

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Katja Guček

Motivi za participacijo v FLOSS (Free/ Libre/ Open-Source Software) skupnostih

Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Katja Guček

Mentor: izr. prof. dr. Gregor Petrič

Motivi za participacijo v FLOSS (Free/ Libre/ Open-Source Software) skupnostih

Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

Iskreno se zahvaljujem mentorju izr. prof. dr. Gregorju Petriču za strokovno vodstvo, usmeritve in nasvete pri nastajanju diplomskega dela.

Srčno se zahvaljujem svoji družini, še posebej mami in sestri za vse spodbude, čustveno podporo in vero vame. Brianu za brezpogojno ljubezen in motivacijo. Vsem prijateljem za nenehno spodbujanje. Neizmerno sem hvaležna za vse neprecenljive izkušnje, ki sem jih imela možnost pridobiti z delom v Kiberpipi, in vsem, ki ste mi takrat dali možnost za to edinstveno izkušnjo. Za bogat študij in znanje se zahvaljujem vsem pedagogom Oddelka za kulturne študije in Oddelka za družboslovno informatiko na FDV. Nenazadnje tudi vsem kolegom in anketirancem, ki ste delili svoje izkušnje.

Brez vseh vas to diplomsko delo ne bi nastalo. Hvala za to čudovito izkušnjo!

Motivi za participacijo v FLOSS (Free/ Libre/ Open-Source Software) skupnostih

V diplomski nalogi se ukvarjam z eksploratornim vprašanjem o motivih in dejavnikih, ki posameznike spodbujajo pri prostovoljni participaciji v FLOSS skupnostih – skupnostih, ki podpirajo gibanje za prosto ali odprtokodno programje in z njima povezano filozofijo. Glede na izdelano konceptualizacijo vrst motivov sem raziskala, kakšen pomen imajo izbrani motivi pri posameznikovem sodelovanju ali prispevanju. Tipologija motivov je razdeljena na naslednje kategorije: notranji dejavniki (notranja motivacija, altruizem, identifikacija s skupnostjo), zunanji dejavniki (karijerne in zaposlitvene priložnosti, denar, človeški kapital, samopromocija in gradnja ugleda, osebne potrebe). Raziskala sem tudi skladnost vrednot sodelujočih in vrednot skupnosti, stopnjo podpore nekaj načel FLOSS ideologije, stopnjo prisotnosti konvencionalne motivacije ter v kakšni meri posameznikom participacija prinaša občutek smisla v življenju. Raziskava ponuja širok vpogled v razsežnosti ter naravo FLOSS projektov in skupnosti ter pomen in vrednost participacije za posameznika. Izsledki nam lahko pomagajo k večjemu razumevanju pojava in k kvalitetnejšem upravljanju in razvoju samih projektov in skupnosti. Raziskava je koristna informacija posameznikom pri vključevanju v skupnosti ter lastni samoaktualizaciji. FLOSS skupnostim je lahko v pomoč pri pridobivanju novih članov. Nenazadnje pa: če bomo razumeli tovrstne motive za participacijo v FLOSS projektih, bomo bolje razumeli in ocenili splošni družbeni vpliv in pomen prostega programja in z njim povezanega gibanja.

Ključne besede: gibanje za prosto in odprtokodno programje, FLOSS, skupnost, motivi za sodelovanje, motivacija.

Motives for Participation in FLOSS (Free/ Libre/ Open-Source Software) Communities

The thesis discusses an exploratory question about the motives and factors that encourage individuals to voluntarily participate in FLOSS communities - communities which support free/ libre/ open-source software or the related philosophy and movement. According to the conceptualization of motives categories, I explore the significance of certain motives and factors that influence individual's participation or contribution. The typology of motives is divided into the following categories: internal factors (intrinsic motivation, altruism, identification with the community), external factors (career and job opportunities, money, human capital, self-promotion and reputation building, personal needs). I also investigate compliance of values of the participants and community values, the level of support of some of the principles of FLOSS ideology, level of presence of conventional motivation and the extent to which participation brings a sense of purpose in life to individuals. The survey provides a broad insight into the scale and nature of FLOSS projects and communities, and the importance and value of participation for the individual. The findings may help us to a greater understanding of the phenomenon and better quality management and development of the projects themselves and the community. The survey provides information useful to individuals to integrate into the community and their own self-actualization. FLOSS communities can help in acquiring new members. Finally, if we understand this kind of motives for participation in FLOSS projects we will better understand and assess the overall social impact and the importance of free software and its associated movements.

Key words: free software and open-source software movement, FLOSS, community, motives for participation, motivation.

Kazalo

1	UVOD	7
2	OPREDELITEV FLOSS POJMOV IN POJAVOV	9
2.1	Terminologija in slovenski viri.....	9
2.2	Začetki ideje prostega programja.....	9
2.3	Nastanek gibanja za prosto programje.....	12
2.4	Linux.....	13
2.5	Nastanek gibanja za odprto programje	14
2.6	Nadaljni razvoj prostega in odprtega programja	14
2.7	Definicije: prosto programje, odprtokodno programje, lastniško programje	15
2.8	Termin “FLOSS”	17
2.9	FLOSS gibanje onkraj programja.....	17
2.9.1	“Hekerstvo”.....	17
2.9.2	Hekerski prostor.....	18
2.9.3	Gibanje za svobodno kulturo, gibanje za odprto vsebino	19
2.9.4	Drugi primeri.....	20
2.10	Značilnosti FLOSS projektov, skupnosti ter procesov dela	21
2.11	Dejavnosti FLOSS gibanja in aktivnosti sodelujočih.....	22
2.12	Razmejevanje med pojmi: prispevanje, participacija, sodelovanje; projekt, skupnost	23
2.12.1	FLOSS projekti – projekti sodelovanja.....	23
2.12.2	Projekt	24
2.12.3	Skupnost.....	24
2.12.4	Prispevanje in participacija	24
2.12.5	Prispevanje k projektu in sodelovanje v skupnosti	25
3	MOTIVI ZA SODELOVANJE V FLOSS SKUPNOSTIH.....	27
3.1	Motivi in motivacija	27
3.1.1	Vrste motivov in potreb	28
3.1.2	Čustva in motivacija.....	30
3.1.3	Motivacijske teorije spodbud: notranja in zunanja motivacija	30
3.2	Vrednote	33
3.3	Skupina, skupnost.....	33
3.3.1	Pomen skupin za posameznika	34
3.3.2	Spletne (ang. online) skupnosti.....	35
3.4	Altruizem.....	36

3.5	Ekonomija obdarovanja in FLOSS	37
3.6	Prostovoljstvo	38
3.6.1	Motivi za prostovoljstvo	39
3.7	Motivi za sodelovanje v FLOSS skupnostih	40
4	EMPIRIČNI DEL	42
4.1	Raziskovalno vprašanje	42
4.2	Metodologija.....	42
4.2.1	Operacionalizacija.....	42
4.2.2	Merski inštrument za identifikacijo motivov	44
4.3	Metoda zbiranja podatkov, populacija in vzorec	48
4.4	Rezultati, analiza, interpretacija	50
5	UGOTOVITVE IN SKLEP	71
6	LITERATURA.....	75
	PRILOGI.....	80
	Priloga A: Vprašalnik o motivih za participacijo v prostoprogramskih skupnostih.....	80
	Priloga B: Hekerski prostori, dogodki in drugi projekti, pri katerih sodelujejo anketiranci	87

1 UVOD

V današnji družbi je od računalniških in na internetu temelječih tehnologij odvisno skorajda vse – od bolnišnic, borznih trgov, medijev do družbenih omrežij in naprav, ki jih uporabljamo posamezniki. Računalniško programje je tako rekoč vseprisotno in velika večina omenjene digitalne infrastrukture je odvisna od proste, javne računalniške kode, t.i. odprte kode, ki jo pišejo in vzdržujejo skupnosti razvijalcev in drugih posameznikov. “Prosto”, “svobodno” oziroma “odprtokodno” programje, angleško “free/ libre/ open-source software” ali kratko “FLOSS” je programje, ki ga ima vsakdo pravico uporabljati, preučevati, spreminjati (dostopna mora biti njegova izvorna koda), razmnoževati in distribuirati, tako dobesednega kot spremenjenega, bodisi zastonj bodisi proti plačilu. (Damjan 2007, 44; Nafus in drugi 2006, 67; Eghbal 2016, 140; Šuklje 2016, 7, 54–56; Hussung 2016; Hars in Ou 2001, 1–2)

Prosto programje in njegovo kodo torej lahko uporablja kdorkoli – uporabljajo jo velika internetna in softverska podjetja, startupi, vlade, posamezniki. (Eghbal 2016) Uporabljajo ga bodisi za delovanje strežnikov, delovnih ali osebnih računalnikov in aplikacij, sisteme organizacije dela, prav tako tudi pri implementaciji svojih podjetniških storitev oz. produktov. Prosto programje je torej splošno sprejeto: obstajajo milijoni uporabnikov po celem svetu (mnogo jih niti ne ve, da uporabljajo tako programje in kaj termin pomeni) in tisoče aktivnih projektov. (Effenberger 2010) Sodobne računalniške in na internetu temelječe tehnologije so v zadnjih desetletjih postale čedalje kompleksnejše in so danes največkrat proizvod večletnega sodelovanja več avtorjev. Tudi FLOSS je tako običajno produkt večletnega sodelovanja veliko avtorjev z vsega sveta, na večjih projektih istočasno pogosto dela na stotine ali celo tisoče posameznikov v svojem prostem času in brezplačno. (Šuklje 2016, 8) Zelo težko je natanko slediti in določiti točno število vseh aktivnih prostovoljcev.

Proste oziroma odprtokodne skupine in projekti so skupnosti (v nadaljevanju “FLOSS skupnosti”) – največkrat tako samopoimenovane in pisane z veliko začetnico – ki svojo dejavnost vidijo v luči ponujanja boljše alternative t.i. lastniški oziroma zaprti produkciji in distribuciji računalniškega programja. Osrednja sestavina njihove etike je, da odprto delovanje in deljenje izvorne kode programja omogoča bolj učinkovit razvoj in s tem tudi “boljše” programje. Razvijanje prostega programja tako tudi izziva uveljavljene predpostavke o načinu delovanja trga. Uporaba in deljenje prostega programja se je marsikje izkazalo za cenejše, lažje in bolj učinkovito kot razvijanje zaprtega in lastniškega programja. Zdi se, da FLOSS razvijalce in ostale aktivne posameznike

pogosto ne motivira dobiček, saj običajno posvečajo projektom svoj prosti čas in trud, ne da bi bi pričakovali, da bodo za to plačani. (Hussung 2016) Ideje prostoprogramskega gibanja so se razširile tudi na številna področja onkraj programske kode v obliki družbenih projektov, gibanj in organizacij, kot so na primer Wikipedia, Creative Commons, Open Access, itd.

Povod za diplomsko nalogo so izkušnje in zanimanje, ki sem jih pridobila z večletnim sodelovanjem v Kiberpipi, v tistem času enem prvih in osrednjih kibercentrov v Sloveniji, kjer sem se seznanila s prostim programjem ter z njim povezano filozofijo ter pri tem spoznala številne skupnosti in posameznike, ki delujejo na tem področju. Poslanstvo Kiberpipe je bilo med drugim izobraževanje javnosti o različnih področjih prostega programja in odprtih standardov ter spodbujanje javnega dialoga o pomenu in prednostih odprtih tehnologij. Pri tem so me vedno navduševali številčnost tovrstnih projektov, fenomen množičnega prostovoljnega sodelovanja posameznikov ter splošna pozitivna in ustvarjalna energija v skupnostih in med posamezniki.

Po ocenah Davida in drugih stotine tisoč ali morda celo milijoni prostovoljcev s celega sveta posvečajo pomemben delež svojega časa razvijanju prostega programja. (David in drugi 2003) Njihova ocena je sicer stara 13 let, ampak ne zdi se, da bi popularnost prostega programja upadla – nasprotno, po številnih virih naj bi se povečevala. Zakaj toliko posameznikov vlaga toliko “brezplačnega” truda za razvoj ali drugačno obliko podpore prostemu programju in širjenju tovrstne filozofije?

V diplomski nalogi raziskujem, kateri so pomembnejši motivi, ki posameznike spodbujajo pri prostovoljni participaciji in posvečanju svojega prostega časa in truda k FLOSS projektom. V prvem delu opredeljujem temeljne pojme s področja prostega programja, gibanja in skupnosti. V drugem delu predstavljam teoretska ozadja o človeški motivaciji in potrebah. Zaradi kompleksnosti področja in pojava je bilo potrebno pogledati tudi področje vrednot, altruizma, skupnosti in prostovoljstva. V tretjem delu bom predstavila metodološki načrt in merski inštrument za merjenje motivov med posamezniki v FLOSS skupnostih ter rezultate in ugotovitve empirične raziskave.

2 OPREDELITEV FLOSS POJMOV IN POJAVOV

V tem poglavju predstavljam ključne pojme pojava FLOSS skupnosti, saj so potrebni za umestitev in obravnavo raziskovalnega vprašanja.

2.1 Terminologija in slovenski viri

Na začetku je potrebno omeniti, da se diplomska naloga ukvarja s tematiko, o kateri ni veliko strokovne literature v slovenskem jeziku, zato so se pri nastajanju dela pojavljale dileme pri prevajanju in uporabi nekaterih pojmov v slovenskem znanstvenem jeziku. Obstajajo termini, značilni za področje prostoprogramskih projektov in računalništva, katerih terminološko jedro izhaja iz angleškega jezika in se tudi na slovenskem področju uporabljajo predvsem angleški termini. Za nekatere pojme že obstajajo uveljavljeni slovenski izrazi, za nekatere obstaja več neuradnih in neveljavljenih različic. Za veliko terminov slovenske različice še ne obstajajo. Pri terminologiji sem se opirala na več virov, v slovenskem jeziku sem se pretežno zgledovala po Glosarju Matije Šukljeta (Šuklje 2016) in terminoloških opredelitvah Matije Damjana (Damjan 2007).

Izseke iz obravnavane zgodovine nastanka gibanja, o katerem pišem v nadaljevanju, navajajo številni avtorji, ki jih navajam v seznamu literature: Aknouche in Shoan, Hars in Ou, Stallman, Torvalds in številni drugi. Razlog, da sem povzemala v večini po doktorski disertaciji Matije Damjana v okviru Pravne fakultete Univerze v Ljubljani, so najizčrpnjše, najbolj jasno strnjene in predvsem po mojem mnenju najbolj strokovne ter ideološko nevtralne informacije o tematiki v slovenskem jeziku ter z najprimernejšo uporabo in razlago terminologije.

2.2 Začetki ideje prostega programja

Odprta koda oziroma prosto programje ni nov pojav. Za oris le-tega je potrebno osvetliti zgodovino in vzroke nastanka gibanja, saj kljub temu, da so v zadnjih 20-ih letih na trg prišli številni odprtokodni produkti, ki so privlačili milijone uporabnikov, ostajajo ideje, ki identificirajo tovrstne projekte, v osnovi enake. (Aknouche in Shoan 2013)

Prvi elektronski računalniki, ki jih je bilo mogoče programirati, so se pojavili v 40-ih letih 20. stoletja in se od tedaj stalno razvijali in širili. (Damjan 2007) Programerji, ki so te sisteme takrat razvijali, so med seboj sodelovali in si izmenjevali izvirne kode. (Aknouche in Shoan 2013) Tudi

strojna računalniška oprema je bila tedaj prodajana skupaj s programsko in slednjo so si uporabniki lahko prosto izmenjevali. (Hars in Ou v Hussung 2016) V 60-ih in 70-ih letih je bilo veliko ključnih računalniških sistemov, vključno z internetom, razvitih na univerzah in raziskovalnih centrih podjetij. (Aknouche in Shoan 2013) Programje je bilo na začetku pravno nevarovano in njegov razvoj je bil običajno neformalen – niso obstajale licence, ki bi urejale pogoje uporabe lastniških pravic in ponovne uporabe programja. Ker programi še niso imeli prave komercialne vrednosti, o pravnem varstvu ni nihče razmišljal. Napisani so bili za vsak računalnik posebej, razvijali pa so se torej v kolaborativni skupnosti programerjev. (Damjan 2007; Aknouche in Shoan 2013) S širitvijo in komercializacijo uporabe računalnikov v zgodnjih 80-ih letih, najprej v poslovne namene, potem pa tudi zasebne, so podjetja, ki so se z njimi ukvarjala, ugotovila, da ima tudi programska oprema potencialno materialno vrednost, ki bi jo lahko obdržali zase. (Damjan 2007) V njej so videli dobiček in za določeno programje zahtevali lastniške pravice. (Aknouche in Shoan 2013) Tako so v tistem času drugi razvijalci programja, zlasti podjetja, začeli programe obravnavati kot svojo lastnino in začeli “razvijati svoje patentirane in avtorsko zaščitene sisteme”. (Trček 2002, 335)

Richard M. Stallman, duhovni oče gibanja za prosto programje, svoj odpor do omejitev uporabe programja ilustrira z lastno izkušnjo. Leta 1971 je pričel delati kot programer pri MIT Artificial Intelligence Lab in tako postal del že vrsto let obstajajoče skupnosti, ki je ustvarjala in si delila programje. Programe si je lahko vsakdo ogledal, dobil izvorno kodo, napravil njeno kopijo in z njo počel, kar je hotel, torej tudi spremenil ali uporabil njene dele za izdelavo novega programa. Tudi če so ljudje z druge univerze ali podjetja želeli uporabljati njihov program, so jim to z veseljem dovolili. Deljenje programja je obstajalo, odkar obstajajo računalniki, tako kot obstaja izmenjevanje kuharskih receptov tako dolgo, kot obstaja kuhanje. Programerji so tako na ta način lahko popravljali, izboljševali in nadgrajevali marsikateri računalniški sistem. (Damjan 2007, 32)

Neimenovano podjetje je laboratoriju, kjer je takrat delal Stallman, podarila laserski tiskalnik, ki je bil tedaj popolna tehnična novost, a se je pogosto zagozdil. Programerjem je bilo jasno, da lahko težavo odpravijo tako, da tiskalnik preprogramirajo. Tega pa niso mogli storiti, ker jim podjetje ni hotelo dati njegove izvorne kode (to bi bil edini način, da bi težavo lahko diagnosticirali in odpravili). Ko so izvedeli, da ima nekdo na drugi univerzi kopijo izvorne kode tega programja, ga je Stallman prosil zanjo – a izvedel, da je ne more dobiti, ker je imetnik s proizvajalcem podpisal pogodbo o nerazkritju izvorne kode. Izvorna koda je bila varovana kot poslovna skrivnost. Negativni odgovor je Stallmana osupnil - zavrnitev sodelovanja med univerzami je občutil kot izdajo – ne le izdajo kolegov, temveč izdajo vsakogar na planetu. (Damjan 2007, 33)

Stallmanovo etično izhodišče je, da znanja, od katerega ima človeštvo lahko veliko korist, nihče ne sme zadržati zase. Namen znanosti in tehnologije je razvoj uporabnih informacij, ki lahko izboljšajo človeška življenja. Sistem lastništva programja po njegovem ne spodbuja lastnikov k proizvodnji takega programja, kot ga družba resnično potrebuje. Družba potrebuje informacije, ki so resnično dostopne državljanom – npr. programe, ki jih ljudje lahko berejo, popravljajo, prilagajajo in izboljšujejo, ne pa le uporabljajo. Družba po njegovem mnenju potrebuje tudi svobodo. Ko ima program lastnika, uporabniki izgubijo svobodo nadzirati del svojega življenja. Predvsem pa mora družba spodbujati duh prostovoljnega sodelovanja med državljani. Ko lastniki programja običajno pomoč sosedu označujejo za “piratstvo”, skrunijo državljanski duh naše družbe. (Stallman v Damjan 2007, 33) Po Stallmanu naj bi si tako izdelovalci programske opreme prisvojili “naravno pravico nad lastništvom programske opreme in s tem tudi moč nad vsemi uporabniki” v komunitarističnem duhu kot “obljubo, da z uporabo računalnika ne boš pomagal svojim sosedom”. (Trček 2002, 336) Zaradi tega bi programje moralo biti prosto pravnih omejitev. (Stallman v Damjan 2007, 33)

Lastniško programje po njegovem ogroža družbeno kohezivnost, ker preprečuje, da bi si ljudje medsebojno pomagali; spodbuja egoistično ravnanje in šibi etični pomen pomoči bližnjemu. Zmanjšuje tudi zaupanje vase, ker uporabniki programja ne morejo prilagoditi lastnim potrebam, kar je frustrirajoče. Ljudje bi morali imeti pravico odprtega in svobodnega sodelovanja z drugimi uporabniki programja, možnost preučevanja, kako programje deluje in učenja drugih ter možnost pritegniti svojega priljubljenega programerja, da izboljša pomanjkljivo programje. Ljudje si skratka zaslužijo prosto programje. (Stallman v Damjan 2007, 33; Trček 2002, 336)

Toda večine lastniškega programja ni dovoljeno spreminjati, tudi če ga kupimo. Tak položaj je po Stallmanovem mnenju tako absurd, kot če bi bilo prepovedano spreminjati kuharske recepte in jih prilagajati svojemu okusu ali dieti. Velika škoda naj bi zadevala tudi razvoj programja. To je bil nekdanj evolucijski proces, v katerem je programer uporabil obstoječ program in posamezne dele napisal na novo, naslednji programer je spremenil drug del programja in mu dodal nov element in tako se je postopek nadaljeval tudi po dvajset let. Obstoj lastnikov programja je preprečil takšno vrsto evolucije, saj je treba zaradi izključnih pravic razvoj vsakega programa pričeti na novo, od začetka. Začetnikom pa je celo onemogočeno, da bi se s preučevanjem obstoječih programov naučili uporabnih tehnik programiranja. (Stallman v Damjan 2007, 34–35)

Če so omejitve uporabe že obstoječega programja škodljive, pa je treba še ugotoviti, kako brez njih motivirati programerje k pisanju novega programja oziroma ustvarjanje programja financirati.

Stallman pravi, da je preprost razlog, zaradi katerega bodo ljudje vedno pisali programje, že v tem, da je programiranje zabavno. Ljudje se ukvarjajo z vrsto področij umetnosti ali študija, kjer je malo možnosti, da bi obogateli, zgolj zaradi lastne fascinacije ali vrednosti teh dosežkov za družbo. Vprašanje, kako bodo plačani programerji, postane enostavnejše, ko ugotovimo, da ni potrebno, da obogatijo, temveč zadošča, da jim njihovo delo omogoča normalno življenje. Lahko se preživljajo s prodajo storitev, npr. izdelavo programov po naročilu, njihovim prilagajanjem potrebam naročnika ali usposabljanjem uporabnikov. Razvoj programja lahko financirajo proizvajalci strojne opreme, univerze in raziskovalne ustanove. Tudi uporabniki programja se lahko utemeljeno čutijo moralno obvezani prispevati sredstva za njegov razvoj. (Stallman v Damjan 2007, 35)

Po Lessigovem mnenju je bil Stallman najbrž prvi izmed programerjev, ki je bil dovolj prepričan v svoj prav, hkrati pa dovolj nagnjen k ideološkemu formuliranju svojih prepričanj, da se je javno ostro postavil nasproti sistemu lastniškega programja. Kot se je kmalu izkazalo, v svojem protestu ni ostal osamljen. Njegova ideologija ima tako ostre nasprotnike kot zveste privrženca, med katerimi velja za nekakšnega guruja, ki poseblja celotno filozofijo prostega programja. O argumentih zoper lastniško programje danes razpravlja vrsta uglednih pravnikov, filozofov, sociologov ipd. (Lessig v Damjan 2007, 36)

2.3 Nastanek gibanja za prosto programje

Stallmanova kritika lastniškega programja se je prelila v prakso leta 1983, ko je oznanil začetek izdelave prostega operacijskega sistema GNU in s privrženca osnoval gibanje za prosto programje (angl. free software movement). Cilj gibanja je "osvoboditi" uporabnike računalnikov tako, da skuša lastniško programje nadomestiti z izdelavo enakovrednega oz. boljšega prostega programja. Leta 1985 so za podporo teh ciljev ustanovili Free Software Foundation. (Damjan 2007, 36; Trček 2002, 336)

Izraz prosto programje (free software) ne pomeni, da je to programje brezplačno, pač pa da je "svobodno" v skladu s Stallmanovimi zahtevami. V primerjavi z lastniškim programjem ga torej njegovi uporabniki lahko uporabljajo, razmnožujejo, preučujejo, spreminjajo in distribuirajo skoraj brez omejitev. Načelo prostega programja se pogosto primerja z načelom svobode govora: "Prosto programje je stvar svobode, ne cene. Da bi razumeli idejo, morate o "prostem" (ang. free) razmišljati razmišljati kot o svobodi, ne kot o brezplačnem pivu." Gre torej za družbeno stališče, ne za ceno. (Stallman v Damjan 2007, 36; Eghbal 2016; Nafus in drugi 2006, 9–10; Trček 2002, 336; GNU Operating System 2016)

Free Software Foundation uporablja svojo definicijo prostega programja, sestavljeno iz štirih svoboščin. Gre za tisto programje, čigar uporabniki lahko:

- prosto poganjajo program za kakršenkoli namen (svoboščina 0);
- prosto preučujejo, kako program deluje, in ga prilagodijo svojim potrebam (svoboščina 1);
- prosto redistribuirajo primerke programa in tako pomagajo bližnjemu (svoboščina 2);
- prosto izboljšujejo program in prepustijo svoje izboljšave javnosti, tako da ima korist od njih celotna skupnost (svoboščina 3). (GNU Operating System 2016)

Programje je prosto samo, če daje uporabnikom vse te pravice. Izvirne ali spremenjene primerke programja lahko uporabniki svobodno razdeljujejo komurkoli kjerkoli, zastonj ali proti plačilu, ne da bi za to potrebovali posebno dovoljenje. (Damjan 2007, 37) Prosto programje lahko torej kdor koli prodaja, ampak tem ne sme zaračunavati licenčnine za uporabo programa, temveč samo kupnino za posamezni primerek. (Damjan 2007, 37–38)

Leta 1984 je Stallman tako zasnoval ambiciozen projekt neodvisnega kolaborativnega razvoja celotnega operacijskega sistema, podobnega Unixu, ki bi predstavljal pravo prosto programje. Operacijski sistem je poimenoval GNU, kar je rekurzivni akronim za GNU Ni Unix (GNU's Not Unix). (Damjan 2007, 38; Trček 2002, 336) Projekt se je namreč začel z izdelavo komponent, ki so lahko delovale na sicer lastniškem sistemu Unix, ki je bil tedaj razširjen. Opredelitev in cilje projekta je opredelil v razglasu 'The GNU Manifesto', v katerem je pozval javnost k sodelovanju in podpori. Osnovna zamisel je bila, da bi prosto programje postalo samoorganiziran projekt, v katerem ne bi prišlo do izgube inovacij zaradi izvrševanja lastniških pravic. Zaradi tega je Stallman sestavil tudi posebno prosto licenco 'GNU General Public License', s katero je vsem uporabnikom component sistema GNU dovolil vse omenjene načine uporabe tega programja z le enim pogojem: da tudi sami ne smejo omejevati teh pravic nadaljnjim uporabnikom, ki jim bodo posredovali to programje, četudi bi ga predelali. Tega načela se je prijelo ime 'copyleft'. Obseg projekta GNU, temelječega le na prostovoljcih, je bil izredno velik, programje, pa je postalo znano po zanesljivosti in stabilnosti. Projekt GNU je do leta 1990 sestavil vse glavne komponente operacijskega sistema, razen njegovega jedra. (Damjan 2007, 38)

2.4 Linux

V letih 1989-90 je študent računalništva na univerzi v Helsinkih, Linus Torvalds, pričel s projektom, ki je zaključil krog GNU in spodbudil vizijo prostega programja. Jedro operacijskega sistema, imenovanega Minix, ki ga je Andrew Tannenbaum napisal kot učni pripomoček za

študente računalništva, je Torvalds začel prilagajati za resno uporabo na osebnih računalnikih. Ugotovil je, da bo njegov projekt najenostavneje uspel, če njegovo zasnovo prilagodi tako, da bo združljiva z obstoječimi komponentami projekta GNU. Zaradi tega je svoj izdelek, ki se ga je prijelo ime Linux, leta 1991 izdal pod licenco GPL. Pri vodenju projekta je izkoristil internet, ki se je ravno tedaj začel širše uveljavljati, in privabil k sodelovanju stotine, nazadnje pa že tisoče programerjev s celega sveta, katerih prispevke je precej liberalno vključeval v svoj proizvod. (Damjan 2007, 39; Torvalds 2001) “Pri razvoju prostega programja je tako prvič hkrati sodelovalo bistveno večje število programerjev, kot bi si jih lahko privoščil zaposliti ali najeti katerikoli komercialni razvijalec programja, njihovo delo pa je bilo precej uspešno. Leta 1998 je prišla v javnost Microsoftova interna analiza (t.i. Halloween Documents), ki je ocenila, da je Linux zanesljiv in kredibilen konkurenčen operacijski sistem, ki predstavlja najresnejšo grožnjo prevladujočemu sistemu Windows.” (Damjan 2007, 38)

2.5 Nastanek gibanja za odprto programje

Izid enega temeljnih esejev na FLOSS področju tistega časa avtorja Erica Raymonda *The Cathedral and the Bazaar* je leta 1998 sovpadel z odločitvijo korporacije Netscape Communications, da objavi pod prosto licenco objavi izvorno kodo svojega glavnega proizvoda, spletnega brskalnika Netscape Communicator (razlog za to je bilo izgubljanje tržnega deleža na račun konkurenčnega Microsoftovega Internet Explorerja). Nekateri vplivni člani gibanja za prosto programje, vključno z Raymondom, so ocenili, da je to primerna priložnost za vidnejši prodor prostega programja na trg. Menili so, da jih oznaka “prosto” programje pri tem ovira zaradi zvena antikomercialnosti. Čeprav prosto programje ni nujno brezplačno, naj bi bil po njihovem mnenju izraz lahko zavajajoč. Zaradi lažjega prepričevanja velikih podjetij k sodelovanju so termin zamenjali z novo, manj ideološko oznako – “open-source software” oz. “odprtokodno” ali kar “odprto” programje. (Raymond v Damjan 2007, 42) Gibanje za odprto programje (ang. open source movement) je ubralo novo strategijo trženja, da bi svoje programje komercializirali, zagotovili odmevnejše medijsko poročanje in prepričali računalniška podjetja, da ga sprejmejo ter vlagajo v njegov razvoj. V ta namen so pričeli poudarjati predvsem njegove tehnične prednosti pred lastniškim programjem in opustili etične, filozofske in socialne razloge za odprto programje. “Pri svojih prizadevanjih so bili precej uspešni, saj je oznaka open source danes že bolj uveljavljena kot free software.” (Damjan 2007, 42)

2.6 Nadaljni razvoj prostega in odprtega programja

Od nastanka Free Software Foundation je nastalo mnogo drugih projektov in institucij kot rezultat

rastoče prostoprogramske skupnosti in posledične rasti števila odprtokodnih produktov. Ti produkti danes vključujejo operacijske sisteme (npr. Fedora, OpenSuse, Mandriva, Ubuntu), aplikacije namizij (npr. LibreOffice), spletne aplikacije in spletne brskalnike (npr. Mozilla Firefox), podatkovne baze (npr. MySQL), razvojna orodja (npr. Perl), (Aknouche in Shoan 2013, 1–2) programja za pametne telefone, tablice, vse bolj pa se širijo v skorajda vse naprave, ki jih uporabljamo. Trenutna in prihodnja področja so vsekakor vse z internetom povezljive naprave.

Prosto programje ni ostalo le v domeni prostovoljcev in amaterjev, ampak k njegovemu razvoju že dolgo časa aktivno prispevajo tudi veliki proizvajalci programske in strojne opreme. (Damjan 2007, 38) Tega danes koristijo računalniška imena, kot so IBM, Dell, HP in drugi informacijski velikani, pa tudi srednja in majhna softverska podjetja. Slednja zaradi izredno kompleksnega razvoja sodobne programske opreme, ki zahteva nepredstavlljivo število razvojnih ur, brez sadov odprtokodne skupnosti ne bi zmogla tekmovanja z drugimi podjetji. (Veber 2006, 47)

Veliko privržencev gibanja za prosto programsko opremo, ki je izšlo neposredno iz Stallmanove ideologije, tudi v celoti zavrača uporabo katerega koli lastniškega programja, saj naj jim ne bi dajalo svobode pri uporabi programja. Veliko uporabnikov in razvijalcev odprtokodnega programja sicer ne verjame v to, da je lastniško programje strogo nemoralno, navajajoč razloge, kot so na primer tehnične značilnosti in odlike ter udobje uporabe nekaterih zaprtih programij ali povečana dobičkonosnost v poslovnih modelih za lastniška programja. (Wyllys 2000; Wikipedia 2016b)

2.7 Definicije: prosto programje, odprtokodno programje, lastniško programje

Razvoj prostega programja se v marsičem razlikuje od razvoja lastniškega programja – tako glede motivov in spodbud za razvoj kot tudi glede na nadzor in mehanizme nastajanja usklajevanja. (Aknouche in Shoan 2013, 1–2) Zato, da bomo bolje razumeli FLOSS pojav, z njim povezane skupnosti in motive za posameznikov participacijo v FLOSS skupnostih, si pogledjmo pregled oz. definicije dveh oziroma treh glavnih načinov produkcije programske opreme.

a) Pri lastniškem oz. zaprtim programju (angl. proprietary software, closed-source software) imetniki avtorske in drugih pravic na tem programju uveljavljajo svoje pravice v celotnem obsegu, ki ga dopušča veljavna zakonodaja. Uporaba, distribuiranje in spreminjanje lastniškega programja brez dovoljenja imetnikov teh pravic ni dopustno oziroma je zelo omejeno, prav tako pa ni javno dostopna njegova izvorna koda. Lastniško programje se distribuira proti plačilu in pod pogoji tradicionalnih licenc za končnega uporabnika. (Damjan 2007, 44) Tipične določbe licence

lastniškega programa so: prepovedi razmnoževanja, ki ni z licenco izrecno dovoljeno; omejitev uporabe programja na eno CPU (centralno procesno enoto) hkrati; omejitev uporabe programja samo za osebno rabo, za izobraževalno rabo oziroma o prepovedi komercialne rabe; prepovedi prenosa licence; prepovedi prodaje, posojanja ali dajanja programja v najem; prepovedi povratnega inženiringa in spreminjanja programja. (Damjan 2007, 29–30)

b) Prosto programje (angl. free software) je programje, ki ga ima vsakdo pravico uporabljati (za komercialne ali nekomercialne namene), preučevati, spreminjati, razmnoževati in distribuirati (oz. deliti z drugimi v nespremenjeni obliki, kot ga je dobil), tako dobesednega kot spremenjenega (torej deliti z drugimi svojo, spremenjeno različico programa), bodisi zastonj bodisi proti plačilu. Dostopna mora biti njegova izvorna koda. Izraz zajema enak obseg programja kot odprto programje, a bolj poudarja idejo svobode. (Damjan 2007, 44; Nafus in drugi 2006, 67; Eghbal 2016, 140; Šuklje 2016, 7, 54–56; Hussung 2016; Hars in Ou 2001, 1–2)

c) Odprto programje (tudi odprtokodno programje, angl. open-source software) je alternativni izraz za prosto programje, ki ga je začela uporabljati Open Source Initiative na pobudo Erica Raymonda in kolegov leta 1998 z namenom, da tovrstno programje predstavi kot razvojno metodologijo in ne politično gibanje ter ga tako napravi bolj privlačnega za poslovni svet. Poudarek je na tehnični kakovosti programja in ne na filozofskih stališčih o svobodi. (Damjan 2007, 44; Nafus in drugi 2006, 68; Eghbal 2016, 141; Šuklje 2016, 54–56; Hussung 2016; Hars in Ou 2001, 1–2)

Uradni definiciji prostega in odprtega programja se bolj ali manj razlikujeta po formulaciji, medtem ko je vsebinska razlika med njima malenkostna. Načeloma velja, da je prva nekoliko strožja od druge – prosto programje torej vedno izpolnjuje kriterije odprtega programja, obratno pa ni nujno tako. Tudi v praksi so bili primeri licenc za odprto programje, ki ne bi hkrati predstavljale tudi prostega programja, izredno redki in nepomembni. Oba izraza torej označujeta isto kategorijo programja – razlika med njima je le v filozofskem poudarku. Odprto programje je bolj podobno razvojni metodi s tehničnimi cilji in poslovno strategijo, prosto programje pa je družbeno gibanje z etičnimi cilji s poudarkom na svobodi. Za ene je prosto programje moralni imperativ, za druge pa pragmatično vprašanje iskanja optimalnega razvojnega modela programja. (Damjan 2007, 43–44; Šuklje 2016, 7) Pogovorno se pogosteje, predvsem zaradi lepšega zvena besedne zveze, uporablja termin “odprta koda” ki pa, kot že rečeno, navadno implicira bolj tehnične in manj družbene značilnosti takšnega programja. (Šuklje 2016, 7)

Splošno gledano lahko opazimo še eno prednost prostega programja. “Ker je vse obstoječe prosto programje dovoljeno prosto predelati, je že danes na voljo ogromen korpus programske kode, ki jo je mogoče »reciklirati«, torej uporabiti za razvoj drugih odprtih projektov. Ista koda se tako lahko uporablja in izboljšuje več desetletij. Pri lastniškem programju to ni mogoče. Ker kodo lahko uporablja samo njen lastnik, je pri vsakem novem projektu celotno kodo programja potrebno napisati od začetka.” (Damjan 2007, 41)

2.8 Termin “FLOSS”

V teoriji in praksi lahko zasledimo več različic in okrajšav za odprtokodno oz. prosto programje in gibanje, povezano z njima. Kot nevtralna oznaka se pogosto uporablja okrajšava FOSS za Free/Open Source Software oziroma FLOSS za Free/Libre/Open Source Software. Izraz “libre”, izvira iz romanskih jezikov, se namreč nedvomno nanaša samo na svobodo in ne na ceno. Vsi ti izrazi pa še vedno v svojem bistvu pomenijo isto stvar: programje, ki ga lahko vsakdo spreminja in distribuira, včasih pospremljeno z zahtevo, da mora biti tudi izvedena dela dovoljeno distribuirati pod istimi pogoji. (Damjan 2007, 44; Šuklje 2016, 54; Eghbal 2016, 140; Nafus in drugi 2006; Eghbal 2016; Nafus in drugi 2006, 9–10) Tudi jaz bom uporabljala termin “FLOSS” kot nevtralno oznako, ki zajema obe oziroma vsa gibanja. Glede na specifičen kontekst pa bom zaradi primernejše rabe glede na definicije obeh pojmov uporabljala tudi “odprta koda” ali “prosto programje”.

2.9 FLOSS gibanje onkraj programja

S prostim programjem je povezan tudi termin “gibanje za prosto ali odprtokodno programje” (ang. free software movement ali free/ open source software movement (FOSSM) ali free/ libre/ open source software (FLOSS)). Gre za družbeno gibanje, katerega cilj je pridobivanje in zagotavljanje določenih svoboščin za uporabnike programja, ki smo jih že definirali. (Wyllys 2000; Wikipedia 2016b; Stallman 1983) Ideje in načela prostega programja pa so segla tudi na druga področja družbe onkraj programja. Za razumevanje razsežnosti FLOSS gibanja si je potrebno pogledati vsaj nekaj primerov.

2.9.1 “Hekerstvo”

Potrebno je omeniti termin hekerstva, saj se pogosto pojavlja v kontekstu FLOSS in je v veliki meri povezan z gibanjem za prosto programje in njegovo ideologijo. Idejno podlago, iz katere je nastalo gibanje za prosto programje, smo si že pogledali, potrebno pa je omeniti, da mnogi viri navajajo, da se je Richard Stallman opiral na tradicijo in filozofijo članov t.i. “hekerske” kulture in univerz iz

70-ih let. (Wyllys 2000; Wikipedia 2016b; Stallman 1983) Tudi po Trčku “ideja 'free software' gibanja temelji na praksi zgodnjih hekerjev, ki so si v 70-ih izmenjavali izvirne programske kode in skupaj oblikovali in dograjevali prve operacijske sisteme”. (Trček 2002, 335) Že zgodnje hekerske subkulture in iz njih izvirajoča gibanja naj bi si v kiberprostoru, ki so ga pojmovale kot javni prostor, prizadevale za javno dostopnost informacij. “Ob informacijsko-komunikacijski infrastrukturi je za sodelovanje v kiberprostoru potrebna programska oprema in negospodovalni inovativni potencial kiberprostora se najbolj evidentno izraža v prizadevanjih hekerjev za javno in svobodno dostopno programsko opremo.” (Trček 2002, 335) Pojem “heker” (ang. hacker) izvira iz glagola „hekanje“ (ang. to hack) in pomeni reševanje problema na samosvoj način. V računalniškem žargonu se uporablja za na poglobljenem znanju temelječe, inovativne in izvirne modifikacije programa ali sistema na način, ki sprva ni bil predviden. Številne avtoritete s področja računalništva in varnosti pojmujejo hekerstvo kot stanje duha ter razmišljanje zunaj okovov in ustaljenih pristopov. (Šuklje 2010)

Iz termina hekerstvo tako izvirajo številni koncepti, kot so hekerska etika, hekerska (sub)kultura, hektivizem ali hekerski prostori (ang. hackerspaces) in jih tudi vključujemo v eno od manifestacij ideologije gibanja za prosto programje, saj sta si koncepta v ideoloških izhodiščih sovpadajoča. Principi hekerske etike so namreč: svoboda vseh informacij, deljenje (znanja, tehnologije itd.), odprtost, decentralizacija, prost in svoboden dostop do računalniških tehnologij (ki nam med drugim izboljšujejo kvaliteto življenja); načelo, naj se hekerje sodi po njihovem “hekanju” – pri čemer je s tem mišljen način, kako je neka stvar narejena, ne izključno programiranje (Stallman 2014) – in ne po njihovi izobrazbi, starosti, rasi, spolu ali družbenem položaju; poudarek na skupnosti in sodelovanju ter načelo, da na računalnikih lahko ustvarimo umetnost in lepoto. (Levy v Hacker Ethic 2016; Wikipedia 2016c)

2.9.2 Hekerski prostor

Hekerski prostor, hekplac, heklab (ang. hackerspace, tudi hacklab, makerspace ali hackspace) je delovni prostor, ki ga upravlja skupnost, kjer se lahko srečujejo, družijo in sodelujejo ljudje s skupnimi interesi, pogosto interesi o računalnikih, strojništvu, tehnologijah, znanosti, digitalni ali elektronski umetnosti itd. (Wikipedia 2016d; Islovar 2016) Na splošno hekerski prostori delujejo kot centri za vzajemno učenje and deljenje znanja v obliki delavnic, predstavitev in predavanj. Običajno za člane ponujajo tudi aktivnosti, kot so večeri iger (ang. game nights) ali zabav. Na hekerske prostore lahko gledamo kot odprte laboratorije skupnosti, ki vključujejo elemente trgovin s strojno opremo, strojnih delavnic ali studiev, kjer se lahko hekerji dobijo, da delijo sredstva in znanje o tem, kako izgraditi, ustvariti, narediti stvari. (Saini 2009) Veliko heklabov sodeluje pri

uporabi in razvoju prostega programja, odprtokodne strojne opreme in alternativnih medijev. (Wikipedia 2016d)

2.9.3 Gibanje za svobodno kulturo, gibanje za odprto vsebino

Porast gibanja za svobodno kulturo je rezultat vse večjega nezadovoljstva nekaterih avtorjev z restriktivnimi načeli avtorskega prava, ki naj bi vplivala na procese novodobnih kreativnih praks. (Wikipedija 2016) Pri slednjih gre pogosto za predelavo, nadgradnjo, dekonstrukcijo ali rekonstrukcijo že obstoječih del. Pri tem ustvarjalci v ustvarjalnem procesu pogosto uporabljajo vsebine, ki so zaščitene z avtorskimi pravicami in zakoni, ki upravljajo z dostopom do avtorsko zaščitene vsebin. Mnogo članov tega gibanja argumentira, da tovrstne restrikcije "ovirajo ustvarjalnost". (Lessig 2005; Wikipedia 2016a; Wikipedija 2016)

Gibanje za svobodno kulturo je družbeno gibanje, ki zagovarja svobodo distribucije in modifikacije ustvarjalnih del v obliki "proste" ali "odprte vsebine" (ang. open ali free content) z uporabo interneta ali drugih medijskih oblik. Danes se termin uporablja za mnoga druga gibanja, tudi kot so: open access gibanje, hekersko kulturo, remix culture, the access-to-knowledge movement, the Open Source Learning, the copyleft movement, the public domain movement (za vse še nimamo primernih slovenskih prevodov) itd. Etična načela gibanja za prosto kulturo se skladajo za gibanjem za prosto in odprtokodno programje. (Wikipedia 2016a)

Kot eden ne-softverskih odzivov ideje prostega programja se je torej oblikoval model prostih vsebin, ki se danes kaže kot močno in široko gibanje, okoli katerega se zbira velik del aktivnih uporabnikov interneta. Po zgledu odprte programske opreme si prizadeva za vpeljevanje odprtih kulturnih vsebin in trenutno veljavno ureditev avtorskega prava pojmuje kot zastarel in nepopoln sistem varovanja pravic ustvarjalcev, ki v trenutni obliki zavira prost vstop malih igralcev na trg. (Veber 2006, 51) Izraz odprta vsebina naj bi po zgledu odprtega programja skoval David Wiley, ki je leta 1998 ustanovil projekt OpenContent in sestavil licenco za odprto vsebino. Njegova zamisel je bila ta, da se licenčni model prostega programja enostavno uporabi tudi za druge oblike digitalne vsebine (besedilo, zvok, slika, video, interaktivna dela). Prosto licenciranje namreč omogoča zakonitost širokega spektra načinov uporabe avtorskih del, ki so značilni za elektronska omrežja, zlasti internet in za digitalne medije nasploh. (Damjan 2007, 72)

Creative Commons je organizacija, katere ustanovitelj je Lawrence Lessig, ki ponuja licence, ki dovoljujejo deljenje in predelavo pod različnimi pogoji, prav tako pa ponujajo spletni iskalnik raznovrstnih del, ki so objavljena pod licenco Creative Commons. (Wikipedia 2016a; Lessig 2005)

Eden vidnejših in najbolj uspešnih primerov modela odprte vsebine je tudi prosta spletna enciklopedija Wikipedija, h katere vsebini lahko vsakdo prispeva in jo ureja. Uporaba proste licence omogoča pisanje enciklopedije na kolaborativen način, podoben odprtokodnemu razvojnemu modelu.

2.9.4 Drugi primeri

Za prikaz obsega in raznolikosti iz FLOSS izhajajočih gibanj navajam še nekaj primerov aplikacij FLOSS etike na širše družbene vrednote in norme:

- Ena trenutnih pobud znanstvenega objavljanja rezultatov raziskav je že omenjeno “open access” gibanje, katerega stališče je, da bi raziskave morale biti objavljene na način, ki je brezplačen in dostopen javnosti. Budapest Open Access Initiative se na primer zavzema za prost dostop do vseh znanstvenih člankov na internetu. (Wikipedia 2016f; Wikipedija 2016)
 - Piratbyrå (“The Pirate Bureau”) je bila švedska organizacija, ustanovljena za podporo prostemu deljenju informacij in kulture. Zagotavljal je tudi kontrapunkt lobi skupin, kot je švedski protipiratski urad. Ena njihovih bolj znanih pobud je The Pirate Bay. Piratbyrå je leta 2009 prejela prestižno nagrado Prix Ars Electronica v kategoriji 'nagrada razlikovanja' (ang. award of distinction) (Wikipedia 2016h)
 - Gibanje Zeitgeist je mednarodno družbeno gibanje, ki zagovarja prehod v trajnostno ekonomijo, ki temelji na kolaboraciji, pri kateri so denarne spodbude nadomeščene z dobrinami, kjer ima vsak dostop do vsega (“open source everything”). (Wikipedia 2016f)
 - Odprtokodna etika kot etična šola – Charles Ess in David Berry raziskujeta, ali se etike lahko naučimo z odprtokodnim pristopom. Ess je raziskovalne smernice Association of Internet Researcher – AoIR navedel kot primer odprtokodne etike. (Wikipedija 2016)
 - CrossFit je odprtokodno fitnes gibanje, katerega ustanovitelj na spletni strani objavlja svojo metodologijo, podatke, informacije in interaktivne forume, športniki in trenerji pa objavljajo lastne izkušnje glede sprememb, prilagajanj in dosežkov. (Wikipedija 2016)
 - Odprtokodne religije vključujejo odprtokodne metode deljenja, izgradnje in prilagoditve religioznih sistemov verovanja, vsebine in običajev. V primerjavi z religijami, ki uporabljajo “lastniške, avtoritarne, hierarhične in proti spremembam odporne strukture”, pa odprtokodne religije poudarjajo deljenje znotraj celotne “kulturne Skupnosti”, sodelovanje, decentralizacijo in evolucijo. (Crumm 2016; Wikipedia 2016g)
- Obstajajo številni drugi projekti, gibanja in pobude, ampak za to na tem mestu ni prostora.

2.10 Značilnosti FLOSS projektov, skupnosti ter procesov dela

V nadaljevanju navajam nekaj temeljnih značilnosti vseh FLOSS projektov oziroma skupnosti, ki jih povzemam po naslednjih avtorjih in virih: Aknouche in Shoan 2013; Damjan 2007; Eghbal 2016; Hars in Ou 2001; Hussung 2016; Nafus in drugi 2006; Wikipedia 2016f; Spivak 2015; Stallam 2014; Wyllys 2000.

a) Projekti vzniknejo in nastajajo s strani strastnih, ustvarjalnih in izredno motiviranih posameznikov, ki so prepričani, da lahko nekaj naredijo drugače ali bolje, kot že obstaja, ali najdejo nove rešitve za težave, ki se porajajo. Sodelujoči so pogosto zelo prilagodljivi pri izbiri delovnega in življenjskega okolja ter si nenehno prizadevajo za nadgradnjo računalniške pismenosti in znanja. Po Nafusu in drugih jih je mogoče šteti kot delovno silo na znanju temelječega gospodarstva. (Nafus in drugi 2006, 48) Za projekte je tako običajno značilno, da se razvijajo zelo hitro in so inovativni.

b) Projekti so tipično kolaborativni, torej pri njih sodeluje več posameznikov. S prispevki lahko sodeluje neomejeno število programerjev oziroma posameznikov (potencialno vsi zainteresirani posamezniki na svetu). Čeprav je težko določiti točno število sodelujočih pri posameznem projektu, lahko le-ti nastajajo z delom enega, dveh ali več tisoč posameznikov (npr. pri večjih projekti, kot je Debian ali Mozilla). Izkušnje so pokazale, da široka skupnost uporabnikov in razvijalcev najhitreje popravlja pomanjkljivosti programa. Pri tem je "do izraza prišlo načelo, da več oči več vidi in več glav več ve". (Damjan 2007, 40)

c) Velikega pomena pri gradnji učinkovite razvojne skupnosti in povezovanju posameznikov v skupnost je internet, s katerim geografske ovire postanejo irelevantne in je možna hitra komunikacija med udeleženci, poleg tega pa omogoča sodelovanje in deljenje znanja tudi med ljudmi, ki sicer medsebojno niso povezani. Značilno je, da na veliko projektih sodelujejo posamezniki s celotnega sveta. Komunikacija poteka preko poštnih seznamov, orodij za takojšnje sporočanje, klepetalnic, forumov, spletnih dnevnikov, spletnih strani in drugih spletnih orodij. Večina koordinacija dela se torej izvaja preko interneta. Linus Torvalds je bil najbrž prvi, ki je to prednost v celoti izkoristil.

d) Kljub dejstvu, da veliko aktivnosti poteka na internetu, je za veliko FLOSS skupnosti značilna in pomembna tudi "offline" komunikacija - srečevanja v živo in organizacija raznovrstnih dogodkov na globalni ravni. Slednje je tudi ključnega pomena za občutek vključenosti v skupnost.

e) Kontrola nad prispevki in popravki ter razvojem novih funkcij je relativno neformalna. Pri razvoju programske opreme je glavna vloga koordinatorja projekta odločanje o vključitvi prejetih prispevkov v novo verzijo programa.

f) Gibanje ima izrazito voluntaristično etiko. Prispevanje je prostovoljno in običajno udeleženci ne dobijo neposrednega nadomestila za njihovo delo oziroma denarnega plačila. Običajno je med sodelujočimi je veliko takih, ki to počnejo za hobi in sodelovanju posvečajo svoj prosti čas.

g) Eno temeljnih načel je odprtost – projektom ali skupnostim se lahko pridruži kdorkoli in prav vsak lahko prispeva (Spivak 2015), kar pomeni, da se tudi to Stallmanovo načelo izvaja v realnosti (Stallman 2014). Spivakova iz primera Mozille navaja, da so diskusije javne, informacije o projektih, statusih projektov, dokumentacija, načrti in cilji javno objavljeni, za sprejemanje odločitev pa se pogosto glasuje. Dialog vseh vključenih močno vpliva na smer, v katero bosta projekt in skupnost šla. (Spivak 2015) Omenjeno nagnjenje k demokraciji naj bi bilo značilno za vse FLOSS skupnosti. Narava decentraliziranosti naj bi področje FLOSS naredila to, kar danes je: obstajajo tisoči projektov množičnega prispevanja, kjer kdorkoli lahko prispeva, gradi in deli. (Eghbal 2016)

2.11 Dejavnosti FLOSS gibanja in aktivnosti sodelujočih

Splošno gledano sta razvijanje in razširjanje programja ali idej in filozofije eni osrednjih dejavnosti FLOSS gibanja. Nekateri podporniki javno nastopajo in predavajo ali se udeležujejo konferenc, kjer ozaveščajo javnost o svobodi programja ali idejah gibanja za svobodno kulturo. (Wikipedia 2016b)

Kot sem že omenila, je v veliko FLOSS skupnostih poudarek tudi na dogodkih in srečevanju v živo. Srečanja, ki jih organizirajo, se običajno odvijajo v obliki tematskih dogodkov, delavnic, predavanj, konferenc, festivalov, kampov, itd. Namenjena so bodisi predstavitvi organizacije in projektov, prenosu in pridobivanju znanja, aktivnostim, namenjenim izvedbi zastavljenih projektov ali notranji organizaciji, druženju, ipd. Lahko gre za tematske dogodke glede na področje delovanja in naloge, ki jih je potrebno opraviti (na primer lokalizacijska srečanja, “hackatoni” ali skupno programiranje, “bug hunting days” ali dnevi iskanja ali popraviljanja hroščev, “install parties” ali namestitvene zabave in številni drugi). Dogodki so namenjeni bodisi samo eni skupnosti, več skupnostim ali organizacijam ali vsej zainteresirani javnosti. Zelo običajna je odprta narava FLOSS dogodkov.

Kljub načinom komuniciranja, ki nam jih omogočajo sodobne tehnologije (ki nam komunikacijo vsekakor olajšajo, še posebej, če je med člani velika geografska razlika), je po mnenju Floriana Effenbergerja, dolgoletnega sodelavca najprej pri OpenOffice in kasneje enega glavnih pobudnikov odcepljenega projekta (t.i. fork) LibreOffice, “osebni stik še vedno najboljši način za spoznavanje posameznikov in skupnosti. Včasih preko interneta poznamo samo imena in srečanje z ljudmi v živo je krasna in pomembna izkušnja. Poleg tega pomaga uporabnikom pri vključevanju in začetku udejstvovanja v skupnostih. Člani skupnosti na ta način lahko tudi stopijo v stik z uporabniki in dobivajo vredne povratne informacije.” (Effenberger 2010) Tudi rezultati raziskav s konca prejšnjega tisočletja, ko so ljudje že imeli širši dostop do interneta in ga tudi uporabljali, so pokazale, da je komunikacija iz oči v oči še vedno najljubši in najbolj učinkovit način za izpolnitev določenih komunikacijskih in družbenih potreb in ciljev. (Petric in drugi 2011, 118–119)

Naloge, ki jih prostovoljci pri FLOSS projektih opravljajo, oziroma področja, kjer so aktivni, so zelo raznolika in se raztezajo od tehničnih prispevkov do upravljanja same skupnosti ali pa prispevanja idej in znanja. Zaradi predstave jih naštevam le nekaj: programiranje, pisanje poročil o hroščih, zagotavljanje kakovosti, testiranje, implementacija, podpora pri računalniški in mrežni infrastrukturi, pisanje dokumentacije, lokalizacija, pisanje, prevajanje in lektoriranje člankov in drugih besedil, delo na osnovi sistema oziroma uporabnosti, grafično oblikovanje, načrtovanje in organizacija dogodkov, odnosi z javnostmi, marketing, predavanje na dogodkih, upravljanje ali vzdrževanje projekta, upravljanje skupnosti, podpora uporabnikom, pomoč pri projektu oz. skupnosti s svojim znanjem, deljenjem nasvetov in idej, upravljanje prostora skupnosti, delo s strojno opremo, umetniški projekti in umetniške oblike izražanja, itd. (Aknouche in drugi 2013; David in drugi 2003b; Spivak 2015)

2.12 Razmejevanje med pojmi: prispevanje, participacija, sodelovanje; projekt, skupnost

Za proces nastajanja FLOSS projektov je značilno nekaj terminov, ki jih je zaradi razumevanja celotnega pojava potrebno pojasniti. Poudariti je potrebno, da gre v tem poglavju za prikaz in obrazložitev terminologije, ki se uporablja v FLOSS skupnostih in ne gre za strokovno, znanstveno utemeljeno terminologijo.

2.12.1 FLOSS projekti – projekti sodelovanja

Kot smo že omenili v prejšnjem poglavju, gre pri FLOSS projektih največkrat za t.i. projekte sodelovanja (ang. collaborative projects), saj zaradi svoje odprte narave običajno nastajajo skupaj v sodelovanju s številnimi posamezniki in so plod njihovega skupnega dela. Glagol “to collaborate” v

angleščini pomeni delati skupaj z nekom, sodelovati, še posebej ustvariti ali proizvesti, pridelati nekaj. (Crowther 1995) Natančneje gre za proces, ko dva ali več posameznikov ali organizacij delajo skupaj za uresničitev skupnih ciljev. (Marinez-Moyano 2006, 83)

2.12.2 Projekt

Projekt (ang. project) predvsem v svetu prostega programja označujemo kot program, ki ima neki cilj in skupnost okoli njega, ki ga uporablja in razvija. Po Šukljetovem mnenju “ne gre za najbolj posrečen termin, saj je cilj projektov, da se zaključijo; prosto programske projekti pa so namenjeni ravno nasprotnemu – da se razvijajo in vzdržujejo naprej, da izpolnjujejo svoj cilj. Kljub tej pomanjkljivosti je ta termin globoko zasidran v tem okolju.” (Šuklje 2016, 55–56)

2.12.3 Skupnost

Zagovorniki prostega programja običajno pripisujejo velik pomen skupnosti. S skupnostjo je običajno mišljena skupnost programerjev oziroma sodelujočih pri projektih, po Stallmanovih striktnih načelih pa za “skupnost vseh ljudi, ki so povezani s prostim programjem – bodisi da sodelujejo pri njegovem razvoju, bodisi so samo njegovi končni uporabniki. Del skupnosti je vsakdo, ki bi ga pravne omejitve programja vsaj potencialno lahko prizadele, torej v najširšem smislu vsak prebivalec planeta”. (Stallman v Damjan 2007, 36)

Damjan razlaga, kako naj bi skupnost (konkretno povezana s prostim programjem), nastala: “V začetni fazi razvoja program še ni dovolj funkcionalen, da bi privabil ostale programerje in vire podpore (v obliki denarja, časa idr.). Ko je dosežen prag uporabnosti, se lahko začne kazati moč razvojnega modela prostega programja. Potrebna je neka verjetna obljuba – osnova, ki vzbudi pozornost ostalih razvijalcev in omogoči izoblikovanje skupnosti. Pri tem je bistvena vloga koordinatorja projekta.” (Damjan 2007, 49)

2.12.4 Prispevanje in participacija

Za prispevanje določenega dela k FLOSS projektu (npr. kode, lektorskega popravka, ipd.) se v angleščini običajno uporablja izraz “to contribute to”, kar prevajamo kot “prispevati, sodelovati, pomagati”. (Grad in drugi 1979) Prispevek (ang. contribution) se v kontekstu kolaborativnega razvoja in ustvarjanja imenuje delo, ki ga posamezni prispevkar prispeva v skupen projekt oz. skupno delo. Prispevkar (ang. contributor) je oseba, ki v skupni projekt prispeva svoj del v celoto – skupno avtorsko delo. (Šuklje 2016, 54; Eghbal 2016, 140)

Za splošno sodelovanje v skupnosti projekta ali organizacije na FLOSS področju pogosto

uporabljajo izraz participacija (ang. participation), kar pomeni (so)udeležba oz. sodelovanje. (Grad in drugi 1979; Crowther 1995; Verbinc 1970)

2.12.5 Prispevanje k projektu in sodelovanje v skupnosti

Čeprav v splošnem nekatere skupnosti enačijo participacijo (ang. participation) in prispevanje (ang. contributing), pa strogo gledano med pojmom obstaja razlika, kot smo že videli, in jo je potrebno zaradi jasnejšega razumevanja izpostaviti.

Skupnost vedno sestavljajo prispevkarji, ni pa nujno, da vsi tudi sodelujejo v skupnosti (Spivak 2015) Ali Spivak daje primer Mozillinega odprtokodnega projekta MDN, ki velja tudi za mnoge druge tovrstne skupnosti: MDN ima veliko prispevkarjev, za katere ne more trditi, da so del skupnosti. Skupnost naj bi vključevala medsebojno sodelovanje in skupno oz. skupinsko delo ter medsebojno komunikacijo. Za nekatere prispevkarje pa je značilno, da pridejo, popravijo kakšno napako, nato pa projekt zapustijo in se ne vrnejo. Pri tem nimajo nobenega stika ali interakcije z uredniki ali drugimi člani. Mnogi prispevkarji pa so tudi vključeni v skupnost ali tudi člani drugih skupnosti znotraj Mozille ali drugih FLOSS skupnosti. Ni torej nujno, da je skupnost tako velika, kakršno je število prispevkarjev.

Navajam torej najpogosteje uporabljane angleške različice terminov (glej Opomba 1) za tiste, ki se udeležujejo v FLOSS projektih – veljajo bodisi za tiste, ki prispevajo ali sodelujejo prostovoljno oziroma brez plačila ali pa so za delo posredno ali neposredno plačani ali nekatere rešitve, ki jih razvijajo, in tehnično podpora tudi prodajajo.

- “contributor” (strogo gledano za prispevanje k projektom),
- “participant” (strogo gledano za sodelovanje v skupnosti),
- pa tudi “community member” (član skupnosti, ne gre pa nujno za uradno oziroma formalno članstvo, ampak se bolj nanaša na pripadnika skupnosti),
- pogosto se uporablja tudi “volunteer” (prostovoljec), kar pa se nanaša izključno na tiste, ki celotno delo ali del dela opravljajo prostovoljno (podrobneje bomo prostovoljstvo obravnavali še kasneje).

Opomba 1: Angleške izraze navajam zato, ker slovenski termini pri nas niso strogo uveljavljeni termini (Šuklje 2016), prav tako pa se po mojih izkušnjah pogosto uporablja kar angleški termin.

V nekaterih skupnostih ne ločujejo strogo med terminoma “contributing” in “participation” in

uporabljajo bodisi le enega ali drugega (pogosteje prvega), čeprav smo videli, da gre v osnovi za različna pomena, v kolikor želimo biti dosledni. Ker mene zanimajo vse vrste sodelovanja – torej prispevanje k projektu in tudi sodelovanje v skupnosti, bom v nadaljevanju uporabljala termin “sodelujoči”, ki se nanaša tako na prispevanje kot sodelovanje. V kolikor bo v kontekstu pomembna razlika med tem, ali nekdo prispeva k projektu in hkrati ne sodeluje v skupnosti, pa bom uporabila termin “prispevkar” oziroma “prispevanje k projektu”.

3 MOTIVI ZA SODELOVANJE V FLOSS SKUPNOSTIH

Raziskovalno vprašanje pričujoče diplomske naloge je, kaj posameznike motivira k participaciji pri FLOSS projektih, še posebej pa tiste, ki za svoje delo ne dobijo neposredne denarne kompenzacije, torej prispevajo prostovoljno. O tem je bilo narejenih že nekaj raziskav, kar pa se izkaže za izredno kompleksno področje in je težko najti enoznačen odgovor zaradi velikega števila različnih dejavnikov. Za razumevanje tematike in izdelave merskega instrumenta za empirični del raziskave si moramo najprej pogledati in definirati posamezne pojme in koncepte. V nadaljevanju si bomo torej pogledali sociološke, psihološke in socialnopsihološke pojme motivacije, potreb, vrednot, altruizma, skupnosti in prostovoljstva.

3.1 Motivi in motivacija

Najprej si pogledajmo, kaj sploh je motivacija. Psihologija motivacije se ukvarja z vprašanjem, kaj nas pripelje do tega, da nekaj naredimo ali pa ne. Motivacija torej povzroča in usmerja naša dejanja. To so vsi procesi spodbujanja, ohranjanja in usmerjanja telesnih in duševnih dejavnosti, zato da bi uresničili nek cilj. Motivacija obsega vsa gibalna našega vedenja: potrebe, nagone, motive, želje, cilje, vrednote, ideale, interese, voljo. (Kompore in drugi 2001, 190; Musek in Pečjak 1996, 89)

Motiv je doživeta potreba, usmerjena k določenemu cilju, od katerega pričakujemo, da bomo z njegovo uresničitvijo zadovoljili tudi potrebo. (Rot v Kompore in drugi 2001, 190) Vsaka potreba pomeni stanje neravnovesja v organizmu, ki ga povzroči določeno pomanjkanje ali presežek snovi v telesu ali informacij v duševnosti. (Musek in Pečjak 1996; Kompore in drugi 2001) Ko začne potreba delovati, se pojavi težnja, da bi ta primanjkljaj nadomestili in uravnovesili – govorimo o težnji po zadovoljitvi potrebe. Tedaj se usmerimo k objektom, ki omogočajo zadovoljitev potreb, k ustreznim motivacijskim ciljem (npr. s hrano zadovoljimo lakoto, s priznanjem težnjo po ugledu). (Musek in Pečjak 1996, 89)

Motivi so torej vsi tisti notranji dejavniki, ki spodbujajo in usmerjajo človekovo vedenje pa tudi zaznavanje, učenje in mišljenje. (Kompore in drugi 2001, 190; Musek in Pečjak 1996, 89) Nagoni in potrebe nas torej potiskajo in ženejo v vedenje, kar imenujemo motivacija potiskanja. Cilji, ideali in vrednote pa nam pomagajo izbrati način, kako bomo naše potrebe zadovoljili, kar imenujemo motivacija privlačnosti. Ene in druge so povezane med seboj. Ob vsaki potrebi se pojavijo tudi cilji, h katerim se usmerimo, da bi potrebo zadovoljili. Lahko pa so tudi cilji tisti, ki v nas obudijo

potrebe in nas pritegnejo v motivirano vedenje (npr. šele pogled na osvežilno pijačo v nas zbudi žejo). Motivov ne moremo uresničiti, če se ne pojavi ustrezno obnašanje - motivirano obnašanje. (Kompore in drugi 2001, 190; Musek in Pečjak 1996, 89)

Na porušeno ravnovesje v organizmu nas opozarjajo mnogi občutki: lakota, utrujenost, vročina, bolečina, itd. Neprijetna čustva nas opozarjajo, da naše psihosocialne potrebe niso zadovoljene: jeza, dolgočasje, itd. Kadar potrebo začutimo (ni pa nujno, da se vedno zavedamo svojih potreb), si tudi predstavljamo, kako bi jo zadovoljili. (Kompore in drugi 2001, 190; Musek in Pečjak 1996, 89)

3.1.1 Vrste motivov in potreb

Veliko raziskav je bilo narejenih o tem, kaj ljudi motivira. (Hars in Ou 2001, 2) V psihologiji motive najpogosteje delijo na fiziološke in psihosocialne.

Fiziološki motivi izvirajo iz organskih oziroma telesnih potreb, kot so potrebe po kisiku, vodi, hrani, počitku, izogibanju bolečini; pa tudi potrebe po ohranitveni vrste: potreba po potomcih, po spolnosti, po varovanju potomcev. (Kompore in drugi 2001, 191; Musek in Pečjak 1996, 90)

Glavne psihosocialne potrebe, ki nas v nalogi najbolj zanimajo, pa so (Kompore in drugi 2001, 191):

- Potreba po pripadnosti prijateljem in družini, po tem, da ljubimo, delimo in sodelujemo, je zelo močna. Zadovoljujemo jo v intimnih in prijateljskih razmerjih s partnerjem, družino, prijatelji, sošolci, sodelavci, z ljudmi, ki pomagajo (zdravniki, socialni delavci, psihologi), s sosedi, klubskimi prijatelji, itd. Če ne najdemo pripadnosti pri ljudeh, jo iščemo pri živalih ali celo predmetih (npr. računalnik). To naj bi bila zelo močna potreba.
- Potreba po moči, spoštovanju, prevladi in pomembnosti je povezana s tem, da se čutimo močni, kadar skrbimo za druge ljudi in zase, kadar premagamo svojo lenobo in vztrajamo pri načrtu, kadar dobimo priznanje, nagrado, dobro oceno ali pohvalo, kadar lahko uveljavimo svoje mnenje, stališče in vrednoto.
- Potreba po zabavi, ugodju, veselju, smehu, učenju, razvedrilu.
- Potreba po svobodi, po izbiri, neodvisnosti in prostosti zadovoljujemo, kadar izbiramo in sprejemamo odločitve o tem, kako bomo živeli, s kom se bomo družili, kaj bomo brali, spoštovali, verovali, pisali, kako se izražali.

Tudi Musek in Pečjak delita potrebe na organske in psihosocialne, kjer psihosocialne delita takole – potrebe po: varnosti; ljubezni, naklonjenosti; po veljavi, ugledu, samopotrjevanju; spoznavanju,

raziskovanju; delu, ustvarjanju; negi, ščitenju, pomoči; borbenosti; podrejanju; redu, urejenosti; lepoti, harmoniji; samouresničevanju; samospoštovanju; spoštovanju družbenih norm in načel; družinskem življenju; poklicnem zadovoljstvu; intimnosti; partnerstvu. (Musek in Pečjak 1996, 90)

Abraham Maslow pa je potrebe razdelil na osnovne, tj. tiste, ki so najbolj pomembne predvsem za človekovo preživetje, in na višje potrebe. "Hierarhijo potreb" (Maslow v Kompore in drugi 2001) je ponazoril s piramido. Na dnu so najbolj osnovne potrebe, ki morajo biti najprej zadovoljene, preden se lahko usmerimo k zadovoljevanju višjih potreb. Ni pa nujno, da so potrebe na nižji stopnji stodontno zadovoljene, da bi se pojavile višje potrebe. Višje se vzpenjamo v hierarhiji, bolj dobivajo potrebe psihološki značaj in manj biološkega. (Kompore in drugi 2001, 192–193; Hars in Ou 2001, 3)

Hierarhija potreb po Maslowu:

a) Osnovne potrebe

- Fiziološke potrebe
- Potrebe po varnosti: potrebe po zaščiti pred nevarnimi predmeti in ogrožajočimi okoliščinami, npr. pred boleznijo.
- Potrebe po ljubezni in pripadnosti: dajanje in sprejemanje ljubezni, izražanje naklonjenosti; zaupanje v druge ljudi in njihovo sprejemanje; druženje, potreba po tem, da pripadamo neki skupini
- Potrebe po spoštovanju: potrebe po tem, da bi bili cenjeni in spoštovani; da bi imeli dobro mnenje o sebi.

b) Višje potrebe

- Kognitivne potrebe: potrebe po znanju in razumevanju; vedoželjnost, radovednost, raziskovanje.
- Estetske potrebe: potrebe po lepoti, umetnosti, simetriji in redu.
- Potrebe po samoaktualizaciji: potrebe po uresničevanju potencialov oziroma talentov; stanje izpolnjenostim, v katerem človek uresničuje svoje najvišje zmožnosti. Za njegov razvoj in rast so to najpomembnejše potrebe. (Maslow v Kompore in drugi 2001, 192–193; Hars in Ou 2001, 3)

Kot vidimo, se večina potreb po navednih avtorjih v veliki meri prekrivajo, nekatere so le kategorizirane nekoliko drugače. Omenim naj še eno od teorij potreb oz. motivov, ki je bila odziv na Maslowovo hierarhijo potreb in se mi je zdela zanimiva pri obravnavi tematike – teorija o "volji do smisla". Po Viktor E. Franklu samoaktualizacija ni človekova najvišja potreba. Mnogi ljudje naj bi po njem počeli stvari, s katerimi uresničujejo svoje potenciale, vendar v tem ne vidijo smisla. Človekova vodilna potreba po Franklu naj bi bila potreba po smislu, ki ga človek najpogosteje najde v ljubezni, ustvarjanju, upanju in veri ali pa celo v trpljenju in odpovedovanju. (Frankl v Kompore in drugi 2001, 193)

3.1.2 Čustva in motivacija

Čustva so v veliki meri povezana z motivacijo. Čustva so po definiciji “duševni procesi, ki izražajo človekov vrednostni odnos do zunanjega sveta ali do samega sebe.” (Musek in Pečjak 1996, 272–279; Kompare in drugi 2001, 406–414) So eden od duševnih procesov, s katerimi doživljamo svet, pojave in osebe in na podlagi katerih se nanje odzivamo. Čustvovanje naj bi dajalo našemu življenju polnost, smisel in lepoto. (Musek in Pečjak 1996; Kompare in drugi 2001)

Motivacijski in čustveni procesi so obojestransko povezani. Čustva delujejo kot motivacijski dejavnik, saj spodbujajo in usmerjajo naše vedenje. Običajno se izogibamo tistim objektom in dejavnostim, ki povzročajo negativna čustva, usmerjamo pa se k onim, ki zbujejo pozitivno čustvovanje. Poleg tega nam, kot smo že omenili, sporočajo o stanju potreb. Kadar so vse potrebe potešene, smo zadovoljni in srečni. Porušeno ravnovesje pa doživljamo kot neprijetna čustva. S čustvi so obarvani tudi vsi motivacijski cilji. Vrednote in ideali so za nas vedno nekaj pozitivnega, privlačnega, kar si želimo doseči. Poleg ciljev s pozitivno valenco, ki privlačijo in zbujejo težnjo po približevanju, poznamo tudi cilje z negativno valenco, ki budijo težnjo po izogibanju. (Kompare in drugi 2001, 194–195; Musek in Pečjak 1996, 111)

3.1.3 Motivacijske teorije spodbud: notranja in zunanja motivacija

Obstaja mnogo motivacijskih teorij in tipologij, ki izhajajo iz različnih osnov, npr. glede na naravno ali racionalno osnovo - kjer teorije o posameznikovem zaznavanju in spoznavanju temeljijo bodisi na naravnih silah (nagoni, potrebe, želje) ali vrste racionalnosti (instrumentalnost, smiselnost, osebna identiteta); glede na vsebino ali proces, kjer je pozornost na vsebini (kaj motivira) ali pa procesu (kako motivira) delovanja motivacije. (Wikipedia 2016e) Obstajajo še mnogi drugi modeli. Za empirični del naloge se bom osredotočila na socio-psihološke teorije in modele, ki temeljijo na notranjih in zunanjih potrebah oz. motivaciji ter nekaterih dejavnikih, ki so z njimi tesno povezani, kot so skupnost, vrednote in altruizem. Poleg tega bom pogledala tudi nekatere dejavnike, ki so specifični posebej za FLOSS skupnosti, na primer tehnologije, ideologija, karijerne priložnosti, človeški kapital, itd.

Kot smo že povedali, je motivacija teoretični konstrukt, ki ga uporabljamo za razlago vedenja, in predstavlja razloge za človekova dejanja, želje in potrebe. Prav tako s pomočjo motivacije razložimo smer proti določenemu vedenju ali pa, kar povzroča, da nekdo določeno vedenje ponavlja. (Elliot in Covington 2001) V tem delu si bomo torej pogledali t.i. teorijo spodbud, ki motivacijo deli na notranjo (intrinzično) in zunanjo (ekstrinzično) motivacijo.

a) Notranja motivacija

Notranja motivacija je bila preučevana od 70-ih let prejšnjega stoletja. Pri notranji motivaciji gre za notranjo željo in potrebo po iskanju novih stvari in izzivov, preizkušanju lastnih zmogljivosti, opazovanju, pridobivanju znanja, neodvisnosti, nadzoru in veselju. (Ryan in Deci 2000b; Aknouche in Shoan 2013, 8; Hars in Ou 2001, 2–3) Poganja in usmerja jo zanimanje ali uživanje v nalogi ali dejanju samem in izvira iz notranjosti posameznika (in ne na želji po zunanjih nagradah, ali zaradi zunanjih pritiskov). Notranja motivacija je naravna motivacijska nagnjenost človeka in je eden ključnih dejavnikov v posameznikovem spoznavnem, družbenem in telesnem razvoju posameznika kot tudi glavni vir pozitivnih občutkov, vitalnosti in zadovoljstva v življenju na splošno. (Ryan in Deci 2000a; Aknouche in Shoan 2013, 8; Hars in Ou 2001, 2–3) Raziskave so pokazale, da se bodo učenci, ki so notranje motivirani, raje vključili dejavnosti in izpopolnjevali svoje veščine, kar bo povečalo njihove zmožnosti. (Wigfield in drugi 2004) Vse omenjeno tudi lahko razloži, zakaj se posamezniki intenzivno ukvarjajo s svojimi hobiji. (Hars in Ou 2001, 2–3)

Zanimivi so izsledki novejših raziskave, ki navaja, da je primer notranje motivacije tudi, ko posameznik postane računalniški strokovnjak, ker si želi spoznati, kako delujejo računalniki. Ta naj bi imel notranjo motivacijo po pridobivanju novega znanja. (Root 2014) Sprva so raziskovalci mislili, da motiv spoznavanja delovanja računalniških sistemov primarno izhaja iz zunanjih razlogov. (Lowry in drugi 2013) Ostali primeri s področja uporabe spleta, kjer posamezniki zadovoljujejo notranje motive, naj bi tako bili tudi na primer igranje spletnih računalniških igrice, virtualni svetovi, spletno nakupovanje, učenje in izobraževanje, spletni zmenki, arhivi digitalne glasbe, družabno mreženje, spletna pornografija, ipd.

V kontekstu FLOSS skupnosti naj bi bila notranja motivacija povezana z nesebično in motivirano naravo sodelujočih. Spodbujal naj jih ne bi denar, ampak njihovi interesi. Poleg tega naj bi si povečevali občutek osebnostne vrednosti s tem, ker prispevajo k dobrobiti drugih v skupnosti. K tej motivaciji naj bi šteli tiste, ki jih motivira občutek usposobljenosti, zadovoljstva in izpolnjenosti s tem, ko programirajo. (Hussung 2016)

b) Zunanja motivacija

Zunanja motivacija se nanaša na izvajanje aktivnosti, da bi dosegli določen željeni izid in je nasprotna notranji motivaciji. Izhaja iz vplivov izven posameznika. Pri zunanji motivaciji naj bi bilo težje odgovoriti na vprašanje, od kod ljudje dobijo motivacijo za izvedbo in nadaljne prizadevanje in vztrajnost. Ponavadi je zunanja motivacija uporabljena za doseg rezultata, ki je ne dobimo z notranjo motivacijo. (Ryan in Deci 2000a) Običajni zunanji motivatorji so nagrade (npr. denarne

nagrade ali ocene v šoli) za prikaz zaželenega vedenja ali grožnje po kaznovanju zaradi neprimerne obnašanja. Tekmovanje naj bi tudi bil zunanji dejavnik, ker spodbuja tekmovalca k zmagi in premaganju drugih in ne uživa le notranjih nagrad pri aktivnosti. Vzklikajoča množica in želja po zmagi je prav tako zunanja spodbuda. (Dewani 2016)

Veliko raziskav naj bi pokazalo, da obstaja pomembna razlika med zunanjo in notranjo motivacijo. Zunanje nagrade lahko pogosto pripeljejo do pretiranega poudarjanja zunanjih motivov in posledičnega zmanjšanja vpliva notranje motivacije. V raziskavi, kjer so otroci pričakovali nagrado ali jo dobili v obliki medalje za risanje risbic, so posledično posvetili manj časa igri z risanjem kot tisti, ki za to niso pričakovali nagrade. (Lepper in drugi 1973; Spivak 2015) Vendar pa je druga raziskava pokazala, da so učenci, ki so bili nagrajeni s knjigo, kasneje pokazali več bralnega prizadevanja, kar kaže na to, da nekatere nagrade ne zmanjšujejo pomena notranje motivacije. (Marinak in Gambrell 2008)

Kljub temu, da sodelujoči v FLOSS projektih ne dobijo neposredne kompenzacije ali plačila, jih motivirajo tudi nekateri zunanji dejavniki. Pogosto jih veliko vidi sodelovanje tudi kot investicijo v prihodnje "nagrade" oziroma obetanje v prihodnosti. Veščine, sposobnosti in znanje se štejejo kot posebna vrsta kapitala - "človeškega kapitala", kot ga imenujejo ekonomisti. Obstaja veliko načinov za povečevanje človeškega kapitala – npr. izobraževanje in učenje, usposabljanje, urjenje itd. Vse to vodi k boljšim zaposlitvenim možnostim in priložnostim, višjim prihodkom in bolj zadovoljivim zaposlitvenim mestom. (Hars in Ou 2001)

Prav tako je sodelovanje v FLOSS skupnostih lahko kanal za samopromocijo oz. lastno oglaševanje. Tovrstna participacija je lahko dober način za izkazovanje svojih zmožnosti in veščin. Dokaz usposobljenosti lahko dobro podkrepimo z dosežki v FLOSS skupnostih. Oglaševanje pa je povezano s prihodnjimi donosi. (Hars in Ou 2001)

Priznanja s strani drugih izvirajo iz potrebe po slavi in samozavesti. Programerji odprtokodnih programov dobivajo hitre in konstruktivne povratne informacije o kakovosti njihovega dela. Povratne informacije pa naj bi imele vedno pozitiven učinek – pomeni, da drugi uporabljajo in upoštevajo njihove prispevke, poleg tega pa spodbujajo avtorje, da posvetijo še več časa izpopolnjevanju svoje kode. (Hars in Ou 2001)

Prispevanje doprinese tudi k sadovom programske opreme. Zgodovina priča, da so veliko odprtokodnih projektov začeli posamezniki (programerji), ki so imeli osebne oz. lastne potrebe po

določenem programu in to velja še danes. Pogosto gre za ustvarjanje novih rešitev, ki jih potrebujejo, bodisi nadgradnjo bodisi izboljšanje programa, dodajanje funkcij, ipd. V skupnostih, kot so FLOSS, so seveda vse rešitve javno deljene z ostalimi, ki jih nato lahko pregledujejo, popravljajo ali nadalje nadgrajujejo. Obstoj lastnih potreb ima pomembne posledice za FLOSS projekte. Kaže na to, da so interesi uporabnikov in razvijalcev pogosto skladni: oboje zanima izboljševanje funkcionalnosti in oboji so pripravljeni vlagati v izboljšave. (Hars in Ou 2001, 2–4)

Raziskavi, prva iz leta 2005 (Lakhani in Wolf v Mair in drugi 2014) ter druga iz 2006 (Henkel v Mair in drugi 2014), sta pokazali, da je veliko prispevkarjev, še posebej programerjev, motiviranih k participaciji tudi zaradi denarnih nagrad. V tistem času je namreč vedno več komercialnih podjetij pričelo prispevati k FLOSS projektom, kar so programerji videli kot karierne in zaposlitvene priložnosti ali možnosti napredovanja. (Mair in drugi 2014)

3.2 Vrednote

Kot vidimo, so tudi vrednote tesno povezane z motivacijo in motiviranim vedenjem. Vrednote so “pojavi in dogajanja, ki jih ocenjujemo kot dobre, pravilne in zaželene (npr. poštenje, svoboda, lepota, idr.)” (Musek in Pečjak 1996, 272–279); “pojmovanja ali prepričanja o zaželenih končnih stanjih ali vedenjih, ki presegajo specifične situacije, usmerjajo in vodijo izbiro ali oceno ravnanj in pojavov ter so urejene glede na relativno pomembnost.” (Kompore in drugi 2001, 406–414) Vrednote se nanašajo na zaželena končna stanja, kot so svoboda, lepota, zdravje, ali pa na zaželeno vedenje, kot so poštenost, zabavanje, pogum. Vrednote usmerjajo in vodijo izbiro ali oceno ravnanj in pojavov. Delujejo motivacijsko s svojo privlačno močjo. Na podlagi vrednot si postavljamo svoje življenjske cilje in glede na vrednote se tudi odločamo, kako bomo zadovoljili svoje potrebe. (Kompore in drugi 2001, 334–336)

3.3 Skupina, skupnost

FLOSS skupnosti se kot “skupnosti” (pogosto z veliko začetnico) običajno poimenujejo same (Hussung 2016). Ker pa je dejstvo, da gre pri FLOSS projektih ne le za individualno delo in prispevek, ampak običajno za tesno povezanost s skupino ter za skupinske projekte (za nastanek programa, npr.), si je potrebno pogledati tudi to področje.

Na področju socialne psihologije in sociologije gre pri skupini za socialno enoto, ki jo sestavlja omejeno število posameznikov, med katerimi:

- obstaja stabilen sistem odnosov, določene norme vedenja ter skupne vrednote,
- so usmerjeni k doseganju skupnih ciljev,
- med njimi je tudi neposreden stik, neposredna interakcija,
- vzajemni vpliv (člani skupnosti medsebojno vplivajo eden na drugega),
- posamezniki v skupini imajo lahko tudi svoje individualne cilje, potrebe in interese, ki jih potencialno izpolnjujejo in zadostujejo znotraj skupine. (Rot v Kompare in drugi 2001, 346; Homans v Matzkat 2009, 377; (Zimmerman in drugi v Kernc 2013, 13–14)

Zimmerman poleg zgornjih navaja še naslednje elemente: članstvo v skupini (ta daje občutek identitete in pripadanja), skupni simboli (podoben jezik, rituali), skupne potrebe in skupna emocionalna povezava. (Zimmerman in drugi v Kernc 2013, 13–14) Značilnost in bistvo skupnosti je po Tönniesu v t. i. naravni volji, ki jo odlikujejo občutenje skupnosti, kolegialnost, družina, ritualnost, razumevanje in konsenz. (Tönnies v Ošljak 2006, 23)

3.3.1 Pomen skupin za posameznika

Kako pomembno življenjsko okolje so skupine, kaže že dejstvo, da večino življenja preživimo v različnih skupinah. Vse te skupine močno vplivajo na nas in nam torej nalagajo specifične oblike socialnih interakcij. Vsak član skupine naj bi v skupini našel sredstvo in izvor za zadovoljitev osnovnih socialno-psiholoških potreb. Skupina naj bi za posameznika pomenila bodisi sredstvo za doseganje cilja (v ospredju članstva v skupini so rezultati oziroma uspešnost) ali pa cilj sam po sebi (v ospredju so odnosi med člani). (Rot v Kompare in drugi 2001, 352; Ule 2000, 368)

Če pogledamo natančneje, ljudje v skupinah:

- Zadovoljujemo svoje osnovne socialne potrebe, npr. potrebo po varnosti, zaupnosti, druženju, pripadnosti, ljubezni in intimnosti, pa tudi osnovne eksistenčne potrebe. Te potrebe običajno zadovoljujemo v primarnih skupinah, za katere so značilni trajni medosebni odnosi z močno emocionalno in afektivno dimenzijo.
- Uresničujemo različne kulturno specifične potrebe in interese, načrte, delovne naloge, potrebo po zabavi itd. To se običajno dogaja v sekundarnih skupinah, ki so bolj akcijske, delovno usmerjene.
- Ustvarjamo male socialne mikrosvetove, kjer dobijo naše potrebe in želje, naša dejanja in obnašanja svoj smisel (to so naše družine, skupine vrstnikov, sodelavcev, ipd.) Te nam pomenijo osnovno orientacijo v družbi, nanje smo trajno navezani in se z njimi in njihovim vrednostnim sistemom najpogosteje identificiramo. Na takšne skupine se opiramo, oziramo ali sklicujemo, ko skušamo pojasniti svoja dejanja, življenjske načrte, predstave o sebi in o svojem mestu v svetu. (Ule 2000, 368)

Posamezniki torej postanejo člani neke skupine zaradi različnih namenov – izmenjave podpore, zdravstvene pomoči, izmenjave znanja o poslovanju, razpravljanja o znanstvenih temah, iz izobraževalnih namenov ali iskanja posameznikov, ki imajo podobne interese na področju prostega časa in načina življenja. (Eysenbach, Wenger and Snyder, Matzat, Kreijns et al, Baym v Matztat 2009, 376) Posameznika motivira tudi t. i. družabnostni gon ali čut za oblikovanje družbe, zaradi česar združevanje spremlja občutek zadovoljstva v enotnosti skupnosti, znotraj katere se njegovi interesi udejanjajo (Simmel v Ošljak 2006, 26) Tudi Spivakova iz svojih izkušenj pri delu s skupnostmi poudarja: “Biti del skupnosti pomeni biti z ljudmi. Običajno smo bili ljudje srečnejši, ko smo v svojih plemenih (bodisi je to naša družina, prijatelji, tisti, s katerimi delimo interese, ipd.)” (Spivak 2015) Ošljakova poudarja, da je ena morda najbolj bistvenih lastnosti skupnosti, ki se oblikuje med člani, občutek, da pripadajo neki "skupni stvari". (Ošljak 2006, 23) Poleg tega je bilo narejenih veliko raziskav, ki so vse pokazale, da bolj kot se posamezniki v skupnostih počutijo povezane, bolj so motivirani, več strasti občutijo do projekta in bolj so nagnjeni k prispevanju. (Spivak 2015) Za tiste, ki prispevajo izredno veliko, je skupnost še toliko bolj pomembna. (Spivak 2015)

3.3.2 Spletne (ang. online) skupnosti

Ker se večina dela izvaja preko interneta (z izjemo že omenjenih srečevanj v živo), lahko trdimo, da gre pri FLOSS skupnostih za vrsto spletnih skupnosti. Poglejmo Matztatovo definicijo spletne skupine: “Online skupnost je skupina posameznikov, ki imajo nekatere skupne interese, med seboj pa komunicirajo oziroma interagirajo z uporabo enakih orodij za računalniško posredovano komunikacijo (e-poštni sezname, forumi, oglasne deske, skupinski klepet, ipd.)”. (Matztat 2009, 377) Rheingold, ki velja za začetnika preučevanja spletnih skupnosti, jih definira tako: “Spletne skupnosti so družbeni agregati, ki nastanejo, ko posamezniki dovolj dolgo in z zadostno mero občutka za sočloveka oblikujejo javne diskusije in pride do oblikovanja medosebnih odnosov v kiberprostoru.” (Rheingold v Rogelj 2014, 8) Tudi po Trčku gre pri kibernetskih skupnostih za “skupine, ki se formirajo na osnovi skupnih interesov za dosego skupnih ciljev”. (Trček 2002, 330) Ti skupni cilji so na primer lahko: zadovoljitev potrebe po klepetu ali izmenjavi mnenj, izmenjave kuharskih receptov, igranje iger, “flirt”, ki lahko ali ostane le v kibernetskem prostoru ali pa se prenese v geografski prostor. Tudi po Matzzatu so online in offline odnosi pogosto lahko medsebojno povezani. Člani spletnih skupnosti imajo lahko pogosto tudi offline odnose – bodisi njihovi odnosi v realnem svetu vplivajo na to, da imajo interakcije tudi na spletu ali obratno. Zaradi tega Matztat loči “čiste” (ang. pure) in “vgrajene” (ang. embeded) spletne skupnosti. (Matztat 2009, 384–385)

Trček navaja, kako se spletne skupine formirajo v skupnosti: “Te skupine lahko za zadovoljevanje

interesov s svojo interakcijsko in transakcijsko kontinuiteto ter oblikovanjem skupinskih vedenjskih vzorcev in tudi sistemov sankcioniranja nezaželenega vedenja prerastejo v skupine s tesnimi in intimnimi vezmi med člani ter se tako formirajo v skupnosti.” (Trček 2002, 330)

Ena Matztatovih opažanj online skupnosti je značilnost, da znotraj njih posamezniki izpolnjujejo več različnih ciljev hkrati. Večja verjetnost, da se posamezniki skupnosti priključijo ali v skupnosti ostanejo, naj bi bila, če skupina zadovoljuje več različnih ciljev hkrati. V takem primeru jo je tudi težje nadomestiti z drugo skupnostjo. (Matztat 2009, 385)

V kontekstu FLOSS projektov naj bi se programerji identificirali kot del FLOSS skupnosti in uskladili svoje cilje s cilji skupnosti. Ostale člane skupnosti lahko obravnavajo kot sorodnike in so zato pripravljeni za njih prej kot zase storiti nekaj koristnega in jim pomagati. (Hars in Ou 2001)

3.4 Altruizem

Altruizem ali prosocialno vedenje je prav tako pomemben element FLOSS skupnosti. Poleg ideoloških nastavkov odprtosti kode, skupnostnega prispevanja, objavljanja prostega programja v uporabo za kogar koli, gre pogosto tudi za medsebojno pomoč pri težavah, procesih dela, deljenje znanja in še za marsikaj.

Altruizem definiramo kot obnašanje, s katerim pomagamo oz. koristimo drugim, ne da bi za to pričakovali zunanje nagrade ali koristi (ne materialne ne t.i. psihološke). (Musek in Pečjak 1996, 272–279; Kompare in drugi 2001, 406–414; Ule 2000, 238; Clavien in Chapuisat, Krebs v Aknouche in Shoan 2013, 10; Hars in Ou 2001, 3) Pri tem gre za aktivnosti, kot so: pomoč v stiski, sodelovanje v dobrodelnih dejavnostih, nudenje uslog znancem, in tudi sodelovanje z drugimi v skupnih projektih.” (Ule 2000, 238) Altruizem se odraža z notranjim zadovoljstvom in večjo samozavestjo posameznika, da je storil dobro delo, da se je obnašal v skladu s svojimi moralnimi načeli, itd. Poleg tega naj bi vplival tudi na občutek vključenosti v skupnost. Prosocialno vedenje ločimo od asocialnega vedenja, kot je nasilje nad drugimi, sebičnost, egoizem. Številni avtorji izenačujejo pojem “altruizem” s pojmom “prosocialno vedenje”, da bi poudarili odsotnost sebičnosti v situacijah prosocialnega vedenja. (Ule 2000, 238; Aknouche in Shoan 2013, 10; Hars in Ou 2001, 3) Bierhoff (Bierhoff v Ule 2000, 238) je določil dva pogoja altruizma: 1. namen, da drugi osebi storimo kaj dobrega, 2. svoboda izbire (npr. odsotnost poklicne dolžnosti pomagati). Raziskave naj bi pokazale, da “današnji altruisti niso nujno altruisti od vekomaj, pa tudi ne altruisti za vekomaj. Današnji egoisti so lahko jutrišnji altruisti in današnji altruisti jutrišnji egoisti.“ (Ule

2000, 239)

Eno osrednjih vprašanj pri vzrokih altruizma so motivi zanj. Raziskave kažejo množico različnih motivov za altruizem na splošno: moralna odgovornost, sočutje, vzajemnost v dajanju, zviševanje lastne vrednosti, priznanje pri drugih ljudeh, itd. (Ule 2000, 238) Altruistično vedenje je lahko delno tudi naučeno, saj kot rezultat socializacijske prakse razvijemo pozitivna stališča do pomoči drugim (naučimo se spoštovati ljudi, ki se vedejo altruistično).

Obstaja več vrst altruizma glede na različne dejavnike, kot so motivi (premišljeni, spontani altruizem; altruizem zaradi socialne odgovornosti, altruizem na osnovi recipročnosti), ampak podrobneje se v tej nalogi v to ne bomo spuščali. Potreben za izpostavitev je altruizem na osnovi recipročnosti, saj bi ga lahko našli v FLOSS skupnostih. Altruizem na osnovi recipročnosti pomeni medsebojno izmenjavo nudenja in prejemanja pomoči med njenim dajalcem in prejemnikom. Današnji dajalec bo morda jutri prejemnik in obratno. (Ule 2000, 238–243) Po Gouldnerju je norma recipročnosti prednostna norma za pravično organiziranje družbe. (Gouldner v Ule 2000, 244) Tu pa najdemo tudi vzporednice z ekonomijo obdarovanja.

3.5 Ekonomija obdarovanja in FLOSS

Pogosto se FLOSS sistem produkcije povezuje s t.i. ekonomijo obdarovanja (ang. gift economy). (Raymond v Hussung 2016) Gibanje za prosto programsko opremo je po Trčkovem razmišljanju “s svojo ideologijo prototipični primer tako imenovane generalizirane ekonomije menjave oziroma modifikacija klasične ekonomije obdarovanja, ki jo poznamo iz antropoloških študij (na primer Mauss, 1969).” (Trček 2002, 336) Trček navaja tudi ugotovitve Kollocka, ki primerja klasične antropološke teze o izmenjavi darov ter izmenjave in nudenje nasvetov in pomoči v kiberprostoru. Pri prvem gre za “obligatorni transfer neodtujljivih objektov ali storitev med vzajemno obligatorno povezanimi transakterji” (Kollock v Trček 2002, 337), pri drugem pa da gre za situacijo, ki je različna od tradicionalne izmenjave daril. Pri “obdarovanjih” v kiberprostoru je sprejemnik lahko neznana oseba in dajalec darila tudi ne pričakuje reciprocitete. Informacije, nasveti ali programi se pogosto ponujajo celotni kibernetski skupini ali pa potencialnim nepoznanim uporabnikom. O kiber-ekonomiji obdarovanja Trček tako trdi, da “se nam kaže idealno-tipsko kot imanentna igra s pozitivno vsoto”. (Trček 2002, 337) Navaja namreč, da je Rheingold skozi opazovanje s soudeležbo ugotavljal, da – ne glede na kvaliteto kibernetskih povezav in “mešanico motivov” – “pomoč, ki jo sprejema, presega vloženo energijo, ki jo namenja, ko pomaga drugim”. (Rheingold v Trček 2002, 337) Trček navaja tudi avtorja Wellmana in Gulio, ki ugotavljata, da so tisti akterji, ki bolj pogosto ponujajo pomoč in nasvete v kibernetskih skupnostih, tudi sami deležni hitre pomoči, ko po njej

povprašujejo. Eden gonilnih interesov za sodelovanje v procesih menjave naj bi bila po njih ugotovitvah samorealizacija – to je izražanje identitet, lastne strokovnosti na izbranem področju oziroma “želje po prestižu”. (Wellman in Gulia v Trček 2002, 338) Barlow je že leta 1996 opozarjal tudi, da se porajajo novi sistemi alternativnih ekonomij, utemeljenih na informacijskem kapitalu. Nova iskana informacija, ki smo jo pridobili v procesu izmenjave informacij, lahko že sama po sebi zadošča kot “plačilo” za ponujeno lastno informacijo. (Barlow v Trček 2002: 342)

V kontekstu FLOSS se altruizem pogosto nanaša na dejstvo, da naj bi posamezniki prispevali k projektu prostovoljno, ker želijo nekaj vrniti skupnosti prostega programja. Značilna je pomoč uporabnikom pri uporabi programja, pomoč drugim programerjem ali na splošno skupnosti z deljenjem svojega znanja in izkušenj. Mnogi si želijo, da bi lahko bilo njihovo delo ali produkt v koristi veliko ljudem in skupnemu dobremu. S prispevanjem in sodelovanjem imajo tudi občutek, da pripomorejo k procesom sprememb in transformacij na področju tehnologij ali na splošno v družbi. (Baytiyeh in Pfaffman v Aknouche in Shoan 2013, 10; David in drugi 2003; Hussung 2016) Zanimivo pa bi bilo pogledati, ali za svoj altruizem tudi pričakujejo kaj v zameno.

3.6 Prostovoljstvo

Ker raziskujem prostovoljno participacijo v FLOSS skupnosti, pogledajmo še definicijo prostovoljstva. Splošno sprejet dogovor je, da prostovoljstvo pomeni neplačano, namerno in svobodno izbrano aktivnost posameznikov oziroma državljanov za dobro oziroma v korist drugih. Ne gre za prisilno, ampak za svobodno izbrano aktivnost, ki izhaja iz potreb in motivacije posameznikov. (Zimmer in Priller 2004, 321–323) Cilji prostovoljstva so zagotavljanje pomoči ljudem, ki jo potrebujejo, kreiranje družbenih vrednot in povečevanje družbene povezanosti. Prostovoljne aktivnosti dajejo posameznikom priložnost vplivanja na družbene probleme, s čimer postanejo nosilci procesov sprememb in transformacij v družbi. Prostovoljstvo posameznikom prinaša občutek smisla, je vir novih izkušenj, veščin in bogati medsebojne odnose. (Herman 1994; Zimmer in Priller 2004, 321–323)

Zimmer in Priller navajata, da gledano iz zgodovinskega razvoja ločimo več modelov prostovoljstva. Ločita, na primer, evropski ali skupnostni in ameriški ali upravljalški model. Pri prvem se prostovoljci dobivajo spontano na osnovi skupnih interesov (verske, športne aktivnosti, itd.); pri drugem profesionalno organizirani prostovoljski centri delajo s prostovoljci. Iščejo altruistično usmerjene posameznike in jim ponujajo prostovoljske priložnosti na različnih področjih. Glede na časovni okvir sodelovanja ločita tri tipe prostovoljstva: 1. enkratno sodelovanje ob

določenih priložnostih (koncerti, akcije, ipd.), 2. dlje časa trajajoče sodelovanje – stalno ponavljajoče, npr. tri ure na teden; 3. dolgoročno sodelovanje v dejavnostih, ki trajajo dlje časa v dejavnostih, ki trajajo več mesecev ali let. (Zimmer in Priller 2004, 321–323)

Pri FLOSS skupnostih gre lahko za vse omenjene oblike – prostovoljci bodisi naredijo le en popravek in ne prispevajo nikoli več ali pa so dolga leta aktivni pri projektu in skupnosti. Prav tako imajo lahko FLOSS projekti oz. organizacije profesionalizirano upravljanje s prostovoljci, lahko pa gre za zelo neformalno udejstvovanje, še posebej pri projektih, ki se začenjajo vzpostavljati. Mene v raziskavi zanimajo vse oblike.

3.6.1 Motivi za prostovoljstvo

Herman navaja, da so motivatorji za prostovoljstvo različni, najpogostejši pa pridobivanje delovnih izkušenj, pridobivanje neformalne izobrazbe, priložnost pomagati drugim, urnik fleksibilnega dela, možnost raziskovanja in vodenja, pridobivanje novih poznanstev, vzdrževanje produktivne vključenosti, ipd. (Herman 1994) Zimmer in Priller navajata, da se posamezni motivatorji za prostovoljno participacijo med posamezniki znatno razlikujejo ter da mnogo prostovoljcev identificira več različnih razlogov in motivov, ki vplivajo na njihovo odločitev za prostovoljno udejstvovanje. Vendar pa navajata, da obstajajo tri osnovne vrste motivacije za prostovoljstvo. Pri tipologiji sta sledila trem tipom altruističnega ravnanja po Fričevi tipologiji (Frič v Zimmer in Priller 2004, 322) Vsi tri navedeni tipi motivacij so idelani tipi, ki v čisti obliki v praksi nikoli ne obstajajo. Vsakega posameznega prostovoljca namreč spodbudi mešanica vseh treh tipov motivacij, katerih delež varira od primera do primera. (Zimmer in Priller 2004, 323) Tri vrste motivacije za prostovoljstvo so:

1. Recipročna motivacija – Pri tej posameznik išče dejavnike, ki bi bili koristni zanj osebno. Prostovoljci s to motivacijo razumejo svoje delo kot medsebojno povezanost med delovanjem za dobro drugih in za lastno korist. Zanima jih, na primer, pridobivanje novih izkušenj, pridobivanje novih poznanstev, uporabo svojih veščin, ostajanje v dobri formi, ipd.

2. Konvencionalna oz. normativna motivacija – Posamezniki postanejo prostovoljci zato, ker so to bodisi moralne norme v njegovi okolici ali splošna neformalna pravila obnašanja v skupnosti. Gre torej za sledi vpliva bodisi pričakovanj in vzorcev vedenja v družini ali med prijatelji ali moralnih standardov in obveznosti širše skupnosti.

3. Čustvena motivacija – Gre za notranjo motivacijo, kjer imajo posamezniki ponotranjen občutek moralne odgovornosti. Pogosto se za prostovoljstvo odločajo na podlagi trenutnih čustev, ki se porajajo v določenih situacijah. V ozadju njihovih odločitev je lahko sočutje kot ljubezen do soljudi, občutek olajšanja ali celo nenadna čustvena strast. (Zimmer in Priller 2004, 322–324)

3.7 Motivi za sodelovanje v FLOSS skupnostih

Kaj posameznike pripelje k projektu in kaj jih motivira pri sodelovanju? Spivakova navaja, da plačilo največkrat ni glavni motiv za sodelovanje ter da gre največkrat za mit, da bomo naredili več ali raje, če bomo za to plačani. Po njenih izkušnjah gre tudi za željo posameznikov, da: pripadajo skupini, delijo svoje znanje, se učijo od drugih ali da so del nečesa večjega – po možnosti spreminjajo svet ali vplivajo na nekaj, za kar jim je mar. Večina posameznikov si po njenih besedah zares želi, da bi nekaj izboljšali ali ustvarili nekaj, kar ima dolgoročno vrednost in jih notranje zadovoljuje. FLOSS skupnosti, na primer, kot tudi veliko drugih skupnosti, gradijo svojo kulturo, vrednote in principe, po katerih delujejo, kar je tudi eden od razlogov, zaradi katerih se ljudje počutijo, da so del nečesa večjega. (Spivak 2015)

Pri raziskovanju področja se je izkazalo, da je bilo že posvečenih nekaj raziskav motivom ali razlogom za participacijo v prostoprogramskih ali v odprtokodnih projektih. Raziskave izhajajo tako iz akademskega kot industrijskega in poslovnega področja. (Aknouche in drugi 2013; Benbya in Belbaly 2010; Bitzer in drugi 2004; David in drugi 2003; Eghbal 2016; Hars in Ou 2001; Mair in drugi 2014; Mozilla Participation Team in Connected Devices 2016; Nafus in drugi 2006; Oreg in Nov 2008) Raziskave, ki izhajajo iz različnih motivacijskih in drugih teorij, identificirajo širok spekter dejavnikov, motivov in razlogov, ki posameznike spodbujajo k ali pri participaciji. Raziskave večinoma temeljijo na podlagi prej izdelanih tipologij motivov, nekatere tudi v kombinaciji izsledkov predhodnih raziskav. Navajam nekaj primerov motivov in spodbud: zabava, potrditev, pripadanje skupnosti, izkazovanje veščin, izboljšanje programja, nasprotovanje uporabi lastniškega programja itd. Kljub temu pa navajajo, da je raziskovanje tovrstnih motivov izredno kompleksno področje, ki še vedno ni bilo v popolnosti pojasnjeno. (Aknouche in Shoan 2013; Benbya in Belbaly 2010; David in drugi 2003) Za razliko od ostalih so David in drugi dali pri rezultatih raziskave poleg zaprtih na vpogled tudi odprte odgovore pri vprašanju o motivih za participacijo. Slednji so bili številni. Tovrstna možnost odgovorov, ki je kvalitativne narave, ponuja globlji vpogled v motive in je lahko v pomoč pri izdelavi nadaljnih kvantitativnih merskih instrumentov ali poglobljenih kvalitativnih raziskav.

Poudariti je potrebno, da med raziskavami do sedaj nisem zasledila nobene, ki bi zajemala področja motivov, ki sem jih želela zajeti jaz:

- izključno prostovoljno participacijo ter hkrati
- katerko koli vrsto participacije (programiranje, upravljanje skupnosti, promocija itd.) ter hkrati
- čim bolj širok spekter FLOSS projektov – tiste, ki razvijajo programje ali gibanja onkraj

programja, dogodke, povezane s to tematiko, hekerske prostore, itd.

Omenjene raziskave se namreč večinoma osredotočajo izključno na razvijalce oz. programerje, tudi tiste, ki za svoje delo dobijo denarno kompenzacijo (npr. prodaja produktov ali storitev). Plačanih posameznikov v svoji raziskavi ne zajemam, prav tako ne le programerje. Hars in Ou (2001) sta tako sicer zajela aktivne člane nekaj različnih skupnosti, a te so take, ki vključujejo le razvijanje programja, poleg tega pa so uspeli zajeti precej majhen vzorec (veljavnih odgovorov). Od teh jih je bilo 16% za to delo plačanih. David in drugi (2003) so uspeli zajeti izredno velik vzorec (1588 respondentov), a so zajeli le razvijalce oz. programerje. Poleg tega sta obe omenjeni raziskavi stari že 13 oz. 15 let. Tudi Mair in drugi (2014) so zajeli le razvijalce, ki prispevajo k projektu "R", okolju za statistično računanje.

4 EMPIRIČNI DEL

4.1 Raziskovalno vprašanje

V diplomski nalogi ne zanima, kateri so motivi, ki posameznike spodbujajo pri prostovoljni participaciji v FLOSS skupnostih – motivi za sodelovanje. Glede na oblikovano tipologijo me zanima, v kolikšni meri je posameznikom pomembna določena skupina motivatorjev (notranja motivacija, altruizem, pomen skupnosti in dogodkov; zunanji dejavniki: nagrade v prihodnosti, osebne potrebe; občutek smisla; skladnost osebnih vrednot in vrednot skupnosti, FLOSS ideologija; prisotnost normativne motivacije).

4.2 Metodologija

Za empirični del raziskovanja motivov za participacijo v FLOSS skupnostih sem se odločila za pretežno kvantitativni raziskovalni načrt – deskriptivni, na anketi temelječ pristop, saj me zanima širina motivov in raznolikost projektov, v katere so posamezniki vključeni. Za bolj poglobljene vidike sodelovanja v FLOSS skupnostih bi bilo smiselno omenjeni kvantitativni pristop kombinirati s kvalitativnim, za kar na tem mestu ne bo prostora.

4.2.1 Operacionalizacija

Cilj operacionalizacije je bilo oblikovanje merskih inštrumentov, s katerimi sem izvedla merjenje. Raziskovanje motivov za participacijo v FLOSS skupnostih ni najbolj preprosta naloga, saj spodbude izhajajo iz teoretsko več področij, kot smo lahko videli – tako notranje kot zunanje motivacije, altruizma, pripadnosti skupnosti, številnih za FLOSS projekte značilnih dejavnikov, itd. Pogosto se motivi medsebojno prepletajo. Za empirični del se je bilo potrebno odločiti za določeno tipologijo kot osnovno izhodišče, saj je področje zelo široko. Na osnovi obravnavane literature in sinteze različnih konceptualizacij motivov sem izoblikovala svoj model motivov za participacijo v FLOSS skupnostih in nato s kvantitativnim pristopom analizirala prisotnost motivov pri posameznikih, ki sodelujejo v FLOSS skupnostih. Kot osnovno strukturo merskega instrumenta za identifikacijo motivov sem uporabila tipologijo Alexandra Harsa in Shaosonga Ou (Hars in Ou 2001), saj je po mojem mnenju na podlagi celostnega vpogleda v tematiko najbolj primerna za moje področje raziskovanja ter zajema nabor največ dejavnikov.

Alexander Hars in Shaosong Ou vire posameznikove motivacije delita v dve večji skupini: notranje dejavnike oz. motive ter zunanje dejavnike oz. motive. V vsako skupino uvrščata več

(pod)kategorij.

Viri motivov (Hars in Ou 2001):

1. Notranji dejavniki oz. motivi:

1.1 Notranja motivacija

1.2 Altruizem

1.3 Identifikacija skupnosti

2. Zunanji dejavniki oz. motivi:

2.1 Nagrade v prihodnosti

- Prihodki od prodaje produktov in storitev

- Človeški kapital

- Samopromocija oz. osebno oglaševanje

- Prizna(va)nje s strani drugih

2.2 Osebne potrebe

Notranje dejavnike oz. motive povzemata po več avtorjih in teorijah, med drugim izhajata iz Maslowove hierarhije potreb, ki usmerjajo človekovo vedenje. (Maslow v Hars in Ou 2001, 2) Prav tako notranje in zunanje motive oz. dejavnike povzemata po Deciju, ki poudarja razlikovanje med notranjimi, psihološkimi dejavniki, ki jih je imenoval 'notranja motivacija', ter zunanjimi dejavniki, ki jih imenuje 'zunanje nagrade'. (Deci v Hars in Ou 2001, 2) Zunanje nagrade vključujejo motive, kot so posredna denarna povračila ali, na primer, potrditve in priznanja s strani drugih.

Njuno kategorizacijo virov motivov sem uporabila kot glavno osnovo delitve motivov. Uporabila sem nekatere njune indikatorje (znake oz. kazalce, ki izražajo nek pojav) in jih dopolnila ter poglobila še z drugimi po podrobni kvalitativni analizi številnih virov in študij o tej tematiki (glej poglavje Literatura). Izbrati sem jih skušala čimveč, da bi v največji meri zaobjeli raziskovalno vprašanje, in jih oblikovala v najbolj reprezentativno formo. Včasih sem združila tudi več potreb, spodbud ali dejavnikov v eno kategorijo oz. indikator – bodisi zaradi izredne podobnosti bodisi zaradi strnjenja vprašalnika. V shemi motivov (glej Tabelo 4.1) navajam tudi vse vire, iz katerih sem črpala za posamezen indikator.

V originalni tipologiji sem kategorijo oz. indikator "Prihodki od prodaje produktov in storitev" odstranila. Hars in Ou sta namreč v vzorec vključila tudi posameznike, ki prodajajo svoje FLOSS produkte ali storitve, jaz pa sem vključila le prostovoljce in tiste, ki tega ne počnejo. Namesto tega sem dodala vsebinsko podobni in prostovoljstvu primerni kategoriji: "Karierne in zaposlitvene priložnosti" ter "Denarne nagrade" ("Želim si, da bi bil/-a v prihodnosti plačan/-a za tovrstno delo,

ki ga opravljam.”). Slednjo kategorijo sem vključila, ker so nekatere raziskave pokazale tudi visoko motiviranost nekaterih posameznikov zaradi denarja oziroma plačila za opravljanje tovrstnega dela. (Mair in drugi 2014) Kategorijo “Identifikacija skupnosti” sem zaradi izbranih indikatorjev preimenovala v “Pomen skupnosti”, saj se mi zdi izraz temu bolj primeren. Hars in Ou sta z identifikacijo skupnosti namreč raziskovala občutek ponosa ob članstvu v odprtokodni skupnosti ter mnenje anketirancev o tem, ali bi lahko bila skupnost FLOSS programerjev pojmovana kot velika družina. Jaz sem se osredotočala na psihološke vidike pomena skupnosti ter izbrani značilnosti FLOSS skupnosti – pomen dogodkov ter osebno doživljanje značilne demokratičnosti in odprtosti FLOSS skupnosti ob participaciji (“Občutek imam, da so v skupnosti moje ideje in mnenja slišana, sprejeta in imajo vrednost.”).

Shemo sem dopolnila še z nekaj drugimi kategorijami na podlagi obravnavane literature:

- “Altruizem na osnovi recipročnosti” (Gouldner v Ule 2000; Ule 2000), kjer me je zanimalo, ali posamezniki za svoje delo in pomoč pričakujejo tudi kaj v zameno.
- “Občutek smisla” po Franklovi teoriji o volji do smisla ter navedbi Zimmer in Prillerja, da naj bi prostovoljstvo dajalo občutek smisla. (Zimmer in Priller 2004)
- “Osebne vrednote in FLOSS ideologija”, kjer me je zanimalo, v kolikšni meri so vrednote in poslanstvo skupnosti v skladu s posameznikovimi osebnimi vrednotami, ter v kolikšni meri podpirajo nekaj ideoloških izhodišč FLOSS kulture.
- “Konvencionalna oz. normativna motivacija” (Zimmer in Priller 2004; David in drugi 2003), kjer me je zanimalo, v kolikšni meri na participacijo vplivajo norme in pritiski okolice oz. prijateljev.

Nekatere kategorije in indikatorje sem prilagodila področju, ki ga obravnavam, v kolikor niso neposredno izhajale iz obravnavanih FLOSS študij. Dodala sem tudi nekatere indikatorje, ki so posebej značilni za FLOSS področje, in jih je bilo po mojem mnenju in na podlagi prebrane literature potrebno umestiti, saj so lahko pomembni motivatorji na obravnavanem področju. Pri oblikovanju merskega inštrumenta sem upoštevala načela oblikovanja anketnih vprašalnikov in pazila, da je jezikovna sestava enostavna in razumljiva.

4.2.2 Merski inštrument za identifikacijo motivov

Celoten anketni vprašalnik se nahaja v Prilogi A, v spodnji Tabeli 4.1 pa se nahaja oblikovana shema z motivacijskimi indikatorji. V vprašalniku sem za identifikacijo motivov oblikovala dva tipa vprašanj. V prvem tipu so anketiranci ocenjevali pomembnost določenih motivov, pri drugem tipu pa stopnjo strinjanja s postavljenimi trditvami.

Tip vprašanja 1: Na naslednjih nekaj straneh navajam več trditev. Zanima me, kako pomembni so

ti nekateri dejavniki ali občutki pri tvoji participaciji pri omenjenih projektih oz. skupnostih. Prosim označi, v kakšni meri se strinjaš s trditvami na spodnji lestvici. “Prispevanje in sodelovanje mi je pomembno, ker...”

Tip vprašanja 2: Prosim označi, v kakšni meri se strinjaš s spodnjimi trditvami.

Lestvica odgovorov na obe vprašanji je bila: 1 – Sploh se ne strinjam; 2 – Ne se strinjam; 3 – Niti-niti; 4 – Strinjam se; 5 – Popolnoma se strinjam

Tabela 4.1: Motivacijske kategorije, spodbude in dejavniki (indikatorji)

Kategorija	Potreba / Opis	Tip vpr.	Št. Ind.	Motivi in spodbude za sodelovanje (36 indikatorjev)	Viri
1. Notranji dejavniki oz. motivi					Hars in Ou 2001
1.1 Notranja motivacija, samoodloč(e)nost	Potreba po veselju, uživanju, zadovoljstvu, dosežku, izpolnjenosti, sreči	1	1	... mi daje občutek veselja, užitka, zadovoljstva, dosežka, izpolnjenosti in/ ali sreče.	Hars in Ou 2001; Glasser v Kompare in drugi 2001; Mair in drugi 2014
	Potreba po zabavi	1	2	... mi je zelo v zabavo.	Hars in Ou 2001; Glasser v Kompare in drugi 2001 (potreba po zabavi); Mair in drugi 2014; David in drugi 2003; Raymond 2001; Torvalds 2001
	Potreba po izzivu	1	3	... mi daje občutek izziva pri sebi.	Hars in Ou 2001, Mair in drugi 2014; David in drugi 2003
	Potreba po občutku usposobljenosti in učinkovitosti	1	4	... mi daje občutek usposobljenosti in učinkovitosti.	
	Potreba po ustvarjanju in ustvarjalnosti	1	5	... mi skupnost oziroma projekt ponuja prostor izražanja ustvarjalnosti in mi daje priložnost, da ustvarim ali izumim nekaj novega ali vrednega.	David in drugi 2003; Mozilla Participation Team in Connected Devices 2016
	Potreba po novih osebnih prijateljstvih, naklonjenosti	1	6	... pridobivam osebna prijateljstva v skupnosti.	Kompare in drugi 2001
	Potreba po partnerstvu, intimnosti		7	... iščem partnersko zvezo.	Kompare in drugi 2001
Značilna FLOSS kategorija	Potreba po spoznavanju delovanja tehnologij	1	8	... s tem izvem, kako delujejo določene tehnologije.	Mozilla Participation Team in Connected Devices 2016; David in drugi 2003
1.2 Altruizem	Želja / potreba po pomoči drugim in skupnosti	1	9	... lahko pomagam drugim. Rad/-a pomagam drugim, tudi če moram kdaj za to kaj žrtvovati.	Hars in Ou 2001; David in drugi 2003; Oreg in Nov 2008
	Potreba po deljenju znanja in izkušenj z drugimi	1	10	... lahko delim svoje znanje in izkušnje z drugimi.	

Kategorija	Potreba / Opis	Tip vpr.	Št. Ind.	Motivi in spodbude za sodelovanje (36 indikatorjev)	Viri
Značilna FLOSS kategorija	Potreba po vračanju skupnosti kot uporabnik prostih tehnologij	1	11	... tako lahko kot uporabnik nekaj vrnem skupnosti.	David in drugi 2003
Značilna FLOSS kategorija	Potreba po tem, da bi delo ali produkt koristil vsem in skupnemu dobremu	1	12	... želim, da moje delo ali produkt koristi veliko ljudem in skupnemu dobremu.	David in drugi 2003
	Potreba po prispevanju k družbenim spremembam	1	13	... imam občutek, da s tem pripomorem k procesom sprememb in transformacij v družbi na splošno.	Zimmer in Priller 2004; David in drugi 2003
Značilna FLOSS kategorija	Potreba po prispevanju k spremembam na področju tehnologij	1	14	... imam občutek, da pripomorem k procesom sprememb in transformacij na področju tehnologij.	David in drugi 2003
Altruizem na osnovi recipročnosti	Vzajemnost v dajanju; ekonomija obdarovanja	2	15	Za svoje prispevke in delo pričakujem tudi nekaj v zameno od skupnosti ali kolegov.	Gouldner v Ule 2000; Ule 2000; Trček 2002
1.3 Pomen skupnosti	Maslow – potreba po pripadanju in ljubezni; občutek pripadnosti skupnosti	2	16	Pomembno mi je biti del skupnosti.	Hars in Ou 2001; Glasser v Kompere in drugi 2001; Maslow v Kompere in drugi 2001; David in drugi 2003
	Občutek sprejetosti, povezanosti in sreče v skupnosti	2	17	S tem, ko sem del skupnosti, se počutim povezanega z drugimi in sprejetega, kar me osrečuje.	
	Občutek slišnosti, upoštevanja v skupnosti	2	18	Občutek imam, da so v skupnosti moje ideje in mnenja slišana, sprejeta in imajo vrednost.	
Značilna FLOSS kategorija	Pomen dogodkov, srečanja v živo	2	19	Dogodki skupnosti in dogodki, povezani s FLOSS tematiko so mi pomembni. Poskušam se jih udeležiti, če le lahko.	
2. Zunanji dejavniki oz. motivi					Hars in Ou 2001
2.1 Nagrade v prihodnosti					
- Karierne in zaposlitvene priložnosti (orig.: Selling products (Hars in Ou 2001))	Potreba po zaposlitvi ali zaposlitvenih priložnostih	1	20	... iščem zaposlitvene priložnosti.	Mair in drugi 2014; David in drugi 2003
(orig: Selling products (Hars in Ou 2001))	Potreba po izpopolnjevanju kariere in zaposlitvenih možnostih	1	21	... mislim, da tovrstno sodelovanje povečuje moje zaposlitvene možnosti in izpopolnjevanje kariere.	Mair in drugi 2014
- Denarne nagrade	Potreba po denarju ali materialni preskrbljenosti	1	22	... si želim si, da bi bil/-a v prihodnosti plačan/-a za tovrstno delo, ki ga opravljam.	Hars in Ou 2001

Kategorija	Potreba / Opis	Tip vpr.	Št. Ind.	Motivi in spodbude za sodelovanje (36 indikatorjev)	Viri
- Človeški kapital (Hars in Ou), Osebnostni razvoj (Oreg in Nov)	Potreba po pridobivanju ali razširjanju znanja, veščin, izkušenj	1	23	... s participacijo pridobim veliko novega znanja, veščin in izkušenj.	Hars in Ou 2001; Oreg in Nov 2008; Zimmer in Priller 2004
	Potreba po določenem znanju in veščinah na delovnem mestu	1	24	... veščine in znanje, ki jih dobivam v skupnosti, potrebujem za svojo službo.	Mair in drugi 2014
- Prizna(va)nje s strani drugih / Peer recognition	Potreba po prizna(va)nju zmožnosti, veščin in znanja in povratnih informacijah; potreba po slavi, spoštovanju, občudovanju	1	25	... si želim od skupnosti dobiti priznanje za svoje zmožnosti, veščine in znanje.	Hars in Ou 2001; Oreg in Nov 2008; David in drugi 2003
	Potreba po mreženju, novih poznanstvih	1	26	... mi pomaga graditi in širiti mojo mrežo poznanstev.	Hars in Ou 2001; Oreg in Nov 2008; David in drugi 2003
	Potreba po druženju in ustvarjanju s podobno mislečimi ali spoznavanju zanimivih in navdihujočih posameznikov	1	27	... rad/-a spoznavam zanimivih in navdihujoče ljudi in ustvarjam s podobno mislečimi.	David in drugi 2003
- Osebno oglaševanje - Samopromocija (Hars in Ou), Gradnja in povečevanje ugleda (Oreg in Nov)	Potreba po gradnji ali povečevanju svojega ugleda, samopromociji, vidnosti na trgu zaposlovanja	1	28	... sem si s tem povečal/-la svoj ugled in sem postal/-la bolj viden/ vidna na trgu zaposlovanja.	Hars in Ou 2001; Oreg in Nov 2008; Mozilla Participation Team in Connected Devices 2016
2.2 Osebnne potrebe Značilna FLOSS kategorija	Potreba po prilagoditvi tehnologije ali ustvarjanju novih tehnoloških rešitev za lastne potrebe	1	29	... lahko spremenim določeno tehnologijo za svoje potrebe ali ustvarim novo rešitev, ki jo potrebujem.	Hars in Ou 2001; David in drugi 2003; Bitzer in drugi 2004
Značilna FLOSS kategorija	Prispevanje k boljšim rešitvam in produktom, tudi potreba po ustvarjalnosti in eksperimentiranju	1	30	... lahko naredim dobre ali boljše produkte ali rešitve v okviru tega projekta/ skupnosti.	David in drugi 2003
3. Občutek smisla	Frankl: teorija o volji do smisla; Zimmer in Priller: prostovoljstvo daje občutek smisla	2	31	Participacija v tej skupnosti mi daje občutek smisla v življenju.	Frankl v Kompere in drugi 2001; Zimmer in Priller 2004
4. Osebnne vrednote in FLOSS ideologija	Skladnost osebnih in FLOSS vrednot posameznika	2	32	Vrednote in poslanstvo skupnosti, v kateri sodelujem, je v skladu z mojimi osebnimi vrednotami.	Mair in drugi 2014; Kompere in drugi 2001
	Podpora vrednot FLOSS	2	33	Podpiram filozofijo gibanja za prosto programje – svobodo, odprtost, deljenje, itd.	David in drugi 2003; Eghbal 2016, 60-65; Mozilla Participation Team in Connected Devices 2016

Kategorija	Potreba / Opis	Tip vpr.	Št. Ind.	Motivi in spodbude za sodelovanje (36 indikatorjev)	Viri
	Podpora vrednot FLOSS		34	Podpiram naravo decentraliziranosti prostega programja in njegovega nagnjenja k demokratičnosti.	David in drugi 2003; Eghbal 2016, 60-65; Mozilla Participation Team in Connected Devices 2016
	Podpora vrednot FLOSS		35	Menim, da bi moral vsak posameznik imeti prost in odprt dostop do znanja človeštva.	David in drugi 2003; Eghbal 2016, 60-65; Mozilla Participation Team in Connected Devices 2016
5. Konvencionalna oziroma normativna motivacija	Pritisk in norme okolice	1	36	... so tudi moji prijatelji aktivni in so želeli, da se pridružim tudi jaz.	Zimmer in Priller 2004; David in drugi 2003

4.3 Metoda zbiranja podatkov, populacija in vzorec

Podatke sem zbirala s pomočjo metode spletnega anketiranja v anketnem orodju EnKlikAnketa. Ciljna populacija so bili posamezniki, ki aktivno prispevajo ali sodelujejo pri FLOSS projektih in skupnostih – bodisi gre za projekt programske opreme, spletne aplikacije, strojne opreme, hekerski prostor, gibanje, ki podpira prostoprogramske vrednote in ideologijo, samostojne dogodke v naravi te tematike, ipd.

Kriteriji za vzorec so bili naslednji:

- posamezniki, ki so aktivni participanti ter posamezniki, ki so sodelovali nekoč in sedaj niso več aktivni;
- v skupnosti sodelujejo ali so sodelovali prostovoljno (torej gre za njihovo samoiniciativno dejavnost, za katero niso neposredno plačani ter jo opravljajo pretežno v svojem prostem času - projektu posvetijo bodisi manj kot 1 uro na nekaj mesecev ali ves svoj prosti čas);
- pri tem ni bilo pomembno, katero vrsto nalog opravljajo ali so opravljali (bodisi prispevanje idej in nasvetov, deljenje znanja, programiranje, pisanje dokumentacije, prevajanje, lektoriranje, promocija, organizacija dogodkov, pisanje člankov, upravljanje prostora skupnosti, itd).

V populacijo nisem vključevala posameznikov, ki le uporabljajo FLOSS programje in niso aktivni prispevkarji v projektih ali skupnostih.

Vprašalnik je bil objavljen v dveh identičnih različicah, in sicer v slovenskem jeziku za slovensko populacijo ter angleški različici za svetovno populacijo.

Anketa je bila aktivna od 17. 8. do 7. 9. 2016. Skupno je imela 18 vprašanj – 6 uvodnih, 7 oz. 8

demografskih vprašanj ter 5 sklopov vprašanj, ki se neposredno nanašajo na motive za participacijo glede na definiranih 36 indikatorjev. Izpolnitev celotnega vprašalnika je povprečno trajala 10 minut. Celoten vprašalnik se nahaja v poglavju Priloge (glej Prilogo A).

Po podatkih orodja EnKlikAnketa je bilo v času deaktivacije ankete 3.295 klikov na nagovor, 788 klikov na anketo, 606 delno izpolnjenih (seštevek ustreznih enot, od tega 133 pri slovenskem in 473 pri angleškem vprašalniku), 484 pa jih je anketo končalo v celoti. Pri tem gre za seštevek podatkov slovenske in angleške različice vprašalnika. Stopnja odgovorov je bila naslednja: za delno izpolnjene ankete 19% (primerna ustreznost), za končanje ankete 15%. Velik usip sem opazila pri nagovoru, kar bi znal bi razlog v njegovi dolžini, zato sem ga po dveh dneh aktivnosti ankete bistveno skrajšala.

Povezavo do ankete z nagovorom ter prošnjo za posredovanje sem razposlala s pomočjo več spletnih orodij in preko številnih spletnih komunikacijskih kanalov:

- po elektronski pošti: na več javnih dopisnih seznamov nekaterih skupnosti ali individualno upravljalcem skupnosti s prošnjo po posredovanju prostovoljcem (npr. Mozilla, LibreOffice, Debian, Hackerspaces, Chaos Computer Club, Free Software Foundation, FOSDEM, Lugos, FSFE Fellowship skupina Slovenija, itd.); nekaterim prijateljem in kolegom ter sodelavcem v nekaterih skupnostih;
- preko svojih javnih profilov na socialnih omrežjih Facebook, Twitter, LinkedIn in Instagram;
- preko nekaterih skupin za takojšnje sporočanje na orodju Telegram ter nekaj posameznim stikom preko orodja Facebook Messenger.

Pri tem je bilo veliko sporočil posredovanih naprej, bodisi posameznikom ali skupnostim, brez česar gotovo ne bi bilo tako velike stopnje odgovorov. Vredno je omeniti, da je bila zanimiva izkušnja opazovati moč internetnih orodij, socialnih omrežij in poznanstev pri posredovanju anketnega vprašalnika.

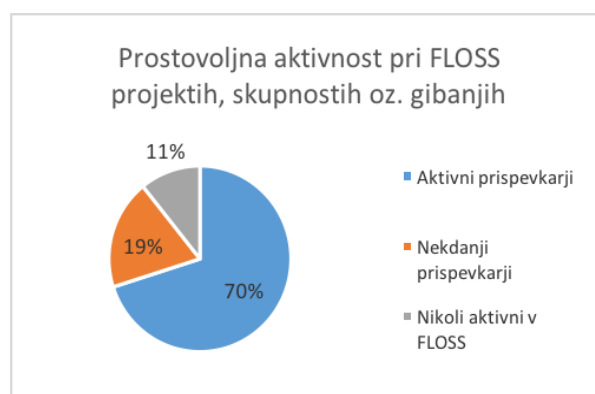
4.4 Rezultati, analiza, interpretacija

Med vsemi veljavnimi anketnimi odgovori sta bili med anketiranci več kot dve tretjini aktivnih prispevkarjev. Petina anketirancev je takih, ki so bili aktivni pri katerih od FLOSS projektov nekoč, a sedaj niso več. Več kot desetina je takih, ki niso bili nikoli aktivni pri katerem od FLOSS projektov in za njih se je anketa zaključila.

Tabela 4.2: Aktivnost

1. Prostovoljna aktivnost pri FLOSS projektih, skupnostih oz. gibanjih		
	Frekvenca	%
Aktivni prispevkarji	755	70%
Nekdanji prispevkarji	206	19%
Nikoli aktivni v FLOSS	116	11%
SKUPAJ	1077	100%

Graf 4.1: Aktivnost



Projekti oz. skupnosti

Pri vprašanju, pri katerih skupnostih posamezniki sodelujejo, je bilo možnih več odgovorov, saj se pogosto dogaja, da posamezniki sodelujejo pri več projektih hkrati. Odgovori za sodelovanje pri hekerskih prostorih, dogodkih ali drugih projektih so bili odprti odgovori, kjer sem anketirance prosila, da sami vpišejo projekt oz. skupnost, pri kateri sodelujejo. Seznam odprtih odgovorov vseh treh kategorij se nahaja v Prilogi B za prikaz številčnosti in raznolikosti FLOSS skupnosti oz. projektov.

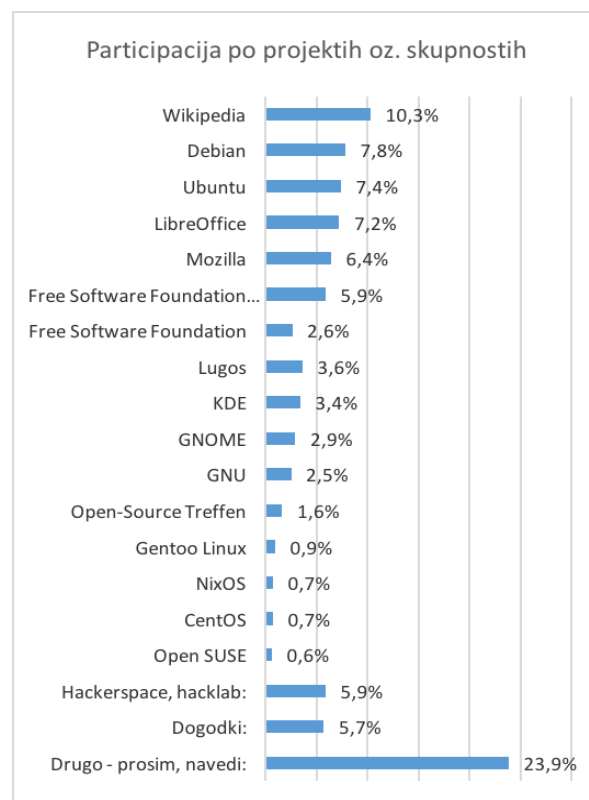
Najvišja stopnja odgovorov je bila pri kategoriji "Drugo" (23,9%), kar je glede na številčnost FLOSS projektov in dejstvo, da sem v seznam vključila le nekaj projektov, pričakovano.

S pokritostjo in relativno veliko raznolikostjo projektov sem zadovoljna, saj je bil cilj empiričnega dela vključiti čim širši spekter FLOSS skupnosti – takšne, ki razvijajo programje (npr. Debian, LibreOffice, Mozilla, itd.), na splošno podpirajo uporabo prostega programja in z njim povezano ideologijo (npr. Free Software Foundation, Lugos), dogodke o tej tematiki in hekerske prostore.

Tabela 4.3: Projekti

2. Participacija po projektih oz. skupnostih		
	Frekvenca	%
Wikipedia	125	10,3%
Debian	94	7,8%
Ubuntu	90	7,4%
LibreOffice	87	7,2%
Mozilla	78	6,4%
Free Software Foundation Europe	71	5,9%
Free Software Foundation	32	2,6%
Lugos	43	3,6%
KDE	41	3,4%
GNOME	35	2,9%
GNU	30	2,5%
Open-Source Treffen	19	1,6%
Gentoo Linux	11	0,9%
NixOS	8	0,7%
CentOS	8	0,7%
Open SUSE	7	0,6%
Hackerspace, hacklab:	72	5,9%
Dogodki:	69	5,7%
Drugo - prosim, navedi:	289	23,9%
SKUPAJ	1209	100,0%

Graf 4.2: Projekti



Aktivnosti in naloge

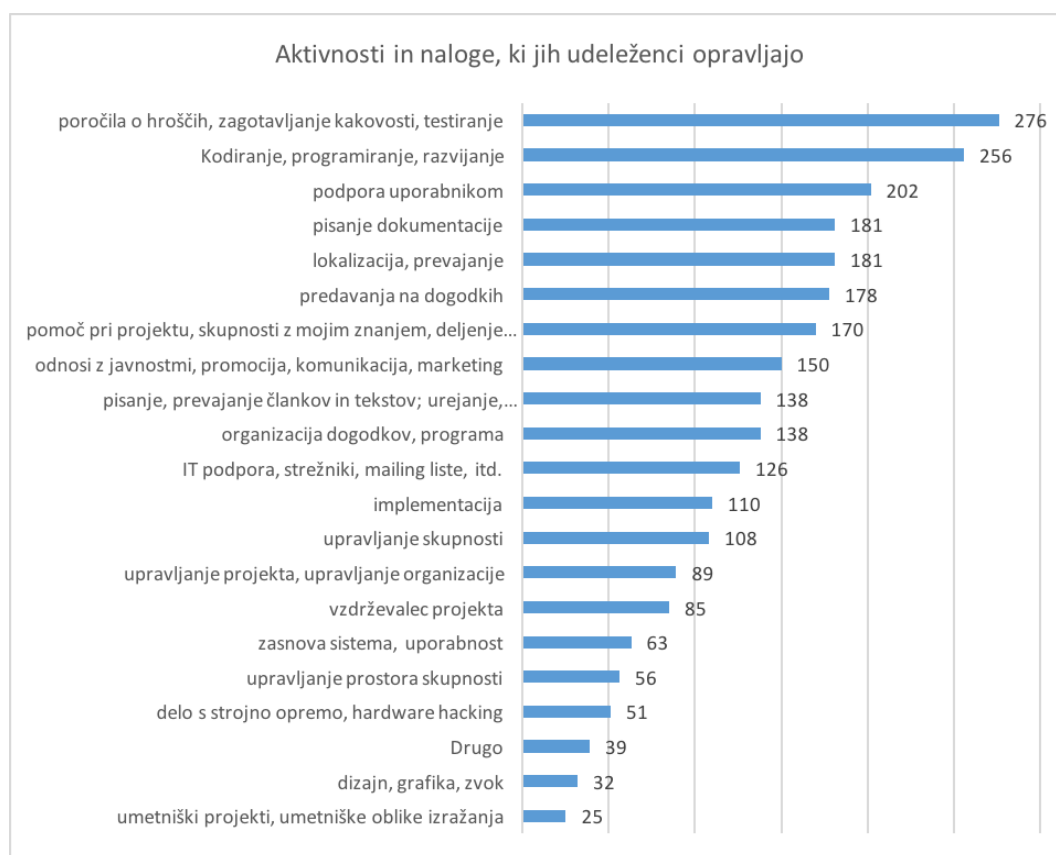
Tudi vprašanje o aktivnostih in nalogah, ki jih posamezniki opravljajo v FLOSS skupnostih, je imelo možnost več odgovorov, saj je zelo značilno, da posamezniki opravljajo več različnih nalog hkrati. Opazimo lahko pokritost vseh kategorij (glej Tabelo 4.4. in Graf 4.3), z največjo participacijo pri kodiranju, razvijanju in programiranju, poročilih o hroščih, zagotavljanju kakovosti in testiranju. Tudi ta cilj empiričnega dela je bil dosežen, saj sem želela vključiti participante, ki opravljajo katero koli vrsto aktivnosti (ne le, na primer, programiranje).

Tabela 4.4: Aktivnosti in naloge

3. Aktivnosti in naloge, ki jih udeleženci opravljajo		
	Frekvenca	%
poročila o hroščih, zagotavljanje kakovosti, testiranje	276	10%
Kodiranje, programiranje, razvijanje	256	10%
podpora uporabnikom	202	8%
pisanje dokumentacije	181	7%
lokalizacija, prevajanje	181	7%
predavanja na dogodkih	178	7%
pomoč pri projektu, skupnosti z mojim znanjem, deljenje nasvetov in idej	170	6%
odnosi z javnostmi, promocija, komunikacija, marketing	150	6%
pisanje, prevajanje člankov in tekstov; urejanje, lektoriranje; tehnično in uredniško pregledovanje	138	5%
organizacija dogodkov, programa	138	5%

3. Aktivnosti in naloge, ki jih udeleženci opravljajo		
IT podpora, strežniki, mailing liste, itd.	126	5%
implementacija	110	4%
upravljanje skupnosti	108	4%
upravljanje projekta, upravljanje organizacije	89	3%
vzdrževalec projekta	85	3%
zasnova sistema, uporabnost	63	2%
upravljanje prostora skupnosti	56	2%
delo s strojno opremo, hardware hacking	51	2%
Drugo	39	2%
dizajn, grafika, zvok	32	1%
umetniški projekti, umetniške oblike izražanja	25	1%
SKUPAJ	2654	100%

Graf 4.3: Aktivnosti in naloge



Trajanje sodelovanja

Slabi dve tretjini anketirancev pri skupnosti sodeluje od enega leta do deset let. 16% jih sodeluje do enega leta, kar petina pa več kot 10 let oziroma 7 odstotkov več kot 15 let. Za tako dolgotrajno sodelovanje lahko predvidevam, da gre morda za neko vrsto dolgoročne lojalnosti projektu in zadovoljstvu pri participaciji, veri v poslanstvo projekta, zabavo ali kaj drugega. Več pojasnil bomo našli pri motivih.

Tabela 4.5: Trajanje sodelovanja

4. Trajanje sodelovanja v skupnosti oz. pri projektu		
	Frekvenca	%
0 - 6 mesecev	41	9%
6 mesecev - 1 leto	32	7%
1 - 5 let	163	34%
5 - 10 let	138	29%
10 - 15 let	67	14%
več kot 15 let	36	7%
Skupaj	477	100%

Graf 4.4: Trajanje sodelovanja



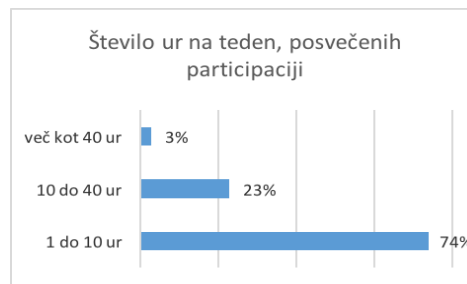
Intenzivnost participacije

Prevladuje relativno nizka intenzivnost participacije – 74% prostovoljcev projektu povprečno posveti od 1 do 10 ur na teden. Če posameznik projektu posveti 10 ur na teden, pomeni povprečno uro in pol na dan. Pri manj kot četrtini, ki projektu posveti od 10 do 40 ur ter treh odstotkih, ki jih posveti več kot 40 ur, gre za relativno visoko intenzivnost participacije. Za primerjavo lahko vzamemo “idealno” število prostih ur zaposlenega posameznika, če ta dela 8 ur v tednu, spi 8 ur ter ima proste vikende. V tem primeru ima idelano 72 ur prostega časa, kamor vključujemo tako prehranjevanje, nakupovanje, rekreacijo, ipd.

Tabela 4.6: Intenzivnost participacije

5. Število ur na teden, posvečenih participaciji		
	Frekvenca	%
1 do 10 ur	353	74%
10 do 40 ur	107	23%
več kot 40 ur	16	3%
SKUPAJ	476	100%

Graf 4.5: Intenzivnost participacije



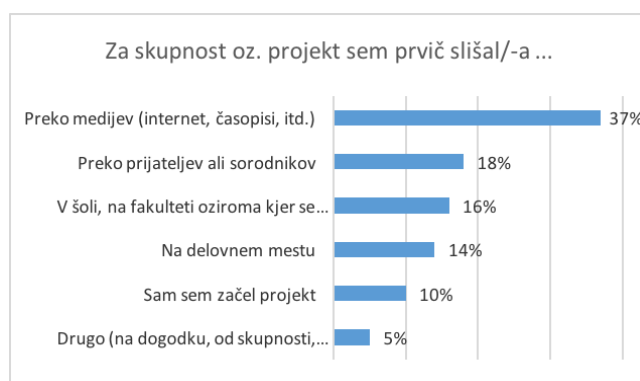
Prva informacija o projektu

Več kot tretjina anketirancev je za projekt oz. skupnost slišala preko medijev, kot so internet ali časopisi. Skoraj petina jih je zanj izvedela preko prijateljev ali sorodnikov, kar kaže na vpliv mnenj ali priporočil tistih, ki jim zaupamo. Kar desetina naj bi jih projekt začela sama. Malo manj kot tretjina anketirancev je za projekt slišala v svoji izobraževalni ustanovi, na delovnem mestu ali preko drugih kanalov.

Tabela 4.7: Prva informacija o projektu

6. Za skupnost oz. projekt sem prvič slišal/-a ...		
	Frekvenca	%
Preko medijev (internet, časopisi, itd.)	247	37%
Preko prijateljev ali sorodnikov	120	18%
V šoli, na fakulteti oziroma kjer se izobražujem	104	16%
Na delovnem mestu	93	14%
Sam sem začel projekt	66	10%
Drugo (na dogodku, od skupnosti, same ipd.)	33	5%
SKUPAJ	663	100%

Graf 4.6: Prva informacija o projektu



Demografija

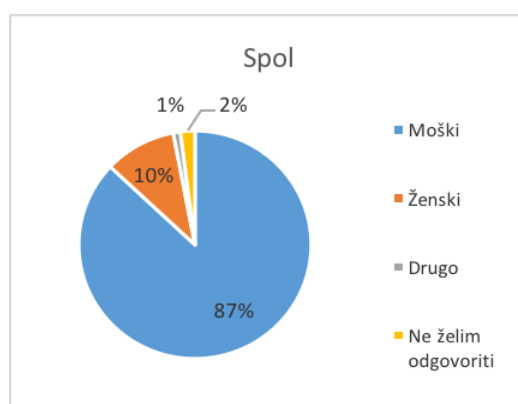
- Spol

Velika večina (90%) anketirancev je moških in le desetina žensk. Tovrstna reprezentativnost spolne strukture je dokaj značilna za FLOSS skupnosti. Tudi druge raziskave in moje izkušnje so pokazale, da v FLOSS skupnostih prevladuje moška populacija. Odstotek je bilo takih, ki so se opredelili ne kot moški ali ženska, ampak drugo. Možnost tega odgovora se mi je zdelo smiselno vključiti zaradi občutka vključenosti.

Tabela 4.8: Spol

Spol:		
	Frekvenca	%
Moški	420	87%
Ženski	47	10%
Drugo	7	1%
Ne želim odgovoriti	11	2%
SKUPAJ	485	100%

Graf 4.7: Spol



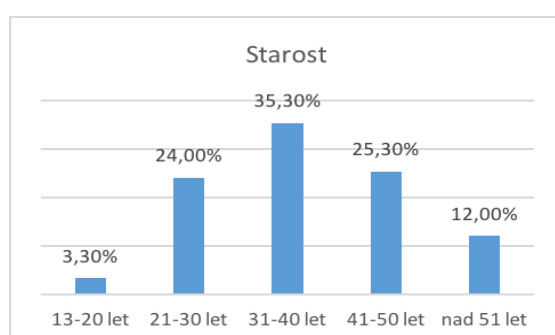
- Starost

Kar dve tretjini anketirancev je starih med 31 in 40 let. Četrtnina med 21 in 30 let ter naslednja četrtnina med 41 in 50 let. Kar 12% jih je starin nad 51 let in 3% med 13 in 20 let.

Tabela 4.9: Starost

Starost		
	Frekvenca	%
13-20 let	15	3,30%
21-30 let	108	24,00%
31-40 let	159	35,30%
41-50 let	114	25,30%
nad 51 let	54	12,00%
SKUPAJ	450	100,00%

Graf 4.8: Starost



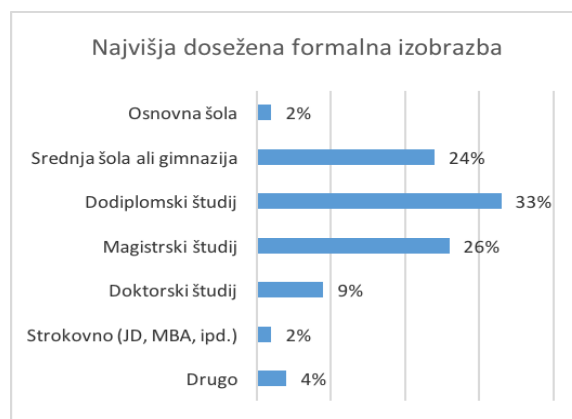
- Izobrazba

Anketirancev z osnovnošolsko izobrazbo je le dva odstotka. Skoraj četrtina jih ima zaključeno srednjo šolo ali gimnazijo, malo več kot tretjina dodiplomski študij in malo več kot četrtina magistrski študij. Skoraj desetina je takih, ki so končali doktorski študij ter petina takih, ki imajo drugo vrsto izobrazbe, ko je navedena. Podatki kažejo na relativno visoko izobraženost zajete populacije.

Tabela 4.10: Izobrazba

Najvišja dosežena formalna izobrazba		
	Frekvenca	%
Osnovna šola	8	2%
Srednja šola ali gimnazija	117	24%
Dodiplomski študij	158	33%
Magistrski študij	125	26%
Doktorski študij	45	9%
Strokovno (JD, MBA, ipd.)	8	2%
Drugo	20	4%
SKUPAJ	481	100%

Graf 4.9: Izobrazba



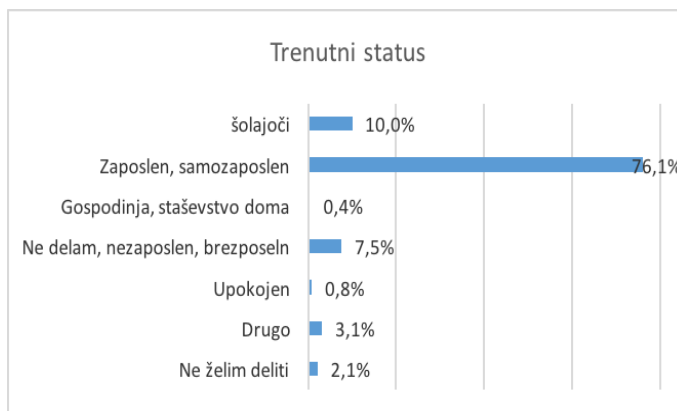
- Status

Desetina anketirancev je v procesu šolanja, kar 76% pa je zaposlenih ali samozaposlenih. Podatek je presenetljiv, saj sem pričakovala, da bo odstotek šolajočih veliko večji (dijaki in študenti), kar se je po mojih preteklih izkušnjah izkazalo kot prevladujoča populacija. Poleg tega bi lahko predvidevali, da imajo šolajoči več prostega časa oziroma iščejo priložnosti za vključevanje v različne aktivnosti in skupnosti tudi zaradi nabiranja izkušenj, referenc in poznanstev pri bodočem pozicioniranju na delovnem trgu. Skoraj 8% anketirancev trenutno ne dela, so nezaposleni ali brezposelni.

Tabela 4.11: Status

Trenutni status		
	Frekvenca	%
šolajoči	48	10,0%
Zaposlen, samozaposlen	366	76,1%
Gospodinja, staševstvo doma	2	0,4%
Ne delam, nezaposlen, brezposeln	36	7,5%
Upokojen	4	0,8%
Drugo	15	3,1%
Ne želim deliti	10	2,1%
SKUPAJ	481	100,0%

Graf 4.10: Status



- Zadovoljstvo s službo oz. delom

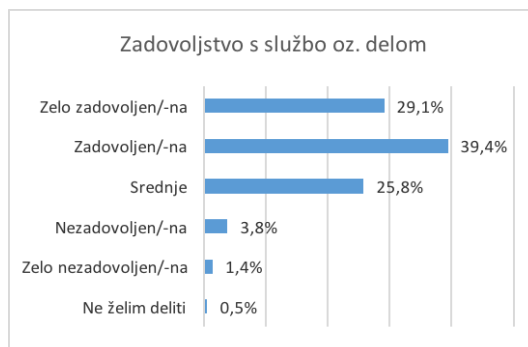
Pri zaposlenih in samozaposlenih me je zanimalo tudi, ali so s svojo službo oz. delom zadovoljni, saj sem predvidevala, da bi nezadovoljstvo lahko imelo vpliv na višjo stopnjo participacije zaradi morebitnih posrednih ali neposrednih zaposlitvenih možnosti ali kot priložnost izpopolnjevanja

kariere. Velika večina, 68,5%, jih je z zaposlitvijo zadovoljnih ali zelo zadovoljnih. Četrtnina jih je srednje zadovoljna, izredno malo pa jih je nezadovoljnih – pet odstotkov.

Tabela 4.12: Zadovoljstvo s službo

Zaposleni – zadovoljstvo s službo oz. delom		
	Frekvenca	%
Zelo zadovoljen/-na	107	29,1%
Zadovoljen/-na	145	39,4%
Srednje - včasih zadovoljen/-na, včasih ne	95	25,8%
Nezadovoljen/-na	14	3,8%
Zelo nezadovoljen/-na	5	1,4%
Ne želim deliti	2	0,5%
SKUPAJ	368	100,0%

Graf 4.11: Zadovoljstvo s službo



- Zakonski stan in število otrok

Vprašani o zakonskem stanu in številu otrok sem vključila, saj me je zanimalo, ali se pokažejo kakšne posebnosti pri participaciji. Predvidevala sem, da znajo imeti poročeni pari z otroci, mlajšimi od 6 let, veliko manj prostega časa zaradi več družinskih obveznosti. V prostem času lahko nekateri tudi čas raje posvečajo družini ali partnerju. Podatki kažejo, da sta kar dve tretjini anketirancev poročeni ali v partnerski zvezi, ena tretjina je samskih, ločenih ali ovdovelih. Ker sem želela spoštovati tudi željo po zasebnosti nekaterih, sem vključila tudi možnost “ne želim odgovoriti”. Takih je bilo le 6 odstotkov. Izstopajoč je tudi podatek, da jih kar dve tretjini nima otrok. Četrtnina jih ima otroke, starejše od 6 let, le 16 odstotkov pa otroke, mlajše od 6 let, kar deloma potrjuje moja domnevanja.

Tabela 4.13: Zakonski stan

Zakonski stan		
	Frekvenca	%
Poročen ali v partnerski zvezi	295	61%
Samski, ločen/-a ali ovdovel/-a	158	33%
Ne želim odgovoriti	29	6%
SKUPAJ	482	100%

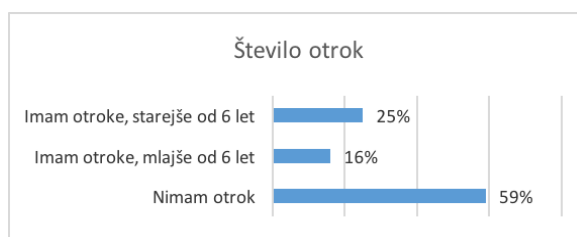
Graf 4.12: Zakonski stan



Tabela 4.14: Število otrok

Število otrok		
	Frekvenca	%
Nimam otrok	294	59%
Imam otroke, mlajše od 6 let	78	16%
Imam otroke, starejše od 6 let	123	25%
SKUPAJ	495	100%

Graf 4.13: Število otrok



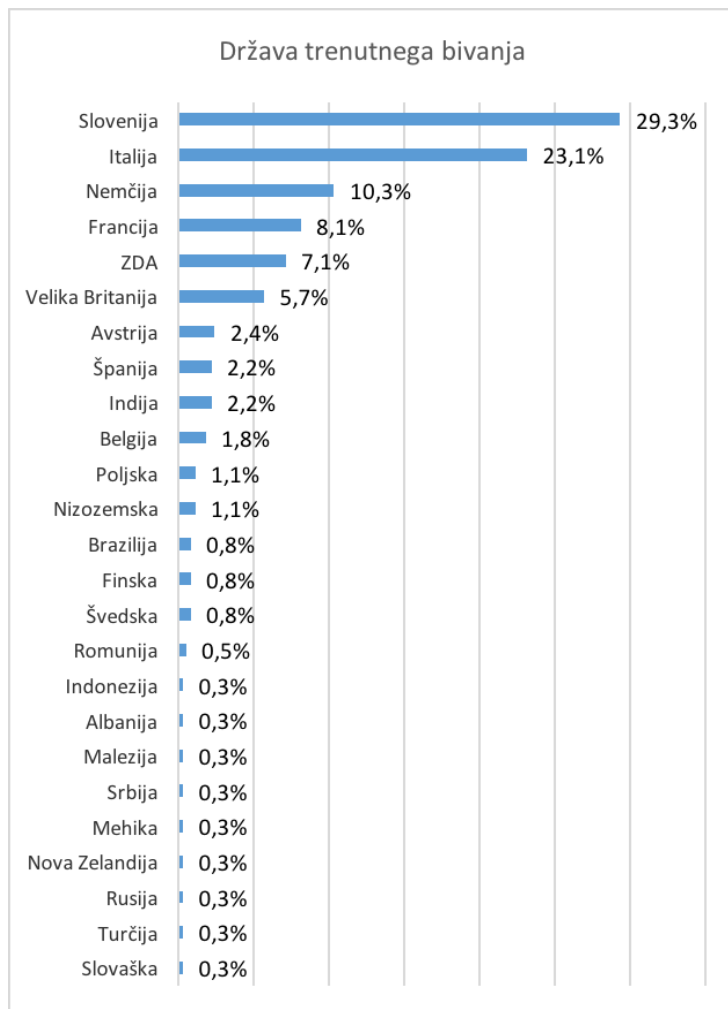
- Država

Skoraj tretjina anketirancev živi v Sloveniji, več kot dve tretjini pa živita drugod po svetu. Relativno veliko odziva je bilo iz Italije, Nemčije, Francije, ZDA in Velike Briatnije.

Tabela 4.15: Država bivanja

Država trenutnega bivanja		
	Frekvenca	%
Slovenija	108	29,3%
Italija	85	23,1%
Nemčija	38	10,3%
Francija	30	8,1%
ZDA	26	7,1%
Velika Britanija	21	5,7%
Avstrija	9	2,4%
Španija	8	2,2%
Indija	8	2,2%
Belgija	7	1,8%
Poljska	4	1,1%
Nizozemska	4	1,1%
Brazilija	3	0,8%
Finska	3	0,8%
Švedska	3	0,8%
Romunija	2	0,5%
Indonezija	1	0,3%
Albanija	1	0,3%
Malezija	1	0,3%
Srbija	1	0,3%
Mehika	1	0,3%
Nova Zelandija	1	0,3%
Rusija	1	0,3%
Turčija	1	0,3%
Slovaška	1	0,3%
SKUPAJ	368	100,0%

Graf 4.14: Država bivanja



Motivi za sodelovanje

Pri vprašanjih, ki so se nanašala na motive za participacijo, so anketiranci ocenjevali strinjanje z določenimi spodbudami, motivi, dejavniki ali trditvami na lestvici od 1 do 5 (glej Tabela 4.16).

1. Notranji dejavniki oz. motivi

1.1 Notranja motivacija, samoodloč(e)nost

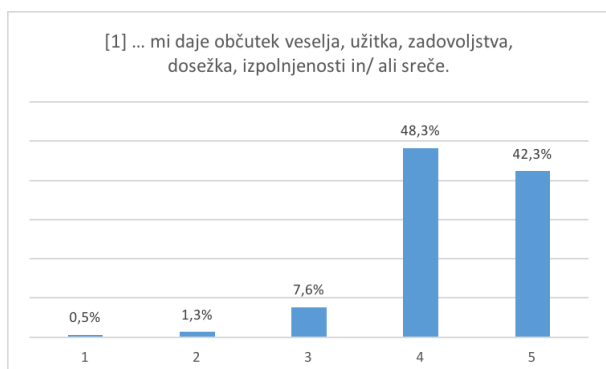
Pri vseh izbranih notranjih motivih se kaže izredno podobna porazdelitev pomembnosti in se nagiba k strinjanju (skoraj 50% pri vseh indikatorjih) ter popolnem strinjanju. Notranji motivatorji se tako izkažejo kot velikega pomena pri participaciji v FLOSS skupnostih. Izjema je motiv iskanja partnerske zveze, kar je bilo za to vrsto participacije pričakovano. Ta motiv sem se vseeno odločila vključiti, saj me je zanimalo, ali se bodo vseeno pokazala kakšna odstopanja. Polovica anketirancev se tako sploh ne strinja, da bi jim bila participacija pomembna zaradi tega, petina se ne strinja in kar petina je neodločenih. Skoraj desetina pa se vseeno strinja, da jim je participacija delno pomembna zaradi tega.

Tabela 4.16: Notranja motivacija

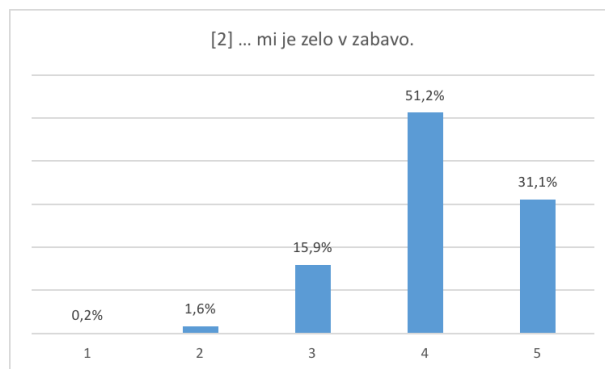
Št. ind.	Prispevanje in sodelovanje mi je pomembno, ker ...	1 – Sploh se ne strinjam	2 – Ne strinjam se	3 – Niti-niti	4 – Strinjam se	5 – Pop. se strinjam	Skupaj
1	... mi daje občutek veselja, užitka, zadovoljstva, dosežka, izpolnjenosti in/ ali sreče.	2 0,5%	6 1,3%	34 7,6%	215 48,3%	188 42,3%	445 100,0%
2	... mi je zelo v zabavo.	1 0,2%	7 1,6%	70 15,9%	226 51,2%	137 31,1%	441 100,0%
3	... mi daje občutek izziva pri sebi.	2 0,5%	12 2,7%	68 15,4%	202 45,9%	156 35,5%	440 100,0%
4	... mi daje občutek usposobljenosti in učinkovitosti.	4 0,9%	13 3,0%	94 21,3%	217 49,2%	113 25,6%	441 100,0%
5	... mi skupnost oz. projekt ponuja prostor izražanja ustvarjalnosti in mi daje priložnost, da ustvarim ali izumim nekaj novega ali vrednega.	6 1,4%	31 7,0%	100 22,6%	197 44,6%	108 24,4%	442 100,0%
6	... pridobivam osebna prijateljstva v skupnosti.	29 6,8%	35 8,2%	114 26,6%	172 40,2%	78 18,2%	428 100,0%
7	... iščem partnersko zvezo.	212 48,2%	93 21,1%	94 21,4%	31 7,1%	10 2,3%	440 100,0%
8	... s tem izvem, kako delujejo določene tehnologije.	3 0,7%	13 2,9%	60 13,2%	237 52,2%	141 31,1%	454 100,0%

Spodaj prilagam grafične ponazoritve po posameznem indikatorju. Vprašanje v vprašalniku se je začelo s: "Prispevanje in sodelovanje mi je pomembno, ker..."

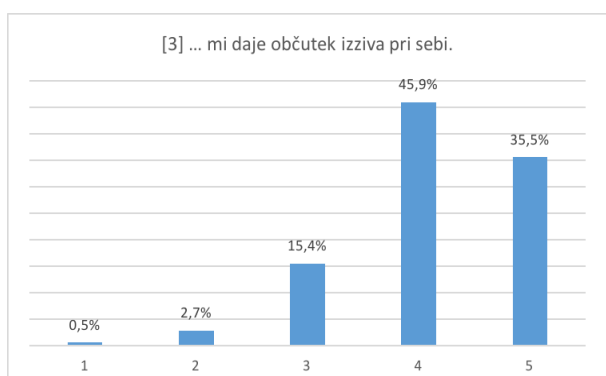
Graf 4.15: Notranja motivacija – indikator 1



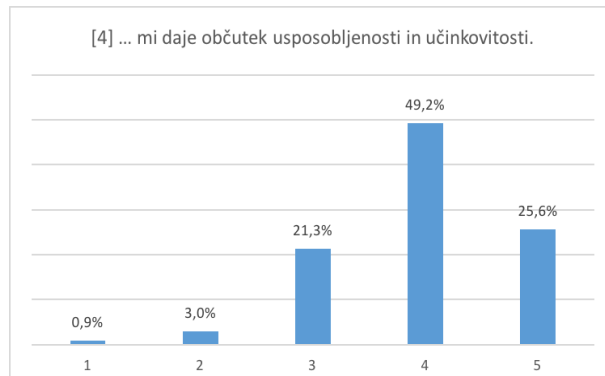
Graf 4.16: Notranja motivacija – indikator 2



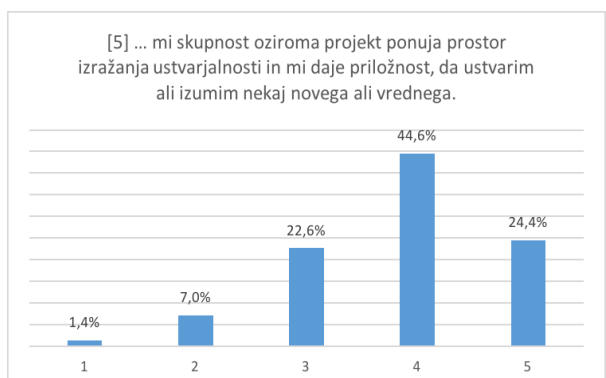
Graf 4.17: Notranja motivacija – indikator 3



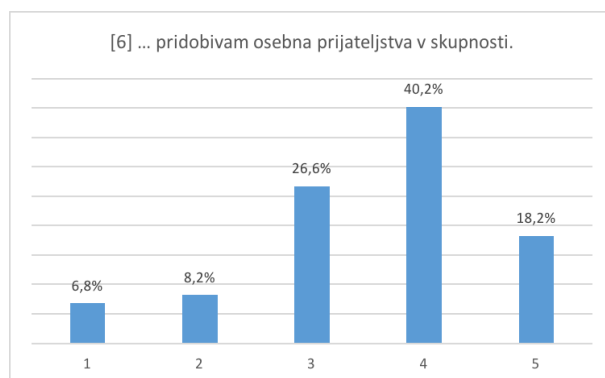
Graf 4.18: Notranja motivacija – indikator 4



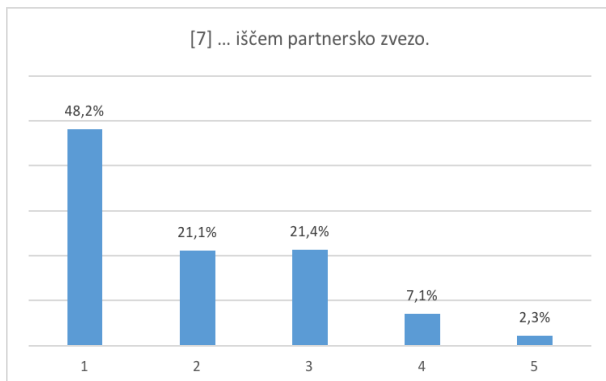
Graf 4.19: Notranja motivacija – indikator 5



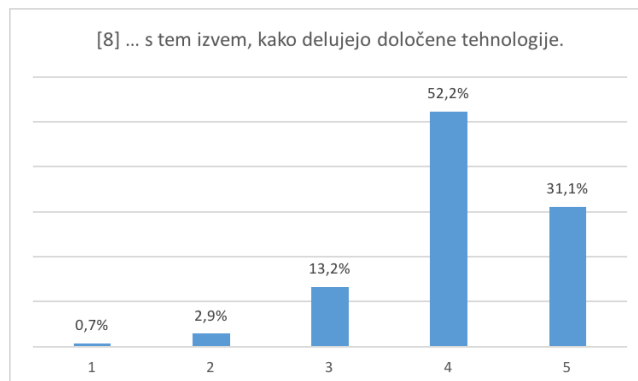
Graf 4.20: Notranja motivacija – indikator 6



Graf 4.21: Notranja motivacija – indikator 7



Graf 4.22: Notranja motivacija – indikator 8



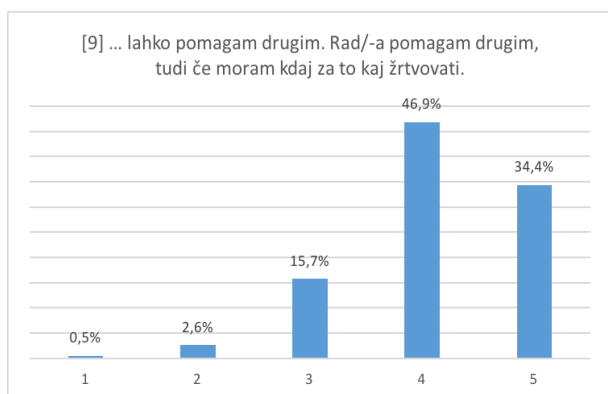
1.2 Altruizem

Tudi altruizem se je izkazal pozitivno zelo močen dejavnik. Poglejmo si rezultate po posameznih indikatorjih.

Tabela 4.17: Altruizem

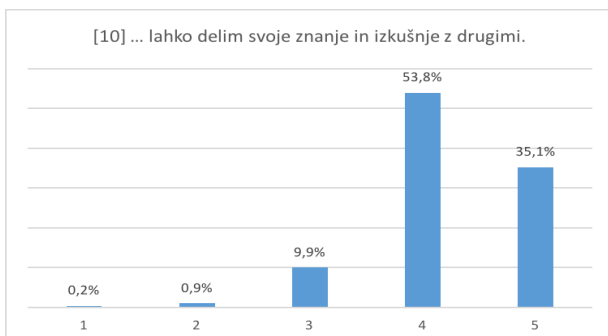
Št. ind.	Prispevanje in sodelovanje mi je pomembno, ker ...	1 – Sploh se ne strinjam	2 – Ne strinjam se	3 – Niti-niti	4 – Strinjam se	5 – Pop. se strinjam	Skupaj
9	... lahko pomagam drugim. Rad/-a pomagam drugim, tudi če moram kdaj za to kaj žrtvovati.	2 0,5%	11 2,6%	68 15,7%	203 46,9%	149 34,4%	433 100,0%
10	... lahko delim svoje znanje in izkušnje z drugimi.	1 0,2%	4 0,9%	43 9,9%	233 53,8%	152 35,1%	433 100,0%
11	... tako lahko kot uporabnik nekaj vrnem skupnosti.	7 1,6%	19 4,4%	50 11,5%	200 46,1%	158 36,4%	434 100,0%
12	... želim, da moje delo ali produkt koristi veliko ljudem in skupnemu dobremu.	2 0,5%	6 1,4%	30 6,9%	187 43,3%	207 47,9%	432 100,0%
13	... imam občutek, da s tem pripomorem k procesom sprememb in transformacij v družbi na splošno.	6 1,3%	17 3,8%	60 13,3%	170 37,5%	200 44,2%	453 100,0%
14	... imam občutek, da s tem pripomorem k procesom sprememb in transformacij na področju tehnologij.	3 0,7%	13 2,9%	60 13,3%	172 38,1%	204 45,1%	452 100,0%

Graf 4.23: Altruizem – indikator 9



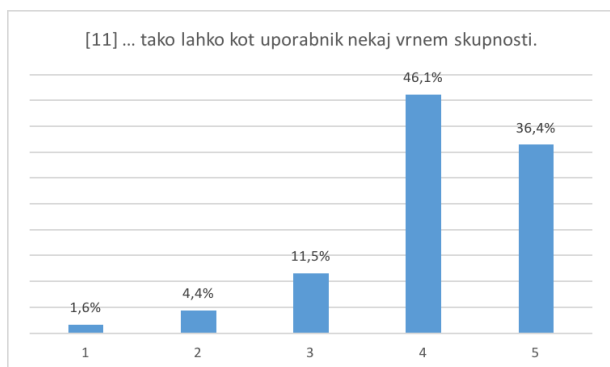
Kar več kot 80% anketirancev meni, da jim je sodelovanje pomembno, ker s tem lahko pomagajo drugim, ter tudi na splošno radi pomagajo drugim, tudi če morajo kdaj za to kaj žrtvovati. Trinajstim od 433 anketirancev pomoč ni pomemben dejavnik. Skoraj 16% je nevtralnno opredeljenih.

Graf 4.24: Altruizem – indikator 10



Tudi želja po deljenju znanja in izkušenj z drugimi (ter, predvidevam, možnost, da to lahko v FLOSS skupnosti storijo – lastnost odprtosti) je močan motiv in spodbuda, saj se je skoraj 90% anketirancev opredelilo, da jim je sodelovanje zaradi tega pomembno.

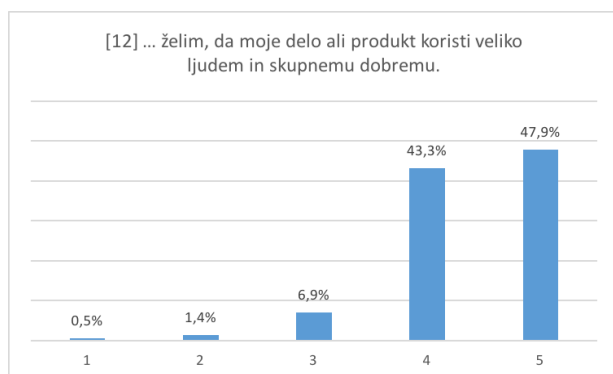
Graf 4.25: Altruizem – indikator 11



Potreba in želja po tem, da posamezniki kot uporabniki skupnosti nekaj vrnejo, je prav tako močan motiv, saj več kot 80% anketirancev to spodbudo navaja kot pomembno. Uporabniki prostega programja si pogosto želijo, da lahko v zameno za prosto programje (pri tem imejmo v mislih vse lastnosti in ideje FLOSS) skupnosti

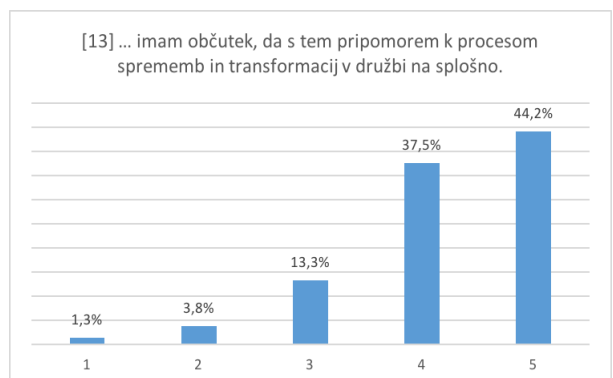
nekaj vrnejo, zato participirajo v FLOSS skupnostih tudi sami.

Graf 4.26: Altruizem – indikator 12

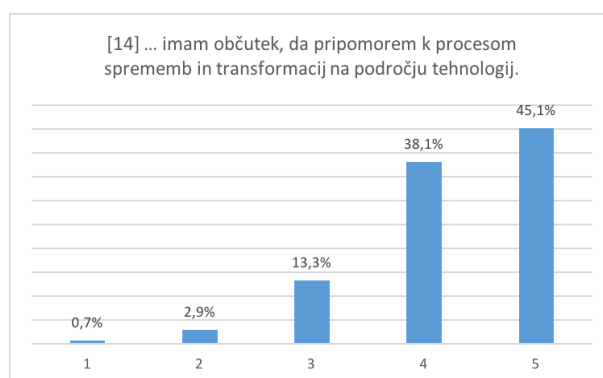


Več kot 90% anketirancev se strinja oz. popolnoma strinja, da jim je participiranje pomembno, ker si želijo, da bi njihovo delo ali produkt koristilo veliko ljudem in skupnemu dobremu, kar zopet kaže na izjemno močan dejavnik altruizma.

Graf 4.27: Altruizem – indikator 13



Graf 4.28: Altruizem – indikator 14



Odgovori zadnjih dveh dejavnikov altruizma kažeta skorajda identične rezultate. 13,3% so izbrali nevtralno možnost. Več kot tretjina anketirancev se strinja ter skoraj polovica popolnoma strinja, da jim je participacija pomembna, ker imajo pri tem občutek, da s tem pripomorejo k procesom sprememb in transformacij tako v družbi na splošno kot tudi na področju tehnologij. Zdi se torej, da jim FLOSS skupnosti to možnost v veliki meri odpirajo oz. ponujajo.

Altruizem na osnovi recipročnosti

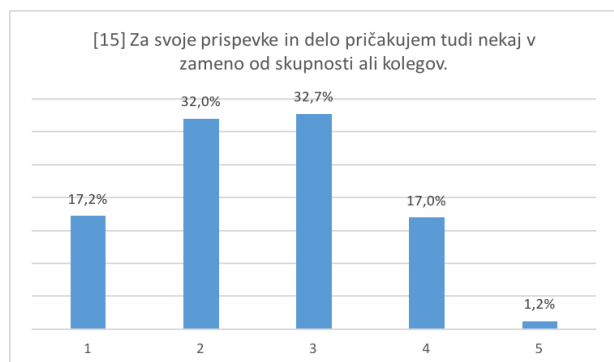
Rezultati altruizma na osnovi recipročnosti oz. ekonomije obdarovanja kažejo, da večinoma posamezniki za svoje delo ne pričakujejo v zameno ničesar, skoraj tretjina pa jih je glede tega

nevtralnih. 17% anketirancev pa od skupnosti ali kolegov v zameno tudi kaj pričakuje. Recipročni altruizem ni močna spodbuda pri participaciji v FLOSS skupnostih.

Tabela 4.18: Altruizem na osnovi recipročnosti

Št. ind.		1 – Sploh se ne strinjam	2 – Ne strinjam se	3 – Niti-niti	4 – Strinjam se	5 – Pop. se strinjam	Skupaj
15	Za svoje prispevke in delo pričakujem tudi nekaj v zameno od skupnosti ali kolegov.	72 17,2%	134 32,0%	137 32,7%	71 17,0%	5 1,2%	419 100,0%

Graf 4.29: Altruizem na osnovi recipročnosti – indikator 15



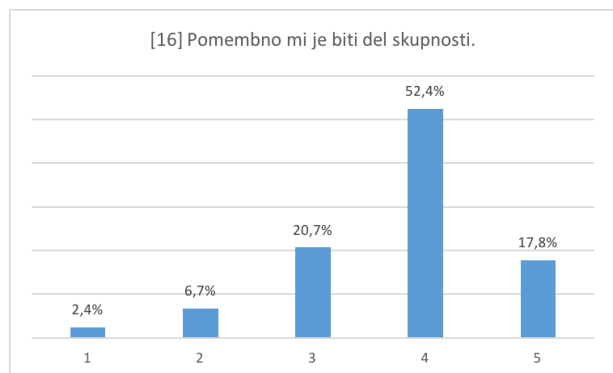
1.3. Pomen skupnosti

Rezultati so tudi pri vseh indikatorjih pomena skupnosti izredno podobno porazdeljeni. Prevladuje pozitivna motiviranost zaradi motivov skupnosti. Tudi skupnost se tako izkaže kot relativno pomemben ali vsaj nevtralen dejavnik (za četrtno anketirancev). Izjemno malo anketirancev motive skupnosti smatra kot nepomembne (4 do 8%), izjema so dogodki, kjer je vsota negativne valence 17,6%.

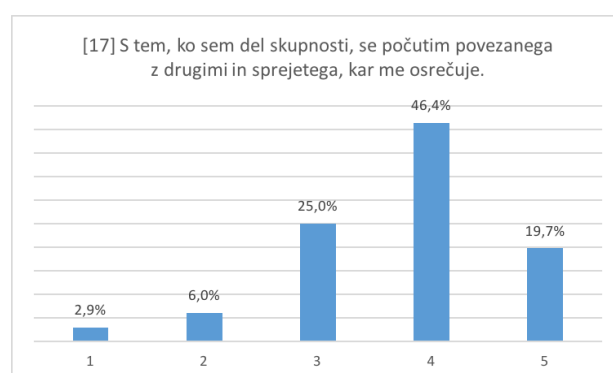
Tabela 4.19 Pomen skupnosti

Št. ind.		1 – Sploh se ne strinjam	2 – Ne strinjam se	3 – Niti-niti	4 – Strinjam se	5 – Pop. se strinjam	Skupaj
16	Pomembno mi je biti del skupnosti.	10 2,4%	28 6,7%	86 20,7%	218 52,4%	74 17,8%	416 100,0%
17	S tem, ko sem del skupnosti, se počutim povezanega z drugimi in sprejetega, kar me osrečuje.	12 2,9%	25 6,0%	104 25,0%	193 46,4%	82 19,7%	416 100,0%
18	Občutek imam, da so v skupnosti moje ideje in mnenja slišana, sprejeta in imajo vrednost.	5 1,2%	10 2,4%	103 24,7%	231 55,4%	68 16,3%	417 100,0%
19	Dogodki skupnosti in dogodki, povezani s FLOSS tematiko so mi pomembni. Poskušam se jih udeležiti, če le lahko.	24 5,8%	49 11,8%	102 24,5%	163 39,2%	78 18,8%	416 100,0%

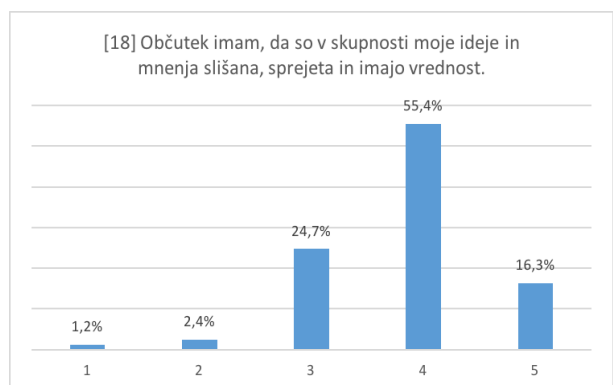
Graf 4.30: Pomen skupnosti – indikator 16



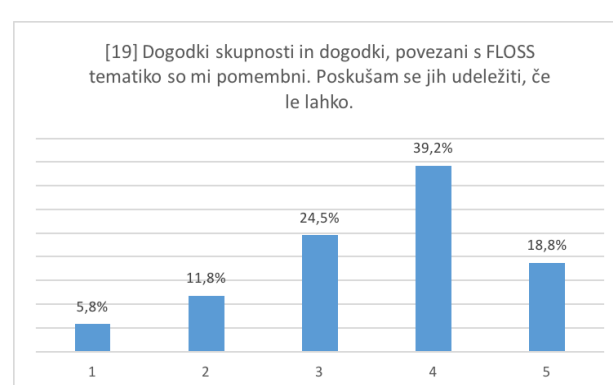
Graf 4.31: Pomen skupnosti – indikator 17



Graf 4.32: Pomen skupnosti – indikator 18



Graf 4.33: Pomen skupnosti – indikator 19



2. Zunanji dejavniki oz. motivi

Iz podatkov je vsekakor razvidno, da so pomembni (bolj kot nepomembni) tudi vsi zunanji dejavniki in anketiranci participacijo vidijo kot investicijo v svoj človeški kapital, osebni razvoj, samopromocijo, povečevanje zaposlitvenih možnosti in delno tudi iščejo priložnost za zaposlitev. Več kot tretjina si jih tudi želi, da bi bila nekoč za tovrstno delo tudi plačana.

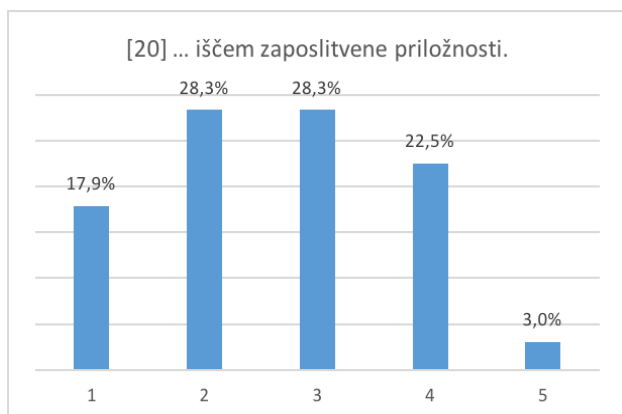
2.1 Nagrade v prihodnosti

a) Karierne in zaposlitvene priložnosti

Tabela 4.20: Karierne in zaposlitvene priložnosti

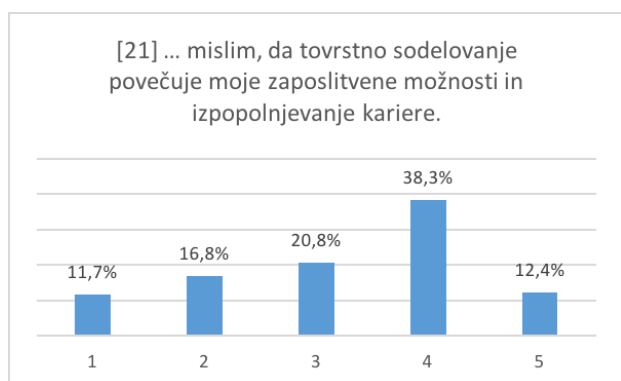
Št. ind.	Prispevanje in sodelovanje mi je pomembno, ker ...	1 – Sploh se ne strinjam	2 – Ne strinjam se	3 – Niti-niti	4 – Strinjam se	5 – Pop. se strinjam	Skupaj
20	... iščem zaposlitvene priložnosti.	77 17,9%	122 28,3%	122 28,3%	97 22,5%	13 3,0%	431 100,0%
21	... mislim, da tovrstno sodelovanje povečuje moje zaposlitvene možnosti in izpopolnjevanje kariere.	50 11,7%	72 16,8%	89 20,8%	164 38,3%	53 12,4%	428 100,0%

Graf 4.34: Karierne in zaposlitvene priložnosti – indikator 20



Skoraj polovici anketirancem sodelovanje v FLOSS skupnostih ni pomembno zaradi morebitnega iskanja zaposlitvenih priložnosti. Skoraj 30% je takih, ki so glede tega neopredeljeni, kar si lahko interpretiramo kot morebitno puščanje odprtih možnosti glede zaposlitvenih priložnosti. Četrtnina pa je takih, ki jim je prispevanje zaradi tega pomembno.

Graf 4.35: Karierne in zaposlitvene priložnosti – indikator 21



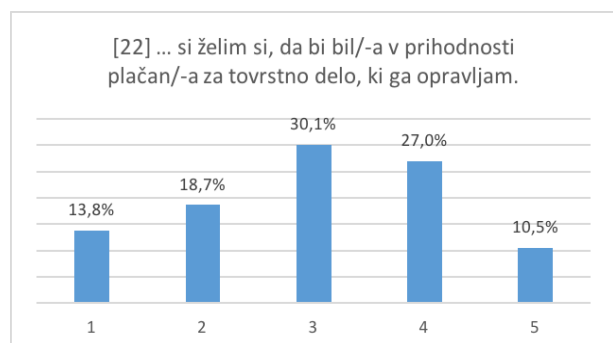
Kar polovica anketirancev se strinja, da jim je participacija pomembna zaradi tega, ker povečuje njihove zaposlitvene možnosti in izpolnjevanje kariere. Petina se jih je glede tega nevtralnih, tretjini pa se ta motiv ne zdi pomemben.

b) Denarne nagrade

Tabela 4.21: Denarne nagrade

Št. ind.	Prispevanje in sodelovanje mi je pomembno, ker ...	1 – Sploh se ne strinjam	2 – Ne strinjam se	3 – Niti-niti	4 – Strinjam se	5 – Pop. se strinjam	Skupaj
22	... si želim si, da bi bil/-a v prihodnosti plačan/-a za tovrstno delo, ki ga opravljam.	59 13,8%	80 18,7%	129 30,1%	116 27,0%	45 10,5%	429 100,0%

Graf 4.36: Denarne nagrade – indikator 22



Denarne nagrade oz. želja, da bi bili za tovrstno delo nekoč plačani, se med anketiranci dokaj podobno odraža tako kot pomemben (več kot tretjina) kot tudi nepomemben (skoraj tretjina) motiv za participacijo. Prav tako pa je malo manj kot tretjina glede tega nevtralnih.

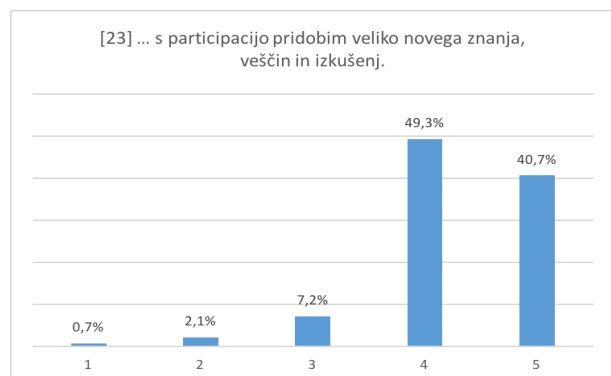
c) Človeški kapital in osebnostni razvoj

Človeški kapital in osebnostni razvoj sta po rezultatih sodeč močan motiv za participacijo v FLOSS skupnostih. Poglejmo si rezultate po posameznih indikatorjih.

Tabela 4.22: Človeški kapital in osebnostni razvoj

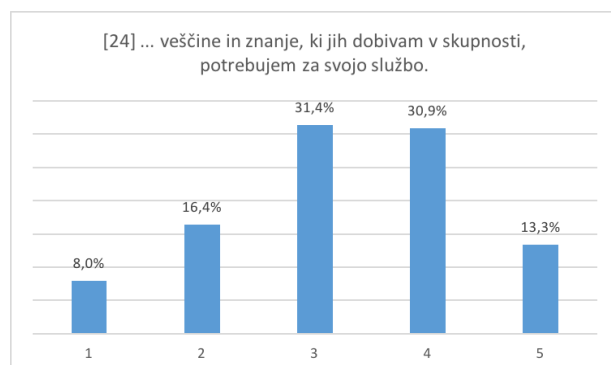
Št. ind.	Prispevanje in sodelovanje mi je pomembno, ker ...	1 – Sploh se ne strinjam	2 – Ne strinjam se	3 – Niti-niti	4 – Strinjam se	5 – Pop. se strinjam	Skupaj
23	... s participacijo pridobim veliko novega znanja, veščin in izkušenj.	3 0,7%	9 2,1%	31 7,2%	211 49,3%	174 40,7%	428 100,0%
24	... veščine in znanje, ki jih dobivam v skupnosti, potrebujem za svojo službo.	34 8,0%	70 16,4%	134 31,4%	132 30,9%	57 13,3%	427 100,0%
25	... si želim od skupnosti dobiti priznanje za svoje zmožnosti, veščine in znanje.	24 5,6%	72 16,8%	121 28,3%	153 35,8%	58 13,6%	428 100,0%
26	... mi pomaga šriti mojo mrežo poznanstev.	21 4,9%	36 8,4%	113 26,3%	179 41,7%	80 18,7%	429 100,0%
27	... rad/-a spoznavam zanimive in navdihujoče ljudi in ustvarjam s podobno mislečimi.	14 3,3%	13 3,0%	65 15,2%	191 44,5%	146 34,0%	429 100,0%

Graf 4.37: Človeški kapital in osebnostni razvoj – indikator 23



Kar 90% anketirancem je sodelovanje v skupnosti pomembno, ker s tem pridobijo veliko novega znanja, veščin in izkušenj. Le skoraj 3% jih meni, da se s tem ne strinja, 7% pa je nevtralnega mnenja.

Graf 4.38: Človeški kapital in osebnostni razvoj – indikator 24



Tudi pomen participacije zaradi službenih potreb ni nezanemarljiv. Skoraj 45% anketirancev se strinja ali popolnoma strinja, da veščine in znanje, ki jih dobivajo v skupnosti, potrebujejo za svojo službo. Malo manj kot tretjina je takih, ki se jih glede tega niti ne strinja niti strinja. Četrtnina pa je takih, ki jim participacija zaradi tega ni

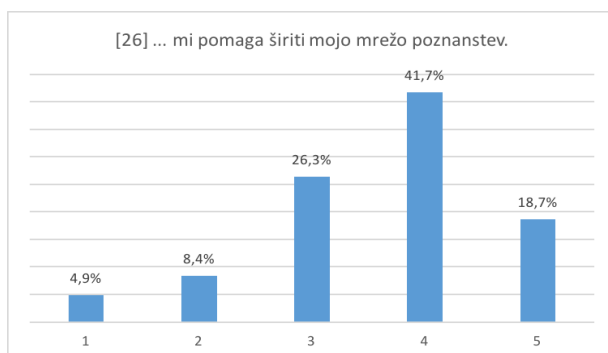
pomembna.

Graf 4.39: Človeški kapital in osebni razvoj – indikator 25



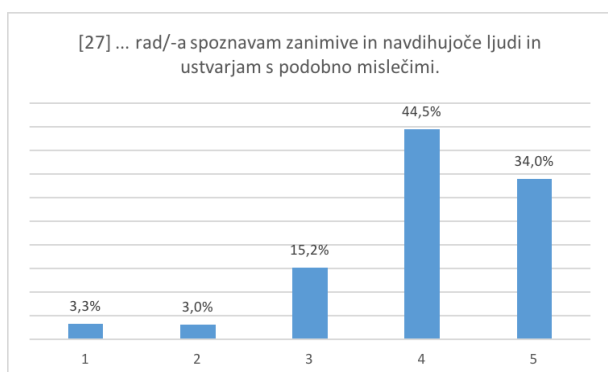
Želja po priznavanju za njihove zmožnosti, veščine in znanje s strani skupnosti je po rezultatih sodeč prav tako pomemben motivator, saj se s tem strinja polovica anketirancev, medtem ko jih le 22,4% odstotka meni, da jim participacija zaradi tega ni pomembna. Manj kot tretjina je glede tega nevtralnih.

Graf 4.40: Človeški kapital in osebni razvoj – indikator 26



Širjenje mreže poznanstev v FLOSS skupnostih je prav tako eden od pomembnih motivov – s tem se strinja 60,4% anketirancev, malo več kot četrtnina jih je nevtralnih. 13,3% je takih, ki jim to ni pomemben motiv.

Graf 4.41: Človeški kapital in osebni razvoj – indikator 27



FLOSS skupnosti so po podatkih sodeč prizorišče, ki posameznikom ponuja možnost spoznavanja zanimivih in navdihujočih ljudi in ustvarjanja s podobno mislečimi. Slednje je pomemben motiv za skoraj 80% anketirancev, le 15 odstotkom je motiv nevtralnega pomena in 6% nepomembno.

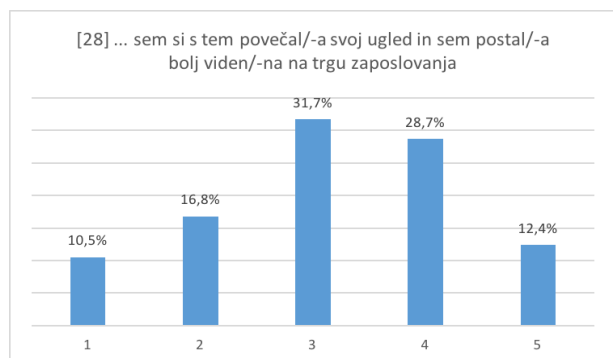
d) Osebno oglaševanje oz. samopromocija, gradnja in povečevanje ugleda

Posameznikom je morda težko zase oceniti povečanje ugleda in vidnosti na trgu zaposlovanja, v kolikor za to ne dobijo neposredne povratne informacije. Vseeno jih 41% meni, da to drži in jim je slednje pomemben motiv pri participaciji v FLOSS skupnostih. Skoraj tretjina se jih glede tega ne opredeljuje, več kot četrtnina pa se s tem ne strinja oziroma se jim ne zdi pomemben motiv za participacijo.

Tabela 4.23: Samopromocija in ugled

Št. ind.	Prispevanje in sodelovanje mi je pomembno, ker ...	1 – Sploh se ne strinjam	2 – Ne strinjam se	3 – Niti-niti	4 – Strinjam se	5 – Pop. se strinjam	Skupaj
28	... sem si s tem povečala svoj ugled in sem postal/-la bolj viden/-na na trgu zaposlavanja.	45 10,5%	72 16,8%	136 31,7%	123 28,7%	53 12,4%	429 100,0%

Graf 4.42: Samopromocija in ugled – indikator 28



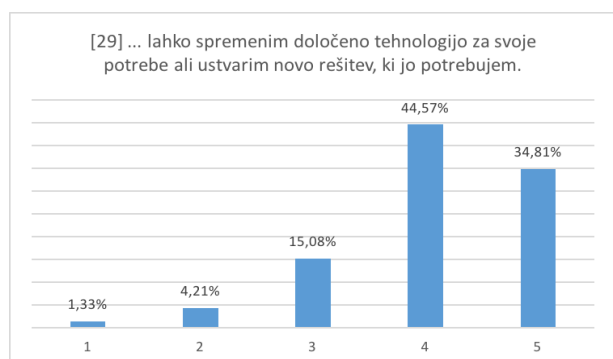
2.2 Osebne potrebe

Veliki večini je pomemben motivator participacije možnost spreminjanja in izboljševanja tehnologij, kar jim omogoča narava FLOSS projektov. Osebne potrebe se izkažejo še kot pomembnejši dejavnik kot zunanje nagrade.

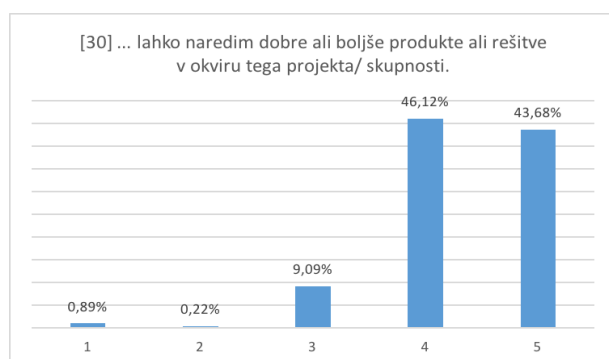
Tabela 4.24: Osebne potrebe

Št. ind.	Prispevanje in sodelovanje mi je pomembno, ker ...	1 – Sploh se ne strinjam	2 – Ne strinjam se	3 – Niti-niti	4 – Strinjam se	5 – Pop. se strinjam	Skupaj
29	... lahko spremenim določeno tehnologijo za svoje potrebe ali ustvarim novo rešitev, ki jo potrebujem.	6 1,33%	19 4,21%	68 15,08%	201 44,57%	157 34,81%	451 100,00%
30	... lahko naredim dobre ali boljše produkte ali rešitve v okviru tega projekta/ skupnosti.	4 0,89%	1 0,22%	41 9,09%	208 46,12%	197 43,68%	451 100,00%

Graf 4.43: Osebne potrebe – indikator 29



Graf 4.44: Osebne potrebe – indikator 30



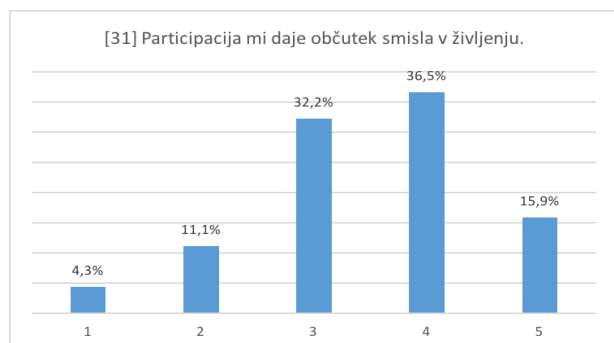
3. Občutek smisla

Posameznikom participacija FLOSS skupnostih v relativno veliki meri predstavlja občutek smisla (več kot polovica se jih s tem strinja oz. popolnoma strinja), kar sporoča o pomembni vlogi tovrstnega sodelovanja posameznikom na splošno v življenju. Skoraj tretjina jih je glede tega nevtralnih.

Tabela 4.25: Občutek smisla

Št. ind.		1 – Sploh se ne strinjam	2 – Ne strinjam se	3 – Niti-niti	4 – Strinjam se	5 – Pop. se strinjam	Skupaj
31	Participacija v tej skupnosti mi daje občutek smisla v življenju.	18 4,3%	46 11,1%	134 32,2%	152 36,5%	66 15,9%	416 100,0%

Graf 4.45: Občutek smisla – indikator 31



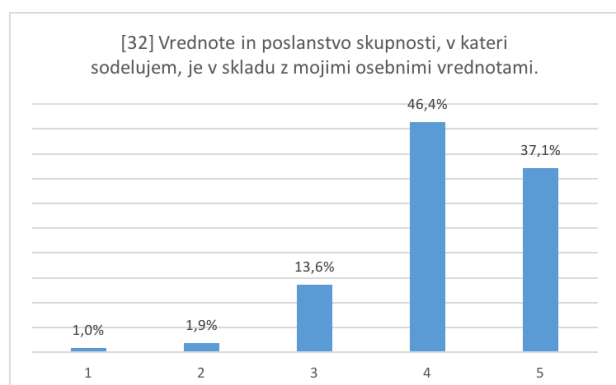
4. Osebnostne vrednote in FLOSS ideologija

Vrednote predstavljajo pomemben dejavnik v motivacijskem procesu, odločitvah in vedenju. Rezultati kažejo, da so vrednote posameznikov v skladu z njihovimi osebnimi vrednotami, saj se kar 83,5% anketirancev strinja oz. popolnoma strinja s trditvijo (glej Tabela 4.26). Tudi podpora izbranih ideoloških FLOSS načel je pri vseh treh indikatorjih izredno visoka in prevladuje popolno strinjanje (od 62 do 82-odstotna podpora), takoj za tem pa strinjanje (od 16 do 25%) s FLOSS vrednotami. Rezultati kažejo, da so osebnostne vrednote, FLOSS vrednote in tudi njuna skladnost pomemben dejavnik pri prostovoljni participaciji v FLOSS skupnostih. Gre za enega najmočnejših dejavnikov.

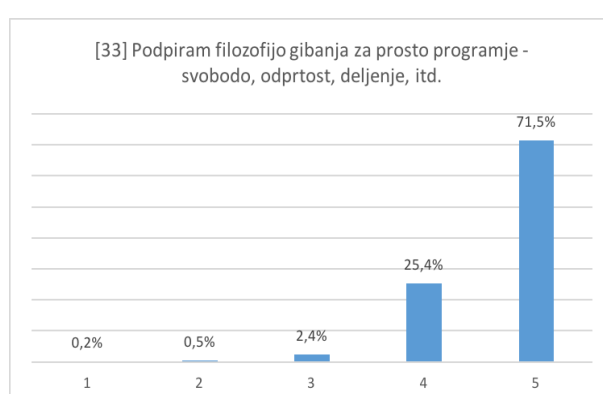
Tabela 4.26: Vrednote in ideologija

Št. ind.		1 – Sploh se ne strinjam	2 – Ne strinjam se	3 – Niti-niti	4 – Strinjam se	5 – Pop. se strinjam	Skupaj
32	Vrednote in poslanstvo skupnosti, v kateri sodelujem, je v skladu z mojimi osebnimi vrednotami.	4	8	57	194	155	418
		1,0%	1,9%	13,6%	46,4%	37,1%	100,0%
33	Podpiram filozofijo gibanja za prosto programje – svobodo, odprtost, deljenje, itd.	1	2	10	106	298	417
		0,2%	0,5%	2,4%	25,4%	71,5%	100,0%
34	Podpiram naravo decentraliziranosti prostega programja in njegovega nagnjenja k demokratičnosti.	5	5	30	118	259	417
		1,2%	1,2%	7,2%	28,3%	62,1%	100,0%
35	Menim, da bi moral vsak posameznik imeti prost in odprt dostop do znanja človeštva.	0	2	6	66	342	416
		0,0%	0,5%	1,4%	15,9%	82,2%	100,0%

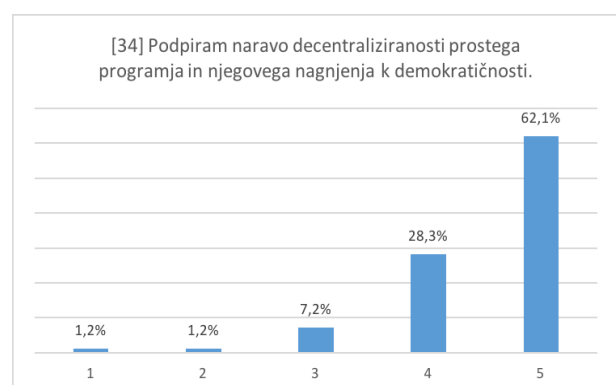
Graf 4.46: Vrednote in ideologija – indikator 32



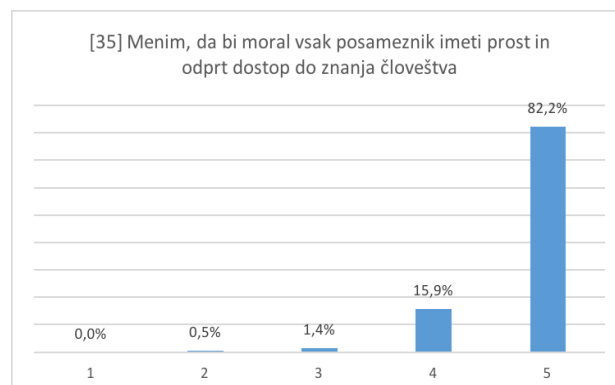
Graf 4.47: Vrednote in ideologija – ind. 33



Graf 4.48: Vrednote in ideologija – ind. 34



Graf 4.49: Vrednote in ideologija – ind. 35



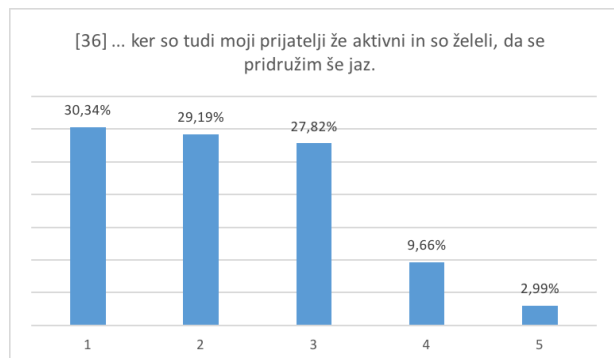
5. Konvencionalna oz. normativna motivacija

Rezultati kažejo, da konvencionalna motivacija ni pomemben dejavnik, kar sem tudi predvidevala. Vseeno pa sem se ta indikator odločila vključiti, saj me je zanimala intenzivnost prisotnosti vpliva okolice oz. prijateljev pri participaciji v FLOSS skupnostih. Rezultati kažejo, da ima konvencionalna motivacija vpliv na participacijo pri skoraj 13% anketirancev, skoraj 28% se jih ne opredeljuje. Skoraj 60% pa se jih ne strinja oz. sploh ne strinja, da bi imeli prijatelji vpliv na pomen participacije.

Tabela 4.27: Konvencionalna motivacija

Št. ind.	Prispevanje in sodelovanje mi je pomembno, ker ...	1 – Sploh se ne strinjam	2 – Ne strinjam se	3 – Niti-niti	4 – Strinjam se	5 – Pop. se strinjam	Skupaj
36	... so tudi moji prijatelji aktivni in so želeli, da se pridružim še jaz.	132 30,34%	127 29,19%	121 27,82%	42 9,66%	13 2,99%	435 100,00%

Graf 4.50: Konvencionalna motivacija – indikator 36



5 UGOTOVITVE IN SKLEP

Iz rezultatov raziskave lahko sklenem, da je večina izbranih motivov pomembnih pri participaciji v FLOSS skupnostih z izjemo relativne splošne nepomembnosti zadovoljevanja potrebe po partnerstvu in intimnosti (motiv iskanja partnerske zveze) ter majhni in relativno nepomembni vlogi konvencionalne motivacije, torej vpliva oz. pritiska prijateljev in okolice. Kot eni najmočnejših motivatorjev so se izkazali notranji motivi, altruizem in skupnost (pripadnost skupnosti, psihološki učinki skupnostne dinamike in učinkovitost dela znotraj skupnosti v smislu skupnostne produkcije projektov, kjer vsak nekaj prispeva). V izredno visoki meri se osebne vrednote sodelujočih skladajo z vrednotami skupnosti in podpirajo FLOSS ideologijo. Zdi se, da je torej skladnost vrednot in sodelovanje pri projektu, katerega ideologijo podpiramo, izrednega pomena ali celo eden ključnih motivov pri participaciji v skupnostih. To področje bi bilo za boljše razumevanje vsekakor potrebno globlje obravnave.

FLOSS projekti in skupnosti posameznikom tudi ponujajo možnost eksperimentiranja, ustvarjanja, prilagajanja tehnologij in izumljanja novih rešitev. Velik motivator so torej tudi za FLOSS projekte značilni dejavniki: možnost, da posamezniki lahko spremenijo določeno tehnologijo za svoje potrebe ali ustvarijo nove rešitve, ki jih potrebujejo; možnost, da lahko v okviru FLOSS skupnosti naredijo dobre ali boljše produkte oz. rešitve (kategorija Osebne potrebe). V veliki meri posamezniki v FLOSS skupnostih lahko zadovoljujejo tudi potrebe po: spoznavanju delovanja tehnologij, vračanju skupnosti kot uporabniki prostih tehnologij in potrebo po tem, da bi delo ali produkt koristil vsem in skupnemu dobremu. Omenjeni se zdijo izredno pomembni motivi in za FLOSS značilni dejavniki. Tudi dogodki in srečanja v živo imajo velik pomen.

Iz rezultatov ugotavljam tudi, da si posamezniki želijo v veliki meri prispevati k spremembam in transformacijam na področju tehnologij in na splošno k družbenim spremembam. Zdi se, da jim FLOSS skupnosti dajejo možnost oz. občutek, da k tem spremembam tudi prispevajo.

Iz podatkov je tudi razvidno, da je velik motiv potreba po občutku koristnosti in pomoči drugim ter prispevanju k skupnemu dobremu (altruizem). Tudi potreba po deljenju znanja in izkušenj se zdi močna in sodelovanje v FLOSS skupnostih posameznikom omogoča, da jo zadovoljujejo.

Ne v tako veliki meri, kot prej omenjeni motivi, pa vseeno nezanemarljivi, so zunanji dejavniki oz. motivi. Velika večina anketirancev je sicer že zaposlenih in so s službo oz. delom relativno

zadovoljni ali srednje zadovoljni, kar se odraža tudi v ne izredno pomembnem motivu iskanja zaposlitvenih priložnosti v primerjavi z ostalimi motivi. Tudi nagrade v prihodnosti se v tem smislu ne izkažejo kot izredno pomembne (niso pa zanemarljive), se pa posameznikom s participacijo zdi izredno vredno vlagati v svoj človeški kapital in osebni razvoj – v povečevanje zaposlitvenih možnosti in izpolnjevanje kariere, pridobivanje novega znanja, veščin in izkušenj, nadgrajevanje znanja in veščin za službene potrebe in širjenje mreže poznanstev. Za osebni razvoj je pomembna tudi potrditev s strani drugih in skupnosti, zato je relativno visoka tudi potreba po pridobivanju priznanja za zmožnosti, veščine in znanje znotraj skupnosti. Vse omenjeno pa lahko vpliva tudi na povečevanje ugleda in povečevanje vidnosti na trgu zaposlovanja. Zdi se, da si anketiranci kljub visoki stopnji zaposlenosti neprestano puščajo odprte možnosti za iskanje novih izzivov, nove zaposlitve ali zadovoljevanje notranjih potreb, kot je potreba po izzivu, občutku usposobljenosti in učinkovitosti, ustvarjanju in ustvarjalnosti, po zabavi in veselju, užitku, zadovoljstvu, dosežku, izpolnjenosti in sreči. Kljub temu, da pridobivanje novih osebnih prijateljstev ni eden močnejših motivov, pa je velik motivator vzdušje, ki ga FLOSS skupnosti ponujajo: pri sodelovanju posamezniki spoznavajo zanimive in navdihujoče ljudi in radi ustvarjajo s podobno mislečimi, kar se jim zdi zelo pomembno. Notranja motivacija, altruizem in pomen skupnosti se v neki meri zdijo pomembnejši kot nekateri zunanji motivi, ki sicer niso nezanemarljivi. S te perspektive bi lahko pomembnost zunanjih motivov interpretirali kot dodano vrednost dejavnostim, ki jih posameznikom počnejo iz notranjih vzgibov in potreb in na podlagi lastnih vrednot in vrednot skupnosti. Napačno pa bi bilo sklepati, kateri od motivov zunanje in notranje motivacije so pomembnejši, saj podatki kažejo podobno pomembnost nekaterih motivov in spodbud.

Ob vsem povedanem si lahko razložimo tudi relativno visok občutek smisla, ki ga posameznikom v življenju daje participacija v FLOSS skupnostih. Glede na rezultate in omenjeno pomembnost določenih motivov se zdi, da posamezniki s participacijo v FLOSS skupnostih v svojem prostem času iščejo aktivnosti, ki jim na splošno ponujajo neko dodano vrednost v življenju. Po Deci in Ryanu (2000) zadovoljitev psihosocialnih potreb posameznikom daje duševno "hrano", kar naj bi bilo bistveno za psihično zdravje in dobro počutje. Ko so potrebe zadovoljene, sledijo pozitivne posledice, kot je dobro počutje in osebna rast, kar v ljudeh sproži pozitivno motivacijo, produktivnost in občutek sreče. (Deci in Ryan 2000)

Kot navajajo raziskave in kot ugotavljam tudi jaz, gre za izjemno kompleksno področje in za preplet številnih dejavnikov in situacij, ki vplivajo na participacijo v FLOSS projektih. Za globlje in boljše razumevanje motivov za participacijo v FLOSS skupnostih bi bile gotovo smiselne nadaljne bolj

poglobljene kvalitativne raziskave (poglobljeni intervjuji, fokusne skupine, itd.), smiselno pa bi bilo pogledati tudi področje ciljev in razlogov participacije v FLOSS skupnostih.

Omeniti je potrebno nekatere metodološke omejitve pri izvajanju spletnega anketiranja pri raziskavi. Opaziti je nekolikšen usip pri izpolnjevanju vprašalnika ter nereševanju nekaterih vprašanj (zaradi možnosti večjega usipa sem vprašanja pustila neobvezna za izpolnitev oziroma nastavila opozorilo ob neizpolnjenju, anketiranec pa je lahko z izpolnjevanjem kljub temu nadaljeval). Prav tako obstaja dilema pri interpretaciji odgovorov, ki se ne nagibajo na pomembnost ali nepomembnost dejavnikov (odgovor Niti-niti) – bodisi gre za resnično nevtralna mnenja bodisi neodločenost in možnost najlažje izbire. Ena od razlag je hitro izpolnjevanje zaradi časovnih omejitev posameznika ali izključno pregled vprašalnika zaradi radovednosti. Gre torej za človeški dejavnik, na katerega kot raziskovalci skorajda ne moremo vplivati, če upoštevamo vsa metodološka načela pri izdelavi in distribuciji vprašalnika. Najbolj učinkovit pristop za pridobitev večjega in kakovostnejšega odgovarjanja bi morda bilo osebno in vodeno anketiranje, kar pa bi bil izredno dolgotrajen in drag postopek (pridobitev respondentov, geografska oddaljenost, itd). Internet nam tako v veliki meri ponuja kvalitetna in enostavna orodja in načine anketiranja pri premagovanju geografskih, časovnih in komunikacijskih omejitev.

Raziskava nam ponuja širok vpogled v razsežnosti in naravo FLOSS projektov in skupnosti. Obstaja in nastaja izjemno visoko število projektov, po nekaterih podatkih desetine tisoč nepoznanih FLOSS projektov, ki jih razvijajo in vzdržujejo (v veliki meri prostovoljci) z enako ali včasih večjo intenzivnostjo kot njihovi konkurenčni lastniški programi. (Bitzer in drugi 2004) Na odprtokodne programe ali projekte se po nekaterih virih zanaša ali je od njih v vsakodnevem življenju odvisno visoko število posameznikov, organizacij in podjetij po celem svetu. (Eghbal 2016) Tehnologije in orodja tudi postajajo vedno bolj kompleksna, vedno več pa je tudi zahtev po inovacijah. Vzdrževanje tovrstnih projektov običajno zahteva veliko dela in časa. (Nafus in drugi 2006, 9-10) Raziskava nam tako ponuja vpogled v pomen in vrednost takšne participacije za posameznika in skupnosti. Izsledki o tem, kaj je aktivnim članom pomembno pri občutku zadovoljstva in motiviranosti v skupnosti, nam lahko pomagajo k večjemu razumevanju pojava ter pri upravljanju in razvoju samih projektov in skupnosti. Je tudi koristna informacija ter spodbuda posameznikom pri vključevanju v tovrstne skupnosti in osebni samoaktualizaciji ter informacija skupnostim samim o načinih pridobivanja novih članov. Nenazadnje pa: če bomo razumeli tovrstne motive za participacijo v FLOSS projektih, bomo boljše razumeli in ocenili splošni družbeni vpliv in pomen prostega programja in z njim povezanega gibanja.

Za zaključek pa še nekaj misli. Ljudje počnemo marsikaj v svojem prostem času in za to nismo plačani. Ukvarjamo se torej z aktivnostmi, pri katerih ne izkusimo le občutkov sreče in veselja, ampak se tudi soočamo z izzivi, pogosto lahko tudi strahovi in preizkušnjami. Podobno ugotavlja tudi Dan Ariely, profesor psihologije in vedenjske ekonomije, ki raziskuje področje motivacije. Sprašuje se, kakšna je narava človeškega dela: zakaj nekaj radi delamo ali naredimo, kaj nas k temu žene, motivira in pri tem spodbuja. Po izsledkih njegovega raziskovanja nas k določenemu vedenju in ravnanju poleg cilja in občutkov sreče ob tem največkrat žene tudi izziv, boj in še marsikaj drugega – pogosto nam je slednje še bolj pomembno kot sam cilj. Poleg tega naj bi naše delo in sadove našega dela radi delili z drugimi. Želimo, da je naše delo opaženo, priznано, vidno. Če ni, naše delo za nas pogosto nima smisla. Raje ga tudi opravljamo in smo zanj bolj motivirani, če nam je všeč. Njegove raziskave so tudi pokazale, da se naša motivacija izredno zmanjša, če naše delo ni spodbujano ali je celo zatrto. Zelo radi tudi prispevamo k boljšim rešitvam, delimo ideje, znanje in pomagamo. Po naši človeški naravi smo nagnjeni k temu, da ima naše delo pomen in da se z njim čutimo povezane. Motivacija za naše delo torej ni samo denarno plačilo za to, kar smo opravili, ampak k temu spada še veliko več dejavnikov: pomen, ustvarjanje, izziv, ponos, itd. Če je vse to vključeno, naj bi bili ljudje veliko bolj produktivni in srečni. (Ariely 2012) Tovrstne izsledke kaže tudi pričujoča raziskava.

Zanimivo je tudi razmišljanje teoretika družbenih medijev in digitalnih tehnologij Claya Shirkyja. Po njegovem mnenju se z digitalnimi tehnologijami v veliki meri izraža splošna človeška ustvarjalnost, velikodušnost ter potreba po deljenju in pomoči. To imenuje “kognitivni presežek”, ki predstavlja sposobnost in pripravljenost celotne človeške populacije za prostovoljno delo, prispevanje in sodelovanje na velikih, pogosto globalnih projektih, ki vključujejo prosti čas in nadarjenost posameznikov. Po njegovem mnenju nam sodobne digitalne tehnologije danes omogočajo več kot samo konsumpcijo, česar smo bili večinoma vajeni v 20. stoletju. “Tedaj nismo bili priklenjeni na kavč in strmeli v televizijski ekran zato, je bilo to vse, česar smo si želeli, ampak zato, ker je bila to edina možnost, ki nam je bila dana. Seveda ljudje tudi radi konzumiramo, predvsem pa radi ustvarjamo in želimo svoje delo deliti.” (Shirky 2008; Shirky 2010)

6 LITERATURA

1. Aknouche, Lamine in Goran Shoan. 2013. *Motivations for Open Source Project Entrance and Continued Participation*. Dostopno prek: <http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordOid=3814472&fileOid=3814483> (25. julij 2016).
2. Ariely, Dan. 2012. *What Makes Us Feel Good About Our Work?* Dostopno prek: http://www.ted.com/talks/dan_ariely_what_makes_us_feel_good_about_our_work (23. marec 2016).
3. Benbya, Hind in Nassim Belbaly. 2010. Understanding Developers' Motives in Open Source Projects: A Multi-Theoretical Framework. *Communications of the Association for Information Systems* 1 (30). Dostopno prek: <http://aisel.aisnet.org/cais/vol27/iss1/30> (25. marec 2016).
4. Bitzer, Juergen, Wolfram Schrettl in Philipp J.H. Schroeder. 2004. *The Economics of Intrinsic Motivation in Open Source Software Development*. Dostopno prek: http://userpage.fu-berlin.de/~jmueller/its/conf/berlin04/Papers/EARIE_Bitzer_Schrettl_Schr%F6der.pdf (16. julij 2016).
5. Crowther, Johathan, ur. 1995. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Oxford: Oxford University Press.
6. Crumm, David. *Open Source Religion*. Dostopno prek: https://web.archive.org/web/20080103115009/http://zero.newassignment.net/assignmentzero/open_source_religion (25. avgust 2016).
7. Čuhalev, Jure. 2008. *Družbene vloge, regulacija in norme v spletnih skupnostih*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
8. Damjan, Matija. 2007. *Prosta licenca kot pravni temelj odprte vsebine*. Doktorska disertacija. Ljubljana: Pravna fakulteta.
9. David, Paul A., Andrew Waterman in Seema Arora. 2003a. *FLOSS-US – The Free/Libre/Open Source Software Survey for 2003, Questionnaire*. Dostopno prek: <http://web.stanford.edu/group/floss-us/questionnaire/FLOSS-US-Questionnaire.pdf> (25. julij 2016).
10. --- 2003b. *FLOSS-US – The Free/Libre/Open Source Software Survey for 2003*. Dostopno prek: <http://web.stanford.edu/group/floss-us/report/FLOSS-US-Report.pdf> (25. julij 2016).
11. DeCharms, Richard. 1968. *Personal causation*. New York: Academic Press.
12. Deci, Edward L. 1975. *Intrinsic motivation*. New York: Plenum.
13. Deci Edward L. in Richard M. Ryan. 2000. The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry* 11 (4): 227–268.
14. Deci, Edward L. in Maarten Vansteenkiste. 2004. Self-determination theory and basic need

- satisfaction: Understanding human development in positive psychology. *Ricerche di Psicologia* (27): 17–34.
15. Dewani, Vijay. 2016. *Motivation*. Dostopno prek: <http://www.slideshare.net/vijaydewani7/motivation-15959567> (23. avgust 2016).
 16. Effenberger, Florian. 2010. *Open-Source-Treffen – How to Cook Your Own Open Source Event*. Bruselj: FOSDEM.
 17. Eghbal, Nadia. 2016. *Roads and Bridges: The Unseen Labor Behind Our Digital Infrastructure*, 14. julij. Dostopno prek: <https://fordfoundcontent.blob.core.windows.net/media/2976/roads-and-bridges-the-unseen-labor-behind-our-digital-infrastructure.pdf> (19. julij 2016).
 18. Elliot, Andrew J. in Martin Covington. 2001. Approach and Avoidance Motivation. *Educational Psychology Review* (13): 2.
 19. GNU Operating System. 2016. *The Free Software Definition*. Dostopno prek: <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html> (28. avgust 2016).
 20. Grad, Anton, Ružena Škerlj in Nada Vitrovič. 1979. *Angleško-slovenski slovar*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
 21. Hars, Alexander in Shaosong Ou. 2001. *Working for Free? Motivations of Participating in Open Source Projects. Proceedings of the 34th Hawaii International Conference on System Sciences*. Dostopno prek: <https://www.computer.org/csdl/proceedings/hicss/2001/0981/07/09817014.pdf> (15. julij 2016).
 22. Herman, Robert D., ur. 1994. *The Jossey-Bass Handbook of Nonprofit Leadership and Management*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
 23. Hussung, Tricia. 2016. *Free to Code: Programmer Motivations Behind Open Source Software*. Dostopno prek: <http://www.thesoftwareguild.com/blog/open-source-motivation/> (7. avgust 2016).
 24. *Islovar*. Dostopno prek: <http://islovar.org> (5. avgust 2016).
 25. Kolarič, Zinka. 2006. *Upravljanje neprofitnih in prostovoljnih organizacij 2006/ 2007*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
 26. Kompare, Alenka, Mihaela Stražišar in Tomaž Vec, ur. 2001. *Psihologija – spoznanja in dileme*. Ljubljana: DZS.
 27. Krmelj, Matej. 2016. *Survey About Subreddit Use. Anketa – Raziskovalni seminar*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
 28. Lepper, Mark, David Greene in Richard Nisbet. 1973. Undermining Children's Intrinsic Interest with Extrinsic Reward; A Test of 'Overjustification' Hypothesis. *Journal of Personality and Social Psychology* (28): 129–37.
 29. Lessig, Lawrence. 2005. *Svobodna kultura. Narava in prihodnost ustvarjalnosti*. Ljubljana:

Založba Krtina.

30. Lowry, Benjamin, Paul Gaskin, James Twyman, Nathan W. Hammer in Bryan Roberts. 2013. Taking 'fun and games' seriously: Proposing the hedonic-motivation system adoption model (HMSAM). *Journal of the Association for Information Systems* 14 (11): 617–671.
31. Mair, Patrick, Eva Hofmann, Kathrin Gruber, Reinhold Hatzinger, Achim Zeileis in Kurt Hornik. 2014. *Motives for Participation in Open-Source Software Projects: A Survey among R Package Authors*. Dostopno prek: <http://epub.wu.ac.at/4135/1/Report126.pdf> (29. julij 2016).
32. Marinak, Barbara A. in Linda B. Gambrell. 2008. Intrinsic Motivation and Rewards: What Sustains Young Children's Engagement with Text? *Literacy Research and Instruction* (47): 9–26.
33. Marinez-Moyano, I. J. 2006. Exploring the Dynamics of Collaboration in Interorganizational Settings. V *Creating a Culture of Collaboration*, ur. Sandy Schuman, 69–86. Hoboken: Jossey-Bass.
34. Matzat, Uwe. 2009. A theory of relational signals in online groups. *New Media & Society* 11 (375). Dostopno prek: <http://nms.sagepub.com/content/11/3/375> (25. marec 2016).
35. Mozilla Participation Team in Connected Devices. 2016. *Connected Devices Contributor Experience Research*. San Francisco: The Mozilla Foundation.
36. Musek, J. in Vid Pečjak. 1996. *Psihologija*. Ljubljana: Educy.
37. Nafus, Dawn, James Leach in Bernhard Krieger. 2006. *Free/ Libre/ Open Source Software Policy Support (FLOSSPOLs): Integrated Report of Findings (Gender Strand)*. Cambridge: University of Cambridge.
38. Oreg, Shaul in Oded Nov. 2008. Exploring Motivations for Contributing to Open Source Initiatives: The Roles of Contribution Context and Personal Values. *Computers in Human Behavior* (24): 2055–2073.
39. Ošljak, Katja. 2006. *Kohezivnost slovenske blogosfere*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
40. Petric, Gregor, Andraz Petrovcic in Vasja Vehovar. 2011. Social Uses of Interpersonal Communication Technologies in a Complex Media Environment. *European Journal of Communication* 26 (2): 116–132.
41. Renko, Anja. 2008. *Nekatere osebnostne značilnosti blogerjev*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za filozofijo.
42. Rogelj, Ajda. 2014. *Individualno opolnomočenje v spletnih podpornih skupinah - primer foruma Nebojse.si*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
43. Ryan, Richard in Edward L. Deci. 2000a. Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology* 25 (1): 54–67.

44. --- 2000b. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist* 55 (1): 68–78.
45. Root, George N. 2016. *Examples of Intrinsic Workplace Motivation*. Dostopno prek: <http://smallbusiness.chron.com/examples-intrinsic-workplace-motivation-11382.html> (23. avgust 2016).
46. Saini, Angela. 2009. DIY gadgetry. *BBC News Magazine*, 19. junij. Dostopno prek: http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/8107803.stm (25. avgust 2016).
47. Shirky, Clay. 2008. *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations*. New York: Penguin Group.
48. --- 2010. *How Cognitive Surplus Will Change the World*. Dostopno prek: http://www.ted.com/talks/clay_shirky_how_cognitive_surplus_will_change_the_world (22. marec 2016).
49. *Slovar slovenskega knjižnega jezika*. Dostopno prek: <http://bos.zrc-sazu.si/sskj.html> (24. junij 2016).
50. Spivak, Ali. 2015. *Maintaining and Growing a Technical Community*. Dostopno prek: http://ftp.belnet.be/FOSDEM/2015/devroom-mozilla/maintaining_growing_technical_community__CAM_ONLY.mp4 (12. marec 2016).
51. Stallman, Richard M. 1983. *Initial Announcement*. Dostopno prek: <https://www.gnu.org/gnu/initial-announcement.html> (29. avgust 2016).
52. --- 2014. *Richard Stallman's personal site. On Hacking*. Dostopno prek: <https://stallman.org/articles/on-hacking.html> (25. avgust 2016).
53. Šuklje, Matija. 2010. *Odprto pismo medijem glede uporabe besede 'heker'*. Dostopno prek: <https://wiki.fsfe.org/Migrated/FellowshipSloveniaOdprtoPismoHeker> (12. julij 2016).
54. --- 2016. *Ficudiary Licence Agreement – Novi izzivi*. Diplomsko delo. Ljubljana: Pravna fakulteta.
55. Torvalds, Linus in David Diamond. 2001. *Just for Fun – The Story of an Accidental Revolutionary*. New York: Harper.
56. Trček, Franc. 2002. Kiberkulture – k novim ekonomijam obdarovanja. V *Cooltura – uvod v kulturne študije*, ur. Aleš Debeljak, Peter Stankovič, Gregor Tomc in Mitja Velikonja, 329–344. Ljubljana: Študentska založba.
57. Ule, Mirjana N. 2000. *Temelji socialne psihologije*. Ljubljana: Znanstveno in publicistično središče.
58. Veber, Uroš. 2006. *Glasba na pragu digitalne (re)produkcije*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
59. Verbinc, France. 1970. *Slovar tujk*. Ljubljana: Cankarjeva založba.

60. Wigfield, Allan, John T. Guthrie, Stephen Tonks in Kathleen C. Perencevich. 2004. Children's Motivation for Reading: Domain Specificity and Instructional Influences. *Journal of Educational Research* (97): 299–309.
61. Wikipedia. 2016a. *Free Culture Movement*. Dostopno prek: https://en.wikipedia.org/wiki/Free_culture_movement (25. avgust 2016).
62. --- 2016b. *Free Software Movement*. Dostopno prek: https://en.wikipedia.org/wiki/Free_software_movement (29. avgust 2016).
63. --- 2016c. *Hacker Culture*. Dostopno prek: https://en.wikipedia.org/wiki/Hacker_culture (25. avgust 2016).
64. --- 2016č. *Hacker Ethic*. Dostopno prek: https://en.wikipedia.org/wiki/Hacker_ethic (25. avgust 2016).
65. --- 2016d. *Hackerspace*. Dostopno prek: <https://en.wikipedia.org/wiki/Hackerspace> (25. avgust 2016).
66. --- 2016e. *Motivation - Types of Theories and Models*. Dostopno prek: https://en.wikipedia.org/wiki/Motivation#Types_of_theories_and_models (23. avgust 2016).
67. --- 2016f. *Open Source Movement*. Dostopno prek: https://en.wikipedia.org/wiki/Open-source_movement (29. avgust 2016).
68. --- 2016g. *Open-Source Religion*. Dostopno prek: https://en.wikipedia.org/wiki/Open-source_religion (25. avgust 2016).
69. --- 2016h. Dostopno prek: <https://en.wikipedia.org/wiki/Piratbyr%C3%A5n> (25. Avgust 2016)
70. Wikipedija. 2016. *Odprta koda*. Dostopno prek: https://sl.wikipedia.org/wiki/Odprta_koda (25. avgust 2016).
71. Wyllys, Ronald E. 2000. *Overview of the Open-Source Movement*. Dostopno prek: <https://www.ischool.utexas.edu/~l38613dw/readings/OpenSourceOverview.html> (29. avgust 2016).
72. Zimmer, Annette in Eckhard Priller, ur. 2004. *Future of Civil Society – Making Central European Nonprofit Organizations Work*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

PRILOGI

Priloga A: Vprašalnik o motivih za participacijo v prostoprogramskih skupnostih

NAGOVOR

Lep pozdrav,

izvajam raziskavo v okviru diplomske naloge na Fakulteti za družbene vede, smer kulturologija - Univerza v Ljubljani.

V raziskavi me zanima, kaj posameznike motivira pri prostovoljnem sodelovanju pri projektih in skupnostih, ki razvijajo ali podpirajo prosto ali odprtokodno programje (FLOSS – Free/ Libre and Open-Source Software) ali gibanje – bodisi je projekt programske opreme, spletne aplikacije, strojne opreme, hekerski prostor, gibanje, ki podpira FLOSS vrednote ali samostojne dogodke v naravi te tematike.

Lepo te prosim za izpolnitev vprašalnika, ki traja približno 6 minut. Izpolni celoten vprašalnik, saj je vsak odgovor pomemben za raziskavo.

Noben odgovor ni pravilen in napačen – odgovarjaj iskreno. Anketa je anonimna. Pridobljeni podatki bodo uporabljeni izključno za namen te raziskave.

V kolikor imaš kakšno vprašanje o vprašalniku ali raziskavi, mi lahko pošlješ sporočilo na katja.gucek@gmail.com.

Vnaprej se ti najlepše zahvaljujem za tvoj čas, odgovore in sodelovanje! S sodelovanjem mi boš izredno pomagal/-a pri zbiranju podatkov in razumevanju obravnavane tematike. Tvoja pomoč je zelo dragocena.

Katja Guček
Ljubljana, Slovenija (Europe)

UVODNA VPRAŠANJA

1. Ali si prostovoljno aktiven/-na ali bil/-a v preteklosti pri katerem od projektov ali skupnosti, ki razvijajo ali podpirajo prosto in odprtokodno programje ali gibanje (npr. Mozilla, LibreOffice, GNU, KDE, Ubuntu, Kiberpipa ali drugi heklabi, Lugos, Wikipedija/ Wikimedia, dogodki na to temo, itd.)?

S prostovoljno aktivnostjo je mišljena:

- tvoja samoiniciativna dejavnost,
- za katero nisi neposredno plačan
- in jo opravljaš pretežno v svojem prostem času - projektu posvetiš bodisi manj kot 1 uro na nekaj mesecev ali več kot, na primer, 40 ur tedensko.

Pri tem ni važno, katero vrsto nalog opravljaš ali si opravljal:

bodisi prispevanje idej in nasvetov, deljenje znanja, programiranje, pisanje dokumentacije, prevajanje, lektoriranje, promocija, organizacija dogodkov, pisanje člankov, upravljanje prostora

skupnosti ali kaj drugega.

- a) Da, sem aktiven/-na.
- b) Trenutno nisem, sem bil/-a aktivna nekoč.
- c) Ne, nisem aktiven/-na in nikoli nisem bil/-a. (zaključek ankete)

2. Pri katerih projektih oziroma skupnostih si aktiven? Navajam jih le nekaj - prosim dodaj svoje, če manjkajo. *Možnih je več odgovorov.*

Nekdanji člani: Pri katerih projektih oziroma skupnostih si bil aktiven? Navajam jih le nekaj - prosim dodaj svoje, če manjkajo. *Možnih je več odgovorov.*

- a) Free Software Foundation
- b) Free Software Foundation Europe
- c) Mozilla
- d) LibreOffice
- e) GNU
- f) GNOME
- g) KDE
- h) Debian
- i) OpenSUSE
- j) Gentoo Linux
- k) NixOS
- l) CentOS
- m) Ubuntu
- n) Wikipedia
- o) Open-Source Treffen
- p) Lugos
- r) Hackerspace/ Hacklab – prosim, navedi, pri katerem:
- s) Dogodki (če pomagaš pri katerem od dogodkov, ki so samostojen projekt):
- t) Drugo – prosim, navedi:

3. Sedaj prosim pomisli na skupnost/ projekt, pri katerem si aktiven/-na najdlje časa. Katere aktivnosti oziroma naloge opravljaš? Označi vse, ki se nanašajo na tvoje delo. *Možnih je več odgovorov.*

Nekdanji člani: Sedaj prosim pomisli na skupnost/ projekt, pri katerem si bil/-a aktiven/-na najdlje časa. Katere aktivnosti oziroma naloge si opravljal/-la? Označi vse, ki se nanašajo na tvoje tedanje delo. *Možnih je več odgovorov.*

- a) kodiranje / programiranje / razvijanje
- b) poročila o hroščih / zagotavljanje kakovosti (QA) / testiranje
- c) implementacija
- d) IT podpora / strežniki / mailing liste, itd.
- e) pisanje dokumentacije
- f) lokalizacija / prevajanje
- g) pisanje, prevajanje člankov in tekstov / urejanje, lektoriranje / tehnično in uredniško h) pregledovanje
- i) zasnova sistema / uporabnost
- j) dizajn / grafika / zvok
- k) organizacija dogodkov, programa
- l) odnosi z javnostmi / promocija / komunikacija / marketing
- m) predavanja na dogodkih
- n) vzdrževalec projekta
- o) upravljanje projekta / upravljanje organizacije

- p) upravljanje skupnosti
- r) podpora uporabnikom
- s) pomoč pri projektu/ skupnosti z mojim znanjem, deljenje nasvetov in idej
- t) upravljanje prostora skupnosti
- u) delo s strojno opremo/ hardware hacking (računalniki, telefoni, 3D printerji, Arduino, tiskana vezja, ipd.)
- v) umetniški projekti, umetniške oblike izražanja
- z) drugo - prosim navedi:

4. Koliko časa si že aktiven/-na pri tem projektu/ skupnosti?

Nekdanji člani: Koliko časa si bil aktiven/-na pri tem projektu/ skupnosti?

- a) 0 do 6 mesecev
- b) več kot 6 mesecev in manj kot 1 leto
- c) več kot 1 leto in manj kot 5 let
- d) več kot 5 let in manj kot 10 let
- e) več kot 10 let in manj kot 15 let
- f) več kot 15 let

5. Koliko ur na teden povprečno posvetiš delu in prispevanju v skupnosti?

Nekdanji člani: Koliko ur na teden povprečno si posvetil/-la delu in prispevanju v skupnosti?

- a) 1 do 10 ur
- b) 10 do 40 ur
- c) več kot 40 ur

6. Kje si prvič slišal za skupnost oziroma projekt? *Možnih je več odgovorov.*

Nekdanji člani: Kje si prvič slišal/-la za skupnost oziroma projekt? *Možnih je več odgovorov.*

- a) V šoli, na fakulteti oziroma kjer se izobražujem
- b) Na delovnem mestu
- c) Preko medijev (internet, časopisi, itd.)
- d) Preko prijateljev ali sorodnikov
- e) Sam sem začel projekt
- f) Drugo – prosim, napiši, kje:

MOTIVI ZA SODELOVANJE

7. Na naslednjih nekaj straneh navajam več trditev, ki so ključni del raziskave. Zanima me, kako pomembni so ti nekateri dejavniki ali občutki pri tvoji participaciji pri omenjenih projektih/ skupnostih. Prosim označi, v kakšni meri se strinjaš s trditvami. "Prispevanje in sodelovanje mi je pomembno, ker..."

Nekdanji člani: Na naslednjih nekaj straneh navajam več trditev, ki so ključni del raziskave. Zaradi narave vprašalnika so trditve napisane v sedanjem času, zato se poskusi vživeti v čas, ko si bil aktiven pri projektu/ skupnosti. Zanima me, kako pomembni so ti bili nekateri dejavniki ali občutki pri tvoji participaciji pri omenjenih projektih/ skupnostih. Prosim označi, v kakšni meri se strinjaš s trditvami. "Prispevanje in sodelovanje mi je pomembno, ker..."

Lestvica: 1 - Sploh se ne strinjam, 2 - Ne se strinjam, 3 – Niti-niti, 4 - Strinjam se, 5 - Popolnoma se strinjam

Št. indikatorja	Motiv, spodbuda, dejavnik
6	... s tem izvem, kako delujejo določene tehnologije.
28	... lahko spremenim določeno tehnologijo za svoje potrebe ali ustvarim novo rešitev, ki jo potrebujem.
29	... lahko naredim dobre ali boljše produkte ali rešitve v okviru tega projekta/ skupnosti.
11b	... imam občutek, da s tem pripomorem k procesom sprememb in transformacij na področju tehnologij.
11a	... imam občutek, da s tem pripomorem k procesom sprememb in transformacij v družbi na splošno.

8. Še vedno me zanima, kako pomembni so ti nekateri dejavniki ali občutki pri tvoji participaciji pri projektu/ skupnosti. "Prispevanje in sodelovanje mi je pomembno, ker..."

Nekdanji člani: Še vedno me zanima, kako pomembni so ti bili nekateri dejavniki ali občutki pri tvoji participaciji pri projektu/ skupnosti. Poskusi se vživeti v tisti čas. "Prispevanje in sodelovanje mi je pomembno, ker..."

Lestvica: 1 - Sploh se ne strinjam, 2 - Ne se strinjam, 3 – Niti-niti, 4 - Strinjam se, 5 - Popolnoma se strinjam

Št. indikatorja	Motiv, spodbuda, dejavnik
1	... mi daje občutek veselja, užitka, zadovoljstva, dosežka, izpolnjenosti in/ ali sreče.
2	... mi je zelo v zabavo.
3	... ker mi daje občutek izziva pri sebi.
4	... mi daje občutek usposobljenosti in učinkovitosti.
5	... mi skupnost oziroma projekt ponuja prostor izražanja ustvarjalnosti in mi daje priložnost, da ustvarim ali izumim nekaj novega ali vrednega.
26	... iščem partnersko zvezo.

9. Še vedno me zanima, kako pomembni so ti nekateri dejavniki ali občutki pri tvoji participaciji pri projektu/ skupnosti. "Prispevanje in sodelovanje mi je pomembno, ker..."

Nekdanji člani: Še vedno me zanima, kako pomembni so ti bili nekateri dejavniki ali občutki pri tvoji participaciji pri projektu/ skupnosti. Poskusi se vživeti v tisti čas. "Prispevanje in sodelovanje mi je pomembno, ker..."

Lestvica: 1 - Sploh se ne strinjam, 2 - Ne se strinjam, 3 – Niti-niti, 4 - Strinjam se, 5 - Popolnoma se strinjam

Št. indikatorja	Motiv, spodbuda, dejavnik
35	... ker so tudi moji prijatelji aktivni in so želeli, da se pridružim tudi jaz.
9	... ker tako lahko kot uporabnik nekaj vrnem skupnosti.
8	... ker lahko delim svoje znanje in izkušnje z drugimi.
7	... ker lahko pomagam drugim. Rad/-a pomagam drugim, tudi če moram kdaj za to kaj žrtvovati.

10	... ker želim, da moje delo ali produkt koristi veliko ljudem in skupnemu dobremu.
----	--

10. "Prispevanje in sodelovanje mi je pomembno, ker..."

Nekdanji člani: "Prispevanje in sodelovanje mi je pomembno, ker..."

Lestvica: 1 - Sploh se ne strinjam, 2 - Ne se strinjam, 3 – Niti-niti, 4 - Strinjam se, 5 - Popolnoma se strinjam

Št. indikatorja	Motiv, spodbuda, dejavnik
17	... ker iščem zaposlitvene priložnosti.
18	... ker mislim, da tovrstno sodelovanje povečuje moje zaposlitvene možnosti in izpopolnjevanje kariere.
19	... ker si želim si, da bi bil/-a v prihodnosti plačan/-a za tovrstno delo, ki ga opravljam.
20	... ker s participacijo pridobim veliko novega znanja, veščin in izkušenj.
21	... ker veščine in znanje, ki jih dobivam v skupnosti, potrebujem za svojo službo.
22	... ker si želim od skupnosti dobiti priznanje za svoje zmožnosti, veščine in znanje.
23	... ker mi pomaga graditi in širiti mojo mrežo poznanstev.
25	... ker pridobivam osebna prijateljstva v skupnosti.
24	... rad/-a spoznavam zanimivih in navdihujoče ljudi in ustvarjam s podobno mislečimi.
27	... sem si s tem povečal/-la svoj ugled in sem postal/-la bolj viden/ vidna na trgu zaposlavanja.

11. Skoraj smo pri koncu. Prosim označi, v kakšni meri se strinjaš s trditvami.

Nekdanji člani: Skoraj smo pri koncu. Še vedno razmišljam o času, ko si sodeloval pri projektu/ skupnosti. Prosim označi, v kakšni meri se strinjaš s trditvami.

Lestvica: 1 - Sploh se ne strinjam, 2 - Ne se strinjam, 3 – Niti-niti, 4 - Strinjam se, 5 - Popolnoma se strinjam

Št. indikatorja	Motiv, spodbuda, dejavnik
12	Za svoje prispevke in delo pričakujem tudi nekaj v zameno od skupnosti ali kolegov.
13	Pomembno mi je biti del skupnosti.
15	Občutek imam, da so v skupnosti moje ideje in mnenja slišana, sprejeta in imajo vrednost.
14	S tem, ko sem del skupnosti, se počutim povezanega z drugimi in sprejetega, kar me osrečuje.
16	Dogodki skupnosti in dogodki, povezani s FLOSS tematiko so mi pomembni. Poskušam se jih udeležiti, če le lahko.
31	Vrednote in poslanstvo skupnosti, v kateri sodelujem, je v skladu z mojimi osebnimi vrednotami.
32	Podpiram filozofijo gibanja za prosto programje – svobodo, odprtost, deljenje, itd.
33	Podpiram naravo decentraliziranosti prostega programja in njegovega nagnjenja k demokratičnosti.

34	Menim, da bi moral vsak posameznik imeti prost in odprt dostop do znanja človeštva.
30	Participacija v tej skupnosti mi daje občutek smisla v življenju.

DEMOGRAFIJA

Na zadnji strani potrebujem samo še nekaj socialnodemografskih informacij o tebi.

12. Spol

- a) Ženski
- b) Moški
- c) Drugo
- d) Ne želim odgovoriti

13. Leto rojstva: _____

14. Najvišja stopnja izobrazbe oziroma šola, ki si jo končal:

- a) Osnovna šola
- b) Srednja šola ali gimnazija
- c) Dodiplomski študij
- d) Magistrski študij
- e) Doktorski študij
- f) Strokovno (JD, MBA, etc.)
- g) Drugo

15. Kakšen je tvoj trenutni status?

- a) Šolajoči
- b) Zaposlen, samozaposlen (*če da, potem podvprašanje **)
- c) Gospodinja, starševstvo doma
- d) Ne delam, nezaposlen, brezposeln
- e) Upokojen
- f) Drugo – prosim, navedi:
- g) Ne želim deliti

* Praviš, da si trenutno zaposlen/-a oziroma samozaposlen/-a. Ali si na splošno zadovoljen/-na s svojo službo/ delom?

- a) Zelo zadovoljen/-na
- b) Zadovoljen/-na
- c) Srednje - včasih zadovoljen/-na, včasih ne
- d) Nezadovoljen/-na
- e) Zelo nezadovoljen/-na
- f) Ne želim deliti

16. Ali imaš kaj otrok? *Možnih je več odgovorov.*

- a) Ne
- b) Da, mlajši od 6 let
- c) Da, starejši od 6 let

17. Kakšen je tvoj zakonski stan?

- a) Poročen ali v partnerski zvezi
- b) Samski, ločen/-a ali ovdovel/-a

c) Ne želim odgovoriti

18. V kateri državi trenutno živiš? _____

Zaključni pozdrav

Prišel oziroma prišla si do konca vprašalnika. Najlepša hvala za tvoj čas, odgovore in sodelovanje!
Tvoja pomoč je zelo dragocena. Želim ti veliko uspeha in veselja na tvoji poti.

Lep pozdrav in srečno,

Katja Guček

Priloga B: Hekerski prostori, dogodki in drugi projekti, pri katerih sodelujejo anketiranci

2. Aktivnost po projektih oz. skupnostih	
Hackerspace, hacklab (1/2):	Dogodki (1/2):
kiberpipa	poss
57north hacklab	linux installation events
funkfeuer	odf plugfests
hackeriet	mozilla festival
mes3hacklab	descon
ruum42	code week
hacklab "mama", medika hacklab01, radiona.org / zagreb makerspace	foss oman conference fosscom
ccczh hackerspace	linux day
firenze	fosdem
lancaster and morecambe makers, uk	fscons
belgrade hacklab	lug (linux user group), linux day, expositions, mini maker faire trieste
london hackerspace, newspeak house	fossetcon, security b-sides
lancaster and morecambe makers	oscal
nurdSPACE	debconf
hacklab almera	www.librevda.it
somakeit	linuxday
open garage	coscup
wikimuc	sfd, dfd, wuthering bytes and many others
hackeriet.no	openrheinruhr
ccc bern	flisol
metalab	linux presentation day
prishtina hackerspace	coderdojo
open labs albania	devconf, akademy, openalt
hal9k	foss presentations
backbox.org	software freedom day
openfactory, saint-etienne, france	amro, liwoli
raspibo.org	dfd, sfd, game city
hackeriet (oslo, norway)	eurucamp, rustfest, jrbyconf.eu, search usergroup berlin, rust hack & learn berlin
many	pycones, others
hsbxl	powerlibre notebook, gnu/linux, sec, netconferences, amiga(oneppc64) events, hamradio events, astronomy
coderdojo trento	javascript user group, saint-etienne
local linux users group	software freedom kosova
base48.cz	drupal training day, drupalcon, drupal camp
ruum42.ch	coderdojo
hackerspace	drupalcamps
richmondmakerlabs.uk	python, opendata meetup
interactive whiteboard, wiild	arduino day novo mesto
repair-cafes, chaosmeet bern	haip
hackeriet	webcamp, bsideslj
https://github.com/melbournemakerspace	linuxdays
freeside hacklab	Open-source-kochen

2. Aktivnost po projektih oz. skupnostih	
Hackerspace, hacklab (2/2):	Dogodki (2/2):
openlabs	internal libreoffice conference germany, odf plugfest, international conference on document formats and interoperability
	joomladay
	ccc / sha
	python, postgresql
	localization un-conference
	jugend hackt, open knowledge stammstisch, netzpolitischer abend wien
	devconf.cz
	opensuse conference, kolab summit, drupalcamps/cafes
	local install parties in france as organizer or volunteer

2. Aktivnost po projektih oz. skupnostih
Drugo (1/6):
okapi, omegat
cryptoparty
numato
lxde
trigger rally
tor
nim
lilypond, geary, frescobaldi
remmina
eff
software für engagierte (sfe e.v)
scribus
python library rstr
hoa project
opera
fossi foundation
dolibarr
ccrma satellite
openstreetmap
osi
drupal
qemu
chakra gnu/linux
parti pirate (france)
dianara pump.io-client
pspp
gnu health, bikalims
tomahawk
osgeo
pyar, linuxchix, sysarmy
habitica.com
foreman
brazilian fansubs, habitica, harry potter brazil group

2. Aktivnost po projektih oz. skupnostih
Drugo (2/6):
schoolcom.it
delphi
rkward
april.org
drupal, apache jena, eclipse rdf4j, linkeddatafragments, rdfhdt ...
cascading
drupal, wrye bash
habitica
powerprogresscommunity
0 a.d., chakra, pywikibot, supertuxkart, the battle for wesnoth
sonce - simple online circuit editor
my own floss tools & projects, framasoft
idempiere
lxqt
joomla
osgeo: grass gis
osm
kolab, drupal
asciidocor, openstreetmap
chakra linux distribution, founding member of the cypriot foss and open technologies foundation, neavouli.eu collaborator (crowdfunded parliamentary elections data)
bika lims
dotclear
free software mailing list, libreitalia (branch of libreoffice)
local advocacy group
fedora, geany, xfce
gexperts, jcl, jvcl, dxgettext, fli4l, lots of others
archlinux, salt
tor, gpg
xmobar
blender
openbsd
software freedom conservancy
buildroot
gnu guix
wordpress
sabayon linux
puppet
bika-lims
linux kernel, survex, therion
a lot of different cryptocurrencies
chrome os
tor project, open rights group
gimp
fripost
luxrender, nas4free, spring4d

2. Aktivnost po projektih oz. skupnostih
Drugo (3/6):
diaspora
libre! magazine
openbsd, x.org
civicrm
apache odf toolkit incubation project
flightgear
sodilinux/wiildos community
yacy, loklak, small projects of my own
podlisten, shotwell, diaspora, media.ccc.de, transpotr, conversations, btrfs, snapper, openstreetmap, let`s encrypt
moodle, joomla, dspace
github
creative commons manuals
2vilug
cyprus foss community, rt, polylang
openstreetmaps, openfoodfacts, software carpentry
fedora, document liberation project
suckless and personal projects
rust
xmpp
gexperts
pn lug association
indic project
synopse mormot
vikidia, osm, italian linux society
pspp, r
ffmpeg
diaspora (small python scripts)
transifex- habitica
kernel
my projects are all floss
sodilinux
spring4d
public domain project, opencores.org
freewrt
kicad, gimp, midnight commander, passwordgorilla, etc.
mageia, pump.io, xmpp
https://github.com/habitrpg/ + its translations on transifex
laquadraturdunet and kiwix
ezgo (a derived linux distribution in taiwan)
arch linux
openbsd, freebsd
pmwiki
awareness sessions in my city
gadgetbridge
various scala and java projects

2. Aktivnost po projektih oz. skupnostih
Drugo (4/6):
friendica
openstack
pfsense and ddwrt
flossk
chakra linux
freebsd ,netbsd, openbsd, dragonflybsd
opendaylight
own projects
too numerous to mention!
openstreetmap, fedora
libreitalia
general bug fixing for various small projects
sourcemap, linux-kernel
hubzilla - https://github.com/redmatrix/hubzilla
mu4e (emacs email client)
i am user
pump.io
haskell
openstack, python ecosystem, many other smaller projects/communities
clojure
tealinux os
openuk - the uk open source industry association
linux va a scuola, my open source program/libraries
wlan slovenija
razni prostokodni projekti, vecinoma objavljeni na githubu
fedora,
ros, pixhawk
django
cinelerra
računalniki za socialno ogrožene, društvo duh časa
pspp
open camera, cyanogenmod
moodle
apache
telegram
wlan slovenija
nagios, zimbra
perl dancer
cc slovenije
mageia
python, postgresql
arch, radare2
wordpress
django, ember.js
pinax

2. Aktivnost po projektih oz. skupnostih
Drugo (5/6):
sailfish os
projekti na git in gitlab
timekpr
scala
openstreetmap, gemrb/g3, habitica, ja2-stracciatella, source mage gnu/linux
openra
archlinux + razni manjši projekti
xfce; orange; vse kar je github
geogebra
aida/web
promocija ok in uvanjanje ok v šole
rtl-power-fftw
spletne aplikacije - github
ubuntu slovenija
commons conservancy, center for the cultivation of technology
mreža nevladnih organizacij za vključujočo informacijsko družbo
lxde
www.pluto.it
assoli - associazione software libero italia
digitalfree.info
myspell/hunspell and dictionaries
joomla
contributed to some oss projects like gstreamer, haskell ghc, drupal
icinga
http://www.nongnu.org/fhsst/2_project.html
freebsd
mageia
leeno.org
habitica
openstreetmap, freedroidz
bika lab systems
active member of lug
github atom editor
apache sf
wordpress, yourls, ...
python library
openra
fedora
dotclear
gimp
ffmpeg
fasoli
openstreetmap
gutenberg project
wikisource
inkscape

2. Aktivnost po projektih oz. skupnostih
Drugo (6/6):
pmwiki
local data analysis
askubuntu stack exchange
sofa -statistics open for all
openclipart, inkscape, fedora, rlug
creative commons
c3f2m
opentaal
founded in slovenia (list of startups, founded in slovenia, defunct))
various, software projects
damn small linux
helping at booths during events/mentoring new contributors
updating local maps and buildings in my area to enhance tools utilizing osm data.
legal issues and policy
translations management
mentoring new contributors
product management
software packaging
data collection and edition
social media engagement & management
linguistic support
video / steaming events
mapping for openstreetmap
packaging
building packages for the repositories
financials
sponsorship
loading data
fundraising
software accessibility
managing finances (self-cost)
support other organisations to change to free software
soliciting sponsors, co-authoring book
mapping in osm
promoting sl in the school
help to install and solve problems to people new to gnu/linux
provides servers and online services for free using freesoftware
accessible help on floss to newones, instals (amigappc&linux gratis), exchange/share on transfiguration of ego to cretivity inside closed communities, gnufeminism, cyberfeminism, maleprivileges psychology/sociology/culture, transhackmeetings, gnu/linux conferences, skillshare/exchange workshops, floss/openecdL workshops for older, community merging, hardware recycling, retro computing, media crosslinking, topic jumping (chaotic brainstorming in a...brainpool), books/magazines writing/exchange, floss cd/dvd recording, altersystems (haiku openbeos, qnx realtime, bsd, (classic)amiga-oids, atari, ...), older/retro hw excitement/thinkering (galaksija, oricnova, orao/eagle, sinclair zx spectrum,
module maintainer

2. Aktivnost po projektih oz. skupnostih
Drugo (7/6):
f-droid, linux kernel
regular monetry payments to wikipedia, mozilla, london hackspace,and newspeak house
fedora, networkmanager, linux kernel
linux user group bern
\small projects on github
fedora project
joomla, concrete5
kinto
gnufeminist cyberfeminist advocacy & activism http://tldp.org/howto/encourage-women-linux-howto/ (bychangingtheman \o/ :)
other foss that i use