

# Peer-Produktion und Peer-Governance der digitalen Commons

---

*Michel Bauwens*

In meinem Essay »The Political Economy of Peer Production« (Bauwens 2006) habe ich die commonsbasierte Peer-Produktion auf zwei verschiedene Arten definiert. Die erste orientiert sich an Nick Dyer-Whitefords Analyse, die Peer-Produktion in mehrere Phasen unterteilt. Dies sind:

- Inputphase: Ohne jemandes Erlaubnis zu bedürfen, finden sich Menschen zusammen, um gemeinsam Werte zu schaffen. Voraussetzung dafür ist der Zugang zu offenem und freiem »Rohmaterial«, das schon existiert oder erzeugt wird.
- Prozessphase: Menschen arbeiten außerhalb des Systems der Lohnabhängigkeit zusammen und leisten freiwillig Beiträge. Sie müssen Prinzipien der Kontrolle entwickeln, die Mitbestimmung garantieren und die potentiell gleichwertigen Beiträge, die Äquipotentialität, zu den Commons widerspiegeln.
- Outputphase: Commoners würden keine Beiträge leisten, wenn eine private Aneignung ihrer Tätigkeit möglich wäre. Daher werden neue Formen der freien Lizenzierung verwendet<sup>1</sup>, um allgemeine Verfügbarkeit zu garantieren und ein frei zugängliches Commons zu schaffen.

Die commonsbasierte Peer-Produktion kann aber auch als die gemeinsame Erzeugung von Werten definiert werden. Peer-Governance steuert diesen Vorgang, und Peer-Eigentum schützt die gemeinsam geschaffenen Werte vor privater Aneignung. »Äquipotentialität« meint die gleiche Freiheit, Gelegenheit und Fähigkeit aller Menschen, zu den Commons beizutragen, indem die zur Entwicklung der Commons erforderlichen Tätigkeiten mit den freiwilligen Beiträgen in Übereinstimmung gebracht werden. Dieser Prozess beruht auf einem System des stigmergischen Signalisierens,<sup>2</sup> das die freiwillige und schnelle Verteilung von Tätigkeiten

---

1 | Vergleiche unter anderem die Beiträge von Benjamin Mako Hill und Mike Linksvayer in diesem Buch (Anm. der Hg.).

2 | Stigmergie ist die Signalsprache der Ameisen und Bienen. Allgemeiner handelt es sich um hinweisbasierte Umweltmechanismen zur Koordination der Arbeit unabhängiger

erleichtert. Man könnte sagen, dass in der Peer-Produktion die »Arbeitsteilung« in ein System der »Aufgabenverteilung« umgewandelt wird.

Peer-Governance im engeren Sinne sollte für jene Aspekte von Peer-Produktion reserviert bleiben, die sich gänzlich außerhalb einer hierarchischen Zuordnung von Aufgaben befinden. Jene Bereiche also, in denen es keine Befehlsmechanismen gibt, die den Produktionsprozess direkt bestimmen. Peer-Governance kann dennoch verschiedene Arten von Hierarchien umfassen, beispielsweise Mechanismen der Qualitätssicherung, die am Ende des Produktionsprozesses erfolgen. Hierarchien aber, die verhindern, dass alle frei beitragen können, sind mit Peer-Produktion und Peer-Governance nicht vereinbar. Noch komplizierter wird die Sache dadurch, dass Peer-Produktion unter heutigen Bedingungen eine hybride Organisationsform ist, die mit der kapitalistischen Wirtschaft, innerhalb derer sie sich entwickelt, im gegenseitigen Abhängigkeitsverhältnis steht.

In der Praxis können wir die Entstehung einer dreigliedrigen Struktur bei gemeinsam organisierter Produktion beobachten. Im Mittelpunkt steht eine Community, die sowohl freiwillige Beitragende als auch bezahlte Angestellte umfasst, eine materielle Infrastruktur zur Kooperation besitzt und manchmal Koalitionen aus Unternehmen und Freien hervorbringt. Das heißt: Freiwillige und bezahlte Angestellte bringen Wissen, Programmcode und Entwürfe in den gemeinsamen Pool ein und sichern entstehende digitale Commons durch unterschiedliche freie Lizenzen rechtlich ab. Peer-Projekte sind erfolgreich, solange sie Freiwillige oder Unternehmen als Beitragende gewinnen können, die zur Verwendung alternativer Lizenzen bereit sind.

Im Allgemeinen werden Peer-Gemeinschaften durch Regeln und Normen bestimmt, die sich aus meritokratischen Idealen ergeben. Während meistens jede dazu befähigte Person Beiträge leisten kann, gibt es auch Mechanismen nachträglicher Qualitätskontrolle, die aufgrund meritokratischer Kriterien durch einzelne oder ganze Gruppen durchgeführt wird. Dies wird manchmal als »Maintainer«-Modell des Managements bezeichnet. Die genauen Regeln können kompliziert sein und wiederum bestimmte Hierarchien erzeugen, wie etwa die der »Admins« und Editoren in der Wikipedia. Diese Art der Governance ist jedoch kein klassischer, auf Knappheit beruhender Allokationsmechanismus, wie er Märkte, Bürokrationen und sogar Demokratien dominiert, da Beiträge (Code, Text, Entwürfe usw.) allgemein als nichtrival<sup>3</sup> und in Fülle vorhanden gelten. Jeder kann beitragen, aber bestimmte Entscheidungen müssen getroffen werden, um das Endprodukt zusammenzustellen und in einer bestimmten Form herauszugeben. Dies kann als ein zwangsfreier Produktionsprozess mit starken »pluri-archischen« Elementen betrachtet werden. Er beinhaltet die Möglichkeit, die Kooperation einzustellen oder zu »forken« (enttäuschte Teilnehmer verlassen das Projekt und führen es selbstständig weiter), und er ermöglicht zugleich wirkungsvolle, nachträgliche Kontrollmechanismen, die die zuverlässige Produktqualität sicherstellen.

---

Akteure. Siehe für eine detaillierte Erläuterung: <http://p2pfoundation.net/Stigmergy> (Zugriff am 23.09.2011).

**3** | Zum Begriff der Rivalität siehe den Beitrag von Silke Helfrich ab S. 85 in diesem Band (Anm. der Hg.).

Der zweite Aspekt der dreigliedrigen Struktur von Peer-Produktionsgemeinschaften, die materielle Infrastruktur der Kooperation, ist manchmal kostspielig und erfordert erhebliche Investitionen. Man denke etwa an die Kosten, die der Betrieb der Wikipedia-Server verursacht. Im Allgemeinen gründen Peer-Communities daher »gemeinnützige« Gesellschaften oder Vereine, die unter anderem die Infrastruktur verwalten und dafür Spenden sammeln. Diese Organisationen wählen meist die Rechtsform des gemeinnützigen Vereins und sind überwiegend demokratisch organisiert. Es gibt Wahlen, Auslosungs-, Rotationsverfahren und andere Methoden. Solche Vereinigungen sind nutzenorientiert in dem Sinn, dass sie für die Commons und eine Gemeinschaft von Beitragenden tätig sind, aber sie üben keine Kontrolle über den Produktionsprozess aus.

Der dritte Aspekt commonsbasierter Peer-Produktion sind Koalitionen aus Unternehmen und Freien, die entweder ihre Dienste und Arbeitszeit verkaufen oder zusätzlichen Wert schaffen, der auf dem Markt in Geld umgesetzt werden kann. Diese Unternehmen sind wichtig für die Reproduktion der Commons und der Commons, da sie viele Beitragende bezahlen und gemeinnützige Vereine finanzieren können.

Unter heutigen Bedingungen sind viele commonsbasierte Peer-Projekte in das herrschende kapitalistische Wirtschaftssystem eingebunden. Dies hat zu einer fragilen gegenseitigen Abhängigkeit geführt: Die Communities benötigen das Kapital und die Lohnzahlungen der Unternehmen, während diese sich einen Teil der Produkte der gesellschaftlichen Kooperation aneignen und verkaufen (müssen).<sup>4</sup> Diese Hybridform der wirtschaftlichen Zusammenarbeit wirft Fragen für die Peer-Governance auf:

- Wie kann die Community ihre unabhängigen Prozesse, Regeln und Werte erhalten, wenn ein beträchtlicher Teil der Beitragenden von Unternehmen bezahlt wird? In der Praxis führt dies mitunter dazu, dass Open-Source-Communities von einzelnen Unternehmen dominiert werden, was sie als echte Common(er)s disqualifiziert. Andererseits kann es vorkommen, dass Unternehmen sich an die Regeln und Werte einer Community anpassen. Als Beispiel sei hier die respektvolle Beziehung genannt, die IBM zur GNU/Linux-Community unterhält.
- Wie können die gemeinnützigen Organisationen ihre Unabhängigkeit und demokratischen Abläufe bewahren, wenn sie von Unternehmen mitfinanziert werden? In der Praxis beschränken viele Vereine, so etwa die Linux Foundation, die Beteiligung einzelner Unternehmen, um deren Dominanz zu verhindern.

Peer-Governance wirft also viele Fragen der Machtverteilung auf. Sie bringt eine neue Art des (Klassen?-)»Kampfes« zwischen peer-produzierenden Communities und Commons einerseits und Unternehmen und kommerziellen Akteuren andererseits hervor. Doch auch im besten Fall der Peer-Produktion gibt es viele »in-

**4 |** Es geht mir hier nicht um die strukturellen Bedingungen von kommerziellen sozialen Netzwerken wie Facebook oder Crowdsourcing-Plattformen, bei denen Selbständige für den Markt produzieren. Vergleiche dazu auch den Beitrag von Benjamin Mako Hill in diesem Buch (Anm. der Hg.).

terne« Spannungen zwischen den neuartigen meritokratischen Hierarchien, die sich in den Communitys selbst herausgebildet haben. Für solche Probleme gibt es die unterschiedlichsten Lösungen, doch Demokratie und Pluri-archismus sind nie einfach gegeben. Ihre Bewahrung bleibt stets eine gesellschaftliche Herausforderung.

Wichtig und zu einem gewissen Grad geschichtlich neu ist, dass äquipotentielle Kooperationsmechanismen, die auch jenseits des lokalen Levels funktionieren, immer bedeutender werden. Dazu gehört die Möglichkeit stigmergischer, horizontaler Kommunikation einer großen Anzahl von Menschen untereinander, die rechtliche Absicherung der Commons durch offene Lizenzen und die Möglichkeit, Projekte zu forken. Verglichen mit den fast schon feudalen Strukturen in privaten, auf Lohnabhängigkeit beruhenden Unternehmen, sind dies vielversprechende Bedingungen für die demokratische Kontrolle von Produktionsprozessen.

Deshalb sollten wir uns für Alternativen einsetzen, die die Peer-Produktion von einer allzu großen Abhängigkeit von der kapitalistischen Wirtschaft befreien. Um zu vermeiden, dass Commons und Peer-Produktion von den Forderungen der Kapitalakkumulation für ihre eigene gesellschaftliche Reproduktion abhängig sind, müssen wir bessere Möglichkeiten finden, um die Selbständigkeit der Peer-Produktion zu verteidigen.<sup>5</sup> Zudem gilt es, eine autonome »Zirkulation der Commons« in Gang zu bringen, die jene sozialen Praktiken fördert, die dieses Produktionsparadigma gerade beleben und wertvoll machen.

Die Commoners sollten deshalb selbst eine neue Art gemeinnütziger Organisation schaffen, die auf dem Markt operiert. Eine solche Organisationsform würde Commoners als Mitglieder haben und deren Interessen sowie den Commons oberste Priorität einräumen. Dabei würde sie die Profitmechanismen ihren sozialen Zielen unterordnen. Solche Peer-Organisationen könnten durch gegenseitige Unterstützung und Zusammenarbeit eine Gegenökonomie schaffen und einer neuen Logik des Produzierens zum Durchbruch verhelfen, die die Abhängigkeit von Kapital überwindet. Für solche Organisationseinheiten wurde der Name »Phyles« vorgeschlagen<sup>6</sup>, und für ihren Betrieb sind spezielle Lizenzen entwickelt worden,<sup>7</sup> deren Logik darin besteht, die freie Nutzung der Commons auf diejenigen zu beschränken, die ihrerseits etwas beitragen, und profitorientierte Unternehmen für die Nutzung bezahlen zu lassen. Auf diese Weise wird verhindert, dass Wert aus den Commons zum Kapital abfließt. Vielleicht ist das ein geeigneter Mechanismus, um die Selbständigkeit der Commons zu stärken.

**5** | Ideen dafür finden sich im Beitrag von Philippe Aigrain in diesem Buch (Anm. der Hg.).

**6** | Siehe unter: <http://p2pfoundation.net/Phyles> (Zugriff am 24.09.2011).

**7** | Siehe unter: [http://p2pfoundation.net/Peer\\_Production\\_License](http://p2pfoundation.net/Peer_Production_License) (Zugriff am 24.09.2011).

## Literatur

Bauwens, Michel (2006): »The Political Economy of Peer Production«, in: *CTheory*, 02.10.2006, online unter: <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=499> (Zugriff am 15.02.2012).

**Michel Bauwens** (Belgien/Thailand) ist Gründer der P2P Foundation, einem weltweiten kollaborativen Forschungsnetzwerk über Peer-Produktion, und Mitbegründer der Commons Strategies Group. Er lebt in Chiang Mai/Thailand und ist zurzeit Primavera Research Fellow an der Universität zu Amsterdam.