

# Zur politischen Ökonomie Freier Software

Stefan Meretz  
10.10.2009

[www.keimform.de](http://www.keimform.de)

# Übersicht

- I. Freie Software und Eigentum**
- II. Immaterialgüterrecht und Freie Lizenzen**
- III. Macht und Gegenmacht**
- IV. Verallgemeinerung und Perspektive**
- V. Literatur**

# I. Freie Software und Eigentum

Frage: Was für eine Art von »Gut« ist Freie Software?

	<b>Qualität</b>	<b>Anwendbare Gesetzgebung</b>	<b>Charakter</b>
<b>Güter</b>	materiell	<b>Sachenrecht:</b> Eigentum / Dominium	privat
			öffentlich
			gemeinsam [aneigenbar - nicht aneigenbar]
	immateriell	<b>Geistige Eigentumsrechte:</b> Urheberrecht; Patente; Marken; Geschmacksmuster; Gebrauchsmuster; Sortenschutz usw.	proprietär
			öffentlich
			gemeinsam [offen - frei]

**Klassifikation von Gütern nach Vercelli/Thomas**

# Ergänzung: Nutzungsweise

→ Guter Ansatz, aber drei Dimensionen fehlen

## 1. Nutzungsweise mit zwei Unterdimensionen

	Rivalitätsgrad = 0	Rivalitätsgrad = 1
Exklusionsgrad = 0	öffentliches Gut (z. B. Deich)	Allmendegut (z. B. überfüllte Innenstadtstraße)
Exklusionsgrad = 1	Klubgut (z. B. Pay-TV)	Privates Gut (z. B. Speiseeis)

Quelle: Wikipedia, Stichwort „Öffentliches Gut“

# Soziale Form und Ressourcen

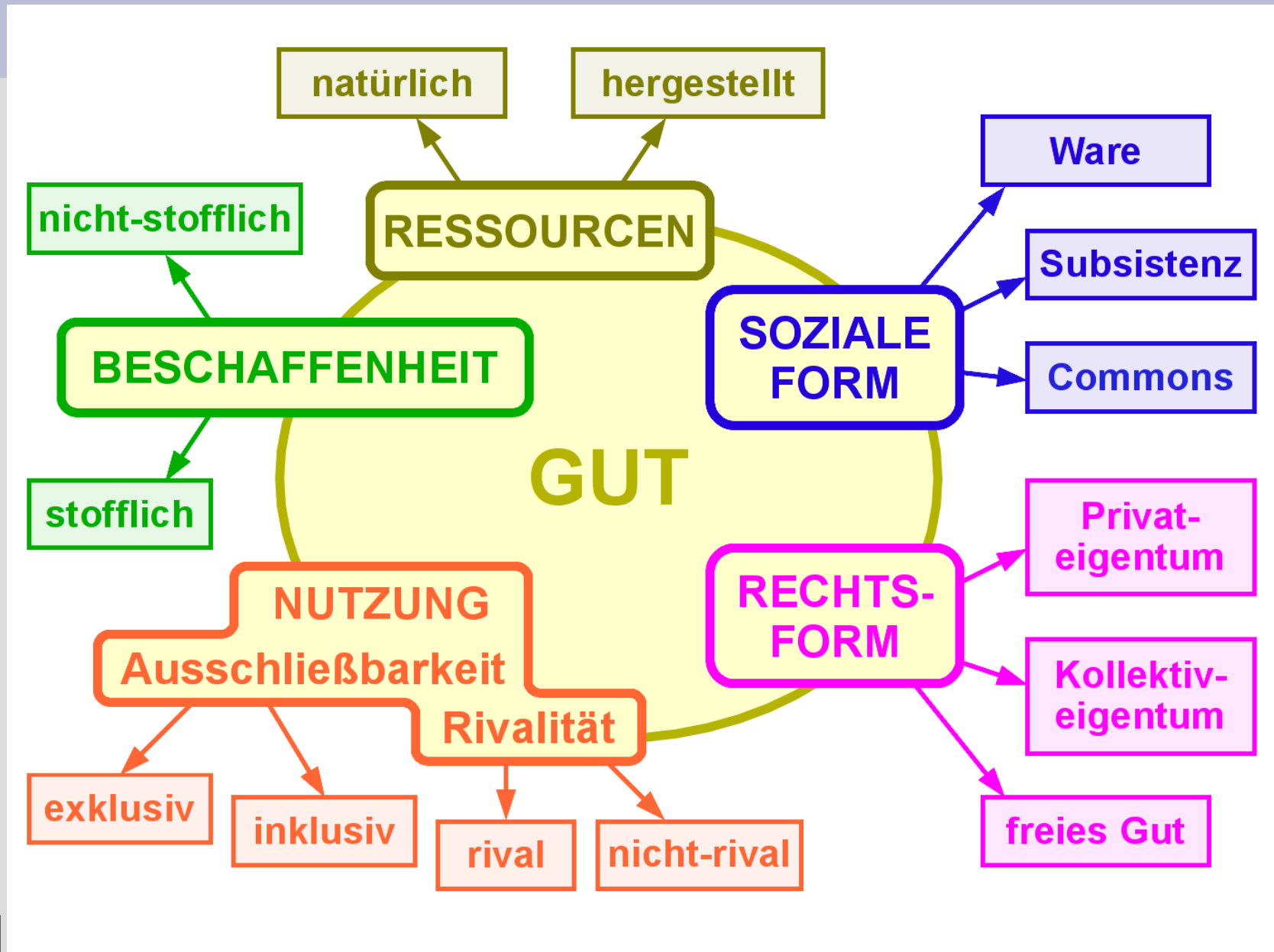
## 2. Soziale Form

- Ware
- Subsistenz
- Gemeingut

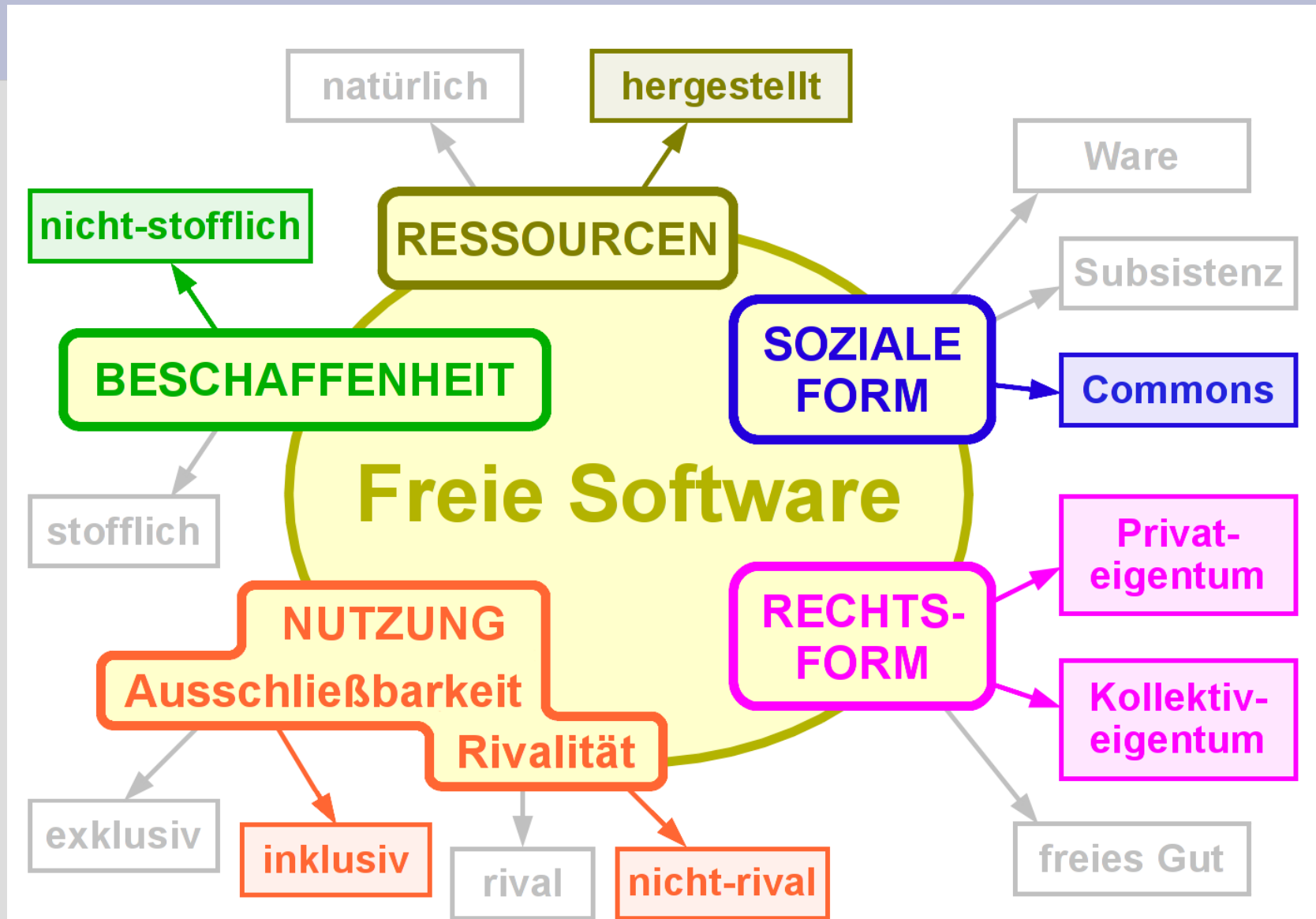
## 3. Ressourcen

- Natürliche Ressourcen
- Hergestellte Ressourcen

# Auf einen Blick – Gütersystematik



# ... am Beispiel Freier Software



# Freie Software ...

- ... ist ein nicht-stoffliches Gut**
- ... nutzt hergestellte Ressourcen (v.a. Wissen)**
- ... ist ein Gemeingut (Commons)**
- ... ist Privat- oder Kollektiveigentum (Urheberrecht!)**
- ... ist inklusiv und nicht-rival in der Nutzung**

**Aber wieso nicht:**

- „öffentliches Gut“ oder**
- „öffentliches Eigentum“?**



# Noch ein paar Begriffsklärungen

**Was ist:**

- **Gemeingut / Commons**
- **öffentliches Gut**
- **Eigentum**
- **Besitz**
- **Gemeineigentum**
- **öffentliches Eigentum ?**

# Gemeingut / Commons

## Wikipedia:

»Ein Gemeingut oder Kollektivgut ist ein Gut, das für alle potenziellen Nachfrager frei zugänglich ist.«

Das ist in dieser allgemeinen Formulierung **falsch**. Hier wird der klassische Fehler der bürgerlichen Ökonomie reproduziert: Das Gemeingut wird mit dem »**Niemandsland**« verwechselt.

Doch auch Freie Software ist **kein Niemandsland**, obwohl sie jede/r frei nutzen kann. Freie Software ist ein Gemeingut unter einem »**Open Access Regime**« (offener/freier Zugriff). Der freie Zugriff ist hier eine **explizit festgelegte Regulationsform** und nicht eine Eigenschaft des Gemeinguts per se.

## Gemeingut / Commons (2)

Allgemein zeichnen sich Gemeingüter (Commons) dadurch aus, dass **klare Nutzungs- und Pflegetregeln** von der Gemeinschaft vereinbart wurden, die sich um die jeweiligen Gemeingüter kümmern. Die Ressource und die soziale Aktivität, die sich um die Ressource herum bildet, sind bei Gemeingütern nicht zu trennen:

**»There are no commons without commoning.«**

(Peter Linebaugh)

Das gilt ohne Einschränkung auch für die Freie Software. Aufgrund der »nichtstofflichen Materialität« (W.F. Haug) kann das Access-Regime jedoch vollständig offen, genauer gesagt »frei« gestaltet werden. Die soziale Beziehung, die die Nutzenden in Relation auf das Gut einnehmen können, ist in der freien Lizenz kodifiziert.

# Öffentliches Gut

Das »öffentliche Gut« ist ein Begriff aus der bürgerlichen Ökonomietheorie. Er **abstrahiert von der sozialen Beziehung** und versucht das **Gut »als solches«** zu charakterisieren. Es wird allein über die Merkmale *Ausschließbarkeit* und *Rivalität* definiert (s.o.) und entspricht am ehesten dem unregulierten freien Gut (»Niemandland«) oder dem öffentlichen Eigentum.

# Eigentum und Besitz

**Eigentum** ist eine Rechtsform, die die **exklusive Verfügung** eines Eigentümer in Bezug auf eine Sache definiert. Das Eigentum **abstrahiert** sowohl von der **Beschaffenheit** der Sache wie dem konkreten **Besitz**. Eigentum kann Handelsgut sein, es kann verkauft oder verwertet werden.

**Besitz** ist eine **konkrete Verfügungsbeziehung** eines Besitzers in Bezug auf eine Sache. Besitz wird häufig mit Eigentum verwechselt. Zum Unterschied dieses Beispiel: Der Eigentümer einer Wohnung kann diese verkaufen, ohne je einen Fuß in sie gesetzt zu haben. Das ist dem Besitzer, dem Mieter, nicht möglich, obwohl er sie tagtäglich durchschreitet.

# Gemein- und öffentliches Eigentum

**Gemeineigentum** ist **kollektives Eigentum**. Alle Bestimmungen des Eigentums gelten auch hier. Beispiele: Aktiengesellschaft, Aufzugsanlage einer Hauseigentümergeinschaft, Volkseigener Betrieb (VEB).

**Öffentliches Eigentum** ist staatliches verwaltetes Eigentum an öffentlichen Gütern bzw. **privatrechtliches Eigentum zu öffentlichen Zwecken** (da streiten sich die Juristen).

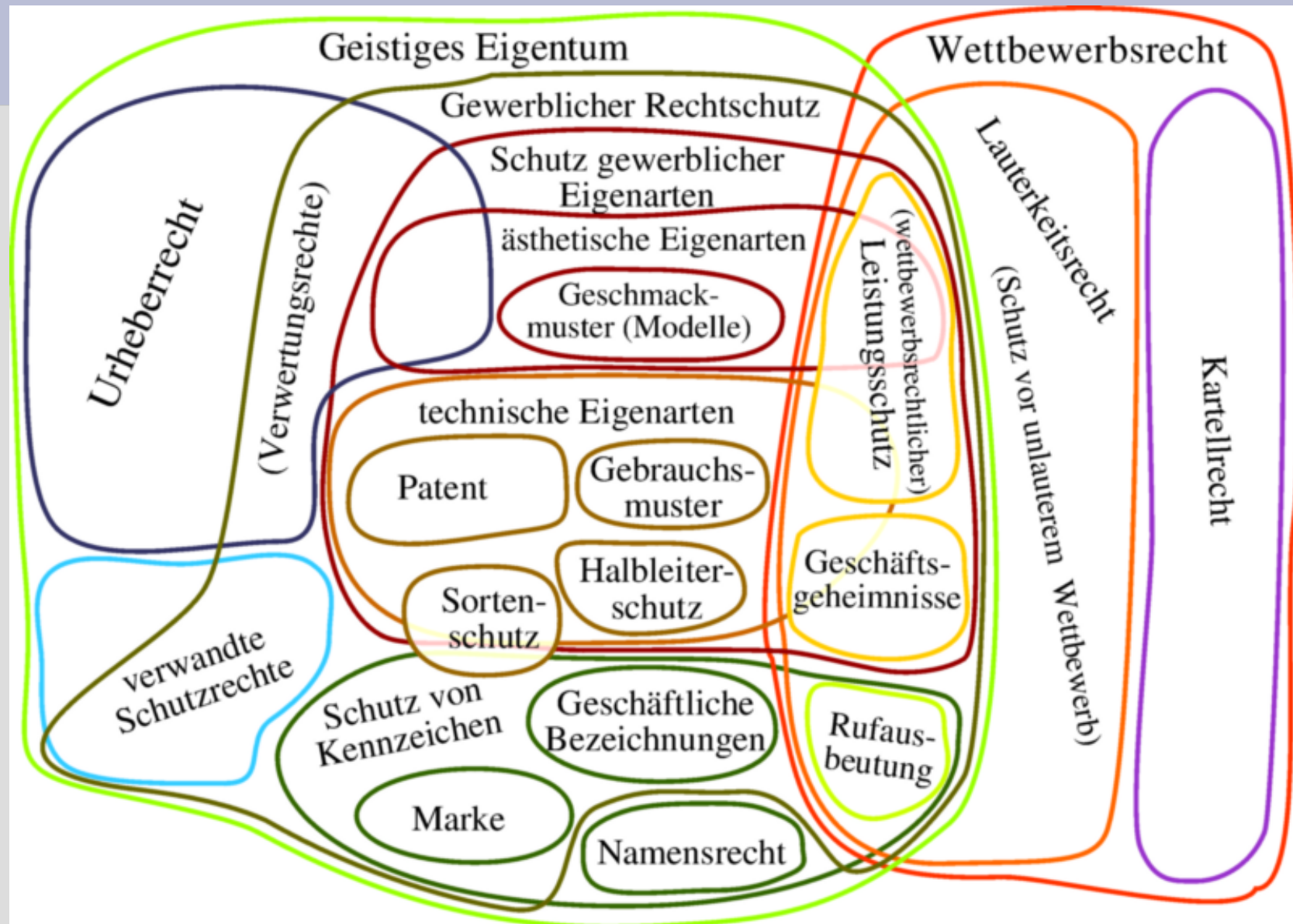
# Freie Software ist also...?

Eine materialistische Analyse muss das Gut stets in Relation zu den **sozialen Beziehungen**, in dem es steht, erfassen:

**Freie Software ist ein nicht-rivales Gemeingut im freien, inklusiven Zugriff, das als Nicht-Ware jenseits von Markt und Staat hergestellt wird.**

Rechtlich wird auch Freie Software als Eigentum behandelt, nämlich als »geistiges« – siehe nächster Abschnitt. Generell entscheidet nicht die Eigentumsform darüber, ob ein Gut »Gemeincharakter« hat, sondern die konkrete soziale Praxis, in der eigene Regulierungsformen entstehen – je nach den Bedürfnissen der Beteiligten.

# II. Immaterialgüterrecht und freie Lizenzen



Quelle: Wikipedia, Stichwort „Geistiges Eigentum“



# Immateriälgüterrecht – eine moderne Rechtsform

Vorläuferformen wie die soziale Ächtung von **Plagiarismus** und **Fälschung** in der Antike oder das **Privilegienwesen** im Mittelalter zwecks Zensur hatten **andere Ziele**.

Das moderne Immateriälgüterrecht gibt nicht-stofflichen Gütern die **Warenform**, in dem das Gut **künstlich verknappt** wird (damit sei nicht behauptet, dass stoffliche Güter »natürlich knapp« sind – ein anderes Thema). Ziel ist die **soziale Exklusion** von Nutzern vom Zugriff auf das Gut.

»**Geistiges Eigentum**«, »**Raubkopie**«, »**Piraterie**«, »**Plagiarismus**«, »**Fälschung**« etc. sind **Kampfbegriffe**, um die spontan uneinsehbare künstliche Verknappung (»geteiltes Wissen wird nicht weniger, sondern mehr«) ideologisch durchzusetzen.

# Immateriälgüterrechts-Praxen

**Das Immateriälgüterrecht vermischt zwei Aspekte:**

- Anerkennung der Urheberschaft
- Exklusionsrecht zwecks Verwertung

**Hiermit wird nun auf dreierlei Weise umgegangen:**

- Anerkennung des Immateriälgüterrechts und Subversion des Verwertungsimperativs: **Copyleft**
- Anerkennung der Urheberschaftslegitimität und Ablehnung der Exklusionsfunktion: **Forderung nach Abschaffung des Copyright**
- Ablehnung von Urheberschaftslegitimität und der Exklusionsfunktion: **illegalisiertes Filesharing**

# Rolle freier Lizenzen

Freie Lizenzen erkennen grundsätzlich Urheberschaftslegitimität und Verwertungslogik an. Sie bewegen sich damit in der **Logik des »Interessenausgleichs«** von gesellschaftlichem Nutzen und individueller Verwertung, der auch das traditionelle Urheberrecht kennzeichnet (vgl. etwa die Schrankenbestimmungen). Sie verschieben die »Balance« nur **zugunsten des gesellschaftlichen Nutzens**.

Diese Verschiebung geschieht nicht über eine Änderung des Rechts, sondern über einen »Hack«, eine **Subversion der Intentionen des Urheberrechts**. Die dem Urheber rechtsförmig zugewiesene exklusive Verfügungsgewalt wird genutzt, um zu verfügen, dass niemand exkludiert werden solle.

# Nicht-Copyleft und Copyleft

**Nicht-Copyleft-Lizenzen** erlauben dabei die Änderung der Lizenzform bei Derivaten, also eine Re-Privatisierung durch **Wiederherstellung des proprietären Zustandes**.

**Copyleft-Lizenzen** verbieten die Änderung der Lizenzform bei Derivaten, **unterbinden also eine Re-Proprietarisierung** (etwa die GPL). Dieses Verbot hat nichts mit (dem Verbot) einer Bepreisung zu tun, aber es liegt auf der Hand, dass sich unknappe Güter als solche nicht bepreisen lassen – dazu benötigen sie die Kombination mit einem knappen Gut.

# Creative Commons und Public Domain

**Creative-Commons-Lizenzen** sind ein Beispiel für eine individuelle **Skalierung der Nutzungsfreiheit** zwischen keiner (völlig freie Nutzung auch ohne Copyleft) bis hin zur starken Exklusion (Verbot der kommerziellen Nutzung und der Veränderung). Die Anerkennung der Urheberschaft (Attribution) ist Bestandteil aller CC-Lizenzen.

Güter gehören zur **Public Domain** (»Gemeinfreiheit«), wenn sie **keiner Urheberrechtseinschränkung** mehr unterliegen. Einen expliziter Verzicht auf das Urheberrecht gibt es nur im anglo-amerikanischen Recht. Im kontinental-europäischen Recht fällt ein Gut erst nach Ablauf der »Schutzfrist« in die Public Domain (meist 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers).

# Empfehlenswerte Lizenzen

- **GNU GPL (Copyleft) für Software**
- **GNU FDL (Copyleft) für Dokumentationen**
- **CC-BY-SA (Copyleft) generell für nichtstoffliche Güter**
- **CC-BY (Nicht-Copyleft)**
- **Freigabe der Nutzung (Pseudo Public Domain)**

**Zu vermeiden sind kooperationseinschränkende, nicht-freie Bestimmungen etwa bei CC-Lizenzen:**

- **NC: nicht kommerziell**
- **ND: keine Veränderung**

**Lizenzliste mit Bewertung aus Sicht der FSF:  
<http://www.gnu.org/licenses/license-list.html>**

# III. Macht und Gegenmacht

Digitale Güter setzen eine **Netzinfrastruktur** voraus. Diese befindet sich weitgehend im **Privateigentum** und wird nach Imperativen der **Verwertung** betrieben. Die Datenleitungen sind also vergleichbar mit privaten Straßen, wo eine Maut erhoben wird. Zusätzlich formuliert der Staat **Rahmenbedingungen**, die Einfluss auf die Technikgestaltung haben (etwa Vorratsdatenspeicherung, Direktzugriff auf Providerdaten für das BKA, Internetsperren etc.).

# Netzneutralität ...

Die **Interessen von Staat und privaten Netzbetreibern** sind teilweise widersprüchlich. So haben die Netzbetreiber wenig Interessen an Sondereinrichtungen der Überwachung, die zusätzliche Kosten verursachen. Es gibt eine **Interessen-Kongruenz**, wenn das staatliche Filter- und Spionageinteresse (trotz gegenteiliger Beteuerungen) auf ein Interesse nach **Segregation des Datenverkehrs** nach unterschiedlichen Inhalten bei den Betreibern trifft (Deep Packet Inspection zwecks Priorisierung und differenzierter, sprich: profitablerer Abrechnung des Datenverkehrs).



## ... verteidigen!

In diesen Fällen ist die grundsätzlich vorhandene Netzneutralität gefährdet. Die **politische Intervention zugunsten der Netzneutralität** ist notwendig, zumal das Thema in Europa öffentlich wenig diskutiert wird (im ggs. zu den USA).

Netzneutralität und Freiheit des Datenverkehrs ohne Filterung sind bei gleichzeitiger privateigentümlicher Verfügung über die Produktionsmittel des Netzes die Voraussetzungen für die **Organisation von Gegenmacht über die weltweiten Netze**. Der Widerstand gegen die Einführung einer Filterinfrastruktur ist daher essentiell.

# Proprietäre Software

... ist nicht nur ein auf künstlicher Knappkeit basierendes Geschäftsmodell, sondern auch ein **Modell der Abhängigkeit und Kontrolle:**

- Monopolabhängigkeit in einzelnen Bereichen
- Applikationszwang durch proprietäre Formate
- Update-Zwang durch Supportentzug
- Kontrolle der Inhalte im Falle von DRM (→Kindle)
- Nichtüberprüfbarkeit der Sicherheit (closed source)
- Gefahr der Spionage und Sabotage durch verdeckte Funktionen

# Freie Software dagegen

- **schränkt Monopolbildung ein**
- **sorgt für Applikationsvielfalt durch offene Datenformate**
- **ermöglicht eigenständige Supportorganisation**
- **verhindert eine inhaltliche Kontrolle**
- **ermöglicht eine Prüfung der Sicherheit (open source)**
- **unterbindet Spionage und Sabotage (keine verdeckten Funktionen)**

# Gegenmacht als Aneignung

Begriff und Praxis **kollektiver Aneignung** hat mehrere Bedeutungen:

- Aneignung als Enteignung von Privateignern
- Aneignung als kollektiver Inbesitznahme von fremdem Privateigentum
- Aneignung als Befreiung proprietären Wissens
- Aneignung als Aufbau kollektiver Handlungsfähigkeit und Schöpfung
- und vermutlich noch einiges mehr

# Gegenmacht als Kreation

**Kreation** bedeutet Herstellung unser eigenen Mittel des täglichen Lebens im allgemeinen Sinne:

- Software als Konsumgüter und Produktionsmittel
- Kommunikationsmittel und soziale Infrastrukturen
- kulturelle Produkte im weitesten Sinne
- Denkmittel und Theorieformen der Emanzipation
- Produkt-Designs und Konzepte der stofflichen Produktion
- Projekte der commons-basierten Peer-Produktion
- u.a.m.

## IV. Verallgemeinerung und Perspektive

**Peer-Produktion** ist die begriffliche Verallgemeinerung des praktischen Ausdehnungsprozesses, der mit Freier Software begann.

Die sich vollziehende Expansion bezieht sich im wesentlichen auf alle Bereiche der proprietären **Wissensproduktion und -nutzung**: Wikipedia, Lernmaterial, Wissenschaft, Designs etc. Die Grenze der stofflichen Reproduktion ist erreicht.

Um die stoffliche Grenze zu überschreiten, gilt es die **soziale Form der Produktion** der gesellschaftlich-allgemeinen freien Wissensgüter zu begreifen und zu verallgemeinern.

# Merkmale der Peer-Produktion (1)

**Beiträge statt Tausch:** Da das Produkt auch der Form nach gesellschaftlich-allgemein ist, bezieht sich die Motivation, etwas zu einem Projekt beizutragen, auf die **Befriedigung von Bedürfnissen** (der eigenen und der Anderer). Dabei sind in der Regel der eigene Nutzen und der eigene Beitrag voneinander entkoppelt, müssen es aber nicht (Beispiel BitTorrent).

## ... Peer-Produktion (2)

**Freie Kooperation:** Da es keine strukturelle Abhängigkeiten gibt, kann auch niemand zu einer Aktivität gezwungen werden. Gleichwohl gibt es teilweise ausgefeilte Strukturen, die auf freier Kooperation zum gegenseitigen Vorteil basieren. Dabei spielt die Einsicht in den Zusammenhang des Gesamtprozesses eine wesentliche Rolle. Aufgrund des kontinuierlichen Kommunikations- und Verhandlungsprozesses sind Projektstrukturen sehr adaptiv, eine Projekt- und Ressourcenaufteilung («Fork») ist immer möglich.

(Anmerkung: Hier ist nicht das Modell »Freie Kooperation« von Christoph Spehr gemeint.)



## ... Peer-Produktion (3)

**Commons und Besitz:** Input und Output von Peer-Projekten sind häufig Gemeingüter, wobei Commons (Ressource) und Commoning (sozialer Prozess) untrennbar verbunden sind. Sind eingesetzte Ressourcen kein Commons, sondern Privatbesitz, so fungieren sie als »Besitz« (etwas, das man benutzt) und nicht als »Eigentum« (etwas, das man verkaufen / verwerten kann).

# Schlussfolgerungen (1)

- 1.** Die Gemeingüter (Commons) rücken in neuer Weise ins Zentrum der Aufmerksamkeit, sie bewegen sich »jenseits von Markt und Staat« (aber nicht unabhängig von diesen). Damit wird die alte Markt-Staat-Dichotomie überwunden, und die handelnden Menschen (Commoning) werden als Basis der re-/produktiven Aktivitäten erkannt.
- 2.** Die Eigentumsfrage stellt sich neu. Anstatt um die Verfügungsmacht der vorhandenen Ressourcen zu kämpfen, ohne die Funktion anzutasten (Mittel zur Verwertung), werden vorhandene Ressourcen umfunktioniert und in einen neuen Verwendungszusammenhang gestellt – als **Besitz für die Commons-Produktion** – und neue Ressourcen von vornherein als Commons geschaffen.

## Schlussfolgerungen (2)

**3.** Die Spaltung von **Produktion und Reproduktion** wird tendenziell aufgehoben. Da alle Beiträge, die irgendwie nützlich sind und Bedürfnisse befriedigen, relevant sind, und nicht nur solche, die verwertbar sind (einen zahlungsfähigen Bedarf antreffen), wird auch die Sphärenspaltung in »wertvolle« Arbeits- und »wertlose« Nichtarbeits-sphäre zurückgedrängt.

**4.** Die **Rolle der Politik** tritt zurück, sie ist nicht länger staatlicher Macher und Steuerer, sondern nurmehr Ermöglicher (oder Verhinderer) einer sich verbreiternden Bewegung commonsbasierter Peer-Produktion.

## Schlussfolgerungen (3)

**5.** Die »**Machfrage**« wird neu gestellt, nicht mehr als primär politische, sondern **als soziale Frage**: Wie werden wir morgen unsere Lebensbedingungen so produzieren, dass das Zwangswachstum beendet, die ökologischen Lebensbedingungen erhalten und langfristigen Lebenswünsche der Menschheit zur Geltung kommen.

**6.** Die kapitalistische Verwertungslogik mit ihren basalen Kategorien (Lohn-/Arbeit, Markt, Staat) bleibt auf absehbare Zeit dominant. Die Frage ist, wie unter Dominanz der entfremdenden Verwertungslogik, eine **verwertungsbefreite Produktion und Reproduktion** organisiert werden kann, die schließlich den Kapitalismus als Vergesellschaftungsform ablöst.

# Finally

**»Der Nerd ist eine Produktivkraft.«**

**Robert Misik, 22.9.2009**

<http://www.boell.de/wahl09/post/2009/09/22/Jede-Politik-braucht-Piratengeist.aspx>

# VI. Literatur

**Zu einigen Stichworten:**

**Commonismus = Kommunismus?**

<http://www.keimform.de/2009/07/15/ist-commonismus-kommunismus/>

**Commons -- Gemeingüter:**

<http://www.streifzuege.org/2009/commons-gemeingueter>

**Commonsbasierte Peer-Produktion:**

[http://de.wikipedia.org/wiki/Commons-based\\_Peer\\_Production](http://de.wikipedia.org/wiki/Commons-based_Peer_Production)

**Freie Weltgesellschaft:**

<http://www.kritische-informatik.de/fsrevol.htm>

**Peer-Ökonomie:**

<http://peerconomy.org/wiki/Deutsch>