

DU BIST SO FREI,  
WIE DU DICH MACHST!

# FREIES WISSEN. FREIES LINZ.

Eine gemeinsame Initiative für freies Wissen und freie Netze in Linz.

# VORWORT

„Mehrkosten für Entwicklungsländer von rund 60 Milliarden US-Dollar, auf der anderen Seite ein Gewinn von 6,8 Milliarden US-Dollar für Deutschland“ reüssiert Michael Frein vom Evangelischen Entwicklungsdienst Deutschland Zahlen der Weltbank über einen internationalen Vertrag zu Rechten des geistigen Eigentums.

In den Medien werden Klagswellen der Musikindustrie breitgetreten, die über mehr als 8.000 TauschbörsennutzerInnen hereinbrechen sollen. Kino-Spots zeigen RaubkopiererInnen, die fünf Jahre im Gefängnis verbringen – und ihre LebenspartnerInnen samt Kindern stehen davor.

Schulen gaukeln ihren SchülerInnen die Alternativlosigkeit zu Produkten des Softwaremonopolisten Microsoft vor. Unterstützend werden vom Bildungsministerium Kampagnen zur „Wertigkeit von Ideen“ in Schulen getragen, die im Wesentlichen von IndustrielobbyistInnen erstellte Propaganda enthalten.

Unter dem Schlagwort „Schutz des geistigen Eigentums“ werden die Bestimmungen, sei es international, sei es national, für die Erstellung und Verbreitung von Wissen, Musik, Filmen und Software immer restriktiver. Diese Broschüre soll Alternativen aufzeigen. Wie viel soll geschützt werden? Wie viel soll und muss für Fortschritt und Innovationen frei sein und bleiben? Und wie kann jede und jeder selbst zu mehr Freiheit beitragen? Drei Kapitel zu den Themen Wissen, Musik und Software bilden einen Versuch erster Antworten. Viel Spaß beim Lesen.

## INHALT

- Seite 2: **Vorwort & Inhalt**
- Seite 3: **Digitale Dorfweise der ganzen Welt**
- Seite 5: **Unterricht in Microsoft**
- Seite 7: **Lasst die Lehrmaterialien frei**
- Seite 10: **Petition „Linz: Stadt des freien Wissens“**
- Seite 11: **Zeig mir deinen iPod und ich sag dir, wer du bist**
- Seite 17: **Wienux, Lumix und bald noch Berlinux?**
- Seite 22: **Glossar**

## IMPRESSUM

**MedieninhaberIn:** Sozialistische Jugend Linz, Verband Sozialistischer StudentInnen Linz, Initiative Kritischer StudentInnen, Aktion Kritischer SchülerInnen Linz und Jugendkulturverein JUMP; Kaisergasse 14a, 4020 Linz;  
**Redaktion:** Kampl Rebecca, Phil Eichinger, Sebastian Furlinger, Thomas Gegenhuber, Josef Thanhäuser, Paul Could, Barbara Hofmann, Stefan Etzelstorfer; **Layout:** Isabella Mühlgrabner; **Druck:** SJ-Linz

**Das Werk steht unter einer Creative Commons Lizenz:**  
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>  
 q\_1=2&q\_1=1&field\_commercial=yes&field\_derivatives=sa&field\_jurisdiction=at&field\_format=Text&language=de&n\_questions=3

# DIGITALE DORFWIESE DER GANZEN WELT

*Fünf Jahre Gefängnis. Mit dieser Strafe bedroht ein Zusammenschluss von KinobetreiberInnen und anderen Unternehmen der Film- und Musikindustrie im Rahmen seiner Kampagne „Raubkopierer sind Verbrecher“ jene, die im Internet Kinofilme oder Musik tauschen. Ein Titel, der nicht nur juristisch falsch ist: Weder gibt es den Straftatbestand des „Raubkopierens“, noch droht für den Download eines Films oder eines Songs eine Haftstrafe. Ziel der Kampagne ist neben gezielter Desinformation und Verunsicherung scheinbar vor allem, der Internet-Generation beim Musik- und Filmdownload – dem „Filesharing“ - ein schlechtes Gewissen zu machen. Dabei wird behauptet, mit dem „geistigen Eigentum“ gleichzeitig Kunst und Kultur zu schützen. Eine Propaganda, der immer weniger Menschen auf den Leim gehen.*

## Remix-Kultur

Immer mehr Kulturschaffende fühlen sich vom UrheberInnenrecht in ihrer Kreativität und künstlerischen Freiheit beschränkt. Der vom Stanford-Juristen Lawrence Lessig formulierte Satz „Es gibt keine Kunst, die nicht wieder verwendet“ gilt in der Remix-Kultur des 21. Jahrhunderts mehr denn je: Gerade die produktivsten musikalischen Strömungen wie HipHop oder elektronische Musik basieren auf der Verfremdung und Wiederverwertung bereits bestehender Werke. Und während diese Form des Remix auch technisch immer unkomplizierter und günstiger zu realisieren ist, gilt für die rechtliche Seite das genaue Gegenteil: Oft sind nicht die zu zahlenden Gebühren sondern die Kosten ihrer Eruerung so hoch, dass die KünstlerInnen das UrheberInnenrecht entweder ignorieren oder auf die Nutzung gleich verzichten.

Besonders tragisch ist dabei, dass zwar mehr als 80 Prozent aller Werke ohnehin nicht mehr kommerziell verwertbar sind – ihre (Weiter-) Nutzung durch aktuelle KünstlerInnen aber deshalb noch lange nicht erlaubt ist. Erst 50 Jahre nach dem Tod des/der ursprünglichen KünstlerIn sind deren Werke auch für die Allgemeinheit frei nutzbar. Die Ausdehnung der Schutzfrist auf 95 Jahre wie mancherorts überlegt wird, für bereits erbrachte Leistungen

grenzt daher schon aus prinzipiellen Überlegungen an volkswirtschaftlichen Wahnsinn: Anreize wirken eben nur vor der Erbringung einer Leistung.

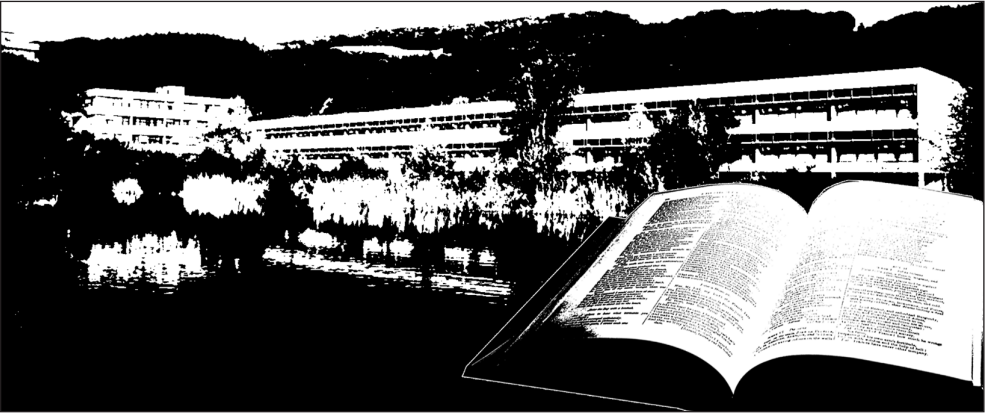
### **Die digitale Revolution**

Der Stanford Jurist Lessig ist aber längst nicht der/die einzige KritikerIn des bestehenden UrheberInnenrechtssystems: In immer mehr Bereichen fordern AktivistInnen die möglichst breite Nutzung der Potenziale der „digitalen Revolution“. Damit ist die Möglichkeit gemeint, verschiedenste Werke wie Musik, Videos, Texte oder Bilder nicht nur einfach und kostengünstig herstellen, sondern auch quasi kostenlos auf der ganzen Welt verbreiten zu können. Viele meinen darin eine noch größere Chance für freien Zugang zu Wissen und Information zu erkennen, als es der Buchdruck mit beweglichen Lettern beinhaltet hat.

### **Prinzip der Gegenseitigkeit**

Das Fundament der „digitalen Revolution“ basiert auf dem Prinzip der Gegenseitigkeit: Ich gebe meine Werke frei, wenn ich dafür auch die Werke anderer frei nutzen kann. Eine Freiheit, die nicht automatisch von Dauer ist, wie die Programmierer des Betriebssystems Unix in den 80er Jahren des vorigen Jahrhunderts am „eigenen Werk“ erfahren mussten. Die meist auf Universitäten arbeitenden „Hacker“ hatten jahrelang die Software erweitert und verbessert, bis der Konzern AT&T als Rechteinhaber beschloss, den Programmcode („Source Code“) nicht mehr frei zugänglich zu machen.

Einer der Programmierer, Richard Stallman, wollte das nicht akzeptieren und beschloss mit einem freien Betriebssystem namens „GNU“ (steht für „GNU is Not Unix“) neu zu starten. Um sich vor einer weiteren „feindlichen Übernahme“ zu schützen, beschloss er das UrheberInnenrecht quasi gegen sich selbst zu wenden: Aus „Copyright“ wurde „Copyleft“. In seiner Copyleft-Lizenz hielt er das oben beschriebene Prinzip der Gegenseitigkeit in juristisch-schriftlicher Form fest. JedeR könne die Ergebnisse seiner Arbeit frei nutzen, kopieren, verändern und weiterentwickeln, solange nur diese Veränderungen ebenfalls wieder genauso frei zugänglich gemacht würden. Ein Gedanke, der sich in der Folge aber nicht nur auf Software-Quellcode anwenden ließ und lässt, sondern auf jedes digitale Werk.



# FREIES WISSEN

## UNTERRICHT IN MICROSOFT

**Microsoft und die Musik- und Filmindustrie erobern mithilfe der Politik die österreichischen Schulen. Die im September 2005 gestartete Initiative des BMBWK „Ideen sind etwas wert“ bringt die Propaganda der Musik- und Filmindustrie in die Klassen. Schon seit 2003 läuft für die Ausstattung der Schulen ein Vertrag mit Microsoft und dem Bundesministerium. Schon früh sollen die KundInnen merken, wo es lang geht.**

Von objektiver Information für SchülerInnen kann bei dem Unterrichtspaket „Ideen sind etwas wert“ nicht die Rede sein. Vermittelt wird darin nur die Sichtweise der Musik- und Filmindustrie. Frei nach dem Motto: „Je mehr, desto besser“ wird darin anhand der Gefahren des File Sharings und Online-Tauschbörsen die Wichtigkeit von geistigem Eigentum und Copyright dargelegt. Christina Stürmer wird zitiert mit „Illegaler Download ist Diebstahl“. Dass sich zum Beispiel Robbie Williams, Franz Ferdinand und Chuck D. positiv gegenüber Tauschbörsen geäußert haben wird nicht erwähnt. Von Open Content - Musik und Creative Commons-Lizenzen, die viele MusikerInnen verwenden, um ihre Musik frei verfügbar anzubieten, ist nicht einmal die Rede.

## Konzernbesitz Schule

Immer wieder versuchen Konzerne, in den Schulen Fuß zu fassen. Ex-Ministerin Gehr machte es ihnen ganz einfach. 2003 hat das Bildungsministerium einen Generalnutzungsvertrag mit Microsoft präsentiert. Die rund 50.000 PCs im Besitz der Bundesschulen mitsamt den dazugehörigen Servern und die Privat-PCs der LehrerInnen werden mit der kompletten Microsoft-Produktpalette (Windows, Office, ...) ausgestattet. Keineswegs selbstlos von Microsoft – der Konzern erhält dafür jährlich 2,5 Millionen Euro und jährlich zahlreiche SchulabsolventInnen, die Microsoft kennen und benützen gelernt haben.

## Vielfalt statt Einfalt!

Auf den ersten Blick mag es sinnvoll erscheinen, dass SchülerInnen die gängigste Software verwenden, auf den zweiten Blick zeigen sich aber eine Menge Nachteile: SchülerInnen erlernen nicht den Umgang mit einer Technologie, sondern nur den mit einem Software-Produkt.

Wie es anders gehen kann, zeigt das Beispiel Schleswig-Holstein, wo das Landesbildungsamt mit kmLinux eine für den Bildungsbereich adaptierte Linux-Distribution entwickelte. Die erste Auflage (5.000 CDs) war binnen Wochen vergriffen. Für mehr Vielfalt in schulischen Software-Landschaften zu sorgen und möglichst vielen LehrerInnen und SchülerInnen die Chancen auf freie Software zu eröffnen, wäre die eigentliche Aufgabe der Politik. Öffentliche Schulen haben einen Bildungsauftrag der Vielfalt vor Einfalt reihen sollte. Nicht kommerzieller Nutzen soll Maßstab für Unterrichtsinhalte sein, sondern Unabhängigkeit.

### Infos für den Unterricht

*Unterrichtspaket zum Thema Open Sources bietet die Bundeszentrale für Politische Bildung unter  
[http://www.bpb.de/themen/32K5CW,o,Open\\_Source.html](http://www.bpb.de/themen/32K5CW,o,Open_Source.html)*

# LASST DIE LEHRMATERIALIEN FREI!

*Die akademische Welt war geschockt. Mehr als hundert Universitäten, verstreut über die ganze Welt, schließen sich zusammen, um ihre Lehrinhalte und Kursunterlagen im Internet frei und kostenlos zugänglich zu machen. Namhafte Bildungseinrichtungen wie die Tsinghua Universität in China, verschiedenste Écoles Nationales Supérieures in Frankreich oder die Universidad Barcelona in Spanien digitalisieren ihre Kursunterlagen, ihre Lehrmethoden und stellen sie der Internet-Öffentlichkeit zur Verfügung. Diese freie Veröffentlichung von Unterrichtsmaterialien über das Internet nennt sich „Open Courseware“.*

„Open Courseware ist die freie und offene digitale Veröffentlichung von qualitativ hochwertigen Ausbildungsmaterialien in Kursform“, definiert Anne Margulies, Projektleiterin für Open Courseware am Massachusetts Institute of Technology. Die Sammlung der Lehrmaterialien findet sich auf [www.ocw.mit.edu](http://www.ocw.mit.edu). Die Lehrmaterialien können so genutzt, verändert und weiterverbreitet werden. „Wissen wächst durch Teilung, und die Mit-Teilung von Wissen ist eine wichtige Bildungsaufgabe. Informationen und Wissen können mit anderen geteilt werden, ohne dass sie dabei weniger werden, erst recht mithilfe digitaler Medien“, formuliert wiederum Volker Grassmuck, Forscher an der Berliner Humboldt Universität, in seinem Buch „Freie Software“ den Gedanken hinter der Veröffentlichung von Lehrmaterial in Form von Open Courseware.

## Offene Lehre in Massachusetts

Das MIT (Massachusetts Institute of Technology) verfolgt ambitionierte Ziele. Bis 2007 sollen nicht nur die Hauptunterrichtsmaterialien von 2000 angebotenen Bakkalaureats- und Magisterkursen online verfügbar sein, sondern auch Zusatzmaterial wie Video-Vorlesungen, Mitschriften von Studierenden, Tests und Kurszusammenfassungen. Ausgewählt werden die Materialien von den MitarbeiterInnen an den einzelnen Fakultäten. Aufgabe der Open Courseware-MitarbeiterInnen ist es dann, die Unterlagen zu sammeln und gemeinsam mit wissenschaftlichen MitarbeiterInnen zu überarbeiten. Die ProfessorInnen wirken auf ehrenamtlicher Basis mit, indem sie ihr Lehrmaterial freiwillig zur Verfügung stellen.

## Österreich in Kinderschuhen

Auch in Österreich haben sich vereinzelt Initiativen für Open Courseware an Universitäten gebildet (z.B. in Klagenfurt), die Projekte stecken aber noch in Kinderschuhen und scheitern vor allem an der fehlenden finanziellen Unterstützung seitens der Bundesregierung. Auch an der Johannes Kepler Universität funktioniert schon vieles über das Internet, eine Initiative für Open Courseware hat sich aber noch nicht gefunden. Dass die Lehrmaterialien aber wirklich offen und frei zugänglich sind, ist nicht der Fall. Überhaupt geht der Trend viel mehr in Richtung Schließung der Universitäten für wenige, anstatt Wissen frei zugänglich zu machen. Aufgeschlossenheit für neue Medien und Technologien trifft eben auf wenige bis gar keine Universitäten und Schulen zu.

### Wiki für die Lehre

Lehrmaterialien frei zugänglich zu machen ist auch das Ziel eines neuen Schwesternprojekts von der Online-Enzyklopädie Wikipedia. Bei Projekt „[www.wikiversity.com](http://www.wikiversity.com)“ handelt sich um eine auf dem Wiki-Prinzip aufgebaute Plattform speziell für Lehrmaterialien. Gesammelt werden Lehrinhalte jeglicher Art, die von den BenutzerInnen gelesen, verwendet, sowie ohne große Vorkenntnisse verändert werden können. Die GründerInnen sprechen von einer virtuellen Universität, in der Wissen und Lehre gemeinsam erarbeitet werden kann. Das Wikipedia-Prinzip macht es dabei den BenutzerInnen überall auf der Welt möglich, in sehr kurzer Zeit mit minimalem Aufwand durch Informationen rund um die Lehre zu navigieren.

## Access to Knowledge

Neues entsteht durch die Anwendung von Bekanntem mit Bekanntem. Je mehr Wissen offen zugänglich ist, desto mehr Menschen können sich damit befassen und die Richtigkeit überprüfen. So gelingt es schneller, gehaltvollere Ergebnisse zu entwickeln. Die Verbreitung und Verfügbarkeit von Wissen ist für die wissenschaftliche, kulturelle und künstlerische Entwicklung fundamental. Open Courseware ist mit freiem und gleichem Zugang zu Wissen ein (zentraler) Spezialfall einer breiteren Bewegung für freien und allgemeinen Zugang zu Wissen jeder Art: „Access to Knowledge“ (A2K).

### Get Creative - Creative Commons

Du willst nicht akzeptieren, dass dein Werk von vornherein vollkommen urheberInnenrechtlich geschützt ist. Dann schau auf [www.creativecommons.at](http://www.creativecommons.at). Creative Commons bietet dort kostenfrei ein System urheberInnenrechtlicher Lizenzverträge an, die es Kreativen möglichst einfach machen sollen, der Allgemeinheit ihre geschützten Inhalte zur freien Weitergabe zur Verfügung zu stellen. Der gewünschte, individuelle Lizenzvertrag wird aus den folgenden vorformulierten Lizenzbausteinen je nach Wunsch zusammengestellt:

**Namensnennung:** Erlaubt anderen, unter der Voraussetzung, dass die RechtsinhaberInnenenschaft durch Nennung des Namens anerkannt wird, den Inhalt und darauf aufbauende Bearbeitungen zu vervielfältigen, zu verbreiten, aufzuführen und öffentlich zugänglich zu machen.

**Nicht-Kommerzielle Nutzung:** Erlaubt anderen, den Inhalt und darauf aufbauende Bearbeitungen nur zu nicht-kommerziellen Zwecken zu vervielfältigen, zu verbreiten, aufzuführen und öffentlich zugänglich zu machen.

**Keine Bearbeitungen:** Erlaubt anderen, nur unveränderte Kopien des Inhalts zu vervielfältigen, zu verbreiten, aufzuführen und öffentlich zugänglich zu machen, dagegen sind keine Bearbeitungen erlaubt, die auf dem Inhalt basieren.

**Weitergabe unter gleichen Bedingungen:** Erlaubt anderen, Bearbeitungen des Inhalts nur unter einem Lizenzvertrag zu verbreiten, der demjenigen entspricht, unter dem der Inhalt lizenziert worden ist.

# PETITION:

## Linz als „Stadt des freien Wissens.“

*In immer mehr Bereichen werden die Chancen und Potenziale einer „digitalen Revolution“ sichtbar. Damit ist die Möglichkeit gemeint, verschiedenste Werke wie Musik, Videos, Texte oder Bilder nicht nur einfach und kostengünstig herstellen, sondern auch quasi kostenlos auf der ganzen Welt verbreiten zu können. Viele meinen darin eine noch größere Chance für freien Zugang zu Wissen und Information zu erkennen, als es der Buchdruck mit beweglichen Lettern beinhaltet hat. Für die Politik folgen daraus zwei große Aufgaben: Erstens gilt es, allen Menschen einen Zugang zu dieser digitalen Wissensallmende zu verschaffen, und zwar sowohl in technischer, als auch in finanzieller und sozialer Hinsicht. Zweitens hat sie Beiträge dazu zu leisten, dass die Quellen der Wissensallmende nicht versiegen, indem sie die (Weiter-)Nutzung bereits bestehender Inhalte ermöglicht und fördert. Auch kommunalpolitisch bieten sich viele Handlungsfelder.*

**Aus diesem Grund stellen wir folgende Forderungen, um einen Schritt weiter in Richtung „Linz Stadt des freien Wissens“ zu gehen:**

- *Eine kostenlose Internet-Grundversorgung für alle LinzerInnen*
- *Einen Rechtsanspruch aller Linzer BürgerInnen mit Hauptwohnsitz in Linz auf kostenlosen Zugang zum „digitalen öffentlichen Raum“ in Form von Webspaces für die nichtkommerzielle Nutzung im Umfang von mindestens einem Gigabyte.*
- *Förderung des Einsatzes von freier Software in der Verwaltung, den kontrollierten Unternehmen sowie in der Bevölkerung. Insbesondere bei der Neuanschaffung von Soft- und Hardware ist auf ihre Plattformabhängigkeit Rücksicht zu nehmen.*
- *Bei der Vergabe von Förderungen soll in Hinkunft die erhöhte Förderwürdigkeit von Werken berücksichtigt werden, die unter einer freien Lizenz veröffentlicht werden.*
- *Förderung des Einsatzes von Freier Software in Schulen. Mehr Vielfalt im Unterricht.*

**Unterstütze die Petition auf [www.wissenslaende.at](http://www.wissenslaende.at).**



# FREIE MUSIK

## ZEIG MIR DEINEN IPOD UND ICH SAG DIR, WER DU BIST.

*Mobile MP3-Player haben das Musikerlebnis revolutioniert. Während die Weitergabe von MP3s technisch unkompliziert vonstatten geht, gilt für die rechtliche Seite das genaue Gegenteil - ein Grund mehr warum sich beim Durchforsten der Archive auf iPods und MP3-Playern zahlreiche „unbezahlte“ MP3s tummeln. Stehen auf der einen Seite Plattenfirmen, die gegen Downloads vorgehen und sich für Digital Rights Management (DRM) einsetzen, ganz nach dem Motto: „Nur von den Konzernen gekaufte Musik ist gute Musik.“, formiert sich die Gegenbewegung rund um das Projekt „Creative Commons“ (CC). Mithilfe eines eigenes Lizenzsystems können MusikerInnen leichter auf die Ideen anderer Musikstücke aufbauen. Der Tausch von Musik soll dadurch erleichtert werden.*

Musik, ein treuer Wegbegleiter durch den Alltag, durch Höhen und Tiefen. Einzelne Lieder lassen Erinnerungen hochkommen, an das "Erste Mal" oder den Interrail-Trip. Oder seien es nur die bebenden Mengen bei Sommerfestivals, das gemeinsame Spielen in der ersten SchülerInnenband oder einfach das Reden über Musik.

Früher mussten Vinyl-, Kassetten- oder CD-Sammlung durchforstet werden um mehr über den Musikgeschmack einer Person zu erfahren. Mobile MP3-Player á la iPod haben das Musikerlebnis und die Musikgespräche revolutioniert. Ein kurzer Blick in Musiksammlung eines MP3-Players liefert einen tiefen Einblick in die Musikwelten des Gegenübers. Auch das Entdecken von neuen Songs durch Radio hören wird zunehmend passé. Onlineplattformen wie „myspace.com“ bieten laufend Szeneneuigkeiten und Songs, herunterzuladen via Bittorrent.

### **Raubkopieren ist böse, oder?**

Dass sich in den meisten Musiksammlungen nicht nur gekaufte MP3s finden, ist eine Tatsache. Der Musikindustrie sind die „illegalen“ DownloaderInnen ein Dorn im Auge. „Copy kills music“ ist eine der Kampagnen, mit der die Musikindustrie DownloaderInnen ins Visier nimmt. Die Konzerne setzen auf Propaganda und drohen mit Gefängnisstrafe. Dass diese Strafe jedoch nur für jene in Frage kommt, die illegal downloaden und gewerblich weiterverkaufen, wird nicht erwähnt. Für den privaten Datenaustausch wird diese Strafe nicht verhängt. UrheberInnenrechtsvergehen sind nicht das gleiche wie Diebstahl, da geistiges Eigentum vom Gesetz anders behandelt wird als materielles. „Schließlich geht ein Stuhl nicht 70 Jahre nach dem Tod seines/r FabrikantIn in den Allgemeinbesitz über“, wird der Medientheoretiker und Journalist Janko Röttgers im Buch „Freie Netze. Freies Wissen“ zitiert.

### **Konzerne behindern Kreativität**

Kreative Werke gehen nach einer bestimmten Zeit in das Allgemeingut über. In Deutschland wurde die Frist auf Druck der Musik- und Medienindustrie von 30 auf 70 Jahre erhöht. So verlängert sich der Verwertungszeitraum der Musikindustrie für diese Werke. Doch auch die KünstlerInnen haben es mit der Musikindustrie nicht leicht. Nur die wenigsten können



sich durch den Verkauf von CDs finanzieren. Zahlreiche Werke verschwinden in den Archiven der Musikkonzerne und kommen nicht mehr an das Tageslicht.

### **Creative Commons fördert legalen Austausch**

Einen anderen Weg schlug der Stanford Jurist Lawrence Lessig mit der Gründung “Creative Commons” kurz CC ein. Ausgangspunkt war für ihn, KünstlerInnen selbst bestimmen zu lassen, wie weit das eigene Werk der Allgemeinheit zur Verfügung gestellt wird. Zurzeit unterliegen schöpferische Arbeit automatisch dem UrheberInnenrecht. Das eigene Werk ist damit umfassend geschützt – ob man will oder nicht. Ein praktischer Anwendungsbereich von CC-Lizenzen ist „Sampling“: Darunter versteht man Verwendung eines Teils einer Musikaufnahme - dem „Sample“ - in einem neuen musikalischen Kontext.

Sampling ist für Hip-Hop und elektronische Musik eine Grundvoraussetzung. Für jeden einzelnen Sample, dauert er auch nur wenige Sekunden, sind die Rechte abzuklären. Dieser Vorgang kostet viel Zeit und ist teuer. Mit Projekten wie der “ccmixter.org” soll die Kreativität von Musikschaaffenden gefördert werden, anstatt sie durch zu restriktives Copyright einzudämmen. Zahlreiche MusikerInnen entdecken Creative Commons als Instrument, um ihre Musik mit anderen zu teilen. Ein Musikstück, das oft getauscht wird, ist die beste Visitenkarte.

### **WWW.MAGNATUNE.COM**

„We are not the evil“. So lautet das Motto vom amerikanischen magnatune.com. Willst du ehrlich für Musik bezahlen, bist du hier richtig. Die Brandbreite reicht von Electronic über Rock & Pop bis zur World Music. MP3s, die unter einer CC-Lizenz stehen, werden hier zum Download angeboten. Einem kurzen Reinhören in Songs steht nichts im Wege. Der Preis von Alben rangiert von fünf bis 20 Dollar. PodcasterInnen können MP3s gratis bekommen, solange sie erwähnen, dass sie von Magnatune stammen.

### **WWW.TONSPION.DE**

Dieses Musik-Onlinemagazin bietet zum Kennenlernen neuer KünstlerInnen und Alben viele kostenlose MP3-Dateien. Für übrige MP3s sind im Schnitt zwischen 96 Cent und 1,20 Euro auszulegen, wobei sich ein Album-Paket-Download preisgünstiger gestaltet. Um die ersten 30 Sekunden Hörprobe eines Liedes genießen zu können, muss die Macro-media Flash Software installiert sein.

### **FM4-SOUNDPARK**

Die seit Oktober 2001 betriebene Online-Plattform von FM4 bietet NachwuchsmusikerInnen die Möglichkeit ihr Material unter <http://fm4.orf.at/soundpark> kostenlos zu veröffentlichen. Wöchentlich gibt es Neuvorstellungen dieser Musik. Eine regelmäßige Sendung stellt Neuigkeiten sowie die MusikerInnen vor.

### **WWW.CLIPPERTON.AT**

Hier bietet der Verein „freie Kultur für freie Menschen aus Oberösterreich“ Infos rund um freie Musik und Download. Gefördert werden all jene Werke von KünstlerInnen, die bei Industrie, Kulturinitiativen, Fördertöpfen, Medien usw. nicht berücksichtigt werden. Die hochgeladenen Werke (Musikfiles, Texte, Infos, Bilder, Coverpics, Videos, Beiträge, usw.) werden unter der CC-Lizenz veröffentlicht.

### **WWW.CCMIXTER.ORG**

Diese Homepage ist ein Paradies für alle, die einfach mal ganz wild und hemmungslos Songs selbst zu Hause mixen und ihrer Fantasie den freisten Freilauf gewähren wollen! Musik kann gratis downgeloadet und die gemixten Resultate jederzeit mit jedem/jeder benutzt werden. Alles auf ccMixer steht unter einer CC-Lizenz.



ISBN 3-901761-64-0

echomedia

*„Es gibt keine Kunst, die nicht wieder verwendet.“*  
(Lawrence Lessig)

*„Die Bewegung für freie Software ist eine Bewegung für Menschenrechte und für soziale Veränderung“*  
(Richard Stallman)

## FREIE NETZE. FREIES WISSEN.

**FREIE NETZE.** Noch nie war es einfacher, Menschen und ihr Wissen in Form von Texten, Bildern oder Tönen zusammenzubringen und zu vernetzen. Freie Netze sind der Versuch, dieses Potential von Internet und PC auszuschöpfen und möglichst alle Menschen daran teilhaben zu lassen.

**FREIES WISSEN.** Der Zugang zu digitalen Netzen bedeutet noch nicht den Zugang zu Inhalten. Ein freier Zugang zu Wissen ist aber die Basis für Innovation und Emanzipation. Den neuen Möglichkeiten für freien Zugang zu Wissen stehen neue und alte, soziale und rechtliche Barrieren gegenüber.

Von siebzehn Autorinnen und Autoren werden die verschiedenen Anwendungsbereiche von Freien Netzen und Freiem Wissen dargestellt. In jedem der neun Kapitel kommen in Interviews Menschen wie Lawrence Lessig oder Richard Stallman zu Wort, die mit dem Thema als ExpertInnen, PionierInnen oder unmittelbar Betroffene zu tun hatten oder haben. Am Ende jedes Kapitels finden sich konkrete Projektvorschläge zur Umsetzung auf lokaler Ebene als Beitrag für das Linzer Kulturhauptstadtjahr 2009.



# FREIE SOFTWARE

## WIENUX, LIMUX UND BALD NOCH BERLINUX?

*Die öffentliche Verwaltung rüstet um. „Wienux“ und „LiMux“ bringen Licht ins Dunkel. Sowohl in Wien als auch in München ticken die Rechner der öffentlichen Verwaltung bald anders. Sie steigen auf freie Software um. Genauer betrachtet, stellen sie auf Linux um, eine der zelebriertesten Alternativen zum allbekanntesten Betriebssystem Windows 98/2000/XP. Während die Stadt Wien den VerwaltungsmitarbeiterInnen lediglich die Möglichkeit bietet, freie Software zu testen, sollen in München alle Rechner der Stadtverwaltung bis Ende 2008 mit freier Software laufen. Im Berliner Bezirk Tempelhof-Schöneberg testeten im März/April 2007 ein gutes Dutzend VerwaltungsmitarbeiterInnen OpenOffice, die Alternative zu Microsoft Office 2007.*

## Was ist „freie Software“?

Freie Software bezeichnet Programme, die uneingeschränkt benutzt, weitergegeben, kopiert, verändert und verbessert werden dürfen. Während Microsoft auf den Kauf von Microsoft Office drängt, können ähnliche Produkte wie beispielsweise Open Office frei im Internet heruntergeladen werden. BenutzerInnen dieser Programme arbeiten gemeinsam an der Weiterentwicklung der Programme wie Open Office, um einen fehlerfreien Ablauf des Programms zu gewährleisten. Bei Microsoft-Programmen ist dies schwer möglich. Warum sich diese Software als „frei“ bezeichnet, wird federführend von Richard Stallman an vier Arten von Freiheit festgemacht:

**Freiheit null** bedeutet ein Programm für beliebige Zwecke, zu beliebigen Zeiten und beliebig oft zu verwenden. Sie ist notwendig, um überhaupt Kontrolle über den eigenen Computer zu haben.

Eine vollständige Kontrolle über den eigenen Computer garantiert den Zugang zum Quellcode des Programms: **Freiheit eins**. Der Quellcode ist gleichbedeutend mit dem Code hinter einem Programm, auf dem das Programm basiert.

Die **Freiheit zwei** gestattet es den NutzerInnen das Programm entweder als ausführbares Programm oder nur als Quellcode weiterzugeben. So kommst du nie in die Zwickmühle, sollte dich einE FreundIn um eine Kopie eines Programms bitten. Während du mit der Weitergabe von beispielsweise Windowsprogrammen Lizenzbestimmungen des Programms verletzt, gewährt dir diese Freiheit einen Ausweg aus besagter Zwickmühle.

„Last but not least“ erlaubt **Freiheit drei** die Weitergabe von bearbeiteten und veränderten Programmversionen. Damit können auch Nicht-ProgrammiererInnen von den zugelassenen Verbesserungen profitieren. Außerdem ermöglicht dies erst die Zusammenarbeit als Gemeinschaft an einen Programm.

Das Copyleft-Prinzip – in direkter Umkehr zum bekannten Copyright - stellt sicher, dass veränderte Programmvarianten wieder genau den vier oben angeführten Freiheiten entsprechen. So kann aus freier Software anhand von Lizenzen nie „nicht-freie“ Software (gleichbedeutend mit proprietäre Software) werden.

## Aller Anfang ist frei

Als die Computerentwicklung noch in den Kinderschuhen steckte und nahezu noch Klassenräume von einem Computer gefüllt wurden war alle Software frei. Der Begriff „Freie Software“ musste erst gefunden werden, reichte damals doch noch „Software“. Thomas Watson legte den Grundstein für die Freie Software-Bewegung. Er gründete 1931 das Methods Research Department für IBM. Dieses Institut sammelte Wissen über Datenverarbeitung. Ein Austausch zwischen KundInnen und Firmen sollte helfen, Benützungsfehler - auch „bugs“ genannt - aufzuspüren und das Produkt zu verbessern. Ein erfolgreicher Ansatz. Bis in die späten 1970er Jahre bekamen BenutzerInnen zur Software auch üblicherweise den dazupassenden Quellcode mitgeliefert. Doch dann begann die Entkopplung von Software und Hardware, Software wurde von nun an getrennt von Hardware vertrieben. Eine treibende Kraft hinter der Idee Software ohne Quellcode auszuliefern, war die damals noch kleine Firma Microsoft.

Wie schon in der Einleitung erwähnt, arbeitete zur dieser Zeit Richard Stallman am MIT (Massachusetts Institute of Technology). Er sah sich durch die steigenden Beschränkungen im Softwarebereich in seiner Arbeit und seinen Forschungen immer mehr behindert. Dies veranlasste ihn schließlich zu kündigen und seine Visionen von freier Software in die Tat umzusetzen. Das war nicht nur ein moralischer Schritt, sondern auch ein Bekenntnis zu einer sich ständig austauschenden Wissenschaft, die er kennen gelernt hatte.

Das von ihm gegründete GNU-Projekt (eine rekursive Abkürzung für „GNU is not Unix“ - „GNU ist nicht Unix“) verfolgt das Ziel, ein freies Betriebssystem mit freier AnwenderInnen-Software zu entwickeln. Seit über 15 Jahren bildet GNU gemeinsam mit dem Linuxkernel das GNU/Linux-Betriebssystem, ein von Grund auf freies Betriebssystem, das jeder Mensch frei weitergeben und weiterentwickeln kann. Aus seinem ersten Projekt entwickelte sich 1985 die „Free Software Foundation“. Diese Organisation verschrieb sich der Aufgabe, freie, quelloffene Software zu entwickeln und zu fördern. Eine weitere Vereinfachung im Lizenzdschungel schaffte Stallman 1989 mit einer allgemeinen Copyleft-Lizenz, die GNU General Public License, kurz GPL. Diese Lizenz ermöglicht eine barrierefreie Weiternutzung der Software sofern spätere Softwareentwicklungen unter derselben Lizenz veröffentlicht werden. Die GPL stellt heute eine der am weitest verbreiteten Lizenzen für Freie Software dar. Die Veröffentlichung des Buchs „Die Kathedrale und der Basar“ von Eric Raymond

veranlasste 1997 die Firma Netscape den Quellcode ihres Browsers „Netscape Navigator“ zu veröffentlichen. Daraus wurde später der „Mozilla Firefox“.

Das Internet, so wie wir es kennen, wäre ohne freie Software undenkbar: etwa 70% aller Webserver laufen mit der freien Software Apache, jedeR Dritte benutzt den freien Browser Firefox, nahezu 70% aller Mailserver verwenden freie Software. Somit hat jedeR NutzerIn des Internets schon oft freie Software verwendet, wahrscheinlich ohne es zu bemerken.

#### **WWW.SOURCEFORGE.NET**

Das umfangreiche Webportal Sourceforge bietet freie Software für Linux, Mac und Windows. Egal zu welchem Bereich (zB Mindmapping) du suchst, gib einfach das gewünschte Suchwort an und wähle ein dich ansprechendes Programm (zB Freemind).

#### **GNU - GNU'S NOT UNIX**

Die erste Anlaufstelle, solltest du noch offene Fragen zu freier Software und ihrer Geschichte haben oder sie endlich wissen wollen, ist [www.gnu.org](http://www.gnu.org). Dort findest du unter anderem eine umfassende Erklärung zum Copyleft-Prinzip.

#### **WWW.OPENOFFICE.COM**

Du suchst die Alternative zu Microsoft Word, Excel und Powerpoint? OpenOffice ist ein freies Office-Paket, das dir Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Präsentationssoftware und vieles mehr bietet. 75 Millionen DownloaderInnen nutzten bisher die Möglichkeit es in 40 verschiedenen Sprachen herunterzuladen.

#### **UBUNTU LINUX**

Eine Alternative zum Betriebssystem Windows 98/2000/XP findest du unter <http://shipit.ubuntu.com>. Dort kannst du dir kostenlose CDs von Ubuntu Linux bestellen. Zum Ausprobieren und Testen einfach die CD einlegen und schon startet es, ohne bestehende Installationen zu beschädigen.

## LINZ SOLL “STADT DER FREIEN NETZE” WERDEN - EINE BUCHVORSTELLUNG

„Noch nie war es einfacher, Menschen und ihr Wissen in Form von Texten, Bildern oder Tönen zusammenzubringen und zu vernetzen. Freie Netze sind der Versuch, dieses Potential von Internet und PC auszuschöpfen und möglichst alle Menschen daran teilhaben zu lassen. ... Der Zugang zu digitalen Netzen bedeutet noch nicht den Zugang zu Inhalten. Ein freier Zugang zu Wissen ist aber die Basis für Innovation und Emanzipation. Den neuen Möglichkeiten für freien Zugang zu Wissen stehen neue und alte, soziale und rechtliche Barrieren gegenüber.“

„Die Chancen des Internets werden aber nicht automatisch genutzt, sie erfordern freien Zugang und urheberrechtlichen Schutz durch freie Lizenzen,“ sind sich die beiden Herausgeber des Buches Leonhard Dobusch und Christian Forsterleitner einig. Das Gemeinschaftswerk von 17 AutorInnen ist unter anderem im Bezug auf die Kulturhauptstadt 2009 erschienen und ist downloadbar unter <http://www.freienetze.at>. Das Buch enthält unter anderem Interviews mit Aktivisten wie Richard Stallman, Lawrence Lessig und Musikern von Monochrom. Ein Blick auf die Homepage empfiehlt sich, da dort parallel zur Buchpublikation ein Blog zu den im Buch abgehandelten Themen gestartet wurde.

**HTTP://WWW.FREIENETZE.AT**  
**FREIE NETZE. FREIES WISSEN.**

### Kapitel:

- Freiheit liegt in der Luft
- Kreativität in Fesseln
- Offene Lehre ist freie Lehre ist gute Lehre
- Freie Software für freie BürgerInnen
- Zurück in die Zukunft des Internet
- Ars Electronica Activa
- Freiheit der Kunst durch freie Werke?
- Digitale Freiheit für Forschung und ForscherInnen
- Die Voraussetzungen der Freiheit



# GLOSSAR

**Allmende** – (engl. Commons) Güter einer Gemeinde, die alle Mitglieder dieser Gemeinde nutzen dürfen. Während WirtschaftswissenschaftlerInnen die Geschichte von der Allmende als „Tragödie“ schildern, weil in der „realen“ Welt die Gefahr einer Übernutzung der Allmende drohe, besteht diese Gefahr für eine „digitale Dorfweise“ nicht im geringsten. Wer ein Buch verschenkt, kann es danach selbst nicht mehr lesen. Wer in einer Online-Tauschbörse ein Hörbuch zum Download anbietet, kann es immer noch nutzen, auch wenn es eine Million Menschen in der Zwischenzeit heruntergeladen haben.

**Betriebssystem** – Software, die den grundlegenden Betrieb eines Computers ermöglicht.

**Blog** – Kürzel für „Weblog“, übersetzt etwa „Internettagebuch“. Zu jedem „Tagebucheintrag“ können Kommentare und Meinungen hinzugefügt werden. Bilder, Tönen, zahlreiche Links zieren die Einträge. Praktisch alle Blogs sind kostenlos im Internet lesbar und viele erscheinen unter Creative Commons-Lizenzen, weshalb die Blogosphäre als ein erfolgreiches Beispiel für freie Inhalte gilt.

**Copyleft** – Wortspiel mit „Copyright“, das vom Copyleft gleichsam von rechts auf links gedreht wird: Eine Lizenzform für Software, Texte, Bilder und andere Immaterialgüter, die die Veränderung und Veröffentlichung von veränderten Fassungen erlaubt, solange dies unter der gleichen Lizenz geschieht, unter der das Original erschien.

**Creative Commons (CC)** – 2001 von Lawrence Lessig und anderen gegründete gemeinnützige Organisation, die Standard-Lizenzverträge für urheberInnenrechtlich geschützte Werke (Inhalte) anbietet. Auf der Webseite [www.creativecommons.at](http://www.creativecommons.at) kann man sich im Baukasten einen Lizenzverträge zusammenklicken, die der Öffentlichkeit verschieden abgestufte Nutzungsrechte einräumen, die das UrheberInnenrecht bzw. Copyright nicht automatisch erlauben – das reicht von der völlig unbeschränkten Nutzung, Bearbeitung und Weitergabe bis zur nichtkommerziellen Weitergabe.

**DRM** – Kürzel für Digitales Rechte-Management, englisch „Digital Rights Management“. DRM bezeichnet technische Maßnahmen, die jede Nutzungsweise von Inhalten verhindern, die der/die HerstellerIn nicht zulassen will. DRM-Techniken können in Datenträger (CDs, DVDs), Abspielgeräte (etwa CD-, DVD- und MP3-Player) oder beide eingebaut werden. Im Gegensatz zum reinen Kopierschutz können heutige DRM-Systeme viel kompliziertere Nutzungsrechte verwalten. So können Musikdateien, die über den iTunes-Store von Apple heruntergeladen werden, nur mit dem iTunes-Programm abgespielt werden, und es können maximal fünf Kopien einer Datei erstellt werden.

**FLOSS** – Kürzel für „Free/Libre/Open Source Software“, wörtlich „freie und Open Source-Software“.

**Free Software Foundation (FSF)** – 1985 von Richard Stallman zur Förderung freier Software gegründete Stiftung. Die Mutterstiftung in den USA betreut das GNU-Projekt, die GNU GPL und GNU FDL Lizenzen für freie Software bzw. freie Inhalte. 2001 wurden die Tochterstiftungen Free Software Foundation Europe (FSFE) und Free Software Foundation of India (FSF India) gegründet, 2005 kam die lateinamerikanische Fundación Software Libre América Latina (FSFLA) dazu.

**Freie Inhalte** – oft auch englisch „Open Content“: In Analogie zu freier Software urheberInnenrechtlich geschützte Werke, deren Lizenz allen das unbegrenzte Nutzen, Kopieren und Weiterverbreiten der Werke erlaubt. Manche Lizenzen erlauben auch die Bearbeitung und die Weiterverbreitung der Bearbeitungen.

**Freie Software** – Software, deren Lizenz es erlaubt, sie ohne Beschränkung zu nutzen, studieren, verändern und in ursprünglicher und veränderter Form weiterzuverbreiten, wozu ihr Quellcode frei zugänglich sein muss. Freie Software darf verkauft werden, solange die verkaufte Version die genannten Freiheiten einräumt. Weil „free“ im Englischen jedoch oft als „kostenlos“ missverstanden wurde, wurde der alternative Begriff Open Source eingeführt. Während „freie Software“ die Nutzungsfreiheiten hervorhebt, betont „Open Source“ die Zugänglichkeit des Quellcodes. Bis heute hat man sich auf keinen der beiden Begriffe geeinigt, weshalb viele Kombinationen wie „Freie und Open Source-Software“ verwenden, kurz FLOSS oder FOSS. Das Gegenteil von freier und Open Source-Software ist proprietäre Software.

**Geistiges Eigentum** – englisch „intellectual property“: Allgemein üblicher Begriff für Immaterialgüter, die rechtlichen geschützt werden können. Der/die RechteinhaberIn hat in der Regel das exklusive Recht, das immaterielle Gut zu nutzen, kopieren oder nachzuahmen, und dieses Recht anderen zu verbieten oder erteilen. Software fällt unter das UrheberInnenrecht, obwohl es auch – juristisch kompliziertere – Software-Patente gibt. Über internationale Verträge werden die nationalen geistigen Eigentumsrechte mittlerweile weitgehend untereinander anerkannt und angeglichen. Die meisten geistigen Eigentumsrechte erlöschen nach einer bestimmten Frist, wodurch die geschützten Güter gemeinfrei werden.

**GNU** – 1983 rief Richard Stallman das GNU-Projekt ins Leben, mit dem Ziel, ein völlig freies Betriebssystem zu entwickeln. GNU steht für „GNU's not Unix“, „GNU ist nicht Unix“ und bezieht sich auf das seit 1981 proprietäre Betriebssystem Unix. Das GNU-Projekt wird heute von der Free Software Foundation getragen, die neben Software auch die GNU GPL weiterentwickelt.

**GNU GPL, GNU General Public License** – Von der Free Software Foundation betreute und weiterentwickelte Lizenz für freie Software. Alle Programme, die aus unter GNU GPL lizenzierten Programmen entwickelt werden, müssen demnach ebenfalls unter GNU GPL lizenziert werden. Eine vergleichbare Lizenz der Free Software Foundation für Textdokumente ist die GNU FDL.

**GNU/Linux** – Siehe Linux.

**Immaterialgüter** – Juristisch alle nicht-materiellen Gegenstände wie Ideen, Konzepte, kreative Schöpfungen, Erfindungen, Marken und Muster, die als geistiges Eigentum geschützt werden können. Im weiteren Sinne jede Art von Information, die auf Datenträgern gespeichert werden kann – also Texte, Musik, Bilder, Filme, und Software. Im Gegensatz zu den meisten materiellen Gütern werden Immaterialgüter nicht verbraucht. Immaterialgüter gelten oft als öffentliche Güter.

**Linux** – Auch GNU/Linux. Das heute bekannteste freie Betriebssystem wurde erstmals 1991 eingesetzt, nachdem der Finne Linus Torvalds einen ebenfalls Linux genannten Betriebssystemkern („Kernel“) veröffentlichte, der zusammen mit anderen Bestandteilen des GNU-Projekts ein vollständiges Betriebssystem ergibt, weshalb man auch GNU/Linux statt Linux sagt. Der Linux-Kern steht seit 1992 unter der freien Lizenz GNU GPL und wird von ProgrammiererInnen auf der ganzen Welt weiterentwickelt.

**Lizenz** – Allgemein „Erlaubnis“. Bei Software und anderen urheberInnenrechtlich geschützten Werken vom/n UrheberIn über einen Lizenzvertrag eingeräumte Rechte, die Software bzw. das Werk auf bestimmte Weisen zu nutzen.

**Öffentliches Gut (auch Kollektivgut)** – Allgemein alle vom Staat angebotenen Güter und Dienstleistungen. Ökonomisch jene Güter, von deren Nutzung niemand ausgeschlossen werden kann, etwa Autobahnen oder saubere Luft.

**Open Content** – Englisch für freie Inhalte.

**Open Source, Open Source Software (OSS)** – Software, deren für Menschen lesbarer Quellcode frei zugänglich ist und deren Lizenz es erlaubt, dass sie frei weiterverbreitet, verändert und in veränderter Form weiterverbreitet wird. Als Geburtsstunde gilt das Jahr 1998. Zum gleichen Zeitpunkt wurde der Begriff von Eric Steven Raymond und anderen als Alternative zum Begriff freie Software eingeführt, weil dieser unvorteilhafte Assoziationen von „anarchisch“ oder „kostenlos“ weckte. Im selben Jahr gründete die Gruppe um Raymond die Open Source Initiative (OSI) und veröffentlichte die Open Source Definition. In der Folge kam es zu einem Namensstreit zwischen OSI und der Free Software Foundation, ob man nun freie oder Open Source Software sagen solle. Unterstützer freier Software kritisieren am Begriff Open Source, er beinhalte nur die Veröffentlichung des Quellcodes, nicht aber das Recht, diesen zu verändern und Veränderungen weiterzuverbreiten. Im Alltag haben sich Kürzel und Formulierungen wie FLOSS oder FOSS etabliert, die einfach beide Begriffe in einem nennen: Freie und Open Source-Software.

**Patch** – Deutsch „Flicken“. Ein kleines Stück Code soll einen Fehler in der Software „flicken“, bis dieser in der nächsten Version der Software sauber integriert wird. Viele Open Source-Programme entwickeln sich dadurch, das ProgrammiererInnen immer neue Patches für immer neue Funktionen oder Fehler zum bestehenden Quellcode des Programms hinzufügen.

**P2P, Peer-to-peer** – Deutsch etwa „von gleich zu gleich“: Kommunikation unter Gleichgestellten. Technisch meint P2P eine Software, über die Rechner im Internet gleichberechtigt untereinander Dateien anbieten und abrufen, also als Clients und Server agieren (zB eMule oder BitTorrent).

**Proprietär, proprietäre Software** – Proprietär bedeutet ursprünglich „eigen“ und juristisch „urheberInnenrechtlich geschützt“. Proprietäre Software ist Software, bei sich eine Person oder ein Unternehmen die exklusiven Rechte zur Untersuchung, Veränderung und Verbreitung der Software vorbehält und Nutzern – gegen Geld – Lizenzen, also genau festgelegte Nutzungsrechte einräumt. Dies wird technisch durchgesetzt, indem der Quellcode der Software nicht veröffentlicht wird, oder mittels DRM-Techniken. Bekanntestes Beispiel für proprietäre Software ist Microsoft Windows.

**Public Domain** – Wörtlich „öffentliche Zone“. Die Gesamtheit der von allen unbeschränkt nutzbaren Immaterialgüter (wie Texte, Musik oder Bilder), da sie niemandes geistiges Eigentum sind – zum Beispiel, weil ihr UrheberInnenrecht erloschen ist.

**Quellcode** – Auch Quelltext. Für Menschen lesbarer, in einer Programmiersprache geschriebener Text eines Computerprogramms.

**Raubkopie** – Ohne Lizenz der RechteinhaberIn erstellte Kopie eines urheberInnenrechtlich geschützten Werkes, die auch nicht von den Schranken des UrheberInnenrechts (wie dem Recht auf Privatkopien) gedeckt wird.

**Source code** – Englisch für Quellcode.

**Tauschbörse** – Üblicher Begriff für das Weitergeben von Daten („Filesharing“) über P2P-Systeme wie Napster, eDonkey oder BitTorrent, die es vielen Nutzern ermöglichen, Bilder, Musik, Software, Filme und andere Dateien im Internet für andere zum Herunterladen anzubieten und von anderen herunterzuladen.

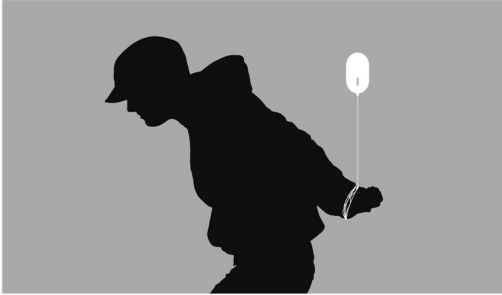
**Ubuntu** – Eine populäre freie Distribution des freien Betriebssystems Linux, also eine Zusammenstellung von Betriebssystem und weiteren Anwendungsprogrammen, die die vollwertige Benutzung eines PCs im Alltag ermöglichen.

**UrheberInnenrecht** – Ein geistiges Eigentumsrecht, das die ideellen und materiellen Interessen eines/r UrheberIn an seinen/ihren kreativen Leistungen schützt – das sind Literatur, Musik, Fotografien, Kunstwerke, Filme, aber auch Software –, solange diese originell genug sind, das heißt eine hinreichend eigenständige „persönlich geistige Schöpfung“ darstellen.

**Web 2.0** – 2004 vom Verlag und Konferenzorganisator O'Reilly Media geprägter Begriff für eine neue Generation von Techniken, Diensten und Nutzungsweisen des Internets. Ein Bestandteil des Web 2.0 ist, dass das Internet „sozial“ wird: Das Zusammenwirken und Zusammenarbeiten von Millionen Menschen in Wikis wie Wikipedia, Blogs und auf Webseiten wie flickr, YouTube oder eBay erzeugt demnach eine neue Qualität von Information, „kollektiver Intelligenz“ oder Interaktion (Commons-Based Peer Production), die es so innerhalb und außerhalb des Internets bis dahin nie gegeben habe.

**Wikipedia** – Laut Selbstdefinition „eine von ehrenamtlichen AutorInnen verfasste, mehrsprachige, freie Online-Enzyklopädie.“ Das Wort „Wikipedia“ setzt sich zusammen aus „Wiki“ und „Encyclopedia“ (englisch für „Enzyklopädie“). Wikis sind eine Internetsoftware, die es verschiedenen Nutzern ermöglicht, über ihren Internetbrowser sehr einfach gemeinsam Webseiten zu erstellen, bearbeiten und untereinander zu verlinken. Mit über sechs Millionen Artikeln in 250 Sprachen (Stand Januar 2007) gilt die Wikipedia als das weltweit erfolgreichste Beispiel für freie Inhalte.

Quelle: stark gekürzt von [www.bpd.de](http://www.bpd.de) – Open Source Glossar von Sebastian Detering



# KONGRESS FREIES WISSEN. FREIES LINZ.

28. APRIL 2007 AB 15.00 UHR

ALTES RATHAUS LINZ [WWW.WISSENSLÄNDE.AT](http://WWW.WISSENSLÄNDE.AT)

Eine gemeinsame Initiative für freies Wissen und freie Netze in Linz.

[www.sj-linz.at](http://www.sj-linz.at)



Ich möchte mehr Informationen über eure Projekte und Aktionen

.....  
Vorname, Nachname

.....  
Straße, Hausnummer

.....  
Postleitzahl, Ort

.....  
Telefonnummer

.....  
Emailadresse

.....  
Geburtsdatum

.....  
Beruf

.....  
Schule/Uni/Betrieb

Porto zahlt  
Empfängerin

An die  
Sozialistische Jugend Linz  
Kaisergasse 14a  
4020 Linz