att attrahera nya medlemmar till gemenskapen, utan även "to teach them the civics of our community" ('The GNU Project'), dvs. att socialisera in dem i ett sätt att tänka och handla. I samma text fastslår han att de tre pelare som GNU-projektet vilar på är "the ideas of freedom, community, and principle". Onekligen en moralisk-politisk position och hållning.<sup>41</sup>

### *Open Source Software (OSS)*

Utvecklingen av OSS är intimt förknippad med finländaren Linus Torvalds och den operativsystemkärna, Linux, som han började att utveckla i sitt hem i Helsingfors våren 1991. En bakgrund härtill utgjorde Stallmans och hans medarbetares problem med att utveckla just en systemkärna inom ramarna för GNU-projektet; det fanns kort sagt en lucka att fylla här. Det operativsystem som bygger vidare på bådas arbete kallas följdriktigt för GNU/Linux, även om det som vanligt finns en del kontroverser om vad som utgör den korrekta beteckningen.<sup>42</sup>

Torvalds var vid början av 1990-talet student i datavetenskap vid Helsingfors universitet. För att hjälpa sig själv påbörjade han arbetet med att utveckla en operativsystemkärna. I mitten av september 1991 offentliggjorde Torvalds källkoden till sin systemkärna i vardande, och i början av den följande månaden sände han ut ett meddelande till en nyhetsgrupp på nätet där han inbjöd andra att ta aktiv del i hans projekt:

---

<sup>41</sup> "The fundamental act of friendship among beings who can think is to teach each other, to share knowledge. Sharing software is a special case of that, for those of us who use computers. Each act of sharing a copy of a program is not only a useful acts, but it helps to reinforce the bonds of good will that are the basis of society and distinguish society from a jungle." (Stallman: 'Free Software and Beyond') En artikel som reser frågan om de filosofiska grundvalarna för FOSS är Karsten Weber 2004.

<sup>42</sup> Torvalds skrev själv i samband med sitt berömda e-gräl med Andrew Tanenbaum i januari 1992: "Om GNU-kärnan hade varit färdig i våras [1991] skulle jag inte ens ha brytt mig om att påbörja mitt projekt; men faktum är att GNU-kärnan inte var färdig då och fortfarande inte är det." (Torvalds & Diamond 2002:111-2)

This is a program for hackers by a hacker. I've enjoyed doing it, and somebody might enjoy looking at it and even modifying it for their own needs. It is still small enough to understand, use and modify, and I'm looking forward to any comments you might have. (Cit. i Moody 2002:45)

Detta var början till vad som skulle komma att kallas för OSS. Det gavs svar som Torvalds mötte på sin inbjudan var över alla förväntningar. Inom kort var ett hundratal hackare involverade i Linux-projektet. Sedan dess har Linux utvecklats till ett storskaligt samarbetsprojekt med bidragsgivare utspridda över i princip hela världen. "The data on Linux is consistent with an image of several *hundreds* of central members who do most of the coding, and several *thousands* of comparatively peripheral participants who contribute in more indirect and sporadic fashion." (Weber 2004:71) Det verkligt innovativa med Linux var och är egentligen inte den programvara som produceras, utan sättet varpå detta görs, dess modell för produktutveckling. Den bygger helt och hållet på frivillighet. Var och en som har den nödvändiga tekniska utrustningen och kompetensen är fri att delta, fri att välja sina arbetsuppgifter, men också fri att när som helst dra sig ur.<sup>43</sup> I vad som skulle bli en synnerligen inflytelserik text på området försökte Eric S. Raymond att sätta fingret på det verkligt revolutionerande med Linux. Han skilde i denna mellan två utvecklingsmodeller som han gav de suggestiva namnen 'katedralen' respektive 'basaren'.<sup>44</sup> Katedralmodellen är hierarkiskt organiserad, styrd av en mästarkonstruktion eller mindre grupp av "kloka byggherrar" som framför sig redan ser den färdiga produkten. Denna modell gäller för de flesta företag i mjukvarubranschen (t.ex. Microsoft), men även i mångt och mycket för Stallmans GNU-projekt.<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup> En möjlig jämförelse är här den vetenskapliga facktidskriften där läsaren också potentiellt är medarbetare. På motsvarande sätt är Linux-användaren potentiellt medarbetare (kritisk granskare, 'bug'-rapportör och programutvecklare).

<sup>44</sup> Jfr Perens: "Raymond is the Margaret Mead of free software: he has written several anthropological articles explaining the free software phenomenon and the culture that has grown around it, works that are the first of their kind and have shone a spotlight on this formerly little-known phenomenon." ('The Open Source Definition') Som framgår av citatet gör Perens ingen skillnad mellan FS och OSS. En utförlig diskussion av Raymond och en instruktiv jämförelse med den traditionella modellen för utveckling av programvara återfinns i Pargman 2000, kap. 6.

<sup>45</sup> Jfr 'The GNU Manifesto': "The kernel will require closer communication and will be worked on by a small, tight group." Det handlar också om kontrasten mellan Stallmans dominant personlighet och Torvalds nedtonade personlighet, dvs. om ledarstil. Den senare

Basarmodellen är däremot platt, ja, till sin natur närmast anarkistisk, just en oöverskådlig basar som sjuder av liv och rörelse, "öppen till promiskuitetens rand" (Raymond 2001:26). I sin artikel 'Katedralen och basaren' försökte Raymond just att närmare utröna varför basarmodellen är så framgångsrik att den är att föredra framför katedralmodellen. Till de mera kända inslagen i hans förklaring hör vad Raymond valde att kalla för 'Linus lag': "Har man bara tillräckligt många ögon är alla buggar små." (Raymond 2001:33) Senare undersökningar har dock visat att det är en klar överdrift att tala om ifrågavarande utvecklingsmodell i termer av en anarkisk basar. Även Linux-projektet har med tiden utvecklat mekanismer för att koordinera verksamheten, t.ex. genom att utse personer som har ett övergripande ansvar för olika delområden, liksom mekanismer för att hantera den komplexitet som med nödvändighet vidlåder ett projekt av den storleksordningen (se ffa. Weber 2004, kap 6).

FS-rörelsens kontakter med affärsvärlden hämmades starkt av den valda terminologin: ordet 'free' kunde inte skaka av sig bibetydelsen av 'gratis', även om det inte var detta som Stallman menade (det är svårt att marknadsföra 'gratis programvara'). Samtidigt fanns ett gryende intresse från företagshåll för den produktionsmodell som Linux representerade. Det väckte stor sensation när Netscape meddelade att man tänkte offentliggöra källkoden till sin webbläsare (som kom att kallas för Mozilla). Centrala aktörer på området träffades under början av 1998 vid ett flertal tillfällen för överläggningar. Det var vid en av dessa träffar som namnet *Open Source Software* dök upp och snabbt vann gehör. Förutom att man därigenom kom ifrån associationerna till 'gratis', så hade det nya namnet snarare en teknisk-pragmatisk innebörd än en moralisk-politisk.<sup>46</sup> Och plötsligt var det ingen hejd på intresset från företagshåll. Vad som började som ett 'program för hackare av

---

skriver med avseende på Linux-projektet (måhända inte helt sanningsenligt): "På toppen finns en ledare som avgör frågor som gäller operativsystemets kärna och vars första instinkt är – och alltid har varit – att inte leda." (Torvalds & Diamond 2002:128)

<sup>46</sup> Jfr Raymonds ursprungliga uppmaning från den 8 februari 1998 att börja använda termen 'open source' i stället för 'free software': "There's now a chance we can make serious gains in the mainstream business world without compromising our ideals and commitment to technical excellence – so it's time to reposition. We need a new and better label." ('Goodbye, "free software"; hello, "open source"') Men även OSS torde ha sina moralisk-politiska övertoner: 'Open Source – Open Society'; man kan tänka sig som en kommande boktitel: *The Open Source Society and Its Enemies*. Se vidare Open Source Initiative (OSI) – <http://www.opensource.org/>.

en hackare' hade fram emot millenieskiftet gjort kraftiga inbrytningar i affärsvärlden. I ett konfidentiellt internt PM för Microsoft, som emellertid snabbt läckte ut och blev känt under namnet 'The Halloween Document', skriver författaren att "to understand how to compete against OSS, we must target a process rather than a company" (cit. i Weber 2004:127).<sup>47</sup>

*FS + OSS = FOSS?*

I mångt och mycket kan OSS tyckas vara en del av och en fortsättning på FS-rörelsen.<sup>48</sup> För många hackare och andra intresserade är också gränsen mellan FS och OSS snarare flytande än principiell, och inte av någon avgörande betydelse. Det är därför som förkortningen FOSS kommit i omlopp. "The real disagreement", skriver t.ex. Raymond, "is not over principles. It's over tactics and rhetoric." ("Shut Up And Show Them The Code") För Stallman däremot och de som följer honom handlar det om en principiell skillnad. FS och OSS utgör två klart skilda rörelser, en skillnad som han anger på följande sätt:

The fundamental difference between the two movements is in their values, their ways of looking at the world. For the Open Source movement, the issue of whether software should be open source is a practical question, not an ethical one. (...) For the Open Source movement, non-free software is a suboptimal solution. For the Free Software movement, non-free software is a social problem and free software is the solution. ("Why "Free Software" is better than "Open Source"")<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Hela dokumentet, tillsammans med ytterligare material, återfinns på <http://www.opensource.org/halloween.html>. Det författades av Vinod Valloppillil under titeln 'Open Source Software: A (New?) Development Methodology'.

<sup>48</sup> En svenskspråkig elektronisk mötesplats med nyheter och diskussioner kring det mesta som berör fri och öppen mjukvara har under de senaste fem åren varit 'GNUheter. Fria nyheter om fri programvara' (<http://www.gnuheter.org/>). Denna webbplats startades och har drivits av Mikael Pawlo och Patrik Wallström; den avslutades i september 2005.

<sup>49</sup> Stallman skriver vidare: "We disagree on the basic principles, but agree more or less on the practical recommendations. (...) The enemy is proprietary software." Jfr Bruce Perens, en av grundarna av 'The Open Source Initiative', i ett e-postbrev från februari 1999: "Most hackers know that Free Software and Open Source are just two words for the same thing. Unfortunately, though, Open Source has de-emphasized the importance of the freedoms involved in Free Software. It's time for us to fix that. We must make it clear to the world that

Många inom FOSS stöts de facto bort av Stallmans kompromisslösa och moraliserande hållning, och tycker sig se tendenser till sekterism och en självvald isolering. Raymond skriver t.ex. om Stallman: "His code and his license have succeeded; it is only his rhetoric and moralizing that have failed." ('A Fan of Freedom')<sup>50</sup> I stället föredrar man ett mera pragmatiskt förhållningssätt. Till en viss del torde det handla om en generationskillnad: "Many Linux hackers, like Torvalds, had grown up in a world of proprietary software. Unless a program was clearly inferior, most saw little reason to rail against a program on licensing issues alone." (Williams 2002:157) På det sistnämnda området föreligger dock utan tvekan en del viktiga skillnader. Medan den av Stallman utarbetade GPL-licensen till exempel reser kravet att bearbetningar ('derived works') distribueras som fri mjukvara, så *tillåter* – men kräver inte – 'The Open Source Definition' att man gör det. Vidare kräver GPL att om fri och icke-fri programvara kombineras i en gemensam produkt, så måste denna som helhet släppas som fri programvara under GPL.<sup>51</sup> Detta krav ställs inte heller av OSS:

The license must not place restrictions on other software that is distributed along with the licensed software. For example, the license must not insist that all other programs distributed on the same medium must be open-source software. (Perens: 'The Open Source Definition')

Vidgar man perspektivet så kan FOSS sägas rymma åtminstone tre stora teoretiska utmaningar som går utöver produktionen av programvara i en snävare bemärkelse:

1. Vad *motiverar* människor att engagera sig och lägga ner tid på något som de i de flesta fall inte får betalt för? Vad för slags 'vinst' – om någon alls – står att göra här?

---

those freedoms are still important, and that software such as Linux would not be around without them." ('It's Time to Talk About Free Software Again')

<sup>50</sup> Raymond skriver vidare: "Like Richard, I too stopped working on proprietary software after 1985. (...) I knew there was something monstrously wrong about a software-production system that alienated me from the product of my creativity, buried my work under secrecy and bad management decisions. But I thought Richard's anti-propertarian dream was crazy, a nightmare that would lead to starving programmers and no good result." ('A Fan of Freedom')

<sup>51</sup> GPL-licensierad programvara så att säga smittar av sig på den programvara som den kommer i beröring med, och detsamma gäller bearbetningar. Se vidare Olofsson 2003:41ff.

Det förefaller som att teorin om människan såsom nyttomaximerare (även) här hugger i sten. 2. Vi har att göra med *samarbetsprojekt*, i flera fall storskaliga sådana, som bygger på *frivillig* medverkan (och, som sagt, oftast utan direkta ekonomiska incitament): "The question becomes, what are the conditions or boundaries for extending open source to new kinds of production, of knowledge and perhaps of physical (industrial) goods as well?" (Weber 2004:56) 3. Det gängse egendomsbegreppet baserar sig på rätten att *utesluta* andra från något ('mitt är inte ditt') eller att avgöra om och i så fall under vilka betingelser andra får använda sig av det. I motsats härtill inbegriper FOSS ett egendomsbegrepp som baserar sig på rätten att *distribuera* något till så många som möjligt ('mitt är i princip även ditt'). Vilka förutsättningar har ett sådant egendomsbegrepp att göra sig gällande i dagens samhälle på andra områden än programvara? Och i förlängningen av denna tankegång infinner sig frågan: Kan FOSS rentav utgöra grunden för en samhällsmodell som kan utgöra ett alternativ till den informationella kapitalismen? Dessa frågor handlar om, med Max Webers uttryck, den *kulturbetydelse* som tillkommer FOSS. De kommer på olika sätt att beröras i den följande framställningen; det är dock inte något huvudsakligt syfte med den föreliggande texten att försöka besvara dem. I stället har denna sin tyngdpunkt förlagd till följande.

## 6. FOSS som värdekosmos, identitet och livsföring

Fenomenet FOSS låter sig försöksvis beskrivas i termer av en *värdeorienterad livsföring*, som är karakteristisk för specifika sociala miljöer och utbredd inom profilerade grupper av människor i dagens samhälle. Jag har i ett annat sammanhang presenterat grunderna och angett centrala uppgifter för sociologisk forskning om värdeorienterad livsföring (se Heidegren 2005b). De tre centrala komponenter som tillkommer och bär upp en värdeorienterad livsföring är *värdekosmos*, *identitet* och *livsföring*, närmare bestämt i form av ett identitetsstiftande värdekosmos med styrfunktion för livsföringen. I det följande avsnittet kommer jag att pröva delar av denna modell utifrån en nätbaserad enkätundersökning som genomförts bland medlemmar i Svenska Linuxföreningen (SeLinux). Men först några förtydliganden.

FOSS-galaxen kallar jag det värdekosmos som kännetecknar FOSS-miljön. En blick i relevant litteratur ger vid handen att vissa värden och värderingar tenderar att återkomma i samband med diskussioner av hackarkulturen och FOSS-rörelsen. När Steven Levy i sin bok *Hackers. Heroes of the Computer Revolution* från 1984 satte den outtalade men praktiserade hackaretiken på pränt, så var det på grundval av en gemensam "philosophy of sharing, openness, decentralization" (Levy 2001:7) som han menade sig kunna utläsa ur sitt material och sina intervjuer. I Glyn Moodys bok *Rebel Code. Linux and the Open Source Revolution* från början av det nya millenniet framhävs på olika ställen ett antal centrala värden och värderingar: öppenhet, dela med andra, samarbete, frihet, gemenskap, kreativitet, skönhet, glädje (se Moody 2002:4 och 323). Och när Pekka Himanen vid ungefär samma tidpunkt skrev om *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*, så sammanställde han mot slutet av sin bok de sju värden som enligt hans förmenande kännetecknar hackaretiken uppfattad i en bred bemärkelse: entusiasm, frihet, erkännande, öppenhet, engagemang, bry sig om andra, kreativitet (se Himanen 2001:139ff.). Ställer man samman de värden som nämnts så får man följande tablå:

dela med andra	gemenskap	erkännande
decentralisering	kreativitet	öppenhet
skönhet	bry sig om andra	entusiasm
samarbete	glädje	
frihet	engagemang	

Det finns således sedan länge i omlopp en hel uppsättning av värden och starka värderingar som är förknippade med ett intresse och engagemang för FOSS. I det följande avsnittet skall jag försöka att besvara frågan: Hur ser detta värdekosmos ut bland medlemmarna i Svenska Linuxföreningen? Vilka olika tyngdpunkter och orienteringar föreligger i detta fall på den moraliska karta som FOSS-galaxen kan sägas utgöra?

Starka värderingar är identitetsstiftande i bemärkelsen att de tillhandahåller svar på frågan om min *praktiska* identitet: Vem är jag? Svaret på denna fråga är direkt avhängigt vad jag står för och vad jag är beredd att stå upp för, kort sagt, vilka värderingar som är av avgörande betydelse i mitt liv. Starka värderingar är konstitutiva för min praktiska identitet. Därutöver spelar starka värderingar en bakgrundsroll för svaret på frågan om min *biografiska* identitet, dvs. för hur jag väljer att återberätta mitt liv, och för svaret på frågan om min *kvalitativa* identitet, vad jag identifierar mig med, dvs. de kännetecken och egenskaper som jag har eller skulle vilja ha. De nämnda identitetsformerna kan alla sägas ingå i vad man kallar den *personliga identiteten*. Detta område har jag ansatsvis försökt att undersöka: Hur återspeglas SeLinux-medlemmarnas starka värderingar i självbilder och självtolkningar? Hur stor betydelse har FOSS-galaxen för deras personliga identitet? Ett identitetsstiftande värdekosmos är vägledande för eller tillkommer en styrfunktion med avseende på hur man eftersträvar att gestalta sitt liv. Det handlar här i grund och botten om i vad mån man är sin övertygelse trogen, om att inte bara *omfatta* vissa starka värderingar, utan i vilken utsträckning man är beredd att *leva* dem, dvs. det handlar om en värdeorienterad livsföring. Även detta har jag ansatsvis försökt att undersöka bland Svenska Linuxföreningens medlemmar. Det skall dock omedelbart sägas att en enkätundersökning näppeligen är det optimala sättet att tackla denna problematik på. I detta avseende hade säkerligen någon form av intervjuundersökning eller deltagande observation varit att föredra.

För att antyda vilka sammanhang det är som intresserar mig skall här anföras ett strategiskt citat. Miguel de Icaza, en av de centrala gestalterna inom FOSS-rörelsen sedan många år, har en gång uttryckt sig så här:

As the years pass and you're working in this framework, you start to reevaluate in many areas your relationship with your friends and with your family. The same ideas about free software and sharing and caring about other people start to permeate other aspects of your life. (Cit. i Moody 2002:323)

Som jag tolkar det utsäger citatet att det värdekosmos som genomsyrar FOSS (frihet, dela med andra, bry sig om andra), och som genomsyrar ens FOSS-relaterade aktiviteter, efter hand börjar att 'smitta av sig' på och kommer att genomsyra även andra sidor av ens liv (familj, vänner etc). Det är vidare rimligt att anta att denna spridningseffekt kommer till stånd via självtolkningar och självbilder: Vad är *verkligen* viktigt för mig? Vad för slags människa är jag? Vad för slags människa vill jag vara? I ovanstående exempel kan FOSS sägas generera värdebindningar via socialisationsprocesser, frambringa starka värderingar som man inte bara omfattar utan lever. Omvänt kan man naturligtvis tänka sig att de som redan i andra sammanhang kommit att omfatta värderingar såsom betydelsen av att dela med andra och att bry sig om andra, söker sig till FOSS just för att man där finner en social miljö och ett socialt sammanhang som just gör det möjligt att leva dessa värderingar.

Innan redovisningen av resultaten från den genomförda empiriska undersökningen skall jag kort beröra en annan intressant frågeställning, en som kan sägas ha varit central inom den forskning kring FOSS som växt fram under senare år. Det handlar om frågan: Vad *motiverar* människor att engagera sig och ta aktiv del i olika FOSS-projekt, dvs. att bidra till utvecklingen av olika mjukvaruprogram? Detta engagemang kan framstå som paradoxalt mot bakgrund av att det, som tidigare nämnts, i de allra flesta fall inte finns några direkta materiella intressen, inte några direkta ekonomiska incitament för ett sådant.<sup>52</sup>

Det handlar förvisso inte om någon enkel och uppbygglig historia om att här föreligger ett område där en grundläggande, men för det mesta undertryckt mänsklig altruism äntligen kommer till sin rätt. Det har nämligen visat sig att hackaretiken, som en uppsättning starka värderingar med inslag av altruism (dela med andra, bry sig om andra etc.), bara utgör ett av flera motiv. En hel del

---

<sup>52</sup> Se i sammanhanget t.ex. Weber (2004, ch. 3) som ställer de basala frågorna: 'Who participates in the Open Source Process?' och 'What do they do?'.

vilseledande har för övrigt skrivits i detta ämne. Därtill hör även titeln på Linus Torvalds och David Diamonds gemensamt författade bok: *Just For Fun. The Story of an Accidental Revolutionary* (2001). De facto så vederlägger innehållet i boken dess egen titel: det framgår nämligen klart och tydligt att det handlar om mycket mer än att bara ha kul. Så här berättar Torvalds för sin medförfattare:

En av de saker som hade gjort Linux så viktigt och som motiverade mig var den respons jag fick. Den betydde att projektet var betydelsefullt och att jag ingick i en social grupp. Och jag var den gruppens ledare. (...) Jag hade skapat en social cirkel och hade medlemmarnas respekt. (Torvalds & Diamond 2002:118-9)

Här framträder motiv som det att ingå i ett social sammanhang, att vara ledare för en social grupp, och att erhålla medlemmarnas respekt. Några sidor längre fram i samma bok läser man: "Open source-hackare är inte IT-världens svar på Moder Teresa." Den som "bidrar med mycket kod väcker intresse hos arbetsgivare", och hackare strävar efter att "vinna sina likars erkännande genom att skriva bra kod ... Alla vill göra intryck på andra, förbättra sitt anseende och klättra uppåt på den sociala stegen." (Ibid:129) Här framskyntar ganska oförblommerat motiv, vid sidan av de altruistiska och 'just for fun'-relaterade, som framstår som allt annat än osjälviska. Ett försök att sammanställa de olika motivgrupper som av allt att döma spelar en roll för att engagera människor och få dem att ta aktiv del i olika FOSS-projekt kan se ut på följande sätt.<sup>53</sup>

1. **Scratch your own itch** – motivet är i detta fall att bidra till att utveckla något som man själv har användning för, dvs. det är i första hand sina egna problem som man försöker att lösa (och därigenom ibland även andras). Antipatier mot ineffektivitet är

---

<sup>53</sup> För sammanställningar och diskussion se t.ex. Weber 2004:134-49, och Luthiger 2004:94-8; i den senare återfinns även en översikt över de empiriska undersökningar som så långt genomförts på området (se 103ff.). I en undersökning genomförd av The Boston Consulting Group från 2001 utskiljer man fyra olika grupper bland FOSS-projektutvecklare: 'believers', 'professionals', 'fun-seekers', och 'skill-enhancers', var och en med olika motiv för sitt engagemang. Andra undersökningar på området är t.ex. Ghosh m.fl. 2002, Hertel m.fl. 2003, Lakhani & Wolf 2005 (som utvärderar nämnda undersökning av The Boston Consulting Group), och Gosh 2005 (som sammanfattar Ghosh m.fl. 2002).

här säkerligen också ett motiv: det är slöseri med tid och energi att lösa samma problem mer än en gång, i synnerhet när så många intressanta och spännande problem ännu väntar på sin lösning. Mera generellt handlar det här primärt om att förbättra sin egen kunskap och skicklighet på området.

2. **Reputonics** - i detta fall är motivet att göra sig ett namn, att skaffa sig ett gott rykte som sänder ut positiva signaler till omvärlden, signaler som i förlängningen låter sig monetariseras (t.ex. i form av jobb eller uppdrag, tillgång till riskkapital, etc.); i det här fallet kan man tala om ett tydligt indirekt ekonomiskt incitament, nämligen 'career concerns'.<sup>54</sup>

3. **Bad boy Microsoft** - i detta fall identifierar man sig starkt med gruppen, gemenskapen i kraft av att ha och 'slås' mot en gemensam fiende: proprietär mjukvara, den senare inte sällan personifierad genom Bill Gates. Det kan då handla om att man helt enkelt anser proprietär mjukvara vara en sämre produkt på området, att man tar avstånd från vad man uppfattar som t.ex. Microsofts strategi att sprida 'Fear, Uncertainty, and Doubt' (FUD), eller att man omfattar olika radikalismers såsom 'Free Software - Free Culture - Free Society'.

4. **Ego-boosting** - motivet är i detta fall önskan och ambitionen att skapa sig ett namn bland likasinnande, att vinna erkännande som någon som är att räkna med på området, kort sagt, att få rykte om sig att vara en skicklig eller rentav virtuos programmerare. Detta förklarar varför det upplevs som så viktigt att det förs noggranna 'credit files' för olika utvecklingsprojekt; det handlar om gemenskapens interna belöningsystem, om feed-back på att man gjort ett gott arbete.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Detta argument har framför allt utvecklats i ett paper av Josh Lerner och Jean Tirole såsom 'the simple economics of open source'; närmare bestämt skiljer man mellan "the ego gratification incentive" - jfr punkt 4 nedan - och "the career concern incentive", som sammanförs under rubriken "the signaling incentive" (2000:14-15). För kritiska synpunkter se Weber 2004: 141ff. En vidareutveckling utgör i sin tur Lerner & Tirole 2005.

<sup>55</sup> I synnerhet Raymond har tolkat hackarkulturen i termer av ett prestigespel, en strävan efter erkännande och social status inom gemenskapen; "ingen är en hacker förrän andra hackers kallar honom det" (2001:159). Denna tolkning kopplar han sedan till en tolkning av hackarkulturen i stort som en *gåvokultur* baserad på ett överflöd. Ju mer och ju värdefullare saker man ger bort, desto högre status har man inom gemenskapen: "Överflödet skapar en situation där det enda måttet på framgång är ens goda rykte." (Ibid:70) För kritiska synpunkter se även i detta fall Weber 2004:149ff. För en intressant vidareutveckling av temat gåvokultur som tar hänsyn till socialisationsaspekten och maktdimensionen, se Bergquist & Ljungberg 2001.

5. **Hacker ethic** – i detta fall kan det sägas handla om 'ideologiska' motiv, i betydelsen att man identifierar sig med en specifik kultur och gemenskap, dvs. man omfattar ett gemensamt värdekosmos (t.ex. att källkod bör vara öppen och tillgänglig för alla). Här torde även föreställningar om ömsesidighet spela en viktig roll: man ger bort och man får tillbaka, det ena förutsätter det andra.

6. **Just for fun** – motivet i detta fall är helt enkelt att man engagerar sig i något som är förbaskat roligt, ett motiv så gott som något naturligtvis. På ett basalt plan torde det handla om en konstnärlig skapar- och uttrycksglädje, något som förstärks av att man fritt väljer vad man vill lägga sin kraft och energi på. Man har även anfört programutveckling som ett område gynnsamt för att framkalla 'flow'-upplevelser. På ett kanske ännu mera basalt plan kan interaktionen med datorn tolkas som ett exempel på vad sociologen Johan Asplund har utlagt som en grundläggande mänsklig social responsivitet.<sup>56</sup>

Flera av de ovannämnda motivgrupperna har utan tvekan beröringspunkter med varandra, och det kan i praktiken vara svårt att hänföra ett visst motiv till den ena eller andra gruppen. När det gäller de individer som engagerar sig i FOSS-projekt torde normalfallet vara att flera olika motiv finns med i bilden och samspelar med varandra, men där ett eller ett par motiv spelar en mera central roll, liksom att man över tiden rimligen måste räkna med motivförskjutningar. Det viktiga lärdomen är som jag ser det att inte förskriva sig åt någon motivmonism, utan att vara öppen för att det i de allra flesta fall är ett flertal sinsemellan mycket olika motiv som samspelar med och kompletterar varandra. Kort sagt, *motivpluralism* råder. Människor är engagerade och samarbetar med varandra inom olika FOSS-projekt utifrån ett flertal sinsemellan olika motiv och motivkonstellationer.<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> "Människan är en socialt responsiv varelse. Detta betyder att människan 'lever upp' i närvaro av andra. Samvaron är hennes 'rätta element'. Upplivningen kan ta sig olika former, men den form som är lättast att iaktta och registrera består bara i förhöjd aktivitetsnivå." (Asplund 1987:226) En programmerare 'lever upp' i interaktionen med datorn. Jfr Asplunds exempel med drakflygning: "Draken blir till ett levande väsen, när den går till väders. Den rycker i linan. Den svarar." (Ibid.:38) En hänvisning till Asplund och den sociala interaktionismen som förklaring till varför människor engagerar sig i olika FOSS-projekt återfinns i Walleij 2004:116. Detta uppslag vore utan tvekan värt att undersöka närmare.

<sup>57</sup> Jfr Lakhani & Wolf: "We note that the F/OSS community does not require any one type of motivation for participation. It is a 'big tent'. Its contributors are motivated by a combination

## 7. En empirisk undersökning: Svenska Linuxföreningen

Svenska Linuxföreningen – även kallad SeLinux – är en rikstäckande ideell förening för alla som är intresserade av fri och öppen programvara. Den är med andra ord en intresseförening för vad som i denna artikel kallas för FOSS. Föreningen bildades i slutet av mars 2001 och har när detta skrivs (september 2005) mer än 2500 medlemmar, ett medlemsantal som av allt att döma befinner sig i raskt stigande (i augusti 2004 hade man ca 1800 medlemmar). I föreningens stadgar beskrivs dess ändamål på följande sätt:

1. Främja intresse av och verka för ökade kunskaper om fri och öppen programvara som t.ex. operativsystemen GNU/Linux och BSD.
2. Verka för ökad social samvaro och utbyte av erfarenheter mellan användare och utvecklare.
3. Verka för ökad medvetenhet om fri och öppen programvara.<sup>58</sup>

Föreningens verksamhet består huvudsakligen i att publicera nyheter, information och artiklar på området för FOSS, organisera gemensamma träffar, främja samarbetet med föreningar med liknande intresse, t.ex. olika lokala Linux användargrupper. Dessa användargrupper kan vara små eller stora, små som Hjo Linux User Group (HLUG) med 17 medlemmar, eller stora som Skåne-Sjælland Linux User Group (SSLUG) med ca 5500 medlemmar.<sup>59</sup> Föreningens verksamhet är främst organiserad i form av arbetsgrupper som ansvarar för olika delar av verksamheten (dokumentation, drift, PR, skola, säkerhet etc.). Det står fritt för föreningens medlemmar att aktivera sig i dessa arbetsgrupper.

---

of intrinsic and extrinsic factors with a personal sense of creativity being an important source of effort.” (2005:19)

<sup>58</sup> Se <http://se.linux.org/organisationen/stadgar>.

<sup>59</sup> SSLUG beskriver sig själv som ”ett barn av Internet och entusiasters glädje över den öppna värld, som Linux representerar”, och omtalar sig själv som ”en av världens största Linux användargrupper” (<http://www.sslug.dk/forening/>). Den startades redan 1996, men den stora expansionen skedde under perioden 1998 till början av 2000, då medlemsantalet steg från 180 till över 5000. Denna expansion sammanfaller väl i tiden med de år då FOSS fick sitt plötsliga och stora genomslag.

Hur pass representativ är Svenska Linuxföreningen för de människor och miljöer i Sverige som idag intresserar sig och har ett engagemang för FOSS i en bred bemärkelse? En förmodan är att det bland dess medlemmar finns en närhet till vad som i det föregående presenterades som FS respektive OSS, däremot möjligen i mindre omfattning till en bredare svensk hackarunderground. Fenomenet FOSS torde överhuvudtaget vara alltför mångfasetterat, alltför månghövdat för att på ett enkelt sätt kunna infångas med hjälp av en enskild sociologisk undersökning av någondera slaget. Det är vidare mitt intryck att det rör sig om ett för svenskt vidkommande relativt utforskat fält.<sup>60</sup> Som jag ser det finns det inget annat rimligt tillvägagångssätt än att börja med att sätta ner foten någonstans på den breda paletten. Svenska Linuxföreningen har snart fem år på nacken, den är rikstäckande, och dess medlemsantal är på stadig frammarsch. Genom att vända sig åt det hållet får man reda på något väsentligt om FOSS i Sverige. Detta motiverar mitt val att vända mig till Svenska Linuxföreningen.

I slutet av februari 2005 tog jag via e-post kontakt med styrelsen för Svenska Linuxföreningen, och presenterade då i all korthet mitt forskningsförehavande, samt riktade en direkt förfrågan om man var villig att låta mig genomföra en nätbaserad enkätundersökning bland föreningens medlemmar (den planerade enkäten bifogades för insyn). Denna fråga besvarades några dagar senare positivt. Efter en viss fördröjning skickades på förmiddagen den 11 april via styrelsens ordförande enkäten ut till föreningens medlemmar i form av en länk som bifogades ett e-postbrev.<sup>61</sup> Enkäten gick på detta sätt ut till ca 2300 personer. Redan på eftermiddagen samma dag hade ca 250 svar inkommit. Några dagar senare, på morgonen den 15 april, hade den siffran stigit till ca 430. Enkäten förblev sedan

---

<sup>60</sup> Jag kan dock inte göra anspråk på att överblicka vad som skrivits på området. Pargman (2000) och Dahlander (2004) utgör akademiska avhandlingar och är följaktligen skrivna ur ett forskningsperspektiv, Walleij (2000) är skriven ur en deltagares retrospektiva perspektiv. Temat FOSS i en bredare bemärkelse behandlas av Johan Söderberg i en nätartikel skriven utifrån frågeställningen: "How can Marxist theory be applied to understand the development of free software?" (2002:2). Flera arbeten har vidare författats av en tvärvetenskaplig forskargrupp i Göteborg bestående av Jan Ljungberg (informatik), Magnus Bergquist (etnologi) och Anna Maria Szczepanska (sociologi). Se t.ex. Bergquist & Ljungberg (2001) och Szczepanska, Bergquist & Ljungberg (2005). Säkerligen föreligger en del studier inte minst från senare år, t.ex. i form av uppsatsarbeten, papers, artiklar etc., som jag inte är bekant med.

<sup>61</sup> Jag använde mig i sammanhanget av Lunds universitets elektroniska utvärderingsverktyg e-Val.

öppen för svar ytterligare två veckor. Den stängdes på morgonen den 28 april. Det hade då inkommit 495 svar. Detta utfall innebar å ena sidan en relativt låg svarsfrekvens (ca 21,5%), å andra sidan att ett förhållandevis stort antal individer besvarat enkäten.<sup>62</sup>

Först något kort om uppläggningsen av enkäten. Den hade till övervägande delen formen av påståenden som respondenterna hade att ta ställning till via bundna svarsalternativ. I enkäten användes beteckningen Linux som samlingsbeteckning på fri och öppen programvara, dvs. på vad som i denna text kallas för FOSS. I efterhand inser jag att terminologisk enhetlighet naturligtvis hade varit att föredra, men mitt val av Linux kom sig av att Svenska Linuxföreningen själv använder beteckningen i just den breda betydelsen: man är en intresseförening inte bara för de som intresserar sig för operativsystemkärnan Linux eller operativsystemet GNU/Linux, utan för fri och öppen programvara i en bred bemärkelse. Jag klargjorde dessutom inledningsvis i enkäten, där jag också kort presenterade mig själv och mitt forskningssyfte, min användning av beteckningen Linux (tyvärr har några av de som besvarade enkäten helt klart läst förbi detta ställe). Jag förmedlade också inledningsvis min bedömning att det skulle ta ca 15 minuter att besvara enkäten.

Fråga 1-2 avsåg att fånga upp de starka värderingar som man förknippar med Linux (i betydelsen FOSS), i form av både positiva värderingar och avståndstaganden. Fråga 3 handlade om vad som motiverar ett intresse och engagemang för Linux (vilket inte nödvändigtvis innebär att man aktivt deltar i något öppet projekt för programutveckling). Det fanns därefter möjlighet att med egna ord kommentera dessa frågor. Fråga 4-7 avsåg att sondera vilken betydelse intresset och engagemanget för Linux har för hur man ser på sig själv och livet i stort (självbilder och självtolkningar). Även dessa frågor kunde anslutningsvis kommenteras med egna ord. Fråga 8-16 hade en mera praktisk orientering och inriktning. De handlade om vilket utrymme och vilken plats som Linux har i de tillfrågades dagliga liv. Av dessa var fråga 11 en öppen fråga om inriktningen på respondenternas huvudsakliga Linux-relaterade aktivitet. Även denna grupp av frågor kunde anslutningsvis kommenteras med egna ord. Slutligen förhörde sig fråga 17-23 om

---

<sup>62</sup> Som jämförelse kan nämnas att Lakhani & Wolf (2005) i en enkät riktad till FOSS-utvecklare fick in 684 svar (en svarsfrekvens på ca 34%).

vissa basuppgifter beträffande respondenterna (kön, ålder, boendeort, utbildning etc.).

Den följande redovisningen görs i första hand utifrån svarspopulationen i sin helhet. I några fotnotter och framför allt i ett antal appendix kommer jag dock att bryta upp och redovisa svaren efter olika ålderskategorier. Som jämförelse kan nämnas att de inom den äldsta åldersgruppen (41-) är födda 1964 och tidigare, medan de inom den yngsta (-19) är födda 1986 och senare, dvs. det handlar om en högst avsevärd generationsskillnad.

### **a) Mr SeLinux**

Jag väljer att först kort redogöra för hur svaren på basuppgifterna utföll, för att förmedla en bild av och en känsla för den grupp av människor som valde att besvara enkäten. Som man kunde förvänta sig är den manliga dominansen förkrossade; endast 11 personer uppgav en kvinnlig könstillhörighet (ca 2%).<sup>63</sup> Däremot återfinns inte alls den ungdomliga dominans som åtminstone jag hade förväntat mig: 47% uppgav sig vara under 30 år, och följaktligen 53% att de var 30 år eller däröver. Hela 24% uppgav sig vara över 40 år, 29% mellan 30 och 40, 37% mellan 20 och 29, och knappa 10% under 20 år. Således kan man inte tala om någon påtaglig ungdomlig slagsida bland de som besvarade enkäten; mer än hälften av dem har uppnått den mogna åldern av 30 år eller däröver. Med avseende på bostadsort uppgav drygt 37% att de bor i något av storstadsområdena (Stockholm, Göteborg och Malmö), och ytterligare nästan 30% att de bor i en stad med över 50.000 invånare. Dessa siffror kan tolkas som att fysisk plats är långtifrån någon oväsentlig faktor även när det gäller de som i högsta grad rör sig i det globala flödesrummet. Därom vittnar ju också de många lokala Linux användargrupperna. En majoritet av de som besvarade enkäten har bedrivit studier vid universitet eller högskola: närmare bestämt drygt 57%, och av dessa uppgav sig 26% ha avlagt grund- eller doktorsexamen (24% respektive 2%). Svenska Linuxföreningen har när det gäller studie- och utbildningsbakgrund en ganska tydlig akademisk prägel. Detta intryck förstärks om man betänker att nästan 10% av de som besvarade enkäten var under 20 år, och för vilka därför universitets- eller högskolestudier i de flesta fall

---

<sup>63</sup> En av fria kommentarerna i enkäten lyder: ”Den etniska jämlikheten [är] i min uppfattning ganska god [inom FOSS], men de få kvinnor som engagerar sig har det inte lätt.”

ännu inte varit aktuella. Av de som uppgav sig bedriva studier var föga förvånande IT-relaterade studier dominerande: ca 67%. På motsvarande sätt var andelen arbetande som har ett IT-relaterat arbete ca 65%. Av siffrorna att döma är det ganska många som på ett eller annat sätt kombinerar arbete och studier.<sup>64</sup> Andelen som uppgav sig vara arbetslösa var 18%, dvs. klart över den officiella arbetslöshetssiffran i landet. De flesta har enligt egen uppgift aktivt intresserat sig för Linux mellan 3 och 10 år; i detta intervall hamnar 73% av de som besvarade enkäten (3-5 år: 34%, 6-10 år: 39%). De nytilkomna, 1-2 år, och veteranerna, mer än 10 år, bildar två relativt jämnstora grupper om 15% respektive 12%. Med tanke på att Linux (eller FOSS) fick sitt genombrott i media åren innan millennieskiftet, dvs. ungefär 5-7 år innan enkäten genomfördes, så är det rimligt att tolka resultatet som att mångas intresse för Linux väcktes under just dessa år.<sup>65</sup>

Utifrån de nästan 500 personer som besvarade enkäten så är den typiske medlemmen i Svenska Linuxföreningen – Mr SeLinux – en man av skiftande ålder, inte alls nödvändigtvis av yngre datum, som bor i någon av storstadsregionerna eller i en större stad; han har med rätt stor sannolikhet bedrivit universitets- eller högskolestudier; om han fortfarande studerar så handlar det sannolikt om IT-relaterade studier, och om han arbetar så är det troligen med något IT-relaterat arbete. Hans aktiva Linux-intresse är varken purungt eller urgammalt; det väcktes förmodligen någon gång under åren kring millennieskiftet.

Hur pass representativ är ovannämnde Mr SeLinux för Svenska Linuxföreningens medlemmar? En sammanställning av enkäten som gjordes när ca 150 svar hade inkommit pekade på det hela taget redan i samma riktning som slutresultatet. Mot bakgrund härav finns det skäl att tro att bilden inte hade förändrats på något radikalt sätt om ett betydligt större antal medlemmar hade besvarat enkäten. Däremot föreligger ju möjligheten att det finns en (större eller mindre) grupp som inte tilltalas av enkäten sådan den nu är utformad eller som ställer sig avvisande till att besvara enkäter överhuvudtaget och som därför faller helt utanför. Under förutsättning att denna grupp också uppvisar en avvikande profil i förhållande till

---

<sup>64</sup> Antalet som uppgav sig bedriva studier respektive arbeta var 190 och 376, dvs. sammanlagt 566 – att jämföra med de 495 som besvarat enkäten. Därtill kommer 90 som uppgav sig för tillfället vara arbetslösa.

<sup>65</sup> NB. Inom den äldsta åldersgruppen (41- ) är det så många som 18% som är nykomlingar, dvs. som uppger att deras aktiva intresse för Linux blott är 1-2 år gammalt. Inom samma åldersgrupp uppger 21% att deras aktiva intresse är mer än 10 år gammalt.

övriga så minskar förstås i samma mån representativiteten.<sup>66</sup> Av de erhållna svaren (inklusive de fria kommentarerna) framgår dock klart att det, med undantag för framför allt könsaspekten och det starka teknikintresset, är sinsemellan mycket olika människor som besvarat enkäten. Den fiktiva person som jag kallar Mr SeLinux rymmer en avsevärd mångfald inom sig.

## b) FOSS-galaxen

De båda första enkätfrågorna avsåg att ge en bild av eller, mera ambitiöst, rekonstruera de *starka värderingar* som förknippas med Linux bland medlemmarna i Svenska Linuxföreningen. Den andra frågan fick tyvärr en mindre lyckad formulering som att döma av kommentarerna gav upphov till en del problem, och som gör att dess användbarhet framstår som begränsad. I det följande är det därför i huvudsak utfallet på den första frågan som redovisas. Den hade formuleringen: *För mig står Linux för följande positiva värderingar*, och enkätdeltagarna hade att ta ställning till sexton olika värderingar via en skala om fyra svarsalternativ: 'Inte alls', 'I mindre grad', 'I hög grad', och 'I högsta grad'. Vid utvärderingen av svaren har jag gett de olika alternativen poängen 1, 2, 3 respektive 4, därefter multiplicerat med antalet svar på respektive alternativ, och till sist dividerat med det totala antalet svar. Ju högre värde i intervallet 1,0-4,0 som slutsumman ligger, desto starkare förknippas värderingen ifråga med Linux, desto starkare är värderingen företrädd bland Svenska Linuxföreningens medlemmar. De sexton värderingarna hade i sin tur sammanställts utifrån litteraturen och diskussionerna kring FOSS. Utfallet blev som följer:

3,65 frihet, självbestämmande (1)	3,11 gemenskap, bry sig om andra (9)
3,65 öppenhet (2)	3,11 utforska det okända (10)
3,57 frivillighet (3)	3,09 bidra till att göra världen bättre (11)
3,51 dela med sig, ömsesidig hjälp (4)	2,99 decentralisering (12)
3,38 kreativitet, lustfyllt skapande (5)	2,95 jämlikhet (13)

---

<sup>66</sup> En kommentar till enkäten lyder: ”Det kanske är så att frågorna tilltalar utvecklare ... medan det stora flertalet 'Linux'-användare känner sig obekväma med frågorna och kanske tänker: 'Jag är ingen utvecklare – alltså är detta inget för mig'.” Av de som besvarat enkäten säger sig emellertid 65% inte ta aktiv del i något FOSS-utvecklingsprojekt. Frågan förskjuts då i stället till om denna procentsats är representativ för Svenska Linuxföreningens medlemmar.

3,38 samarbete (6)	2,93 solidaritet (14)
3,27 engagemang (7)	2,70 skönhet (15)
3,25 ha roligt (8)	2,67 meritokrati (16)

De fyra första värderingarna bildar en tydlig tätgrupp som är mycket starkt företrädd bland de som besvarat enkäten. De har karaktären av minsta gemensamma nämnare: 67%, 67%, 61% respektive 55% har uppgett att de 'I högsta grad' förknippar värderingen ifråga med Linux.<sup>67</sup> Även den femte och sjätte värderingen måste sägas vara starkt företrädda: 45% uppger att de 'I högsta grad' förknippar dessa med Linux. Av kommentarerna att döma så gav termen 'meritokrati' på sina håll upphov till vissa förståelseproblem, som möjligen kan förklara något av dess blygsamma placering.<sup>68</sup> Så här låter några röster hämtade från de fria kommentarerna:

- Jag som nybörjare har fått en väldigt positiv bild av Linux och en kraftig framåtanda och blir ytterst stimulerad till att tänka kreativt.
- Linux är för mig kreativitet, solidaritet, frihet, självständighet. Ett slags anarkistisk praktik.
- Jag vill ha en stor gemenskap som tillsammans är med och skapar framtiden ...
- Jag vill känna en gemenskap med likasinnade ... Linux community är ett bra exempel på hur man kan lösa problem och dela med sig av erfarenheter på ett oegennyttigt sätt ...
- Linuxrörelsen tycker jag präglas av ett underdog-perspektiv ... att göra så mycket som möjligt av små medel, både av ekonomiska, praktiska och estetiska skäl. Detta bäddar för samarbete och bidrar till öppenheten.
- För mig är fri programvarurörelsen ett pragmatiskt realiserande av de anarkistiska och socialistiska idealen om gemensamt ägande och självförvaltning.
- Huvudskälet till mitt intresse för öppen källkod är att jag tror att alla har något att tjäna på att flera samarbetar. Man kanske inte tjänar direkt ekonomiskt, men resultatet blir bättre för många.

I ett andra analyssteg delades de sexton värderingarna in i fyra grupper om vardera fyra värderingar. Detta gjordes för att skapa en viss ordning i det *värdekosmos* som Linux representerar. De fyra grupperna konstruerades likaså utifrån litteraturen och

---

<sup>67</sup> Adderar man procentsatserna för svaren 'I hög grad' och 'I högsta grad' så kommer man upp i följande siffror för de fyra värderingarna ifråga: 98%, 97%, 95% och 97%, dvs. nästan alla som besvarat enkäten förknippar dem starkt med Linux. Motsvarande siffra för den lägst rankade värderingen – 'meritokrati' – är 56%.

<sup>68</sup> I Appendix 1 redovisas resultatet fördelat på de olika ålderskategorierna.

diskussionerna kring FOSS. Några vattentäta skott föreligger knappast mellan dem och indelningen kan förvisso diskuteras. Närmare bestämt skilde jag mellan:

a) *Frihetsvärden* som betonar det fritt väljande subjektet, autonomt och obundet, utan godtyckliga hinder för sin verksamhet: 'frihet, självbestämmande' (1), 'öppenhet' (2), 'frivillighet' (3), och 'meritokrati' (16).

b) *Gemenskapsvärden* som betonar tillhörighet och samhörighet med andra: 'dela med sig, ömsesidig hjälp' (4), 'samarbete' (6), 'gemenskap, bry sig om andra' (9), och 'solidaritet' (14).

c) *Just for fun-värden* som framhäver upptäcker- och skaparglädjen, med inslag av estetiska kvaliteter: 'kreativitet, lustfyllt skapande' (5), 'ha roligt' (8), 'utforska det okända' (10), och 'skönhet' (15).

d) *Världsförbättrvärden* som antyder en social-politisk agenda, och i viss mån kan sägas rymma en utopisk tendens: 'engagemang' (7), 'bidra till att göra världen bättre' (11), 'decentralisering' (12), och 'jämlighet' (13).

Kort kommentar till gruppindelningen: Som vi tidigare sett så kan framför allt *Free Software*-rörelsen (FS) sägas bära upp och förkroppsliga såväl en radikal frihetsfilosofi som en radikal gemenskapsfilosofi; 'Just for fun' är titeln på boken av och om Linus Torvalds, och ett tema som man ofta stöter på i litteraturen; slutligen, i förlängningen av FOSS skymtar ofta föreställningar och visioner om andra sätt att leva tillsammans. Sammanställs resultatet för dessa fyra grupper av värderingar så får man följande bild:

Frihetsvärden

$$3,65 + 3,65 + 3,57 + 2,67 = 13,54$$

Gemenskapsvärden

$$3,51 + 3,38 + 3,11 + 2,93 = 12,93$$

Just for fun-värden

$$3,38 + 3,25 + 3,11 + 2,70 = 12,44$$

Världsförbättrvärden

$$3,27 + 3,09 + 2,99 + 2,95 = 12,30$$

Tendensen är tämligen entydig: frihetsvärden är de som är klart starkast företrädda. De tre positiva värderingar som starkast förknippas med Linux är alla frihetsvärden ('frihet, självbestämmande', 'frivillighet', och 'öppenhet').<sup>69</sup> Som central framstår föreställningen om individen som fritt väljande utan godtyckliga hinder och begränsningar.<sup>70</sup> Därefter är gemenskapsvärden de som är starkast företrädda, och särskilt de båda ('dela med sig, ömsesidig hjälp' och 'samarbete') som enligt mitt förmenande kan sägas gå bäst ihop med nämnda frihetsvärden, medan de båda andra ('gemenskap, bry sig om andra' och 'solidaritet') antyder förekomsten av en normativ kontext som möjligen kräver att jag inskränker min egen frihet på ett eller annat kännbart sätt.<sup>71</sup> Just for fun-värden är på det hela taget ganska väl företrädda, med topp för 'kreativitet, lustfyllt skapande' och botten för 'skönhet'. Svagast företrädda är vad jag kallar för världsförbättrarevärden, med undantag för 'engagemang' som å andra sidan inte nödvändigtvis bär på särskilt mycket av social-politiska associationer och ambitioner.<sup>72</sup>

Sammantaget: den fiktiva personen Mr SeLinux framstår som en radikalt frihetstörstande människa, för vilken självbestämmande i betydelsen frivillighet och öppenhet står i centrum. Denna orientering utesluter dock inte att även ömsesidig hjälp och samarbete värderas mycket högt. Likaså föreligger en stark positiv värdering av kreativitet och lustfyllt skapande, liksom av att vara engagerad och av att helt enkelt ha roligt.

*FOSS-galaxen* kallar jag det värdekosmos, den uppsättning av starka värderingar, som omfattas av eller kan sägas besjåla medlemmarna i Svenska Linuxföreningen. Mot bakgrund av ovanstående resultat kan denna framställas på följande sätt.

---

<sup>69</sup> Det fjärde frihetsvärdet – 'meritokrati' – hamnar däremot sist. Som tidigare nämnts kan vissa förståelseproblem här ha spelat en roll. Jag väljer att kalla 'meritokrati' för ett frihetsvärde, därför att termen indikerar att det står var och en fritt att meritera sig för en position genom egna prestationer (och ingenting annat), dvs. karriärvägen är öppen för talangerna och den hetare viljan.

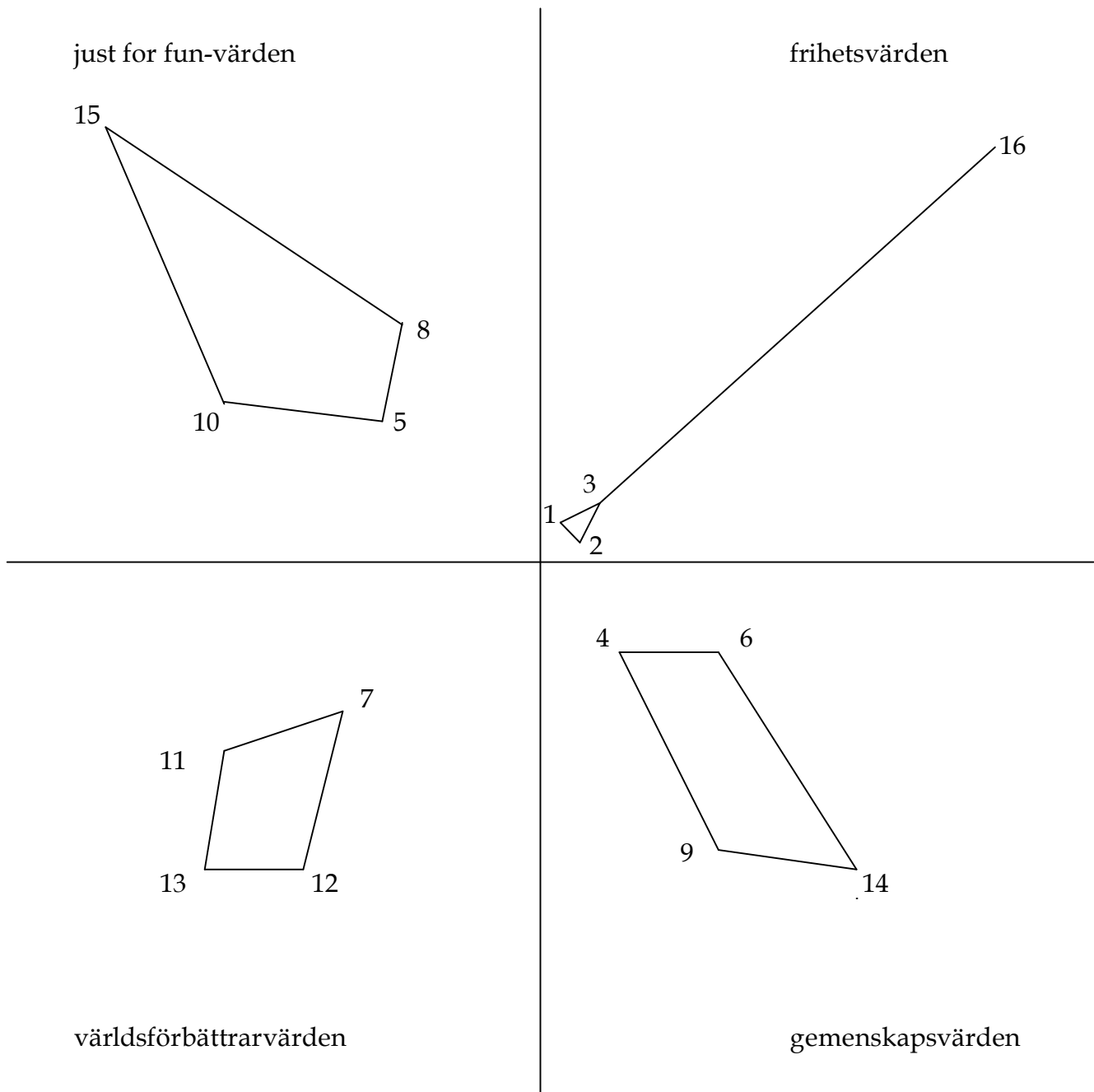
<sup>70</sup> Som en suggestiv motbild skulle man måhända kunna anföra 'slottet' i Franz Kafkas roman med samma namn: ingen är fri i förhållande till 'slottet', det symboliserar makt och slutenhet, brist på insyn och outgrundlighet, och det verkar genom att sprida 'Fear, Uncertainty and Doubt'.

<sup>71</sup> Skiljer man i anslutning till den amerikanske filosofen Michael Sandel mellan föreställningen om 'an unencumbered self' och 'a radically situated self', mellan en social atomism som starkt betonar individuella val och en social monism som starkt betonar förankringen i redan förefintliga normativa kontexter, så går tendensen i enkäten tydligt i den förra riktningen.

<sup>72</sup> Se här vidare Appendix 2.

# FOSS-galaxen

(mittvärde 3,70)



Som tidigare nämnts fick fråga 2 en något olycklig formulering vilket gjorde den aningen förvirrande och onödigt svår att besvara: *För mig är Linux oförenligt med följande*. Den avsåg att fånga upp vad man just *inte* förknippar Linux (eller FOSS) med. De tre svarsalternativ som erbjöds var: 'Inte alls', 'Delvis', 'Helt'. Ju högre värde på skalan 1,0-3,0, desto mera oförenligt är något med vad man anser att Linux står för. Följande utfall erhöles:

2,11 patent (1*)	1,79 hierarkier (8*)
2,07 egoism, själviskhet (2*)	1,69 upphovsrätt (9*)
1,98 ojämlikhet (3*)	1,67 kapitalism (10*)
1,98 värdera människor efter kön, ålder etc (4*)	1,64 socialism (11*)
1,95 styrt, ofritt arbete (5*)	1,58 bli rik (12*)
1,91 centralisering (6*)	1,57 konkurrens (13*)
1,84 auktoriteter (7*)	1,51 storföretag (14*)

Några korta kommentarer: Det föreligger på det hela taget inte några särskilt starka oförenlighetsvärden; de allra flesta av de uppräknade företeelserna uppfattas som mer förenliga än oförenliga med Linux, dvs. har värden lägre än 2. Vad som anses vara oförenligt med Linux borde i sin tur vara en omvänd spegelbild av de positiva värderingar som förknippas med samma företeelse. Så är också på det hela taget fallet. Oförenligheten med 'patent' (1\*) svarar mot den starka värderingen av 'öppenhet' (2), och överhuvudtaget med frihetsvärdena 'frihet, självbestämmande' (1) och 'frivillighet' (3). Oförenligheten med 'egoism, själviskhet' (2\*) svarar mot den starkt positiva värderingen av att 'dela med sig, ömsesidig hjälp' (4) och av 'samarbete' (6). Därefter blir emellertid saker och ting otydligare: oförenligheten med 'ojämlikhet' (3\*) och att 'värdera människor efter kön, ålder etc' (4\*), svarar närmast mot värderingen 'jämlighet' (13), som dock hamnar ganska långt ned på listan över positiva värderingar. Detsamma gäller 'centralisering' (6\*) som närmast svarar mot 'decentralisering' (12). Däremot svarar 'styrt, ofritt arbete' (5\*) tämligen väl mot de starkt företrädda frihetsvärdena.

En viktig skiljelinje går mellan den förhållandevis starka oförenligheten med 'patent' (1\*) och den avsevärt svagare oförenligheten med 'upphovsrätt' (9\*). Medan upphovsrätt, åtminstone i en tolkning, handlar om att en kreatör inte skall kunna fråntas sin skapelse och att detta fungerar som ett incitament för människor att vara

kreativa, så handlar patent om att tillförskaffa sig ensamrätt till en teknisk uppfinning eller innovation för att kunna slå mynt av denna, dvs. tjäna pengar på den.<sup>73</sup> I en annan tolkning kan man emellertid se både upphovsrätt och patent som rättsliga anordningar för att stänga in eller privatisera, i detta fall, information som borde vara fritt tillgänglig. Någon nämnvärd skillnad när det gäller uppfattningen om Linux förenlighet eller oförenlighet med 'kapitalism' (10\*) respektive 'socialism' (11\*) föreligger inte. Beträffande en av den ursprungliga hackaretikens maximer: 'misstro auktoriteter, främja decentralisering', så kan denna överraskande nog inte sägas ha något påtagligt starkt stöd: varken 'centralisering' (6\*), 'auktoriteter' (7\*) eller 'hierarkier' (8\*) hamnar i den absoluta toppgruppen av oförenlig med, utan snarare i mitten.<sup>74</sup>

### c) Motiv

Den tredje frågan handlade om motivationer: *Mitt intresse och engagemang för Linux är motiverat av*. Enkätdeltagarna hade att ställning till femton olika möjliga motiv. Även i detta fall gjorde de det via en fyrgradig skala: 'Inte alls', 'Delvis', 'I hög grad', och 'I högsta grad'. Som tidigare nämnts föreligger flera empiriska undersökningar från senare år som försökt kartlägga de olika motiven för att ta aktiv del i olika FOSS-projekt. Det bör betonas att i förhållande till dessa så riktar sig den föreliggande undersökningen till en bredare krets, eftersom 65% av de som besvarat enkäten uppger att de inte aktivt medverkar i något FOSS-projekt (fråga 11). Det handlar följaktligen om vad som motiverar ett intresse och engagemang för Linux som i de flesta fall inte tar sig uttryck i att man aktivt medverkar i ett eller flera utvecklingsprojekt.<sup>75</sup> De olika föreslagna motiven har sammanställts och formulerats

---

<sup>73</sup> Följande citat förmedlar en viss bakgrund: "Datorprogram är enligt svenskt och europeiskt synsätt inte i sig patenterbara ... Likväl har tusentals patent på datorrelaterade uppfinningar utfärdats av europeiska patentverket, EPO, och av nationella patentverk. (...) Inte så att immaterialrättsliga grundvärden pulveriserats, men vad som framträder är benägenheten att mindre utgå från kreativitet och skapande på specifika områden för att mer tillmötesgå näringslivets krav på skydd för investeringar, nedlagd möda och upparbetad goodwill." (Rosén 2003:20 och 29)

<sup>74</sup> Se vidare Appendix 3.

<sup>75</sup> Av de som besvarat enkäten uppger 15% att de medverkar i ett projekt och 18% att de medverkar i flera projekt (2% besvarade inte frågan). Se vidare Appendix 4. Linus Dahlander och Maureen McKelvey har genomfört en enkätundersökning (i Sverige och USA) där man just eftersträvat att komma utanför kärngruppen av aktiva utvecklare. Se artikeln 'Who's Not

utifrån de undersökningar som föreligger, samt utifrån annan litteratur om och kring FOSS. Ju högre värde på skalan 1,0-4,0 som ett motiv har, desto starkare företrätt är motivet ifråga. Utfallet blev i detta fall följande:

- 3,63 viktigt att det finns alternativ till proprietär programvara (1)
- 3,51 det är intellektuellt stimulerande och roligt (2)
- 3,50 utveckla mina egna kompetenser och skicklighet (3)
- 3,38 möjligheten att utbyta information och kunskap (4)
- 3,02 verka för en god sak (5)
- 2,67 bidra till att skapa en bättre värld att leva i (6)
- 2,59 vara med och utveckla något jag har användning för (7)
- 2,59 vara en del av en världsomspännande gemenskap (8)
- 2,52 vara en del av en global social rörelse (9)
- 2,42 principiell motståndare till proprietär programvara (10)
- 2,17 bygga upp bra arbetsrelaterade kontakter (11)
- 2,12 bygga upp bra privata kontakter (12)
- 2,10 vara en del av en lokal gemenskap (13)
- 2,04 bygga upp karriärsbefrämjande kontakter (14)
- 1,78 göra sig ett namn i kretsar som kan bli betydelsefulla (15)

Det framgår tydligt att det är tre, möjligen fyra motiv som är de klart starkaste i sammanhanget. Något av en minsta gemensamma nämnare för de som har ett intresse och engagemang för Linux är att man anser att det är viktigt att det finns 'alternativ till proprietär mjukvara' (1), vidare att man tycker att det är 'intellektuellt stimulerande och roligt' att syssla med Linux (2), samt att man genom sitt engagemang kan 'utveckla sina egna kompetenser och sin egen skicklighet' (3). En starkt motiverande faktor utgör vidare 'möjligheten att utbyta information och kunskap' med likasinnade (4). De tre sistnämnda motiven handlar alla om att användaren själv står i fokus på olika sätt; mot bakgrund härav kunde man tycka att även motivet 'vara med och utveckla något jag har användning för' (7) borde varit starkare representerat än vad det faktiskt är. Förhållandevis väl företrätt är även motivet att man genom sitt Linux-engagemang helt enkelt menar sig 'verka för en god sak' (5), medan däremot att 'bidra till att skapa en bättre värld' (6) inte alls är lika

starkt företrätt. Motivet att man är 'principiell motståndare till proprietär programvara' (10) är vidare förhållandevis svagt företrätt. Vad som kan kallas för nätverksmotiv ('bygga upp ...') är genomgående svagt företrädda (11, 12 och 14). Man kan även notera att när det gäller 'vara en del av'-motiven så är 'en världsomspännande gemenskap' (8) och 'en global rörelse' (9) markant starkare företrädda än 'en lokal gemenskap' (13). Slutligen kan man konstatera att motivet att 'göra sig ett namn' (15) vinner mycket svagt gehör.<sup>76</sup>

Det är naturligtvis förenat med ganska stora vanskligheter att hänföra ovannämnda femton motiv till de sex olika motivgrupper som utskildes i föregående avsnitt, och som ju också sammanställts utifrån undersökningar bland de som *aktivt medverkar* i olika FOSS-utvecklingsprojekt. Men jag vågar ändå ett försök:

Scratch your own itch: (3) (4) (7)

Reputonics: (11?) (12?) (14) (15?)

Bad boy Microsoft: (1?) (8) (9) (10)

Ego-boosting: (3?) (15)

Hacker ethic: (5) (6) (8?) (9?)

Just for fun: (2) (12?) (13?)

Till att börja med är det inte helt klart till vilken motivgrupp som det starkast företrädda motivet bör hänföras: 'viktigt att det finns alternativ till proprietär programvara' (1). I en svagare bemärkelse tillhör det närmast motivgruppen 'bad boy Microsoft': man är emot monopol och ser en viktig poäng i att stödja vad som motverkar sådana tendenser, kort sagt, man är för mångfald och valmöjligheter. Vikten av att det finns 'alternativ till' är dock något annat än att man är 'principiell motståndare till proprietär programvara' (10); det senare är ett motiv som inte alls är särskilt starkt företrätt bland de som besvarat enkäten (med undantag för den yngsta åldersgruppen). Sistnämnda motiv indikerar klara sympatier med *Free Software*-rörelsen (FS) och här föreligger en tydlig fiendebild. De på det hela taget starkast företrädda motiven är de som hänför sig till motivgruppen 'scratch your own itch': man vill utveckla sin egen kompetens och finna lösningar på till att börja med sina egna problem. Ett av dessa motiv, att 'utveckla mina egna kompetenser

---

<sup>76</sup> Se här vidare Appendix 5.

och skicklighet' (3), skulle också möjligen kunna hänföras till motivgruppen 'ego-boosting': att vinna erkännande bland likasinnade som kunnig och skicklig på området. Ett starkt företrätt motiv tillhör motivgruppen 'just for fun': 'det är intellektuellt stimulerande och roligt' (2), ett annat motivgruppen 'hacker ethic': 'verka för en god sak' (5). Vad som inte vinner något särskilt gehör är motivgruppen 'reputonics': att skaffa sig ett gott rykte som i förlängningen låter sig monetariseras, vilket delvis torde förklaras av att det är fler användare än utvecklare inom svarspopulationen.

Det redovisade resultatet ger vid handen att en förhållandevis stor *motivpluralism* föreligger. Detta bekräftar den bild som erhållits från ett flertal undersökningar bland de som är aktiva i utvecklingen av olika projekt; i förhållande till gruppen av utvecklare når emellertid föreliggande undersökning en bredare krets av FOSS-intresserade. Man kan konstatera att både jordnära, pragmatiska motiv (som 3 och 4) och mera högtflygande, visionära motiv (som 5 och 6) är klart starkt representerade. Detta menar jag tämligen väl speglar spännvidden inom FOSS-rörelsen. Det är enligt mitt förmenande att betrakta som en styrka hos en företeelse att den förmår att fånga upp och assimilera flera olika motiv, eftersom det möjliggör skiftande tyngdpunkter och motivförskjutningar över tiden: engagemanget består, men motiven förändras. Det engagemang som är avhängigt ett specifikt motiv är däremot ett rö i vinden. Som social rörelse betraktad har FOSS allt att vinna på att bevara denna *motivpluralism*. Här följer några röster från de fria kommentarerna:

- Jag är inte motståndare till företagsamhet bara konkurrens råder, men i nuvarande monopolsituation känns det oerhört viktigt med ett alternativ.
- Det är min åsikt och uppfattning att en patent- och kapitalstyrd IT-marknad hämmar utbytet av kunskaper, idéer och affärsmöjligheter ... Att välja Linux och öppen mjukvara visar på civilkurage och kan bara ge positiva effekter på ett demokratiskt samhälle.
- Linux är ett sätt att vidareutveckla min kompetens. Jag gillar även tanken att man hjälps åt att skapa bra program för andra i stället för att uppfinna 'hjulet' för många gånger.
- Linux för mig handlar om att utmana sig själv och att ta tillbaka den makt som läggs i storföretagens händer när vi använder proprietära system som styr våra möjligheter och vår utveckling. För mig är utmaningen en drivkraft och frihetstänkandet motivationen.
- Jag anser att fritt informationsutbyte i digital form är en lika grundläggande demokratisk princip som åsiktsfrihet, offentlighetsprincipen och allemansrätten. Nu är det så att fri programvara

respekterar dessa egenskaper i en betydligt högre utsträckning än vad proprietär gör. Jag har dock inget principiellt mot proprietär programvara.

#### d) Självbilder och självtolkningar

Frågorna 4-7 kretsade kring hur intresset och engagemanget för Linux återverkar på den egna *själobilden* och *självuppfattningen*, mera bestämt hur starkt man upplever att detta intresse och engagemang har betydelse för vem man är och vem man vill vara. Den nämnda gruppen av frågor berörde också, med hjälp av ett citat, frågan hur man uppfattar Linux-gemenskapens möjliga *socialisatoriska* verkan i en bred bemärkelse. Slutligen undersöktes även hur snävt eller brett som fenomenet Linux uppfattas.

Det visade sig att 46% instämde 'i hög grad' och 16% instämde 'i högsta grad' imedpåståendet att *de positiva värderingar (fråga 1) som jag förknippar med Linux utgör viktiga ledstjärnor för mig även utanför min Linux-relaterade aktivitet*, sammantaget alltså 62%. Betydligt färre var däremot benägna att instämma 'i hög grad' (23%) eller 'i högsta grad' (8%) i påståendet att *mitt Linux-engagemang är viktigt för min självförståelse, för min uppfattning om vem jag är och vem jag vill vara som människa*. Till bilden hör även att 33% instämde 'i hög grad' och 24% instämde 'i högsta grad' i påståendet att *Linux utgör för mig en livsfilosofi*, dvs. sammantaget 57%.

Detta framstår på det hela taget som anmärkningsvärt höga siffror. Omvänt så var det 5%, 30% respektive 9% som ställde sig direkt avvisande - 'inte alls' - till de tre nämnda påståendena. Det är således endast en liten minoritet som t.ex. är helt främmande för påståendet att Linux för dem utgör en livsfilosofi. Säkerligen föreligger stora variationer när det gäller vad man spontant lägger in i ett uttryck som 'livsfilosofi', men så mycket torde vara i överensstämmelse med vardagligt språkbruk, att det handlar om något som i en bred bemärkelse genomsyrar det liv man lever, något som just inte har *sin* begränsade tid eller nisch, utan som genomgående sätter sin prägel på ett liv. Att de positiva värderingar som förknippas med Linux också utgör viktiga ledstjärnor i livet som helhet implicerar rimligen att man hyser en önskan och åtminstone gör mer eller mindre seriösa försök att leva upp till dessa i det vardagliga livet. Det handlar om värderingar som det ankommer på, som man kan vara trogen och stå upp för såväl i som utanför Linux-relaterade aktiviteter och sammanhang. Däremot är det en relativt stor andel som inte alls

uppfattar sitt Linux-engagemang som viktigt för den egna självförståelsen, dvs. man menar sig veta vem man är även utan Linux.

I fråga 5 ombads respondenterna att ta ställning till ett yttrande av Miguel de Icaza som redan tidigare anförts (se sidan 36), och som i en rimlig tolkning utsäger att de värderingar som genomsyrar FOSS efter hand kommer att påverka även andra delar av ens liv (t.ex. relationen till vänner och familj). Så många som 29% var beredda att 'i hög grad' skriva under på de Icazas yttrande, och 10% var beredda att göra det 'i högsta grad'. Även i detta fall var det en mycket liten grupp (9%) som ställde sig direkt avvisande - 'inte alls' - till att så skulle vara fallet. Det var dock här nästan 50% som företrädde en mera ambivalent hållning. I själva verket går en möjlig påverkan säkerligen i två riktningar: FOSS-engagemanget och de värderingar som där gör sig gällande påverkar ens syn och förhållningssätt på andra livsområden, och de värderingar som man kommit att omfatta på andra håll i livet ger upphov till ett intresse och engagemang för FOSS. Här några fria kommentarer som pekar i båda riktningarna:

- Initialt engagerade jag mig i rörelsen för att tillfredsställa mina egna behov av fungerande teknik. Nu ser jag värdet i att arbeta tillsammans för att uppnå gemensamma mål.
- Jag kom själv in i den utomparlamentariska vänsterrörelsen genom mitt intresse för Linux och fri programvara. När jag läste om de värderingar fri programvarurörelsen rör sig med applicerade jag den analysen på andra delar av samhället. Resultatet blir avståndstagande från hierarkier och ägande.
- Vet inte riktigt om jag kan hålla med om att Linux är viktigt för att jag skall förstå vem jag är. Det är nog snarare andra faktorer som bidragit till att jag engagerar mig i 'Linux community'.
- Jag skulle vilja vända på det hela. Min inställning till samhällsfrågor och samhällsmoral gör att det känns nödvändigt att försöka stödja Linux.
- Linux har knappast påverkat min syn på mig själv, andra, samhället etc. För min del är sambandet snarare tvärtom - kanske därför att jag var över 45 år då jag upptäckte Linux.

En livsfilosofi kan sägas stå i behov av en samhällsform som kommer den till mötes, som gör det möjligt att *leva* denna filosofi (lite fyrkantigt uttryckt: man kan svårligen leva ett 'socialistiskt liv' i ett 'kapitalistiskt samhälle', men man kan mycket väl hysa 'socialistiska ideal' i ett 'kapitalistiskt samhälle'). Det visade sig att 23% var beredda att instämma 'i hög grad' och 14% 'i högsta grad' i påståendet att *Linux utgör för mig en möjlig samhällsmodell*, medan drygt 19% 'inte alls' instämde med detta påstående.

När det gäller frågan om, vad man kan kalla för, Linux-modellens utvidgningspotential (fråga 7) från att vara en framgångsrik modell för *utveckling av programvara* (vilket 83% anser att den är), så blev resultatet: 60% anser att den 'i hög

grad' eller 'i högsta grad' är en modell för *framgångsrik produktutveckling* även på andra områden, 44% att den är en *framgångsrik affärsmodell*, och som sagt 37% att den är en *möjlig samhällsmodell*.<sup>77</sup> Även här några röster från de fria kommentarerna:

- Linux är ett exempel på hur man skulle kunna organisera samhället utan kapitalism och hierarkier. Det är extra spännande eftersom det sker utan ett sådant ideologiserande. Fri programvarukollektivet är anarkister och socialister utan att veta om det, men det sprider sig till allt fler områden. (...) Jag ser med spänning på utvecklingen de närmaste åren, de sociala rörelserna konvergerar allt mer med fri programvarurörelsen.

- Öppen källkods-rörelsen är ju en meritokrati när det gäller att förändra, men ren och skär kommunism när det gäller vilka som kan få tillgång till förändringarna - det bästa ur två olika världar. Visst vore det underbart om detta kunde appliceras på vårt politiska system, men det är knappast mer än en glad fantasi.

- Att bygga ett samhälle på grundvalarna av Open Source är en svindlande tanke, men skulle inte detta leda till anarki? Intressant hjärnvurpa!

### e) Linux och 'the Real World'

Som vi tidigare sett hade de ursprungliga MIT-hackarna en ganska så spänningsfylld och problematisk relation till 'the Real World': man föredrog helt enkelt att interagera med 'the Real Thing' på nionde våningen i Tech Square. Bilden av hackaren som en mer eller mindre asocial särpling har varit efterhängsen, men redan det förhållandet att datorn blivit en del av vardagen för en mängd människor (i t.ex. Sverige) gör att det är svårare att framstå som udda i sitt datorintresse. Långt ifrån alla datorintresserade, ja, långt ifrån alla Linux-intresserade är ju för övrigt hackare i betydelsen av "a person who enjoys exploring the details of programmable systems and how to stretch their capabilities".<sup>78</sup>

Fråga 8-16 avsåg att fånga in en del mera praktiska aspekter av intresset och engagemanget för Linux, närmare bestämt vilken plats och vilket utrymme detta har och tar i SeLinux-medlemmarnas liv. Det frågades också efter hur man uppfattar sitt eget intresse för kultur, samhälle och politik.

Den tid i veckan som man uppger sig lägga ner på Linux-relaterad aktivitet visade sig vara ganska jämt fördelad över en bred skala: alltifrån mindre än två timmar till mer än fyrtio timmar. Här föreligger en stor variation, som säkerligen hänger starkt

---

<sup>77</sup> De båda yngsta åldersgrupperna ( -19 och 20-24) är klart mera benägna än de övriga att uppfatta Linux som en 'möjlig samhällsmodell': 55% respektive 49%. Detta tyder på att Linux (eller om man så vill FOSS) har en avsevärd förmåga att uppväcka och kanalisera *utopiska energier* framför allt bland yngre människor idag, och detta i en tid som annars är tämligen fattig på utopier. Se vidare Appendix 6.

<sup>78</sup> Citat från uppslagsordet 'Hacker' i 'The on-line hacker Jargon File, version 4.4.7, 29 Dec 2003'.

samma med hur mycket tid man (för tillfället) har möjlighet att lägga ner. Det visar sig nämligen att en klar majoritet skulle vilja lägga ner mera tid på Linux-relaterad aktivitet: både 'mer än nu' (34%) och 'betydligt mer än nu' (23%). Bara drygt 3% uppger att de skulle vilja minska den tid de lägger ner. En relativt stor andel (38%) uppger sig dock ha funnit sitt mått när det gäller Linux-relaterad aktivitet.<sup>79</sup>

För en klar majoritet är intresset och engagemanget för Linux antingen en 'ren fritidsaktivitet' (26%) eller 'huvudsakligen en fritidsaktivitet' (30%). Bara 8% anger att detta är kopplat till deras studier, medan 20% anger en koppling till deras arbete och 15% att det utgör en del av deras betalda arbetstid.<sup>80</sup>

De flesta tycks ägna sig åt Linux-relaterad aktivitet *när andan faller på och tillfälle ges*: 40% instämmer 'i hög grad' och 24% instämmer 'i högsta grad', snarare än att de *planerar sin tid noga* för att få utrymme för sådan aktivitet: bara 8% instämmer 'i hög grad' eller 'i högsta grad'.<sup>81</sup> Dock anger så många som 35% att de 'delvis' instämmer i påståendet att de noga planerar sin tid för att få utrymme för Linux-relaterad aktivitet.<sup>82</sup>

Det är näraliggande att tolka detta resultat som ett avsteg från en *rationell* livsföring i termer av noggrann planering av sina aktiviteter och sin verksamhet, dvs. från den metodiska livsföring som Max Weber analyserade i sin klassiska studie *Den protestantiska etiken och kapitalismens anda* (1904-05). Men kanske handlar det snarare om en fullt medveten och eftersträvd flexibilitet i livsföringen. För att kunna hantera de komplexa krav och anspråk som man dagligen möter, så avstår man fullt medvetet från att försöka reglera och organisera allt (inklusive sin Linux-relaterade aktivitet), till förmån för en dynamisk öppenhet som inbegriper ett större mått av improvisation och av att gripa tillfället i flykten. Detta skulle kunna kallas för en

---

<sup>79</sup> Den äldsta åldersgruppen (41- ) är inte bara den som lägger ner jämförelsevis minst tid, utan även den som uttrycker svagast önskan om att de skulle vilja lägga ner mera tid på Linux-relaterad aktivitet. Hela 53% är tillfreds med sin nuvarande aktivitetsnivå. I övrigt föreligger det inga större skillnader mellan de olika åldersgrupperna.

<sup>80</sup> Karaktären av ren fritidsverksamhet är starkast bland de yngre och de äldre, kopplingen till studier är naturligt nog starkast bland de yngre, liksom kopplingen till arbete (inklusive betald arbetstid) är starkast från och med 25 år och uppåt.

<sup>81</sup> Man hade möjligen kunnat förvänta sig att åtminstone de 15% som ägnar sig åt Linux-relaterad aktivitet under sin betalda arbetstid planerade denna mer eller mindre omsorgsfullt.

<sup>82</sup> Intressant nog föreligger här inga större skillnader mellan de olika åldersgrupperna, med undantag för att den äldsta (41- ) är mer tveksam till påståendet att man 'i högsta grad' sysslar med Linux när andan faller på och tillfälle ges.

*situativ* livsföring, en som är anpassad dagens senmoderna samhälle och fullt ut *rationell* i förhållande till detta (se vidare Jurczyk & Voß 1995:377-84).

Väldigt få upplever att deras Linux-engagemang 'i hög grad' eller 'i högsta grad' kolliderar med, tar tid och uppmärksamhet ifrån deras studier, arbete, eller umgänge med familj och vänner (7%, 3% respektive 8%).<sup>83</sup> En klar majoritet ser uppenbarligen inget problem här, med undantag för umgänget med familj och vänner där förhållandevis många är beredda att instämma i att en kollision föreligger i någon form: 'delvis' (45%), 'i hög grad' (6%) eller 'i högsta grad' (2%). Man får väl utgå från att det handlar om familjemedlemmar och vänner som inte delar deras Linux-engagemang, och det kan man nog lugnt göra när det gäller de flesta familjemedlemmar.

Nästan 89% har svarat att de betraktar sig själva som huvudsakligen tekniskt intresserade.<sup>84</sup> Så många som 78% uppger sig vara intresserade av kultur- och samhällsfrågor, och 41%, dvs. mer än hälften av dessa, uppger sig vara 'mycket' intresserade av kultur- och samhällsfrågor. Drygt en fjärdedel (28%) har uppgett sig vara partipolitiskt intresserade, nästan 60% att de är politiskt intresserade i en bred bemärkelse.<sup>85</sup> En stor majoritet upplever sig följaktligen som huvudsakligen, men alls inte *snävt* tekniskt intresserade. Antagligen skulle det föreligga vissa skillnader om man i den här frågan jämförde ett inifrån-perspektiv och ett utifrån-perspektiv, dvs. hur man uppfattar sig själv och hur andra ser på en.

Följande sympatiska bekännelse är signerad enkätens förmodligen yngste deltagare (som möjligen också är en av Svenska Linuxföreningens yngsta medlemmar):

- Eftersom jag bara är 15 år så har jag inte riktigt hunnit med att ge mig ut i samhället för att skaffa mig ett bredare perspektiv inom politik och samhällsfrågor.

---

<sup>83</sup> Inom de yngre åldersgrupperna tillstår man dock att Linux-engagemanget ofta inkräktar på studierna.

<sup>84</sup> Här ligger alla åldersgrupper på 90% och däröver, förutom den äldsta (41- ) där (jämförelsevis) bara 76% uppger sig vara huvudsakligen tekniskt intresserade.

<sup>85</sup> Den yngsta åldersgruppen ( -19) är klart mera partipolitiskt intresserad än den äldsta (41- ): 36% respektive 25%. Däremot är den äldsta mera politiskt intresserad i en bred bemärkelse än den yngsta: 72% respektive 62%. Dessa båda åldersgrupper är överhuvudtaget de mest politiskt intresserade.

Det argumentet accepteras förstås fullt ut! Här följer ett antal andra röster som visar på den extremt stora spännvidden inom FOSS när det gäller, vad man kan kalla för, social-politisk orientering – i både en bredare och en snävare bemärkelse:

- Ja, jag är super pro ett fritt samhälle, även så socialdemokrat jag är ...
- Medlem i Miljöpartiet.
- Aktiv i Ung Vänster och Vänsterpartiet.
- Linux är inget kommunistiskt! Snarare något mycket marknadsekonomiskt. Själv är jag folkpartist.
- Organiserad i olika anarkistiska, feministiska och aktivistiska grupper och nätverk. Tar egentligen avstånd från partipolitik, arbetar hellre utomparlamentariskt.
- Medlem i Liberala Studenter.
- Skönlitteraturläsande naturvetare (biolog) och hobby-anarkist, hyser en tämligen stor misstänksamhet mot 'etablerade' politiker och deras åsikter.
- Var intensivt engagerad i CUF och CHF för ca 15-20 år sedan. Decentraliseringsaspekten och vanliga människors deltagande är definitivt något som förenar dessa världar.
- Jag ser mig själv som liberal på gränsen till vad som på engelska kallas libertarian.
- Jag är naturligtvis revolutionär kommunist.
- Är AnarkoSindikalist.
- Jag är politiskt sett väldigt frihetlig (jag kallar mig själv frihetlig socialist) och ser därför fri mjukvara som ett politiskt ställningstagande.

#### **f) Ett försök till sammanfattning**

Mr SeLinux omfattar ett värdekosmos där frihetsvärden intar den absolut centrala platsen: 'frihet, självbestämmande', 'öppenhet' och 'frivillighet' är de viktigaste *positiva värderingar* som han förknippar med Linux. I centrum står föreställningen om den enskilde individen som fritt väljande, utan godtyckliga hinder eller begränsningar. Starkt företrädda är även ett par gemenskapsvärden som betonar vikten av att 'dela med sig, ömsesidig hjälp' och 'samarbete', värderingar som enligt mitt förmenande i hög grad låter sig förenas med de nämnda frihetsvärdena. Likaså starkt företrädda är ett par 'just for fun'-värden: nämligen 'kreativitet, lustfyllt skapande' och att helt enkelt 'ha roligt'. Jämförelsevis svagast företrädda är vad som ovan kallats för världsförbättrarevärden, med undantag för 'engagemang' som å andra sidan inte väcker särskilt mycket av social-politiska associationer eller ambitioner.

En omvänd spegelbild av nämnda positiva värderingar utgör till en del vad Linux uppfattas som *oförenligt* med. Det handlar då framför allt om 'patent' (som motsatsen

till 'öppenhet') och om 'egoism, själviskhet' (som motsatsen till att 'dela med sig, ömsesidig hjälp').

Mr SeLinux intresse och engagemang för Linux är framför allt *motiverat* av vikten att det finns 'alternativ till proprietär programvara', av att det är 'intellektuellt stimulerande och roligt', och av att få möjlighet att 'utveckla sin egen kompetens och skicklighet'. Inte särskilt väl företrätt är däremot motivet att man är 'principiell motståndare' till proprietär programvara; detta indikerar en närhet till OSS snarare än till FS. Förutom de ganska jordnära och pragmatiska motiv som nämnts, så är även en del mera luftiga sådana mer eller mindre starkt företrädda, såsom viljan att 'verka för en god sak' och att 'bidra till att skapa en bättre värld att leva i'.

Intresset och engagemanget för Linux är utan tvekan av betydelse för den egna *självbilden*, för hur Mr SeLinux ser på livet i stort: man kan nästan säga att Linux har betydelsen av en 'livsfilosofi' för honom. De positiva värderingar som förknippas med Linux går på det hela taget hand i hand med de värderingar som man säger sig omhulda även i livet i stort. Inte ens tanken att Linux utgör en 'möjlig samhällsmodell' är helt främmande för honom, dvs. en typ av samhälle där *frihet, öppenhet, ömsesidig hjälp* och *lustfyllt skapande* har ett större utrymme och kommer mera till sin rätt än vad som är fallet i dagens samhälle. Kort sagt, Linux förmår att frigöra utopiska energier, vilket sannerligen inte är att förakta i en tid som är så fattig på utopier som vår.<sup>86</sup>

Mr SeLinux skulle i allmänhet vilja lägga ner mera tid på Linux-relaterade aktiviteter, men det föreligger som han ser det en viss risk att umgänget med familj och vänner blir lidande av detta. Sysslandet med Linux-relaterade aktiviteter är en kompromiss mellan när andan faller på och när tillfälle ges, snarare än att dessa är föremål för noggrann planering. Mr SeLinux är vidare huvudsakligen tekniskt intresserad, men inte alls *snävt* tekniskt intresserad: även kultur- och samhällsfrågor intresserar och engagerar honom, liksom politiska frågor (om än mera sällan i partipolitisk form).<sup>87</sup>

---

<sup>86</sup> I en på sin tid mycket uppmärksammas artikel från mitten av 1980-talet menade Jürgen Habermas att de utopiska energierna till synes var förbrukade och att ett slags utmattningstillstånd hade inträtt (se Habermas 1985). FOSS framstår helt klart som en företeelse som på nytt förmår att väcka till liv och kanalisera utopiska energier, inte minst bland yngre människor.

<sup>87</sup> Se vidare Appendix 7 för högst intressanta skillnader mellan åldersgrupperna 20-24 år och 25-29 år. Där framförs och motiveras en hypotes om att en era 'idealisk' livsfas övergår i en mera 'pragmatisk' sådan ungefär vid mitten av tjugoårsåldern.

## 8. Något om FOSS kulturbetydelse

Flera av Max Webers sociologiska undersökningar - genomförda eller planerade - kretsar kring frågan om den *kulturbetydelse* som tillkommer ett visst fenomen. Det kan då handla om "den asketiska protestantismens kulturbetydelse" (Weber 1978:86), eller om den "kulturbetydelse" som tillkommer den moderna "storindustrin" (Weber 1924:59). Företeelser som från början kan framstå som mer eller mindre aparta och marginella, kan på sikt mycket väl visa sig besitta en expansiv och världsomdanande kraft. Kort sagt, den weberska frågan handlar om den roll och vikt som tillkommer en viss företeelse inom ramarna för den moderna kulturens utvecklingsprocess. Det följande avsnittet kretsar kring frågan om den kulturbetydelse som på olika sätt kan tillskrivas FOSS: för den senmoderna kulturens utvecklingsprocess, för övergången från industri- till nätverkssamhälle. Utgångspunkten är därvidlag helt enkelt att vad som från början kunde framstå som just en apart och marginell företeelse ('computer bums'), på förbluffande kort tid har starkt bidragit till att omdana miljoner människors vardag, och därigenom kan sägas ha haft en enorm kulturbetydelse (och med all säkerhet också kommer att ha det i framtiden). Det finns skäl att än en gång citera Stewart Brand: "The quietest of all the '60s subcultures has emerged as the most innovative and powerful ..." (cit. i Levy 2001:431). Redan de tidiga MIT-hackarna var medvetna om betydelsen av vad de gjorde och gick i bräschen för. Dagens FOSS-utvecklare torde vara i än högre grad medvetna om den kulturbetydelse som tillkommer deras verksamhet (även om de inte skulle använda just det uttrycket eller en sådan formulering): "With different degrees of self-consciousness, these individuals know they are experimenting with economic and social systems of production and that the results of these experiments could have ramifications for how people relate to each other beyond the realm of computer software." (Weber 2004:145)

Att närma sig frågan om FOSS kulturbetydelse är att ge sig in på ett mångfasetterat och svåröverblickbart fält. Därför kan det i det följande bara handla om några nedslag och spår som förgrenar sig åt olika håll. Jag kommer närmare bestämt först att ta upp FOSS, eller i en snävare bemärkelse OSS, som en specifik produktionsmodell för programvara, och dess möjligheter att överföras även till

andra områden. Härtill ansluter en diskussion av FOSS som en möjlig alternativ samhällsmodell. Jag kommer vidare att diskutera FOSS och hackaretiken som en ny anda för en ny tid. Till sist görs ett försök att se FOSS i ljuset av John Deweys demokratiteori. Jag behöver väl knappast säga att den följande framställningen innehåller en hel del mer eller mindre spekulativa inslag.<sup>88</sup>

Det verkligt revolutionerande med OSS, och vad som gjort Linus Torvalds till 'en oavsiktlig revolutionär', därom torde de flesta vara överens, är själva produktionsmodellen. "The essence of open source is not the software. It is the process by which software is created." (Weber 2004:56)<sup>89</sup> Vad det handlar om är decentraliserade samarbetsprojekt, i flera fall storskaliga sådana, som genomförs på helt frivillig basis. I princip vem som helst är välkommen att ta aktiv del i processen, och var och en kan besluta att dra sig ur när som helst. "Decentralized voluntary cooperation is always an interesting phenomenon in human affairs. (...) For studies of how the Internet may change political economy and society by enabling new kinds of communities and other cooperative institutions, it is crucial." (Weber 2004:64) Den stora paradoxen är att högklassiga produkter på området för mjukvara kommer till stånd under dessa betingelser. Man kunde tycka att detta inte borde vara möjligt, att ju fler kockar desto sämre soppa. Men så är helt klart inte fallet.<sup>90</sup> Steven Weber har analyserat hur OSS-projekt koordinerar sin verksamhet och hur man hanterar den komplexitet som oundvikligen vidlåder mera omfattande projekt. Det handlar om en form av arbetsfördelning, men också om betydligt mer än så: nämligen om en utspridd innovationsprocess utan någon ledningscentral som fördelar uppgifterna, dvs. anvisar vem som skall ta sig an vad och när, sätter upp deadlines etc. Innovatörerna finns potentiellt utspridda över hela världen, så att säga i nätverkets alla ändar, och bidragen inkorporeras i systemet när de är till fördel för

---

<sup>88</sup> Fenomenet FOSS belyses ur en mängd olika perspektiv i bl.a. Weber (2004), *Open Source Jahrbuch 2004* (2004), och *Perspectives on Free and Open Source Software* (2005).

<sup>89</sup> Jfr Raymond: "Jag anser att Linus Torvalds sinnrikaste och mest epokgörande tilltag inte var att bygga upp Linux-kärnan, utan snarare att han uppfann Linux-utvecklingsmodellen. När jag sa det till honom log han och upprepade stillsamt något han ofta hörts säga: 'Jag är i grund och botten hemskt slö och gillar att ta åt mig äran för andras arbete.'" (2001:30-1) Den engelska undertiteln på Torvalds & Diamonds bok är just 'The Story of an Accidental Revolutionary'.

<sup>90</sup> "Linux lika bra som Windows", lyder rubriken på *ComputerSweden* teknik-delen från den 3 december 2004. Det heter vidare på förstasidan: "Linux och öppen källkod ... är en av de hetaste frågorna på IT-avdelningarna runt om i landet." Andra i högsta grad konkurrenskraftiga OSS-projekt är Apache (webbserver) och Sendmail (e-post).

detta som helhet. Detta är naturligtvis en idealiserad beskrivning. Det praktiska problemet består i att få till stånd en organisationsstruktur som inte bara sprider ut arbetet, dvs. klassisk arbetsfördelning, utan som möjliggör och bygger på utspridda användarinitierade innovationsprocesser.<sup>91</sup> Vad som efterfrågas är helt enkelt organisatorisk innovation (se Weber 2004:231ff.): Det måste till att börja med finnas sociala incitament och vara tekniskt möjligt för många människor att ta aktiv del, bitar av information måste vidare kunna finna varandra, informationen måste vara strukturerad så att den kan kombineras med annan information, och en organisation måste skapas som upprätthåller denna process. Och i förlängningen finns naturligtvis frågan: "[W]hat are the conditions or boundaries for extending open source to new kinds of production, of knowledge and perhaps of physical (industrial) goods as well?" (Weber 2004:56) Mot slutet av sin bok summerar Weber upp ett antal kännetecken, med avseende på uppgiftens natur och de medverkandes motivation, som pekar i riktning av en möjlig utvidgning av den produktionsmodell som OSS representerar.

Några av dessa kännetecken är med avseende på uppgiftens natur:

- Produkten uppfattas som viktig och värdefull för en kritisk massa av användare.
- En enskild individ eller liten grupp av individer kan gå i bräschen och utveckla en kärnprodukt, som ger löfte om att kunna utvecklas till något verkligt användbart.
- En interaktionsgemenskap baserad på frivillighet kan utvecklas kring själva produktionsprocessen.

Och med avseende på de medverkandes motivation:

- Potentiella medarbetare kan relativt lätt bedöma produktens duglighet och livskraften hos projektet ifråga ('detta är värt att satsa på').

---

<sup>91</sup> Se här von Hippels diskussion av möjligheten av "[d]irect development and diffusion of innovations by and for users via horizontal user innovation networks" (2005:276). Som viktigaste betingelser för att en sådan användar- och nätverksbaserad innovationsprocess skall fungera oberoende av kommersiella tillverkare nämner han, att a) åtminstone några användare har tillräckligt starka incitament för att vara innovativa, b) några av dessa har tillräckligt starka incitament för att frivilligt offentliggöra sina innovationer, och c) spridningen av dessa till andra användare innebär så låga kostnader att man kan konkurrera med kommersiell produktion och distribution.

- De medverkande lär sig själva genom att delta och tillägnar sig personligen värdefull kunskap under processens gång.
- De medverkande har en positiv normativ eller etisk hållning gentemot processen, och drivs av motiv som inte handlar om kortsiktig ekonomisk vinning (Weber 2004: 271f.).<sup>92</sup>

Äkta FOSS-projekt inbegriper med nödvändighet källkod: det är denna som kan granskas och vidareutvecklas. Att överföra denna produktionsmodell till andra områden tycks därför förutsätta förekomsten av någon motsvarighet till källkod. Clay Shirky menar därför att frågan: "How can we apply Open Source methods to the rest of the world?", bör ersättas med: "How much of the rest of the world can be made to work like a software project?" (Shirky 2005:487) Nyckeln till svaret på den senare frågan är enligt Shirky huruvida aktiviteter och verksamheter kan ges en *receptkaraktär*, dvs. att en tydlig skillnad föreligger mellan recept och utförande ('tillagning'), och att i princip alla som så önskar har möjlighet att ta del av receptet, pröva och experimentera med det, föreslå förbättringar etc. (Coca-Colas berömda recept är ju däremot som bekant hemligt).<sup>93</sup>

I en utvidgad bemärkelse kan man tänka sig användningen av OSS-metoder även på områden som saknar någon form av motsvarighet till källkod. Trion Geoff Mulgan, Tom Steinberg och Omar Salem har föreslagit tre former av fria tillämpningar av OSS-metoder och idéer: *öppen kunskap*, där kunskap tillhandahålls och vidareutvecklas under öppna och fria former, *öppet lagarbete*, där en viss produkt vidareutvecklas under öppna former av samarbete, *öppna samtal*, där olika frågor dryftas på nätet under likaså öppna former (se Mulgan et al 2005:27ff.). Som möjliga konkreta tillämpningsområden för dessa öppna tillvägagångssätt ser man media, offentliga sektorn, rättsväsendet, universitetet, konsten, hälso- och sjukvård, finansväsendet, och sociala innovationer. Som ett lyckat exempel kan anföras den fria och öppna nätencyklopedin Wikipedia, som sedan starten 2001 växt till att

---

<sup>92</sup> Holtgrewe (2004) diskuterar samma tema utifrån ledmotivet 'heterogeneous engineering', och betonar snarare de specifika förutsättningar som kännetecknar FOSS såsom innovationsmodell.

<sup>93</sup> Jfr Stallman: "recipes are the closest thing in everyday pre-computer life to a computer program" ('Free Software and Beyond').

innehålla över en miljon artiklar på en mängd olika språk.<sup>94</sup> Ett annat exempel, hämtat från biovetenskaperna, är Drugs for Neglected Diseases Initiative (DNDi), vars mål är att stimulera och koordinera forskningen kring sjukdomar som den traditionella läkemedelsindustrin negligerar, samt att administrera olika utvecklingsprojekt på området (se här Mulgan et al 2005:56ff.).

En nyckelroll i diskussionerna om FOSS som en möjlig modell för en annan typ av samhälle spelar egendomsbegreppet. Det idag och sedan länge gängse egendomsbegreppet baserar sig på rätten att *utesluta* andra från något eller att avgöra om och i så fall under vilka betingelser som andra får använda sig av det. Detta gäller med vissa modifikationer även för immateriell egendom (på engelska talar man om 'intellectual property'), som t.ex. upphovsrätt, patent och varumärken.<sup>95</sup> I motsats härtill inbegriper FOSS ett egendomsbegrepp som bygger på rätten att *distribuera* något. Som produktionsmodell betraktad är FOSS icke-exkluderande, i bemärkelsen att *alla* som har den nödvändiga utrustningen och den tekniska kompetensen kan ladda ner produkten och så att säga konsumera den. Likaså är FOSS icke-konkurrerande, i den bemärkelsen att hur *många som helst* kan göra bruk av produkten, utan att därigenom på något sätt minska eller begränsa vad som står andra till buds.<sup>96</sup> Är det möjligt att tänka sig ett fungerande ekonomiskt system som är uppbyggt kring rätten att distribuera något till i princip hur många som helst (till att börja med när det gäller imateriell egendom)? För att lösa upp inrotade föreställningar om egendom kan vi, i anslutning till Weber (se 2004:227ff.), som jämförelse tänka oss en religiös gemenskap där prästerskapet slår vakt om en exklusiv tolkningsrätt av läran, eventuellt genom att hemlighålla centrala

---

<sup>94</sup> Se <http://en.wikipedia.org/>.

<sup>95</sup> Stallman argumenterar emfatiskt för att man bör tala om 'copyright', 'patent', 'trademarks' etc. var för sig, i stället för att klumpa ihop dessa skilda företeelser under den gemensamma rubriken 'intellectual property', bl.a. för att undvika att tänka på dem i analogi med fysiska föremål och fysisk egendom (se 'Some Confusing or Loaded Words and Phrases that are Worth Avoiding'). En stridbar Stallman-inspirerad förkämpe för begränsade 'intellectual property rights' är Lawrence Lessig, som argumenterar för en 'free culture' som möjliggör för kreatörer och innovatörer en så stor frihet som möjligt i förhållande till det förflutna och de mäktiga i samhället (se Lessig 2004).

<sup>96</sup> Jfr Büttner: "Digitala produkter utgör inte längre några klassiska konsumtionsvaror, utan är 'participationsvaror' som användaren har del i utan att därvidlag förbruka dessa. Vid förvärv av en sådan erhåller man inte originalet, utan en identisk kopia; utbudaren förlorar alltså ingenting (utom en potentiell köpare)." (2004:333) Se här vidare Uli Zappe som förutspår en övergång från ett konsumtions- till ett participationssamhälle, och till och med lyckas mobilisera Hegel i sammanhanget (<http://www.ritual.org/Herbst/Konsumende.pdf>).

dokument och viktig information. Men vi kan också tänka oss en religiös gemenskap där prästerskapet fritt distribuerar läran, inklusive de dokument som denna baserar sig på, till församlingsmedlemmarna ('hands-on'), och låter dessa i full frihet undersöka den, upptäcka brister och komma med förbättringsförslag, vilka sedan kan inarbetas i den nya versionen av läran (version 2.0 osv.).<sup>97</sup> En viktig poäng är att en sådan process förutsätter ett visst slags ledarskap, ett som är präglad av öppenhet och som vilar på ett genuint förtroende, och att den påverkar de sociala relationer som råder inom gemenskapen. Weber avvisar tanken att det skulle finnas något naturligt egendomsbegrepp; vad som finns är olika egendomsregimer. Att tänka egendom i termer av rätten att distribuera till andra snarare än som rätten att utesluta andra är därför inget naturvidrigt, utan bara något som till att börja med förutsätter en förändring av sättet att tänka kring egendom. Att en sådan förändring av tänkesättet – en 'revolution i huvudet' som filosofen Fichte talade om på sin tid efter sin läsning av Kant – även skulle nödvändiggöra institutionella förändringar torde stå klart.

Projekt Oekonux, en sammansättning av 'Ökonomie' och 'Linux', är namnet på en huvudsakligen virtuell diskussionsgemenskap (eller möjligen 'think tank') av tyskt ursprung som existerar sedan 1999.<sup>98</sup> Diskussionen förs där i första hand via en e-postlista, men man har även organiserat ett antal internationella konferenser, av vilka den senaste ägde rum i maj 2004 kring temat 'Rikedom genom copyleft – kreativitet i den digitala tidsåldern'. Ambitionen är att föra samman människor med olika bakgrund för att utifrån skilda perspektiv diskutera den fria mjukvarans ekonomiska och politiska former. Det handlar då inte minst om frågan huruvida principerna för utvecklingen av fri mjukvara kan ligga till grund för en ny icke-kapitalistisk ekonomi, och om denna i sin tur kan utgöra grunden för ett nytt icke-kapitalistiskt samhälle. Senhösten 2003 riktade den tyska dagstidningen Frankfurter Rundschau ett antal frågor till Projekt Oekonux, som gav upphov till en intern diskussion, vilken har sammanfattats av Stefan Merten.<sup>99</sup> Några valda citat därifrån förmedlar en bild av hur resonemanget går bland några av de som i förlängningen av FOSS ser möjligheten av en ny samhällsmodell.

---

<sup>97</sup> För ett försök i denna väg se <http://www.opensourcejudaism.com>.

<sup>98</sup> Se <http://www.oekonux.de>.

<sup>99</sup> Se 'Fragen an das Projekt Oekonux': <http://www.oekonux.de/texte/fragen.html>.

Genom att fri programvara avskaffar konstgjord knapphet, som med avseende på information och under förutsättning av internet endast skulle kunna upprätthållas genom en polisstat, så sätter den kapitalismens centrala funktionsprincip ur spel. (...) Inom Projekt Oekonux betraktar många fenomenet fri programvara som fröet till en ny form av församhälliligande.

På frågan om hur vägen till en alternativ ekonomi skulle kunna se ut så svarar man försiktigt så här:

Vetenskapen själv närs redan från först början av det fria informationsflödet. (...) Betraktar vi idag vardagliga produkter så kan man konstatera att dess vetenskapliga del i form av andelen högteknologi ständigt ökar. Detta blir ännu tydligare när vi ser på de produktionsanläggningar som frambringar dessa produkter. (...) Om varuproduktionen i sin helhet blir alltmer vetenskaplig, så kan man på längre sikt förvänta sig att de bästa produkterna kommer att bli till efter de principer som vi redan idag återfinner inom den fria programvaran. Till dessa hör producenterna självutveckling som central drivkraft för innovation och kvalitet.

En suggestiv anknytning till eller kanske snarare anspelning på FOSS återfinns i Michael Hardts och Antonio Negris uppmärksammade och omdiskuterade bok *Multitude. War and Democracy in the Age of Empire* från 2004. Tanken på innovation som något som äger rum i utspridda och öppna kommunikationsnätverk är central för deras idé om den form av demokrati som, vad de kallar, *mängden* möjliggör och inbegriper. Mängden står i motsatsställning till föreställningen om *en* suverän, oavsett om det är i form av en person, en grupp av personer, en samhällsklass, eller folket i singular. Mängden är innovativ, den representerar en "swarm intelligence" såsom namnet på "collective and distributed techniques of problem solving without centralized control or the provision of a global model" (Hardt & Negri 2004:91), dvs. en form av intelligens som är till sin natur social och baserad på kommunikation. Mängden är vidare kreativ och produktiv inte bara med avseende på "goods or services", utan även, och viktigare, med avseende på "cooperation, communication, forms of life, and social relationships" (339). Den fråga som inställer sig är: Hur sker

beslutsfattande i mängden? Det är i detta sammanhang som Hardt och Negri åkallar FOSS och ser en analogi med den form av "collaborative programming" som försiggår där. Ett sätt att föreställa sig mängdens demokrati är då i termer av ett samhälle vars "source code is revealed so that we all can work collaboratively to solve its bugs and create new, better social programs" (340). Den avgörande frågan återstår dock, enligt mitt förmenande, ännu att besvara: Vem avgör vilka förbättringsförslag som skall integreras i de sociala programmen? Koketterande Carl Schmitt skulle man kunna säga: suverän är i detta sammanhang den som beslutar om vilka förbättringsförslag som skall accepteras och inarbetas i samhällskoden! Man måste nog säga att Hardt och Negri röjer en viss okunnighet om hur de stora FOSS-projekten, och för den delen väl också de mindre, faktiskt fungerar. Bilden av Linus Torvalds som 'benevolent dictator' rimmar t.ex. inte särskilt väl med föreställningen om mängdens demokrati.<sup>100</sup> Likväl är det intressant att en bok som förmår inspirera inte minst många unga och i en bred bemärkelse politiskt engagerade människor lyckas finna en möjligen produktiv anslutning till fenomenet FOSS.

Som vi såg inledningsvis betraktar Castells hackarkulturen som en avgörande formationsbetingelse för framväxten av den nya samhällsstruktur som han kallar nätverkssamhället, och som alltmer träder i stället för industrisamhället. Bland de innovationer som har sina rötter inom hackarkulturen kan nämnas Internet, persondatorn, World Wide Web, och operativsystemet GNU/Linux. Redan genom denna uppräknig ligger den kulturbetydelse som tillkommer vad som här kallas för FOSS i öppen dager. Ett djärvt försök att tänka vidare i dessa banor är signerat finländaren Pekka Himanen i boken *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age* från 2001. Som tydligt framgår är titeln en anspelning på Max Webers klassiska studie från knappt hundra år tidigare. Den centrala tankegången i Himanens bok är att hackarkulturen innebär "a spiritual challenge to our time", genom att den tillhandahåller "an alternative spirit for the network society - a spirit that finally questions the dominant Protestant Ethic" (Himanen 2001:viii och 12-13). Det är *inte*

---

<sup>100</sup> Utan tvekan utövar Linus Torvalds ett ledarskap: han är och har alltid varit ytterst ansvarig för utvecklingen av Linux. I takt med att projektet växt har emellertid rolldifferentieringar uppkommit och institutionaliserats i en slags informell 'regeringsstruktur'. Ett annat av de stora FOSS-projekten, Apache, representerar en annan 'regeringsstruktur'. Se Weber 2004:166ff. och 185ff.

Himanens tes att hackaretiken uppvisar en valfrändskap med den anda som besjälar den 'nya' ekonomin, den informationella kapitalismen. Tvärtom, den senare är enligt honom fortfarande genomsyrad av den protestantiska etik som Weber på sin tid analyserade.<sup>101</sup> Hackaretiken utgör i stället ett *alternativ* till denna etik. De sju värden som enligt Himanen kännetecknar hackaretiken kanaliseras in i en ny arbetsetik (präglad av entusiasm och frihet), en ny penningetik (öppenhet och socialt värde eller erkännande), och en ny nätverksetik (engagemang och omsorg om andra), och med kreativitet som grundläggande värde.<sup>102</sup>

Himanens bok måste på det hela taget sägas vara tämligen luftig och spekulativ. Men den sätter fingret på en intressant punkt, nämligen på möjligheten av en ny social karaktärstyp med rötter i hackarkulturen som utgörande en utmaning gentemot den dominerande sociala karaktärstypen. I förlängningen skulle man med David Riesmans uttryck kunna tala om en pågående *karakterologisk kamp*, men med det tillägget att denna kamp i hög grad torde ha sina rötter i 1960-talets motkultur i en bred bemärkelse.

Vissa försök till konkretiseringar innehåller en bok som Himanen publicerat tillsammans med Manuel Castells, och som analyserar vad författarna kallar 'den finska modellen' för ett nätverkssamhälle: *The Information Society and the Welfare State. The Finnish Model* (2002). Den finska modellen kontrasteras med de versioner av nätverkssamhället som man finner å ena sidan i Kalifornien med en avreglerad kapitalism, och å andra sidan i Singapore med en auktoritär politisk inramning. Enligt de båda författarna måste hackare "be given special attention in any attempt to understand what is unique about the Finnish milieu of innovation" (Castells & Himanen 2002:65). I denna historia spelar förstås Linus Torvalds en viktig roll, men han är ingalunda ensam. Castells och Himanen lyfter även fram ett antal exempel på vad man kallar för "social hackerism", som närmast syftar på en typ av gräsrotsinitiativ som innebär att man på frivillig basis delar resurser (i form av tid, läromiljö, information etc.) relaterade till något gemensamt socialt mål (se 96ff.). Människor griper så att säga själva initiativet på viktiga områden där stat och

---

<sup>101</sup> Flera samhällsanalytiker under det gångna seklet har däremot varit benägna att se den protestantiska etiken som historiskt mer eller mindre överspelad, t.ex. David Riesman, William H. Whyte och Daniel Bell. Se här vidare Heidegren 2005a.

<sup>102</sup> Det bör noteras att i detta fall "the expression *hacker ethic* is used in a sense that extends beyond computer hackerism" (Himanen 2001:ix).

näringsliv fallerar eller inte engagerar sig. Ett sådant initiativ i Finland riktade sig t.ex. till föräldrar till barn i skolåldern under mottot: 'Lär känna dina barns framtid', och syftade till att öka kunskapen om den nya informationsteknologin hos vuxengenerationen. Vad som därigenom indirekt också ökade var den sociala kontakten och dialogen mellan föräldrar och skola, och föräldrarna sinsemellan.<sup>103</sup> Överhuvudtaget ser de båda författarna Finland, intill relativt nyligen ett fattigt land starkt präglad av den protestantiska arbetsetiken, som ett land som står inför radikalt nya utmaningar. Det handlar om att finna de nya formerna för ett "post-survival" liv. Och till de nya utmaningarna hör inte minst: "The Finns are now facing the hacker ethic." (139)<sup>104</sup>

Den amerikanske filosofen John Dewey talade på sin tid om demokrati som, i en bred bemärkelse, ett sätt för människor att leva tillsammans – *a way of living together*. Detta förutsätter till att börja med inövandet av ett demokratiskt sinnelag, uppkomsten av en bindning till demokratiska värden.<sup>105</sup> En sådan värdebindning uppkommer, inövas, frodas och utvecklas enligt Dewey, så kan man rekonstruera hans argument, i två steg (om än inte nödvändigtvis i en tidslig följd): 1. Först i och med erfarenheten av kommunikation som praxis, såsom en "värdemässig bindning till kommunicerandets praxis, vilken är anlagd i själva erfarenheten av kommunikation" (Joas 1999:187). Genom kommunikation har vi del i något gemensamt, ingår vi och tar del i ett socialt sammanhang. 2. Sedan i och med erfarenheten av samarbete, kollektiv problemlösning, den gemensamma strävan mot ett gemensamt mål, något som i sin tur naturligtvis förutsätter och inbegriper kommunikation. Som Dewey såg saken så inövas och utvecklas ett demokratiskt sinnelag bäst i form av en reflexiv samverkan i arbetslivet. Grunden för en väl fungerande demokratisk samhällsform läggs därför genom en rimlig och rättvis

---

<sup>103</sup> Vad Castells & Himanen kallar 'social hackerism' torde vara i princip detsamma som Mulgan et al (2005) kallar former av 'open knowledge, open teamwork, and open conversations'.

<sup>104</sup> Tolkar man hackarkulturen i en bred bemärkelse som en del av det motkulturella komplexet, så kan nog sägas att flera västerländska samhällen hade att möta denna utmaning redan under 1960- och 70-talen.

<sup>105</sup> Jfr Dewey: "Since a democratic society repudiates the principle of external authority, it must find a substitute in voluntary disposition and interest; these can be created only by education. But there is a deeper explanation. A democracy is more than a form of government; it is primarily a mode of associated living, of conjoint communicated experience." (1966:87)

arbetsfördelning, som låter var och en göra erfarenheten av att positivt bidra till det gemensamma, som låter var och en erfara sig själv som en värdefull och uppskattad samhällsmedlem. Vad Dewey kallar för det *demokratiska idealet* har i sin tur två huvudsakliga kännetecken: 1. "The widening of the area of shared concerns", dvs. det föreligger en mångfald av intressen och angelägenheter som medvetet delas av och kommuniceras mellan samhällsmedlemmarna, och 2. "the liberation of a greater diversity of personal capacities", dvs. en fortgående individualiseringsprocess varigenom allt mer av mänsklig mångfald utvecklas och kommer till sin rätt (Dewey 1966:87). Detta är demokrati som ett väsentligen *socialt ideal*, ett sätt för människor att leva tillsammans, som i sin tur ligger till grund för och genomsyrar demokrati som regeringsform och politisk process i en snävare bemärkelse.<sup>106</sup>

Återvänder vi till vårt tema och fortsätter på den något spekulativa väg som vi i det föregående sedan länge slagit in på, så kommer vi fram till formeln: *FOSS som ett sätt för människor att leva tillsammans*. Närmare bestämt, FOSS som ett sätt att leva tillsammans som fångar upp flera av de idéer och impulser som ligger till grund för Deweys demokratikonception: gemensamma mål (utvecklingen av ett projekt), som bearbetas via kollektiva problemlösningsprocesser, dvs. i form av samarbetsprojekt, något som i sin tur väsentligen inbegriper kommunikation och utbyte av kunskaper och erfarenheter (läroprocesser), och där var och en som är engagerad och involverad erhåller ett erkännande för sitt bidrag och sin insats ('credit files'). Kort sagt, reflexiv samverkan i ett gemensamt projekt som därtill bygger helt på frivillig medverkan, dvs. på en vilja och önskan att ta aktiv del. Däremot kan FOSS-processen, i en snävare bemärkelse, tyckas komma till korta i förhållande till det omgivande samhället när det gäller de båda kännetecken för det demokratiska idealet som Dewey anför: mänsklig mångfald och omfattande gemensamma intressen. Bilden av datanörden som en socialt isolerad och monomant teknikintresserad särpling torde dock sedan länge vara överspelad. Även den i föregående avsnitt redovisade enkätundersökningen vederlägger eftertryckligt en sådan bild. Vad det framför allt ankommer på är emellertid möjligheten att sprida

---

<sup>106</sup> Jfr Dewey: "The idea of democracy is a wider and fuller idea than can be exemplified in the state even at its best. To be realized it must affect all modes of human association, the family, the school, industry, religion." (1991:143) Något senare heter det: "democracy ... is the idea of community life itself" (148).

FOSS-processen till andra mänskliga aktivitets- och verksamhetsområden. Sådillvida detta vore möjligt och skulle lyckas i större skala, så skulle man utifrån en Dewey-inspirerad tolkning med visst fog kunna karakterisera FOSS som en skola i demokratisk praxis, som ett sätt för människor att lära sig leva tillsammans, och där demokrati är namnet på "a life of free and enriching communion" (Dewey 1991:184). Denna slutsats torde för övrigt inte befinna sig särskilt långt ifrån den vision som sedan länge besjälar Richard M. Stallmans verksamhet enligt formeln 'Free Software - Free Society', med dess föreställningar om 'building community spirit', 'social contribution' och 'a community of cooperation', även om denne inte själv visat sig vara någon mästare i samarbete. Kan en sådan vision vinna stöd och underbyggas teoretiskt med hjälp av en Dewey-inspirerad demokratikonception så är detta, enligt mitt förmenande, bara en styrka.<sup>107</sup> Då börjar ytterligare en fasett att avteckna sig, och en verkligt betydelsefull sådan, av den *kulturbetydelse* som tillkommer FOSS i det framväxande nätverkssamhället.<sup>108</sup> Låt mig avslutningsvis citera två röster från den tidigare redovisade enkätundersökningen:

- Initialt engagerade jag mig i [FOSS]-rörelsen för att tillfredsställa mina egna behov av fungerande teknik. Nu ser jag värdet i att arbeta tillsammans för att uppnå gemensamma mål.

- Linux [FOSS] är ett exempel på hur man skulle kunna organisera samhället utan kapitalism och hierarkier. Det är extra spännande eftersom det sker utan ett sådant ideologiserande. (...) Jag ser med spänning på utvecklingen de närmaste åren, de sociala rörelserna konvergerar allt mer med fri programvarurörelsen.

---

<sup>107</sup> Axel Honneth (2003) har framhävt Deweys demokratiteori som just utgörande ett *socialt* ideal snarare än ett politiskt, och som tillika just därigenom tilhandahåller en mera fruktbar modell för föreställningen om radikal demokrati idag än både republikanismen (Arendt) och proceduralismen (Habermas). Det är enligt mitt förmenande hög tid att aktualisera Dewey i sammanhang med diskussionerna av FOSS som en möjlig samhällsmodell.

<sup>108</sup> Mulgan et al skriver om de olika öppna metoder som låter sig tänkas i anslutning till OSS: "All of the methods described share the characteristic of being tools rather than ends: tools for the evolution of useful things ... (...) Perhaps their fundamental property is that they give people back forms of power that they have either lost, or never had. They make things – like the law, the media and processes of social change into common property, and they make social interaction explicit." (2005:47)

# Referenser

## Nätartiklar och -material

Barbrook, Richard & Andy Cameron (1995) 'The Californian Ideology'.

[http://www.alamut.com/subj/ideologies/pessimism/califIdeo\\_I.html](http://www.alamut.com/subj/ideologies/pessimism/califIdeo_I.html)

Brand, Stewart (1972) 'Spacewar: Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums', i *Rolling Stone* (7 December).

[http://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling\\_stone.html](http://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html)

Brown, Andre (2001) 'Stewart Brand: Whole earth Visionary', i *The Guardian* (August 4).

<http://www.guardian.co.uk/Archive/Article/0,4273,4233515,00.html>

Chaos Computer Club e.V. (1998) 'Hackerethic: Was sind die ethischen Grundsätze des Hackens – Motivation und Grenzen?'

<http://www.ccc.de/hackerethics?language=de>

Free Software Foundation Europé: 'About the FSFE'.

<http://www.sweden.fsfeurope.org/about/about.en.html>

'Fragen an das Projekt Oekonux'.

<http://www.oekonux.de/texte/fragen.html>

Gates, William (1976) 'An Open Letter to Hobbyists'.

<http://www.blinkenlights.com/classiccmp/gateswhine.html>

Gosh, Rishab A. & Rüdiger Glott & Bernhard Krieger & Gregario Robles (2002) 'Free/Libre Open Source Software: Survey and Study. Part 4: Survey of Developers'.

<http://www.infonomics.nl/FLOSS/report/>

'GNUheter. Fria nyheter om fri programvara' (avslutad i september 2005).

<http://www.gnuheter.org/>

Lerner, Josh & Jean Tirole (2000) 'The Simple Economics of Open Source'.

<http://www.nber.org/papers/w7600>

Mizrach, Steve 'Old Hackers, New Hackers: What's the Difference?'

[http://www.eff.org/Net\\_culture/Hackers/old\\_and\\_new\\_hackers.article](http://www.eff.org/Net_culture/Hackers/old_and_new_hackers.article)

'Open Source Initiative OSI'.

<http://www.opensource.org/>

'Open Sources: Voices from the Open Source Revolution' (1999).

<http://www.oreilly.com/catalog/opensources/book.html>

Perens, Bruce 'The Open Source Definition'.

<http://www.oreilly.com/catalog/opensources/book/perens.html>

Perens, Bruce 'It's Time to Talk About Free Software Again'.

<http://lists.debian.org/debian-devel/1999/02/mag01641.html>

Projekt Oekonux.

<http://www.oekonux.de>

Raymond, Eric S. 'Goodbye, "free software"; hello, "open source"'

Raymond, Eric S. 'Shut Up And Show Them The Code'.

Raymond, Eric S. 'A Fan of Freedom: Thoughts on the Biography of RMS'.

Raymond, Eric S. 'Open Minds, Open Source'.

Raymond, Eric S. (tillsammans med Guy L. Steele Jr.) 'The on-line hacker Jargon File, version 4.4.7, 29 Dec 2003'

<http://www.catb.org/~esr/writings/>

'Skåne-Sjælland Linux User Group (SSLUG)'.

<http://www.sslug.dk/forening/>

Stallman, Richard M. 'The GNU Manifesto'.

Stallman, Richard M. 'The Free Software Definition'.

Stallman, Richard M. 'The GNU Project'.

Stallman, Richard M. 'Why "Free Software" is better than "Open Source"'.  
 Stallman, Richard M. 'Some Confusing or Loaded Words and Phrases that are Worth Avoiding'.

'Free Software – Free Society! Interview with Richard Stallman'.  
<http://www.gnu.org/philosophy/>

Stallman, Richard M. 'Free Software and Beyond'.  
<http://www.mikro.org/Events/OS/ref-texte/stallman.html>

'Svenska Linuxföreningen (SeLinux)'.  
<http://se.linux.org/>

Söderberg, Johan (2002) 'Copyleft vs. Copyright: A Marxist Critique', i *First Monday* 7(3).  
[http://www.firstmonday.org/issues/issue7\\_3/soderberg/index.html](http://www.firstmonday.org/issues/issue7_3/soderberg/index.html)

The Boston Consulting Group Hacker Survey. Release 0.3 (2002).  
<http://www.bcg.com/BCGHACKERSURVEY.pdf>

'The Open Source Judaism Initiative'.  
<http://www.opensourcejudaism.com>

Valloppillil, Vinod 'Open Source Software: A (New?) Development Methodology [The Halloween Document]'.  
<http://www.opensource.org/halloween.html>

Zappe, Uli (2004) 'Das Ende des Konsums in der Informationsgesellschaft'.  
<http://www.ritual.org/Herbst/Konsumende.pdf>

Wikipedia.  
<http://en.wikipedia.org/>

## Tryckt litteratur

Asplund, Johan (1987) *Det sociala livets elementära former*, Göteborg: Korpen.

Bergquist, Magnus & Jan Ljungberg (2001) 'The power of gifts: organizing social relationships in open source communities', i *Information Systems Journal* 11, s. 305-320.

Brooks, David (2001) *Bobos in Paradise. The New Upper Class and How They Got There*, New York: Touchstone.

Büttner, Roman (2004) 'Einleitung' [till 'Kapitel 5 – Gesellschaft'], i *Open Source Jahrbuch 2004*, s. 331-338.

Bronson, Po (2000) *The Nudist on the Late Shift and Other Tales of Silicon Valley*, London: Vintage.

Castells, Manuel (1999) *Informationsåldern. Ekonomi, samhälle och kultur. Band I. Nätverkssamhällets framväxt*, Uddevalla: Daidalos.

Castells, Manuel (2000) 'Materials for an Exploratory Theory of the Network Society', i *British Journal of Sociology* 51(1), s. 5-24.

Castells, Manuel (2001) 'Epilogue: Informationalism and the Network Society', i Pekka Himanen *The Hacker Ethic*, s. 155-178.

Castells, Manuel (2002) *Internetgalaxen. Reflektioner om Internet, ekonomi och samhälle*, Uddevalla: Daidalos.

Castells, Manuel & Pekka Himanen (2002) *The Information Society and the Welfare State: The Finnish Model*, New York: Oxford UP.

*ComputerSweden. Teknik. Linux Special*, nr. 124 (3 december 2004).

Dahlander, Linus (2004) *Networks of Innovators and the Private-Collective Innovation Model: Why Do Firms Engage in Open Source Software*, Göteborg: Chalmers University of Technology, Department of Industrial Dynamics.

- Dahlander, Linus & Maureen McKelvey (2004) 'Who's Not Developing Open Source Software? Non-Users, Users, and Developers', i Dahlander (2004) Paper I.
- Dewey, John (1966) *Democracy and Education. An Introduction to the Philosophy of Education*, New York: The Free Press.
- Dewey, John (1991) *The Public and Its Problems*, Athens: Swallow Press/Ohio UP.
- Ghosh, Rishab Aiyer (2005) 'Understanding Free Software Developers: Findings from the FLOSS Study', i *Perspectives on Free and Open Source Software*, s. 23-45.
- Habermas, Jürgen (1985) 'Die Krise des Wohlfahrtsstaates und die Erschöpfung utopischer Energien', i dens. *Die Neue Unübersichtlichkeit. Kleine Politische Schriften V*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, s. 141-163.
- Hardt, Michael & Negri, Antonio (2004) *Multitude. War and Democracy in the Age of Empire*, New York: The Penguin Press.
- Heidegren, Carl-Göran (2005a) 'Social Characterology. From the Protestant Ethic, via the Social Ethic, to the Hacker Ethic', i *Distinktion. Scandinavian Journal of Social Theory* 11, s. 87-95.
- Heidegren, Carl-Göran (2005b) 'Livsföringsforskning' (opublicerat manuskript).
- Hertel, Guido & Sven Niedner & Stefanie Herrman (2003) 'Motivation of software developers in Open Source projects: an Internet-based survey of contributors to the Linux kernel', i *Research Policy* 32: 1159-1177.
- Himanen, Pekka (2001) *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*, New York: Random House.
- Hippel, Eric von (2005) 'Open Source Software Projects as User Innovation Networks', i *Perspectives on Free and Open Source Software*, s. 267-278.
- Holtgrewe, Ursula (2004) 'Heterogene Ingenieure – Open Source und Freie Software zwischen technischer und sozialer Innovation', i *Open Source Jahrbuch 2004*, s. 339-351.
- Honneth, Axel (2003) 'Demokrati som reflexiv samverkan. Johan Dewey och den samtida demokratiteorin', i dens. *Erkännande. Praktisk-filosofiska studier*, Uddevalla: Daidalos, s. 173-205.
- Joas, Hans (1999) *Die Entstehung der Werte*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Jordan, Tim & Paul Taylor (1998) 'A sociology of hackers', i *The Sociological Review* 46(4), s. 757-780.
- Jordan, Tim & Paul A. Taylor (2004) *Hactivism and Cyberwars: Rebels with a cause?*, London: Routledge.
- Jurczyk, Karin & G. Günter Voß (1995) "Zur gesellschaftlichen Relevanz der Untersuchung von alltäglicher Lebensführung' i *Alltägliche Lebensführung. Arrangements zwischen Traditionalität und Modernisierung. Herausgegeben von der Projektgruppe "Alltägliche Lebensführung"*, Hg. Werner Kudera & Sylvia Dietmaier, Opladen: Leske + Budrich, s. 371-408.
- Lakhani, Karim R. & Robert G. Wolf (2005) 'Why Hackers Do What They Do: Understanding Motivation and Effort in Free/Open Source Software Projects', i *Perspectives on Free and Open Source Software*, s. 3-21.
- Lerner, Josh & Jean Tirole (2005) 'Economic Perspectives on Open Source', i *Perspectives on Free and Open Source Software*, s. 47-78.
- Lessig, Lawrence (2004) *Free Culture. How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*, New York: The Penguin Press.
- Levy, Steven (2000) *Insanely Great. The Life and Times of Macintosh, the Computer That Changed Everything*, London: Penguin Books.
- Levy, Steven (2001) *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*, London: Penguin Books.
- Liedman, Sven-Eric (1999): *Att se sig själv i andra – om solidaritet*, Stockholm: Bonnier.

- Luthiger, Benno (2004) 'Alles aus Spaß? Zur Motivation von Open-Source-Entwicklern', i *Open Source Jahrbuch 2004*, s. 93-106.
- Moody, Glyn (2002) *Rebel Code: Linux and the Open Source Revolution*, London. Penguin Books.
- Mulgen, Geoff & Tom Steinberg, with Omar Salem (2005) *Wide Open. Open source methods and their future potential*, Wimbledon: Demos.
- Nissen, Jörgen (1993) *Pojkarna vid datorn. Unga entusiaster i datateknikens värld*, Stockholm/Stehag: Symposion Graduale.
- Olofsson, Jessica (2003) *Upphovsrättsliga spekter på licenser för fri programvara och öppen källkod – en analys av tillämpligheten i svensk rätt*, Visby: IRI-rapport 2003:1.
- Open Source Jahrbuch 2004. Zwischen Softwareentwicklung und Gesellschaftsmodell*, Robert A. Gehring & Bernd Lutterbeck (red), Berlin: Lehmanns Media, 2004.
- Pargman, Daniel (2000) *Code begets community: On social and technical aspects of managing a virtual community*, Motala: Linköping Studies in Arts and Science No. 224.
- Perspectives on Free and Open Source Software*, Joseph Feller & Brian Fitzgerald & Scott A. Hissam & Karim R. Lakhani (red), Cambridge, Mass. & London: MIT Press.
- Raymond, Eric S. (2001) *Katedralen och basaren. En oavsiktlig revolutionärs tankar kring Linux och öppen källkod*, Falun: Nya Doxa.
- Rosén, Jan (2003) 'Immaterialrättens expansion – nya skyddsobjekt eller omvandling av gamla, nya ensamrättigheter eller alternativt rättsskydd?', i dens. *Medie- och immaterialrätt*, Uppsala: Iustus Förlag, s. 15-29.
- Roszak, Theodore (1969) *The Making of a Counter Culture. Reflections on the Technocratic Society and Its Youthful Opposition*, New York: Anchor Books.
- Shirky, Clay (2005) 'Epilogue: Open Source Outside the Domain of Software', i *Perspectives on Free and Open Source Software*, s. 483-488.
- Sturmark, Christer (1997) *IT och renässansmänniskans återkomst*, Stockholm: Norstedts.
- Szczepanska, Anna Maria & Magnus Bergquist & Jan Ljungberg (2005) 'High Noon at OS Corral: Duels and Shoot-Outs in Open Source Discourse', i *Perspectives on Free and Open Source Software*, s. 431-446.
- Thomas, Douglas (2002) *Hacker Culture*, Minneapolis & London: University of Minnesota Press.
- Torvalds, Linus & David Diamond (2002) *Just For Fun. Mannen bakom Linux*, Stockholm: Alfabeta.
- Uvell, Markus (1999) *Rebeller. IT-företagen och samhället*, Stockholm: Timbro.
- Walleij, Linus (2000) *Copyright finns inte 3.0*, Kungälv: Rootgear.
- Walleij, Linus (2004) *Att använda GNU/Linux*, Lund: Studentlitteratur.
- Weber, Karsten (2004) 'Philosophische Grundlagen und mögliche Entwicklungen der Open-Source- und Free-Software-Bewegung', i *Open Source Jahrbuch 2004*, s. 369-383.
- Weber, Max (1924) *Gesammelte Aufsätze zur Soziologie und Sozialpolitik*, Tübingen: Mohr.
- Weber, Max (1978) *Den protestantiska etiken och kapitalismens anda*, Borgholm: Argos.
- Weber, Steven (2004) *The Success of Open Source*, Cambridge, Mass. & London: Harvard UP.
- Whyte, William H. (2002) *The Organization Man*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Williams, Sam (2002) *Free as in Freedom: Richard M. Stallman's Crusade for Free Software*, Sebastopol: O'Reilly.
- Willim, Robert (2002) *Framtid.nu. Flyt och friktion i ett snabbt företag*, Stockholm/Stehag: BÖB Symposion.

## APPENDIX 1-7

Åldersfördelningen bland de som besvarade enkäten såg ut på följande sätt:

-19	9,5% (47)	30-34	16,2% (80)
20-24	17,8% (88)	35-40	12,5% (62)
25-29	19,6% (97)	41-	23,8% (118)

Tre personer (0,6%) besvarade inte frågan om ålder. I en del appendix har två grupper slagits samman enligt följande:

20-29	37,4% (185)
30-40	28,7% (142)

## APPENDIX 1

Fråga 1	S:a	-19	20-29	30-40	41-
(1) Frihet	3,65	<b>3,77</b>	3,70	3,65	<b>3,50</b>
(2) Öppenhet	3,65	3,72	3,65	3,69	3,59
(3) Frivillighet	3,57	<b>3,73</b>	3,50	3,60	3,57
(4) Dela med sig	3,51	<b>3,62</b>	3,49	3,50	3,51
(5) Kreativitet	3,38	<b>3,51</b>	3,34	3,40	3,31
(6) Samarbete	3,38	3,34	3,30	<b>3,52</b>	3,37
(7) Engagemang	3,27	3,32	3,26	3,34	3,25
(8) Ha roligt	3,25	<b>3,43</b>	3,27	3,28	<b>3,10</b>
(9) Gemenskap	3,11	3,17	3,07	3,20	3,07
(10) Utforska	3,11	<b>3,28</b>	3,10	3,09	3,08
(11) Bidra till	3,09	<b>3,40</b>	3,15	3,02	<b>2,97</b>
(12) Decentralisering	2,99	2,89	2,90	3,06	3,09
(13) Jämlikhet	2,95	2,94	2,96	2,97	2,98
(14) Solidaritet	2,93	<b>3,21</b>	2,93	2,99	<b>2,75</b>
(15) Skönhet	2,70	<b>2,87</b>	2,76	2,70	<b>2,55</b>
(16) Meritokrati	2,67	<b>2,84</b>	2,77	2,69	<b>2,44</b>

Värden som avviker med mer än 0,10 från genomsnittet (s:a) är markerade med **fetstil**.

Kommentar: Det är påtagligt att den yngsta åldersgruppens (-19) värden i de flesta fall ligger klart högre än genomsnittet, och att den äldsta åldersgruppens (41-) värden i de flesta fall ligger under genomsnittet. För den yngsta gruppen är det särskilt värderingarna 'bidra till' och 'solidaritet' som höjer sig radikalt över genomsnittet. Värdena för åldersgruppen 20-29 ligger nästan undantagslöst mycket nära genomsnittet, och sticker inte ut på något sätt (se dock appendix 7 för stora interna skillnader). Detsamma gäller på det hela tagit även för åldersgruppen 30-40, dock med undantag för 'samarbete' som ligger klart över genomsnittet. De fyra högsta värdena tillkommer för samtliga åldersgrupper värderingarna 'frihet', 'öppenhet', 'frivillighet' och 'dela med sig' (i något skiftande ordningsföljd), med undantag för att 'samarbete' byter plats med 'dela med sig' i åldersgruppen 30-40. På denna punkt föreligger en stor samstämmighet mellan de olika åldersgrupperna.

## APPENDIX 2

Frihetsvärden = 1, 2, 3 och 16

Just för fun-värden = 5, 8, 10 och 15

Gemenskapsvärden = 4, 6, 9 och 14

Världsförbättrvärden = 7, 11, 12 och 13

-19 år

Frihetsvärden	$3,77 + 3,72 + 3,73 + 2,84 = 14,06$	S:a 53,04
Gemenskapsvärden	$3,62 + 3,34 + 3,17 + 3,21 = 13,34$	
Just för fun-värden	$3,51 + 3,43 + 3,28 + 2,87 = 13,09$	
Världsförbättrvärden	$3,32 + 3,40 + 2,89 + 2,94 = 12,55$	

20-29 år

Frihetsvärden	$3,70 + 3,65 + 3,50 + 2,77 = 13,62$	S:a 51,15
Gemenskapsvärden	$3,49 + 3,30 + 3,07 + 2,93 = 12,79$	
Just för fun-värden	$3,34 + 3,27 + 3,10 + 2,76 = 12,47$	
Världsförbättrvärden	$3,26 + 3,15 + 2,90 + 2,96 = 12,27$	

30-40 år

Frihetsvärden	$3,65 + 3,69 + 3,60 + 2,69 = 13,63$	S:a 51,70
Gemenskapsvärden	$3,50 + 3,52 + 3,20 + 2,99 = 13,21$	
Just för fun-värden	$3,40 + 3,28 + 3,09 + 2,70 = 12,47$	
Världsförbättrvärden	$3,34 + 3,02 + 3,06 + 2,97 = 12,39$	

41- år

Frihetsvärden	$3,50 + 3,59 + 3,57 + 2,44 = 13,10$	S:a 50,13
Gemenskapsvärden	$3,51 + 3,37 + 3,07 + 2,75 = 12,70$	
Just för fun-värden	$3,31 + 3,10 + 3,08 + 2,55 = 12,04$	
Världsförbättrvärden	$3,25 + 2,97 + 3,09 + 2,98 = 12,29$	

Kommentar: Frihetsvärden intar en klar tätposition hos samtliga åldersgrupper; för de båda yngsta åldersgrupperna ( -19 och 20-29) är detta synnerligen markerat. Inom åldersgruppen 41- är världsförbättrvärden starkare företrädda än just för fun-värden. Gemenskapsvärden är jämförelsevis klart starkast företrädda inom de båda äldsta åldersgrupperna (30-40 och 41- ); närheten till frihetsvärden är här påtagligare och avståndet till de övriga mera markant. Något svårförklarligt är varför åldersgruppen 30-40 sammantaget uppvisar ett klart högre värde än åldersgruppen 20-29 (se dock även här appendix 7 för stora interna skillnader).

### APPENDIX 3

Fråga 2	S.a	-19	20-29	30-40	41-
(1) Patent	2,11	<b>2,28</b>	2,10	2,07	2,14
(2) Egoism	2,07	2,15	<b>1,96</b>	2,08	2,17
(3) Ojämlighet	1,98	2,02	1,95	2,00	1,97
(4) Värdera efter	1,98	<b>2,23</b>	1,97	2,04	<b>1,85</b>
(5) Styrt arbete	1,95	2,00	1,93	1,96	1,96
(6) Centralisering	1,91	<b>2,04</b>	1,84	1,94	1,93
(7) Auktoriteter	1,84	<b>2,00</b>	<b>1,71</b>	1,87	1,91
(8) Hierarkier	1,79	1,79	<b>1,65</b>	1,85	<b>1,97</b>
(9) Upphovsrätt	1,69	1,70	1,60	1,69	<b>1,82</b>
(10) Kapitalism	1,67	<b>1,79</b>	1,67	1,65	1,64
(11) Socialism	1,64	1,61	1,60	1,69	1,65
(12) Bli rik	1,58	1,60	1,58	1,55	<b>1,82</b>
(13) Konkurrens	1,57	1,53	1,54	1,59	1,62
(14) Storföretag	1,51	<b>1,74</b>	1,46	1,48	1,53

Värden som avviker med mer än 0,10 från genomsnittet är markerade med **fetstil**.

Kommentar: En påtagligt stark oförenlighet med 'hierarkier' återfinns endast inom den äldsta åldersgruppen (41- ), och detsamma gäller för 'upphovsrätt' och att 'bli rik'. Oförenligheten med 'egoism', 'auktoriteter' och 'hierarkier' är jämförelsevis svag för åldersgruppen 20-29. En stark oförenlighet med att 'värdera människor efter ovidkommande egenskaper' och med 'patent' föreligger inom den lägsta åldersgruppen ( -19), liksom en påtaglig affekt mot 'auktoriteter' och 'storföretag', dvs. *big business*.

## APPENDIX 4

Fråga 11: Deltar aktivt i ett eller flera FOSS-projekt

	Nej	I ett	I flera
S:a	65%	15%	18%
-19	60%	21%	19%
20-24	65%	17%	16%
25-29	63%	16%	21%
30-34	59%	14%	25%
35-40	74%	8%	15%
41-	70%	14%	14%

Kommentar: Mest aktiva i form av medverkan i ett eller flera projekt är den yngsta åldersgruppen (19- ), samt de båda mellersta (25-29 och 30-34): inom dessa är mellan 37% och 40% aktiva i ett eller flera projekt (detta kan jämföras med blott 23% i åldersgruppen 35-40). Som helhet betraktat är det snarare användare än utvecklare som besvarat enkäten.

## APPENDIX 5

### Fråga 3

- (1) Viktigt att det finns alternativ till proprietär programvara
- (2) Det är intellektuellt stimulerande och roligt
- (3) Utveckla mina egna kompetenser och skicklighet
- (4) Möjligheten att utbyta information och kunskap
- (5) Verka för en god sak
- (6) Bidra till att skapa en bättre värld att leva i
- (7) Vara med och utveckla något jag har användning för
- (8) Vara en del av en världsomspännande gemenskap
- (9) Vara en del av en global social rörelse
- (10) Principiell motståndare till proprietär programvara
- (11) Bygga upp bra arbetsrelaterade kontakter
- (12) Bygga upp bra privata kontakter
- (13) Vara en del av en lokal gemenskap
- (14) Bygga upp karriärsbefrämjande kontakter
- (15) Göra sig ett namn i kretsar som kan bli betydelsefulla för mig i framtiden

	S:a	-19	20-29	30-40	41-
(1)	3,63	3,77	3,56	3,68	3,66
(2)	3,51	3,70	3,55	3,56	3,32
(3)	3,50	3,61	3,49	3,57	<b>3,30</b>
(4)	3,38	<b>3,60</b>	3,36	3,40	3,26
(5)	3,02	<b>3,26</b>	3,02	2,93	3,03
(6)	2,67	<b>3,09</b>	2,65	2,60	2,56
(7)	2,59	2,57	2,60	2,65	2,55
(8)	2,59	<b>3,06</b>	2,58	2,50	2,53
(9)	2,52	<b>3,00</b>	2,57	2,33	2,50
(10)	2,42	<b>3,17</b>	2,31	2,23	2,57
(11)	2,17	2,04	2,12	2,23	2,25
(12)	2,12	2,30	2,14	2,04	2,14
(13)	2,10	<b>2,36</b>	2,08	1,99	2,17
(14)	2,04	2,00	2,18	2,08	<b>1,80</b>
(15)	1,78	<b>2,19</b>	1,84	1,70	<b>1,47</b>

Värden som avviker med mer än 0,20 från genomsnittet är markerade med **fetstil**.

Kommentar: För den yngsta åldersgruppen ( -19) ligger värdena nästan undantagslöst betydligt över genomsnittet, när det gäller motiven 6, 8, 9, 10 och 15 ligger de mycket över detta; medan 6, 8 och 9 röjer en världsomdanande ambition och en stark upplevelse av global samhörighet och samverkan, så indikerar 10 en stark radikalitet i frågan om fri kontra proprietär mjukvara till förmån för den förra. Det är helt klart inom denna åldersgrupp som Stallman och Free Software Foundation har starkast gehör för sin radikala position. I gengäld så ligger värdet för detta motiv (10) mycket lågt inom åldersgruppen 30-40, och detsamma gäller för motiv 9. Om åldersgruppen 20-29 kan sägas att den generellt ligger väldigt nära genomsnittet, med undantag för motivet att 'bygga upp karriärsbefrämjande kontakter' (14), som man i jämförelsevis mindre grad ställer sig avvisande till (måhända den ålder då 'career concern' gör sig starkast påmind). Detta motiv är i gengäld desto svagare företrätt inom den äldsta åldersgruppen (41-). Se vidare appendix 7.

## APPENDIX 6

Procentsats för 'I hög grad' plus 'I högsta grad'.

	S:a	-19	20-24 25-29	30-34 35-40	41-
Fråga 4					
Positiva värderingar	62%	<b>72%</b>	67% 58%	63% 56%	61%
Fråga 5					
Miguel de Icaza	39%	43%	40% 38%	44% 31%	41%
Fråga 6					
Självuppfattning	31%	<b>49%</b>	34% 38%	28% 23%	25%
Fråga 7					
Programvara	83	<b>94%</b>	83% 86%	85% 81%	78%
Produktutveckling	60%	<b>77%</b>	65% 58%	53% 63%	57%
Affärsmodell	44%	51%	48% 52%	38% 36%	36%
Livsfilosofi	57%	<b>75%</b>	64% 57%	58% 50%	49%
Samhällsmodell	37%	<b>55%</b>	<b>49%</b> 31%	35% <b>26%</b>	33%

Värden som avviker med 10% eller mer från genomsnittet är markerade med **fetstil**.

Kommentar: Den yngsta åldersgruppen (-19) ligger även här i de flesta fall betydligt högre än de övriga. Åldersgruppen 20-24 har också höga värden, framför allt på 'livsfilosofi' och 'samhällsmodell', medan åldersgruppen 35-40 har ett jämförelsevis lågt värde på 'samhällsmodell'.

## APPENDIX 7

Jämförelse mellan åldersgrupperna 20-24 och 25-29.

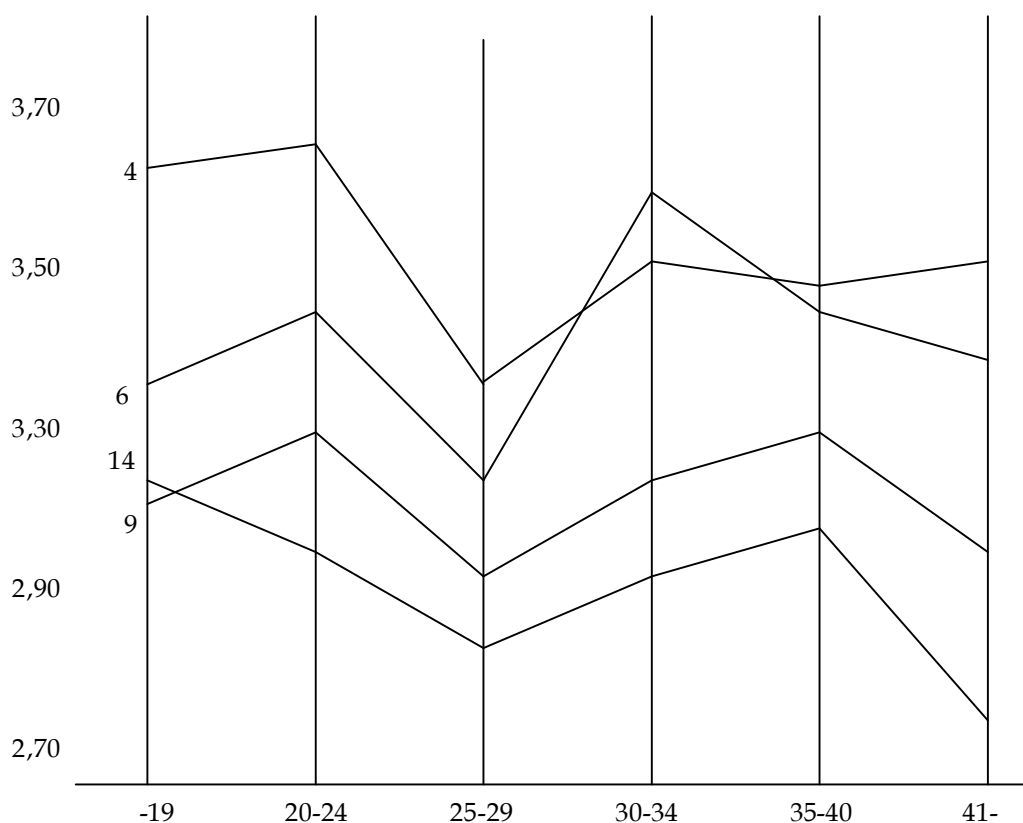
I föregående appendix har i en del fall åldersgrupperna 20-24 och 25-29 år (liksom 30-34 och 35-40) slagits samman. Vid närmare betraktelse har emellertid dessa visat sig vara långtifrån homogena. Tvärtom så föreligger högst väsentliga skillnader mellan dem. Det går t.ex. inte att ställa tonåren (-19) mot tjugooårsåldern (20-29), utan en mer eller mindre tydlig skiljelinje tycks snarare gå ungefär vid mitten av tjugooårsåldern. Mot bakgrund härav vill jag försöksvis uppställa följande hypotes: En mera 'idealistisk' livsfas övergår ungefär vid mitten av tjugooårsåldern i en mera 'pragmatisk' som påtagligt bryter av mot den föregående, en livsfas som i sin tur i trettioårsåldern avlöses av en som i högre grad uttrycker en balans mellan idealism och pragmatism. Den mera idealistiska livsfasen omfattar således inte bara tonåren, utan även en god del av tjugooårsåldern. Som stöd för denna hypotes kan anföras följande:

A. Med avseende på fråga 1. Den höga värderingen av frihetsvärden består inom båda åldersgrupperna (20-24 och 25-29). Däremot sjunker siffrorna för gemenskapsvärden dramatiskt för åldersgruppen 25-29 till en jämförelsevis mycket låg nivå: man går till synes in i en livsfas då man i första hand ser om sitt eget hus. Siffrorna för just for fun-värden och för världsförbättrvärden sjunker inte lika dramatiskt, men är påtagligt låga.

Fråga 1	S:a	-19	20-24	25-29	
(1) Frihet - F	3,65	3,77	3,76	3,64	
(2) Öppenhet - F	3,65	3,72	3,70	3,60	
(3) Frivillighet - F	3,57	3,73	3,55	3,47	
(4) Dela med sig - G	3,51	3,62	3,64	3,36	
(5) Kreativitet - J	3,38	3,51	3,39	3,28	
(6) Samarbete - G	3,38	3,34	3,44	3,18	
(7) Engagemang - V	3,27	3,32	3,22	3,25	
(8) Ha roligt - J	3,25	3,43	3,32	3,22	
(9) Gemenskap - G	3,11	3,17	3,23	2,92	
(10) Utforska - J	3,11	3,28	3,25	2,96	
(11) Bidra till - V	3,09	3,40	3,23	3,07	
(12) Decentralisering - V	2,99	2,89	2,95	2,84	
(13) Jämlikhet - V	2,95	2,94	3,07	2,85	
(14) Solidaritet - G	2,93	3,21	3,03	2,84	
(15) Skönhet - J	2,70	2,87	2,83	2,69	
(16) Meritokrati - F	2,67	2,84	2,78	2,76	
			20-24	25-29	skillnad
Frihetsvärden (1, 2, 3 och 16)			13,79	13,47	0,32
Gemenskapsvärden (4, 6, 9 och 14)			13,34	12,30	1,14
Just for fun-värden (5, 8, 10 och 15)			12,79	12,19	0,60
Världsförbättrvärden (7, 11, 12 och 13)			12,47	12,01	0,46

Nedan följer två olika sätt att åskådliggöra den starka skillnad som föreligger när det gäller gemenskapsvärden:

	-19	20-24	25-29	30-34	35-40	41-
4	3,62	3,64	3,36	3,51	3,48	3,51
6	3,34	3,44	3,18	3,60	3,44	3,37
9	3,17	3,23	2,92	3,18	3,23	3,07
14	3,21	3,03	2,84	2,94	3,05	2,75



B. Med avseende på fråga 3. Här föreligger i flera fall stora skillnader mellan åldersgrupperna -19 och 20-24, men även påtagliga skillnader mellan åldersgrupperna 20-24 och 25-29. Motiv som 5, 8 och 9 sjunker avsevärt i betydelse för den senare åldersgruppen (däremot inte 6 i samma grad), vilket kan tolkas som att en mera pragmatiskt orienterad motivstruktur träder i förgrunden. Inom åldersgruppen 25-29 är man också i betydligt mindre grad motiverad av ett principiellt motstånd till proprietär programvara; även om vikten av att det finns alternativ till proprietär programvara starkt betonas, så dock jämförelsevis klart svagare än de yngre åldersgrupperna.

NB. Åldersgrupperna 20-24 och 25-29 är minst avvisande till motivet att 'bygga upp karriärsbefrämjande kontakter' (14) - ett typiskt pragmatiskt motiv. I detta avseende föreligger ingen skillnad mellan dem. Däremot är motivet att 'bygga upp bra arbetsrelaterade kontakter' (11) klart starkare företrätt inom den äldre åldersgruppen, vilket rimligen kan tolkas som ett ganska så pragmatiskt motiv.

### Fråga 3

- (1) Viktigt att det finns alternativ till proprietär programvara
- (2) Det är intellektuellt stimulerande och roligt
- (3) Utveckla mina egna kompetenser och skicklighet
- (4) Möjligheten att utbyta information och kunskap
- (5) Verka för en god sak
- (6) Bidra till att skapa en bättre värld att leva i
- (7) Vara med och utveckla något jag har användning för
- (8) Vara en del av en världsomspännande gemenskap
- (9) Vara en del av en global social rörelse
- (10) Principiell motståndare till proprietär programvara
- (11) Bygga upp bra arbetsrelaterade kontakter
- (12) Bygga upp bra privata kontakter
- (13) Vara en del av en lokal gemenskap
- (14) Bygga upp karriärsbefrämjande kontakter
- (15) Göra sig ett namn i kretsar som kan bli betydelsefulla för mig i framtiden

	S:a	-19	20-24	25-29
(1)	3,63	3,77	3,73	3,50
(2)	3,51	3,70	3,60	3,51
(3)	3,50	3,61	3,51	3,46
(4)	3,38	3,60	3,44	3,26
(5)	3,02	3,26	3,22	2,86
(6)	2,67	3,09	2,77	2,64
(7)	2,59	2,57	2,61	2,59
(8)	2,59	3,06	2,68	2,48
(9)	2,52	3,00	2,67	2,47
(10)	2,42	3,17	2,51	2,13
(11)	2,17	2,04	2,05	2,19
(12)	2,12	2,30	2,18	2,10
(13)	2,10	2,36	2,10	2,05
(14)	2,04	2,00	2,20	2,19
(15)	1,78	2,19	1,94	1,94

C. Med avseende på fråga 7. Det föreligger avsevärda skillnader mellan åldersgrupperna 20-24 och 25-29 när det gäller frågorna om Linux som utgörande en 'livsfilosofi' och en 'möjlig samhällsmodell'. Särskilt frigör och kanaliserar Linux i avsevärt högre grad utopiska energier inom den yngre åldersgruppen.

### Fråga 7

Procentsats för 'I hög grad' plus 'I högsta grad'.

	S:a	-19	20-24	25-29
Livsfilosofi	57%	75%	64%	57%
Samhällsmodell	37%	55%	49%	31%

Avslutande reflexion: Varför denna 'pragmatiska' vändning? Varför denna reträtt från en mera 'idealistisk' syn och hållning? Ett svar på dessa frågor rymmer säkerligen flera olika fasetter. En viktig sådan ryms enligt mitt förmenande i enkätmaterialiet (fråga 12): mitten av tjugoårsåldern är den tid då ett skifte sker från Linux (eller FOSS) som i hög grad utgörande en 'ren' eller 'huvudsaklig fritidsaktivitet', till en verksamhet som är i betydligt högre grad 'kopplad till' ens arbete eller som rentav utgör en del av ens 'betalda arbetstid'. Detta förändras igen i nämnvärd betydelse först när man kommit upp i fyrtioårsåldern.

	-19	20-24	25-29	30-34	35-40	41-
Fritid	79%	66%	46%	44%	52%	58%
Arbete	2%	15%	45%	51%	45%	40%

Vid mitten av tjugoårsåldern sjunker vidare andelen studerande kraftigt och andelen yrkesarbetande ökar i sin tur påtagligt (fråga 21 och 22). Denna förändring med avseende på livssituation utgör rimligen en viktig del av förklaringen till den 'pragmatiska' vändning som återspeglas i enkätmaterialiet.