

Commons-basierte Peer-Produktion

von Stefan Meretz



Foto: www.fotolia.com, © Spencer

Vor zehn Jahren hatte ich das Vergnügen in der spw 120 in einem Artikel zur Freien Software „20 Thesen für eine andere Gesellschaft“ zu formulieren. Zeit also, die Thesen zu überprüfen. Meine zentrale Aussage war seinerzeit, dass Freie Software eine Keimform einer neuen Form der Vergesellschaftung und neuen Art und Weise der Produktion der notwendigen und nützlichen Güter sei. Diese Grundthese hat sich bestätigt. Was mit der Freien Software begann, hat sich auf viele Bereiche der Gesellschaft ausgedehnt. Hinzu kam – das war vor zehn Jahren noch nicht im Blick – ein weltweiter Prozess der Wiederentdeckung der Gemeingüter (Commons).

Freie oder Open Source Software ist inzwischen vielen ein Begriff, ebenso Wikipedia und Wikileaks. Dies sind jedoch nur die weithin sichtbaren Leuchttürme der Ausdehnung einer beginnenden Produktionsweise, die heute allgemein *commons-basierte Peer-Produktion* genannt wird. Klären wir zunächst den komplizierten Begriff auf.

Commons, Gemeingüter, fassen einen sozialen Prozess der Entwicklung und Pflege von

Ressourcen oder Gütern durch eine Gemeinschaft, die auch die Regeln festlegt, wie und für wen die Resultate verfügbar sind – mindestens für die Mitglieder selbst, oft aber auch für viele andere, und im Falle von Freier Software und anderen Arten freien Wissens sogar für die ganze Welt. Das *Teilen* (engl.: sharing) ist das passende Stichwort.

Der Ausdruck Peer-Produktion bezeichnet die freiwillige Kooperation zwischen Gleichberechtigten (engl.: peers), die zu einem gemeinsamen Ziel beitragen. Man kooperiert mit anderen nicht, weil man Geld verdienen will oder von irgendjemand dazu gezwungen wird, sondern weil man einem gemeinsamen Ziel zum Erfolg verhelfen möchte. *Beitragen statt tauschen* kennzeichnet diese Praxis.

Die commons-basierte Peer-Produktion bringt beides zusammen. Peer-Produktion ist eine Produktionsweise, die auf Gemeingütern aufbaut, sie pflegt und weiterentwickelt und neue Gemeingüter herstellt. Der Übergang zwischen der Pflege des Vorhandenen und dem Hervorbringen von Neuem ist dabei fließend. Interessant ist, dass die klassische

„Eigentumsfrage“ in neuer Weise behandelt wird. Entscheidend ist, wer das Gut in der Peer-Produktion besitzt, es also tatsächlich benutzt und sicher sein kann, dass dies auch langfristig möglich ist, und nicht, wem etwas formal als Eigentümer zugeordnet ist. *Besitz statt Eigentum* lautet hier die Formel.

Freie Software und Saatgut

Parallel zu der Entfaltung dieser manchmal auch „neue Commons“ genannten Produktions- und Nutzungsformen, die sich stark auf die neuen Möglichkeiten des Internets stützen, sind auch die „traditionellen Commons“, die sich vorwiegend auf natürliche Ressourcen beziehen (Luft, Wasser, Fische, Saatgut etc.), wieder in den Blick gerückt. Einen großen Anteil an dieser neuen Aufmerksamkeit hatte die Vergabe des Wirtschafts-Nobelpreises an die Commons-Forscherin Elinor Ostrom, die in zahlreichen empirischen Studien die Gelingensprinzipien traditioneller Commons formuliert hat.

Sehr unterschiedliche Güter und Ressourcen können aus einer Commons-Praxis hervorgehen. Dabei werden Gemeinsamkeiten neu entdeckt. Nehmen wir Software und Saatgut als Beispiel. Die Bewegung Freie Software hat vier Freiheiten definiert: verwenden, verbreiten, verändern und Veränderungen verbreiten. Genau das sind auch die Forderungen der Bauernbewegung, die über ihr Saatgut frei verfügen wollen. Die Frei-Software-Bewegung kämpft gegen die Software-Patentierung und Bauern gegen (oft genmanipuliertes) Saatgut, dessen Lizenzen eine Neuaussaat der Erträge verbieten. Der Schutz von sogenanntem „intellektuellem Eigentum“ erweist sich in Wahrheit als Enteignung und künstliche Verknappung von Wissen und Erfahrung.

Commons-Irrtümer

Commons, Gemeingüter, sollten nicht mit freien, praxislosen Gütern verwechselt wer-

den. Die deutsche Fassung „Gemeingut“ legt dies mit dem Wort „Gut“ leider nahe. Unregulierte Güter oder Ressourcen haben keine Kümmerner, die Regeln für ihre Nutzung überlegen. Commons hingegen sind Güter oder Ressourcen, die von einer Gemeinschaft hergestellt und gepflegt werden. Sie entscheidet auch über die Nutzung. Die Commons-Regel „Alle können nehmen“ wie etwa bei Freie Software sieht zwar so ähnlich aus wie das „Alle nehmen einfach“ bei ungeregelten Gütern, bedeutet jedoch etwas anderes. „Alle können nehmen“ ist wohlüberlegt explizit festgelegt worden, weil es die Güter nicht beschädigt, sondern die Gemeinschaft vergrößert und allen nutzt. „Alle nehmen einfach“ setzt sich hingegen unüberlegt durch und kann bei bestimmten Ressourcen den Ruin bedeuten. Commoners hätten sich in solchen Fällen gegen einen freien Zugriff entschieden und sich eine andere Nutzungsregel überlegt. Die wichtige Erkenntnis ist: Es gibt *keine Gemeingüter ohne eine soziale Praxis*. Gemeingüter ohne Kümmernerpraktiken sind keine, es sind dann nur nackte Ressourcen.

Commons, Gemeingüter, sollten auch nicht mit öffentlichen Gütern verwechselt werden, um die sich der Staat kümmert. Parks müssen gepflegt, Seen zugänglich gehalten und die Bahn von der Börse ferngehalten werden – das sind Aufgaben des Staates, bisher. Die stellvertretende Sorge macht die Sache fern und anonym: Der Staat wird es richten. In Zeiten der Krise fällt dann oft nur ein: Privatisieren. Gemeingüter, sind etwas Drittes. Sie können verschiedene Eigentumsformen zur Grundlage haben, auch öffentliches. Kümmert sich eine Gemeinschaft von Commoners mit einem konkreten Nutzungsbezug um die Güter und Infrastrukturen, dann ist das etwas anderes als von Staats wegen gewährte Beteiligung, bei der die Ziele bereits feststehen (vgl. Stuttgart21). Es ist Selbstbestimmung – *Emanzipation statt Partizipation*.

Bedürfnisse und Selbstentfaltung

Nimmt man die zentralen Paradigmen der herrschenden Ökonomie – das Knappheitsdogma der Warenproduktion und der „homo oeconomicus“ als nutzenmaximierendes Individuum – und schaut damit auf die Peer-Produktion, so bleibt diese völlig unverständlich. Waren müssen knapp sein, sonst können sie keinen Preis haben. Bei den Commons wird die Verfügung über die Güter und Ressourcen sozial vereinbart. Wenn genug da ist, können alle zugreifen – bei Wikipedia zum Beispiel alle Menschen weltweit, die Zugang zum Internet haben. Wenn bei einem Verbrauchsgut eine Übernutzung droht, kann die Nutzung auf die Mitglieder der Gemeinschaft beschränkt sein. Ausgangspunkt sind stets die *Bedürfnisse* der beteiligten Menschen.

Auch die Motivation zur Beteiligung unterscheidet sich vom verengten Bild des isolierten „Wirtschaftsmenschen“. Der Antrieb zur Beteiligung ist nicht, sich selbst möglichst optimal zu verwerten, sondern das zu tun, was man wirklich tun möchte. Das können pragmatische Gründe sein, etwa durch Selbermachen sich ein wenig aus Marktabhängigkeiten zu lösen. Oder Spaß an der Sache, das Vergnügen, gemeinsam etwas Nützliches herzustellen. Viele wollen auch einfach „etwas zurückgeben, nachdem man vorher reichlich bekommen hat“. Die Schlüsselworte lauten hier *individuelle Selbstentfaltung* – die unschlagbare Quelle kreativer Kraft und Motivation.

Die resultierenden sozialen Logiken bei der Warenproduktion und bei der commons-basierten Peer-Produktion unterscheiden sich fundamental. Die „unsichtbare Hand“ des Marktes ist eine der Selektion, und es ist keineswegs so wie Adam Smith annahm, dass an alle gedacht ist, wenn jeder an sich selbst denkt. Tatsächlich basiert die Marktdynamik auf einer Logik der Exklusion. Auf

allen Ebenen setzen sich die Einen auf Kosten anderer durch: Marktgewinner gegen Verlierer, Arbeitsplatzinhaber gegen Arbeitslose, Inländer gegen Migranten, Hochproduktive gegen Abgehängte, Nordländer gegen Südländer usw. usf. Die Peer-Produktion ist hingegen nur erfolgreich, wenn sie die Beitragenden gewinnt und integriert, wenn die Bedingungen für die individuelle Selbstentfaltung stimmen, wenn die Entfaltung des Einen die Voraussetzung für die Entfaltung aller anderen ist. Die *Logik der Inklusion* entsteht nicht als Ergebnis moralischer Maximen, sondern umgekehrt: Es entstehen inklusive Maximen, weil nur diese den Erfolg gewährleisten (s.u.).

Zukunft der commons-basierten Peer-Produktion

Manche mögen nun einwenden, dass nicht-stoffliche digitale Informationsgüter wie Wissen, Musik, Filme, Software usw. nahezu aufwandslos kopiert werden könnten, während jedes Exemplar eines stofflichen Guts erneut Energie, Material und Arbeitsaufwand benötigte. Dem ersten Anschein nach ist das zutreffend. Genau besehen ist der Unterschied zwischen Informationsgütern und stofflichen Gütern nicht so groß. Informationen können nur deswegen mit geringem Aufwand vervielfältigt werden, weil es dafür eine weltweit verfügbare stoffliche *Infrastruktur* gibt – das Internet als universelle Kopiermaschine.

Gleichzeitig verfügen auch stoffliche Produkte über große „Kopiermaschinen“, nämlich die industrielle Massenproduktion. Untersucht man die Industrieproduktion genauer, dann stellt man fest, dass der übergroße Aufwandsanteil an den stofflichen Produkten informationeller Art ist. Produkte müssen erforscht, technisch konzipiert, gestalterisch entworfen, getestet, geprüft usw. werden; desgleichen noch einmal für die entsprechenden Produktionsprozesse, in

denen die Produkte entstehen. In den Produktionsprozessen wird vergegenständlicht, was vorher gedacht und als Wissen entwickelt wurde. Diese Infrastrukturalisierung der Produktion stofflicher Güter rückt sie näher an Informationsgüter heran. Jedes stoffliche Gut war vorher ein Informationsgut!

Damit liegt es auf der Hand, dass die commons-basierte Peer-Produktion auch vor dem Bereich der Produktion stofflicher Güter keinen Halt machen würde. Projekte im Bereich Freier Designs entstehen derzeit zahlreich, einige ausgewählte Beispiele seien im Folgenden kurz vorgestellt.

Open Design

OpenWear (openwear.org) ist eine kollaborative Kleidungsplattform, die Menschen unterstützt, selber zum Produzenten zu werden. Ähnliches betreibt *Pamoyo* in Berlin (pamoyo.com) oder *Threadless* in Chicago (threadless.com). Offenes Möbeldesign betreibt *Ronen Kadushin* (ronen-kadushin.com). Architektur entsteht im *Open Architecture Network* (openarchitecturenetwork.org) und im Projekt *Architecture for Humanity* (architectureforhumanity.org). Im Bereich elektronischer Hardware ist das italienische *Arduino*-Projekt (arduino.cc) sehr bekannt geworden, auf dem u.a. das *Fritzing*-Projekt in Potsdam (fritzing.org) aufbaut. Das *Ronja*-Projekt (ronja.twibright.com) entwickelt Hardware für die optische Datenübertragung. *Freifunk* (freifunk.net) baut freie Funknetze auf. Auch das Projekt *One Laptop per Child* (laptop.org) verwendet ein offenes Design. Beispiele für offen entwickelte Autos sind *TREV* (trevipedia.net) und *C,mm,n* (cmmn.org). Viel Aufmerksamkeit hat der 3D-Drucker *RepRap* (reprap.org) erregt, der seine eigenen Bauteile auch selbst „ausdrucken“ kann. *Fab@Home* (fabathome.org) ist ein weiterer 3-D-Drucker, ebenso der *Maker-Bot* (makerbot.com), um den herum sich eine große Community gebildet hat. *Thingiverse*

(thingiverse.com) ist die entsprechende Austausch-Plattform für 3D-Designs. Der Bau von Produktionsmitteln für die „personal fabrication“ ist das Ziel der Projekte *Contraptor* (contraptor.org) und *CubeSpawn* (cubespawn.com). *FabLabs* (fablab.is) und *Hackerspaces* (hackerspaces.org) sind die Orte, wo die vorher beschriebenen Produktionsmittel (und andere) genutzt werden können – sie entstehen derzeit weltweit.

Alle erwähnten Projekte und Firmen zeichnen aus, dass sie Freie Lizenzen (GNU General Public License oder Creative Commons) verwenden, die es erlauben, die Designs frei zu nutzen. Die meisten Projekte laden zur Modifikation der vorhandenen Entwürfe ein, so dass eine hohe Dynamik der kreativen Entfaltung entstehen kann. Auf diese kreative Potenz können auch immer weniger traditionelle kapitalistische Produzenten verzichten. Nicht offen zu sein, wird zunehmend zum Nachteil in der Konkurrenz um Marktanteile. Selbst Monopolisten wie Microsoft mussten sich öffnen und unterstützen inzwischen auch Freie Software. Google fördert Freie Software und setzt sich für offene Standards ein. Doch das sind zögerliche Schritte, die darauf basieren, das Tafelsilber geheim zu halten, um mit ein paar Nettigkeiten die produktiven Communities zufrieden zu stellen. Das ist kein Modell der Zukunft. Der Wettlauf um Offenheit geht weiter.

Der MeeGo-Weg

Nur in Freiheit entfaltet sich Kreativität und Produktivität. Im Widerspruch zwischen „Selbstentfaltung und Selbstverwertung“ ([spw 120](http://spw120.org)), zwischen freier, selbstbestimmter Entfaltung der eigenen Vorstellungen und der Unterwerfung unter fremde Anforderungen der Verwertbarkeit, hat sich die Grenze wiederum ein Stück in Richtung Freiheit verschoben. Ein herausragendes Beispiel dafür ist die *MeeGo*-Community. *MeeGo*

(meego.com) ist Nokia + Intel + Community unter Schirmherrschaft der unabhängigen Linux-Foundation. Ziel ist die Herstellung eines freien Betriebssystems für vernetzbare Mobil- und Consumer-Geräte: Netbooks, Tablets, Smart Phones, MediaCenter/TV, In-Vehicle Devices, Infotainment, Energiemanagement usw. Nachdem einige Firmen (Sun, Oracle u.a.) damit gescheitert sind, das Modell „open source“ einseitig auszunutzen, hat sich MeeGo vollständig dem offenen Entwicklungsprinzip verschrieben.

MeeGo hat vier Prinzipien der Projektorganisation, die zeigen, dass die Logik der commons-basierten Peer-Produktion verstanden wurde: *Inklusion* bedeutet, dass das Projekt offen für alle ist, die sich beteiligen wollen. Voraussetzung dafür sind niedrige Eintrittshürden und die volle Transparenz aller Prozesse (Code, Diskussion, Entscheidungen, Regeln). *Meritokratie* zielt darauf ab, dass sich die besten Ideen durchsetzen und Entscheider/innen nach Reputation ausgewählt werden (so sind verantwortliche Entwickler unabhängig von den beteiligten Firmen). *Upstream-first* schließlich bedeutet, dass alle Veränderungen wieder in den zentralen Softwarebestand fließen, um die Konsistenz über die so unterschiedlichen Geräteplattformen zu gewährleisten.

Der offene „MeeGo-Weg der Entwicklung“ wird bewusst dem „kontrollierten Box-Modell“ gegenübergestellt, bei dem eine Firma die Nutzer mit ihren exklusiven Produkten beglückt – und sie maximal an sich bindet. Damit sind die proprietären Hersteller wie Apple u.a. gemeint. Es reicht zukünftig nicht mehr aus, einzelne coole Gadgets zu entwickeln, sondern es kommt darauf an, für die gesamte Palette der netzwerkfähigen Kommunikationsgeräte ein einheitliches System zur Verfügung zu stellen. Diese Skalierbarkeit und Kreativität bringt eine Firma alleine in einem geschlossenen Entwicklungsmodell nicht mehr zustande.

Freies Produkt und offener Prozess

Die Abgabe der Kontrolle über ein Produkt durch ein (oder mehrere) Unternehmen ist ein radikaler Schritt, der noch vor Kurzem nicht vorstellbar war. Man muss sich klar machen, was das ökonomisch bedeutet: Das Feld, das das freie Produkt besetzt, wird faktisch entwertet. Mehr noch: Unternehmen investieren riesige Summen dafür, der Welt ein Produkt (kosten-) frei zur Verfügung stellen zu dürfen – nach bornierter kapitalistischer Logik eine Absurdität! Am MeeGo-Projekt kann man das gut nachvollziehen: Andere Unternehmen, die nichts mit dem MeeGo-Projekt zu tun haben, brachten bereits ihre Produkte mit MeeGo auf den Markt (z.B. WeTab).

Doch es geht nicht mehr anders. Intel und Nokia sind vor allem Hardware-Hersteller. Sie müssen offene Projekte unterstützen und gleichzeitig die Kontrolle abgeben, um langfristig das notwendige Umfeld für die Profitrealisierung auf dem Hardware-Sektor sicherzustellen. Es reicht nicht mehr aus, nur mehr schlicht ein eigenes Produkt unter eine Freie Lizenz zustellen, sondern nur ein Freies Produkt in einer lebendigen, offenen Entwicklungsumgebung ist überlebensfähig. Das Freie Produkt zieht den offenen Prozess notwendig nach sich.

Was als Freie Software begann und zur commons-basierten Peer-Produktion wurde, ist dabei, sich viral als neue Produktionsweise auszudehnen. ■

☞ Stefan Meretz ist Ingenieur und Informatiker und bloggt auf keimform.de rund um die Themen einer commons-basierten Peer-Produktion. Dieser Artikel kann online unter keimform.de/2011/spw diskutiert werden.