

Open Sources, Digital Rights and Culture: Innovation und Kreativität in der Wissensgesellschaft

Technik und Regulierung in Softwareentwicklung und Unterhaltungsindustrie

1. Softwarepatente, Copyright und DRM: Wie Recht und Politik auf informations-technologische Innovationen reagieren. Was Soziologie dazu sagen kann.
Information Wissen und Wissenschaft; Informationsgesellschaft: Diagnose, Selbstbeschreibung;
Wissensgesellschaft: soziologische Fremdbeschreibung
2. Der Bazar des Wissens und die Tauschbörsen der Kultur: Die Vergesellschaftung des Technologieprojekts Internet
 - 2.1. Open Source Software: Ein neues Modell der Produktion von Wissen?
 - 2.2. Softwarepatente: Neue alte Regeln für technische Innovationen?
 - 2.3. Filesharing und DRM: Neue Modelle der Verteilung von Eigentumsrechten?
3. Systeme und Akteure, Property und Privacy: Bedingungen der Wissensproduktion in der modernen Gesellschaft
 - 3.1. Funktionale Differenzierung, Globalisierung (Weltgesellschaft), kommunikative Komplexität
 - 3.2. Interaktiv, vernetzt und dezentral: Produzenten und Konsumenten von Wissen und Kultur (Leistungs- und Publikumsrollen)
 - 3.3. Die Ko-evolution von Informationsmedien und Eigentumsformen: Intellectual Property, Urheberschaft (Copyright) und Softwarepatente
 - 3.4. Stopp-Regeln gegen Code-Konfusion: Privacy, Security, DRM
4. Innovation und Kreativität in digitalen Kontexten: Die kommunikative Organisation elektronischer Wertschöpfung
 - 4.1. Eine informationstheoretische Konzeption von Wissen
 - 4.1.1. Verfügbarkeit von Verbindungen: Vernetzung und Adressierung (Inklusion / Exklusion)
 - 4.1.2. Integrität von Kodierungen: Standards und Übersetzungen (Vertrauen)
 - 4.1.3. Vertraulichkeit von Informationen: Zugriffsrechte und Nutzungsgebühren
 - 4.1.4. Rechtssicherheit von Handlungen: Authentifizierung und Zurechenbarkeit
 - 4.2. Plattformen, Kulturen, Communities: Netzwerke der Innovation
 - 4.3. Public Domain und expressiver Datenkonsum: Umwelten der Kreativität
5. Hybride Anschlussfähigkeit: Wissen in der Wissensgesellschaft
 - 5.1. Auflösung: Steigerung der Irritabilität durch Information
 - 5.2. Rekombination: De- und Re-Kontextualisierung von Wissen
 - 5.3. Changing a running System: Konsequenzen für Wissenschaft, Wirtschaft und Kultur