

La Política de Competencia de la CE, 'si no está roto, no lo arregles'

4 | Mar | 08

La imposición de una nueva multa de la Comisión Europea a Microsoft, que se suma a la confirmada por el Tribunal de Primera Instancia en el año 2004 por valor de 497,2 millones de euros, ha reabierto el debate sobre cuál debería ser el verdadero papel de las Autoridades de Defensa de la Competencia en un sistema de libre mercado. Teóricamente, la función de estas autoridades debería ser la protección de los intereses de los consumidores, asegurándose de que la competencia en los diferentes sectores genera de manera sostenida nuevos y mejores productos a los precios más atractivos posibles. Sin embargo, la actuación de la Comisión Europea en el caso Microsoft genera dudas razonables sobre cuál es la verdadera motivación detrás de esta fijación con la compañía de Bill Gates.

Si se estudia el asunto con cierta perspectiva, llama mucho la atención la fijación de las Autoridades de Competencia en una industria, la del software, que se caracteriza por haber protagonizado un avance tecnológico verdaderamente sin parangón en los tiempos modernos. La rapidez de esta industria en la introducción de nuevos y cada vez mejores productos a un precio asequible y con un gran impacto en las condiciones de la vida cotidiana del ciudadano medio, la hacen sin lugar a dudas uno de los principales responsables del desarrollo y crecimiento económico de las últimas décadas. Ciertamente, la pregunta del millón consistiría en saber si con otras estructuras de mercado, sin empresas dominantes, la velocidad de innovación e introducción de productos de software podría haber sido aún mayor pero, vistos los excelentes resultados, cuesta imaginarlo. Desde este punto de vista, utilizando un conocido aforismo inglés, se podría aconsejar a las Autoridades de Competencia "si no está roto, no lo arregles".

Competidores vs. consumidores

Analizando ya las particularidades del caso Microsoft, no parece que la Comisión se haya preocupado en demasía por analizar de manera rigurosa el efecto real sobre los consumidores de las prácticas que fueron impuestas a Microsoft en el año 2004. En primer lugar, se obligó a Microsoft a vender por separado una versión del sistema operativo Windows que no incluyera el programa Windows Media Player. El argumento que justificó esta decisión fue que Microsoft estaba intentando utilizar su posición dominante en los sistemas operativos, donde Windows tiene una cuota de mercado del 90%, para monopolizar el mercado de reproductores multimedia. Este nuevo monopolio de Microsoft teóricamente ocasionaría precios más altos y menor innovación con el consiguiente perjuicio al consumidor. Sin embargo,

esta decisión de la Comisión minusvalora el hecho de que los consumidores, sobre todo la mayoría de consumidores que no son sofisticados en materia de software, prefieren claramente sistemas integrados cuyo manejo e instalación sean lo más sencillos posibles. La prueba de que es así reside en la irrisoria cantidad de Windows sin Windows Media Player que se ha vendido en Europa desde que Microsoft acató la decisión de la Comisión.

Por si fuera poco, la no integración de los programas en un todo añade otros problemas que, si no son resueltos, pueden afectar de manera muy negativa la propia viabilidad y rentabilidad económica del modelo de negocio de la industria, así como al provecho de los consumidores al utilizar los productos de la misma. Por ejemplo, imaginemos que un consumidor no sofisticado utiliza un reproductor de multimedia elaborado por un competidor de Microsoft en el marco de un sistema operativo Windows. Imaginemos que debido a una deficiencia del reproductor multimedia, el uso del mismo no es satisfactorio y el consumidor decide, en su perfecto derecho, "castigar" a los responsables de su mala experiencia comprando futuros artículos "a la competencia". Dado que el consumidor no es sofisticado, es muy probable que no sepa distinguir si los errores experimentados son ocasionados por fallos de programación de Windows en la integración del sistema con el reproductor multimedia, o si son debidos a fallos de la compañía fabricante del sistema de reproducción multimedia, el verdadero responsable.

En este caso, el daño reputacional de un mal funcionamiento del sistema integrado repercutiría tanto en Microsoft como en la otra compañía. Esta externalidad, mediante la cuál las deficiencias de una compañía pueden ser atribuidas a otra debido a la falta de información del consumidor, ocasiona un fallo de mercado que puede generar daños irreparables, no sólo a las empresas en cuestión, sino a la propia viabilidad de la industria y, por ende, podría poner en peligro el disfrute de los consumidores de los productos de software. Este fallo de mercado con peligrosas consecuencias se soluciona

simplemente vendiendo sistemas integrados, de manera que el consumidor no tenga ninguna duda acerca del responsable en caso de mal funcionamiento.

La industria de los videojuegos a principios de los ochenta proporciona un claro ejemplo de cómo puede ser de perjudicial esta externalidad reputacional. Atari, la compañía pionera en la industria de los videojuegos, estuvo a punto de desaparecer del mercado debido a que el sector se vio inundado por una ola de videojuegos de mala calidad, producidos por terceros, que se podían utilizar en la consola de Atari. La mala experiencia de los consumidores con juegos de pésima calidad se tradujo no sólo en la desaparición de esos terceros del mercado, sino además en un tremendo descenso en las ventas de Atari, que incluso hizo dudar a los analistas de la viabilidad de la industria de videojuegos en el medio plazo. Naturalmente, los fabricantes de consolas de videojuegos que sucedieron a Atari en su dominio del mercado tuvieron muy presente el precedente de esta compañía para controlar muy cuidadosamente, y de diferentes maneras incluyendo la producción propia, la calidad de los juegos compatibles con sus consolas. ¿Aceptaría en el contexto actual la Comisión Europea que Microsoft pudiera supervisar libremente y en su caso vetar los programas compatibles con Windows en función de su calidad?

Competencia vs. innovación

La segunda obligación impuesta a Microsoft en el año 2004 también suscita dudas acerca de cuál es el verdadero objetivo que alcanzará la Comisión Europea con su intervención en el mercado de software. En concreto, la Comisión obliga a la compañía americana a -literalmente- "divulgar la documentación completa y precisa sobre los interfaces que permite a los servidores para grupos de trabajo competidores garantizar una interoperabilidad total con los PC y servidores Windows. Ello tendría que permitir a los vendedores de la competencia desarrollar productos que puedan competir en

condiciones equitativas en el mercado de los servidores operativos para servidores de grupos de trabajo". Además, la Comisión requiere que la información divulgada se actualice cada vez que Microsoft ponga en el mercado nuevas versiones del producto.

A priori, desde un punto de vista puramente estático, esta decisión podría verse como beneficiosa para los consumidores en el sentido de que al eliminar las ventajas competitivas de Microsoft -debidas a su dominio por la cuota de mercado en sistemas operativos- más competidores entrarán en el mercado y ello se traducirá en precios más bajos. Aún aceptando este argumento de eficiencia puramente estático, la Comisión tendría que evaluar cuáles serán los efectos para los consumidores desde un punto de vista dinámico. Es decir, ¿puede afectar esta decisión a la velocidad de innovación de nuevos productos en la industria? Parece que hay argumentos poderosos para sostener que el fallo de la Comisión puede afectar negativamente a la inversión en innovación en la industria.

Por un lado, el cumplimiento de esta política por parte de Microsoft tiene un claro efecto desincentivador sobre su propia política de innovación. ¿Qué incentivos tendrá Microsoft para mejorar la integración de Windows con los servidores operativos para servidores de grupos de trabajo si, como es el caso, automáticamente tiene que poner a libre disposición de la competencia los frutos de esta política de I+D? Además, otras empresas potencialmente innovadoras podrían "repensar" y disminuir su inversión en investigación de nuevos y mejores productos si anticipan la probabilidad de una intervención similar de la Unión Europea que les obligue a compartir los frutos de su inversión con la competencia. ¿Ha hecho la Comisión una evaluación rigurosa del potencial efecto estático positivo de menores precios versus el potencial coste de que exista un menor incentivo a la innovación para algunas empresas?

Por si fuera poco, la aplicación a rajatabla de esa obligación a la transferencia de información a competidores tiene un aroma

de claro intervencionismo del sector público en la economía, precisamente en uno de los sectores en los que la economía de mercado mejor ha funcionado en los tiempos recientes.

Parece inevitable, como así ha sido, que surjan discrepancias entre Microsoft y sus competidores acerca de qué quiere decir exactamente "divulgar la documentación completa y precisa sobre los interfaces que permita la interoperabilidad total". Los competidores presionarán para extraer la máxima información posible para minimizar su trabajo a la hora de programar sistemas plenamente compatibles mientras que, por el contrario, Microsoft intentará proporcionar la información puramente imprescindible. Estas discrepancias obligarán a intervenir a las Autoridades de Competencia, que tendrán que determinar el punto de equilibrio entre ambos extremos. Ello requerirá, pues, la valoración de temas técnicos y muy complejos por parte de agentes públicos. Inevitablemente esto se traducirá en tiempos largos de espera mientras se toma la decisión acerca de cuál es exactamente la información que Microsoft está obligada a proporcionar y cuál puede ocultar a sus competidores. Además, todo este proceso tendrá que repetirse cada vez que se introduzcan nuevas versiones del producto, dado que la Comisión así lo requiere explícitamente.

Este intervencionismo del sector público y los ineludibles tiempos de espera mientras se resuelven los conflictos puede, muy probablemente, ocasionar una pérdida de dinamismo en la toma de decisiones de las empresas implicadas, con el consiguiente perjuicio para el consumidor, que se verá privado de la actual alta tasa de introducción y mejora de nuevos productos en la industria del software.

Y, al final, Schumpeter

Por todos los argumentos desarrollados parece que, al menos en este caso, la Comisión ha primado la defensa de los compe-

tidores de Microsoft sobre la defensa de los consumidores. Igualmente el caso Microsoft llama a la revisión de los criterios de las Autoridades de Competencia para determinar el grado de poder del monopolio del mercado, que parecen estar basados en criterios puramente estáticos, subestimando de manera peligrosa las consideraciones dinámicas en una industria caracterizada precisamente por su dinamismo.

El hecho de que Microsoft domine el segmento de sistemas operativos con una cuota de mercado del 90% no quiere decir ni mucho menos que Microsoft esté aislado del efecto disciplinario de las leyes del mercado. En cualquier momento pueden surgir nuevos competidores que, en muy poco tiempo, lo sustituyan como producto mayoritariamente elegido por los consumidores, siempre y cuando encuentren una manera mejor y/o más barata de satisfacer las necesidades de los mismos.

En este sentido, hace ya varios decenios que el economista austriaco Joseph Schumpeter (1883-1950) desarrolló el concepto "destrucción creativa", por el que la

competencia y la eficiencia en el mercado no vienen dadas necesariamente por el viejo modelo neoclásico del siglo XIX en el que muchos competidores pequeños contienen entre sí.

Por el contrario, la competencia en el mercado es ocasionada por el crecimiento y desarrollo de nuevos monopolistas, que mediante el despliegue de nuevas tecnologías destruyen las posiciones de dominio pertenecientes a las empresas poseedoras de las viejas tecnologías, para construir una nueva posición de dominio en el mercado. Esta nueva posición de dominio, a su vez, será reducida a la nada por la siguiente generación tecnológica en un proceso *ad-infinitum* que permite al sistema capitalista obtener la eficiencia dinámica que beneficia a los consumidores, y a la sociedad en general, a través de una tasa de innovación sostenida en el tiempo. La Comisión tendría que haber considerado estas ideas *schumpeterianas* a la hora de evaluar los costes de su intervención en una industria que ha generado un valor extraordinario para los consumidores.

ENTER