

Tema: ¿Debe el estado impedir la concentración de mercado de las grandes empresas tecnológicas?

Este informe tiene como objetivo:

- 1.- Describir a las empresas que dominan el mercado en términos tecnológicos, sus productos y también sus contratos con los consumidores.
- 2.- Caracterizar el historial de estos actores.
- 3.- Exponer casos judiciales pertinentes a estas instancias y efectos de la regulación de estas empresas.

A lo largo de todos los años de historia donde se ve comprometido al hombre como un ser inteligente y organizado, se le ha visto innovar y superarse época tras época. Desde la invención de la lengua, hasta la creación de las sociedades complejas, todas las actividades humanas han de tener un fin productivo positivo para nuestro conjunto.

Según algunas mentes fundamentales para el desarrollo de nuestra filosofía, entre seres racionales siempre existirá un comportamiento dado por el intercambio de bienes, con el fin de producir mayores utilidades para las partes en función de la satisfacción de las necesidades de los participantes.

Observando ahora cómo este tipo de interacciones ha evolucionado hasta el día de hoy, podemos ser capaces de ver que, gracias a un efecto impulsado por el avance tecnológico llamado globalización, que causas ocurridas en algún lugar del planeta pudiera afectar efectivamente a lo relativo al precio de algún bien.

Este tipo de interacciones modernas pueden ser abstraídas y representadas mediante métodos matemáticos que dan explicación a este tipo de fluctuaciones. Este tipo de análisis es comúnmente usado por los economistas, quienes están encargados de estudiar cómo los mercados cambian dadas ciertas circunstancias.

[Insertar Explicación de Equilibrio de Mercado]

[Insertar Explicación de Mercado competitivo]

Dado a lo señalado anteriormente, un economista también debería ser capaz de declarar que posibles efectos tendría el afectar a la oferta, otorgando mucho poder de mercado a un solo participante [...]

Una empresa tecnológica debe su nombre a lo que a lo que entrega al mercado: servicios y productos tecnológicos. Hoy en día podemos encontrar distintos tipos de corporaciones que, si bien varían en el producto específico que proveen, tienen en común el operar en plataformas virtuales. En este informe se considerará como empresas tecnológicas a las empresas que se dedican exclusivamente al desarrollo de hardware, software y a la entrega de servicios y productos a través de medios virtuales.

Durante los últimos 20 años podemos notar que el poder de mercado de algunas de las principales empresas dedicadas a la producción de bienes tecnológicos ha ido creciendo. Una prueba de ello se puede encontrar comparando que tipos de empresas ocupaban los tops 5 de compañías más valoradas en un intervalo de 15 años y observando el lugar que ocupan las empresas del rubro tecnológico en este orden. A modo de contraste, en el año 2001 podemos notar que de entre las 5 empresas más grandes del mundo, Microsoft es la única representante de esta industria, siendo parte de este grupo conformado también por empresas dedicadas a la producción combustibles, productos electrodomésticos, productos financieros y el retail, ocupando el segundo lugar. Pero ya en 2016, Apple, Alphabet, Microsoft, Amazon y Facebook ocupan respectivamente, los lugares 1° hasta 5° entre las empresas más grandes del mundo. Dado lo comentado anteriormente nos es de interés de estudio las características que identifican a este tipo de industria.

La respuesta la hallamos al analizar el modelo de mercado que estas empresas utilizan, y las características de algunos de sus productos principales. En el caso de Apple podemos ver que sus productos tienen por objetivo el mejoramiento de la experiencia social del consumidor a través de sus productos, como los iPhone, y también el otorgar acceso a estos usuarios a un mercado interno de aplicaciones. Podríamos también señalar que este comportamiento se repite en la forma de actuar de Alphabet y Microsoft, mas no en el caso de Amazon y Facebook, las cuales no poseen productos físicos como tales serían los teléfonos inteligentes, o las computadoras, como lo serían en el caso de Alphabet, Microsoft y Apple.

Una característica intrínseca de cualquier producto que las 3 empresas mencionadas antes es que posean *apps*. Una *app* corresponde a un programa virtual con una funcionalidad específica, que dados ciertos procesos entrega un servicio pedido con características diseñadas a partir del objetivo del diseño de la misma aplicación, generalmente el término es aplicado a los programas diseñados para su uso en *Smartphones* (Teléfonos inteligentes), productos que se han vuelto extremadamente populares en el mundo.

Muchas de las llamadas “aplicaciones”, que son a veces preinstaladas en los *Smartphones*, no reportan ningún gasto contable al consumidor, estando predisuestas al uso que este quisiera destinarle. Estas generalmente tienen usos prácticos, como el emular a una calculadora o a un calendario, como también el enviar mensajes a través del internet. El incrementar el número de usuarios de estas aplicaciones tiene un costo extremadamente bajo, pero aun así esto no justificaría la gratuidad de estos servicios. Lo que vendría a justificar la gratuidad de los servicios

que estas corporaciones entregan sería un nuevo actor, la información. Según la política de datos de Facebook, Facebook recolecta información de carácter cualitativo y cuantitativo, en función de poder entregar un mejor y más específico servicio al consumidor *exponiendo al usuario productos y servicios que le sean de mayor interés*, servicio por el que cobra una comisión a la firma que compra el servicio.

Considerando lo anterior, podemos caracterizar correctamente un posible modelo de negocios de estos productos gratuitos. El entregar un servicio, que en realidad es un medio de comunicación para los medios publicitarios, que llegue a una amplia población, maximizando la efectividad de estos métodos utilizando la información de los mismos usuarios.

Origen y evolución de las grandes tecnologías en los últimos 10 años.

La última decena ha visto un cambio drástico en el panorama de la industria tecnológica. Nuevos productos, nuevas empresas, nuevos servicios online y rediseños completos de viejas tecnologías han causado el registro de cifras históricas en lo que respecta a las empresas que representan estas innovaciones. En la primera mitad de 2017 la industria de TMT (Technology, Media, Telecom) registro 1,482 fusiones y adquisiciones (M&A) mundialmente, con un valor total de US\$175.9 billones.

Apple ha sido el mayor ganador de este proceso. Con sus nuevos productos como el iPhone, iPad y iPods la empresa está instalada como la empresa de tecnología más grande del mundo con un valor de US\$ 950 billones en Agosto de este año. En la última decena el valor de la acción creció un 675%.

Una de las industrias que mayor cantidad de empresas nuevas de más de 10 billones de dólares ha generado es la de las aplicaciones (o apps) y complementariamente los sitios webs. Estas han surgido en su gran mayoría en los últimos 10 años. A continuación se encuentran algunas de las más exitosas.

Airbnb: aplicación para conseguir alojamientos, fue fundada en 2007 por Brian Chesky y Joe Gebbia y recientemente alcanzo el valor de US\$25 billones.

Uber: aplicación de transporte similar a un sistema de taxis que te cobra automáticamente a tu tarjeta de crédito, Uber fue fundada en 2009, y hoy en día opera en 63 países y esta cotizado en la bolsa en US\$50 billones.

Tinder: aplicación para citas online, Tinder fue lanzada en 2012 y en tan solo 5 años alcanzo el valor de US\$5 billones.

Los servicios de streaming son otra nueva industria que cambio completamente el panorama del entretenimiento. Siendo significativamente más baratos que los discos tanto de Blue-Ray como DVD, los servicios de streaming como Netflix y Amazon Prime causaron el fin definitivo de los reproductores análogos de video y dio inicio a un consumo de entretenimiento que toma actividad principalmente en el hogar. Netflix en el último cuarto sumo 4,5 millones de suscriptores adicionales a los 110 millones de suscriptores que ya tenía. De forma similar, Spotify, Tidal, Apple Music entre otros son servicios de streaming de música.

El surgimiento de las redes sociales es otra industria que está creciendo a un ritmo acelerado. Facebook claramente surge como el gigante en este rubro teniendo un valor neto de US\$138.3 billones, a pesar del declive en un 21,2% de su acción luego del escándalo con Cambridge Analytics. Facebook además de ser exitoso por sí solo, también ha logrado un par de lucrativas inversiones en el mismo ámbito de las redes sociales. En abril de 2012, Facebook adquirió Instagram, red social fundada en 2010 por Kevin Systrom y Mike Krieger, por US\$1 billón, teniendo este un valor actual de US\$35 billones. Más recientemente, Facebook adquirió la empresa de chateo WhatsApp el 2017 en un valor de US\$22 billones, tal empresa había sido fundada en 2010 por Brian Acton y Jan Koum los cuales gracias al éxito de la aplicación ganaron US\$3.5 billones en el plazo de 5 años.

5.3 Casos de concentración monopólica que fueron disueltas por tribunales de libre competencia

El primer caso fue visto por el tribunal de libre competencia trata de la demanda impuesta por International Tobacco Marketing Limitada en contra de Compañía Chilena de Tabacos S.A.(Chiletabacos), por las barreras impuestas por esta última para la entrada al mercado.

Se argumenta que Chiletabacos tiene en su propiedad un 97,1% del mercado de tabaco chilenos, por lo que efectúa medidas contra la libre competencia para consolidar su monopolio en Chile mediante la realización de medidas anticompetitivas, tales como, negativa de venta, negativa de créditos, retiro de productos y elementos de promoción, comunicación e información, entrega de incentivos, celebración de contratos de exclusividad.

En base a esto el tribunal decide acoger la demanda en contra de Chiletabacos por sus conductas en contra de la ley, se le advierte que no debe entorpecer la distribución de los productos de la competencia y se le aplica una multa de 10000 UTM.

El segundo caso en cuestión implica a la empresa demandante Laboratorios Recalcine S.A.(Recalcine) y la empresa demandada Novartis Chile S.A.(Novartis), esta última demandada por sus acciones que atentan contra la libre competencia, al ejercer de forma abusiva diversos actos judiciales y administrativos para impedir la entrada de su producto.

Este caso fue rechazado por los tribunales ya que existió una duda razonable en cuanto a la elaboración del producto, por lo que no es posible inferir que los actos cometidos por Novartis en contra de Recalcine tuvieran por objetivo entorpecer la entrada de su producto al mercado.

5.5 Pros y contras de la regulación de las grandes empresas tecnológicas.

La regulación de las grandes empresas tecnológicas implica que se pueden regular las externalidades que se puedan producir dentro del mercado virtual, el cual está teniendo un gran impacto en la economía a nivel mundial, ya que el internet es un espacio global que provee de muchas libertades, sin algún control que regule todo. El usuario, además podrá tener la confianza en que comerciar sin riesgo alguno con cualquier empresa regulada, implicando que esta atraiga más usuarios y tenga mejores expectativas en el mercado.

Pero la regulación de empresas tecnológicas quizás pueda influir la expansión económica de la empresa, lo que podría implicar el retraso de la obtención de nuevas tecnologías que serían un bien en la vida diaria de las personas o el nacimiento de un nuevo mercado para la economía. También implica que el usuario perdiera comodidad al tener que depender de varias empresas diferentes para la realización de diferentes actividades que la tecnología permite acceder de una manera más rápida e eficiente en un mismo lugar.