

Cuando la máquina infringe la ley: responsabilidad civil por violación a la propiedad intelectual a través de inteligencia artificial generativa

por ERNESTO EDWARDS

¿Por qué di en agregar a la infinita serie un símbolo más? ¿Por qué a la vana madeja que en lo eterno se devana de otra causa, otro efecto y otra cuíta? En la hora de angustia y de luz vaga, en su Golem los ojos detenía. ¿Quién nos dirá las cosas que sentía Dios, al mirar a su rabino en Praga? “El Golem”, Jorge Luis Borges (1964)⁽¹⁾

Sumario: 1. RESUMEN. – 2. INTRODUCCIÓN. – 3. INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA. – 4. VIOLACIÓN DE PROPIEDAD INTELECTUAL POR LA IA GENERATIVA. – 5. LA TODAVÍA ESCASA JURISPRUDENCIA. – 6. ¿Y QUÉ ESTÁ SUCEDIENDO EN ARGENTINA MIENTRAS TANTO? – 7. CONCLUSIONES.

1. Resumen

La inteligencia artificial (IA), junto a los algoritmos de aprendizaje automático o algoritmos de *machine learning* (ML), ha avanzado a pasos agigantados en los últimos años, produciéndose una importante serie de problemáticas jurídicas dentro del Derecho de la Propiedad Intelectual, más específicamente en el campo del Derecho de Autor. Tratándose ésta de una temática en constante evolución, y sosteniéndose el presente artículo en las investigaciones más recientes, la bibliografía disponible más desarrollada y la incipiente jurisprudencia a nivel internacional, se pretende realizar un aporte científico de relevancia que vaya más allá de la ya transitada pregunta por la autoría y titularidad de los derechos sobre las obras creadas por IA generativa. En tal sentido, partiendo de la premisa de que las obras creadas por IA generativa existen ya en tiempo presente merced a una serie de desarrollos tecnológicos ampliamente disponibles (v. gr., ChatGPT, DALL-E, Microsoft Copilot, Midjourney, entre otros), se pretende dar respuesta al siguiente interrogante: ¿existe responsabilidad civil por violación a la propiedad intelectual a través de IA generativa? Para el caso de que la respuesta fuera positiva, ¿quién se hará responsable civilmente? Se analizarán las diferentes soluciones propuestas a nivel internacional, con foco en los Estados Unidos de América (EE. UU.), la Unión Europea (EU) y el Reino Unido (RU), para finalizar luego con una mirada sobre el tema tratado en la actualidad jurídica argentina.

2. Introducción

Desde la irrupción, a fines del mes de diciembre de 2022, de ChatGPT en su iteración tercera⁽²⁾, el campo de la inteligencia artificial (IA) no ha vuelto a ser el mismo.

NOTA DE REDACCIÓN: Sobre el tema ver, además, los siguientes trabajos publicados en *EL DERECHO: La obra de “software” está amparada en la ley de propiedad intelectual* N° 11.723, por INÉS B. LANGENAUER, ED, 176-415; *El software, ¿obra protegida?*, por MIGUEL ÁNGEL EMERY y MARCELO GARCÍA SELLART, ED, 176-241; *Aplicación de los tratados y convenios internacionales a los derechos de propiedad intelectual. Marcas, fonogramas, software*, por MIGUEL ÁNGEL EMERY, ED, 177-601; *La patentabilidad del software llamado “Método de Negocio” (Business Method) en los Estados Unidos*, por JORGE D. PÉREZ GRANDI, ED, 189-740; *Contratos informáticos. Provisión de software. Obligación de resultado. Importancia de la etapa precontractual y del deber de información*, por HUGO ALFREDO VANINETTI, ED, 229-452; *Contratos de software y consultoría profesional en la República Argentina. Redacción, análisis e implicancias legales*, por FEDERICO FRACHIA SABARIS, ED, 261-570; *Armando el rompecabezas: la propiedad industrial e intelectual en el nuevo Código Civil y Comercial*, por MARCELO GARCÍA SELLART, ED, 264-539; *Los derechos de propiedad intelectual en el marco de los ADPIC*, por BERNAN YAMILE, Revista de Derecho Penal, Tomo 2018, 5; *El uso de software abierto para el análisis de la evidencia digital*, por PABLO A. PALAZZI y GUSTAVO PRESMAN, ED, 267-653; *Aspectos legales del software en la Argentina*, por LUCIANO TRIPPETTA, ED, 268-773; *Software as a story (Protegitible por derecho de autor)*, por MARTINA LUSKI, Derecho, Innovación & Desarrollo Sustentable, Número 3 - Octubre 2021; *OpenAI y el dictado de sentencias de ejecución fiscal: resultados de un pequeño diálogo con la inteligencia artificial ChatGPT*, por ADOLFO A. IRIARTE YANICELLI, Derecho, Innovación & Desarrollo Sustentable, Número 11 - Febrero 2023. Todos los artículos citados pueden consultarse en www.elderechodigital.com.ar.

(1) Borges, J. L. (1996). “El otro, el mismo”. Buenos Aires: Emecé.

(2) OpenAI. (2022, noviembre 30). “Introducing ChatGPT”. <https://openai.com/index/chatgpt/> [Consultado por última vez el 31/07/24].

Tampoco el Derecho de la Propiedad Intelectual y, más en específico, el Derecho de Autor, como se lo conoce en el sistema de Derecho Romano Continental, o *Copyright Law* en el Common Law. Lo que se presentaba originalmente como una temática de características abstractas, destinada a debates y análisis sin demasiada proyección práctica, se ha convertido con gran rapidez en una problemática que requiere de una pronta respuesta por parte del Derecho. Si bien la mayor parte de la discusión actual sobre IA y propiedad intelectual se ha centrado en la pregunta por la autoría y la titularidad de los derechos sobre las obras creadas, ésta no es la única cuestión a dilucidar respecto a las situaciones jurídicas que vienen ocurriendo en virtud de este desarrollo tecnológico. La autoría y la titularidad de los derechos son base y fundamento previo para una pregunta posterior y concomitante, con fines prácticos tanto en lo legal como en lo económico: ¿se hará algún sujeto responsable en caso de que se produzca un daño en este ámbito? En caso de que así lo fuera, por más poética que suene la inquietud, ¿puede una máquina infringir la ley en sede civil? ¿O será otro quien termine siendo considerado responsable? En definitiva, ¿existe responsabilidad civil por violación a la propiedad intelectual a través de lo que ha dado en llamarse IA generativa?

En el presente artículo, a los fines de dar respuesta a las preguntas recién esbozadas, se hará especial hincapié en aquellas obras creadas por lo que ha dado en llamarse IA generativa. A renglón seguido, un repaso por las respuestas legales a esta materia de algunas de las jurisdicciones más relevantes (los Estados Unidos de América, la Unión Europea y el Reino Unido de Gran Bretaña) permitirá vislumbrar con mayor claridad qué puede colegirse respecto a la violación de propiedad intelectual por la IA generativa. En vistas de ello, se analizará la todavía escasa jurisprudencia resultante a mediados del año 2024, y algunos de aquellos casos aún pendientes de resolución en los EE. UU. Como colofón de lo anterior, a modo de contraste, se reparará en el estado actual de esta problemática en la Argentina, junto a algunas recomendaciones *de lege ferenda*. Por último, se arribará a las conclusiones preliminares en virtud de todo lo antedicho.

Corría el año 1964 cuando el afamado escritor argentino Jorge Luis Borges publicaba “El Golem”⁽³⁾ y nos regalaba una idea que ha sido revitalizada por la Ciencia de Datos y la Estadística para repensar los interrogantes que surgen merced a la IA. El gólem, según la mitología hebrea, es una “figura humana hecha normalmente de barro o arcilla a la que se insufla vida para que cumpla las órdenes de su creador”⁽⁴⁾. Walter Sosa Escudero⁽⁵⁾ rescata el poema borgeano, toma al gólem y realiza un paralelo con los algoritmos, convirtiendo esta mitológica figura en una suerte de defectuosa creación que se reduce al seguimiento de las órdenes dadas por su creador. ¿Qué nos dice la creación de su creador? ¿Es tan lineal la responsabilidad del creador sobre su creación? ¿Puede la creación ser responsable por sí misma cuando su esencia es algorítmica?

3. Inteligencia artificial generativa

¿De qué hablamos cuando hablamos de IA generativa? En un artículo académico de reciente publicación, Andrés Guadamuz⁽⁶⁾ da cuenta de la clasificación actual entre lo que se denomina IA transformadora e IA generativa. La primera sería aquella que se presenta cuando la IA se utiliza simplemente como una herramienta para modificar

(3) Sosa Escudero, W. (2020). “Borges, Big Data y yo” (1ª ed.). CABA: Siglo XXI Editores Argentina.

(4) Real Academia Española. (n.d.). “Diccionario panhispánico de dudas: Gólem”. <https://www.rae.es/dpd/gólem#:~:text=1.,las%20órdenes%20de%20su%20creador%20> [Consultado por última vez el 31/07/24].

(5) Sosa Escudero, W. (2020). *Op. cit.*

(6) Guadamuz, A. “A Scanner Darkly: Copyright Infringement in Artificial Intelligence Inputs and Outputs” (2023) 32 Pages Posted: 1º de marzo de 2023, revisado por última vez: 11 de abril de 2023, https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4371204 [Consultado por última vez el 31/07/24].

algo ya existente, como, por ejemplo, un software para editar una fotografía. La segunda, en cambio, se ocuparía “de la creación de una obra enteramente nueva”⁽⁷⁾. Es por ello que con la IA generativa estamos entrando en un territorio inexplorado, donde mediante el uso de un algoritmo de aprendizaje automático somos testigos de la creación de algo que no existía antes de que comenzara todo el proceso creativo.

La IA generativa se encuentra actualmente en una laguna legal, sin ninguna legislación nacional o supranacional que ofrezca una solución que llegue al núcleo de los problemas en cuestión. Existe la posibilidad real de que se presenten demandas contra empresas que utilizan materiales protegidos por derechos de autor para entrenar sus modelos de IA. Ha de destacarse que ello ya ha comenzado a suceder como, por caso, respecto de Getty Images, que presentó una demanda contra Stability AI por haber sido supuestamente copiadas más de 12 millones de fotografías de su colección sin permiso ni compensación⁽⁸⁾. De manera similar, tres artistas visuales presentaron una demanda colectiva por derechos de autor contra Stability AI por supuestamente utilizar material protegido por derechos de autor para entrenar su IA.

Las imágenes, los textos y la música generadas por IA plantean dudas jurídicas sobre su propiedad y su atribución. Actualmente no está claro quién posee los derechos de autor de las obras generadas por IA: si ha de ser el creador de la IA, o la persona que entrenó la IA, o el humano que usó el software o cualquiera de las muchas otras posibilidades intermedias, incluida la posibilidad de que nadie efectivamente posea dichos derechos de autor y que dicha creación pertenezca al dominio público.

Hace tiempo ya que las acciones manuales y analógicas para crear arte ya no resultan necesarias: no necesitamos cortar y pegar fotografías para producir un *collage*, como tampoco hace falta editar un filme con máquinas que operen sobre el celuloide. Ni siquiera se necesita celuloide. Si bien es cierto que algunos artistas pueden que prefieran continuar creando mediante métodos analógicos⁽⁹⁾, resulta indisputable que las máquinas, los softwares y aplicativos han aliviado la mayoría de las tareas manuales vinculadas con lo creativo. El arte generado por computadoras no es una idea novedosa, como lo explica Guadamuz⁽¹⁰⁾. Como tampoco lo es el arte generado de formas automatizadas, como distintas invenciones a través del tiempo ya lo han demostrado.

¿Pueden las máquinas ser lo suficientemente creativas como para producir objetos culturales? ¿Deberían ellas mismas ser consideradas autoras de los resultados creativos que generan? ¿Serán alguna vez tan creativas como nosotros? ¿Cuál es el umbral que separa al hombre de la máquina? Todas estas son preguntas a las que la literatura no ha dado una respuesta única, y cada jurisdicción ha dado –o no– su propia respuesta a la pregunta. Y esas respuestas no son asépticas a los fines de preguntarnos, a su vez, por la violación a la propiedad intelectual y su correspondiente responsabilidad civil.

4. Violación de propiedad intelectual por la IA generativa

Es el momento oportuno de dedicar unos párrafos a las soluciones legales aportadas por algunas de las jurisdicciones más representativas e importantes, como son los EE. UU., la UE y el Reino Unido de Gran Bretaña. Cada uno de ellos presenta sus propias especificidades que merecen un tratamiento y análisis aparte.

Ana Ramalho expone que “[e]n los Estados Unidos, una obra estará protegida por la ley de derechos de autor si es original en el sentido de que es una creación independiente y que muestra un mínimo de creatividad”⁽¹¹⁾.

(7) Guadamuz, A., *op. cit.* [La traducción es propia].

(8) Lee, T. B. “Stable Diffusion copyright lawsuits could be a legal earthquake for AI” (2023) *Ars Technica*, <https://arstechnica.com/tech-policy/2023/04/stable-diffusion-copyright-lawsuits-could-be-a-legal-earthquake-for-ai/> [Consultado por última vez el 31/07/24].

(9) Kshitiij R., “Why Christopher Nolan Prefers Celluloid over Digital?” (*The Indian Express*, 2018), <<https://indianexpress.com/article/entertainment/hollywood/christopher-nolan-5118217/>> [Consultado por última vez el 31/07/24].

(10) Guadamuz, A., “Do Androids Dream of Electric Copyright? Comparative Analysis of Originality in Artificial Intelligence Generated Works”, 2 *Intellectual Property Quarterly*, 2017, 19.

(11) Ramalho, A., “Will Robots Rule the (Artistic) World? A Proposed Model for the Legal Status of Creations by Artificial Intelligence Systems” [2017] *SSRN Electronic Journal* 12, <<https://www.ssrn.com/abstract=2987757>> [Consultado por última vez el 31/07/24].

Aunque no es legislación aplicable, el Compendio de Prácticas de la Oficina de Derechos de Autor de EE. UU. establece que para que una obra sea protegida tiene que haber sido creada por un humano para que pueda ser registrable⁽¹²⁾. Guadamuz profundiza en este punto analizando *Feist*⁽¹³⁾, un caso de la Corte Suprema estadounidense donde se dictaminó que “la selección, coordinación y disposición de la información no es un acto que transmita originalidad”⁽¹⁴⁾.

En el caso de la UE, *Infopaq* cambió la forma en que entendemos la autoría y la originalidad en dicha jurisdicción. Este caso del Tribunal de Justicia de la Unión Europea (TJUE), que estableció el requisito de que una obra sea “creación intelectual del propio autor”⁽¹⁵⁾, allanó el camino para modificar el umbral de originalidad en la UE. Esto fue profundizado, de acuerdo a Bonadio y McDonagh⁽¹⁶⁾, a través de *Painer*⁽¹⁷⁾, donde la *creación intelectual* también debía reflejar la propia personalidad del autor, su *toque personal*. ¿Significa esto que la originalidad solo puede alcanzarse mediante la autoría humana? ¿Puede haber originalidad según la legislación de la UE sin interacción humana? El Abogado General Trstenjak, en su opinión en *Painer*, parece pensar que así es: “(...) solo las creaciones humanas están (...) protegidas”⁽¹⁸⁾. Sin embargo, esta opinión no es una sentencia ni una ley, es solo una de las posibles hermenéuticas de la postura de la UE sobre esta cuestión.

En cambio, la normativa británica estaba a la vanguardia en lo que respecta a *obras generadas por computadora* y eso se puede apreciar fácilmente a través de su *Copyright, Designs and Patents Act* del año 1988. Ramalho⁽¹⁹⁾ señala que éste es un tratamiento legal compartido con algunas otras jurisdicciones del Common Law, como Hong Kong, India, Irlanda, Nueva Zelanda y Sudáfrica. Se trata de obras generadas por un ordenador donde no hay ningún autor humano. La autoría en estos casos se otorga a la persona que ha realizado los *arreglos necesarios* para su creación, o a la persona que *provocó* la creación de la obra, según la jurisdicción.

La complejidad de este enigma jurídico radica en el hecho de que tenemos, de un lado, un *autor de hecho*, y del otro, un *autor de derecho*. ¿Cuál debería prevalecer sobre el otro? ¿Debe uno prevalecer sobre el otro o no? Jane C. Ginsburg y Luke Ali Budiarjdo⁽²⁰⁾ expresan que debemos discriminar entre *máquinas totalmente generativas* y *máquinas parcialmente generativas*, y medir correctamente el nivel de entrada de las máquinas y los humanos para discernir dónde se encuentra el umbral. Pamela Samuelson⁽²¹⁾, por otro lado, formula esta pregunta: ¿deberían considerarse autores conjuntos de los resultados de la computadora tanto el usuario como el programador? ¿Y por qué conceder a alguien derechos de propiedad sobre estas obras? Bonadio y McDonagh⁽²²⁾ analizan las ficciones jurídicas en el *trabajo por encargo* y las doctrinas de *adaptación*, donde las creaciones algorítmicas dejarían de ser un problema porque serían consideradas creaciones realizadas por los “empleadores” de las máquinas. Es bastante esclarecedor el debate que surge cuando se trata de riesgos de infracción de derechos de autor en la creación de estas obras: ¿podrían programarse estas máquinas para evitar preventivamente cometer infracciones de derechos de autor? ¿Sería eso igual a que los humanos hicieran lo mismo o incluso más perfecto porque las máquinas tendrían acceso a bases de datos para ejecutar sus comprobaciones y verificaciones? No se trata de preguntas baladíes desde que, como se ha expuesto con anterioridad, ya existen reclamos judiciales al respecto.

(12) *Ibidem*.

(13) *Feist Publications, Inc., c/ Rural Telephone Service Co.* [1991] 499 US 340.

(14) Guadamuz, *op. cit.*

(15) *Infopaq Int'l A/S c/ Danske Dagblades Forening* [19 de julio de 2009] *Rec. I-6569*.

(16) Bonadio, E. y McDonagh, L., “Artificial Intelligence as Producer and Consumer of Copyright Works: Evaluating the Consequences of Algorithmic Creativity” (2020), 2 *Intellectual Property Quarterly* 2020, 112.

(17) *Painer c/ Standard Verlags GmbH* (C-145/10) [2011] *ECDR* 13.

(18) Citado por Bonadio y McDonagh, *op. cit.*

(19) Ramalho, *op. cit.*

(20) Ginsburg, J. C.; Budiarjdo, L. A., “Authors and Machines” [2018] *SSRN Electronic Journal* <<https://www.ssrn.com/abstract=3233885>> [Consultado por última vez el 31/07/24].

(21) Samuelson, P., “¿Autoría de IA?” (2020), 63 *Comunicaciones de la JCA* 20 21.

(22) Bonadio y McDonagh, *op. cit.*

5. La todavía escasa jurisprudencia

En *Thaler v. Perlmutter*⁽²³⁾, Stephen Thaler intentó registrar una fotografía creada enteramente por un algoritmo de IA, argumentando que él era el dueño del dispositivo que utilizó el software para generar la obra. La Oficina de Derechos de Autor estadounidense rechazó la solicitud, alegando que, según la *Copyright Act* de 1976, solo se pueden registrar obras con “autoría humana”. Thaler recurrió infructuosamente esta decisión ante el Juzgado Federal del Distrito de Columbia, argumentando que sus derechos de propiedad sobre la obra derivaban del uso del software, no de la creación directa de la imagen. Por su lado, en *Kashtanova v. U.S. Copyright Office*⁽²⁴⁾, Kristina Kashtanova intentó registrar imágenes generadas con el software de IA Midjourney, argumentando que su aporte y control sobre los *prompts* o directivas utilizados constituían autoría suficiente para obtener la protección y exclusividad de los derechos de autor. La Oficina de Derechos de Autor norteamericana, otra vez, denegó el registro, indicando que la falta de control humano sobre el proceso creativo implicaba que las imágenes no podían considerarse obras de autoría humana. Amén de lo anterior, el proyecto de *Copyright Act of 2023*⁽²⁵⁾ propone enmendar la norma de 1976 para incluir disposiciones específicas sobre obras generadas por IA. Aunque aún no ha sido aprobado, su debate y análisis legal están influenciando las decisiones judiciales y administrativas actuales.

Por último, en *Sokolovská 68/105*⁽²⁶⁾, aunque se trata de un caso fuera de los EE. UU., es de vital relevancia por ser el primero en la UE en abordar la autoría de obras creadas por IA. En una audiencia el 11 de octubre de 2023, se instruyó al demandante, según el artículo 118a del Código de Procedimiento Civil, que debía probar cómo se crearon las gráficas en cuestión, particularmente en lo que respecta a la autoría. Se exigió demostrar quién encargó a la inteligencia artificial crear las gráficas y bajo qué comisión específica. Según el artículo 5(1) de la Ley de Derechos de Autor de la República Checa, el autor es la persona natural que creó la obra. La persona humana otra vez.

Las máquinas siguen sin imponerse, quedando todo en el dominio público. Estos casos reflejan la tensión entre las innovaciones tecnológicas y el marco legal existente sobre los derechos de autor. El criterio predominante en EE. UU. se centra en la necesidad de intervención humana para que una obra sea registrable bajo las leyes de derecho de autor, dejando a las creaciones totalmente autónomas por IA fuera del alcance de la protección tradicional de derechos de autor. Y, por su parte, exponiendo la carencia de respuesta respecto del reverso de la moneda: si no hay autor, si no hay protección, ¿quién será el responsable civil ante potenciales violaciones de propiedad intelectual por aquellas obras que no obtuvieron protección alguna? La falta de respuesta y el silencio son todavía ensordecedores.

(23) *Thaler v. Perlmutter*, No. 22-CV-384-1564-BAH (D.D.C. 2022).

(24) “Zarya of the Dawn” (Registration No. VAu001480196).

(25) H.R. 9541 - SMART Copyright Act of 2023. <https://www.congress.gov/bill/117th-congress/house-bill/9541> [Consultado por última vez el 31/07/24].

(26) *Sokolovská 68/105*. <https://www.taubellegal.com/en> [Consultado por última vez el 31/07/24].

6. ¿Y qué está sucediendo en Argentina mientras tanto?

En la actualidad, Argentina se enfrenta a numerosos desafíos en cuanto a la protección de los derechos de autor en el contexto de la IA y la creación artística. A pesar de los avances tecnológicos y el creciente uso de IA en la creación de obras, la legislación argentina sigue rezagada en comparación con el debate internacional. Argentina aún no ha desarrollado un marco legal adecuado que contemple estas nuevas realidades, lo que deja a las creaciones asistidas por IA en un limbo legal y expone a los autores y creadores a una falta de protección adecuada.

Publicado en junio de 2023, la Subsecretaría de Tecnologías de la Información, dependiente de la Secretaría de Innovación Pública, dio a conocer la Disposición 2/2023, mediante la cual se aprobaron las “Recomendaciones para una Inteligencia Artificial Fiable”. Esta medida tenía como objetivo establecer reglas claras para garantizar que los beneficios de los avances tecnológicos sean aprovechados por todos los sectores de la sociedad, fortaleciendo el ecosistema científico y tecnológico argentino. De cualquier manera, dichas recomendaciones no profundizaron debidamente ni plasmaron adecuadamente respuestas a las principales preocupaciones debatidas en el presente artículo. Es que la Ley Nacional 11.723 de Propiedad Intelectual, como en otros países pertenecientes a la misma familia jurídica y tradición romano-continental, sostiene un enfoque preponderante de los derechos de autor dando cuenta del reconocimiento de derechos morales de autor, intransferibles e inenajenables, en cabeza del autor original, el cual, claramente, es una persona humana.

7. Conclusiones

La respuesta a la pregunta sobre la autoría de la IA no pasa por la concesión de personalidad jurídica a la IA. Al menos, esa no es la respuesta para el presente que vivimos. Es, sin embargo, una respuesta en la que deberíamos empezar a pensar antes de que sea demasiado tarde. Por ahora, dadas las diferencias entre la legislación del Reino Unido, Estados Unidos y la UE, deberíamos esforzarnos por lograr una armonización que haga todo lo posible para agilizar una solución a este problema. Argentina no puede permanecer aislada de este debate. Una solución legislativa temporal en cada jurisdicción que vincule las ficciones jurídicas de manera *sui generis* para arrojar luz de manera diáfana sobre quién es el autor cuando estamos frente a una obra creada por IA sería de gran ayuda como manera de resolver esta problemática. Si no podemos responder a la pregunta por la autoría, ¿cómo responderemos a la pregunta por la responsabilidad? Anverso y reverso de una misma moneda.

VOCES: INTELIGENCIA ARTIFICIAL - DERECHOS DE AUTOR - INFORMÁTICA - TECNOLOGÍA - PROPIEDAD INTELECTUAL - DAÑOS Y PERJUICIOS - DAÑO MORAL - CÓDIGO CIVIL Y COMERCIAL - DERECHO COMERCIAL - DAÑO - TRATADOS Y CONVENIOS - RESPONSABILIDAD CIVIL - ORDEN PÚBLICO - PERSONAS JURÍDICAS - PRINCIPIOS GENERALES DEL DERECHO - INTERNET - PODER JUDICIAL - DERECHOS Y GARANTÍAS CONSTITUCIONALES - CONTRATOS - OBLIGACIONES - ECONOMÍA