

Die Besten erkennt man
nicht am Auto, sondern am Abo.



aktuell
terminal

suchmaschine

subscribe

forum

impressum



Andover.Net - Community Takeover

Artur P. Schmidt 04.02.2000

Der Wettbewerbsvorteil der Zukunft ist der Netzwerk-Effekt

Aktuell unterzieht sich die Business-Welt eine Wandlung, die die ganze Softwarebranche revolutionieren könnte. Es handelt sich um den Übergang von lizenzierter Software zu Open Source-Software. Im Kernpunkt dieser Entwicklung steht die Open Source-Community [↗ Andover.Net](#). Bei Open Source handelt es sich um eine Methode der Software-Entwicklung, bei der der Quellcode, d.h. die grundlegenden Programmbeefehle für jedermann frei verfügbar sind. Anders als bei klassischen Softwarefirmen, wo gute Programmierer ein knappes Gut sind, können bei Open Source Entwickler aus der ganzen Welt gemeinsam an der Entwicklung eines Programms arbeiten. Das Computer-Betriebssystem Linux ist die bisher größte Erfolgsstory der Open Source-Methode, deren besondere Vorteile eine schnellere Programmentwicklung, eine höhere Produktqualität, eine bessere Anpassung an Kundenwünsche sowie geringere Entwicklungskosten sind.

download

Das Betriebssystem Linux verdankt seine Entstehung dem Know-how von Entwicklern aus aller Welt, die ihre Zeit diesem Projekt gewidmet haben und das Betriebssystem jedermann, unabhängig von dessen Mitwirkung daran, zur Verfügung gestellt haben. Linux wurde 1991 als Forschungsprojekt eines Informatikstudenten namens Linus Torvalds begonnen, der für ein dem Unix-System ähnliches Betriebssystem für seinen 80386-Computer einen Compiler entwickelte, wobei er Vorarbeiten frei verfügbarer Software nutzte. Als er eine einigermaßen stabile und nützliche Version des Compilers auf das Netz spielte, begann eine einzigartige grenzüberschreitende Entwicklung, die 1994 zu einer leistungsfähigen und für

jedermann verfügbaren Version 1.0 von Linux führte. Insbesondere die Verfügbarkeit des Internets ermöglichte diese einzigartige Kooperation.

Bei der Entwicklung des Programms, bei der Fehlerbehebung und bei Verbesserungen wurde Torvalds kontinuierlich durch die Internet-Community unterstützt. Die Selbstorganisation durch den Attraktor Linux führte zur Evolution einer Software, die nicht nur für jeden einzelnen nahezu kostenfrei ist, sondern aufgrund ihrer Qualität auch das Potential hat, Microsoft Windows in erheblichem Maße Marktanteile abzunehmen. Dies ist bisher keinem anderen Betriebssystem außer Linux gelungen, da es sehr schwierig ist, ein bestehendes erfolgreiches Betriebssystem zu substituieren, wie Linus Torvalds in einem Interview mit [Infoworld.com](#) betonte: "One thing that makes operating systems special is that it's extremely hard to change them. Changing an operating system means changing everything from under you. So changing the operating system is like trying to go in and transplant a person's brain."

Linux-basierte Betriebssysteme machten bereits 1998 16 % aller neu lizenzierten Betriebssysteme aus, wobei der Anstieg gegenüber 1997 190 % betrug. Die Hauptanwendung von Linux ist die eines Web-Servers. Mittlerweile wird gemäß des Internet Operating System Counter bereits 31 % des Internet mit Computern betrieben, die Linux verwenden. Bei den gegenwärtigen Wachstumsraten könnten im Jahr 2001 bereits über 50 % des Internet durch Linux-Betriebssysteme gesteuert werden. Auch die Einsatzbereiche von Linux weiten sich aus. So wird Linux immer öfters in Internet-Anwendungen und mobilen Geräten benutzt. Als letzte Woche die [Transmeta Corporation](#) in Santa Clara die neue Crusoe Chip-Familie für Notebooks und mobile Geräte launchte, kündigte es auch eine neue Version von Linux, Mobile Linux, an, das von Torvalds entwickelt wurde. An den Börsen hat dies bereits die Fantasie der Anleger beflügelt und zu einem Run auf Aktien aus dem Linux-Umfeld geführt, wie nicht zuletzt die Erfolge von Red Hat und VA Linux aufzeigten. Mittlerweile ist auch die größte Linux-Community Andover.Net an die Börse gegangen. Zwar war der Börsengang von Andover.Net unter den Usern der Linux-Community nicht unumstritten, aber wenn mit einer Idee in den USA Geld verdient werden kann, ist das Going Public der logische Schritt.

Die Linux-Player

Einer der Key Player beim Verkauf und der Distribution von Linux ist [Red Hat](#), insbesondere wegen seines starken Markennamens, der exzellenten Entwickler, einer hohen Marktkapitalisierung sowie der starken Stellung im Marketing. Daneben hat sich mit [VA Linux](#) ein zweites Unternehmen an den Kapitalmärkten etabliert, das sich auf die Implementierung von Linux in Unternehmen spezialisiert. Während Red Hat Ende 1999 eine Marktkapitalisierung von nahezu 8 Mrd. Dollar hatte,

konnte VA Linux zu Jahresende eine Kapitalisierung von etwa 6 Mrd. Dollar verbuchen. Die Firma VA Linux Systems Inc. (LINUX) hatte bei ihrem Börsenstart sogar einen phänomenalen Gewinn von 700 Prozent hingelegt.

Neben diesen Börsen-Highflyern entwickelt sich im wachstumsträchtigen Service und Support-Bereich immer mehr Linuxcare - aufgrund deren Consulting-Erfahrung - zu einem Marktführer für Linux. Die Erwartungshaltung für die Zukunft ist für alle drei genannten Unternehmen zwar hoch, doch wenn Linux seine Marktposition gegenüber Microsoft weiter verbessern wird, so könnte dieses Pokerspiel durchaus zugunsten der Linux-Unternehmen entschieden werden. "What's happening is the Linux segment is being viewed by many as a potential balancing force, an equal force, to Microsoft", prophezeite kürzlich der Chief Executive von Linuxcare, Fernand Sarrat.

Der Takeover-Kandidat

Andover.Net besitzt und betreibt ein Netzwerk von unabhängigen Webseiten, die sich auf die Entwicklung und Verbesserung des Linux-Betriebssystems sowie von Open Source-Software fokussieren. Gemäß Auswertungen des Linux Journals ziehen die Seiten von Andover.Net 58 % aller Linux-interessierten Netzteilnehmer an. Allein im Dezember 1999 hatte die Seite bereits mehr als 2,4 Millionen unterschiedliche Besucher mit etwa 5 Millionen Page Views. Die beiden Hauptattraktoren von Andover.Net sind [Freshmeat.net](#) und [Slashdot.org](#), die beide eine wichtige Rolle bei der Entwicklung von Open Source-Software spielen. Freshmet.net ist die führende Zusammenarbeitsplattform der Open Source-Community mit über 500.000 aktiven Entwicklern und mehr als 5.000 aufgelisteten und in Bereiche unterteilten Anwendungen. Slashdot.org ist eine innovative News-Seite mit Informationen über ein weites Feld von Linux- und Open Source-bezogenen Fragestellungen, die mittlerweile fast schon zur Kultstätte der Open-Source-Community avanciert ist. Zwei weitere Websites [Freecode.com](#) (eine Online-Ressourcenbasis für Quellcodes) und [ThinkGeek.com](#) (eine ECommerce-Seite für Linux/Open Source Geschenke, Bücher etc.) komplettieren das Linux/Open Source-Angebot. Daneben gibt es noch 7 Cross-Platform-Sites (DaveCentral.com, AndoverNews.com, ItmanagersJournal.com, MediaBuilder.com, TechMailings.com, TechSightings.com, InternetTrafficReport.com sowie mit SlaughterHouse.com eine Windows-Site).

Zunehmende Werbeeinnahmen

Der auf Andover-Seiten erzeugte Traffic ist für Linux- und IT-bezogene Werbung ein hoher Anziehungspunkt. Die Werbeeinnahmen von Andover.Net dürften deshalb in den nächsten Jahren sehr stark ansteigen. Gemäß einer Studie der Laredo Group verbringt der typische Andover-Besucher etwa 2 Stunden die Woche auf deren Seiten, wobei die Online Käufe des

Stunden die Woche auf deren Seiten, wobei die Umlauf-Rate des typischen Andover.Net-Besuchers mit 74 % mehr als doppelt so hoch sind wie der Durchschnitt der Industrie mit 35%. Die besondere Stärke von Andover.Net ist der durch die User erzeugte Content. Dieser kann im Vergleich zu klassischen Computerzeitschriften mit einem erheblich geringeren redaktionellen Aufwand erzeugt werden. Hinsichtlich der Open Source-Zusammenarbeit im Internet und als Content-Zentrum für Linux ist Andover.Net in einer führenden Ausgangsposition. Andover.Net hat Beziehungen zu Tausenden von Open Source- und Linux-Entwicklern und ist bestrebt, das Angebotsportfolio systematisch auszuweiten. Andover.Net's neues 'Corporate Service'-Programm soll den wachsenden Internetverkehr anziehen und die Verbindungen zu den Entwicklern stärken.

Wenn sich das Open Source-Prinzip im gesamten Markt durchsetzt, hat Andover.Net das Potential, ebenso bedeutend zu werden wie Microsoft in den zurückliegenden 20 Jahren. "The 21st century software development company such as Andover.Net is making the most of the Internet for contracting, collaboration and distribution of products from start to finish," sagte Bill Claybrook von der Aberdeen Group in einem [Interview](#). "Critical factors for these organizations will be total programming resources available and management of the product development process to ensure client satisfaction, both of which in the Open Source space Andover.Net has the most resources."

Finanzen

Der Jahresumsatz von Andover.Net betrug im Jahr 1999 3.1 Millionen US-Dollar. Ein Vergleich des Indikators Unternehmenswert/Umsatz durch WRHambrecht+CO zeigt, dass Andover.Net (52.4) im Vergleich zum Linux-/Open Source-Unternehmen Red Hat (241.5) vergleichsweise preiswert bewertet ist. Allerdings ist es im Vergleich zu einem etablierten Content- und Community-Unternehmen wie Earthweb (8,5) recht teuer. Hierbei ist jedoch das immense Wachstumspotential des Umsatzes zu bedenken, falls Open Source-Anwendungen zukünftig einen dominierenden Marktanteil einnehmen werden. Der IPO von Andover.Net hat etwa 80 Millionen US-\$ in die Kassen von Andover.Net eingespielt. Der Börsengang, im Rahmen einer Auktion durchgeführt, hat zu einer schnellen Verbreitung der Aktien geführt. Auch wenn die Aktien nicht zu einem 'friends and family'-Preis (billige Insiderpreise für neu zu emittierende Aktien) für die Community-Members abgegeben wurden, so gab es trotzdem eine breite Streuung der Aktien. Anders als bei einer Nicht-Auktions-Vergabe der Aktien, wo 80 bis 90 % der Aktien in die Hände von institutionellen Anlegern überwechseln, konnten durch die Aktienauktion von Andover.Net über 50 % der Aktien an private Investoren abgegeben werden. Mit einem Börsenkurs von etwa 31 US-Dollar am 28. 01. 2000 hat Andover.Net eine Marktkapitalisierung von etwa 250 Millionen US-\$.

Aufkauf von Question Exchange

Mit www.questionexchange.com hat Andover.Net Ende Januar die führende On-line-Seite für technischen Linux/Open Source Support gekauft. Mit über 1.500 registrierten Beratern liefert Question Exchange ein digitalen Marktplatz an technischer Unterstützung für Kunden die Linux- und Open Source-Produkte nutzen. "QuestionExchange accelerates Andover.Net's offering of corporate services. We are fortunate once again to get a site that fits so perfectly into our strategy. They have the support business that works and is scalable with traffic", betont Bruce Twickler, der Vorstand von Andover.Net. Kunden, die die QuestionExchange Webseite betreten, können ihr Problem an eine Gruppe von Experten richten. Sie geben auch einen bestimmten Preis an, den sie für die Problemlösung ausgeben wollen. Wenn Experten antworten, können die Kunden bestimmen, wer von den Spezialisten am jeweiligen Problem arbeiten soll. Kunden und Experten arbeiten hierbei solange zusammen, bis das Problem gelöst ist. Die Problemlösung wird zum Schluß von den Kunden bewertet. Die gesamte Transaktion wird dann Teil der Wissensbasis von QuestionExchange und kann von allen Usern der Seite abgerufen werden.

Der Linux-Merger

Nur wenige Tage nach dem Kauf von Question Exchange wurde nun Andover.Net selbst Opfer einer [Übernahme](#). VA Linux (Nasdaq: LNUX) hat am 03. 02. im Rahmen des bisher bedeutendsten Ereignisses der Linux-Geschichte deren größte Community Andover.Net übernommen und wird diese betreiben. Damit wird VA Linux zur einzigen Gesellschaft in den USA, die ein integriertes Angebot von Systemen, Software, Dienstleistungen und webbasierten Entwicklungslösungen für Linux und Open Source-Software anbietet.

Für Larry M. Augstin, den Vorstand von VA Linux ist dieser Firmenkauf ein Meilenstein in seiner jungen Geschichte: "This acquisition moves VA Linux forward on the path to being the biggest name in Linux and Open Source. With our purchase of Andover.Net, we can offer the developer community better infrastructure for Open Source development, and expand the range and effectiveness of solutions available to our customers." Vorbehaltlich der Zustimmung der Aktionäre wurde von den Vorständen jeder Gesellschaft beschlossen, dass für jede Aktie von Andover.Net 0.425 Aktien von VA Linux geboten werden. Darüber hinaus wird eine Cash-Summe von 60 Millionen US-Dollar an die Aktionäre ausbezahlt. Als wesentliche Vorteile dieses Mergers werden genannt: 1. die beschleunigte Entwicklung der Netz- und Service-Geschäftsfelder von VA Linux, 2. eine exzellente Ergänzung der bisherigen Netzwerke von VA Linux (Linux.com, Sourceforge.net, und Themes.org), 3. die Koordination der Aktivitäten der führenden Open Source-

Entwicklungsprojekte, 4. die Verbesserung der Gelegenheiten für Sponsoren und Erhöhung der Umsätze durch Business-Partner, 5. die Erweiterung der VA Linux Service- und Produktpalette sowie 6. die Integration von Teams die kooperativ innerhalb der Linux-Community zusammengearbeitet haben.

Ein neues Geschäftsmodell

Es war nicht nur die Tatsache, dass Andover.Net ein preiswerter Übernahmekandidat war und dessen Wachstumsaussichten exzellent sind, die VA Linux die Übernahme schmackhaft machten. Es ist vor allem ein neues Geschäftsmodell, welches zur sogenannten "Killer Application" werden könnte. Bisher war der Quellcode das meistgehütete Geheimnis von Software-Firmen. Mit der Open-Source-Methode gibt es jedoch keine Monopolisierung des Quellcodes mehr. Es scheint so, als ob eine neuartige Demokratisierung bisherigen Herrschaftswissens eingeleitet wurde, die sämtliche Key-Player von Microsoft bis SAP herausfordert. Wenn der Code frei verfügbar ist, besitzt niemand das Franchise. Anstatt einem Kontrollpunkt gibt es zukünftig eine Art neuronales Netz an Usern, das im Rahmen einer globalen Arbeitsteilung, die Verbesserung der Software vornimmt.

Das Erkennen dieses Vorteils der Open Source-Methode könnte einen Wandel der Software-Industrie vom Lizenz-Modell für Software zu einem lösungsbasierten Geschäftsmodell einleiten, bei dem Kunden maßgeschneiderte Lösungen angeboten werden. Hierbei könnte sich herausstellen, dass bestimmte, von Communities erarbeitete Quellcodes einen neuen Industriestandard setzen, der von immer mehr Unternehmen genutzt wird. Der Hauptwettbewerb wird deshalb immer weniger um Softwarelizenzen stattfinden, als vielmehr um Kundendienstleistungen. Da der Software-Code ohne Gebühren für jedermann verfügbar ist, ist die Hauptumsatzquelle für Softwarehändler eliminiert. Der umsatz erzeugende Anteil wird deshalb zunehmend im Wissen über den Code und die Verteilung dieses Codes über so viele Kanäle wie möglich erzielt werden. Der Wettbewerbsvorteil der Zukunft ist somit der Netzwerk-Effekt, d.h. die Tatsache, dass der Nutzen eines Netzes mit der Anzahl der User nicht linear, sondern exponentiell zunimmt.

 [artikel versenden](#)

forum 

Kommentare:

[Detailliert... \(Florian Cramer, 5.2.2000 11:46\)](#)

[Super detaillierter Artikel \(joerg bauer, 4.2.2000 13:43\)](#)

↑ top

Copyright © 1996-2001. All Rights Reserved. Alle Rechte vorbehalten
Verlag Heinz Heise, Hannover
last modified: 18.07.2001
[Privacy Policy / Datenschutzhinweis](#)



redaktion