

“MONOPOLY”, EL JUEGO HECHO REALIDAD

Juan Pablo Decurgez*

RESUMEN:

En el presente trabajo, el autor expone su argumentación respecto a los diversos tipos de monopolios existentes en Argentina y su desarrollo como tal. En principio, nos ilustra respecto al juego de “Monopoly”, como “una realidad hecha juego”**, lo cual de manera clara y uniforme, critica duramente los monopolios y su desempeño en el mercado.

PALABRAS CLAVE:

Monopolio.- Competencia imperfecta.- Ley antimonopolio.- Mercados monopolísticos.-

ABSTRACT:

In this paper, the author presents his argument about the different types of monopolies in Argentina and its development as such. At first, it illustrates about the game of "Monopoly" as "a reality game made", which in a clear and uniform way, sharply criticizes the monopolies and its market performance.

KEYWORDS:

Monopoly.- Imperfect Competition.- Antitrust monopoly law.- Monopoly markets.-

SUMARIO:

1.- Los juegos.- 2.- Resumen del juego de mesa.- 3.- Las raíces del juego.- 4.- Versiones modernas.- 5.- Curiosidades.- 6.- El origen del monopolio en el mundo.- 7.- Los mercados de competencia imperfecta.- 8.- Tipos de mercado de competencia imperfecta.- 9.- Precios discriminatorios.- 10.- Tipos de monopolio.- 10.1.- Holding.- 10.2.- Trust.- 10.3.- Cartel.- 10.4.- Consorcio.- 10.5.- Fusión o adquisición.- 11.- ¿Existen monopolios en Argentina?.- 12.- Ley anti-monopolio.- 13.- De la ley a la realidad.- 14.- La verdad sobre las máscaras.- 15.- Conclusión.- 16.- Fuentes.-

* Bachiller en Derecho. Universidad de Buenos Aires. Ayudante en la cátedra Nissen- Allende, Sociedades Civiles y Comerciales, Facultad de Derecho, Universidad de Buenos aires. E-mail: decu_89@hotmail.com

** Extraído del presente trabajo.

1. Los juegos

Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Todos tienen un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que cautiva a todos. Los juegos se desarrollan en un mundo aparte, ficticio, alejado de la vida cotidiana.

Ahora bien, dentro de la generalidad de los juegos, existe una especialidad en la cual me gustaría hacer hincapié: Los juegos de estrategia. Estos son aquellos en los que el factor de la inteligencia, habilidades técnicas, planificación y despliegue, pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego. El juego analizado a continuación es el “Monopoly”.

La palabra “Monopoly” deriva del griego “Monos” que significa “único” y “Polein” que significa “vender”, lo que traducido significa “único vendedor”.

2. Resumen del juego de mesa

“Monopoly” es el juego de comprar, alquilar o vender propiedades, para obtener grandes beneficios, de forma que uno de los jugadores llegue a ser el más rico y, por consiguiente, el ganador.

El número de jugadores permitidos es de un mínimo de 2 y un máximo de 6. El objetivo del juego es ser el único jugador que quede en la partida que no esté en bancarrota. Es decir, tener el total monopolio de las propiedades.

3. Las raíces del juego

La propia historia del “Monopoly” es apasionante en sí misma y una alegoría del espíritu del propio juego. Su origen real se sitúa a finales del siglo XIX, cuando los juegos de propiedades comenzaron a ser populares. Por aquel entonces, Elizabeth Magie patentó “The landlord's game”, una versión un tanto casera que fue extendiéndose a partir de conocidos y amigos. Este prototipo era una forma de propaganda anticapitalista: Elizabeth Magie intentaba mostrar cómo los propietarios poco escrupulosos podían conseguir rentas injustas.

En 1933, el ingeniero estadounidense Charles Darrow robó la idea original y le dio un giro de 180 grados, convirtiendo el “Monopoly” en uno de los máximos símbolos del capitalismo, con los jugadores peleando para conseguir propiedades y riquezas, y para sumir en la bancarrota a los demás. Patentó el juego y algunos años después ya era multimillonario.

El “Monopoly” refleja lo mejor y lo peor del capitalismo. El objetivo del juego sigue siendo conseguir la bancarrota de los demás y aumentar la fortuna personal al máximo consiguiendo el monopolio.

El Libro "Guinness de los récords" da un número próximo a 500 millones de jugadores de "Monopoly" hasta 1999, convirtiéndolo así en el juego de mesa más jugado del mundo.

4. Versiones modernas

Dado el atractivo de la dinámica del juego, este ha sido adaptado a lo largo de los años de acuerdo a los nuevos mercados que fueron surgiendo. Es decir, la lógica de conseguir el monopolio se mantiene, pero varían las propiedades a adquirir.

En primer lugar, es llamativo el surgimiento del "Monopoly.com", una versión donde se pueden comprar distintas empresas que surgían en la web. Esta versión apareció en el año 2000, en pleno crecimiento de la burbuja de las .com

Nueve años más tarde, se lanzó el "Googolopoly", cuyo objetivo es ponerse los zapatos del CEO de Google para controlar el mercado de Internet. El objetivo es comprar empresas (como por ejemplo Youtube), contratar programadores y servers, y pagar con google cash.

Por otro lado, en el año 2001 salió a la venta la versión Argentina "Deuda eterna". En esta ingeniosa adaptación, la meta es vencer al FMI y capitalizar al país a través de la creación de industria nacional. Para lograr tal meta, los jugadores deberán acumular reservas, tomar medidas proteccionistas, hacer alianzas y desafiar a las multinacionales.

5. Curiosidades

No es detalle menor que el juego haya surgido en 1933, sólo 4 años después de la mayor debacle económica a nivel mundial. El famoso "Jueves negro" (24 de Octubre de 1929) fue la mayor manifestación de la historia en donde se reflejó que sistema del capitalismo liberal sin control era como un caballo salvaje, indomitable. La versión del "Monopoly" de Charles Darrow modificó la de Elizabeth Magie- "The Landlord's game"- y cristalizó la realidad de la época.

En el plano nacional, la versión del juego "Deuda eterna" también surgió como consecuencia de la mayor crisis económica de la historia del país (Diciembre 2001). Si bien los juegos se desarrollan en un universo ficticio, claramente toman la realidad del mundo como base.

Por último, resulta por demás curioso que se haya realizado una versión del juego para adaptarlo a los últimos mercados que revolucionaron el mundo, tales como el boom del .com y la revolución de Google. Parecería que se vislumbra un patrón común: El "Monopoly" es una respuesta al capitalismo. Cada vez que acontece un hito histórico que saca a la luz las vicisitudes del sistema, sale una nueva versión del juego. La pregunta del millón es, ¿cuál será la próxima versión?

6. El origen del monopolio en el mundo

Ahora bien, partiendo de la base que todos los juegos toman parte de la realidad para ser creados, es menester explicar de dónde surge el monopolio.

La primera manifestación de monopolio en la era del capitalismo fue la “Standard Oil Trust”, fundada en 1882 en Ohio, Estados Unidos, por el industrial John D. Rockefeller. Rápidamente, la empresa absorbió y destruyó a la competencia en ese estado, y posteriormente en todo el nordeste del país.

Ante el público rechazo por la existencia de un magnate que controlara todo el mercado y la inminente ley que trataría de limitar el tamaño de las empresas, Rockefeller y sus socios decidieron dividir la empresa y desarrollar métodos de organización innovadores, que se cristalizaron en la invención del “Trust”.

Aquellos que lucharon contra la existencia de estas corporaciones todopoderosas fueron llamados los “Trustbusters”, y luego de una ardua y feroz lucha, consiguieron que se sancione la “Sherman Act” (1890), que puso fin a estas prácticas. Dicha ley sólo fue modificada por la “Clayton Antitrust act”, en 1914.

A continuación se explicarán las distintas situaciones de un mercado viciado por la falta de competencia, y se enumerarán los métodos mediante los cuales las grandes corporaciones logran tener el control.

7. Los mercados de competencia imperfecta

Un mercado es de competencia imperfecta cuando las empresas oferentes influyen individualmente en el precio del producto de la industria. Así, no actúan como precio-aceptantes sino como precio-oferentes puesto que, de alguna forma, imponen los precios que rigen en el mercado.

Las barreras a la entrada tienen un papel relevante a la hora de dificultar la competencia y promover la concentración industrial. Son factores que limitan la entrada de nuevas empresas en una industria de forma que, cuando son altas, la industria tendrá pocas empresas y habrá escasas presiones para competir.

La estructura de costos y la tecnología son los factores determinantes del número de empresas que puede soportar una industria. Cuando en una industria hay economías de escala en la producción y costos decrecientes, las grandes empresas producen con unos niveles de costos que las empresas pequeñas no pueden alcanzar. En estas circunstancias, las industrias tienden a configurarse con menos empresas, pues las grandes pueden producir a un precio más bajo que las pequeñas, que no pueden continuar en el sector al tener que competir con aquéllas.

8. Tipos de mercado de competencia imperfecta

- Oligopolio: Se caracteriza porque hay pocos vendedores, de forma que cada empresa puede influir en el precio de mercado y en la conducta de sus competidores.

- Monopolio: Es el caso extremo de la competencia imperfecta, y se caracteriza porque hay un único vendedor que controla la industria. La curva de demanda del monopolista es la curva de demanda del mercado. Por ello, el monopolista es consciente

de que si desea aumentar el volumen de producción, deberá disminuir el precio de venta.

Por el contrario, el mercado de competencia perfecta es aquel en el cual existen gran cantidad de compradores (demanda) y de vendedores (oferta), de manera tal que ningún comprador o vendedor individual ejerce influencia decisiva sobre el precio. El monopolio, en comparación con la competencia perfecta, reduce la producción y eleva el precio.

El juego de mesa también refleja estos tres "tipos de mercados". Al comenzar la partida hay una situación de competencia perfecta, donde todos tienen la misma cantidad de dinero y ninguna propiedad. Durante el desarrollo, irán quedando los más fuertes, y por ende se irá configurando un oligopolio. Finalmente, quien consiga tener el dominio total de todas las propiedades, será el ganador. El monopolista.

9. Precios discriminatorios

Cuando un monopolista cobra precios diferentes a diversos clientes se dice que hay discriminación de precios. Las condiciones para que se de esta práctica son 2: que el mercado pueda fraccionarse y que no exista reventa.

La razón económica de que se discriminen los precios estriba en que diferentes consumidores están dispuestos a pagar distintas cantidades de dinero por un mismo bien, de forma que pueda ser rentable para el vendedor aprovecharse de ello.

Algunos ejemplos de discriminación de precios son: las entradas a los cines (que tienen un precio más bajo en determinados días de la semana), las tarifas de las compañías aéreas (con precios más bajos por los pasajes de ida y vuelta), las empresas de agua (cobran un precio relativamente moderado hasta un determinado volumen – el consumo medio de una familia- y un precio mucho más elevado para el consumo que supere dicho nivel).

En un mercado competitivo no es posible la discriminación de precios ya que éste viene fijado por el mercado. Si la empresa sube sus precios a un determinado colectivo de compradores, estos adquirirán el bien de la competencia.

En el juego de mesa también se da esta práctica. Al comenzar la partida, habrá poco poder de negociación, ya que los jugadores comprarán a quien ofrezca el mejor precio. Una vez avanzado el juego, aquél que quiera realizar una transacción con otro jugador, tomará en cuenta su poder adquisitivo al momento de fijar un precio de compra o de venta.

10. Tipos de monopolio

De acuerdo al modo mediante el cual se vinculen las empresas para dominar el mercado, la doctrina en general reconoce los siguientes tipos de monopolio:

10.1. **Holding**

Es una sociedad que tiene un objeto puramente financiero, destinado a adquirir participación en otras sociedades, y orientado a controlar todas las sociedades que conforman el grupo societario. La unidad de decisión proviene de la sociedad "Holding". Al ser la empresa controlante, asegura la unidad económica del grupo.

10.2. **Trust**

Es el acuerdo a través del cual varias empresas, dedicadas a producir y comercializar un determinado producto, se subordinan en una dirección única, con el propósito de dominar el mercado e imponer precios y condiciones de venta.

Las empresas que formen parte del "Trust" perderán su independencia jurídica, y serán dirigidas por una administración central. Los dueños de cada una de las empresas trustificadas pasarán a ser accionistas del "Trust", por lo cual recibirán una determinada cantidad de acciones correspondientes a su parte.

10.3. **Cartel**

Es un acuerdo formal entre empresas del mismo sector, cuyo fin es reducir o eliminar la competencia en un determinado mercado. A diferencia del "Trust", en el cartel las empresas conservan su independencia jurídica.

Los carteles suelen estar encaminados a desarrollar un control sobre la producción y distribución, de manera tal que mediante la colusión de las empresas que lo forman logren consolidar una estructura de mercado monopolística. De esta forma, obtienen un poder sobre el mercado para conseguir los mayores beneficios posibles en perjuicio de los consumidores. Sus principales actividades se centran en fijar los precios, limitar la oferta disponible, dividir el mercado y compartir los beneficios.

Para alcanzar la maximización conjunta de los beneficios, las distintas empresas que integran el cartel actúan como si fueran una sola, pues explícita o tácitamente acuerdan no vender por debajo de un determinado precio.

Probablemente el cartel más conocido a nivel internacional sea la Organización de Países exportadores de Petróleo (OPEP), cuyos integrantes se reúnen regularmente para fijar los precios de venta. Este cartel comenzó a funcionar activamente a partir de 1973. Ha logrado claramente sus objetivos, ya que el precio del barril de petróleo pasó de valer 4 dólares en 1973, a valer 99,02 dólares (Julio 2011).

10.4. **Consorcio**

Es una asociación económica en la que una serie de empresas buscan desarrollar una actividad conjunta mediante la creación de una nueva sociedad. Generalmente se da cuando en un mercado con barreras de entrada varias empresas deciden formar una única entidad con el fin de elevar su poder monopolista.

10.5. Fusión o adquisición

Las fusiones y adquisiciones de empresas ("M&A" en inglés) se refieren a un aspecto de la estrategia de la gerencia de las finanzas corporativas que se ocupa de la combinación y adquisición de otras compañías así como otros activos.

Todas las fusiones y combinaciones de empresas tienen un potencial para eliminar la competencia entre ellas creando así monopolios. Los compradores estratégicos son aquellos que desarrollan sus actividades en una industria determinada y tratan de permanecer en ella y consolidarse en el mercado. Estos suelen ser la figura más común de monopolio.

11. ¿Existen monopolios en Argentina?

Sí, en la última década se han realizado numerosas fusiones entre empresas en el mercado local, muchas de ellas legítimas, pero otras tantas cuestionadas. Entre las últimas se encuentran las fusiones entre: Cablevisión con Multicanal (Clarín); Unifón con C.T.I. en Movistar (Telefónica); Bimbo con Fargo, Brahma con Quilmes.

Un caso aparte son los supermercados. Se ha formado la mayor concentración de supermercados: la fusión de Cencosud con Royal Ahold y Carrefour con Norte. Estos grupos económicos manejan cerca del 83% del mercadeo alimentario. En un país productor de alimentos, "granero del mundo", el 60% del mercadeo alimentario está en manos extranjeras, situación que no existe en ningún país del planeta. Resulta casi intolerable que mientras en Chile los supermercados de capital extranjero representan el 2,7% del mercado; en Estados Unidos el 5,4%; en Francia el 4%, en Argentina detenten el 66%.

Además, hay monopolios en bebidas, en el pan, galletas, en el hierro, la chapa, en el cemento, los fertilizantes, los laminados, plásticos, vidrios, tetras, los diarios, y muchos mercados más.

12. Ley anti-monopolio

Si bien ya he hecho referencia a algunas versiones modernas del juego de mesa, he dejado una para el final, la frutilla del postre, el broche de oro. El economista Ralph Anspach pensó que el monopolio era un juego ilegal, tanto en el derecho moderno como en el mercado real. Por ende, guiado por sus convicciones, decidió darle una vuelta de tuerca y hacer que el objetivo del juego fuese romper los monopolios, no crearlos. Fue así como en 1973 creó el "Bust the Trust" (rompe la confianza).

La forma de jugar es parecida al "Monopoly", las diferencias hay que buscarlas en la idea del juego: cada persona en la partida debe adoptar un rol; monopolista o competidor. Los competidores tratarán de ganar el máximo dinero sin perjudicar al resto, los monopolistas extorsionarán en busca de capital con rentas altísimas y sacarán más rendimiento al control total de una zona.

El hecho de que el juego haya salido a la venta en 1973 confirma la teoría explicada al comienzo de este texto. El año 1973 fue también nefasto para la economía mundial.

La “crisis del petróleo de 1973” fue originada a raíz de la decisión de la Organización de Países Exportadores de Petróleo, quienes decidieron no exportar más petróleo a aquellos países que habían apoyado a Israel durante la guerra del Yom Kippur. Esta medida incluía a Estados Unidos y Europa Occidental. El aumento del precio del petróleo operó como un efecto dominó en la economía de los países afectados, causando un fuerte efecto inflacionista y una reducción de la actividad económica.

El “Bust the Trust” fue una respuesta contra el ejemplo de monopolio por antonomasia: el mercado del petróleo. ¿Casualidad? No, era obvio.

Nuevamente, este juego toma su nombre de la realidad. Como ya he mencionado anteriormente, fueron los “Trusbusters” los que lucharon por la sanción de la “Sherman Act”, la primera ley anti-monopolio en el mundo.

Con respecto a la finalidad de aquella ley, La Corte Suprema de EE.UU. en “Deportes Spectrum Inc vs. Maquillan” (1993) dijo que el propósito de la ley no es proteger a las empresas del funcionamiento del mercado, sino proteger al público de la falla del mercado. Es decir, el fin del legislador no es proteger a los competidores, sino a la competencia en sí.

Aunque se han sancionado leyes en la mayoría de los países para cortar estas prácticas desleales, la realidad indica que las corporaciones se han adaptado a ellas. Si bien se han dividido en empresas más pequeñas, se encuentran estrechamente vinculadas a través de los “Trust”, carteles, consorcios y otras formas legítimas de vinculación societaria.

En Argentina, la ley de defensa de la competencia es la 25.156, sancionada en el año 1999 y reglamentada en el 2001 (decreto 89/ 2001). El artículo 1 de dicha ley establece que están prohibidos y serán sancionados los actos o conductas que tengan por objeto limitar, restringir o distorsionar la competencia.

También se penaliza todo abuso de posición dominante en el mercado. A tal efecto, se define como posición dominante al hecho de ser el único demandante u oferente o el no estar expuesto a una competencia sustancial. Debe advertirse que la ley no penaliza la existencia de un monopolio, sino los abusos que pudieren hacerse del poder de mercado que una posición dominante le confiere a una empresa (art. 7).

Es decir, para la aplicación de la ley es necesario que los actos, conductas y concentraciones económicas, produzcan un interés contrario al interés económico general. Para determinar cuándo hay efectos económicos negativos para la comunidad, se utiliza la “regla de la razón”, o enfoque de razonamiento.

Por último, la misma ley creó el “Tribunal Nacional de Defensa de la Competencia” como organismo autárquico en el ámbito del Ministerio de Economía y Obras y Servicios Públicos de la Nación con el fin de aplicar y controlar el cumplimiento de esta ley (art. 17).

13. De la ley a la realidad

Solo unas pocas personas conocen las reglas impresas en la caja del juego de mesa. ¿Por qué? Simplemente porque desde antes de la primera impresión del juego los jugadores empezaron estableciendo las normas por vía oral, de padres a hijos. De esta manera, poco a poco, las reglas cambiaron y, hoy, debemos pensar en “Monopoly” como concepto “juego” ha sido modificado por los jugadores para satisfacer su propia manera de jugar.

En el mundo real ocurre lo mismo que en el juego. Si bien las reglas (leyes) están escritas, la realidad es que “jugamos en el mercado” con reglas orales, impuestas por la costumbre, pasadas de generación en generación (como en el juego). Es unánime la opinión de la doctrina en afirmar que el derecho comercial se caracteriza por su dinamismo, y por ende la costumbre es una de sus fuentes principales.

Por ejemplo, si caen en la “salida”, el jugador cobra un salario doble (400 \$). De esta manera tenemos tres niveles salariales diferentes y no uno solo. Es fácil comprender que también ayuda esta regla a las personas para recoger más dinero durante el juego, dando a los jugadores más oportunidades de pagar y sobrevivir a la quiebra.

Observen cómo aquí se vislumbra otra manifestación básica del capitalismo: la inflación. A medida que pasen las rondas, cada jugador va a tener más poder adquisitivo, y por ende al momento de negociar, los precios van a subir. Se da una cierta “inflación” de las propiedades, con el mero transcurso de la partida.

Lo llamativo de esta regla es que simplemente se les da el dinero por pasar por “salida”, lo que significa que han completado el tablero- que es consecuencia de la supervivencia en el juego. En el mundo real ocurre algo similar: “completar el tablero” sería el equivalente al avance de los años, y aquellos que sobrevivan al sistema del capitalismo son los que ganan más y más dinero. En términos de Darwin, “La ley del más fuerte”. Dado que todos tienen más poder adquisitivo, el precio de las propiedades aumenta.

14. La verdad sobre las máscaras

El juego de mesa que conocemos hoy en día no fue inventado por quien dice ser el inventor, sino por Elizabeth Maggie. La historia salió a la luz y, sin embargo, como el “Monopoly” es una imagen de marca con buena fama y vende, mejor no tocar la fábrica del dinero, no vaya a ser que se estropee. ¿Tanto costaría simplemente reconocer la realidad? El conservadurismo de un negocio establecido responde a esa pregunta.

Lo mismo sucede en la realidad. Si bien han salido a la luz cientos de historias que esclarecen sobre los grandes negocios entre corporaciones que manejan todos los mercados, las ventas crecen abruptamente año tras año. A pesar de que el sistema no es el más transparente, ¿para qué cambiarlo si funciona como un reloj suizo para los que tienen el poder?

Aunque exista una ley antimonopolio en la mayoría de los países, tanto en Argentina como en el resto del mundo, el dinero vence a las leyes. Esto trae a colación otra verdad inquebrantable: “La humanización del derecho”. Es decir, las leyes no son sagradas y divinas (como se pensaba en la era monárquica) sino que son creadas por los hombres, y para los hombres. Claramente, dentro de la “escala de prioridades”, la sociedad prima el bienestar económico por sobre la seguridad jurídica, y debilita aún más la humilde y marchitada frase plasmada en el art. 16 de nuestra Constitución Nacional: “todos sus habitantes son iguales ante la ley”. Un formalismo inútil, letra muerta.

Por otro lado, la ley de Defensa de la Competencia también ha resultado ser ineficaz. Conforme a los antecedentes parlamentarios de la ley 25.156, se creó un organismo autárquico similar a los existentes en Estados Unidos -“Federal Trade Comission”- y en la Comunidad europea- “La Comisión Europea”, “El Tribunal europeo de primera instancia” y el “Tribunal de justicia de la Unión Europea”-.

La norma menciona en casi todos sus artículos como único órgano de aplicación al “Tribunal Nacional de Defensa de la Competencia”, ente autárquico, no político, profesional, técnico, elegido por un selecto cuerpo. A 12 años de sancionada la ley y 10 de su reglamentación, no se ha aplicado como corresponde.

En su lugar, indebida e irregularmente, continúa funcionando una Comisión. Esta no cuenta con todos los miembros que requería la derogada ley 22.262; es política, dependiente de un funcionario del Poder Administrador, y no técnica. Esto revela el desmedido poder del administrador y la necesidad de que exista auténtica división de poderes. En definitiva, que sea realmente efectivo el sistema de “Check and Balances” (frenos y contrapesos) receptado por nuestra Constitución Nacional del derecho estadounidense. Dicho sistema fue ideado por Montesquieu en “El espíritu de las leyes”, donde establece la separación de los poderes del estado en tres: El poder legislativo, el poder judicial y el poder ejecutivo. Cada uno de esos poderes es ejercido por órganos distintos e independientes entre sí, siendo esta separación orgánica, la garantía para la esfera de libertad de los particulares. Los poderes rivalizan, se equilibran, siendo cada uno celoso guardián de su respectivo ámbito de competencia, de suerte que queda entre ellos una esfera libre para actuaciones no reguladas, en las que ninguno está autorizado para interferir, y que precisamente constituye el ámbito de libertad garantizado a los particulares.

En rigor de verdad, aquí se trata de una inconstitucionalidad por omisión del PE, porque se antepone la voluntad de la administración por sobre la voluntad de la ley sancionada por el Congreso de la Nación.

“El estado soy yo” dijo Luís XIV. Parecería que nuestro PE opera de la misma manera. Una vergüenza que acredita la inseguridad jurídica y judicial imperante. En una República (art. 1 CN) el control de legalidad de los actos de gobierno lo ejerce el poder judicial, y no un órgano administrativo.

El juego de mesa nuevamente se manifiesta en la realidad. Son los jugadores los que ponen las reglas, y no hay ninguna autoridad superior que controle sus transacciones.

Ojala llegue el día en que los legisladores breguen efectivamente por la justicia, por un sistema de derecho que encuentre soluciones eficaces y beneficie a toda la sociedad en su conjunto. El “embrión” de nuestro sistema de derecho actual es el sistema romano. Este era simple, puro y completo para la época. Con el devenir de la historia se fue corrompiendo hasta llegar al sistema de hoy en día, donde coexiste una igualdad formal conjugada con una marcada desigualdad material.

El contractualista Jean- Jacques Rousseau sostuvo en “El Contrato Social” lo siguiente: “Cuando la población del estado crece, entonces la voluntad de cada individuo es menos representada en la voluntad general, de modo que mientras mayor sea el estado, su gobierno debe ser más eficaz para evitar la desobediencia a esa voluntad general”.

Más atrás en la historia, Marco Tulio Cicerón (106 AC-43 AC), célebre jurista romano, alguna vez dijo: “La verdad se corrompe tanto con la mentira como con el silencio. Los que no quieren ser vencidos por la verdad, son vencidos por el error”.

15. Conclusión

Debo hacer un “mea culpa” y admitir que en rigor de verdad el título de la monografía está escrito al revés. Claramente no es “el juego hecho realidad”, sino que es “la realidad hecha un juego”. Ahora bien, decirlo al revés resulta mucho más atractivo, vende mucho más. Y si hay algo que demuestra nuestro sistema capitalista, es que vender y atraer es más importante que cualquier otra cosa. Si la realidad la equiparamos con un ogro, el derecho antimonopolio la disfraza de princesa. En palabras de Saint Exupery: “Lo esencial es invisible a los ojos”.

Con toda seguridad algún CEO de una empresa líder en el mercado podría argumentar que mis palabras están teñidas de un escepticismo extremista, de un tono desafiante, y que debo ofrecer pruebas empíricas para sostener tales acusaciones. Al fin y al cabo, “el que acusa debe probar” (principio liminar del derecho). Sin embargo, apelo al sentido común, creo que en esta batalla contra Goliat, debería jugar la teoría de la prueba dinámica a favor de David, que seríamos todos los consumidores, los más débiles. Esta teoría consiste en que debe probar un hecho la parte que se encuentra en mejores condiciones de hacerlo, ya que muchas veces es difícil para la parte más débil probar aquello que invoca, dado que se halla imposibilitada de llegar a las mismas. Al menos así funciona en Europa (art. 2 del reglamento 1/2003 del Consejo Europeo).

Se puede percibir entonces, que el Derecho se encuentra fuertemente entrelazado con otras ciencias que son fundamentales para el entendimiento de la sociedad: tales como la Historia, la Sociología y la Economía.

Para concluir, es de vital importancia resaltar que existen otras ciencias mucho más sólidas y firmes que las ciencias blandas: las ciencias duras. Para tranquilizar la desesperación frente a la injusticia y desigualdad de los mercados monopolísticos, cabe hacer mención el axioma descubierto por el físico Isaac Newton: “Todo lo que sube, tiene que bajar”.

16. FUENTES

- “Curso de derecho societario”, Ricardo Augusto Nissen, Ed. Ad-Hoc, Bs. As. 1998
- “Economía: Principios y aplicaciones”, Francisco Mochón y Víctor A. Becker, Ed. Mc Graw Hill, 3era edición, Bs. As. 2003
- “Macroeconomía y política Macroeconómica”, Eduardo R. Conesa, Ed La Ley, 3era edición, Bs.As. 2006
- “El contrato Social”, Jean- Jacques Rousseau, versión original 1762
- “El espíritu de las leyes”, Charles Louis de Secondat, Señor de la Brède y Barón de Montesquieu, versión original 1748
- www.hasbro.com/monopoly
- www.wikipedia.com
- www.infoleg.gov.ar
- eur-lex.europa.eu
- www.ftc.gov