

DIW Medienseminar, Berlin 11. Juni 2008

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

---

Dr. Stefan Kooths, [skooths@diw.de](mailto:skooths@diw.de)

## **Innovation oder Marktmachtmissbrauch?**

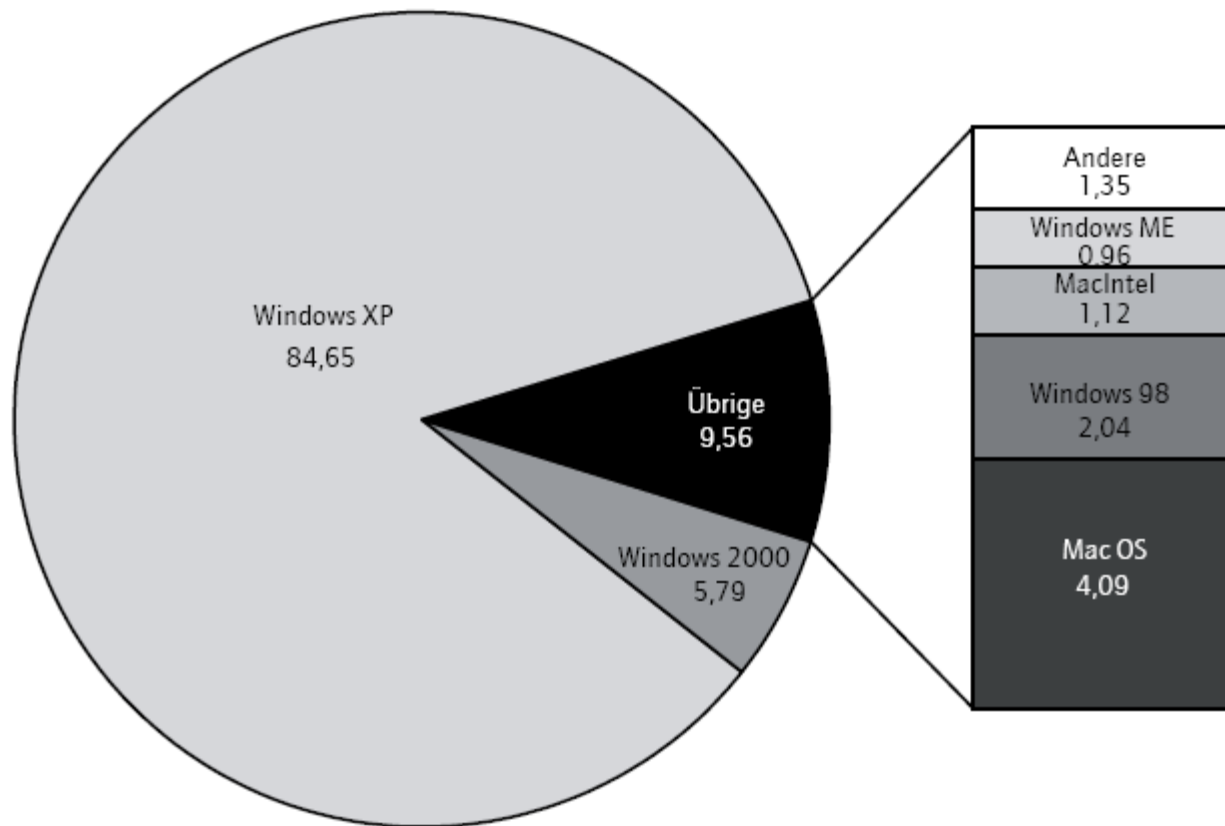
- **Windows 95 ⇒ Internet Explorer**
- **Windows XP ⇒ Windows Media Player**
- **Windows Vista ⇒ Security Center**

## 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,  
Nichtrivalität 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

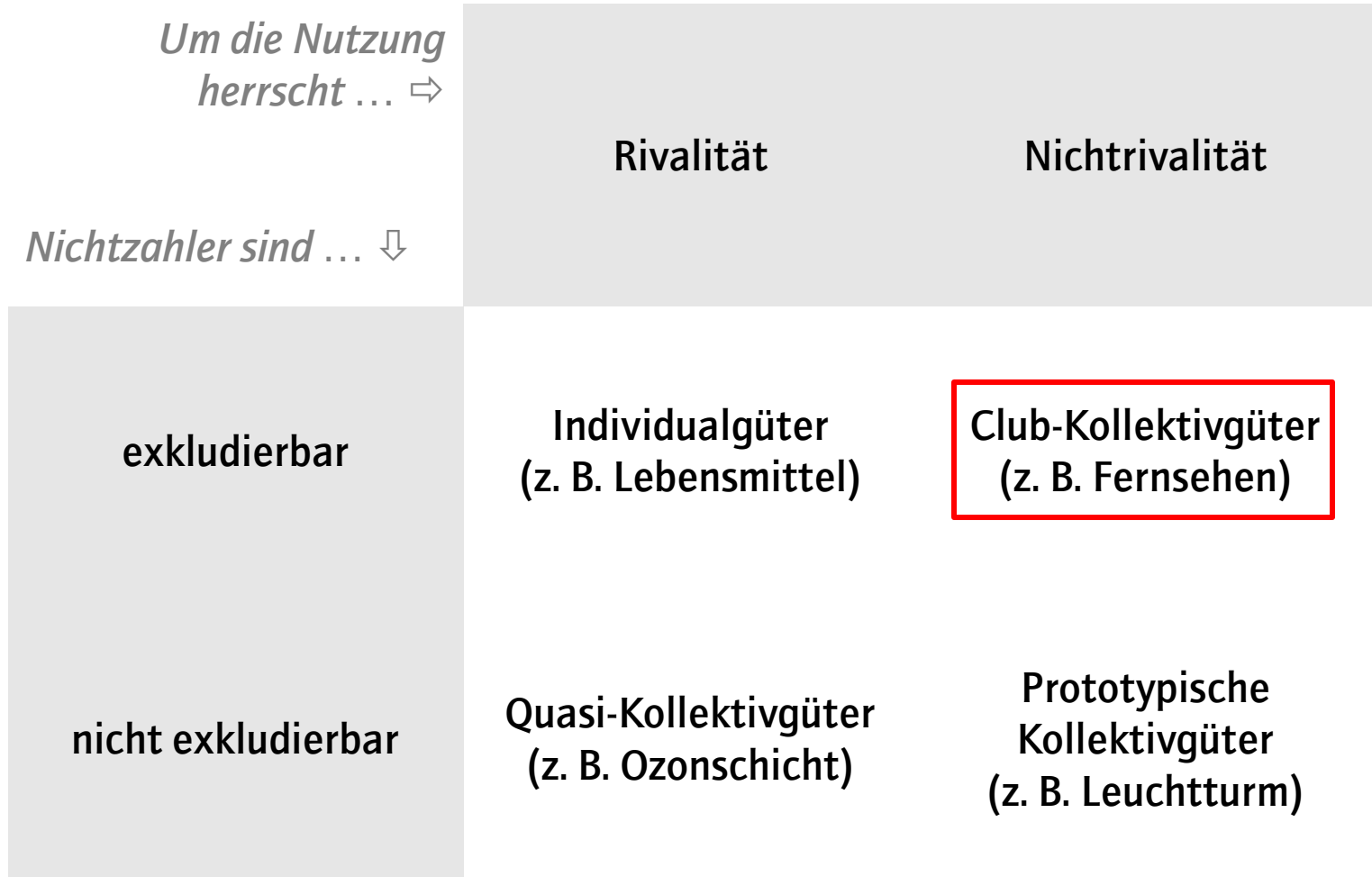
⇒ **Zerbrechliche Monopolisten**

## **Ausdehnung des Funktionsumfangs: Nutzerinteresse oder unzulässiges Bundling?**

- **Innovation auf Softwaremärkten**
  - erhöhte Nutzerfreundlichkeit
  - gesteigerter Funktionsumfang
  
- **Plattform- vs. Komponentenanbieter**
  - Kundenzugang
  - Kostendegressionseffekte
  
- **Bundling als Mittel der Nachfrageorganisation**



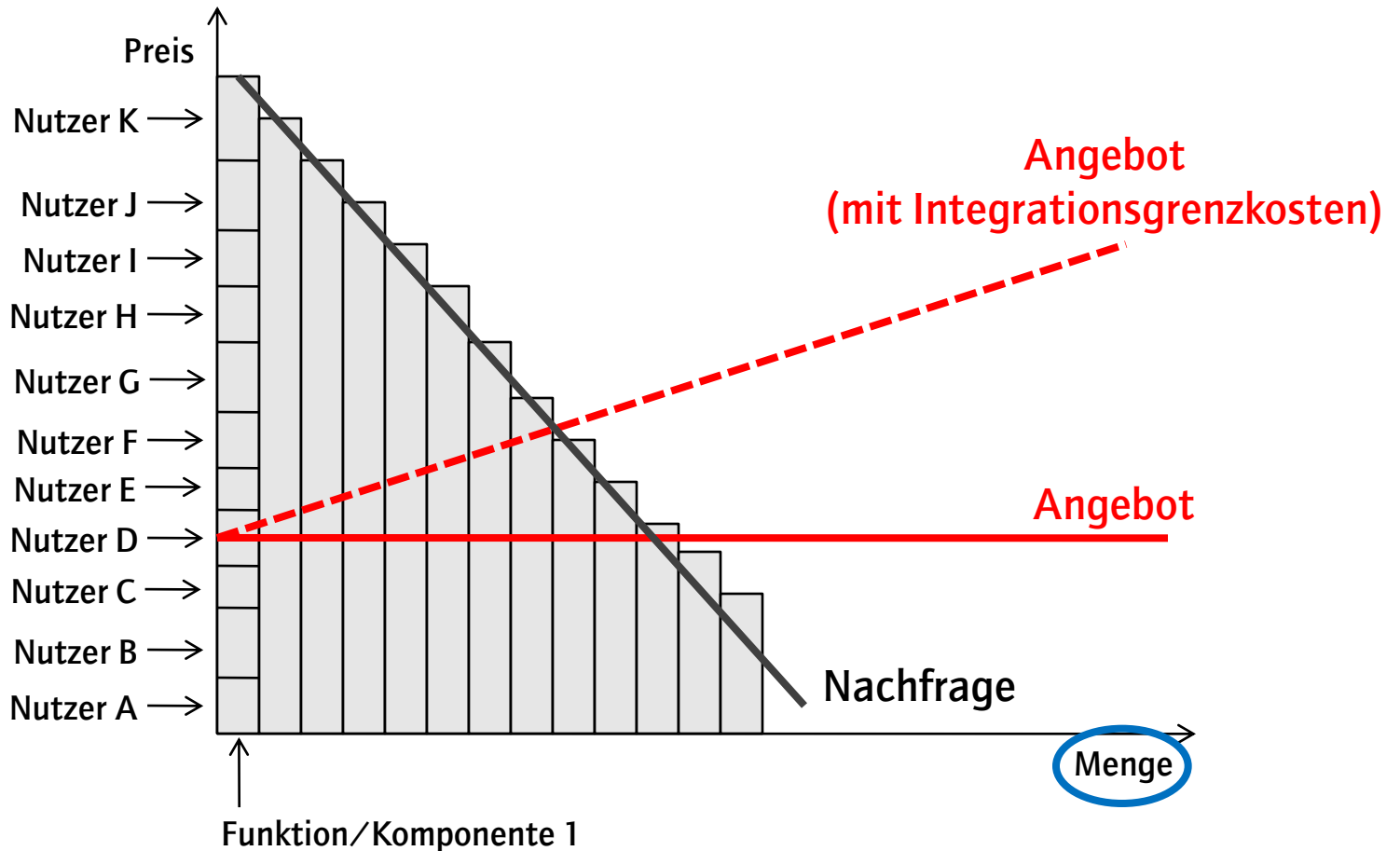
# Software im Güterraum



## 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