

Corea del Sur: primer país en aprobar una legislación que obliga a las tiendas de aplicaciones a permitir sistemas de pago alternativos a los propios

La Asamblea Nacional de Corea del Sur aprobó el 31 de agosto enmiendas a su [Ley para los Negocios de Telecomunicaciones](#) de 2011 para que los propietarios de tiendas de aplicaciones (*apps*) no obliguen a sus proveedores de contenido móvil a usar un método específico de pago (frecuentemente, el de la propia plataforma). Esto permitirá a los usuarios pagar directamente a los proveedores/desarrolladores de programas (*software*) por utilizar sus productos, afectando con ello una parte de las comisiones que las tiendas de aplicaciones cobran a las transacciones por contenido digital. En el caso de infracciones a la regulación, las plataformas podrían ser multadas con hasta un 3% de sus ingresos en el país.

Esta nueva legislación llega en un momento en el que el tema de las comisiones que cobran las tiendas de aplicaciones está en discusión en varios países. En abril, la Comisión Europea emitió una [Declaración de Objeciones](#) (*Statement of Objections*) contra las reglas de Apple para su *App Store*, que obligan a los desarrolladores a usar el sistema de pago de la empresa. En Estados Unidos, [recientemente](#) una jueza de California emitió una orden judicial que obliga a la misma tienda de *apps* a permitir a los desarrolladores dirigir a sus usuarios a otros sistemas de pago. Además, se encuentra en el Senado de ese país, pendiente de discusión, una iniciativa de [“Ley de tiendas de aplicaciones abiertas”](#), que impediría a las tiendas de *apps* imponer a las aplicaciones el uso de su propio sistema de pago, entre otras cosas.

Ante este contexto, el presidente de la Comisión de Comunicaciones de Corea del Sur, Han Sang-hyuk, [declaró](#) que espera que su legislación se convierta “en una piedra angular para regular las plataformas del mercado de aplicaciones en todo el mundo”.

Regulación emergente



El Banco Popular de China anunció el 15 de septiembre una serie de medidas que prohíben el intercambio, obtención y circulación –pero, no la posesión– de criptomonedas, aun cuando la transacción se desarrolle desde plataformas fuera de las fronteras del país. El comunicado ([en chino; traducción no oficial al inglés](#)) determina, entre otras cosas, que “las actividades comerciales relacionadas con monedas virtuales son actividades financieras ilegales”. Con ello, China se suma a Argelia, Bolivia, Marruecos, Egipto y Nepal, países que también han restringido todo tipo de transacciones y divisas virtuales.



En México, Banxico, la SHCP y la CNBV emitieron un [comunicado conjunto](#) el 28 de junio, subrayando que, en el país, las instituciones financieras no están autorizadas a celebrar ni ofrecer al público operaciones con activos virtuales ni “monedas estables” (*stablecoins*). Posteriormente, el 18 de agosto, la Unidad de Inteligencia Financiera de la SHCP emitió un [criterio general](#) para que proveedores, plataformas y *exchanges* de compra y venta de activos virtuales reporten sus operaciones, aún cuando sus domicilios fiscales se encuentren en otros países. El pasado 2 de septiembre, el presidente de la CNBV, Juan Pablo Graf, [reiteró](#) en un evento que “*las criptomonedas están bien reguladas bajo la Ley Fintech, por lo que no espera que haya cambios en el futuro cercano.*”



El 23 de septiembre, la Comisión Europea anunció una revisión a la [Directiva sobre equipos radioeléctricos](#) para regular la introducción de un cargador común para dispositivos electrónicos. La propuesta incluye convertir al USB-C en el puerto estándar para todos los teléfonos inteligentes, tabletas, cámaras, auriculares, altavoces portátiles y videoconsolas portátiles. Esto implica que, en la práctica, se desvinculará la venta de cargadores y dispositivos electrónicos. El Parlamento Europeo y el Consejo deben aprobar dicha propuesta. Una vez aprobada, la industria contará con un **período de transición de 24 meses** para hacer las adaptaciones necesarias antes de su entrada en vigor.

 **Datos y negocios digitales****Chile: moneda digital & open banking**


Esta semana, el presidente del Banco Central de Chile, Mario Marcel, [anunció](#) en una reunión con la Comisión de Hacienda del Senado de su país la creación de un grupo de trabajo de alto nivel para analizar la emisión de una moneda digital –un “peso digital”– hacia 2022, como parte de una estrategia de mediano plazo sobre medios de pago, ante la creciente preocupación de diversos bancos centrales por competir e interactuar con una industria privada de pagos digitales cada vez más grande. Chile está trabajando también en una propuesta de [Ley Fintech](#) que se anticipa incluirá un estándar de *open banking* que permitirá al usuario elegir servicios fuera de su banco para efectuar pagos directos.

Acuerdo ASEAN

El pasado 9 de septiembre, los ministros de la Asociación de Naciones del Sureste Asiático (ASEAN, por sus siglas en inglés) anunciaron ([comunicado oficial aquí](#)) haber acordado definir para 2023 y empezar a negociar en 2025, un **Acuerdo Marco de la Economía Digital de la ASEAN** (DEFA, por sus siglas en inglés), como parte de su Agenda de Transformación Digital. Uno de los objetivos del Acuerdo será lograr que el flujo de datos entre los miembros sea fluido y seguro, a fin de facilitar el movimiento de bienes físicos entre sus fronteras.

Corea del Sur & DEPA

El 13 de septiembre, Corea del Sur notificó ([comunicado aquí](#)) oficialmente su intención de unirse al **Acuerdo de Asociación Económica Digital** (DEPA, por sus siglas en inglés). DEPA es un acuerdo entre Singapur, Chile y Nueva Zelanda que busca fortalecer la cooperación de los países Parte en diferentes aspectos de la economía digital, como comercio digital, identidad digital, protección de datos, flujos transfronterizos de datos y pagos digitales.

 **Riesgos de seguridad****Reforma para legislar en materia de ciberdelincuencia**

La diputada Juanita Guerra (Morena) presentó (23/septiembre) una iniciativa para [reformular el artículo 73 de la Constitución Política de México](#) a fin de otorgar al Congreso facultades para expedir las normas de carácter general en materia de ciberdelincuencia y cibercrimen, que contengan los mecanismos de coordinación entre autoridades de los tres órdenes de gobierno y el diseño de una estrategia nacional de inteligencia cibernética y policial.

Ciber-seguridad en la logística en América Latina

La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) publicó el informe [Estado de la ciberseguridad en la logística de América Latina y el Caribe](#) en el que subraya que las amenazas a la ciberseguridad preexistentes y empoderadas por la pandemia son ya una realidad. Desde el inicio de la pandemia, además de los problemas operativos de los centros logísticos, los ciberataques han aumentado y las actividades logísticas siguen estando entre los sectores económicos más afectados. La evidencia muestra un incremento de los ciberataques en el último año, a pesar de no contar con toda la información sobre la infraestructura crítica, y las cadenas logísticas.

El objetivo principal de este estudio es realizar un diagnóstico de los acontecimientos relacionados con la ciberseguridad, ocurridos en los últimos 5 años y especialmente durante el brote de COVID-19 en América Latina y el Caribe, para analizar las tendencias técnicas en la región, y así poder trazar un plan de acción que acompañe la recuperación del sector logístico, fuertemente vinculado a las tecnologías disruptivas pertenecientes a la cuarta revolución industrial.



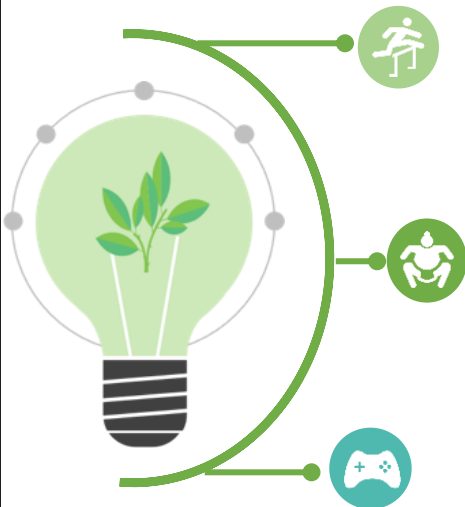
Digitalización e Infraestructura

La Secretaría de Turismo de México, con apoyo de Google, lanzó una [Estrategia de Digitalización](#) para 132 pueblos mágicos a fin de potenciar la atracción turística de estos destinos. En un escenario optimista, se estima que la digitalización del sector turístico en México podría llevar a la creación de hasta 142,000 nuevos puestos de trabajo para 2025, además de generar una derrama acumulada de 13,100 millones de dólares en los próximos cinco años.

Las provincias chinas de Hainan y Shandong ,así como las ciudades de Xiamen y Shenzhen incluyeron en sus planes quinquenales 2021-2025 el [desarrollo de centros de datos submarinos](#), ello con el objetivo de aprovechar el agua de mar para enfriar los componentes y con ello reducir la emisión de gases de efecto invernadero, se espera además que los centros de datos sean alimentados por fuentes de energía renovable cercanas a las ubicaciones planeadas.



Food for thought



Las afectaciones a la industria del deporte con audiencias masivas, derivadas de la pandemia de Covid-19, han provocado un proceso de generación de escenarios sobre [el futuro de eventos como los Juegos Olímpicos](#).

No solo se está reflexionando sobre qué localidades serán capaces de albergar este tipo de competencias, sino también nuevos procesos de *marketing*, medios, acceso a través de plataformas digitales, movilidad e incluso la [industria de la memorabilia](#). Empresas digitales como [Alibaba y Airbnb confían en un futuro capitalizable](#), y han comenzado a desplazar a patrocinadores tradicionales como Coca-Cola y Visa.

En ideas más radicales, se comienza a debatir si los e-sports deberán formar parte del programa oficial o alternativo de los Juegos Olímpicos. [Una industria que ha crecido de manera exponencial por méritos propios](#) y que, con los avances que se esperan, como el despliegue de redes 5G, no solo potenciará el crecimiento de audiencias, sino un incremento de demanda de nuevas soluciones para empresas que desarrollan el equipo necesario para este tipo de entretenimiento.

Consultores Internacionales Ansley es una empresa de consultoría establecida en la Ciudad de México, enfocada a proveer asesoría estratégica a gobiernos y empresas en materia de políticas públicas, comercio internacional y asuntos regulatorios y de inversión

AVISO LEGAL: El presente reporte fue elaborado a partir de información pública. Las conclusiones e interpretaciones que presenta están diseñadas para informar y orientar a sus usuarios en la toma de decisiones, no para garantizar resultados específicos.