

Vorlesung 6

Digitale Technologien ermöglichen innovative Geschäftsideen

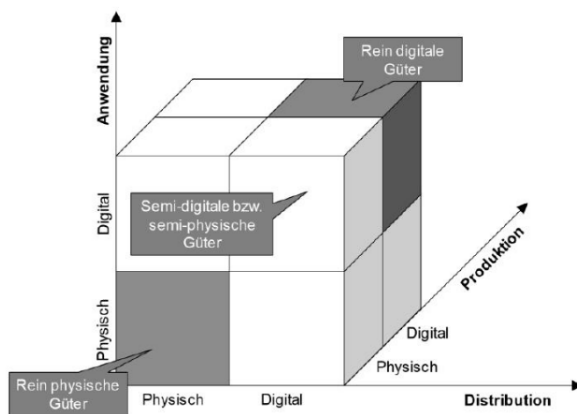
Beispiel: Musik

Produkt	CDs	MP3-Download	Streaming
Vertrieb	Einzelhandel	Download Plattform (Digitales Gut)	Streaming Plattform (Digitales Gut)
Kunde	zeitlich unbegrenzte Nutzung, Verschleiß	zeitlich unbegrenzte Nutzung	Nutzung durch Abonnement

Digitales Gut

- liegen in immaterieller Form vor
- vollständig als digitale Repräsentation in Binärform gespeichert
- können ohne Bindung an Trägermedium entwickelt, vertrieben oder angewendet werden (bsp. übers Internet)

Digitalisierungsgrade von Gütern



Eigenschaften digitaler Güter

- Wahrnehmungsunterschiede/Interaktivität
Digitale Güter können nur über zwei Sinne (Sehen und Hören) wahrgenommen werden./Digitale Güter sind interaktiv vom Benutzer bedien- und steuerbar.
- Skaleneffekte
Keine Kostenvorteile entstehen bei durch sinkende Kosten pro hergestelltem Produkt.
- Kopierbarkeit/Verteilbarkeit
Digitale Güter werden bei Weitergabe vermehrt, nicht aufgeteilt.
- Veränderbarkeit/Editierbarkeit/Reprogrammierbarkeit
Digitale Güter können ohne großen Aufwand in Produktvarianten überführt und angeboten werden.
- Abnutzbarkeit
Digitale Güter unterliegen keinerlei Abnutzung; die Unterscheidung zwischen neuem und altem Gut entfällt.

Physische vs. digitale Güter

Physische Güter	Digitale Güter
Hohe Vervielfältigungskosten	Niedrige Vervielfältigungskosten
Angleichung der Grenzkosten ¹ an die Durchschnittskosten	Grenzkosten der (Re-)Produktion nahe Null
Wertverlust durch Gebrauch	Kein Wertverlust durch Gebrauch
Individueller Besitz	Vielfacher Besitz (möglich)
Wertverlust durch Teilung, begrenzte Teilbarkeit	Kein Wertverlust durch Teilung, fast beliebige Teilbarkeit ²
Identifikations- und Schutzmöglichkeiten ³	Probleme des Datenschutzes und der Datensicherheit
Schwierige Verbreitung (Logistik)	Einfache Verbreitung
Preis bzw. Wert im Markt ermittelbar	Preis bzw. Wert nur schwer bestimmbar

Modularität

Möglichkeit der Zerlegung komplexer (Wertschöpfungs-) Systeme in separate Subsysteme, die für sich alleine funktionieren.

Eigenschaften digitaler Märkte

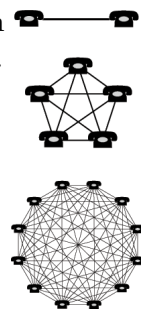
Granularität

Möglichkeit der Zerlegung digitaler Objekte bis in kleinste Elemente und Operationen.

- Unendliche Informationsökonomie
 - Jede Information kann in Form von Bits digitalisiert werden.
 - Menschen sind bereit, für Informationen zu zahlen.
 - Der Preis von Informationsgütern richtet sich nach dem Verbraucherwert, nicht nach den Produktionskosten.
 - Beispiele von Informationen: Bücher, Datenbanken, Filme etc
- Skaleneffekte

Entwicklung und Vertrieb digitaler Güter verursachen hohe fixe, aber nur sehr geringe variable Kosten, wodurch sich extreme Skaleneffekte ergeben.
- Netzwerkeffekte

Der Nutzen aus einem Produkt für einen Konsumenten verändert sich, wenn sich die Anzahl gleicher oder komplementärer Parteien im Markt verändert.



- Lock-In Effekte

Starke Kundenbindung an Produkte/Dienstleistungen durch hohe Wechselkosten oder Wechselbarrieren.
- Versionierung

Informationsprodukt in verschiedenen Versionen für verschiedene Marktsegmente anbieten

¹Wikipedia: Die Grenzkosten sind die Kosten, die durch die Produktion einer zusätzlichen Mengeneinheit eines Produktes oder einer Dienstleistung entstehen.

²Persönliche Anmerkung: Serverkosten? Wartung von Software ist auch extrem aufwendig.

³Persönliche Anmerkung: Schon einmal was von Einbrechern oder Diebstahl gehört? Daten schützen und sein Haus schützen sollten schon auf vergleichbarer Ebene stehen.