



COMISION N° 3: DERECHO DE DAÑOS- CONCLUSIONES

Presidente Honorario:

Profesor Dr. Roberto Vázquez Ferreyra (UNR)

Conferencista:

Prof. D. Pizarro (UNC)

Presidentes:

Prof. F. Ossola (UNC)

Prof. Fernando Ubiria (UCA)

Prof. Silvina Furlotti (UNCuyo)

Vicepresidentes:

Prof. Fernando Sagarna (UBA)

Prof. Cristian Werlen (UCSF)

Prof. Sergio L. Claps (UNNE)

Relatores:

L. Sáenz (UBA)

Juárez Ferrer (UESXXI)

Daniel Bonino (UNRC)

Secretarios:

Miguel Andino (UNNE)

Susana Zamudio (UNNE)

Homenajeado:

Enrique Muller (UCSF)

Coordinadores locales:

Profesora Eugenia Acs (UNNE)

Profesora Romina Burgoa (UNNE)

Profesor Miguel Andino (UNNE)

Profesora Susana Zamudio (UNNE)

CONCLUSIONES.

1. ASPECTOS GENERALES. El Código Civil y Comercial, el microsistema de la legislación consumeril, enmarcado en el bloque de constitucionalidad, mediante el diálogo de fuentes, dispone de principios y normas suficientes para abordar la problemática actual de los daños derivados de bienes, productos y servicios digitales.



2. BIENES Y SERVICIOS DIGITALES. Los bienes y productos digitales encuadran en el CCCN, en la norma del art. 16 del CCCN, siendo aplicable el art. 764 CCCN, y por ende la normativa general sobre responsabilidad derivadas de las cosas. Los servicios digitales están comprendidos en las normas de los artículos 257, 773 a 776, y le son aplicables las disposiciones de la responsabilidad por actividades riesgosas.

3. FUNCIÓN PREVENTIVA. COMPLIANCE COMO MODELO REGULATORIO. Deben promoverse políticas de *compliance* que reconozcan en la prevención del daño injusto el verdadero epicentro sistémico de la responsabilidad. La libertad de empresa no ampara modelos de negocios incompatibles con un desarrollo humano sostenible.

4. FACTOR DE ATRIBUCIÓN. PRINCIPIO GENERAL. Los daños derivados de productos, servicios y bienes digitales, en principio, encuentran su criterio de atribución más adecuado en la responsabilidad objetiva, fundada en el riesgo creado (arts. 1757 y 1758 CCCN, y 40 LDC) y en el deber de seguridad (art. 5 LDC).

5. PERSONALIDAD JURÍDICA DE LA IA. En la actualidad no es conveniente reconocer personalidad jurídica a la IA.

6. CAUSALIDAD.

1. RESPONSABILIDAD COLECTIVA Y ANÓNIMA. Los problemas de daños causados por bienes y servicios



digitales, y ante dificultad de identificación de los responsables, pueden ser enmarcados en las reglas de la responsabilidad colectiva y anónima.

2. HECHO DEL DAMNIFICADO.

1. El hecho del damnificado debe ser interpretado de modo estricto en los casos de daños derivados de bienes y de servicios digitales, atento la situación de vulnerabilidad estructural.
2. El hecho del damnificado puede ser interpretado en forma de culpa del damnificado, como modo de protección en damnificados hipervulnerables.

7. CARGA DE LA PRUEBA.

1. **FLEXIBILIDAD.** Es necesario interpretar de modo flexible la carga de la prueba.

2. PRESUNCIÓN DE CAUSALIDAD.

1. Es posible utilizar presunciones *iuris tantum* de causalidad en estos casos.
2. No es necesario dictar nueva legislación para esta presunción, ya que es *iuris tantum* y que deriva de las máximas de la experiencia.

8. LEGITIMADOS PASIVOS. APARIENCIA.

La teoría de la apariencia es fuente de la legitimación pasiva en los daños con bienes y servicios digitales.

9. LEGISLACIÓN.



1. Es aplicable a ciertos casos las reglas de la Ley de Protección de Datos.
2. En la actualidad no es necesaria legislación específica para afrontar estos problemas.

10. SUPUESTOS ESPECÍFICOS.

1. INTERMEDIADOR.

1. El intermediador, tanto en forma de promotor como de influenciador, puede ser responsabilizado por los daños que causa en su intervención en comercialización de bienes y servicios digitales.
2. En el análisis de su responsabilidad resulta relevante si su participación tiene o no una contraprestación económica, sea de modo directo o indirecto (por ejemplo, por mayor utilización de plataforma o aumento de valor de su trabajo, por mayor influencia).
2. **BUSCADORES.** Los buscadores de internet pueden ser considerados como intermediarios, incluso si no hacen publicidad (por mayor aumento de audiencia o mantenimiento de reputación).
3. **EMPRESAS DE SERVICIOS DE TRANSPORTE POR MEDIOS DIGITALES.** Se trata de prestadores activos del servicio de transporte, que encuadra dentro del contrato de transporte y la relación de consumo, que responde de manera objetiva por la existencia de una obligación de seguridad y el riesgo creado.

4. HOMEBANKING.



1. La Actividad bancaria digital es una actividad riesgosa.
2. No es eximente el cumplimiento de la reglamentación administrativa relativa al funcionamiento de la normativa digital.

5. VIDEOJUEGOS.

1. **LEGE LATA.** Las empresas de apuestas online y los proveedores de videojuegos, como dueños o guardianes del entorno digital, tienen una responsabilidad objetiva por los daños causados por un vicio o riesgo del servicio.
2. **LEGE FERENDA.** Necesidad de una regulación específica para robustecer la autoría como función de la relación de causalidad en los daños generados en el metaverso de los videojuegos.

LAS CONCLUSIONES FUERON APROBADAS POR UNANIMIDAD POR LOS SIGUIENTES PONENTES, EXPOSITORES Y MIEMBROS TITULARES DE LA MESA DIRECTIVA DE LA COMISION.

1. ARROSSAGARAY
2. BIETTO PAULA ANDREA
3. BONINO, DANIEL
4. CAROL REY TOMAS
5. CASAS MANUEL GONZALO
6. CLAPS,
7. COLOMBO, MARIA CELESTE
8. ECHEVESTI ROSARIO
9. FILIPINI JORGE
10. FOSSACECA



11. FURLOTTI, SILVINA
12. GALLO TAGLE, MARTIN L.
13. GIANCHELCI FLORENCIA
14. GIANFELICI MARIO
15. GONZALEZ ZUND RICARDO
16. HIGTHON CASIANO
17. JALIL, JULIAN
18. MACHADO MATIAS
19. MIRASSOUL CANSECO
20. OSSOLA FEDERICO
21. PENDINI MARIA
22. QUIROS CESAR EZEQUIEL
23. RAMOS MARTINEZ MARIA FLORENCIA
24. RODRIGUEZ MARCHESE
25. SAGARNA F.
26. SAINZ, LUIS
27. TORRES REINERI
28. UBIRIA FERNANDO
29. VALICENTI EZEQUIEL
30. VAZQUEZ FERREYRA ROBERTO ANTONIO
31. VILLAGRAN, MARIA GUADALUPE
32. WERLLEN Cristian
33. JUAREZ FERRER
34. CHILEFF
35. GHIOTO
36. CULOTTA M
37. AVECILLA
38. VON ZEDTWITZ
39. ECHEVESTI
40. OTERO.