

DIW Medienseminar, Berlin 11. Juni 2008

Microsoft vs. EU-Kommission: Sind Softwaremonopole ein Fall für das Kartellrecht?

Dr. Stefan Kooths, skooths@diw.de

Innovation oder Marktmachtmissbrauch?

- **Windows 95 ⇒ Internet Explorer**
- **Windows XP ⇒ Windows Media Player**
- **Windows Vista ⇒ Security Center**

Marktmachtmissbrauch

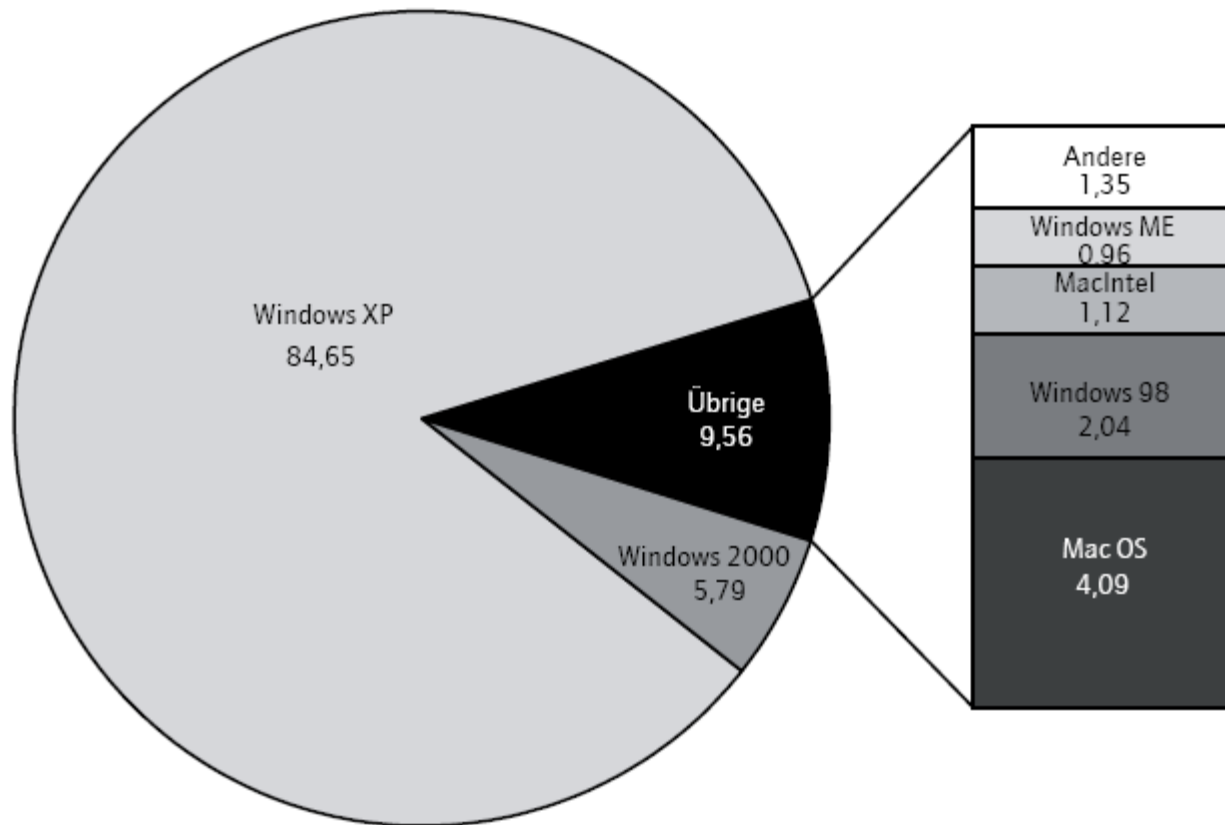
- Diagnose der Marktmacht
(notwendige Bedingung)

- Missbrauchsvorwürfe
 - Unlauteres Bundling:
Marktmachtübertragung durch Koppelungsgeschäfte
 - Zugangsverweigerung:
Unzureichende Schnittstellendokumentation
(Plattformoffenheit)

- Regulierung: Traditionelle Konzepte noch adäquat?

Desktop-Betriebssysteme: Dominanz von Microsoft ungebrochen

Marktanteile Mitte 2007 in Prozent



Merkmale von (Standard-) Softwaremärkten

- Hohe Entwicklungskosten (First-Copy-Costs)
- Keine physische Abnutzung,
Nichttrivalität im Gebrauch (Club-Gut)
- Direkte und indirekte Netzeffekte
(insbesondere bei Plattformprodukten)
- Systemintegration

⇒ **Konzentrationstreiber**

Innovationswettbewerb um den Markt

- Extremfall: „The winner takes it all“
- Zusatznutzen vs. Wechselkosten
- Technologiesprünge (disruptive Innovationen)

⇒ **Abfolge dominanter Marktpositionen**

Potenzieller Wettbewerb

- Bedeutung im Markt vs. Bedeutung des Marktes
- Web 2.0: betriebssystemunabhängige Webdienste
- Middleware-APIs
- Service-orientierte Architekturen (SOA) bzw. Software as a Service (SaaS)
- Innovationsdruck durch eigene installierte Basis

⇒ **Zerbrechliche Monopolisten**

Ausdehnung des Funktionsumfangs: Nutzerinteresse oder unzulässiges Bundling?

- **Innovation auf Softwaremärkten**
 - erhöhte Nutzerfreundlichkeit
 - gesteigerter Funktionsumfang

- **Plattform- vs. Komponentenanbieter**
 - Kundenzugang
 - Kostendegressionseffekte

- **Bundling als Mittel der Nachfrageorganisation**

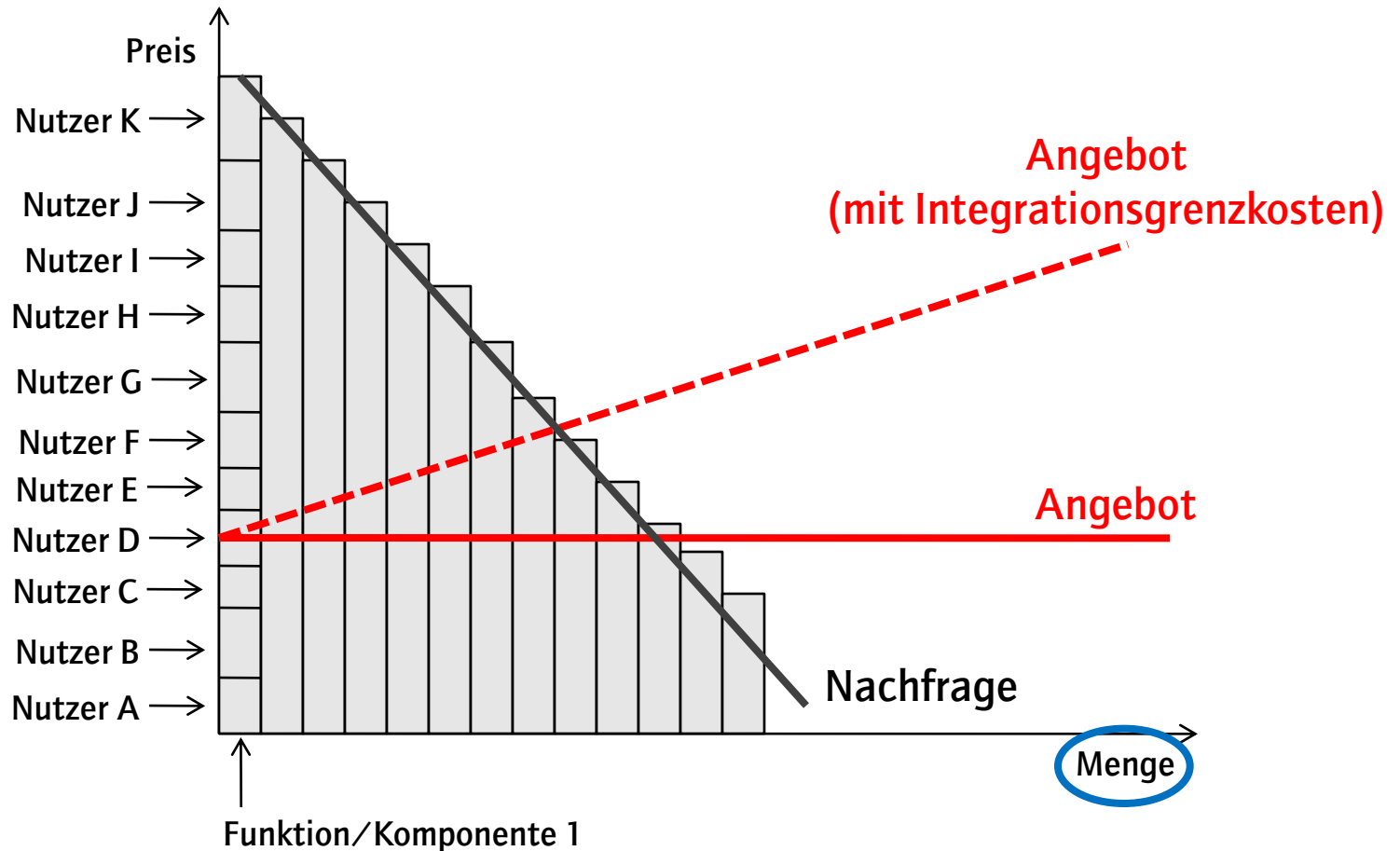
Software im Güterraum

	<i>Um die Nutzung herrscht ... ⇒</i>	
	Rivalität	Nichtrivalität
<i>Nichtzahler sind ... ↓</i>		
exkludierbar	Individualgüter (z. B. Lebensmittel)	Club-Kollektivgüter (z. B. Fernsehen)
nicht exkludierbar	Quasi-Kollektivgüter (z. B. Ozonschicht)	Prototypische Kollektivgüter (z. B. Leuchtturm)

Rivalität, Knappheit und Preise

- Nichtrivalität gilt nur für bestehende Software (ex post)
- Ex ante ist Software ein knappes Gut, da Entwicklungskapazitäten beschränkt sind
⇒ Rivalität um die nächste Softwaregeneration
- Diskriminierung rivalisierender Nutzeransprüche über die Zahlungsbereitschaften (Preise)
- Wohlfahrtsoptimum: Preis = Grenzkosten?
⇒ Bereitstellungsmenge vs. Nutzerzahl

Märkte für Club-Güter



Bundling als Mittel zur Nachfrageorganisation

	max. Umsatz A	max. Umsatz B	Kosten	Marktumsatz (A und B)
Komponente 1 (z. B. Media Player)	7	4	10	8 (Preis = 4)
Komponente 2 (z. B. Security Center)	4	9	10	9 (Preis = 9)
Komponenten- bündel	11	13	20	22 (Preis = 11)

⇒ **Bundling macht Nachfrager homogener**

Chancen für Komponentenanbieter

- **Technologievorsprung durch Innovation**
(z. B. Adobe Flash Player)
- **Anpassung an heterogene Kundenpräferenzen**
(z. B. Apple)

⇒ **Innovationsanreize**

- Ergänzung der Plattform, nicht Kopie einzelner Teile
(Erfindung des Rades wird nur einmal entgolten)
- Technologieverkauf an Plattformanbieter als wichtiges
Geschäftsmodell

Regulierung

- **Entbündelung**
 - widerspricht weitgehend den Nutzerinteressen
 - ohne Preisregulierung wirkungslos (Bsp.: Windows XP/N)
 - mit Preisregulierung nicht beherrschbar
 - Diskriminierung von Geschäftsmodellen nicht legitimierbar
 - technologische Entwicklungen in hochdynamischen Märkten nicht antizipierbar

- **Plattformoffenheit**
 - Betriebssystem als „essential facility“
 - geistige Eigentumsrechte vs. Zugangsregulierung (Innovationsanreiz des Plattformproduzenten)
 - praktikable Dokumentationsstandards erforderlich