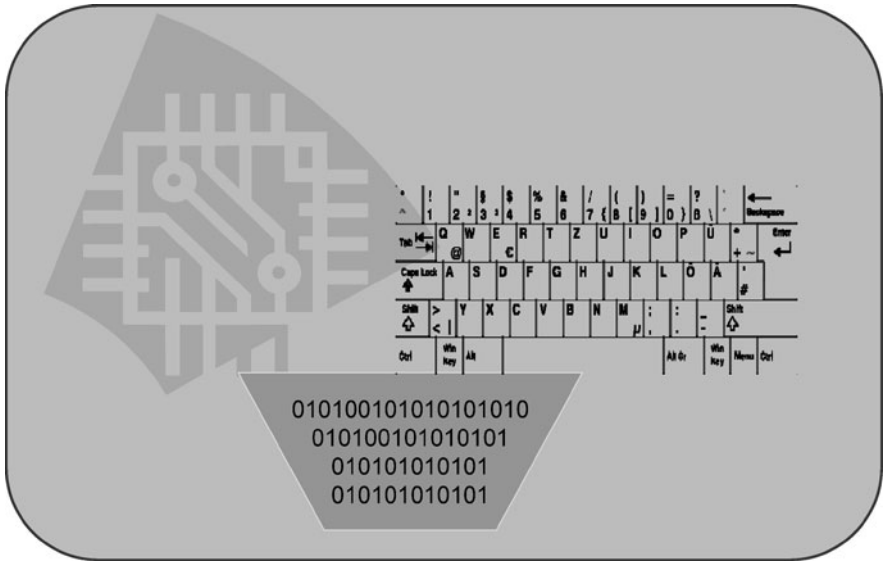


1
2

Teil II Prinzipien der Internet-Ökonomie



3

4 Kapitelübersicht

5	5	Basiswissen	105
6	6	Digitale Güter und Informationsgüter	109
7	6.1	Grundlagen	112
8	6.1.1	Digitale Güter	112
9	6.1.2	Informationsgüter	119
10	6.2	Fallbeispiele	122
11	6.2.1	Follow the Free – Das Verschenken von Gütern	123
12	6.2.2	Attention please – Aufmerksamkeit wecken	126
13	6.2.3	Öffentliche Güter und Trittbrettfahrer	134
14	6.2.4	Innovationen, Eigentumsrechte und Imitation	140
15	6.2.5	Verwertungsrechte, Kopiertechnologien und Raubkopiertum	151
17	6.3	Übungsaufgaben zu Kapitel 6	161
18		Literatur	166
19	7	Netzeffekte	169
20	7.1	Grundlagen	169
21	7.2	Fallbeispiele	181
22	7.2.1	Netzeffekte – Die Kraft der Größe	181
23	7.2.2	Kritische Masse – Von Mitläufern und Pinguinen	189
24	7.2.3	Evolution und Revolution	199

25	7.3	Übungsaufgaben zu Kapitel 7.....	203
26		Literatur	207
27	8	IT-Standards, Lock-In und Switching-costs.....	209
28	8.1	Grundlagen	209
29	8.2	Fallbeispiele.....	213
30	8.2.1	Standards – Kooperation oder Wettbewerb?.....	213
31	8.2.2	Standards – Gewinnt immer der Beste?	222
32	8.2.3	Lock-In – Wer fängt den Kunden	231
33	8.3	Übungsaufgaben zu Kapitel 8.....	238
34		Literatur	242
35	9	„Die Macht der Ringe“	245
36		Literatur	250
37			
38			

uncorrected proof