

# **Freie Software und Freie Gesellschaft**

**„Die Welt verändern ohne die  
Macht zu übernehmen“**

**(John Holloway)**

**Stefan Meretz**

**Berlin**

**stefan@meretz.de**

**www.kritische-informatik.de**

**www.opentheory.org**

# Struktur

- **Produktionsweise Freier Software**
- **Mythos „Knappheit“**
- **Zwischenfazit**
- **Politik**
- **Entwicklung**
- **Keimform-These**
- **Fazit**

# Begriffe und Quellen

**Begriff „Freie Software“  
= „Open Source Software“  
= „Free Libre Open Source Software“**

**Oekonux = Oekonomie & GNU/Linux  
[www.oekonux.de](http://www.oekonux.de)**

**GNU = GNU's Not Unix: erstes FS-Projekt**

**Quelle: Stefan Merten & Stefan Meretz, Freie Software und Freie Gesellschaft, in: Lutterbeck, B., Gehring, R.A., Bärwolff, M., Open Source Jahrbuch 2005.**

# Produktionsweise Freier Software

## Vier Bestimmungen

- Wertfreiheit
- Selbstorganisation
- Globalität
- Selbstentfaltung

# Wertfreiheit

- **Freie Software kann einen Preis haben**
- **Freie Software ist nicht knapp**
- **Freie Software wird nicht als Ware hergestellt**
- **Freie Software wird aus unterschiedlichen Gründen hergestellt, primär nicht für Lohn oder Profit**

## Das heißt:

- **Gegensatz zu Freier Software ist „proprietäre Software“ – und nicht „kommerzielle Software“**

# Selbstorganisation

- **Sehr unterschiedliche soziale Formen der Projektorganisation**
- **Keine fremden Vorgaben**
- **Jedes Projekt findet die ihm gemäße Form**
- **Ausprobieren ist eine wichtige Quelle sozialer Erfindung**
- **Beispiele:**
  - **Maintainermodell**
  - **Wahlmodell**
  - **Rotationsmodell**

# Globalität

- **Globale Vernetzung ist Resultat der Möglichkeiten des Internet**
- **Nutzung global verfügbarer Ressourcen**
- **Angebot und Nutzung global verfügbarer Infrastrukturen (SourceForge...)**
- **Freie Software hat (welt-)gesellschaftlichen Charakter**
  - **im Unterschied zu agrarisch-handwerklichen Alternativprojekten**

# Selbstentfaltung 1

- **Selbstentfaltung ist nicht bloß „Spaß haben“**
- **Selbstentfaltung bedeutet Entfalten der je eigenen Möglichkeiten, der je eigenen Persönlichkeit**
- **Formen der Entäußerung sind vielfältig: produktiv, reproduktiv, technisch, kulturell, kommunikativ, konsumtiv...**
- **diese können für Andere nützlich sein**

# Selbstentfaltung 2

- **Positive Rückkopplung: Die Anderen sind die je eigene Entfaltungsbedingung – wie je ich Entfaltungsbedingung für die Anderen bin**
- **Voraussetzung: keine entfremdeten, dritten Gründe für das je eigene Tun**
- **Proprietäre Software hingegen: der äußere, dritte Zweck der Verwertung bestimmt das Tun**

# Selbstentfaltung 3

## Freie Gesellschaft:

- „Die Selbstentfaltung des Einzelnen ist die Bedingung für die Entfaltung Aller – und umgekehrt.“

## Entfremdete Warenproduktion:

- „Die Entwicklung des Einzelnen ist nur möglich auf Kosten der Anderen – und umgekehrt.“

**Selbstentfaltung ≠ Selbstverwirklichung**

# Inklusion vs. Exklusion

## Inklusionsmodell (Freie SW)

- Prozesse und Produkte transparent
- Alles können das Wissen nutzen
- Kooperation ist individuell und kollektiv nützlich
- Wissen und Kreativität wird angesaugt

## Exklusionsmodell (Prop. SW)

- Betriebsgeheimnis essenziell
- Negativer, konkurrenzförmiger Bezug auf ausgeschlossene Andere
- Alle Leistungen müssen selbst erbracht (oder eingekauft) werden

# Mythos „Knappheit“

- **Behauptung**: Software ist nahezu aufwandslos kopierbar, stoffliche Güter sind hingegen natürlicherweise knapp.
- **Gegenthese**: Knappheit ist keine natürliche Eigenschaft, sondern eine soziale Form.

## **Zu klärende Begriffe:**

- **Vorkommen**
- **Begrenztheit**
- **Knappheit**

# Begriff „Vorkommen“

- **Ein Gut kommt vor – oder nicht**
- **Absolutes Maß: Potenziell verfügbare Gesamtmenge eines Guts, Beispiel: „Rohstoffvorkommen“**
- **Zeitliches Maß: Real verfügbare Menge eines Guts oder Produkts zu einem gegebenen Zeitraum, Beispiel: Menge aller Fahrräder in Chemnitz am 4.6.2005**

# Begriff „Begrenztheit“

- **Verhältnis zwischen der Verfügbarkeit eines Gutes und den Bedürfnissen der Menschen**
- **Begrenzungen können durch gesellschaftliches Handeln überwunden werden: mehr Güter herstellen**
- **Allgemein: „Produktion“ ist der gesellschaftliche Umgang mit Begrenzungen**

# Begriff „Knappheit“

- **Besondere Form des Umgangs mit Begrenzungen**
- **Eine Ware muss knapp und darf nicht frei verfügbar sein**
- **„Knappheit“ ist eine geschaffene soziale Form der Warenproduktion**
- **„Knappheit“ ist eine Realabstraktion, sie ist die Bewegungsform der Warenproduktion**
- **„Knappheit“ produktiziert die Paradoxie des Mangels im Überfluss**
- **„Knappheit“ kann nicht nachhaltig sein**

# Zwischenfazit

- **Stoffliche wie nichtstoffliche Güter**
  - kommen in ein bestimmten Menge vor
  - können begrenzt sein in ihrer Verfügbarkeit (Bedürfnisbezug!)
  - können hergestellt werden zur Überwindung von Begrenzungen und Befriedigung von Bedürfnissen
  - unterscheiden sich einzig hinsichtlich ihres absoluten Vorkommens
- **„Knappheit“ ist kein naturales Ereignis, sondern eine soziale Form**

# Digitale Güter

- **Besonderheit von digitalen Gütern unter dem Regime der „Knappheit“:**
  - **Begrenzungen können individuell überwunden werden – durch Kopie!**
- **„Knappheit“ kann sich bei digitalen Gütern auf keine absolute und aktuelle Vorkommensschränke stützen und muss daher rechtsförmig hergestellt werden:**
  - **Urheberrecht**
  - **Patente**
  - **Markenrecht etc.**

# Politik 1

- **Die „Warenproduktion“ als soziale Bewegungsform des gesellschaftlichen Umgangs mit Begrenzungen *produziert* Ungleichheit und Unfreiheit**
- **Politik versucht mit den Ergebnissen von Warenproduktion regulierend umzugehen**
- **Politische Regulation von Warenproduktion ist Management von Ungleichheit und Unfreiheit**

## Politik 2

- **Ungleichheit und Unfreiheit lässt sich unter Bedingungen der Prosperität besser managen als unter Bedingungen des Niedergangs**
- **Die Warenproduktion befindet sich in einer Epoche des Niedergangs, da wertproduktive Arbeit zurückgeht (These, die ich nicht vertiefen kann: anderes Thema)**
- **Politik verliert ihre Regulationsmöglichkeiten innerhalb der Warenform**

# Politik 3

- **Machteroberung als Erringung von Regulationsmacht ist sinnlos geworden**
- **Die Fokussierung auf Politik reproduziert die Illusion von Regulierbarkeit – Politik ist kontraproduktiv**
- **Es gilt, nicht die Regulationsmacht zu erobern, sondern die Regulationsform selbst zu verändern – qualitativ!**
- **Eine neue Regulationsform kommt nur als *neue* Regulationsform auf die Welt und nicht als veränderte alte Form**

# Entwicklung

## **Fünfschritt-Modell von Entwicklung**

- 1. Keimform-Entstehung**
- 2. Krise der alten Form**
- 3. Funktionswechsel: Keimform-Etablierung**
  - Integration in die alte Form: Verlust des Keimform-Charakters**
  - Etablierung neben der alten Form**
- 4. Dominanzwechsel: Das Neue setzt sich durch, weil es faktisch „besser“ ist**
- 5. Umstrukturierung des Gesamtprozesses**

# Keimform-These 1

- **These: Freie Software ist eine Keimform einer Freien Gesellschaft**

## Begründung:

- **FS funktioniert im Kern nach einem anderen „Regulationsmodell“**
- **FS verwendet das Inklusionsmodell**
- **FS basiert auf Selbstentfaltung statt Selbstverwertung**
- **FS negiert das Knappheitsprinzip als soziale Form praktisch**

# Keimform-These 2

- **FS kennt keine „Verwertungskrise“, weil sie jenseits der Warenform abläuft**
- **FS verwendet die entfaltetsten materiellen Produktivkräfte – und ist in der Lage, sie mit der individuellen Entfaltung zu verbinden**
- **FS ist genuin global und überschreitet Nationalstaaten**
- **FS überwindet die schwindende Arbeitsgesellschaft**

# Fazit

- **Das Neue entstand und entsteht nie aus der Modifikation des Alten**
- **In einem Sonderbereich – der Freien Software – haben sich „Keimformen“ eines Neuen entwickelt**
- **Die Elemente des Neuen sind gesellschaftlich verallgemeinerbar**
- **Eine Durchsetzung des Neuen erfolgt „praktisch“ und nicht „politisch“**
- **Die Welt kann *nur* verändert werden, ohne die Macht (Herrschaft) zu übernehmen**