

Globethics Repository

The logo for Globethics, featuring the word "Globethics" in white sans-serif font on a solid blue rectangular background.

Fortschrittsperspektive digitale Allmende? (Digital Commons, Perspectives on Progress ?)

This page was generated automatically upon download from the Globethics Repository.
More information on Globethics see <https://www.globethics.net>. Data and content policy
of Globethics Repository see <https://repository.globethics.net/pages/policy>.

Item Type	Article
Authors	Busch, Torsten
Publisher	Institut für Wirtschaftsethik der Universität St. Gallen
Rights	With permission of the license/copyright holder
Download date	2026-07-02 06:12:47
Link to Item	http://hdl.handle.net/20.500.12424/183691



Thorsten Busch

Fortschrittsperspektive digitale Allmende?
Der Digital Divide und Corporate Citizenship
in der IT-Branche

Herausgeber:

**Institut für Wirtschaftsethik
der Universität St. Gallen**

Guisanstrasse 11, CH-9010 St. Gallen

Telefon: 071 / 224 26 44, Fax: 071 / 224 28 81

E-Mail: ethik@unisg.ch, Internet: www.iwe.unisg.ch

Zum Titelbild:

Dem zehnjährigen Bestehen des ersten universitären Instituts für Wirtschaftsethik an einer deutschsprachigen Wirtschaftsfakultät war im Jahre 1999 eine Vorlesungsreihe gewidmet, in der sich hochkarätige Redner wie Richard Sennett oder Jürgen Habermas der Frage stellten, wie einer „Wirtschaft in der Gesellschaft“ näher zu kommen sei (vgl. Buchband 27 der St. Galler Beiträge zur Wirtschaftsethik, ISBN 3-258-06156-4). Das Bild zur Vorlesungsreihe, Ausschnitt eines Freskos von Ambrogio Lorenzetti aus dem Jahre 1339, zeigt Wirtschaft als Teil des bürgerlichen Lebens. Weil die Suche nach einer Idee modernen Wirtschaftens in republikanischem Geist zentrale Bedeutung für die Institutsarbeit hat, schmückt dieser Ausschnitt nun auch die Titelblätter der „Berichte des Instituts für Wirtschaftsethik“, mit denen wir der aktuellen wirtschafts- und unternehmensethischen Diskussion fruchtbare Impulse liefern wollen.

Berichte des Instituts für Wirtschaftsethik

Nr. 113: Thorsten Busch

Fortschrittsperspektive digitale Allmende?

Der Digital Divide und Corporate Citizenship in der IT-Branche

St. Gallen, März 2009

© Thorsten Busch

ISBN 978-3-906848-21-1

Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung.....	VI
1. Einleitung	1
2. Der Digital Divide als globale Herausforderung	2
3. Die digitale Allmende als Fortschrittsperspektive?	6
3.1 Digital Divide und informationelle Nachhaltigkeit.....	6
3.2 Die digitale Allmende.....	9
3.3 Open Source und der Digital Divide.....	11
4. Corporate Citizenship und der Digital Divide	15
4.1 Corporate Citizenship nach Crane und Matten.....	16
4.2 Corporate Citizenship nach Wieland	19
4.3 Corporate Citizenship nach Ulrich.....	20
5. Fazit.....	27
Literaturverzeichnis.....	28

Zusammenfassung

Der *Digital Divide* wird heute allgemein als globales Problem anerkannt und steht auf der politischen Agenda. Es reicht jedoch nicht aus, nur auf die institutionalisierte *Politik* zu vertrauen, denn *Unternehmen* sind in diesem Themenkomplex entscheidende Akteure, die durch ihre Geschäftsmodelle sowie ihre politische Einflussnahme grossen Anteil daran haben, ob es gelingen wird, den Digital Divide zu überwinden.

Dies liegt unter anderem daran, dass seit Ende der 1970er Jahre Software als kommerzielles, geschlossenes, proprietäres Produkt gehandelt wird. Das darin enthaltene Wissen wird dadurch eingeschlossen und künstlich verknüpft. Dies verhindert bzw. erschwert den Aufbau einer *digitalen Allmende*, die dabei helfen könnte, den Digital Divide zu mindern.

Aus wirtschaftsethischer Sicht kommt es daher darauf an, die *Verantwortung* von IT-Unternehmen in diesem Zusammenhang zu klären, damit nicht weiterhin lediglich verkürzte „Scheckbuch-Ethik“ den Umgang der IT-Unternehmen mit dem Digital Divide bestimmt. Daher werden in diesem Beitrag drei Konzepte von *Corporate Citizenship* erläutert und darauf geprüft, welchen Orientierungsgehalt sie für die Strategien von IT-Unternehmen bieten.

Erste Anzeichen deuten heute auf einen langsamen, aber stetigen Wandel hin – weg von einer geschlossenen, proprietären IT, hin zu offenen und standardkonformen Architekturen. Man denke etwa an den Erfolg von Wikipedia oder Linux. Diesen Wandel können die Bürger aber nicht einfach abwarten, sondern müssen ihn einfordern und gestalten, damit eine *lebensdienliche digitale Allmende* sich von der blossen Fortschrittperspektive zum realen Faktum entwickeln kann.

1. Einleitung

In dieser Arbeit gehe ich den folgenden Fragen nach: Was macht die *digitale Allmende* zu einer attraktiven Fortschrittsperspektive? Wodurch wird sie heute bedroht? Und welche Rolle spielen IT-Unternehmen in diesem Kontext?

Dabei werde ich zunächst zeigen, dass die digitale Allmende ein probates Mittel sein kann, um den *Digital Divide* zu mindern. Diesen stelle ich in Kapitel 2 vor. Im dritten Kapitel werde ich die *digitale Allmende* erläutern und zeigen, dass diese Eigenschaften aufweist, die sie einerseits von traditioneller, materieller Wirtschaftsweise abheben, sowie andererseits dazu beitragen können, die digitale Spaltung zu verringern.

Da Unternehmen in diesem Kontext sehr wichtige Funktionen haben, erläutere ich in Kapitel 4 deren Rolle als *Good Corporate Citizen* im Umgang mit der digitalen Allmende. Dabei zeigt sich, dass verschiedene Konzepte von *Corporate Citizenship* im hier diskutierten Kontext zu jeweils unterschiedlichen Handlungsorientierungen führen – und zum Teil einem Reflexionsstopp anheimfallen. Diese wirtschaftsethischen Überlegungen werden kurz verknüpft mit einigen Überlegungen zu zukunftsfähigen und kulturell anschlussfähigen Unternehmensstrategien. Kapitel 5 fasst abschliessend die Kernaussagen nochmals zusammen.

2. Der Digital Divide als globale Herausforderung

In den OECD-Staaten macht sich seit Längerem der Glaube breit, heute lebe man im *digitalen Zeitalter* bzw. in der *Wissensgesellschaft*, die unbegrenzte Bildungsmöglichkeiten für alle eröffnet. Deutlich wird diese Vision in einem Statement von Jürgen Schrempp, damals noch Chef von DaimlerChrysler: „Jeder kann von jedem Ort der Welt und jederzeit auf das weltweit verfügbare Wissen zurückgreifen.“¹

Auch die Weltbank stimmt in diesen Chor mit ein. In ihrem *World Development Report* von 1998 betont sie: „Knowledge is critical for development, because everything we do depends on knowledge.“² Im Bericht von 2006 verweist sie ebenfalls auf die hohe Bedeutung, die Bildung für die menschliche Entwicklung habe.³

Leider aber ist die Realität noch immer weit entfernt von dieser schönen Utopie: Etwa zwei Milliarden Menschen haben noch nicht einmal Zugang zu Elektrizität – vom weltweiten Datennetz und seinen Wissensbeständen ganz zu schweigen. Und die Kosten für den Zugang zu Information sind in vielen Entwicklungsländern enorm hoch. Um nur ein Beispiel zu nennen: Während ein Nutzer in den USA im Jahr 2000 lediglich 1,2 Prozent des durchschnittlichen Monatseinkommens für den Zugang zum Internet aufwenden musste, waren es laut UNDP in Bangladesch 191, in Nepal 278 und in Madagaskar sogar 614 Prozent – also mehr als sechs durchschnittliche Monatslöhne.⁴

Quantitative Daten über den Digital Divide liefert u.a. die *International Telecommunication Union* (ITU). Sie berechnet den sogenannten *ICT Opportunity Index* anhand von zehn Indikatoren, die zeigen, wie fortgeschritten beziehungsweise abgehängt die Staaten der Welt in Fragen der Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) sind. Erwartungsgemäss wird die Liste ange-

1 Schrempp 1999, 13.

2 Weltbank 1998, 16.

3 Vgl. Weltbank 2006, 132-141.

4 Vgl. Nuscheler 2005, 58-60.

führt von Staaten der OECD, wie etwa Schweden, während am Ende die ärmsten afrikanischen Staaten und Afghanistan zu finden sind.⁵

Dieser *Digital Divide*, der digitale Graben, verläuft aber nicht nur zwischen Industrie- und Entwicklungsländern, sondern auch *innerhalb* der Entwicklungsländer. Der Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien ist dort höchst ungleich verteilt: zwischen Stadt- und Landbevölkerung, finanziell privilegierten Minderheiten und der armen Mehrheit der Bevölkerung, zwischen Männern und Frauen sowie schliesslich zwischen denen, die Fremdsprachen sprechen, und jenen, die mangels Sprachkompetenz den Grossteil der Informationen im Internet nicht verstehen können – denn etwa zwei Drittel der Netzinhalte sind in englischer Sprache verfasst. Ein weiteres Problem, das die digitale Kluft zwischen Nord und Süd vergrössert, ist der *Brain Drain*: Gut ausgebildete IT-Fachkräfte verlassen die Entwicklungsländer und suchen ihr Glück in den Industrieländern.⁶

Nach Nuscheler teilt sich die Welt in diesem Sinne in drei Lager, nämlich:

„*eLeaders*, die auf dem Gebiet der elektronischen Datenverarbeitung führend und grösstenteils mit den OECD-Ländern identisch sind; *eTigers*, die über eine gute Infrastruktur und über das benötigte Humankapital verfügen, um den Sprung in die Informationsgesellschaft zu schaffen; *eLosers*, die weder über die infrastrukturellen Voraussetzungen noch über das notwendige Humankapital verfügen.“⁷

Während *eTigers* wie die BRIC-Staaten (Brasilien, Russland, Indien und China) gute Chancen haben, zu den führenden Nationen aufzuschliessen, drohen die

5 Vgl. dazu u.a. <http://measuring-ict.unctad.org> sowie <http://www.itu.int/ITU-D/ict/publications/ict-oil/2007/index.html> und <http://www.itu.int/wsis/tunis/newsroom/stats/index.html>.

6 Vgl. Nuscheler 2005, 61. Mittlerweile dürfte der Anteil von Websites, die in asiatischen Sprachen verfasst sind, deutlich zugenommen haben. Im Kontext der Entwicklungszusammenarbeit ist natürlich zu bedenken, dass *Analphabetismus* in Entwicklungsländern oft weit verbreitet ist. Hier muss als erste Stufe also das Lesen gelehrt werden, dann erst können Bürger in Entwicklungsländern tatsächlich die Vorteile des weltweiten Datennetzes nutzen. Dadurch wird jedoch die hier dargestellte Debatte um die digitale Allmende keineswegs zum „Luxus-Problem“ – sie verdeutlicht vielmehr, wie komplex die Lösungsansätze zur Überwindung des Digital Divide sind.

7 Ebd., 58.

eLosers, immer weiter zurückzufallen.⁸ Die digitale Exklusion verschärft insgesamt die bereits bestehenden Entwicklungsunterschiede auf dem Globus, zumal heute weltweit ein Strukturwandel hin zu stärker wissensbasierten Ökonomien stattfindet, an dem die *eLosers* nicht teilhaben können.⁹ Somit stellt sich die Frage, ob die Entwicklungsländer den Sprung in die „Informationsgesellschaft“ schaffen – oder ob sie noch weiter abgehängt werden.¹⁰ Denn nach Manuel Castells gibt es in der heutigen *Network Society* nur zwei (also gewissermaßen digitale) Zustände, die jemand haben kann: Entweder gehört er zum Netzwerk dazu – oder eben nicht.¹¹

Der Digital Divide ist also ein globales soziales Problem, und dies wird zunehmend auch von der Politik erkannt. In der politischen Debatte haben sich inzwischen die Termini *Access to Knowledge* (samt der einschlägigen Abkürzung A2K) sowie *Information and Telecommunication Technologies for Development* (ICT4D) eingebürgert. Doch politische Erfolge bleiben bisher Mangelware – trotz vieler Initiativen der Vereinten Nationen und grosser Kongresse unter Beteiligung der Zivilgesellschaft wie dem *World Summit on the Information Society* (WSIS) von 2003 und 2005.¹²

Dass der Digital Divide nur schwer zu überwinden ist, liegt an vielen Faktoren – sicher nicht zuletzt an einer sehr unübersichtlichen internationalen Gemengelage unterschiedlicher Interessen, die zu zahlreichen Konflikten führt und nach komplexer *Global Governance* verlangt:¹³ So werden etwa von Unter-

8 Vgl. International Telecommunication Union 2002, 6.

9 Vgl. Nuscheler 2005, 61.

10 Vgl. Afemann 2000.

11 Vgl. Castells 2000.

12 Zu den Initiativen und Konferenzen der vergangenen Jahre gehören neben dem *World Summit on the Information Society* (WSIS) in Genf 2003 und Tunis 2005 unter anderem der *World Congress on Communication for Development* (2006), die *Wizards of OS* (2006), die *United Nations ICT Task Force*, die *UN Commission on Science and Technology for Development*, das *UNDP-APDIP International Open Source Network*, die *G7* (2001) sowie etwas weiter gefasst das *UN Internet Governance Forum* und die *World Intellectual Property Organization* (WIPO). Zu den bescheidenen Ergebnissen des WSIS gehören unter anderem zwei neue internationale Organisationen, nämlich die *Global Alliance for ICT and Development* und der finanziell bisher äusserst mager ausgestattete *Digital Solidarity Fund*, deren Ziel darin besteht, bis 2015 die Hälfte der Weltbevölkerung ans Netz zu bringen. Vgl. Kleinwächter 2004.

13 Vgl. Kleinwächter 2004; Pyati 2005.

nehmen aus der IT- und Kultur-Branche sowie durch deren Lobbying auch von den OECD-Regierungen restriktive Copyright-Regime und harte rechtliche Sanktionen gegen Urheberrechtsverletzungen forciert, während geistiges Eigentum (*intellectual property rights*) in den meisten Ländern der Welt ein völlig unbekanntes Konzept ist. Entwicklungsländer hingegen fordern möglichst ungehinderten und kostenlosen Zugang zu Information und Wissen (*Open Access*), unterstützt von vielen NGOs.¹⁴ Die USA wollen die Kontrolle über die grundlegende Infrastruktur des Internet nicht aufgeben, während deren Legitimität weltweit immer mehr angezweifelt wird.

Eine mögliche Perspektive, wie der Digital Divide vor diesem Hintergrund zumindest teilweise überbrückt werden könnte, ist eine digitale Allmend-Ökonomie. Diese wird im folgenden Abschnitt kurz dargestellt.

14 Vgl. Eckl 2004. Für eine kurze Übersicht engagierter NGOs vgl. Busch 2007, 27.

3. Die digitale Allmende als Fortschrittsperspektive?

3.1 Digital Divide und informationelle Nachhaltigkeit

Aus klassisch-volkswirtschaftlicher Sicht und im Anschluss an die Debatte um die *Fortune at the Bottom of the Pyramid* ist die Überwindung des Digital Divide sicherlich primär aus folgendem Grund interessant: In den so genannten Entwicklungsländern lebt der grösste Teil der Menschheit – und damit auch das grösste Potential an *Brain Power* und Absatzmärkten.¹⁵

Dort fehlt aber häufig der Zugang zu Bildung und zu Informations- und Kommunikationstechnologien. Dies betrifft nicht etwa nur die Ebene der *Hardware*, also Computer, Mobiltelefone etc., sondern auch die Ebene der *Software*: Diese ist nämlich in Entwicklungsländern in der Regel unerschwinglich für breite Bevölkerungsschichten. So kostet ein Rechner mit *Windows XP* und *Microsoft Office* in Vietnam ca. 16 durchschnittliche Monatsgehälter und ist damit praktisch unbezahlbar.¹⁶ In China kostet allein *Windows* etwa sechs Monatslöhne – was in der Praxis dazu führt, dass viele illegale Kopien im Umlauf sind, denn ein Original kann sich eben kaum jemand leisten.¹⁷

Um Zugang zu Informationen (und damit langfristig zu Märkten) zu schaffen, liegt es also nahe, Hard- und Software sowie digitale Wissens- und Kulturressourcen (wie etwa Lehrbücher, Lexikonartikel, Bilder und Musikstücke) in einen grossen *Pool* einzuspeisen, aus dem sich weltweit jeder Bürger bedienen kann. Hardware liesse sich etwa durch organisierte Spenden in den Süden schaffen: Ausrangierte Geräte aus den OECD-Ländern sind heutzutage oftmals noch völlig ausreichend für IT-Bedürfnisse wie Office-Anwendungen, Mail, Web Browsing etc., die auch in Entwicklungsländern gefragt sind. Grundsätzlich ist es in vielen Entwicklungsländern sicherlich schon ein Problem, eine hinreichende Energie- bzw. Kommunikations-Infrastruktur vorzufinden. In vielen Schwellenländern kann man diese aber als gegeben betrachten – und auch in

¹⁵ Vgl. Kogut/Metiu 2001, 261; Prahalad 2005.

¹⁶ Vgl. Richter 2006, 5.

¹⁷ Vgl. Grassmuck 2004, 326.

vielen vermeintlich unterentwickelten Ländern sind zum Beispiel Mobiltelefone erstaunlich weit verbreitet. Dabei ist neben den Gefahren einer blossen Spenden-Ethik natürlich auch zu beachten, dass es für die Umwelt beträchtliche negative Konsequenzen haben dürfte, würden wir versuchen, jedem Menschen auf dem Globus einen PC zur Verfügung zu stellen. Aus diesem Grund sind die momentan in der IT-Industrie allgegenwärtigen Bemühungen um Energie-Effizienz (*Green IT*) sicher zu begrüßen.¹⁸ Und da Mobiltelefone viel weniger Energie verbrauchen als PCs, sich dabei aber in ihrem Leistungsumfang immer mehr kleinen Laptops annähern, könnten sie eine zukunftsfähige Plattform sein, um den Digital Divide zu mindern.¹⁹

Die Probleme, den Digital Divide zu überwinden, liegen aber – vielleicht wider Erwarten – nicht nur im *Hardware*-, sondern auch stark im *Software*- bzw. *Content*-Bereich, denn der bloss physische Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien garantiert noch längst keinen Ausweg aus der Krise. Schlagworte wie *Social Inclusion* und *Real Access* drücken aus, dass der Zugang auch tatsächlich vor Ort praktischen entwicklungspolitischen Fortschritt bringen muss.²⁰ Es hilft eben nicht automatisch, nur Technik zur Verfügung zu stellen – man muss auch wissen, für welche *Inhalte* Technik als *Mittel* eigentlich genutzt werden sollen.²¹ Es kann schliesslich nicht primär darum gehen, immer mehr Ressourcen in IT zu stecken, sondern die Ressourcen für sinnvolle *Zwecke* zu nutzen – und das heisst: im Sinne lokaler Entwicklung.²²

Software und Informationstechnologie können zum Beispiel Mittel sein, eine *nachhaltige Entwicklung* der Entwicklungsländer zu fördern, indem sie bestimmte *Lebens- und Wirtschaftsstile* ermöglichen, während zum Beispiel industrielle Lebensstile an Bedeutung verlieren könnten. So bieten moderne Informations- und Kommunikationstechnologien etwa die Möglichkeit des *Leapfrogging*: Entwicklungsländer könnten gewisse Stufen industrieller Entwicklung auslas-

18 Zum Thema Nachhaltigkeit im IT-Kontext vgl. Busch 2008.

19 Vgl. Markoff 2006.

20 Vgl. Richter 2006, 3; Bridges.org 2004b.

21 Vgl. International Telecommunication Union 2002, 6, sowie Ghosh/Wizards of OS 2006.

22 Zur Frage, was gute Entwicklung ausmacht, vgl. Ulrich 2004; vgl. darüber hinaus Nuscheler 2005 sowie Klein/Hadjimichael 2003 und Friedman 2006, 402, sowie Busch 2007, 27-31, und ders. 2008.

sen und gleich stärker auf den Dienstleistungssektor setzen, was auch der Umwelt zugute käme. Auch in ganz basalen Branchen wie der Nahrungsmittelindustrie hilft eine gute Informationslage, nachhaltig zu wirtschaften, indem etwa der Biolandbau unterstützt wird – denn vielfach zerstört die Landwirtschaft in Entwicklungsländern ihre eigene Lebensgrundlage, und dies geschieht häufig, weil Bauern nicht hinreichend informiert sind über die ökologischen Folgen ihres Tuns. In Indien beschäftigt die Regierung daher Berater, die Bauern per Internet und E-Mail Tipps für die Feld- und Viehwirtschaft geben.²³ Analog dazu sind viele Fälle denkbar, in denen Information und Wissen eine nachhaltige Entwicklung in den drei Dimensionen Wirtschaft, Umwelt und Gesellschaft ermöglichen.

Dafür muss Information aber auch frei fließen können. Und in dieser Frage gibt es zur Zeit grosse Konflikte zwischen Industrie- und Entwicklungsländern sowie zwischen den westlichen IT- und Medien-Konzernen und der globalen Zivilgesellschaft. Grassmuck fordert in diesem Zusammenhang eine „informationelle Nachhaltigkeit“ – wobei allerdings der Begriff nicht im üblichen Sinne wie in der Umwelt-Debatte verwendet wird. Grassmuck kritisiert vielmehr, dass freie Software und der Zugang zu Wissen heute durch restriktive Copyright-Regime, Software-Patente und die kommerziellen Interessen der Rechtsverwertungsindustrie enorm beschränkt werden.²⁴

Grassmuck lehnt seine Argumentation dabei an die Feststellung des Stanford-Verfassungsrechtlers Lawrence Lessig an, wonach es im Grunde vier Arten gibt, Verhalten zu steuern, nämlich durch soziale Normen, Recht, Märkte und Architektur – wobei letzteres nicht auf Wohnraumgestaltung anspielt, sondern auf technische Designs, die mehr oder weniger Handlungsspielraum ermöglichen. Beispiele für einen derart verstandenen Architektur-Begriff sind etwa der Kopierschutz einer DVD oder die offenen Protokolle des Internet.

23 Vgl. Steinberger 2006.

24 Vgl. Grassmuck 2004, 162-176.

Nach Lessig kommt es im Einzelfall darauf an, wie diese vier Arten der Verhaltensteuerung zusammenwirken, also gewissermassen auf deren Netto-Effekt.²⁵

Heute ist zu befürchten, dass die marktliche, juristische und architektonische Kontrolle die Nutzungsmöglichkeiten von Wissen und Kultur immer mehr einzuengen droht, indem die Nutzung und das Kopieren von Kulturgütern zunehmend kriminalisiert und technisch verhindert werden – denn die Architektur eines Informationssystems bestimmt massgeblich darüber mit, was man mit diesem machen kann und darf. Daher stellt Lessig fest: „Code is law.“²⁶

Aus Sicht gegebener sozialer Normen, also „herrschender Moral“, wird es in den meisten Gesellschaften hingegen als weitgehend legitim wahrgenommen, beispielsweise Musik oder Lehrbücher zu kopieren. Die Idee, geistiges Eigentum schützen zu müssen, ist ein Phänomen westlich geprägter Aufklärung, während Konzepte à la *Copyright* in den meisten Entwicklungsländern völlig unbekannt sind.²⁷ Gerade im Bereich digitaler Informationsgüter ist dies höchst relevant, da praktisch jede Nutzung eines Internet-Inhalts gleichzeitig dessen Kopie ist, so etwa bei Musik oder Videos. Regierungen, Verbraucherschutz- und Autoren-Verbände, Rechteverwertungsindustrie und NGOs streiten daher zum Beispiel im Rahmen der *World Intellectual Property Organisation* um die Regulierung des Zugangs zu solchen Inhalten.²⁸

3.2 Die digitale Allmende

Wie also könnte unter diesen Bedingungen eine *digitale Allmende* aussehen? Und warum sollte sie eigentlich wünschenswert sein? Ist eine Allmende nicht vielmehr ein Problem? Schliesslich läuft ein *Gemeingut* – etwa eine Weide oder ein Fischteich – stets Gefahr, von einzelnen Mitgliedern der Gemeinschaft *übernutzt* zu werden, wenn bzw. weil diese als *Homines oeconomici* agieren: Der Ein-

25 Vgl. Lessig 1999, 90, sowie die nach dem Wiki-Prinzip aktualisierte Fassung von 2006. Der Begriff *architecture* ist im Englischen sicherlich weitreichender und passender als in seiner wörtlichen Übersetzung ins Deutsche.

26 Lessig 1999, sowie darauf aufbauend Lessig 2004 und 2006a.

27 Vgl. Lessig 2006b. In diesem Vortrag geht er dem Konzept *Read-Write Society* nach.

28 Vgl. *World Intellectual Property Organisation* (WIPO) 2007. Eine wichtige NGO in diesem Kontext ist die *Electronic Frontier Foundation* (EFF). Vgl. EFF 2007.

zelle hat einen starken Anreiz, seinen eigenen Konsum bzw. Nutzen auszuweiten, da der dadurch entstehende Schaden bzw. Ressourcenrückgang nicht ihn allein trifft, sondern sich auf alle Mitglieder der Gemeinschaft verteilt.²⁹

Eine Allmende ist aus volkswirtschaftlicher Lehrbuch-Sicht definiert als *Ressource bzw. Gut*, das von *Rivalität* geprägt ist (ein Nutzer nimmt also durch seinen Konsum anderen etwas weg), nicht aber von *Ausschliessbarkeit* (jedes Mitglied der Gemeinschaft hat Zugang dazu). Damit also nicht etwa die Schafe eines Bauern den anderen das Gras wegfressen oder ein Fischer den Fischbestand eines Sees unverhältnismässig wegfängt, braucht es für solches *Gemeineigentum* klar definierte *Nutzungsrechte*. Durch diese regel(te)n Gemeinschaften, wer in Zeiten der Knappheit die Allmende in welchem Ausmass nutzen darf.

Bei einer *digitalen* Allmende verkehren sich nun diese Kriterien – hier liegt keine Rivalität vor, wohl aber durch Eigentumsrechte künstlich hergestellte Ausschliessbarkeit: Versteht man eine solche Allmende als einen grossen Kochtopf, in den jeder beispielsweise seinen Software-Quellcode oder seine Musik, Bilder etc. legt, so bringt es der digitale Charakter der dort versammelten Güter mit sich, dass jeder sich aus dem grossen Kochtopf bedienen kann, ohne dass dieser sich jemals leert.³⁰ Digitale Güter sind schliesslich immateriell und werden daher nicht durch ihre Nutzung verbraucht – im Gegenteil: Sie entfalten einen umso höheren Nutzen, je mehr Menschen über sie verfügen können, und sie lassen sich mit Grenzkosten von Null beliebig häufig vervielfältigen. Dies gilt auch ganz allgemein für die Ressource *Wissen*.³¹

Genau dies macht den Reiz einer digitalen Allmende aus und lässt sie zu einer attraktiven Fortschrittsperspektive werden. Für die Anbieter eines digitalen Produkts ist dies jedoch ein Problem: Sie stellen etwas her, das man ohne Qualitätsverlust beliebig oft kopieren kann, und das wegen seiner Grenzkosten von Null einen schweren Stand hat, seinen Kaufpreis zu rechtfertigen. Ghosh

29 Vgl. dazu den klassischen Aufsatz von Hardin (1968). Man beachte die aktuelle Parallele zum Verhalten der Banken in der Subprime-Krise.

30 Vgl. dazu Ghosh 1999 und 2006.

31 Vgl. u.a. Gorz 2004. Im Gegensatz dazu verliert eine *Geheiminformation* natürlich sofort jeglichen Wert, wenn sie einmal öffentlich wird – und interessanterweise hüten die meisten grossen IT-Firmen heute den Quellcode ihrer Produkte wie eine solche Geheiminformation.

nennt dies das „problem of infinity“. Selbst unter diesen Umständen sei es jedoch ökonomisch rational für einen Anbieter, etwas zum grossen, gemeinsamen Topf beizutragen, denn man bekomme ja weit mehr zurück, als man hineingebe – nämlich den gesamten Inhalt des Topfes.³² Dies zeige sich auch in empirischen Umfragen unter Software-Entwicklern, so Ghosh: Diese seien mehrheitlich der Meinung, sie bekämen mehr von der Community zurück, als sie der Community geben.³³

Leider passiert in der Praxis aber das Gegenteil: Unternehmen geben ihre Ideen und Produkte nicht in den grossen, gemeinsamen Topf, sondern schützen sie durch Patente, Copyrights, technische Kopierschutz-Mechanismen und die anderen bei Lessig (1999) nachzulesenden Tricks. Seit Ende der 1970er Jahre wird Software als kommerzielles Produkt behandelt, dessen „Rezept“ – in Gestalt des Quellcodes – erfolgsrelevante Geschäftsgeheimnisse enthält und daher nicht geteilt werden darf. Erst seit Ende der 1980er bzw. Anfang der 1990er Jahre ändert sich dies langsam durch die Erfolge der Open-Source-Bewegung.³⁴

3.3 Open Source und der Digital Divide

Viele grosse IT-Unternehmen spenden teure Software-Lizenzen für ihre Produkte an Entwicklungshilfe-Projekte.³⁵ Sie glauben, damit Gutes zu tun – und damit zu helfen, den Digital Divide zu überwinden. Mit proprietärer Software kann man aber nur tun, was der Hersteller vorgesehen hat. Man kann ihr nicht „unter die Haube schauen“, sie verändern, an lokale Bedürfnisse anpassen oder aus ihr lernen. Freie Software hingegen ist kostenlos und quelloffen. Damit eignet sie sich zum Beispiel ideal für die (IT-)Ausbildung in Entwicklungsländern und führt dort – ökonomisch gesprochen – zur Akkumulation von Humankapital. *Spillover*-Effekte entstehen, weil das einmal erworbene Wissen leicht unter Individuen, Bildungsinstitutionen und/oder Unternehmen weitergegeben wer-

32 Man höre und staune: Dieses altruistisch anmutende Konzept besteht also angeblich den *H.o.-Test*. Vgl. dazu Ulrich 2008, 201/396.

33 Ghosh 2006. Das sagt allerdings nichts darüber aus, ob die freien Software-Entwickler dies zur *Bedingung* dafür machen, Software zu entwickeln.

34 Vgl. dazu etwa Grassmuck 2004.

35 Dazu gehören etwa Sun Microsystems, IBM und Microsoft.

den kann, worauf sich wiederum eine umfassende Bildung im IT-Sektor aufbauen lässt.

So kann man etwa das Programmieren am besten lernen, indem man sich den Quellcode bereits bestehender Programme anschaut, was mit freier Software problemlos möglich ist.³⁶ Dies ist also ganz ähnlich wie bei offenen Standards à la *html*, der Basis-Sprache des Internets: Jeder kann sich den Quellcode einer Internet-Seite in seinem Web-Browser ansehen, ihn kopieren, verändern, daraus lernen und neuen Code beitragen. So kann eine digitale Allmende entstehen, als die das Internet in seiner Gesamtheit durchaus zu betrachten wäre.³⁷

Freie Software eignet sich aber nicht nur zur blossen Vermittlung von Know-how in der Informatik, also von *Verfügungswissen* („How to do it?“). Implizit schwingt stets eine ethische Dimension dabei mit, also *Orientierungswissen* – und damit die Frage: „What to do?“ Denn bei freier Software geht es eben inhärent gerade darum, Wissen zu teilen, zusammenzuarbeiten, sich gegenseitig zu unterstützen, die Community voranzubringen etc. So können im Bildungssektor gewissermassen en passant Fairness und Kollegialität gelehrt und praktiziert werden.

Dass freie Software direkt von Nutzern mitentwickelt wird, fördert darüber hinaus Innovationen. Nutzer machen viele Vorschläge, wie eine Software zu verbessern sei, sie finden Fehler und zeigen auf, welche Bedürfnisse sie an Software stellen. Sie sind damit eine der wichtigsten Quellen für Innovationen.³⁸ Dies bricht das klassische Markt-Schema auf, wonach der Hersteller eines Produkts durch hohen Absatz belohnt wird, wenn er die Kundenwünsche richtig eingeschätzt hat. Open-Source-Software fördert eine solche Entwicklung, denn sie ist transparent und offen. Innovation wird dadurch *demokratisiert*.³⁹

Dies kommt gerade Entwicklungsländern zugute, denn so können die dortigen Bedürfnisse am einfachsten in nützliche und gut angepasste Ideen, Kon-

36 Vgl. Richter 2006, 5; Pasche/von Engelhardt 2004, 15.

37 Vgl. dazu Lessig 2004 und 2006a sowie vor allem Grassmuck 2004 und Benkler 2002, 2003, 2004 sowie 2006.

38 Vgl. von Hippel 1988, 11.

39 Vgl. von Hippel 2005 und ders. 2001, 82-86.

zepte und Produkte umgesetzt werden. Kommerzielle Software-Anbieter setzen hingegen auf Masse und Standardisierung, ignorieren also das lokal vorhandene Wissen und die Bedürfnisse in Entwicklungsländern, zumal der Markt dort oft zu klein für sie und damit betriebswirtschaftlich uninteressant ist.⁴⁰

Freie Software ermöglicht somit mehr Menschen in Entwicklungsländern den Zugang zu neuen Informationstechnologien. Diesen Zugang kann man aber nicht nur in Bildungseinrichtungen nutzen, sondern zum Beispiel auch südamerikanischen und afrikanischen Kaffee- und Kakaobauern verfügbar machen. Diese können in ihrem Dorf dank Online-Zugang Wetterdaten oder aktuelle Marktpreise via Internet abfragen, sich mit ihren Verbänden besser abstimmen etc.⁴¹ Solch vermeintliche Kleinigkeiten führen dazu, dass die Landbevölkerung deutlich weniger abhängig und behindert ist von Zwischenhändlern und anderen Hemmnissen, wie etwa die IT-Politik in manchen ländlichen Gebieten Indiens zeigt.⁴²

Ein interessantes Prestige-Projekt, um Wissen in Entwicklungsländern zugänglich zu machen, hat das MIT Media Lab entwickelt: den *100-Dollar-Laptop*. Im Januar 2005 wurde die Initiative *One Laptop per Child* gegründet, deren Ziel es ist, Kindern in den ärmsten Ländern der Welt einen Laptop zur Verfügung zu stellen, damit sie Zugang zum Wissen der Welt bekommen. Die unkonventionellen und speziell für Kinder sowie die Nutzung unter widrigen Bedingungen in Drittweltländern entwickelten Geräte werden seit dem Herbst 2007 für einen Preis von zunächst etwa 150 Dollar pro Stück an Entwicklungsländer abgegeben. Privatleute können die Geräte nicht kaufen (aber spenden), sondern nur Bildungsministerien, die wiederum zusammen mit dem UNDP für die lokale Verteilung sorgen. Der Laptop kann u.a. so billig und in so speziellem Funktionsumfang angeboten werden, weil er Linux als offenes und kostenloses Betriebssystem nutzt. Angesichts des Erfolgs des kleinen grünen Laptops wollte

40 Vgl. Richter 2006, 5; von Hippel 2005, 5 f. So hat Microsoft bspw. nie eine *Windows*-Version in isländischer Sprache herausgebracht, weil der Markt dort schlicht für zu klein gehalten wurde. *Linux* hingegen können Nutzer selber übersetzen, ohne vom Wohlwollen eines Herstellers abhängig zu sein.

41 Vgl. Weltbank 1998, 61.

42 Vgl. Steinberger 2006.

Microsoft trotz anfänglicher Schmä-Attacken offenbar nicht im Abseits stehen und hat sich im Mai 2008 dem Projekt angeschlossen.⁴³

Wenn nun also zahlreiche grosse IT-Firmen den Digital Divide bereits als Problem wahrnehmen und darüber hinaus der stete *technologische Fortschritt* (etwa in Gestalt des Moore'schen Gesetzes) dafür sorgt, dass IKT immer erschwinglicher für breite Bevölkerungsschichten werden – kann man dann nicht vermuten, dass der *Markt* das Problem Digital Divide in näherer Zukunft von selbst lösen wird? Für Benjamin M. Compaine etwa deuten alle Zeichen genau darauf hin: „Perhaps it is fair to propose that the digital divide is disappearing on its own.“⁴⁴

Hinter dieser Vermutung verbergen sich allerdings ein überhöhter Glaube an den Markt und ein recht naiver *technologischer Determinismus*. Technologie entwickelt sich jedoch nicht *von allein* in eine bestimmte Richtung, sondern folgt erkenntnisleitenden und ökonomischen *Interessen*. IKT sind daher „grundsätzlich *gestaltungsoffen* und *gestaltungsbedürftig* – die Kernfrage lautet also: Nach welchen *nicht-technischen Vorgaben* sollen die neuen Informations- und Kommunikationstechniken entwickelt und eingesetzt werden?“⁴⁵

Die Debatte um den Digital Divide und digitale Nachhaltigkeit ist also keine „rein“ technologische und wird daher auch keine „rein“ technologische Lösung finden. Blosser Fortschritts-Rhetorik führt vielmehr am Kern des Problems vorbei – denn die betroffenen (Welt-)Bürger fragen in den letzten Jahren verstärkt nach der *Legitimität* heutiger IT-Architektur. Und dabei steht den bisherigen Geschäftsmodellen grosser IT-Konzerne der Aspekt der *Lebensdienlichkeit* entgegen: „Die Bürger interessiert im Unterschied zu den Experten des ‚Sachverstands‘ weniger die *innere Funktionslogik* des technischen Fortschritts oder des marktwirtschaftlichen Systems als vielmehr deren *lebensweltliche Einbindung* (‚*Einbettung*‘) nach Massgabe ethisch-praktischer Gesichtspunkte des guten Lebens und fairen Zusammenlebens.“⁴⁶

43 Vgl. etwa <http://www.nytimes.com/2008/05/16/technology/16laptop.html>.

44 Compaine 2001, 334.

45 Ulrich 2001, 7. Hervorhebung im Original.

46 Ebd.

4. Corporate Citizenship und der Digital Divide

Nachdem seit Ende der 1970er Jahre in der Wirtschaftswelt die Mentalität des „The business of business is business“ grösstenteils unhinterfragt dominierte, ist seit einigen Jahren in Theorie und Praxis verstärkt von der sozialen Verantwortung von Unternehmen die Rede.⁴⁷ Während unter dem Begriff *Corporate Social Responsibility* (CSR) oftmals eher akademische, sehr heterogene und insgesamt vage Zugriffe auf diese Frage stehen, bevorzugen Unternehmen und ihre Verbände in jüngerer Vergangenheit eher den Begriff *Corporate Citizenship*.⁴⁸ Dieser fokussiert klarer auf die öffentliche, also *politische* Rolle von Unternehmen, die sich selbst als *Bürger* verstehen.

Sichtet man die wirtschaftsethische Fachliteratur der vergangenen Jahre, so lässt sich feststellen: Corporate Citizenship ist „ein schillernder und ausserordentlich unpräziser Begriff.“⁴⁹ Trotzdem – oder vielleicht gerade deswegen – erheben viele Unternehmen heute den Anspruch, *Good Corporate Citizens* zu sein, wie sich seit einigen Jahren regelmässig in ihren Geschäftsberichten nachlesen lässt.⁵⁰ Auf diese Weise suchen sie ihren Platz in der Gesellschaft, und zwar, so Crane und Matten, „next to other ‚citizens‘, with whom the corporation forms a *community*. Citizenship then focuses on the *rights* and *responsibilities* of all members of the community, who are *mutually interlinked* and *dependent* on each other.“⁵¹

Unternehmen gehören nach dieser Sicht der Dinge also einer *Gemeinschaft* an und haben in dieser nicht nur *Rechte*, sondern auch *Pflichten*.⁵² Dabei ist interessant und aufschlussreich, wie lax viele Unternehmen mit dem politischen Begriff *Corporate Citizen* umgehen, und wie unterschiedlich dieser auch in der Wissenschaft verwendet wird: So versteht etwa Habisch darunter das gesellschaftliche Engagement von Unternehmen *ab- bzw. jenseits ihres Kerngeschäfts*, während es in Ulrichs integrativer Wirtschaftsethik gerade darum geht, dass bei

47 Vgl. Pfriem 2006, 326.

48 Vgl. Crane/Matten 2004, 61. Zu CSR vgl. ebd., 41-55.

49 Wieland 2002, 9.

50 Vgl. dazu etwa Ulrich 2005, 129-140.

51 Crane/Matten 2004, 62. Hvh.: T.B.

52 Vgl. auch Pfriem 2006, 331.

integren Unternehmen der „moral point of view“ *unbedingt ins Kerngeschäft* gehört.⁵³ Während manche Autoren *Corporate Citizenship* dem CSR-Konzept über- oder unterordnen, ist es für andere im Grunde ein- und dasselbe.⁵⁴

Es gibt in der wirtschaftsethischen Fachliteratur also zahlreiche Versuche, sich dem in der Politikwissenschaft traditions- und voraussetzungsreichen Begriff des *Bürgers* im Wirtschaftskontext zu nähern. Drei dieser Ansätze möchte ich hier vorstellen, nämlich diejenigen von *Crane und Matten* (4.1), *Wieland* (4.2) sowie *Ulrich* (4.3). Diese Ansätze werden daraufhin geprüft, inwiefern sie IT-Unternehmen im Kontext des Digital Divide *Handlungsorientierung* geben können, ohne einem ethischen *Reflexionsstopp* anheimzufallen.

4.1 Corporate Citizenship nach Crane und Matten

Crane und Matten gehen von der empirischen Beobachtung aus, dass Unternehmen heute weltweit eine starke politische Rolle spielen. Um dies zu erfassen, entwickeln sie ihr Konzept der *Extended View of Corporate Citizenship* – wobei sie aber offenbar nicht ganz sicher sind, ob dies nun ein normatives oder empirisches ist: In einem Aufsatz von 2003 leiten sie noch normative Ansprüche aus der gewachsenen Macht von Unternehmen und der zugleich geschwundenen Macht von Staaten ab – kurz gefasst: Wachsende Macht von Unternehmen verlangt wachsendes Verantwortungsbewusstsein. In ihrem ein Jahr später erschienenen Lehrbuch legen sie hingegen Wert darauf, dass ihr Konzept ein rein empirisches sei.⁵⁵

Wie dem auch sei: Im Kern legen Matten und Crane dar, dass Unternehmen heute in der Praxis viele Aufgaben wahrnehmen, für die klassischer Weise bis anhin *Nationalstaaten* zuständig waren (bzw. parallel dazu auch immer noch sind). So haben Bürger im Anschluss an die liberaldemokratische politische Theorie dreierlei klassische Arten von *Rechten*, nämlich:

53 Vgl. dazu Habisch 2003, Ulrich 2005 und 2008, sowie zusammenfassend Schrader 2003 und Pfriem 2006, 332 f.

54 Vgl. Schrader 2003, 64-67; Wieland 2002, 9-12; Wieland 2003, 16-19; Crane/Matten 2004, 63-67.

55 Vgl. Matten/Crane/Chapple 2003, Crane/Matten 2003 sowie Crane/Matten 2004, 69.

- positive Freiheitsrechte (*Social Rights*), die ihnen erlauben, am gesellschaftlichen Leben teilzuhaben; etwa das Recht auf Bildung;
- negative Freiheitsrechte (*Civil Rights*), die sie vor Dritten schützen; so etwa das Recht auf Eigentum oder die Meinungsfreiheit;
- politische Rechte (*Political Rights*), die es dem Bürger erlauben, kollektive Entscheidungen zu beeinflussen; zum Beispiel das aktive Wahlrecht.

In diesen drei ursprünglich *nationalstaatlichen* Dimensionen treten nach Crane und Matten nun *Unternehmen* auf den Plan, und zwar in jeweils anderer *Funktion*:

Im Bereich der *Social Rights* (a) sind Unternehmen *Provider* – sie stellen also in der Praxis bestimmte Rechte zur Verfügung, indem sie etwa in Entwicklungsländern für die Bildung ihrer Mitarbeiter und deren Gemeinschaften sorgen. Bei den *Civil Rights* (b) sind Unternehmen *Enabler* – sie können helfen, negative Freiheitsrechte durchzusetzen, wenn diese zum Beispiel von Regierungen bedroht sind. General Motors etwa hat dies auf Druck seiner Stakeholder in Südafrika während der Apartheid getan. Für *Political Rights* (c) schliesslich stellen Unternehmen einen *Channel* dar – während nämlich in westlichen Demokratien vielfach die Beteiligung an „offiziellen“ Prozessen im politischen System (etwa Wahlen) abnimmt, engagieren sich mehr Bürger *zivilgesellschaftlich* in und für Wirtschaftsfragen, etwa in NGOs.⁵⁶

Vor diesem Hintergrund liefern Crane und Matten ihre knappe *Definition*: „Corporate Citizenship describes the corporate function for administering citizenship rights for individuals.“⁵⁷

Auf den hier bearbeiteten Kontext von freier Software als Mittel zur Entwicklungszusammenarbeit angewandt, liesse sich mit Blick auf dieses Konzept Folgendes beobachten: Viele westliche Informations- und Telekommunikations-Konzerne sind in Entwicklungsländern tätig und nehmen neben ihrem eigentlichen Geschäft auf die drei beschriebenen Bürgerrechts-Ebenen Einfluss. Auf der Ebene der *Social Rights* liesse sich dann am leichtesten eine Art von digitaler

⁵⁶ Vgl. Crane/Matten 2004, 67-70.

⁵⁷ Crane/Matten 2004, 69.

Entwicklungszusammenarbeit entwickeln. Und dies passiert auch tatsächlich bereits in der Praxis: So ist es etwa das Ziel der von Sun Microsystems gegründeten Sun Foundation, den Digital Divide zu überwinden, und auch das International Business Leaders Forum und das World Economic Forum widmen sich dem Digital Divide.⁵⁸ Viele Software-Firmen haben Stiftungen gegründet und spenden Hardware und Lizenzen für ihre proprietäre Software an Bildungseinrichtungen in Entwicklungsländern, sodass diese damit arbeiten können.

Weil man aber proprietäre Software nur zu ihrem vom Hersteller intendierten Zweck nutzen und sonst nichts weiter damit machen kann, ist der potenzielle Lern- und Entwicklungseffekt in Entwicklungsländern nicht so hoch wie bei freier Software. Diese kann man untersuchen, verändern, daraus lernen – denn der Quellcode liegt offen vor. Wenn freie Software solche Vorteile für Entwicklungsländer bietet, dann folgt daraus aber, dass proprietäre Software als Grundlage für Geschäftsmodelle zu vermeiden ist, weil sie diese Vorteile nicht bieten kann. Ein schlicht beobachtendes und beschreibendes Konzept von Corporate Citizenship wie das von Crane und Matten führt aber nicht weiter bei der Frage, welche *Kriterien* einen *Good Corporate Citizen* auszeichnen, und ob Unternehmen verstärkt auf freie Software setzen sollten, um so dabei zu helfen, den Digital Divide zu überwinden. Es stellt lediglich einen Sachverhalt dar, den eine Unternehmung zur Kenntnis nehmen kann. Man kann aber sicher nicht von einer Unternehmung erwarten, dass sie nun willkürlich irgendwelche Rechte von Bürgern „managen“ möge, nur weil viele Unternehmen dies auch tun – das wäre blosser Opportunismus. Interessant sind stattdessen die Prinzipien und Kriterien, nach denen ein Unternehmen entscheiden sollte, *wessen Ansprüchen* es genügen will. Dazu liefert Wieland einen Vorschlag.

58 Vgl. Sun Foundation 2007; International Business Leaders Forum 2006; World Economic Forum 2006.

4.2 Corporate Citizenship nach Wieland

Der *Bürger*-Begriff bringt, angewandt auf Unternehmen in der globalisierten Wirtschaft, einige Besonderheiten mit sich, da es im 18. und 19. Jahrhundert ursprünglich um die Rechte und Pflichten *eines Bürgers* gegenüber dem *Staat* bzw. seinen *Mitbürgern* ging. Unter heutigen Bedingungen muss der Begriff daher laut Wieland aus sechs Gründen erweitert werden:

- Corporate Citizenship behandelt nicht mehr (nur) das Verhältnis eines Bürgers zum Staat, sondern einer *Organisation* zu einer anderen (Unternehmen unter sich).
- Global agierende Unternehmen sind gleichzeitig in *mehreren* Staaten Bürger, was Folgen für ihre identitätsstiftenden *Werte* hat – denn ein integriertes Unternehmen kann sich nicht einfach überall nur anpassen.
- Die Staatsbürgerschaft eines Unternehmens gilt womöglich nur *temporär* und endet, sobald es sich aus einem Markt zurückzieht.
- Unternehmen *gestalten* ihr Umfeld in den Regionen mit, in denen sie agieren.
- Corporate Citizenship ist ein organisationaler und gesellschaftlicher *Lernprozess* und kein bereits feststehendes Konzept.
- Daraus folgt, dass die bürgerschaftliche Rolle von Unternehmen kein allumfassender Status ist, sondern strikt *lokal* und *problembezogen*. Kein Unternehmen kann sich auf alle möglichen Aspekte eines Good Corporate Citizenship einlassen, sondern muss klare *Kriterien* entwickeln, in welchen Feldern es sich engagieren will, und in welchen nicht.⁵⁹

Nach Wieland sind Aufmerksamkeit und Ressourcen von Unternehmen knapp, die Forderungen von NGOs hingegen praktisch unendlich. Daher stellt er für das Management eines bürgerschaftlichen Engagements von Unternehmen folgenden *Kriterienkatalog* auf:⁶⁰

- Die Corporate-Citizenship-Projekte sollten einen *Einfluss* auf die *Geschäftsaktivitäten* von Unternehmen haben.
- Das Unternehmen sollte über die notwendigen *Ressourcen* zur Beeinflussung verfügen.

⁵⁹ Vgl. Wieland 2002, 17 f.

⁶⁰ Wieland präsentiert als praktische Lösung für das Corporate-Citizenship-Management natürlich das *WerteManagementSystem* seines Konstanzer *Zentrums für Wirtschaftsethik*, auf welches ich hier aber nicht näher eintreten will. Vgl. Wieland 2002, 20 f.

- Es sollte sich eine Option ausmachen lassen, ob es hier zu einem *wechselseitigen Vorteil*
- für *alle Beteiligten* kommen kann.⁶¹

Diese Kriterien lassen sich gut auf die Frage hin prüfen, ob Unternehmen freie Software anbieten sollten, um damit die weltweite Entwicklung zu beschleunigen: Ganz offenkundig hat es einen Einfluss auf die eigentlichen Geschäftsaktivitäten, wenn beispielsweise Sun Microsystems eine bisher proprietäre Software unter eine freie Lizenz stellt, wie sie es etwa mit *OpenOffice.org* und Teilen von *Java* getan haben. Darüber hinaus kann man bei den grossen globalen IT-Anbietern annehmen, dass sie die notwendigen Ressourcen mitbringen. Interessant ist die Frage nach einer Option, die für alle Beteiligten von Vorteil ist: Ist es prinzipiell möglich, dass IT-Unternehmen den Quellcode ihrer Software jedermann zur Verfügung stellen? Die Antwort darauf lautet Ja, denn auch mit freier Software kann man Geld verdienen, wie zahlreiche Geschäftsmodelle zeigen (so etwa die grossen Linux-Distributoren wie *Red Hat*).

Aus Sicht dieses Corporate-Citizenship-Konzepts steht die Idee freier Software als „Entwicklungshelfer“ also grundsätzlich in gutem Licht. Es stellt sich aber die Frage, ob eine wirtschaftsethische Betrachtung sich darauf beschränken kann, lediglich *ökonomisches Vorteilskalkül* in Form von Win-win-Situationen (Kriterien 3 und 4 von Wieland) als normatives Kriterium zu wählen, um eine Handlungsoption auf ihre mögliche Legitimität hin zu prüfen. Dieses Kalkül sollte nicht a priori *Handlungsmaxime*, sondern vielmehr *Gegenstand* ethischer Reflexion sein.

4.3 Corporate Citizenship nach Ulrich

Diesen Reflexionsstopp vermeidet das Corporate-Citizenship-Konzept von Ulrich. Im Rahmen seiner *integrativen Wirtschaftsethik* gilt ein klarer „Primat der Ethik“⁶² in dem Sinne, dass *alle* Handlungsorientierungen vorbehaltlos kritisch darauf zu prüfen sind, ob sie verallgemeinerbar und dem guten Leben sowie

⁶¹ Ebd., 19.

gerechten Zusammenleben der Bürger zuträglich sind. Ulrich kritisiert dabei das „Gewinnprinzip“ als alleinige Handlungsorientierung: Gewinne zu machen sei für ein Unternehmen natürlich völlig legitim, aber die strikte Gewinn*maximierung* dürfe nicht zum *alleinigen* handlungsleitenden Ziel, eben zum *Prinzip*, eines Unternehmens erhoben werden – dadurch würden nämlich zwangsläufig Ziel- und Interessenkonflikte mit Stakeholdern stets zugunsten der wirtschaftlich Stärkeren bzw. Mächtigeren gelöst.⁶³

Ein Good Corporate Citizen hat in dieser Konzeption hingegen zwei „Stufen der Verantwortung“ zu beachten: Die erste Stufe ist die *Geschäftsethik* – individualetisch betrachtet, geht es hier darum, auf einer sinngebenden Wertschöpfungsidee ein ethisch integriertes Geschäftsmodell aufzubauen. Das eigentliche Kerngeschäft der Unternehmung soll also keinen Schaden anrichten bzw. die moralischen Rechte Dritter nicht verletzen. Im Fall des Digital Divide könnte dies bedeuten, dass Unternehmen von ihren bisher dominanten Geschäftsmodellen (Kontrolle und *vendor lock-in* durch proprietäre Software, Lizenzen, Patente, DRM etc.) Abstand nehmen müssen. Zwischen dem ethisch Richtigen und dem ökonomisch Richtigen kann also durchaus ein Spannungsverhältnis bestehen (was Libertäre gern leugnen). Es geht nun aber keineswegs darum, von Unternehmen rücksichtslos das ethisch Richtige – und damit oftmals das ökonomisch Unzumutbare – zu fordern. Vielmehr muss eine integrale Geschäftsstrategie von vornherein die *Zumutbarkeit gegenüber allen Stakeholdern* im Blick haben, wobei aber das Unternehmen selbst nicht zu einer vermeintlich heroischen „Ethik der roten Zahlen“ gedrängt werden darf. Dasselbe Maß an Rücksichtnahme auf Zumutbarkeitsfragen muss eine Unternehmung aber eben auch ihren Stakeholdern zugestehen.

Die Frage nach der Zumutbarkeit einer Geschäftsstrategie spielt sich auch auf der zweiten Stufe der Verantwortung ab, diesmal auf der Ebene der *Institutionenethik*: Hier geht es um eine „republikanische Unternehmensethik“, wonach Unternehmen, die sich als Corporate Citizens verstehen, die gegebenen Wettbewerbs- und Rahmenbedingungen in ihrer Branche kritisch hinterfragen und gegebenenfalls auf deren Änderung hinwirken sollen. Ein guter Corporate

62 Ulrich 2005, 31.

Citizen gestaltet die *res publica* mit, um seiner *ordnungspolitischen Mitverantwortung* gerecht zu werden.⁶⁴ Dies liegt auch durchaus im wohlverstandenen Eigeninteresse eines Unternehmens, das fair spielt und nicht „der Dumme“ bzw. der Verlierer im Wettbewerb sein will, weil die Konkurrenz zu unfairen Mitteln greift. In vielen Branchen gibt es daher entsprechende Kodizes, Regeln und Verhaltens-Standards.

Schaut man sich die gegenwärtige Geschäfts- und Spenden-Praxis internationaler IT-Unternehmen in Bezug auf die lokale Entwicklung von Entwicklungsländern an, so gibt es offenbar Zielkonflikte zwischen deren *geschäftlichen Interessen* und *bürgerschaftlichen Ambitionen*. Global Player müssen sich daher ihrer ordnungspolitischen Mitverantwortung bewusst sein und diese annehmen, indem sie zu einer fairen Weltwirtschaftsordnung beitragen, die Entwicklungsländern eine Entwicklung aus eigener Kraft ermöglicht – blosse Spenden reichen dafür nicht aus, denn:

„Grundsätzlich geht es [...] darum, durch geeignete institutionelle Rahmenbedingungen entwicklungspolitische Kriterien in die unternehmungspolitischen Investitionskriterien zu internalisieren, so dass nur noch Anreize für solche privatwirtschaftlichen Direktinvestitionen in unterentwickelten Ländern bestehen, die einen echten Beitrag zur Entwicklung dieser Länder leisten.“⁶⁵

Diese Argumente möchte ich aufgreifen, um nun wiederum aus dieser Perspektive erneut die Frage nach freier Software und Entwicklung zu stellen: Da proprietäre Software die Freiheit der Nutzer in Industrie- und Entwicklungsländern einschränkt, da sie Unternehmen und Staaten zu einer Art Kaltem Krieg um Patente und Schutzrechte nötigt, da sie ihre Kunden abhängig vom Hersteller macht – kann man daher fordern, IT-Unternehmen müssten verstärkt oder vielleicht gar ausschliesslich Open-Source-Software anbieten?

Man kann – jedenfalls nach dem Ulrich'schen Konzept von Corporate Citizenship. Das heisst: Wollten IT-Unternehmen Good Corporate Citizens sein, müssten sie sogar von selbst darauf kommen, (hauptsächlich oder gar aus-

63 Vgl. ebd., 128-157, insbesondere 140-146.

64 Vgl. Ulrich 2005, 153.

65 Ebd., 89.

schliesslich?) quelloffene Software anzubieten. Auf der Ebene der *Geschäftsethik* müssten sie erkennen, dass ihre um proprietäre Software kreisenden Geschäftsmodelle anderen schaden, woraufhin sie versuchen müssten, die *Rahmenbedingungen* so zu verändern, dass dieser Schaden behoben wird bzw. dass alle Beteiligten nicht weiter unter dem Druck stehen, durch Software-Patente und andere Schutzmassnahmen den Zugang zu Information und Wissen noch weiter einzuschränken. Denn global tätige IT-Unternehmen tragen eben eine ordnungspolitische Mitverantwortung dafür, dass der Digital Divide überwunden wird. Viele kommerzielle Software-Anbieter tragen aber eher dazu bei, den Status quo zu zementieren.

Ein Präzedenzfall mit ähnlich gelagerter Argumentation ist die Frage nach AIDS-Medikamenten und Generika für Entwicklungsländer. Die dort gemachten Argumente passen auch hier – mit zwei Unterschieden: Erstens ist AIDS in jedem Einzelfall wohl deutlich dramatischer als mangelnder Informationszugang; strukturell betrachtet, ist der Digital Divide aber dennoch ein grosses Problem. Zweitens ist es hier von Vorteil, dass Software ein *Immaterialgut* ist – denn während man die Dosis eines Medikaments lediglich einmal verwenden kann, reicht bei Software eine einzige Kopie, von der man verlustfrei immer weitere Kopien machen kann. Dies reduziert das „Opfer“ der Industrie einerseits beträchtlich, steigert jedoch aus deren Sicht die Gefahr von Raubkopien und allfälliger Konkurrenz.

Wäre es also für die IT-Branche *zumutbar*, verstärkt auf eine offenen Architektur zu setzen? Würden IT-Unternehmen nur noch Open-Source-Software anbieten, so würde mancher Konzern zunächst wohl einen Grossteil seines Umsatzes einbüßen, wenn sein Geschäftsmodell primär davon lebt, Lizenzen zu verkaufen. Aber Geschäftsmodelle sind wandelbar, und auch freie Software erlaubt es, Geld zu verdienen – die Geschäftsmodelle und -strategien sind nur andere.⁶⁶ Meist läuft es darauf hinaus, die Programme samt Quellcode abzugeben, und mit Dienstleistungen um diese Programme herum Geld zu verdienen. Die Frage, ob ein IT-Unternehmen den Quellcode seiner Produkte offenlegt und damit zur digitalen Allmende beiträgt, wird so (in Anlehnung an

66 Einen Überblick über Open-Source-Strategien liefern Wichmann 2005 sowie Gehrig 2006.

Ulrich) zum „Lackmustest“ dafür, ob es wirklich dabei helfen will, den Digital Divide zu mindern – oder dies bloss behauptet und sich ansonsten mit Scheckbuch-Ethik begnügt.⁶⁷

Wichtiger als der Schutz überkommener Geschäftsmodelle westlicher IT-Konzerne ist nämlich die *Lebensdienlichkeit* von Informations- und Kommunikationstechnologien. Märkte werden das Problem nicht von allein lösen können, auch wenn man – ideologisch verblendet – noch so stark daran glauben mag. Es stellt sich dann die Frage, ob wir eine *totale Marktgesellschaft* wollen, oder ob Märkte zivilisiert und dem Gesichtspunkt der Lebensdienlichkeit untergeordnet werden sollten. Andernfalls droht der von Polanyi beschriebene Zustand:

„Die Marktform hingegen, die mit einer eigenen, spezifischen Zielsetzung verbunden ist, nämlich Austausch, Tauschhandel, ist imstande, eine spezifische Institution hervorzubringen: den *Markt*. Dies ist letztlich der Grund, warum die Beherrschung des Wirtschaftssystems durch den Markt von ungeheurer Bedeutung für die Gesamtstruktur der Gesellschaft ist: sie bedeutet nicht weniger als die Behandlung der Gesellschaft als Anhängsel des Marktes. *Die Wirtschaft ist nicht mehr in die sozialen Beziehungen eingebettet, sondern die sozialen Beziehungen sind in das Wirtschaftssystem eingebettet.* Die entscheidende Bedeutung des wirtschaftlichen Faktors für die Existenz der Gesellschaft schliesst jedes andere Ergebnis aus.“⁶⁸

In der Praxis gibt es glücklicherweise bereits einige Vorreiter-Unternehmen, die sich an der globalen Wissens-Allmende beteiligen: Neben IBM sind dies beispielsweise Sun Microsystems, HP, Red Hat und AMD.⁶⁹ IBM-Chef Palmisano erklärte in *Foreign Affairs* sogar, geistiges Eigentum werde einer der geopolitischen Schlüsselfaktoren des 21. Jahrhunderts werden – wobei es heute allerdings nicht mehr darum gehen könne, einfach nur geistiges Eigentum zu schützen, sondern das globale intellektuelle Kapital zu maximieren.⁷⁰ Es bleibt abzuwarten, ob dies blosser Rhetorik ist (noch dazu sehr amerikanisch und marktwirtschaftlich gefärbt). Allerdings ist IBM einer der grössten Financiers freier Software – in diesem Sinne lässt der Konzern also bereits Taten sprechen.

67 Vgl. Ulrich 2005, 155 f.

68 Polanyi 1978, 88 f. Hervorhebung: T. B.

69 Vgl. Benkler 2006.

70 Vgl. Palmisano 2006.

Daran zeigt sich: Auch und gerade Software ist ein *kulturelles* Phänomen, von daher können wir sie *so oder anders* handhaben. Die Rolle von Unternehmen liegt darin, an gesellschaftliche Bedürfnisse anzuschliessen und diese lebensdienlich zu gestalten, denn: „Unternehmensstrategien sind kulturelle Angebote an die Gesellschaft.“⁷¹ In diesem Sinne stehen Unternehmen auch im Wettbewerb um kulturell anschlussfähige Geschäftsmodelle, zumal in Zeiten der *Symbolökonomie*.⁷²

Unternehmen müssen daher heute aufpassen, dass sie im Internet-Zeitalter nicht den kulturellen Anschluss und damit ihre Existenzberechtigung verlieren. Zumindest im Dienstleistungssektor erlauben die heutigen Informations- und Kommunikations-Technologien viele ökonomische Transaktionen zwischen Individuen auch ohne die Beteiligung von Unternehmen. Dazu seien nur drei Schlagworte genannt:

Benkler stellt unter dem Begriff *Commons-based Peer Production* vor, welche neuen Möglichkeiten es für Individuen gibt, mittels der digitalen Allmende zu wirtschaften.⁷³ Das *Web 2.0* lebt davon, dass Nutzer den Content einer Website liefern und nicht mehr nur konsumieren. Und schliesslich sei noch Friedmans Begriff *Globalisierung 3.0* genannt: Nach zwei Phasen, in denen zunächst Nationalstaaten und dann Unternehmen die primären Akteure der Globalisierung waren, sieht Friedman zu Beginn des 21. Jahrhunderts die weltweit kooperierenden Individuen als massgebliche Akteure.⁷⁴

Vor diesem Hintergrund liefert die gegenwärtige Musik-Industrie ein gutes Beispiel dafür, wie das Geschäftsmodell einer gesamten Branche von den Kunden kritisch hinterfragt und obsolet werden kann: Die Branche ist durch das Internet und illegale Musik-Tauschbörsen radikal im Umbruch. Es reicht eine einzige digitale Kopie eines Musikstücks, um davon verlustfrei eine beliebige Menge weiterer Kopien herzustellen. Die Industrie reagiert darauf, indem sie den Kopierschutz verstärkt, rechtlich härter durchgreift und entsprechenden

71 Vgl. Pfriem 2004c.

72 Vgl. Fischer 2005.

73 Vgl. Benkler 2006.

74 Vgl. Friedman 2006.

Lobbyismus betreibt – trotzdem gehen ihre Umsätze seit Jahren zurück. Statt aber ihr Geschäftsmodell zu überdenken, hält die Branche zum Verdruss ihrer Kundschaft an den bisherigen Mechanismen fest. Und so hat Apple als branchenfremder Konzern die Konkurrenz mit der Tatsache überrascht, dass sich mit legal via Internet verkaufter Musik Geld verdienen lässt.

Möglicherweise spielt sich im IT-Bereich gerade eine ähnlich zukunftsweisende Entwicklung ab, denn Open-Source-Software setzt sich immer weiter durch. Für die digitale Allmende und die Verminderung des Digital Divide sind dies gute Aussichten. Aber auch hier gilt natürlich: Die Technologie entwickelt sich nicht von allein – von daher sind die (Welt-)Bürger gefragt, bei ihrer fairen Gestaltung mitzuwirken.

5. Fazit

Seit Ende der 1970er Jahre wird Software als kommerzielles, geschlossenes, proprietäres Produkt gehandelt. Das darin enthaltene Wissen wird dadurch eingeschlossen und künstlich verknüpft. Dies verhindert bzw. erschwert den Aufbau einer digitalen Allmende, die dabei helfen könnte, den Digital Divide zu mindern.

Zwar ist der Digital Divide als globales Problem bereits auf der politischen Agenda. Dies reicht jedoch noch nicht aus: Unternehmen sind in diesem Themenkomplex entscheidende Akteure, die durch ihr Geschäftsgebaren sowie ihr Lobbying entscheidenden Anteil daran haben, ob es gelingen wird, den Digital Divide zu überwinden. Aus wirtschaftsethischer Sicht kommt es nun darauf an, die integrative Perspektive stark zu machen, damit nicht weiterhin lediglich verkürzte Scheckbuch-Ethik die Aktivitäten der IT-Unternehmen bestimmt.

Erste Anzeichen deuten hier glücklicher Weise auf einen langsam, aber stetig einsetzenden Paradigmenwechsel hin – man denke etwa an den Erfolg von Wikipedia oder Linux. Diesen Wandel kann man aber nicht einfach abwarten, sondern muss ihn gestalten, damit die digitale Allmende sich von einer Fortschrittsperspektive zu einem realen Faktum entwickeln wird. Denn: „Konvivial ist eine Technik, die Emanzipation begünstigt, nicht behindert.“⁷⁵

⁷⁵ Ulrich 2001, 7.

Literaturverzeichnis

- Afemann, U. (2000): Springt die Dritte Welt ins Informationszeitalter?, in: Internationale Politik, 10/2000, S. 23-30
- Benkler, Y. (2002): Coase's Penguin, or Linux and The Nature of the Firm, in: Yale Law Journal, Vol. 112, No. 3, pp. 369-446
- Benkler, Y. (2003): The political economy of commons, in: Upgrade, Vol. 4, No. 3, pp. 6-9
- Benkler, Y. (2004): Sharing nicely: on sharable goods and the emergence of sharing as a modality of economic production, in: Yale Law Journal, Vol. 114, pp. 273-358
- Benkler, Y. (2006): The wealth of networks. How social production transforms markets and freedom, New Haven/London: Yale University Press
- Benkler, Y./Nissenbaum, H. (2006): Commons-based peer production and virtue, in: Journal of Political Philosophy, Vol. 14, No. 4, pp. 394-419
- Bridges.org (2004a): The guide to free IT, www.bridges.org/toolkit/guide_to_free_it.html
- Bridges.org (2004b): Real access, www.bridges.org/digitaldivide/realaccess.html
- Busch, Th. (2007): Freie Software als Entwicklungshelfer?, Saarbrücken: VDM Verlag
- Busch, Th. (2008): Open Source und Nachhaltigkeit, in: Gehring/Bärwolff/Lutterbeck (Hg.): Open Source Jahrbuch 2008, Berlin: Lehmanns Media
- Castells, M. (2000): The rise of the network society, 2. Auflage, Oxford
- Compaine, B. M. (2001): Declare the war won, in: ders. (Hg.): The digital divide. Facing a crisis or creating a myth?, Cambridge, Mass./London: MIT Press
- Crane, A./Matten, D. (2004): Business ethics: a European perspective. Managing corporate citizenship and sustainability in the age of globalization, Oxford
- Eckl, J. (2004): Die politische Ökonomie der „Wissensgesellschaft“. Geistige Eigentumsrechte und die Frage des Zugangs zu Ideen, Marburg
- Electronic Frontier Foundation (2007): www.eff.org
- Fischer, D. (2005): Strategisches Management in der Symbolökonomie, Marburg
- Friedman, T. L. (2006): The world is flat. Revised and expanded paperback edition, London
- Gehrig, R. A. (2006): FOSS, die Firma und der Markt, in: Hofmann 2006, S. 279-297

- Ghosh, R. A. (1998): Cooking pot markets: an economic model for the trade in free goods and services on the internet, in: *First Monday*, 3, 3, www.firstmonday.org/issues/issue3_3/ghosh/
- Gorz, A. (2004): *Wissen, Wert und Kapital*, Zürich
- Grassmuck, V. (2004): *Freie Software – zwischen Privat- und Gemeineigentum*, 2. Auflage, Bonn: BpB
- Hardin, G. (1968): The Tragedy of the Commons, in: *Science*, 162, pp. 1243-1248
- Hippel, E. von (1988): *The sources of innovation*, New York/Oxford, Download: <http://web.mit.edu/evhippel/www/books/sources/SofI.pdf>
- Hippel, E. von (2001): Innovation by user communities: learning from open-source software, in: *Sloan Management Review*, 42, 4, S. 82-86
- Hippel, E. von (2005): *Democratizing Innovation*, Cambridge, Mass./London, Download: <http://web.mit.edu/evhippel/www/books/DI/DemocInn.pdf>
- Hofmann, J. (Hg., 2006): *Wissen und Eigentum. Geschichte, Recht und Ökonomie stoffloser Güter*, Bonn: BpB
- International Telecommunication Union (2002): *Reinventing telecoms. World Telecommunication Development Report 2002, Executive summary*, Geneva, Download: www.itu.int/ITU-D/ict/publications/wtdr_02/material/WTDR02-Sum_E.pdf
- International Telecommunication Union (ed., 2007): *Measuring the information society 2007*, Geneva
- Klein, M. U./Hadjimichael, B. (2003): *The private sector in development: entrepreneurship, regulation, and competitive disciplines*, Washington
- Kleinwächter, W. (2004): *Macht und Geld im Cyberspace: Wie der Weltgipfel zur Informationsgesellschaft (WSIS) die Weichen für die Zukunft stellt*, Hannover
- Kogut, B./Metiu, A. (2001): Open-source software development and distributed innovation, in: *Oxford Review of Economic Policy*, 17, 2, S. 248-264
- Lessig, L. (1999): *Code and other laws of cyberspace*, New York
- Lessig, L. (2004): *Free culture*, New York, Download: www.lessig.org
- Lessig, L. (2006a): *Code version 2.0*, New York, Download: www.lessig.org
- Lessig, L. (2006b): *The read-write society*, Vortrag auf der Konferenz Wizards of OS 4, 14.-16.09.2006, Berlin, Video-Stream: www.wizards-of-os.org/programm/panels/authorship_amp_culture/keynote_the_read_write_society.html

- Markoff, J. (2006): Putting the poor online: laptops or cellphones?, in: The New York Times International Weekly, 13.02.2006, S. 6 (Beilage zur Süddeutschen Zeitung vom selben Tag)
- Nuscheler, F. (2005): Entwicklungspolitik, 5. Auflage, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 488, Bonn
- Palmisano, S. J. (2006): The globally integrated enterprise, in: Foreign Affairs, 85, 3, S. 127-136
- Pasche, M./Engelhardt, S. von (2004): Volkswirtschaftliche Aspekte der Open-Source-Softwareentwicklung, Jenaer Schriften zur Wirtschaftswissenschaft, 18/2004, Jena
- Pfriem, R. (2004c): Unternehmensstrategien sind kulturelle Angebote an die Gesellschaft, in: FUGO 2004, S. 375-404
- Pfriem, R. (2006): Unternehmensstrategien. Ein kulturalistischer Zugang zum Strategischen Management, Marburg: Metropolis
- Prahalad, C. K. (2005): The Fortune at the Bottom of the Pyramid, Upper Saddle River, NJ
- Polanyi, K. (1978, 1. Aufl. 1944): The Great Transformation, Frankfurt/Main: Suhrkamp
- Pyati, A. K. (2005): WSIS: Whose vision of an information society?, in: First Monday, 10, 5, www.firstmonday.org/issues/issue10_5/pyati/
- Richter, M. (2006): Fair Code. Freie/Open-Source-Software und der Digital Divide, in: Bärwolff/Gehring/Lutterbeck 2006, S. 371-380
- Rifkin, J. (2000): The age of access. How the shift from ownership to access is transforming capitalism, London: Penguin Books
- Schrempp, J. E. (1999): Globalisierung als Chance, in: Internationale Politik, 12/1999, S. 10-18
- Steinberger, K. (2006): Die Kiste der Offenbarungen, in: Süddeutsche Zeitung, 21.01.2006, S. 3
- Ulrich, P. (2001): Die NetSociety – technokratische Utopie oder Chance für eine demokratische Gesellschaft mündiger Bürger?, Berichte des Instituts für Wirtschaftsethik Nr. 93, St. Gallen
- Ulrich, P. (2004): Was ist „gute“ sozioökonomische Entwicklung? Eine wirtschaftsethische Perspektive, in: zfwu, 5, 1, S. 8-22
- Ulrich, P. (2005): Zivilisierte Marktwirtschaft, Freiburg i. Br.
- Ulrich, P. (2008): Integrative Wirtschaftsethik, 4. Aufl., Bern/Stuttgart/Wien

- Weltbank (1998): Knowledge for development. World Development Report 1998/99, Washington, D. C.
- Weltbank (2003): Sustainable development in a dynamic world. World Development Report 2003, Washington, D. C.
- Wichmann, T. (2005): Linux- und Open-Source-Strategien, Berlin/Heidelberg/New York
- Wieland, J./Conradi, W. (Hg., 2002): Corporate Citizenship. Gesellschaftliches Engagement – unternehmerischer Nutzen, Marburg
- Wieland, J. (2002): Corporate Citizenship-Management. Eine Zukunftsaufgabe für die Unternehmen!?, in: Wieland/Conradi 2002, S. 9-21
- World Intellectual Property Organization (WIPO, 2007): www.wipo.int