

Evolución de la Relación Consumidor–Productor en los Videojuegos

Análisis histórico y jurídico del videojuego como producto digital de entretenimiento en la era global.

Autores: Jhon Davis Gutiérrez Moreno · David Santiago Calderón Méndez

Asesores: Jaime Alonso Pacheco Díaz

Programa Derecho — UNICOC, Bogotá, 2026

Resumen

¿De qué trata esta investigación?

Esta monografía realiza un recorrido histórico y jurídico sobre la evolución del videojuego como producto digital, desde sus orígenes universitarios hasta su consolidación como industria cultural y económica global.

Se examinan hitos tecnológicos —OXO, Tennis for Two, Super Mario, Tetris, Pokémon— y sus implicaciones normativas: derechos de autor, piratería, clasificación de contenido y acuerdos de licencia (EULA).

- ① Se discuten fenómenos contemporáneos como el **review bombing**, marketing engañoso y casos como No Man's Sky, Watch Dogs y Helldivers 2.

Conclusión central

Si bien la regulación ha evolucionado (Ley 1554/2012 en Colombia; Ley 2.796/2021 en Brasil), persisten vacíos y asimetrías que demandan marcos normativos más claros para proteger al consumidor.

Palabras clave: masa consumidora · desarrolladora · producto digital · fenómeno de respuesta



Capítulo 1: Evolución del Videojuego como Producto Digital

1

1952 — OXO

Alexander S. Douglas crea el primer videojuego en Cambridge (EDSAC). Nace el concepto de medio interactivo audiovisual con componente lúdico.

2

1958 — Tennis for Two

William Higginbotham introduce la competencia entre jugadores. Origen del elemento cooperativo y competitivo de la industria.

3

1977 — Era Doméstica

Space War de Nolan Bushnell transforma el videojuego en producto de consumo masivo, abandonando el nicho universitario.

4

1980s–2000s — Edad Dorada

Surgen grandes desarrolladoras, IPs emblemáticas y los primeros debates jurídicos sobre derechos de autor y piratería.

Hitos Jurídicos de la Edad Dorada



Con **Super Mario Bros (1985)** y franquicias como Tetris, Pokémon y The Legend of Zelda, surgieron tres pilares jurídicos fundamentales:

Derechos de Autor

Los videojuegos se reconocen como obras protegidas: gráficos, música, personajes, narrativa y código fuente.

Piratería

La copia no autorizada actuó como arma de doble filo: divulgación global vs. detrimento económico para las desarrolladoras.

Propiedad Intelectual

Las empresas implementaron DRM, contratos de licencia y el caso paradigmático *Magnavox vs. Atari (1974)*.

La Adaptación del Videojuego en el Derecho

La regulación evolucionó en tres etapas, de la ausencia total de normas a la regulación específica:



Las EULA —contratos de adhesión complejos— se convirtieron en el principal instrumento de control unilateral por parte de las desarrolladoras, limitando derechos del consumidor que antes eran reconocidos.

Capítulo 2: Fenómenos de Respuesta y Vulneración al Consumidor

Fenómenos Negativos

Loot Boxes

Mecánicas similares a casinos; monedas virtuales que desensibilizan el gasto real.

Gaming Disorder

La OMS (2022) define formalmente el trastorno por juego como condición clínica.

Review Bombing

Helldivers 2: Sony impuso requisito de cuenta PSN, causando miles de reseñas negativas y reembolsos masivos.

Fenómenos Positivos

Habilidades

Cognitivas
Desarrollo de neuroplasticidad, inteligencia lógico-matemática y resolución de problemas (Pelegriña y Gómez, 2009).

Uso Terapéutico

Entornos controlados para explorar comunicación emocional y desahogar impulsos de forma segura.

Aprendizaje Didáctico

Simuladores de conducción y entornos interactivos como herramientas educativas de alta fidelidad.



Las 5 Dimensiones de Vulneración al Consumidor en Colombia

Bajo la Ley 1480 de 2011, el videojugador es **consumidor** (Art. 5, num. 3). Las vulneraciones se clasifican en cinco ejes:

1

Publicidad Engañosa

Downgrades gráficos, trailers irreales (Watch Dogs), mecánicas inexistentes y DLC oculto de día 1.

2

Falla en Calidad

Lanzamientos "rotos" (Fallout 76, Cyberpunk 2077), servidores inestables y cierre definitivo de servidores sin compensación.

3

Cláusulas Abusivas (EULA)

Limitación de responsabilidad, renuncia a derechos constitucionales, arbitrajes internacionales inaccesibles y baneos injustificados.

4

Derecho de Retracto

Plataformas niegan reembolsos amparándose en políticas globales, desconociendo el plazo de 5 días hábiles de la ley colombiana.

5

Microtransacciones y Menores

Loot boxes sin advertencias de riesgo adictivo ni probabilidades claras; especialmente lesivas para menores de edad.

Marco Jurídico Colombiano: Cuatro Eras Normativas



Limitación estructural

Ninguna de estas cuatro capas normativas aborda de manera **directa y específica** la relación de consumo en el ámbito del videojuego.

⚠ La SIC confirmó mediante petición que **carece de competencia específica** para proteger al consumidor de videojuegos, al ser el Estatuto del Consumidor una norma supletoria (Art. 2º, Ley 1480/2011).

La Corte Constitucional (T-240/1993) establece que cuando la autonomía privada sea insuficiente para garantizar relaciones justas, **el Estado está obligado a intervenir**.

Capítulo 3: Colombia vs. Europa — Análisis Comparado



Convergencias

Ambos sistemas buscan **reequilibrar la relación de consumo** frente a la asimetría estructural del mercado digital.

Divergencias clave

- Europa: armonización máxima; Colombia: norma de mínimos
- Europa avanza con DSA y AI Act; Colombia depende de normas supletorias
- La fortaleza colombiana: responsabilidad solidaria en la cadena de distribución

❗ Colombia puede adaptar —sin trasplantar mecánicamente— el modelo europeo a sus condiciones socioeconómicas e institucionales.

Conclusiones y Solución al Debate

El videojuego es un bien jurídico complejo

Simultáneamente obra, producto y servicio. Esta *tricefalia jurídica* hace insuficiente cualquier norma general.

La vulnerabilidad es estructural

Los EULA, el diseño adictivo y la publicidad engañosa configuran un desequilibrio sistemático que el mercado no puede autorregular.

El umbral constitucional está superado

La T-240/1993 obliga al Estado a intervenir. La pasividad regulatoria es una omisión que la Constitución (Arts. 78 y 334) prohíbe.

Tres ejes para un modelo regulatorio efectivo

1

Transparencia

Información veraz, EULA comprensibles, probabilidades claras en loot boxes y advertencias de diseño adictivo.

2

Protección efectiva

Actualizar Art. 43 Ley 1480, ampliar plazo de retracto, regular plataformas digitales con responsabilidad solidaria.

3

Adaptación flexible

Marco normativo que evolucione con la tecnología sin sofocar la innovación ni normalizar prácticas inadmisibles.

MARIO
122100

 x26

WORLD
5-4

TIME

GAME OVER