

Kommentare zum
Literaturbetrieb in Zeiten
der Digitalisierung

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	iii
1 Werkzeugkiste für Self-Publisher und jedermann	1
1.1 Projektziele, Design-Kriterien für eigene Software	2
2 Das Dilemma der Bibliotheken	7
3 Crowdfunding als Entlohnungsmodell digitalverträglicher Öko-	
 systeme	9
3.1 Erste Umsetzung in der Praxis	9
3.2 Ist Crowdfunding überhaupt praktikabel?	10
3.3 Verhältnis von Crowdfunding zur Kunst	11
3.4 Fazit	12
4 Lizenzbestimmungen	13
4.1 GNU AFFERO GENERAL PUBLIC LICENSE	13
4.2 Preamble	13
4.3 TERMS AND CONDITIONS	14
4.4 How to Apply These Terms to Your New Programs	23

Kapitel 1

Werkzeugkiste für Self-Publisher und jedermann

Für Autoren, die einmal ein einzelnes Buch veröffentlichen wollen, ist die Sache relativ einfach: Programme wie Sigil¹ oder LibreOffice² können dazu verwendet werden, um die üblichen Zielformate EPUB und PDF zu erzeugen. Doch schnell werden die Grenzen deutlich, die sich aus einer allzu manuellen Herangehensweise ergeben, denn nachträgliche Korrekturen können umfangreiche Anpassungen erforderlich machen. Erst recht der Umgang mit größeren Textbeständen oder besondere Aufbereitungs-Anforderungen verlangen Software-Lösungen, die wiederkehrende Arbeitsschritte automatisieren und gleichzeitig nicht statisch auf einen einzigen Anwendungsfall festgelegt sind, sondern flexibel im Rahmen unterschiedlicher Projekte eingesetzt werden können – mit anderen Worten: es braucht eine Werkzeugkiste für Self-Publisher, Verlage neuen Typs, Verlage alten Typs und auch sonst jedermann.

Günstigerweise hat die Technik im Bereich der Medienproduktion in den letzten Jahrzehnten große Fortschritte gemacht, was nicht zuletzt auch Standardisierungsprozessen und der Verfügbarkeit von frei lizenzierten Implementierungen zu verdanken ist. Während nun die alte Verlagswelt langsam umsteigt auf „Digital First“-Workflows, darf die Self-Publisher-Szene dahinter nicht zurückbleiben, zumal das Veröffentlichungsmonopol ja gerade infolge der zunehmenden Digitalisierung weggefallen ist und es gilt, das entstandene Vakuum mit einem neuartigen Literaturbetrieb zu besetzen, anstatt un- und antidigitalen Angeboten Vorschub zu leisten. Die Teilnehmer an diesem digitalen Literaturbetrieb benötigen jedoch alle geeignete Werkzeuge und haben teils schon angefangen, sich jeweils eigene Lösungen zu schaffen. Weil man aber niemals um die Technik, sondern um die Bedeutsamkeit von Inhalten konkurrieren sollte, ist es an der Zeit, eine gemeinsame technische Basis zu schaffen, die das unabhängige Publizieren insgesamt fördert, anstatt wieder und wieder in die Lösung bereits gelöster Aufgabenstellungen zu investieren. Natürlich gibt es bereits diverse Projekte, die an einer solchen gemeinsamen Basis oder auch an einzelnen Komponenten dafür arbeiten. Mit publishing-systems.org³ sollen diese Bemühungen verzeichnet, bewertet, unterstützt, miteinander verknüpft

¹<https://github.com/user-none/Sigil/releases>

²<https://de.libreoffice.org/>

³<http://www.publishing-systems.org/index.php?lang=de>

und ergänzt werden. Es folgt nun eine Beschreibung der Design-Kriterien für unsere eigene Software als auch unseres Projekts an sich.

1.1 Projektziele, Design-Kriterien für eigene Software

Der wichtigste Grundsatz lautet **freie Lizenzierung**. Seit der allgemeinen Verfügbarkeit von Digitaltechnologie und der darin inherenten Entkoppelung der Information von ihrem physischen Träger bei gleichzeitig immenser Skalierbarkeit durch den Computer als Universalrechenmaschine (Interoperabilität) steht fest, dass das prä-digitale Urheberrecht in seiner gegenwärtigen Form dringend reformbedürftig ist, weil es mittlerweile infolge technischer, rechtlicher, sozialer und ethischer Probleme das genaue Gegenteil von dem erreicht, wofür es eigentlich gedacht war. Seit den 80er-Jahren tobt der Kampf um digitale Grundrechte in den Bereichen Software, Musik, Video und jetzt auch bei den Büchern, wo aber die Öffentlichkeit wenig organisierte Interessensvertretung hervorgebracht hat und der Gesetzgeber tendenziell eher den Vorschlägen restriktiver Rechteverwerter folgt.

Bei Software und manchen Formaten ist eine Form von DRM schon allein aus technischen Gründen gegeben, sodass die unabhängige, eigenständige Datenverarbeitung effektiv unmöglich gemacht werden kann. Die Anwendung des Urheberrechts auf Software trotz ihres Charakters als Werke von praktischem Nutzen tut ihr Übriges, um Nutzer und andere Entwickler in Abhängigkeit zu bringen. Die einzige Chance besteht im Moment darin, dass die Urheber ihre Software frei lizenzieren, indem Nutzern umfangreiche Nutzungsrechte eingeräumt werden und anderen Entwicklern die kollaborative Zusammenarbeit ermöglicht wird. Darum ist unsere Software unter der GNU Affero General Public License ³4 or any later version lizenziert, um die Verfügbarkeit, Veränderbarkeit, Weiterverbreitbarkeit und unabhängige Verwendbarkeit langfristig sicherzustellen.

Wenn es um Medienwerke wie Bücher geht, ist freie Lizenzierung genauso wie bei der zugrundeliegenden verarbeitenden Software eine elementare Voraussetzung für einen ganzheitlich digitalverträglichen Literaturbetrieb. Vielfältig muss das digitale Potential im Hinblick auf den Umgang mit Texten unausgeschöpft werden, weil immer noch das Urheberrecht dazu missbraucht wird, das Geschäftsmodell des Verkaufs einzelner Dateikopien als Nachbildung der Knappheit aus der physischen Welt einzuführen, obwohl der digitalen Welt der Überfluss zugrundeliegt und die künstliche Verknappung dem Anliegen und Zweck einer Veröffentlichung direkt entgegensteht („Veröffentlichung“ hat etwas mit Öffentlichkeit zu tun). Ziel muss es deshalb sein, die Arbeit an und mit frei lizenzierten sowie gemeinfreien Texten aktiv voranzutreiben, die dafür vorhandenen Geschäftsmodelle weiter zu etablieren und so etwas wie eine freie digitale Bibliothek in welcher Form auch immer entstehen zu lassen, die in den Genuss umfangreicher als auch vielfältiger Community- und Softwareunterstützung kommen wird.

Mehr zum Thema von Richard Stallman (über Software⁵, über andere Medienwerke⁶), Cory Doctorow (über die Implikationen von Digitaltechnologie

⁴<https://www.gnu.org/licenses/agpl-3.0.html>

⁵<https://archive.org/details/Richard.Stallman.Manchester.2008>

⁶<https://www.youtube.com/watch?v=eginMQBWII4>

1.1. PROJEKTZIELE, DESIGN-KRITERIEN FÜR EIGENE SOFTWARE³

für das Konzept „Buch“⁷, über DRM⁸) und The League Of Noble Peers (Steal This Film 2⁹).

Die nächste wesentliche Eigenschaft der Software in der Werkzeugkiste betrifft die **Automatisierung**. Es gibt einen ständig wachsenden Bestand an Texten und jeder dieser Texte bedarf umfangreicher Pflege, Anreicherung und Aufbereitung. Anstatt viel Zeit mit manueller Bearbeitung zu verschwenden, die bei der nächsten Gelegenheit schon wieder hinfällig werden kann, sollen wiederkehrende Arbeitsschritte möglichst automatisiert werden, damit mehr Zeit für automatisierungskompatible Anreicherungen bleibt. Die Automatisierung geht keineswegs zulasten der Qualität oder der Gestaltungsfreiheit, sondern kann im Rahmen der Verarbeitung durchaus Konfigurationseinstellungen oder die Einbindung externer Module zwecks Sonderbehandlung vorsehen, sodass der Workflow ein durchgängig datengetriebener ist und die Automatisierungsoftware lediglich die Methodik zur Verfügung stellt, um von einer definierten Eingabe zur gewünschten Ausgabe zu gelangen, womit der Prozess beliebig oft auf dieselben oder kompatible Eingabedaten neu angewendet werden kann.

Die technische Grundlage dafür stellt XML als universaler Standard zur Auszeichnung von textorientierten Daten dar, womit zahlreiche auf bestimmte Anwendungsbereiche spezialisierte Formate wie z.B. HTML, DocBook, ODT oder TEI definiert wurden, wofür in quasi allen Programmiersprachen Zugriffs- und Verarbeitungsbibliotheken zur Verfügung stehen, worauf mächtige Werkzeuge wie XML-Schema-Validierer, XSLT- und XSL-FO-Prozessoren operieren. XML sichert dabei die Interoperabilität, indem zwischen unterschiedlichen Formaten hin- und herkonvertiert werden kann, Nicht-XML-Quelldateien über Parser nach XML und XML-Daten über entsprechende darauf zugeschnittene Generatoren (evtl. irreversibel) in die gewünschten Zielformate überführt werden. Freilich sind Konzepte wie Single Source Publishing¹⁰ oder gar „Multi Source Publishing“ (Erzeugen mehrerer Zielformate unter der Zusammenführung mehrerer Datenquellen, die womöglich ihrerseits jeweils mehrfach konvertiert werden müssen) ganz im Sinne der Automatisierung. Allerdings soll die technische Komplexität der Formate, der Verarbeitung und der Abstimmung der Werkzeuge vor dem Benutzer durch grafische Oberflächen komplett verborgen werden (siehe Robert Cailliau zu den Grundlagen des World Wide Webs¹¹), weil einerseits manuelle Eingriffe beim nächsten Durchlauf hinfällig wären und andererseits die Erstellung qualitativer Quelldokumente und die Definition von Workflows mithilfe von sinnvollen Standardvorgaben stark vereinfacht werden können.

Die Automatisierung profitiert ganz erheblich von der **Modularität** der Software in der Werkzeugkiste. Die meiste Software für Self-Publisher folgt einer monolithischen Architektur, d.h. ein einziges großes Programm vereint sämtliche angebotene Funktionalität in sich selbst mit dem Ziel, eine integrierte Arbeitsumgebung bereitzustellen. Der Nachteil davon ist, dass einzelne Funktionen oft nicht separat aufgerufen werden können, sondern stattdessen immer die komplette Arbeitsumgebung gestartet werden muss. Dann ist die Arbeitsumgebung in der Regel eine grafische, sodass die Bedienung des Programms

⁷<https://www.youtube.com/watch?v=nZFg-uq5zBA>

⁸<https://www.youtube.com/watch?v=HUEvRyemKSg>

⁹<https://archive.org/details/StealThisFilmII>

¹⁰https://en.wikipedia.org/wiki/Single_source_publishing

¹¹<https://www.youtube.com/watch?v=x2GylLq59rI>

primär mit der Maus erfolgt. Bei der Automatisierung macht es aber nur wenig Sinn, Klicks auf Buttons und Menüs auszulösen, denn die Eingabe von Daten soll ja schließlich von außen parametrisiert angesteuert werden, um einen rein datengetriebenen Ablauf zu erreichen.

Dementsprechend soll die Software, die im Rahmen des Projekts entwickelt wird, aus einer Reihe von kleinen Einzelprogrammen bestehen, die zu größeren automatisierten Workflows zusammengeschaltet werden können. Einerseits entsteht dadurch eine hohe Flexibilität, weil die Programme auch in anderen Kombinationen eingesetzt werden können, andererseits können zwischen den einzelnen Verarbeitungsschritten externe Komponenten aufgerufen werden. Dass die Programme auch abseits automatischer Workflows zur Bewältigung begrenzter Aufgaben in einem ansonsten manuellen Aufbereitungsworkflow genutzt werden können, versteht sich von selbst. Dieser Ansatz schließt übrigens keineswegs aus, dass vor oder während der Verarbeitung umfangreiche benutzerspezifische Einstellungen hinterlegt werden können, die dann von den jeweiligen Einzelschritten berücksichtigt werden. Eine optionale grafische Oberfläche ist dabei behilflich, die überdies auch zur Steuerung und Bedienung der Einzelprogramme, der Workflows und des Gesamtsystems dient. Um die Einzelprogramme möglichst unabhängig von den sie aufrufenden Workflows zu halten, erfolgt die Kommunikation über wohldefinierte Schnittstellen, über welche die Workflows die in „Jobs“ zusammengefassten Einstellungen einspeisen können. Ein Nachteil dieses Ansatzes ist, dass die Komplexität der Abhängigkeiten bei Änderungen an den Schnittstellen oder in den Einzelprogrammen umso mehr steigt, je mehr Workflows sich der betroffenen Programme bedienen – dem soll nach Möglichkeit mit zusätzlichen Abstraktionsebenen begegnet werden, welche Schnittstellendetails nach oben hin verbergen (kapseln).

Die entwickelte Software besteht sowohl aus **Online- als auch Offline-Teilen**. Die Ausführbarkeit der Programme auf dem lokalen Rechner ist wichtig, um die Hoheit über die eigene Datenverarbeitung (siehe das Grundrecht auf Gewährleistung der Vertraulichkeit und Integrität informationstechnischer Systeme¹², dessen Verletzung ja nicht fahrlässigerweise begünstigt zu werden braucht) aufrecht erhalten zu können. Ausgenommen davon sind logischerweise Funktionen, die nur in einem Vernetzungs-Kontext Sinn machen wie z.B. eine Benutzerverwaltung, mithilfe welcher die Aufteilung von Aufgaben für kollaboratives Arbeiten an einem Projekt organisiert werden kann. Allerdings können externe Online-Komponenten wie das MediaWiki¹³ oder WordPress¹⁴ von Online- und/oder Offline-Varianten unserer Programme angesteuert werden, wobei die Unterstützung von dezentralen Peer-to-Peer-Protokollen zwecks Bereitstellung derselben Funktionalität zu bevorzugen wäre. Ob die Einzelprogramme und Workflows mit einem Web-GUI versehen und online ausführbar gemacht werden sollen, hängt vom jeweiligen Nutzungsszenario ab, denn die Verwendung der Online-Version statt der Offline-Version muss im Gegensatz zur Bereitstellung von Diensten für kollaboratives Arbeiten oder für integrierte Plattformen nicht gerade herausgefordert werden.

Ein weiteres wichtiges Anliegen ist die **Plattform-Integration**. Statt Werke, Werkzeuge, Dienste, Veröffentlichungskanäle und Geschäftsmodelle für sich

¹²https://de.wikipedia.org/wiki/Grundrecht_auf_Gewährleistung_der_Vertraulichkeit_und_Integrität_informationstechnischer_Systeme

¹³<https://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki/de>

¹⁴<https://wordpress.org/>

1.1. PROJEKTZIELE, DESIGN-KRITERIEN FÜR EIGENE SOFTWARE⁵

isoliert zu betrachten, können diese Einzelbausteine miteinander kombiniert werden zu ganzheitlich digitalverträglichen Ökosystemen, in welchen die Produzenten höher entlohnt werden bei gleichzeitig für den Konsumenten günstigeren, quantitativ mehr und qualitativ besseren Ergebnissen. Freilich gibt es keine feste Rollenverteilung in solchen Ökosystemen, jedermann kann gleichberechtigt jede beliebige Funktion den eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten entsprechend ausüben, auch in Kooperation und Kollaboration. Interoperabilität und Vernetzung sind probate Mittel, um die verschiedenen Teilnehmer näher zusammenzubringen. Digitalverträgliche Plattformen fördern die Produktion, Distribution und Rezeption von Werken und erschweren sie nicht künstlich, um Interessen einzelner Parteien zu schützen auf Kosten der ebenso berechtigten Interessen anderer Parteien. Größte Aufmerksamkeit gebührt der Vermeidung von Abhängigkeiten, welche durch Einseitigkeit ein bestehendes Ökosystem ins Ungleichgewicht, in die Instabilität stürzen können. Daher sollten besagte Plattformen flexibel genug konzipiert sein, um einzelne Komponenten austauschen oder den Benutzer vor die Wahl stellen zu können, welche davon eingesetzt werden sollen.

Eine **Diskriminierung** findet nicht statt. Inhaltliche, personelle, qualitative (nutzungsrechtliche und technische Anforderungen ausgenommen), quantitative, gestalterische, strategische und kommerzielle Präferenzen werden nicht besonders berücksichtigt, sondern sind den handelnden Personen eigenverantwortlich anheim gestellt.

Kapitel 2

Das Dilemma der Bibliotheken

In Zeiten der physisch bedingten Knappheit gedruckter Exemplare war es Aufgabe der Bibliotheken, für viel Geld ebensolche zu beschaffen und einen kostenlosen oder sehr günstigen Verleih zu betreiben, damit neben der privilegierten Oberschicht auch der breiten Bevölkerungsmasse der Zugang zu Bildung gewährt werden konnte. Seit dem Aufkommen der Digitalisierung ist dieses Modell komplett hinfällig, denn Digitalgeräte erlauben den unbegrenzten Zugang zu Bildung jedermann jederzeit. Die neue Aufgabe des Bibliothekswesens besteht deshalb darin, digitale Werke zu sammeln und zu erschließen, deren Langzeitarchivierung zu besorgen sowie Werkzeuge zum Umgang mit ihnen anzubieten. Dass der Zugang für die Leserschaft kostenlos sein muss und nicht mit irgendwelchen Einschränkungen belegt werden darf, ist selbstverständlich. Wer heutzutage veröffentlicht, unterliegt zwangsläufig dem faktischen Erschöpfungsgrundsatz, welcher der Digitalität innewohnt und in Form von digitalen Grundrechten im Zuge einer längst überfälligen Urheberrechtsreform anerkannt gehört. Mit der Veröffentlichung sollten Ansprüche also als erschöpft gelten, eine Kontrolle der Nutzung sollte keine rechtliche Grundlage haben, ebenso gehört DRM verboten und sollte als Computerbetrug geahndet werden, weil dessen Einsatz die Absicht einer Erpressung voraussetzt. Es kann nicht Aufgabe der Bibliotheken sein, dem eigenen Auftrag durch künstliche Verknappung wie z.B. bei der Onleihe zuwiderzuhandeln, indem der Erhalt veralteter Geschäftsmodelle mit Steuergeldern vergeblich betrieben wird, obwohl doch restriktive Rechteverwerter in ihren Lizenzverträgen deutlich zu verstehen geben, dass die durch sie lizenzierten Werke keineswegs für die öffentliche Verfügung bestimmt sind. Zur Erinnerung: das Existenzrecht der Bibliotheken ergibt sich aus einem Interesse der Öffentlichkeit und nicht aus dem Anliegen der Wirtschaftsförderung – ein Umstand, über den der Gesetzgeber weiterhin unverändert großzügig hinwegsieht. Und aus dem Versäumnis, statt für die künstliche Verknappung lieber für die Schaffung von mehr und besseren Werken zu bezahlen und damit ernsthaft etwas für Kunst, Kultur und Bildung zu unternehmen, erklärt sich auch, weshalb das World Wide Web als zukünftige Universalbibliothek weit relevanter ist als alle deutschen Bibliotheken zusammen, da letztere sich leider viel zu wenig mit den Implikationen von Digitaltechnologie auseinandergesetzt haben. Und so kommt es leider, dass privatwirtschaftliche Unternehmungen wie

unglue.it¹ oder das Internet Archive² mit begrenzten Mitteln leisten müssen, was eigentlich die öffentliche Hand für die Gesellschaft tun sollte.

¹<https://unglue.it/>

²<https://archive.org/>

Kapitel 3

Crowdfunding als Entlohnungsmodell digitalverträglicher Ökosysteme

3.1 Erste Umsetzung in der Praxis

In Ansgar Warners¹ E-Book-Newsletter vom 23.05.2014 habe ich erfahren, dass in Deutschland der Kladde-Verlag² erstmals ausschließlich Crowdfunding³ für zu realisierende Buchprojekte zugrundelegt. Dabei dient die von Lesern und Investoren vorab bereitgestellte Finanzierung der Deckung der Produktionskosten, sodass der Refinanzierungsdruck herkömmlicher Verlagsmodelle vollständig entfällt. Die Entlohnung des Autors erfolgt über den Verkauf von gedruckten Exemplaren und E-Books, dies aber zu besonders günstigen Konditionen, da die Aufwendungen für die Herstellung bereits abgeglichen sind, sodass bei Fertigstellung eines Projekts vom Verkaufsstart weg die Reingewinn-Spanne angetreten wird. Der Autor kann die freie Lizenzierung der Ergebnisse wählen, sodass die digitalen Grundrechte der Leserschaft gewahrt bleiben und auch andere Bearbeiter, Verlage sowie Distributionskanäle in Betracht kommen können.

Freilich handelt es sich dabei um einen ersten Anfang, ein derartiges Konzept kann aber auch zu einem allgemeinen Marktplatz für Schaffende, Aufbereitende und Leser ausgebaut werden oder gar an eine Distributionsplattform angeschlossen werden. Ferner wären auch andere Autoren-Entlohnungsmodelle auf Basis von Crowdfunding denkbar, sei es pauschal für die Erstellung eines Werkes (Auftragsarbeit), sei es durch den Verkauf einzelner physischer sowie digitaler Exemplare (letzteres als bewusste Unterstützung oder infolge von Bequemlichkeit), sei es durch Subskription eines bestimmten Autors, eines Autoren-Kollektivs, einer Institution, eines Produzenten oder eines Themas, sei es durch Förderung gemeinnütziger Projekte oder über die sonstigen regulär bestehenden Entlohnungsmechanismen.

¹<http://www.e-book-news.de/>

²<http://kladdebuchverlag.de/>

³<http://de.wikipedia.org/wiki/Crowdfunding>

3.2 Ist Crowdfunding überhaupt praktikabel?

Es wird gesagt, dass Crowdfunding keine besonderen Vorteile aufweisen könnte, mit zunehmender Popularität von Crowdfunding die schiere Anzahl und Vielfalt der Projekte die Crowd überfordern würde, dass nur massentaugliche Literatur umsetzbar wäre und infolgedessen gewagte, unbequeme, abseitige Literatur untergehen würde, dass die Verlagerung des wirtschaftlichen Risikos an die Crowd unseriös sei. Dabei ist es doch schon immer schon so, dass es eher diejenigen Leute gibt, die nur passiv konsumieren und alles möglichst günstig oder gar umsonst haben wollen, und dass es diejenigen gibt, die ein gewisses monetäres Kontingent zur Verfügung haben, welches für kulturelle Bedürfnisse ausgegeben werden kann. Letztere Personengruppe sollte sich gut überlegen, ob es so sinnvoll ist, dieses Geld den restriktiven Rechteverwertern zukommen zu lassen, welche dem Autor nur wenig davon abgeben und nach dem Break-Even⁴ bis zu 70 Jahre nach dessen Tod weiter ohne Gegenleistung in die eigene Tasche wirtschaften (unter absichtlicher Beeinträchtigung von tatsächlichen und potentiellen Lesern), oder ob z.B. per Vorabinvestition Autor und Produzenten direkt unterstützt werden und anschließend das Ergebnis auch noch der Allgemeinheit frei zur Verfügung gestellt werden kann.

Es ist schon richtig, dass Crowdfunding in erster Linie nur dann besonders gut funktioniert (in den anderen Fällen kann man mit ein paar Anpassungen nachhelfen), wenn man bereits ein gewisses Publikum hat oder leicht Interesse wecken kann. Allerdings kann ein Autor ganz generell nicht erwarten, Unterstützung von irgendjemandem zu erhalten, wenn besagtes Interesse bei niemandem vorhanden oder zu wecken ist. Man könnte nun sagen, dass herkömmliche Verlage die Investition in inhaltlich weniger attraktiv scheinende Projekte per Quersubventionierung realisieren würden, dazu muss man aber längst nicht als restriktiver Rechteverwerter-Verlag agieren, da ja ausnahmslos jeder, der Geld für eine Quersubventionierung übrig hat, selbiges genauso in Crowdfunding-Projekte investieren kann, ohne die negativen Nebeneffekte des herkömmlichen Verlagsmodells. Dass Crowdfunding nicht besonders populär ist, muss nicht notwendig so bleiben, und die Annahme, dass es mit steigender Popularität weniger funktionieren sollte, halte ich für unbegründet. Die Filterung all der vielen zukünftigen Crowdfunding-Projekte ist ein technisch wie sozial lösbares Problem. Sobald Crowdfunding als akzeptiertes Entlohnungsmodell zunehmende Verbreitung findet, dürfte es auch verstärkt für allerlei Nischen- und Fachthemen zum Einsatz kommen, wo zwar die jeweils interessierte Crowd zahlenmäßig sehr überschaubar ist, dafür aber das Internet die Organisation dieser Interessensgruppen hinreichend vereinfacht hat, sodass die Produktion eigener Veröffentlichungen für solche kleinen, jedoch aktiven Communities methodisch stark vereinfacht wird. Solche Veröffentlichungen können eine große Rolle spielen, wenn sie zur Erhöhung von Relevanz, Reichweite oder Attraktivität des Themas beitragen sollen. Einen wichtigen Beitrag zur Entstehung von Ökosystemen dieser Art können Online-Plattformen und -Präsenzen leisten, die Leserinteresse in Richtung der passenden Projekte kanalisieren oder auch einen freien Markt für allerlei Produktionsdienstleistungen schaffen. Fernerhin käme sogar Mikro-Investment mit niedrigen Funding-Zielen und längeren Laufzeiten (oder wiederholter Neu-Einstellung unter Benachrichtigung

⁴http://de.wikipedia.org/wiki/Break_even

aller vormals beteiligten Interessenten) nach dem Vorbild vieler Bibliotheken in Betracht, die bisher jede für sich isoliert die gemeinnützige Digitalisierung und Restauration alter Bücher durch mehr oder minder zufällige Besucher ihrer Webseiten zu finanzieren suchen. Ebenso kann auch die Arbeit an frei lizenzierten, digital vorliegenden Werken iterativ gestaltet werden, wenn einzelne Verbesserungen durch einzelne Interessenten veranlasst werden und somit ein gemeinsamer Fortschritt erzielt wird.

Crowdfunding ist auch kein Outsourcing des Risikos, stattdessen wird das Risiko gänzlich ausgeschaltet. Für den Autor, weil er gar nicht erst in ein Projekt investieren muss, für das es gar kein Publikum gibt. Für die Produzenten, weil sie nicht tätig werden müssen, bevor ihre Leistung durch die Crowd vollständig kompensiert werden kann. Für die Crowd, weil sie die getätigten Investitionen zurückerhält, wenn der benötigte Betrag nicht zustande kommt. Ein Verlag wirkt da schon eher wie ein Risiko-Spekulant, der bei Fehlkalkulation auch schnell mal Insolvenz anmelden kann (mit entsprechenden Folgen für Mitarbeiter, Autoren und die Kunden im Markt).

3.3 Verhältnis von Crowdfunding zur Kunst

Schreiben als kreativer Prozess unterscheidet sich von der Produktion materieller Güter. Bei letzterer können Prototypen als Entscheidungshilfe für die Crowd dienen, ob ein Projekt gefällt oder nicht. Bei Büchern finden viele Titel ihr Publikum nach der Veröffentlichung, während des Schreibens ändert der Autor die Handlung, der potentielle Leser könnte im Rahmen der Projektvorstellung den Inhalt bereits kennen lernen und somit den Anlass für die Investition verlieren, da das Ergebnis nichts neues oder überraschendes mehr zu bieten hätte. In der bildenden Kunst kann auch nicht im Voraus für ein Gemälde oder eine Skulptur bezahlt werden, welche dem Künstler gerade mal vor dem inneren Auge vorschwebt. Auch Erstlingswerke werden es mit Crowdfunding schwer haben, etablierte Autoren dagegen leichter.

Im Fall des Kladde-Verlags reichen Autoren wie sonst überall auch Manuskripte ein, die ganz normal geprüft werden (zusätzlich auch auf Crowdfunding-Tauglichkeit). Wenn jemand kein Manuskript hat, keine Anhängerschaft und keine attraktive Idee (letztere ist bekanntlich am allerwenigsten wert), dann besteht doch völlig unabhängig vom Kompensationsmodell generell keine Chance auf die Unterstützung einer Umsetzung, wenn man mal von Auftragsarbeit absieht. Irgend etwas muss der Autor schon von sich aus tun, und wenn das, was er tut, gut ist, kann er auch Unterstützer finden, sei es auf die eine oder andere Weise und unter Berücksichtigung des Wesens des angestrebten Werkes.

Wie beim Gemälde oder der Skulptur, wenn der Maler oder Bildhauer noch nie etwas geschaffen, seine künstlerischen Fähigkeiten unter Beweis gestellt hat, dann wird er auch von niemandem einfach so Geld dafür erhalten. Es wird an kein Finanzierungsmodell jemals der Anspruch gestellt, so etwas leisten zu müssen, also auch an Crowdfunding nicht.

Bei der Kunst geht es aber auch viel um die konkrete Ausgestaltung, um den im Kunstwerk festgehaltenen Ausdruck des Künstlers. Von daher ist es sehr wohl denkbar, die abstrakte Idee in all ihren Details den potentiellen Crowdfunding-Investoren vorzustellen, während gleichzeitig der Wert des Ergebnisses in den vielen Einzelentscheidungen des Künstlers im Rahmen der Um-

setzung liegt, welche die Crowd weder abnehmen noch mitbestimmen kann. Für Werke der Unterhaltung trifft dies natürlich weit weniger zu, die Produktion derselben folgt wiederum anderen Regeln, wo die Eignung zum Crowdfunding z.B. durch Mitgestaltung, Serien-Fortsetzungen und gemeinsame Rezeption gegeben ist.

3.4 Fazit

Der Crowdfunding-Ansatz ist in der Lage, die Umsetzung frei lizenzierter Projekte erheblich zu vereinfachen und damit die ganz zentralen Nachteile des herkömmlichen Geschäftsmodells auf Basis der restriktiven Rechteverwertung aufzuheben. Wird deshalb die restriktive Rechteverwertung aufgegeben werden? Sicher (noch) nicht. Ist dadurch das Crowdfunding-Modell unbrauchbar? Natürlich ebenfalls nicht. Und sowie diese Alternative in der Praxis unter günstigeren Konditionen für alle Beteiligten mehr und qualitativ bessere Projekte realisieren wird, desto mehr bröckelt die Relevanz des alten Modells. Solange nur beide Optionen zur Auswahl stehen, ist auch ziemlich egal, welche davon mehr in Anspruch genommen wird, da es immer Menschen geben wird, die sich an den ganzheitlich geeigneteren Ansatz halten werden. Dies hängt auch ganz individuell davon ab, ob die eigene Zielsetzung darauf hinausläuft, einen künstlichen Exklusivismus aufbauen und vehement verteidigen zu wollen, oder ob der Wille zum Beitrag für die Gemeinschaft überwiegt. Mag sein, dass ein kooperativer Ansatz für den einen oder anderen nichts ist, für den ist aber auch Digitaltechnologie und das Internet⁵ nichts.

⁵<http://www.youtube.com/watch?v=kK1wtmyF1l4>

Kapitel 4

Lizenzbestimmungen

Alle Teile dieses Werkes mit Ausnahme des nachfolgenden Lizenztextes: Copyright (C) 2014 Stephan Kreutzer. GNU Affero General Public License 3 or any later version.

4.1 GNU AFFERO GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 3, 19 November 2007

Copyright © 2007 Free Software Foundation, Inc. <<http://fsf.org/>¹>

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

4.2 Preamble

The GNU Affero General Public License is a free, copyleft license for software and other kinds of works, specifically designed to ensure cooperation with the community in the case of network server software.

The licenses for most software and other practical works are designed to take away your freedom to share and change the works. By contrast, our General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change all versions of a program—to make sure it remains free software for all its users.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for them if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs, and that you know you can do these things.

Developers that use our General Public Licenses protect your rights with two steps: (1) assert copyright on the software, and (2) offer you this License which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

A secondary benefit of defending all users' freedom is that improvements made in alternate versions of the program, if they receive widespread use, become available for other developers to incorporate. Many developers of free software are heartened and encouraged by the resulting cooperation. However,

¹<http://fsf.org/>

in the case of software used on network servers, this result may fail to come about. The GNU General Public License permits making a modified version and letting the public access it on a server without ever releasing its source code to the public.

The GNU Affero General Public License is designed specifically to ensure that, in such cases, the modified source code becomes available to the community. It requires the operator of a network server to provide the source code of the modified version running there to the users of that server. Therefore, public use of a modified version, on a publicly accessible server, gives the public access to the source code of the modified version.

An older license, called the Affero General Public License and published by Affero, was designed to accomplish similar goals. This is a different license, not a version of the Affero GPL, but Affero has released a new version of the Affero GPL which permits relicensing under this license.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

4.3 TERMS AND CONDITIONS

0. Definitions.

“This License” refers to version 3 of the GNU Affero General Public License.

“Copyright” also means copyright-like laws that apply to other kinds of works, such as semiconductor masks.

“The Program” refers to any copyrightable work licensed under this License. Each licensee is addressed as “you”. “Licensees” and “recipients” may be individuals or organizations.

To “modify” a work means to copy from or adapt all or part of the work in a fashion requiring copyright permission, other than the making of an exact copy. The resulting work is called a “modified version” of the earlier work or a work “based on” the earlier work.

A “covered work” means either the unmodified Program or a work based on the Program.

To “propagate” a work means to do anything with it that, without permission, would make you directly or secondarily liable for infringement under applicable copyright law, except executing it on a computer or modifying a private copy. Propagation includes copying, distribution (with or without modification), making available to the public, and in some countries other activities as well.

To “convey” a work means any kind of propagation that enables other parties to make or receive copies. Mere interaction with a user through a computer network, with no transfer of a copy, is not conveying.

An interactive user interface displays “Appropriate Legal Notices” to the extent that it includes a convenient and prominently visible feature that (1) displays an appropriate copyright notice, and (2) tells the user that there is no warranty for the work (except to the extent that warranties are provided), that licensees may convey the work under this License, and how to view a copy of this License. If the interface presents a list of user commands or options, such as a menu, a prominent item in the list meets this criterion.

1. Source Code.

The “source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. “Object code” means any non-source form of a work.

A “Standard Interface” means an interface that either is an official standard defined by a recognized standards body, or, in the case of interfaces specified for a particular programming language, one that is widely used among developers working in that language.

The “System Libraries” of an executable work include anything, other than the work as a whole, that (a) is included in the normal form of packaging a Major Component, but which is not part of that Major Component, and (b) serves only to enable use of the work with that Major Component, or to implement a Standard Interface for which an implementation is available to the public in source code form. A “Major Component”, in this context, means a major essential component (kernel, window system, and so on) of the specific operating system (if any) on which the executable work runs, or a compiler used to produce the work, or an object code interpreter used to run it.

The “Corresponding Source” for a work in object code form means all the source code needed to generate, install, and (for an executable work) run the object code and to modify the work, including scripts to control those activities. However, it does not include the work’s System Libraries, or general-purpose tools or generally available free programs which are used unmodified in performing those activities but which are not part of the work. For example, Corresponding Source includes interface definition files associated with source files for the work, and the source code for shared libraries and dynamically linked subprograms that the work is specifically designed to require, such as by intimate data communication or control flow between those subprograms and other parts of the work.

The Corresponding Source need not include anything that users can regenerate automatically from other parts of the Corresponding Source.

The Corresponding Source for a work in source code form is that same work.

2. Basic Permissions.

All rights granted under this License are granted for the term of copyright on the Program, and are irrevocable provided the stated conditions are met. This License explicitly affirms your unlimited permission to run the unmodified Program. The output from running a covered work is covered by this License only if the output, given its content, constitutes a covered work. This License acknowledges your rights of fair use or other equivalent, as provided by copyright law.

You may make, run and propagate covered works that you do not convey, without conditions so long as your license otherwise remains in force. You may convey covered works to others for the sole purpose of having them make modifications exclusively for you, or provide you with facilities for running those works, provided that you comply with the terms of this License in conveying all material for which you do not control copyright. Those thus making or running the covered works for you must do so exclusively on your behalf, under your direction and control, on terms that prohibit them from making any copies of

your copyrighted material outside their relationship with you.

Conveying under any other circumstances is permitted solely under the conditions stated below. Sublicensing is not allowed; section 10 makes it unnecessary.

3. Protecting Users' Legal Rights From Anti-Circumvention Law.

No covered work shall be deemed part of an effective technological measure under any applicable law fulfilling obligations under article 11 of the WIPO copyright treaty adopted on 20 December 1996, or similar laws prohibiting or restricting circumvention of such measures.

When you convey a covered work, you waive any legal power to forbid circumvention of technological measures to the extent such circumvention is effected by exercising rights under this License with respect to the covered work, and you disclaim any intention to limit operation or modification of the work as a means of enforcing, against the work's users, your or third parties' legal rights to forbid circumvention of technological measures.

4. Conveying Verbatim Copies.

You may convey verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice; keep intact all notices stating that this License and any non-permissive terms added in accord with section 7 apply to the code; keep intact all notices of the absence of any warranty; and give all recipients a copy of this License along with the Program.

You may charge any price or no price for each copy that you convey, and you may offer support or warranty protection for a fee.

5. Conveying Modified Source Versions.

You may convey a work based on the Program, or the modifications to produce it from the Program, in the form of source code under the terms of section 4, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The work must carry prominent notices stating that you modified it, and giving a relevant date.
- b) The work must carry prominent notices stating that it is released under this License and any conditions added under section 7. This requirement modifies the requirement in section 4 to "keep intact all notices".
- c) You must license the entire work, as a whole, under this License to anyone who comes into possession of a copy. This License will therefore apply, along with any applicable section 7 additional terms, to the whole of the work, and all its parts, regardless of how they are packaged. This License gives no permission to license the work in any other way, but it does not invalidate such permission if you have separately received it.
- d) If the work has interactive user interfaces, each must display Appropriate Legal Notices; however, if the Program has interactive interfaces

that do not display Appropriate Legal Notices, your work need not make them do so.

A compilation of a covered work with other separate and independent works, which are not by their nature extensions of the covered work, and which are not combined with it such as to form a larger program, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an “aggregate” if the compilation and its resulting copyright are not used to limit the access or legal rights of the compilation’s users beyond what the individual works permit. Inclusion of a covered work in an aggregate does not cause this License to apply to the other parts of the aggregate.

6. Conveying Non-Source Forms.

You may convey a covered work in object code form under the terms of sections 4 and 5, provided that you also convey the machine-readable Corresponding Source under the terms of this License, in one of these ways:

- a) Convey the object code in, or embodied in, a physical product (including a physical distribution medium), accompanied by the Corresponding Source fixed on a durable physical medium customarily used for software interchange.
- b) Convey the object code in, or embodied in, a physical product (including a physical distribution medium), accompanied by a written offer, valid for at least three years and valid for as long as you offer spare parts or customer support for that product model, to give anyone who possesses the object code either (1) a copy of the Corresponding Source for all the software in the product that is covered by this License, on a durable physical medium customarily used for software interchange, for a price no more than your reasonable cost of physically performing this conveying of source, or (2) access to copy the Corresponding Source from a network server at no charge.
- c) Convey individual copies of the object code with a copy of the written offer to provide the Corresponding Source. This alternative is allowed only occasionally and noncommercially, and only if you received the object code with such an offer, in accord with subsection 6b.
- d) Convey the object code by offering access from a designated place (gratis or for a charge), and offer equivalent access to the Corresponding Source in the same way through the same place at no further charge. You need not require recipients to copy the Corresponding Source along with the object code. If the place to copy the object code is a network server, the Corresponding Source may be on a different server (operated by you or a third party) that supports equivalent copying facilities, provided you maintain clear directions next to the object code saying where to find the Corresponding Source. Regardless of what server hosts the Corresponding Source, you remain obligated to ensure that it is available for as long as needed to satisfy these requirements.
- e) Convey the object code using peer-to-peer transmission, provided you inform other peers where the object code and Corresponding Source of the

work are being offered to the general public at no charge under subsection 6d.

A separable portion of the object code, whose source code is excluded from the Corresponding Source as a System Library, need not be included in conveying the object code work.

A “User Product” is either (1) a “consumer product”, which means any tangible personal property which is normally used for personal, family, or household purposes, or (2) anything designed or sold for incorporation into a dwelling. In determining whether a product is a consumer product, doubtful cases shall be resolved in favor of coverage. For a particular product received by a particular user, “normally used” refers to a typical or common use of that class of product, regardless of the status of the particular user or of the way in which the particular user actually uses, or expects or is expected to use, the product. A product is a consumer product regardless of whether the product has substantial commercial, industrial or non-consumer uses, unless such uses represent the only significant mode of use of the product.

“Installation Information” for a User Product means any methods, procedures, authorization keys, or other information required to install and execute modified versions of a covered work in that User Product from a modified version of its Corresponding Source. The information must suffice to ensure that the continued functioning of the modified object code is in no case prevented or interfered with solely because modification has been made.

If you convey an object code work under this section in, or with, or specifically for use in, a User Product, and the conveying occurs as part of a transaction in which the right of possession and use of the User Product is transferred to the recipient in perpetuity or for a fixed term (regardless of how the transaction is characterized), the Corresponding Source conveyed under this section must be accompanied by the Installation Information. But this requirement does not apply if neither you nor any third party retains the ability to install modified object code on the User Product (for example, the work has been installed in ROM).

The requirement to provide Installation Information does not include a requirement to continue to provide support service, warranty, or updates for a work that has been modified or installed by the recipient, or for the User Product in which it has been modified or installed. Access to a network may be denied when the modification itself materially and adversely affects the operation of the network or violates the rules and protocols for communication across the network.

Corresponding Source conveyed, and Installation Information provided, in accord with this section must be in a format that is publicly documented (and with an implementation available to the public in source code form), and must require no special password or key for unpacking, reading or copying.

7. Additional Terms.

“Additional permissions” are terms that supplement the terms of this License by making exceptions from one or more of its conditions. Additional permissions that are applicable to the entire Program shall be treated as though they were included in this License, to the extent that they are valid under applicable law.

If additional permissions apply only to part of the Program, that part may be used separately under those permissions, but the entire Program remains governed by this License without regard to the additional permissions.

When you convey a copy of a covered work, you may at your option remove any additional permissions from that copy, or from any part of it. (Additional permissions may be written to require their own removal in certain cases when you modify the work.) You may place additional permissions on material, added by you to a covered work, for which you have or can give appropriate copyright permission.

Notwithstanding any other provision of this License, for material you add to a covered work, you may (if authorized by the copyright holders of that material) supplement the terms of this License with terms:

- a) Disclaiming warranty or limiting liability differently from the terms of sections 15 and 16 of this License; or
- b) Requiring preservation of specified reasonable legal notices or author attributions in that material or in the Appropriate Legal Notices displayed by works containing it; or
- c) Prohibiting misrepresentation of the origin of that material, or requiring that modified versions of such material be marked in reasonable ways as different from the original version; or
- d) Limiting the use for publicity purposes of names of licensors or authors of the material; or
- e) Declining to grant rights under trademark law for use of some trade names, trademarks, or service marks; or
- f) Requiring indemnification of licensors and authors of that material by anyone who conveys the material (or modified versions of it) with contractual assumptions of liability to the recipient, for any liability that these contractual assumptions directly impose on those licensors and authors.

All other non-permissive additional terms are considered “further restrictions” within the meaning of section 10. If the Program as you received it, or any part of it, contains a notice stating that it is governed by this License along with a term that is a further restriction, you may remove that term. If a license document contains a further restriction but permits relicensing or conveying under this License, you may add to a covered work material governed by the terms of that license document, provided that the further restriction does not survive such relicensing or conveying.

If you add terms to a covered work in accord with this section, you must place, in the relevant source files, a statement of the additional terms that apply to those files, or a notice indicating where to find the applicable terms.

Additional terms, permissive or non-permissive, may be stated in the form of a separately written license, or stated as exceptions; the above requirements apply either way.

8. Termination.

You may not propagate or modify a covered work except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to propagate or modify it is void,

and will automatically terminate your rights under this License (including any patent licenses granted under the third paragraph of section 11).

However, if you cease all violation of this License, then your license from a particular copyright holder is reinstated (a) provisionally, unless and until the copyright holder explicitly and finally terminates your license, and (b) permanently, if the copyright holder fails to notify you of the violation by some reasonable means prior to 60 days after the cessation.

Moreover, your license from a particular copyright holder is reinstated permanently if the copyright holder notifies you of the violation by some reasonable means, this is the first time you have received notice of violation of this License (for any work) from that copyright holder, and you cure the violation prior to 30 days after your receipt of the notice.

Termination of your rights under this section does not terminate the licenses of parties who have received copies or rights from you under this License. If your rights have been terminated and not permanently reinstated, you do not qualify to receive new licenses for the same material under section 10.

9. Acceptance Not Required for Having Copies.

You are not required to accept this License in order to receive or run a copy of the Program. Ancillary propagation of a covered work occurring solely as a consequence of using peer-to-peer transmission to receive a copy likewise does not require acceptance. However, nothing other than this License grants you permission to propagate or modify any covered work. These actions infringe copyright if you do not accept this License. Therefore, by modifying or propagating a covered work, you indicate your acceptance of this License to do so.

10. Automatic Licensing of Downstream Recipients.

Each time you convey a covered work, the recipient automatically receives a license from the original licensors, to run, modify and propagate that work, subject to this License. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

An “entity transaction” is a transaction transferring control of an organization, or substantially all assets of one, or subdividing an organization, or merging organizations. If propagation of a covered work results from an entity transaction, each party to that transaction who receives a copy of the work also receives whatever licenses to the work the party’s predecessor in interest had or could give under the previous paragraph, plus a right to possession of the Corresponding Source of the work from the predecessor in interest, if the predecessor has it or can get it with reasonable efforts.

You may not impose any further restrictions on the exercise of the rights granted or affirmed under this License. For example, you may not impose a license fee, royalty, or other charge for exercise of rights granted under this License, and you may not initiate litigation (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that any patent claim is infringed by making, using, selling, offering for sale, or importing the Program or any portion of it.

11. Patents.

A “contributor” is a copyright holder who authorizes use under this License of the Program or a work on which the Program is based. The work thus licensed is called the contributor’s “contributor version”.

A contributor’s “essential patent claims” are all patent claims owned or controlled by the contributor, whether already acquired or hereafter acquired, that would be infringed by some manner, permitted by this License, of making, using, or selling its contributor version, but do not include claims that would be infringed only as a consequence of further modification of the contributor version. For purposes of this definition, “control” includes the right to grant patent sublicenses in a manner consistent with the requirements of this License.

Each contributor grants you a non-exclusive, worldwide, royalty-free patent license under the contributor’s essential patent claims, to make, use, sell, offer for sale, import and otherwise run, modify and propagate the contents of its contributor version.

In the following three paragraphs, a “patent license” is any express agreement or commitment, however denominated, not to enforce a patent (such as an express permission to practice a patent or covenant not to sue for patent infringement). To “grant” such a patent license to a party means to make such an agreement or commitment not to enforce a patent against the party.

If you convey a covered work, knowingly relying on a patent license, and the Corresponding Source of the work is not available for anyone to copy, free of charge and under the terms of this License, through a publicly available network server or other readily accessible means, then you must either (1) cause the Corresponding Source to be so available, or (2) arrange to deprive yourself of the benefit of the patent license for this particular work, or (3) arrange, in a manner consistent with the requirements of this License, to extend the patent license to downstream recipients. “Knowingly relying” means you have actual knowledge that, but for the patent license, your conveying the covered work in a country, or your recipient’s use of the covered work in a country, would infringe one or more identifiable patents in that country that you have reason to believe are valid.

If, pursuant to or in connection with a single transaction or arrangement, you convey, or propagate by procuring conveyance of, a covered work, and grant a patent license to some of the parties receiving the covered work authorizing them to use, propagate, modify or convey a specific copy of the covered work, then the patent license you grant is automatically extended to all recipients of the covered work and works based on it.

A patent license is “discriminatory” if it does not include within the scope of its coverage, prohibits the exercise of, or is conditioned on the non-exercise of one or more of the rights that are specifically granted under this License. You may not convey a covered work if you are a party to an arrangement with a third party that is in the business of distributing software, under which you make payment to the third party based on the extent of your activity of conveying the work, and under which the third party grants, to any of the parties who would receive the covered work from you, a discriminatory patent license (a) in connection with copies of the covered work conveyed by you (or copies made from those copies), or (b) primarily for and in connection with specific products or compilations that contain the covered work, unless you

entered into that arrangement, or that patent license was granted, prior to 28 March 2007.

Nothing in this License shall be construed as excluding or limiting any implied license or other defenses to infringement that may otherwise be available to you under applicable patent law.

12. No Surrender of Others' Freedom.

If conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot convey a covered work so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not convey it at all. For example, if you agree to terms that obligate you to collect a royalty for further conveying from those to whom you convey the Program, the only way you could satisfy both those terms and this License would be to refrain entirely from conveying the Program.

13. Remote Network Interaction; Use with the GNU General Public License.

Notwithstanding any other provision of this License, if you modify the Program, your modified version must prominently offer all users interacting with it remotely through a computer network (if your version supports such interaction) an opportunity to receive the Corresponding Source of your version by providing access to the Corresponding Source from a network server at no charge, through some standard or customary means of facilitating copying of software. This Corresponding Source shall include the Corresponding Source for any work covered by version 3 of the GNU General Public License that is incorporated pursuant to the following paragraph.

Notwithstanding any other provision of this License, you have permission to link or combine any covered work with a work licensed under version 3 of the GNU General Public License into a single combined work, and to convey the resulting work. The terms of this License will continue to apply to the part which is the covered work, but the work with which it is combined will remain governed by version 3 of the GNU General Public License.

14. Revised Versions of this License.

The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the GNU Affero General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies that a certain numbered version of the GNU Affero General Public License “or any later version” applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that numbered version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of the GNU Affero General Public License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

4.4. HOW TO APPLY THESE TERMS TO YOUR NEW PROGRAMS 23

If the Program specifies that a proxy can decide which future versions of the GNU Affero General Public License can be used, that proxy's public statement of acceptance of a version permanently authorizes you to choose that version for the Program.

Later license versions may give you additional or different permissions. However, no additional obligations are imposed on any author or copyright holder as a result of your choosing to follow a later version.

15. Disclaimer of Warranty.

THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. Limitation of Liability.

IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MODIFIES AND/OR CONVEYS THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

17. Interpretation of Sections 15 and 16.

4.4 How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively state the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Affero General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Affero General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Affero General Public License along with this program. If not, see <<http://www.gnu.org/licenses/>>.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If your software can interact with users remotely through a computer network, you should also make sure that it provides a way for users to get its source. For example, if your program is a web application, its interface could display a “Source” link that leads users to an archive of the code. There are many ways you could offer source, and different solutions will be better for different programs; see section 13 for the specific requirements.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or school, if any, to sign a “copyright disclaimer” for the program, if necessary. For more information on this, and how to apply and follow the GNU AGPL, see <<http://www.gnu.org/licenses/>²>.

²<http://www.gnu.org/licenses/>