

# Die widersprüchlichen Eigenschaften digitaler Gemeingüter

Patrick Mayrhofer

Universität Graz

April 2019

## ***Abstract***

Das stetige wachsende Angebot an digitalen Gütern stellt eine große Veränderung in der Ökonomie dar. Denn diese Güter haben dieselben Eigenschaften wie öffentliche Güter, sie sind nicht rivalisierend und nur sehr begrenzt ausschließbar. Im Vergleich zu normalen Allgemeingütern liegt jedoch bei den digitalen Gütern keine Übernutzung vor, sondern eher ein Überangebot. In diesem Paper werden drei Arten, wie digitale Güter angeboten werden können, diskutiert und deren Wohlfahrtseffekte betrachtet. Die Nutzung eines starken Urheberrechtsschutzes, das strategische Setzen von niedrigen Preisen und Unvollständige Verträge welche zu freiwillige Zahlungen der Gegenseite anregen sollen. Aus Wohlfahrtstheoretischer Sicht ergibt die erste Variante die größten Effizienzverluste. Unvollständige Verträge, welche auf Reziprozität vertrauen, stellen die effizienteste Bereitstellung von digitalen Gütern dar. Nicht nur sind die Grenzkosten eines zusätzlichen digitalen Gutes gleich null, sondern es erhöht sich auch der Grenznutzen durch Netzwerkeffekte. Die Angebotsentscheidung der Firmen hängt von der Bereitschaft zu freiwilligen Zahlungen, den Kosten beziehungsweise der Effektivität von Urheberschutzmaßnahmen als auch vom Urheberschutzrecht ab. Aktuelle Studien zeigen, dass ungefähr 40% der Menschen bereit sind freiwillig Zahlungen vorzunehmen. Die Höhe ist vom jeweiligen Einkommensniveau abhängig. Des Weiteren sind Schutzmaßnahmen sehr kostenintensiv und die Erfolgsrate in gewissen Bereichen nicht sehr hoch. Durch die speziellen Eigenschaften digitaler Güter und den zuvor diskutierten Betrachtungen, kann erklärt werden, warum das Angebot kostenloser digitaler Güter wächst. Zudem ergibt sich das neue Feld der digitalen Allgemeingüter, welche eine spezielle Form der Allmende Produktion darstellen. Diese verbinden markanaloge Mechanismen mit staatlichen Eigenschaften. Wikipedia oder Open-Source Produkte können als Beispiel genannt werden.

*Keywords:* Digitale Allgemeingüter, Reziprozität, Digitale Ökonomie