

Medienprodukte im Netz - Zwischen Kommerzialisierung und freiem Zugang¹

Rainer Kuhlen, Universität Konstanz, Lehrstuhl für Informationswissenschaft

Zusammenfassung

Unter Rückgriff auf einen „flachen“ Wissensbegriff, der auch Musik oder Filme einbezieht, vertreten wir die These, dass ein freizügiger Umgang mit Wissen und Information im Interesse auch der Informationswirtschaft ist. Je freizügiger der Umgang mit Wissen jeder Art ist, desto größer die Chancen für einen hohen Innovationsgrad der Wirtschaft, für einen hohen Inventionsgrad der Wissenschaft und einen hohen Demokratisierungs-/Transparenzgrad des politischen Systems ohnehin. Es wird herausgearbeitet, welches die offiziellen und inoffiziellen Gruppierungen sind, die Interesse an der Ausgestaltung zentraler Policy-Bereiche der Informationsgesellschaft haben, z.B. an der Sicherung der Rechte am geistigen Eigentum, aber auch an der Sicherung der Nutzung von wissensbezogenen, urheberrechtsrelevanten Produkten. Ausgehend von der Annahme, dass die Art und Weise, wie der Umgang mit Wissen und Information organisiert wird, über unsere gegenwärtigen und zukünftigen Chancen entscheidet, uns kreativ weiterzuentwickeln, entwickeln wir über den Begriff der Wissensökologie eine nachhaltige Perspektive auf Wissen und Information. War bislang „Verknappung“ eine positiv besetzte Kategorie als Schutz der begrenzt vorhandenen natürlichen Ressourcen, so wird im Kontext der Wissensökologie „Verknappung“ ein ökologisch dysfunktionales Konzept. Über die ambivalenten Begriffe der Napsterisierung und Venterisierung diskutieren wir die gegenwärtigen „Informationskriege“, die einerseits auf immer weiter technisierte Formen der Verknappung und Kontrolle, andererseits auf einen tendenziell vollständig freien Umgang mit Wissen und Information setzen. Wir plädieren dafür, dass die allgemein sich durchsetzenden Lizenzierungsmodelle für Informationsprodukte Verfahren des *Digital Rights Managements* zum einen durch ein User Rights Management ergänzt, zum andern über politische Vorgaben und Lizenzvergabe beherrschbar gemacht werden sollten. Abschließend wird in Überwindung der derzeit geltenden proprietären Verwertungsmodelle vorgeschlagen, dass nur über neue Geschäfts- und Organisationsmodelle, die digitalen Umgebungen angemessen sind, die Fortführung der „Informationskriege“ vermieden werden kann. Mögliche Modelle werden skizziert, deren operationalisierbare Ausgestaltung Aufgabe einer zu entwickelnden politischen Ökonomie des Umgangs mit Wissen und Information sein wird.

Inhalt

Zusammenfassung	1
Vorbemerkung	2
1 Informationswirtschaftlicher Hintergrund: Freizügigkeit beim Umgang mit Wissen und Information	2
2 Balance in komplexen Policy-Bereichen	4
3 Elektronische Umwelten: in Richtung einer nachhaltigen Wissensökologie	7
4 Informationskriege: Ambivalenz von Napsterisierung und Venterisierung als Modelle des Umgangs mit Wissen und Information	8
5 Geschäfts- und Organisationsmodelle für den Umgang mit Wissen und Information	13
5.1 Zum proprietären Geschäftsmodell für Wissen und Information	13
5.2 Lizenzierung als dominantes Prinzip des Umgangs mit elektronisch repräsentierten Informationsprodukten	14
5.3 Kontrollmöglichkeiten für Informationsprodukte.....	15
5.4 Politischer Gestaltungsbedarf für Digital Rights Management	18
5.5 Prinzipien digitaler Umgebungen für Wissen und Information.....	19
5.6 Neue Modelle – realistisch, experimentell, utopisch?	21
6 Schluss	22

¹ Der Text ist die überarbeitete Version eines Vortrags auf der Tagung des Münchener Kreis „Digital Rights Management“, 20. November 2002. Die hier vertretenen Positionen sind meine persönlichen als Hochschullehrer, nicht abgestimmt mit der Deutschen UNESCO-Kommission bzw. mit dem Fachausschuss für Information und Kommunikation (FA-CI), als dessen Vorsitzender ich auf der Tagung auch eingeführt wurde.

Vorbemerkung

Was ich vortragen werde, ist weniger ein juristischer, und es ist auch kein technischer Vortrag, der die Möglichkeiten und Grenzen für Kontroll- und Abrechnungsverfahren z.B. über Digital Rights Management (DRM) aufzeigte. Ich spreche hier als Informationswissenschaftler, dem es um die Nutzung und den Nutzen von Information geht. Weiter versuche ich eine politische und ökonomische Position für die Debatte aufzubauen, wie der Umgang mit Wissen und Information unter den Bedingungen der fortschreitenden Digitalisierung auch der intellektuellen Lebenswelten zu organisieren ist.

Ich will noch einige Vorbemerkungen machen, bevor ich zu meinen eigentlichen Ausführungen komme, die sich mit den Grundlagen der Forderung nach neuen Geschäfts- und Organisationsmodellen für Wissen und Information auseinandersetzen. Fast scheue ich mich aber als Nicht-Wirtschaftswissenschaftler in diesem Kontext des Münchener Kreis auf diese auch auf ökonomische Adäquatheit abzielenden Aspekte einzugehen, denn eigentlich sind Sie, die Wirtschaftswissenschaftler, viel mehr die Experten für Organisations- und Geschäftsmodelle. Ich erwarte mir also von der Diskussion meiner Darstellung eigentlich fast mehr, als Sie von mir erwarten dürfen.

1 Informationswirtschaftlicher Hintergrund: Freizügigkeit beim Umgang mit Wissen und Information

Ich beginne meine Ausführungen mit der folgenden These: Gesellschaften, die mehr Energie darauf verwenden, sich um die Verwertung von bestehendem Wissen bzw. um dessen Aufbereitung zu vermarktbareren Informationsprodukten zu kümmern bzw. um die Sicherung von Verwertungsansprüchen, als auf die Rahmenbedingungen, die die Produktion von neuem Wissen begünstigen, sind in einer ökonomischen, wissenschaftlichen, politischen, kulturellen und gesellschaftlichen Abwärtsentwicklung.

Unter Wissen, damit wir auch wissen, wovon wir reden, subsumieren wir explizit auch Medienprodukte. Ich verwende hier keinen kognitiv hohen Wissensbegriff, wie man es in der Wissenschaft vielleicht gewöhnt ist, sondern beziehe Wissen auf jede intellektuelle Produktion, jede Produktion des menschlichen Geistes; und dazu rechne ich dann auch Musik oder Filme, und natürlich schließe ich damit jede mediale Ausprägung von Informationsressourcen ein.

Man kann die Eingangsthese auch anders formulieren: Je freizügiger der Umgang mit Wissen jeder Art ist, desto größer die Chancen für einen hohen Innovationsgrad der Wirtschaft, für einen hohen Inventionsgrad der Wissenschaft und einen hohen Demokratisierungs-/Transparenzgrad des politischen Systems ohnehin. Freizügigkeit ist sozusagen Bedingung für Entwicklung, auch für die persönliche, private Entwicklung (auch wenn wir diesen eher ethischen Aspekt von Freizügigkeit hier ausklammern werden). Hierbei mag es nicht überflüssig sein anzumerken, dass „frei“ und schon gar nicht „freizügig“ nicht zwangsläufig „kostenlos“, „gebührenfrei“ bedeuten muss, sondern als nicht-diskriminierende, offene, nicht-zensierte Nutzung von Information aus öffentlich zugänglichen Quellen zu fairen Bedingungen verstanden werden soll. Den Einwand, dass man nicht objektiv und messbar festlegen kann, was denn „fair“ sei, will ich nicht gelten lassen. Anders als das europäische Urheberrecht kannte das angelsächsische System sehr wohl einen „fair use“-Begriff, mit dem man, gerade weil er nicht definiert war, bislang gut zurechtkam. Auch im Sport weiß jeder, was „fair play“ ist. Man einigt sich konsensual, was jeweils darunter

zu verstehen ist. Es kommt also auf die *Balance* des freizügigen Umgangs mit Wissen und Information an. Allerdings müssen dann auch bei den Prozessen, die die heterogenen Interessen auszubalancieren versuchen, die verschiedenen „Stakeholder“ beteiligt sein. Entsprechend der Eingangsthese sollte es keinen Gegensatz zwischen Kommerzialisierung und freiem, freizügigem Zugang geben. Das ist die Hauptaussage. Auf Dauer werden keine Geschäfts- und Organisationsmodelle für den Umgang mit Wissen und Information Bestand haben, die nur auf kurzfristige Kommodifizierung abzielen, wie ich das später nennen will, aber sicher auch nicht solche Modelle, die unter extremer Ausnutzung einer Trittbrettfahrersituation uneingeschränkte Nutzung von Wissensprodukten reklamieren, die für andere deren ökonomische Basis darstellen.

Gesellschaften entwickeln sich, wenn es ihnen gelingt, die Potenziale der nicht offiziellen, also nicht in wirtschaftlichen und politischen Umgebungen etablierten Gruppierungen und Individuen produktiv umzusetzen und nicht sich gegen sie abzuschotten. Letzteres scheint gegenwärtig von Seiten der Informationswirtschaft zu geschehen², vor allem mit dem Hinweis auf dramatische Umsatzverluste, in erster Linie in der Musikindustrie, für die vorrangig das „illegale“ Verhalten der angesprochenen Gruppierungen aus der Zivilgesellschaft verantwortlich gemacht wird und die entsprechend als Piraten „bekämpft“ werden müssen. Der „Kampf“ setzt natürlich auf juristische Maßnahmen zur Anpassung des Urheberrechts an die Bedingungen elektronischer Umgebungen, auch auf umfassende Öffentlichkeitsarbeit zur Hebung des Bewusstseins in Sachen Urheberrecht (eine Art informationsethische Schwundstufe), aber eben auch technische Verknappungsmaßnahmen. Das Ziel der proprietären Aneignung setzt sich dabei gegenüber dem Prinzip der Freizügigkeit durch. Das beruht auf der Vorstellung, dass Wissen genauso wie andere physische Güter verknappt werden kann bzw. werden muss, wenn damit gehandelt werden soll. Dies verkennt die elementare Eigenschaft von Wissen. Knappheit ist keine Eigenschaft von Wissen. Es ist eine Eigenschaft physischer Güter. Wissen ist nicht-rivalisierend im Gebrauch, und es kann, ist es einmal in die Welt gesetzt, niemand von der Nutzung ausgeschlossen werden:

„The non-rival quality of ideas is the attribute that drives economic growth. We can all share and reuse ideas at zero, or nearly zero cost. As we accumulate more and more ideas, knowledge about how the world works, and how to extract greater use out of the finite set of resources with which the world is endowed, we enable the economy to develop further.”³

Es ist gerade die nicht-rivalisierende Eigenschaft von Wissen, durch die sie die Wirtschaft vorwärts treiben kann, wenn man es freizügig nutzen kann. Daher, so die Theorie, gilt hier nicht die sonst in der Wirtschaft physischer Güter gültige Annahme des „decreasing return of investment“. Wissen kann als Ressource permanent zur Verfügung gestellt werden, kann auf immer neue Fragestellungen angewandt werden und kann daher auch fortgehendes Wachstum generieren.

² „Informationswirtschaft“ und „Wissensverwertungsindustrie“, auch „Contentwirtschaft“, „Multimedia-/Internetwirtschaft“ können synonym verwendet werden. Informationswirtschaft erzielt einen immer größeren Anteil an der Erwirtschaftung des Bruttosozialprodukts dadurch, dass vorhandenes Wissen bzw. schon vorhandene Darstellungen von Wissen zu vielfältigen elektronischen Informationsprodukten aufbereitet und auf elektronischen Märkten gehandelt werden. Aktuelle Beispiele für Informationsprodukte: Online-Datenbanken, eBooks, digitalisierte Musik oder Videos als CD-ROM bzw. DVD als Online-Files; typische Vertreter der Informationswirtschaft: Text-, Bild-, Musik-, Film-Verlage, Datenbankanbieter, Betreiber elektronischer Marktplätze, Content Provider, ...

³ Joseph Cortright: New growth theory. In: Reviews of Economic Development Literature and Practice: No. 4, 2001

Schwierig vielleicht einzusehen die These, aber dennoch wohl richtig, dass die Verknappung von Wissen, auch über juristische und erst recht über technische Maßnahmen, im Grunde langfristig gegen die Interessen der Wirtschaft ist. Sie verfestigen im Grunde nur die Interessen der bestehenden Wirtschaft, die sich weiter ihre (partiellen) Monopole und proprietären Rechte sichern wollen. Folgen die Geschäftsmodelle und die rechtlichen Kodifizierungen für die Sicherung geistigen Eigentums in erster Linie den Interessen der Disneys, der Bertelsmänner, der AOLs und der Microsofts, graben sie die Wurzeln für individuelle und ökonomische Entwicklung ab. Viel mehr will ich jetzt zu den informationswirtschaftlichen Hintergrund meines Themas nicht sagen.

2 Balance in komplexen Policy-Bereichen

Gehen wir kurz darauf ein, wie die angesprochene Balance, der Interessenausgleich im politischen Raum, gefunden werden kann. Dazu wähle ich erneut das Beispiel des Urheberrechts. Die folgende Abbildung 1 zeigt – sicher unvollständig –, welche die offiziellen Gruppierungen sind, die Interesse an der Ausgestaltung des Urheberrechts haben, d.h. an der Sicherung der Rechte am geistigen Eigentum, aber auch an der Sicherung der Nutzung von wissensbezogenen, urheberrechtsrelevanten Produkten.

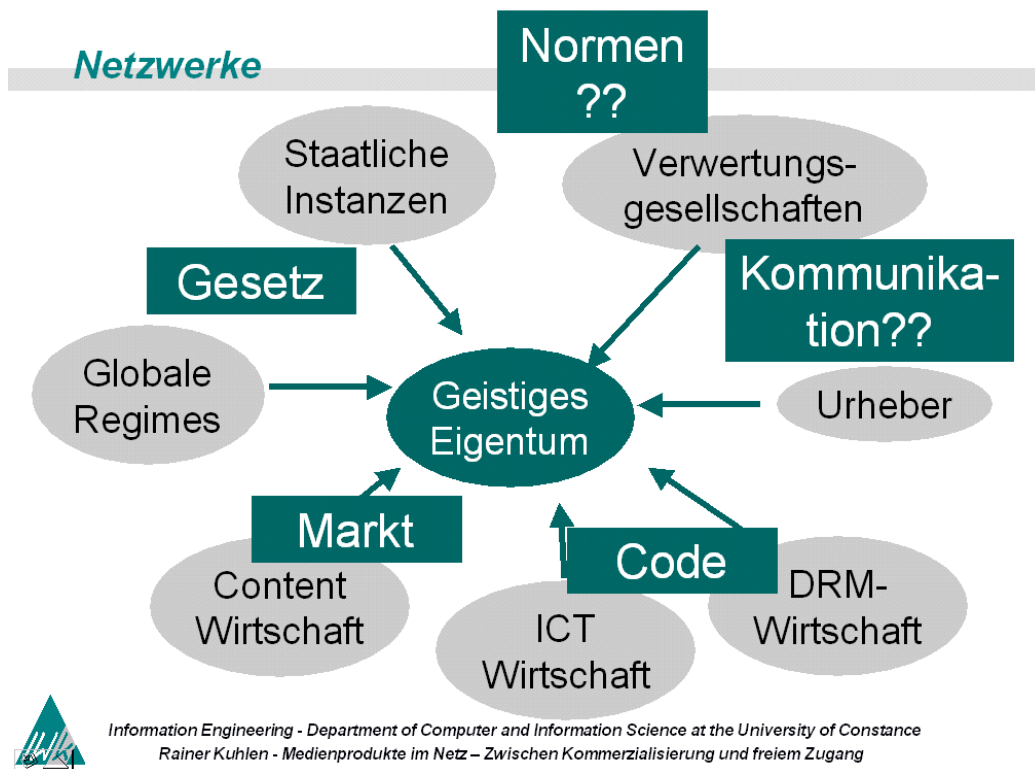


Abbildung 1 „Offizielle“ Vernetzungen im Policy-Bereich „Geistiges Eigentum“

Unsere Ausgangsthese dabei ist, dass in komplexen Policy-Bereichen wie „Wissen und Information in elektronischen Räumen“ bzw. „Regelung geistigen Eigentums“ allgemein auftretende Probleme nur in einem vernetzten Governance-Ansatz und einem umfassenden gesellschaftlichen Diskurs beantwortet werden können. Staatliche Instanzen können für sich keineswegs die Kompetenz, schon gar nicht den

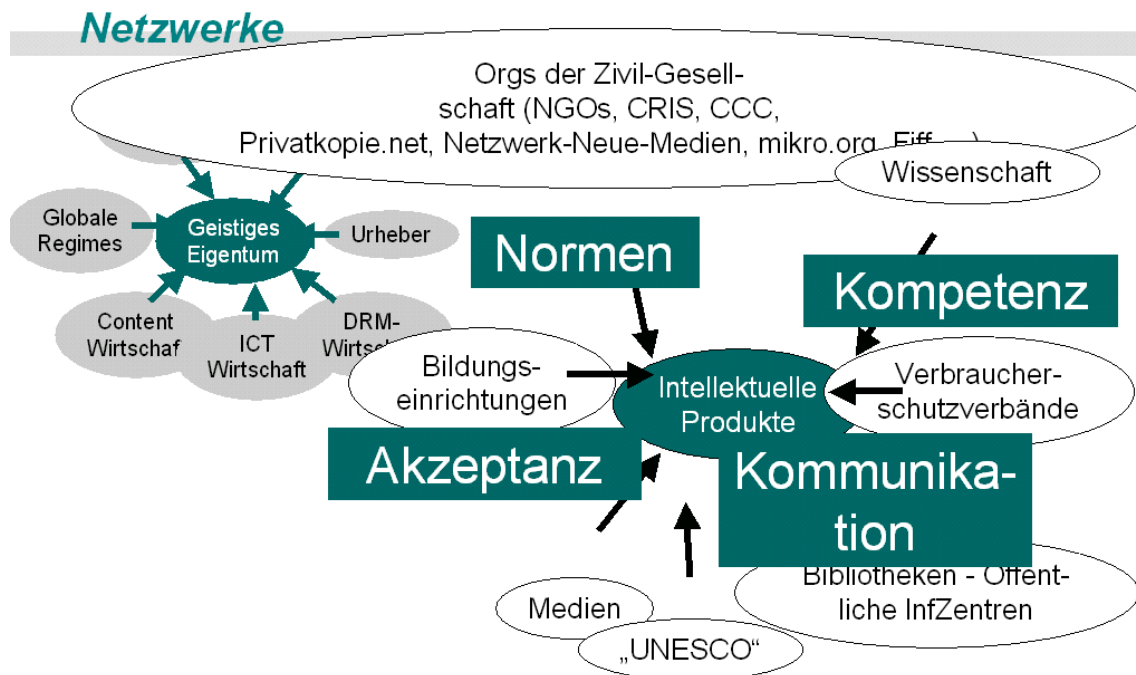
Akzeptanzgrad beanspruchen, die nötig wären, um Lösungsstrategien und konkrete Aktionspläne für Bereiche komplexer Wissensgesellschaften zu entwickeln geschweige denn durchzusetzen.

Ebenfalls haben fortgeschrittene Gesellschaften aus den ersten Erfahrungen mit Globalisierungsstrategien (Stichwort: Seattle und die Folgen) gelernt, dass Koalitionen zwischen staatlichen und überstaatlichen Instanzen bzw. von ihnen gebildeten, global agierenden Regimes (z.B. WTO mit Abkommen wie TRIPS, die stark in unsere Wissensumwelt eingreifen) kaum das eben angedeutete Dilemma von unzureichender Kompetenz und unzureichender Akzeptanz in der Zivilgesellschaft werden lösen können. Dies wird ganz besonders deutlich bei den zentralen Policy-Bereichen der Informations- und Wissensgesellschaften.

Man wird zwar wohl kaum die These aufrechterhalten können, dass die elektronischen Räume des Internet quasi sich selbst-organisierende Systeme seien, die auf die offizielle politische und ökonomische Steuerung verzichten können. Aber unverkennbar ist, dass es Akteure und Aktorgruppen aus der Zivilgesellschaft waren und sind, vor allem auch aus dem nicht-etablierten, nicht-offiziellen Umfeld von Wissenschaft, Bildung, Kultur und Kommunikation, die bis heute die Entwicklung der Netze und der Software, aber vor allem der Dienste, Produkte, Inhalte vorangetrieben haben.

Daher ist eine Beteiligung der Organisationen aus der Zivilgesellschaft zwingend erforderlich – erneut: in erster Linie aus Kompetenzgründen, dann aber auch, um eine faktische Implementierung der in der Politik zu beschließenden Maßnahmen dann auch durchsetzen zu können. Gegen die Expertise, die Interessen und vor allem gegen das Normverhalten der Zivilgesellschaft werden sich keine Informations- und Wissensgesellschaften entwickeln können.

Entsprechend erweitern wir in Abbildung 2 die Abbildung 1, ebenfalls mit Blick auf den Policy-Bereich des geistigen Eigentums, um zivilgesellschaftliche Gruppierungen, die hier nur exemplarisch aufgeführt sind, wobei wir im Zentrum der jeweiligen Netzwerke den normativ gebundenen Begriff des geistigen Eigentums durch den neutralen der intellektuellen Produkte ersetzen wollen. Ob das, was unter „geistigem Eigentum“ diskutiert wird, wirklich individuell zurechenbar ist, können wir hier nicht weiter diskutieren.



Information Engineering - Department of Computer and Information Science at the University of Konstanz
 Rainer Kuhlen - Medienprodukte im Netz – Zwischen Kommerzialisierung und freiem Zugang

Abbildung 2 Erweiterte Vernetzungen im Policy-Bereich „Geistiges Eigentum“

Die Diskussion und dann Entscheidungsfindung in offiziellen Zirkeln allein wird also das Ziel der Akzeptanz und nachhaltigen Implementierung bei solchen Themen wie der Ausgestaltung von Wissen-/Informationsgesellschaften kaum erreichen. Dies wird zur Zeit im Übrigen auch sehr deutlich bei der Vorbereitung des Ende 2003 und dann noch einmal 2005 stattfindenden Weltgipfels zur Informationsgesellschaft (WSIS), in den sich die vier Gruppierungen der staatlichen offiziellen Delegationen, die internationalen Organisationen, die Privatwirtschaft und die zivilgesellschaftlichen Gruppen einbringen, alle in großer Zahl und in komplexen Vernetzungen auch untereinander⁴.

Politiktheoretisch wird dieser vernetzte Governance-Ansatz über die im Kontext des Kölner Max-Planck-Instituts für Gesellschaftsforschung entwickelte Theorie des akteurzentrierten Institutionalismus fundiert⁵. Ich versuche das über informationsethische Diskurse zu begründen, in dem die verschiedenen Interessen offengelegt, in ihren Wertekontext gestellt und über ethische

⁴ Vgl. dazu R. Kuhlen: Interessenverflechtungen – auf dem Weg zum UN-Weltgipfel zur Informationsgesellschaft (WSIS); erscheint in: Information - Wissenschaft & Praxis (vormals: Nachrichten für Dokumentation) Sommer 2003); auch unter: <http://www.inf-wiss.uni-konstanz.de/People/RK/Publikationen2003/interessen-wsis-kuhlen0303.pdf>

⁵ Vgl. zuletzt Renate Mayntz (Hg.): Akteure - Mechanismen - Modelle. Zur Theoriefähigkeit makro-sozialer Analysen. Schriften des Max-Planck-Instituts für Gesellschaftsforschung Köln, Bd. 42. Frankfurt a.M.: Campus, 2002.

Begründungszusammenhänge legitimiert werden⁶. In solchen informell ablaufenden, aber auch formal, z.B. über elektronische Kommunikationsformen zu organisierenden Diskursen können sich die Normen, die Moralität unserer Einstellungen, entwickeln, die Handeln leiten und die schließlich zu rechtlichen Kodifizierungen führen können. Nicht umgekehrt sollte das im einfachen Fortschreiben des jetzigen Zustandes geschehen, der, wie man an den Verwertungsrechten des geistigen Eigentums sehen kann, in ganz anderen medialen Kontexten entstanden ist. Verhaltensweisen entwickeln sich in den „Räumen“, in denen wir uns bewegen. Diese können nicht einfach durch offizielle Regelungen aufgepfropft werden. In den Räumen selber entstehen die Normen, dort wird kommuniziert, da ist die Kompetenz vorhanden. Und dort ist schließlich die Akzeptanz, um die bestehenden Regelungen, wenn sie dann einmal erlassen sind, auch durchzusetzen.

3 Elektronische Umwelten: in Richtung einer nachhaltigen Wissensökologie

Mit den „Räumen“ meinen wir im Kontext dieser Überlegungen die elektronischen Umwelten. Natürlich leben wir nicht wie Case in dem Science-Fiction-Kultroman des Neuromancer von William Gibson faktisch in der Matrix, im Cyberspace hinter den Bildschirmen. Jedoch bestimmen zweifellos die elektronischen Umgebungen, in denen wir uns unabhängig von räumlichen und zeitlichen Beschränkungen „bewegen“, unsere Sicht von Welt. Auch diese Umwelten müssen nach nachhaltigen Prinzipien organisiert werden.

Damit haben wir den zentralen theoretischen Hintergrund für diese Ausführungen angesprochen, auch bezüglich der Geschäfts- und Organisationsmodelle für den Umgang mit Wissen. Worum es hier eigentlich geht – und der Bereich des Urheberrechts ist nur besonders typisch für den weiteren Policy-Bereich der Wissensgesellschaften – ist der Entwurf eines nachhaltigen Umgangs mit Wissen und Information. Was wir hier im Auge haben und hier nur knapp andeuten können, ist die Grundlegung einer nachhaltigen Wissensökologie⁷.

Die Art und Weise, wie der Umgang mit Wissen und Information organisiert wird, entscheidet genauso, wie wir den Umgang mit den natürlichen Ressourcen organisieren, über unsere gegenwärtigen Chancen, uns kreativ weiterzuentwickeln, erst recht über die Chancen zukünftiger Generationen, das Wissen der Vergangenheit zur Kenntnis nehmen und daraus Nutzen ziehen zu können. Ohne eine nachhaltige Perspektive auf Wissen und Information werden sich keine konsensualen Wissensgesellschaften entwickeln können.

Wir können für die Begründung einer *Wissensökologie*, die nur konsequent dem heute selbstverständlichen Begriff der *Wissensökonomie* den entsprechenden

⁶ Vgl. R. Kuhlen: Über die Möglichkeit eines informationsethischen Diskurses über geistiges Eigentum in der Informationsgesellschaft und der Chancen der Umsetzung seiner Argumente in politisch-rechtliche Kodifizierungen. Konferenz der Heinrich-Böll-Stiftung - Digitales Urheberrecht – Zwischen „Information Sharing“ und „Information Control“. Spielräume für das öffentliche Interesse an Wissen? Berlin, 26. April 2002 (im Proceedings-Band, auch unter: <http://www.inf-wiss.uni-konstanz.de/People/RK/Vortraege02-Web/position-rk-einleitung-boell-urheber260402.pdf>)

⁷ Vgl. R. Kuhlen: Bausteine zur Entwicklung einer Wissensökologie – Plädoyer für eine nachhaltige Sicht auf den UN-Weltgipfel zur Informationsgesellschaft (WSIS). Erscheint in Proceedings: The Future of the Global Commons in the Knowledge Society. In Search of a Sustainable Intellectual Property Rights Policy. Berlin - Heinrich-Böll-Stiftung - 8. November 2002

Ergänzungsbegriff beigibt, auf unsere anfängliche Verknappungsdiskussion zurückgreifen. So wie die Entwicklung abschneidende Verschwendung (Annihilation) natürlicher Ressourcen zum ökologischen Protest und endlich zur „Selbstverständlichkeit“ des Zusammenhangs von Ökonomie und Ökologie geführt hat, so ist die künstliche Verknappung von Wissen und Information dabei, eine Wissensökologie (als Protestbewegung) zu provozieren, die schließlich unter dem Primat der Nachhaltigkeit eine zukünftige (nicht-proprietäre) Wissensökonomie begründen sollte. Dies ist eine grundsätzlich neue Sicht auf Ökologie in Form von Wissensökologie bzw. von nachhaltiger Wissensgesellschaft⁸.

War bislang „Verknappung“ also eine positiv besetzte Kategorie als Schutz der begrenzt vorhandenen natürlichen Ressourcen, so wird im Kontext der Wissensökologie „Verknappung“ ein ökologisch dysfunktionales Konzept. Die theoretische Annahme, Wissen müsse, um es verwerten zu können, künstlich verknappt werden, beruht darauf, dass Wissen, wie andere „natürliche Ressourcen“, nicht beliebig zu Verfügung gestellt werden kann. Knappheit – darüber besteht kein Zweifel, sicher seit Jeffersons berühmtem Beispiel der Kerze, an der jeder die seinige entzünden kann, ohne dass diese ihre Helligkeit einbüßt⁹ – ist, darauf haben wir anfänglich hingewiesen, jedoch nur eine Eigenschaft physischer Güter, nicht von Wissen. Wissen an sich ist im Überfluss vorhanden und verbraucht sich nicht im Gebrauch. Was verknappt werden kann und wird, sind die (Informations)Produkte, über die Wissen repräsentiert, vertrieben und genutzt werden kann. Information kann in seiner pragmatischen Dimension „verbraucht“ werden. Die aktuelle Information von heute, in dem Kontext von morgen, ist der Schnee von gestern.

Diese hier skizzierten Zusammenhänge bilden sozusagen den Hintergrund für meine folgenden kritischen und dann konstruktiven Ausführungen zu den zur Zeit dominierenden Formen des Umgangs mit Wissen und Information.

4 Informationskriege: Ambivalenz von Napsterisierung und Venterisierung als Modelle des Umgangs mit Wissen und Information

Ich möchte zunächst auf einige Aspekte dessen eingehen, was ich unter dem Begriffspaar „Napsterisierung und Venterisierung“ zu fassen versucht habe¹⁰. Was Napsterisierung ist, kann sich jeder sofort vorstellen. Napster, auch wenn schon Geschichte in der schnellen Internet-Welt, ist als erste Ausprägung einer Tauschbörse

⁸ Als materiale Bausteine einer Wissensökologie machen wir zunächst die folgenden Gegenstandsbereiche bzw. zentralen Themen aus, die im übrigen auch den erwähnten Weltgipfel (WSIS) mitbestimmen werden: Freier Zugriff auf Wissen und Information; Diskriminierungsverbot; Sicherung des Commons; Sicherung kultureller Vielfalt; Sicherung medialer Vielfalt; „Right to communicate“; Kontrolle technischer Informationsassistenten durch Entwicklung von Informationskompetenz; Langzeitarchivierung/-sicherung von Wissen; Sicherung von Freiräumen der privaten Entwicklung.

⁹ In dem Brief Thomas Jefferson an Isaac McPherson, Monticello 13.8.1813: „If nature has made any one thing less susceptible than all others of exclusive property, it is the action of the thinking power called an idea, which an individual may exclusively possess as long as he keeps it to himself; but the moment it is divulged, it forces itself into the possession of every one, and the receiver cannot dispossess himself of it. Its peculiar character, too, is that no one possesses the less, because every other possesses the whole of it. He who receives an idea from me, receives instruction himself without lessening mine; as he who lights his taper at mine, receives light without darkening me.“

¹⁰ Für das Folgende vgl. R. Kühlen: Napsterisierung und Venterisierung – Bausteine zu einer politischen Ökonomie des Wissens. PROKLA – Zeitschrift für kritische Sozialwissenschaft 32, 4, 2002, S. 57-88

nach dem File-Sharing-Prinzip noch jedem präsent. Das dahinter stehende Konzept ist jedoch ambivalent bzw. wird ambivalent rezipiert. Von der Seite der Musikindustrie speziell, aber der Publikationsindustrie generell, ist „Napsterisierung“ synonym mit „Piraterie“, bedeutet also Missbrauch von Gesetzen, Umgehung von Verträgen und sonstigen juristischen Vereinbarungen. Mit der Bezeichnung „Napsterisierung“ wehrt sich die „alte“, nach kapitalistisch-marktwirtschaftlichen Prinzipien organisierte Wirtschaft“, einschließlich der „neuen“ Wirtschaft, die die Verwertungsformen der alten Wirtschaft im neuen Medium fortschreibt, gegen die „Hacker“-Welt in den elektronischen Räumen, nach deren Prinzipien und Praktiken Wissen vergesellschaftet und offen für jeden zugänglich gehalten werden soll¹¹. Napsterisierung löse in der Missachtung des persönlichen geistigen Eigentums den Autorenbegriff auf und rüttle damit an den Grundfesten der abendländischen Kultur – so dramatisch durchaus Formulierungen aus der Informationswirtschaft.

Diejenigen, die von der Informationswirtschaft als „Napsterisierer“ gebrandmarkt werden, würden ihr Verhalten selber natürlich nicht als Napsterisierung bezeichnen, bzw. würden diejenigen, die bewusst danach handeln und nicht nur ihren individuellen Vorteil darin sehen, nicht akzeptieren, dass sie gegen ethische Prinzipien verstoßen. Vielmehr reklamieren sie, dass in elektronischen Räumen neue Formen des Umgangs mit Wissen und damit auch neue ethische Prinzipien entstünden. Unethisch sei es eher, alte, in anderen medialen Kontexten entstandene Prinzipien und Formen der Sicherung des Rechts auf Eigentum an Wissen auf neue Kontexte, solche in elektronischen Räumen, zu übertragen. Schon gar nicht sei es mehr zu rechtfertigen, wenn alte Geschäftsmodelle mit hohen Transaktionskosten für Produktion und Verteilung von Informationsprodukten auf gegenwärtige, Transaktionskosten gegen Null gehen lassende elektronische Räume übertragen würden.

Mit Venterisierung ist natürlich von der kritisch-polemischen Seite der exemplarisch von Greg Venter vollzogene Prozess gemeint, das menschliche Genom zur *Commodity* zu erklären und damit entsprechend zu handeln. Venterisierung bedeutet also Kommerzialisierung/Kommodifizierung und Kontrolle von Wissen und Information. Der kommerzielle Aspekt ist natürlich kein neu entstandenes Phänomen. „Venterisierung“ benennt den weitergehenden perfektionierten Vorgang der kontrollierten, privaten Aneignung von Wissen (auch wenn dieses nicht mit privaten Mitteln unterstützt produziert wurde) und dessen Umsetzung in Informationsprodukte, die auf den Informationsmärkten im Sinne von kommerziellen Plattformen oder Marktplätzen gehandelt werden. Venterisierung muss sich, neben den rechtlichen Absicherungen, auf fortgeschrittene Techniken des *Digital Rights Management* (DRM) abstützen, durch die jede aktuelle Nutzung von Wissensobjekten in beliebig skalierbarer Größe genau registriert und abgerechnet bzw. genau festgelegt werden

¹¹ In Ermangelung einer besseren Bezeichnung verwenden wir hier den Ausdruck „Hacker-Welt“, so wie er von Himanen benutzt wird (vgl. Pekka Himanen: *The hacker ethic and the spirit of the information age*, New York 2001). Himanen stellt der Max-Weber'schen Protestantischen Ethik als Ausdruck des Geistes des Kapitalismus die Hacker-Ethik gegenüber. In der Hacker-Ethik wird *Information-sharing* und das Offenhalten des Zugriffs auf Informations- und Computerressourcen, welcher Art auch immer, als ethische Pflicht angesehen. Konstruktiv setzt sich das z.B. in der *Open-source-code*-Wirtschaft um, radikalisiert wird das z.B. in dem von Richard Stallman bzw. der *Free Software Foundation* vertretenen GNU-Projekt (<http://www.gnu.org>), nach dem jedwede Information prinzipiell frei sein soll bzw. jede proprietäre Kontrolle über Wissen und Information zu bekämpfen sei („information is community property and all software source should be shared“) (vgl. *The Jargon file*, Version 4.3.1., 29.6.2001; Stichworte GNU und hacker ethic: <http://tuxedo.org/~esr/jargon/jargon.html#hacker%20ethic>); vgl. das GNU-Manifest (<http://http://www.gnu.org/gnu/manifesto.html>) oder, grundlegender und immer wieder zitiert, die Barlow'sche *Declaration of the Independence of Cyberspace* (<http://www.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>)

kann, in welchem Ausmaß die angebotenen Wissensobjekte bzw. Informationsprodukte überhaupt genutzt werden können.

Die als Venterisierer kritisierten Wissensverwerter sehen sich natürlich nicht als kritisch negativ. Vielmehr sehen sie es als selbstverständlich, sicher aber als berechtigt und konform mit den allgemeinen Prinzipien von Wirtschaft und Gesellschaft an, dass durch private Investitionen entstandenes Wissen bzw. durch informationelle Aufbereitungsarbeit entstandene Informationsprodukte allemal privates Eigentum seien und entsprechend auf den Märkten geschützt werden dürften.

Um es erneut in ein Schwarz-Weiß-Bild zu bringen: Mit der Bezeichnung „Venterisierung“ greift die nach Hacker-Ethik-Prinzipien organisierte und fundierte Basisbewegung der Informationsgesellschaft die „alte“ und „neue“, nach kapitalistisch-marktwirtschaftlichen Prinzipien organisierte Informationswirtschaft an, die, ähnlich konsequent, aber eben ganz anders als in der Hacker-Ethik, in den elektronischen Räumen die Vollendung der in der kapitalistischen Warenwirtschaft angelegten Verwertung bzw. der privaten Aneignung von Wissen bzw. der Kontrolle über dessen Verwertung sieht.

Die Auseinandersetzung um den „richtigen“ Umgang mit Wissen und Information wird fast schon in Form von „Informationskriegen“ geführt. Auf der Tagung „DVD2002 Entertainment Branchenforum“ vom 22. und 23. Oktober in München hielt Joachim Tielke, Geschäftsführer der GUV, das ist die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen, einen Vortrag mit dem Titel „Den Piraten auf der Spur“. Die Piratenmetapher wird ja von Seiten der Verwerterindustrie häufig verwendet (durchaus kohärent mit der auch sonst für die Beschreibung des Internet gebräuchlichen Seefahrtmetapher), um den Missbrauch der Freizügigkeit beim Umgang mit Produkten und Dienstleistungen als kriminell zu brandmarken.

In der Öffentlichkeit werden die früheren realen Piraten, jedenfalls soweit über sie in der Literatur oder in Filmen berichtet wird, allerdings durchaus ambivalent geschildert. Die Piraten sind ja nicht nur die Kriminellen, die den reichen Pfeffersäcken ihr Geschäft vermatschten, sondern auch, vergleichbar den Robin Hoods, die damaligen Alternativen, die zwar durchaus sehr handfeste eigene materielle Interessen durchsetzen wollten, die aber auf die stillschweigende Unterstützung, zumindest Billigung der Unterprivilegierten rechnen konnten, die ihre klammheimliche Freude nicht darüber verhehlen wollten, wenn den Reichen und Privilegierten eins ausgewischt wurde. Ob man in hundert Jahren über die heutigen „Napsterisierer“, die dabei sind, die festgefahrenen Modelle der Informationswirtschaft, vor allem die der Musik- und Filmindustrie, auszuhebeln, zumindest auch für die Öffentlichkeit in Frage zu stellen, ähnlich ambivalent berichten wird?

Die Informationswirtschaft – in unserem Vorschlag die Venterisierer - sieht in den Piraten der digitalen Räume keinerlei Ambivalenz. Deutlich wurde Prof. Becker, Stellvertretender Vorsitzender des Vorstandes der GEMA, der auf der die Tagung abschließenden Podiumsdiskussion (unter dem Thema: „Burning Down The Market – Die Branche vor dem web-basierten Kollaps) voll die These von Jack Valenti, Präsident von Motion Picture Association of America (MPAA), aufgriff, dass jede Art der Verletzung geistigen Eigentums Diebstahl sei. Es mache überhaupt keinen Unterschied, ob eine Flasche Champagner ohne Bezahlung aus dem Geschäft mitgenommen oder eine Kopie einer DVD erstellt werde, ohne dass man dazu berechtigt gewesen sei geschweige denn dafür bezahlt habe. Bodo Schwartz, der Vorstandsvorsitzende der erwähnten GUV, pflichtete dem bei. Wer dies bezweifeln

wolle, rüttele an den Grundfesten unserer Gesellschaftsordnung und wer, z.B. als Wissenschaftler, Argumente vortrage, die die Rigidität des Kommodifizierungsanspruchs der Wirtschaft bei der Verwertung von intellektuellen Produkten in Frage stelle oder als kontraproduktiv für die Wirtschaft selber kritisiere, legitimiere nur den Diebstahl und werde damit selber zum Kriminellen.

Die Fronten sind also ausgesprochen verhärtet und führen auf der einen Seite, in erster Linie über den Begriff der Piraterie, zu einer Kriminalisierung, auf der anderen Seite zu einer grundsätzlichen und damit sicherlich unsinnigen Ablehnung des Rechts auf einen kommerziellen Umgang mit Wissen überhaupt.

Der Piraterie-Vorwurf wird von der Interessenvertretung der Musikindustrie, der International Federation of the Phonographic Industry durch konkrete Daten zu belegen versucht¹² (vgl. Abbildung 3). Piraterie wird von der Informationswirtschaft insgesamt als die größte Bedrohung angesehen, die sie bislang überhaupt erlebt hat. Aus der Sicht der Wirtschaft sind dabei alle die Verlierer: Die Verbraucher, weil sie bei wegfallenden Anreizen für die Wirtschaft starke Einbußen bei der Vielfalt kultureller Produkte hinnehmen müssten, aber auch der Staat, weil er bei einer unkontrollierten Nutzung von Informationsprodukten weniger Steuern einnehmen könne. Dass dies alles ernsthafte Probleme sind, kann niemand bestreiten. Die Prosperität unserer Wirtschaft insgesamt hängt immer mehr von dem Erfolg der Informationswirtschaft im weiteren Sinne ab, an der die Publikationsindustrie in allen medialen Bereichen einen immer größeren Anteil hat. Wir wollen allerdings auch auf ein interessantes empirisches Phänomen aus Abbildung 3 hinweisen.

Hier sieht man, dass das Piracy-Problem (wohl einschließlich der Software-Piraterie) eigentlich kein sehr gravierendes Problem der fortgeschrittenen Länder ist. Hier sind unter 10 %: Deutschland, Australien, Belgien, Dänemark, Schweiz, UK, auch die USA. Das Problem in Europa liegt bei Bulgarien, Estland, Griechenland, natürlich Russland, Ukraine.

Auf die Welt bezogen sind sicherlich China, aber auch Indonesien oder Malaysia „führend“. Kann man daraus schließen, dass die „informationsarmen“ Länder über Piraterie sich das nehmen, was ihnen in der bisherigen globalen Marktstruktur verweigert wird, nämlich einen fairen Zugriff auf das produzierte Wissen der Welt bzw. eine faire Chance für die Entwicklung eigener nationaler Informationsmärkte?

¹² Vgl. <http://www.ifpi.org/site-content/antipiracy/piracy2002.html>

Domestic music piracy levels around the world in 2001 (units)				
	Over 50%	25-50%	10-25%	Less than 10%
NORTH AMERICA				Canada USA
EUROPE	Bulgaria CIS-(other) Estonia Greece Latvia Lithuania Romania Russia Ukraine	Cyprus Czech-Republic Italy Poland Slovakia Spain	Croatia Finland Hungary Netherlands Slovenia Turkey	Austria Belgium Denmark France Germany Iceland Ireland Norway Portugal Sweden Switzerland UK
ASIA	China Indonesia Malaysia Pakistan	India Philippines Taiwan Thailand	Hong-Kong Singapore South-Korea	Japan
LATIN AMERICA	Bolivia Brazil Central-America Colombia Equador Mexico Paraguay Peru Venezuela	Argentina Chile Uruguay		
AUSTRALASIA				Australia New Zealand
MIDDLE EAST	Egypt	Israel Kuwait Lebanon Saudi Arabia	Bahrain Ornan Qatar	UAE
AFRICA	Kenya Nigeria		Ghana South-Africa Zimbabwe	

Music Piracy in 2001

Abbildung 3 Piracy-Report 2001 von IFPI

Weiterhin kann man fragen, ob es berechtigt ist, angesichts des doch bislang niedrigen Piracy-Levels in Ländern wie denen in der EU, stark restriktive Urheberrechtsgesetze einzusetzen, die in erster Linie die Verwertungs-, weniger die Nutzerrechte stärken. Müsste es nicht genau umgekehrt sein, damit solche Organisationssituationen entstehen können, in denen „Piraterie“ wegen fehlender Anreize nicht praktiziert wird? Ist also hier, wie anfänglich angenommen, die Lösung des Problems nicht Verknappung, sondern Freizügigkeit?

Faktisch haben sich jedoch in der Interessenwahrnehmung der fortgeschrittenen Länder - im Konsens der Wirtschaft mit den entsprechenden staatlichen Instanzen¹³ - internationale Regime (WTO mit TRIPS und GATS) gebildet haben, die über entsprechende Anreize und Druckmittel daran gearbeitet haben, dass auch in den Ländern, die die höchsten Piraterie-Anteile haben, sowohl politische bzw. gesetzgeberische Maßnahmen – in vielen dieser Länder gab es bis in die Gegenwart keine Tradition des Konzeptes des geistigen Eigentums und damit auch keine Urheber-/Copyright-Gesetzgebung – als auch technische Vorkehrungen getroffen werden.

¹³ In den USA allein zeichnet die Copyright-Industrie im Jahr 2001 für 5.2% des Bruttonationalprodukts verantwortlich. Das sind US\$535 Milliarden Umsatz und führt zu den entsprechenden Steuereinnahmen des Staates.

Schließlich muss man fragen, ob der Rückgang des Umsatzes¹⁴ und auch des Gewinns der Musikindustrie nicht vielleicht daran liegt, dass in den letzten Jahren erhebliche Innovationsdefizite (wegen des Verknappungsprimats?) sowohl bezüglich der Produkte als auch der Organisations-/Vertriebsformen auszumachen sind. Empirisch ist das alles kaum festzustellen. Gehen wir daher im Folgenden auf die tatsächlichen Geschäfts- und Organisationsmodelle ein.

5 Geschäfts- und Organisationsmodelle für den Umgang mit Wissen und Information

Bislang, in analogen Medien, war die anfangs erwähnte Balance auch beim kommerziellen Umgang mit Wissen und Information lange Zeit gewährleistet, zum einen durch Geschäfts- und Organisationsmodelle, die weitgehend eine korrekte Abwicklung der Verwertungsansprüche garantierten, und zum andern durch das Instrument der Sicherung des geistigen Eigentums über juristische Kodifizierung in Urheber- bzw. Copyright-Gesetzgebungen.

5.1 Zum proprietären Geschäftsmodell für Wissen und Information

Das klassische Geschäftsmodell beruhte auf dem Zusammenspiel von

- Urheber
- Verwerter/Produzenten, Verlage (content industry)
- Verwertungsgesellschaften (collecting societies)
- Retailer, z.B. Buchhandel, Videotheken
- Mittler (intermediaries), z.B. Bibliotheken
- Endnutzer

Wir wollen die Diskussion nicht weiter auf den im elektronischen Umgebungen zunehmend problematischer werdenden individuellen subjektiven *Urheberbegriff* ausdehnen, jedoch darauf hinweisen, dass in den gegenwärtigen juristischen Kodifizierungen und Begründungen (so in der erwähnten EU-Richtlinie) zwar stark auf die Rechte der Urheber selber hingewiesen wird und diese durch die entsprechenden Paragraphen abgesichert werden, dass man aber nicht fehl daran geht, immer dann „Verwerter“ einzusetzen, wenn in den Gesetzestexten von „Urheber“ die Rede ist. Daran sieht man auch, dass sich auch in den europäischen Gesetzgebungen, die bis in die jüngere Vergangenheit stark von der Idee des „droit d’auteur“ geprägt waren, die angelsächsische Sicht des Copyright durchsetzt, nach der das Recht am geistigen Eigentum wegen der für die Publikation eines geistigen Werkes nötigen Investitionen weitgehend den Verwertern, also der Publikationsindustrie, zugebilligt wird.

Prinzipien/Eigenschaften des klassischen Geschäftsmodells sind entsprechend:

- Proprietäre Verwertungsrechte

¹⁴ Nach den Mitteilungen des Bundesverbandes der Phonographischen Wirtschaft (<http://www.ifpi.de/index.htm?jumpUrl=/zahlen/index.shtml>; WIPO Copyright Treaty (WCT) (<http://www.wipo.int/clea/docs/en/wo/wo033en.htm>; WIPO Performances and Phonograms Treaty (WPPT) (<http://www.wipo.int/clea/docs/en/wo/wo034en.htm>), gestützt auf den Music Piracy Report 2002 von IFPI, wurde im Jahr 2001 ein Rückgang des Umsatzes mit Musikprodukten um 10,2% ausgemacht. Mit den 244,1 Millionen Tonträgern, die 2001 verkauft wurden (gegenüber 266,4 im Jahr 2000), wurde ein Umsatz von 2,235 Mrd Euro (gegenüber 2,49 im Jahr 2000) erzielt.

- Hohe Kosten zur Produktion von Mehrwert
- Hohe Transaktionskosten
- Kauf, Erwerb von physischen Produkten
- Fair use, Privatkopie, Schranken der Verwertung im öffentlichen Interesse
- Pauschalieren der Nicht-Kauf-Nutzung

Das Modell der proprietären Verwertungsrechte ist grundlegend: Was einmal über entsprechende Verträge erworben wurde, darf verwertet werden. Nach wie vor gilt, dass hohe Kosten für die Produktion bzw. vor allem für die Kosten im Vorfeld der Produktion anfallen. Dies gilt insbesondere für die Musik- und Film-/Videoindustrie. Das Argument, das gegen die geltende Preispolitik in digitalen Umgebungen angeführt wird, ist das der tendenziell gen Null gehenden Transaktionskosten (wenn man darunter den gesamten Prozess der Verteilung, der Vertragsaushandlung und der Vertragsabwicklung versteht und nicht die weiterhin aufwendigen Ex-ante- und Ex-Post-Transaktionskosten dazurechnet¹⁵).

5.2 Lizenzierung als dominantes Prinzip des Umgangs mit elektronisch repräsentierten Informationsprodukten

Jeremy Rifkin hat darauf hingewiesen, dass in der Informationsgesellschaft Wissen immer weniger erworben, also in der Regel nicht mehr gekauft und dann als Besitz verfügbar gehalten, sondern immer mehr „geleast“ wird¹⁶. Das bedeutet, dass nur für die reale Nutzung des angebotenen Wissens abgerechnet werden soll (zuweilen wird das sogar dahingehend verschärft, dass nicht nur die Nutzung, sondern der erzielte Nutzen (oder der Spaß) an der Nutzung die Grundlage für die Abrechnung sein sollte). „Pricing for information“ wird das im Englischen genannt. Nicht die Produkte haben ihren Preis, sondern die in Anspruch genommene Leistung.

Warum soll ein Pharmaunternehmen die gedruckte Ausgabe des in der Welt führenden Referateorgans der Chemie, Chemical Abstracts, mit einem mittleren 5-stelligen Betrag für das Jahresabonnement erwerben, in seinen Gebäuden mit erheblichen Kosten aufstellen und mit noch mehr Kosten über Erschließungsverfahren zugänglich halten, wenn eine einzelne Online-Recherche auf den Informationsmärkten, für die vielleicht 500 Euro bezahlt werden muss, das aktuelle Informationsproblem lösen kann? Warum soll man auf den Publikumsmärkten eine ganze CD kaufen, wenn nur das eine Stück interessiert und man dies vielleicht auch nur eine Woche sich anhören will. Warum soll man die 30 Bände eines Lexikons kaufen, wenn nur einzelne Artikel interessant sind, die man zudem in einer aktuellen Version rezipieren will?

Wie auch immer - Lizenzierung wird das dominante Prinzip des Umgangs mit aus Wissen erzeugten Informationsprodukten jeder medialen Art sein. Lizenzierung bedeutet aber prinzipiell die Einschränkung in der Verfügung über die Wissensobjekte. Hatten wir früher ein Objekt, ein Buch, eine CD, ein Video, ein Bild, erworben, konnten wir im Prinzip damit machen, was wir wollten, auch an so viele Leute verleihen, wie man meint, Freunde zu haben. Das Eigentumsrecht wurde dann auch auf das Kopieren von individuellen Einheiten wie Zeitschriftenartikel im wissenschaftlichen

¹⁵ Vgl. N.P. Dominique: Exchange costs as determinants of electronic markets bearings. Electronic Markets 8,1,1998,3-6

¹⁶ Vgl. J. Rifkin: Access. Das Verschwinden des Eigentums. Frankfurt/Main: Campus 2000

oder Ausbildungsbereich übertragen und im analogen Medium auch für fünf, sechs Kopien geduldet. Kompensiert wurde dieser „Missbrauch“ der Privatkopien über geräte- bzw. speicherbezogene Pauschalabgaben, die dann über die Verwertungsgesellschaften (GEMA, VG Wort etc.) an die Urheber bzw. die Verwerter weitergegeben werden.

Diese Freizügigkeit wird im digitalen Medium radikal eingeschränkt. Ein „Recht“ auf Privatkopie soll es nicht mehr geben, da Kopieren im digitalen Medium nun nicht mehr begrenzt ist und auch nicht mehr mit Qualitätsverlust einhergeht. Diese Situation erklärt den weiterhin andauernden „Informationskrieg“ zwischen Nutzern und Anbietern. Er scheint in der Umwandlung des Kaufprinzips in das Lizenzierungsprinzip so lange unvermeidbar, als nicht neue den digitalen Umgebungen angemessene Organisations- und Geschäftsmodelle entwickelt werden. Dass die Aufgabe des Eigentums an elektronischen Wissensobjekten an sich nicht aufhaltbar ist, wird allgemein akzeptiert werden müssen. Es kommt darauf an, sich auf faire Bedingungen für den Gebrauch und für den kommerziellen Gewinn von geleasteten Wissensobjekten zu verständigen.

Leisten wir uns zum Abschluss dieses Abschnitts eine kleine Metadiskussion: Passt die durch Lizenzierung erreichte oder erzwungene Flexibilisierung von Information gar perfekt zu dem Charakter des im Gebrauch nicht verbrauchten Wissens, das deshalb als Informationsprodukt nicht einmal, sondern immer wieder verkauft werden kann, zumal der Informationsgehalt des zugrundeliegenden Wissens ja nicht statisch oder fix ist, sondern sich dynamisch an wechselnde Situationen und wechselnde Bedürfnisse anpassen kann? Ein und dasselbe Stück Wissen kann in unterschiedlichen Situationen einen ganz anderen Informationswert, d.h. eine ganz andere Handlungsrelevanz bekommen. Wissen ist nicht statisch für nur einen Zweck verwendbar, sondern als Information dynamisch auf viele Probleme adaptierbar. Diese Flexibilität begünstigt den Handel mit Wissen. Es muss darauf ankommen, dass dies nicht zu Lasten der Nutzer von Wissen geht, die ja bislang auch schon das einmal erworbene Wissen immer wieder neu verwenden konnten. Das können sie im Prinzip natürlich auch wieder tun, wenn sie sich das Wissen aus dem lizenzierten Informationsprodukt einmal angeeignet, es also gelernt haben. Das funktioniert aber eben nicht bei sogenannten Gebrauchsmedien, deren Nutzung und Wert im aktuellen, immer wieder zu erneuernden Gebrauch besteht. Man hat nicht das „Wissen“ eines Musikstücks oder eines Films, wenn man sie einmal angehört oder angeschaut hat. Das ist die Chance der Vermarktung von lizenzierbaren flüchtigen Informationsprodukten, ist aber vielleicht auch die Chance für Nutzer, sich nicht mit nicht mehr gebrauchten Produkten zuzumauern.

5.3 Kontrollmöglichkeiten für Informationsprodukte

Bislang wird der „Krieg“ um die urheberrechtsrelevanten Materialien weitgehend über Kopierschutzmaßnahmen bzw. deren Ausschaltung geführt. Hier besteht eine große Bandbreite. Am einschneidendsten werden sicherlich hardware- bzw. betriebssystembezogene Lösungen sein, die derzeit vor allem unter dem Stichwort „Palladium/TCPA“ diskutiert werden¹⁷. Hierbei wird das Betriebssystem (derzeit Windows XP) überprüfen, ob mit lizenzierten Programmen gearbeitet wird oder nicht. Trifft letzteres zu, wird im weitest gehenden Fall das Betriebssystem überhaupt die

¹⁷ Vgl. hierzu die aktuelle Linksammlung von Damian Weber:
<http://www-crypto.htw-saarland.de/weber/topics/pd/index.html>

Arbeit einstellen und kann nur über legale Schlüssel wieder in Stand gesetzt werden. Wird Software wie Palladium auf breiter Front einsetzbar, dann wird das eintreten, was Lawrence Lessig als die Übernahme des Rechts durch Code antizipiert hat. Eine rechtliche Absicherung von Urheberrechtsansprüchen ist nicht mehr nötig, wenn der Rechner keine Schranken, d.h. keine Ausnahmen für eine freizügige Nutzung mehr zulässt. Es scheint offensichtlich zu sein, dass hier politischer Gestaltungswille gefragt ist. Darauf gehen wir in Abschnitt 5.4 ein.

Kopierschutzverfahren für CD-ROMs gibt es in großer Anzahl¹⁸, entsprechend aber auch viele Anti-Kopierschutzprogramme, z.B. Clony XXL, eine Freeware-Software, die die ermittelten idealen Einstellungen zur Umgehung des Kopierschutzes an das Kopier-Tool CloneCD¹⁹ weitergibt und den Nutzer in die Lage versetzt, Kopien auch von kopiergeschützten Originalen zu erstellen. Bislang können illegale Kopien meistens noch über die Verwendung von DVD-Originalen verhindert werden. Entsprechend bieten viele Spielehersteller, aber auch Audio-CD-Hersteller, ihre Produkte nur noch über DVD an. Die Abwehrtechnik beruht in diesem Fall in erster Linie darauf, dass auf der DVD bei unerlaubt kopierten Exemplaren Störsignale eingespielt werden, die die Qualität der Darstellung in akustischer und optischer Hinsicht stark einschränken.

Für Kunden, die viel unterwegs sind und sich ihrer Wissensressourcen global versichern, wird die Begrenzung einer auch lokal unbeschränkten Nutzung von DVDs durch sogenannte Regionalcodes als zumindest lästig empfunden²⁰. Regionalcodes sollen die bislang geltende zeitlich versetzte Vermarktungsstrategie, die über die Kette „Kino, PayTV, Videothek, Privatverkauf“ läuft, in globaler Perspektive aufrechterhalten. Je nach Region wird der DVD ein Code beigegeben, z.B. für in den USA gekaufte DVDs der Regional-Code 1, der verhindern soll, dass die DVD in anderen Regionen gespielt wird. Die Multimedia-Industrie hat erreicht, dass nur noch Regional-Codegebundene DVD-Player auf den Markt kommen. Obgleich es auch hier leicht über das Internet beziehbare Software-Tools gibt, die diesen einfachen Schutz über eine Kodierung unterlaufen können, sind für den normalen Nutzer, der nicht mit Anti-Programmen arbeiten kann oder nicht will, unerfreuliche Einschränkungen zu erwarten²¹, dadurch dass alte DVDs ohne Regionalcode nicht mehr auf neuen Geräten angesehen werden können bzw. auch umgekehrt, dass neue DVDs nicht auf alten Geräten abspielbar sind.

Dass insgesamt Verschlüsselungsverfahren für DVD (wie CSS) allesamt nicht sicher sind, wurde spätestens in der Auseinandersetzung um die Entschlüsselungssoftware DeCSS offensichtlich. Es darf jedoch nicht übersehen werden, dass derzeit schon in den USA nach dem gültigen DMCA (Digital Millennium Copyright Act)

¹⁸ Z.B. SafeDisc, SecuRom, Laserlock, CD-Cops, DiskGuard, ProtectCD-VOB, Lock Blocks, Tage, StarForece, Def Sektoren, PSX/Libcrypt, PheniProtect, Key2Audio, Cactus Data Shield, Dummy Files.

¹⁹ <http://www.elby.de> (für CloneCD)

²⁰ Die Film-/Videoindustrie hat sich auf 6 Regionen geeinigt: USA, Kanada; Europa, Naher Osten, Südafrika, Japan; Süd-Ost-Asien; Australien, Mittel und Südamerika; Afrika, Asien, Osteuropa; Volksrepublik China.

²¹ Daher ist es zum Schutz von Verbrauchern zu begrüßen, dass im Entwurf der Bundesregierung zur Anpassung des Urheberrechts ein neuer Paragraph 95d „Kennzeichnungspflichten“ eingeführt wurde, der vermutlich auch trotz Widerständen aus der Informationswirtschaft auch verabschiedet werden wird. Darin wird festgelegt, dass „Werke und andere Schutzgegenstände, die mit technischen Maßnahmen geschützt werden, ... deutlich sichtbar mit Angaben über die Eigenschaften der technischen Maßnahmen zu kennzeichnen [sind].“

Entschlüsselungssoftware, jede Software, die technische Maßnahmen aussetzt, verboten ist (nach der Umsetzung der EU-Richtlinie auch in den EU-Ländern Europas). Damit wird vermutlich, zumindest in professionellen Umgebungen, eine wirksame Abschreckung erreicht. Nicht jeder wird sich seinen privaten Hacker halten wollen oder leisten können. Der leichte Erwerb von entsprechender Software, wie bislang in jeder Computer-Zeitschrift angeboten, wird dann nicht mehr möglich sein.

Der hohe Speicherbedarf für das Herunterladen und Kopieren von Video-Materialien hat bislang verhindert, dass die nicht-kontrollierte Online-Nutzung über File-Sharing-Systeme noch kein gravierendes Problem für die Medienindustrien ist. Aber auch das wird sich durch weitere Entwicklungen bei den Komprimierungstechniken und verbesserten Netzwerkleistungen ändern. Jetzt schon drängt die Multimediaindustrie darauf, dass Studierende, die in der Regel über schnelle Netzzugänge ihrer Universitäten verfügen, stärker bei ihrer Nutzung des Internet kontrolliert werden, um illegale Downloads oder freies File-Sharing einzuschränken. Der entsprechende Druck auf Hochschulen und Bibliotheken steigt an.

Der Krieg zwischen denen, die verschlüsseln und schützen wollen, und denen, die entschlüsseln und frei zugänglich bzw. illegal verkaufen wollen, ähnelt immer mehr dem Hase-Igel-Spiel (auch wenn die Beteiligten dies kaum als Spiel ansehen dürften). Auch wenn die einschlägigen *Sites* im Internet, die entsprechende Entschlüsselungssoftware anbieten, laufend geschlossen werden, sobald sie identifiziert werden, ist es nach wie vor, selbst über einfache Suchmaschinen möglich, die gewünschte Entschlüsselungs-Software zu finden.

Allerdings steigen in dieses „Geschäft“ auch schon häufig Nebeninteressenten ein, die anstatt der gewünscht *Downloads* leere oder schwarze Files im besten Fall, ansonsten aber auch 0190-Sex-Inhalte, Viren oder andere unerwünschte Materialien (nicht mehr kontrollierbare PopUp-Attacken) herunterladen lassen. Dies eine spezielle Variante der Informationskriege.

Fassen wir noch einmal die Situation zusammen. Individualisierte Abrechnung einzelner Wissensobjekte (*Pricing for Information*) wird sich vermutlich durchsetzen. Individuelle Abrechnung ist dem Prinzip elektronischer Märkte angemessen. Wir zahlen das, was wir nutzen. Und das muss dann irgendwie abgerechnet werden, wie auch immer, ob mit DRM oder anderen Techniken, vermutlich in mittlerer Sicht nicht mehr über Pauschalierung. Dies ist aber aktuell ein zentraler Streitpunkt, zu dem ja auch zuweilen der Vorschlag einer pauschalen Nutzungssteuer nicht nur einzelner Geräte wie Drucker oder CD/DVD-Brenner, sondern gleich für das gesamte Internet gemacht wurde (so von Thomas Hoeren) – mit dann allerdings wohl erheblichen Transaktionsaktionen bei der Verteilung der Einnahmen auf die vielen Millionen sehr unterschiedlich in der Intensität genutzten Netzanbieter.

Bei der jetzt geplanten Umsetzung der Urheberrechtsrichtlinie in deutsches Recht wird zwar prinzipiell für die Zukunft auf technische Maßnahmen, bislang wird im Regierungsentwurf aber momentan noch eher auf Pauschalierung und Abrechnung über die Verwertungsgesellschaften gesetzt. Die Verlage selber scheinen noch keine klare Positionierung in der Auseinandersetzung Pauschalierung vs. Individuelle Abrechnung gefunden zu haben. Dass der Teil der Informationswirtschaft, die Geräte produziert und verkauft, gegen eine erweiterte Pauschalierung auf immer mehr Hardware ist, leuchtet ein – warum sie aber für DRM oder andere individualisierte Abrechnungsverfahren an sich sein soll, ist nicht klar erkennbar.

Wir wollen hier keine weitere Position in dieser Auseinandersetzung beziehen, wollen aber nur darauf hinweisen, dass im Fachinformationsgebiet, also bei der Nutzung der Online-Informationsbanken, immer schon von den Fachinformationszentren die individuelle Abrechnung für die recherchierten und dann für relevant eingeschätzten Wissensobjekte (Zeitschriftenaufsätze, Datensätze, Strukturformeln etc.) betrieben wurde. Allerdings gibt es auch hier inkrementelle Abrechnungsverfahren mit pauschalierter Nutzung, z.B. für die Hochschulen oder große Wirtschaftsunternehmen.

Auch die Verlage setzen zunehmend gestaffelte Lizenzierungsmodelle als Angebot für die Bibliotheken ein. Interessante Lizenzierungsmodelle sind z.B. bei dem im Rahmen von GlobalInfo/BMBF geförderten eVerlage-Projekt entwickelt worden, das sich auf größere digitale Objekte wie ganze Bücher bezogen hatte²². Deren Nutzung soll über einen festzulegenden Umfang lizenziert werden. Das Modell ist also im Prinzip den Digital Rights Management (DRM)-Techniken zuzuordnen, durch die im Wesentlichen flexible, individualisierte Kontroll- und Abrechnungsformen verwirklicht werden sollen. eVerlage hat verschiedene Lizenzmodelle realisiert: Kurzzeit-, Langzeit-, Gleit- und Campuslizenzen. eVerlage zielt also auf Endnutzer und Vermittlungsinstitutionen, wie Institute oder Bibliotheken, gleichermaßen ab. Darüber hinaus wird bei eVerlage mit verschiedenen Kundenmodellen experimentiert. Man kann als individueller registrierter oder anonymer Nutzer teilnehmen. Es können aber auch Gruppenkonten, z.B. für einzelne Institute an Hochschulen oder für ganze Bibliotheken, eingerichtet werden. Für die jeweiligen Nutzertypen werden dann die verschiedenen Lizenzierungs- und Abrechnungsmodelle angeboten²³.

Zumindest auf den Publikumsmärkten werden sich in mittlerer Perspektive Lizenzierungs- und damit individualisierte Kontroll- und Abrechnungsverfahren durchsetzen. Bleibt man bei dem durchgängigen kommerziellen Verwertungsanspruch und innerhalb des proprietären Vermarktungsmodells zeichnen sich keine Alternativen ab. Es werden sich vermutlich zumindest in den Publikumsmärkten Verfahren wie die des Digital Rights Management auf Dauer durchsetzen.

5.4 Politischer Gestaltungsbedarf für Digital Rights Management

DRM ist jedoch kein Naturereignis, sondern kann, wie jede andere Technologie, gestaltet werden. DRM darf sich keinesfalls zu einem Instrument der vollständigen Kommodifizierung, mit einhergehender Kontrolle von Wissen selbst entwickeln. Um nicht unverträgliche Gegensätze (Informationskriege) zwischen dem Interesse der Informationswirtschaft an Kontrolle über die Nutzung von Wissensobjekten und dem Interesse der Öffentlichkeit an deren möglichst freier Nutzung entstehen zu lassen, muss DRM unbedingt durch Verfahren des User Rights Management (URM) ergänzt werden.

²² Vgl. R. Kuhlen: Wie viel Virtualität soll es denn sein? Zu einigen Konsequenzen der fortschreitenden Telemediatisierung und Kommodifizierung der Wissensmärkte auch für die Bereitstellung von Wissen und Information durch Bibliotheken. In: BuB - Forum für Bibliothek und Information Teil 1, 10/11, 2002, S. 621-632; Teil 2, 12, S. 719-724

²³ Everlage war allerdings nur ein über öffentliche Förderung betriebenes experimentelles System, dessen faktischer Betrieb nicht lange gehalten werden konnte. Stabiler sind da die von Verlagen selber oder in der Zusammenarbeit von Fachinformationszentrum und Fachbibliothek entwickelten individualisierten Abrechnungsverfahren; vgl. dazu (Kuhlen 2002, Fußnote 22)

Der Staat sollte über durch Zielvorgaben bestimmte Lizenzierungsverfahren für DRM-Anwendungen sanft regulierend den Einsatz von DRM steuern²⁴, im Übrigen die Entwicklung und den Einsatz von DRM dem Markt überlassen, wobei DRM-Technologie auch in der Verfügung der Urheber selber und der Endnutzer stehen sollte (Präferenz für nutzerautonome DRM-Systeme, vergleichbar Forderungen beim Einsatz von Filtertechniken). Zielvorgaben für die Lizenzierung von DRM-Verfahren könnten z.B. sein:

- Wahrung von Anonymität, also DRM ohne die Erhebung oder gar Weitergabe von persönlichen Daten für den Anwender von DRM (z.B. über neutrale Trust-Center)
- Untersagen von hardware- oder betriebssystemorientierten DRM-Verfahren, die Nutzern keinen Handlungsspielraum mehr belassen
- vom Nutzer oder über seine Vertretungen auszuhandelnde Vervielfältigungsfreiheiten
- Ermöglichen von Sicherungen und geräte- und orts-/raumunabhängigen Wiedergabemöglichkeiten
- alternative Angebote zu einer individuellen gestaffelten Pauschalierung, vor allem in Forschungs- und Ausbildungsumgebungen
- Transparenz der Abrechnung, ohne dass das wirtschaftliche Anliegen der Rechteinhaber unverhältnismäßig beeinträchtigt wird
- Bereitstellen von einfach einzurichtenden DRM/URM-Verfahren auch für individuelle Urheber, die damit die Verwertung oder die lizenzierte Freigabe ihrer Produkte selber in die Hand nehmen können

Auch durch DRM werden nicht alle Probleme auf elektronischen Märkten gelöst. Der Informationswirtschaft müssten Anreize gegeben werden, neue, den elektronischen Räumen angemessene Organisations- und Geschäftsmodelle für den Umgang mit Wissen und Information zu entwickeln, die auch ohne DRM funktionieren können.

5.5 Prinzipien digitaler Umgebungen für Wissen und Information

Wie wir versucht haben zu zeigen, sind die bisherigen (Verknappungs-)Maßnahmen der Informationswirtschaft überwiegend auf die Übertragung der bisherigen proprietären Modelle auf digitale Umgebungen ausgerichtet. Eine solche einfache Übertragung aus der analogen Welt in die digitale wird aber nicht auf Dauer möglich sein. In erster Linie kann dies mit Transaktionskostenargumenten begründet werden. Organisationen sind in ihrer Existenz dann gerechtfertigt, wenn sie in der Lage sind, bei veränderten Umweltbedingungen – dazu gehören entscheidend die medialen und

²⁴ Bei der Anhörung im Rechtsausschuss des Deutschen Bundestags zur Umsetzung der EU-Copyright-Richtlinie in deutsches Gesetz wurde vom Verfasser ein neuer § 95e „Einsatz technischer Maßnahmen über Lizenzierung“ vorgeschlagen mit ersten beiden Abschnitten: „(1) Für die Verwendung von technischen Maßnahmen zum Schutz von urheber-rechtlich geschützten Werken, die über den einfachen Kopierschutz hinausgehen, ist das Einholen einer von einer staatlich eingesetzten Lizenzierungseinrichtung vergebenen Lizenz vorgeschrieben. (2) Die Lizenzierungseinrichtung soll die Reichweite des Einsatzes von technischen Maßnahmen festlegen. Die Lizenzierungseinrichtung stellt keine entsprechende Software zur Verfügung und gibt keine Vorgaben für die technische Realisierung.“ (Text der Stellungnahme unter: http://www.inf-wiss.uni-konstanz.de/People/RK/gutachten/kuhlen_stellungnahme-urhG290103.pdf)

technischen Gegebenheiten, aber auch das veränderte Normverhalten ihrer Klientel - die Transaktionskosten gegenüber früheren Situationen und den in ihnen entwickelten Modellen zu senken. Organisationen müssen an ihrem Beitrag zum Senken der Transaktionskosten gemessen werden und nicht daran, wie sie sich in einer unerfreulichen und auf Dauer nicht zu gewinnenden Anti-Piraterie verstricken.

Es ist sinnvoller, an die in elektronischen Umgebungen deutlich werdenden Potenziale für neue Organisations- und Geschäftsmodelle anzuknüpfen. Wenn man allerdings, wie von Prof. Hoeren angedeutet, davon ausgeht, dass die Organisationsprinzipien des bisherigen Internet schon gescheiterte Vergangenheit sind, an die keiner mehr glaubt – und er rechnete ja explizit die Peer-to-Peer-Technologie dazu, die den Tauschbörsen nach dem File-Sharing-Prinzip zugrunde liegt -, dann gibt es auch keine Zukunft für neue Modelle. Die weitergehende Praxis der File-Sharing-Systeme spricht allerdings dagegen, die die zentrale Organisation des früheren Napster-Server-Modells überwunden haben²⁵ und sich als dezentrale Netzwerke organisieren, wie das z.B. Gnutella tut (www.gnutella.com).

Um an die Diskussion in Abschnitt 4 anzuknüpfen - anstatt die ansatzweise deutlich werdenden neuen Modelle des Information Sharing, des Peer-to-Peer-Austausches und des User Rights Management als „Piraterie“ zu kriminalisieren, sollte die „Napsterisierung von Wissen“ als Potenzial für genuine Geschäfts- und Organisationsmodelle in digitalen Räumen aufgegriffen werden. Die dort zur Geltung kommenden bzw. zu realisierenden Prinzipien sind einfach zusammenzufassen:

- Direkt- und Eigenpublikation bzw. -distribution
- Offene File-Sharing-Verfahren anstatt proprietärer Verknappung
- Peer-to-Peer-Verfahren anstatt zentraler Speicher- und Verteilformen, also Einschalten der Endnutzer in die Produktions-, Aufbereitungs-, Speicher- und Distributionsprozesse selber
- Rücknahme der (kommerziellen) Mittlerfunktionen
- Ausweitung des Public-Domain-Wissens
- wenn kommerzielle Abrechnung, dann über „Pricing for Information“ nach dem Lizenzierungsprinzip
- Neue Formen des Handels mit Wissen, z.B. über Wissensauktionen
- Erweiterung der informationellen Grundprodukte durch flexible und adaptierbare Mehrwertleistungen

Nicht zu übersehen, dass auch die kommerzielle Musikindustrie anfängt, mit neuen Modellen der Verteilung und Abrechnung zu reagieren. Möglicherweise setzen sich dabei Mischformen aus Pauschalabgaben und DRM-Abrechnungsformen durch und bieten der ICT-Industrie erweiterte Absatzformen. Beispiele aus der Musikindustrie mit Streaming-, Download-, Burning-Angeboten sind Emusic, PressPlay oder RealOne Music²⁶, aber auch viele andere mit alternativen Dienstleistungen. Nachdem zunächst Einzelpreise pro Musikstück verlangt wurden (z.B. 99 Cent), setzen sich jetzt Pauschalpreise durch, wobei \$10/Monat die Grenze zu sein scheint, die Musiknutzer bereit sind, im Monat zu bezahlen. Was kann man dafür machen? Nutzen kann man z.B. 300 „Streams“ (also *live, real-time*-Anhören) oder 30 „Downloads“ (auf die

²⁵ Eine Übersicht unter <http://www.kefk.net/P2P/Anwendungen/File-Sharing/index.asp#Dezentra>. Beispiele sind: www.kazaa.com, www.grokster.com und www.morpheus.com

²⁶ <http://www.emusic.com/pitch.html#>; <http://www.pressplay.com/>; <http://www.real.com/>

Festplatte laden) und 10 „Burns“ (auf externe CD-ROM oder DVD über Brenner abspeichern).

5.6 Neue Modelle – realistisch, experimentell, utopisch?

All das bleibt im Rahmen traditioneller Verwertungsmodelle. Wir haben hier keine Gelegenheit mehr, unsere Vorstellungen von neuen, elektronischen Räumen angemessenen Geschäfts- und Organisationsmodellen näher ausführen. Das ist die Herausforderung an die Wirtschaftswissenschaft als Teil einer politischen Ökonomie des Umgangs mit Wissen, Modelle wie die im Folgenden nur skizzierten operabel und gegenüber den Interessen der Urheber, der Verwerter, den neuen Mittlern und den Endnutzern ausbalanciert zu gestalten und mit gesetzlichen Rahmenbedingungen und ökonomischen Anforderungen in Einklang zu bringen:

- Individualisierte Abrechnung zu Niedrigstpreisen, um Massenmärkte im allgemeinen Lizenzierungsansatz zu schaffen; Abrechnung über DRM, aber kontrolliert durch Benutzerrechte sichernde URM-Verfahren
- Bertelsmannisierung von Napster – die Buchclubidee mit Niedrigpreisangeboten sozusagen als File-Sharing-System zu realisieren; nur autorisierte Benutzer des geschlossenen Buchclubs kommen in den Vorteil der speziellen Nutzungsangebote; Einspeisung, Aufbereitung der Metadaten, Verteilung und Abruf durch die Nutzer selber, entsprechend dem P2P-Ansatz
- Phasenmodelle – kommerzielle Nutzung nur für einen eng begrenzten Zeitraum, dann Freisetzung in den öffentlichen Raum; Anreize dafür über entsprechende Steueranreizmodelle, die die Anreicherung des öffentlichen Bereichs durch ursprünglich privat erzeugte Produkte belohnen
- Provisions-/Creditingmodelle in einem genossenschaftlichen Ansatz – für aktiv selber erbrachte Mehrwertleistungen zum ursprünglichen Produkt (z.B. durch bewertende Besprechungen, Verknüpfungen zu verwandten Produkten, Bereitstellung von Hintergrundinformation oder Literaturhinweisen, aktive Beteiligung an Kommunikationsforen zur Diskussion der Produkte) werden Credits vergeben, die bei der Nutzung anderer Produkte verrechnet werden können: reputative Anerkennung kann über monetäre Abrechnung verrechnet werden.
- Kompensationsmodelle – im Benefitting-Ansatz des allgemeinen Online-Marketing; Informationsprodukte werden im allgemeinen E-Commerce als Zusatzleistungen gebührenfrei oder gegen Niedrigstentgelte angeboten und gegenüber der Informationswirtschaft verrechnet; Retailleistungen werden zu Sekundär- und Mittlerleistungen.
- Mehrwertmodelle – informationelle Grundversorgung frei (im Sinne von „umsonst“) – Inrechnungstellung über individuell oder inkrementell gestaltete Mehrwertleistungen; man kann nicht mehr mit Basisinformation Geld verdienen; womit verdient werden kann, sind die Mehrwertprodukte, z.B. über inhärente Mehrwerte, z.B. durch schnelle Zustellung der Leistung oder attraktive Zugriffsformen, über ästhetische Mehrwerte wie attraktive Aufbereitung und Design; aber auch durch additive Mehrwerte (als Beispiel: der italienische Song ist umsonst, aber der zusätzliche Italienischkurs, der ergänzend angebotene Restaurantbesuch oder die Reise nach Italien sind Produkte, über die verdient werden kann); die Informationswirtschaft bettet sich in den allgemeinen E-Commerce ein.

- Subskriptions-/Auktionsmodell – Informationsprodukte werden versteigert; sobald ein vorab definierter Gewinn erreicht ist, werden die Produkte freigegeben.
- Partitionierende Verwertungs-/Subventions-/Ausgleichsmodelle zur Überwindung verschiedener Formen des *Digital divide* (Süd-Nord, Ausbildung-Handel) – die aktuellen „*information rich/ -haves*“ (öffentlicher und privater Stakeholders) gleichen die Defizite der „*information poor/have-nots*“ aus

Auf längere Sicht ist nicht auszuschließen, dass sich, entsprechend dem Charakter von Wissen und Information, gänzlich freie Formen des Umgangs mit Wissen und Information ergeben werden (allerdings wohl kaum im Kontext der jetzigen Warenwirtschaft), z.B.

- Selbstorganisationsformen von Wissen in erster Linie im Wissenschaftsbereich; weitgehende Zurücknahme der Kommerzialisierung von Wissen, das mit öffentlichen Mitteln unterstützt bzw. finanziert produziert wurde; (Selbst)Verpflichtung von Wissenschaftlern, ihr erzeugtes Wissen in öffentliche, frei nutzbare Publikationsserver einzuspeisen, die von neuen Informations- und Kommunikationsinfrastrukturen der Wissensproduktionseinrichtungen (Zusammenschluss der bisherigen Bibliotheken, Rechenzentren und Multimedia-Einrichtungen) betrieben werden
- Vollständige Aufgabe einer kommerziellen Verwertung aller reproduzierbaren Informationsobjekte im Medien-, Unterhaltungs-/Musik-/Videobereich, kommerzielle Verwertung allein über Live-Events, die, aufgezeichnet, zur freien Nutzung in die Netze gestellt werden

6 Schluss

Es wird keinen Informationsfrieden geben, wenn bestehende Urheberrechts-/Copyrights- bzw. Urheberrechtsverwertungsregelungen, für die es in der „alten“ Informationswirtschaft einen breiten Konsens gegeben hat, auf den Umgang mit Wissen und Information in elektronischen Räumen einfach übertragen werden. Weder die Verschärfung der bisherigen Schutzrechte noch eine Verschärfung der DRM-Technologie sind dauerhaft eine Lösung. Und erst recht ist es keine Lösung, wenn bestimmte nationale Gesetzgebungen, wie das DMCA in den USA, den globalen Informationsmärkten übergestülpt werden. Es sind ganz neue Wege zur Lösung der Copyright-/Urheberrechtsfrage im digitalen Medium nötig, die dem Rechnung tragen können, dass einerseits mit Informationsprodukten Geld verdient werden kann, andererseits die freie Nutzung von Information unter fairen Bedingungen weiterhin gestattet wird. Es wird weiter keinen Informationsfrieden geben, wenn keine neuen Geschäfts- und Organisationsmodelle entwickelt werden, auf deren Grundlage investitionsintensive Mehrwertleistungen zur Erstellung und zum Vertrieb von Informationsprodukten zu einem befriedigendem Return of Investment und entsprechenden Gewinn ermöglichenden Einnahmen führen können. Diese neuen Geschäfts- und Organisationsmodelle werden sich nicht auf eine künstliche Verknappung der Güter Wissen und Information abstützen können – ganz im Gegenteil, es ist zu erwarten, dass Märkte umso größer und wirtschaftliches Handeln mit Wissen und Information umso erfolgreicher sein werden, je offener, freizügiger und flexibler die Nutzung von Wissen und Information betrieben werden kann. Zunächst

kontraintuitiv erscheinende Annahmen haben schon oft genug in der Vergangenheit die Zukunft gestaltet.