

Die folgenden Texte entstammen dem Buch

**"Freie Netze. Freies Wissen."**

- Feedback, Bestellung und Abruf des Werks in digitaler Form  
unter *www.freienetze.at*.



LINZ 2009  
KULTURHAUPTSTADT  
EUROPAS

# FREIE NETZE. FREIES WISSEN.



HERAUSGEBER: Dobusch Leonhard / Forsterleitner Christian

Statt eines Glossars:

# Digitale Freiheit von A bis Z

Für die Erstellung des (Nicht-)Glossars wurde mehrfach auf die Beschreibungen der jeweiligen Begriffe und Themen in der freien Online-Enzyklopädie Wikipedia zurückgegriffen.

**A2K – Access to Knowledge:** Mit dem Kürzel A2K werden verschiedenste soziale Bewegungen, Gruppen und Individuen zusammengefasst, die den freien Zugang zu verschiedensten Arten von Wissen mit grundsätzlichen Prinzipien von Gerechtigkeit, Freiheit und wirtschaftlicher Entwicklung verknüpfen.

**Allmende (engl.: Commons)** ist ursprünglich die von allen EinwohnerInnen gemeinsam genutzte „Dorfweide“, bezeichnet aber auch allgemein eine derartige Form von Eigentum. Die in der Wirtschaftswissenschaft thematisierte „Tragödie der Allmende“ durch Übernutzung ist schon in der Realwirtschaft umstritten, im Bereich digitaler Güter aber obsolet, weshalb der Begriff im übertragenen Sinne im Bereich freien Wissens („**Wissensallmende**“) und freier digitaler Güter (vgl. die Sammlung freier Inhalte „Wikimedia Commons“) sehr positiv besetzt ist. Er steht für den Gesamtbestand des ständig wachsenden Pools an frei verfügbaren Inhalten im Internet.

**Anonymiser:** Programme, die es BenutzerInnen gestattet, anonym im Internet zu posten, ihre Beiträge können nicht zurückverfolgt werden.

**Ars Electronica:** Die Ars Electronica wurde am 18. September 1979 im Rahmen des internationalen Brucknerfestes als verbindendes Festival von Technologie, Kunst und Gesellschaft gemeinsam mit der ersten Linzer Klangwolke und der Musik von Bruckners achter Symphonie eröffnet. Inzwischen wurde es um den international höchstdotierten

Wettbewerb für digitale Kunst, den **Prix Ars Electronica** mit der Verleihung der „Goldenen Nica“ sowie ein eigenes Haus, das **Ars Electronica Center** (AEC), ergänzt.

**Blog (auch: Weblog):** Eine Website, auf der Benutzer/innen persönlich gefärbte Beiträge veröffentlichen. Die neueste Nachricht erscheint immer zuoberst. Blogs verweisen mit einer Liste von Links (ihrer **Blogroll**) auf andere Blogs und bilden so eine gemeinsame **Blogosphäre** – die Gesamtheit aller miteinander vernetzter Blogs.

**Bookmarks (engl. für Lesezeichen)** sind Online-Lesezeichen, die schnellen und einfachen Zugriff auf (meist: häufig genutzte) Webseiten ermöglichen.

**Breitband bzw. Breitband-Internetzugang** bezeichnet eine Verbindung zum Internet mit einer relativ hohen Datenübertragungsrate, die auch Anwendungen wie Internet-Telefonie und Video-**Streaming** ermöglicht.

**Commons:** siehe **Allmende**.

**Community:** Als Community bezeichnen sich im Internet Gruppen von Personen, die gemeinsames Wissen entwickeln, Erfahrungen teilen und dabei eine eigene Identität aufbauen. Im Bereich Freier Software oder freier Inhalte kann mit der Community eine konkrete Gruppe rund um ein Projekt (z.B. die **Wikipedia**-Community) oder die abstrakte Community all derjenigen gemeint sein, die zu freien Projekten beitragen.

**Copyleft:** Vom Gründer der Free Software Foundation Richard **Stallman** entwickeltes Konzept, durch Lizenzen die dauerhafte Freiheit von Inhalten nach dem „Wie du mir, so ich dir“-Prinzip sicherzustellen. Bekannteste Anwendungen sind die **GNU**-Lizenzen (General Public License für Software, GNU Free Documentation License für Texte) und **Creative Commons**-Lizenzen mit „Share Alike“-Bedingung (dt.: „Weitergabe unter gleichen Bedingungen“).

**Copyright:** siehe **Urheberrecht**.

**Creative Commons:** Creative Commons ist eine gemeinnützige Gesellschaft, die im **Internet** verschiedene Standard-Lizenzverträge veröffentlicht, mit denen AutorInnen an

ihren Werken, (Texte, Bilder, Musik etc.) der Öffentlichkeit Nutzungsrechte einräumen können. Die Lizenzen sind nicht auf einen einzelnen Werkstyp zugeschnitten und bieten eine starke Abstufung der Freiheitsgrade: von Lizenzen, die sich kaum vom völligen Vorbehalt der Rechte unterscheiden, bis hin zu Lizenzen, bei denen auf das **Copyright** ganz verzichtet wird.

**Digital Community** bezeichnet die Gesamtheit aller Menschen, die (potentiell) über das Internet miteinander verbunden und somit „online“ sind. Daneben trägt eine Kategorie des **Prix Ars Electronica** den Titel „Digital Communities“ und zeichnet innovative digitale Community-Projekte aus. Zu den PreisträgerInnen gehörten beispielsweise die freie Online-Enzyklopädie **Wikipedia** sowie die Free Software Foundation (FSF).

**Digital Divide (auch: Digitale Spaltung, Digitale Kluft)** bezeichnet das Phänomen, dass bestimmte Teile der Gesellschaft aus verschiedenen (strukturellen) Gründen ungleichen Zugang zu neuen Informations- und Kommunikationstechnologien sowie deren Nutzung haben.

**Digital Rights Management bzw. Digital Restrictions Management (DRM; engl. für „Digitales Rechtemanagement“):** DRM-Systeme versuchen mittels technischer Verfahren die Urheber- und Vermarktungsrechte an digitalen Werken zu schützen. Gemeinsam mit entsprechender Hardware ermöglichen manche DRM-Systeme eine lückenlose Überwachung des Mediennutzungsverhaltens der Anwender/innen. Weil dadurch die Rechte und Möglichkeiten der Nutzer/innen (wie z.B. die **Privatkopie**) sehr stark eingeschränkt werden können, sprechen Kritiker/innen meist an statt von Digital Rights Management von Digital Restrictions Management.

**Freie Inhalte:** Die oft auch als mit dem englischen Begriff Open Content bezeichneten Freien Inhalte bezeichnen frei zugängliche und frei weiterverwendbare Werke, deren dauerhafte Freiheit in der Regel über Lizenzen (z.B. von **Creative Commons**) rechtlich abgesichert ist. Freie Inhalte stellen damit eine Gegenposition zu Werken auf, bei denen der Schutz des geistigen Eigentums, insbesondere das **Urheberrecht**, der Verbreitung des Werks enge Grenzen auferlegt.

**Freie Software** ist Software, deren Lizenz es ausdrücklich erlaubt, sie für jeden Zweck

zu benutzen, sie zu studieren, zu verändern und in ursprünglicher oder geänderter Form weiter zu verbreiten – was eine kommerzielle Verwertung explizit einschließt, solange die Freiheiten nicht beschnitten werden. Freie Software ist nicht Freeware, die bloß gratis ist, aber keinen Zugang zum Quelltext bietet und wird oft auch von **Open Source Software** abgegrenzt, die auch freie Lizenzen ohne **Copyleft** umfasst.

**GNU:** GNU ist ein rekursives (also sich selbst inkludierendes) Akronym und bedeutet „GNU’s Not Unix“, das von Richard **Stallman** als Bezeichnung für sein freies Softwareprojekt gewählt wurde, das zwar als Software wie **Unix** arbeitet, aber eben – da mit **Copyleft** ausgestattet – nicht **Unix** ist.

**Hacker/in:** Ein/e Hacker/in ist ein/e Computerbenutzer/in, der/die sich mit dem Erstellen und Verändern von Computersoftware oder -hardware beschäftigt und dabei ein überdurchschnittliches Fachwissen aufweist.

**Hotspot (auch: WLAN-Hotspot)** bezeichnet eine Sendestation, die in ihrem näheren Umkreis Computern den kabellosen Zugang zum Internet per **Wireless LAN** ermöglicht. Neben kostenpflichtigen Hotspots betreiben viele Cafés und öffentliche Einrichtungen auch kostenlose Hotspots.

**Hyperlink:** siehe **Link**.

**Internet (Kurzwort für „Interconnected Networks“; engl. für „zusammengeschaltete Netzwerke“)** bezeichnet die weltweite Vernetzung von Computern und Computernetzwerken, die so miteinander kommunizieren können, d.h. Daten verschiedenster Art austauschen.

**Link (engl. für „Verbindung“):** Ein Link oder Hyperlink ist die Verbindung zweier Webseiten und eines der Grundelemente des World Wide Webs. Moderne Suchmaschinen schließen von der Anzahl der auf eine Seite verweisenden Links auf die Bedeutung dieser Seite.

**Linux (auch GNU/Linux)** ist ein freies und plattformunabhängiges Betriebssystem für Computer, das **Unix** ähnlich ist. Erstmals eingesetzt wurde Linux 1991 nach der

Veröffentlichung durch den Gründer Linus Torvalds. Das Symbol für Linux ist ein Pinguin mit dem Namen **Tux** (engl. Kurzwort für Tuxedo, also Frack, und gleichzeitig die Abkürzung für „Torvald’s Unix“)

**Mashup** bezeichnet die Erstellung neuer Webinhalte durch die nahtlose (Re-)Kombination bereits bestehender Webinhalte und -angebote. So stammt der Begriff auch aus der Welt der Musik und bedeutet dort im Englischen soviel wie Remix. In den deutschen Sprachraum wurde der Begriff rund um das Schlagwort **Web 2.0** importiert, da Mashups als ein wesentliches Beispiel für das Neue an Web 2.0 angeführt werden.

**Mesh-WLAN:** Durch die Verbindung („Vermaschung“) mehrerer unabhängiger **WLAN-Knoten** oder **Hotspots** kann ein viel größeres, Mesh-WLAN genanntes, Netzwerk entstehen.

**Netzneutralität / Net Neutrality:** Die Frage der Neutralität des Internets stellt sich, weil es neue Technologien den NetzwerkbetreiberInnen möglich machen, bestimmte Datenpakete (z.B. zahlungskräftiger Unternehmen) zu priorisieren und andere nachrangig zu behandeln. Manche sehen dadurch die Freiheit des Internets bedroht und fordern ein Verbot dieser Verfahren.

**Newsfeeds (z.B. RSS-Feed)** bezeichnet Techniken, die es NutzerInnen ermöglichen, die Inhalte einer Webseite – oder Teile davon – zu abonnieren oder in andere Webseiten zu integrieren. Insbesondere **Blogs** oder **Podcasts** mit (un)regelmäßig erscheinenden Beiträgen eignen sich für diese Technologie.

**Open Access (engl. für freien, kostenlosen Zugang)** bezeichnet das Ziel einer Bewegung zahlreicher Forscher/innen und Forschungseinrichtungen, wissenschaftliche Literatur und Materialien im Internet frei (kostenlos und ohne Lizenzbeschränkungen) zugänglich zu machen. Prinzipiell werden zwei Formen von Open Access-Publikationen unterschieden: Die freie Veröffentlichung zusätzlich zur herkömmlichen Publikation (zum Beispiel in einem Online-Archiv der Universität) oder gleich die Veröffentlichung in einem freien Journal. Einen Überblick über die freien Open Access Journale liefert das Directory of Open Access Journals unter <http://www.doaj.org>

**Open Content:** siehe **Freie Inhalte**.

**Open Courseware (OCW; engl. für „Offene Kursunterlagen“)** bezeichnet frei und kostenlos zugängliche Unterlagen im Rahmen eines institutionellen Rahmens. Sie sollen Studierenden und AutodidaktenInnen als Lernunterlage und anderen Lehrkräften als Anregung und Unterstützung dienen. Universitäten und andere Bildungseinrichtungen mit derartigen Angeboten haben sich im Open Courseware Consortium zusammengeschlossen.

**Open Source:** Ursprünglich nur für den Bereich von **Open Source Software** verwendet, findet das Prinzip des offenen Zugangs zu Inhalten inzwischen auch in anderen Bereichen Anwendung, wie **Open Content** (z.B. **Wikipedia**) oder **Open Courseware**.

**Open Source Software** bezeichnet Software, die es ermöglicht, Einblick in den Quelltext eines Programms sowie die Erlaubnis zu haben, diesen Quellcode auch beliebig weiterzugeben oder zu verändern. Die Definition der Open Source Initiative ([www.opensource.org](http://www.opensource.org)) ist dabei etwas weiter als jene der Free Software Foundation ([www.fsf.org](http://www.fsf.org)) für Freie Software.

**Peer-to-Peer (P2P): (engl. peer für „Gleichgestellte/r“, „Ebenbürtige/r“ oder „Altersgenosse/-in“)** und Rechner-Rechner-Verbindung sind synonyme Bezeichnungen für eine Kommunikation unter Gleichen, hier bezogen auf ein Netzwerk von Computern, das ohne zentralen Server auskommt, der die Kommunikation der einzelnen Computer unter- und miteinander koordiniert.

**Podcast:** Podcasting bezeichnet das Produzieren und Anbieten von Mediendateien (Audio oder Video) über das Internet. Die Bezeichnung setzt sich aus den beiden Wörtern iPod und Broadcasting (engl. für „Rundfunk“) zusammen. Ein einzelner Podcast ist somit eine Serie von Medienbeiträgen (Episoden), die meistens per **Newsfeed** automatisch bezogen (also quasi „abonniert“) werden können. Man kann Podcasts als Radio- oder Fernsehsendungen auffassen, die nicht mehr zu einer bestimmten Zeit konsumiert werden müssen.

**Post, posten (engl. für „ankleben“):** Ein Textbeitrag eines/einer Besuchers/Besucherin auf einer Website, in einem Online-Forum oder einem Homepage-Gästebuch, bzw. bezeichnet „Posten“ das Verfassen solcher Beiträge.

**Privatkopie** bezeichnet die (in der Regel rechtmäßige) Kopie eines urheberrecht geschützten Werkes für die nichtgewerblich und nichtöffentliche Nutzung durch den/die Besitzer/in

des Originals oder durch dessen/deren Freundeskreis. Neue **Digital Rights Management (DRM)** Systeme und gesetzliche Bestimmungen, die deren Umgehung verbieten, schränken oft das bislang selbstverständliche Recht auf die Privatkopie ein.

**Prix Ars Electronica:** siehe **Ars Electronica**.

**Proprietär** ist alljene unfreie Software, die durch herkömmliche Softwarelizenzen Vervielfältigung, Weitergabe und Veränderung verbietet und ohne (Zugang zum) Quelltext vertrieben wird.

**Provider:** Firma, die gegen Entgelt einzelnen den Zugang zum Internet ermöglicht.

**Raubkopie** ist ein irreführender Begriff der insbesondere von **Rechteverwertern** eingesetzt wird, um (auch: nur scheinbar) rechtswidrige Kopien von urheberrechtlich geschützten Inhalten zu bezeichnen. Irreführend schon deshalb, weil Raub das Vergehen der Urheberrechtsverletzung in die Nähe eines Verbrechens rückt, was aber nur in großen, gewerbsmäßigem Maßstab der Fall ist und weil oft auch die legale **Privatkopie** fälschlicherweise als Raubkopie diffamiert wird.

**Read/Write-Gesellschaft:** Der **Creative Commons**-Gründer und Stanford-Professor Lawrence Lessig bezeichnet eine Gesellschaft, in der die Mehrheit nicht nur vorgefertigte Inhalte konsumiert, sondern sich auch selbst zu größten Teilen an der Erstellung dieser Inhalte aktiv beteiligt als Read/Write-Gesellschaft. Read/Write steht dabei im Gegensatz zu der rein passiv-konsumptiven Read-Only-Kultur der Massenmedien des 20. Jahrhunderts.

**RechteverwerterInnen** sind Organisationen, die sich die aus dem **Urheberrecht** ergebenden Rechte zusichern lassen, um wiederum Unter-Rechte (Lizenzen) zu erzeugen und diese weiter zu verkaufen oder selbst zu verwerten. Dies kann z. B. die Herstellung von Kopien oder anderen Reproduktionen eines Werkes und deren Verkauf sein.

**RSS-Feed:** siehe **Newsfeed**.

**Semapedia:** Projekt, das die digitale mit der realen Welt durch einen Code verknüpft. Dieser Code wird auf realen Objekten angebracht, kann einfach (zum Beispiel per Handy-

Kamera) digitalisiert werden und führt dann automatisch zu der das Objekt beschreibenden Seite der Online-Enzyklopädie **Wikipedia**.

**Soziale Software (auch: Social Software)** hat sich um 2002 in Zusammenhang mit neuen Anwendungen wie **Wikis** und **Blogs** etabliert; der Begriff kann aber auch bereits vorher existierende Dienste umfassen. Den Systemen ist gemein, dass sie Aufbau und Pflege sozialer Netzwerke und von **Communities** unterstützen und weitgehend mittels Selbstorganisation funktionieren.

**Soundpark:** Internet-Plattform des österreichischen Radiosenders FM4, auf der Nachwuchsmusiker ihr Material kostenlos im Netz veröffentlichen können. Eine wöchentliche Sendung stellt Neuigkeiten sowie die Musiker/innen vor.

**Stallman, Richard:** Pionier digitaler Freiheiten im Allgemeinen und **Freier Software** im speziellen. Präsident der Free Software Foundation, Erfinder des **Copyleft**-Prinzips und Gründer des **GNU**-Projekts. Ein Interview mit ihm findet sich in Kapitel 4 in diesem Band.

**Streaming (Media)** ist der Oberbegriff für Streaming Audio und Streaming Video und bezeichnet aus einem Computernetzwerk empfangene und gleichzeitig wiedergegebene Audio- und Videodaten. Den Vorgang der Übertragung selbst nennt man Streaming. Oft finden sich auch die Bezeichnungen Web-TV bzw. Web-Radio für entsprechende Angebote.

**Tagging:** Gemeinschaftliches Indexieren (englisch: „collaborative tagging“ oder „social tagging“) ist eine Form der Indexierung, bei der Deskriptoren (tags) durch eine größere Gruppe und mit Hilfe verschiedener Arten von **Sozialer Software** zugeordnet werden. Die Indexierer/innen kommen dabei (spontan) in offenen Gemeinschaften zusammen, ohne dass vorher detaillierte Indexierungsregeln festgelegt worden wären. Bei den indexierten Objekten handelt es sich beispielsweise um **Bookmarks** („Social Bookmarks“), **Blog**-Einträge oder Fotos. Die durch gemeinschaftliches Indexieren erstellten Sammlungen von Tags werden auch **Folksonomies** bezeichnet.

**Tux:** siehe **Linux**.

**Unix:** Ein ursprünglich für Großrechner vor allem an Universitäten entwickeltes Betriebssystem, das in verschiedenen freien und nicht-freien („proprietären“) Versionen existiert.

**Urheberrecht:** Das Urheberrecht bezeichnet das ausschließliche Recht des/der Urhebers/Urheberin an seinem/ihrem Werk. Diese Rechte können allerdings (zu allergrößten Teilen) an **Verwertungsgesellschaften** und/oder **RechteverwerterInnen** übertragen oder (z.B. mit **Creative Commons**-Lizenzen) dazu eingesetzt werden, die dauerhaft freie Zugänglich- und Verwertbarkeit sicherzustellen.

**Verwertungsgesellschaften** sind private Einrichtungen, denen zur Wahrnehmung öffentlicher Aufgaben in vielen Ländern eine gesetzliche Monopolstellung zugewiesen wurde. Ihr Charakter liegt zwischen der quasi-gewerkschaftlichen Funktion einer Solidargemeinschaft der Urheber/innen gegenüber den wirtschaftlich stärkeren RechteverwerterInnen und einer quasi-amtlichen Funktion, die Einhaltung der Meldepflicht von Vervielfältigungsstücken, öffentlichen Aufführungen und – mit dem neuen Medium Radio auch Sendungen zu kontrollieren.

**Web 2.0** ist ein Oberbegriff für die Beschreibung einer Reihe neuer interaktiver Techniken und Dienste des **Internets** – speziell des **WWW** – und einer geänderten Wahrnehmung des Internets. Der Begriff wurde ursprünglich durch den O'Reilly-Verlag für die gleichnamige Konferenzreihe geschaffen. Die Änderungen beziehen sich vor allem auf die verstärkte Einbindung der Nutzer/innen in die Erstellung der Inhalte, die (freie) Re-Kombination bestehender Inhalte (z.B. für **Mashups**) und generell das Aufkommen von „**sozialer Software**“.

**Weblog:** siehe **Blog**.

**Weltfrieden:** Weltfrieden bezeichnet den Zustand weltweiten Friedens, also das Ende aller Feindseligkeiten und aller Kriege. Er beinhaltet das Ideal von Freiheit, Frieden und Glück für alle Menschen und Nationen.

**Wikis (hawaiianisch für „schnell“)** ermöglichen die einfache Veränderung einer Webseite in Echtzeit, d.h. die Änderungen sind sofort wieder online sichtbar. Das größte Wiki der Welt ist die freie Online-Enzyklopädie **Wikipedia**, die von Tausenden von Laien und ExpertInnen in zahlreichen Sprachen das Wissen der Welt sammelt.

**Wikimaps:** Im Internet zugängliche Landkarten oder Stadtpläne, die von allen BenutzerInnen frei nach dem **Wiki**-Prinzip mit ortsbezogenen Informationen ergänzt werden können.

**Wikipedia:** siehe **Wikis**.

**WiMax:** Eine Weiterentwicklung der **WLAN**-Technologie für höhere Datenübertragungsraten und größere Übertragungsreichweite.

**Wireless LAN (auch: WLAN)** bezeichnet den Übertragungsstandard für kabellose, lokale Netzwerke zwischen Computern zum Austausch von Daten aller Art (LAN steht für „Local Area Network“). Die Daten werden dabei per Funk in einem freien Frequenzband entweder direkt zwischen zwei Computern mit WLAN-Modulen („WLAN-Knoten“) gesendet oder der Computer stellt über einen **Hotspot** Kontakt mit dem Internet her und kann so mit anderen Rechnern kommunizieren. Die Reichweite beträgt ohne spezielle Antennen zwischen 30 und 100 Metern.

**Wissensallmende:** siehe **Allmende**.

**World Wide Web (auch: WWW, Web):** Das World Wide Web wird häufig mit dem **Internet** gleichgesetzt, ist aber nur die häufigste Nutzungsform des Internets. Im Wesentlichen umfasst es die Möglichkeit, Daten verschiedenster Art per PC am Bildschirm zu betrachten, die untereinander über **Links** verbunden sind.