

# Kapitel 4

## Recht und Politik

### Einleitung

MARTIN UNGER

In den letzten Jahren hat sich viel an Rechten und Gesetzen im Bereich von Software und Internet geändert, national wie auch international. Häufig geschah das außerhalb des Wahrnehmungsbereichs der Nutzer, Anwender, Verbraucher, oder wie immer man die Personen vor dem Computer lieber bezeichnen möchte. Die meisten von ihnen haben überhaupt noch nicht oder höchstens am Rande bemerkt, dass Ende des letzten Jahres ein neues Urheberrecht in Kraft getreten ist. Und auf deutscher wie auch auf europäischer Ebene sind weitere Gesetze in Vorbereitung, z.B. auf dem Gebiet der Patentierung der so genannten „computer-implementierbaren Erfindungen“<sup>1</sup> oder zur Durchsetzung von Rechten des „geistigen Eigentums“.<sup>2</sup> Viele dieser Gesetze gelten im Internet und stellen die Open-Source-Community vor neue Herausforderungen.

Open Source ist in der Politik angekommen, kein Zweifel. Zunehmend werden die Potentiale von Freier bzw. Open-Source-Software erkannt. Neben Unternehmen versuchen auch immer mehr staatliche Institutionen, die sich mit Open Source bietenden Chancen zu nutzen. Und der Möglichkeiten sind viele:

- Kosteneinsparungen bei kommunalen Beschaffungen;
- Struktur- und Industriepolitik mit dem Ziel, lokale Produzenten zu unterstützen;
- Monopolstrukturen im Softwaremarkt entgegenwirken;
- Druck auf die Hersteller, sicherere Produkte zu liefern, usw.

In diesem Kapitel wird versucht, den Nutzern von Software einen Einblick in die momentanen und zukünftigen Entwicklungen auf dem Gebiet der Politik und des Rechts mit Bedeutung für Open-Source-Software<sup>3</sup> zu vermitteln, ein Ausblick

---

<sup>1</sup> Der Begriff wird in der EU-Bürokratie benutzt. Es handelt sich um mit Software implementierte Verfahren, zu deren Ausführung Computertechnologie zum Einsatz kommt. Diese betreffen, neben Spezialanwendungen wie Antilockiersteuerungen, in der Regel auch Software die auf einem handelsüblichen PC ausgeführt werden kann. Zum Stand des Verfahrens zur Erarbeitung der Richtlinie vgl. <http://www3.europarl.eu.int> unter: Protokoll vom 24/09/2003, gestützt auf Dokument A5-0238/2003 – endgültige Ausgabe.

<sup>2</sup> Entwurf zur Richtlinie [http://europa.eu.int/comm/internal\\_market/en/indprop/com02-92de.pdf](http://europa.eu.int/comm/internal_market/en/indprop/com02-92de.pdf).

<sup>3</sup> Ich werde in diesem Text Open-Source-Software und Freie Software der Einfachheit halber synonym verwenden. Das dies laut Richard Stallman nicht ganz richtig ist, kann man hier nachlesen: <http://www.gnu.org>.

auf die gesellschaftlichen Möglichkeiten des gezielten Einsatzes dieser Methode inklusive.

## Patentrecht

In den USA sind Softwarepatente seit der Entscheidung des Supreme Courts im Fall *Diamond v. Diehr* (1981<sup>4</sup>) Gang und Gäbe und gelten dort zum Sichern von Umsätzen aus computer-implementierbaren Erfindungen und gegenüber Konkurrenten als unverzichtbar. In der EU ist im Moment eine Richtlinie zur Softwarepatenten in der Endphase Ihrer Entstehung – und alles andere als unumstritten.<sup>5</sup>

In den USA sind schon häufig Probleme mit der Patentierung von Algorithmen aufgetreten, wie im Falle des GIF-Formats, auf dessen LZW-Komprimierungsalgorithmus Compuserve (Unisys) ein Patent hält.<sup>6</sup>

Außerdem existieren ganz grundlegende Fragen die es noch zu klären gilt. Im Gegensatz zu großen Softwarehäusern, dem EPA und großen Firmen anderer Sparten<sup>7</sup>, die in dieser Richtlinie mehr Investitionssicherheit für Unternehmen in Europa und Anreiz zu Innovationen sehen –

„Die Konkurrenz in den USA kann Ideen aus dem Internet abkupfern und anschließend auch noch patentieren lassen!“<sup>8</sup>

– betrachten große Teile der von der neuen Richtlinie Betroffenen diese Begründungen mit Skepsis und vermuten hinter diesen, ihrer Meinung nach vorgeschobenen Begründungen, eher die Expansionsabsichten und das Sichern der Pfründe von Monopolisten. Diese Annahme wird durch wissenschaftliche Studien wie z.B. von Bessen & Hunt<sup>9</sup> gestützt.

In den USA ist die Patentierung von Software und deren Bausteine in großen Firmen generalstabsmäßig organisiert. Hierzu unterhalten Unternehmen wie z.B. Oracle, Microsoft und IBM große Rechtsabteilungen um Neuerungen patentieren zu lassen, evtl. alte patentierbare Verfahren zu finden, Verletzungen ihrer Patente festzustellen und diese zu verfolgen. Hier stellt sich die Frage ob kleinere Firmen sich dies ebenfalls leisten könnten, und ob nicht immer wieder Programmierer in eine „Patentfalle“ („U-Boot-Patente“) geraten, sollten sie Verfahren bzw. Algorithmen verwenden die, ohne ihr Wissen, patentgeschützt sind.

In den EU-Staaten wird das Patentrecht im Bezug auf Software sehr unterschiedlich ausgelegt, und regelmäßig wurden auf nationaler Ebene Patente auf Software abgelehnt. Nun hat aber das Europäische Patentamt (EPA<sup>10</sup>) in den letzten Jahren Entscheidungen in Sachen Softwarepatente getroffen, die sehr zwiespältige

<sup>4</sup> Für einen kurzen Abriss zur Geschichte der Softwarepatente siehe Gehring und Kretschmer (2003).

<sup>5</sup> Vgl. <http://swpat.ffii.org/papiere/eubsa-swpat0202/index.de.html>.

<sup>6</sup> Ein Dateiformat für Grafiken; mehr zu diesem Fall: <http://lpf.ai.mit.edu/Patents/Gif/Gif.html>.

<sup>7</sup> Z.B. Amazon.

<sup>8</sup> Helmuth Gümbel vom Beratungsunternehmen Strategy Partners.

<sup>9</sup> Siehe auch <http://www.researchoninnovation.org/swpat.pdf>.

<sup>10</sup> Das Europäische Patentamt ist keine EU-Institution. Allerdings sind alle EU-Staaten dem Europäischen Patentübereinkommen (EPÜ) beigetreten und haben so die Kompetenz des EPA zur Rechtsprechung in Patentsachen grundsätzlich anerkannt.

Reaktionen bei den Betroffenen ausgelöst haben. So wurden vom EPA in den letzten Jahren um die 30000 Patente bewilligt,<sup>11</sup> die als computer-implementierbare Erfindungen bezeichnet werden. Die Rechtslage in den einzelnen EU-Staaten wurde unter anderem durch diese Tatsachen immer unübersichtlicher.

Daraufhin sah die EU-Kommission Handlungsbedarf und so wurde im Februar 2002 der erste Entwurf einer EU-Patentrichtlinie<sup>12</sup> vorgestellt, die für Entscheidungen der Patentämter in den einzelnen Staaten der EU eine gemeinsame Rechtsgrundlage schaffen soll.

Diese Richtlinie war und ist aber unter den Betroffenen sehr umstritten. Vorrangig kleinere Softwarehäuser und Produzenten von Open-Source-Software (OSS) sehen den rechtlichen Änderungen mit Befürchtungen entgegen. Bei ihnen hat der Richtlinienvorschlag zum Teil deutliche Kritik und Unverständnis ausgelöst. Sie bezeichnen die vorgeschlagenen Formulierungen als viel zu schwammig und kritisieren, dass zwar einige wichtige Einschränkungen angesprochen würden, aber viel zu ungenau umrissen würde, was denn nun wirklich patentierbar sei, und was nicht.

Folgende Einschränkungen tragen beispielsweise zur Verwirrung bei: Software „als solche“ soll nicht patentierbar sein, aber falls eine computer-implementierbare Erfindung eine gewisse *Technizität* aufweisen sollte, würde sie patentierbar sein. Dies ist ein schwieriges Thema, da umstritten ist, inwieweit Software selbst technische Eigenschaften besitzt, oder aber im Zusammenspiel mit der Hardware eines PCs quasi automatisch eine technische Komponente erhält.

Verschiedene Akteure, darunter der Förderverein für eine Freie Informationelle Infrastruktur (FFII<sup>13</sup>), eurolinux<sup>14</sup> und das Institut für Rechtsfragen der Freien und Open-Source-Software (ifrOSS<sup>15</sup>), haben Eingaben bei der EU-Kommission eingebracht. Auf Grund dieser Eingaben und der Kritik von Regierungsstellen verschiedener EU-Länder (z.B. Frankreich) an der Novellierung des Patentrechts wurde die Formulierung der Richtlinie zwar in einigen Punkten verändert und etwas präzisiert, allerdings ist die aktuelle Version den vorher genannten Vereinigungen immer noch zu weitgehend und zu ungenau.

Widerstand gegen die Neuregelung kommt ebenfalls von Universitäten und anderen Forschungseinrichtungen, die befürchten, durch neue Patentgesetze in ihrer Arbeit behindert zu werden.

Es existieren noch viele weitere Kritikpunkte an und Schwierigkeiten mit der neuen EU-Patentrechtsrichtlinie. Aus der Sicht eines Patentrechtsexperten geht der Artikel „Patentschutz und Softwareentwicklung – ein unüberbrückbarer Gegensatz?“ von *Andreas Wiebe*, Professor an der Wirtschaftsuniversität Wien (Institut für Bürgerliches Recht, Handels- und Wertpapierrecht, Abteilung für Informationsrecht und Immaterialgüterrecht), auf diese Problematik ein. Wiebe untersucht, inwiefern Open Source von der Richtlinie betroffen wäre und durch welche

---

<sup>11</sup> Vgl. FFII-Homepage <http://patinfo.ffii.org/>.

<sup>12</sup> Siehe auch [http://europa.eu.int/prelex/detail\\_dossier\\_real.cfm?CL=de&DosId=172020](http://europa.eu.int/prelex/detail_dossier_real.cfm?CL=de&DosId=172020).

<sup>13</sup> Vgl. FFII-Homepage <http://swpat.ffii.org/>.

<sup>14</sup> Vgl. FFII-Homepage <http://eurolinux.ffii.org/index.en.html>.

<sup>15</sup> Näheres unter <http://www.ifrOSS.de>.

Mittel sich Open-Source-Entwickler gegen die Risiken des Patentrechts schützen können.

## Urheberrecht

Die meisten Computernutzer in unserem Land haben offensichtlich noch nicht bemerkt, dass in der EU wie auch in Deutschland der zunehmenden Digitalisierung von Werken<sup>16</sup> und deren Verbreitung auch über das Internet durch ein neues Urheberrecht Rechnung getragen werden soll.

Bei der Verabschiedung der Richtlinie 2001/29/EC, „Zur Vereinheitlichung...“, diente der Digital Millennium Copyright Act (DMCA) der USA als Vorbild, welcher 1998 in Kraft getreten ist. Die Rechte der Urheber von digitalen Werken sollen mit der neuen Gesetzesvorlage gestärkt werden, aber auch hier regt sich Widerstand gegen die weitreichende Verschärfung der Schutzinstrumente.

In der Debatte um das neue Urheberrecht wird auch deutlich, wie groß der Unterschied zwischen Copyright und Urheberrecht im Grunde ist,<sup>17</sup> und wie schwer deshalb eine Adaption fällt. Während Vertreter der großen Rechteinhaber z.B. in der Musikindustrie die Neuerungen im Urheberrechtsgesetz begrüßen –

Das neue Gesetz wäre superwichtig für die Industrie, wir erwarten, dass die Umsatzrückgänge zumindest gebremst werden.<sup>18</sup>

–, kritisieren viele Vereinigungen (u.a. die Initiative „Rettet die Privatkopie“<sup>19</sup>) und kleinere Softwarehäuser in Deutschland das neue Gesetz als zu unausgewogen und im Grunde genommen völlig unnötig, da z.B. für die erfolgreiche Verfolgung von Raubkopierern die geltenden Gesetze völlig hinreichend seien.

Dieses Argument wird indirekt durch die Meinung der Musikindustrie gestützt, dass die neuen Gesetze so oder so nur mit Hilfe von Digital-Rights-Management-Systemen (DRM) durchzusetzen wären,<sup>20</sup> welche ihrerseits sehr umstritten sind.<sup>21</sup>

Gegner des Gesetzes bemängeln, dass dem Nutzer zu viele Rechte entzogen würden. Die Stärkung des Urheberrechts der Autoren und der Positionen der Verwerter ginge auf Kosten der Verbraucher. Manche Stimmen verkünden sogar die Behinderung von Innovation und Informationsfreiheit.<sup>22</sup>

Natürlich gibt es noch eine große Anzahl weiterer Argumente bezüglich der Novellierung des Urheberrechts. Auf den Zusammenhang zwischen Open Source und Urheberrecht geht der Artikel „Urheber- und Lizenzrecht im Bereich von Open-Source-Software“ von *Axel Metzger* und *Olaf Koglin* (ifrOSS) genauer ein.

---

<sup>16</sup> Z. B. Bücher zu E-Books.

<sup>17</sup> Vgl. auch <http://www.jere-mias.de/biwi/urheb1.html>.

<sup>18</sup> Hartmut Spiesecke, Leiter der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit des Bundesverbandes der Phonographischen Wirtschaft.

<sup>19</sup> Näheres unter <http://www.privatkopie.net/>.

<sup>20</sup> Nachzulesen unter <http://www.privatkopie.net/files/guennewig230103.pdf>.

<sup>21</sup> Eine umfangreiche Darstellung der technischen, politischen, rechtlichen und politischen Aspekte findet sich bei Becker, Buhse, Günnewig und Rump, Hrsg., (2003).

<sup>22</sup> Siehe <http://www.heise.de/newsticker/data/jk-29.01.02-008>.

## Lizenzen

Softwareentwickler benutzen das Mittel der Lizenzierung um im Verhältnis mit dem Nutzer ihrer Produkte die Nutzungsrechte zu regeln. Der Verbraucher bemerkt davon meistens die während der Installation von Programmen erscheinenden Fensterchen, in denen ein ellenlanger Text und darunter zwei „Buttons“ mit der Beschriftung „Akzeptieren“ oder „Ablehnen“ zu sehen sind. Was der Softwarenutzer im Normalfall nicht weiß ist, dass er mit dem Anklicken des „Akzeptieren-Buttons“, in Sekundenschnelle einen rechtskräftigen Vertrag mit dem Urheber jener Software abschließt. Wird eine der Bedingungen des Vertrages verletzt, dann verfällt die Lizenz im Normalfall, und der Nutzer macht sich unter Umständen eines Urheberrechtsbruchs schuldig.

Von Microsofts End User License Agreement (EULA) oder ihrer „Shared Source Licence“<sup>23</sup> über die General Public Licence (GPL)<sup>24</sup> der Free Software Foundation bis hin zur „FreeBSD-Copyright-Licence“<sup>25</sup> gibt es sehr unterschiedliche Ansätze der Lizenzierung. Einige Lizenzen kommen mit einem „Copyleft“-Effekt daher, wie die GPL, die meisten aber ohne solchen.

Lizenzen wie die „Shared Source Licence“ von Microsoft geben zwar dem Namen nach vor, liberale Lizenzen zu sein, wie man sie eher im Umfeld der OSS vermuten würde, unterscheiden sich von diesen aber zum Teil deutlich.<sup>26</sup>

### *Open-Source-Lizenzen*

„Copyleft“<sup>27</sup> bedeutet, dass derjenige der eine Software unter einer dementsprechenden Lizenz erhalten hat, diese auch unter derselben wieder weiterverbreiten muss, falls er sich denn zur Weiterverbreitung entschließt.

Im Gegensatz dazu erlauben es OSS-Lizenzen ohne Copyleft, wie z.B. die FreeBSD-Lizenz, dem Nutzer der entsprechenden „Werke,“ diese unter beliebiger Lizenz, also auch als proprietäre<sup>28</sup> Software, weiter zu verbreiten.

Gemeinsam ist fast allen Lizenzen aus dem OSS-Bereich das Einräumen des Rechts zur Veränderung, Vervielfältigung und Weiterverbreitung des unter diesen Lizenzen veröffentlichten Werks.

Allerdings muss man sagen, dass den speziellen Vorstellungen der Urheber hinsichtlich der eingeräumten Nutzungsrechte und Ausnahmen praktisch keine Grenzen gesetzt sind. Für jeden noch so kleinen Spezialfall gibt es im Bereich der OSS eine mögliche Lizenzierungsform.<sup>29</sup>

---

<sup>23</sup> Vgl. auch <http://www.microsoft.com/windows/embedded/ce.net/previous/downloads/source/license.asp>.

<sup>24</sup> Vgl. <http://www.gnu.de/gpl-ger.html>.

<sup>25</sup> Näheres unter <http://www.freebsd.org/copyright/license.html>.

<sup>26</sup> Vgl. <http://www.microsoft.com/windows/embedded/ce.net/previous/downloads/source/license.asp>.

<sup>27</sup> Informationen dazu unter <http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.html>.

<sup>28</sup> Siehe [http://coforum.de/index.php4?Propriet%E4re\\_Software](http://coforum.de/index.php4?Propriet%E4re_Software).

<sup>29</sup> Man muss allerdings erwähnen, dass viele Lizenzen in ihren Formulierungen recht laienhaft sind und einer Prüfung durch einen Juristen wohl kaum Stand halten würden.

Des weiteren gibt es auch zahlreiche Lizenzen, die nicht direkt für Werke aus dem Bereich der Software bestimmt sind, wie z.B. ifrOSS' „Freie Lizenz für Texte und Textdatenbanken“.<sup>30</sup>

Diese versuchen, die gesellschaftliche Grundidee der Free Software Foundation<sup>31</sup> für andere Werke zu verwirklichen. Allerdings sind viele dieser so genannten „Open Content“-Lizenzen wiederum sehr unterschiedlich formuliert, und auch hier gibt es inzwischen Lizenzen für fast jeden erdenklichen Anwendungsbereich, von Musik über Werke der bildenden Künste bis hin zu „Open Book“-Lizenzen, die Bücher in greifbarer Form betreffen. Ein innovativer Ansatz, diese verwirrende Vielfalt praktikabel unter ein Dach zu bekommen stammt vom „Creative Commons“-Projekt.<sup>32</sup>

Im Text von *Axel Metzger* und *Olaf Koglin* (vom ifrOSS) wird das „Urheber- und Lizenzrecht im Bereich von Open-Source-Software“ behandelt. Die Autoren geben eine kurze Einführung in die Konzepte und stellen dar, inwieweit Software im Allgemeinen und Open-Source-Software im Konkreten davon erfaßt wird. Sie diskutieren die Frage der Lizenzierung von Open-Source-Software und die daraus resultierenden Rechte und Pflichten der Anwender.

## Politik und Open-Source

Vor einigen Monaten wurde in München entschieden, in den nächsten Jahren OSS für die Verwaltung zu nutzen; ebenfalls hat sich der Bundestag zur Installation von Linux auf seinen Servern entschlossen. Da stellt sich doch die Frage warum nach all den Jahren Microsoft nun dieser Sinneswandel? Wie steht es denn mit dem Argument dass OSS zwar in der Anschaffung billiger sei, dieser Preisvorteil aber durch die Schulung der Nutzer in kürzester Zeit aufgeessen sei, wird hier wieder Geld in ein Millionengrab geschaufelt, wie der Bürger schnell angewöhnt?

In den letzten Jahren wurden auch einige OS-Projekte von der Politik gefördert (z.B. BerliOS<sup>33</sup>). Hat dies rein wirtschaftliche Gründe, oder will man tatsächlich die Entwicklung auf dem Gebiet der OSS vorantreiben? Sieht man konkrete Chancen für die Zukunft? Im Koalitionsvertrag der neuen Regierung wurde sogar festgeschrieben, dass eine Benachteiligung von nicht-proprietärer Software nicht geduldet werden darf. Warum ist OSS plötzlich so *en vogue*?

*Uwe Küster* (MdB),<sup>34</sup>Vorsitzender der IuK-Kommission<sup>35</sup> des Ältestenrates, hat zu diesen Fragestellungen einen Artikel mit dem Titel „Open-Source-Software – Ein Weg aus der Abhängigkeitsfalle zurück zur unternehmerischen Freiheit“ beige-steuert. Er beschreibt darin die Prozesse, an deren Ende die Entscheidung des Bundestages für Open-Source-Software gefällt wurde. In seinem Beitrag begründet Küster, welche Überlegungen angestellt wurden und welche Argumente zur Ent-

<sup>30</sup> Nachzulesen unter [http://www.ifrOSS.de/ifrOSS\\_html/ifl.html](http://www.ifrOSS.de/ifrOSS_html/ifl.html).

<sup>31</sup> Siehe auch <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>.

<sup>32</sup> Die Homepage des „Creative Commons“-Projekts findet sich unter <http://creativecommons.org/>.

<sup>33</sup> Informationen zu BerliOS: <http://www.berlios.de/>.

<sup>34</sup> Siehe <http://www.bundestag.de/mdb14/bio/K/kuestu0.html>.

<sup>35</sup> Kommission des Ältestenrates für den Einsatz neuer Informations- und Kommunikationstechniken und -medien.

scheidung geführt haben – und welche Erwartungen für die Zukunft daran geknüpft werden.

## E-Democracy

Stellen Sie sich vor, um einen neuen Ausweis zu beantragen oder einen Zweitwohnsitz anzumelden, müssten Sie keine Nummer mehr ziehen um dann zwei Stunden zu warten bis ihre Nummer aufgerufen wird. Anschließend dürfen Sie zwei Minuten mit einer gestressten Mitarbeiterin der Meldestelle sprechen und ihr Anliegen vorbringen. In Zukunft werden Sie dies alles in fünf Minuten vom heimischen PC aus erledigen können.

Oder so ähnlich, glaubt man den Visionen für E-Government. Die Politik hat erkannt, dass die zunehmende Verbreitung des Internets große Möglichkeiten bietet, den Bürger einerseits stärker an politischen Entscheidungsprozessen teilhaben zu lassen und andererseits ganz banale Verwaltungsaufgaben billiger und praktischer zu gestalten.

Der Bund hat hierzu die Initiative „BundOnline 2005“ ins Leben gerufen, die zum Ziel hat, alle internetfähigen Verwaltungsaufgaben des Bundes bis 2005 online unter [www.bund.de](http://www.bund.de) anzubieten. Dank dieser Initiative ist Deutschland auf der Ebene des Bundes im internationalen Vergleich nach einer Studie von Accenture<sup>36</sup> etwas weiter nach oben gerückt, allerdings muss man konstatieren, dass Staaten wie Kanada und die USA auf diesem Gebiet schon um einiges weiter sind.

Auf kommunaler Ebene sieht es hier in Deutschland deutlich schlechter aus. Im europäischen Vergleich liegen wir zurück und die Entwicklung stagniert. Das Problem ist, dass trotz bekannt knapper Kassen alle Kommunen eine eigene Strategie verfolgen und individuelle Konzepte erarbeiten. Des weiteren wird in Deutschland besonders viel Wert auf die Sicherheit der Verfahren gelegt. Dazu geeignete Technologien zu entwickeln und zu etablieren, dauert seine Zeit. Die Kommunen sollten erkennen, dass die Entwicklung billiger würde und schneller voran gehen würde, wenn sie kooperierten.<sup>37</sup>

Es bleibt nur zu sagen, dass es wünschenswert wäre, wenn der Bürger der Politik durch die neuen Möglichkeiten der Vernetzung wirklich näher käme. So könnten viele Menschen in Deutschland vielleicht ein besseres Gefühl dafür bekommen wie wertvoll ihre Demokratie ist, und vielleicht gewännen sie durch die neue „Nähe“ zu den Entscheidungsträgern ein wenig mehr den Eindruck, wirklich etwas bewegen zu können.

In unserem Verständnis wird es E-Democracy ohne Open Source nicht geben. Wo es um elektronisch vermittelte Kommunikationsbeziehungen geht, verlangt die Transparenz der Prozesse nach der Transparenz der Mittel. Da dieses Buch ja auch eine Entscheidungshilfe für die Politik darstellen soll, habe ich zu diesem Thema ei-

---

<sup>36</sup> Vgl. [http://www.accenture.com/xd/xd.asp?it=enweb&xd=newsroom%5Cepresskit%5Ccrmgov%5Cepresskit\\_crmgov.xml](http://www.accenture.com/xd/xd.asp?it=enweb&xd=newsroom%5Cepresskit%5Ccrmgov%5Cepresskit_crmgov.xml).

<sup>37</sup> Genauer wird dies in einer Studie von Cap Gemini Ernst & Young Deutschland (2004) betrachtet, vgl. [http://www.ch.cgey.com/servlet/PB/menu/1265568\\_11/index.html](http://www.ch.cgey.com/servlet/PB/menu/1265568_11/index.html).

nen Text von *Steven Clift*<sup>38</sup> ausgewählt, in dem er über die momentane Situation und die Möglichkeiten von E-Democracy spricht.

### **Literatur**

- Becker, Eberhard, Willms Buhse, Dirk Günnewig und Niels Rump (2003): *Digital Rights Management: Technological, Economic, Legal and Political Aspects*, Lecture Notes in Computer Science, Vol. 2770, Berlin, Heidelberg, New York, Springer Verlag
- Gehring, Robert A. und Kretschmer, Martin (2003): *Software-Patente in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft*, FifF-Kommunikation, 20. Jg., Nr. 4, S. 26–31

---

<sup>38</sup> Siehe <http://www.publicus.net>.