

Medienökonomie

Vorlesung 2 – Wertschöpfungskette der Medienbranche

Prof. Dr. Jasmin Baumann

11. Oktober 2024

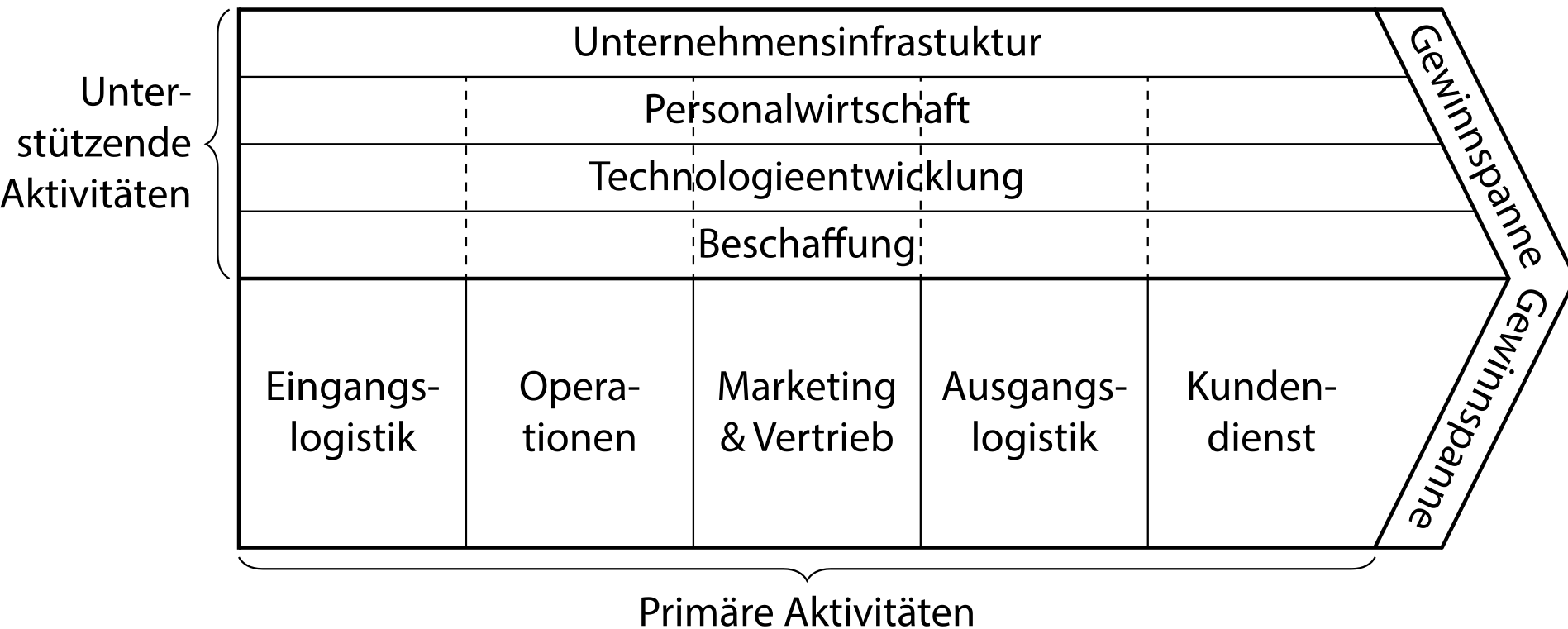
Agenda und Lernziele

- Wertschöpfungskette nach Porter
- Wertschöpfungskette der Medien
 - Anwendung auf diverse Medienprodukte bzw. -phänomene

Wertkette nach M.E. Porter

- „Jedes Unternehmen ist eine Ansammlung von Tätigkeiten, durch die sein Produkt entworfen, hergestellt, vertrieben, ausgeliefert und unterstützt wird. All diese Tätigkeiten lassen sich in einer Wertkette darstellen.“ (Porter, 2014, S. 61)
- Die Wertkette stellt die Stufen des Transformationsprozesses dar, die ein/e Produkt/Dienstleistung durchläuft – vom Ausgangsmaterial bis zur endlichen Verwendung

Wertkette nach M.E. Porter



(Porter, 1986)

Wertschöpfungskette der Medienbranche

Aktivitäten und Rahmenbedingungen der Herstellung und des Konsums von Medienprodukten					
<i>Unterstützende Aktivitäten</i>	Finanzierung, Management, Vertrieb, Logistik, Beschaffung von Ressourcen				
<i>Kernaktivitäten ("Kette der Wertschöpfung")</i>	Konzeption und Initiierung eines Medienguts	Contentproduktion/ Contentbeschaffung	Bündelung und Veredelung des Inhalts	Distribution einschließlich technischer Verfügbarmachung	Rezeption/ Verwendung
<i>Rahmenbedingungen</i>	Rechtlich, wirtschaftlich, technisch				

(Zydorek, 2023)

Jetzt sind Sie dran:
Wenden Sie die
Wertschöpfungskette der
Medien auf ein Mediengut Ihrer
Wahl an.

Bitte unterhalten Sie sich darüber mit Ihrer/m Sitznachbar:in.

Fallstudie: Bethesda – Starfield & Mods

- Bethesda Games Studio bring Starfield im Herbst 2023 auf den Markt
- Die Mod (Modification) Community entwickelt User-Generated Patches und Fixes zur Erweiterung des Base Game
 - Von Spieler:innen mittels Starfield Assets kostenfrei entwickelt
 - Von Bethesda über den Creation Club bzw. „Creations“ distribuiert
 - Teilw. nur käuflich erwerbbar mittels Creation Club Credits



Was meinen Sie:
Lässt sich diese Aktivität in die
Wertschöpfungskette der
Medien einordnen?
Und wenn ja, wo?

Bitte diskutieren Sie dies mit Ihrer/m Sitznachbar:in.

Fallstudie: „HAWK TUAH“-Girl

- Interview von YouTube-Creators Tim & Dee TV mit Hailey Welch in Nashville, gepostet am 11. Juni 2024
- Der Clip geht innerhalb kürzester Zeit viral



Was meinen Sie:
Wie sieht die
Wertschöpfungskette der Medien
für dieses Phänomen aus?

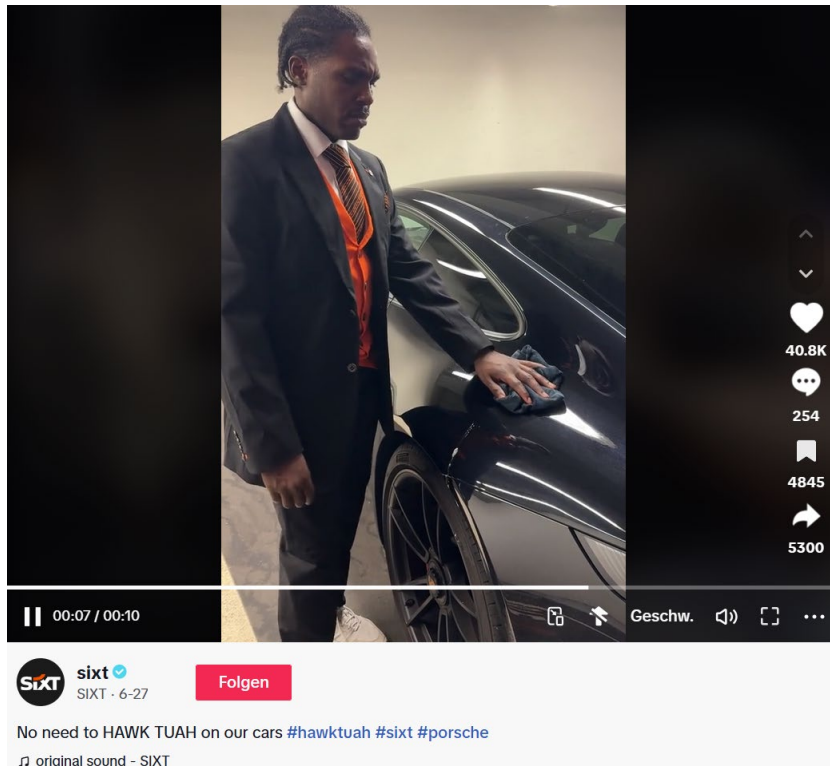
Bitte diskutieren Sie dies mit Ihrer/m Sitznachbar:in.

Wertschöpfungskette der Medienbranche

Aktivitäten und Rahmenbedingungen der Herstellung und des Konsums von Medienprodukten					
<i>Unterstützende Aktivitäten</i>	Finanzierung, Management, Vertrieb, Logistik, Beschaffung von Ressourcen				
<i>Kernaktivitäten ("Kette der Wertschöpfung")</i>	Konzeption und Initiierung eines Medienguts	Contentproduktion/ Contentbeschaffung	Bündelung und Veredelung des Inhalts	Distribution einschließlich technischer Verfügbarmachung	Rezeption/ Verwendung
<i>Rahmenbedingungen</i>	Rechtlich, wirtschaftlich, technisch				

(Zydorek, 2023)

„Hawk Tuah“-Spin-offs



[No need to HAWK TUAH on our cars
#hawktuah #sixt #porsche | TikTok](#)



Was meinen Sie:
Wie passen die Marken, die das
Meme verwenden, in die
Wertschöpfungskette?
Und Hailey Welch selbst?

„Knackpunkte“ der Wertschöpfungskette

- Das Modell ordnet Wertschöpfungsprozesse chronologisch
 - Übersichtlichkeit der Darstellung
- Ist diese chronologische Darstellung tatsächlich auf den Medienbereich anwendbar?
 - Klassische Medien (z.B. Printprodukte, lineares TV, Radio) eignen sich am besten
 - Digitale Medien weisen oft weniger lineare Prozesse und Zufallsprodukte auf
 - Tempo und Schnellebigkeit von Social Media – siehe #Hawk Tuah Girl

Zusammenfassung

- Wir haben die klassische Wertschöpfungskette nach Michael Porter besprochen
- Auch für die Medienbranche kann man eine Wertschöpfungskette konzeptionieren
- Wir haben diese Wertschöpfungskette der Medien auf verschiedene Medienprodukte und –phänomene angewendet und Sonderfälle besprochen
- Eine Wertschöpfungskette ist ein sinnvolles Analyse-Tool, ihre chronologische Darstellung kann aber die Arbeitsrealität der Medienbranche, gerade der digitalen Medien nicht widerspiegeln



Noch Fragen?