

**Kostiantyn Nikitin, Student,
of the Automobile Faculty**
*Kharkiv National Automobile and Highway University
Kharkiv, Ukraine*

**Natalia Kondratenko, Associate Professor,
of the Department of International Business and Economic Theory**
*V.N. Karazin Kharkiv National University
Kharkiv, Ukraine*

DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-356-9-25>

VIRTUELLES UNTERNEHMEN UND DIE GRÜNDE FÜR SEIN ENTSTEHEN VIRTUAL ENTERPRISE AND REASONS FOR ITS EMERGENCE

Die virtuelle Organisation ist eine moderne und potenziell eine der wichtigsten Formen von Geschäftsorganisationen, die in den letzten Jahrzehnten entstanden sind. Das neueste Modell entstand aufgrund der Entwicklung modernster Technologien, wobei das wichtigste davon das Internet ist. Sie bietet der Geschäftsgemeinschaft die Möglichkeit, die Kosten zu senken, die Flexibilität zu erhöhen und ihre Produkte sofort der ganzen Welt anzubieten. Vermögenswerte können nun verteilt anstatt konzentriert werden, und die Bedeutung des physischen Standorts hat heute einen viel geringeren Einfluss auf die Effizienz. Die hohe Geschwindigkeit des gemeinsamen Datenaustauschs ermöglicht es Menschen, auch wenn sie Tausende von Kilometern voneinander entfernt sind, zusammenzuarbeiten. Der Verbraucher wird zugänglicher, und Waren und Dienstleistungen können ohne Handelsunternehmen verkauft werden, ohne Zeit für Be- und Entladungsoperationen aufzuwenden. All dies bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten.

Es gibt viele Definitionen für ein virtuelles Unternehmen, wie zum Beispiel:

Ein virtuelles Unternehmen entsteht durch die Auswahl von menschlichen, finanziellen, materiellen, organisatorisch-technologischen und anderen Ressourcen aus verschiedenen Organisationen und deren Integration unter Verwendung von Computernetzwerken. Dies ermöglicht die Bildung eines flexiblen und dynamischen Organisationsystems, das am besten geeignet ist, um neue Produkte schnell auf den Markt zu bringen und die operative Lieferung zu gewährleisten [1].

Ein methodologisches virtuelles Unternehmen ist das die fortschrittlichste und effizienteste Organisationsform, die unter Berücksichtigung der

vorhandenen technischen und wirtschaftlichen Bedingungen die beste ist. Aus praktischer Sicht handelt es sich bei einem virtuellen Unternehmen um eine vernetzte, computervermittelte Organisationsstruktur, die aus heterogenen interagierenden Agenten besteht, die an verschiedenen Orten positioniert sind [2].

Aus den gegebenen Definitionen ist nicht ersichtlich, wie sich virtuelle Unternehmen von anderen Organisationsformen wie Gruppen- oder Projektorganisationen, modularen Unternehmen, strategischen Allianzen, Joint Ventures, multinationalen Unternehmen und so weiter unterscheiden.

Die wichtigsten Einflussfaktoren auf die Entwicklung dieser Organisationsform sind die Entwicklung von Informationstechnologien, der Fortschritt in Kommunikationstechnologien, die Globalisierung und die erhöhte Wettbewerbsintensität, die aktive Förderung von Innovationen und die Notwendigkeit einer schnellen Markteinführung neuer Produkte, die Individualisierung des menschlichen Bewusstseins und die steigende Bedeutung von Wissen und Information.

Das Konzept virtueller Organisationen verbreitete sich gegen Ende des 20. Jahrhunderts, und heute gibt es zahlreiche Veröffentlichungen zu diesem Thema. Der Begriff der virtuellen Organisation oder des virtuellen Büros wurde erstmals von Alvin Toffler beschrieben [3], aber noch vor einem Jahrzehnt konnte sich kaum jemand vorstellen, wie virtuelle Organisationen in der Realität aussehen könnten.

Die Entstehung und Entwicklung des Konzepts der virtuellen Organisation ist mit wissenschaftlichen Theorien und praktischen Trends in der Managemententwicklung verbunden, wie dem situativen Ansatz, der Chaostheorie, der Entwicklung der Dezentralisierung, dem Outsourcing, dem Wissensmanagement, dem Konzept des internen Unternehmertums, dem Konzept der lernenden Organisation und der Organisationsentwicklung. Die virtuelle Organisation stellt die Quintessenz neuer, progressiver Organisationsformen dar, die auf dem Prinzip der Anpassungsfähigkeit basieren, das bis zum Äußersten entwickelt wurde. Eine virtuelle Organisation ist eine flexible Organisation mit einer variablen Struktur [4].

Betrachtet man die Evolution der Organisationsstrukturen und die Faktoren, die die Transformation der Organisationsformen beeinflusst haben, lässt sich eine klare Tendenz vom starren Zentralisierung hin zu flexiblen Organisationsformen beobachten. Im Laufe des 20. Jahrhunderts entwickelten sich die organisatorischen Strukturen von hierarchischen bürokratischen Strukturen zu adaptiven Matrix- und Projektorganisationen, und in den letzten Jahrzehnten hin zu dezentralisierten Netzwerken. Ein weiteres wichtiges Phänomen am Ende des 20. Jahrhunderts ist die rasante Entwicklung der Zusammenarbeit zwischen Unternehmen und die Verbreitung von Netzwerkstrukturen.

Gemäß dem allgemein akzeptierten Ansatz ist eine Netzwerkorganisation ein Zusammenschluss kooperierender Unternehmen, die verschiedene Ressourcen und Tätigkeitsbereiche kombinieren, um vielfältige Produkte (Waren oder Dienstleistungen) für einen bestimmten Marktsegment anzubieten [5]. Das leitende Unternehmen (oder Broker) steuert die Interaktion der Netzwerkteilnehmer und ordnet ihre Aktivitäten der gemeinsamen Zielsetzung unter. Ein solches Unternehmen kann nicht nur sofort auf Marktveränderungen reagieren, sondern auch neue Bedürfnisse der Verbraucher vorhersagen, indem es Dutzende oder Hunderte neuer Produkte auf den Markt bringt. Diese Möglichkeiten erfordern keine erheblichen Investitionen und werden durch die sofortige Bildung von Partnerschaften und Allianzen sowie den Beitritt neuer Netzwerkmitglieder erreicht. Daher sollte die Struktur auf hochdynamischen Märkten zunächst netzwerkartig sein, das heißt, sie bestehen aus leicht austauschbaren Modulen [5].

Netzwerkstrukturen waren der Prototyp und die Grundlage für die Entwicklung von virtuellen Organisationen. Der Durchbruch der Informationstechnologie, insbesondere des Internets, hat es vernetzten Organisationen ermöglicht, Geschäftsprozesse in die virtuelle Realität zu übertragen, was zur Entstehung virtueller Organisationen geführt hat. Der Beginn der breiten Verwendung des Begriffs "Virtualität" ist mit den Namen von Myron Kruger, einem amerikanischen Computerkünstler und Pionier auf dem Gebiet der Forschung zur künstlichen Realität in den späten 1960er Jahren, und Jaron Lanier, einem Wissenschaftler im Bereich der Datenvisualisierung, verbunden.

Es gibt also zwei Hauptansätze zur Definition des Wesens virtueller Organisationen. Nach dem ersten Ansatz ist eine virtuelle Organisation eine Organisation, die Informationstechnologie einsetzt, um geografisch weit voneinander entfernten Menschen die Zusammenarbeit zu ermöglichen. In diesem Fall kann die Organisation selbst recht traditionell bleiben, und das Managementsystem kann sogar weitgehend zentralisiert sein, aber aufgrund der Besonderheiten der Geschäftsprozesse sind die Mitarbeiter weit voneinander entfernt und die Kommunikation erfolgt über Internettechnologien. Eine solche Organisationsform ermöglicht die breite Nutzung von Outsourcing und Remote-Beschäftigung, und da Kommunikationstechnologien nicht mehr teuer sind, kann das Unternehmen in diesem Fall sogar Kosten sparen.

Der zweite Ansatz besagt, dass eine virtuelle Organisation das ist eine Organisation ist, die auf Netzwerkstrukturen basiert, und ihre Essenz liegt nicht nur in der Anwendung von Informationstechnologien, sondern in einer flexiblen, dynamischen Struktur, die aus Projektteams besteht, die sofort gebildet und genauso schnell aufgelöst werden, um ein bestimmtes Projekt zu realisieren. Auf diese Weise variiert die Zusammensetzung und Struktur einer

solchen Organisation ständig und passt sich an die Lösung bestimmter Aufgaben an. Diese Organisation ist ein dynamisches Netzwerk, in dem die Kommunikation mithilfe von Internet-Technologien erfolgt.

Heutzutage ist der zweite Ansatz weit verbreitet, da sich mit der Entwicklung der Informationstechnologie sogar die Aktivitäten traditioneller Organisationen einige Merkmale der Virtualität aneignen.

Liste der Referenzen:

5. Byrne J.A., Brandt R., Port O. The Virtua.
6. Tymashova L.A., Kozlova V.P., Leshchenko V.A., Sheiko O.Yu. (2002) Informatsiina pidtrymka orhanizatsii virtualnykh pidpriumstv [Information support for the organization of virtual enterprises]. Proceedings of the *III Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii «Problemy vprovadzhennia IT v ekonomitsi» (Irpın, 2002)*.
7. Toffler, Alvin (1981) The Third Wave. New York: Bantam Books.
8. Shynhur M.V. Virtualni formy orhanizatsii innovatsiinoho biznesu [Virtual forms of innovative business organization]. Available at <http://www.innovation.com.ua>
9. Hakanson H. (1988) Evolution Processes in Industrial Networks. In: Industrial Networks. A new View of Reality. London: Routledge. P.135.