

Innovation oder Piraterie?

Framing-Konflikte um geistige Eigentumsrechte in der EU

Sebastian Haunss

1. Einleitung

Geistiges Eigentum (Intellectual Property – IP) ist keine substanzielle Kategorie. Welches Wissen unter welchen Umständen zu geistigem Eigentum werden kann ist das je konkrete Ergebnis juridischer und politischer Definitions- und Aushandlungsprozesse. In den aktuellen Konflikten um die Regulierung geistiger Eigentumsrechte geht es daher häufig nicht allein um die Vor- und Nachteile einzelner Regelungen, sondern auch darum, festzulegen, ob und in welcher Weise bestimmte Wissensformen als geistiges Eigentum konzeptualisiert werden sollten (Haunss u. Shadlen 2009). Die Regulierung des Zugangs zu Wissen und die Bedingungen seiner In-Wert-Setzung hängen wesentlich davon ab, ob Wissen und Information als öffentliche oder private Güter verstanden werden, sowie von der ökonomischen und politischen Bedeutung, die ihrer Produktion und Distribution zugeschrieben wird, kurz: von der Durchsetzung bestimmter Interpretationsweisen oder Frames (Snow 2004; Goffman 1974). Ein Frame ist, folgt man der Definition von Snow und Benford, ein interpretatives Schema, “that simplifies and condenses the ‘world out there’ by selectively punctuating and encoding objects, situations, events, experiences, and sequences of actions within one’s present or past environment” (1992, S. 137).

In ihrer Studie über die Geschichte des Übereinkommens über handelsbezogene Aspekte der Rechte am geistigen Eigentum (TRIPS-Abkommen) zeigt Susan Sell wie während der Uruguay-Runde der Verhandlungen über das Welthandelsabkommen eine kleine Gruppe transnationaler Unternehmen den Schutz geistiger Eigentumsrechte erfolgreich erst auf die Tagesordnung setzen und im weiteren Verlauf der Verhandlungen ihre Vorstellung eines starken Schutzregimes der Eigentumsrechte in Form des TRIPS-Abkommens weitgehend durchsetzen und kodifizieren konnte (Sell 2003; Drahos u. Braithwaite 2003). Der politische Prozess, der zum TRIPS-Abkommen führte, ist einerseits ein Musterbeispiel für ein Machtspiel, in dem ressourcenreiche private Akteure mit der Unterstützung mächtiger Regierungen industrialisierter Staaten erfolgreich ein globales IP-Regime installiert haben, das alle WTO-Mitgliedsstaaten dazu verpflichtet, starke nationale IP-Schutz-Systeme einzuführen, nachdem Entwicklungsländer, die anfangs dem verschärften IP-Regime Widerstand entgegen gesetzt hatten, durch die Androhung bilateralen Handelssanktionen durch die USA zum Schweigen gebracht worden waren (Meier 2005, S. 506).

Andererseits zeigt Sells Studie aber auch, dass der Erfolg des Lobbyings, der zum TRIPS-Abkommen führte, nicht allein auf der ressourcenbasierten Macht

einer handvoll internationaler Unternehmen beruhte, sondern zu einem relevanten Teil deren erfolgreicher Framing-Strategie geschuldet war. Eine herausragende Rolle spielte dabei das Strategie-Papier Jacques Gorlins, der als Berater des US Advisory Committee for Trade Negotiations (ACTN) und des privaten Intellectual Property Committees (IPC) fungierte. Darin argumentierte er, dass angesichts der wachsenden Bedeutung der US Software Industrie Copyright verstärkt unter ökonomischen und nicht nur unter kulturellen Aspekten – wie in den bis dahin bestehenden Regelungen – betrachtet werden sollte (Gorlin 1985, S. ii). Insgesamt entwickelte er eine kohärente Argumentation, die geistige Eigentumsrechte als (Frei-)Handelsthemen interpretierte. Eine auf den ersten Blick paradoxe Leistung, denn geistige Eigentumsrechte, die ja staatlich garantierte Monopole auf Zeit sind, widersprechen an sich der Idee des Wettbewerbs eines freien Marktes ohne staatliche Intervention und Wettbewerbsvorteile.

Der Ausweitung geistiger Eigentumsrechte im TRIPS-Abkommen folgte eine Begrenzung ihrer Gültigkeit in der Doha-Erklärung des WTO Ministerrats 2001, die das Primat öffentlicher Gesundheitsvorsorge vor geistigen Eigentumsrechten proklamierte (WTO 2001). Auch hier ging der Entscheidung wieder ein Re-Framing-Prozess voraus, in dem geistige Eigentumsrechte (insbesondere Patente auf Medikamente) als zentrales Hindernis für die Versorgung mit essenziellen Arzneimitteln für Krankheiten wie AIDS und Tuberkulose in Ländern des globalen Südens interpretiert wurden (’t Hoen 2009; Ford 2004; Sell u. Prakash 2004). Und in der Abschlusserklärung des G8-Gipfels 2007 in Heiligendamm, in der geistige Eigentumsrechte an prominenter Stelle – nach Stabilität des Finanzsystems und Investitionsfreiheit und noch vor Klimawandel – auftauchen, spielen Verbraucherrechte eine prominente Rolle. Neben Freihandelsaspekten sollen nunmehr auch “Gesundheit und Sicherheit von Verbrauchern weltweit, insbesondere in ärmeren Ländern” (G8 2007, S. 14) für eine Ausweitung geistiger Eigentumsrechte sprechen. Die Abschlusserklärung kann als Versuch gelesen werden, geistige Eigentumsrechte erneut, diesmal als Frage von Verbraucherinteressen (im Globalen Süden) zu *re-framen*.

Möglicherweise sind Intellectual Property (IP) Policies sogar besonders auf die Etablierung interpretativer Rahmen angewiesen, weil immaterielle Güter im Prinzip schwerer als materielle Güter zu proprietarisieren sind. Als immaterielle Güter sind Wissen und Informationen im Prinzip frei. Anders als bei materiellen Gütern besteht nicht die Gefahr einer Übernutzung. Das gesellschaftliche verfügbare Wissen wird dadurch, dass es von vielen Personen genutzt wird, nicht weniger, im Gegenteil. Eine Nutzung durch die Eine schränkt darüber hinaus die Nutzung des selben Wissens oder der selben Informationen durch den Anderen nicht ein. Die Nutzung von Wissen und Informationen ist also im Prinzip nicht rivalisierend. Offensichtlich kann aber dennoch der exklusive Zugriff auf Informationen und Wissen einzelnen Akteuren klare Vorteile verschaffen. Tatsächlich kann es also durchaus eine Art rivalisierende Nutzung von Wissensgütern geben. Aber im Unterschied zu materiellen Gütern ist diese Rivalität Ergebnis eines gesellschaftlichen Prozesses und liegt nicht in der Natur des Gutes begründet. Im klassischen Beispiel kann die Allmende, die von der Dorfgemeinschaft gemeinsam genutzte Weide, nur eine begrenzte Anzahl Vieh ernähren, weil ab einem gewissen Punkt das

Gras schneller aufgefressen wird als es nachwachsen kann (Hardin 1968). Wissen und Informationen dagegen verbrauchen sich nicht durch die Nutzung, sie können allenfalls gesellschaftlich weniger wertvoll werden.

Weil sie als immaterielle Güter zudem praktisch kostenfrei kopierbar sind, sind Andere von ihrer Nutzung nur vergleichsweise schwierig auszuschließen. Die bisher immer gescheiterten Versuche die Verbreitung von digitalisierten Musikstücken oder Videos durch Kopierschutzmechanismen und anderen technischen Schutzmaßnahmen (TPMs) zu verhindern zeugen von dieser begrenzten Exklusivierbarkeit.

Unter diesen Bedingungen bedarf es beträchtlicher Anstrengungen um Wissen und Informationen dennoch zu exklusiven, privaten Gütern zu machen. Restriktionen des Zugriffs müssen in politischen Prozessen durchgesetzt werden, sie müssen in der politischen Arena begründet werden und werden auch dort bestritten. Das jeweils gültige Regime geistiger Eigentumsrechte ist Ergebnis politischer Auseinandersetzungen, auf dessen konkrete Ausprägung die von den beteiligten Akteuren verwandten Begründungsfiguren einen wesentlichen Einfluss haben.

Welche Akteure allerdings mit welchen Argumentationen welche Formen der Governance von Wissen und Information propagieren ist bisher kaum beachtet worden, da in der juristischen Literatur die Äquivalenzmetapher Eigentum nicht infrage gestellt wird und in der ökonomischen Literatur die Begründungsmuster der Akteure in der Regel nicht relevant sind. Das Forschungsinteresse dieses Artikels setzt genau hier an. Es geht um die Untersuchung der diskursiven Konstruktion von Begründungsfiguren und Interpretationsrahmen geistiger Eigentumsrechte. Exemplarisch soll dies anhand der Auseinandersetzung um zwei EU-Richtlinien zur Regulierung geistiger Eigentumsrechte – der “Richtlinie über die Patentierbarkeit computer-implementierter Erfindungen” (im Folgenden: Softwarepatente-Richtlinie) (COM 2002) und der “Richtlinie über die Maßnahmen und Verfahren zum Schutz der Rechte an geistigem Eigentum” (im Folgenden IP-Enforcement-Richtlinie) (COM 2003) – geleistet werden. Untersucht wird, welche Framing-Strategien von welchen Akteuren eingesetzt worden sind und welche Strategien jeweils erfolgreicher waren.

Die Untersuchung leistet auf zwei Ebenen einen Beitrag: Erstens trägt sie zu einem besseren Verständnis der Rolle von an materiellen Ressourcen schwachen Akteuren in Auseinandersetzungen um geistige Eigentumsrechte bei. Zweitens beleuchtet sie die Salienz verschiedener Frames und liefert Informationen darüber, welche Begründungsmuster für oder gegen geistige Eigentumsrechte politische Relevanz haben und erlangen können.

2. Konflikte um geistige Eigentumsrechte in Europa

Gesetzesvorlagen, die geistige Eigentumsrechte zum Inhalt haben, hatten lange Zeit außerhalb der Fach-Community nur für wenig Aufmerksamkeit gesorgt. Auf europäischer Ebene änderte sich dies Ende der 1990er Jahre, und dabei spielte die “Richtlinie über die Patentierbarkeit computer-implementierter Erfindungen” eine wichtige Rolle. Aus diesem Grund bildet die “Softwarepatente-Richtlinie” – so die im öffentlichen Diskurs fast ausschließlich verwendete Bezeichnung der Richtlinie

– den Ausgangspunkt dieser Untersuchung. Entgegen aller Erwartungen entwickelte sich entlang der Richtlinie eine politische Auseinandersetzung über die Ausgestaltung geistiger Eigentumsrechte in Europa, die weit über die juristische Fachöffentlichkeit hinaus strahlte, es bis in die Politik-, Technik- und Feuilleton-Seiten der großen Tageszeitungen schaffte, und die zu einem der kontroversesten Entscheidungsprozesse des europäischen Institutionensystems wurde.¹ Im Ergebnis gelang es den ressourcenschwachen Gegnern der Richtlinie gegen die Kommission und gegen eine Koalition ausgesprochen ressourcenstarker Befürworter die Verabschiedung der Richtlinie, und damit die EU-weite Einführung von Software Patenten zu verhindern.

Um die Bedeutung der Framing-Strategien besser herausarbeiten zu können, vergleiche ich in einem most-similar systems Design (Lijphart 1971; Przeworski u. Teune 1970) die Auseinandersetzung um die Softwarepatente-Richtlinie mit der Auseinandersetzung um die IP Enforcement-Richtlinie.

Beide Richtlinien spielten eine wichtige Rolle für die Ausgestaltung der rechtlichen Rahmenbedingungen von geistigen Eigentumsrechten in der EU in jüngster Zeit. Beide wurden in einem ähnlichen Zeitrahmen zwischen 1997 und 2003 von der Kommission diskutiert und eingebracht. Beide wurden im Mitentscheidungsverfahren verhandelt, bei dem sich Europäisches Parlament und Rat der Europäischen Union auf eine gemeinsame Position einigen müssen. Die Generaldirektion Binnenmarkt war jeweils federführend, und in beiden Fällen regte sich Widerstand von Interessengruppen, die versuchten den Entscheidungsprozess zu ihren Gunsten zu beeinflussen.

Die Auseinandersetzung um die “Richtlinie über die Durchsetzung der Rechte des geistigen Eigentums” (IP Enforcement-Richtlinie) begann im Oktober 1998 mit der Publikation eines “Grünbuchs zur Bekämpfung von Nachahmungen und der Produkt- und Dienstleistungspiraterie im Binnenmarkt” (COM 1998). Im Januar 2003 folgte dann der Entwurf für die Richtlinie, deren Ziel es ist die Durchsetzung geistiger Eigentumsrechte – d.h. Copyright, Markenzeichen, Patente, etc. – in den EU-Mitgliedstaaten zu stärken und zu harmonisieren. Die Mitgliedstaaten sollten verpflichtet werden, effektive Maßnahmen und Strafen gegen Fälschungen und Raubkopien im nationalen Recht vorzusehen und anzuwenden. Der Richtlinienvorschlag sollte den Rechteinhabern mehr Möglichkeiten geben, zivil- und strafrechtlich gegen Rechtsverstöße vorzugehen. Insbesondere sollte es möglich werden, per einstweiliger Verfügung gefälschte Güter beschlagnahmen zu lassen oder deren Zerstörung zu fordern (COM 2003).

Im Falle der “Richtlinie über die Patentierbarkeit computer-implementierter Erfindungen” (Softwarepatente-Richtlinie) begann die Auseinandersetzung im Juni 1997 mit der Veröffentlichung des Grünbuchs “Förderung der Innovation durch Patente” (COM 1997). Der Entwurf für die Richtlinie wurde im Februar 2002 vorgelegt. Ziel des Richtlinienentwurfs war es Patente für Erfindungen, die “on a computer or similar apparatus which is realized by a computer program«

1 Die Softwarepatent-Richtlinie war die einzige Richtlinie in der Geschichte des Mitentscheidungsverfahrens bei der das Europaparlament in der zweiten Lesung die “Common Position” des Rats nicht nur abgeändert sondern komplett abgelehnt hat (Biesenbender u. Holzinger 2009).

(COM 2002, S. 13) implementiert werden europaweit einheitlich zu ermöglichen. Ob diese Definition “Software als solche”, die von der Patentierbarkeit im Europäischen Patentübereinkommen explizit ausgenommen ist, einschließen würde, war unter den Konfliktparteien heftig umstritten. In der Öffentlichkeit wurde der Konflikt in jedem Fall als Konflikt um Softwarepatente wahrgenommen und nur der harte Kern der Richtlinien-Befürworter benutzte in der Auseinandersetzung die Bezeichnung CII-Richtlinie.² Tabelle 1 liefert einen schematischen Überblick über den Verlauf des Entscheidungsverfahrens.

Tabelle 1: Softwarepatente und IP Enforcement – Übersicht über den Entscheidungsverlauf

Software Patente	IP Enforcement
06/97: Grünbuch	10/98: Grünbuch
10/00: Konsultation über das Internet	03/99: Konsultation in München
02/02: COM veröffentlicht Entwurf	03/03: COM veröffentlicht Entwurf
09/03: EP 1. Lesung → substantielle Veränderungen	03/04: EP 1. Lesung → geringe Änderungen
03/05: Rat verabschiedet gemeinsame Position	04/04: Rat stimmt der geänderten Fassung zu
07/05: EP lehnt die Richtlinie in der 2. Lesung ab	
Richtlinie gescheitert	Richtlinie verabschiedet

In beiden Fällen wurden die Richtlinienvorschläge der Kommission von wichtigen industriellen Interessenverbänden unterstützt. Aber es gab in beiden Fällen auch ökonomische Akteure, die gegen die Richtlinie Front machten. Gegen die IP-Enforcement-Richtlinie sprachen sich die großen europäischen Telekommunikationsfirmen aus, und eine große Zahl überwiegend kleiner und mittelständischer Unternehmen (KMUs) versuchte die Softwarepatente-Richtlinie zu verhindern. Zivilgesellschaftliche Gruppen und Verbraucherverbände mobilisierten in beiden Fällen gegen die Richtlinienentwürfe. Europaparlamentarier, nationale Politiker und wissenschaftliche Experten waren in beiden Konflikten sowohl auf der Seite der Befürworter als auch auf der Seite der Gegner zu finden.

Trotz relativ ähnlicher Rahmenbedingungen gab es signifikante Unterschiede im Verlauf und der Intensität beider Konflikte: eine aufgeheizte Debatte um das Für und Wider von Softwarepatenten – ein Thema, das vielen ursprünglich deutlich weniger kontrovers erschien – auf der einen Seite und ein relativ reibungsloser und störungsfreier Gesetzgebungsprozess im Fall der IP-Enforcement-Richtlinie auf der anderen. Dabei hätte man eher im zweiten Fall einen deutlich stärkeren Konflikt erwarten können, berührt die Richtlinie doch Themen wie z.B.

² Philippe Aigrain, ehemaliger Leiter des Bereichs “Software Technology” des Forschungsprogramms der Europäischen Kommission, behauptete auf einer Konferenz im November 2004 in Brüssel sogar, dass in der Kommission die vorbereitenden Dokumente unter Dateinamen, die die Abkürzung “swpat” enthielten, zirkulierten.

File-Sharing, die deutlich stärker im Licht der Öffentlichkeit standen als die bis dato öffentlich weitgehend unbeachtete Frage der Softwarepatente.

Die größte Differenz aber liegt im Ergebnis: Die IP-Enforcement-Richtlinie wurde nach einem Trilog zwischen Kommission, Rat und Parlament schon in erster Lesung verabschiedet, wobei nur die im Richtlinienentwurf vorgesehene Harmonisierung strafrechtlicher Maßnahmen aufgrund grundlegender Bedenken über die Zuständigkeit der EU in diesem Bereich gestrichen worden ist. Die Softwarepatente-Richtlinie dagegen scheiterte in der zweiten Lesung, in der die "Common Position" mit einer überwältigenden Mehrheit von 648 gegen 14 Stimmen der ParlamentarierInnen abgelehnt wurde.

Dieses Ergebnis lässt sich mit den gängigen Ansätzen der Interessengruppenforschung nicht erklären, in denen üblicherweise davon ausgegangen wird, dass im europäischen Mehrebenensystem ressourcenstarke Akteure besser Chancen auf Durchsetzung ihrer Interessen haben als ressourcenschwache Akteure (Dür 2008; Crombez 2002; Hall u. Deardorff 2006). Chancen als ressourcenschwacher Akteur Gehör zu finden werden höchstens im Umweltbereich gesehen (Greenwood 1997), aber selbst dort wird von anderen Autoren der Einfluss von NGOs und zivilgesellschaftlichen Interessengruppen eher skeptisch beurteilt (Rucht 1999).

Weil die Ergebnisse der beiden IP Konflikte nicht die Ressourcenausstattung der Akteure widerspiegelt, verfolge ich in diesem Beitrag einen alternativen Erklärungsansatz, der die diskursive Ebene in den Vordergrund stellt. Im Rahmen einer Analyse der Framing-Strategien der beteiligten Akteure werde ich zeigen, dass sich in beiden Fällen diejenigen Akteure haben durchsetzen können, denen es gelungen ist, ihre Interpretation der Wirklichkeit im politischen Diskurs zu verankern. Die Differenz der Konfliktverläufe spiegelt unmittelbar die Fähigkeit der an den Konflikten beteiligten Interessengruppen wider, für bzw. gegen die jeweilige Richtlinie zu mobilisieren, was wiederum wesentlich von der Etablierung der eigenen Problem- und Handlungsinterpretation im politischen Diskurs abhing.

3. Methoden

Framing-Prozesse sind in einem großen Teil der Literatur, die sich mit dem Einfluss von Interessengruppen auf (europäische) Policy-Prozesse beschäftigt bisher kaum beachtet worden (Bouwen 2002; Greenwood 2003; Richardson 2000). In anderen Forschungsfeldern ist ihre Bedeutung allerdings erkannt worden und dort existiert auch eine reichhaltige Literatur. In der Forschung über soziale Bewegungen wurde schon länger betont, dass Collective Action-Frames neben Ressourcen und politischen Gelegenheitsstrukturen einen bedeutsamen Faktor darstellen, um den Erfolg oder Misserfolg sozialer Bewegungen zu erklären (Snow et al. 1986; Snow u. Benford 1992; Gamson et al. 1982; Haunss 2004). Verschiedene Studien weisen vor allem darauf hin, dass kollektive Akteure einen kohärenten Master-Frame konstruieren müssen, der das Potenzial hat, heterogene Akteure ideologisch und in ihrem Handeln zu integrieren (Gerhards u. Rucht 1992, S. 573; Snow u. Benford 1992: 138).

Um die Frames und Framing-Strategien der beteiligten Akteure zu erfassen wurde für diese Studie auf die von Koopmans und seinen Mitarbeitern entwickelte *Political-Claims-Analyse* (Koopmans and Statham 1999) zurückgegriffen. Die Grundidee dieses Ansatzes ist es, über die Auswertung von Zeitungsartikeln Daten über die wesentlichen an einem politischen Konflikt beteiligten Akteure, ihre Aktions- und Interaktionsformen und ihre betreffenden *Collective-Action-Frames* zu erheben. Eine zentrale Annahme besteht darin, dass kollektives Handeln, das über Lobbying hinausgeht, auf eine Präsenz in der Öffentlichkeit angewiesen ist. Nur Aktivitäten, über die auch berichtet wird, haben die Möglichkeit Entscheidungsprozesse zu beeinflussen. *Political-Claims-Analyse* kombiniert die empirische Leistungsfähigkeit traditioneller Protest-Ereignis-Analysen mit der analytischen Kraft der Frame-Analyse.

Claims sind, in Anlehnung an die Definition von Koopmans und Statham (1999), *Forderungen, Vorschläge, Kritiken, Entscheidungen, etc. in Form von Erklärungen oder kollektiven Mobilisierungen von Akteuren, die im betreffenden Konfliktfeld aktiv sind*. Ein Claim ist also eine Intervention in den politischen Raum. Sie kann in Form einer Presseerklärung, einer Unterschriftensammlung, einer Demonstration, einer Parlamentsrede oder eines Parlamentsbeschlusses erfolgen.³ In der Regel artikulieren politische Akteure bei einer solchen Intervention einen Begründungszusammenhang oder ein Interpretationsschema – der Claim wird also mit einem Collective Action Frame verbunden. Allerdings kann ein Claim auch gelegentlich ohne Begründung auskommen, als reine Forderung oder Positionierung.

Für die Analyse der beiden IP-Konflikte wurde die Presseberichterstattung in vier ausgewählten Ländern analysiert: Deutschland, Frankreich, Großbritannien und Polen. Frankreich, Deutschland und Großbritannien und Polen wurden wegen ihrer politischen und wirtschaftlichen Bedeutung in Europa ausgewählt. Großbritannien wurde darüber hinaus als Land mit einer sehr restriktiven Patenpraxis in Bezug auf Softwarepatente herangezogen. Frankreich wurde ausgewählt, weil in beiden Konflikten die Berichterstatter des Europäischen Parlaments französischer Nationalität waren und weil Frankreich als einer der lautstärksten Kritiker von Softwarepatenten aufgetreten ist. Deutschland wurde aufgenommen, weil der wichtigste oppositionelle Akteur im Softwarepatente-Konflikt, die FFII (Förderverein für eine Freie Informationelle Infrastruktur / Foundation for a Free Information Infrastructure) seinen Ursprung in Deutschland hat und weil es ein Land mit einer vergleichsweise liberalen Praxis in Bezug auf die Gewährung von Softwarepatenten ist. Und Polen wurde aufgrund seiner wichtigen Rolle im Softwarepatente-Konflikt ausgewählt, da es als sichtbarster Kritiker der Richtlinie unter den neu aufgenommenen osteuropäischen Staaten auftrat.

Für alle vier Länder wurden Zeitungsartikel ausgewertet, die zwischen Januar 1997 und Juli 2005 in ausgewählten nationalen Qualitätszeitungen veröffentlicht wurden, die einen oder beide Konflikte erwähnen oder Softwarepatente bzw. die Durchsetzung geistiger Eigentumsrechte im Allgemeinen als Hauptthema hatten,

3 Auch eine Sabotageaktion oder eine gewaltsame Intervention in Form eines Anschlags wäre ein Claim – allerdings spielten solche Claims-Making Formen in den vorliegenden Konflikten keine Rolle.

und die in der Volltextsammlung des Lexis/Nexis verfügbar waren.⁴ Artikel wurden nur kodiert, wenn sie Claims enthielten, d.h. über reine Informationen über das Thema hinausgehend Zuschreibungen zu bestimmten Akteuren gemacht wurden. Insgesamt wurden 170 Artikel (G: 75, UK: 37, F: 45, PL: 31) entsprechend eines Kodeplans kodiert, der sich stark an dem im EUROPUB-Projekt benutzten orientierte (Koopmans 2002; Haunss u. Kohlmorgen 2008). In den Artikeln wurde über 324 Claims berichtet, 277 mit Bezug zum im Softwarepatente-Konflikt und 47 mit Bezug zur IP-Enforcement-Richtlinie.⁵

Die Entscheidung, nur Claims zu kodieren, über die in Tageszeitungen berichtet wurde, schränkt die Analyse auf ein Sub-Set der tatsächlich vorhandenen Claims ein, weil nicht über alle Claims aller Akteure berichtet wird. Hinzu kommt ein Bias der durch eine größere Affinität von Zeitungen gegenüber bestimmten Aktionsformen (spektakulären) und bestimmten Akteuren (etablierten) zustande kommt. Allerdings kann davon ausgegangen werden, dass in einem öffentlichen, politischen Konflikt Claims, über die nicht berichtet wird, weniger bedeutsam sind als die, über die berichtet wird, weil von der Presse ignorierte Claims auch für einen größeren Teil der am Entscheidungsprozess beteiligten Akteure unsichtbar bleiben (vergl. detailliert hierzu Earl et al. 2004).

4. Ergebnisse

Das *Claims-Making* in beiden Konflikten unterschied sich deutlich in Inhalt und Reichweite. Wie in Abbildung 1 erkennbar folgten die Aktivitäten der Interessengruppen dem institutionellen Verlauf der Entscheidungsprozesse. Jeweils im Verlauf wichtiger Stationen des Entscheidungsprozesses (Veröffentlichungen und Konsultationen der Kommission, Lesungen im Parlament, entscheidende Ratssitzungen, etc.) ließ sich eine deutlich Zunahme von Aktivitäten beobachten, deren Intensität zum Ende hin stetig zunimmt.

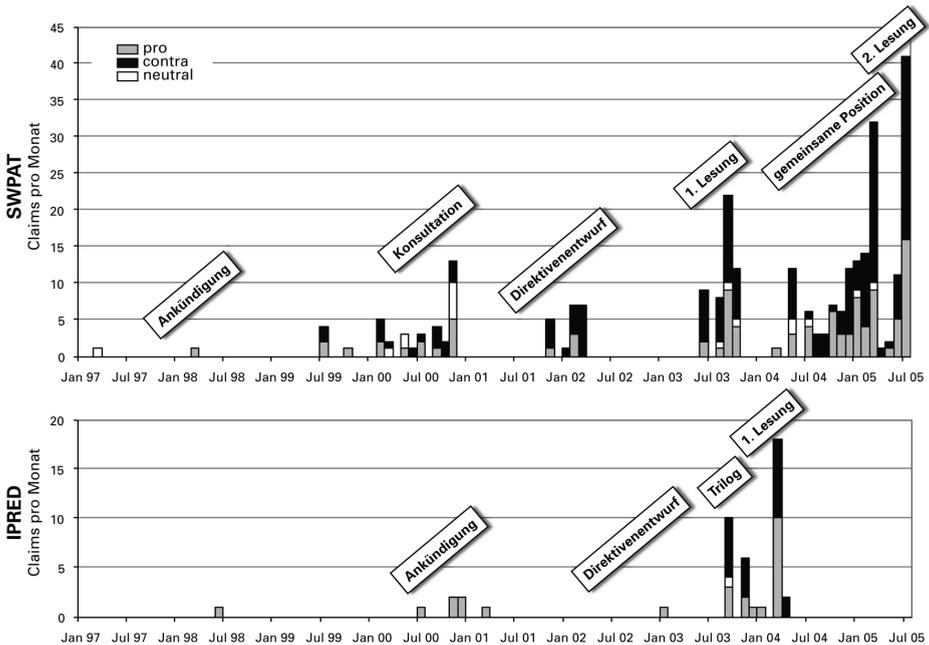
Ein Vergleich der beiden Zeitreihen lässt sogleich die unterschiedliche Intensität der beiden Konflikte deutlich werden. Mit 277 *Claims* im Softwarepatente-Konflikt und nur 47 *Claims* im IP-Enforcement-Konflikt wurde über ersteren fast sechsmal so viel in den Medien berichtet. Zu sehen sind außerdem mehrere Wellen intensiven *Claims-Makings* im Softwarepatente-Konflikt, die zur zweiten Lesung der Richtlinie im Europäischen Parlament kumulieren, während es im anderen Konflikt nur eine Welle des *Claims-Makings* gegen Ende des Konflikts bis in

4 Im Einzelnen wurden Artikel aus folgenden Zeitungen kodiert: Deutschland: Süddeutsche Zeitung, die tageszeitung, Frankfurter Rundschau, Die Welt, Stuttgarter Zeitung; Großbritannien: Daily Mail, The Times, The Guardian, Financial Times, Western Mail, Morning Star, The Daily Telegraph, The Business, The Independent, The Observer; Frankreich: Le Figaro, Liberation, Les Echos, Le Monde, La Tribune; Polen: Gazeta Wyborcza, Polityka, Rzeczpospolita, Wprost.

5 Um ein Beispiel zu geben: In der tageszeitung vom 28.8.2003 wird unter der Überschrift "Monopole bitten zur Kasse" von einer Demonstration am 27.8.2003 in Brüssel gegen Softwarepatente berichtet, bei der FFII sich gegen die Softwarepatente Richtlinie ausgesprochen habe, weil sie den Wettbewerb verringere und erhebliche Nachteile für kleinere Softwareschmieden und Verbraucher mit sich bringe. Der Claim ist in diesem Fall die Demonstration gegen Softwarepatente, der von FFII verwendete Frame ist Wettbewerbsfähigkeit von KMUs. Der Frame wurde zudem als negativ kodiert, da er in einem gegen die Richtlinie gerichteten Claim verwendet worden ist.

die Zeitungen gebracht hat. Die Auseinandersetzung war lediglich zwischen September 2003 und März 2004 öffentlich sichtbar, in den sechs Monaten vor der ersten und einzigen Lesung im Europäischen Parlament. Und nur in dieser letzten Phase ist eine relativ ausgewogene Berichterstattung über die *Claims* der Unterstützer und Gegner der IP-Enforcement-Richtlinie zu finden. Frühere Berichte erwähnen ausschließlich Aktivitäten der Europäische Kommission, die mehrere Male die Veröffentlichung eines Vorschlags für die Richtlinie angekündigt hatte. Im Verlauf des gesamten IP-Enforcement-Konflikts wurde über die *Claims* der Fürsprecher geringfügig häufiger berichtet, als über die *Claims* der Gegner (51,1 % vs. 42,6 % bei 6,3 % neutralen Akteuren).

Abbildung 1: Zeitlicher Verlauf des Claims-Making in beiden Konflikten



Im Konflikt um Softwarepatente traten die Gegner der Richtlinie deutlich früher in Erscheinung. Bereits im Juli 1999 wurde über die ersten Claims gegen die vorgeschlagene Richtlinie in den Zeitungen berichtet. Die Gegner blieben während des gesamten Konflikts sehr sichtbar. 58,1 Prozent der berichteten Claims kamen von Seiten der Gegner, nur 35,4 Prozent von Seiten der Unterstützer der Richtlinie. Die verbleibenden 6,5 Prozent der Claims waren entweder neutral oder ambivalent. In beiden Fällen war die Akteursgruppe, die häufiger in den Medien in Erscheinung trat im Konflikt letztendlich erfolgreich. Die Gegner der Softwarepatente verhinderten die Richtlinie, während die Befürworter der IP-Enforcement-Richtlinie im anderen Fall erfolgreich waren.

Der zeitliche Verlauf deutet schon darauf hin, dass der Konflikt um die Softwarepatente tatsächlich ein politischer Konflikt war, der in signifikantem Umfang

auch in der Öffentlichkeit verhandelt worden ist, während der Konflikt um die IP-Enforcement-Richtlinie im Grunde ein Lobbying-Konflikt blieb, und nur gegen Ende zu einem öffentlich sichtbaren politischen Konflikt wurde.

Um über diese strukturellen Charakteristika hinaus ein detaillierteres Bild der Konflikte zu gewinnen, werde ich im Folgenden zwei Aspekte des *Claims-Making* näher analysieren: Welche Akteure waren mit welchen Positionen am Konflikt beteiligt, und welche Frames wurden benutzt um den Forderungen und Handlungen Nachdruck zu verleihen?

4.1. Akteure

Welche Akteure waren in der Zeitungsberichterstattung über die beiden IP-Konflikte präsent? In beiden Fällen waren Parlamentarier und politische Parteien des Europäischen Parlaments die sichtbarsten Akteure. Sie waren für 18,8 Prozent der Claims im Softwarepatente-Konflikt und fast einem Drittel (29,2 %) der Claims im Konflikt um die IP-Enforcement-Richtlinie verantwortlich. Im Gegensatz dazu spielte die Kommission mit einem Anteil von 5,6 Prozent bzw. 8,3 Prozent eine deutlich geringere Rolle.

Wie zu erwarten war ging mit der größeren Intensität des Softwarepatente-Konflikts auch eine größere Zahl von Akteuren einher. Zwei Gruppen sind dabei besonders interessant: Kleine und mittlere Unternehmen (KMUs) und Rechtsanwälte. Dass eine so große Zahl von Anwälten im Konflikt auftrat, ist Ausdruck ihres Expertenstatus', denn vor diesem Konflikt wurden Softwarepatente im Allgemeinen als ein hochspezialisiertes Feld des Patentrechtes angesehen. Die Tatsache, dass ein bisher als juristisch definiertes Thema zu einem Feld explizit politischer Auseinandersetzung wurde ist an sich schon bemerkenswert.

Die starke Beteiligung der KMUs ist das charakteristische Element des Softwarepatente-Konflikts. Der Widerstand gegen die Richtlinie wurde hauptsächlich von Programmieren und IT-Fachleuten organisiert, die selbständig oder in kleinen und mittleren Unternehmen beschäftigt waren. Sie setzten sich erfolgreich in den Europäischen und nationalen KMU-Unternehmensverbänden für ihr Anliegen ein, so dass diese sich ebenfalls gegen die Richtlinie positionierten.

Wie in Tabelle 2 zu sehen ist, waren die KMUs die einzige relevante Akteursgruppe, für die nur gegen die Richtlinie gerichtete Claims in den Artikeln auftauchten. Die Versuche der European Information & Communications Technology Industry Association (EICTA) und der Business Software Alliance (BSA), KMUs zugunsten der Richtlinie zu mobilisieren waren in Hinblick auf die Presseberichterstattung nicht erfolgreich.⁶ Die einzigen anderen Akteursgruppen, die eindeutig nur einer der Pole zuzuordnen waren, waren eine Reihe nationaler Parlamente, die sich gegen die Richtlinie stellten, und der Rat der EU, der für die

6 Im Juni 2005 veröffentlichten 56 KMUs (SMEs) ein »SME Manifesto on Patents for computer-implemented inventions« (http://w3.cantos.com/05/eicta-504-0arfg/documents/SME_manifesto_0106.pdf). Es erwähnt die EICTA nicht im Text, aber die Webseite, auf der es verfügbar ist und unterzeichnet werden kann, wird von der EICTA und ihren Mitgliedsunternehmen – ohne Ausnahme große IT-Firmen – betrieben (<http://w3.cantos.com/05/eicta-504-0arfg/cii.php?page=aboutus>).

Tabelle 2: Im Softwarepatente-Konflikt präsente Akteure

Akteur	Berichtete Claims		Pro	Contra	Neutral
	Prozent	Anzahl			
Europäisches Parlament	18,8	54	12	41	1
Zivilgesellschaftliche Organisationen	11,8	34	2	32	0
Kleine und mittlere Unternehmen (KMU)	11,8	34	0	34	0
Große Konzerne	10,1	29	21	5	3
Industrieverbände	10,1	29	19	8	2
Nationale Regierungen	8,0	23	8	11	4
Anwälte	6,6	19	11	4	4
Nationale Politiker	5,6	16	1	14	1
Europäische Kommission	5,6	16	16	0	0
Wissenschaftler	4,5	13	1	9	3
Medien und Journalisten	2,8	8	1	7	0
Rat der EU	1,7	5	5	0	0
Patentämter	1,4	4	1	0	3
Nationale Parlamente	1,0	3	0	3	0
Summe	100*	287	98	168	21

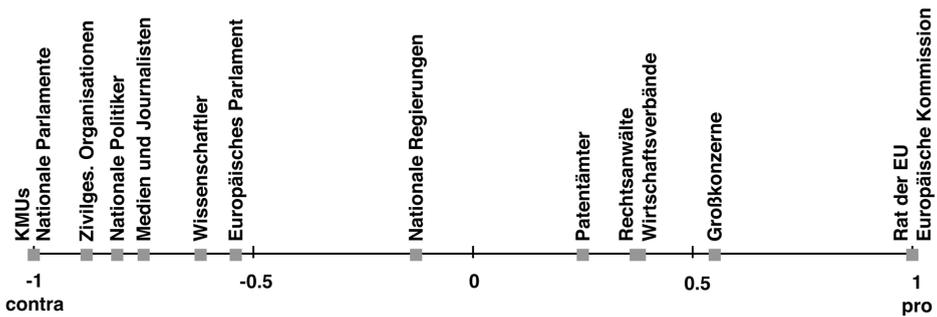
* Fehler durch Rundung auf eine Nachkommastelle

Richtlinie war – aber beide spielten in der Berichterstattung keine nennenswerte Rolle (unter 2 %). Von den Akteuren, die für den öffentlichen Diskurs relevant waren, unterstützte nur die Europäische Kommission einstimmig die Richtlinie.

Die anderen Akteursgruppen waren gespalten, auch wenn sich einige deutlich stärker für die Richtlinie positionierten als andere. Dies zeigt Abbildung 2, hier sind die Akteursgruppen entsprechend ihrer aggregierten Position im Konflikt auf einer Skala von -1 (strikte Ablehnung) bis +1 (strikte Zustimmung) abgetragen.

Klar hervor tritt in dieser Darstellung ein größeres Cluster von Gegnern mit Werten zwischen -1 und -0,5 auf der Positionsskala, die zusammen etwa die Hälfte der in der Presse erwähnten Akteure repräsentieren (56 %). Am anderen Ende der Skala sind Rat, Kommission, Anwälte, Industrieverbände und eine Reihe einzelner großer Konzerne als Unterstützer der Richtlinie zu finden. Zu beachten ist allerdings, dass selbst die Großunternehmen nicht einstimmig für die Richtlinie waren. Betrachtet man nicht Akteursgruppen, sondern einzelne Akteure, dann zeigt sich, dass der wichtigste Einzelakteur im Softwarepatente-Konflikt FFII war, der für 5,8 Prozent der Claims verantwortlich war. EITCA (4,0 %), der sozialistische Europaparlamentarier und ehemalige Französische Ministerpräsident Michel Rocard (3,6 %), der Lobbyist und Aktivist Florian Müller (2,5 %), und der damalige EU Kommissar Frits Bolkestein (2,5 %) sind andere herausragende Einzelakteure, die zusammen für etwas weniger als ein Fünftel (18 %) aller veröffentlichten Claims verantwortlich waren. Interessanterweise zeigen sich hier deutliche Differenzen zwischen den Ländern: FFII wird in der französischen Presse überhaupt

Abbildung 2: Akteurspositionen im Softwarepatente-Konflikt



Anmerkung: Die Positionen der Akteursgruppen auf der Skala repräsentieren den Mittelwert der Positionen der Akteure des jeweiligen Typs. Beispielsweise traten Wissenschaftler insgesamt 13 mal als Claims-Maker auf, davon 1 mal die Richtlinie unterstützend, 9 mal mit gegen die Richtlinie gerichteten Claims und 3 mal mit neutralen oder ambivalenten Claims. Das führt zu einem Gesamtwert von $-0,62$ ($(1 \times 1 + 9 \times -1) / 13$).

nicht erwähnt, ist jedoch für 10 Prozent der Claims in den deutschen Zeitungen verantwortlich. Michel Rocard wird demgegenüber in Deutschland nur einmal erwähnt, ist aber für 10 % der Claims in Frankreich verantwortlich. EICTA ist in Frankreich und Deutschland unbedeutend, in Polen und Großbritannien für 6,4 bzw. 10 Prozent der Claims verantwortlich.

Im Fall der IP-Enforcement-Richtlinie zeigt sich ein polarisiertes Bild. Fünf Akteursgruppen dominieren die Berichterstattung: Europaparlamentarier, zivilgesellschaftliche Organisationen, Industrieverbände, die Europäische Kommission und drei große Konzerne (British Telecom, Telecom Italia und Nokia). Interessanterweise sprachen sich die Konzerne, die alle aus dem Kommunikationssektor stammen, alle gegen die Richtlinie aus, während die Industrieverbände – in diesem Fall hauptsächlich aus dem Musik- und IT-Sektor – die Richtlinie klar unterstützen. Der Industrieverband ETNO, der die Telekommunikationsindustrie auf europäischer Ebene vertritt, wurde in den Zeitungen nie erwähnt, obwohl er aktiv versucht hatte, die Richtlinie zu verhindern.

Ein Blick auf die Positionen der Akteursgruppen (Abbildung 3) zeigt für den IP-Enforcement-Konflikt praktisch nur zwei sich diametral gegenüberstehende Cluster. Anders als im Softwarepatente-Konflikt sind die meisten Akteure – mit Ausnahme der Mitglieder des EPs – entweder entschieden für oder gegen die Richtlinie.⁷

Das Gewicht der verschiedenen Akteure im öffentlichen Diskurs spiegelt auch deren unterschiedlichen Strategien wider. Die Industrieverbände und die großen Konzerne konzentrierten ihre Bemühungen anfangs auf die traditionellen Kanäle des Lobbying. Sie versuchten Einfluss auf den Entwurfs- und Beratungsprozess

⁷ Das Britische Patentamt ist nur deswegen nicht auf der Seite der Unterstützer, weil über einen seiner zwei Claims relativ ambivalent berichtet wurde.

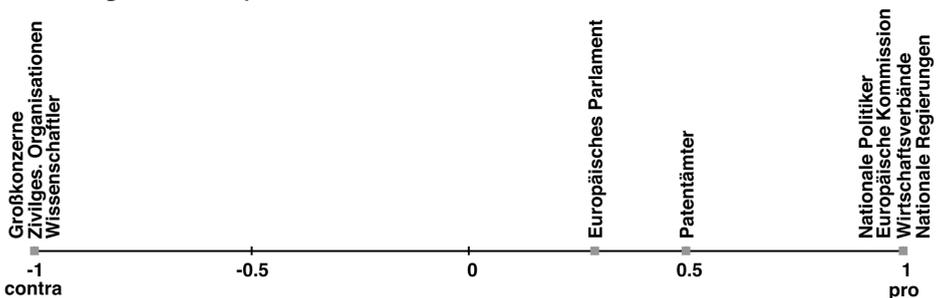
Tabelle 3: Im IP-Enforcement-Konflikt präsente Akteure

Akteur	Berichtete Claims		Pro	Contra	Neutral
	Prozent	Anzahl			
Europäisches Parlament	29,2	14	9	5	0
Zivilgesellschaftliche Organisationen	27,1	13	0	13	0
Industrieverbände	14,6	7	7	0	0
Europäische Kommission	8,3	4	4	0	0
Große Konzerne	6,3	3	0	3	0
Patentämter	4,2	2	1	0	1
Nationale Regierungen	4,2	2	2	0	0
Wissenschaftler	4,2	2	0	2	0
Nationale Politiker	2,1	1	1	0	0
Summe	100*	48	24	23	1

* Fehler durch Rundung auf eine Nachkommastelle

der Richtlinie auszuüben und später wichtige Mitglieder des Parlaments zu beeinflussen.⁸ Die zivilgesellschaftlichen Organisationen, die in der Entwurfsphase keinen Zugang zur Kommission finden konnten, setzten stärker auf die Medien. Diese wiederum fokussierten vor allem auf die EuropaparlamentarierInnen, die – ebenso wie der Rat – Entscheidungsmacht hatten, jedoch deutlich zugänglicher waren als letzterer.

Abbildung 3: Akteurspositionen im IP-Enforcement-Konflikt



Anmerkung: Die Positionen der Akteursgruppen auf der Skala repräsentieren den Mittelwert der Positionen der Akteure des jeweiligen Typs. Beispielsweise trat das Europäische Parlament insgesamt 14 mal als Claims-Maker auf, davon 9 mal die Richtlinie unterstützend und 5 mal mit gegen die Richtlinie gerichteten Claims. Das führt zu einem Gesamtwert von 0,28 $((9 \times 1 + 5 \times -1) / 14)$.

8 David Ellard, interviewt von Sebastian Haunss & Lars Kohlmorgen, Brüssel, 5.12.2006, Interview 1, Transkript; Yolanda Smits interviewt von Sebastian Haunss & Lars Kohlmorgen, Brüssel, 5.12.2006, Interview 2, Transkript.

Durch die geringe Anzahl von Claims ist ein Vergleich zwischen den vier Ländern weniger verlässlich als im Fall der Softwarepatente. In Polen wurde über den Konflikt in der Presse praktisch nicht berichtet. Nur in einem Artikel fand sich ein Claim bezüglich der IP-Enforcement-Richtlinie. Da der Konflikt vor der EU-Erweiterung – und damit vor Polens Eintritt in die EU – beendet wurde, ist dies nicht weiter überraschend. Es gab geringfügig mehr Artikel über den Konflikt in der britischen und französischen Presse als in der deutschen (18, 17 und 11 Claims). Dies steht in deutlichem Gegensatz zur Situation im Softwarepatente-Konflikt, wo die deutsche Presse 123 der insgesamt 277 Claims beigesteuert hatte (GB: 56, F: 55, PL: 42).

Basierend auf dieser begrenzten Datenbasis waren die bedeutendsten Einzelakteure im IP-Enforcement-Konflikt die französische Europaparlamentarierin und Berichterstatteerin des EPs, Jannelly Fourtou, der damalige Binnenmarkt-Kommissar Frits Bolkestein, die deutsche Europaparlamentarierin Angelika Niebler, sowie die zivilgesellschaftlichen Organisationen Foundation for Information Policy Research (FIPR) und IP Justice, die alle dreimal in den Nachrichten erwähnt wurden. Wieder sind nationale Unterschiede auffällig: Fourtou und Niebler waren nur in ihren jeweiligen Heimatländern in der Presse präsent, Bolkesteins Claims wurden nur in Frankreich berichtet und über die Claims der zwei Nichtregierungsorganisationen (NGOs) FIPR und IP Justice wurde nur in Großbritannien (FIPR) und Deutschland (IP Justice) berichtet.

An den Konflikten beteiligt waren nicht nur Wirtschaftsinteressen und Rechtsexperten sondern auch zivilgesellschaftliche Gruppierungen. FFII ist dabei ein interessanter Zwischen-Fall. Seine Mitglieder sind Einzelpersonen, die zum größeren Teil selbständige Softwareentwickler oder Eigentümer kleinerer oder mittlerer Unternehmen im IT-Bereich sind. FFII beansprucht die Wirtschaftsinteressen seiner Mitglieder sowie kleinerer und mittlerer IT-Unternehmen im Allgemeinen zu vertreten, ist aber kein Wirtschaftsverband im traditionellen Sinne, sonder ähnelt in seinen internen Strukturen und Aktionsformen eher einer NGO – ist also ein Hybrid aus Wirtschaftsverband und NGO.

Im IP-Enforcement-Konflikt waren Mitglieder des EP, Frits Bolkestein und einige zivilgesellschaftliche Organisationen die wichtigsten Claims-Maker. Hier ist insbesondere ein Aspekt interessant: Die wichtigste Organisation der Befürworter (IFPI) und das mit ihr verbundene Netzwerk (»Anti-Piracy Coalition«) erschienen nur einmal im Mediendiskurs. Aus Interviews mit Schlüsselakteuren und aus einer Netzwerkanalyse der beiden Konflikte (Haunss u. Kohlmorgen 2010) geht jedoch hervor, dass IFPI eine wichtige Rolle bei der Formulierung des Entwurf der IP-Enforcement-Richtlinie gespielt hat und enge Kontakte mit Mitgliedern des EP und der Kommission hatte.⁹ IFPIs Arbeit war sehr effektiv, aber offensichtlich verließ sich der Interessenverband der Musikindustrie auf traditionelle Formen des Lobbying, also auf direkte, nicht-öffentliche Wege der Interessenvertretung, um den Entscheidungsprozess zu beeinflussen. Ein weiteres wichtiges oppositionelles Netzwerk (ETNO) erschien gar nicht in den Medien, und während die

9 Interview 2, siehe FN 8.

Netzwerkanalyse und Experteninterviews gezeigt haben, dass die European Digital Rights Initiative (EDRi) der zentrale Akteur innerhalb des Netzwerkes der zivilgesellschaftlichen Organisationen ist, wurde nur über zwei Claims der EDRi in den Zeitungen berichtet. Offenbar war EDRi trotz eines extra für die Lobbyarbeit gegen die IP-Enforcement-Richtlinie eingestellten ehemaligen Journalisten nicht sehr erfolgreich darin, ihre Claims in den Medien zu platzieren.

4.2. Framing

Bis hier konzentrierte sich die Analyse auf die Charakteristika der an den beiden Konflikten beteiligten Akteure. Im Folgenden werden die Frames näher untersucht, die die Akteure benutzt haben, um ihre Claims zu begründen. Zunächst ist festzuhalten, dass in beiden Fällen für ungefähr ein Drittel der Claims (SWPAT: 31.4 %, IPRED 1: 29.8 %) keine Frames berichtet wurden, d.h. keine Begründungen für Forderungen oder Handlungen von Akteuren in der Berichterstattung zu finden waren. Auf der anderen Seite wurden in den Artikeln in ungefähr 40 Prozent der Fälle mehr als ein Frame für den gleichen Claim angeführt. Insgesamt enthält der Datensatz daher für den Softwarepatente-Konflikt 291 Fälle in denen artikuliert Frames berichtet wurden und 50 Fälle für den IP-Enforcement-Konflikt. Auch in dieser Hinsicht unterscheiden sich die beiden Konflikte also deutlich.

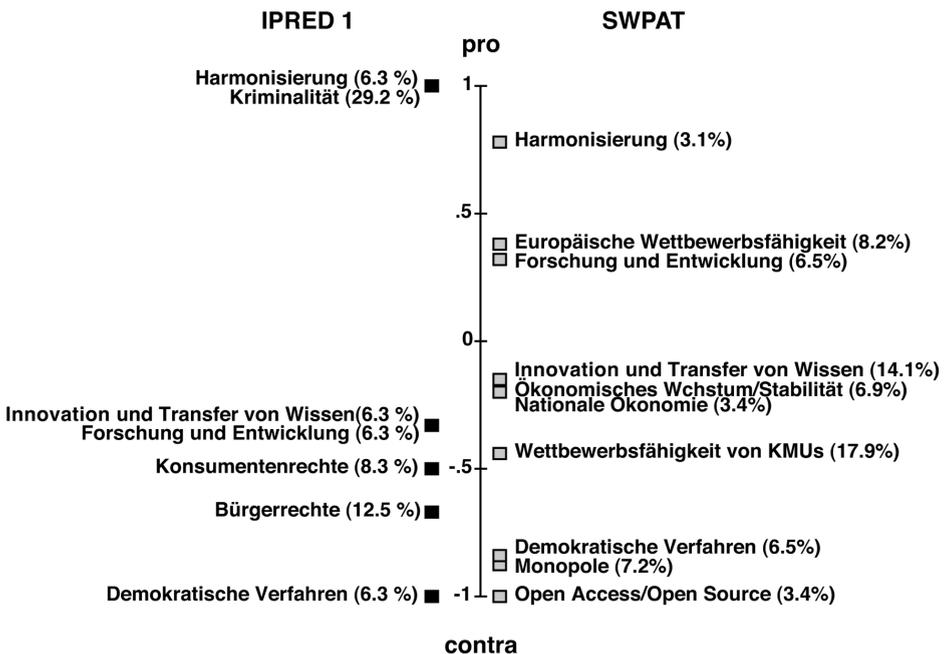
Wie schon bei den Akteurspositionen zeigt eine Aggregation der Nutzung bestimmter Frames durch Gegner und Befürworter der Direktiven die Häufigkeit der Benutzung einzelner Frames, und lässt erkennen, ob einzelne Begründungs- und Interpretationsmuster nur von einer der beiden Konfliktparteien genutzt wurden, oder ob beide Seiten zur Begründung ihrer Claims auf die gleichen Frames zurückgegriffen haben.

Abbildung 4 zeigt, dass der Konflikt um die IP-Enforcement-Richtlinie durch den *Kriminalitäts-Frame* dominiert wurde, mit dem 29,2 % der Claims begründet wurden und der nur von den Befürwortern der Richtlinie benutzt wurde. Das Thema Kriminalität funktionierte als Master-Frame, der die unterschiedlichen Interessen der Musik- und Filmindustrie, großer Softwarefirmen und Luxusgüterhersteller vereinigte. Argumentiert wurde, dass die Richtlinie auf den Kampf gegen Produktpiraterie ziele und notwendig sei, um die Konsumenten vor gefälschten Gütern zu schützen.

Die Gegner konnten diesen Master-Frame in ihrer eigenen Argumentation nicht benutzen. Auf ihren Internetseiten und in ihren Publikationen argumentierten einige der Gegner, die IP-Enforcement-Richtlinie würde normale, unschuldige Bürger kriminalisieren, die nur ihre Musik mit ihren Freunden teilen wollten. In einer Umkehrung des Kriminalitäts-Frames wurde also versucht, die Richtlinie nicht als Schutz vor Kriminalität, sondern als Mittel zur Kriminalisierung unschuldiger Bürger zu interpretieren. Diese Umkehrung als *Kriminalisierungs-Frame* wurde allerdings in der Berichterstattung in den Zeitungen nicht aufgegriffen. Argumentationen, die in diese Richtung gingen, wurden größtenteils unter den Bürgerrechte-Frame subsumiert.

Das Argument, dass Fälschungen und Produktpiraterie hohe Kosten für Unternehmen und ganze Ökonomien produzieren, konnte von den Gegnern der Richtlinie nicht in ihrem Sinne umgedreht werden. Statt sich also am Kriminalitäts-Frame abzarbeiten, konzentrierten sich die Gegner darauf alternative Frames zu konstruieren, die Konsumenten- und Bürgerrechte in den Mittelpunkt stellten. Diese Frames tauchten in 8,3 Prozent bzw. 12,5 Prozent der Aussagen auf, kamen also lange nicht an die Bedeutung des Kriminalitäts-Frames heran. Während die Interpretationsrahmen Kriminalität und Harmonisierung exklusiv von den Befürwortern der Richtlinie genutzt wurden, war der einzige Frame, der ausschließlich von den Gegnern der Richtlinie benutzt wurde der Demokratische-Verfahren-Frame, mit dem vorwiegend EuropaparlamentarierInnen die Auswahl der Berichtserstatte- rin kritisierten, und der insgesamt eine untergeordnete Rolle spielte.¹⁰

Abbildung 4: Position der Frames in den beiden Konflikten



Anmerkung: Die Positionen der Frames auf der Skala repräsentieren den Mittelwert der Positionen des jeweiligen Frames. Der Forschungs- und Entwicklungs-Frame wurde beispielsweise im Softwarepatente-Konflikt 19 mal verwandt, davon 6 mal in einer Argumentation gegen die Richtlinie, 12 mal, um für die Richtlinie zu argumentieren, und 1 mal neutral oder ambivalent, was zu einem Durchschnittswert von +0,32 führt $((12 \times 1 + 6 \times -1) / 19)$.

10 Kritisiert wurde, dass die Privatinteressen der französischen MEP Janelly Fourtou, der Ehefrau von Jean-René Fourtou, dem damaligen CEO des Unterhaltungskonzerns Vivendi-Universal, Auswirkungen auf ihre Rolle als Berichtserstatte- rin für die Richtlinie haben könnten.

Überraschend ist, dass im IP-Enforcement-Konflikt der Frame *Kultur* in der Berichterstattung nicht auftauchte, insbesondere da IFPI, der Interessenverband der Musikindustrie, als Hauptakteur im Konflikt auftrat. In Experteninterviews berichteten eine Reihe von Akteuren, die in den Konflikt involviert waren, dass in ihrer Wahrnehmung das Argument, dass die Richtlinie (europäische) Kultur und Künstler schützen würde,¹¹ eine bedeutsame Rolle gespielt habe. Im öffentlichen Diskurs fand dieser Frame aber offensichtlich keine Resonanz.

Insgesamt ist festzuhalten, dass es im IP-Enforcement-Konflikt den Gegnern nicht gelungen ist, einen gemeinsamen Interpretationsrahmen herzustellen und sich auf eine gemeinsame politische Strategie zu einigen. Es gab keinen oppositionellen Master-Frame, der in der öffentlichen Debatte hätte überzeugen können und der die Bildung eines kollektiven Akteurs mit einer mehr oder weniger konsistenten kollektiven Identität ermöglicht hätte. Das Framing der zwei relevanten Netzwerke der Richtliniengegner (zivilgesellschaftliche Organisationen und Industrie-Akteure) blieb unverbunden und jeder Frame für sich war nicht in der Lage, die allgemeine Öffentlichkeit und die Mehrheit der EntscheidungsträgerInnen zu überzeugen. Dies ist einer der Gründe für das Scheitern des Versuchs die IP-Enforcement-Richtlinie zu verhindern.

Die Positionierung der Frames im Softwarepatente-Konflikt unterscheidet sich deutlich von der des IP-Enforcement-Konflikt. In Abbildung 4 lässt sich sehen, dass die Frames im Softwarepatente-Konflikt wesentlich umkämpfter waren als in dem anderen Konflikt, was auf eine deutlich lebhaftere öffentliche Debatte hinweist.

Anders als im IP-Enforcement-Konflikt, wo die einzelnen Argumente im Wesentlichen nebeneinander standen, griffen im Softwarepatente-Konflikt die beteiligten Akteure jeweils die Argumente der Gegenseite auf und versuchten sie entsprechend ihrer eigenen Ziele umzudeuten. Schaut man sich die am häufigsten genutzten Frames an, die zusammen fast zwei Drittel der genutzten Frames ausmachen, kann man sehen, dass der Konflikt vorwiegend als ökonomische Frage gerahmt wurde. Von den in Abbildung 4 dargestellten relevanten Frames bezieht sich nur der Demokratische-Verfahren-Frame nicht auf die Ökonomie.

Im Einzelnen wurde in 17,9 Prozent der Fälle auf die *Wettbewerbsfähigkeit der KMUs* rekurriert. Gegner und Unterstützer die Richtlinie benutzten beide diesen Frame (kontra: 36; neutral: 3, pro: 13) – allerdings mit entgegengesetzter Bedeutung. Die Gegner (z.B. Softwareentwickler, KMUs und einige MEPs) behaupteten, dass die Richtlinie europäische KMUs gefährden würde, da diese weder das Wissen noch die Ressourcen hätten, um das Patentsystem zu ihrem Vorteil zu nutzen. Die Befürworter auf der anderen Seite (große Konzerne, europäische und nationale Wirtschaftsverbände und wiederum einige MEPs) argumentierten, dass KMUs von der Richtlinie profitieren würden, da Patente auf computer-implementierte Erfindungen für sie ein Aktivposten sein würde, der ihnen erlauben würde, Risikokapital zu einzuwerben. Wie wichtig der argumentative Bezug auf die KMUs im Verlauf des Konflikts war, zeigte die oben erwähnte Mobilisierung von KMUs

¹¹ Interview 1 & 2, siehe FN 8; Michel Rocard, interviewt von Sebastian Haunss, 7. Januar 2007, Interview 9, Transkript.

durch die den Technologieverband EICTA, der in der letzten Phase des Konflikts 56 KMUs dazu brachte, ein Positionspapier für die Richtlinie mit zu unterzeichnen. Die im Rahmen des Forschungsprojekts geführten Interviews bestätigen, dass bis zu einem sehr späten Zeitpunkt weder die Kommission noch die Befürworter der Richtlinie die KMUs argumentativ und als politischen Faktor ernst genommen hatten.¹²

Der am zweithäufigsten genutzte Frame im Softwarepatente-Konflikt war der Frame *Innovation und Wissenstransfer* (14,1 %). Auch dieser Frame war sehr umkämpft, auch hier versuchten beide Seiten unter Verweis auf die Förderung von Innovation und Wissenstransfer ihre jeweiligen Claims zu untermauern (23:1:17). Die Gegner der Richtlinie verbanden diesen Frame in der Regel mit dem KMU-Frame, indem sie argumentierten, dass KMUs Eckpfeiler der Innovation in Europa seien, und dass Softwarepatente, die die KMUs benachteiligen würden, negative Auswirkungen auf Innovationen in Europa hätten. Die andere Seite folgte hauptsächlich der konventionellen Argumentation des ökonomischen und rechtlichen Mainstreams, dass nämlich ein starker Schutz geistigen Eigentums im Allgemeinen und Patentschutz im Besonderen notwendig wären, um Investitionen in Innovationen zu schützen. Patente auf computer-implementierte Innovationen wären daher ein entscheidender Faktor für Innovationen in Europa. Derartige Patente in Europa nicht anmelden zu können, würde große Firmen davon abhalten, in Europa zu investieren und hätte Wettbewerbsnachteile für europäische Unternehmen und die gesamte europäische Ökonomie zur Folge. Dies würde den Verlust vieler Arbeitsplätze bedeuten.

In diesen Argumentationsketten lässt sich erkennen, dass die beiden Frames *Wettbewerbsfähigkeit von KMUs* und *Innovation* jeweils unterschiedlich gedeutet und durch das Hinzufügen von und die Verbindung mit anderen Frames versucht wurde den Interpretationskontext zu ändern. Dies ist ein spezieller Fall von »frame amplification« (Snow et al. 1986), d.h. die Bedeutung des Frames wird durch das Hinzufügen weiterer Elemente und/oder eine Rekontextualisierung erweitert.

Die Umkämpftheit von Frames, dass also beide Seiten versucht haben, jeweils eine in ihrem Sinne günstige Interpretation der Frames durchzusetzen, ist charakteristisch für den Softwarepatente-Konflikt. Der einzige relevante¹³ Frame, der ausschließlich von einer Seite der Konfliktparteien genutzt wurde, war der *Open Access/Open Source* Frame. Dieser Frame kann als Versuch einiger Softwarepatente-Gegner verstanden werden einen Alternativ-Frame vergleichbar zu den im IP-Enforcement-Konflikt genutzten zu konstruieren. Der Open Source Frame hat eine Relevanz für die internen Diskussionen der Patent-Gegner gehabt,¹⁴ im Ge-

12 Interview 1, siehe FN 8.

13 Nur Frames, die in 3 oder mehr Prozent der Fälle genutzt wurden, wurden als relevant klassifiziert.

14 Thomas Eimer (2007) unterscheidet innerhalb des Lagers der Gegner zwei konzeptuelle Ansätze, wie Software zu behandeln sei: Während FFII einen Kluggut oder Open Source-Ansatz bevorzugt, der den Softwareentwicklern einige Rechte sichert, setzen sich andere relevante Organisationen, wie die Free Software Foundation (FSF) für die Idee freier Software als öffentlichem oder Gemeinschaftsgut ein. Dieser Ansatz erweitert die weitgehend ökonomische Perspektive auf den Kollektivgüter-Ansatz und nimmt politische und ideologische Argumente auf, die kapitalismus- bzw. neoliberalismus-kritisch sind. Dieser Unterschied spielte in der Kampagne jedoch keine bedeutsame Rolle.

samtkonflikt stand jedoch das Argument, dass Open Source Software unterstützt werden solle und eine europäische IP-Politik Open Access Systeme fördern solle, zu sehr nur für die Partikularinteressen einer spezifischen Gruppe und hatte im öffentlichen Diskurs nur begrenzte Bedeutung.¹⁵

Die *Monopol-* und *Demokratie-*Frames wurden ebenfalls ausschließlich von den Gegnern der Richtlinie genutzt. Letzterer hauptsächlich von MEPs, als nach der ersten Lesung im Parlament die Kommission und später der Rat die Änderungsanträge des Parlaments an der Richtlinie vollständig ignorierten und als erst die irische, dann die niederländische und schließlich die luxemburgische Ratspräsidentschaft versuchte die Richtlinie ohne Diskussion im Rat passieren zu lassen. Die relative Stärke des Demokratie-Frames (6,5 %) macht deutlich, dass der Konflikt auf einer Ebene auch ein interinstitutioneller Machtkampf zwischen Rat, Kommission und Parlament war, in dem das Parlament versuchte seine neu gewonnenen Entscheidungsrechte im Mitentscheidungsverfahren zu verteidigen. Der Demokratie-Frame war vor allem in der Endphase des Konflikts, zwischen März und Juli 2005 relevant. Mit seiner Hilfe lässt sich auch erklären, warum einige MEPs so zurückhaltend waren, die gemeinsame Position des Rats in der zweiten Lesung einfach passieren zu lassen – manchmal unabhängig von ihrer eigenen inhaltlichen Position gegenüber der Patentierbarkeit von Software. Der Demokratie-Frame hat inhaltlich ursprünglich keinen Bezug zu Softwarepatenten, er ist ein Legitimitäts-Frame, der sich auf den Entscheidungsprozess bezieht und wurde erst im Rahmen der Auseinandersetzung mit anderen Frames, die unmittelbar Fragen der Patentierbarkeit und Patentwürdigkeit von Software thematisieren, kombiniert. Dies ist ein Beispiel für ein “frame bridging”, ein Prozess, der die Verbindung zweier strukturell unverbundener Frames beschreibt (Snow et al. 1986).

Der Frame *Forschung und Entwicklung* wurde auf der anderen Seite hauptsächlich von Befürwortern der Direktive verwendet, die argumentierten, dass Patente notwendig wären um die Ausgaben der Forschungs- und Entwicklungsprozesse wieder einzuspielen. Als die Opponenten diesen Frame aufnahmen, argumentierten sie vor allem, dass Softwarepatente Forschung verhindern würden, weil dadurch sequenzielle Innovation, der im Bereich der Softwareentwicklung dominante Innovationsmodus, erschwert oder zumindest stark verteuert würde.

Insgesamt wird in der Analyse deutlich, dass die Softwarepatent-Gegner erfolgreich das Thema umgedeutet haben, das ursprünglich von der Europäischen Kommission als Angelegenheit der Harmonisierung, europäischer Wettbewerbsfähigkeit und Innovation gerahmt worden war. Im Verlauf des Konflikts traten diese Frames zugunsten der Frames Wettbewerbsfähigkeit von KMUs und Innovation und Wissenstransfer in den Hintergrund. Der Frame Innovation, der ursprünglich von der Kommission und auch von den großen Konzernen genutzt worden war, wurde von

15 Es ist eigentlich interessant, dass die Europäische Kommission den Open Source/Open Access Frame nicht genutzt hat, da er gut zu ihrer eigenen Argumentation im Monopolrechtsverfahren gegen Microsoft gepasst hätte, in dem die Kommission im März 2004 Microsoft mit einer Strafe von 497 Mio. € belegt hatte, nachdem die Firma der Aufforderung nicht nachgekommen war, die Interface-Informationen offenzulegen, die für andere Wettbewerber notwendig sind, um ihre Medien-Player-Software in die Windows-Desktop-Umgebung zu integrieren – ein klassischer Open Access-Fall.

FFII und anderen dahingehend uminterpretiert, dass Innovation nicht durch Großkonzerne und Patente, sondern durch KMUs und einzelne Softwareentwickler gefördert und daher durch die Softwarepatent-Richtlinie bedroht werde.

5. Schlussfolgerung

Die Political Claims Analyse legt den öffentlich sichtbaren Teil eines komplexen Claims-Making-Prozesses offen, der zwei europäische Entscheidungsprozesse um Fragen geistigen Eigentum begleitet hat. Dabei zeigen beide Konflikte einen hervorstechenden Unterschied: Der Softwarepatente-Konflikt spielte sich ganz wesentlich in der Öffentlichkeit ab, während der Konflikt um die IP-Enforcement-Richtlinie hauptsächlich ein Lobbying-Konflikt blieb. Die Herstellung von Öffentlichkeit war ein wichtiger Faktor für die formal schwächeren Akteure der Softwarepatente-Gegner, um ihre Interessen erfolgreich zu verfolgen und um Einfluss auf den Entscheidungsprozess nehmen zu können.

Darüber hinaus zeigt die Analyse, wie wichtig Framing-Prozesse auf zwei Ebenen sind:

1. Auf der inter- und intra-organisationellen Ebene sind Collective Action Frames notwendig, um eine kohärente Interpretation der Ursachen und der Verantwortlichen des Problems und eine koordinierte Handlungsstrategie zu entwickeln.
2. In der öffentlichen Sphäre bestimmt die Resonanz eines Frames sein Potenzial hegemonial zu werden und Entscheidungsträger zu beeinflussen, die von der öffentlichen Meinung abhängig sind – in diesem Fall hauptsächlich die MEPs.

Im Fall der IP-Enforcement-Richtlinie gelang es den Befürwortern einen erfolgreichen Master-Frame zu konstruieren, der hegemonial wurde: Kern ihrer Argumentation war, dass die Richtlinie auf “den Kampf gegen Kriminalität und Produktpiraterie” zielte. Dieser Master-Frame wurde von der Mehrzahl der Akteure als angemessene Interpretation akzeptiert, und dementsprechend wurde die Richtlinie als passendes Instrument gesehen, um das Problem der Produktpiraterie zu lösen. Sogar einige MEPs des linken Flügels stimmten diesem Frame und seiner Problemlösungsstrategie zu.

Der Blick auf das gegnerische Lager zeigt, dass es dort nicht gelungen ist das Framing der zwei relevanten Akteursgruppen zu verbinden. Es gelang nicht, einen oppositionellen Master-Frame zu etablieren, der den unterschiedlichen Interessen, die IP-Enforcement-Richtlinie zu verhindern, Rechnung getragen hätte. Statt dessen hat jede Gruppe ihren eigenen oppositionellen Frame propagiert, der den Konflikt als Verbraucherangelegenheit, Frage der Bürgerrechte, des freien Zugangs zu Informationen etc. interpretierte. Aber die Frames der jeweiligen Subnetzwerke waren allein nicht in der Lage dem hegemonialen Frame der Befürworter im diskursiven Feld etwas entgegenzusetzen. Während das Argument der zivilgesellschaftlichen Organisationen – die IP-Enforcement-Richtlinie würde Bürgerrechte bedrohen und unschuldige Bürger betreffen – zumindest einen gewissen Erfolg bei einigen MEPs hatte, spielte die Argumentation der Telekommunika-

tionsfirmen und Generikaproduzenten nur eine marginale Rolle und wurde von anderen Akteuren nicht aufgenommen.

IPRED 1 war ein klarer Fall einer versagenden *Counter-Framing-Strategie*, bei der versucht wurde dem dominanten Frame einen alternativen Frame entgegenzustellen. Die Gegner waren nicht in der Lage den hegemonialen Kriminalitäts-Frame umzudeuten und gleichzeitig waren ihre eigenen Versuche ihre jeweiligen oppositionellen Frames zu etablieren nicht erfolgreich.

Im Gegensatz dazu ist der Konflikt um die Softwarepatent-Richtlinie ein gutes Beispiel für eine erfolgreiche *Re-Framing-Strategie*. Die Gegner der Richtlinie konzentrierten ihre Kräfte nicht darauf, einen konsistenten Alternativ-Frame gegen den dominanten Frame in Stellung zu bringen, sondern verschoben die Bedeutung des ursprünglichen Frames der Kommission (Innovation, Harmonisierung, Wettbewerbsfähigkeit der europäischen Wirtschaft) erfolgreich und stellten ihn damit gewissermaßen auf den Kopf. Die Gegner bekräftigten die Notwendigkeit von Innovationen und einer wettbewerbsfähigen europäischen Wirtschaft, argumentierten jedoch, dass die wichtigsten Akteure des europäischen IT-Sektors, und damit Innovationsträger, die KMUs wären und dass nur eine Richtlinie, die effektiv die Möglichkeit von Softwarepatenten verhindern würde, Innovationen langfristig sichern könnte.

Der Verlauf dieses Konflikts verkörpert einen diskursiven Machtkampf, in dem beide Seiten kontinuierlich versuchen den Innovations-Frame so umzudeuten (zu re-framen), dass er ihre jeweiligen Kerninteressen einschließen würde. Beide Akteursgruppen griffen dabei auf Techniken des Frame-Bridging und der Frame-Amplification zurück. Versuche alternative Counter-Frames zu konstruieren, also die Situation "ganz anders" zu interpretieren, blieben marginal. Der Softwarepatente-Konflikt war weniger durch Kämpfe um die Etablierung *eines* hegemonialen Frame geprägt sondern durch Versuche Frames in spezifischer Weise zu verbinden um die umkämpften zentralen Frames interpretativ quasi auf die eigene Seite zu ziehen. Ich schlage vor, diese Strategie "*Frame-Bundling*" zu nennen. Sie versucht die Bedeutung eines Original-Frames zu ändern, indem er mit anderen Frames verbunden wird, die den Inhalt des Gesamtpakets verschieben.

Letztendlich waren die Gegner der Softwarepatent-Richtlinie erfolgreicher in dieser diskursiven Auseinandersetzung. Ihr Master-Frame, dass Innovation von der Wettbewerbsfähigkeit der KMUs abhängt, die nur ohne Softwarepatente gesichert werden könne, hatte das Potenzial verschiedene Akteursgruppen mit einer gemeinsamen kollektiven Handlungsperspektive zu mobilisieren. In Verbindung mit dem Demokratie-Frame mobilisierte er viele Unternehmen und Einzelpersonen, fand Resonanz im breiteren Sektor der KMUs und – was noch wichtiger ist – bei vielen MEPs, die schließlich die Richtlinie gestoppt haben.

IP Enforcement als Antwort auf Piraterie erwies sich als robustes und letztlich erfolgreiches Framing der Richtlinienbefürworter, dem die Gegner nichts entgegenzusetzen hatten. Im Softwarepatente-Konflikt ist es den Richtliniengegner dagegen gelungen den Innovations-Frame, mit dem die Kommission für die Einführung von Softwarepatenten argumentiert hatte, umzudrehen und gegen Softwarepatente in Stellung zu bringen.

Das Outcome des IP-Enforcement Konflikts ist konsistent innerhalb eines ressourcenbasierten Ansatzes zu erklären: Die besser ausgestattete Akteurskoalition hat sich durchsetzen können, wobei die Ressourcendifferenz zwischen Unterhaltungsindustrie auf der einen Seite und Telekommunikations- und Generika-Industrie auf der anderen allerdings vergleichsweise gering ist. Im Softwarepatente-Konflikt war die eindeutig ressourcenstärkere Fraktion nicht erfolgreich. Die jeweils zwei Millionen Euro, die die beiden europäischen Technologie-Dachverbände unmittelbar für die Lobbying-Kampagne ausgegeben haben (Gehlen 2006), überstiegen die Mittel der Gegner um mehr als das zehnfache (FFII 2005). Der Mangel an finanziellen Ressourcen konnte durch ein Mehr an Engagement und freiwilliger Arbeit ausgeglichen werden. Aber diese Ressourcen konnten nur im Rahmen einer erfolgreichen Kampagne mobilisiert werden, für die die Etablierung eines mobilisierenden Collective Action-Frames eine notwendige Bedingung war. Aber auch im IP Enforcement-Konflikt war die diskursive Ebene nicht irrelevant. Gerade in komplexen internationalen Governance-Strukturen sind auch ressourcenstarke Akteure darauf angewiesen Koalitionen zu schmieden, deren Zusammenhalt auch auf diskursiver Ebene hergestellt werden muss. Die Anit-Piracy-Coalition war eine solche Koalition, die über einen konsistenten Master-Frame verfügte.

Die Frameanalyse liefert Erklärungen, die über die Erkenntnisse einer rein ressourcenbasierten Perspektive hinaus gehen. Sie eignet sich besonders zur Analyse öffentlich ausgetragener politischer Konflikte, weil dabei der Einfluss informeller Machtstrukturen geringer ist als in nicht-öffentlichen Settings.

Der Vergleichs der beiden IP-Konflikte in Europa liefert Hinweise darauf, dass unter bestimmten Umständen – und anders als dies bisher in der Literatur vertreten wird (Kohler-Koch 1997, S. 7) – Politisierungsstrategien auch im europäischen Mehrebenensystem erfolgversprechender sein können als den Brüsseler Gepflogenheiten folgende, auf Vermittlung setzende Verhandlungsstrategien.

Hinsichtlich der Begründungsmuster geistiger Eigentumsrechte ist es bemerkenswert, dass sich in den beiden Konflikten nicht die Frames haben durchsetzen können, die eine Konkurrenz zwischen alternative Normen und geistigen Eigentumsrechten aufgemacht haben. Die Abwägung zwischen Konsumenten- oder Bürgerinnenrechten und starken IP-Regimen fiel jeweils zugunsten letzterer aus. Durchgesetzt hat sich allerdings ein Frame, der die Nützlichkeit geistiger Eigentumsinteressen in ihrem Kernbereich, als Anreizgeber für Innovationen, infrage gestellt hat, der also letztlich viel weitgehender die Legitimation geistiger Eigentumsrechte bestritten hat.

Literatur

- Biesenbender, Jan, und Katharina Holzinger. 2009. *Who has Power in the EU? A New Approach to the Analysis of Decision-Making Procedures*. Paper presented at the conference 'Reform processes and policy change: How do veto players determine decision-making in modern democracies', May 14, Mannheim.
- Bouwen, Pieter. 2002. Corporate lobbying in the European Union: the logic of access. *Journal of European Public Policy* 9(3): 365–390.

- COM. 1997. *Promoting innovation through patents. Green Paper on the Community patent and the patent system in Europe*. Brussels: Commission of the European Communities, June.
- COM. 1998. *Greenpaper. Combating counterfeiting and Piracy in the Single market*. Brussels: Commission of the European Communities. http://europa.eu.int/comm/internal_market/indprop/docs/piracy/greenpaper_en.pdf.
- COM. 2002. *Proposal for a Directive of the European Parliament and of the Council on the patentability of computer-implemented inventions*. Brussels: Commission of the European Communities, February 20. http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/site/en/com/2002/com2002_0092en01.pdf.
- COM. 2003. *Proposal for a Directive of the European Parliament and of the Council on measures and procedures to ensure the enforcement of intellectual property rights*. Brussels: Commission of the European Communities.
- Crombez, Christophe. 2002. Information, Lobbying and the Legislative Process in the European Union. *European Union Politics* 3(1): 7–32.
- Drahos, Peter, und John Braithwaite. 2003. *Information Feudalism. Who Owns the Knowledge Economy?* New York: New Press.
- Dür, Andreas. 2008. Interest Groups in the European Union: How Powerful Are They? *West European Politics* 31(6): 1212–1230.
- Earl, Jennifer, Andrew Martin, John D. McCarthy, und Sarah A. Soule. 2004. The Use of Newspaper Data in the Study of Collective Action. *Annual Review of Sociology* 30(1): 65–80.
- Eimer, Thomas R. 2007. *Zwischen Allmende und Clubgut. Der Einfluss von Free / Open Source Akteuren in der Europäischen Union*. Fernuniversität Hagen.
- FFII. 2005. *FFII Finanzen 1999–2005*. <http://old.ffii.org/geld/log/index.de.html>.
- Ford, Nathan. 2004. Patents, access to medicines and the role of non-governmental organisations. *Journal of Generic Medicines* 1: 137–145.
- G8. 2007. *Wachstum und Verantwortung in der Weltwirtschaft*. Gipfelerklärung, 7. Juni 2007. <http://www.g-8.de/Content/DE/Artikel/G8Gipfel/Anlage/gipfeldokument-wirtschaft-de,templateId=raw,property=publicationFile.pdf/gipfeldokument-wirtschaft-de.pdf>.
- Gamson, William A., Bruce Fireman, und Steven Rytina (Hrsg.). 1982. *Encounters with Unjust Authority*. Homewood, Illinois: Dorsey Press.
- Gehlen, Claudia. 2006. *Lobbying in Brussels. The EU Directive on the Patentability of Computer-Implemented Inventions (A)*, Fontainebleau: Insead.
- Gerhards, Jürgen, und Dieter Rucht. 1992. Mesomobilization: Organizing and Framing in Two Protest Campaigns in West Germany. *American Journal of Sociology* 98(3): 555–596.
- Goffman, Erving. 1974. *Frame analysis. An essay on the organization of experience*. New York et al.: Harper.
- Gorlin, Jacques. 1985. *A Trade Based Approach for the International Copyright Protection for Computer Software*. Unveröffentlichtes Manuskript.
- Greenwood, Justin. 1997. *Representing interests in the European Union*. Basingstoke: Macmillan.
- Greenwood, Justin. 2003. *Interest Representation in the European Union*. Houndmills: Palgrave Macmillan.

- Hall, Richard L., und Alan V. Deardorff. 2006. Lobbying as Legislative Subsidy. *American Political Science Review* 100(01): 69–84.
- Hardin, Garrett. 1968. The Tragedy of the Commons. *Science* 162(3859): 1243–1248.
- Haunss, Sebastian. 2004. *Identität in Bewegung. Prozesse kollektiver Identität bei den Autonomen und in der Schwulenbewegung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Haunss, Sebastian, und Lars Kohlmorgen. 2008. *Codebook for the analysis of political claims in conflicts on intellectual property rights in Europe*. <http://www.ipgovernance.eu/publications/IPGovCodebook.pdf>.
- Haunss, Sebastian, und Lars Kohlmorgen. 2010. Conflicts about intellectual property claims: The role and function of collective action networks. *Journal of European Public Policy* 17(2): 242–262.
- Haunss, Sebastian, und Kenneth C. Shadlen (Hrsg.). 2009. *Politics of Intellectual Property. Contestation over the Ownership, Use, and Control of Knowledge and Information*. Cheltenham, Glos: Edward Elgar Publishing.
- ’t Hoen, Ellen F. M. 2009. *The global politics of pharmaceutical monopoly power. Drug patents, access, innovation and the application of the WTO Doha Declaration on TRIPS and Public Health*. Diemen: AMB.
- Kohler-Koch, Beate. 1997. Organized Interests in the EC and the European Parliament. *European Integration Online Papers* 1(9). <http://ssrn.com/abstract=302669>.
- Koopmans, Ruud. 2002. *Codebook for the analysis of political mobilisation and communication in European public spheres*. <http://europub.wz-berlin.de/Data/Codebooks%20questionnaires/D2-1-claims-codebook.pdf>.
- Koopmans, Ruud, und Paul Statham. 1999. Political Claims Analysis: Integrating Protest Event and Political Discourse Approaches. *Mobilization* 4(2): 203–221.
- Lijphart, Arend. 1971. Comparative Politics and the Comparative Method. *The American Political Science Review* 65(3): 682–693.
- Meier, Henk Erik. 2005. Wissen als geistiges Privateigentum? Die Einfriedung der Public Domain. *Leviathan* 33(4): 492–521.
- Przeworski, Adam, und Henry Teune. 1970. *The logic of comparative social inquiry*. New York: Wiley-Interscience.
- Richardson, Jeremy. 2000. Government, Interest Groups and Policy Change. *Political Studies* 48(5): 1006–1025.
- Rucht, Dieter. 1999. The Impact of Environmental Movements in Western Societies. In *How Social Movements Matter*, Hrsg. Marco Giugni, Doug McAdam und Charles Tilly, 204–224. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Sell, Susan K. 2003. *Private power, public law. The globalization of intellectual property rights*. Cambridge et al.: Cambridge Univ. Press.
- Sell, Susan K., und Aseem Prakash. 2004. Using Ideas Strategically: The Contest between Business and NGO Networks in Intellectual Property Rights. *International Studies Quarterly* 48(1): 143–175.
- Snow, David A. 2004. Framing Processes, Ideology, and Discursive Fields. In *The Blackwell companion to social movements*, Hrsg. David A. Snow, Sarah Anne Soule und Hanspeter Kriesi, 380–412. Oxford: Blackwell. <http://www.loc.gov/catdir/toc/ecip049/2003020377.html>.

- Snow, David A., und Robert D. Benford. 1992. Master Frames and Cycles of Protest. In *Frontiers in social movement theory*, Hrsg. Adlon D. Morris und Carol McClurg Mueller, 133–155. New Haven, CT: Yale University.
- Snow, David A., Burke E. Rochford Jr., Steven K. Worden, und Robert D. Benford. 1986. Frame Alignment Processes, Micromobilization and Movement Participation. *American Sociological Revue* 51(4): 464–481.
- WTO. 2001. *Declaration on the TRIPS agreement and public health*. Doha: World Trade Organization, November 14. http://www.wto.org/english/thewto_e/minist_e/min01_e/mindecl_trips_e.pdf.