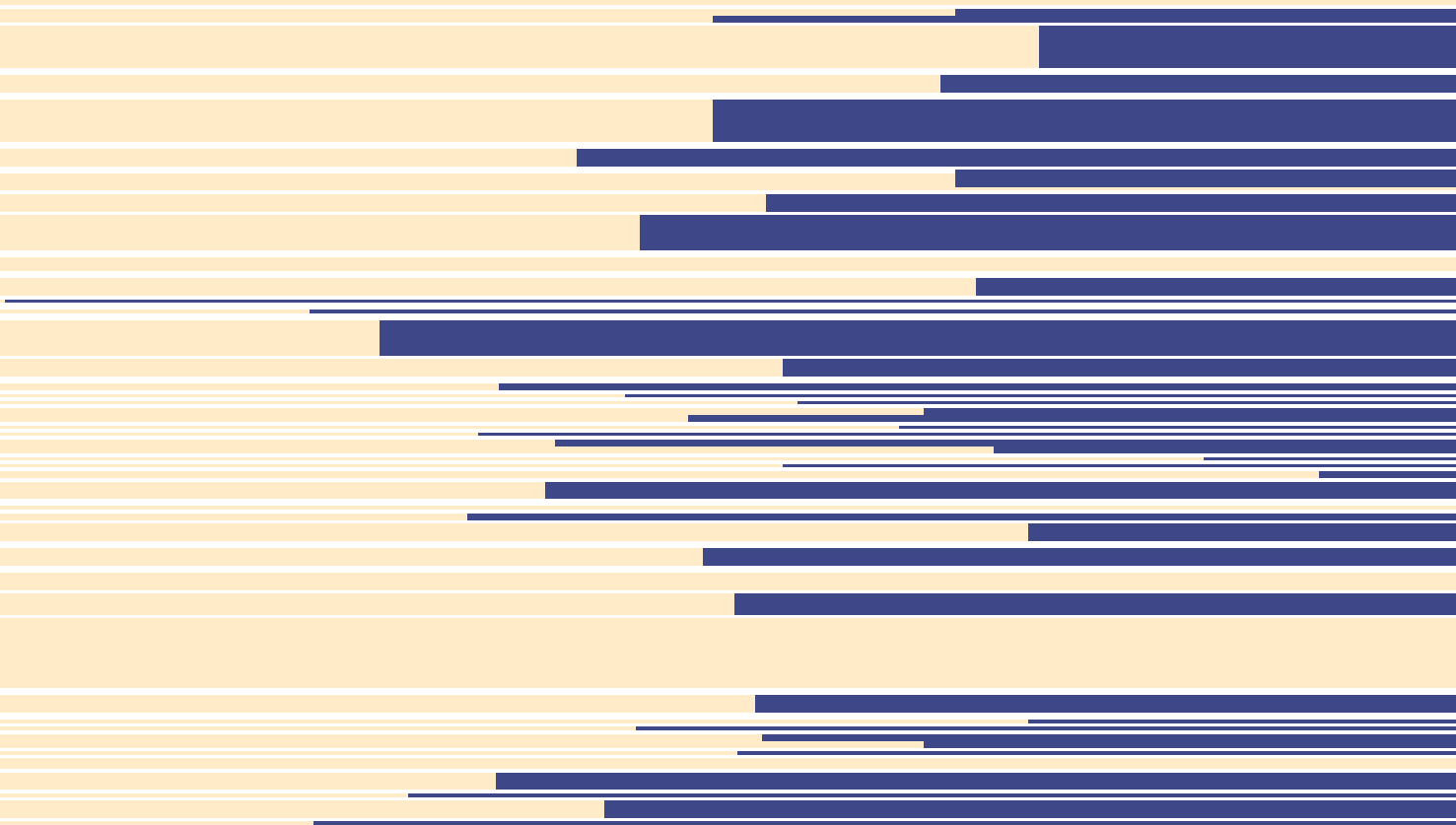


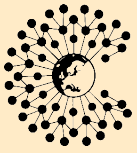
# DIGITALE

## Gemeenschapsgoederen en Samenwerkcultuur



## Explainer #4

Dit document is het vierde in een serie toegankelijke Explainers over Digitale Gemeenschapsgoederen. De serie Explainers maakt deel uit van onze Transitiewerkplaats Digitale Gemeenschapsgoederen, waar we een actieve gemeenschap van betrokken experts, ambtenaren en praktijkmensen opbouwen en samen een gedeeld begrip van Digitale Gemeenschapsgoederen en de rol van de overheid verkennen. Wil je deel uitmaken van de gemeenschap? Meld je aan voor de mailinglijst op [digitalcommons@commonsnetwork.org](mailto:digitalcommons@commonsnetwork.org) en je ontvangt onze maandelijkse Digital Commons nieuwsbrief met updates over wat er gebeurt in de Transitiewerkplaats, evenementen en aankondigingen, komende Explainers en andere kennisproducten.



## Samenwerkcultuur

Historisch gezien heeft het succes van menselijke samenlevingen (en die van onze voorgangers) altijd sterk afgehangen van collectieve sociabiliteit en van samenwerking, meer dan van het nastreven van een materieel eigen belang. Digitale Gemeenschapsgoederen geven ruimte aan de sociale aspecten van de menselijke motivatie en stimuleren zo vormen van samenwerking en interactie die gebaseerd zijn op collectiviteit, creativiteit, autonomie en altruïsme.

Dit verbreedt ons beeld van de mens, voorbij het mensbeeld dat nu de samenleving en economie domineert: de homo economicus, zelfgeïnteresseerde wezens op zoek naar materiële beloning. We weten inmiddels dat dit een eenzijdig – en schadelijk – mensbeeld is. Mensen worden gedreven door een groot aantal verschillende drijfveren; materieel eigenbelang is maar een stukje van de puzzel.

Digitale Gemeenschapsgoederen komen tot stand door middel van een divers en vaak sociaal geïntereerd waardepatroon. Deelnemers doen niet mee omdat ze dat moeten. Ook niet uitsluitend omdat ze er geld mee kunnen verdienen. Wederkerigheid en een gemeenschappelijk doel zijn belangrijke drijfveren, net als de behoefte aan leren en het opbouwen van een reputatie, maar ook persoonlijke autonomie en plezier spelen een belangrijke rol. Zelfs wanneer er geen enkele beloning – materieel of immaterieel – in het verschiel ligt kunnen mensen bijdragen aan Digitale Gemeenschapsgoederen, bijvoorbeeld wanneer er sprake is van idealisme of solidariteit met kwetsbare groepen of minderheden.

Hoe mensen precies worden gemotiveerd bij te dragen aan Digitale Gemeenschapsgoederen, is afhankelijk van een aantal variabelen, zoals leeftijd en de specifieke rol in het project. Ook zijn drijfveren niet statisch en onderhevig aan verandering. De behoefte aan solidariteit en kameraadschap wordt bijvoorbeeld belangrijker naarmate mensen langer bij Digitale Gemeenschapsgoederen betrokken zijn.

Non-hiërarchische, niet-marktgedreven samenwerking op het Internet is een cultureel fenomeen op een voorheen ongekenne schaal, en Digitale Gemeenschapsgoederen spelen hier een grote rol in. Deze samenwerkkultuur geeft de voorkeur aan het delen van collectieve digitale hulpbronnen in plaats van strikte eigendomsrechten (Explainer #2), aan democratische en decentrale modellen in plaats van hiërarchieën, (Explainer #3) en drijft op de intrinsieke menselijke motivatie om te creëren, te delen en samen te werken.



# Pydry: waarom ik bijdraag aan open source software

Op een pagina van het internetforum Reddit wordt de vraag gesteld: waarom draag je bij aan open source projecten? De gebruiker pydry antwoordt door middel van een lijstje drijfveren:

- It's fun.
- It seemed to help with getting new jobs - the companies that hired me tended to remark as if it was a bonus, anyway.
- I get an ego boost seeing people use my stuff online and recommend it.
- I kind of like the idea of one day making some sort of lasting positive impact that outlives me. That's more likely to happen with OSS than with a job.
- It gave me useful specialist experience which I parlayed into a few days of consulting work here and there which was loads more fun than my regular job (I'd like to do more of that).
- I have half hearted ideas about maybe making a business out of it.

# Individuele behoefte en collectief belang

Digitale Gemeenschapsgoederen voegen een aantal rollen toe aan het bestaande palet van rollen die er in de samenleving voor de mens beschikbaar zijn. Voor de markt is de mens vooral een consument of een producent van toegevoegde waarde, voor de overheid is de mens voornamelijk een cliënt of een kiezer.

Voor Digitale Gemeenschapsgoederen zijn mensen vooral samenwerkers, beheerders of ‘deelgenoten’ (stakeholders). Elk collectief speelt in de praktijk met deze terminologie. Personen die bijdragen aan de gratis en open source wereldkaart Open Street Map, bijvoorbeeld, heten *mappers* of *mapping* Gurus. Het Apache Software project noemt haar deelnemers *committers* en *contributors* en Wikipedia heeft *Wikipedians* en *stewards*. Ze proberen woorden te geven aan de verschuiving van homo economicus naar homo cooperans, oftewel de samenwerkende mens of gedeeld verantwoordelijke mens.

Succesvolle Digitale Gemeenschapsgoederen weten individuele behoeftes en collectieve belangen te balanceren en samen te brengen. Zelfselectie van deelnemers is hier een belangrijk mechanisme. Ze stellen individuen in staat om zichzelf te identificeren voor taken die hen aantrekken en waarvoor ze geschikt zijn. Dit levert Digitale Gemeenschapsgoederen een groot voordeel op ten opzichte van reguliere bedrijven en de arbeidsmarkt, namelijk een collectieve, bottom-up afstemming van individuele drijfveren en vaardigheden op collectieve doelen.

De balans tussen individu en collectief is een belangrijk verschil met de dominante opzet van het digitaal domein tegenwoordig. Dat is nog steeds gestoeld is op het idee dat het nastreven van het materiële eigenbelang van een individueel persoon of bedrijf uiteindelijk ook goed is voor het collectief c.q. de samenleving. Inmiddels weten we dat dit streven vaak juist ten koste gaat van het collectief belang en grote ongelijkheden tot gevolg kan hebben, en publieke waarden en een democratische cultuur kan ondermijnen.

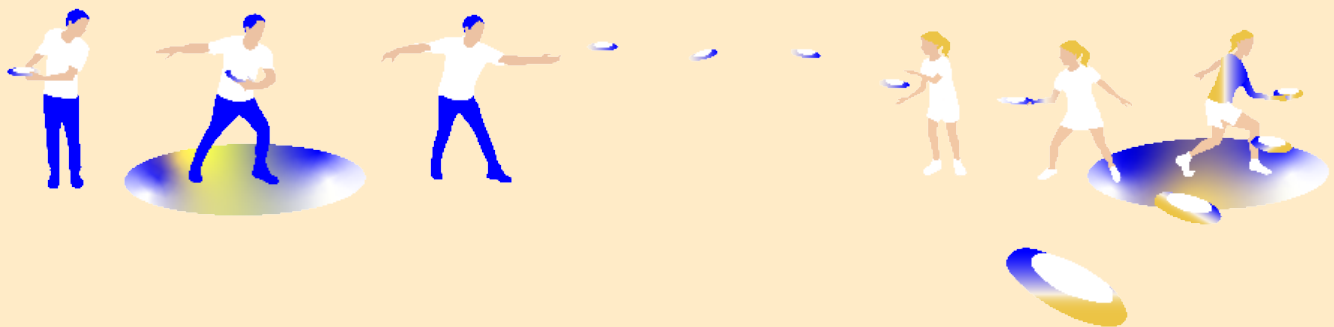


## Linux OS: een samenwerkingsverband dat zijn weerga niet kent

Linux is een *free and open source* (FOSS) besturingssysteem voor *personal computer* (pc). Linus Torvald, een student aan de universiteit van Helsinki, ontwierp in 1991 de Linux 'kernel' en publiceerde de code onder de GNU *copyleft* licentie. Linux kon daardoor uitgroeien tot een gedistribueerd en vrijwel niet-hiërarchisch ontwikkelproject dat uiteindelijk meer dan twee miljoen regels computercode omvatte en duizenden geografisch verspreide vrijwilligers en betaalde werknemers samenbracht.

De ontwikkelaars die ervoor kozen om hun bijdrage te leveren aan de verdere ontwikkeling van Linux konden er zeker van zijn dat niemand de producten van hun inspanningen voor eigen gewin zou vermarkten. Hun drijfveren waren divers en hadden een belangrijke collectieve en maatschappelijke dimensie. Ze kwamen voort uit enthousiasme voor het project en de bereidheid om deel te nemen aan een gemeenschap. De ontwikkeling van Linux heeft bewezen dat Digitale Gemeenschapsgoederen groepen mensen bijeen kunnen brengen die veel groter zijn dan welke commerciële partij dan ook zich kan veroorloven.

Meer dan twee procent van alle pc's en, via het Android besturingssysteem dat gebaseerd is op de Linux kernel, ongeveer 85 procent van alle smartphones draaien momenteel op Linux OS. Ook gebruikt meer dan 95 procent van de top één miljoen meest bezochte website op Linux gebaseerde web servers.





# Samen innoveren in plaats van alleen

Een samenwerkcultuur gebaseerd op het delen van kennis en technologie is volgens de dominante economische opvatting funest voor innovatie omdat de *homo economicus* niet meer gedreven zou zijn om te innoveren. In de realiteit heeft de productie en distributie van kennis juist een zeer sociaal karakter. Een succesvolle wetenschappelijke methode, bijvoorbeeld, vereist een ethos van open, brede kritische uitwisseling en debat.

Dit geldt ook voor Digitale Gemeenschapsgoederen. Ze laten zien dat succesvolle kenniscreatie en innovatie plaats kan vinden wanneer mensen worden benaderd als inherente maar diverse samenwerkers, zelfs wanneer deze samenwerkers geografisch sterk verspreid liggen.

Dit uitgangspunt heeft gevolgen voor de manier waarop we kijken naar de economie, naar concurrentie en naar bedrijfsmodellen. Digitale Gemeenschapsgoederen zijn doorgaans niet-proprietair en schermen hun kennis en technologie minder of niet af voor zogenoemde ‘free-riders’ (i.e. potentiële samenwerkers en partners). Dit laat innovatie allesbehalve stagneren.

Interoperabiliteit is hier een sleutelbegrip. Het houdt in dat platformen en applicaties met elkaar kunnen communiceren en samenwerken, via een open API of een standaard protocol, ook al zijn hun makers volgens gangbare opvattingen misschien concurrenten.

E-mail is een voorbeeld van een interoperabel systeem. Berichten kunnen worden uitgewisseld tussen gebruikers van verschillende besturingssystemen en e-mailsoftware, aangeboden door verschillende, soms concurrerende e-mailproviders. Het laat zien dat, wanneer technische interoperabiliteit gepaard gaat met gerichte publieke investeringen, regulering en een diepgewortelde samenwerkcultuur, een ecosysteem kan ontstaan waaraan iedere (commerciële of niet commerciële) speler zijn innovaties en waarde kan toevoegen. Zo'n ecosysteem zal niet alleen leunen op publieke waarden, het zal concurrentie ook eerlijker maken en nieuwe mogelijkheden en ‘markten’ openen voor andere innovatieve spelers en weer nieuwe Digitale Gemeenschapsgoederen.



# Matrix: inter-opereren in plaats van concurreren

De berichtenapplicatie Element is een gratis en open-source berichtenapplicatie die draait op het open Matrix-protocol en een decentraal servernetwerk. Content en gebruikersgegevens op Element worden niet op één centrale server opgeslagen, maar op verschillende, decentrale servers die met behulp van het Matrix-protocol met elkaar communiceren. Element-gebruikers hebben zo de volledige controle over hun gegevens en metadata.

Een betaalde versie van Element maakt gebruik van een andere belangrijke eigenschap van het Matrix-netwerk, namelijk interoperabiliteit. Matrix kan fungeren als 'brug' naar andere belangrijke berichtenapps, zodat de gebruiker niet hoeft te schakelen tussen verschillende apps voor verschillende gesprekken, maar ze allemaal kan bereiken vanuit Element. Deze 'horizontale interoperabiliteit' tussen competitieve platforms komt persoonlijke autonomie ten goede omdat gebruikers nu zonder netwerkverlies kunnen schakelen naar de applicatie die het beste past bij hun waarden en voorkeuren. Element heeft al bruggen ingesteld naar concurrerende apps als Telegram, Whatsapp en Signal.

Het Element-project heeft geen winstoogmerk, is open source en zeer transparant, waardoor het populair is bij overheden in Frankrijk en Duitsland en bij journalisten die meer controle willen over hun communicatie.

**Commons Network**  
<https://www.commonsnetwork.org>

**In samenwerking met BZK**

**Juni 2024**

**Illustrations by littlebylittle.co ©**

© ⓘ Deze explainer is gepubliceerd  
onder de voorwaarden van [Creative  
Commons Attributielicentie](#)