

Mátyus Imre

## „A Facebook nem fórum”

### Közösségi és interakciós diverzifikálódás a FLOSS-közösségekben

A világháló elterjedése az 1990-es években, majd a közösségi médiaplatformok szerepnövekedése a 2000-es évek első évtizedének végén nem pusztán tömegkommunikációs paradigmaváltást eredményezett, hanem mélyebb társadalmi változásokhoz is vezetett. Az elmúlt évtizedekben megtapasztalhattuk, ahogyan a közösségek szerveződésében, működésében egyre nagyobb szerepet játszó új médiaplatformok új típusú közösségeket, új praxisokat eredményeztek. Az új médiapraxisok nem tekinthetők teljesen újnak – sok esetben már meglévő igények, és gyakorlatok kiszolgálására jöttek létre. E tanulmány a nyílt forráskódú szoftverközösségek példáján igyekszik demonstrálni a fenti folyamatokat. Közelebbről a hazai Linux felhasználók online aktivitásán keresztül vizsgálja a különböző platformok szerepváltozását, diverzifikálódást az online közösségek működésében. Arra is igyekszik rámutatni, hogy a közösségek összetételének változása összekapcsolódik az egyes platformokon zajló interakciók modális és tematikus szerveződésével. Az új felhasználók újfajta elvárásai és interakciós szokásai az adott közösségben hagyományosnak számító platformok helyett új felületek és új kommunikációs módok, hangsúlyok bevezetését teszik szükségessé, amelyek jobban alkalmazkodnak az új igényekhez.

**Kulcsszavak:** interakció, internet studies, közösségi média, Linux, nyílt forráskód, online közösség, újmédia

E tanulmány címe egy Linux témájú nyílt, nemzetközi Facebook-csoportban megjelent hozzászólásból származik. 2019 januárjában a csoport egy tagja megosztott egy rövidke képregénycsíkot, amelynek főszereplője egy sivatagban kúszva kiabál segítségért, mondván, megmarta egy „mérgező” kígyó. Ekkor megjelenik egy szuperhős, a Technikailag Korrekt Ember (*Technically Correct Man*), és kijavítja: nem „mérgező”, hanem „mérges” kígyóról van szó. Hősrünk hálásan megköszöni a segítséget, a szuperhős eltűnik, az utolsó képkockában pedig már csak a pórul járt főszereplő csontvázát látjuk a sivatagban. A képet megosztó csoporttag ezt a megjegyzést fűzte a képregénycsíkhöz: „Milyen lehet, ha valaki Linux-fórumokon kér segítséget...” A hozzászólások között egy, a megjegyzés szellemiségéhez messzemenően illeszkedő megjegyzés szerzője szerint azonban „a Facebook nem fórum”.

A hozzászólás nem pusztán azért érdekes, mert remekül kapcsolódott a megosztott poénhoz, hanem azért is, mert több releváns jellemzőre is rávilágított a Linux operációs rendszerek köré szerveződött hálózati közösségek kapcsán. Egyrészt felidézte azokat a tapasztalatokat, feszültségeket, amelyek a közösségen belül a hozzáértő, régi tagok, illetve a frissebben csatlakozott, kevesebb ismerettel rendelkező felhasználók között alakultak ki. Másrészt pontosan rámutatott arra, hogy a linuxos közösségekben a különböző kommunikációs platformok más-más szerepet töltenek be, és más szabályok szerint működnek.

E tanulmányban azt mutatom be, hogy a Linux-alapú asztali operációs rendszerek<sup>1</sup> fejlesztésében és használatában végbemenet paradigmaváltás és a megnövekedett passzív felhasználói kör milyen interakciós praxisokat alakított ki az adott közösségekben. Ehhez a hálózati közösségek, illetve a Linux-közösségek néhány jellegzetes-

1 Fontos kiemelni, hogy a jelenlegi szövegben a Linux kapcsán elsősorban azokkal a személyi számítógépekre készült, „asztali” operációs rendszerekkel foglalkozom, amelyek egy közös alapra, a Linux rendszermagra (Linux kernel) épülnek.

ségét tekintem át a hazai online közösségek interakcióiban szerzett tapasztalatok fényében. Bár tanulmányom háttérében empirikus tapasztalatok állnak, fókusza elsősorban elméleti.

Bár az itt megjelenő ismeretek elsősorban magyar Linux-közösségekből származnak, olyan általánosabb trendeket illusztrálnak, amelyek más hálózati közösség vagy szubkultúra/csoportkultúra vizsgálatában is relevánsak. A Linux-alapú asztali operációs rendszerek relatív mainstreamizálódásának társadalmi kísérőjelenségei nagyban hasonlítanak az egyes szubkultúrák fősodor felé való megnyílásának következményeire.

Bár a Linux-alapú fejlesztések palettája jóval szélesebb, e tanulmányban Linuxként elsősorban a személyi számítógépekre fejlesztett, „asztali” Linux disztribúciókra hivatkozom. Ennek oka elsősorban az, hogy a projekt eredeti célja egy PC-kre kifejlesztett operációs rendszer létrehozása volt – ennek kapcsán alakultak ki azok a fejlesztői praxisok és interakciós gyakorlatok, amelyek máig jellemzők az online kollaborációra épülő, közösségi *open source* fejlesztésekben. Emellett az asztali Linux szerepe különösen érdekes a személyi számítástechnika terjedésének, társadalmi mainstreamizálódásának szemszögéből. A terület piaci és technológiai változásai egyaránt befolyásolták az itt vizsgált közösségi praxisokat.

## Hálózati közösségek

Az online közösségek vizsgálata az internet 1990-es években megindult terjeszkedésének kezdete óta fontos terület a társadalomtudományokban. Howard Rheingold (1993/2000) virtuális közösségről szóló, sokat vitatott könyve nem pusztán egy új, infokommunikációs eszközök használatára épülő, delokalizált közösség elképzelését tárta elénk, hanem elindította a közösség fogalmával, tartalmával, szerepével kapcsolatos diskurzusok egy újabb hullámát is. Az IKT társadalmi hatásai kapcsán többen foglalkoztak az online kialakított, illetve fenntartott közösségek felépítésével, működésével, jellegzetességeivel (Wellman 1999, Wellman & Gulia 1999, Miller & Slater 2001, Mester 2010, Miller et al. 2016). Ezekre nem térek ki részletesen, mindössze a téma szempontjából fontosnak talált *hálózati közösség* fogalmát, illetve lehetséges tipológiáját mutatom be.

A *hálózati társadalom* elnevezést használó szerzők elsősorban a mikroelektronikára épülő, számítógépes rendszerekben zajló információcserét (Castells 2005), az egyre nagyobb mértékben integrált, interaktív médiumok köré szerveződő (van Dijk 2006) társadalomra alkalmazzák. A társadalom alrendszerében, az egyének közötti kapcsolati hálóban egyre inkább megkerülhetetlenül és állandóan jelen lévő számítástechnika (*ubiquitous computing*) egy új technológiai elit, új termelési és kommunikációs paradigma kialakulását hozta magával (Himanen 2001, Castells 2001, Szűts 2018).

A hálózati társadalom fogalma több szempontból is kulcsfontosságú. Egyrészt ebben a technológiai, gazdasági, illetve szociokulturális kontextusban értelmezhető a leginkább az IKT szektor vezető szerepe – közvetve pedig a szabad és nyílt forráskódú szoftverfejlesztés kultúrája is. Másrészt a hálózati társadalom megfelelő alapot kínál azoknak az új típusú közösségformáknak, amelyeket hálózati közösségeknek is nevezhetünk.<sup>2</sup> Fontos kiemelni ugyanakkor, hogy a számítógépek által közvetített kommunikáció (*computer-mediated communication, CMC*) használatára épülő közösségekkel kapcsolatos társadalomtudományos diskurzus visszatérő témája ezek szerepének, a „hagyományos” közösségekhez való viszonyának, jellemzőinek tárgyalása. Az alábbiakban nem foglalkozom részletesen az online közösségek ilyen jellegű kritikájával, de leszögezhető, hogy a kortárs társadalmi gyakorlatban egyre jelentősebb a hagyományos (offline) közösségek *mellett*, illetve azokat *támogatva*, kiegészítve működő, nem kizárólag online interakcióra épülő hálózati közösségek szerepe. Maguk az online létrejövő közösségek sem korlátozódnak pusztán internetes interakcióra, hiszen a tagok igényei alapján ezek is kiterjedhetnek offline találkozásokra.

A hálózati közösségeken a továbbiakban – Mester Tibor (2010: 2) alapján – olyan online szerveződő csoportokat értünk, „amelyek kialakulásuk módja, működésük jellemzői, a tagok közötti kapcsolat dinamikája alapján

<sup>2</sup> A továbbiakban – a szóismétlések elkerülése érdekében – a *hálózati*, valamint az *online közösség* kifejezéseket szinonimaként használom.

alapvetően új típusú közösségformaként értelmezhetők”. E közösségek tevékenységének, szerveződésének elsődleges terepeként különböző online platformok szolgálnak – bár működésük terén nem feltétlenül korlátozódnak pusztán online aktivitásra. Nem feladatuk betölteni a hagyományos, offline, gyakorta vérségi, szomszédsági, identitásbeli kapcsolaton, lokális közelségen alapuló közösségek szerepét. Inkább közös diskurzusokra, közös célokra, érdeklődésre alapozva jönnek létre a hálózati kommunikációs technológiák segítségével (Kennedy & Roudometof 2002). E tekintetben létezésük sok esetben a közös diskurzus fenntarthatóságának függvénye, ami a hagyományos közösségeknél gyengébb elköteleződést feltételez. Erre alapulnak egyebek között az online közösségek felületességével, átmenetiségével kapcsolatos kritikák, amelyek egyfajta „pszeudoközösségként” vagy „látszatközösségként” (Beniger 1987) tüntetik fel őket. Az ilyen közösségekhez való tartozás azonban nem feltétlenül mentes olyan erősebb kapcsolódást, kohéziót biztosító elemektől (mint például a bajtársiasság kialakulása, a közösséghez való tartozás érzése, a tagok közötti segítségnyújtás), amelyeket korábban csupán a hagyományos közösségek jellemzőiként feltételeztünk (Wellman 1999, Wellman & Gulia 1999, Quan-Haase et al. 2002).

A földrajzi és az időbeli távolságok áthidalhatósága nem csupán a kapcsolattartásban teremt újfajta lehetőségeket, hanem az egyének közötti kollaborációban is. A hálózati kommunikációs technológiák terjedése az 1980-as és az 1990-es években egy lokalitáshoz nem kötött, az akadémiai kultúra meritokratikus státusrendszerére és kíváncsiságára épülő, az innováció és a fejlesztés szabadságának elveihez igazodó hackerkultúra alapját teremtette meg. Manuel Castells (2001) hackerkultúrán szűkebben a szabad és nyílt forráskódú szoftverfejlesztők önszerveződő programozási projektjeit értette.

## FLOSS<sup>3</sup> és Linux

Az 1960-as évek programozói kultúrájából kinövő hackerkultúra ugyan jóval komplexebb a Castells (2001) és Pekka Himanen (2001) által leírtaknál – praxisok, eszközök, értékek és normák szélesebb köreit magában foglalva határai a számítógépes alvilágtól a hacktivistákon át az etikus hackerekig terjednek (Coleman 2016) –, de a társadalomtudományos diskurzusokban megjelenő hackeretika legeklatánsabb képviselői mindenképpen a szabad és nyílt forráskódú szoftverek közösségei. Ezek az 1980-as évektől az információs szabadság, a szoftverek felhasználásának, módosításának, terjesztésének szabadsága által igyekeznek az informatika társadalmi hasznát, illetve a terület innovatív potenciálját biztosítani (Castells 2001, Kelty 2008, Coleman 2013, 2016). Ugyanakkor a szabad és a nyílt forráskódú fejlesztés – számos hasonlósága ellenére – nem hozható teljesen fedésbe egymással.

Az 1980-as években kialakult szabadszoftver-mozgalom (*free software movement*) középpontjában az alapvető infokommunikációs szoftvereszközök, közvetve pedig a felhasználók szabadságának biztosítása áll. A szerzői jogban bekövetkezett változások (a szoftverek kreatív alkotásként való átpozícionálása), valamint az IT-szektorban egyre szélesebb körűvé váló átalakulások (a szoftverek zárt forráskódúvá válása)<sup>4</sup> az informatikusok egy rétegéből ellenreakciót váltott ki. A Richard Stallman nevéhez kapcsolódó szabadszoftver-mozgalom az 1960-as évek szabad fejlesztési hagyományait akarta visszahozni, és rámutatni a szoftverekre kiterjesztett szerzői jogi szabályozás negatív társadalmi hatásaira a hálózati társadalom kontextusában. Ugyanakkor a szabadszoftver-mozgalom retorikája olykor üzletellenesnek és ideológiailag túlfűtöttnek tűnt, ezért a nyílt forráskód támogatói az 1990-es években igyekeztek megkülönböztetni magukat Stallmanéktól. Így jött létre a nyíltforráskód-kezdemenyezés (*open source initiative*), amely már nem a szabadság, hanem a nyitottság, a kollaboráció potenciális hasznát kiaknázó, minőségi szoftver mentén határozza meg önmagát (Mátyus 2014, Tozzi 2017).

3 A FLOSS mozaikszó a *Free, Libre and Open Source Software* (szabad és nyílt forráskódú szoftver) kifejezés rövidítése. A „*libre*” jelző az angol „*free*” szó jelentését igyekszik pontosítani – az „ingyenes” értelmezés helyett a „szabad” jelentésre helyezi a hangsúlyt. Az adott mozaikszót (vagy FOSS változatát) ernaőkifejezésként használják.

4 A szoftvereket alkotó kód zártnak tekinthető, ha azt a készítője nem teszi hozzáférhető mások számára, így gátolva az adott szoftver módosítását, jogtalan (például regisztrálatlan) használatát, adott esetben másolását. A zárt forráskód gyakorlatilag a kész szoftver kódjának kisajátítása. Ezzel szemben a nyílt forráskódú szoftverek készítői hozzáférhetővé teszik az általuk készített programkódot, amelyet – különböző licencek feltételeihez igazodva – a felhasználók akár át is alakíthatnak, továbbfejleszhetnek, és többnyire szabadon használhatnak és terjeszthetnek.

A nyílt forráskódú fejlesztés egyik legszemléletesebb példája a Linux.<sup>5</sup> Az 1991-ben elindított Linux valójában nem egyetlen operációs rendszer, hanem egy közös rendszer (a Linux kernel) köré épített szolgáltatások, alkalmazások összességéből álló operációs rendszer-csomagok, *disztribúciók* általános elnevezése. A számos disztribúció<sup>6</sup> sok kisebb közösséget jelent. Ezek pontos számát és összetételét nehéz meghatározni, ugyanakkor különbségeik mellett ezek a közösségek bizonyos általános elvek és tudások köré szerveződnek (Tozzi 2017).

A Linux egyik különlegessége, hogy nyílt forráskódú jellegéből fakadóan lehetővé teszi, hogy sokan sokféle célra fejlesszék tovább. Az operációs rendszer magjának fejlesztése már az 1990-es években összekapcsolódott a hálózati kommunikáció szélesebb körű térnyerésével, és így – a hálózati közösségek általános jellegzetességeinek megfelelően – az egyes tagok számára viszonylag alacsonnyá vált a részvételi küszöb. Ők lokalitástól függetlenül csatlakozhattak egy-egy fejlesztői projekthez. A projektek nyitottsága a fejlesztés kezdetétől pragmatikus alapokon nyugszik: a hibakeresés, a javítás, a fejlesztés, a terjesztés, a lokalizálás feladatait a felhasználók, illetve a programozók a közösség érdekében, a közösség számára végzett munkaként végzik. Fontos kiemelni, hogy a Linux-közösségek esetében a felhasználók és a fejlesztők közötti határvonalak nem feltétlenül élesek – az alacsony szakmai ismeretekkel rendelkező felhasználókra is potenciális fejlesztőként, közreműködőként tekintenek (Lakhani & von Hippel 2003, Bacon 2012).

A FLOSS közösségek – így a Linux közösségek is – Christopher M. Kelty (2008: 3) szerint *rekurzív nyilvánosság*nak tekinthetők:

A rekurzív nyilvánosság olyan nyilvánosság, amely alapvető fontosságúnak tekinti saját, nyilvánosságként való létezése technikai, jogi, gyakorlati és konceptuális eszközeinek anyagi és gyakorlati fenntartását, illetve módosítását; ez egy olyan kollektíva, amely független a ... hatalom más formáitól, és képes a hatalom létező formáihoz beszélni valóban létező alternatívák létrehozása által.

A Linux-közösségek – legalábbis ami a Linux-alapú asztali operációs rendszereket illeti – minden esetben az infokommunikációs piacon domináns piaci szereplőkkel szembeni alternatíva fejlesztésében érdekeltek. Minden ilyen közösség végső soron e fejlesztési folyamat érdekében jön létre, és használja fel a (kvázi egyenrangú) résztvevők együttműködését erőforrásként.

A Linux-közösségekben hagyományos problémamegoldási eszköz a közösség tagjainak együttműködése – legyen szó akár ismeretek, információk megosztásáról, akár hibák megtalálásáról (Lakhani & von Hippel 2003, Benkler 2011).

## Linux-közösségek változása

A nyílt forráskódú közösségek összetétele lényegesen megváltozott az elmúlt két évtizedben. Amíg az 1990-es években a szabad és nyílt forráskódú szoftverfejlesztés elsősorban az infokommunikációs technológiák területén dolgozók igényeinek megfelelően fejlődött, a 2000-es évek első évtizedében komoly nyitás kezdődött a nem-szakértő végfelhasználók felé.

A Linux operációs rendszerek fejlesztésének fő irányvonala az 1990-es években az volt, hogy ez egy olyan rendszer, amelyet programozók fejlesztenek programozóknak. Bár a fejlesztések gazdasági értékét mindez nem csökkentette, a felhasználói igények elsődlegesen az IT-szakértők elvárásainak feleltek meg – a hatékonyság és a rendszer rugalmas alakíthatósága sokkal fontosabb szempontot jelentett, mint az egyszerűség vagy a kényelem.

<sup>5</sup> Bár a Linux operációs rendszerek számos eszközben (szerverek, szuperszámítógépek, beágyazott rendszerek stb.) megtalálhatók, az alábbiakban a kifejezést a Linux alatt leghosszabb ideje létező, asztali számítógépekre célzott operációs rendszerekre használok.

<sup>6</sup> 2019. június 1-jén a Distrowatch.com, a Linux alapú operációs rendszerek egyik legfontosabb központi nyilvántartója 265 aktív fejlesztői projektet tartott számon.

A 2000-es évek első évtizedében azonban egyre-másra születtek olyan disztribúciók, amelyek igyekeztek szélesebb felhasználói kör számára hozzáférhetővé tenni a technológiát. Az egyik legmarkánsabb és máig igen fontos szereplő e téren a Canonical Ltd. által fejlesztett Ubuntu Linux volt. A rendszer 2004-ben indult útjára, és a 2000-es évek első felében a legnépszerűbb disztribúcióvá vált.

Az egyik jelentős tényező a linuxos közösségek megértése szempontjából az ökoszisztéma töredezettsége. A számos disztribúció több, részben eltérő közösséget jelent. A nyílt forráskód és az operációs rendszer moduláris jellege<sup>7</sup> lehetőséget kínál arra, hogy ha egy projekten belül a fejlesztők között belső nézetkülönbségek alakulnak ki, vagy egy adott disztribúció nem szolgálja megfelelően a felhasználók érdekeit, új leágazások (*forkok*) jöhessenek létre. Ráadásul a fragmentáltsághoz az is hozzájárul, hogy az egyes disztribúciók fejlesztési, szervezeti háttere is eltérő lehet – léteznek közösségi alapon, önkéntes együttműködéssel fejlesztett (például Debian), illetve cégek által támogatott (például Ubuntu, Redhat) rendszerek, amelyek piaci célkitűzéseiket, infrastrukturális lehetőségeiket, gazdasági szerepüket tekintve eltérnek. Az elmúlt közel másfél évtizedben egyre általánosabb tapasztalattá vált, hogy nem kizárólag az üzleti alapon fejlesztett disztribúciók próbálnak megfelelni a szélesebb felhasználói igényeknek, és nem csak a közösségi projekteken jelenik meg az önkéntes hozzájárulás.

Noha a Linux saját ökoszisztémáján belül már az 1990-es években elkezdődtek azok a fejlesztések, amelyek célja egy modernebb felülettel ellátott rendszer, a célzottan a Microsoft Windows, illetve az Apple saját operációs rendszerének piaci üzleti versenytársaként fejlesztett, populáris felhasználásra szánt rendszerek az ezredfordulóval jelentek meg. Ezek viszonylagos sikerét ugyanakkor a korábbi szakértő felhasználók nem minden esetben üdvözlötték – a szélesebb piacra tervezett disztribúciók (különösen az Ubuntu, illetve a Linux Mint) elmozdulást jelentettek a korábbi *status quotó*tól. A használhatóbb, mindennapi végfelhasználók számára barátságosabb operációs rendszerek megnyitották a Linux világot a szélesebb közönség előtt, ami a közösségek hagyományos összetételében (és kommunikációs praxisaiban) változásokat indukált.

Kevin Crowston és James Howison (2005) szerint a Linux-közösségek összetétele általában nagyon hasonló: kisszámú fő fejlesztő és társfejlesztő mellett nagy számban találunk aktív, és – az utóbbi évtizedben egyre nagyobb számú – passzív felhasználót. A fejlesztők mellett – akik a projektek tervezési, kódolási feladatait végzik – az aktív felhasználók azok, akik egyéb tevékenységükkel hozzájárulnak a közösség (és a projekt) fejlődéséhez: fordítanak, dokumentációt írnak, segítséget nyújtanak a kevésbé tapasztaltaknak, hibákat jelentenek be, népszerűsítik az operációs rendszert és így tovább. Velük szemben a passzív felhasználók jobbra csak használják a rendszert. A FLOSS közösségi fejlesztései nagyban alapoznak a reciprocitásra: a résztvevők arra számítanak, hogy a közös erőfeszítéshez való hozzájárulásukért cserébe maguk is részesednek a projekt gyümölcseiből. A közösségért végzett, „ajándékba adott” munka a kultúrán belüli státus egyik fokmérője (Castells 2001). Így a passzív felhasználók, akik a populárisabb disztribúciók hatására jelentek meg nagyobb számban, etikai szempontból a rendszer potyautasai.

A hálózati közösségek vizsgálatában segítséget nyújthat az adott csoport klasszifikációja. Bár a kortárs közösségek sem jellemzőik, sem platformjaik, sem fizikai közösségekkel való kapcsolataik alapján nem feltétlenül sorolhatók be kizárólagos kategóriákba, Jonathan Lazar és Jenny Preece több mint húsz éves szempontrendszerre – némi kiegészítéssel és átdolgozással – máig hasznos lehet (lásd az 1. táblázatot).

<sup>7</sup> A Linux a Unix-szerű operációs rendszerekhez hasonlóan három fontosabb komponensből épül fel: 1) a közös rendszermagból, 2) a *shell*ből, illetve 3) az alkalmazásrétegből. A Linux-disztribúciókban a rendszermag a közös – a többi összetevő rendszerről rendszerre változhat. Ez különösen a felhasználók számára a leginkább alkalmazásszinten, illetve a felhasználói felület terén lehet nyilvánvaló.

1. táblázat  
Online közösségek klasszifikációs sémája

Besorolás szempontja	Jellemzők
Tulajdonságok	közös cél vagy érdeklődés intenzív interakció és erős érzelmi kötelek közös tevékenység közös forrásokhoz való hozzáférés közösség tagjai közötti segítségnyújtás társadalmi konvenciók, nyelv és protokollok
Támogató szoftverek, platformok	levelezőlista-szerverek hirdetőablak IRC/chat MUD (Multi-User Dungeon) közösségi oldalak
Kapcsolat fizikai közösségekkel	fizikai közösségeken alapulnak valamelyest fizikai közösségeken alapulnak nem kapcsolódnak fizikai közösséghez
Kötöttség ( <i>boundedness</i> ) – személyes kapcsolatok a közösség körén belül	a hálózat tervezettségétől, nyitottságától függő (például zárt, belső hálózatok, nyitott hálózatok), a közösség tagjainak cselekvéseitől függő

Forrás: Lazar & Preece (1998) alapján

Általánosságban elmondható, hogy Lazar és Preece klasszifikációs rendszerének jellemzői a kortárs hálózati közösségek vizsgálatához is támpontot nyújthatnak. Ugyanakkor fontos szem előtt tartani, hogy az egyes besorolási szempontok, illetve jellemzők nem feltétlenül kizárólagosak. Sőt az egyes online közösségek működése során a jellemzők átalakulhatnak, bővíthetnek. Ahogyan például Berry Wellman és Milena Gulia (1999) is rámutat, a kezdetben csak online működő közösségek idővel valódi fizikai találkozásokat is eredményezhetnek, vagy az alapvetően érdeklődés, fogyasztás köré szerveződő csoportokban is kialakulhatnak intenzívebb érzelmi kötelek és a segítségnyújtás hálózata. Különösen igaz ez a közösségi oldalakra, amelyeken az eszközök, a funkciók, a jellegzetességek széles körű átjárhatóságot, rugalmasságot biztosítanak. Így a fenti jellemzők nem kizárólagos jellegűek, inkább az egyes közössége leírásához, kategorizálásához alkalmazható szempontoknak tekintendők.

A fenti jellemzők alapján a linuxos közösségek esetében egyaránt jellemző a közös érdeklődés, cél, a közös tevékenység (a rendszer fejlesztése), a közös forrásokhoz való hozzáférés, valamint a segítségnyújtás. A FLOSS-fejlesztő közösségek értelmezhetők *tevékenységközösségként* (*community of practice*) is (Lloyd 2007). A tevékenységközösségeket olyan embercsoportok alkotják, akik valamilyen közös érdeken, problémákon vagy egy téma iránti szenvedélyen osztoznak, és akik folyamatos interakció által mélyítik el tudásukat és szakértelmüket az adott területen (Wenger et al. 2002). Az alapvetően informális közösségek új tagjai fokozatosan válnak teljes jogú tagokká azáltal, hogy elsajátítják a közösség tevékenységeit (Molnár 2016). A Linux-közösségek – a Himanen (2001) és Castells (2001) által leírt hackerkultúra képviselőiként – komoly hangsúlyt fektetnek a rendszer nyitottságát, fejleszthetőségét biztosító tudások felhalmozására és megosztására. Ezek a közösségek a kollektív tudásfelhalmozás eszközeiként és a tagok közötti, tematikus interakciók helyeként alakították ki korábban az egyes disztribúciók internetes fórumait, illetve különböző wikiket, tudásbázisokat, digitális kézikönyveket.<sup>8</sup>

A csoport tagjai által működtetett „vállalkozás” (a felhasználással összemosódó fejlesztés), a kölcsönös elköteleződés a tagság közös repertoárja (kifejezések, gyakorlatok, eszközök) egy olyan közösséget alakítanak ki, amelyben az egyén és a közösség folyamatos fejlesztése a cél (Lloyd 2007). A megosztott erőforrások (kód, információ), a közösségért végzett, tételes ellenszolgáltatás nélküli munka ugyanúgy szolgálja a közös célt, mint az individuum saját épülését, tudásának elmélyítését.

<sup>8</sup> A Linux-alapú operációs rendszerekben a „man” (a *manual* – kézikönyv – szóból) parancs részletes leírást nyújt más parancs jellemzőiről (például jellegéről, felhasználásáról, a kapcsolódó opciókról stb.). Ez a rendszerbe beépített kézikönyv a tanulást, illetve a további fejlesztéseket is segíti.

## A Linux-közösségek interakciós változásai

Az alábbiakban elsősorban a hazai Linux Mint közösség online kommunikációs platformjain 2018 és 2019 folyamán végzett résztvevő megfigyelés – különösen a Facebook-csoport tapasztalatai – alapján mutatom be a közösségi és az interakciós diverzifikálódást. Bár elsősorban az adott disztribúció hazai közösségében szerzett tapasztalatokra alapozom állításaimat, kitekintek néhány nemzetközi csoport kommunikációja kapcsán szerzett meglátásra is. Ezek fényében is elmondható, hogy a Linux Minttel kapcsolatos tapasztalatok jól példázzák, a hagyományos hálózati Linux-közösségek bővülése miként alakította át a kommunikációs praxisokat.

A Linux Mint egy átlagos felhasználói igényekre célzott, közösségi fejlesztésre alapozott operációs rendszer. A projekt 2006-ban indult, és a Debian, illetve az Ubuntu disztribúciók kódalapjára épül. Ugyan nincs egységes mérési lehetőség az egyes disztribúciók pontos elterjedtségének vizsgálatára, a különböző online összesítésekben a legnépszerűbb Linux-rendszerek között szerepel. Sikerének kulcsa elsősorban felhasználóbarát jellege, egyszerűsége, amely számos, a Linux Minttel kapcsolatos kritika alapját is képezi. A magyar közösség jobbra a lokalizáció (fordítás), az információnyújtás, illetve a rendszer népszerűsítése terén működik – nagy fejlesztések itt nem zajlanak. Mind magyar, mind nemzetközi viszonylatban kiterjedtnek tűnik a rendszer passzív felhasználói állománya. Mind a disztribúció népszerű jellege, mind a hazai aktivitás meghatározza a közösség interakcióit is, amelyek nagyrészt az informálásra, a segítségnyújtásra összpontosulnak.

A Linux Mint annak a paradigmaváltásnak az eredményeként született meg, amely a szakértői (programozói) szempontok helyett egyre inkább az átlagos felhasználói igényeket állította középpontba. Amíg a 2000-es évek első évtizedének derekáig jobbra a szakmai elvárásokhoz alkalmazkodó, kollektív/kollaboratív alkotásként, intellektuális kihívásként tekintettek a Linuxra, az utóbbi másfél évtizedben egyre több disztribúció kezdte alkalmazni a piaci termékek, szolgáltatások logikáját a fejlesztési irányok meghatározásában. A kortárs asztali Linuxok esetében a hangsúly tehát nem feltétlenül, illetve kizárólag a technológiai lehetőségek fejlesztésén van, hanem a kényelmesebb, egyszerűbb használaton. A paradigmaváltás a Crowston és Howison (2005) által vázolt közösségi összetételben az olyan passzív felhasználók arányának növekedését eredményezte, akik már nem feltétlenül a fejlődés és a rendszer magas fokú személyre szabhatósága miatt választják a Linuxot, hanem a kereskedelmi operációs rendszerek piacképes alternatívájaként – nem kihívást, önfejlesztési lehetőséget, hanem egyszerű használhatóságot, megbízhatóságot várnak tőle.

A közösség összetétele, a Linux „mainstreamizálódása”<sup>9</sup> összekapcsolódik a közösségi média térnyerésével is. A közösségi oldalak nem pusztán a rendszer piaci láthatóságát növelték meg, hanem új, egyszerűbb, a kortárs felhasználói elvárásokhoz jobban illeszkedő kommunikációs platformok, színterek létrejöttét is eredményezték. Az átlagos felhasználó számára fontossá vált, hogy olyan csatornákon (is) találkozzon a számára releváns vagy érdekes információkkal, amelyeket amúgy is használ. Ebből a szempontból különösen fontossá váltak a különböző Facebook-oldalak és -csoportok. Míg általában az oldalak – a hagyományosabb brandkommunikáció eszközeiként – az operációs rendszerrel, a technológiával kapcsolatos hírek megosztására szolgálnak, a különböző csoportok a közösség informáló és segítségnyújtó hatásait is kiaknázzhatóvá teszik.

A Linux-közösségek hagyományosnak tekinthető interakciós felületei között találjuk a hivatalos weboldalt, fórumokat (esetleg tudástárakat), a fejlesztői IRC-csatornákat, illetve levelezőlistákat. Ezek szerepe az elmúlt negyedszázadban megmaradt, de az egyes csatornák észrevehetően specializálódtak a közösségen belül. A fejlesztők (esetünkben főleg fordítók, honosítók) által használt IRC- vagy Telegram-csatornák és az aktív felhasználók által látogatott fórumok a különböző mélységű szakértői diskurzusokat szolgálják ki, míg a közösségi médiafelületek – elsősorban pedig a Facebook-csoportok és -oldalak – váltak a szélesebb közösség tereivé és a segítségnyújtás kiterjesztett helyeivé. A Facebook tipikusan olyan nyitott hálózatként jelent meg az interakciós platformok sorában, amely nem valamilyen kielégítetlen kommunikációs igényt célzott meg, hanem az újonnan

<sup>9</sup> Bár a Linux mindenképpen sikeres a szuperszámítógépek, a hálózati szerverek, a felhőszolgáltatások háttéréként, illetve a beágyazott rendszerek szintjén, a gazdasági szerepe az asztali számítógépek szegmensében viszonylag csekélynek tekinthető – mérési metódustól függően 1,5 és 3,5 százalék közötti értékre tehető a teljes felhasználói populációban. A „mainstreamizálódás” itt inkább a disztribúciók fejlesztésében megjelenő törekvések leírására szolgál.

érkező felhasználók saját, mindennapi praxisaihoz jobban igazodó eszközként merült fel vele kapcsolatban az igény arra, hogy az egyes disztribúciók itt is jelen legyenek.

A Linux-közösségek fejlődésük folyamán számos technológiai problémával találkoznak, és az ezekkel kapcsolatos tudásokat hagyományosan a fórumokban, illetve a tudástárakban halmozzák fel. A hatékony tudásmentes szempontjából különösen fontos, hogy legyenek jól bejárattott, kereshető tárhelyei a közösség tagjai által felhalmozott tudásnak, amelyek csökkenthetik a technikai problémák orvoslására irányuló megoldási folyamatok redundanciáját. Ahogyan Himanen (2001), Castells (2001) és Gabriella Coleman (2013) is rámutat, a hackerközösségek – azokon belül is a FLOSS-közösségek – számára fontos, hogy ne végezzenek felesleges, rutinszerű, ismétlődő, redundáns munkát, mert az unalmas és kontraproduktív. Ez a törekvés jelenik meg abban az irányelvben is, amely a felhasználói problémák megoldására irányuló kéréseket igyekszik a fórumok, a tudástárak irányába terelni. A már ismert problémákra való egyéni válaszkérés olyan nem triviális erőfeszítés, amely kíméli a közösség szűkös erőforrásait is, és növeli az egyéni tudásprofit lehetőségét.

A Facebook-csoportok elsődleges szerepe a kortárs Linux-közösségekben – a témakörhöz kapcsolódó információk megosztása mellett – a felhasználói segítségkérés. A passzív vagy kezdő felhasználók nagy része esetleges technikai problémájával hajlamos egy már bejárattott rutin szerint a közösségi tudást segítségül hívni. Ennek megfelelően a Facebook-csoportok – mind hazai, mind nemzetközi közösségek esetében – gyakran különböző szintű és jellegű problémák bemutatásának, illetve a megoldások keresésének szokásos színterei. Annak ellenére azonban, hogy a hazai közösségek Facebook-csoportjainak adminisztrátorai korábban igyekeztek a hivatalos fórum felé irányítani a kérdések felvetőit, láthatóan az interakciónak alkalmazkodnia kellett a felhasználói igényekhez, és a Facebook vált a technikai kérdések megtárgyalásának elsődleges helyszínévé. Ezzel összhangban megnőtt a YouTube-tartalmak, blogok útmutató szerepe is az információszerzésben – az új felhasználók nem feltétlenül a „hivatalos” tudásbázisok, hanem a saját fogyasztási praxisaikba illeszkedő eszközök segítségével szereznek ismereteket egy-egy rendszerről.

Az újmédia-plattformok – különösen a közösségi médiafelületek – az ismeretek átadásának és megszerzésének egy gazdagabb és demokratizáltabb modelljét hozták el. Ez a változás, amelyben a tudás megszerzése és a hálózat tagjai közötti interakció nyitottabb és egyszerűbb (praktikusabb) együttműködést tesz lehetővé, érezteti hatását a Linux-közösségek esetében is. Egyrészt az új felhasználók természetes igényeként jelentkeznek, hogy a számukra releváns információk valamilyen, általuk egyébként is ismert, bejárattott, megszokott platformon és formátumban legyen elérhető. Másrészt – szintén a hálózati kommunikáció változásának eredményeképp – sokkal fontosabbá vált a megfelelő információ minél gyorsabb megszerzése. Az utóbbi miatt a fórumbejegyzések hosszas böngészése helyett sokszor egyszerűbb az információs igényt közvetlenül, nyitott kérdésként intézni az online közösséghez. A Facebook-csoportok használatában megjelenő gyakori technikai segítségkérések valójában a kollektív intelligencia lefőlözésének, a *crowdsourcing*nak mindennapos példái. Ez a közvetlenségre és gyorsaságra való törekvés ugyanakkor szembe megy azzal a korábbi gyakorlattal, ahol – a zömében professzionális vagy legalábbis informatikai szempontból érdeklődő – közösség tagjai a tudás megszerzésébe fektetett energiákat nemcsak értékelték, hanem el is várták a közösség tagjaitól (Tozzi 2017).

A felhasználóbarát(abb) Linux-alapú disztribúciók használata nem kötődik egyértelműen informatikai affinitáshoz. Az 1990-es és 2000-es évekkel ellentétben az utóbbi évtizedben az asztali Linux nyitott a szélesebb piac felhasználói igényei felé (még akkor is, ha a közösségek belső retorikájában sokszor megjelenik a korábbi elhatárolódás a kereskedelmi szoftverek ilyen jellegű gyakorlataitól). Az új felhasználók már nem feltétlenül szakmai érdeklődés és/vagy kényszer miatt próbálják ki ezeket az operációs rendszereket. Nem fejleszteni vagy tanulni akarnak, hanem egy egyszerűen használható eszközt keresnek, amely megbízhatóan szolgálja ki őket. Mindez nem pusztán az operációs rendszerek területére igaz: az infokommunikációs technológiák teljes körével kapcsolatban kijelenthető, hogy megtörtént ezeknek az eszközök a domesztifikációja. Az IKT-eszközök integrálása a mindennapi életbe olyan folyamatokat indított el, amelynek következtében nemcsak a technológia értelmezése, használata, hanem az azzal kapcsolatos fejlesztési elvárások is megváltoztak. Ezek a változások jelennek meg a Linux-közösségek interakcióinak területén is, ahol a „hagyományos” (szakértői) felhasználók elvárásai *mellett* fontossá vált az „új” (felhasználói) igények kielégítése is.



## Következtetések

A Linux operációs rendszerek és a hozzájuk kapcsolódó közösségek változásai az elmúlt két és fél évtizedben átalakították azokat az interakciós praxisokat, amelyek az adott közösségekben zajlanak. A közösségi média térnyerése – összekapcsolódva az asztali Linuxok fejlesztése terén jelentkező paradigmaváltással – azt eredményezte, hogy a szélesebb passzív felhasználói réteg a közösségek hagyományos platformjai helyett a számára ismerősebb, könnyebben használható közösségi médiafelületek felé fordult információszerezés céljából.

A kétezres évek első évtizedében még általános tapasztalatnak számított, hogy egy új felhasználó a Linuxos világban valamilyen alapszintű problémára keresve a választ a tapasztaltabb csoporttagok lekezelő, megszégyenítő válaszával találkozott. A „RTFM”<sup>10</sup> mint általános válasz nemcsak a tapasztalatlan felhasználók megregulázásának eszköze volt, hanem arra is utalt, hogy a tudás megszerzése (a fejlődés) személyes kötelesség, és erre már rendelkezésre állnak a megfelelő eszközök (mint amilyen a Linux operációs rendszerek esetében a beépített kézikönyv vagy a hivatalos fórum). Mára a közösségek ilyen mértékű zártsága, elutasító jellege csökkent (ahogyan a *manual* szerepe is a grafikus felhasználói felületek fejlődésével és a számtalan online forrással). A technológia szerepe, értelmezése ezekben a közösségekben is a használat során formálódik, a közösség változásaihoz alkalmazkodik.

## Irodalom

- Bacon, Jono (2012): *The Art of Community: Building a New Age of Participation* (2nd edition). Beijing, Cambridge & Farnham: O’Reilly.
- Beniger, James R. (1987): Personalization of Mass Media and the Growth of Pseudo-Community. *Communication Research*, vol. 14, no. 3, pp. 352–371.
- Benkler, Yochai (2011): *The Penguin and the Leviathan. The Triumph of Cooperation over Self-Interest*. New York: Crown Business.
- Castells, Manuel (2001): *The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford & New York: Oxford University Press.
- Castells, Manuel (2005): *A hálózati társadalom kialakulása*. Budapest: Gondolat & Infonia.
- Coleman, Gabriella (2013): *Coding Freedom. The Ethics and Aesthetics of Hacking*. Princeton & Oxford: Princeton University Press.
- Coleman, Gabriella (2016): Hacker. In: Benjamin Peters (ed.): *Digital Keywords. A Vocabulary of Information Society and Culture*. pp. 158–172. Princeton & Oxford: Princeton University Press.
- Crowston, Kevin & James Howison (2005): The social structure of free and open source software development. *First Monday*, vol. 10, no. 2, <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1478/1393>.
- Himanen, Pekka (2001): *The Hacker Ethic and the Spirit of Information Age*. New York: Random House.
- Kelty, Christopher M. (2008): *Two Bits. The Cultural Significance of Free Software*. Durham: Duke University Press.
- Kennedy, Paul & Victor Roudometof (2002): Transnationalism in a global age. In: Paul Kennedy & Victor Roudometof (ed.): *Communities across Borders*, pp. 1–26. London & New York: Routledge.
- Lakhani, Karim R. & Eric von Hippel (2003): How open source software works: „free” user-to-user assistance. *Research Policy*, vol. 32, no. 6, pp. 923–943.
- Lazar, Jonathan & Jenny Preece (1998): Classification Schema for Online Communities. *AMCIS 1998 Proceedings* 30, <http://aisel.aisnet.org/amcis1998/30>.
- Lloyd, Andreas (2007): „A system that works for me” – an anthropological analysis of computer hackers’ shared use and development of the Ubuntu Linux system (MA thesis). University of Copenhagen: Kopenhagen, <http://andreaslloyd.dk/thesis/>.

10 A „*Read the Fucking Manual*” kifejezés rövidítése. A „manual” ebben a kontextusban nem nyomtatott kézikönyvet, hanem a Linux-rendszerek beépített dokumentációját jelenti, amelyből minden fontosabb parancsról, azok paramétereiről információ szerezhető.

- Mátyus Imre (2014): A nyílt forráskódú szoftverfejlesztés társadalmi és ideológiai háttere. *Információs Társadalom*, 14. évf. 5. sz. 62–83. o.
- Mester Tibor (2010): Hálózati közösségek etnográfiaja: megközelítések és elemzési példák. Doktori disszertáció. Pécsi Tudományegyetem Nyelvtudományi Doktori Iskola: Pécs.
- Daniel Miller, Elisabetta Costa, Nell Haynes, Tom McDonald, Razvan Nicolescu, Jolynna Sinanan, Juliano Spyer, Shriram Venkatraman & Xinyuan Wang (2016): How the World Changed Social Media, <https://www.ucl.ac.uk/ucl-press/browse-books/how-world-changed-social-media>.
- Miller, Daniel & Don Slater (2001): *The Internet. An Ethnographic Approach*. Oxford & New York: Berg.
- Molnár Pál (2016): Hálózatos technológiával segített, kutatásalapú tanulásban részt vett tanulóközösségek interakciós és kapcsolathálói, valamint a közös vizsgálódás hatásai felsőoktatási kurzuskörnyezetben. Doktori disszertáció. Szeged: Szegedi Tudományegyetem.
- Quan-Haase, Anabel, Barry Wellman, James C. Witte & Keith N. Hampton (2002): Capitalizing on the Net: Social Contact, Civic Engagement, and Sense of Community. In: Barry Wellman & Catherine Haythornthwaite (eds.): *The Internet in Everyday Life*, pp. 291–324. Oxford: Blackwell Publishing.
- Rheingold, Howard (1993/2000): *The Virtual Community. Homesteading the Electronic Frontier* (Revised Edition). Cambridge & London: The MIT Press.
- Szűts Zoltán (2018): *Online – Az internetes kommunikáció és média története, elmélete és jelenségei*. Budapest: Wolters Kluwer.
- Torvalds, Linus & David Diamond (2001): *Just for Fun: The Story of an Accidental Revolutionary*. New York: Harper-Collins.
- Tozzi, Christopher (2017): *For Fun and Profit. A History of the Free and Open Source Software Revolution*. Cambridge & London: The MIT Press.
- van Dijk, Jan (2006): *The Network Society*. London, Thousand Oaks & New Delhi: Sage.
- Wellman, Barry (1999): The Network Community: An Introduction. In: Barry Wellman (ed.): *Networks in the Global Village. Life in Contemporary Communities*. pp. 1–48. Boulder & Oxford: Westview Press.
- Wellman, Barry & Milena Gulia (1999): Net-Surfers Don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities. In: Barry Wellman (ed.): *Networks in the Global Village. Life in Contemporary Communities*, pp. 331–366. Boulder & Oxford: Westview Press.
- Wenger, Etienne, Richard McDermott & William M. Snyder (2002): *Cultivating Communities of Practice*. Boston: Harvard Business School Press.

## Abstract in English

### “Facebook is not a forum.” Diversification in community and interaction within FLOSS communities

The spread of world wide web use in the 1990s and the increasing importance of social media platforms in the 2000s did not only result in a paradigm shift in mass communication, but also generated deeper social changes. In the last few decades, we witnessed the creation of new kinds of communities and practices, generated by the new media devices that play an ever-increasing role in the organisation and operation of communities. This study is to demonstrate such tendencies through the example of open source software communities. More precisely, it shows the changing role and diversification of online platforms in the context of Hungarian Linux users' interactions. It also attempts to illustrate the connection between the modal and topic-related changes of interactions and the expansion of Linux user communities.

**Keywords:** interaction, internet studies, Linux, new media, online community, open source, social media

**Mátyus Imre** újmédia-kutató, a Szegedi Tudományegyetem Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszékének tanársegéde, az SZTE Digitális Kultúra és Elméletek kutatócsoport tagja. Elsődleges kutatási területe az online közösségek kollektív identitásreprezentációinak vizsgálata, különös tekintettel a szabad és nyílt forráskódú szoftverek közösségeire. Emellett főként az újmédia társadalmi hatásaival foglalkozik.