

Dieser Artikel ist Teil des
Open Source Jahrbuch 2005



erhältlich unter <http://www.opensourcejahrbuch.de>.

Das Open Source Jahrbuch 2005 enthält neben vielen weiteren interessanten Artikeln ein Glossar und ein Stichwortverzeichnis.

Inhalte wollen frei sein

CLEMENS BRANDT



(CC-Lizenz siehe Seite 463)

1. Einleitung zum „Kapitel“ Open Content

„Zwei kleine Jungen tauschten Spielzeuge und beide gingen mit jeweils einem Spielzeug nach Hause. Zwei weise Männer tauschten Ideen und beide gingen mit jeweils zwei Ideen nach Hause.“¹

Dass Open Source nicht nur mit Computerprogrammen etwas zu tun hat, ist hinlänglich und seit langer Zeit bekannt. Open Source ist eine Herangehensweise, wie man etwas kreiert. Es ist ganz natürlich, dass Menschen Ideen austauschen, auf ihnen aufbauen und sie modifizieren. Dies wurde schon seit Urzeiten so gemacht und liegt in unserer Natur. Richard Stallman vergleicht Computerprogramme mit Kochrezepten (nach Hall 2003). Sie gehören zu denjenigen alltäglichen Dingen, die am ehesten mit Software verwandt sind. Ein Kochrezept ist eine Liste mit Befehlen und Verfahren, die ein Koch zu befolgen hat – analog zum Quellcode eines Programms. Jedoch genau wie ein Rezept, verlangt ein Computerprogramm nach Freiheit – der Freiheit des Modifizierens, des Verbesserns. Ein Kochrezept wird weitergegeben, verbessert, modifiziert und ist letztendlich Teil der Kultur einer Gesellschaft. Ähnlich zu Rezepten verhält es sich mit vielen anderen „Inhalten“. Sie sind meist nicht auf einen Schöpfer zurückzuführen, sondern ein Gemeinschaftsprozess. Selbst bei literarischen Werken erfindet ein Autor das Werk nicht von Grund auf neu – es wird stets auf bereits Niedergeschriebenem aufgebaut, stets werden Ideen ausgetauscht und weiterverarbeitet. Mit zunehmender Vernetzung der Welt erreicht dieser Austausch eine bisher nicht gekannte Blüte.

Ideen wollen frei sein² – dieser Auffassung ist nicht jeder. Seit dem Aufkommen des Internets wird diese Ansicht immer öfter angegriffen. Neben dem großen Berg

1 Afrikanisches Sprichwort, zitiert in Rajani (2003, S. 20).

2 Im englischen Original lautet dieser Satz „Information wants to be free“. Es ist ein häufig eingesetzter und höchst kontroverser Aphorismus, dessen Ursprung man sogar bis in die Bibel zurückverfolgen kann. Bekannt wurde er jedoch erst durch Stewart Brand, der auf der „First Hacker’s Conference“ 1984 diesen Satz in einer Diskussion von sich gegeben hatte. Bekannte Verfechter dieser Auffassung, wie zum Beispiel Richard Stallman, John Perry Barlow oder James Boyle, haben den Satz in ihren Büchern und Aufsätzen verwendet (Clarke 2000).

der Erfindungen, also jenen Ideen, die dem industriellen Nutzen dienen, sind es auch die künstlerischen Inhalte, die vermehrt und verstärkt vom proprietären Modell vereinnahmt werden. „Open Content“³ bezeichnet solche Inhalte, die gerade nicht von einer Person oder Organisation im Zaum gehalten werden, sondern bei denen die Weitergabe sowie in den meisten Fällen das Weiterverarbeiten erwünscht ist und nicht verboten sind. Dieses Kapitel befasst sich mit diesen Inhalten und stellt dieser Umgangsweise das derzeitig vorherrschende proprietäre Modell entgegen. Weiterhin werden die unterschiedlichen Ausprägungen beleuchtet und anhand erfolgreicher Projekte aus der Praxis vorgestellt, was in diesem Jahr musikalische und textliche Inhalte sind. Dieses Kapitel soll natürlich über die stetig expandierende Bewegung informieren. Es soll aber auch motivieren, selber daran teilzunehmen, da Ideen gerade von ihrem Austausch leben und davon, dass sie weiterverarbeitet werden.

2. Das „geistige Eigentum“

Nach Mark Lemley hat dieser Begriff seine eigentliche Bedeutung erst gewonnen, als die *World Intellectual Property Organization* (WIPO)⁴ sich 1967 in Stockholm gegründet hat (Rajani 2003). Aufbauend auf den Berner und Pariser Verträgen unterscheidet die WIPO bei „geistigem Eigentum“ zwischen „industriellem Eigentum“ und literarischen bzw. künstlerischen Schöpfungen. Dieser Begriff bringt jedoch einige Missverständnisse mit sich, schon aus dem Grund, dass es sich um geistige Schöpfungen handelt und gerade nicht um ein Stück abgeäuntes Land, dessen Betreten verboten ist. Obwohl alleine die Geschichte über die Ursprünge des Begriffs diese Einleitung bei weitem sprengen würde, ist es notwendig, in die Vergangenheit zu schauen – vor allem auf das Land, welches heutzutage als größter Verfechter von ausgedehnten Rechten an „geistigen Eigentum“ gilt.

Thomas Jefferson, einstiger Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika, hat 1813 in einem Brief an Isaac Mcpherson Folgendes geschrieben:

„Wer eine Idee von mir bekommt, erhält Unterweisungen ohne die meinigen zu mindern; so wie derjenige, der seine Fackel an meiner entzündet, Licht erhält, ohne mich zu verdunkeln.“ (zitiert in Grassmuck 2003, S. 2)

3 Der Begriff „Open Content“ oder „Freie Inhalte“ ist auf David Wiley zurückzuführen. Dieser gründete 1998 die Open-Content-Initiative (siehe <http://www.opencontent.org> – die Seite wird jedoch gerade umgestaltet) und entwickelte auf Basis der GNU General Public License die Open Publication License (zu finden unter <http://www.opencontent.org/openpub/> [15. Jan 2005]), welche die freie Weitergabe von Inhalten ermöglichen soll (Rehm und Lobin 2001, Cohen 2003).

4 Die WIPO (<http://www.wipo.int/>) ist eine Organisation der Vereinten Nationen mit Sitz in Genf. Sie ging aus den Berner und Pariser Verträgen hervor, die einen internationalen Standard für den Schutz von literarischen und künstlerischen Werken zum einen und von „industriellem Eigentum“ zum anderen definierten. Der von der WIPO initiierte *Patent Copyright Treaty* (PCT) von 1970 sowie der *WIPO Copyright Treaty* (WCT) von 1996 sind die Grundlage für heutige Gesetze, die den Schutz von „geistigem Eigentum“ regeln. Auf Basis des WCT wurde unter anderem in den USA der *Digital Millenium Copyrights Act* (DMCA) 1998 implementiert (Long et al. 1996).

Thomas Jefferson hat mit den Weg geebnet, der die USA zu der mächtigsten Nation dieser Welt machte. Ein Teil dieses Weges war der Umgang mit „geistigem Eigentum“. Es war hauptsächlich der freie Umgang mit Ideen, der dem Land neben großem Wohlstand auch eine immense kulturelle Vielfalt bereitet hat. Was beim Urheberrecht einst mit einem 14 Jahre währenden Schutz von literarischen Werken begann,⁵ umfasst heute nahezu sämtliche kreative Werke und geht erst 70 Jahre nach dem Tod des Schöpfers in die *Public Domain* über.⁶ Diese Entwicklung betrifft nicht nur die USA. Mit dem *WIPO Copyright Treaty* haben sich 180 Staaten dazu verpflichtet, einen starken Schutz der „geistigen Eigentumsrechte“ zu garantieren (WIPO 2004). Was einst die USA geformt hat, bleibt nun vielen Staaten verwehrt.

Der vermeintliche proprietäre Charakter von Inhalten hat sich als feste Instanz in unser westliches Wertesystem geschlichen. Siva Vaidhyanathan, Dozent an der New York University, beschreibt im ersten Artikel „Open Source as Culture—Culture as Open Source“ diesen Prozess. Der Umgang mit „geistigem Eigentum“ war eigentlich schon immer ein freier Umgang, der mit dem Open-Source-Modell vergleichbar ist. Das proprietäre Modell hat diesen Umgang jedoch fest vereinnahmt, wobei die Open-Source-Bewegung aber auch langsam ihre ersten Früchte außerhalb von Computerprogrammen zeigt. Elementare Kommunikationsprozesse, wie das Veröffentlichen von Texten, werden zurückerobert und verbessert durch den freien Informationsfluss den Austausch an Ideen in unserer Gesellschaft.

3. Creative Commons

Einer der prominentesten Verfechter von freien Inhalten, Lawrence Lessig, ist der Auffassung, dass

„... the reason perfect control has not been our tradition's aim is that creation always involves building upon something else. There is no art that doesn't reuse. And there will be less art if every reuse is taxed by the appropriator. Monopoly controls have been the exception in free societies; they have been the rule in closed societies.“ (Zitiert in Lessig 2001)

Um den immer enger werdenden Schnüren des Urheberrechts entgegenzutreten, hat Lawrence Lessig zusammen mit anderen Rechtsexperten im Jahre 2000 die Creative-Commons-Initiative (CC) ins Leben gerufen. Ziel dieser Initiative ist es,

5 1790 hat der Kongress der USA den ersten *Copyright Act* verabschiedet. Dieser umfasste nur literarische Publikationen und war von 14 Jahren Dauer. Bei Bedarf konnte diese Frist bei Ablauf um den selben Zeitraum verlängert werden. Literarische Werke mussten aber erst angemeldet werden, bevor sie unter Schutz standen. In den ersten zehn Jahren wurden fünf Prozent aller Werke unter *Copyright* gestellt, ausländische Publikationen waren nicht geschützt (Lessig 2004).

6 1998 verabschiedete der Kongress der USA den *Sonny Bono Copyright Extension Act* (benannt nach dessen Initiator), der das Recht an einem Werk eines Autors auf dessen Lebenszeit, sowie weiteren 70 Jahren ansetzt. Zudem erhalten bereits veröffentlichte Werke einen weiteren Aufschub von 20 Jahren. Auftragswerke werden für 95 Jahre nach dem Erscheinen oder, falls es kürzer sein sollte, für 120 Jahre nach dem Kreieren geschützt (U.S. Congress 1998).

Künstlern, Autoren und generell Schöpfern von kreativen Inhalten eine rechtliche Plattform zu bieten, sodass sie selber entscheiden können, welche Rechte auf ihren Werken liegen. Inspiriert von der GNU General Public License (GPL) wurden die Creative-Commons-Lizenzen geschaffen, welche sich nicht auf Software spezialisieren, sondern gerade auf andere Inhalte wie Literatur, Musik, Film, Webseiten usw. (Creative Commons 2004).

Die CC-Lizenzen bauen, wie die GPL, auf dem Urheberrecht auf. Im Gegensatz zur GPL, bei der ad hoc auf jedem Werk „alle Rechte vorbehalten“ sind, verhält es sich bei CC-Lizenzen anders – es sind „manche Rechte vorbehalten“. Der Kern besteht aus den drei Gebieten: Namensnennung, kommerzieller Nutzen und abgeleitete Werke. Man kann als Schöpfer also auswählen, ob andere das Werk tauschen (solange es einem zugute gehalten wird), es weiterverarbeiten oder kommerziellen Nutzen daraus ziehen dürfen. Ein weiteres Ziel der Lizenzen ist, dass sie möglichst einfach eingesetzt werden können. Auf der Website⁷ kann man sich seine gewünschte Lizenz erstellen und erhält automatisch einen einfach verständlichen Text, ein juristisches Dokument und einen *RDF Code* der Lizenz generiert. Aufgrund dieser sehr guten Indizierbarkeit von Werken, ist die Lizenz besonders für Inhalte im Internet geeignet, obwohl sie auch vermehrt für konventionelle Medien verwendet wird wie zum Beispiel für die meisten Artikel in diesem Buch (Creative Commons 2004).

Zu den Standard-Lizenzen wurden noch weitere geschaffen, wie z. B. 2004 die *Sampling-Lizenz*⁸. *Sampling* bedeutet, dass man wenige Takte, manchmal sogar nur einzelne Klänge von Instrumenten, aus bestehenden Liedern herauschneidet und sie in neuen Stücken kombiniert. Seit dem Aufkommen von Technologien, die solch ein Ausschneiden von Musik ermöglichen, sind neue Musikrichtungen wie „HipHop“ und „Techno“ entstanden. Alle würden in ihrer jetzigen Form ohne *Sampling* nicht bestehen. Jedoch ist heutzutage nicht mehr die Technologie das teure Element, sondern vielmehr das Abklären von Rechten. Selbst wenn Musiker gerne bereit sind, ihre Musik zum Sampeln freizugeben, haben die Plattenfirmen meist andere Interessen. Dieses Problem lösen die CC-Sampling-Lizenzen, bei denen der Musiker selbst entscheiden kann, in welchem Grad seine Musik weiterverwendet werden soll. Im November 2004 erschien im Magazin *Wired* bereits die erste CD mit Liedern unter dieser Lizenz.⁹

Neben der Spezialisierung der Lizenzen breiten sich diese auch immer weiter auf der Welt aus. Es existieren bereits Lizenzen für 13 Staaten, allesamt mit Anpassungen auf das jeweilige Rechtssystem. 2004 wurde beim *Wizards of OS-(WOS) Kongress*¹⁰ die deutsche Version der Creative Commons eingeführt. Neben den unzähligen Webseiten, die CC-Lizenzen nutzen, gibt es auch äußerst ambitionierte Projekte, wie das *Creative Archive* der BBC, welches sämtliche Fernsehsendungen nach ihrer Ausstrahlung unter CC-Lizenz in einem Archiv speichert (Krüger 2004). Außerdem nutzen Netlabels die Lizenzen, um Musik im Internet zu veröffentlichen. Autoren wie Cory

7 <http://creativecommons.org>

8 <http://creativecommons.org/license/sampling?format=audio>

9 <http://wired.com/wired/archive/12.11/sample>

10 <http://www.wizards-of-os.org/>

Doctorow¹¹ und nicht zuletzt Lawrence Lessig selber¹² veröffentlichen Bücher unter CC-Lizenz.

4. Gefangene Musik – Befreite Musik

Musikinteressierten ist das Thema „mp3 und Musikindustrie“ mittlerweile schon mehr als leid. Wie oft wurde bereits ein jäher Untergang jener Industrie prophezeit und es gibt sie immer noch – sogar stärker etabliert als in den letzten Jahren zuvor. Besonders in den USA und England konnte die Musikindustrie eine Steigerung des Umsatzes verbuchen.¹³

Auch der Verkauf von Musik über Online-Portale wird immer erfolgreicher. Laut dem „Digital Music Report 2005“ der *International Federation of the Phonographic Industry* (2005) betragen die Gesamtumsätze des letzten Jahres 330 Millionen US-Dollar, wobei für dieses Jahr noch eine Steigerung um das Doppelte erwartet wird, welche nicht nur durch die „lieb gewonnenen“ Handy-Klingeltöne erreicht wird. Hierzulande hielt sich die Begeisterung für die Portale der großen Plattenfirmen eher in Grenzen. Nach großem Aufmarsch und einem begeisterten Bundeskanzler ging das Online-Vertriebsportal der deutschen Musikindustrie *Phonoline*¹⁴ sang- und klanglos wieder unter (Kuri 2004). Ähnlich erging es dem daran angeschlossenen Portal von Universal Music *Popfile*. Anders verhält es sich jedoch mit der Firma Apple, welche mit der Kombination *iPod* und dem *iTunes Music Store* hohe Gewinne erzielt und auch hier zu Lande an erster Stelle mit der Zahl der Downloads steht (N24.de 2004).

In dem „Digital Music Report 2005“ werden, wie nicht anders zu erwarten, auch Tauschbörsen erwähnt und als Quelle allen Unheils dämonisiert. Die Musikindustrie sieht im „illegalen Downloaden“ ihren größten Feind – nicht selten werden Wörter wie „Internetpiraterie“ oder „Diebstahl“ verwendet. Die großen Plattenfirmen wenden sämtliche Mittel an, um diesem „Problem“ Herr zu werden. Da seit März 2004 mit der *Richtlinie über die Maßnahmen und Verfahren zum Schutz der Rechte an geistigem Eigentum* und deren Implementierung in den Gesetzen der Mitgliedstaaten auch in Europa eine geeignete Grundlage besteht,¹⁵ fängt die Musikindustrie bereits eifrig an, Tauschbörsen-Nutzer zu verklagen (Wilkens 2004).

Die Verschärfungen sind hauptsächlich auf die gute Lobbyarbeit der Verbände der Content-Industrie zurückzuführen. Mit dem *WIPO Copyright Treaty* sowie dem

11 Die Bücher des Science-Fiction Autoren Cory Doctorow kann man von seiner Website <http://www.craphound.com/> herunterladen.

12 Das Buch „Free Culture“ ist unter CC-Lizenz auf <http://www.free-culture.cc/> veröffentlicht.

13 Siehe hierzu die Berichte der *Recording Industrie Association of America* (RIAA, <http://www.riaa.com/news/newsletter/102004.asp>) und der *British record industry's trade association* (BPI, http://www.bpi.co.uk/pdf/media_q304.pdf).

14 Phonoline ist ein Gemeinschaftsprojekt der deutschen Musikindustrie und von T-Com. Es ist ein Portal für den Online-Vertrieb von Musik und bietet somit eine technische Grundlage für Internet-Musikshops, wie dem *Coca-Cola Music Store* oder *Popfile* von Universal.

15 Die sich an die Richtlinie haltenden Gesetze bieten Haltern von Urheberrechten die Möglichkeit, auf einfachem Weg gegen Tauschbörsennutzer vorzugehen. Das bedeutet, dass ohne komplizierte Strafverfahren umfassende Auskünfte über Personen eingeholt werden können, die des Verstoßes gegen das Urheberrecht verdächtigt werden (Krempel 2004a).

*TRIPS-Übereinkommen*¹⁶ der *World Trade Organization* (WTO) setzt die Industrie ihre Arbeit auf höchster, internationaler Ebene an, was sich wiederum auf nationales Recht weitervererbt. Wie die *Gartner Group*¹⁷ und das *Berkman Center for Internet and Society*¹⁸ in ihrem Bericht „Copyright and Digital Media in a Post-Napster World“ (2005a) feststellen, wird die Kluft der Interessen zwischen den Rechteinhabern und den Verbrauchern in den kommenden Jahren sogar noch größer werden. Derzeit stehen in den USA mehrere Gesetze zur Debatte, die entweder für mehr Verbraucherrechte oder eine Verschärfung des Schutzes von „geistigem Eigentum“ eintreten. Es werden vor allem aber die zukünftigen Verträge der WTO und WIPO sein, die eine Richtung für den Umgang mit Urheberrechten festlegen werden (Gartner and Berkman 2005b).

Zusätzlich zu den rechtlichen Mitteln probiert die Content-Industrie auch über technische Mittel, ihr Geschäftsmodell am Leben zu erhalten. Ein häufig diskutiertes Thema ist derzeit *Digital Rights Management* (DRM). Es bezeichnet einen Mechanismus, der das Verwenden von digitalen Werken reguliert. Vertreiber von Inhalten können über technische Schranken bestimmen, wie oft man die Datei zum Beispiel kopieren, benutzen oder per E-Mail versenden kann. Dass dies einige Probleme mit sich bringt, wissen auch Tile von Damm, Jens Herrmann und Jan Schallaböck, die in ihrem Artikel „Industrial Influences“ einen kritischen Blick auf die derzeitige Situation des Musikmarktes werfen. Neben der Beleuchtung verschiedener Modelle für den Umgang mit musikalischen Inhalten, betrachten sie auch die erwähnte DRM-Problematik. Dabei stellen sie fest, dass die derzeitige Entwicklung fatale Folgen für Open Source und den freien Informationsfluss im Allgemeinen haben kann.

Aber genau dieser freie Informationsfluss eckt mit dem proprietären Modell der Content-Industrie an. Dabei sieht sich nicht nur die Musikindustrie durch den freien Austausch von Inhalten bedroht; auch die Filmindustrie hat im letzten Jahr mit ihrer „Hart aber gerecht“-Werbekampagne¹⁹ einiges an Aufmerksamkeit auf sich gezogen. Wie sie selber behauptet, möchte sie nicht so „lax“ mit dem „Problem“ umgehen wie die Musikindustrie (Krempf 2003). Die Drohungen der Content-Industrie scheinen die Bevölkerung jedoch nicht davon abzuschrecken, weiterhin Inhalte über das Internet frei zu tauschen. In Deutschland hat sich im letzten Jahr die Zahl der „illegalen“ Musikdownloads verdoppelt (Allensbach 2004) und auch im Jahr 2005 wird dieser Trend nicht aufzuhalten sein.

Es bleibt also einiges für 2005 zu erwarten: mehr Klagen, mehr Downloads, sich verändernde technische Infrastrukturen und eine höhere Konzentration des Marktes der Content-Anbieter.²⁰ „Niemals in unserer Geschichte befanden sich mehr Kontrollrechte in den Händen so weniger Menschen“, so Lawrence Lessig auf dem WOS Kongress 2004 in

16 *TRIPS* steht für *Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* (http://www.wto.org/english/tratop_e/trips_e/trips_e.htm).

17 <http://www.g2.com/>

18 <http://cyber.law.harvard.edu/>

19 <http://www.hartabergerecht.de/>

20 Zum Beispiel ist seit 2004 die Fusion von Sony Music und BMG wirksam, durch welche die Konzerne nach Universal Music zum zweitgrößten Musikkonzern gewachsen sind (Löding 2004).

Berlin (zitiert nach Krempf 2004b). Es bleibt also nichts anderes übrig, als das Schwert selbst in die Hand zu nehmen – gerade durch die Creative-Commons-Lizenzen ist eine fruchtbare Grundlage für freie Inhalte gegeben.

Ein solcher Kämpfer ist Sebastian Redenz mit seinem Zugpferd, dem *Thinner Netlabel*²¹. Unter CC-Lizenzen veröffentlicht er elektronische Musik – frei von digitalen Beschränkungen und zum kostenlosen Download. In seinem Artikel „Das Netlabel als alternativer Ansatz der Musikdistribution“ erklärt er, wie ein Netlabel funktioniert und inwieweit es sich von einem „koventionellem“ Label unterscheidet. Des Weiteren bietet er uns einen Einblick und Ausblick in eine alternative Form der Musikdistribution, fern von CDs und DRM.

5. Kooperative Inhalte

Neben Filmen und Musik sind es aber auch Texte, die vermehrt vom Urheberrecht gebrandmarkt werden. Für eine Demokratie ist es von äußerster Wichtigkeit, dass Informationen frei zugänglich sind. Ohne diesen freien Zugang ist freie Meinungsäußerung kaum möglich. Ebenso bedeutend ist jedoch auch, dass diese Informationen weiterverarbeitet werden dürfen, gerade damit Meinungen und Ansichten darüber überhaupt offen kund getan werden können. Wenn proprietäre Rechte auf Inhalte jedoch zu ausgedehnt werden, sodass keine Weiterverarbeitung, insbesondere für nicht-kommerzielle Zwecke, mehr möglich ist, dann ist ein stützender Pfeiler unserer Demokratie in Gefahr.

In den letzten Jahren hat sich im Internet ein alternatives Modell zum Veröffentlichenden von Informationen entwickelt. So genannte „Weblogs“, kurz „Blogs“, sind Informationssysteme, die Hypertext mit Diskussionsforen verbinden, in denen periodisch Einträge unterschiedlichster Themen veröffentlicht werden. Dabei handelt es sich nicht nur um ein selbstverliebt Portrait oder digitales Tagebuch – es sind kollaborative Publikationen, die durchaus eine Konkurrenz zu Onlineangeboten mancher Publikationen sein können.²² Blogs zeichnen sich dadurch aus, dass sie hochgradig mit anderen Inhalten verlinken und auf ihnen aufbauen. Dabei können sie von einem Nutzer, von einer Gruppe oder sogar von jedem, der die Seite betritt, geführt werden (Kahn und Kellner 2003).

Besonders für politisch interessierte und aktive Menschen haben sich Blogs als sehr gutes Medium zum Informationsaustausch herausgestellt. Entgegen dem Vorurteil, dass sie hauptsächlich von Personen des linken Spektrums genutzt werden, *bloggen* Menschen jeglicher Couleur, verlinken sich untereinander und nehmen Bezug auf Geschehnisse des Tages. So zum Beispiel auch die Seite <http://www.freerepublic.com>, auf der Anhänger des rechten Spektrums der politischen Landschaft in den USA Nachrichten publizieren, die meist auf Zeitungsartikeln aufbauen und diese häufig kritisieren. Es ist schon bedeutend, dass gerade die von der Seite häufig kritisierte „liberale Presse“ eine Klage wegen Urheberrechtsverletzung eingereicht hat. So er-

21 <http://www.thinnerism.com/>

22 Als bekanntes Beispiel ist <http://www.boingboing.net> zu nennen.

geht es nicht nur *freerepublic.com* – das Regime des „geistigen Eigentums“ bedroht fundamentale demokratische Prozesse (Pfaffenberger 2001).

Doch auch hier helfen Open-Content-Lizenzen wie Creative Commons oder die GNU Free Documentation License. Aufbauend auf diesen Lizenzen können freie Inhalte geschaffen werden, die von jedem weiterverarbeitet werden dürfen und frei ausgetauscht werden können. Eines der bisher erfolgreichsten Open-Content-Projekte ist die Internet-Enzyklopädie *Wikipedia*²³. Sie basiert auf dem „Wiki-Prinzip“, was bedeutet, dass jeder ohne Anmeldung oder Filter Inhalte auf einer Seite veröffentlichen kann. Demnach kann bei Wikipedia jede Person Enzyklopädie-Artikel erstellen oder auch bearbeiten – im Gegensatz zu Seiten wie *Slashdot*²⁴, auf denen Redakteure die eingetragenen Beiträge filtern und dann erst der Öffentlichkeit zugänglich machen. Wikipedia umfasst mittlerweile mehr als eine Million Artikel und ist somit größer als jede andere Enzyklopädie. Jakob Voss und Patrick Dannowski, beide sind aktive „Wikipedianer“, stellen das Projekt in ihrem Artikel „Das Wissen der Welt – Die Wikipedia“ umfassend vor und erläutern die Infrastruktur, welche diese großartige Sammlung erst ermöglicht hat.

6. Zusammenfassung

Die in den Artikeln besprochenen Beispiele lassen auf mehr hoffen. Jeden Tag entstehen neue Inhalte in kollaborativen Prozessen. Blogs revolutionieren das Zeitungswesen, Netlabels mischen die verkrustete Musiklandschaft auf, Projekte wie Wikipedia zeigen, wie erfolgreich Gemeinschaftswerke sein können und wieviel wiederum die Gemeinschaft von ihnen profitieren kann.

Der beschriebene Prozess ist ein *bottom-up*-Prozess. Gerade dies macht ihn so erfolgreich, aber auch in höchstem Maße von dem Grad der Partizipation abhängig. Dieses Kapitel soll motivieren – zum einen, sich mit diesem Prozess zu beschäftigen, zum anderen aber auch, an diesem Prozess aktiv teilzunehmen. Es ist Zeit, die Welt der unbegrenzten Inhalte näher kennen zu lernen.

Literaturverzeichnis

- Clarke, R. (2000), 'Information Wants to be Free . . .',
<http://www.anu.edu.au/people/Roger.Clarke/II/IWtbF.html> [18. Jan 2005].
- Cohen, N. (2003), 'OPEN CONTENT: THE REVOLUTION IN PUBLISHING – Will Open Source evangelist Bruce Perens upset the way books are sold?',
http://www.open-mag.com/features/Vol_49/Perens/Perens.htm [18. Jan 2005].
- Creative Commons (2004), 'Frequently Asked Questions', <http://creativecommons.org/faq> [18. Jan 2005].

²³ <http://www.wikipedia.de>

²⁴ <http://slashdot.org/>

- Gartner | G2 and the Berkman Center for Internet and Society at Harvard Law School (2005a), 'Copyright and Digital Media in a Post-Napster World', <http://cyber.law.harvard.edu/media/files/wp2005.pdf> [18. Jan 2005]. updated white paper.
- Gartner | G2 and the Berkman Center for Internet and Society at Harvard Law School (2005b), 'Copyright and Digital Media in a Post-Napster World: International Supplement', <http://cyber.law.harvard.edu/media/files/wpsupplement2005.pdf> [18. Jan 2005]. updated white paper.
- Grassmuck, V. (2003), Reputation in Freier Software und Wissenschaft, in 'Kathedrale und Bazar: Das Phänomen „Freie Software“', Theodor-Heuss-Akademie, Gummersbach. <http://fsf.pestilenz.org/volker/reputation.pdf> [18. Jan 2005].
- Hall, M. (2003), 'From Free Software to Open Content: An Overview of Copyleft', White paper http://www.puddingbowl.org/~mph/law_copyleft.pdf [18. Jan 2005].
- Institut für Demoskopie Allensbach (2004), 'MUSIK AUS DEM INTERNET – Downloads aus dem Netz haben sich innerhalb eines Jahres mehr als verdoppelt', Allensbacher Berichte http://www.ifd-allensbach.de/pdf/prd_0419.pdf [18. Jan 2005]. Nr. 19.
- International Federation of the Phonographic Industry (IFPI) (2005), 'Digital Music Report', <http://www.ifpi.org/site-content/library/digital-music-report-2005.pdf> [18. Jan 2005].
- Kahn, R. und Kellner, D. (2003), New Media, Internet Activism, and Blogging, in 'The Relationship between Theory and Method in Educational Research', The University of Ljubljana. <http://www.ff.uni-lj.si/pedagogika/relationship/NEW%20MEDIA,%20INTERNET%20ACTIVISM,%20AND%20BLOGGING.pdf> [18. Jan 2005].
- Krempel, S. (2003), 'Filmwirtschaft startet Abschreckungskampagne gegen Raubkopierer', heise online <http://www.heise.de/newsticker/meldung/42431> [18. Jan 2005].
- Krempel, S. (2004a), 'Copyright-Krieg in der EU', *Telepolis*. <http://www.telepolis.de/deutsch/special/med/6344/1.html> [18. Jan 2005].
- Krempel, S. (2004b), 'WOS3: Creative Commons als Geheimwaffe der Künstler im Copyright-Krieg', heise online <http://www.heise.de/newsticker/meldung/48184> [18. Jan 2005].
- Krüger, A. (2004), 'Internet-TV auf Abruf', *Telepolis*. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/17/17363/1.html> [18. Jan 2005].
- Kuri, J. (2004), 'Musikindustrie will Online-Plattform Phonoline aufgeben [Update]', heise online <http://www.heise.de/newsticker/meldung/51482> [18. Jan 2005].
- Lessig, L. (2001), 'May the source be with you', *Wired* 9(12). *Wired* <http://www.wired.com/wired/archive/9.12/lessig.html> [18. Jan 2005].
- Lessig, L. (2004), *Free Culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*, The Penguin Press, New York, NY. <http://www.free-culture.cc/freeculture.pdf> [18. Jan 2005].
- Long, D. E. et al. (1996), Treaty Regimes, in A. D'Amato und D. E. Long (Hrsg.), 'International Intellectual Property Anthology', Anderson Publishing, Cincinnati, Ohio, Kapitel 7, S. 189–242.

- Löding, T. (2004), 'Bertelsmann und Sony: Musikfusion ist perfekt', heise online
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/49848> [18. Jan 2005].
- N24.de (2004), 'Andrang an der Musiktankstelle – Kommerzielle Downloads versprühen Sex-Appeal', N24.de
<http://www.n24.de/wirtschaft/branchen/index.php/a2004111011160749952>
[18. Jan 2005].
- Pfaffenberger, B. (2001), 'Why Open Content Matters', *Linux Journal*. Linux Journal
<http://www.linuxjournal.com/article/4709> [18. Jan 2005].
- Rajani, N. (2003), 'Free as in Education – Significance of the Free/Libre and Open Source Software for Developing Countries', White paper for the Ministry of Foreign Affairs – Finland
http://www.itu.int/wsis/docs/background/themes/access/free_as_in_education_niranjan.pdf
[18. Jan 2005].
- Rehm, G. und Lobin, H. (2001), 'From Open Source to Open Information: Collaborative Methods in Creating XML-based Markup Languages',
<http://www.uni-giessen.de/~g91063/pdf/open-information.pdf> [18. Jan 2005].
- U.S. Congress (1998), 'Sonny Bono Copyright Term Extension Act'. S. 505,
<http://lcweb.loc.gov/copyright/legislation/s505.pdf> [18. Jan 2005].
- Wilkens, A. (2004), 'Europäische Musikindustrie startet Klagewelle', heise online
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/51909> [18. Jan 2005].
- World Intellectual Property Organization (WIPO) (2004), 'General Information'.
http://www.wipo.int/freepublications/en/general/400/wipo_pub_400.pdf [18. Jan 2005].