

# Die Commons der Zukunft

## Bausteine für eine commonsbasierte Gesellschaft

Von Christian Siefkes

Aus: Silke Helfrich und Heinrich-Böll-Stiftung (Hrsg.): *Wem gehört die Welt? Zur Wiederentdeckung der Gemeingüter*. oekom, München 2009, S. 208-215.

Lizenz: Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/>).

## Die Gemeingüter der Vergangenheit

An vielen Orten und zu vielen Zeiten basierte die gesellschaftlich übliche Produktionsweise auf einem Pool von Ressourcen, die von einer Gruppe gemeinsam genutzt und verwaltet wurden. Gemäß Regeln, die sich die Gemeinschaft selbst gegeben hatte. In vielen Gesellschaften waren Wasser, Luft, Wälder und Land traditioneller Bestandteil der Gemeingüter. Sie wurden von größeren oder kleineren Gruppen von Menschen genutzt, konnten aber niemals Privateigentum im modernen Sinne des Wortes werden, also mit umfangreichen, den Privateigentümern gewährten Exklusivrechten.<sup>1</sup>

Beispielsweise wurde im Mittelalter ein Großteil der europäischen Landwirtschaft als System offener Felder organisiert. Jedes Dorf verfügte über mehrere große, frei zugängliche Felder, die von den Familien des Dorfs bebaut wurden. Jede Familie bekam nach dem Zufallsprinzip mehrere Streifen Land zugewiesen, die sie für ihren eigenen Bedarf bebaute. Der Vergabeprozess wurde regelmäßig wiederholt, um zu vermeiden, dass eine Familie nur gute oder nur schlechte Ländereien erhielt. Die schweren Pflüge und die Ochsen, die sie zogen, wurden häufig von mehreren Familien geteilt. Das Vieh aller Familien graste auf gemeinsamem Weideland.

Im Gegensatz zu dem von Garrett Hardin in seinem Artikel zur »Tragedy of the Commons« verbreiteten Mythos waren die Gemeingüter keineswegs völlig unregulierte Ressourcen, die von allen nach Belieben ge- und missbraucht werden konnten. Es gab vielmehr von der Gemeinschaft festgelegte Nutzungsregeln, die vor Übernutzung oder privater Aneignung dieser Ressourcen schützten. Der spätere Niedergang der Commons war Ergebnis eines systematischen Einhegungsprozesses: die Dorfbewohner wurden vertrieben und ihre zuvor gemeinsam genutzten Ressourcen privatisiert. Die Commons brachen nicht einfach zusammen – sie wurden »gestohlen«.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> On the Commons Fellows: State of the Commons. 2006, <http://onthecommons.org/content.php?id=1548>.

<sup>2</sup> Vgl. John Hepburn: »Die Rückeroberung von Allmenden – von alten und von neuen«. *ZNet*, 2005, <http://zmag.de/artikel/Die-Rueckeroberung-von-Allmenden-von-alten-und-von-neuen>. Und: Wikipedia: »Enclosure«. Zuletzt geändert am 18.9.2008, <http://en.wikipedia.org/wiki/Enclosure>. Sowie: Wikipedia: »Open Field System«. Zuletzt geändert am 14.9.2008, [http://en.wikipedia.org/wiki/Open\\_field\\_system](http://en.wikipedia.org/wiki/Open_field_system).

## Die Gemeingüter der Gegenwart

In vielen Teilen der Welt sind solche gemeinsam genutzten traditionellen (meist natürlichen) Ressourcen noch immer ein wesentliches Fundament der Gesellschaft. Gleichzeitig entstehen zahlreiche neue Gemeinschaften (»communities«), deren Praktiken auf dem gemeinsamen Ziel beruhen, Gemeingüter aufzubauen und bzw. oder zu bewahren. Die Freie-Software-Community zum Beispiel hat einen Pool geschaffen, der Hunderttausende von Software-Programmen umfasst, die jeder nach Belieben verwenden, anpassen und (in originaler oder angepasster Form) weitergeben kann, sofern er sich an die für freie Software definierten Regeln hält. Diese Regeln haben im Wesentlichen ein doppeltes Ziel: einerseits jene schützen, die ein Gemeingut erschaffen (indem sie Haftung ausschließen und verhindern, dass jemand in irreführender Weise als Autorin oder Autor genannt oder vergessen wird); andererseits das Gemeingut selbst schützen – vor privater Aneignung. Dabei gibt es zwei zentrale Ansätze. In der schwächeren Variante wird Software unter einer Lizenz freigegeben, die sicherstellt, dass die Software selbst für immer Gemeingut bleibt (selbst wenn ihre Urheber sie später lieber privatisieren würden), ohne aber diesen Schutz auch auf abgeleitete Werke (Bearbeitungen oder Erweiterungen der Software) auszudehnen. Die stärkere Variante – »Copyleft« genannt – bietet dagegen einen umfassenderen Schutz, indem sie fordert, dass auch beliebige abgeleitete Werke unter derselben Lizenz veröffentlicht werden (sofern sie überhaupt veröffentlicht werden). Somit stellt sie sicher, dass auch alle Bearbeitungen und Erweiterungen Teil der Gemeingüter werden. Die schwächere Variante stellt demnach immerhin sicher, dass diese Commons in vollem Umfang erhalten bleiben; die stärkere Variante fördert darüber hinaus ihre Erweiterung.

Neben der in den 1980er Jahren entstandenen Freien-Software-Community ist um das Jahr 2000 herum eine Freie-Kultur-Community entstanden, deren Anliegen die Schaffung und Verbreitung freier Inhalte (Texte, Musik, Filme und mehr) ist. Das bislang eindrucksvollste Ergebnis dieser Community ist Wikipedia – die freie Enzyklopädie, die jede/r erweitern kann und deren deutsche Ausgabe nach gut siebenjähriger Existenz bereits fast eine Million Artikel umfasst. Wie bei freier Software sind auch in der Freien-Kultur-Community starke und schwache Formen des Schutzes ihrer Gemeingüter üblich, wobei für beide Varianten oft Creative-Commons-Lizenzen verwendet werden.<sup>3</sup>

Es gibt noch viele verwandte Communities, die ein selbstproduziertes oder -organisiertes Gemeingut teilen und bewahren. So ist es Anliegen der Open-Access-Community, durch die Schaffung von freiem Zugang zu wissenschaftlichen Veröffentlichungen und Experimentaldaten das wissenschaftliche Wissen wieder in das Gemeingut zu verwandeln, das es traditionell war. Freie Funknetze sind selbstorganisierte Computernetzwerke, die freien Datenverkehr zwischen Computern ermöglichen und freie Zugangspunkte ins Internet zur Verfügung stellen. Interkulturelle Gärten (»community gardens«) sind kleine selbstverwaltete Gemeingüter, die an vielen Orten der Welt, meist in städtischen Umgebungen, entstanden sind. Diese Gärten bedeuten den Menschen, die sie hegen oder besuchen, eine Verbindung zur Natur und zu einer lebendigen Gemeinschaft. Die Mitglieder der BookCrossing-Gemeinde lassen Bücher, die sie nicht mehr

---

<sup>3</sup> Siehe zu Creative-Commons-Lizenzen ausführlich auch den Beitrag von Maracke und Weitzmann in diesem Band.

brauchen, weiter »wandern«, gemäß der Idee, dass Bücher geschrieben wurden, um gelesen zu werden und nicht in Regalen zu verstauben. Dies sind nur einige konkrete Ausdrucksformen eines Phänomens, welches der Rechtsprofessor und Mitautor dieses Bandes, Yochai Benkler, mit dem Begriff »commonsbasierte Peer-Produktion« beschrieb.<sup>4</sup>

## Die Gemeingüter der Zukunft

Sind diese neuen commonsbasierten Gemeinschaften nur ein Modetrend, oder sind sie Anzeichen einer ernstzunehmenden neuen Entwicklung? Zeichnet sich womöglich ein Paradigmenwechsel ab? Hin zu einer Produktionsweise, die mehr und mehr auf Commons, auf Gemeingütern, aufbaut statt auf den Austausch von privatwirtschaftlich produzierten Gütern auf dem Markt? Meiner Ansicht nach gibt es tatsächlich Indizien für einen solchen Paradigmenwechsel.

Eine commonsbasierte Produktionsweise wird – so ist anzunehmen – den Commons der Gegenwart mehr ähneln als denen der Vergangenheit. Die weltweite Zusammenarbeit und Koordination per Internet spielt dabei eine zentrale Rolle. Automatisierung und der Einsatz moderner Technologien gestalten die Produktion zunehmend einfacher und flexibler. Ochsen, die Pflüge ziehen, sind nicht zu erwarten.

Es gibt jedoch Merkmale, die die Commons der Vergangenheit mit denen der Gegenwart gemein haben. Zum einen brauchen Gemeingüter hinreichend starke Gemeinschaften, die sie aufbauen, unterhalten und bewahren. Sonst drohen Verfall oder Privatisierung. Zum anderen machen diese Gemeinschaften ihre eigenen Regeln, die dem Schutz und der Stärkung der Commons dienen (die Konventionen der mittelalterlichen offenen Felder, die der Gemeinden des Amazonas<sup>5</sup> oder die Lizenzen für freie Software sind Beispiele für solche Regeln). Beide Merkmale finden sich bei allen erfolgreichen Gemeingütern – sie scheinen Voraussetzung dafür, dass Commons gedeihen. Auch eine künftige commonsbasierte Gesellschaft findet daher in einer Vielzahl von Gemeinschaften ihren Ausgangspunkt, die ihre eigenen Regeln entwerfen und entwickeln, um Gemeingüter zu schaffen, zu bewahren und zu nutzen.

In einer solchen Gesellschaft wird – nach diesem Ansatz – die Produktion auf Gemeingütern aufbauen. Dies ernst zu nehmen bedeutet, dass die für jegliche Produktion benötigten Ressourcen sowie die aus diesen Ressourcen und der Arbeit geschaffenen Güter wiederum in einen Pool von Gemeingütern fließen und dass die von den Menschen genutzten oder verbrauchten Güter weitgehend aus diesem Pool kommen werden. Ein solcher Gemeingüterpool wird nicht von allein entstehen und erhalten bleiben. Er braucht (wie alle Commons) Menschen, die sich um ihn kümmern. Eine commonsba-

---

<sup>4</sup> Englisch: *commons-based peer production*, wobei das BookCrossing-Beispiel eher die Distribution als die Produktion betrifft. Siehe dazu den Beitrag von Benkler in diesem Band sowie sein Buch *The Wealth of Networks*, New Haven 2006, [http://cyber.law.harvard.edu/wealth\\_of\\_networks/](http://cyber.law.harvard.edu/wealth_of_networks/). Ein knapper Überblick darüber, was die Gemeingüter der Vergangenheit und die der Gegenwart ausmacht und was beide gemeinsam haben, findet sich unter anderem bei Jonathan Rowe: »Die Gemeinschaftsgüter als Parallelwirtschaft«. In: *Zur Lage der Welt 2008*. Hrsg. vom Worldwatch Institut, der Heinrich-Böll-Stiftung und Germanwatch. Münster 2008, S. 239-260.

<sup>5</sup> Siehe dazu den Beitrag von Leroy in diesem Band.

sierte Produktionsweise setzt daher voraus, dass die Menschen eine Vereinbarung eingehen, sich gegenseitig dabei zu unterstützen, die Bedürfnisse aller zu befriedigen.

Die Mitglieder einer solchen commonsbasierten Gesellschaft werden herausfinden müssen, wie sie diese gemeinsame Aufgabe am besten meistern können – welche Regelungen und Vereinbarungen am besten geeignet sind, damit der Gemeingüterpool nach Möglichkeit groß und vielfältig genug wird, um die Bedürfnisse aller befriedigen zu können. In meinem Buch *Beitragen statt tauschen* gibt es dazu eine Reihe von Überlegungen.<sup>6</sup> Dabei geht es nicht darum, die tatsächlichen Spielregeln einer solchen Gesellschaft vorauszusagen, die ohnehin stark variieren werden. Je nach Ort und Zeit entstehen unterschiedliche Lösungen, weil die commonsbasierten Gemeinschaften der Zukunft – genau wie die der Vergangenheit und der Gegenwart – jeweils die für sie geeignetsten Regelungen finden werden. Es geht lediglich darum zu zeigen, dass es *möglich* ist, Spielregeln für die commonsbasierte Produktion in allen Lebensbereichen zu finden. Commonsbasierte Peer-Produktion wird kein Nischendasein fristen. Sie funktioniert nicht nur für freie Software und die Wikipedia.

Welche allgemeinen Grundsätze können wir von einer auf Gemeingütern basierenden Produktionsweise erwarten?<sup>7</sup>

*Alle können nach Belieben geben.* Dies erleben wir bereits bei freier Software und verwandten Ansätzen: Menschen übernehmen aus eigener Entscheidung bestimmte Aufgaben, die ihnen wichtig sind oder die sie gerne machen. Aktivitäten, die Menschen besonders gerne machen, sind oft genug auch die, die sie besonders gut machen. Das heißt natürlich nicht, dass jeder Beitrag akzeptiert werden muss (genauso wenig wie bei freier Software): Nicht ob ich mich selbst für einen Doktor halte, ist entscheidend, sondern ob die Menschen mir genug Vertrauen schenken, um sich von mir operieren zu lassen.

*Etwas von den Gemeingütern nehmen kann man nur als Besitz* (den man nutzen kann), *nicht als Eigentum* (das man nach Belieben verkaufen oder vermarkten kann). Der Unterschied zwischen Besitz und Eigentum ist einfach: Die von mir gemietete Wohnung ist mein Besitz (da ich sie nutze), aber das Eigentum meines Vermieters (da ihm die Wohnung gehört und er sie verkaufen kann). Gemeingüter können häufig Besitz werden, aber niemals Eigentum. So gingen Streifen der mittelalterlichen offenen Felder jeweils für eine bestimmte Zeit in den Besitz der Familie über, die sie bebaute. Ebenso können alle Menschen freie Software in den Besitz nehmen (indem sie sie herunterladen und verwenden), aber niemand (auch nicht diejenigen, die sie geschrieben haben) verfügt über uneingeschränkte Eigentumsrechte an der Software (die Urheber/innen können die Software nicht mehr exklusiv an eine Firma verkaufen oder lizenzieren, da sie sie bereits in den Gemeinpool gegeben haben).

Dass Güter Besitz, aber kein Eigentum werden können, ändert auch die Ziele der Produktion selbst. Im Kapitalismus wird im Allgemeinen aus Profitgründen produziert, aber ohne Eigentum gibt es auch keinen Profit. In der Sphäre der Gemeingüter muss es somit andere Gründe geben, etwas zu produzieren: Menschen beteiligen sich zum Beispiel an der Produktion eines Gutes, das sie selbst gern hätten; sie übernehmen bestimmte Aufgaben, weil sie sie gerne machen; oder sie beteiligen sich, um der

---

<sup>6</sup> Christian Siefkes: *Beitragen statt tauschen*. Neu-Ulm 2008.

<sup>7</sup> Zu detaillierten Erläuterungen siehe: ebd.

Gemeinschaft etwas zurückzugeben. In der Sphäre der Gemeingüter existieren vielfältige Gründe für produktive Tätigkeit – auch ohne Profit.

*Alle können Gemeingüter in Besitz nehmen, solange sie damit niemandem etwas wegnehmen.* Dies sehen wir bei den Commons der Gegenwart: Alle können sich Informationsgüter wie Software und Inhalte nach Belieben nehmen (unabhängig davon, ob sie anderen etwas zurückgeben), denn sie nehmen damit niemand etwas weg. Wer sich für eine Software interessiert, kann sie einfach kopieren und benutzen, unabhängig davon was andere machen. Dieses Prinzip funktioniert für alle Güter, die praktisch kostenlos kopiert werden können.

*Wenn Nehmen zum Wegnehmen zu werden droht, ist es am besten, so viel zu produzieren, dass alle Bedürfnisse befriedigt werden können.* Wenn etwas nicht frei kopiert werden kann, braucht es soziale Vereinbarungen, um seine Nutzung zu regeln. Wenn beispielsweise nur ein Fahrrad verfügbar ist, es aber zwei Leute gibt, die es benutzen wollen – dann ist niemand zur exklusiven Nutzung berechtigt, da er es so anderen wegnehmen würde. Doch da Fahrräder und andere Güter nicht einfach »da sind«, sondern produziert werden, muss das nicht unbedingt ein Problem sein: Vielleicht kann man das fragliche Gut in hinreichender Menge produzieren, um alle individuellen Bedürfnisse zu befriedigen (im Beispiel würde noch ein zweites Fahrrad benötigt). Die commonsbasierte Gemeinschaft wird sich dieser organisatorischen Herausforderung stellen müssen: Sie muss versuchen, die Produktion so zu organisieren, dass – mit Rücksicht auf die verfügbaren natürlichen Ressourcen – genügend Güter vorhanden sind, so dass niemand anderen etwas wegnehmen muss.

Wie könnte das praktisch funktionieren? Jede Produktion erfordert Aufwand (Zeit, die Menschen damit verbringen, die benötigten Güter wie z.B. Fahrräder herzustellen). Dieser Aufwand muss auf die eine oder andere Weise geteilt werden. Es ist durchaus denkbar, dass sich der nötige Aufwand mehr oder weniger spontan aufteilt, wenn alle aus eigener Entscheidung Aufgaben übernehmen, die ihnen zusagen, und sich diesen Aufgaben jeweils solange widmen, wie sie es für angemessen halten. Wenn das nicht ausreicht – wenn also Aufwand übrig bleibt, der nicht spontan übernommen wird, sind explizitere Vereinbarungen vonnöten, beispielsweise indem man Nehmen und Geben koppelt. Ich schlage zwei wesentliche Varianten einer solchen Kopplung vor. Die erste nenne ich »Flatrate-Modell«: Jede/r trägt ungefähr gleichviel Aufwand bei, unabhängig davon, wie viel oder wie wenig man sich nimmt. Die Alternative ist die proportionale Aufteilung nach Produktionsaufwand: Jede/r trägt ungefähr so viel Aufwand bei, wie für die Produktion der von ihr/ihm gewünschten Güter nötig ist (»wer viel nimmt, muss auch viel geben«). Details und Modifikationen ergeben sich automatisch aus der Logik der commonsbasierten Peer-Produktion – beispielsweise dass diejenigen, die keinen Aufwand beitragen können, auch keinen beitragen müssen, da es Ziel der Aufwandsteilung ist sicherzustellen, dass genug für alle produziert wird, ohne aber irgendjemanden auszuschließen. In Abhängigkeit von den Zielen und Organisationsformen der jeweiligen Gemeinschaft und den Ressourcen, um die es geht, wird es zweifellos noch andere Ansätze zur Aufteilung von Aufwand geben.

Wenn Aufwand aufgeteilt wird, wird es voraussichtlich einige Dinge geben, die (fast) niemand machen will – etwa weil sie lästig, schmutzig, gefährlich oder einfach nur langweilig sind. Commonsbasierte Gemeinschaften werden sich etwas einfallen lassen müs-

sen, um auch solche Aufgaben erfolgreich aufzuteilen. Eine Möglichkeit besteht darin, solche Aufgaben »höher zu gewichten«, indem man die kürzere Zeit, die jemand mit solch einer Aufgabe verbringt, als einer längeren Zeit entsprechend betrachtet, die anderen Aufgaben gewidmet ist. Wenn ich mich zwischen zwanzig Stunden Programmieren oder fünf Stunden Müllabfuhr entscheiden muss, spricht einiges für die Müllabfuhr, auch wenn ich dafür eigentlich weniger motiviert bin.

*Die zweitbeste Lösung besteht darin, nur begrenzt verfügbare Güter auf faire Weise zu verteilen.* Wenn es unmöglich ist, ein Gut in hinreichender Menge zu produzieren, um alle Bedürfnisse zu befriedigen, braucht es eine von möglichst allen Mitgliedern der Gemeinschaft akzeptierte Lösung, um zu entscheiden, wer Vorrang erhält. Ich schlage das Versteigern von Gütern als Lösungsweg vor: Wer bereit ist, am meisten Aufwand beizutragen, um das fragliche Gut nutzen zu dürfen, erhält es. Wer mehr Aufwand beiträgt, leistet aber nicht nur Besonderes, um das gewünschte Gut zu erhalten, sondern erleichtert auch allen anderen das Leben, da der zur Bewahrung und Reproduktion des gemeinsamen Pools nötige Aufwand unter allen Beteiligten *aufgeteilt* wird. Wenn ich also mehr beitrage, müssen alle anderen etwas weniger beitragen, da der Gesamtaufwand gleich bleibt. Versteigerungen können auch zur Zuteilung natürlicher Ressourcen genutzt werden, die nicht in hinreichendem Umfang für alle zur Verfügung stehen<sup>8</sup>; während andere (in ausreichendem Umfang verfügbare) Ressourcen einfach frei genutzt werden können. Die Ressource selbst muss im Allgemeinen aber erhalten bleiben – das Recht zur Nutzung bedeutet kein Recht zum Verbrauch.<sup>9</sup>

Auch hier sind zweifellos andere Lösungen möglich. Beispielsweise könnte sich eine Gemeinschaft darum bemühen, Bedürfnisse gemäß ihrer Dringlichkeit zu befriedigen, oder sie könnte darauf vertrauen, dass die Betroffenen sich selbst einigen. Commonsbasierte Gemeinschaften werden stets selbst herausfinden müssen, welcher Ansatz ihnen am meisten entspricht – eine Kombination mehrerer Varianten ist dabei wahrscheinlich.

*Für die Zusammenarbeit können sowohl gemeinsame Interessen wie auch räumliche Nähe entscheidend sein. Unterschiedliche Zusammenschlüsse werden je nach Bedarf ineinander verschachtelt und miteinander verzahnt sein.* Vermutlich wird es zahlreiche commonsbasierte Gemeinschaften in aller Welt geben, in denen sich die Einwohner einer bestimmten Gegend zusammenschließen, um die Gemeingüter ihres Gebiets zu gestalten und zu verwalten. Diese regionalen Gemeinschaften werden nach Bedarf miteinander kooperieren, wenn es um die Organisation von Aktivitäten, für die einzelne Gruppen zu klein sind, oder um die Nutzung und Aufteilung ungleich verteilter Ressourcen geht. Neben solchen regionalen Gemeinschaften wird es auch Projekte geben, die sich die Produktion bestimmter Güter vornehmen und dafür Menschen versammeln, die sich für die Produktion dieses Guts interessieren und zur Zusammenarbeit bereit sind.<sup>10</sup>

In Anlehnung an die Praktiken der heutigen und früheren commonsbasierten Communities können wir annehmen, dass die regionalen Gemeinschaften und Projekte je-

---

<sup>8</sup> Zur zentralen Bedeutung des Instruments »Versteigerung« (allerdings in einem anderen Kontext) vergleiche den Beitrag von Barnes und Haas in diesem Band.

<sup>9</sup> Vergleiche zu Nutzungsrechten auch die Beiträge von Lerch und Duchrow in diesem Band.

<sup>10</sup> Die Rede von »Projekten« generalisiert den Sprachgebrauch der Freien-Software-Community: »Freie-Software-Projekt« – so wird jeweils die Gruppe von Menschen bezeichnet, die sich um Entwurf, Implementierung und Erprobung eines bestimmten freien Software-Programms kümmert.

weils selbst die Regeln und Organisationsformen finden werden, die für sie am geeignetsten sind, und dass es je nach Bedarf Zusammenarbeit und Absprachen zwischen den Gemeinschaften und Projekten geben wird.

*Peer-Produktion vollzieht sich zwischen Menschen, die auf gleichberechtigter Basis (als »Peers«) zusammenarbeiten.* Wenn Yochai Benkler von »commonsbasierter Peer-Produktion« spricht, dann bedeutet das, dass es in den von ihm beschriebenen Projekten keine Befehlsstrukturen gibt: niemand kann anderen befehlen, etwas zu tun, und niemand ist gezwungen, die Anweisungen anderer auszuführen. Das bedeutet nicht, dass es keine Strukturen gäbe – im Gegenteil, für gewöhnlich gibt es »Maintainer« oder »Maintainerinnen«, die das Projekt auf Kurs halten und beispielsweise darüber entscheiden, welche Beiträge angenommen und welche abgelehnt werden. Ein Maintainer kann die Projektmitglieder zwar daran hindern, Dinge zu tun, die seiner Meinung nach dem Projekt schaden würden (und sie im Falle eines Verstoßes gegebenenfalls ausschließen), doch er kann niemanden dazu zwingen, etwas zu tun. Das Mittel der Wahl ist, die Projektbeteiligten davon zu überzeugen, dass eine bestimmte Aktivität sinnvoll ist. Zudem ist niemand gezwungen, die bestehenden Strukturen so zu akzeptieren, wie sie sind. Wenn Teilnehmerinnen und Teilnehmer eines Projekts mit bestimmten Aspekten unzufrieden sind, können sie versuchen, die anderen davon zu überzeugen, sie zu verändern. Einen letzten Ausweg bietet der »fork«, das heißt die Abspaltung und Organisation eines eigenen Projekts.

Commonsbasierte Gesellschaften sind jahrhundertlang erfolgreich gewesen, bis sie dem Einhegungsprozess zum Opfer fielen, der die Durchsetzung des Kapitalismus begleitete. Ein Prozess, der sich in manchen Weltgegenden noch heute in seiner ursprünglichen Form (der Privatisierung des Landes) vollzieht und der weltweit auf immer neue Bereiche des Wissens und des Lebens übergreift. Zugleich hat der Kapitalismus aber auch die modernen Technologien hervorgebracht, die zur Grundlage einer neuen Generation von Gemeingütern geworden sind. Die Renaissance der Gemeingüter ist in vollem Gange, und es gibt keine Anzeichen dafür, dass dieser Prozess demnächst zum Stillstand kommen könnte. Auch wenn eine künftige commonsbasierte Gesellschaft, für die Nick Dyer-Witheford den Begriff »Commonismus«<sup>11</sup> vorgeschlagen hat, noch einige Generationen auf sich warten lassen mag – der Weg dorthin zeichnet sich schon ab.

---

<sup>11</sup> Nick Dyer-Witheford: »Commonism«. *Turbulence* 1, 2007, <http://turbulence.org.uk/turbulence-1/commonism/>.