OEkoNux

Projekt Oekonux 7 Mai 2007

Inhaltsverzeichnis

__O__ekonux __E__inführungs__k__ladde __o__hne __Nu__tzungse__x__klusion

URL: http://www.oekonux.de/einfuehrung/kladde/

1 "Oekonux" - was ist das eigentlich?

1.1 Das Projekt

- Diskussionsprozeß zum Thema Freie Software und Gesellschaft
  - Breites Spektrum an Meinungen

    Einführung ist weder eigene Meinung, noch nur einfache Darstellung

    Irgendwas dazwischen

    Gemeinsames emanzipatorisches Interesse
- Hauptsächlich virtuell
  - Mailing-Listen *listeAToekonux.de, list−enATeokonux.org]Web−Siteshttp://www.oekonux.de/*, *http://www.oekonux.org/*]
  - Wiki *http : //de.wiki.oekonux.org/]OpenTheoryhttp://www.opentheory.org/oekonux/*]
- Gelegentlich auch weniger virtuell (Konferenz, Vorträge)

***Dritte Oekonux-Konferenz*: 20.-23.5.2004, Wien**

2 "Freie Software" - was ist das eigentlich?

Aspekte, die für die Oekonux-Diskussion wichtig sind

2.1 Charakteristika Freier Software

- Beliebige Software kann Frei sein
  - GNU/Linux, Apache, Gcc, Perl

    Beispiele für systemnahe Software

    KDE, OpenOffice.org, Gimp

    Beispiele für Anwendungen

    Software für Router, Handys, ...

    Beispiele für Embedded Systeme

    Zeigt, wie tief Software in unser Leben integriert ist

- Das eigentliche Produkt ist kostenlos

  Aber: Preis spielt eine Rolle, ist aber nicht entscheidend

- Quellcode ist verfügbar

  Wichtig für die meisten der folgenden vier Rechte, die jede NutzerIn Freier Software hat

  - Software darf zu jedem Zweck eingesetzt werden
  - Die Quellen dürfen studiert und angepaßt werden
  - Die Software darf beliebig weitergegeben werden
  - Veränderte Versionen dürfen beliebig weitergegeben werden

Frei im Sinne von Freiheit

2.2 Stichwort: Freie-Software-Lizenzen

- Lizenzen sind Verträge
  - Regeln unter welchen Bedingungen jemand etwas mit der Software tun darf

    Proprietäre Software benutzt ebenfalls Lizenzen

    Insbesondere: Nutzung, Änderung, Verteilung

    Software-Lizenzen basieren auf dem Urheberrecht

    Urheberrecht basiert auf Staatsmacht

- Der geniale Hack: Das Urheberrechtssystem gegen sich selbst verwenden
  - Urheberrecht erzeugt Knappheit durch die Untersagung von Rechten

  - Copyleft erzeugt Überfluss durch das Gewähren von Rechten

- Zwei Hauptlizenztypen: GPL und BSD
  - Obwohl es viele Lizenzen gibt

    Da eine Lizenz ein Vertrag ist, ist es eine neue Lizenz zu erfinden

    Aber es ist selten sinnvoll

- Listen von Freie-Software-Lizenzen von FSF und OSI
- Hauptunterschied: Darf ein Lizenznehmer die Quellen wieder schließen?
  - BSD: Software darf ohne Quellen weiter gegeben werden
  - GPL: Quellen müssen offen bleiben
  - Mehr als 50% der Freien-Software-Projekte verwenden die GPL

Fundamentale Einrichtung um Freie Software in das Rechtssystem zu integrieren

Erbt die Rechtssicherheit vom Rechtssystem

Erbt die Macht vom Rechtssystem

2.3 Produktionsweise Freier Software

Sehr wichtiges Charakteristikum

- Geldfrei

EntwicklerInnen finanzieren sich auf anderem Wege

Ähnlich anderen Hobbies

- Anstrengung erfolgt auf freiwilliger Grundlage
  - Notwendigkeit konkreter Problemlösungen
  - Selbstentfaltung der EntwicklerInnen

    Programmieren macht (manchen) Spaß

    Andere Tätigkeiten können ebenfalls der Selbstentfaltung dienen

- Vielfältig selbstorganisiert in kleinen, unabhängigen Gruppen
- International im Internet

Oft entsteht eine hohe Qualität

Qualität ist unmittelbare Folge der Produktionsweise

2.4 Stichwort: Selbstentfaltung

Der Begriff spielt eine zentrale Rolle bei Oekonux

- Mehr als Selbstverwirklichung

  Selbstverwirklichung hat zu sehr das isolierte Individuum im Blick

  Selbstentfaltung versteht Menschen als durch Beziehungen geprägt

- Verantwortung ist Teil von Selbstentfaltung

  Notwendigkeiten beachten gehört zur Verantwortung

  Verantwortung muss individuell erkannt werden

  Verantwortung ist gelernt und damit an gesellschaftliches Normensystem rückgekoppelt

- Selbstentfaltung ist "autonomy-in-interdependence"
  - Abhängigkeit ist nicht Reduktion sondern Erweiterung eigener Möglichkeiten

    Weil andere, von denen ich abhänge, mir durch ihr Tun Möglichkeiten schaffen, die ich alleine nicht hätte

- Selbstentfaltung des Einzelnen ist die unmittelbare Bedingung der Selbstentfaltung aller
  - Und umgekehrt
- Möglichkeit zur Selbstentfaltung ist Wesensmerkmal des Menschen

  Siehe Kritische Psychologie (Holzkamp)

  - Inhalte sind individuell sehr unterschiedlich
  - *Insbesondere nicht notwendig political correct*

Selbstentfaltung ist generell ein erstrebenswertes Ziel

2.5 Einfach und Doppelt Freie Software

Wichtige begriffliche Unterscheidung

- Einfach Freie Software
  - Freiheit für NutzerInnen
  - Standardrechte Freier Software gelten
  - Kommerzielle Freie Software

    Software im Auftrag

- Doppelt Freie Software
  - Freiheit für NutzerInnen **und** ProduzentInnen
  - ProduzentInnen sind nicht entfremdet tätig

- Keine kommerzielle Freie Software

Spezielle Produktionsweise nur bei Doppelt Freier Software

Überdurchschnittliche Qualität nur bei Doppelt Freier Software

Es gibt Mischformen

2.6 Freie Software und kommerzielle Einflüsse

- Firmen engagieren sich
  - Distributoren und Linux-Firmen (Novell/SuSE, RedHat, kleine, ...)

    Haben ein Interesse am Ist-Zustand, da sie daraus entstanden sind

    Hardware und andere (IBM, Sun, ...)

    Insbesondere für Hardware-Firmen ist GNU/Linux einfach nützlich

    Haben daher ein Interesse am Ist-Zustand

- Lizenzen schützen vor Privatisierung
  - Gnu General Public License (GPL)
  - Andere Lizenzmodelle

    Diese erlauben teilweise Reprivatisierung (BSD)

- Qualität entsteht durch Abwesenheit von Entfremdung

  Nur dann kann sich Kreativität voll entfalten

- Lohnarbeit widerspricht Selbstentfaltung

  Ist entfremdet, da sie auf einen dritten Zweck (Geldverdienen) gerichtet ist

Freie Software kann nur geldfrei entstehen

Letztlich schützt dies fundamental vor einer durchgreifenden Kommerzialisierung

Andernfalls wird Freie Software zerstört

2.7 Perspektiven Freier Software

- Freie Software wird immer wichtiger
  - GNU/Linux auch auf dem Desktop

    Auf Servern ist GNU/Linux schon weit verbreitet

    Öffentliche Verwaltungen sind hier Vorreiter

    GNU/Linux auf Embedded Systems

    Stürmische Entwicklung

- Gefahren
  - Software-Patente

    In Europa langjähriger Kampf mit vielen Freien-Software-Leuten
- Immer mehr begeistern sich für die Idee
- Die Prinzipien Freier Software auch in anderen Bereichen

Linux World Domination ;-)

3 Das Besondere an Freier Software

Hier beginnt das für das Projekt Oekonux Spezifische

3.1 Freie Software ist kein einfaches Hobby

- Hat hohen gesellschaftlichen Nutzen
- Direkte Konkurrenz zu Waren

  Nachdem bereits ein Warenmarkt etabliert war

  Mit erheblichem Erfolg
- Hochmodernes Produkt

  Mit hochmodernen Produktionsmitteln
- Entsteht international
- Wird überwiegend von Profis geschrieben

Hobby, aber in neuer Qualität

Andere Hobbies vereinen diese Eigenschaften nicht auf sich

3.2 Freie Software ist keine Ware

- Tauschfrei

  Es muß nichts eingetauscht werden
- Im Überfluß vorhanden

  Es gibt keine Knappheit jenseits technischer Begrenzungen
- Offenliegende Quellen machen Geheimnisse unmöglich
- Kooperation statt Konkurrenz

- Absoluter Qualitätsanspruch

  Folge der nutzungsorientierten Produktionsweise

  Bei Waren genügt es, wenn KäuferInnen an Qualität relativ zur Konkurrenz glauben

- Aufforderung zum Mitwirken (Inklusionsmodell)

  Bei Waren darf nur ein kleiner Kreis mitwirken (Exklusionsmodell)

Freie Software ist so wertlos wie die Luft zum Atmen

Nur Waren können einen (Tausch)wert haben

Der Gebrauchswert ist aber davon unabhängig

3.3 Freie Software ist kein Geschenk

- Ein Geschenk basiert auf einer persönlichen Beziehung

  Kann vor und/oder nach dem Geschenk existieren

  - Für die meisten ist Freie Software ein maximal anonymes Produkt

- Ein Geschenk erzeugt oftmals eine Verpflichtung
  - Nehmen Freier Software erzeugt keine Verpflichtungen
- ProduzentInnen Freier Software denken nicht in Geschenken

  Wenn überhaupt, dann als ein Geschenk an die Menschheit

Freie Software ein Geschenk zu nennen, ist falsch

3.4 Stichwort: Knappheit

- Vorkommen
  - Ist durch die Natur vorgegeben und unveränderbar
  - Bezogen auf einen bestimmten Zeitpunkt auch Produkte
- Begrenztheit
  - Menschen zur Verfügung stehender Anteil am Vorkommen
  - Ist durch technische und andere Mittel veränderbar
  - Kann vorkommen wenn Bedarf größer als Angebot
- Knappheit
  - Ist gesellschaftlich bestimmt und kann hergestellt werden

    Erdöl ist nicht immer knapp gewesen

    Bei Informationswaren muß Knappheit heute hergestellt werden
    Kann vorkommen wenn Angebot größer als Bedarf

    Ja, das ist verrückt

Knappheit ist kein Naturgesetz

3.5 Stichwort: Rivalität

Begriff um Güter zu klassifizieren

- Rivalisierend: Wenn es von einem konsumiert wird stehe es keinem zweiten zur Verfügung
  - Beispiel: Nahrungsmittel
  - Rivalisierende Güter können begrenzt sein
  - Überfluss von rivalisierenden Güter macht Rivalität weniger wichtig
- Nicht-rivalisierend: Jede Konsumption ist unabhängig von anderen
  - Beispiel: Information, Sonnenlicht
  - Inhärent nicht begrenzt
  - Knappheit muss von Außen erzwungen werden
- Anti-rivalisierend: Das Gut ist nützlicher wenn es von vielen konsumiert wird
  - Geschieht durch Netzwerkeffekte
  - Beispiel: Telefon
- Märkte materieller Güter basieren auf rivalisierenden Gütern

Freie Software ist ein anti-rivalisierendes Gut

3.6 Stichwort: Ausschließbarkeit

Begriff um Güter zu klassifizieren

- Ausschließbar: Andere können von der Nutzung eines Guts ausgeschlossen werden
  - Zugehöriges legales Konzept: Eigentum
  - Kann über alles drüber gestülpt werden
  - Kann schwer durchzusetzen sein

    Z.B.: Informationsgüter im Internet-Zeitalter

    Notwendig um Knappheit zu erzeugen
- Nicht-ausschließbar: Andere können nicht von der Nutzung ausgeschlossen werden
  - Alles was kein Privateigentum sein kann?
  - Nicht-ausschließbare Produkte sind oft öffentliche Güter

    Z.B.: Straßen
- Alle Märkte beruhen auf ausschließbaren Produkten
- Freie Software wird durch die Lizenzen nicht-ausschließbar gemacht
  - Chance für Beiträge wächst wenn mehr Leute sie nutzen
  - Unabhängig davon wieviele "trittbrettfahren"

GPL-Gesellschaft: Ausweitung der Prinzipien Freier Software auf rivalisierende Güter bei Fallenlassen der Ausschließung

3.7 Kooperation in Freien Projekten

- Informell

  Rollen passen zu den Bedürfnissen des Projekts anstatt zu einem festgelegten Modell

  Keine formale Qualifikation notwendig

  Selbsternennung als generelle Tendenz

  Offizielle Ernennung als Bestätigung existierender Praxen

  Keine Personenwahlen

- Selbstgewählt

  Nach persönlichen Vorlieben

  Keine ernannten Personen

- Keine feststehenden Grenzen

  Z.B.: Keine klare Trennung zwischen ProduzentInnen und KonsumentInnen

- Freiwillig
- Veränderlich über die Zeit

  Leute beginnen und beenden Beiträge wie sie möchten

- Ungleich

  JedeR kann beitragen was sie will

  Einige haben mehr Einfluss als andere

  Unterschiedliche Fähigkeiten sind willkommen

Kooperation ist freiwillig, variabel und ungleich

3.8 Stichwort: Maintainer-Modell

Software-Entwicklung ist vor allem ein sozialer Prozess

Maintainer-Modell ist häufige Organisationsform

Hier: Doppelt Freie-Software-Projekte

- Freiwilligkeit als grundlegende Voraussetzung
  - Keine entfremdeten Anreize
  - Ermöglicht und verlangt persönliche Entscheidung
- Selbstorganisation als grundlegende Voraussetzung

- Ohne äußere Vorgaben oder entfremdete Ziele

  Sichtbar z.B. bei Release-Terminen

- MaintainerIn hält Projekt auf Kurs
  - Trifft verbindliche Entscheidungen
  - Wacht über Einhaltung projektinterner Standards
  - Sorgt ggf. für Weiterentwicklung
  - Organisiert "rough consensus" ("Niemand muss widersprechen")

    Nicht: Einstimmigkeit

    Kann andere TeilnehmerInnen nicht kommandieren

- Gegenseitige Abhängigkeit

  TeilnehmerInnen benötigen die Funktionen der MaintainerIn

  MaintainerIn benötigt die TeilnehmerInnen

  - Bei Scheitern: Fork

Balanciert Konflikte in Freien Projekten optimal aus

3.9 Freie Software = Selbstentfaltung + digitale Kopie

- Selbstentfaltung ist zentraler Motor für Produktion
- Digitale Kopie als Produktionsmittel ist
  - Verlustfrei
  - Durch Computer für alle verfügbar
  - Über große Entfernungen hinweg möglich (Internet)
  - Universell für alle (digitalen) Informationsprodukte

    Inhalt der Informationsprodukte ist irrelevant für die Kopieroperation

    Analog zu Elektromotoren der industriellen Ära

Digitale Kopierbarkeit ist eine neue Qualität

3.10 Stichwort: Internet

- Digitale Kopie auf planetarer Basis

  Erbt die Eigenschaften digitaler Kopie

- Hebt räumliche Beschränkungen von Kooperation auf
  - Keine Größenbegrenzung
  - Globalisiert und kulturübergreifend

- Hebt zeitliche Beschränkungen von Kooperation auf
  - Kein vorgegebenes Zeitraster
  - Ermöglicht sowohl Echtzeit als auch Ungleichzeitigkeit
- Hat als Medium wenig inhärente Grenzen
  - Ermöglicht an Themen orientierte Kooperation
  - Neue Projekte und Forks sind jederzeit möglich
- Kombiniert individuelle Verfügung mit allgemeinem Zugang
  - Alle können nach individueller Maßgabe aktiv sein

    Auch: Produktiv oder konsumptiv

    Alle haben Zugang

Internet bietet als Werkzeug viele neue Features

3.11 Frei im Sinne Freier Software

Diese Art Freiheit wird durch das große "F" angedeutet

- Abwesenheit von Entfremdung
  - Muss aus den direkten Bedürfnissen der Beteiligten resultieren
  - Selbstorganisation

    Nicht durch Prinzipien organisiert, die vom Projekt entfremdet sind

    Freiwillige Teilnahme

    Incl. freiweillige Übernahme von Verantwortung

    Ermöglicht Selbstentfaltung
- Freiheit ist ein Ergebnis des Prozesses
  - Ergebnisse sind Frei wegen des Prozesses

    Können von jedem benutzt werden, die sie braucht

    Impliziert, dass sie ohne Bezahlung erhältlich sind

    D.h. unbegrenzt nach Außen
- Freiheit ist Voraussetzung des Prozesses
  - Der Prozess funktioniert nicht ohne Freiheit

    Freiheit ermöglicht Beiträge von allen Seiten

    D.h. unbegrenzt nach Innen
- Die Freiheit des einen ermöglicht die Freiheit des anderen

  Anstatt sie zu begrenzen wie bei abstrakter Freiheit

Definiert mehrere positive Rückkopplungen

Daher kommt die Kraft :-)

3.12 Stichwort: Keimform

- Etwas strukturell Neues bereits im Alten

  Nicht das Neue als Kleinausgabe

- Merkmale einer heutigen emanzipatorischen Keimform
  - Globale Vernetzung
  - Wert- und Tauschfreiheit
  - Selbstorganisation
  - An der Spitze der Produktivkraftentwicklung

    Technische, aber auch soziale

    Ermöglicht Selbstentfaltung

    Auch als Teil der Produktivkraftentwicklung

- Keimformen endgültig nur historisch beurteilbar

  Aber es kann versucht werden, Keimformen zu erkennen

Freie Software hat Charakteristik einer Keimform

3.13 Stichwort: Fünfschritt

- Keimformen entwickeln sich im Fünfschritt

  Fünfschritt ist generelles Modell für Entwicklungen

  - Entstehung der Keimform
  - Krise der alten Form
  - Keimform wird zur wichtigen Entwicklungsdimension innerhalb der alten Form
  - Keimform wird zur dominanten Größe
  - Umstrukturierung des Gesamtprozesses
  - *Alle Phasen können über längere Zeiträume laufen*

Freie Software ist im dritten Schritt

3.14 Kritik: Keimformthese

Existiert innerhalb und außerhalb des Projekts

- Freie Software nützlich für das Kapital

  Nur für Teile; wichtiger: nützlich für Nicht-Kapital

  Weist dennoch strukturell über Kapital hinaus

- Freie Software wird vom Wertsystem finanziert

  Jede Keimform ist zunächst im Alten eingebettet

- Immaterielle Produktion grundsätzlich anders

  Ja; wichtig ist, was dominant ist

- Alles Nerds in patriarchalen Strukturen

  Zumindest kann niemensch Frauen formal ausgrenzen

  Spannende Frage: Warum wollen Frauen sich praktisch gar nicht in Freier Software selbstentfalten?

- Freie Software funktioniert meritokratisch

  Gibt keine Zwangsmittel in der Freien Software, so daß Macht keine Substanz hat

- Beurteilung der Keimform im Nachhinein fraglich

JedeR soll sich ein eigenes Urteil bilden

4 Keimformen und andere Modelle und Ideen

Keimformen lassen sich von anderen Modellen und Ideen unterscheiden

4.1 Dammbau vs. Schiffbau

Bild, dass zwei unterschiedliche politische Herangehensweisen verdeutlicht

- Dammbau
  - Nützlich, um steigende Flut einzudämmen
  - Ziel: Altes verteidigen
  - Konservativer Ansatz
- Schiffbau
  - Nützlich um die steigende Flut zu nutzen
  - Ziel: Aubruch zu neuen Ufern
  - Progressiver Ansatz
- Dammbau und Schiffbau sind grundverschieden
  - Aber sie können sich ergänzen

Freie Software ist Schiffe bauen

5 Der Weg in die GPL-Gesellschaft

Möglichkeiten sind angedeutet

GPL-Gesellschaft *bezeichnet eine Gesellschaftsformation, die auf den Prinzipien der Entwicklung Freier Software beruht*

5.1 Die Utopie

Bisher nur in groben Umrissen vorstellbar

- Produktionsmittel ermöglichen Selbstentfaltung
  - Günstig: Möglichst viele Freiheitsgrade

    Dazu werden teilweise auch andere Arbeitsmittel / Maschinen benötigt

    Automatisierung macht notwendige Tätigkeiten überflüssig
- Nützliche Tätigkeiten sind Selbstentfaltung
  - Gesellschaftlicher und individueller Nutzen unmittelbar verknüpft
- Informationen und Güter stehen Frei zur Verfügung
  - Freie Verfügbarkeit ist Voraussetzung des Prozesses

    Damit alle sämtliche Selbstentfaltungsmöglichkeiten nutzen können

    Freie Verfügbarkeit ist Folge des Prozesses

    Wegen der Offenheit und des Inklusionsmodells

    Das meint das große "F"
- Überwindung der Arbeitsgesellschaft
  - Keine Arbeit, keine Waren
  - Kein Tausch, kein Geld
  - Keine Entfremdung
- Wichtigste Produktivkraft ist die menschliche Selbstentfaltung

Freiheit des Einzelnen wird zur Bedingung der Freiheit aller

Dies gilt auch umgekehrt

5.2 Freie Informationsgüter

Welche Hinweise gibt es heute schon?

- Bekannte

Die Idee, den Zugang zu Informationen zu beschränken, ist historisch relativ neu

- Wissenschaft?

    - *Hier gibt es aktuell sehr unterschiedliche und widersprüchliche Entwicklungen*
    - Freie Kochrezepte

- Neue

  Im Internet hat sich schon einiges gebildet

    - Wikipedia
    - Indymedia
    - Wikis, Blogs
    - Freie Musik
    - *Hier sind nicht Copyright-Verstöße mittels P2P gemeint*

Die Idee Freier Informationsgüter bekommt Zulauf

5.3 Stichwort: Creative Commons

- Lizenzen für "Some rights reserved"

  Copyright: "All rights reserved"

- Vier Lizenzbausteine
  - Attribution (BY)

    Verlangt bei Kopien Nennung der Quelle

    Noncommercial (NC)

    Verbietet kommerzielle Nutzung des Werks

    No Derivative works (ND)

    Verbietet abgeleitete Werke

    Share Alike (SA)

    Verlangt Beibehaltung der Lizenz in abgeleiteten Werken

  Copyleft entspricht SA+BY

- Große, internationale Bewegung mit gutem "Marketing" (*http://creativecommons.org/*)
  - Adaption der Lizenztexte an nationale Rechtssysteme

    3. Oekonux-Konferenz: Vorstellung der österreichischen Variante

    Bereits viele Millionen Werke unter Creative Commons Lizenzen

Creative Commons begünstigen Übertragung der Idee Freier Software

Überträgt Idee auf beliebige Informationsgüter

Dürfte keine Initiative geben, die dies erfolgreicher betreibt

5.4 Freie materielle Güter

- Konkrete Projekte

  Bisher geht es in erster Linie um Bau- und Konstruktionspläne

  - Freie Elektronik- und Hardware-Projekte
  - Freie Auto-Projekte

- Information ist bereits im Kapitalismus wichtige Voraussetzung materieller Produktion
- Materielle Produktion wird zum Anhängsel der Informationsproduktion

  Analog dazu, daß die Agrarproduktion heute Anhängsel der Industrieproduktion ist

Informationsgesellschaft schafft fundamental neue Situation

GPL-Gesellschaft bringt Informationsgesellschaft auf den Begriff

5.5 Stichwort: Fabber / Rapid Prototyping

Rapid Prototyping ist die offiziellere Bezeichnung

- Fabber sind universelle Produktionsmaschinen
  - Materialisieren dreidimensionale Dinge aus digitalen Daten
  - Typischerweise durch "backen" von amorphem, feinkörnigem Material

    Erlauben Konstruktion von Dingen, die anders schwierig herzustellen sind
    Existieren tatsächlich

    Heute: Einsatz überwiegend beim Bau von Modellen

- Fabbers haben einige interessante Eigenschaften
  - Verbinden digitale Daten und die materielle Welt eng miteinander

    Bringen die Logik digitaler Daten in die materielle Welt
    Universell für (Teile der) materiellen Produktion

    Wie Computer für Information: "Eine Maschine sie alle zu beherrschen"
    Erlauben materielle Produktion für individuelle Bedürfnisse

- Industrieroboter sind ähnlich interessant

Fabbers übertragen wichtige Aspekte der digitalen Welt auf Materie

5.6 Andere erfolgreiche Freie Projekte: Wikipedia

- Web-basierte Enzyklopädie
  - Transnationale, vielsprachige Unternehmung
  - Basiert auf Wiki-Technologie
- Produziert nützliche Produkte

  Ist aus diesem Grund wohlbekannt

- Wächst schnell
  - Zieht "normale" Leute an
  - Zieht Leute mit Wissen an
- Frei im Sinne (doppelt) Freier Software
  - Freiheit ist Voraussetzung und Ergebnis des Prozesses
  - Freiwillige Teilnahme
  - Unbegrenzt extren und intern
- Herausforderung: Qualitätssicherung
  - Unterschied zu Freier Software: Keine "technische Wahrheit"

    Software läuft oder nicht

    Artikel einer Enzyklopädie spiegelt immer eine Meinung

    Maßnahmen wurden ergriffen

    Ergebnisse dieser Maßnahmen sind von allgemeinem Interesse

Wikipedia ist eine sehr interessantes Freies Projekt

5.7 Andere erfolgreiche Freie Projekte: Open Access

- Freier Zugriff zu wissenschaftlicher Information
  - Wachsende Bewegung in den wissenschaftlichen Communities

    Mehr und mehr Akzeptanz in den wissenschaftlichen Communities

    Basiert auf Internet-Technologie

    Passt gut zu der wissenschaftlichen Tradition des Freien Flusses von Gedanken

    Basiert auf bewährten Methoden des Peer-Review
- Produziert nützliche Produkte
- An der Spitze der Produktivkraftentwicklung

  Wissenschaft ist eine Voraussetzung von Produktion mit ständig steigender Bedeutung

- Frei im Sinne (doppelt) Freier Software

  - Freiheit ist Voraussetzung und Ergebnis des Prozesses
  - Unbeschränkt nach Innen und Außen

- Herausforderung: Gegenbewegung des Wegschließens wissenschaftlicher Informationen

  Z.B. Patente

Open Access ist ein sehr interessantes Freies Projekt

5.8 Stichwort: Automatisierung

- Heute
  - Vernichtet Arbeitsplätze
  - Nur die Kapitalseite ist an Automatisierung interessiert
- GPL-Gesellschaft
  - Erweitert Selbstentfaltungsmöglichkeiten

    Durch Reduktion unangenehmer Tätigkeiten

    Durch kreativen Prozeß, der Automatisierung vorausgeht

    Durch Empowerment der NutzerInnen
    Alle sind an Automatisierung interessiert

Sehr viel mehr wird automatisiert sein

Automatisierung ist heute noch behindert

5.9 Stichwort: Bedürfnis

- Ist weder gut noch schlecht sondern erfordert Befriedigung
- Bedürfnisse sind gesellschaftlich bestimmt

  Durch Moden und (strukturelle) Zwänge

  Also veränderlich

- Art der Befriedigung ist gesellschaftlich bestimmt

  Mobilitätsbedürfnis muß nicht durch Auto befriedigt werden

Andere Gesellschaft - andere Bedürfnisse

5.10 Kritik: GPL-Gesellschaft

- Manche notwendigen Tätigkeiten werden immer nur unter (strukturellem) Zwang ausgeführt werden

  Dennoch: Es gilt, diese abzuschaffen

- Wie soll z.B. unökologische Selbstentfaltung verhindert werden?

  Keine Ahnung

Ist teilweise erst historisch entscheidbar

6 Perspektiven

6.1 Das Utopische Klo

- Von Annette Schlemm und anderen
- Skizziert die Befriedigung eines menschlichen Bedürfnisses ;-)

  Es folgt ein Auszug

Ach ja, die Technik. Ich, das Utopische Klo, muss ja auch meine Funktion erfüllen. Die Zeiten der Löcher mit Brett sind wohl überall vorbei. Ich weiß noch, wie ich als Vielfalt von Ideen in den Köpfen meiner heutigen BenutzerInnen schwebte - viele Ideen kamen aus einer Datei aus dem Internet, in der eine Studentin Anfang des 21. Jahrhunderts in einer Studienarbeit so ziemlich alle in der Geschichte verwendeten Toilettenarten zusammen gestellt hatte. Meine Leute machten sich die meiste Arbeit damit, darüber nachzudenken, wie sie Arbeit einsparen könnten. Vor allem deswegen bin ich nicht vergleichbar mit den Klos vor der Großen Gesellschaftlichen Wende. Damals war die größte Sorge der Menschen ja verrückterweise nur ja nicht zu wenig Arbeit zu haben. Aber immerhin waren die technischen Ideen aus dieser Zeit bekannt und halfen auch heute noch meinen Leuten.

Eine kleine Recherche im Internet ergab, dass es da eine Web-Seite namens "Klotopia" gibt, von der aus alles über Klo-Bauen und -verwenden recherchiert werden kann. Auch die Ergebnisse der Studentin war dort eingeflossen. Da saßen dann meine heutigen BenutzerInnen alle zusammen zuerst einmal vor der Web-Seite von Klotopia, bei der sie verschiedene Parameter eines möglichen Klos einstellen konnten. Lange haben sie da gesessen bis aus dem Bedürfnis nach einem neuen Klo so etwas wie ein Vorentwurf wurde. Und was es da nicht alles zu entscheiden gab! Die Fragen nach der äußeren Gestaltung waren da noch eher einfach zu lösen.

Manche Bedürfnisse konnten überhaupt erst dann formuliert werden, als meine BenutzerInnen sahen, dass es eine technische Lösung für sie gab. So waren sie noch gar nicht auf die Idee gekommen, dass meine Benutzung durch kleine Kinder mit Hilfe besonderer Vorrichtungen vereinfacht werden könnte. Na ja, und weil sie eben kleine Kinder als mögliche DauernutzerInnen für mich vorsehen wollten, haben sie dann eine Reihe von Vorrichtungen in mich integriert, die ihrer Nachkommenschaft das Leben erleichtern sollten.

Die Klotopia-Site unterstützte sie bei diesen Entwurfsüberlegungen dadurch, dass ständig Bilder von Modellen des gerade eingestellten Entwurfs verfügbar waren. Das half ihnen sehr, sich die Auswirkung der einen oder anderen Entscheidung vorzustellen. Der Höhepunkt war, dass sie diese Modelle sogar noch in ein Bild ihres eigenen Bades hineinmodellieren lassen konnten.

Vor der Großen Gesellschaftlichen Wende soll so etwas ganz anders abgelaufen sein. Da gab es überhaupt keinen solchen Planungsprozess, sondern die Menschen, die ein Bedürfnis hatten, konnten lediglich in einen *so genannten Sanitärmarkt gehen - im wesentlichen eine große, unfreundliche Halle. Dort wurden verschiedene, vorkonfigurierte Klos angeboten. Und für diesen bestenfalls halbwegs brauchbaren Mist haben die Leute damals sogar ihr über alles geliebtes Geld hergegeben...*

Nun ist meinen BenutzerInnen aber nicht jede Entscheidung für die Erfüllung eines bestimmten Bedürfnisses leicht gefallen. Penibel hat ihnen die Klotopia-Site nämlich für jeden ihrer Entwürfe ausgerechnet, wie groß der Energie- und Rohstoffbedarf für die Realisierung dieses oder jenes Wunsches wäre - sowohl was meine Produktion als auch was meinen Unterhalt betrifft. Eine ganz heftige Diskussion gab es darum, wie wichtig eine von sich aus schmutzabweisende Oberfläche ist, so dass es in Verbindung mit einer Wasserspülung einer Reinigung nur noch einmal jährlich bedarf. Leider ist so eine Oberfläche auch heute noch nur mit hohem Energieaufwand herzustellen, den einige meiner BenutzerInnen nicht aufwenden lassen wollten. Und auch der Hinweis darauf, dass doch mal ein paar Menschen ein wenig Hirnschmalz in eine Lösung dieses Produktionsproblems stecken sollten, half in der konkreten Situation leider nicht weiter. Zum Schluss konnten sich die Befürworterinnen der schmutzabweisenden Oberfläche - nur Frauen seltsamerweise - dann doch durchsetzen. Dafür haben sie dann eine etwas weniger aufwendige äußere Gestaltung hingenommen. Na ja, und so habe ich heute zwar eine schmutzabweisende Oberfläche und Wasserspülung aber dafür bin ich außen einfach nur weiß und nicht blau-metallic. Aber immerhin alle meine BenutzerInnen wissen ganz genau, warum das so ist.

Auch früher muss es solche Diskussionen gegeben haben. Diese drehten sich dann allerdings nur um irgendwelche abstrakten Zahlen - wohl wieder dieses ominöse Geld - und nicht um konkreten Umwelt- oder Energieverbrauch. Klar, dass es bei den Leuten, die viel von diesem seltsamen Geld hatten, da nur wenig Diskussionen gab, während gerade in den Wohngruppen mit eher geringen Geldsummen solche Diskussionen zum permanenten Streit führten. Das muss ganz furchtbar gewesen sein. Manchmal frage ich mich, wie es die Menschen unter solchen Bedingungen überhaupt miteinander ausgehalten haben.

Endlich waren dann alle Wünsche formuliert, alle Trade-Offs zwischen Umweltverbrauch und Bedürfnisbefriedigung ausdiskutiert und alle Entscheidungen getroffen. Zum Schluss waren auch alle meine BenutzerInnen mit der gefundenen, hochindividuellen und daher exakt passenenden Entscheidung einverstanden, da sie sich alle darin wiederfinden konnten. Vielleicht ist das ja auch der Grund dafür, dass sie alle besonders sorgsam mit mir umgehen?

Jedenfalls ging es nach der Entwurfsphase jetzt zum nächsten Schritt meiner Entstehung. Der Entwurf, den meine BenutzerInnen mit Hilfe der Klotopia-Site erstellt hatten, wurde an die Leute geschickt, die die Site betrieben. Es gab ein paar Feinheiten beim Klo-Entwurf, die die Software noch nicht selbst abdecken konnte, so dass die Entwürfe nochmal von Fachleuten auf ihre Realisierbarkeit geprüft werden mussten. Zwar entwickelten die BetreuerInnen der Web-Site permanent die Software weiter, aber durch die ständige Kommunikation mit den potentiellen Klo-BenutzerInnen kamen ständig sowohl neue Bedürfnisse als auch Lösungen hinzu, so dass die Herausforderung eine möglichst benutzerfreundliche Klo-Entwurfs-Site zu entwickeln ständig bestehen blieb.

Kein Vergleich übrigens mit dem, wie früher solche Entwürfe abliefen. Wie ich hörte, gab es da angeblich irgendwo ein paar einsame Ingenieure oder gar Firmenchefs, die genauso einsame Entwurfsentscheidungen fällten. Sicher hatten die zuweilen was drauf - aber sie hatten einfach schlechte Voraussetzungen: Sie hatten weder das kumulierte Wissen der NutzerInnen ihrer Entwürfe zur Verfügung, noch konnten sie mit den KollegInnen in anderen Firmen frei über die besten Lösungen diskutieren! Dann mussten vor der Großen Gesellschaftlichen Wende diese schlecht entworfenen, kaum brauchbaren Produkte erst umständlich den potentiellen NutzerInnen angeboten werden. Erst nachdem das eine oder andere dieser fixierten, aber dennoch in Massen hergestellten Entwürfe von ihnen angenommen wurde - oder eben nicht -, stellte sich heraus, ob der Entwurf denn wenigstens einigermaßen nützlich war. Welche Verschwendung von Energie und Ressourcen für Dinge, die vielleicht sowieso keiner haben will!

Bei meinen BenutzerInnen trudelten dann auch noch per eMail ein paar Nachfragen der Klotopia-Leute ein und es mussten ein paar Kleinigkeiten nochmal diskutiert werden. Aber außer einigen lustigen Stilblüten, die *wohl auf das Konto der schlechten Deutschkenntnisse einiger der Klotopia-Leute gingen, war das eigentlich recht unproblematisch. Und dann war der Entwurf fertig für die Materialisation.*

Na, und meine Materialisation war dann eigentlich schnell erledigt. Mein Entwurf lag ja ohnehin schon in computerisierter Form vor, so dass es mit den entsprechenden Programmen nicht weiter schwierig war, diesen Entwurf in Anweisungen an einen Maschinenpark umzusetzen, der letztlich meine Materialisation zu Wege brachte. Und das waren wirklich tolle Maschinen! Die konnten nicht nur Klos herstellen, nein. An einer Stelle wurde z.B. in einer Nachbarmaschine gerade die Grundlage für ein Auto materialisiert. So etwas Verrücktes wie dieses Gefährt habe ich danach übrigens nie wieder gesehen.

Große Teile meiner materiellen Entstehung bestanden darin, dass die heute weit verbreiteten Materialisatoren aus den Daten meines Entwurfs Werkstücke materialisierten, die dann später mit Hilfe technischer Verfahren in andere, für den konkreten Verwendungszweck besser geeignete Materialien überführt wurden. So wurden einige Teile, die zunächst als Modell in einem speziellen Kunststoff gefertigt worden waren, später in Metall gegossen. Natürlich konnte das Material der Modelle wiederverwendet werden, so dass nur die später tatsächlich benötigten Teile auch tatsächlich aus neuen Ressourcen hergestellt werden mussten.

Früher muss es dagegen viel stärker spezialisierte Maschinen gegeben haben, die nur ganz bestimmte Dinge herstellen konnten. Na ja, die technische Entwicklung ist halt ziemlich schnell weitergegangen und es ist einfach praktischer, wenige universelle Materialisatoren zu haben als viele hochspezialisierte Produktionsmaschinen. Begünstigt wurde diese Entwicklung damals durch die vielen Freien Projekte, die vor der Großen Gesellschaftlichen Wende aus dem Boden geschossen waren. Da viele dieser Projekte vor allem an Entwürfen für bestimmte Produkte arbeiteten, wuchs der Bedarf nach solchen Materialisatoren immer stärker. Als dann immer mehr Freie Projekte dazu übergingen, sich einen solchen Materialisator anzuschaffen, kamen auch sukzessive immer mehr Freie Produkte auf.

Als ich dann fertig materialisiert war, kam ich in einen dunklen Kasten und nach einigem Gerumpel - war das Steuerprogramm des Schienentransporters etwa von einem Virus befallen? - habe ich dann das erste Mal meine BenutzerInnen zu Gesicht bekommen. Gekannt habe ich sie ja schon ziemlich gut, da immerhin die Befriedigung einiger ihrer elementarsten Bedürfnisse in mir vergegenständlicht war. Hei, war das eine Freude, als ich endlich vor ihnen stand! Und meine Montage war gar nicht weiter schwer, da die Installationanschlüsse so weit genormt und vereinfacht waren, dass jeder Mensch mich mit ein paar Handgriffen montieren kann.

6.2 Handlungsmöglichkeiten

Hier haben wir uns noch nicht so viele Gedanken gemacht

- Freie Software unterstützen
  - Selbst benutzen und anderen empfehlen
  - Fehler an EntwicklerInnen weiterleiten
  - Selbst Freie Software schreiben
- Standards verwenden

  Proprietäre Standards schaden Freier Software
- Gemeinsam weiter denken
  - Sich von den Denkkategorien der Arbeitsgesellschaft befreien
  - Projekt Oekonux (*http://www.oekonux.de/*)
- Eigene Produkte Frei zur Verfügung stellen

  - Geht leicht für digitale Produkte

- Eigene Freie Projekte gründen