

ÍNDICE

PRÓLOGO	15
CAPÍTULO I. LA PROPIEDAD INTELECTUAL EN LA ERA DIGITAL. BIENES INTANGIBLES NO FUNGIBLES (NFT), CRIPTOARTE Y OBRAS DE ARTE GENERADAS POR INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA), por el Dr. Carlos Christian Sueiro	19
1. Introducción.....	19
2. El estado actual de la normativa en torno a la propiedad intelectual en la República Argentina. Su regulación vigente propia de una sociedad analógica de fines del siglo XX	21
2.1. Orígenes de la propiedad intelectual	21
2.1.1. Defraudación por violación de los derechos de propiedad intelectual.....	23
2.1.2. Casos especiales de defraudación por violación a derechos de autor y de propiedad intelectual.....	24
2.1.3. Modos de iniciación del proceso por defraudación a los derechos de propiedad intelectual.....	26
2.2. La incorporación del <i>software</i> o programas informáticos a la Ley de Propiedad Intelectual	28
2.3. Propuesta de reforma a la Ley de Propiedad Intelectual. El proyecto de ley de reforma integral al Código Penal de la Nación (Decreto PEN 103/2017) del año 2019.....	33

2.3.1. Nuevos casos especiales de defraudación por violación a los derechos de autor.....	37
2.3.2. Criminalización de la fabricación, venta, comercialización, distribución y almacenamiento de dispositivos electrónicos de captación y descriptación de señales.....	43
2.3.3. Casos especiales históricos o clásicos de defraudación mediante violación a los derechos de autor.....	45
3. La propiedad intelectual de bienes intangibles. Bienes intangibles no fungibles (NFT) y el cryptoarte.....	47
3.1. Los bienes intangibles no fungibles o <i>non-fungible token</i> (NFT).....	47
3.2. Diseño, creación, compra, venta e inversión de <i>non-fungible tokens</i> (NFT).....	50
3.3. Utilidad de los NFT en el mundo del arte, videojuegos, coleccionistas, venta de bienes raíces en mundos virtuales y creación de dominios de internet.....	52
3.3.1. Coleccionables.....	53
3.3.2. Videojuegos.....	54
3.3.3. Bienes raíces en mundos virtuales.....	55
3.3.4. Nombres de dominios.....	55
3.3.5. Cryptoarte.....	56
3.4. El valor de mercado de los <i>non-fungible tokens</i> (NFT).....	56
3.5. La ciberseguridad de los <i>non-fungible token</i> (NFT).....	59
4. La propiedad intelectual de bienes intangibles no fungibles y su afectación del medioambiente.....	66

5. La propiedad intelectual sobre obras diseñadas y elaboradas mediante el empleo de inteligencia artificial (IA).....	77
5.1. La inteligencia artificial (IA), su evolución y clasificación.....	77
5.2. Bienes intangibles no fungibles (NFT) generados mediante inteligencia artificial (IA).....	84
5.2.1. Eponym.....	85
5.2.2. Metascapes.....	86
5.3. Música generada por medio de inteligencia artificial (IA).....	87
5.3.1. Jukebox.....	87
5.3.2. IA Song Contest.....	88
5.3.3. Miku Hatsune. El sonido del futuro. La cantante digital generada mediante la asistencia de inteligencia artificial (IA).....	90
5.4. Los derechos de autor de los NFT y la música generada mediante inteligencia artificial (IA).....	94
6. Los derechos de autor sobre las publicaciones en línea (<i>online</i>) y demás manifestaciones de la identidad digital.....	100
7. Conclusión.....	105
8. Bibliografía y material consultado.....	106
CAPÍTULO II. CRIPTOCRIMINALIDAD ECONÓMICA, por la Dra. María Belén Linares.....	123
1. Introducción.....	123
2. Criptomonedas.....	125
2.1. Preliminar.....	125
2.2. ¿Qué es una criptomoneda?.....	126

2.3. Tecnología <i>blockchain</i>	129
2.4. Mineros.....	133
3. Uso criminal de las criptomonedas.....	136
4. Lavado de activos y criptomonedas.....	139
4.1. Consideraciones previas.....	139
4.2. Singulares rasgos de las criptomonedas.....	140
4.2.1. Anonimato (o pseudoanonimato).....	140
4.2.2. Irreversibilidad.....	142
4.2.3. Ausencia de territorialidad.....	143
4.2.4. Ausencia de intermediarios.....	144
4.2.5. Falta de regulación en el sistema financiero.....	146
4.3. Caso Bobinas blancas.....	146
5. Cuestiones impositivas y criptoevasión tributaria.....	150
5.1. Notas sobre el delito de evasión tributaria.....	150
5.2. Tratamiento impositivo de las criptomonedas y criptoevasión tributaria.....	154
5.2.1. Impuesto a las ganancias.....	155
5.2.2. Impuesto sobre los bienes personales.....	160
5.2.3. Impuesto a los créditos y débitos bancarios.....	165
5.2.4. Impuesto al valor agregado.....	169
5.2.5. Monotributo.....	169
5.2.6. Impuesto sobre los ingresos brutos.....	170
5.2.7. Minero como contribuyente.....	173
6. Política nacional en materia cambiaria y de inversiones.....	173

7. Proyecto de un marco regulatorio integral aplicable a las transacciones, y operaciones civiles y comerciales de criptoactivos.....	181
7.1. Generalidades.....	181
7.2. Repaso de las disposiciones del proyecto de ley.....	183
7.3. Consideraciones singulares acerca del proyecto de ley.....	185
7.3.1. Sobre la definición de criptoactivos.....	185
7.3.2. Sobre la Comisión Nacional de Valores como autoridad de aplicación.....	188
7.3.3. Sobre el <i>exchange</i> y su condición de sujeto obligado.....	190
8. Conclusiones.....	193
9. Bibliografía y material consultado.....	196

CAPÍTULO III DEFRAUDACIONES INFORMÁTICAS, por el Dr. Marcelo A. Riquert.....

1. Introducción.....	209
2. Contexto: delincuencia informática de repercusión patrimonial.....	214
3. La discusión de los noventa.....	233
4. La estafa o fraude informático conforme el Convenio de Budapest.....	239
4.1. El Convenio y su artículo 8°.....	240
4.2. Posible fenomenología abarcada.....	245
4.3. Normativa vigente en el Mercosur.....	258
5. Los tipos penales argentinos.....	271
5.1. Estafa mediante el uso de tarjeta magnética o sus datos.....	272
5.1.1. Tipo objetivo.....	273
5.1.2. Tipo subjetivo.....	285

5.1.3. <i>Iter criminis</i>	289
5.1.4. Concursalidad	291
5.2. La estafa informática	294
5.2.1. Tipo objetivo	295
5.2.2. Tipo subjetivo: el problema de los cibermuleros y el dolo eventual	304
5.2.3. <i>Iter criminis</i>	329
5.2.4. Concursalidad	330
5.2.5. Medidas cautelares	332
5.3. Las alteraciones dolosas de sistemas informáticos, equipos electrónicos y registros fiscales (art. 11, Ley 27.430)	338
5.3.1. El inciso a	340
5.3.2. El inciso b	343
6. El problema de la competencia	345
6.1. Los criterios o principios clásicos	346
6.2. La complejidad por un nuevo lugar: el ciberespacio	359
6.3. Pautas vigentes en materia de defraudaciones	365
7. Conclusiones	369
7.1. Conclusiones genéricas	369
7.2. Conclusiones específicas	372
8. Bibliografía y material consultado	377

**CAPÍTULO IV. DAÑO O SABOTAJE INFORMÁTICO:
DEL DAÑO SIMPLE A LA CIBERGUERRA, por la
Profa. Nora A. Cherúavsky**

1. Objetivo del capítulo	397
2. Introducción	398
3. Antecedentes y discusiones en torno a la reforma del tipo penal de daño	402

4. El bien jurídico tutelado	416
5. La descripción de la conducta típica del daño informático	420
6. Antecedentes de la figura de daño en la legislación comparada	434
7. Sabotaje informático al servicio del ciberterrorismo y la ciberguerra	442
7.1. Ciberterrorismo	442
7.2. Ciberguerra	443
8. Bibliografía y material consultado	448