

Mythos „freie“ Software — Peer production in der Praxis

Silke Meyer

27./28.6.2008

Inhaltsverzeichnis

1	Was ist „Peer-Produktion“?	2
2	Was ist „freie„Software“?	2
3	Probleme in der Praxis	3
4	Resümee und Thesen zur Diskussion	5
	Literatur	6

Überblick geben

- Wir haben viel über Produktionsweisen gehört (Anknüpfungspunkte?)
- Ich möchte über eine recht viel diskutierte Produktionsweise sprechen nach der „freie“ Software (z.B. Linux) entwickelt wird. Sie wird „Peer-Produktion“ genannt.
- Ich erläutere, was das ist
- und wo aus meiner Perspektive grundsätzliche Probleme liegen.
- These: Die Idee ist gut, als offene, gut organisierte Gemeinschaft frei verfügbare Güter herzustellen. In der Praxis werden aber auf subtile (oder auch offene) Weise ständig Unterschiede zwischen den Beteiligten und Interessierten gemacht. Das reproduziert etablierte, vielleicht auch neue Herrschaftsformen und läuft der Idee einer grundsätzlich anderen Produktionsweise zuwider.

1 Was ist „Peer-Produktion“?

- peer ist hier zu übersetzen mit ebenbürtig oder gleichgestellt
- Peer-Produktion heißt, dass Ebenbürtige gemeinsam etwas produzieren (hier z.B. Software, die Idee wird jedoch viel breiter diskutiert)
- arbeiten auf freiwilliger Basis zusammen
- Die Produktionsmittel gehören teilweise den Produzierenden (private Computer), teilweise sind sie frei zugänglich (der Programmcode der Software, das bereits veröffentlichte Wissen darüber)
- Über ein Projekt entscheiden die, die es machen. Wer aktiv ist, entscheidet mit, wo es lang geht. Nicht formale Qualifikation, sondern Aktivitäten und Ruf zählen. Von der Idee her demokratische Entscheidungsprozesse.
- Ich spreche über Software-Entwicklung, das heißt aber nicht, dass nur Programmierende peers sein sollen, sondern auch Leute, die Anleitungen schreiben, Werben, Schulen, Übersetzen uvm. Alle sollen einbringen, was sie gut können und gerne beitragen möchten.
- Die Produkte werden verteilt. Bei Software geht das einfach über die beliebige Kopierbarkeit. Bei anderen materiellen Gütern müssten je nach Produkt Verteilungsmodi ausgemacht werden (alle dürfen nehmen oder nur die Mitwirkenden oder gemeinsame Nutzung mit vielen etc.)

2 Was ist „freie„Software“?

- Ein paar Worte zu Linux und „freier“ Software:

- Linux ist also ein Betriebssystem für Computer, das anders entwickelt wird als Microsoft oder Apple das machen.
- Es stehen nicht in erster Linie Firmen dahinter (aber auch), eine Community entwickelt die Software gemeinsam über das Internet. Diese Community besteht aus ganz vielen kleinen und großen Projekten, Einzelpersonen und auch Firmen.
- Beispiele: Linux-Systemkern, „freie“ Browser wie Firefox oder Mozilla, Programme zum Abspielen von Filmen und tausende mehr.
- sehr ausdifferenziert
- Beginn oder Motivation oft die Entwicklung von Software für die eigenen Bedürfnisse, also nicht in erster Linie für andere.
- Dazu gehören auch lokale NutzerInnengruppen, die Leuten mit Linux helfen, Fragen beantworten etc.

Vier Merkmale machen „freie“ Software aus.:

1. Die uneingeschränkte Nutzung der Software ist erlaubt: Sie darf für jeden Zweck genutzt werden, alles, was man damit machen kann, darf man auch machen.
2. Kopien des Programms dürfen uneingeschränkt und kostenlos verteilt werden. Dies ist nicht nur erlaubt, sondern ausdrücklich erwünscht. Dabei muss der Quellcode mitverteilt oder dem Empfänger auf Anfrage zur Verfügung gestellt werden.
3. Änderungen sind erlaubt: Die Arbeitsweise, also die Machart eines Programms darf studiert und den eigenen Bedürfnissen angepasst werden.
4. Es dürfen auch veränderte Versionen des Programms in Umlauf gebracht werden: Der Quellcode muss zur Verfügung gestellt werden. Änderungen werden zu den gleichen Bedingungen wieder veröffentlicht.

Der Clou an so einer Lizenzierung ist, dass für die Zukunft Vereinnahmung oder Kommerzialisierung des Quellcodes bzw. des Wissens, das darin steckt, verhindert werden.

3 Probleme in der Praxis

- Ich gehe nicht auf alle bisher diskutierten Probleme ein, greife nur ein paar heraus.
 - nicht verallgemeinern
 - Praxis in Linux-Projekten differenziert untersuchen
1. Wie gestaltet sich das Verhältnis von Produzierenden zu Konsumierenden?

- Wie werden Bedürfnisse an Produzierende vermittelt. Kann es einen Anspruch auf Umsetzung geben?
- Es gibt eine Untersuchung zu dem „freien“ pdf-Betrachter *evince*, von einem US-amerikanischen Kommunikationswissenschaftler, Dave Yeats.
- Online-Kommunikation zwischen Programmierenden und NutzerInnen
- ernüchterndes Ergebnis: ProgrammiererInnen reagierten positiv auf Feedback mit technischen Fehlerberichten und beigelegten Code-Fragmenten. Das kann schnell zur Verbesserung der Software beitragen.
- Auf NutzerInnen, die nicht so tief einsteigen (wollen, können) wurde oft genervt reagiert.
- Wünsche von NutzerInnen wurden nirgendwo gesammelt.
- Hier ist vielleicht die Frage ganz spannend: Muss Nachfrage überhaupt die Produktion bestimmen?
- Seine Zuspitzung: Den Programmierenden ist wichtiger, was die NutzerInnen der Software bringen als umgekehrt.
- Und: Wenn auf die „dummen User“ herabgesehen wird, wird die Idee verletzt, dass es eine Community der Ebenbürtigen sein soll.
- Hier gibt es auch positive Beispiele, viele davon im Ubuntu-Forum.

2. zweitens: projektinterne Arbeitsteilung und Wertung

- verschiedene Aufgaben sind in der Wahrnehmung mit unterschiedlichem Prestige verbunden.
- Im Zentrum steht das Schreiben von Code.
- Nicht-Programmierer und -ProgrammiererInnen finden weniger Gehör. Ihre Tätigkeiten werden teilweise sogar „(und sei es unerschwinglich) zu Hilfsarbeiten degradiert“ (Jung2006)
- Der Punkt daran ist: Wissen bestimmt ganz stark die Gruppendynamiken
- das mag überall so sein, problematisch: Wertung.
- Interessant: Woher haben die Leute ihr Wissen?
- viele sagen: autodidaktisch (niemand sagt: im Kurs)
- autodidaktisch heißt: sich gemeinsam mit anderen da einarbeiten und durchbasteln
- Der Erwerb von Wissen ist also eng verschränkt mit dem Knüpfen von Beziehungen
- eher abgekoppelt von institutionalisierten Bildungsangeboten
- ausgerichtet mehr oder weniger explizit auf bezahlte Jobs, die Spaß machen
- In diesem gemeinsamen Basteln konstituiert sich meiner Ansicht die Community.

3. Der dritte Punkt, den ich anführen will: Auf mehr oder weniger subtile Art werden immer wieder Unterschiede zwischen Beteiligten reproduziert.

- Leute werden immer wieder auf etwas angesprochen, das sie immer wieder zu Anderen macht.
- nationale Zugehörigkeiten und Geschlecht stehen ganz weit oben.
- Botschaften werden selten böswillig transportiert.
- Bei einem bestimmten Ritual, das ich in Deutschland schon öfter gesehen habe, wird jedes Mal auf deutsch begonnen, obwohl es eine internationale Veranstaltung ist.
- In der Community gibt es bestimmte Authentifizierungsverfahren, zu denen „amtliche“ Dokumente gehören. Wer mit einem Führerschein kommt, wird in Deutschland teilweise abgelehnt.
- Frauen werden ganz oft darauf hingewiesen, dass sie Frauen sind.
- auch: wer durchrationalisierte Abläufe behindert oder aufbricht, ist dann immer sofort der Störenfried.
- Wie erreicht mensch eine inklusive oder integrative Praxis?
- Das sind Beobachtungen, die man nicht nur in dieser Szene machen kann!
- In dieser Szene werfen sie aber die Frage auf, wie verhindert werden kann, dass eine extra anders entworfene Produktionsweise doch durch die gleichen sozialen Herrschaftsverhältnisse strukturiert wird.

4 Resümee und Thesen zur Diskussion

- Es sieht in vielen Projekten nicht so aus, als ob alle ebenbürtig an einem Projekt mitarbeiten.
- Dann interessiert mich: wer herrscht warum? Was macht jemanden zum so genannten „Guru“, der über sein „ExpertInnenwissen“ die Macht hat, z.B. Dinge *nicht* zu tun
- Verschiedene Verteilung von sozialem und kulturellem Kapital sind bei Diskussionen über Peer- Produktion wichtig einzubeziehen! Sie wirkt sich auf die Arbeitsteilung aus.
- Wie kommen Wertungen in die Arbeitsteilung? Und wie kommen sie da raus?
- Wie kommt man zu einer inklusiven Praxis, in der eben nicht dauernd zwischen Menschen differenziert werden muss, vor allem entlang der ollen alten Kriterien, für die Menschen wohl irgendeine Disposition haben.

Literatur

- [1] Bourdieu, Pierre: Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital, in: Soziale Ungleichheiten (Soziale Welt: Sonderband 2), Verlag Otto Schwartz & Co., Göttingen, 1983, S. S. 183-198
- [2] Bourdieu, Pierre: Praktische Vernunft. Zur Theorie des Handelns, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1998
- [3] Bourdieu, Pierre: Sozialer Sinn. Kritik der theoretischen Vernunft, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1999
- [4] Grassmuck, Volker: Freie Software. Zwischen Privat- und Gemeineigentum, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn, 2004
- [5] Jung, Patricia: Frauen-freie Zone Open Source? in: Open Source Jahrbuch 2006, <http://www.opensourcejahrbuch.de/portal/scripts/download?article=osjb2006-05-04-jung.pdf>
- [6] Margolis, Jane / Fisher, Allan: Unlocking th Clubhouse. Women in Computing, MIT Press, Cambridge / Massachusetts 2002
- [7] Meier, Michael: Bourdieus Theorie der Praxis — eine ‚Theorie sozialer Praktiken‘?, <http://www.soziologie.rwth-aachen.de/pages/institut/personal/meier/Meier.PDF>
- [8] Siefkes, Christian: From Exchange to Contributions. Generalizing Peer Production into the Physical World, <http://www.peerconomy.org/text/peer-economy.pdf>
- [9] Yeats, Dave: Open-Source Software Development And User-Centered Design: A Study Of Open-Source Practices And Participants, <http://etd.lib.ttu.edu/theses/available/etd-07232006-221754/unrestricted/Yeats.Dave.Diss.pdf>