

Commons

KURZDEFINITION

M1 Commons

- 1 Commons sind keine leblosen Güter, wie der Begriff »Gemeingüter« suggeriert, sondern lebendige soziale Prozesse, die sich immer wieder neu herstellen (müssen). [...] Man kann Commons nicht passiv vorfinden, sondern nur aktiv herstellen. Beispiel Atmosphäre: Das Vorgefundene ist eine derzeit weitgehend frei verfügbare Ressource, die gnadenlos übernutzt wird. Kein Common. [...] Daher drehen sich alle Bemühungen, die (welt-)gemeinschaftliche Nutzung der Atmosphäre zu regeln, darum, diese überhaupt erst zu einem »uns Gemeinsamen« – zu einem Common – zu machen.
- 25 Klar ist also, dass im Kern nicht von Dingen die Rede ist, wenn wir von Commons reden, sondern von der Fülle unserer Möglichkeiten und Schwierigkeiten, mit dem, was niemandem allein gehört beziehungsweise gehören sollte – mit Wasser und Wald, Wissen und Software –, so umzugehen, dass niemand »über den Tisch gezogen« wird (Elinor Ostrom, Wirtschaftsnobelpreisträgerin 2009 pflegte zu sagen: »Nobody wants to be a sucker.«),
- 30 - die »Dinge« auch morgen noch da sind, bestenfalls mehr oder besser,
- 35 - sich individuelle Handlungsmöglichkeiten erweitern, ohne die der jeweils Anderen einzuschränken.
- 40 - Demnach sind Commons – normativ gesehen – Gefüge, in denen sich Fairness, Nachhaltigkeit und Freiheit miteinander verbinden lassen.
- 45 Diese Verbindung, so die Überzeugung vieler Commoners, gelingt grundsätzlich nur jenseits der Marktlogik und jenseits einer Von-Oben-nach-Unten-Politik. Zudem passt sie mit linearer Prozessgestaltung so wenig zusammen wie mit einer linearen Entwicklungsvorstellung. Vielmehr braucht es Freiraum für Selbstorganisation, Fehlerfreundlichkeit (Versuch und Irrtum) und Redundanz/Iteration, um Commons langelig zu gestalten. [...] Deshalb ist zu diskutieren, welche gesellschaftlichen und infrastrukturellen Bedingungen nötig sind, damit Commoning gelingen kann und mittelfristig so selbstverständlich wird wie heute der Einkauf im Supermarkt. Wie sich also Formen der Bedürfnisbefriedigung und produktiv-kreativer Tätigkeit entfalten können, die nicht auf den Prinzipien des Äquivalententauschs beruhen.
- 50 Wichtige Stichworte sind hier: Freies Wissen, Freier Code, Freies Design, Freie Technologien und Infrastrukturen. Nicht nur eine Enzyklopädie, sondern auch jede Maschine ist so gestaltbar, dass sie prinzipiell jeder Mensch verstehen und reparieren könnte. Indem erstens das Design so gedacht wird, dass es nachvollziehbar bleibt, und zweitens der freie Zugang zum Produzentenwissen sowie den Bauplänen garantiert ist. Im Kontext von Konkurrenzverhältnissen am so genannten freien Markt ist diese Freiheit schwer zu denken (und noch schwerer zu leben). Für Commons-Schaffende-Peer-Produktion hingegen eine Selbstverständlichkeit [...].
- 55 Commoning heißt, den Raum und das Recht haben, beizutragen (was jede_r kann), mitzuentdecken, gemeinsam Probleme zu lösen oder Dinge voran zu bringen. Das ist bedürfnisbefriedigend, ohne künstlich Bedürfnisse zu wecken. Commoning kann eine Vielfalt von Produktionsformen anstoßen, in der es um das Herstellen von Commons für die Menschen geht, statt um die Produktion von Waren für den Markt, der ständig wachsen muss. Darin stellt sich stets zuerst die Frage: Was brauche ich? Statt: Was will ich verkaufen? ■ Quelle: Silke Helfrich: »Ohne Commons keine Postwachstumsgesellschaft«, <https://commons.blog/2014/09/23/ohne-commons-keine-postwachstumsgesellschaft> (CCO 1.0).

Arbeitsvorschlag

1. Erläutern Sie das Verständnis von Commons im Gegensatz zu »leblosen Gütern«. Berücksichtigen Sie hierbei in M1 genannte Güter, die nicht unbedingt Commons sind, es aber werden können.

