

# РОЛИ, СТИМУЛЫ И ВЗАИМООТНОШЕНИЯ

03

*До сих пор вы почему-то были онлайн. Я встречал людей в кафе, но мне никогда не приходилось покидать одно из них, потому что в него внезапно вошли 3 миллиарда человек.*

— СТАР СИМПСОН в Twitter<sup>108</sup>

Хотя сегодня кажется очевидным, что люди хотят свободно делиться результатами своего труда, ранний успех открытого исходного кода впечатлил ученых и экономистов, потому что бросил вызов всему, что, как нам казалось, мы знали о том, как и почему люди создают.

Разработчиков программ с открытым исходным кодом часто называли любителями (самый известный пример — написанное Биллом Гейтсом в 1976 году «Открытое письмо любителям», о котором мы еще поговорим). Предполагалось, что «настоящее» ПО могут создавать только компании. Даже написанная в 1999 году книга Карла Шапиро и Хэла Вариана *Information Rules: A Strategic Guide to the Network Economy*, которая считается исчерпывающим текстом по экономике информационных товаров, почти не касается программ с открытым исходным кодом. Она рассматривает их только как товар, покупаемый и продаваемый компаниями.

Когда компании начали использовать открытый исходный код в коммерческих целях и люди поняли, что эти «хобби-проекты» могут конкурировать с программным обеспечением от наемных сотрудников, ученым пришлось придумывать новую структуру для объяснения происходящего.

Раньше наше понимание того, как и почему люди создают вещи, было смоделировано на основе теории фирмы Рональда Коуза. Согласно ей *фирмы* (то есть компании, организации и другие учреждения с централизованными ресурсами) появляются естественным путем как способ снижения транзакционных издержек на рынке<sup>109</sup>. В модели Коуза программ-

ное обеспечение производят только компании, потому что эффективнее всего управлять необходимыми для подобных вещей ресурсами можно только в рамках одной организации.

Но в конце 1990-х — начале 2000-х годов внимание привлекли такие проекты с открытым исходным кодом, как ядро ОС Linux, веб-сервер Apache, ОС FreeBSD, среда рабочего стола GNOME. Все они были созданы распределенными группами разработчиков, не связанными ни с каким работодателем.

Теория фирмы Коуза не объясняет, почему, несмотря на отсутствие официальных контрактов и финансовой компенсации, эти разработчики нашли друг друга и вместе создавали ПО. С точки зрения транзакционных издержек совместная работа независимых лиц над программным обеспечением с открытым исходным кодом должна быть слишком «дорогой» по сравнению с работой в компании коллег. Но некоторые заметили, что проекты с открытым исходным кодом работают по принципу сообществ, и начали объяснять наблюдаемое явление через понятие общих ресурсов — тех, которые принадлежат сообществу и используются и управляются им. Причем для управления ресурсами и предотвращения их чрезмерного выделения или истощения используются самостоятельно устанавливаемые правила, а не руководство извне.

## ТЕОРИЯ ОБЩИХ РЕСУРСОВ

Во второй половине двадцатого века экономист Элиноор Остром десятилетиями изучала условия поддержания общих ресурсов: леса, водоемы, ирригационные системы и прочее\*.

---

\* Общедоступные ресурсы, как и чистые общественные блага (например, воздух), неисключаемы. Но, в отличие от общественных благ, это истощаемый ресурс. Если кто-то рубит дрова в лесу, то остальным останется меньше древесины, а воздух для дыхания одного человека не оказывает особого влияния на способность других людей дышать.

Она пыталась понять, как происходит воспроизводство общественного достояния и почему некоторые ресурсы успешно допускают самоуправление, избегая так называемой трагедии общих ресурсов (истощения ресурсов людьми, действующими в собственных, а не в коллективных интересах) и необходимости вмешательства рынка или государства.

Остром определила восемь принципов проектирования управления стабильными местными коллективными ресурсами.

1. Четко определенные границы членства.
2. Правила, регулирующие общественное достояние, должны соответствовать реальным условиям.
3. Те, кого эти правила затрагивают, могут участвовать в их изменении.
4. За соблюдением правил следят или члены сообщества, или лица, подотчетные ему.
5. Люди, нарушающие правила, подлежат поэтапным санкциям, которые изменяются в зависимости от серьезности и контекста правонарушения.
6. Конфликты должны разрешаться внутри сообщества дешевыми и общедоступными методами.
7. Внешние органы власти признают право членов сообщества на создание собственных институтов.
8. Если общественное достояние является частью более крупной системы, ее регулирующие правила организованы в несколько «вложенных» уровней власти<sup>110</sup>.

Соблюдение этих условий возможно при сильном чувстве групповой идентичности. Это делает такие процессы управления, как правила, разрешение споров и санкции (корректирующие действия), более значимыми. При четко определенных границах сообщества, его члены легко определяют своих и чужих. Они сами пишут для себя правила и *хорошо*

*понимают контекст действий друг друга, что способствует взаимному доверию.*

Кроме того, членство дает *различные льготы*, благодаря которым люди хотя бы некоторое время участвуют в жизни сообщества, ведь у них появляется личная заинтересованность. В результате санкции и даже их угроза помогают эффективно устанавливать социальные нормы — участники не хотят оказаться изгнанными. Нарушителя может наказать «официальный» модератор, но что еще важнее, он быстро столкнется с осуждением коллег — неофициальной формой регулирования.

В итоге члены сообщества настроены сотрудничать. Их можно сравнить с группой незнакомцев, застрявших в лифте. В таких условиях люди более склонны придумывать стратегии, заставляющие все работать, например разрабатывать процедуры разрешения будущих споров.

Проведем аналогию с рыболовством, как в тематических исследованиях Остром. Онлайн-сообщества можно рассматривать как группу самоорганизованных, но разрозненных деревень. В итоге Остром попыталась применить установленные ею принципы к «цифровому обществу», где в роли общественного ресурса выступают знания.

К примеру, на любом форуме есть постоянные участники, которые отличаются от новичков, читателей или случайных авторов. Именно они разрабатывают социальные нормы, которые могут быть неочевидными для новичков, но соблюдаются основной группой. Первые форумы вроде Usenet и MetaFilter использовали для управления поведением сообщества самостоятельно установленные правила. Такие современные онлайн-сообщества, как группы Reddit или Facebook, обладают особой идентичностью и культурой. У некоторых членов сообщества могут быть особые роли, но основная масса социальных взаимодействий имеет распределенную природу *многие ко многим*.