

Dieser Artikel ist Teil des  
Open Source Jahrbuchs 2008



erhältlich unter [www.opensourcejahrbuch.de](http://www.opensourcejahrbuch.de).

Die komplette Ausgabe enthält viele weitere interessante Artikel. Sie können diesen und andere Artikel im Open-Source-Jahrbuch-Portal kommentieren oder bewerten: [www.opensourcejahrbuch.de/portal/](http://www.opensourcejahrbuch.de/portal/). Lob und Kritik sowie weitere Anregungen können Sie uns auch per E-Mail mitteilen.

# Richard Stallmans Goldene Regel und das „Digital Commons“\*

GLYN MOODY



(CC-Lizenz siehe Seite 281)

Durch die allseits bekannten Erfolge freier Software beeinflussen jetzt auch allmählich die artverwandten Formen des Open Access, Open Data, Open Content etc. das öffentliche Bewusstsein. Dabei werden sie jedoch im Allgemeinen nur als bloße, wenn auch interessante, Anwendungen, d. h. als Imitationen, der Idee hinter freier Software gesehen. Dabei verliert man jedoch das große Ganze aus den Augen, denn durch die gemeinsamen Anstrengungen aller dieser Bewegungen entsteht ein riesiges, vollkommen neues *Digital Commons* des Wissens. Die größten Hindernisse bei der Ausweitung dieses *Commons* sind nunmehr eher rechtlicher als technischer Natur. Sie sind das Ergebnis politischer Lobbyarbeit durch die Content-Industrie, der es nicht gelungen ist, ihre Denkweise an eine digitale statt analoge Welt anzupassen. Die wachsende Wirtschaftlichkeit von Open-Source-Unternehmen, die ihre Software frei mit ihren Kunden teilen, zeigt neue Geschäftsmodelle auf, die das *Commons* annehmen, anstatt es einzuschränken.

*Schlüsselwörter:* Geistige Monopole · Digital Commons · Open Access · Open Data · Open Content · Teilen

## 1 Einleitung – Die goldene Regel

Als Richard Stallman 1983 sein GNU-Projekt<sup>1</sup> ankündigte, erklärte er seine Beweggründe dafür so:

Ich denke, dass die „Goldene Regel“ es erfordert, dass ich, wenn ich ein Programm mag, es mit anderen Leuten, die es mögen, teilen muss.

---

\* Aus dem Englischen von Janine Heinrich.

1 Siehe <http://www.gnu.org/>.

Ich kann nicht guten Gewissens eine Nichtveröffentlichungserklärung oder eine Softwarelizenzklärung unterschreiben. Damit ich weiterhin Computer benutzen kann, ohne meine Prinzipien zu verletzen, habe ich entschieden, einen ausreichenden Korpus an freier Software zusammenzustellen, sodass ich in der Lage sein werde, ohne jede nicht freie Software zurechtzukommen.<sup>2</sup>

1999 fügte er in einem Interview Folgendes hinzu:

Das große Ziel [des GNU-Projekts] ist es, die Freiheit der Nutzer sicherzustellen, indem man ihnen freie Software zur Verfügung stellt und einen möglichst großen Spielraum für die Nutzung gänzlich freier Software bietet. Die Idee hinter GNU ist es ja gerade, den Menschen die Möglichkeit zu geben, mit ihren Computern zu arbeiten, ohne die Dominanz einer weiteren Instanz hinnehmen zu müssen. Sie sollen mit der Software arbeiten können, ohne, dass der Urheber der Software sagt: „Ich werde dir nicht zeigen, wie das funktioniert; ich werde dich vollständig von mir abhängig machen, und wenn du die Software mit deinen Freunden teilst, dann werde ich dich der Softwarepiraterie bezichtigen und ins Gefängnis stecken lassen.“ (Moody 2001)

Nach der Veröffentlichung des aufschlussreichen Essays „Die Kathedrale und der Basar“ von Eric Raymond (1999), in dem gezeigt wird, warum freie Software so erfolgreich ist, hat man sich mehr auf das „Wie“ von freier Software konzentriert. Man war so begeistert von der Feststellung, dass dieselben grundlegenden Methoden der dezentralisierten, gemeinschaftlichen Entwicklung auch auf Bereiche angewendet werden können, die weit über Software hinausgehen, sodass das „Warum“ von freier Software – Stallmans „Goldene Regel“ des Teilens – fast in Vergessenheit geriet.

Das ist zwar verständlich, aber trotzdem zu bedauern. Konzentriert man sich ausschließlich auf die Vielfalt der möglichen Anwendungsbereiche des Konzepts freier Software, so lässt man die Gemeinsamkeit außer Acht, die einem Großteil der Projekte zu Grunde liegt, nämlich zu teilen und einen uneingeschränkten Online-Zugang zu den größten Beständen des digitalen Wissens der Welt zu ermöglichen.

Die Rolle der freien Software bei diesem großen Vorhaben ist eindeutig. Da proprietäre Software eine Tatsache ist und normalerweise nicht geteilt oder untersucht werden kann, hat sich das GNU-Projekt die Aufgabe gestellt, diese Software nachzuzahlen und für jedes ihrer Bestandteile freie und im Internet zugängliche Versionen zur Verfügung zu stellen, die der Benutzer anwenden, untersuchen und teilen kann. Andere Projekte, die nicht offiziell zum GNU-Projekt gehören – wie z. B. der Linux-Kernel – funktionieren auf dieselbe Weise. Fasst man diese Anstrengungen zusammen, so entsteht ein Korpus von freiem Code, der für jeden zugänglich ist. Es wird ein

---

<sup>2</sup> Siehe <http://groups.google.com/group/net.unix-wizards/msg/4dadd63a976019d7> [10. Feb. 2008].

Gemeingut gebildet, welches im Gegensatz zu den frühen Gemeingütern – normalerweise Ländereien zur freien Benutzung durch alle Anwohner – ein digitales und als solches gegen die „Tragedy of the Commons“ (Hardin 1968) resistent ist, da seine Ressourcen wiederholt und mit jedem geteilt werden können, ohne sie zu erschöpfen.

Die Erkenntnis, dass ein *Digital Commons* nach seiner Schaffung potenziell von jedem, der Zugriff darauf hat, genutzt und verwertet werden kann, fördert die gemeinsame Nutzung riesiger Bestände von sowohl alten als auch neuen Online-Inhalten (dies erfordert oft eine Digitalisierung). Zusammengefasst helfen sie bei der erstmaligen Entwicklung eines gigantischen *Digital Commons* des Wissens, basierend auf der Annahme, dass der Zugang dazu für jeden kostenlos und die Nutzung uneingeschränkt sein soll. Dies alles geschieht in dem Glauben, dass es letztlich zu einer gesellschaftlichen Bereicherung führt.

## 2 Aufbau von Digital Commons

Auch wenn Stallmans GNU-Projekt der bekannteste Versuch zur Entwicklung eines *Digital Commons* ist, war er bei Leibe nicht der erste. Diese Ehre gebührt Michael Hart und seinem *Project Gutenberg*<sup>3</sup>. Die Idee dazu wurde geboren, als Hart im Jahr 1971 Nutzungszeit für einen der ersten Großrechner erhielt. Er fragte sich, wie er dieses Geschenk am wirkungsvollsten nutzen könnte und erkannte, dass durch die Digitalisierung eines gedruckten Buchs jeder – oder zumindest die Nutzer des Netzwerks – ein Exemplar bekommen könnte, ohne dass Mehrkosten entstünden.

Aber wie Stallman war sich auch Hart bewusst, dass die vielfache Stärke, die man durch das Teilen digitaler Medien erlangt, so etwas wie eine moralische Verpflichtung begründete, da man mit so geringen Mitteln so viel erreichen kann. Die Aufgabe, so viele Bücher wie möglich zu digitalisieren und so weit wie möglich zu verteilen, nannte Hart *Project Gutenberg*, in der Hoffnung, dass sein Einfluss auf die Verbreitung und Demokratisierung des Wissens so bedeutend sein würde wie Gutenbergs Entwicklung des Buchdrucks.

Auch arbeitete Hart, wie Stallman, zu Beginn seines großen Projekts allein. Nach und nach schlossen sich ihm jedoch Gleichgesinnte, die sich von der Logik seines Vorhabens inspiriert sahen, an. Mit der Gründung der *Distributed Proofreaders*<sup>4</sup> im Jahr 2000 wurden einige Grundsätze der freien Software, wie z. B. die dezentrale Entwicklung separater Einheiten im gesamten Internet, eingeführt. 2005 startete man das Projekt *LibriVox*<sup>5</sup>, welches Texte des *Project Gutenberg* in frei verfügbare Hörbücher umwandelt. Dies verdeutlicht, wie ein *Digital Commons* zur Entstehung eines vollkommen neuen *Digital Commons* führen kann.

---

3 Siehe [http://www.gutenberg.org/wiki/Main\\_Page](http://www.gutenberg.org/wiki/Main_Page) [10. Feb. 2008]

4 Siehe <http://www.pgdp.net/c/> [10. Feb. 2008].

5 Siehe <http://librivox.org/> [10. Feb. 2008].

Für die freie Verbreitung von Texten konnte das *Project Gutenberg* jedoch nur jene nutzen, die lizenzfrei erhältlich sind, da Urheberrechtsgesetze weltweit vorgeben, wie viel Zeit vergehen muss, bevor ein neu erschienenes Buch frei verfügbar wird. Als das Urheberrecht zu Beginn des 18. Jahrhunderts in England geschaffen wurde, betrug dieser Zeitraum 28 Jahre nach Veröffentlichung eines Werks.<sup>6</sup> Diese Schutzfrist wurde jedoch im letzten Jahrhundert in verschiedenen Ländern auf 50 oder sogar 70 Jahre nach dem Tod des Verfassers erweitert. Das führt dazu, dass zeitgenössische Texte nicht nur nicht aufgenommen werden können, sondern dass ein Großteil der Schriften des 20. Jahrhunderts nicht verfügbar sind. Das stellt einen massiven Verlust dar.

Die rechtlichen Einschränkungen, denen das *Digital Commons* – in diesem Fall Online-Texte – durch die ständige Verschärfung von Urheberrechtsgesetzen ausgesetzt ist, haben den bekannten Rechtsanwalt und Professor für Rechtswissenschaften Lawrence Lessig, dazu veranlasst, deren Rechtmäßigkeit vor einem amerikanischen Gericht anzufechten. Zwar verlor er den Fall, aber er fand eine Lösung, wie man den Schaden mit einer von Richard Stallman inspirierten Methode begrenzen könnte. Letzterer hatte die so genannte Copyleft-Lizenz (*GPL*)<sup>7</sup> erfunden und nutzte somit das Urheberrechtsgesetz, um sicherzustellen, dass sich niemand als Urheber der Codes des GNU-Projekts bezeichnen und sie in unfreie Codes umwandeln kann. Lessig gründete mit einigen anderen das *Copyright's Commons*, welches später in *Creative Commons*<sup>8</sup> (CC) umbenannt wurde und die Anwendung von neuen Creative-Commons-Lizenzen<sup>9</sup> überwacht.

Wie schon durch die GPL-Lizenzen, erhalten die Nutzer auch durch die CC-Lizenzen gewisse Sonderrechte, wie z. B. das Recht, Kopien anzufertigen oder das Recht, ein Werk frei zu verändern, um so die Einschränkungen durch die jüngsten Gesetzesänderungen zum Urheberrecht zu beseitigen. Somit haben sie die Möglichkeit, gemeinsam an Projekten zu arbeiten, so wie sie auch gemeinsam freie Software entwickeln können.

Auch Wissenschaftler bauen bekanntermaßen auf den Entdeckungen anderer, die normalerweise in Form von Aufsätzen in Zeitschriften veröffentlicht werden, auf.<sup>10</sup> Letztere sind unverzichtbar für diejenigen, die mit den neuesten Entwicklungen auf einem Gebiet Schritt halten wollen, können jedoch sehr teuer sein, da Abonnements für gewöhnlich tausende Euro pro Jahr kosten. Dadurch sind sie nicht nur für Forscher in Entwicklungsländern unerschwinglich, sondern auch für Universitätsbibliotheken im Westen, die mit einem knappen Budget auskommen müssen. Außerdem können nicht einmal jene Menschen, die einen Großteil der Forschung öffentlicher Einrichtungen finanzieren, nämlich die Steuerzahler, die Ergebnisse dieser Arbeit sehen.

---

6 Siehe <http://www.copyrighthistory.com/anne.html>.

7 Siehe <http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html> [10. Feb. 2008].

8 Siehe <http://creativecommons.org/> [10. Feb. 2008].

9 Siehe <http://creativecommons.org/about/license/> [10. Feb. 2008].

10 Daher hat *Creative Commons* ein *Science Commons* gegründet (siehe <http://sciencecommons.org/>) [10. Feb. 2008].

Die Open-Access-Bewegung versucht genau dies zu ändern, indem sie ein *Digital Commons* für Forschungsergebnisse aufbaut, ohne jedoch wichtige Bestandteile traditioneller wissenschaftlicher Veröffentlichungen, wie z. B. die Begutachtung durch Fachkollegen, über Bord zu werfen.<sup>11</sup> Der Kernpunkt des Open-Access-Ansatzes ist die Veröffentlichung der Aufsätze im Internet, da die Kosten dafür verschwindend gering sind, während gedruckte Zeitschriften zwangsweise teurer herzustellen sind. Dadurch sind sie nicht mehr für die breite Masse zugänglich.

Der erste Versuch, wissenschaftliche Aufsätze in großem Rahmen elektronisch zu verbreiten, war das Projekt *arXiv.org*<sup>12</sup>, bei dem Physiker ihre Vorabdrucke kostenlos ins Internet stellen können. Interessant hierbei ist, dass der Gründer dieses Projekts, Paul Ginsparg, schon 1985 mit dem GNU-Manifest vertraut war und bereits in den 1970er Jahren durch seinen Bruder, der damals am *MIT* studierte, von Stallman gehört hatte. Eine der wichtigsten Inspirationen für die Gründung der *Public Library of Science*<sup>13</sup> (*PLoS*) im Jahr 2001, welche einige der wichtigsten und bekanntesten Open-Access-Zeitschriften veröffentlicht, war Open-Source-Software. Die anderen beiden waren das Forum von *arXiv.org* und die öffentlich zugängliche Genomdatenbank.<sup>14</sup>

In letzterer werden die Ergebnisse jahrzehntelanger DNA-Sequenzierungen inklusive jener des Humangenomprojekts gespeichert. In der Bermuda-Konvention<sup>15</sup> von 1996 versprachen die Leiter der wichtigsten Forschungseinrichtungen auf dem Gebiet der Genomforschung, die vollständigen Ergebnisse ihrer Sequenzierungen immer sofort zu veröffentlichen, was bis dahin alles andere als üblich war. Hierbei ging es zum Teil darum, Unternehmen zuvorzukommen, die möglicherweise Patente auf Teile dieser Sequenzen anmelden könnten, indem sie etwas schaffen, das im Patentrecht als „Stand der Technik“ bezeichnet wird. Somit entstand ein *Genomic Commons*, welches ebenfalls digital ist, obgleich sein Code aus vier DNA-Basen (A, C, G, T) anstatt zwei Dualzahlen (0, 1) besteht.

Die öffentlichen Genomdatenbanken verdeutlichen sehr eindrucksvoll, wie man große Mengen an Rohdaten für die Öffentlichkeit zur Verfügung stellen und nutzbar machen kann. Dieses Teilen von Informationen ermöglicht immer ausgefeiltere Vergleiche von Gensequenzen, z. B. zwischen verschiedenen Arten, um Stammbäume zur Genomevolution zu erstellen oder zwischen verschiedenen Mitgliedern der selben Art, um kleinste Unterschiede aufzuzeigen, die im Zusammenhang mit Genkrankheiten stehen. Hierbei sind die Genomdatenbanken wichtige Wegbereiter für die Open-Data-Bewegung. Ihr Ziel ist es, alle Arten von digitalen Rohmaterialien für Verweise und  *mashups*  zu teilen. Besonders interessant sind in diesem Zusammenhang einerseits grundlegende wissenschaftliche Bestände, z. B. aus Physik, Chemie und Bio-

---

11 Die beste Einführung in dieses Gebiet findet man unter <http://www.earlham.edu/~peters/fos/overview.htm> [10. Feb. 2008].

12 Siehe <http://arxiv.org/> [10. Feb. 2008].

13 Siehe <http://www.plos.org/> [10. Feb. 2008].

14 Siehe z. B. <http://www.ebi.ac.uk/embl/index.html> [10. Feb. 2008].

15 Diskussion dazu unter <http://www.sanger.ac.uk/HGP/policy-forum.shtml> [10. Feb. 2008].

logie, und andererseits Datenbanken mit Informationen öffentlicher Einrichtungen, die keinem identifizierbaren Individuum zugeschrieben werden können.

In Großbritannien beispielsweise entwickelt eine staatliche Institution namens *Ordnance Survey* geographische Informationen, die sie verkauft, um ihre Aktivitäten zu finanzieren. Mit ihrer Kampagne *Free Our Data*<sup>16</sup> will die britische Zeitung *The Guardian* die Regierung dazu bewegen, diese Daten kostenlos verfügbar zu machen. Gleichzeitig gibt es Basisprojekte wie *OpenStreetMap*<sup>17</sup>, welche in wahrer Open-Source-Tradition in Zusammenarbeit mit den Nutzern ihre eigenen Datensätze entwickeln wollen, genau wie es Stallman mit GNU tat. In diesem Fall werden die Daten mit preisgünstigen GPS-Geräten gesammelt und später kostenlos zur Verfügung gestellt. An einer anderen Stelle setzt das *Freebase-Projekt*<sup>18</sup>, das sich selbst als „offene Datenbank der weltweiten Informationen“ beschreibt, an. Es fordert die Menschen auf, Daten jeglicher Art ins Netz hochzuladen und beliebige Bemerkungen dazu abzugeben. Danach kann jeder komplexe Anfragen an die gesamte Datenbank stellen und mit Hilfe der Bemerkungen verschiedene Dateien verbinden oder große *mashups* erstellen.

Jedoch gibt es auch hier überraschenderweise rechtliche Probleme – zumindest in Europa. Die EU-Richtlinie über den rechtlichen Schutz von Datenbanken aus dem Jahr 1996 schaffte ein neues Recht für die Urheber von Datenbanken, die nicht unter das Urheberrecht fallen.<sup>19</sup> Sie sollte Investitionen in neue europäische Datenbanken fördern, da man davon ausging, dass ohne einen Schutz nur wenige Unternehmen dazu bereit wären.

In den 10 Jahren seit der Einführung der Richtlinie ist die Menge der Datenbanken in Europa dennoch nicht gestiegen. Vielmehr fiel deren Zahl nach Inkrafttreten der Richtlinie, während sie in den USA, wo es keinen derartigen Schutz für Datenbanken gibt, in die Höhe geschossen ist.<sup>20</sup> Dies zeigt, dass geistige Monopole, wie z. B. Urheberrechte, Patente, Datenbankrechte usw., kaum Anreize für innovatives Handeln darstellen.<sup>21</sup>

Ein wichtiger Grund für den Erfolg von Open Data, Open Source und Open Access ist der Netzwerkeffekt. Da die Anzahl der Personen, die zu diesen offenen Projekten beitragen, sehr hoch ist, vergrößert sich das (mathematische) Netz aus möglichen Interaktionen schneller als die Zahl der Beiträge. Das ist natürlich nur möglich, wenn man über ein Kommunikationsmittel wie das Internet verfügt, welches

---

16 Siehe <http://www.freeourdata.org.uk/index.php> [10. Feb. 2008].

17 Siehe <http://www.openstreetmap.org/> [10. Feb. 2008].

18 Siehe <http://www.freebase.com/> [10. Feb. 2008].

19 Siehe <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:31996L0009:DE:HTML> (deutsche Version) [10. Feb. 2008].

20 Erster Evaluierungsbericht der Richtlinie 96/9/EC über den rechtlichen Schutz von Datenbanken verfügbar unter [http://ec.europa.eu/internal\\_market/copyright/docs/databases/evaluation\\_report\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/internal_market/copyright/docs/databases/evaluation_report_en.pdf) (englische Version) [10. Feb. 2008].

21 Siehe z. B. <http://www.againstmonopoly.org/> [10. Feb. 2008].

einen problemlosen Kontakt zwischen den Teilnehmern und deren digitalen Inhalten ermöglicht.

### 3 Das Bedürfnis zu teilen und die Konflikte mit der Industrie

Die engen wechselseitigen Beziehungen zwischen geteilten Inhalten, Internet-Konnektivität und Kreativität werden ganz besonders durch die außergewöhnlich stark steigende Zahl der so genannten Web-2.0-Websites verdeutlicht. Einige, wie *Slashdot*, *Groklaw* und das Bloggen im Allgemeinen basieren auf der geteilten kollektiven Intelligenz ihrer Nutzer. Andere Seiten und deren Lizenzen, wie *Flickr*, *YouTube* und *Scrïbd* wurden speziell für das Teilen verschiedener Arten von offenen Inhalten entwickelt, wohingegen Seiten wie *MySpace*, *Facebook*, *LinkedIn* Interessen und Beziehungen ihrer Nutzer online aufzeigen und teilen. Wieder andere wie *Wikipedia*, *wikiHow* und *Wikitravel* gehen noch weiter und fordern die Nutzer auf, direkt zusammenzuarbeiten und geteiltes Material als Anfangspunkt zu nutzen. Alle diese Seiten gibt es erst, seit die Zahl der regelmäßigen Internetnutzer ein bestimmtes Niveau erreicht hat und die Geschwindigkeit der Verbindungen hoch genug ist, um vergleichsweise große Dateien, wie z. B. Videos, problemlos um die Welt zu schicken.

Allen diesen Seiten ist der Wunsch gemein etwas, zu teilen, seien es Informationen, Inhalte, persönliche Verbindungen oder in zunehmendem Maße eine Mischung aus allen dreien. Doch wie bereits das *Project Gutenberg* von unverhältnismäßigen Urheberrechtsbestimmungen behindert und freie Software von Patenten bedroht wird<sup>22</sup>, so wird auch die Entwicklung dieser neuen Formen des *Digital Commons* von den rechtlichen Einschränkungen des amerikanischen *Digital Millennium Copyright Act (DMCA)* und der europäischen Urheberrechtsrichtlinie<sup>23</sup> ausgebremst. Beide bewirken eine starke Einschränkung der althergebrachten Fair-Use- beziehungsweise Fair-Dealing-Rechte.<sup>24</sup>

Die Spannungen zwischen dem, was Millionen von Nutzern täglich im Internet tun, und dem was die Gesetze ihnen erlauben, beruht auf einem fast angeborenen Verlangen zu teilen, ungeachtet dessen, ob es sich dabei um urheberrechtlich geschütztes Material – besonders bei Musik und Videos – handelt. Dieses Teilen geschieht selten zu kommerziellen Zwecken, denn in der Regel verkaufen die Nutzer die Inhalte nicht, sondern teilen sie einfach, weil sie denken, andere könnten sich dafür interessieren. Nach ihren Beweggründen gefragt, würden sie ihre Handlungen wahrscheinlich mit Stallmans „Goldener Regel“ rechtfertigen.

Oftmals sind die Handlungen derer, die dieser Regel folgen, sogar ein positives Marketing, durch das die Inhalte von Unternehmen unterstützt werden, und führen

---

22 Siehe Stallmans Diskussion unter <http://www.cl.cam.ac.uk/~mgk25/stallman-patents.html> [10. Feb. 2008].

23 Richtlinie 2001/29/EG zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft.

24 Siehe z. B. Lessig (2002, S. 105).



zu höheren Verkaufszahlen. Dennoch investieren Medienkonzerne viel Zeit und Geld in die Bekämpfung dieser Art von Reklame, weil sie das Teilen ihrer Inhalte als direkten Umsatzverlust wahrnehmen und nicht als eine indirekte Methode für die deutliche Umsatzsteigerung.

Das Problem besteht zum Teil darin, dass Unternehmen, die digitale Güter anbieten, anders arbeiten müssen als jene, die analoge anbieten. Medienkonzerne haben bisher eher letztere angeboten, zuerst als Schallplatten und Kassetten und dann als CDs und DVDs. Während erstere noch eindeutig analog waren, so sind CDs und DVDs eine Mischung aus beiden, d. h. der Inhalt ist digital, aber das Format analog. Medienkonzerne haben sich verständlicherweise mehr auf den Inhalt konzentriert, was jedoch zu einer Unterbewertung der analogen Aspekte ihrer Waren führte.

Versuche, Inhalte mit *DRM* (*Digital Rights Management* oder wie Stallman sagt *Digital Restrictions Management*<sup>25</sup>) zu schützen, sind im Internetzeitalter vergeblich, da man den Kopierschutz nur ein einziges Mal irgendwo auf der Welt durchbrechen muss, um innerhalb weniger Stunden DRM-freie Kopien im Internet zu erhalten. Da die Herstellungskosten für digitale Inhalte praktisch null sind, kann man nur schwer einen deutlich höheren Preis aufrechterhalten, besonders wenn es zusätzliche Unannehmlichkeiten wie DRM gibt. Auch wenn dieses Problem für gewinnorientierte Unternehmen aus der Content-Industrie unüberwindbar erscheint, so hat die Open-Source-Welt doch gezeigt, wie man das Teilen digitaler Inhalte erlauben, sogar unterstützen und trotzdem Profit machen kann.

Die ersten Unternehmen der Open-Source-Branche wie *Red Hat* entwickelten ein Abbonnementsystem<sup>26</sup>, bei dem zwar der Code öffentlich gemacht wird, aber der Kundendienst und andere Hilfsleistungen kostenpflichtig sind. Eine neue Generation von Unternehmen, die freie Software für Unternehmensanwendungen anbieten, wie z. B. *MySQL* (Datenbanken), *Alfresco* (unternehmensorientiertes Content-Management), *JasperSoft* (Business Intelligence) etc., beweisen, dass das Konzept von *Red Hat* auch weit über den Bereich der Betriebssysteme hinaus anwendbar ist.

Auf den ersten Blick scheint nicht klar, wie man diesen Ansatz auch auf andere Bereiche, z. B. Musik, anwenden kann. Der springende Punkt ist jedoch, dass Open-Source-Unternehmen ihr Geld mit knappen Gütern, wie Kundensupport, Beratung etc., verdienen und nicht mit jenen, die von jedem problemlos tausendfach kopiert werden können (dem Code). Das Geheimnis beim Finden brauchbarer Geschäftsmodelle liegt darin, sich darauf zu konzentrieren, was man dem Kunden bieten kann, das sich dieser nicht woanders im Internet beschaffen könnte.

Vor kurzem begannen einige bekannte Musiker, Methoden zu ergründen, mit denen sie ihre Musik jedem, der sie haben möchte, zur Verfügung stellen können und dabei trotzdem Geld verdienen. Der vielleicht beste Ansatz ist jener der Band *Radiohead*, die es den Nutzern gestattet, selbst zu entscheiden, wieviel sie für den Download ihres

---

25 Siehe [http://www.defectivebydesign.org/what\\_is\\_drm](http://www.defectivebydesign.org/what_is_drm) [10. Feb. 2008].

26 Siehe <http://www.redhat.com/software/subscriptions.html> [10. Feb. 2008].

neuesten Albums *In Rainbows* bezahlen wollen, was auch bedeutet, dass sie nichts zahlen müssen.

*Radiohead* fügten diesem neuartigen Preissystem eine weitere Einkommensmöglichkeit hinzu, die sich aus dem Verkauf rein analoger Produkte ergibt. Sie bieten etwas an, das sie *Discbox*<sup>27</sup> nennen. Diese beinhaltet eine CD-Version ihrer Musik, zwei Schallplatten, eine erweiterte CD mit Bonustracks, Kunst, Photos und Liedtexten, wird in einem gebundenen Buch und einer Schutzhülle geliefert und kostet 40 Pfund. Da analoge Güter (noch) nicht einwandfrei kopiert werden können, werden die Fans ganz automatisch diese Produkte mit Bonusmaterial kaufen, auch oder vielleicht gerade dann, wenn sie sich entschließen, die Musik kostenlos herunterzuladen.

Auch erkennen Musiker mittlerweile, dass sie oftmals mehr Geld mit Konzerttouren verdienen können als mit dem Verkauf von CDs, und viele tun dies bereits.<sup>28</sup> Die Gründe dafür sind schnell gefunden: Konzerte sind hochemotionale Ereignisse und soziale Erfahrungen, die nicht durch das bloße, isolierte Hören derselben Musik erzeugt werden können. Deshalb kann man so hohe Preise für Eintrittskarten verlangen. Der nächste logische Schritt wäre es, CDs als Werbeprodukte für teure Konzerttouren und Merchandising zu verschenken, was Künstler wie u. a. *Prince* bereits tun.<sup>29</sup>

Dies setzt ein Zeichen für die Filmindustrie, die beispielsweise mit der kollektiven Erfahrung, Filme im Kino zu sehen, Geld verdienen kann. Diese analoge und hochgradig persönliche Erfahrung unterscheidet sich grundlegend vom Anschauen einer DVD oder heruntergeladenen Filmen. Mit dem richtigen Konzept kann man in einem solchen Superkino deutlich höhere Preise verlangen und die digitalen Versionen der Filme als kostenlose Lockmittel für das „Original“ nutzen.

Auch im Verlagswesen, das von so manchen in einer Welt der digitalen Inhalte bereits als hoffnungslos veraltet angesehen wird, lässt sich diese Idee anwenden. Die Texte der Bücher könnten kostengünstig im Internet angeboten werden, um die Leser dazu zu bewegen, Lesungen, bei denen die Autoren auch Fragen beantworten und gedruckte Versionen signieren, zu besuchen – was auch sehr persönliche und analoge Erfahrungen sind. Außerdem könnte man stark auf den Kunden zugeschnittene Auflagen herausbringen, bei denen der Schwerpunkt auf physischer Qualität, wie z. B. Papierqualität, hochwertigen Einbänden etc., liegt. Der Vatikan als Verleger hat dieses Prinzip scheinbar verstanden: Er veröffentlichte kürzlich eine historische Handschrift aus seinen Gewölben, die auf reproduziertem Pergament gedruckt, mit einem imitierten Wachssiegel des Papstes versehen und zusammen mit einem wissenschaftlichen Kommentar in einem weichen Lederetui verpackt ist.<sup>30</sup> Der eigentliche Inhalt der Handschrift verblasst neben diesen Zugaben. Der Preis? Nur etwas mehr als 5 900 Euro.

---

27 Siehe <http://www.waste.uk.com/Store/waste-radiohead-dii-11-10023-discbox+audio.html> [10. Feb. 2008].

28 Siehe <http://news.bbc.co.uk/1/hi/business/4896262.stm> [10. Feb. 2008].

29 Siehe [http://www.economist.com/business/displaystory.cfm?story\\_id=9443082](http://www.economist.com/business/displaystory.cfm?story_id=9443082) [10. Feb. 2008].

30 Siehe <http://news.bbc.co.uk/1/hi/world/europe/7044741.stm> [10. Feb. 2008].

## 4 Fazit

Alle diese wirtschaftlichen Betrachtungen scheinen nichts mehr mit Richard Stallmans „Goldener Regel“ und seinem Wunsch, Nutzerfreiheit durch Software zu ermöglichen, zu tun zu haben. Heute sind jedoch die Haupthindernisse bei der Ausschöpfung des vollen Potenzials von Inhalten keine technischen, wie zu den Anfängen von Harts oder Stallmans wegweisenden Projekten, sondern größtenteils rechtliche, begründet in umfangreicher politischer Lobbyarbeit von Unternehmen, die Angst vor der Zukunft haben und an altmodischen Geschäftsmodellen festhalten.

Bis diese Industriezweige die Möglichkeiten der digitalen Welt schätzen lernen und die Gesetzgebung weltweit den Realitäten der Internetgesellschaft angepasst wird, werden große Bereiche des Wissens, welche ein potenzieller Teil des großen bereits heute von Millionen von Freiwilligen geschaffenen *Digital Commons* sind, weiterhin von der „Tragedy of the Anti-Commons“ (riesige, verschwendete Bereiche, in denen Stallmans „Goldene Regel“ nicht angewendet wird) befallen sein (Heller und Eisenberg 1998).

## Literatur

Hardin, G. (1968), ‘The Tragedy of the Commons’, *Science Magazine* **162**(3859), S. 1243–1248.

Heller, M. A. und Eisenberg, R. S. (1998), ‘Can Patents Deter Innovation? The Anticommons in Biomedical Research’, *Science Magazine* **280**(5364), S. 698–701.

Lessig, L. (2002), *The Future of Ideas*, Vintage Books, New York.

Moody, G. (2001), *Rebel Code: Linux and the Open Source Revolution*, Penguin Books, London.

Raymond, E. S. (1999), *The Cathedral & the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*, O’Reilly, Sebastopol, California.