

RESUMEN EJECUTIVO

Problemática. El rápido avance tecnológico y la creciente dependencia de los dispositivos electrónicos, especialmente los teléfonos inteligentes, han impulsado una demanda sostenida de nuevos modelos, acortando el ciclo de reemplazo de los anteriores. Este patrón de consumo intensivo ha derivado en una mayor extracción de minerales, una de las principales fuentes de emisiones de CO₂ y en un incremento acelerado de los desechos electrónicos, que contienen materiales peligrosos y altas concentraciones de metales. A nivel global, las industrias mineras generan entre el 4% y el 7% de las emisiones de gases de efecto invernadero, mientras que el sector de las tecnologías de la información y comunicación representa entre el 1.5% y el 3%¹. La producción de dispositivos electrónicos, altamente intensiva en recursos naturales, ha contribuido a la sobreexplotación de los ecosistemas y a la contaminación del agua, mientras los desechos electrónicos —que ya son la corriente de residuos sólidos de más rápido crecimiento en el mundo— alcanzaron 62 millones de toneladas en 2022 y podrían llegar a 82 millones en 2030, según estimaciones de Naciones Unidas.

En Chile, esta problemática es particularmente crítica: el país ocupa el segundo lugar en generación de desechos electrónicos per cápita en LAC, con más de 200 toneladas previstas para este año (11.6 kg por persona), de las cuales solo el 3.4% es recolectado y tratado adecuadamente². Las limitaciones en infraestructura de recolección y disposición final, junto con la falta de mecanismos efectivos de recuperación, han convertido los residuos electrónicos en un problema ambiental y de salud pública. Para abordar esta problemática, el gobierno de Chile ha implementado la Estrategia Nacional de Economía Circular y la Ley de Responsabilidad Extendida del Productor (REP), junto con la hoja de ruta Chile Circular al 2040, que promueven el reciclaje, la reutilización y los modelos de negocio circulares. Sin embargo, aún hay una gran oportunidad para desarrollar modelos escalables y sostenibles que operen bajo estos principios y aceleren su adopción en el país.

Solución. Servicios Intermediarios Reuse Chile, SpA (“Reuse” o la “Compañía”) es una empresa chilena dedicada al desarrollo de productos y servicios orientados a fortalecer la industria de dispositivos electrónicos reacondicionados y de segunda mano. La Compañía procesa, repara y revende dispositivos³ con trazabilidad completa, garantizando altos estándares de calidad y ofreciendo tecnología confiable y asequible a los consumidores a través de su propio *e-commerce* y de *marketplaces* de terceros. Su modelo de negocio promueve un ecosistema sostenible para los dispositivos electrónicos al combinar innovación tecnológica, trazabilidad y fuentes de ingresos diversificadas, reduciendo la brecha de acceso a la tecnología, facilitando la asequibilidad y contribuyendo a mitigar el creciente problema de los desechos electrónicos (*e-waste*).

Resultados esperados. El proyecto descrito en el presente documento tiene como objetivo apoyar la expansión, mediante un préstamo senior, el modelo de economía circular de Reuse, generando efectos medioambientales positivos y contribuyendo a la inclusión digital de población de bajos ingresos. Como parte de los impactos esperados durante la vida del proyecto, al contribuir a la reutilización de dispositivos electrónicos —principalmente teléfonos inteligentes y computadoras, se evitará la generación de aproximadamente 55 toneladas de residuos, reducir 11,675 toneladas de emisiones de CO₂e y ahorrar más de 12 millones de litros de agua. Asimismo, se estima que alrededor del 30% del total de las ventas de dispositivos reacondicionados a precios accesibles se realizará a personas ubicadas en comunas con mayor incidencia de pobreza en Chile.

¹ <https://syllucid.com/blogs/news/how-does-metal-mining-for-electronics-impact-the-climate-crisis>.

² Fundación Chile (<https://fch.cl/iniciativa/residuos-e/>).

³ Teléfonos inteligentes, tabletas, computadoras, relojes inteligentes, línea blanca, consolas, entre otros.