



<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Oppiaine	Tietojärjestelmätiede	Päivämäärä	27.4.2007
Tekijä(t)	Juha Läikkö	Matrikkelinumero	
		Sivumäärä	85
Otsikko	Tietokonepelien digitaalinen verkkokauppa		
Ohjaaja(t)	KTT Jussi Puhakainen, KTT Hannu Salmela		

Tiivistelmä

Tutkielman tavoitteena on tarkastella digitaalisten tietokonepelien verkkokauppaan liittyviä menestystekijöitä. Lisäksi tutkielmassa käsitellään digitaalisiin tuotteisiin liittyviä erityispiirteitä, digitaalisen jakelun mahdollistamia liiketoimintamalleja, sekä digitaalista oikeuksienhallintaa ja tekijänoikeuksia.

Digitaalitekniologia on tehnyt mahdolliseksi jaella musiikkia, pelejä, elokuvia ja kirjallisia tuotteita verkon kautta suoraan kuluttajille. Musiikin digitaalinen jakelu on kasvanut hurjasti viimeisen parin vuoden aikana muutaman suuren tekijän johdolla. Tietokonepelien digitaalinen jakelu on toistaiseksi melko vähäistä, vaikka digitaalisuuden suomilla mahdollisuuksilla pystyttäisiin saavuttamaan huomattavia taloudellisia etuja. Suurin syy tarjonnan vähäisyyteen on pelialan pirstoutuneisuus, tekijänoikeuksien monimutkaisuus ja suurten pelureiden puute.

Digitaalisessa muodossa olevaa tietoa voidaan muokata ja monistaa helposti pienillä kuluilla, niiden omalaatuisen kustannusrakenteen takia. Digitaalisen verkkokaupan avulla on myös mahdollista luoda uusia markkinoita ja liiketoimintamalleja myös vanhoille tuotteille, konvertoimalla tietopohjaisia tuotteita digitaaliseen jakeluun sopiviksi, sekä perustamalla uusien palveluiden jakelukanavia kuluttajille. Vanhojen tuotteiden myynti onnistuu erityisen hyvin tietokonepeleillä, sillä ne on helppo konvertoida ja laittaa jakeluun. Vanhat tuotteet voidaan hinnoitella edullisesti, koska niiden monistaminen ja myyminen on lähes ilmaista.

Fyysisten tuotteiden vakiintunut arvoketju valmistajilta jakelijoille eroaa suuresti digitaalisen jakelun arvoketjusta. Jakelijoiden ja joissain tapauksissa myös jälleenmyyjien roolin voi ottaa esimerkiksi tuotteen valmistaja. Digitaalisen jakelun malleilla, verkkopelien kehittämisellä ja arvoketjun osien poistamisella perinteisestä jakelutiestä arvoketjut muuttuvat radikaalisti. Digitaalisuuden aspekti tarjoaa myös mielenkiintoisia mahdollisuuksia luoda arvoa ja minimoida kustannuksia. Arvoa luovat ja kustannuksia vähentävät muun muassa pakkauksettomuus, tavarankuljetusten ja fyysisten varastojen tarpeettomuus, sekä edellä mainittujen toimintojen olemattomuudesta saavutettava ympäristöystävällisyys.

Digitaalinen käyttöoikeuksien hallinta tarjoaa sisällön omistajille mekanismin oikeuksien hallintaan, jolla voidaan valvoa ja rajoittaa sisällön käyttöä, sekä estää sen luvaton käyttö. DRM -järjestelmät tulevat olemaan olennaisessa osassa laittoman jakelun kuriin laittamisessa. Ydinajatus digitaalisten käyttöoikeuksien hallinnan järjestelmissä on käyttää digitaalisia lisensoijia. Sen sijaan että kuluttaja ostaisi digitaalista sisältöä, kuluttaja ostaa lisenssin joka takaa tiettyjä oikeuksia tuotteen käyttöön.

Asiasanat	Arvoketju, digitaalinen tuote, DRM, internet, verkkokauppa
Muita tietoja	