

8.3.1.3. Wissen in Gesellschaft und Produktion

Beispiel: Wieder umsonst: Die Encyclopedia Britannica (von Ralf Grötzer)

Telepolis, Ralf Grötzer, 08.04.2002

<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/on/12227/1.html>

Wir danken Ralf Grötzer und der Redaktion Telepolis für die Abdruckgenehmigung

Die Ausgabe von 1911 ist jetzt "drin" und enthält manches mehr als Wissen.de & Co. Bisher war nicht einmal die Signatur per Internet zu finden: "A 10281¹¹ 4^o". So lautet die Adresse der elften Auflage der Encyclopedia Britannica in der Bibliothek der Berliner Humboldt-Universität. Jetzt steht die gesamte Ausgabe in einer Betaversion im Netz(<http://www.1911encyclopedia.org/>). Für manche Aufgaben ist sie besser geeignet als aktuelle Nachschlagewerke - ob gedruckt oder digital.

"Denken Sie an den leichten Geruch von altem Leder, wenn Sie durch diese Schatzkammer stöbern", schwärmen die Herausgeber. Gleiches wäre auch dem zu empfehlen, der das gedruckte Original aufsucht. "A 1028111 4^o" steht in einer schummrigen Ecke im Magazin, auf einem wackligen Stahlregal mit weiß-rottem Absperrband davor. Die Sektion ist um "Umzug" begriffen" - auch wenn hier nichts danach aussieht, als ob es sich je bewegen würde. Der Einband der neunundzwanzig Bücher ist aus blauem Leinen. Der Geruch: pilzig. Die gut 25 000 Seiten Papier sind fleckig und gewellt, und unter der Schicht aus feinweißem Staub, der ein deutliches Kratzen im Hals verursacht, ist die einst goldene Schnittkante kaum mehr zu erkennen.

Soweit zu den sinnlichen Qualitäten, die eine Papierversion der 1911er Britannica ihrer digitalen Schwester voraushat. Hinzu kommen Verzeichnisse mit den Initialen der Autoren, diverse Vorworte, Karten, Tabellen, Zeichnungen und Fotografien. Diese in die Onlineversion mit aufzunehmen, wäre zu teuer gewesen. Auch der Index, der Band fehlt - noch. Aber der Herausgeber, Byron Reese, verspricht: "When we finish, the index which is available by "searching" the site will better than Volume 29."

Die 1911er Online-Britannica ist ein profitorientiertes Unternehmen des Internetverlages PageWise.

Werbeanzeigen sollen die Investitionskosten in Höhe von 200.000 Dollar im Laufe der Zeit wieder einspielen. Drei Mitarbeiter waren ein ganzes Jahr damit beschäftigt, die eingescannten Dokumente mittels Optical Character Recognition (OCR) in die geeignete digitale Form zu bringen. Noch immer läuft die Version nicht ganz fehlerfrei. Manche Seiten lassen sich nicht öffnen, Sonderzeichen wie die Buchstaben des griechischen Alphabets werden falsch wiedergeben, und manche Artikel - "Berlin" zum Beispiel - muss man unter den Einträgen der benachbarten Stichworte suchen.

Trotz ihres Alters ist die 1911er Britannica nicht nur für Historiker ein brauchbares Lexikon. Durch die damals noch vergleichsweise überschaubare Menge nachschlagerelevanter Wissens steht hier im Vergleich zu neueren Enzyklopädien für die einzelnen Stichworte unvergleichlich mehr Platz zur Verfügung - insbesondere für Schriftsteller, Philosophen, Künstler, für geschichtliche Themen und für die zeitgenössische Bevölkerungs-, Siedlungs- und Wirtschaftsgeographie. Im Vergleich zu ihren Vorgängern zeichnet sich die 1911er Britannica durch etwas kürzere Artikel und durch einen eher journalistischen Stil aus - auch wenn die Beiträge von Fachgelehrten verfasst wurden. Damit kann die 1911er zumindest auf einigen Gebieten durchaus mit zeitgenössischen Werken konkurrieren. Das gilt allemal für die Netz-Lexika.

Online-Enzyklopädien Seit letztem Juli nämlich steht die Online-Ausgabe der aktuellen

Britannica(www.britannica.com/), die das volle Spektrum der gedruckten Ausgabe umfasst und das derzeit größte digitale Lexikon darstellt, in ihrem vollen Umfang nur noch angemeldeten (und zahlenden) Benutzern zur Verfügung.

Wirkliche Alternativen, die das verloren gegangene Gratis-Angebot ersetzen könnten, gibt es kaum. Die Microsoft Encarta hält zwar 18. 000 Artikel bereit, verweist in den Suchergebnissen immer wieder auf die Einträge in der CD-Version des Lexikons. Xipolis bietet kostenlos hauptsächlich einen einbändigen Brockhaus. Für die Benutzung des großen Brockhauses, des Dudens, von Kindlers Neuem Literaturlexikon, dem Film-Dienst-Lexikon, dem Archiv von "Spektrum der Wissenschaft" und anderen Angeboten muss man bezahlen. infoplease.com, ein Angebot des US-amerikanischen Learning Network, enthält immerhin die sechste Auflage Columbia Encyclopedia mit 57.000 Artikeln und einen Almanach mit einer Reihe von populär aufgemachten Dossiers zu verschiedenen Themen. Außerdem gibt es noch wissen.de - ein Angebot des Bertelsmann-Verlages, das das Wahrig Wörterbuch umfasst.

Der digitale Brockhaus von 1906 Auch von Seiten anderer historischer Nachschlagewerke erwächst der 1911er Britannica wenig Konkurrenz. Alte Enzyklopädien gibt es so gut wie gar nicht in elektronischer Form. Lediglich die Digitale Bibliothek etwa, in deren Verlagsprogramm bereits etliche historische Titel erschienen sind, hat vor kurzem den Brockhaus von 1906 herausgebracht - leider nur das "Kleine Konversations-Lexikon", nicht den siebzehnbändigen Großen Brockhaus. So viel wie in einem zwölfbändigen Taschenlexikon, behauptet der Verlag, steht aber im Konversationslexikon trotzdem drin. Neben den 80.000 Einträgen - darunter so illustre

Stichworten wie "Berme", "Besemschon" und "Pomolog" - enthält die Version diverse Suchfunktionen, dazu zahlreiche bunte Karten und Diagramme.

Zum Vergleich: Der aktuelle CD-Brockhaus, Brockhaus Multimedial, bietet auch nur 190 000 Stichworteinträge. Der verbleibende Speicherplatz des mehr"bändigen" CD-Lexikons ist belegt mit bewegten und mit stillen Bildern: Unter "BSE" gibt es ein Video und ein Bild zu sehen, das eine tote Kuh auf einem Lieferwagen zeigt. Damit kann weder der Brockhaus noch die 1911er Britannica dienen, auch wenn diese zum vielleicht vergleichbaren Thema Cholera einen Eintrag führt, der in einer Tageszeitung mehrere ganze Seiten füllen würde - ohne Fotografien.

Der Antagonismus zwischen Wissen als kollektiver Ressource und Ware (Open Source VS. Kommerz)

Wissen wird zu einem gesellschaftlich immer wichtigeren Faktor. Es zeigt sich hier in mehrerer Hinsicht ein Antagonismus zwischen Wissen als Ressource und als Ware. Während Wissen als kollektive gesellschaftliche Ressource grundsätzlich allen zur Verfügung stehen sollte, um ihr Leben interessanter und nachhaltiger gestalten zu können, dominiert heute die Warenform. Dies führt dazu, dass in erster Linie ein Profitinteresse an Wissen und Technik besteht, es findet eine immer stärkere werdende Monopolisierung der Verfügungsmacht statt. Das Auto und das Fließband stellten das technologische Paradigma des Fordismus dar. Sie symbolisierten die Massenproduktion und den Massenkonsum. Henry Ford meinte, dass die Arbeitenden das von ihnen hergestellte „Modell T“ selbst kaufen können sollten. Anders wäre die neue Produktionsweise auch gar nicht möglich gewesen. Nach 1945 wurde dieses Modell verallgemeinert, in standardisierter Fließbandproduktion hergestellte Massenwaren kurbelten das auf Massenproduktion und Massenkonsum basierende Akkumulationsmodell an. Schon bald hatte jeder nicht nur sein eigenes Auto, sondern auch ein Fernsehgerät, einen Kühlschrank, Haushaltsgeräte, Telefon etc. Für den Massenkonsum waren vor allem auch Techniken wie das Fernsehen, das Telefon und das Radio charakteristisch. Die großflächige Durchsetzung des Fließbandes im Fordismus war ein weiterer Schub der Rationalisierung, der die Lohkosten verkleinern und die Produktion beschleunigen sollte, um mehr Profit zu generieren. Mehrfach wurde in der Kulturkritik die These aufgestellt, dass die fordistische Standardisierung durch die Massenkultur vom Fließband auf das Bewusstsein und Denken übergreife, wodurch sich ein eindimensionales Denken und die Formierung von ohnmächtigen Subjekten herstelle, die durch die psychische Bindung an die Konsumgesellschaft ihr eigenes Unglück im Kapitalismus nicht erkennen könnten (Marcuse 1941, 1967; Adorno/Horkheimer 1969, Debord 1979). Wir können davon ausgehen, dass für jede Phase des Kapitalismus ein spezifisches technologisches Paradigma ausschlaggebend ist. Sind die Produktivitätszuwächse jedoch nicht mehr ausreichend, so müssen andere Techniken gefunden werden, die die Organisationsweise des Kapitalismus effektiver gestalten helfen. Durch einen sich nach einer bestimmten Dauer strukturell einstellenden Produktivitätsmangel wurde im Fordismus dem postfordistischen Aufstieg der Computertechnologie und der darauf basierenden modernen Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) der Weg gebahnt.

Informationsgesellschaftlicher Kapitalismus

Wenn von der „Informationsgesellschaft“ gesprochen wird, so wird diese allzu häufig auf rein technische Veränderungen, also die vermehrte gesellschaftliche Nutzung von IKT, reduziert. Manifest wird dies etwa in Metaphern wie jener von der Datenautobahn, da ein herrschendes Technologieverständnis befördert wird, das einem ungebremsten Fortschrittsoptimismus das Wort redet und letztlich vor allem auf die Maximierung von Profit orientiert ist. Tatsächlich ist Information aber ein gesellschaftliches Verhältnis, das nicht nur in der Form von IKT zunehmende Bedeutung erfährt; des Weiteren haben wir es nicht nur mit technischen Veränderungen zu tun, sondern vor allem mit ökonomischen und politischen Umbrüchen, die vom fordistischen zum postfordistischen und vom keynesianischen zum neoliberalen

Kapitalismus führen: diese gesellschaftlichen Umbrüche sind nicht automatisch mit gesellschaftlichem Fortschritt verbunden, ganz im Gegenteil: wir sind heute mit einer Verschärfung der globalen Probleme konfrontiert, die inzwischen zu Überlebensproblemen der Menschheit geworden sind.

Information umfasst immer die Produktion von Zeichen und entsteht dann, wenn sich ein System selbst organisiert (vgl. Fuchs/Hofkirchner 2001a). Es handelt sich um keine rein technische Kategorie, sondern um eine, die sich in Systemen unterschiedlicher Art finden lässt (in technischen und sozialen genauso wie in physikalisch-chemischen und lebendigen Systemen). Information finden wir in der Gesellschaft einerseits auf einer individuell-kognitiven Ebene in der Form von wahrgenommenen Daten, interpretiertem Wissen und bewerteter Weisheit (vgl. ebd.) und andererseits als soziale Information in der Form von Ressourcen, Entscheidungen, Normen und Werten, die vergangenes soziales Handeln speichern und zukünftiges soziales Handeln erleichtern. Es muss nicht immer von neuem eine Grundlage für soziales Handeln geschaffen werden, da diese in der Form von sozialer Information dauerhaft zur Verfügung steht. Soziale Information ist eine dauerhafte Grundlage sozialen Handelns, die sich aber in ihrer eigenen gesellschaftlichen Dynamik permanent verändert.

Der gesellschaftliche Umgang mit Wissen umfasst dessen Produktion, Verteilung und Differenzierung. Im Rahmen der Verteilung stehen unterschiedliche Mittel zur Verfügung. Moderne IKT stellen neben z.B. Büchern, Bibliotheken oder Gesprächen nur eine Form der Wissensverteilung dar. Mit Hilfe von Computertechnologien kann Wissen heute in polydirektionaler, interaktiver und multimedialer Form produziert und verteilt werden. Dabei ist zu beachten, dass Wissen immer eine soziale Kategorie ist, es wird niemals nur individuell produziert, sondern nimmt einerseits immer Bezug auf bereits bestehendes Wissen und beeinflusst andererseits das zukünftige soziale Handeln (wenn auch abhängig von Macht- und Klassenverhältnissen mehr oder weniger).

Vom informationsgesellschaftlichen Kapitalismus können wir heute sprechen, da Wissen zu einer immer bedeutenderen Produktivkraft wird, die gesellschaftliche, und dabei insbesondere ökonomische Prozesse wesentlich beeinflusst. Wir haben bereits gesagt, dass der Dienstleistungsbereich einen immer bedeutender werdenden Sektor der Ökonomie darstellt. Teil dieses Bereiches ist auch das, was wir unter die Begriffe Informations- oder Wissensarbeit subsumieren können. Darunter sind jene Tätigkeiten zu zählen, die mit der Schaffung, Verarbeitung und Instandhaltung von Wissen zu tun haben. Also etwa die Tätigkeiten eines Programmierers genauso wie jene einer Wissenschaftlerin, eines Sekretärs, eines Information-Brokers, einer Marktforscherin oder einer Zeitungsredakteurin. Wissensarbeit wird heute zu einer für die weitere Funktionsweise des Kapitalismus immer wichtigeren Kategorie.

Immaterielle Arbeit

Immaterielle und geistige Arbeit werden zwar immer bedeutender, die Ökonomie benötigt aber immer noch eine stoffliche Basis. Daher ist auch die Vorstellung einer Weightless Economy oder einer postindustriellen gesellschaft ein Mythos. Es lässt sich hinzufügen, dass sich die Notwendigkeit einer stofflichen Basis der Akkumulation auch im Rahmen der New Economy bereits daran zeigt, dass die angeblich immateriellen Produkte sehr wohl eine stoffliche Basis haben (Infrastruktur, Modem, Computer, Glasfaserkabel, CD-ROMs, Datenträger etc.). Auch Ökobilanzen der New Economy zeigen, dass diese Unmassen an stofflichen Ressourcen verschlingt. So fallen etwa bei der Herstellung eines PC 16-19 Tonnen Ressourcen und 700 unterschiedliche Inhaltsstoffe an, dabei vorwiegend Metall (50%), Kunststoff (23%), Glas (15%) und Elektronik (12%), unzählige Schwermetalle werden verarbeitet, im Herstellungsprozess eines PCs entstehen über 300 kg Abfall und 3 Tonnen Kohlendioxid (vgl. Grote 1994, 1996, Junker/Lang 2002). Ursula Huws (2000) formuliert als Gegenthese zur

Annahme, wir würden in einer Weightless Economy leben, dass „die Verwandlung von Dienstleistungen in materielle Produkte im Kapitalismus auf lange Sicht die vorherrschende Tendenz ist“ (Huws 2000, S. 648).

Die Rolle der Wissenschaft

Mit der Zunahme der Bedeutung der Rahmenbedingungen und der Infrastruktur der Warenproduktion, wird auch der Stellenwert der Wissenschaft in der heutigen Gesellschaft immer größer. Unter Wissenschaft kann zunächst die Verallgemeinerung von neuem geschaffenen Wissen mit Bezugnahme, Analyse und Kritik auf das im Kontext dazu bereits existierende Wissen verstanden werden. Als Produktivkraft hat die Wissenschaft eine wesentliche Funktion für die ökonomische Entwicklung. Sie stellt dabei eine Organisationsweise der Rahmenbedingungen und infrastrukturellen Einrichtungen der Produktion dar, sie sorgt für den Fortschritt der Produktions- und Organisationsmethoden und bringt dabei Maschinen hervor, die immer effizienter in der Produktion eingesetzt werden können (d.h. die immer mehr Waren in immer kürzerer Zeit produzieren helfen). Mit der Verwissenschaftlichung der Produktion und der immer stärkeren Zunahme der Bedeutung der Produktivkraft Wissen werden wissenschaftliche Vorleistungen der Produktion, die Schaffung von Know-How durch Forschung und die Ausbildung qualifizierter ArbeiterInnen an Universitäten immer bedeutender. Viele Firmen und nahezu alle Konzerne kooperieren nicht nur mit Universitäten, sondern haben auch eigene Forschungsabteilungen, die kein allgemein zugängliches Wissen schaffen, sondern Wissen, das dem eigenen Betrieb vorbehalten bleibt. Wissen hat im Produktionsprozess einen äußerst günstigen Charakter, der ökonomischen Interessen nützt: Es verbraucht sich nicht stofflich und muss nicht durch Neukauf reproduziert werden. Einmal angeeignetes Wissen kann und muss zumeist weiterentwickelt werden, was weitere Kosten verursacht, aber es gibt fast keine Reproduktionskosten des vorhandenen Wissens, es muss nicht permanent neu (re)produziert werden wie Arbeitskraft oder Rohstoffe. Wissen kann zu einem sehr geringen Preis unendlich vervielfältigt werden (es wird also in der Form von Kopien billig reproduziert, muss aber selbst nicht reproduziert werden), kann in digitaler Form mittels moderner I&K-Technologien global sehr schnell verbreitet werden und die Grenzkosten der Vervielfältigung des Wissens sinken durch die technische Produktivkraftentwicklung immer weiter.

Karl Marx sah voraus, dass Wissen zu einem bedeutenden Produktionsfaktor wird. In den „Grundrissen“ wird der Produktivkraft der Wissenschaft wesentliche Aufmerksamkeit geschenkt. Diese „allgemeine Produktivkraft des gesellschaftlichen Hirns“ (Marx 1857/58, S. 594) sei die „unmittelbare Produktivkraft“ (ebd., S. 602), schaffe jedoch selbst keinen Wert. Das allgemeine gesellschaftliche Wissen spiegelt sich im fixen Kapital, und dabei vor allem in der Maschinerie, wider. Für dessen Fortschritt und Entwicklung sorgt die Wissenschaft. Die Produktivkraft der lebendigen, gesellschaftlichen Arbeit hängt also auch ab vom „allgemeinen Stand der Wissenschaft und dem Fortschritt der Technologie, oder der Anwendung dieser Wissenschaft auf die Produktion“ (ebd., S. 600).

Dem gesellschaftlichen Wissen, dem General Intellect, der sich in der Entwicklung des fixen Kapitals widerspiegelt, misst Marx also als Produktivkraft eine wesentliche Bedeutung zu. Im 3. Band des Kapitals spricht Marx von „allgemeiner Arbeit des menschlichen Geistes“; eben jenem General Intellect (Marx 1894, S. 114). „Allgemeine Arbeit ist die wissenschaftliche Arbeit, alle Entdeckung, alle Erfindung. Sie ist bedingt teils durch Kooperation mit Lebenden, teils durch Benutzung der Arbeiten Früherer“ (ebd.). In den Grundrissen benutzt Marx den Begriff des General Intellect für das allgemeine soziale Wissen oder die kollektive Intelligenz einer Gesellschaft. Das fixe Kapital, dabei vor allem in Form der Maschinerie, kann sich diese Intelligenz quasi einverleiben, das Wissen vergegenständlicht sich in ihnen: Maschinen „sind von der menschlichen Hand geschaffene Organe des menschlichen Hirns; vergegenständlichte Wissenskraft. Die Entwicklung des capital fixe zeigt an, bis zu welchem Grade das allgemeine gesellschaftliche Wissen, knowledge, zur unmittelbaren Produktivkraft geworden

ist und daher die Bedingungen des gesellschaftlichen Lebensprozesses selbst unter Kontrolle des general intellect gekommen und ihm gemäß umgeschaffen sind“ (Marx 1857/58, S. 602).

Die Ambivalenz neuer Technologien

Moderne IKT wie das Internet sind Mittel wesentlicher gesellschaftlicher Veränderungen. Die Computertechnologie ist Medium und Resultat der Rationalisierung und der gesellschaftlichen Umstrukturierung. Ihre Genese ist das logische Resultat der Weiterentwicklung der Produktionsweise. Gleichzeitig ist sie das Medium der Ersetzung menschlicher Arbeitskraft durch Maschinen. Eine logische Folgerung ist heute der Anstieg der Arbeitslosigkeit. Die ökonomische Diffusion der Computertechnologien hängt auch mit der Krise des Fordismus zusammen. Als eine Reaktion auf den relativen Fall der Profitraten wurde die Computerisierung und damit die Automatisierung weiter vorangetrieben, um Arbeitskosten einzusparen und die Profitraten zu steigern.

Die neuen Technologien unterliegen wiederum einer Ambivalenz von Chancen und Risiken. Während sie grundsätzlich bessere Bedingungen für Kommunikation, Unterhaltung, Diskussion, Kooperation und Austausch bieten, stehen diese äußerst positiven Möglichkeiten nicht allen Menschen zur Verfügung. Dies ist auf einen Antagonismus zwischen Wissen und Technologien als Ressourcen und als Waren zurückzuführen. Sinnfölig wird dies an Hand folgender Fakten über das Internet: In technischen Artefakten widerspiegeln sich gesellschaftliche Verhältnisse. Dies gilt auch für das Internet. Der Zugang zum Cyberspace kostet Geld für Telefon, Modem, Computer, Provider usw., gleichzeitig kommt es aber zu einer immer stärkeren sozialen Spaltung und Polarisierung. Nur ca. 2-3% der Weltbevölkerung hat Zugang zum Netz, dabei handelt es sich mehrheitlich um weiße, männliche US-Amerikaner. Es zeigt sich also die Widerspiegelung von gesellschaftlichen Dichotomisierungen nach Klasse, Geschlecht, Herkunft, Alter und Qualifikation im Internet. Der Zugang ist in diesem Sinn ganz und gar nicht „frei“; die Forderung nach „Access for all“ ist etwas verkürzt, denn sie blendet aus, dass ihre Realisierung weitergehende gesellschaftliche Transformationen umfassen müsste. Afrika stellt etwa 12% der Weltbevölkerung, verfügt aber nur über 2% der weltweit verfügbaren Telefonanschlüsse. Durchschnittlich gibt es in Afrika weniger als 2 Telefonanschlüsse pro 1000 EinwohnerInnen. Das Internet ist vorwiegend ein Mittel zur Erzielung von Profit, aus einer ursprünglich rein militärisch eingesetzten Technologie (ARPA-Net) wurde ein Mittel zur Restrukturierung und Beschleunigung betrieblicher Abläufe, ein neuer Ort der Kapitalakkumulation und ein Werbemittel mit interaktiven und multimedialen Dimensionen. Politik stellt ein minoritäres Feld im Web dar, maximal 1-2% der Webseiten behandeln politische Inhalte, es überwiegen Sex und Kommerz. Es zeigen sich auch positive Effekte, wie etwa, dass moderne IKT von sich selbst organisierenden Protestbewegungen unterstützend eingesetzt werden können. Vor allem eine globale Vernetzung und Vereinfachung sowie Beschleunigung kommunikativer Abläufe kann so erreicht werden. Es gibt viele Beispiele, die zeigen, dass kritische und oppositionelle Tätigkeiten durch die Vernetzung effizienter selbst organisiert werden können (vgl. Fuchs 2001).

Aspekte moderner Informations- und Kommunikationstechnologien

Halten wir einige Aspekte der modernen IKT fest, die eine Bedeutung bei derzeitigen gesellschaftlichen Veränderungen spielen. Dies zeigt wiederum die Ambivalenz von Chancen und Risiken, die mit der Informatisierung der Gesellschaft auftritt.

1. IKT führen zu Delokalisierungs- und Entbettungsprozessen im Sinn der Herstellung einer raum-zeitlichen Entfernung sozialer Beziehungen. Damit im Zusammenhang steht die Internationalisierung der Produktion. IKT sind Medium und Resultat der ökonomischen, kulturellen und politischen Globalisierung.

2. IKT können einer Derealisierung Vorschub leisten, bei der die Wirklichkeit mit künstlichen Realitäten verschwimmt. Dies zeigt sich im Cyberspace z.B. bei Chats oder MUDs/MOOs, bei denen die handelnden Akteure unterschiedliche konstruierte Identitäten annehmen können.
3. IKT vermitteln eine Dezentralisierung und Enthierarchisierung der internen Unternehmensorganisation.
4. IKT können den Zugang zu Informationen, den Informationsaustausch, die Kooperation und die Kommunikation prinzipiell erleichtern. Zugleich zeigt sich aber, dass der virtuelle Raum segmentarisiert ist und dass sich die gesellschaftlichen Ungleichheiten im Cyberspace reproduzieren.
5. IKT können einen kulturellen Austausch und eine kulturelle Einheit in der Vielfalt prinzipiell vermitteln. Gleichzeitig tragen sie heute jedoch auch zu einer Verschärfung der globalen Probleme bei.
6. Die Anwendung von IKT verändert die Arbeitswelt auch dadurch, dass es im Bereich der neuen Medien und der Softwareindustrie zu einem hochqualifizierten Segment des Arbeitsmarktes kommt. Gleichzeitig verschärfen sich jedoch die Spaltungen am Arbeitsmarkt. Vor allem niedrig qualifizierte Jobs werden wegrationalisiert, als Folge tritt Massenarbeitslosigkeit auf. Es ist zweifelhaft, dass die Entstehung hoch qualifizierter Jobs im High-Tech-Bereich diese Arbeitslosigkeit kompensieren kann.
7. IKT sind Teil des Rationalisierungsprozesses, der zu einer Ersetzung menschlicher Arbeit durch Maschinen führt. An sich stellt die Verringerung der durch den Menschen zu leistenden gesellschaftlich notwendigen Arbeit eine zivilisatorische Errungenschaft dar, die dem Menschen mehr freie Zeit und Muse bietet. Heute bedeuten Rationalisierung und Automatisierung jedoch eine Zunahme der Arbeitslosigkeit und der Armut. IKT sind Medium und Resultat der Rationalisierung.
8. IKT führen zu einer stärkeren Digitalisierung des Sozialen (d.h. zur Diffusion der neuen Medien und Technologien in alle gesellschaftlichen Bereiche und Lebensverhältnisse) und ermöglichen damit eine Verstärkung von Kontroll- und Überwachungsabläufen. IKT machen Abläufe nachvollziehbar, dies ist jedoch nicht nur eine Chance, sondern auch ein Risiko der Zunahme von Überwachung und Kontrolle.
9. IKT können geistige Tätigkeiten fördern. Gleichzeitig unterliegt aber auch der Bereich der geistigen Arbeit der Rationalisierung. Es zeigt sich also auch eine Automation der Kopfarbeit.

Derealisierung und multiple Identitäten

Beispiel: High-Tech-Lynching im Online-Chat?

aus: Sherry Turkle (1998) *Leben im Netz*. Reinbek bei Hamburg. Rowohlt. S. 373ff

1993 wurde das Computernetz WELL von einer Kontroverse über einen anderen elektronischen Geliebten erschüttert, wobei es hauptsächlich um diese veränderlichen Normen und die Vermischung von Realem und Virtuellem ging. Im „Women's Only“-Forum des WELL hatten mehrere Frauen ihre Aufzeichnungen über das Liebesleben im Cyberspace verglichen. Dabei erkannten sie, dass sie alle von demselben Mann verführt und sitzengelassen worden waren (einige bloß virtuell, andere auch in Wirklichkeit), den eine von ihnen den „Cyberschurken“ nannte. Als sie mit anderen Frauen über die Angelegenheit sprachen, stellten sie fest, die Aktivitäten von „Mr. X“ hatten sehr viel weitere Kreise gezogen und folgten einem bestimmten Muster. Er umwarb Frauen via elektronischer Post und Telefonaten, mahnte sie eindringlich, kein Wort über ihre Beziehung verlauten zu lassen, und flog sogar einmal quer über den Kontinent, um eine von ihnen in Sausalito, Kalifornien, zu besuchen. Doch dann ließ er sie fallen. Eine der Frauen eröffnete unter dem Motto „Kennen Sie diesen Cyberverführer?“ ein neues Topic (ein Diskussionsforum) im WELL. Binnen zehn Tagen gingen fast eintausend Meldungen ein, die sich mit dem „Outing“ von Mr. X befaßten. Einige unterstützten die Frauen, andere meinten, die ganze Sache gleiche einem Fall von „High-Tech-Lynchjustiz“. Zu dieser Zeit, als sich dieser Zwischenfall ereignete und von den Massenmedien breitgetreten wurde, führte ich gerade Interviews zum Thema „Online-Romanzen“ durch. Dabei kam diese Geschichte immer wieder zur Sprache. Diejenigen, die ein Vergehen darin

sahen, warfen Mr. X vor, die Cyberwelt und RL verwechselt zu haben. Er habe nicht bloß die Beziehungen, die er in der Cyberwelt angeknüpft hatte, dazu benutzt, sich in RL danebenzubenehmen. Vielmehr habe er die Beziehungen in der Cyberwelt so behandelt, als wären es CL-Beziehungen. Aus diesen Gesprächen kristallisierte sich eine komplexe Typologie von Beziehungen heraus: echte Beziehungen, virtuelle Beziehungen mit einer „echten“ Person und virtuelle Beziehungen mit einem virtuellen Partner. Eine fünfunddreißigjährige Immobilienmaklerin gab sich große Mühe, darzulegen, weshalb diese Beziehungen auseinandergehalten werden sollten.

„In einem MUD oder einem Chat-Room oder im IRC ist es vielleicht in Ordnung, mehrere Seitensprünge mit anderen Personen zu machen, die sich hinter anderen Handles verstecken. Aber dieser Mann kam auf die Frauen zu, als sei er wirklich an ihnen interessiert – er sagte, er habe sich in sie, in sie als die wirklichen Frauen, verliebt. Er hat sogar einige getroffen und sie dann fallengelassen. Verstehen Sie den Unterschied? Von Anfang an hat er nicht respektiert, dass die Online-Welt ihre eigenen Spielregeln hat“.

Mr. X selbst war sich keiner Schuld bewusst. Er teilte dem Computernetz mit, dass er zwar zur gleichen Zeit mehrere einvernehmliche Beziehungen unterhalten habe, jedoch glaube, dies stehe mit den Regeln des Cyberspace in Einklang. Vielleicht stimmt das ja auch. Doch selbst wenn es stimmt, werden hier die Grenzen zwischen dem Virtuellen und dem Realen eisern verteidigt. Sexuelle Kontakte zu mehreren Figuren in MUDs ist eine Sache, doch in einer virtuellen Gemeinschaft wie WELL erzeugen die meisten Benutzer eine elektronische Persona, die sie als getreue Widerspiegelung ihres verkörperten Selbst erleben. Hier kann Promiskuität etwas völlig anderes sein.

Sobald wir die Virtualität als eine Lebensweise ernst nehmen, brauchen wir eine neue Sprache, um über die einfachsten Dinge reden zu können. Jeder muss sich fragen: Welche Qualität haben meine Beziehungen? Wo liegen die Grenzen meiner Verantwortung? Und noch grundlegender: Wer und was bin ich? Welcher Zusammenhang besteht zwischen meinem physischen Körper und meinen virtuellen Körpern? Sieht dieser Zusammenhang in verschiedenen Cyberspaces anders aus. [...] Welche Qualität haben unsere gesellschaftlichen Beziehungen? Welche Verantwortung tragen wir für unsere Handlungen im wirklichen Leben und im Cyberspace? Welche Art von Gesellschaft beziehungsweise Gesellschaften erschaffen wir „on“ und „off the screen“?

G rard Raulet hebt als ein wesentliches Charakteristikum der modernen Technologien hervor, dass sie derealisierend wirken: „Der  bergang zur Digitalisierung stellt eine entscheidende Etappe in der Derealisierung dar. [...] Fiktion und Realit t werden austauschbar, selbst dort, wo man die Daten eines realen Objekts aufnimmt, da der Computer eine unendliche Zahl von Bildern produzieren kann“ (Raulet 1988, S. 289). Turkle (1996) betont als Beispiel f r die Derealisierung, dass Multi User Dungeons (MUDs) – dies sind vernetzte Rollenspiele, die  ber das Internet gespielt werden – den SpielerInnen erm glichen, verteilte und multiple Identit ten auszuprobieren. Die Identit t eines/r UserIn ist damit nicht mehr eindeutig bestimmbar. Turkle hat untersucht, inwiefern MUDs als Form der sozialen Interaktion Menschen mit Kontaktschwierigkeiten helfen k nnen, diese Probleme zu  berwinden. Sie gelangte zu dem Ergebnis, dass MUDs hilfreich sein k nnen, soziale Probleme zu bew ltigen, wenn eine Umsetzung der Erfahrungen aus den MUDs ins reale Leben gelingt. Gelingt dies nicht und sind sie ein Medium der reinen Flucht, so k nnen sich bestehende psychische Probleme weiter verschlimmern. Von besonderem Interessen bei den Formen der Herstellung multipler Identit ten in MUDs ist f r Turkle (1998) der Geschlechterrollentausch, das Gender-Swapping: „Geschlechtertausch stellt eine Gelegenheit dar, Konflikte zu ergr nden, die durch die eigene biologische Geschlechtszugeh rigkeit aufgeworfen werden“ (Turkle 1998, S. 345). Durch das Medium des virtuellen Raums kommt es also in MUDs in dem Sinn zu einer Entk rperlichung, dass nicht mehr eindeutig feststellbar ist, ob mit einem Mann oder einer Frau kommuniziert wird. Es k nnte daher gesagt werden, dass die K rperlichkeit im virtuellen Raum hinter die Identit tsbildung zur cktritt. Virtueller und physischer K rper stimmen nicht mehr notwendigerweise  berein. Die Manifestationen von multipler Identit t, so Turkle, w rden zu einer „umfassenden  berpr fung traditioneller, unit rer Identit tstheorien“ beitragen (Turkle 1998, S. 424). Der virtuelle Raum w rde es Menschen erm glichen, ein flexibles und wandlungsf higes Selbst zu entwickeln. Diese Konzeption des Selbst sei als postmodern zu erachten, da sie eine Vielfalt an flexiblen Identit ten erm gliche. Das Internet besitze die F higkeit, Identit tskonzepte zu ver ndern. Der postmoderne Aspekt der Computertechnologie bestehe darin, dass sie erm gliche, vielf ltige Standpunkte einzunehmen. „Ich habe gesagt, die Kultur der Simulation werde uns m glicherweise dabei helfen, die Vision einer multiplen, aber integrierten Identit t zu verwirklichen, deren Flexibilit t, Elastizit t und Genussf higkeit aus dem freien Zugang zu unseren vielen Selbstern herr hrt“ (Turkle 1998, S. 437f). Turkle weist aber auch auf die Gefahr hin, im Cyberspace verloren zu gehen oder den Bezug zur Realit t zu verlieren.

Auch Donna Haraway betont, dass die modernen Technologien Grenzüberschreitungen erm glichen, wie etwa jene zwischen den Geschlechtern. Sie spricht in diesem Zusammenhang von Cyborgs: „Cyborgs sind kybernetische Organismen, Hybride aus Maschine und Organismus, ebenso Gesch pfe der gesellschaftlichen Wirklichkeit wie der Fiktion“ (Haraway 1995, S. 33). Mit der Cyborgmetapher versucht Haraway Ver nderungen in unserer Gesellschaft zu beschreiben und Vorstellungen  ber die Zukunft zu entwickeln. Dazu

gehört die Vorstellung, dass Cyborgs „Geschöpfe in einer Post-Gender-Welt“ (Haraway 1995, S. 35) sind. Es geht ihr also um die Auflösung der Grenze zwischen Mann und Frau, da unter den herrschenden Bedingungen Gender als soziales Geschlecht eine Kategorie sei, entlang derer sich Ungleichheiten manifestieren. Es geht ihr also um eine Vision, in der diese Ungleichheiten, die Unterdrückung und Diskriminierung von Frauen zu Folge haben, aufgehoben sind. „Es geht darum zu lernen, uns daran zu erinnern, dass wir [...] körperlich immer noch anders werden können“ (Haraway 1996, S. 365). Mit der technologischen Entwicklung, die immer stärker zu einer Entkörperlichung führen, ist auf Grund der hybriden Identität der Cyborgs - d.h. der Unmöglichkeit einer geschlechtlichen Zuordnung - bei Haraway die Vision einer Gesellschaft ohne geschlechtsspezifische Unterdrückung verbunden. Haraway ist in ihren Vorstellungen sehr von der Science Fiction-Literatur beeinflusst, in der Cyborgs als hybride Wesen auftreten, die Mischungen zwischen Menschen und Maschinen darstellen.

Wissen: Kollektive Ressource oder intellektuelles Eigentum?

Wissen ist grundsätzlich eine kollektive gesellschaftliche Ressource. Niemand kann Wissen vereinzelt produzieren, es findet immer ein Bezug auf anderes, bereits existierendes Wissen statt. Gesellschaftliche Innovationen sind nur dadurch möglich, dass auf bereits Bestehendem aufgebaut wird, es wird Bezug auf das „soziale Erbe“ der Gesellschaft genommen. Zusätzlich ist Wissensproduktion heute zumeist ein hochgradig verteilter und kooperativer Prozess. Aus ethischer Perspektive sollte Wissen daher allen Menschen gleich zur Verfügung stehen und ihnen Möglichkeiten zur Entfaltung und Vereinfachung ihres Lebens bieten. Tatsächlich wird Wissen heute zwar kooperativ produziert, aber individuell angeeignet. Dies ist auf einen für den Kapitalismus typischen Antagonismus zwischen Gebrauchswert und Tauschwert zurückzuführen, der sich in der heutigen Informationsgesellschaft als Antagonismus zwischen Wissen als kollektiver Ressource und als Ware (Open Source VS. Kommerz) äußert. Die Monopolisierung und Kontrolle von Wissen schränkt die Möglichkeiten umfassender gesellschaftlicher Partizipation und Meinungsfreiheit der Menschen ein.

Wissen ist ein soziales, kollektives und historisches Produkt. Unternehmen greifen gratis auf die in der Vergangenheit produzierten, überlieferten Kenntnisse und die Resultate von Ausbildung, Erziehung¹ und Forschung zu. „Der Wert der diversen Formen von Wissen ist mit den üblichen Maßstäben nicht messbar. Die Entstehungskosten allen Wissens werden ja zum größten Teil von der Gesamtgesellschaft getragen: von den Eltern und Erziehern, vom öffentlichen Unterrichts- und (Aus)Bildungssystem, von den staatlichen Forschungszentren und Hochschulen. Aus diesen gesellschaftlichen Vorleistungen wird Privatunternehmen gratis soziales Kapital zur Verfügung gestellt“ (Gorz 2001, S. 3).

Niemand kann Wissen vereinzelt produzieren, es findet immer ein Bezug auf anderes, bereits existierendes Wissen statt. Gesellschaftliche Innovationen sind nur dadurch möglich, dass auf bereits Bestehendem aufgebaut wird, es wird Bezug auf das „soziale Erbe“ der Gesellschaft genommen. Wissensproduktion ist heute ein hochgradig verteilter und kooperativer Prozess. Bereits Marx erkannte den sozialen Charakter des Wissens, als er vom „General Intellect“ als „allgemeines gesellschaftliches Wissen, knowledge“ und von „allgemeiner Arbeit des menschlichen Geistes“ sprach.

Wissen wird kollektiv produziert, aber als unverdiente externe Ressource ökonomisch verwertet. Trotz dieser kollektiven Produktionsweise werden heute Eigentumsrechte auf Wissen erhoben, die eine individuelle Aneignung ermöglichen. Wissen wird dadurch zur Ware, die der Kapitalakkumulation dient. Dies ist auf einen für den Kapitalismus typischen grundsätzlichen Widerspruch zwischen Gebrauchswert und Tauschwert zurückzuführen, der sich in der heutigen Informationsgesellschaft als Antagonismus zwischen Wissen als kollektiver Ressource und als Ware äußert. Die Monopolisierung und Kontrolle von Wissen dient ökonomischen Zwecken und schränkt die Möglichkeiten umfassender gesellschaftlicher

¹ Erziehung produziert informelles Wissen wie Normen, Sprache und Fertigkeiten, die durch soziale Beziehungen vermittelt werden.

Partizipation und Meinungsfreiheit der Menschen ein. Um eine solche Monopolisierung durchzusetzen, wurde die rechtliche Möglichkeit eines Copyrights auf geistige Produkte geschaffen, sogenannten intellektuellen Eigentumsrechten.

Beispiel: MP3: Netzkommunismus, Urheberrechtsverletzung oder kommerzieller Trick?

MP3 ist ein Kompressionsverfahren, das 1987 vom Fraunhofer Institut Erlangen für die Codierung von Tonspuren in Filmen entwickelt wurde. Wird seit Mitte der 1990er-Jahre vorwiegend zur Kompression von Musikdaten im Internet eingesetzt. Es erfolgt eine Kompression auf etwa 1/10 der eigentlichen Größe, indem irrelevante Information und Frequenzen weggelassen werden. Copyrightgesetze regeln, dass private Sicherheitskopien von kommerziell erworbenen Tonträgern gemacht werden dürfen, eine Weitergabe an Dritte muss jedoch unterbleiben. Das MP3-Format bedeutet die Möglichkeit, Musik global schnell, effizient und gratis zu vertreiben, es unterläuft Urheberrechtsschutzgesetze. Die Musikindustrie ist bestrebt, die freie Verteilung von Musik über das Internet zu unterbinden, da sie dadurch ihre Möglichkeiten zur Profitanhäufung gefährdet sieht. Programme zur Verbreitung von MP3-Dateien im Internet sind bzw. waren u.a. Napster, KaZaA, Audiogalaxy, LimeWire, Morpheus, eDonkey, WinMX, iMesh, Bearshare, Blubster, SoulSeek, Overnet, Toadnode, Grokster, Blubster. Diese Programme beruhen vorwiegend auf dem dynamischen Peer-to-Peer-Verfahren, es gibt zentrale Indexserver, Dateien werden von den Rechnern anderer User, die online sind, heruntergeladen und damit vervielfältigt. Systeme wie Gnutella arbeiten dezentral, es gibt hingegen aber auch Programme wie Audiogalaxy die vorwiegend auf zentralen Servern basieren. Die dezentralen Gratismusikbörsen im Netz entwickeln und verbessern sich durch die Aktivitäten der Nutzer, als Mensch-Maschine-Netzwerke organisieren sie sich selbst. Die Softwaretauschbörsen installieren oft für den Nutzer unsichtbar sogenannte Ad- und Spyware: dies sind Programme, die Benutzerprofile anlegen, Nutzerverhalten ausspionieren und Werbung für kommerzielle Produkte betreiben. Derartige Software zielt auf ökonomische Verwertungsinteressen ab, Betreiber greifen wegen Finanzierungsproblemen auf diese Möglichkeiten zurück. Einige Fakten zu den Konflikten um MP3:

Mai 1999: Gründung von Napster.

November 1999: Klage der Recording Industry Association of America (RIAA) gegen Napster

29. Juli 2000: durch einen Gerichtsbeschluss muss Napster erstmals offline gehen, darf durch eine einstweilige Verfügung den Betrieb aber wieder aufnehmen

Oktober 2000: ein Berufungsgericht beschließt, dass Napster copyrightgeschützte Musikstücke durch Filter identifizieren muss und von der Verbreitung ausschließen muss, Bertelsmann kauft Napster und plant einen kostenpflichtigen Abo-service, der Medienkonzern wollte sich also den hohen Verbreitungsgrad zu Nutzen machen, um sein eigenes Medienangebot zu vermarkten

Februar 2001: 57 Millionen Napster-User

Juli 2001: US-Bezirksrichter Marilyn Hall Patel entscheidet, dass Napster so lange offline bleiben muss, bis die verwendeten Filter perfekt funktionieren

Oktober 2001: Klage der RIAA gegen KaZaA, Grokster und StreamCast (Morpheus)

November 2001: ein niederländisches Gericht verfügt, KaZaA müsse Urheberrechtsverletzungen unterbinden, ansonsten hohe Strafen bezahlen. KaZaA war von der niederländischen Verwertungsgesellschaft für Wort und Ton Buma/Stemra verklagt worden.

Jänner 2002: KaZaA BV (Niederlande) verkauft KaZaA an Sharman Networks (Australien), der Download der KaZaA-Software wird vorläufig gesperrt

März 2002: ein niederländisches Berufungsgericht stellt fest, dass KaZaA nicht für die illegale Nutzung seiner Software durch UserInnen verantwortlich sei, das Urteil vom November 2001 wird aufgehoben

April 2002: KaZaA Lite geht online, es handelt sich um eine Version von KaZaA ohne Spyware und Adware. KaZaA installiert ohne Wissen der UserInnen das kommerzielle Alt-net und verwendet Werbe-PopUps

November 2001 wird aufgehoben

Mai 2002: Klage der RIAA gegen Audiogalaxy

Juni 2002: außergerichtliche Einigung zwischen der RIAA und Audiogalaxy

September 2002: Audiogalaxy wird in einen kostenpflichtigen Dienst umgewandelt, Eingabe der RIAA an den U.S. Federal District Court in Los Angeles, um das Verfahren gegen KaZaA, Grokster und Audiogalaxy zu beschleunigen

September 2002: ein US-Gericht verbietet die vollständige Übernahme von Napster durch Bertelsmann, dies bedeutet das endgültige Aus für die Umwandlung von Napster in einen kostenpflichtigen Service

November 2002: der CD-Brennersoftware-Hersteller Roxio kauft Markenname und Patente Napsters

Dezember 2002: Das US-Bundesgericht in Los Angeles vertagt die Entscheidung, ob es zu einer Anklage gegen KaZaA, Grokster und StreamCast kommt, diese Rechtsfrage sei äußerst komplex. Es muss beispielsweise geprüft werden, ob Kazaa als australisches Unternehmen mit Firmensitz auf der Pazifikinsel Vanuatu in den USA überhaupt verklagt werden kann.

Dezember 2002: Die Webseite der Recording Industry Association of America (RIAA), die gegen Gratismusikbörsen rechtlich vorgeht, wurde zweimal von Hackern manipuliert. Einmal wurden MP3s auf die Seite gestellt, ein anderes mal wurde die Seite mit sinnlosem Text beschrieben .

Intellectual Property Rights (IPR)

Die Frage, ob es vertretbar ist, dass Wissen monopolisiert und ökonomisch kontrolliert wird, zeigt sich etwa in der Biotechnologiedebatte. Charakteristisch dafür ist etwa das Humangenomprojekt, bei dem es darum geht, die menschlichen Erbanlagen zu entschlüsseln und zu speichern. Vielfach wurden Befürchtungen geäußert, dass dieses Projekt dazu führt, dass Profit aus menschlichen Anlagen geschlagen wird (etwa durch Genpatentierung). Häufig werden in diesem Zusammenhang auch Ängste geäußert, dass durch Genmanipulation die Kontrollmöglichkeiten über menschliche Körper steigen.

Die Monopolisierung des Wissens dient vorwiegend ökonomischen Zwecken. Um sie durchzusetzen, wurde die rechtliche Möglichkeit eines Copyrights auf geistige Produkte geschaffen. Es wird dabei von sogenannten intellektuellen Eigentumsrechten (Intellectual Property Rights, IPR) gesprochen. Während die einen davon ausgehen, dass ein Recht auf individuelle Wissenskontrolle besteht, meinen andere, dass grundsätzlich garantiert werden müsste, dass Wissen allen Menschen zu Gute kommt. Mit Intellectual Property Rights (IPR, z.B. Patente, Urheberrechte) versuchen auch Softwarefirmen die exklusive Nutzung von geschaffenenem Wissen für sich zu garantieren. Ein weiterer Mechanismus, um Profit mit Software zu realisieren, ist, dass von Softwarefirmen Lizenzen zur Nutzung einer Software vergeben werden. Solche Lizenzen sind teuer, die Herstellung des einzelnen Softwareproduktes ist eigentlich jedoch äußerst billig.

„Eine Diskette mit Software, die für einige Cents kopiert werden kann, wird um 50 Dollar verkauft. Eine CDROM, die für 3 Dollar reproduziert werden kann, wird um 300 Dollar verkauft. [...] Der Verkäufer macht Profit, indem er vom Staat ein Monopol für die Verwendung und das Kopieren des Informationsproduktes erwirbt und indem das Sharing zwischen UserInnen kriminalisiert wird. [...] Monopole erzeugen die Knappheit. Solche Monopole sind euphemistisch bekannt als ‘Intellektuelle Eigentumsrechte’ (Intellectual Property Rights, IPR), der Hauptform des Eigentums in einer Informationsökonomie. [...] Die neuesten Veröffentlichungen von populärer Software, Songs und Videos werden sofort in jeder Ecke des Globus kopiert. Tatsächlich globalisiert sich Information automatisch ohne Rücksicht auf den Willen derer, die darauf bestehen, sie zu monopolisieren. [...] Die Produkte einer Informationsökonomie sind aber nichtstoffliche Güter. Die Reproduktionskosten von Informationsgütern sind sehr gering. Dies hat zu der weitverbreiteten sozialen Praxis des freien Teilens und Austausches von Information geführt. Informationsmonopole sind zur Hauptform des Eigentums im Informationssektor geworden. [...] Produkte dieser Informationsökonomie breiten sich weltweit aus, indem Menschen umsonst Informationsgüter teilen und austauschen. [...] Daher braucht eine Informationsökonomie ein globales System, um ihre Monopole geltend zu machen und um Informationsmaterial weltweit zu sammeln, um Intellektuelle abzuheben und natürlich um Zahlungen weltweit einzutreiben. Dies führt zur Globalisierung der Informationsökonomie und ist der Motor der dritten Welle der Globalisierung“ (Verzola, Übersetzung aus dem Englischen, CF).

Monopolisierung

Wissen wird heute als eine Ware verkauft. Dies basiert auch auf der Marktkonkurrenz der wissensproduzierenden Unternehmen. Je besser ein bestimmtes Marktsegment von einem Unternehmen oder Konzern kontrolliert werden kann, desto höher sind auch die Profitaussichten. Daraus ergibt sich das Phänomen, dass Konzerne bestrebt sind, durch Fusionen ihre Marktmacht auszubauen. Resultat davon ist eine voranschreitende

Monopolisierung und Zentralisierung der Produktion. Monopolisierung erstreckt sich entlang von zwei Dimensionen. Bei der horizontalen Integration geht es Konzernen um die Übernahme von Unternehmen aus derselben Branche, bei der vertikalen Integration spielt die Erlangung von Kontrolle über angegliederte Marktsegmente eine wesentliche Rolle. Dadurch kommt es zur Konvergenz verschiedener Märkte. So sind etwa Medienkonzerne bestrebt, nicht nur in einem, sondern in vielen Bereichen, Fuß zu fassen und nicht nur Inhalte (Film, Musik, Videos, Bücher, TV-Serien etc.) anzubieten, sondern auch als Distributionskanäle und Provider (Verkäufer, Fernsehsender, Kinoketten etc.) aufzutreten. Ein Beispiel dafür ist etwa die Fusion des Unterhaltungsproduzenten Walt Disney mit dem US-amerikanischen TV-Netzwerk Capital Cities/ABC Network Ende der 90er Jahre. „Wichtig sind für die Oligopolisten die vertikalen Verwertungsketten: Sie können ihre Produkte in eigenen Film- und Fernsehproduktionsfirmen oder Zeitungs-, Zeitschriften- und Buchverlagen herstellen; in eigenen Filmverleih-Konzernen, Kinoketten, Buchclubs, Fernsehsendern, Internet-Providern vertreiben; dafür in eigenen Fernsehsendern, Programmzeitschriften, Zeitungen, Zeitschriften, Buchclubs und Internet-Providern Werbung machen. [...] Die Vorteile horizontaler Konzentration: Ein horizontal konzentrierter Konzern kann zum Beispiel Filme oder Fernsehserien mehrfach verwerten, Kirch kann einen Film erst im Pay-TV-Kanal Premiere zeigen, dann bei PRO7 und als Wiederholung in Kabel 1. Dadurch kann man für exklusive Senderechte höhere Preise bezahlen als Konkurrenten, die keine Mehrfachverwertungsmöglichkeit haben“ (Prokop 2002, S. 185). Aus solchen Fusionen und Konvergenzen ergibt sich auch die Gefahr einer verstärkten Kontrolle und Lenkung des Kauf- und Konsumverhaltens und politischer Meinungen. Derart entstandene transnationalen Konzerne (TNK) spielen heute eine wesentliche Rolle in der Weltökonomie. Aus den rund 7.000 TNK, die in den 60ern existierten, sind heute etwa 37.000 geworden. „Ihre Gesamtverkäufe haben ein größeres Volumen als alle Welthandelsexporte zusammen“ (Chomsky/Dieterich 1999, S. 44).

Oligopolisierung und Monopolisierung im Medienbereich bedeuten: Nachteile für weniger kapitalkräftige Firmen und weniger kaufkräftige Menschen, Wahrnehmung der Interessen kaufkräftiger Zielgruppen, Nichtberücksichtigung der Interessen weniger kaufkräftiger Gruppen, Steuerung durch die Interessen der Werbekunden, konsumfreundliches Klima, das problematische Themen ausspart, überhöhte Preise, verminderte Qualität, Bildung von vorherrschender Meinungsmacht, die demokratische Willensbildung gefährdet, Monopolisten treiben oft Propaganda zu Gunsten konservativer, neoliberaler Politik, Schleichwerbung durch Product Placement (Prokop 2002, S. 193ff).

AOL Time Warner: Ein Beispiel für Monopolisierung im Medienbereich

Die Massenmedien werden weltweit von wenigen großen Konzernen beherrscht. Der größte ist Time Warner Inc., der durch eine Fusion zwischen Time und Warner 1989 und Time Warner und Turner Broadcasting 1996 entstand. Time Life bezahlte 14 Milliarden Dollar für Warner Communications. An Inhalten ist heute nur mehr der Warenaspekt ausschlaggebend: „Konzentration und Kommerzialisierung auf dem jederzeit heiß umkämpften Medienmarkt machen *alle* publizistischen Produkte immer ausschließlich zu Waren, die in ausschlaggebender Weise nach den Kriterien der Gewinnmaximierung hergestellt und verbreitet werden. Der *Content* wird zum beliebigen und jederzeit austauschbaren Vehikel für die Gewinnsicherung“ (Meyer 2001, S. 59). Als Folge kommt es zu einer Marginalisierung des Politischen als Thema und zur Marginalisierung bestimmter politischer Inhalte. 2000 fusionierte AOL, der größte Internetprovider, mit Time Warner, dem größten Medien- und Unterhaltungsunternehmen. AOL bezahlte 156 Milliarden Dollar in Aktien an Time Warner. So entstand AOL Time Warner. Die International Federation of Journalists (IFJ) warnte daraufhin davor, dass dies demokratische Werte und Meinungsfreiheit bedrohen könnte. Aiden White, der Generalsekretär der IFJ: "Wir beobachten jetzt die Dominanz einer Handvoll von Unternehmen, die die Information und die Formen kontrollieren, wie diese zu den Menschen kommt." (Telepolis, 13.1.2000). Es wurden auch Befürchtungen geäußert, dass die Kluft zwischen den „Information Rich“ und den „Information Poor“ zunehmen könne: „Jetzt gibt es ein Unternehmen, das CNN zu mehr als einer Milliarde Menschen bringen kann, doch fast die Hälfte der Weltbevölkerung hat noch immer keinen Zugang zu einem Telefon. Die Informationskluft zwischen den Reichen und Armen ist

bereits inakzeptabel und könnte sich mit einer größeren Konzentration der Technologie und der Informationsressourcen in den reichen Ländern des Nordens weiter verschlimmern“ (ebd.).

Open Source: Ein Beispiel für die Infragestellung der Monopolisierung von Wissen

Wie bereits erwähnt, ist die Gegenposition zu einem Recht auf ökonomische Kontrolle von Wissen eine, die von einem Recht auf kollektive Verfügbarkeit von Wissen ausgeht. Charakteristisch dafür ist etwa die Open Source-Bewegung, die sich gegen die Monopolisierung von Wissen wendet. 1985 wurde die Free Software Foundation (FSF) gegründet, die die Verbreitung Freier Software propagiert (zur Kritik siehe Fuchs 2001b). Darunter versteht sie Software, die von jedem verwendet, kopiert und weiterverbreitet werden darf, entweder im Original oder in modifizierter Form. Wesentlich dabei ist, dass der Quelltext der Software offengelegt wird und bei jeder Weiterverbreitung (auch nach Modifikationen) diese Bedingung erhalten bleiben muss.

Für die FSF bedeutet die Kategorie der Freiheit (freedom) nicht, dass „freie“ Software gratis vertrieben werden muss, sondern dass ihr Quellcode veröffentlicht werden muss. Die FSF propagiert die Weiterentwicklung des freien Betriebssystems GNU/Linux. Dazu gibt es ein spezielles Lizenzabkommen, die GPL (General Public License), der alle WeiterentwicklerInnen zustimmen müssen und die auch für alle Weiterentwicklungen gelten muss. Mit dieser Lizenz wird festgehalten, dass es sich bei den entwickelten Programmen um „freie“ Software handelt. Dabei ist auch der Begriff des Copylefts von wesentlicher Bedeutung, denn die GPL legt fest, dass jede Kopie und jede Modifikation/Weiterentwicklung einer unter der GPL erstellten freien Software dieselben Bedingungen erfüllen muss, also der Sourcecode frei zugänglich und modifizierbar gemacht werden muss. Es gibt auch „freie“ Software, die keinem Copyleft unterliegt. D.h. dann, dass Kopien oder Modifikationen dieser Software unter Umständen auch für einen Verkauf ohne Veröffentlichung des Sourcecodes verwendet werden kann. Richard Stallman, der Gründer der FSF, spricht z.B. in Bezug auf GNU Ada von einer „kommerziellen freien Software“:

„Freie“ Softwareentwicklung und GNU/Linux werden im deutschen Sprachraum vor allem von einer Gruppe um den Betreiber der Homepage Kritische Informatik (<http://www.kritische-informatik.de>) Stefan Meretz und den Administrator der Mailingliste Ökonux (<http://www.oekonux.de>, steht für Ökonomie und Linux) Stefan Merten als eine Gegenbewegung zur Monopolisierung des Wissens begriffen. So spricht Meretz in „LINUX & CO. Freie Software - Ideen für eine andere Gesellschaft“ (2000) z.B. vom „antikapitalistischen Gehalt Freier Software“: V. VertreterInnen der Freien Softwarebewegung gehen davon aus, dass die Veröffentlichung des Sourcecodes diese Software zu wertloser Software macht („Freie Software ist wertlos - und das ist gut so!“; Stefan Meretz 2000, a.a.O.), die aus ökonomisch profitablen Prozessen entkoppelt werden kann.

Ein Beispiel für ein auf CD-Rom vertriebenes Archiv freier Softwareprogramme ist das freie Betriebssystem FreeBSD. Man kann es sich entweder gratis über das Internet herunterladen oder eine CD-ROM-Version kaufen. Letztere kostet etwa 40 Dollar plus ca. 50 Dollar Porto und Verpackung (da nur Versendung mit DHL Worldwide Express) plus Zollgebühr bei der zweiten. Passend zur CD-ROM gibt es auch das Benutzerhandbuch um 40 Dollar und ein spezielles Paket (CD-ROM, Buch plus Spezialprogramme) um 130 Dollar (exklusive Porto, Verpackung, Zollgebühr).

Die Freie Software-Bewegung versteht sich als Gegenbewegung zur Monopolisierung des Wissens durch Konzerne wie Microsoft. So betont beispielsweise die Open Source Initiative von Eric Raymond und Bruce Perens: „The open.source model [...] [is] a way that the little that the little guys can get together and have a good chance at beating a monopoly“: Durch die Veröffentlichung von nicht dazu bestimmten Dokumenten (den sogenannten Halloween-Dokumente) wurde bekannt, dass Microsoft die „freie“ Softwareentwicklung als Gefahr für die eigene Monopolstellung betrachtet und daher Gegenmaßnahmen setzen wollte.

Ein anderer Aspekt freier Software sind Projekte wie Mozilla. Dabei wurde der Sourcecode des Internetbrowsers Netscape zur Weiterentwicklung veröffentlicht. Strategen von Netscape erhofften sich dadurch, dass sie mit Hilfe der freien SoftwareentwicklerInnen den Markt für Webbrowser monopolisieren können und dadurch Netscape einen weiteren Schub an Popularität und damit an Profit beim Verkauf von Webservern erfährt. Netscape verkauft nicht nur Webserver und Software, sondern betreibt auch eine eigene virtuelle Shopping-Mall. Die Fusion von Netscape mit dem weltweit größten Onlinedienst AOL bedeutete einen weiteren Schritt in Richtung der Konvergenz von Content- und Infrastruktur-Providern. Die Lizenz von Mozilla (Mozilla Public License, MPL) kann eigentlich im Sinn der GNU General Public License, die festlegt, was unter freier Software zu verstehen ist, nicht als „freie“ Software betrachtet werden, da sich Netscape die Kommerzialisierung der Ergebnisse vorbehält. Die GPL soll nach eigener Angabe sicherstellen, „dass die Software für alle Benutzer frei ist“:

Die Open Source Initiative (OSI) tritt für die Kommerzialisierung freier Software ein. Sie spricht dabei von Open Source (OS)-Software und hat dafür eine eigene Open Source-Lizenz geschaffen. Auf der Homepage der OSI finden sich dann auch Tips für Unternehmen, wie sie ökonomische Vorteile aus Open Source-Software ziehen können. Als Vorteile werden die hohe Zuverlässigkeit der entstehenden Produkte, die hohe Entwicklungsgeschwindigkeit, die Reduktion von Overhead sowie die Möglichkeit des Outsourcings (was also nichts anderes als die Reduktion von konstantem und variablem Kapital und damit die Hoffnung auf einen Anstieg des Profits bedeutet) und die effizientere Nähe zum Kunden betont.

Auch neue Unternehmen entstehen im Bereich der Open Source-Bewegung, so etwa Red Hat oder Caldera, die OS-Software vermarkten. Im Rahmen der Open Source Bewegung zeigt sich auch die Unterstützung von freier Software und OS durch Hardwareproduzenten, um billige Software für die zu verkaufende Hardware zur Verfügung gestellt zu bekommen, und der Verkauf von Accessoires und Gimmicks (Bücher, speziell kompatible Hardware, komplette OS-Systeme, T-Shirts, Kaffeetassen, Linux-Pinguine usw.). Firmen wie O'Reilly Associates, SSC und VA Research sind im letztgenannten Bereich von Bedeutung.

Stefan Meretz und die Ökonux-Bewegung betonen, dass die freie Software eine dezentrale Form der Wissensproduktion darstelle, die der Monopolisierung des Wissens entgegentreten will. Es handle sich um eine globale, dezentralisierte, vernetzte, kollektive Form der Selbstbestimmung, bei der die ProsumentInnen (gleichzeitig ProduzentInnen und KonsumentInnen) Spaß an ihrer Tätigkeit haben.

Inzwischen gibt es eine Unzahl von Open Source-Projekten: Die kollektive, dezentrale Erstellung einer Enzyklopädie (www.nupedia.com), das gemeinsame Schreiben von Theorien und Aufsätzen als Open Source-Projekt (www.opentheory.org), das mit Hilfe des Internets vernetzte Bauen eines Autos (www.theoscarproject.org), das digitale Weiterschreiben des satirischen Science Fiction-Klassikers „The Hitchhiker's Guide to the Galaxy“ (www.h2g2.org) usw.

Freie Softwarebewegung und Monopolisierungstendenzen des Wissens zeigen, dass sich die kapitalistische Informationsgesellschaft u.a. durch einen Antagonismus zwischen Wissen als kollektiver Ressource und als ökonomisch profitabler Ware konstituiert. Entlang dieses Widerspruchs entfalten sich also auch Interessenskonflikte und unterschiedliche Einschätzungen, wie gesellschaftliche Güter zu produzieren und zu verteilen sind.

Die „Global Players“ in Zahlen

Quelle: World-Information Exhibition (<http://world-information.org>)

Konzern	Philosophie	Industrie	Umsatz 1999 (Mrd. USD)	Umsatzsteigerung seit 1999	Staat	Ange-stellte	Marktkapitalisierung in Mrd. USD
CISCO	„Empowering the Internet generation“	EDV-Zubehör	12 154	43,7%	USA	21 000	451,8
MICROSOFT	„Where do you want to go today?“	Software	19 747	36,3%	USA	31 396	410,9
INTEL	„Making the Internet as powerful as our processors“	Halbleiter	29 389	11,9%	USA	64 500	385,6
AOL TIME WARNER	„AOL anytime, anywhere“	Internetservices, Unterhaltung	32 110	--	USA	79 600	252,7
AT&T	„It's all within your reach“	Telekom	62 391	17,2%	USA	107 800	223,7
DEUTSCHE TELEKOM	„Innovation and service on a global scale“	Telekom	35 300	1,2%	D	203 374	212,2
NTT		Telekom	76 378	-0,3%	JAP	138 150	204,9
LUCENT	„Taking networks forward“	Netzwerk-kommunikation	38 303	27,1%	USA	153 000	201,0
IBM	„We're not changing our name. Just everything else“	Software, Hardware, Dienstleistungen	87 548	7,2%	USA	291 067	186,6
MBI	„generation d“	Telekom	37 120	110%	USA	77 000	114,2

