

Título	Aspectos de derecho internacional privado de la economía digital: Informe
Documento	Doc. Prel. N.º 5 de diciembre de 2024
Autor	OP
Punto de la agenda	Punto II.5
Mandatos	CyD N.º 11 del CAGP de 2024
Objetivo	Informar sobre el estado de los trabajos relativos al Proyecto sobre Economía Digital
Acción requerida	Decisión ☒ Aprobación ☐ Discusión ☐ Acción/finalización ☐ A título informativo ☐
Anexo	n. a.
Documentos relacionados	Prel. Doc. No 5A of February 2024 - Private International Law Aspects of the Digital Economy: Report Doc. Prel. N.º 5B REV de marzo de 2024 - Propuesta de proyecto normativo: cuestiones de derecho internacional privado relacionadas con los tokens Prel. Doc. No 3A of January 2023 - Digital Economy and the HCCH Conference on Commercial, Digital and Financial Law Across Borders (CODIFI Conference): Report

Índice

I.	Introducción.....	2
II.	Aspectos de DIPr de la economía digital	2
A.	Tecnologías inmersivas	2
B.	IA y contratación automatizada	5
C.	Plataformas digitales.....	7
D.	Organizaciones autónomas descentralizadas (DAO).....	8
III.	Propuesta para el CAGP.....	9

Aspectos de derecho internacional privado de la economía digital: Informe

I. Introducción

- 1 En su reunión de marzo de 2024, el Consejo de Asuntos Generales y Política (CAGP) encomendó a la Oficina Permanente (OP), en función de los recursos disponibles, que continuara con las siguientes actividades:
 - a. hacer un seguimiento de las novedades en materia de plataformas digitales, inteligencia artificial y contratación automatizada, así como de las tecnologías inmersivas, en particular en colaboración con expertos en la materia y con la CNUDMI;
 - b. colaborar con la CNUDMI y otras organizaciones con experiencia pertinente en asuntos relacionados con los aspectos de derecho internacional privado (DIPr) de la economía digital;
 - c. hacer un seguimiento de las novedades en el ámbito de la economía digital, con vistas a detectar cuestiones de DIPr que puedan ser abordadas en trabajos futuros; y
 - d. organizar actividades relacionadas con temas que incumben a la División de Derecho Comercial, Digital y Financiero Internacional de la HCCH.¹
- 2 El trabajo derivado de estos mandatos (el “Proyecto sobre Economía Digital”) se centra en dos aspectos principales, en función de los recursos disponibles: por un lado, en hacer un seguimiento general de las novedades en la economía digital en su conjunto en relación con asuntos de DIPr; y por el otro, en responder a solicitudes de organizaciones homólogas y asociadas en el ámbito de la economía digital cuando les surgen interrogantes sobre cuestiones relacionadas con el DIPr. Estas actividades se realizan teniendo en cuenta los recursos limitados de que dispone la OP. Se asignan recursos a este Proyecto teniendo en cuenta que otros trabajos de la División de Derecho Comercial, Digital y Financiero Internacional son prioritarios: el Grupo de Expertos sobre Monedas Digitales de Bancos Centrales (CBDC),² el Proyecto sobre Tókenes,³ y el trabajo sobre los mercados de carbono.⁴ En el presente Documento Preliminar se presenta información sobre el seguimiento de novedades en el Proyecto sobre Economía Digital durante el último año.

II. Aspectos de DIPr de la economía digital

A. Tecnologías inmersivas

- 3 Las tecnologías inmersivas y los metaversos son entornos y sistemas multifuncionales en los que los actores utilizan tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada para interactuar y realizar operaciones con objetos digitales y del mundo real. Como se comentó en el CAGP de 2024, las tecnologías inmersivas plantean interrogantes en materia de DIPr no solo por la naturaleza de las plataformas en red en las que operan, sino también por la integración fluida entre los objetos digitales y los del mundo real.⁵ Cuando estos sistemas están diseñados con arreglo a principios de

¹ “Conclusiones y Decisiones del Consejo de Asuntos Generales y Política de la Conferencia (5 a 8 de marzo de 2024)”, CyD N.º 11, disponible en el sitio web de la HCCH, www.hcch.net, en “Gobernanza”, luego “Consejo de Asuntos Generales y Política” y “Archivo (2000-2024)”.

² “Grupo de Expertos sobre Monedas Digitales de Bancos Centrales (CBDC): Informe de 2025”, Doc. Prel. N.º 3 de diciembre de 2024, disponible en el sitio web de la HCCH, www.hcch.net, en “Gobernanza” y luego “Consejo de Asuntos Generales y Política”.

³ “Informe sobre trabajo exploratorio: Proyecto sobre Tókenes”, Prel. Doc. N.º 4 de noviembre de 2024, disponible en el sitio web de la HCCH, www.hcch.net (véase la ruta indicada en la nota 2).

⁴ “Informe: Cuestiones de derecho internacional privado relacionadas con los mercados de carbono”, Doc. Prel. N.º 6 de noviembre de 2024, disponible en el sitio web de la HCCH, www.hcch.net (véase la ruta indicada en la nota 2).

⁵ *Private International Law Aspects of the Digital Economy: Report*, Prel. Doc. No 5A of February 2024, párr. 13, disponible en el sitio web de la HCCH, www.hcch.net (véase la ruta indicada en la nota 1).

descentralización, pueden surgir otros problemas debido a la naturaleza difusa de la red y al uso de seudónimos de los usuarios.⁶

a. Desafíos para determinar la jurisdicción competente y el derecho aplicable

- 4 En una resolución del Parlamento Europeo, de 17 de enero de 2024, titulada “Implicaciones políticas del desarrollo de mundos virtuales: cuestiones de Derecho civil, de sociedades, mercantil y de propiedad intelectual” se destacaron los desafíos jurisdiccionales derivados de la capacidad de los usuarios de todo el mundo para acceder a los mundos virtuales (resolución del Parlamento Europeo sobre mundos virtuales).⁷ En el informe se pidió a la Comisión Europea que, entre otras cosas, evaluara la idoneidad de las disposiciones vigentes en materia de DIPr aplicables en la Unión Europea (UE). Se le pidió que propusiera modificaciones pertinentes, en caso necesario, para que los ciudadanos y las empresas puedan acceder a los foros adecuados para hacer valer sus derechos, teniendo en cuenta el riesgo de *forum shopping* (búsqueda del foro más favorable) por parte de empresas de fuera de la UE.⁸ En la resolución sobre mundos virtuales del Parlamento Europeo se indica que tal vez sea necesario modificar el Reglamento Bruselas I⁹ debido a la naturaleza global y descentralizada de los mundos virtuales, y a la forma en que la Directiva puede aplicarse a los litigios relacionados con un metaverso.¹⁰ El marco que establece el Reglamento Bruselas I se basa en una definición de “consumidor” que requiere una relación contractual precisa, que falta, por ejemplo, en caso de litigio entre el comprador de un token en el mercado secundario con el emisor. En ese caso, el comprador final se vería privado del tratamiento jurisdiccional que el Reglamento Bruselas I concede a los consumidores.¹¹
- 5 En relación con la responsabilidad por daños, un experto en la audiencia sobre el metaverso ante la Comisión de Asuntos Jurídicos del Parlamento Europeo señaló que, si bien los principios territoriales normalmente exigen que el demandante presente la demanda en el lugar en el que se produjo el hecho dañoso, la jurisprudencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea (TJUE) relativa a los daños en Internet ha establecido el denominado “criterio del mosaico”. Según este criterio la parte perjudicada puede reclamar una parte de la indemnización en cada uno de los foros en los que se sufre una parte del daño. Este enfoque no sería viable en un litigio relacionado con el metaverso. El experto sugirió que el TJUE codifique un enfoque basado en el “centro de interés principal”, según el cual la parte perjudicada puede presentar demanda en el lugar en el que se centra su vida personal. El experto destacó que este método puede coexistir con el criterio del mosaico sin remplazarlo, por lo que sugirió precisar también los criterios que intervienen en la determinación del centro de interés principal.¹²

⁶ Doc. Prel. N.º 4 de noviembre de 2024, párrs. 9 y 10.

⁷ Resolución del Parlamento Europeo, de 17 de enero de 2024, sobre las implicaciones políticas del desarrollo de mundos virtuales: cuestiones de Derecho civil, de sociedades, mercantil y de propiedad intelectual (Resolución del Parlamento Europeo sobre mundos virtuales), párr. 13, disponible en https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=OJ:C_202405720.

⁸ *Ibid.*, párr. 16.

⁹ Reglamento (UE) n.º 1215/2012 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 12 de diciembre de 2012, relativo a la competencia judicial, el reconocimiento y la ejecución de resoluciones judiciales en materia civil y mercantil (refundición) (Reglamento Bruselas I), DO L 351 de 20 de diciembre de 2012, p. 1.

¹⁰ *Ibid.*, párr. 15.

¹¹ *Ibid.*

¹² P. Ortolani, *Regulatory challenges in the Metaverse*, audiencia de la Comisión de Asuntos Jurídicos del Parlamento Europeo, 24 de abril de 2023. Hora en el video: 17:35:47 a 17:46:31, disponible en https://multimedia.europarl.europa.eu/en/webstreaming/juri-committee-meeting_20230424-1500-COMMITTEE-JURI (Testimonio de Ortolani). Para más información sobre el criterio del mosaico, véase Gtflx Tv, C-251/20, <https://conflictoflaws.net/2021/cjeu-on-mosaic-approach-and-jurisdiction-for-action-on-compensation-for-damage-resulting-from-an-online-publication-under-article-72-of-the-brussels-i-bis-regulation-in-the-case-gtflx-tv-c-251-20/> y <https://www.europeanpapers.eu/en/europeanforum/jurisdiction-concerning-actions-by-legal-person-for-disparaging-statements-on-internet-mosaic-approach>.

- 6 En cuanto a la determinación del derecho aplicable, el experto en la audiencia sobre el metaverso señaló que no está claro si, con arreglo al Reglamento Roma I,¹³ las personas en un metaverso pueden elegir por sí mismas el derecho que rija sus relaciones contractuales, incluso un derecho no estatal elaborado dentro del propio metaverso.¹⁴
- 7 En la misma línea, la Asociación Internacional de Marcas (INTA por sus siglas en inglés) publicó un libro blanco en el que destaca que pueden surgir problemas en relación con las cláusulas de elección de foro en los acuerdos en un metaverso, lo que genera incertidumbre en los tribunales que deben pronunciarse sobre la formación y validez de dichas cláusulas. La INTA señaló el desafío que supone la localización para las iniciativas de ejecución multijurisdiccionales en el metaverso, ya que los conceptos en los que se basan tradicionalmente los ordenamientos jurídicos, como residencia habitual, establecimiento y localización de bienes inmuebles, pueden quedar carentes de sentido en el contexto del metaverso. Señaló que es probable que surjan también en el metaverso las mismas complicaciones que surgen cuando múltiples jurisdicciones afirman su capacidad para conocer de un litigio concreto relacionado con infracciones relativas a sitios web, nombres de dominio e Internet.¹⁵ Asimismo, señaló que podría justificarse establecer una coordinación con la Comisión de las Naciones Unidas para el Derecho Mercantil Internacional (CNUDMI) y la Conferencia de La Haya, entre otras, para formular recomendaciones coherentes a los Estados.¹⁶

b. Desafíos para la protección de la propiedad intelectual (PI)

- 8 Las recientes respuestas legislativas y políticas a las tecnologías inmersivas también se han centrado en la aplicabilidad de los marcos jurídicos de PI ya existentes a los nuevos entornos digitales.
- 9 Los jefes de las oficinas de PI del Grupo de los Siete publicaron una declaración conjunta después de mantener debates (en un entorno de metaverso). En dicha declaración, centrada en cuestiones relacionadas con la PI en contextos digitales, se reconoce que es necesario un ecosistema internacional de PI eficaz para incentivar la innovación y la creatividad, motores del desarrollo social y económico en todo el mundo.¹⁷ También se expresa un compromiso para hacer frente a los problemas que surgen en materia de PI en los nuevos contextos digitales como el metaverso, y para sensibilizar a los consumidores sobre los riesgos relacionados con la compra de productos que infringen derechos de PI, como las falsificaciones, en los nuevos contextos digitales.¹⁸
- 10 En la resolución del Parlamento Europeo sobre los mundos virtuales se señala que los mundos virtuales accesibles en la UE deben respetar los derechos de PI y otros principios fundamentales relativos a la privacidad, la seguridad, la protección de los consumidores y los niños, así como la prevención del abuso y el fraude en línea. Asimismo, se señala la aplicabilidad de la normativa existente en materia de PI en los mundos virtuales.¹⁹

¹³ Reglamento (UE) n.º 593/2008 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de junio de 2008, sobre la ley aplicable a las obligaciones contractuales (Roma I), DO L 177 de 4 de julio de 2008, p. 6.

¹⁴ Testimonio de Orotani.

¹⁵ International Trademark Association, *White Paper: Trademarks in the Metaverse* (abril de 2023), págs. 51 y 52, disponible en https://www.inta.org/wp-content/uploads/public-files/perspectives/industry-research/METAVVERSE_REPORT-070323.pdf.

¹⁶ *Ibid.*, págs. 56 y 57.

¹⁷ La Oficina de Patentes de Japón organiza la conversación de los jefes de las oficinas de PI del G7 en el metaverso, comunicado de prensa (18 de diciembre de 2023), disponible en https://www.dpma.de/english/services/public_relations/press_releases/15122023/index.html.

¹⁸ Conversación de los jefes de las oficinas de PI del G7, declaración conjunta, disponible en <https://www.meti.go.jp/english/press/2023/pdf/20231218001-1eng.pdf>.

¹⁹ Resolución del Parlamento Europeo sobre mundos virtuales, párr. 4.

c. Litigios derivados de avatares

- 11 Tal vez se requieran soluciones en materia de DIPr para armonizar los distintos enfoques en el tratamiento de los avatares, así como marcos jurídicos para las situaciones en las que un avatar puede actuar de forma autónoma, en particular porque puede recaer responsabilidad por daños en el usuario correspondiente. Hace falta claridad para determinar si el avatar es un agente y no un mero dispositivo empleado por el usuario, así como para identificar al controlador del avatar y determinar si el avatar tiene personalidad jurídica propia.²⁰
- 12 Los equipos informáticos que conectan los sentidos físicos del usuario con el avatar, incluidos los dispositivos y trajes hápticos, tienen una larga historia en la industria de los videojuegos; los dispositivos que simulan resistencia o fuerza en el mando del usuario han existido en varias formas desde los años setenta.²¹ Más recientemente, a medida que estas características se han normalizado, la atención se ha centrado en mejorar la inmersión mediante el uso de controladores de movimiento, cascos de realidad virtual, pantallas de realidad aumentada y trajes con sensores hápticos. Estos equipos pueden simular el contacto entre usuarios en la vida real, lo que plantea retos en relación con el tratamiento del contacto no consentido u hostil en entornos inmersivos. Por ejemplo, en diciembre de 2021, una usuaria que probaba la versión beta de la plataforma Horizon Worlds reveló que había sufrido acoso virtual, agresiones y tocamientos en un espacio de reunión de realidad virtual.²²
- 13 También pueden plantearse cuestiones complejas con respecto a los avatares que simulan la apariencia y los rasgos reales de las personas físicas, en particular mediante representaciones holográficas y generadores de voz de inteligencia artificial (IA).²³ Con estas tecnologías, puede difundirse una versión de una persona fiel a la realidad en un espacio de metaverso o en un lugar en directo, lo que plantea problemas en materia de protección de la PI, derechos de imagen y cuestiones de orden público, como el derecho a la libertad de expresión y a la parodia.²⁴

B. IA y contratación automatizada

a. Actualización sobre el Grupo de Trabajo IV de la CNUDMI: Comercio Electrónico

- 14 Durante el 66º período de sesiones de la CNUDMI, el Grupo de Trabajo IV examinó un proyecto revisado de principios sobre la contratación automatizada. Dicho proyecto incluía observaciones complementarias inspiradas en informes anteriores del Grupo de Trabajo y en notas de la Secretaría. El objetivo era elaborar un documento explicativo sobre el texto que sería el producto final de sus trabajos.²⁵ Los principios ofrecen definiciones sobre terminología clave, como “sistema automatizado”; los efectos del uso de un sistema automatizado en el reconocimiento jurídico de la formación de un contrato; la atribución de los resultados del sistema; y el efecto de un sistema automatizado en los elementos de conocimiento e intención en la formación de contratos, entre

²⁰ S. Kozuka, *The avatar law and (cyber) transnational contracts*, *Uniform Law Review*, Vol. 28, págs. 281 a 292 (2023).

²¹ Historia de la tecnología háptica en la industria de los videojuegos, <https://teslasuit.io/blog/history-haptic-technology/>.

²² MIT Technology Review, *The metaverse has a groping problem already*, disponible en <https://www.technologyreview.com/2021/12/16/1042516/the-metaverse-has-a-groping-problem/>.

²³ Véase, p. ej., el uso de dispositivos que pueden proyectar hologramas pregrabados o en directo: <https://edition.cnn.com/2024/09/27/tech/proto-hologram-boxes-3d-video-spc/index.html>; hologramas que se utilizan para ofrecer actuaciones de artistas fallecidos: <https://blog.kitcast.tv/the-rise-of-a-concert-hologram-6-examples/>, y el uso de la inteligencia artificial para construir un verso con la voz del fallecido Tupac Shakur, punto álgido de una reciente disputa entre dos raperos: <https://www.npr.org/sections/money/2024/05/14/1250578295/it-was-a-classic-rap-beef-then-drake-revived-tupac-with-ai-and-congress-got-invo>.

²⁴ A.C. Heugas, *Protecting image rights in the face of digitalization: A United States and European analysis*, disponible en <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/jwip.12194>.

²⁵ Informe del Grupo de Trabajo IV (Comercio Electrónico) sobre la labor realizada en su 66º período de sesiones, A/CN.9/1162, párr. 13, disponible en <https://documents.un.org/doc/undoc/gen/v23/083/26/pdf/v2308326.pdf>.

otras cuestiones.²⁶ Se expresó un amplio apoyo a la Secretaría de la CNUDMI para que procediera a reformular los principios como disposiciones legislativas modelo —la Ley Modelo sobre Contratación Automatizada— y a elaborar una guía para la incorporación al derecho interno.²⁷ La Comisión de la CNUDMI acordó aprobar en principio la guía para la incorporación al derecho interno y solicitar a la Secretaría que la finalice de manera que recoja las decisiones de la Comisión.²⁸ La OP asiste en calidad de observador a los trabajos del Grupo de Trabajo IV, en función de los recursos disponibles. En el 67º período de sesiones, celebrado del 18 al 22 de noviembre de 2024, el Grupo de Trabajo IV finalizó la revisión de la guía para la incorporación al derecho interno de la Ley Modelo sobre Contratación Automatizada.²⁹

b. Marcos jurídicos pertinentes en materia de IA

- 15 La OP ha continuado haciendo un seguimiento de las novedades en materia de DIPr relacionadas con la IA y la contratación automatizada, tales como cambios en la legislación y la jurisprudencia.
- 16 La Ley de Inteligencia Artificial de la UE constituye el primer marco normativo integral sobre IA del mundo. Establece requisitos específicos para los sistemas que se consideran de alto riesgo,³⁰ por ejemplo: los que se utilizan en la administración de justicia, como los destinados a ser utilizados por una autoridad judicial; los que se utilizan para evaluar la solvencia de las personas físicas; y los que se utilizan para la evaluación de riesgos y la fijación de precios en relación con las personas físicas en el caso de los seguros de vida y de salud.³¹ Queda por verse cómo se clasificarán las herramientas de IA para otros fines relacionados con el comercio y las finanzas y, por tanto, si estarán sujetas a requisitos más estrictos en materia de transparencia.
- 17 El Convenio Marco del Consejo de Europa sobre Inteligencia Artificial es el primer tratado internacional jurídicamente vinculante sobre el uso responsable de la IA.³² También ofrece orientaciones para determinar la responsabilidad cuando los sistemas de IA causan daños o se utilizan para vulnerar la privacidad y los derechos de protección de los consumidores.
- 18 El European Law Institute (ELI) ha estudiado la toma de decisiones automatizada (ADM por sus siglas en inglés), que consiste en el uso de tecnologías digitales para automatizar procesos de toma de decisiones que normalmente estarían a cargo de seres humanos. En particular, se estudia el uso de asistentes digitales, definidos como aplicaciones de toma de decisiones automatizada basadas en IA que permiten a los consumidores automatizar los pasos necesarios para celebrar contratos jurídicamente vinculantes.³³ El ELI ha propuesto una serie de principios para orientar la forma en que —en el contexto de una relación entre una empresa y un consumidor (B2C)— los asistentes digitales utilizados por la empresa, el consumidor o ambos pueden ajustarse a la legislación de la UE en materia de protección de los consumidores. Por ejemplo, en el Principio 1

²⁶ “Proyecto de disposiciones sobre la contratación automatizada”, A/CN.9/WG.IV/WP.182, disponible en <https://documents.un.org/doc/undoc/ltd/v23/063/87/pdf/v2306387.pdf>.

²⁷ *Supra* nota 25, párr. 93.

²⁸ Informe de la Comisión de las Naciones Unidas para el Derecho Mercantil Internacional, 57º período de sesiones, A/79/17, párr. 237, disponible en <https://documents.un.org/doc/undoc/gen/v24/055/75/pdf/v2405575.pdf>.

²⁹ Programa provisional anotado del 67º período de sesiones del Grupo de Trabajo IV (Comercio Electrónico), A/CN.9/WG.IV/WP.184, disponible en <https://documents.un.org/doc/undoc/ltd/v24/061/03/pdf/v2406103.pdf>.

³⁰ Reglamento (UE) 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de junio de 2024, por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial y por el que se modifican los Reglamentos (CE) n.º 300/2008, (UE) n.º 167/2013, (UE) n.º 168/2013, (UE) 2018/858, (UE) 2018/1139 y (UE) 2019/2144 y las Directivas 2014/90/UE, (UE) 2016/797 y (UE) 2020/1828 (Reglamento de Inteligencia Artificial), art. 6, disponible en <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX:32024R1689>.

³¹ *Ibid.*, Anexo III.

³² El Parlamento de la UE adoptó la Ley de Inteligencia Artificial en marzo de 2024 y el Consejo la aprobó en mayo del mismo año. Será plenamente aplicable 24 meses después de su entrada en vigor.

³³ Informe del ELI sobre la legislación de la UE en materia de protección de los consumidores y la toma de decisiones automatizada: *Is EU Consumer Law Ready for ADM? (ELI ADM Report)*, pág. 18, disponible en https://www.europeanlawinstitute.eu/fileadmin/user_upload/p_eli/Publications/ELI_Interim_Report_on_EU_Consumer_Law_and_Automated_Decision-Making.pdf.

se establecen los requisitos para determinar cuándo las acciones de un asistente digital son legalmente atribuibles al usuario, y en el Principio 2 se establece que toda la legislación en materia de protección de los consumidores es aplicable a un contrato negociado y/o celebrado o ejecutado con el uso de un asistente digital. Por tanto, incluso con el uso de asistentes digitales, la legislación vigente en materia de protección de los consumidores se aplica a los acuerdos contractuales en el contexto B2C.³⁴

c. Contratos inteligentes

- 19 Durante la segunda reunión de trabajo del Grupo de Expertos sobre CBDC,³⁵ el Banco de Pagos Internacionales (BPI) presentó un análisis sobre pagos transfronterizos mediante depósitos tokenizados. En la presentación se abordaron los retos relacionados con el estatuto jurídico de los contratos inteligentes. El ponente destacó varios tipos de contratos inteligentes, entre ellos los que son contratos “jurídicos”; los que consisten en mero código sin un acuerdo de voluntades que lo sustente; los que son herramientas para ejecutar un contrato “jurídico”; y los que se fusionan con un contrato “jurídico”. El ponente habló de si los contratos inteligentes deberían someterse a las normas de DIPr que se aplicarían normalmente a los contratos tradicionales fuera de la cadena de bloques, basándose en un enfoque funcional para su calificación.³⁶

C. Plataformas digitales

- 20 La OP ha continuado haciendo un seguimiento de las novedades en el uso de las plataformas digitales. En 2023, la CNUDMI publicó una taxonomía en la que se tratan cuestiones jurídicas específicas relacionadas con la economía digital, entre ellas las plataformas digitales.³⁷ En dicha taxonomía se ofrece una perspectiva útil para una definición provisional de las plataformas digitales³⁸ y de determinadas cuestiones de DIPr derivadas de dichas plataformas.³⁹
- 21 En la taxonomía de la CNUDMI se formula la siguiente definición provisional de plataforma digital: “es un servicio: i) que se presta a través de Internet o de alguna otra red de comunicaciones por medios electrónicos (es decir, un servicio en línea), y ii) que facilita la interacción entre las personas que interactúan al utilizar el servicio”.⁴⁰ Esta definición provisional abarca, por tanto, plataformas para fines como el comercio electrónico, la solución de controversias y la gestión de la cadena de suministro, empleando una serie de sistemas y tecnologías como el uso de aplicaciones interactivas, la tecnología de registros distribuidos, así como la IA y otros sistemas automatizados.⁴¹
- 22 Partiendo de esta concepción amplia de una plataforma, pueden surgir cuestiones de DIPr en diversas circunstancias y entre diferentes partes.⁴² Por ejemplo, determinar si un contrato puede ser considerado un “contrato de consumo” puede ser importante desde el punto de vista del DIPr y de la armonización con los instrumentos ya existentes de la HCCH.⁴³ La jurisprudencia también

³⁴ *Ibid.*, págs. 23 a 26.

³⁵ Véase el Anexo IV de “Grupo de Expertos sobre Monedas Digitales de Bancos Centrales (CBDC): Informe de 2025”, Doc. Prel. N.º 3 de diciembre de 2024, disponible en el sitio web de la HCCH, www.hcch.net (ver ruta indicada en la nota 2).

³⁶ Presentación de M. Vollenweider, BPI, en la mesa redonda sobre aspectos técnicos celebrada a continuación de la segunda reunión de trabajo del Grupo de Expertos sobre CBDC, que obra en los archivos de la OP.

³⁷ Taxonomía de las cuestiones jurídicas relacionadas con la economía digital, publicado en https://uncitral.un.org/sites/uncitral.un.org/files/media-documents/uncitral/es/digitaleconomytaxonomy_es.pdf.

³⁸ *Ibid.*, párr. 119 y sig.

³⁹ *Ibid.*, párr. 152.

⁴⁰ *Ibid.*, párr. 119.

⁴¹ *Ibid.*, párrs. 121 y 122.

⁴² *Prel. Doc. No 5A of February 2024*, párrs. 6 y 7, disponible en el sitio web de la HCCH, www.hcch.net, (véase la ruta indicada en la nota 1).

⁴³ Véanse el art. 2(1)(a) del *Convenio de 30 de junio de 2005 sobre Acuerdos de Elección de Foro*; el art. 1(1) de los *Principios sobre la Elección del Derecho Aplicable en materia de Contratos Comerciales* (aprobados el 19 de marzo de

ha abordado la relación entre las plataformas y los usuarios, así como la existencia y la naturaleza de un contrato de consumo entre ellos, y el alcance de sus cláusulas relativas al derecho aplicable y a la competencia judicial.⁴⁴ Según un análisis realizado anteriormente por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), las cuestiones de DIPr que surgen en relación con la infracción en línea de los derechos de PI representan posiblemente el escenario más difícil para la aplicación de las normas de DIPr a la PI, dado que existe la posibilidad de que se produzca una “infracción ubicua”, especialmente en lo que respecta a los derechos de autor y las marcas.⁴⁵

- 23 El uso de la IA en las plataformas digitales está aumentando rápidamente y afecta a múltiples facetas de la experiencia del consumidor en una plataforma. En una encuesta sobre los usos que las empresas hacen de la IA, las aplicaciones más populares son la atención al cliente (56 % de los encuestados) y la ciberseguridad y la gestión del fraude (51 % de los encuestados).⁴⁶ Por otra parte, en una encuesta a consumidores sobre el uso de la IA por las empresas, los encuestados expresaron una gran preocupación por la posibilidad de que la IA tenga efectos en las descripciones de los productos (70 % de “preocupados”) y en la publicidad personalizada (64 % de “preocupados”).⁴⁷
- 24 En las reuniones de trabajo del Proyecto sobre Tókenes de la HCCH en 2024, se abordaron brevemente cuestiones relativas a las plataformas digitales y la descentralización. Los participantes debatieron si el análisis a nivel de la plataforma digital puede resolver las cuestiones de DIPr derivadas de los tókenes. Señalaron que las respuestas a estas cuestiones pueden depender de los acuerdos contractuales entre la plataforma y los usuarios, y del grado de control centralizado que se aplique en la plataforma.⁴⁸
- 25 En vista de estos avances, los litigios derivados del uso de la IA, los metaversos y otras tecnologías inmersivas mencionadas anteriormente, también pueden analizarse desde la óptica de las plataformas digitales.

D. Organizaciones autónomas descentralizadas (DAO)

- 26 Hasta el ciclo de trabajo de este año de la OP, el seguimiento de las novedades en materia de DIPr relacionadas con las organizaciones autónomas descentralizadas (DAO por sus siglas en inglés) se realizaba en el marco del trabajo pos-Convenio sobre el *Convenio de 1 de julio de 1985 sobre la Ley Aplicable al Trust y a su Reconocimiento*.⁴⁹ Debido a la amplitud de los retos en materia de DIPr que trascienden la cuestión de si las DAO pueden considerarse una institución análoga a un *trust*, y teniendo en cuenta los limitados recursos disponibles para estudiar el tema, el seguimiento de las cuestiones de DIPr planteadas por las DAO ha sido reasignado a este proyecto, donde se hace un seguimiento de las novedades de la economía digital en su conjunto.

2015); y el art. 2(2) del *Convenio de 2 de julio de 2019 sobre el Reconocimiento y la Ejecución de Sentencias Extranjeras en Materia Civil o Comercial*.

⁴⁴ *Plaintiffs v. Google Inc.*, Tribunal Supremo de Corea, Decisión de 13 de abril de 2023, 2017Da219232, publicada en [Decisions \(scourt.go.kr\)](https://scourt.go.kr); *Case C-191/15 Verein für Konsumenteninformation v Amazon EU Sàrl* [2016] EU:C:2016:612.

⁴⁵ Véase, A.F. Christie, *Private International Law Issues in Online Intellectual Property Infringement Disputes with Cross-Border Elements: An Analysis Of National Approaches* (septiembre de 2015), publicado en http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_rep_rfp_2015_1.pdf. Respecto a los casos analizados en el informe, el autor señaló que los casos de infracción en línea se clasifican en tres tipos generales: comercialización en línea con una marca registrada o una marca no registrada que goce de reputación; distribución en línea de material protegido por derechos de autor o derechos conexos; y registro y/o uso de un nombre de dominio que contenga una marca registrada o una marca no registrada que goce de reputación.

⁴⁶ Forbes.com, *How Businesses Are Using Artificial Intelligence In 2024*, disponible en <https://www.forbes.com/advisor/business/software/ai-in-business/>.

⁴⁷ Forbes.com, *22 Top AI Statistics And Trends In 2024*, disponible en <https://www.forbes.com/advisor/business/ai-statistics/>.

⁴⁸ Véase el Anexo II del Doc. Prel. N.º 4 de noviembre de 2024.

⁴⁹ Véase *1985 Trusts Convention: Update*, Prel. Doc. No 13A of January 2025, disponible en el sitio web de la HCCH, www.hcch.net (véase la ruta indicada en la nota 2).

- 27 Las DAO pueden clasificarse en “reguladas” y “no reguladas” (a estas últimas se las denomina *maverick* en inglés).⁵⁰ Las reguladas son creadas y constituidas con arreglo a las leyes de un Estado, lo cual no es el caso de las no reguladas. Cada tipo da lugar a distintas implicaciones en materia de DIPr, ya que el marco jurídico de una DAO afecta la posibilidad y la manera de establecer normas relativas a la competencia judicial, al derecho aplicable y al reconocimiento y ejecución de decisiones. En particular, la determinación de los criterios de atribución de competencia y los puntos de conexión que puedan utilizarse para determinar el derecho aplicable dependerán del marco jurídico de la DAO.
- 28 Si bien existen algunas soluciones para el reconocimiento legal de las DAO,⁵¹ estas no son uniformes en las distintas jurisdicciones. Se necesitan normas armonizadas de DIPr para poder determinar, por ejemplo, el derecho aplicable a las DAO constituidas en el extranjero, los criterios según los cuales se podría atribuir competencia a determinados foros en relación con las DAO, y la forma en que las decisiones relativas a las DAO pueden ser reconocidas y ejecutadas en el extranjero (especialmente cuando, desde un punto de vista práctico, esto significaría que los tribunales no pueden obligar en la práctica al pago en criptomonedas u otras acciones en la cadena a menos que la mayoría de los miembros de la DAO estén de acuerdo con ello).

III. Propuesta para el CAGP

- 29 La OP invita al CAGP a tomar nota de las cuestiones indicadas en este Documento Preliminar, y propone las siguientes Conclusiones y Decisiones para consideración del CAGP:
- En función de los recursos disponibles, el CAGP encomienda a la OP continuar con las siguientes actividades:
 - a. hacer un seguimiento de las novedades en el ámbito de la economía digital —incluidas las plataformas digitales, la IA y la contratación automatizada, las tecnologías inmersivas y las organizaciones autónomas descentralizadas— con vistas a detectar interrogantes en materia de DIPr que puedan ser objeto de trabajos futuros; y
 - b. colaborar con otras organizaciones en asuntos relacionados con los aspectos de DIPr de la economía digital.
 - La OP presentará un informe al CAGP de 2026. Si en el informe se señala un trabajo que trasciende el mero seguimiento —como, por ejemplo, la posible elaboración de marcos de DIPr—, el CAGP decidirá si corresponde realizar dicho trabajo, teniendo debidamente en cuenta las implicaciones en materia de recursos. Si el CAGP aprueba la realización de dicho trabajo, ello se recogerá expresamente en el programa de trabajo de la HCCH.

⁵⁰ F. Guillaume, *Decentralized Autonomous Organizations (DAOs) Before State Courts. How can private international law keep up with global digital entities?*, en Perestrelo de Oliveira/Garcia Rolo (eds.), *Decentralised Autonomous Organization (DAO) Regulation: Principles and Perspectives for the Future*, Tubinga 2024, págs. 135 a 168.

⁵¹ Existen ejemplos de marcos jurídicos para las DAO: una ley modelo de la Coalition of Legal Automated Applications (COALA), y Malta, Wyoming y Vermont también tienen leyes al respecto. Para más información sobre la Ley Modelo de la COALA, véase <https://coala.global/daomodellaw/>. Para las leyes de Malta, véase: *Chapter 592, Innovative Technology Arrangements and Services Act*, disponible en: <https://legislation.mt/eli/cap/592/eng/pdf>. Para las leyes de Wyoming, véase: *Wyoming Act No 73 (SF0038), Wyoming Decentralized Autonomous Organization Supplement* <https://legiscan.com/WY/text/SF0038/id/2359146>. Para las leyes de Vermont, véase: *Vermont Act No 205 (S.269), An act relating to blockchain business development* <https://legislature.vermont.gov/Documents/2018/Docs/ACTS/ACT205/ACT205%20As%20Enacted.pdf>.