

# Derecho y nuevas tecnologías

Gonzalo Ana Dobratinich (dir.)



THOMSON REUTERS  
**LA LEY**



THOMSON REUTERS  
**LA LEY**



# **Derecho y nuevas tecnologías**

**Gonzalo Ana Dobratinich (dir.)**

**AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE DERECHO DE LA UNIVERSIDAD  
DE BUENOS AIRES**

**Decano**

Alberto J. Bueres

**Vicedecano**

Marcelo Gebhardt

**CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE DERECHO**

**CLAUSTRO DE PROFESORES**

**Consejeros Titulares**

Oscar Ameal / Ernesto Alberto Marcer / Leila Devia / Germán Gonzalo Alvarez / Luis Mariano Genovesi / Luis Fernando Niño / Daniel Roque Vítolo / Alfredo Mauricio Vítolo

**Consejeros Suplentes**

Marcelo Gebhardt / Mary Beloff / Raúl Gustavo Ferreyra / Juan Pablo Mugnolo / Carlos Mario Clerc / Silvina Sandra González Napolitano / Graciela Medina / Alejandro Norberto Argento

**CLAUSTRO DE GRADUADOS**

**Consejeros Titulares**

Leandro Abel Martínez / Silvia Lorelay Bianco / Pablo Andrés Yannibelli / Fernando José Muriel

**Consejeros Suplentes**

Elisa Graciela Romano / Gisela María Candarle / Aldo Claudio Gallotti / Lisandro Mariano Teszkiewicz

**CLAUSTRO DE ESTUDIANTES**

**Consejeros Titulares**

Joaquín Rodrigo Santos / Catalina Cancela Echegaray / Víctor Francisco Dekker / Juan Alfonsín

**Consejeros Suplentes**

Facundo Corrado / Silvia Alejandra Bordón / Eliana Malena Gramajo / Juan Francisco Petrillo

**Secretarios**

**Secretaria Académica:** Silvia C. Nonna

**Secretario de Administración:** Carlos A. Bedini

**Secretario de Extensión Universitaria y Bienestar Estudiantil:** Oscar M. Zoppi

**Secretario de Investigación:** Marcelo Alegre

**Secretario de Coordinación y Relaciones Institucionales:** Marcelo Haissiner  
Subsecretarios

**Subsecretario Académico:** Lucas G. Bettendorff

**Subsecretario de Administración:** Rodrigo Masini

**Subsecretario Técnico en Administración:** Daniel Díaz

**Subsecretaria de Planeamiento Educativo:** Noemí Goldsztern de Rempel

**DEPARTAMENTO DE PUBLICACIONES**

**Directora:** Mary Beloff

**Subdirector:** Luis R. J. Sáenz

**Secretario:** Jonathan M. Brodsky

# Derecho y nuevas tecnologías

Gonzalo Ana Dobratinich (dir.)



THOMSON REUTERS  
**LA LEY**

Ana Dobratinich, Gonzalo

Derecho y nuevas tecnologías / Gonzalo Ana Dobratinich. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : La Ley, 2021.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-03-4271-7

1. Derecho. I. Título.

CDD 340.02

© Departamento de Publicaciones - Facultad de Derecho UBA, 2021  
Av. Pte. Figueroa Alcorta 2263 (C1425CKB) Buenos Aires

© De esta edición, La Ley S.A.E. e I., 2021  
Tucumán 1471 (C1050AAC) Buenos Aires  
Queda hecho el depósito que previene la ley 11.723

ISBN 978-987-03-4271-7

SAP

**ARGENTINA**



## ÍNDICE GENERAL

### DERECHO Y TECNOLOGÍA. DIÁLOGOS IN-CALCULABLES

*Por Gonzalo Ana Dobratinich*

I. Aproximaciones iniciales .....	1
II. Intercambios disciplinares .....	2
III. Hacia una teoría de la información .....	2
IV. Espacios del derecho.....	3
V. Formas de vinculación. Límites, libertades y distancias .....	5
VI. Perspectivas, propuestas y proyecciones .....	7
VII. Conclusiones.....	8
VIII. Bibliografía .....	9

### ¿QUIÉN TEME A LOS JUECES ROBOT?

*Por Antonio A. Martino*

Resumen .....	16
Abstract.....	16
I. Introducción.....	17
II. Siguiendo la lógica deóntica encontramos la inteligencia artificial.....	21
III. Cuarenta años después .....	22
IV. El robot juez .....	28
V. Miedos.....	30
VI. Lo que los que tienen miedo ignoran.....	33
VII. Ética.....	35
VIII. Bibliografía .....	37

### SISTEMAS INTELIGENTES EN LA JUSTICIA. RETOS, OPORTUNIDADES Y DESAFÍO

*Por Horacio Roberto Granero*

Resumen .....	43
Abstract.....	43
I. Introducción.....	44

	Pág.
II. Predicción de resultados de los procesos judiciales sin la necesidad de ir a la corte.....	45
III. ¿Los “jueces robots” ya están con nosotros? .....	49
IV. ¿En qué consiste el verdadero peligro de las sentencias automatizadas? .....	51
V. La reacción humana .....	54
V.1. Cajas de cristal vs. cajas negras .....	54
V.2. La sentencia del Tribunal de la Haya sobre protección de datos personales .....	58
V.3. Algoritmos y la “reserva de humanidad” .....	60
VI. La quimera de la automatización deontológica .....	63
VII. Decisiones automatizadas y el principio de precaución .....	65
VIII. Bibliografía .....	67

### **CON CULPA O SIN ELLA: RESPONSABILIDAD PARA SISTEMAS INTELIGENTES**

*Por Jorge A. Cerdio Herrán*

Resumen .....	69
Abstract.....	69
I. Introducción.....	70
II. Atribuir responsabilidad retrospectivamente .....	71
II.1. Tipos de afectaciones de daño individual.....	72
II.1.a. Caso uno. El periodista censurado .....	73
II.1.b. Caso dos. El peatón atropellado .....	74
II.1.c. Caso tres. Los corredores de bolsa .....	74
II.1.d. Caso cuatro. El puerto detenido.....	75
II.2. Tipos de sistemas de atribución de la responsabilidad jurídica .	75
II.3. Tipos de dificultades para atribuir el deber de indemnizar frente a los sistemas de IA .....	78
II.3.a. El componente epistémico .....	79
II.3.b. El componente de control.....	80
II.3.c. Causalidad y atribución normativa .....	82
III. Atribuir responsabilidad prospectivamente .....	86
III.1. Tipos de afectaciones y daños colectivos.....	88
III.1.a. El caso de la alerta AMBER.....	89
III.1.b. El caso de la democracia dividida .....	89
III.1.c. El caso del trabajo programado .....	90
III.1.d. El caso de los robots educadores .....	91
III.2. Tipos de medidas prospectivas .....	93
III.2.a. Mecanismos antes y después de la operación.....	93
III.2.b. Mecanismos cambiantes .....	94
III.2.c. Mecanismos accesibles .....	95

	Pág.
III.2.d. Mecanismos con autonomía.....	95
III.2.e. Mecanismos basados en pruebas.....	95
III.2.f. El rol de garante.....	96
III.2.g. El rol de diseñador-desarrollador.....	97
III.2.h. El rol de operador-usuario.....	97
III.3. Tipos de dificultades para la responsabilidad por roles frente a los sistemas de IA.....	98
IV. Conclusión.....	100
V. Bibliografía.....	100

### **CYBERSOLIPSISMO: ¿QUIÉN HACE EL CONTROL DE LAS MÁQUINAS?**

*Por Jefferson de Carvalho Gomes*

Resumen.....	103
Abstract.....	103
I. Introducción.....	104
II. Apuntes para una interpretación judicial: la importancia de la crítica hermenéutica del derecho como método interpretativo.....	105
III. La construcción de los hechos a través de la interpretación: el problema de la verdad.....	107
IV. El del derecho por las máquinas: un problema interpretativo y de legitimación.....	110
V. Conclusión: Intentado una respuesta a una pregunta aún en construcción.....	114
VI. Bibliografía.....	116

### **INTELIGENCIA NATURAL EN LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

*Por Ricardo A. Guibourg*

Resumen.....	117
Abstract.....	117
Bibliografía.....	122

### **INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y EL CONCEPTO JURÍDICO DE PERSONA**

*Por Helga M. Lell*

Resumen.....	123
Abstract.....	123
I. Introducción.....	124
II. "Persona" como común denominador.....	125

	Pág.
III. La posible categoría de “persona electrónica” .....	126
IV. El común denominador “persona” en torno al componente prescriptivo	127
V. El común denominador “persona” en torno al componente descriptivo	131
VI. El impacto en el concepto jurídico de persona.....	134
VII. Reacción social: ¿de qué serviría una persona electrónica?.....	136
VIII. Consideraciones finales.....	138
IX. Referencias bibliográficas .....	139

### **LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y EL DERECHO: DOS PERSPECTIVAS**

*Por Juliano Maranhão, Juliana Abrusio, Marco Almada y Nuria López*

Resumen .....	143
Abstract.....	144
I. Introducción.....	144
II. La regulación de los sistemas inteligentes .....	145
II.1. La opacidad de los sistemas informáticos.....	147
II.2. Principios éticos e iniciativas regulatorias.....	148
III. La aplicación de la inteligencia artificial en el derecho.....	151
III.1. Sistemas basados en el conocimiento jurídico .....	154
III.2. Aplicaciones jurídicas del aprendizaje automático .....	156
III.3. Perspectivas de la inteligencia artificial aplicada en el derecho	158
III.3.a. Abordajes híbridos y el problema de la explicabilidad de las decisiones .....	158
IV. Conclusiones.....	161
V. Referencias bibliográficas.....	162

### **EL ACERCAMIENTO DEL SECTOR PÚBLICO A LA IA: LA DIVERGENCIA ENTRE LA EXPECTATIVA Y LA REALIDAD**

*Por Olga L. Camacho Gutiérrez y Víctor Praxedes Saavedra Rionda*

Resumen .....	167
Abstract.....	168
I. Introducción.....	168
II. Inteligencia artificial en el sector público: entre la expectativa y la realidad .....	170
II.1. ¿Qué relevancia tiene en materia de política pública la distan- cia entre las expectativas y la realidad de los Estados que se aven- turán al uso de IA en el sector público? .....	172
II.2. ¿Qué retos afronta el sector público en su acercamiento a la integración de sistemas de IA en sus políticas? .....	175

	Pág.
II.2.a. Precondiciones para el uso de IA por parte del Estado en el sector público.....	177
III. ¿Qué puede decirse sobre las expectativas y la realidad en el uso de IA por el Estado en el sector público colombiano? .....	182
III.1. La Corte Constitucional como ejemplo positivo.....	184
IV. Conclusiones.....	185
V. Bibliografía .....	187

### **REFLEXIONES FILOSÓFICAS SOBRE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL, MORALIDAD Y CONSECUENCIAS JURÍDICAS DE LA IA**

*Por José Emanuel Campos Madrigal*

Resumen .....	193
Abstract.....	193
I. Introducción.....	194
II. Primer acercamiento al concepto de inteligencia .....	194
III. ¿Qué es la inteligencia artificial?.....	196
III.1. Conciencia artificial: ¿podemos hablar realmente de seres inteligentes?.....	197
III.2. La inteligencia artificial ¿es inteligencia de verdad? ¿Puede aprender a pensar una máquina?.....	198
IV. Conciencia e inteligencia “encarnada” .....	200
V. El problema moral en la IA .....	201
V.1. Las máquinas, la libertad y el derecho.....	203
V.2. El problema de la personalidad.....	206
VI. Conclusiones: derechos humanos, derechos de robots.....	207
VII. Bibliografía.....	207

### **LA TECNOLOGÍA QUE RECONOCE ROSTROS, PERO... ¿DESCONOCE DERECHOS?**

*Por Felicitas Escobar*

Resumen .....	209
Abstract.....	210
I. Introducción.....	210
II. ¿Qué son las tecnologías de reconocimiento facial? .....	211
III. Nuestros rostros como recurso: los datos biométricos.....	212
IV. Las tecnologías de reconocimiento facial en el mundo .....	214
V. El caso argentino: el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires .....	215
VI. El virus que puso en jaque al mundo: el COVID-19 .....	217
VII. ¿Seguridad vs. derechos fundamentales?.....	218

VIII. Reflexiones finales .....	Pág. 219
IX. Bibliografía .....	220

**EL PROBLEMA DE LA CONSCIENCIA EN LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.  
UNA APROXIMACIÓN DESDE EL DERECHO**

*Por Nahuel Andreu*

Resumen .....	225
Abstract.....	226
I. Breves aclaraciones sobre la terminología escogida para el trabajo .....	227
II. Algunos conceptos relacionados con la inteligencia artificial.....	228
II.1. <i>Big data</i> .....	228
II.2. <i>Machine learning</i> .....	229
II.3. <i>Deep learning</i> .....	229
III. Introducción a la obra de Penrose .....	229
IV. Las cuatro tesis sobre la computación y el pensamiento consciente ..	230
V. Tesis de Penrose sobre las corrientes y el derecho .....	233
VI. Elon Musk y la expansión de la consciencia humana.....	233
VII. Regulaciones jurídicas para las distintas teorías.....	235
VII.1. Corriente A.....	235
VII.2. Corriente B.....	236
VII.3. Corriente C .....	237
VII.4. Corriente D .....	237
VIII. Tesis sobre la expansión de la consciencia humana .....	237
IX. Conclusión.....	238
X. Bibliografía.....	239

**ALGORITMOS QUE AYUDAN Y ALGORITMOS QUE DOMINAN**

*Por Silvia Adriana Ramos*

Resumen .....	241
Abstract.....	241
Bibliografía .....	246

**EL TERRORISMO COMO VÓRTICE. DILEMAS SOBRE DERECHOS,  
SOBERANÍA Y *BIG DATA***

*Por Juan Acerbi*

Resumen .....	247
Abstract.....	248

	Pág.
I. Introducción.....	248
I.1. Prevención.....	249
I.1.a. Aproximaciones a un perfil imposible .....	249
I.1.b. Terrorismo doméstico .....	253
II. Objetividad y tecnología.....	257
II.1. La objetividad y la eficiencia .....	257
III. <i>Radical technologies</i> .....	260
IV. A modo de conclusión.....	266
V. Bibliografía.....	266

**RACISMO ALGORÍTMICO: UN ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN DE LA  
BLANQUITUD COMO LUGAR DE CENTRALIDAD EN LOS BANCOS DE IMÁGENES  
DIGITALES**

*Por Fernanda Martins y Ana Clara Santos Elesbão*

Resumen .....	273
Abstract.....	274
I. Introducción.....	275
II. Gubernamentalidad algorítmica: un punto de partida para pensar sobre la captura de la multiplicidad de regímenes de existencia ....	276
II.1 Racismo algorítmico: la blanquitud como cierre de lo real sobre sí mismo.....	278
II.1.a. Algoritmos de relevancia pública: concepto y notas .....	280
III. Metodología y definición de la muestra .....	282
IV. Hipótesis y resultados.....	284
IV.1. Hipótesis de investigación original .....	284
IV.1.a. Resultados y confirmación de la hipótesis de investiga- ción original .....	285
IV.2. Hipótesis comparativa .....	286
IV.2.a. Resultados obtenidos en la replicación de la investigación.	289
IV.2.b. Análisis de los resultados obtenidos .....	289
V. Consideraciones finales .....	295
VI. Bibliografía .....	296

**POSTHUMANISM VS. TRANSHUMANISM IN HEI. A PRELIMINARY  
CLARIFICATION OF CONCEPTS**

*Por Bárbara Henry*

Abstract.....	299
I. Introduction. For a change of perspective .....	299

	Pág.
II. The core issue at stake. Posthumanism versus Transhumanism. Culture, Theology, Philosophy as Reservoirs of examples.....	302
III. Cyberware and its facets: distinctions of a single genus? Issue-based examples .....	305
IV. Influences and effects of HEI on the global imaginary - and ethics. Under the ambiguous sign of sexed, transgender and artificial humanoids.....	306
V. Provisional conclusions .....	309
VI. References.....	310

**MECANOLOGÍA DE LA NORMA SEGÚN SIMONDON: HACIA UNA ESTÉTICA DEL DERECHO EN CLAVE JURISPRUDENCIAL**

*Por Gonzalo S. Aguirre*

Resumen .....	313
Abstract.....	314
I. Caución general: la tecnología no existe.....	314
II. Caución específica: la ley es un objeto técnico o algoritmo hubo siempre	315
III. El ciclo de la imagen según Simondon .....	316
IV. La norma jurídica entre operatividad y afecto-emotividad .....	318
V. Derecho como objeto tecno-estético de una mecanología jurídica.....	319
VI. Jurisprudencia intempestiva .....	320
VII. Bibliografía.....	321

**EL DILEMA ÉTICO-JURÍDICO ENTRE LO TECNOLÓGICO Y EL MEDIOAMBIENTE: EL 5G COMO UN NUEVO CAMPO ELECTROMAGNÉTICO**

*Por Adriana Tessone*

Resumen .....	323
Abstract.....	323
I. ¿Cuándo se presenta un dilema ético-jurídico?.....	324
II. El 5G.....	327
III. Pero, ¿es peligroso el 5G? .....	330
IV. El problema del medio ambiente.....	332
V. Para bien o para mal, el avance tecnológico continúa a pasos agigantados.....	335
VI. Las nuevas tecnologías como sistemas de mayor y mejor vigilancia y control.....	336
VII. Algunas reflexiones .....	338
VIII. Bibliografía .....	340



**¿TRANSHUMANISMO O ÉTICA HUMANISTA? REFLEXIONES  
DESDE LA FILOSOFÍA DEL BIODERECHO**

*Por Gabriel R. Juan*

	Pág.
Resumen .....	341
Abstract.....	341
I. Introducción.....	342
II. Inteligencia artificial: ¿tecnología de la <i>aletheia</i> ?.....	344
II.1. Diferentes sentidos .....	344
II.2. Fortalezas y debilidades .....	347
II.3. El nuevo orden de las cosas y su poder de decir verdad .....	348
III. Transhumanismo .....	349
III.1. Algo no tan nuevo.....	350
III.2. No tan radicales.....	351
III.3. Los postulados del transhumanismo y su justificación ética .	352
IV. Bioética y derecho. La filosofía del bioderecho.....	355
IV.2. Una ética humanista .....	357
IV.2.a. La autocomprensión y la identidad.....	357
IV.2.b. Lo jurídico como expresión del diálogo racional.....	360
IV.2.c. Lo jurídico como un modo de prevención de la eugene- sía liberal .....	360
IV.2.d. La responsabilidad y la “otra voz” .....	363
V. A modo de conclusión .....	364
VI. Bibliografía .....	365

**EL DERECHO Y LA TECNOLOGÍA: UNA LECTURA FREUDIANA**

*Por Fernando Beresñak y Paula Sofía Gulman*

Resumen .....	371
Por Fernando Beresñak y Paula Sofía Gulman.....	372
Abstract.....	372
I. Introducción a la problemática .....	372
II. La teoría psíquica y el orden jurídico-político .....	375
III. Consideraciones freudianas sobre la psiquis y la ley.....	376
IV. Tres dimensiones de la agresión en Freud.....	378
V. Las fuentes del malestar en la cultura y la tecnociencia .....	379
VI. La tecnociencia, entre la muerte y la sexualidad.....	380
VII. La angustia y la tecnociencia .....	382
VIII. El enigma, la tecnociencia y el orden jurídico-político.....	383
IX. La agresión, la cultura y la tecnociencia .....	385

X. La obra de Freud, entre la psiquis, el derecho, la política y la tecnología	Pág. 386
XI. Bibliografía .....	387

**SINGULARIDADES Y DESAFÍOS PARA INTEGRAR LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS  
Y EL DERECHO. CONSIGNAS PROPOSITIVAS**

*Por Hugo Álvarez Sáez*

Resumen .....	389
Abstract.....	390
I. Introducción.....	392
II. La sociedad multidimensional .....	392
II.1. La certeza de la incertidumbre.....	392
III. Causa y efecto.....	393
IV. El factor tiempo en el Derecho 4.0 .....	393
V. Ecosistema digital.....	394
VI. Indagación y primera consigna .....	394
VII. Inteligencia artificial .....	405
VIII. Objetivos y quinta consigna.....	408
IX. Forencia y ciencias aplicativas .....	409
X. Nuevo espacio epistémico y séptima consigna.....	410
XI. Las organizaciones sociales.....	410
XII. COVID-19 .....	411
XIII. Transdisciplinariedad .....	413
XIV. Conclusiones y reformulación de consignas parciales.....	415
XV. Conclusión y consigna general.....	415
XVI. Bibliografía.....	416

**LAS TIC EN LA SOCIEDAD ACTUAL: VENTAJAS Y DESVENTAJAS**

*Por Mariela Esther Blanco*

Resumen .....	419
Abstract.....	419
I. Introducción.....	420
II. Revolución tecnológica.....	420
III. Sociedad de la información, sociedad del conocimiento y sociedad del aprendizaje .....	422
IV. El acceso, uso y apropiación de las TIC.....	423
V. Datos sobre el acceso y el uso de las TIC en los hogares de Argentina .	425
VI. Experiencias e interpretaciones .....	427
VII. Brecha digital.....	429

	Pág.
VIII. Efectos benéficos y no benéficos de la tecnología .....	430
IX. La construcción social a partir de la inserción de las nuevas tecnologías.....	431
X. Conclusión .....	432
XI. Bibliografía .....	433

**LOS SERVICIOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LAS COMUNICACIONES  
(TIC) EN LA SOCIEDAD GLOBALIZADA ¿SON SERVICIOS PÚBLICOS?**

*Por Federico Gómez Beret y Paolo Rafael Macrina*

Resumen .....	435
Abstract.....	435
I. Introducción.....	435
II. Cuestiones doctrinas y normativas.....	436
III. Consideraciones en el plano internacional .....	439
IV. Perspectivas en torno a los servicios TIC .....	439
V. Conclusiones .....	440

**TECNOLOGÍAS, DERECHO Y VIOLENCIA DIGITAL. VIOLENCIA DIGITAL CONTRA  
LAS MUJERES Y LAS NIÑAS, SU REGULACIÓN EN MÉXICO Y EN ARGENTINA**

*Por María Rosa Ávila y Margarita Lezama García*

Resumen .....	443
Abstract.....	443
Por María Rosa Ávila y Margarita Lezama García.....	444
I. Introducción.....	444
II. Violencia contra las mujeres en razón de género en entornos virtuales .....	446
III. El derecho de las mujeres a una vida libre de violencia: marco normativo nacional e internacional.....	447
III.1. Regulación de la violencia digital contra la mujer en México: referencias a la Ley Olimpia .....	452
III.2. Regulación penal de la violencia contra las mujeres y las niñas en entornos virtuales —Argentina— .....	453
IV. Conclusiones.....	457
V. Bibliografía general y normativa.....	459

	Pág.
<b>PANDEMIA EN TIEMPOS DE SOLUCIONISMO TECNOLÓGICO</b>	
<i>Por Ana Clara Santos Elesbão, Augusto Jobim do Amaral y Eduardo Baldissera Carvalho Salles</i>	
Resumen .....	461
Abstract.....	462
Introducción.....	462
I. Pandemia: la escena privilegiada de las sociedades de control .....	465
II. El solucionismo tecnológico .....	469
III. Nuevas tecnologías: políticas digitales.....	472
IV. Consideraciones finales.....	474
V. Bibliografía .....	476
 <b>COVID-19, APLICACIONES Y EVALUACIÓN DE IMPACTO EN LA PRIVACIDAD: UNA PERSPECTIVA ARGENTINA</b>	
<i>Por Manuela Adrogué y Juan Jorge</i>	
I. Introducción.....	479
Por Manuela Adrogué y Juan Jorge .....	480
II. Los dilemas del COVID-19: respuestas estatales, entre tensiones y equilibrios .....	481
III. Las aplicaciones de seguimiento y rastreo bajo el ojo de la pande- mia .....	484
III.1. Matices tecnológicos: bluetooth, geolocalización y más .....	484
III.2. Los Estados y el uso de las aplicaciones de seguimiento y ras- treo.....	486
IV. Protección de datos personales en el contexto del COVID-19 en Argentina .....	489
V. Argentina y la evaluación de impacto en la protección de datos.....	493
VI. Evaluación de impacto en la protección de datos de la app Cuidar .....	495
VI.1. Mapeo de tratamiento de datos personales en la app Cuidar .	497
VI.1.a. Recolección .....	498
VI.1.b. Categorización .....	498
VI.1.b. Tratamiento.....	498
VI.1.c. Comunicación o cesión y transferencias internaciona- les .....	499
VI.1.d. Eliminación.....	499
VI.2. Identificación, análisis, probabilidad e impacto de las ame- nazas.....	500
VI.2.a. Recolección de consentimiento informado .....	501

	Pág.
VI.2.a.i. La finalidad para la que serán tratados y quiénes pueden ser sus destinatarios o clase de destinatarios .....	502
VI.2.a.ii. La existencia del archivo, registro, banco de datos, electrónico o de cualquier otro tipo, de que se trate, y la identidad y el domicilio de su responsable.....	502
VI.2.a.iii. El carácter obligatorio o facultativo de las respuestas al cuestionario que se le proponga, en especial en cuanto a los datos referidos en el artículo siguiente .....	502
VI.2.a.iv. Las consecuencias de proporcionar los datos, de la negativa a hacerlo o de la inexactitud de estos.....	502
VI.2.a.v. La posibilidad del interesado de ejercer los derechos de acceso, rectificación y supresión de los datos .....	503
VI.2.b. Tratamiento de datos sensibles a gran escala .....	504
VI.2.c. Transferencia internacional.....	508
VII. Conclusiones.....	508

## **VIDEOJUEGOS Y DERECHOS. UNA INTRODUCCIÓN A SU CRECIENTE RELEVANCIA**

*Por Gabriel Santiago Fasciolo, Joaquín López Viñals  
y Bruno Alfredo Gardeñes*

Resumen .....	511
Abstract .....	512
I. Introducción.....	513
II. Videojuegos: evolución histórica hasta llegar a la masividad .....	513
III. La naturaleza jurídica del videojuego: de servicio a cosa, de cosa a servicio .....	515
IV. Sujetos jurídicos relevantes en los videojuegos: jugadores, desarrolladores y distribuidores .....	515
IV.1. Cambio de era y surgimiento de las plataformas de distribución digital de videojuegos.....	517
IV.2. Juegos en línea: el usuario y la comunidad.....	518
IV.3. Los videojuegos como mercado .....	518
V. Proyecciones jurídicas: regulación de los videojuegos en la legislación argentina	
V.1. La relación jurídica: derechos del consumidor y relaciones contractuales .....	519
V.2. Derecho Societario y Personería Jurídica de las empresas: arraigo y actuación de sociedades extranjeras en el país .....	521
V.3. Derecho internacional privado: usuario de videojuegos y jurisdicción aplicable .....	523
VI. Conclusiones y posibles acercamientos legislativos.....	526
VII. Bibliografía.....	529

**OBSERVATORIO: UNA TECNOLOGÍA PARA REDUCIR LA BRECHA ENTRE  
LA RETÓRICA DE LA PROTECCIÓN Y LA GARANTÍA EFECTIVA DE DERECHOS**

*Por Mercedes Romera y María Rosa Ávila*

Resumen .....	533
Abstract.....	534
I. Los derechos humanos de niños, niñas y adolescentes como horizonte y como punto de partida.....	535
II. El acceso a la información para el ejercicio de otros derechos .....	537
III. ¿Qué se cuenta sobre la infancia? Sistemas de información con enfo- que de derechos.....	539
IV. Poniendo el foco en la violencia contra niños, niñas y adolescentes ..	541
V. ¿Por qué un observatorio de violencias contra NNA con enfoque de derechos y perspectiva de género, interseccionalidad e inter- culturalidad?.....	542
VI. Abriendo caminos y tejiendo redes desde la sociedad civil .....	545
VII. El observatorio sobre violencias contra NNA del CASACIDN .....	547
VIII. COVID-19, aislamiento y contexto de excepcionalidad: la tecnolo- gía como aliada.....	550
IX. A modo de cierre .....	551
X. Bibliografía.....	552

# VIDEOJUEGOS Y DERECHOS. UNA INTRODUCCIÓN A SU CRECIENTE RELEVANCIA<sup>(\*)</sup>

*Por Gabriel Santiago Fasciolo<sup>(\*\*)</sup>, Joaquín López Viñals<sup>(\*\*\*)</sup>  
y Bruno Alfredo Gardeñes<sup>(\*\*\*\*)</sup>*

## RESUMEN

Los videojuegos son programas interactivos de tipo recreativo, mediante los cuales el jugador puede controlar algunos aspectos de lo que ocurre en la pantalla. Actualmente, su manifestación más relevante son los videojuegos *online*, en donde se producen una serie de relaciones jurídicas de suma importancia, a través de las microeconomías internas de los servidores, las microtransacciones y las licencias digitales de uso.

Sobre la base de esto, surgen algunas implicancias jurídicas desde el derecho del consumidor, el derecho societario y el derecho internacional privado. Consideramos que del contrato de videojuegos nace una relación jurídica de consumo, por lo que los principios y normas protectorias del sistema deben aplicarse. Al respecto son sumamente relevantes las disposiciones sobre cláusulas abusivas, que se encuentran presentes en la mayoría de los contratos celebrados por jugadores. Respecto de la constitución societaria de las empresas de videojuegos, notamos dificultades a la hora de motivar su radicación en nuestro país. Esto parece responder a cuestiones de tipo económico y político y no tanto a cuestiones del orden del derecho societario. Como consecuencia de ello, la empresa carece de patrimonio local y los acreedores (consumidores) se ven desprotegidos. Encontramos gran cantidad de conflictos en materia de jurisdicción internacional en estos contratos, dada la dificultad de encontrar un punto de conexión firme y

---

(\*) El presente trabajo fue realizado en el marco del proyecto UBACyT 20020170200322BA, Programación 2018-2020, res. (CS) 1041/18, titulado "Lectores para la justicia".

(\*\*) Abogado egresado de la Universidad de Buenos Aires, miembro del proyecto UBACyT "Lectores para la Justicia", miembro del proyecto DeCyT "La protección de los consumidores en el entorno digital".

(\*\*\*) Abogado egresado de la Universidad Nacional de Catamarca, miembro del proyecto UBACyT "Lectores para la Justicia", Becario Doctoral de CONICET periodo 2019-2024.

(\*\*\*\*) Abogado egresado de la Universidad de Buenos Aires, miembro del proyecto UBACyT "Lectores para la Justicia". Auxiliar interino en el Ministerio Público Fiscal de la Nación periodo 2015-2016.

estable, que garantice el acceso a la justicia y la protección de los derechos del consumidor.

Actualmente, el fenómeno de internet se encuentra en disputa entre posturas regulacionistas y posturas no intervencionistas. Es evidente que Argentina no posee legislación suficiente para responder a los problemas planteados. En el mundo de los videojuegos se desenvuelven una gran cantidad de relaciones jurídicas que no pueden ser dejadas de lado por los estudios sobre derecho en internet, y deben ser considerados en este marco. Existen respuestas en el derecho comparado al respecto, pero estas requieren de una fuerte toma de decisiones y de un rumbo definido en materia de política legislativa. Este espacio de investigación es aún nuevo, y, por lo tanto, queda mucho por explorar.

*Palabras clave:* Videojuegos; internet; derecho del consumidor; derecho societario; derecho internacional privado

### **ABSTRACT**

Videogames are recreative interactive programs, in which the player can control some aspects of what is happening in the screen. Currently, online videogames are the most important embodiment of them, from them, relevant legal relations are produced, for the internal economies of the server, microtransactions and digital licenses use.

On this basis, some legal implications arise from Consumer Law, Corporate Law and Conflict Law. We consider that the videogame contract is born out of a legal consumer relation, therefore the principles and consumer protection of said system must be applied. In that respect, there are extremely relevant the legal provisions of the unfair terms that are present in the majority of the contracts signed by players. This seems to respond to economic and political reasons, and not so much so Corporate Law ones. In consequence of this, the VG company lacks any kind of local assets, and creditors (the consumers) are therefore left unprotected by the law. We found a great deal of conflicts in these contracts over their international jurisdiction, due to the great difficulty of finding a stable link factor, that guarantees access to justice and protection of consumer rights.

Currently, Internet stands between the regulacionists and the non-interventionists postures. It's obvious that Argentina does not have enough legislation to address the pointed issues. The videogames are the cause of many legal relations, and they cannot be left aside from the studies of internet and law, and have to be considered in them. Answers to these problems are found in comparative law, but they require strong political decisions and a clear legislative agenda. This is a brand new field of research, and therefore, there's a lot to explore.



*Keywords:* Video games; Internet; consumer law; corporate law; conflict law.

## I. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos (en adelante, VG, por sus siglas en inglés) surgieron en los años 50 y, desde aquel momento hasta la actualidad, experimentaron grandes y diversos cambios. Ellos dieron lugar a un sinfín de productos en consonancia con el devenir de distintas realidades sociales, necesidades y preferencias de cada época.

Aunque originalmente fueron concebidos como bienes muebles, su estatus jurídico llegó a convertirse en un problema relevante desde el punto de vista de la propiedad intelectual. Actualmente, el jugador se encuentra tan inmerso en una relación con la empresa de VG que muchos juegos ya tienen una lógica de servicio.

Con el actual auge de los estudios jurídicos sobre internet, los juegos en red son un nuevo elemento ineludible a identificar dentro de la lógica del derecho, y de las distintas consecuencias que su regulación (o la falta de ella) pueda ocasionar.

El presente trabajo busca desarrollar un concepto histórico sobre los VG, describir el panorama actual en la materia y abordar algunos problemas jurídicos, teniendo en cuenta consideraciones normativas y realistas al respecto.

## II. VIDEOJUEGOS: EVOLUCIÓN HISTÓRICA HASTA LLEGAR A LA MASIVIDAD

El inicio de los VG es un hecho histórico controvertido que excede el presente trabajo. Luego del apogeo de los *flippers*, sus grandes antecesores, algunos autores se refieren al inicio de los *computer games* como aquellos programas interactivos que mediante interruptores afectan lo que ocurre en la pantalla (Kent, 2001).

Durante esta primera etapa, los consumidores accedían a los juegos mediante las máquinas de *arcade*: computadoras instaladas en lugares con acceso al público, las cuales se usaban colocando una ficha o moneda, que habilitaba el uso de dicho juego por un tiempo limitado. Si bien la cuestión legal no estaba del todo desarrollada, consideramos que en aquel entonces existía una prestación de servicio por parte de la empresa dueña de la máquina de *arcade*.

No es sino hasta bien entrada la década del setenta cuando la compañía Atari hizo masiva la *versión de consumidor* del juego Pong, que se comercializó como una mercancía (o cosa mueble) sobre la cual el comprador adqui-

ría un derecho de dominio que le permitía usar el VG cuantas veces quisiera. A partir de esta etapa, el creciente avance de la tecnología y la industria del entretenimiento hicieron que este fenómeno se volviera doméstico, dando a luz varias generaciones de juegos en *versión de consumidor*.

La llegada de internet a los hogares significó una revolución de la que los VG no quedaron al margen. Ahora, el consumo recae sobre un bien íntegramente digital y descentralizado: el servidor *online* <sup>(1)</sup>. El usuario paga por una licencia de uso y/o por un abono mensual a los servidores del juego. En algunos casos, el programa se provee de manera gratuita y se financia a través de publicidad inserta en el sitio. En este nuevo contexto, surgen los juegos en línea, y las compañías de VG se financian principalmente mediante las licencias de uso y el pago mensual de ingreso al servidor.

En algunos juegos en línea, los jugadores compiten por *bienes digitales* (que, por serlos, no dejan de ser escasos): los intercambian, los comercializan con la moneda del juego y crean una economía interna en el servidor. El valor subjetivo de estos bienes es tal que hay jugadores dispuestos a adquirirlos con dinero real. Este fenómeno es conocido como *microtransacciones*, y representa una enorme fuente de ingresos que, junto con la publicidad, financian a las empresas que brindan juegos con licencia de uso y derecho al servidor gratuitos.

A modo ejemplificativo: en el juego *League of Legends*, el jugador puede usar una cantidad limitada de personajes (con cualidades distintas) de manera gratuita; si él desea acceder a otros personajes (más fuertes, más rápidos o con distintas habilidades), deberá adquirirlo con la moneda del juego (*Blue Essence/BE*) o mediante una *microtransacción*.

Hoy los VG son un fenómeno masivo con relevancia económica en el mundo. Es por eso por lo que el derecho debe enfocarse sobre el asunto, ya que la lógica contractual paritaria es insuficiente para responder a sus problemas. Es tal el volumen de usuarios que se establecen los contratos de adhesión como herramienta principal, en donde una empresa impone cláusulas de manera unilateral y cuya aceptación no es opcional. Hay tantos jugadores que algunas empresas tienen más personas sujetas a sus normas que muchos países (en 2016, se estimaban 100.000.000 usuarios totales de *League of Legends*) (Casquero, 2018).

---

(1) El servidor *online* es un espacio virtual mediante el cual un proveedor pone a disposición del usuario una página web o un servicio digital en internet. Cabe diferenciarlo del aspecto físico del servidor, que son las computadoras en donde están alojados los datos.

### **III. LA NATURALEZA JURÍDICA DEL VIDEOJUEGO: DE SERVICIO A COSA, DE COSA A SERVICIO**

Como indicamos en el punto anterior, la relación jurídica en los VG comenzó como un servicio prestado por las compañías a través de las máquinas *arcade*. A raíz del surgimiento de las consolas caseras y las versiones de consumidor, los juegos empezaron a venderse como cosas mediante el uso de los *cartuchos*; en 1972, la consola Magnavox Odyssey contaba con 12 cartuchos posibles para jugar diferentes juegos.

A partir de aquí, la adquisición de un cartucho (posteriormente CD o DVD) daba al usuario un derecho absoluto sobre el juego en su totalidad, provocando una ruptura en la lógica de servicio de la etapa anterior. El dueño podía usarlo, prestarlo y venderlo, pero no podía duplicarlo o reproducirlo con fines lucrativos; se comercializaban con las mismas restricciones que uno podía encontrar en un disco de pasta o en un vinilo.

En la era digital, se genera un nuevo cambio de paradigma, en el que se desvirtúa la idea del VG como derecho de dominio sobre cosa propia, para pasar a ser un bien digital, inmaterial e intangible que se comercializa mediante el uso de una clave digital de acceso. En esta reciente etapa, el usuario adquiere un derecho a un servicio, y no sobre una cosa mueble.

Actualmente, en algunas contrataciones, el juego es un accesorio gratuito, y la relación jurídica principal es la suscripción mensual al servicio de acceso a los servidores.

El juego más popular que actualmente utiliza este sistema es el *World of Warcraft*, de la empresa Blizzard Entertainment, el cual ofrece un contenido fijo que se renueva aproximadamente cada 2 años. Al completar el juego y su historia, el fabricante lanza una nueva expansión, que se vende por separado del abono mensual, y es requisito adquirirla para poder seguir jugando.

### **IV. SUJETOS JURÍDICOS RELEVANTES EN LOS VIDEOJUEGOS: JUGADORES, DESARROLLADORES Y DISTRIBUIDORES**

Para poder entender las problemáticas jurídicas actuales presentes en el mundo de los VG, hay que explicar en detalle y hacer distinciones fundamentales sobre tres actores del actual paradigma de su venta y distribución.

En este punto, debemos actualizar la definición vertida con anterioridad: un VG es un programa interactivo desarrollado para una plataforma capaz de reproducirlo (una computadora, un dispositivo móvil, una videoconsola o, más recientemente, incluso servidores en la nube), cuyo objetivo principal es entretener al jugador.

Las mecánicas de juego están definidas por una o varias personas que se encargan de todo el proceso de elaboración del programa. Esto abarca historia (escritores, artistas), jugabilidad (programadores, equipos de consulta), actores de doblaje, músicos, financiación (productores, salarios de todos los demás empleados), distribución de las ganancias, entre otros equipos. El conjunto de todas las personas intervinientes en la creación del VG, hasta su finalización, es conocido como *desarrolladores*.

Cabe aclarar que esta distinción es meramente enunciativa y no taxativa. El equipo de desarrolladores puede ser integrado por muchas personas independientes o empleados de una compañía de desarrollo, o simplemente por una sola persona que ocupe múltiples roles en simultáneo (encargado de la música, programación, dirección creativa, entre otras).

El caso de Alekséi Pázhitnov, el creador y director creativo del videojuego *Tetris*, es un ejemplo de un desarrollador independiente y unipersonal. Él concibió la idea de crear un videojuego de rompecabezas con una mecánica simple, como un pasatiempo mientras desarrollaba tecnología para el Gobierno de la Unión Soviética. Actualmente, Pázhitnov conserva derechos sobre su obra. (About Tetris, 2020)

Por su parte, el famoso juego *Minecraft* comenzó como un proyecto de Markus Persson, que, durante los primeros dos años del proyecto, construyó este VG con un pequeño equipo. Finalmente, en el año 2013, vendió su propiedad intelectual a la empresa Microsoft, con lo que Persson cesó su participación en este proyecto (Méndez, 2014).

Una situación distinta es la de Shigeru Miyamoto, creador de distintos personajes, entre los cuales se encuentra el icónico Mario; es un importante empleado de la empresa Nintendo Co.LTD, que es dueña del diseño de todos sus personajes. A pesar de que Miyamoto es ampliamente reconocido por los fanáticos del personaje, él no posee ningún tipo de derecho sobre sus propias creaciones.

Más allá de estos ejemplos y de otros aislados, la complejidad actual del mundo del desarrollo de un VG necesita de un equipo diverso y con distintas áreas de experiencia, a los efectos de poder crear un producto competitivo, libre de fallas y económicamente redituable.

Una vez que los desarrolladores tienen un videojuego completo, el siguiente paso es su comercialización. Los *distribuidores de VG* son aquellas compañías encargadas de la publicidad, el *marketing*, la venta, la elaboración de copias físicas (discos compactos, *diskettes*), la distribución del producto final en las distintas tiendas físicas u *online*, las proyecciones y los márgenes de costo o beneficio del videojuego.

En una primera etapa de la industria del videojuego (desde la década del 60 hasta mediados de los años 80), los desarrolladores muchas veces eran estudiantes de secundario, ingenieros informáticos altamente capacitados o meros aficionados a la programación (Kent, 2001). Ellos poseían la habilidad necesaria como para programar un videojuego, pero carecían de conocimientos para poder desarrollar una buena estrategia de venta y publicidad, por lo que recurrían a vender sus productos a través de intermediarios (como Sierra o Midway Activision) encargados de llevarlos al consumidor final.

A finales de los años 70 y principios de los 80, comenzó un *boom* de compañías distribuidoras. Hubo tanta oferta que, en el año 1983, se produce la primera gran *crisis de los VG*, en donde el público estadounidense perdió interés en los títulos debido a la saturación del mercado, ocasionando una caída drástica en el consumo, que resultó en la quiebra de varias compañías (Gardner, 1996).

En este contexto, surgió la compañía japonesa Nintendo, que dependía de las distribuidoras americanas para entrar en el mercado occidental. Luego de la crisis, prescindieron de los publicistas y distribuyeron sus propios títulos. Esto comenzó una nueva era en la cual el publicista era también su propio desarrollador, abaratando costos de inversión y maximizando las ganancias.

#### *IV.1. Cambio de era y surgimiento de las plataformas de distribución digital de videojuegos*

La revolución en la distribución llegó a finales de la década de los 90 y principios de los 2000, con el surgimiento de las plataformas digitales de distribución. Con el auge de internet y las nuevas tecnologías de la comunicación, la venta de ejemplares físicos se transformó en un proceso digital en donde los jugadores descargan sus productos por internet. Plataformas como *Steam* u *Origin* pasaron a ser megadistribuidoras de una enorme variedad de VG. Otros, como *Blizzard*, se dedicaron exclusivamente a la distribución de sus propios títulos, también por vía digital.

La primera plataforma fue Steam (Pascual, 2018), creada por la empresa VALVE a fines del año 2003; el lanzamiento de esta plataforma significó un cambio de paradigma en cuanto al comercio en esta industria. En ella, el usuario accede al programa con una cuenta personal que contiene datos personales y medios de pago. Luego de ingresar, cuenta con un catálogo de juegos de diversos desarrolladores, que pueden ser comprados y descargados mediante una transacción *online*. Finalmente, una vez adquirido el juego, el usuario puede jugarlo accediendo a su cuenta desde cualquier equipo.

En la actualidad, Steam permite a los pequeños desarrolladores utilizar su plataforma para vender sus juegos a cambio de una comisión. De esta manera, las empresas, que originalmente no tenían la capacidad monetaria ni alcance a los grandes fabricantes, pueden acceder al mercado de manera más fácil y llegar al usuario.

A partir de estas plataformas, como fue explicado en apartados anteriores, el producto deja de adquirirse y lo que se comercializa es una licencia o credencial para su uso mediante los servidores del distribuidor.

#### *IV.2. Juegos en línea: el usuario y la comunidad*

Junto con el nacimiento de Steam, fueron surgiendo nuevos géneros y modalidades de juegos que en alguna época eran impensados debido a la combinación de tecnología y masividad que implican. Por medio de internet; decenas, cientos o incluso miles de jugadores juegan en simultáneo interactuando en tiempo real.

El contrato de VG brinda el servicio de desarrollo constante y permanente de un videojuego, que ofrece una modalidad “en línea”. Esto implica que el jugador puede conectarse, a través de internet, y en simultáneo, con otros jugadores. Las interacciones entre los usuarios crean un verdadero universo virtual que otorga un valor agregado al producto, equiparable a la interacción en cualquier red social.

Las redes sociales fueron definidas como “[...]aquellos servicios de la sociedad de la información que ofrecen a los usuarios una plataforma de comunicación a través de Internet para que éstos generen un perfil con sus datos personales, facilitando la creación y participación en grupos en base a criterios comunes que les permiten la conexión con otros usuarios y su interacción” (Lorente López, 2015)”.

Dichas características se encuentran presentes en los juegos en línea, pero enmarcadas en las reglas que el proveedor del servicio establece en cuanto a su jugabilidad, y deben ser jurídicamente comprendidas a la hora de analizar el tema.

#### *IV.3. Los videojuegos como mercado*

A este nuevo campo de entretenimiento e interacción social se le suman las interacciones económicas (no solo entre el proveedor y el usuario, sino también entre jugadores).

El entorno virtual generado por el proveedor es un gran medio de compraventa de objetos virtuales, dando lugar a contratos conexos o accesorios (microtransacciones). Estos objetos pueden ser de lo más variados y dependen de qué juego en particular se trate: desde aquellos que significan verda-

deras ventajas para su avance hasta simples mejoras o personalizaciones de apariencias que no implican una ventaja.

A raíz de las microtransacciones que admite el VG, surge el hecho de que los objetos y las cuentas que los usuarios generan en el entorno virtual son susceptibles de traducirse en dinero real, ya sea por la importancia que los jugadores le inviertan dentro del juego, o por el precio en dinero real que establezca el proveedor para su obtención.

De esta manera, se crea una microeconomía dentro de ese mundo virtual, que se encuentra, en su mayoría, sujeta a la arbitrariedad del proveedor del sistema que fija precio, oferta y utilidad de los objetos virtuales. En conclusión, lo valioso en el juego tiene una traducción en dinero real; no siendo este valor reconocido por los términos y condiciones del proveedor, como integrantes del patrimonio del jugador.

## **V. PROYECCIONES JURÍDICAS: REGULACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA LEGISLACIÓN ARGENTINA**

Sobre la base de lo expuesto hasta aquí, aunque no exista legislación específica al respecto, consideramos que el derecho local puede abordar algunas de las problemáticas presentes en la relación jurídica entre las compañías de VG y los usuarios, mediante normas generales.

Dividiremos esta sección en tres grandes ejes: *el derecho del consumidor, el derecho societario y el derecho internacional privado*. Tal vez puedan surgir inquietudes desde otras ramas (derecho penal, derecho de propiedad intelectual, derechos económicos, etc.), pero el objeto principal de este trabajo es realizar una introducción sobre los fundamentos de la relación jurídica que nace de los VG, sin agotar su análisis.

### *V.1. La relación jurídica: derechos del consumidor y relaciones contractuales*

A partir de la reforma constitucional de 1994, las relaciones de consumo son incluidas dentro de los derechos de incidencia colectiva o interés difuso. Se reconoce que ciertas ciudadanía especiales (entre ellas expresamente se menciona a los consumidores en el art. 42 de la CN) necesitan de un ordenamiento jurídico diferencial que los proteja en virtud de una desigualdad fáctica existente en el plano social (al respecto, recomendamos recuperar lo vertido en el fallo Halabi en CSJN 332:111).

Adherimos a la postura que considera la relación entre el proveedor de un servicio mediante internet y el usuario como una *relación de consumo* (art. 1092 CCCN, art. 3 ley 24.240 de Defensa del Consumidor). El desarrollador/distribuidor se enmarca en la figura de *proveedor* (art. 1093 CCCN, art. 2

LDC.), es una persona física o jurídica que desarrolla de manera profesional el servicio de VG destinado a usuarios finales. Por su lado, el jugador es el *usuario final* (art. 1 LDC, art. 1092 CCCN.) que utiliza, en forma gratuita u onerosa, el servicio como destinatario final.

La normativa encuadra a la relación contractual en un régimen de normas y principios protectorios de raigambre constitucional, para mitigar la desigualdad de poder entre las partes contratantes. Al no existir en la actualidad una regulación específica sobre los contratos realizados a través de plataformas digitales, debemos aplicar las normas generales del CCCN, y los artículos pertinentes de la LDC.

Dado que la mayoría de los VG se configuran como contratos de adhesión redactados por las compañías distribuidoras, son relevantes las normas de la sección 2da del Capítulo 3, Título II, Libro III del CCCN. El art. 988 regula específicamente el fenómeno de las cláusulas abusivas, presentes en el análisis de casi todos los términos y condiciones de contratos de distribución de VG. En una disputa judicial, las cláusulas podrían ser declaradas nulas total o parcialmente, habilitando la subsistencia del vínculo contractual sin las prerrogativas excesivas que la parte predisponente haya estipulado.

Como entendemos que la relación jurídica analizada es una relación de consumo, también podríamos aplicar las normas en materia de interpretación a favor del consumidor.

Las disposiciones respecto al contrato de servicio nada agregan para interpretar el contrato de VG. La principal fuente normativa serán sus distintas cláusulas.

El ordenamiento de protección al consumidor (En los que destacan la LDC y el Título III, Libro III del CCCN ) contiene normas que se expresan en consonancia con el mandato de los arts. 41, 42 y 43 de la CN. Encontramos el principio de protección al consumidor y acceso al consumo sustentable (art. 43, LDC), el principio de *in dubio pro* consumidor sobre interpretación normativa y sobre ley aplicable (arts. 3° y 37 LDC, Art 1094, CCCN) y la protección de la salud (arts. 5° y 6°, LDC).

Por otro lado, es sumamente relevante en materia de VG la regulación sobre el *control de inclusión* que evita un vicio en la voluntad. La información y la publicidad oportuna, adecuada y veraz (arts. 4 LDC, 7 y 8 LDC) son los ejes centrales para lograr un consentimiento informado sobre el juego que al que se accede. A modo de ejemplo, es común que un juego se presente engañosamente como gratuito, traicionando las expectativas en el consumidor.



Por su lado, el *control de contenido*, regulado mediante las cláusulas abusivas (Art. 37 LDC), es fundamental para evitar que se desnaturalicen las obligaciones del proveedor o se restrinjan derechos del consumidor en los términos y condiciones asentidos <sup>(2)</sup>. Es importante el instituto de la situación jurídica abusiva (hoy regulada expresamente en el art. 1120 CCCN) puesto que, en la actualidad de los VG, las microtransacciones implican una parte importante de la relación, y son contratos conexos no contemplados en el contrato principal celebrando entre las partes.

En cuanto a las prácticas abusivas destacamos la venta atada (art. 1099 CCCN), en donde la empresa de VG requiere la adquisición de otros programas/accesorios para poder jugar plenamente.

Para finalizar, no podemos dejar de mencionar como aplicables en la materia el Capítulo V de la LDC sobre prestación de servicios y el art. 10 bis LDC que establece los fundamentos del régimen de garantías.

Recordamos que la normativa de derecho del consumidor es de orden público (art. 65 LDC, 42 CN.) y, por lo tanto, sus regulaciones son un piso mínimo e innegociable que no puede ser dejado de lado bajo ninguna circunstancia.

A modo ejemplificativo, encontramos en los términos y condiciones que Blizzard un sistema vinculante de arbitraje con exigencias tales como notificaciones escritas al domicilio de la compañía en EEUU (art. 2.B del contrato de resolución de conflictos), reserva para elegir el sistema de resolución de conflictos, la renuncia a procesos colectivos (art 4 *ibid.*), prórroga de competencia a EEUU (art. 6 *ibid.*), una cláusula de limitación de garantía y responsabilidad del proveedor (apartados 5 y 6 del contrato de uso). Todas cláusulas que bajo la lupa del derecho del consumidor local pueden ser declaradas nulas.

## *V.2. Derecho Societario y Personería Jurídica de las empresas: arraigo y actuación de sociedades extranjeras en el país*

La ley 19.950 General de Sociedades (LGS), en su Capítulo I, Sección XV, establece las reglas que deben seguir las sociedades constituidas en el extranjero. Al respecto, les permite realizar actos aislados y estar en juicio sin necesidad de constituirse como sociedad en Argentina, acreditando que su personería es reconocida por el derecho del país de origen (art. 118 LGS).

A la hora de analizar el comportamiento de las empresas de VG, observamos una marcada tendencia: la gran mayoría de estas compañías toman

---

(2) Utilizamos el término “asentir” y no “aceptar”, y lo remarcamos para referirnos a que el usuario no negocia las cláusulas del contrato de adhesión, sino que se limita a asentirlas.

la decisión, consciente y deliberada, de no constituirse como sociedad en la Argentina. La falta de personería jurídica en nuestro país responde a factores económicos, normativos, y a los relacionados con la naturaleza del producto.

Cualquier reclamo del jugador está sujeto, primeramente, al arbitrio de los sistemas de reclamo interno del VG, y posteriormente a las cláusulas abusivas mencionadas en el apartado anterior. En caso de que el reclamo no sea atendido o sea desestimado por el proveedor, el actor deberá generalmente demandar en extraña jurisdicción según las reglas del derecho internacional privado, lo cual implica altos costos.

Excepcionalmente, algunas compañías establecen filiales o subsidiarias en países del Cono Sur (por lo general, Brasil, México y Chile) al solo efecto de establecer servidores locales para que el juego pueda funcionar correctamente.

Otras empresas (como la distribuidora de juegos Steam), si bien no están constituidas en nuestro país, firman acuerdos con compañías locales (Rapipago y Pagofácil) que habilitan métodos para cargar dinero en sus plataformas. Las transacciones realizadas mediante el uso de estos medios no eximen al consumidor de los impuestos que graven las divisas extranjeras (impuesto PAIS, IVA, etc.).

Esto podría llevar al usuario a cometer el error de pensar que la empresa se encuentra asentada en nuestro país y que, ante cualquier problema (procesamiento de pago, costos ocultos, producto insatisfactorio, el *baneo*<sup>(3)</sup> de su cuenta, entre otros), podría recurrir al foro local, en donde conoce la amplia protección que brinda nuestro derecho. Sin embargo, las empresas de servicios de internet deciden no radicarse en el país, debido a los beneficios que provoca la falta de regulación específica en dicha materia.

Como resultado final, las cláusulas abusivas de prórroga de jurisdicción (que el usuario *asintió*) se agravan ante la falta de personería de la empresa en el país. El consumidor suele resignar su reclamo judicial, debido a la dificultad que ello implica, y, en cambio, opta por utilizar los canales de resolución que el contrato estipula, siendo estos, la mayor parte de las veces, arbitrarios y no necesariamente respetuosos de las garantías procesales básicas (imparcialidad, legítima defensa, juez natural, entre otras).

---

(3) La expresión *baneo viene de la palabra inglesa ban*, que se traduce como “bloquear/prohibir/restringir”. Es utilizada en informática para referirse al bloqueo de usuarios o programas. En VG, es la penalización máxima que puede recibir un usuario, que se traduce como la imposibilidad de volver a acceder con esa cuenta.

### V.3. Derecho internacional privado: usuario de videojuegos y jurisdicción aplicable

Teniendo en cuenta que la mayoría de las empresas dedicadas a la comercialización de servicios de VG se encuentran radicadas en el extranjero, tal y como fue planteado con anterioridad, es importante analizar los conflictos desde la órbita del derecho internacional privado (objetivamente internacionales, por el domicilio de las partes).

Actualmente, no existen normas que traten los contratos electrónicos (en el marco del DIPr) ni tampoco tratados internacionales que regulen estas problemáticas, de modo tal que la única normativa nacional aplicable a estos casos de jurisdicción internacional emana de los artículos 2654 y 2655 del CCCN, los cuales tratan los contratos de consumo con elementos internacionales.

Ya hemos expresado que consideramos que del contrato de VG surge una relación de consumo. Es necesario recordarlo, ya que, de lo contrario, la jurisdicción podría ser *libremente pactada* por las partes. El artículo 2654 del CCCN, en su último párrafo, establece como regla general que, en materia de derecho del consumidor, no se admite el acuerdo de elección de foro. La única razón por la cual un juez argentino puede declararse competente (o reconocer sentencias provenientes del extranjero) es en los casos en los que la ley lo prevea.

Si el consumidor es demandado, el CCCN establece como juez competente el de su domicilio. Esta norma, además, autoriza a desconocer cualquier sentencia extranjera dictada por un tribunal que no fuera del domicilio del consumidor. Se trata de una norma protectoria dirigida a evitar que el consumidor se vea obligado a desplazarse al exterior, o a defenderse en un Estado extranjero (Iud, 2018) <sup>(4)</sup>.

La situación es más compleja cuando tratamos el caso del consumidor-actor, ya que el art. 2654 del CCCN establece varios criterios atributivos de jurisdicción entre los cuales el consumidor puede optar. Basta con que alguno de los criterios otorgue competencia al juez argentino para que el actor pueda solicitar la habilitación de este foro.

El primer criterio se refiere al lugar y momento de celebración del contrato. Para poder interpretar este concepto es necesario remitirnos a las normas generales de los contratos. El art. 971 del CCCN dispone: "Los contratos se concluyen con la recepción de la aceptación de una oferta o por

---

(4) Son sumamente relevantes y aplican este principio en materia de defensa de los derechos del consumidor el fallo "Frédéric X. v Facebook Inc." en el ámbito internacional, y, en el ámbito nacional, "Martinelli, José v. Banco del Buen Ayre" y "González, María E. v. Persa SA".

una conducta de las partes que sea suficiente para demostrar la existencia de un acuerdo”.

En los contratos digitales, la recepción de la oferta es un momento controvertido, ya que puede ser el momento en el que se emite, en el que se envía la solicitud, en el que se confirma el correo electrónico, etc. (Scotti, 2017). Consideramos que los contratos de VG quedan concluidos en el momento de la creación de la cuenta, la aceptación de los términos y condiciones en la página de la empresa, y la posterior verificación a través del correo electrónico utilizado. A partir de esta última acción, se puede presumir que el oferente ha recibido la aceptación y permite al usuario comenzar a utilizar el producto en su totalidad.

El lugar de celebración, en el caso de los contratos internacionales de consumo, es aquel donde el proponente haya recibido la aceptación. Este criterio atributivo de jurisdicción no es de utilidad para el consumidor argentino, ya que la mayoría de las compañías de VG se encuentran radicadas en el extranjero.

El siguiente criterio que analizaremos es el lugar de cumplimiento de la obligación de servicio. Su determinación es dificultosa: en los contratos de VG, la prestación del servicio se desenvuelve por internet, en forma digital. Su objeto consiste en el acceso a un servidor donde se encuentra alojado el VG y su contenido. La ubicación física del servidor carece de relevancia respecto de la prestación de servicio, es de difícil determinación y puede ser modificada de manera arbitraria por el proveedor. Es por esto que este criterio es poco eficaz y tampoco es de utilidad para el consumidor.

Dentro de las obligaciones contractuales en los contratos de consumo, la obligación de prestación de servicio es la única que permite la apertura del foro. Esto excluye a las otras y representa un obstáculo para el consumidor, quien podría argumentar que el cumplimiento de sus obligaciones (como, por ejemplo, el pago del servicio) habilita el foro local. Contrariamente, en los contratos paritarios, según lo dispuesto en el art. 2650 del CCCN, se admite el lugar de cumplimiento de la obligación de pago (entre otras) como criterio atributivo de la competencia. Al respecto nos extenderemos en el apartado de conclusiones.

El criterio del lugar de entrega de bienes o del cumplimiento de la obligación de garantía nunca resultaría aplicable por las características particulares que poseen los contratos en cuestión.

Por su lado, el domicilio del demandado también presenta inconvenientes. Este atributo corresponde al lugar del asiento de su constitución como persona jurídica, y no siempre coincide con la ubicación del servidor mediante el cual el demandado se conecta a la red, o con la localización física de sus computadoras; por esta razón, el criterio domiciliario nos ofrece un

principio perenne de localización (Oyarzábal, 2016). Este criterio no responde a las necesidades de la mayoría de los consumidores, ya que, como se dijo anteriormente, las empresas de VG no se constituyen en el país.

Las partes que contratan un servicio en el ciberespacio pueden tener un domicilio virtual, es decir, una dirección electrónica con un sufijo geográfico que no necesariamente coincida con su domicilio real, residencia o lugar de establecimiento físico (Scotti, 2012). Esta doble consideración de domicilio, pese a ser denominado domicilio virtual por ser su naturaleza un dominio dentro del internet (.com.ar, .us, .es, .br, etc.), no refleja la realidad del lugar de la actividad de la empresa y es modificable sin ninguna dificultad.

Finalmente, en cuanto a la jurisdicción determinada por el lugar donde el consumidor realiza actos necesarios para la celebración del contrato, en los contratos de VG, el acto realizado por el consumidor es la creación de la cuenta a través de la página de la compañía desarrolladora o distribuidora. Por ese medio se aceptan los términos y condiciones, y se da inicio al vínculo contractual entre proveedor y consumidor. Este criterio atributivo de jurisdicción parecería ser el más útil para el consumidor, ya que los actos necesarios se realizan en el lugar de su domicilio, pudiendo iniciarse la demanda en el país.

Otra opción que se podría emplear, de forma excepcional y solamente en determinados casos, es el foro de necesidad. El CCCN establece que los jueces argentinos pueden intervenir “excepcionalmente, con la finalidad de evitar la denegación de justicia, siempre que no sea razonable exigir la iniciación de la demanda en el extranjero y en tanto la situación privada presente contacto suficiente con el país, se garantice el derecho de defensa en juicio y se atienda a la conveniencia de lograr una sentencia eficaz” (art. 2602).

Un importante precedente en cuanto a la aplicación del foro de necesidad es la resolución de la Cámara Nacional de Apelaciones en lo Comercial, Sala C, en el caso “Pérez Morales, Gonzalo Martin c. Booking.com Argentina SRL s. ordinario” (CNCCom., sala C, 10/08/2017). A raíz de la dificultad que acarrea elegir una pauta válida para determinar la jurisdicción competente en un contrato virtual (en el que las partes poseen una dirección electrónica virtual), la Cámara dejó en claro que, aun ante la imposibilidad de localizar el domicilio del demandado, si existen elementos para vincularlo a nuestro país, hay que optar por una interpretación amplia, y los jueces argentinos deben asumir el caso en virtud del foro de necesidad, para evitar la denegación de justicia (jueces Villanueva y Machin).

Sobre la base de estos conceptos, en los contratos de VG sería aplicable el foro de necesidad, en caso de que ningún otro criterio de atribución determine la competencia de jueces argentinos; el usuario demandante carez-

ca de los recursos suficientes para llevar adelante un juicio en el extranjero; y existiese un contacto razonable con nuestro país. Al respecto, Jonathan Brodsky (2017) ha explicado que el fuero de necesidad no es un fuero de conveniencia, sino que emana del principio *pro consumidor*, que justifica una interpretación más flexible de las exigencias del art. 2602 CCCN. Forzar a la parte débil a litigar en una jurisdicción extranjera, con todos los inconvenientes que ello implica, constituye una obstrucción a su derecho a la acción (Brodsky, 2017).

A lo largo de este análisis, quedaron más que demostradas las complejidades presentes en materia de contratos de VG, y la vulnerabilidad en la que se encuentra un jugador a la hora de hacer valer sus derechos y garantías expresamente reconocidos. Esto evidencia la necesidad de una legislación específica que otorgue seguridad a los usuarios.

## **VI. CONCLUSIONES Y POSIBLES ACERCAMIENTOS LEGISLATIVOS**

A lo largo del presente trabajo, se realizó una descripción del mundo de los videojuegos en general, luego, se analizaron algunos aspectos problemáticos en las relaciones jurídicas, para finalmente abordarlos desde nuestra legislación. Con este punto de partida, podemos pensar en una gran cantidad de problemáticas que afectan al usuario de videojuegos, y que deseamos dejar como disparadores para futuras investigaciones. Nuestros comentarios finales tratarán un territorio no explorado que se encuentra en una fase experimental, y, teniendo en cuenta esto, deben ser interpretados en ese sentido.

Como se puede inferir de la lectura de este trabajo, hay dos corrientes de pensamiento muy fuertes que se han ido manifestando respecto de las relaciones jurídicas en internet: el regulacionismo y el no intervencionismo.

Por un lado, el regulacionismo sostiene que la falta de regulación normativa en la materia causa perjuicio al jugador, y la mejor forma de solucionar esta situación es mediante la creación de normas protectorias (ya sea en materia procesal o de fondo, con perspectiva desde el derecho del consumidor). Esta postura fue adoptada, entre otros, por los países miembros de la UE, que tienen una política activa muy fuerte en materia de protección del consumidor, con medidas proactivas, tales como la habilitación exclusiva de tribunales de conciliación a través de la Agencia del Consumidor Europeo (directiva 2011/83/UE del Parlamento Europeo del 25 de octubre de 2011), y por la provincia de Quebec en Canadá, por ejemplo, mediante la prohibición expresada de la prórroga de la jurisdicción para cuestiones de consumidor (art. 3149 del Código Civil de Quebec), siempre que el consumidor resida allí.

Por otro lado, tenemos la postura no intervencionista, que plantea que la menor regulación en materia de contratación digital y de VG es preferente y beneficiosa para todas las partes involucradas, y que la creación de legislación protectoria atentaría contra sus intereses, tornaría ineficaces los sistemas de reclamo internos dentro del juego, fomentaría a las empresas a no establecerse y aumentaría desmedidamente la litigiosidad de los tribunales comerciales.

Independientemente de la postura en la que nos encontremos, es innegable que la regulación actual en nuestro país en la materia es insuficiente. Los VG son un fenómeno relativamente moderno, aunque en nuestro país se comercializan desde hace más de dos décadas. Sin desmerecer los argumentos de la postura no intervencionista, consideramos que el estado actual de la cuestión no es beneficioso para el usuario, y es necesario tomar un rol activo en defensa de sus derechos como consumidor, ya que, por ejemplo, su derecho de dominio sobre el VG es cuestionado.

Dentro de los problemas abordados específicamente en el trabajo, la falta de personería jurídica local de las empresas parece ser la de más difícil solución. Mientras que existen antecedentes relativamente exitosos en materia de regulación de jurisdicción y de cláusulas abusivas, el problema de constitución de personería (y en consecuencia un patrimonio) en el país, se ve atravesado por cuestiones de índole económica y política con más fuerza.

En efecto, los argumentos que referimos en su momento para explicar esta falta de constitución pueden aplicarse a una multitud de emprendimientos que van más allá de lo digital. El problema es que mientras que los productos manufacturados en el extranjero pagan una tasa de importación que aumenta su precio y motiva al consumidor a optar por productos locales (y a las empresas a producir dentro del país para insertarse en el mercado), no ocurre lo mismo con los productos digitales de VG, en donde no existen productos alternativos fuera de este mercado.

Una solución posible al respecto podría ser la de bloquear el contenido desde los ISP <sup>(5)</sup> de las empresas que no se constituyan en el país. El control de datos por parte de los proveedores de internet ya ha sido aplicado en numerosas oportunidades por distintos gobiernos. Quizás el caso más emblemático sea el de la República Popular de China (PASTOR, 2020) que le ha permitido tener, a primera vista, un estricto control del contenido que ven los usuarios, vetar páginas, y controlar el tráfico interno de sus habitantes.

Aplicar esta solución, sin embargo, no parece ser del todo efectiva; por un lado, existen numerosos programas que permiten a los usuarios burlar

---

(5) Internet Service Provider/Proveedor de Servicio de Internet, es la empresa responsable de distribuir el acceso a la web a los particulares, y, por lo tanto, tiene cierto control sobre los sitios a los que puede acceder el usuario.

las restricciones del ISP, y, por otro lado, la injerencia del mercado argentino en el consumo de VG difícilmente logre convencer a las empresas de instalarse en el país. Como consecuencia del orden político, el bloqueo de sitios suele ser visto por la comunidad en general como un acto de censura, por lo que la prohibición enfrenta una presión interna por parte de los usuarios (MIMIIT, 2016).

Desde el punto de vista de políticas públicas que fomenten el arraigo, podríamos pensar en promociones industriales del tipo fiscal, líneas de crédito específicas, convenios gubernamentales de consumo de bienes digitales producidos por las empresas, integración económica regional, etc. No obstante, las empresas tienen objeciones sobre elementos que van más allá de políticas focalizadas, como la legislación laboral o la inseguridad financiera y jurídica. Al respecto, países como Chile o Brasil, con normas más flexibles, suelen ser los elegidos por las empresas para constituir e instalar sedes.

La falta de constitución tiene como consecuencia negativa la ausencia de un patrimonio al cual atacar, lo que conlleva un proceso de ejecución de sentencia en el extranjero, con todos los costos que eso implica para el actor.

Desde otra perspectiva, las implicancias económicas que poseen los VG en la actualidad hacen que corresponda preguntarse si los mercados internos no deberían tener algún tipo de regulación que genere cierta seguridad para los intereses económicos de los jugadores. En la actualidad los VG generan capital *online* y el proveedor controla de forma arbitraria un sistema de bienes económicamente relevantes para miles o millones de personas. A modo de ejemplo sobre cómo esto afecta a los intereses de los jugadores, la economía de sombreros del TF2 tuvo una crisis en la que estos productos que se comercializaban por aproximadamente 20 libras cayeron a menos de 5 libras por un error en el juego (Kent, 2019), repercutiendo en la economía de todos sus usuarios en forma estrepitosa.

Respecto de los bienes digitales, existe una resistencia a reconocer derechos sobre ellos a los jugadores. Los términos y condiciones de las empresas incluyen cláusulas como la 4.3 y 4.4 de Riot Games, en la que expresamente declaran que los bienes adquiridos en el juego (aun aquellos que haya comprado mediante microtransacciones) no le pertenecen al usuario. Esto implica una seria afectación a los intereses económicos del jugador, quien, de verse privado arbitrariamente del uso de sus bienes, configuraría una violación a distintos derechos constitucionales.

En conclusión, internet es un fenómeno que afectó la manera en la que se desarrollan las relaciones jurídicas, y los VG en línea son testimonio de ello. Es necesario que, desde la disciplina, repensemos conceptos y derechos contemplando el impacto que tiene el avance tecnológico.



Este trabajo no pretende brindar una respuesta definitiva a todas estas problemáticas, y, de hecho, surgieron durante la escritura de este texto temas, tales como los datos personales en los VG, los jugadores profesionales, el estatus jurídico de los juegos gratuitos, entre otros, que no fueron abordados. El objetivo fue establecer un primer acercamiento a las implicancias jurídicas que se desprenden de los VG, para visibilizar su hasta ahora ignorada existencia, y cómo podrían ser abordadas en un futuro desde el derecho argentino.

## VII. BIBLIOGRAFÍA

- BRODSKY, Jonathan (2017). "Controversias derivadas de contratos internacionales de consumo. ¿Cuándo son competentes los jueces argentinos?", en *Revista LA LEY*, 2017-F, La Ley, Buenos Aires, ps. 318 a 325.
- CASQUERO, Miguel (2018). "¿Cuántos jugadores de League of Legends hay?", consultado en: <https://dotesports.com/es/news/cuantos-jugadores-league-of-legends-23472>.
- DIAZ, Andrea (2018). "World of Warcraft's virtual gold is seven times more valuable than Venezuela's real money", *CNN*, consultado en <https://edition.cnn.com/2018/05/08/world/world-of-warcraft-token-worth-more-than-venezuelas-currency-trnd/index.html> (6/08/2020).
- GARDNER, Roy, (1996) "Juegos para empresarios y economistas", Antoni Bosch Editors SA España.
- IUD, Carolina D. (2018) "Booking.com La jurisdicción internacional en contratos electrónicos concluidos por consumidores", en *Derecho Comercial y de las Obligaciones*, n° 2018 Abeledo Perrot, Buenos Aires, ps. 202 a 222.
- KENT, Emma (2019). "Team Fortress 2 hat economy wrecked by crate glitch", en *Eurogamer.net*, consultado en <https://www.eurogamer.net/articles/2019-07-26-team-fortress-2-hat-economy-crashes-due-to-crate-bug> (6/08/2020).
- KENT, Steven L, (2001). "The ultimate history of video games: From Pong to Pokemon and beyond - The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World". Three Rivers Press, Nueva York, [https://www.academia.edu/11949103/Praise\\_for\\_The\\_Ultimate\\_History\\_of\\_Video\\_Games](https://www.academia.edu/11949103/Praise_for_The_Ultimate_History_of_Video_Games).
- LORENTE LÓPEZ , María C, (2015). "La vulneración de los derechos al honor, a la intimidad y a la propia imagen de los menores a través de las nuevas tecnologías", en *Revista Aranzadi Doctrinal*, núm. 2/2015, parte Estudio, Aranzadi, Pamplona.
- MENDEZ, Manuel Ángel, (2014). "Microsoft compra Mojang, creadores de Minecraft, por \$ 2500 millones", *Gizmodo*, consultado en <https://es.gizmodo.com/microsoft-compra-mojang-creadores-de-minecraft-por-2-1634780434> (10/08/2020).

MIMIIT, Aaron, (2016). "Twitter is banned in China, so how does it have 10 million users there?", en *TechTimes*, 6/07/2016, <https://www.techtimes.com/articles/168607/20160706/twitter-is-banned-in-china-so-how-does-it-have-10-million-users-there.htm>.

OYARZÁBAL, Mario J. A., (2016). "Juez competente y contratos electrónicos en el derecho internacional privado", en *Jurisprudencia Argentina*. Número: 1918-2016 (I a 2016-III). Buenos Aires, Ed. Abeledo Perrot.

PASCUAL, Juan A, (2018). "15 años de Steam: evolución y anécdotas", en *Hobbyconsolas* consultado, en: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/15-anos-steam-evolucion-anecdotas-312159>.

PASTOR, Javier (2020). "El 'Gran Firewall de China' se pone aún más duro y bloquea todo el tráfico TLS 1.3 con ESNI para evitar accesos a destinos prohibidos", en *XATAKA*, consultado en <https://www.xataka.com/privacidad/gran-firewall-china-se-pone-duro-bloquea-todo-trafico-tls-1-3-esni-para-avoidar-accesos-a-destinos-prohibidos> (10/08/2020).

SCOTTI, Luciana (2012). "Contratos electrónicos: Un estudio desde el derecho internacional privado", Eudeba, Buenos Aires.

— (2017). "Manual de derecho internacional privado", La Ley, Buenos Aires.

TETRIS (2020), *About Tetris*, consultado en <https://tetris.com/about-us> (10/08/20).

### VII.1. *Jurisprudencia*

CCiv. y Com. Mar del Plata, sala 2ª, 20/11/1997, "Martinelli, José v. Banco del Buen Ayre", LLBA. 1998-511 y ss.

CCiv. y Com. de Mar del Plata, sala 1ª, 1/04/1997, "González, María E. v. Persa SA", LA LEY, 1998-B, 170 y ss.

CNCom., Sala C, 10/08/2017, "Pérez Morales, Gonzalo Martin c. Booking.com Argentina SRL s. ordinario".

CSJN, "Halabi, Ernesto c. PEN - ley 25.873 - dto. 1563/2004 s/ amparo ley 16.986", 2009, 332:111.

Tribunal de Grande Instance de Paris, 4ème chambre - 2ème section, 5/03/2015, "Frédéric X. vs. Facebook."

### VII.2. *Legislación*

BLIZZARD - Política de resolución de conflictos: <https://www.blizzard.com/es-mx/legal/de32a6dd-7aa9-43bf-9ced-37b7a48fc47d/pol%C3%ADtica-de-resoluci%C3%B3n-de-disputas-de-blizzard-entertainment>.

BLIZZARD - Contrato de licencia para el uso final: <https://www.blizzard.com/es-mx/legal/588783f5-79da-4e1c-89dd-eb212764dda/contrato-de-licencia-para-usuario-final-de-blizzard>.

---

Código Civil y Comercial de la Nación Argentina. - ley 26.994

Código Civil de la Provincia de Quebec, Canadá.

Constitución Nacional de la República Argentina.

Directiva 2011/83/UE del Parlamento Europeo y del Consejo de 25 de octubre de 2011.

Ley de Defensa del Consumidor - Ley 24.240.

RIOT - Términos de Servicio de Riot Games para Latinoamérica, <https://www.riotgames.com/es-419/terms-of-service-LATAM#section1>.

STEAM - Términos y Condiciones del Contrato de Uso y Servicio de la Plataforma - En Español - [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/spanish/#3](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/spanish/#3).