

Autor: Deterding, Sebastian.

Titel: Into the Great Wide Open - Open Source, jenseits von Software.

Quelle: Bundeszentrale für politische Bildung (Hg.): Open Source (Dossier). Bonn 2007.

http://www.bpb.de/themen/FC8K5M,0,0,Into_the_Great_Wide_Open.html [Stand: 12. April 2007].

Dieser Aufsatz ist lizenziert unter der Creative Commons-Lizenz

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/>

Sebastian Deterding

Into the Great Wide Open - Open Source, jenseits von Software

Mal angenommen. Mal angenommen, wir lebten in einem Märchenland, und Sie wären ein Magier und beherrschten einen Zauberspruch, mit dem sie allen Dingen dieser Welt Befehle erteilen könnten. Was würden sie tun? Vermutlich würden sie anderen Menschen mit ihrer Fähigkeit helfen – für eine kleine Gegenleistung, versteht sich. Sie würden wahrscheinlich ihren alten Job an den Nagel hängen und ihren Lebensunterhalt künftig als Magier verdienen, und es würde ihnen dabei ziemlich gut gehen. Sicher aber würden Sie ihren Zauberspruch niemandem verraten. Das wäre viel zu gefährlich. Und außerdem würde dann ja niemand mehr ihre Dienste als Magier brauchen.

Jetzt nehmen wir einmal an, es käme ein zweiter Magier daher, der jedem, der möchte, jenen Zauberspruch beibringt. Auf einmal könnten alle Menschen den Dingen Befehle erteilen. Das würde sie nicht freuen, oder? Das wäre doch ziemlich verrückt von dem zweiten Zauberer, nicht wahr?

Nun, das Märchenland, von dem die Rede ist, gibt es natürlich wirklich. Es heißt Informationsgesellschaft. Der Zauberspruch, das ist Software, und der etwas verrückte zweite Magier – sie werden es erraten haben –, das ist ein Open Source-Programmierer.

Denn Software ist heute tatsächlich eine zu einer Art Magie geworden, ohne die in unserer Welt nichts mehr läuft. Das begreift man spätestens, wenn die Software im eigenen Handy, Computer oder Herzschrittmacher streikt. Oder an der Supermarktkasse. Oder im

Fahrstuhl. Laut OECD wurden 2005 weltweit rund 225 Milliarden Euro für Software ausgegeben, Tendenz ununterbrochen steigend. Denn je "klüger" unsere Produkte und Maschinen werden und je mehr menschliche Arbeit in sie ausgelagert wird, umso mehr Software steckt auch in ihnen. Bei Autos können Softwarelizenzen schon mal 40 Prozent der Gesamtkosten ausmachen.

Nichts, das heute also wertvoller wäre als Software – oder mächtiger.

Programmierkenntnisse sind echtes Herrschaftswissen, mit dem so gut wie alles in unserer Gesellschaft gesteuert wird und begründet werden kann: "Das ist technisch nicht möglich", heißt es dann, oder wie der Stanford-Rechtsprofessor Lawrence Lessig sagt: "Code ist Gesetz." Fest in Geräte und Maschinen einprogrammierte Regeln sind genau so effektiv und unüberwindlich wie Steinmauern. Wenn ich meine PIN-Nummer nicht mehr weiß, lässt mich die Software in der Tür nicht ins Bankgebäude, und wenn eine andere Software mich als nicht kreditwürdig einstuft, nützt mir auch die Freundschaft mit dem Kassierer nichts: Mehr Geld gibt es nicht. Es sei denn, ich weiß, wie die Programme ticken.

Genau aus diesem Grund haben Magier, Priester, Experten und Generäle ihr Wissen stets geheim gehalten. Wissen, vor allem: mehr Wissen als die anderen, das ist Macht. Und genau das macht die Open Source-Bewegung so verrückt: Sie produzieren etwas überaus Wertvolles. Sie besitzen ein enorm machtvolles Wissen. Und sie geben beides her. Freiwillig. Öffentlich. Mit Freuden und vollen Händen. Und am schlimmsten: Kostenlos. Aber warum?

Zurück an die Quellen: Geschichte der Open Source-Bewegung

"Open Source", das heißt "offene Quelle" oder "offener Quellcode", und um den Begriff zu verstehen, muss man ein wenig darüber wissen, wie Computerprogramme entstehen. Programme sind eigentlich nichts als Texte, die von Programmieren in verschiedenen Programmiersprachen geschrieben werden. Diese Texte sind der Quellcode, den jeder Mensch mit dem entsprechenden Programmierwissen lesen und verstehen kann. Damit jedoch ein Computer mit dem Text etwas anfangen kann, muss der Quellcode in eine maschinenlesbare Sprache übersetzt werden, eine Binärdatei. Nur: Einmal so "kompiliert",

kann ein Mensch mit den Nullen und Einsen der Binärdatei nichts mehr anfangen; sie ist für uns unverständliches Kauderwelsch.

Ganz gut lässt sich das mit Musik vergleichen. Musiknoten kann jeder lesen und schreiben, der Musizieren gelernt hat. Spielt man die Noten auf einem Instrument nach – "kompiliert" man sie am Klavier –, können andere das zwar hören, die Noten aber kann kein Mensch direkt aus den Tönen herauslesen; nur mit großem musikalischen Wissen lassen sie sich vielleicht mühselig rekonstruieren. Und da Programme oft mehrere Millionen Textzeilen umfassen statt hundert Seiten Symphonie, kommt man mit Raten nicht sehr weit.

Im Anfang war alle Software frei

In den frühen Tagen des Computers war der Quellcode aller Software frei zugänglich. Geld wurde mit der Hardware verdient, die Software gab es als "Extra" dazu und wurde ohnehin zum größten Teil von den Nutzern selbst geschrieben. Bis in die 1970er Jahre tauschten Programmierer daher ihre Quellcodes frei untereinander aus. Mitte 1970er wurde Software jedoch zu einem eigenen Markt. Programmierer arbeiteten nun für Unternehmen, die Software gewinnbringend verkauften und den Quellcode als Geschäftsgeheimnis schützten. Software wurde "proprietär", das alleinige geistige Eigentum des Herstellers, der nur noch Lizenzen zur Nutzung verkaufte.

Als Gegenreaktion startete der Programmierer Richard Stallman 1983 das GNU-Projekt, Ziel: ein Betriebssystem, das wieder allen als Quellcode frei zur Verfügung steht. "Freie Software" war (wieder)geboren; 1985 folgte die Gründung der Free Software Foundation, die bis heute das GNU-Projekt trägt, 1989 die GNU General Public License, die eine Definition freier Software in Gestalt der "vier Freiheiten" enthält und diese rechtskräftig machte: die Freiheit, die Software unbegrenzt zu verwenden; ihren Quellcode zu untersuchen und den eigenen Bedürfnissen anzupassen; die Software zu kopieren und weiterzugeben; und die Freiheit, die Software zu verbessern und die Verbesserungen weiterzugeben.

Namensstreit: Frei, offen, oder Zahnseide?

Als zweite Geburtsstunde gilt das Jahr 1998, als Netscape im Konkurrenzkampf mit Microsoft den Quellcode seines Webbrowsers offenlegte. In dem Zuge taten sich einige

Personen um den Programmierer Eric Steven Raymond zusammen, prägten "Open Source Software" als Gegenbegriff zu "freier Software" und gründeten die Open Source Initiative (OSI), die seitdem eine "Open Source Definition" pflegt und Softwarelizenzen zertifiziert, die dieser Definition entsprechen.

Hintergrund war, das man kommerzielle Unternehmen von den Vorteilen freier Software und offener Quellcodes überzeugen wollte, das Wörtchen "frei" auf diese aber wie ein rotes Tuch wirkte. Es schmeckte zu wenig nach Profit, zu sehr nach Anarchie und Raubkopie. Anhängern freier Software dagegen ist der offene Quellcode allein nicht genug; denn er garantiert eben noch nicht die Freiheit, den Quellcode zu verändern und verändert weiterzugeben.

Im Alltag kümmert der immer noch offene Namensstreit jedoch nicht viel. Gebräuchlich ist das salomonische Kürzel FLOSS, "Free/Libre Open Source Software". Einige bevorzugen auch FOSS, "Free/Open Source Software", weil "floss" im Englischen eigentlich "Zahnseide" bedeutet und dadurch manchmal Verwirrung stiftet.

Aber welchen Namen man auch immer wählt, im Grunde besteht Open Source-Software aus drei Dingen: Da sind zum einen die Digitaltechnologie und das Internet, die alles weitere ermöglichen. Zweitens eine Urheberrechtslizenz, die das Kopieren, Einsehen, Verändern und Weiterverbreiten von verändertem Quellcode erlaubt.

Das dritte Element ist eine neue Form der Zusammenarbeit über das Internet, die der Yale-Rechtsprofessor Yochai Benkler "commons-based peer production" genannt hat, zu deutsch etwa "auf Gemeingut beruhende Produktion unter Gleichen": Eine Gemeinschaft von einem Dutzend bis zu tausenden Programmieren quer über den Globus findet sich auf Internetforen zusammen, um ohne strenge Hierarchie oder Verträge, angetrieben vom Spaß am Programmieren und der Anerkennung ihrer Kollegen, gemeinsam etwas herzustellen. Dabei sind die Open Source-Projekte zugleich offene Schulen: Junge Programmierer können hier lernen und sich ihre Sporen verdienen; wer an einem Open Source-Projekt erfolgreich mitgeschrieben hat, findet später meist schnell einen Job.

Apachen und Pinguine

Softwareentwickler wissen Open Source daher schon lange zu schätzen. Der Großteil aller Webserver – jener Computer, über die der Datenaustausch des Internet läuft –

verwendet die freie Software Apache. Branchenriese IBM lässt hunderte fest angestellter Programmierer an Open Source-Softwareprojekten mitschreiben, die IBM dann für die Betriebe seiner Kunden maßschneidert und betreut – und damit prächtige Gewinne einfährt.

In der Öffentlichkeit blieb freie Software dagegen lange unbeachtet. Das änderte sich erst, als der Logo-Pinguin "Tux" des freien Betriebssystems GNU/Linux vor einigen Jahren durch den Pressewald flatterte und sich fest auf zahlreichen Hochschulrechnern einnistete. 2004 schaffte es der Start des freien Webbrowsers "Firefox" auf die Titelseiten, der dem proprietären Marktführer Internet Explorer seitdem ernste Konkurrenz macht. In der Geschäftswelt ist man auf OpenOffice aufmerksam geworden. Denn die Open Source-Variante zum Bürosoftwarepaket Microsoft Office kann jährlich bares Geld an Lizenzen sparen. Die offizielle Anerkennung von der Gegenseite gab es im November 2006, als Microsoft – von vielen Open Source-Anhängern als das proprietäre Böse schlechthin angesehen – eine Kooperation mit dem Linux-Distributor Novell einging, Linux und Windows in Zukunft kompatibler zu machen.

Wer hat die beste Kundenhilfe?

Die Zusammenarbeit erstaunt umso mehr, als gerade Microsoft bis dahin nicht müde wurde, die Nachteile von Open Source-Software herauszustreichen. Vor allem sei niemand wirklich verantwortlich; niemand könne garantieren, dass eine Software regelmäßig weiterentwickelt wird oder Fehler rechtzeitig behoben werden. Bei Nachfragen oder Problemen gibt es keinen festen Ansprechpartner, der sich um den Support, die Kundenhilfe kümmere, und auch bei Installation und Aktualisierung ist der Nutzer ganz auf sich selbst angewiesen.

Befürworter halten dagegen: Open Source-Software werde häufiger aktualisiert und verbessert als proprietäre. Immerhin sind die Kunden häufig genug gleichzeitig die Programmierer, die sich und anderen kurzerhand selbst helfen. Und der Support sei nicht die Schwachstelle, sondern das eigentliche Geschäftsmodell freier Software. Zahlreiche kleine und mittelständische Unternehmen haben sich darauf spezialisiert, Open Source-Programme zu benutzerfreundlichen Bündeln, "Distributionen" zu schnüren, an die lokalen Gegebenheiten eines Unternehmens anzupassen und jederzeit Kundenhilfe zu leisten.

Umgekehrt sei proprietäre Software eher noch unsicherer als freie. Hier garantiert niemand, dass der Hersteller nicht aus wirtschaftlichen Überlegungen irgendwann eine Software einschließlich Unterstützung völlig einstellt. Taucht dann ein Problem auf, kann niemand anders helfen, weil niemand Zugang zum Quellcode hat. Und hat man einmal eine große Menge Daten in ein proprietäres Datenformat eingegeben, ist man langfristig an den Hersteller gebunden, was mit jährlichen Lizenzgebühren und regelmäßigen Updates sehr teuer werden kann. Selbst wenn man seine Daten in ein anderes Format überführen will, ist man im Zweifel auf die kostenpflichtige Hilfe des Herstellers angewiesen.

Open Source: Flurschaden oder gesunde Konkurrenz?

Eine tiefer gehende Kritik am Open Source-Modell hat der mehrfach mit dem Pulitzer-Preis ausgezeichnete Wirtschaftsjournalist Thomas Friedman formuliert, dessen jüngstes Buch "Die Welt ist flach" sich auch mit Open Source als globalisierender Kraft beschäftigt. Innovationen leben vom Zyklus aus Investition, Innovation, Profit und Neuinvestition. Unternehmen machen mit neuen Erfindungen Profit, bis ihr Patentschutz abläuft oder Nachahmer Vergleichbares günstiger entwickeln. Wenn das nicht mehr möglich ist, weil alle Programme und damit jede Neuerfindung sofort von allen kostenlos kopiert werden können – woher kommt dann am Ende das Geld, um neue, große Erfindungen zu finanzieren?

Atul Chitnis, Kopf der FOSS.in, einer der weltweit größten Open-Source-Konferenzen, dreht Friedmans Argument einfach um: Software tendiert zu Monopolmärkten. Freie Software entziehe der Innovation nicht das nötige Lebensblut in Gestalt neuer Investitionen, sondern schaffe im Gegenteil die bitte nötige Konkurrenz, die das Geschäft belebt: Bis zum Auftauchen des Firefox blieb der Internet Explorer über mehrere Versionen ohne nennenswerte Neuerungen, dafür mit gravierenden Sicherheitsmängeln.

Die Frage ist also längst nicht mehr, ob sich in Open Source-Manier Produkte herstellen und Geld verdienen lässt. Auch nicht, wie das funktioniert. Beides wird von Firmen und Individuen vorgeführt und wissenschaftlichen Studien nachgezeichnet. Die Frage der Stunde lautet: Wo lässt sich das Open Source-Dreieck aus Recht, Technik und neuen Kooperationsformen noch einsetzen? Seit die offenen Quellen in den Mainstream der

Softwareproduktion münden, haben sich ihre Vordenker und Aktivisten auf die Suche nach neuen Ufern gemacht und sind bei den Immaterialgütern fündig geworden: Wissen, Information, Kultur, all jene "stofflosen Dinge", die als Texte, Zahlen, Bilder und Töne den Rohstoff der Informationsgesellschaft bilden.

Die digitale Befreiung: Vom offenen Quellcode zu Wissen und Kultur

Denn sie alle teilen mit Software eine wesentliche Eigenschaft: Dank der Digitalisierung können sie in Nullen und Einsen gespeichert werden, die unabhängig von einem materiellen Träger sind. Dadurch können sie extrem einfach bearbeitet, praktisch fehlerfrei und kostenlos kopiert und – dank stetig sinkenden Gebühren für Breitband-Internetzugänge – ebenso einfach und preiswert übers Netz getauscht werden.

Das freut die Nutzer von Internet-Tauschbörsen wie einst Napster und heute Bittorrent, die kostenlos Musik, Filme, Computerspiele herunterladen. Das bringt Buchverlage, Plattenfirmen, Filmverleihe und alle anderen in Bedrängnis, die ihr Geld bislang mit dem Verkauf der materiellen Träger jener heute digitalen Daten verdienen. Sie klagen, der digitale Datenaustausch sei fast immer illegale "Piraterie" – Datenklau an den Schöpfern der digitalen Werke.

Als Reaktion versuchen sie, ein strengeres Urheberrecht sowie Geräte und Programme durchzusetzen, die die Urheberrechtslizenz einer digitalen Datei automatisch erkennen und jede unerlaubte Nutzung blockieren – so genanntes "Digitales Rechte-Management" oder kurz DRM. Das gab es schon zu Zeiten der Video- und Audiokassetten mit dem Kopierschutz an Kasette und Rekorder, nun hält das DRM in Computern, DVD-Brennern und MP3-Playern Einzug.

Der digitale Käfig: Digital Rights Management

Die Gegenseite protestiert, DRM würde bestehende Rechte beschneiden, und das immer schärfere Urheberrecht ersticke Kreativität und Fortschritt. So wie das freie Bearbeiten und Weiterverbreiten von Quellcode zu besserer Software für alle führt, sollte auch jede Art von Information, Wissen und Kulturgut so frei wie irgend möglich sein, da sie sich nur dann optimal entwickeln könne. Jede neue Schöpfung in Kunst, Kultur und Wissenschaft baut auf vergangenen Schöpfungen auf, das Urheberrecht blockiert diese lebenswichtigen Quelle der Vergangenheit zunehmend mit einem Staudamm aus Lizenzkosten und

Rechtsstreitigkeiten. Außerdem profitierten die eigentlichen Schöpfer vom jetzigen Urheberrecht am wenigsten.

Open-Source-Anhänger findet man gemeinhin auf dieser zweiten Seite des Kampfs um "freie Kultur" und "freie Inhalte". Sie argumentieren, Open Source-Software zeige, dass stofflose Güter am besten als "commons-based peer production" entstehen. Liebstes Erfolgsbeispiel ist die freie Online-Enzyklopädie Wikipedia, die allein auf deutsch mittlerweile über 500.000 Einträge zählt. Statt also die alten Geschäftsmodelle des Massenverkaufs von Büchern, Platten, Filmen von wenigen an viele aufrecht zu erhalten, sollte man nach neuen Modellen Ausschau halten, mit denen man unter Bedingungen freien digitalen Datenaustauschs Geld verdienen könne.

Ein wesentlicher Wegbereiter dafür ist die gemeinnützige Organisation Creative Commons des Freikultur-Vordenkers Lawrence Lessig. Denn bis zum Start von Creative Commons 2001 fehlte zur Evolution der freien Kulturgüter etwas Entscheidendes: das befreiende Urheberrecht. Entsprechende Lizenzen existierten praktisch nur für Software und Software-Dokumentationen, waren kompliziert oder räumten mehr Freiheiten ein, als mancher Autor herzugeben bereit war. Creative Commons schuf einen Baukasten, mit dem sich jeder "seine" bevorzugte Urheberrechtslizenz für eigene Werke zusammenklicken kann.

Und tatsächlich: Von Digitalität, Datenautobahn und neuen Lizenzformen ermöglicht, sprießen in den letzten Jahren in allen möglichen Bereichen neue "offene" Bewegungen aus dem Boden. "Open Innovation" heißt es etwa, wenn man sich für die freie und kollaborative Entwicklung neuer Ideen und Produkte einsetzt. Unter dem Label "Open Business" haben sich Briten, Südafrikaner und Lateinamerikaner zusammengetan, um gemeinsam neue Geschäftsmodelle rund um frei zugängliche Wissensgüter zu entwickeln – und übers Internet frei auszutauschen.

Ich lad Musik – bei Netlabels.de

Ausgerechnet die Musik, deren Industrie wie kaum eine andere über die digitale Kopier- und Tauschfreude klagt, wird gern als direkte Parallele zu Open Source zitiert. Auch hier sind die "Quellcodes" – die Noten – öffentlich zugänglich, auch hier entsteht Neues immer aus dem Neukomponieren alter Melodien und Rhythmen, was heute per Sampling

digitaler Klangschnipsel alter Stücke geschieht. Seit der Erfindung der Musik lebt der Löwenteil aller Musiker nicht vom Komponieren und Verkaufen von Stücken, sondern von Eintrittsgeldern und Mäzenen. Internet-Musikverlage, "Netlabels" haben dieses Prinzip nun ins Netz gehoben. Sie verbreiten Musik kostenfrei – Spenden erwünscht – zum Herunterladen, Hören und Remixen, um Aufmerksamkeit für die Künstler zu wecken, die dann in einträgliche Konzertbuchungen umgesetzt wird.

So wird auch in Brasilien aus dem Geschäftsmörder "Raubkopie" ein Geschäftsmodell, das einigen Bands bereits einen Privatjet finanziert. Tecno Brega heißt der Mix aus romantischen Schlagern und Elektro, den Musiker als MP3 ins Netz stellen.

Straßenhändler brennen daraus Mix-CDs und verkaufen sie für kleinste Preise, das meiste Geld machen die Musiker mit Partys und Konzerten, auf denen sie dann am Ende gleich den Live-Mitschnitt des Abends verkaufen.

Cinema 2.0: Kino kollektiv

Im Film haben die Machinimas Schule gemacht – kleine und große Filme, die aus dem Mitschneiden und Neukomponieren von 3D-Computerspielszenen gemacht und dann kostenlos ins Netz gestellt werden. Der britische Filmemacher Matt Hanson startete ein "Open Source Cinema"-Projekt: Tausende Filmfans weltweit sollen gemeinsam den Film "A Swarm of Angels" finanzieren und produzieren. Wer umgerechnet 37 Euro in die Stiftung einzahlt, darf am Drehbuch mitschreiben und auch sonst den Film mit entwickeln. Einen Schwarm aus 50.000 solcher Stifter-"Engel" will Hanson am Ende zusammenbekommen, der fertige Film soll kostenlos übers Internet verbreitet werden.

Der brasilianische Regisseur Bruno Vianna ist da schon einen Produktionsschritt weiter und veröffentlichte seinen Spielfilm "Cafuné" im August 2006 parallel zum Kinostart unter einer Creative Commons-Lizenz im Netz. "Es ist unsinnig, einen mit öffentlichen Mitteln geförderten Film nicht so weit wie möglich zu verbreiten", so Vianna. Er hatte die Produktionskosten für seinen Film bei einem Wettbewerb des brasilianischen Kultusministeriums gewonnen.

Open Access: Wo freies Wissen schafft

Unter der Flagge "Open Access" setzen sich derweil Wissenschaftler für den kostenfreien Zugang zu wissenschaftlichen Publikationen und Daten über das Internet ein. Denn die

meisten Wissenschaftler auf der Welt werden aus öffentlicher Hand bezahlt; ihr Wissen gehört also im Grunde schon allen, und sollte entsprechend sofort allen zugänglich sein. Neues wissenschaftliches Wissen entsteht aus dem ständigen Austausch von Erkenntnissen und Argumenten unter Fachkollegen; auf die gleiche Art wird die Güte wissenschaftlicher Publikationen sichergestellt. Wie aber soll das gehen, wenn sich immer mehr Hochschulen die zunehmend teuren Fachzeitschriften nicht mehr leisten können, in denen die meisten wissenschaftlichen Ergebnisse heute erscheinen? Oder wenn Patente auf wissenschaftlichen Daten verhindern, dass andere Kollegen mit und an ihnen weiterforschen können?

Dabei kommt die Offenheit wieder nicht nur dem Portemonnaie, sondern auch der Qualität zu Gute. So macht das Open Access-Journal "Atmospheric Chemistry and Physics" auf sich aufmerksam, das nicht nur alle Artikel, sondern auch gleich das Kontroll- und Kritikverfahren jedes Artikels als "Open Peer Review" für alle offen zugänglich machte und binnen fünf Jahren zum meistzitierten der rund 40 Zeitschriften seines Fachgebietes wurde.

Open Source-Bildung: Die Bücher offenlegen

Aus ähnlichen Gründen kämpft die "Open Educational Resources"-Bewegung für den freien Austausch von Bildungsmaterialien. Wieder ist es die Allgemeinheit, die letztlich profitiert (wir alle gehen zur Schule), wieder ist es die öffentliche Hand, die den Löwenteil der Schulbücher bezahlt – oder ihren Kauf verpflichtend macht. Warum also sollten sie der Allgemeinheit nicht frei zugänglich sein, wenn sie von ihr bezahlt werden? Warum sollten öffentlich bezahlte Lehrer ihre Unterrichtswerke nicht zum Vorteil aller Schüler dieser Welt untereinander austauschen und verbessern dürfen?

Den Startschuss gab das Massachusetts Institute of Technology, das 2001 "OpenCourseWare" startete und sämtliche Seminarunterlagen online frei zugänglich machte; mittlerweile haben sich zahlreiche Hochschulen angeschlossen. Elite-Unis wie Stanford oder Berkeley veröffentlichen ihre Vorlesungen als kostenlose Podcasts. Im Oktober 2006 öffnete Großbritanniens Fernuniversität, die "Open University", mit "OpenLearn" gleichfalls ihre Kursmaterialien für die Welt.

Mitte 2006 kündigte das "Global Text Project" an der US-Universität Georgia an, nicht weniger als 1.000 Textbücher für Seminare per Wiki zu entwickeln. Hauptzielgruppe der Initiative sind Entwicklungsländer; doch selbst in den USA stöhnen Studierende unter den massiv gestiegenen Preisen der Textbücher. Und parallel zum Global Text Project startete die Wikipedia-Tochter "Wikiversity" mit dem nicht kleingeistigen Ziel, eine kollaborative, freie Universität für die Welt aufzubauen.

Fernziel: Die offene Weltgesellschaft

Solche "offenen Modelle" treiben auch die Entwicklungspolitik um. Man stelle sich vor, Lehrer und Forscher in Afrika hätten freien Zugriff auf die besten Schulbücher und wissenschaftlichen Daten der Welt, um ihre Kinder zu bilden oder neue Saatgüter für die eigenen Bedürfnisse zu entwickeln. Man stelle sich vor, Länder, die arm an Rohstoffen und Geld, aber reich an Menschen und Kultur sind, erhielten Mittel und Geschäftsmodelle, ihre Musik und Filme weltweit zu verbreiten und damit Geld zu verdienen. In solchen Gedankenwelten bewegt sich zur Zeit der Zuständige für Digitalkultur im brasilianischen Kultusministerium, Claudio Prado: Das Internet, so Prado, lässt auch die Menschen aus Entwicklungsländern mit allen anderen Menschen auf der Welt direkt kommunizieren, arbeiten und Handel treiben. Eine solche "Peer-to-Peer"-Gesellschaft umgeht einfach die staatlichen und wirtschaftlichen Strukturen, die in Entwicklungsländern fehlen oder sich bislang zu ihrem Nachteil ausgewirkt haben.

So verhindern strenge Patentrechte momentan die Herstellung von Generika für Krankheiten, die gerade Entwicklungsländer plagen, deren Original-Medikamente aber für die Menschen vor Ort unerschwinglich sind. Deshalb setzen sich Brasilien und Argentinien seit 2004 für eine "Entwicklungsagenda" in den weltweiten Handelsabkommen ein, die Entwicklungsländern Experimentierräume in Sachen Patent- und Urheberrecht zugestehen würde. NGOs kämpfen an gleicher Front für einen "Access to Knowledge Treaty", einen weltweiten Pakt für den Zugang zum Wissen.

Denn wenn Wissen das wichtigste Gut in unserer Informationsgesellschaft ist, ist der offene Zugang zu Wissen ein Gebot der Gleichheit, wenn nicht Grundlage jeder "offenen Gesellschaft". Auch diese Hoffnung hegen Anhänger der Open Source-Bewegung: Verwirklichen Internet plus Open Source nicht das Ideal einer aufgeklärten Demokratie? In

Online-Foren, Blogs und Wikis kann jeder unmittelbar und gleichwertig teilnehmen und seine Stimme erheben, jeder kann sich mit Gleichgesinnten für seine Interessen im Netz verbünden, jeder kann wissen, was und soviel er nur will, alles wird urdemokratisch und für jeden transparent zugehen und auf freiem Meinungs austausch beruhen.

Schwarm oder Schmar? Kritik an der Klugheit des Kollektivs

In solchen Äußerungen zeigt sich nicht nur der Missionseifer einer echten sozialen Bewegung, die Softwareentwickler wie Atul Chitnis dazu bringt, vor einer "Überpolitisierung" von Open Source zu warnen. Es tauchen auch Visionen aus den ersten Tagen des Internets wieder auf. Plötzlich hört man wieder vom "globalen Gehirn" Internet, in dem jeder Mensch eine Nervenzelle sei. Die aktuelle Version dieses alten Traums hört auf Namen wie "Schwarmintelligenz" oder "Smart Mobs". Wenn sich etwa NGOs auf Weltwirtschaftsgipfeln über Internet und Handy in kürzester Zeit zu effektiven Aktionen selbst organisierten, legten sie darin eine "höhere Intelligenz" des Kollektivs an den Tag, der sich in keinem Einzelnen der Gruppe finden ließe, gleich einem Bienenschwarm oder Ameisennest.

Andere weisen auf den "Delphi"-Effekt hin, den sich das gleichnamige Verfahren der Zukunftsforschung zu Nutze macht. Lässt man eine große Gruppe Menschen etwas schätzen – etwa, wann jeder deutsche Haushalt Internetanschluss haben wird –, liegt der Mittelwert aller Schätzungen verblüffend nah an der Wirklichkeit, ganz gleich, wie absurd die einzelnen Schätzungen ausfielen. Auf die gleiche Weise, so die Argumentation der "Schwärmer", treffen kollektiv erstellte Inhalte im Internet am Ende die goldene Mitte.

Genau hier regt sich mittlerweile Widerspruch. Ein prominenter Kritiker ist ausgerechnet ein Mit-Gründer der Wikipedia: Larry Sanger. Bei aller Demokratie sei das "Jeder darf alles"-Prinzip der Wikipedia doch ein Rückschritt gegenüber Enzyklopädien, die von ausgewiesenen Fachexperten kontrolliert werden. Das Wissen in der Wikipedia sei zwar oft gut, aber eben nie wirklich verlässlich. Außerdem ginge es in den Communities manchmal alles andere als fair, freundlich und demokratisch zu (vgl. das Interview in diesem Dossier).

Der Internet-Pionier und Schöpfer des Wortes "Virtual Reality", Jaron Lanier schließlich wies unlängst in einem Aufsatz mit dem Titel "Digitaler Maoismus" die Theorien um die

"Schwarm-Intelligenz" von Wikis, Blogs und anderen sozialen Technologien des Web 2.0 zurück.

Im Mob regierten nun einmal nicht Demokratie und Einsicht, sondern Mittelmaß und Wahn, so Lanier. Die anonyme Oberfläche der Webseiten erzeugte bloß den Eindruck einer höheren und unabhängigen Autorität. Was soziale Nachrichten-Webseiten auf ihre Titelseiten spülten, die die Wichtigkeit von Artikeln mathematisch aus der Bewertung durch ihre Nutzer ermitteln, sei reichlich beliebig und skurril und bei weitem nicht so intelligent wie die Auswahl einer Redaktion. In kollektiven Schreibprojekten verschwinde jede persönliche Note, ebenso wie die Möglichkeit, als Individuum eine lange und nuancierte Argumentation zu führen.

Laniers und Sangers Kritik auf jeden Fall zogen und ziehen eine Fülle überaus langer, individueller und nuancierter Gegenargumentationen in zahlreichen Blogs nach sich. Und man muss hinzufügen, dass ihre Einwände sich vor allem gegen die Hoffnungen wenden, die an die Übertragung des Open Source-Prinzips auf andere Dinge gehängt werden. Wie deren Zukunft aussieht, ist noch völlig ungewiss. Die Zukunftsaussichten der freien und Open Source-Software trübt das freilich nicht. Denn Software unterliegt einem ultimativen Qualitätstest, der bei Texten einfach fehlt: Am Ende muss sie laufen. Und diesen Test besteht freie Software seit mehr als 20 Jahren.

Der Inhalt dieses Ausatzes ist unter der Creative Commons-Lizenz <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/> lizenziert. Er kann beliebig vervielfältigt, verbreitet und öffentlich aufgeführt werden, solange Sie den Namen des Autors/Rechtsinhabers nennen, den Inhalt nicht für kommerzielle Zwecke verwenden und ihn nicht bearbeiten oder in anderer Weise verändern.

