



## Die digitalen Commons

In den letzten Jahren hat die Idee der Commons (Allmende) eine breite Rezeption erfahren, nicht zuletzt deshalb, weil online einige neue hochproduktive Zusammenhänge entstanden sind, deren Existenz und Produktivität sich nicht mehr in die gängigen Erklärungsmuster vom marktorientierten, staatlich subventionierten oder gemeinnützigen Handeln fassen lassen. Im Folgenden wird ein kritischer Überblick über diese neuen Produktionsweisen geboten, der zeigen soll, welche Dynamiken diese Zusammenhänge hervorbrachten, aber auch ihre weitere Entwicklung bedrohen.

### Was sind digitale Commons?

Die digitalen Commons umfassen Informationsressourcen, die innerhalb von Freiwilligen-Gemeinschaften unterschiedlicher Grösse und Interessenslage hergestellt und geteilt werden. Diese Ressourcen werden de facto meist als gemeinschaftliches statt als privates oder öffentliches (staatliches) Eigentum behandelt. Die Pflege der Ressourcen orientiert sich meist an der Nutzung innerhalb der Gemeinschaft und nicht am Tausch auf dem Markt. Daher ist die Trennung zwischen ProduzentInnen und KonsumentInnen in den digitalen Commons formal schwach ausgeprägt.

Die digitalen Commons haben neue Paradigmen für die Herstellung und Verbreitung kultureller Werke und Wissensgüter geschaffen, die auf dem Recht der NutzerInnen auf Zugang, Weitergabe und Veränderung beruhen. Diese neuen Paradigmen werden von drei lose verbundenen und vernetzten sozialen Bewegungen artikuliert, die eine breite, kollektive Mobilisierung anstreben mit dem Ziel, die gesellschaftliche Wirklichkeit zu verändern. Die älteste und am weitesten fortgeschrittene dieser Bewegungen ist die Free-Software-Bewegung, die sich auf Software-Codes konzentriert. Die Free-Culture-Bewegung, die sich mit Kulturgütern befasst, ist jünger und in mancher Hinsicht noch in ihrer formativen Phase. Die Access-to-Knowledge-Bewegung (A2K) konzentriert sich

---

#### Felix Stalder

Felix Stalder ist Dozent für digitale Kultur und Theorien der Vernetzung im Studiengang Medien & Kunst, Vertiefung mediale Künste an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK).

auf wissensintensive Güter wie etwa wissenschaftliche Publikationen oder Medikamente. Allen drei Bewegungen gemeinsam ist die Auffassung, dass sich kulturelle Werke und Wissensgüter im digitalen Kontext radikal von physi-



schen Gütern unterscheiden, da sie problemlos und billig kopiert, gemeinsam genutzt und verändert werden können. Es gibt also keine ethische Rechtfertigung dafür, nicht allen die Nutzung dieser Güter zu ermöglichen. Knappheit herrscht nur dann, wenn sie nach der Produktion künstlich hergestellt wird.

Politisch verfolgt die Free-Software-Bewegung das Ziel, die Nutzer-Gemeinschaften in die Lage zu versetzen, die wohl wichtigste Infrastrukturbene der Netzwerkgesellschaft, nämlich die Computer-Software, frei zu nutzen, einzusehen und zu verändern. Der Free-Culture-Bewegung geht es darum, die semiotische Demokratie zu stärken, also die Möglichkeit aller, aktiv an der kulturellen Produktion teilzunehmen und sich ungehindert am gegenseitigen Austausch zu beteiligen, der das öffentliche Leben ausmacht. Die A2K-Bewegung hat zum Ziel, die soziale Gerechtigkeit zu vermehren, und zwar besonders im Nord-Süd-Kontext. Zugangsbarrieren zu Wissensgütern sollen entfernt, die sozialen Verhältnisse verbessert und die Bandbreite der AkteurInnen, die zu dieser Entwicklung beitragen können – vor allem WissenschaftlerInnen in Entwicklungsländern – verbreitert werden.

Das Entstehen dieser Bewegungen ist ein Phänomen des umfassenden historischen Wandels von einem industriellen Wirtschaftsmodell (Fordismus) hin zu einem Netzwerk-basierten. Unternehmen und Märkte organisieren sich neu – sie wenden sich von grossen, hierarchischen, für den Massenmarkt produzierenden Firmenmodellen ab und bilden stattdessen flexible Netzwerke kleiner Einheiten, die auf sehr spezifische Bedürfnisse zugeschnittene Güter und Dienstleistungen anbieten. Darüber hinaus bewegt sich die Wertschöpfung über die Grenzen der Wirtschaft im engeren Sinn hinaus und findet nun auf breiterer gesellschaftlicher Ebene statt. Damit werden die Erfordernisse von Eigentumsregimen und die Notwendigkeit eines Austauschs auf dem Markt zumindest teilweise hinfällig. Die gesellschaftliche Wirklichkeit, die durch diese strukturellen Veränderungen geschaffen wird, ist instabil und widersprüchlich.

Die digitalen Commons bezeichnet eine Reihe von praktischen Vorstellungen, wie dieser Prozess des Wandels in eine demokratische und faire Richtung gelenkt werden kann. Die Dezentralisierung soll gefördert, Partizipationshindernisse sollen beseitigt und die Machtmonopole über das geistige Eigentum abgebaut werden. Die Commons stellen ein drittes Modell der gesellschaftlichen Produktion dar, das weder vom Staat abhängig noch am Markt orientiert ist, obwohl es sich bisweilen mit beiden überschneiden kann. In diesem Sinne sind die Commons nicht ›anti-kapitalistisch‹ sondern ›a-kapitalistisch‹.



## Freie Software

Das neue Produktionsparadigma der digitalen Commons geht auf die Software-Entwicklung in den 1980er-Jahren zurück. Damals war die Vorstellung von Software als standardisiertes Produkt für den Massenmarkt noch relativ neu. Erst ab Mitte der 1970er-Jahre etablierte eine neue Generation von Firmen wie Microsoft (gegründet 1975) dieses Modell. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte die Computerindustrie Software als Zubehör des eigentlichen Produkts, der Hardware, betrachtet. Software mit gegenseitiger Hilfe der ProgrammiererInnen zu verbessern, gehörte zur ursprünglichen Softwarekultur und wurde später als Strategie zur Bekämpfung der künstlichen Trennung zwischen ProduzentInnen und NutzerInnen neu aktiviert. Um eine Alternative zu organisieren, gründete Richard M. Stallman die Free-Software-Bewegung, die im Bereich der Software vier Grundfreiheiten verwirklichen will: die Freiheit, Software für jeden Zweck zu nutzen; die Freiheit, das Programm uneingeschränkt zu verändern; die Freiheit, Kopien weiterzugeben, um anderen zu helfen; die Freiheit, Veränderungen des Programms weiterzugeben, so dass andere daraus Nutzen ziehen können. Um diese Freiheiten abzusichern, verfasste Stallman eine Lizenz (die GNU General Public License GPL), unter der heute ein Grossteil der freien Software veröffentlicht wird. Die Lizenz enthält eine Bestimmung, wonach die Weitergabe der Software – als exakte Kopie oder als Verbesserung – unter derselben Lizenz erfolgen muss. Wer dieser Regel nicht zustimmt, hat von vornherein kein Recht, die Software zu nutzen. Mit der Zeit nahm die Menge der verfügbaren freien Software beträchtlich zu. Als Linus Thorvalds in den frühen 1990er-Jahren das letzte fehlende Stück beitrug (den Kernel, Linux), stand ein vollständiges freies Betriebssystem zur Verfügung. Am Ende der Dekade erreichte die freie Software (oder Open-Source-Software, ein Begriff, der 1998 mit Blick auf die Akzeptanz in der Wirtschaft geprägt wurde) den Mainstream: zuerst am Backend (Server-Software), und in den letzten Jahren auch auf dem Desktop und in mobilen Geräten (Android).

Der Erfolg der freien Software hat gezeigt, dass unter den Bedingungen des Internets – billige autonome Kommunikation mit hoher Reichweite, dezentralisierte Verteilung, hoch entwickelte Technologien der Informationsorganisation – eine offene, selbstorganisierte Zusammenarbeit nicht nur ethisch, sondern zumindest in diesem Fall punkto Qualität, Preis und Innovation auch sehr effizient ist. Eine neue institutionelle Ökologie entstand, die in einem Wettbewerbsverhältnis zum fordistischen Produktionsmodell stand: offene, jedoch strukturierte Gemeinschaften von Freiwilligen, Non-Profit-Stiftungen, die diese Gemein-  
 schaf-



ten unterstützen, kommerzielle und nicht-kommerzielle Akteure, die ihre individuellen Interessen und Strategien verfolgen und dabei die gemeinschaftliche Ressource (die Code-Basis) nutzen und stärken. Das sich so herausbildende, neue Geschäftsmodell konzentrierte sich darauf, spezifische Probleme zu lösen, anstatt identische Kopien zu verkaufen. Neue soziale Normen setzten sich durch, die den Wettbewerb um persönliche Anerkennung unter Gleichen (peers) mit der Zusammenarbeit beim Lösen gemeinsamer Probleme verknüpften. Das Copyright blieb zwar auf der formalrechtlichen Ebene unberührt, wurde aber insofern auf den Kopf gestellt, als freie Lizenzen die Freiheit der NutzerInnen gewährleisten, statt die Kontrolle durch den Hersteller zu sichern.

Die Free-Software-Bewegung ist auch eine machtvolle politische Kraft geworden, die von einem immer grösseren Teil der IT-Industrie unterstützt wird. 2007 verhinderte eine koordinierte politische Kampagne im EU-Parlament eine Änderung des Patentrechts, die es Unternehmen ermöglicht hätte, »computer-implementierte Innovationen« patentieren zu lassen (Software-Patente). Das war eine historische Errungenschaft. Zum ersten Mal wurde eine Ausweitung des Schutzes des geistigen Eigentums mit einer expliziten Bezugnahme auf die Praxis und die Vision der digitalen Commons und das damit mögliche Produktionsmodell der freien Software verhindert.

### Freie Kultur

In den frühen 1990er-Jahren ist das Internet zu einem Massenmedium für ProgrammiererInnen geworden. Damit wurde auch einer raschen Entwicklung des Modells der freien Software der Weg geebnet. Zur Jahrtausendwende waren die erschwinglichen Computer leistungsfähig genug, um eine breite Palette (semi-)professioneller kultureller Produktionstools zu unterstützen. Ausserdem hatte sich das Internet in weiten Bereichen der Gesellschaft durchgesetzt, wenn auch regional und sozial unausgewogen. Kernbereiche der gesamten Wirtschaft stiegen von der Logik der Massenproduktion auf ein »informationelles Paradigma« um, das von den ArbeitnehmerInnen kommunikative und kreative Leistungen fordert und den Bereich der kulturellen Produktion enorm verbreiterte (Kreativwirtschaft). Damit hatten mehr Menschen als je zuvor die Fähigkeiten und die Mittel, ihre eigenen kulturellen Werke herzustellen und zu vertreiben.

Ende der 1990er-Jahre wurde das Spannungsverhältnis zwischen der zunehmend restriktiven Gesetzgebung und der wachsenden Beliebtheit von freizügigen, kulturellen Praktiken deutlich sichtbar und erreichte den Mainstream. Eine grosse Zahl von NutzerInnen und ProduzentIn-



nen sahen die Notwendigkeit, die eigene Kulturproduktion zu verteidigen, und zwar teilweise als Reaktion auf die Aggressivität der Kreativwirtschaft, teilweise infolge der Inspiration durch die Free-Software-Bewegung. Die Free-Culture-Bewegung begann Gestalt anzunehmen. Eines ihrer Ziele war die Entwicklung von Instrumenten, die es ermöglichen sollten, die bestehenden Copyright-Gesetze für die Förderung des Teilens und Veränderns kultureller Werke fruchtbar zu machen, statt sie einzuschränken. Nach dem Vorbild der Free-Software-Bewegung wurde eine Reihe von Lizenzen entwickelt, die es den HerstellerInnen ermöglichen, ihre Werke frei zur Verfügung zu stellen. 2001 wurden Creative Commons (CC) zu einem zentralen Element der freien Kultur: Dabei werden leicht einsetzbare und auf individuelle Bedürfnisse zugeschnittene Lizenzmodelle angeboten, die es ermöglichen, jeweils einige Rechte der Öffentlichkeit zu übertragen. Unter einer Creative-Commons-Lizenz veröffentlichte Werke sind für nicht-kommerzielle Zwecke immer frei verfügbar. Einige Versionen der Lizenz erlauben eine Veränderung des Werks, andere eine kommerzielle Nutzung. Ein Zusammenwirken von richtigem Zeitpunkt, solider und nutzerInnenfreundlicher Implementierung und bedeutender Unterstützung seitens führender amerikanischer Universitäten machten die CC-Lizenzen zum De-facto-Rechtsstandard der freien Kultur.

Trotz der Bedeutung von Creative Commons für die Free-Culture-Bewegung waren sie nicht gegen interne Kritik gefeit. Am häufigsten wurde dabei das Fehlen einer Definition von Freiheit innerhalb des CC-Projekts genannt. CC bietet eine Reihe von Lizenzen, die untereinander nicht kompatibel sind (so kann etwa ein Werk, das die kommerzielle Nutzung erlaubt, nicht mit anderen vermischt werden, die diese verbieten) und die NutzerInnen auch viel stärker einschränken, als es die Free-Software-Lizenzen tun, an denen sich Creative Commons orientiert hatten. Die am meisten genutzte CC-Lizenz erlaubt keine kommerzielle Verwendung, und ein Viertel aller CC-lizenzierten Werke erlaubt keine Veränderungen. Manche Kritikpunkte sind von Creative Commons aufgegriffen worden; dennoch ist die Free-Culture-Bewegung entlang dieser Linie grundsätzlich gespalten. Die eine Seite steht auf dem Boden der liberalen Philosophie der Individualrechte und geht von der Festlegung des Rechts der Hersteller aus, die Verwendung der eigenen Werke zu kontrollieren. Aus dieser Sicht werden Lizenzen benötigt, die es einfach machen, der Öffentlichkeit bestimmte Verwendungen zu ermöglichen und so das Copyright im digitalen Bereich praktisch anwendbar zu machen. Die andere Seite ist stärker vom Gemeinschaftsethos der Free-Software-Bewegung beeinflusst. Sie hält die Trennung von ProduzentIn



und KonsumentIn für künstlich und rückt daher die Gemeinschaft ins Zentrum, die entsteht, wenn Werke frei genutzt und erweitert werden können, um so einen immer grösseren Pool gemeinsamer Ressourcen zu schaffen. Demnach begründet die Tatsache, dass eine Einzelperson ein Werk (oder einen Teil davon) geschaffen hat, das Recht auf Namensnennung (um Anerkennung zu ernten), nicht aber das Recht, andere von der Nutzung und der Erweiterung des Werks auszuschliessen. Für eine Seite ist so die gemeinschaftliche Orientierung eine von mehreren Optionen (die freizügigste CC-Lizenz entspricht in etwa einer Free-Software-Lizenz), für die anderen ist sie die Grundlage dessen, worum es bei Free Culture geht. Diese philosophischen Unterschiede werden wohl nicht sobald überwunden werden. Dennoch bemüht man sich in der Praxis, die Reibungsflächen zu vermindern, etwa indem die Inkompatibilität der verschiedenen Free-Culture-Lizenzen reduziert wird, so dass der Werkefluss über Domain-Grenzen hinweg erleichtert wird.

### Access to Knowledge (A2K)

Ein Auslöser für die Entstehung der A2K-Bewegung war der Streit über den Zugang zu anti-retroviralen Medikamenten für die Bekämpfung von HIV/AIDS in Südafrika. In den 1990er-Jahren war ein neuer Medikamententyp verfügbar geworden, der die Lebenserwartung der PatientInnen erheblich verbesserte. Um dieser Situation Rechnung zu tragen, änderte Südafrika seine Gesetze und gestattete ›Parallelimporte‹, also den Bezug über Drittanbieter, besonders über indische und brasilianische Generika-Hersteller. 1998 klagten daraufhin 39 der grössten Pharmahersteller gegen die südafrikanische Regierung im Rahmen einer mit den US- und EU-Regierungen abgestimmten Strategie, die Südafrika den Import solcher Produkte unmöglich machen sollte. Dieser Schritt führte zu einer Kampagne, die von Gruppen wie ›Ärzte ohne Grenzen‹ organisiert wurde, um das Recht der südafrikanischen Regierung zu unterstützen, diese wichtigen Medikamente für die Bevölkerung verfügbar zu machen. 2001 hatte die Kampagne Erfolg, die Klage wurde zurückgezogen.

Trotz des anhaltenden Drucks durch Pharmahersteller und westliche Regierungen begannen auch die Regierungen anderer Entwicklungsländer, Gesetze zu verabschieden, die Parallelimporte ermöglichten und Zwangslizenzen einführten. Im Zuge dieser Auseinandersetzungen machten die Entwicklungsländer immer stärker ihre Interessen innerhalb der Politik des geistigen Eigentums deutlich und forderten, dass ihre Bedürfnisse auf der höchsten politischen Ebene, der in Genf beheimateten UNO-Unterorganisation World Intellectual Property Organi-



zation (WIPO), anerkannt werden. Das Ergebnis war die Formulierung einer Entwicklungsagenda (development agenda). Darin werden die Notwendigkeit des Zugangs zu geistigem Eigentum im Interesse angestrebter Entwicklungsziele festgestellt sowie der »Nutzen einer fruchtbaren Public Domain« und der »Schutz traditionellen Wissens« als explizite Ziele einer weiterführenden Politik festgehalten. Nach Jahren der Kampagnen und des Lobbyings durch Regierungen wurde die Entwicklungsagenda 2007 formal angenommen.

Der zweite grosse Schwerpunkt der A2K-Bewegung ist die Veränderung des wissenschaftlichen Publikationswesens durch Open Access. Dass WissenschaftlerInnen ihre Aufsätze der Forschung kostenlos zur Verfügung stellen, ohne dafür ein direktes Entgelt zu beziehen, hat eine lange Tradition. In den letzten zehn Jahren sind allerdings die Preise für kommerzielle wissenschaftliche Fachzeitschriften enorm angestiegen, was die Budgets der Bibliotheken erheblich belastet und die Anzahl der WissenschaftlerInnen, die Zugang zu diesen Zeitschriften haben, verringert. Eine Antwort auf dieses Problem ist die Schaffung von Open-Access-Zeitschriften. Bei diesen ist der wissenschaftliche Begutachtungsprozess ebenso streng wie in den herkömmlichen Zeitschriften; der Unterschied besteht im Wesentlichen darin, dass das Endprodukt – die publizierten Aufsätze – der Öffentlichkeit kostenlos zur Verfügung gestellt wird, häufig unter einer CC-Lizenz. Dabei handelt es sich in vielfacher Hinsicht nur um die Aktualisierung einer Kernpraxis der modernen Wissenschaft: nämlich Forschungsergebnisse durch Publikation einem möglichst breiten Prüfungsprozess zu unterziehen, indem die Möglichkeiten des Internets genutzt werden. Seit dem Auftakt mit der Budapest-Open-Access-Initiative im Jahr 2002 sind zahlreiche neue Open-Access-Zeitschriften gegründet worden. Und viele öffentliche Förderinstitutionen, auch der Schweizerische Nationalfonds, verlangen heute, dass die von ihnen finanzierten Forschungsarbeiten innerhalb einer angemessenen Frist frei zugänglich gemacht werden.

### Ausblick

In relativ kurzer Zeit haben die Bewegungen zur Bildung der digitalen Commons sehr erfolgreich praktische Antworten auf dringende Probleme gefunden. Diese Antworten beginnen die neuen Möglichkeiten einer vernetzten Welt zu realisieren, einer Welt, in der so viele Menschen wie nie zuvor die Fertigkeiten und die Mittel haben, zur intellektuellen Wertschöpfung beizutragen und dabei unterschiedliche ökonomische, soziale, kulturelle oder wissenschaftliche Interessen verfolgen. Das Gemeinsame muss eben gerade nicht zu einer Vereinheitlichung führen,





sondern kann Grundlage für eine enorme Vielfalt und Kontextsensitivität sein. Obwohl viele politische, rechtliche und ökonomische Fragen noch gelöst werden müssen, stellen die digitalen Commons einen Paradigmenwechsel dar, in dem neue technische, soziale und wirtschaftliche Rahmenbedingungen bereits die Umriss einer Informationsordnung geschaffen haben, die gerechter, ökonomisch produktiver und politisch demokratischer ist als das derzeitige Regime von Informationsmonopolen. Diese Bewegung könnte entscheidend dazu beitragen, dass sich das Autonomie stärkende und nicht das kontrollierende Potenzial der neuen digitalen Infrastrukturen durchsetzt. Die bisher erzielten Fortschritte reichen jedoch noch nicht aus, und es ist auch nicht sicher, dass sie anhalten werden.

Freie Software wird von einer kommerziellen Entwicklung hin zur »Software as Service« bedroht, wobei die NutzerInnen keinen direkten Zugang zur eigentlichen Software haben. Vielmehr liegt diese auf Servern, deren Dienste verwendet werden dürfen, allerdings bei ständig ändernden Nutzungsbedingungen. Muss die Software selbst nicht mehr verteilt werden, verliert die Freie-Software-Lizenz ihre Wirkung. Die NutzerInnen könnten neuerlich von Tools abhängig werden, die von der Überprüfung durch die Öffentlichkeit geschützt sind und entwickelt werden, um den Interessen ihrer Eigentümer statt jenen der NutzerInnen zu dienen. Die digitalen Commons werden von dem permanenten Bestreben der Unterhaltungsindustrie bedroht, ihre veralteten Geschäftsmodelle durch eine zunehmend verschärfte IP-Gesetzgebung zu schützen. Und sie werden auch, was überraschend anmuten mag, von den Social-Networking-Plattformen des Web 2.0 bedroht. Während diese Plattformen durchaus kooperative Praktiken ermöglichen, schaffen sie auch neue Machtzentren, die auf Informationsmonopolen beruhen. In diesem Fall geht es nicht um Content, sondern um die Anhäufung von Daten der NutzerInnen in den Datenbanken der zentralisierten Plattformen. Folglich haben wir es einer paradoxen Situation zu tun, in der eine Infrastruktur sowohl das Autonomie stärkende als auch das kontrollierende Potenzial der neuen Technologien verwirklicht. Dabei überlässt sie die NutzerInnen dem Gutdünken mächtiger Unternehmen, die das Verhalten der NutzerInnen mehr oder weniger subtil so lenken können, wie es ihren Interessen entspricht. Die von der A2K-Bewegung erzielten Fortschritte werden durch Veränderungen der institutionellen Struktur der internationalen Politik bedroht, die sich von formal repräsentativen Einrichtungen wie der WIPO wegbewegt, sobald diese als Feinde der Interessen der Machtzentren wahrgenommen werden. Solche Veränderungen können entweder durch Geheimverhandlungen





## Politische Ökonomie

zwischen einigen wenigen Staaten herbeigeführt werden, oder indem bilateralen Abkommen zwischen Parteien mit sehr unterschiedlicher Verhandlungsmacht der Vorrang eingeräumt wird.

Im Informationszeitalter reicht die Art, wie wir Information oder Kultur- und Wissensgüter erhalten, nutzen und verteilen, an den Kern der Gesellschaft heran, in der wir leben. Die Ethik und die Praktiken, die die digitalen Commons ausmachen, sind eine notwendige (jedoch alleine nicht ausreichende) Voraussetzung, um unsere Arbeit für eine funktionierende Demokratie, soziale Gerechtigkeit und neue Gemeinschafts- und Solidaritätserfahrungen zu verwirklichen. Die Bestandteile sind alle vorhanden, es wird aber eine Menge Kreativität und Entschlossenheit brauchen, um sie zu einem Bild zusammenzufügen, das die meisten von uns mögen.