



EU-Kommission
Generaldirektion Wettbewerb

E-Mail:
COMP-VIRTUAL-WORLDS@ec.europa.eu

BUNDESARBEITSKAMMER
PRINZ-EUGEN-STRASSE 20-22
1040 WIEN
www.arbeiterkammer.at
erreichbar mit der Linie D

Ihr Zeichen	Unser Zeichen	Bearbeiter/in	Tel	Fax	Datum
	WP-GSt/Gi/Gr	Ulrike Ginner	501 65 DW 12142	501 65 DW 142142	05.03.2024
		Mathias Grandosek	DW 12389	DW 142389	

Competition in Virtual Worlds and Generative AI – Teil 2 Virtual Worlds

BAK Reg Nr.: 23869471911-54

Die Bundesarbeitskammer (BAK) ist die gesetzliche Interessenvertretung von rund 3,9 Millionen Arbeitnehmer:innen und Konsument:innen in Österreich. Sie vertritt ihre Mitglieder in allen sozial-, bildungs-, wirtschafts- und verbraucherpolitischen Angelegenheiten sowohl auf nationaler als auch auf EU-Ebene. Darüber hinaus ist die BAK Teil der österreichischen Sozialpartnerschaft. Die BAK ist im EU-Transparenzregister unter der Nummer 23869471911-54 registriert.

Die BAK begrüßt, dass die EU-Kommission zu dem Thema KI & Wettbewerb eine Konsultation eingeleitet hat, bei der wir folgende Stellungnahme abgeben möchten.

Inhalt des Entwurfs:

Im Rahmen der Konsultation zeigt die EU-Kommission zahlreiche Fragestellungen im Zusammenhang mit generativer AI bzw virtuellen Welten auf, die im Zusammenhang mit dem Wettbewerbsrecht stehen.

Die BAK erlaubt sich zunächst allgemeine Erwägungen zu diesem Themenkomplex abzugeben und in weiterer Folge zu den einzelnen Fragen zu antworten.

Allgemeines:

Künstliche Intelligenz (KI) wird eine immer größere Rolle in der Wirtschaft, bei digitalen Anwendungsprozessen, in der Arbeitswelt, im Bildungsbereich und im Privatleben spielen. Nach Ansicht der BAK wird es daher immer wichtiger, dass die Chancen, aber auch die Risiken von KI seitens der Politik genau beobachtet werden, um Missstände bzw Fehlentwicklungen bereits im Vorfeld zu verhindern oder rasch gegenzulenken.

Aus Sicht der BAK ist es deshalb wichtig, zeitnah wesentliche Strategien zu entwickeln, wie die Wettbewerbs- bzw Regulierungspolitik drauf einwirken kann, dass ein faires Wettbewerbsumfeld auch in diesem Bereich geschaffen wird.

Die größten Unternehmen, die sich weltweit mit der Entwicklung und Anwendung von KI beschäftigen und als wesentliche Gestalter:innen der vernetzten Zukunft gelten, sind genau jene, die auch schon den Bereich „digitale Plattformen“ dominieren und im Wesentlichen durch den Digital Markets Act (DMA) einer Ex-post-Regulierung zugeführt wurden. Dabei handelt es sich um Apple, Amazon, Meta, Google, Microsoft sowie ByteDance.

Aus Wettbewerbssicht stellen sich ähnliche Problembereiche wie auch schon bei den digitalen Plattformen: Im Bereich der KI können verschiedene Eintrittsbarrieren und Wachstumshindernisse auftreten, die die Entwicklung und den Wettbewerb in diesen digitalen Umgebungen beeinflussen.

Nach Ansicht der BAK muss auch die Beobachtung der wettbewerblichen Entwicklung und Vorgehensweise gegen einen allfälligen Marktmachtmissbrauch von über KI dominierenden Unternehmen rascher durchgesetzt werden als in der Vergangenheit bei den digitalen Plattformen. Die Ankündigung der US-Behörde FTC, milliardenschwere Fusionen, mit denen sich US-Tech-Riesen Zugang zu neuer KI-Technologie von Start-ups verschafft haben, genauer unter die Lupe zu nehmen, ist aus wettbewerblichen Gesichtspunkten auch für Europa dringend notwendig. Sowohl die nationalen Wettbewerbsbehörden als auch die EU-Kommission müssen in der Lage sein, zu beurteilen, welche Vereinbarungen bzw Fusionen in diesem Bereich stattfinden und den Wettbewerb einschränken. Regelungen zur Verhinderung von Killing Acquisitions sind auch in diesem Bereich notwendig.

Um Gatekeeper im KI-Bereich schneller zu identifizieren und negative Wettbewerbsentwicklungen schon im Vorfeld einzudämmen, ist weiters eine Ex-ante-Regulierung auch im KI-Bereich notwendig. Diesbezüglich sollte rasch mit der Erlassung von Ex-ante-Regulierungsvorschriften begonnen werden, um Wettbewerb und Innovation zu fördern – dies unabhängig von dem in Aussicht genommenen KI-Act.

Dies könnte entweder durch eine eigenständige KI-Regulierung oder durch eine Ausweitung des Digital Markets Acts auf diese Bereiche – wie auch das Europäische Parlament vorschlägt – in Angriff genommen werden.

Im Weiteren erlauben wir uns, zu den seitens der EU-Kommission aufgeworfenen Fragestellungen punktuell Stellung zu nehmen, wobei hinsichtlich der Fragen der englischsprachige Text verwendet wird.

Virtuelle Welten

Zu Frage 1

What entry barriers or obstacles to growth do you observe or expect to materialise in Virtual World markets? Do they differ based on the maturity of the various markets?

Solche Plattformen und ihre Anwendungen entstehen aus dem Zusammenspiel einer Vielzahl verschiedener aufstrebender Technologien, darunter VR/AR-Plattformen, Spiele, maschinelles Lernen, Blockchain, 3-D-Grafik, digitale Währungen, Sensoren sowie VR-fähige Headsets. Da sich all diese Technologien selbst noch in einem frühen Stadium befinden und viele von ihnen ihre eigenen spezifischen Hindernisse aufweisen, unterliegen die Märkte der virtuellen Welt oder auch Metaverse-Plattformen einer noch komplexeren Reihe von Einflussfaktoren.

Grundsätzlich gilt, dass bestehende Ungleichheiten in der Gesellschaft und ungleiche Ressourcenverteilungen in der analogen Welt auch in den virtuellen Welten widergespiegelt werden. Dominierende wirtschaftliche Einheiten und Monopole werden notwendige Ressourcen haben, um die virtuellen Welten zu erschließen, sich dort sichtbar zu positionieren und konkurrenzfähige Produkte anzubieten. Gleichzeitig werden jene Organisationen, Unternehmen und Personengruppen virtuelle Welten und ihre Anwendungen nicht nutzen können, die in der analogen Welt unter Ressourcenknappheit oder Marginalisierung leiden. Es ist essenziell, dass solche Marktbarrieren aufgebrochen und die technologischen Innovationen für viele erleb- und nutzbar gemacht werden. Der Zugang zu digitaler Infrastruktur sowie digitale Kompetenzen sind Voraussetzungen für gesellschaftliche Teilhabe – ob in der Bildung oder der Arbeit, in Wirtschaft, Kultur, Kunst oder Freizeitgestaltung. Wer mit den technologischen Entwicklungen nicht mitkann, ist sozial und wirtschaftlich ausgegrenzt. Diese Chancen und Risiken der Digitalisierung sind jedoch ungleich verteilt, und zwar entlang der bestehenden Ungleichheiten durch Geschlecht, Alter oder Bildung.

Eine weitere Marktbarriere stellt die immense Rechenleistung dar, um eine breite Implementierung virtueller Welten für die Mehrheit der Weltbevölkerung zu ermöglichen. Die Anforderungen an die Computerinfrastruktur und -leistung für einen funktionierenden Markt für virtuelle Welten sind immens. Darüber hinaus ist das Spielfeld stark fragmentiert und weit entfernt von der einheitlichen Umgebung des frühen Internets, mit dem dieses aufstrebende Feld oft verglichen wird.

Immersives Computing, das in großem Maßstab und für Milliarden von Menschen in Echtzeit zugänglich ist, erfordert eine 1.000-fache Steigerung der Recheneffizienz gegenüber dem heutigen Stand der Technik (Quelle: Intel). Das bedeutet, dass immense Ressourcen für Leitungen, Server-Farmen, Mikro-Chips und Halbleiter notwendig sind. Auch eine dekarbonisierte Wachstumswirtschaft würde beim derzeitigen Energieverbrauch in reichen Ländern viele Ressourcen benötigen. Die dafür notwendigen Rohstoffe werden unter Green Grabbing aus

dem Globalen Süden beschafft, insbesondere die sogenannten Konfliktminerale Zinn, Wolfram, Tantal und Gold werden unter schweren sozialen Verwerfungen abgebaut und in die Industriestaaten transportiert. Darüber hinaus werden andere planetare Grenzen, insbesondere Schäden an Ökosystemen, völlig ignoriert.

Ein weiterer wichtiger Aspekt betrifft die geringe Aufmerksamkeit, die den Auswirkungen der entstehenden Märkte der virtuellen Welten auf die Arbeitswelt zuteilwurde. Daher wird eine weiterführende Forschung in diesem Bereich empfohlen.

Zu Frage 2

What are the main drivers of competition for Virtual World platforms, enabling technologies of Virtual Worlds and/or services based on Virtual Worlds (e.g., access to data, own hardware or infrastructure, IP rights, control over connectivity, vertical integration, platform and payment fees)? Do you expect that to change and, if so, how?

Der Markt für Plattformen von virtuellen Welten und die Technologien, die sie ermöglichen, sind derzeit hart umkämpft. Technologische Innovationen sind die Hauptantriebskraft. Fortschritte bei VR- und AR-Hardware sowie bei spezifischen Software-Tools sind zentrale Faktoren. Auch die Nutzer:innenerfahrung ist von entscheidender Bedeutung. Nahtlose, intuitive Schnittstellen und die Zugänglichkeit für mehrere Geräte sind der Schlüssel zur Erweiterung der Nutzer:innenbasis. Plattformen, die auf Interoperabilität und offenen Standards basieren, schaffen ein stärker vernetztes virtuelles Ökosystem. Dies verbessert das Engagement der Nutzer:innen und fördert Innovationen.

Zusätzliche und vertrauenswürdige soziale Elemente und Funktionen, die zuverlässig funktionieren, können aktive virtuelle Gemeinschaften kultivieren und gleichzeitig die Privatsphäre und Datensicherheit der Nutzer:innen wahren. Dadurch wird Vertrauen aufgebaut und Vorschriften werden eingehalten, was letztlich einen Wettbewerbsvorteil darstellt. Plattformen, die sich auf nutzer:innenzentriertes Design, den Aufbau von Gemeinschaften und ethische Standards konzentrieren, sind gut positioniert, um auf dem sich entwickelnden Markt für virtuelle Welten führend zu sein.

Zu Frage 4

Do you expect existing market power to be translated into market power in Virtual World markets?

Es ist davon auszugehen, dass existierende Marktmacht auch in virtuelle Welten übersetzt wird, da aufgrund von hohen Eintrittsbarrieren (bspw. finanziellen Mitteln) nur jene Organisationen und Personengruppen daran teilhaben können, die über ausreichend Ressourcen verfügen, diese zu durchbrechen. Momentan sind es bereits international agierende Unternehmensberatungen und Tech-Konzerne, die virtuelle Welten nach einer Profitlogik erkunden und erschließen. Der Faktor Konsum ist in den virtuellen Welten maßgeblich, so liegt sogar in dezentralisierten Open-Source-Plattformen wie Decentraland oder Roblox der Fokus auf dem Besitz von bspw. Land, Kleidung oder Produkten. Es bleibt abzuwarten, welche Technologie sich durchsetzt und einen Großteil der User:innen erreicht. Dies könnte zu einer

Machtkonzentration führen, die die Vielfalt und die Wahlmöglichkeiten der Verbraucher:innen einschränkt. Darüber hinaus werden Datenschutz und -sicherheit immer dringlicher, da marktbeherrschende Akteure möglicherweise mehr Zugang zu Nutzer:innendaten haben, was Fragen zu Überwachung, Datenmonetarisierung und Nutzer:innenautonomie aufwirft. Schließlich sind auch regulatorische Herausforderungen von Bedeutung, da die derzeitigen Rahmenbedingungen möglicherweise nicht in vollem Umfang für die einzigartige Dynamik virtueller Welten geeignet sind, was es den Marktführer:innen ermöglichen könnte, regulatorische Lücken auszunutzen, um ihre Position weiter zu festigen.

Zu Frage 6

Do you expect the technology incorporated into Virtual World platforms, enabling technologies of Virtual Worlds and services based on Virtual Worlds to be based mostly on open standards and/or protocols agreed through standard-setting organisations, industry associations or groups of companies, or rather the use of proprietary technology?

Wie bereits beschrieben, ist der Markt für virtuelle Welten derzeit stark fragmentiert und weit entfernt von der einheitlichen Umgebung des frühen Internets, mit dem dieser aufstrebende Bereich oft verglichen wird. Wenn die im Bereich der sozialen Medien zu beobachtenden Trends ein Anzeichen dafür sind, könnte der Markt für virtuelle Welten bald unter der Herrschaft großer Technologieunternehmen stehen, was zu einer Verringerung der Auswahlmöglichkeiten führen und die Möglichkeit für Innovationen an der Basis ersticken würde. Dieses Szenario unterstreicht die entscheidende Unterscheidung zwischen offenen und proprietären Plattformen im Bereich der virtuellen Welten.

Die BAK ersucht um Berücksichtigung ihrer Anliegen und Anregungen.

Für weitere Fragen stehen Ihnen gerne Ulrike Ginner (ulrike.ginner@akwien.at, Tel.: +43 1 50165 12142), Mathias Grandosek (mathias.grandosek@akwien.at, Tel.: +43 1 50165 12389), Titus Udrea (Titus.udrea@akwien.at, Tel.: +43 1 50165 12870) sowie Nina Nawara (Nina.nawara@akwien.at, Tel +43 664 88246797) zur Verfügung.

