

Freie Teilhabe am geistigen Leben: die Free Culture Bewegung

Nicole Lieger, 2013

erscheint in: Jahrbuch Menschenrechte 2012/13, Boehlau Verlag

„Imagine a world
in which every single human being
can freely share in the sum of all knowledge.
That's our commitment.“ⁱ

Das ist die Titelzeile auf der Webseite der Wikimedia Foundation, deren größtes und bekanntestes Projekt die Enzyklopädie Wikipedia ist.

Wikipedia

Mit dem genannten Motto könnte sich Wikimedia nahtlos einschreiben in die Allgemeine Erklärung der Menschenrechte, als Spezifizierung und Umsetzung des Rechts "am kulturellen Leben der Gemeinschaft frei teilzunehmen, sich an den Künsten zu erfreuen und am wissenschaftlichen Fortschritt und dessen Errungenschaften teilzuhaben". Ebenso, natürlich, des Rechts "Informationen und Gedankengut zu suchen, zu empfangen und zu verbreiten."

An das Recht zur Teilhabe am geistigen Erbe der Menschheit schließt die Möglichkeit der eigenen inneren Entfaltung des Individuums an; und, darüber hinaus, die Möglichkeit, selbst schöpferisch tätig zu werden, zu Wissen und Kultur beizutragen, das Erbe zu bereichern. Denn auch das ist nur möglich, wenn der betreffende Mensch vorerst Zugang zu dem vorhandenen Wissen bekommen konnte.

Wikipedia ist für verschiedene Aspekte dieses Themas ein interessantes Beispiel. In den gut zehn Jahren seit ihrer Gründung ist die Wikipedia zu einem Referenzwerk mit über zehn Millionen Einträgen in gut 250 Sprachen geworden, das *pro Stunde* weit über 15 Millionen Konsultationen zu verzeichnen hat.ⁱⁱ In einer Untersuchung aus 2005 stufte die Zeitschrift *Nature* den Grad der Korrektheit von naturwissenschaftlichen Artikeln auf Wikipedia als in etwa vergleichbar mit jener der *Encyclopaedia Britannica* ein.ⁱⁱⁱ

Interessant ist dabei der Umstand, dass alle Menschen mit Internetzugang an der Wikipedia mitschreiben können, und die Wikipedia tatsächlich entstanden ist als Gemeinschaftsprojekt von zehntausenden Menschen in unterschiedlichen Kontinenten, die sich größtenteils nicht persönlich kannten, die weder bezahlt wurden noch von einer zentralen Autorität geprüft, ausgesiebt oder angeworben.

Bemerkenswert ist auch die Seite der Nutzung und der Nutzbarkeit, die ja auch den Kern der oben zitierten Vision der Wikimedia Foundation bildet: möglichst alles Wissen allen Menschen frei zugänglich zu machen, ohne rechtliche, praktische oder finanzielle Hürden.

Damit reiht sich Wikipedia in eine Bewegung ein, die manchmal unter dem Titel Free Culture oder Freie Wissenskultur zusammengefasst wird, und kann sogar als eines ihrer größten und renommiertesten Vorzeigeprojekte gelten.

Free Software, Free Culture, Open Knowledge: Prinzipien

Wesentliche Grundgedanken von Freier Wissenskultur sind abgeleitet aus der Entstehungsgeschichte freier Software und den von Richard Stallman dazu formulierten Prinzipien.^{iv} Freie Software – und andere freie Kulturgüter – beinhalten demnach das Recht, sie

- 1) zu verwenden
- 2) weiter zu geben
- 3) zu verändern und verbessern.

- 4) Alle veränderten und verbesserten Versionen müssen wieder allen zu den genannten Bedingungen zur Verfügung stehen.

Das weist wieder auf die Verschränkung zweier Aspekte hin: zum einen der Entfaltungsmöglichkeit der Einzelnen, die Zugang zu Ideen und ihrer Anwendung für ihr eigenes Leben und ihre eigene Meinungsbildung brauchen; zum anderen der Rolle der Einzelnen als Beitragende, als Kreative, als Kulturschaffende und Wissende. Die Konsumierenden von heute sind die Kreativen / Produzierenden von Morgen – oder auch schon von heute. 'Prosumenten', die Kombination von Produzenten und Konsumenten, ist ein Neologismus, der dieses Zusammenkommen auszudrücken versucht. Wer zum Beispiel bei einem multi-player online Rollenspiel mitspielt, spielt selbst und erschafft gleichzeitig einen Teil der Spielumgebung für alle anderen. Hier erfolgen Konsum und Produktion zeitgleich; häufig erfolgen sie mit kleiner zeitlicher Versetzung. Alle MusikerInnen, zum Beispiel, sind von bestehender Musik inspiriert; alle Wissenschaft von bestehender Wissenschaft.

Lawrence Lessig, US-amerikanischer Rechtsprofessor und Mitbegründer der Creative Commons Lizenzen, sagt dazu allgemein:

- o) Kreativität baut immer auf der Kreativität der Vergangenheit auf.^v

Kreativität muss auf Vorhandenem aufbauen dürfen

Wenn dem so ist, dass alle Kreativität – in Kunst und Kultur, in Technik und Wissenschaft – auf dem Vorhandenen, das heißt, auf bisheriger Kreativität, aufbaut, dann ergibt das einige wichtige Schlussfolgerungen. Der Zugang zu vorhandenem Wissen und Kulturgut kann als ein Menschenrecht per se verstanden werden: eben die Teilhabe am wissenschaftlichen Fortschritt und seinen Errungenschaften, die Teilhabe am kulturellen Leben der Gemeinschaft. Diese Teilhabe umfasst das Recht, sich geistig zu entfalten, und eng damit verwoben das Recht, selber beitragen zu können. Beide Aspekte könnten verletzt werden, wenn der Zugang mit zu vielen Restriktionen behaftet ist. Nach Beobachtung der gesellschaftlichen Realität, insbesondere der rechtlichen Entwicklung in den USA, schlussfolgert Lessig weiter:

o) Die Vergangenheit versucht immer, die auf ihr aufbauende Kreativität zu kontrollieren.

und:

o) Eine freie Gesellschaft ermöglicht Zukunft, indem sie diese Macht der Vergangenheit begrenzt.^{vi}

Als Beispiel bringt Lessig Walt Disney, und in Folge die Firma Disney. Walt Disney hat 1928 die Figur der Mickey Mouse geschaffen - als 'Steamboat Willie', in direkter Anlehnung an Buster Keaton's Film 'Steamboat Bill', der im selben Jahr 1928 erschienen ist. Auch andere berühmte Werke der Firma Disney greifen direkt auf vorhandenes Kulturgut zurück, wie etwa auf die Werke der Gebrüder Grimm oder anderer Autoren: von Cinderella bis Schneewittchen, von der kleinen Meerjungfrau bis zum Glöckner von Notre Dame: gelesen, verändert, weiterverwendet. Ein neues Werk entsteht aus einem alten heraus. Die Gebrüder Grimm greifen auf Volksmärchen zurück, Disney greift auf die Gebrüder Grimm zurück - aber es soll ja niemand wagen, auf die Werke der Firma Disney zurückzugreifen, und diese zu verwenden oder weiter zu entwickeln! So könnte man laut Lessig^{vii} zumindest die Meinung der Firma Disney verstehen, die eine Entsprechung im Verhalten des US-amerikanischen Gesetzgebers gefunden hat: 11 Mal wurde im Laufe der letzten 40 Jahre die Dauer des Copyright (auf bestehende Werke, nicht nur auf neu zu schaffende!) ausgeweitet,^{viii} genau so, dass Mickey Mouse, die schon mehrmals kurz vor dem Eintritt in die Public Domain stand, dort bis heute nicht angekommen ist. Ende des 18. Jahrhunderts (einer Zeit der Erfindungen und Entdeckungen, immerhin) lag die Laufzeit des Urheberschutzes auf Druckwerke im anglosächsischen Raum bei 14 Jahren; heute liegt sie bei etwa einhundert.

Dass die Möglichkeit, Mickey Mouse als Grundlage weiterer kultureller Kreativität zu verwenden, somit extrem eingeschränkt ist, mag bedauerlich sein, und hat mit Sicherheit bereits viele kreative Werke verhindert, ist aber für sich genommen wohl noch nicht als Katastrophe zu werten – weder, was die Entfaltungsmöglichkeit der Einzelnen betrifft, noch die Fortentwicklung von Kultur und Wissen im Gesamten.

Weitaus tragischer ist jedoch, dass gemeinsam mit Mickey Mouse eine unfassbar große Anzahl weiterer Werke von Zugänglichkeit und Weiterverwendung ausgeschlossen wurden.^{ix} Eine Frist von 'Lebensdauer plus 70 Jahre' betrifft fast die gesamte Kultur des 20. Jahrhunderts. Werke die - anders als Mickey - längst keine kommerzielle Verwertbarkeit mehr aufweisen, werden von den Rechteinhabern für gewöhnlich nicht betreut. Filme aus den Anfängen des Kinos lagern und verrotten in Archiven; detto diverse Musikmitschnitte, und natürlich Texte aller Art. Digitalisierung würde etwas kosten und viel Arbeit verursachen - ohne dass Einnahmen winken. Wer also würde so etwas machen?

Werke zugänglich machen

Tausende begeisterte Freiwillige, schlägt James Boyle^x vor - wenn man sie denn ließe. Die Welt ist groß, und eine kleine Fangemeinde reicht aus, um zum Beispiel großartige Webseiten zu frühen Jazzrichtungen entstehen zu lassen, oder zur Geschichte der Frauenbewegung in Böhmen. Boyle weist darauf hin, dass es für jedes noch so obskur scheinende Thema ein paar Begeisterte gibt, und dass diese Menschen Arbeiten von hoher Qualität und guter Nutzbarkeit für die Allgemeinheit zustande bringen.

Hier schließt sich der Bogen zu Wikipedia, wo zu Beginn der Idee die Frage im Raum stand: wer will wohl so etwas Langweiliges wie ein Lexikon schreiben? Und welche Qualität hätte das, wenn Hinz und Kunz mitschreiben können? Mittlerweile sehen wir das Ergebnis. Die Wirklichkeit übersteigt vielleicht auch hier wieder einmal unser Vorstellungsvermögen: wer hätte das gedacht: es funktioniert tatsächlich.

Wikimedia - und Subprojekte wie Wikisource - bemühen sich auch, vorhandene Inhalte zu 'befreien': zugänglich zu machen, was derzeit zum Beispiel in Staatsarchiven vor sich hinschlummert, über Internet zugänglich gemacht aber gut für historische Forschungen genutzt werden könnte.

Wenn man also einmal die rechtlichen Hürden aus dem Weg räumen könnte, und Begeisterten *erlauben* würde, das Material zu verwenden, aufzubereiten und zugänglich zu machen - die Menschheit wäre vermutlich um einiges reicher. Der Zugang zu Materialien würde Wissen und Bildung vermehren, innere Entfaltung Einzelner ermöglichen - und neue Kreativität in nicht abschätzbaren Ausmaß verursachen.

Derzeit sieht es leider anders aus.

Eric Eldred ist ein symbolhaftes Beispiel für jene Begeisterten, die in Eigenregie Großartiges zusammenstellen und Kulturgut für andere gut aufbereitet zugänglich machen: in diesem Fall die Klassiker der nordamerikanischen Literatur. 1998 macht die Verlängerung des Urberschutzes in den USA, und somit die Zurückdrängung des Eintritts in die Public Domain

um noch einmal 20 Jahre wesentliche Teile von Eldreds Bemühungen zunichte, und führten zu einem Verfahren, in dem die Verletzung verfassungsmäßig garantierter Rechte thematisiert wurde (Eldred v. Ashcroft). Eldred verlor das Verfahren.^{xi}

Nichtsdestotrotz - oder gerade deswegen, weil der Weg der Einklagung verfassungsmäßiger Grundrechte gescheitert war - entstand im Gefolge eine Initiative, die sich als zukunftsweisend entpuppte: die Creative Commons Lizenzen.^{xii}

Creative Commons Lizenzen

Eine Grundfrage, die sich Menschen wie Eric Eldred und Larry Lessig stellten, war, wie der Kreislauf der Kreativität erhalten bleiben kann; wie kann gesichert werden, dass Kreative Zugang zum bestehenden Kulturgut haben, und darüber hinaus die neu entstehenden Werke auch wieder zugänglich sind, und den Nährboden für Weiteres bilden? Die Public Domain war unter Bedrängnis; sie wurde durch eine Ausdehnung der Geltungsdauer und des Geltungsbereichs der geistigen Eigentums- oder Monopolrechte immer weiter zurückgedrängt. Außerdem bestand die Gefahr, dass der Zyklus erst genutzt, dann unterbrochen wurde, dass - wie bei Disney - bestehende Werke genutzt, die eigenen Werke aber nicht zur Nutzung durch andere freigegeben werden.

Um dieser Problematik zu begegnen und den Kreislauf der Kreativität zu schützen wurden die Creative Commons (CC) Lizenzen erschaffen. Diese bauen auf dem vorhandenen Urheberrecht auf und bieten den UrheberInnen an, zu spezifizieren, welche Arten von Nutzungserlaubnis sie ihrem Werk hinzufügen möchten. Sie wechselt damit von "alle Rechte vorbehalten" zu "einige Rechte vorbehalten". Die freie Verwendung und Weiterverbreitung der Werke wird gestattet - das mühsame Erbitten von Genehmigungen entfällt. Die Nennung der Urheberin oder des Urhebers ist in allen Creative Commons Lizenzen vorgesehen (By). Darüber hinaus kann spezifiziert werden, ob die freie Nutzung auf nicht-kommerzielle Zwecke beschränkt sein soll (NonCommerical); ob abgewandelte Werke hergestellt werden dürfen (NoDerivatives); und ob alle abgewandelten Werke wieder zu den gleichen Bedingungen zur Verfügung stehen müssen (ShareAlike).^{xiii}

Die Creative Commons Lizenz 'By-ShareAlike' entspricht dabei am direktesten den Prinzipien der freien Kultur, wie sie ursprünglich von der Freien Software Bewegung und Richard Stallman definiert wurden. Lizenzen mit Einschränkungen wie „keine kommerzielle Nutzung“ oder „keine Erstellung abgeleiteter Werke“ erfüllen die Kriterien von freier Kultur nicht mehr. Unter anderem aufgrund solcher Fragen bedurfte es einer ausgiebigen Klärung des Verhältnisses von Creative Commons zu den Zugängen der freien Software Gemeinschaft - die auch schon zuvor Lizenzen entwickelt hatte (GPL für Software, GFDL für Begleittexte zur Software). Während die freie Software Gemeinschaft sehr klare Prinzipien in den Raum gestellt und unter dem Titel

'copyleft' ein Schlagwort dafür geprägt hatte, fokussierte Creative Commons auf eine praktische Umsetzungsmöglichkeit innerhalb des bestehenden rechtlichen Rahmens – und nahm im Zuge dieses Absicherungsprozesses auch einige Kompromisse in Kauf; was möglicherweise wieder dazu beitrug, Creative Commons in verschiedenen weltanschaulichen und ökonomisch interessierten Gruppen akzeptabel zu machen. Creative Commons Lizenzen, ein Aushängeschild der Free Culture Bewegung, wurden auch von der Motion Picture Association of America begrüßt,^{xiv} und werden von arge creativ wirtschaft bei der österreichischen Wirtschaftskammer in ihren Broschüren beworben.^{xv}

Zunächst in den USA entwickelt, gibt es heute national angepasste Versionen der CC Lizenzen – zum Beispiel auch in Deutschland, Österreich und der Schweiz.^{xvi} Die Texte der Wikipedia stehen unter CC Lizenz, ebenso wie hundertausende Musikwerke, zum freien – kostenlosen und legalen – Download verfügbar auf Seiten wie jamendo.^{xvii}

Open Access – freier Zugang zu Wissenschaft

Wie sieht das mit wissenschaftlichen Werken aus? Ein guter Teil der wissenschaftlichen Forschung, insbesondere in Europa, ist öffentlich finanziert. Trotzdem hat häufig die Öffentlichkeit keinen freien Zugang zu den Ergebnissen der von ihr finanzierten Forschung.

Das liegt oft daran, dass im allerletzten Schritt des Forschungsprojekts, der Publikation der Ergebnisse, eine privatwirtschaftlich geführte Zeitschrift auf den Plan tritt, die die Zugänglichkeit zu diesen Ergebnissen stark einschränkt (eigentlich ein erstaunlicher Umstand in Anbetracht dessen, dass es hier eigentlich um die *Veröffentlichung* geht). Universitäten zahlen teure Abo-Gebühren, um Zugang zu Zeitschriftenartikeln zu gewährleisten. Menschen, die am wissenschaftlichen Fortschritt teilhaben wollen, ohne an eine Universität angebunden zu sein, stehen vor prohibitiv hohen finanziellen Hürden. Aber, praktisch betrachtet: gibt es überhaupt so viele Menschen außerhalb von Universitäten, die wissenschaftlich Werke lesen wollen würden? Von der wissenschaftskritischen Implikation dieser zweifelnden Frage einmal abgesehen: eine positive Antwort ließe sich durchaus finden. James Boyle^{xviii} bringt das Beispiel einer niedergelassenen Ärztin, die vielleicht zwei oder drei Artikel zu einer bestimmten Krankheit nachlesen wollen würde. Und in der Tat, auch die Patientin könnte ein Interesse daran haben, die neuesten Erkenntnisse zu ihrer speziellen Krankheit und vorgeschlagenen Behandlungsmethoden zu lesen. Neben Menschen, die ein derart handfestes persönliches Interesse am Zugang zu Informationen haben, gibt es natürlich noch die schon erwähnten Fangemeinden, die sich aus purer Liebe und Begeisterung eines Themas annehmen. Eine wechselseitige Befruchtung dieser Gemeinden und der universitären Forschung zum selben Thema wäre mehr als wünschenswert.

Alles starke Argumente für eine Bewegung hin zu Open Access,^{xix} dem freien Zugang zu wissenschaftlichen Publikationen. Es gibt auch schon zahlreiche Initiativen, die darauf abzielen, ihn zu ermöglichen und zu sichern. Geldgebende Institutionen wie die EU machen in ihren Zusagen öffentlicher Förderung zur Bedingung, dass auch die Ergebnisse des Projektes frei öffentlich zugänglich sind. Arbeitsgruppen an Universitätsbibliotheken – wie an der UB Wien^{xx} – treiben die Entwicklung voran, und WissenschaftlerInnen selbst sichern den freien Zugang zu ihren Erkenntnissen. Im sogenannten "grünen Weg" zu Open Access publizieren AutorInnen zunächst in zugangsbeschränkten Zeitschriften, und archivieren ihren Artikel dann selbst zusätzlich in einem offen zugänglichen online Archiv – ein Vorgang, der schon bisher bei fast allen AutorInnenverträgen mit Zeitschriften eine legale Möglichkeit darstellt, meist auch unter Nutzung einer freien Lizenz (was neben Zugang auch die weiteren vitalen Freiheiten absichern würde). In vielen Archiven ist auch die Publikation von Artikeln möglich, die keiner Zeitschrift angeboten wurden. Archive wie PubMed Central^{xxi} für Medizin oder arXiv^{xxii} für Physik und Mathematik haben ein enormes Volumen erreicht. Im "goldenen Weg" zu Open Access wird die Zeitschrift direkt mit Open Access publiziert; die Public Library of Science^{xxiii} wäre ein Beispiel für diesen Zugang.

Open Learning

Wie sieht es aus mit dem Recht auf Bildung? Ein Menschenrecht, natürlich; für alle, natürlich; leider derzeit nur begrenzt verwirklicht aufgrund von knappen Ressourcen... oder?

2001 erregte das Massachusetts Institute of Technology MIT Aufsehen mit der Ankündigung, seine gesamten Kursunterlagen online zu stellen, mit freier Nutzbarkeit für alle.^{xxiv} Diese Initiative mit dem Kürzel OpenCourseWare hat mittlerweile zu einer beachtlichen Sammlung^{xxv} geführt, sowie zu ähnlichen Initiativen an anderen Universitäten. Yale und Berkley zählen genauso dazu wie eine Initiative in China, die – unter staatlicher Aufsicht – bereits tausende Kurse online gestellt hat. Curricula, Literaturlisten, Aufgaben mit Lösungen, und manchmal auch Mitschnitte der gesamten Vorlesung sind als OpenCourseWare frei verfügbar. Die gleiche Grundidee wird natürlich auch auf anderen Ebenen der Bildung und für alle Altersstufen verfolgt: ein weiter gefasster Begriff dafür ist der der Open Educational Resources.

Bildung wird oftmals als eine sehr aufwendige Aufgabe präsentiert, bei der erhebliche Finanzen und ausgeklügelte Strategien notwendig sind, um Menschen zum Lernen zu bringen. Wieviel Bildung könnte wohl allein dadurch erreicht werden, dass man Menschen nicht aktiv am Lernen hindert? Freie Software ermöglicht aufgrund des offenen Quellcodes (Open Source) allen, zu sehen, wie die Software aufgebaut ist und daraus zu lernen, wie's geht. Zugang zu Dokumenten und die Erlaubnis, sie zu verwenden, reichen oft aus, um eine enorme Welle an autodidaktischem Lernen auszulösen – die neben der Entfaltung des Individuums alsbald auch zu weiteren Beiträgen derselben Person führen mag.

Innovation sichern

Gerade freie Software ist ein Paradebeispiel dafür, welchen Umfang und welche Qualität Innovation und Produktion aufweisen kann, die nach ganz anderen Spielregeln organisiert ist als nach geistigen Monopolrechten und finanzieller Aufrechnung. In einem der dynamischsten und innovativsten Wirtschaftsbereiche überhaupt blüht und gedeiht ein Modell, das auf der Absicherung des freien Zugangs und des Kreislaufs der Kreativität ausgerichtet ist. Anwendungen wie Firefox oder Thunderbird sind vielen BenutzerInnen längst vertraut; das Betriebssystem GNU/Linux bildet die Basis unzähliger großer Rechnersysteme, wie etwa dem der Universität Wien.

Es ist nicht messbar, wie groß der Verlust an Kreativität ist, der durch restriktiven Zugang zu Wissen und Kulturgut bisher verursacht wurde. Wieviele Werke wurden nicht geschaffen? Niemand kann das sagen. Bemerkenswert ist, dass selbst die Werke, die geschaffen wurden, oft an den Rand der gesellschaftlichen (oder gesetzgeberischen?) Wahrnehmung wandern, wenn sie nicht über Geld verrechnet werden. "Die Wirtschaft" und selbst die "gesellschaftliche Wertschöpfung" werden oft nur dort gesehen, wo Geld fließt – so als ob hunderttausende unbezahlt erstellte und frei zugängliche Webseiten, Blogs, Foren, Fotos und Videos keinen Wert darstellen würden. Ist Wikipedia Teil der Wertschöpfung und des gesellschaftlichen Reichtums? Ist es Teil der Wertschöpfung, wenn ein Computerprogramm geschrieben wird? Debatten über möglicherweise abnehmende Innovationsanreize laufen Gefahr, dieser allgemeinen Wahrnehmungsverzerrung anheim zu fallen, wenn sie ausschließlich oder fast ausschließlich auf Innovation im monetären Sektor abstellen. Unglaublich viel Innovation, Kreativität und Wertschöpfung geschieht in Bereichen, die nicht Teil der monetarisierten Wirtschaft sind. Es mag sein, so wie etwa Larry Lessig andeutet, dass etablierte Wirtschaftsunternehmen sehen, dass ihr Geschäftsmodell durch neuere, effizientere Organisationsformen abgelöst werden könnten – und nun ihre derzeitige finanzielle und politische Macht nutzen, um (etwa durch rechtliche Regelungen zum Nachteil der neuen Konkurrenten) diese Ablöse zu verhindern.

Und wovon leben die Kreativen?

Auch wenn ein großer Teil von Innovation und Wertschöpfung außerhalb des monetarisierten Sektors stattfindet: der monetarisierte Sektor ist groß, und die meisten Kreativen werden Geld brauchen, um ihren Lebensunterhalt zu bestreiten. Woher soll das kommen, wenn nicht aus einer Einschränkung des Zugangs zu diesen Werken, und einer – an die so geschaffene Knappheitssituation anknüpfende – Vermarktung? Wovon leben die Kreativen in Wissenschaft, Kunst und Technik, wenn alle geistigen Werke frei zugänglich sind?

Die Antwort darauf wird wohl, wie so oft, eher die Form eines beweglichen Mosaiks annehmen als die einer einheitlichen, statischen Blaupause.

Ein guter Teil dieser Antworten kann wohl auf dem aufbauen, was jetzt bereits Usus ist: staatliche finanzierte Forschung, etwa, ist ja lange geübte Praxis. Eine Ausweitung des Grundgedankens der freien Forschung kann auch in der Debatte rund um das bedingungslose Grundeinkommen gefunden werden, ein Gedanke, der insbesondere in der freien Software Gemeinschaft, aber natürlich genauso in der Kunstszene und anderen kreativen Bereichen, einen guten Boden hat.

Eine weitere, mäßig populäre aber weithin praktizierte Form ist die Kreativität, die an Abenden und Wochenende neben einer anderweitigen Lohnarbeit ausgeübt wird. Die meisten Wikipedia-Einträge sind wohl auf diese Weise entstanden, ebenso unzählige Webseiten, Romane oder Musikstücke. Freie Software zeigt, dass diese Kreativität auch mit der Lohnarbeit verknüpft werden kann: immer wieder haben kommerzielle Software-Unternehmen ihren ProgrammiererInnen freigestellt, sich innerhalb ihrer Arbeitszeit in gewissem Maße an der Erschaffung freier Software zu beteiligen. Die resultierende Expertise und Vernetzung kamen ja auch dem Unternehmen wieder zugute. Unternehmen wie IBM oder Red Hat verschränken freie Software mit kommerzieller Wirtschaft; auch bei freier Musik kann der Download zum Beispiel zum Besuch eines - zu bezahlenden - Konzertes anregen, eine Strategie, die etwa bei brasilianischer Musik recht verbreitet zu sein scheint. Und selbst begrenzte Monopolrechte können ein Mosaiksteinchen darstellen, so wie etwa die ursprünglichen 14 Jahre, die eine überschaubare Zeit der Verknappung und Vermarktbarkeit eingeräumten.

Eine Reihe von neuen, innovativen Formen der Finanzierung werden allerorten ersonnen und ausprobiert; insbesondere verschiedene Formen des crowdfunding, wie zum Beispiel auf jamendo.com, wo neben der Möglichkeit zum freien Download ein Button "support this artist" angebracht ist, und freiwillige Zahlungen an die Kreativen möglich sind.

Wichtig ist jedenfalls zu bedenken, dass "frei" im Sinne von free culture ja nicht unbedingt oder vorrangig "gratis" heißt, sondern vor allem "zugänglich und weiterverwendbar".

Und das wäre wohl auch die neue "bottom line" bei all den Varianten, die zur Sicherung des Lebensunterhalts der Kreativen gewählt werden. Sie alle laufen auf den gleichen Schlusssatz hinaus: Die Ideen sind frei: frei zugänglich, frei verwendbar; verfügbar für die geistige Entfaltung jeder Einzelnen; verfügbar als Basis für die nächste Runde im ewigen Kreislauf der Kreativität, die das reiche geistige Erbe der Menschheit geschaffen hat.

Literatur

Benkler, Yochai (2006):
The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom , New Haven and London (Yale Univ.Press).
full online version:
http://cyber.law.harvard.edu/wealth_of_networks/Main_Page

Bollier, David (2008):
The Viral Spiral: How the Commoners Built a Digital Republic of Their Own, New York (The New Press).
full online version:
www.viralspiral.cc and www.onthecommons.org

Boyle, James (2007):
Mertonianism Unbound? Imagining Free, Decentralized Access to Most Cultural and Scientific Material, in: Hess/Ostrom (2007), p. 123 - 144.
full online version:
www.law.duke.edu/boylesite/mertonianism.pdf

Free Culture Research Conference 2010:
<http://wikis.fu-berlin.de/display/fcrc/Home>

Hess, Charlotte / Ostrom, Elinor (2007):
Understanding Knowledge as a Commons: From Theory to Practice, Cambridge MA (MIT Press).

Lessig, Lawrence (2002):
Free Culture - Creative Commons, Presentation given on July, 24th at the O'Reilly Open Source Convention (OSCON) in San Diego, CA.
<http://www.youtube.com/watch?v=JWR6eiiBhf8>

Lessig, Lawrence (2006):
Freie Kultur: Wesen und Zukunft der Kreativität, (Open Source Press)
full online version (english):
<http://www.free-culture.cc/freeculture.pdf> and
www.jus.uio.no/sisu/free_culture.lawrence_lessig/sisu_manifest.html

Stallman, Richard / Gay, Joshua (ed) (2002):
Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman , Boston, MA (GNU Press)
full online version:
www.gnu.org/philosophy/fsfs/rms-essays.pdf

arge creativ wirtschaft austria (2009)
Das Kapital der Kreativen: Geistiges Eigentum und Finanzen in der Kreativwirtschaft, 2.Auflage, Wien (Wirtschaftskammer Österreich).
voller Text online:
http://creativwirtschaft.at/document/DasKapitalderKreativenII_2_12Screen.pdf

Lizenz



Dieser Text steht unter folgender Creative Commons Lizenz:
Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Österreich
(siehe: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/at>)

Die Autorin begrüßt die Weiterverwendung des Textes und bittet in diesem Sinne um kurze Mitteilung darüber, dass / wann / wo dies geschieht - danke! (<mailto:nicole.lieger@univie.ac.at>)

- i <http://wikimediafoundation.org/wiki/Home> [1 Jan 2012]
- ii http://wikimediafoundation.org/wiki/Our_projects [21 Feb 2012], <http://en.wikipedia.org/wiki/wikipedia:Statistics> [21 Feb 2012]
- iii Nature 438, 900-901 (15 December 2005), <http://www.nature.com/nature/journal/v438/n7070/full/438900a.html> [1. Jan 2012]
- iv Stallman/Gay (2002), S.43. Zur Ableitung siehe z.B. Open Knowledge Foundation <http://okfn.org/about> [17 Feb 2012]
- v Lessig (2002), Min. 0:30
- vi Lessig (2002), Min. 0:35 - 0:50
- vii Lessig (2002), Min. 7:20
- viii Lessig (2002), Min. 6:30 - 6:50
- ix Boyle (2007), S. 125ff.
- x Boyle (2007), S. 127.
- xi [http://en.wikipedia.org/wiki/Eldred v. Ashcroft](http://en.wikipedia.org/wiki/Eldred_v._Ashcroft); Bollier (2008), S.69ff.
- xii Bollier (2008), S.93ff.
- xiii <http://creativecommons.org> [1 Aug 2013]
- xiv Bollier (2008), S.121
- xv arge creativ wirtschaft austria (2009), S.20.
- xvi <http://creativecommons.org> [1 Aug 2013]
- xvii <https://www.jamendo.com> [1 Aug 2013]
- xviii Boyle (2007), S. 136.
- xix siehe z.B. <http://legacy.earlham.edu/~peters/fos/overview.htm>, http://en.wikipedia.org/wiki/Open_access [1 Aug 2013]
- xx <http://openaccess.univie.ac.at/home/ag-open-access> [1 Aug 2013]
- xxi http://en.wikipedia.org/wiki/PubMed_Central, <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc> [1 Aug 2013]
- xxii <http://en.wikipedia.org/wiki/ArXiv> , <http://arxiv.org> [1 Aug 2013]
- xxiii http://en.wikipedia.org/wiki/Public_Library_of_Science, <http://www.plos.org> [1 Aug 2013]
- xxiv Bollier (2008), S.285.
- xxv <http://ocw.mit.edu>