**Eigenschaften von digitalen Gütern (Smartphone)**

-Tendenz zu Monopolen (z.B. Android)

-Hohe Fixkosten bei Produktion, unabhängig davon, wie oft das Produkt verkauft wird

-Ziel Monopol, da dies Maximalgewinn ist.

-Netzwerkeffekte: Wenn eine Person das Gut besitzt, möchten dies anderen dieses auch haben/kaufen.

-Asymetrische Information

-Öffentliches Gut

-führt zu Trittbrettfahrer (Nachmacher, welche von der Ähnlichkeit zum ursprünglichen Produkt profitieren

-Eigentumsrechte sind sehr schwer einzuklagen, sind kaum durchsetzbar

-Anreizproblem

Wieso ist es Attraktiv, das gleiche Gerät/Betriebssystem zu besitzen wie das soziale Umfeld?

-Wissensaustausch leichter

-Für Betriebssystem exklusive Funktionen können genutzt werden (Bsp. iMessage)

**Netzwerke und Netzwerkeffekte**

1. Einseitige Netzwerke
2. Zweiseitige Netzwerke
3. Dreiseitige Netzwerke

Bsp. Spotify → Je mehr Kunden, desto attraktiver für Musiker; je mehr Musik, desto attraktiver für Kunden, je mehr von beidem, desto besser für Spotify

**Netzwerkeffekte und Winner-take-all Markets**

1. First-Maker-Advantage
2. Starke positive Netzwerkeffekte
3. Differenzierte Produkte können nicht mehr konkurieren

**Asymmetrische Information: “Lemons Markets”**

Peaches 3000$ Kauf, 2600$ Herstellung

Lemons 2000$ Kauf, 1000$ Herstellung

Perfekte Info: 3000$ Verkaufspreis für Peaches, 2000$ für Lemons

Asymmetrische Info:

**Massnahmen gegen Asymmetrische Information**

Reputationssysteme (Ratings)

Probleme: Falsche Reviews, leicht neue Identität erstellen

**Massnahmen gegen Marktverzerrungen**

-Patente

-

-Kopierschutz

-SAAS (Software as a Service)

-Kopplung an ein physisches Gut

-staatliche Regulierung zum Ausgleich von Monopolen