

In-App-Käufe im Kartellrecht

Thiede, Thomas

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Thiede, T. (2020). In-App-Käufe im Kartellrecht. *Neue juristische Wochenschrift (NJW)*, 73(50). <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-84950-9>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC Licence (Attribution-NonCommercial). For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0>

In-App-Käufe im Kartellrecht

Dr. Thomas Thiede

Das amerikanische Softwareunternehmen Epic Games stellte das populäre Videospiel Fortnite im App-Store kostenlos zur Verfügung. Monetarisiert wurde das Spiel über In-App-Käufe, die nach den Vorgaben des „Apfel-Konzerns“ nur im eigenen App-Store getätigt werden dürfen. Apple verlangt hierfür eine Provision von 30%. Zudem ist es untersagt, auf den kostengünstigeren Erwerb anderenorts hinzuweisen. Zu Recht?

Epic wollte sich mit diesen Vorgaben nicht abfinden, führte In-App-Käufe über das eigene Bezahlsystem ein und wies darauf hin, dass dies preiswerter sei. Die Reaktion folgte prompt: Apple entfernte Fortnite wegen Verstoßes gegen seine Richtlinien. Dieses Vorgehen könnte gegen Kartellrecht verstoßen.

App-Stores verbinden Entwickler und Nutzer auf einer (mehreseitigen) Plattform. Da iOS-Apps auch nur mit iOS kompatibel sind, handelt es sich um Anschlussmärkte für iPhones. Apple beherrscht so den Plattformmarkt: Vom Telefon über iOS bis zum App-Store liegt alles in Apples Hand. Weitere iOS-kompatible App-Stores werden durch Apple nicht erlaubt und die iOS-Schnittstellen massiv geschützt. Nutzer, App-Store- und App-Entwickler können so nur auf Androids PlayStore ausweichen oder ihr iPhone unter Garantieverlust „jailbreaken“.

Marktmissbrauch?

Ein Marktmachtmissbrauch wäre etwa anzunehmen, wenn sich ein Marktbeherrscher weigert, anderen Unternehmen den Zugang zu Einrichtungen zu gewähren, die unerlässlich sind, um auf dem nachgelagerten Markt tätig werden zu können. iOS-Geräte erlauben keine Installation anderer App-Stores; wegen der Bindung gibt es schlicht keinen anderen Zugang zu den iOS-App-Nutzern. Je nachdem, wie man Android und den PlayStore einordnet, könnte im Verhalten Apples sowohl mit Blick auf die App-Stores als auch ein App-Entwickler ein Kartellrechtsverstoß liegen.

Kosten-Preis-Schere?

Ein Kartellrechtsverstoß läge auch vor, wenn ein Marktbeherrscher, der sowohl auf dem vor- als auch auf dem nachgelagerten Markt tätig ist, auf Ersterem Gebühren verlangt, zu denen weder der Marktbeherrscher noch die Wettbewerber dauerhaft bestehen könnten: Er drückt durch hohe Gebühren die Gewinnspanne der Konkurrenten und zwingt sie so vom Markt. Apple ist mit Apple Arcade auf dem Markt für iOS-Spiele tätig, so dass zu klären wäre, ob Apple in

der Lage wäre, Fortnite gewinnbringend an die Nutzer zu bringen, wenn die eigene Provision gezahlt werden müsste. Ein kartellrechtswidriger Konditionenmissbrauch könnte darin liegen, dass die Provision im Vergleich zu dem Preis der Wettbewerber in keinem vernünftigen Verhältnis zum wirtschaftlichen Wert etwa der Zahlungsabwicklung steht. Jedoch verlangen Microsoft und Sony für die App-Stores ihrer Konsolen auch eine Gebühr von 30%. Mehr noch zahlen App-Entwickler die Gebühr auch als Subvention der (kostenfreien) Apps anderer Entwickler. Diese Apps müssen angeboten werden, um überhaupt eine relevante Größe des App-Store-Ökosystems zu erreichen.

Machttransfer durch Kopplung?

Die zwingende Kopplung mindestens zweier, an sich trennbarer Produkte durch einen Marktbeherrscher, die zu einer Abschottung führt, könnte ebenfalls gegen Kartellrecht verstoßen. Apple koppelt den App-Store an iOS und iOS an iPhones. Entwickler, die ihre Apps iOS-Nutzern anbieten möchten, müssen dies über den App-Store mit verpflichtendem In-App-Kauf tun. iPhone, iOS und App-Store sind indes separate Produkte, weil sie jeweils andere Funktionen erfüllen. Blendet man Androids PlayStore aus, überträgt Apple seine Marktmacht von iPhones auf iOS und auf den Markt für iOS-kompatible App Stores und könnte so den App-Markt kartellrechtswidrig abschotten.

Rechtfertigung?

Jeder dieser denkbaren Kartellrechtsverstöße scheidet aus, wenn das Verhalten gerechtfertigt wäre. Vermutlich wird Apple Softwaresicherheit und Nutzerschutz bemühen, weil es die strengen Richtlinien ermöglichen, Sicherheitsbedrohungen zu überwachen und zu filtern („Gatekeeper“). Nahe liegt dabei die Frage, ob iOS tatsächlich so sicher ist, wie behauptet: Im August ließ Apples Sicherheitssystem die Malware Shlayer passieren. •

Dr. Thomas Thiede, LL. B., LL.M., ist Rechtsanwalt bei *Spieger & Jaeger* in Düsseldorf