

Kreativität und Technik

**Vorlesung im Modul 10-201-2334
im Wahlbereich Bachelor GSW
sowie im Modul 10-201-2333
im Bachelor Informatik**

Sommersemester 2017

Prof. Dr. Hans-Gert Gräbe

<http://bis.informatik.uni-leipzig.de/HansGertGraebe>

- Oktober 2000 – C# und die CLI werden von MS, HP und Intel zur Standardisierung bei der ECMA eingereicht
 - ECMA – European Computer Manufacturers Association
 - Dezember 2001 – Weitergabe des ersten Standards an die ISO
 - April 2003 – Verabschiedung der ISO-Standards ISO/IEC 23270 (C#) und ISO/IEC 23271 (CLI)
- ECMA-Standardisierung erlaubt Implementierung des Standards auch auf anderen Plattformen.
- Einziges leistungsfähiges „freies“ Projekt ist das Mono-Projekt <http://www.mono-project.com/>

Zur Geschichte des Mono-Projekts

- Miguel de Icaza und Nat Friedman gründen 1999 die Firma *Helix Code*, die 2001 in *Ximian* umbenannt wird.
 - Geschäftsmodell: Solutions and Services, basierend auf Mix von freier und kommerzieller Software
 - Beteiligt an Gründung des Gnome Projekts
 - 2002 Start des Mono-Projekts
- 2003 von *Novell* übernommen, das damit sein Linux-Portfolio weiter stärkt.
- 2011 wird Novell im Rahmen des großen Patentdeals von der *Attachmate Group* übernommen, die kein Interesse an der Weiterführung des Mono-Projekts haben.
 - After several months of discussions, the US Department of Justice (DOJ) and the German Federal Competition Office (FCO) have allowed a consortium of Microsoft, Oracle, Apple and EMC to acquire 882 patents from Novell only subject to conditions clearly intended to prevent their use against Free Software players. (FSFE Newsletter, April 2011)

Zur Geschichte des Mono-Projekts (Fortsetzung)

- 2011 gründen Icaza und Friedman die Firma *Xamarin*
<http://xamarin.com> und bündeln dort die weitere Entwicklung am Mono-Projekt.
 - Fokus der Firma liegt auf mobilen Anwendungen.
- Der Mono-Kern, die Laufzeitumgebung, ist unter der LGPL v.2 frei verfügbar, aber Xamarin bietet auch kommerzielle Lizenzen für die Mono-Plattform an.
 - If you are planning to use Mono as a bundled part of your commercial product, on embedded hardware, or in any other situation where using the LGPL-licensed Mono is impossible or problematic, Xamarin can sell you a commercially-friendly license that will suit your needs.
 - Many commercial users of Mono acquire a commercial license when they want the flexibility and peace of mind to use Mono without worrying about the terms of the LGPL.
- Neue Etappe der Zusammenarbeit: Ende 2013 gründen Microsoft, Xamarin und andere die *.NET Foundation* als neuer Rechteinhaber und Lizenzgeber des .NET Frameworks.
 - <http://www.dotnetfoundation.org/>

.NET Open Sourcing

- 2008 veröffentlichte Microsoft den Quelltext des Frameworks unter der restriktiven Microsoft Reference License.
- Ende 2013 gründeten Microsoft, Xamarin und andere die *.NET Foundation* als neuer Rechteinhaber und Lizenzgeber des .NET Frameworks. <http://www.dotnetfoundation.org/>.
 - 2007 hatte Microsoft noch behauptet, dass das Mono-Projekt Rechte von Microsoft verletzt.
- Ende 2014 wird eine Teilmenge des Reference Source Quellcodes auf GitHub gehostet und unter der MIT-Lizenz veröffentlicht.
 - <https://github.com/dotnet>
 - Dies geschah auch, damit Lücken zwischen Mono und .NET durch Verwendung desselben Codes geschlossen werden können.

.NET Open Sourcing

- Gleichzeitig hat Microsoft damit begonnen, die überarbeiteten Komponenten des Framework unter der Bezeichnung *.NET Core* auf GitHub ebenfalls unter der MIT-Lizenz zu veröffentlichen.
- Basis für das kommende, modular aufgebaute *.NET Framework 5*.
 - .NET Core ist von Microsoft an die .NET Foundation überstellt worden.
- Durch die Verwendung der MIT-Lizenz gibt es faktisch keine Einschränkungen mehr, wie der Quellcode von .NET Core verwendet werden darf.
 - Mit der Gründung der .NET Foundation und der Übertragung der Rechte und Quellcodes an die Foundation arbeitet Microsoft mit Xamarin aktiv zusammen, um .NET auf unterschiedlichen Plattformen bereitzustellen. Durch die Offenlegung der Quellcodes unter der MIT-Lizenz bzw. Apache 2.0 Lizenz ist der Quellcode des .NET Frameworks nahezu beliebig – auch in Closed-Source-Projekten – verwendbar. Lizenz- und patentrechtliche Auseinandersetzungen sind somit kaum noch möglich und auch nicht mehr zu befürchten. (Wikipedia)

Bedingtheiten kooperativen Handelns

Welche *Voraussetzungen der rechtlicher Verfasstheit* der bürgerlichen Gesellschaft sind für kooperative Kontexte wichtig?

- *Vertragsfreiheit* als Recht auf Konstituierung kooperativer Kontexte.
- Der Vertragsfreiheit ist das *Recht auf freie Rede* (als *internes Recht*) vorgängig.
 - Dieses Recht hat nicht unmittelbar etwas mit dem Konzept der Demokratie zu tun.
- Beides setzt *Vertragsfähigkeit* und damit eine Gesellschaft von Eigentümern voraus.
- *Verbot des Durchgriffs* von außen auf das Innenverhältnis auch von kooperativen Kontexten als *gesellschaftliches Normativ*.
 - Ein solches Recht ist *auf privater Ebene* Teil des Persönlichkeitsrechts (Recht auf Privatsphäre als Persönlichkeitsrecht im GG) und eine kulturelle Errungenschaft der bürgerlichen Gesellschaft.

Bedingtheiten kooperativen Handelns

Ergebnisse von Dynamiken im Innenverhältnis sind als Topoi im Außenverhältnis sichtbar.

- Beispiel Corporate Identity
- Konsequenz des Durchgriffsverbots

Innen ist Außen in Bezug auf fast alle anderen.

- Fremde Topoi erscheinen als Bedingtheiten des Handelns, deren *Dynamik* nur insoweit zugänglich ist, als jene über einen sprachlichen Übersetzungsprozess internalisierbar ist (begründete Erwartungen).

Kooperation und Konkurrenz

Kooperation und Konkurrenz stehen als Strukturierungsformen von Gesellschaft auf gleicher logischer Stufe.

- In kooperative Bindungen gehen nur *Teile* eines Interessenbündels ein, andere bleiben *konkurrent*.
- *Concurrent* (engl.) bedeutet eher Nebenläufigkeit als Gegensätzlichkeit, Zusammenstoß.
- Systemtheoretisch: positive und negative Rückkopplung.
- Debatte um Kooperenz,

<http://www.freie-gesellschaft.de/wiki/Kooperenz>

Das Spannungsfeld zwischen Kooperation und Konkurrenz ist das Spannungsfeld zwischen Möglichkeit zur Zusammenarbeit und Möglichkeit zur Abgrenzung und damit das Spannungsfeld zwischen zwei Grundpfeilern der bürgerlichen Rechtsordnung – Freiheit und Eigentum (E. Moglen).

Kooperation und Konkurrenz erscheinen damit als zwei Pole eines Kontinuums von möglichen Formen.

- **Kooperation:** Interessenenge, hohe Begründungstiefe, Kopplung stellt sich bereits in der Handlungs*planung* ein.
- **Konkurrenz:** Interessenbreite, geringe Begründungstiefe, Kopplung stellt sich erst im Handlungsvollzug ein.

Die Gewichte zwischen beiden Polen werden ständig neu austariert. Regionale Regulierungs- und Rechtsräume (etwa Staaten) sind dabei konkurrierende gesellschaftliche Praxen, in denen diese Gewichte verschieden austariert sind.

→ (inner)-bürgerliche „Kulturheiten“

OpenCulture ist in diesem Verständnis eine *spezifische bürgerliche kulturelle Praxis*, in welcher kooperative Momente höher bewertet werden als in derzeit gängigen (etwa neoliberalen) Praxen.

Open Culture als Phänomen

In Vorlesung und Seminar sind wir immer wieder auf das Phänomen „Open Culture“ (Open Source, Open Design, Open Access usw.) als Phänomen des digitalen Wandels gestoßen. In der letzten Vorlesung hatten wir hierfür einen Interpretationsrahmen abgesteckt.

- Digitaler Wandel ist ein Wandel, der sich weitgehend *innerhalb* der bürgerlich verfassten Gesellschaft vollzieht.
 - Wesentliche konstituierende Elemente – Privatheit, Durchgriffsverbot, Recht auf freie Rede, Persönlichkeitsrechte, Eigentum, Geldsystem – werden nicht in Frage gestellt.
- Diese konstituierenden Elemente stehen in Spannungsverhältnissen zueinander, die gesellschaftlich unter neuen Bedingungen neu austariert werden müssen.

Open Culture als Phänomen

- Begriff des *Werks* als individuell zurechenbare intellektuelle Leistung, die öffentlich zugänglich ist.
 - Juristisch bedeutet dies, zwischen *berechtigten partikularen Interessen* von Eigentümern und dem *öffentlichen Interesse* auf freizügige Zugänglichkeit abzuwägen.
- Durch die technologische Vereinfachung des Zugangs zu digitalen Werken rückt das Spannungsfeld zwischen den Konsequenzen individueller Zurechenbarkeit intellektueller Leistungen („geistiges Eigentum“) und der öffentlichen Zugänglichkeit derselben ins Zentrum der Auseinandersetzung um die Weiterentwicklung der bürgerlichen Gesellschaft.
- Mit einem umfassenderen Konzept von Open Culture beginnt sich seit etwa 2005 eine neue „Waffenstillstandslinie“ um diesen Abwägungstatbestand auch *praktisch* herauszubilden.

Open Culture als Phänomen

- Diese *praktischen* Veränderungen wurden mit dem Übergang vom Konzept „Freie Software“ zum Konzept „Open Source“ um das Jahr 2000 herum eingeleitet.
- Die visionären Anfänge der Bewegung um Freie Software und deren Formen der Institutionalisierung haben den Boden für diese Entwicklungen bereitet, auch wenn nicht jeder der damaligen Akteure mit der weiteren Entwicklung zufrieden ist.
- Eine besondere Rolle spielen die praktischen Arbeiten und sozialen Erfahrungen im GNU-Projekt und die GPL als erstem rechts-technischen Instrument.

Im Weiteren sollen einige Aspekte der historischen Genese des Begriffs „geistiges Eigentum“ und des Ringens um den damit verbundenen Abwägungstatbestand aufgezeigt werden.

Auf dem Weg zum „geistigen Eigentum“

Erfindung des Buchdrucks

- Mit dem Buch als *Werk* kommt es zu einer stärkeren Verschmelzung von Inhalt und Form.
- Die haptische Wahrnehmung von Büchern als Artefakte verstärkt die Wahrnehmung von Wissen als *Ding*.
- Mit dem neuen Medium entstehen auch neue handwerkliche Professionen, die eng mit der Herausbildung bürgerlicher Verhältnisse korrespondieren.
- Es entstehen neue Symbiosen von Technik und Macht.
 - 15. Jahrhundert: Copyright als Monopolrecht der Buchdruckergilde – Kopierrecht, gesichert durch die Krone.
 - In beiderseitigem Interesse – ökonomische Interessen der Buchdrucker und Kontrolle der „öffentlichen Meinung“ durch die Herrschenden.

Auf dem Weg zum „geistigen Eigentum“

Zwei „Wissenskulturen“ bilden die Pole eines Spannungsfeldes.

- Wahrnehmung von Ideen als individuelle Einzelleistung, als Ergebnis von Kreativität und Genialität.
 - Basis der Begriffsbildung „Werk“ und dessen Einbettung in das (bürgerliche) Persönlichkeitsrecht.
- Pantà rhei – Wissen als prozessuales Element der Veränderung von Welt.
 - Newton: „Stehen auf den Schultern von Riesen“.
 - Ideen als dauernde Rekombination. Fluss der Ideen als inhärent gesellschaftliche Leistung.
 - Die Sicherung der Bedingtheiten kreativer Leistungen steht im Vordergrund.

Auf dem Weg zum „geistigen Eigentum“

Das Spannungsfeld zwischen diesen zwei Kulturen manifestiert sich als Spannungsfeld zwischen zwei Säulen der bürgerlichen Rechtsordnung:

- Ebene des Handlungsvollzugs → *Eigentum* als Basis von Verantwortungsfähigkeit.
- Ebene der Handlungsplanung → *Freiheit* (free as in free speech; Freizügigkeit, Vertragsfreiheit) der Kombinierbarkeit.

Verrechtlichung der bürgerlichen Gesellschaft im 19. Jahrhundert.

- Verfassung der Vereinigten Staaten (Bill of Rights) vom 17. September 1787 als wichtiges Ergebnis des amerikanischen Unabhängigkeitskriegs.
- Bürgerliches Gesetzbuch (1.1.1900) als erste Kodifikation von Privatrecht im Deutschen Reich.

Auf dem Weg zum „geistigen Eigentum“

Die Anfänge können hier nicht umfassend dargestellt werden.

- 1790: Copyright wird in der amerikanischen Verfassung verankert (regulär 14 Jahre Schutzfrist).
- Wesentliche Unterschiede zwischen anglo-amerikanischem und kontinental-europäischem Rechtsraum.
- Berner Übereinkunft zum Schutz von Werken der Literatur und Kunst.
 - 1886 erste Fassung, 1908 Revidierte Berner Übereinkunft.
 - Schutzdauer von mindestens 50 Jahren über den Tod des Urhebers hinaus.
 - Harmonisierung der Schutzrechte, Gleichstellung von In- und Ausländern.