

Epic Games demanda a Google y Samsung por una supuesta trama de tiendas de aplicaciones

El creador de "Fortnite" afirmó que los gigantes tecnológicos se confabularon para imponer restricciones excesivas a las tiendas de aplicaciones después de que Google perdiera un caso antimonopolio. Según la firma, activaron por defecto la función Auto Blocker en los smartphones más recientes de Samsung, lo que impide a los usuarios descargar aplicaciones de tiendas alternativas.

Sarah E. Needleman /
THE WALL STREET JOURNAL

El fabricante de "Fortnite", Epic Games, informó que presentó una demanda antimonopolio contra Google y Samsung, alegando que los gigantes tecnológicos se coludieron en secreto e impusieron restricciones "onerosas" a las nuevas tiendas de aplicaciones de terceros.

Epic Games alega que Google y Samsung dificultaron demasiado a los consumidores la descarga de tiendas de aplicaciones de desarrolladores de software externos, después de que Google perdiera una demanda antimonopolio anterior interpuesta por la empresa de videojuegos. Según Epic Games, los gigantes tecnológicos conspiraron para ello activando por defecto una función llamada Auto Blocker en los smartphones más recientes de Samsung. Esta función, cuando está activada, impide a los usuarios descargar aplicaciones de tiendas alternativas.

Desactivar la función e instalar una tienda de aplicaciones de terceros requiere 21 pasos, lo que convierte a Google Play en la única forma viable de acceder a las aplicaciones en esos dispositivos, afirmó Epic Games en una demanda presentada el lunes de esta semana en el Distrito Norte de California.

"Hemos visto que aproximadamente el 50% de los usuarios que intenta instalar la Epic Games Store en Android desiste antes de conseguir instalarla, debido a todas las fricciones introducidas", ha declarado Tim Sweeney, director ejecutivo de Epic Games. "Por triste que sea que haya más litigios, parece el paso necesario", sostuvo.

Un representante de Samsung aseguró que la compañía lleva a cabo sus operaciones de forma justa y que las funciones integradas en sus dispositivos están diseñadas de acuerdo con sus principios básicos de seguridad, privacidad y control

del usuario. "Seguimos plenamente comprometidos con la salvaguarda de los datos personales de los usuarios. Los usuarios tienen la opción de desactivar Auto Blocker en cualquier momento", afirmó.

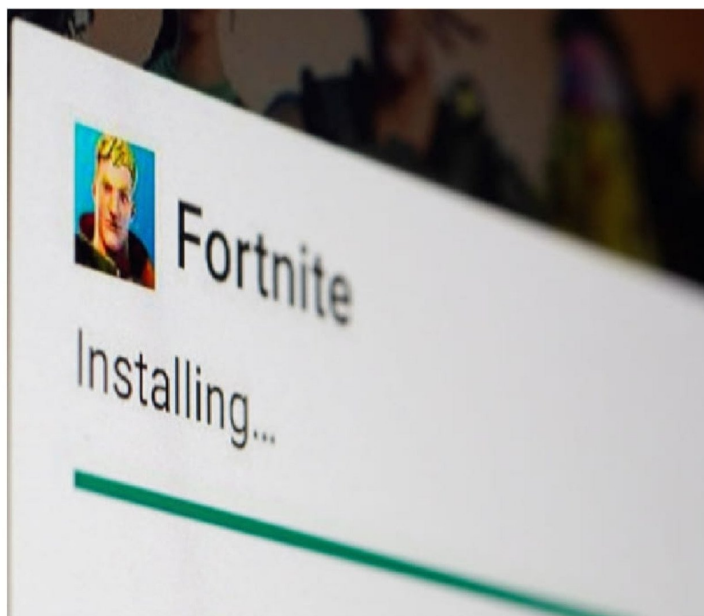
Por su parte, un representante de Alphabet Google dijo que la demanda "no tiene mérito". Google ha señalado en el pasado que las protecciones que ha puesto en marcha están destinadas a salvaguardar a los usuarios de aplicaciones maliciosas y proteger su privacidad. Los usuarios ya pueden descargar aplicaciones de terceros fuera de la tienda Play de Google y Auto Blocker es un producto de Samsung.

"Los fabricantes de dispositivos Android son libres de tomar sus propias medidas para mantener la seguridad de sus usuarios", declaró el representante de Google.

Google Play viene preinstalado en todos los smartphones Android fuera de China, y Samsung es el mayor fabricante de smartphones Android del mundo. Samsung fabricó el 24% de todos los smartphones Android vendidos el año pasado, es decir, 226,7 millones de unidades, de acuerdo a la empresa de investigación IDC.

Epic Games alega en su demanda que Google y Samsung han mantenido una estrecha relación durante más de una década y que Google ha pagado a Samsung miles de millones de dólares para favorecer a Google Play frente a la tienda de aplicaciones Galaxy de Samsung.

Epic Games, con sede en Cary (Carolina del Norte), ha estado en guerra con Google y Apple desde 2020, después de que empezara a animar a los jugadores de "Fortnite" a pagarle directamente por las compras de objetos del juego, en vez de utilizar sistemas desarrollados por los gigantes tecnológicos. Google y Apple expulsaron el juego de sus tiendas de aplicaciones en respuesta, lo que llevó a Epic Games a presentar demandas antimonopolio contra ellos.



Desde entonces, Epic Games ha tenido un éxito desigual en los tribunales. Ganó el caso contra Google, pero perdió la mayoría de los casos contra Apple. En cada caso, Epic Games alegó que las empresas utilizaban su posición dominante en el mercado de las tiendas de aplicaciones para exprimir los beneficios excesivos de los desarrolladores de aplicaciones. Google ha indicado que piensa apelar el veredicto del año pasado.

Google y Apple se han enfrentado a la oposición de los reguladores de todo el mundo a sus políticas de tiendas de aplicaciones. A principios de este año, entró en vigor en la Unión Europea una ley que impone normas sobre la forma en que un pequeño número de gigantes tecnológicos debe operar en el ecosistema de aplicaciones y otras partes del panorama digital. La

legislación hizo posible que Epic Games trajera "Fortnite" de vuelta a los iPhones en Europa en agosto.

Tim Sweeney fundó Epic Games en 1991 desde el sótano de la casa de sus padres a los 20 años, financiando la empresa con US\$ 4.000 de ahorros personales. Además de hacer "Fortnite", Epic Games es conocida por su Unreal Engine, un conjunto de herramientas de desarrollo de juegos. Epic Games recaudó US\$ 2.000 millones en financiación en 2022, valorando la empresa en US\$ 31.500 millones, frente a los US\$ 29.000 millones del año anterior. Entre sus inversores se encuentran Disney, Sony Group y la china Tencent. **WSJ**

Traducido del idioma original por PULSO.