

Freie Software

Die Eigentumsfrage neu stellen

Stefan Meretz
02.12.2009

www.keimform.de

Übersicht

- I. Freie Software? Eigentumsfrage?**
- II. Freie Software und Eigentum**
- III. Immaterialgüterrecht und Freie Lizenzen**
- IV. Gegenmacht und Perspektive**
- V. Weiter lesen**

I. Freie Software? Eigentumsfrage?

Zunächst eine ganz kurze phänographische Klärung:

Was ist **Freie Software**?

Was ist mit der **Eigentumsfrage** gemeint?

Freie Software

- **1983 gründet Richard Stallman das GNU-Projekt**
- **Reaktion auf Proprietarisierung von Software**
- **Vier Freiheiten: use, study, share, improve**
- **Wichtigste Lizenz: GNU General Public License**
- **Copyleft-Prinzip: Freiheiten werden vererbt**
- **Gegenbegriff: proprietäre Software**
- **Sowohl Freie wie auch proprietäre Software kann kommerzielle Software sein**
- **Faktisch verhindert Copyleft künstliche Verknappung – und damit einen Preis > 0**

Eigentumsfrage

- Abkürzung für die Frage nach der Verfügung über die wesentlichen Produktionsmittel
- Frage des Rechts und der Macht bzw. Politik
- revolutionäre u. reformerische Arbeiterbewegung
- Antworten: Realsozialismus und Wohlfahrtsstaat
- Eigentumsfrage grundsätzlich offen
- Ist es die richtige, ist es die wichtigste Frage?

In diesem Vortrag:

- Freie Software ist **primär** neue Produktionsweise und stellt damit **sekundär** die Eigentumsfrage neu

II. Freie Software und Eigentum

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

→ Klärung über eine Systematik von Gütern

Dimensionen einer Gütersystematik:

- Beschaffenheit
- Ressourcen
- Soziale Form
- Rechtsform
- Nutzung

... der Reihe nach

Beschaffenheit

nicht-stofflich

BESCHAFFENHEIT

stofflich

stoffliche Güter

- besitzen physische Gestalt
- können verbraucht oder vernichtet werden
- Zweckerfüllung ist an die Physis gebunden

nicht-stoffliche Güter

- sind von einer bestimmten Physis entkoppelt
- Dienstleistungen:
 - Produktion und Konsumtion fallen zusammen
- Konservierbare nicht-stoffliche Güter:
 - benötigen einen physischen Träger

Ressourcen

natürlich

hergestellt

RESSOURCEN



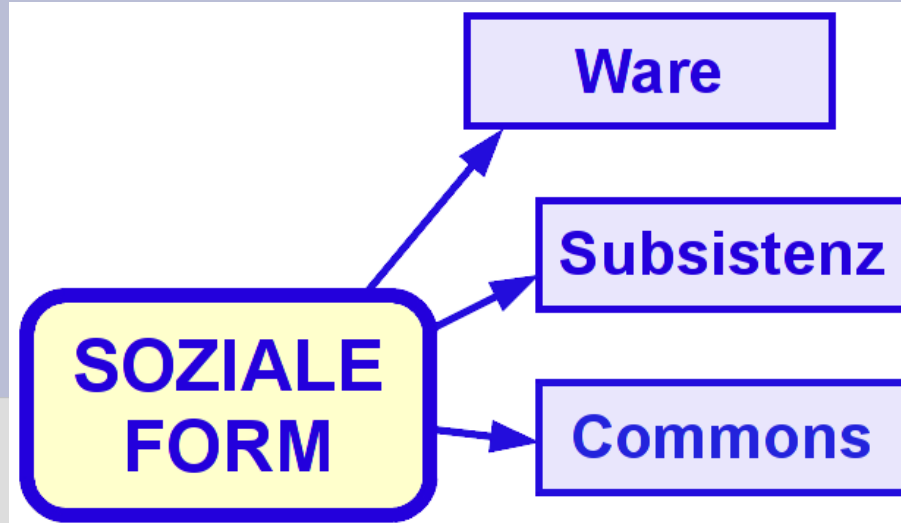
natürliche Ressourcen

- vorgefundene und unbearbeitete Ressourcen
- aber selten unbeeinflusste Naturbedingungen

hergestellte Ressourcen

- Geschaffene stoffliche oder nicht-stoffliche Voraussetzungen für die weitere Bearbeitung
 - Herstellung von Gütern
 - Herstellung/Erhaltung von Ressourcen
- Beispiele: Rohstoffe, Wissen

Soziale Form



Ware

- für den Tausch/Verkauf privat hergestelltes Gut
- Voraussetzungen sind Knappheit und Exklusion

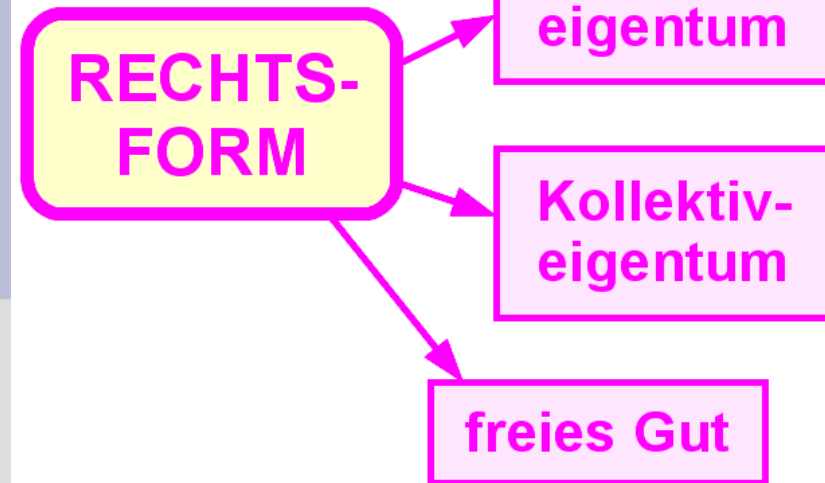
Subsistenz

- für sich selbst oder Bekannte hergestelltes Gut
- kein Tausch, sondern geben, nehmen, zirkulieren

Commons

- für allgemeine Andere hergestelltes Gut
- kein Tausch, sondern Nutzung nach Regeln
- Träger und Pfleger sind Gemeinschaften

Rechtsform



Privateigentum

- **exklusive Verfügung**
- **unabhängig von Beschaffenheit und Besitz**

Kollektiveigentum

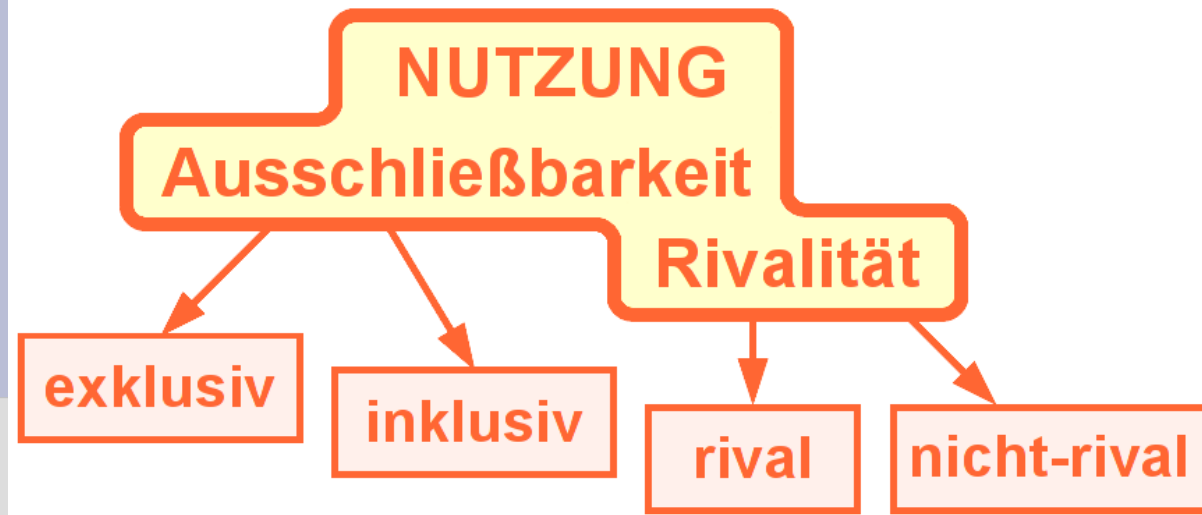
- **Privateigentum für kollektive Zwecke**
- **Gemeineigentum, Staatseigentum, AG, VEB, etc.**

Freies Gut (Niemandland)

- **sozial ungerregelte Güter im freien Zugriff**
- **die „Tragik der Allmende“ ist eine „Tragik des Niemandlands“**

später noch mehr...

Nutzung



Ausschließbarkeit

- **exklusiv:** Zugriff auf das Gut unterbunden (→Ware)
- **inklusiv:** Zugriff ist allen möglich (→Wikipedia)

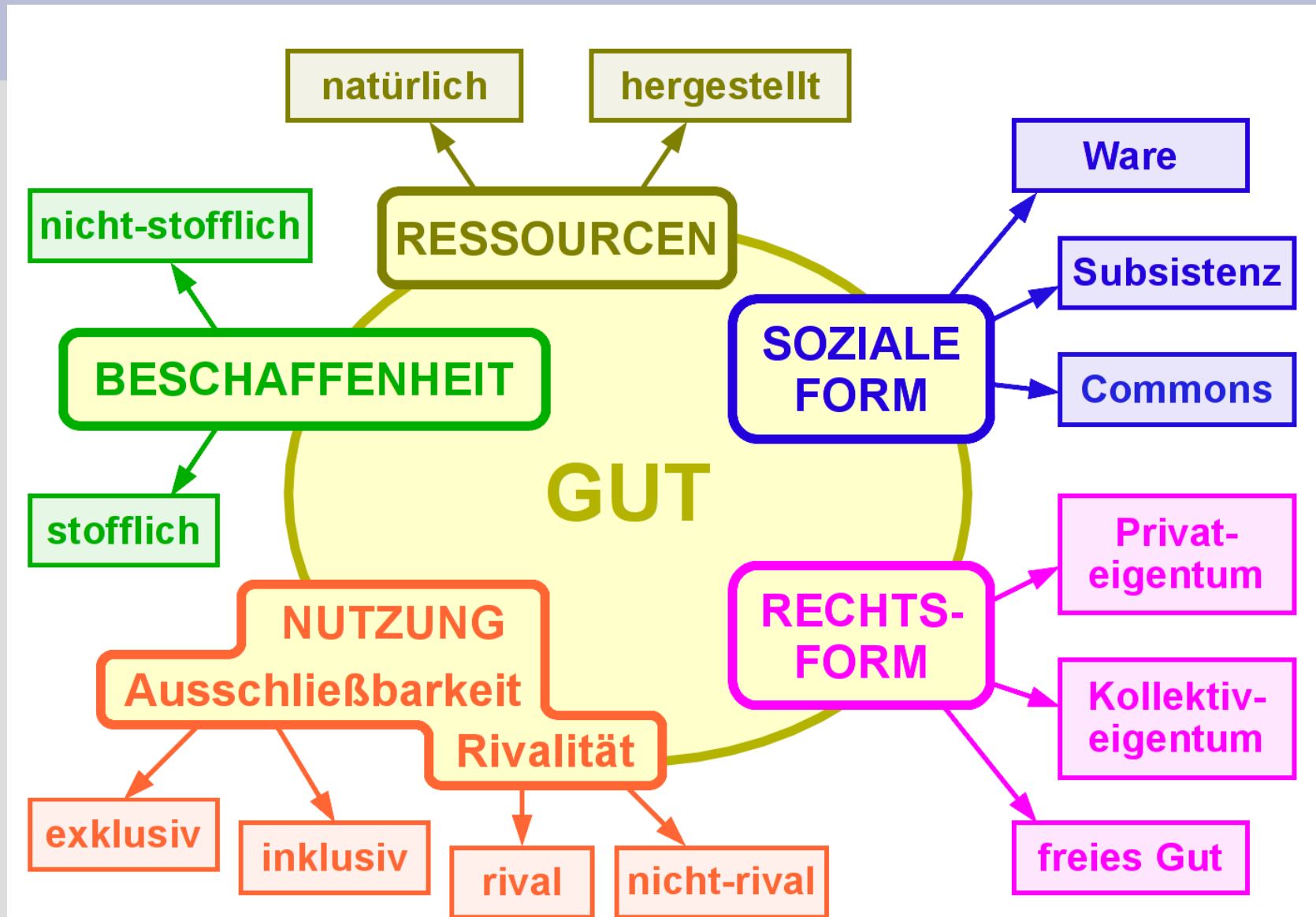
Rivalität

- **rival:** Nutzung bedeutet Nutzungseinschränkung für andere (→Apfel)
- **nicht-rival:** keine Nutzungseinschränkung für andere (→physikalische Formel)

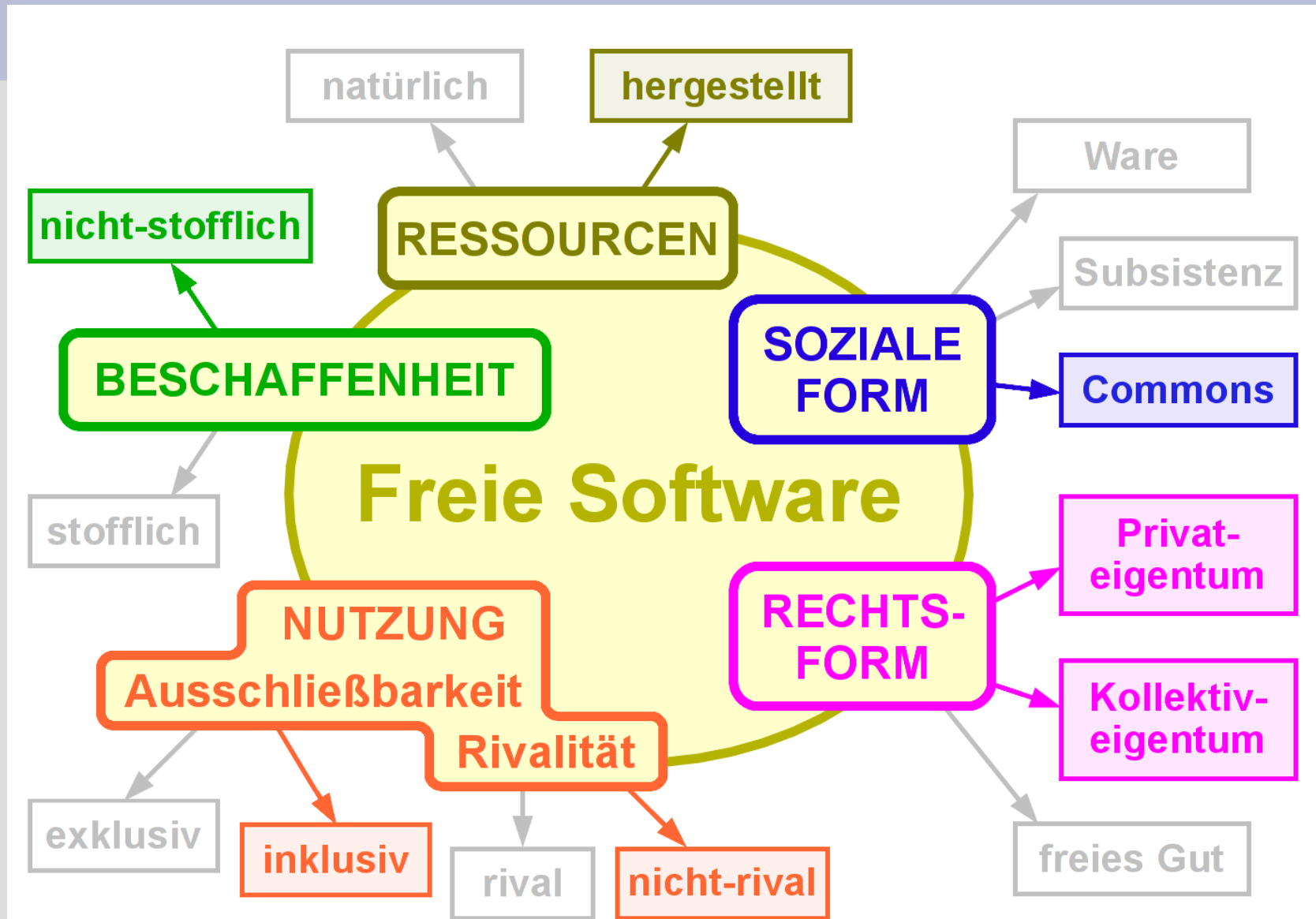
Ökonomietheorie: maßgebliche Güter-Charakteristik!

- **aber:** Exklusion ist Resultat einer Handlung (→soziale Form) und Rivalität der Beschaffenheit

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), also **keine Ware**
- ... ist Privat- oder Kollektiveigentum (Urheberrecht!)
- ... ist inklusiv und nicht-rival in der Nutzung

Aber wieso nicht:

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

Noch mal tiefer geguckt...

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**. Der Fehler der traditionellen Ökonomietheorie wird hier reproduziert: Das Gemeingut wird mit dem »**Niemandsland**« verwechselt.

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 »als solchem«.

Gemeingut / Commons (2)

Allgemein zeichnen sich Gemeingüter (Commons) dadurch aus, dass **klare Nutzungs- und Pflegeregeln** 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 is no commons without commoning.«

(Peter Linebaugh)

Das gilt ohne Einschränkung auch für die Freie Software. Aufgrund der einfachen Kopierbarkeit kann das Access-Regime jedoch vollständig offen, d.h. »frei« gestaltet werden. Die soziale Beziehung, die die Nutzenden in Relation auf das Gut einnehmen können, ist in der freien Lizenz festgelegt.

Öffentliches Gut

Das »öffentliche Gut« ist ein Begriff aus der traditionellen 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 eine Form **kollektiven Eigentums**. Alle Bestimmungen des Eigentums gelten auch hier. Beispiele: Aktiengesellschaft, Hauseigentümergeinschaft, Volkseigener Betrieb (VEB). Auch Freie Software, da hier Urheberrecht plus freie Lizenz einen Kollektivvertrag begründen.

Öffentliches Eigentum ist staatliches verwaltetes Eigentum an öffentlichen Gütern bzw. genauer: **privatrechtliches Eigentum zu öffentlichen Zwecken** (da sind sich die Juristen nicht einig).

Noch mal die Liste

Freie Software ist:

- ✓ **Gemeingut / Commons**
- ✗ ~~öffentliches Gut~~
- ✓ **Eigentum, aber ohne künstliche Knappheit**
- ✓ **Besitz**
- ✓ **Gemeineigentum, ohne künstliche Knappheit**
- ✗ ~~öffentliches Eigentum~~

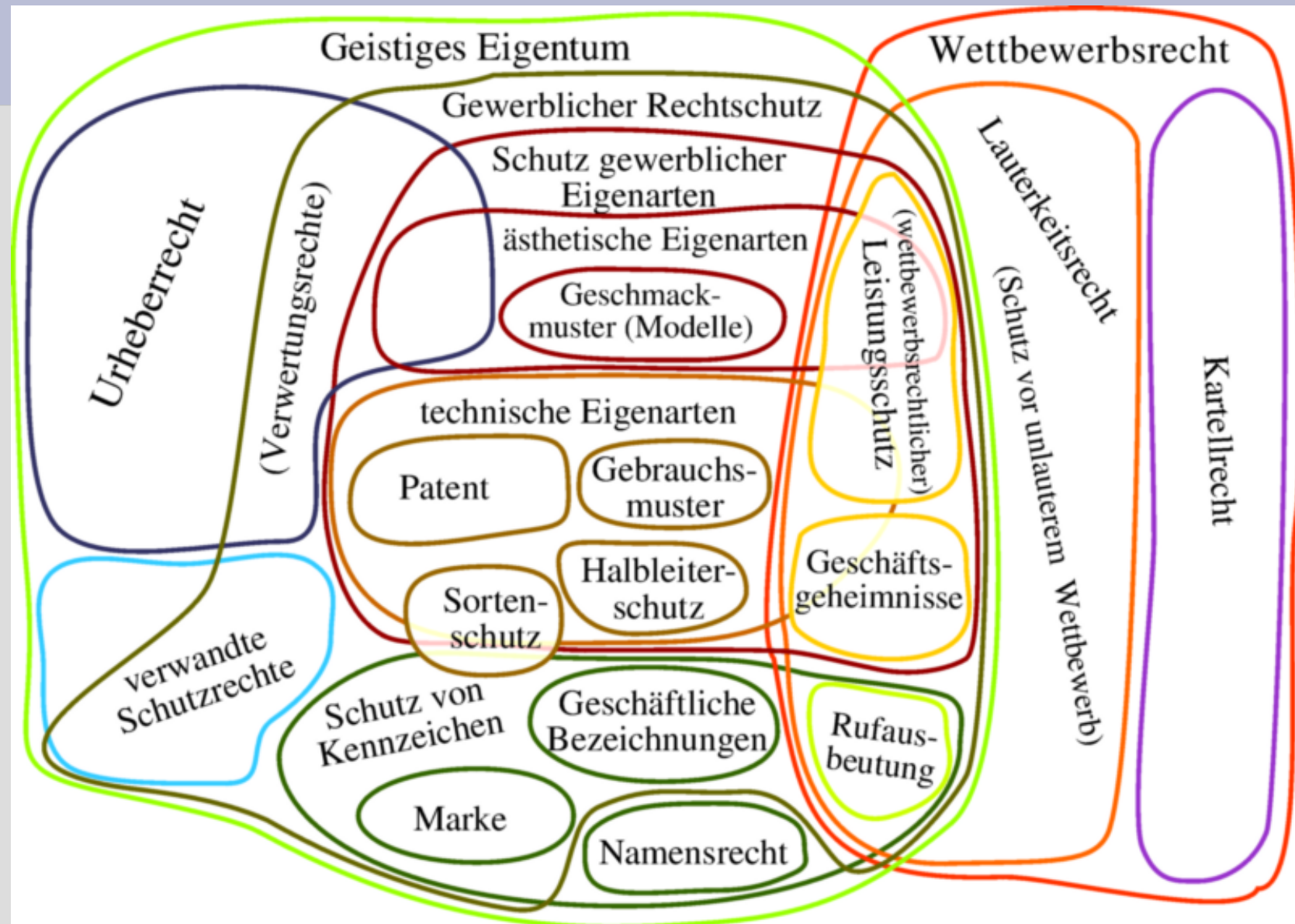
Freie Software ist also...?

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

Freie Software ist ein **nicht-stoffliches, nicht-rivales Gemeingut** im **freien, inklusiven Zugriff**, das als **Nicht-Ware** basierend auf **Wissensressourcen** 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.

III. 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.

Immaterialgüterrechts-Praxen

Das Immaterialgüterrecht vermischt zwei Aspekte:

- Anerkennung der **Urheberschaft**
- **Exklusionsrecht** zwecks Verwertung

Hiermit wird nun auf dreierlei Weise umgegangen:

- Anerkennung des Immaterialgüterrechts 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>**

IV. Gegenmacht und Verallgemeinerung

Gegenmacht als **kollektive Aneignung** hat mehrere Bedeutungen:

- Aneignung als Enteignung von Privateignern
- Aneignung als kollektiver In**besitz**nahme 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
- Z.B.: Kritische und Solidarische Universität Wien

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 »**Machtfrage**« 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>

V. Weiter lesen

Zu einigen Stichworten:

Commons – Gemeingüter:

<http://www.keimform.de/tag/contraste>

Commonsbasierte Peer-Produktion:

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>